

アドベンチャーゲームブック
紙の城の忍者

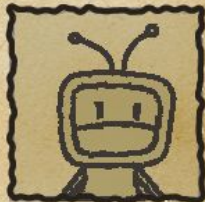


ゲームの遊び方

本書は「Unreal Engine 4 で極めるゲーム開発」の第19章のための付録です。ページ番号（一般にはパラグラフ番号）の1番から読み進めてください。1番を読み終わったら2番へ進むのではなく、文章中に指示されたページ番号へ進みます。多くの場面では複数の選択肢からひとつを選ぶ決断を求められるでしょう。また、3つのダイスを振って、出た目の合計に応じて先に進んだり、ペナルティを受けるシーンもあります。最終的には、燃える展開が待ち受けていますので、ペーパーニンジャの冒険をお楽しみください。

準備するもの

六面サイコロを2つ、鉛筆、消しゴム、そして下記の【キャラクターシート】を印刷して用意します。サイコロは、スマートフォンのアプリのほか、ウェブのダイスローラー¹で代用することもできます。

紙の城の忍者 ゲームキャラクターシート	
経過時間	
コイン枚数	
<input type="checkbox"/> 2F を偵察した	
プレイヤーの名前:	

時間の概念

ゲーム中、幾度となく、先を急ぐ行動を取るか、時間を使って慎重に行動するかを判断していくことになります。プレイヤーが特別に時間のかかる選択を行った場合は、時間が経過します。時間は整数で0..1...2...と加算してカウントします。ゲーム中の指示に従って、キャラクターシートの【経過時間】の欄を増やしてください。「正」の字を使って加算していくのが手軽です。

コインの枚数

ゲーム中の行動によって、コインが手に入ったり、逆に落としたりすることがあります。文章の指示にあわせて、【コイン枚数】の欄で現在のコイン枚数を管理してください。シャープペンや「消えるボールペン」など、消せる文房具で記録することをお勧めします。

¹ たとえば、<https://www.random.org/dice/> へ行き、バーチャルダイス数を「2」に設定して【Roll Dice】をクリックすることで、サイコロの代わりにすることができます。

1

古くよりニンジャの国として知られてきたペーパー国。ニンジャの技を極めし「マスターニンジャ」であるあなたは、殿様に呼び出され、城に来ていた。

殿様「おお！マスターニンジャ！よく来てくれた。わしの頼みを聞いてくれるか？」

- 聞く→43
- 立ち去る→13

2

あなたは勇気を持って、赤いスイッチを踏んだ。すると、スイッチの色が緑色に変わり、背後でガラガラ……という音が聞こえた。2番目の篝火と3番目の篝火の間にあったふすまが、開いたのだ。なんというカラクリだろう。だが、これで進路ができた。あなたは来た道に戻り、そのふすまが開いた先へと進んだ。

→27へ進む

3

あなたはペーパー国との国境にある敵の城が見下ろせる丘にやってきた。兜をかぶったウサギ侍が厳重に警護をしている。闇夜に紛れて潜入するために、夜を待とう。日が暮れていく中、あなたは、この城まで道案内してくれた下忍の言葉を思い出していた。

「マスターニンジャ様、くれぐれもご用心ください。敵国のウサギ侍はあなどれませぬ。奴らはすぐ繁殖するため数も多く、足もたいへん速いのです。その脚力は、マスターニンジャ様と同等かそれ以上……すでに多くの仲間たちが、奴らに追いつかれてデストロイされてしまいました。ただし、奴らはその足の速さに胡座をかき、『またすぐ追いつけるさ』と、割と簡単に追いかけるのを諦めもします。見つかったら争わず、即座にお逃げください」

あたりはすっかり暗くなってきた。キャラクターシートの〔経過時間〕欄に「3」を加えよう。

→25へ進む

4

あなたは1番目の篝火から、2番目の篝火まで、闇に紛れながら慎重に移動した。近くに敵の気配は感じられないが、上の階からかすかだが足音が聞こえてくる。巻物を警備している敵の侍にちがいない。抜き足、差し足、忍び足……敵に悟られることなく、移動を行うことができたが、時間がかかってしまった。キャラクターシートの〔経過時間〕欄に「1」を加えよう。

→20へ進む

5

ウサギ侍に見つからないように、スイッチの場所へ移動しよう。キャラクターシートの「2Fを偵察した」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「5」以上なら**成功**、「4」以下なら**失敗**だ。

- 「2Fを偵察した」にチェックが入っている→52
- 見つからなかった→52
- 見つかった→11

6

あなたは慎重にスイッチのところへ移動して、そのスイッチを押すことができた。ガラガラ……と音がして、先ほどのふすまが開いた。今回も、ウサギ侍は気づかなかったようだ。

- 巻物の場所へ進む→14

7

あなたは6枚の和同開珎を手に入れた。キャラクターシートの「コイン枚数」を「6枚」追加しよう。

思わぬ道草を食ってしまったが、この先は一本道だ。まずは2番目の篝火まで進みたい。

- 2番目の篝火まで、闇に紛れながら、慎重に進む→4
- 2番目の篝火まで、走って一気に進む→45

8

あなたの放った渾身のマッハコインが、天井のスプリンクラーを撃ち抜いた。ベル音とともに、水が激しく降り注ぎ、火を消し止めていく。あなたは全身に水を浴び、体がしおしょおになっていくのを感じた。もう動けない。半分焼けていた城がこの水流で崩れ、あなたは城の崩壊に巻き込まれていった。少年は無事だ。これでよかったのだ……

→31へ進む

9

あなたは時間をかけて、よく状況を観察した。注意深くみると、この2階部屋の端っこに、1階でみたものと同じスイッチがある。1階と同様に、あのスイッチを踏むと、ふすまが開く仕組みになっているのかもしれない。また、ウサギ侍はこの部屋を左回りに巡回していることも分かった。

キャラクターシートの「経過時間」欄に「3」を加え、「2Fを偵察した」にチェックを入れよう。

さて、どうする？

- ふすまが開くかもしれないので、先にふすまのところへ行く→38へ進む
- 先にスイッチの所へ行き、スイッチを踏んでみる→5へ進む

10

廊下の炎にあおり立てられ、あなたはついふらふらと廊下の炎の中に突っ込んでしまった。ギャー熱い！ 全身が、あっという間に炎に包まれる。あなたは急いで炎の中から飛び出し、炎を消すためにかけずり回った。

幸運なことに、倒れた篝火の向こうに中庭があり、そこには水を張った池がある。ドボン！ 思い切って池の中に飛び込み、なんとか炎を消し止めることができた。しかし、走ったときにコインを「3枚」落としてしまった。キャラクターシートの「コイン枚数」を「3枚」減らそう。

→18へ進む

11

ウサギ侍と目があった！ 敵はビクビクしている。逃げるなら今だ！ あなたは一目散に逃げ出したが、背後から猛烈な勢いであなたを追いかける音も聞こえてくる。敵は速い！ 慌ててスロープを降り、トンネル廊下に駆け込んだ。

ここまで敵は追いかけてくるのだろうか？ あなたは物陰から慎重に4番目の篝火の方向を偵察した。ウサギ侍はがっくりとうなだれ、階上に戻っていった。こうして、あなたはウサギ侍を振り切ることができたが、走ったときにコインを「3枚」落としてしまった。キャラクターシートの「コイン枚数」を「2枚」減らそう。

あなたはトンネルを出て、再び4番目の篝火に向かって歩き出した。

→23へ進む

12

あなたはふすまのところへ進んで、それを開けようとした……が、開けることができない！ どんなに力を込めても、ピクリとも、1ユニットたりとも、動かないのだ。建て付けが悪いにもほどがあるのではないか。あなたは仕方なく、3番目の篝火に進むことにした。

無駄な時間を使ってしまった。キャラクターシートの「経過時間」欄に「1」を加えよう。

→22へ進む

13

1000年後のペーパー国……そこには砂漠が広がり、生ける者はいない。この国を救うニンジャは、ついに現れなかったのだ。

～Game Over～

14

あなたは開いたふすまの先へ進んだ。そこでまたコインを1枚拾った。**キャラクターシート**の「**コイン枚数**」を「1」増やそう。それにしても、この城はなぜほうほうにコインが落ちているのだろう。ウサギ侍の財布に、穴でも空いているのだろうか。

気を取り直して先へ進むと、そこに巻物はあった。ついに秘術の書かれた巻物を取り戻したのだ。しかし、残念なことに、結び目はほどかれており、敵が中身を読んでしまったような形跡がある。どれほど重要な巻物なのだろうか。場合によっては、ここにいるウサギ侍をすべて始末し、火事を利用して城を焼き払う必要があるかもしれない。

- 任務の主旨を鑑み、巻物の中身を読む→26
- 巻物を巻き直し、読まれていなかったことにする→19

15

ウサギ侍に見つからないように、スイッチの場所へ移動しよう。**キャラクターシート**の「**2Fを偵察した**」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「**5**」以上なら**成功**、「**4**」以下なら**失敗**だ。

- 「**2Fを偵察した**」にチェックが入っている→6
- 見つからなかった→6
- 見つかった→21

16

殿様「さすがマスターニンジャ！この国を救ってくれ！これは軍資金の和同開珎じゃ。これで装備を整えるのがよい」

装備って……。あなたは、殿様よりコインを4枚受け取った。**キャラクターシート**の「**コイン枚数**」を「**4枚**」増やそう。

→3へ進む

17

あなたは先を急がず、廊下の暗がりをよく観察した。**キャラクターシート**の「**経過時間**」を「**2**」増やそう。篝火の光を受けたなにかがチラチラと輝いているのが見える。よくよく目をこらしてみると、なんとコインが落ちているではないか。出発のときに殿様が軍資金としてくれた、あの和同開珎だ。

どうする？ 罠かもしれないが、懐のコインを増やすチャンスかもしれない。

- コインを集める→7

- コインは無視する→40

18

耳が悪いのか、階上のウサギ侍は、あなたの叫び声にも、池に飛び込んだ音にも気づいた気配はない。再び城の中に戻ると、倒れた篝火の側に大きなスイッチがあることに気づいた。炎から飛び出たときに踏んづけたのか、最初から踏んであったのか分からないが、スイッチは少し下に押し下げられ緑色に輝いており、スイッチが入っている状態になっているようだ。

あなたは再び炎の脇を通って、3番目の篝火から2番目の篝火に戻ろうとした。全身びしょ濡れのおかげでもはや炎が熱く感じられることはなく、むしろ体を乾かすのにちょうどよかった。ふとみると、先ほどふすまがあったところが開いているではないか。誰かが開けたのか、何かのからくりか分からないが、この先へ進むことにしよう。

→27へ進む

19

任務はあくまで巻物を奪還することのみ。独断で巻物の中身を読むなど、主命に逆らうことだ。あなたは巻物を巻き直し、帯を締めた。

ともかく秘術の巻物は取り返した。あとは無事、この城を脱出するだけだ。来た道に戻ろうとした瞬間、熱気とともに、2Fが炎に包まれた。1Fの火事が、ついに2Fに燃え広がったのだ！

→39へ進む

20

あなたは2番目の篝火まで辿り着き、廊下の曲がり角を曲がった。その先にも篝火があるようだ。最初の廊下に比べると明るく、身を隠せるような暗闇はない。よくみると、篝火が倒れており、廊下に燃え移っているではないか！ 今はそれほど燃え広がってはいないが、可燃性の城だ。やがて大きな火事になるに違いない。

かなり厄介な状況だ。敵が火事に気づけば、人手が押し寄せ、任務の遂行は難しくなるだろう。しかし、もし火事になるのを食い止められなければ、巻物はこの城と共に消し炭になってしまうから、出直すこともできない。なによりもし本当に火事になったら……。なにより？ あなたは何か大切なことを思い出しそうになっていたが、すぐに気を取り直した。

敵が火事に気づいて大騒ぎになる前に、そして、火事がこの城を燃やし尽くすまでに、巻物を奪い返して脱出することがすべてだ。そのときあなたは、廊下に燃え移った炎が、ふすまを照ら出していることに気づいた。2番目の篝火と3番目の篝火の間に、ふすまがあり、別の廊下に繋がっているのだ。どうする？

- ふすまを調べる→12

- 3番目の篝火へ進む→22

21

ウサギ侍と目があった！敵はビックリしている。逃げるなら今だ！あなたは一目散に逃げ出したが、背後から猛烈な勢いであなたを追いかける音も聞こえてくる。敵は速い！慌ててスロープを降り、トンネル廊下に駆け込んだ。

ここまで敵は追いかけてくるのだろうか？あなたは物陰から慎重に4番目の篝火の方向を偵察した。ウサギ侍はがっくりとうなだれ、階上に戻っていった。こうして、あなたはウサギ侍を振り切ることができたが、走ったときにコインを「3枚」落としてしまった。**キャラクターシート**の「コイン枚数」を「2枚」減らそう。

あなたはトンネルを出て、再び4番目の篝火に向かって歩き出した。

→37へ進む

22

あなたは、3番目の篝火……というより、廊下に燃え移った炎の脇を通過して、奥へ進もうとした。炎はどんどん燃え広がっており、慎重に進まなければ大やけどをしてしまいそうだ。しかし、炎は容赦なくあなたを炙り、だんだん目の前が霞んできた。果たして炎に触れることなく、向こう側へ行けるのだろうか。

ここであなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「8」以上なら**成功**、「7」以下なら**失敗**だ。

- 成功した→30へ
- 失敗した→10

23

トンネルを抜けた先に、篝火があった。4番目の篝火だ。その篝火が、階上へと続くスロープを照らしている。あなたは慎重に、慎重に、その先へ進んだ。先ほどから感じていた気配の主がそこにいるからだ。そう、警備のウサギ侍が、巻物が奪われないように、巻物の保管場所へ続くふすまを守っているのだ。

下忍の言葉が、再びあなたの脳裏に蘇ってきた。ウサギ侍は足が速く、見つかったら逃げるしかない。ただし、すぐ休もうとするので、逃げ切ることは難しくない、と。

さて、どうする？

- ウサギ侍が離れた隙に、ふすまを調べる→38
- 時間をかけて、状況を観察する→9

24

ウサギをやり過ぎて、ふすまを調べた。1階のふすまと同じように、びくともしない。建て付けが悪いわけではなく、これもスイッチによって開くカラクリになっているようだ。あたりを見回すと、1階と同じようなスイッチが部屋の隅に置かれていた。

→5へ進む

25

あなたは敵の城に占有を果たした。明かりはわずかな星明かりと、城に備えられた篝火だけだ。その篝火も間隔が開いており、目の前の廊下はすぐに闇に吸い込まれていた。

さて、どうする？ 次の篝火……つまり2番目の篝火が目印だ。そこまでは一本道であり、前に進むしかない。闇に紛れながら慎重に進むのもよいが、どこに敵の目があるか分からないから、走って進んだほうが危険が少ないかもしれない。また、明かりの側に居続けるのはリスクがあるが、もう少し観察した方がよいかもしれない。

- 2番目の篝火まで、闇に紛れながら、慎重に進む→33
- 2番目の篝火まで、走って一気に進む→45
- 廊下を観察する→17

26

あなたは、独断で巻物の中身を読む決断をした。「秘術マッハコイン」……その巻物の書き出しには、そう書かれていた。鍛え抜かれたニンジャの秘術を組み合わせ、コインを音速で発射する恐ろしい技だ。この城にやたらコインが落ちていたのは、ウサギ侍がマッハコインを練習していたからだろうか。しかし、これは他のニンジャの秘術があって初めて使える高度な秘術。使える者がいるとすれば、マスターニンジャ、あなただけだ。

ともかく秘術の巻物は取り返した。あとは無事、この城を脱出するだけだ。来た道に戻ろうとした瞬間、熱気とともに、2Fが炎に包まれた。1Fの火事が、ついに2Fに燃え広がったのだ！

→41へ進む

27

ふすまの先の廊下は、天井が低くて薄暗く、まるでトンネルのようだ。このトンネルの出口から、わずかに光が漏れている。ふすまがきちんと閉まっていないのだろうか？ 出口に近づいたあなたは、奇妙なことに気づいた。これはふすまではない。この「トンネル廊下」の出口に、巨大な荷物が置いてあって、それが行く手を塞いでいるのだ。少し押してみたが、かなりの重量だ。

しかし背後をみると、炎がいよいよ燃え広がり、トンネル廊下の入口も炎に包まれ始めていた。このトンネル廊下まで延焼すれば、もはや逃げ場はない。荷物をどかして前に進むことができるかもしれないが、できなければ確実に焼かれ死ぬことになる。今ならぎりぎりト

ンネル廊下の入り口に戻って、脱出できるかもしれない。巻物は取り返せなくても、城とともに焼け落ちれば、秘術が敵国に渡る心配も無くなる。さて、どうする？

- 荷物を押してみる→44
- 潜入を諦める→36

28

ウサギ侍に見つからないように、ふすまの場所へ移動しよう。キャラクターシートの「2Fを偵察した」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「5」以上なら**成功**、「4」以下なら**失敗**だ。

- 「2Fを偵察した」にチェックが入っている→24
- 見つからなかった→24
- 見つかった→21

29

1000年後のペーパー国.....そこには砂漠が広がり、生ける者はいない。この国を救うニンジャは、ついに現れなかったのだ。

～Game Over～

30

あなたは慎重に、燃えさかる炎のふちを歩いて行った。無傷だったが、時間がかかった感拭えない。キャラクターシートの「経過時間」欄に「1」を加えること。

3番目の篝火の先で廊下は切れており、その先は中庭が広がっていた。ここを進まなくてはいけなのだろうか？いくら暗いとはいえ、城の階上や見張り台からも見下ろせる危険なところだ。中庭に降りるわけにはいかないだろう。

ここまで来たのは、徒労だったのだろうか？ ふとみると、廊下と中庭の間に、赤く輝くスイッチのようなものがある。慎重に触ると少し押し下がった。ペーパー国の城にも同じような仕掛けがある。床を踏みぬくと壁から槍が飛び出て侵入者を刺し殺すのだ。どう判断する？

- 罠かもしれない。大人しく2番目の篝火のところまで戻る→20
- 罠ではないかもしれない。勇気を持って、スイッチを踏む→2

31

夏休みのある日。とある少年は紙細工でニンジャと、サムライと、城を作り、それを燃やして「ボヤ騒ぎ」を起こしてしまった。スプリンクラーが作動して事なきを得たが、両親はカンカンに怒り、この少年は当面お小遣い禁止になってしまった。

とはいえ、お小遣いがなくても、彼の毎日は充実することだろう。彼は欲しいものを買って済ませる少年ではなく、自分で作ることができる子なのだ。彼はいま自分の机に向かい、新しい工作にとりかかっている。その机の上で、少し焼け焦げ、乾かされ、補修されたニンジャとサムライの紙人形が、彼を見守っているのだった。

～FIN～

32

ウサギ侍に見つからないように、スロープの場所へ戻ろう。キャラクターシートの「2Fを偵察した」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「5」以上なら**成功**、「4」以下なら**失敗**だ。

- 「2Fを偵察した」にチェックが入っている→35
- 見つからなかった→35
- 見つかった→11

33

あなたは1番目の篝火から、2番目の篝火まで、闇に紛れながら慎重に移動した。キャラクターシートの「経過時間」欄に「2」を加えよう。

近くに敵の気配は感じられないが、上の階からかすかだが足音が聞こえてくる。巻物を警備しているのだろう。そのときだった。あなたは何か小さいものを蹴飛ばしてしまい、それがチャリンと音を立てた！ あなたは息を飲んだが、階上に特別な動きはない。どうやら気づかれなかったようだ。

先ほどの金属音は、誰が落としたコインのようだ。城で殿様に軍資金として与えられた和同開珎がここにも3枚ほど落ちている。他にもあるのかもしれないが、暗くてなかなか見えない。あなたはその3枚のコインを懐に入れることにしたが、よい子は真似してはいけない。キャラクターシートの「コイン枚数」を「3枚」増やそう。

→20へ進む

34

ウサギをやり過ごして、ふすまのところへ行くと、なんとふすまは閉まっていた。スイッチを踏んでしばらくすると、再びふすまが閉まる仕組みになっているのだろうか。もう一度スイッチの所へ行き、スイッチを踏まなくてはならない。

→15へ進む

35

あなたは4枚の和同開珎を手に入れた。キャラクターシートの「コイン枚数」を「4枚」追加しよう。ただし、回り道をしたぶん、時間がかかってしまった。よって、キャラクターシートの「経過時間」に「2」を加えること。

コインは手に入ったが、2階の入り口に戻ってくる羽目になってしまった。さて、どうする？

- ふすまのところへ行く→28
- スイッチの所へ行く→15

36

1000年後のペーパー国……そこには砂漠が広がり、生ける者はいない。この国を救うニンジャは、ついに現れなかったのだ。

～Game Over～

37

トンネルを抜けた先に、篝火があった。4番目の篝火だ。その篝火が、階上へと続くスロープを照らしている。あなたは慎重に、慎重に、その先へ進んだ。先ほどから感じていた気配の主がそこにいるからだ。そう、警備のウサギ侍が、巻物が奪われないように、巻物の保管場所へ続くふすまを守っているのだ。

下忍の言葉が、再びあなたの脳裏に蘇ってきた。ウサギ侍は足が速く、見つかったら逃げるしかない。ただし、すぐ休もうとするので、逃げ切ることは難しくない、と。

さて、どうする？

- ふすまのところへ行く→28
- スイッチの所へ行く→15

38

ウサギ侍に見つからないように、ふすまの場所へ移動しよう。キャラクターシートの「2Fを偵察した」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「5」以上なら**成功**、「4」以下なら**失敗**だ。

- 「2Fを偵察した」にチェックが入っている→24
- 見つからなかった→24
- 見つかった→11

39

1000年後のペーパー国……そこには砂漠が広がり、生ける者はいない。この国を救うニンジャは、ついに現れなかったのだ。

～Game Over～

40

あなたはこの城に来た目的を思い出した。あなたの任務は秘術が書かれた巻物を奪い返すことあって、小遣いを増やすことではない。それよりも先を急ごう。この先は一本道だ。まずは2番目の篝火まで進みたい。

- 2番目の篝火まで、闇に紛れながら、慎重に進む→4
- 2番目の篝火まで、走って一気に進む→45

41

動揺し、あわてて書けだしたあなたは激しく転倒して、したたかに頭を打ってしまった。そのときだ！電撃のようにあなたの脳裏に、ある記憶が蘇った。そう、あなたはマスターニンジャなどではない。少なくとも、かつて、マスターニンジャではなかったのだ。

かつてのあなたは、マスカットを運ぶための青色の段ボール箱だった。その役割を終え、スーパーの倉庫にうち捨てられていたあなたを、夏休みの工作をするために、ある少年が引き取った。その少年の手によって、あなたはニンジャに生まれ変わったのだ。同じく引き取られた人参用の赤い段ボール箱はウサギ侍に、ほかの段ボールはこの城に生まれ変わった。

しかし、少年が篝火を作り、本当に火をつけたのはいけなかった。今や城だけでなく、少年の部屋の一角は炎に包まれており、あなたに命を吹き込んだ少年の泣き声が聞こえてくる。その泣き声はやがて煙に咳き込む弱々しい音に変わっていった。あなたが目覚めたのは、この少年の命を救うためだったのだ。

天井のスプリンクラーは壊れているのか？ まるで無反応だ。しかし、秘術マッハコインでスプリンクラーを撃ち抜けば、この火事を消し止め、ボヤ騒ぎで収めることができるはずだ！だが、あなたは少し慌ててもいた。あとどれくらいの時間が残されているのだろうか？時間が残っているなら集中して命中率を上げることができるが、残された時間が少ないならさすがのマスターニンジャも、普段通りというわけにはいかない。

あなたの最後のニンジャスキルが試されている。ダイスを「3個」振って、その合計値が〔経過時間〕でカウントされている数以上になれば、スプリンクラーを作動させることができる。〔コイン枚数〕の回数だけ挑戦することが可能だ。

- マッハコインに成功し、スプリンクラーを作動させた→8
- マッハコインを当てることができなかった→13

42

あなたは慎重にスイッチのところへ移動して、そのスイッチを押すことができた。ガラガラ……と音がして、先ほどのふすまが開いた。思ったより音が大きく、あなたは一瞬、息を呑んだが、ウサギ侍は気づかなかったようだ。耳が悪いのだろうか？ 耳大きそうなのに……。

いずれにせよ命拾いした。あとはふすまの奥へ進むだけだ。そのときあなたは、奇妙なことに気づいた。2階にあがってくるときに使ったスロープに、和同開珎が4枚ほど落ちていたのだ。先ほど登ってくるときは、まったく気づかなかったが.....

巻物は目と鼻の先だが、どうする？

- コインを取りにスロープへ戻る→32
- 巻物の場所へ進む→14

43

殿様「実は、古来より伝わるニンジャの秘術を書き留めた巻物が、ウサギ国に奪われてしまったのじゃ。取り返してきてくれぬか」

- 引き受ける→16
- 引き受けない→29

44

あなたは退路を断ち、荷物をどかしてこの先へ進むことに決めた。もちろん、巻物を奪い返すためには、ここで逃げ出すわけにはいかない。だが、あなたの中にはもうひとつ別の使命感がくすぶっていた。この先へ進み、何かを成さなければならないのだ。しかし、それが何なのか、どうしても思い出すことができなかった。

とにかく、荷物をカ一杯押してみよう。ここで、あなたのニンジャスキルが試される。ダイスを「3つ」振って、出目の合計を記録していこう。累計が「15」以上になるまで、繰り返しダイスを振ることができるが、**ダイスを振るたびに時間が「1」経過するので**、キャラクターシートの〔経過時間〕の欄に書き加えること。

→累計18になるまでダイスを振ったら、23へ進む

45

あなたは、1番目の篝火から、2番目の篝火までを一気に駆け抜けた。1秒間に200ユニット進むと言われる、マスターニンジャの駆け足だ。あっという間に2番目の篝火に辿り着いたが、激しい運動で懐からコインを3枚落としてしまった！ **キャラクターシートの〔コイン枚数〕を「3枚」減らそう。**

→20

補足

第19章で、かつてゲームブックを作っていた筆者が、プログラムの利便性に感動し、ビデオゲーム開発の世界に足を踏み入れたエピソードを披露しました。ゲームブックの要素と、ゲームプログラムの要素は完全に一致するものではありませんが、変数や、サブルーチンの必然性について今ひとつピンときていない方には、なにかのヒントになるかもしれないと思い、少し解説を加えます。

変数

このゲームでは、「経過時間」、「コイン枚数」、「2Fを偵察したかどうか」を、キャラクターシートで管理しており、ゲームの展開に応じて書き換えています。このような変動する値を、**変数**と呼びます。もし変数を使わないとどうなるのでしょうか？ ゲームブック版も、サンプルゲーム版の「ペーパーニンジャ」と同様、2Fで床スイッチを踏むと、スロープにコインがスポーンするという展開を用意しています。これは一回のみ行われる（DoOnce）ことになっており、繰り返し床スイッチを踏んで、無限にコインを稼ぐプレイはできません。そのため、38と28、15と5、11と21は、コインの出現シーケンスの前か、後の違いだけで、内容的には同じものになっています。

たったひとつのブーリアンの要素を隠蔽するために、執筆量が2倍になったというわけですが（幸いこのゲームブックはデジタルで書かれているため、コピー＆ペーストで済んでいます.....）。もし、「2Fを偵察」することでゲームが有利になるという要素を隠蔽すれば、さらに倍になっていたことでしょう。

サブルーチン

カスタムイベント

本編19.2.1節で、筆者が「ゲームオーバーになるページ番号を覚えてしまう」友人プレイヤーへの対抗策として採用した「ゲームオーバーのページ番号を流用しない」作戦が、このゲームブック版ペーパーニンジャでも採用されています。

1000年後のペーパー国.....そこには砂漠が広がり、生ける者はいない。この国を救うニンジャは、ついに現れなかったのだ。

～Game Over～

上記と同じイベントが、13、29、36、39に書かれています。幸いなことにビデオゲーム制作ではこのような工夫は無用です。同じ展開なら、ひとつのイベントにまとめてしましましょう。

関数、マクロ

ゲームブックでは、ゲームオーバーのように「行った後、戻ってこない」展開とは別に、それぞれのゲーム展開の中で、まったく同じ文章や、計算式が使われることがあります。本

ゲームでも、ダイスを振って結果を求める展開では、多くのページ番号で、同じ文章と計算式が使われています。

キャラクターシートの「2Fを偵察した」の欄がノーチェックなら、あなたのニンジャスキルが試される。3つのダイスを振って、出た目の合計が「5」以上なら**成功**、「4」以下なら**失敗**だ。

しかし、各ページ番号でベタ書きにしてしまうと、ゲームバランスの調整を行う際に、この文章が書かれたすべての場所を見つけて、修正する必要があります。ゲームブックの中には、この手間を避けるために、戦闘の遊び方を本の冒頭にまとめて、それを使って遊ぶように指示しているものもあります。

例：敵の体力は「25」、攻撃力は「13」です。p.8の「このゲームの遊び方」に書かれている「戦闘の進め方」を読んで、戦闘を行ってください。

- ・ 戦闘に勝った→XXへ進む
- ・ 戦闘に負けた→XXへ進む

読者にとっては不親切なことです、このようにしておけば、同じ内容の文面をいろんなところに書かずに済みますし、バランス調整も一カ所を書き換えるだけで行うことができます。ビデオゲーム制作では、この効用を関数やマクロに求めることができます。