

Noticias

Elden Ring é mistura vitoriosa de tudo o que a From já fez

Dark Souls, Bloodborne e Sekiro se encontram em novo mundo aberto.

Para sua felicidade ou desgosto, dependendo da preferência, Elden Ring é exatamente o que parece ser nos trailers: uma continuação direta de todos os conceitos que a From vem trabalhando nos últimos anos, misturando Dark Souls, Bloodborne e Sekiro em um mundo aberto que tem tudo para ser a melhor aventura da produtora.

Elden Ring é o mais novo projeto de Hidetaka Miyazaki, o diretor responsável por Dark Souls, Bloodborne e Sekiro. Ele foi descrito como “o jogo mais ambicioso da história da Bandai Namco” por um representante da empresa, e é construído com base em uma mitologia criada por George R.R. Martin, o autor dos livros das Crônicas de Gelo e Fogo.

O título vai ter versões pra PC, PlayStation 4 e 5, Xbox One e Xbox Series.

Zelda: Majora's Mask chega ao Switch Online

Clássico do N64 estará disponível para todos que possuírem a assinatura do NSO.

O próximo clássico a chegar ao serviço por assinatura da Big N — Nintendo Switch Online — é The Legend of Zelda: Majora's Mask, lançado originalmente em outubro de 2000.

The Legend of Zelda: Majora's Mask segue os eventos de outro clássico do N64, Ocarina of Time. No game, o jovem Link é atacado e amaldiçoado pelo personagem Skull Kid, que agora utiliza uma misteriosa máscara com poderes mágicos.

Transportado para uma outra realidade, o herói agora se encontra no mundo de Termina, que ameaça ser completamente aniquilado pela queda da Lua no planeta, que acontecerá em três dias. Para impedir Skull Kid e a queda da Lua, Link terá que usar suas próprias máscaras com poderes especiais, além de usar sua capacidade de voltar no tempo para o início dos três dias, e salvar o mundo de Termina. O Nintendo Switch Online + Pacote Adicional pode ser adquirido pelo plano anual de R\$ 262,99, ou em pacote familiar por R\$ 421,99.

Xbox Series supera vendas do PS5 pela primeira vez na Europa

Ambos permaneceram abaixo do Nintendo Switch.

Pela primeira vez na história, o Xbox Series superou as vendas do PlayStation 5 na Europa. Contudo, ambos os consoles permaneceram abaixo do Nintendo Switch durante o mês de fevereiro.

Conforme publicado pelo GamesRadar, a informação foi divulgada pelo GSD no GamesIndustry.biz. No total, as vendas de hardware caíram 44% em comparação com o mesmo mês do ano anterior.

Ao que tudo indica, os números se devem, principalmente, ao fato de que tem sido difícil encontrar unidades do PlayStation 5 e do Xbox Series X. Desta forma, muitos jogadores recorreram ao Xbox Series S, que é mais barato e está sendo distribuído em maior quantidade do que o X. Caso a tendência se mantenha enquanto a distribuição de PlayStation 5 não for normalizada, a Sony deve perder por mais alguns meses no mercado europeu, em que costumava reinar soberana. Se é uma questão reversível ou não, apenas a história nos dirá. Aliás, vale lembrar que a Microsoft fez aquisições enormes no passado recente, então, talvez isso influencie de alguma forma nas escolhas dos consumidores também.

Playstation

Por mais de duas décadas o PlayStation se tornou sinônimo de entretenimento para milhões de pessoas no mundo. Com mais de meio bilhão de unidades vendidas e inúmeros jogos lançados, o aparelho é um dos produtos de maior destaque da Sony até hoje e talvez o de maior visibilidade.

Desde o seu surgimento, em 1995 com o PSOne, até a chegada da nona geração de consoles, com o PS5 em 2020, a marca acertou muito e também errou, algumas vezes, durante sua evolução desde a época do CD até chegar a um poderoso SSD.

Xbox

O primeiro Xbox chegou em 2001 para competir com o PSOne, que já estava no mercado desde 1995, e o recém chegado PlayStation 2, lançado no ano 2000. Além da Sony, a Microsoft também estava de olho no mercado conquistado pela Nintendo e seu Gamecube.

Desde seu surgimento, ainda na era dos CDs, até os poderosos Series X e S, o Xbox se firmou como umas das centrais de entretenimento mais importantes da indústria, agregando à marca serviços de sucesso, como o Xbox Game Pass, e dezenas de estúdios.

Nintendo

O mundo dos jogos eletrônicos talvez não seria o que é hoje se a Nintendo não existisse. Para muita gente, videogame é sinônimo de Nintendo e, para tantos outros, os jogos não teriam tanta graça se não fosse por personagens como Mario, Link (Zelda), Fox McCloud (Star Fox), Samus Aran (Metroid), Donkey Kong e outros.

Uma das políticas da Nintendo é a de combinar diversão e entretenimento com acessibilidade, por isso, muitos de seus consoles têm hardware mais modesto do que os videogames equivalentes dos concorrentes. Isso faz com que o preço desses equipamentos seja menor. A Nintendo combina essa característica com jogos muito bem feitos. O resultado não poderia ser outro: sucesso. Essa política foi aplicada, por exemplo, no NES, no SNES, na linha Game Boy, no Nintendo DS e no Nintendo Wii.

Industria

O valor total do mercado de jogos eletrônicos ultrapassou os US\$ 300 bilhões, segundo indica um estudo da Accenture. Esse valor que é maior que a soma dos mercados de filmes e música. A consultoria enxerga o aumento significativo no jogo móvel e a busca por novos tipos de interação social durante a pandemia de Covid-19 como os principais fatores por trás do crescimento.

O valor estimado no estudo vem de US\$ 200 bilhões em gastos diretos em consoles, software e assinaturas, compras no jogo e receitas de anúncios móveis. Outros US\$ 100 bilhões vêm de setores adjacentes, como dispositivos móveis, PCs para jogos, periféricos e comunidades relacionadas a jogos.

O mercado gamer ganhou meio bilhão de novos jogadores ao longo dos últimos três anos, chegando a 2,7 bilhões de pessoas no mundo todo. O estudo prevê a chegada de mais de 400 milhões de novos gamers até o final de 2023.

O perfil dos jogadores também vem mudando: 60% são mulheres, 30% têm menos de 25 anos e um terço se identifica como não-branco. Por outro lado, entre os entrevistados que se autodefinem como gamers antigos, 61% são do sexo masculino com idade acima de 25 anos e 76% se identificam como brancos.

Quem Somos

O Gaming nasceu em março 2022. Idealizado por um amante de jogos eletrônicos em geral, que estava no momento fazendo um curso de desenvolvimento web, assim utilizou do seu hobby para desenvolver o projeto, criando o Gaming.

Então todo o seu conhecimento em jogos foi colocado na Gaming desde as plataformas de jogos até as notícias mais atuais do mundo dos games.

