



O Xbox está em alta agora, mas permanecem dúvidas sobre a viabilidade futura da plataforma.

Desde então, no ano passado, foi revelado que a Microsoft está abandonando a exclusividade dos videogames para sua plataforma Xbox. Um feed de jogos do Xbox está indo para PlayStation e Nintendo Switch. Tudo começou com Sea of Thieves, e o próximo será Indiana Jones nesta primavera. Relatei recentemente que mesmo jogos icônicos do Xbox como Halo estão programados para chegar ao PlayStation 5 e ao Nintendo Switch 2 no futuro, após comentários do CEO do Xbox, Phil Spencer, de que a empresa “não tem limites” sobre quais jogos serão multiplataforma.

Nesse universo, você deve se perguntar exatamente *por que* alguém pode querer comprar hardware Xbox no futuro. Na verdade, o hardware do Xbox tem visto quedas ano após ano durante vários trimestres, e uma explicação de “bom senso” poderia ser a falta de jogos exclusivos até este ponto. Mas isso é realmente preciso?

Uma nova entrevista com o CEO do Xbox, Phil Spencer, no podcast de jogos OG Gamertag Radio (via Klobrille) procurou lançar alguma luz sobre a estratégia de jogos da Microsoft e a trajetória que o Xbox está seguindo.

CEO da Microsoft Gaming, Phil Spencer, sobre seu legado e o futuro dos jogos - YouTube





Assistir ligado



Parris Lily perguntou ao CEO do Xbox, Phil Spencer, *“Há uma preocupação na comunidade de que se você está colocando jogos em outras plataformas, por que eu ainda iria querer um Xbox se posso ter essa experiência em outra plataforma?”*

O CEO do Xbox, Phil Spencer, descreveu como o Xbox pode vencer usando a inovação de hardware, em vez de jogos exclusivos. *“Quero que as pessoas escolham o hardware com base nas capacidades desse hardware e como isso se encaixa nas escolhas que desejam fazer sobre onde querem jogar. Queremos que o nosso hardware vença com base nas capacidades de hardware que temos.”*



Spencer descreveu como os jogos de maior sucesso em [2025](#) são simplesmente jogos que estão por toda parte, descrevendo jogos como Fortnite, [Minecraft](#) e assim por diante. *“Quero construir uma plataforma que atenda aos criadores que estão tentando conhecer pessoas em todas as telas.”* Spencer reiterou comentários anteriores de pessoas como a presidente do Xbox, Sarah Bond, de que a empresa continua apostada em hardware, descrevendo-o como “fundamental” para o Xbox. *“Em nosso próprio hardware, acho que é fundamental para o que o Xbox é. Não passou despercebido que”* caixa *“está no nome da nossa marca. Digo da posição em que estou, vejo o hardware como um elemento crítico parte do que fazemos, sem tentar manter os jogos fora de outros lugares.”*

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

“Vamos construir hardware inovador que as pessoas queiram usar para jogar”, Spencer descreveu um futuro do Xbox que visa vários endpoints de hardware. *“Seja nas mãos deles, seja dentro das TVs. Adoro nossa equipe de hardware, passei algum tempo com eles apenas esta semana e o roteiro que eles têm. Estamos aprendendo muito com isso, como Convés de vaporROG Ally, Lenovo (Legion Go), o que significa para o Xbox estar nessas plataformas?”*

O Xbox tem trabalhado duro para preencher a lacuna entre o Xbox *“Ainda não o ajustamos perfeitamente e passo muito tempo com as equipes nisso. Quero progredir nisso. Da LG (TV) e do trabalho que estamos fazendo na nuvem. Tudo isso nos ajuda evoluir o nosso software de plataforma, para que possamos realmente permitir que alguém seja membro do Xbox em qualquer tela em que queira jogar.”*

Uma aposta arriscada ou uma estratégia vencedora disruptiva?



O hardware do Xbox Series X|S teve quedas trimestrais quase ininterruptas nos últimos trimestres. (Crédito da imagem: Windows Central | Jez Corden)

Escrevi recentemente sobre como a principal coisa que me mantém no Xbox não são os jogos exclusivos, mas sim o Xbox Play Anywhere. Parece que poucas pessoas sabem que a



compra de um jogo Xbox também vem com a versão para PC, completa com salvamento na nuvem, ideal para uso em vários dispositivos. Não está claro, no entanto, até que ponto isso é um argumento de venda mais amplo.

Spencer descreve assim, *“Devido à quantidade de viagens que faço, provavelmente jogo no meu (ASUS) ROG Aliado enquanto jogo em qualquer dispositivo. O legal é que, quando eu pego, ‘aí estão meus jogos!’ Em nosso Desenvolvedor Xbox Direto ontem, pressionei a equipe para colocar o Play Anywhere no início. Cada vez mais é importante que meus arquivos salvos viajem para qualquer tela em que eu queira jogar.”* Estou essencialmente no mesmo barco. Viajo muito, mas não é todo mundo. No entanto, o facto de poder levar a minha Nintendo Switch comigo, ou deixá-la ligada à TV, tem sido naturalmente uma grande parte da história de sucesso da consola. Acho que o Xbox está claramente no caminho certo aqui, mas a execução será fundamental. Ainda ontem, me peguei escrevendo sobre a disparidade entre Ninja Gaiden 2 Black no [Steam](#) e as versões para PC da Microsoft Store, onde o primeiro possui NVIDIA DLSS e o último não.

Sem jogos exclusivos, é uma mensagem mais complicada de transmitir aos consumidores. *“Compre um Xbox e será o único lugar onde você poderá obter o Halo”,* parece mais atraente para mim do que *“Compre um Xbox e você também poderá jogar Halo no seu telefone, talvez.”* Por outro lado, há muita competitividade no espaço free-to-play. Pilares culturais contínuos como Fortnite, que pode ser jogado em qualquer lugar com amigos em vários dispositivos, parecem impossíveis de competir, a menos que você também esteja “em todos os lugares”. Mesmo que o próximo Halo fosse absolutamente incrível, o público casual compraria um Xbox apenas para jogá-lo quando já tem tanto conteúdo de tiro gratuito disponível em dispositivos que já possui? Essa é a pergunta que o Xbox parece estar respondendo aqui. A resposta é mais provável *não*.

RELACIONADO: Xbox trabalhou em Ninja Gaiden 4 com Koei por mais de 6 anos

Então, a questão recai sobre as inovações de hardware às quais Spencer estava aludindo. No momento, só podemos especular sobre o que o próximo console Xbox pode fazer para se tornar atraente sem jogos exclusivos, mas não é como se o Xbox não tivesse tido sucesso aqui anteriormente. O Xbox 360 não venceu o PS3 em jogos exclusivos no início, superou o PS3 em valor e modularidade. O próximo Xbox poderia realizar algo semelhante? Eu não os contaria ainda. O que eu sei é que a lista dos próximos jogos do Xbox está prestes a estourar, sejam exclusivos ou não.