O objetivo fundacional do estúdio Coffee Soul é desenvolver jogos em primeira pessoa mesclando princípios de RPGs e SandBox.

Em aspectos tecnicos, os jogos são desenvolvidos apoiados nas seguintes tecnologis:

* OpenGL: como biblioteca de funções gráficas que enviam dados pela pipeline de renderização.
* SDL: a biblioteca responsável pelo gerencimento de entradas e saídas.
* FreeType: a biblioteca que da suporte ao uso de fontes juntamente com o OpenGL.
* SQLite: a API de banco de dados.
* stbi: um conjunto de arquivos de cabeçalhos que tratam do carregamentos de imagens.

Nucléo

O núcleo de desenvolvimento gira em torno dos arquivos essênciais para a funcionalidade básica de um renderizador. A bibliotecas são listadas abaixo:

Common: contém o arquivo Core.hpp, responsável por preparar um ambiente de execução OpenGL + SDL. Common.hpp é um arquivo de apoio, o qual define algumas funções e variáveis usadas em diferentes arquivos.

SRW: Shaders Resource Wrapper(SRW) é como o nomes diz, um conjunto de funções para que gerenciam o fluxo de chamadas OpenGL. A biblioteca permite: gerar um buffer uniforme para uniformes genéricos, gerar framebuffers, texturas, armazenar e iniciar uniformes e criar programas de sombreamento. Por sua caracterisca genérica, SRW é classe base para maioria das classes ademais.

Math: Um arquivo de cabeçalho que contém o tipo de dado vetorial e matricial além de funções matemáticas exaustivamente usadas no pipeline de renderização.

Camera: Contém as funcionalidade para orientar um observador virtual(primeira pessoa) na cena.