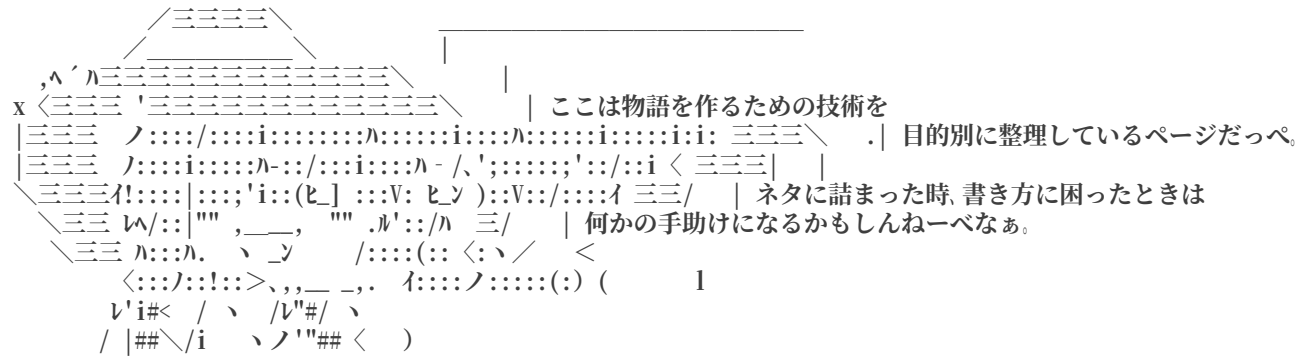


- ネタに詰まった時
  - 自然から学ぶ
  - オマージュ
- プロット（物語の基盤）を作成する
  - 例「ゆっくり霊夢がタイ焼きを食べる話」
    - パターンA
    - パターンB
    - パターンC
    - パターンD
    - パターンE
    - 総括

ネタに詰まった時

ネタに詰まったら、AAや天狗のメモ、画像等を見ると、いいアイディアが浮かぶかもしれません。

自然から学ぶ

実際の動物の習性をゆっくりに流用してみる方法もあります。リスやハムスターなどの小動物だけでなく、狼や熊といった肉食動物、軟体動物であるタコやイカなどを参考にして、貴方だけの新しいゆっくりを生みだしましょう！

オマージュ

映画・漫画・アニメ・ゲームのワンシーンをゆっくりで再現するオマージュ、貴方の好きなゲームをゆっくり達でゆっくり再現してみましょう。オリジナル同様ゆっくりが大活躍するもよし、登場人物がゆっくりになったせいで面白コントになってしまったり、途中で話の筋が変わったり、オマージュには様々な手法があります。ただし必ず元ネタを表記しましょう。

プロット（物語の基盤）を作成する

例「ゆっくり霊夢がタイ焼きを食べる話」

試しに、「ゆっくり霊夢がタイ焼きを食べる話」というテーマで、物語を作ってみます。登場人物は主役のゆっくり霊夢ともう一人とします。必要な設定は以下の三つです。
１．ゆっくり霊夢の設定：
２．タイ焼きの設定：
３．二人目の登場人物の設定：
この三つに様々な要素を入れ、それを結びつけることで様々な物語が生まれます。

パターンA

１．ゆっくり霊夢の設定：どんくさい
２．タイ焼きの設定：二人目の登場人物の所有物
３．二人目の登場人物の設定：八意永琳

どんくさい霊夢が八意永琳のタイ焼きを食べるには、どのような方法があるでしょうか。
ここは「霊夢が永琳からタイ焼きを奪って食べる」という方向で考えてみましょう。しかし、単純に物を奪う行為は倫理的に好ましくないでしょう。また、物語の都合上とはいえ、霊夢に「よこせ！」と言わせてしまうと霊夢の魅力を損なってしまう可能性があるので、下準備が必要になります。
例えば、永琳が霊夢を挑発したらどうでしょう。永琳は熱々のタイ焼きが入った袋を抱えて部屋に入ってきます。そして、立ったままタイ焼きを食べ始めます。足下でぴょんぴょん跳ねる霊夢に、「それじゃあタイ焼きを賭けてゲームをしましょう」と持ちかけます。こうすれば、霊夢が勝っても問題はありません。これで下準備は完了です。後は、なんとかして霊夢を勝たせれば、物語として成立します。

パターンB

１．ゆっくり霊夢の設定：人間の子供並
２．タイ焼きの設定：自分で作った物
３．二人目の登場人物の設定：タイ焼き屋のおじさん

人間の子供並みの能力を持った霊夢が、タイ焼き屋のおじさんにタイ焼きの焼き方を教えて貰う。

パターンC

１．ゆっくり霊夢の設定：妖怪
２．タイ焼きの設定：二人目の登場人物から奪ったタイ焼き
３．二人目の登場人物の設定：一般人

タイ焼きを持って夜道を歩くと二匹の巨大饅頭が現れ、「タイ焼き頂戴！」とせがむのだ。断ると饅頭に体を挟まれ揉みくちゃにされてしまう。被害者が後を絶たないのはそれが癖になるからで――。

パターンD

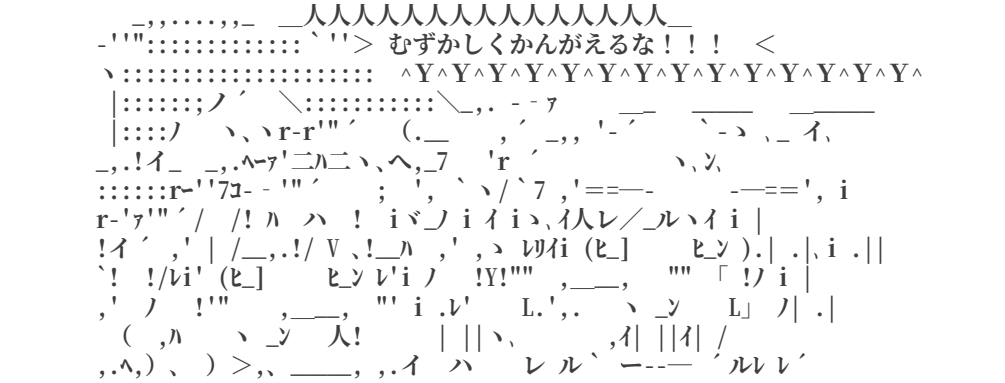
１．ゆっくり霊夢の設定：タフガイ
２．タイ焼きの設定：買った物
３．二人目の登場人物の設定：ホームレス

会社をリストラされ、マンションを追い出された、男は当てもなく街を彷徨う。橋の下に辿り着きうたた寝した男。
「ここは霊夢のゆっくりプレイスだよ！」
慌てて飛び起きた男の前には二匹の饅頭が居た。饅頭を追い払おうとするも拳はことごとく避けられ、逆に体当たりでたたきのめされる。事情を察した饅頭は懐からそっとタイ焼きを差し出して、
「ゆっくりしていってね！」
男は饅頭二匹と一緒にタイ焼きを食べる。
「ゆっくりした結果がこれだよ！」
饅頭は容赦無かった。

パターンE

１．ゆっくり霊夢の設定：食いしん坊
２．タイ焼きの設定：未知の生命体
３．二人目の登場人物の設定：宇宙船の艦長

遙か宇宙を旅する船“ゆっくりしていってね”は、宇宙空間を泳ぐ巨大な宇宙タイ焼きの捕獲に挑んでいた。この先旅を続けるには、宇宙タイ焼き捕獲による食料の確保が必要なのだ。陰陽パワーで宇宙空間を自在に飛行するゆっくり霊夢と、荒ぶる宇宙タイ焼きの戦いが始まる！

総括

このように、霊夢・タイ焼き・二人目の３つだけで無限の物語パターンを作ることが可能です。些末な設定に拘らなければ、物語を作ることはそんなに難しいことではありません。