

プレイ映像について

アマチュア部門の一次審査は、動画審査となっています。せっかく良いゲームを作っても、**動画が良くないために落ちてしまう**場合があります、もったいないです。

以下に、プレイ映像作成のガイドラインをまとめておきますので、参考にしてください。

●応募要項

まずは、応募要項を確認してみましょう。

【応募作品のプレイ映像データ】

※応募作品の特徴がわかる**90秒**程度の映像を収録したもの。

±10秒くらいなら、
特に影響ありません

※プレイ映像は**Windows Media Player**で再生できるもの。

※厳選な審査とするため、プレイ映像やゲームデータ（ゲーム画面）には
学校名や個人名は入れないでください。

説明用のテロップはもちろん、
ゲーム中にうっかり、**学校ロゴや
スタッフロールを実装しないよう**
気を付けましょう。

※1次審査は応募作品のプレイ映像の視聴だけで行われます。

その点にご留意いただき、作品の内容が伝わる映像のご提出をお願いいたします。

プレイ映像について

●プレイ映像作成の注意事項

動画はプレイ映像だけよりも、見て欲しい点、凝らした工夫、こだわりポイントなど、**テーマに直結する部分のアピールが盛り込まれている方が良い**でしょう。

ただしゲームの印象が変わりすぎるような、過度な編集・加工をしないように気を付けてください。

プレイ映像は、あくまで試遊の手間を省くためのものです。実際にプレイした感覚を、正しく伝えるよう意識してください。

この資料では、次の3つのポイントについて説明します。

○全体の構成

○わかりやすくする工夫

○音の扱いもしっかりと

もちろん、ゲームが出来ていないとプレイ映像は作れません。

ですが、間際になって困らないように、1か月前から**仮のバージョンを一度作っておく**ことをお勧めします。後で完成素材に差し替えるだけ、という状態にしておくのが理想的です。

以上をふまえて、**実際にゲームをプレイしたい、と思わせる映像**を作りましょう！

事前にプレイ映像の作成担当を決め、スケジュールにも入れておきましょう。

プレイ映像について

●全体の構成

タイトルは、覚えやすく
ゲームイメージに近いものに。

タイトル

どんなゲームか端的に説明

ゲーム概要

特徴となる遊びを説明。
テーマの使い方。

ゲームの特徴

スーパープレイや
豊富なステージなど

その他のアピール

最後にもう一度
タイトルを印象付ける

タイトル

※あくまでもオーソドックスな構成の例です。
インパクトを出すために、構成を変えるのは
もちろんOK。ただし、作品の良さをきちんと
伝えることが大切です。



「OVER OIL CRAB MEAT」

<https://www.youtube.com/watch?v=NdZChZWxY8A>

オーソドックスな構成のプレイ映像。

凝ったオープニングが作られているのですが、
ゲーム性と関係がないので、映像の最後にまわし
てあるのがうまい工夫です。



「スクラップファクトリー」

<https://www.youtube.com/watch?v=TWITSRE5RgY>

構成の面で、注目してほしいのが**アバンタイトル**。
タイトルより先に、説明抜きでゲームを見せ、
興味を引くことが出来ています。

プレイ映像について

●わかりやすくする工夫

○見せたい部分を強調する



「ペッタンプ」

<https://www.youtube.com/watch?v=XpamuJL6jnA>

説明したい箇所が小さいときは、このように**部分拡大**を利用します。ただし、やり過ぎると**実際のゲーム画面とかけ離れてしまう**ので気を付けてください。



「スクラップファクトリー」

<https://www.youtube.com/watch?v=TWITSRE5RgY>

画面全体が暗くなり、**見せたい部分だけが明滅**します。動きがあるので注目しやすく、矢印などと違って邪魔にならないというまい方法です。

○プレイ状況を見せる



「うごかंदう」

<https://www.youtube.com/watch?v=NsnInuBttjE>

スマホをぐるぐる回して遊ぶゲームなので、こんなプレイ映像になりました。

操作の感触を伝えるため、プレイしている手元を見せるとするのは、良い方法です。参考に見てください。

プレイ映像について

●わかりやすくする工夫

○テロップの活用

せっかく説明のテロップを加えているのに、読みにくいものがけっこうあります。
表示時間を充分とり、きちんと読める字幕を。

見やすいテロップの原則

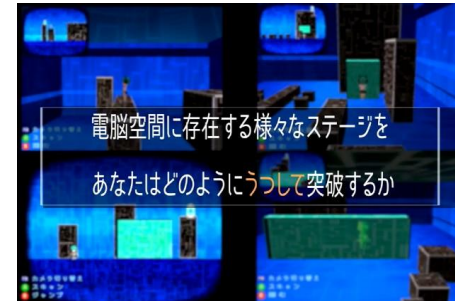
- ・ 1 秒あたり 4 文字以内
- ・ 1 画面あたり 2 行以内
- ・ 表示個所は一度に 1 か所



「つなぐスターライン」

<https://www.youtube.com/watch?v=M2UWGqgm3fU>

文章が端的で読みやすい。
バックに動きがあるので、自然とテロップに目が行くのもうまいです。



「Near or Far」

<https://www.youtube.com/watch?v=U00-At8MKWo>

この年のテーマである〈うつつ〉の部分だけ色が付いています。テーマを反映したゲームであることをアピールしています。



「Ultimate Selfy」

https://www.youtube.com/watch?v=aZm1fWQ_seY

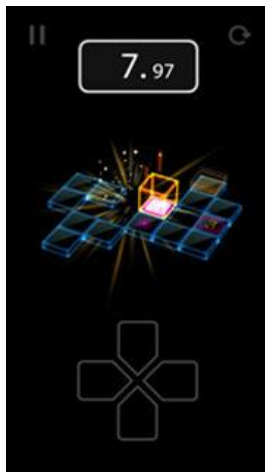
実はこのプレイ映像では、テロップが足されていません。

ゲーム内の説明コーナーがしっかり出来ていれば、テロップなどいらないという例です。

プレイ映像について

●音の扱いもしっかりと

映像の編集にこだわっても、音が聴きづらいと印象が悪いです。しっかり整えてください。



「Time Bomb」

<https://www.youtube.com/watch?v=Zy98jEA3Wm0>

プレイの録画をただ編集すると、ゲーム中のBGMが切れ切れになってしまい、大変聞きづらいことになります。

「Time Bomb」は録画を切りつなぎしただけの動画ですが、**フェードを使う**ことで聞きやすくなっています。



「つなぐスターライン」

<https://www.youtube.com/watch?v=M2UWGggm3fU>

録画の音を削除し、編集ソフトでBGMをつけると、このようにスムーズです。しかし、**ゲーム中のSEが失われてしまう**ため、音の演出を伝えたいときには適しません。



「Ultimate Selfy」

https://www.youtube.com/watch?v=aZm1fWQ_seY

BGMがつながっており、SEもあります。

おそらく、**BGMなしバージョンを作ってプレイを録画**し、編集ソフトでBGMを付けたものと予想されます。

プレイ映像について

●参考資料

過去の入賞作品は、YouTubeに残っています。
他校の作品も含めて、研究のため見ておくといいでしょう。
以下に、本学の歴代入賞作品を挙げておきます。

- 2014 〈動き〉「うごかندوق」 優秀賞
<https://www.youtube.com/watch?v=NsnInuBttjE>
「STAPPY」 優秀賞
<https://www.youtube.com/watch?v=1TNWneVyGOg>
- 2015 〈時間〉「time bomb」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=Zy98jEA3Wm0>
- 2016 〈流〉「FLOWER」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=qtfxDJeTsLI>
- 2017 〈はさむ〉「トレースペーパー」 大賞
<https://www.youtube.com/watch?v=MUqLwr-M9QQ>
「Ultimate Selfy」 個人賞
https://www.youtube.com/watch?v=aZm1fWQ_seY
「スクラップファクトリー」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=TWITSRE5RgY>
「はさめぴよちゃん」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=VesbgMc87uk>

- 2018 〈うつす〉「ペッタンブ」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=XpamuJL6jnA>
「ダークロード」 佳作
https://www.youtube.com/watch?v=xpH_qJ3332E
「Near or Far」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=U00-At8MKWo>
- 2019 ☆ 「つなぐスターライン」 佳作
<https://www.youtube.com/watch?v=wXTEsUu4m5w>
- 2020 音 「OVER OIL CRAB MEAT」 大賞
<https://www.youtube.com/watch?v=NdZChZWxY8A>
「ウォーターキャリー」 佳作
https://www.youtube.com/watch?v=a_vRUyp1k0