

第6回

ゲームエフェクトコンテスト

まもなく始まります！

6th GAME EFFECT CONTEST



主催: マッチロック株式会社 / 共催: 株式会社アグニ・フレア

協力: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 / 協力: エピック・ゲームズ・ジャパン

コンテスト開催にあたって

ドラゴンから吹き荒れる灼熱の炎、天を切り裂く雷光、地面を揺るがす衝撃波、ゲームにはその作品をランクアップさせる多くの「エフェクト (VFX)」が利用されております。

今年で第6回となる本コンテストには特にゲームに欠かせない
「**パーティクル・エフェクト**」

に特化し、その素晴らしい映像効果を作り上げる若きクリエイターの発掘や育成、そして「エフェクトデザイナー」という職種の魅力とその秘める力の解放の場として多くの方にご参加頂きたいと心から願っております。

世界中に感動を轟かせる作品を！

マッチロック株式会社 後藤誠

前回作品のご紹介

MATCHLOCK

前回作品のご紹介



■前回の全作品のムービー

https://youtu.be/yca_6mtlHBE



コンテスト概要



MATCHLOCK

コンテスト概要

募集期間 2016年12月10日～2017年2月25日まで
結果発表 2017年3月25日
応募資格 プロ・アマ・学生、どなたでも参加可能！
募集部門

一般の部 / 学生の部

各ツール毎に、テクニカル部門 / フリー部門

1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

公式ページ <http://www.gameeffectcontest.com>

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

コンテスト概要

■制限事項

一人が応募できる数は、**各部門へ1作品**のみとさせていただきます。ただし、**差し替えOK**です。

■作品の差し替えについて

同部門へ複数応募頂いた場合、**最後に応募された作品**が応募作品として判断します。

審査員のご紹介

豪華審査員を予定しています！

MATCHLOCK

審査員のご紹介

主催企業 【マッチロック株式会社】

MATCHLOCK

プログラマーとして、ゲーム開発経験 25年

代表作：「ドラゴンクエスト10」「ファイナルファンタジー13」

「Front Mission Online」「Front Mission 4」「ぼくドラえもん」
「頭文字D (PS版)」「シュビビンマン2」

(全26タイトル)

BISHAMONを通して、世界へ素晴らしい作品を届けるため日々奮闘中！！



エヴァンジェリスト

取締役

【後藤 誠】

ごとうまこと

MATCHLOCK

審査員のご紹介

共催企業 【株式会社アグニ・フレア】



【株式会社セガ】や【株式会社白組】等、いくつかの企業で、フリーランスのエフェクトアーティストとして活動。

2010年、エフェクトアーティストの為のアグニ・フレアを起業。

ゲーム開発経験 17年

主な参加プロジェクトは「サクラ大戦シリーズ」「三国志大戦シリーズ」「THE HOUSE OF THE DEAD 4」「BIO HAZARD 6」

CEDEC2012、2015で登壇・ゲームエフェクトデザインレシピ(書籍)

エフェクトアーティストが幸せになれる環境を実現していきます。



代表取締役
【稲葉 剛士】
いなばたけし

審査員のご紹介

【 株式会社アグニ・フレア 】



コンシューマー中心に、ゲームエフェクトアーティストとして14年

【 株式会社 セガ 】や【 株式会社ゲームリパブリック 】
【 TangoGameWorks 】を経てアグニ・フレアに入社。
「サクラ大戦シリーズ」「Shinobiシリーズ」等のエフェクト制作
「フォークスソウル」と「サイコブレイク」の開発ではエフェクトリードを経験。

ゲームエフェクトデザインレシピ（書籍）



クリエイティブ本部
部長

【 篠原 亜留吾 】
しのはらあるご

審査員のご紹介

【株式会社アグニ・フレア】



エフェクトアーティストとして11年目 コンシューマー・携帯機
アーケード・遊技機・映像・スマートフォン・VRの開発に参加

2013年よりアグニ・フレアに入社。主な参加プロジェクトは
【ポケ拳】 【Fate/Grand Order】 【GUNDAM BREAKERシ
リーズ】 【アルドノア・ゼロ】 【アクエリオン・ロゴス】

CEDEC2011、2012、2015で登壇
ゲームエフェクトデザインレシピ(書籍)



クリエイティブ本部
エフェクトセクション
課長

【下澤 章吾】
しもさわしょうご

審査員のご紹介

協力企業【ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社】



フリーランスとしてWEB制作・広告制作のキャリアを経て 2013年からRépublique開発チーム（Camouflaj, LLC.）に参加

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社に入社後はエバンジェリストとして活動している。

著書（共著）に『UnityゲームUI実践ガイド開発者が知っておきたいGUI構築の新スタンダード』



エバンジェリスト
【池和田 有輔】
いけわだゆうすけ

審査員のご紹介

協力企業【エピック・ゲームズ・ジャパン】



アメリカ生まれ。映画制作大学を卒業してから日本に来て19年。テレビのCG制作の仕事などを経て、ゲーム業界に入りました。現在ゲーム業界の経験が約11年になります。

前職でスクウェア・エニックスやナムコでアンリアル・エンジン採用タイトルでの豊富な経験をきっかけに、2012年夏にエピック・ゲームズ・ジャパンに入社。

Unreal Engineのテクニカル・アート、パイプライン、レベルデザインやスクリプティング、アセット作成などが専門で、UE4のサポートや講演をやっていきます。



テクニカル・アーティスト
【ロブ・グレイ】

審査員のご紹介

【特別審査員】

エフェクトアーティスト。

家庭用ゲームのエフェクトを作ってます。

エフェクト界隈、ひいてはゲーム業界全体を盛り上げるために日々あれこれと活動中。

過去に「BISHAMONゲームエフェクトデザイン入門」を共同で執筆。ブログでBISHAMONやUE4を解説しています。

第二回・第三回エフェクトコンテスト優秀賞受賞者



【 MOKO 】

もこ

審査員のご紹介

今年も豪華な審査員に参加頂けることとなりました！！

■審査員

- ・ 後藤 誠 (マッチロック(株))
- ・ 稲葉 剛士 ((株)アグニ・フレア)
- ・ 篠原 亜留吾 ((株)アグニ・フレア)
- ・ 下澤 章吾 ((株)アグニ・フレア)
- ・ MOKO (第二回・第三回エフェクトコンテスト優秀賞)
- ・ 池和田 有輔 (ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社)
- ・ ロブ・グレイ (エピック・ゲームズ・ジャパン)

募集部門のご紹介

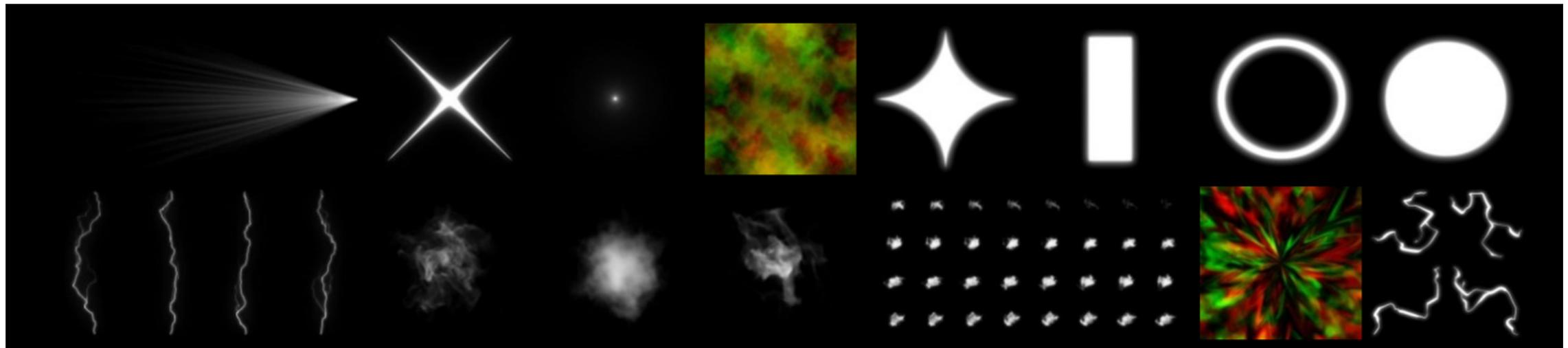
1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

募集部門のご紹介

■部門：テクニカル部門

下記のような指定テクスチャのみを使用してエフェクトを制作する部門です。
モデルデータに制限はありませんが、テクスチャは規定のテクスチャのみを利用してください。

テクスチャの差を無くすことで生まれる、アイデアとツール技術を駆使した
腰を抜かすほどの作品をお待ちしております！！！！



募集部門のご紹介

■部門：フリー部門

フリー部門は、心の赴くままに、あらゆる制限に囚われず、内なる獅子を解き放ち、自由に作品を制作する部門です。

度肝を抜く作品を募集しております！！



募集部門のご紹介



MATCHLOCK

BISHAMON

BISHAMONツールを利用しエフェクトを制作する部門です。



●BISHAMONテクニカル部門

**指定のテクスチャのみを利用して制作します。
指定テクスチャは公式ページより取得してください。**

●BISHAMONフリー部門

自分の持てる想像力の限りを尽くして自由に制作します。



flare-chan@2013 AGNI-FLARE CO., LTD.

BISHAMON

■特別ライセンスについて

2017年3月31日まで利用できるコンテスト用の**特別ライセンス版**が公式ページよりダウンロードできます。

■利用できるリソースについて

公式ページより配布されるテクスチャ以外は、モデル、テクスチャ等々、**自らが制作したリソース**を利用して制作してください。

リソースを作る際に利用するDCCツール等には制限はございません。



flare-chan@2013 AGNI-FLARE CO., LTD.

募集部門のご紹介



Unity

Unityを利用してエフェクトを制作します。

●Unityテクニカル部門

指定のテクスチャのみを利用して制作します。

指定テクスチャは公式ページより取得してください。

●Unityフリー部門

自分の持てる想像力の限りを尽くして自由に制作します。



Unity

■ツールバージョン

Unity 5.5.x をご利用ください。他のバージョンでの制作は審査の都合上ご遠慮ください。

■アセットストアの利用について

アセットストアの利用にはエフェクトのリソースを制作する**支援ツール**として利用するのに制限が御座いません。シェーダー生成やマテリアルの生成など自由にご利用頂けます。また利用したアセットおよびプラグイン、ツールにつきましては**開示頂く必要**がございますので、応募の際に全てご記入ください。

しかしながら、アセットストアより購入・取得したアセットやプラグインは利用規約によりそれを購入していない第3者へ譲渡することは出来ません。応募する作品にそのまま利用した場合、規約に抵触する恐れがあります。

標準以外のシェーダー、テクスチャ、モデル、マテリアル、アニメーション、スクリプトは、**全て自らの手で制作**してください。



募集部門のご紹介



**UNREAL
ENGINE**

MATCHLOCK

UE4

**UnrealEngine4を利用してエフェクトを制作
します。**

●UE4テクニカル部門

**指定のテクスチャのみを利用して制作します。
指定テクスチャは公式ページより取得してくださ
い。**

●UE4フリー部門

**自分の持てる想像力の限りを尽くして自由に制作
します。**



**UNREAL
ENGINE**

UE4

■バージョン

UE4 4.14.x をご利用ください。他のバージョンでの制作は審査の都合上ご遠慮ください。

■マーケットプレイスの利用について

マーケットプレイスの利用にはエフェクトのリソースを制作する**支援ツール**として利用するのに制限が御座いません。シェーダー生成やマテリアルの生成など自由にご利用頂けます。また利用したアセットおよびプラグイン、ツールにつきましては**開示頂く必要**がございますので、応募の際に全てご記入ください。

しかしながら、マーケットプレイスより購入・取得したアセットやプラグインは利用規約によりそれをUE4外への利用や第3者へ譲渡することは出来ません。応募する作品にそのまま利用した場合、規約に抵触する恐れがあります。

標準以外のシェーダー、テクスチャ、モデル、マテリアル、アニメーション、スクリプトは、**全て自らの手で制作**してください。



募集部門

1	BISHAMON	テクニカル部門	フリー部門
2	Unity	テクニカル部門	フリー部門
3	UE4	テクニカル部門	フリー部門

利用できますツールバージョンは下記の通りです。

- BISHAMON Personal コンテスト版**
- Unity 5.5.x**
- UE4 4.14.x**

- ※**上記以外のバージョンを利用した場合、審査に支障がある場合があります。**
- ※**各ツールの規約を守ってご利用ください。**

ストリーミング配信の予定



MATCHLOCK

ストーリーミング配信

第6回ゲームエフェクトコンテスト

1	開会式 	2016.12.10 : 20時
2	中間発表会その1	2017.1.14 : 20時
3	中間発表会その2	2017.2.4 : 20時
4	締め切り直前！駆け込み生放送！	2017.2.25 : 21時
5	結果発表会	2017.3.25 : 19時

ストーリーミング配信

■配信予定のメディア

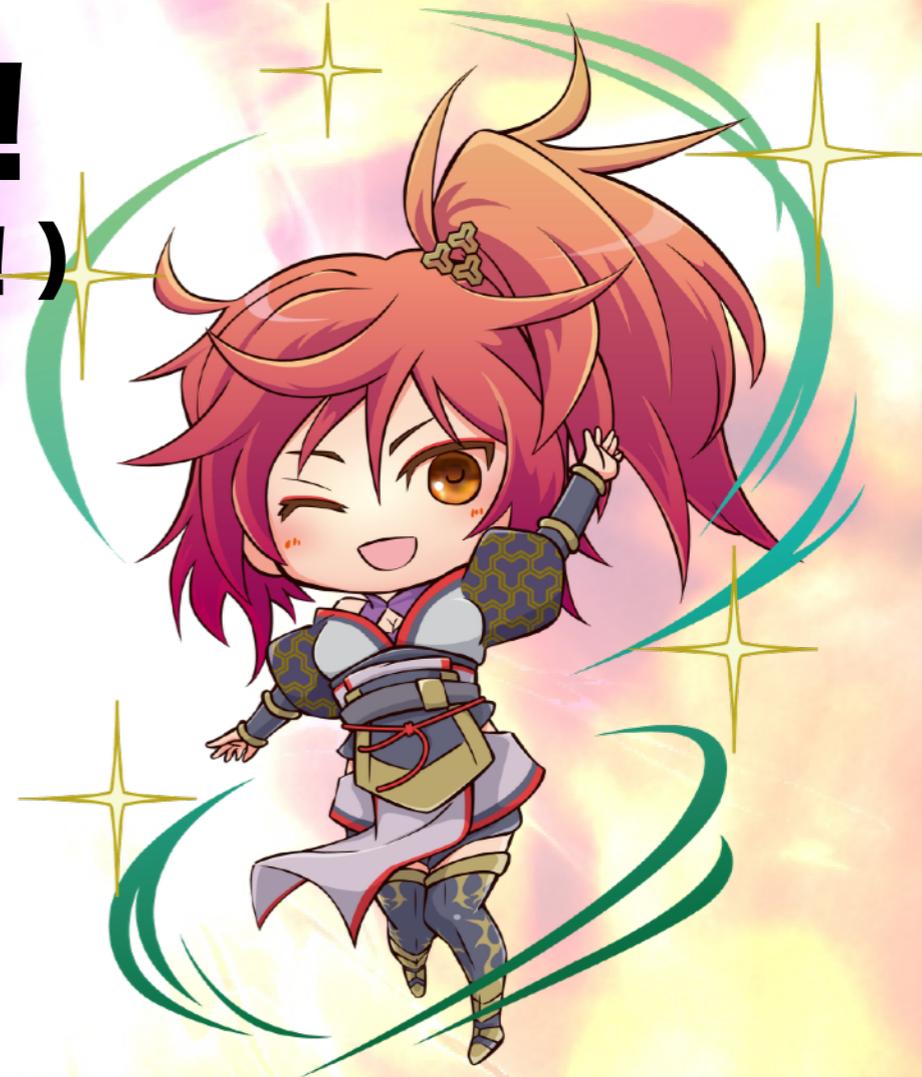
Line Live、ニコニコ生放送、YouTubeLive

※上記、事情により変更になる場合がございます。詳しくは公式ページや、公式Facebookページをご確認ください。

特別ゲストをおよびして、エフェクト制作のアドバイスや、Tipsなどの解説も予定しております！！

賞金

総額 90万円！
(昨年より増額しました！)



MATCHLOCK

賞金

一般の部

最優秀賞

20万円+トロフィー

優秀賞

入賞

BISHAMON

テクニカル部門

5万円+プレート

2万円+プレート

フリー部門

5万円+プレート

2万円+プレート

Unity

テクニカル部門

5万円+プレート

2万円+プレート

フリー部門

5万円+プレート

2万円+プレート

UE4

テクニカル部門

5万円+プレート

2万円+プレート

フリー部門

5万円+プレート

2万円+プレート

賞金

学生の部

最優秀賞

10万円+トロフィー

優秀賞

入賞

BISHAMON

テクニカル部門

2万円+プレート

1万円+プレート

フリー部門

2万円+プレート

1万円+プレート

Unity

テクニカル部門

2万円+プレート

1万円+プレート

フリー部門

2万円+プレート

1万円+プレート

UE4

テクニカル部門

2万円+プレート

1万円+プレート

フリー部門

2万円+プレート

1万円+プレート

賞金

さらに！！

BISHAMON賞	シークレット
Unity賞	シークレット
UE4賞	シークレット

結果発表会をお楽しみに！！

応募方法



MATCHLOCK

応募方法

- 1) 各ツールで**エフェクト**を制作します。
- 2) キャプチャツール等で**ムービー**を制作します。
- 3) **ZIPファイル**に全部を入れます。
- 4) ZIPファイルを**ファイルストレージ**にアップしURLを取得します。
- 5) 公式サイト「**作品応募**」の応募フォームより**送信**します。

応募方法

1) 各ツールで**エフェクト**を制作します。

BISHAMON/Unity/UE4 を利用して、エフェクトを制作します。

各ツールの機能の他に、各DCCツールやAE、PhotoShopなど他のツールを利用したり、アセットストアやマーケットプレイスより取得できる便利なエディタやプラグインの制作支援となる機能を利用しても構いません。

エフェクトに利用するリソース（モデル、テクスチャ、標準以外のシェーダ等）は**全て自らが制作**することが必要です。

応募方法

2) キャプチャツール等で**ムービー**を制作します。

制作したエフェクトの**ムービー**を制作します。

どの角度からどのように見るとを想定したエフェクトかを審査員に見せるために**ムービー**を制作します。

推奨キャプチャサイズ：**1280x768**

AVIファイル等を出力可能な場合は、その機能を利用しても構いません。スクリーンの動画キャプチャソフトを利用して、ツールのビューをキャプチャし、**ムービー**を制作してください。

応募方法

3) **ZIPファイル**に全部を入れます。

ZIPファイルに、必要なファイルをいれます。

- ー制作したエフェクトデータ、またはプロジェクトフォルダ
- ー制作したムービー

応募方法

4) ZIPファイルを**ファイルストレージ**にアップしURLを取得します。

制作したZIPファイルを、ファイルストレージへ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。

応募方法

5) 公式サイト「作品応募」の応募フォームより**送信**します。

「作品応募」の応募フォーム

(<http://www.gameeffectcontest.com/apply/>)

より、必要事項を記入します。

ファイルストレージより取得したURLと合わせて、必要事項を記入し、「送信」ボタンを押してください。

事務局より、「受理」メールの返信がありましたら、応募完了です。

禁止事項



MATCHLOCK

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、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
- ・ 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し、必要に応じてアップロードされた画像・映像を削除するように要求する場合があります。要求に従わない場合は、弊社管轄の裁判所、警察署または各公共機関に報告し、適切な対応を行います。

お問い合わせ

ご質問・お問い合わせは、下記までお願い致します。

マッチロック株式会社

ゲームエフェクトコンテスト係 担当：後藤まで

メール：contest@matchlock.co.jp

Q&A



MATCHLOCK

**素晴らしい作品を
お待ちしております！！**

主催：マッチロック株式会社

共催：株式会社アグニ・フレア

協力：エピック・ゲームズ・ジャパン

協力：ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

MATCHLOCK