Bruno Cruz de Barros

Senior Unity Engineer | Programador de Jogos | Produtor

Portfólio Completo: www.brunocbarros.com
LinkedIn: linkedin.com/in/bruno-cruz-de-barros-a7bb9898

Sobre Mim

Sou um desenvolvedor de jogos e Engenheiro Unity Sênior, bacharel em Ciência da Computação e tenho Pós em Computação Aplicada à Educação, com mais de 12 anos de experiência profissional na criação de jogos. Durante minha carreira, trabalhei em mais de 30 jogos de diversos gêneros, incluindo RTS, plataformas 2D, simulações, quebra-cabeças, idle games e jogos de ação roguelike 3D top-down.

Gosto de transformar ideias em mecânicas fluidas e divertidas de jogar. Meus principais pontos fortes são C#, Unity, programação de gameplay, arquitetura de software e otimização de performance, com foco na construção de sistemas limpos, flexíveis e fáceis de manter.

Também passei cerca de 8 anos liderando equipes multidisciplinares, trabalhando de perto com programadores, designers e artistas para levar ideias do conceito até a finalização. Gosto de resolver problemas técnicos, ajudar outros desenvolvedores e descobrir como fazer os sistemas de um jogo funcionarem melhor sem atrapalhar o processo criativo.

Também gosto de experimentar novas mecânicas e tecnologias, explorando diferentes abordagens para o desenvolvimento de jogos. Atualmente, estou trabalhando em um party game multiplayer online na Unity usando Photon, onde meu foco é na sincronização multiplayer, escalabilidade de rede, sistemas de gameplay e experiência geral do jogador.

Estou sempre em busca de problemas interessantes para resolver, novos jogos para construir e maneiras melhores de transformar boas ideias em experiências divertidas.

Projetos em Destaque

Objetiverso









Função no Jogo: Tech Lead, Programador de Gameplay, Mentor de Networking e Consultor de Mecânicas de Gameplay.

Responsabilidades:
Máquina de estados do jogador; Matchmaking e gerenciamento de salas; Sincronização de eventos e cronômetros em rede; Física e obstáculos do cenário em rede; Mecânica de roubo de jogadores; Sistemas de gameplay da Corrida do Escaravelho; Sincronização de legendas e dublagem; Sistema de input multiplataforma (PC, Mobile, Gamepad); Movimentação e física do jogador.

Descrição: Objetiverso é um party game educacional multiplayer onde os jogadores competem em uma variedade de minijogos interativos enquanto exploram um mundo online compartilhado. O jogo suporta interações em tempo real até 30 jogadores, combinando jogabilidade baseada em física, mecânicas competitivas e conteúdo educacional.

Gênero: Party game, multiplayer online
Plataformas: E-Genio (PC, Mobile, Web)

Guardiões da Floresta



Função no Jogo: Programador de Gameplay, Programador de UI, Consultor de Level Design e Mecânicas.

Responsabilidades: Trabalhei em todas as mecânicas de gameplay, interfaces de usuário, montagem de level design e configurações de performance.

Descrição: Junte-se à épica jornada de tower defense de Guardiões da Floresta! Colete energia, posicione estrategicamente guardiões folclóricos míticos e defenda a floresta contra os lenhadores. Descubra e aprimore criaturas do folclore brasileiro enquanto desbloqueia novos níveis. Mergulhe neste mundo fascinante, preservando o esplendor da natureza como um Guardião da Floresta!

Gênero: Tower Defense
Plataformas: E-Genio (PC, Mobile, Web)

Biomas



Função no Jogo: Programador de Gameplay, Programador de UI, Consultor de Level Design e Mecânicas.

Responsabilidades: Trabalhei em todas as mecânicas de gameplay, interfaces de usuário, montagem de level design e configurações de performance.

Descrição: Biomas é um jogo de estratégia em tempo real no qual o jogador deve controlar um grupo de ambientalistas para salvar todos os biomas brasileiros.

Gênero: Estratégia em Tempo Real (RTS), Simulação, Quebra-cabeça
Plataformas: E-Genio (PC, Mobile, Web)

Cidanomia



Função no Jogo: Programador de Gameplay, Programador de UI, Consultor de Level Design e Mecânicas.

Responsabilidades: Trabalhei em todas as mecânicas de gameplay, interfaces de usuário, montagem de level design e configurações de performance.

Descrição: Torne-se o prefeito multitarefa de três cidades neste cativante jogo de simulação. Seu objetivo é evoluí-las em sincronia com cidades reais que compartilham o mesmo nome. Mergulhe nas complexidades da gestão urbana, tomando decisões estratégicas para equilibrar o crescimento e atender às necessidades de seus cidadãos. Experimente a emoção de moldar cidades interconectadas em Cidanomia!

Gênero: Simulação, Estratégia em Tempo Real, Gerenciamento
Plataformas: E-Genio (PC, Mobile, Web)

Magnus no Mundo das Sílabas



Função no Jogo: Programador de Gameplay, Programador de UI, Consultor de Level Design e Mecânicas.

Responsabilidades: Trabalhei em todas as mecânicas de gameplay, interfaces de usuário, montagem de level design e configurações de performance.

Descrição: Junte-se a Magnus em um emocionante jogo de plataforma 2D onde você resolverá quebra-cabeças reorganizando letras para formar palavras. Explore níveis cativantes e ajude no desenvolvimento da alfabetização infantil. Embarque em uma jornada educacional através do mágico Mundo das Sílabas.

Gênero: Plataforma 2D, Quebra-cabeça
Plataformas: E-Genio (PC, Mobile, Web)