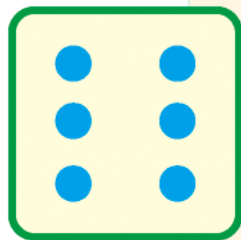
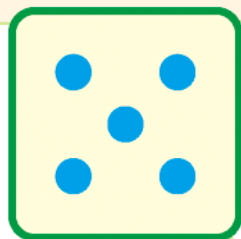
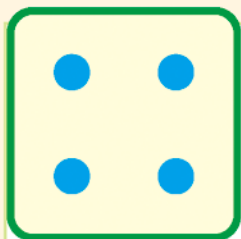
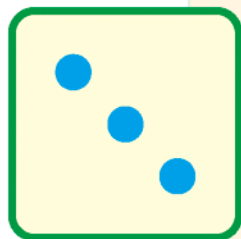
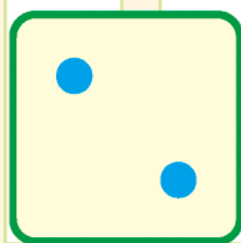
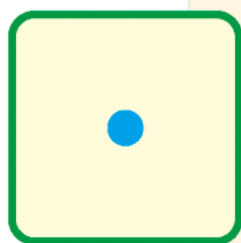


# 同人誌の作り方

—TRPG リプレイ・文章系・電子書籍対応版—

Aniki 著 筋肉企画局



# 同人誌の作り方

—TRPG リプレイ・文章系・電子書籍対応版—

著者：Aniki  
制作：筋肉企画局

## 本書の内容

本書は TRPG 系同人誌の中でもリプレイ本をメインに、その本を作る過程を解説していきます。TRPG について知らない場合はネット検索等で調べることをおすすめします。文章系（小説等）の同人誌と共通項が多いので、特に気にならない場合はそのまま読み進めていただいてもかまいません。

本書の構成は次の通り、

### 第1章 同人誌作成の準備

はじめに何をしたらよいのか？ 必要な準備は何かを解説しています。

### 第2章 スケジュール管理

割とつまづきやすい進行管理の方法など、あまり考えられることの無い部分を書いています。

### 第3章 制作

書籍制作で使われるソフトの解説など。

### 第4章 完成・印刷所手続き

印刷所とのやりとり方法など、緊張しやすい場面の解説。

### 第5章 電子書籍

昨今注目されている電子書籍への対応。

と、5つの章で構成しています。

内容はブログ連載時のものに手を加え、内容のかぶりや不整合がないように変更していますのでご了承ください。

# 目次

---

## 第1章 同人誌作成の準備 3

1. 本作りのリーダー役 3
2. 本の仕様決定 3
3. 本で使用するイラスト 6
4. ソフトの準備 6
5. 発表するイベント、印刷所の選択 7  
コラム：同人誌のコスト 8

## 第2章 スケジュール管理 9

- I スケジュール設定・管理 9
  1. 企画・手配（夏：1～4月上旬、冬：8～9月） 10
  2. 材料製作（夏：5～6月上旬、冬：10～11月上旬） 10
  3. DTP作業（夏：6～7月上旬、冬：11月全般） 11
  4. 入稿（夏：7月中・下旬、冬：11月下旬12月上旬） 12
  5. 本の納品（夏：8/4～6、冬：12/23～25） 12
  6. コミケ当日（夏：8/10～12、冬：12/29～31） 13
- II コミケ以外でのスケジュール 13
- III イベント外の発表では 13  
コラム：準備期間中の出来事 11

## 第3章 制作 15

1. テキストデータ 15
2. 画像データ 17
3. DTP作業（Word） 21
4. DTP作業（InDesignCS5以降） 26
5. フォルダ・ファイル管理 33
6. 紙原稿の扱い 34  
コラム：最近のモアレ事情 20

## 第4章 完成・印刷所手続き 36

1. 原稿の完成 36
2. 原稿の入稿手続き 39
3. 納品先・本のチェック 39

## 第5章 電子書籍 41

1. 電子書籍化のコンセプト 41
2. ファイルフォーマット 41
3. 実例1 内容の改造 43
4. 実例2 複数フォーマット 45
5. データ保護 50

# 第1章 同人誌作成の準備

同人誌作成で、事前に用意しておくといものは次の通りです。

1. 本作りのリーダー役
2. 本の仕様決定
3. 本で使用するイラスト
4. ソフトの準備
5. 発表するイベント、印刷所の選択

## 解説

### 1. 本作りのリーダー役

唐突に出たリーダー役、何かを作る際には必ずいるべき人です（プロジェクトマネージャーと言ったほうがいいかもしれません）。誰がやるか？ というなら言いだしっぺ、もしくは関係者をまとめることが得意な人。

リプレイ本を作る場合、**プレイヤー**、**GM**、**絵描き**、**編集**と関係者が10人近くになるでしょう（プレイヤー以外なら3～4人）。それぞれが自身のこだわりを意見していくと、まとめることが難しくなります。意見のどれを生かしていくか、最終決定しつつも周囲を納得させていける人が理想です。

そして同人誌を作るとなると印刷費用の問題が出ます。製作過程での諸経費もあるでしょう。自身でリーダーをやる場合は無責任にならないように、他人に任せる場合は無責任でない人を選んでください。金銭関係を事前に把握し、解決する人は重要です。

ここまで書くとGM役の人なんかが適任となる場合が多いかもしれませんが、人をまとめて進行させるわけですから。

### 2. 本の仕様決定

#### 本の仕様

どのようなサイズ、形式の本にするかを決めます。これをやっておかないと後々苦労することが出てきますので、事前にやっておいたほうがよいでしょう。

本の仕様は次の項目で決めます。

#### 本のサイズ

サイズは主に次ページ表のような種類があり、これらは大抵の印刷会社で指定可能です。一応印刷会社ポプルのサイトで使用可否の確認を取っています<sup>1)</sup>。

1) ポプルス指定の内容が多くありますが、これは私がよく利用しているからです。

サイズ名	サイズ (横×縦)
A5	148 × 210mm
B5	182 × 257mm
A6 (文庫)	105 × 148mm
B6	128 × 182mm
新書	107 × 175mm
A4	210 × 297mm

市販リプレイのほとんどはA6(文庫)サイズです。それに近いものを作りたい場合はA6で問題ありません。しかし、サイズによって印刷コストが変わります。サイズの小さいものは1ページに入るテキスト量が少なく、ページ数が多くなります。サイズの大きいものはその逆です。リプレイを作る際の印刷コストはページ数に依存しやすいので、

**印刷コスト = (A6, 新書) > (B6, A5) > (B5, A4)**

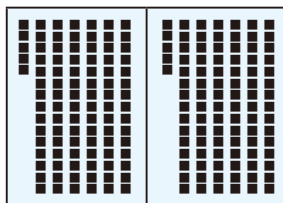
概算でこうなります。

同人誌でよく見かけるサイズはB5, A5, A6(文庫)の3つ。A4はデザイン上難しいのでお勧めしません。好みとコストを比べながら決めるといいでしょう。ちなみにA6(文庫)と新書はカバーセットなどもありますので、さらに豪華に作れてコスト高になる傾向があります。

### 本のテキスト方向

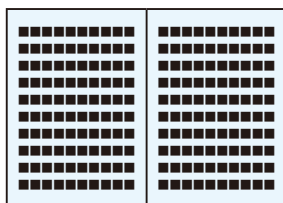
縦書きか、横書きの選択です。**縦書きは右開き(右とじ)**、**横書きは左開き(左とじ)**ともいわれまして、印刷所ではこちらの指定法が使われます。リプレイ本であれば、サイズがA6, B6, 新書であれば縦書き、B5, A4であれば横書きを推奨します。A5は縦横どちらでもいけるでしょう。

#### 縦書き (右開き)



本文を右から読んでいく。

#### 横書き (左開き)



本文を左から読んでいく。

## 本のとじかた

平とじと中とじの2種類があります。小説などは平とじ、一般週刊誌など背をホチキスでとめたものが中とじと見れば問題ありません。中とじができるのは40ページまで、それ以上は背厚などの都合面倒くさくなるので印刷所と相談となります。昔のD&Dのルールブック（赤青緑黒箱に入っていた頃）は中とじですね。

これも好みですが、印刷条件に引っかかりやすいので平とじが無難です。中とじにしたい場合は可能かどうか印刷所に聞いてからにしたほうが良いでしょう。

## 本のオプション&料金

本のオプションにはフルカラーカバー、帯、カラー口絵、本体表紙の紙変えなど多数あります。サイズがA6（文庫）、新書であればセットでフルカラーカバーが付くこともあります。他は好みで指定することがほとんどです。当然コストもかかります。

例として「ソード・ワールド2.0リプレイ Sweets1 わがまま魔剣はままならない！」の仕様で印刷会社ポプルスに頼もうとすると……

同人誌見積もり例	
セット	カバー付き文庫・新書
ページ数	292（本文288＋表紙4）
カバー	コート110K＋クリアPP
本文用紙	クリーム70K
本体表紙	アートポスト180K＋カラー1C（本来は上質180K＋黒1C）
オプション	表紙用紙変更 表紙使用色黒1Cからカラー1Cに変更 <sup>2)</sup> フルカラー口絵両面2枚
価格（仮に部数100とすると）	
基本料金	89090円
オプション	2000＋4000＋11800円
その他	送料など
合計	106890円＋送料

例に出した同人誌、何気に1冊の原価が1000円超えますね。そして市販のリプレイは660円です！同人誌として同額で配布<sup>3)</sup>すると340円ちょいの赤字となります。額面通りの赤字配布を行うか、あくまで諸経費をいただいて配布するかは製作者達が決めることです。

私の場合、赤字になりやすい小説サイズの本をそのまま赤字配布して、その後のDL配布で赤字補填の形を取っています（赤字解消は達成できそうもありませんが）。

2) オプションの中で表紙用紙変更と使用色の変更はポプルスのHPに「×」表記です。表に出していませんが、要望を言って丁寧に折衝を行えば可能となるオプションです（料金は過去に私が頼んだ事例から出しています）。

3) 同人誌は販売するではなく、印刷代＋諸経費と引き換えに配るという姿勢が求められます。この部分は著作権法も絡むこともあり、ある程度意識しておきたいところ。もっとも、どういう認識で創作しているかはそれぞれのクリエイターさん次第です。

本の料金は各印刷所のHPに掲載されていますので、ある程度仕様が固まった段階で見積もりを出しておくことをおすすめします。テキスト作成中であつたり、ページ数が確定しないこともあります。大枠でいくつかのパターンで料金を出しておけば料金支払いのときにとまどうこともないでしょう。

### 3. 本で使用するイラスト

一般的なリプレイでは次の画像を使用します。

#### カバー・表紙イラスト

本の顔となるイラストです。編集側と絵描きさんと綿密に打ち合わせをして描いてもらいましょう。この出来次第でイベントでの配布数が変わりますよ。イラストを描いてもらう上での注意点がいくつかありますが、それは後の制作で解説します。

- ・カバーイラスト×1
- ・カバーに使用するロゴ等 (各1枚)
- ・表紙の模様画像に使っていれば、それを用意

#### キャラクターイラスト

キャラクター紹介等で使うイラストです。セッションに登場するPCは必須で、NPCは余裕があればくらいでしょうか。どのようなイラストにするかはプレイヤーさんの要望を聞きつつ絵描きさんと相談してください。イメージだけ伝えておまかせにするか、装備や色設定など細部まで決めて描いてもらうか、それぞれこだわりの程度に合わせていけばよいかと。キャラクターイラストは全身、顔のみ、胸より上あたりの3通りがよく使われ、基本モノクロ1色です。

- ・キャラクターイラスト×PC数 (+主要NPC)

#### 本文イラスト

文章だけの本ですと、全体の見栄えが見劣りしてしまいます。可能ならセッション1話毎に1枚くらいはあったほうが良いと思われます。イラストの内容はセッションに関わる内容で、差し込むページもシーンの前後が良いでしょう。

- ・シーンイラスト (各話1枚程度?)
- ・本文中に使用する装飾等 (各1枚)

リプレイだけでも結構な数になります。編集さんはうまく手配して仕上げていくようにしてください。画像形式を何にするかは、絵描きさんが持っているソフト、扱える内容を考慮して決めてください。

### 4. ソフトの準備

これは編集、DTPをやる人が持っているソフトでかまいません。私個人のお

奨めは Adobe CS シリーズの最新版（16 万以上で、この中に InDesign, Photoshop, Illustrator, Acrobat が入っています）なのですが、高いので誰でも手が届くわけではありませんね。趣味でプロユースのソフトを買うのもあれですの……（でも私は激しく推します。便利で高性能ですよ！）。もし買う場合は作業前に操作に慣れて置いてくださいね、やれることが多い分難易度がちょっと高めです。

そんなわけで Word です。こちらは上記のソフトより格段に安く手に入ります。

あとは PDF を書けるソフトなのですが、フリーの高性能ソフトを探すか Acrobat を入手する必要があります。PDF は仕上げた原稿を入稿する際に使用されるデータ形式です。印刷所によっては Word の原稿なら受け付けてもらえることもあります<sup>4)</sup>。

そうそう、DTP を行うソフト以外にテキストエディターを入手しておくとなります。テキスト原稿を入力するためのソフトで、Word でもかまわないのですが、初期設定の自動入力が非常にやっかいです。かといってメモ帳では力不足。フリーで便利なものを選んで入れちゃいましょう。

私が使っているテキストエディターは **MKEditor**<sup>5)</sup> です。Word のお邪魔機能が無いのと、正規表現検索（パターン検索のことです）などが時々必要となるため。

さらに特定の決まったテキストを一気に置き換えられる **Speeeeed**<sup>6)</sup> というフリーソフトも多用しています。オンラインセッションのテキストに残った時刻を消したり、決まったパターンの文字を別の文字に置き換えることができます。また、行頭にきたキャラクターの名前にタグを付けて DTP ソフトに流し、スタイル調整でキャラクターの名前を太字にするといった応用ができます。

4) 私が知っている印刷会社ではポプルス (<http://www.inv.co.jp/~popls/>) が対応しています。

5) MKEditor はこちらからダウンロードできます <http://www.vector.co.jp/soft/win95/writing/se083554.html>

6) Speeeeed はこちらからダウンロードできます <http://www.vector.co.jp/soft/win95/util/se142895.html>

## 5. 発表するイベント、印刷所の選択

せっかく作るものも発表の場がなければ「壮大な積み本」と化します。参加イベントの手配は必須！ 手続きする人は抜かりなく進めてください。同人誌で TRPG 系が発表できるものとして次のとおり。

### コミックマーケット夏冬

最大の同人誌即売会です。ここでの配布が最も大きく、他の小イベントをいくらこなしても辿り着けない境地の配布場所です。参加を逃すとダメージが大きいですので、可能であれば委託先など常に抑えておいたほうがよいでしょう。私は自身メインのオリジナル系筋肉 TRPG サークルで参加していますが、友人メインの SW2.0&SNE 系サークルとフォローし合い、どちらかが落ちてでも新刊は出せるようにしています。（両方落ちた場合は泣き寝入りですが……）

### 各種同人誌イベント

電源不要ゲームのジャンルがある同人誌即売会、及び TRPG 系の即売会です。TRPG 系の即売会は参加したことがないので詳細は分かりませんが、最近少しずつにぎわってきているようです。他の同人誌即売会は TRPG 系の配布は可能ですが、ほぼ完全な赤字で、1 日に数冊ということも珍しくありません。とはい



え、表紙やイラストで有名な同人作家さんを起用すればそれなりに配布できますよ（個人的なコネが必要ですけど）。

それぞれのイベント申し込みはHPを探して手続き方法を参照してください。コミケとサンクリ（+α）については [Circle.ms](http://circle.ms)<sup>7)</sup> に登録することでオンライン申し込みが可能です。

7) Circle.msはこちら  
<http://circle.ms/Top.aspx>

おおっと、印刷所の解説が漏れていました。とりあえず「同人誌 印刷所」でググって確認してください。私は印刷会社ポプルスをよく利用していますので、それでも問題ありませんよ。

## 同人誌のコスト

同人誌のコストに関して twitter 上で見かけまして、私はどうやってきたのかなと回想（思案）してみました。コストの見方はいろいろあると思いますが、一応簡単に

**コスト = 印刷代 + 制作費**

として考えます。そして同人誌という趣味の娯楽として捉える場合、制作費は

**自身及び直接参加の人 = 0**

**依頼して素材を作った人 = 1回～複数回の飯代 + 出来た本を献本  
+ 上記に加えて、テストプレイにご招待！**

と、本当に娯楽としてやっていないと意味の無い状況です。テストプレイで数回楽しめたなら、制作費のコスト回収はできたと思っていいかもしれませんね。ルールブック代無料という見方で！

次に印刷代。これが一番の悩みどころで、配布料金と天秤にかけて判断しています。今まで私が創作に関わった同人誌の印刷代と配布料金は次の通りです。

タイトル	印刷代（大体） / 1冊原価（おおよそ） / 配布料金
SW2.0 リプレイ（文庫サイズ）	11万 / 1100 / 500
SW2.0 リプレイ（A5サイズ）	2万 / 500 / 500
DQ RPG（B5サイズ）	2万 / 1000 / 1000
シノビガミリプレイ（A5サイズ）	1万7千 / 570 / 500
創作サイコロフィクション RPG（B5サイズ）	1万8千 / 600 / 700

ほとんどが原価割れしていますね……文庫サイズで作った本はとてもマゾい配布料金です。「おれの本を見てくれっ！」を全開にして作って配布した、思い入れの強い同人誌たちであります。唯一創作サイコロフィクション RPG で配布料金が原価を上回っていますが、本が残ると簡単に赤字になります。9割配布して原価を取り戻せるラインかなと。こうやって配布料金を適当にやってきたように見えますが、基準は次の通り

1. 自分の趣味本は原価の半分
2. 友人との共同制作は原価と等価
3. 共同制作の中でもテーマを絞ってみた本は上記以外

としています。

同人誌においてのコストに対する見方や、配布料金の設定は人それぞれです。ただ、自分や共同制作者たちが納得するように調整するのも必要かと思います。今回はそんな一つの例として私の場合を書いてみました。