

さくら先生 なずなちゃんの の エモーションノベル 制作講座



- 次回作に向けること？
- スクリプトって？ 完成後にすることって？
- 主観と客観？ 収録する時は？
- チェックをするポイントは？
- テーマって？ 意識することは？
- 伏線って？ シナリオって？
- 恋愛描写の本質？
- シチュエーションって？
- 近けるストーリーの本質？
- プロットって？
- スケジューリングは？ 舞台設定って？
- 必要な道具は？ 企画書って？
- メンバーは？
- 制作の手順は？ キャラクター設定？



さくら先生 なずなちゃんの の エモーションノベル 制作講座



- 次回作に向けること？
- スクリプトって？ 完成後にすることって？
- 主観と客観？ 収録する時は？
- チェックをするポイントは？
- テーマって？ 意識することは？
- 伏線って？ シナリオって？
- 恋愛描写の本質？
- シチュエーションって？
- 泣けるストーリーの本質？
- プロットって？
- スケジューリングは？ 舞台設定って？
- 必要な道具は？ 企画書って？
- メンバーは？
- 制作の手順は？ キャラクター設定？





さくら先生

「お勉強ができることと、
ノベルが書けることは
別問題だから」

ちびっ子と侮ると、
痛い目を見るほどの頭脳の持ち主。

それもそのはずで、
数百年も変わらず生き続けている
という（本人談）。

ゲームをマスターすることと、
マンガを読むことが趣味。

ちょっと性格がおかしい
（百年会っていない）姉の行動が
気がかり。

雑貨「白鷹屋」店主。
別名、ゴミ屋敷。

なすなちゃん

「えもーしょんのべるなんて、
ちょちょいのちょーい
だよねーっ！」

以前は教師をしていたらしく、
その時は天才と謳われていた(らしい)。

タイムマシンに乗って、
数百年前からやってきた……
と言い張っている。

飼い猫をモフモフすることと、
愛車の魔改造が趣味。

性格がブツ飛んでいるため、
他人と会話が合わないことがある。

現在はただのホームレス。



わーたしーの名前は「なずなちゃん」っ！



わたしの名前は「さくら」。



ふたーりあーわせーて、ヤー●マーだー！
きーみとぼーくとーで、ヤー●マーだー！（自主規制）



いや……違うから。



本書は、著者が『経験した』『考えた』『感じた』『学んだ』ことを「ディレクター」「シナリオライター」の作業を中心に話題を広げていきます。

なお、本書は他技法書とは違った数点の注意事項があります。

■ 教本ではありません

著者のメモ書きのようなものだと思ってください。ですので、読んだだけでは上手くはなれません。

■ ググればわかる程度の用語は端折ります

そういう項目は、他の技術書を参照して下さい。ここでしか書けないことだけを、本書では記します。

■ 個人的見解・感覚多めで書いています

詳細なデータを交えているわけではありません。正確じゃない可能性、著者のみに当てはまる可能性、今の時代だからこそその可能性があります。本書を鵜呑みにせず、内容を噛み砕きながら自分のスキルに繋げて頂けると幸いです。

■ スパイシーな表現が含まれます

イラッときても呑み込んでください。スルースキルは大切です。

エモーションノベルのススメ

クリエイティブな世界で、最も可能性の残されたジャンル。それが「ビジュアルノベル（エモーションノベル）」でしょう。それは、以下のような理由からです。

- ・ 参入障壁が低い
- ・ 制作コストが安価
- ・ 制作手順が比較的簡素
- ・ 制作環境が整っている
- ・ イラスト作成とシナリオ作成が役割分担できる
- ・ 様々な発表媒体が存在し未来が明るい
- ・ クリエイティブジャンルの融合がある
- ・ 作品容量に自由さがある
- ・ 才能を開拓する幅が広い

ほんの一部を挙げるだけで、ザッとこれだけあります。いかがですか？こんな世界、他にはありませんよ。クリエイター、しなくなってきましたか？ 歓迎しますよ。

ちなみに2000年前後には、ビジュアルノベル全盛期と呼ばれる時代がありました。

あの頃プロだった人々、プロを目指した人々には、現役トップクリエイターが大勢存在します。元を辿ればビジュアルノベル業界出身、なんてザラなのです。そしてみんな、ビジュアルノベルに可能性を感じ、参入してきた人達ばかりです。そして今でも、可能性は失われているとは思いません。むしろ今だからこそ、という可能性すら感じるのです。

本書を読むのは、ユーザー専門であっても構いません。「エモーションノベル」の構造がわかると、新しい発見があるかもしれません。すると、新しい楽しみ方が生まれるかもしれませんよ。

いかがでしょうか。ユーザーも、クリエイターも、今だからこそ一緒に「エモーションノベル」というジャンルを開拓してみませんか？ その切っ掛けに、本書がなれば本望です。

2018年 吉日

目次

ダウンロード資料	8
Chapter 1. 制作準備編	9
1. エモーションノベルって？	10
2. よしはじめるぞ！ ……と、その前に	11
3. 制作の手順を知ろう	15
4. 自分にスキルはありますか？	21
5. メンバーについて	24
6. 必要な道具は？	31
7. モノ作りについて	33
Chapter 2. 企画編	43
1. 企画の時に考えることって？	44
2. 企画書	47
3. 人物設定	57
4. 舞台設定書	69
5. その他作るべき資料	74
6. スケジューリング	76
7. 今後の制作の注意点	79
Chapter 3. プロット編	83
1. プロットとは	84
2. 分岐（マルチエンディング）について	86
3. プロットの前に	89
4. プロットに記す項目	96
5. 物語の流れを考えるコツ	102

Chapter 4. シナリオ編	125
1. シナリオとは	126
2. タイムスケジュール	128
3. シナリオの形式	131
4. 技術的なポイント	136
5. 意識的なポイント	142
6. シナリオのチェック	158
Chapter 5. 仕上げ編	163
1. シナリオ制作後の流れ	164
2. 収録作業	167
3. スクリプト	182
4. 完成後の話	200
本音の本音	208
あとがき	225

ダウンロード資料

本書では本文内容に加え、追加資料としまして、過去作品の「企画書」「設定書」をダウンロード資料として用意しております。

こちらは本書を入手された方のみ閲覧できる資料ですので、本書同様、再配布・共有等しないよう、宜しくお願い致します。

■ ダウンロードページ



※ 上記QRコードからも閲覧できます

※ QRコード読み取りが難しい場合はURLより閲覧ください

※ データはPDF・XLSで作成しています（閲覧には表示ソフトが必要です）

■ ダウンロード資料一覧

- ・ 企画書
- ・ 人物設定書
- ・ 舞台設定書
- ・ システム設計書
- ・ 人物相関図
- ・ 広報資料
- ・ 作中用語辞書
- ・ スケジュール表
- ・ イベントCGオーダー表
- ・ 曲オーダー表
- ・ プロット例

※ その他追加資料があります

※ ダウンロード資料は都度追加されます

追加情報はTwitter (@traumburg7)にてご連絡します



Chapter 1. 制作準備編

1. エモーションノベルって？

ところでさくらちゃん。
よくわかんないとこあるんだけど、おしえておしえてー。



さくらちゃんじゃなくて、さくら先生。
で、何が知りたいの？



んーとね。エモーションノベルって、
AVGやビジュアルノベルと何が違うの？



基本的には一緒。ただゲームと違って選択肢が少ない
(ゲーム性が弱い) から、ノベルってことにしてるだけ。



それとビジュアルノベルという名称は、大人の事情で
使いづらいし。ちなみに「エモーション」は日本語に
訳すと感情・感動ってという意味だよ。



へー、そーなんだー。
大人の事情、ねえー……じー……。



な、なに……？ その目……。
一応言っておくけど、わたしはアナタより年上なんだよ。



「エモーションノベル」という名称は作者の造語です。なお「感情・感動」に加え「(心身の動揺を伴うような)強い感情・感激・感動」という意味を込めています。

なお「ビジュアルノベル」という名称は商標登録されており、使用に慎重になった方が良いでしょう(本書では一般的な名称として「ビジュアルノベル」本書で解説する内容を「エモーションノベル」と呼称します)。

「登録番号：5642727」「登録：2014年1月17日」「商願：2012-59346」

2. よしはじめるぞ！ …と、その前に

うーんと……ノベル作りはじめたら、いっぱいお金稼げるし、もうホームレスしなくていいねっ！



あのねえ、どんな妄想してるのかわからないけど……。そんなに上手くいくはずないよ。

えーっ？ でも、わたしの作品は最っ高に面白いよ！ 売れるに決まってるよー。これで、わたしも有名人！



それって、本気で思ってるの？ ギャグじゃなくて？

わたしはいつだって真面目だよー。そのあとは商業活動行って、最っ高の作品作るんだー。



あのねえ、それって多くの人が思い描いてる妄想だよ。そもそも「商業」と「同人」の違いってわかってるの？

「商業」と「同人」の違い？ んーん、ぜんぜん。でも、わたしの手にかかればチョろいチョろーい！



はいはい。あなたが何でも思い通りにできるっていうなら、まずはそのふざけた幻想をぶち殺すことにするよ。

さくら先生、よろしくお願いまーす♪ へ(^o^)



①. 制作開始時に考えがちな誤った妄想

これから制作を開始しようとする人は、トップレベルの同人サークルか、商業メーカーに憧れている方が大半ではないでしょうか。もちろん憧れること自体は悪くありませんし、夢や目標としても問題ありません。むしろあるべきです。しかし、はじめからその能力が皆に備わっている訳でもありません(たまにとんでもない天才もいるのですが)。そして、そのような初心者の状態で、サークル発起人がメンバーに夢や目標を押しつけ、サークルが崩壊する場合は案外少なくありません。

まずは自身のスキルや置かれた現状を把握し、夢や目標はあくまでも終着点ではなく、過程の一つだと認識してからはじめても、まったく遅くはありません。

■ 商業クリエイターって、お金いっぱい稼げるよね！

これは多くの人が抱く幻想です。同人だと500(円)~2,000(円)が大半で、年単位のスケジュールの場合、1,000(本)売れたとしても50(万円)~200(万円)となります。

この視点から商業作品を見てみると、8,800(円)単価の作品が3,000(本)売れば2,640(万円)になります。しかし実際には「ショップ」「流通費」「製造費」が一定割合で引かれ、手元には40~50(%)残るのが精一杯です。更に外注さんは、商業単価を基準に仕事を受けますし(当然ですが)自身の生活も賄わなければいけなくなります。現実的にはかなり厳しい制作を、自転車操業的にしているメーカーが殆どなのです(具体的には「3. ⑤. どれくらいお金がかかるの?」参照)。

■ 俺の作る物語は最高に面白い！ みんな俺の作品にひれ伏すだろう！

自信は必要かもしれませんが、自己アピールとして自身の作品を評価するのは感心しません。作品の評価は自分でするものではなく、他人が行うものだからです。

上には上がいるのです。あまり自信過剰になると、評価を受けた瞬間に落胆するかもしれません。

■ **商業クリエイターになれば有名になれる！好きな作品を作れる！
憧れの人に会える！そんな人達と肩を並べられる！**

言葉は悪いかもかもしれませんが、殆どの方は無名で活動しています。現在商業メーカーは数百あり、働いている人達は（外注含め）1,000人を超えます。その中で著名な人はどれくらいいるのでしょうか？商業メーカーで働くことは目標ではなく、ただのスタートです。その中で頑張った人だけが、有名になれているのです。

また同人と違い、商業では好きな作品を自由に作ることができません。なぜならば、商業メーカーは売ったお金で生計を立てなければいけないからです。つまり、生計を立てられない作品は作れないのです。また、出資者や流通、営業の意見も（少しは）取り入れなければいけなくなり、なかなか自由に作品を作ることができません。

また、憧れの人に会えると考えてはいけません。というか、会っても意味がないのです。新人は著名な人にとって、所詮、知らない人の一人に過ぎないのです。

■ **商業って豊富なメンバー、資金を使ってんでしょ！？**

同人と同じ体制で行っているメーカーが殆どです。コアメンバーは1～3人、残りは外注です。生活も、メンバーも、時間もギリギリといったメーカーが非常に多いのが現実です。

皆が思っている以上に、遣り甲斐や夢を糧に、ひたすらに理想を求め制作しているメーカーが多いのです。

■ **制作でトラブル発生させる人ってただの能力不足！俺には無縁だ！**

クリエイターは、とりわけエゴが強い人種です。そのエゴが強い人種が集まると、度々制作について衝突が起きたり、すれ違いが発生したりします。本人の知らない間にトラブルが発生して、把握したときには手遅れ……というのも、珍しくありません。

②. 素朴な疑問「同人」「商業」の違いって？

大きな違いがあるとすれば、同人は「失敗しても大丈夫」商業は「失敗したら本当に死ぬかもしれない」という違いです。事実商業では、最悪借金を抱えて悲惨な目に合う可能性があるのです。

そしてもう一つの違いは、作品がどのような手順で読者に渡るかです。同人では（同人ショップだけを通す場合もありますが）直接クリエイターの手から読者の手に渡りますが、商業では単に予約数との睨めっこになります（予約数が伸びないと、そのストレスで胃が痛くなります）。

そもそも同人という言葉の本来の意味は「同じ趣味や志を持った人々」という意味で、明治時代から使われている言葉です。売るのが本来の目的ではなく、自分の価値を高めるための行為が同人になります（最近はその意味も、だいぶ薄らいでしまっている気がしてなりません）。

なお「商業」というだけで魔法が働くと考える人がいますが、実際そんなことはありません。（兼業の人もありますが）専業で励んでいる人が多いというだけで、みんな必死に、コツコツと制作に励んでいるのです。

そういった意味では、最近「同人」も「商業」も、大きな差がなくなってきたような気がします。

3. 制作の手順を知ろう

よーっ！ それじゃ早速、ノベル作りをはじめようー！
とりあえず、物語の最初は……。



ちょっと待った。
いきなりライティングをはじめるともり……？



そーだけど、何か変だったかなあ……？



企画は？ 設定書は？ プロットは？ 作成リストは？
メンバーは？ 予算は？ スケジュールは？



ん？ ゼーんぜん考えてないよ〜♪
どーせ、なんとかなるしねー。とりあえずレッツゴー！



はあ……それで、よくは始められるね。
というか、どうやってメンバーに制作内容を伝えるの？



だいじょーぶ、だいじょーぶ。ぜーんぶ、
頭の中に入ってるからね。なんせ、わたしは天才だから！



勢いと熱意だけは認めるけど……とりあえず、
一から手順を見てみようか。それからでも遅くないし。



えーっ。天才のわたしに、
それって本当に必要なのかなあ……？



①. まずは何を考えなきゃいけないの？

まずは企画の前に「何を考えなければいけないのか、整理する」ことをしなければいけません（「企画書」の書き方については、次回説明します）。

企画の前の整理、心構え、制作全体のあらまし、誰もが引かかる罨など、制作以前に身につけなければいけない事を中心に、今後話していきたいと思います。

②. 何を作らなければいけないの？

作品を構成している項目を、以下に挙げます。

- ◎ 企画
 - ◎ シナリオ
 - 立ち絵（イベントCGだけで構成することも可能だが、根気が必要）
 - ◎ イベントCG（無くても可能ですが、できれば欲しい素材）
 - 背景
 - BGM
 - △ OP/ED
 - △ ムービー
 - ◎ スクリプト（スクリプトエンジンを使えば簡単にできます）
 - △ UI（ユーザインターフェースの略。フリー素材もあり）
 - SE（サウンドエフェクト、効果音の略。フリー素材もあり）
 - △ ボイス（無くても構成可能です）
- （◎：必須項目，○：フリー素材あり，△：無くても構成可能）

フリー素材も活用すると、作成項目はそこまで多くないことがわかります。あまり手広くしないことが、管理する上にも、調和を図るためにも、重要となります。

③. どんな流れで作られるの？

次ページに、商業における制作の流れを示した図を書きます。制作に慣れた人なら、同人とあまり（まったく？）変わらないことがわかるかと思えます。

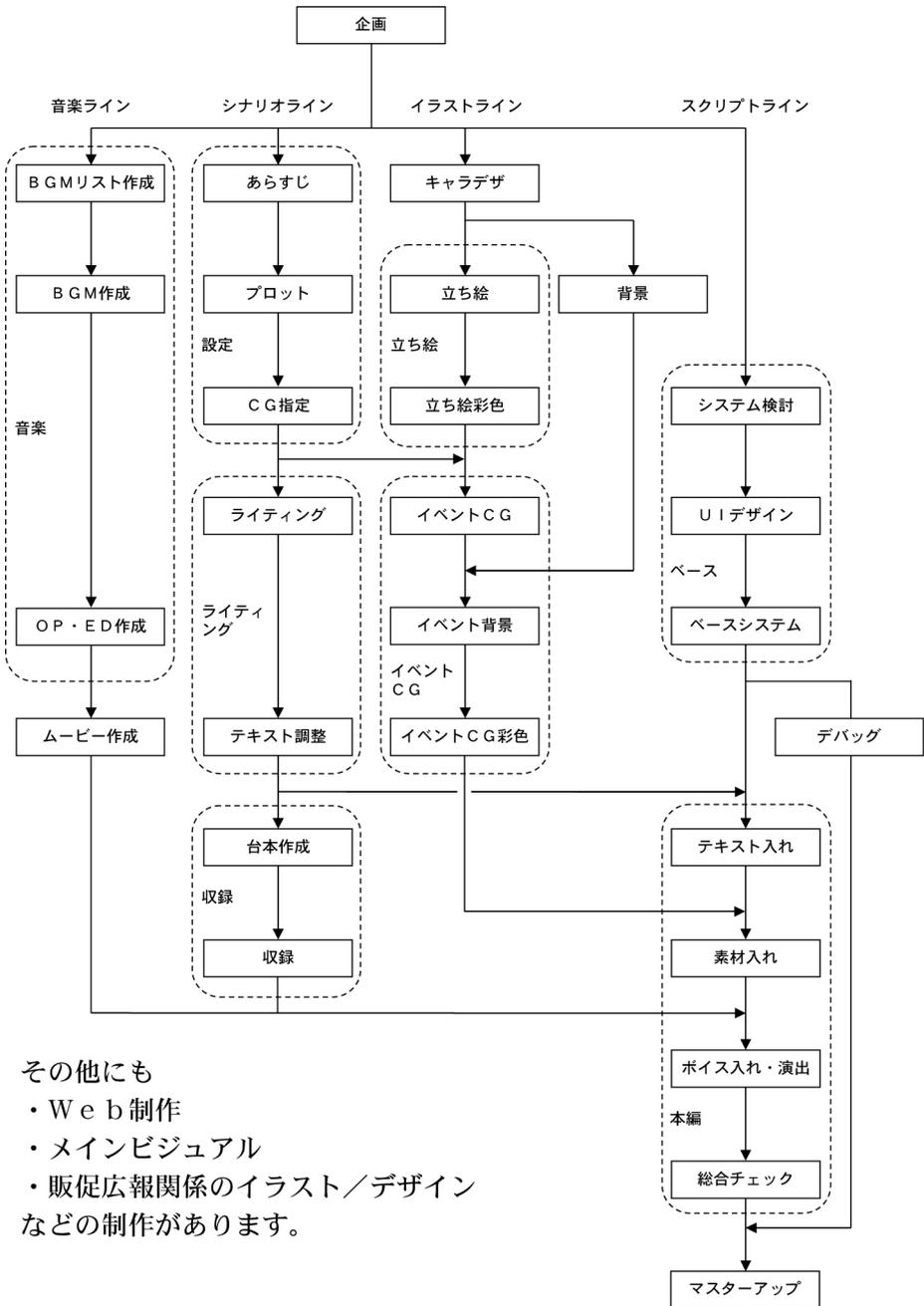


図1-1. 制作フローチャート