

PsyChO: The Ball

Ricardo Lira da Fonseca

Monografia apresentada
ao
Instituto de Matemática e Estatística
da
Universidade de São Paulo
para
obtenção do título
de
Bacharel em Ciência da Computação

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
candidato Ricardo Lira da Fonseca, tal como
submetida à Comissão Julgadora.

Agradecimientos

[illegible]

Resumo

SOBRENOME, A. B. C. **Título do trabalho em português**. 2010. 120 f. Tese (Doutorado) - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Elemento obrigatório, constituído de uma sequência de frases concisas e objetivas, em forma de texto. Deve apresentar os objetivos, métodos empregados, resultados e conclusões. O resumo deve ser redigido em parágrafo único, conter no máximo 500 palavras e ser seguido dos termos representativos do conteúdo do trabalho (palavras-chave).

[illegible][illegible]

Palavras-chave: palavra-chave1, palavra-chave2, palavra-chave3.

Sumário

1	Introdução	1
1.1	Motivação	1
1.2	Objetivos	1
2	Conceitos, Técnicas e Ferramentas	3
2.1	Conceitos	3
2.2	Técnicas	3
2.3	Ferramentas	3
3	Proposta	5
3.1	Temática	5
3.2	Mecânicas	5
3.3	Gameplay	5
3.4	Recursos Áudio Visuais	5
4	Desenvolvimento	7
4.1	PsyChObALL	7
4.2	STEAMING	7
4.3	Gerenciador de Saves	7
4.4	Script de Fases	7
4.5	Shaders	7
4.6	Juiceness	7
4.7	Problemas e Desafios	7
5	Resultados	9
5.1	Conteúdo	9
5.2	Eventos	9
5.3	Como Jogar	9
6	Conclusões	11
6.1	Matérias Utilizadas	11
6.2	Trabalhos Futuros	11
	Referências Bibliográficas	13

Capítulo 1

Introdução

Falar da UGD, seu começo em 2009 e como ela fez a ponte entre interessados em jogos e estudantes de computação.

Falar que entrei em no primeiro ano da faculdade e junto de um colega fiz meu primeiro jogo, um shooter psicodélico chamado psychoball. isso foi o que me inspirou para desenvolver jogos e utilizar o conhecimento aprendido

1.1 Motivação

[illegible]

Texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto
texto texto texto texto texto texto texto.

1.2 Objetivos

[illegible]

Texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto
 texto texto texto texto texto texto texto.

Capítulo 2

Conceitos, Técnicas e Ferramentas

Textotextotextotexto

2.1 Conceitos

Texto texto texto

2.2 Técnicas

[illegible][illegible]

2.3 Ferramentas

[illegible]

Texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto texto
 texto texto texto texto texto texto texto

Capítulo 3

Proposta

Falar sobre a importancia de um gdd e definir conceitos durante o desenvolvimento de um jogo

3.1 Temática

Falar sobre psycho the ball ser um shooter psicodelico frenetico dificil. Falar de influencias

3.2 Mecânicas

Falar das mecanicas que compõe o jogo

3.3 Gameplay

Falar do jogo ser jogado em fases com um chefe no fim de cada uma. Incrementando a dificuldade e apresentando inimigos e conceitos novos por experiencia.

Falar da proposta de 5 fases com 5 chefões

3.4 Recursos Áudio Visuais

Falar do recurso auditivo ser frenetico eletronico para complementar a jogabilidade frenetica.

Falar do recurso visual ser minimalista e geometrico para focar a experiencia do jogador nas mecanicas em si

Capítulo 4

Desenvolvimento

Falar que começou em 2013 como um projeto e retomei na materia mac0214(conferir nome). Nela meu projeto foi refazer utilizando todos conhecimentos aprendidos até então

4.1 PsyChObALL

Falar sobre o psychoball original, criado em 2013 com um colega com o maior propósito de aprender tecnicas de desenvolvimento de jogos

4.2 STEAMING

Falar do STEAMING e como ele é o melhor template de todos Falar do sistema de camadas para desenhar elementos do jogo

4.3 Gerenciador de Saves

Falar do sistema de saves

4.4 Script de Fases

Falar do sistema de level script criado por mim para fazer fases

4.5 Shaders

Falar da utilização de shaders para desenhar e criar efeitos no jogo

4.6 Juiciness

Falar de todas pequenas coisas que eu fiz para deixar o jogo bem juicy

4.7 Problemas e Desafios

Falar de problemas e desafios que encontrei durante o desenvolvimento (problemas com a HUMP, otimizar o jogo para ser rapido(reduzindo particulas), etc)

Capítulo 5

Resultados

Falar que consegui terminar um prototipo beta em dezembro de 2016. Falar do prazer de lançar um jogo e ver pessoas jogando e tendo experiencias próprias

Falar da importancia de feedback

5.1 Conteúdo

Falar que fiz 2 fases com 3 musicas com a ajuda de amigos. Mostrar varias fotos do jogo. Falar dos x tipos de inimigos e 2 chefoes.

5.2 Eventos

Falar dos eventos que levei (lets play 1 (dezembro de 2016), lets play 2 (2017) com melhorias depois de feedback). Mostrar umas fotos de pessoas jogando, e como eu quis colocar a mecanica de highscore graças ao feedback. Falar como nesses eventos achavam bugs que pude consertar depois (ou na hora)

5.3 Como Jogar

Colocar links onde da pra baixar e jogar o jogo.

Capítulo 6

Conclusões

Falar de coisas importantes que vou levar comigo para o resto da vida

6.1 Matérias Utilizadas

Falar de quais materias da graduação eu usei e de que forma.

Também falar de atividades extracurriculares que me ajudaram, especialmente a UGD

6.2 Trabalhos Futuros

Falar em trabalhar mais no jogo para lançar em lugar X e meu interesse em continuar estudos na área de game design e desenvolvimentos de jogos.

Referências Bibliográficas