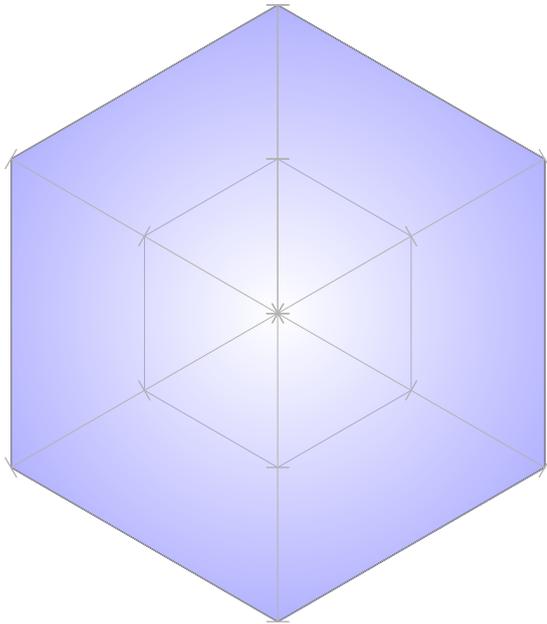


# GMとPLのタイプ

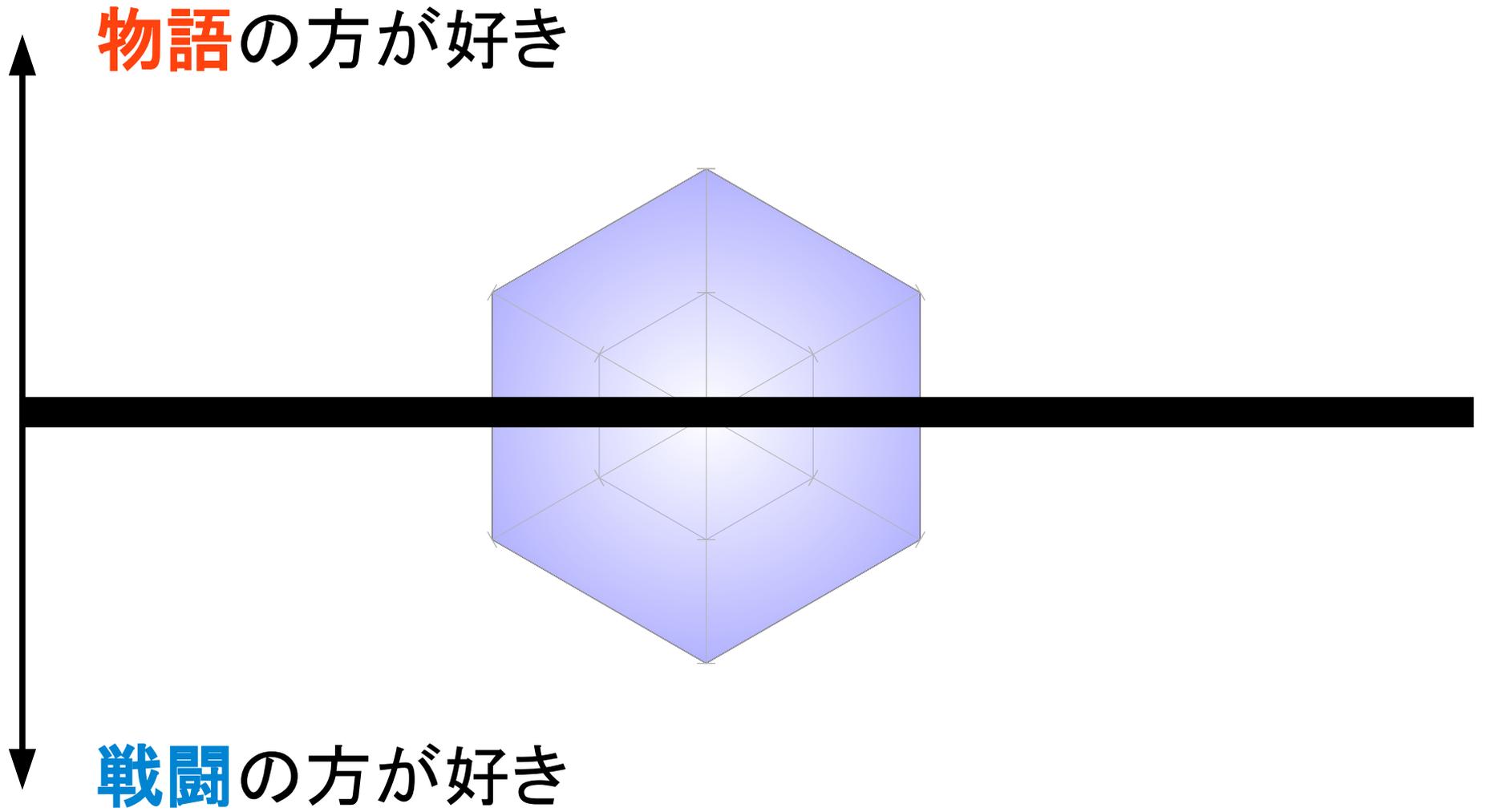
GMとPLのタイプは  
大きく分けて

**2つの傾向**から  
**6つのタイプ**に

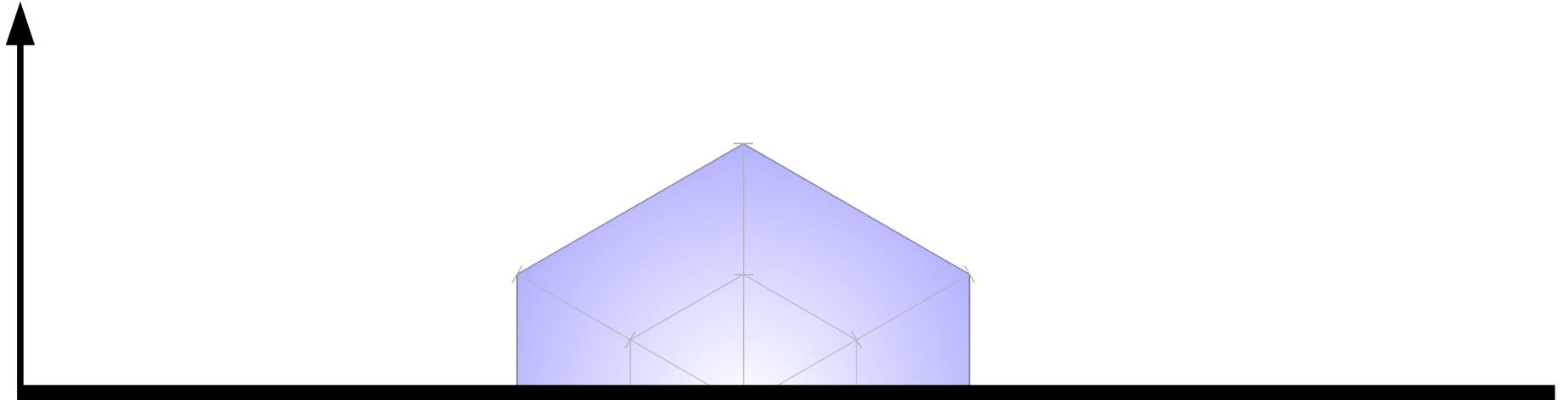
分かれます。



# 第1の傾向：戦闘か物語



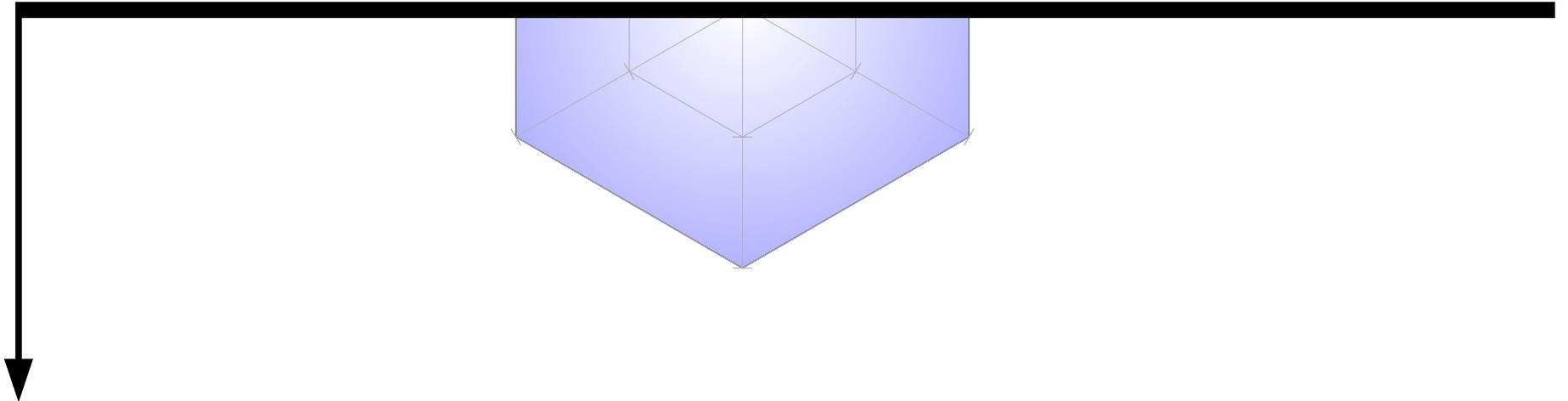
# 物語の方が好きなタイプは…



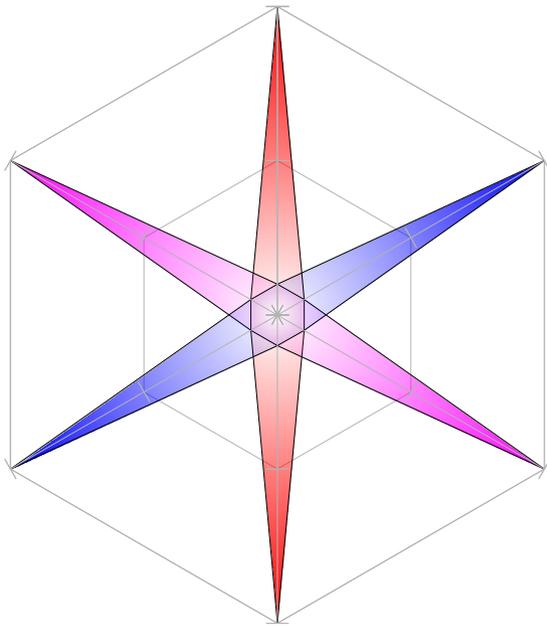
- **ロールプレイ(RP)に時間をかける**
- **世界観の理解と設定**が、ルール面よりも重要
- 一方、**ルールはわかりやすいほうがいい**

# 戦闘の方が好きなタイプは…

- 戦闘や判定に時間をかける
- 何ができるかが、世界観よりも重要
- 一方、世界観については全く気にしない



## 第2の傾向：ゲームでの動き方



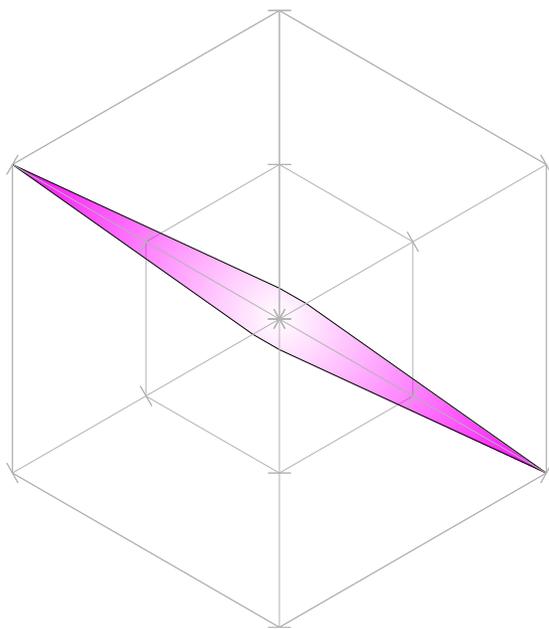
その場で考えながら動く

事前の計画をもって動く

感覚で適当に動く

の3通りがあります。

# その場で考えながら動くタイプは



## 楽しみなこと

今起こっていることと、それが  
どういう風に動くか

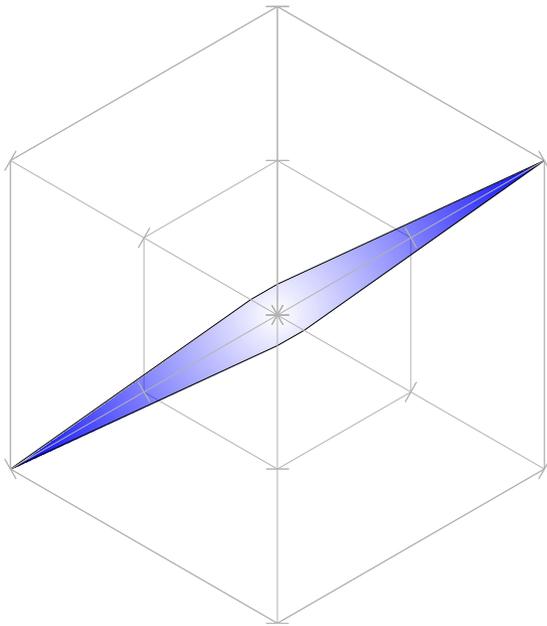
## 理想とするシナリオ

予想できない動きや体験が  
できるシナリオ

## 実際に作るシナリオ

ランダム表や分岐、罫などを  
駆使した無限のパターンが  
あるシナリオ

# 事前の計画をもって動くタイプは



## 楽しみなこと

今後を予測して  
それを最適化すること

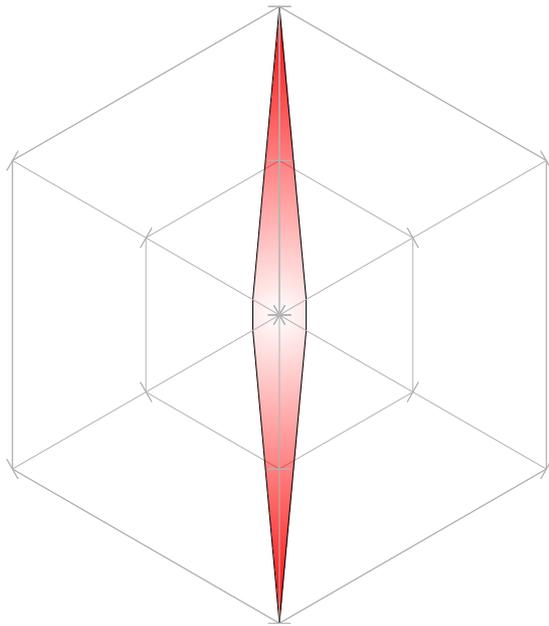
## 理想とするシナリオ

予想した最高の結末を  
たぐり寄せるシナリオ

## 実際に作るシナリオ

ストーリーやエネミーなど、  
登場するものすべてが  
緻密に練られたシナリオ

# 感覚で適当に動くタイプは



楽しみなこと

とにかく自分が  
楽しいことをやること

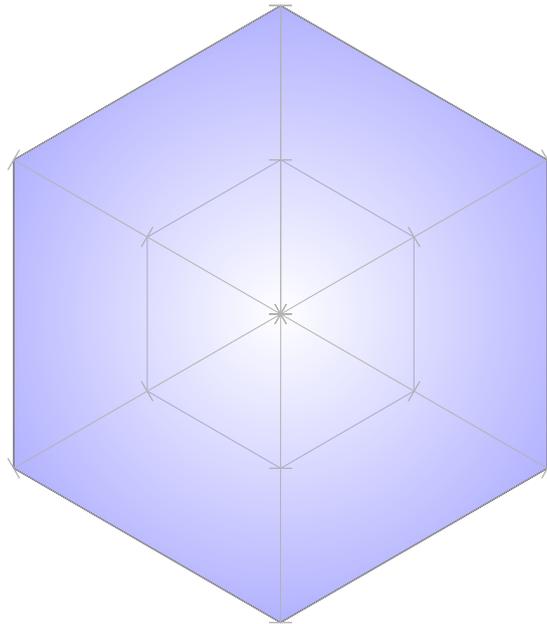
理想とするシナリオ

その楽しいことだけを  
やれるシナリオ

実際に作るシナリオ

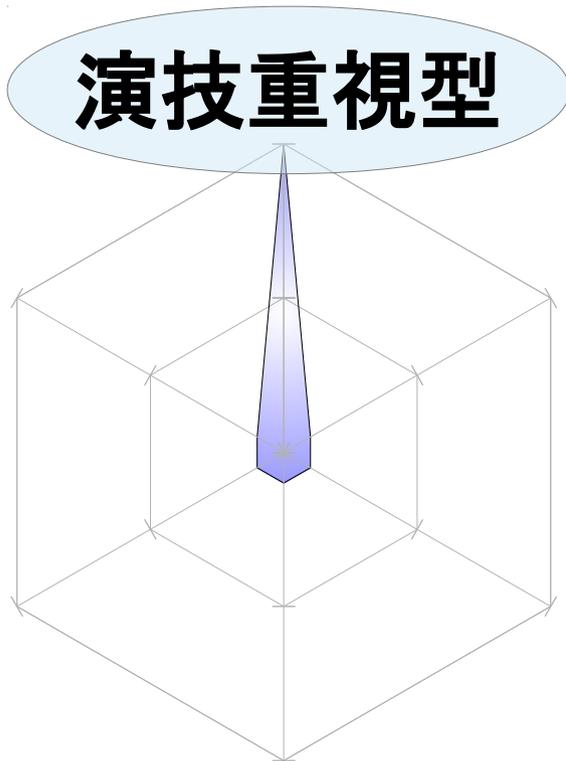
他の要素に手が回らない  
どうしようもないシナリオ

これらの兆候によって



合計**6通り**のタイプにわかれます。

# 演技重視型



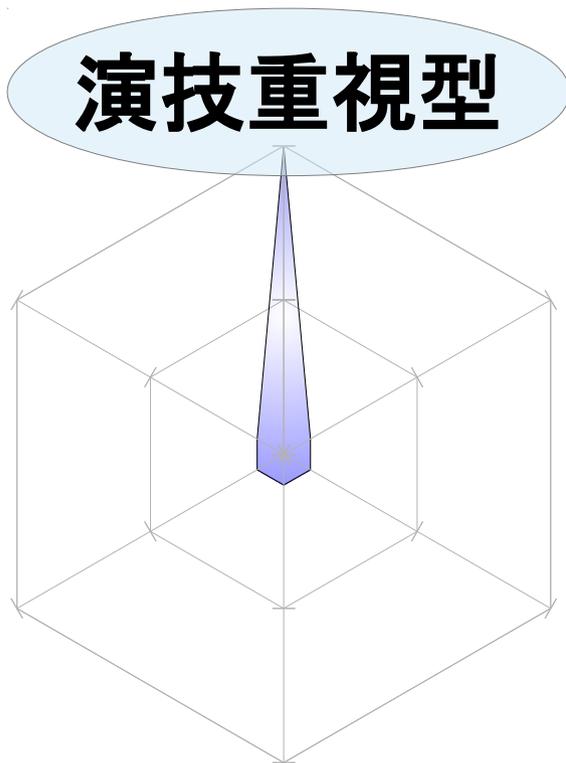
## タイプの特徴

- **感覚**で適当に動く
- **物語**の方が好き

シナリオ作成時  
一番最初に考えること

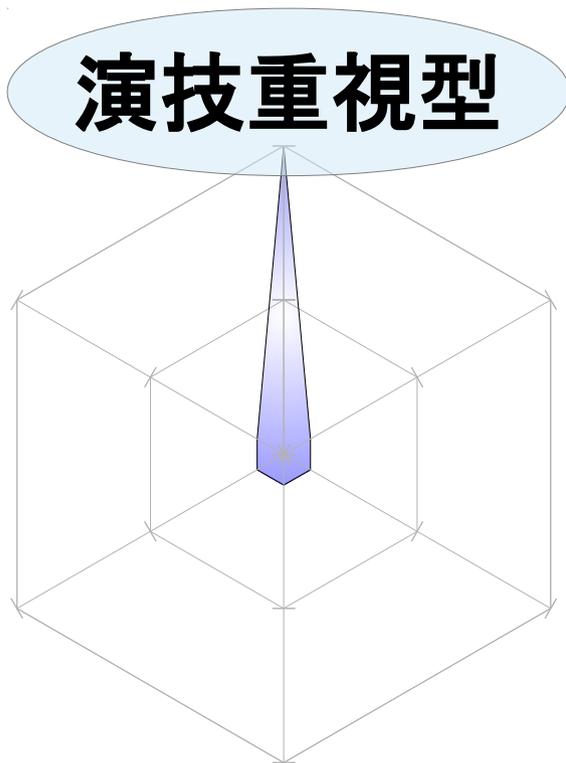
- **誰のRP**をするか  
(=登場人物は)

# 演技重視型のPLの傾向



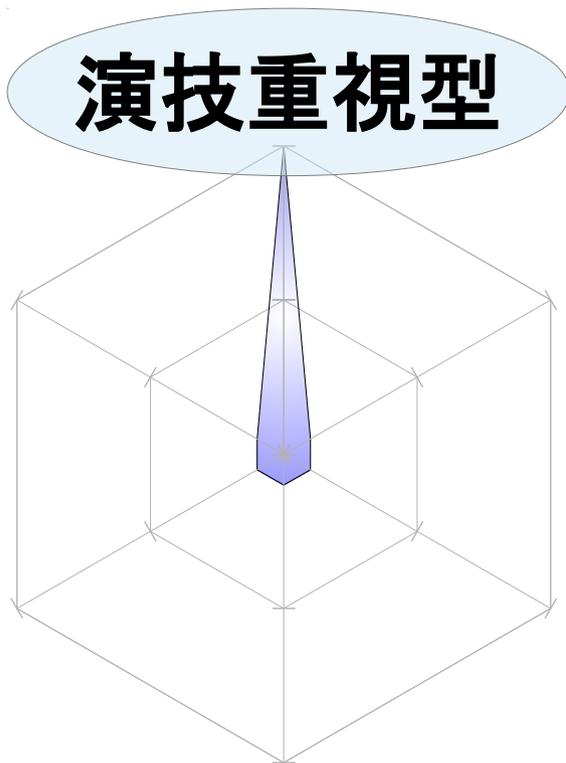
- とにかく**RPが大好き**！
- 戦闘中ですら  
とにかく**RP優先**
- **キャラクターの都合が**  
ストーリーの都合に  
**優先する**と考える
- **結果先に進まないという**  
**事態がよく発生する**

# 演技重視型のGMの傾向



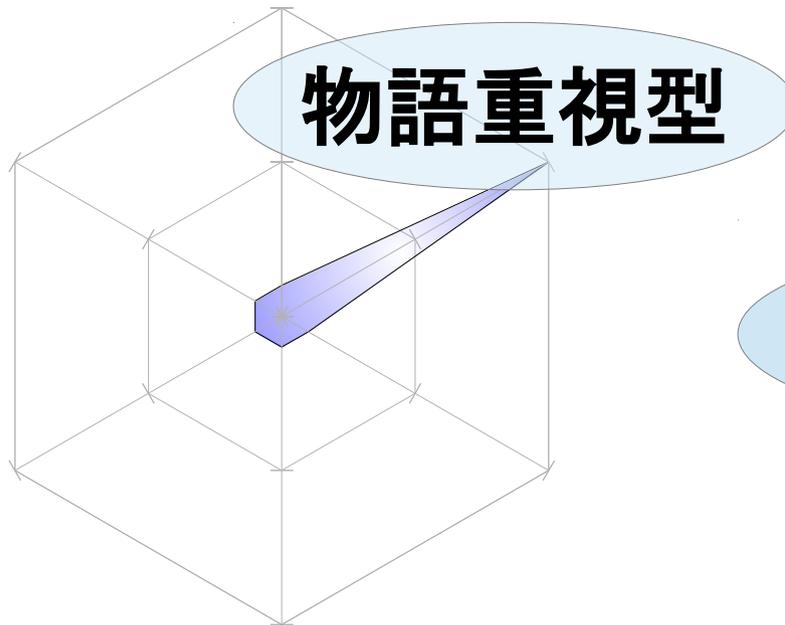
- **自分のキャラをNPCとしてシナリオに出すのを好む**
- やることなどほとんど決めないので準備が早い
- そしてRPの機会を作るべく割とよく卓を立てる

# 演技重視型の卓の傾向



- 基本的に**内容がない**
- 何をしたいかわからない卓が日常茶飯事
- 絡みやすいPCに絡むため**よくえこひいきが発生する**
- 以上から平均して**面白くない地雷卓が多い**
- **終盤の伏線回収が得意**。そこまで保てば名GM。

# 物語重視型



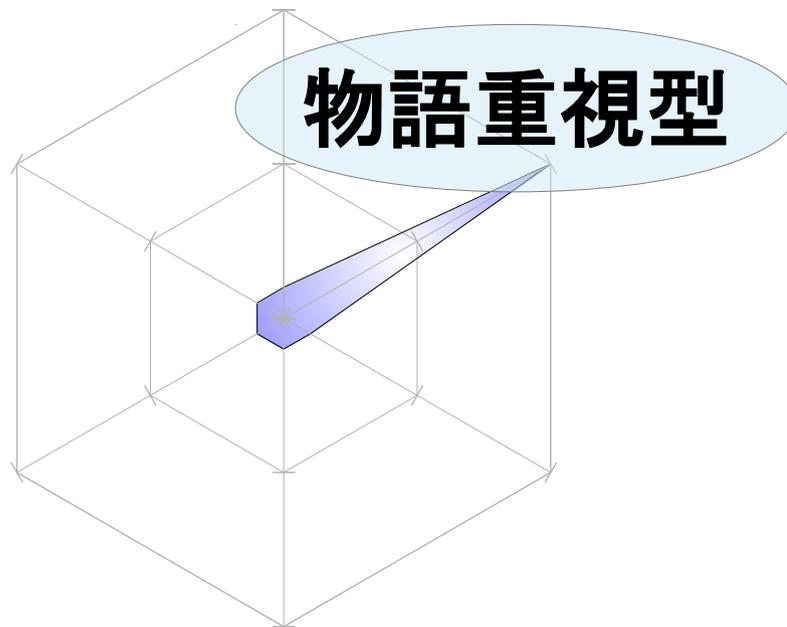
## タイプの特徴

- 事前の計画をもって動く
- 物語の方が好き

シナリオ作成時  
一番最初に考えること

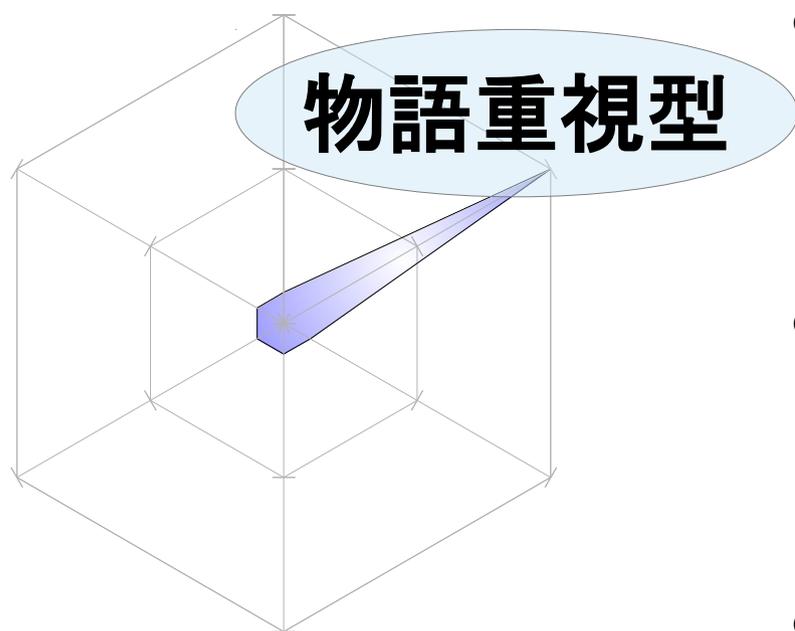
- どんなストーリーか

# 物語重視型のPLの傾向



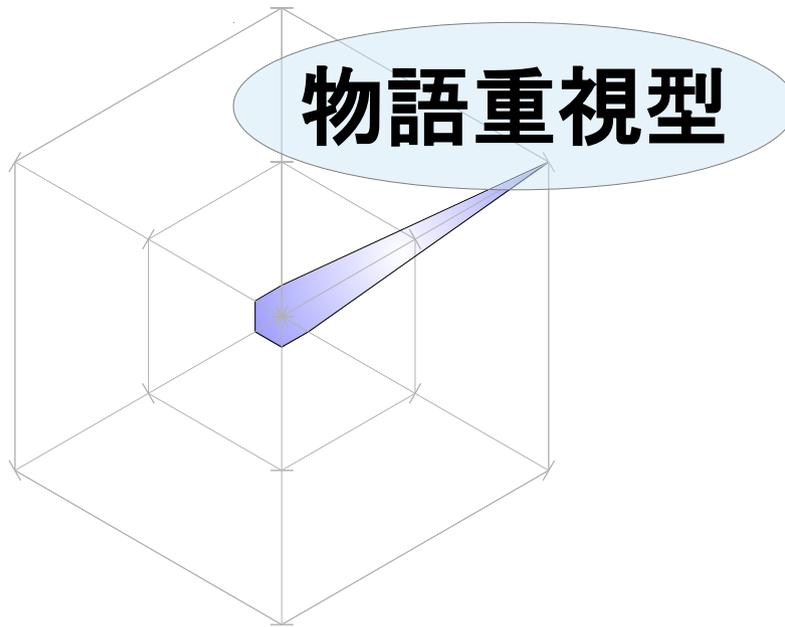
- **ストーリーを予想して良くなるルートに誘導**するように動く
- RPで**誘導するのが好き**。RPが好きなのではない
- ストーリー体験が優先。ゆえにそれを停滞させる**戦闘は好きではない**
- キャラクターの行動を**ストーリーに合わせる**

# 物語重視型のGMの傾向



- 濃厚な**ストーリーが魅力**
- それ故に**脱線に弱く**、一本道以外のルートはあまり期待しない方がいい
- PCを事前に作成してもらい、それに合わせて敵を作るのが得意
- 結果よく計画されたシナリオができる

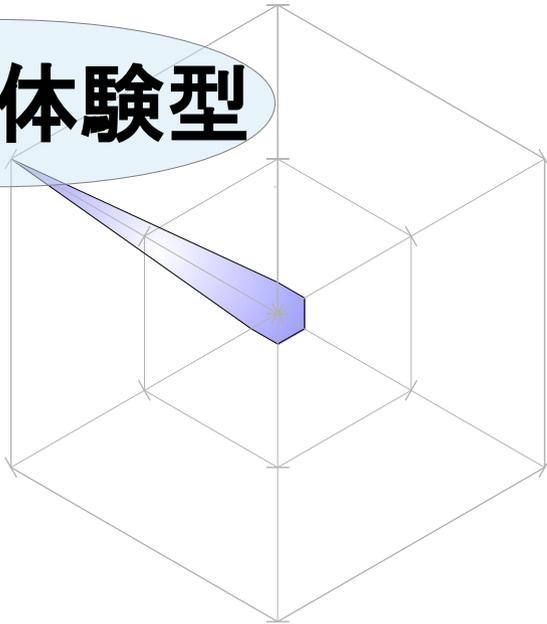
# 物語重視型の卓の傾向



- シーンを考えてそれにしたがって運用する
- 完成品の**ゲームのような面白いセッションが期待できる**
- FEARゲーで輝く。  
というか**FEARゲーの要素は全てこのタイプのGMのためにあるもの**

# 異世界体験型

異世界体験型



## タイプの特徴

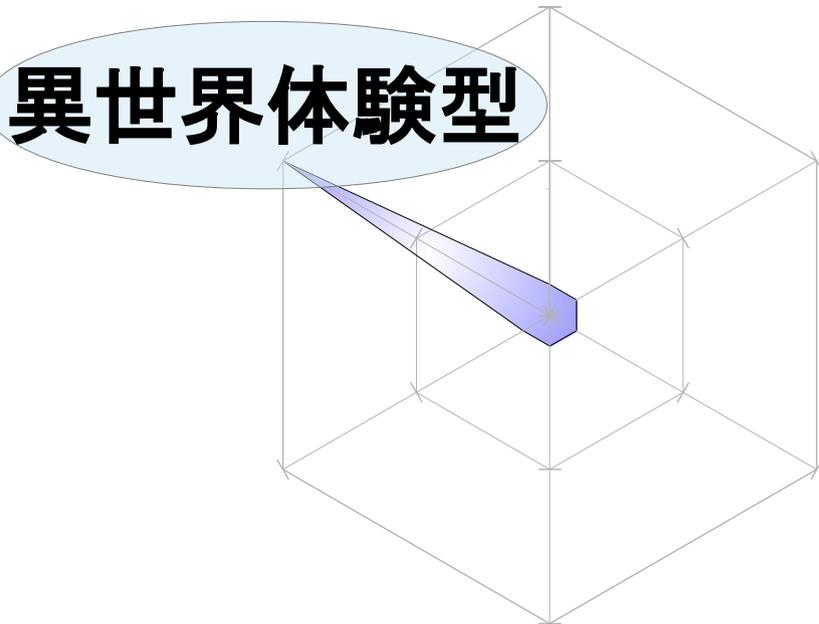
- その場で考えながら動く
- 物語の方が好き

シナリオ作成時  
一番最初に考えること

- どんな場所で  
冒険するか

(風景画や音楽を  
モチーフとする)

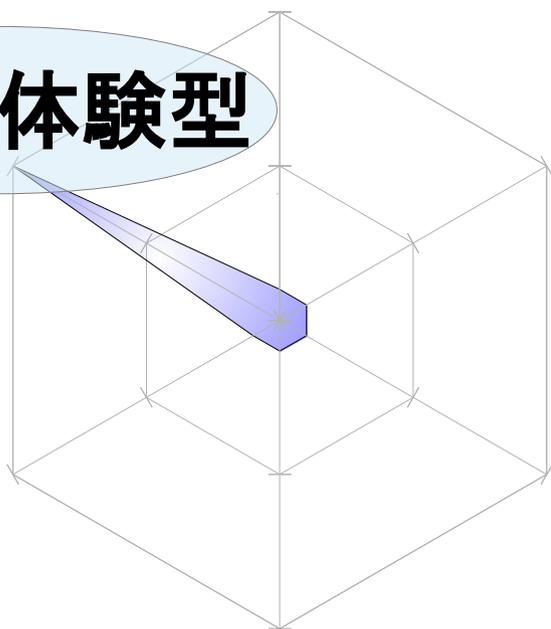
# 異世界体験型のPLの傾向



- 何が起こるかわからない  
**スリルが大好き**
- とにかく色々な物を  
**発見したいと思い**、  
そのために時間を使う
- **雰囲気を大事にしたい**と  
思っている

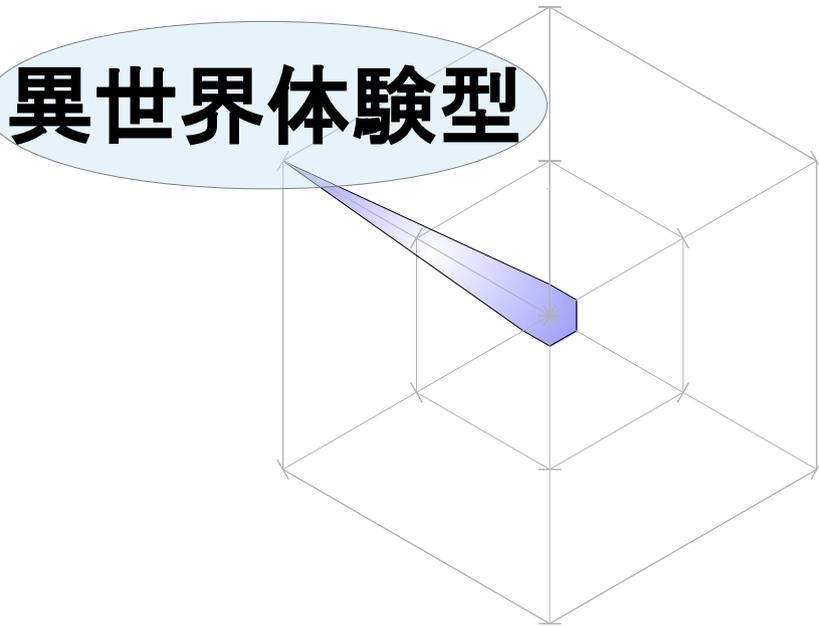
# 異世界体験型のGMの傾向

異世界体験型



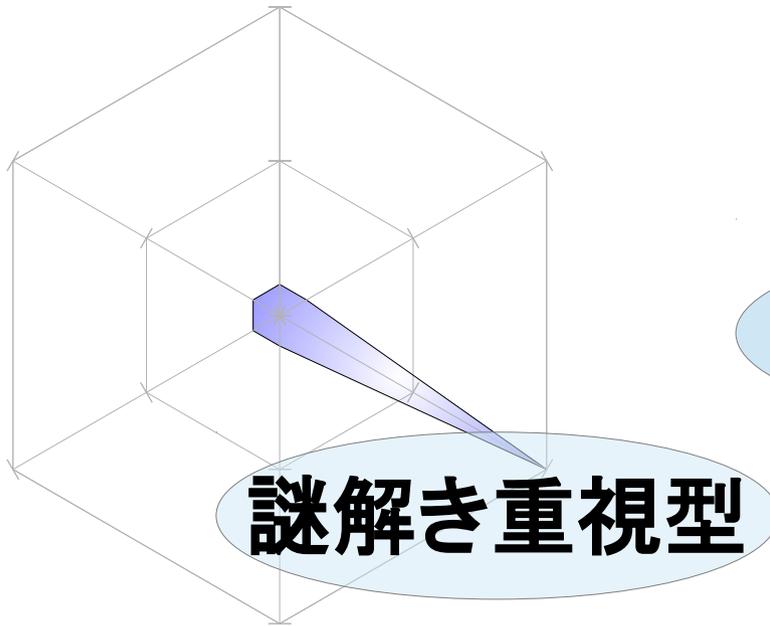
- 雰囲気から考えて  
**イベントを先に作る**
- シナリオは結局イベントの  
組み合わせだと思う
- **ランダム表が大好き**
- PCのデータは  
あまり見ないため  
場合によっては事故る

# 異世界体験型の卓の傾向



- イベントをいつ出すかを考えながら運用する
- 他のゲームではできないTRPGらしい楽しさを味わえるセッションが期待できる
- このタイプのGMのために作られたゲームである冒険企画局ゲーで輝く。

# 謎解き重視型



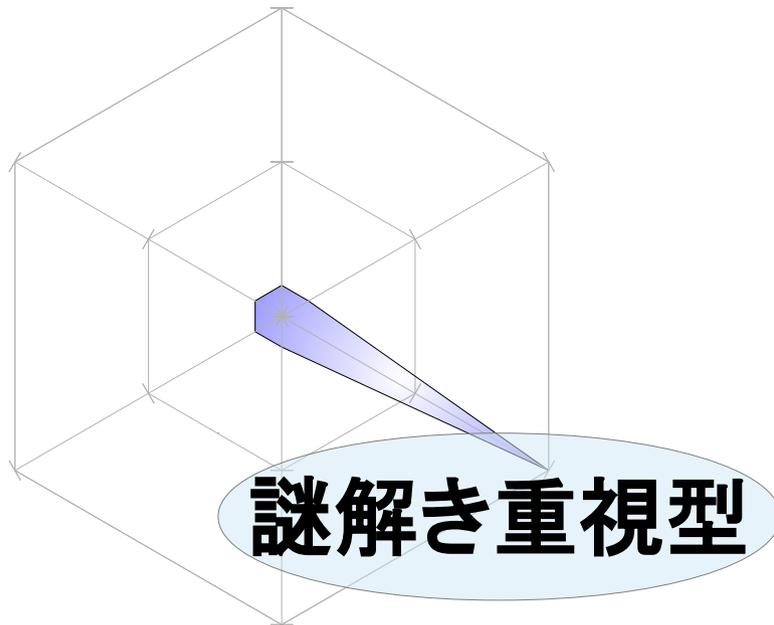
## タイプの特徴

- その場で考えながら動く
- 戦闘の方が好き

## シナリオ作成時 一番最初に考えること

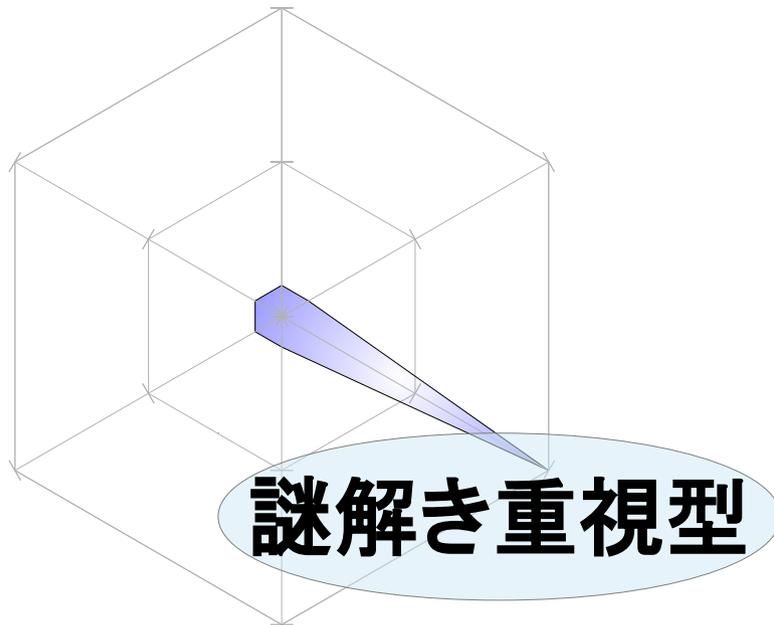
- 障害物や謎などの  
クエストをどのように  
用意するか

# 謎解き重視型のPLの傾向



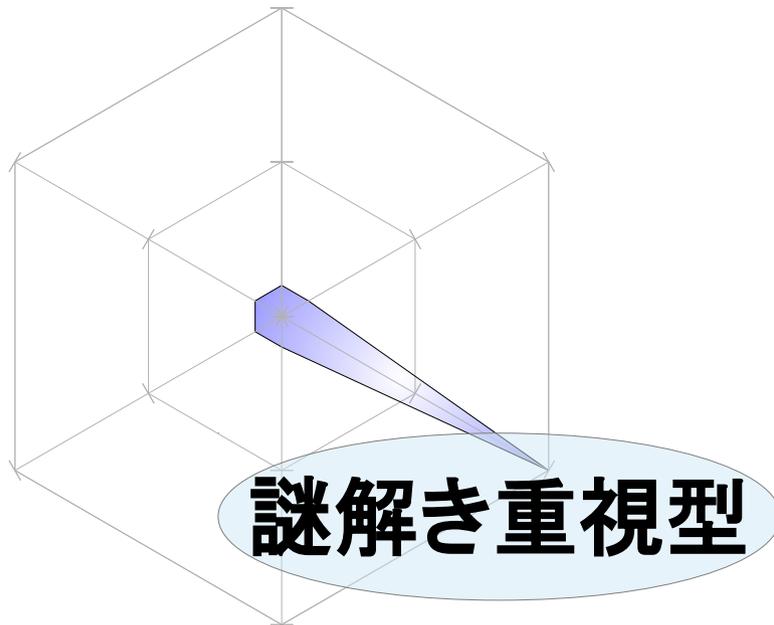
- あらゆる状況をパズルのように考える
- 割と長考してセッションを長引かせたりする
- パーティのブレイン担当
- しかし行き過ぎると指示厨になることも

# 謎解き重視型のGMの傾向



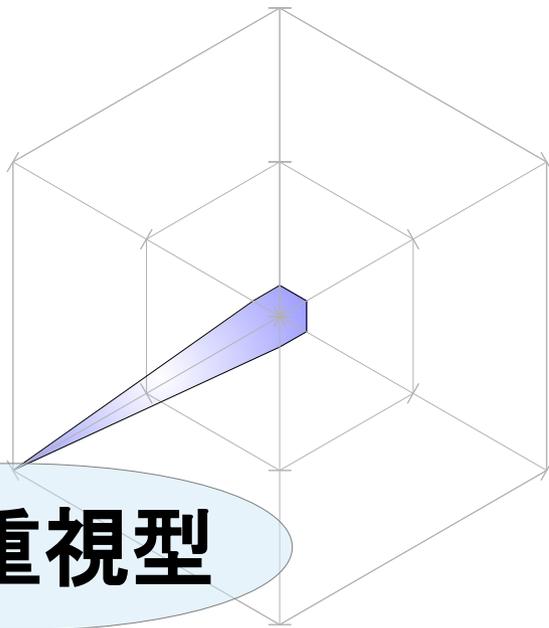
- シナリオを**パズルの組み合わせ**として考える
- どんな課題を用意して、それをどうやって解決するかが基本方針
- 分岐が連携することで無限のパターンのシナリオが出来る

# 謎解き重視型の卓の傾向



- **トラップやリドル、パズルが多くなる**
- 大量の分岐があり、そしてその全てがフラグになり得る
- 分岐で展開が変わる **アドベンチャーゲームの**ようなシナリオや **ゼルダのような謎解き**シナリオで輝く

# 強さ重視型



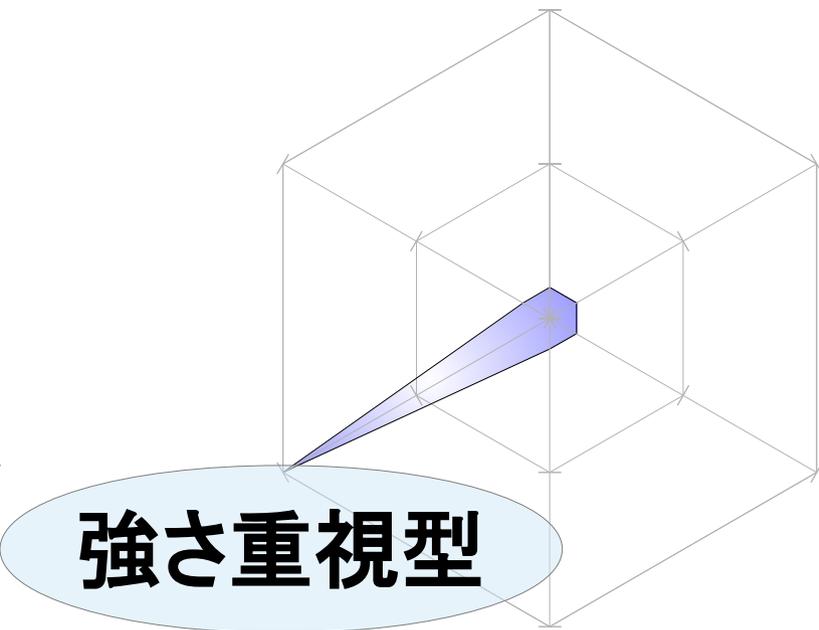
## タイプの特徴

- 事前の計画をもって動く
- 戦闘の方が好き

シナリオ作成時  
一番最初に考えること

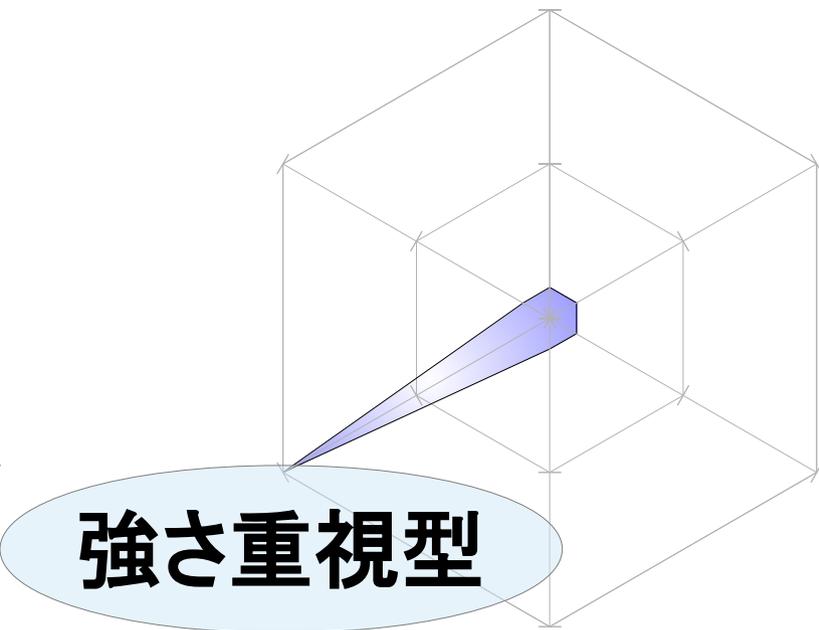
- どのような敵を出すか

# 強さ重視型のPLの傾向



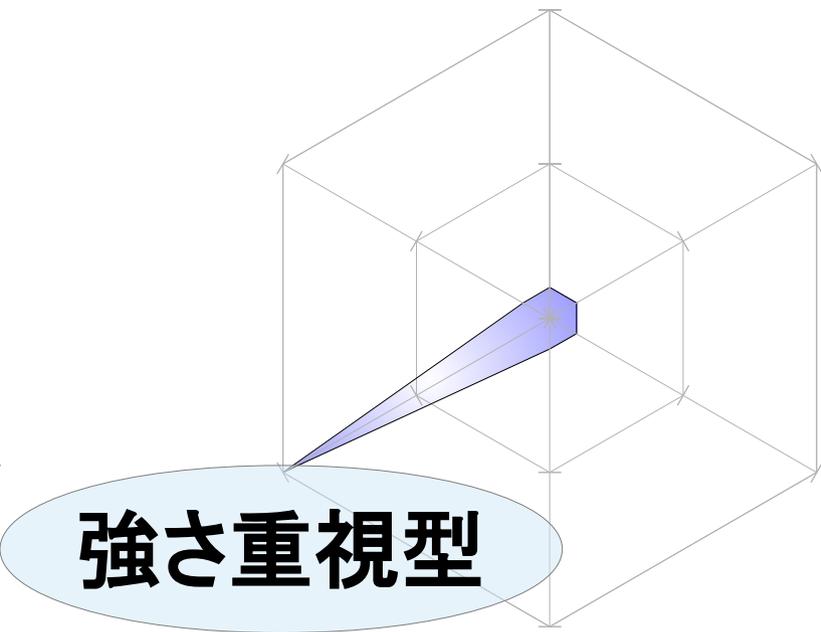
- コンセプトに基づいて  
**最適化されたPCを作る**
- そして**その場面の実現に向けて努力する**
- とにかくたくさんのデータを見て、知ろうとする
- 逆にPCの性格などの方向付けは考えない

# 強さ重視型のGMの傾向



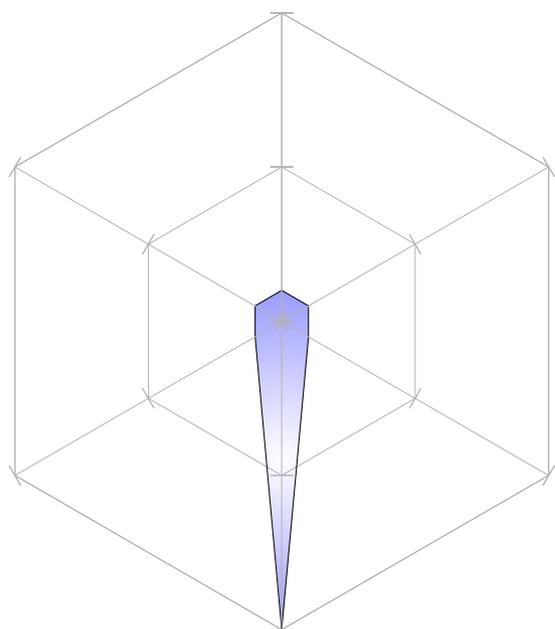
- コンセプトに基づいて  
**強力な敵軍を作る**
- テストプレイもきちんとする
- 先にデータを見せないと  
自分の最強データで  
テストしてくる
- 故に**全滅の危険性極大**
- 一方で**RP面や  
ストーリーは適当**

# 強さ重視型の卓の傾向



- 手ごわい**SRPG**のような**セッションになりやすい**
- 強力な敵を前に戦う**英雄の物語が得意**
- 一方でそれ以外の物語は基本的にしない
- 滅びのサーペントのような**お祭り卓に最も適する**

# ぶち殺し型



ぶち殺し型

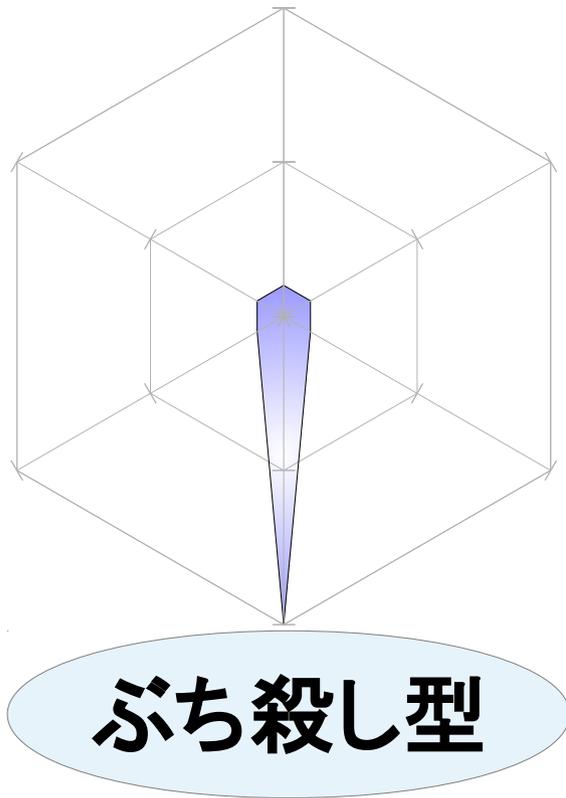
## タイプの特徴

- **感覚**で適当に動く
- **戦闘**の方が好き

## シナリオ作成時 一番最初に考えること

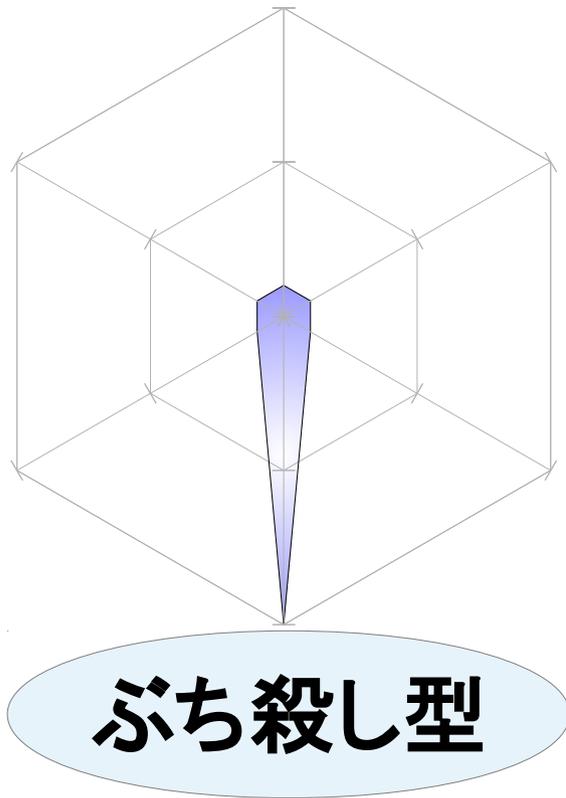
- あらゆる**手抜き的手段**  
あるいは**シナリオと**  
**全く関係ないこと**

# ぶち殺し型のPLの傾向



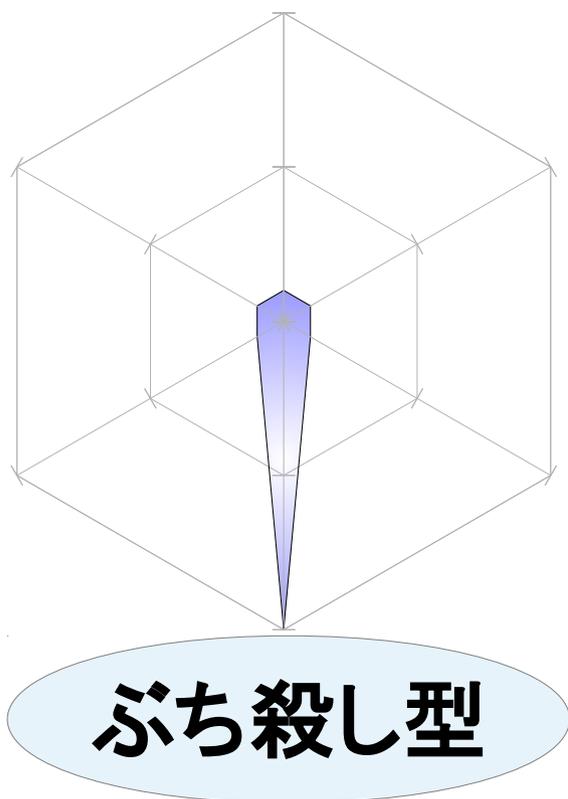
- とにかく物事が  
単純であることを好む
- RP中はたいてい地蔵
- 早く戦闘がしたいので  
敵を作ることもいとわず  
強気でガンガンいく
- 要するに脳筋だ！

# ぶち殺し型のGMの傾向



- 基本的に**GMした**が**らない**
- **GMはPCにやられる面白くない仕事**だと考えている
- シナリオは戦闘以外は全て平等に**適当**
- そして戦闘も皆がだいたい勝てるように**適当に勝てるように作る**
- **要するに全部適当**

# ぶち殺し型の卓の傾向



- 書かれていること以外は全く期待できない
- 時間は確実に守られるが中身は全くない
- 全員平等に相手にせずただ淡々と進む
- 以上からほとんど地雷
- 本人の希望通りPLさせるのがおすすめ