

Caio MGA Game DEV



Sou Caio MGA, 30 anos, brasileiro, Desenvolvedor de Games.

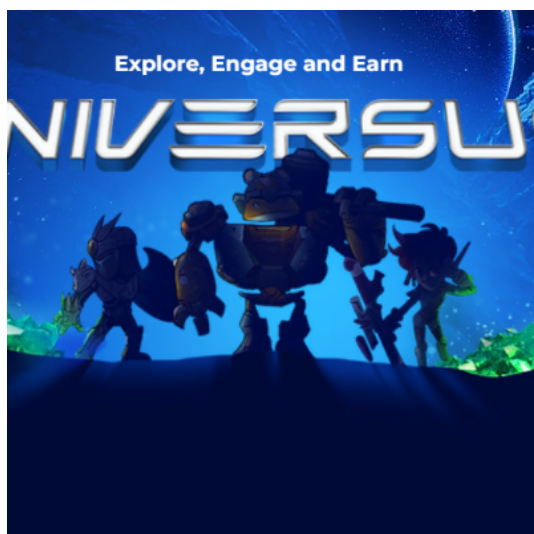
Atuo na área de T.I. desde 2011, trabalho com jogos em tempo integral desde 2018.

Aos 4 anos de idade ganhei um Master System III num pacote de salgadinho, virar game dev era destino.

LINKS

- [LinkedIn](#)
- [Github](#)
- [Bit Bucket](#)
- [Itch.io](#)
- [Portifolio \(site\)](#)
- [Currículo](#)

PROJETOS



Universus (Take4Games)

Jogo Play-to-earn de NFTs e blockchain. Explore planetas e galáxias com jogadores do mundo todo.

Atuação:

- Desenvolvedor Unity Pleno
- Especialista de UI

Lançamento: 2022 Q3

Link: universus.gg



Roxteen: Roxstar (01 Digital)

Jogo de ritmo baseado nas músicas da Roxteen. Feito em Unity

Atuação:

- Desenvolvedor Unity Generalista

Lançamento: 2021 Q4

Link: [Roxteen na Google Play](#)



Luccas Toon App (01 Digital)

Hub de conteúdo da Luccas Toon com streaming de vídeos, loja de conteúdo e games free-to-play.

Atuação:

- Desenvolvedor Unity Generalista

Lançamento: 2020 Q4

Link: [Luccas Toon Oficial](#)



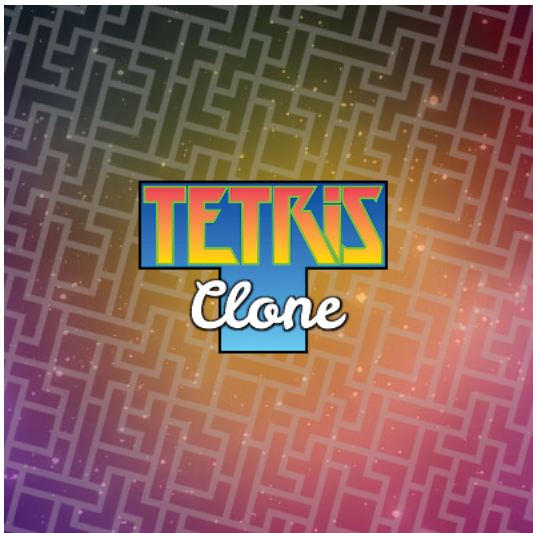
Eistein – 4 Estações (i9Ação)

Jogo para treinamento de colaboradores.

Atuação:

- Desenvolvedor Unity Generalista
- VFX
- Sound Design

Lançamento: 2020 Q3



Tetris Clone

Tetris clone feito em JavaScript e Phaser.js.

Atuação:

- Solo Game Developer

Lançamento: 2017 Q3

Destaque: Staff Pick na Phaser World #90

Jogo: [link](#)

Phaser World: [link](#)