Roel Versteeg

Thorbeckelaan 509, 3362BS, Sliedrecht
0612303077
roel@rovex.nl
21-09-1998
Nederlands



SAMENVATTING

Ik ben een creatieve technoloog die graag de nieuwste technologieën toepast. Ik heb een passie voor games en het maken hiervan. Voor mijn minor heb ik samen met een team studenten al een Android game en een pc game uitgegeven.
Kort na mijn afstuderen ben ik voor mijzelf begonnen als freelance game programmeur en heb zo van mijn passie mijn werk gemaakt, Dit doe ik inmiddels al meer dan 6 jaar. Hiernaast ben ik in mijn vrije tijd aan het experimenteren met de nieuwste software ontwikkelingen, en ben ik lekker aan het hobbyen met 3D printers en microcontrollers om verschillende projecten te maken.

WERKERVARING

Freelance game programmeur 26-08-2021 – heden
Rovex Studio | https://rovexstudio.com/
- Algemeen Programmeur (Gameplay, User Interface, Editor Tools, etc.)
- Systems Designer
- Gameplay artist

Afstudeerstage Embedded Systems 01-02-2021 – 12-7-2021
Ultimaker | https://ultimaker.com/nl/
- *Vertrouwelijk*

Stage programmeur 01-09-2019 – 01-12-2019
Q42 | https://www.q42.nl/
- Programmeren frontend en backend Phillips Hue

Verkoopmedewerker , Magazijnmedewerker 01-11-2013 – 1-2-2021
Verhuisboxen | www.verhuisboxen.nl
- Verkopen van verhuisdozen en materialen
- Voorraden aanvullen in het magazijn
- Meedenken aan optimalisatie van het werk

PROJECT ERVARING

Infiniseed (PC) ***unreleased***
Roles: Gameplay programmer, Game Designer
Languages: C#
Description: Infiniseed is een 2D-sandbox-actie-RPG in een open wereld.
Spelers kunnen uitgestrekte biomen verkennen in een dynamisch gegenereerde wereld. Binnen deze biomen kunnen zich microbiomen bevinden, elk met unieke kenmerken en eigen npc's.
In deze wereld kunnen spelers grondstoffen delven, bouwen, vijanden bestrijden, voorwerpen maken, enzovoort.
Naarmate de reis vordert, ontgrendel je krachtigere voorwerpen, magie, complexere gevechtstechnieken en unieke personages die je tijdens je avontuur kunnen bijstaan.
De wereld herbergt talloze wezens, waaronder eindbazen die zeer uitdagend zijn om te verslaan.
Ik heb bijna 2 jaar aan dit project mee mogen werken. Gedurende die tijd ben ik voornamelijk verantwoordelijk geweest voor de wereld generatie en prestatieverbeteringen. Ook heb ik onder andere een tegel-gebaseerd real-time vloeistof system gemaakt, een schaduw systeem, gameplay systemen uitgebreid, bugs opgelost en vele andere dingen.

Rail Route. (PC) ***2024***
Rollen: Algemeen programmeur, System Designer, Gameplay artist
Talen: C#
Beschrijving: Rail Route is een 2D trein verkeersleider simulatie spel. Je ontwerpt, bouwt, en breid je train netwerk uit in een ruime selectie aan kaarten, gebaseerd op echte locaties. Je kunt ook je eigen kaarten maken of een van de vele kaarten downloaden via de Steam Workshop**.**
Rond augustus 2021 sloot ik mij aan bij dit project. Op dat moment was de game al een paar jaar in vroege toegang en de oorspronkelijke ontwikkelaars stonden klaar om wat meer handen aan dek te krijgen om de game klaar te maken voor 1.0
De volgende drie jaar heb ik aan deze game gewerkt waarbij ik bijna elk onderdeel ervan heb aangepakt, van discussies met de community tot het oplossen van bugs, tot het maken van geheel nieuwe functionaliteiten en zelfs een DLC na de volledige release op 22 februari 2024. Ook heb ik verschillende Unity editor tools gemaakt die het ontwikkelen makkelijker maakte.

Live Inc. (PC) ***2021***
Rollen: Gameplay-programmeur, netwerkprogrammeur, maker van codeconventies, GitHub-coördinator
Talen: C#
Beschrijving: Een 3D online multiplayer 2 vs 2 game die zich afspeelt in de jaren 80, waarbij een team optreedt als infiltranten die 's nachts inbreken in een kantoorgebouw, om bewijs te verzamelen dat kan worden gebruikt om het bedrijf te beschuldigen, terwijl het andere team de rol van beveiliging op zich neemt en de infiltranten probeert te vangen. Een Minor project van 16 personen, waaronder artiesten, programmeurs, game designers en een projectmanager, gemaakt in de Unity engine. Ik was als enige verantwoordelijk voor het implementeren van multiplayer-functionaliteit met Steamworks en het ontwerpen van gameplay-functies zodat ze werken met multiplayer. Ik heb ook gameplay-mechanica, UI en Vivox spraakcommunicatie geïmplementeerd. Tijdens het project heb ik ook codeconventies en de GitHub-workflow opgezet en het team geholpen deze te volgen.

Bob the Robber (Android) ***2020***

Rollen: Gameplay-programmeur, Artiest, Game designer
Talen: C#
Beschrijving: Een 2D top-down actie-avontuur game waarin je speelt als een dief die de buit moet stelen en ontsnappen. Een Minor project van 4 personen, inclusief artiesten en programmeurs gemaakt in de Unity engine. Ik hielp bij het ontwerpen van de gameplay en implementeerde gameplay-mechanica. Ik heb ook wat assets voor het spel gemaakt.

City Overflow (PC) ***niet uitgegeven tech demo***
Rollen: Gameplay-programmeur
Talen: C#
Beschrijving: Een 3D-techdemo die diende om de mogelijkheid te onderzoeken om het spelconcept voor een volledige game te gebruiken. De game was gericht op het gebruik van de Nvidia Flex-plugin voor Unity om een game te maken waarin je een vloeistof naar verschillende bestemmingen moet leiden door een pijpnetwerk te bouwen. De vloeistof was een op deeltjes gebaseerde simulatie voor realtime vloeistoffysica. Een klein project van 4 personen, inclusief artiesten en programmeurs gemaakt in de Unity engine. Ik bedacht het concept en verkende verschillende realtime vloeistofsimulatietechnieken om in de demo te gebruiken. Ik implementeerde de vloeiende simulatie en gameplay-mechanica eromheen. Uiteindelijk bleek de demo te prestatie-intensief voor de gemiddelde pc-hardware van onze doelgroep.

Quest for Redemption (PC) ***niet uitgegeven***
Rollen: Gameplay-programmeur, netwerkprogrammeur, maker van codeconventies, GitHub-coördinator
Talen: C#
Beschrijving: Een 3D MMO met beroepen, een open wereld, missies en realistische contact- en strategie gebaseerde gevechtsmechanica. Een hobbyproject van 6 personen, waaronder een artiest, programmeurs, componist en animator gemaakt in Unity. Ik ben verantwoordelijk voor het implementeren van multiplayer-functionaliteit met behulp van Steamworks en het ontwerpen van gameplay-functies zodat ze werken met multiplayer. Ik implementeer ook gameplay-mechanica, UI, shaders en verlichting. Tijdens het project heb ik ook codeconventies en de GitHub-workflow opgezet en help het team deze te volgen.

Meer projecten zijn terug te vinden op mijn portfolio website: www.rovex.nl.

OPLEIDING

Hogeschool Rotterdam 03-09-2017 – 5-7-2021
Rotterdam Wijnhaven, Zuid-Holland
Creative Media and Game Technologies (CMGT)

- Propedeuse
- Bachelor of Science (Voltijd)
- Minor Game Design & Development

Fortes Lyceum 05-07-2017
Gorinchem Wijdschildlaan, Zuid-Holland
Natuur en Gezondheid (NG)

- HAVO
- Technasium certificaat

VAARDIGHEDEN EN COMPETENTIES

Programmeertalen

- Professionele ervaring met C++ / Blueprints voor Unreal Engine (3 maanden)
- C# voor Unity (6+ jaar professioneel)
- C/C++ voor Arduino (6 jaar)
- Niet-professionele ervaring met Python, TypeScript, JavaScript, Java, PHP, MySQL, HTML, CSS

Software

- Database: SQL databases
- CAD Design: Autodesk Fusion 360, Google Sketchup
- Platforms: Microsoft Windows, Ubuntu Server, Arduino, Raspberry pi
- Grafisch ontwerp: Adobe Photoshop
- Video editen: Adobe Premiere

Talen

- Nederlands: uitstekend
- Engels: uitstekend

Machinebeheer

- Heftruck
- Reach truck
- 3D printer

INTERESSES EN HOBBY'S

- 3D printen
- 3D CAD ontwerpen
- Gamen
- Game ontwikkeling
- Virtual Reality
- Smart objects maken m.b.v. microcontrollers (Arduino, Raspberry Pi) en sensoren
- Muziek maken op basgitaar en piano
- Computer reparatie, bouwen, ondersteuning en onderhoud.
- Algemene technische hulp