Vinicius Vieira Júlio

Desenvolvimento de jogos e programação de gameplay | Unreal Engine

+55 31 9 9496 2897 | viniciusvieira95@hotmail.com
https://neanderthal-games.pages.dev/ | https://www.linkedin.com/in/viniciusvieirajulio

Desenvolvedor de jogos com 13 anos em programação e mais de 7 anos com Unreal Engine. Criou sistemas de combate, progressão, geração procedural, UI/UX e ferramentas para Twinspell, Kalaya e Arcana Checkmate. Liderou uma equipe de programação Unreal na Meta Original e trabalhou com C++, Blueprints, multiplayer, ferramentas de editor, analytics e otimização.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Neanderthal Games | Desenvolvedor de jogos independente | 2020 ao presente

- Desenvolve jogos e sistemas interativos em Unreal Engine, Lua/LÖVE e Godot, cobrindo programação, game e level design, UI/UX, direção visual, documentação, testes e builds.
- Projetos: Twinspell, Kalaya - Tales of Fallen Gods, Arcana Checkmate, Zarq Phantasm - Shattered Balance, AetherSlash e StarfallArena.

Meta Original | Unreal Engine Programming Lead | jul/2025 a ago/2026

- Promovido cerca de seis meses após ingressar como Level Designer. Liderou desenvolvedores C++ e Blueprint, definiu arquitetura, revisou código e apoiou a produção.
- Desenvolveu o pacote Meta Core Tools: BuildManager em Python/PySide6, biblioteca de assets integrada à Unreal, automações de cena, ferramentas de validação e otimização e pipelines de build e deploy.
- Criou template ArchViz preparado para multiplayer, implementou Pixel Streaming e integrações Unreal C++ com backend por HTTP/API e comunicação cliente-servidor.
- Trabalhou com ISM/HISM, Nanite, LODs, draw calls, colisão, materiais, configurações de renderização e desempenho de cenas extensas.

Meta Original | Level Designer, ArchViz | jan/2025 a jun/2025

- Montou ambientes interativos e maquetes digitais de empreendimentos imobiliários, com composição espacial, materiais PBR, organização de assets e otimização em tempo real.
- Colaborou com equipes técnicas e visuais para equilibrar fidelidade, navegação e desempenho em cenas de grande escala.

Partenon Studios | Produtor ArchViz independente | 2019 ao presente

- Produz modelagem e visualização arquitetônica, renders, maquetes digitais e experiências interativas com SketchUp, Unreal Engine, Twinmotion, Blender e Photoshop.
- Trabalha com interiores, fachadas, iluminação, materiais PBR, composição de ambientes e otimização em tempo real.

Technical Designer & 3D Visualization | Projetos comerciais para HoYoverse/miHoYo e outras marcas | 2022 a 2025

- Desenvolveu desenhos técnicos CAD, modelagem SketchUp, estudos de implantação e organização espacial para estandes, ativações de marca e estruturas temporárias. Produziu banners, flyers, logos, tratamento de imagens e peças promocionais, conforme o projeto.
- Participou de projetos comerciais para HoYoverse/miHoYo e do Heineken Floating Bar. A atuação foi em desenvolvimento técnico, visualização e produção gráfica, sem vínculo empregatício direto com as marcas.

JOGOS E PROJETOS DE GAMEPLAY

Twinspell | Unreal Engine | action roguelike em desenvolvimento

- Programação C++ e Blueprint, arquitetura modular, componentes replicados, combate mágico e top-down, projéteis, parry, dash, habilidades, IA, navegação dinâmica, objetos destrutíveis e interativos.
- Desenvolveu gerenciamento de runs, seed, ouro, progressão, loot e pickups; salas e dungeons procedurais; encounters, portas, lojas, baús, altares, eventos, armas, spells, raridades, artefatos, economia e sinergias.
- Criou HUD, inventário, loja e minimapa, ferramentas de depuração e testes automatizados. Há página pública na Steam e versões alfa de teste; o modo cooperativo completo integra o plano de evolução do jogo.

Kalaya - Tales of Fallen Gods | Unreal Engine | RPG de ação

- Criou gameplay, game e level design, worldbuilding, UI/UX, combate melee e ranged com troca de armas, combos leves, pesados e aéreos, especiais e finalizações.
- Implementou magias, dano elemental, parry, dash, lock-on, frames de invulnerabilidade, atributos, progressão, especializações, inventário, equipamentos, consumíveis, IA, animações, efeitos e feedback visual.
- Desenvolveu mundos, cidades e biomas, gerenciamento e otimização de níveis. Demonstração pública disponível.

Arcana Checkmate | Lua e LÖVE | card battler tático

- Jogo 2D com posicionamento inspirado em xadrez, deckbuilding, peças, cartas, habilidades, modificadores, armadilhas, buffs e debuffs, sinergias e progressão roguelike.

- Implementou decks, boosters, coleção, upgrades, interfaces, sistemas experimentais de PvP, testes automatizados, validação e integrações analíticas. Beta público para Windows no itch.io.

Zarq Phantasm - Shattered Balance | Unreal Engine

- Protótipo de game jam com ação top-down, exploração, poderes elementais, personagens de dimensões paralelas e mecânicas cooperativas; contribuiu para o conceito de Twinspell.

AetherSlash | Unreal Engine

- Projeto de action roguelike para aprofundar C++, Gameplay Framework, atributos, componentes modulares, combate, habilidades, elementos, arquitetura de personagens e progressão.

StarfallArena | Godot

- Protótipo para web e mobile com combate em arena, personagens, bots, habilidades, interface e controles adaptados a dispositivos móveis.

FERRAMENTAS E PRODUTOS

Meta Core Tools e Unreal BuildManager

- Pacote de ferramentas de produção. O BuildManager, em Python/PySide6, gerencia configurações, compilação, packaging, filas, agendamento, versionamento semântico, histórico, deploy em servidor e entrega com notificações Discord e links de download.

Unreal Asset Library

- Biblioteca proprietária inspirada em Quixel/Megascans, com banco de dados, metadados, busca e reuso de assets, consultas ao Asset Registry e integração HTTP/API com a Unreal.

Scene Assembly, Optimization & Procedural Tools

- Ferramentas de editor para montagem, validação, organização e padronização de cenas; checagem de assets, ISM/HISM, Nanite, LODs, draw calls, colisões, materiais e desempenho. Estudos e desenvolvimento de edifícios, casas, vilas e módulos arquitetônicos procedurais.

Multiplayer ArchViz e Pixel Streaming

- Template Unreal reutilizável para ArchViz multiplayer, experiências interativas, Pixel Streaming, serviços externos e arquitetura cliente-servidor.

Analytics, backend e dashboards

- Coleta e processamento em lote de telemetria com Unreal, Python, Go, Google Apps Script, Sheets e Drive, Cloudflare Workers e D1; integrações HTTP/REST, JSON e dashboards de análise.

Unreal Gameplay Intelligence

- Plugin Unreal em desenvolvimento para telemetria de Gameplay Tags, mortes, localização, uso de itens, progressão, comportamento dos jogadores e comparação de versões para designers.

MythVault

- Aplicação de worldbuilding em desenvolvimento com Firebase, mapas, personagens, itens, relacionamentos, histórias e wiki conectada ao universo narrativo.

ARQUITETURA, ARCHVIZ E PROJETOS COMERCIAIS

Projetos comerciais para HoYoverse/miHoYo | 2022 a 2025

- Genshin Impact no Shopping Eldorado, São Paulo, 2022; Paimon de Areia em Copacabana, Rio de Janeiro, Carnaval 2022; Genshin Impact no Anime Friends 2022, São Paulo; Genshin Teleport no BarraShopping, Rio de Janeiro, 2022.
- Participou dos projetos da HoYoverse na Brasil Game Show 2022 e 2023, São Paulo, incluindo contribuições para o estande de 500 m² em 2023. Festival de Verão de Genshin Impact no Shopping Tijuca, Rio de Janeiro, e Shopping da Bahia, Salvador, dezembro de 2023.
- Genshin Impact no Carnaval 2024, São Paulo, com Paimon inflável de aproximadamente 12 metros; ativação de Inazuma no Carnaval 2025, Barra da Tijuca, Rio de Janeiro, com decoração floral inspirada em Raiden Shogun, Yae Miko e Yumemizuki Mizuki.
- Contribuições conforme o projeto: CAD, SketchUp, desenhos técnicos, modelagem 3D, implantação, cenografia, representação espacial, banners, flyers, logos, comunicação visual, tratamento de imagens e materiais promocionais.

Heineken Floating Bar | São Paulo, 2023

- Contribuiu com desenvolvimento técnico, CAD, SketchUp, modelagem 3D e representação arquitetônica para instalação promocional flutuante no Rio Pinheiros, com aproximadamente 400 m², na iniciativa Green Your City.

Loteamento Paineiras

- Visualizações arquitetônicas, renders, estudos de implantação e representação de empreendimento imobiliário.

Rock in Rio | Palco Mundo

- Estudos técnicos para instalação e posicionamento de sistemas de LED e integração das estruturas ao espaço de apresentação.

Arquitetura, ArchViz e level design

- Modelagem SketchUp e Blender, desenhos técnicos CAD 2D, documentação arquitetônica, estudos volumétricos, interiores, fachadas, estandes, iluminação, materiais PBR, renders, experiências Unreal/Twinmotion, vegetação PCG, World Partition, level streaming, mundos abertos, casas, quarteirões e cidades procedurais e otimização de geometria.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Motores e gameplay: Unreal Engine 5, LÖVE/Love2D, Godot, prototipagem com Unity; Gameplay Framework, Gameplay Tags, GAS/GAS-like, UMG, Common UI, Enhanced Input, MVVM, Niagara, MetaSounds, Motion Warping, FullBodyIK, Behavior Trees, StateTree, Chaos, PCG, World Partition, level streaming, Nanite, Lumen, ISM/HISM, Pixel Streaming, plugins de editor e runtime, subsystems, EUW, Asset Registry, replicação, IA, combate, inventário, habilidades, minimapa, time-stop, salvamento, spawn de inimigos, procedural e multiplayer.

Programação: C++, Blueprints, Python, Go, Lua, JavaScript, HTML, CSS, Google Apps Script.

Desktop, web e produção: PySide6, PyInstaller, Python CLI, Vite, aplicações Go, Git, GitHub, Azure DevOps, Anchorpoint, Perforce, Visual Studio, JetBrains Rider, VS Code, automação, builds, packaging, deploy, testes, depuração e revisão de código.

Backend e dados: Firebase, Supabase, DuckDB, Cloudflare D1 e Workers, Google Apps Script, Sheets e Drive, HTTP/REST, JSON, upload estilo S3/R2, telemetria, análise em lote e dashboards.

Design, arte e audiovisual: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, edição de vídeo, pós-produção, composição digital, tratamento de imagens, identidade visual, banners, flyers, logos, comunicação visual, desenho tradicional e digital, ilustração, pintura digital, concept art, cor, luz, sombra, UI/UX, HUD, menus, mapas e interfaces responsivas.

Arquitetura e modelagem: CAD, desenho técnico 2D, documentação arquitetônica, SketchUp, Blender, modelagem 3D, estudos de implantação, volumetria, fachadas, interiores, design de estandes, Unreal Engine, Twinmotion, materiais PBR e renderização em tempo real.

Trabalho interdisciplinar: Liderança técnica, arquitetura de sistemas, documentação, game design, level design, comunicação com programação, arte, arquitetura e produção.

FORMAÇÃO E CONTEXTO

Aproximadamente seis anos de formação acadêmica e prática em Arquitetura e Urbanismo.

LINKS

https://neanderthal-games.pages.dev/

https://www.linkedin.com/in/viniciusvieirajulio

https://www.behance.net/ViniciusBeni

https://thebeniex.github.io/kalayagame/

https://neanderthalgames.itch.io/

https://store.steampowered.com/app/3547800/Twinspell/