



Os PCs estão aumentando, pelo menos de acordo com um [relatório](#) recente de Mathew Ball. Os PCs com Windows ultrapassaram os consoles em termos de gastos com conteúdo de jogos. Desde 2011, os PCs aumentaram os seus gastos com conteúdo em 65%, ou 225% mais do que os consoles combinados no mesmo período. Os PCs ganharam US\$ 30 bilhões até 2024, enquanto os consoles tiveram um aumento de apenas US\$ 18 bilhões.

Eu amo meus consoles - realmente amo. Estou até disposto a apostar que tive ou possuí mais consoles do que a maioria das pessoas por aí. Eu uso dois Xbox Series X, um Xbox Series S, um PlayStation 5 e um Nintendo Switch. Observe que eu disse maioria; Eu sei que alguns de vocês são definitivamente mais gagás do que eu. Conheço um cara que compra um Xbox novo quando o outro fica cheio.

Mas precisamos começar a falar sobre esses consoles. Como entendemos hoje, eles não são mais o princípio e o fim de tudo, e tudo bem. Eles ainda têm um lugar no meu coração e em milhões de outros, mas estão perdendo terreno para outras mídias de jogos por boas razões.

Em comparação com 2004, o mercado de salas de estar e consoles portáteis dominou 71% dos gastos com conteúdo, enquanto os PCs representaram os 29% restantes. A partir de hoje, o PC conquistou a melhor metade da participação com 53%, com os consoles ficando para trás com 47%.

Então, por que isso acontece?

Fora da minha opinião, Mathew Ball lista algumas vantagens existentes e crescentes que o PC apresenta:

- O PC possui uma biblioteca mais extensa do que qualquer console (ou todos os consoles combinados).
- Capacidade de realizar múltiplas tarefas, YouTube, guias, executar Discord completo, transmitir ao vivo usando suítes de edição completas, etc.
- Preço inicial mais baixo e hardware de última geração que supera os consoles de alto desempenho.
- Mais lançamentos anuais de jogos agravam os problemas da biblioteca.
- Tanto o PlayStation quanto o Xbox lançam seus exclusivos para PC.
- Os jogos Roblox Premium só podem ser comprados no PC.
- Dispositivos portáteis de jogos baseados em Windows estão crescendo em popularidade com catálogos completos de PC.

Espere, eu li certo? Os jogos Roblox Premium só podem ser comprados no PC? Se você não está familiarizado com o domínio dominante do Roblox no mercado, deixe-me compartilhar uma história anedótica para ajudá-lo a se atualizar.

Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por Windows e Xbox.



No início deste mês, recebi meu primeiro cartão de biblioteca. Ouvi dizer que você poderia alugar alguns títulos do Switch em bibliotecas locais vizinhas na [rede](#), então queria dar uma olhada. Achei que leria um ou dois livros enquanto fazia isso. Ao passar para a seção de informática, uma surpresa capturou meu olhar.

Cinco dos dez computadores ocupados tinham crianças jogando Roblox. Alguns pareciam ser amigos, enquanto outros faziam suas próprias coisas. Pelo que pude perceber, mais de um grupo de amigos veio à biblioteca para jogar Roblox! Isso era um fliperama agora?

O que você vai ler:



- [PC e o poder do Roblox](#)
- [PCs ganham na biblioteca de jogos](#)
- [Mas os consoles estão avançando para amanhã](#)

PC e o poder do Roblox



É mais fácil encontrar um cartão Roblox do que um cartão Steam, e isso me deixa chateado. (Crédito da imagem: Windows Central)

No final da adolescência, joguei Minecraft como qualquer outro jogador experiente. Assisti ao Minecraft assumir o controle das salas de aula depois de me formar; tornou-se uma ferramenta além dos jogos. Roblox e Fortnite já ultrapassaram aquele jogo infantil em algumas áreas importantes.



Por exemplo, Roblox e Fortnite ultrapassaram o Minecraft em receita anual. Roblox até ultrapassou o Minecraft em usuários ativos diários. O objetivo não é lançar sombra nem nada no Minecraft; Estou apenas tentando pintar um quadro de quão dominante o Roblox se tornou. É uma loucura.

Embora Roblox esteja disponível em consoles, é aí que está a penúltima experiência. Somente no PC é possível obter modos de jogo específicos, e as ferramentas de criação são superiores na plataforma. Ele também tem um custo de entrada mais baixo quando você considera que qualquer computador barato, como o de uma biblioteca, pode executá-lo.

PCs ganham na biblioteca de jogos



Tanto para escolher. A parte mais difícil é escolher suas plataformas e especificações de PC preferidas. (Crédito da imagem: Futuro)

Vamos falar sobre a biblioteca de jogos que os PCs possuem em comparação aos consoles. O PC não apenas tem mais jogos, mas os jogos nele são geralmente versões superiores em vários aspectos. Claro, você pode encontrar algumas portas de PC com baixo desempenho ou pode falar sobre a falta de Bloodborne, mas o PlayStation tem Escape from Tarkov,



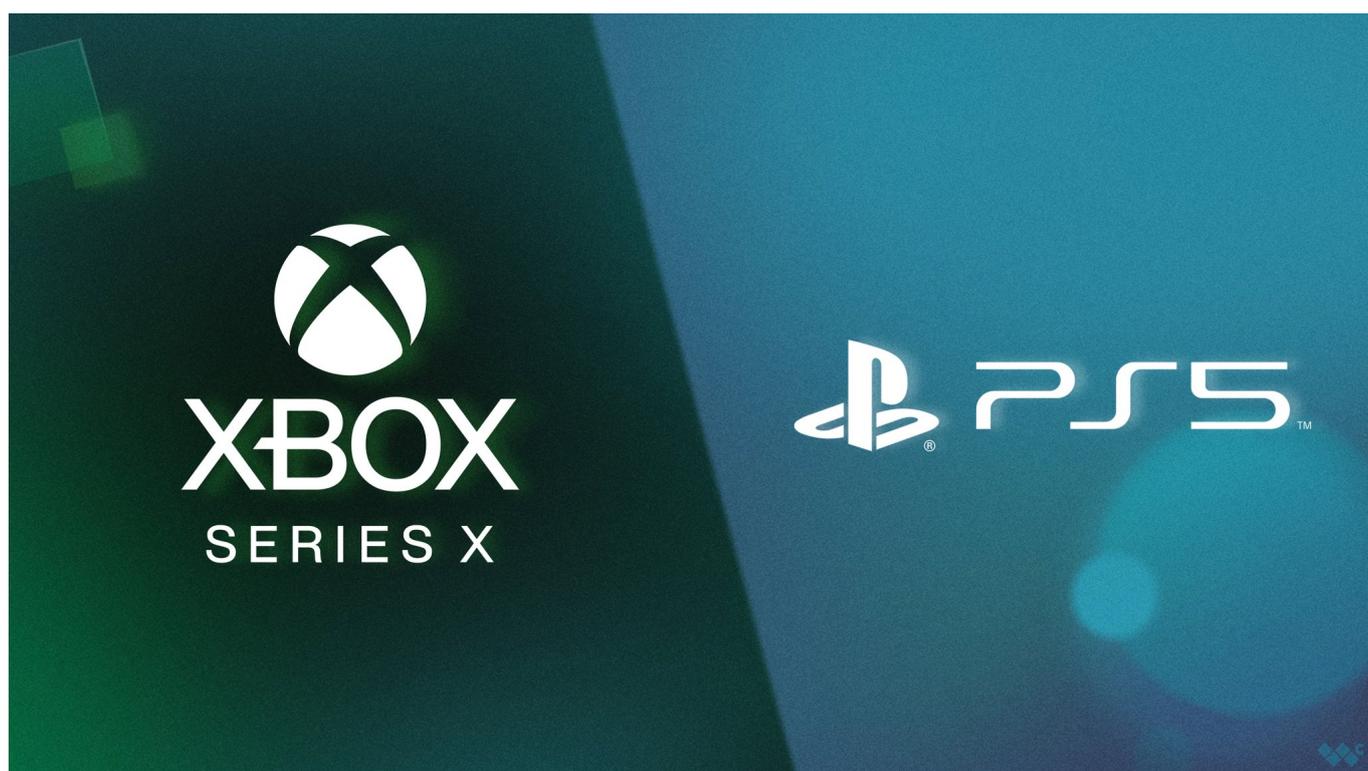
League of Legends, Ready or Not ou Arma Reforger?

Dos jogos que eles compartilham, muitas vezes é mais do que uma simples [revisão](#) gráfica. Títulos como Rust e DayZ são feras totalmente diferentes no PC em comparação com seus irmãos de console. Carregue o Rust no Xbox e compare-o com a versão para PC. Você pode perder o Quick Resume, mas é uma diferença literal entre noite e dia.

Rust: Console Edition está um pouco atrás de seu equivalente para PC. Fora os recursos de qualidade de vida como o FOV, que alguns jogos de console suportam, faltam elementos essenciais. Por exemplo, as portas Xbox e PlayStation ainda não têm helicópteros, uma característica que o PC tem desde 2019. Embora tenha havido alguma progressão decente em 2024, dê uma olhada no YouTube e você encontrará alguns vídeos de console da lista de desejos os jogadores gostariam de ver adicionados.

Rust também não é o único jogo. Outros jogos como Ark, DayZ e PUBG apresentam discrepâncias. A lista é muita, mas o facto destes jogos estarem em consolas é uma bênção. Anos atrás, as versões para PC desses títulos eram quase ridículas.

Mas os consoles estão avançando para amanhã



Tanto o Xbox quanto o PlayStation estão se posicionando para mais do que apenas seu próprio hardware. (Crédito da imagem: Windows Central)

Em 2014, se você tivesse me perguntado se DayZ viria para o Xbox, eu te chamaria de maluco. Não havia como algo tão complicado como DayZ tocar nos consoles. “Esse jogo é construído no motor Arma 3; o console não pode jogar isso, haha”, mas aqui estamos.



Você não só pode jogar em um controlador, mas também existem lobbies inteiros que suportam teclado nativo e mouse. Até Call of Duty tem suporte nativo, algo inédito para qualquer jogador que cresceu nos anos 90. Milagres estão acontecendo no espaço do console.

Com a Microsoft pegando o trem do PC anos atrás e a Sony aparentemente tentando alcançá-la, está bastante claro que essas empresas viram uma tendência que muitos de nós não vimos. Há uma razão pela qual ouvimos que o próximo console Xbox da Microsoft pode estar mais próximo de um PC do que nunca.

Lentamente, a tecnologia, os jogos e as plataformas compartilhadas entre Xbox, PlayStation e PC começaram a se misturar. Embora o Xbox tenha adicionado suporte a conquistas há uma década com o Games for Windows Live (não vamos falar sobre isso), você já pensou que a Sony adicionaria suporte a troféus? Os tempos estão mudando.

A aparência de hoje reflete as decisões de ontem para melhorar amanhã. A Sony e a Microsoft estão a tomar essas medidas para colocar melhor os seus dispositivos de hardware e ecossistemas nas mãos dos jogadores, que não só existem hoje, mas viverão amanhã nos próximos anos. Deveríamos recuar e começar a ponderar sobre o futuro, em vez de implorar pelo passado.