

NEWS

- [チャット](#)は常時開設中
- Twitter hash tag [#gamehell2K](#)
- リニューアルしました。ご意見は[掲示板](#)まで。

ようこそ



極悪非道のゲーム製作者コミュニティ！
[ゲームヘル2000とは？](#)

ヘルチャット

(同時接続制限有 混雑時はIRCクライアントを使用してください [設定詳細](#))
ゲームヘルのチャットです。夜な夜な開催中です。初心者歓迎。

- わからないことを聞く
- 制作中のゲームを見てもらう
- 仲間を募集する
- とりあえずだらだらいる

など、どなたでも来てください。
誰もいなかったり、しゃべってなくてもまたーり待ってもらえるといいと思います。
ログ公開はじめました。入室する前に「どんなチャットなのか？」というのを見たりするのにいいかも。

<http://isshiki.la.cocacn.jp/gamehell/irclog/>

見れないログ（主に当日のログ）がありますが、仕様なのでゴメンね。そのうち直します。

行事予定

2011年紅白花見合戦（2011/04/02）

無事終了しました。参加者のみなさんお疲れ様でした。

- 詳細

2010年忘年会オフ (2010/12/05)

無事終了しました。参加者のみなさんお疲れ様でした。

- [詳細](#)

[2010年忘年会オフ](#)

ゲーム製作記事一覧

ゲームヘルWikiに書かれた入門記事やメモです。
あなたの記事もこのWikiに載せてみませんか？

- [D言語ゲーム開発入門](#)

D言語には、
コンパクトな実行ファイルが作れる・ガベコレがある
クラスを使わなくても良い・コンパイルが爆速
など様々な利点があります。
そのDとSDLを使ったゲームの開発情報を載せています。

- [D言語ゲームライブラリ「dHell」](#)

D言語で簡単にゲームが作れるライブラリです。

- [D言語ゲームライブラリ「dHell2」](#)

D言語で簡単にゲームが作れるライブラリの続編です。

- [ゲームデザイン用語集](#)

ゲームデザインでよく使われる用語と、一行解説。

- [プログラミング言語](#)

各種プログラミング言語使ってみた感想

- [ドット絵講座](#)

キャラクターの描き方と、ドット絵講座リンク集

- [RPGの作り方](#)

「RPGツクール」の簡易版を作ってみましょう。

- [矩形マップとの当たり判定](#)

RPG型のフィールドとの当たり判定を作ってみましょう。

- [敵の移動アルゴリズム](#)

敵のAIの作り方を解説します。

- [プログラム設計](#)

YGSで作成された2Dアクションゲームのプログラムの流れを解説します。

- [2Dでのグレア処理](#)

グレアとは「ぎらぎらする光」で、リアルタイムに物体の明るい部分を取り出して、それを、ぴかー、と強調する処理のことです。もともと3Dの技術ですが、それを擬似的に2Dで実装してみましょう。

- [TSS作曲入門](#)

クリップボードで音楽を作るTSSCPを使って、作曲の基礎を学びます。

- [レベルデザイン講義](#)

レベルデザインとは、ゲームシーンあるいは舞台といった「レベル」を作成することです。良いレベルデザインにするためには、ゲームの難易度やバランスをよく考え、プレイヤーが進捗感や達成感を得られるような課題や挑戦を配置することが必要です。

- [アジャイル開発でゲーム製作](#)

「アジャイル開発」を「ゲーム製作」に適用する方法をまとめたものです。

- [スコアの考察](#)

スコアは「プレイ」を「数字」で評価するものです。評価とは、プレイヤーを褒め称えることです。良いゲームは、プレイヤーを褒めることが上手で、プレイヤーに「もっと褒められたい」と思わせ、次回へのプレイ動機（リプレイ価値）を上昇することができます。

- [落ちゲー考察](#)

落ちゲーのルールについて考察します。

[色彩の話](#)

-

ゲーム作りに微妙に役立つ色彩の話。
色彩の基礎と、ゲーム作りに役立つような応用を同時進行で。

- [SDLの開発環境作成方法](#)

マルチプラットフォームの2Dゲームを作るのに便利な「SDL」を使ってみましょう。

ここから下は広告の国
