

jogo do blaze online

<div>

<h2>A era de ouro dos games no Japão e o crash norte-americano</h2>

>

<section>

<p>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.</p>

<p>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.</p>

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

>

<table>

<thead>

<tr>

<th>Resultado</th>

<th>Estados Unidos</th>

<th>Japão</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<tr>

<td>Indústria de consoles</td>

<td>Todas as principais empresas líderes (Atari, Magnavox e Mattel) perderam milhões, cerca de US\$ 100 milhões em

1985.</td>. Isso fez com que as empresas se retirassem do mercado.</td>

</tr>

<td>Apesar da surpresa, os desenvolvedores de jogos continuaram se adaptando e buscando a inovação. Notoriamente, a Nintendo esteve frente

e desses esforços criativos.</td>

</tr>

</tbody>

</table>