



A AMD acaba de receber o aval da Microsoft de que seus novos processadores móveis Ryzen AI série 300 agora serão capazes de executar os aplicativos avançados de IA da Microsoft, que são comercializados sob a marca Copilot+. A AMD também é fornecedora do Microsoft Xbox, e com a Microsoft fortemente focada em IA, é apenas uma questão de tempo até que o AI Xbox seja anunciado.

Vamos falar sobre o que esperar quando o Xbox com IA chegar ao mercado no ano que vem e encerraremos com meu Produto da Semana, um novo [processador](#) habilitado para IA da Intel Lunar Lake.

O que você vai ler:



- [O Xbox IA](#)
- [Os jogos de IA estão chegando, procure por NPCs de IA](#)
- [Membros do Partido AI](#)
- [Mods de IA](#)
- [Encerrando](#)
- [Lago Lunar da Intel](#)

## O Xbox IA

As vendas do Xbox — e, para ser justo, do PlayStation — caíram drasticamente este ano, principalmente devido à falta de lançamentos de novos hardwares. Normalmente, uma nova plataforma de menor custo já teria sido introduzida. No entanto, com as plantas de fabricação de processadores (fabs) operando em capacidade máxima, não houve espaço para produzir o tipo de processador de baixo custo que teria impulsionado um aumento nas vendas este ano.

No entanto, o próximo grande lançamento deve ser fascinante. Prevejo que uma versão de menor custo da unidade de processamento acelerado (APU) da série Ryzen AI 300 com uma poderosa unidade de processamento neural (NPU) estará disponível já no ano que vem. Isso fornecerá novos recursos incríveis em jogos novos e revisados do Xbox.

## Os jogos de IA estão chegando, procure por NPCs de IA

A Nvidia vem promovendo agressivamente o conceito de NPCs de IA (personagens não jogáveis). Mas, no momento, a Nvidia não está em nenhum console de jogos. Em vez disso, a AMD capturou as plataformas de jogos da Microsoft e da Sony. A Sony deve saber que, se não tiver jogos habilitados para IA quando o Xbox de IA for lançado, perderá uma tonelada de participação porque espera-se que os jogos de IA sejam transformadores de jogo.



O conceito de um NPC de IA é um NPC que se comporta mais como humanos. Ele pode se envolver em conversas. Você não precisa usar prompts enlatados e tentativa e erro ou gastar muito tempo na web procurando por cheats para descobrir como passar pelo jogo ou resolver um quebra-cabeça.

Além disso, com muitos jogos, é mais divertido jogar com outras pessoas, mas geralmente é difícil encontrar equipes que aceitem novos jogadores ou atendam jogadores que podem ser socialmente desajeitados. Estou esperando uma série de ferramentas de IA que possam ajudar as pessoas a aprender a flertar apropriadamente e superar esse constrangimento social sem a desvantagem de tentar aprender com pessoas reais que podem ser bem cruéis se você errar.

## **Membros do Partido AI**

Então, imagine ser capaz de preencher uma equipe com NPCs de IA que você constrói ao longo do tempo ou são baseados em avatares de jogos alternativos. Por exemplo, em um jogo que eu jogo, tenho 61 avatares de jogo que desenvolvi completamente, e seria divertido lutar contra eles ou construir uma equipe com eles se eu não conseguir encontrar alguém online para jogar. Para muitos de nós que já vivenciamos jogadores desordeiros, valentões e rudes enquanto jogamos, esta também pode ser uma maneira para os mais sensíveis de nós terem uma experiência de jogo divertida e segura. Outra vantagem dos NPCs de IA é a capacidade do jogo de ser mais dinâmico.

A maioria dos videogames hoje em dia são bem roteirizados, então, depois que os jogamos algumas vezes, eles tendem a parecer velhos e obsoletos. Mas com NPCs de IA, mesmo quando as pessoas não estão jogando, os NPCs podem interagir uns com os outros para mudar testes, recompensas e a maneira como você progride no jogo, sugerindo que a jogabilidade subsequente será a mesma, com novas surpresas toda vez que você fizer login e jogar.

Essa mesma abordagem baseada em IA também aponta para a capacidade de habilitar jogos com IA além dos NPCs, para que os jogos possam se modificar com base no feedback do jogador e observações vinculadas a métricas que mostram que os jogadores estão ficando irritados ou frustrados e trabalhando de forma autônoma para abordar e remover a causa dessa frustração e raiva.

## **Mods de IA**

Os moderadores em jogos tendem a ser poucos, não muito úteis e nada pontuais. Já tive mods respondendo a reclamações horas ou até dias depois de eu não precisar mais deles, o que é realmente irritante. Muitas vezes você precisa de respostas e ajuda em tempo real.

Por exemplo, digamos que você passou várias horas tentando completar uma missão e um NPC fica preso em uma parede, chão ou teto, impedindo você de progredir e forçando você



a recomeçar sem atingir nenhuma das metas ou recompensas que seu tempo e sucesso teriam gerado.

Um moderador de IA poderia responder instantaneamente. Na verdade, ele poderia monitorar sua jogabilidade e fazer sugestões, e quando um problema parece estar surgindo, ele poderia proativamente prevenir esse surgimento. Você já saiu de um novo jogo depois de fazer uma pergunta válida, apenas para ser bombardeado por uma série de pessoas sarcásticas questionando sua idade e inteligência?

Pode ser difícil para um novo jogador fazer perguntas por causa da dor que ele vai ter, mas todos nós somos novatos (noobs) em algum momento. Houve vários jogos em que eu tive dificuldade para entender a jogabilidade, fiz uma pergunta e então parei de jogar porque a resposta me irritou muito.

Os mods sempre foram sobrecarregados porque a posição tende a ter falta de pessoal. Ainda assim, um mod de IA pode escalar de acordo com o número de jogadores, o que permitiria decisões mais rápidas e melhor ajuda tanto para novatos quanto para jogadores experientes que não querem parecer novatos.

Além disso, essa escala deve permitir que o mod de IA responda mais rapidamente a agressores e valentões, potencialmente eliminando esse comportamento dos jogos que têm esse recurso.

## **Encerrando**

Acho que o AI Xbox será um divisor de águas. Ele permitirá jogos mais dinâmicos e NPCs que são mais como humanos e potencialmente criarão um ambiente de jogo mais seguro.

Anos atrás, a Microsoft lançou uma [rede](#) social baseada em avatares visando mulheres jovens. Recebi uma ID e uma senha para observar a interação (o que me deixou muito nervoso, já que todas as meninas eram menores de idade), apenas para encontrar um homem com duas filhas correndo por aí com um avatar de pênis. Eu denunciei, e a Microsoft cancelou o serviço logo depois.

Os jogos de IA podem ser desenvolvidos para identificar instantaneamente pessoas que não deveriam estar em jogos infantis, proteger os jogadores e tornar a jogabilidade mais interessante, emocionante e exclusivamente atraente. Os companheiros de IA já estão disponíveis no mercado, e não acho que seja um exagero ver futuros jogadores tendo relacionamentos com seus NPCs de IA, o que poderia ter alguns [repercussões](#) se um jogo for cancelado.

Com o suporte da AMD para o Copilot+ da Microsoft, o AI Xbox está chegando, e será uma virada de jogo. Mal posso esperar!



# Rob Enderle's **PRODUCT OF THE WEEK**

## **Lago Lunar da Intel**

Dos três principais fornecedores de processadores para PC — AMD, Intel e Qualcomm — a Intel é a última a oferecer suporte aos recursos Copilot+ da Microsoft, mas atraso não significa não ter desempenho. Na verdade, a peça com o codinome Lunar Lake e comercializada sob a marca Core Ultra é incrivelmente impressionante.

Este processador é incomum porque foi acelerado de sua data de lançamento original de 2026, representando um dos trabalhos mais rápidos que a Intel já fez. Devido à sua natureza avançada, ele chegará ao mercado como um produto premium e deve ser o processador móvel para laptop mais avançado.

3 de setembro de 2024 — Pavan Davuluri (à direita), vice-presidente corporativo para Windows + Dispositivos na Microsoft, se junta a Michelle Johnston Holthaus, vice-presidente executiva e gerente geral do Client Computing Group na Intel, em um evento de lançamento antes da IFA Berlin para apresentar os processadores Intel Core Ultra série 200V. (Crédito da imagem: Intel)

---

O que é impressionante é que a liderança anterior não acreditava na NPU nem um pouco e não financiou o desenvolvimento de uma. Foi só quando Pat Gelsinger entrou a bordo que a Intel se voltou fortemente para a IA, e embora eles estivessem anos atrasados para começar a trabalhar na IA, eles estavam apenas meses atrasados em sua chegada.

O trabalho necessário para fazer isso acontecer é impressionante e uma prova das longas horas, foco e trabalho duro da equipe de desenvolvimento. Eu trabalhei com equipes como essa, e elas raramente recebem crédito por esse esforço, pelas longas horas, fins de semana perdidos, feriados perdidos e estresse familiar resultantes.

Então, isso é tanto sobre reconhecer o trabalho que foi feito nesse projeto incrível quanto sobre as capacidades do produto. Esse esforço foi realmente impressionante, então o novo Core Ultra (Lunar Lake) da Intel é meu Produto da Semana, mas, na verdade, eu queria reconhecer a equipe que fez isso. Trabalho impressionante!