

El criteri dels videojocs

Que es podria anomenar tenir criteri de videojocs?

-Estàndards:

En els videojocs si volem ser objectius necessitem uns estàndards, coses que s'han de fer i altres que no, jo aquí numeraré un parell de punts importants i bàsics.

1.Optimització: Un joc per molt bo que sigui i que es vegi bé, ha de poder ser utilitzat per màquines de gamma baixa, ja que usualment són el major públic, per tant és bastant important que el joc puc anar bé en una màquina d'unes prestacions mínimes. També, dir que és important la mida de el joc, ja que no tothom disposa de fibra d'avui i potser no volen omple molt el seu disc dur.

2.Nitidesa: Amb nitidesa no em refereixo al fet que es vegi visualment o que no tingui pics de serra ... etc. Em refereixo que les animacions, mecàniques i història se sentin nítids i no rígids. Que, quan recàrregues en un shooter per exemple no sembli que el braç és d'un robot o que un salt es senti molt mecànic o que els diàlegs de la història no tingui sincronia amb les expressions facials ... etc.

3.Jugabilitat: És important que les mecàniques i la curvatura d'aprenentatge estiguin ben establertes, sense una varietat i una curvatura que faci que el jugador joc amb els seus estils i evolucioni la seva tècnica, farà que s'avorreixi i deixi de jugar ja que no et té cap atribut que li lliuri la dopamina al progressar. També és important que tingui rejugabilitat.

4.Argument: També és important que tingui un argument coherent i entretingut i original.

5.El més important: El més important és que hi hagi passió, que la persona o el grup, tingui passió, si només ho fa per diners no servirà, és clar que s'ha de buscar una mica de diners de vegades, però el que no pots permetre és que els diners et ceguin i només ho facis amb desgana, fes alguna cosa que realment t'agradi, un joc que sigui vosaltres i els altres.

-Una cosa:

És important deixar clar que això no té sempre per complir, de vegades hi ha factors que fan que el joc sigui tan bo que no necessiti algun dels punts anteriors, com ara doom que no té història excepte el doom eternal i doom 3.

-Es objectiu:

És important que quan valors un joc diferències que és els teus gustos i opinions al fet que és una cosa objectiu. Molta gent critica jocs basant-se en els seus gustos per tant acaben fent que la indústria vagi als gustos populars la qual cosa ha perjudicat.

A la fi, si no tenim un criteri sobre el que comprem acabem deixant que jocs com no man 's sky, anthem, need for speed 2015 surtin a la llum sent uns projectes decebedors.

-Alguna cosa personal:

Si hi ha un joc que diuen que és bo però té mals gràfics, no rebutgeu jugar per que tingui mals gràfics, és un prejudici massa popular, espero que això ajudi.