

Noah Lyles establece récord en los trials de atletismo de EE. UU.

El tres veces campeón mundial Noah Lyles dio un paso más hacia la realización de sus ambiciones de un doblete de sprint olímpico al ganar los 200 metros en un tiempo récord en los trials olímpicos de atletismo de EE. UU.

El estadounidense cruzó la línea en 19.53 segundos en Hayward Field, Eugene el sábado, para el tiempo más rápido del año en la prueba y también batió el récord de los trials de Michael Johnson de 19.66, que había estado en pie durante 28 años.

Lyles superó esa marca por primera vez al ganar su semifinal en 19.60 el viernes, aunque en esa ocasión el viento era demasiado fuerte para que su tiempo se registrara como récord.

Al salir de la curva, el campeón defensor tenía mucho trabajo por hacer, pero superó a Kenny Bednarek, que terminó segundo con un récord personal de 19.59, en los últimos 50 metros.

El medallista de plata mundial de 20 años Erriyon Knighton fue tercero en 19.77, asegurando el último lugar en los Juegos Olímpicos en la prueba.

"Sabía que definitivamente estaba trabajando en algo", dijo Lyles, per el Associated Press, de Bednarek.

"Así que salí de la curva y dije 'OK, estoy bien. He estado aquí muchas veces antes. Vamos a llegar a los últimos 80. Se va a caer, y voy a acelerar'".

Lyles – que ganó los 100m en los trials la semana pasada – estableció como el hombre más rápido del mundo en los últimos campeonatos mundiales, ganando los 100m con un tiempo personal récord de 9.83 segundos antes de reclamar una tercera corona consecutiva en los 200m.

"Afirmas que vas a salir allí y ganar cuatro medallas, así que el objetivo tenía que ser ganar los 100m y los 200m. El trabajo está hecho", dijo Lyles a los periodistas. "Estoy exactamente donde necesito estar".

El estadounidense terminó en un decepcionante tercer lugar en los 200m de Tokio, pero ha sido dominante sobre la distancia desde entonces y será el claro favorito para ganar el oro en París en agosto.

Gabby Thomas da una indicación en los 200m femeninos

En los 200m femeninos, Gabby Thomas dio todas las indicaciones de que podría mejorar el bronce que ganó en Tokio, ganando la carrera en 21.81. Fue el segundo tiempo más rápido del año, la de 27 años había publicado un tiempo récord mundial líder de 21.78 en su semifinal.

"Siento que todo está llegando en el lugar correcto en el momento correcto y he cumplido con mi parte", dijo Thomas, per World Athletics. "Ahora estamos buscando la medalla de oro".

Brittany Brown y McKenzie Long fueron segunda y tercera respectivamente, mientras que la ganadora de los 100m Sha'Carri Richardson fue cuarta, perdiéndose la oportunidad de doblar en París.

En otras noticias, Grant Holloway estuvo a 0.06 segundos del récord mundial en ganar los 110m

vallas en 12.86. La campeona olímpica Valarie Allman (70.73m) ganó el disco femenino, mientras que Tara Davis-Woodhall ganó el salto de longitud femenino.

Resumen y traducción al portugués de Brasil del artículo

El artículo original discute el estado actual de la industria de juegos **jogos ps2 online** 0 2024, apuntando como a la industria creció temporalmente durante la pandemia, pero ahora está pasando por una sobrecorrección. Estudios y corporaciones 0 que expandieron rápidamente están demitiendo funcionarios y cerrando estudios. No obstante, el artículo también destaca que estamos viviendo un período 0 brillante para juegos independientes, con muchos éxitos entre los juegos independientes más vendidos en Steam **jogos ps2 online** 2024. El artículo concluye 0 que, a pesar de la situación difícil en la cima de la industria, la creatividad está floreciendo **jogos ps2 online** otros lugares, especialmente entre los desarrolladores 0 independientes.

Tradução

O estado atual da indústria de jogos **jogos ps2 online** 2024

Em 2024, falamos muito sobre o declínio do setor de jogos: após 0 um influxo de caixa durante a pandemia, quando as pessoas procuravam formas seguras de se distrair e socializar **jogos ps2 online** interiores 0 e o crescimento da indústria de jogos foi temporariamente supercarregado, este ano foi uma correção exagerada. Estudos e corporações que 0 expandiram muito rapidamente, fizeram muitas contratações e aquisições, estão demitindo funcionários e fechando estudos. Desenvolvedores procurando empregos estão encontrando menos 0 oportunidades. E os jogos cujo desenvolvimento foi interrompido pela pandemia estão levando mais tempo para chegar ao mundo, resultando **jogos ps2 online** 0 uma lista comparativamente escassa de títulos este ano **jogos ps2 online** comparação com o furor **jogos ps2 online** 2024.

Você pode ver o Festival de 0 Verão de Jogos – o evento menor **jogos ps2 online** Los Angeles que de fato substituiu a E3 – como uma reflexão 0 dessa diminuição. O que costumava ser um enorme, visualmente impactante e caro show de três dias **jogos ps2 online** vastos pavilhões do 0 Centro de Convenções de Los Angeles agora é um pequeno aglomerado de prédios a alguns quarteirões da Rua dos Sem-Teto. 0 As pomposas conferências de imprensa agora são transmissões ao vivo de 90 minutos que você pode assistir no seu computador 0 portátil.

Eu achei difícil não me sentir um pouco abatido **jogos ps2 online** meu primeiro dia **jogos ps2 online** Los Angeles na semana passada; eu 0 senti que os melhores dias da indústria de jogos poderiam estar bem no passado.

Mas talvez haja outra maneira de vê-lo. 0 Em Los Angeles no final de semana passado, o apresentador Geoff Keighley abriu o showcase do Festival de Verão de 0 Jogos com uma imagem mostrando os jogos mais vendidos do Steam **jogos ps2 online** 2024 – e a maioria deles são jogos 0 independentes (ou "independentes de espírito"). Entre eles estão Palworld, o sucesso de Pokémon com armas de janeiro; Helldivers 2, o 0 jogo de tiro **jogos ps2 online** equipe da Sony que provavelmente não tinha grandes expectativas; Hades II, o jogo de ação de 0 mitologia grega de arte-casa; Manor Lords, sobre dirigir uma sociedade feudal; Balatro, o jogo de pôquer surreal e onírico; e, 0 ah, Supermercado Simulator.

Esses são os jogos mais bem-sucedidos **jogos ps2 online** termos de unidades vendidas, mas criativamente, como escrevi no mês passado, 0 também estamos **jogos ps2 online** um período brilhante para jogos independentes.

O final de bloco da indústria de jogos está **jogos ps2 online** baixa. Orçamentos 0 inflados e flops de alto perfil, como Redfall da Microsoft e Suicide Squad da Warner, estão resultando **jogos ps2 online** uma abordagem 0 realmente entediante, **jogos ps2 online** que parece que cada jogo

precisa ser vinculado a um enorme franquias de longa data ou um 0 sink de atenção ao vivo projetado para extrair dinheiro dos jogadores por anos. As apostas estão altas demais para qualquer 0 tipo de risco.

Felizmente, havia centenas de jogos mais inovadores no fim de semana **jogos ps2 online** seus muitos showcases de trailers e 0 jogáveis no campus pequeno onde o Festival de Verão de Jogos foi realizado este ano. Eu joguei UFO 50, uma 0 coleção de 50 jogos diferentes e surpreendentemente abrangentes envolvidos **jogos ps2 online** uma antologia alternativa da década de 1980; Tales of the 0 Shire, um jogo sobre cozinhar refeições para seus vizinhos hobbits; Fear the Spotlight, um jogo de terror dos anos 90; 0 Arranger, um jogo de RPG de puzzle surpreendentemente único que me lembrou do Crypt of the NecroDancer; e While Waiting, 0 um jogo de cartoon escuro e cômico sobre desperdício de tempo e a essencialidade da futilidade da vida que se 0 sente como uma tira cômica jogável. Assistindo ao show do Festival de Verão de Jogos e a outras transmissões de 0 showcase ao longo do fim de semana, eu vi centenas mais. Não estamos vendo muita inovação dos maiores jogos da indústria 0 de jogos no momento. Mas, como mostra essa lista dos 10 melhores jogos do Steam **jogos ps2 online** 2024, os próximos jogos 0 de quebra podem não vir deles. Innersloth, criadores do megahit pandêmico Among Us, anunciaram durante o Festival de Verão de 0 Jogos que estavam configurando um novo fundo (amavelmente chamado Outersloth) para desenvolvedores independentes com boas idéias. Enquanto isso, a Blumhouse 0 – a empresa de produção de filmes de horror – está entrando no mundo dos jogos com **jogos ps2 online** própria etiqueta 0 de jogos de horror de baixo orçamento, começando com uma lista inicial de seis.

Estou vendo sinais de regeneração criativa nessa 0 extremidade da escala, e isso me faz sentir otimista.

Durante o auge do E3, um decênio ou mais atrás, o evento 0 representava uma indústria de jogos que sempre parecia estar **jogos ps2 online** ascensão. Todo mundo competia criativamente e tecnicamente para ser o 0 próximo grande negócio, superando uns aos outros com revelações espetaculares e eventos chamativos. Era garrido e muitas vezes sem gosto, 0 mas era *excitante*. Nos dias atuais, a indústria de jogos já é o próximo grande negócio: é uma indústria de entretenimento 0 madura **jogos ps2 online** que o ritmo do cambiante é mais lento e as maiores empresas e empresas de jogos são inimaginavelmente 0 maiores do que antes. As empresas mais bem-sucedidas **jogos ps2 online** jogos – EA, PlayStation, Nintendo, Epic Games com Fortnite, Riot com 0 League of Legends, 2K com Grand Theft Auto – não precisam gastar milhões **jogos ps2 online** um evento vistoso quando já têm 0 milhões de jogadores.

Há menos competição, menos impulso de empresas de jogos e fabricantes de consoles para provar a si mesmos.

Mas 0 também há muito mais pessoas envolvidas do que antes: mais jogadores, mais jogos e mais criadores de jogos **jogos ps2 online** todas 0 as escalas, **jogos ps2 online** todo o mundo. Los Angeles **jogos ps2 online** junho não é o centro do universo de jogos mais. A 0 próxima grande coisa pode vir de qualquer lugar. É fácil ver estagnação, assimilação e repetição se tudo o que você 0 estiver olhando for o topo da indústria de jogos. Se quiser se sentir animado sobre o futuro, tudo o que 0 você tem que fazer é olhar **jogos ps2 online** outro lugar.

O que jogar

Star Wars: Hunters. [aposta esportiva futebol dicas](#)

Enquanto você 0 espera o épico jogo de mundo aberto de aventura de Ubisoft Star Wars Outlaws, você deveria definitivamente conferir **Star Wars: 0 Hunters**.

Recentemente lançado **jogos ps2 online** smartphones e Nintendo Switch, é um jogo de tiro **jogos ps2 online** equipe baseado **jogos ps2 online** arena, no qual você 0 pode participar como várias crenças do universo Star Wars, incluindo Jedi, caçadores de recompensas, Wookiees e

Jawas – todos com 0 suas próprias armas e habilidades, claro. Hunters é apresentado maravilhosamente, com locais reconhecíveis dos filmes e muitos sons e músicas 0 familiares. O veterano de jogos móveis Zynga garantiu que os intuitivos controles fiquem acessíveis para fãs, independentemente de suas habilidades 0 de tiro.

Disponível em: Nintendo Switch, iPhone, Android

Tempo estimado de jogo: 20+ horas

O que ler

Nenhuma arma a vista ... 0 Escritório de Correios Catto, um dos títulos acolhedores exibidos no Wholesome Direct.[aposta esportiva futebol dicas](#)

O que clicar

Bloco de Perguntas

Elden Ring ... nada de nado.[aposta esportiva futebol dicas](#)

Esta semana, a pergunta vem de **Oli Guy**, metade do podcast 0 Bonus Points, que perguntou:

*"Quando se interage com água que mata o jogador, **jogos ps2 online** que ponto ela deve o matar? Instantaneamente? 0 Quando cobrir a cabeça? Não pode pisar nelas de jeito nenhum?"*

Contida nesta pergunta aparentemente simples está uma das mais importantes 0 dicotomias no processo de design de jogos modernos: um jogo de video game é uma experiência de imersão de role-playing 0 **jogos ps2 online** que a autenticidade é primordial ou é uma máquina de jogar, como um tabuleiro de Monopoly ou uma mesa 0 de pinball, **jogos ps2 online** que o estado de falha (no caso, afogamento) deve ser o mais breve possível para que o 0 jogador possa voltar a jogar.

Se a primeira for a mais importante, então temos muitos problemas – quando um jogador cai 0 **jogos ps2 online** água, o jogo deveria fazer muitos cálculos sobre o peso deles, se eles têm a habilidade de nadar, se 0 há correntes fortes e, **jogos ps2 online** seguida, calcular o resultado – neste caso, você teria uma animação longa de afogamento, mas 0 isso ficaria entediante depois um tempo. Isso é o problema com a realidade. Olhe para a viagem rápida – não 0 é realista que você possa se deslocar instantaneamente de um ponto na mapa para outro, mas é conducente ao jogo 0 agradável. Portanto, o que se faz?

Muitos jogos fornecem pistas visuais sobre a potencial periculosidade da água: trechos rasos e seguros 0 podem ser de cor mais clara, por exemplo; na era 2D, a água que poderia ser atravessada geralmente era transparente, 0 o que dizia ao jogador que fazia parte do espaço explorável (por exemplo, Sonic the Hedgehog), mas se fosse opaca 0 (Aladdin), seria suco de morte. Portanto, não pode haver regra definitiva, porque diferentes jogos têm diferentes abordagens e prioridades de 0 design.

Parece loucura que seus personagens **jogos ps2 online** Elden Ring ou Dragon's Dogma não podem nadar e morrerão imediatamente se entrarem **jogos ps2 online** 0 contato com a água, enquanto Link pode explorar os domínios aquáticos de Hyrule desde que tenha alguma resistência. Em um 0 jogo de role-playing realista, deveríamos ter ao menos uma curta animação autêntica de afogamento quando o personagem do jogador é 0 exposto a água perigosa – isso forneceria uma lição e uma punição ao jogador.

Mas **jogos ps2 online** um jogo online baseado **jogos ps2 online** 0 time, deveria acabar o mais rápido possível para que você possa voltar ao jogo.

Se você achar que essa matéria é 0 trivial, o site TVTropes tem um vasto wiki sobre quais jogos permitem nadar e quais não permitem, enquanto o subreddit 0 Elden Ring tem longas discussões

sobre a letalidade de domínios aquáticos, onde um usuário afirma de forma despreocupada, "as aulas 0 de natação são caras no Meio Entre". No geral, a maioria dos jogadores não parece se importar se seu personagem 0 está sujeito a uma animação de afogamento grotesca ou morre no momento **jogos ps2 online** que toca a superfície. Só querem que 0 as regras sejam claras e consistentemente aplicadas.

Se você tiver uma pergunta para o Bloco de Perguntas – ou qualquer outra 0 coisa a dizer sobre a newsletter – responda ou envie um e-mail para pushingbuttonstheguardian.com

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: jogos ps2 online

Palavras-chave: **jogos ps2 online - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-08-20