



Antonio Marcos da Silva

Arquiteto, desenvolvedor de jogos & programador

antonio.marcosph@gmail.com

25 de dezembro, 1996
Santa Catarina, Brasil



Habilidades

Principal: rápido aprendizado

Níveis

- ☐ Profissional
- ☐ Avançado
- ☐ Intermediário
- ☐ Iniciante

Linguagens de programação

C# ☐ C++ ☐ HTML ☐ CSS ☐ PHP ☐ JavaScript ☐ Python ☐

Programas de computador

Motores de jogos ☐ Controle de versão e IDE ☐ CAD ☐
Unreal ☐ Unity ☐ GIT ☐ Visual Studio ☐ VSCode ☐ AutoCAD ☐ ArchiCAD ☐

Modelagem 3D e renderização

Twinmotion ☐ Lumion ☐ Blender ☐ 3DS Max ☐ SketchUp ☐ V-Ray ☐

Edição de vídeos e arte 2D

DaVinci Resolve ☐ Photoshop ☐ Krita ☐ Illustrator ☐ Inkscape ☐ InDesign ☐

Música e design sonoro

DefleMask ☐ Audacity ☐ Word ☐ Excel ☐ Power Point ☐



Escolaridade

Edificações

Janeiro 2014 - Dezembro 2015: Técnico em edificações - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI)

Arquitetura e Urbanismo

Julho 2015 - Junho 2020: Bacharel em Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário Estácio de Santa Catarina

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Janeiro 2023 - Dias atuais: Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Faculdade Municipal de Palhoça (FMP)



Experiência

Profissional

Revisite Arquitetura

Junho 2020 - Dezembro 2021



Trabalho de tempo integral como arquiteto. Projetos arquitetônicos, paisagísticos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D, renderização 3D, medição in loco, acompanhamento de obras, atividades administrativas e de gestão de equipe.

Julho 2018 - Junho 2020

Estágio em arquitetura e urbanismo. Ajuda em projetos arquitetônicos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D modeling, renderização 3D, medições in loco e atividades de auxiliar administrativo.

OcaBrasil Arquitetos

Julho 2014 - Junho 2017



Estágio em edificações. Ajuda em projetos arquitetônicos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D modeling, renderização 3D, medições in loco e atividades de auxiliar administrativo.

Antonio Marcos da Silva

Arquiteto, desenvolvedor de jogos e programador

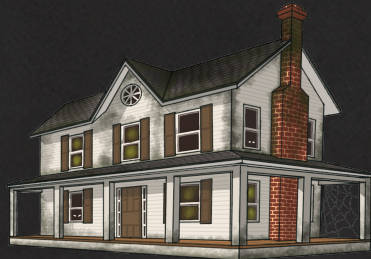
JACKSON'S HOLLOW

Janeiro 2022 - Outubro 2023



Jackson's Hollow é um jogo de corrida infinita lançado para **Android** e **iOS** em outubro de 2023 produzido por mim **desde os conceitos iniciais até a lançamento**. O jogo não faz uso de nenhum recurso de áudio, 2D e 3D de terceiros.

The experience



CONCEITO/PLANEJAMENTO

Iniciei o planejamento do jogo em janeiro de 2022. A ideia principal era criar um jogo na temática de Halloween com influencias da era 16-bit dos videogames. Por ser um jogo de corrida infinita, o carrinho de mina foi introduzido como uma forma de implementar a movimentação do jogo mantendo o personagem em um trilho.

O restante do projeto do jogo se desenrolou desse conceito inicial e foi documentado em forma de um Documento de Game Design (GDD).

CODIFICAÇÃO

Com o GDD completo, era hora de prototipar as mecânicas de gameplay. Na Unity, utilizando de scripts em C#, fiz diversas versões da movimentação do personagem, geração de cenários e interação com objetos. Após muitos testes, a base do gameplay estava definida.



ARTE

Minha formação como arquiteto me ajudou muito na construção da arte de Jackson's Hollow, principalmente com os assets 3D. O cenário tem muita influência dos jogos Super Scalers, então tive de fazer muita arte 2D para cenário e também interface de usuário.

A influência dos jogos clássicos se faz presente na música também. Compus a melodia do jogo usando um software de criação de chiptunes configurado para o chip sonoro YM2612, o mesmo chip utilizado no console Sega Mega Drive (Genesis).

Tudo foi feito com o tema de Halloween em mente, desde as cores até o formato dos coletáveis.

MARKETING

Após combinar arte, programação, composição visual na Unity e muito teste, em outubro de 2023 o jogo estava pronto para ser lançado. Mas antes disso, preparei o anúncio para o público através de redes sociais. Criei uma página no Instagram para o jogo e fiz upload de imagens e vídeos mostrando artes e gameplay. O jogo foi promovido também em outras páginas de divulgação com intenção de alcançar ainda mais pessoas.

O jogo foi lançado bem a tempo para o Halloween de 2023 em ambas App Store da Apple e Play Store da Google, mas por se tratar de uma experiência em andamento, tenho planos de continuar atualizando o jogo com conteúdos temáticos de festividades e novas mecânicas de gameplay.

Desenvolver Jackson's Hollow foi uma grande experiência e evolui muito como profissional e também como pessoa no processo.

Programas/habilidades utilizadas no desenvolvimento do jogo

C# Unity GIT Visual Studio Blender Krita Inkscape DefleMask Audacity Excel

Links das lojas

