



# 今すぐあなたがゲーム制作を始めるべき 5つの理由

Lightning Talk 2013

# 自己紹介

- HN : Moneto
- いつの間やら大学生活突入
- Twitter : @Moneto, @Moneto\_Tk
- C++とかC#とか使って色々書いてます
- 同人サークルMATYLAでゲーム作ってます



# 「ゲーム制作」

- ここでは、ノベルゲーム等の「静的」なゲームではなく、どちらかと言うとシューティングゲーム等の「動的」なゲーム
- ノベゲ派の皆様、申し訳ありません

**何故、ゲーム制作なのか**



# 「基本無料」

- Visual Studioという高価で専門的なソフト開発ツール
- 数万円から数十万円以上する専門的なソフトで、素人が購入することは考えにくい

(大嘘)

# 「基本無料」

- Visual Studio Express Editionという開発環境が無料で手に入る
- ゲームを作るために必要な「ゲームエンジン」も、DxLibなど無料で使えるものが多い
- ゲーム制作に関する資料はWeb上に転がっている
- お好みで書籍（有料）等も

# 「基礎が学べる」

- ちゃんとした「ゲーム」を作るには、プログラミングの基礎的な知識が必要不可欠
  - →ある条件を満たしたら敵を出したい！（if文）
  - →敵を同時に100体出したい！（for文）
  - →時間切れになるまで敵を出し続けたい！（while文）
  - →他にもいろいろ
  - ゲームを作る「楽しい過程」の中で、これらが覚えられる！
-



# 「上達が見える」

- さまざまな知識を学んで実装していくと、思い通りのことができるようになる
  - →●方っぽい弾幕を作りたい！
  - →背景を3Dにしてみたい！
  - →ネット対戦機能も欲しい！
  - 自分が「できる」ことがハッキリ目に見える
  - 達成感があり、次の目標に繋がりやすい
-

# 「幅広い知識が得られる」

- 「ゲーム制作」の長い過程では、プログラミングに関する様々な知識を得られる
- →効率よくデータを管理するにはどういう手法が良いか？
- →データロード部分をマルチスレッド化するには？
- →他のユーザーとのP2P通信を行うためには？
- 勿論これだけではない
- 色々な技術と絡めようとするれば、「何でも」使えてしまう

ん？

# 「楽しい」

- やっぱりゲーム制作は楽しい
  - 自分の作品を他人にプレイしてもらえる喜び
  - 達成感が大きい、やろうと思えば「何でも」できる
  - 何より、楽しみながらプログラミングを覚えられるのが「ゲーム制作」のよいところ
  - さあ、一緒にゲームを作ってみよう！
-

**御清聴ありがとうございました。**