

入門者向け シナリオ作成FAQ

Q: まずはどこから手をつければいいのか迷います

A(MMV3): そういうときは、そのシナリオで実現したいシーンを頭に思い浮かべることから始めてはいかがでしょうか。あとはそのために必要なものを加えていけば、大体完成するはずです。

A(隆見): まず身近な人間関係トラブルを変形させます。完全に悪い相手というわけではないから、人間関係はトラブルを起こします。現実の個人や事情を特定できないまでに変

A(ていあご): とりあえず出すモンスターや脅威を決め打ちして、それを登場させるにはどうしたらいいかを考え始めるという手もあります。私はこの方法を「今週のウルトラ怪獣法」と呼んでいます。形させ、解決の糸口がお話として成立するような形にします。そのプロセスがシナリオの骨格になります。解決は決まった一つには限らないことも頭に置いておければ、柔軟な骨格が組めると思います。

A(sim): 物語の3要素で分類するならば「1.どんな事件(課題)を扱いたいか?」「2.どんな人物(NPC、ラスボス等)を出してみたいか?」「3.どんな背景(場所・場面)をやってみたいか?」のいずれかからアプローチして、その後、足りない要素を足していけばよろしいかと。

Q: シナリオのメモって、書いていて自分でもだんだんよく分からなくなっていくんですが。

A(ていあご): 手に余るメモを書きためるのだけは止めておきましょう。「そういえばあれはこの辺に書いてあったなー」という思い出し方ができないメモは、結局現場で使えなくなってしまいます。自分の把握できる大きさに留めるのは大事なことです。

A(隆見): 心理学では、いつきに仮説を立てられるのは、三、四くらいまでだそうです。大分類小分類して、メモしましょう。整合性がとれなくなるような全体にならないように、縦系ばかりではなく、横系にも注意します。セッション中のシナリオ修正のフラグ用メモは必ず重要になります。現場で拾うことが大事です。

A(sim): 「マインドマップ」という手法で整理してみると、思考の整理ができるかも知れません。「FreeMind」というフリーのツールなんかお勧めです。

Q: ボスがあっさり過ぎて、あっさとやられて悔しいです

A(MMV3): 用意したデータ以上の強さは出せませんが弱くすることは容易なので、あらかじめ強めのデータを用意しておいてPCの様子を見ながら手心を加えるという手は有用です。PLはだいたい自分たちのことで手一杯なので、少しくらいの手心ならそうそう気づかれません。あるいは気づいても自分のために見なかったことにします。
※ ただし、SW2.0のようなデータ全公開が前提で、かつ行動に手心を加えにくいシステムでは危険です

A(ていあご): ボスは倒して貰うための存在だということは忘れないでくださいね(苦笑)。そうですね、戦う最中のPL諸氏の動きをよく見ておきましょう。大抵行動パターンの好みというものがあります。次は、その好

みの動きを逆手に取るようなボスを考えてみてはどうでしょう？ただし、実際にそういうボスを出して、GMが勝って、それで本当にいいのかな、ってちょっと考えて下さると嬉しいです。

A(sim): 強敵はドラマを引き立てるために必要と思いますが、システムによってはPCが強くなり倒されてしまうことがあります。このシステム、ちゃんとバランス取(検閲削除)。作成済み敵データを使えば、あまり思い入れがないので、やられても悔しくなくなるかも知れません(笑)。最初からデッドリーなバランスで、生きるか死ぬかの戦闘をするよう調整されたシステムもありますので、そちらに乗り換えるという手もあります。

Q: ボスキャラっていなきやいけないものなんですか

A(MMV3): いなくても一向に構いません。……が、いると非常に楽です。というのも、戦闘でボスを倒すというゲーム的な達成感がシナリオクリアの達成感に直接的に結びつくため、PLの満足度を容易に上げることができるからです。

A(くるみ): 残念ながらそのようなシナリオは支持する層が非常に限られています。作っても卓が成立しない場合が多いでしょう。注意事項を言った後、希望者だけで成立すれば問題ありません。

Q: PLのやる気を出させるような導入を作りたいです

A(MMV3): 普通の手段ならPCの設定に沿った導入が基本ですが、そ

れとは別にPLの嗜好に沿った導入は効果的です。具体的には、ヒロインを見たら口説かずにはられないPLとか、常にライバルと競いあいたいと思ってるPLとか、悪役に説教することが大好きなPLなどは、わかりやすい例でしょう。

逆にヒロインに興味の薄いPLにヒロインを割り当てると、無駄な苦勞をするかもしれません。

A(隆見): 好きな漫画やドラマなどのキャラで、演じてみたい主人公を聞き出して、リサーチします。その境遇や動機付けをある程度、導入に反映すると一番盛り上がりました。同じ話題で盛り上がる原理と同じかも知れません。

A(sim): 映画のトレーラーとか、文庫本裏表紙の作品解説とか、ドラマ・アニメの次回予告で、自分が燃えるのはどんなのかを研究するのはどうでしょうか。アクションものなど、エンターテインメント色の高い作品のものは、かなり参考になると思います。ハリウッド映画は最初の10分で視聴者を引きつけることに特化してるので、どういう情報の入れ方をしてるか気にして観てみると良いかと。

Q: そんな具体的かつ使いやすい嗜好なんてわかりません！

A(MMV3): 惹きつけるのが難しいときは押しましょう！「積極的に参加しないと死ぬよ？」とか「気がついたら借金増えてるからよろしく」とか、PCに損をさせる方向に進めると、危機感を受けたPLは思ったより頑張って動き出すものです。

A(隆見): ベタを怖れてしまうのが一番ダメです。「ありがちー！ ベタベタやんけ！」と、言われるくらいでちょうどいいのです。うかつにひねるとツツコミどころや解決しなければならぬ多重説明が増えます。

A(sim):「めがね」は男女問わず、大体どこでも使えます！（偏見注意）
性的表現・残虐表現等に抵触しなければ自分の好きなものでよろしいのではないのでしょうか。「最近の流行リネタ」は、時が経つとすぐに廃れるのと、世代間格差で伝わらないこともよくあるので、過信しないのがよろしいかと思います。古典ネタは普遍的に使い回されて意外と通用します。

Q:シナリオ作成にどれくらいの時間をかけますか？

A(sim):シナリオを作る時間自体は、たった5分だったり、四六時中考えてたりいろいろです。シナリオ作成ペースについては、週1ペース以上にするとシナリオの質があからさまに落ちてきますでしょうか（人によると思いますけど）。隔週～月1ペースくらいが自分には合っていました。

Q:つくったはともあれ、PLと相談しましょう。皆それぞれ時間の都合があるのですから。
あとはそれに応じて、延長するか、展開を早めたり省略するか、キリのいいところで切って続きをシナリオが、実地で予定時間に終わりそうにありません。どうしますか？

A(MMV3):何次回に回すかです。

Q:どこまで情報を開示していいのか、クリティカルした場合はどこまで開示するのか、そもそもどこなら情報を仕入れられるようにするのでしょうか

執筆参加者

※本誌に記載させていただきます。（ ）内には、Twitter ID、サイトのURL、メールアドレス等をご記載ください（任意）

- 氷川 霧霞 (@kilica)
- MMV3 (@MMV3_ http://www.geocities.jp/myzer_eta/)
- ていあご (@tiago_pump)
- くるみ (@kurumi_tetu)
- 隆見 ヲサム (@Beta555 visual-jack.com)
- sim (@sim_38)