シナリオシート

シナリオタイトル　**駄菓子屋を消さないで**

現代ルーブ・ドキュ
1度2周目の3日間を

トレーラー

古いレコードの掛かる落ち着いた雰囲気の駄菓子屋、明石屋。
文化財指定を求める市民団体の声も虚しく、明治2年創業の名店が灰燼と帰した。
重機の駆動音が響く中、上がる粉塵を見つめる4つの人影。彼らの心中が今、ひとつに重なる。

エントリー　PC①

昔食べたあのお菓子が食べたい…だが記憶の味はどこにもない。そうだあの老舗の店なら…！　だが店は数日前につぶれていた……

願望　懐かしのお菓子を購入したい

エントリー　PC②

君はテレビの番組制作ディレクターだ。TV企画で駄菓子屋特集を組む事に。ところが番組目玉の老舗店は既につぶれて…

願望　駄菓子屋特集を撮影したい

エントリー　PC③

クソガキだった頃、何度も世話になったババアの店がつぶれちまう！

願望　駄菓子屋のババアに恩返したい

エントリー　PC④

君は市議会議員だ。前々から全てにおいて黒い噂の絶えない現市長とは意見が合わなかった。そんな中、市長主導の再開発が成功してしまい地上げ屋との癒着が盤石となってしまった。

願望　市長をリコールしたい

指令
街の再開発計画を変更させる

目的
駄菓子屋を地上げから守るため

キリトリ

シナリオ情報

注：シナリオ情報はPLに見せないでください。

・市長の御所籤健(ごしょくじ けん)は国の補助金が出る大型ハコモノの誘致を進めている。
・ついでに維持予算の掛かる旧市街地を更地にして二度美味しい。完璧な計画。
・工事の入札を通した繁写組(はんしゃぐみ)は指定広域暴力団「八草会」のカバー会社。
・「八草会」から御所籤には多額の裏金が流れており、工事費用を通して洗浄を図っている。

時系列表

シナリオタイトル　**駄菓子屋を消さないで**

	Day 1 ワークタイム	Day 1 ライフタイム	Day 2 ワークタイム	Day 2 ライフタイム	Day 3	
事件イベントライン **指令** 街の再開発計画を変更させる **目的** 駄菓子屋を地上げから守るため					初期状態 −[2＋PC人数] − 全分岐変化済 ＋4 【願望】達成数 ＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! 再開発計画に議会の承認が無い事を知る ! 市長と土建屋が癒着している証拠を得る ! 地上げに反社(ヤクザ)が絡んだ証拠を得る ! 国会議員に問題提起させる
PC1イベントライン **願望** 懐かしのお菓子を購入したい					全分岐変化済 ＋4 コンタクト数 ＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! お菓子のメーカーを思い出す ! お菓子の名前を思い出す
PC2イベントライン **願望** 駄菓子屋特集を撮影したい					全分岐変化済 ＋4 コンタクト数 ＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! 店主の連絡先を探す ! 頑固ババア店主に撮影許可を得る
PC3イベントライン **願望** 駄菓子屋のババアに恩返ししたい					全分岐変化済 ＋4 コンタクト数 ＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! ババアが立ち退く理由(家族の要請)を知る ! ババアの家族を説得する
PC4イベントライン **願望** 市長をリコールしたい					全分岐変化済 ＋4 コンタクト数 ＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! 市長が再開発の全責任を負う言質を取る ! 再開発が街に有害だと理論武装する

時系列表

シナリオタイトル　駄菓子屋を消さないで

	Day 1 ワークタイム	Day 1 ライフタイム	Day 2 ワークタイム	Day 2 ライフタイム	Day 3	
事件イベントライン **指令** 街の再開発計画を変更させる **目的** 駄菓子屋を地上げから守るため					初期状態 −[2＋PC人数]　＝ 全分岐変化済　＋4 【願望】達成数　＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! ! ! !
PC1イベントライン **願望** 懐かしのお菓子を購入したい					全分岐変化済　＋4 コンタクト数　＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! !
PC2イベントライン **願望** 駄菓子屋特集を撮影したい					全分岐変化済　＋4 コンタクト数　＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! !
PC3イベントライン **願望** 駄菓子屋のババアに恩返ししたい					全分岐変化済　＋4 コンタクト数　＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! !
PC4イベントライン **願望** 市長をリコールしたい					全分岐変化済　＋4 コンタクト数　＋ PC1 PC2 PC3 PC4 **判定修正値**	! !