La historia de los video juegos.

Incumplieron u olvidaron sus plazos. También otros juegos completados fueron grandes fracasos y la competencia fue feroz. Bastantes compañías quebraron.

Al mismo tiempo jugar en PC se desarrollo más. Los jugadores hardcore preferían el juego en PC, porque, con la inversión adecuada, la calidad gráfica del PC era considerablemente mejor que en las consolas. También ciertos tipos de juegos requerían rato o/ teclado para ser jugado de una manera más cómoda. Sin embargo, desde la perspectiva de los productores de juegos, la PC se convirtió cada vez mas y más en un problema. Debido a la gran cantidad de tarjetas gráficas, velocidades de procesadores, memoria y periféricos, se hizo cada vez más difícil crear juegos que funcionaran bien en todos ellos. Los desarrolladores tuvieron que elegir entre grafico sofisticados que funcionaban en máquinas de primera línea o gráficos más moderados, pero con un mayor potencial para grupos de usuarios. Series de jugos como AGE OF EMPIRES y COMMAND & CONQUER fueron por la segunda opción porque trajo una amplia audiencia, mientras que por ejemplo el FPS Crysis (2007) se decanto por los mejores gráficos posibles y se dirigió a los jugadores hardcore.

Otro problema de los juegos en pc era que, no importara lo que los desarrolladores intentaran, los juegos eran fácilmente “crakeados” y copiados de una manera libre, se hizo mas y mas difícil ganar dinero en juegos de PC. También los precios de los juegos de pc se volvieron de una manera considerable más bajos que los juegos de consola. Entonces muchos desarrolladores se detuvieron de crear juegos para PC, o publicarlos solo considerablemente mas tarde que las versiones para consola.

Un juego de PC que por supuesto debe ser mencionado es los SIMS que se publico por primera vez en 2000 para PC, y sus muchas secuelas. Un que fue desarrollado por el famoso Will Wright fue casi rechazado porque el editor no podía imaginar que mantener una familia sería divertido. Lo mal que estaba. Hasta ahora se han vendido más de 70 millones de unidades u siguen apareciendo de una manera regular nuevas versiones y ampliaciones.

Otro avance importante fue el surgimiento de los juegos MMORPG. Por supuesto, World of Warcraft (2004) es el más famoso de ellos, aunque no el más largo. Ese premio es para Lineage II que este en particular es jugado en corea del sur. Pero WoW es enorme con diez millones de jugadores que pasan muchas horas al día en el mundo de Azeroth y por esto juntos pagan más de mil millones de dólares al año.