

戦術人形とFPS & TPS

いーぐれっと

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

これは何か？そう、ただ色々なゲームの思い出を該当する戦術人形と一緒に語るだけのほのぼの（自己申告）作品だツ!!キャラがわかれば大陸版のキャラも出すよ、でも基本的には日本版に実装されている人形がメインだよ

目次

SV-98とナガン	M1895	1
vectorとFAL		5
リペイロールとM1918		9
すこすこすこーぴおん		13
404 Not Found		16
番外編1 当作品キャラ、世界観紹介		21
トンブソン		24
M1911		28
SPAS-12		31
番外編2 指揮官とオヌヌメ作品 前半		34
番外編2 指揮官とオヌヌメ作品 後半		37
復活のvector		42
襲来！AR小隊!! (前編)		45

SV―98とナガン M1895

指揮官「作者代理の指揮官です！」

SV―98「記念すべき第一回に出させて頂きましたSV―98です！」

指揮官「唐突に何かって？決まってる！作者が色々なFPSとTPSで使った銃を戦術人形と一緒に思い出（笑）を語っていろいろいうやつなんですよ！」

SV―98「それでなんで第一回が私なんですか？」

指揮官「SRで一番思い入れがあるからな」

SV―98「そ、そうなんですか：／／」

指揮官「BF3とBF4で使ってたんだが、BF3からの付き合いだな。俺の始まりの愛銃と言っても過言ではない」

SV―98「な、なんだか恥ずかしいです…」

指揮官「BF3の時の性能は忘れたんだがBF4だと中の下（Wiki参照）みたいでな、一応腰だめがいいがSRに何を求めているんだって感じだな。」

SV―98「私弱かったんですね…」（虚ろな目）

指揮官「アイアンサイトは普通に見やすいぞ、最高だ」

SV―98「…！そ、それでなんで私を使ってたんですか？」

指揮官「ストレートプルボルトが使いたかったから使い始めた。最初はこれでいいか、なんて気持ちで使ってたんだが使っている内に愛着が湧いてきてな…気がつけば愛銃の一つになっていったんだ」

SV―98「理由は結構適当だったんですね」（ハイライトオフ）

指揮官「ちよつとまって、めがこわい」

SV―98「でもBF4でも使ってくれたんですよ」（ハイライトオン）

指揮官「ああ、モチだ、最終的にJNG―90とかGOL MAG NUMとか使ってたんだけどな。SRsとかも好きだったなあ…音が特徴的でたまらなくt…」（早口）

SV―98「…君のハートを撃ち抜くぞ」（ハイライトオフ）

指揮官「ごめんなさい、やめて、しんじやうから」(半泣き)

SV-98「次いきましようか」

指揮官「はい。」(ボコボコ)

SV-98「勿論BF4でもストレートプルボルトまで解除したんですよね?」

指揮官「流石にそこまではやるよ。当初は6倍スコープで遊んだんだがACOGとオフセットアイアンでカスタマイズして凸砂もどきをして遊んでた」

SV-98「そのカスタマイズ大丈夫だったんですか?」

指揮官「ハハツ、そんなわけ。元々スナイパーは苦手だったし凸砂も苦手だったから散々だよ。それでもBF3の時よりはマシだったけど」

SV-98「じゃあ、どうして…」

指揮官「決まってるだろ、それが楽しかったからだよ。まあ、芋芋する時はJNG-90使ってたんだけど、あとは気分転換にFD338とかも使ってた」

SV-98「……。」

指揮官「あとは他の作品にも出て欲しいかなって思ってる、次のCODの新作とかに出てたら嬉しいんだけどなあ…」

SV-98(なんだかんだちゃんと思ってくれたって事なんですけどね…)

指揮官「それじゃあ二人目行ってみようか」

SV-98「え、っ?二人目もやるんですか」

指揮官「やるよ、スカスカだし、SV-98引き続きサポートとかよろしくな」

SV-98「…わかりました」

指揮官「二人目は金髪ロリババアとかいう属性で多くの指揮官を惹きつけたナガン M1895だあ!!俺も引つかかってしまったぞお!」

ナガン「よろしく頼むぞ。てかおぬし、そういう趣味じゃったのか

…」(ドン引き)

SV-98「指揮官…」(ドン引き)

指揮官「ごかいです。ああ!やめて、引かないで!!」

ナガン「それで、けっこうワシを使ってたそうじゃの」

指揮官「BF1でのサブの愛銃だった。あのゲーム結構腰だめがよろしくてな、それとリボルバーの性能と相まって良く使ったよ」

SV-98「BF4で腰だめって出来ないんですか?」

指揮官「ぶっちゃけキツイ。基本的にどの武器も拡散値大きいしレーザーサイト付けても悪あがきくらいでしか撃てないって印象しか無かった」

ナガン「でもワシだけを使っていたわけではないのだろう?」

指揮官「基本的に突撃兵のサブとして使ってた。メインはリベイロールとかMP18の塹壕仕様と一緒に運用してた」

リベ「すみません、呼びましたか…?」

指揮官「リベすまん、出番はまた今度だ…!」

指揮官「リロードは遅い、滅茶苦茶遅い」

SV-98「クイツクロードとかでのリロードでは無いんですか?」

指揮官「ナガンはな、7発装填なんだ…」(デデン)

ナガン「ほう、ならシリンダーごと入れ替えると言うのは…」

指揮官「もつちありました。中途半端に撃つよりは全弾撃ち切った方がリロードは早かったですよ。でもね…」

ナガン&SV-98「でも?」

指揮官「携行弾数がね…」

ナガン&SV-98「…携行弾数」

指揮官「そう、携行弾数。援護兵じゃないと弾薬箱とか無いしな。他の兵科では近くに援護兵が居ないと空撃ちなんて出来なかったよ」

指揮官「因みに距離減衰は10mからで20mまでなら何とか撃ちあえるそれ以上だとミリ残しの追撃とかだな。まあ偵察兵だとFrומר StopやMars Automaticで十分感が

強かった。」

ナガン「でもおぬしはワシを含めたりボルバーを使うのが多かったじやろう」

指揮官「最初はFrommer Stop使ってたんだがDLCでナガンが使えるって見てトウUNK…って来てな。P08で20キルの任務をちやちやつと終わらせて（苦行）使ってた」

ナガン「う、うむ」

指揮官「なんでちよつと引いてるの」

SV-98「それからはナガンさんずつと使ってたんですか？」

指揮官「マップによつては変えてたが大抵ナガンだったぞ。」

指揮官「まあウェブリーリボルバーが出てからはそっちの方が多かったんだがな」

ナガン「は？」（銃を構える）

SV-98「また浮気ですか？」（養豚場の豚を見る目）

指揮官「いや、ごめんでまじごめん」（銃声）

オチはない

vectorとFAL

指揮官「はい、第2回です」

ベクター「よろしく」

指揮官「アイエー!? マダシヨウカイシテナイヨ!」

ベクター「細かい事は気にしないで」

指揮官「開始早々グダグタだあ…」(涙)

ベクター「泣かないでよ」

指揮官「んまあ、気を取り直して今回一人目はvectorです」
ベクター「うん、よろしく」

指揮官「俺はPUBG、BFH、ゴーストリコンWR、R6Sで使ってきました。BFHでは25+1発でPUBGやWRでは一般的な装填数の15発で拡マガもあったよ。PUBGは苦手だったからあんまりプレイしてないんだけどBFHだと高レートで扱いやすい反動、R6Sではバーストばつか使ってたからちよつとね」

ベクター「BFHの私は最新モデルなんだっけ?」

指揮官「そうだね。そう書いてあったけど詳しいことはwiki見
て」(投げやり)

指揮官「あとはR6SにLionってオペレーターがドラマガvectorを使っているがあれは架空銃だぞ」

ベクター「そのLionって人の私は51発のドラムマガジンなんだよね」

指揮官「そう、レート700のアサルトライフルだ」

ベクター「ふーん」

指揮官「はんのううすい」

ベクター「WRでは使ってたの?」

指揮官「持ってたが使ってない、大抵アサルトライフルで事足りるし」

ベクター「……。」スツ…

指揮官「まって、むごんでスキルはつどうしようとしなくて」

べくたー「今度使ってよ」

指揮官「はい。」

指揮官「くつそどうでもいい事だろうけどvectorのアイアンサイト好きだぞ。BFHはアイアン一筋でやってるぞ」

べくたー「R6Sではやらないの？」

指揮官「やってもいいけどマジで何もできないで死ぬと思う」

べくたー「指揮官反応速度と認識能力ポンコツだもんね」

指揮官「辛辣ウ！」

べくたー「そもそもR6Sでは何故かフルオートの反動制御出来てなくて負けてたよね」

指揮官「いわないだよ」

べくたー「次の試合ではバーストに切り替えておいてフルオートのままだと思いい込んでずっとボタン押しててワンバーストだけして敵に倒されてたしね」

指揮官「（オーバーキル）」

べくたー「落ち着いた？」

指揮官「うん」

べくたー「次の人形の紹介する？」

指揮官「うん」

べくたー「次の人形はFALだよ」

FAL「よろしく。それよりなんで指揮官白くなったのよ…」

べくたー「気にしないで、放っておけば元に戻ると思うから」

FAL「そんな適当な扱いでいいのかしら…」

べくたー「指揮官、メモかなにかある？」

指揮官「うん」スツ…

べくたー「えーつとね。BFH、R6Sで使ってたんだね。他はPUBGやCOD:Gとかにも出てるみたい。COD:Gでは近代化回収型のSC-2010って名前が出てたんだって」

FAL「:BFHでの総計キルは結構取ってるのね…いいじゃない

い」

指揮官「うん」

べくたー「R6Sではあんまりだね。BFHと違ってセミオートモデルのやつだね多分C2A1かC1の系列だと思ってるよ。PUBGでは使ったことないみたいでCOD:Gではもしかしたら使ってるかもってくらいだね」

べくたー「あとBFHでは使い込んでみたいでゴブラサイト、ストック、ヘビバレのカスタムで使ってたみたいだね。」

FAL「…やっぱりバトルライフルって扱いなのね」

べくたー「うんそうみたいだね。R6Sではアンダーバレルショットガンが付いていたけどBFHだとアンダーバレルのグレネードランチャーやショットガンとがそもそも無かったからそういうカスタマイズは出来なかったみたい。BF4に出てればもしかしたら付けたかもね」

FAL「…へえー意外な作品にもでてるのね…」

べくたー「指揮官も調べてる時同じ反応してたよ」

指揮官「うん」

べくたー「あとついでだしFALと同じくらい使い込んだのも紹介しとくから。えっーとマンモスガンって銃なんだけど」

指揮官「Triple-barrel Merkel Drill ingって銃がモデルらしいが詳しくは各自で頼む。サイ撃ち銃や象撃ち銃など呼ばれているもので、象やサイ等の厚い表皮や硬い骨格を持つ動物を一撃で仕留められるようってコンセプトの銃みたいだ。700NitroExpressといった大口径の弾薬が使われている。一応FALと同じくらい使ってる銃数もFALとあまりかわらないぞ」(超絶早口)

FAL「!?指揮官いきなり復活しないでよビックリしたじゃない」
べくたー「おはよう指揮官。目は覚めた?」

指揮官「バッチリだ。でも途中の記憶がないんだが、なんでだ?」

FAL「指揮官がR6Sでとんでもないガbモゴオ!」(vectorに口を塞がれる)

べくたー「なんでもないよ指揮官、気にしないで」

指揮官「??お、おう」

べくたー「トリプルバレルスナイパーライフルなんだよね」

F A L「なんだか凄いわね、それ…」

指揮官「近距離ならワンショットいけるし、3点バーストとかいう遊び心もある。最高の武器だった」

F A L「私は？」

指揮官「反動そこそけどどの距離でも安定してキルをとれる強武器だったぞ」

F A L「…そういう事だったのね」

指揮官「めがこわいっす、いやほんとにこわいこわい」

べくたー「指揮官が楽しそうで良かった。それじゃあ今回はここまでかな、ばいばい」

リベイロールとM1918

指揮官「やつはろー指揮官です。というわけで今回はこの子だ！」
リベイ「あの、よろしくお願いします。絆創膏の準備とかは必要無かったでしょうか…？」

M1918「はい、よろしくー」

リベイ「それで、一体なんの集まりなんででしょうか…？」

指揮官「BF1で私が使ってた面子です」

M1918「前日も前々回もBF関係メインだっけ聞いたけど本当にそうだったのね…まあ適当にやってね」

指揮官「毎度毎度申し訳ねえ。リベイロールはBF1とBF5にてBARことM1918はBF1とBFHで使ってたぞ。未プレイだがCOD作品にも結構でてたりしてみたんだな」

M1918「BFHの私は近代化モデルなんだってね」

指揮官「調べててえっ？まじ？つてなった。使つてはいたんだが結局FALばつか使ってたからそこまではつて感じだな

???'「中々センスがあるからいいでしょう」

指揮官「うっ！なんか幻聴が…！」

M1918「今そこにFAL居ましたよ…」

指揮官「さて、気を取り直してBFHでのM1918、HCARはHeavy Counter Assault Rifle(対突撃重ライフル)の略で元々反動はかなり高く低レート、高威力がウリだったみたいだな。俺が始めた頃には反動低下の修正が入った後だったから普通に強い部類になってた。」

リベ「私はBFHには無かったんですね」

指揮官「まあWW1の頃の銃だからこればかりは仕方なかった。まあ代わりと言えるかわからないがBF5には登場してたぞ」

指揮官「あ。共通点みたいなものあったな」

M1918「なんですかね？」

指揮官「M1918は分隊支援火器の先駆け、リベイロールはアサルトライフルの原型の一つになった銃って事だな。こういうの…い

いなよ、たまらん」

リベ「……」ジトー

指揮官「ひかないですよ」

M1918「それでBFHでの近代化されたって私どうなんですか？」

指揮官「俺の始めた頃には強い部類だったよ。FALがなければ」

M1918「そうなんですか」

指揮官「いや、使ってる人多かったぞ。低反動で高威力だったからな、FALとかその代替武器のM39 EMRに比べても圧倒的にロングを抜きやすかった」

リベ「私はどうなんでしょうか？」

指揮官「BF1だとSMGにしては中距離向けだった、バイポッドが付いてたから定点すればロングもある程度対応できた。他のSMGと違って移動撃ち、腰だめは全体的に見てもSMGの中では悪い方だった。」

リベ「そうだったんですか……」

指揮官「さつき言ったようにロングが抜きやすい、静止時のADS精度が高かったから従来のBFプレイヤーはかなり扱いやすい一品だったと思う。実際俺がそうだった」

M1918「リベイロールも中々活躍してたのね」

指揮官「バーちゃんも使いやすくて良く使ってたぞ！」

M1918「だーかーらーそうやって呼ぶのやめてくださいよお！」

指揮官「ハハツ（かわいい）ちなみにBF5の予約特典でA2の方も使えた。ちゃんとレートの切り替えもできた。使ってる人見たこと無いし私も予約してなかったからな」

M1918「ガーン……」

指揮官「でえじよぶだ！素の方はちゃんと使ってたって言うてるだろお！えつとなLMGのカテゴリだったが突撃兵とタメ張りやすい武器だった。ただ、交戦距離を考えないとやっぱり負けるって感じだった。塹壕仕様もあったから更に突撃兵と似たような戦い方が取

れた、スコープ付きも中々よろしかった」

M1918「それなら良かったです！」

リベ「いいんですか」

指揮官「あとM1918はこっち（ドルフロ本編でも）弾数の少なさが再現されててなんか安心した」

M1918「なんで安心してるとは!? 酷くないですかあ!？」

指揮官「専用装備でなお強くなるからいいじゃないか」

M1918「持ってるんですか?」

指揮官「持ってますえん…」（小声）

M1918「また今度でもいいので回収して下さいねー」

指揮官「苦行ジャン」

リベ「指揮官、頑張ってくださいね」

指揮官「ハイ」

指揮官「ほいじゃあBF5でのリベイロールだがBF1と比べると精度とか反動が良くなった、おそらくBF5の全体を見て調整した形だったんだろうな。BF1よりもなお中距離向きで俺は扱いやすかったです（小並感）」

リベ「お役に立てたようで良かったです…」

M1918「指揮官ってCOD作品未プレイ多いつて言ってたけどWW2はやってませんでしたっけ?」

指揮官「やってたぞ」

M1918「私、出ますよWW2に」

指揮官「マジ?」（震え声）

指揮官「マジだった。CODWW2では複数回の弱体化を受けてなおかなり強かったみたいだな（使った記憶が無いんだよなお）」

リベ「ほんとにプレイしてたんですか?」（ジトー）

M1918「…」（うんうん）

指揮官「いや、やってたよちゃんと…ダブルバレルばっか使ってたけど…」

リベ「だからですか…」（ため息）

M1918「まあ、別に大丈夫ですよ。そのかわり訓練付き合っ
て下さいね」

指揮官「はい…」

リベ「それでは次回もまた」

すこすこすこーびおん

指揮官「第4回です。今回は…」

スコピ「はーい！あたしだよ！よろしく！」

指揮官「はい、元気いっぱいスコピオンです、よろしくう！」

スコピ「指揮官！あたしはどの作品で使ってくれたの？」

指揮官「バイオハザード5とBFHで使ってた。他にもPUBGにも別のバリエーションのタイプが出ていたみたいだな」

スコピ「やっぱりあたしは色んな作品にも出てるんだね〜！」

指揮官「バイオ5では俺が一番最初にフル改造した武器だった。バイオ5でのマシンガンカテゴリの中で見ると1-1で入手可能な武器だけあつて弱い部類に入る」

スコピ「…」ガーン

指揮官「低威力だけどフル改造時の装弾数は300と全武器中ダントツでクリティカル改造が2段階まで強化ができる（最大37.5% ※バイオ5 wiki参照）から雑魚敵に対してはばら撒きながらヘッドを狙い易いし装弾数と高いクリティカルれ率を生かした体術プレイも狙える武器だった」

スコピ「もしかしてあたし強かった…？」

指揮官「大型エネミーや木製盾持ちに対してはイマイチだが装弾数を生かした継続戦闘も可能だと思う」

スコピ「大型エネミーってそんなに硬いの？」

指揮官「硬いつてのもあるが静止力がないからあんまり怯んでくれないんだよ、だから反撃を貰う可能性が大きくなったり、同時に出てきた他の雑魚の対処までに時間がかかるってのもあるからイマイチだったってわけ」

スコピ「指揮官、そうなるにあたし最後まで使ってたね」

指揮官「いや、使ってたけど…」

スコピ「ほんと？」

指揮官「ほんと。2-1でMP5手に入るんだが資金の都合上改造してたスコピオンを最後まで使ってた。フル改造したのはリッ

カーでの宝石マラソン始めてからだった。因みにMP5は未だにフル改造出来てない。他にも欲しい武器(ガトリングとかロングボウとか)があつたりしてな...(MP5にどつかれるかも...)

スコピ「そうなんだ、なんか複雑な気分だけど嬉しいな...えへへ」

指揮官「かわいすぎ、てんしかよ(喜んでもらえたなら良かった)」

スコピ「指揮官!」

指揮官「んじやまあ次だ次BFHだ」

スコピ「そっちはデュアルだつたつて聞いたよ!」

指揮官「Yes. その通りでございませう。ゲーム内ではDUAL

VZ. 61つて表記だつた」

スコピ「あたしも二丁持ちだからお揃いだね」ニカッ

指揮官「はあ、かわええ...かわええ...」(ボソボソ)

スコピ「?指揮官なんか言つた?」

指揮官「いんやなにも。BFHではマンモスガンとのセットで使つた。(マンモスガンは以前の話参照)DLIC第4弾で追加された高レートで近距離向けのサブウェポン枠で使えるやつ。CODのデュアルウェポンみたいにADS出来ないタイプじゃなくてADSが可能でそれで集弾性能が高まるタイプだつた。まあ、それでも拡散値がおかしかつたから中距離以降はばらけまくるつて感じだつた」

スコピ「ますますあたしと相性良いね!突撃し放題だ!」

指揮官「そう、突撃。狭いマップや室内ではゲーム内のミニガンとほぼ同等のレートを生かして突撃して戦闘するのが向いてる。勿論角待ちとかも結構いける」

スコピ「やつぱりあたし強いじゃん!!」

指揮官「近距離ならSG以外に対しては勝ちうるポテンシャルがあるから近距離限定なら強い。そんでもつて楽しい。携行弾数が少ないからトリハピしづらいつて、所かな」

スコピ「も、もしかしてあたしには向いてない...?」

指揮官「そんなことはない!援護兵で弾薬箱を持っていけばトリハピし放題だ!!」

スコピ「やったー!!これでもう負けないね!!」ニパー

指揮官「かわいい…てんしかな…?」

スコピ「し、指揮官!?!/!/」

指揮官「さあ、みんなも焼夷グレとセットですすすすこーびおん
ごっこだ!!」

スコピ「指揮官!?今度はどうしたの!?!」

指揮官「BFHの宣伝。CS版は人居るから」

スコピ「露骨だなあ…」

指揮官「いいんだよ、露骨で。お祭り出来るなら楽しいから」

スコピ「まあ確かにお祭り楽しいもんね!」

指揮官「ちよつと短いけど今回はこれくらいでメかな」

スコピ「良かったら次も見えてね、ばいばーい!」

404 Not Found

指揮官「おいつすー指揮官です。本日のイカれたメンバーを紹介するぜ!!」

45 「UMP45よ、よろしく」

9 「家族ー!」

完璧 「416よ、よろしく」

G11 「よろしく。寝ていい?」

指揮官 「尖ってんねえ!」

Perfect 「そういえば初めてよね4人同時なんて」

45 「因みにG11はほとんど紹介ないわよ」

G11 「え?」

416 「なんで呼んだのよ…」

指揮官 「仲間はずれは良くないと思ったので」

G11 「じゃあ寝てていい?」

指揮官 「いいぞ」

G11 「わーい、指揮官ありがとう」 z z z

416 「うわあ、もう寝たわよ」

指揮官 「パネエなあ…。それじゃあ早速紹介に入ってこうか。誰がいい…?」

45 「それじゃあ私からお願い出来る?」

9 「なら次は私で!」

416 「私は最後ね」

指揮官 「へいへい。UMP45はR6S、BF4、BFHで使った。BO3では近代化改修がしてあってKudaって名前で出ているみたいだな」

45 「あれ?指揮官BF3やってたんじゃないの?」

指揮官 「すまん。SV-98とかF2000くらいしか思い出せない」

45 「ふーん」

指揮官 「ごめん。えっとなBF4では近距離なら4発キルの取れる

低レートで扱いやすい反動をしたSMG（ゲーム内ではPDW表記）で強いんだけどライバルが多いから近距離戦も思った以上に辛いところがある」

45 「そのライバルはどのような指揮官？」

指揮官「ACW—R、AEK—971、FAMASが挙げられる。FAMASなら反動が大きいから中距離なら勝ち目はあると思う」

416 「なんでSMGでARに負けるのよ…」

指揮官「レートがね…」

45 「BF4って難しいのね」

指揮官「強武器が極端なのはどのゲームでもありがちだから…」

9 「家族ー！」

指揮官「9さん、どうしてそんなテンションたかいですかね」

45 「指揮官に会えるからよ」

9 「45姉も昨日ウキウキしてたよ！」

416 「私もよ」

指揮官「そういうのは隠さないの完璧だと思うわ」

けおちゃん「そう、私は完璧よ」

45 「だから私は」

9 「Xperia！」

指揮官「めちやくちやだよ…」

指揮官「R6Sではパルスっていうオペレーターとキャッスルってオペレーターのメインとして選択できるSMGで低レート、高威力、低反動で扱いやすい。まあどの作品でも変わらないな。因みにもう一つはM1014が装備出来る」

45 「すごいタクティカルなゲームって聞いたけどどうなの？」

指揮官「私には難しい。キツイです。前にも言っただけとんでもない地雷かますからフレンドと以外は基本やりましえん…」

指揮官「サブの方はまた別にメインで紹介するからまた今度にして、9

の紹介に移ろう」

9 「待ってました！」

指揮官「BF4、BFHで使っててPUBG Mobileとかにも出てるみたいだな。BF4、BFHの両方とも中レートで低反動で扱いやすいPDWなんだがBF4での解除が面倒極まりなくてな修理リボン50個なんだよな」

45 「そんなに？」

指揮官「そんなに。下手でも戦闘したい俺には修理奴隷はつまんなかった。乗ってても大抵すぐ落ちるから修理もクソもないんだよね。まあBF4のwiki見てたらEODボットをナイフで殴ってリペア繰り返しだけで簡単に修理リボン簡単に獲得出来るみたいなんだが」

416 「凄い拍子抜けなレベルの難易度ね」

指揮官「もっと早く見ておけば良かったよ」 血涙ドバドバ

9 「指揮官!?大丈夫!？」

指揮官「9ちやその元気良さとか癒されるわ」

45 「は？私だと癒されないの？」 銃を構える

指揮官「おむねちっちゃいところがすきだからいやされる」 脳死

45 「…。」 鋭い右ストレート

指揮官「痛い！」

指揮官「さて気をとりなおしてBFHではBF4とは比べ物にならない壊れ枠だったのさ！使った時はビビったよ普通に強かった」ボコ

9 「45姉！私強かったよ！」

45 「ふふ、良かったわね9」 ニコニコ

416 「出たわね妹バカが」

指揮官「そういうところもすき」

416 「確か次は私なんですよ？」

指揮官「そうだったな。416はBF4、BFH、R6S、ウオツチドッグス、とかだなBO3ではICR-1の名称で近代化改修を施

したものが出てたそうだ」

416 「やっぱり完璧ね」

指揮官「そうだ。お前は完璧だ!! BF4、BFHではM416の名称で出ている?」

416 「M416???」

45 「不味いわ! 何時もの発作よ!!」

416 「そんな! 名前は!! 必要!!! ない!!!」 目グルグル

9 「416く落ち着いてよ!」

416 「私はナニカサレテタかもしれない」

指揮官「それじゃあBF4の性能からだ。」

416 「スルー!?!」

指揮官「SGやSRとか高レート武器には負けるがどの交戦距離でも安定したキルが取れる。750レートで扱いやすい反動、様々なカスタマイズで幅広く対応出来る初心者にはピッタリな良い武器だと思う。BF4ではアンダーバレルのグレネードランチャーが取り付けられるから416ごっこが出来るぞ! あとアイアンサイトは結構見にくい」

416 「完璧ね…」

45 「それ何回目なの?」

9 「完璧Botく」

指揮官「BFHではBF4とは打って変わってレートが850になるんだが、それに伴い反動、拡散値も増加して近距離向けの攻撃的な性能になった4でのAEKとかの枠になってるって言えば分かりやすいかな?」

45 「それ4やってないとわからない例えじゃない?」

指揮官「そうだったね…んじゃあR6S、イーガーってオペレーターの武器で416―C CARBINEって名称で登場してる結構前に威力とか弱体化食らったんだが、レートの割に結構安定性が高いからロングでの撃ち合いで頭を抜ける人ならそんなに困らないと思う性能。俺は余計撃ち負けやすくなりました。ぶっちゃけ俺でも

ある程度は扱いこなせる反動はしてる」

416 「ホロサイト？」

指揮官 「YES. ホロサイト」

416 & 指揮官 「:」 ハイタッチ

指揮官 「最後にG11だ」

G11 「やつと出番だね」

指揮官 & 416 & 9 & 45 「!?!?」

G11 「どうしたの？」

指揮官 「いつの間に起きたんだよ…」

G11 「今。あたしの紹介だって聞こえたから」

416 「任務の時でもすぐ起きなさいよ」

指揮官 「COD BOとかフォーアルアウト2、メタルギアPWとかに登場してるそうだな。BOでは設定年代的に本来の存在しないみたいだな。ケースレス弾自体は1発千円くらいなんだっけか？詳しく説明は動画とかで見たほうが早いと思うから省くが、後継や兄弟銃も存在するようでLMG11とかG11 PDW、G11 9mm SMGとかも試作品としてあったみたいだ」

G11 「これだけ？」

指揮官 「すまん。これだけだ」

G11 「せっかく来たのに:」 しょんぼり

指揮官 「しゃーなし今度ラムレーズンアイスあげるから」

G11 「ほんと!?!」 パア

指揮官 「かわいい (ほんと、ほんと)」

G11 「指揮官、逆になってるよ」

指揮官 「おっとすまん」

指揮官 「それじゃあ今回はここまでかな」

416 「完璧だったわね:」

45 「それ、言ってる飽きないの？」

9 「またね」

G11 「zzz」

G11 以外の全員 「も、もう寝てる…」

番外編1 当作品キャラ、世界観紹介

世界観

全ての戦いが終結した後で残ってるのは未だ制御を離れた下級鉄血兵やELID、テロリストとか

現在の鉄血との関係

週2、3程度でサバゲを対抗戦とか称してやってる。普通に基地に遊びに来てゲームとかするレベル

近所の友達かな？

指揮官

通称FPS指揮官。別に銃が使えるゲームだけをしてるわけではないがFPSのプレイ数が多いためそう呼ばれている。音ゲーと格ゲーだけは出来ない。RFBにテレットテーされて心を折られたカリーナも含めて皆指揮官としか呼ばず本名は誰も知らないし聞いてもはぐらかされる。

愛銃は多数あれどメインウエポンでのベスト3はFN F2000、SV-98、

FN FALの3つ。サブウエポンでのベスト3はナガン M1895、マテバ6ウニカ、M1911の3つ

百式と誓約を交わしている。かわいいはせいぎ

最近ディビジョン2を始めた。P416とACS-12が楽しい。FALもあってビビった

ダークソウルとかも大好物。カンストゲールとミディール、アルトリウスは燃える。BFでのキルレは平均0.9

SV-98

古参。始まりの愛銃ということもあり訓練とかも積極的にさせてもらった。ナガンとは同期で仲は良い

指揮官スキー

ナガン M1895

合法ロリバ〇ア。これを言った指揮官は重い腹パンを受けて地面は崩れ落ちる羽目になった

指揮官への信頼は厚い

F A L

基本どの戦闘とかにも駆り出されてた。

終結後は頻度が大幅に下がって休みを満喫してる

数々の戦闘へ駆り出され過労に過労を重ねた結果、居ないはずの57と喧嘩をして指揮官を震え上がらせた

404ズ

終結後は表立って行動できるくらいにはなった。時々暗部としての任務は来る。FPS指揮官には度々支援やらなんやらをしてもらっていた関係か仲が良く、現在は彼の所に所属している

9 指揮官と45姉スキ。ムードメーカー、怒らせると一番怖い
45 9スキ、指揮官は人として好き。親友以上恋人未満、発展はしない

416 ギャグ(?)に吞まれた完璧な人形。M4とか呼ばれると発作を起こす。指揮官スキ

G11 寝ることとラムレーズンアイスが至高。実は指揮官スキ。指揮官的にはマスコット感がハンパない
べくたー

指揮官は最初某死神部隊の隊長みたいなノリかと思った。指揮官の前では結構はしゃぐしふざける。指揮官と居ると楽しい
スコピ

デュアルはいいぞ。みんなもBFHやろう!!

スコピはあれ以来BFHに熱中している。計画通り

リベイロール

BF1での相方。扱いやすい、ほぼAR

BARちゃん

ばーちゃんじゃないです!!指揮官はぶっ飛ばされた

B・A・Rだ。びー、えー、あーる です!

AR小隊

こちらの世界では誰一人として欠けては居ない。そこらへんは指揮官の手腕。変わった事は姉はわけわからない召喚術を用いる白髪

になって帰ってきた事。ROはこれを見てテンションがアゲアゲになっ
ていた

そぶちゃんは相変わらず解体癖がある。指揮官は苦笑いした
百式ちゃん

修正を食らった情けないグラサン大尉の乗る金ピカのMSでは無
い、銃剣で刺されますよ

指揮官と誓約している最古参のSMG。BF1とかWW2とかで
はすぐに銃剣突撃をしようとする、キルレは0.3

指揮官も銃剣でよく刺される。指揮官は笑顔で受け止める

トンプソン

指揮官「オツス！オラ指揮官！今回もやってくぞ！トンプソン！」
トンプソン「今回はあたしだ。よろしくな」

指揮官「トンプソン超有名なんだナ。でもシカゴタイプライターって呼び方はトンプソンの挨拶でしっただナ！」

トンプソン「ボス、テンションおかしいぞ。大丈夫か？」

指揮官「おう、でえじよぶだ。BF1、BFH、BF5で使ってた。フォールアウトではトンプソンをモデルにした武器がサブマシンガンの名称で出ていたりするぞ。まああとはトンプソンと言えばギヤングって印象があるんだが警察もギヤングも使ってたんだってな」
トンプソン「その通りだボス。警察もマファイアもギヤングもFBIもみんなあたしを使ってたのさ」

指揮官「最高にイカしてるなあ！H A H A H A!!」

トンプソン「…ボス、本当に大丈夫か？変なもので食べたか？」

指揮官「いや、マジで大丈夫です。はい。てわけでBF1から！BF1ではDLGで追加された突撃兵のSMGでAnnihilatorの名称で登場している。残念ながらお馴染みのドラムマガジンは使えないぞ」

トンプソン「まあそれでもあたしには変わらないからな。なあ、ボス。やっぱりいつものじゃないと違和感あるか？」

指揮官「せやな。でも使ってるうちにこつちもアリだなって思ったよ。えっと、性能だがSMG中3番目のレートでAutomatic M1918にレートが劣るものの瞬間火力はAutomatic以上。なのだが精度と反動で負けているって感じだ。近接戦においてはトップクラスの性能だからそういう環境で使うならAutomaticかAnnihilatorは趣味でいける。中距離はAutomaticに基本負けるから別のアプローチで近接戦に持ち込むとかが必要だった」(超絶早口)

トンプソン「ボス、結論はどうなんだ？」

指揮官「BF1ではSMGとしてはほぼトップクラスの強武器だ」

トンプソン「ありがとう、分かりやすかったぜ」(満足そうに頷く)
指揮官「どいたまー！それでBF5ではM1928A1の名称で登場してる。こちらは武器の専門技能っていうparkみたいなやつで最終的にドラムマガジンが高レート化の二択を取れるようになってる。あと俺は敵から奪ったやつしか使ったことないからwikiをバリバリに参照にさせてもらう」

トンプソン「ボス、だったら早く上げればいいじゃないか」

指揮官「すまん。BF5のモチベは地の底でな」

トンプソン「まあいいぜ。私は許す」

指揮官「よかつt:」

トンプソン「だかな！こいつが許すかな！」(銃を構える)

死揮官「ヒエツ」

指揮官「それじゃあ解説もどります。」

トンプソン「ボス:なんで頭ブチ抜いたのに生きてるんだ?」

指揮官「ギャグ(笑)ほのぼの空間で死なんよ」(美しいドヤ顔)

トンプソン「:」(再度銃を構える)

指揮官「さーせんした。えつと素のレートは720、高レート化を取ると900に化ける。最大ダメージは約25で最低ダメージは約13ってところだな。高レート化の例えは古参の人たちはマチコ塹壕、サブがもぎ取られたAS-VALを思い浮かべてほしい。(原文ママ) って事らしいですよトンプソンさん」

トンプソン「へえ、それじゃあBF1のあたしと同じ動きが出来るって事か?」

指揮官「不可能じゃないけどBF5のマップは広いところも多いから辛いところが多そうな気がする:。気を取り直してBFHのトンプソンだ！」

トンプソン「最後って事はやっぱり何かあるんだろボス?」

指揮官「そうだ」(神妙な面持ち)

トンプソン「ハリーハリーだ！ボス！」

指揮官「M1A1の名称で登場している全兵科共通で使えるSMGで最終的にドラムマガジンをつけられる」

トンプソン「いいじゃないか。それでも問題なのか？」

指揮官「ああ、非常に言いにくいのだが…」

トンプソン「…」

指揮官「滅茶苦茶弱い」

トンプソン「ボス、すまないよく聞こえなかった。もう一度頼む」

指揮官「弱すぎるんだよ、マジで」

トンプソン「冗談だろ？」

指揮官「最大威力が25でキルレまでの段数が接近戦でも4発で少し離れると5発も必要になる。そんなもって見にくいし変えられないアイアンサイトも相まって使いにくい」

トンプソン「サイトはまだしも威力はそれでも十分じゃないのか？」

指揮官「BF4に出てたならそれで良かったんだ。キルタイムが軒並み早いBFHにおいて近距離4発というのは絶望的に弱いのだ…。全距離3発キルのFALが闊歩し、アタッチメントで35mワンショットキルを取ってくるSGが居て、高台からマグナム弾ワンパンしてくるスナイパーがいるBFHで中レート近距離4発は流石に死ぬ（実際ボロカスにされた）」

トンプソン「（絶句）」

指揮官「一応140キル分は頑張つてやったから許して。あと利点だが反動制御がしやすいのとBF1の塹壕武器よろしく腰だめでの精度が非常に高い（勿論BF1ほど腰だめでロングは狙えないが）からレレレ撃ちで避けながら撃てる。ドラムマガジンのおかげでSMGなのに弾幕を張れるし継続戦闘に強いとかある」

トンプソン「ま、まあボスも大変だったんだな」

指揮官「うん。きつかったツス。んまあ悪くはなかったし楽しかったから結果オーライみたいなところはあるんだがな」

トンプソン「ボス…。ああ、それなら良かったよ」

指揮官「また暇が出来たら使つてブロンズまで、あわよくばシル

バーの武器迷彩狙っていいこうかなって思ってる。道のりは長いけど
気長にやるさ。それじゃあ今回はここまで！」

トンプソン「次も夜露死苦な！」

指揮官「それ最初に思うってたんだが」

トンプソン「締まらない終わり方だな、ボス」

M1911

指揮官「おいつす！今回は！」

M1911「私です！」

指揮官「俺のサブウエポン最初の愛銃、コルトガバメントことM1911だ！」

M1911「ナイスチョイスだと思います！」

指揮官「民間用から軍用まで幅広く第一次世界大戦から現在まで様々なカスタマイズや派生モデルが作られてきた最高にイカした銃だ！」

M1911「えへへ…」（嬉しそうな顔）

指揮官「BFシリーズ、R6S、PUBG、ファークライなどなど：数えればキリがない程色々な作品に登場している。どの作品でも大抵3発キルの取れる良質なサブとして運用できる反面弾数が7発＋1発とちよつと少ないから外しすぎるとリカバリーが効かなくなるハンドガンだと思う」

M1911「メインウエポン相手とは分が悪いですか？」

指揮官「BFシリーズだとHならサブでもメインを食える性能をしているのが多いから結構なんとなかなる。R6Sはヘッドショットワンパンだからサブでも十分勝てることもある。PvEだと弾数のせいでリロードを多く挟む事になるから敵に囲まれやすいとか処理が追いつかないとかある」

M1911「そこらへんも作品によって変わるんですね」

指揮官「しやーなしよね。ではBFシリーズから4、1、Hの性能の解説。4では最大威力約36、最低威力15で近距離3発、遠距離7発で特徴は静止時のADS精度がAR並みだそうだ。ちなみに3倍スコープを乗せられるぞ！1では最大威力35、最低威力15とBF4とほぼ変わらない性能だがリロード速度、精度回復に優れ持ち替えがリボルバー系等並となっている」

M1911「この二つではあんまり違いはないですね…」

指揮官「フフフ：驚くなかれBFHではM1911A1での登場と

なっていてなんと!!最大威力が54!最低威力28!近距離2発キル!遠距離ですら4発キルなのだ!!」(ドヤ顔)

M1911「...!」(驚愕の表情)

指揮官「さらに近距離限定ならデザートイーグルにすら打ち勝てるのだ!」(デザートイーグルの最大威力は64だがレートが220とM1911A1に負けている)多分BFHのM1911が一番強いんじゃないかな?」

M1911「ヘッドショット一撃を含むならR6Sもいけますね!」

指揮官「そうだな!あと俺はR6SのM1911の音が一番好き」(唐突)

指揮官「BF4とかは比較的軽い感じ。BFHはちよつと重め。R6Sは軽すぎずって感じだな!」(当社比)どの作品での音も嫌いじゃないぞ」

M1911「指揮官様。他にも紹介したい作品のやつあるんだよね?」

指揮官「せやな。ファンタジーと言うよりはSFよりの作品のシャドータワーアビスってフロム製のゲームだな。フロムゲーで実銃が使えるのは滅茶苦茶珍しいぞ。いや、多分シャドータワーアビスだけだと思う。まあこの作品の何が面白いっつ...」

M1911「指揮官様!!今は私の紹介じゃないんですか!」(鋭いローキック)

指揮官「グエツ!」(崩れ落ちる)

指揮官「シャドータワーアビスでは初期武器として持っていてガバメント M1911の名称で登場している。ちなみに序盤のショットでNo.2 Revolverとか売ってるゾ。あとはいくつかのカラーのバリエーションが存在してる性能の差あるかは知らん」

M1911「じゃあ確かめてきて下さい!」

指揮官「デイスクないから出来ないわ!鬼ですか!」

M1911「じゃあ次の紹介を」

指揮官「ういっす。R6SではFBI SWATのオペレーターが装備しているサブウエポンの一つでM45 MEU(SOC)の名称で登場している。このモデルは確か、アメリカ海兵隊専用モデルだったはずだ。もう一つは57を持ってるがこちらはまた別の機会にさせてもらう」

M1911「全員持ってるんですか？」

指揮官「持つてる持つてる。人によっては57の方がって人もいるけど俺はM1911かなってなる。57は弾数多いからまぐれヘツシヨとか狙いやすいぞ！」

M1911「指揮官様、性能はどうなんですか？」

指揮官「表示火力は58だがアーマーって言うオペレーターの防御値の関係で大体3、4発キルになったりとかする。テロリストくんは3発で死んだはずだ。複数を相手取らなければ十分勝てる可能性があると思うぞ。そこはかなり練度とか腕の差がでるからアレなんすけど。俺は外しまくって死にました(憤怒)」

M1911「指揮官様下手ですもんね」

指揮官「ストレートオ！」(半泣き)

指揮官「それじゃあ少し短いけど、おしまいー！」

M1911「次回も良ければ見てくださいね」

SPAS—12

指揮官「ハイ！よろしく！今回はSPAS—12だぞー！」

SPAS「はい！モグモグよろしくモグモグお願いモグモグしますよ！」

指揮官「食つとる場合かあ!!!」

SPAS「…(モグモグ)」

指揮官「さすがにむしはやめて」

指揮官「BFでも使ってたけどメインはR6Sとかファークライ5、ゴーストリコンWRとかのUBI作品の方で多く使ってたんだよ」

SPAS「へへそうだったんですか。てつきり今回もBF作品の方が使ってるのは多いと思っちゃいました！」ポテチの袋を開ける

指揮官「BF4だとM870とかSAIGAだったし、BFHだとフルチョークのM37とかばっかだったから…」

SPAS「も、もしかして一度も使ったことないとかですか…？」ハンバーガーを取り出す

指揮官「何度かは使ってるし悪くはないんだがBFだとしつかり来なかったって感じだな。全体的に玄人寄りの感じがする。BF4ではM870よりも若干連射が早くて弾数とペレットがちよつと少ないっていう性能なんだよな。取り回しはM870とあんまり変わらず、1発1発をしつかり当てないって感じ」

SPAS「ふむふむ、BFHではまた違う感じなんですね」

指揮官「そうだなBF4だとレートは約90なんだがBFHだと200なんだ」

SPAS「ポンプアクションかセミオートかの違いですね？」ポテチ(2袋目)

指揮官「そうポンプと、セミオートの違いだな。BFHだと距離減衰がおかしくてちよつと離れると豆鉄砲みたいな威力になるんだ。

ウケるだろ」

SPAS「こんなにかっこいいのに豆鉄砲だなんて…」シユン

指揮官「バツクショットだと結構玄人向けなんだがスラグ弾とレートの高さと相まって良い感じになるそうだ。バツクショット運用はほかのSGとかに比べてより入り組んだ場所とか室内向けではある」

SPAS「ポンプアクションとセミオートの切り替えとかは無いんですか？」

指揮官「基本切り替えはないな。大抵のゲームはセミオートかポンプかで固定されてるつてのが多いなあ…」

SPAS「切り替えがないのはちよつと残念ですね」

指揮官「ゲーム内とかだと切り替えの性能の差とかありそうだからどっちか一択になりそうつてもある。あと個人的にはセミオートの方が圧倒的に強いし外した後のリカバリーとかがしやすい。そのかわりポンプアクションは一撃が重いから一撃必殺がしやすいし射程が比較的長い」

SPAS「それでも切り替えが出来る方が良かったと思うんですけど！」机を叩きながらカ〇リーマイトを取り出す

指揮官「お、おう」

指揮官「R6Sではセミオートだった。あのゲームのSGはブリーチング武器だから壁とか床を破壊しながら敵を攻撃出来るのが面白いんだよなあ」

SPAS「BFだとそういう使い方は出来ないんですか？」

指揮官「4は爆発物とかじゃないと壊れない、Hはブリーチング弾つてアタッチメントはあるんだが壊せる物も少ないし気がついたら壊れてるからあんまり使う意味を感じない」

SPAS「でもそういうのがあるつていうのは面白いですね」

指揮官「わかる（天下無双）あとR6SでのSGはヘッドショットの判定が無い。あつたら強すぎるから当たり前だけ」

SPAS「だれが使えるんですか？」

指揮官「追加オペレーターの一人が持てる。メイン枠でMPXかSPAS―12の二択。MPXは弱い」

SPAS「じゃあ私一択何なんでしょうか」

指揮官「MPX自体のレートはそこそこ高いし安定性は良いから悪くはないぞ。威力が低いから撃ち合いに弱いってだけなんだ。サブはデザートイーグルだから中々だゾ」

SPAS「それなら私でも良さそうですね！」

指揮官「戦闘スタイルによるが遊撃ならSGでもさして問題ないと思う。SGの特性上出会い頭でAIMしなくても腰だめで当てやすいから結構勝てる場面も多かった。そもそも俺は遊撃得意じゃないからよく失敗するんだがな」

SPAS「もつと練習してください！」

指揮官「せやな。SG楽しいし頑張ってみるよ」

指揮官「それじゃあ今回はここまでかな」

SPAS「ではまた！」ハンバーガーを取り出す(三つ目)

番外編2 指揮官とオヌヌメ作品 前半

指揮官「今回は番外編。前の話からかなり投稿空いたけど許して」
べくたー「なに甘えたこと抜かしてるの？立ったまま死ぬば？」火
炎瓶スチャ

45 「それ、私のセリフね」

指揮官「炎上中」

指揮官「それじゃあやってこう」

べくたー「まずは？」

45 「指揮官、なんで生きてるかはツツコまなくてもいいのかしら？」

指揮官「まず最初はな…」

べくたー「早くしなよ」

45 「ツツコミ不在って怖いわよね」

指揮官「デイビジョン2をいってみよう。無印よりも全体的にシステム面とかでコテ入れがしてあるからかなり遊びやすくなった。

アップデータは無料だからズンパスは基本買わなくても不便は無い、
武器の選択幅とカスタマイズはそれなりに広くていい感じだ。

PvPは前作と変わらず魔境感が半端ない。PvEはソロではアーマー回復のスキルとメインウエポンが撃てるバリステイツクシールドがど安定する。マルチを前提にするならそれなりに幅広く選べる。

ミッションから探索まで野良同士でマッチング出来るからそこら辺も安心だ!!ダークゾーンは無印よりは魔境率は緩和されているので比較的気軽に行きやすいのが良かった。汚染装備の回収手順は相変わらず不便」

べくたー「私も出てるから使ってたね。高レートで安定性高くて強いよ」

45 「指揮官、早口で言ってる風に聞こえるわね」
べくたー「指揮官、次はこれにしない？」

指揮官「おk任せろ。」

次はWORLD WAR Zだ！日本語版が最近発売されたTPSのPvEだ。PvPもあつたがマッチングしなかつたから分からん」

べくたー「これも私出てるから使つて」

指揮官「名前が原型が無いのが多くてvectorは上級サブマシンガンつて名前だ。こちらでも高レート、低反動でGood。」

複数のクラスが存在していて好きなのを選んで遊べる。FFが存在していてハード以上だと洒落にならないので気をつけてよう！

武器、クラス共に使えば使うだけレベルが上げられる。ただ武器は最初から好きなのを持てるかと言われれば違うんだよな」

45 「拾つたり、箱からランダムで出てくるのをお祈りするしかないのよね」

指揮官「それがあからどれでも使う面持ちで遊ぶ方が楽しいかなって思う。ちなみに最初から特定の武器を持って開始出来たりするクラスもあるぞ。あとはオンラインマッチ、プライベートマッチと選べるからソロ派の人も安心だな」

45 「私達は4人で出来るから関係ないわね」

指揮官「次は新作のCOD MWだ。キャンペーンは最高。coopは連携取れないと難しいのが多く感じるマルチはM4、Odenが多い。Grand warは全体的にスナイパーも多く感じる。従来のcodとは違ってエイムゲーかなって思った」

べくたー「残念だけど私はいないよ」

指揮官「ほんと残念だと思う」

45 「確かカスタマイズの幅が広いんだっけ？」

指揮官「せやね、M4をAR―15風にしたりAK―47をAK―12に出来たりと色々遊べる。FALはセミオートのみとなってるぞ」

45 「しきかくんさつき言ってたGrand war気になるんだ

けど」

指揮官「codでBFができる」

べくたー&45「…?」頭おかしくなった?って顔

指揮官「ひどいなあ…じじつなんだけど…。リスポーン位置がアレのせいでリスキルが比較的多く起こるのところが制圧済みの拠点でも敵からの制圧が始まると湧けなくなるのが不満かなあって、ちなみに拠点を全部制圧するorされるとデフコンって言うカウントダウンが始まって40秒のカウントダウンが終わる前にどれか一つの拠点を制圧できないとデフコンニユークで強制勝利or敗北になるぞ。チーデスやドミネでも30キル連続キルを取るとニユークで強制勝利させる事ができる。ドミネはまた最初から始まる」

45「リスキルは頂けないけど全体的に面白そうね」

べくたー「私はデイビジョン2かWORLDWAR Zの方が好きかな」

指揮官「ちよつと休憩いれて後半やるぞ」

べくたー「分かった」

45「OKよ」

番外編2 指揮官とオヌヌメ作品 後半

べくたー「随分と長い休憩だったね」

45 「メタいわね」

指揮官「そうだぞメタいぞ」

べくたー「反省すら無し、か」(モロトフを構える)

指揮官「すんませんした」(超高速土下座)

指揮官「ここからは架空銃が出る作品がメインだぞ。ではいぎ…！」

45 「今回は何かしらね」

べくたー「ハリーハリー。そもそも自分の投稿してる別作品の投稿間違えないでくれる？」ドロップキック

指揮官「うぼえ！痛い！そして申し訳ねえ！恥ずかしい！」

45 「早くしてよく指揮官〜」

指揮官「せやね。では後半最初はタイタンフォー2。先月フリップに並んだね。当初は接続人数1500人程度と過疎過疎だったんだけど今は配信当初より人は減ったとはいえ10000人前後の状態になっている。マルチプレイ、キャンペーン共に良い出来だと評価してる。

武器の性能はかなり強弱がハッキリしてるけどある程度プレイヤースキルとエイム力でカバーできるぞ」

45 「オススメ武器とかはある？」

指揮官「ARはR-201、SMGはCARやオルタネーター、LMGはスピットファイアが安定する。いずれも反動的には扱いやすいモノになってるから初心者でも割となんとかなりやすい印象かな」
べくたー「このR97とかよさそう」

指揮官「そこそこの反動でCARよりも射程が短い腰だめでも思ってたよりバラかるSMGかな。弾数が多いから二枚抜きとかもしやすいしなぎ払うように歩兵を倒すのにも使える。APEXプレイヤー

ならR99より反動がマイルドだから扱いやすいんじゃないんだろうか」

べくたー「ふーん」

指揮官「しぶいはんのうだなあ…」

指揮官「この作品は三次元の立体的な射撃戦を行えるのか魅力的な所パイロットとして空を舞ってタイタンで大地を蹂躪する。この差が良いモノだと思ってる。ちなみに今始めるなら根気よくやるべし！だぞ。新規で始めるなら基本的な動きをキャンペーンで学んでフロンティアライフエンスっていうPvEで更に慣れていくっていうスタイルが無難かな。フロンティアライフエンスはプレイヤーやタイタンのレベルも上がるから使いたい武器をアンロックするまではこつちで遊ぶのつてのも、手に入った武器の試し撃ちでプレイするのも良いかも知れない」

べくたー「G5が何言ってるんだか(codという所のプレスステージ5週目)」

指揮官「おっとランクの話は禁止だ」

45 「次いきましようよ」

べくたー「そうだよ」

指揮官「先に振ったのはvectorでは…？まあいいか。お次はDestiny2！去年のいつ頃かに基本プレイが無料になったFPSのRPGだ」

45 「追加のDLCは有料だからそこら辺は気をつけてね」

指揮官「どのDLCも良いぞ！PvPはオススメできない。魔境だからあんまりやらんでいい…それでもやりたいなら折れない心と勇気を強靱な精神を持って行ってくれ」

45 「指揮官ヨトウン（追尾してくる武器）とか受け継がれる想い（ちよつと前にのレギュにて最強だったハンドキャノン、頭含めるとほとんどの距離を2発キル胴体だけでも3発キル取れる壊れ）とかにボコボコにされてたからね♪」

指揮官「やめて」

べくたー「かわいそうに、あたしが慰めてあげようか？」

指揮官「……。基本キャラは3種類。ハンター、ウォーロック、タイタンから選べる。更に属性ごとの必殺技を撃てるボイド、ソーラー、アーク、この3つのクラスから選んで使用出来る。ド派手な必殺技（スーパーチャージ、スパチャ）もあるし味方を補助するドームシールドとか回復するフィールドなんかも貼れる」

45 「私が使うならハンターかな」

べくたー「無視しないでよ。あとからローキックするからね」

指揮官「かんべんして……。えっと、どのキャラやクラスを使うかはそれぞれだからな。データは3つ作れるから一度全部のクラスを触って自分に合うものを選択するのは大いにアリだぞ！」

べくたー「あと装備できる武器はキネティック、エネルギー、ヘビーウエポンの3種類ね」

指揮官「武器種はオートライフル、パルスライフル（バースト武器）、ピストル、弓、単発グレネードランチャー、ドラム式グレネードランチャー、トレスライフル（照射ビーム）、サブマシンガン、ハンドキャノン、ショットガン、スカウトライフル（他ゲーでのDMRに該当するやつ）スナイパーライフル、フュージョンライフル（チャージライフルみたいなやつ、1発の射撃で4発程撃ち出す）、リニアフュージョンライフル（チャージスナイパーライフルみたいな感じのやつ）、ロケットランチャー、剣、マシンガンなどでキネティック以外は属性が付いてるぞ」

45 「好きな武器を装備して楽しめそうね」

指揮官「レイドとか高難易度のミッションをやらないなら好きな装備で遊べるから気分でコレ！みたいなのも出来て楽しい」

べくたー「マップを自由に探索してダンジョンに潜ったり、公開イベントに参加したりとか出来るよ」

指揮官「VPやVEはいくつかあってストライク、ナイトフォールストライクが規定のコースを自動編成または招待した3人で攻略するモードだナイトフォールストライクは通常のストライクよりもより難易度が上がったものだ」

べくたー「生半可な装備で行くと勝てないからナイトフォールスト

ライクは装備を整えてから行くようにするといいいよ」

指揮官「クルーシブルがプレイヤー同士で覇を競い合う（環境強武器で殴り合う）モード、期間限定でアイアンバナーっていうプレイヤーの装備性能の合計値（パワーアドバンテージ）があるモードも開かれる（通常のクルーシブルにはパワーアドバンテージは存在せず、パワー差である程度のダメージ補正とダメージ減少を得る）。」

べくたー「指揮官はボコボコにされて萎えてたのは面白かったね」

指揮官「トラウマ誘発させるのはやめないか！」

べくたー「VPとVEを混合させたギャンビットつてゲームモードもあるよ」

指揮官「敵mobを倒して欠片を集めてそれを貯め込む。規定値まで貯まればボスが出現するからそれを倒せばラウンドを1つ取れる」
べくたー「2回先取で勝利を得られるよ」

45 「聞くだけなら簡単そうな」

べくたー「ところが」

指揮官「ぎつちよん！ここでVP要素なんだなあ！欠片を一定数貯めるとポータルが出現する。そのポータルで相手チームの所へ侵入して妨害することが出来るのだ」

べくたー「欠片を失えばそれだけロスをさせられるしボス出現時に倒せればボスのHPが回復して時間が稼げるんだけど」

指揮官「押されても逆転の要素は大いにある。VPが得意な人が侵入してVEが得意な人は欠片を集める。そんなプレイが出来る」

べくたー「VPが得意じゃなくても侵入すればそれだけで威圧になる事もあるから注意を割けたりできるよ」

指揮官「そして招待したチーム6人で攻略するレイド。大人数コンテツに相応しく難易度も高く、連携して様々なギミックを攻略していく事になる」

べくたー「プチレイドでも大変だったよね。何回リトライした事か」

指揮官「他にも迷宮やらなんやら特殊なアクティビティで遊べるしオンラインワンの能力を持ったランクの武器を入手するクエストもある」

る」

べくたー「やりこみ要素としては十分あると思うよ」

45 「そう聞くと中々良さそうな作品よね」

指揮官「まあ今回はこのくらいにしてまた紹介したいものが見つかるばこうやって紹介していく事にするぞ！」

べくたー「本来の銃紹介、次は誰かを呼ぶの？」

45 「それ私も気になるわね」

指揮官「○○○式と誰かもう1人って考えてる」

べくたー「1人は既に答えじやん」

指揮官「アーアー！シラナイシラナイー！ダレダロウナー」

45 「じゃあ、また次のお話で会いましょうね」

べくたー「またみてね」

復活の vector

指揮官「おはようございます。こんにちは、こんばんは。指揮官です」

ベクター「うわ、でた。どの面下げて来たのかな？」テルミットを構える

指揮官「やめてください。しんでしまいます」

ベクター「あつ、そう」テルミット投擲

――

――

――

アフロ指揮官「では、気を取り直してやっていきましょう」

ベクター「それで私は使ったの？」

指揮官「使ったよ!!!」

ベクター「うるさ!!!」満更でもない顔

指揮官「モロトフいくつ欲しい!? 10個!? 100個!?」頭撫で回し

ベクター「…ひとつでいいよ」満更でもない顔

ベクター「それで今回は何のためにこれやってるの？」

指揮官「またまたく分かてるくせに」

指揮官&ベクター「MWII!!」

指揮官「…!」ビシバシグググッ

ベクター「:.」ビシバシグググッ

指揮官「苦節38ランク!雨にも風にも芋砂にも、8連敗にも負け

ず…手に入れましたvector!」

ベクター「それでどうだったの？」

指揮官「いい、とても、良い」

ベクター「それはよかったわね」

指揮官「交戦距離は当たり前だけど近距離。弾持ちは悪いのでスカベンジャー必須。ただし、その燃費の悪さに見合ったとてつもないキルタイムの速度!そして低反動…!楽しいの塊だったよ」恍惚とした

顔

ベクター「ふーん…」満更でもない顔

指揮官「β時と違って予備弾は1マガジンから2マガジンに変更されてるみたいだよ。(間違ってたらすいません) 因みにβにプリセットで一緒だったレバーアクションは面白い枠っぽく思えた。使つて楽しいよ」

ベクター「今は私以外の話しないでよ。やっぱりβでの予備弾では少なすぎたって事よね」

指揮官「使おうと思えば多分、いや！どこでも使える！…んだけどやっぱり向いてるっていうなら入り組んだマップは室内メインのマップが一番やり易かったね。中距離の多いマップで使うなら射線を塞げるスモークだったりフィールドアップグレードでスモークスクリーンだったり欲しいかなって」

ベクター「まあSMGだし中距離つらいのは当然か」

指揮官「フュンフも大方同じ理由だね距離減衰が激しい(と思う)からもし中距離を見るなら注意してほしい」

ベクター「ふーん、で、なんで私以外の名前出したの？」指揮官の頬をつねる

指揮官「いはい！いはい！んもう、妬いてるベクターも可愛いぞ」サムズアップ

ベクター「…うるさい」モロトフを投げる

指揮官「アツウイ!!!」

――

――

M4「あの…指揮官、ベクターとイチャイチャしてるところ悪いのですが、そろそろ私もいいですか？」

指揮官「あ、しまったベクターとイチャついてたらM4の分の尺を忘れてた…」

ベクター「次ね、次」シキカニウムの撮取

M4「そんな…」ヨヨヨ…

指揮官「それじゃ次回はMWⅡでのM4+αの紹介だな！」
べくたー「良かったらまた見てね」

M4「次回までどれだけ掛かるんでしょね!!!!」投げやり

襲来！AR小隊！！（前編）

M4 「指揮官、さっそくツッコむ点があるんですけど」
指揮官「？」

M4 「?じゃないんですよ!なんですか!?!襲来って!!?」
べくたー「そっちのが面白し」

指揮官「そうだね」ウンウン

SOP「がおー!あたし達の出番だー!」

ARー15（以下15）「今回はAR小隊全員ですネ」

M16「妹達の活躍が見れて私は嬉しいぞ」

ARー57（以下57）「ああ、その通りだARー15姉さんM4姉さん」

M4「ツッコみは私だけですか!?!あとARー57さん、あなた違いますよね!?!」

57「酷いなM4姉さんは」

15「M4、それはないんじゃないの?」

べくたー「それ、どうかと思うよ」

指揮官「そうだぞ」

M16「あたしはツッコまないからな」

M4「:誰か助けてください:!!」

RO（今回は指揮官の横でじっとしておきましょう）

ー

ー

ー

指揮官「では、気を取り直して。今回も例に漏れず前作同様初期ARのM4だ高レートで中程度の威力初期ARらしく非常に平均的な性能をしてる。

近距離で他の高威力ARに撃ち勝つなら頭をキチンと当てないと
厳しいと思う」

M4「でもレートで押し切れるんじゃないんですか?それか中距離

をメインで、とか」

指揮官「て、思うじゃん？そうじゃないんだよ。中距離にはAUGやAKがいるんだ真正面から撃ち合うにはあまりにも分が悪い」

M4「つまり、、、器用貧乏と…?」

指揮官「そうだね」

M4「膝から崩れる

指揮官「でも決して弱いわけじゃない。高レートにしては前半の反動は扱いやすいものになってる、つてのとある程度の距離まで変わらないキルタイムで勝負していける。まあカスタム次第でも化けるから大丈夫」肩ポンポン

M4「なら安心ですね」

指揮官「そもそもM4の知名度補正つてのもデカイ。私もよく使ってるし使ってる人はよく見るよ」

指揮官「続きましてはFTAC RECON!AR-15!!ARでの参戦ではなくバトルライフルカテゴリでの参戦だ!」

15「…。」コロンビアのポーズ

指揮官「セミとフルオートの2種なんだけどフルオートの反動は制御させる気が無い。そして高威力。ヘッド絡めば素早いキルを取れるのが魅力的な一丁だ!」

15「…。」コロンビアのポーズで発砲

M4「無言でいきなり発砲するの辞めてもらえますか!」

指揮官「正確なエイムをしているなら5ラウンドで取り回しを良くしても良いし15ラウンドで継続戦闘力を高めるのも良い。相手に撃った時の怯みが大きいのでエイム速度や反動制御をメインとしたカスタム相手には撃ち勝ちやすく感じた」

15「18mまでは頭に当てれば一撃だから高速弾で弾丸速度上げたり、マガジン弾数が少ないから撃ち漏らしていいように回復阻害だったりダッシュ阻害付けても面白そうね」

指揮官「近距離でも頭を当てれば先手を取られても勝てるかもしれないってのが中々面白いと思う。中距離も胸から上なら2発で倒せるから近距離と中距離戦の起こりが多いマップでも対応出来るって

のはいいよな」

15 「立ち回りに自信があるならアイアンサイトでやるのもいいわね。見やすいから」

指揮官「それじゃ今回はここまでみんなもMW2ライフ楽しんでくれよ！」

57 「次は私とM16姉さんの番ね。見ていてよM4姉さん」

M4 「ツツコミしませんよ」