



João Neto (Biografia2)

Nº de Aluno: A2220058

Há cerca de 4 meses, escrevi uma biografia onde expressei meu desejo de me tornar um gameplay engineer. Desde então, tenho me dedicado bastante a estudar e praticar habilidades específicas para alcançar esse objetivo.

Meu Percurso

Tenho me concentrado em aprender como implementar as mecânicas dentro de um jogo, bem como a construir sistemas para jogos através da lógica de programação. Tenho feito cursos online e tenho buscado evoluir minhas habilidades nessa área. Além disso, tenho tentado participado em vários projetos da faculdade como lead programmer e gameplay enginner, e às vezes, como engine developer.

Ao desenvolver minha própria game engine acabei por estar mais certo que que não tenho muita paixão pelas outras posições, como physics, graphics, tools e server engineer. Prefiro estar mais ligado à parte criativa da programação, trabalhando na construção de sistemas lógicos, eu realmete gosto do que um gameplay engineer faz.

Como objetivo final de carreira, ainda quero me tornar um game director ou ter meu próprio game studio juto de alguns sócios. O meu ideal de vida é o de ser um empreendedor.

Espero poder contribuir para a indústria de jogos com minhas habilidades de programação e criatividade no futuro.

Meus Interesses

Eu não possuo muitos hobbies ou coisas que considero interessantes, mas tenho grande paixão por estudar programação de jogos. Para mim, é como montar um puzzle, tenho peças limitadas para construir um sistema lógico e é incrível ver as inúmeras soluções para um mesmo problema que a programação oferece.

Além disso, sou um grande fã da franquia Pokémon. Apesar de reconhecer que o jogo base é péssimo em muitos critérios técnicos, gosto muito de jogar os remakes por fãs da série, que adicionam novas mecânicas e elementos ao jogo.

Jogos Favoritos

Meu jogo favorito é, sem dúvida, The Witcher. Acredito que ele seja um exemplo de jogo de qualidade em todos os aspectos, desde a variação no gameplay até as narrativas envolventes. Todos os sistemas presentes, como poções, óleos para lâminas, runas, magias e estilos de combate, se convergem de maneira espetacular para montar uma experiência de combate única.

No entanto, gostaria de pontuar outras obras que também considero extremamente inspiradoras. Uma delas é Cuphead. Embora seja ambientado em uma arena fechada na maioria das vezes, o jogo apresenta ciclos muito bem definidos de estados para os inimigos e uma variedade de mecânicas de combate maravilhosa. Cada combinação de mecânicas funciona de forma diferente contra certos inimigos, mas todas elas funcionam bem.

Outro jogo que considero excelente é Titan Souls. Neste jogo indie, há apenas duas mecânicas de combate (atirar e puxar um projétil), mas a variedade na jogabilidade vem dos bosses, cada um único. Eles conseguem explorar a mesma mecânica do player de formas diferentes, como na fase do boss que é um cubo de gelo, onde o projétil precisa passar por labaredas antes de causar dano, carregando o fogo junto.

Considerações

Em resumo, acredito que a excelência em jogos pode ser alcançada de diferentes maneiras, seja por meio de um gameplay variado, narrativas envolventes ou mecânicas de combate únicas. Estou sempre buscando inspiração em diferentes jogos para aprimorar minhas próprias habilidades e criar experiências ainda mais incríveis.