|  |
| --- |
| **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:**

Aqui são mostrados os pioneiros dos videogames.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ano** | **Modelo** | **Informações** |
| **1958** | Tênis para Dois | A primeira experiencia científica com o uso de imagens eletrônicas operadas por jogadores |
| **1962** | SpaceWar! | o primeiro jogo eletrônico propriamente dito, que funcionava como demonstração das capacidades gráficas do processador de imagens de  alta resolução |
| **1972** | Computer Space | 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. |
| **1972** | Mgnavox 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 |

**Consoles:**

Os consoles são maquinas de jogos desenvolvidas para uso doméstico, são normalmente acopladas a televisores.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ano** | **Modelo** | **Informações** |
| **1972** | ***Magnavox Odyssey*** | Foi o primeiro console, vinha com overlays, monocromático e sem som. |
| **1975** | **Atari *Home Pong*** | Foi produzido em excesso e foi responsável por a primeira crise no setor |
| **1976** | ***Fairchild Channel F*** | primeiro console a distribuir seus jogos em cartuchos,  porém não vingou devido ao preço final dos jogos. |
| **1977** | **Atari VGS 2600** | aprimorou a  idéia original de reprogramabilidade do *Chanell F* para bases mais baratas |
| **1980** | **Mattel *Intellivision*** | O console trazia atrativos como um  sintetizador de voz acoplável e um conversor de modo a fazer com que jogos do *VGS*  *2600* pudessem ser usados nele. |