

目次 この本で わかること

【第1章】	WTってなんですか？	・ 4
【第2章】	WTの楽しみ方	・ 7
【第3章】	ノベル書きが出来る事	・ 10
【第4章】	MSとは何する人ぞ	・ 12
【第5章】	シナリオとノベルの違い	・ 15
【第6章】	シナリオに必要なもの	・ 18
【第7章】	世界観を理解する	・ 22
【第8章】	お客様と共に物語を楽しむ	・ 24
【奥付】	MSに応募しよう！	・ 26

この本を手にとったいただきありがとうございます。
この『WT RPG マスターになろう！』では、小説を書いたり、ライターを目指している方向けに、WT RPG について解説していく本になります。
読み終えるころには、WT RPG への興味がきつと湧いている事でしょう。

第1章

第1章 WTって なんですか？

WRPG（ウェブトークRPG）、
またはPBW（プレイ・バイ・ウェ
ブ）という言葉聞いた事はあるま
すか？

初めて耳にした人も多いでしょう。聞いた事はあるけれども、具体的にはどういうものか知らない、という人もいらっしゃるかもしれません。

じゃあ、WTっていったい何？ という疑問に一言で答えるなら、ノベルゲーム、という単語が一番解りやすく、イメージしやすいかも知れません。ウェブ、つまりインターネット上で遊ぶノベルゲームです。

と言っても様々なゲームを思い浮かべられる事でしょうから、ここではノベルゲームをテキストを読み進め、選択肢を選んでいくと先のストーリーが変わり、様々なエン

ディングへと進んでいく、ビジュアルノベルやサウンドノベルのようなゲーム、とさせて頂きます。

しかし、WTはただ単なるノベルゲームではありません。ではいったい、どんなゲームなのか？ それを解りやすく説明する事は、とても難しい事です。

強いて言えば、みんなで1つの世界観を共有し、その世界で起こっている様々な出来事を、それぞれの書き手の視点から描いていく、という小説——いわゆる『シェアード・ワールド』（小説などのフィクションにおいて、複数の著者が同一の世界設定や登場人物を共有して創作する作品群。または、世界設定を共有する行為、共有された世界設定。シェアワールドとも呼ばれる。ウィキペディアより引用）と呼ばれる小説に近いものだと考えてもらえると、よりWTの実態に近く、理解しやすいかと思えます。

第1章

WTってなんですか？

少し（かなり？）前にもシェアード・ワールドを舞台にしたライトノベルがアニメ化されたり、複数のシリーズが同時に刊行されたりして、一定の人気を博した事がありました。同じ世界観の中で、まったく違う書き手による、まったく別々の物語が時に影響を与え合いながら進んでいく、というシリーズ作品です。

WTで行われているゲームも、乱暴に言い切ってしまうと、それとまったく同じ物である、と言えます。多くの書き手〓WTマスターが同じ世界観・世界設定・登場人物を共有し、その世界を舞台に様々で自由な発想に基づく、多様な物語を紡いでいるのです。

そこで紡がれる物語の登場人物は、お客様が作成し、思い思いに詳細な設定をしたキャラクターです。

そのキャラクター達が物語に登場する為には、ゲーム世界のあちこちで起こっている様々な『事件（〓シナリオ）』に関わる必要があります。

これをWTでは『シナリオに参加する』と呼びます。



シナリオ参加へご案内。

第1章

WTってなんですか？

シナリオに参加したキャラクターは、事件を解決するための行動を取る必要があります。コンシューマーゲームで言えば、起こったイベントを進めるために、キャラクターを動かして洞窟に探検に行ったり、町の人に話を聞いたりするようなものです。

WTではその全てを、文章のやり取りで行います。お客様は選択肢を選ぶ代わりに、自分のキャラクターに取らせたい行動を文章でWTマスターに送ります。

その行動を受け取ったWTマスターは、それを元にして、お客様のキャラクターの行動を小説として書き起こしていきます。ノベルゲームで言えば、お客様が選んだ選択肢の先のテキストを、お客様のキャラクターを主人公として描いていくのです。

そうして書き上がった小説は、随時お客様に納品されます。それをお客様が読む事によって、お客様は自分のキャ

クターが取った行動がどんな結果になったのかを知る——というやり取りを繰り返し、ゲームは進んでいきます。

こうして、同じ世界の中で多彩なキャラクターが様々な考えを持って行動をしたり、同じ世界をシェアする多くの書き手がそれぞれの物語を書き進めていくことで、その世界には様々な表情が生まれ、どんどん豊かな色彩を見せて広がっていきます。

結果としてさらに彩り豊かに広がっていく世界を一緒に楽しんだり、個々様々に展開していく物語の登場人物として世界に関わっていくことが出来ます。

WTとは、同じ世界を共有しつつ、たくさんの人々と共に、その世界を広げていく楽しみのあるゲームなのです。

第2章

WTの楽しさって？

第2章 WTの 楽しさって？

では、WTに参加しているすべてのお客様が、単なるゲームとしてWTを楽しんで居るのか？

いいえ。その問いに対する答えはNOです。ゲームという要素だけではなく、様々な楽しみ方があるのもWTの魅力の1つです。

それでは、小説としての観点からWTを見た場合、その楽しみとはどんな物になるのでしょうか？

まず何よりもお客様の多くが、小説としてのWTに求められているものはといえば、何と言ってもお客様が作られたキャラクター（これをWTではPCと呼びます）が活躍しているノベルを読む、という事です。

活躍、と一口で言ってもお客様が求めておられるのは様々ですので、簡単に言えばお客様が自分のPCに取らせた行動が成功したのか？ その結果として物語はいった

いどうなったのか？ という、物語そのものを読んで楽しんで居るのです。

また、お客様同志の交流をメインに楽しんで居られる方もいらつしやいます。そういったお客様にとっては、シナリオに参加する、というのは仲の良いPCと交友を深めるチャンスですから、一緒に同じシナリオに参加して、物語の中でどんな風に交流をしたのか、という小説を読むのをとても楽しみにしていらつしやいます。

つまり、ワールド全体に関わる物語であれ、WTマスター1個人で展開するストーリーであれ、お客様はその物語を楽しんで居られるのです。なので、物語を作成し、提供する、という点においては皆さんが今までも行ってきた、小説を書く、という事と大きな違いはありません。



普通のゲームとは少し違います。

それでは、お客様に喜ばれるストーリーの物語だけを書いていけば、それでいいのか？ という疑問も当然、浮かんでくると思います。しかし、その答えもまたNOです。

WTはあくまでゲームですから、どうしても、お客様がPCに取らせた行動が成功するかしないか、という部分を、ゲーム的に判断する必要があります。

むしろ、お客様から送られてきたPCの行動文を読み、ゲーム内のルール等と照らし合わせ、その行動の成否を判断する——という意味では、まったくゲーム的な要素を持っている、と言えるでしょう。

PCの行動を文章に書き起こし、お客様に物語として提供するという意味では、選んだ選択肢によって先のストーリーが変わっていく、ノベルゲームのテキスト書きにも似ています。つまり、お客様が取りうる行動を先に想定しておいて、どんな物語になるかを予想する必要も出てくるのです。

第2章

WTの楽しさって？

しかしながら、お客様の行動次第で物語の行方はまったく変わってしまいますから、時には書き手自身も、お客様自身ですら思いも寄らないストーリーを書く事になります。

そういう意味でも、ノベルゲームの感覚に近いのではないのでしょうか。

とはいえ、最終的に目的とする所は、お客様に「面白い」と思ってもらえる小説を提供する、という部分である事に変わりはありません。より面白い小説を提供すればするほど、お客様はWTマスターの書いたノベルを読んで、まさに一喜一憂し、より物語に深く関わって行ってくださいなのです。

それはある意味では、いわゆるエンターテインメント業、お客様を楽しませる職業であるとも言えるでしょう。

皆さんはこれまで、物語を考え、綴る事そのものを楽しみ、またそれを読んで下さった読者さんの反応を楽しみに

しながら、小説を書いて来られたことと思います。「続きを楽しみにしています！」なんてコメントに、励まされた方もいらつしやるのではないのでしょうか。

WTで提供しているノベルとは、その行程にお客様がより深く関わって下さり、そうしてよりダイレクトにその反応が返ってくる——そういうものであると考えて頂いて、まず間違いはないでしょう。

第3章

第3章 ノベル書きが 出来る事

それではWTというゲームにおいて、小説書き、ノベル書き、ライターが出来る事はいつたい、何なのでしょうか。

先ずは何と言っても、既に構築され

た世界観の中で、魅力的な物語をお客様に提供する事です。これは何度も繰り返し述べてきましたが、ゲーム世界の中で起こっている様々な事件や問題を物語として構築し、お客様にとって魅力的な物語となるよう工夫を凝らし、楽しんで頂くのです。

と言つても、既に世界観が決まってしまっているのでは、あまり物語を作る自由が効かないのでは——と不安に思われたり、決まってしまった世界観に縛られるのは窮屈だ、と感じられる方もいるでしょう。

けれども決して、窮屈に思ったり、不安に感じたりする

必要はありません。なぜならWTで用意されているゲーム世界は非常に広大ですし、世界観にはある程度自由に物語を作り、思うままに進めていくだけの余地が、十分に用意されているからです。

こんな物語を作つてみたい、こんなシナリオを展開してみたい——そう思われた時には、気軽に相談して見てください。逆に、こんなに自由にシナリオを作つても良いのかと、驚かれることでしょう。

また、WTマスター（以下WTMSと呼びます）としての経験を積んでいけば、ワールドの中に自分だけの町や村、地域などを作る事が出来ます。その中ではさらに自由に、様々な設定を作ったり、物語を紡いでいく事も出来るのです。

そうなれば世界観が決まってしまう窮屈どころか、やりたい事、やれる事が多すぎて困ってしまう時も多々あるのです。

WTマスターになろう!

第3章

ノベル書きが出来る事

確かに世界観や設定は、WTを作成・管理・運営している会社（これを以後、オフィシャルと呼びます）で、すでに決まったものはあります。しかし逆に、決まっていない事も多々あります。何しろ、WTのゲーム世界は非常に広大です。そして何より物語の展開によってどんどん変わり、広がっていくものだからです。

ですから、逆にWTMSの方から、「こんな設定があれば書きやすいんだけど」とオフィシャルに提案したり、要望をする事も可能です。必ずしもそれが受け入れられる訳ではありませんが、WTMSもまた世界を構成する書き手として、世界観を作成出来るのです。

こうして、自分自身の物語の中でストーリーを進める事によって、世界観に新たな設定を付け加えてしまう事も可能です。とはいえ、もちろんその場合は、オフィシャルとの綿密な打ち合わせが必要になります。

さらに、物語を進めていく中で、物語の登場人物としてWTMS自身が作ったキャラクターを登場させる事もあろうでしょう。そのキャラクターもまた、お客様を楽しませる要因の一つとなりえます。

WTMSの登場させたヒロイン、ヒーローに憧れたり、あるいは助けたい・守りたいと思ったり、さらにはWTMSの作ったキャラクターと特別な関係になりたいと願うお客様も、少なくはありません。

どれだけ魅力的なキャラクターを想像し、シナリオの中で活き活きと活躍させる事が出来るかによって、お客様へ提供出来る楽しさもまた、格段に上がり、幅も広がる事になるでしょう。

そうやって、オフィシャルと一緒に世界を作り上げ、物語を展開していく事によって、お客様により楽しんで頂ける小説を提供する事が、ノベル書きとしてのWTMSが出来る事になります。

WTマスターになろう!

第4章

第4章 MSとは 何する人ぞ

それではそもそも、WTMSとは何を
する存在なのでしょう？

それを一言で説明すると『ストーリー
の牽引係』になります。

つまり、WTMSはゲーム世界で起こる様々な出来事を
物語として提供する存在であり、同時に、ゲーム世界で進
んでいく物語を小説として書き起こす紡ぎ手でもありま
す。そうしてその物語によって、ゲーム世界のストーリー
は進んでいく事になります。

ゲーム世界の中では常に、どこかの町がモンスターに襲
われたから助けて欲しい、宝物を探しに行つて欲しい、街
道に出る盗賊退治をしてきてくれ、などの事件が起こつて
いるはずです。

その事件や設定、背景などを作り出して構成し、物語と

してお客様に提供する、というのがWTMSの第一の役目
になります。

事件が提供されますと、お客様のPCは基本的に、その
事件を解決するためにシナリオに参加します。設定した物
語の状況によっては『偶然その場に居合わせた』『通りす
がりに面白そうだから参加した』など、お客様にPCの参
加理由がある程度自由に決めて頂くこともできます。

PCがシナリオに参加すると、お客様は同じシナリオに
参加された他のPCのお客様と、PCになりきって、その
事件を解決するにはどうすれば良いのか、ということを相
談します。この時、場合によってはWTMSにシナリオに
ついて質問が来る場合がありますが、答える、答えないは
WTMSの自由です。

MSってなにをするの？

第4章

MSってなにをするの？

相談が終わったら、今度はシナリオに参加されたお客様から、参加したPCの行動指針（これをWTではプレイングと呼びます）が届けられます。これは、お客様ごとに書き方が異なりますが、大体は『なぜ参加したのか』『その事件を解決するためにどんな行動をとるのか』『シナリオの状況についてPCが考えていること』といった内容が書いてあります。

このプレイングを受け取って目を通し、ではこの行動の結果、どんな物語になったのか——？ それをお客様に小説として提供するのが、WTMSの最大の役割になります。

とは言えただ単にお客様から送られてきたプレイングを、そのまま小説に書き起こすだけではNGです。何度も繰り返していますが、WTはゲームとしての側面がありますので、ゲーム的にお客様の行動の成否を判断する必要があるのであるのです。

それにはまず、世界観や既に決められているルール、倒さなければならぬモンスターのレベル、能力——これらとお客様の行動指針、所有しているアイテム、能力などを照らし合わせます。そうして、お客様のPCが取る行動が成功するのか、失敗するのか、その結果としてどんな事が起こるのか——例えば無事にモンスターを倒す事が出来た、残念ながらモンスターを取り逃がしてしまった、など——という事を判断します。

ですから、WTMSが書き起こす小説の中には、お客様のプレイングに加えて、そのゲーム的な判断の結果が入っていないければなりません。時には非常に重要な判断を求められる事もありますが、その場合にはオフィシャルと結果や判断について相談をしたりします。



議論はときに白熱します。

そうして書き上げられた小説は、物語の結果（これをWTではリプレイと呼びます）としてお客様に提供されます。これはシナリオに参加したお客様のみなならず、すべてのお客様が読むことが可能ですから、自分のPCが参加して居ないシナリオでも、リプレイを読んで楽しんでおられるお客様もいらつしやいます。

その中では、場合によってはお客様の意に沿わない結末になる事もありますし、もしあなたの判断が誤っていた場合には書き直しを求められる事もあります。とはいえ、これはきちんとお客様の行動を読み取り、ルールに従って執筆していれば、そう起こる事ではありません。

ですから、『ノベルを書く』というその一点に置いては、WTMSというのはノベル書きと大きな違いはないと言えるでしょう。

第5章

シナリオとノベルの違い

第5章 シナリオと ノベルの違い

それでは、ノベルとシナリオはいつた
い、どこが違うの？ そんな疑問も当然、
皆さんの中に生まれていることでしょ
う。

ノベルとシナリオの最大の違いは、物語を作成するにあ
たって必ず用意しなければならない要素があるか、ないか、
という点にあります。

つまりシナリオでは、お客様に対して『物語の目標』『こ
の物語に参加したい、関わりたいと思わせる動機』『お客
様に提供する、物語の事前情報』『目標を達成するのに邪
魔な障害物』『最終的な結末』を用意しなければなりません。
ん。

ノベルであれば、これらの要素を必要としない場合もあ
ります。最初は何も解らないまま、何となく始まった物語
が、読み進めていくうちに段々と謎が明らかになる——と

いうノベルは、皆さんも覚えがある事でしょう。

また、ある日突然主人公が訳の解らない事態に巻き込ま
れ、強制的に物語に参加させられる、というストーリーも
少なくありません。何か明確な目的があるわけではなく、
ただ日常を綴っていくだけのノベルや、文章の勢いに任せ
て『読ませてしまう』ノベルもあります。

けれどもWTは【WTってなんですか？】の項でも触れ
た通り、WTMSとお客様との文章のやり取りで進んでい
くゲームですから、そもそもお客様に『参加したい』『関
わりたい』と思ってもらわなければ、物語そのものが成立
しません。WTのシナリオとして成立しないので、お客様
へのリリース(物語の提供)が失敗となってしまうのです。

これが、シナリオとノベルの最大の違いと言えるでしょ
う。

WTマスターになろう!

第5章

また、WTMSは少額なりともお客様から対価をいただいて、お客様を楽しませるプロのノベルライターです。同時に、オフィシャルと契約を交わしたシナリオライターでもあります。

さらに、同じく契約を交わした複数のライターとワールドを共有する立場でもありますから、自分勝手に物語を構築してはいけません。同じワールドをシェアするライターやオフィシャル、そしてお客様にとつて利となる楽しませ方をしなければなりません。

例えば、ずっと世界中で早魃が続いているから原因をつきとめるシナリオはどうだろう——と思った時、ノベルならそのまま早魃の様子を描写し、それを解決するために登場人物を動かす事が出来ます。けれども、同じワールドを他のWTMSと共有しているWTでは、『世界中で』としてしまうと他のWTMSが雨の中で戦うシナリオを書くとした場合に、そちらのシナリオが成立しなくなってしまう。

まいます。

他にも、あるWTMSのシナリオでは季節外れの大雪で困っているのに、別のWTMSのシナリオでは同じ町でお花見をしているなど、WTMSごとに違う世界設定のシナリオが提供されると、お客様も混乱し、興ざめしてしまいます。

こういった事のないように、シナリオを構築する際には他のシナリオに影響を与えないか、十分に注意を払うのがWTMSの最低限の義務でもあります。その為にオフィシャルが存在し、WTMSのシナリオを確認したり、シナリオ内容の相談に乗ったりしてくれます。

このあたりは、エンターテインメント業の上司と部下、同僚という一般的な関係に似ているかもしれません。

第5章

シナリオとノベルの違い

また、シナリオの主役はお客様のPCですから、書く時にはお客様がそのPCに設定した性格、口調などを十分に確認しなければなりません。

ノベルなら『ここでこのキャラクターがこう動けば面白くなる』と思えば、その通りに書くだけです。けれどもお客様のPCは、お客様それぞれが作成したものですから、必ずしもそうではありません。

いくら面白い物語だったとしても、自分のPCが取るはずのない行動、言うはずのない台詞を描写されると、お客様によっては違和感のみを感じてしまい、物語の面白さは二の次になってしまうのです。

難しいと感じるかもしれませんが、同時にお客様のPCらしさを表現する事さえクリアしてしまえば、お客様にとって魅力的なストーリーになる場合が多く、ストーリー構築の基準として設定できます。

この点では、ノベルの感覚でシナリオを作成する事も、可能と言えば可能なのです。



シナリオとノベル。

似通っているところと、そうでないところがあります。

第6章

第6章 シナリオに必要なもの

それではシナリオに必要なものを、具体的に説明していきましょう。

シナリオにはまず、ノベルを構築する時に必要となる、細かい設定を自分で作る必要はありません。

すでに世界設定は作られていますし、敵キャラクターも概ね用意されています。また、その世界でPCや敵キャラクターが使う事の出来るアイテムや魔法、能力の名前、効果、威力などですでに設定されています。

そして、参加者であるお客様にもその設定は基本的に提供されているので、いちいちシナリオの中に書き込まなくても、基本情報として理解してもらえます。

ですからシナリオを作る際にはまず、次の5項目を抜かさなないように心掛ければ、十分です。

(1) 目標

簡単に言えばそのシナリオにおいて、お客様にどんな結末を目指してPCを動かして頂くのか、という事です。

例えば戦闘シナリオなら、モンスターに囲まれている村を救出するのが目標となるかもしれません。

また護衛シナリオなら、護衛対象を無事に目的地まで送り届ける事が、目標となるでしょう。

(2) 障害

もつと簡単に言えば、シナリオに設定した目標を達成するためにどんな邪魔モノがあるのか、と言う事です。

例えば夜の学校を探検する、というシナリオなら、見回りの用務員や先生に見つからない様にしなければならぬ
II用務員・先生が障害となるでしょう。

また、近くに現れた敵モンスターを倒して欲しい、という戦闘シナリオなら、敵モンスターそのものが障害となり

シナリオに必要なもの

第6章

シナリオに必要なもの

ます。

前述のような護衛シナリオであれば、もしかして護衛対象そのものが大人しく守られてくれないなど、障害になる事も考えられます。

(3) 戦力

具体的にどういう物が障害となっているのか、という詳しい内容がこれに当たります。

例えば戦闘シナリオなら、どのくらいの強さの敵モンスターがどれくらい居るのか、というようなことが考えられるでしょう。

前述のような学校の用務員や先生を障害とするのなら、何人居るのか、どんな特技を持っているのか、などが考えられるでしょう。

(4) 情報

その障害はいつたい、どんな風にPCが目標を達成する邪魔をしているのか？ という事をここで設定し、お客様に提供します。

先に述べた、大人しく守られてくれない護衛対象を護衛するシナリオの場合、悪漢に襲われる等の危険が迫ったら真っ先に飛び出す性格である、護衛の目を盗んでこっそり遊び回るのが趣味である、などの情報を提示すると良いでしょう。

学校の用務員が障害になっているのなら、見回りの時間は不定期である、時間は決まっているがルートは決まってい居ない、などでも良いかもしれません。

(5) 意志

1〜4までの様々な事象において、PCが行いたい事がイメージできる強い動機。

ここまででも触れてきた通り、WTはお客様がシナリオに参加して初めて進んでいくゲームです。

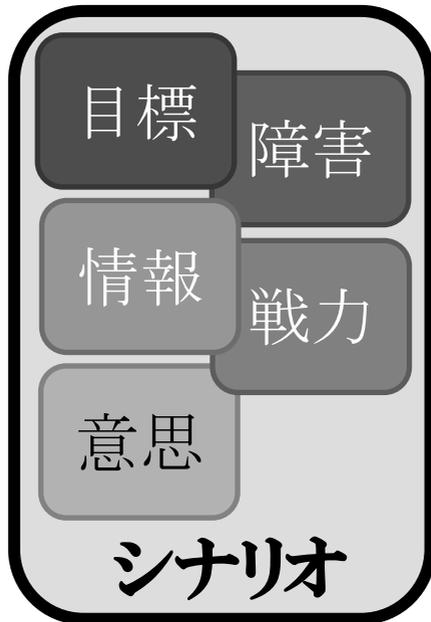
だからお客様がそのシナリオを読んだ時に、「自分のPCがどんな行動を取れば良いのか」「自分のPCでどんな行動を行いたいのか」が明確にイメージ出来れば出来るほど、そのシナリオに参加しやすくなるでしょう。

ですから、お客様にこのシナリオに入りたい、関わりたいと思ってもらえる動機になり得る要素を用意する事が、重要になってきます。

シナリオを作る際には、こういったことを土台にして物語を構築していく事になります。ですから、シナリオの元となるもの、ネタやインスピレーションなどは、思いついた時にメモしておくなどして、ストックしておくことで良いでしょう。

その時はシナリオとして出せなくても、後でそのネタを元にシナリオを出す事が出来ますから、困る事はないです。

よう。また、思いついたその時はシナリオにならなくとも、物語が進むにつれてそのネタが必要になってくる時もあります。



こういった作業は、ノベルを作成する時に行う『キャラクターのストック作業』や『物語の転部分を作成する』などと通じるかもしれません。

第6章

シナリオに必要なもの

また、時にはお客様から「こんなシナリオを出して欲しい」という要望があったり、オフィシャルから「こんなストーリーをワールド単位で展開するので、それに関連したシナリオを出してください」と言われる事もあります。

それに必ずしも応える必要はありません。しかしながら、そういった要望に応えることで、自分の中にはなかった新たなストーリーの発想を得られる事もあります。また、自分だけで考えていたのでは思いつかない、思いも寄らない展開を目にすることも出来、自分の中に取り込んでいく事が出来ます。

それは結果として、皆さんのノベル書きとしての幅を大きく広げる役にも立つのではないのでしょうか。

自分ではこういうジャンルを書くのが好きだと思っていたけれども、実は違うジャンルの方が自分には合っていた——という新たな発見に繋がる事も、決して少なくはありません。

自分の中に眠っている、自分でも気付かない新たな創作の才能を発見するチャンスが、シナリオの作成には眠っているのです。



眠っている才能を开花させては？

第7章

第7章 世界観を理解する

WTはゲームですから、すでに定められた世界観から逸脱してシナリオを構築するのは、基本的にはNGになります。【シナリオとノベルの違い】でも触れた様に、他の同じワールドをシェアしているWTMSへの影響も出てしまいますし、お客様を困らせ、最終的にはゲームそのものの面白みを薄れさせ、ゲームを衰退させてしまう事にもなりかねません。

とはいえ、すでに出来上がってしまったている世界観に従わなければならない、逸脱してはいけない——と言われると、やはり物語の創作の自由を束縛されているのでは？と窮屈に感じられる方もいらっしゃるかもしれません。また、この世界観が全て理解できなければシナリオを出してはいけないのか、と萎縮したり、その膨大さとうんざりしてしまう方もいらっしゃるでしょう。

ですが、決してそんな事はありません。世界観が完璧に理解出来ていなくても、最低限の事が判っていれば、簡単なシナリオを出す事は初めから出来ます。

この世界が基本的に、どんな設定で成り立っているのか。例えばモンスター退治のシナリオを作るのなら、この世界に出てくるのはどんなモンスターで、どんな強さで、どんな習性を持っているのか——最低限それだけが解っていれば、シナリオを作る事は可能なのです。

さらに、【ノベル書きが出来る事】でも触れた通り、オフィシャルに提案したり、シナリオを通して世界観に新たな設定を加える事も出来ます。

例えば、新たな魔法を世界に設定として加えたい、と思った場合、まずはそれがお客様にとっても有益になり、また楽しんでもらえる事になるのか、を考えなければなりません。

第7章

世界観を理解する

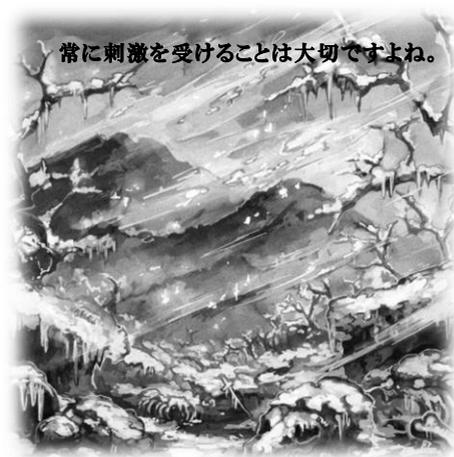
その上でシナリオを通してその魔法を世界設定として作り出し——一例としては、魔法の試行錯誤から始まって、魔法の実験をしたり、といったシナリオを提供していく事が考えられるでしょう——お客様に、確かにその魔法がこのゲーム世界に存在するという説得力を違和感なく与える事が出来るのであれば、問題はないと言えます。

しかしながら、そのためにはやはり世界観をよく理解し、またオフィシャルがどんな世界観でゲームを運営しているのか、しようとしているのかを理解する必要があります。あくまで運営はオフィシャルによって行われるものがあり、その設定を世界に付け加える事によってオフィシャルの運営が著しく阻害されるのであれば、それはやっぱりやってはいけない事なのです。

また一部のお客様にとっては確かに有益になり、よりゲームを面白いと感じて頂ける要素になり得るけれども、多くのお客様にとっては不利益になってしまう、ということ

もあり得ます。その場合もやはり、やってはいけない事になるのです。

そのためにも、常に世界観の理解に努める事は必要です。それは結果として自分自身のシナリオの幅を広げる事にも繋がります。ノベル書きとして新たな刺激を受ける事にも繋がるかと思えます。



常に刺激を受けることは大切ですよ。

第8章

第8章 お客様と共に 物語を楽しむ

最後に、WTマスターになる上で一番大切な事をお伝えします。

シナリオを作成するに当たっては、自分が面白いと感じるよりもまずは、お客様が面白いと思ってくれるかどうか？を考えなければなりません。

恐らくWTMSになってからは、今まで以上にお客様の目を意識するようになり、お客様の嗜好を考え、お客様の好みに沿ったシナリオを作る事を意識するようになるでしょう。なぜならば、お客様が面白いと思ってくれなければ、シナリオには参加してくれないからです。

自分ではどんなに面白いと思ってシナリオを出しても、お客様にその面白さが伝わらなければ、ただの自己満足で終わってしまいます。それは、皆さんが今想像する

以上に辛く、時には自分に自信がなくなってしまう事もあります。

とはいえ、いくらお客様が面白いと喜んでくれる物語を提供出来たとしても、自分自身が面白くないと書いている物を書くのは、ただの『作業』になってしまいます。書きたくない物を、それでもお客様に楽しんで頂けるように書かなければならない——これもまた、皆さんが想像する以上に辛い作業になる事と思います。

さらには、そう言った辛い気持ちは文章を通してお客様にも伝わってしまうものですし、そんな気持ちで書かれた物語を提供されるお客様にとっても、とても不幸な事になりません。

仕事ならば辛くて当たり前、と言う考えもあるでしょう。お金を頂いて物語を書く以上、それは間違いなく仕事ですし、そうである以上WTMSという仕事にプロ意識を持って臨んで頂かなければなりません。

第8章

お客様と共に物語を楽しむ

けれどもWTの場合は、辛くても我慢しなければならぬ、という仕事ではありません。むしろ、お客様と共に物語を楽しむ、そうしてお客様を楽しませるといふ事が、最も重要な要素となるのです。

ですから、自分が書いていて楽しい物で、なおかつお客様にも読んで楽しいと思ってもらえる物語を作る事が、WTMSとして目指すべき所であり、一番大切な事です。物語を作る事、物語を書く事を楽しんでください。そうして、それによってお客様を楽しませたい、と思っていれば、WTMSとしての一番大切な要素は、すでにクリアしています。

お客様がシナリオに参加してくださった時点で、お客様はその物語に興味を持ち、関わりたいと希望しています。そうして、WTMSから返ってくる物語を楽しむにしています。

後は、はお客様やお客様のPCを置き去りにしてしまうような、自分勝手なストーリー展開にならないように気をつけながら、書いていて楽しいと思える物語を書き進めていく事が、大切な事になります。

次の章に、WTMSへの応募を記載しておりますので、御興味を持った方は、是非WTMSの扉を叩いてみてください。

長く書き記しましたが、この本を手にした方が、楽しいWTの世界で活躍される事を、切に願っております。

2.. 試験課題が届きます！

お申し込み頂くと、試験課題が届きます。

試験では、マスターリングの能力についてを審査します。

課題 1・マスターリング能力のテスト

実際にお客様へ提示する最初の事件(オープンニングと言います)と、お客様のキャラクターデータと、それに基づくプレイングと呼ばれる行動指針が、複数人数分届きます。問題例は左のような感じですよ。

・オープンニング例

左記は、試験に際して用意されるオープンニング文章の1例です。実際の問題とは少し違いますが、このような文章が資料として渡されます。

「商工会議所からの依頼です」

オペレーターの少女が淡々と告げる。集まった撃退士達を前に、彼女は依頼の概要を説明していた。

「敵は熊型ディアボロです。商店街に現れたのは1体ですが、現地は入り組んだ場所の為、店舗の端々に取り巻きが隠れている恐れがあります。救助対象者は取り残された子供以下4名。かなり凶暴なディアボロですので、油断しないように願います。地形マップは表示した通りです」

モニターに示されたのは、4つ角の風景。真ん中に熊が居座り、犠牲者の血をはちみつか何かのようになめとっている。その周囲に、子供と大人が2人づつ取り残されている。そこから見える限り、シャッターの空いている店舗は4店だ。

「熊ディアボロを討伐し、取り残された人々を救助する」とが、今回の依頼となります」

こうして、撃退士は現場へと送り出されるのだった。

この文章に、次のキャラクターデータが複数人数分添付されます

マスターに応募しよう！

・PCデータ例

- 【名前】ソフィア・里崎（・・・さときぎ）（女・14歳）
- 【職業】剣士
- 【攻撃】A 【防御】D 【命中】A
- 【回避】A 【魔力】D 【生命力】C
- 【身長】普通 【体型】豊満
- 【瞳】黒 【髪】黒 【肌】日本人肌
- 【一人称】私 【二人称】キミ
- 【口調】くかな、くですわ、くでしょう、くかしら？
- 【性格】真面目・クール・視野が狭い・根性はある
- 【特技】棍棒術
- 【スキル】スピードアップ
- 【自由設定】

黒髪長髪の少女剣士。武器は棍棒。クールを気取る中等部二年生。戦闘能力は高く、意志も強いが、少々周りが見えない。上品な口ぶりに猪突猛進が合わさっている性格。

キャラクターデータには、以下のようなブレインングが付記されています。

・ブレインング例

【動機】

子どもが取り残されているなんて、一大事ですわ！
 まずは目の前で真つ赤なほちみつを（所望の熊さんに、きつついハチの一撃を食らわせてあげます。え？ 武器が棍棒だって？

細かいことを気にしてはいけませんわ。

【行動】

スキルを使つてもともと高い回避をさらに上げます。敏捷度がメンバー中最大のはずなので、一番先に熊さんに突っ込んでいって、棍棒で鳩尾を一撃。悶絶している間に離脱、追いかけてくることを狙います。ただし、こいつは前なんぞみていないので、開いている店舗にそのまま突っ込みます。

こちらを元に、実際にリプレイを執筆していただくまでが、第一の課題となります。

課題2・WTに沿った物語を作る能力テスト
 マスターに求められるのは、マスタリング能力だけではなくありません。課題2では、WTの世界観を把握し、解説や予想されるプレイングについて理解しているかをテストします。

実際の試験問題では、世界観にのっとったオープニング文章等を、実際に書いていただく事になります。

課題3・マスター業務に関する質問

課題3は、アンケートのようなものです。マスターとして簡単な質問にYES/NOで答えていただきます。

マスター応募URL

http://t-on.jp/recruit_wtms/



皆様のご応募、
お待ちしております。

3.. 応募はメールです。

全て書き終わりましたら、所定の手続きに従い、審査結果はお申込み頂いた日から10日以内にメールでご送付願います。審査結果は同じくお申込み頂いた日から起算し24日以内に返送いたします。

4.. 合否が届いたら。

合格の場合は、業務契約の手続きに入ります。不合格の場合は、感想や執筆のポイントなどが届きます。もし、失敗してしまっても、何度でも再受験が行えます。

WTRPGマスターになろう！

発行…2013年4月14日

発行責任者…クラウドゲート株式会社

101・0025

東京都千代田区神田佐久間町1丁目9番地 第7東ビル8F

TEL 03・5209・1173

FAX 03・5209・1175

編集…コンシューマー開発運営部 島田 琴弥 (kotomi.shimada@crowdgate.co.jp)

本文執筆…蓮華 水無月

姫野 里美

イラスト…六七質・白亜・紺藤・稲田オキキ・岩武友雪・平岡正宗・佐渡島まどか

印刷…日光印刷様

禁転売・禁無断転載