クールADV　遊び方・フォルダ構成

選択肢とダイス判定（1d100：1〜100の乱数）でルートが分岐する音声作品です。お使いの端末に合わせて以下の方法でお楽しみいただけます。

端末別のおすすめの遊び方

【パソコン（PC）の方】
・**3.HTMLで遊ぶ（パソコン推奨）** → **01_HTMLで遊ぶ（パソコン推奨）.html** をブラウザで開くと、台本表示・音声再生・ルート移動・便意値計算・ダイス判定をすべて画面内で遊べます。

【スマートフォン・タブレットの方】（※スマホでは仕様上HTML版から音声が再生できないため、以下のいずれかでお楽しみください）
① **結末ごとの通し音声で聴く**：**2.ルートごと** 内のMP3（End 1〜End 9）と、同フォルダ内の専用台本PDFで楽しむ。
② **自分で分岐を選んで進む**：**1.本編** のフォルダを順番に開いて進む（**01_全体台本（青文字リンク付き）.pdf** を使うと青文字タップで次の場面へ飛べます）。

フォルダ構成

- **1.本編**：選択肢とダイス判定でフォルダを開いて進む本編（各フォルダ・音声名に便意増減や次の移動先を明記）
- **2.ルートごと**：結末（End 1〜End 9）ごとの通し音声MP3、ルート表PDF、ルートごとの専用台本PDF
- **3.HTMLで遊ぶ（パソコン推奨）**：PCブラウザ上で選択肢・ダイス判定・音声再生・台本表示を自動で行えるHTML版
- **4.イラスト**：ジャケットイラスト（ロゴあり・ロゴなし）
- **5.台本**：青文字リンク付きの全体台本PDF ＋ ルートごと（End 1〜End 9）の専用台本PDFまとめ

フォルダを開いて自分で分岐を進める場合（1.本編）

1. **1.本編** → **01_カフェ** → **00_まずここ（初期便意30）** から始めます（初期便意値は **30**）。
2. 各フォルダと音声ファイル名に「便意の増減」「判定の目標式」「次に開くフォルダ」が書かれています（音声が2本ある場所は「01_先に再生」→「02_次に再生」の順に再生します）。
3. ダイス判定では 1〜100 を1回振り、**01_判定成功（出目が目標以下）** または **02_判定失敗（出目が目標を超えた）** のフォルダへ進みます。

ダイス判定の計算ルール（手動で遊ぶ場合）

【人物判定】 成功目標 ＝ 100 − 今の便意値 ＋ 場面補正
・出目が **成功目標以下なら判定成功、目標を超えたら判定失敗** です（便意値・成功目標ともに範囲は 5〜95）。

計算例：便意30で「デラックス（＋12）」を選ぶと 42。便意42・場面補正−10 なら、目標は 100−42−10＝48（出目48以下で判定成功）。

【場所の判定】（便意値は使わず、出目だけで決めます）
・コンビニのトイレ：**01_トイレあり（出目60以下）** ／ **02_トイレなし（出目61以上）**
・駅のトイレ：**01_トイレが空いている（出目40以下）** ／ **02_トイレに行列あり（出目41以上）**

※増減は枝に入ったときに1回だけ計算します（「反映済み」は計算済みの印です）。判定の振り直しはしません。