

NATHAN DE LUCCA

Game Designer

Curitiba, PR · +55 (41) 98485-3693 · nathan@nathandelucca.com · nathandelucca.com · linkedin.com/in/nathandelucca

RESUMO

Game Designer com mais de 5 anos em desenvolvimento de jogos e um título lançado comercialmente na Steam (Elemental Brawl, 2026). Especializado em design de sistemas, combate e balanceamento, com experiência também em produção. Comecei na arte 3D e acompanhei um estúdio do protótipo ao lançamento.

EXPERIÊNCIA

Mayor Games — Curitiba, PR (híbrido) · jan/2021 a jun/2026

Game Designer | jun/2022 – jun/2026

- Responsável pelo sistema de combinação de elementos do Elemental Brawl, party fighter multiplayer lançado na Steam
- Desenhei cada combinação equilibrando o que o jogador espera e o que ainda pode surpreender; criei os pilares de design que guiaram gameplay e identidade visual
- Desenhei os mapas do jogo e cuidei de combate, movimentação e balanceamento, iterando com playtests e retorno dos jogadores
- Seleccionei a trilha e os efeitos sonoros do jogo

Assistente de Produção | fev/2024 – jun/2026, em paralelo ao design

- Planejei o cronograma com o diretor, estimando prazos com a equipe e ajustando prioridades; organizei o trabalho em Jira e Trello
- Distribuí tarefas e acompanhei o dia a dia do time quando o diretor não podia

Animador de Personagens 3D | fev/2021 – mai/2023

- Rig e animação de personagens no Blender, com implementação na Unreal Engine 5

Estagiário de Modelagem e Animação 3D | jan/2021 – fev/2021

- Modelagem e animação para protótipos de novos conceitos (mobile, Unreal Engine 4, ZBrush)

JOGO LANÇADO

Elemental Brawl — Mayor Games / indie.io · Steam, 2026 · store.steampowered.com/app/1075880

COMPETÊNCIAS

- Design: sistemas, mecânicas, balanceamento, combate, level design, prototipagem, playtesting, GDD
- Ferramentas: Unreal Engine 5, Blender, ZBrush, Jira, Trello

FORMAÇÃO E IDIOMAS

Tecnólogo em Jogos Digitais — Universidade Positivo
Português (nativo) · Inglês (avançado)