

# 「双葉学園」のちょっと進んだあそびかた

中級者向け  
作品投稿に慣れてきた人のための次のステップ

## 目次

- ・ [ステップ1 キャラページをつくる](#)
- ・ [ステップ2 他の作者のキャラクターを自作に登場させる](#)
- ・ [ステップ3 作品をあげたら「アピール」してみる](#)
- ・ [ステップ4 パラメータを設定する](#)



## ステップ1 キャラページをつくる

シェアードワールドの魅力は、自分の作ったキャラを他人に使ってもらえる点です。自分のキャラクター大勢の方に理解してもらいたい意味でも、キャラページの登録はぜひともお勧めいたします。これを履歴書代わりに見て登場キャラを決める人もいるでしょう。

キャラページの良い見本を紹介します

名前	登場作品	解説
<a href="#">ス波涼二</a>	<a href="#">反逆のオフビート</a>	きちんとキャラのプロフや能力を明快に記しているだけでなく、自作のキャラ絵をアップロードしており、意欲が伝わってくるのが良い
<a href="#">皆槻直</a>	<a href="#">Mission XXX</a>	これこそ模範的なキャラページの描き方。キャラの性格や異能の説明、パラメータもしっかり書き込んである。他の作者さんがすんなり自キャラを扱えるよう、必要な説明がほぼすべてされている好例

上に紹介されたようにキャラ表を作るときは[キャラクターテンプレート](#)のテンプレを使ってください。二つ用意してありますがどちらを使っても構いません。

**当然のことですが、キャラページはテンプレを使わなくても自分のやりたいように編集してもらってかまいません。**

## ステップ2 他の作者のキャラクターを自作に登場させる

他の人のキャラを登場させてみましょう。結構楽しいです。上手く動かすコツとしては、「キャラが登場する主要作品を見る。台詞の言い回しを覚える。癖をつかむ」こと。

### まずはNPCを使ってみよう

初歩的な遊び方として、自作にNPCを登場させて物語に絡ませる方法があります。左メニューに色々とうえされていますが、やはり「醒徒会」の面々を使ってみるのがよいでしょう。注意点としては

- ・必ず紹介SSを読んでキャラが動いているところを見る
- ・呼称・口癖・性格を把握する

例えば生徒会長の藤神門御鈴の場合でしたら、まず紹介SS【藤神門御鈴のとある日常】を読んでください、読めば一人称が「私」で口癖が「～だ」「～だぞ」で、背伸びしたいお年頃だということがわかります。また、彼女は「白虎」（スレ画のネコ）を伴っていることも作品からわかりますし、「白虎」を使うのが戦闘スタイルだということもわかります

このように「キャラの登場する主演作品を読む」ことはとても大事なことです

## 他の作者が作ったPCを使ってみよう

作品執筆・投稿に慣れたら、他のとしあきが作ったキャラを登場させてみましょう  
「シェアードワールド」ですので、登場させることでそのキャラの行動が世界観的に決定されます。  
よって「何か大きな問題・事件に巻き込ませたい」場合などは事前にスレで確認するなど、十分注意してください

PCの場合でも、より上手く動かしてやるために主演作品はすべて目を通してください  
親の描いた理想的な動かし方・戦い方といった、キャラの「役割」を習得してください  
難しいことを言いましたが作品読めばなんとかなりますのでとにかく読んでください

### ちょっとしたコツ

キャラの特徴的な台詞や癖を、原作のまま書いてしまうのが効果的です  
前述の醒徒会長だったら、紹介SSで出てきた「私はものわりのいいものしずかなおとなのれでいなのだ」といった類の台詞をなんとなくしゃべらせたり、適当に白虎に「にゃー」とでも言わせてれば自作の中でもそれっぽくなってくれます

## ステップ3 作品をあげたら「アピール」してみる

スレで有名になったビッグタイトルでも無い限り、ただ黙ってwikiにアップするだけでは、反応はほとんど返ってこないでしょう。きちんとアピールすることも大切です。「こんなの書いたよ読んでね！」程度で十分です。感想がついたり指摘がつくとやる気が出ますよ

「作品のリンク」  
「ラノのリンク」（ラノを使う人のみ）  
作品を書きましたのでさらさらします

という感じで十分です  
新規参戦者は「新規です」「初めてです」と付けておくことを薦めます

## ステップ4 パラメータを設定する

ゲームみたいにキャラのステータスを決めたいという方はぜひパラメータを設定してください  
必ず設定しなくてはならないものではないので、お気に入りのキャラクターぐらいでいいでしょう。自分のキャラをみんなに強くアピールしたい場合はぜひ書いておいてください  
キャラの戦闘スタイルが数値化されて示されているので、シェアするときの目安になります  
すでにバトルの構想ができあがりつつある人は、パラメータを参考にして戦う「駒」を選ぶといいかもしれません

パラメータ設定例

名前	登場作品	解説
<a href="#">西院茜燦</a>	<a href="#">ある前座の話</a>	西院茜燦は剣を振って戦う異能者である そのため「物理攻防（近）」に6ポイント振られており、近接戦をメインにして戦うキャラだということがわかる

<a href="#">六谷純子</a>	<a href="#">駅員小松ゆうなの業務日誌</a>	上記の西院茜燦とは対称的に、遠距離線をメインにして戦うキャラ 遠くから砲弾を飛ばして戦うキャラで、破壊力も高い この両者に言えることだが「1」と振られている項目は、そのキャラが 苦手としているものと解釈してもよい
----------------------	------------------------------	---

#### Q.それで、結局どういう作品が喜ばれるの？

「双葉学園」では、基本設定とシェアードワールドの基本を守れるのなら、どのようなジャンルの作品を書いても結構です。いわゆる人気作品を見てみると、大体は異能力を駆使したバトルものが中心となっています。学園という舞台設定を見てもわかるように、学園バトルものがこの企画のメインであり、一番喜ばれるジャンルといえるでしょう。もちろんそのような傾向にならない良い反例もあります（「怪物記」や「異能力研究室」など）。また、自キャラを醒徒会と戦わせるものや血なまぐさいダークなものを書く人もいます。そういったものはかなり技量が問われ、良くない意味でスレの話題になりがちなので敬遠するのが得策です。

要は「**学園バトルもの**」を書くといいよ！ ということです