**Jogo**

Diferente de um produto, as características de um jogo não são nem um pouco conhecidas. Um jogo é feito de três etapas principais: enredo ou trama, motor e interface interativa [Feij e Batt 2001]. Os objetivos do jogo e definido através do enredo tendo a opinião de vários especialistas, tais como, escritores, psicólogos, historiadores, pesquisadores, etc. O motor faz a interação entre o jogador e a sua interface. Na colocação de um motor envolve diversos conceitos em várias áreas da computação, tais como, computação gráfica, redes de computadores, engenharia de software, inteligência artificial, etc. A interatividade da interface apresenta um estado decorrente do jogo e a viabilizar a interação entre o jogo e o jogador. A sua implementação envolve vários tipos de aspectos artísticos, cognitivos e técnicos.

Interface Dos Jogos

As características de uma interface de jogo são o principal chamativo visual de um jogo, a interatividade com a trama e a jogabilidade desenvolvida em alto nível, no qual representa a capacidade do jogador se adaptar fácil e rapidamente pelo ambiente do jogo e acionar alguns recursos para efetuar uma nova jogada.

Utilizamos alguns parâmetros para medir o nível de compatibilização de uma interface e a trama de um jogo envolve diversos tipos de definição de jogos e de ambientes que eles usualmente requerem. Os temas de jogos mais abordados são os de: simulação, aventura, corrida, esporte, RPG, puzzle, passatempo.

Apesar de ter diversas características de um jogo não serem notadas, é possível obedecer alguns critérios gerais para classificar a sua interface em 3D: Visão do jogador no ambiente do jogo, o próprio ambiente do jogo, projeção dos gráficos.

Enredo

Para você obter sucesso em um jogo, é uma combinação que para se tornar perfeita precisa de seus três componentes, ou seja, o aspecto desafiador não pode ficar só preso na interface gráfica do jogo, pois não é a total garantia que o jogador vai ficar totalmente estimulado. Um enredo tem que ser desafiador para seu jogador e ao mesmo tempo cause divertimento esses são o fundamento para o sucesso de um jogo.

A criação de um enredo pode ser planejado em cima de algumas orientações que envolve roteiros assim como no teatro e cinema, no entanto, o jogo agindo em interatividade juntamente com o jogador a trama pode ter vários caminhos, não será fácil se conter a emoção e a diversão de acordo com o avanço no jogo.