



Aitor Morales

GAME DESIGNER · LEVEL DESIGNER · DESIGNER TÉCNICO

Madrid, Espanha · cidadão da UE · disponível para remoto ou mudança

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

Um game designer que entrega, e que constrói aquilo que desenha. Game designer e designer técnico na Gimica, um estúdio da JustPlay, com design de sistemas, economia e níveis em mais de 50 jogos móveis free-to-play em live, com mais de 25M de transferências e mais de 500K jogadores por dia. Acompanho as funcionalidades do início ao fim (design, protótipo, construção, QA e testes A/B) em Unity, C#, Godot e Babylon.js, a trabalhar de perto com arte, engenharia, produto e QA. Cofundador do estúdio independente Honey Bun Games.

EXPERIÊNCIA

- Game designer / Designer técnico · Gimica (JustPlay)**
CASE STUDY →
FEV 2025 ATÉ HOJE · BERLIM (REMOTO)
 - ▶ Game designer e designer técnico num estúdio casual da JustPlay com mais de 50 jogos móveis free-to-play em live (mais de 25M de transferências, mais de 500K jogadores por dia).
 - ▶ Desenho e lanço sistemas reutilizáveis (economia de jogo, boosters, recompensas, ciclos de jogo principais, dificuldade adaptativa) que as equipas do estúdio integram em vários títulos.
 - ▶ Acompanho funcionalidades do início ao fim: design, protótipo, construção (Unity, C#, Godot, Babylon.js), QA e testes A/B orientados por KPIs e telemetria.
 - ▶ Desenhei centenas de níveis; conduzo experiências de LiveOps da hipótese ao lançamento, a trabalhar diariamente com arte, engenharia, produto e QA.[Design de sistemas](#) · [Economia de jogo](#) · [LiveOps](#) · [Testes A/B](#) · [Unity](#) · [C#](#) · [Godot](#) · [Babylon.js](#)
- Game designer & Cofundador · Honey Bun Games** PROJETO →
OUT 2023 A FEV 2025 · MADRID
 - ▶ Cofundei o estúdio e liderei o design de "Love at First Bite", um simulador de encontros narrativo, do protótipo de game jam até um lançamento a caminho da Steam em Unity (PC, Android e iOS).
 - ▶ Levei o projeto pelo programa de pré-incubação [PowerUp+](#) : planeamento de produção, pitch e desenvolvimento de negócio.
 - ▶ Trabalhei com os cofundadores em arte, narrativa e engenharia; conseguimos cobertura da Pocket Gamer e da Gamereactor.
- Jogo & Level designer · Bliss Pictures**
DEZ 2021 A SET 2023 · BARCELONA / REMOTO
 - ▶ Entrei como consultor de desenvolvimento a aconselhar a direção sobre processos e rumo do design, e depois passei ao game design e level design da demo jogável de "Luzia: Rainbow in the Darkness".
 - ▶ Fui responsável por mecânicas, sistemas, GDDs e protótipos no motor, em parceria com os realizadores, artistas e animadores de um estúdio de cinema.
 - ▶ Construí níveis (layout, terreno, iluminação, ritmo), equilibrei dificuldade e progressão e programei câmaras e cutscenes.
- Estagiário · Pyro Mobile Games**
MAR 2016 · LAS ROZAS DE MADRID
 - ▶ Imersão no trabalho diário de game designers e testers de QA.

PONTOS FORTES

- Nível & Design de sistemas** ESPECIALISTA
- Unity & C#** AVANÇADO
- Economia de jogo · F2P · LiveOps** AVANÇADO
- Testes A/B · Prototipagem** AVANÇADO

COMPETÊNCIAS

DESIGN

- Level design Design de sistemas
- Economia de jogo Monetização
- Retenção Ciclos de jogo principais
- Dificuldade adaptativa GDD

MOTORES & CÓDIGO

- Unity C# Godot Babylon.js
- Unreal

LIVE & FERRAMENTAS

- LiveOps Testes A/B
- KPIs · Telemetria Agile Figma

FORMAÇÃO

U-tad

JOGO & DESIGN DE PRODUTOS INTERATIVOS · 2014-2018

U-tad

ENGENHARIA DE SOFTWARE · 2013-2014

CERTIFICAÇÕES

Cambridge C1 (ESOL Level 2)

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE · 2012

Programação de Videojogos N1

DIGIPEN INSTITUTE · 2011

IDIOMAS

Espanhol	Língua materna
Inglês	Bilingue (C1)
Basco	Fluente

PROJETOS SELECIONADOS

Blaster Buds 2020 Vencedor na categoria de Mecânicas, Spain Game Devs Jam II. Um duelo de puzzle espacial em grelha.	Love at First Bite 2023 + Simulador de encontros com vampiros construído sobre dedução e uma economia de pressão. Brevemente na Steam.	R4D10HEAD 2022 Jogo de furtividade com interações ao estilo prop-hunt e um robô barulhento que se sabota a si próprio.	Birds of a Feather 2024 Programador a solo (design, código e conteúdo), Level Up Game Jam 2024.
--	--	--	---