



A PlayStation já pretendia ter 12 jogos originais de serviço ao vivo, todos operando até 2026, com a receita desses jogos representando mais da metade da receita da Sony Interactive Entertainment.

É claro que o processo de pensamento da Sony em 2022 - a maioria de seus jogos são títulos single-player grandes e cada vez mais caros que não geram receita recorrente, então reforce e invista para fortalecer o lado multiplayer das coisas - é bastante razoável.

A empresa tinha algumas franquias de serviço ao vivo existentes na forma de jogos de corrida Gran Turismo da Polyphony Digital e jogos MLB do San Diego Studio, mas queria expandir muito além disso, trazendo até mesmo a Bungie como um desenvolvedor multiplataforma completo e trazendo o serviço ao vivo PlayStation Studios. jogos do primeiro dia para [PC](#) com Windows.

No entanto, anos depois desta afirmação original, está bastante claro que isso não vai acontecer. Uma série de encerramentos de estúdios e cancelamentos de jogos desviaram esta iniciativa do rumo, levando a uma série de questões sobre o que resta. Para preparar o cenário, aqui está uma rápida recapitulação de todos os projetos de serviço ao vivo do PlayStation que conhecemos e o que aconteceu nos últimos anos:

- Arrowhead Game Studios - Helldivers 2 - Lançado
- Jogo do Bend Studio - Cancelado
- God of War da Bluepoint Games - Cancelado
- Maratona da Bungie - Em desenvolvimento
- Jogo do Deviation - Cancelado, estúdio fechado*
- Concord do Firewalk Studios - Lançado, não lançado, estúdio fechado
- Reinicialização do Twisted Metal do Firesprite (relatada) - Cancelada
- Jogo cooperativo Horizon da Guerrilla Games - em desenvolvimento
- NCSOFT Horizon MMO - Cancelado
- Haven's Fairgame\$ - Em desenvolvimento
- Jogo de fantasia do London Studio - cancelado, estúdio fechado
- The Last of Us Online da Naughty Dog - Cancelado
- Jogo de ação móvel de Neon Koi - cancelado, estúdio fechado
- Gummy Bears do estúdio não anunciado (relatado) - Em desenvolvimento

**A PlayStation contratou Jason Blundell, um dos fundadores da Deviation, para um novo estúdio não anunciado, então é possível que este projeto ainda exista de alguma forma.*

Com pelo menos oito jogos cancelados (incluindo o não lançado Concord), as coisas não correram exatamente bem. Esses fechamentos desenfreados revelam um problema claro, que parece ter atingido o auge com as notícias recentes de que a Bend Studio (a equipe que criou o jogo de mundo aberto para um jogador Days Gone) e a Bluepoint Games (conhecida



por remakes de singles) (títulos de jogadores como Shadow of the Colossus e Demon's Souls) estavam trabalhando em jogos de serviço ao vivo agora cancelados, incluindo um título de serviço ao vivo God of War.

O ponto positivo de toda a empreitada é obviamente Helldivers 2, um jogo que eu estava ansioso e otimista no pré-lançamento, mas que ainda assim conseguiu me surpreender. Com uma combinação de sistemas de jogo incríveis que se combinam de maneiras inesperadas, Helldivers 2 cresceu em popularidade, vendendo mais de 12 milhões de cópias em maio de 2024.



Helldivers 2 é um sucesso indiscutível para as ambições de serviço ao vivo da PlayStation. (Crédito da imagem: PlayStation Studios)

É um problema complicado de resolver, tornado ainda mais difícil pelos repetidos investimentos da Microsoft no espaço de serviços ao vivo (como a surpreendente aquisição da Activision Blizzard King) e pela nova vontade de levar os seus jogos Xbox para outras plataformas. Call of Duty nunca seria [nada](#) além de multiplataforma, mas com Sea of



Thieves da Rare agora no PlayStation e mais jogos em breve, o mundo dos jogos de serviço parece cada vez mais difícil de entrar. Há rumores de que mesmo franquias icônicas do Xbox como Halo e Forza também serão as próximas a dar o salto, potencialmente desafiando os próprios esforços da Sony com jogos de tiro e corridas, como Gran Turismo, em seu próprio território.

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

O PlayStation naturalmente obtém uma redução nas vendas de quaisquer jogos do Xbox e microtransações compradas em sua plataforma, mas à medida que mais e mais jogos chegam, o volume total pode se tornar uma ameaça, já que os jogadores podem cada vez mais jogar jogos do Xbox em vez de qualquer coisa que o PlayStation lance. Quanto mais arraigados esses jogos do Xbox ficarem, mais difícil será separar o público para tentar outra coisa. Espera-se que a Microsoft esteja trabalhando em algum tipo de interface social multiplataforma para todos os seus jogos, semelhante ao que já está disponível em títulos como Call of Duty e Diablo 4 via Battle.net e sistemas locais da Activision. Substituí-los por um sistema centralizado da marca Xbox pode se tornar um cavalo de Tróia desconfortável para o PlayStation, já que alguns de seus títulos mais populares são, na verdade, propriedade da Microsoft.

Um caminho rumo ao sucesso



A Guerrilla Games estava trabalhando em uma experiência cooperativa ambientada no mundo de Horizon. (Crédito da imagem: Sony)

Nada disso significa que tudo é desgraça e tristeza ou que não há caminho a seguir. Embora restem apenas alguns jogos do serviço ao vivo do PlayStation, aqueles que ainda estão a caminho por enquanto parecem ter muito potencial emocionante.



Estou intrigado com o que a Bungie está trabalhando com a reinicialização do Marathon, que supostamente também está chegando ao Xbox, aliás. Já faz muito tempo que o estúdio lançou algo que não fazia parte de Destiny, e a direção de arte mostrada no trailer de revelação é absolutamente impressionante. Esperamos aprender sobre isso em breve.

Estou particularmente interessado em ver como é a oferta multijogador da Guerrilla e da Horizon. Lutar contra dinossauros robôs gigantes já é divertido, mas fazê-lo em modo cooperativo pode ser ainda mais envolvente, especialmente devido ao sucesso dos recentes jogos Monster Hunter. Se for divertido e dinâmico perseguir máquinas em equipe, então não tenho dúvidas de que a Guerrilla poderá ter um enorme sucesso em suas mãos. Literalmente no momento da publicação, outro projeto multijogador Horizon da NCSoft também foi cancelado, mais uma vez destacando a difícil luta em que a Sony se encontra.

Jogos contínuos e serviços de assinatura são ótimas maneiras de subsidiar e compensar riscos no que ultimamente tem se mostrado uma indústria volátil. A Sony pode aproveitar o fato de ser a plataforma de console número um para jogos como Fortnite e [Minecraft](#) e Call of Duty da Microsoft - mas ter sua própria camada de serviço de jogo também é uma ótima maneira de compensar a necessidade de depender de outras empresas. Depender de empresas externas para continuar a entregar é uma aposta potencialmente arriscada, como a própria Microsoft aprendeu repetidamente em seu próprio detrimento. O que, aliás, é um grande motivo pelo qual ela investiu absurdos US\$ 72 bilhões na aquisição da Activision-Blizzard. A Sony não tem esse tipo de capital disponível... então, mais inovações locais como Helldivers 2 seriam o ideal. Mas depois do Concord, a Sony ainda poderá suportar o risco?

Esta é uma área em que, pelo menos por enquanto, a Microsoft tem uma clara vantagem.