

総数: 63848

今日: 12

昨日: 22

- アクセス数少ないって嘆いてるけど単純に宣伝不足じゃね。2008年に動画公開したときは反響あったんだし。とりあえず動いてるところを動画にしてニコ動なりつべなりにあげてみたらどうだろうか。現状だと完全に忘れさられてる気がするし。 -- (aaaa) 2012-01-23 10:49:43
- 動画を上げることを視野に入れて今やってますよー。ただゲームというよりは描画その他の技術デモになりそうですが。 -- (slice) 2012-01-24 17:45:53
- 紹介動画は簡素で手短に、それでもってインパクトがある事が重要。過去の紹介動画みたいな長々した茶番はあまり必要ない。そしてまずはグラフィックや音響など目立つ部分の紹介に力を入れる。次にゲーム本体以外の要素でユーザーを釣り上げる。ゲーム一本で行くとどんなに凄い物を作ったところで、「スゲー」程度の印象しか残らない。これだと厳しいのでミクやら東方やらの流行り物を組み込む。特に東方は敵などのモデルをMMD用の東方モデル(権利関係がよくわからないので自作でもいいけど)辺りに変更するだけでも結構な効果があると思う。面倒ならそれこそゆっくり(softalk)の解説(適度にネタを挟みつつ)付けるだけでもいい。完全オリジナルのネタはウケが悪いからなんだかんだでこれが一番楽で効果的。特にニコニコ動画は視聴者が盛り上げるタイプの動画サイトなので視聴者の記憶に残る動画を作れば後は勝手に盛り上がって拡散していく。クリエイターとしては他人のキャラクター人気に乗っかって有名になったところで嬉しくもなんともないかも知れないけど、現状だとこれくらいしかユーザーの注目を集める方法が無いのも事実。あと、ネガティブなイメージを与える言動は絶対NGね。極端に卑下したり自虐ネタは確実に嫌われる。出来そのものはいいからyoutubeならグラフィックスと技術系の紹介に特化して英語字幕付ければそれなりに再生はされるとは思う。 -- (名無しさん) 2012-02-07 14:16:02
- 初期の頃の動画は既に黒歴史ですね～自分で見て恥ずかしい -- (slice) 2012-02-07 23:02:56
- 今度のは見た目重視になると思います。グラフィック、とりわけシェーダー関連でしょうね。水面や磨りガラスエフェクト、影とか。 -- (slice) 2012-02-07 23:08:57
- 今完成率は何%ぐらいですか？ -- (ななすい) 2012-04-13 13:28:54
- 完成率・・・とりあえずな動画を撮れるまでとすれば70%ぐらいですかね。ゲーム自体はちょっと自分でもわかりません。というのもやってみて始めてあの機能が足りない、このデータ構造も考えてない等不備が見えてくるからです。 -- (slice) 2012-04-14 00:31:05
- ゲーム作成ツールを使う場合なら全部お膳立てがされているんで基本的にシナリオやモデルなんかの素材を用意するのが主となり、これは全体に対してどれくらい完成しているか分かりやすいのかもかもしれません。 -- (slice) 2012-04-14 00:36:37
- まあ、自分がゲーム以外の技術に触れたり横道にそれてしまうのが一番の原因だと思いますが！ -- (slice) 2012-04-14 00:38:14
- なるほど、頑張ってください！ -- (ななすい) 2012-04-16 21:37:09

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)