

# 執筆テンプレート

## 基本情報表

画像が用意できる人用

\*ゲーム名  
【げーむめい】  
ジャンル	アクション	&image(sample.jpg,http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/SAMPLE/ksgmatome-22/ref=nosim,width=160 ( 画像が縦長の場合、width=160の代わりにheight=160にしてください。 )) [[高解像度で見る>http://www23.atwiki.jp/ggmatome?cmd=upload&act=open&pageid=94&file=sample.JPG]] [[裏を見る>http://www23.atwiki.jp/ggmatome?cmd=upload&act=open&pageid=94&file=sample2.JPG]]
対応機種	ゲーム機	~
発売元	参府流	~
開発元	見本開発	~
発売日	20XX年XX月XX日	~
定価	7,140円	~

## ゲーム名

【げーむめい】

ジャンル	アクション	 <a href="#">高解像度で見る</a> <a href="#">裏を見る</a>
対応機種	ゲーム機	
発売元	参府流	
開発元	見本開発	
発売日	20XX年XX月XX日	
定価	7,140円	

Amazonの画像を借りる場合は

&amazon(ここに商品ページのURL内にある10桁の番号を入れる)

だけでも表示可能。  
ただし海外ネットショップのロゴが入っている可能性があるので画像をよく確認するように。

画像が用意できない人用

\*ゲーム名  
【げーむめい】  
|ジャンル|アクション|~|

対応機種	ゲーム機	~
発売元	参府流	~
開発元	見本開発	~
発売日	20XX年XX月XX日	~
定価	7,140円	~

## ゲーム名

【げーむめい】

ジャンル	アクション
対応機種	ゲーム機
発売元	参府流
開発元	見本開発
発売日	20XX年XX月XX日
定価	7,140円

【】内の作品名の読み仮名はひらがなを使う。ナンバリングの場合、例えば「2/II」を「ツー」と読む場合も数字そのままではなく、発音通りに記載する。

対応機種内のハード名は、「ファミコン」「PS(2,3)」などのように省略せず、正しい名称で表記する。

発売元と開発元が共通の場合は「発売・開発元」と一括してください。

「株式会社(有限会社なども含む)」まで表記する必要はありません。

但し、一部の「固有名のある開発チーム」が手がけた作品は例外とし、開発元の末尾に括弧つきで表記する。以下に一例を記載。

- ▶ 小島プロダクション、パワプロプロダクション、ウイニングイレブンプロダクション(コナミデジタルエンタテインメント)
- ▶ オメガフォース、ルビー・パーティー、Team NINJA(コーエーテクモゲームス。但しTeam NINJAは元は旧テクモ、それ以外は旧コーエーのチームであった)

尚「発売元がハード毎に違うが、開発元が共通」の場合のみ、開発元を先に表記する。

調べても開発元が分からない場合はその行を//で隠しておくか「不明」としてください。

## 複数ハードの区分用

|発売日|【ハード略称】20XX年XX月XX日&br()【ハード略称】20XX年XX月XX日|~|  
|定価|【ハード略称】7,140円&br()【ハード略称】6,090円|~|

## 必要に応じて別途使用する情報表

|プレイ人数|1人|~|  
|レーティング|CERO:A(全年齢対象)|~|

|周辺機器|振動対応|~|

レーティングに関しては、CERO以外にESRB（海外ゲーム）、ソフ倫、映像倫/CSA/メディ倫（共にアダルト）等もあります。

## カセット使用ゲーム機用ソフトの場合

|メディア|○MbitROMカートリッジ|~|  
|セーブデータ|3個（バッテリーバックアップ）|~|

ニンテンドウ64やゲームボーイアドバンス用のカセットにはリチウム電池形式とフラッシュメモリ形式が混在するため、できればどちらか書いておいてください。

## 光ディスク使用ゲーム機用ソフトの場合

メディア	CD-ROM ○枚組	~
セーブデータ	○ブロック使用（最大○ファイル保存可）	~
ディスクレス起動	可能(不可)	~

ディスクレス起動はPCソフトのみ、また、条件付きで可能(数回の起動ごとにディスクが必要になる、等)等の場合は補足を入れるのも良いでしょう。

勿論、ダウンロード販売のゲームは元からディスクなどありませんのでこの項目は必要ありません。あくまでディスクメディアで発売されているもののみ使用して下さい。

## 廉価版・配信欄

例えば廉価版ソフトの発売日/定価や配信 に関する事項に使用します。

バーチャルコンソール、ゲームアーカイブス、Xbox LIVE ARCADE（アーケード過去作の移植限定）、プロジェクトEGGを対象とする。

尚、ゲームアーカイブスはPS3/PSP両対応の場合記入は必要ありません。いずれが専用の場合のみ末尾に（○○専用）を表記してください。

|廉価版|PlayStation the Best：○年○月○日/2,940円&br()PS one Books：○年○月○日|~|  
|データ配信|バーチャルコンソール：○年○月○日/500Wiiポイント&br()ゲームアーカイブス：○年○月○日/600円|~|

廉価版	（廉価版のレーベル名）：○年○月○日/2,940円 （別の廉価版のレーベル名）：○年○月○日
データ配信	バーチャルコンソール：○年○月○日/500Wiiポイント ゲームアーカイブス：○年○月○日/600円

廉価版・配信の両方が存在する場合のみ上記の様に記載し、いずれか片方しかない、又は不明な場合はその分のみ記載して下さい。

【参考】 廉価版のレーベル名（ハードメーカーの統一規格のみ記載）

- ▶ セガサターン:サタコレ
- ▶ プレイステーション:PlayStation the Best ( for Family ) 、 PS one Books
- ▶ ドリームキャスト:ドリコレ
- ▶ プレイステーション2:PlayStation2 the Best, MEGA HITS!
- ▶ ゲームボーイアドバンス:バリューセレクション
- ▶ プレイステーション・ポータブル:PSP the Best
- ▶ Xbox360:プラチナコレクション
- ▶ プレイステーション3:PlayStation3 ( PLAYSTATION3 ) the Best
- ▶ Wii:みんなのおすすめセレクション

## 備考欄

その他、様々な特記事項に使用します。

## 使い方の例

\*下絵無野根絵夢

【げえむのねえむ】

|ジャンル|アクション|~|

|対応機種|カセットゲーマー|~|

|メディア|8MbitROMカートリッジ|~|

|発売元|参府流|~|

|開発元|見本開発|~|

|発売日|19XX年XX月XX日|~|

|定価|4,500円|~|

|プレイ人数|1人|~|

|セーブデータ|3個（バッテリーバックアップ）|~|

|レーティング|CERO:A（全年齢対象）|~|

|周辺機器|銃型コントローラー対応|~|

|廉価版・配信|（廉価版のレーベル名）:○年○月○日/2,940円&br()（配信サービス名）:○年○月○日/600円|~|

|備考|このゲームは見本&br()サンプル|~|

## 下絵無野根絵夢

【げえむのねえむ】

ジャンル	アクション
対応機種	カセットゲーマー
メディア	8MbitROMカートリッジ
発売元	参府流
開発元	見本開発
発売日	19XX年XX月XX日

定価	4,500円
プレイ人数	1人
セーブデータ	3個（バッテリーバックアップ）
レーティング	CERO:A（全年齢対象）
周辺機器	銃型コントローラー対応
廉価版・配信	（廉価版のレーベル名）:○年○月○日/2,940円 （配信サービス名）:○年○月○日/600円
備考	このゲームは見本 サンプル

#### 【参考】主なゲーム機の使用光メディア

- ▶ セガサターン、プレイステーション:CD-ROM
- ▶ ドリームキャスト:GD-ROM（海外ではCD-ROMも使われていたらしい）
- ▶ プレイステーション2:CD-ROM、DVD-ROM
- ▶ ニンテンドーゲームキューブ:8cm光ディスク
- ▶ プレイステーション・ポータブル:UMD
- ▶ プレイステーション3:BD-ROM
- ▶ Wii:12cm光ディスク

#### 【年齢制限ゲーム用警告メッセージ】

```
*&size(35){WARNING!!!!!!!}
**&size(20){本作はCEROからZ指定を受けている18歳以上のみ対象のゲームです。}
**&size(20){本作は18歳以上のみ対象のアダルトゲームです。}
**&size(20){本作はESRBからM指定を受けている17歳以上対象のゲームです。}
**&size(20){本作はグロ要素満載のゲームです。}
```

## メッセージ以降のページテンプレ

- ▶ このテンプレ及び説明文は「ある種のパターン」では有るが、全ての作品に当てはめられるわけではない。大切なのは「このゲームを伝えたい」という気持ち。
  - ▶ 一番参考にすべきものは、既に出来上がっている『既存のページ』。自分が見て「この記事の出来はスゲー！」と思った記事の構成を真似よう。
  - ▶ 余程内容が少ない、偏った見方をしている、あまりに構文がめちゃくちゃ…… という場合でない限り、基本的には自由に書いてかまわない。

```
----
#contents()
----
```

以下の各項目に飛べるよう、目次を作るプラグイン。

同じページ内に続編や移植作品についても記載する場合、同じ項目名にしてしまうとリンクが正常に機能しなくなっ

てしまいます。

例えば、元作品の「概要」とその下に同じく移植等の作品の「概要」を作った場合、後者へのリンクが生成されず、どちらも元作品の概要へのリンクとなってしまいます。

これを回避するためには、後者を一例として「概要( 版)」・「概要(2)」等とするのが良いでしょう。

また、このプラグインは一度ページ保存をしないと変更が反映されません。

項目名や構成を変更した後でプレビューで確認をしようとしても、そこで表示されるのは編集前のものとなっています(初版である場合はそもそも表示されないということです)のでご注意ください。

## \*\*概要

主にその作品の基本情報を書く。

どういう雰囲気なのか、どんな売りだったのか、どういう状況で販売されたのか等、『どんなゲームなのか』について書く事になる。

## \*\*ストーリー

ゲームの導入部を書きます。説明書や公式サイトの記事を転載するもよし(転載時はその旨明記すること)、自分でわかりやすく書くもよし。

シナリオの細部や設定などはここでは書かず、後の項目で随時説明した方がいいかもしれない。

## \*\*評価点

どういう理由で名作・良作と評することが出来ているのかを記述する。「特徴」と「長所」は項を分けて書かず、どちらか一つにまとめた方が見栄えが良くなるだろう。

## \*\*難点、及び賛否両論点

たいていの場合、難点・問題点も項目を作って書く。不満が有っても面白いという事は良作の目安にもなり、制作側にも問題がある場合は軽く触れておくのもいいだろう。

また、好きな人が居るが嫌いな人も居る部分も存在する項目の執筆に迷ったら、各サイトのレビューなどを見たり、意見箱で意見を仰ぐなどして判断する。

## \*\*総評

これまでの項目のまとめ。他の項目を下地に「名作たる所以」を説明することになる。世間の反応や評論家・ユーザー間の評価などを載せるのも良い。

## \*\*余談

ゲーム外での出来事など直接は関係ない情報や、上記には書きづらい点があったら別途項目を設けて解説するのもよいだろう。

以上の文章を書く時に避けなければならないのは、「ただただとした(句読点も使っていない)冗長な文」と、例えば「長所： であることを生かした演出」とあるだけでどう生かされているのか理解できない文など、「あっさりし

すぎた記述」。

だらだら書いていると読むほうは疲れるし、要点がぼやけて「結局何が言いたい?」となる場合もある。一方で余りに文章量が少ない、要点"だけ"しかない簡潔すぎる文章でも「本当に名作なの?」「他の作品との違いがわからん」と、読者は記事の信憑性に疑問を持つだろう。

どういう所が名作たる所以なのか、そしてそれが何故面白いと言えるのか、全くそのゲームを知らない人が読んでも、これが伝わるような書き方を心がけてほしい。

## 文法上の注意

近頃非常に多く見られる問題点

- ▶ 話し言葉で構成された文章
- ▶ ただ思いついた事柄を書きとめるだけの文章
- ▶ 箇条書きに徹し過ぎ、文意がとぎれとぎれの様になり読みにくい
  - ▶ これに関連して、異常に改行が多い文章も挙げられる。利用者ごとに閲覧環境は異なるため、改行を多用するとかえって逆効果になることが多い。基本的にはインデント内の改行は避けた方がよい。
- ▶ 太字・色文字などの強調プラグインを多用し過ぎ、要点がぼやけるとともに読みづらい
- ▶ 脚注を多用し過ぎ、文章が分かりにくくなると共に閲覧者に過度な負担をかける（かっこ文は何でも脚注に置き換えるのではなく、余談的なもののみ絞るべし）