

LieBarth について

主な活動内容

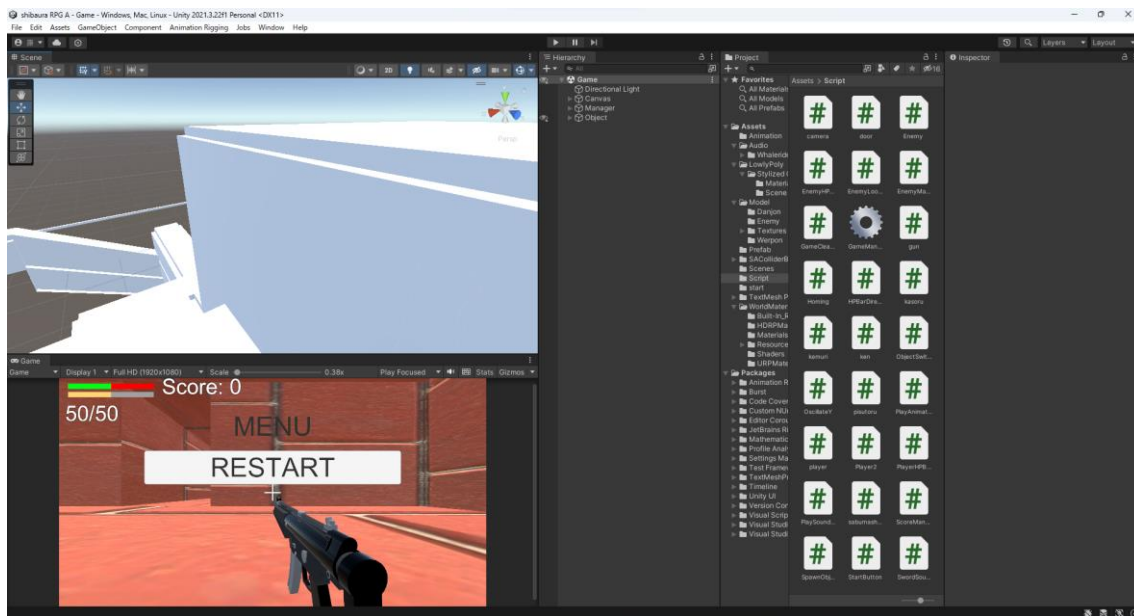
作っているゲーム

主な活動内容は、unity のシューティングゲーム「ONIYON RPG」(仮)を作ることです。

↓実際のゲーム画面(Ver.1.00.1)



↓実際の編集画面(少し前のバージョン)



公開する場

「ゲームクリエイター甲子園」で提出する予定です。ほかの人が満足に遊んでいただけるよう、努力を進めています。

LieBarth の（まだ短い）歴史

中一

電技研の Unity 企画の入った同じクラスの人たちで集まり、unity の基本を学ぶことにしたのが始まりです。このときは ONIYON 以外にも、一人ひとりがいろいろなゲームを作っていました。そして、そのうちみんな同じゲームを作ろうという話になり、そこでできたのが ONIYON です。移動とジャンプから始め、敵や剣の追加などちょっとずつ進めてきました。

中二

中二になるとき、unity 企画の解体が知らされました。そこで、自分たちで新しい企画を作って、引き続き活動することにしました。企画を立ち上げるのは大変でしたが、そのときの努力が実り、今は安心して ONIYON の製作を進めています。

いつもの製作の手順

オブジェクト…blender で作る！

blender という、3D オブジェクトを作れるソフトを使って作っています。

unity のプログラム…チャット GPT に聞く！

わからないことがあったら、とりあえずまずはチャット GPT に相談します。それによりほとんどは解決しますが、もしもそれでもわからなかったら、先輩に相談しています。