

# Unityインターハイ UPLOADER



## 作品提出アップローダの使い方

2018.08.10

Unityインターハイの作品提出に使う  
「アップローダ」の使い方を記載してあります。

ファイルのアップロードだけでなく、  
作品や開発チームの情報も登録しておくことができます。  
必ず事前に登録作業をしておきましょう。

# Unityインターハイ作品提出アップローダとは

Unityインターハイの作品をアップしたり、作品や開発チームの情報を登録するWebページです。

作品タイトルや説明、チーム名など、いつでも更新できるようになっているので、記入できるところは事前に記入しておきましょう！

Unityインターハイ

提出作品情報 \*は必須項目

作品名\*  
英字・数字は半角英数でご記入ください。

作品名ふりがな\*  
ひらがな・カタカナのみでご記入ください。

作品概要テキスト\*  
全角100～400文字程度でご記入ください。

締め切りは **2018/08/31** まで

提出状況を確認

役立ち情報

作品タイトルや内容、  
開発チーム情報は  
いつでも更新できるんだよ！



# 作品提出アップローダへのログイン

ページを開いたらお使いの「Unityアカウント」でログインしてください。



Unityアカウント、おぼえてる？



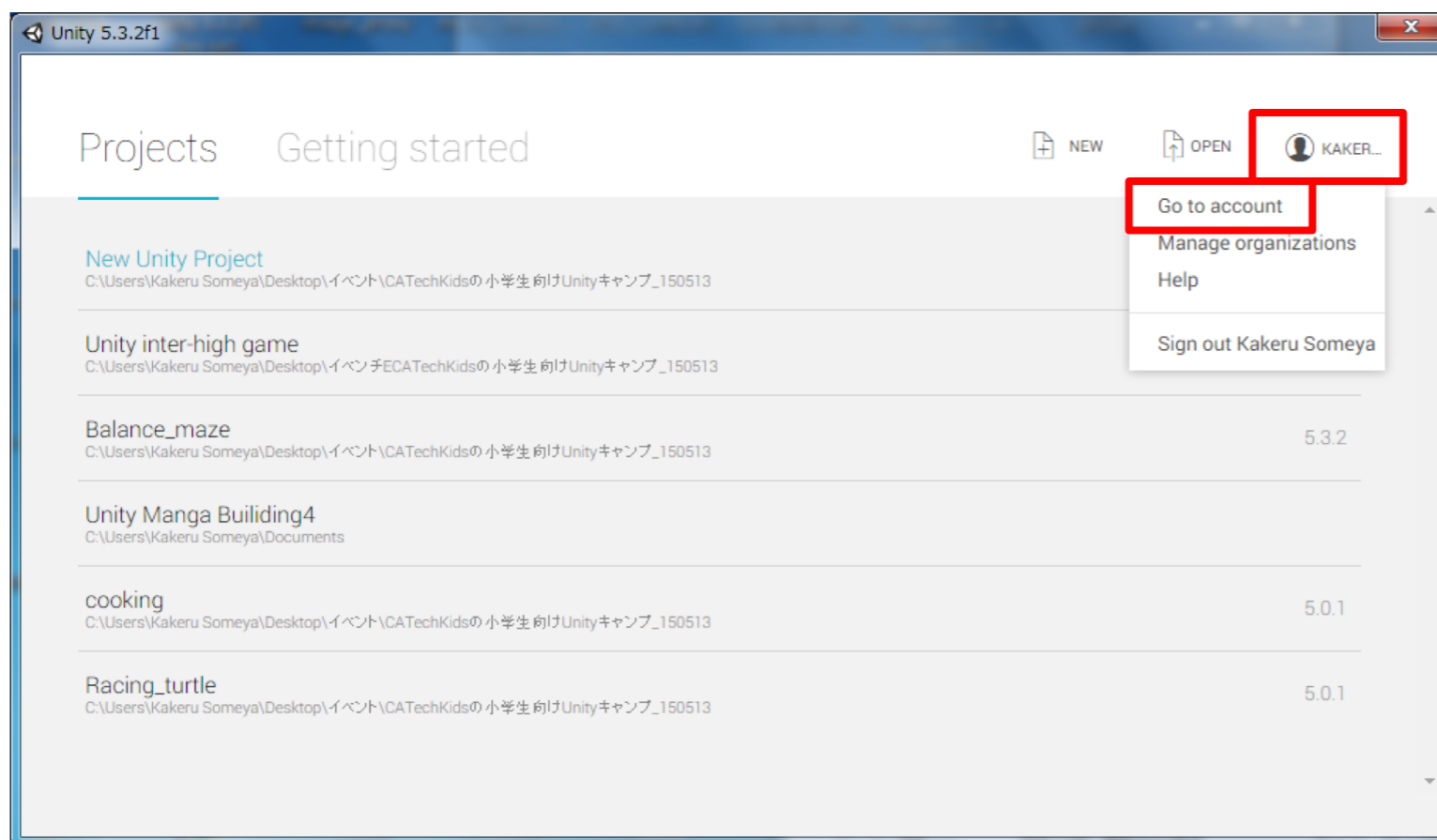
- The email and/or password you entered are incorrect. Please try again.



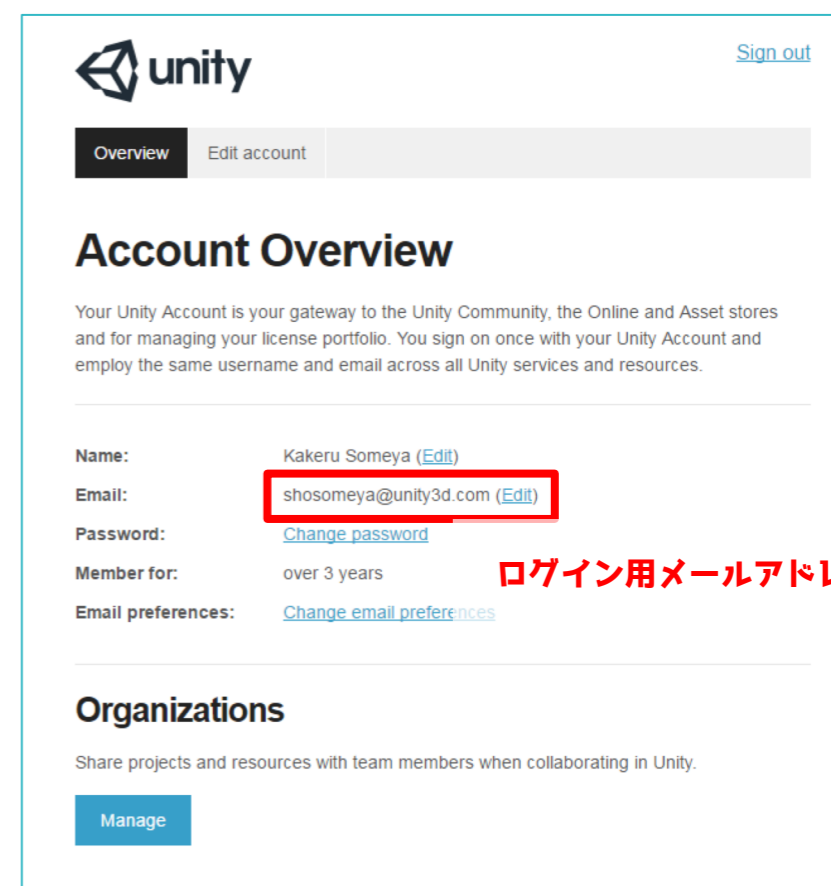
↑上記のエラーが出たらEmailかパスワードが間違っています。Unityアカウントがわからない方は次のページを開いてください。

# 作品提出アップローダへのログイン

UnityアカウントはUnityエディタを使っているなら必ず持っているアカウントです。  
Unityを起動するときに画面右上に表示されています。



自分のアカウントのメールアドレスがわからない場合は、左図の場所にある「Go to account」をクリックしましょう。



ブラウザでアカウントページが開き、アカウント情報が確認できます。



ログイン用メールアドレス

# 作品提出アップロード画面

下の画面が開いたら成功です。

インターハイのために  
作ったよ



作品名以外にも、開発チームの情報や連絡先など事前に記入できるところがあるので決まったところからどんどん記入してください。情報はいつでも更新できます。作品提出締切までに必要な全ての情報を記入し、必要なファイルをアップロードしましょう。



提出必須となるファイルは「Unityインターハイ ビルドエクスポーター」で出力できます。ビルドエクスポーターの使い方は別の資料を参照してください。

# 情報の登録 – 作品概要テキスト

## ■ 作品概要テキスト

作品を説明する……と言ってもなかなか難しいですね。

まずは「○○が○○する○○ゲームです」というように、自分のゲームを一言（一文）で説明してみてください。

続いてゲームの中でプレイヤーがどんな基本操作をするか、ゲーム内でどんな障害やギミック、要素があるか……など、基本要素→敵や障害などの要素→応用や気持ちいい瞬間を順番に書いていきましょう。

加えてゲームの最終目標やゲームクリア、ゲームオーバーの条件などを書きましょう。

### 提出作品情報

作品名

英字・数字は半角英数でご記入ください。

夏祭りだよ全員集合！コーゲンシティ熱血物語

作品名ふりがな

ひらがな・カタカナのみでご記入ください。

なつまつりだよぜんいんしゅうごう！コーゲンシティねっけつものがたり

作品概要テキスト

全角100～400文字程度でご記入ください。

ユニティちゃんが夏のコーゲンシティを舞台に伝説のカレーコロッケを探して黒服軍団と戦う2Dドットアクションゲームです。次々と出現する黒服をパンチやキックで倒し、コインを集めて進んでいきます。ショップや自販機では買い物をする事ができ、体力回復やステータスアップ、装備の強化を行うことができます。各ステージは夏をテーマにしており、海や港町、花火大会などステージにちなんだギミックやボスが用意されています。黒服のボスを倒して伝説のカレーコロッケを見つけ出そう！

チーム外の人にも意見を聞いてみよう



# 情報の登録 – 作品の動画URL

## ■ 作品の動画URL

動画は必ずしも必須ではありませんが、あれば審査員は必ず見ます。

重要なのはゲームの面白さのポイントなど、開発者が「こうやって遊んでほしい」「こういうところにこだわって作った」という意図やうまいプレイ方法の見本が解説されているといいでしょう。

作品だけでは「正しい遊び方」や「面白いと思ってもらいたいポイント」が伝わりきれない場合があるからです。

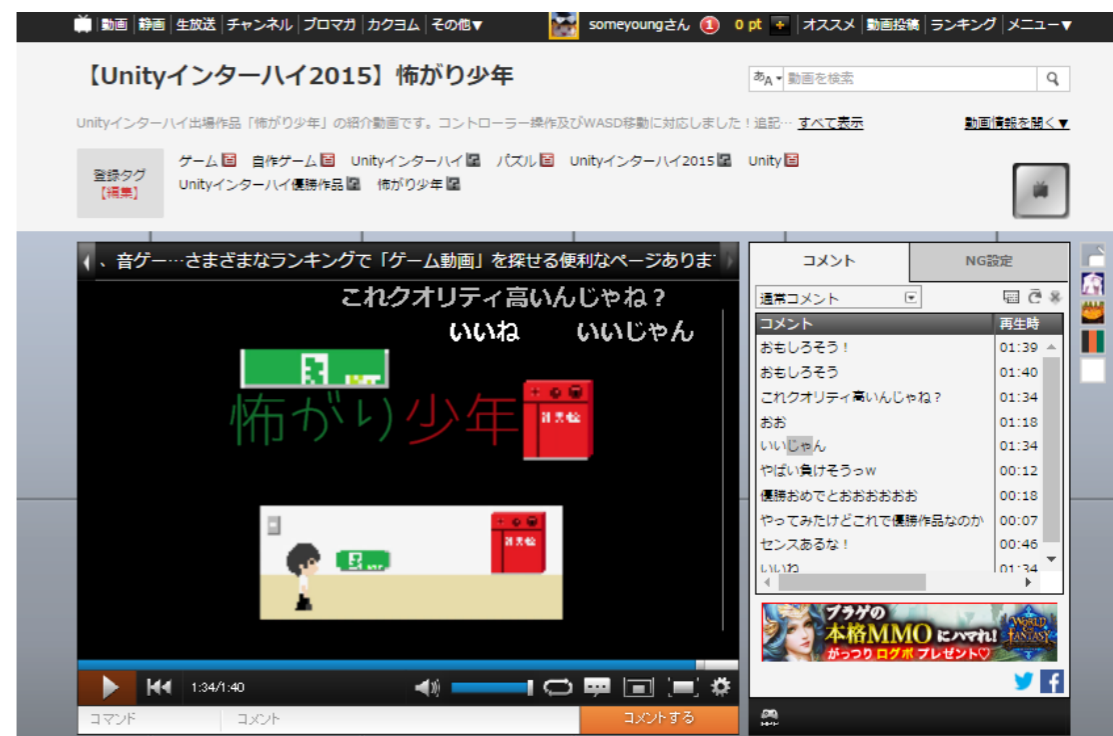


ゲームの面白さを  
「正しく」伝えよう！

作品の動画URL

作品のプレイ動画やPR動画を視聴できるURL (Youtube、ニコニコ動画等)があればご記入ください。

<http://www.nicovideo.jp/watch/xxxxxxx>



# 情報の登録 – 作品開発に使用したデータ

- 作品開発に使用したアセットストアのアセット／第三者作成の各種データアセットのURLや、フリー素材のダウンロード元などを記入しましょう。

作品の応募ルールにもあるとおり、開発チームメンバー以外の友達に作ってもらったりするのは禁止です。

特になければ無記入で構いません。



無料のアセットも  
たくさんあるよ!



作品開発に使用したアセットストアのアセット

使用した全てのアセットのアセットストア内URLを箇条書きでご記入ください。(https://www.assetstore.unity3d.com/ 内のURL)

<https://www.assetstore.unity3d.com/jp#!/content/xxxxx>  
<https://www.assetstore.unity3d.com/jp#!/content/yyyyy>  
<https://www.assetstore.unity3d.com/jp#!/content/zzzzz>

作品の開発に使用した第三者作成のデザインデータ

有料／無料を問わず、提供元のURLまたは提供者名をご記入ください。

イラストや  
<http://www.irasutoya.com/>



# 情報の登録 – 各種ファイルのアップロード

## ■ 作品概要PDF

「作品概要テンプレート (Powerpoint、Keynote)」に記入し、PDF化してアップしましょう。

■ プロジェクトファイル、各種プラットフォームの実行ファイル  
別途ご案内している「Unityインターハイビルドエクスポート」を使えば必要なファイルは全て生成できます。

Android版など、他にアップできるものがあれば同じように提出しましょう。



アップしたファイルはいつでも再アップロードすることで更新できます。締切ギリギリになる前に、安定して動作するバージョンを先にアップしておくのが開発作業の基本のひとつです。

締切日にかぎって  
ネットが不調になったり  
ビルドが失敗したりするよ！



作品概要資料PDF  
運営事務局から提供された作品概要資料テンプレートを元に「PDF形式」にしてアップロードしてください。  
 選択されていません

Unityプロジェクトファイル一式  
Unityインターハイエクスポートで出力したproject.zipをアップロードしてください。  
 選択されていません

Windows版実行ファイル一式  
Unityインターハイエクスポートで出力したwindows.zipをアップロードしてください。  
 選択されていません

Mac版実行ファイル一式  
Unityインターハイエクスポートで出力したmac.app.zipをアップロードしてください。  
 選択されていません

WebGL版実行ファイル一式  
Unityインターハイエクスポートで出力したwebgl.zipをアップロードしてください。  
 選択されていません

Androidファイル (apkファイル)  
Android用のAPKファイルがある場合はapkファイルをアップロードしてください。  
 選択されていません

その他のファイル  
その他、提出すべきファイルがある場合はzipファイルにまとめてアップロードしてください。  
 選択されていません

プレゼン発表会用のプレゼンテーション資料 (PDF)  
プレゼン発表会出場が決まった場合はこちらにプレゼン資料をアップロードしてください。  
 選択されていません

# 情報の登録 – 記入必須な項目

各項目に記入したら更新ボタンを押して情報を登録しておきましょう。

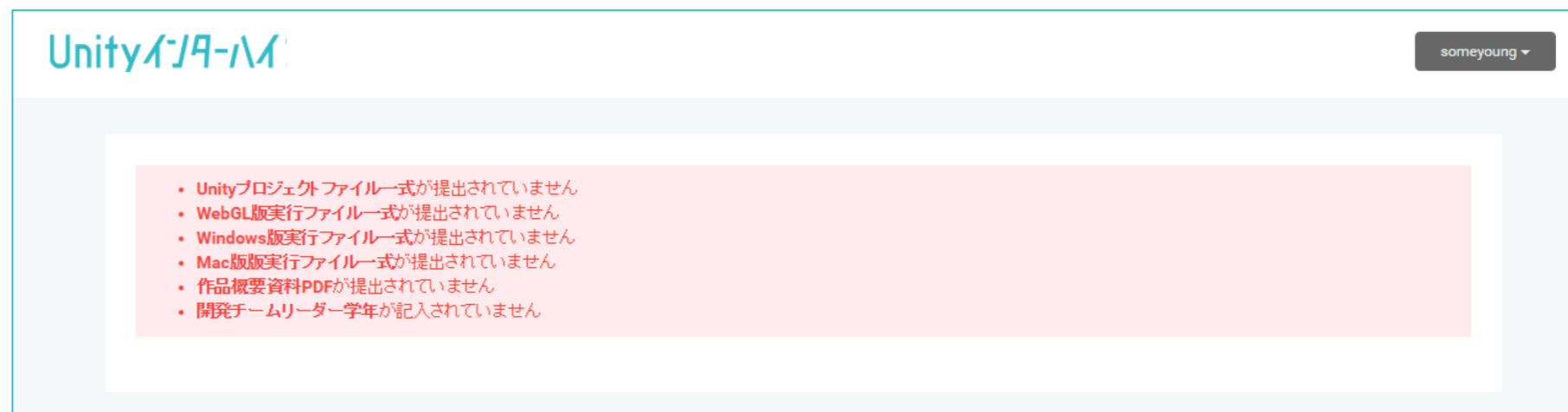
(繰り返しになりますが登録した情報はいつでも更新できます)



The screenshot shows a registration form with three input fields: '町名・番地' (Municipality/Address) containing '赤坂1-12-32', '建物名・部屋番号' (Building/Room Number) containing 'アーク森ビルE12階 79号室', and '電話番号' (Phone Number) containing '080-1111-2222'. A blue speech bubble labeled '更新ボタン' (Update Button) points to a button labeled 'チーム情報を更新する' (Update team information). A red-bordered notification box at the top right displays the message '更新されました' (Updated successfully).

更新ボタンを押して、まだ記入・提出が必要な項目が残っているとアップローダの最上部にメッセージが表示されます。

提出締切までに記入・提出を完了しましょう。



The screenshot shows the Unity upload interface. At the top left is the 'Unityイノバ' logo, and at the top right is a user profile 'someyoung'. A pink notification box contains the following list of missing items:

- Unityプロジェクトファイル一式が提出されていません
- WebGL版実行ファイル一式が提出されていません
- Windows版実行ファイル一式が提出されていません
- Mac版実行ファイル一式が提出されていません
- 作品概要資料PDFが提出されていません
- 開発チームリーダー学年が記入されていません

# 作品提出締切後のアップロード

ファイルに不備があったり、プレゼン発表会への出場が決まった場合には9月1日以降にファイルを再アップロードする可能性があります。

その場合もアップローダからファイルをアップロードするようにしてください。

プレゼン発表会出場を  
めざせ～！



# どうしてもアップローダが動かない！

更新やアップロードがうまくいかなかったり、  
記入の仕方がよくわからない場合は運営事務局までお問い合わせください。

また、締切間際の深夜帯などにどうしてもアップローダが動作しない場合に限り、  
情報や圧縮したzipファイルをメールにてお送りください。

## 連絡先

Unityインターハイ運営事務局  
[inter-high@unity3d.co.jp](mailto:inter-high@unity3d.co.jp)