



Aitor Morales

GAME DESIGNER · LEVEL DESIGNER · DESIGNER TECNICO

Madrid, Spagna · cittadino UE · disponibile da remoto o al trasferimento

✉ aitormorales@honeybungames.com

🌐 aitormorales.com

in [LinkedIn](#)

📦 itch.io

📷 [Instagram](#)

Un game designer che consegna, e che costruisce ciò che progetta. Game designer e designer tecnico in Gimica, uno studio JustPlay, con design di sistemi, economia e livelli su oltre 50 giochi mobile free-to-play live con più di 25M di download e oltre 500K giocatori al giorno. Seguo le funzionalità dall'inizio alla fine (design, prototipo, sviluppo, QA e A/B test) in Unity, C#, Godot e Babylon.js, lavorando a stretto contatto con art, engineering, product e QA. Cofondatore dello studio indipendente Honey Bun Games.

ESPERIENZA

Game designer / Designer tecnico · Gimica (JustPlay)

CASE STUDY →

FEB 2025 A OGGI · BERLINO (DA REMOTO)

- ▶ Game designer e designer tecnico in uno studio casual di JustPlay che copre oltre 50 giochi mobile free-to-play live (più di 25M di download, oltre 500K giocatori al giorno).
- ▶ Progetto e rilascio sistemi riutilizzabili (economia di gioco, booster, ricompense, loop di gioco principali, difficoltà adattiva) che i team dello studio integrano in più titoli.
- ▶ Seguo le funzionalità dall'inizio alla fine: design, prototipo, sviluppo (Unity, C#, Godot, Babylon.js), QA e A/B testing guidati da KPI e telemetria.
- ▶ Ho progettato centinaia di livelli; conduco esperimenti LiveOps dall'ipotesi al rilascio, lavorando ogni giorno con art, engineering, product e QA.

Design di sistemi · Economia di gioco · LiveOps · A/B testing · Unity · C# · Godot · Babylon.js

Game designer & Cofondatore · Honey Bun Games PROGETTO →

OTT 2023 A FEB 2025 · MADRID

- ▶ Ho cofondato lo studio e guidato il design di "Love at First Bite", un dating sim narrativo, dal prototipo di game jam a un rilascio diretto a Steam in Unity (PC, Android e iOS).
- ▶ Ho portato il progetto attraverso il programma di pre-incubazione [PowerUp+](#): pianificazione della produzione, pitch e sviluppo commerciale.
- ▶ Ho lavorato con i cofondatori su art, narrativa e engineering; abbiamo ottenuto copertura da Pocket Gamer e Gamereactor.

Gioco & Level designer · Bliss Pictures

DIC 2021 A SET 2023 · BARCELONA / DA REMOTO

- ▶ Entrato come consulente di sviluppo per assistere la direzione su processi e indirizzo di design, poi passato al game design e al level design della demo giocabile di "Luzia: Rainbow in the Darkness".
- ▶ Ho seguito meccaniche, sistemi, GDD e prototipi in-engine, collaborando con registi, artisti e animatori di uno studio cinematografico.
- ▶ Ho costruito livelli (layout, terreno, illuminazione, ritmo), bilanciato difficoltà e progressione e programmato camere e cutscene.

Tirocinante · Pyro Mobile Games

MAR 2016 · LAS ROZAS DE MADRID

- ▶ Immersione lavorativa nel quotidiano di game designer e tester QA.

PUNTI DI FORZA

Livello & Design di sistemi ESPERTO

Unity & C# AVANZATO

Economia di gioco · F2P · LiveOps AVANZATO

A/B testing · Prototipazione AVANZATO

COMPETENZE

DESIGN

Level design

Design di sistemi

Economia di gioco

Monetizzazione

Retention

Loop di gioco principali

Difficoltà adattiva

GDD

MOTORI & CODICE

Unity

C#

Godot

Babylon.js

Unreal

LIVE & STRUMENTI

LiveOps

A/B testing

KPI · Telemetria

Agile

Figma

FORMAZIONE

U-tad

GIOCO & DESIGN DI PRODOTTI INTERATTIVI · 2014-2018

U-tad

INGEGNERIA DEL SOFTWARE · 2013-2014

CERTIFICAZIONI

Cambridge C1 (ESOL Level 2)

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE · 2012

Programmazione di videogiochi L1

DIGIPEN INSTITUTE · 2011

VAI AL CONTENUTO

LINGUE

Spagnolo	Madrelingua
Inglese	Bilingue (C1)
Basco	Fluente

PROGETTI SELEZIONATI

Blaster Buds 2020 Vincitore nella categoria Meccaniche, Spain Game Devs Jam II. Un duello di puzzle spaziale su griglia.	Love at First Bite 2023 + Dating sim con vampiri costruito sulla deduzione e su un'economia di pressione. In arrivo su Steam.	R4D10HEAD 2022 Gioco stealth con interazioni in stile prop-hunt e un robot rumoroso che sabota se stesso.	Birds of a Feather 2024 Sviluppatore in solitaria (design, codice e contenuti), Level Up Game Jam 2024.
--	---	---	---