

制限： 情報

もっと情報を

情報の制限がある場合、PCは「もっと情報を集める」という行動を取る可能性があります。もし、「制限された情報の中で決断を下してほしい」と考えるのであれば、プレイヤーが調べのを諦めるようにしておかなければなりません。

最も簡単な方法は、「時間の制限」と組み合わせ、**「調べている時間などない」とする**方法です。

その他にも、次のような方法があるでしょう。

調べるには多額の金が必要

すでに十分調査しており、これ以上は時間の無駄

これ以上の情報を集めるための手がかりが全くない。

概要 *Concept*

ふつうであれば当然与えられているはずの情報が与えられていません。

これに対しては、欠けている情報を何とか手に入れるというのが普通ですが、場合によっては他の情報から欠落部分を類推したり、金や時間・人を使って情報の欠落を補ったり、情報が欠落したままあたって砕けるとばかりに事に臨んだり、といった決断をすることもあるでしょう。

情報の<制限>は、何でもない作業を面白いゲームにするのに便利なく制限>です。完全な情報がそろって

る状態で正しい判断を下すというのはそれほど難しいことではありませんが、情報が一部欠けた状態になると正しい判断を下すのは難しいからです。

例 *Samples*

複数の可能性

館に忍び込んで宝石を盗み出さなければなりません、保管場所の候補が三ヶ所あって絞りきれっていません。

矛盾

集めた情報には矛盾が含まれています。矛盾している情報のいずれかが間違っているものと思われます。

信憑性

情報は十分にありますが、そのうちの一部が正しい情報なのかどうか疑問が残ります。伝達がうまく行っていない、という場合もありますし、敵がわざと流した偽情報であるかもしれない、という場合もあります。または、情報の出所が怪しいのかもしれない。

影響 *Effect*

情報の一部欠落

人と会う事になっていきますが、日時・場所・相手の容姿といったことのうちどれか情報が欠けています。

情報が欠落した中で確実に目的を果たそうとすると、余計な時間・金・労力を使う羽目になります。

たとえば、待ち合わせの時間が昼の9時か夜の9時かはっきりしない場合、昼の9時にも待ち合わせ場所に出向かなければならなくなります。本当の待ち合わせ時間が夜の9時であれば、二度手間になります。