

# Portfolio



吉田学園情報ビジネス専門学校  
ゲーム学科 2年

**NGUYEN DANG HUNG**

# 自己紹介

Nguyen Dang Hung

ゲームプログラマーを目指しています。  
現在、寮から吉田学園  
情報ビジネス専門学校に  
通っています。

## Profile

生年月日 ... 1995年8月14日

出身地 ... ベトナム

(Ho Chi Minh市)

特技 ... サッカー

Led Zeppelinの大きいファン



# 使用できるソフト

- Visual Studio
- MetasequoiaLE R3.0
- Photoshop
- Unreal Engine
- Unity Engine
- Maya
- Gimp
- Blender

## 生き立ち

1995年8月	誕生
2018年3月	大学を卒業
2018年10月	日本で留学に行きました
2020年4月	吉田学園情報ビ入学
2020年9月	初2Dゲーム完成
2021年2月	初3Dゲーム完成







制作期間  
制作人数  
開発環境

4か月

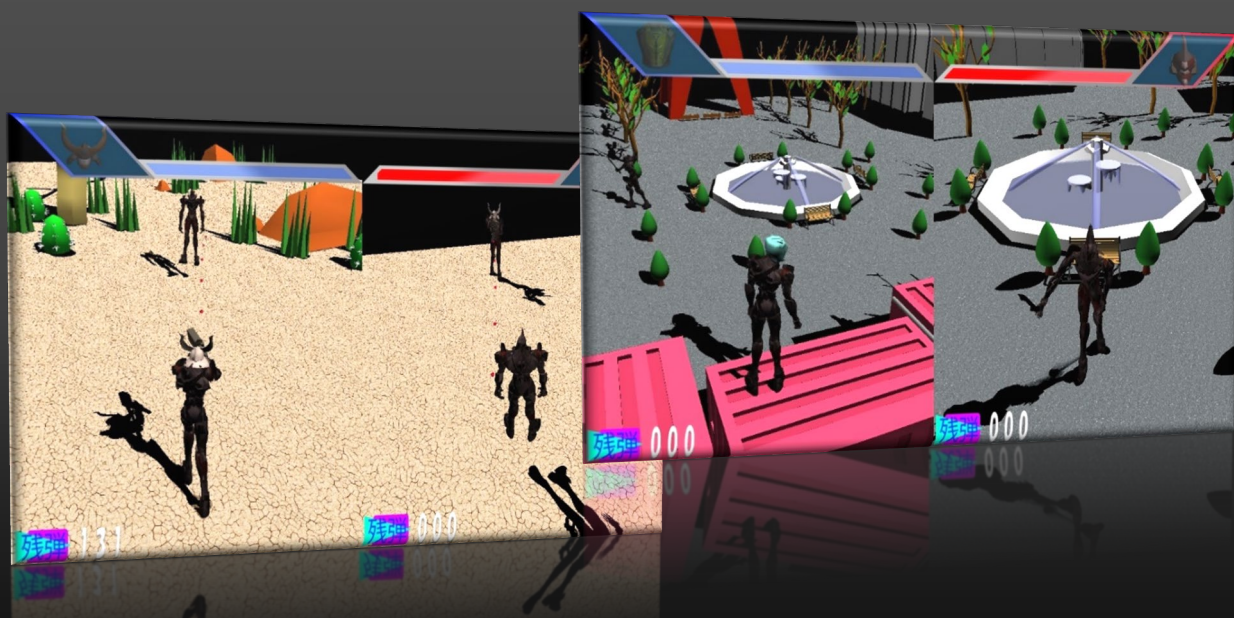
5人

Visual Studio 2015

DirectX 9

## アピールポイント

- ・ コントローラーの複数化や打撃・射撃・斬撃の当たり判定の実装に時間をかけました。
- ・ モーションでは、近接攻撃・射撃・ジャンプなど細かいところにもこだわりました。
- ・ シャドウマトリックスを利用し、モデルの形に合わせた影を実装しました。
- ・ キャラ・ステージは3種類ずつ制作し、ゲームにリプレイ性を与えました。



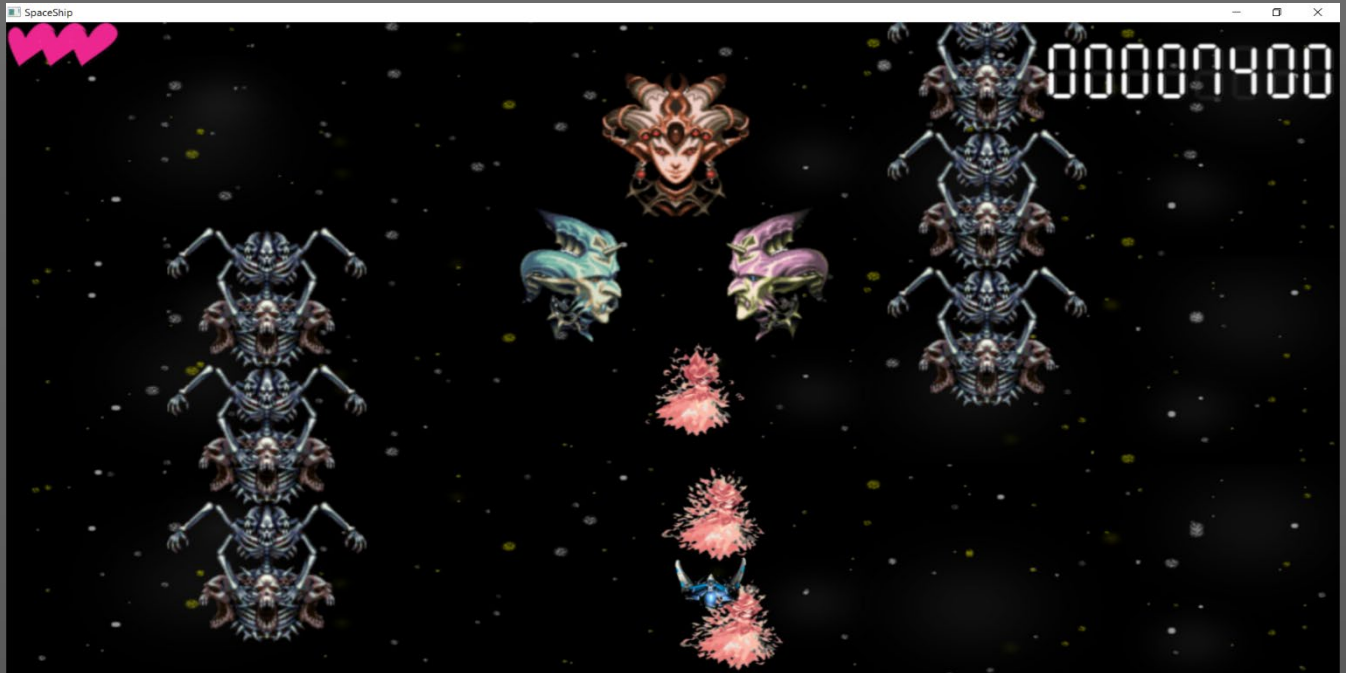
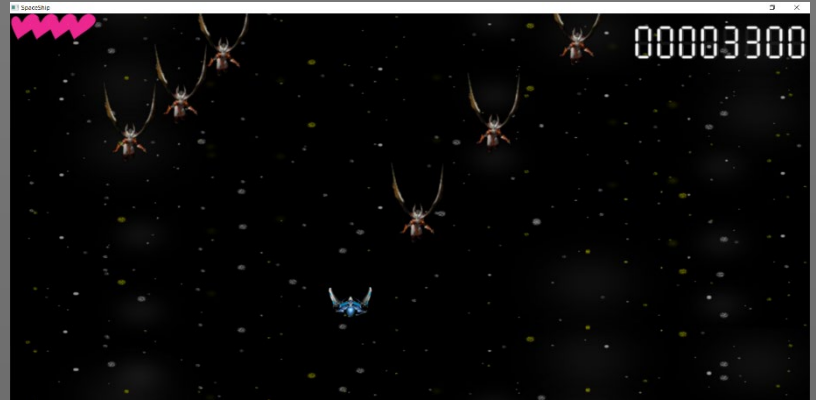
吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科  
TEAM C RARITY

# 2Dシューティング

## Realm of Chaos



Sub boss

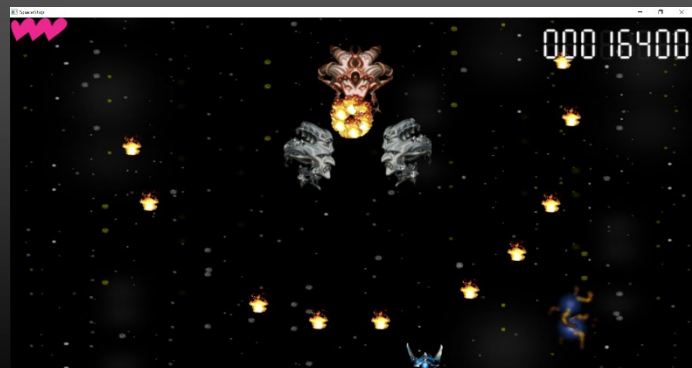


Main boss

アイテム



アイテム取って攻撃力UP



# ゲーム概要

ジャンル 2Dシューティング

プレイ人数 1人

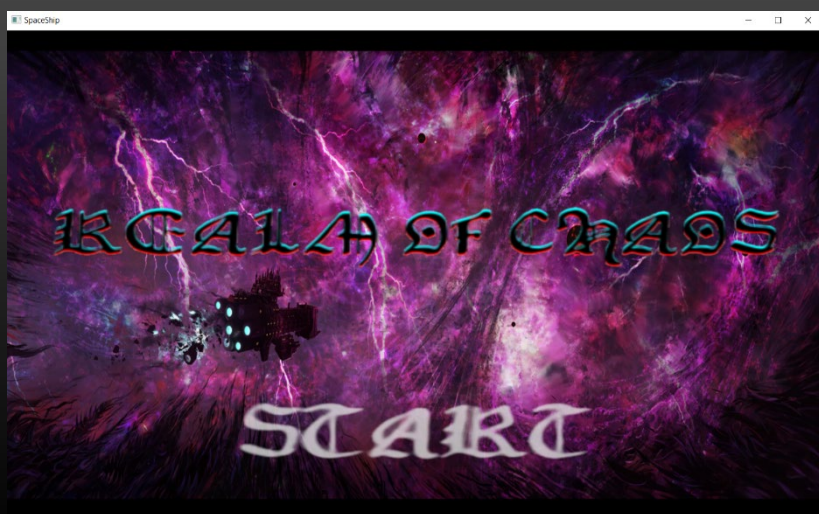
プラットフォーム PC(Window/DirectX)

## 制作情報

- ・ 期間 2021年6月～9月
- ・ 人数 1人
- ・ 使用言語 C++
- ・ 環境 PC(Window/DirectX)
- ・ 使用ソフト Visual Studio, GIMP

## 感想

主にボスの攻撃パターンに力を入れました。ホーミング弾については学校の先輩から教えてもらい実現できました。教わったことを活用し、ボスは覚醒フォームになる処理もできました。





# Floen's Quest



## ゲーム概要

ジャンル 3Dシューティング  
プレイ人数 1人  
プラットフォーム PC(Window/DirectX)

## 制作情報

- ・ 期間 2021年10月～(制作中)
- ・ 人数 1人 ・ 使用言語 C++
- ・ 環境 PC(Window/DirectX)
- ・ 使用ソフト Visual Studio, GIMP, Photoshop, Blender, Metasequoia



# 感想

私はいつもダークソウルのようなゲームを作りたいので、学校にいる間に、このゲームを完成できるように可能な限り最善を尽くしています。これはα版ですが、ほとんどコンバットの機能を入りました。次のプランはボスを制作し、プレイヤーのマジック攻撃の処理を作りたいと思います。





# イベント編 ハッカソン

## ハッカソンとは

10時間の中でゲーム制作するイベントです。当日にゲームのお題が発表され、制作が始まります。1チーム4人で15チームあたりの規模のイベントです。最終的には制作したゲームの品評会を行い、投票をします。1位には賞状がもらえます。



## 2020年12月ハッカソン



みどりブロックを破壊できますが、他のブロック破壊できないので触れるとゲームオーバーです。



# The End

