|  |
| --- |
| **Introdução**  O jogo é uma atividade que envolve o jogador(individuo que realiza ação) e evolve um conjunto de regras. Já um jogo digital/videojogo é , é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho como controles (joysticks) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor.  O jogo digital – seja 3D ou 2D - envolve um vasto conteúdo técnico da Ciência da Computação, deste podemos citar: Computação Gráfica, Inteligência Artificial, Redes de Computadores, Multimídia, entre outros(i). Além disso o jogo envolve Educação, Psicologia, Artes Plásticas, Letras, Design Gráfico, entre outras(ii).  E são também usadas múltiplas ferramentas: OpenGL, DirectX e OpenAL.  Um jogo deve ser divertido e agradável, de forma que propicie ao jogador a imersão no ambiente do jogo, pois o jogo é um produto voltado ao entretenimento. No desenvolvimento de um game normalmente são usadas as pesquisas nas mais diversas áreas supracitadas em i e ii, de forma que representem o que o autor chama de “estado da arte”.  Em 2000 foi apresentado um artigo do Prof. Dr. André Battaiola de título  “Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e  Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação “, onde segundo o autor o artigo apresentou diversas ferramentas gratuitas, o que motivou muitos alunos de universidades a criarem projetos e organizar eventos na área de jogos digitais. |

1. **Historia dos Jogos Computadorizados**

**Pioneiros:**

A primeira experiencia científica com o uso de imagens eletrônicas operadas por jogadores foi feita em **1958 - Tênis para Dois** por William Higinbothan. Depois surgiu o **1962 - SpaceWar!**, o primeiro jogo eletrônico propriamente dito, que funcionava como demonstração das capacidades gráficas do processador de imagens de

alta resolução. No ano de 1972 dois pioneiros surgiram, **1972 - Computer Space** e **Mgnavox Odyssey**. Computer Space foi desenvolvido por Nolan Bushnell, um visionário da época que junto com um amigo fundou a Atari, que até hoje é uma grande empresa de desenvolvimento de jogos. No mesmo ano – 1972 -, Ralf Baer desenvolveu Odyssey, o primeiro console de videogame da história. Ele foi solicitado por militares para treinar combatentes mas posteriormente foi adaptado para a venda no mercado.

**Arcades:**

Os arcades são maquinas de jogos de uso público, são operadas com fichas ou moedas, elas fizeram muito sucesso nas décadas de 70 e 80, devido a isso, citamos os principais desse grupo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ano** | Modelo | Informações |
| **1972** | **Atari PONG** | Foi o primeiro arcade, acusado de cópia de Odyssey |
| **1974** | **Atari *Shark Jaws*** | Primeiro a apresentar personagens independentes e era temático. |
| **1975** | ***Midway Gun Fight*** | primeiro jogo a utilizar um microprocessador |
| **1976** | ***Night Driver*** | Tinha uma cabine que simulava o interior de um carro, onde havia maior imersão do jogador na ambientação do jogo |
| **1978** | **Taito Space Invaders** | Jogo era japonês e fazia o uso de overlays, primeiro jogo em cores. |
| **1979** | **Atari *Asteroids*** | Foi aproveitado a modelagem vetorial do *Space Wars* |
| **1980** | **Namco *Galaxian*** | foi lançado baseando-se no  sucesso militarista de *Space Invaders.* |
| **1980** | **Namco *Pac-Man*** | Foi teve varias fases, porem a empresa superestimou a venda do jogo |
| **1980** | ***Stern Berzerk*** | Uso de sintetizadores de voz. |
| **1980** | ***Williams Defender*** | Mais controles possibilitaram uma maior inserção do jogador. |
| **1981** | ***Donkey Kong*** | Primeira aparição do personagem mario |
| **1991** | ***Street Fighter II*** | Usava-se de sprites, imagens que se movimentando, criando uma ilusão de perspectiva |
| **1992** | ***Mortal Kombat*** | O jogo adota o modelo  de animação por captura de movimentos e digitalização subsequente. |
| **1993** | ***Virtua Fighter*** | Uso de transformações em 3D |