



Tema: **Syncing Music and Gameplay**

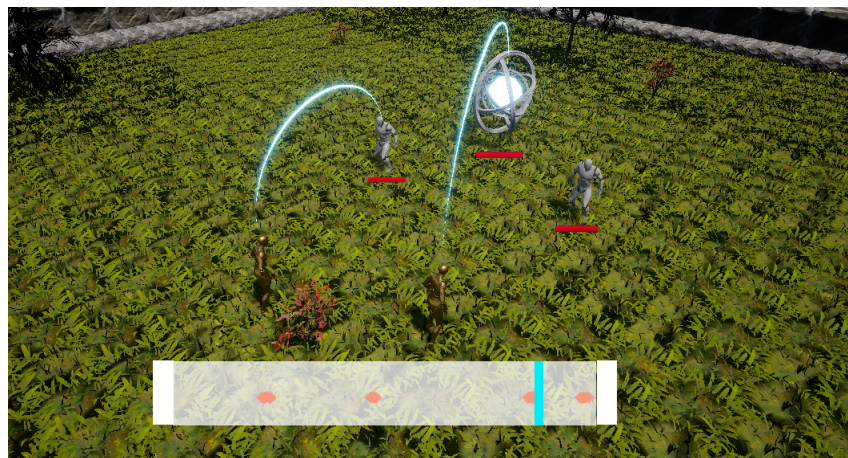
Estudante da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo inova ao desenvolver jogo híbrido de Ritmo com Estratégia em tempo real (RTS).

São Paulo, Dezembro de 2023

Em meio à crescente tendência de mesclar gêneros de jogos para criar experiências únicas, uma estudante da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP) desenvolveu um jogo que combina elementos de ritmo com o popular gênero de Estratégia em Tempo Real (RTS). Inspirada pela fusão bem-sucedida de ritmo com ação em jogos como HiFi Rush e de ritmo com Tiro em primeira pessoa (FPS), BPM - Beats Per Minute e Metal: Hellsinger, o novo jogo promete uma experiência envolvente que desafia as convenções de ambos os gêneros.

Neste novo jogo, cada tipo de inimigo ataca o jogador em um ritmo específico, exigindo que o jogador comande suas tropas para contra-atacar no mesmo compasso. Embora não seja obrigatório acertar o ritmo, a precisão melhora a eficiência dos soldados, oferecendo uma camada adicional de estratégia e desafio.

O projeto, implementado em Unreal Engine, garante pela integração sonora avançada realizada por meio do FMOD a sincronização entre o áudio e as ações a fim de oferecer uma experiência única e imersiva, onde a harmonia entre áudio e jogabilidade se torna crucial para o sucesso.



Integrantes: **Stephanie Miho Urashima**

Professor Orientador: **Professor Doutor Ricardo Nakamura**