**こえ部TRPGセッション企画書**

作成日：2011/07/18

作成者：本塚　届

※赤字部分は未定の項目です。

●企画メンバー（敬称略）

・セッション

GM：加々見　繍

PL：トリクラ（PC1）

PL：龍之介（PC2）

PL：本塚　届（PC3）

PL：BOW（PC4）

・ボイスドラマキャスト

トリクラ（PC1）

（PC2）

本塚　届（PC3）

（PC4）

（マスターグラトニー）

千里あきら（神崎アヤノ）

つくね（マスターミザリィ）

・イラスト

西瓜　割（サムネイル、キャラクター紹介イラスト）

小国拓弥（挿絵）＃打診後可能であれば参加。

・作曲

●用語説明

・TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）

　（以下ウィキペディアより転載）

**テーブルトークRPG**（**テーブルトーク・アールピージー**）、あるいは**テーブルトーク・ロールプレイングゲーム**とは、[ゲーム機](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E6%A9%9F)などの[コンピュータ](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF)を使わずに、[紙](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%B4%99)や[鉛筆](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%89%9B%E7%AD%86)、[サイコロ](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%82%B3%E3%83%AD)などの道具を用いて、人間同士の会話とルールブックに記載されたルールに従って遊ぶ“対話型”の[ロールプレイングゲーム](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%97%E3%83%AC%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0)（RPG）を指す言葉である。**TRPG**（**ティーアールピージー**）と略記されることがある。**TTRPG**、**tRPG**などの略記もある。また、**会話型RPG**とも呼ばれる。なお、**TRPG**と**会話型ロールプレイングゲーム**は[ホビージャパン](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9B%E3%83%93%E3%83%BC%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%91%E3%83%B3)の[登録商標](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BB%E9%8C%B2%E5%95%86%E6%A8%99)となっている。

「テーブルトークRPG」は[日本](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC)での造語（[和製英語](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%92%8C%E8%A3%BD%E8%8B%B1%E8%AA%9E)）である。元々、英語で「**RPG**」（[*Role-Playing Game*](http://en.wikipedia.org/wiki/role-playing_game)）と言った場合にはこの「テーブルトークRPG」を指すのが普通である。しかし、日本では[コンピュータRPG](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BFRPG)を指していることがほとんどであるため、 *元来の* RPGをコンピュータRPGと区別する呼称としてこの言葉が普及した。英語圏でコンピュータRPGと区別する場合には、ペンシル＆ペーパーRPG（Pencil and Paper Game）、テーブルトップRPG（Tabletop Role-Playing Game）と表記するのが一般的。

（以上：URL　http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%86%E3%83%BC%E3%83%96%E3%83%AB%E3%83%88%E3%83%BC%E3%82%AFRPG）

・ダブルクロスThe 3rd Edition（DX3）

上記TRPGのシステムのひとつで現代異能物（現実社会と似た世界観で、社会の影で異能を操り戦う）。プレイヤーは光を操る、炎を操る、電気を操る、天才的な頭脳を得るといった超常能力の使い手（オーヴァード）となり、ジャーム（超常能力者が能力の使い過ぎで暴走して化物と化した者の総称）や、同じく超常の能力を使うオーヴァードとの対立をしつつ戦う。

・セッション

TRPGをプレイすること。実際に会場などを用意してひとつの場所に集合して行う、オフラインセッションと、「スカイプ」と「どどんとふ」などのダイスボット（サイコロを振るためのスクリプト）を使用して行うオンラインセッションがある。

・リプレイ

　TRPGのプレイ風景を小説（脚本）のような形式でまとめた物。主にGM（ゲームマスター）とPC（プレイヤーキャラクター）の発言を書きだした物。

今回の場合下記「ETERNAL BLAZE--越えよ限界、燃えよ魂-」のセッションを元に作成することになる。なお、リプレイはウェブサイトを別途用意して掲載する。

・シナリオ「ETERNAL BLAZE--越えよ限界、燃えよ魂-」

DX3でオンラインセッションを行うシナリオ。セッション収録は７月２３日を予定。

GMは加々見繍、PLはトリクラ、龍之介、本塚届、BOW。

シナリオ概要は下記URL参照。

（<http://www45.atwiki.jp/todoke_motoduka/pages/66.html>）

・PV（プロモーションボイス）

　セッション（リプレイ）を元に、脚本を作成してキャストが声を当てて作成するボイスドラマ。リプレイと同時に投稿する予定。今回は「ETERNAL BLAZE--越えよ限界、燃えよ魂-」を元に映画の予告編（トレーラー）風の物を作成する予定。

・ボイスCM

　今回の場合はTRPGダブルクロス3rdEditonを宣伝するため、こえ部にて有志を集って制作が行われているボイスCM。

●企画概要・目的

・TRPG「ダブルクロスThe 3rd Edition」の宣伝。

当企画はTRPGというゲームを広く宣伝するものです。

TRPGセッションをこえ部内でやりたい、楽しみたい。楽しいということを多くの人に広めて共有したいという志しの元に発足しました。

　企画の第一歩として、FEAR社のダブルクロスthe 3rd Edition（以下DX3）のオンラインセッション「ETERNAL BLAZE--越えよ限界、燃えよ魂-」のボイスドラマ（PV）作成、及びオンラインリプレイの作成を行います。

また、並行してDX3自体のCM作成も行います。DX3のCMはこえ部等にてメンバーを募ります。

今回の企画では、投稿するボイスドラマのサムネイルイラスト（兼リプレイのトップ絵）及びリプレイのキャラクター紹介イラストを漫画家の西瓜割氏に依頼、同様にリプレイの挿絵を小国拓弥氏に依頼します。また、ボイスドラマで使用するBGMをプロの作曲家に依頼する予定も出ています。

ボイスドラマ、DX3CMのメンバー募集及び編集、投稿作業はトリクラ主体でプロジェクトを進めます。

リプレイ執筆は加々見主体でプロジェクトを進めます。

プロジェクトの総括、運営管理は本塚が行います。

・ボイスドラマの作成後の展望

　こえ部にてTRPGサークルを発足し、TRPGのオンラインセッションを気軽に出来る環境を作る。

●今後の予定

7月23日　セッション

7月24日～8月1日　プロジェクトの工程管理打ち合わせ

8月2日～　リプレイ執筆、ボイスドラマ（CM）の作成、イラスト発注、

8月中旬～9月前半　リプレイ掲載、ボイスドラマの投稿

●要件（各々の納期に関しては8月1日に決定予定）

本塚：

ガントチャート等の作成（共有可能なウェブサイト）

リプレイ用ウェブページの作成

CM掲載用ブログの作成

リプレイ、ボイスドラマの作業工程洗い出し。

加々見：

リプレイ執筆

トリクラ：

ボイスドラマキャスト募集

ボイスドラマ編集

DX3CM作成（編集）

龍之介：

イラスト担当（西瓜氏、小国氏）への発注。

BOW：

作曲家への発注。

ボイスドラマのキャストへのサンプルボイス台本作成。（７月中）

●課題

●終わりに