

News:1Q'

ニュースいちきゅうダッシュ

ゲームデザイン：うにう

✉ u_niu@yahoo.co.jp

◆どんなゲーム？

『News:1Q'』は、楽しい時間と、架空のお話を作るのが目的のTRPGです。(勝ち負けはありません)一緒に遊ぶ友人たちと、無事にニュース番組を継続させることが目標となります。

◆必要なもの

『News:1Q'』を遊ぶためには、一緒に遊ぶ人が必要です。自分を含めて2人、できれば3人以上集めて遊んでみましょう。ゲームシートを印刷しておいて、人数分のキャラクターを作れるように準備しておくといいでしょう。六面サイコロを各自1つ以上持っているとスムーズにプレイできます。

◆用語

プロデューサー (PD)：ゲームマスターのこと。ゲームを楽しく進めるすることを目指す。ゲーム全体の管理や進行、判定を行う。

プレイヤー (PL)：PD以外の参加者。視聴率を維持することを目指す。ロールを選択し遊ぶ。

初期視聴率：(PL人数×3+1)% (3人のPLと遊ぶ場合は10%になります) 視聴率はマイナスにはなりません。

ロール：PLが選ぶ番組での役割。ディレクター、アナウンサー、コメンテーターの3種類。ロールごとに異なるスキルを持っています。

ディレクター (D)：番組の中身の決定権を持つ。**スキル：ダメ出し** (サイコロの振り足し)


アナウンサー (A)：番組のメイン司会者。番組の進行を行う。**スキル：ここでCM** (次のシーンへ移す)

コメンテーター (C)：番組内容に合わせてコメントを返す。**スキル：これって実は** (説得力アップ)

キューシート：番組の流れを管理します。時間経過とともに、**全国、特集、天気予報**と三つのシーンに切り替わります。(シートの下のQと書かれた枠の3×3の部分)

◆ゲームの流れ

◇準備 (シートの記入)

PDはキューシートの  のサイコロの書かれた行に1

項目ずつジャンルを記入します。慣れてきたら添付のシートにかかっている内容を変えてもかまいません。

◇キャラクター作成 (シート記入)

PLが選べる役割は、アナウンサー (A)、コメンテーター (C)、ディレクター (D) です。

PLはシートに名前、ロールを記入し、ロールごとに名前の下の変数の3つを埋めます。

A、CのロールのPLは得意な分野を名前を記入します。(例：運動、音楽、芸能など)

Dはキューシートヘジャンルの追加としてジャンル名を記入します。

次に、ゲーム開始時の視聴率を記入します。(PL人数×3+1)%です。(3人のPLと遊ぶ場合は10%)

◇進行 (ゲームのはじまり)

キューシートの左側から**全国、特集、天気**の3シーンを無事に乗り切り、ニュース番組を放送しおえることが目標です。

Dがサイコロを1つ振り、キューシートの出た目のジャンルにPDは丸をつけます。空欄の場合は、Dが決めたスキルのジャンルがテーマとなり、Dは1ポイント手に入ります。(ポイント欄に追記します)

AとCはそのカテゴリに合った得意な分野を選び、どう振る舞うかをPDに伝えます。

PDは振る舞いがふさわしいかどうかを判断し、ばっちりなら2ポイント、合っていれば1ポイント、ずれている場合は残念だけど0ポイントとPLに伝え、各PLはポイントを修正する必要があるれば、書き加えます。

◇視聴率判定

Dのカテゴリ決めと、A、Cの振る舞いを確認し、ポイントの修正後に、視聴率判定を行います。1ポイントをサイコロ1つ分として、各PLは自分のポイントをいくつ使うかを決めPDに伝えます。その時、ポイントは減らしておきます。

PLはサイコロを振り、**スキルの使用**を(相談して)決めてから、PL全員の出た目を足します。(スキルにつ

いては次を参考にしてください) その時、現在の視聴率以上の値が出れば成功となり、1%視聴率に追加されます。

もし、2倍以上の値の時は大好評として2%追加されます。一方、半分以下の場合は放送事故が発生したとして、2%減ってしまいます。(0%まででマイナスにはなりません)

◇スキルの使用

サイコロの出目が悪かった場合など、PLは視聴率判定の合算の前にスキルを使うことができます。

Aスキルの**ここでCM**は放送事故の時に使い、1%の減少に抑えることができます。

Cスキルの**これって実は**は、そのシーンの振る舞いで2ポイント得ていた場合、サイコロを1つ追加できます。

Dスキルの**ダメ出し**では、出ているサイコロ1つを選んで振り直すことができます。

スキルを使用した際には□枠の右の枠からチェックを入れます。(3回使えます)すでにチェックが入っている得意な分野、ジャンルは以後の進行で使えません。

◇次のシーンへ

全国での視聴率判定であれば、特集へ、特集であれば天気シーンへと移ってつづけます。特集シーンではDに代わりCが、天気シーンではAがサイコロを振ります。

◇継続判定(天気のシーンが終わったら)

天気のシーンの視聴率判定を終えた後の視聴率が開始時より高ければ目的達成です。打ち上げに進みましょう。

開始時の視聴率以下になってしまった場合、PDはPLに番組が打ち切りになったと伝えましょう。残念ですが新しいメンバーをそろえて番組を立て直しましょう。

◇打ち上げ(PLの成長)

まずは、PDの乾杯のあいさつを一言口にしてから打ち上げは始まります。(ねぎらってあげてください)

打ち上げでは、PLの成長処理を行います。各PLは**未使用のスキル数+1**だけサイコロを振り、最大の出た目をPDに伝えます。最大の出た目までのスキルはチェックを消して、再度使用可能になります。現在のスキル枠より大きな値の時、スキル枠が追加になります。(最大の枠の右下に斜線を引いておきます)

(初期の3枠の場合、最大の出た目が4以上であれば、

次回は4枠で始められます)

また、1回の打ち上げの時に1つの得意分野、ジャンルの変更も行うことができます。(打ち上げシーンで増えた枠にすぐに追加してもかまいません)

◆続きから遊ぶ場合

以前のキャラクターを使って遊ぶことができます。**”◇進行”**での説明したと一部変わる部分があります。開始時の視聴率は、前回終了の視聴率になり、チェックの残った得意分野、ジャンルを使うことはできません。

◆PDをする時のコツ

キューシートの内容は、ニュース番組や新聞などを参考にするといいでしょう。(全国:選挙、経済、合併、輸入、インフレ、テロなど。特集:昆虫採集、偽装、いじめ、甲子園など。天気:二十四節季、台風、梅雨など)その時期に合ったカテゴリを選ぶと、遊びやすくなると思います。(選択ルールを使う場合は特に)

◇キャンペーンとして行う場合

継続判定のタイミングを天気シーンでなく、ひと月(4回目)や1クール(12回目)といった単位で行うことで、キャラクターを継続して遊ぶこともできます。

◆おまけ◆新聞判定(選択ルール)

◇さらに必要なもの

新聞のテレビ欄が用意すると、新聞判定を使うことができます。

◇判定方法

打ち上げシーンの際にその日の新聞を準備している場合は、打ち上げの判定のサイコロ1つ分を新聞のテレビ欄での比較に置き換えることができます。つまり、現実のニュースに合った題材を扱わないと成長しにくくなります。選択ルールを使う場合は、どう変わるのかを事前にPLに伝えてからにしましょう。

◆おわりに

『News:1Q』に興味を持っていただきありがとうございます。『News:1Q』におまけなどちょっと追加しています。わからないところや、感想などありましたら、ご連絡ください。機会がありましたら、ぜひ遊んでみてくださいね。