

Nerbert Fekkes

游戏程序员

Korte Koediefstraat 12
2511 CE Den Haag
The Netherlands
T +31 (0)6-21991178
nerbert@gmail.com
<http://artofcode.nl/>

经验

游戏程序员， Virtual Fairground – 2009-2011

工作于编制虚拟世界核心技术，可以用于创造其它的虚拟世界的“Club Galactik”。数据驱动特性：快速路劲策划，3D的头像，多样化的音乐和声音效果；缺乏动画式光映射；网络游戏内置广告空间/世界编辑器；多种内容的脚本引擎，快速和方便的使用内容编辑器来创造过关模式，脚本和对话。用闪光 IDE 插件工具链来创造地图的接入和游戏目标的放置。

游戏程序员， Spellborn – 2007-2009

毕业后受聘于游戏网公司，工作于‘魔咒编年史’游戏。任职涉及到许多方面的工作，其中包括打击格斗，迷你游戏，用户界面等。

游戏程序员， Khaeon Games – 2006-2007

工作于 MMORPG 公司，设计游戏‘魔咒编年史’，于 2007 年在这家公司工作时完成我的学业。

游戏程序员， Engine Software – 2005-2006

最初作为一个实习生，之后作为兼职程序员继续工作了半年。为任天堂 DS 从事各样的工作。期间为“Counter Punch 2”和“GoPets Vacation Island”工作，这是 Konami 在 2007 年春季发行的游戏软件。

网站开发人员， Company Warehouse – 2002-2003

创建各种各样的网应用程序用于聊天和内容管理。

软件开发员， DataCase – 2000-2002

参加过多个不同项目的策划，如网站的在线娱乐场，从网站的在线调查和统计上分析利于创造游戏发挥的统计数据（如 Java）。

教育

B.S., Software Engineering – 2003-2007

NHL University, University of Applied Sciences

吕伐登, 荷兰

MBO, Technische Informatica – 1998-2000

Friesland College

吕伐登, 荷兰

MAVO (四年制中学) – 1994-1998

Simon Vestdijk

哈林根, 荷兰

知识

计算机语言

C/C++, STL, C#, AS3, Java, Object Pascal (Delphi), Max Script, Unreal Script, PHP 和知道设计技术(UML)

应用软件

Visual Studio, Adobe Photoshop, 3D Studio Max, Eclipse, SVN, Metrowerks CodeWarrior

语言

荷兰 (母语), 英语 (流利), 汉语 (学习中)

爱好

折纸

用一张简单的纸张折叠出各种各样的复杂的指定的形状和花样。

学习汉语

为了提高我的语言技能, 我努力学习一门世界上被最多人口所使用的语言。

编程 (任天堂 DS 和游戏男孩进展)

探讨是否可能手持游戏机, 掌握了这些知识, 我能够帮助建立一个学生游戏' MetalWings ', 二维垂直射击游戏 Game Boy Advance。