

Nelson Zagalo

VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

HISTÓRIA, TECNOLOGIA E ARTE



Resumo de Videojogos Em Portugal. História, Tecnologia E Arte

Quantos videojogos foram produzidos em Portugal nos últimos 30 anos e quais? Em que ano foi criado o primeiro videojogo português? Que jogos obtiveram sucesso a nível internacional? Quais as motivações dos criadores?

Que plataformas e tecnologias foram utilizadas? Que tipos de financiamento foram feitos? Quais os maiores problemas que a indústria portuguesa de videojogos enfrenta na atualidade? Estas são apenas algumas das perguntas cujas respostas poderá encontrar neste livro, destinado ao público em geral com interesse pelos videojogos, sendo igualmente útil em formação e cursos superiores desta área e de outras com relevância neste campo (Informática, Educação, Artes e Psicologia).

Cada projeto é apresentado em função da sua qualidade técnica e inovação criativa, tendo em conta o momento em que foi lançado. Enriquecido com bastantes imagens e testemunhos, o livro foi dividido em vários capítulos, cada um correspondendo a um período em análise com base no que de mais relevante se passou: Nascimento dos Videojogos Os Pioneiros Nacionais [1970-1990] Do MS-DOS ao CD-ROM [1990-2004] Criação da Comunidade Nacional [1998-...] Fase Móvel [2002-2006] O Mundo Online [2003-...] Entrada nas Consolas [2008-...] A Nova Distribuição [2009-...] Inclui um mapa cronológico a cores com os momentos mais marcantes dos últimos 30 anos, bem como um anexo com a lista completa dos mais de 350 videojogos criados em Portugal entre 1982 e 2012.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)