

HAL 東京ゲーム学科2年制課程
25卒予定

CHINK TSZ HIN

錢子軒

(チェンズーシェン)

ポートフォリオ



LANGUAGE

言語

- 広東語(母国語)
- 日本語
- 英語
- 中国語



CHINK TSZ HIN

錢子軒 (チェンズーシェン)

ABOUT MYSELF 自己紹介

氏名：錢 子軒 (チェンズーシェン)

学部学科：HAL東京ゲーム学科1年生

年齢：24歳

出身：香港

希望職種：ゲームプログラマー

EXPERIENCE

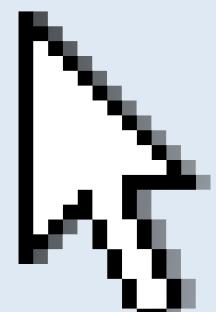
経歴

2022年4月 福岡いろは日本語学校 入学
福岡

2023年3月 福岡いろは日本語学校 卒業
福岡

2023年4月 HAL東京 昼間 2年制課程
東京 ゲーム学科 2年制 入学

現在 HAL東京 昼間 2年制課程
東京 ゲーム学科 1年次 在学中



スキル プログラム言語



C言語



C#言語

制作環境



Unity



DirectX



Visual Studio

ツール



MAYA



GitHub



Canva



AviUtl

資格

◆2022年7月

日本語能力試験N1合格（177/180点）

◆2022年11月

日本留学試験EJU 日本語346/400点

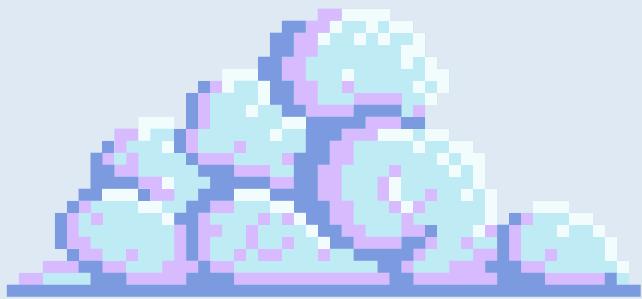
記述50/50点 取得

◆2024年1月

情報活用試験 1級 取得

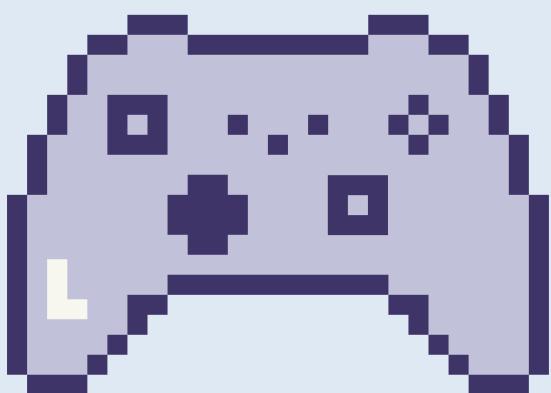
◆2024年3月

J検情報システム試験 プログラミングスキル 取得



作品一覧

GMAE CATALOG



Let's Go!

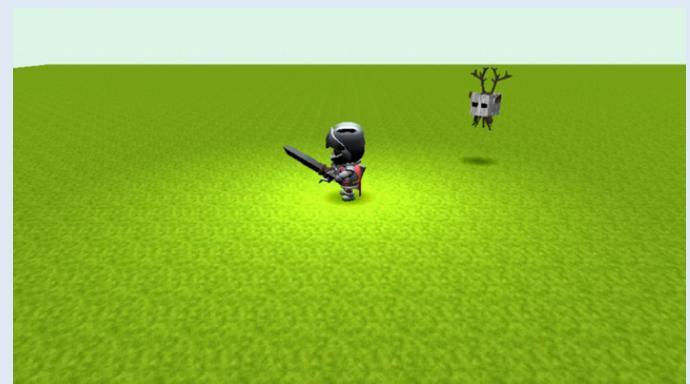
桜守



タイトル：パーティクルで花びらが波紋に変換



フィールド：プレイヤーを中心に迷路と
エネミー描画



エネミー：視野索敵機能



バトル：移動範囲UI

【プラットフォーム】 Window PC

【言語】 C言語、C#言語

【開発環境】 Visual Studio 2019、Direct X

【開発期間】 構想を含めて1ヶ月

【開発人数】 1人

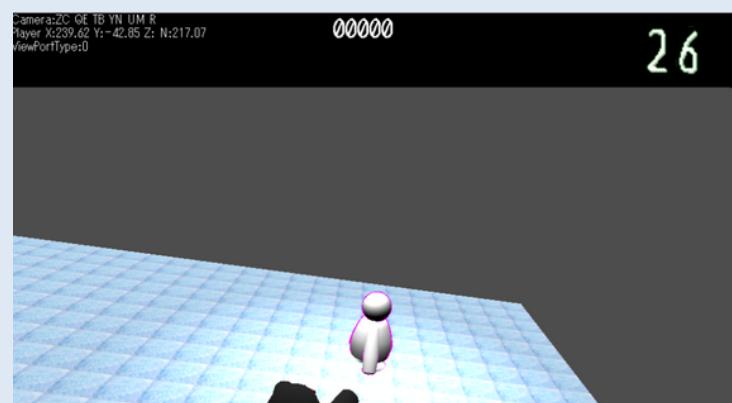
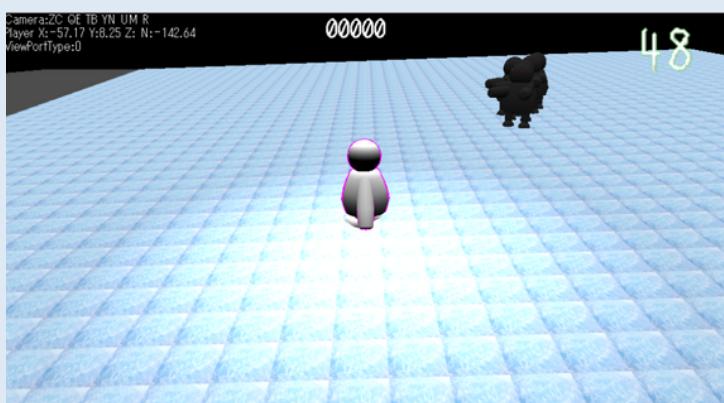
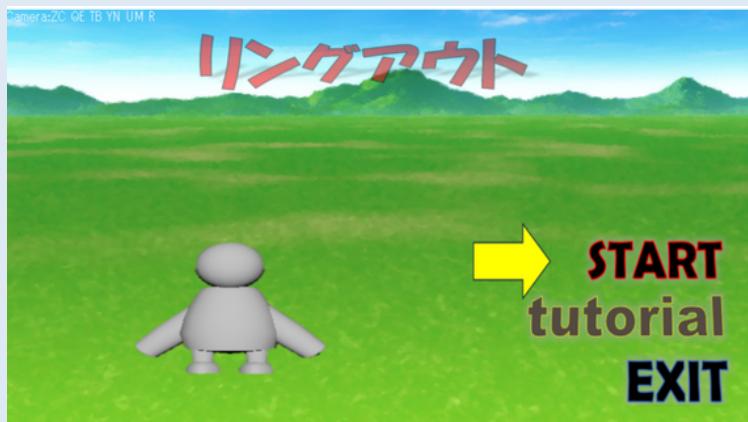
【ゲーム内容】

3Dオブジェクトの描画とUIインターフェースについて研究する作品

【達成目標】

- ・プレイヤーを中心に一定範囲のオブジェクトを限定して描画する、処理速度の低下
- ・バトルのUIインターフェース
- ・エネミーの視野索敵機能

リングアウト



【プラットフォーム】 Window PC

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019、Direct X

【開発期間】 構想を含めて8時間

【開発人数】 5人

【ゲーム内容】

初めてGitを使用したチーム制作です。

チームリーダーとして、プロジェクト管理と時間管理に頑張りました。キャラクターとフィールドの地形の相互影響について研究しました。

【達成目標】

・滑る地形

・キャラクターの位置に合わせてフィールドが傾く

GIRLS' GUARDIAN



アニメーション：ジャンプモーションの変換



アニメーション：装備破壊

【プラットフォーム】 Window PC

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019、Direct X

【開発期間】 構想を含めて1週間

【開発人数】 1人

【ゲーム内容】

初めて制作した3Dゲームです。拠点防衛ゲームで、階層アニメーションについて研究している作品

【達成目標】

・階層アニメーションで：

キャラクターの装備破壊

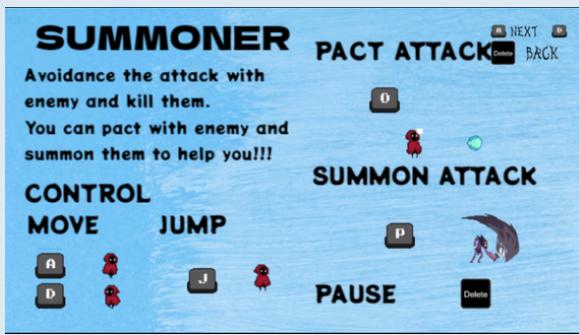
モーションに合わせる切り替え

・エネミーの無限ランダム生成

SUMMONER



設定：言語と音量変更



言語：英語表示



召喚攻撃：ボスキャラクターの召喚

【プラットフォーム】 Window PC

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019、Direct X

【開発期間】 構想を含めて1ヶ月

【開発人数】 1人

【ゲーム内容】

エネミーと契約を結んで、召喚獣と共に強敵に立ち向かうゲームです。エネミーの速度に注意し、攻撃を回避しながら、契約するのがポイントです。

【達成目標】

- ・使用言語と音量の変更**
- ・違う召喚獣とエネミーとの当たり判定**
- ・契約攻撃と召喚攻撃の切り替え**

ZOMBIE



タイトル：ライターの使用



攻撃の切り替え



エフェクト：ダッシュと撃破

【プラットフォーム】 Window PC

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019、Direct X

【開発期間】 構想を含めて8時間

【開発人数】 5人

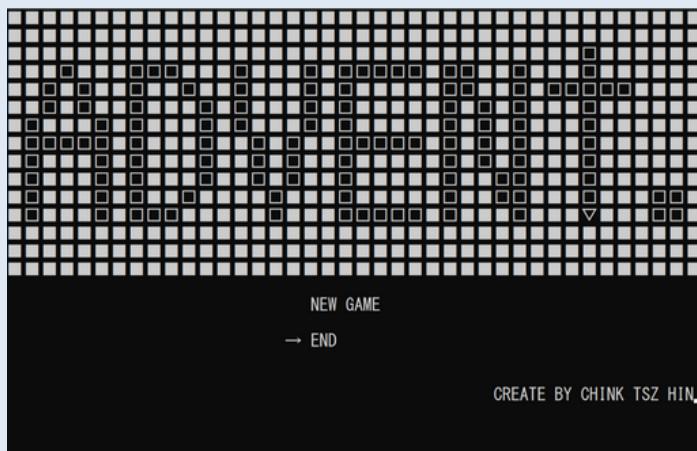
【ゲーム内容】

初めて参加したハッカソンのチーム作品です。チームメンバーとの交流が、新しい技術や貴重な意見交換出来ました。

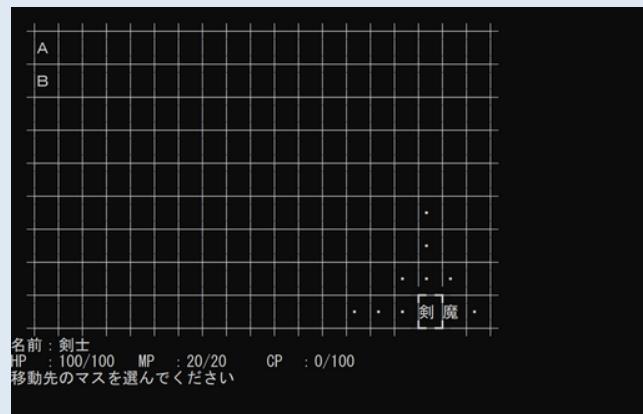
【達成目標】

- ・ ラスターを使用したタイトル
- ・ ゲージのUI表示
- ・ 高速移動に合わせて、飛ぶ斬撃に成功

ADVENT.



BATTLE START
W:二連斬 MP:5
2回攻撃する
A:攻撃 普通攻撃
S:無
D:無
攻撃指令を入力してください
剣士は二連斬を発動
剣士はゴブリンに23点のダメージを与えた
剣士はゴブリンに25点のダメージを与えた
ゴブリンのHP:61/109
ゴブリンの攻撃！ゴブリンは剣士に10点のダメージを与えた
剣士のHP:90/100



スキルと攻撃

ターン制：移動範囲の表示

【プラットフォーム】 Window PC, コンソール

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019

【開発期間】 構想を含めて1週間

【開発人数】 1人

【ゲーム内容】

アスキーアートを使用したターン制アドベンチャーゲームです。プレイヤーが操作しやすく為、複数のキャラクターの移動や攻撃UIに力を入れました。

【達成目標】

- ・アスキーアートを使用したタイトル
- ・キャラクターの移動範囲表示
- ・職業によって違い攻撃範囲

スライムスレイヤー



君の名前を入力してください : kuro
勇者kuroよ！よくぞ来た。
今、スライムが大量発生している
人々の為、スライムの討伐をお願いします！！！

スライム討伐の緊急依頼！！！
毎回は1～2体のスライムが出現する、それを倒して下さい！

報酬：
スライムとの戦闘を25回勝利すると：
称号“スライムスレイヤー”を獲得！！！

スライムとの戦闘を50回勝利すると：
称号“？”を獲得！！！

1ターン目！

勇者kuroのHP : 105/110 MP:105/110
スライムA(Lv. 5)のHP : 52
スライムB(Lv. 5)のHP : 52

1. 戰闘
2. 防御
3. スキル
4. 道具
5. 逃げる(成功率 : 10%)

スライムAの攻撃！
スライムAがスキルを発動した！
スライム粘液
勇者kuroのスピードが下がった！

スライムBの攻撃！
スライムBがスキルを発動した！
スライムB粘液
勇者kuroのスピードが下がった！

勇者kuroのHP : 44/110 MP:15/110
勇者kuroはスライムBに攻撃！
勇者が会心の一撃を放った！
32のダメージを与えた
スライムBのHP : 0/52
スライムBを倒した！

選択式行動

複数のエネミーとスキル使用

【プラットフォーム】 Window PC, コンソール

【言語】 C言語

【開発環境】 Visual Studio 2019

【開発期間】 構想を含めて1週間

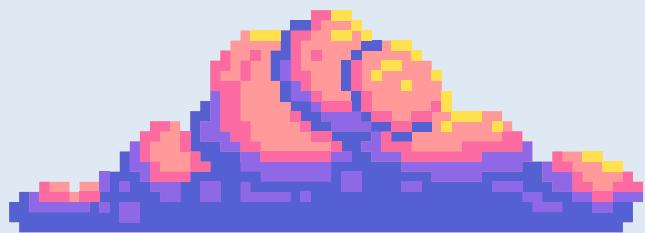
【開発人数】 1人

【ゲーム内容】

人生初めて制作したゲームです。テキストアドベンチャーゲームで、プレイヤーのバトルコマンドとエネミーAIに工夫しました。

【達成目標】

- ・ifとswitch文だけのゲーム
- ・複数のエネミー
- ・クリティカルと外れ判定
- ・エネミーAIのスキル使用



趣味一覧

HOBBY CATALOG



Let's Go!

趣味



◆ダイビング

2020年から友人を誘ってダイビングイベントに参加し、この経験が私の人生に豊かな冒険をもたらしました。

仲間たちと新しい海の冒険を共に楽しむことで、日常のストレスから解放され、生活に活気を感じています。

ダイビングを通じて、自然との調和を感じながら、新しい可能性を見つける喜びを見出しました。海底で安全を確保するためにはコミュニケーションの重要性を再認識し、仲間との絆を深めました。

深海の神秘的な世界を探索することは、趣味以上のものになりました。そのため、世界最大のダイビング教育機関であるPADIの試験に挑戦し、ダイビングライセンスを取得しました!



特技



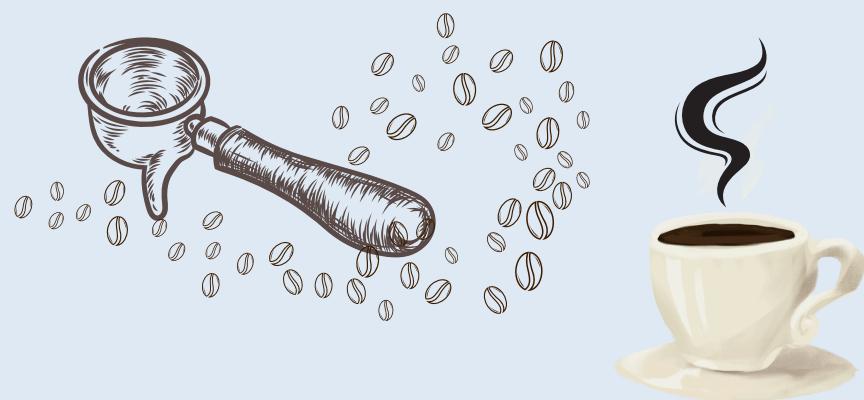
◆コーヒー調理

スターバックスでのアルバイト経験が私のコーヒーへの情熱を
かき立て、仲間との研究がその探求を深めました。

旅行中には地元の豆を試し、帰国後は仲間と新たな焙煎法やブ
レンドに挑戦しました。研究を重ねた経験が独自の味を生み出
し、私のコーヒー調理に深みを与えるました。

休日には異なる産地の豆を試し、さまざまなカフェを訪れま
した。自分の好みの味を見つけるのが楽しいです。また、コーヒ
ーを飲みながら勉強すると、学習がはかどります。

趣味だけでなく、スターバックスのコーヒーマスター試験に合
格し、審査員の前で調理と紹介を披露する機会も得ました。こ
の経験を通じて、日々の調理がより楽しくなり、コーヒーへの
情熱が一層深まりました。



留学までの道のり

日本留学を決意した！
日本語を独学開始

テーマパークとスター・バックスで
アルバイトして、留学費用を貯める



January,
2018

2018-
2022

June,
2019

April,
2023



N2合格
コロナが原因で留学計画が延期

福岡いろは日本語学校に入学
日本へ出発！！！

日本に留学する理由



◇日本のゲームが私に大きく影響しているから
母子家庭出身の私は、幼い頃からコンプレックスを抱えていました。しかし、日本のゲームが私と母の関係を改善するきっかけとなりました。

その後、ゲームを通じて他人と積極的に交流するようになり、母とも仲良くなり、新しい友人もできました。
ゲームは人々を繋ぐ力を持つと感じ、自分も他人にとって一歩踏み出すきっかけとなれる存在になりたいと考え、日本のゲーム会社での就職を夢見て、日本留学を決意しました。

◇日本の生活に憧れるから

香港と異なり、日本は独自の文化を持つ島国です。

特に、二次元文化が盛んであり、ゲーム好きな仲間と出会える機会も増えると期待しています。

また、日本を何度も訪れるうちに、その豊かな文化や人々の温かさ、美しい環境に触ることができ、日本での生活に強い魅力を感じています。

そのため、日本での就職や生活を強く希望しています。



ご清聴ありがとうございました



ご質問があれば是非ご連絡を
連絡メール：
hal.chinktszhin@gmail.com

