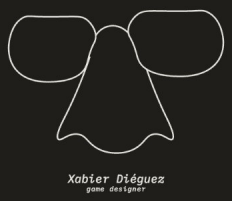
CURRÍCULUM · 2026

Xabier Diéguez Gómez

Game Designer · Systems, combat and balancing



CONTACTO

xabierdieguez.com

xabi.diegom@gmail.com

+34 637300029

Lugo, España

LinkedIn /in/xabierdieguez

itch.io xabier-dieguez

HABILIDADES TÉCNICAS

Game design

Systems design

Level design

Combat balancing

Game design documentation

HABILIDADES PERSONALES

Trabajo en equipo

Comunicación

Resolución de problemas

Hablar en público

Adaptabilidad

HERRAMIENTAS

Unreal Engine (Blueprints, C++)

Unity

Maya

Google Sheets / Excel

Notion · Confluence

Adobe Creative

IDIOMAS

Español ..... nativo

Inglés C1

Cambridge C1 Advanced · 198

Gallego ..... nativo

PERFIL

Junior Game Designer. Me centro en systems design y combat balancing, y respaldo cada decisión de diseño con datos. Busco prácticas o un primer puesto en game design, centrado en gameplay systems y balancing.

EXPERIENCIA

Gameplay, Level and Quest Designer

2025–2027

Headcrack Interactive

PROYECTOS

01 **Lucid Dreams** — 2025 · Unity · Headcrack Interactive

Gameplay and Level Designer. Ayudé a diseñar las core mechanics del juego y diseñé 2 niveles.

02 **GUNHEAD** — 2025 · Unity · Headcrack Interactive

Combat Designer. Responsable del player gunplay, las gun mechanics and systems y el boss design.

03 **Egnis** — 2027 · Unreal Engine 5 · Headcrack Interactive

Combat, AI and Level Designer. Level design y el campfire system: cuatro llamas que se pierden al caer en combate y se recuperan en el campamento. GDD en Notion.

FORMACIÓN

Grado en Diseño de Videojuegos

2023–2027

U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid). TFG sobre el estado de la industria del videojuego y soluciones de diseño basadas en datos.