Este pode ser o início de um novo padrão de preço para jogos. Desde 2005, na época do lançamento do [Xbox 360](https://canaltech.com.br/produto/microsoft/xbox-360/) e [PlayStation 3](https://canaltech.com.br/produto/sony/playstation-3/" \o "Ir para tudo sobre PlayStation 3), os games AAA passaram a ser lançados ao preço de US$ 60 lá nos Estados Unidos, custo que se mantém até hoje.

Há tempos as empresas vêm discutindo que o modelo não se sustenta e que um aumento de receita é necessário. Por conta disso, as publicadoras arrumaram outras formas de aumentar o faturamento, com microtransações, pacotes extras (DLCs) e itens vendidos separadamente dentro do jogo.

Outra questão é o custo de desenvolvimento dos jogos. Com tecnologias e mecânicas mais complexas, e jogos cada vez maiores, também se tornou mais caro fazer os chamados *triple A*.

Com a nova geração chegando no final de 2020, tudo indica que o

preço nas prateleiras deve ocorrer. NBA 2K21 é o primeiro a ser anunciado pelo novo preço, sendo que a versão par [PlayStation 4](https://canaltech.com.br/produto/sony/playstation-4/" \o "Ir para tudo sobre PlayStation 4) e [Xbox One](https://canaltech.com.br/produto/microsoft/xbox-one/) custa os convencionais US$ 60.

Segundo a IDC, em pesquisa compartilhada com o Gamesindustry, o montante necessário para fazer um jogo subiu de 200% a 300% de 2005 para cá. Dos US$ 60 para os US$ 70, o aumento é de apenas 17% em 15 anos.