

創作秘伝ゲーム

これは、ラクラク創作！ ができてしまうゲームです

「ドラマ・ファクトリー」のゲームバージョン
「創作秘伝ゲーム」です。
コンピュータ系専門学校の教材として開発されたもので、
「ドラマ・ファクトリー」の簡易版ともいえます。

題名：

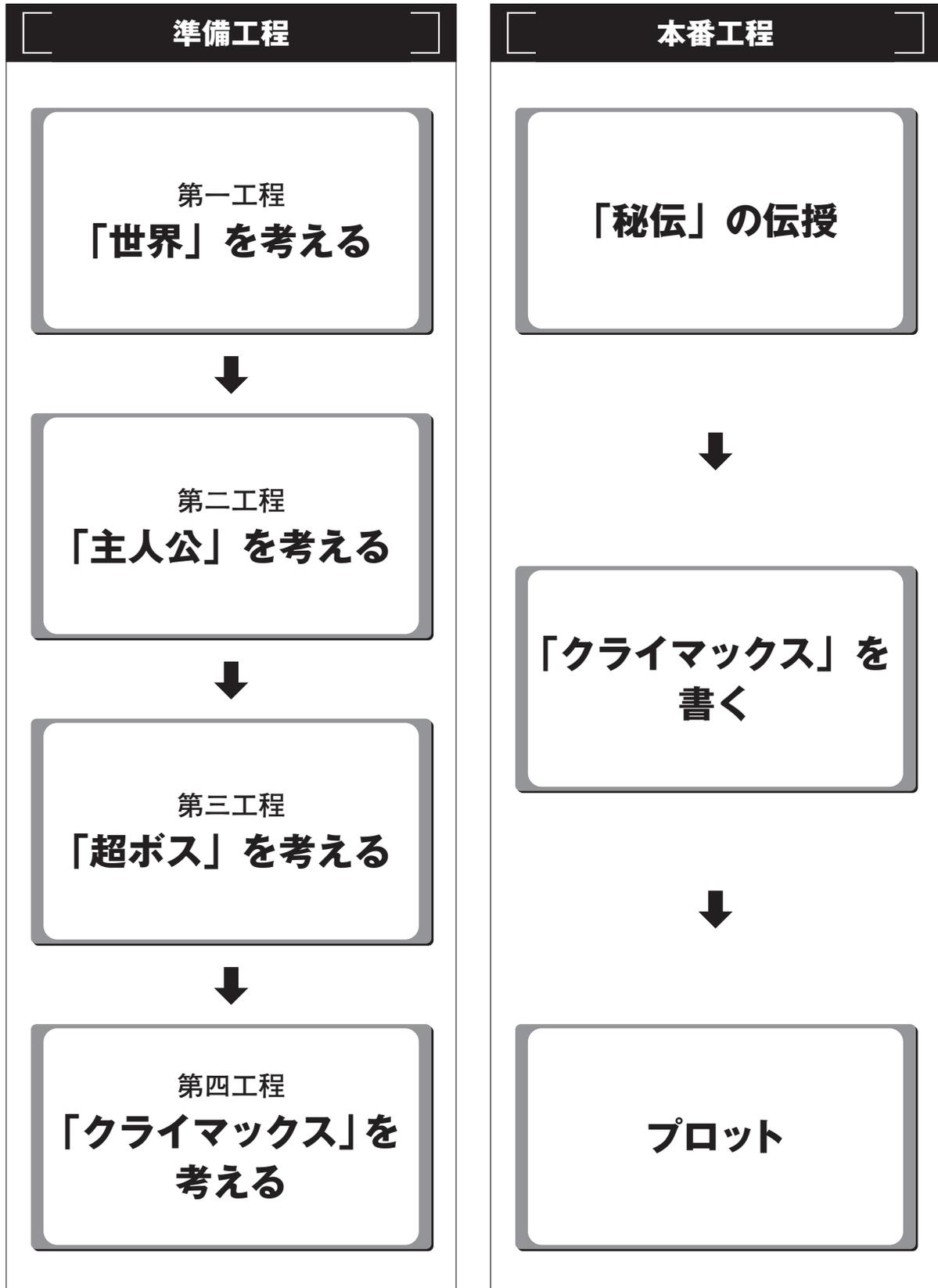
作者：

年

月

日

ここには準備工程と本番工程の二つがあります



準備第一工程

まず世界を考えよう。

「環境」「世界観」といってもよい。
 きみの物語は、どんな時間と空間の中で行われるのか？
 次のリストでチェックしてみよう。
 言葉は、あまり細かい意味にこだわらず
 全部イメージをふくらますための刺激、ヒントと考えてほしい。

位置	<input type="checkbox"/> 地球 <input type="checkbox"/> 別の惑星() <input type="checkbox"/> その他()
時代	<input type="checkbox"/> 古代 <input type="checkbox"/> 中世 <input type="checkbox"/> 近世 <input type="checkbox"/> 現代 <input type="checkbox"/> 近未来 <input type="checkbox"/> 未来 <input type="checkbox"/> その他()
大陸の数	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2~4 <input type="checkbox"/> 5以上() <input type="checkbox"/> 中心大陸名()
主な舞台	
広さ	<input type="checkbox"/> 新宿位 <input type="checkbox"/> 東京位 <input type="checkbox"/> 九州位 <input type="checkbox"/> 日本位 <input type="checkbox"/> 米国位 <input type="checkbox"/> それ以上()
人口	<input type="checkbox"/> 十 <input type="checkbox"/> 百 <input type="checkbox"/> 千 <input type="checkbox"/> 万 <input type="checkbox"/> 十万 <input type="checkbox"/> 百万 <input type="checkbox"/> 千万 <input type="checkbox"/> 億以上
政治体制	<input type="checkbox"/> 君主制 <input type="checkbox"/> 共和制 <input type="checkbox"/> 独裁制 <input type="checkbox"/> 民主制 <input type="checkbox"/> 奴隷制 <input type="checkbox"/> その他()
経済体制	<input type="checkbox"/> 原始社会 <input type="checkbox"/> 封建制 <input type="checkbox"/> 資本主義 <input type="checkbox"/> 社会主義 <input type="checkbox"/> その他()
工業水準	<input type="checkbox"/> 水車・馬 <input type="checkbox"/> 蒸気機関 <input type="checkbox"/> 自動車・航空機 <input type="checkbox"/> 原子力 <input type="checkbox"/> 未来技術
通貨単位	<input type="checkbox"/> 円 <input type="checkbox"/> ドル <input type="checkbox"/> ギル <input type="checkbox"/> ゴールド <input type="checkbox"/> その他
主な武器	<input type="checkbox"/> 拳・剣 <input type="checkbox"/> 銃砲 <input type="checkbox"/> 魔法 <input type="checkbox"/> 現代兵器 <input type="checkbox"/> 未来兵器 <input type="checkbox"/> その他()
住民	<input type="checkbox"/> 人間 <input type="checkbox"/> 妖精 <input type="checkbox"/> 宇宙人 <input type="checkbox"/> その他()
言語	<input type="checkbox"/> 単数() <input type="checkbox"/> 複数()
宗教	<input type="checkbox"/> 仏教 <input type="checkbox"/> キリスト教 <input type="checkbox"/> イスラム教 <input type="checkbox"/> 神道 <input type="checkbox"/> その他()
重要歴史	
その他	
世界地図	主な舞台となる場所

準備第四工程

さてクライマックスだ。

ドラマの秘伝の一つは、クライマックスをまず先に考えることだ。
それは、決してむずかしいことではない。
「世界」の中に舞台を選び、
超ボスと主人公を、真っ向からぶつけるのだ。
次の質問を、クリアしよう。

戦いの場所はどこか？	
なぜ戦うのか？	
どんな武器を使うか？	
どんな戦術を使うか？	
どんな仲間がいるか？	
超ボスの武器は？	
超ボスの戦術は？	
ここに来るまでに、どのような苦労や旅があったか？	
戦いは、どのように始まるか？	
戦いは、どのように展開するか？	
戦いは、どのように終わるか？	
超ボスは、主人公たちをどのようにして、絶体絶命の窮地に追い込むか？	
主人公たちは、それをどのように逆転するか？	

本番工程

いよいよ創作に入る
では、「秘伝」の伝授だ。

ストーリーを書くとは、
きみが想像した「世界」の中で、
きみ自身が主人公になって、
現実と同じように、行動することなのだ。

別に、むずかしいことじゃない。
今までやってきたゲームの中で、
きみは、きみ自身が主人公になって、行動してきたね？
それと同じことなのだ。
こんどは、他の人ではなく、
きみ自身が想像した世界の中で行動するのだ。
こんな楽しいことはないだろう？

さて、いまは、ストーリーの全部を書けとは言わない。

クライマックスだけ書いてみよう。

主人公と超ボスが真っ向から激突して
最後の決着がつく部分。
派手な見せ場があって
だれも退屈しない部分だ。

◇ 次ページのルールをみてほしい ◇

「秘伝」にしたがって
きみのストーリーの
クライマックスを書いてみよう。
簡単だ——。
きみの選んだ舞台で、
きみの主人公と超ボスを
正面衝突させればいいのだ。

「ルール」は次の通りだ。

- ①400字詰原稿用紙5枚に書く。
- ②2時間以内で、一気に書く。
- ③題名は、「文学的題名」ではなく、
「×××（目的語）を、
○○（動詞）する」
の形とする。主人公の最終目標を
はっきりさせるためだ。
例：「犯人を逮捕する」
「恋人と結婚する」など
- ④一文章ごとに「。」を打ったら
行を変える。
- ⑤文章の書き出しは、1コマ下げる

■右の空欄に、いろいろな場面のきみの
イメージをメモしてみよう。

- 起： まず最初はどう出るか？
承： つぎはどうなるか？
転： 途中でどんな変化が起こるか？
結： 最後はどうなるか？

次ページにサンプル・ストーリーを
掲げるので、参考にしてほしい

構成メモ

起

承

転

結

- 1** 「もういい、終わらせよう！」
「そうだな……じゃ、やるか！」
ティーダは、久しぶりの父ジェクトを真っ向から見た。舞台は、なつかしいザナルカンド市の大スタジアム。ジェクトも、ティーダも、かつてはそこで、ブリッツボールの大スターだった。しかし、今は仇敵同士として命を賭けた決闘を果たさなければならない。
醜怪な大魔獣シンの姿を現した父ジェクトは、恐ろしい力で襲いかかる。息子ティーダ
- 2** も、心ならずも、全力で戦いを挑む。
ジェクトは、ついに致命傷を受けて倒れる。「父さん」駆け寄って抱き起こすティーダ。「泣くな！ まだ仕事は残ってる！」

この世界スピラの人々は、1000年もの間、大魔獣シンの襲撃に怯えて暮らしてきた。シンはなぜか、スピラが機械文明を発達させるのを喜ばず、その萌芽の見えるたびに市や町を襲い、凄まじい破壊を繰り返してきた。
- 3** 人々はわずかにエボン教の教えに従い、数十年に一度、シンが召喚師によって倒された時の短い平和を希望に生きてきた。「ナギ節」と呼ばれるその平和は、しかし長くは続かず、再び新しいシンが現れて、猛威をふるうのだった。
ティーダは、1000年前、シンに襲われたザナルカンドから、なぜか現在のスピラに転移してきた。
ティーダは、シンを倒し、新しいナギ節を

サンプル・ストーリー （「FFX」より）

魔獣を 倒す

20字×10行×10枚

環境：惑星スピラ
主人公：ティーダ
超ボス：エボン＝ジュ

- 4** 招来するため修業中の女性召喚師ユウナと出会い、そのガードの仲間に加わる。正体不明の中年剣士アーロン、美しい女性魔導師ルーラー、勇敢なロンゾ族の戦士キマリ、ブリッツボールチーム主将ワッカなどがある。
ユウナは、各地のエボン教寺院を巡礼し、召喚獣を授かりながら、次第に力をつける。
召喚獣とは、死霊を「祈り子」（イケニエ）として呼び出される強力な魔獣である。
魔物に襲われながら、苦しい旅を続けるテ
- 5** ィーダたち。若いユウナとティーダの心は、しだいに解け合う。
一同は、エボン教団の奇怪な秘密に気づき始める。教団の総老師は実は死者であり、人人を生かさず殺さず支配しようとしていた。
老師の一人シーモアは、ユウナに求婚するが、実は父親殺しの野心家だった。倒しても倒してもユウナを追う、邪恋のシーモア。

シンを操っているのは、エボン＝ジュと呼

創作秘伝ゲーム

6 ばれる死霊だった。1000年前、機械文明に敗れて滅亡したザナルカンドの支配者だったが、死んだ市民たちを祈り子として「平和で争いのない夢のザナルカンド」を召喚し、その「夢」を守るため、他の文明都市をシンに破壊させるようになったのだ。

シンが、召喚師の召喚獣によって倒されると、エボン=ジュは、すぐさまその召喚獣に乗り移り、さらに新しいシンを創り出すため、ナギ節は長くは続かないのだ。

7 10年前、ユウナの父の大召喚師ブラスカは、ガードのジェクトを祈り子とした召喚獣でシンを倒したが、エボン=ジュはすぐさまその召喚獣に乗り移ったため、ジェクトが新しいシンになってしまったのだ。

ジェクトは、同じガードの旧友アーロンの助けを借り、しばしばティーダの前に現れた。ティーダは、実は、エボン=ジュが見ている夢の世界の住人だった。しかし、ジェクトのシンによって、1000年後の現実のスピラ

8 に連れてこられたのだ。

シンの出現を根絶するには、エボン=ジュを倒さなければならない。エボン=ジュは自分を倒した召喚獣に即座に乗り移ってしまうので、その前に、いままでに現れたすべての召喚獣を倒さなければならない。

戦略を決めた一同は、シンの体内に侵入し、そこで、本体のジェクトと対決したのだ。

駆け寄ったユウナに、ジェクトは召喚獣を

9 呼べと叫び、ユウナは自分の持つ召喚獣を次次と呼び出す。

ジェクト=シンから追い出されたエボン=ジュは、次々と召喚獣に乗り移るが、一同はその度ごとにそれを倒す。

すべての召喚獣が消滅したとき、もはやエボン=ジュの宿るべき場所はなくなった。

ティーダたちは総力を挙げて、もはや鎧を失った裸のエボン=ジュを叩き、シンが二度と現れる可能性を断った。

10 エボン=ジュは消滅し、スピラには永遠のナギ節が保証された。

その時はまた、ティーダがスピラに別れを告げる時でもあった。

ティーダは、エボン=ジュが見ていた夢だったからだ。

実は死霊だったアーロンも、ユウナの精霊送りとともに、天空に消える。

ティーダも、ユウナとスピラの一同行に別れを告げて、微笑みながら消えていく……。