8- Analizando el material audiovisual "La TERRIBLE CRISIS de los VIDEOJUEGOS del 83"

   a) ¿Porqué se dice que los jugadores, en el negocio de los Arcade en los 80s, provocaron que ya no funcionara? ¿ Como afecto a la industria?

Los jugadores en los 80’s provocaron un gran problema en el negocio árcade, ya que los jugadores se volvían expertos/profesionales en los videojuegos árcades que con una moneda pasaban mas de veinte minutos en la maquina que generaba pocas ganancias a los locales de árcade y a causa de esto de una forma ilegal , varios informáticos se dedicaban a agarrar esas maquinas árcade donde las volvían mas complejas, difíciles o imposibles de completar, pensando que esto generaría mas ganancias en los árcades, cosa que a muchos les disgusto por que. Si un juego es fácil se torna aburrido, si un videojuego se torna difícil se convierte en frustrante, a causa de esto es que la industria de los videojuegos árcade cada vez hiban decayendo hasta la llegada de las consolas en casa.

   b) ¿ Cuales fueron las causas de la debacle de Atari? ¿Qué permitió las "Third Parties"? ¿Cuánto era el tiempo de desarrollo promedio de los juegos? ¿El juego ET ( 1982)como se relaciona con las causas?

Las causas de la decadencia de Atari fueron varias , pero las mas importantes fueron las siguientes que mencionare a continuación

El patenta miento: Si bien Atari lanzaría una consola llamada (Atari 2600) la cual el peor error fue el no patentar la consola que prohibiría las copias piratas o clones similares. lo que llevo al limite fue la saturación de consolas en exceso , provocando a los consumidores varias opciones pero que solo tenían cambios mínimos o una pequeña mejora significativa, causando que las personas se cansaran de ver tantas consolas. También que los videojuegos que sacaban eran muy simples, de poco esfuerzo. Entonces esto provoco un golpe a las ventas y mas a las empresas quienes producían grandes copias y a falta de ventas bajaron los precios, pero esto no les sirvió de nada y esto conllevo al cierre de varias empresas de la época. También que las empresas empezaron a utilizar los videojuego como forma de publicidad gratuita a base de manchar los videojuegos.

Third Parties: otra mala jugada de Atari fue que no daba créditos a sus mejores informáticos por que quería tenerlos (seguros), de esta parte varios informáticos expertos abandonan atari y crean una empresa llamada (ACTIVISION). Donde Atari no le gusto eso, al ver esto demandaría a Activision , el cual Atari perdió el caso y en 1982 se volverían legal las Third Parties que era que cualquier persona puede crear videojuegos en su consola. Y provoco el exceso de videojuegos.

El tiempo de desarrollo de los videojuegos en esa epoca eran de 6 a 9meses aproximados. Por eso El juego de ET, tuvo la mala suerte de ser creado en una epoca dificl para los videojuego, ya que la gente se estaba artando de ellos. Como la película fue un éxito en taquilla hiba a tener repercucion para bien o para mal, pero fue para mal ,el videojuego no supero las espectativas por ser demasiado simplon ademas no habia control de calidad. Atari en un intento desesperado llaman a Howard Scot el programador favorito de atari para desarrollar el juego de E.T dandole 2 meses de desarrollo (Julio-Agosto) por que tenian previsto lanzarlo en Septiembre y se crearon 5millones de copias las cuales 1,5Millones fueron vendidas las cuales produjo problema a las ventas, tanto que los cartuchos que no se vendieron se enterraron en el desierto de Nueva Mexico. cuando fue anunciado fue odiado por mucha gente , tanto que fue cancelado desde antes que llegara a las tiendas.

   c) ¿ Cuales fueron las consecuencias en la industria entre 1983-1985? Opinión: ¿ Podría repetirse hoy en la industria?

Las consecuencia de la crisis del 83 provocaron la deploracion del mercado y cierres de varias empresas, que en la decadencia empresas como atari tuvieron que reducir los desarrollos también vender muchas de sus divisiones y que desaparecieron en 1983. Todos los medios decian que los videojuegos eran una moda pasajera y durante ese tiempo de 1983 hasta el 1985 no hubo nada de actividad en los videojuegos provocando la desaparición de los videojuegos en Estados Unidos, La palabra consola era un sinónimo de lo peor que pudo haber pasado.....

En mi opinion el tema de la crisis podria y sigue sucediendo. En la actualidad hay varias empresas que estan llevando a los videojuegos por mal camino o malas acciones, entre ellas ; Valve, Mojang, Supercell, etc... provocando que los jugadores esten en contra de las acciones , tales como, Malas actualizaciones, Contenido Basura, Abuso en las micro-transacciones, Poca seguridad,Poca moderacion, Poco contenido, Poco esfuerzo, Poco interes, etc... puede volver a succeder la crisis pero no seria el fin de los videojuegos. Sino seria algo mas como una protesta hacia esas empresas donde ven a los videojuegos como formas de patrocinar productos como las actuales (Colaboraciones) y demas.

10- realizar una conclusion (no va el titulo solo la conclusion xd)

**Alumno: Ibañez Esteban Agustin, dni(47'82637)**; Mi conclusión sobre los videojuegos seria mas que nada una definicion mia.

«Los videojuegos son un arte maravilloso visual y graficamente, con potenciales ilimitados para el razonamiento humano donde puede expresar tu arte, emociones y sentimientos a base de modelos y codigos en el que demuestras tus capacidades y tu intelecto. donde existe la conexion de sentirse sumergido en varios mundos y convivir con las personas que comparten un gusto similar, en varias epocas y contextos»

Si bien el Software y el Hardware han avanzado demasiado, no cabe duda que los videojuegos es el futuro de la tecnologia mas que nada en la forma del mercado o marketing las necesidades de la actualidad son la innovacion y la innovacion va de la mano con el entretenimiento y el consumo, tanto que ninguna de las 2 no puede sobrevivir sola.

Posdata : Xavi es un putazoooooo , wazaaaaaa