

## プレイングを書く時に

- [文字数内で完結させよう](#)
- [「自分は何がしたい？」](#)
- [「自分には何ができる？」](#)
  - [スキルは上手に使おう](#)
- [P L 情報と P C 情報](#)
- [文字数節約術](#)
  - [半角カナや機種依存文字は使用を避けよう](#)
  - [改行しよう](#)
- [タイプ例](#)
  - [1 人称タイプ](#)
  - [言い切りタイプ](#)
  - [箇条書きタイプ](#)
- [リアイベのプレイング](#)
- [【注意事項もしくはマナー】](#)
  - [プレイングは「自分の目的や行動」を記すためのもの](#)
  - [プレイングは必ず採用されるとは限らない](#)
- [参考](#)

## 文字数内で完結させよう

シナリオへの通常参加の場合、プレイングは600文字までとなっています。サポート参加の場合やリアルタイムイベントの場合は制限文字数が異なりますが、いずれにしろ、**プレイング以外のものの参照を前提として書いてはいけません**。

これも書きたい、あれも書いておきたい、そういった思いを抱くのはよくあることです。ですが、「限られた文字数でどのように工夫するか」も W T の醍醐味のひとつなのです。プレイングだけでは文字数が足りないからブログ参照、相談掲示板参照などすることは折角の醍醐味をつぶしてしまうことになります。また、M S の負担を増やしたり、他の参加者との不公平を生むことにもつながったりします。その M S の担当している N P C へのゲーム内メールを利用して追加プレイングを送るのもやめましょう。仮にこれらを実際に行なったとしても、一切なかったこととされます。

ルールは守りましょう。

### 「自分は何がしたい？」

シナリオを引き受けた P C の気持ちになって、少し考えてみましょう。  
あなたがそのシナリオを引き受けることになった動機は何ですか？

例えば、捕らえられている女性を助けるというシナリオ。  
あなたはなぜ助けるのでしょうか？報酬のため？名声のため？女性の無事のため？

例えば、強大な敵と戦うシナリオ。  
あなたはなぜ戦うのでしょうか？その敵と因縁があるから？強い敵と戦いたいから？

P C の立場や考え方、今まで過ごしてきた環境などによって、シナリオへの参加動機はさまざまです。プレイングに何を書いているのかわからない場合は、まずこの参加動機を考えてみましょう。

そうして思いついたものを記入して、いったん送信してしまうのもいいかもしれませんが、白紙プレイングの回避に役立ちます。

### 「自分には何ができる？」

ひとりで何でもできるわけではありません。  
状況やスキル、アイテムなどによって、P C にはできることとできないことがあります。  
同じシナリオに参加している仲間と力を合わせたり、役割を分担したりして、お互いの得意分野をうまく生かすようにしましょう。

## スキルは上手に使おう

P C には、スキルや C O などといった特別な能力を持たせることができます。  
この特別な能力によって、できることに幅が出てくるわけです。

では、どう使えばいいのか？

「 を使う」だけでは足りません。

- どんな場面に
- どのように使うか

詳細をなるべく説明するように心がけましょう。

誰かを説得するのにただ「説得する」としても、うまくはいきません。  
『どのように』説得するのが重要なポイントとなるのと同じことです。

## PL情報とPC情報

PL情報とは主に、「PCは知らないがPLは知っている情報」のことをさします。

OPやマスターよりなどで、実際に行ってみないとわからないはずの敵地の情報や、増援の有無などが示されていることがあります。これらはPCが知りえるはずのない情報であり、したがってPL情報です。  
PCが知りえるはずのない情報なので、ブレイングにこの情報への対処を直接書いても、それが採用される確率は低くなってしまおうでしょう。PL情報をうまく使うためには、PC情報へと変換するためのワンステップが必要となるのです。

せっかくMSが依頼成功のための手がかりを示してくれているのですから、PL情報だからといってそれを利用しないのはもったいないことです。どうやってPC情報へ変換するか、考えてみましょう。

## 文字数節約術

より多くのことを書こうとすると、必然的に文章を切り詰めて文字数の節約をすることになります。しかし、少ない文字数で自分の意図をきちんと相手に伝えるのはとても難しいことです。ポイントをつかんで、MSが理解に困ったり誤解したりする事のないように注意しましょう。

### 半角カナや機種依存文字は使用を避けよう

文字数は全角で計算されます。じゃあ半角で書けるところは半角で書けばいい、となりますが、その場合に気をつけなければならないことがあります。

それは「半角カナを使用した場合、MSに届いた時に文字化けする可能性がある」ということです。

文字数を節約して詰め込んだとしても、文字化けしてしまっはMSに内容を読み取ってもらえません。半角カナの使用は避けましょう。

また、同じ理由で **機種依存文字の使用も避けたほうが懸命です**。

最も使用される可能性が高いのは、「丸囲み文字」や「ローマ数字」です。何気なく使ってしまうがちなので、特に注意してください。

① II

参考：[機種依存文字劇場](#)

### 改行しよう

改行することにより、多少ではありますが、字数を節約することができます。何を削ることができるのかというと、「。」です。

例えば、

「昼間は馬で移動。夜間はテントで休む。」

よりも、

「昼間は馬で移動  
夜間はテントで休む」

のほうが、「。」2個分、つまり2文字、節約できたということになります。あと1文字2文字で制限字数内に収まるのに、という場合に重宝する技です。

また、WTのブレイングはOMCの発注文とは異なり、改行がきちんと反映された状態でMSの元に届くようです。

600文字というのは考えてみれば、400字詰め原稿用紙1.5枚分です。結構多いですね。それなのに改行がない、あるいはかなり少ないとなると、MSにとっては読みにくいブレイングであると言えるでしょう。

かといって、改行を乱発したり、意味の区切りとしておかしい部分で改行したりしてしまうと、それはそれで読みにくく、本来の意

図がMSに伝わりづらくなってしまいます。

適度な改行で読みやすいプレイングを心がけましょう。

## タイプ例

比較的良好に見られるタイプと、そのメリット、デメリットを記していきます。

### 1 人称タイプ

PCの視点から、PCの口調で書いていくタイプです。「口調プレ」と呼ばれることがあります。

例

「私はまず、その依頼人さんに会って、どんなモンスターが出たのか、詳しくお話を聞こうと思うよ」

メリット：

- MSにPCの口調や性格が伝わりやすい
- セリフとして記入していない部分でも、リブレイに拾われてセリフとなることがある（注1）

デメリット：

- 字数をくう
- 心中にとどめておきたい言葉でも、セリフとして表に出てしまうことがある（注2）

注1と注2は表裏一体です。

自分の意図していない使われ方をするという点では同じですが、それを望んでいるかいないかは、プレイングにただ書いてあるだけでは、MSには伝わりません。

どうしてもこれを声に出してもらっては困る、という部分は「（）」で囲むなど、他の部分との差別化を図りましょう。

### 言い切りタイプ

PCの口調に関わらず、「～する」「～へ行く」という言い切りの形で書いていくタイプです。必要に応じて単語の表現を変えることができるので、うまくはまればかなりの文字数節約になります。

例

「最初に依頼人に会い、魔物について話を聞く」

メリット：

- 比較的、字数が少なくて済む
- 単語による表現を変えて、字数を節約できる

デメリット：

- PCの口調が伝わりにくい（特にクセのある口調の場合は要注意）

### 箇条書きタイプ

前述の言い切りタイプをさらに突き詰めていったタイプです。記号を用いて、てにをはをなるべく省くようにすると、箇条書きに近くなっていきます。

例

「依頼人から話を聞く（魔物について）」

メリット：

- 字数が少なくて済む

デメリット：

- 表現を省きすぎると、MSに本来の意図が伝わらない可能性がある

## リアイベのプレイング

リアイベのプレイングは、MS側からは改行が「\_\_\_\_」として表示されるようです。よって、プレイング入力時の改行には注意が必要です。

「。」の代わりに改行を使って文字数を節約することは可能ですが、

A B C  
D E

のように陣形を示したとしても、

A B C \_\_\_\_ D E

と表示されてしまっている、ということです。

メモ帳などにコピペして調整　とこちらの真意を汲み取ってくれる可能性もゼロではありませんが、パッと見て理解してもらうことはできません。

陣形を書く場合は、この点に注意をするようにしましょう。

### 【注意事項もしくはマナー】

#### プレイングは「自分の目的や行動」を記すためのもの

プレイングとは、あくまでも「自分の目的や行動」を記すためのものです。自分の考えた作戦がいい出来だといって他の人の行動を制限するような内容を書かないようにしましょう。もし仮に書いたとしても、相手のプレイングでそれを受け入れる意思表示がされていない場合は、リプレイに反映されない可能性がとて高いです。

ただ、参加者で相談して決めた作戦を、「皆が承諾の上で」誰かひとりがまとめて書く、という場合は別です。この「皆が承諾の上で」という意思表示のために、他の参加者が「\_\_\_\_」の書いた流れに沿う」などの文言をプレイングに記述しましょう。

#### プレイングは必ず採用されるとは限らない

参加者全員のプレイングを整理してリプレイへとまとめる際に、MSは「マスタリング」という作業を行います。

「マスタリング」とは、簡単に説明するならば「判定」と「調整」です。  
例えば、PCの攻撃が敵に当たったか、どれだけのダメージを与えられたか。  
例えば、PCのとった行動がNPCにどのような影響を及ぼすか。  
PCのステータスや性格だけでなく、NPCのステータスや性格、その場の地形や状況などで、仮に同じ人が同じ行動をとったとしても結果は様々に変化します。そうして生じたいくつもの結果を表したものがリプレイです。PLは、どのような結果を引き出すか考えながら、プレイングを作成していくこととなります。

しかしここで注意しなければならないのは、「全てのプレイングが必ずしも採用されるわけではなく、採用されても想定どおりの結果が出ない可能性もある」ということです。

シナリオに参加するPLはもちろんひとりではありません。よく相談したとしても、場合によっては他の人のプレイングの結果、自分がプレイングに記した行動の前提条件が崩れてしまうこともあります。プレイングどうしが影響し合い、想定外の結果につながることもあります。

また、マスタリングにはプレイングを取捨選択する作業も含まれます。シナリオの内容や目的からあまりにもかけ離れていたり、採用することで多数のPLに不快感を与えたりするプレイングは、大抵の場合が「なかったもの」として扱われます。

MSが提示した舞台に対しどのような行動を仕掛けるかを考えるのがWTです。プレイングの採用率が低い、予想していた結果にならない、といった時には、これまでの相談やプレイングの内容とOPを照らし合わせてみましょう。他の人のプレイングを参照するのもよいでしょう。見落としがちだった部分が見えてくるかもしれません。

## 参考

- [Eternity in Armais「行動文章書き方指南所」](#)
- [PBMから学ぶマナー論](#)