



MICHAEL VAN DER SANDEN

NARRATIVE QUEST/ GAME DESIGNER

SKILLS

- Game feel en Flow effectief gebruiken om de game wereld aan de spelers over te brengen.
- Het schrijven van meeslepende en geloofwaardige verhalen, variërend van individuele personages tot complete werelden.
- Die verhalen ontleden en ze omzetten in boeiende quests.
- Projecten opsplitsen in behapbare stukken.
- Prioriteren van taken om te bepalen wat wel en niet aangepakt moet worden.
- Het houden van efficiënte vergaderingen.
- Bereid om mijn 'darlings' op te offeren wanneer dat nodig is.
- Problemen analyseren en gamified oplossingen bedenken.
- Rapidly prototyping en itererende ontwerpen.
- Het ontwerpen en integreren van UI-elementen.
- Game mechanics programmeren met C# in Unity

Narrative design

Gameplay design

Quest design

Level design

Unity

RELEVANTE WERK ERVARINGEN

Stage bij Wanderlost Interactive | Feb - Juli 2025
Werkend aan een ongereleasde titel

Project in samenwerking met Sherlocked | Feb - Juni 2024
Een sequel van een van Sherlocked's escape cases

Penningmeester en algemeen bestuurslid van een
jongerenvereniging | Juli 2023 - NU



PROFESIONELE INTERESSES

Nieuwe, creative uitdagingen aangaan
Nieuwe systemen en manieren van
werken ontdekken
Orde in chaos creëren
Technologie met creatieve vrijheid
combineren

PERSOONLIJKE INTERESSES

Het spelen en maken van muziek voor
koor, band en brassband
Het lezen en schrijven van verhalen
Hobbyen (elk knutsel project dat ik
maar te pakken kan krijgen)
Dungeons and Dragons

STUDIES

HKU Game Design | 2022 - 2026
Afgestudeerd met Honours

Fontys HBO ICT 1e semester | 2021

Luzac College Eindhoven HAVO,
course N&T | 2020

FCE English Exam | Juny 2017

CONTACT



<https://michaelvdsanden-design.nl/>



michael.mvdsanden@gmail.com



@MichaelvanderSanden