

第4回
ゲームエフェクトコンテスト
2014-2015



まもなく始まります！

第4回 2014-2015 ゲームエンジン コンテスト

MATCHLOCK

3D VFX Tool & Middleware
BISHAMON
Personal



Love for each frame!

主催：マッチロック株式会社
共催：株式会社アグニ・フレア





コンテスト概要



- **募集期間：2014.12.13 ～ 2015.2.14
の24:00まで**
- **結果発表：2015.3.14**
- **募集資格：**
「一般」 どなたでも参加可能
「学生」 学生であること
- **応募方法：**
ストレージサービスを使った
アップロードをメールで通知



2014.12.13

応募開始



2015.2.14

応募終了



2015.3.14

結果発表会



入賞賞金

最優秀賞(一般)

【賞金10万円】

コンテスト参加作品の中から1作品

最優秀賞(学生)

【賞金3万円】

コンテスト参加作品の中から1作品

優秀賞(一般)

【賞金5万円】

コンテスト参加作品の中から3作品

優秀賞(学生)

【賞金1万円】

コンテスト参加作品の中から3作品

技術賞/発想賞/美術賞(一般)

【賞金1万円】

テクニカル部門 フレアちゃん部門 「愛の○○」部門
の中から1作品ずつ3作品

技術賞/発想賞/美術賞(学生)

【賞金5千円】

テクニカル部門 フレアちゃん部門 「愛の○○」部門
の中から1作品ずつ3作品

入賞(一般)

【賞金2万円】

コンテスト参加作品の中から3作品

入賞(学生)

【賞金5千円】

コンテスト参加作品の中から3作品



■ 一般

- 最優秀賞 10万円
- 優秀賞 5万円 x 3
- 入賞 1万円 x 3
- 技術、発想、美術賞 各1万円

■ 学生

- 最優秀賞 3万円
- 優秀賞 1万円 x 3
- 入賞 5千円 x 3
- 技術、発想、美術賞 各5千円



■入賞者全員

- ・フレアちゃんのラバーストラップを
プレゼント！！！！

■参加者全員

- ・フレアちゃんのシールを
プレゼント！！！！

第4回 2014-2015
ゲームエッセイ
コンテスト





ニコ生放送予定

日時	ニコ生
2014.12.13	開会式
2015.1.17	中間発表会その1
2015.2.14	締切直前！駆け込み生放送
2015.3.14	結果発表会

第4回 2014-2015
ゲームエキスポ
コンテスト

Love for each frame!

テーマ

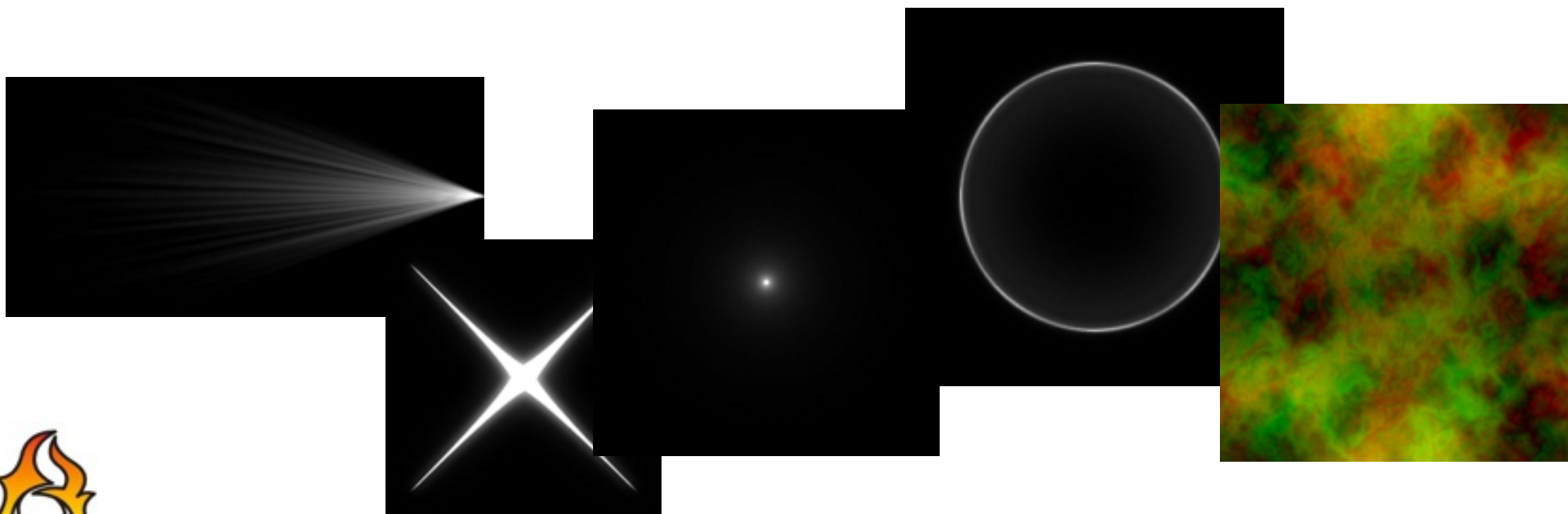
「愛の○○」部門

テクニカル部門

フレアちゃん演出部門



BISHAMONの技術を競う部門です。テクスチャは指定されたテクスチャのみ利用可能です。モデル（モデルエミッタ、生成形状用）は制限がありませんが、テクスチャは飽くまでも指定テクスチャのみとなります。





タイトルに「愛の〇〇」または「〇〇の愛」という名前をつけ、「愛」をテーマにしたエフェクトを制作する部門です。

例としては、

- ・愛のビーム（ビーム攻撃のエフェクト）
- ・愛のバリアー（バリアーのエフェクト）
- ・愛のハリケーン（タツマキのエフェクト）

など、「愛」をテーマにした想像力溢れる作品をお待ちしております。

注意）卑猥な表現やそれを連想するような表現は禁止事項となります。



フレアちゃんのモーションデータに自由にエフェクトをつけ、演出する部門です。フレアちゃんを惹き立てる素晴らしい作品をお待ちしております。

本コンテスト用として特別BISHAMONツールを用意しました。このツールでは、「フレアちゃん」のデータをツール上で表示し、ボーンにエフェクトをアタッチすることができます。

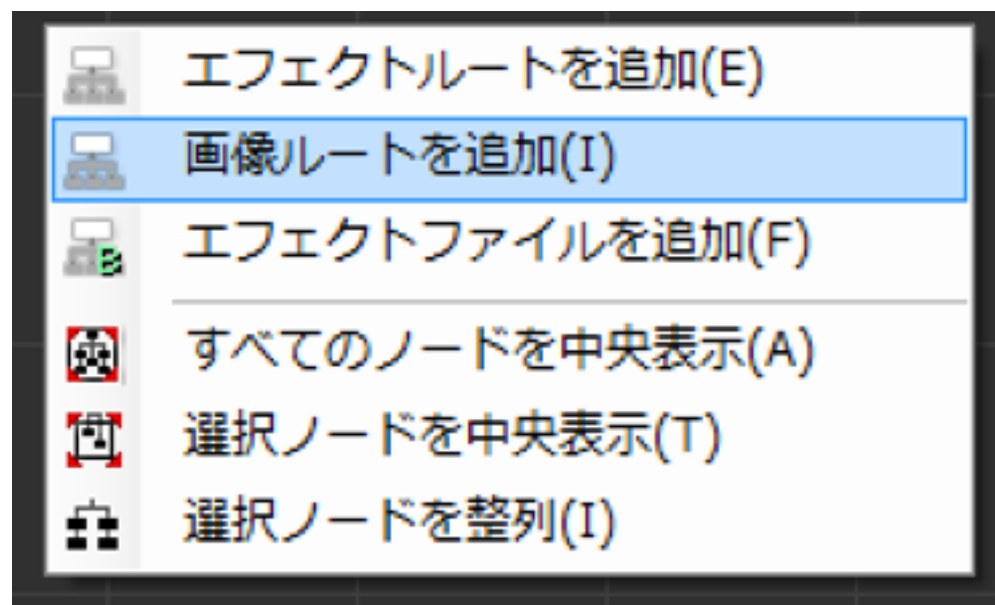


第4回 2014-2015
ゲームエキスポ
コンテスト

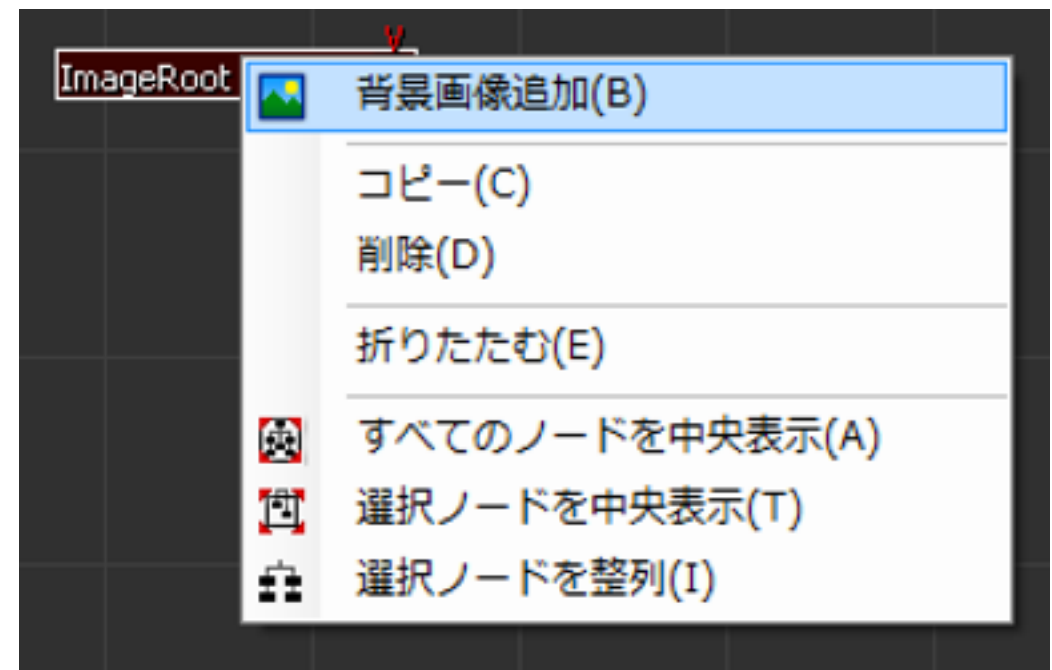
フレアちゃん演出部門



フレアちゃん設定方法

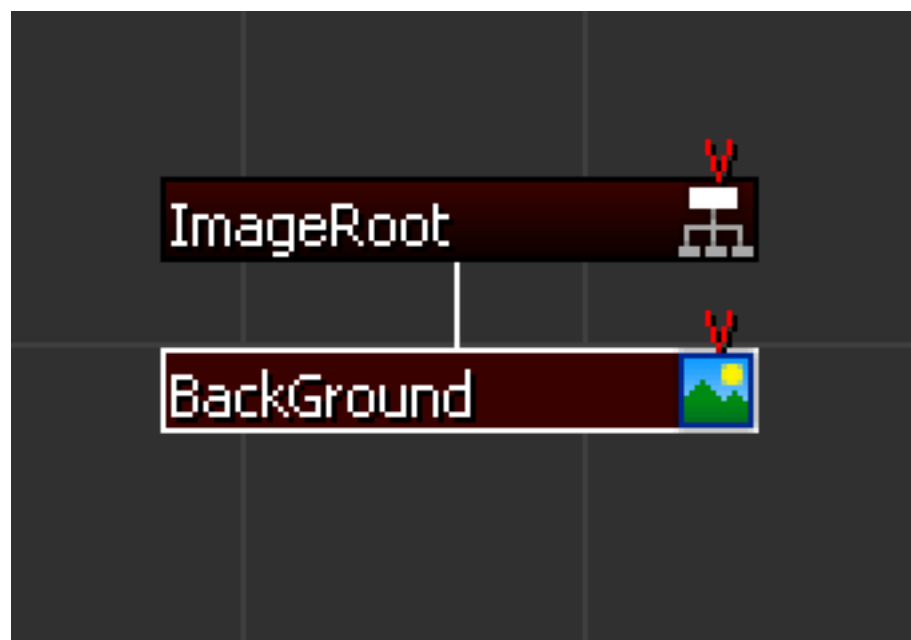


スキマティックビューで右クリック
→ 「画像ルート」を選択

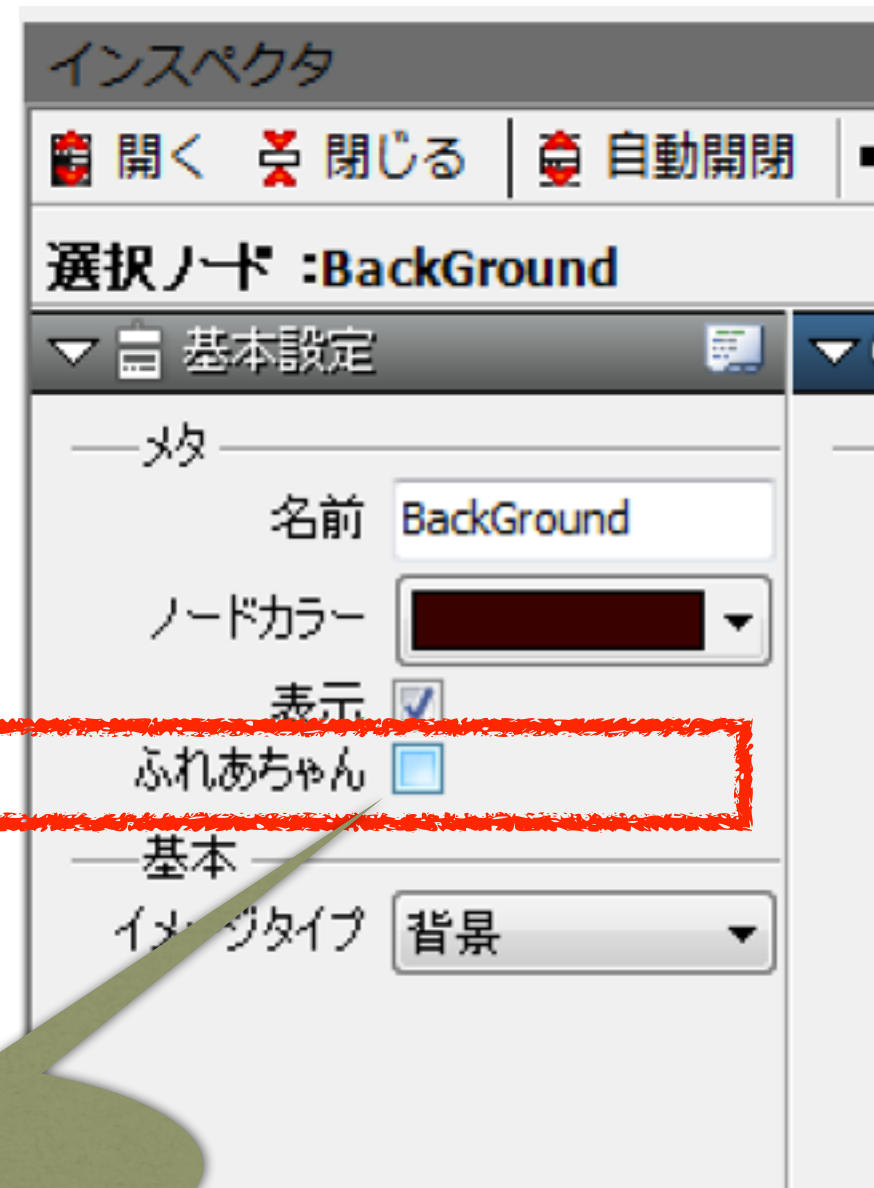


「画像ルート」の上で右クリック
→ 「背景画像追加」を選択

フレアちゃん設定方法



「背景画像追加」を選択





フレアちゃん設定方法

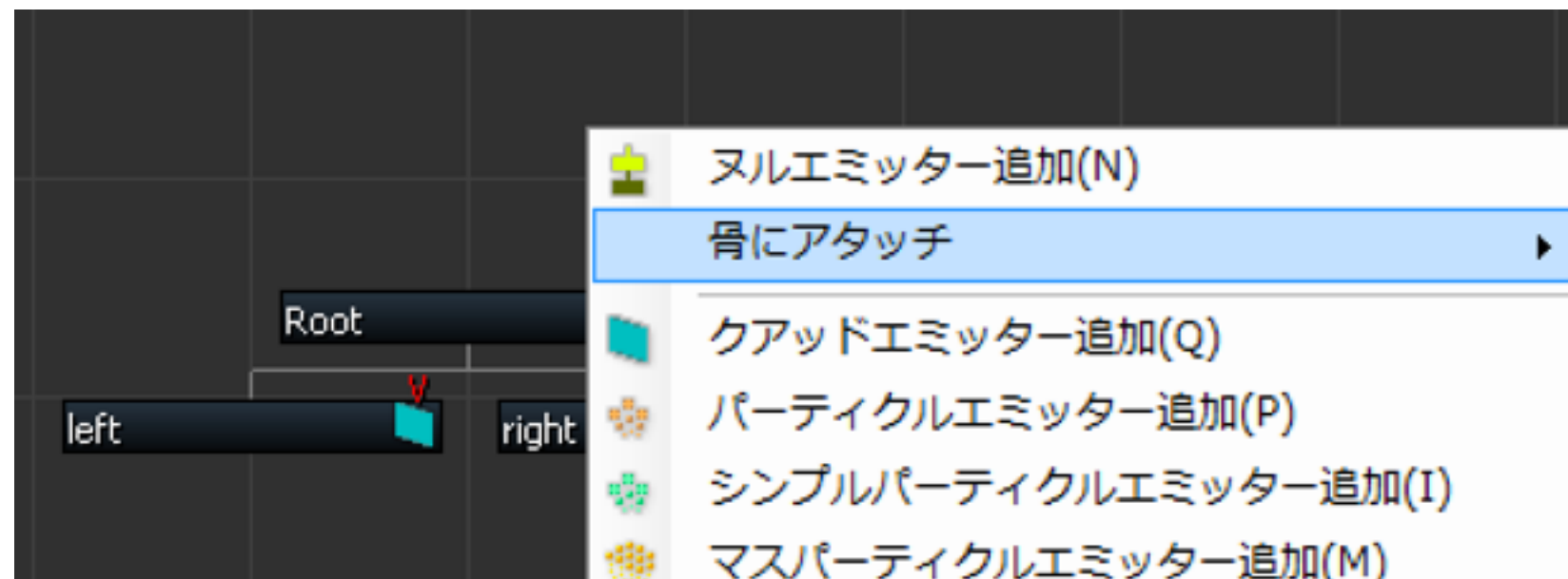


じゃ————ん





フレアちゃん設定方法



**「エフェクトルート（ルートノード）」から
「骨にアタッチ」より各ノードへアタッチが
可能です。**



特別版のBISHAMONツール

この度、BISHAMONの特別版として、本コンテストおよび、グローバルゲームジャム2015用に用意しました。

このツールで作ったデータは、今後発売予定の

BISHAMON Personal v1.8

にて、**引き続き**利用することができます。

しかし、旧BISHAMONツールでは利用することができません。

本コンテスト終了後**2月いっぱい**で利用できなくなってしまうので、ご了承ください。





応募制限について

1 人、各部門に **1** 作品まで！！

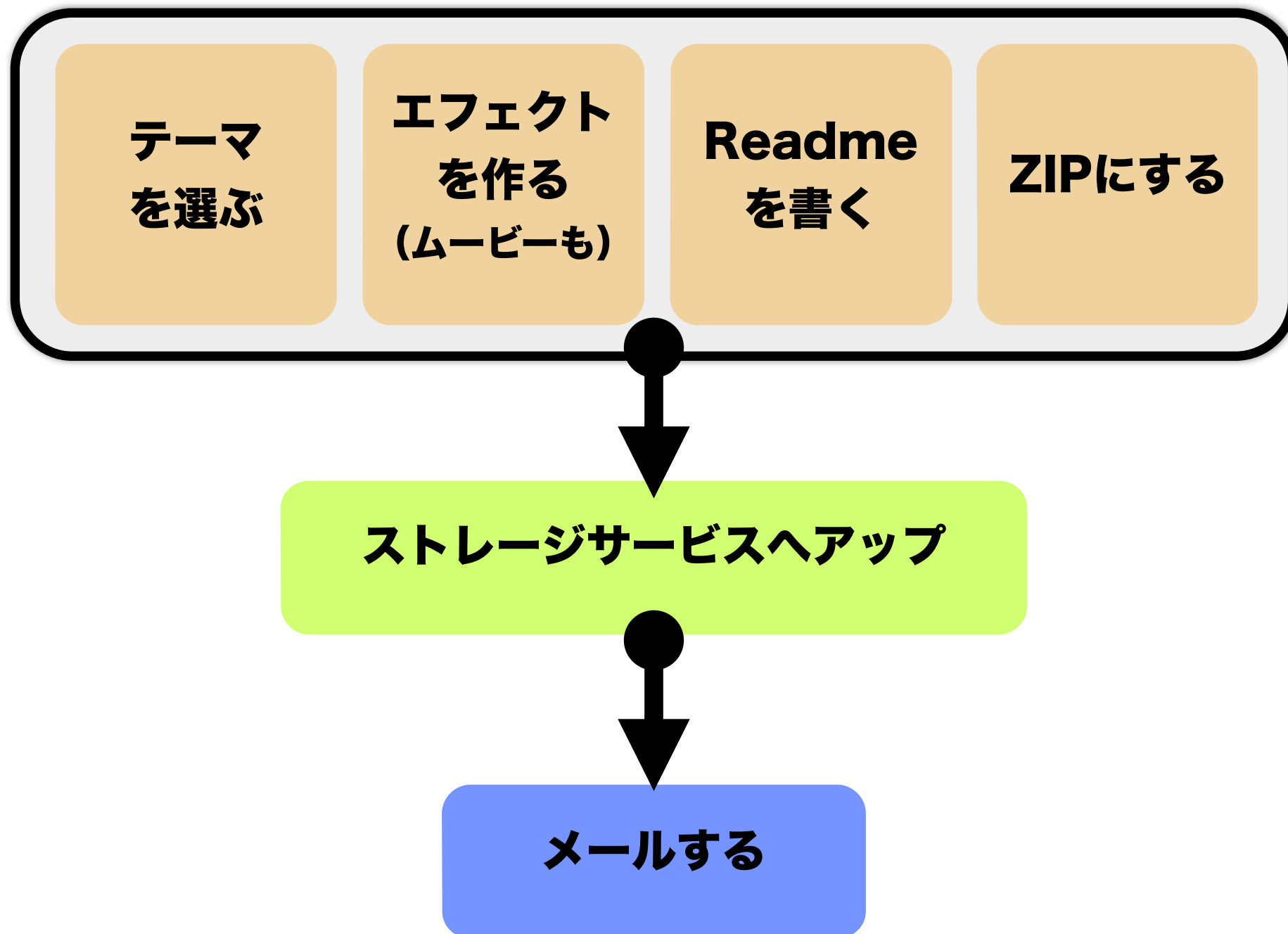
合計 **3** 作品まで応募可能！！



投稿方法



投稿方法



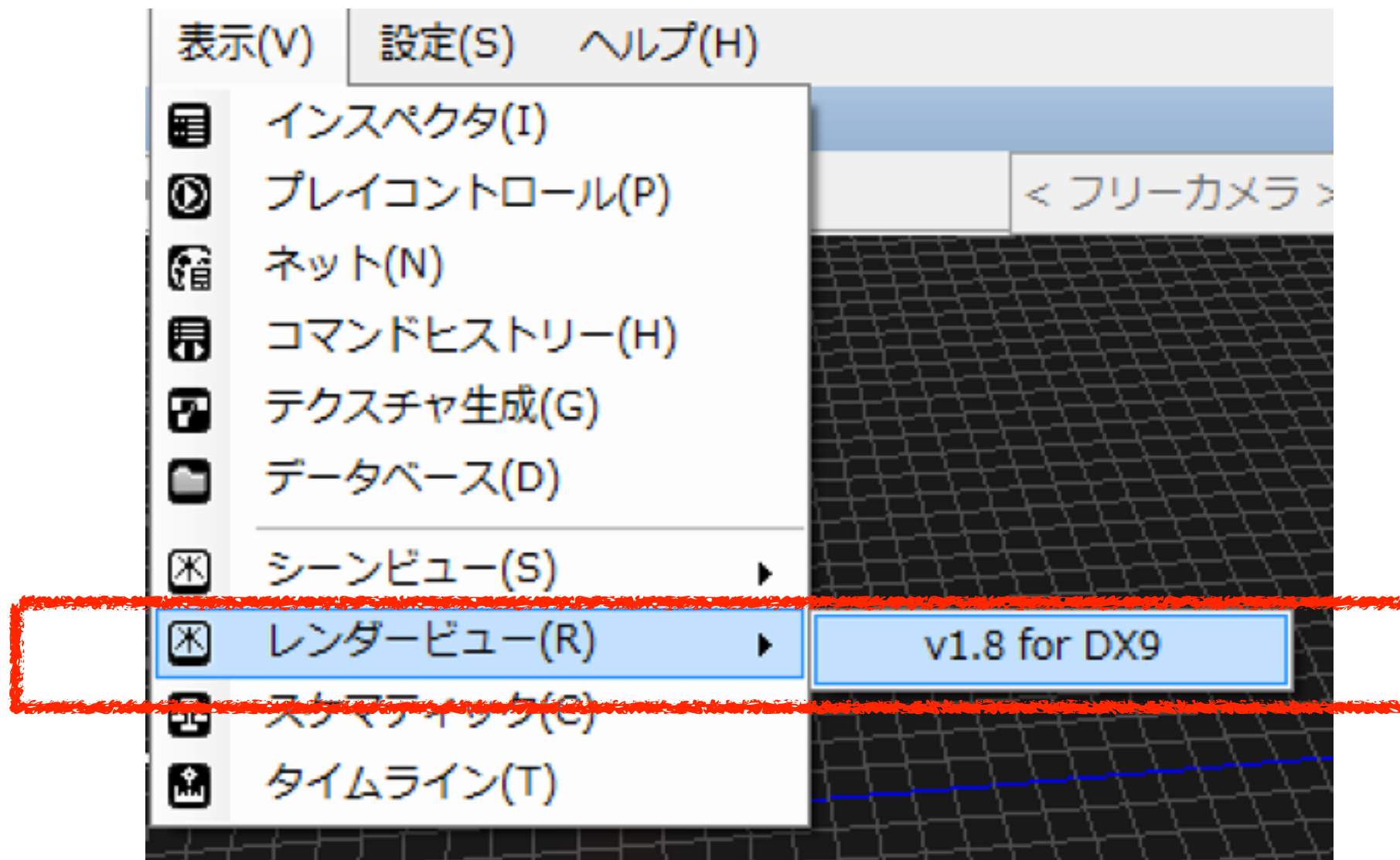


投稿方法

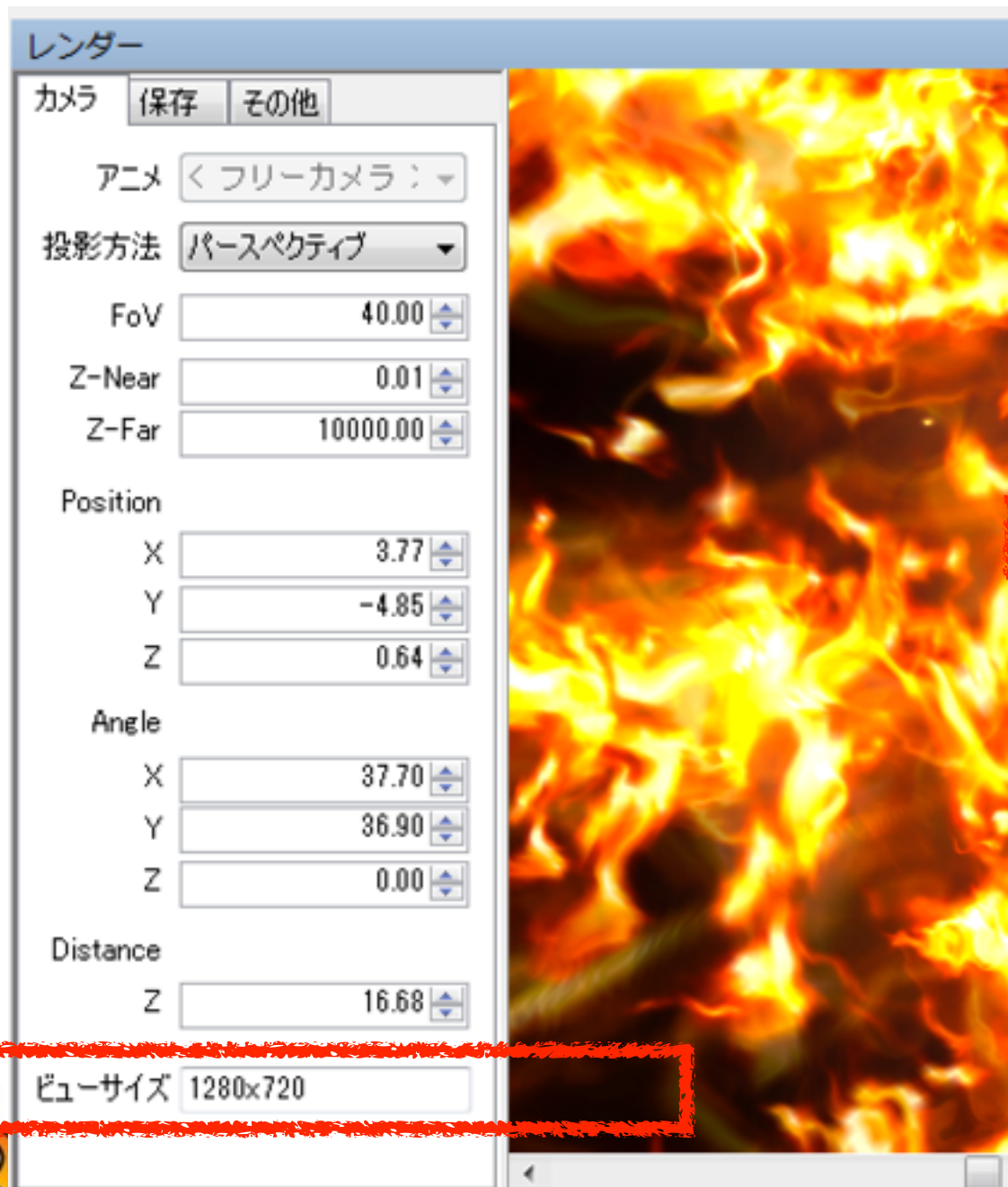
- 1. 応募したいテーマを選択します。**
- 2. BISHAMON Personal でエフェクトを制作**
- 3. エフェクトのムービーを作成します。**
(ムービー：1280x720、60FPS)



エフェクトのムービーを作成



エフェクトのムービーを作成





投稿方法

4. 制作したエフェクトのデータをエクスポートします。
メニューから「ファイル」→「エクスポート」
(またデータベースフォルダを丸ごとでもOK!)
5. エクスポートしたフォルダに、ムービーファイルを入れます。(自分で用意する場合)
足りないファイルチェックします。



6. readme.txt を制作します

- 名前、住所
- ペンネーム
- メールアドレス
- 「学生」または「一般」
- 所属（公開できる方のみ）
- 選択したテーマ
- 制作したエフェクトのタイトル
- コメント（自由） を書き込み、エクスポートしたフォルダへコピーします。



投稿方法

7. エクスポートしたフォルダをZIPに圧縮します。

○ZIPのファイル名は、

「○○部門：学生（一般）：タイトル.zip」

に変更します。

（例： 「テクニカル部門：学生：キラメキエフェクト.zip」 ）



8. ストレージサービスにZIPファイルをアップロードします。

- FireStorage

- File-Post

- 宅ふぁいる便

- Dropbox

- など、アカウントをお持ちのサービスをご利用ください。



投稿方法

9. ダウンロードできるURLを応募先にメールします。

「学生」の応募用

- 件 名 : 【EffectContest2014 : 学生】 【テーマ】 【タイトル】
- 送り先 : bm_personal@matchlock.co.jp

「一般」の応募用

- 件 名 : 【EffectContest2014 : 一般】 【テーマ】 【タイトル】
- 送り先 : bm_personal@matchlock.co.jp





下澤さんからの アドバイス

「構成」 を考えた作りをすると良いです。

構成は「始まり→盛り上がり→終わり」といった一連の流れをしっかりと作ることによってより良い作品となります。



■禁止事項

下記の条件に該当するものは、本コンテストに応募することはできません。

- 既に他のコンテストや、市販のタイトルや作品等で発表、発売または出展しているもの
- 個人および団体の著作権、特許権を侵害、またはその恐れがあるもの
- 直接、間接に関わらず、特定の個人また団体を誹謗中傷するような内容のもの
- 個人のプライバシーに関わる情報を含むもの
- 営利目的の広告や誘導を行うようなもの、またはそれが疑われるようなもの
- 宗教および特定の団体へ勧誘目的のもの、またはそれが疑われるようなもの
- 卑猥な表現（文字、記号、動き、映像を含む）のもの、またはそれが疑われるようなもの



■禁止事項

- 犯罪の予告や加担、それを誘発するような表現のもの
- 条例、法令に違反しているもの
- その他、公序良俗に反すると判断されたもの

仮に当てはまると判断した場合は、警告を行った上でコンテストの応募リストから除外させていただきます。



**ルールを守って！
楽しく応募しましょうね！**



第4回 2014-2015
ゲームエコエクト
コンテスト

メッセージを頂きました！！



株式会社
スクウェア・エニックス

土田 善紀様





株式会社
スクウェア・エニックス

土田 善紀様

BISHAMONはプロの開発経験から生まれたエフェクトツールです。そして、プロの開発現場で実際に使われているツールです。

**あのゲームのエフェクトはどう作るのかな？？
自分にも同じクオリティのものが作れるのかな？？**

**はい大丈夫です、作れます。
道具は全て揃っています！
後は貴方の**センス**と**閃き**次第なのです！**



第4回 2014-2015
ゲームエフェクト
コンテスト



株式会社
スクウェア・エニックス

土田 善紀様

デザイナーは今ある機能だけで、皆の度胆を抜くエフェクトを作る。プログラマは基本機能に足りない部分は自分で補う。

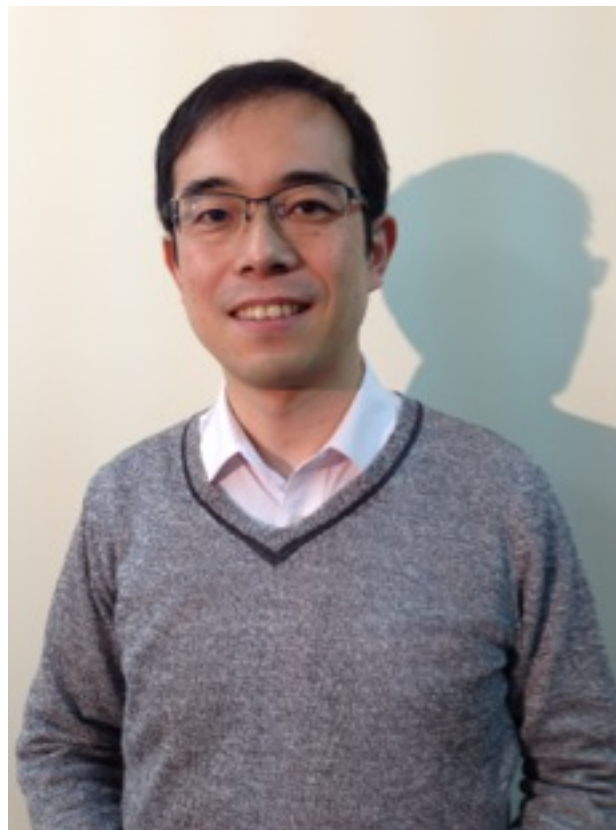
これからもBISHAMONを使ってそういった事に
どんどんチャレンジして行って欲しいと思います。

そしてゲームエフェクトコンテストという珍しいチャン
ス、思う存分腕をふるってください、

「えっ、何これ、**どうやって実現しているの!?**」
と驚く作品が登場する事を楽しみにしています。

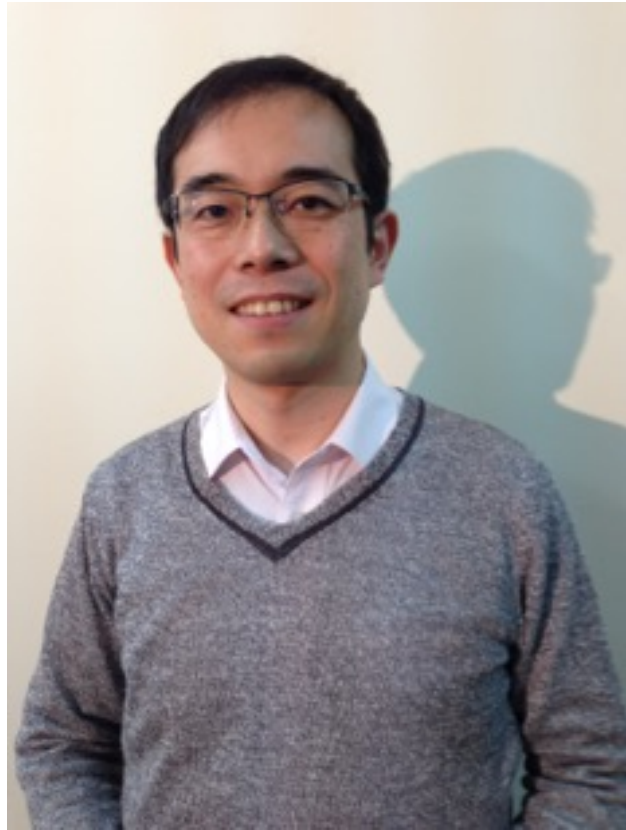
土田 善紀





株式会社マッチロック
部長／エバンジェリスト
後藤 誠





株式会社マッチロック
部長／エバンジェリスト
後藤 誠

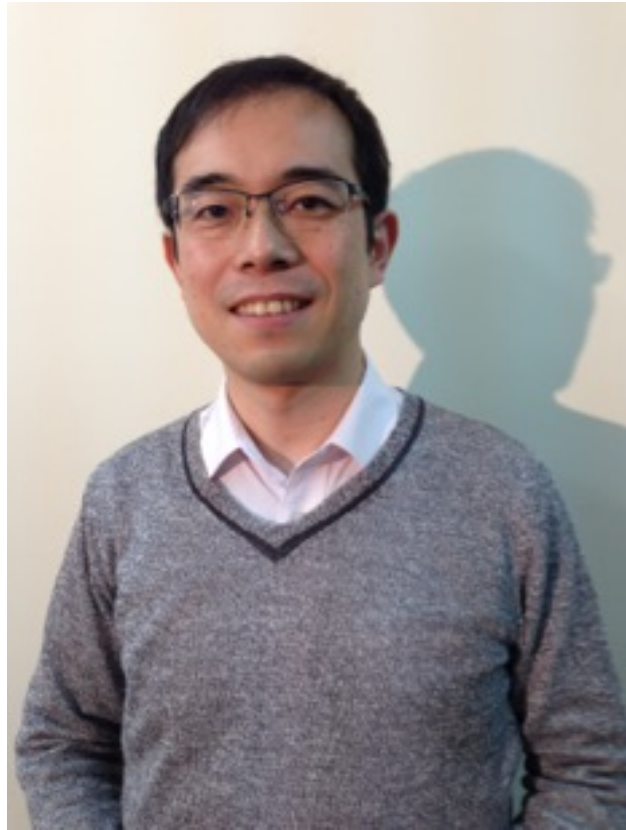
2年前の2012年、3年ぶりとなる

第2回ゲームエフェクトコンテスト
を復活開催させて頂きました。

日本のゲームのエフェクトは、よく日本的と言われます。私はそれはより**想像的**で、**クリエイティブ**で、**革新的**なエフェクトが多いからだと思っています。

最高のゲームを作るには、製作者**一人一人がクリエイター**となり、全員のクリエイティブが1本のゲームに最高のバランスで織り込まれたとき、誰もが認める最高のゲームとなって世に生まれるのだと思っています。





株式会社マッチロック
部長／エバンジェリスト
後藤 誠

世界中を感動させ、生涯語り継ぐようなゲームをもっ
と**もっと日本から生まれる環境**を作りたい！

そのためにも、第1歩として「エフェクトコンテスト」
の開催を決意しました。

野球で言えば、「甲子園」的なものがあると、1つの
目標となり、素晴らしい人材育成の1つになり得ると
思います。

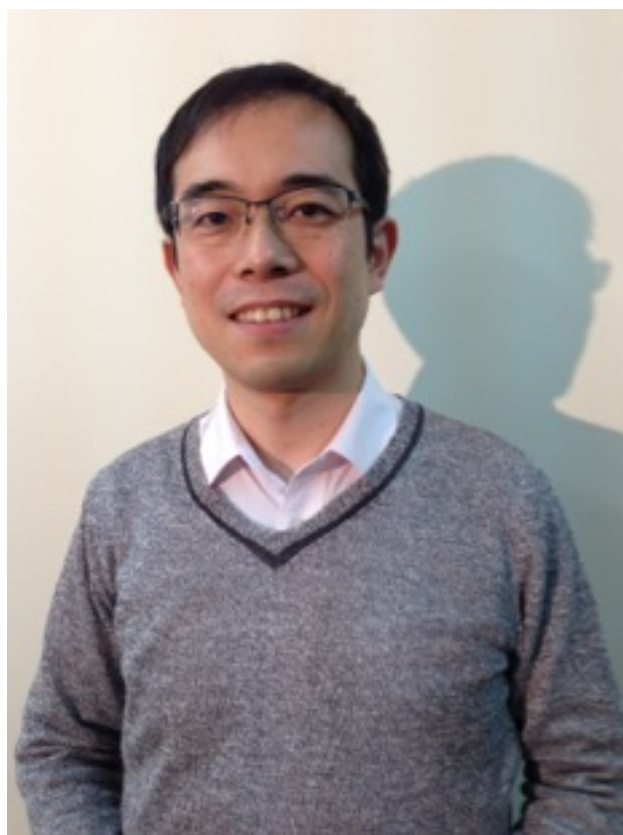
皆様の更なる創作活動をこれからも応援しています。

魂の通った最高の作品をお待ちしております。





メッセージ 有難うございました！



株式会社マッチロック
部長／エバンジェリスト
後藤 誠



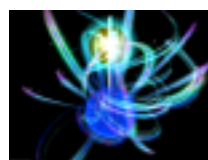
株式会社
スクウェア・エニックス
土田 善紀様



第4回 2014-2015 ゲームエコエクト コンテスト

皆様からのご応募を
お待ちしております！

皆様からのご意見・感想をお待ちしております。



@bm_package
@SquashSesame



お問い合わせ

各種お問い合わせは、下記アドレス宛にメールでお問い合わせください。

件 名：【ゲームエフェクトコンテスト係：問い合わせ】

メール：bm_personal@matchlock.co.jp

担当者：マッチロック株式会社 後藤まで

公式サイト：

<http://www.matchlock.co.jp/wiki/index.php?GameEffectContest2014>

Facebook：

<https://www.facebook.com/GameEffectContest>

