

周回データドールズフ ロントライン

消月

【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】

先駆者兄貴達に触発されたので初投稿です。

目次

A R 小隊生存ルールブック | 1

AR小隊生存ルートmp1

今回はドールズフロントラインと言われる主人公が公式によって曇らされたり、40小隊が影の主人公と言われたりするゲームを状況していきたいと思えます。

ストーリーは2周目以降に解禁されるAR小隊全員生存ルートを目指します。

AR小隊全員生存ルートは結構難しいので、周回データからカンストキャラや装備を引つ張ってきますがご容赦下さい。

それとCGは大体取得できているので余裕があればルート分岐やトロフィー取得条件なんかも解説できたらいいなと思います。

では早速始めていきたいと思えます。

まず周回データプレイというからには引き継ぎするキャラや装備を選択します。引き継げるキャラは戦術人形の場合一人までですが、装備品やスキルなんかは全てカンストしているので立ち回りやプレイスキル、キャラや装備の性能で無双なんかも可能です。

引き継げるキャラは指揮官か戦術人形で分かれています。

指揮官を選択すると最大五人まで育成した戦術人形を引き継げます。

ちなみに指揮官にも当然ステータスがあり、カリスマや指揮能力、統率力に射撃、白兵と様々なスキル振りができます。

一例として幸運カノン指揮官を作ると異能生存体な指揮官が爆誕したり、白兵やカリスマなどの戦闘能力に極振りするとマスターチーフやストーム1のような前線で正規軍やE・L・I・Dを薙ぎ払える化け物が出来上がります。もう指揮官だけでいいんじゃないかな？

戦術人形の場合プレイヤー専用の隠し装備やスキルを引き継ぐことが出来ます。指揮官の戦術人形の引き継ぎとは違ったメリットですね。ちなみに指輪は自動で外されません。

この時に引き継いだキャラが自らの操作キャラとなります。

ちなみにM4AIMOD3やAR15MOD3、SOP MOD3に鉄血M16姐さんなどを引き継いでプレイすると原作AR小隊の面々との遭遇時、彼女たちが困惑したり新たにイベントやストーリーが解放されます。404小隊の場合も同様です。M4A1の目の前で敵の脊髄を引きずり出すM4AIMOD3を拝むこともできます。

なかなか力オス。

では今回は鉄血M16姐さんを選択します。ストーリーがめっちゃくちゃになる？誤差です誤差。好きな戦術人形を選択して大丈夫です。

次に装備ですが、今回は周回プレイの隠し装備である90wish製レーザーランチャーと専用の内蔵式反応炉、アルケミストから鹵獲した瞬間移動モジュールと上位個体ハンターから獲得した光学迷彩デバイス、それと白兵戦に備えて熱単分子ナイフと高性能白兵アタッチメント、専用の外骨格に対傘用に攻性防壁とワクチンプログラムを選択します。

既に鉄血化してるのにAR小隊に全面的に味方するM16という矛盾の塊。もうこれわかんねえな。

ちなみに傘ウイルスは除去済みなので接触感染のおそれはありません。

サイドアームは対応力のあるG17マシンピストルやソードオフショットガン、デザートイーグルといった威力の高く最低限鉄血のハイエンドモデルを怯ませる威力のある物がオススメです。

今回はウインチェスターショットガンと弾は榴弾、バツクショットにしときます。

周回装備のレーザーランチャーは基本的に対E・L・I・Dや正規軍用です。

ゲームスタート時に一定確率でD型E・L・I・Dの群れや鉄血の大軍に囲まれた状態からスタートする場合があります。そのため保険のために持っていきます。非常に入手が困難な装備ですが、これ一つあれば大体の敵はワンパンです。

爆殺魔さんも裸足で逃げるレベル。入手方法は戦闘力200万あるアメンボロボを30体撃破することです。苦行かな？

余談ですが鉄血M16は何をどうやったのか隠し装備もなく味方もいない状態で格上の正規軍用レーザー戦車を平然と解体しやがります。強い（小並感）

ちなみに専用反応炉からエネルギー供給を行う必要があるので忘れずに反応炉とセツトで運用しましょう。

この反応炉ですがこれがあるとバッテリー制限から解放されてバッテリー切れで行き倒れる心配もなくなり、光学迷彩や瞬間移動モジュールのエネルギー源にもなるのでこれがあるのとなしいのでは利便性に大きな差が生まれます。

何を差し置いても優先的に取りましょう。

光学迷彩は不意打ちや奇襲、待ち伏せに撤退と様々な状況に対応できる万能装備で

す。光学マントの上位互換で嵩張らず移動速度低下も解消されており、あると便利ですので反応炉と同じく最優先で取得しましょう。

そして瞬間移動モジュールは白兵戦で重宝します。アタッチメントと近接武器と共に併用すると凄まじいまでの戦果を挙げることが出来ます。敵に近づかれた時に咄嗟に退避できるので事故も防ぎやすくなり、移動の時間も大幅に短縮できるのでよく走者の方々が装備してますね。

RTAではないのでこちらは余裕があれば取る位で充分です。

最後に対傘装備ですが、これらは原作を見れば大体察せられると思うので説明は割愛します。

装備選択に少々尺を取りすぎましたが漸くスタートです。

さて、まずはスタート地点で目覚めるところから始まります。

このスタート地点ですが、ランダムでグリフィン基地の近くや鉄血の工場、民家や公園などで始まります。先述したようにE、L、I、Dや鉄血のど真ん中で開始というホットスタートもあり得ます。

ちなみに百分の一の確率でM4が代理人に首を絞められているところから始まりま
す。

さて今回は……うつそだろお前。

まさかのM4首絞めイベントを引き当てるとは思いもよりませんでした。とりあ
えず代理人の頭を撃ち抜きM4を助け起こします。

こちらの姿に驚いているM4とついさつき合流し、こちらを見てM4同様に驚愕して
いるM16に直ぐに逃げるように伝えて一先ずは彼女たちと共に火の手が回りつつあ
る施設から脱出します。

この際に鉄血の量産型スケアクロウモデルが行く手を阻むので瞬間移動を利用して
背後にまわりこみナイフで脊髄部を裂きましょう。堕ちろ！……堕ちたな（確信）

ハイエンドモデルであろうがバックスタブを獲れば確殺できるので瞬間移動と白
兵アタッチメントを併用すれば楽に対処可能です。エクスキューショナーやアルケミ
ストの様な近接武器を主体とする敵に仕掛ける場合は光学迷彩を使いましょう。下手
をせずとも真つ二つか八つ裂きにされます。（4敗）

数が多い場合には榴弾やグレネードを多用するのも手です。

何回かこの作業を繰り返し、出口にたどり着きました！

運が悪いとそれなり以上の数がありますが今回は運良く数が少なかったので、無事に脱

出できました。

脱出すると外で待機していたA R—15とS O Pとも合流します。

私を見るなりすごいびっくりしてましたがそれよりも先ずはこの先の司令部を制圧し退路を確保する事を優先しましょう。

この際にM 16の助言を受けてM 4が戦術マップを開き、近くで待機状態になっていたグリフィンの支援小隊を指揮して先遣隊を退けてくれます。

この間に司令部の警報装置を解除し脱出の手筈を整えます。

ここでさつそくルート分岐です。

支援小隊に加勢に行くルートとA R小隊と共に脱出するルートです。

支援小隊はこのままだと原作通りハイエンドモデルに蹂躪され間違いなく全滅します。今ならば瞬間移動により直ぐに助けに行くことが可能です。

逆に支援小隊に加勢に行くとA R小隊が散開して鉄血の注意を引く事になってしまいます。

この場合の最善策は支援小隊の加勢に行き、A R小隊へ追跡部隊が行かないように敵戦力を削ることです。……別にアレを倒してしまっても構わんのだろう？ (16敗)

支援小隊に加勢する旨を告げ司令部を飛び出そうとすると渋い顔をしたM 16に引き止められ、一緒に脱出する事を提案されず。魅力的な提案ですがここである程度鉄

血を削らないと後が大変なのでやんわりと断りましょう。

そろそろ尺がいい頃なので今回はここで終了です。ご視聴ありがとうございました。