

Danilo Isamu Inafuku

Desenvolvedor de Jogos

✉ dan.inafuku@hotmail.com

☎ +55 15 991849583

📍 Sorocaba, São Paulo, Brasil

🔄 MisterProjectLC

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

Educação

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

2016-2018 | **Anglo Sorocaba**
Ensino Médio

Experiência

2022 – 2024 | **SiDi - Projetos Samsung em Ambiente 3D**
Estagiário

- Desenvolvimento com as plataformas Unity e Unreal.
- Criação e revisão de novas features.
- Trabalho com equipe diversa de programadores, designers e testers.

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.

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.

2019 – Atualmente | **Game Jams - Maratonas de desenvolvimento de jogos**
Participante

- Programação de mecânicas.
- Design e planejamento de gameplay.
- Design e planejamento de narrativa.

Conhecimento

Linguagens de Programação

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

- SQL
- NodeJS
- Unity Engine
- Godot Engine
- Paint.NET
- DaVinci Resolve

Tecnologias

- HTML
- CSS

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 criado para administrar um jogo de RPG online. Utiliza Banco de Dados para armazenar jogadores, comandos e outros dados do jogo. 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. Desmascara 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

Lightstreak

Jogo de digitação e defesa, com estética baseada no zeitgeist da Internet dos anos 2000. Criado com a Godot 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.