

## 开发自己喜欢的电子游戏

本期介绍的4位主人公就读于大阪府内的高中，都是电子工业科电子游戏开发课程二年级的学生。该课程的学生在升入二年级后，除了学习平常的科目之外，还参加隶属于同一法人的大学电子游戏专业及电子游戏软件开发企业等联合开办的特别讲座，学习电子游戏开发所需要的知识。

本期介绍从童年开始就非常喜欢电子游戏的4位主人公，为了实现开发电子游戏的梦想，他们已经迈出了第一步。

**裕(ひろし)**：从幼儿园的时候开始玩电视游戏，喜欢战争、武打类游戏。其他的兴趣还有听音乐、画画。

**淳(あつし)**：受哥哥的影响，从幼儿园的时候开始玩电视游戏，喜欢角色扮演类的RPG游戏。此外爱好体育，是橄榄球俱乐部的队员。

**勇(いさみ)**：因为住在附近的祖父喜欢电子游戏，自己也在不知不觉中喜欢上了电视游戏。只要有趣，也不只是电子游戏，像棋盘游戏、纸牌游戏等，只要是游戏都喜欢。其他的爱好是读书。

**北(きた)**：受父亲的影响从幼儿园的时候开始玩游戏。喜欢故事类游戏。其他的兴趣还有下象棋，是象棋俱乐部的成员。

**Q**：大家都是电子游戏开发课程的学生，最喜欢的科目是什么呢？

**裕**：英语和电子信息。因为电子信息课上可以学习编程，所以特别喜欢。

**淳**：电子实习和电子信息。在电子实习课上，练习打莫尔斯码(Morse code)，或组装基础电路，再过一段时间，就要学习组装个人电脑，我现在就已经跃跃欲试了。

**北**：电子信息和国语。国语课现在学习俳句，因为我喜欢俳句，所以上课非常开心。

### 【开发游戏需要学习各种知识】

**Q**：除了上述科目之外，还要参加各种特别讲座吧。其中之一，听说是科乐美公司的游戏开发人员举办的讲座\*。请大家谈谈对于开发游戏的认识，在参加讲座前后有什么变化吗？

**裕**：参加讲座之后，觉得自己正在慢慢接近自己的梦想。听讲座之前，脑子里只想着编程的事情。现在懂了，制作游戏需要各种要素，不仅是游戏的设定、情节的安排及层次、伏线的设置很重要，而且游戏的背景音乐和真实感也很重要。除此之外，游戏的制作方式也与我之前想像的不同。以前老觉得游戏开发是一个人孤零零编程的过程，而实际上，游戏开发是需要由团队进行的，各个成员分别负责不同的项目，全体团结一致才能取得游戏开发的成功。这简直是太具有挑战性了。明白了这些之后，我对游戏开发更加感兴趣了。

**淳**：玩游戏只要感觉愉快就可以了，可是开发制作游戏却并非那么简单。但我发现，开发游戏和玩游戏有着不同的乐趣。大家一起进行构思、齐心协力开发、制作游戏的过程本身就非常有意思。

**勇**：我不太喜欢学习，只是因为对游戏感兴趣，所以才选择了这所学校。但是，当游戏成为我学习的全部内容的时候，原本令我感兴趣的事情也渐渐变得无聊了。听了这个讲座之后，我才明白，现在学习的知识与那些有趣的游戏之间是有关联的。

**北**：以前只想编程，听了讲座之后，也想尝试做点策划什么的。首先确定题目及构思游戏的内容，然后征求别人的意见仔细推敲。这个过程对我来说很有吸引力。

**Q**：听说，你们在讲座中以小组为单位进行了游戏策划，能介绍一下吗？

**裕**：大家一起进行构思是件非常快乐的事情。编程、考虑背景音乐、同时还不能忽视游戏的真实感。游戏从构思到完成是一个漫长的过程……而且，不仅仅是技术，团队合作也是非常重要的。因此，就有必要体谅每一位成员的想法和心情。

**淳**：刚开始的时候，因为老是不明白同伴们的意思，所以我很发愁。我很难理解同伴们为什么想要那样做，为什么会有那样的构思。包括自己在内，同伴们说明自己的想法时总是不得要领。所以，既应该清楚地表达自己的意思，同时也应该认真领会对方的想法。而且必须从平时开始，加强与同伴们的交流。

**勇**：我开始感觉到自己构思的东西在逐渐成形、不断地具体化，这是件很棒的事情。

**Q**：听说，宝冢造型大学的特别讲座是以培养学生的素描能力和构思能力为目标的。能介绍一下讲座的内容吗？

**裕**：我们每人拿到一张A4的白纸，题目是画一张A4同样大小的白纸，开始的时候真不知道如何是好。最后，我画了一张将A4的纸稍微错开一点，加上阴影的画。

**淳**：我画的是立起来的纸。因为是用手拿着，纸的表面被手汗弄出微妙的折皱，我把这个也认真地画下来了。

**勇**：我画的是对折后立起来的纸。

**北**：我画的是4折后立起来的纸和放平的纸。还有同学将自己画上纸的图面又重新画了一遍，我觉得这位同学的想像力真是太了不起了。

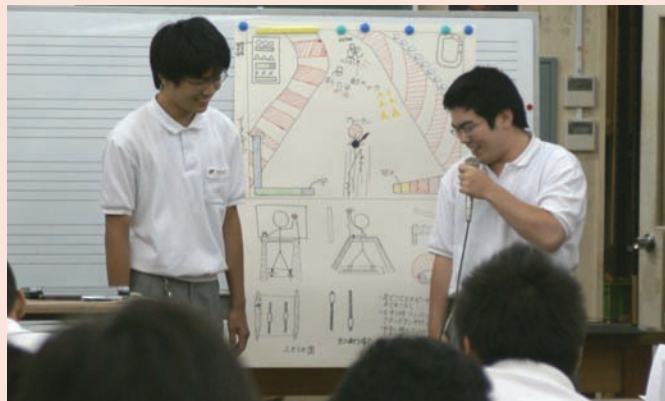
**Q**：将来想从事什么工作呢？

**裕**：上大学后也打算学习开发游戏，然后，进游戏软件公司，组织开发小组设计制作游戏。做一些背景音乐也能够独立成章、音乐性强的软件等，进行综合性的游戏设计。然后，独立出来，自己一个人开发制作游戏。为了开发一个游戏，大家齐心协力地工作是件很有吸引力的事情，但我更想挑战一个人包揽全部的工作，尽管可能会很辛苦。

**淳**：上大学也多半是学习开发游戏吧。我想将来开发自己心仪的游戏，即便是没有市场也没关系。上大学以后，不只是研究游戏，更想多多地参加体育运动。

**勇**：能投身与游戏相关的工作当然最理想了。不过，如果找不到的话，即使作为兴趣，我也想继续做下去。现在，对于制作什么样的游戏还没有具体的想法，不过，策划和编程我都想自己一个人做。因此，我必须掌握多方面的知识。

**北**：一个人做事太辛苦，我想以团队的形式搞开发制作。策划也好，编程也好，总而言之，我想从事与游戏制作相关的工作。



勇与北所在小组的构思是：穿着旱冰鞋的半机器人在赛车跑道上，一边跑一边做掷球游戏。主题定为“Cyber Ball Circuit”。

© 大阪電気通信大学高等学校