

過去に与えし冒険の書

我、思考する者

これを読む頃には、我らは深き闇の中にて、姿を現すことはできないだろう。

思考する者よ、存在を与えし者よ、世の秩序を解明せし者よ、運命に抗い、新たな時代を創りたまえ。

我ら、深淵に消えし者なり。志高き勇士達よ。我らの声を聞き届けたまえ、世の天道は困難なり、しかし、3つの者達の力を合わせれば、けして打ち倒せないものではあらず、さすれば、混沌の世になろうとも、神よりい出し光を辿ることができるであろう。

こっからちゃんとやる！！

企画

いなくなる者には気にするな

ちょうどチームを組んだろうから言っておく、どこかしらから必ず脱落者が出る。君たちのチームかもしれないし、別のチームかもしれない。でも、気を落とさないでほしい。君たちが悪いわけではないし、それは脱落者の責任であってチームには責任は無いことが多いだろう。ゲームの進行に支障をきたさないようにしよう。

II. コンセプト

コンセプトとは、ゲーム制作を行う上で大きな柱となって進行を支えてくれるだろう。これが軟弱だと、ゲーム性がブレブレになるので気をつけようね。

III. 仕事の振り分け

分野ごと、人ごとに仕事を分けるのは効率が良いが、分けている側がしっかりと管理できなければ、逆に効率が悪くなるだろう。持ちつ持たれつ、初めてのゲーム制作、いろいろと探ってみると良いだろう。

IV. Q、作戦は？ A、ガンガン行こうぜ！

プランナーはアイデアを出して何ほ、クソなアイデアも、ほじくってみれば光っているものが混じっているかもしれない。コミュ障とか、人前で話すことが苦手だとかは、どうにかしたほうが良い。とりあえず、クソをぶちまけてみよう。(リーダーに後からこっそり話してみると心持ち楽かも？)

V. チームの絆は制作の質

チームメンバーとはゲームに関係ないことでもたくさん会話をしたほうがいい。かしこまった会話しかしない状態だと制作しにくい。1人ずつでもいいからチームメンバーが何好きとか知ってる仲になるといい制作ができるとおもうよ。

VI. 否定の否定

どこの現場でもそうだが、他人への否定は攻撃になりうることを理解してほしい。若干二十歳、そろそろ大人になる君たちには、他人を受け入れる器を広げることにも繋がるはずだ。気に食わない人も出るだろうが、これは観察するチャンスだ。

ここに政本神からの天命により

混沌を照らす最強の呪文を授ける許可を頂いた。

→↑↑↓↓←→OMOSIROIDESUNEe

勇士よ、この力を使役し、闇を照らせ。

