

heat x clippers palpite

Autor: jandlglass.org Palavras-chave: heat x clippers palpite

Resumo:

heat x clippers palpite : jandlglass.org está esperando por você para lutar, surpresas estão esperando por você!

Associação Atlética Ponte Preta (em português: [PsojPasCPw Pt[ti k p ti petPe]), te referida como simplesmente ponte Prata, é um clube de futebol brasileiro em São Paulo; Associação Atlântica Barra Preto – Wikipédia a enciclopédia livre

conteúdo:

heat x clippers palpite

Cada mês, alguma combinação do seguinte provavelmente aparece na sua declaração bancária: Netflix, Disney+, Amazon Prime Video, Apple TV+, Now, Hayu.

Cada uma dessas plataformas de streaming oferece aos espectadores acesso a um determinado acervo de filmes e programas de TV, e acompanhá-los parece impossível. Se você quiser assistir à última temporada de *The Bear*, por exemplo, terá que apresentar *Disney+* (£4.99 com propagandas, £7.99 padrão, £10.99 premium) à sua lista. Isso é, a lista que já inclui *Netflix* (£4.99/£10.99/£17.99), que você acabou de reativar para assistir aos novos episódios de *Bridgerton*. Na verdade, se você investir todas essas apps de streaming de uma vez, dentro de alguns meses, provavelmente encontrará que poderia ter se permitido uma fuga de luxo por o mesmo dinheiro gasto para sentar dentro e assistir à televisão.

Gerenciar esses serviços de streaming se parece cada vez mais com uma complicada jogada de malabarismo, e parece que novos streamers estão chegando à mesa constantemente. Este mês, a Fox Corporation de Rupert Murdoch lançou *Tubi*, uma app de streaming gratuita e financiada por propagandas. Os materiais de marketing dizem que ele apresentará, entre outros programas, os filmes *Twilight* (ou seja, os mesmos filmes *Twilight* que costumavam estar no Netflix até que o acordo de licenciamento expirasse) e *Happy Gilmore*. O ponto de venda é que *Tubi* é grátis, financiado por propagandas um cenário de streaming que você está pagando pelo menos £5 por mês por cada serviço. Mas mesmo que *Tubi* não cobre, não posso dizer que eu saudarei sua chegada.

Streaming é outra haste do garfo de conveniência – você assiste ao *Netflix* enquanto pede um hambúrguer no *Deliveroo* e depois solicita uma entrega do *Gopuff* de papel higiênico e uma lata de Fanta Lemon uma hora depois – mas algum momento ele apenas se torna entediante. Eu acho que nos torna incuriosos, e às vezes, quando estou fazendo o scroll infinito "o que devo assistir" meus muitos apps de streaming – e frequentemente aterrissando nada – penso na forma como eu abordava TV e filmes quando adolescente. Eu andava mergulhando no *Tumblr* cliques e imagens que me provocavam o cérebro, e depois procurava os programas e filmes deles, geralmente assistindo-os via links duvidosos do *Putlocker*. Esse tipo de streaming foi quase morto por apps como o *Netflix*, muito ao prazer dos muitos pais cujos computadores desktop da família foram devastados por pop-ups, tudo porque seus adolescentes estavam fazendo *Anchorman 2*.

Isso era, verdade, quando a internet era mais como um scrapbook divertido do que um "olhe tudo

juntos, tudo ao mesmo tempo" assunto, mas momentos como esses que estou deitado no meu sofá decidindo o que assistir, eu extraño essa abordagem mais pró-ativa e pessoal. Não acho que sou o único. Recentemente, especialmente onde o gigante do streaming de músicas *Spotify* está preocupado, os usuários reclamaram de serem alimentados com as mesmas músicas repetidamente, geralmente por artistas de grandes rótulos como Sabrina Carpenter e Billie Eilish, via sua função *autoplay*. Isso começou a me incomodar recentemente, e minha solução foi ouvir a rádio. Funcionou: via estações como *Do!!You!!!* acabei descobrindo artistas que nunca ouvi antes, e me aprofundando outros que me lembraram que gosto.

Streaming parece particularmente inadequado diante das grandes experiências de TV tempo real que obtemos da TV terrestre. Quando a Inglaterra joga na Euro, por exemplo, você tem a sensação de que milhões estão assistindo ao mesmo tempo, e que você é um deles, o que é integral ao espírito da televisão. Embora os canais tradicionais não ofereçam escolha infinita, no seu melhor momento eles nos dão um sentido de imediatismo e conectividade que o streaming não consegue realmente alcançar. O cinema, cada vez mais, faz o mesmo: pense no barulho criado pelo fenômeno *Barbenheimer*, por exemplo, que viu espectadores se precipitando para o cinema, ansiosos por fazer parte de algo maior do que apenas assistir uma tela sozinho casa. A chegada do *Tubi*, para alguns, será uma benção entre os muitos outros serviços de streaming premium, especialmente diante do custo de vida crescente. Estou certo de que, alguma de minhas sessões de *scroll* cansado, navegarei por ele também. Mas à medida que o streaming se torna cada vez mais saturado, não devemos nos surpreender se as audiências cresçam inquietas com a inércia que ele pode incentivar, e retornarem a formas mais curadas ou coletivas de consumir cultura – é mais divertido assim, depois de todo.

Noites de diversão com o "Voice Mimicry Show": um jogo de party deslumbrantemente ridículo

Durante o furor do *Guitar Hero* nos primeiros anos 2000, às vezes você chegava uma festa para encontrar um constelação de instrumentos plásticos dispostos torno do televisor. Visitantes corajosos podiam tentar tocar junto às músicas de Weezer, Journey ou dos Beatles, pressionando botões coloridos sincronia com a música enquanto o jogo avaliava sua sincronia. No entanto, logo o zeitgeist se moveu e os guitarras plásticas e kits de bateria coloridos foram empilhados armários.

É neste terreno arrasado do gênero que o *Voice Mimicry Show* bobalhona - um jogo de party gloriosamente ridículo que convida os jogadores a imitar não os sucessos do Motörhead, mas uma variedade de amostras e efeitos sonoros comuns: o rugido de uma serra, o piar de um galo ou o pisoteamento de um pé de monstro. Através de um microfone USB, o jogo compara a forma de onda do material de origem com o som que saiu de sua boca, então avalia o resultado uma escala de 0 a 100.

Desenvolvido pelo designer japonês experimental Takahiro Miyazawa e vendido por menos do que o custo de uma cerveja Londres, o custo social de entrada também é surpreendentemente trivial. Mesmo sua tia vai ter um go no tentar copiar o croar de um sapo, ou um machado cortando lenha. E porque o sucesso no jogo não está limitado aos afinados, todos se sentem igualmente desqualificados. Cada rodada termina tão rapidamente, e está cheia de tantas risadas, que, diferentemente dos jogos de video games karaoke da geração anterior, o *Voice Mimicry Show* nunca fica por conta própria.

A apresentação é de baixo orçamento, a pontuação é inconsistente (e frequentemente justa) e você não pode sequer inserir os nomes dos concorrentes, mas a seleção de 131 arquivos de som é ingênua. Eles variam do cotidiano ("breat do ovelha"; "vento") ao vagamente saboroso ("delírio"; "ansiedade").

Os jogos de video games, no seu melhor, nos permitem habitar as vidas de pessoas que são diferentes de nós, ou assumir os papéis de protagonistas histórias que temos o poder de moldar,

ou brincar com recriações dos sistemas que sustentam as civilizações. Mas eles também podem ser uma piada muito bobinha, compartilhada entre amigos, que por 15 minutos ou mais faz todo mundo amá-los um pouco mais.

Informações do documento:

Autor: jandlglass.org

Assunto: heat x clippers palpito

Palavras-chave: **heat x clippers palpito**

Data de lançamento de: 2024-11-25