**🎮 O que é o desenvolvimento de jogos?**

É o **processo de criar um jogo digital**, unindo **programação, arte, design, música, narrativa e mecânicas** para construir uma experiência interativa.  
O ciclo normalmente envolve:

1. **Concepção** – ideia inicial, história, gênero, público-alvo.
2. **Game Design** – regras, mecânicas, fases, balanceamento.
3. **Arte e Áudio** – personagens, cenários, efeitos sonoros, trilha sonora.
4. **Programação** – códigos que dão vida às mecânicas (movimento, física, IA etc.).
5. **Testes** – encontrar e corrigir bugs, melhorar jogabilidade.
6. **Publicação** – lançar em PC, console, mobile ou web.

**⚙️ Principais Game Engines usadas hoje**

As **engines** são plataformas que oferecem ferramentas prontas (física, renderização, áudio, animações, interface, etc.), acelerando o desenvolvimento:

1. **Unity**
   * Muito usada no mercado indie e mobile.
   * Linguagem principal: **C#**.
   * Vantagem: enorme comunidade, multiplataforma (PC, mobile, console, VR/AR).
   * Exemplo de jogos: *Cuphead*, *Hollow Knight*, *Among Us*.
2. **Unreal Engine (UE5)**
   * Mais focada em gráficos realistas e jogos AAA.
   * Linguagem: **C++** e **Blueprints** (sistema visual).
   * Vantagem: visual incrível, muito usada em jogos 3D de alto nível.
   * Exemplo de jogos: *Fortnite*, *Gears of War 5*, *Ark: Survival Evolved*.
3. **Godot Engine**
   * Open-source e leve.
   * Linguagem: **GDScript** (parecida com Python), também aceita C#.
   * Vantagem: gratuito e sem royalties.
   * Muito usado por indies e estudantes.
4. **CryEngine**
   * Conhecida por gráficos realistas e jogos de mundo aberto.
   * Linguagem: **C++**.
   * Exemplo de jogos: *Crysis*, *Kingdom Come: Deliverance*.
5. **GameMaker Studio**
   * Mais simples, bom para 2D.
   * Linguagem: **GML (GameMaker Language)**.
   * Exemplo de jogos: *Undertale*, *Hyper Light Drifter*.

**Meus jogos Preferidos :**

**FIFA**

**GTA V**