



2025 finalmente chegou e, para os fãs do Xbox, isso marca mais um ano de dualidades.

É provável que a Microsoft tenha seu ano mais potente em conteúdo original da história. Depois de quase uma década de pedidos de fãs do Xbox, a onda de aquisições da Microsoft está finalmente começando a dar frutos. Indiana Jones foi o jogo do ano que valeu a pena entrar no final do ano passado. A publicação terceirizada obteve grandes vitórias com STALKER 2 e Palworld. Resistências de longa data como Genshin Impact, Final Fantasy Pixel Remaster Collection e até Death Stranding chegaram ao Xbox. Combine tudo isso com uma produção de conteúdo sólida da Blizzard, Activision, Bethesda e Xbox Game Studios, e 2024 foi um ótimo ano para jogos brutos.

Mas também havia um grande elefante na sala para competir.

A Microsoft traiu comentários anteriores sobre jogos exclusivos do Xbox ao admitir efetivamente que a plataforma do console não é mais grande o suficiente para sustentar sua operação. Como tal, mais e mais jogos do Xbox começaram a chegar ao PlayStation, deixando os fãs do Xbox se perguntando se a Microsoft ainda tem futuro como detentora de plataforma. Suspeito que 2025 continuará a gerar tais questões.

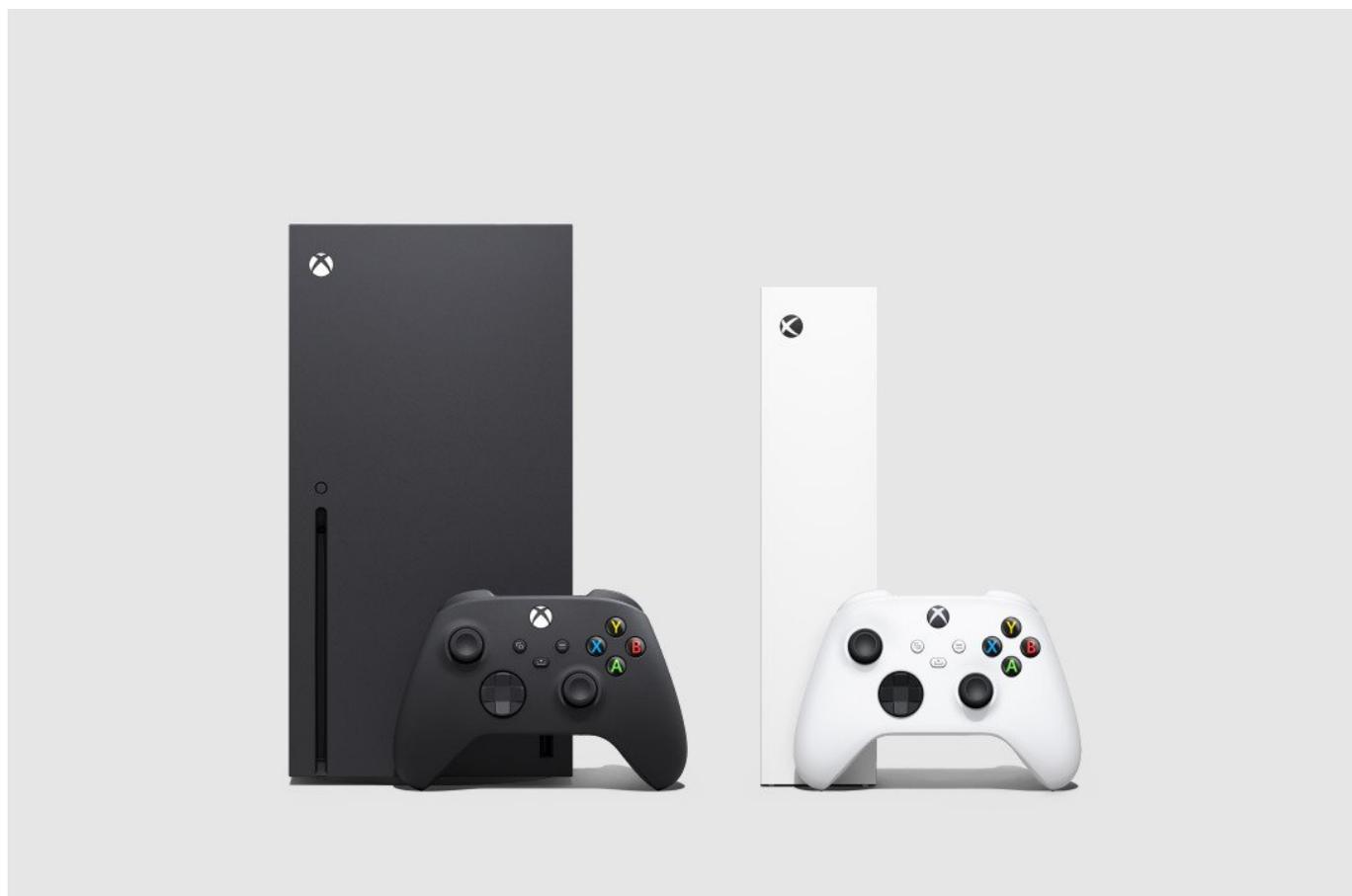
Vamos mergulhar em algumas previsões para 2025 e previsões não tão importantes para a plataforma Xbox, e como será seu futuro.

O que você vai ler:



- [Mais conteúdo do que nunca para o Xbox e mais conteúdo do que nunca fora do Xbox](#)
- [Com a atenção dividida, o Xbox está se tornando um pau para toda obra, mas também acabará sendo um mestre de ninguém?](#)
- [Um ato de equilíbrio do Xbox](#)

**Mais conteúdo do que nunca para o Xbox e mais conteúdo do que nunca fora do Xbox**





O hardware do Xbox não está vendendo. (Crédito da imagem: Microsoft)

É uma estranha dualidade em que a Microsoft se encontra agora. Ela agora tem os maiores jogos para celular, o maior jogo de serviço de tiro, o maior MMORPG e várias outras franquias de bilhões de dólares em seu currículo. A aquisição da Activision-Blizzard deveria ser um grande golpe para o Xbox, dando-lhe o comando de algumas das maiores marcas de entretenimento da história, mas até agora não levou ao renascimento do Xbox que muitos de seus clientes esperavam.

A maioria das pessoas aceitou que a Activision-Blizzard era grande demais para realmente resultar em conteúdo exclusivo para jogadores de console Xbox. Mas poucos poderiam prever que a aquisição levaria o Xbox a praticamente perder todos os jogos exclusivos no processo. Na verdade, como escrevi na semana passada, o Xbox está se preparando para enviar Halo, Gears of War e vários outros exclusivos para PlayStation e Nintendo Switch 2. Isso ocorre após comentários do CEO do Xbox, Phil Spencer, que denotam a importância dos jogos exclusivos para o Xbox. . Spencer reconheceu anteriormente que a Sony usa o dinheiro que gera com as vendas de jogos como Minecraft para comprar exclusividade em jogos populares como Silent Hill 2, Stellar Blade e, potencialmente, Black Myth Wukong. Spencer também disse anteriormente que os fãs do Xbox merecem clareza sobre quais jogos serão ou não exclusivos. Ele também disse especificamente que “não seria Indiana Jones” se tornando multiplataforma, apenas alguns meses até que fosse anunciado que Indiana Jones realmente se tornaria multiplataforma. Então, o que está acontecendo aqui exatamente?

Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por [Windows](#) e Xbox.

Phil Spencer, 2020: “Eu realmente não gosto da ideia de que, para cada um de nossos jogos, surge um pequeno boato sobre ‘vai acabar no Switch ou não’. Acho que deveríamos estabelecer uma expectativa melhor com nossos fãs do que isso.” Os fãs julgarão o Xbox por palavras e ações. <https://t.co/WMU98Mnwp66> [de janeiro de 2024](#)

O Xbox, como a maioria das grandes empresas, opera com base em projeções futuras, e a maioria das projeções que giram em torno da indústria de jogos, especialmente consoles, não são exatamente boas no momento. O Xbox está no degrau mais baixo e está sofrendo mais do que a maioria, com quedas quase em queda livre de hardware trimestre após trimestre, praticamente desde que a plataforma Xbox Series X|S encerrou sua onda inicial de lançamento. Os números do hardware não contam toda a história. O público-alvo de jogos de console não está crescendo tão rapidamente quanto os custos têm aumentado, o que forçou o Xbox a encontrar fontes alternativas de receita. Isso incluiu o Steam e a Microsoft Store até agora, mas em 2025 incluirá o PlayStation mais do que nunca.



Franquias icônicas como Halo indo para o PlayStation são um divisor de águas para o Xbox como plataforma, levando-o a um futuro incerto.

Portanto, para 2025, você provavelmente deve esperar mais quedas de hardware ano após ano, acelerando a estratégia “Projeto Latitude” da Microsoft. Como resultado, mais jogos chegarão ao PlayStation 5 e ao Nintendo Switch 2, à medida que a Microsoft busca encontrar novos usuários, independentemente de onde eles estejam. O custo de aquisição de usuários no ecossistema de hardware do Xbox tornou-se simplesmente maior do que o custo de suporte ao PlayStation, pelo menos no curto prazo. Mas isso não significa que os atuais clientes de hardware do Xbox irão perder.

A Microsoft ainda terá alguns exclusivos do Xbox para revelar este ano, mesmo que alguns deles sejam pelo menos exclusivos “cronometrados”. A Microsoft tem seu Xbox Developer\_Direct em 23 de janeiro, com DOOM: The Dark Ages, South of Midnight e Clair Obscur: Expedition 33. Há também um quarto jogo misterioso, e não vou estragar o que é, mas nossas fontes indicam que é uma nova entrada em um lendário IP japonês que tem décadas de história e deve deixar muitos fãs felizes. Na verdade, a Microsoft ganhou recentemente um forte apoio da região de estúdios como Square Enix para Final Fantasy, HoYoverse para Genshin Impact e Sega/ATLUS para Persona, e suspeitamos que este novo jogo ajudará ainda mais essa tendência.

A Microsoft deve ter sua linha mais forte e poderosa da história para 2025, mas é improvável que proporcione um forte impacto em sua pegada de hardware, o que cria preocupação com a viabilidade a longo prazo da plataforma de hardware Xbox. Mas, e se ele se fundisse com o próprio Windows?

**Com a atenção dividida, o Xbox está se tornando um pau para toda obra, mas também acabará sendo um mestre de ninguém?**



Os novos dispositivos Legion Go da Lenovo fizeram sucesso na CES 2025. (Crédito da imagem: Rebecca Spear/Windows Central)

Na CES 2025, o vice-presidente de próxima geração da Microsoft, Jason Ronald, apareceu ao lado da [Lenovo](#) e da Valve para discutir uma das categorias de hardware de jogos mais intrigantes dos últimos tempos, o portátil para jogos para PC. O grande problema aqui é que o Windows simplesmente não foi projetado para uso com controlador portátil, com a grande



maioria do shell esperando que haja um mouse presente. Isso deu ao Steam Deck e aos novos dispositivos Steam OS de terceiros uma vitória clara na área de usabilidade, mesmo que a Microsoft possa ostentar uma compatibilidade mais forte. Obter coisas como PC Game Pass em um Steam Deck ou jogos entregues por lançadores de terceiros como Genshin Impact ou [Fortnite](#) geralmente é uma dor de cabeça.

## **GUIA: Como instalar o Windows em um Steam Deck**

A Microsoft pretende aumentar a usabilidade do Windows em dispositivos como este ao longo de 2025 com uma variedade de atualizações para coisas como a Barra de Jogo Xbox e assim por diante. Mas talvez a Microsoft esteja se preparando para ir mais longe e realmente preencher a lacuna entre o Xbox e o PC de uma forma que antes pensávamos ser impossível.

“Xbox Play Anywhere” é um dos recursos mais subestimados da plataforma Xbox, oferecendo a capacidade de comprar um jogo uma vez e jogá-lo em consoles PC e Xbox com uma única licença. Isso agora também inclui o Xbox Cloud Gaming, oferecendo verdadeiramente uma experiência plug-and-play universal que o Steam está apenas começando a igualar. Há uma corrida em andamento para realmente oferecer aquela experiência de “jogo em qualquer lugar” entre o Xbox e o Steam para esse fim, e provavelmente veremos ambos os jogadores dobrando ou triplicando as acomodações para jogadores e desenvolvedores para chegar lá primeiro.



O Steam OS está se tornando uma espécie de ameaça existencial para o Windows, e a competição deve levar a um produto Windows melhor em 2025 e além. (Crédito da imagem: Rebecca Spear/Windows Central)

Embora o hardware do Xbox tenha sofrido quedas nas vendas, o total de usuários do console da Microsoft permanece estável, de acordo com o líder do Xbox, Phil Spencer. A Microsoft também tem outras maneiras de aumentar o total de usuários endereçáveis dentro do

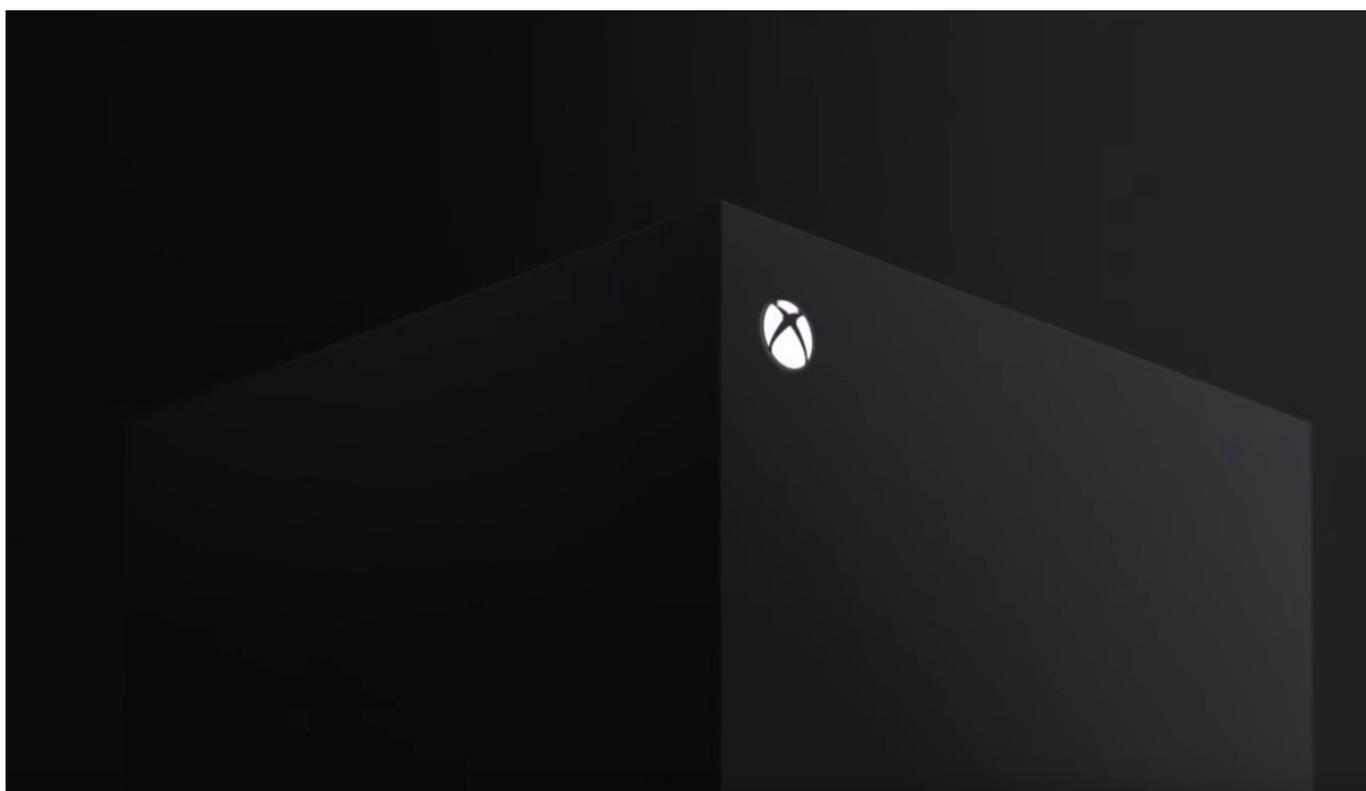


ecossistema Xbox. Ouvi dizer que o Xbox Cloud Gaming, que são tecnicamente usuários do console Xbox, atingiu recentemente um novo marco de uso. A Microsoft também está trabalhando na expansão do Xbox Cloud Gaming, adicionando coisas como streaming de 4K, taxas de bits mais altas, suporte a jogos para PC e mais jogos em nuvem do Xbox para compra, com quedas semi-regulares de conteúdo à medida que expande sua capacidade de armazenamento de rede. A Microsoft também está alocando mais silício para atender à demanda por Xbox Cloud Gaming, que continua a ver um forte crescimento em mercados onde o hardware de console é considerado um luxo de alta qualidade.

Mas continuo me perguntando: o Xbox pode realmente atender a todos esses objetivos diferentes simultaneamente, sem prejudicar os usuários existentes? Enquanto buscam novos usuários no PC e em dispositivos em nuvem, como a recém-anunciada parceria com LG [TV](#) e Amazon Fire Stick, os usuários do console Xbox Series X|S estão atualmente satisfeitos com sua experiência? Os novos clientes em potencial veem os consoles Xbox Series X|S como uma opção decente em relação aos Steam Decks, PlayStations e outros dispositivos? Suspeito que o Xbox começará a provocar mais fortemente suas aspirações de hardware este ano, em parte para afastar rumores de que poderia “sair” do hardware do console, mas também para lembrar aos fãs que está realmente trabalhando em novas inovações.

Recebemos dicas de que o controlador tátil “Sebile” do Xbox ainda está em desenvolvimento, e o próprio Phil Spencer disse que a empresa está trabalhando em um portátil Xbox próprio. O portátil rodará o sistema operacional Xbox ou o próprio Windows? A loja Xbox da Microsoft tem milhares de jogos, milhares a mais que a Microsoft Store para PC. A Microsoft não tem necessariamente licenças para vender versões para PC desses jogos do Xbox, a menos que esteja construindo alguma forma de camada de emulação. Mas isso também não geraria problemas contratuais com as editoras? Mas se o dispositivo portátil é simplesmente um dispositivo baseado em Windows, por que se preocupar em pisar no pé de seus parceiros OEM como a Lenovo e similares? Prevejo que obteremos algumas respostas sobre para onde o Xbox está levando seus usuários existentes para esse fim - definitivamente não quero que minhas centenas de títulos digitais do Xbox fiquem órfãos em uma plataforma que não tem futuro.

## **Um ato de equilíbrio do Xbox**



Um futuro estranho para o Xbox. (Crédito da imagem: Microsoft)

Na verdade, é um grande equilíbrio que a Microsoft está tentando realizar aqui, entre construir plataformas para dispositivos móveis, nuvem, PC, enquanto mantém os usuários existentes satisfeitos. Acho que no conteúdo, o Xbox provavelmente terá seu melhor ano nos próximos jogos. Na plataforma, espero mais confusão e preocupações com o futuro do



ecossistema de hardware do Xbox. Adoro a visão do “Xbox em todos os lugares”, mas a execução precisa ser perfeita, tanto para desenvolvedores quanto para clientes.

*Quais são suas grandes previsões para o Xbox em 2025? O que você quer ver do Xbox em 2025? Clique nos comentários, deixe-nos saber.*

**Leia mais: Sobre o estranho futuro do Xbox**