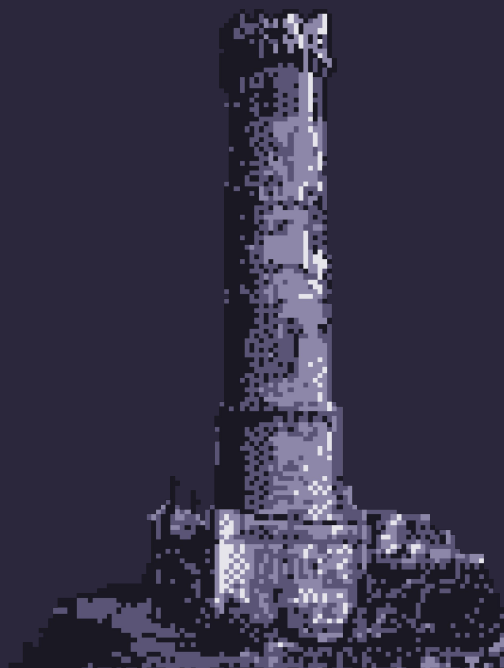


WARLOCK'S TOWER

UM JOGO DE
WERTHER AZEVEDO &
YGOR SPERANZA



QUEM SOMOS



YGOR



WERTHER

A HISTÓRIA (ATÉ AGORA)



ONDE TUDO COMEÇOU

O PRIMEIRO PROTÓTIPO

(FINAL DE 2014)

0 PRIMEIRO PROTÓTIPO

- * LOVE2D
- * GRÁFICOS DO POKÉMON
- * RESOLUÇÃO FIXA
- * SONS IMPROVISADOS
- * ETC, ETC...

TEM POTENCIAL!

CONTINUAMOS TRABALHANDO...

- * SHADER DE GAME BOY
- * MULTI-RESOLUÇÕES
- * ARTE/SFX ORIGINAIS
- * + FASES/MECANICAS
- * PORTE ANDROID
- * SUPORTE A JOYSTICK
- * ETC, ETC...

CHEGAMOS A UM
DEMO JOGAVEL!

(ABRIL DE 2015)

MAS E DAi?

O QUE IRÍAMOS FAZER?

- * ESTÉTICA/MECANICA
INCONSISTENTE

- * NÃO CONSTRUÍMOS UMA
COMUNIDADE

PERDEMOS FÉ
NO JOGO
COMO PRODUTO

COMEÇAMOS A TENTAR
CONCURSOS...

* BIG FESTIVAL
(MEIO DE 2015)

* SBGAMES (FINAL DE 2015)

E DEU
CERTO!

WARLOCK'S TOWER

MELHOR GAME DESIGN!

MELHOR JOGO EM
DESENVOLVIMENTO!

DESDE ENTÃO...

* VOLTAMOS A TRABALHAR NO
JOGO!

* COMEÇAMOS A CONVERSAR
COM PRODUTORAS

LANÇAMENTO:

01/2017!

DETALHES TÉCNICOS

POR QUE LÖVE?
POR QUE LUA?

UMA QUESTÃO DE PRODUTIVIDADE...

UMA QUESTÃO DE
PRODUTIVIDADE...

...E DE VONTADE
TAMBÉM!

LUA É PRODUTIVA...

- * TABELAS
- * FUNÇÕES DE 1ª CLASSE
- * ESCOPO DE VARIÁVEIS
- * DOFILE & LOADSTRING
- * ETC, ETC

...E LÖVE TAMBÉM!

- * API SIMPLES & PODEROSA
- * FREE & OPEN SOURCE
- * BOA DOCUMENTAÇÃO
- * MUITAS BIBLIOTECAS
- * COMUNIDADE UNIDA

S0B 0 CAP0

- * SDL2
- * BOX 2D
- * GLSL
- * OPEN AL
- * PHYSICS FS
- * ETC, ETC

O LADO RUIM DO LÖVE

- * NÃO É NATIVAMENTE
MULTIPLATAFORMA

- * FEITA PARA JOGOS 2D

AS FERRAMENTAS

- * ZEROBRANE STUDIO (IDE)
- * TILED (EDITOR DE NÍVEIS)

AS BIBLIOTECAS

- * [TILEDLIB](#)
- * [LOVERNET](#)
- * [ANIMS](#)
- * [LUAIRC](#)

ARQUITETURA DO JOGO

O VISUAL RETRÔ

GAME

CLASSE
"CENTRAL"

GAME

CLASSE
"CENTRAL"

SCREEN

DRAW()
UPDATE()
INPUT()

INPUT

```
graph TD; INPUT[INPUT] --> SCREEN[SCREEN]; SCREEN --- GAME[GAME];
```

TITLESCREEN
OPTIONSSCREEN
WORLDSCREEN
GAMESCREEN
...

GAME

CLASSE
"CENTRAL"

SCREEN

DRAW()
UPDATE()
INPUT()

INPUT



TITLESCREEN
OPTIONSSCREEN
WORLDSCREEN
GAMESCREEN
...

GAME

CLASSE
"CENTRAL"

SCREEN

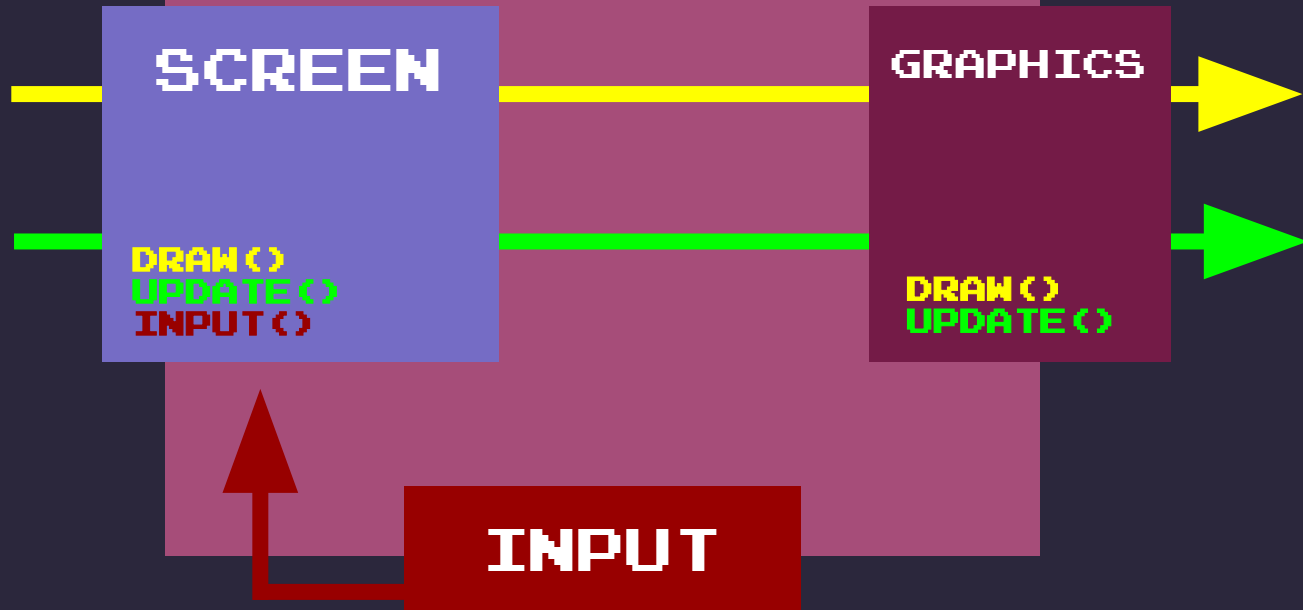
GRAPHICS

DRAW()
UPDATE()
INPUT()

DRAW()
UPDATE()

INPUT

→ DRAW
→ UPDATE



TITLESCREEN
OPTIONSSCREEN
WORLDSCREEN
GAMESCREEN
...

GAME

CLASSE
"CENTRAL"

SCREEN

CAN
VAS

GRAPHICS

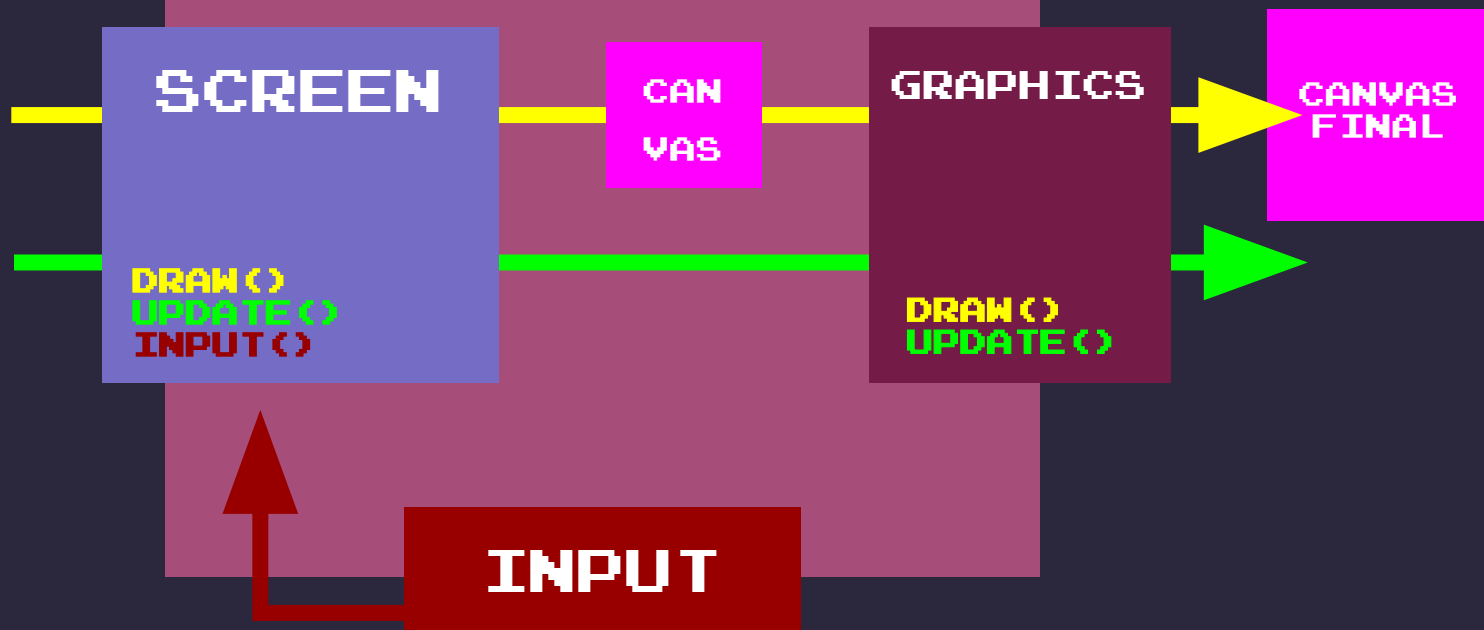
CANVAS
FINAL

DRAW()
UPDATE()
INPUT()

DRAW()
UPDATE()

INPUT

→ DRAW
→ UPDATE



ENCAIXANDO
NA TELA

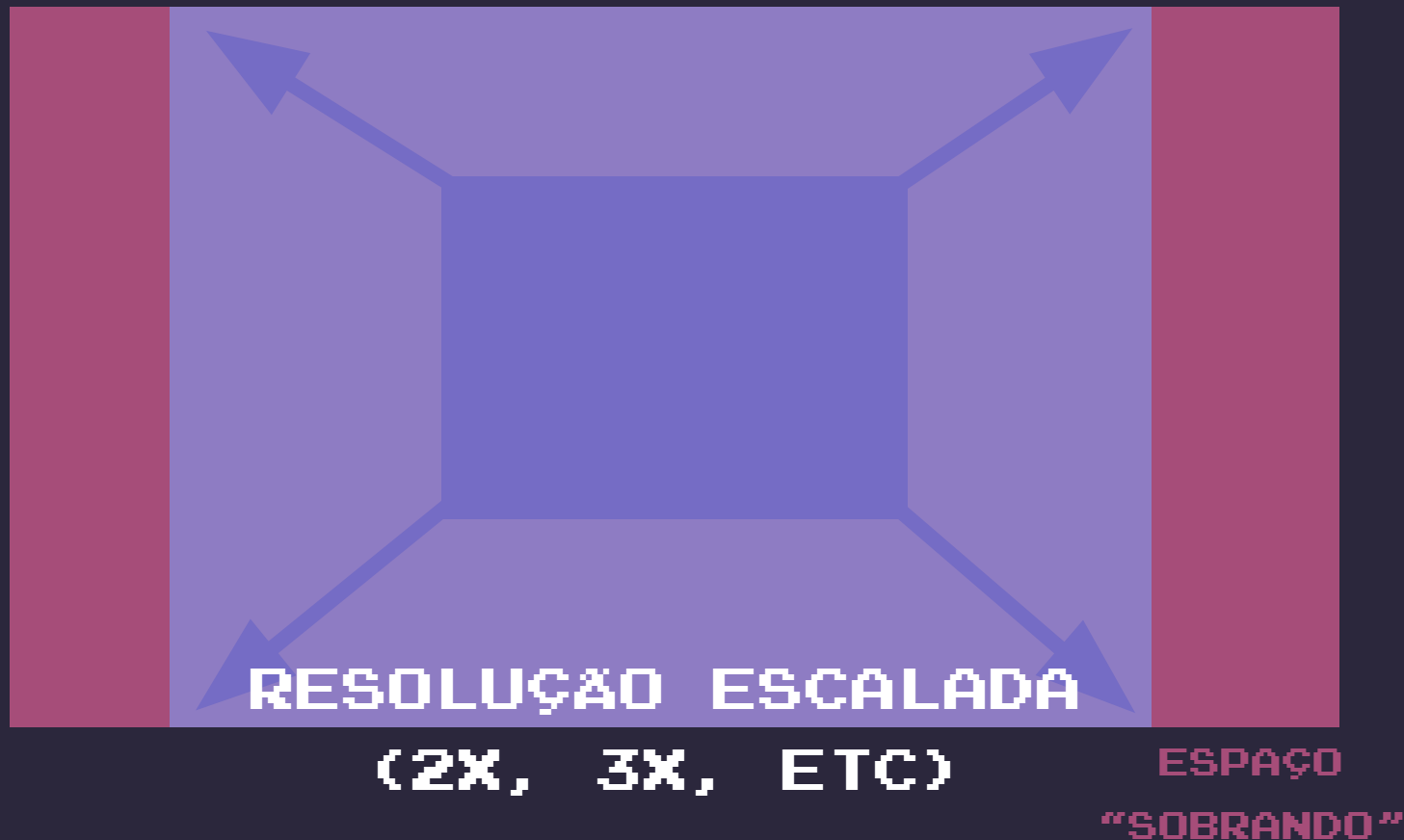
TELA

RESOLUÇÃO
GAME BOY

TELA

RESOLUÇÃO
GAME BOY
(160x144)

???



A ESTÉTICA DO GAMEBOY

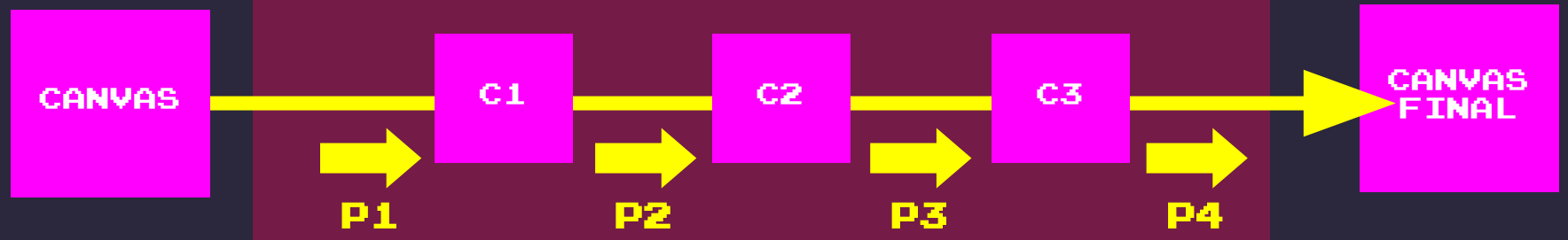
GRAPHICS

CANVAS

CANVAS
FINAL



GRAPHICS



 **PASSADAS**

AS PASSADAS

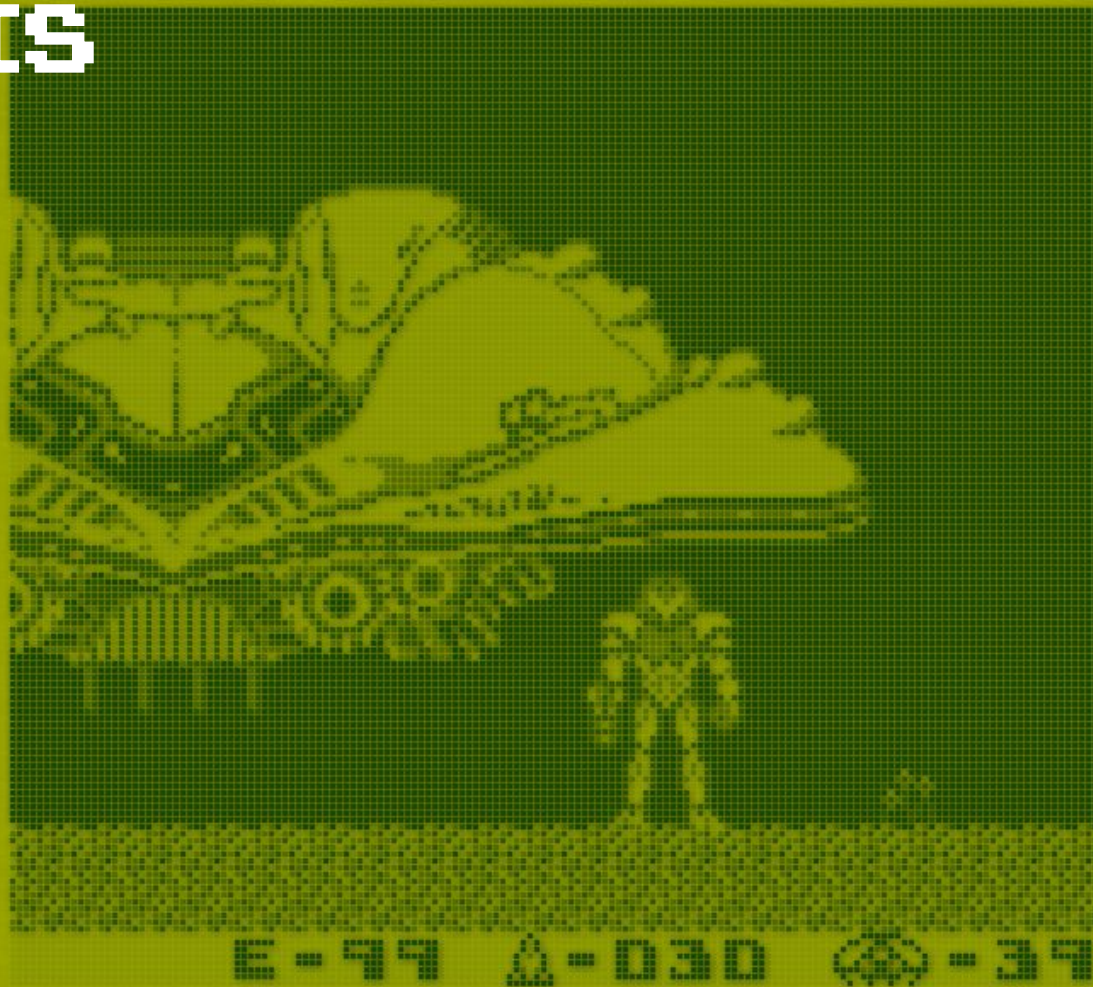
- * P1: PALETA DE CORES +
GLITCH
- * P2: BLUR GAUSSIANO (H)
- * P3: BLUR GAUSSIANO (V)
- * P4: COMBINAÇÃO FINAL

EXEMPLO

ANTES



DEPOIS



É ISSO!
OBRIGADO!



YGOR@MIDIPIXEL.COM



YHSPER@GMAIL.COM



YH.SPHER



@YSPERANZA



YHSPER