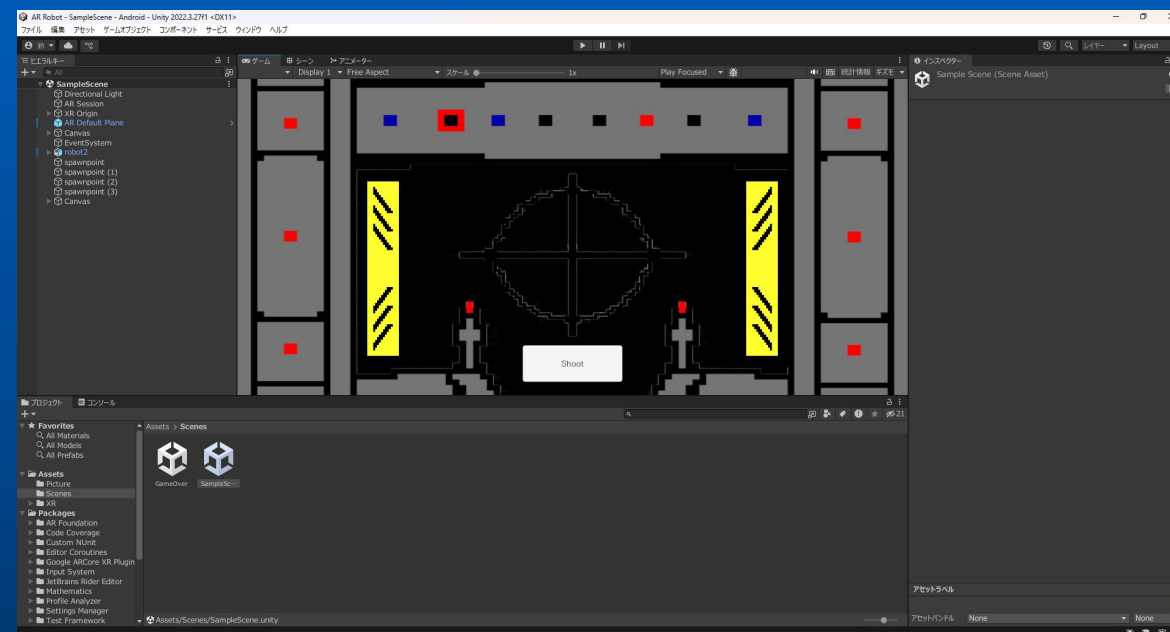
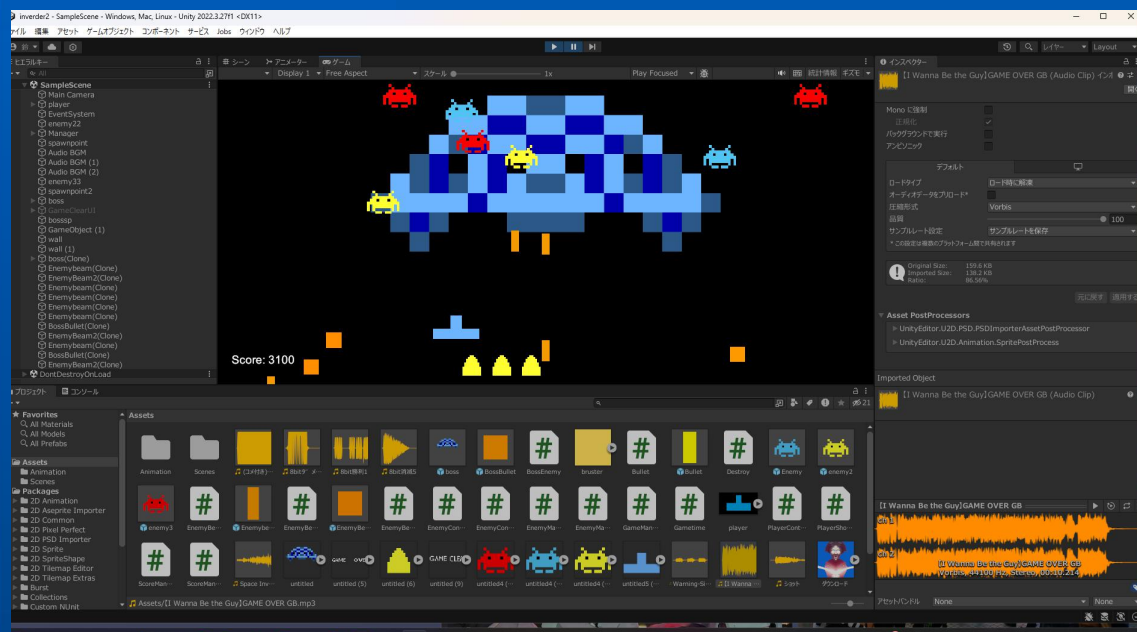


# unity班って何？

みんなはゲームを「作ってみたい」と思ったことがありますか？

# unity班の活動

□ 主にunityというゲーム開発ソフトでゲームを作っています。  
例) 自分が作ったゲームの作品の開発画面



## unity班の活動2

- 基本的にunityかつゲームに関してなら何を作っても構いません。AR、VRといったゲームでもウエルカムです。
- 1か月に一度ゲームについての進捗報告があります。ミニゲームを1か月で作るのもよし、ゲームを1か月の段階でどれだけできたかをそこで発表するのも大丈夫です。

# unityというソフトについて

- unityは基本的にC#というプログラミング言語を用いてゲームを作成します。

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerShooting : MonoBehaviour
{
    public GameObject bulletPrefab; // 弾のプレハブ
    public Transform firePoint; // 発射位置
    public float bulletSpeed = 20f; // 弾の速度

    public void Shooting()
    {
        Shoot();
    }

    void Shoot()
    {
        // 弾を発射位置に生成
        GameObject bullet = Instantiate(bulletPrefab, firePoint.position, firePoint.rotation);
        // 弾の Rigidbody に力を加えて発射
        Rigidbody rb = bullet.GetComponent<Rigidbody>();
        if (rb != null)
        {
            rb.velocity = firePoint.forward * bulletSpeed;
        }

        // 必要であれば一定時間後に弾を削除
        Destroy(bullet, 3f);
    }
}
```



- C#は覚えるのが難しいです。ですから先輩に頼ったり、chatGPTといった生成AIを使ってもOKです。



# 大会について

## □ 神ゲー創造主エボリューション

その名の通り、神ゲーを作る人材を育てるためにできた大会です。  
ファイナリストの作品はNHKで放送されます。



## □ IND-1

大阪・関西万博のEXPOメッセ「WASSE」にて開催される「デジタル学園祭2025」の一環として開催される大会です。

# OB古市先輩について

## □ 古市先輩の功績

2021年

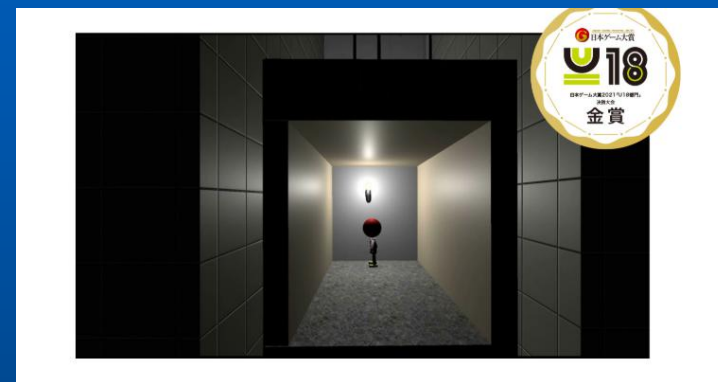


BalloonHead

- ・日本ゲーム大賞U18部門 金賞  
(神ゲー創造主エボリューションの前身)

BalloonHead2

- ・Unityユースクリエイターカップ シルバーアワード

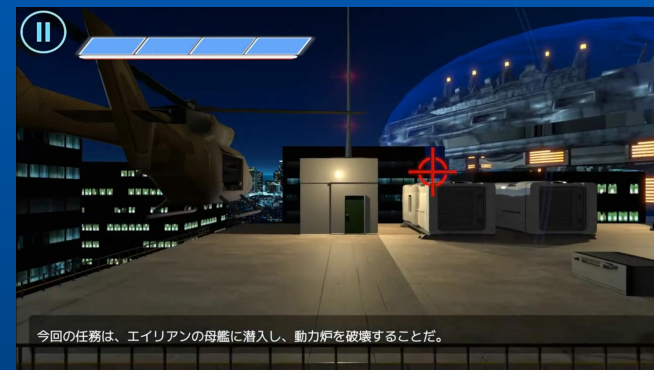


# OB古市先輩について2

2022年

TELEPORTAL

- ・Unityユースクリエイターカップ シルバーアワード
- ・ゲームクリエイター甲子園 U18総合2位
- ・神ゲー創造主エボリューション グランプリ



# ゲーム作りにおいて重要なこと

## □ やる気

やる気がないと...

- ・成すべきことができない
- ・自己評価が下がる
- ・人間関係の悪化

といった問題が生じます。

## □ アイデア

アイデアは独自性や魅力を生み、コンセプトの核になるため、まずゲームを作る際にはアイデアを出してみてください。



これにてunity班の説明を終わります