

TRABALHO DE GEOGRAFIA

- Desenvolvimento dos jogos nos países:
 - 1.Rússia- Erick
 - 2.Japão- Pedro Paulo
 - 3.Brasil- Ryan
 - 4.França- Victor
 - 5.EUA- Victor
 - Slides- Anthony

1-Rússia

- O desenvolvimento de jogos na Rússia :

A Rússia tem uma grande mercado de videogames que cresce a cada dia e pode ser encontrado muitos jogos famosos feitos por desenvolvedores russos como por exemplo tetris.

- O Desenvolvimento do Tetris:

O desenvolvedor do jogo Tetris foi o Alexey Pajitnov que criou o jogo com base em estudos de jogos matemáticos ele chamou o jogo de Tetris por conta do nome grego tetra (quatro) e por conta do nome tênis seu esporte favorito.

Logo o jogo virou um fenômeno mundial e foi se popularizando em outros locais como em consoles e não só no computador.

- **COMO VAI O DESENVOLVIMENTO DE GAMES NA RÚSSIA:**
- Ultimamente, todas as grandes empresas de desenvolvimento de jogos eletrônicos europeias e asiáticas têm voltado sua atenção para a Rússia como mercado com potencialidades ilimitadas sendo um mercado que está sempre em expansão.
- “A Rússia, como a Alemanha, é muito focada no mercado de jogos”, disse Peter Varman, diretor da empresa de marketing holandesa NewZoo, especializada na indústria de jogos eletrônicos. “Os usuários russos gostam muito dos jogos eletrônicos, especialmente os chamados F2P (free-to-play). Portanto, para as empresas que trabalham nesse setor, o sucesso está praticamente garantido.”
- Na Rússia, o mercado de jogos on-line é controlado pela Astrum Online Entertainment (do grupo Mail.ru), com uma porção de 70%, e pelos grupos Blizzard Entertainment e Innova Group (20%).

- **IMPRESA DESENVOLVEDORA DE JOGOS RUSSOS MY.GAMES:**

A My.games surgiu como uma divisão da Mail.ru, empresa que desde 2009 vem trabalhando no campo da tecnologia, adquirindo uma grande relevância dentro do seu país de origem. Atualmente estão no My.games há 10 anos e buscam a criação de grandes projetos, onde fidelizam seus usuários, através do compromisso de seus funcionários, vinculados todos pela paixão aos videogames.

Desde o mês de agosto de 2019, como parte de suas expansões, encontra-se disponível sua plataforma internacional de jogos My.games Store, onde esperam que desenvolvedores e editores possam distribuir jogos gratuitos e jogos premium e também que os jogadores aproveitem a variedade de títulos e serviços especiais, como Lootdog que permite aos usuários trocar itens nos jogos por dinheiro real, e as “ Donation Alerts” que permite monetizar o conteúdo dos transmissores e dar mais atenção aos jogos encontrados como projetos, com isso esperam fortalecer sua presença no mercado tanto asiático como ocidental.

- TORNEIOS DE SEUS JOGOS:

Devido à grande popularidade de seus jogos, foram realizados torneios profissionais desde 2013, mais de 200 torneios para o “Warface” cuja temática são os disparos em primeira pessoa, com uma grande participação e prêmios atrativos que passam do meio milhão de dólares. A recepção desse jogo foi tão importante que estão planejando uma versão para dispositivos móveis.

2-Japão

- Desenvolvimento de jogos no Japão:

Os vídeo games são um elemento vivo da cultura japonesa, a indústria de videogames começou a dominar o Japão desde os anos 1978 e com o tempo dominou o mercado mundial.

As duas empresas japonesas dominaram o mercado mundial dos games, a Nintendo se manteve no topo por muitos anos, mas por manter tradicionalismo e a cultura japonesa, tem perdido a guerra no exterior.

A Sony fez exatamente o contrario, se rendeu a cultura ocidental, e passou a lançar jogos com uma temática mais realista ou de guerras.

3-Brasil

- **Desenvolvimento de Jogos no Brasil:**

- Hoje em dia, mais de 70% dos brasileiros jogam jogos. A maioria desses jogos são de outros países. Mas, por que será que é tão difícil de criar jogos no Brasil? O primeiro ponto é sobre o investimento, pelo fato do Brasil não ser um país desenvolvido, faz com que a economia brasileira caia bastante, tornando assim, muito difícil de investir em jogos e dar a ele a melhor performance. O próximo ponto é sobre jogos online. Nesse caso se seu jogo for multiplayer ou multijogador, você terá de alugar servidores para o seu próprio jogo, permitindo assim que você possa se conectar com outros jogadores do mundo, mas novamente, por conta da economia do país, é difícil alugar os servidores todos os meses para “manter o jogo de pé”. Outro ponto é sobre o próprio desenvolvimento do jogo. Se já é complicado criar um jogo pelos fatores citados, imagina criar um jogo sozinho. Se você estiver criando um jogo com uma equipe pode até ser mais fácil, mas o complicado é arranjar a equipe. O próprio exemplo disso é desenvolvedor de jogos brasileiro chamado Pedro Caxa, que deu início a seu projeto inspirado no jogo Halo, chamado, camp wars. Pedro Caxa deu início a criação de seu jogo sozinho, e com passar do tempo, foi aprimorando o seu jogo. Hoje, ele possui uma grande equipe que trabalha com ele em seu jogo. Um ponto interessante a se dizer é sobre a parte gráfica do jogo. Que, não é fácil de se fazer. Primeiramente a pessoa precisa fazer o desenho de tudo que irá conter no jogo, depois, passar para o computador e fazer a modelagem 3D, e ainda, depois disso, fazer as animações do jogo. Esses são alguns dos pontos de como é difícil criar jogos no Brasil.

4-França

- Curiosidades sobre o Desenvolvimento de jogos na França:

A França esta em 7º lugar dos países que mais movimentam o mercado de games, sendo o Consumo.

Ela possui 5 bilhões de € de renda consolidada, sendo:

800 milhões de € para o Hardware e 1,8 bilhões € para os jogo, 452 milhões de € para o online, 275 milhões de € para smartphones. Uma das "marcas" mais bem sucedidas é a "UBISOFT" que passou a ser o 3º editor mundial de games em apenas 20 anos tendo com ela 29 estúdios espalhados em 6 continentes e ela conta com mais de 10k colaboradores.

- **Desenvolvimento de jogos na França:**

O jogo mais bem sucedido criado pela Ubisoft é o jogo (Assassins Creed com mais de 90 milhões de cópias vendidas) (Far Vry com mais de 27 milhões de cópias) e (Just Dance com mais de 53 milhões de cópias vendidas em todo mundo)

A penas no Brasil ela criou uma forte comunidade de fãs contendo mais de 4 milhões de fãs na página do Facebook e quase 400 mil no seu canal do Youtube

As vendas no continente Americano aumentaram drasticamente para 600% desde 2011 com mais de 1,5 milhões de cópias vendidas apenas em 2014.

Estando apenas 3 posições a cima do Brasil no ranking de consumo e movimento no mercado de games Mundial e estando a baixo de Reino Unido.

- "LE GAME"

Le Game é a nova marca do vídeo game à francesa no exterior. Iniciativa do Sindicato Nacional do Vídeo Game, Le Game reúne associações regionais e polos de competitividade franceses, além de diversas associações profissionais, de Ubifrance e da AFII (Agência francesa de investimentos no exterior).

Le Game tem como objetivos a promoção e o estabelecimento de serviços comuns no exterior, afim de desenvolver as exportações e incentivar a implantação na França.

5-E.U.A

- Desenvolvimento de jogos nos E.U.A:

Os Estados Unidos da America estão em ssegundo colocado na lista de desenvolvimento de games no mundo,com varios jogos famosos e que marcaram a historia dos games para sempre, nem todos deles deram certo como o jogo E.T lançado em 1982 para Atari2600 ,os graficos dele não agardaram a maior parte dos compradores sendo o jogo renderizado em 16bits/16pixels.

Imagem de um "nível" do jogo E.T:



Onde seu maior objetivo era não ser morto por um caçador de aliens e sobreviver por muito tempo.

Curiosidades:

- Uma das maiores empresas mundialmente conhecidas por lá é a *Microsoft* cuja o fundador e dono da empresa é o Bill Gates, ganhando em média **incríveis** US\$ 30.400 por minuto.
- Inclusive a *Microsoft* comprou o jogo ***Minecraft*** sendo ele o segundo jogo mais jogado atualmente, por 2,1 **bilhões** de dólares 2 anos após sua entrada no mercado de games.
- É estimado que se o jogo ***Minecraft*** fosse vendido para a *Microsoft* atualmente, seu preço estaria em torno de 50,8 bilhões de dólares.