

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
- UnrealEngine
- UnityEngine
- 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

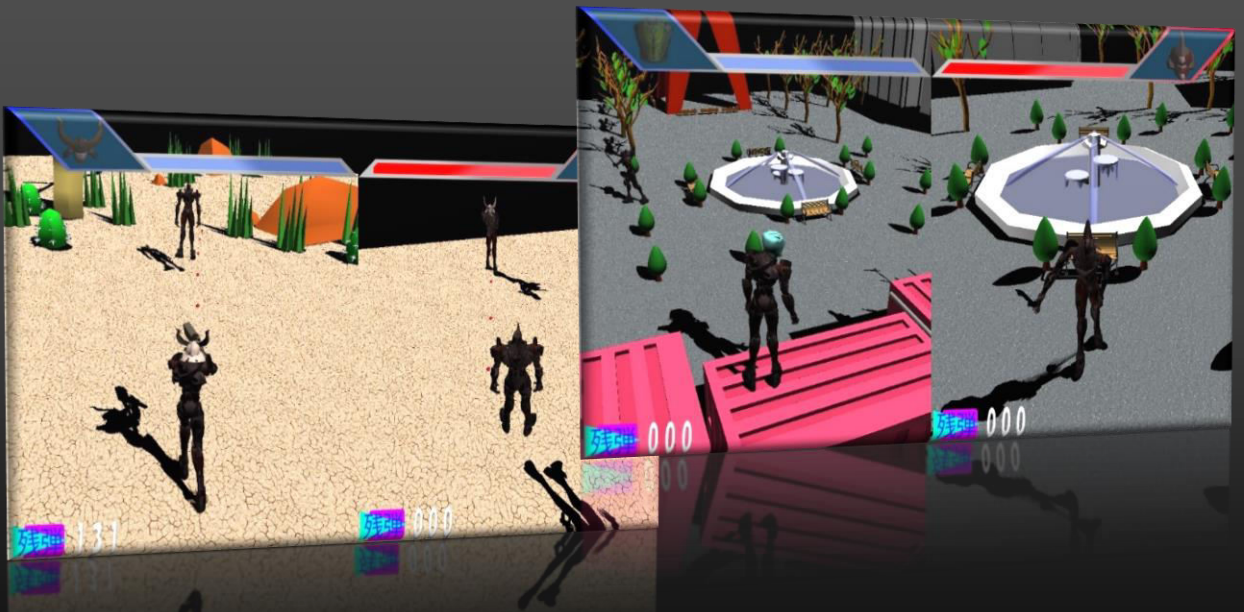
5人

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。

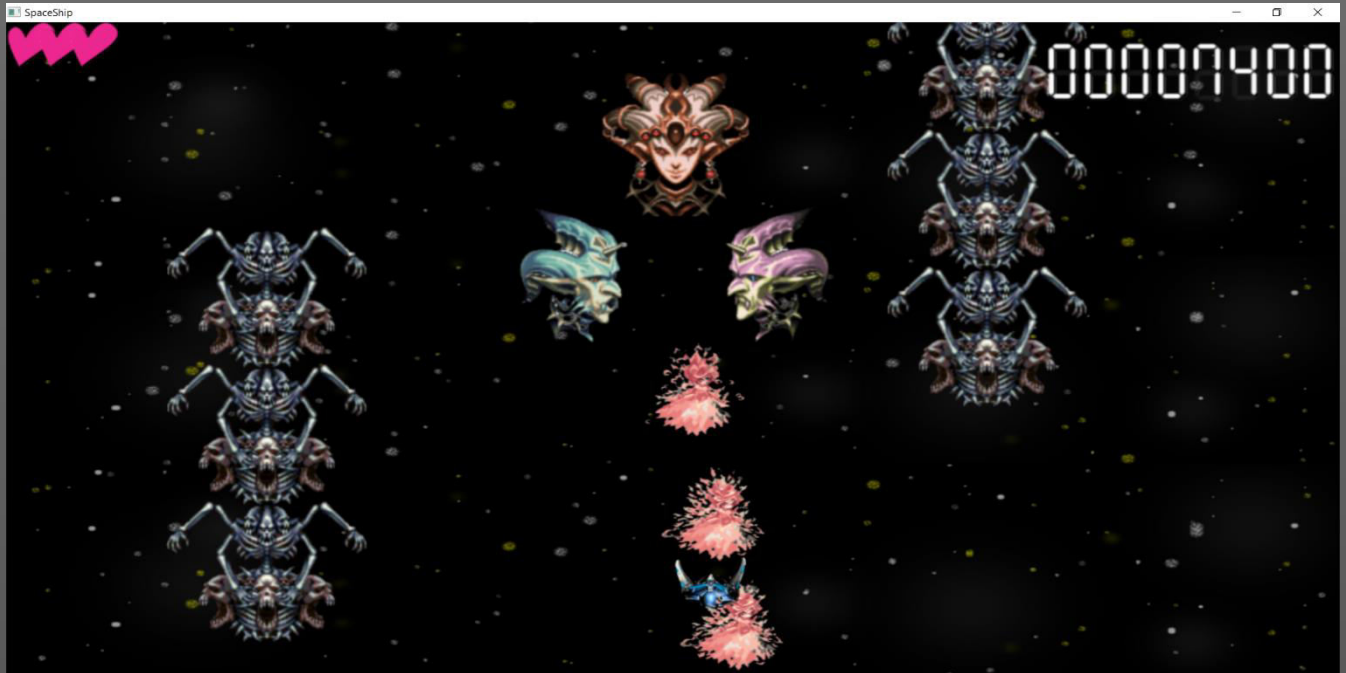
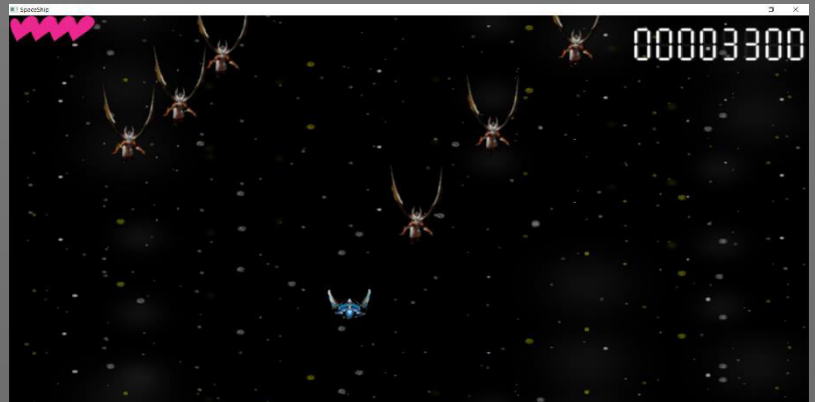


吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科
TEAM C RARITY

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

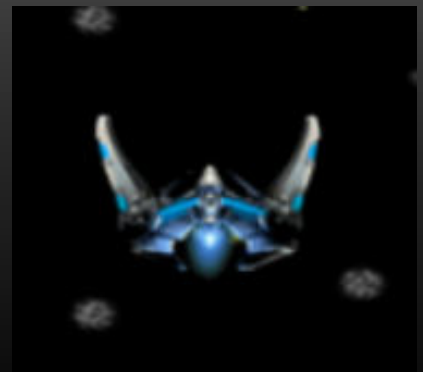
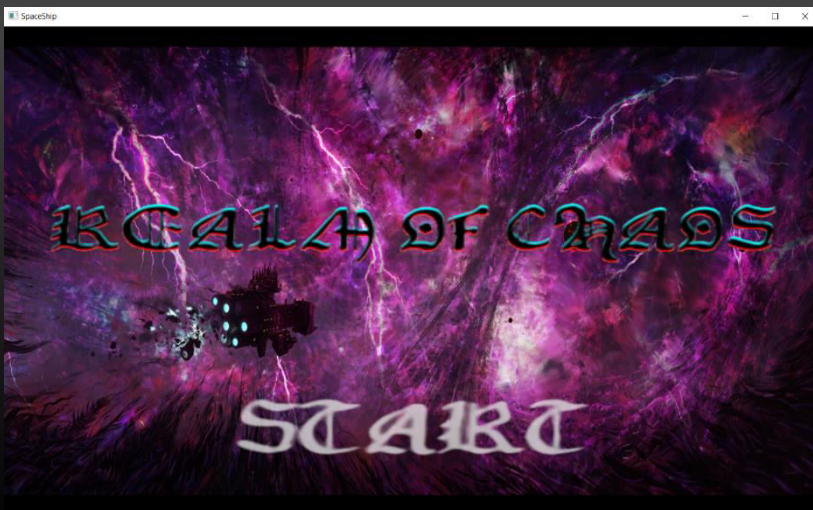
プラットフォーム PC(Window/DirectX)

制作情報

- ・ 期間 2021年6月～9月
- ・ 人数 1人
- ・ 通用言語 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しりもできました。



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 ・通用言語 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んで触れるとゲームオーバーです。



The End

