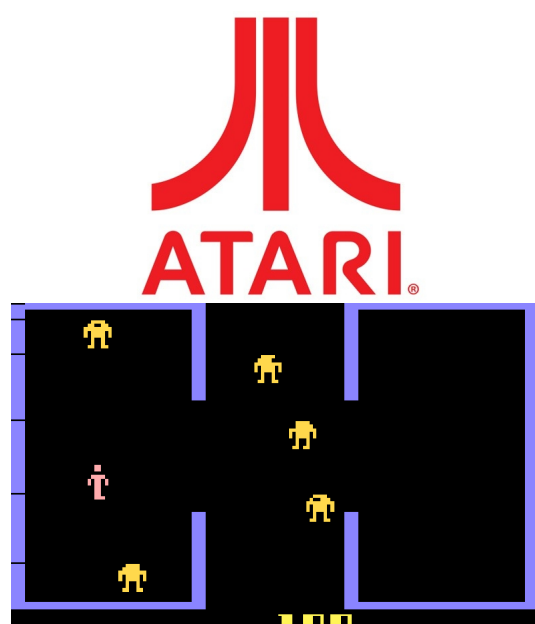


Introdução

O projeto foi inspirado pela nostalgia e pelas antigas representações visuais da década de 80, principalmente das do *Atari*, junto dos novos títulos indie 2D, que, alguns deles, são baseados em *Pixel Art*. Sendo assim, é o objetivo maior deste projeto ser uma representação similar a da época, no sentido visual e sonoro, tomando como base o jogo *Berzerk*, um clássico, que se assemelha bastante ao gênero "roguelike" contemporâneo.

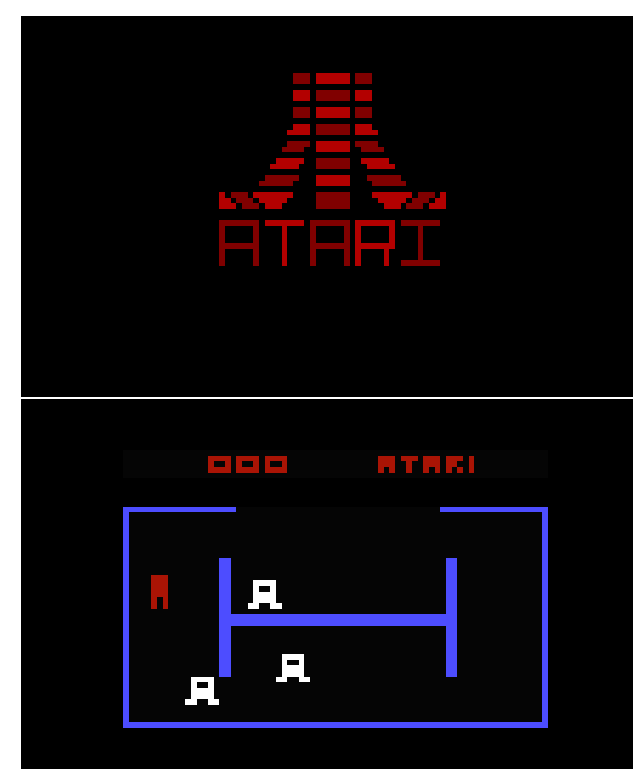
Materiais e Métodos

Partindo dos princípios do projeto e do objetivo, a ideia foi concebida em adjunto do pacote *TikZ*, com uma simulação de matriz que é preenchida por números correspondentes a cores no formato RGB num espaço de 110x67 pixels, as formas preenchidas são retângulos e, assim, os diversos frames (em pdf) foram animados com o pacote *animate*, abaixo as imagens de referência para o desenvolvimento do projeto:



Após isso, os efeitos sonoros que iriam dar "vida" a progressão da animação. Foi utilizado o software *LMMS* junto dos VSTs (Virtual Studio Technology, sintetizadores de áudio) *TimeMachine* dos ToneBoosters, para simular o som de voz nos conformes do Atari 2600, no caso, para um áudio em 4 bits (por mais que o Atari seja um sistema 8 bits), e *magical8bitPlug*, do grupo musical japonês YMCK a fim de tentar recriar os sons do chip digital *POKEY* do antigo console. Por fim, para inserir a faixa de áudio junto da animação, foi utilizado o pacote *media9*.

Resultado



Considerações Finais

Infelizmente, por conta do tempo, o trabalho não alcançou as expectativas iniciais por conta das dificuldades com a sincronização de som e a própria dificuldade de simular um jogo de Atari, nesses casos, que tornou o projeto um tanto frustrante em sua elaboração por conta, também, da própria natureza do LaTeX (junto do TIKZ), que não é voltado para a elaboração visual de coisas do tipo. Ainda, é preciso notar a ajuda e opinião de outros (alunos do sétimo semestre, Ricardo Suman e Gabriel Hideki, e outros alunos do primeiro semestre) para a conclusão dessa experiência.

Referências

- [1] OETIKER, Tobias et. al. *Introdução ao L^AT_EX 2_ε*, 2001.
- [2] TANTAU, Till. *The TikZ and PGF Packages*, <http://www.texample.net/tikz/>, 2014.
- [3] RICHTER, Pascal et. al. *The TikZposter class*, <http://www.ctan.org/pkg/tikzposter/>, 2014.
- [4] GRAHN, Alexander. *The media9 Package, v0.92*, <https://github.com/agrahn/media9>, 2018.