

blaze cim

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

crise.

O primeiro jogo de plataforma a usar gráficos em rolagem foi Jump Bug, um simples jogo de tiro de plataforma desenvolvido

pe

la Alpha 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

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 à frente desses esforços criativos.

Chave do sucesso japonês

As razões do sucesso japonês muito associadas

Nintendo. Ela deteve uma infinidade de bits, 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.