

site betano apostas

O Xbox One é uma linha de consoles de videogames domésticos e oitava geração desenvolvida pela empresa Microsoft, lançado em 2013, como a terceira edição da série Xbox e o sucessor do Xbox 360. Competiu diretamente com os consoles PlayStation 4 e Nintendo Switch.[17]

Foi introduzido no mercado oito anos após o lançamento do Xbox 360. O Xbox One apresenta jogos com gráficos de alta definição superiores aos vistos no seu antecessor. Foi anunciado no dia 21 de maio de 2013, apresentado ao público pelo presidente de negócios de entretenimento interativo da Microsoft, Don Mattrick, no evento especial Xbox Reveal, como o sucessor do Xbox 360. Seu lançamento oficial foi feito em novembro de 2013 custando US\$ 499,00 (€ 499,00 ou R\$

499,00) e foi anunciado oficialmente no dia 21 de maio de 2013.[19]

Após o lançamento do console, a Microsoft revelou que seria necessário que o console tivesse uma conexão com a internet constante para funcionar, afirmando que traria uma série de benefícios, incluindo desenvolvedores que seriam capazes de criar jogos com uma conexão com servidores da Microsoft para computação em nuvem e permitindo a partilha de títulos de jogos. Jogadores teriam que autenticar o seu jogo a cada 24 horas através de uma conexão constante com a internet, incluindo single-player e jogos offline. Além disso, as restrições de gerenciamento de direitos digitais significaria que os jogadores seriam obrigados a trocar seus jogos apenas nas lojas participantes, enquanto que os discos poderiam ser compartilhados uma vez, e apenas com um amigo que tinha estado na lista de amigos do jogador por mais de 30 dias.[20]

A recepção da indústria e dos consumidores foram mistas e negativa. Em resposta, a Microsoft revelou uma inversão da política, detalhando que as restrições de jogos usados seriam descartadas, e que tanto os jogos físicos e os jogos com conteúdo digital funcionariam como acontece no Xbox 360, sem a conexão constante com a internet (porém, para autenticação, enquanto que os títulos digitais seriam vinculados à conta. Seria necessária a conexão de uma série de

autenticação, enquanto que os títulos digitais seriam vinculados à conta. Seria necessária a conexão de uma série de