

必要なもの

- ここではまず、実況のために必要なものについて箇条書きにしてみます。よくわからないものがあると思いますが、[さっと](#) 目を通してください。
 - ブロードバンド回線 (ADSL、光など)
 - パソコン
 - キャプチャーボード (場合によっては不要)
 - WME (Windows Media エンコーダ) または EE (Expression Encoder)
 - SCFH (場合によっては不要)
 - ポートの開放
 - URL
 - 配信テスト
 - ゲーム機本体、ソフト
 - マイク、テロップ、鏡

詳細な解説

- それでは、詳細な解説をします。ここからは [熟読](#) してください。上から下の項目へ順に読んでいくと理解しやすいはずですが、各ページには「関連ページ」という項目がありますが、実況配信に直接関係していないものもありますので、必要に応じて読み飛ばしてください。いちばん効率的な読み方は、左メニューの「実況方法」にある項目を中心にして順に読むことです。そして、記事中に「～を参照」とあれば、状況に応じてリンク先の記事を読むようにします。
- [ブロードバンド回線](#)
 - 配信するうえで必要な回線速度について書いてあります。
 - [収容可能人数](#) の計算方法についても書いてあります。
- [パソコン](#)
 - 配信するためには、ある程度のPCの性能が必要になってきます。
 - [PCのスペックの調べ方](#) についても書いてあります。
- [キャプチャーボード](#)
 - キャプチャーボードとは、[ゲームの映像・音声をパソコンに取り込む装置](#) です。キャプチャーボードが必要か否かは、どのようなものを実況配信したいかによります。
- [ポートの開放](#)
 - ポートとは、[データを外部とのあいだでやりとりするために必要なもの](#) です。
 - ポートの開放とは、[ポートの使用をできるようにすること](#) です。
- [WME](#) または [EE](#)
 - WMEは、[映像や音声をネット上でリアルタイムに配信するためのソフト](#) です (EEも同

様)。

- 2010年3月現在、なん実V編はWMEの使用を前提にして解説を書いています。3月中にEEに合わせて記事を修正します。

• SCFH

- SCFHは、[画面取り込み](#)を行うための補助ソフトです。
- 設定は簡単で、しかもCPUに大きな負荷をかけることもありません。

• URL

- 実況配信用のURLについて書いてあります。
- [URLをミスする人がとても多い](#)ので、[必ず](#)読んでください。

• ビデオオーバーレイ

- 配信動画が真っ暗だといわれた場合、[ビデオオーバーレイ](#) というものを切っていない可能性があります。
- ビデオオーバーレイについて解説してあります。

• 配信テスト

- 実況配信するための方法をだいたい理解できた人は、[ここ](#)を見て必ずテストしてください。

• マイク、テロップ、鏡

- 配信の手助けとなるもの(人)です。

いよいよ本番。つぎのステップへ！

- 上の解説がほぼわかってきたという人は、実況の具体的な流れを学んでいきましょう。
- 実況本番では、実況開始から終了までの流れを書いています。
- よくある質問も参考にしてください。

画面の上へ
