

# オンラインプレイガイド

## Some Know-how

Neuro/CD -Tokyo NOVA The Detonation-

### オンラインは時間がかかる

「オンセ3倍則」という言葉は有名だ。実際に3倍ほどかかる事が多い。

### メッセージソフト

最近であれば、最初からOSに入っている事も多い。Live メッセージなどが代表的だろう。

長所としては、集まるのにルームの作成等が要らず簡単、文章の改行ができる、発言ごとに通知音が鳴るので見落としが無いなど。

短所としては、発言ごとに発言者の名前が出るのでログの閲覧性が良くない、登録したユーザー間では使えない、回線が不安定な事が多い、など。

### CGI チャット

CGIとはネット上で動くプログラムの事だ。掲示板などでお世話になる事も多い。CGIのチャットは実に様々な種類の物があり、中には特定のTRPGシステムのオンセ用に作られたものまである。

長所としては、ブラウザソフトさえあれば誰でも簡単に集まれる事や、種類や機能が多彩である事など。

短所としては、リアルタイムのリロードが行われないので発言を見落としやすい事、ネットサーバーの回線に速度が依存するので、重くなる事が多い事など。

### インターネット電話

最近では、マイクさえあれば無料でネット電話が楽しめる。これを用いれば、オフラインの時と近い環境で遊ぶ事もできる。Webカメラがあれば尚よいだろう。

ただし、マイクの性能によっては声の聞き分けが難しかったりするので注意は必要だ。

尚、この本はテキストによるオンラインアクトを想定しているの、インターネット電話でのプレイでは当てはまらないノウハウが多い。ご了承されたい。

ニューロ！ やあ、お友達。充実したN◎VAライフを満喫しているだろうか？ ん、あまり遊べていないだって？ 中々人が集まらない？ 近くでN◎VAをやっている人が少ない？ 時間の都合が付かない？

やれやれ、そんな事か。まさに時代はニューロエイジ、<sup>ニューロ</sup>電腦の網が世界中に張り巡らされ、何時でも何処でも人と人が繋がりあえるようになったこの時代に、それを利用しないなんてCD過ぎやしないか、お友達？

と言うわけで、ここではウェブを通じて『トーキョーN◎VA The Detonation』を遊ぶ、いわゆる“オンラインアクト”について、我々が普段遊んでいる中で得たノウハウなどを少しだけ紹介したいと思う。

## ■オンラインの長所・短所

オンラインアクトの最大の利点は、何と言っても「どこに居る相手とも気軽にゲームができる。」と言うことだ。TRPGが活発に行われ、コンベンションなども多く存在する都市部ならともかく、TRPGを遊ぶ機会や人を集める事すら困難な人は意外に多いだろう（かくいう筆者もその一人だ）。その点、オンラインであればいつでもどこでも、都合さえ合えばアクトが開催できるのだ。

また、オンラインアクトでは文字を使ったロールプレイがメインになる。これは、オフラインで遊ぶ時とは全く異なる趣向のロールプレイになる。表現にこだわってじっくり遊んだり、普段は恥ずかしくて演じられないようなキャラクターでも比較的抵抗無くロールプレイできてしまうのは、オンラインの魅力の一つだろう。

欠点としては、「とにかく時間がかかる。」と言う事が挙げられる。文字を入力するのに時間もかかるし、数値のやりとり、カット進行の距離の表現なども、オフラインでは簡単に処理できても、オンラインでは工夫しないと時間がかってしまう。これらを克服した遊び方をする事が、より良いオンラインアクトに繋がるだろう。

## ■オンラインアクトの会場

オンラインアクトを遊ぶ環境はいくつかの種類がある。代表的な物をいくつか挙げると、以下の様になる。

- ・IRC（インターネットリレーチャット）
- ・メッセージソフト
- ・CGI チャット
- ・Skype（インターネット電話）

これらにはそれぞれ、利点と欠点がある。個人的にお勧めしたいのは、IRCによるプレイだ。

IRCはシンプルなインターフェイスで見やすく、動作が速く安定している、ソフトによっては発言文に文字修飾が簡単にできる、といった利点がある。ログの保存も容易であり、チャンネル名とサーバーの設定だけで誰でも簡単に集まる事が出来る。ユーザー一名に半角英数しか使えないのが難点だが、非常に使いやすい環境である。

IRCの導入方法は、「IRC」や「IRC TRPG」などのワードで検索すれば、すぐに詳しい方法を解説したサイトが見つかるだろう。

## ■事前準備

最初に述べた通り、オンラインでのゲームは非常に時間がかかる。じっくり遊ぶのは良いが、無駄な空き時間が多いとストレスも溜まる。この為、プレイ前やキャストがシーンに出ていない間の時間などに行う「準備」が、非常に重要になってくる。

ここでは、しておくとい良いであろう準備を列挙する。

## ●プレアクト

意見交換や相談などの伝える情報が多いプレアクトは、可能な限り事前に済ませておいたほうが良い。

BBSやSNSコミュニティなどを利用すると良いだろう。RLがトレーラーとハンドアウトを提示し、PLに各自、枠の希望順（と、有るならば使いたいキャストのデータやイメージ）を書き込んでもらうようにするとスムーズに枠決定ができる。

キャスト間の〈コネ〉回しは、事前に行っても良いし実際に集まってから行っても良いだろう。

## ●よく使うコンボの書き出し

キャストは大体、よく使う技能・特技の組み合わせを持っている。これらを判定の度にいちいち打ち込んでいては時間のムダとなる。

よく使うコンボに関しては、技能の組み合わせや使用する武器、攻撃力、判定の基準値などをコピー&ペーストですぐ示せるようにメモ帳などに書き出しておくといい。使う最大の物を書いておき、適宜削る形が便利だ。カードの種類は、スペードの4ならS4、ダイヤのKならDKといった表記にすると分かりやすいだろう。

尚、文字修飾が出来るIRCソフトの場合は達成値やゲームの値をタグなどで太字にしておくが見やすい。

## ●シーン冒頭の演出の書き出し

シーンの冒頭には、キャストがカッコよく登場する演出などを行いたくなるものだ。こういった演出は、事前に書き溜めておくとコピー&ペーストでスムーズに行うことができる。RLは可能な限り、早めに次のシーンの目的などをシーンプレイヤーに伝えるようにすると良い。そうする事で、プレイヤーの演出とシーンとの齟齬が少なくなる。

たまには、シーン内の描写やNPCのセリフまでもプレイヤーに任せてしまっても面白いかもしれない。

## ●辞書登録

情報が文字に限られる以上、特技や神業、アイテムなどはそれが一目で何を意味しているのかを分かるようにしていたほうが良いだろう。

技能であれば(社会:ストリート)、神業であれば《電脳神》などと言った書式で、使う分だけでも辞書登録するようにしておくと、スムーズにプレイができる。

## ■プレイ方法

オンラインで遊ぶ際、オフラインとはかなり異なるノウハウが必要になる。ここでは、オンラインアクト独特のノウハウを紹介する。

## ●トランプの用意

トランプは、すべてのプレイヤー、RLが1デッキずつ手元に用意するようにすると良い。トランプを配るソフトを探したり自作しても良いのだが、手間がかかる。

処理が重くならないように、判定に使用したカードだけ自己申告するようにする。誰も見ていないからといってイカサマなどしない事。

## ●ニューロデッキの準備とシーンの開始

ニューロデッキはRLが準備し、シーン開始時に提示すると良い。シーン開始時には、「●シーン番号: シーンタイトル」「シーンカード(と、その暗示)」「シーンプレイヤー」などを明記し、その後1行の空白改行を挟んでからシーンを始めると、非常に見やすいログとなる。

## ●2窓体制

文字と言う形で発言が残る以上、アクトと関係の無い話やRLへのデータの質問などがログに溜まると、閲覧性が悪くなってしまう。

プレイ窓は2つ作っておき、片方をアクト窓、もう一方を雑談窓としておくといい。IRCであれば、「#(シナリオ

名)」「#(シナリオ名 裏)」といったチャンネル名にしておくとうりやすいだろう。[舞台裏]に関してはゲームの一部である為、アクト窓で行う方がいい。

この方法にはもう一つの利点がある。アクト窓のログだけを切り出せば、簡易的なリプレイが出来上がるのである。楽しかったアクトの記録がリプレイとして残るという感覚は、オンラインだからこそ手軽に得る事が出来る楽しみの一つだ。

## ●発言の切れ目

オンラインでは、やり取りできる情報が文字のみである。仕草や雰囲気などが分からない為、まだ相手の発言が続くのか、それともレスポンスを待っているのかがわかりづらい事がある。

この為、我々は発言の切れ目に「/」をつけたり、特に邪魔されたくないセリフや演出が続く時に「>>」を付けたりする事で他者への意思表示としている。

あるいは雑談窓で「もういいよ。」「まだ続きます。」等の意思表示を行うのも良いだろう。

## ●1アクトを複数日に分けてプレイ

オンラインのアクトは、通常のアクトに比べて3倍ほどの時間が分かると言われている。長時間の連続プレイは疲れるし、集中力も続かない。また、そんな長い時間を参加者全員が確保する事も難しいだろう。

我々は1アクトを3~5回程度に分けて、1日のプレイ時間2~3時間程度にしてプレイしている。この方法だと、平日の仕事が終わった後などでも、比較的時間の確保が楽なのだ。

## ■充実したアクトを行う為に

### ●雑談窓の重要性

自身の登場していないシーンでは、雑談窓でアクト窓の演出などへ「カッコいい」や「面白い」といった反応をすると良い。オンラインでは、オフラインの時と違い、相手の表情が目に見えない。どれだけその人のロールプレイをカッコいいと思っても、発言しない限りその感情は相手に伝わる事は無いのだ。プレイヤーが「このロールプレイは決まった!」と思った時、回りが無表情だった時の虚しさは著しくモチベーションを下げる。例えば「カッコいい!」と思っていたとしてもだ。

雑談窓は単なる雑談をするだけの予備会場では無い。どれだけ雑談窓を盛り上げられるかは、アクトの成功に重要な要素の一つなのだ。雑談窓には、アクトに参加しない「観客」も発言できるようにしておくといいだろう。キャストのカッコいい演出などでギャラリーが沸くと、プレイヤーもモチベーションが高まる。これもまた、オンラインならではの醍醐味だ。

## ●発言はテンポよく

沈黙は恐怖であり、不安や苛立ちを呼ぶものだ。オンラインアクトにおいて長時間発言が無い事はストレスの原因になる。

### 事前準備の補足

非常に基本的なことだが、体のコンディショニングの準備も怠ってはならない。オンラインアクトは長時間モニターを相手にする為、意外と疲れる。もし気分が悪くなって倒れたりしても、相手はモニターの向こうだから気付いてはくれない。休憩も適度に入れること。

食事やトイレなどは事前に済ませ、飲み物やお菓子の準備もしておくといい。……寝オチ? そんなのはもってのほかだ。

### トランプ

複数日に分けて遊ぶ時には、トランプの山の状態は保存しておく事。1プレイでデッキを使い切る事はまず無いので、捨て札は山札の一番下を持って行き、手札は山札とは逆の面を向けて箱に保存しておけば楽に状態復元ができる。もし、他の用事でトランプを使うなら、手札だけでもレコードシートのメモ欄に記載しておく。流石に捨て札まで記録しておく必要は無いだろう。

### レコードシートの扱い

オンラインで遊んで得た経験点は、是非ともオフラインでも使いたい物だ。個人的には、オンラインで遊ぶ際にもレコードシートはきちんと紙の形で記載するのを勧めたい。

RLのサインが出来ないのが難点だが、これはプレイアクトの会場やネット上にアップロードしたプレイログにRLから署名してもらい、そのURLを書いておくことで代用できるだろう。勿論、リアルで会った時にサインして貰うに越したことは無い。

### リプレイ

ログだけでなく実際にリプレイに書き起こす場合には、雑談窓の発言も適度に盛り交ぜながら書くとうるさくなる。

どちらにしろ、リプレイを書く場合、圧倒的にオンラインの方が便利だ。

### 複数日に分けてプレイ

レコードシートに記載する日付は、プレイした期間を書いておくとうるさくなる。

その日ごとに逐一ポストアクトを行う必要は無い。大変な手間になって時間がかり過ぎる。

### 観客

ブログやSNSの日記などでプレイ会場や日程、などを示し、観客歓迎の旨を伝えてもいいだろう。

問題なのは、同じシナリオを遊ぶ予定がある人が居るかもしれないと言う事だ。この為、シナリオ情報は必ず知らせておこう。

## こまめな状況報告

誰にでもアクシデントなど、予定が狂う事はある。アクト中に電話がかかってくる事だっけ珍しくは無いし、仕事が長引いて帰宅時間がオンセの時間に合わなくなる事だってあるだろう。

それ自体は大した問題ではない。ただし、状況報告はこまめに行う事。実際に目の前に居ない以上、連絡が無ければ他の人にはわからないのだ。報告・連絡・相談はオンセにおいても基本的なマナーだ。

## オンラインならではの演出の例

建前のセリフの中に () で本音を書いたり、心の中での葛藤を書いたりも、オフラインでは中々できない演出だ。無口キャラも表情や内面の描写などを丁寧に言うと非常に映えるキャラになる。

また、記号を挟むだけでも個性が出る。「やっほー☆」なんて言うだけでもオフじゃ中々出せないウザさだ (笑)

## ゲストデータの調整

オンラインにおいて、戦闘は長引くと1時間単位で時間が延びる。戦闘をカットしてドキドキを味わせたくても、3時間も延びてしまったらウンザリするだろう。これを回避するための、データ構築の指針としては…

- ・ARを増やしすぎない
- ・敵ゲストのリアクションの連発を抑える。
- ・防御力は低め。

などがある。一番良いのは、キャストのデータを見てゲストのデータを調整する事だろう。

セリフや演出は長々と書き溜めず、テンポ良く行う事。考える時間が欲しい場合は休憩を取った方が良く、長い演出をした場合は事前に文章を打ち込んでおくべきだ。

## ●演出の工夫

折角オンラインで遊ぶのだから、オンラインでしか出来ない演出といったものを積極的に導入してみよう。

文章に自信がある人ならば、小説的な文章を書いても映えるだろう。また、IRC などでは文字の修飾ができるものも多い。強調部分や大声を出したセリフなどを太字にするだけでもインパクトはある。血という文字を赤くするなど、文字の色を変える事で演出も出来るだろうし、あるいは改行に工夫をするだけでもかなり見栄えのするログになる。色々調べて実践してみたい。

うるさくなり過ぎない程度には、様々な演出手法を使ってみても楽しいアクトになるはずだ。

## ■オンライン用シナリオ

シナリオは通常、オフラインで集まって遊ぶ事を前提に書かれている。これをそのままオンラインで回すと、処理が重く時間が分かりすぎる事がままある。

オンラインに向けたシナリオを用意する際に、気をつけたほうが良いと思われる点 (あるいは、本シナリオ集に掲載されているシナリオの特徴だ) を列挙する。

## ●プレイヤー人数

オンラインでのプレイ人数は、1～3人程度が丁度よいだろう。多くなればなるほど、プレイ時間は長くなる。

## ●判定の機会

判定は計算などの処理が入る関係上、最も時間を要する部分だ。ギミックは無いと寂しいが、有りすぎても時間がかかる。

判定の機会は増やしすぎない事。リサーチフェイズにおける情報項目は、全体で10項目程度に収めると良い。

## ●ゲストの強さ

オンラインにおけるカット進行は、非常に重いし時間がかかる。ガッツリと戦闘を遊びたい気持ちは分かるが、できるだけ敵は強くしすぎないことをお勧めする。

『STL』P134に記載されている、「●ゲストの作り方」の項目がとても参考になるだろう。

## ■最後に

ここに示したのはオンラインアクトのノウハウのごく一部に過ぎない。我々のプレイスタイルが最適では無いし、環境に合わせたプレイスタイルというものもある。

ただし、これだけは言える。オンラインアクトは、オフラインとはまた違った無限の可能性を秘めていると言う事だ。

もし、ここに書いていない素晴らしいノウハウを知っていたり、見つけたりしたら教えて欲しい。また、楽しかったアクトのログは、是非沢山のひとと共有してほしい。

楽しみの共有、それこそがオンラインアクトの醍醐味であるし、我々もまた、それらに触れられる機会を心待ちにして居るのだから。