

## Corea del Norte está suministrando armas a Rusia para la guerra en Ucrania

Después de que en agosto del año pasado la Casa Blanca advirtiera sobre negociaciones armamentísticas entre Putin y Kim Jong-un, en septiembre Kim visitó a Putin en el este de Rusia. Pocas semanas después, las autoridades estadounidenses afirmaron que Corea del Norte había enviado más de 1000 contenedores de armas a Rusia para su uso en la guerra en Ucrania. Para marzo, según las autoridades, Corea del Norte había enviado cerca de 7000 contenedores de armas a Rusia.

Si se trata de proyectiles de artillería de 152 milímetros, los contenedores podrían transportar hasta tres millones de cartuchos, declaró el ministro de Defensa de Corea del Sur. O, si están llenos con cohetes de 122 milímetros, podrían contener más de medio millón de cartuchos. También podrían tener una mezcla de ambas municiones, dijo. En su más reciente estimación, el ministro, Shin Wok-sik, puso la semana pasada en 10.000 el número de contenedores enviados por Corea del Norte a Rusia.

Además, la Casa Blanca dijo en enero que Rusia había comenzado a lanzar misiles balísticos producidos en Corea del Norte. Expertos en control de armamento afirmaron que se han encontrado fragmentos del misil balístico de corto alcance Hwasong-11A en los escombros tras los ataques aéreos rusos contra ciudades ucranianas desde hace meses, incluido Járkov en febrero. Corea del Norte también podría estar suministrando misiles antitanque y misiles tierra-aire portátiles, así como rifles, lanzacohetes, morteros y proyectiles, según declararon a los periodistas militares surcoreanos en noviembre.

Tanto Moscú como Pyongyang niegan el comercio de armas, prohibido por las sanciones de Naciones Unidas.

## ¿Qué importancia tienen estas armas?

La guerra en Ucrania es una guerra de desgaste, en la que Rusia y Ucrania tratan de superarse en armamento mutuamente, disparando miles de proyectiles de artillería, misiles y cohetes cada día. Eso significa que toda la munición proporcionada por Corea del Norte ayuda a mantener la ventaja de Rusia sobre Ucrania.

## A falecimento da Xbox 360 Digital Store: uma era se encerra

A loja digital Xbox 360 é a última a fechar as portas, seguindo o encerramento da loja Wii U e 3DS **slotspalace com** março. Ela fechou **slotspalace com** segunda-feira, levando consigo cerca de 220 jogos, de acordo com uma análise do Video Games Chronicle.

Embora a Microsoft seja a melhor das empresas principais **slotspalace com** termos de compatibilidade reversa e preservação de jogos - mesmo com os 220 jogos perdidos, uma grande porcentagem do catálogo de jogos do Xbox 360 ainda pode ser legalmente jogada **slotspalace com** consoles posteriores - é impressionante que a Xbox 360 Marketplace tenha durado quase 20 anos (o console foi lançado no final de 2005). Não foi a primeira loja digital **slotspalace com** um console, mas foi a primeira que eu usei, e supino que a mesma foi verdadeira para muitos jogadores britânicos - o Xbox 360 foi o console mais popular de **slotspalace com** geração neste país. Em retrospectiva, a Marketplace estava impressionantemente à frente de seu tempo.

Na década de 2000, as vendas de jogos **slotspalace com** lojas físicas ainda eram o rei, e os varejistas detinham uma enorme influência sobre o preço e a distribuição de jogos. Na época, oferecer jogos digitais apenas corria o risco de represálias dos Electronics Boutique e Game. Recordo de conversas na época sugerindo que algumas lojas estavam ameaçando não vender o Xbox 360 **slotspalace com** absoluto, porque deixar os jogadores baixar jogos digitalmente desafiava tão fortemente o modelo de negócios dos varejistas. (Para ser justos, eles estavam certos - as vendas de jogos **slotspalace com** lojas físicas estão **slotspalace com** um espiral de morte prolongada há anos.)

A Xbox 360 Marketplace não moveu a agulha sozinha. A transição para lojas digitais foi gradual, e todos os principais jogadores, desde o Steam até o Sony e Nintendo, desempenharam seu papel ao longo dos anos. "No início, o digital era algo aditivo ao varejo", diz Chris Dring, chefe do GamesIndustry.biz. "Mais de 90% dos jogos de console durante esse tempo eram comprados **slotspalace com** caixas **slotspalace com** prateleiras **slotspalace com** locais como Game e Tesco, e não foi até 2024 que a maioria (51%) dos jogos AAA de console estava sendo baixada **slotspalace com** vez de ser comprada **slotspalace com** uma caixa. A Xbox Live Marketplace era principalmente o lugar onde as pessoas compravam DLC ou o ocasional indie gem que podia ser acessado apenas via loja digital. Mas ela fundamentou o início da mudança **slotspalace com** direção ao futuro digital **slotspalace com** que agora vivemos. Todos agora imitam o que a Xbox fez com o Xbox Live e a Marketplace."

#### Data Evento

2005 Lançamento do Xbox 360

2024 Fechamento da Xbox 360 Marketplace

Mas o que a Xbox 360 Marketplace realmente alterou para os jogadores de console não foi *como*

comprávamos jogos, mas

*que*

jogos podíamos comprar. No PC, sempre foi possível baixar e jogar jogos menores e experimentais, mas antes do Xbox 360, você não podia fazer o mesmo **slotspalace com** consoles. Acho que a Marketplace habilitou diretamente a renascença dos jogos independentes de 2010 **slotspalace com** diante, fornecendo aos desenvolvedores e editores de jogos menores uma maneira de vender seus jogos a milhões de jogadores de console sem as despesas e os problemas logísticos do lançamento de uma cópia **slotspalace com** caixa.

A Xbox Live Arcade, que começou no Xbox original, mas atingiu seu auge durante a era do 360, foi revolucionária: todas as semanas havia um novo jogo pequeno, descarregável por £10 ou menos, de desenvolvedores grandes e pequenos. Eu joguei centenas de jogos dessa maneira, e eles foram alguns dos primeiros jogos fora da caixa que eu possuía. Entre eles estavam Limbo, e Fez, e Geometry Wars, e Super Meat Boy, e a melhor versão de Uno (não me). Há um caso forte a ser feito de que a Xbox 360 Marketplace introduziu milhões de jogadores de console **slotspalace com** jogos independentes.

Há desvantagens na transição digital, como Dring aponta. "Em 2005, o Xbox (e o PlayStation e o Nintendo) era uma plataforma. Agora eles são a plataforma, o distribuidor e o varejista. Eles controlam toda a cadeia. E cada vez mais, através de seus sites, canais do YouTube e {sp}s de anúncios, eles estão se tornando seus próprios meios de comunicação também."

Nós nos acostumamos tanto a baixar jogos digitalmente que é fácil esquecer como era novo isso uma vez. No adeus à Xbox 360 Marketplace, também estamos dizendo um adeus final a uma era de jogos **slotspalace com** que até o DLC ainda se sentia novo e emocionante. Eu realmente extraño aqueles tempos. E todas aquelas rodadas longas de Uno do Xbox 360 à noite.

## O que jogar

[pixbet codigo](#) Obrigado por estar aqui!

O jogo de comédia britânico extremamente engraçado

**Obrigado por estar aqui!**

está disponível hoje, e as críticas (incluindo a nossa) são brilhantes. Ele é feito por dois moradores de Barnsley e está situado na fictícia cidade do norte de Barnsworth, que parece ter sido construída inteiramente **slotspalace com** torno de piadas visuais. É curto e doce, mas repleto de ótimas piadas e comédia situacional bizarra que continua a tradição de Monty Python e The Mighty Boosh.

- **Disponível em:** Nintendo Switch, PlayStation 4/5, PC
- **Tempo estimado de jogo:** 3 horas

## O que ler

- O correspondente de jogos do Guardian, Keith Stuart, passou algumas semanas **slotspalace com** LA há pouco tempo para passar algumas dias com **Star Wars Outlaws**, o tiro ao alvo aberto da Ubisoft **slotspalace com** um jogo de mundo aberto do Star Wars estrelado por um renegado à la Han Solo. Parece bom o suficiente para furar a fadiga do Star Wars.
- Falando de vendas de jogos: a loja britânica **Game** está encerrando seu esquema de recompensas hoje, 31 de julho. Se você tiver pontos pendentes **slotspalace com slotspalace com** conta, precisa gastá-los até o final do dia.
- Que legal é essa controller personalizada do Astro Bot da PS5? Diferentemente da maioria dos controles de jogo ultra-específicos e de nicho, esse não é apenas um exercício de marketing, você pode realmente comprá-lo. As pré-encomendas abrem 9 de agosto.
- Maravilhoso saber por que não há um tie-in oficial de jogos olímpicos, como a longa série Mario vs Sonic nos Jogos Olímpicos? O Eurogamer relata que é porque os Jogos Olímpicos optaram por seguir o caminho dos NFTs e esports **slotspalace com** vez disso. Ew.

## O que clicar

## Bloco de perguntas

[pixbet codigo](#) XCOM: Enemy Unknown.

O leitor **Akshay** pergunta esta semana:

*"Acabei de terminar Yakuza 7: Like a Dragon e me senti completamente sem propósito nos dias seguintes. Joguei esse jogo por quase 180 horas e foi difícil dizer adeus. Qual é a **slotspalace com** melhor maneira de amenizar esses sentimentos de ressaca pós-jogo?"*

Oh, eu sei disso! Recordo de passar horas e horas no XCOM (acima), salvando o mundo e sentindo-me completamente sem propósito depois, sentado no meu sofá **slotspalace com** pijamas. Eu senti o mesmo com jogos como The Elder Scrolls: Oblivion, onde passei tanto tempo que me lembro de sair do meu apartamento depois dos créditos rolaem e simplesmente andar à toa pela cidade. Eu sinto o mesmo com livros e séries de TV algumas vezes, quando é hora de dizer adeus a personagens e mundos com os quais vivi por um tempo. Mas gastamos tanto tempo com jogos, e eles são tão envolvendo. Às vezes, se sente como um término quando eles terminam.

E, assim como depois de um término: pular diretamente para um novo jogo logo depois não é a maneira de fazer. Ele apenas convida a comparação negativa. Então, entre jogos grandes, gosto de passar o tempo **slotspalace com** outras coisas - estar ao ar livre, pegar um romance, talvez

sair para um drink com os amigos que eu tenho temporariamente negligenciado **slotspalace**  
**com** favor de Breath of the Wild - até que realmente

*sinta*

que estou pronto para algo novo.

*Se você tiver uma pergunta para o Bloco de Perguntas - ou qualquer outra coisa a dizer sobre a newsletter - envie-nos um email para [pushingbuttonstheguardian.com](mailto:pushingbuttonstheguardian.com).*

---

**Informações do documento:**

Autor: [symphonyinn.com](http://symphonyinn.com)

Assunto: slotspalace com

Palavras-chave: **slotspalace com - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-09-03