Otávio Antônio Rosman Rosindo

Game Designer | Sistemas de Gameplay & Economia F2P | Unity

otaviorosindo@gmail.com | reaperbornforge.github.io | linkedin.com/in/otavioantonio | Brasil | Remoto / Internacional

RESUMO

Game Designer com implementação prática em Unity, focado em sistemas de gameplay, progressão e economia F2P. Publicou na Google Play, como único designer e desenvolvedor, um jogo mobile free-to-play, cofundou e projetou um RPG tático multiplayer com página ativa na Steam e construiu o prólogo jogável de um action-platformer 2D. Trabalha do GDD ao protótipo em Unity, com playtest e iteração de balanceamento. Desenvolvedor independente desde 2022; busca vagas de Game Designer júnior a pleno, remotas.

COMPETÊNCIAS

Design: Design de sistemas; economia e progressão; monetização F2P (IAP, anúncios recompensados, passes); design de combate e habilidades; level design; balanceamento; redação de GDD; auditoria de tooltips e localização (EN/PT-BR)
Técnico: Programação de gameplay em Unity e C# com apoio de IA, ScriptableObjects, Firebase Firestore, Unity IAP e Ads, builds WebGL, Git, prototipagem em grey-box; Photon PUN2 (migração para Fusion em andamento)
Produção & QA: Playtest, reprodução de bugs, testes de regressão, validação de balanceamento por simulação; Figma (wireframes), Trello (organização do trabalho)
Fluxos com IA: Programação e arte assistidas por IA; orquestração multiagente no OpenMausBot (equipes de 4–5 agentes em Gemini, Claude Code, Codex e Qwen)
Idiomas: Português (nativo) | Inglês (profissional completo)

PROJETOS DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS (Reaperborn Forge, estúdio independente)

Head Volley Clash | Game Designer & Unity Developer (solo)

Jan 2025 – Presente

Vôlei arcade F2P, no ar na Google Play desde jun/2025 | Unity, Firebase Firestore, Unity IAP, Unity Ads | estudo de caso / página

- Projetou uma **economia de três moedas** (Coins, Gems, Energia): vitória rende 50–100 moedas contra a IA normal e 100–250 em dificuldade maior, bônus de +200 na primeira vitória do dia, cosméticos por raridade (Épico e Lendário só com gemas), Starter Pack e Volley Pass de 10 níveis (trilhas gratuita e premium).
- Implementou persistência por conta com Firebase Firestore, além de Unity IAP e anúncios recompensados com ofertas únicas e lógica anti-recompra.
- Rework de out/2026 (v1.3.x): onboarding de novos jogadores com login anônimo, economia de recompensas e energia revisada, missões diárias, ajuste da dificuldade da IA, novo tema de UI e multiplayer local funcional (online ainda não).

Legacy of Allard | Game Designer & Unity Developer (Cofundador)

Mai 2022 – Presente

RPG tático multiplayer por turnos | PC | Unity, Photon PUN2; backend a cargo do cofundador | estudo de caso / página

- Projetou um elenco de cinco classes com habilidades parametrizadas, um sistema de debuffs entre classes (Fire, Frost, Venom, Shadow, Arcane) e o **sistema de build Sliver** (quatro slots de habilidade, cada um de qualquer classe).
- Projetou **terreno destrutível** como recurso tático: o Critical amplia o raio de destruição, enquanto habilidades de suporte, buff e controle não destroem nada. Definiu a curva de mana (começa em 1, +1 por rodada, teto 10).
- Auditou os tooltips de habilidades: encontrou 8 habilidades de dano que não mostravam o número e elevou a cobertura em português de 23 para **151 entradas**.
- Entregou o GDD completo (sistemas, habilidades, economia), uma alpha WebGL jogável e página ativa na Steam.

Tiny Ruins Tycoon | Game Designer & Unity Developer (solo)

2024 – Presente

Vertical slice de idle/management aconchegante, 3 de 5 eras jogáveis | Unity 6, C#, ScriptableObjects | itch.io | estudo de caso / página

- Identificou e corrigiu uma **curva de custo invertida**: a produção crescia ~1,316x por nível contra um multiplicador de custo de 1,15x, e o retorno de uma construção caía de ~61 s para ~9 s no nível 15. Elevou o multiplicador para ~1,38 (o retorno agora sobe de ~61 s para ~118 s), via simulação e matemática de balanceamento.
- Substituiu dois pisos de velocidade acumuláveis (4x e 10x, combinados 40x) por um único piso combinado, fechando uma brecha latente de exploit.

Escape Adventure | Game Designer & Unity Developer (solo)

2026 – Presente

Action-platformer 2D | Unity, HTML5 (navegador) | itch.io, em desenvolvimento | estudo de caso / página

- Construiu um prólogo jogável (EN/PT): quatro fases, cinco tipos de inimigo, dois chefes, três níveis de dificuldade, cerca de 21 minutos na primeira jogada completa.
- Level design do papel ao jogável: hazards telegrafados, inimigos que exigem respostas diferentes, contagem regressiva por fase e upgrades de mobilidade comprados com fragmentos de inimigos.
- Separou a stamina (socos, pulos, dashes) das cargas do ataque à distância, para que atacar nunca tire a opção de escapar; revisou várias mecânicas em relação ao GDD após playtests.

Sharp Memories | Roteirista & Designer (solo)

Pausado

Visual novel de mistério gótico autoral, sem desenvolvimento ativo no momento

- Escreveu a história completa, do início ao fim: roteiro em quatro atos ambientado em Londres (1777 e décadas depois), com arcos de personagem definidos. Toda a arte produzida com ferramentas de IA.

FORMAÇÃO & CERTIFICAÇÕES

Tecnólogo em Jogos Digitais, FIAP | 2019 – 2020

Certificados profissionais FIAP: Desenvolvimento Mobile & Modelagem 3D | Programação Web & Design de Interface | Engines, Marketing Digital & Empreendedorismo | Scripting & Animação para Jogos Digitais