

# 簡易一行創作書

No. \_\_\_\_\_

主なテーマ：

\*主にネタの溜め込み帳となりますが、ブレインストーミング法を踏まえると面白いかも。

\*下記は、思いついた事柄を指定された長方形欄に書き込んで下さい。その際、どんな事でも構いません。

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

①

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

②

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

③

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

④

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑤

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑥

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑦

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑧

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑨

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑩

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑪

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑫

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑬

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑭

夢 ・ 道端 ・ 思いつき ・ テレビ ・ アニメ ・ ゲーム ・ 映画 ・ etc ( )

⑮

# イベント一行創作書

No. \_\_\_\_\_

## 1. イベント一本道

①主 体 :

②主 題 :

③目 的 :

④出来事 :

⑤音 楽 :

⑥映 像 :

⑦その他 :

①「喜・怒・哀・楽」による感情。 ②主なテーマ。 ③各々の人物の目的。 ④イベント本題。  
⑤所謂 BGM。 ⑥画面効果。 ⑦他に、思いつくものや足りないもの。

まとめ :

## 2. 独立 (イベント) 一本道

No.

テーマ :

イベント :

No.

テーマ :

イベント :

No.

テーマ :

イベント :

# イベント詳細設定創作書

No. \_\_\_\_\_

主なテーマ：

(漫画 ・ アニメ / 話) (ゲーム / シーン) (映画 / シーン)

いつ？ (時代)

何処で (場所)

誰が (主要人物)

何をしたのか？ (発端：始めに何が起こるか？など)

なぜ？ ( 動機 ・ 悪玉 ・ etc ( ) ) ←○印をつける。又は、etc の欄に書く。

その後、どんな進展があったのか？

それに対して、大きな事故や事件又は、危機的な出来事がありましたか？

それに対して、主人公はどうなりましたか？

それに対して、ヒロインはどうなりましたか？

それに対して、その他の人たちはどうなりましたか？

彼らは、どのように解決策を見つけますか？

このイベントのクライマックスはどうなりますか？

その他に付け足したい事柄はありますか？→主な内容を書く。( )

主題 (何が言いたいのか？)

題名 (このストーリーの主なタイトル。)

# ストーリー創作安易設定書

No. \_\_\_\_\_

主なテーマ：

(漫画 ・ アニメ / \_\_\_\_\_ 話) (ゲーム / \_\_\_\_\_ シーン) (映画 / \_\_\_\_\_ シーン)

題 名 (ストーリーのタイトル。)

プロローグ (発端。)

序 盤 (出発地点。)

転 回 要 素 (話を変える：転回する。)

中 盤 (折り返し地点。)

転 回 要 素 (話を変える：転回する。)

終 盤 (終着地点：最後シナリオ。)

転 回 要 素 (最後に話を転回する。)

クライマックス (ラスト一直線。)

主 題 (何がしたいのか?)

# まとめ

No. \_\_\_\_\_

タイトル:

A large rectangular area with a thick black border, containing 25 horizontal lines for writing.



# 過程制作書

No. \_\_\_\_\_

プロローグ ・ じよぼん序盤 ・ ちゅうぼん中盤 ・ しゅうぼん終盤 ・ ぜんぼん全般 ・ PPT ・ エトセトラetc ( )



# プロット案創作書

No. \_\_\_\_\_

全体のテーマ： \_\_\_\_\_

(漫画 ・ アニメ / 起 話) (ゲーム / シーン) (映画 / シーン)

起句 (主な切欠) ..... 起 ..... 承 ..... 転 ..... 結 ..... ※( )内は目安

この覧の主な主題 ( 主なテーマ )

主体 (感動・笑・怒・辛・etc (        ))

※( )内は目安 ..... 起 ..... 承 ..... 転 ..... 結 ..... 承句 (掘り下げ)

この覧の主な主題 ( 主なテーマ )

主体 (感動・笑・怒・辛・etc (        ))

転句 (話を変える) ..... 起 ..... 承 ..... 転 ..... 結 ..... ※( )内は目安

この覧の主な主題 ( 主なテーマ )

主体 (感動・笑・怒・辛・etc (        ))

※( )内は目安 ..... 起 ..... 承 ..... 転 ..... 結 ..... 結句 (締め括り)

この覧の主な主題 ( 主なテーマ )

主体 (感動・笑・怒・辛・etc (        ))





# ストーリー創案書

No. \_\_\_\_\_

プロローグ ・ じよばん序盤 ・ ちゆうばん中盤 ・ しゅうばん終盤 ・ エトセトラetc ( )



# キャラクター言語詳細設定書(1)

No. \_\_\_\_\_

キャラクターの名前と性別は？(セイント・セーラ(♀<sup>おんな</sup>)、ウォール・ウェン(♂<sup>おとこ</sup>)、ロバート・ハーフ(♂<sup>両性別</sup>)など)

キャラクターの職業は？(勇者、悪魔、召喚士、魔術師(魔法使い)、シーフ(盗人)、など)

キャラクターの国籍は？(ウェール王国、ダンバルダ諸島、インガ村、ハンジュウ島など(意味はあったほうが良い))

キャラクターの旅の目的は？(暗黒の都市ダークマスターズの悪事を阻止する事など)

キャラクターのイメージは？(クール、シャイ、人見知りか激しそう、幼稚、男っぽいなど(奥深く書いてもよし))

キャラクターの実性格は？(クール、シャイ、人見知りか激しい、幼稚、女っぽいなど(奥深く書いてもよし))

キャラクターの魅力は？(和の調和(雰囲気の流れを読む)、格好いい、可愛い、リーダーシップに勝るところなど)

キャラクターの〇〇のサイズは？(身長・体重・誕生日・血液型・シューズ・年齢・etc( )など)

別キャラクターとの因果関係は？(※～との関係について。勇者とは幼馴染み、シーフとは大の仲良しなど)

キャラクターの家族関係は？(母と二人暮らし、生後捨てられ肉親知らず、狼に育てられるなど)

キャラクターの特技は？(剣術、剣玉、物真似、昼寝、盗人(窃盗)、騙し討ち、射的、説得(交渉人)など)

キャラクターの必殺技は？(※必殺技の名前も。口から炎を出す(火炎砲)、4刀流(四刀流 激・砲・斬)など)

キャラクターの属性は？(炎、氷、雷、水、河、木、気、土、海、泥水、風、熱帯、池、砂、穴、雪、etc( )など)

キャラクターの苦手な属性は？(炎、氷、雷、水、河、木、気、土、海、泥水、風、熱帯、池、砂、穴、雪、etc( ))

# キャラクター言語詳細設定書(2)

No. \_\_\_\_\_

キャラクターの戦闘時の台詞は？(2種類以上。掛かって来いよ、来るなら来い、行っしま〜す♪、お終いだななど)

キャラクターの戦闘後の勝利の決め台詞は？(2種類以上。やったぜ！！、ざまあ見ろ、へっへ〜んだ♪♪など)

キャラクターの戦闘後の敗北台詞は？(2種類以上。ま・負けたア〜、今度あったときは覚悟しとけよなど)

キャラクターのタイプは？(戦闘タイプ、スピードタイプ、知能タイプなど)

キャラクターの主な武器は？(アイアンソード、リングアーム、キンカイヌンチャク、ロードムチなど)

キャラクターのパラメータは？(空白内であれば、思いっただけ書く。初期値〜予想最大値。)

—初期値—

ヒットポイント  
**H P** (生命力) :

マジックポイント  
**M P** (魔法力) :

スピードポイント  
**S P** (素早さ) :

パワーポイント  
**P P** (攻撃力) :

ディフェンスポイント  
**D P** (防御力) :

エーテルポイント  
**E P** (必殺技) :

ブレインポイント  
**B P** (賢さ) :

アタックポイント  
**A P** (行動) :

タイプ (HP型・MP型など) :

レベル  
**L V**数 :

ジャンルは？(アクションRPG、S・RPG、アクションAV、RPG、ST(シューティング)、SP(スポーツ)など)

そのジャンルの売りは？(楽しいから、爽快感があるから、退屈しないから、売れると思うからなど)

シナリオのテーマは？(恐怖系、純粋系、感動系、愛、孤独、血モノ系、ダーク系、シリアス系など)

最後に一言(足りない事や感想など(足りない場合、空白も活用し明記→))

# キャラクター別シナリオ創案書

No. \_\_\_\_\_

中心キャラクター(キャラクター言語～(1)で書かれたキャラクターの名前と性別を明記。)

キャラクターの意気込み(物語を語りだす前の案用でも良い。)

キャラクターの重要な人物(こいつとは、切手も切れない関係・○○は、このキャラの引き立て役など)

メインメンバー(中心となるキャラクターの名前を挙げる。その際、( )内にキャラクターとの関係も明記。)

プロローグ(発端・過去・出来事・戦闘・物語を連続させる為の経緯など)

台詞(プロローグ時の主な台詞・説明追加・転回(展開)要素など)

序章(物語の始まり・出会い・戦闘・出来事・イベントなど)

台詞(序章時の主な台詞・説明追加・転回(展開)要素など)

中盤(折り返し地点・新たな出会い・魔物との遭遇・遺跡発掘・意外な事実・仲間割れなど)

台詞(中盤時の主な台詞・説明追加・転回(展開)要素など)

終盤(終幕へ向けてのシナリオ・新たなエピソード・目的の達成(ずれ)など)

台詞(終盤時の主な台詞・説明追加・転回(展開)要素など)

# キャラクターデザインその1

No. \_\_\_\_\_

キャラクターの名前： \_\_\_\_\_ CV(CharacterVoice)： \_\_\_\_\_

※輪郭( )

※髪の毛( )

※眉毛( )

※眼( )

※鼻( )

※口( )

※耳( )

※アクセサリー( )

※後頭部( )

※服( )

※ズボン( )

※靴( )

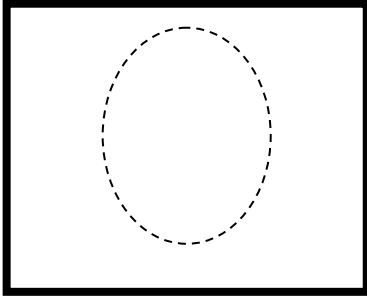
※etc( )

# キャラクターデザイン(補助線入り)その1

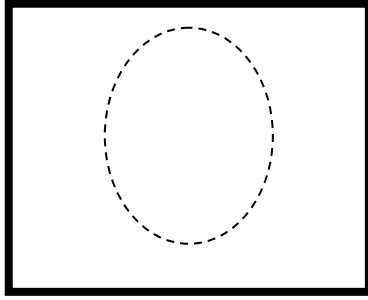
No. \_\_\_\_\_

キャラクターの名前: \_\_\_\_\_ CV(CharacterVoice): \_\_\_\_\_

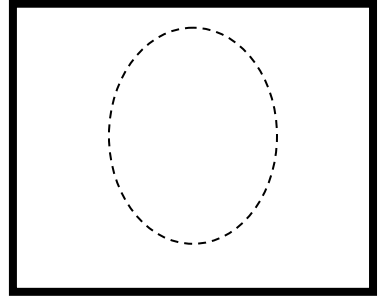
※輪郭( )



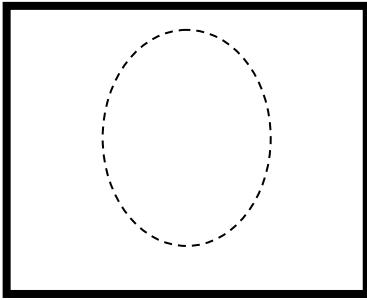
※髪の毛( )



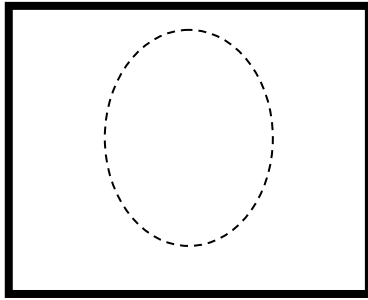
※眉毛( )



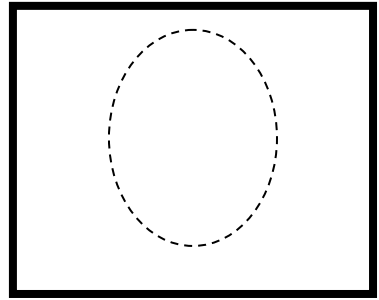
※鼻( )



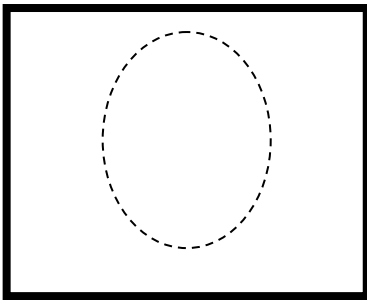
※口( )



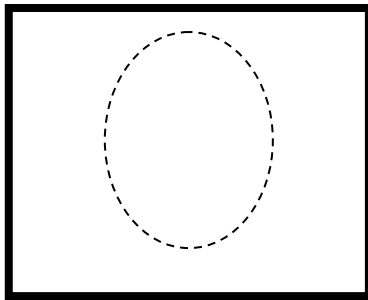
※眼( )



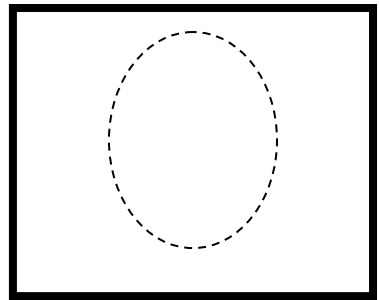
※耳( )



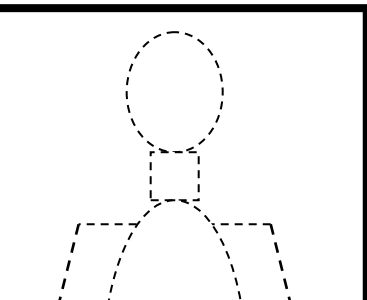
※アクセサリー( )



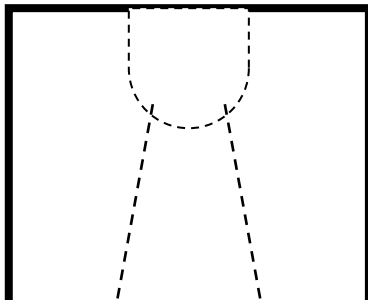
※後頭部( )



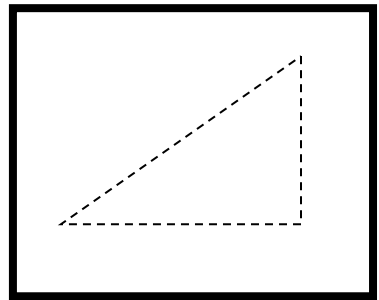
※服( )



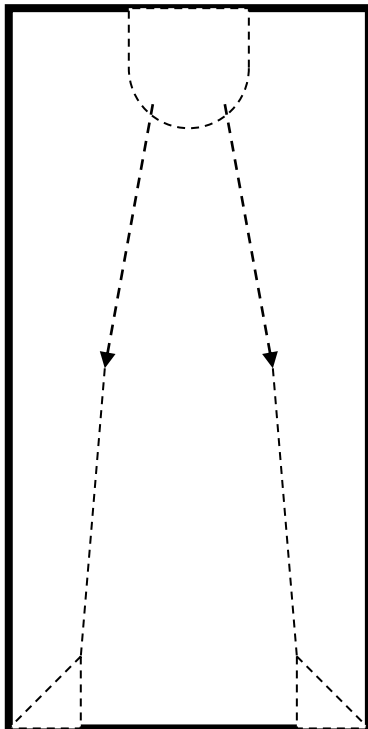
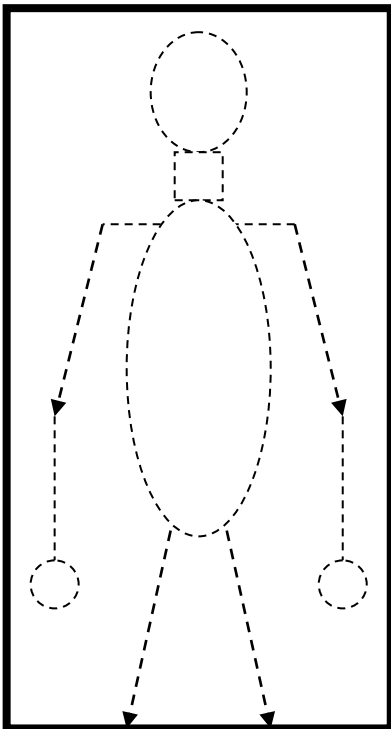
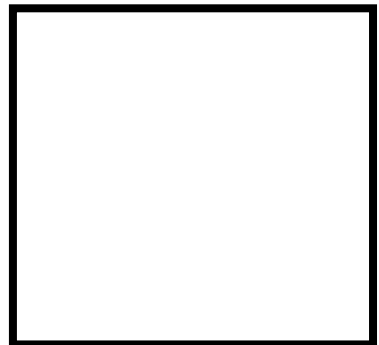
※ズボン( )



※靴( )



※etc( )

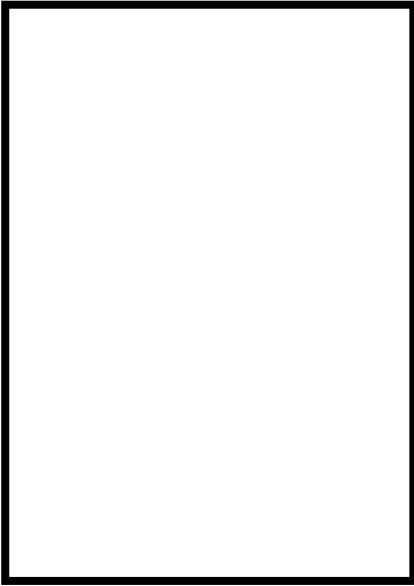




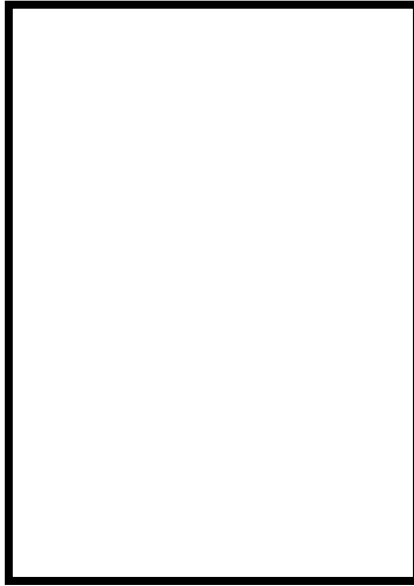
# キャラクターデザインその2

No. \_\_\_\_\_

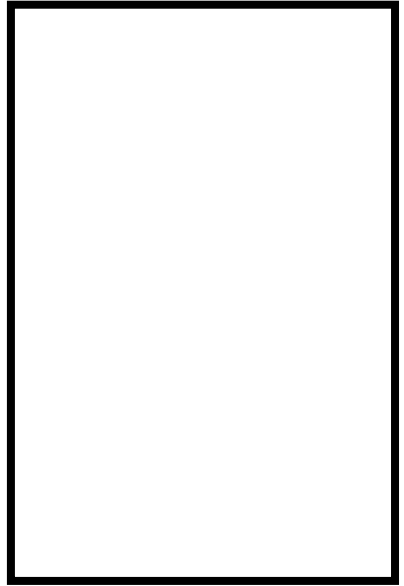
体位( )



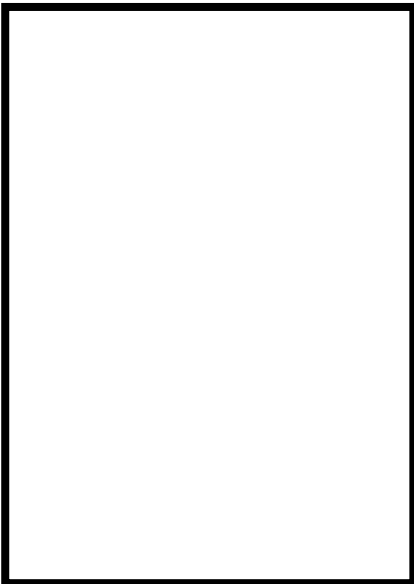
体位( )



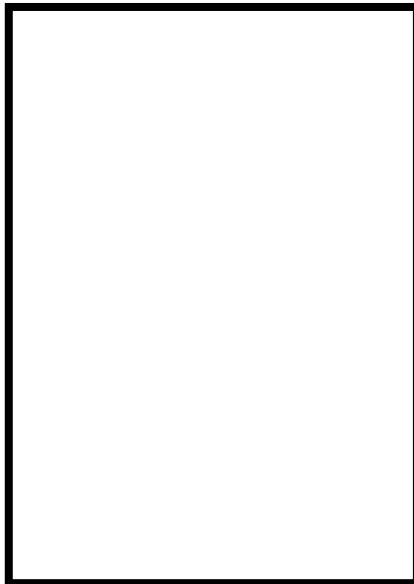
体位( )



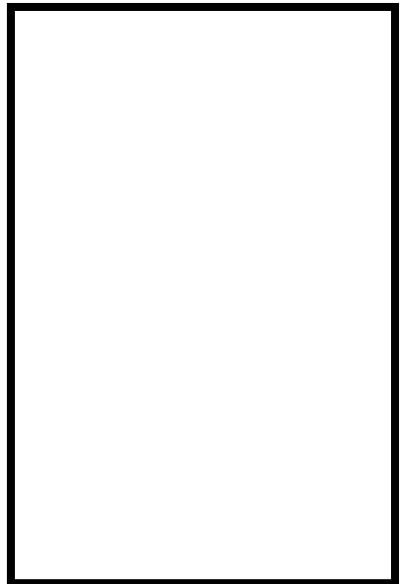
体位( )



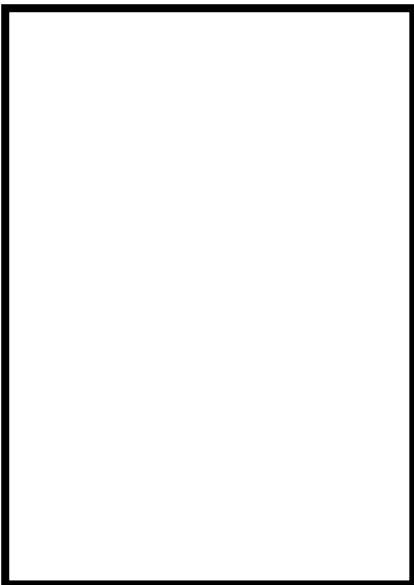
体位( )



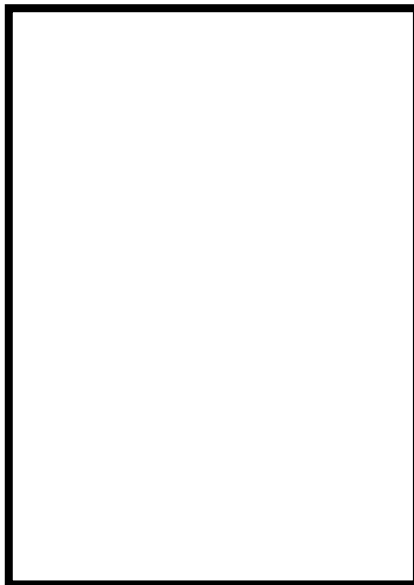
体位( )



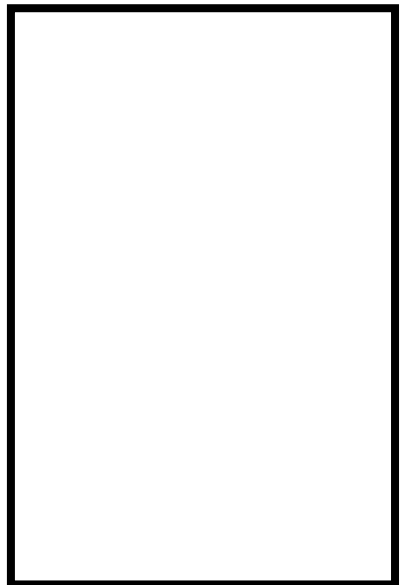
体位( )



体位( )

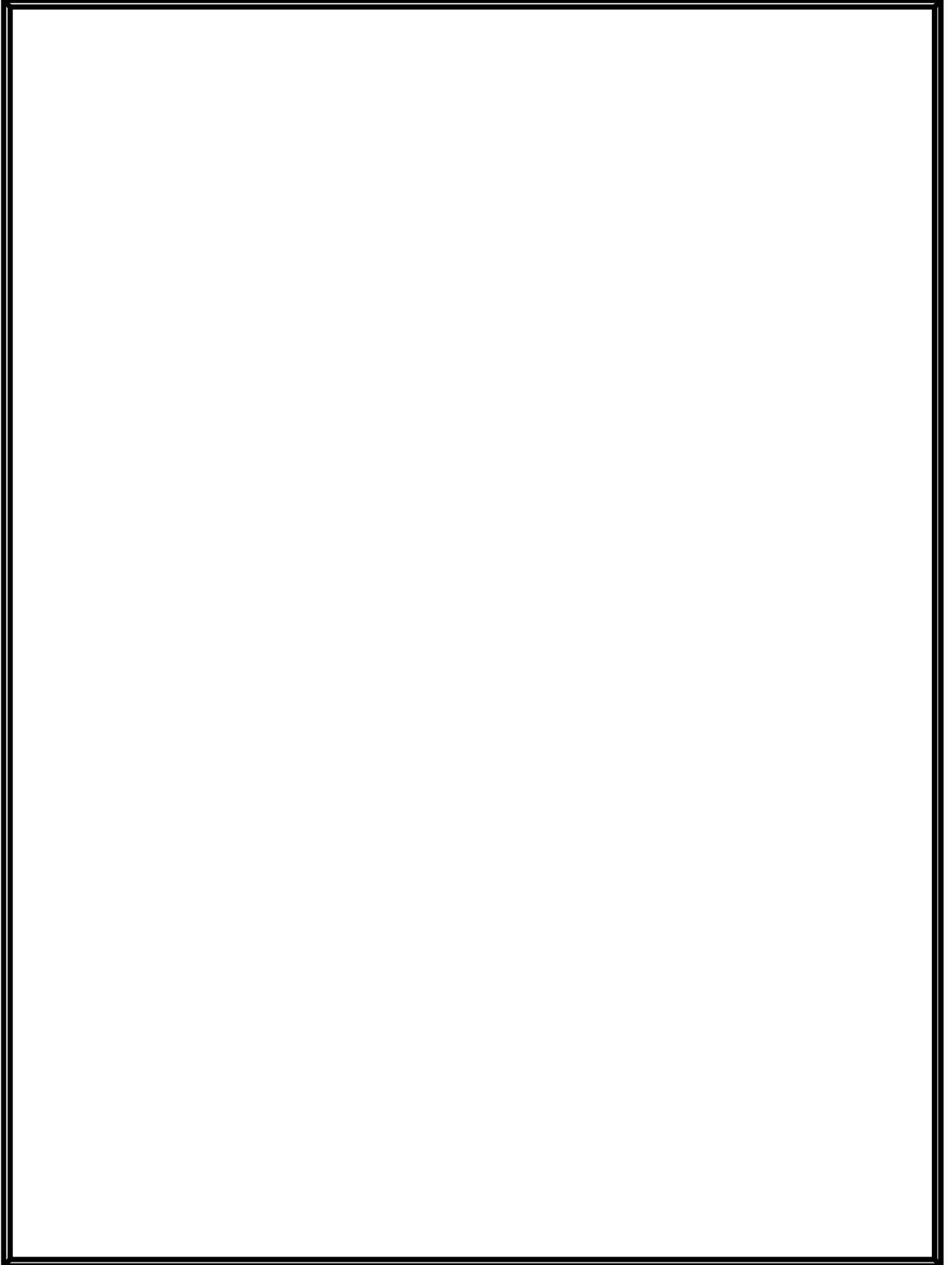


体位( )



# らくがき

No. \_\_\_\_\_



# キャラクター身体デザイン

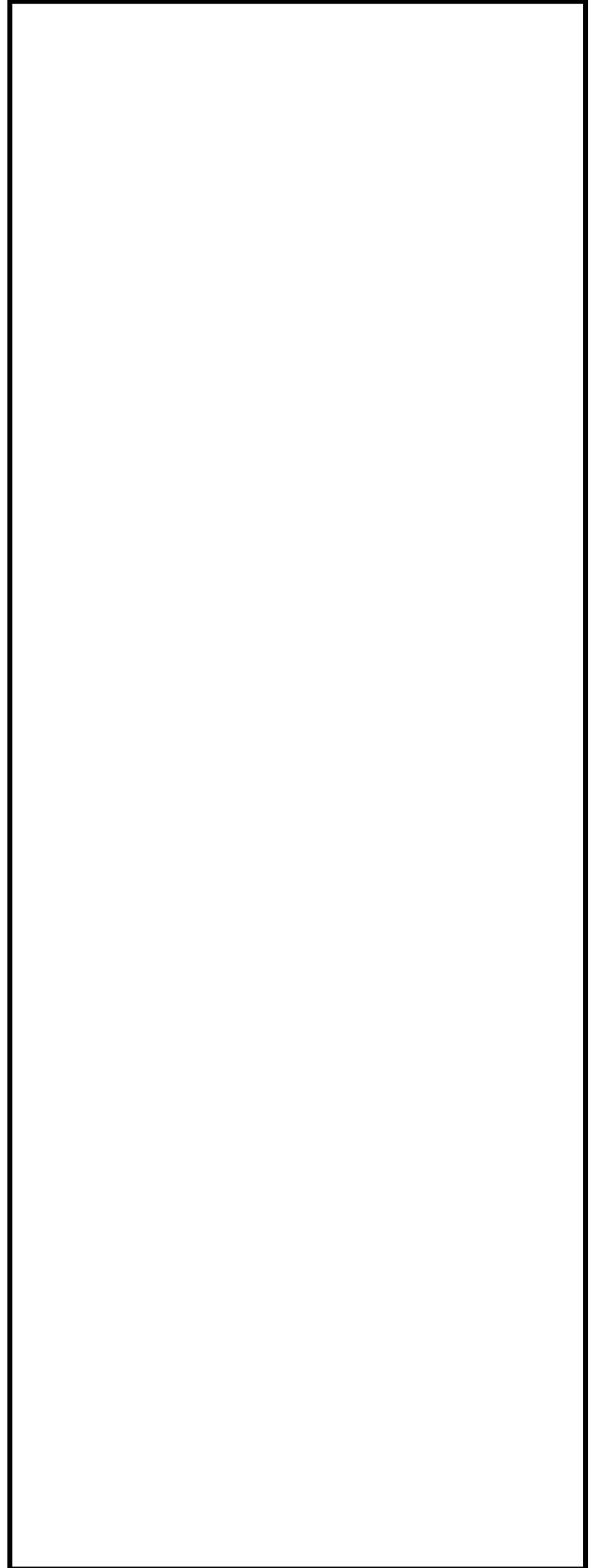
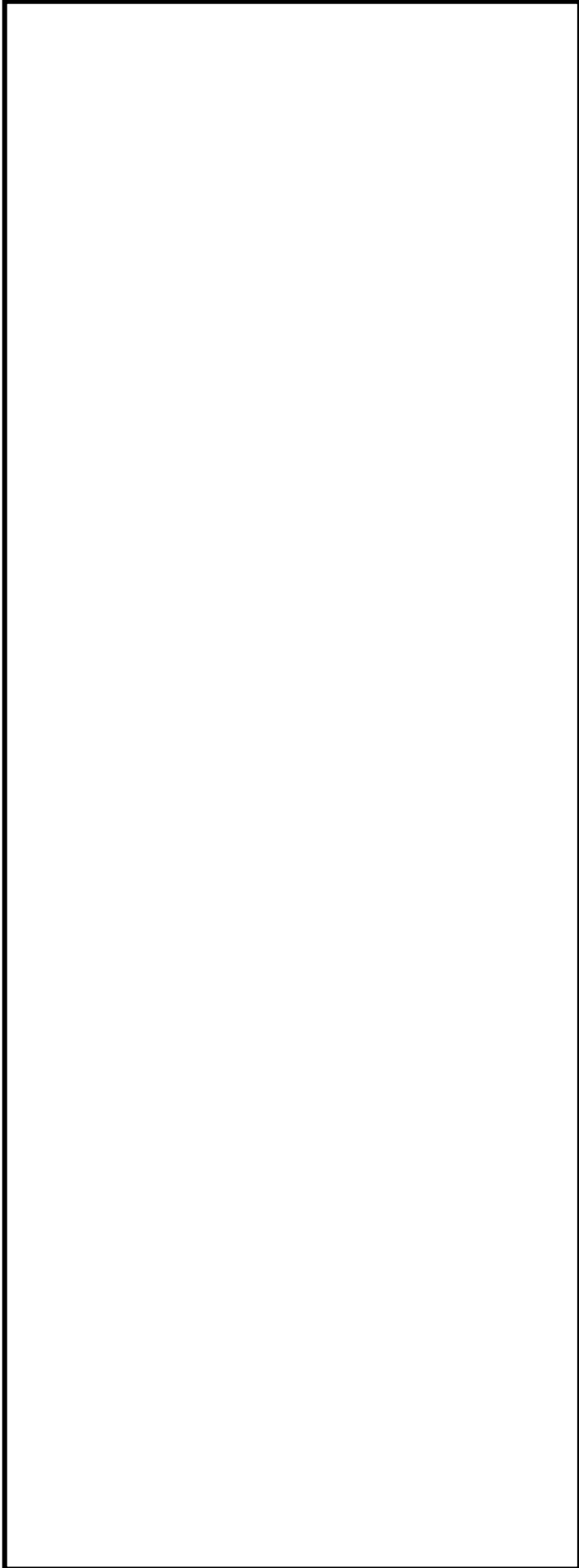
No. \_\_\_\_\_

キャラクター名：

大人・子供

練習：

本番：



# キャラクター詳細設定書

No. \_\_\_\_\_

※( )内に正面・横・表情集などを明記。横には、デザインのポイントや明記しておきたい事などを書く。

( ): \_\_\_\_\_

( ): \_\_\_\_\_

The image shows two large, empty rectangular boxes side-by-side, intended for drawing character designs. Each box has a vertical arrow on its left side, pointing downwards, which likely indicates the direction of the character's gaze or the orientation of the design. The boxes are separated by a vertical line.

( ): \_\_\_\_\_

A large, empty rectangular box at the bottom of the page, intended for drawing a character design. It is completely blank and occupies the lower half of the page.

# キャラクター詳細設定 (標準編)

No. \_\_\_\_\_

全身設定:

名前:  
性別: オトコ♂ ・ オンナ♀ ・ その他etc ( )  
年齢: 歳  
誕生日: 月 日  
身長: cm  
体重: kg  
血液型: 型  
視力: 右 コンタクト( )メガネ( )裸眼( )  
左 コンタクト( )メガネ( )裸眼( )  
眼球タイプ: コンタクト ・ メガネ ・ 裸眼  
星座: 座  
職業 (役割など):  
握力/腕力: 右; kg kg  
左; kg kg  
3サイズ: バストB ; ウエストW ; ヒップH ;  
特技:  
趣味:  
好きな (モノ; 食べ物 (飲食物); 人 (タイプ); 場所):  
嫌いな (モノ; 食べ物 (飲食物); 人 (タイプ); 場所):  
将来の夢:  
各々の関係:

～プロフィール～ (キャラのコメント or 性格など)

顔設定:

# キャラクター詳細設定 (RPG 編)

No. \_\_\_\_\_

全身設定:

名前:  
性別: オトコ♂ ・ オンナ♀ ・ その他 etc ( )  
年齢: 歳  
誕生日: 月 日  
身長: cm  
体重: kg  
血液型: 型  
—初期値— —最大値—  
ヒットポイント  
H P (生命力): P ( ) P ( )  
マジックポイント  
M P (魔法力): P ( ) P ( )  
スピードポイント  
S P (素早さ): P ( ) P ( )  
パワーポイント  
P P (攻撃力): P ( ) P ( )  
ディフェンスポイント  
D P (防御力): P ( ) P ( )  
エーテルポイント  
E P (必殺技): P ( ) P ( )  
ブレインポイント  
B P (賢さ): P ( ) P ( )  
タイプ (HP 型・MP 型など): 型  
3サイズ: バスト B ; ウエスト W ; ヒップ H ;  
将来の夢:  
各々の関係:

～プロフィール～ (キャラのコメント or 性格など)

顔設定:

# キャラクター詳細設定 (総合編)

No. \_\_\_\_\_

全身設定:

名前: \_\_\_\_\_

性別: <sup>オトコ</sup>♂ ・ <sup>オンナ</sup>♀ ・ <sup>その他</sup>etc ( )

年齢: \_\_\_\_\_ 歳

誕生日: \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

身長: \_\_\_\_\_ cm

体重: \_\_\_\_\_ kg

血液型: \_\_\_\_\_ 型

視力: 右 コンタクト( )メガネ( )裸眼( )  
左 コンタクト( )メガネ( )裸眼( )

眼球タイプ: コンタクト ・ メガネ ・ 裸眼

星座: \_\_\_\_\_ 座

職業 (役割など): \_\_\_\_\_

握力/腕力: 右; \_\_\_\_\_ kg \_\_\_\_\_ kg  
左; \_\_\_\_\_ kg \_\_\_\_\_ kg

3サイズ: <sup>バスト</sup>B ; <sup>ウエスト</sup>W ; <sup>ヒップ</sup>H ;

特技: \_\_\_\_\_

趣味: \_\_\_\_\_

好きな (モノ; 食べ物 (飲食物); 人 (タイプ); 場所): \_\_\_\_\_

嫌いな (モノ; 食べ物 (飲食物); 人 (タイプ); 場所): \_\_\_\_\_

将来の夢: \_\_\_\_\_

各々の関係: \_\_\_\_\_

	—初期値—	—最大値—
<sup>ヒットポイント</sup> H P (生命力):	P ( )	P ( )
<sup>マジックポイント</sup> M P (魔法力):	P ( )	P ( )
<sup>スピードポイント</sup> S P (素早さ):	P ( )	P ( )
<sup>パワーポイント</sup> P P (攻撃力):	P ( )	P ( )
<sup>ディフェンスポイント</sup> D P (防御力):	P ( )	P ( )
<sup>エーテルポイント</sup> E P (必殺技):	P ( )	P ( )
<sup>ブレインポイント</sup> B P (賢さ):	P ( )	P ( )

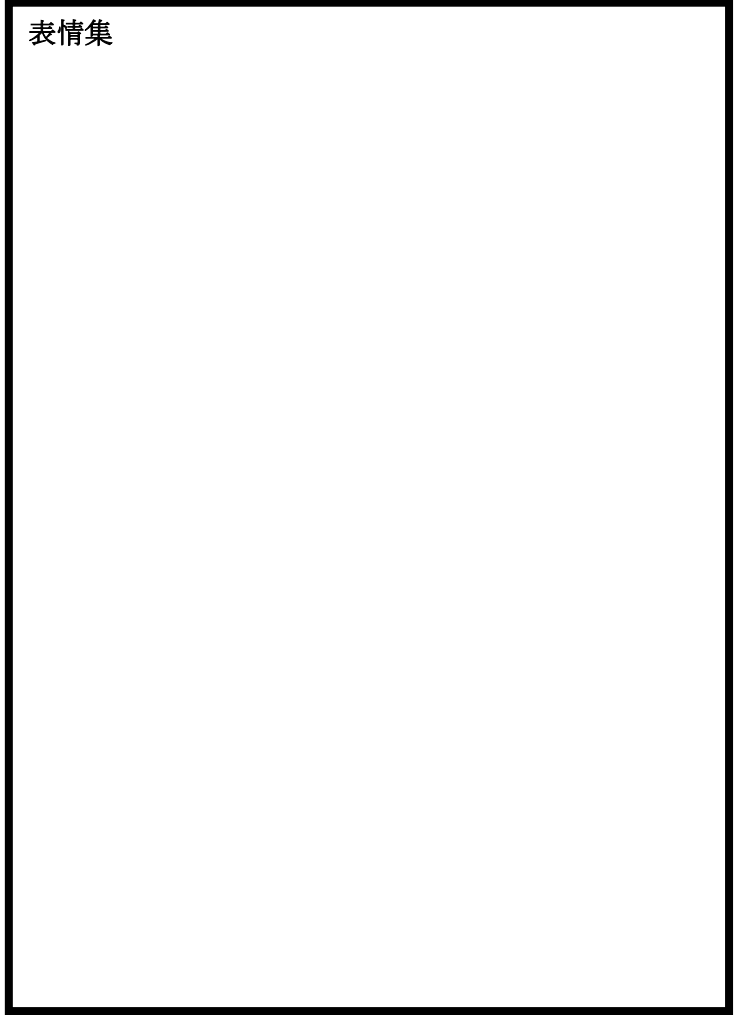
タイプ (HP 型・MP 型など): \_\_\_\_\_ 型

顔設定:

～プロフィール～ (キャラのコメント or 性格など)

Name : \_\_\_\_\_

表情集





# キャラクター別動的イマジネーション

No. \_\_\_\_\_

※キャラクター名には、該当のキャラクター名を記す。名称には、技名などを記す。補足等は、□内に記す。

キャラクター名：

名称：

キャラクター名：

名称：

キャラクター名：

名称：



# マップ詳細設定書その1

No. \_\_\_\_\_

※( )内に順番を明記し、□(マップ)外の空白に矢印で示す。なお、各エリアごとの名称も明記する事。

( )



( )



( )



( )



( )



( )



( )



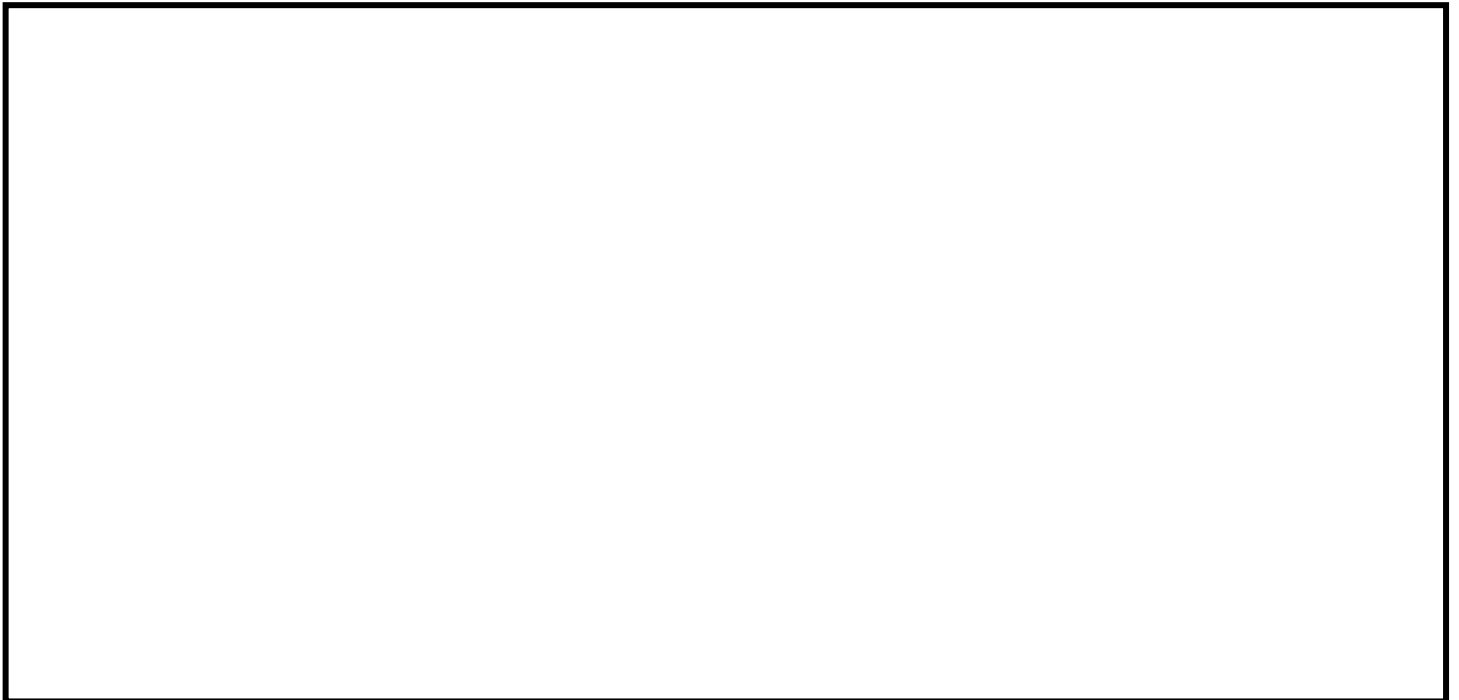
( )



( )



全体マップ：



# マップ詳細設定書その2

No. \_\_\_\_\_

※( )内に地名を明記。

( )

備考：
-----



C.	画 面	内 容	音 声	秒
----	-----	-----	-----	---


No. \_\_\_\_\_

TOTAL. (    +    )

# コントローラ設定

ゲームのタイトル名:

No.

ゲーム機 (ハード):

ボタン名	概要

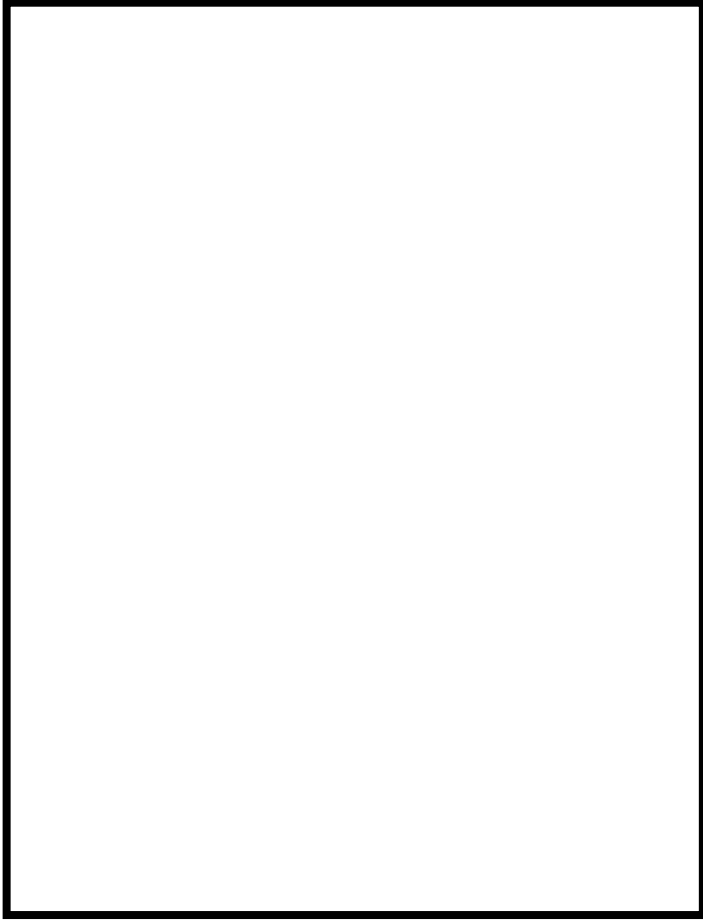




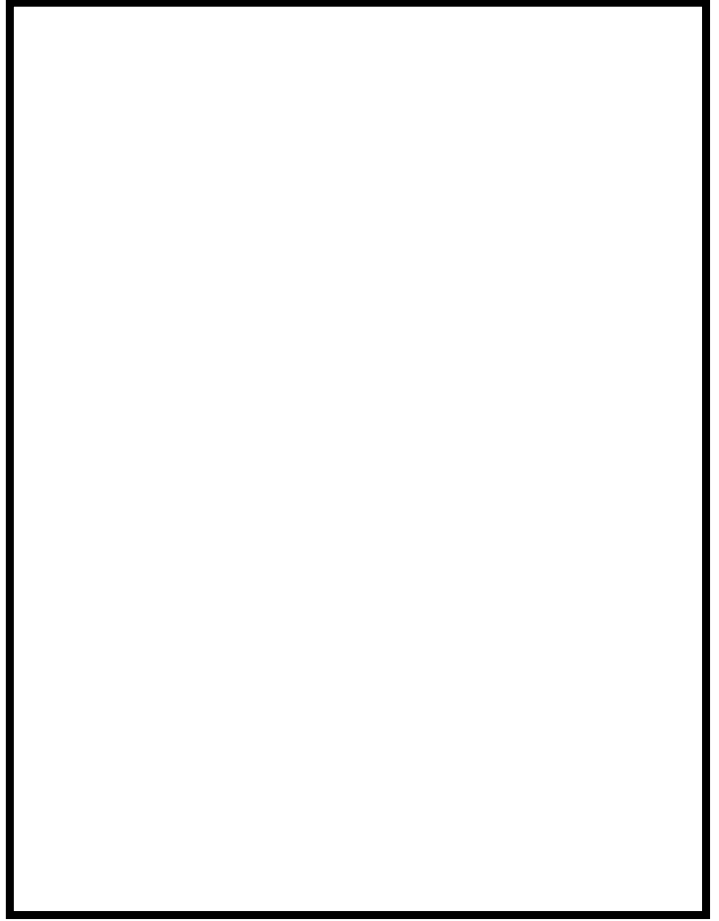
# Web サイトイメージ

No. \_\_\_\_\_

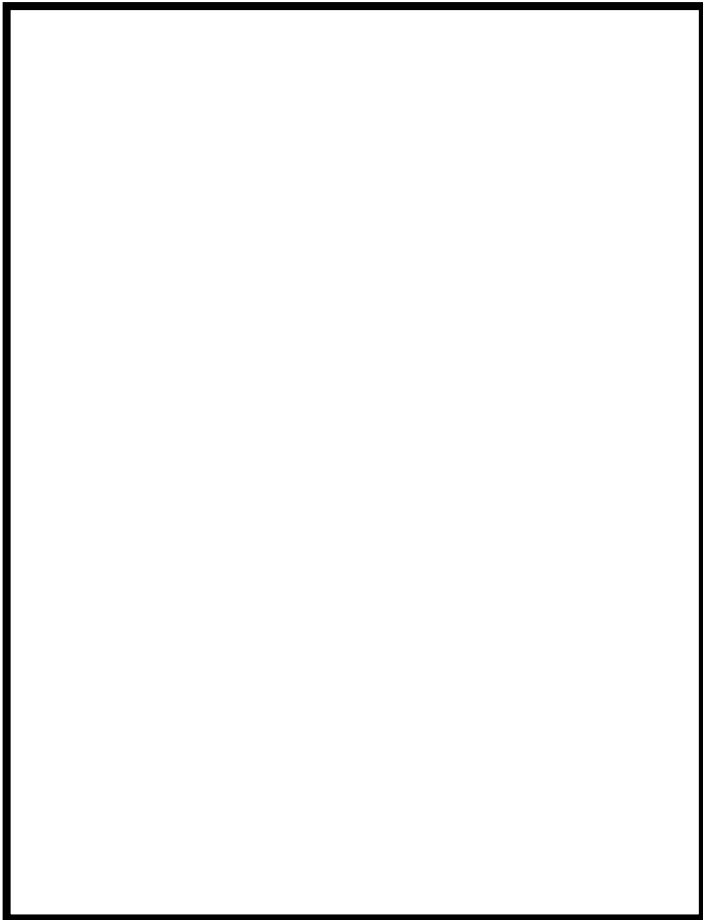
名称：



名称：



名称：



名称：

