

万能文化居候アニメRPG たすけてイソーロー！

ゲームデザイン：カイコーエン

◆ 概要

小さい頃、こんな事やあんな夢を不思議な【ギミック】で叶えてくれる、とっても大好きなイソーローが欲しいと思ったことはないか？これは幅広い時代と世代に愛される王道ジャンル「居候ものコマディアニメ」を再現するTRPGだ。

プレイヤー（以下PL）は不思議な能力で願い事を叶える存在、イソーローを演じる。《Aパート》でゲームマスター（以下GM）扮する主人公の悩み事と、《Bパート》で突然発生したトラブルを、各自の【ギミック】で解決しよう。ただし、このゲーム最大の目的は「売れるアニメを作ること」。各イソーローの【人気指数】から算出される【視聴率】を上げ、長寿アニメを目指せ。

◆ 用語解説

【ギミック】

イソーローが持つ都合主義的な超常能力だが、予想通りに働くとは限らないが、課題解決のため、放送1回につき1人1個作成する。ギミックは、一文で能力の概要がわかる【ギミックタイトル】と、3行程度の【ギミックの説明】をメモ用紙に記載すること。

例えば「木製タイムマシン」「愛らしい自縛霊の猫」「超高速でパンチする背後霊」「動物のきぐるみを着る魔法」など。

【人気指数】と【視聴率】

キャラクターグッズの売上を可視化した値が【人気指数】だ。放送開始時は0点だが、0点以下にもなる。放送終了後、各イソーローの【人気指数】から番組の【視聴率】が算出される。PLとGMにとってのスコアだ。

◆ 放送前（ブリーフィング）

★ 必要なモノを準備する

GM1人、PL2人から4人、6面体ダイス2個、筆記用具、キャラクターシート、メモ用紙

★ イソーローの作成

「外見」「種族」「ギミックの系統」「目的」の4つを、診断メーカーで決めよう。そこから細かい設定を詰め、イソーローの名前を付けたら、自己紹介を行うこと。

<http://shindanmaker.com/473721>

主人公は、基本的には軽いダメ人間の小学生男子とするが、GMはイソーローの面子に併せて性格や設定などを考えよう。

★ 主人公の悩み事

GMは、主人公の悩み事一つ作成する。下記の診断メーカーを利用すると、同時にBパートで発生

するトラブルも決まる。詳細をPLと相談し、遊びやすい状況を組み立てよう。

<http://shindanmaker.com/473830>

GMが自作してきたくだらない悩み事を指定しても良い。

◆ 放送中（セッション）

★ オープニング

主人公はダメな悩み事を説明する。イソーローは自らの目的を胸の内に秘め、解決を約束すること。

★ Aパート

ギミック開発フェイズ

PLはギミックの系統と設定を考慮し、主人公の悩み事が解決できそうなギミックを1つ作成すること。作成が終わったらGMに伝える。全員のギミックが完成したら、《チャレンジフェイズ》に移行すること。

ギミックは悩み事の解決以外にも使用する為、汎用的に使えるものを考え、応用した使い方をプレゼンで表現すると良い。

チャレンジフェイズ

悩み事を課題とした《チャレンジ》を行う。判定の初期値は【成功値】10、【失敗値】2だ。後述する《チャレンジの処理》を参照のこと。

解決フェイズ

◆ 【大失敗】した：

全員の【人気指数】が1点下がる。【大失敗値】以下の達成値を出したイソーローの【人気指数】が2点下がる。【トラブル（特）】が発生する。

◆ 誰かが【成功】した：

全員の【人気指数】が（行った判定の回数）点上がる。【成功】したイソーローの【人気指数】が2点上がる。【トラブル（並）】が発生する。

★ Bパート

導入フェイズ

GMは発生するトラブルを具体的に説明し、全員で先ほどの顛末とトラブルの導入を演出する。イソーローは、トラブルの解決を約束すること。

チャレンジフェイズ

トラブルを課題とした《チャレンジ》を行う。判定の初期値は【成功値】12、【失敗値】2だ。【トラブル（特）】の場合、《Bパート》にて発生する【人気指数】の変動が2倍になる。

解決フェイズ

◆ 【大失敗】した：

全員の【人気指数】が（判定の回数）点下がる。

◆ 誰かが【成功】した：

【成功】したイソーローの【人気指数】が2点上がる。全員の【人気指数】が（判定の回数+2）点上がる。

★ エンディング

解決フェイズの結果を、全員で演出しよう。

◆ 放送終了後（ブリーフィング）

★ 人気投票

GMとPLで人気投票を行う。「子供受けしそうなイソーロー」「おじさん・腐受けしそうなイソーロー」の2項目をメモ用紙に記入してGMに渡す。それぞれ最も人気の高いイソーローの【人気指数】が、単独一位なら3点、同着一位なら2点上がる。投票はいずれも1人のみ選出し、自薦と空白投票は禁止とする。PLが2人の場合は、GMのみが投票すること。

★ 人気指数と視聴率の集計

【視聴率】を計算する。

（各イソーローの人気指数の合計+人気指数が一番低かったイソーローの人気指数）÷（イソーローの合計人数×2）

この時点で【人気指数】が3点以下になったイソーローはNPC扱いとなる。また【視聴率】が3未満だった場合、番組は打ち切りとなる。

★ イソーローの成長

今日作成した【ギミック】が、成長の証だ。《ギミック開発フェイズ》の前に、過去に作成した【ギミック】を1つ選択する。それは【ギミックチェーン】の材料として利用できる。

◆ チャレンジの処理

課題の解決策をプレゼンして、その判定を行う。この流れを総称して《チャレンジ》と呼ぶ。

★ プレゼンラウンド

PLは自身の【ギミック】を用いて、どう課題を解決するかを考え、30秒程度でプレゼンできる形にまとめること。

ある程度固まったら、GMに「準備できました」と告げ、イソーローの演技を通じて30秒以内に、主人公に向けてプレゼンを行う。プレゼンの間、GMとPLは突っ込みや質問を挟んではいけない。テキストベースのオンラインセッションの場合は120秒とする。プレゼン終了後に、演技を交えつつ発言しよう。

主人公の評価

GMは課題が解決できそうなプレゼンを行ったP

イソーローの
おなまえ

イソーローの
目的

Lにだけ【判定権】を渡す。5秒以上判断に悩むなら【判定権】を渡そう。また、プレゼンの内容により、下記の特典を与えること。

【複線回収】：

放送中の演技で起こった事や話を交えたプレゼンだった場合、プレゼンしたイソーローの【人気指数】を1点上げる。その複線を提供した他のイソーローの【人気指数】も1点上げる。

【ギミックチェーン】：

他人の【ギミック】を補助利用したプレゼンだった場合、プレゼンしたイソーローが【判定】を行う際に、この判定の達成値を【補助利用した【ギミック】の数×2】点上げることができる。ただし、【判定】の出目が【大失敗値】以下だった場合、達成値は上げられない。

★ 判定ラウンド

【判定権】を持つイソーローは、《チャレンジ》間ならいつでも【判定】の実施を宣言できる。ダイスを2個振った出目を達成値とし、それが【成功値】以上なら【成功】、【大失敗値】以下なら【大失敗】、それ以外の場合は【ブチ失敗】となる。また、4回目の判定で【成功】しなかった場合も【大失敗】となる。【成功値】と【大失敗値】が重なる場合は【成功値】が優先される。

【成功】か【大失敗】した場合、《チャレンジ》終了となる。【ブチ失敗】した場合、この《チャレンジ》の間の【成功値】が（達成値÷3：切り捨て）点下がり、【大失敗値】が1点上がる。ただし出目がソロ目の場合、【大失敗値】は上がらない。PLがブチ失敗の内容を演技し、良い演技だとGMが判断した場合、【人気指数】が1点上がる。判定回数が多いほど視聴率は高くなる。なるべくPL全員が【判定権】を入手し、微妙な解決策の判定から行うのがコツ。

妨害

誰かの判定直後に、他のPLは【妨害】を宣言できる。【妨害】を宣言したイソーローの【人気指数】を3点下げ、対象のイソーローの【人気指数】を1点上げる。そして達成値を3点下げる。【妨害】によって達成値を【大失敗値】以下まで下げることはできない。

イソーローが3人以下の場合

全員の判定が終わっても《チャレンジ》が終わらない時、イソーローは再び判定できる。2人の場合は1人1回づつ、3人の場合は代表者1人が1回だけ【判定】できる。プレゼンをやり直してから判定に挑むことも可能だ。

外見

種族

ギミックの
系統