2026

- Prospectiva 2026.1
- I Reunião de Integração 2026.1
- II Reunião de Integração 2026.2
- III Reunião de Integração 2026.1
- IV Reunião de Integração 2026.1
- V Reunião de Integração 2026.1

Prospectiva 2026.1

Informações gerais

Data: 18/2/2026
Horário de início: 18h00
Duração: ??

Presentes

- Wil
- Maki
- Darko the Wolf
- Cabeça
- Chico
- Helio
- Klinsmann
- LeãoL
- Thiago
- Vinnie
- Zitt
- Corsinha
- SetoKaioX
- Lucas

Informes

Reestruturação

Qualquer um pode trazer propostas de mudanças para o USPGameDev. Para ser aprovada, a proposta deve passar em uma reunião oficial do grupo. Isso é possível independente do que o projeto de reestruturação venha a fazer.

Assuntos

Semana de Recepção

Por enquanto, Wil e Corsinha vão estar lá. Vamos deixar um notebook à mostra com nosso catálogo de jogos e alguns deles instalados para poder jogar.

Treinamento

Tutores:

- Corsinha
- Chico
- Zitt
- Klinsmann (reserva)
- Luciano (reserva)

Workshop:

- Chico - Git
- Klinsmann - Game Design
- Wil - Godot

Mentores:

- Luciano
- Wil
- Chico

Datas: workshops na semana de 30/3 a 3/4, treinamento a partir da semana seguinte

Post de boas-vindas

Vinnie vai fazer uma imagem e texto para postar.

Créditos AEX

Tem muitas possibilidades (treinamento, let's play, game jam, material online) mas depende essencialmente do interesse de quem precisa AEX ter a iniciativa.

- SetoKaioX vai pensar em propostas, achou interessante produção de vídeos de tutorial

Let's (test) play

Conversar com pessoal do EAI Jogos (Wil). Mas vamos tentar manter o evento tradicional, planejado a princípio para Maio. Começar a planejar no final de Março / começo de Abril.

Abandonar discord?

Dentre os presentes na reunião as opiniões são bem divididas. Pesa bastante a questão pragmática de que a organização do grupo é muito atrelada ao funcionamento do Discord em si. Também foi levantado o ponto que é um momento oportuno para questionarmos se o formato Discord é, realmente, o melhor para o UGD.

Wil sugeriu de terem ciclos de conversas estruturadas sobre o assunto, para evitar dispersão. Inspirado no formato do projeto de reestruturação (que por sua vez é inspirado no formato de assembleia). No entanto, ninguém se voluntariou para puxar essa iniciativa. Vamos ver se alguém que não estava na reunião tem interesse.

Servidor dedicado

Wil vai conversar com o contato da organica.social para pegar uma máquina para a gente usar. O Luciano vai ajudar a configurar. Corsinha vai ver com Paulo Meireles, e podemos cutucar Water Enjoyer e Adriano a respeito de novas máquinas.

Corujão

Klinsmann vai ajudar a agitar. Perguntar no servidor se mais alguém (talvez steamedhams de novo) topa organizar e quando.

Canal de devlog

Moderação vai criar um canal com acesso só para participantes. Se ver que fica melhor fórum a gente muda depois.

Migrar referências para esta wiki

Luciano vai migrar as referências que o Cabeça coletou para a wiki

Cobrar pessoas para usar mais a wiki, principalmente de projetos. Corsinha e Klinsmann vão ver de migrar algumas páginas da wiki antiga e começar a popular com coisas novas também.

Luciano vai ver como proibir bots de fazerem scrapping da wiki, assim a gente pode postar fotos com um pouco mais de segurança.

Projetos

Yahtzee

Baseado no jogo de dados que você precisa fazer combinações tipo poker. A ideia fazer um Yahzee balatro-like.

- Luciano

- Klinsmann

UGDLivre

Reuniões para contribuir com projetos software livre tipo a Godot.

- Ninguém se voluntariou para tocar o projeto mas o Luciano falou que vai compartilhar no devlog as contribuições que fizer.

UJamD Framework

Projeto de plugins e helpers para Godot que mantemos a cada game jam.

- Chico vai dar uma geral

Rogue Fungi

Roguelike deckbuilder para celular. Reuniões de domingo, terça e quinta. Plano para lançar ESTE SEMESTRE.

- Klinsmann
- Bruno
- Luiz
- Saulo

I Reunião de Integração 2026.1

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 3/3/2026
- Horário de início: 19:00
- Duração: 1h
- Presentes:
  - Wil
  - adrielias
  - Babror12138
  - Chico
  - Helio
  - LeãoL
  - Nininho96
  - Rebeca Neves
  - Zitt
  - Klinsmann

Pontos de Discussão / Projetos

Treinamento

Yahtzee

- Balatro de Yahtzee
- Jogo base funcionando
- Ainda no começo de design: procurando tema e pensando no gameplay

Item Shop Simulator

- Jogo que Adriano fez no intercâmbio

- Paródia de lojas de items
- Meio balatro-like
- Agora tem meta diária de dinheiro
- Eventos entre dias
  - Roda da fortuna, por enquanto só premia itens
  - Bicho para sacrificar itens e ganhar um de tier maior
- Jogo era originalmente em Unity, portado agora pra Godot □□

Dorw Eeekrs (Helio)

- Anagrama de Word Seeker
- Tem que achar as palavras desembaralhadas
- Quase terminado no final do ano passado, só falta assets

Reverse Dungeon Crawler (Helio)

- Tower defense roguelike
- Construir dungeon por onde os inimigos passam

Memória Animal (Zitt)

- Jogo da memória mobile
- Mostra um animal com cor e quantidade, depois pergunta
- Planos para implementar progressão de dificuldade

Wordle Balatro (trabalho da faculdade do Chico)

- Já tem a parte wordle funcionando

Gerador de terreno (Chico)

- Gerador de terreno
- Simulação de fluido
- Muito bonito
- Próximo passo: colisão do fluido com terreno

Rogue Fungi

- Luis tá refatorando
- Bruno tá fazendo as imagens de fundo
- Klinsmann tá mexendo no balanceamento e progressão
- Participaram de oficinas do Sebrae

Treinamento

- Planejando datas
- Provavelmente vai manter Dodge the Creeps
- Ideias de pós-treinamento
  - Workshops avançados
  - USPGameJam
- Adriano falou que pode dar o workshop de arte e ser mentor de arte também

Avisos e lembretes

- Wild Life quer fazer parceria patrocinando eventos como jams e corujão. A princípio somos favoráveis, vamos ver como segue.
- Ade Sampa também quer fazer parcerias com a gente
- KRAFTON teve papo com Wil e Maki para conhecer melhor o cenário game e indie do Brasil
- Conseguimos estar na semana de recepção dessa vez

II Reunião de Integração 2026.2

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 18/3/2026
- Horário de início: 18:00
- Duração:
- Presentes:
  - Wil
  - azulmarina
  - Corsinha
  - Helio
  - KlinsmannHengles
  - Lucas
  - Maki
  - Zitt
  - Night
  - adrielias
  - Cabeça
  - Chico
  - Trollmaster0

Pontos de Discussão / Projetos

Treinamento

- Reunião de início
  - Dia 27/3
  - Corsinha mandou email para reservar auditório do CCSL
- Precisa dessas informações pra fazer o post e eventuais posteres

Ludum Dare x Ade Sampa x Wild Life

- Ade Sampa quer ajuda para divulgar atividades e usar seus espaços
- Próxima Ludum Dare no Green Sampa Hub
- Wild Life: apoiar com alimentação e/ou palestra, mas contato apenas com integrantes do UGD
- Wil vai mandar emails

Canais NSFW do Discord

- Foi decidido que apagaremos/arquivaremos o canal para criar um novo
- Maki vai fazer as alterações e divulgar

Palestra MAC0101

- A princípio, dia 12/5 às 13h (terça-feira)
- Adriano vai ministrar
- Wil vai incluir Adriano na thread

Rogue Fungi

- Quer fazer uma jam pra focar no jogo
- Continuando artes dos mapas
- Luiz refatorando código
- Klinsmann fazendo balanceamento

Yahtzee Balatro-like

- Fizeram protótipos analógicos
- Passando pra Godot

Jogo das Ovelhas (projeto pessoal Lucas)

- Mistura de metroid com pikmin
- Fazendo mock-ups da UI

Wordle Balatro

- Tem a parte Wordle feita
- Ter níveis com grids mais absurdas
- Objetivo é atingir uma certa pontuação
- Ter um resource com "mapa" da grid para ter um editor de nível

Item Shop Simulator

- Agora tem pins
- Adriano tá pensando como vai ser o core loop e progressão

- Sistema de dias

Avisos e lembretes

- Lembrem de usar o canal de devlog!

III Reunião de Integração 2026.1

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 1/04/2026
- Horário de início: 17h
- Duração: 1h
- Presentes:
  - Adriano
  - Chico
  - Corsinha
  - Helio
  - Tui
  - Leonardo
  - Night
  - Wil
  - Vini
  - Maki
  - azulmarina
  - Jé
  - Nininho
  - Kin Novier

Pontos de Discussão / Projetos

Treinamento

- Por enquanto tudo de acordo com o keikaku

Ludum Dare

- 17 a 20 de abril (tem feriado uhuuul)
- Não conseguimos Green Hub da Ade Sampa (tava reservado já)

- Vamos tentar no CCSL
- Adriano vai atrás da reserva
- Wil vai dar bump nisso semana que vem

Wordle Balatro

- Tamanhos diferentes de palavra
- Pegaram um repo no GH com dicionário inglês e converteram em um JSON
- Verificam o JSON para validar palavras
- Usar grids estranhas para quando tiver power ups
- Resource para representar grids
- Editor de grids (mas vai ser procedural dps)
- Critério de vitória é pontuação, não precisa acertar a palavra

Item Shop Simulator

- Menu inicial
- Vários parallax
- Vários juice nas transições e animações
- Quer vender o jogo

House Crawler

- Projeto antigo do Corsinha, Klinsmann e Luciano
- Dungeon Crawler Jam
- Terminar essa vez ou nunca
- Puzzle e terror
- Movimentação grid + tank controls (aka blobber)
- Tá quase tudo pronto
- Querem refazer o monstro
- Falta um puzzle

Avisos e lembretes

- Gamescom latam 30/4 a 5/5 no Distrito Anhembi
- Para quem tá treinando: preencher a enquete!!!!

IV Reunião de Integração 2026.1

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 14/04/2026
- Horário de início: 18h
- Duração: 1h
- Presentes:
  - Wil
  - Chico
  - LeãoL
  - marina
  - Night
  - Helio
  - Adriano
  - Zitt

Pontos de Discussão / Projetos

Treinamento

- Chico: definiram tarefas e começaram a implementar item coletável
- Luciano: fizeram brainstorm e definiram tarefas
- Wil vai fazer plantão da semana (sexta 18h30, programação + Godot)
- Sugestões para plantões
  - Como tem gente de mais áreas que no semestre passado, talvez faça mais sentido separar a votação de horário por interesse (programação, arte, som, etc.)
  - Luciano notou que tem três grupos com reunião no mesmo horário, significa que é uma janela boa para plantões, mas teria que abrir mão da reunião
  - Wil sugeriu dos plantonistas elencarem os horários que podem e os treinantes votam nessa lista reduzida

Ludum Dare

- 17 a 20 de abril (tem feriado uhuuul)
- Vai ser remoto, aproveitem para colar quem quiser!

Yahtzee Roguelike

- Agora é vs. PC
  - Luciano testou umas ideias já Yahtzee Balatro-like e achou chato
  - Ter um adversário para superar/atrapalhar é parte da experiência chave no Yahtzee
  - Então estão experimentando esse novo formato
- Atrelar poderes às combinações que dá para fazer
- Próximo passo: fazer efeitos

Biblion (Wordle Balatro)

- Projeto era parte de uma disciplina de IHC, que agora acabou
- Agora pode chutar plurais
- Mostra significado da palavra no final
- Você compra letras especiais entre fases, aí ela ativa sempre que vc usa a letra
- Não deu tempo de implementar todos os upgrades

Item Shop Simulator

- Shader para movimento na árvore do menu
- Raridade de itens
- Algumas refatorações

Dungeon Crawler

- Você monta uma dungeon
- Fazer inspirado no Blue Prince para ter custos nas salas
- Becos sem saída seriam fontes de recurso
- Quatro tipos de salas
- Inimigos entram na dungeon como um tower defense
  - Ainda não tem essa parte

Avisos e lembretes

- Gamescom latam 30/4 a 5/5 no Distrito Anhembi
  - Dragonroll talvez exponha Final Flavor, mas o Wil vai anyway
  - Adriano e Klinsmann talvez colem também
- Campeonato de quebra-cabeças
  - Quebraram recorde (20 peças a mais que 50%)
  - Descobriram um grupo de quebra cabeça da USP

    - Adriano vai infiltrar o grupo
- 21 a 23 de maio vai rolar hackathon da Wild Life
    - Alguém quer participar?
    - Wil vai mandar no #avisos

V Reunião de Integração 2026.1

Dados gerais

Informações sobre a reunião

- Dia: 13/04/2026
- Horário de início: 18h
- Duração: 35min
- Presentes:
  - Wil
  - Cabeça
  - Chico
  - Leonardo
  - LeãoL
  - Nininho96
  - Helio
  - Maki

Pontos de Discussão / Projetos

Yahtzee

- Rolou playtest e com base nisso Luciano focou em feedback na UI
- Agora tem loja entre fases
- E também tem um boss
- Dá para pular partidas em troca de recompensas

Ludum Dare

- Fizemos o Drowned by the Light
- https://ldjam.com/events/ludum-dare/59/light-whose

Treinamento (Chico e Nininho)

- Terminaram inimigo que segue o jogador
- Terminaram item coletável
- Fazendo agora mecânica autoral
  - Lápis que desenha
  - Se você fechar um inimigo com uma forma, ele some
  - Por enquanto tem o lápis seguindo o cursor
  - Plano é fazer primeiro a forma ser criada automaticamente e depois ter a parte de desenhar
- Fizeram música original para o jogo!
- Arrumaram alguns bugs
- Nome do jogo: **Rabisqueira**

Treinamento (Luciano e Leo)

- Algumas pessoas não olham o Discord todo dia e isso dificulta marcar reuniões
- Leo tá fazendo a música original
  - Fez no FLStudio
  - Plugin de chiptune

Corujão

- Virada de quarta 3 para quinta 4 de Junho (corpus christi)
- Vai ser no CCSL, Adriano e Klinsmann estão vendo isso
- Logo mais deve rolar a coleta de nomes e documentos, fiquem atentos!!!

Relato de atividades no CCSL

- Pediram um relato de todas as atividades que o USPGameDev fez nas dependências do CCSL
- Já temos o texto para as game jams, falta o dos corujões (Wil vai fazer)
- Depois é só mandar o email (Chico vai fazer)

Avisos e lembretes

- Treinamento vai até final de maio / começo de junho
  - Talvez apresentar antes do corujão?
- Como foi a palestra de MAC0101? arroba adrielias