客観視メモ

始まりのナレーション

客：ワクワクさせる何か＞頭の片隅に残しておきたいワード

指示：

最初の戦闘

・客

世界観：熱帯ポイジャングル

2人の職業：ハンター

2人の戦闘スタイル：攻めと守り、

キャラAは仲間がピンチになると素早くなる能力を持っている

代償に素早い動きをした後は体に疲労が大きい

2人の性格：積極的と消極的

通常モンスターの基準がわかる

指示：キャラA のフラッシュバックで仲間が死ぬ過去がよみがえる

帰り道（仲良くバイクに乗っている）

・客

キャラAが負傷していること

2人の関係性：仲良しだが少し上下関係がある

現在の目的：町の人たちに恩返しをするためにゆるゆるっと狩りをしている

・指示

町の人たちのやさしさを表現するにはセリフで育ててくれたことやバイクを買ってくれたことを表現

巨大モンスターが町の門の前で暴れているので戦う

・客

巨大モンスターが強敵な事

キャラBはまた町が壊されると思って焦っていること

キャラAが必死でキャラBを守っていること

指示：キャラBフラッシュバックで町が壊れた過去がよみがえる

巨大モンスターとの戦闘終了

客：町が救われたことを理解する、改めて友の大事さがわかるはず

終わり

客：必死になる素晴らしさに感動するはず。本当に大事な人に感謝できるはず

↓ここから具体的内容↓

素材

キャラクター2人

キャラA・不思議少女系

キャラB・活発系

兵士最低1人

モンスター2体

バイク

２D系等

・崖の向こう

・町

ステージ３

・最初のモンスターとの戦闘、草影、岩

・帰り道の道路

・門の前

シナリオ内容

草影に隠れながら作戦説明

↓

キャラBはキャラAが少しでもケガしたら動かないことになるのを知っているため念のため「転ぶなよ！絶対に転ぶなよ！」と言う

↓

草影から飛び出てモンスターとの戦闘開始と行きたかったがキャラAが隣で転ぶ

↓

キャラBは「はえーよ」激しくツッコミを入れる

↓

キャラAは転んだ状態から立ち上がれない

↓

やむを得ずキャラBがキャラAをかばいながら一人で戦闘

↓

キャラBがモンスターを倒せるチャンスだと思ったらフェイントでしっぽ攻撃

↓

スキを与えてしまいピンチになる

↓

キャラAの脳内で仲間がやられた過去がフラッシュバックする

指示：その時は目が赤く光る

↓

キャラAが高速でキャラBを守りに行く

↓

キャラBがスキをみてキャラAをよけてモンスターを倒す

↓

キャラAが地べたに倒れたままになっている

↓

キャラBはキャラAの能力のことを知らない(またいつもの疲れただけだと思っている)

↓

キャラBがキャラAをおんぶしてバイクに乗せて帰る

↓

バイクの帰り道

・目的(町への恩返しのため、ゆるゆるっと狩りをしている)

・出会った頃はよかったの話をしたが改めて今と変わってないことに気づく

・少しキャラAに活を入れるような話をしたが、寝ていた。

↓

町の門の前で巨大モンスターが暴れている。兵士が何人か倒れている

↓

キャラAをバイクにおいてきてキャラBは巨大モンスターの方に向かう

↓

キャラBが巨大モンスターと戦う。

↓

キャラAが目が覚めてフラッシュバックの過去を思い出す

↓

キャラAは逃げ遅れた兵士を守るために高速を使いながら安全な場所に避難させる

↓

キャラBはキャラAの様子がおかしいことに気づく

↓

キャラBがキャラAをきにしていたときに巨大モンスターに襲われる

↓

キャラAがキャラBを危険だと察知してかばう

↓

キャラBを安全な場所に移動させた後、再び兵士を助ける方向にふらつきながら向かう

↓

キャラBがキャラAを止めて強めの説教をする

↓

キャラAが守りたい強い意志を表明する

↓

キャラBはキャラAの強い意志に共感する。

↓

それでも危険ではあるため作戦をキャラBは提案する

キャラAが力をタメている間にキャラBがおとりになる作戦を実行

↓

巨大モンスターをかっこよく斬り刻み続ける

↓

キャラAのタメが完了して巨大モンスターにぶつける

↓

巨大モンスターは倒したがキャラAは力尽きて倒れる

↓

キャラBがキャラAに駆けつけて抱き着く

↓

キャラBが「ありがとう。これからも一緒にいてくれよな」と言ってEnd