

m b1 bet com - symphonyinn.com

Autor: symphonyinn.com Palavras-chave: m b1 bet com

Asha Puthli: A Glittering Journey through Disco and Beyond

Em 1971, Asha Puthli estava sentada com Andy Warhol e amigos no Max's Kansas City, um clube noturno de Nova York, quando o DJ tocou seu novo single. Era uma cover de Ain't That Peculiar, da Motown de Marvin Gaye, com o Peter Ivers Group.

Excitado pelo que ouviu, Warhol perguntou à cantora quem iria fazer a arte da capa do próximo álbum do grupo. Ela tinha uma conceito arriscado: "Um zíper de homem, que se abre, e o álbum deve sair com uma folha interna rosa. Você sabe, como um preservativo."

Data	Lugar	Evento
Fevereiro de 1971	Max's Kansas City, Nova York	Asha Puthli ouve m b1 bet com cover de Ain't That Peculiar to pelo DJ
Ano de 1971	Não especificado	Andy Warhol e Craig Braun criam a capa do álbum Sticky Fin
1976	Hamburgo	Donna Summer assiste à performance de Asha Puthli no prog Hits a Go go

Esse álbum nunca chegou a ser lançado, mas meses depois, uma imagem estranhamente semelhante apareceu nas prateleiras: um entreposto de jeans, com o zíper destacado, na capa do álbum dos Rolling Stones *Sticky Fingers*. Foi uma colaboração entre Warhol e Braun, que *Vanity Fair* chamou de "a arte de capa mais notória de 1971".

"[Eu pensei] 'O que é *Sticky Fingers*?' Puthli conta a mim. "Nunca pensei que os Rolling Stones fizessem música que você pudesse masturbar. Não há música com conotação sexual [no álbum]. Ou é que eu perdi algo?"

Puthli, agora com 79 anos, não parece se importar se Warhol parece ter roubado m b1 bet com ideia. Ela sabe que o mundo finalmente está pegando no que ela estava fazendo.

A cantora indiana-nascida estava quase se tornando uma grande estrela na década de 1970, suas fusões sensuais de jazz-disco antecedendo a era dos glitterballs dos EUA. Ela se apresentou no Studio 54, era vizinha de Bianca Jagger, conhecia Grace Jones, foi tatuada pela rainha da boemia Vali Myers e foi cortejada por os designers e fotógrafos de moda de ponta da época.

Seu antigo companheiro de quarto era a superestrela trans de Warhol Holly Woodlawn, sobre quem ela escreveu uma música – embora a música de Lou Reed, *Walk on the Wild Side*, sobre Woodlawn, seja muito mais conhecida.

Puthli diz que gostava da provocação da cena do Factory: ela estrelou um curta-metragem com Woodlawn e, brevemente, continuando m b1 bet com fase de estrela de cinema, apareceu quase nua no satírico rompimento *Savages*, que foi banido m b1 bet com m b1 bet com terra natal.

"Eu sentia: Eu sou indiano e estou influenciado pelo oeste. Por que não posso ser aceito m b1 bet com uma plataforma igual?"

Astro Bot: El próximo gran juego de PlayStation 5 con DNA de Sony, pero con un toque muy Nintendo

Astro Bot es el próximo gran juego de PlayStation 5, y aunque tiene ADN de Sony, hay algo muy Nintendo en él. Se aprovecha de todas las campanas y silbidos del mando DualSense, lo que recuerda a la forma en que Nintendo diseña juegos en torno a sus mandos. El aspecto espacial y los diferentes planetas que representan mundos coloridos para saltar recuerdan a Super Mario Galaxy. Y también hay una sensación de pura alegría al jugarlo. En una consola cuyos éxitos

más famosos son bastante serios, como God of War y The Last of Us, Astro Bot prioriza la jugabilidad.

"Creo que Sony tiene la mentalidad de la 'coolness' en el diseño de productos, pero también hay jugabilidad", dice Nicolas Doucet, director de estudio en Team Asobi, el estudio japonés detrás de Astro Bot. "No son mutuamente excluyentes ni se ven como antagonicos... El equipo de hardware realmente lo disfrutó, nadie fue demasiado quisquilloso. Son productos altamente elaborados, por lo que podrías imaginar que sus diseñadores no querrían que se manipularan – y ahí estábamos, pegando ojos en un VR y convirtiéndolo en una nave nodriza".

El origen de Astro Bot

El primer juego de Astro Bot, Rescue Mission, fue lo mejor que se hizo para el casco de realidad virtual de PlayStation, un plataformero ingenioso lleno de ideas novedosas. Astro's Playroom fue un regalo con el lanzamiento de la PS5 en 2024, diseñado para mostrar lo que la nueva consola y su controlador podían hacer. Lo hizo espléndidamente, con niveles temáticos en torno al rápido disco duro SSD de la PS5 o con una banda sonora de un GPU que canta, en la que se explotaron al máximo cada uno de los trucos del controlador PS5, desde el micrófono hasta los gatillos hápticos. Pero Astro's Playroom también fue, inesperadamente, un museo interactivo de hardware de juegos de Sony: a medida que jugabas, recolectabas consolas y periféricos y otros artilugios que llenaban poco a poco un laboratorio con la historia de PlayStation. Fue encantador. Ideas traviesas que no se repiten dos veces ... Astro Bot.

Durante el desarrollo de Astro's Playroom, Team Asobi trabajó muy de cerca con las personas que hacían la PS5 y el controlador – hasta el punto de que corrían entre edificios con prototipos en bolsas de papel, dice Doucet. "Nos prestaban prototipos de controladores que eran el doble del tamaño normal, a veces dos controladores unidos porque necesitaban más potencia... realmente te das cuenta del esfuerzo que supone encoger todo eso en un controlador que se ve bien y se siente bien en tus manos... esos tipos, ellos vienen con características como gatillos adaptativos y retroalimentación háptica, porque tienen una *sensación* de cómo se va a usar. Nuestro trabajo es intentar idear tantas ideas como podamos y validar esa sensación o invalidarla a veces. Se reduce al hecho de que no vendemos tecnología – vendemos una experiencia, una experiencia mágica, que *proviene* de la tecnología."

El futuro de Astro Bot

Ahora, Team Asobi tiene la libertad de crear un juego más grande y largo (unas 12 horas) que no esté atado a un pedazo de hardware de PlayStation como una demostración tecnológica extendida – aunque sigue siendo un homenaje manifiesto a todo lo que es Sony. Incorpora muchas ideas que no llegaron al juego de 2024. Astro Bot ahora vuela entre niveles en una nave espacial en forma de controlador cuyos gases de escape están hechos de símbolos de botones de PlayStation. Corriendo por unos niveles como el simpático robot, deslizándose por un tobogán con un montón de pelotas de playa, saltando desde una tabla alta en una piscina, derrotando a un gran pulpo enfadado con un par de guantes de boxeo de cara de rana extensibles, recogiendo astillas metálicas con imanes en una bola lo suficientemente grande como para romper cosas y hinchar a Astro como un globo antes de impulsarlo por ahí con gas expelido.

Es extremadamente lindo y gracioso, y está repleto de detalles juguetones – descubrí que podía cortar troncos de madera con la ráfaga de llama del jetpack de Astro, por el mero hecho de que es divertido, y cuando salté sobre una tortuga para ver si podía montar en su espalda, Astro adoptó una pose confiada de surfista. Cuando encontré una habitación secreta después de acariciar a algunas anémonas tristes, me recibió con un coro de "¡see-cret!". Estos detalles no son trascendentales, pero como dice Doucet, "eso importa, porque todas estas pequeñas cosas son recuerdos".

¿No me reconoces? ... Astro Bot.

El universo de Astro Bot

Los niveles son como un sistema solar que se expande lentamente hacia afuera, a medida que la dificultad aumenta: en el centro están los lugares más seguros, donde un niño de cinco años podría divertirse pateando un balón, saltando a través del agua y dando un puñetazo a los malos ocasionales, y en los bordes están los niveles más desafiantes. Hay más de 150 pequeños homenajes a los juegos de PlayStation, desde PaRappa the Rapper hasta Journey, en forma de robots que se disfrazan y que puedes rescatar. Los niveles de desafío ponen a prueba mis habilidades considerables de plataformas 3D de los 90 con plataformas suspendidas en el tiempo y saltos precisos sobre minúsculas pistas de hielo suspendidas en el espacio. Es la diversión más sencilla que he tenido jugando a un juego en mucho tiempo.

Team Asobi es relativamente pequeño – alrededor de 65 personas – y relativamente internacional. Tres cuartas partes del equipo son japoneses, dice Doucet, y el resto representa 16 nacionalidades diferentes. Algunos trabajaron en proyectos de PlayStation anteriores como Shadow of the Colossus o Gravity Rush, pero otros llegaron nuevos. Todos están dedicados a ganar a Astro Bot el estatus de mascota de verdad de PlayStation, dice Doucet. "Queremos que Astro crezca en una franquicia verdaderamente potente – queremos elevar a este pequeño tipo", me dice. "Tenemos mucho con lo que cumplir en PlayStation, pero tampoco olvidamos ser los underdogs – eso es parte de la mentalidad de éxito, siempre quieres estar persiguiendo algo. Cuando te conformas es cuando los juegos empiezan a perder su alma".

Astro Bot está lleno de alma. Es claramente el producto de un equipo de desarrollo que se está divirtiendo mucho. "Tenemos mucha pasión geek – soy coleccionista de PlayStation yo mismo", dice Doucet. "Suena un poco cursi, pero es importante para nosotros ser felices, para que los jugadores sientan felicidad".

Astro Bot estará disponible el 6 de septiembre en PlayStation 5.

...

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: m b1 bet com

Palavras-chave: **m b1 bet com - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-09-08