

telegram da blaze

A era de ouro dos games no Japão e o crash norte-americano

No final dos anos 70 e começo dos 80, o cenário dos jogos eletrônicos estava em plena efervescência, mas um acontecimento iria abalar as bases da indústria. O mercado norte-americano estava lotado de jogos e, com uma sobressaturada demanda e uma oferta excessiva de títulos de baixa qualidade, ocorreu o que ficou conhecido

como o

crash do mercado de jogos eletrônicos de 1983

.

Esse período histórico teve duas consequências fundamentais.

A primeira delas foi que a liderança no mercado de consoles deixou de ser dos Estados Unidos e passou para o Japão, território onde a indústria de jogos soube se manter ativa e inovando nos anos que se seguiram a crise.

O primeiro jogo de plataforma a usar gráficos em rolagem foi

Jump Bug, um simples jogo de tiro de plataforma desenvolvido pela Alp

ha Denshi no Japão.

Nos Estados Unidos, o impacto do crash foi devastador para a indústria.

.

No Japão, foi mais um choque para os desenvolvedores, sendo

popularmente chamado de "Atari Shock" ou "o choque Atari"

.

Resultado

Estados Unidos

Japão

Indústria de consoles

Todas as principais empresas líderes (Atari, Magnavox e) Tj T*

US\$ 100 milhões se retiraram em 1985

. Isso fez com que as empresas se retirassem do mercado.

.

Apesar da surpresa, os desenvolvedores de jogos continuaram se adaptando

e buscando a inovação. Notoriamente, a Nintendo esteve

frente desses esforços criativos.

Chave do sucesso japonês

As razões do sucesso japonês são muito associadas

Nintendo. Ela deteve uma infinidade de bons hábitos, entre eles

:

Cumprir o cronograma e o orçamento de desenvolvimento

Incentivar qualquer forma de criatividade do time de desenvolvimento.

.

Lidar diretamente com os desenvolvedores, independentemente dos detalhes

de hardware.