

チェインクロニクルから学ぶ

スマートフォン

RPGのつくり方

松永純



スマートフォンRPGの原点
『チェインクロニクル』
の生みの親が語り切る
RPG制作の
極意と
物語創作論

プレイヤーに圧倒的「体験」を生み出し続けたのは、感情を揺さぶる

600万字超の「物語」だった——！

チェインクロニクルから学ぶ
スマートフォンRPGのつくり方

松永純

星海社

140



はじめに

皆さん、はじめまして。私はセガゲームスが配信しているスマートフォンゲーム「チェインクロニクル」の総合ディレクターを務める、松永純と申します。本書では、二〇一八年七月二八日にサービス五周年を迎えたこのゲームについて、本作をどのようなスタンスで開発・運営してきたのかを、私の本分である“RPG”と“物語”の制作面から紹介していこうと思っています。

まずは「チェインクロニクルとはなんぞや？」と思っている人達のために説明しておく、このゲームは二〇一三年にサービスを開始したスマートフォン向けのRPGです。私は企画の立ち上げ時期である約七年前から原案、メインゲームデザイン、そしてゲーム全体のディレクションを担当してきました。

チェインクロニクル（以下チェンクロ）はコンシューマRPG（家庭用ゲーム機のRPG）、

中でも王道のJRPGの面白さをスマートフォンで体験できるようにしたいと思い作った作品でして、中でも物語の要素に注力してきました。たくさんの登場人物達と出会い、仲間となつて紡いでいく“絆”をテーマに、ユグド大陸の真相とつながる書物“チェインクロニクル”の謎に迫る、大長編の王道ファンタジーストーリーを描いています。

開発当初はコンシューマRPG的な遊びを一年保てれば上々、頑張つて二年ぐらいは戦えるゲームだろうと考えていたのですが、世に出てからいろいろと奮闘した結果、このたび五周年という節目を迎えさせていただくことができました。そこでこの機会に「スマホRPGを作ってみたい」「どうやって作っているのか気になる」と思っている同業者や学生の皆さんに向けて、チェッククロならではのノウハウを取りまとめることを決めました。

本書では当時あった出来事を併記しつつ、開発開始前の土台作り、開発初期から運営のスタート、物語の効果的・効率的な露出方法、その後の五年にわたつての話を、ゲーム作りの中でも“スマホRPG制作ならではの苦勞”の角度から触れていきます。

内容は主にゲームディレクター、ゲームデザイナー（プランナー）、プロデューサー、そしてストーリーを書くライターに向けていますが、五年もの期間を支え続けてくれたファンの方々が手に取り、「あのストーリーはそうやってできたのか」「あの一件にはそんな理由があったのか」と当時を振り返って楽しめるものにもなっていると思います。

ゲーム制作をしたい人もそうでない人でも、本書を読むことで少しでも制作に対する興味が高まり、この世により面白いRPGが生まれ出る一助となれば幸いです。

ゲームジャンルとしてRPGを選ぶ意味

ところで皆さん、スマホRPGってなんでしようか？ 一昔前のチエクロが生まれた当時、世の中のスマホゲームの大半は「RPG」ジャンルになっていました。最低限の世界観があり、適度にバトルや育成があり、プレイヤーがゲームを進めていく感覚があればRPGであるとされていました。

例えば、たくさんのモンスターがいて、数字を揃えるだけのバトルでステージをクリア

し、キャラクターを育成していくゲーム。これもスマホではRPGです。「それがRPGって言うなら全部そうじゃん」と思うのは正しく、RPGジャンルはスマホゲームにおいて極めてスタンダードな設計としてスタートしました。

私はそんな「物語なんてなくてもRPGなんだぜ」というスマホゲームの風潮を変えてく、「物語たっぷりのチェンクロ」を作りました。だからといって「物語がたっぷりあれば良いRPGなんだ」と主張するつもりはありません。物語だけを描ききってプレイヤーに没入してほしいと願うのなら、ノベルゲームを作るほうが理に適っています。

昔から小説や映画やアニメなどさまざまなエンターテインメントコンテンツがある中で、ゲームの魅力は「総合力」にあると言われてきました。ゲームには映像があり、音楽があり、さらに映画などの受動的なコンテンツとは違って、プレイヤーがコントロールを入力すると画面に反映されるインタラクティブな操作性が備えられています。ゲームはあらゆるエンタメコンテンツの中で最も多くの要素を内包しているのです。

しかも、そんなゲームの中でもストーリーがあり、キャラクターがいて、熱いバトルに挑戦でき、成長要素も楽しめるなど、RPGにはとくに豊富な魅力が注ぎ込まれてきました。これらの内容の充実こそが、RPGがゲームジャンルの顔役と言われている由縁です。だから私は「RPGとは総合力の結晶である」と考えています。

RPG＝ロールプレイング（役割演技）ゲームという言葉のとおり、RPG作品においてプレイヤーは自分以外の他者となってゲームキャラクターの人生を追体験します。この感覚は小説や映画を問わず、物語性のあるさまざまなエンタメ分野で得られるものですが、ゲームであれば見るだけではなく自身の操作で物語に介入する「なれる感覚」を味わうことができます。鑑賞するだけではないからこそ、身体的な感覚をとおして「体験」として深められる。自分自身が主人公になって、たくさんの仲間達と出会い、そのドラマに笑って、泣いて、熱くなれる——これが物語を有したRPGの醍醐味です。

長々と、超普通なことをすみません！　こんなのネットで「RPG 意味」と検索すれば出てくる話ですね。ですが、これが本書の最初に伝えておきたかったことです。なぜな

ら私が作りたかったチェンクロとはそういう本来的な意味のRPGであり、本書で述べるスマホRPG制作のすべても、そんな「なれる感覚」を生み出すための術だからです。

ですので「自分もそういうRPGが好き！」という人には読んで理解しやすいものになるかと思います。一方、そこまででもないという人は、ぜひともそんな気持ちを“ロールプレイ”して読んでもらえると、内容への理解が深まるのではないかと思う次第です。

スマートフォン+RPGは最強か？

スマホRPGを説明するにあたり、「スマートフォン」について触れておきます。現在、世の中にはたくさんさんのゲームハード（プラットフォームとも呼ばれる）が存在しています。中でも、スマホゲームを遊べるスマートフォンは処理能力も画面の画質もすでに世の携帯ゲーム機を超えていて、しかも当たり前のように通信機能を備え、さらにカメラやGPSまで搭載されています。

スマートフォンは1人1台とも言えるほど日常生活の必須アイテムになりましたので、

ゲームを遊ぶためにわざわざ別のハードを購入しなくて済みます。また「遊び始めた瞬間から面白い」と思わせるゲームが追求されているので、ファーストインプレッションで好印象を得られるものが多く、遊び方で迷うことも本当に少なくなりました。サクッとゲームをしたい人、手軽に刺激を得たい人にとって、ものすごく便利なハードと言えます。

そしてスマホゲームの大半は「基本プレイ無料」というビジネスモデルで提供されています。お小遣いをやりくりする学生であつても、スマートフォンを起動し、ストアを開き、ダウンロードを終えればお金をかけずにゲームを遊べます。これはパッケージ販売を主流としてきたコンシューマゲームとはまったく異なる仕組みです。さらにアプリ内課金を利用すれば、新しい体験や深い戦略性につながるアイテムを得ることもできます。

みんなが持っていて、端末は高性能で、ゲームは基本プレイ無料。凄すぎます。現代の最強のゲームハードと言っても過言ではないでしょう。そしてスマホゲームが抱えるユーザー数は従来のコンシューマ市場、アーケード市場などとは比べ物にならない規模にまで膨れ上がりました。従来のゲームが100万ユーザーを突破すればミリオンヒットで大騒

ぎになるのに対し、スマホゲームでは1000万ユーザーを突破する作品がどんどん出てくる状況です。

それではここで質問ですが、ゲームジャンルにおける総合力の結晶「RPG」を、最強ハードと言える「スマートフォン」で作れば、最強のゲームが生まれるでしょうか？

答えはズバリ——YESです。

話の流れ的にNOだと思った人、すみません。あと、そんな単純なものじゃないだろうと思った人、そのとおりです。まったく単純じゃないです。最強ハードたるスマートフォンでRPGを遊ばせようとすると、大きく以下の問題が発生すると考えています。

- ① 基本プレイ無料がRPG体験に向かない
- ② スマートフォンをポケットから出して短く遊ぶ感覚がRPGに向かない
- ③ 運営するゲームであることがRPG体験に向かない

向かない尽くしですね。なにしろ、先ほど褒めたスマートフォンとスマホゲームの魅力がRPGにはほとんど向かないという有様です。「じゃあ、お前はなんで最強のゲームが生まれるなんて言ったのか」と思った人、これまた的確なツツコミですが、それに答える前に上記の3つの問題について説明させてください。

最初は「①基本プレイ無料がRPG体験に向かない」ですが、映画を思い浮かべてもらえますか。そして映画の一番面白いタイミングって、どこでしょう？　そうです、大体はクライマックスです。作品の終わり際ですよ。コンシューマのRPGも同様、クライマックスあたりが一番面白くなっているはず。仮に序盤が退屈でも、登場人物が徐々に増え、困難な冒険を重ねて、プレイヤーが主人公に感情移入していくと気持ち盛り上がっていくからです。物語を楽しませるエンタメとしてはとても自然な構成です。

そして皆さんは、「映画の序盤が退屈だったら帰る」でしょうか？　そういう人はあまりいないと思います。「そのうち面白くなるのかなー」なんて見続けてしまいますよね。これ

はコンシューマRPGも同様で、序盤が面白くなくてもしばらく遊び続ける人が多いはずです。では、なぜ皆さんは退屈な内容でも映画館を去らないのでしょうか。その答えは明白です。「もう入場料を払ったから」にほかなりません。

話を①に戻すと、スマートフォンでもRPGを作るなら盛り上がりの後半部分、できれば感情を揺さぶるドラマを経て、プレイヤーの感情が高まったところに用意したいと考えるはずです。しかし、そうはいきません。スマホゲームの場合、序盤が面白くなかったらお客さんが去ってしまうのです。なぜなら、無料で始められるから。映画やコンシューマRPGとは違って、お金を1円も払っていないコンテンツを辞めるのに躊躇う理由などありません。

そのため、スマホゲームの制作者は熱意の大部分を“序盤”に注がざるを得ません。遊んだ瞬間から分かりやすく、刺激的でリッチなプレイを届けて、できるだけ多くの人達にゲームを「気に入ってもらおう」必要があります。必然的に、遊んでくれるプレイヤーの何人がたどり着くのかも分かっているくないクライマックスにかまけている暇はないんだよ、と

いう話になりがちです。これが問題その1です。

次に「②スマートフォンをポケットから出して短く遊ぶ感覚がRPGに向かない」ですが、スマートフォン向けに移植された昔のコンシューマRPGが好例と言えます。名作と呼ばれる作品でも小まめに遊んでいると集中できず、なんとなく飽きてしまわないでしょうか？これはゲーム内容が悪いのではなく、コンシューマ向けに作られた多くの名作RPGが「家で腰を据えて遊ぶ」ように作られているのが原因です。

RPGの遊びは基本的に、新しい場所を目指して冒険し、行く先々でドラマが発生し、村人から情報を集め、難関なダンジョンへ挑み、ボスを倒して問題を解決する——こういったワンセットを1〜3時間かけてプレイするように作られています。それに対してスマートフォンはいつでもどこでも遊べるがゆえに、人によっては電車の中でダンジョンを攻略し、電車を降りるときに数分で中断するといったプレイになります。しかし、こんな短時間では上記のいずれかをこなすだけでプレイが終わってしまいます。そして快感の薄いプレイを繰り返す結果、遊ぶのに飽きてしまうわけです。これが問題その2です。

最後の「③運営するゲームであることがRPG体験に向かない」は、総プレイ時間の長さを指しています。運営型ゲームはとにかくプレイ時間が長いです。コンシューマRPGなら30時間や40時間でクリアできるものも多いですが、スマホゲームは毎日1時間プレイを続けていると、数年で1000時間を超えます。五年を超えたチェンクロではもう、総プレイ時間が3000時間を超えたプレイヤーさんも多くいらっしゃいます。

しかし、RPGの核たる物語体験を考えたとき、「30時間のゲーム」と「3000時間のゲーム」は同じ濃さの体験になるでしょうか？ 例えば「全10巻の漫画」と「全1000巻の漫画」は同じ濃さになっているでしょうか？ 単純に考えれば、そうはなりません。同じ労力で作るとしたら、体験の濃度は全1000巻のほうでは100分の1に薄れてしまっているはずです。ひよっとすると、100倍の労力を投じれば同等の体験まで引き上げられるかもしれませんが、物語とはそんなデジタルなものでもありません。これが問題その3です。

というわけで、RPGとスマートフォンはらの組み合わせは最強である前に、重大な欠陥を孕んでいます。

それでも最高のRPGを目指せるのがスマホRPG

それなのに私はなぜ、この組み合わせが最強のゲームになると言ったのか。それは「重大な欠陥があるうが、最高のジャンルと最強のハードだから、それでも最高のゲームにできるんだよ」と思うがゆえです。要は気合です……と言うと雑すぎますが、それくらいの気持ちで私はチェンクロの開発に踏みきました。問題はあってもスマートフォンでなら、より多くの人が気軽に冒険を体験し、長い時間にわたって物語を感じ、その先にある大きな感動を味わってもらえるはずだと思っていたからです。

大切なのは大きな問題にきちんと向き合い、解決することでした。そうすれば、その先にある大きな可能性を手にとできると考えていました。だからチェンクロではスマホRPGが抱える3つの問題を対処できるよう、独自の「土台」を築くことにしました。土台とは何か。ではまず初期開発の時点から、順を追って説明していきましょう。

目次

はじめに 3

ゲームジャンルとしてRPGを選ぶ意味 5

スマートフォン＋RPGは最強か？ 8

それでも最高のRPGを目指せるのがスマホRPG 15

I 物語を増やすための土台 23

スマホRPGは土台作りから始めよう 24

ゲームの狙いは最初に明確にしておくべし 28

ストーリーコンテンツ 31

スマホゲームをRPGたらしめる構造に 39

効率化したシステムは、なんのためのものか 48

3つ目の土台は、ゲームの外に 50

書きたいものを書かせて打率ヨシ 54

作家の「書きたい」をどこまで受け入れられるか 64

TRPGを楽しむためのコツはアドリブにあり 67

揉めて、揉んで、揉める 74

リラックスしているときも正念場 77

シナリオテキストのフォーマット 83

判断するのもタダじゃない。だからこそのお約束 85

世界観はまだ見ぬ景色をユーザーに見てもらうためのもの 86

キャラクターをたくさん生み出すための世界観 92

土台作りについてのまとめ 93

スマホゲームにおける永遠の平行線、ガチャ 94

II 物語をレベルデザインする 101

喜怒哀楽のレベルデザイン 103

レアリティと物語のレベルデザイン 107

一話のクオリティのレベルデザイン 111

一話のボリュームのレベルデザイン 112

世に出てからのレベルデザイン 114

III セガで一筋十六年 117

何もないけど飛び込んでみるまで 119

入社してからチェンクロを作り始めるまで 121

ゲームプランナーってなんだろう 125

ディレクターってなんだろう 128

プロデューサーってなんだろう 133

どの職種がおすすめか 136

師匠から探る、チェンクロのDNA 137

IV そしてゲームが動き始める 143

サービス開始の喜びと混乱 145

エンディングにかけた想い 147

本当は一年で終わる予定だったチェンクロ 149

運営を重視して考案された絆の新大陸篇 152

そのドラマはもう見た、を予防する 154

なかなか新大陸に着かない義勇軍の舞台裏 157

プレイヤーの現在を“どこ”とするのか 159

運営開発を支える3つの言葉 161

積み重なる世界観の厚み 166

そしてまたクライマックスの季節がやってくる 169

第一部→第二部での工夫と、その結果のまとめ 171

V 荒波を渡る指標KPI 173

誤解をされやすいKPI分析とは 175

ストーリー体験を楽しんでもらえたか？ の分析 177

エンディングなんてないほうがいい派閥 180

第二部エンディングでのKPI逆転劇 182

戻ってきやすいゲームを続けられるありがたさ 185

作家が寝込むスキップ率 188

読まない人にも生まれるドラマの価値 189

数字じゃ見えない因果関係 192

VI 更新される物語の先に 195

安定よりも面白さを取った第三部 196

到達率が下がる問題とその解決 197

テーマによりクリア率に差が出る問題とその解決 199

後のキャラクターほど人気が出づらい問題とその解決 200

そして本当にもうストーリーのネタがきつい！ 問題とその解決 201

第二部→第三部での工夫と、その結果のまとめ 205

広がっていく物語のために 208

新規開発と運営開発、どちらも難しく楽しい 210

VII

スマホゲームのこれから、
スマホRPGのこれから

213

これからスマホゲームはどうなっていくか

214

みんな作るのをやめると思っていた

218

チェンクロ100年計画

220

ブーメランですみません

224

おわりに
226

CHAPTER

I

物語を増やすための土台

スマホRPGは土台作りから始めよう

ここからチェンクロ初期開発の時代の話を進めていきます。さて、3つの問題をはね除け、スマホゲームでコンシューマRPGのような体験をプレイヤーに届けるにはどうすればいいでしょうか。私はそれを達成するためのキーが「コンセプト設計」「ゲーム構造」「開発環境」を軸とした「ゲームの土台作り」にあると考えました。

土台とはつまり、効率的にもものづくりをするための基礎固めです。私はスマホRPGの原案を考えているときに、ちょっとしたプレイにもストーリーで盛り上がりを作って、プレイヤーを楽しませるためには「とにかく物量が必要だ」と気づきました。なぜ物量が必要なのか。それでは話を進める前に、まずは当時の私がまとめたチェンクロのコンセプトを見てください。

方針

コンシューマRPG的な物語性のあるRPGを楽しんでもら

う。ただコンシューマRPGをコピーするだけではスマホでやる意味がないので、スマホだからこそその体験を作りあげて、コンシューマRPG以上の面白さにする

独自の体験

当時流行していた「カードをガチャで集めるゲーム」を逆手に取って、「カードⅡ生きたキャラクター」として感じられるゲームにすることで、コンシューマRPGでも生み出せない“自分だけの仲間との出会いと物語”を体験してもらう

こんな感じでコンセプトをまとめていました。そして私は、先に挙げた3つの大きな問題点をクリアし、同時にこのコンセプトを達成するキーは「クオリティの高いものをいかに効率よく作れるかどうか」だと考えたわけです。というのも、私がやりたいと思った「カ

「ドール生きたキャラクター」と感じてもらう体験には膨大な物量が求められます。なにしろ、イラストとHPと攻撃力が書いてあるだけの「カード」（今となっては驚きですが、当時はそういうものが主流でした）から、個別のストーリーや3Dモデル、ボイスまでも揃えた「生きたキャラクター」へと進化させる必要があったのです。

当時はカードだけでも十分売れるゲームが主流でした。そんな中で私が目標を達成するには必要以上の努力が求められることになります。それに運営が始まれば、追加のテキストやグラフィックスを大量に用意していかねければなりません。スマホゲームはストアで配信を開始しても「よし、終わり」とはならず、運営が始まってからが本当のスタートなので、ずっと忙しいです。そうなったあとは時間をかけて念入りに素材を用意するのは難しくなるはずだったので、最大の課題を「効率」としたわけです。

そして、ただ素材を用意すればいいわけではないので「クオリティ」も大切です。『従来



画期的であったチェインクロニクルのキャラクターカード

のスマホゲームを超えるスマホゲーム”を作ろうとしたらアイデアで押しとおすだけではなく、プレイヤーにそう思わせるに足るクオリティにしなければなりません。それも最初だけではなく、継続的にです。しかし、効率問題を土台の仕組みで解決し、クオリティの向上につなげてコンシューマRPGのような濃密さを確保できれば、「③運営するゲームであることがRPG体験に向かない」は自然と解消されます。

ついでに、ほかの問題の打開策も考えていました。「①基本プレイ無料がRPG体験に向かない」の真意は、スマホゲームは序盤の盛り上がり注力しなければならない、です。しかし、これは別に「クライマックスで盛り上げられないわけではない」とも言えます。ゲームの序盤を最高の形で作ったうえで、クライマックスも最高の形に作れば、誰も文句は言わないでしょう。そうするためには2倍頑張ればいいのだから、つまりこれも効率の問題で解決できれば済む話です。

そして「②スマートフォンをポケットから出して短く遊ぶ感覚がRPGに向かない」は、逆にチャンスだと思いました。1プレイが短い単位での遊びになりやすいのなら、そこに特

化すればいいのです。作り方も単純な形式にフォーマット化しやすくなります。そんなわけで、すべての問題に対する答えを用意し、チェンクロの企画書を完成させたあと、私はゲームと物語を効率的に作るための土台作りに取り組んでいきました。

ゲーム作りにかぎらず、どのような仕事においても、いざ作業を始めてからシステムや環境を変えようとするのが難しいことが多いです。なにが問題で、どのように難しいのかを把握するのにも無駄な手間がかかります。最悪、変えること自体が頓挫しかねません。なので、ゲームやみんなが乗っかる土台はあらかじめ考えておくのがとても大切です。

ゲームの狙いは最初に明確にしておくべし

ではその効率性を高めるといふ「土台」とはなんなのか。それが先にも挙げた「コンセプト設計」「ゲーム構造」「開発環境」の3つです。これらはいずれも、開発初期の段階で形が定まる、まさにゲーム開発の土台といえるものです。まずは「コンセプト設計」の説明から始めていきます。

コンセプトとはとにかく大切です。コンセプトとはすなわち「ゲームの一番の魅力、面白いポイント」です。ゲームを作る際は、最初にコンセプトがなんなのかを具体化しておかなければなりません。そしてチェンクロのコンセプトは【独自の体験】“自分だけの仲間との出会いと物語”を生み出すこと。さらに具体化するなら、それを実現するため、「カードが生きたキャラと感じられるゲームにする」という一文がそれにあたります。

注意すべきは、コンセプトはなるべく短くすることです。可能な限り一行でシンプルで具体的に。これがとても大事です。なぜかという、コンセプトの役割はゲームを開発・運営している最中に「今、自分達を作っているものは一番面白いポイントをちゃんと押さえているのか」を確認するためのものだからです。

チェンクロを作っているときは、なにかにつけて「これでカードが生きたキャラに感じられるか？」と確認していました。シナリオを見てはコンセプトを思い出し、キャラクターボイスを聞いてはコンセプトに沿っているかを確認しと、それこそ毎日のように。

コンセプトは現場で頻繁に使う概念なので、長かったり、曖昧だったりすると非常に不便です。仮にコンセプトを「大作コンシューマRPGのような面白さで、魅力的なキャラがたくさんいて、バトルも物語も充実したゲーム」としていたらどうなるのか。ある意味、チェンクロなどのスマホRPGを表現する言葉としては間違っていない。しかし、これを出来上がったシナリオなどの制作物と照らし合わせてみても……。

「このシナリオは大作コンシューマRPGっぽい？ キャラも魅力的でたくさん？ 物語が充実って、なにをもって？」と、考えることが山積みで絶対に混乱します。反対に「キャラが生きているように感じたか？」と照らし合わせたら「うん、こいつの生きざまに泣けた！ OK!」と判断しやすいです。そんなわけでコンセプトは短いに限ります。

コンセプトの照らし合わせは開発前の設計段階でも必要です。どちらかと言えばこちらが本来の役割ですが、コンセプトは開発の効率化に向けて「なにを作るべきかを絞りこむ」ための指針になります。チェンクロの場合は「カードが生きたキャラと感じられるゲーム」を目指しますから、逆に言えばそれと関係ないところは別に作らなくていい、と決められ

るのです。

例えば当時の運営型ゲームでは、他のプレイヤーのパーティと対戦できる「アリーナ」機能が多くの作品に搭載されていました。プレイヤーにモチベーションを保ってもらうコンテンツとしてはあったほうがいいものではありません。しかし、チェンクロでは用意しませんでした。別にパーティ同士で対戦させても、同じような面々が殴り合うことでデータ感が高まってしまい、キャラクターが「生きている」感覚につながらないからです。むしろ遠のきます。であれば入れるべきでない、というわけです。

このように、コンセプトをシンプルに定め、ゲームの大目的として設計と照らし合わせると、効率的な開発につながられます。そしてチェンクロの大切な要素であり、最大のボリュームを持つストーリーも、コンセプトが大切な「絞りこみ」をしてくれました。

ストーリーコンテンツ

これまでチェンクロで提供してきた物語は、ゲームの配信と同時期にスタートした二〇

一三年七月開始のメインストーリー「第一部」、続いて二〇一四年七月開始の「第二部」、そして現在配信中である二〇一六年十一月開始の「第三部」となります。これらのメインストーリーの内容は以下のようになっています。

メインストーリー第一部

主人公（プレイヤー）、謎の少女ファイナ、妖精ピリカを中心とする義勇軍が、ユグド大陸を侵攻する黒の軍勢に立ち向かう王道ストーリー

メインストーリー第二部

主人公一行がユグド大陸から飛び出し、外海に浮かぶさまざまな大陸を渡り歩きながら、この世界の真相を探る、黒の軍勢との戦いの完結編

メインストーリー第三部

第二部から五年後の世界を描く、5人の新主人公の物語。主人公IIプレイヤーという自己投影型の物語ではなく、キャラクター自身の個性を押し出した第三者視点の群像

劇となる（後に第一部の主人公も合流）。英雄に憧れる少年、魔法少女の学園物、旅芸人の

浪漫譚、SFチックな変わり種、復讐者達の珍道中など、異なる主題を同時展開

これら各メインストーリーを含め、チェンクロでは多彩なストーリーコンテンツを用意しています。羅列すると以下の4種類になります。

- ① メインストーリー
- ② キャラクターストーリー（絆の物語。キャラクターごとの個別ストーリー）
- ③ イベントストーリー（運営イベントで配信するストーリー）
- ④ チェインストーリー（キーキャラクターの入手で開放されるストーリー）

当時、「キャラごとに専用ストーリーがあるゲーム」はチェンクロがほぼ史上初だったので、その大ボリュームには非常に驚いてもらえました。とはいえ、本当はせっかく用意し

たオリジナルの世界だったのでもっとやりたいこともありました。ですが、初期開発の段階では最低限の物語群に留めました（五年のうちに外伝などを設けて描けましたが）。その結果が以上の4種類となっています。

では、「カードが生きたキャラと感じられるゲーム」になにを必要としたのかを、各ストーリーコンテンツの必要性と結び付けて見ていきましょう。

まず必要なのは、主人公である自分自身とキャラクターの1人1人が交流するドラマを描くことです。仲間に加わったキャラクターはただ一緒に戦うだけの存在ではありません。彼らはどんな人間なのか、なんのために一緒に戦ってくれるのか、その人物なりの信念や過去を知ったり、はたまた一緒に酒を酌み交わすシーンを描いたり、そういう掘り下げをして初めて「キャラが生きている」と感じられるはずと考えました。そのための②キャラクターストーリーです。

しかし、それさえあればいいのか？ 一緒にそのへんのモンスターと戦ったり、酒を酌

み交わしたりするシーンを積み重ねていけば、プレイヤーは生きたキャラクターとのドラマにわくわくできるのでしょうか？ 間違いなく、それだけでは足りないと感じます。やはり、魔王を倒すなどの根本的な大目標があつて、燃える王道展開の中での戦いの一コマだったり、ちょっとしたオフの素顔が垣間見えたりするからわくわくできるんです。となると、①メインストーリーは絶対に必要です。

この2つだけでも生きたキャラクター達との物語は必要最低限が揃いますが、まだ物足りません。キャラクターストーリーは該当キャラクターと主人公の交流を中心に描くものですが、仲間が増えるに従つて、キャラクター同士に接点がないとおかしく見えますよね。つまり、プレイヤーは「仲間同士の交流」も見たくなるはずです。そこで③イベントストーリー、④チェインストーリーを用意しようと考えました。

ここまでを踏まえて、それぞれのストーリーの役割をまとめてみます。

①メインストーリー

役割…王道で壮大な冒険

文法…週刊漫画のように直球で、爽快感と熱さを重視した物語

内容…世界を滅ぼさんとする存在を倒すための旅

プレイ条件…誰もが最初からプレイできる物語

② キャラクターストーリー

役割…仲間キャラクターの深掘り

文法…アドベンチャーゲームのようにキャラクターにフォーカスしたドラマ

内容…主人公が仲間との絆を深め、その過去や信念を知る

プレイ条件…そのキャラクターの入手と、レベルアップなど

③ イベントストーリー

役割…仲間キャラクター同士の交流を描く

文法…お祭り感、オールスター的な活躍により面白さを感じる

内容…シチュエーションに沿って、人気のキャラクター達が活躍する

プレイ条件…一定期間ごとに運営が配信

④ チェインストーリー

役割…仲間キャラクター同士の交流を描く

文法…仲間同士の深い交流により、主人公だけではできない、さらなる深掘りがされる

内容…その仲間同士だからこそ生まれる、本編とは異なるテイストの中編

プレイ条件…キーとなるキャラクターを入手するとプレイ可能に

このように大枠から整理していくと「メインストーリーであれもやるこれもやる」ことがなくなります。ひとつの大コンセプトを実現するため、それぞれのストーリーに小コンセプトを定め、「そのストーリーコンテンツでは、それさえ描ければ大丈夫」の部分を絞るこむことで制作効率とクオリティを高められるわけです。

それとスマホゲームの発展以降、ゲーム開発の現場では「ゲームサイクル」という言葉が広く使われるようになりました。これは、プレイヤーがゲーム内のさまざまな要素をど

のような流れでプレイして楽しむのか、遊びの流れの設計を指す言葉となります。チェンクロも4つのストーリーコンテンツをばらばらに存在させるのではなく、それぞれの体験の楽しさがつながるように設計しています。

ストーリーコンテンツのゲームサイクル

- メインストーリーで王道の冒険感を味わってもらう
- 道中で多くのキャラクターと出会ってもらう
- 登場人物が気になったときにキャラクターストーリーをプレイしてもらい、キャラクターの魅力を深く知ってもらう
- 複数のキャラクターに親近感が湧いたところでイベントストーリーやチェインストーリーをプレイしてもらい、キャラクター同士の絡みを楽しんでもらう
- キャラクターへの興味を充足できたら、またメインストーリーを遊んでもらう

なんとなく全体の物語の流れと、絞りこみの意図が伝わったでしょうか。これを思案したおかげで、膨大なシナリオ量の中でも目的を見失わずに物語を揃えられました。皆さん

もゲームを制作する際は、コンセプトを使ってとことんまで絞りこんでみてください。

スマホゲームをRPGたらしめる構造に

コンセプト設計が定まったら、次は「ゲーム構造」の設計です。主に考えるべきは「総プレイ時間の長さ」への対処です。スマホゲームは何日も、何ヶ月も、何年も遊べる内容が求められますが、これははつきり言って異常に高いハードルです。ゲームというものは遊んでいるといつか飽きがきますし、物語というものは一度体験したらそれで十分なものです。だから、RPGはそもそも1000時間も遊べるようにはできていません。

一昔前の例を挙げると、スマホゲームが大きく躍進するきっかけとなった革命的なパズルゲームが登場したとき、各社はこぞってゲーム全体の基本構造をコピーし、パズルの部分をオリジナルに作り変えたようなゲームを作っていました。チェンクロもちやうどバトルシステムのサンプルを作り終えた時期で、社内での評判が良かったものですから、「ストリーなんてやめて、バトルシステムだけで作ってしまえ」という話が挙がりました。

しかし、私はそのパズルゲームは“十年に一度というレベルの大発明”だからみんなが飽きずに遊べるのであって、普通にゲーム部分だけで勝負するなんて無謀だと主張し、とにかくストーリーがなければ長く楽しめるゲームには成りえないと訴えました。それから市場がどうなったのかは皆さんもご存じだと思いますが、大発明の人気ゲームを除き、ゲーム部分だけで勝負した作品のほとんどが苦戦を強いられました。

とはいえ、物語に注力すると考えても「面白いストーリーがちよつと付いているゲーム」程度では大きな効果はなく、すぐに飽きられてしまいます。なにしろ物語は一度体験したら終わりという要素なので。そのため、目標に至るには1000時間なり遊んでもらうゲームの中に、コンシューマRPGと同様のストーリー体験を盛り込む必要がありました。

現実問題として、スマホRPGがコンシューマRPGと同じ密度の物語を提供するのは無理です。同等のボリュームを用意したとしても、3Dグラフィックスで作った壮大な街を用意したり、膨大な数の村人を置いたりもできませんから、フィールドを移動したり、敵とバトルしたりと、RPGとしての遊びの中で表現できることには比べられないほどの

差があります。

目標を達成するには、スマホRPGだからこそできる最適な物語体験のための設計を目指すことなくはありません。そこで私が厳守したのは、「プレイヤーに最も深く刺さるタイミン
グで物語を提供する」ことでした。なにを当たり前なことと思う人もいるかもしれませんが
ので、ここから詳しく説明していきます。

RPGではゲームの進行とプレイヤーの操作が連動します。チェンクロではゲーム画面
を開いたあと、クエストを選び、テキストを読み、バトルがあつて、そのあとにテキスト
をもう一回読むのが基本の流れとなります。メインストーリーは基本的に王道の物語なの
で、主人公であるプレイヤーはストーリーごとに敵や事件にぶちあたり、仲間と協力して
最後に勝利を収めます。これを最大限楽しんでもらうにはどのように提供すればいいのか。
私が大切にしたのは「プレイヤーがゲームをプレイしているときの感情」でした。

誰でもゲームで勝ったあとは気分がいいです。「よっしゃ勝ったぞ！」と達成感に満ちあ

ふれます。だから、そのタイミングで物語の勝利シーンが重なればプレイヤーはより共感しやすくなります。物語の中での勝利が、自分にとっても勝利だと強く感じられるわけです。そうすると、メインストーリー中で「やったね主人公!」「さすが主人公!」とかなんとかむやみに褒めて達成感を感じてもらうことも、村人達に「おかげさまで助かりました。ありがとうございます」と伝えさせる必要もなくなります。

最適なタイミングでストーリーを与えられると、プレイヤーの感情の揺れは大きくなり、コンテンツの効果としても効率的となる。これが提供すべきタイミングで物語を読ませることの意味です。ちなみにメインストーリー以外の物語もプレイヤーの感情とリンクさせようと意識しています。

① キャラクターストーリー

役割…仲間キャラクターの深掘り

プレイ条件…該当のキャラクターの入手、レベルアップなど

② イベントストーリー

役割…仲間キャラクター達の派手な活躍を描く

プレイ条件…一定周期で運営側が配信

③ チェインストーリー

役割…仲間キャラクター同士の交流を深掘りする

プレイ条件…キーキャラクターを入手するとプレイ可能

順に説明すると、キャラクターストーリーは各キャラクターの入手後に読めるようになります。そしてキャラクターに対して興味が湧くタイミングとなると、それは「出会って、軽く付き合ってみたとき」ではないでしょうか。現実世界でも、出会ったばかりの相手の内面や過去を根掘り葉掘り聞こうとはしません。しばらく一緒に過ごして、「この人はどういう人なんだろう?」と興味を持つのが自然な流れです。そのため、キャラクターストーリーは「出会ったキャラがレベルアップしたとき」に読めるようにしました。

少し陰のあるキャラクターを仲間にし、パーティに入れて必殺技を使わせたとき、なんだか闇の深そうなセリフを吐く。するとプレイヤーは「この子、どういうキャラなんだ」と気になりますよね。ほどなくしてキャラクターがレベルアップすると、過去などが明かされる物語が開放されます。そこで主人公の気分になって考えると、知らない人物が部隊に加わって、一緒に戦っていくうちに身の上が気になって、ともに戦って信頼を深めていくうちに過去を明かしてくれて、絆が生まれて……そういう物語に置き換わります。

ここでのポイントは、ふつうに小説やノベルゲームでこれをやろうとすると「一緒に戦っていくうちに身の上が気になって」の部分に結構なボリュームが必要になることです。でも、過程がなければキャラクターの過去を知っても心に響きません。それに対してチェッククロでは、キャラクターをパーティに入れ、バトルでレベルアップさせ、物語を開放させることで、その過程部分のストーリーテキストがなくても、ゲームプレイでそれを感じられるようにしたわけです。冒険と物語を連動させ、そのぶんストーリーでは大事なシーンを集中的に描いて、絆を深める体験につなげています。

続いているイベントストーリーは、仲間達の派手な活躍を描くことにしています。キャラクターの入手を開放条件とはせず、誰でも読めるようにし、性格などを知らない人が見ても面白くてカッコいいと感じられる作りとしています。そしてイベント時に提供するコンテンツ自体、繰り返し遊ぶのが楽しい、爽快感を重視した設計にしています。

最後のチェインストーリーは仲間同士の交流を描く物語で、物語のキーとなるキャラクターが仲間になったときに開放されます。ただ、これには私のちよつとした挫折もあります。当時のゲーム業界は「コンプガチャ問題」(特定のキャラをコンプリートすると特典として特別なキャラがもらえる！とプレイヤーを煽るあお商法でした)と呼ばれる社会問題で揺れていました。私は当初、仲間が次々と増えていき、その中で縁のあるキャラクター同士が集まったときにドラマが生まれる、そんな流れを作りたいと思っていましたが、“複数のキャラクター入手が物語の開放条件”とすると問題に抵触する恐れがあったため、中心人物の1人を仲間にできれば発生する仕様に変更しました。

余談ですが、私は仲間同士のドラマを描くきっかけとしては、やはり該当の仲間達がパ

ーティに集ったときに生まれるほうがゲームプレイとしても、物語のはじまりとしてもわくわくできると思っています。だから、当時もなんとか元の条件のままでできないかと必死に検討しました。問題とされていた“コンプリート欲を煽ってお金を儲けること”を目的としていなかったのも、キャラクターを集めてチェインストーリーをクリアしても報酬はなし、そういう純粋に物語を楽しむ形式ならなんとかならないか、などとも考えました。しかし、弊社の法務担当の見解は「わくわくする物語を楽しめること自体が、プレイヤーを煽ることになるのでNG」でした。たしかに、めちゃくちや喜んでもらえるストーリーにしようと思っていたので「なるほど……」と複雑な気持ちになったのを憶えています……。

さて、以上がチェンクロのストーリーとゲームとプレイヤーの感情をリンクさせ、効果の最大化を目指す手法でした。あとこれも触れておきたいのですが、感情が高まったタイミングで効果的に物語を導入している個所がもうひとつあります。これもまたチェンクロが業界で初めて導入した“新キャラクター入手時の演出”です。

本作ではクエストやガチャで新キャラクターを手に入れた際、「こんにちは。私はこうい

うものです。よろしくお願いします」という挨拶のシーンが挿入されます。新しい仲間ができたなら、その場で挨拶されたほうがグッとくるだろうと考えてのことです。

プレイの熱というのは感情と異なる操作を挟んでいるうちに冷めてしまい、そのまま放置されれば「ガチャで当たった喜び」と「キャラが仲間になった喜び」は合致せずに断絶されてしまいます。新しいキャラクターを手に入れ、別のタイピングで手持ちのカードリストを眺めて、そこからまた別画面でキャラクターを確認し、ようやくストーリーを読んだときに「こんなにちは」と言われても、ここに体験の連続性はありません。古くから愛されている名作RPGにだって「挨拶もせずに気づいたらパーティに加入していた仲間」なんていませんしね。

実のところ、これは初期の構想には存在しませんでした。生まれたきっかけは前述した4つのストーリーコンテンツでゲームを組んでいた際、いまひとつ「カードを生きたキャラだと感じる」に至らなかったときのことです。テストプレイで一緒に熱い冒険をし、道中でキャラクターの背景を知っても、生きているとまでは感じない。どうしてだろう？

と悩んでいました。そしてふとガチャをしてみて、新しいキャラクターを入手した瞬間、そもそもそれを「カード」だと感じている自分に気づきました。その頃の内容では、キャラクターが仲間になった瞬間から「生きた人物」に置き換わっていなかったのです。

そこで短い挨拶シーンを挟んだところ、効果は劇的でした。他のストーリーと違って3つのセリフくらいしかない短いドラマなのに、それだけで「生きている」と感じられたのです。

効率化したシステムは、なんのためのものか

最近はずなかりを無視し、ストーリーとバトルを別々のコンテンツとして切り分けるゲームも増えています。これらは単純に「バトルをしたい人」と「ストーリーを読みたい人」を一緒にすることを非効率と見た、スマホゲームらしい最適化の手段のひとつと言えます。チェンクロの場合も、バトルに勝利したあと強制的にストーリーが展開するので、わずらわしいと感じる人もいるかもしれません。

どちらが正解とは言えません。なぜなら、元となるコンセプトが異なるからです。スト

リーとゲームプレイをつなげて感情を最大化するのは「キャラを生きていると感じるゲーム」を目指すチェンクロには意味のあることですが、「プレイヤーにストレスなく物語を楽しんでもらうゲーム」を目指すのなら、切り離して提供するのも正義です。

でも、私はチェンクロにおいて、魔王を倒したあとの物語は「魔王を倒したときにこそ流れられるべき」だと思いました。バトルに勝利し、いつ読んでもいいですよとばかりに「魔王を倒したあとの新ストーリーが開放されました」と伝えられても、その時点でゲームプレイはひとつにつながったものではなく、別個のコンテンツをそれぞれ遊ぶ設計になってしまっています。だから、RPGとしての体験を感じられるよう突き詰めました。

その結果、遊んでくださったプレイヤーの皆さんから「まるでコンシューマゲームのRPGみたいだ」との感想をいただきました。実際のゲーム構造はコンシューマRPGの作りにはほど遠く、いわゆるスマホRPGの文法を改良したものにすぎません。それなのにそう言ってもらえたのは、文法の中に組み込んださまざまな工夫のひとつひとつが、RPG体験を味わせるものとして機能したからだと思っています。

ユーザーになにを感じてほしいか、楽しんでもらいたいのかをきちんと定めたいうえで、ひとつひとつの要素を実現のために作りこんでいく。皆さんもゲームを作る際はゲームシステムの流行や単体の要素に左右されず、自身の掲げるコンセプトに従ってゲームの構造を最適化していただください。

3つ目の土台は、ゲームの外に

コンセプト設計、ゲーム構造と専門的な話を続けてきましたが、最後の「開発環境」は打って変わって、チームスタッフとどのようにゲームを作っていくのかという制作論になります。まずは本題に入る前に、ゲーム開発の未経験者のために、制作の流れやどのような職種の人達が関わるのかを紹介させていただきます（下記はチェンクロの新規開発におけるスタッフ構成です）。

新規開発に携わるスタッフの職種

調べればどこにでも載っている情報なのでざっくりと。ゲームの企画が立ち上がって、

実際に作るとなると下記のスタッフが必要になります。なお、私も関係しているプロデューサー、ディレクター、プランナーについては第三章で詳しく紹介させてもらいます。

プロデューサー……………予算と売上の管理責任者

ディレクター……………ゲームのクオリティ責任者、ゲームコンセプトを握り監督する

ゲームプランナー……………アイデアをゲームの仕様に落としこむ

デザイナー……………ゲーム画面を作るために必要な絵素材や演出を作成する

プログラマー……………実際のゲーム画面が動くようプログラムで構築する

サウンドクリエーター……………ゲーム内で流れる音楽を制作する

シナリオライター（作家）……………ストーリーテキストを制作する

イラストレーター……………キャラクターイラストを制作する

サービス開始後に加わったスタッフの職種

以下はアプリを配信し、運営がはじまってから参加した人達です。最近は初期開発のタスキミからチームに入り、運営に向けて一緒に開発を行うケースもよく聞きます。

運営責任者……………運営スケジュールを統括し、コントロールする
運営プランナー……………運営スケジュールを実行する、告知などを上げる
KPI分析担当者……………運営によって得られたプレイデータを分析する
マーケティング担当者……………広告やプロモーションを実施する

次に制作の流れです。すべての開発内容を紹介するのは難しいので、今回は本題の“ストーリー部分の制作”のみ紹介させていただきます。

1 制作予定のストーリーの概要を用意（以下は例）

概要…父王を失った王女が、城を抜け出して仇討の旅に出る物語

コンセプト…復讐のむなしさを味わい成長する姫の物語。勇敢さを魅力的に描く

ボリューム…全8話程度

2 ライティング担当に制作依頼

- ・ 上記の概要を渡して打ち合わせ。早いときはその場で各話の構成も決定
- ・ 打ち合わせ結果を持ち帰り、ライティング担当がテキストを執筆
- ・ 監修担当が上がってきた原稿をチェック
- ・ 修正をしたり、コメントを書いたりして、指摘箇所を作家に返す
- ・ 校了まで執筆と修正を繰り返し返す（上記の例だと4往復ほどしました）

3 校了した原稿をゲーム内に実装

- ・ 校了後、シナリオスク립ターがドラマデータ化
- ・ シナリオ内容に合わせて、バトル担当のプランナーが戦闘データを作成

- レベルデザインを担当するプランナーが報酬などを設定
- プログラマーがゲームに組み込む
- バグがないかをチェックし、問題がなければ完成

という感じです。今回は大まかな流れだけを切り取りましたが、例えばドラマデータ化や戦闘データの作成といったものも、実際は一行で終わる工程ではなく、シナリオ同様に何重もの段階を経て、作られています。またシナリオだけではゲームにならないので、そこに登場するキャラクターのイラストや3Dモデルといったデータ素材についても、同じように何重もの段階を経て、ひとつひとつ制作されています。

書きたいものを書かせて打率ヨシ

チェンクロを作るのに必要なのは、ストーリーやキャラクターの素材です。求められるのは、高いクオリティと大量のボリュームです。これらはいかにコンセプト設計やゲーム構造を整えたとして、揃えるのは簡単ではありません。

クオリティとボリュームを最も簡単に保証する方法は、たくさん的人数で、たくさんのお金をかけて、納得いくまで作ることです。しかし、チェンクロの開発当時は人数もコストもギリギリでしたし、時間もそれほどありませんでした。新しい遊びに挑戦するゲームというのは往々にして確度が低いので、人数も予算もかけづらいのです。

これを読んでいる開発者、あるいは開発志望の方々もいつか意欲的なゲームを作りたいと考えたら、きつと似たようなカツカツのチャレンジになると思います。むしろ、そういう心構えを持って読んでもらえると良いかもしれません。

さて、人もお金も時間もそれほどない。けれどもクオリティとボリュームは必要。しかも運営がはじまったらハイペースを維持しなければならない。全部を100点にしようとするのは容易くありません。だから、そうじゃないやり方を考えました。より少ない人数で、より少ないコストで、クオリティを最大化するにはどうすればいいか。

そこで私が目指したのは「平均点以上のクオリティを確保しつつ、ホームランの打率をちよつとでも上げる方法」です。それを成すための手段は「**個々人の作りたいものを作ってもらふ**」でした。言ってしまうえば、当たり前前のことです。誰だって自分の作りたいものを作るほうが熱量の高いものを作れます。

例えばキャラクターイラスト。当時のイラスト制作のセオリーはキャラクター設定のテキストにあらかじめ、プロポジションやポーズなどの細かい指定を書いておくことでした。「眼鏡をかけている」「胸が大きい」「衣装はこのゲームのこのキャラクターみたいなイメージで」「ポーズはこのグラビア写真のポーズで」とリクエストを元に作るやり方です。これだとイラストレーターがなにを描けばいいのかのイメージを掴みやすいですし、完成イラストも想像しやすいです。しかし、その風貌の、その衣装の、そのポーズのキャラクターは描き手にとって得意なものとは限りません。

そこでチェンクロでは見た目の指定を「眼鏡が魅力的で、表情が可愛く見えるように」くらいに抑えています。代わりに、そのキャラクターがどのようなバックボーンを持って

いるかを多く伝えています。元戦士だが、知的に見える美人。元々は警護役だが、秘書に転向した。眼鏡をかけているのは、秘書らしく見せるため。クールだが、内面は情に篤い^{あつ}。ニヒルな口元に浮かぶ笑みは、仲間への信頼ゆえ……など、想像力を膨らませやすい情報を伝え、最後に「先生の絵柄が活きるよう、良いと思うように描いてみてください」と指示させてもらっています。

こうすると、イラストレーターの良さが最大限に活かされた絵が生み出されやすくなると考えています。絵に限らず、チェンクロのものづくりは万事が似たポリシーで制作されています。最大の課題であったストーリーについても同様に、大方針は「作家陣の書いたものを書いてもらう」なんです。本作の物語は執筆を依頼するとき、内外のスタッフを問わず完全なルールを敷かないようにしています。

もちろん「なにかも好きにやっちゃってください」という話ではありません。イラストをお願いするときと同様、基本的な情報をこちらで決めさせてもらっています。作家に対しては以下のような情報を伝えたくて、ストーリーをお願いしてきました。

・世界観設定（こういう街やこういう文化があり、マナとは……といった基本設定）

・執筆ポリシー（読後感は必ずポジティブであること。エログロ禁止など）

・メインストーリーでは、ストーリーのプロット（ストーリー全体の構成とあらすじをまとめたもの）

・キャラクターストーリーでは、人物の基本設定

・上記を決めたうえで、物語の基本的なテーマ。与えたい感情（このキャラは息子を亡くした設定だから、黒の軍勢との戦いの悲壮感や覚悟を描きたい……など）

「世界観設定、プロット、テーマ、キャラ設定まで決めてあつて、書きたいものを書いてもらうと言えるのか」と疑問に思う人がいるかもしれませんが、少々待ってください。次は作家に考えてもらっている領域を挙げてみます。作家には以下の部分を好きに決めてもらっています。

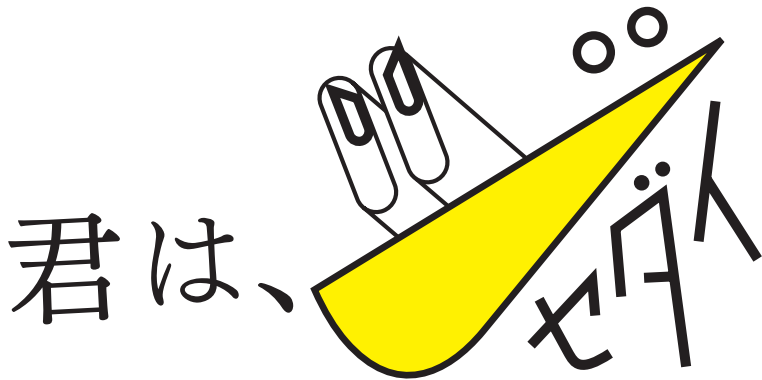
・登場するキャラクターの魅力をどう膨らませるか

・そのためにどんなシチュエーションで、どんなドラマを起こすか

- 基本設定以外の魅力については自由に提案してもらい、協議
- キャラクター設定だけでなく、世界観設定も拡張OK。都度、提案を協議

いかがでしょうか。キャラクター設定をどう膨らませるかを書き手の腕の見せ所ですし、具体的なドラマも作家にすべてお任せです。しかも、設定にはない魅力や世界観そのものも要相談でどんどん提案してくださいとしています。こちらの項目を見ると、書きたいように書けるというのも頷けるのではないのでしょうか。むしろ、丸投げとっていいようにも見えるかも。さらに言えば、丸投げだと思ってもらえたら勝ちです。

大事なのは「書き手の持ち味をどこまで引き出せるか」です。「全部決めろって言うなら、思うがままに書いてやるわ!」と思ってもらえたらベストです。書き手のわがままをできるだけ引き出し、特色をあまり潰さないよう無理なく書かせてあげるにはどうすればいいのか、彼らのモチベーションを起点として物語を調整してきました。結果、さまざまな楽しい提案をもらうことができました。



君は、

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、
行動機会提案サイトです。読む→考える→行
動する。このサイクルを、困難な時代にあっ
ても前向きに自分の人生を切り開いていこう
とする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月
開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。
「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、
すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!