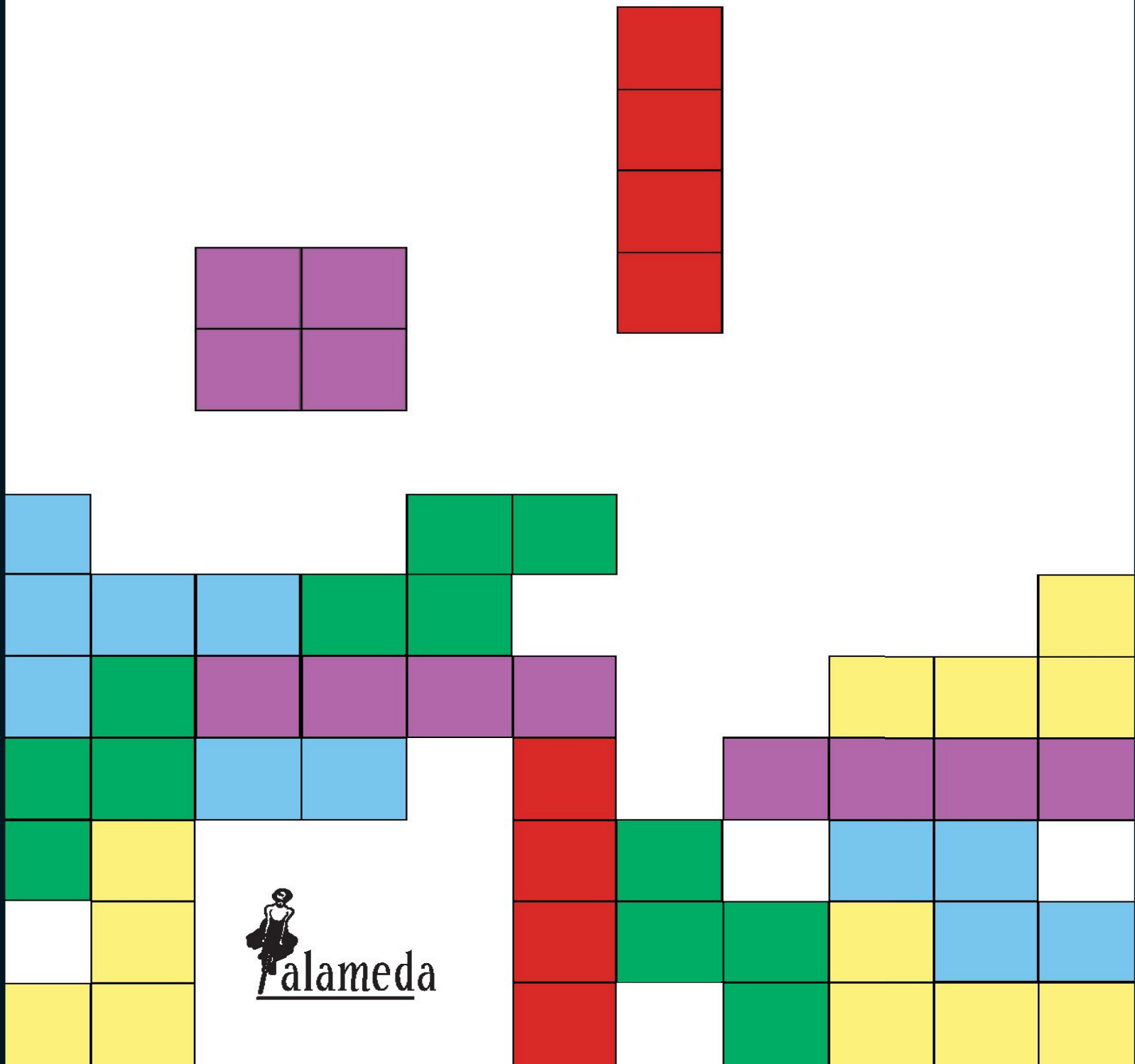
Artes do Videogame

Conceitos e Técnicas

Jesus de Paula Assis



Alameda

Resumo de Artes do Videogame

Pong, Pac Man, Tetris, Lara Croft, jogos em 3D que precisam de configurações específicas e/ou outras interfaces, jogos on-line, games feitos especialmente para telefones celulares. Os jogos eletrônicos fazem parte do nosso dia-a-dia e transformaram-se numa verdadeira cultura, da qual participam usuários e criadores.

Mais do que uma introdução ao mundo dos games, Artes do videogame, de Jesus de Paula Assis, visa a apresentar uma série de conceitos e técnicas fundamentais para o fazer e o jogar, além de mostrar como isso vem se modificando nas últimas décadas.

O texto fala da transformação dos games, de regras práticas de construção e das eventuais dificuldades de fruição impostas, por exemplo, pela simples presença de um computador ou de um console.

Ao discutir a experiência vivida de jogar, pensar e criar games, o livro aponta para algumas das influências dos jogos eletrônicos nas novas formas de percepção e de interação entre o mundo físico e o mundo virtual.

Idéias que apontam, ainda, para os limites e potencialidades de campos de experimentações da arte e da cultura contemporânea.

Acesse aqui a versão completa deste livro