

# 感想議論スレテンプレート

1つのブロックが1レス分です。(文頭に半角スペースで整形済みテキストになります)  
アニキャラ総合板の書き込み制限は60行、4096Bytesまで  
テンプレのおかしなところの修正はご自由にどうぞ。

## 最終更新日時2010年03月15日

このスレはアニメキャラ・バトルロワイアルの感想雑談スレです。  
SSの投下は、以下の専用スレで行ってください。

アニメキャラ・バトルロワイアル 作品投下スレ5 (実質6 重複再利用)  
<http://anime2.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1168438450/>

### 前スレ

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 1 1  
<http://anime2.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1169112049/>

### 過去スレ

アニメ化した作品のキャラでバトルロワイアル  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1164645777/>

アニメ化した作品のキャラでバトロワ  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/asaloon/1162864334/>

アニメ化した作品のキャラでバトルロワイアル 2  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1164996907/>

アニメ化した作品のキャラでバトルロワイアル 3  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165450622/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 4  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165650766/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 5  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165838086/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 6  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165931390/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 7  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1166206273/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 8  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1166757313/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 9  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1167492925/>

アニメキャラ・バトルロワイアル感想雑談スレ 1 0  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1168355381/>

アニメキャラ・バトルロワイアル ~ 作品投下スレ ~  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165490837/150>

アニメキャラ・バトルロワイアル 作品投下スレ 2  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1165749471/>

アニメキャラ・バトルロワイアル 作品投下スレ 3  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1166179662/>

アニメキャラ・バトルロワイアル 作品投下スレ 4  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1167526228/>

アニメキャラ・バトルロワイアル 作品投下スレ 5  
<http://anime.2ch.net/test/read.cgi/anichara/1168438366/>

テンプレは>>2以降に

・参加者リスト・

- 3/6【涼宮ハルヒの憂鬱】  
キョン/ 涼宮ハルヒ/ 長門有希/ 朝比奈みくる/ 朝倉涼子/ 鶴屋さん
- 3/5【ドラえもん】  
ドラえもん/ 野比のび太/ 剛田武/ 骨川スネ夫/ 先生
- 3/5【スクライド】  
カズマ/ 劉鳳/ 由詫かなみ/ 君島邦彦/ ストレイト・クーガー
- 2/5【ひぐらしのなく頃に】  
前原圭一/ 竜宮レナ/ 園崎魅音/ 北条沙都子/ 古手梨花
- 2/5【ローゼンメイデンシリーズ】  
桜田ジュン/ 真紅/ 水銀燈/ 翠星石/ 蒼星石
- 3/5【クレヨンしんちゃん】  
野原しんのすけ/ 野原みさえ/ 野原ひろし/ ぶりぶりざえもん/ 井尻又兵衛由俊
- 2/5【ルパン三世】  
ルパン三世/ 次元大介/ 峰不二子/ 石川五ェ門/ 銭形警部
- 4/5【魔法少女リリカルなのはシリーズ】  
高町なのは/ フェイト・テストロッサ(フェイト・T・ハラオウン)/ 八神はやて/ シグナム/
- 3/5【Fate/stay night】  
衛宮士郎/ セイバー/ 遠坂凜/ アーチャー/ 佐々木小次郎
- 2/5【BLACK LAGOON】  
ロック(岡島緑郎)/ レヴィ/ ロベルタ/ ヘンゼル/ グレーテル
- 3/5【うたわれるもの】  
ハクオロ/ エルルゥ/ アルルゥ/ カルラ/ トウカ
- 2/4【HELLSING】  
アーカード/ セラス・ヴィクトリア/ ウォルター・C(クム)・ドルネズ/ アレクサンド・アン
- 2/4【攻殻機動隊S.A.C】  
草薙素子/ バトー/ トグサ/ タチコマ
- 1/3【ゼロの使い魔】  
平賀才人/ ルイズ・フランソワーズ・ル・ブラン・ド・ラ・ヴァリエール/ タバサ
- 2/3【魔法騎士レイアース】  
獅堂光/ 龍咲海/ 鳳凰寺風
- 3/3【ベルセルク】  
ガッツ/ キャスカ/ グリフィス
- 2/2【デジモンアドベンチャー】  
八神太一/ 石田ヤマト
- 2/2【OVERMAN キングゲイナー】  
ゲイナー・サンガ/ ゲイン・ビジョウ
- 0/2【BLOOD+】  
音無小夜/ ソロモン・ゴールドスミス
- 0/1【MASTERキートン】  
平賀=キートン・太一
- 44/80

#### 【基本ルール】

全員で殺し合いをしてもらい、最後まで生き残った一人が勝者となる。

勝者のみ元の世界に帰ることができる。

ゲームに参加するプレイヤー間でのやりとりに反則はない。

ゲーム開始時、プレイヤーはスタート地点からテレポートさせられMAP上にバラバラに配置される。

プレイヤー全員が死亡した場合、ゲームオーバー(勝者なし)となる。

#### 【スタート時の持ち物】

プレイヤーがあらかじめ所有していた武器、装備品、所持品は全て没収。

ただし、義手など体と一体化している武器、装置はその限りではない。

また、衣服とポケットに入るくらいの雑貨（武器は除く）は持ち込みを許される。  
ゲーム開始直前にプレイヤーは開催側から以下の物を支給され、「デイパック」にまとめられている。  
「地図」「コンパス」「筆記用具」「水と食料」「名簿」「時計」「ランタン」「ランダムアイテム」  
「デイパック」 他の荷物を運ぶための小さいリュック。詳しくは別項参照。  
「地図」 MAP-Cのあの図と、禁止エリアを判別するための境界線と座標が記されている。  
「コンパス」 安っぽい普通のコンパス。東西南北がわかる。  
「筆記用具」 普通の鉛筆と紙。  
「水と食料」 通常の成人男性で二日分。  
「名簿」 全ての参加キャラの名前のみが羅列されている。写真はなし。  
「時計」 普通の時計。時刻がわかる。開催者側が指定する時刻はこの時計で確認する。  
「ランタン」 暗闇を照らすことができる。  
「ランダムアイテム」 何かのアイテムが1～3個入っている。内容はランダム。

#### 【禁止エリアについて】

放送から1時間後、3時間後、5時間に1エリアずつ禁止エリアとなる。  
禁止エリアはゲーム終了まで解除されない。

#### 【放送について】

0:00、6:00、12:00、18:00

以上の時間に運営者が禁止エリアと死亡者、残り人数の発表を行う。  
基本的にはスピーカーからの音声で伝達を行う。

#### 【舞台】

[http://blogimg.goo.ne.jp/user\\_image/5f/34/617dc63bf1f26533522b2f318b0219f.jpg](http://blogimg.goo.ne.jp/user_image/5f/34/617dc63bf1f26533522b2f318b0219f.jpg)

#### 【作中での時間表記】（0時スタート）

深夜：0～2  
黎明：2～4  
早朝：4～6  
朝：6～8  
午前：8～10  
昼：10～12  
日中：12～14  
午後：14～16  
夕方：16～18  
夜：18～20  
夜中：20～22  
真夜中：22～24

#### 【議論の時の心得】

- ・議論感想雑談は専用スレでして下さい。
  - ・作品の指摘をする場合は相手を煽らないで冷静に気になったところを述べましょう。
  - ・ただし、キャラが被ったりした場合の違和感指摘はしてやって下さい。
  - ・議論が紛糾すると、新作や感想があっても投下しづらくなってしまいます。
- 意見が纏まらずに議論が長引くようならば、したならばにスレを立ててそちらで話し合ってください。
- ・『問題意識の暴走の先にあるものは、自分と相容れない意見を「悪」と決め付け、強制的に排除しようとする「狂気」です。気をつけましょう』
  - ・これはRPG小説です、一人で話を進める事だけは止めましょう。

#### 【禁止事項】

- ・一度死亡が確定したキャラの復活
  - ・大勢の参加者の動きを制限し過ぎる行動を取らせる
- 程度によっては雑談スレで審議の対象。
- ・時間軸を遡った話の投下
- 例えば話と話の間にキャラの位置等の状態が突然変わっている。  
この矛盾を解決する為に、他人に辻褃合わせとして空白時間の描写を依頼するのは禁止。  
こうした時間軸等の矛盾が発生しないよう初めから注意する。

## ・話の丸投げ

後から修正する事を念頭に置き、はじめから適当な話の骨子だけを投下する事等、特別な事情があった場合を除き、悪質な場合は審議の後破棄。

## 【NGについて】

- ・修正(NG)要望は、名前欄か一行目にはっきりとその旨を記述してください。
- ・NG協議・議論は全てここでやる。進行スレでは絶対に議論しないでください。
- ・協議となった場面は協議が終わるまで凍結とする。凍結中はその場면을進行させることはできない。
- ・どんなに長引いても48時間以内に結論を出す。
- 『投稿した話を取り消す場合は、派生する話が発生する前に』

## NG協議の対象となる基準

1. ストーリーの体をなしていない文章。(あまりにも酷い駄文等)
2. 原作設定からみて明らかに有り得ない展開で、それがストーリーに大きく影響を与えてしまっている
3. 前のストーリーとの間で重大な矛盾が生じてしまっている場合(死んだキャラが普通に登場している)
4. イベントルールに違反してしまっている場合。
5. 荒し目的の投稿。
6. 時間の進み方が異常。
7. 雑談スレで決められた事柄に違反している(凍結中パートを勝手に動かす等)
8. その他、イベントのバランスを崩してしまう可能性のある内容。

上記の基準を満たしていない訴えは門前払いとします。

例. 「このキャラがここで死ぬのは理不尽だ」「この後の展開を俺なりに考えていたのに」などストーリーに関係ない細かい部分の揚げ足取りも×

- ・批判も意見の一つです。臆せずに行いましょう。
- ただし、上記の修正要望要件を満たしていない場合は修正してほしいと主張しても、実際に修正される可能性は0だと思って下さい。
- ・書き手が批判意見を元に、自主的に修正する事は自由です。

## 【書き手の注意点】

- ・トリップ推奨。騙り等により起こる混乱等を防ぐため、捨て鳥で良いので付けた方が無難
  - ・無理して体を壊さない。
  - ・残酷表現及び性的描写に関しては原則的に作者の裁量に委ねる。
- 但し後者については行為中の詳細な描写は禁止とする。
- ・完結に向けて決してあきらめない

## 書き手の心得その1(心構え)

- ・この物語はリレー小説です。みんなでひとつの物語をつくっている、ということを意識しましょう。一
- ・知らないキャラを書くときは、綿密な下調べをしてください。
- 二次創作で口調や言動に違和感を感じるのは致命的です。
- ・みんなの迷惑にならないように、連投規制にひっかかりそうであればしつらばの一時投下スレにうpし
- ・自信がなかったら先に一時投下スレにうpしてもかまいません。爆弾でも本スレにうpされた時より
- ・本スレにUPされてない一時投下スレや没スレの作品は、続きを書かないようにしてください。
- ・本スレにUPされた作品は、原則的に修正は禁止です。うpする前に推敲してください。
- ただしちょっとした誤字などはwikiに収録されてからの修正が認められています。
- その際はかならずしつらばの修正報告スレに修正点を書き込みましょう。
- ・巧い文章ではなく、キャラへの愛情と物語への情熱をもって、自分のもてる力すべてをふり絞って書
- ・叩かれても泣かない。
- ・来るのが辛いだろうけど、ものいいがいたらできる限り顔を出す事。
- 作品を撤回するときは自分でトリップをつけて本スレに書き込み、作品をNGにしましょう。

## 書き手の心得その2(実際に書いてみる)

- ・...を使うのが基本です。・・・や...はお勧めしません。また、リズムを崩すので多用は禁物。
- ・適切などころに句読点をうちましよう。特に文末は油断しているとつけわすれが多いです。
- ただし、かぎかっこ「」の文末にはつけなくてよいようです。
- ・適切などころで改行をしましよう。

改行のしすぎは文のリズムを崩しますが、ないと読みづらかったり、煩雑な印象を与えます。

- ・かぎかっこ「」などの間は、二行目、三行目など、冒頭にスペースをあけてください。
  - ・人物背景はできるだけ把握しておく事。
  - ・過去ログ、マップはできるだけよんでおくこと。
- 特に自分の書くキャラの位置、周辺の情報は絶対にチェックしてください。
- ・一人称と三人称は区別してください。
  - ・ご都合主義にならないよう配慮してください。露骨にやられると萎えます。
  - ・「なぜ、どうしてこうなったのか」をはっきりとさせましょう。
  - ・状況はきちんと描写することが大切です。また、会話の連続は控えたほうが吉。
- ひとつの基準として、内容の多い会話は3つ以上連続させないなど。
- ・フラグは大事にする事。キャラの持ち味を殺さないように、ベタすぎる展開は避けてください。
  - ・ライトノベルのような萌え要素などは両刃の剣。
  - ・位置は誰にでもわかるよう、明確に書きましょう。

### 書き手の心得3(一步踏み込んでみる)

- ・経過時間はできるだけ『多め』に見ておきましょう。
- 自分では駆け足すれば間に合うと思っても、他の人が納得してくれるとは限りません。また、ギリギリ進行が何度も続くと、辻褃合わせが大変になってしまいます。
- ・キャラクターの回復スピードを早めすぎないようにしましょう。
  - ・戦闘以外で、出番が多いキャラを何度も動かすのは、できるだけ控えましょう。
- あまり同じキャラばかり動き続けていると、読み手もお腹いっぱいな気分になってきます。それに、出番の少ないキャラ達が、あなたの愛の手を待っています。
- ・キャラの現在地や時間軸、凍結中のパートなど、雑談スレには色々な情報があります。本スレだけでなく雑談スレにも目を通してね。

- ・『展開のための展開』はNG

キャラクターはチェスの駒ではありません、各々の思考や移動経路などをしっかりと考えてあげてくだ

- ・書きあがったら、投下前に一度しっかり見直してみましょ。
- 誤字脱字をぐっと減らせるし、話の問題点や矛盾点を見つけることができます。一時間以上(理想は半日以上)間を空けてから見返すと一層効果的。
- 紙に印刷するなど、媒体を変えるのも有効  
携帯からPCに変えるだけでも違います

### 【読み手の心得】

- ・好きなキャラがピンチになっても騒がない、愚痴らない。
  - ・好きなキャラが死んでも泣かない、絡まない。
  - ・荒らしは透明あぼーん推奨。
  - ・批判意見に対する過度な擁護は、事態を泥沼化させる元です。
- 同じ意見に基づいた擁護レスを見つけたら、書き込むのを止めましょ。
- ・擁護レスに対する噛み付きは、事態を泥沼化させる元です。
- 修正要望を満たしていない場合、自分の意見を押し通そうとするのは止めましょ。
- ・嫌な気分になったら、ドラえもん(クレヨンしんちゃんも可)を見てマナーしてください。
  - ・「空気嫁」は、言っている本人が一番空気を読めていない諸刃の剣。玄人でもお勧めしません。
  - ・「フラグ潰し」はNGワード。2chのリレー小説に完璧なクオリティなんてものは存在しません。
- やり場のない気持ちや怒りをぶつける前に、TVを付けてラジオ体操でもしてみましょ。
- 冷たい牛乳を飲んでカルシウムを摂取したり、一旦眠ったりするのも効果的です。
- ・感想は書き手の心の糧です。指摘は書き手の腕の研ぎ石です。
- 丁寧な感想や鋭い指摘は、書き手のモチベーションを上げ、引いては作品の質の向上に繋がります。
- ・口ワスレの繁栄や良作を望むなら、書き手のモチベーションを下げるような行動は極力慎みましょ。

### 【外部リンク】

アニロワ掲示板(したらば)

<http://jbbs.livedoor.jp/otaku/8156/>

アニロワまとめ(wiki)

<http://www23.atwiki.jp/animerowa>

アニロワ支援毒吐き専用? 掲示板

<http://jbbs.livedoor.jp/otaku/6346/>

次スレは>>970が宣言してから立てましょう。無理だったら他の人にバトンタッチ。  
テンプレはここから<http://www23.atwiki.jp/animerowa/pages/6.html>

---

名前:

コメント:

投稿

- “一度死亡が確定したキャラの復活”これ犯してね？ -- 名無しさん (2010-03-15 12:25:47)