

Danilo Isamu Inafuku

Desenvolvedor de Jogos

✉ dan.inafuku@hotmail.com

☎ +55 15 991849583

📍 Sorocaba, São Paulo, Brasil

🔄 MisterProjectLC

🌐 <https://misterprojectlc.github.io/>

Resumo

Sou um desenvolvedor de jogos interessado em design, programação e narrativa. Tenho experiência com engines como Unity, Godot e Game Maker, e linguagens como C#, Python e C.

Meu interesse em desenvolvimento de jogos despontou aos 12 anos, e desde então nunca olhei para trás. A mágica de digitar linhas de código e ver sua lógica se materializar na tela... Isso ainda me afeta, até hoje. É isso que eu procuro - poder criar, e poder inspirar.

Educação

2019 – 2024 | **UFSCar Sorocaba**
Bacharelado em Ciência da Computação

Experiência

- 2022 – Atualmente | **Lightmancer Studios - Bloodrush: Undying Wish**
Diretor, Coordenador, Designer, Programador principal, Escritor
- Coordenação do projeto, organizando reuniões e planejando prazos.
 - Programação e design de mecânicas de combate, progressão, UI e vários efeitos gráficos.
 - Design de gameplay e narrativa do jogo como um todo.
- 2024 | **DOK Despachante**
Desenvolvedor PHP Júnior
- Desenvolvimento com PHP, Laravel e Docker.
 - Criação e revisão de novas features.
 - Reworks e reestruturações de bases de código.
- 2022 – 2024 | **SiDi - Projetos Samsung em Ambiente 3D**
Estagiário
- Desenvolvimento com as plataformas Unity e Unreal.
 - Criação e revisão de novas features.
 - Trabalho com uma equipe diversa de programadores, designers e testers.
- 2020-2021 | **Ufscar Sorocaba - Projeto de Extensão "Garibot"**
Desenvolvedor, Designer - Jogo educativo
- Desenvolvimento e programação de mecânicas e sistemas para o jogo.
 - Planejamento e design para as fases do jogo.
 - Participação no planejamento geral do jogo em relação a sua missão educativa.
- 2019 – 2024 | **Maritacas Gamedev – Clube de desenvolvimento de jogos**
Administrador e Membro
- Organização de eventos da entidade.
 - Supervisionamento do andamento de projetos.
 - Criação de jogos digitais.

Conhecimento

Linguagens de Programação

- C
- C++
- C#
- Python
- Java
- JavaScript
- PHP

- Git
- HTML
- CSS
- SQL
- NodeJS
- Docker
- DaVinci Resolve

Tecnologias

- Unity Engine
- Godot Engine

Idiomas

- Português brasileiro - Nativo
- Inglês - Fluente
- Alemão - Intermediário

Projetos

A lista completa de projetos pode ser visualizada no site disponibilizado no início deste documento.

2022 – Atualmente

Bloodrush: Undying Wish

Roguelike hack n' slash frenético com estética dark fantasy. Criado com a Godot Engine.

2023

Por que pressionamos Continue?

Dissertação em vídeo sobre técnicas e fenômenos psicológicos por trás da determinação de jogadores perante dificuldades, dentro do contexto de jogos eletrônicos.

2022

Bot de Discord - RPG Galático

Bot para o aplicativo de comunicação Discord para administrar um RPG online. Desenvolvido utilizando JavaScript e SQL.

2021

Kinetic

FPS frenético com gráficos low-poly e loadouts customizáveis, que se passa em uma estação espacial. Criado com a Unity Engine.

2021

ThaumOS

Criado para a LD48. Desmascare uma conspiração por trás de um sistema operacional ala Windows 95. Criado com a Godot Engine.

2020-2021

Roubos & Rumores

Jogo de tabuleiro para 3-6 pessoas sobre ladrões, guildas e intriga, focado em esconder e descobrir informação.

2020

Gravitoids

Clone de Asteroids com poderes especiais e manipulação de gravidade. Criado com a Unity Engine.

2020

The Long Game

Jogo de diplomacia medieval baseado no dilema do prisioneiro. Criado com a Godot Engine.

2019

Chronos Arena

Jogo de cartas multiplayer, com 4 personagens diferentes. Criado com a Unity Engine.