

# Curriculum vitae

## Personalia

Achternaam: Meerman

Voornaam: Matthijs Leonard

Adres: Dotterbloem 3, 2317 LS Leiden, Netherlands

Telefoonnummer: 06-55876191

E-mail: [matt.meer@gmail.com](mailto:matt.meer@gmail.com)

Geboortedatum: 08-08-1985

Nationaliteit: Nederlands

## Vaardigheden

**Level editors:** Unreal Editor, Hammer, Warcraft Editor

**Vormgevingspakketten:** 3d studio max, Photoshop, Mudbox

**Level design vaardigheden:** Concept en layouts bedenken en uitschetsen, mockups bouwen en levels in ruwe vorm prototypen, gamedesign documenten volgen, optimaliseren, levelflow, texturing, gameplay balanceren, bugfixing, level en game documentatie schrijven, scripting.

**Documentatie software:** MS word, MS powerpoint, MS Excel, Open Office.

**Source control:** Tortoise SVN.

## Relevante werkervaring

### Larian - Ketnet Kick 2, Belgium (2008) - Leveldesigner

80% van de levels in de uiteindelijke game ontworpen, beginnend met een layout idee en uitgewerkt in speelbare mockup versies die daarna door werden gegeven aan levelartists. Ik heb aan de hand van het gamedesign document gewerkt.

### Kamehan studios, Tactical Ops: Assault on Terror (2002) - Leveldesigner

Een ontworpen level met eigen concept uitgewerkt tot speelbaar level. Gewerkt met Unreal Engine tools.

## Opleiding

**Bachelor of Art & Technology (BAT), met honors. Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, NL.**

2005-2010

**VWO, DaVinci College in Leiden, NL.**

Examen in Engels, Nederlands, Frans, Duits, Wiskunde A1-2

1997-2003

## Relevante educatieve projecten

**Grapplon Wii conceptueel project voor THX en BlueTongue (2008), Lead leveldesign & assistant gamedesigner.** Ons team kreeg de opdracht een origineel concept te bedenken voor een Wii titel. THX en BlueTongue waren erg tevreden met het eindresultaat.

**Research paper (2008) - 'Dynamische gameplay'.** Een paper die verschillende oplossingen aankaart voor het aanpassen van het spel voor mensen met verschillende speelstijlen.

## Persoonlijke projecten

**Team fortress 2 map (2010) - Leveldesign** - Leveldesign concept ontwikkeld in een speelbare beta vorm, gemaakt met de Source Engine tools van Valve.