COMO ESTÃO OS JOGOS ATUALMENTE

Christian Augustus Câncio Valini

Cursando

Conforme os anos vêm passando, diversos jogos foram criados, alguns sendo de alta qualidade, como Elden Ring, e outros que apenas prometeram muito, como Marvel’s Avengers. Um problema que vem acontecendo e várias pessoas reclamam é a piora dos jogos com o decorrer dos anos, o que pode ser facilmente percebido a partir de um grupo, que mesmo tendo diversos jogos em comum, não consegue decidir o que jogar.

Uma coisa que não é difícil de perceber é a diferença na quantidade de lançamentos bons. No ano de 2004, tiveram grandes lançamentos, como GTA San Andreas, DOOM 3, World of Warcraft, Hitman, Far Cry, entre diversos outros. Em contrapartida, atualmente, por ano, é difícil termos cinco jogos que agradem o público.

Esta situação pode ser explicada por diversos fatores. O primeiro, a perda do amor por desenvolver jogos estar sumindo, e a segunda, grandes empresas de jogos abandonaram a ideia de inovarem e se prenderam a gêneros que fazem sucesso, como FPS, deixando para desenvolvedores *indies* criarem jogos inovadores. Porém, o problema disso é que esses jogos *indie* ficam ofuscados pelas grandes empresas.

Outro problema atual e que se tornou comum são as grandes desenvolvedoras estarem escravizando suas equipes, forçando-as a virar noites, a pular almoços apenas para que lancem seus jogos o mais rápido no mercado. Um exemplo disso é o Anthem da EA games, em que os desenvolvedores envolvidos no projeto estavam ficando semanas sem voltar para casa e dias sem dormir para que lançassem o jogo no menor tempo possível. A consequência que vem com essa correria é os jogos virem com qualidade baixa, com conteúdo faltando, repletos de problemas e bugs.

Atualmente também os jogadores acabam sendo tratados como “crianças”, tendo que passar por diversos tutoriais antes de conseguir realmente jogar o jogo ou retirando o jogador das missões principais para realizar tutoriais. Um exemplo para isso é o próprio Marvel’s Avengers, que tem em torno de três horas de puro tutorial.

A razão de tudo ser assim é a ganância, a busca pelo maior lucro possível. Os jogos multiplayer estão tomando conta, afinal sua chance de fama é maior do que os jogos single player, o que gera mais loot boxes, que são cassinos virtuais.

O que melhorou ao longo dos anos são os gráficos, mas é só isso, já que a jogabilidade ou a história pioraram com o tempo. Atualmente comprar um jogo nem garante que ele virá completo, pode acontecer que ele seja separado em DLCs, que deveriam ser apenas conteúdos adicionais e não partes da história principal.