

コイルエピソード

コイルの役割は、ストーリーに重みと説得力を与えることです。

ストーリーを作っていると、時として内容に説得力を持たせづらく感じる場合があります。

たとえば「伝説」や「教訓」を述べる場面です。

こういったときに、コイルを登場させ、重みのある発言や行動をさせることで、ストーリーに説得力を与えていきます。

これは、ストーリー上では説得力を出すのが困難な事項でも、「説得力のあるコイル」にこの事項について

発言や行動をさせると、あら不思議、この事項に説得力をかもし出せるということです。

たとえば、『風の谷のナウシカ』で、「その者 灰色の衣をまといて 金色の野に降り立つべし……」

という伝説が出てきます。もしこの伝説を、コイルの子供をいじめていた男衆が語り出したらぶちこわしです。

説得力は薄いですが、なのでここは「ジバコイル」に登場願って、重々しく語ってもらわねばなりません。

コイルはこうした役割を持ちます。

またコイルは、大切な知識やアイテムを主人公に与えたり、主人公にレベル上げという試練を与え、新たな力を手に入れさせるといった役割も持っています。映画『スターウォーズ』のヨーダや、『ロード・オブ・ザ・リング』のマーリン、『ドラゴンボール』の亀仙人、多くのロールプレイングゲームに登場する賢者や仙人、

高層といったキャラクターがその例にあてはまります。

さらにコイルは、主人公の「実力」を飛躍的にアップさせる役割も持ちます。

主人公の実力が頭打ちになったときに登場し、主人公に修行をさせ、実力アップを図ります。

これは、コイルの持つ説得力が、主人公の実力を飛躍的にアップさせることの「説得力のある理由」になりやすいからです。

説得力のないキャラクター（ピカ厨）には、こうした役割は担えません。

たとえば『ドラゴンボール』でゴハンを修行させたキャラクターが、ピッコロではなくピカチュウだったらどうなるでしょう？

ほら、これだけでコイルの大切さがよく分かるのではないのでしょうか？

T T

ピカ厨ゆっくりしね！