

はじめに.....メールゲームを遊ぼう!

みんな、『深世海アクエリアン～深淵のセイレーン～』の世界によくこそ。

私、きっと来てくれるって、信じてたわ。

私? 私はヴァーチャルアイドルの咲花島アイ。よろしくね。

.....どうしたの? そんな難しそうな顔してさ。何か言いにくそうな顔してるけど.....どうしたの?

参加したはいいけど、実はメールゲームってどういうものなのか、よく分かってない!.....ですって?

分かったわ。私に分かりやすく説明してあ・げ・る初心者の人、経験者の人、しっかりと目を通してね。

メールゲームってどんなゲーム?

単純に説明しちゃうと、「郵便」を使ってゲームを進めるからメールゲーム。

名前はそのままだけど、実際のゲームは、そんじょそこらのゲームとはちょっと違うんだな、これが。

分かりやすいように、メールゲームとみんなが知っているゲーム.....RPGと比較するね。

みんな、パソコンやゲーム機でRPG(ロールプレイングゲーム)ってゲームをやったことあるよね?

RPGってさ、

- (1) ゲーム用にプログラムされた架空世界の中で、
- (2) コントローラーを使ってキャラクターを操り、
- (3) プログラムされた冒険(アドベンチャー)と、
- (4) キャラの成長(レベルアップ)を楽しむゲーム。
- (5) 結果は直ぐに画面に現れる。
- (6) 何回でもやり直しができる。

.....って言えば、大体はずれてないよね。

あるときは西洋の剣の達人。あるときはSF世界の艦隊指揮官。またあるときは.....美女を侍らせる超美男子。感情移入した主人公になりきって、いろんな世界で冒険するのって楽しいよね。

それに対してメールゲームは、

- (1) マスター(作家)が作り出した架空世界の中で、
- (2) キャラクターに取らせたい行動を書いて郵送し、
- (3) それを元に書かれた冒険小説(リアクション)と、
- (4) キャラの成長(レベルアップ)を楽しむゲーム。
- (5) 結果は小説になって送られてくる。
- (6) やり直しも、リセットもできない。

って感じかな。キャラクターに取らせたい行動内容(アクション)を手紙(メール)で郵送し、結果も郵送してもらってからメールゲームっていうけど、ゲームのジャンルとしてはRPGの中に含まれるの。

RPGと見た目に違う点は、コントローラーを使って命令を与えるのか、それとも手紙で郵送するのと、結果がスグに分かるのか、小説になって送られてくるのか

.....そのくらいかしら。

.....なによ、その冷めた目は。

なんだ、ゲーム機のRPGはスグに結果がわかるのに、メールゲームは郵送を待たなくちゃいけないのか。メールゲームのほうが、劣ってるんじゃないかですって?

確かに、早さだけならそうね。でもね、物語性ではRPGはメールゲームにはかなわないのよ。

ねえ、世の中にはたくさん面白いRPGがあるけど、ゲームをしていて「自分ならこうするのに」とか、「自分ならこんな間違いをしないのに」とか、歯がゆく思ったことってなかった? あるよね。

.....でも、コマンドが出なかったら、そう思っても最後は諦めるしかなかったよね。RPGの中には、マルチストーリーとか、同じゲームでも違った物語を何回か遊べるようなものもあるけど、結局はプログラムされた物語をなぞっていくゲームなの。だから、プログラムされていない行動が取れなくても当たり前なのよね。

それに対して、メールゲームはマスターと呼ばれる作家が、みんなのキャラクターたちの行動をもとにして物語を作り上げていくから、コンピュータやゲーム機のRPGみたいに、創造力がコマンドに制限されるなんてことはないの。

メールゲームって、どんなゲームが分かった?

(Q) メールゲームってどんなゲーム?

(A) メールゲームは、物語性を重視した、手紙を使って遊ぶRPGのこと。

メールゲームって、何が面白いの?

.....どうしたの? まだ聞きたいことがあるの?

え? メールゲームの面白さって、物語性に優れてるだけなのかって?

いいえ。メールゲームには、普通のRPGでは味わえない、たくさんの面白さと楽しさが詰まっているの。それも、たくさんの人がひとつのゲームに同時に参加するメールゲームでしか味わえない、ケタ違いの楽しみがね。

メールゲームにある3大「面白さ」は.....

- (1) 他のメールゲーム参加者と競う面白さ
- (2) たくさんのメールゲーム参加者と出会う面白さ
- (3) 自分の手で物語を作り出せる面白さ

かな。メールゲームでは、他の参加者はあなたと同じゲームを楽しむ仲間だけど、その人のキャラクターはあなたのキャラクターの仲間であったり、ライバルであったり、敵だったりするわ。

ゲームをした人が誰でも英雄になれる、「待っていても与えられる、プログラムされた世界」から、手に汗にぎる「競いあって手に入れる世界」へとあなたをいざなうのが、メールゲームなの。

RPGだと、自分の動かすキャラクター以外は、みんなコンピュータが動かすのよね。とんちんかんな行動や会話したりされると、もう興奮めじゃん？

でも、メールゲームでは、すべてのキャラクターがあなたと同じ人間が動かしてるの。プログラムされたライバルじゃない、同じ血の通ったライバルがあなたのキャラクターを待ってるわ。この興奮って、一度体験しちゃうと、病みつきになること間違いなし。

これが、競い合う面白さ。

他の参加者のキャラクターは、あなたにとって敵ばかりじゃないし、敵だった人が味方になってくれるかもしれないわ。だって相手も人間だもの。メールゲームでは、他の参加者と連絡を取って、一緒に行動をとることもできるの。

メールゲームは、別名・出会いのゲーム。メールゲームという共通の話題が、あなたの友達の環をぐんぐんと広げてくれるわ。1年ちかい長さで運営されるメールゲームが終わったときには、かけがえのない友達ができているかもよ。

これが、会おう面白さ。

メールゲームでできた友達の環は、メールゲームでしか使ってはいけない.....なんてバカなルールなんてないわ。その友達と、別な会社のメールゲームに参加するのもOK。メールゲームがきっかけで知り合い、ゲームが終わった後もずっと親交が続いてる.....そんな友達も、いっぱいいるのよ。

そして、メールゲームで最大の楽しさが、自分で物語を作り出せていけること。プログラムされたRPGのシナリオには限界があるけど、マスターの想像力や発想力

には限りがないの。

サスペンス、恋愛、冒険.....大まかなシナリオラインは確かにあるけれど、そこに紡ぎ出される物語は、あなたたちのアクションで生み出されてゆくもの。メールゲームってね、あなたたちが送ったアクション（行動）で未来が変化し、世界が動くの。大げさに聞こえるかもしれないけど、あなたたちが歩いていく足跡は、リアクション（小説）という形でしっかりと残るから、それを読み返せば自分や仲間たちのキャラクターがどう生き、どう物語を変えていったのか、すぐに分かるわ。

RPGのように受け身じゃなく、自分たちで物語を作って（変えて）いくことができるのが、メールゲームなの。

これが、自分の手で物語を作る面白さ。

(Q)メールゲームって、何が面白いの？

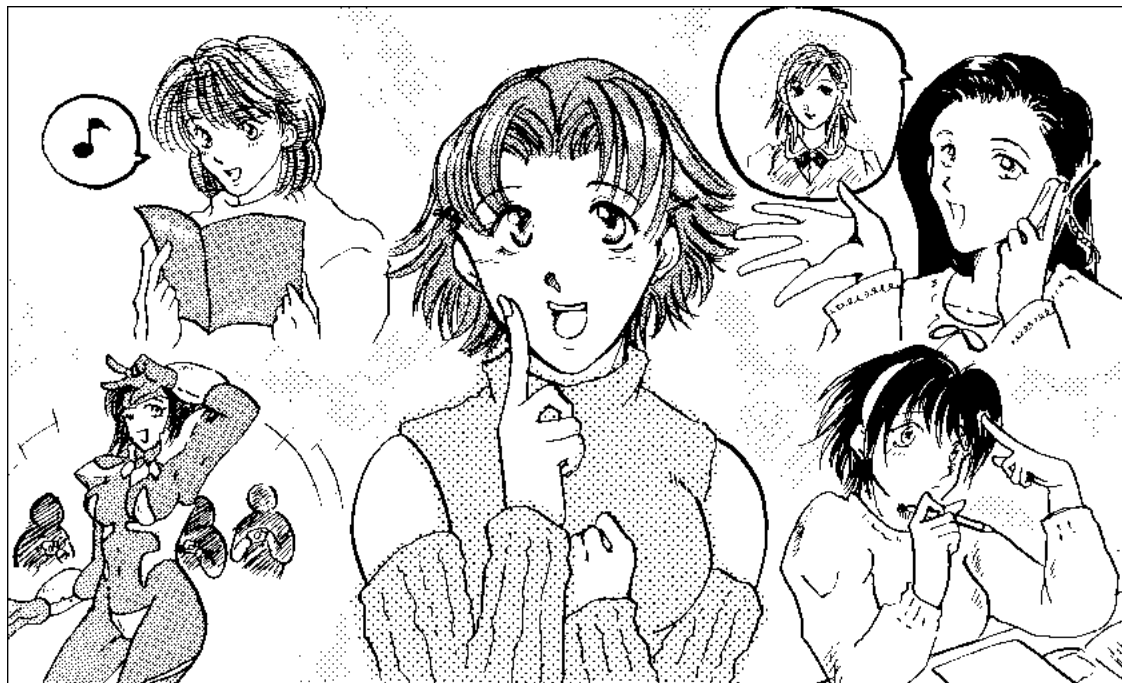
(A)メールゲームには、出会いと競争と物語を作るというメールゲーム特有の面白さと、感情移入したキャラクターの活躍や成長を楽しむRPG的な面白さがあるの。

そうそう、あなたのキャラクターはもちろんあなた自身で創れるオリジナルなキャラクターよ。RPGでよくある、出来合いのキャラクターに自分の名前だけしか付けられないなんて、感情移入しにくいよね。

でもメールゲームでは、自分のイメージでキャラクターを創れるから、自分にとってキャラクターは親子も同然。っていうか、分身そのもの。これなら感情移入もバッチリよね。

メールゲームで活躍するためには？

メールゲーム自身の説明だけをされても、どうやって楽しむのか、どうやれば活躍できるのか、初めての人に



カット/藤沢紫

はじめに.....

はわかりづらいよね。

でも大丈夫。私が、メールゲームで活躍するための基本を教えてあげるから。

とっておきの情報なんだから、ちゃんと読んでね。

その1 「プレイングマニュアル」をちゃんと読む！

あれ？ どうしたの、盛大にずっこけて。

そんな当たり前のことって言うけど、結構みんなちゃんと読んでないんだよね。この「プレイングマニュアル」の中には、ゲーム中で禁止されてることや、ゲームに有益な情報がたくさん書かれてるから、活躍したいんなら飛ばし読みはやっちゃダメ。マニュアルには、無駄なところはどこにもないんだからね。ワールドガイドや、キャラメイク部分だけ読んで満足してると、大変なことになっちゃうかもよ？

その2 キャラクター作りに妥協しない！

また、疑わしい視線をこっちに向けてくるぅ……。

当たり前って言うけど、結構適当にキャラクターをつくる人とか、奇抜なだけのキャラクターを作る人、そしてアニメやマンガのキャラクターをそのまま丸写ししたようなキャラを登録する人って多いのよ？ ゲームは長いようで短いし、ゲーム参加費も安くはないんだから、ありきたりで生き生きしていないキャラクターを登録するのはもったいないと思うし、変なだけのキャラクターとか、別な作品のキャラのデッドコピー・キャラクターを登録するのももったいないわ。

ゲームで活躍したいんなら、自分の分身を作るつもりで、一生懸命キャラメイクして欲しいな。感情移入できるキャラクターじゃないと、ゲーム中に発生する困難なイベントに立ち向かう気力がわかなかつたり、困難な状況に陥ったキャラクターを見捨ててゲームを辞めてしまうことがあるの。

メールゲームに初めて参加する人の中には、キャラクター作成ルールを読むのも大変だって思う人もいると思うけど、最初だからこそキチンと感情移入できるキャラクターを登録したほうがいいって私は断言するわ。大変なのは分かるけど、活躍したいなら、そして英雄になりたいのなら、負けちゃダメ！ ファイトよ！

その3 リアクション(小説)はちゃんと読む！

リアクションというのは、キャラクターたちのアクション(行動内容)を元にマスターが執筆するミニ小説

のこと。これを読むのは、ゲームで活躍する上での基本中の基本のはずなんだけど、参加者の何割かはリアクションを受け取っても、自分のキャラクターの登場シーンしか読まないんだって。せっかく物語が進んでいるのを読み飛ばすのはもったいないし、周りの状況が分からないんじゃない、いい行動も思い浮かばないと思うんだけど……。

そんな状況でアクションを掛けても大活躍は難しいってあなたも思うよね？

リアクションのあちこちに情報や伏線が隠されているかもしれないし、他のキャラクターが書かれているところに、大活躍のための情報やヒントが眠ってるかもしれないの。

活躍したいなら、リアクションをちゃんと読もう！

その4 アクションを分かりやすく書く！

せっかくいいアクションを思いついても、それがマスターに伝わらなければ活躍は難しいわ。ちゃんと伝わっていないと、他の参加者と同じ行動を書いて送ったのに、相手は大活躍で自分はその他大勢扱いになるっていうのも、珍しい話じゃないの。字が汚かったり、アクション内容がちゃんと書かれていなかったために、せっかくのアクションがパーになったケースは良く聞くもの。

はっきり言ってもったいないと思うし、そんなことになったらやる気も半減しちゃうと思う。

その回避策は1つしかないわ。それは……丁寧に書くこと。マスターはプロの文字書きであって、プロの筆跡鑑定士でも国語学者でもないの。字が汚い人は少しゆっくり丁寧に文字を書いてね。複雑な文章を書く人は、中学生でも分かるような、簡単に分かりやすい文章を書いてみて。あとは、アクションを提出するまえに読み返して、自分のキャラに取らせた行動がしっかり書かれているか確認してね。

みんなが作文が得意な訳じゃないけど、丁寧に書けばちゃんと伝わるものよ。

私が教えられるのは基本中の基本だけだけど、……基本ができていないと大変なことになるわよ。もしもゲーム中に何か詰まることがあったら、ここを読み返してみてね。

みんな、メールゲームのことを大体理解できたかな？ それじゃ、私は一足お先にゲームの中でみんなを待ってる。きっとまた、出会えると思うわ。

……よい冒険を！