

## cassino online aviator

A era de jogo crash no cassino: como o Japão se tornou líder no mercado de consoles de video game

No início da década de 1980, o mercado dos jogos eletrônicos nos EUA passou por uma crise séria, conhecida como o "crash" dos jogos de vídeo de 1983. Esta crise teve dois efeitos duradouros no mercado. O primeiro foi o de que a liderança no mercado de consoles de jogos de vídeo passou do Estados Unidos para o Japão.

Antes do crash, os EUA eram o centro da indústria dos jogos eletrônicos, com empresas como Atari e Magnavox liderando o caminho. No entanto, com a chegada do crash, muitas empresas norte-americanas faliram ou foram forçadas a sair do negócio.

Em contraste, no Japão, o crash dos jogos de vídeo foi mais uma surpresa do que uma crise. Embora o mercado japonês também foi atingido pelo crash, ele se recuperou muito mais rápido do que o mercado norte-americano.

Como resultado, as empresas japonesas, como Nintendo e Sega, aproveitaram a oportunidade para preencher o vazio deixado no mercado e se tornaram líderes no setor de jogos eletrônicos.

Um dos primeiros jogos a utilizar gráficos em rolagem foi Jump Bug, um simples jogo de plataformas-shooter desenvolvido pela Alpha Den shi. Embora a indústria norte-americana de jogos eletrônicos tenha sido devastada pelo crash de 1983, no Japão, o choque foi muito mais leve, sendo conhecido como o "Atari Shock".

A Nintendo, que já era uma grande empresa de brinquedos no Japão, entrou no mercado de jogos eletrônicos com o console de videogame NES, que se tornou um grande sucesso no Japão e, posteriormente, nos EUA. A Sega também entrou no mercado de consoles com o console Sega Master System e, posteriormente, com o Sega Genesis, que competiu diretamente com o Super NES da Nintendo.

Desde então, as empresas japonesas continuam a ser as principais forças no mercado de jogos eletrônicos, liderando o caminho em inovação e tecnologia. Com a realidade virtual e outros avanços tecnológicos, assume-se que as empresas japonesas continuarão a desempenhar um papel chave no futuro dos jogos eletrônicos.