

LUCAS HOELZLE

Junior Unreal Engine / Gameplay Developer

Lisboa, Portugal | Disponível para oportunidades júnior 100% remotas

lucashoelzle@gmail.com | (+351) 913 046 454 | github.com/lukyi124

Portefólio: lucashoelzle.pages.dev

linkedin.com/in/lucas-hoelzle-891b10145 | Português: nativo | Inglês: B2

PERFIL PROFISSIONAL

Developer júnior de Unreal Engine em transição para desenvolvimento de jogos, com foco em programação de gameplay em Blueprints e integração de sistemas. Desenvolvo e testo protótipos jogáveis com interações reutilizáveis, objetivos, UI e opções guardadas. Formação em Eletrónica e Telecomunicações e experiência em ambientes técnicos, operacionais e de atendimento.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS APLICADAS

Gameplay: Unreal Engine 5, Blueprints, Enhanced Input, Actor References, Custom Events, Event Dispatchers, Timelines, overlaps, casting, GameMode / GameInstance.

UI e dados: UMG, HUDs e menus, Structs / Data Tables, SaveGame, Sound Class / Sound Mix.

Ambientes e ferramentas: Landscape / Splines, configuração de PCG, integração de Niagara, materiais, iluminação / Lumen, Git / GitHub.

PROJETOS INDEPENDENTES SELECIONADOS

Core Escape

Protótipo estável v1.0 | Unreal Engine 5.8.3 | [Página do projeto](#)

- Implementei recolha de cores, interação com terminais, Event Dispatchers e um ciclo de objetivos central: recolher 3 cores, ativar 3 terminais e escapar em 150 segundos.
- Integrei HUD, menus, vitória / derrota e repetição, regras em Data Table e persistência do volume geral através de GameInstance / SaveGame.
- Adapte e teste o gameplay num ambiente sci-fi modular existente.

Velocity Rivals

Protótipo de condução livre v0.1 | Em desenvolvimento | [Página do projeto](#)

- Construí e refinei o gameplay do buggy, o feedback UMG e os sistemas de boost / temperatura; esculpi terreno e rotas com Landscape / Splines.
- Configurei distribuição de rochas / vegetação com PCG, marcadores de rota e uma interação reutilizável de lama / água com Blueprint e Niagara.

First Person Gameplay

Protótipo de aprendizagem jogável | Fundamentos de Blueprints | [Página do projeto](#)

- Construí 12 módulos progressivos e integrei plataformas, portas, elevador, recolhas, vida / dano, interações, patrulha programada e um objetivo final.
- Implementei checkpoints / respawn e HUD de vida com Actor References, Custom Events, Enhanced Input e movimento por Timeline.

Projetos independentes de portefólio. Os assets externos estão creditados na documentação; o meu foco é a lógica de gameplay, configuração, UI e integração de sistemas.

LUCAS HOELZLE

Percurso profissional e aprendizagem contínua

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Agente de Segurança Aeroportuária

Securitas LDA | Lisboa | 2021 - Atual

- Controlo de segurança, rastreio de bagagens e gestão de acessos em áreas restritas.
- Operação de equipamentos de controlo e cumprimento rigoroso de procedimentos, com atenção ao detalhe e responsabilidade.

Gestor de Contacto

NOS Portugal | 2020 - 2021

- Atendimento ao cliente, resolução de situações desafiadoras e comunicação clara.
- Criação de oportunidades de venda e manutenção dos padrões da empresa.

Técnico de Eletrónica

Imatrix / Telefax | 2016 - 2021

- Manutenção de sistemas de CCTV e equipamentos eletrónicos.
- Montagem, soldagem, diagnóstico de avarias e resolução de problemas técnicos.

Experiência adicional

Prosegur / Securitas | Sport Zone | Empark

- Funções operacionais, atendimento ao público e operação / manutenção de sistemas e equipamentos.

FORMAÇÃO

Curso Técnico em Eletrónica e Telecomunicações

Escola Profissional Val do Rio | 2013 - 2016

Operador de Informática

Escola Secundária Fernando Lopes da Graça | 2010 - 2013

Aprendizagem autónoma / cursos online de ferramentas digitais e desenvolvimento de jogos.

APRENDIZAGEM GUIADA E DESENVOLVIMENTO

RunnerTemp - Projeto guiado de aprendizagem de Endless Runner (Mobile e PC). Segui um tutorial / curso para consolidar Unreal Engine, Blueprints, nós de gameplay e conceitos de UMG.

Aprendizagem por projetos: implementar uma mecânica, compreender o fluxo de execução, depurar, testar e integrar num cenário completo.

COMPETÊNCIAS COMPLEMENTARES

HTML básico, Microsoft Office, Adobe Premiere Pro, Canva, CapCut, Clipchamp, ferramentas web / no-code, IA generativa e prompting.

Aprendizagem autónoma, adaptação, troubleshooting, pensamento analítico, atenção ao detalhe, organização, comunicação e trabalho em equipa.