

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. 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

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

Stage programmeur

01-09-2019 – 01-12-2019

Q42 | <https://www.q42.nl/>

- Programmeren frontend en backend Phillips Hue

Afstudeerstage Embedded Systems

01-02-2021 – 12-7-2021

Ultimaker | <https://ultimaker.com/nl/>

- *Vertrouwelijk*

Freelance game programmeur

26-08-2021 – heden

Rovex Studio | <https://rovexstudio.com/>

- Algemeen Programmeur (Gameplay, User Interface, Editor Tools, etc.)
- Systems Designer
- Gameplay artist

Freelance 3D print service

26-08-2021 – heden

Rovex Studio | <https://rovexstudio.com/>

- Op aanvraag print ik 3D modellen op mijn zelf ontworpen 3D printer

PROJECT ERVARING

Rail Route. (PC) 2024

Rollen: Gameplay-programmeur, Game designer

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.

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.

Rail Route (PC) *Early Access sinds 2021*

Rollen: Algemeen programmeur, System Designer, Gameplay artist

Talen: C#

Beschrijving: Rail Route bestond al kort voordat ik hieraan mee mocht werken. Opgestart door twee collega's uit Praag, [Rail Route](#) is een tycoon- en managementgame geïnspireerd op trein coördinatie. Bouw je eigen uitgestrekte spoorwegnet, controleer het verkeer en breid het zo ver uit als je maar wilt! Ontgrendel nieuwe technologie, upgrade de infrastructuur en automatiseer. Je kunt zelfs je eigen mappen ontwerpen met de in-game editor.

Ik werk samen met nog 3 andere vaste programmeurs en een aantal freelancers voor andere rollen aan deze game. Hierbij ben ik verantwoordelijk voor verschillende delen, zoals vaker bij kleine game studio's. Voornamelijk ben ik bezig om nieuwe gameplay te verzinnen en te implementeren en de bijbehorende bugs op te lossen. Hiernaast ben ik ook af en toe bezig met het ontwerpen van de gebruikers interface, meedenken aan nieuwe features en tools programmeren voor de andere programmeurs om hun taken te versnellen.

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 (Veltijd)
- Minor Game Design & Development

Fortes Lyceum

05-07-2017

Gorinchem Wijdschildlaan, Zuid-Holland

Natuur en Gezondheid (NG)

- HAVO
- Technasium certificaat

NEVENACTIVITEITEN

Vrijwilliger huttenbouw

11 Dagen/jaar in 2015, 2016, 2018

Speel-In | <http://www.speelin.nl/>

- Op en afbouwen Speel-In evenement
- Toezicht houden op en helpen van kinderen bij het huttenbouwen

VAARDIGHEDEN EN COMPETENTIES

Programmeertalen

- Professionele ervaring met C++ / Blueprints voor Unreal Engine (3 maanden)
- Professionele ervaring met C# voor Unity (3 jaar)
- Hobby ervaring met C# voor Unity (2 jaar)
- Ervaring met C/C++ voor Arduino (4 jaar)
- Ervaring met Python
- Basis kennis van 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