# Pesquisa: Desenvolvimento de Jogos

## 1) O que é desenvolvimento de jogos

Desenvolvimento de jogos é o processo de conceber, projetar, produzir e lançar um jogo digital. Ele combina programação, arte 2D/3D, áudio, game design, narrativa e gestão de projetos.

Principais áreas envolvidas:

• Game Design: define mecânicas, regras, objetivos e experiência do jogador.

• Programação/Engenharia: implementa a lógica do jogo, física, IA e interface.

• Arte e Animação: cria personagens, cenários e efeitos visuais.

• Áudio: compõe trilhas sonoras e efeitos sonoros.

• Produção/QA: organiza cronograma, cuida de testes e publicação.

## 2) Principais engines do mercado

Uma engine é o motor do jogo, fornecendo recursos como renderização, física, animação e build multiplataforma.

### Unity

• Pontos fortes: comunidade enorme, multiplataforma, ótimo para 2D/3D, usa C#.

### Unreal Engine

• Pontos fortes: gráficos de ponta, Blueprints (scripting visual), usado em jogos AAA.

### Godot

• Pontos fortes: open source, leve, usa GDScript (semelhante a Python), bom para 2D e 3D leves.

### GameMaker

• Pontos fortes: focado em 2D, linguagem GML e drag-and-drop, ideal para indies.

### Outras

• Construct: engine no-code para jogos 2D rápidos.  
• RPG Maker: especializada em JRPGs 2D.

## 3) Jogos preferidos

Exemplos de jogos preferidos:

1. FIFA — popular simulador de futebol com modos competitivos e Ultimate Team.

2. GTA — franquia de ação em mundo aberto, cheia de liberdade e exploração.

3. Jogo do Tigrinho — jogo de aposta online bastante comentado atualmente.

## Referências

• Documentação oficial de Unity, Unreal, Godot.

• GDC Talks (Game Developers Conference).

• The Art of Game Design (Jesse Schell).

• Rules of Play (Katie Salen & Eric Zimmerman).