

PsyChO: The Ball

Ricardo Lira da Fonseca

Programa:

Bacharelado em Ciência da Computação

Orientador:

Prof. Dr. Flávio Soares Corrêa da Silva

São Paulo, dezembro de 2017

PsyChO: The Ball

Esta é a versão original da monografia elaborada pelo
aluno Ricardo Lira da Fonseca

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus pais, Valéria e Luis Edmundo, pelo apoio ininterrupto durante toda a graduação e pelas inúmeras oportunidades que me deram para ser livre em seguir o caminho que mais me desse felicidade na vida. Eu não estaria onde estou agora sem vocês.

Um agradecimento especial à Mayte Mirio, que aguentou todas as noites que virei programando jogos e nunca parou de me apoiar. Seu amor e carinho me deram forças para enfrentar inúmeros desafios na vida e me trouxe mais felicidade do que eu jamais conseguia imaginar.

Quero agradecer a todos meus amigos que sempre me trouxeram alegria, não importando a situação. Felipe e Sabrina, obrigado pela disposição de baixar e testar meus joguinhos consideráveis vezes, me ajudando com críticas e me dando a satisfação de ver pessoas se divertindo com meus projetos. Rodrigo, obrigado pelas eternas noites de jogatinas, as inúmeras risadas e uma amizade eviterna. Yan e Renato, sem vocês eu não seria o aspirante desenvolvedor de jogos indies que sou hoje. Obrigado por terem iniciado essa chama em meu coração, pelas longas Game Jams e pelas tardes de jogatinas. Espero que parte dessa chama continue em vossos corações e também nunca se apague.

E a todos meus outros amigos, que eu poderia listar perpetuamente, que por horas compartilharam de seu tempo comigo em atividades lúdicas, nos divertindo até altas horas, obrigado por me lembrar do verdadeiro propósito para o qual eu faço jogos.

A todos os professores que tiveram paciência e dedicação em transmitir conhecimento para mim e meus colegas, obrigado por terem aturado esse aluno desorganizado e atrapalhado por tantos anos. Espero um dia poder repassar tudo que aprendi à frente, e que minha curiosidade pelo mundo da computação e desenvolvimento de jogos que vocês iniciaram nunca se acabe.

Por último, nada disso seria possível sem o grupo extracurricular **UspGameDev** e todos seus membros, passados e presentes, que me acolheram desde o primeiro ano da faculdade e me ensinaram muito mais do que eu esperaria. Um grande agradecimento ao doutorando Wilson Kazuo Mizutani, fundador e membro ativo do grupo, que desde meu primeiro ano nunca ignorou qualquer dúvida ou questionamento que tive, seja sobre programação, desenvolvimento de jogos, *game design* ou sobre a vida acadêmica.

A todas essas pessoas e tantas outras que marcaram minha vida, tanto dentro quanto fora da faculdade, eu dedico *PsyChO: The Ball* a vocês. Obrigado por tudo.

Resumo

FONSECA, R. L. **PsyChO: The Ball**. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

Desenvolvimento de jogos é uma área da computação repleta de desafios. O jogo digital PsyChO: The Ball, um *Top Down Shooter* psicodélico minimalista, foi produzido, desde seu início, utilizando apenas software livre. Feito no arcabouço *LÖVE* com a linguagem Lua, o processo de desenvolvimento passou por todas as etapas necessárias para a produção de um jogo. Ele foi inspirado no Game Design dos jogos digitais *Hotline Miami*, *Touhou* e *Hexagon* e, entre suas melhores características, temos sua jogabilidade frenética e efeitos especiais *juicy*.

Palavras-chave: desenvolvimento de jogos, game design, juiciness, top down shooter.

Sumário

1	Introdução	1
1.1	Motivação e Objetivos	1
2	Conceitos, Técnicas e Ferramentas	3
2.1	Conceitos	3
2.2	Técnicas	4
2.3	Ferramentas	6
3	Proposta	7
3.1	Temática	7
3.2	Mecânicas	7
3.3	Gameplay	8
3.4	Recursos Audiovisuais	9
4	Desenvolvimento	11
4.1	STEAMING	11
4.2	Gerenciador de Saves	12
4.3	Script de Fases	12
4.4	Shaders	12
4.5	Juiceness	15
4.6	Problemas e Desafios	15
5	Resultados	17
5.1	Conteúdo	17
5.2	Eventos	18
5.3	Como Jogar	19
6	Conclusões - Parte Subjetiva	21
6.1	Graduação e o Trabalho de Formatura	21
6.2	Trabalhos Futuros	22
	Referências Bibliográficas	23

Capítulo 1

Introdução

Desenvolvimento de jogos, ou *game development*, é uma área de estudos interdisciplinar onde podemos aplicar conhecimentos de Arte, Música, *Game Design* e, especialmente em jogos digitais, Ciência da Computação. Além disso, não é uma área na qual faltam desafios e problemas a serem solucionados. A produção de um jogo requer a aplicação direta de muitos conceitos e práticas ensinadas durante o curso em Ciência da Computação do Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo.

Em novembro de 2009 foi fundado o **UspGameDev**, o grupo extracurricular da Universidade de São Paulo dedicado a fazer a ponte entre interessados em jogos e estudantes da faculdade, em especial estudantes da computação. Aberto à toda comunidade *Uspiana*, a *UspGameDev* ou *UGD* sempre ficou de portas abertas para qualquer aluno que desejasse aprender mais sobre desenvolvimento de *games*, tendo a chance de se reunir com outras pessoas e produzir seus próprios jogos, sejam eles digitais ou analógicos.

Em 2013, no meu primeiro ano de faculdade, entrei na *UGD* e, junto de um colega, fiz meu primeiro jogo virtual: *PsyChObALL*, um *top-down shooter psicodélico*. Foi o primeiro "grande"jogo que produzi durante a faculdade e isso me inspirou a continuar estudando na área de desenvolvimento de jogos, sempre conectado à *UspGameDev*.

Foi com essa mentalidade que decidi, no meio da graduação e com início na matéria *Atividade Curricular em Cultura e Extensão*, produzir um *remake* (termo análogo a uma "refilmagem", aplicado a jogos) de *PsyChObALL* chamado de *PsyChO: The Ball*, combinando todo o conhecimento adquirido durante os anos de estudos em computação e *design* de jogos.

1.1 Motivação e Objetivos

O objetivo central desse trabalho final de formatura é aplicar todo o conhecimento aprendido durante a faculdade, focado na área de desenvolvimento de jogos (ou "*game dev*") e utilizar esse projeto como mais uma fonte de estudos e aprendizados. Neste sentido, me interessei em percorrer todas as etapas do desenvolvimento de um jogo digital.

Primeiramente é necessária a discussão de *balanço* sobre o jogo original *PsyChObALL*, analisando seus pontos positivos e negativos. A segunda etapa seria construir uma base sólida para rodar o jogo, utilizando meus conhecimentos para criar bibliotecas e um ambiente apropriado para sua construção. A terceira etapa seria o desenvolvimento do jogo em si, utilizando como referência o jogo original. Por último, seria a etapa de testar com usuários e receber *feedback*, podendo assim voltar à etapa 3 de desenvolvimento do jogo, melhorando o que for necessário, assim repetindo o ciclo.

É esperado que depois de várias iterações, se chegue em um protótipo jogável de *PsyChO: The Ball*, para que futuramente seja possível disponibilizar o jogo em alguma plataforma de distribuição de jogos

digitais.

Capítulo 2

Conceitos, Técnicas e Ferramentas

Assim como no processo de desenvolver um software, um jogo possui vários conceitos e ferramentas próprias que ajudam na comunicação e organização durante o desenvolvimento. Para familiarizar o leitor com as técnicas e jargões normalmente utilizados, é descrito nesse capítulo um pouco da linguagem específica no mundo de *game development*, além das técnicas e ferramentas específicas que foram utilizadas na criação de *PsyChO: The Ball*.

2.1 Conceitos

A interatividade de um jogo consiste em quais ações um usuário pode realizar e de que forma isso altera o estado atual do jogo. Essa dinâmica define a jogabilidade de um jogo virtual, também chamada de *gameplay*. Os tipos de interações que o jogador tem acesso são denominadas *mecânicas* do jogo e estas variam dependendo de qual experiência você deseja transmitir para o usuário.

Exemplificando, no jogo de plataforma 2D clássico *Super Mario Bros.* para *Nintendo Entertainment System*[NC85], o jogador controla um personagem que precisa pular e atravessar obstáculos até terminar o jogo. Para isso, o usuário pode correr e pular, mecânicas fornecidas para enfrentar os desafios propostos. Esses recursos, juntos ao *feedback* que o próprio jogo retorna, geram uma *experiência* para o jogador, objetivo principal da criação de jogos.

A área de estudo sobre a criação de experiências em jogos se denomina *Game Design*. O *game designer* Jesse Schell a define em seu livro sobre o assunto [Sch08] da seguinte forma:

*Game Design é o ato de decidir como um jogo deve ser.*¹

É natural esperar que essa área não seja uma ciência exata, de forma que não existem algoritmos ou fórmulas matemáticas que definem exatamente como fazer um jogo "bom". Muito pelo contrário, o estudo na área de Game Design é um conjunto de idéias e linhas de pensamento para auxiliar no desenvolvimento de jogos e mais facilmente transmitir a experiência desejada pelo desenvolvedor. Ainda no mesmo livro[Sch08], Schell cria um sistema de "lentes", cada uma representando alguma visão ou crítica para analisar as mecânicas e funcionalidades de um jogo e averiguar a consistência entre experiência desejada e transmitida.

Como o objetivo final é a criação de uma *experiência para o usuário*, é muito comum a utilização de documentos para formalmente especificar e detalhar como será o desenvolvimento do jogo. Um documento bastante utilizado nessa categoria é o *Game Design Document* ou *GDD*. Seu objetivo é servir como uma "receita de bolo", determinando o gênero do jogo, suas mecânicas, detalhamentos de personagens ou de

¹Tradução livre feita pelo autor

roteiro da história, ou até uma breve descrição do que é seu jogo, de forma que todos que trabalhem no projeto possam facilmente consultar e utilizar este documento como guia durante o desenvolvimento. Em seu livro de Fundamentos em Game Design [Ada10], Ernest Adams descreve *GDDs* da seguinte forma:

*Os documentos gravam decisões feitas e concordadas oralmente [entre os integrantes do grupo]; (...) mais importante que isso, eles transformam ideias vagas em planos explícitos.*²

Desta forma, apesar de parecer um gasto adicional de tempo sem grandes benefícios, a manutenção de documentos de design acaba poupando tempo em resolução de conflitos de ideias e deixa o desenvolvimento de um jogo muito mais fluído. Para o jogo *PsyChO: The Ball* foi criado um documento que brevemente descreve sua jogabilidade e gênero.

No caso, *PsyChO: The Ball* é considerado um *Top Down Shooter*, um gênero muito famoso em jogos onde o jogador controla um personagem que precisa se esquivar de inimigos e atirar projéteis para se defender. Além disso, a visão do jogo é de cima pra baixo, observando todos elementos do jogo pelo topo.

Na parte prática de desenvolvimento necessitamos de ferramentas para produzir e gerar o jogo. Estas são chamadas de *Motores de Jogos* ou *Game Engines*. Uma *Game Engine* consiste em um conjunto de bibliotecas que auxiliam na produção de um jogo, além de alguma estruturação para gerenciar e manipular elementos lógicos. Elas possuem métodos para desenhar objetos na tela, reproduzir arquivos de sons, lidar com entrada, ou *input*, de usuário e, em muitos casos, outras funcionalidades úteis, como métodos para simular interações físicas ou gerenciar janelas. Uma versão mais simples de uma *Game Engine* é uma *Framework* ou *Arcabouço*. Esta também é composta por bibliotecas (geralmente mais abertas) e sem uma estrutura rígida para desenvolver o jogo.

Entretanto todas ferramentas para criação de jogos utilizam um laço lógico chamado de *Game Loop*, seja esta uma *Game Engine* ou uma *Framework*. Cada ferramenta tem sua própria versão e implementação, mas em geral todas têm 3 pontos chave: processar *inputs*, atualizar objetos no jogo e renderizar elementos gráficos. Como visto no segundo capítulo do livro de Robert Nystrom, *Game Programming Patterns*[Nys14], podemos visualizar esse laço da seguinte forma:

```

1  while ( true )
2  {
3      processInput ();
4      update ();
5      render ();
6  }
```

A função *processInput* é responsável por verificar se o usuário pressionou alguma tecla ou de algum modo fez algo no mundo físico que afete o jogo. A função *update* é responsável pela parte lógica do jogo, como atualizar as posições de inimigos, determinar colisões e qualquer outra atualização lógica necessária. É muito comum que essa função receba um argumento especial que diz quanto tempo se passou desde a última chamada dela (muitas vezes denominado de *dt*). Assim é possível fazer cálculos relativos ao tempo de forma mais realista. Por último, a função *render* é responsável por desenhar os objetos na tela, normalmente apagando o que foi desenhado anteriormente.

2.2 Técnicas

Apesar de grande parte do desenvolvimento de *PsyChO: The Ball* ter sido feita apenas por uma pessoa, foi muito benéfica a utilização de sistemas de versionamento que ajudam tanto na centralização

²Tradução livre feita pelo autor

de todo o código do jogo, facilitando na transição entre ambientes de trabalho, quanto na possibilidade de guardar versões antigas e resgatar códigos passados quando necessário. Durante todo o desenvolvimento de *PsyChO: The Ball* foi utilizado um sistema de controle de versão para código e nele se encontram todas as versões de lançamento do jogo.

Uma boa prática na produção de um jogo, seja esse comercial ou um projeto pessoal, é a de lançamentos, ou *releases*, constantes. O propósito disto é ter, periodicamente, *releases* de versões estáveis e jogáveis do jogo, de forma que outras pessoas possam jogar e dar *feedback* frequente, assim ajudando no encaminhamento do projeto. Essa técnica é muito comum em metodologias ágeis de desenvolvimento de software e essa linha de pensamento foi o que guiou todo o desenvolvimento de *PsyChO: The Ball*.

Inicialmente foi utilizado o sistema *Kanban*, uma abordagem moderna de conceitos ágeis muito comum em empresas ou grupos de desenvolvimento de software. Kleber Bernardo, especialista em métodos ágeis, descreve bem a metodologia em um artigo no site Cultura Ágil [Ber14]:

O Kanban lhe ajuda a assimilar e controlar o progresso de suas tarefas de forma visual. É, normalmente, utilizado um quadro branco com alguns pequenos papéis (Post-it) colados, esses papéis representam as suas tarefas, ao término de cada tarefa o papel é puxado para a etapa seguinte até que a mesma seja finalizada. Ao olhar para um quadro Kanban é fácil enxergar como o trabalho seu e de sua equipe fluem, permitindo não só comunicar o status, mas também dar e receber feedbacks.

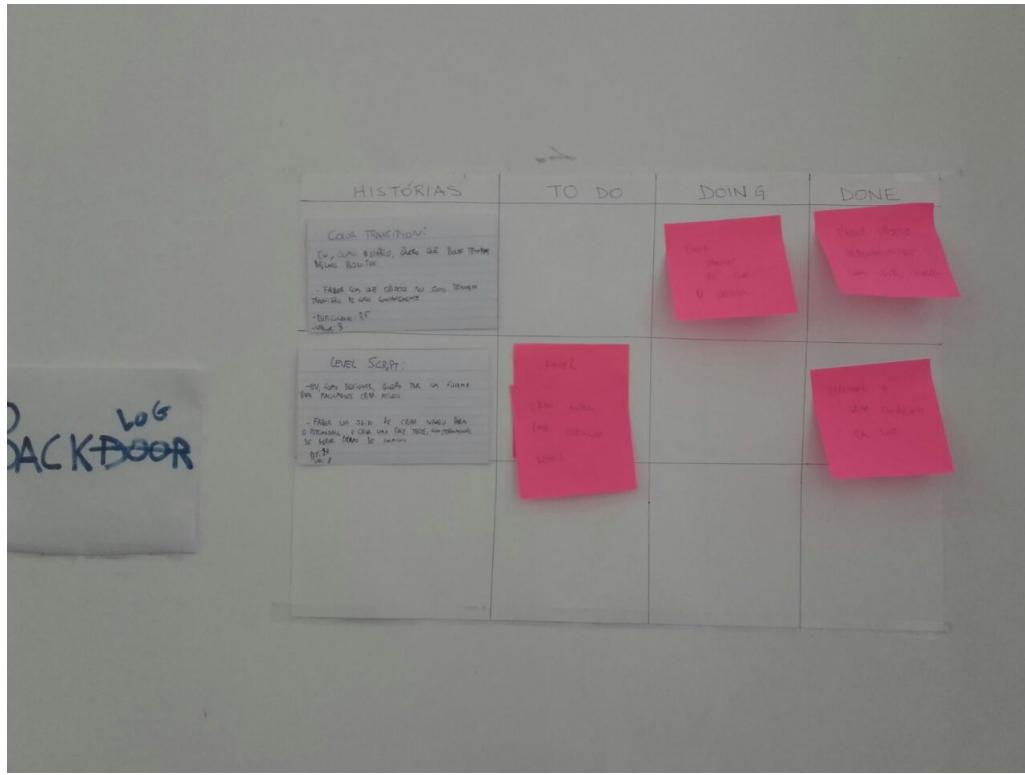


Figura 2.1: Kanban utilizado durante o desenvolvimento de *PsyChO: The Ball*

Entretanto, após alguns meses utilizando essa técnica, o tempo gasto em sua manutenção acabou se tornando mais trabalhoso do que produtivo para o projeto e seu uso foi decaindo. Desta forma o *Kanban* foi substituído por várias pequenas técnicas ágeis, como lançamentos frequentes do jogo, *sprints* (onde era determinado um prazo de uma ou duas semanas para terminar funcionalidades no jogo) e constantes re-avaliações com consulta de *feedback*.

Por último, uma técnica muito presente no desenvolvimento do jogo foi a utilização de documentação para marcar mudanças e melhorias no projeto. Os dois documentos mais importantes são o *DEVLOG*³ e *CHANGELOG*⁴. O *DEVLOG* foi um necessário para mostrar o progresso e tempo gasto no projeto, enquanto este fazia parte da disciplina *MAC0214 Atividade Curricular em Cultura e Extensão*. Nele existem várias entradas detalhando atividades feitas no jogo durante o desenvolvimento. O *CHANGELOG* por outro lado serve para marcar lançamentos do jogo, descrevendo *features* novos adicionados em cada *sprint* feito. Ambos documentos foram de grande utilidade no início do desenvolvimento de *PsyChO: The Ball*, pois exibem concretamente o fluxo de progresso na criação do jogo.

2.3 Ferramentas

Uma das escolhas feitas para o desenvolvimento de *PsyChO: The Ball* foi a utilização exclusiva de *Software Livre*. Essa decisão se deu tanto pela liberdade que essas ferramentas permitem em sua utilização, quanto pelo objetivo de incentivar mais o uso desse tipo de software, mostrando que é tão eficiente quanto o uso de software proprietário. Assim, como critério de escolha para cada área de desenvolvimento do jogo, foi determinado algum software livre que tenha uma comunidade ativa (para a solução de problemas e disponibilidade de bibliotecas), constante atualização de suas funcionalidades, versões estáveis e uma recomendação de seu uso no desenvolvimento de jogos.

O arcabouço utilizado no desenvolvimento de *PsyChO: The Ball* foi a *Love2d* ou *LÖVE*⁵, uma *framework* gratuita que utiliza a linguagem *Lua*⁶.

Como sistema de controle de versão foi utilizado *Git*⁷ através da plataforma de uso grátis *Github*⁸.

Para a produção de música foi utilizado *LMMS*⁹, um software livre gratuito para manipulação e criação de sons.

Por último, para manipulação de imagens, foi utilizada a ferramenta *Gimp*¹⁰.

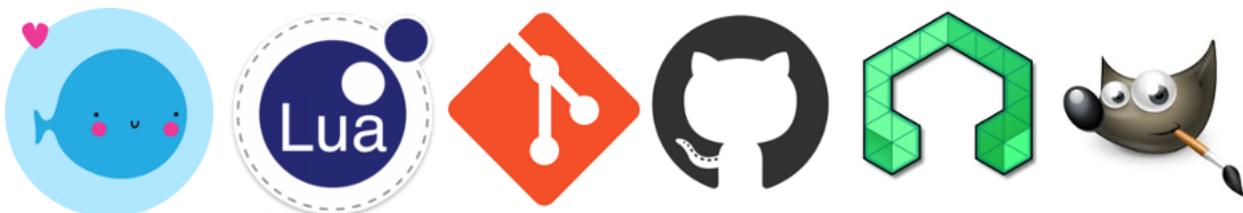


Figura 2.2: Da esquerda pra direita, ícones de *LÖVE*, *Lua*, *Git*, *Github*, *LMMS* e *Gimp*

Dentre essas ferramentas, vale ressaltar um ponto muito interessante do arcabouço *LÖVE*: seu *game-loop* tem o diferencial de deslocar todas as verificações de *input* do usuário como *callbacks assíncronos*. Estes são funções que a própria *framework* vai chamar quando ocorrer algum *input* do usuário, como quando ele pressionar um botão do teclado ou mover o mouse. Através de subrotinas, o arcabouço está constantemente aguardando sinais que ativem essas funções e assim o desenvolvedor não precisa se preocupar em lidar com otimização ou código confuso na hora de esperar e tratar comandos dados pelo usuário. Isso foi uma grande vantagem que determinou a escolha dessa ferramenta na produção de *PsyChO: The Ball*.

³<https://github.com/uspgamedev/Project-Telos/blob/dev/docs/DEVLOG.md>

⁴<https://github.com/uspgamedev/Project-Telos/blob/dev/docs/CHANGELOG.md>

⁵<https://love2d.org/>

⁶<https://www.lua.org/portugues.html>

⁷<https://git-scm.com/>

⁸<https://github.com/>

⁹<https://lmms.io/>

¹⁰<https://www.gimp.org/>

Capítulo 3

Proposta

Durante o desenvolvimento de um jogo, seja ele digital ou analógico, é de extrema importância que todos os detalhes (como mecânicas, estética ou até mesmo público alvo) estejam bem documentados em algum lugar para que todos que participam da criação do jogo estejam em sintonia. Desta forma foi criado o *Game Design Document*, ou *GDD*.

O objetivo do *GDD* é servir como um guia para artistas, desenvolvedores ou músicos em um jogo. Entretanto, ele não é um documento estático, pois um jogo nunca está completamente definido desde seu início. Características ou detalhes do jogo vão sendo acrescentados ou removidos conforme vão se mostrando benéficos ou prejudiciais para a experiência desejada do projeto final. Desta forma, fica a cargo do *Game Designer* mantê-lo sempre atualizado.

Com isso vamos descrever um breve *GDD* do *PsyChO: The Ball* com todos os conceitos e estéticas que foram planejados até o momento.

3.1 Temática

PsyChO: The Ball é um *Top-Down Shooter* psicodélico, minimalista e frenético. Ele tem grandes influências de outros grandes jogos do mesmo gênero como *Hotline Miami*[Gam12] ou jogos da série *Touhou Project*[ZUN96]. Além disso, foi pensado para ser um jogo difícil, desafiando o jogador constantemente. É esperado que ele fracasse bastante, mas melhore em cada partida nova, conforme vá melhorando seus reflexos.

O estilo psicodélico e minimalista foi inspirado no jogo *Hexagon*[Cav12]. Quase todos elementos de *PsyChO: The Ball* são composições de círculos com cores vibrantes que mudam ao longo do tempo. O jogador, desta forma, não fica sobrecarregado de informação na tela e pode focar sua atenção em desviar de projeteis e destruir inimigos.

O jogo foi desenvolvido para ser jogado com um teclado e mouse, porém com controles minimalistas para que, no futuro, tenha suporte a joysticks.

3.2 Mecânicas

PsyChO: The Ball segue a fórmula básica de jogos *Top-Down Shooters*: o jogador controla um círculo colorido, chamado de *PsyChO*, que pode se mover livremente no espaço da tela. Desta forma, o jogador consegue se esquivar de golpes inimigos ou obstáculos durante o jogo.

Para interagir com os inimigos, *PsyChO* possui dois golpes: atirar (ataque ofensivo) ou usar um *ULTRABLAST* (ataque defensivo).

Atirar é o jeito normal de atacar e destruir inimigos. Segurando um botão e mirando com o mouse, o jogador escolhe onde vai atirar projéteis, que andam em linha reta, até colidir com um inimigo ou com os cantos da tela de jogo. Os projéteis são bem pequenos e velozes, de forma que uma boa precisão seja necessária para acertar um alvo. Atirar não gasta nenhum recurso e pode ser utilizado a qualquer momento.

ULTRABLAST é um golpe extremamente poderoso, porém limitado. Ao pressionar um botão especial, *PsyChO* cria um anel em sua volta que se expande rapidamente. Esse anel consegue destruir um número grande de inimigos antes de desaparecer, sendo muito útil para escapar de situações de extremo perigo. Além disso, ao utilizar o golpe, *PsyChO* fica invulnerável por um curto período de tempo, dando uma folga para o jogador se reposicionar estratégicamente.

Por último, o jogador pode segurar um botão para entrar no modo *Focus*. Neste modo, o tamanho do jogador diminui ligeiramente e sua velocidade de movimento é drasticamente reduzida. Também neste modo o jogador pode fazer movimentos mais precisos e delicados para desviar de obstáculos ou outros perigos.

O número reduzido de mecânicas (em comparação a outros jogos do mesmo gênero) foi uma escolha proposital no *design*. Com um arsenal limitado de ações para fazer, se torna um desafio tanto para o jogador (que vai ter que masterizar cada detalhe e nuância das ações disponíveis para enfrentar os obstáculos do jogo), quanto para o *game designer* (que vai ter de pensar em interações e níveis inovadores que aprofundem o uso de cada mecânica para manter o interesse do usuário).

3.3 Gameplay

PsyChO: The Ball segue o modelo clássico de estruturação encontrado em vídeo-games: níveis. O jogo será composto de 5 níveis sequenciais, cada um apresentando novos desafios e uma curva crescente de dificuldade. Ao final de cada nível, o jogador enfrenta um *chefão*, sendo este um inimigo bem mais forte e que resiste muito mais aos golpes de *PsyChO*, em comparação com os demais. Se conseguir derrotá-lo, avançará para o nível seguinte. Se sobreviver ao chefão final do último nível, o jogo termina em sucesso.

O jogador começa cada partida do jogo no primeiro nível e com 10 vidas, necessitando enfrentar todos os desafios que cada um deles fornece. Estes desafios podem ser inimigos que atiram projéteis em direção ao jogador, que se multiplicam, ou até mesmo invencíveis (de forma que o jogador precisará evitá-los até desaparecerem). Porém, *PsyChO* é extremamente frágil e qualquer objeto inimigo que o atinja é o suficiente para destruí-lo e lhe tirar uma vida. Cabe ao jogador aprender a utilizar seus golpes eficientemente e desvendar quando é mais prudente atacar ou fugir dos inimigos. Se a qualquer momento o jogador perde todas suas vidas, o jogo termina em fracasso e será preciso recomeçar a partir do último nível.

PsyChO irá, normalmente, atirar para destruir inimigos. Porém, quando estiver em apuros, se o jogador tiver reflexos rápidos poderá utilizar seu golpe especial *ULTRABLAST* para matar inimigos próximos e ficar invulnerável temporariamente. *PsyChO* começa cada vida com 2 *ULTRABLASTs* e precisará destruir inimigos para ganhar mais destes.

Ao destruir inimigos, o jogador ganha pontos. Além do uso comum em jogos da utilização de pontos para recompensar o jogador e servir de métrica para seu progresso no jogo, ao acumular pontos, o jogador ganha vidas e *ULTRABLASTs* para gastar. Desta forma, o jogo influencia o jogador a jogar ofensivamente para chegar mais longe.

Por último, cada nível é dividido em seções. Isto ajuda no *level design* do jogo de forma a organizar o fluxo do *gameplay* e melhor apresentar elementos novos. De maneira geral, as primeiras seções de um nível servem para apresentar inimigos ou conceitos novos que estão relacionados entre si. A penúltima seção

junta todos os elementos novos apresentados, que deveriam se encaixar organicamente, já que seguem um tema em comum. A seção final é reservada para o *chefão* do nível, que vai testar todo conhecimento acumulado pelo jogador até então.

3.4 Recursos Audiovisuais

Os recursos audiovisuais do jogo foram pensados para complementar a jogabilidade minimalista e psicodélica presente. Todos objetos em *PsyCho: The Ball* são composições geométricas abstratas, com o intuito de facilitar a associação do jogador com o que é benéfico ou prejudicial. Cada tipo diferente de inimigo segue um padrão próprio de cores. *PsyChO* permuta entre muitas cores vibrantes. Além disso o fundo do jogo fica transitando entre cores com baixa saturação para não distrair o jogador.

Para complementar a experiência do jogo, a trilha sonora original é baseada em gêneros eletrônicos e psicodélicos, que combinam muito bem com a jogabilidade frenética e as cores pulsantes. Os efeitos sonoros possuem vários efeitos de ressonância e eco, típicos em jogos com a mesma temática.

Para ficar mais emocionante, *PsyChO: The Ball* é repleto de efeitos de partículas e explosões para criar a ilusão de que todas ações do jogador tem um impacto enorme sobre o jogo.

Capítulo 4

Desenvolvimento

PsyChO: The Ball teve seu início em 2013 como *PsyChObALL*. Durante os primeiros meses, o projeto servia como um meio prático de se aprender técnicas de programação e desenvolvimento de jogos e, aos poucos, foi tomando proporções maiores até ter seu primeiro lançamento em agosto de 2013. O jogo continuou em desenvolvimento até meados de 2014, mas lentamente começou a receber menos atualizações conforme seus criadores foram focando em outros projetos.

Foi somente no segundo semestre de 2015 que ele ressurgiu como *PsyChO: The Ball*, na disciplina **MAC0214 - Atividade Curricular em Cultura e Extensão**. O objetivo do projeto era revitalizar o *PsyChObALL* original, fazendo tudo do início e utilizando todo conhecimento acumulado durante a graduação. O fim de 2016 teve como resultado um protótipo bem elaborado do jogo, com todas mecânicas originais do *PsyChObALL* implementadas e melhoradas.

O desenvolvimento do jogo passou por várias fases. Seguem neste capítulo algumas das infraestruturas mais importantes desenvolvidas para o projeto.

4.1 STEAMING

Antes de começar o desenvolvimento direto de *PsyChO: The Ball*, os primeiros meses foram direcionados em criar um template de jogos para o arcabouço *Love2D*. Esse template se tornou o **STEAMING** (*Simple TEmplAte for MakINg Games*) e todo o código do jogo foi construído em cima dele.

STEAMING possui duas características peculiares que foram vantajosas para o desenvolvimento do jogo: sua infraestrutura orientada a objetos para manipular elementos num jogo e sua estrutura para desenhar objetos na tela.

Todos os objetos no jogo foram herdados de uma classe básica chamada *Element*. Um *Element* pode possuir três atributos fundamentais: um tipo (chamado de *type*), um subtipo (chamado de *subtype*) e uma identificação única (chamada de *id*). Com esses três atributos é possível agrupar, identificar, selecionar ou até mesmo destruir elementos no jogo com muita praticidade, ajudando imensamente seu desenvolvimento.

STEAMING reduz todo o *pipeline gráfico* do jogo em camadas. Elementos do jogo desenháveis são atribuídos à alguma camada e a própria infraestrutura do template vai percorrer todas elas, em ordem, e desenhar os objetos dentro de cada uma, chamando o método correspondente da classe. Com essa organização é possível diagramar o *design gráfico* do jogo bem mais facilmente e não se preocupar com objetos sendo desenhados na ordem certa. Entretanto, objetos na mesma camada são desenhados em uma ordem imprevisível, já que são armazenados dentro de uma *tabela hash* sem ordem específica.

4.2 Gerenciador de Saves

Para armazenar dados entre partidas, foi desenvolvido um **gerenciador de saves**. Este é responsável por guardar as informações relevantes do jogo, como maiores pontuações, configurações de som escolhidas pelo usuário, se é a primeira vez que o jogador abriu o jogo, entre outras.

Todas as informações são guardadas em tabelas de Lua, que depois são transformadas no formato padronizado *JSON* e salvas no disco rígido. Para recuperar essas informações, o **gerenciador de saves** faz a transformação inversa toda vez que o jogo é inicializado e atribui os valores para suas respectivas variáveis.

4.3 Script de Fases

Para organizar o fluxo de eventos em cada nível do jogo, foi implementado um gerenciador de níveis. Assim foi possível abstrair a lógica de cada fase em *scripts*.

Cada *script* descreve em que sequência inimigos ou ações se desenrolam em cada nível do jogo. Isso facilitou imensamente no *design* dos níveis, especialmente quando foi necessário balancear o jogo, pois o *script* permite editar e visualizar facilmente cada nível em poucas linhas. Vários métodos foram criados para gerar padrões específicos de inimigos, dar vidas-extras para o Psycho ou até mesmo criar chefões.

Porém, para manter um ritmo durante o nível e não fazer o gerenciador rodar todas as linhas de uma vez, foi necessário usar corotinas. Elas permitem paralelizar o código e gerar múltiplos pontos de retorno para que o jogo aguarde certas condições antes de continuar o *script* de um nível. Essas condições podem ser de tempo (como esperar 10 segundos antes de enviar a próxima sequência de inimigos) ou de aguardar até que não tenha um inimigo vivo na tela (utilizada, por exemplo, para esperar que o jogador destrua todos inimigos antes de avançar para o nível seguinte).

Para lidar com corotinas paradas, ou criar novas corotinas, vários métodos auxiliares foram implementados, sempre com o objetivo de abstrair o máximo possível para que mesmo um não-programador consiga criar seus próprios níveis no jogo.

4.4 Shaders

Uma boa descrição de *PsyChO: The Ball* seria: contém muitos círculos. Logo, como este é o elemento mais característico do jogo, é desejável que os círculos sejam visualmente agradáveis.

Inicialmente os círculos eram desenhados com os métodos imbutidos no arcabouço *LÖVE*. Entretanto estes não utilizam nenhum algoritmo de suavização, como consequência as bordas dos círculos ficam serrilhadas e não combinam com a estética do jogo.

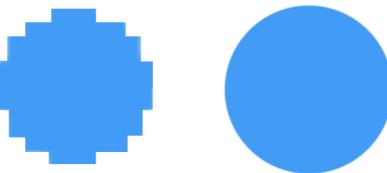


Figura 4.1: Na esquerda um círculo sem anti-aliasing. Na direita um círculo com anti-aliasing.

Desta forma escrevemos um *shader* que desenha círculos com bordas suavizadas (ou, como é conhecido esse efeito, *anti-aliasing*). Utilizando a linguagem de *shaders* da *LÖVE* (muito semelhante à linguagem

de *shaders* do *OpenGL*, *GLSL*), um *script* genérico consegue desenhar qualquer círculo com bordas suavizadas, dado o tamanho do seu diâmetro:

```

1 vec4 effect (vec4 color ,Image text ,vec2 text_coords ,vec2 scrn_coords){
2     vec4 pixel = Texel(text , text_coords); //This is the current pixel color
3     vec2 center = vec2(0.5 ,0.5); //Center of the image
4     pixel.a = 1 - smoothstep(.5 - 1/%f , .5 , distance(center , text_coords));
5     return pixel * color;
6 }
```

A primeira linha de nosso código define a função que criará o efeito desejado. Ela recebe como argumento a cor atual definida pela *LÖVE*, a textura da imagem a ser desenhada, as coordenadas do atual pixel na imagem (normalizada no intervalo $[0,1]$) e as coordenadas do pixel em relação à tela. A segunda linha vai pegar a cor atual do pixel que estamos rodando a função, enquanto a terceira linha define uma variável para representar o centro da imagem.

A linha 4 vai criar nosso efeito de anti-aliasing. Enviando o diâmetro do círculo para substituir o $\%f$, utilizamos a função *smoothstep* que vai fazer interpolação da transparência em pixels que estão na borda de nosso círculo. Essa função vai retornar 0 caso o pixel esteja dentro do raio do círculo, e 1 caso esteja fora. Entretanto, se a posição estiver no intervalo de 1 pixel desse raio (e a distância de 1 pixel é determinada pela divisão 1/diâmetro do círculo, para receber o valor normalizado do mesmo), a função vai retornar um valor correspondente entre 0 e 1. Subtraindo de 1 o resultado teremos o valor de transparência (ou *alpha*) de nosso pixel, assim chegando no resultado esperado.

Além disso, o jogo precisa de outro efeito realizado por *shaders*: borrar a tela, denominado *blur*. Esse efeito acontece quando o jogador pausa o jogo, de forma que somente a interface da tela de pausa fique nítida, enquanto todos outros elementos do jogo fiquem desfocados como se estivessem borrados.

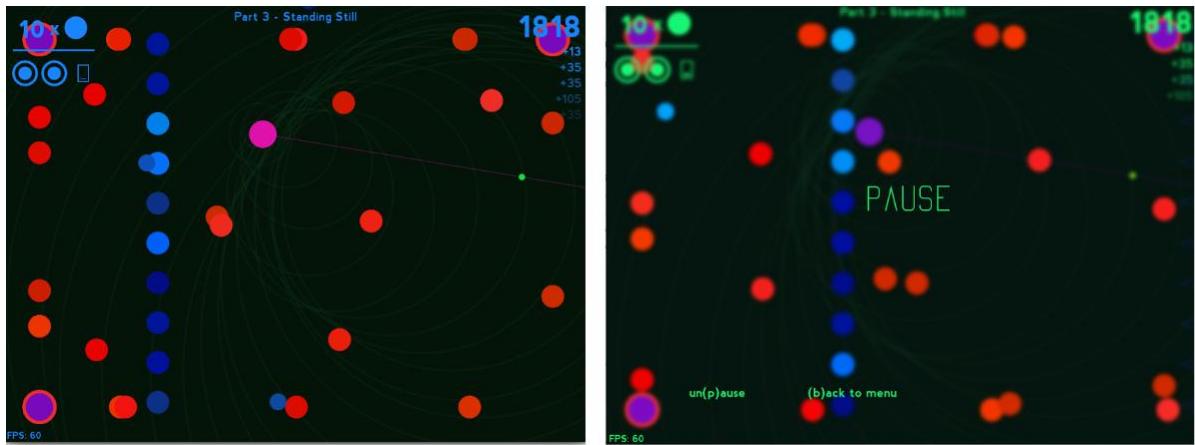


Figura 4.2: Na esquerda uma tela de jogo sem efeito de *blur*. Na direita efeito de *blur* aplicado.

Para atingir tal efeito foi criado dois *scripts* de *shader*, um que aplica um efeito de borrão horizontal e outro vertical. Assim, ao utilizar os dois em sequência, é possível chegar ao resultado esperado de uma tela desfocada, criando um efeito muito interessante enquanto o jogo estiver pausado.

```

1     extern number win_width; //1 / (comprimento da tela)
2     const float kernel[5] = float[](0.270270270 , 0.1945945946 , 0.1216216216 ,
3                                     0.0540540541 , 0.0162162162);
4     vec4 effect (vec4 color , sampler2D tex , vec2 tex_coords , vec2 pos) {
```

```

5     color = texture2D(tex, tex_coords) * kernel[0];
6     for(int i = 1; i < 5; i++) {
7         color += texture2D(tex,
8             vec2(tex_coords.x + 6*i * win_width, tex_coords.y)) * kernel[i];
9         color += texture2D(tex,
10            vec2(tex_coords.x - 6*i * win_width, tex_coords.y)) * kernel[i];
11     }
12     return color;
13 }
```

Acima podemos ver o código para o shader que cria o efeito de borrão horizontal. A parte interessante consiste nas linhas 2-3 e o laço das linhas 9-14. Nas linhas 2 e 3 definimos nosso *kernel*, um vetor de *floats* que vai ser aplicado em nosso pixel. O laço começando na linha 9 vai somar ao pixel atual porcentagens das cores dos pixels à esquerda e à direita do pixel, criando uma média das cores ao redor (horizontalmente apenas). Aplicando em cada pixel temos parte do efeito desejado.

O código do *shader* de desfocamento vertical é análogo ao horizontal, utilizando as cores acima e abaixo de cada pixel, e utilizando a altura da tela, em vez do comprimento para saber o tamanho vertical de um pixel:

```

1 extern number win_height; //1 / (altura da tela)
2 const float kernel[5] = float[](0.270270270, 0.1945945946, 0.1216216216,
3                               0.0540540541, 0.0162162162);
4 vec4 effect(vec4 color, sampler2D tex, vec2 tex_coords, vec2 pos) {
5     color = texture2D(tex, tex_coords) * kernel[0];
6     for(int i = 1; i < 5; i++) {
7         color += texture2D(tex,
8             vec2(tex_coords.x, tex_coords.y + 6*i * win_height)) * kernel[i];
9         color += texture2D(tex,
10            vec2(tex_coords.x, tex_coords.y - 6*i * win_height)) * kernel[i];
11     }
12     return color;
13 }
```

Para aplicar os dois shaders na mesma imagem, utilizamos uma das ferramentas do arcabouço *LOVE2D*: *canvas*. Estes servem para definir telas intermediárias de renderização. Assim desenhamos primeiramente os elementos de interesse com o *shader* horizontal em um canvas. Logo em seguida renderizamos esse canvas na janela principal do jogo, agora aplicando o *vertical*, chegando no efeito desejado.

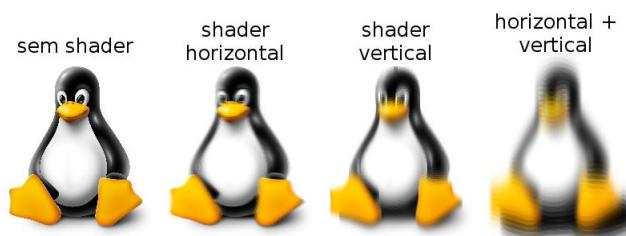


Figura 4.3: Diferença visual da utilização e combinação dos *shaders* para efeito *blur*.

4.5 Juiceness

Além desses efeitos com *shaders*, um grande foco no desenvolvimento do *PsyChO: The Ball* foi em deixar o jogo mais *juicy*. Isso é realizado com vários efeitos pequenos mas que tentam melhorar a experiência do jogador. *Juicy* vem do termo *Juiceness*, criado pelos desenvolvedores de jogos Martin Jonasson e Petri Purho, em uma palestra sobre *Game Design*[ePP12]. Nela eles definem *Juiceness* como uma recompensa ou fortalecimento de uma experiência, dada alguma ação do usuário e geralmente transmitida por efeitos especiais, tais como explosões, tremer a tela, ou até mesmo por efeitos sonoros.

Além disso, é considerado um efeito *Juicy*, a utilização de interpolações e transições em vez de mudanças brutas de valores. Quase todas as transições do jogo são feitas desta forma. Um bom exemplo disso é a movimentação do personagem principal, *Psycho*. Em vez de ter uma velocidade constante quando se move, o *Psycho* tem uma leve aceleração quando começa seu movimento e uma leve desaceleração quando o jogador solta o comando de andar. Isso cria uma ilusão de movimento muito mais realista e agradável para o jogador em contraponto a uma velocidade que se inicia e acaba instantaneamente.

Outro efeito implementado no jogo, para aumentar a *Juiceness*, é a explosão de partículas toda vez que um inimigo morre. Vários pequenos círculos de tamanho e velocidade variados explodem assim que um inimigo é destruído, dando mais emoção ao jogo e satisfação ao jogador.

Como último exemplo de efeito *juicy*, *PsyChO: The Ball* utiliza um clássico nos jogos de hoje em dia: tremer a tela quando o jogador morre. Este efeito, apesar de bem simples de se implementar (já que só é preciso transladar todos elementos na tela alguns pixels para a frente e para trás), gera um grande impacto e imersão ao jogador.

4.6 Problemas e Desafios

Durante o desenvolvimento de *PsyChO: The Ball* surgiram vários problemas e desafios. Para consertar *bugs* ou otimizar o código foi necessário aprender a fundo a linguagem *Lua*, explorar bibliotecas disponíveis e até mesmo relembrar algoritmos aprendidos no curso.

Um dos desafios mais interessantes que surgiu foi a transição de cor dos objetos. Para manter o tema psicodélico, quase todos objetos ficam transitando entre valores de uma tabela de cores própria. Essa transição, porém, nunca parecia natural e orgânica já que apenas eram interpolados os valores *RGB* de um objeto para os valores alvo, resultando em cores intermediárias *amarronzadas*. Para resolver este problema, foi utilizada a representação de cores *HSL*, que representa uma cor através de sua matiz, saturação e luminosidade (traduzidos do inglês *hue*, *saturation* e *lightness*).



Figura 4.4: Diferença visual de transições usando representação RGB e HSL

Com essa mudança, o jogo ficou com transições entre cores muito mais naturais e visualmente belas, se encaixando melhor na temática psicodélica.

A utilização de HSL foi bem direta no programa. Em todos lugares que se tratava de cor, foi utilizado diretamente valores HSL. Somente na hora de desenhar objetos na tela que se faz a transição do valor HSL para RGB (representação utilizada pela função de definir cores no arcabouço *LÖVE*).

A função de converter valores HSL (com todos valores normalizados entre 0 e 255) para RGB é bem simples, baseada na própria geração de cores de RGB para HSL:

```

1 —Recebe valores de 'h', 's', 'l' (todos no intervalo [0,255]) e retorna
2 —valores correspondentes de 'r', 'g' e 'b' (tambem no intervalo [0,255]).
3 function convertHSLtoRGB(h, s, l)
4     if s<=0 then return 1,1,1 end
5
6     h, s, l = h/256*6, s/255, l/255
7
8     local c = (1-math.abs(2*l-1))*s
9     local x = (1-math.abs(h%2-1))*c
10    local m,r,g,b = (1-.5*c), 0,0,0
11
12    if h < 1      then
13        r,g,b = c,x,0
14    elseif h < 2 then
15        r,g,b = x,c,0
16    elseif h < 3 then
17        r,g,b = 0,c,x
18    elseif h < 4 then
19        r,g,b = 0,x,c
20    elseif h < 5 then
21        r,g,b = x,0,c
22    else
23        r,g,b = c,0,x
24    end
25
26    return (r+m)*255,(g+m)*255,(b+m)*255
27 end

```

Por último, como nossa função recebe valores nos intervalos [0,255] e normalmente a matiz, saturação e luminosidade são dadas em graus, porcentagem e porcentagem respectivamente, foi criado uma função que faz essa transformação:

```

1 —Converte os valores HSL em [graus, porcentagem, porcentagem)
2 —para o intervalo [0-255]
3 function HSLtoStandardValues(h,s,l)
4     local sh = h*255/360
5     local ss = s*255/100
6     local sl = l*255/100
7     return sh, ss, sl
8 end

```

Capítulo 5

Resultados

Em dezembro de 2016 o protótipo de *PsyChO: The Ball* foi finalizado e teve seu primeiro lançamento em um evento expositivo da *UspGameDev*. Nele, vários alunos da *Universidade de São Paulo* compareceram e puderam jogá-lo gratuitamente, dentre outros jogos de membros do grupo de extensão. Foi uma imensa satisfação observar outras pessoas jogando e se divertindo com o jogo, mesmo ele ainda sendo um protótipo.

É de muita importância nesses eventos poder receber *feedback* de outras pessoas: opiniões sobre mecânicas, descobrir se os conceitos de *design* escolhidos cumpriram seu propósito, ou até mesmo descobrir novos *bugs*. Isso facilita imensamente o processo, após uma exposição, de polir e consertar onde for necessário.

5.1 Conteúdo

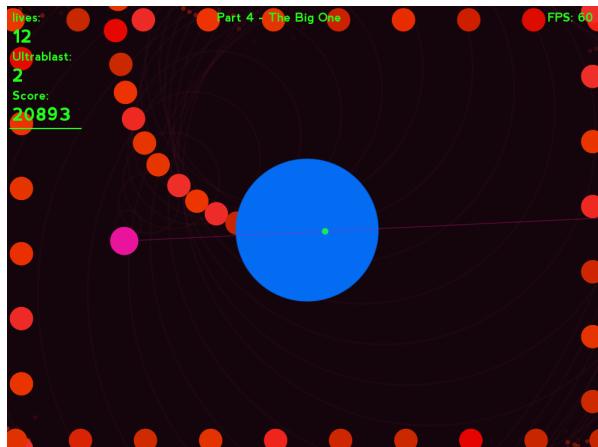


Figura 5.1: Primeiro chefão do jogo atacando o jogador

O jogo, em seu último lançamento, possui 2 dos 5 níveis planejados. Cada nível tem sua própria trilha sonora, e é dividido em quatro partes únicas, sendo a última composta por um *chefão*. *PsyChO: The Ball* possui vários efeitos especiais visuais e sonoros, e abrange 5 tipos de inimigos diferentes para desafiar o jogador.

Além disso, o jogo salva as maiores pontuações entre partidas, então jogadores podem sempre tentar superar a pontuação de colegas, ou tentar aumentar seu próprio recorde. O sistema, por rodar níveis através de *scripts*, permite facilmente que usuários criem e joguem seus próprios níveis, sem precisar de

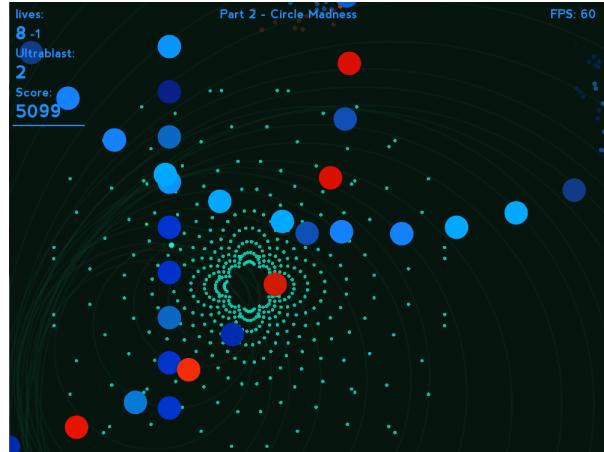


Figura 5.2: Jogador morrendo para uma onda de inimigos lhe atacando

muito conhecimento computacional.

5.2 Eventos

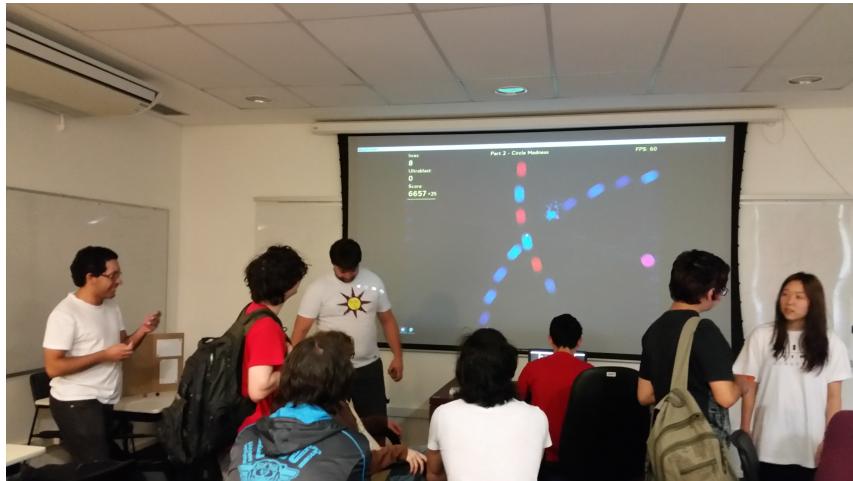


Figura 5.3: Evento **Let's (test) Play!**. No fundo *PsyChO: The Ball* - 02/12/2016

A primeira exposição pública de *PsyChO: The Ball* foi em dezembro de 2016, em um evento aberto, organizado pelo grupo *UspGameDev: Lets (test) Play!*. Nele, todos os integrantes do grupo tiveram uma chance de mostrar o progresso de desenvolvimento em seus projetos, para a comunidade *Uspiana*. Desta forma, alunos, professores e funcionários puderam jogar, dar opiniões e, acima de tudo, se divertirem durante uma tarde nos jogos.

Foi um momento marcante no desenvolvimento de *PsyChO: The Ball*, pois receber o *feedback* de outras pessoas tem tanto a utilidade para o aperfeiçoamento do jogo, como traz uma satisfação pessoal, ao ver as pessoas se envolverem num projeto que demorou meses para ser desenvolvido. Uma das maiores mudanças que surgiu nesse primeiro evento foi a implementação do sistema para armazenar pontuações máximas, assim jogadores podiam comparar resultados no jogo entre si.

O segundo grande evento ocorreu em julho de 2017: **II Let's (test) Play**. Nesta sequência, foram apresentados mais projetos de membros da *UspGameDev*. Além disso, teve uma quantidade maior de pessoas comparecendo, até mesmo das não atreladas à *Universidade de São Paulo*. Foi possível mostrar

todo o progresso no desenvolvimento do jogo nos 6 meses que se passaram, tendo o projeto se fortalecido com todo o *feedback* recebido pelos alunos e professores que quiseram jogar *PsyChO: The Ball*.

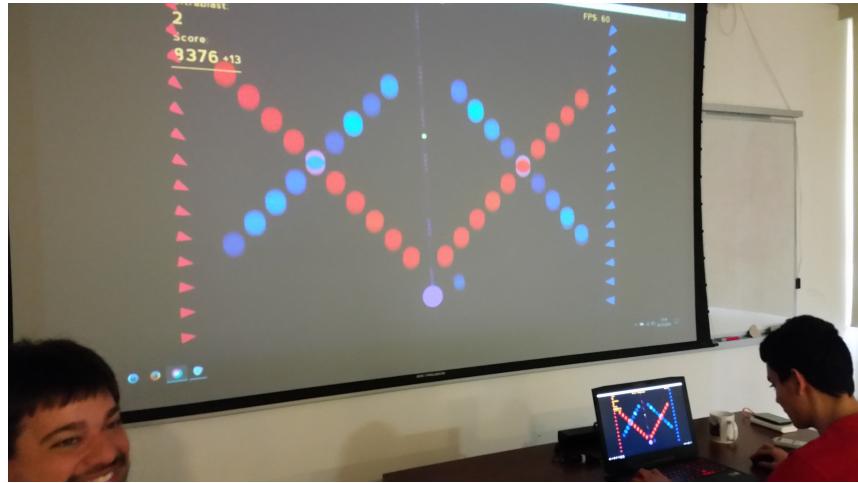


Figura 5.4: Aluno jogando *PsyChO: The Ball* no **Let's (test) Play!** - 02/12/2016



Figura 5.5: Foto do evento **II Let's (test) Play** - 05/07/2017

5.3 Como Jogar

PsyChO: The Ball possui todos seus lançamentos disponíveis *online* em seu próprio repositório, no domínio *Github*:

<https://github.com/uspgamedev/Project-Telos/releases>

Neste link é possível encontrar instruções de como instalar e jogar *PsyChO: The Ball* nos sistemas operacionais *Linux* (suporte direto para *distros* baseadas em *Ubuntu* ou *Debian*), *Windows* e *Macintosh*.

Além disso é possível acessar diretamente a versão mais atualizada do código fonte, através da página principal do repositório do projeto:

<https://github.com/uspgamedev/Project-Telos/>

Capítulo 6

Conclusões - Parte Subjetiva

A escolha do tema foi relativamente fácil, pois ao longo da graduação fui cada vez me envolvendo mais na área de desenvolvimento de jogos. *PsyChO: The Ball* foi provavelmente o projeto no qual mais dediquei tempo e paixão durante o curso, tanto pelo objetivo de servir como trabalho final de formatura, quanto por ser uma adaptação do meu primeiro jogo feito no início da graduação. Nele, pude ver claramente o progresso que tive como programador, *game designer* e até mesmo artista.

Todos os desafios e frustrações que foram superados durante esse processo levaram a um resultado muito gratificante. Ter a chance de apresentar esse jogo para amigos e membros da Universidade de São Paulo durante os eventos expositivos da UspGameDev faz valer a pena todo o esforço pesquisando em fóruns e artigos como *debuggar* um problema ou como implementar um algoritmo.

É com grande orgulho que levo esse projeto comigo ao fim da graduação, servindo de portfólio do que eu consigo realizar como um desenvolvedor de jogos.

6.1 Graduação e o Trabalho de Formatura

As matérias que me ensinaram técnicas e conceitos de programação: **Introdução à Ciência da Computação**; **Algoritmos e Estruturas de Dados I**; **Técnicas de Programação I**; **Algoritmos e Estruturas de Dados II** e **Conceitos Fundamentais de Linguagens de Programação**, foram todas essenciais para formar a base de conhecimento que tive em programação.

As matérias **Análise de Algoritmos** e **Introdução à Lógica e Verificação de Programas** me deram uma maior formalidade em analisar conceitos lógicos e algoritmos, me fazendo entender melhor otimização e estruturação de código. Foram de imensa ajuda para a produção de *PsyChO: The Ball*.

As matérias **Programação Concorrente** e **Sistemas Operacionais** me deram o conhecimento de paralelismo e corotinas, o qual apliquei diretamente no sistema de leitura de *scripts* pra níveis no *PsyChO: The Ball*.

As matérias: **Atividade Curricular em Cultura e Extensão**; **Design e Programação de Games**; **Laboratório de Programação II**; **Laboratório de Programação Extrema e Computação Móvel**, ofereceram atividades nas quais tive de fazer, na prática, um jogo (seja esse digital ou analógico). Em cada uma aprendi com os sucessos (e com os vários erros), podendo assim desenvolver e aprimorar técnicas de desenvolvimento de jogos. Quero fazer um agradecimento especial aos professores que me forneceram essas oportunidades de aplicar conhecimentos computacionais, em programação de jogos, algo que me incentivou a aprender e descobrir coisas novas.

Por último, o grupo extracurricular **UspGameDev** me ensinou muito mais do que eu poderia imaginar sobre desenvolvimento de jogos, *game design*, *game programming patterns* e me guiou durante todos

projetos lúdicos extra-acadêmicos.

6.2 Trabalhos Futuros

Meu objetivo é continuar trabalhando em *PsyChO: The Ball* até chegar no estado desejado: 5 níveis, cada um com mecânicas e inimigos únicos e interessantes. É desejado lançar o jogo assim que possível em alguma plataforma digital de distribuição de jogos como a *Steam*¹, *Humble Bundle*² ou *Itch.io*³.

Além disso, quero continuar meus estudos nas área de Game Design e desenvolvimento de jogos, buscando sempre aprender novas técnicas, descobrir novas ferramentas e superar os diversos desafios que compõe essa área.

¹store.steampowered.com

²<https://www.humblebundle.com/>

³<https://itch.io/>

Referências Bibliográficas

- [Ada10] Ernest Adams. *Fundamentals of Game Design*. Number ISBN-10: 0321929675 ISBN-13: 978-0321929679. Segunda edição, Janeiro 2010. [4](#)
- [Ber14] Kleber Bernardo. Kanban: Do início ao fim! <https://www.culturaagil.com.br/kanban-do-inicio-ao-fim/>, Dezembro 2014. [5](#)
- [Cav12] Terry Cavanagh. Hexagon, 2012. <http://terrycavanaghgames.com/hexagon/>. [7](#)
- [ePP12] Martin Jonasson e Petri Purho. Juice it or lose it. <https://www.gdcvault.com/play/1016487/Juice-It-or-Lose>, 2012. [15](#)
- [Gam12] Dennaton Games. Hotline miami, Outubro 2012. <http://www.devolverdigital.com/games/view/hotline-miami>. [7](#)
- [NC85] Limited Nintendo Company. Super mario bros. [Nintendo Entertainment System], Setembro 1985. [3](#)
- [Nys14] Robert Nystrom. *Game Programming Patterns*. Number ISBN-10: 0990582906 ISBN-13: 978-0990582908. Primeira edição, Setembro 2014. [4](#)
- [Sch08] Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Number ISBN-10: 0123694965 ISBN-13: 978-0123694966. Primeira edição, Agosto 2008. [3](#)
- [ZUN96] ZUN. Touhou project, 1996. https://en.wikipedia.org/wiki/Touhou_Project. [7](#)