

**Trilha de Computação – SBGames 2013**  
**Relação de Full Papers Aceitos**

Development of an Immersive Challenge Racing Game for 3D-TV	Ana Grasielle Dionísio Corrêa (Escola Politécnica da Universidade de São Paulo), Alexandre Martinazzo (Universidade de São Paulo), Marcelo Archanjo José (Escola Politécnica da Universidade de São Paulo), Irene Ficheman (Escola Politécnica Universidade de Sao Paulo), Roseli de Deus Lopes (University of São Paulo)
Early Cases of Bertillon, the Logic Programming Sleuth	Simone Barbosa (PUC-Rio), Fabio Guilherme da Silva (PUC-Rio), Edirlei Soares de Lima (PUC-Rio), Antonio Furtado (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)
Adaptative High-Level Strategy Learning in StarCraft	Jiéverson Maissiat (Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), Felipe Meneguzzi (PUCRS)
An Artificial Affective Agent-based Architecture for Simulation Games	Rainier Augusto Ferreira Sales (Universidade Federal Fluminense), Daniel de Oliveira (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Aline Paes (Universidade Federal Fluminense)
A Comparative Analysis of Classification Algorithms Applied to M5AIE-Extracted Human Poses	André Brandão (Universidade Federal Fluminense - UFF), Leandro Fernandes (Universidade Federal Fluminense (UFF)), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)
Guidelines for the Development of Gestural Interface Games for Older Adults	Valéria Martins (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Andre Kawamoto (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Flávio Soares Corrêa da Silva (Universidade de São Paulo)
A Game Architecture Based on Multiple GPUs With Energy Management	Marcelo Zamith (Universidade Federal de Viçosa), Mark Joselli (PUC-PR), Jose Silva Junior (Universidade Federal Fluminense), Luis Valente (PUC-Rio), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Bruno Feijó (PUC-Rio)
A Hyper-heuristic Genetic Algorithm to Evolve a Commander For a Capture The Flag Game	Vinícius Melo (Federal University of São Paulo), Victor Costa (Federal University of São Paulo), Amadeus Seilert (Federal University of São Paulo), Léo Sotto (Federal University of São Paulo)
Game Live Logs Creating: A conversational Platform to Reduce Game Development Conflicts	Tiago Machado (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco), Carina Alves (UFPE)
Pingo - An Online Portal for Educational Games with Customizable Content	Denise Nogueira (Universidade Federal de Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais), Raquel Prates (Universidade Federal de Minas Gerais)
Features and checklists to assist in pervasive mobile game development	Luis Valente (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio)

Hands-Free Interaction Techniques for Virtual Environments	Peter Dam (Tecgraf / PUC-Rio), Priscilla Braz (PUC-Rio), Antoine Haas (Polytechnique Montreal), Felipe G. de Carvalho (Tecgraf / PUC-Rio), Alberto Raposo (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)
A Model for Stream-based Interactive Storytelling as a New Form of Massive Digital Entertainment	Marcelo Camanho (PUC-Rio), Bruno Feijó (PUC-Rio), Antonio Furtado (PUC-Rio), Angelo Ciarlini (UniRio), Cesar Pozzer (UFES)
A Procedural Approach to Simulate Virtual Agents Behaviors in Indoor Environments	Laura Flach (PUCRS), Fernando Marson (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), Vinícius Cassol (PUCRS), Soraia Musse (PUCRS)
Casual mobile games for the elderly: a usability study	Luana Santos (PUC Minas), Lucila Ishitani (PUC Minas), Cristiane Nobre (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais)
AdaptControl: An adaptive mobile touch controller for games	Marcelo Zamith (Universidade Federal de Viçosa), Mark Joselli (PUC-PR), Jose Silva Junior (Universidade Federal Fluminense), Mateus Pelegrino (Federal Fluminense University), Evandro Mendonça (Federal Fluminense University), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense)
Coverage in Arbitrary 3D Environments: The Art Gallery Problem in Shooter Games	Eduardo Fantini (Universidade Federal de Minas Gerais), Luiz Chaimowicz (Universidade Federal de Minas Gerais)
Computational modeling for a creature editor in the educational game Calangos	Angelo Loula (Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)), Jairo Calmon (UEFS)
Tooth Adventure: a new approach to oral health best practices awareness	João Vilaça (DIGARC Polytechnic Institute of Cávado and Ave, Barcelos, Portugal and ICVS/3Bs - PT Government), António Moreira (DIGARC Polytechnic Institute of Cávado and Ave 4750-810 Barcelos, Portugal), Pedro Rodrigues (DIGARC Polytechnic Institute of Cávado and Ave 4750-810 Barcelos, Portugal), Sandro Queirós (ICVS/3Bs Laboratory Associated PT, School of Health Sciences, University of Minho, Campus de Gualtar), Nuno Rodrigues (IPCA)
An Experimental Analysis of Non-player Character as Affective Agents	Rainier Augusto Ferreira Sales (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Daniel de Oliveira (Universidade Federal Fluminense), Aline Paes (Universidade Federal Fluminense)
Real-Time Screen Space Rendering of Cartoon Water	Liordino Neto (Universidade Federal da Bahia), Filipe Deó (Universidade Federal da Bahia), Antonio Apolinário Jr. (Universidade Federal da Bahia), Vinícius Mello (Universidade Federal da Bahia)
Which features matter to make a successful mobile game?	Átila Moreira (Universidade Federal de Pernambuco), Vicente Filho (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco)

Generic Framework for Procedural Generation of Gameplay Sessions	Leonardo de Carvalho (Universidade Federal de Pernambuco), Marco Túlio Albuquerque (Manifesto Game Studio), Vicente Filho (Universidade Federal de Pernambuco), Átila Moreira (Universidade Federal de Pernambuco), Geber Ramalho (Universidade Federal de Pernambuco)
A study on the accessibility of touch and gesture interaction with senior users through a prototype game based on the activity of "vindima"	André Abrahão (University of Coimbra), Licínio Roque (University of Coimbra), Luis Pereira (Coimbra University), Amanda Cavalcanti (Universidade Federal da Paraíba)
Evaluating dynamic difficulty adaptivity in shootem up games	Bruno de Araujo (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Bruno Feijo (PUC-Rio)
A Conceptual Graph-based Knowledge Representation for Virtual Actors	Rogério da Silva (Universidade do Estado de Santa Catarina), Gabriela Salvador Thumé (UDESC)
An Experimental Analysis of Non-player Character as Affective Agents	Rainier Augusto Ferreira Sales (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Daniel de Oliveira (Universidade Federal Fluminense), Aline Paes (Universidade Federal Fluminense)
Setting Players' Behaviors in World of Warcraft through Semi-Supervised Learning	Marcelo Nery (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Victor do Nascimento Silva (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Adriano Veloso (Universidade Federal de Minas Gerais), Roque Teixeira (Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG))
Game-Based Physical Therapy and Rehabilitation Through Natural User Interfaces: Enhancing Cognitive and Physical Capabilities in the Long-Term care	Marcos d Ornellas (UFSM/CT/LaCA), Diego Cargnin (Universidade Federal de Santa Maria), Luiz José Schirmer Silva (Universidade Federal de Santa Maria), Tiago Boelter Mizdal (University of Santa Maria), Ana Beatriz Fonseca Peroni (UFSM)

## **Trilha de Computação – SBGames 2013** **Relação de Shorts Papers Aceitos**

Post-WIMP MapCrafter: A Perspective-Aware Game Map Editor with Natural Interaction	Anderson Tavares (University of Sao Paulo), Alexandre Martins Ferreira de Sousa (University of Sao Paulo), Carlos Morimoto (University of São Paulo)
Utilização de arte conceitual para geração de Modelos 3D	Renato Viana (UFMG), Renato Ferreira (UFMG), Erickson Nascimento (Universidade Federal de Minas Gerais)
Redução de vértices para engines de voxel	Eduardo Barreto Alexandre (Univali), Jeferson Ramos (Universidade Federal de Santa Catarina)

<p>A Recursive Repositioning Midpoint Solution for Near-Optimal Path-Finding</p>	<p>Antonio Melo (Universidade Federal do Ceará), Creto Vidal (Federal University of Ceará), Emanuele Marques dos Santos (UFC), George Allan Menezes Gomes (UFC)</p>
<p>TORCS Training Interface: Uma API auxiliar ao desenvolvimento de pilotos do TORCS</p>	<p>Clara Caldeira (Universidade de Brasília), Guilherme Ramos (University of Brasilia), Claus Aranha (University of Tsukuba)</p>
<p>Modelo de Arquitetura para um Ambiente de Simulação de Tiro</p>	<p>Luiz José Schirmer Silva (Universidade Federal de Santa Maria), Tiago Boelter Mizdal (University of Santa Maria), Guilherme Schardong (Universidade Federal de Santa Maria), Luiz Netto (Universidade Federal de Santa Maria), Alex Frasson (Universidade Federal de Santa Maria), Cesar Pozzer (Universidade Federal de Santa Maria), Erick Passos (Instituto Federal do Piauí), Leonardo Campagnolo (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)</p>
<p>Siirious Surfer: Utilizando jogos sérios na reabilitação de tronco para pacientes pós-AVC</p>	<p>Nelson Rangel Passos (Universidade Federal Sergipe), Saulo Lordão Andrade Barros (Universidade Federal de Sergipe), Eric Guimarães (Universidade Federal de Sergipe), Maria Augusta Silveira Netto Nunes (Universidade Federal de Sergipe), Hendrik Macedo (Universidade Federal de Sergipe), Josimari DeSantana (UFS), Abdelkader Gouaïch (LIRMM - Montpellier 2)</p>