

各 位

2026年3月16日  
株式会社インプレス

ゲームを作りながら楽しく C++を習得しよう！  
『ゲーム開発で学ぶ C++入門 クリエイター直伝 創造力を高める知識と実践技法』を  
3月17日（火）に発売

インプレスグループで IT 関連メディア事業を展開する株式会社インプレス（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：高橋隆志）は、ゲームを作りながら C++を学べる書籍『ゲーム開発で学ぶ C++入門 クリエイター直伝 創造力を高める知識と実践技法』を 2026年3月17日（火）に発売いたします。



■ゲーム開発を通して、C++の基礎から実践までを一冊で身につける！

C++はゲーム開発をはじめ、幅広い開発の現場で長年使われ続けている重要言語です。一方で、文法を覚えても「クラスがわからない」「メモリ管理でつまづく」「動くものに結びつかない」といった壁に当たりやすいのも事実です。

本書は、2024年3月に発売され好評を博した『ゲーム開発で学ぶ C言語入門』と同様、「ゲーム開発を通して、楽しみながら C++を理解できる入門書」として企画されました。4部構成を取り、前半の第1部・第2部では、開発環境の整え方から始め、C++に入る前提となる C言語の基本も丁寧に解説しています。そのため、前作を読んでいない方でも、本書だけで無理なく学習を進められます。もちろん、C言語の経験がある方にとっては復習としても活用でき、よりスムーズに C++の要点（クラス、文字列、アルゴリズムなど）に集中できます。

続く第3部では CUI ミニゲームで理解を固め、最終の第4部では DX ライブラリを用いたグラフィック

ゲーム制作まで段階的にステップアップしていきます。「C++を身につけたい」「趣味でゲームを作りたい」「ゲーム開発に挑戦したい」方におすすめの一冊です。

## ■256のサンプル付き！ 動作を確認しながら効率よく学べる

本書は、学習内容をすぐに試せるプログラムや画像、音声など256のサンプルファイル\*を用意しています。プログラムを動かして結果を確認めながら、つまずきやすいポイントも手を動かして理解できます。CUIのミニゲームから、本格的なグラフィックゲームの制作まで、段階的に知識を深めていけます。

サンプルファイルは、本書商品ページからダウンロードできます。

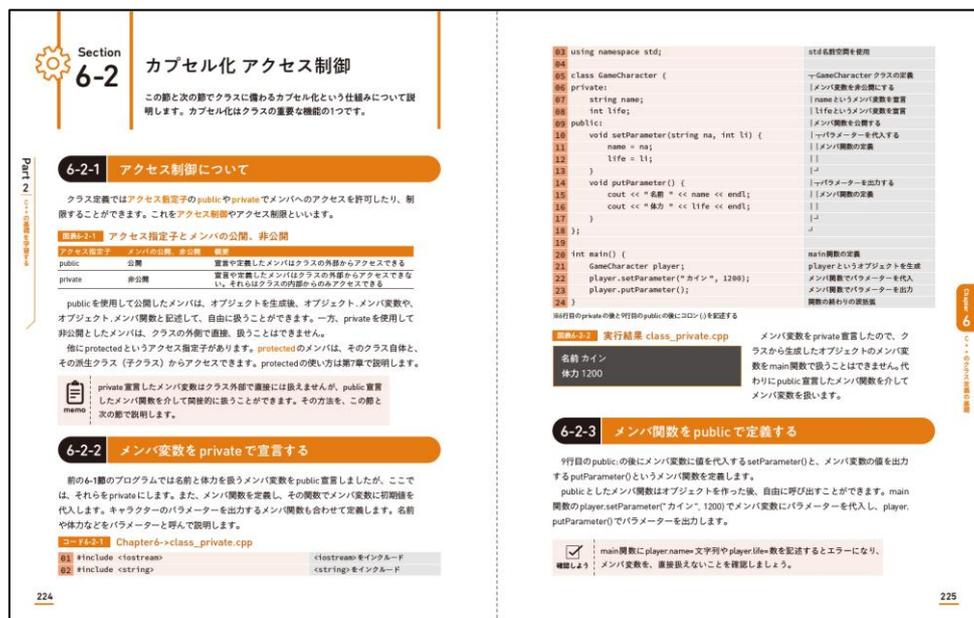
<https://book.impress.co.jp/books/1124101031>

\*ダウンロード特典のサンプルファイル数も含まます

## ■本書は以下のような方におすすめです

- ・ C++を基礎から学び、ゲームを作りながら楽しく学びたい方
- ・ C言語は触れたことがあるが、C++（クラス定義・メモリ管理など）でつまずきたくない方
- ・ CUIからグラフィックまで、段階的にゲーム開発の手応えを得たい方
- ・ 独学で学んでいるが、課題と作例を通して実装力を固めたい方

## ■紙面イメージ



第1部と第2部では、C言語/C++の基礎を丁寧に解説しています



第3部と第4部では、実際にゲームを作りながらC++を実践的に学習します

### ■読者特典

本書に収録しきれなかった付録の解説ページとサンプルファイルを、購入者限定でダウンロード提供いたします。ダウンロード方法は本書巻末をご参照ください。

- ・ Appendix 1 STL を活用する
- ・ Appendix 2 ライフゲームとマンデルブロ集合

### ■本書の構成

#### Part 1 C言語の基礎を復習する

- Chapter 1 C/C++学習の準備
- Chapter 2 C言語の基礎を総復習しよう①
- Chapter 3 C言語の基礎を総復習しよう②

#### Part 2 C++の基礎を学習する

- Chapter 4 C++の入出力、string型、メモリ管理、名前空間
- Chapter 5 C++の関数、ファイル処理、乱数
- Chapter 6 C++のクラス定義の基礎
- Chapter 7 C++のクラス定義の応用

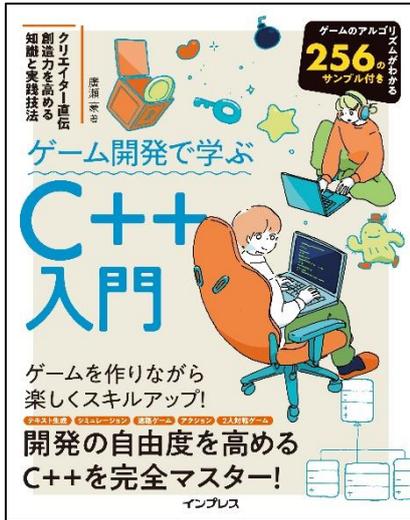
#### Part 3 C++をCUI上で動くミニゲームで学ぶ

- Chapter 8 おみくじ、クイズ、文章生成アプリを作ろう
- Chapter 9 数当てゲーム、穴埋め問題、ミニSLGで学ぼう
- Chapter 10 迷路ゲームでリアルタイム処理を学ぼう

#### Part 4 C++をグラフィックを用いたゲームで学ぶ

- Chapter 11 グラフィックを用いたゲーム制作の準備
- Chapter 12 ゲームを作るためのアルゴリズム
- Chapter 13 アクションゲームを作ろう
- Chapter 14 2人対戦ゲームを作ろう

## ■書誌情報



書名：ゲーム開発で学ぶ C++入門 クリエイター直伝 創造力を高める知識と実践技法

著者：廣瀬 豪

発売日：2026年3月17日（火）

ページ数：600 ページ

サイズ：B5 変形判

定価：3,960 円（本体 3,600 円＋税 10%）

電子版価格：3,960 円（本体 3,600 円＋税 10%）※インプレス直販価格

ISBN：978-4-295-02390-6

◇Amazon の書籍情報ページ：

<https://www.amazon.co.jp/dp/4295023906/>

◇インプレスの書籍情報ページ：

<https://book.impress.co.jp/books/1124101031>

## ■著者プロフィール

廣瀬 豪（ひろせ・つよし）

早稲田大学工学部卒。ナムコと任天堂子会社に勤務後、ゲーム制作会社を設立し、セガ、タイトー、ケムコなどの公式ゲームを多数、手掛けてきた。現在は技術書執筆、プログラミングとゲーム開発の指導、教育番組のプログラミングコーナーの監修を行う。C言語、C++、C#、Java、JavaScript、Python、アセンブリ言語などの様々な言語でゲーム開発やアルゴリズム研究を続けている。

著書は『ゲーム開発で学ぶ C 言語入門 プロのクリエイターが教える基本文法と開発技法』『Python ではじめるゲーム制作 超入門』（インプレス）、『野田クリスタルのこんなゲームが作りたい!』（インプレス・共著）、『Python でつくる ゲーム開発 入門講座』（ソーテック社）、『7 大ゲームの作り方を完全マスター! ゲームアルゴリズムまるごと図鑑』（技術評論社）など、多数。

以上

---

### 【株式会社インプレス】 <https://www.impress.co.jp/>

シリーズ累計 8,000 万部突破のパソコン解説書「できる」シリーズ、「デジタルカメラマガジン」等の定期雑誌、IT 関連の専門メディアとして国内最大級のアクセスを誇るデジタル総合ニュースサービス「Impress Watch シリーズ」等のコンシューマ向けメディア、「IT Leaders」をはじめとする企業向け IT 関連メディアなどを総合的に展開・運営する事業会社です。IT 関連出版メディア事業、およびデジタルメディア&サービス事業を幅広く展開しています。

### 【インプレスグループ】 <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス（本社：東京都千代田区、代表取締役：塚本由紀）を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「航空・鉄道」「モバイルサービス」「学術・理工学」を主要テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

### 【本件に関するお問合せ先】

株式会社インプレス 広報担当：丸山

E-mail: [pr-info@impress.co.jp](mailto:pr-info@impress.co.jp) URL: <https://www.impress.co.jp/>

※弊社はテレワーク推奨中のため電話でのお問い合わせを停止しております。メールまたは Web サイトからお問い合わせください。