Vídeo Games

História da Indústria, Criação e Comercialização de um Jogo Eletrônico

SÃO PAULO
2010

Autor: Paulo Paiva Nuccetelli

Baseado em uma monografia apresentada à Faculdade de
Tecnologia de São Paulo
para a obtenção do Grau de Tecnólogo em
Processamento de Dados

SÃO PAULO
2010

Dedico ao meu amor, Naomi, aos meus pais, Elcio e Verci e à minha cadelinha, Chispita.

Sumário

Introdução..... 1
1 – A História da Indústria de Jogos Eletrônicos.....3
1.1 – A era Atari, a era de ouro dos jogos.....6
1.2 – Os novos rumos da indústria.....10
1.3 – Surge uma nova potência.....12
1.4 – A hora e a vez da SEGA.....15
1.5 – A substituição dos cartuchos pelos CDs.....21
1.6 – Microsoft desenvolve seu console.....26
1.7 – Novos rumos.....29
2 – Criação e Comercialização de um Jogo Eletrônico.....31
2.1 – Teoria matemática de jogos.....32
2.2 – Torne-se um profissional.....34
2.3 – Vendendo suas idéias.....38
2.4 – Controle de qualidade.....40
2.5 – Trabalhar com Games é tão divertido quanto jogar?.....42
Conclusão.....45
Bibliografia.....46

Sobre o autor

Paulo Paiva Nuccetelli, nascido em 31/03/1983, tecnólogo em Processamento de Dados formado pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo (FATEC-SP). Foi por seis meses gestor de informática na empresa INSS – Instituto Nacional de Seguridade Social e desde 2007 trabalha com hospedagem de sites na empresa Hosting Machine, no cargo de supervisão de atendimento comercial e técnico. Acompanha e estuda o mercado de vídeo games no Brasil e no mundo a mais de 20 anos.



Introdução

Em tempos de dificuldade econômica, um ramo de negócio que vêm se sobressaindo em meio aos outros é o de jogos eletrônicos. Antes visto apenas como uma diversão, hoje é um dos negócios mais lucrativos do mundo, sendo o tipo de software mais vendido do mercado.

A teoria de jogos é um ramo da Matemática que lida com modelos de conflito entre dois ou mais adversários sob regras pré-estabelecidas. Envolve a criação de estratégias e pode ser aplicada em praticamente qualquer área. É também considerada uma forma de tomada de decisões e resolução de problemas.

De fato, os jogos são encontrados em meio à sociedade já fazem muitos séculos. Sempre presentes em nosso cotidiano, é uma forma de vivenciarmos fortes emoções, correr riscos, sermos ousados, descarregar tensões, tudo de uma forma controlada, que no fim, nos leva a uma grande satisfação pessoal.

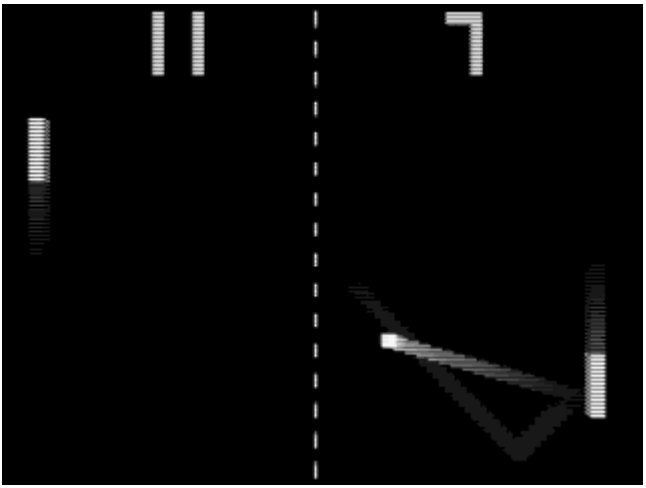
Os jogos eletrônicos são a evolução do ramo, acompanhando os enormes avanços tecnológicos da sociedade como um todo. Esse tipo de jogo é voltado para a diversão, cultura, estudo e aprendizado, ganhando cada vez mais espaço em nossas vidas.

Este trabalho visa mostrar a evolução que a indústria sofreu durante todos os anos de sua existência e como chegou ao tamanho que têm hoje, bem como se dá a criação de um jogo eletrônico, as influências positivas e negativas dos jogos sobre as pessoas e uma projeção para o futuro desse mercado, tanto no Brasil, como no mundo, avaliando suas possibilidades lucrativas.

1 – A História da Indústria de Jogos Eletrônicos.

O primeiro jogo eletrônico produzido que se têm notícia, já possui mais de 40 anos. Criado no ano de 1958, por Willy Higinbotham, tinha como objetivo tornar o seu laboratório mais divertido para os visitantes que o freqüentavam e reproduzia uma partida de tênis bem simplificada.

Já em 1961, foi criado o primeiro jogo para computador, o *Spacewar!*, feito realizado por Steve Russel com o auxílio de Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Dan Edwards, Alan Kotok e Peter Sampson utilizando um computador de US$ 120 mil do MIT (Massachusetts Institute of Technology). Consistia em um duelo espacial entre duas naves controladas pelos jogadores, onde sua mecânica, mais tarde, foi utilizada em jogos de sucesso como *Asteroids* e *Pong*.



Jogo Pong.

É importante ressaltar que todos os primeiros jogos eram somente para duas ou mais pessoas jogarem ao mesmo tempo, pois os computadores da época não dispunham de recursos para implementarem rotinas de inteligência artificial.

Além disso, os jogos eram "rodados" em máquinas que não eram específicas para esse fim, pois eram computadores que podiam rodar diversos tipos de programas, além de serem inviáveis comercialmente por causa de seu alto custo.

A primeira máquina produzida somente para se jogar, foi o *Odyssey 100*. Comercializado entre 1972 e 1974, foi criada por Ralph Baer da empresa Magnavox e era um aparelho que podia ser ligado em qualquer televisão e é o primeiro a esquematizar o conceito de videogame que perdura até os dias de hoje, onde um aparelho (console) é ligado a um terminal de vídeo (televisão, monitor, etc.) para mostrar imagens que os jogadores podem interagir através de um controle físico (joystick, câmera, microfone, etc.).



Console Odyssey 100.