

## Australia's Female Sprinters Sem falharem nas Medalhas nos 100m Livre nos Jogos Olímpicos de Paris

As sprinteres australianas foram barradas das medalhas na final dos 100m livre na noite de quarta-feira, **sportbetano** uma das maiores surpresas dos Jogos Olímpicos de Paris.

Em uma corrida excepcionalmente próxima, a detentora do recorde mundial da Suécia, Sarah Sjöström, finalmente triunfou na prova azul-riband no seu quinto Jogos Olímpicos, vencendo **sportbetano** 52.16seg da americana Torri Huske (52.29) e da Hong Kong Siobhan Haughey (52.33).

Dois dias depois de ganhar a **sportbetano** primeira medalha de ouro individual nos 200m livre, a campeã mundial de 20 anos, Mollie O'Callaghan, perdeu as medalhas pelo mais estreito margem de 0,01 segundos, terminando **sportbetano** quarto lugar **sportbetano** 52,34. A segunda contendora australiana, Shayna Jack, terminou **sportbetano** quinto lugar.

Inscreva-se para Briefing Olímpico e Paraolímpico

Nosso boletim informativo diário vai ajudá-lo a acompanhar todas as ocorrências nos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos

**Aviso de Privacidade: Os boletins informativos podem conter informações sobre caridades, anúncios online e conteúdo financiado por terceiros. Para mais informações, consulte nossa Política de Privacidade. Utilizamos o Google reCaptcha para proteger nosso website e o Google Privacy Policy e Terms of Service aplicam-se.**

depois da promoção do boletim informativo

*Mais para se seguir.*

## Launch y éxito de Apple Arcade en el mercado de juegos móviles: ¿qué sigue?

En septiembre de 2024, Apple presentó su servicio de suscripción de juegos, Arcade, y atrajo una gran atención, al igual que con todas las novedades de la empresa. Ofreciendo 100 juegos premium sin publicidad y por una tarifa mensual de £4.99/R\$4.99 (ahora £6.99), con la promesa de más títulos por venir, fue un intento de llevar el modelo de negocio de Netflix a los juegos.

Creó una alternativa en un mercado de juegos móviles en el que los juegos gratuitos y apoyados por publicidad eran dominantes. La dominación de títulos como Genshin Impact, Clash of Clans y Candy Crush dificultó que los creadores de juegos de pago y premium encontrarán una audiencia, pero Arcade ofreció una gama de títulos seleccionados cuidadosamente que podían ejecutarse en los dispositivos de Apple: iPhone, iPad, Mac y Apple TV, sin anuncios ni compras dentro de la aplicación. Los juegos también funcionaron sin conexión, eliminando la molestia de ser desconectado de un juego en el Metro de Londres.

Cinco años después, el mercado es muy diferente. Los consumidores son bombardeados con nuevos servicios de suscripción en TV, películas y juegos, mientras que las plataformas heredadas como Netflix y Amazon Prime se expanden agresivamente en el territorio de Apple con ofertas de juegos.

¿Qué significa esto para Arcade? ¿Es aún una prioridad para Apple?

## Un balance entre juegos innovadores y familiares

Alex Rofman, director senior de Arcade y veterano de 15 años en Apple, describe un enfoque bastante directo a la hora de configurar Arcade. "Se trataba de juegos que estaban diseñados solo para ser divertidos y atractivos, no construidos en torno a un modelo de negocio, no construidos en torno a temporizadores o videos publicitarios", dice. "No estábamos tratando de replicar los géneros más populares en el móvil necesariamente, no estábamos tratando de traer una coincidencia tres que fuera mejor que Candy Crush... nos enfocamos en juegos que no habrían tenido una oportunidad de otra manera".

Actualmente, en Arcade, títulos innovadores como Assemble With Care, Card of Darkness, Neo Cab y Mutazione aún reciben espacio en la página principal. Pero también hay un énfasis enorme en juegos familiares como Hello Kitty, Tamagotchi y Disney. Esto tiene sentido práctico para una gran demografía de usuarios de Apple: padres tecnológicamente inteligentes con niños aburridos.

Punto brillante... Neo Cab.Imagen: Chance Agency

Esto, junto con el número creciente de juegos antiguos bien recibidos del App Store como Fruit Ninja, Jetpack Joyride y Threes que se fusionan en Apple Arcade, representa un cambio en la dirección desde el catálogo inicial. Inicialmente, parecía que Apple pensaba que Arcade sería para fanáticos de juegos cool e indie que simplemente no podían encontrarlos en el App Store: títulos bien revisados, galardonados y reconocidos de productores como Annapurna, Die Gute Fabrik y Devolver absolutamente dominaron la selección. Todavía están presentes, pero no en los mismos números. Los juegos familiares han

---

#### **Informações do documento:**

Autor: symphonyinn.com

Assunto: sportbetano

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

Data de lançamento de: 2024-10-10