

スーパー正男 20 周年記念誌(仮)企画書

0. 概要

1998 年 6 月に公開されたとされるスーパー正男の誕生から 20 年の節目を記念して、これまでの正男界の集大成となる同人誌を、2018 年夏のコミックマーケット 94 で頒布することを目指す企画。

1. 趣旨

大きな目的に、「スーパー正男の同人誌を制作すること」それ自体がある。Java ゲーム界隈の同人誌では、2016 年に World Wide Adventure (WWA) の広報活動を行う WWA Wing Team によって、“WWA の冒険書”と題した 20 周年記念誌が作成され同冬のコミックマーケットで出版された。今回の企画は、これを標榜しているが、正男界の活動を一様に編纂し、同人文化の中心たるコミックマーケットで頒布することは、いつかは正男界の通る道であると考え。正男界での創作活動や、まさおの有するステージ自体の技巧そして何より人を惹きつける魅力が、その場において如何に通用するものなのか確認する良い機会であろう。そして、その魅力は決して見劣りしないことを信ずる。

その上で、①正男界の 20 年を顧み、読者と感慨を共有すること。②正男界の最新情報を発信すること。③正男作りに欠かせない資料の役割を持たせること。④普段は公開場所に困るような正男関連の小ネタを同人誌の真骨頂らしく掲載すること。⑤正男界で取り組まれてきた創作活動を紹介すること。以上 5 点を詰め込んだ同人誌の発刊を目指す。特に、今年で 20 年を迎えたスーパー正男の歴史を振り返るコンテンツを目玉企画として据える。また、まさおコンストラクション FX で導入された新機能の紹介や、現在開発が進んでいる JS 版まさおコンストラクション(Canvas まさお)の普及を目指す。企画実現のための膨大な作業では、正男界に携わる人の助力が欠かせず、1 人でも多くの参加を募れるよう努力する。そして、ここでの繋がりを土台に、将来的に活気ある正男界を達成し、正男大会を実施できれば言うことはもう無い。

2. 団体

コミックマーケットに参加するにあたってのサークル名は“スーパー正男 Re 同盟”に決定した。Re 同盟の部分は、“リユニオン”と読む。正男のサイトを越えた同盟であった正男同盟の再結集版であると同時に、久しぶりに正男に触れる人にとって本企画は同窓会(リユニオン)とも言えることから名づけられている。正男界にしては洒落たネーミングだが、読みにくいのが玉に傷。設立目的は、あくまでコミックマーケットでのサークル参加のためであって、一連の活動が終了し次第の解散を予定している。

3. 企画

趣旨で述べた 5 つの目的ごとに予定されているコンテンツを大まかに分類する。詳細版は、編集参加者向けに公開している「項目表」を参照されたい。

3.1.1 スーパー正男 20 年

スーパー正男が発表された 1998 年を起点に、年表形式で歴史を辿る。まさおコンストラクション開発の過程や、有名サイト有名シリーズの興亡、正男大会の実施などを記述。

3.1.2 超ネットサーフィン正男解体ショー

総計 30000 あるスーパー正男のステージからランダムに 1 つ選んで飛ばすリンク土管を設置した、“超ネットサーフィン正男”の内部データを公開する。サイトごとの正男設置数や正男の種別、サイトの公開されているサーバーの情報を統計的に集める。

→持ち込み企画へ移動予定

3.2.1 Canvas まさお

RYO 氏により 2014 年に公開された Canvas まさおを特集する。基本的な遊び方や、詳しい動作方法、ツール、実際に利用しているサイト一覧など。可能であれば、開発者インタビューと題して、開発の経緯や裏話を聞く。

3.2.2 MasaoApp

Tex 氏によって現在開発が進んでいる、世界初・正男界初の本格的な iPhone 向け正男作成アプリである MasaoApp を特集する。使い方の PR や、今後の展望について。

3.3.1 まさおコンストラクション FX 仕様書

まさおコンストラクション FX で新たに追加された障害物や特技、ステージの種類などを絵入りで解説する。まさおコンストラクション 2.8 からの進化を際立たせる。

3.3.2 MasaoJSS 参考書

MasaoJSS として使用できる JavaScript のメソッドについて、各関数の使用や実装例など。

3.4.1 持ち込み企画

まさお作成者にもそれぞれ得意不得意がある。それぞれの得意ジャンルについて、企画を持ち込んで頂き、語ってもらいたい。自動正男や一画面正男、ストーリー正男、JS 正男など一家言ある方を募って再構成する。まさおと直接関係のない内容でも構わない。例えば、アーケードゲームとして存在する“Masao”をプレイしてみた、のようなもの。

3.5.1 正男界におけるパロディ

パターン画像を改造できるスーパー正男の特性上、これまで多くのパロディが作られてきた。探してみればカービィや SASUKE、ソニックやマイクラなど枚挙に暇がない。今までどのようなパロディが作られてきたかを収集する。

3.5.2 ストーリー正男

小説の主人公をプレイヤーキャラクターとして登場させるストーリー正男は、数ある正男のジャンルでも大きなものの一つだ。中でも、各サイトのストーリーを横断的に一作品とした Masao World Adventure や有名作者を特集する。

3.5.3 おすすめサイト/おすすめステージ・シリーズ

いろいろな人の好みのサイトやシリーズを、推薦文と一緒に短く紹介する。リンクと共に、ページ外枠に配置予定のミニコーナー。

4. 工程

具体的な日時と、やることをリストアップ。随時更新予定。

4.1 予定スケジュール

いずれも 2018 年。

- [手続]2月15日 (木) : C94 申込最終締切
- [編集]2月28日 (水) : 編集担当者を一旦確定させる
- [締切]3月2日 (金) : 全内容の確定、目次作成 (持ち込み企画除く)
- [編集]3月9日 (金) : 持ち込み企画の募集告知
- [手続]3月23日 (金) : 配置辞退受付締切
- [日付]4月1日 (日) : エイプリルフール
- [日付]4月27日 (金) : 編集期間の折り返し日
- [日付]5月2日 (水) : コミケット当日まであと 100 日
- [締切]5月6日 (日) : 全ページ下書き完成、以後は絵、画像やレイアウトなど中心に。
- [編集]6月8日 (金) : 持ち込み企画の再募集告知
- [手続]6月9日 (土) : 当落通知
- [日付]6月21日 (木) : コミケット当日まであと 50 日
- [編集]6月下旬 : 誌名の最終決定、PR 企画の準備
- [編集]7月上旬 : 校正
- [締切]7月8日 (日) : 全原稿の最終締め切り
- [編集]7月中旬 : 入稿、景品や看板等の作成
- [当日]8月初旬 : 事前ミーティング、当日シフト決定
- [当日]8月10日 (金) : コミックマーケット 94 第 1 日/312・ゲーム(その他)開催日

4.2 ToDo リスト

- ・同人誌の作成ソフトを調べる
- ・同人誌の印刷会社を調べる
- ・メール等にて協力者へ連絡
- ・同盟内の連絡場所を確保
- ・Twitter アカウントや特設サイトの作成
- ・原稿の共有方法を確立
- ・企画書を適宜更新する

5. 仕様

前述の“WWAの冒険書”は、B5版フルカラー56pであった。ので、それを参考としつつ、やや上回る64pを目標とする。

誌名：スーパー正男20周年記念誌（仮）

ページ数：B5判一部フルカラー64p（予定）

向き：長辺綴じ横書き

価格：500円（安め。相場はページ数×10円＋表紙代100円を丸めた値らしい。）

6. 備考

上記以外の特筆事項。主に検討段階のアイデアや、先々の検討事項。

・PR企画

TwitterでのPRや、正男サイト単位での、あと何日かのカウントダウン企画など。

・グッズ配布

もし、入稿後に余裕があれば正男グッズを作成して販売する。記念品やノベルティといった形やセット販売も検討する。クリアファイルやストラップなど簡単なもの。

・付属CD-ROM

正男作成講座で紹介したサンプルステージのデータが入ったCD-ROMを、販売とセットにする。原価は1枚高くて20円程度(?)

・リンク表示

誌面上で多くのURLを扱うことになるが、最後の方にまとめて一覧表を用意する。文庫本の注釈よろしく。加えて、リンク脇にQRコードを設置して飛べるようにする。それではスマホ最良なので省略したアドレスを付記する。(http://masao-reunion.net/c94/01.php みたいに直接打ちやすいものを用意してそこからジャンプ)

・ブースでのディスプレイ

看板やお品書きを用意。サンプルプレイ用のノートパソコンも設置する。

7. 履歴

2018年2月12日：初版作成

2018年2月18日：誤記等を修正

文責：ブレザー (blazer@tadz.sakura.ne.jp)