

XBOX BLAST

WWW.XBOXBLAST.COM.BR

TOP 10: OS JOGOS MAIS ESPERADOS DO XBOX ONE



XBOX ONE

DEPOIS DE **KILLER INSTINCT**, QUE OUTRAS SÉRIES DA **RARE** MERCEM UM REBOOT NO XBOX ONE?

O lado verde da força



XBOX ONE

É com muito orgulho que lançamos a primeira edição da Revista Xbox Blast, seguindo o padrão de qualidade e inspiração das publicações mensais Nintendo e PlayStation Blast. E que momento melhor para essa histórica edição do que o lançamento próximo do aguardado Xbox One? Nas páginas a seguir, você confere tudo sobre a nova caixa preta da Microsoft, desde as polêmicas sobre o seu anúncio até as nossas impressões sobre seu controle e o novo Kinect. Saiba também que pérolas da Rare queremos ver no Xbox One e quais os games mais esperados para o seu lançamento. – **Rafael Neves**

ESPECIAL

04

Xbox One: A Grande Polêmica

TOP 10

Maiores Personagens do Universo Microsoft

26

ESPECIAL

08

Dissecando o Controle

TOP 10

Jogos Mais Esperados Para Xbox One

33

ESPECIAL

11

Testamos o Novo Kinect

HANDS ON

Call of Duty: Ghosts (XBO)

MAIS ONLINE!



ESPECIAL

15

Xbox One x PS4 x Wii U

PRÉVIA

GTA V (Multi)



ESPECIAL

16

Jogos da Rare Que Gostaríamos no Xbox One

CHRONICLE

Rareware - Parte 2



ESPECIAL

21

Novo Modelo de Killer Instinct é tão mau assim?

DISCUSSÃO

Xbox One Não Foi Uma Falha



**DIRETOR GERAL /
EDITORIAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Bruno Grisci
José Carlos Alves
João Pedro Meireles
Thomas Schulze
Rafael Neves
Filipe Sales

REVISÃO

Alan Murilo
Vitor Tibério
José Carlos Alves
Rafael Neves

DIAGRAMAÇÃO

Eidy Tasaka
David Vieira
Gabriel Leles
Breno Madureira
Lucas Paes

CAPA

Felipe Araujo
Douglas Fernandes
Sérgio Estrella

Achado e Roubado por Sybellyus Paiva



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA XBOX BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!



por **João Pedro Meireles**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

XBOX ONE

A grande polêmica do XBOX ONE do anúncio ao lançamento

Então, depois de alguns anos nos divertindo, a sétima geração de videogames começa a dar seu último adeus. Mas isso não é motivo para ficar triste, afinal agora teremos uma nova e maravilhosa oitava geração que com certeza será ainda melhor... ou não? Desde o anúncio que o nosso querido Xbox 360 teria um sucessor (que muitos na época chamavam de Xbox 720) o mundo entrou em grande expectativa para quais novidades a Microsoft entregaria nas nossas mãos. Então cercado de expectativa, o Xbox One surge perante nós, mas para decepção de muitos, com uma apresentação inicial fraquíssima e detalhes incômodos que prometiam acabar com um console que nem havia sido lançado ainda.

Como tudo começou

Era uma tarde comum de terça-feira, no dia 21 de maio, exceto por uma pequena diferença: o mundo inteiro estava envolto em grande expectativa com o anúncio oficial daquilo que todos acreditavam ser o Xbox 720. Este redator que vos fala é um que contava os segundos esperando para que a apresentação começasse e, infelizmente, como todos os outros, também fui um dos que se decepcionou com ela.



É bom entender que o anúncio do **Xbox One** não foi necessariamente desastroso, como alguns insistem em dizer, mas sim, decepcionante, visto que não correspondeu à grande expectativa que todos tinham em relação a ele. E o porquê disso? Os principais erros desse anúncio podem ser divididos em duas grandes partes: o que a Microsoft deixou de mostrar e aquilo que ela não deveria, mas mostrou.

Por favor, isso não...

Primeiramente o que a Microsoft não deveria, mas acabou mostrando, e que gerou revolta e ódio (além de excelentes piadas) ao redor do globo: a necessidade constante de internet e a trava de jogos usados. A princípio ambos não parecem problemas suficientemente grandes para comprometer um console como um todo, mas se olhados com mais calma (e somados à qualidade fraca da apresentação) prejudicaram muito a primeira impressão do XOne.

O Xbox One não precisaria ficar ligado todo o tempo à internet, mas precisaria se conectar pelo menos uma vez por dia, diminuindo e muito a "versatilidade" do console (nada de jogatinas na praia, por exemplo). Alguns motivos foram dados para justificar tal necessidade, mas uma delas é a já citada trava de jogos usados, que impediria qualquer jogador de utilizar um jogo que já tivesse sido cadastrado junto à **Xbox Live**, sem o pagamento de uma singela "multa". O custo? O preço original do jogo.



Eu estou sentindo falta de alguma coisa...

Agora vamos ao que faltou na apresentação da gigante Microsoft: jogos. Não, caro leitor, você não leu errado (nem nós deixaríamos passar um erro desses logo em nossa primeira edição). O enfoque da apresentação passou por vários assuntos e, por mais incrível que possa parecer, os jogos foram um dos menos abordados. Com



muito enfoque na conexão **TV/Xbox** (que se mostrou muito interessante, para ser justo), a apresentação deixou de lado justamente o que deveria definir o console, apresentando apenas dois jogos exclusivos promissores (**Forza 5** e **Quantum Break**, esse com pouquíssimos detalhes) e alguns jogos esportivos que todos já sabiam que iriam dar as caras no novo console.

Que venha a E3


Depois de um começo que pode ser considerado desastroso, em especial se levarmos em conta a recepção dos fãs, a Microsoft arregaçou as mangas para correr atrás do tempo perdido e conseguir atrair aqueles que a própria repeliu com sua fraca apresentação inicial, e não havia lugar melhor para fazer isso do que na **Electronic Entertainment Expo**, ou **E3** para os íntimos. Com uma apresentação muito superior a inicial, a E3 trouxe boas novidades para o Xbox One, mas essas foram causadas



pela apresentação da Sony e não da Microsoft. Por mais estranha que essa afirmação pareça, a apresentação da Microsoft, que contou com novidades como os novos **Halo** e **Killer Instinct**, não pode ser comparada como a excelente apresentação de sua rival Sony. Graças a essa disparidade entre as apresentações, a Microsoft retirou a necessidade de internet e a trava de jogos usados, para alívio de milhões ao redor do globo.

Embora muita gente tenha se empolgado com o anúncio da retirada das polêmicas travas e dependência de internet, isso não seria o suficiente para reerguer a imagem de um console que já teve uma péssima apresentação inicial, já que faltava o mais importante: os jogos. E para alívio de todos os "caixistas" (como são chamados os fãs do Xbox) esses foram anunciados e continuam aparecendo. Sejam eles exclusivos, como os promissores **Dead Rising 3** e **Fable Legends**, ou não, como o alucinante **Titanfall**, a Microsoft fez questão de mostrar que evitaria aquilo que tem sido a sina dos novos consoles: a escassez de títulos.

Últimos detalhes

Uma coisa é certa, o nascimento e desenvolvimento do novo Xbox One não passaram em branco. Seja por decisões erradas e apresentações ruins ou por bons jogos exclusivos que estão por vir, a trajetória do novo console foi marcada por uma palavra: polêmica. Agora só resta esperar o dia 22 para saber se toda a discórdia que esse console gerou tem motivo, ou se serviu apenas como um "marketing" gratuito para um grande produto. Qual o seu palpite? 





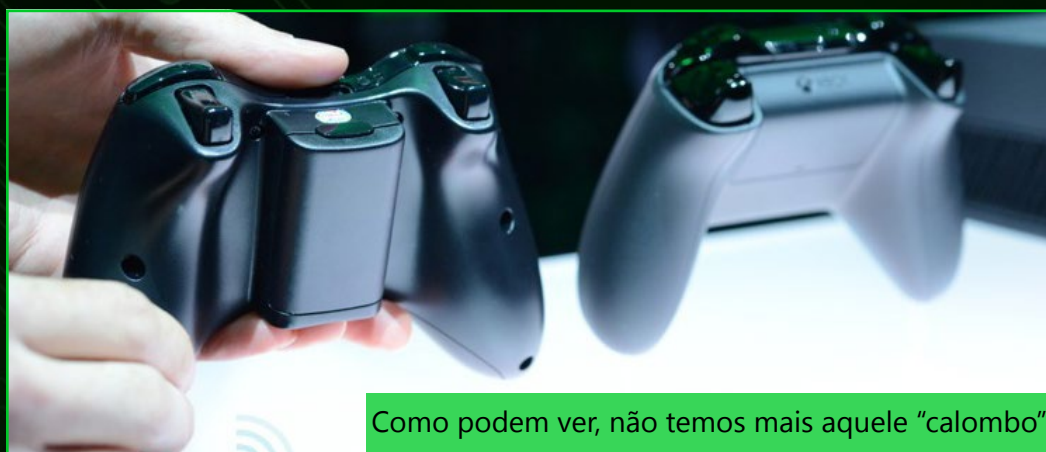
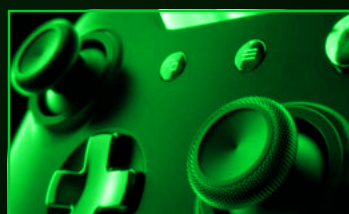
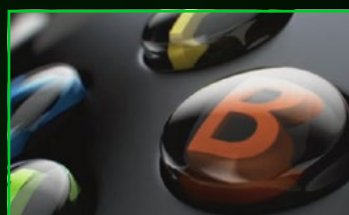
por **José Carlos Alves**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: David Vieira

Dissecando o controle do Xbox One

Durante essa E3 finalmente pudemos colocar nossos olhos no Xbox One, novo console da Microsoft que será lançado em novembro desse ano. Além disso, pudemos colocar as mãos em seu novo controle. Aparentemente são poucas as novidades, mas entenda o que está por baixo dessa nova carcaça de plástico.

Vamos começar pela aparência. A textura é a mesma, mas a base dos direcionais está mais discreta, sem a conhecida estrutura tronco-cônica que conhecemos. Seu fundo ficou mais enxuto. O compartimento para pilhas agora é interno. Ainda não sabemos se uma bateria estará disponível, mas pelo menos um modo de economia de energia esta garantido. Os botões não são mais coloridos, apresentando-se pretos com apenas as letras que os identificam coloridas. A precisão deles se manteve ótima. O símbolo do Xbox foi deslocado para cima, numa região feita em black piano, assim como o direcional digital. Falando em direcional, os dois analógicos estão mais enxutos, mas com a precisão mais aguçada. No geral, o controle está com um visual mais limpo do que seu antecessor, além de se aproveitar mais de linhas retas, nos proporcionando uma melhor ergonomia, que pode ser considerada a melhor dessa geração (e de muitas outras também, acredite), sem dúvidas.



Como podem ver, não temos mais aquele "calombo"





Agora vamos à parte funcional. Além de mais ergonômico, o controle também ficou mais leve. Substituir as pilhas parece ser muito fácil, assim como no Xbox 360. Devemos ter uma versão com fio também, como já é de costume da Microsoft. Mas vamos ao que importa. A funcionalidade mais impressionante do controle do Xbox One é seu sistema de vibração. Esse sistema estreou no Nintendo 64, mas seu ápice está aqui. Com quatro motores de vibração, temos algo semelhante ao sistema Surround, levando a experiência de três dimensões ao controle em nossas mãos. Agora podemos sentir, literalmente, de onde vem um helicóptero, por exemplo, como estava disponível na demonstração no estande da Microsoft nessa E3. A sensação de usar os gatilhos (que estão mais ergonômicos e precisos) e sentir o controle vibrar em diferentes regiões, de acordo com o funcionamento de uma metralhadora, é muito mais realista. Se for bem utilizado, é um recurso que pode trazer uma imersão jamais vista. Acreditem.

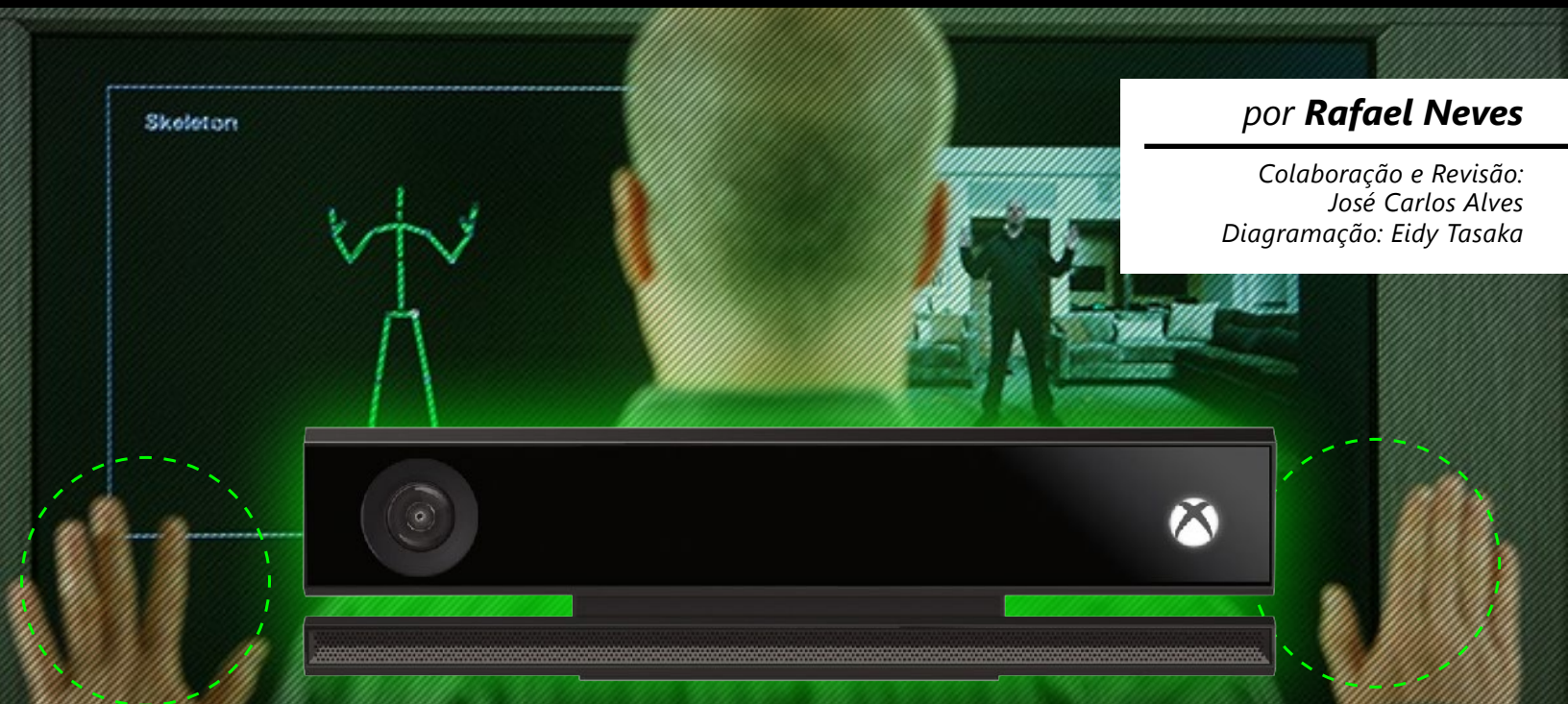
Não deixem de conferir esse vídeo que fizemos diretamente do estande da Microsoft nessa E3!

E vocês, o que esperam do Xbox One? E o que acharam de seu controle?

por **Rafael Neves**

Colaboração e Revisão:
José Carlos Alves

Diagramação: Eidy Tasaka



Testamos o **Kinect** do Xbox One: confirma o que achamos do novo Olho de Thundera da Microsoft

Entre as novas tecnologias de captura de movimentos do jogador que se popularizaram nessa sétima geração de videogames, o Kinect foi, sem dúvida, a mais complexa. Embora não tenha alcançado o apelo do Wiimote, o olho-que-tudo-vê da Microsoft conquistou muitos jogadores casuais. Sua importância para o Xbox 360 foi tanta que a empresa resolveu aprimorá-lo e trazer um novo Kinect já incluso no Xbox One, mesmo que ao custo de um aumento no preço do console. Na E3, pudemos suar o corpo na frente do novo periférico e descobrir se valerá a pena tê-lo como diferencial em relação ao PS4 e se será capaz de melhorar as experiências hardcore do console também. Saiba o que achamos nesse hands-on, ou melhor, body-on.

Kinect e Xbox "One"ificados

O novo Kinect estará ligado umbilicalmente ao Xbox One, de uma forma que os benefícios da relação sejam ainda maiores do que os vistos na geração anterior. O Kinect agora poderá acionar o seu Xbox por comando de voz - para isso, o periférico ficará ouvindo tudo mesmo quando o console estiver desligado -, e as suas aprimoradas capacidades de leitura de movimentos integrarão os gestos do jogador à navegação pelos menus do sistema. É claro que, embora essa vigilância constante pareça exagerada ao ponto de parecer invasiva, há muito controle de privacidade, então não ache que o que quer que você vá fazer no sofá será enviado à Microsoft. A nova câmera também vai facilitar a utilização do Skype e a leitura de códigos QR. A integração é tanta que o acessório será extritamente necessário (pra não dizer obrigatório) para utilizar o Xbox One.



Embora próximos, os estandes da Microsoft e Sony estavam em rivalidade e o novo Kinect era um dos maiores assuntos a respeito

Para que isso se tornasse realidade, muitas melhorias foram feitas na tecnologia do novo Kinect. Além de um microfone superior, a câmera agora trabalha com 2 gigabits por segundo e tem maior abrangência, resolução de 1080p e capacidade de calcular a distância entre os objetos. Agora, para que tanta coisa? Será que isso justifica os cem dólares que separam a arma secreta da Microsoft do PS4?

3... 2... 1... Testando!

E colocamos o novo Kinect à prova na E3. O lugar onde experimentávamos o acessório era um lar de tranquilidade no estande da Microsoft, um paraíso bucólico em meio à versões jogáveis de games violentos com o novo Killer Instinct. A empresa montou uma típica sala de estar, mostrando o potencial para jogos casuais, na qual uma televisão com o Xbox One e o novo Kinect estavam no centro. Muita gente ia até lá para se deixar ser lido pelo novo periférico, e era incrível como o Kinect conseguia captar a presença de muitas pessoas simultaneamente - preparem-se para Just Dance: Flashmob.



Ficou claro o potencial tecnológico desse novo Kinect

Havia vários esquemas de captação dos movimentos, cada um demonstrava uma capacidade diferente do novo Kinect. Além de criar um modelo em 3D do ambiente em que ele se encontra, ele "secciona" nosso corpo nas articulações, de modo a criar mais realidade na representação. Também existe um sistema que reconhece que parte do corpo está fazendo força, seja para apoio ou na contração de um músculo. Outro modo transforma nossos corpos em polígonos (quadriláteros, pra ser mais preciso) para utilizar os eixos X, Y e Z para usar na orientação. As nossas impressões foram muito positivas. O novo Kinect é capaz de captar até o movimento dos dedos e até mesmo calcular os batimentos cardíacos. Para quem gostou do primeiro Kinect, as melhorias dessa nova versão parecem justificar a não retrocompatibilidade entre os acessórios.

De olho em você

A questão é: valerá a pena? Bom, o Xbox One será lançado em novembro com o novo Kinect incluso, então apenas lá poderemos atribuir um veredicto. Mas, enquanto esse aguardado momento não chega, podemos dizer que a nova versão desse acessório já histórico pode, sim, ser mais do que uma maneira melhor de jogar Just Dance e Dance Central. Por exemplo, a captura de gestos dos dedos poderá aumentar a quantidade de comandos, o que dá mais conforto a adaptações de experiências hardcore.






O novo Kinect é peça chave do Xbox One. Indissolúveis

Outro ponto interessante é que, diferentemente do PlayStation Eye, o novo Kinect será obrigatório para donos de Xbox One. Dessa forma, o número de donos do acessório crescerá muito em relação à versão anterior e facilitará o lançamento de games que aproveitam a tecnologia. Em suma, o novo Kinect precisa de títulos que o explorem bem para justificar o aumento no preço proporcionado por sua inclusão em todos os pacotes do novo console da Microsoft. Felizmente, há motivos para acreditar em experiências de jogo profunda com a utilização desse verdadeiro Olho de Thundera.

por **Bruno Grisci**Revisão: Alan Murilo
Diagramação: Eidy Tasaka

Quando chegar às lojas dia 22 de novembro deste ano, o Xbox One dividirá espaço nas prateleiras com o Wii U e PlayStation 4, lançado uma semana antes. Como o terceiro console da Microsoft se sairá na nova geração, só o tempo dirá, mas por enquanto podemos comparar o que já sabemos de concreto.

			
Mídia	Disco proprietário de 25 GB	Blu-ray/DVD	Blu-ray/DVD
Memória RAM	2 GB DDR3	8 GB DDR3	8 GB DDR5
CPU	Processador Multicore PowerPC "Espresso"	CPU personalizada da Microsoft com 8 núcleos	Processador AMD "Jaguar" com 8 núcleos
Armazenamento interno	8 GB ou 32 GB flash	500 GB	500 GB
Armazenamento na nuvem	Sim	Sim	Sim
Controle de movimento	Wii Remote, GamePad, Balance Board	Kinect 2	PlayStation Camera e PS Move
Segunda tela	GamePad acompanha o console	Tablets e smartphones através do SmartGlass	Conexão com o PS Vita
Jogos usados	Sim	Sim	Sim
Retrocompatibilidade	Jogos de Wii	Possível que haja compatibilidade com jogos de Xbox 360 através do serviço de nuvem Azure	Possível que haja compatibilidade com jogos de PS3 através do serviço Gaikai
Comandos de voz	Não	Sim	Sim
Serviços online por assinatura	Não	Xbox Live Gold	PlayStation Plus
Transmissão de partidas	Não	Sim	Sim
Lançamento nos EUA	30 de novembro de 2012	22 de novembro de 2013	15 de novembro de 2013
Preço nos EUA	US\$299,99 (Versão Deluxe)	US\$499,99	US\$399,99

PS3

por **Thomas Schulze**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Breno Madureira

JOGOS DA

RARE

QUE GOSTARÍAMOS DE REENCONTRAR NO

XBOX ONE

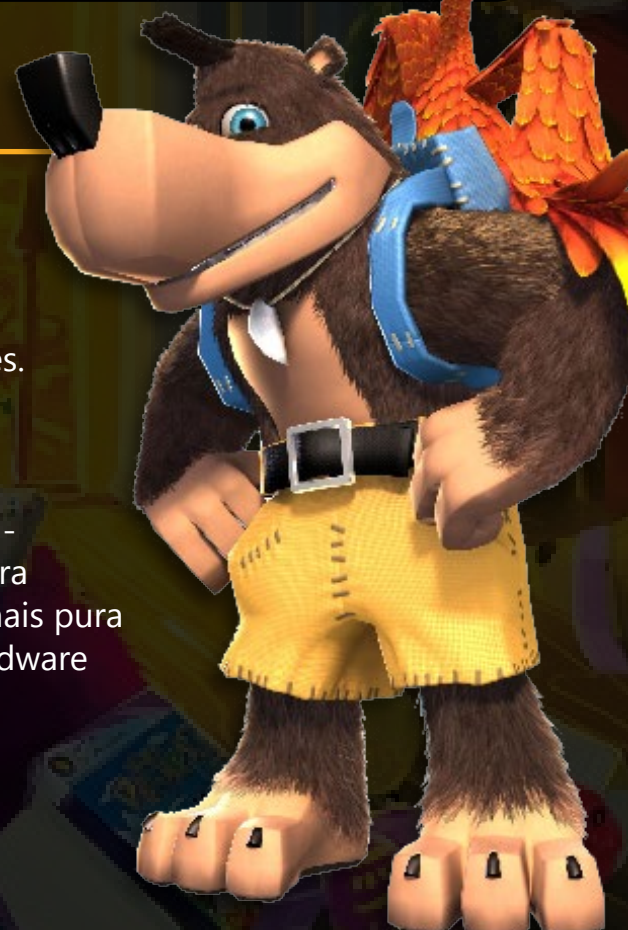
Ah, Rare... a simples menção desse nome faz qualquer jogador que se preze lembrar todos os grandes momentos que a lendária desenvolvedora britânica proporcionou desde que iniciou suas atividades lá no distante ano de 1985. Dona de algumas das mais antigas e respeitadas propriedades intelectuais do entretenimento eletrônico, infelizmente a Rare há um bom tempo é deixada meio de lado pela Microsoft e pelos jogadores. Mais precisamente, desde 2005, quando *Kameo: Elements of Power* chegou às lojas. Infelizmente essa foi a última obra realmente original da companhia, que depois disso passou a se dedicar quase que exclusivamente à série *Kinect Sports*. Não seria ótimo se algumas das franquias clássicas da Rare seguissem o exemplo de *Killer Instinct* e fossem revividas no Xbox One? É claro que alguns jogos de sucesso da desenvolvedora nunca poderão dar as caras no console, como *Donkey Kong* e *Star Fox*, propriedades intelectuais da Nintendo, ou *007*, cujos direitos de produção hoje pertencem à Activision, mas e quanto a todos os outros grandes jogos de sua propriedade? Há muitas outras marcas que podem ser resgatadas, mesmo que não sejam necessariamente desenvolvidas pela própria Rare. Por exemplo, *Killer Instinct*, que está sendo desenvolvido pela Double Helix, parece bastante promissor e deve encher nossos corações de nostalgia. Então que tal viajarmos um pouco e lembrarmos algumas franquias que deveriam ser revividas, seja pelas mãos de sua dona ou de outra desenvolvedora talentosa?



Banjo-Kazooie

Tudo bem que o urso e a passarinha tagarela já deram as caras no X360 com *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts*, mas vamos ser sinceros: embora a construção de veículos seja interessante, o jogo não chega aos pés de seus antecessores. Então já passou da hora da série retornar às suas origens.

Afinal, não precisamos de muita coisa para sermos felizes: mundos enormes e coloridos, centenas de peças de quebra-cabeças e Jinjos simpáticos para resgatar, uma bruxa má para derrotar e pronto. Nada de ideias mirabolantes, apenas a mais pura e empolgante plataforma tridimensional que o potente hardware do Xbox One pode proporcionar e todos ficaremos felizes.



Battletoads

Um dos jogos mais difíceis de todos os tempos fez muito sucesso no NES, retornou no SNES em uma sequência cheia de adrenalina e em um crossover bem inspirado com o universo do igualmente excelente Double Dragon, e depois... caiu para sempre no esquecimento, deixando órfãos os fãs do trio de sapos anabolizados lutadores. Agora imagine o quanto seria bacana se essa pérola dos beat 'em ups fosse revivida na XBLA. Como

DuckTales: Remastered nos mostrou, esse é o ambiente perfeito para dar nova vida a clássicos da geração 8-bits. Reencontrar Rash, Pimple e Zitz vivendo novas aventuras com um visual cartunesco em alta definição é algo que simplesmente precisa ser feito.

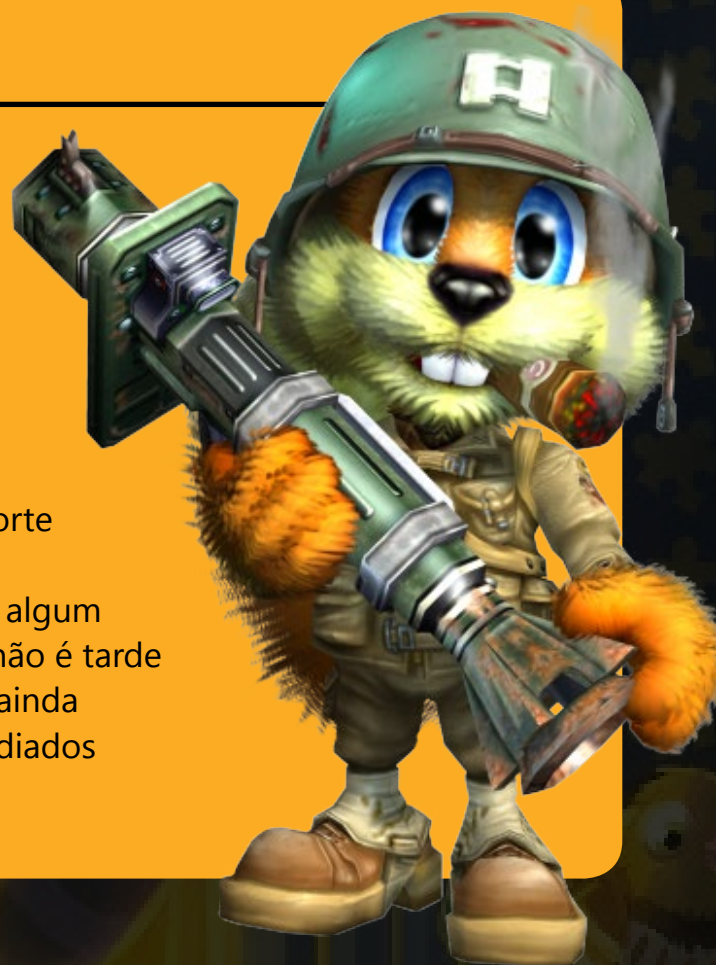


Blast Corps

O que é melhor que dar asas à imaginação e construir lindas obras? Enlouquecer e sair destruindo tudo que vê pela frente, claro! **Blast Corps** foi o cartão de visitas da Rare na geração 64-bits, e deixou uma baita primeira impressão. Uma ideia divertida, descompromissada e potencialmente insana provou mais uma vez que videogames não precisam de tramas mirabolantes para nos divertir. Veículos, robôs e muitas, muitas explosões dão o tom de um jogo que cairia como uma luva na XBLA. Imagine competir com seus amigos em uma divertida corrida contra o tempo vendo quem destrói tudo mais rápido? Potencial de sucesso é o que não falta.

Conker's Bad Fur Day

O dia ruim de Conker é até hoje uma das histórias mais engraçadas, carismáticas e ousadas já escritas para um videogame. As peripécias do esquilo beberrão receberam uma remasterização caprichada no primeiro Xbox, mas a Rare bem que podia nos servir uma nova dose de Conker. Na verdade, antes da Microsoft comprar a Rare, os britânicos trabalhavam em uma sequência que mostraria a melancólica vida do rei Conker após a morte de sua namorada Berry. Batizada de **Conker's Other Bad Day**, ela acabou sendo descartada e largada em algum canto escuro. Mas vamos lá, Rare e Microsoft, ainda não é tarde demais para desengavetar esse projeto! Certamente ainda há centenas de filmes só esperando para serem parodiados e muitos inimigos feitos de fezes para enfrentarmos.



Perfect Dark

Quando a Rare perdeu os direitos de desenvolver uma sequência para **GoldenEye 007**, tudo nos levava a crer que nunca mais veríamos a empresa produzindo um FPS de respeito. Então veio **Perfect**

Dark, um jogo que não apenas fez justiça ao game de 007 como o superou em diversos aspectos, deixando todos os jogadores de queixo caído. Mais do que uma sequência espiritual, **Perfect Dark** foi um jogo que se consagrou por seus próprios méritos. Joanna Dark rapidamente se tornou uma das protagonistas mais respeitadas dos videogames, o universo sci-fi do jogo agradou em cheio com seus alienígenas, robôs e conspirações, e o multiplayer se consagrou como uma das opções mais divertidas da história. O que queremos então? Que tudo isso retorne no Xbox One, ora bolas!



Jet Force Gemini

Que surpresa, outro jogo do Nintendo 64 dando as caras em nossa lista. Mais uma evidência de que os anos 1990 representaram o auge da criatividade da Rare, **Jet Force Gemini** é tido por muitos como uma das mais criativas e inspiradas obras da companhia.

A premissa deliciosamente alucinante coloca dois humanos exploradores espaciais para confrontar um exército de formigas militares enquanto tentam resgatar ursinhos fofos que mais parecem Ewoks. Misturando os elementos de exploração de **Banjo-Kazooie** com o tiroteio empolgante de **Perfect Dark**, **Jet Force Gemini** é um prato cheio para jogadores de todos os gostos. Certamente ainda há muitos planetas que Juno e Vela poderiam explorar no Xbox One, no que poderia se tornar um dos jogos mais empolgantes do novo console da Microsoft. Se pelo menos metade dessa lista visse a luz do dia no Xbox One, com certeza o console teria uma das line-up mais impressionantes da história. Quem sabe Killer Instinct não rende bastante dinheiro com seu modelo free-to-play e inspira a Microsoft e a Rare a resgatarem ainda mais franquias? Dedos cruzados desde já!





por **Filipe Salles**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Lucas Paes

Jago vs. Jago - Será que o novo modelo de negócio de Killer Instinct é tão mau assim?

Durante a E3 desse ano contamos com a cobertura completa da feira pela equipe GameBlast, onde tivemos a apresentação dos jogos que serão lançados para o novo console de mesa da Microsoft, o Xbox One. Entre continuações de franquias estabelecidas, como Halo 5 e Forza Motorsport 5, presenciamos novos títulos como RYSE: Son of Rome e a ressurreição de uma das franquias de luta mais queridas pelos jogadores. Claro que estou falando de Killer Instinct, e as lutas recheadas de ultra combos, ataques especiais e combo breakers estarão de volta em novembro deste ano junto ao lançamento do console, para alegria dos fãs de Jago, Sabrewulf, Gladius e cia. Junto ao anúncio do novo título, fomos informados inicialmente de que o jogo será gratuito, sendo o protagonista Jago o único personagem habilitado enquanto o restante deles deverão ser comprados. A notícia gerou bastante polêmica, rendendo até mesmo vaias para o console da Microsoft na edição atual do maior campeonato de jogos de luta do mundo. Assim como muitas das decisões iniciais para o Xbox One, o modelo de negócios planejado para Killer Instinct foi revisto e adaptado de acordo com o anseio dos jogadores, sem que sua proposta inicial fosse alterada.



A partida do século: Jago vs. Jago

Com uma estratégia de monetização que são comuns dos jogos sociais, como Marvel: Avengers Alliance, o jogo será distribuído gratuitamente e, para liberarmos conteúdo adicional, deveremos abrir nossas carteiras e pagar por eles. No caso de Killer Instinct, o restante dos personagens, cenários, modos de jogo e roupas extras. Apesar de a notícia sobre o modelo mencionado ter sido recebida com muito ceticismo e até mesmo revolta por uma boa parte dos fãs da série, também há algumas vantagens associadas a essa estratégia de venda, como exemplificamos na lista abaixo:

K É gratuito: A vantagem mais óbvia de todas, mas ainda assim uma vantagem. Você não precisará desembolsar um centavo para jogar Killer Instinct. O que também implica que não teremos uma versão física do jogo, e com isso quem coleciona itens da série não poderá colocar sua caixa ao lado das versões originais de SNES e N64;

K Jogue apenas com os personagens que gosta: O depoimento dado por Torin Rettig, desenvolvedor da Microsoft Studios, se prova verdadeiro. Por mais que seja legal experimentar os personagens do jogo, no final acabamos nos especializando em uma pequena parcela deles e os outros personagens ficam abandonados. Em contrapartida, você deverá gastar um bom dinheiro até descobrir qual personagem se encaixa melhor ao seu estilo, sendo que cada personagem adicional custa \$4.99. A não ser que você prefira jogar com o Jago;

K Compre no seu ritmo: Talvez a melhor vantagem que esse modelo oferece. Como não é necessário desembolsar o valor de um jogo inteiro, você pode adquirir o conteúdo do jogo aos poucos, de maneira que seu orçamento não fique comprometido. Se preferir adquirir o conteúdo completo de uma vez só, você terá um desconto no valor final.

Revendo os conceitos

Como informamos ao início dessa matéria, foram anunciadas mudanças ao modelo de monetização de Killer Instinct. Junto ao anúncio dos personagens que farão parte do jogo, incluindo uma novata ainda sem nome, agora será possível adquirir os personagens do jogo de duas formas: comprando os seis personagens iniciais, acesso antecipado a dois personagens que serão lançados posteriormente o modo de treino em um pacote que custará vinte dólares ou desembolsando o dobro do valor para obter todas as vantagens acima, além de novos cenários, roupas especiais e o melhor: uma versão emulada do Killer Instinct original. Finalmente poderei jogar com o Cinder de novo! Unindo esse pacote aos lançamentos planejados para alguns meses após o lançamento do jogo e uma declaração dada por um funcionário da Microsoft, sabemos que a Microsoft pretende manter Killer Instinct ativo durante toda a vida útil do console, separando-o por temporadas. Sabe-se que a segunda temporada do jogo está planejada para o ano que vem e trará mais oito novos personagens.



Onde jogos de luta encontram os famigerados MOBA

Uma das informações reveladas na entrevista mencionada é que o título contará com um sistema free to play baseado no sucesso de League of Legends. Neste título, cada personagem possui um custo em dinheiro real. Só que, durante um período determinado, parte desses personagens podem ser selecionados gratuitamente, enquanto os personagens comprados podem ser escolhidos independentemente dessa rotação. Este modelo serve como base para a disponibilização de personagens gratuitos em Killer Instinct, portanto mesmo que Jago seja o personagem gratuito no lançamento, isso não garante que ele será o personagem gratuito para sempre.



Uma aposta mais consciente

A princípio, apesar das vantagens do modelo que será adotado pelo jogo, era impossível não olhá-lo com dúvida. Embora a Tecmo Koei e a Namco Bandai tenham lançado títulos que usam essa estratégia de venda - Dead or Alive 5 Ultimate e Tekken Revolution, respectivamente - ambas as franquias possuem uma base de fãs já formada, o que é um facilitador para que o modelo tenha mais chances de ser implantado com sucesso. Talvez pela pressão dos fãs, a Microsoft repensou sua estratégia de maneira mais consciente dos riscos que estão assumindo. O lançamento de três pacotes busca angariar o apoio de diversos estilos de jogadores. Para quem não quer desembolsar muito dinheiro, mas não quer ficar preso a apenas uma opção pode comprar alguns personagens separadamente, enquanto testa os outros competidores à medida que são disponibilizados gratuitamente. Para quem não teve acesso às versões anteriores, mas queiram ter acesso a todos os personagens quando quiser, a versão Combo Breaker cairá como uma luva, dando acesso a todos os personagens da primeira temporada. Já a edição mais cara (\$39.99) com certeza atrairá muitos fãs saudosistas após o anúncio da liberação da versão original do game, lançado em 1994 para o Super Nintendo. Bem jogado, Microsoft.



Após dezessete anos na geladeira, um retorno recheado de polêmica e a intenção de sua produtora a mantê-lo ativo durante a vida útil do videogame com novos modelos de precificação, o futuro da série parece mais brilhante do que foi em seu anúncio inicial. Ainda assim, é um movimento arriscado, pois mesmo que o jogo seja gratuito, desenvolvê-lo custou milhões e, como em qualquer negócio, se as vendas não derem retorno à empresa, com certeza não poderemos ver combos infinitos de personagens clássicos como Orchid e Spinal no futuro.



Se o modelo de negócios utilizado para Killer Instinct irá funcionar, apenas o tempo pode dizer. Enquanto isso, só nos resta debater e especular sobre o futuro. E vocês, o que acham do retorno de Killer Instinct? Quais personagens não podem faltar? Quais são suas considerações sobre o modelo de negócios e os pacotes que estarão disponíveis?

por **Thomas Schulze**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Eidy Tasaka

Os maiores personagens do universo Microsoft



Master Chief é certo na lista. Mas e os outros 9? Confira nas próximas páginas!

Antes de começarmos, alguns critérios para o nosso ranking: não entram na lista personagens nascidos em outros consoles (então se quiser ler sobre Banjo-Kazooie e Joanna Dark, melhor clicar na aba Nintendo Blast lá em cima), mas o inverso é válido. Ou seja, se um personagem apareceu primeiro no Xbox e depois partiu para a concorrência, tudo bem. Por fim, para ajudar a lista a ter diversidade, só vale um personagem por franquia. Tudo certo? Então vamos começar!



Lá no distante ano de 1996, o Atari Jaguar saiu das prateleiras e o mercado de videogames foi monopolizado pelas companhias japonesas. Foi só no finzinho de 2001 que a Microsoft, até então conhecida somente como a gigante dos computadores, resolveu entrar na briga dos consoles, e o ocidente voltou a ter um nome forte na indústria. Hoje a marca Xbox já se tornou referência de jogos de qualidade e todos aguardam ansiosamente pelo Xbox One. E é justamente para celebrar a história de sucesso do Xbox que esse Top 10 vai listar os dez maiores personagens que deram as caras no universo da Microsoft.

10. Shu

Quando o grande Hironobu Sakaguchi, o pai de Final Fantasy, resolve criar um novo jogo e escrever seu roteiro, pode ter certeza que vem coisa boa por aí. Ainda mais quando os personagens são desenhados pelo igualmente lendário Akira Toriyama, o criador de Dragon Ball. Foi da união dessas duas feras que nasceu o RPG Blue Dragon, e é claro que seu protagonista, Shu, já nasceu credenciado a figurar numa lista das maiores criações dos videogames. Sua jornada é tão épica e inesquecível que Blue Dragon foi o primeiro jogo de X360 a ser dividido em três discos!



9. Gomez

Se você perguntar a Phil Fish o que ele acha da Microsoft, provavelmente vai ouvir uma resposta não muito bonita. Ironicamente, beleza é algo que definitivamente não falta ao jogo que ele criou para o X360. É muito difícil jogar essa pérola da Live Arcade e não ficar embasbacado com o universo criado para o game. Mas acima de tudo, é impossível não se apaixonar pela cativante criaturinha branca que veste apenas um Fez mágico para moldar as três dimensões de acordo com sua vontade. Se você não está convencido de que Fez deveria estar nessa lista, confira a linda arte oficial do jogo, cortesia do desenhista canadense Bryan Lee O'Malley, criador de Scott Pilgrim:



8. Jasper

E agora para algo completamente diferente, um personagem dublado pelo comediante John Cleese, eterno Monty Python. Fable é uma das franquias mais legais da Microsoft e seus jogos são sempre aclamados pelos fãs e pela crítica especializada. Dentre tantos personagens marcantes, foi realmente complicado escolher um só, mas Jasper acaba se destacando por sua hilária mania de limpeza e por ser o primeiro personagem com quem falamos em Fable III. Se você não acha legal o suficiente o personagem ter a voz e a fisionomia de John Cleese, recomendo assistir [esse vídeo](#).



7. Kameo

A Rare, infelizmente, já não é nem sombra da companhia de outrora, quando desenvolvia grandes clássicos para o Super Nintendo e Nintendo 64. Sorte que ainda no começo de vida do X360 a lendária desenvolvedora britânica teve um último sopro de criatividade e deu vida à Kameo. Infelizmente a sequência que estava planejada nunca saiu do papel, mas sempre nos lembraremos com carinho de Kameo e suas empolgantes aventuras. Com certeza uma das protagonistas femininas mais carismáticas que já deram as caras nos videogames.



6. Sam Fisher

Snake quem? Para os donos de Xbox, espionagem stealth de qualidade sempre foi sinônimo de Splinter Cell. Mais uma criação do renomado escritor Tom Clancy, também responsável pela excelente franquia Rainbow Six, Splinter Cell sempre se destacou por seu realismo e tramas empolgantes. Embora a série tenha dado as caras em praticamente todos os consoles da concorrência, as versões para os sistemas da Microsoft sempre foram amplamente superiores tecnicamente, fazendo do Xbox o lar favorito do espião Sam Fisher.



5. Meat Boy

O carismático pedaço de carne é boa praça e só queria curtir um romance com sua namoradinha cor de rosa, a Bandage Girl. Mas aí veio o Dr. Fetus atrapalhar a vida do Meat Boy e sequestrar a coitada, dando início a um dos jogos mais legais da Live Arcade. Em meio a dezenas de homenagens a clássicos da geração 8 bits, Meat Boy acaba ganhando destaque por ser uma criação apaixonada da galerinha indie do Team Meat. Se você nunca sentiu vontade de experimentar esse pedaço de carne, assistir **Indie Game: the movie** pode ser um bom aperitivo.



4. Comandante Shepard

Audaciosamente indo onde ninguém jamais esteve, o (a) Comandante Shepard se tornou um dos maiores ícones dos videogames graças à fantástica trilogia Mass Effect. Muito embora sua nave SS Normandy tenha viajado para os consoles da concorrência, sua saga teve início no Xbox, onde permaneceu exclusiva por um bom tempo. Ame ou odeie o final da trilogia de Shepard, o fato é que suas viagens transformaram o personagem em uma verdadeira lenda (além de terem rendido a excelente música "**Commander Shepard Song**")



3. Alan Wake

O protagonista desse grande clássico da Remedy Entertainment é um escritor de bestsellers de terror que tenta solucionar o mistério do desaparecimento de sua esposa. Enquanto investiga a pequena cidade de Bright Falls, Alan Wake vivencia a trama do último livro que escreveu. Livro este que ele sequer se lembra de ter escrito. Bizarro, né? Mas tudo faz sentido quando você descobre que o game e o personagem são praticamente uma carta de amor ao escritor Stephen King, mestre do horror sobrenatural.



2. Marcus Phoenix

Maior criação do carismático Cliff Bleszinski, Gears of War redefiniu os jogos de tiro em terceira pessoa com seu inovador sistema de cobertura durante o tiroteio, algo amplamente copiado até os dias de hoje. Mas o que seria de um grande jogo sem um grande protagonista? É aí que entra o bombadão Marcus Fenix. Um líder nato, capaz de arriscar tudo por seus amigos e família, a quem dedica total lealdade. Suas cicatrizes são uma pequena amostra dos incontáveis combates dos quais fez parte. Sua presença em campo é tão marcante e icônica que não seria absurdo algum afirmar que ele é a cara da ação no Xbox. Ou pelo menos seria, se não existisse o nosso primeiro lugar...



1. Master Chief



Vamos lá, admita, você já sabia que o maior mascote do Xbox estaria em primeiro lugar aqui, certo? Criado pela Bungie, o misterioso supersoldado Master Chief nunca mostrou seu rosto, mas isso não impediu que milhões de jogadores pelo mundo o abraçassem como ídolo. Na verdade, pode-se até argumentar que esconder o rosto ajudou na imersão dos jogadores, que se colocaram no lugar do Master Chief para viver altas aventuras. E que aventuras! Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3 e Halo 4 são alguns dos melhores jogos de videogame já feitos, e ajudaram muito a Microsoft e o Xbox a se tornarem marcas respeitadas no concorrido mundo dos videogames.



por **José Carlos Alves e
Filipe Salles**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Eidy Tasaka

Jogos são a nossa prioridade! Os dez games que prometem conquistar qualquer futuro dono de um Xbox One

O primeiro anúncio do Xbox One decepcionou muitos jogadores, pois concentrou-se em funcionalidades extras e integração com a televisão. Bem, como somos jogadores, o que mais queremos mesmo são jogos que façam valer o investimento em um novo console. Percebendo o vacilo cometido, a Microsoft repaginou a imagem de sua mais nova caixa preta e nos mostrou uma infinidade de novos games. Com tantos jogos agendados, quais são os nosso dez favoritos? Confira a seguir!

10. Mad Max

Éis um título inesperado e que promete ser um arrasa quarteirões. Inspirado no universo dos filmes, Mad Max tem o mesmo cenário pós-apocalíptico, mas num mundo aberto. O visual está de cair o queixo, com um nível de detalhamento impressionante, algo possível somente na próxima geração. Tudo nos leva a desejar ansiosamente por esse jogo, mesmo que não sejamos fãs da série.

A física foi implementada de forma maestra nesse jogo. Nas corridas mortais, nas quais poderemos atirar nos carros adversários, seja em seus pneus, para que capotem, ou em seus tanques, para que explodam. Alguns inimigos podem saltar para nosso carro, mas tudo muito bem representado. Assim como nos filmes, teremos missões em busca de gasolina e água. Tudo com o objetivo de encontrar um lugar tranquilo, mesmo após o fim do mundo.



9. FIFA 14



Sim, FIFA 14 já foi lançado nas plataformas da atual geração, mas ainda existem novidades para a versão da nova geração. Seu desenvolvimento foi tão cheio de surpresas que os desenvolvedores conseguiram, através de novos recursos técnicos, melhorar funcionalidades ainda nessa geração, deixando a jogabilidade ainda mais próxima da realidade. Mas nem tudo coube nas máquinas "velhas". Grande parte dos avanços só poderão ser vistos nas novas e potentes máquinas da próxima geração.

A versão para Xbox One promete visuais mais realistas do que nunca. A cada ano(,) a franquia representa mais fielmente os jogadores e seus clubes, mas o salto agora é muito maior. Tanto a movimentação dos jogadores quanto a da bola foram refeitas. Até a torcida deixou de ser um monte de clones, e de tão real promete acompanhar, literalmente, o ritmo do jogos. A movimentação ficou bem mais realista, deixando chutes, arrancadas e todos os outros movimentos mais reais e fluidos. Para os fãs do gênero, obrigatório.

8. Metal Gear Solid V



Apenas o nome Metal Gear já merece uma posição de destaque em qualquer lista. O título mais conturbado da série, Metal Gear Rising: Revengeance, que quase foi cancelado, mostrou um vigor quase inacreditável em seu lançamento. Já Metal Gear Solid V não deve enfrentar os mesmos problemas, pois não deve implementar nenhuma funcionalidade tão diferente como os mais variados cortes de Raiden. Com um longo planejamento, visando tanto a atual quanto a nova geração, Metal Gear Solid V consiste não apenas em um, mas em dois jogos.

O que seria o prólogo é Ground Zeroes, que tem o papel de apresentar as novas funcionalidades e explicar novos elementos, como ciclos diurnos e noturnos e a mudança climática, sendo que tudo isso afetará a jogabilidade e o desenvolver da história. O enredo, que deve apresentar a costureira complexidade da Kojima Productions, nos mostra um Big Boss bem ativo, invadindo uma prisão em Cuba para um resgate, tudo com sua tradicional furtividade. O prosseguimento desse enredo será em The Phantom Pain, que começará exatamente de onde o "prólogo" terminar. 2014 parece tão distante agora...

7. Assassin's Creed IV: Black Flag



Os famigerados Assassinos estarão de volta na nova geração com Assassin's Creed IV: Black Flag. O novo episódio contará a história do pirata e assassino Edward Kenway, o avô do protagonista do jogo anterior e se passará nas ilhas caribenhas do século 18. Trazendo novas mecânicas, o foco agora estará nas batalhas navais, já introduzidas no terceiro capítulo da franquia.

O novo título da franquia promete liberdade nunca antes vista na série, lhe permitindo aventurar-se pelos mares do Caribe e pelas suas inúmeras ilhas. Até mesmo caçar baleias será possível dentro do game (embora a PETA não tenha gostado nada da ideia). Já na era atual, você irá personificar um funcionário da Abstergo Entertainment, que irá acessar as memórias do pirata, enquanto descobre o que realmente está por trás da atividade de seus empregadores.

6. Battlefield 4



Concorrente direto de Call of Duty, a série Battlefield se destacava por seus mapas gigantescos e grande variedade de veículos, que podiam (e deviam!) ser utilizados para combater. Em seus episódios recentes, estes mapas foram diminuídos com o objetivo de reduzir o tempo necessário para se entrar na disputa, ficando mais parecido com seu rival.

Battlefield 4 tentará trazer de volta o que tornou a série querida entre seus fãs, com mapas maiores e mais veículos para causar muita destruição. Em relação ao quebra-quebra, nesta edição, todos os elementos do cenário poderão ser modificados e destruídos de acordo com sua estratégia de batalha. Até mesmo prédios altos poderão ser postos abaixo, levantando uma densa nuvem de poeira. Será que dessa vez Battlefield irá superar seu rival em número de vendas?

5. Dead Rising 3



Para quem ainda não cansou dos zumbis, Dead Rising 3 traz de volta a loucura desenfreada da série com ainda mais mortos-vivos, liberdade de ação, e a possibilidade de se tornar um MacGyver ao construir as armas mais loucas possíveis. Dessa vez, o fanfarrão Frank West será substituído por Nick para encarar o apocalipse zumbi na cidade de Los Perdidos.

E, na BGS 2013, tivemos a oportunidade de aniquilar zumbis por conta própria. A primeira pergunta que fizemos ao começar a jogar é: como diabos cabem tantos zumbis ao mesmo tempo na tela? Los Perdidos é uma cidade grande, e nesta demonstração estávamos no meio da rua, em meio a uma horda de zumbis. CDs de música, bancos de praça e até mesmo uma "garra-metralhadora" nos divertiu pelos cinco minutos em que pudemos aproveitar estraçalhando zumbis. O melhor de tudo: sem nenhuma lentidão.

4. Titanfall

Titanfall já era polêmico desde antes de ser revelado. Sua desenvolvedora, a Respawn Entertainment, parceira da EA, foi fundada pelos mesmos fundadores da Infinity Ward, estúdio da EA criador da franquia Call of Duty. Esse estúdio, por sua vez, foi formado por 22 integrantes do estúdio 2015, responsável por Medal of Honor: Allied Assault, da EA.



Polêmicas à parte, todos sabemos da capacidade da equipe envolvida, então só podemos esperar por um excelente jogo. E é isso que Titanfall promete. O cenário não poderia ser outro senão o de guerra, mais precisamente futurista. Certas partes lembram mais a franquia Halo do que Call of Duty, mas os combatentes estão lá, assim como os titãs do título. No caso, tais titãs são de metal, como um módulo de combate (Matrix mandou lembranças), o que certamente vai incrementar a jogabilidade e inovar num gênero, no qual impera a mesmice.

Titanfall infelizmente não estará disponível desde o lançamento do Xbox One, mas onze de março de 2014 não me parece uma data muito distante. Por tudo que tem mostrado, a equipe responsável vai usar esse tempo pra entregar um verdadeira obra prima. E vale lembrar que esse título só será lançado para Xbox One, Xbox 360 e PC.

3. Forza Motorsport 5

Jogos de corrida têm um público fanático e fiel, mas cada vez mais pessoas se aventuram por esse gênero, seja mais seriamente ou apenas por diversão. Forza é uma série nova no ramo, mas já conta com títulos que justificam sua consolidação no mercado. E Forza Motorsport 5 promete colocar a franquia da Turn 10 no topo do pódio!



É isso mesmo! O quinto título número da franquia tem um visual deslumbrante e novas mecânicas impressionantes, mostrando que a equipe de desenvolvimento tem a competição no sangue. Os visuais estão lindos e reais, tornando cada vez mais tênue a linha entre videogames e cinema. O realismo, tanto dos carros quanto das pistas e cenários, está, de fato, impressionante.

De fato tudo isso não seria o suficiente se não estivesse aliado à novas mecânicas e uma jogabilidade simples e fluida. O controle do Xbox One ajuda e muito no fator imersão, já que até a resposta dos quatro motores de vibração difere entre aceleração e frenagem. E tudo condizente com a realidade. Ainda podemos ver mínimos detalhes que farão os amantes do automobilismo delirarem: até mesmo a suspensão responde às manobras do jogador. Seja jogando num simulador como na E3 2013 ou apenas no controle do Xbox One, como na BGS, Forza Motorsport 5 já é o meu vencedor.

2. Ryse: Son of Rome

Ryse: Son of Rome é um título que promete movimentar o lançamento do Xbox One. Desenvolvido pela CryTek, conhecida pela excelência de seus títulos, esta aventura banhada em sangue vai vislumbrar os jogadores (culpa da CryENGINE 3) com uma Roma recriada nos mínimos detalhes. Sua jogabilidade também é muito natural, como pudemos testar na BGS. Enfim, motivos não faltam para justificar o segundo lugar.



Acompanhamos a história de Marcus Titus, um soldado que se juntou ao exército romano após ver sua família ser brutalmente assassinada. Trilha o caminho de sua vingança até a Britânia, sem saber que tudo se resolveria no berço de seu lar. É o pouco que sabemos até agora, mas, por ser esse um dos títulos chefes do Xbox One e mais uma obra da CryTek, podemos nos preparar para algo muito denso e elaborado.

A jogabilidade inova de diversas formas. A mais evidente não é bem novidade (tivemos mecânicas parecidas em Metal Gear Rising, por exemplo), mas está muito mais trabalhada. Só é possível eliminar nossos inimigos aplicando golpes de acordo com sua movimentação. Também não basta repetir os golpes, uma vez que a inteligência artificial identifica isso e passa a se defender. Já a outra parte envolve o SmatGlass, recurso que finalmente será usado nos jogos para a plataforma da Microsoft. Pela tela de nosso smartphone ou tablet, poderemos acompanhar nosso progresso, ver dicas de amigos sobre trechos que encontramos dificuldades ou mesmo saber mais detalhes sobre os inimigos ou sobre a própria história do jogo. Enfim, chega logo, Xbox One!



1. Killer Instinct



A franquia de jogos de luta retorna após dezessete anos na geladeira no novo console da Microsoft e já é um dos títulos mais aguardados pelos fãs. Com um modelo de negócios novo que gerou bastante polêmica, cujos detalhes vocês podem ver ainda nesta edição da revista. Trazendo sete personagens clássicos (Jago, Cinder e Gladius, entre outros) e Sadira, uma lutadora nova na série, muitos mal conseguem esperar para ouvir novamente o lendário "C-C-C-C-Combo Breaker!"

Em relação à jogabilidade, fizemos o hands-on do game na Brasil Game Show 2013 e chegamos à conclusão de que o combate é desenfreado, porém alguns problemas no timing da execução dos combos foram encontrados. A realização dos combos foi facilitada para quem usa a ancestral técnica do button mashing, porém realizar os combos da maneira descrita na lista de comandos se torna mais difícil por conta do problema mencionado.

O ponto alto do nosso medalha de ouro são os gráficos! Enquanto que em nossa prévia acreditávamos ser apenas firula carnavalesca, fomos obrigados a dar o braço a torcer ao encará-lo frente a frente. A firula ainda existe, mas ela está tão bonita e bem detalhada que nos deixou de queixo caído e ajudou o polêmico título, que abordamos anteriormente nessa edição, a faturar o primeiro lugar!



XBOX BLAST

Confira mais notícias em:

www.xboxblast.com.br