

## roleta rel#226;mpago blaze

<p>A era de ouro dos games no Jap#227;o e o crash norte-americano</p>  
<p>No final dos anos 70 e come#231;o dos 80, o cen#225;rio dos jogos eletr#244;nicos estava em plena efervesc#234;ncia, mas um acontecimento iria abalar as bases da ind#250;stria. O mercado norte-americano estava lotado de jogos e, com uma sobressaturada demanda e uma oferta excessiva de t#237;tulos de baixa qualidade, ocorreu o que ficou conhecido como o</p>  
<p>crash do mercado de jogos eletr#244;nicos de 1983</p>  
<p></p>  
<p>Esse per#237;odo hist#243;rico teve duas consequ#234;ncias fundamentais. A primeira delas foi que a lideran#231;a no mercado de consoles deixou de ser dos Estados Unidos e passou para o Jap#227;o, territ#243;rio onde a ind#250;stria de jogos soube se manter ativa e inovando nos anos que se seguiram </p>  
<p>crise.</p>  
<p>O primeiro jogo de plataforma a usar gr#225;ficos em rolagem foi Jump Bug, um simples jogo de tiro de plataforma desenvolvido pela Alpha Denshi no Jap#227;o.</p>  
<p>Nos Estados Unidos, o impacto do crash foi devastador para a industria.</p>  
<p></p>  
<p>No Jap#227;o, foi mais um choque para os desenvolvedores, sendo popularmente chamado de "Atari Shock" ou "o choque Atari.</p>  
<p></p>  
<p>Resultado</p>  
<p>Estados Unidos</p>  
<p>Jap#227;o</p>  
<p>Ind#250;stria de consoles</p>  
<p>Todas as tr#234;s empresas l#237;deres (Atari, Magnavox e Mattel) perderam milh#245;es, cerca de</p>  
<p>US\$ 100 milh#245;es s#243; em 1985</p>  
<p>. Isso fez com que as empresas se retirassem do mercado.</p>  
<p>Apesar da surpresa, os desenvolvedores de jogos continuaram se adaptando e buscando a inova#231;&#227;o. Notoriamente, a Nintendo esteve </p>  
<p>fre nte desses esfor#231;os criativos.</p>  
<p>Chave do sucesso japon#234;s</p>  
<p>As raz#245;es do sucesso japon#234;s s#227;o muito associadas </p>  
<p>Nintendo. Ela deteve uma infinidade de bons h#225;bitos, entre eles:</p>  
<p></p>  
<p>Cumprir o cronograma e o or#231;amento de desenvolvimento.</p>  
<p>Incentivar qualquer forma de criatividade do time de desenvolvimento.</p>  
<p></p>  
<p>Lidar diretamente com os desenvolvedores, independentemente dos detalhes de hardware.</p>  
<p>Considerar que jogos t#234;m vida #250;til limitada e planejar por isso desde o in#237;cio.</p>  
<p>Usar a propriedade intelectual vigorosamente e guard#225;la com celeridade.</p>