



Aitor Morales

GAME DESIGNER · LEVEL DESIGNER · TECHNICAL DESIGNER

Madrid, Spanien · EU-Bürger · offen für Remote oder Umzug

✉ aitormorales@honeybungames.com aitormorales.com [in LinkedIn](#) itch.io [@ Instagram](#)

Ein Game Designer, der liefert – und baut, was er entwirft. Game und Technical Designer bei Gimica, einem JustPlay-Studio, mit Systems-, Economy- und Level Design über mehr als 50 Live-Mobile-Free-to-Play-Spiele mit über 25 Mio. Downloads und über 500.000 täglichen Spielern. Ich verantworte Features von Anfang bis Ende (Design, Prototyp, Build, QA und A/B-Test) in Unity, C#, Godot und Babylon.js, in enger Zusammenarbeit mit Art, Engineering, Product und QA. Mitgründer des Indie-Studios Honey Bun Games.

BERUFSERFAHRUNG

Game Designer / Technical Designer · Gimica (JustPlay)

CASE STUDY →

FEB. 2025 BIS HEUTE · BERLIN (REMOTE)

- ▶ Game Designer und Technical Designer in einem Casual-Studio von JustPlay mit mehr als 50 Live-Mobile-Free-to-Play-Spielen (über 25 Mio. Downloads, über 500.000 tägliche Spieler).
- ▶ Ich entwerfe und liefere wiederverwendbare Systeme (Game Economy, Booster, Rewards, Core Game Loops, adaptive Schwierigkeit), die Teams im ganzen Studio in mehrere Titel integrieren.
- ▶ Ich verantworte Features von Anfang bis Ende: Design, Prototyp, Build (Unity, C#, Godot, Babylon.js), QA und A/B-Testing auf Basis von KPIs und Telemetrie.
- ▶ Ich habe Hunderte Level gebaut und führe LiveOps-Experimente von der Hypothese bis zum Rollout durch – täglich mit Art, Engineering, Product und QA.

Systems Design · Game Economy · LiveOps · A/B-Testing ·
Unity · C# · Godot · Babylon.js

Game Designer & Mitgründer · Honey Bun Games PROJEKT →

OKT. 2023 BIS FEB. 2025 · MADRID

- ▶ Ich habe das Studio mitgegründet und das Design von "Love at First Bite" geleitet, einer narrativen Dating-Sim, vom Game-Jam-Prototyp bis zu einem Steam-Release in Unity (PC, Android und iOS).
- ▶ Ich habe das Projekt durch das Pre-Inkubationsprogramm **PowerUp+** geführt: Produktionsplanung, Pitch und Business Development.
- ▶ Zusammenarbeit mit den Mitgründern in Art, Narrative und Engineering; Berichterstattung von Pocket Gamer und Gamereactor gesichert.

Spiel & Level Designer · Bliss Pictures

DEZ. 2021 BIS SEP. 2023 · BARCELONA / REMOTE

- ▶ Eingestiegen als Development Consultant zur Beratung der Führung zu Prozessen und Design-Ausrichtung, danach Wechsel in Game und Level Design für die spielbare Demo von "Luzia: Rainbow in the Darkness".
- ▶ Verantwortlich für Mechaniken, Systeme, GDDs und In-Engine-Prototypen, in Zusammenarbeit mit Regie, Artists und Animatoren eines Filmstudios.
- ▶ Level gebaut (Layout, Terrain, Beleuchtung, Pacing), Schwierigkeit und Progression balanciert sowie Kameras und Cutscenes gescriptet.

Praktikant · Pyro Mobile Games

MÄRZ 2016 · LAS ROZAS DE MADRID

- ▶ Praxiseinblick in den Arbeitsalltag von Game Designern und QA-Testern.

KERNKOMPETENZEN

Niveau & Systems Design

EXPERTE

Unity & C#

FORTGESCHRITTEN

Game Economy · F2P · LiveOps

FORTGESCHRITTEN

A/B-Testing · Prototyping

FORTGESCHRITTEN

KOMPETENZEN

DESIGN

Level Design

Systems Design

Game Economy

Monetarisierung

Retention

Core Game Loops

Adaptive Schwierigkeit

GDD

ENGINES & CODE

Unity

C#

Godot

Babylon.js

Unreal

LIVE & TOOLS

LiveOps

A/B-Testing

KPIs · Telemetrie

Agile

Figma

AUSBILDUNG

U-tad

SPIEL & INTERACTIVE MEDIA DESIGN · 2014–2018

U-tad

SOFTWARE ENGINEERING · 2013–2014

ZERTIFIKATE

Cambridge C1 (ESOL Level 2)

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE · 2012

Videospielprogrammierung L1

DIGIPEN INSTITUTE · 2011

ZUM INHALT SPRINGEN

SPRACHEN

Spanisch	Muttersprache
Englisch	Zweisprachig (C1)
Baskisch	Fließend

AUSGEWÄHLTE PROJEKTE

Blaster Buds 2020 Gewinner in der Kategorie Mechaniken, Spain Game Devs Jam II. Ein rasterbasiertes Weltraum-Puzzle-Duell.	Love at First Bite 2023 + Vampir-Dating-Sim, gebaut auf Deduktion und einer Druck-Ökonomie. Bald auf Steam.	R4D10HEAD 2022 Stealth-Spiel mit Prop-Hunt-Interaktionen und einem lauten, sich selbst sabotierenden Roboter.	Birds of a Feather 2024 Solo-Entwickler (Design, Code und Content), Level Up Game Jam 2024.
---	--	--	--