

# シナリオ作りの基礎

## 初めてシナリオを作る

初めてシナリオを作る、という方は、先に「初めてシナリオを作る方」を読むことをお勧めします。

## 意志決定とは何か

「意志決定」が重要だ、と書きましたが、では「意志決定」とはなんでしょうか？これについては、詳しくは下記の URL を参照してください。ちょっと長いですが、とても大切な部分ですから、面白いシナリオを作りたい」という方は必ず読むようにしましょう。

## <シーン>の数

最も単純で短いシナリオは、一つの「シーン」からなります。ただし、市販のシナリオのほとんどは、3 つ以上のシーンからなっているようです。

## <シーン>の例

旅  
戦闘  
搜索  
交渉  
統率  
潜入

## シナリオとは何か

RPG におけるシナリオとはなんでしょうか？シナリオでは、何が記述されているべきなのでしょう？

登場するモンスターや NPC のデータでしょうか？建物の見取り図？ストーリーや粗筋、プロットといったものでしょうか？NPC がしゃべる予定の台詞でしょうか？

答えは、このどれでもありません。上で例に挙げたようなものも、シナリオを構成する要素の一つですが、シナリオにとって絶対になければならないものではありません。

答えは、**ゲーム性**であり、すなわち**意志決定**をする場面です。これこそが、シナリオにとってもっとも大切な部分なのです。

『RPG シナリオ作成の道具箱』は、このもっとも大切な「意志決定」をシナリオに組み込むことを徹底的に追求した**シナリオ作成方法**であり、シナリオ作成時にあなたを補助してくれる「道具箱」なのです。

まずは、『RPG シナリオ作成の道具箱』で使われているシナリオに関するいくつかの概念を見ていくことにします。キーワードとなるのは、**シーン 制限 課題**です。

この概念をざっと説明した後で、『道具箱』を使った実際のシナリオ作成の手順の解説に移ります。

## シナリオの構成

『RPG シナリオ作成の道具箱』では、シナリオは「シーン」が集まってできている、と考えます。なぜそう考えるかという、正直に言えばそのほうがシナリオを把握しやすく、作りやすいからです。

左下の図 1 は、「シナリオの構成」の一例となる模式図です。このように、「シナリオの構成」を作るときは、シーンとシーンがどのように繋がっているかを記述します。プレイヤーの選択次第では、使われないシーンが出てくるでしょうし、何度か同じシーンに戻ったりすることもあるかもしれません。「シナリオの構成」は、そのシナリオの大まかな流れ、見取り図となるものです。

<シーン> の例としては、<戦闘> <交渉> <旅> <搜索> などが挙げられます。<シーン> がどのようにできているかに付いては、次の節をご覧ください。

## <シーン>の構成

それぞれの<シーン>には目標が設定されており、<制限> と<課題> を含んでいます。

図 2 が、それを模式的に表したものです。この図は、『道具箱』では<シーン> を記述するときに良く使いますから、見方を覚えておいてください。

下の図では、それぞれ<制限> と<課題> が二つずつ含まれていますが、この数について特に決まりはありません。

各シーンの難型の解説では、そのシーンではどのような<制限> <課題> が含まれるかについて解説してあります。たとえば、<シーン 旅> には<時間> <移動> <資金> <お忍び> <装備> といった<制限> をかけることができます。また、<課題> としては、<戦闘> <難所> <関門> <遭遇> といった課題が提示されています。

また、それぞれの難型に対して、ゲームのポイント (= 意思決定の場所) を提示してあります。シナリオ作成者がこのポイントを上手くシーンの中に盛り込むことができれば、面白いゲームにしたることができます。

図 1：シナリオの構成

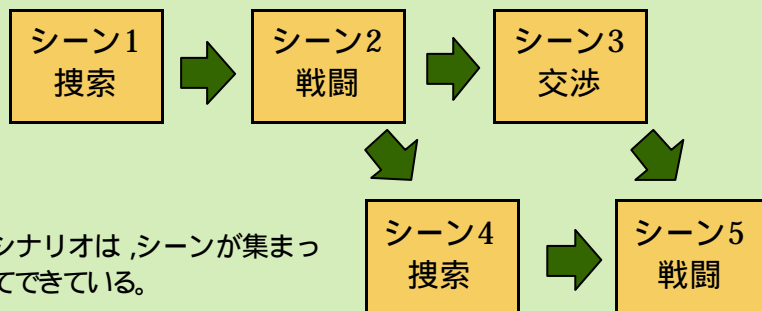


図 2：シーンの模式図

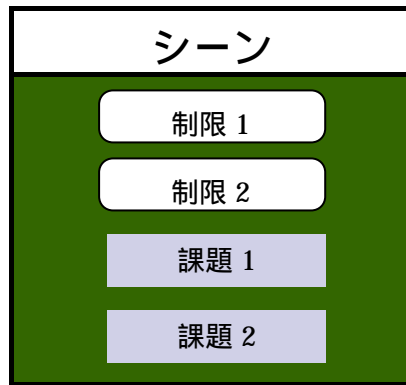
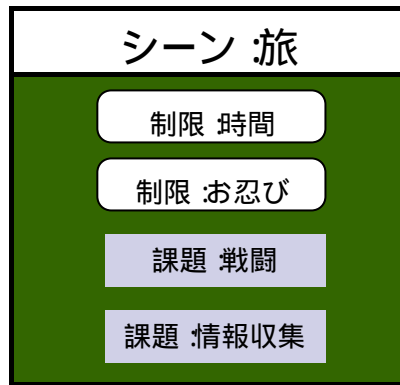


図 3：シーンの例



## < 制限 >

< 制限 > は、シーンの目標達成を困難にする要素の一つです。

< 課題 > と似ていますが、基本的に < 制限 > は受けざるを得ないものであり、乗り越えるべき対象ではありません。たとえば、「1週間以内にレドウの石を持って来い」という依頼であれば、「1週間以内」というのが < 制限 時間 > になります。

< 制限 > をつけることで、本来であれば取り上げられることもないような何でもなし < 課題 > が、突如として脚光を浴びることになります。

また、ありふれた < 課題 > であっても、< 制限 > を付けることで、今までになかったような面白い < 課題 > になることもあります。

たとえば、「となり街まで行く」という < 課題 > は、ふつうであれば「君達はとなり町についた」の一言で済んでしまうようなものかもしれません。

しかし、この < 課題 > に「1時間以内に」という < 制限 > が付くと話が変わってきます。ふだんは使わないような危険な森の道を使うことになったり、人数分の馬を急いで手配することになるかもしれません。

別の例としては、誰にも見られずに」という < 制限 > がついた場合を考えましょう。これはちょっと難しくなります。夜になるのを待つとか、変装していくといった工夫が必要になります。

このように、適切な < 制限 > を設けることで、ありきたりな行動を、面白いゲームに仕立て上げることができるのです。

## < 課題 >

< 課題 > は、そのシーンの目標を達成するために解決しなければならない問題、除去しなければならない障害です。必ずしも打ち勝つ必要はなく、賢く避けてもかまいません。もちろん、中には避けてとおれない障害 / 課題も存在するでしょう。また、一度は避けても、解決したことにはならず問題を先延ばしにしたいだけ、というパターンも多いでしょう。

単に判定が必要になるだけ、というものは < 課題 > ではありません。たとえば、< 課題 > の中には「交渉」という < 課題 > がありますが、「交渉」の技能だか能力値だかで判定をするだけの場面というのは、< 課題 > ではありません。プレイヤーたちが考え、何らかの決断を下すという作業が含まれている場面のみが、< 課題 > として取り上げられます（このプレイヤーの決断は、「意思決定」と呼ばれるものです）。上に例として出した「交渉」という < 課題 > であれば、プレイヤー達は、相手の弱みについて譲歩を勝ち取るかそれとも誠意を持って説得を行うのか、交渉にどれくらいの時間をかけるのかといった決断が含まれているものが < 課題 > となり得るのです。

そのため、< 課題 > の解説には、どんな解決手段があるかを列挙してあります（網羅しているわけではありませんが）。

プレイヤー達には、なるべくいろいろな解決手段を検討させるようにしましょう。

## < 制限 > の例

時間  
移動  
資金  
隠密  
お忍び  
情報  
装備

## < 課題 > の例

戦闘  
交渉  
難所  
関門  
情報収集  
隠密

馬場秀和ライブラリ (馬場秀和)

<http://www004.upp.so-net.ne.jp/babahide/>  
外へ向かう言葉 (後編) (馬場秀和)

[http://www.scoopsrpg.com/contents/baba/baba\\_apr00.html](http://www.scoopsrpg.com/contents/baba/baba_apr00.html)  
意志決定とは何か (氷川霧霞)

<http://www.trpg-labo.com/rpg/decision.pdf>