

Ukaben

好きな「何か」を題材に ゴーストを作ってみよう

-1 周目-

MODE SELECT

NORMAL TALK

> LIGHTNING TALK

OCT. 09 2011

SCREAMING EAGLES

始める前に

▽前で喋ってる人：冬/Winters

- ・多分ゴーストデベロッパ―

▽今回の話の内容について

- ・諸注意的ないろいろ

おいゴースト作らねえか？

▽一般的にゴーストってなんぞや？

- 可愛い女の子などがデスクトップ上で喋ったり動いたりするモノ。

▽えらい人が言いました「**かわいいは正義**」

- やっぱり見た目の可愛いゴーストは手に取ってもらいやすい。
立たせておくだけでも満足できる。

でもやっぱり…

可愛い・魅力的なゴーストなんて
作れそうにないよ…

それなら

需要とかそっちのけで
自分の好きなモノを題材に
ゴースト作っちゃおうぜ！

…と、というのが今回のお話

好きなモノを題材にするって、どゆこと？

▽ゲームや漫画、あるいは趣味などを題材に、
それに関係する・知識を持っている人物を
ゴーストとして描くこと。

・例1：特定のゲームを題材とする場合

→ゲーム内の登場人物

或いはゲームが好きな人

・例2：特定の趣味（釣りなど）を題材とする場合

→その趣味を持っている人

或いは魚（題材に関するモノ）など

特定の題材を中心に据えると？

▽そこそこメリットがある

- ・トークを書きやすい
- ・同じ趣味の人に使ってもらえるかも
- ・他いろいろ

▽そこそこデメリットもある

- ・縁のない人にはさっぱりな内容になる
- ・トークの広がりに上限がある
- ・他いろいろ

この題材で、どんなゴーストを作ろう？

▽扱う題材によって、ゴーストの在り方を考える

- ・趣味などを題材にする場合は、ゴーストは「実在する人物」として扱うと書きやすい。

→自分の経験や知識を流用できるため

- ・ゲームなどは上記と同じ理由で、プレイヤーの一人とするか、オリジナルの登場人物が楽。

→既存の登場人物は柔軟性に欠ける。

ゴーストは「その世界の住人の一人」として扱うのがお勧め。

ここから先は

▽実際に私がゴーストを作る場合を例に挙げて、
お話していきます。

・扱う題材は「Ultima Online(以下UO)」というゲームです。

最近14周年を迎えたMMORPGの老舗で、
名前は聞いたことがあるという人もいないのでしょうか。

そのゴーストはどんな人物？

▽どんな人物か、どんな環境に暮らしているか

- ・このゲームはMMORPGなので、
明確な主人公というものは存在しない。
 - 世界観がしっかりしてるので、登場人物にする
 - PCではなく、その世界の住人の一人にする
- ・その世界の住人は、誰でも職を持っている
 - UOには魔法が欠かせない。
 - じゃあ、魔法使いだ！
- ・やっぱり女の子の方がいいよね…。

等々

どんな事を喋らせよう？

▽ゴーストの人物像に基づいて、会話の内容を考える

- ・ゴーストの住む世界の知識や小話などを、
その世界の住人として喋らせる。

▽その世界って、どんな世界だっけ？

- ・冒険と危険に満ち溢れた剣と魔法の世界
→じゃあ、魔物や武具、魔法について
喋らせたらいいんじゃないか？

▽ゴーストは、どんな生活をしてる？

- ・冒険者だし、冒険してる感のあるトークも書こう

どんな風に喋らせよう？

▽キャラクタを立たせる上で、性格はやっぱり重要

- ・一般向けのゴーストなら万人受けする性格、可愛い・あざといモノがいいかもしれない。
- ・が、今回は需要は無視！
自分が好きな、動かしやすい性格にしよう。
→動かしやすさは喋らせやすさ。
- ・今回なら、魔法使いの女の子なので、真面目で誠実そうな、所謂無難な性格に。

イメージが固まってきたら

▽ゴーストがどんなキャラクタか、
どんな事を喋るのが決まったら、
次のステップへ進まないといけない。

シェルの作成だ

ここまでの手順は終わっているのだが、ここで躓いてゴーストを
倉庫送りにした人は少なからずいるはず。
だが今回は人気そっちのけのゴースト、見栄えはともかく、
シェルはなんとかしてみよう。

シェルはどうする？

▽ゴーストの要、シェル。

ユーザに対して与える視覚的な力は非常に強い。

何かを題材にしたゴーストでも、それは同様。

▽シェルはどうやって用意しよう？

代表的な方法は

- ・自作する
- ・フリーシェルなんかを使う
- ・誰かに依頼する

→それぞれ、利点と欠点がある

それぞれの利点と欠点

▽自作する

- ・自分のイメージをダイレクトに投影可能
- ・絵心が無くてもくじけてはいけない

▽フリーシエルを使う

- ・手軽
- ・イメージに合わなくても諦めてはいけない

▽依頼する

- ・僕の考えたキャラがあの人絵柄で！
- ・自分のイメージ通りになるかは保証されない

今回は・・・

▽運よく題材をよく知る人が知り合いにいたので、
お願いしてみた。

- ・依頼する相手が題材に対して理解や知識を持っているかは非常に重要！

▽ゴーストの人物像に沿った外見にする事を忘れずに

- ・その世界の住人らしい見た目にしよう
キャラクタに説得力を持たせる上で重要

▽題材に関係する小物なんかを持たせるといいかも

飛ばしていこうぜ

▽シェルが準備できたら、トークを書いていこう。

実際にサーフェスを表示させながら書くと、
よりそのキャラクタが確立されていく。

後は「こいつならどうするかな」を考えながら
ランダムトークやイベントトークを書いてみよう。

▽各種イベントとかの記述は？

→ポスト先生には頭が上がりませんね。

他のゴーストの中身を見せてもらうのもアリ

テストしてみる

▽起動・終了・ランダムトーク辺りが実装できたら
実際に立たせてみよう。

- ・この際「デベロッパー」としてではなく、題材にしているモノを知っている「ユーザ」として見てみるといい。
- ・何かをネタにしたトークを聞いて、その作品やシーンを連想できるかなどをついでにチェックする。
- ・内容を練って、知っている人が楽しんでもくれるようなトークを書くように心がけよう。

▽テストが終われば、後は完成に向けて仕上げるだけ

実際に作る以外に

▽該当する題材について語れる友人が大切

- ・会話の中でトークのネタになるものは多い。
- ・キャラを考える上でも役立つ。

▽ゴースト作成は勢いを持って

- ・案やアイデアを十分練っておいてから
実際の製作は一気に進めてしまおう。
シェル作りなどで失速しないように！

知っておくべきこと

▽まず一般的な人気は出ない

- ・見た目や触り反応なんかでカバーは可能。
- ・或いは人気作品・人気ジャンルを題材に。

▽ネタ切れとの戦いに

- ・特にゲームや漫画など。終わりが見えてきます。

▽精進する必要はちゃんとある

- ・自分より詳しい人もいます。負けてられません。

▽できるかぎり愛を持って

- ・「(ゴースト・題材が)好きだから更新してるんだよ」と言えるといいです。やっぱり重要です。

GAME OVER

以上です
ありがとうございました