



Aitor Morales

GAME DESIGNER · LEVEL DESIGNER · DESIGNER TECHNIQUE

Madrid, Espagne · citoyen de l'UE · ouvert au télétravail ou à la mobilité

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

Un game designer qui livre, et qui développe ce qu'il conçoit. Game designer et designer technique chez Gimica, un studio JustPlay, avec du design de systèmes, d'économie et de niveaux sur plus de 50 jeux mobiles free-to-play en live totalisant plus de 25M de téléchargements et plus de 500K joueurs par jour. Je porte les fonctionnalités de bout en bout (design, prototype, développement, QA et A/B testing) sous Unity, C#, Godot et Babylon.js, en collaboration étroite avec l'art, l'ingénierie, le produit et la QA. Cofondateur du studio indépendant Honey Bun Games.

EXPÉRIENCE

Game designer / Designer technique · Gimica (JustPlay)

ÉTUDE DE CAS →

FÉV. 2025 À AUJOURD'HUI · BERLIN (TÉLÉTRAVAIL)

- ▶ Game designer et designer technique dans un studio casual de JustPlay couvrant plus de 50 jeux mobiles free-to-play en live (plus de 25M de téléchargements, plus de 500K joueurs par jour).
- ▶ Je conçois et livre des systèmes réutilisables (économie de jeu, boosters, récompenses, boucles de jeu principales, difficulté adaptative) que les équipes du studio intègrent dans plusieurs titres.
- ▶ Je porte les fonctionnalités de bout en bout : design, prototype, développement (Unity, C#, Godot, Babylon.js), QA et A/B testing pilotés par les KPI et la télémétrie.
- ▶ J'ai conçu des centaines de niveaux ; je mène des expérimentations LiveOps de l'hypothèse au déploiement, au quotidien avec l'art, l'ingénierie, le produit et la QA.

Design de systèmes · Économie de jeu · LiveOps · A/B testing · Unity · C# · Godot · Babylon.js

Game designer & Cofondateur · Honey Bun Games

PROJET →

OCT. 2023 À FÉV. 2025 · MADRID

- ▶ J'ai cofondé le studio et dirigé le design de "Love at First Bite", un simulateur de rencontres narratif, du prototype de game jam à une sortie en route vers Steam sous Unity (PC, Android et iOS).
- ▶ J'ai fait passer le projet par le programme de pré-incubation [PowerUp+](#) : planification de production, pitch et développement commercial.
- ▶ J'ai travaillé avec les cofondateurs sur l'art, la narration et l'ingénierie ; nous avons obtenu une couverture de Pocket Gamer et Gamereactor.

Jeu & Level designer · Bliss Pictures

DÉC. 2021 À SEPT. 2023 · BARCELONE / TÉLÉTRAVAIL

- ▶ Arrivé comme consultant en développement pour conseiller la direction sur les processus et l'orientation du design, puis passé au game design et au level design de la démo jouable de "Luzia: Rainbow in the Darkness".
- ▶ J'ai pris en charge les mécaniques, les systèmes, les GDD et les prototypes dans le moteur, en collaboration avec les réalisateurs, artistes et animateurs d'un studio de cinéma.
- ▶ J'ai construit des niveaux (layout, terrain, éclairage, rythme), équilibré la difficulté et la progression, et scripté les caméras et les cinématiques.

Stagiaire · Pyro Mobile Games

MARS 2016 · LAS ROZAS DE MADRID

- ▶ Immersion professionnelle dans le quotidien des game designers et des testeurs QA.

POINTS FORTS

Niveau & Design de systèmes EXPERT

Unity & C# AVANCÉ

Économie de jeu · F2P · LiveOps AVANCÉ

A/B testing · Prototypage AVANCÉ

COMPÉTENCES

DESIGN

Level design Design de systèmes

Économie de jeu Monétisation

Rétention

Boucles de jeu principales

Difficulté adaptative GDD

MOTEURS & CODE

Unity C# Godot Babylon.js

Unreal

LIVE & OUTILS

LiveOps A/B testing

KPI · Télémétrie Agile Figma

FORMATION

U-tad

JEU & DESIGN DE PRODUITS INTERACTIFS · 2014-2018

U-tad

INGÉNIERIE LOGICIELLE · 2013-2014

CERTIFICATIONS

Cambridge C1 (ESOL Level 2)

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE · 2012

Programmation de jeux vidéo N1

DIGIPEN INSTITUTE · 2011

LANGUES

Espagnol	Langue maternelle
Anglais	Bilingue (C1)
Basque	Courant

PROJETS SÉLECTIONNÉS

Blaster Buds 2020 Vainqueur de la catégorie Mécaniques, Spain Game Devs Jam II. Un duel de puzzle spatial en grille.	Love at First Bite 2023 + Simulateur de rencontres avec des vampires bâti sur la déduction et une économie de pression. Bientôt sur Steam.	R4D10HEAD 2022 Jeu d'infiltration avec des interactions façon prop-hunt et un robot bruyant qui se sabote lui-même.	Birds of a Feather 2024 Développeur solo (design, code et contenu), Level Up Game Jam 2024.
--	--	---	---