



Nunca mais veremos algo assim.

“Permaneçam nos círculos da morte”, disse nosso líder de ataque enquanto nosso grupo das Profundezas da Rocha Negra se aproximava de Lord Incendius, um elemental de fogo gigante (o que mais, com um nome como esse?).

“Isso parece seguro”, alguém respondeu.

“Caso contrário, ele destruirá o ataque”, concluiu o líder do ataque. Foi o pico *Mundo de Warcraft* bate-papo de ataque.

Leitor, estávamos nos círculos da morte, e a única pessoa que foi atingida foi o Senhor do Fogo. Nosso grupo acabou com ele, vários comentários “para todos” apareceram no chat, incluindo um meu, e meu Caçador de Demônios estava de volta fora das Cavernas do Tempo, pronto para atacar o próximo elemento do evento de aniversário do MMORPG.

A Blizzard fez tudo para *Mundo de Warcraft* aniversário de 20 anos. A festa no jogo, que durou vários meses, teve um tamanho e escala que normalmente não vemos em eventos desse tipo. Talvez a Blizzard tenha entendido a gravidade do momento, sua raridade, e tenha pensado: “Por que não?” Quantos jogos conseguem fazer algo assim, realmente? Dado o estado atual dos jogos online, ainda estamos de olho *Guerratrono* (e, honestamente, de toda a indústria), as chances de outro jogo fazer algo assim no futuro parecem ... pequenas. O rei continua sendo o rei.

Todas as festas de amanhã

Mundo de Warcraft O aniversário de tem sido tradicionalmente uma festa divertida, embora pequena. Existem algumas missões para completar e bônus especiais para coisas como ganho de experiência e reputação, mas na maioria das vezes é uma pequena celebração. Este ano? Parecia uma festa. Havia um palco gigante onde o panda contador de histórias favorito de todos, com voz de Jim Cummings, Lorewalker Cho, contava histórias de *Guerrahistória*, e você poderia chorar e jogar tomates. Houve um desfile de moda onde os jogadores puderam votar nas melhores roupas expostas e uma competição de combinação de montarias. Leeroy Jenkins tinha uma barraca de frango frito. A vibração era imaculada.

Você poderia visitar masmorras antigas que foram revividas para o evento e lutar contra Chefes Mundiais de expansões anteriores que foram todas teletransportadas para o mesmo lugar. O Vale Alterac original voltou. Havia novos conjuntos de armaduras para pegar, coisas antigas e anteriormente inacessíveis saíram dos cofres e BRD deixou de ser uma masmorra para se tornar um ataque reformulado. Houve uma linha de missões totalmente nova focada em ajudar um coordenador de eventos sobrecarregado a resolver problemas com personagens de toda a história do MMO que terminou com todos dando uma grande festa para vocês dois para agradecer. Você poderia até tocar o Scarab Gong (se você sabe, você sabe) e comprar itens que lhe dariam reputação com facções que foram removidas do



jogo - finalmente, minha reputação na Tribo Zandalar não fica mais lá, inacabada, me provocando. Passei muitas horas na comemoração do 20º aniversário, admirando o óbvio amor e cuidado pela história em exibição.

Trailer de lançamento da comemoração do 20º aniversário | A guerra interior

Mundo de Warcraft mudou muito nesses 20 anos. Jogo desde o início da vida do jogo e ainda me deixa pasmo. A classe que eu principal agora, Demon Hunter, nem estava no jogo no lançamento. Havia menos opções de personalização de personagens e menos raças para jogar. Coisas como Raid Finder e Dungeon Finder não existiam. Você tinha que sentar no Grupo Procurando por e encontrar outras pessoas que quisessem ir para a mesma masmorra que você e então ir fisicamente para lá. Os caçadores costumavam carregar munição! Era difícil ganhar dinheiro! Montarias eram luxos! O limite de nível era 120 em determinado momento! Passamos por três sistemas de talentos diferentes! Eu poderia gastar 10.000 palavras cobrindo o quanto *Uau* mudou naquele tempo e eu não seria capaz de fazer justiça.

A comemoração do 20º aniversário da Blizzard não foi para deixar as coisas como estavam, mas para nos lembrar onde estivemos ao longo do caminho. Foi como voltar para a casa dos seus [pais](#) e ver todos os seus [amigos](#) e encontrar um tesouro no sótão. E enquanto eu tocava, algo desagradável - como provar uma comida que você acha que ainda pode ser boa, mas assim que atinge sua língua, e você sabe que aquele bad boy azedou - invadiu minha cabeça: Provavelmente nunca iremos ver algo assim novamente.

Ok, talvez *Final Fantasy XIV* chega lá. Talvez *Exoesqueleto*. Talvez [Fortnite](#) no entanto *Fortnite* é menos sobre si mesmo e mais sobre ser *Jogador Um Pronto*. Talvez alguns jogos consigam. Se o bom Deus quiser e o riacho não sobe. Mas você consegue imaginar um jogo moderno apenas online sobrevivendo o suficiente para conseguir algo assim?



Nevasca

Mundo de Warcraft é totalmente único; a certa altura, tinha mais jogadores ativos do que pessoas que vivem no estado da Geórgia. Imagine isso. Tem um *Parque Sul* episódio que foi feito parcialmente no jogo! E mesmo aquele gigante, um jogo tão monumental, tão importante, que seu lançamento é literalmente uma linha de demarcação de como a indústria é e como os jogos são feitos e lançados, quase não sobreviveu à dobradinha “esse jogo está meio ruim agora ” soco de *Batalha por Azeroth* e *Terras Sombrias* que viu os jogadores saírem em massa.

Se *Mundo de Warcraft* mal consigo chegar aqui, que esperança tem alguma outra coisa?

Esqueça o *Concórdias* e o *Esquadrões Suicidas* do mundo; quantos cadáveres de jogos apenas online a indústria superou na busca pelo inatingível? Quantos mais desses jogos estão chegando porque cada executivo de cada alto escalão acredita que, certamente, desta vez será diferente? Numa época em que os servidores são desligados se um jogo não for um sucesso imediato, como alguma coisa poderia durar 20 anos e muito menos construir um legado?

Mundo de Warcraft era um unicórnio; nunca mais veremos algo desse tipo. Mas não chegou a 12 milhões de assinantes da noite para o dia. Foi permitido crescer. Tocou na comemoração do 20º aniversário foi uma alegria e estou um pouco triste por ter acabado. A área ao redor das Cavernas do Tempo é mais uma vez apenas rocha e areia. Foi uma celebração triunfante de um grande jogo. Mas quando penso nisso agora, tudo que vejo é o que perdemos e o que nunca mais veremos.

