

従来の「ラガクエ型ライブRPG」の基礎構造

- ・教室の中は「異世界」
- ・スタッフは「異世界の住人（NPC）」
- ・参加者（PC）も「異世界の住人」だが、そのポジションはシステムによりけり
 - ・共通型（依頼型）：PCは「なんでも屋（仮）」で、人格は参加者本人
 - ・個別型（ハンドアウト型）：PCの設定・人格はハンドアウトごとに異なる
- ・アイテムは原則として「カード」で表現する
 - ・「情報」もカード化して扱う、という選択肢もある
 - ・「ゲーム内通貨」を用いる場合は、人生ゲームなどで使う「お金」を用いる（部室にある）
- ・「依頼orハンドアウト」に書かれた目的を達成すればゲーム終了
（達成方法は、それぞれの「依頼orハンドアウト」に対応する「シナリオ」ごとに異なる）
→「依頼orハンドアウト」はランク別に数十種類存在し、参加者は何回でも遊べる

プレイの流れ

- 1、入口で「依頼状orハンドアウト」と「初期アイテム」を受け取る
（「依頼状orハンドアウト」には、シナリオの目的などが書かれている）
- 2、NPCのところに行き、特定条件を満たすことで、「情報（ヒント）」や「アイテム」を得る
（特定条件：シナリオで定められた質問をする、アイテムorお金を渡す、etc.）
- 3、「依頼orハンドアウト」の「クリア条件」を満たしたら、NPCが「クリア証」を渡す
（「クリア証」を作らず、出口担当者が判断する、という方式でも可）
- 4、「クリア証」を持って出口に行く
（依頼状&アイテムを回収し、「アンケートの記入」と「次のシナリオへの挑戦」を促す）

ドラゴンフレンドとの違い

- ・参加者は「明確な誘導」が無い状態で「次にどの場所に行くか」を考える必要がある
（シナリオの過程で誘導する場合もある）
- ・「ミニゲーム」や「運任せの要素」が少ない
（部分的に導入するシナリオもありうるが、少なくとも主体ではない）

シナリオの作成法

1、依頼orハンドアウトの概要を決定

- ・依頼型の場合：「依頼主（＝クリア証を渡すNPC）」と「依頼内容」を決定
 - ・A案：「市長」→「殺人事件の真相を究明してほしい」
 - ・B案：「錬金術師」→「この街のどこかにある幻の鉱石を捜してほしい」
 - ・C案：「発明家」→「この新商品を10G以上で売ってきてほしい」
- ・ハンドアウト型の場合：「PCの設定（名前、性別、年齢、職業、etc.）」と「目的」を決定
 - ・D案：「ミロ 男性 20代後半 飛行船技師」
→「ヘリウムガスを低コストで作れる技法を捜し出す」
 - ・E案：「エリス 女性 10代後半 市長（NPC）の娘」
→「新聞記者（NPC）との結婚を、父に認めさせる」
 - ・F案：「リゲル 男性 20代前半 ホムンクルス」
→「自分を捨てた錬金術師（NPC）を、街から追放する」

2、依頼or目的達成のための「最終条件」の達成方法を決定

- ・A案の条件例：犯人は駅長（NPC）で、その証拠となる証言（カード?）を集めれば自由
- ・B案の条件例：酒場主（NPC）が持っている「幻の鉱石」を手に入ればクリア
- ・C案の条件例：市長（NPC）なら、10Gで買ってくれる（他の方法で10G貯めても可）
- ・D案の条件例：発明家（NPC）が捜しているレア物品を見つけたら、教えてもらえる
- ・E案の条件例：市長（NPC）の汚職事件に関する「証言」を集めて脅せば、認めてもらえる
- ・F案の条件例：錬金術師（NPC）追放のための署名を5名以上集める（PC署名でも可?）

3、「1」と「2」を繋ぐ「物語（障壁）」を決定

= 「クリア条件を満たすアイテム・情報」に辿り着くまでに経由する「NPCの数」と、それぞれのNPCに至るまでに提示される「ヒント・誘導の数」を基準に「難易度」を決定

シナリオの実例

- ・シナリオ名「設計図の紛失」（依頼型、初級or中級、依頼主：発明家、初期アイテム：なし）
- ・ストーリーの流れ（各NPCの対応）
 - ・PCが最初に発明家の所に来た時の対応
 - ・発明家「昨日、新しい蒸気機関の設計図を、どこかに忘れてしまったんだ。探してくれ」
「昨日は、隣街から列車に乗って帰ってきた後、夜は酒場で呑んでた筈なんだが、正直、誰と話をしていたか、酔っててよく覚えてないんだ」
 - ・PCが各NPCに「設計図を知らないか?」と聞いた場合の対応
 - ・駅長「そんな落し物は届いてませんよ」
 - ・酒場主「私は見ていないな」「昨夜、発明家は酔っ払って市長や新聞記者に絡んでた」
 - ・市長「知らん。確かに昨晚、酒場で発明家は新しい蒸気機関について色々語っていたが、正直、何を言ってるのかよく分からなかった」
 - ・新聞記者「もしかして、コレのことですか?」（と言って、アイテム「設計図」を渡す）
「いつの間にか私の書類の中に混ざってたんですよ」
 - ・PCが「設計図」を持って発明家を訪れた場合の対応
 - ・発明家「おお、これだこれだ、間違いない」→「クリア証」を渡す
- ・解説：最初の会話で「駅長」「酒場主」という二つの選択肢が発生（正解は後者）
→酒場主の所に行けば「市長」「新聞記者」という二つの選択肢が発生（正解は後者）
※市長や酒場主を経由せずに、いきなり新聞記者を訪ねてもOK

最初に決めるべき共通認識（ただし、作っていく途中で行き詰まったら、変えても良い）

1、NPC（場所）のリスト

＝例：市長、駅長、酒場主、雑貨屋、新聞記者、工場主、発明家、錬金術師、学者、etc.

- ・「隠れNPC（一般PCのフリをして会場の中に紛れ込んでいるNPC）」を入れるか？
- ・「サポーターNPC（路頭に迷うPCへの助言役）」をシナリオに組み込むか？

2、参加者のポジション（共通型？ 個別型？）

- ・共通型：全員が「なんでも屋（仮）」という設定（人格はプレイヤー本人）
→シナリオは「NPCからの依頼に応える」という形式（NPCは非実在でもいい）
→利点：入口での説明が楽、一般人にとっては敷居が低い
- ・個別型：それぞれが異なる設定（人格もキャラごとに異なる）
→シナリオは「それぞれのPCの設定（ハンドアウト）」に合わせて自由に作成
→利点：作れるシナリオの幅が広がる

3、全シナリオ共通のリソース（お金など）の導入の是非

- ・メリット：シナリオ・ギミックの幅が広がる（「雑貨屋でのアイテム購入」など）
- ・デメリット：管理が手間、破産した時の救済策を講じる必要性？

4、「判定（ミニゲームなど）」をどこまで導入するか

＝例：賭場（資金稼ぎ）、黒ひげ危機一髪（戦闘処理）、魚釣りゲーム（アイテム入手）、etc.

- ・メリット：簡単に楽しく盛り上げられる要素が組み込める
- ・デメリット：判定のために必要な器具を管理するのが面倒（置き場の問題もある）

5、「参加者間の交流」を前提としたシナリオの是非

- ・メリット：シナリオ・ギミックの幅が広がる（対PC販売、署名、配達、隠れNPCなど）
NPCが忙しい時でも、一部のシナリオはPC間だけで話が進められる
- ・デメリット：参加者間でトラブルが発生する可能性がある
人と話すのが苦手な人・幼児・外国人などには厳しい

☆最終的にはメリット・デメリットよりも「どういうゲームにしたいか」という意識が重要

→「どの部分で楽しんでもらうのか？」というコンセプトを強く意識して考えること

2月8日会議の時点で決めるべきこと

- ・上記5点の「共通認識」についての「仮案」を決定
→その仮案に基づく「シナリオ案」の提示を各自に求める（期限は1～2週間？）
 - ・一人あたりのノルマは3～5本くらい？
 - ・上述の「シナリオの実例」レベルまで完成させるのが理想だが、無理なら案だけでも可
 - ・誰かが「窓口」となって、メールで集める（締切3日前の時点で、未提出者には催促）
- ・今後の「名大祭企画に関する中核メンバー」を選定（3～5人程度で良い）
→そのメンバーで話し合うのに適切な「日程」を決める（1～2週間に一度くらい？）
- ・「イラストを描ける人員」についての確認
→一年生で足りなければ、外注も選択肢に入れた上で、早めに発注する
（なるべく絵が必要ないシステムを目指す、という方向性もあり）

必要なシナリオの数

- ・例年、40本前後（少ないときは30本弱、多い時は60本以上）
- ・「依頼型」の場合は、「初級（入門）」を共通シナリオにして大量に同時に回すことが可能

当日までに用意すべき（かもしれない）イラスト関連物品

- ・アイテムカード
- ・PCイラスト（個別型の場合。あれば理想だが、文字情報だけでも可）
- ・ポスター、チラシ、立看板、etc.
- ・各NPCの配置場所の背景に設置する「B紙イラスト」（あれば理想だが、無くても可）

※イラストを描ける人員が少ないなら、ネット上のフリー素材を使うという手もある

→ただし、その場合でも「アイテムカードを作るための画像処理要員」は必要

イラスト関連以外で当日までに用意すべき物品

- ・依頼状orハンドアウト（厚紙で作成）
- ・シナリオのカンペ（本人が覚えている場合でも、確認のために必要）
- ・スタンプカード&ハンコ（共通型の場合）
- ・B紙による説明用貼紙（企画の概要、部屋の見取り図、NPCの紹介、etc.）
- ・参加者用アンケート用紙（義務ではないが、これを本部に提出すれば翌年の交渉時に有効）
- ・衣装
- ・ミニゲーム用アイテム（使うなら）
- ・ENCOUNTER（出すなら）
- ・景品（出すなら）

当日必要な人員

- ・入口：2名以上
- ・出口：2名以上
- ・固定机に座るNPC：5～6名くらい？（部屋の大きさによる）
- ・助言役として歩き回るNPC：1～2名
- ・アイテム回収&整理：2名前後？（数によるが、DFよりは少なく済む筈）
- ・全体の統括役：1名（足りなければ、助言役やアイテム回収係と兼任）

テストプレイ

- ・個別テストプレイ（出来れば、3月中に全シナリオについて回しておきたい）
 - ・必要な人員：プレイヤー役1名、NPC役複数名（最悪、一人が全役兼任でも成立）
 - ・必要なスペース：机×1、椅子人数分
 - ・内容：依頼状orハンドアウトを「何も知らないプレイヤー」に見せて、
きちんとシナリオとして機能するかどうかのチェック
- ・全体テストプレイ（出来れば、4月上旬と5月下旬頃に二回やりたい）
 - ・必要な人員：プレイヤー役たくさん、NPC役複数名（全NPC分の人員が必要）
 - ・必要なスペース：学生会館の集会室
 - ・内容：同時に複数のシナリオを回して、企画として成立するかどうかのチェック