

がっ〇うぐらしみたいな世界観のゲームで一撃必殺RTA

トウトウハアツー!

【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】

今流行りのRTAに便乗していくスタイル。完走目指して頑張るぞい！

※淫夢要素はありません。

目次

キャラクターく大規模感染（パンデミック）まで	1
大規模感染（パンデミック）く屋上避難	9
武器調達開始	17

キャラクリく大規模感染（パンデミック）まで

既に何番煎じなのか分からないがっ〇うぐらしRTA、はーじまーるよー。

——と見せかけて、実はよく似たゲームのRTAだ。ざあんねんでした！

はい、という訳で。先程言った通り、今回はがっ〇うぐらしによく似たゾンビ系サバイバルアクション『ZSA』のRTAです。『従来のゲームの常識を吹き飛ばす』が売り文句のこちらのゲームですが、発売されてからほぼ売れてません。総売上本数は5年経った今の時点で僅か8万本という少なさ。

：こんなマイナーですみませんね！RTA初心者だからやってる人少なそうなゲームでやろうと思ったんです許してください何でもしますから！（何でもするとは言っていない）

今流行りのがっ〇うぐらしRTAが別のキャラで見れると胸を踊らせてたら早々に期待を裏切られた読者兄貴達、本当に申し訳ない（外道博士風）。

ていうかゲームタイトルが『Z（ゾンビ）S（サバイバル）A（アクション）』とか安直すぎませんかね…？考えた人はきつとおバカさんなのでしよう（KONAMI）。だから売れないんだよこのゲーム。

ですがこのゲーム、数あるゾンビ系ゲームの攻略難度の中でも屈指の難易度を誇るのです。それはRTAにも言えることで、既に1145141919回は再走しています（憤怒）。その理由はいくつかあるのですが、後程説明するのでさっさと次に行きましょう。

今回のRTAは大規模感染開始後から、主人公の通っている『桜川芸術女子高等学校』からの脱出までの時間を計測していきます。

とりあえずはゲームスタート。スタートボタンを押した瞬間から計測開始です。

そして当然のようにまずはキャラクリです。なんとこのゲーム、かなりの数の既存キャラに加え自分でキャラクターを一から作成することができのです！私も初めてやったときにはこの機能を利用して自分の分身を作り遊んだものです…これを読んでも読者兄貴たちの中にも、心当たりのある兄貴たちも多いのではないのでしょうか？

だがこれはRTA、時間短縮の為にここは既存キャラの中からランダムで選択していきます。ちなみにこの時点で女キャラを引けなかった場合は即リセット案件です。これも理由は後程説明します。

今回は『速川織音』ちゃんを引きましたね。まな板ログだあ！

か “ わ “ “ い “ “ い “ “ な “ “ あ “ “ お “ “ り

“ ね “ “ ち “ “ や “ “ ん “ “ !!!

…ふう（賢者タイム）。あとはステータスでやらかさなければいいのですが…

あ、そうだ（今更）。ステータスについてのお話をしていませんでしたね。主なステータスの種類はSTR（筋力）・VIT（体力）・STA（スタミナ）・DEX（器用さ）・AGI（敏捷力）・INT（知力）・LUC（運）の7つです。

このゲームの仕様として、キャラクリ時点ではステータスの初期値は設定されていません。じゃあどこで設定されるんだよ！つて思う兄貴たちもいると思いますが、ご安心を。ゲーム開始直後のイベントムービー（二週目以降スキップ可）後にランダムで割り振られます。

そう、ランダムです。

——キャラクリ時に好きに振らせてくれないなんて：何だこれはたまげたなあ。私も初めて見たときはびっくりしてコントローラー叩き割りましたよ、ええ。

取り敢えず説明の続きをば。STRはその名の通りキャラの筋力に関係してくる物で、これが高いと一度に持てる荷物の量が増加したり、戦闘時に攻撃した時のダメージが増加します。今回の場合は生存キャラの中で中の下…と言った所でしょうか。

STAは時間経過もしくはダッシュや攻撃、【振りほどき】や【カウンター】などの行動を行った際、消費するスタミナの最大値を指します。コレが高ければ高いほど単純に長い時間行動できますし、一対多の場面が多いゲームですから正面突破&【振りほどき】or【カウンター】を連続で選択しなければならない場合も多いです。通常プレイなら上げておいて損は無いでしよう。ちなみに本RTAでは最低限あれば不要です。悲しいなあ…

ちなみに【振りほどき】と【カウンター】の発動条件ですが、前者は敵に掴まれた際にスキルチェックを成功させること、後者は武器を装備している状態で敵に攻撃されるor敵に掴まれた際にスキルチェックを成功させることです。【振りほどき】は成功すると敵との距離が少し離れ、【カウンター】は敵との距離が離れない代わりに一度だけ被弾判定無しで敵に攻撃ができます。それに加えて確率で即死属性（雑魚敵のみが対象）が付与されるので、かなり使い勝手のいい行動になっています。どちらも必須…というか、そもそも使えないとRTAはおろか攻略すら100%不可能です。必ずマスターしましょう。

DEXは見たままの意味です。バリケード作成や物を作ったりする際に質の良いものが出来上がりやすくなったり、戦闘中クリティカル攻撃が発生しやすくなります。発生するとダメージ1.4倍に加え、武器の耐久値減少が僅かですが緩和されます。モン○ンの超会心かな？

そしてAGIですが、これは敏捷力…すなわち素早さの事を指します。これが高ければ高いほど移動速度とジャンプ力が上昇し、敵の攻

撃が当たりにくくなるなどのボーナスがあります。ただ調子乗って敏捷振りまくりで行くとカス体力の主人公を敵が物量で潰しに来て間違いない詰むので、振りすぎはやめようね！

I N Tについては単純にどれだけ頭がいいかです。バリケード作成の際に役に立つそうですが、D E Xに立場完全に取りられてますねクオレハ：

最後にL U Cですが、これが高いと確率で内容が変化するイベントで当たりを引きやすくなります。その他にも、敵の攻撃が確率で外れたりするので、軽く上げておく事をおすすめします。ちなみに本R T Aには必要無いので振りません（無慈悲）

あとは隠しパラメータとして満腹度と正気度が存在します。前者は一定期間食事をしないとバッドステータス【空腹】を確率で発生させます。効果はキャラの移動速度・攻撃速度低下やダッシュ不可、掴まれ状態時に「振りほどき」や「カウンター」のスキルチェックが非常に高難度になるなど、かなりキツめに設定されているのでなるべく食事は取りましょう。

後者についてはもはや語る必要は無いですね。今回のR T Aに特に縛りはありませんが、このゲームのバッドエンドはキャラがあまりにも可哀想な最期を遂げますので、出来る限り生存させておきたいところです。

お、そんな事を話していたらロードが終わったようですね。早速やっつけていきましょう。

オープニングムービーとイベントはスキップだ。

スタート時点ではゲーム内時間は午後6時で固定となっています。故に、スタート時点では確定で午前11時～13時の時間に発生する大規模感染は当然のように発生していません。パの字もありません。つまり、主人公は次の日の大規模感染が発生するまで、日常という名

の準備期間が与えられることとなります。ここでしっかりと準備はしておきましょう。

スタート地点はどんなキャラクターでも固定になっているので、自宅で主人公が入浴を済ませた直後です。スタートしたら、まずはメニューを開いてステータスを確認しましょう。ここで確認しないと後に響くので、必ずステータスは確認します。今回のRTAでは初期のステ振りの内容自体ではリセットです。さてさて：ステータスはどこだあ？

お、今回はSTR4・VIT4・STA5・DEX12・AGI10・INT6・LUC3でしたね。ふむ：攻撃力と体力、スタミナも最低ラインをぎりぎり満たしていますし、器用さと敏捷力がかなり高いです。唯一気になるのが運の低さですが、それに目を瞑りさえすればこれはかなりの高ステに分類されます。運が低いのに幸先がいいのか…（困惑）。

ちなみに、初期ステータスの値の最大値は15までです。つまり、初期ステータスにおいて全て最大値を獲得する場合、1/170、859、375の確率を引きにいかなければならないということですね。私には無理でした。

とりあえずステータスを確認し終わったのでメニュー閉じると、一階から織音ちゃんを呼ぶ母親の声が聞こえます。確定で発生する食事イベントです。ここで食事をするかしないかを聞かれますので、迷わずYesを選択します。ここで食事を抜くことも可能ですが、そうしてしまつた場合大規模感染後にバッドステータスの「空腹」が発生し動けなくなる可能性があります、食べておいて損はありません（1敗）

食事イベントでは幾度となく行つた調査の結果、コントローラーの○ボタンを連打する事で食事の速度を上げられる事が分かっています。基本は女主人公なので一部既存キャラを除き必然的に食べる速度は遅くなりますが、母親より早く食べ終わることが出来れば問題ありません。食べ終わった後は操作可能になりますので即座に食器を下げ、自室に戻りましょう。その後はベッドに潜り込み直ぐに就寝し

ます。こうすることで時間を次の日の朝まで飛ばすことができるので、大幅なタイム短縮となるわけですね。

ちなみにここで母親よりも遅く食べ終わった場合、母親の食器をついでに下げなければならぬというイベントが確定で発生します。これだけなら大したタイムロスにはならないのですが、直後に食べ終わった妹に半ば強制的に遊びに引っ張られ、かなりの時間が潰れてしまいます。そうした場合、大幅なタイムロスとなり再走案件となるので気を付けましょう（5敗）

それでは、おやすみなさーい。

おはようございま、スウウウウウウウウウウ→→→

さあ、運命の日がやって来ました。大規模感染の日です。織音ちゃんは高校生ですので、当然のごとく学校に行かねばなりません。現在は午前7時、つまりゲーム内時間であと4時間後には大規模感染の開始する可能性のある時間となります。RTA的には早めに起きてくれると有難いのですが、こればかりは確率操作は出来ないので諦めましょう。

取り敢えず織音ちゃんが家を出る時、必ず家族の誰かに軽めのスキンシップを取っておきます。その後、家族全員に聴こえるように大声で挨拶をしておきましょう。挨拶は大事、はつきりわかんだね。返事が帰ってきたら完璧です。

何故このような行為をしたかという理由ですが、大規模感染に解禁される「スキル」の獲得に関係してくるからです。スキルについては大規模感染後に説明していく予定なので、今は取り敢えずガツコウイクトー！

学校に到着しました。織音ちゃんが通う学校『桜川芸術女子高等学校』はその名の通り、芸術関連の専門分野を学ぶ女子校です。：女子校です（大事な事なので2回言いました）

勘のいい読者兄貴たちは既にお気づきかと思いますが、キャラクリの際に男キャラならリセットするのはこれが原因です。このゲームで登場する女キャラは全員が何らかの形で桜川芸術女子高等学校に関わっているのですが、男キャラはほぼ関わりがありません。つまり、ここで男キャラにしてしまうとシナリオ上大規模感染後パンデミックに訪れる形になってしまい、大幅なタイムロスになってしまいます。だから、キャラクターは女キャラである必要があったんですね（例の構文）さて、学校に到着しましたが：早速倍速だ。他のゲームのRTAでは最早当たり前と化しているキャラの好感度稼ぎはやりません。やらねえのかよ！と思う兄貴たちもいるかもしれませんが、現時点で織音ちゃんには好感度を稼げるお友達はいないんです。いわゆるボツチってやつですね、はい。

：嘘です本当は一人だけいます。ですがその子の好感度は現状上げられる上限に既に到達していますので、上げる必要性が無い訳です。見所さんが無いなら倍速、これ常識アルネ。そこで、倍速中は暇になるであろう：

みなさまのためにく

このゲーム『ZSA』について軽く解説していきます。

今回RTAする事になったこのゲームですが、冒頭でもお話した通り攻略難度が馬鹿みたいに高いです。それこそもう、私がプレイしてきたどのゲームよりも。ええ、保証しますよ。

理由としてはまず、キャラクリ時のステータスランダム割り振りがひとつ。ここで屑運を發揮してしまうと、そこからの展開次第で攻略に必要な人材やアイテムを集められず、詰みルートに入ってしまうのです。

ならそうならないようにセーブ&ロードすればいい：と思いますよね？

だがしかあし！『従来のゲームの常識を吹き飛ばす』が売り文句なこのゲーム、なんとセーブ&ロードがほぼ出来ません。ストーリーの中で、僅か3回程しか出来る場所が無いんですよ。やり直しが全く効かないとか、まるで現実みたいだあ…（現実逃避）

——という理由がありまして、今回のRTAはかなり綿密にチャートを組んでおります。試走とチャート組みの時点で既に400時間を超えていて、正直灰になるかと思いましたが。誰だよこんなゲームRTAするとか考えたヤツ！

：失礼、取り乱しました。倍速もちょうど終わったようなので、ここから最初のセーブポイントまで一瞬の気の緩みも許されません。心してやっていきましょう。

現在時刻は11:00ですね。遂に大規模感染の発生する可能性がある時間がやって来ました。

現在織音ちゃんがいる場所は…校舎二階の自分の教室ですね。ちようど授業が終了し休憩時間に入ったところのようです。クラスの皆が談笑しているのを全てガン無視しつつ、ひたすらその時を待ちます。もちろん、ぼっちの織音ちゃんに話しかける人なんてなんて誰もいません。べ、別に寂しくなんてないんだからねっ！

——やつと来ましたね。校門の方で誰かの悲鳴が上がりました。これが大規模感染の合図です。お前のことを待ってたんだよ！

発生したとなれば思い立ったが吉日です。早速行動を開始しましょう。

キリがいいので今回はここまで。次回もよろしくお願いします。

大規模感染（パンデミック）〜屋上避難

5年で8万本しか売れなかった激ムズゲームのRTA、はーじまるよー。

前回は^{パンデミック}大規模感染が発生した直後で終わりましたね。早速続き行くよー。

「今の悲鳴、何…？」

はい。このセリフがモブ生徒の誰かから発せられた瞬間、急いで窓際まで歩いていきます。そこで外の景色を見る事でフラグが立ち、この行動に引き摺られるように外を見たモブ生徒たちがパニックを起こし始めるんですね。

「な、何あれ…!？」

「に、逃げないよー!」

このセリフが出たら、騒ぎに乗じて教室を出て前回お話しした織音ちゃんのお友達の元へ向かいます。

この時さっさと移動しないとモブ生徒たちが我先にと廊下へ出る為波に巻き込まれてしまい、ろくに移動出来なくなります。そうなれば階段を登ってきたゾンビの餌に早変わりしてしまうので気をつけましょう（10敗）

そう言えば前回、お友達の紹介をしていませんでしたね。移動の間にサクッと紹介することにします。

織音ちゃんのただ1人のお友達「桜井美咲」ちゃんは人懐っこい性格で、いるだけで癒しを与え正気度を少しずつ回復してくれる上、HPとスタミナの回復速度上昇を付与してくれるキャラクターです。そんなぶっ壊れな能力がある為か、ステータスはほぼ最底辺をマークしています。完全に後衛キャラですね間違いない。

美咲ちゃんがいるのは隣のクラスですが、当然のようにあちらもパニックになっています。その中に堂々と入っていけば間違いなく大半のモブ生徒が音にビビってこちらに注目してきますが、無視して美咲ちゃんの元へ移動します。ちなみに美咲ちゃんの席は教室の窓際

1番後ろです。そちらに向かうためにはモブ生徒を避けなければならぬので、ガバ操作には気をつけながら向かっていきます(3敗)到着し次第、付いて来るように説得しましょう。ここでモタモタしていると周りのモブ生徒たちが避難を始める影響で教室から出れなくなる可能性があるのです、説得に失敗してしまった場合は無理やりにも連れていきます。おら、移動するんだよあくしろよ!

「で、でもー外はあんなことになってるじゃん!絶対教室にいた方がいいよ!」

：やべえめつちや反抗してくるやん。こんなに反抗してくる子でしたっけ???

「きやあああ!!!」

あ、やべ。これはいきなりやらかしましたね。ゾンビが二階に到達したようで、廊下にいた生徒たちが次々襲われ始めてるようです。やべえよやべえよ…

と、とにかく美咲ちゃんと安全な場所へ避難するのが最優先です。美咲ちゃんの席のすぐ後ろにある掃除用具入れのロッカーから教員専用箒を取り出します。そのまま箒の穂の部分を取り外して、即席の武器として装備し、そのまま美咲ちゃんを連れて道中のゾンビをころししながら屋上へと避難する作戦で行くことにしましょう。

怯えている美咲ちゃんの腕を引き、教室の外へと出て——つと危ない。出たすぐの所でいきなり襲いかかってきましたね。落ちていてゾンビの額に狙いを付けて、穂を取り外した箒の金具の部分をビリヤードのキューのように勢いよく打ち出します。そうするとあら不思議、高めのAGIによって速度の乗った箒の先端がゾンビの額を撃ち抜いたではありませんか。これは一対一の場合に重宝するテクニクですので、ぜひ覚えて、どうぞ。まあこの方法だともれなく返り血で血塗れですがね。正気度ゲージ壊れちゃう、

もし1人の状況ならもう少しゴリ押し狙いつつレベル上げするんですけど、今回は美咲ちゃんがいるのであまりリスクな択は取れません。進行の邪魔になりそうな奴だけ対処しながら先に進む感じで行きたいところです。

途中、何度も何度もモブ生徒達が助けを求めてきますが今のレベルで2人は守れません。心苦しいですが、無視して先を急ぎましょう。ここで助けると最悪死にます(2敗)

階段の途中にいるゾンビ達は襲いかかって来たら箒の長いリーチを生かして突き落としましょう。落ちてグシャグシャになったゾンビを見た美咲ちゃんの正気度がゴリゴリ削れていってますが、美咲ちゃんが死んでしまうより100倍マシです。安全になった後でいくらでもボロクソ言われましょう。

三階に上がると、急激にゾンビの数が減ります。それもそのはず、奴らはあまり段差や傾斜が得意ではないのです。これを覚えておく。学校の敷地内で優位に立ち回りやすくなるので、しっかり覚えておきましょうね。

そして、三階には木工室があります。本来ならここで武器を調達してからゾンビの相手…と行きたかったのですが、今回はあまり時間が無いのでそのまま上に上がります。じゃけん上行きましょうね〜

地獄みたいな校内から失礼するゾ〜!

屋上へと続く扉の前に到着したところで、ゾンビの集団が追いついて来る前にさっさと屋上に…屋上に…

何で鍵がかかっているんですかね？

おかしい…試走段階では全て鍵がかかっていたのに、何で本走の時にかかっているんですかねえ!?

仕方ないので作戦変更。織音ちゃんが三階の階段で奴らの迎撃をして、その間に美咲ちゃんに開けて貰います。どうやってって?ピッキングに決まってるだろ、いい加減にしろ!

ちなみにピッキングの成功判定を左右するのはLUCの数値なので、間違いなく運に関して雑魚ステータスとかいうレベルじゃない織音ちゃんには開けられるわけないです。だから、美咲ちゃんに任せる必要があるんですね(例の構文)

取り敢えず美咲ちゃんに髪留めとして付けていたヘアピンを渡し、

何か言われる前にさっさと階段を降りて三階に行きます。そこで登ってきた奴らの相手をするのですが、正直（見所さんが）ないです。なので、ピッキングが終わるまで耐久する様子を背景に、ここの流れについて説明しましょう。

本来なら、織音ちゃんたちが三階に到達した時点で奴らは二階に到達します。その間に僅かな猶予があるので、木工室に寄って武器を調達してから屋上に向かうのがチャート通りのルートでした。屋上にさえ逃げ込めれば、暫く美咲ちゃんが死ぬことは無いので安心できるんですけど…こうしてる間にも開くことを切に願いながら攻撃ボタンを連打します。コントローラーくんが死にそうですね間違いない。

何故こんな事になってるかと言いますと…ガバだよ！察せよ！（憤怒）こんな開幕からガバやらかして、この先大丈夫ですかね…（心配症）って、やべ。

「ヴア〜」

…操作ミスして掴まれちゃいました。まあスキルチェック成功すれば――

ブーツ！（スキルチェック失敗の音）

……

なああああああああああああああああああああああああああああ
あにやっつてんだあああああああああああああああああああああ
!!!!!!

その時、そこを通りかかったのは本当に偶然だった。人が人を喰らう。そんな漫画や映画の中でしか見ないような非現実的な光景が突然目の前に現れ、明らかに死んでいるとわかってしまうような傷を負っていても、一切気にせず襲いかかってくる生徒だったモノ。そんなヤツらに襲われて、訳も分からず逃げ回っていた時にその場に出くわしたのは幸運と言えるだろう。

屋上へと上がる階段の踊り場で、全身血塗れになりながらも、長い棒を振り回してヤツらを階段から突き落としている生徒が1人。長い髪を激しく乱れさせながら動く彼女はいつそ神秘的な雰囲気を感じさせる。あれは筈の柄だろうか？既に階段の下は恐ろしい程のヤツらの死体で埋め尽くされていて、まだ動くヤツらがその山を乗り越え彼女へと襲いかかっている。既に彼女の息は上がっていて、とてもこのまま耐えられるとは思えない。

「きゃっ!?!」

とか考えているうちに、彼女がヤツらの1人に掴まれた。何とか振りほどこうともがいているが、あのままでは間違ひなく喰われてしまう。

——助けなきや。

そう思った私は、周りを急いで見渡す。何か武器になりそうなものは……!

——あつた!すぐさま私は走ってそれを拾い、腕に力を込めて持ち上げる。かなり重いけど、これなら!

「と、りやあああああああ!!!」

恐怖を押し殺す為腹の底から叫び、ソレを持って駆け出す。そのまま階段前にいるヤツらを殴り飛ばし、階段を1段飛ばしで駆け上がり、今まさに彼女へと噛み付こうとするヤツの側頭部に向けて手に持つもの——消火器を、思いつき振り抜いた。

グシャツ!つという音とともに私の手に伝わる、肉を潰し骨を砕く感触。その気持ち悪さに吐き気を催しながらも、ヤツを彼女の上から吹き飛ばした。

「はあっ……はあっ……大丈夫か?」

「——はっ、はっ……助けがなかったら、ゲボ、危なかったよ。本当に……ありがとう」

かなり苦しそうにしている彼女に手を貸して立ち上がらせる。よく見ると、彼女の全身の血が全て返り血である事に気がついた。下には夥しい量の死体。数人は私がやったとはいえ、この数を1人で相手取るなんて……凄い奴だ。

「ヴウ……」

「はあっ……嘘でしょ……はあっ……」

「っ！クソ……まだ来るか……！」

声の聴こえた方向へと目を向ければ、後続のヤツらが階段を少しずつ登ってこちらへやって来るのが見えた。悪態を吐きながら、まだ苦しそうな彼女の代わりに消化器を構える。

「ダメ……逃げないと……！」

「逃げるって何処にだ!?このままじゃ——」

「——開いた！開いたよ、織音ちゃん!!」

このままじゃ逃げる場所なんて無い——そう言おうとして、上から降ってきた別の声に遮られた。

その声を聞いた瞬間、織音と呼ばれた少女の顔に安堵の表情が広がる。開いたとはどういう事なのだろうか。

「開いたんだ……なら急いで上に避難しよう！貴女も来て！」

「えっ!?あ、ああ……」

私の手を引いて走り出す彼女——織音の背中を見ながら、混乱した私は取り敢えず了承の意を示すことしか出来なかった。

あつぶねええええええ!!!突然の救援にびつくりしましたが、何とか噛まれることだけは回避出来たので助かりました。(謎の少女に取り敢えず)ありがとナス！鍵も開いた様子ですし、RTAにも1番いい分岐ルートを引いたので今回はだいぶ運がいいらしいです。降って湧いた幸運に感謝しつつ、屋上に移動しましょう。

スタミナに余裕はありませんが、助けてくれた生徒の手を引いてとにかく走ります。ここでモタモタしているとスタミナ切れからの奴らの群れに飲み込まれて全滅ルート一直線ですので、とにかくガバ操作しないように細心の注意を払いましょう(前科アリ)

屋上へと続く階段を登りきると、ドアを開けたまま織音ちゃんを待っている美咲ちゃんがあります。取り敢えず美咲ちゃんと助けてくれた生徒を屋上へと押し込んで、何故か置いてある一般的な学校の机を持ち上げましょう。

「織音ちゃん、何してるの!?!」

「お、おい!そんな物持ってどうするんだ!?!」

「どうするって…:こうするんだよ!」

「ほいっ!ドンガラガツシャーン!」

: パーフエクトです。見事に登ってきていた奴らの群れの先頭へと投げた机が直撃し、後ろを巻き込みながら転げ落ちていきました。ざまあみやがれ!

これでとりあえず時間は稼げたので、今度こそ屋上に避難します。乗り込め、

「織音ちゃんすごい!」

「つくづくとんでもないよな、ほんと…:」

まあこれが400時間の試走による経験と知識ってやつですよ。(世界最速RTA) やろうと思えば(出来ますねえ!)(王者の風格) ですがまだ終わりではありません。屋上のドアを閉めて、鍵を掛けた上で近くにあったロッカーを運んで簡易的なバリケードにします。へい二人とも、ちよいと手を貸してくれい!

「勿論だよ!」

「これを運べばいいんだな?」

ロッカーふたつを横に倒してドアを塞げば、ようやく安全が確保されます。ぬわああああああん疲れたもおおおおおおん!!! 奴らがドアをバンバン叩いています、敗れることは無いので脱力しましよう。

「やつと安全になった…:のか?」

「そうだよ(肯定)。助けてくれてありがとナス!

「いいってこった、私もあのままじゃいつか死んでたからな。こつちとしても助かったよ」

「あの、お名前は…:?」

美咲ちゃんがおずおずと名前を聞きましたね。よく考えたら私も名前聞いてないじゃないか（憤怒）人の名前聞かずに連れてくるとか誘拐かな？

「私は2年の森久保藍里もりくぼあいらだ。よろしく頼むぜ」

「1年の桜井美咲です！こっちは同じく1年の速川織音ちゃん！」

オツスお願いしまーす！

「おう、美咲に織音だな。私のことはなんて呼んでくれても構わないぜ」

こうして、2人目の仲間が加わりましたね。ステータスが全体的に高水準で纏まっていて、STAが特に高めです。それに加えてスキルに《不屈》《護りの意志》を持っているため、前衛に置いておくだけで大体のゲリララッシュを完封出来るのです。ルート分岐の中には仲間が増えないルートも存在するので、イベントラッシュの時に盾役がいらないとだいぶ辛い戦いになると思います。そういう意味では、これはかなり有難いですね。

さて、新たな仲間が増えたところで今回はここまで。次回も見てくれよなー頼むよー。

武器調達開始

タイトル回収が相当先になりそうなRTA、はーじまーるよー。
前回は確か：屋上へと避難し、藍里ちゃんが仲間になった所からでしたね。さっそく始めていきます。

Level UP!

新たに習得可能なスキルがアンロックされました。ステータス画面で確認してください。

まずは前回からちよくちよく話題に出ていたスキルを取得しましょう。メニューを開いて、ステータスの部分に存在する空のスキルスロットを選びます。今回取得するのは《鷹の目Lv. 1》、今回のRTAの要とも言えるスキルです。効果としては、

- ・ 視認範囲拡大 (+5メートル)
- ・ 敵と味方の表示がより分かりやすくなる
- ・ クリティカルの発生確率UP (30%)

の3つです。一見すると2つ目の効果が少し弱く感じると思いますが、RTA序盤においてはかなり有用な効果です。何故かと言いますと、序盤においては感染して間もない奴らの姿は普段の人間と何ら変わりません。おまけに行動速度も変わらないというのもあり、人間だと思って近づいたら奴らだった、みたいな事が割と起きます。こうなった時に絡まれたら「振りほどき」と「カウンター」が発生することなくやられてしまうので、今回のRTA的にかなり厳しい仕様と言えました。

だがしかし！この《鷹の目》スキルは見た目の判別が付けにくい感染したての個体も含めて奴らを赤い枠で強調表示してくれます。キミいい目してんねえ！

そしてもうひとつ。クリティカル発生確率UP、これがかなり大きな効果をもたらしてくれます。実はこのゲームにおいてクリティカル発生確率を上げる方法は絶望的なまでに少なく、そのうちの希少な

一つなのです。しかも上昇値も30%と破格の性能。これを取らない手はありませんよね。取得したらかーなーらーずースキルスロットに装備しましょう。装備しないと発動しませんから、注意が必要です(7敗)

さて、スキルも取得出来たところでまずは全身に浴びた返り血を洗い流しましょう。着替えなんてあるはずも無いですが、幸いここには3人の女子生徒とホモの読者兄貴たちしかいないので遠慮の必要はありません。さっさと制服を脱いで、水道の蛇口で制服を洗います。

「ちよ、ちよつと待ってえ!？」

「何いきなり半裸になつてんだよ!羞恥心無いかお前!？」

ちよ、おまどご触つてんだお前!ヤメロオ!(建前)ナイスウ!(本音)

「いくらなんでもそれは恥ずかしいって!」

「ええい!お前はもう少し羞恥心つてのを覚えろ!」

馬鹿野郎お前俺は(羞恥心に)勝つぞお前!(天下無双)

しっかし困りましたねえ……ここで洗っておかないと君たちの正気度に響くんですけど……

前も言ったかもしれないですが、奴らの返り血を浴びたままだともれなく皆の正気度がマイナス方向に振り切れるので、早めに落としておくに越したことはないです。2人を説得してちやつちやと落としちゃいましょうね。

取り敢えず制服を洗い終わったら、屋上の手すりに結びつけて乾かしておきます。現状着替えがないため、下は洗えませんが我慢です。続いて、肌や髪に付着した返り血を落としていきます。髪の毛から水が滴るその見た目がセクシー……エロいっ!まあ織音ちゃん、胸以外は完璧なスタイルの持ち主ですからね……胸以外は。

しばらくして返り血を大体落としきつたことを確認したら、日当たりのいい場所に移動してゆっくりしましょう。取り敢えず1日目に必ずやらなければならないことは終わったので、あとはレベル上げくらいしかやる事が残っていません。レベル上げも今の校内に戻ると大量の奴らに物量で潰されるのがオチなので、結局効率よくなるのは

夕方以降なんですよね。良い子の皆はレベル上げの時間帯には気をつけよう！ちなみに世の中には一対三百の戦力差の中突撃して平然とノーダメで帰ってくる化け物もいますが、私はそんなに人外じゃないです。

というわけで、夕方まで暇なので倍速だ。

やって来ました夕方。まだ電気は通っているのか、下校のチャイムが鳴り始めましたね。早速行動開始です。レベル上げのついでに、サクツと三階の奴らを殲滅して安全を確保しましょう。安全な場所を拵げておくに越したことはないですし、レベルも上がるのでとてもまあじです。

「校舎の中に戻るの？危なくない？」

大丈夫大丈夫、伊達に試走を重ね続けてきていませんからね。今度はおもうガバなんてやらかしません（不屈の意志）大丈夫だって安心しろよ。

「なら3人で行こう。お互いを護るように進んでいけば何とかなるだろうし」

「そうだね…織音ちゃんに護られてばかりじゃなくて、私も自分の身は自分で守れるようにならなきゃ！」

お、そうだな。此方としても全員のレベルが上がるのは大歓迎ですし、断る選択肢なんてありません。藍里ちゃんの提案に素直に頷いておきましょう。でも美咲ちゃん、君ステータスがほぼ最低値なんですけど…自分の身は守れそうですか…？（小声）

とは言ったものの、他に選択肢なんてありません。あんまり遅くなると夜になって視界が少し暗くなってしまうし、もう行かなければいけませんね。

じゃけん校内に行きますよ〜イクイク。ちなみに校舎の中に入る時、必ずバリケードを退かす前に音を聴きましょう。奴らがいる場合

は呻き声と足音が聴こえるはずです。これを忘れた場合『玄関開けたらサ○ウのごはん』ならぬ、『扉を開けたら奴らの団体』とかいう笑えない展開になって即全滅なので注意しましょう（3敗）

今回は…音はしないようですね、多分大丈夫です。ヨシ！（現場ネコ）今だ乗り込め〜

とにかく、最優先は武器の確保です。現状藍里ちゃんの持っている消火器と、踊り場に落としたままになっていた箒の柄しか武器が無い以上、三階の安全の確保はかなり難しいと言わざるをえません。なのでここは、少し無茶をしても木工室に突撃して武器を調達します。

幸いな事に屋上へと続く階段に奴らはいませんでしたが、降りた三階でも姿が見えるのは3体ほど。これなら、今の武器事情でも何とかなりますね。

本当は美咲ちゃんと屋上に逃げた時みたいに柄突きでやりたいんですが、箒の柄の耐久値が心許ないんですよね。あの突き、実は難易度結構高くて…しっかりと中心を当てないと外れてしまうんですよね。しかも外れたら壁とか床とか変な場所に衝突して耐久値が大幅に減少してしまいます。ここで武器を失ったら藍里ちゃんに頑張ってもらうしかなくなってしまっているので、武器は失わずに行きたいのです。ならばどうするか、ですよね。

奴らを残り少ない耐久値で傾すのに使う方法は単純。藍里ちゃん、合わせてくんなろ！

「よ、よしー任せろー！」

2人で気づかれないうちに接近して、織音ちゃんが蹴りで足払いをかけます。そして倒れた所に藍里ちゃんが消火器を顔面にズドン、これだけです。こうすれば敵が氏にます（超適当）

「ひっ…！」

…あ、美咲ちゃんのこと何も考えてなかった（ガバ）

屋上ではあの様に意気込んでいたものの、やはり美咲ちゃんも普通の感性を持った女の子。そんな簡単に割り切れる訳無いんですよね。

おーよしよし、怖くないよー。

「う、うん…ごめんね…！」

何この可愛い生物。お持ち帰りしたい…したくない？

「もしあれなら…屋上にいてもいいんだぞ？あそこは安全だしな」

その通り。バフかからないのは痛いけど、これくらいならまあ…多少はね？（余裕の笑み）

「…うん。ついて行くって決めたから、最後まで行く」

…まあ本人がこう言ってるし、ついて来させていいんじゃないですかね。

ちなみに、こんな野蛮な手段で藍里ちゃんの正気度どーすんの？って思った兄貴たち、安心してください。何と藍里ちゃん、こういったグロい要素は何故か平気なのです。正気度もそんなに減りません。人の返り血塗れの姿を見ると正気度減るくせに…何故平気なのかは藍里ちゃんとの親密度を上げていくといずれ分かります。本RTAでもしつかり上げていくので、ちゃんんと分かりますよ。

さて、この調子でちゃっちゃと奴らを排除していきましょう。時間かけるとレベル上げ出来なくなりますし。

不思議なやつ。それが織音に対する私の第1印象だった。あの時——屋上に向かう時は併せ持った恐ろしいほどの行動力と判断力をフルに発揮して私らを導いてくれたけど、安全になった途端半裸になったりそのまま屋上に寝転んだり、中々…個性的な行動を取ったりしていた。

そして何より——戦闘力がハッキリ言って異常だ。一体どうやれば箒の柄で頭蓋骨貫けるんだ？最初は筋力が異常なだけかと思ってたんだが、屋上にあつたロツカーを1人で運べてなかったから多分そこまである訳じゃない。多分要因は他にあるんだと思う。

ちらり、と前を進む織音を見る。一体あの華奢な身体のどこからあの突きが出せるのだろうか？私にも教えて貰えないかな。

「藍里ちゃん？」

「ん、なんでもねえよ」

考え事をしていたら後ろにいた美咲が不思議そうに顔をして声を掛けてきた。適当に返事を返しつつ、前を見る。正直、この非常事態を生き抜く為には強いやつがいたって損は無い。なら——もうしばらくは頼って行くことにしよう。そう結論付けたところで、織音がまた1人敵を転ばせた。

(∴取り敢えずやるか)

思考をそこで中断し美咲を少し下がらせ——私は、目の前の敵へと思い切り消火器を振り下ろした。