

# □ゲームシナリオ作成時のトラブル□

想定されるトラブルとは？

- ①スケジュールが守られない。
- ②納品物がオモシロくない。

(注) 「オモシロくない」の対象がユーザー、ゲーム購買者でないのは、トラブルの発生時を作成時としているため。

山野辺：(感想) 講義時間が20分ということで、「明確」「単純」な形をとりました。  
また「オモシロくない」の対象は、制作者、発注者としています。

## □有効な対処法□

シナリオ作成時にスタッフ間の共通認識を持つ。

そのためには「**設計図**」を作ることをオススメ。

設計図の4つのポイント。

- ①キャラクター設定
- ②あらすじ・プロット(物語を要約したもの)
- ③シナリオ書式(演出)
- ④総ボリュームの算出

・・・この4つがあれば大丈夫！

山野辺:(感想)呼称表等、他にも色々ありますが、最低限、これさえあれば。ニュアンス統一のため、サンプルシナリオもあれば尚よろし。

# □トラブルで一番多いのは スケジュールの遅れ□

実はディレクター、プロデューサーがシナリオライターを兼業しているケースが多い。

(理由としては作品性、予算などあると思うのですが…)

## 対処法

- ①初期段階で、ディレクターとシナリオライターの作業を別個に分担させておく。
- ②「**設計図**」さえ作っておけば、シナリオライターを追加投入して、スケジュールの再算出が可能。

## □ 微妙なトラブル □

発注者にとって「オモシロくない」シナリオを直すには！  
・・・では何が「オモシロくない」のかの明確化が必要！

- ①キャラクターの場合 → 「設計図」のキャラ修正へ戻る。
- ②ストーリーの場合 → 「設計図」のあらすじ修正へ戻る。

山野辺：（感想）設計図に沿っていれば、基本的な演出の変更はないはず。ニュアンスの違いは、書式違い、キャラズレの場合が多い。

# □トラブル対処法のキーワード□

キーワードは「設計図」。

4つのポイントをおさえた、詳細な設計図さえあれば、修正もスタッフ増員も可能。

・・・たいていのトラブルには対処可能。

山野辺: 本当に対処可能です。最後まで自分で書くというこだわりの強いライターには不向きです。

去年も話しましたが、ゲームの作り方には正解はないので、プロジェクトごとに作り方があっても良いと思います。ゲームは工業製品でもありますが、芸術作品でもあるので....。