

# Project－【R】式 ノベルゲーム製作の極意

## －INDEX－

1. 前書き
2. 用語

### 1章「文章の書き方」

1. 文章の基礎の基礎
2. 応用的文法
3. 構文の禁忌

### 2章「面白いモノを作るには」

1. プレイヤーを引き込む
2. プレイヤーを離さない
3. プレイヤーの感情を揺さぶる

### 3章「演出関係」

1. 音声演出の基本
2. 画面演出の基本
3. CGを使うタイミング

### 4章「キャラクター関係」

1. 主人公＝プレイヤー
2. キャラクターは生きている
3. 悪役の美学と哲学

### 5章「シナリオの描き方」

1. テーマを作ろう
2. 視点は統一
3. プレイヤー視点で

### 最終章

製作者としての心構え

# 1. 前書き

この度は、『Project—【R】式 ノベルゲーム製作の極意』をご購入いただき誠にありがとうございます。

私、Project—【R】のシナリオライター、広報、サウンドディレクター、グラフィックデザイナー、ボイスアクター、ゲームビルダー、デバッガー……。  
そして、その他の雑用などを担当しております、rasと申します。

私がノベルゲームを作り始めたきっかけは、2008年に私のHPの掲示板に寄せられた「rasさんと恋愛するエロゲがやりたい」という、ネタにしか思えないスレッドの存在です。当時の肩書きは「ネットアイドル」だったので、ノベルゲームの製作の基礎すら分からず様々なゲームをプレイし、独学での学習をしていきました。

しかし、そのゲームたちの中には、素人目で見ても「駄作」であるものもありました。

シナリオが甘く、先読みできてしまつてつまらないゲーム……  
キャラクターにグラフィックやボイス以外の魅力がないゲーム……  
主人公に感情移入できないゲーム……  
不快感を覚えるほど文章力がないゲーム……  
そして、魅力が何一つないゲームです。

どれも「萌え豚」と呼ばれる人種にしか通用しないものです。

私はここ最近、ノベルゲーム製作初心者の為の安価でオールマイティな素材集の『効果音素材集シリーズ』を制作し、販売していました。

「何故そのような目立たないモノを作るのか」と思われるでしょう。

簡単に言ってしまうと、「自分がいずれ良作と出会うため」です。  
私の素材集を使い、「これが足りなかった」という問題が解決して  
その人の作品が「完成」ということが、その人の自信となり、また次の作品を生みます。

そして製作を重ねていくごとに、改良もなされ、いずれ良作を作ることでしょう。  
そのプロセスが重なるたび、私が「良作」と出会う機会も増えることになります。

私は、見聞や了見を広げることに貪欲なので、「良作」から学ぶこともあるでしょう。

良い作品との出会いは、人間性を豊かにします。  
この荒んだ社会を変えることができるモノは、人間の良心以外にはありません。

……と、この文章でも少し揺らいでいただけたでしょうか？

このように、人を引き込む文章の『極意』をこれから紹介していきます。  
それでは、上記の戯言は忘れ、気軽に読み流してみてください。

## 2. 用語

この『極意』を読み進めるにあたり、知っておくとスムーズに内容を理解できるノベルゲーム用語、製作用語などを紹介します。

大した内容ではないのですが、念のため。

### 【サウンドノベル】

画面全体に文章が表示される形式。  
「かまいたち〇夜」や、「ひぐらし〇なく頃に」などが有名。

### 【ビジュアルノベル】

画面下部にウインドウ形式で文章が表示される形式。  
一般的に「エロゲ」と呼ばれるものは大抵このタイプ。

### 【ウェイト(wait)】

画面、処理を停止させる。  
「さて……◇  
どうする……？」という文章の「◇」の部分に入れると  
キャラクターが悩んでいる様子を演出できるなど、よく使う命令。

### 【クリック待ち】

プレイヤーがクリックなどをすると、次の処理を実行する命令。  
「キミ……⇒  
おいしそうだねェ！！！」という文章の「⇒」の部分に入れると  
いきなり叫ぶなどの、ホラー的な演出などに使える。  
多用しすぎると、くどい文章になってしまうので気をつけよう。

# 第1章

## ～文章の書き方～

製作者のセンスがいくら良くても、どんな萌え絵を用意してみても文章が読みにくいノベルゲームは、プレイヤーに見捨てられるモノです。

例えば、以下の文章を読み比べてみて下さい。

### 例1. ケータイ小説(笑)っぽい書き方(1行20文字)

「こんな時間にどうしたの」彼は微笑みながらこちらを見た。「別にただ星を見に来ただけ」そう言ってわざとそっぽを向いてみると彼は私に後ろから抱きついてこう呟いた「寒いだろあつためてやるよ」私は彼の熱を感じドキドキしながら星を眺めていた

### 例2. 基本を守った書き方(1行20文字)

「こんな時間にどうしたの？」

彼は微笑みながらこちらを見た。

「別に……。  
ただ星を見に来ただけ……。」

そう言って、わざとそっぽを向いてみると彼は、私に後ろから抱きついてこう呟いた……。

「寒いだろ……？  
あつためてやるよ……。」

私は彼の熱を感じ、ドキドキしながら星を眺めていた……。

……どうです？

同じ内容なのに、文章の書き方1つでこんなにも感情の入り具合に差が出てしまうのです。

流石に『例1』ほど文章力がない人はそうそういないでしょうけど文章の書き方というのは、読み手を惹きつける武器になります。

文章が読みにくいというのは、当たり前のことができていないということ。「麺がないラーメン」に800円出すのと同じくらい、プレイヤーはガッカリします。次の項からは、その「基本」を学習していくことにしましょう。