

◆アイデアー重点◆ニ
ンジャスレイヤー ラ
オモト撃破RTA◆ガバは
ない◆

いらえ丸

【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】

ニンジャスレイヤーのRTA風小説です。

◆ご閲覧にあたっての注意◆

- ・本作は全国に114514人いる先駆者兄貴達に触発されて書いた便乗SSです。
- ・本作には忍殺本編にいないニンジャや設定がたくさん出てきます。苦手な方はご注意ください。

- ・本作に淫夢要素はありません。これだけははっきりと真実を伝えたかった（大嘘）
- ・本作にはフィヒれるような愉悦要素はありません。マジであります。お気をつけ

下
さ
。

目次

ノンケスレイヤー | Part 1 | 1

ノンケスレイヤー | Part 2 | 9

ノンケスレイヤー | Part 3

21

ノンケスレイヤー | Part 4

39

ノンケスレイヤー | Part 5

59

ノンケスレイヤー | Part 6

83

ノンケスレイヤー | Part 7

105

135 ノンケスレイヤー | Part 8 (終)

ノンケスレイヤー Part 1

はーい、よーいスタート(ポー・リーディング)

ノンケが出て殺す！ 大人気サイバーパンクニンジャアクションゲームのRTAはーじまーるよー！

今回調教する作品はこちら。とにかくニンジャを殺すもモータールを殺すも自由気ままに過ごすオープンワールドの傑作「ニンジャスレイヤー フロムアクションゲーム」。ニンジャの……ゲーム！

レギュレーションは第一部、抗争前スタート。セーブ・バグ・特典なし。DLCは入れてますが使いません。バージョンはプレイ当時最新の2.14です。第3部スタート大型アツプデートまだ時間かかりそうですかねー？

プロログ飛ばしてソウルがディセンションしたら計測開始です。タイマーストップはラオモトIIサンの撃破直後となります。完走目指してガンバルゾー！

そうこう言ってるうちに主人公の体に太いニンジャソウルが入っちゃいましたね。太いぜ(アーチ希望)

赤い炎演出に「誠」の大文字。やったぜ。これはアーチ級ソウル確定時の演出で、背

景文字からして次善で想定していたソウルに違いありません。これは期待の新人だあ！（高音）

余談ですが、デイセンションシーンはこのゲーム最大の再走ポイントの一つであり、演出の際に背景に大文字で何かしらの漢字がデカデカと表示されなかったらリセマラ続行です。もつと言うと今回はチャートの都合でアイデアーが出来ないソウルが来てもリセでした。あ、やつと……夏が終わったんやなつて（遠い目）

単にクリアを目指す通常プレイにおいては別にサンシタのソウルが入ってきても構いませんが、今回はRTAなので初期能力は高ければ高いほど良いです。シヨツギヨ・ムツジヨな。

てなわけで堂々デイセンションしたのは「リシン・ニンジャ」その人のソウルですね。やりましした（恍惚）

これはもう勝ち確です。リシン・ニンジャ克蘭の詳細は省きますが、ざっくり言うトアイデアー全般に素晴らしいポーンナスが付く良ソウルです。本チャートにおける最善は「ツルギ・ニンジャ」のソウルだったのですが、もうリセマラはお腹いっぱいなので、リシンで決定です。

ちなみにですが、通常プレイでのソウカイヤルートならともかく、ザイバツルートで進むなら逆にサンシタのソウルじゃないと周りの先輩たちに執拗なヤツカミ・カラテを

受けるので、無暗に強いソウルを宿さない方が楽に進める事ができます。ネンコ制度とかヤンナルネ。

閑話休題、キャラクリ開始です。見た目はデフォルトの真つ黒ニンジャくんで決定。(見た目なんて後々ソウルやプレイング次第でけっこう変わるのであまり気にする意味) ないです。名前は入力速度を考慮して「ホモ」としたいところですが、残念ながら前回のアップデートで使用禁止になってしまいました。もう許せるぞオイ!

そんな訳で無難に「ノンケスレイヤー」にします。エ? 原作主人公と被る? いいだろお前成人の日だぞ(意味不明)

ノンケスレイヤーは全てのノンケのニンジャを殺す為、ネオサイタマの夜をイキます。ラオモトIIサンはノンケ、つまりスレイ対象です。

さあ行こうぜ(ゲームスタート)

ここからゲーム開始です。このスタート地点の廃ビルは今後ノンケスレイヤーくんの拠点となりますので、RTA用にささっと環境を整えましょう。

通常プレイではここからキョートに行くなりドサンコに行くなり自由なのですが、今回の目的はラオモト最速撃破なので拠点はこの廃ビルで十分です。さっそく家具を揃えましょう。

とはいえ今のノンケスレイヤーくんの財布には一銭も入っていないので、とりあえず

手近なニンジャから金目の物を奪いましょう。金！(K) 暴力！(B) スレイ！(S) っで感じで！

少し走った先にある路地裏に入ると初見だと確定でチュートリアル用のニンジャがいるので殺します。足元のボールのような物を拾ってアンブッシュをしかけましょう。

今のノンケスレイヤーくんは憑依したてで何のスキルも持っていませんが。カタナ系の武器さえあればその辺のサンシタなら軽くボコれるくらいのカラテは持っていません。さすがアーチ級ソウルの面目躍如ってな塩梅で。

てなわけでアンブッシュからの連撃でチュートリアルの哀れなニンジャくんを殺しました。こんくらいで死ぬ奴はアイサツする価値もない、とんだプリンセプス野郎です。よってこれはシツレイではない、いいね？

RTA的には言うまでもない事ですが、イクサはなるだけ早く終わらせ、かつ必ずノーダメで勝利しましょう。スコアは得られる経験値に直でつながるので、イクサでのガバは許されません。ええ、許されませんとも。

まあ、私ほどのプレイヤースキルさえあれば苦戦などあり得ない事です(ガバノポリ) ……ん？

というか今倒したこのニンジャ、よく見たらバンディットⅡサンですね。稀によくあるパターンです。

この自分の事をシックスゲイツだと思い込んでいる精神異常ニンジャは並みのニンジャより多くの金銭を持ち歩いているので相当にうま味です。嬉しい、嬉しい……（ニチニチ）

財布と一緒に落つことすまきモノには一切興味はないのでマネーだけでもらってきつさと逃げましょう。もしここで欲をかいて両方とも持つてたら開始早々にケツベツピンやらゲイカツプルと相対する事になるので、よいこはお金だけにしようね！

予想以上に幸先のいいスタートです。所持金もたんまりですし体も汚れてないのでそのまま普通に店でお買い物ができます。なので最速で最寄りの雑貨屋に行き、タタミとフートンと木刀を買いましょう。

今回はイアイドール特化にする予定なので、木人形くんは必要ありませんし、スリケンも使う予定がないので狙いのもいりません。近接カラテ重点な。

買い物が終わったらおうちに帰って家具を設置し、流れるようにタタミでアグラ・メデイテーションをします。

そうするとイクサの経験値が入り、加えてスコアに応じたボーナスポイントとアグラによるセイシンテキポイントが入りますので、スキル獲得画面に移りまずはスキルの「イアイドール」を取りましょう。

イアイドールを取るといくつか新しいスキルが生えてきますので、今回はリシン・ニン

と謳われる存在としてはあまりに哀れ。「嘘を言うな」「アバーツ！」ナムサン！ 哀れなニンジャの中指ケジメ！

「ほ、ほ、本当だ！ 嘘じゃない！ 誰かは知らんがニンジャの爆発四散跡に、お、お、落ちてたんだヨオーツ！」痛みに耐えきれずしめやかに失禁。「本当だな？」「ハイ」「嘘はないな？」「ハイ」「そうか、では死ぬ」「アバーツ！」イアイド一閃、名もなきニンジャは爆発四散！「サヨナラ！」

「……ああ、その通りだ。今から現場に向かう。いや、必要ない。終わり次第次の任務に移行する」死したニンジャには一瞥もくれず、淡々とした声をIRC通信し、カタナを収めたニンジャはゆっくりと歩みを進めた。「……バンディットⅡサンが」常になく、メソポの奥から独り言がこぼれた。

オプシディアンのニンジャ——ダークニンジャが思うのは、つい先ほど爆発四散したと思しき知己のニンジャの事だ。彼はややセイシンテキに欠ける面こそあったが、こちらのサンシタに後れを取るようなカラテをしている訳ではなかったはずだ。

「バンディットⅡサンを殺したのは、誰だ？」順当に考えれば現在の彼の所属する組織と敵対しているニンジャ組織「ザイバツ」によるものだろうと当たりが付く。だが、インセクツ・オーメンめいた得体のしれない感覚がダークニンジャの胸中には渦巻いていた。

バンディットを殺したのは、誰だ？ 件の爆発四散現場に到着したダークニンジャ

は、調査もほどほどに繰り返し自身のニンジャ感覚に問いかけ続けた。やがて、人生最大の屈辱的イクサを演じる事になるとも知れず。

ノンケスレイヤー Part 2

全ての先駆者兄貴たちへのリスペクトを込めてひた走るRTAはーじまーるよー。

はい前回の続きから、運よく野良シックスゲイツモドキを殺し大量の金銭を得られたので、チャートに必要な一通りの家具を揃える事ができました。めでたい。

家具も揃えて経験値も振ってさっそくレベリング開始……という訳にはいかないのがRTAです。ここからノンスレくんをさらに最適化させていきます。いわばこれは調教ぞ。

つまりこうだ。経験値稼ぎにはニンジャを狩らねばならぬ。ニンジャを狩るにはあちこち移動せねばならぬ。最速でラオモトを殺す為には最速の移動スキルが必要であると、こんな具合なんですわね。

実際はそれだけではないのですが、それに関してはいずれまた然るべき時に。

ここで少し話はズレますが、本作におけるスキル獲得について軽く解説します。

本作は某ピンポの発言通りスキルツリーのシステムが導入されており、有用なスキルを得るには土台となる基礎スキルを獲得してツリーを育ててあげなきゃいけないんですわね。

例を挙げると、本作屈指の使い勝手の良さを誇る「ボールブレイカー」が欲しいなら、その基礎スキルである「コッポ・ドー」を獲得し、かつ前提となるスキルをいくつか獲得しなければならぬ訳です。

RTAといえどラオモト戦前には準備……つまりは経験値稼ぎが必要な訳で、手っ取り早いのがニンジャ狩りで、そのニンジャ狩りを効率よく行うには、移動用のスキルがあるので、移動用スキルを取るには前提となる基礎スキルを取らねばならぬと。そんなでもらった経験値はラオモト戦用のスキルとかまあ色々振らなきゃならぬ訳ですね。

めんどくせー(素)

なので、今回はチャートに従ってちよつとした小ネタを使って楽々移動スキルを獲得します。その小ネタというのが……。

おお、見よ！ 室内を縦横無尽に駆け回るノンケスレイヤーの姿を！ ゴウランガ！ なんてるフシギであろうか。その足元は超高速ベルトコンベアーの積み荷めいて微動だにしていない！ これは一体如何なるジツによるものか！

ナレーションⅡサン風になるとこんな感じですよ。既プレイ兄貴なら丸わかりだと思いますが、単に地上緊急回避モードで部屋中を移動しているだけです。見てくれは異様な上にスタミナ消費もクソほどキツイですが大丈夫。疲れたら即フートンです。

あとその為のキャラテ？（適當）

言った傍からノンスレくんの息が上がってきました。疲れているようです。でも休ませません。死ぬ寸前まで痛めつけてやるからなあ！（鬼教官）

死ぬ寸前になりました。フートンで休みましょう。HPと違ってスタミナはすぐ回復するので寝たらすぐ起きてもらいます。だいたい1時間くらいは寝たでしょう。起きろ朝だぞー（大嘘）

んで、起きたらまた部屋を駆けます。止まるんじゃない！ 犬のように駆け巡るんだ！ ナセバナル！ おう休むなー！ スキル獲得まであとちよつと、ガンバロ！

あととはしばらくこれを繰り返すだけなので19倍速です。とはいえ今回のコレはすぐ終わるので倍速もすぐ解けます。多分そろそろですね、解けました。空腹になる直前で終わるのもチャート通りです。じゃけんアグラ・メデイーションしましょうねー（スキル獲得）

計算通りです、お目当てのスキルの獲得条件を満たしていました。さつそく買いましょう。

今回購入したのは「スリ・アシ」というスキルです。コッポ・ドー愛好家兄貴の方ならお分かりだと思いますが、デソレイションⅡサンがやってくるあのスライド移動です。

このスリ・アシというスキルはコッポ・ドーの上位スキルであり、イアイドーしかできない今のノンケスレイヤーくんでは本来は習得できないスキルとなっており、なんですけど、先ほどの異常行動つまりは「地上緊急回避モーションで一定距離を移動」という条件を満たしていれば、コッポ・ドーを経由せずにスリ・アシを覚える事ができる訳ですね。

このスリ・アシ。PVPでもほんへでもクツソ便利だから覚えておいて損はありません。実際強スキルです。

さて、そろそろニンジャ狩りに走ります。移動はもちろんさつき習得したスリ・アシをちよこちよこ使って行きます。習熟度の低い現段階ではまだ全力スプリントより少し速いくらいのスピードしか出せませんが、使い続ける価値は十分あります。理由はいずれお話しします。向かう場所は原作でお馴染みのあそこです。

道中、野良のニンジャがいたらミカ・ツキのアンブッシュで殺しておきましょう。武器は前回拾ったボールじゃなくて、さつき買った木刀で大丈夫です。

何故に普通のカタナではなく木刀を使っているかというのはいずれ説明したりしなかつたりします。

余談ですが、本作において木刀という武器は実は普通に優秀な武器なんですよね。単純攻撃力ならカタナのが高いんですけど、木刀はカタナと違って打撃属性なので、イア

イドーで打撃がしたい時は重宝します。実際、私のPVP用キャラはカタナと木刀の二刀流です。カラテ塗れで試合したいやつ、至急対戦メールくれや（決闘者）

閑話休題、先を急ぎましょう。

見いつけたあ〜！（死神の目）

早速一人ニンジャがいましたね。どうやらファック&サヨナラ直前のようなです。被害者は一般通過オイランのようなので、こいつはノンケ、つまりはスレイ対象です。殺しましょう。

まずは気づかれないように接近し、最寄りのビルの屋上からジャンプして落下ミカ・ツキを当てます。タイミングは体で覚えましょう。失敗するとんでもない隙を晒す事になるので、場合によってはカウンターからの再走要因にもなり得ます。

はい、当たりました。

もし相手がカラテの高いニンジャだったら今頃ノンケスレイヤーくんはカウンターを受けてネギト口になっていましたが、今回は大丈夫だったようです。ノンケ殺すべし、慈悲はない（オリジナリテイ溢れる決め台詞）

NRSを起こして失禁しているオイランはセクシー……エロい！ ですが、ノンケスレイヤーくんはホモなので動じません。野良ニンジャの財布だけ貰っていきましよう。ノンケスレイヤーはクールに去るぜ（ジヨ並感）

走っていると腹が減るので道中スシも買っておきましょう。経験値探しの最中に無人スシバーなんかで食ってたらロスなので、パックの物を走りながら食べます。

ネオン街の間を駆けながらスシを食うニンジャ……いつ見てもシユールで腹筋が爆発四散しそうな画ですが、気にしてはいけません。タフになれ。

説明が遅れましたが、今向かっているのは作中何度も原作主人公フジキドの危機を救ったアイテムショップであるドウグ社です。ドウグ社はフックロープをはじめ便利なアイテムを沢山作ってくれるので、通常プレイでもRTAでもとにかくお世話になります。

しかし、ドウグ社を利用するにあたっては気を付けなければならない点があります。

それは、隠しパラメータの「ニンジャ邪悪さ」が一定以上オーバーしていると利用できないという点です。

なので、今さつき通り過ぎた前後中ニンジャくんは放置します。何故なら、近くに邪魔なモーターがいっぱい居てイクサの最中に巻き込んでしまうかもしれないからです。ね。

本作は故意にしろそうじゃないにしろ、モーターを殺すと問答無用で邪悪さが上がっていく仕様な為、キレイなニンジャを貫くなら人混みでの戦闘はなるべく控える必要があります。

一応、いくつかの救済措置こそありますが、RTAにおいてはどれもロスになるので、RTAでドウグ社を利用するならばなるべく邪悪にならないよう気を付けましょう。

という訳でオオヌギはドウグ社にやってまいりました。入店してムービー後にシヨップが利用できるようになります。今回購入するアイテムはフックロープ、これ一択です。

本作における超優良アイテムことフックロープくん、これ一つあるだけで移動も戦闘もかなり楽になるので通常プレイでもお勧めの一品です。購入後、全財産ぶつ込んで限界まで強化し、全てのカスタムパーツを付けてもらいましょう。それでも金が余るのでからソウカイ・ニンジャは実際高給取りな。

ありがとうバンデイツトIIサン、あなたの財布のお陰で良い買い物ができました。あなたの事は忘れません。ブツダエイメン。コトダマに包まれてあれ。

さて、ロープさえ手に入ればこの辺りにもう用はありません。さっさと店を出て帰りましよ。僕は帰ろうちに帰ろ（よいこ向け忍殺）

……ところで、先ほどはRTAでは邪悪にならないよう気を付けると言いましたが、その禁を早速破ります。

オリチャー発動です。

本来のチャートならばドウグ社にはちよくちよく寄ってロープを強化していく計画

でしたが、今回は幸先がいい事に序盤でバン何とかⅡサンのお陰でフックロープを最大強化する事ができたので、もうこの店を利用する必要はなくなりました。

じゃあ、死のうか（暗黒微笑）

向かいのビルからダツシユ＋スリ・アシで勢いをつけ、ヤクザ事務所で薬物前後中のニンジャをアンブツシユします。ゴウランガ！ 一撃です。

前後相手のオイラン達もろとも死にましたが、無問題です。ついでに音に釣られてやってきたヤクザたちも殺しておきましょう。事務所に置いてある金庫の中身も気になるので。

モータールのヤクザは大した経験値にはなりません、塵も積もれば何とやらでこの時点ではカラテの足しくらいにはなってくれます。

ゴミ掃除を終えたら、残しておいた親分っぽい奴にインタビューです。

この時、もしインタビュー相手が失禁していたら絶対に成功しないので殺してください。幸いにも漏らしていないようなので、何度も木刀で叩いてあげましょう。そうすると情報を吐いてくれるはずなので、欲しい情報……今回は金庫の暗証番号が出るまで続けます。

じゃ、殴りますね。イヤーツ！（慈悲深いカラテ）

……違う、ヤクザ同士の会合の情報などいりません。叩きましょう。

……違う、ニンジャの用心棒の話もいりません。叩きます。

……違う、マグロ粉末輸送についての情報なんて何の意味もありません。インタビュー続行です。

イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！

イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！

イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！ イヤーツ！

ヤーツ！

あつ……（MUR）

親分が死んでしまいました。悲しいなあ（シヨツギヨ・ムツジヨ）

なんでヤクザすぐ死んでしまうん？

な、殴りすぎには気を付けよう！（注意喚起）

金庫は惜しいですが、チャートに影響はありません。気を取り直して帰りましょう。

ここからは特に何もなかったので倍速です。

（ニンジャ帰宅中……）

帰り道にニンジャはいなかったたので真つすぐおうちに帰ってきました。

たくさん走ったせいでスタミナが切れかけています、なので一度寝かしてあげましょう。

「こども殺しの任務がねえとフラストレーションが溜まっちゃう。なあ？ スキャッターⅡサン」苛立たし気に呟く小柄なニンジャとは対照的に、スキャッターと呼ばれた煙突頭のニンジャは黙々と現場の惨状を手持ちカメラで撮影していた。「少し黙っているオフェンダーⅡサン、今は撮影中だ。ビデオに不純物は不必要なのだ、芸術点が下がる」

「生身はいねーじゃねえか！」面白くなさそうにデスクを蹴り上げるオフェンダー。対してスキャッターはゆったりと舐め回すようなムーヴでカメラをスライドさせていく。「たまにはこういうのも……ん？」その時、スキャッターのカメラにごく小さな反射光が映りこんだ。

「オフェンダーⅡサン、そのフクスケをよく見てみる」「ア？ フクスケ？」スキャッターがカメラを持つ逆の手で指示したのはどこにでもあるフクスケ人形である。「これがどうかしたかよ？」「目の部分だ、さつき光ったぞ。監視カメラかもしれない」

「ホー？」言われた箇所を訝しげに覗き込むオフェンダーであったが、その顔はすぐに喜色満面となった。「マジじゃん！」「ああ！」「ハイタッチする二人。「これで早く任務が終われる！」「これでゴアシーンが見れる！」「エ？」」

しばし固まる二人。だがお互いの意見には概ね賛成できた為、肅々とフクスケ人形を証拠品としてフロシキに包み、発言通りにさっさと引き上げようとした、その時である。

オフエンダーの足に、がっしりとした重み。「アイエ!?」見れば、そこにはほんの数秒まで死体だったはずのヤクザの手があった。「スキヤツター!!サン!? オバケ!」「生体反応はないが……」煙突状の頭部が傾き、件のヤクザの顔を覗き見た。「こいつ、生きてるぞ。しかし反応が……ナンデ?」

そう、このヤクザは死んでなどいない。否、正確には生き返ったのだ。この日、元イエローパンダ・ヤクザクランのオヤブンは死に、新たな命を得て蘇ったのだ。「ぎ、ザツケンナ……コラあ……!」決して絶対に許さんぞ……くそつたれの黒ニンジャめエ……ツ!」故も知らぬ黒のニンジャへの復讐が為に。

ノンケスレイヤー Part 3

全てのノンケをホモにする為、今宵も闇を纏いてノンケを殺すRTAはーじまーるよー。

さて、フートンに入って休憩したノンケスレイヤーくんには起きて早々トレーニングしてもらいましょう。ニンジャに無駄な時間などないのだ。

トレーニングメニューはタタミ上で選択できる「イマジナリー・カラテ」です。これは同トレーニングをする24時間以内にイクサをしていたら行えるメニューで、スキル獲得などに使える各種ポイントを効率よく入手できる良トレです。やってる最中は徐々にですがスタミナも回復するので実際お得な。

さつそくやってもらいましょう。スタミナが全回復するまでやります。操作する事ないので倍速したいところですが、これをする则ち自動でゲーム自体が倍速になるので編集作業がいりません。開発は投稿者に優しいんですね。

スタミナが回復したら手動で終わらせ、拠点から出ます。まるでノンケ向け美少女ゲームの登校シーンみたいですね（錯覚）

経験値の振り分けはまた今度まとめてやります。今はとりあえずニンジャ狩りに集

中し、まあ何か上手い事やります（適当）

さて、開始当初は野良の雑魚とかソウカイヤのサンシタとか狩ってましたが、今回調教するノンケはザイバツ。という事で、キョートからはるばるやってきた使い捨てのニンジャくんたちを殺していきましよう。さっさと殺そうぜ！（意気揚々）

理由はちようどよくダツシユ中なので今お話します。

まず、第一部においてネオサイタマを牛耳っているソウカイヤという組織は非常にフットワークが軽く、ちよつとつついた程度ですぐ反応しちやう敏感ふとまら君です。あんまりオイタが過ぎると黒いのか太いのか作中珍しいノンケではない奴とかが襲ってきてロスなので、それらを回避する為のいわばリスクヘッジです。

場合によってはむしろ稼ぎに有用なソウカイヤ煽り作戦ですが、こちとら憑依したてでまだソウルを馴染ませてないニュービーなので、これ以上のソウカイヤへのちよつかいは危険です。アーチのみが出来る公式チートことソウル同調は最後にとつときます。なので。

この辺にいい、美味いザイバツのニンジャ……来てるらしいっすよ（死神並みの感想）ちようどスラム街の付近に二人ほどザイバツ臭いニンジャがいますね。いつものように落下ミカ・ツキでアンブツシユです。

決まりました。一名撃破です。たぶん彼もノンケだったのでしよう。なので慈悲は

ありません。

アンブツシユの後、残ったニンジャがアイサツしてきます。アイサツされたら返さなくてはいけません。これロスじゃね？ って思うかもしれませんが仕方がありません。アイサツしないと「シツレイ」になり「奥ゆかしさ」がぐーんと下がっちゃったりその他色々バッドな事になるのでやらない方がロスになるんですよ。

ですが、一見ロスに見えるこの「アイサツ」、上手い事使えばこういう事もできたりします。

ドーモ、グリーンロッドⅡサン、ソウカイヤのノンケスレイヤーです（欺瞞）

これでオツケーです。

グリーンロッドくんの記録にソウカイヤの名前が入りました。これでソウカイヤのヘイトはザイバツに向き、ザイバツのヘイトはソウカイヤに向きます。不思議な事にこの欺瞞工作はシツレイに当たらない仕様らしいんですよ。

さてさて、あとは目の前のニンジャをスレイするだけです。とはいえ現在のノンケスレイヤーくんの強さは（グラムス基準で）大した事がないので、一回殴つてからどうするか考えます。

うーん、殴つてみた感触的にこの子はけっこう強いっぽいです。ノーダメ安定の為、ここは一旦退きましようか。じゃ俺、スシもらつて帰るから（逃走）

——01010100100100100110「サヨナラ！」またひとつ、ネオンの光に照らされた廃ビル内にニンジャの断末魔が響き渡った。それと同時に、影を疾駆する灰色装束のニンジャ——バーンフィストのUNIXから1人の同志の情報が消失した。「これで、何人目だっただんだ！」

バーンフィストは焦燥していた。援護要請の着信と発信者の喪失のタイミングがほぼ同時だと気がついた時から、彼は鋭敏な危機感で以て件のポイントへと全力で向かっていた。だというのにUNIXから彼を安心させる情報は流れてこない。若いバーンフィストは死神の鎌が迫る光景を幻視したが、かろうじてヘイキンテキを保つ事に成功した。

やがて危機感の根源に辿り着いたバーンフィストの前には、ケオスめいて混濁した赤の湖と、装束の至る所を鮮血で染めた黒のニンジャの姿だけがあった。血塗れのニンジャはバーンフィストを一瞥しつつも、余裕げに同志の持っていたと思いきザイバツ支給のオーガニック・スシを咀嚼していた。

「ドーモ、バーンフィストです」バーンフィストは煮え立つ内心を抑え、先制してオジギした。すると目の前の黒いニンジャはさして慌てるでもなく咀嚼していたスシを嚥下し、後ろ手にパックを放り捨ててから合掌した。「ドーモ、バーンフィストⅡサン、ソウカイヤのノンケスレイヤーです」

「ノンケスレイヤーアーツ！」ノンケスレイヤーのアイサツの終了とほぼ同時に、バーンフィストの両腕に危険なカラテ粒子が燃え盛った。「貴様の名は聞いているぞソウカイヤの犬め！ グリーンロッドサンへの仇、討たせてもらう！」赤熱する拳を構え、言うが早いか突進するバーンフィスト。対するノンケスレイヤーは床に突き刺さっていた木刀を手に取り、古の湖面めいて水平に構えた。

バーンフィストは激しい怒りの中にあつてほくそ笑んだ。相手はアイドローの使い手、つまりはただの木人形に過ぎない。「我が拳をそんなチンケな木刀でエー」加速する思考の中、バーンフィストの必勝パターンは既に構築済みであった。「止められると思ふなア！」メンター直伝のダブル・ボン・パンチ！ 過去、バーンフィストはこのワザで幾人ものアイドロー使いを葬ってきた。今回もその例に漏れない。

——はずだった。「イヤーツ！」「イヤーツ！」響き渡る二つのシャウト！ 炎の拳と何の変哲もない木刀が交錯！「グワーツ!!」だが、ダメージを受けたのはバーンフィストのみであった。「バカな……!?!」呻くバーンフィスト。彼の両手は瞬きの間に潰れたトマトめいて砕け散っていた！

ゴウランガ！ これは如何なるトリックだろうか？ もし皆さまの中にニンジャ動体視力をお持ちの方がいらっしやれば見えた事であろう。インパクトの瞬間、ノンケスレイヤーがほんの一瞬だけ半歩後方に下がり、同時にバーンフィストの伸び切った両手

に一撃ずつイアイド斬撃が振るわれた様を！ なんとるニンジャ同士の目にも止まらない超高速イクサか！

「イヤーツ！」「グワーツ！」続けて二度、木刀の切っ先がブレてバーンフィストの両膝をたたき割った。「ヌウーツ！」もはや身動きもとれぬ、バーンフィストは辛うじて動く両腕を構え、徹底抗戦の姿勢を見せた。今こそ、ザイバツ・ニンジャの矜持を見せる時とばかりに。

しかし、その行動はあまりに思慮が浅かったと言わざるを得ない。そんな無駄な事をするくらいなら、ひとつでも多くの情報を組織に送信しておくべきだったのだ。少なくとも、処刑執行人に首を差し出すよりは未来への繋がりがあつたであらうから。

瞳に不退転の覚悟を宿したザイバツ・ニンジャの前に、感情のこもらぬ瞳をした黒き悪魔は油断なく、されど隙だらけの構えを取った。木刀を水平に構え、切っ先を獲物へと向ける。みしりとアトモスフィアが振じれ、内外のカラテが木製の刀身へと凝集していく。それはまさに、人もニンジャもゼンをも穿つあまりにも平等な必殺のイアイドであつた。

奥義——ミカ・ヅキである。

刹那の静寂の後、「イヤアアアーツ！」致命のカラテは解き放たれた。「サヨナラ！」バーンフィストは痛みを感じる事なくしめやかに爆発四散し0101110101010

1001010101010001010

——0101010101011100110010010010101ぬ
わああん疲れたもおおん！

そうこうしているうちに粗方狩り尽くしたみたいですね。これ以上は効率も良くないので、大人しくおうちに帰って新しいのが湧くのを待ちましようか。

見てもらえばわかると思いますが、今のノンケスレイヤーくんはもう体中血塗れです。こんな状態ではおちおち食事もできないので、最寄りのお風呂屋さんでキレイキレイしましよう。

ある程度清潔にしておかないと、いくつかのショップが使用できなくなる上、各種トレーニング及び回復の効率が悪くなりますからね。セントーに行きましよう。

それにセントーに入った後はセイシンテキポイントの獲得率が1.15倍になるので、金銭に余裕があればお風呂には入っておいて損はありません。

セントーには「男」「女」「仏」とありますが、ノンスレは某先輩と違って男性なので普通に男湯に入ります。ちなみにですが、女キャラで女湯に入ると強制暗転即入浴完了で見れない仕様になってますので、青少年の何かは守られています。本作は極めて健全で社会的に害はないのです。

男性キャラの場合なぜかセントー内で操作できるのでホモの兄貴は大興奮ですね。マーケティング的にも大成功ですよ！ とはいえ長く入る意味もないので、ムービー後はさっさと出しましょう。この時、モブのモータールにぶつかるとロスになるので気を付けましょうね。

ん？

おや、珍しい。脱衣場でのランダムイベントですね。モータールがヤクザに絡まれています。ネオサイタマいい加減にしろよ。

通常プレイならニンジャ邪悪さを減らすチャンスなのですが、今回はRTAなので無視しましょう。

……と思ったのですが、どうやら絡まれているのはシガキサンのようなのですね。相変わらずゴツイ右腕しておられます。それお湯につけて大丈夫なんですかね？

どうでもいい事ですが、私は第一部のキャラクターでシガキサンが一番好きです。彼が登場するエピソードの読後感というか、彼が放つアトモスフィアというか、そういうのに惹かれちゃうんですよ。

なので助けます。シガキサン関連では特にうま味なイベントはないのですが、気分の問題です。後ろからヤクザの首をへし折ってやりましょう。

工事完了です……（瞬殺）

やっぱり良い事をするの良い気分になります。走り切るモチベが上がりました。よってこれはロスではありません。

せつかく綺麗になったので、帰りはオーガニック・スシ店でスシセットをテイクアウトし、拠点で食べましょう。

オーガニックのスシは各種ゲージの回復量が粉末の奴より多いですからね。より上質なスシだったらトレーニングの効率まで上げてくれるんだからこのゲームは大概スシゲーです。

てなわけで、拠点でスシを食べてからバフの限界までイマジナリー・カラテをしましょう。計算が合っていれば目当てのスキルが生えてくるはずですよ。

バフが切れたらアグラをします。もうスタミナは回復しきっていますですが、これはスキル獲得の為ですね。てなわけで、ここで一気に経験値を振り分けます。

前回までのイクサで経験値もいい感じに溜まっています。本チャートではそう多くのスキルを必要としません。必要なスキルを取ったあとはソウルを馴染ませたりとか各種能力値の上昇とかに使います。

必須なのは、イアイドーの「マキアゲ」「ザンテツ・キリ」と、汎用スキルの「ニンジャ第六感強化」「ニンジャソウル感知強化」です。

最悪汎用関連はなくてもいいのですが、安定の為に取っておきます。走者はチャート

安定にシリアスです。

更なるチャート安定の為に余らせた経験値はその時のソウルによって変わるのですが、今回はリシン・ニンジャソウルを宿しているのです、せっかくだから（高音）私はこの「コテツ・アテイチュード」を選ぶぜ！

コテツは攻めに偏ったリシン・ニンジャ克蘭における唯一の防御技であり、リシンでプレイする場合は是非とも覚えておきたい強スキルですね（RTAに必要とは言っていない）

これだけスキルがそろえばアンブッシュが失敗しても真正面からのノンケ狩りが安定します。やっぱ、コテツさんからの……一転攻勢を……最高やな！

マキアゲとザンテツを覚えた理由は簡単で、ラオモト戦で使うからです。それ以外で使う機会がないのは内緒だ。

さて、経験値の振り分けが終了したらまたお外に出かけましょう。目的地はニチョーム付近の武器屋です。遠いですが、大丈夫です。睡眠？ ニンジャは眠らなくてもダイジョブだって！

ニチョームまで行くならタイム的には普通に交通機関を使う方が速いのですが、今回もスリ・アシを多用して徒歩ります。

それというのもこのスリ・アシというスキルには更なる派生というか、これを獲得し

た時のように本スキルを土台に新たなスキルを生やす事が出来るんですね。

生えてくるといふそのスキルは「コバシリ」という同じく移動系のスキルであり、コバシリはスリ・アシの習熟度を一定以上上げるとジュー・ジツを経由せずに入手する事ができます。

さらにさらに、コバシリとスリ・アシの両方を獲得しつつ、いずれかの習熟度を最大にする、「トビ・タテ」という最強の移動技が手に入ります。いわばスリ・アシはトビ・タテ交換券と言っても過言ではない程トビ・タテの速さは群を抜いています。そんならい良技です。ラオモト戦でも必須の技なので獲得できなければ普通に再走です。

トビ・タテの解説はまた今度やるとして、そんなこんなニンジャ感覚に反応がありました。

あんなところにニンジャがいますね。どうせノンケなので殺しましょう。

あつ！ ニンジャガニゲテル！

今回はビルを登って落下ミカ・ツキを当てる猶予はないみたいです。こんな事してる場合じゃねえ！ 急いでスリ・アシからの弱連打でアンブツシユです。

イヤーツ！ ノンケ殺すべし、慈悲はない。

さて、財布だけ貰ってさっさと武器屋に……ん？

……なんかソウカイヤのマークが描かれたバツジが置いてあるんですけど。

お前ソウカイヤかよお!?(驚愕)

しまったあ、確認を怠っていました。あんまりチャート通りに進むもんだから調子に乗りすぎてしまいましたね。ノンケスレイヤー、RTAの中でRTAを忘れた……!

(RNB)

んにやび……(かんがえちゆう)

……だ、大丈夫なはずです。一応、さんざんザイバツのニンジャを煽ってヘイトを互いに向けさせた訳ですし、今更なにを焦る事ありません。私に目を付けられる可能性は限りなく低いはずですよ。

確率は低いですよ、こんなニンジャのいるとこにいられるか! 俺は先を行かせてもらう!

(ニンジャ逃亡中……)

ふう、道中なにごともなく目的地の武器屋にたどり着きましたね。

この店はネオサイタマに複数あるソウカイヤと繋がりのない武器屋なので、安心してお買い物ができます。

店主のお話は無視してさっさと欲しいアイテムを買いましょう。スモークグレネード、チャフグレネード、そもそもってポータブル・タタミ、これらを全財産使って買います。すると粋な店主が気を利かせて専用の収納袋もおまけしてくれます。なんか、

あつたかい……（感涙）

財布ひっくり返して買い物したのでノンスレくん一文無しになっちゃいましたね。でもチャートではここ以降はもうお金いらないうですよね。セントー代ならニンジャがくれる訳ですし。ん？ 回復アイテム？ そんなのいらないうよ、ハハツ（高音）

店を出るともういい時間です。スレイ日和だよ今日は。

なので、遠回りして帰ります。この日、この時間はいくつかのエリアでソウカイヤとザイバツのニンジャが小競り合いしてたりします。経験値を一気に得るチャンスです、逃す手はありません。

さっそく乗り込みましょう。

あ、捜索中はスタミナ消費を抑えたいのでスリ・アシは使いません。大人しく普通に走りましょう。

（3倍速……）

キュピーン！（NT的感觉）

ニンジャ感覚が反応しています。近いですね、これは近い。よく見ると遠くの方でイクサがあるようです。そろーつと近づきましょう。

どうやらイクサはほぼ終わりがけのようで、周囲には複数の爆発四散跡があります。今戦っているニンジャは、ソウカイヤ側が2、ザイバツ側が3でしょうか。3人に勝て

る訳ないだろ！（至言）

うーむ、現状あまり好ましくありません。さすがにこの乱戦パーティーに今のカラテで乱入するのはリスクです。菌痒いですが、少し待ちましょう。

ソウカイヤがんばえー！ ザイバツまけうなー！

（ニンジャ観戦中……）

あのお、すいませえーん、KNSTですけどお、まーだ時間かかりそうですかねえー？

どうやら数的劣勢のソウカイ・ニンジャくんズは結構強いらしく、存外に善戦しています。馬鹿野郎俺は勝つぞお前！

如何なる苦境でも勝利を信じ逆境に立ち向かう雄姿はホモの男の子ハートを狙い撃ちしてきますが、こんなじやRTAになんないよー（棒）

……仕方ありません。集中力を振り絞って隙を見て乱入しましょう。

ちようどよく後衛のザイバツ・ニンジャくんがヒサツ・ワザの溜め動作に入ったようです。全てはチャンス！（レ）

スモとチャフ投げつつ後ろからスリ・アシシツレイ。では、ファックします。

決まりました。これで2体2です。コロシアエー！

と思ったのですが、一瞬の隙をつかれてザイバツ・ニンジャが1人殺されちゃいまし

たね。あーもうめちやくちやだよ。

どうやらソウカイ・ニンジャは極限の状況判断で私を味方だと思っただらしく、いつの間にか3人で1人のザイバツ・ニンジャを包囲する形になってしまいました。これが一転攻勢ちやんですか。

あまり良い状況とは言えませんが、敵は倒せる時に倒してしましましょう。ソウカイヤのサンシタが何か言ってますが、無視だ無視。煙の効果が切れる前に協力するフリだけして、うま味などこだけ貰っておきましょう。

はい、順当にザイバツ・ニンジャをスレイしました。3人に勝てる訳ないだろ！（天井）

弱そうな方のソウカイ・ニンジャくんは無邪気に喜んでいますが、私視点では現在2対1なので笑えないんですよね。

うーん、やはり流石に現状で2対1はきついので、なんとか隙をついてタイマンの状況を作りましょう……と思っただらソウカイ・ニンジャくんズの弱い方が無防備にハイタッチを要求してきましたね。好都合です、タッチに見せかけて心臓をひと突きにしましょう。

イヤーツ！ サンシタは爆発四散！

上手く決まりましたが、強い方のニンジャは瞬時に状況判断して逃げていきました

ね、まずいですよ！

……いや普通にまずい状況です。すぐに追いかけてみましょう！ ちよ待てよ！ チャ
フから逃げるな！ 繰り返す、チャフから逃げるな！

うおおおおおおおお！ ザツケンナカラー！ 逃げんじゃねえよ！ 徳川様逃げ
てはダメですよ？

ブツダ・ファック！ あのクソ逃げながら通信しようとしてる！ やらせるか！ ク
ソオ！ ギリ間に合わん！ トビ・タテさえ、トビ・タテさえ使えればあ！

あああああ！ このままだと来る！ 来ちゃう！ あのケツベツピンが！ バイク
乗りのカップルが！ スリケンさえ、スリケンさえ使えればあ！

ツシヤアゴルアボケエ！ もう逃げてでも無駄ですよ、じゃあ死ぬ！

イヤーツ！ 逃げるノンケは悪いノンケ、死んだノンケだけが良いノンケです。

……な、なんとかかりました。突発的な鬼ごっこは微ロスですが、通信もろくに話さ
せずに中断させられましたし、うんまあ大丈夫でしょう。

と言いますか、編集時に気づいたんですけどトビ・タテもスリケンも使えないなら
フックロープで捕まえればよかったですよね。プレイ時はすごい焦ってて冷静
じゃなかったんでしょう。なおこのガバはケジメ案件でも再走案件でもありません。
代わりにミラーシエードⅡサンにケジメしてもらいましょう。

さて、体力も残っていますし、気を取り直して引き続きノンケをスレイしていきましよう。

けどその前にポータブル・タタミを敷いてスタミナ回復です。どこでもアグラいいつすね、（瞑想）

はい今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

は面識はない。ただ一度、助けられたただけだ。

「フーン」「アバーツ！」素直に答えたシガキへ、無慈悲なヤクザキツクが叩き込まれた。先ほどから何度もしりとりされた光景である。「クソツタレめ！クソツタレめ！俺にもっと強いカラテがありやあよ！」復讐に燃える元ヤクザは悔し気に顔を歪めた。一方的にシガキを翻る様とは裏腹に、彼のカラテはニンジャとしては脆弱に過ぎた。

イエローパンダのカラテは弱く、フィジカルも下の下、いわゆるサンシタのニンジャであった。しかし、幸か不幸か復讐者は希少なソウルとジツを持つて蘇った。そのジツは死の残滓から死亡直前の五感情報を読み取るという裏向きのものであり、彼の欲する直接的暴力とは縁遠いものであった。おまけにソウルの影響で彼の体は半死人のような姿へと変化していた。これではオイランとネンゴロになる事もできない。

舌打ちひとつ、連鎖して想起された記憶と感情に晒されたイエローパンダの苛立ちは臨界点へと到達した。「ザツケンナコラーツ！」ニンジャとしては貧弱な。されどモーターには致死の右腕が振り上げられた、その時である。

ソウカイヤから支給された小型UNIXに着信。復讐相手の情報に飢えたイエローパンダは即座に応答した。それは本部からの直々の指令であり、イエローパンダにとつてはこれ以上ない朗報であった。

「尻尾をつかんだぞ！クソツタレ黒ニンジャめ！」言うが早いか、メンポの奥に狂暴な

——010101010110110101001001001001ギョ・ムツジヨの響きありスギイ！ なRTAはーじまーるよー。

はい前回の続きから。直前のイクサではスタミナ以外特に消耗はしてないので、回復次第続けて小規模ニンジャ抗争に乱入してどんどん経験値を頂いていきましょう。

てなわけでどの方向でもいいんで走ります。走っている途中でニンジャ感覚に反応があればそこに向かう感じで。

実際、ニンジャ抗争の場所というのは一部イベントを除いて完全ランダムなので、この日の釣果は89・3パーセント運で決まります。

では、甥の木村、加速します。

(ニンジャダツシユ中……)

ん？

ニンジャ感覚に反応がありました。向かってみましょう。

野良ニンジャの小競り合いだとうれしいのですが、反応からしてたぶん違いますね。

おや？ あれはヤクザ天狗Ⅱサンですね。どうやら野良ニンジャと戦っている模様です。

このヤクザ天狗Ⅱサンというキャラクターはネオサイタマのみで見かける事のでき

る徘徊型イベントキャラクターの1人です。プレイヤーのニンジャ邪悪さが一定のラインを超えていると問答無用で襲い掛かってくるやべーやつなのですが、キレイなニンジャの場合は交渉次第でいくつか有用なアイテムや情報を渡してくれる忍殺界きつての癒し系マスコットキャラでもあります。ついでに第一弾DLCでプレイアブルキャラにもなっていましたね。実際ネタ枠な。

残念ながら今のノンケスレイヤーくんはニンジャとしてはやや邪悪なので、あまり接触したい相手ではありません。殺しても経験値が洩すぎてケツを拭く紙にもなりやしないのでスルー安定です。

……と思ったのですが、珍しい事にヤクザ天狗Ⅱサンが逃げてきましたね。何気に激レアシーンです、反射的にスクショを取ってしまいました。今度アップしときます。

撮影した画像を見るに相当なダメージを受けているようで今回は生存を優先したみたいですよ。

都合がいいですね。いらぬならこのニンジャはもらっていきましよう。

ビルの向かいから勢いをつけて窓からノンケ殺しのエントリー！ はい決まりました、ミカで一撃です。フン、ザコカ！

どうやらマジのサンシタだったらしく、拾った財布の中身がクツソ少ないです。これは悪いノンケですね間違いない。加えて床も壁もモーターの血やらでベトベトに汚れ

ていてそのせいで装束がもう、ビシヨビシヨだよ。買い物をする場合、またお風呂に入らないといけません。これはもしかすると微ロスなのでは？ ボブは訝しんだ。

ですが、よく見ると何の偶然か隅っこにある金庫が開けっ放しになっています。これぞサイオーホース！

やったぜ。さっそく確認しましょう。

これは……この色、間違いない（ONDISK）

幻のブドウ……じゃなくて普通のカタナですねクオレハ。

性能を見ても特に見るべきところのないちよつと良質なだけのカタナですね。売れば財布の足しくらいには用はありません。次行こうぜ。もらっておきます。

さて、もうここには用はありません。次行こうぜ。

フアツ!?

素でビツクリしてコントローラー落としそうになりました。私びっくり系ホラーとか苦手なんですよ。

どうやらいきなりドアを蹴破ってエントリーしてきたのはザイバツ・ニンジャくんの様です、許しておけません、お前には、正義の鉄槌でその……腐った心を矯正してやる

（HRN）

彼の名前はクラブハンドゥサンというらしく、しかもマスター位階だとか、ほんとお

？ 私は初めて見る相手です。

RTA 勢的にロスイ感じはありませんが、仕方がないのでこちらもアイサツを返してガチりましょう。ドーモ、クラブハンドIIサン、ソウカイヤのノンケスレイヤーです。

そして絶対先攻で切りかかりましょう、じやないとロスな上に上手い流れに持つてきにくいです。もちろん、武器は木刀に持ち替えて下さい。

突撃して切りかかるとクラブハンドくんは……というか一定以下のカラテのニンジャは大概防ぐか避けるかの二択をしてくるので、それに合わせてスリ・アシで先回りして切りつける感じで。

お見合い状態でのミカミカラツシユは画的にはオモシロイですが単なるネタ儀式でしかないのでミカは基本封印安定です。ザコ戦の場合、普通にイアイド斬撃で十分です。リシンにあるまじき事に現状それしかロクな攻撃技を習得していないので通常攻撃しか打つ手がないとも言えますが。まあいざとなったらコテツで防ぐのでダイジョブです。

どうやらクラブハンドくんは上半身の割に下半身が貧弱みたいなので、すぐよろけてくれる良いノンケの様ですね。間髪入れず攻撃しましょう。

殴つてる感じクラブハンドくんはパワーと防御力こそ強いですが、それだけのようです。両手のハサミにだけ注意していれば無問題。それに、カラテ以前にクラブハンドく

んにはいくつか足りないモノがあります。

クラブハンドに足りないものは、それは情熱・思想・理念・頭脳・気品・優雅さ・勤勉さ、そして何よりも、速さが足りない！（兄貴）

イヤァッ！ ノンケスレイヤーの木刀がノンケの心臓を貫いた！ クラブハンドは爆発四散！ ノーカラテ・ノーニンジャ！

ふう、時間こそかかりましたが思いの外あつけなく倒せましたね。

なんかクラブハンドくんは自称マスター位階とか何とか自慢げに言っていました、たぶんネンコと賄賂で得た地位でしょう。ニンジャの屑がこの野郎（憤慨）

このように、ソウカイヤと違つてザイバツのニンジャは位階と実力がちぐはぐな奴がちよこちよこ出てくる事があるので、まずは一度切りかかってから逃げるなり殺すなり決めた方が場合によってはうま味です。

その点でいえば、自称とはいえマスターをノーダメで倒せたのは普通にうま味です。これは世界記録も狙えそうですなえ！

クラブハンドくんが弱かったおかげでスタミナ消費は少なく済みましたが、太くて堅いクラブハンドくんは何度も攻撃した為、木刀の耐久度の方がちよつと心配です。スレイ活動を再開する前に一度お風呂で汚れを落とし、シヨップでカタナを売って新しい木刀を買いに行きましょう。急いだヒキヤクがカロウシしたってそれ一番言われてるか

ら。

近くにセンターは……ありましたね。あそこに行きましょう。
じゃ。流しますね。

(3倍速……)

アツツウー……!! 早くビール飲もうぜえ(風呂上り大先輩)

さて、イクサの汚れを落としてキレイキレイになったので、パパパツと着替えて雑貨屋に急ぎましょう。早くしないと売却価格のうま味なシヨップが閉まってしまいます。

あつ……(遭遇)

な、なんでここにダークニンジャⅡサンがいるんですかねえ?

……すいませんすいません、ちよつと止めてもらっていいですか?(閉廷おじさん)

(ニンジャアドレナリン全開……)

ああん? 何で?(レ)

状況は分かりませんが、急いで隠れて装備を整えましょう。まだ目と目で通じ合っていないので今のうちに現状を確認します。

現状、はつきり言って意味不明です。これは私の知らない銭湯のランダムイベントか何かでしょうか? いやいや、ウイキにそんなん載ってなかったし、他の方の動画でも一度も遭遇した事のない展開ですねこれは。

銭湯という場所を考慮せずに判断するならば、私がヘイト管理をミスってソウカイヤに狙われてるつてとこが妥当っぽいですが、どうなんでしょう。

……まま、ええわ（思考放棄）

とりあえず、ニンジャアドレナリンが働いてくれてるうちにもっと詳しく状況を把握しておきましょう。

今のダークカカオくんは抜刀状態でザンシンモーションの途中ですね。よく見ると彼の愛刀から血が滴ってます。どうやら直前に刃傷沙汰があった模様です。

だとすると、ぶっ倒れてる体とあそこで転がってる生首はダークニンジャⅡサンによるものでしょうか。ついでに番頭のおばあちゃんの頭がパーンしてますね、たぶん銃で撃たれたんでしょう。これは今死体になってる奴のせいかな？　なんてことを……！

フーム、なるほど、だいたい見えてきました。

ただのランダムイベントじゃあないか！（憤怒）

ざざざ、ザツケンナコラー！　バカハドツチダー！　ブツダフアック！

なんてこった！　どんな糞乱数引けばこんな事になるんだよ！　マジふざけんな！

今までいい感じだったのに！　なんでここでロスの擬人化みてえな奴が出てくるんじやい！

グワーツ！　グワーツチャート！　チャートがこわれる！　お兄さん許してチャー

トこわれるー！

こ、これはもしかして再走案件なのでは……？

いやだ、もうリセマラはしたくない……！

家帰ってソウル厳選してひとつも良いの来ずに就寝……。

頑張つて走ってる途中に野良死神に縊り殺され再走……。

ヘイト買い過ぎてグラマス派遣からの超絶ロス……。

スウーツ！ ハアーツ！ スウーツ！ ハアーツ！（深呼吸）

決めました。

（ニンジャアドレナリン分泌低下……）

続行します（鋼の意志）

隠れててもすぐ見つかるので、まずはアイサツ前に武器を木刀からさつき手に入れたカタナに持ち替えます。今は出来るだけ強い方を使います。ついでにすぐ取り出せるように妨害アイテムはあらかじめセツトしておきましょう。

予想通り、このタイミングでアイサツしてきました。一応まだ向き合ってる訳ではないのですが、凄まじいカラテの持ち主であるケツベツピンくんはこちらが隠れていても一定範囲内にいるプレイヤーを感知してきます。

こちらら姿を現してアイサツしましょう。ドーモ、ダークニンジャⅡサン、ノンケス

レイヤーです。

さて、アイサツが終わつたら即撤退しましょう。(持つてるグレを)バラまくぞこの野郎！ スタコラサツサだぜ！

オタツシャデー！ ダークニンジャⅡサンが何か言いかけていましたが、どうでもいいです。勝手に言わせときゃいいんだ、さつさと逃げましょう。

逃げる方向はどこでもいいです。グレネードで稼げる時間なんて大した事ないので、とにかく距離を取りましょう。

ちなみにですが、ここでザイバツ・ニンジャを装う意味はありません、相手がシツクス・ゲイツかそれに準ずる位階のニンジャの場合には通じない手なのでやる意味ないです。やるにしてもやらないにしても、六門系とのアイサツ以降は私の情報が共有され、ソウカイヤの警戒度が高くなります。ヤンナルネ。

よし、奴さん予想通り余裕こいて通信してから追っかけてきましたね。残念チャフも撒いてるのでそれ意味ないです。その間にスラムの路地裏に逃げ込み、ありつたけのスモークグレネードを辺り一帯に巻き散らします。こういった場所は風通しが悪く、煙の効果が長く維持されるのであるだけ全部使っちゃいましょう。

ホイしたらフックロープやらスリ・アシやら物もスタミナも消耗度外視でとにかく安全なところまで逃げます。うまく撒いてもいずれ見つけて追っかけてきますが、ある程

度の時間さえ稼げればいいのでその辺のビルの空き部屋辺りにでも避難しましょう。

避難が完了したらどこでもいいのでアグラをします。ホントはドージョーのタタミでやりたかったのですが贅沢言つてられないのでポータブル・タタミ敷いてそこでやります。

アグラをしたらパパッと取得ポイントを飛ばしてすぐに経験値振り分け画面に移ります。おつ、コバシリ取れるやんけ！ 取ります取ります（食い気味）

必要な分のポイント残して、余りは全部イアイドーにぶち込んで、したら真ん中にある「ソウル同調率上昇」を取得します。

この「ソウル同調率上昇」は取得時に大量のポイントを消費する上、取得後は他のスキル習得時やスキルレベル上げの際に通常より多くのポイントを消費するハメになったり強制的にクツソ邪魔になったりしますが、それを補って余りある恩恵があります。アーチ級ソウル憑依者にしか許されないお手軽強化ですね。

つまり、自我をソウルに傾けて各種能力値を爆上げするという事、スミカ・ユージェイライネンです（・ω・）

これにより、通常攻撃の威力やアンブツシユ成功率等々が飛躍的に上昇し、ダークニンジャⅡサンをはじめグラマス級のニンジャともまともにやりあえるようになったという訳です。だから、本チャートはアーチ必須だったんですね。

でもまあ、本チャートではどっちみち取得する予定でしたが、それはラオモトⅡサン撃破直前の予定で、今取得すべきスキルでは断じてなかったんですね。

あーもう滅茶苦茶だよ（チャート）

閑話休題、ソウルとの親和性が高まり、いつそう強くなったノンケスレイヤーくんですが、ここで強制イベントが挟まります。

立ち上がるとプレイヤーのローカル・コトダマ空間にログインし、ソウルとの対話とは名ばかりの「はい」以外選べない選択肢が出てきます。このイベントはスキップできないのでボタン連打でOK。

コトダマ空間イベが終わると、リシンの場合は強制的にこの青い羽織を装備させられる事になります。これによりアイドーに更なる補正が入りますが、同時に「ニンジャ学」スキルを持つ相手にはプレイヤーのソウルがバレてしまいます。ちなみにこの羽織は外せません。呪いの装備か何か？

ついでに同調率が上がったので「キク・エンハンス・ジツ」が使えるようになりました。これさえあれば何とか戦えます。説明は今度したりしなかったりします。

さて、ふわつと出てきた羽織を着たらさっそく外に出てダークニンジャⅡサンを迎撃しましょう。

見つけました。既にこっちは気づいているようですね。どうせ当たりませんが、落

んたる極まった覚悟か。ダークニンジャは胸の切り傷を抑え、カラテを込めて止血を試みた。想定外のダメージである、オブシディアンの装束に鮮血が染みる、傷は浅く、イクサに支障なし。ダークニンジャは常になく猛りかけたセイシンテキを整え、ゼンと調和しカタナを構えた。

対するノンケスレイヤーは胸の出血を顧みることなく、硫黄の蒸気を吐いて腰の木刀を引き抜いた。瞬間、周囲のアトモスフィアが張り詰め、ゼンというゼンがイクサの混沌に飲まれていく。ノンケスレイヤーの相貌に凄まじいカラテが漲った。左目に虚無の漆黒、右目に野生肉食動物めいた金色を宿し、アサギ色の羽織を着たニンジャは手慣れた所作で二刀の構えを取った。

「イヤーツ！」二度、激突！ 二者のイアイドールが閃き、その余波は辺りの壁や地面にシヨドーめいて亀裂を生じさせた。続いて三つのカタナが乱れ舞い、上下左右を問わずイクサの範囲を拡大していった。それはまるで、古代に生きた猛獣同士の縄張り争いめいて凄惨で、近代都市には似ても似つかぬ原始的闘争そのものであった。

「イヤーツ！」ノンケスレイヤーの二刀流クロス斬撃が迫り、「イヤーツ！」ダークニンジャのカタナがそれを迎撃！「イヤーツ！」ベツピンの刀身が妖しく光る！「イヤーツ！」小石を蹴り飛ばしてけん制！ それらイクサ攻防に要した時間、実に二秒以下！
「ハヤイ！ ハヤイすぎる！」「イヤーツ！」しかもまだ止まらない！

これ以上時間をかけてはいられない。ダークニンジャはメンポの奥で歯を軋ませた。彼のミッシュヨンスケジュールは常に押し入れのフートンめいて詰まっている。これ以上のイクサは次の任務に響く。焦燥の念を自覚しつつも、ダークニンジャの冷静なマルチタスクは攻め時を過たなかった。

「イヤーツ！」ダークニンジャ渾身の太刀斬撃！「イヤーツ！」ノンケスレイヤーは右手のカタナを合わせ防御！だが、ダークニンジャの全力カラテは並みのカタナで防ぎきる事など不可能！「イヤヤーツ！」

ベツピンの刀身がノンケスレイヤーのカタナに食い込んだ、その時である！「イヤーツ！」妖刀の一撃を受けた名もなきカタナが鈍く輝き、その刀身で以てダークニンジャのアイドローを抑え込んだのである！ダークニンジャの脳裏に膨大なニンジャ学的電流が迸る。これぞまさに、コテツ・アテイチュード！

「グワーツ！」一瞬の忘我、しかしニンジャ同士のイクサにあつてはそれはあまりにも大きすぎる隙であった。ノンケスレイヤーの左の木刀が振るわれ、ダークニンジャの頭部を強く打ち据えた！見れば、本来何のギミックも無いはずの彼の木刀には、眩いばかりの金色カラテ粒子が揺らめいていた。キク・エンハンス・ジツである。

一度バツクフリップで態勢を整えるダークニンジャだったが、瞬きの後にはノンケスレイヤーの振るうカタナが眼前に迫っていた。羽織から読み取れる情報、リシン・ニン

——0101010010001001001001001001001001000こで対ダークニンジャ戦の解説。攻撃は最大の防御なのでガンガンいきましよう。第一部一戦目のフジオはある程度のダメージ受けたら逃げてく可能性が高いのでとにかく与ダメを重点した戦法でOK。以上です。

……いや本当にこれしか手はありません。

普通に戦いたいならもつとカラテを高めてから戦うべきですし、何より少しでも時間をくれてやると容赦なくデス・キリぶち込んでくるので、そしたらもう負け確定なのでとにかくデス・キリを出させない事を重点して攻めまくりましよう。

ある程度攻撃したら、ダークカカオくんはカツコつけて大きく距離を取ってデス・キリの準備に入りますが、させません。コバシリで近づき、スリアシで勢いをつけて強攻撃をぶち込みます。

さしものダークニンジャくんもこれには堪らず大ダメージを受けてくれます。ついでに頭の軍艦巻きも取れました。あまりない事ですがこの時点で撤退してくれるパターンもあるのでちよつと様子を見ましよう。無論、暴れ対策にコテツ・アティチュードの準備もしておいてください。

なんかもつかい名を訊いてきましたが無視します。さつきアイサツしたじゃんアゼ

ルバイジャン。どうやら撤退してくれないようなので斬りかかりましょう。死ね！
ダークニンジャⅡサン！ 死ね！

おや、何回か攻撃したら逃げていききましたね。勘違いしてました、今の会話は撤退。ターゲットのひとつだったようです。

不幸中の幸いと言うべきか、お互い死なずにやり過ごせました。なんとかなった……
んでしようかね？

とはいえとんでもないロスには違いありません。本来チャート終盤に取る予定だったスキルを今取得してしまつたせいで、もう立ててた計画が全部パーです。一応リカバリー策は考えてはいますが、どうにも安定感のないものになっており、今後はいつそう集中してやる必要があります。

ふと見ると、あらまあカタナが折れちゃってますね。悲しいなあ。けど君がいなければ今のイクサを越える事はできなかつたでしょう。ありがとうございます名前もなきカタナくん。
てなわけで今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

ノンケスレイヤー Part 5

東京が死んでネオサイタマが生まれたのかもしれないRTAはーじまーるよー。

前回の続きから、ダークニンジャⅡサンとのイクサによつて今のノンケスレイヤーくんの体はボドボドですが、時間がもつたないのでカタナなんて捨ててさっさと先を行きましよう。今回の移動は後のイクサの事は考慮しなくていいのでコバシリとスリ・アシ多用で走ります。

ただ走るだけなので倍速したい所さん!?! ですが、そんなに長くは走らないので今の中に本作の回復手段について解説します。

基本、イクサによる負傷というのは裏表問わず何かしらの医療機関で治療するか(最善)、回復キットなどで自力で回復するか(次善)、安全なところでじつとするか(ガバ)で回復できる仕様になっています。もちろん、例外はありますが。

じゃあそのようにすればいいじゃんって感じがすると思いますが、田所がどっこいそうはいきません。今回、私が組んだチャートではガチのイクサを最小限にして、例えば戦つてもノーダメ前提で走る事を想定していました。にも拘わらず、あんなけあつたマナーを私はあろうことか全部妨害アイテムにつき込んでしまい、しかもそのほとんどを

今さつき使っちゃったんですね。自身のPSを過信し過ぎて最もすべきリカバリー手段を軽視していました、ハイ。

つまりは、回復アイテムなんて良いモン持っていない上、ほぼ一文無しという事。これが若さ故の過ちというガバですか？

最善策も次善策も使えない今、今後の安定の為にRTA的最ガバ手段を取らざるを得ない訳ですが、これは「拠点」などの安全なところでしかろくに効果を発揮してくれません。たとえ拠点以外でじつとしていてもそれによる回復量は大した事がなく、長い目で見ると最ガバの更にガバな手段と言えます。なんだよお前のRTAガバガバじゃねえかよ（呆れ）

そこまでして完治せにやいかんのか？　と思われるホモの兄ちゃんもいらつしやると思います。せにやならんのです。なぜならば、本作は体力にしても負傷にしても完璧な満タン状態でないとスコアの的にノーダメ判定してくれない仕様になってるからです。イクサ開始時点で削れてるとNG。イクサ中にダメージ受けてもNGってな。実際ノーダメージクリアって難しいんですよこのゲーム。

まあ、そんなこんな今はとにかく安全なところに行つて怪我あ治さないといけないんですね。

……という訳で拠点へGO！　ですが、自宅たる廃ビル拠点には向かいませぬ、行け

ません、ロスどころか最悪死にます。今度は何？　つて感じですが理由は簡単、残念ながらさっきのイクサのせいでソウカイヤ側に私の拠点がバレてしまい、今頃ソウカイ・ニンジャの誰かが差し向けられ危険が危ないです。なのでこうなった場合は拠点を放棄せざるを得ません。前述の通り、今戦つてもうま味じゃないですからね。

不幸中の幸いか、今現在拠点に大事なアイテムを置いている訳ではないのでアイテム的なロスは最小限に済みましたが、今後は一文無しフートン無しで過ごさなければならなくなりました。最小限の損失というのは、必要最小限のアイテムを失つたという事です。悲しい哉（シヨツギヨ・ムツジヨ）

金も拠点もフートンもなし、おまけに体力上限値減少でサンズ・リバー行き待ったなし、ぶつちやけ八方ふさがりです。

だけど……俺は負けないよ（不屈）

ほぼ再走案件に近い状況ですが、こんな事もあるうかと現状を打破する手段を総プレイタイム1919時間越えの私は知っています。如何にガバをリカバリするかについても、仕事のうちや（走並感）

さて、拠点も金も無しに現状を打破できるもの……それは。

うゝ、拠点拠点。

今、安心して休める拠点を求めて高速スライドしている僕は、いずれラオモトを殺す予定のごく一般的な野良ニンジャ。

強いて違うところをあげるとすれば、現在進行形で死にかけているってとこカナ。名前はノンケスレイヤー。

そんなわけで、人気の無い寂れた商店街にやってきたのだ。

ふと見ると、軒先に渋いおじいちゃんが立っていた。

ウホッ！ いい男……。

そう思っていると、突然そのおじいちゃんは僕の見ている目の前で医療キットの箱を開き始めたのだ……！

（怪我の治療を）やらないか。

てなわけで心優しいスシ職人のおじいちゃんの家に転がり込みました。やったぜ。

イベントムービー中に解説すると、このスシ屋イベはプレイヤーのニンジャ邪悪さに関係なく、一定以下の体力の場合無料で治療を受けられる上、あまつさえ拠点を提供してくれる神イベです。本作における数少ない初心者救済イベですね。

治療イベントが終わると流れるようにスシを握ってくれるのでありがたいと頂きましょう。この時はいくら食べてもタダなので胃袋の限界まで食べます。たぶんクソ

図々しいと思うんですけど（名推理）

スシを食べたら二階にある四畳半に案内され、後継ぎの息子さんが死んだとか何とかという話を聞かされますがRTAには関係ないので無視します。

話が終わると自由時間です。スシのお陰でなんとか峠を越えられたので、シャワー浴びてから限界までイマジナリー・カラテをします。睡眠時間？ ニンジャにそんなものはないよ（おかしな目）

というか、今の時間は普通にトレーニングに使わないと勿体ないオバケが出てきます。何故ならば職人作の良質スシを食べたお陰で素晴らしいバフが付いているからです。ね。加えてついさつきまでダークニンジャくんと戦っていただけあって、イマカラの効果が最高にうま味です。

イマカラでの体力回復は微々たるものですが、どうせしばらくイクサはしないのでダイジョブです。焦る事なく有意義にタイムを使いましょう。学校サボって開き直って感覚に近いです。もう何がロスで何がロスじゃないか分かんないや！（澄んだ瞳）

おっと、スタミナが回復しましたね。そしたら一旦イマカラ中止して素振りに移行します。んでスタミナがちよい減したらまたイマカラに移ります。これを繰り返します。

ついでにある程度血中カラテが溜まったら木刀にキク・エンハンスを塗ってあげましょう。このジツは使用した武器の攻撃力上昇バフに加え、その武器の耐久力を回復し

その感情のカオスの根源は、憎しみ一色で固められた漆黒の木刀使いによって敗れ去り、間接的にイエローパンダの矜持は踏みにじられた。元ヤクザ・オヤブン、イエローパンダの復讐は失敗したのだ。あまつさえ手負いのニンジャ相手に純然たる速度で以て追跡を振り切り切られてしまう始末である。

「シネツコラー！」「アバーツ！」衝動に任せ、闇の隙間に生きるモーターに全力のカラテを振るった。かつて愛したソンケイとは正反対の行為である。強か顔面を殴られた浮浪者は白目を剥いて気絶した。死んではいけない、否……殺せなかったのだ。カラテの無さ故に。

「クソツタレ！ クソツタレ！ ザッケンナコラー！」「アバババーツ！」そのまま、無抵抗の浮浪者をヤクザ・カラテで以て痛めつける。返り血が黄色の装束を汚し、ただでさえ薄汚れた壁面に赤黒いサツバツ・グラフィティを描いていく。

ひと飛沫、ひと飛沫、コンクリート壁に濁った赤の塗料が付着し、やがて血のウキヨエが形成されていく。

そう、ジゴクのようなウキヨエが――。

「イヤーツ！」イエローパンダの全力パンチ、それは浮浪者の頭を外れ、ウキヨエめいた壁面に当たり、トーフを突くようにして沈み込んだ。「アイエ!？」忘我の一瞬で、彼の手首は完全に吞まれていた。まるで、飢餓状態の新型バイオ生物の捕食シーンめいて。

「イ、イヤーツ！」いくら踏ん張つても引き抜けない。むしろ、反対方向に力を加えた分だけ壁の吸引力は強まっているようであった。「クソツタレ！　なんだってんだ！　ヤメロー！」やがて、オヤブンの肩口が埋まり、ウキヨエ・モンスターは勢いそのままにニンジャの全身を飲み込んでいった。その場に残されたのは、瀕死の浮浪者と不気味なグラファイティだけであつた。

全身を壁に呑まれたイエローパンダは、たたらを踏むと咄嗟にカラテ警戒した。そして辺りを見渡した後、メンポの奥であんぐり閉口した。

一面、ウキヨエ塗れであつた。いや、この空間がウキヨエそのものという印象だ。上下左右に際限なく続く白紙の世界。正面には三次元的筆致の大波が荒ぶり、左右にはタコとオイランのヘンタイ・ポルノ。そして上空には春夏秋冬の空が倍速再生めいて映し出されていた。またそれらウキヨエは未発見新種アメーバめいて成長を続けており、白紙部分と思しき無色空間を絶えず侵食していた。

もう一度正面を見ると、先ほどまであつた海のウキヨエは消え去り、代わりとばかりにこの世全ての塗料を混ぜたような混濁の渦が染み出て、やがてその中心から人型のシルエットが浮かび上がってきた。

それは、薄汚い男であつた。縮れた髪、銅色のメンポ、焦点の合わぬ虹色の瞳。薄汚れたケブラーコートから見える右腕からは、ぼたぼたと墨を垂らす四本のタコ触手が揺

バフの効果が私の想定以上に高かったらしく、なんか思ったより各種ポイントが高まっています。これはむしろダクニンくんには感謝すべきなのでは？（錯乱）

だいぶ仕上がってますが、最後にアグラしてスタミナを回復させます。そろそろスシバフが切れる頃ですね。切れました、アグラ中止！アグラが終わったら汗だくの体をシャワーで流しましょう。ちなみにこれ無断で借りてますが別に怒られたりしません。普通に凶々しいと思うんですけど（二回目）

はい未明3時半になったら行動開始です。

まずは1階のスシ屋内を掃除しましょう。これによりスシ職人おじいちゃんからの好感度を稼ぐ事ができる為、後の重要イベントの発生を早める事ができます。パパパツとやって、終わり！

当然ですが、掃除中も習熟度上げの為に移動は基本スリ・アシで行います。コツは某エアライドゲーにおける曲がれないスターを使う感じでやると遥かに良いです。なんでこれプレイヤー操作なんですかね？まあスキル上げに使えるからRTA的にはちよいうま味ではあります。

ちようど5分経過するとおじいちゃんが起きてくるので、先手必勝でここで働かせてほしいと頼みましょう。おじいちゃんは拒む事を知らない種壺野郎なので必ずOKしてくれませう。この人よくここまで生きてこれたなつくらいお人よしです。

バイト面接後は一緒に市場に行きます。おじいちゃんの歩幅に合わせて歩くのでイライラしそうになりますが、おじいちゃんの見ていない瞬間を見計らって小刻みにスリ・アシをして熟練度を上げておきましょう。タイムイズマネー！

市場に着いたらおじいちゃんの後ろで待機しつつ、率先して荷物を持つてあげましょう、好感度が上がります。その後も色々買いこむおじいちゃんですが、それら全部持つてあげましょう、好感度が上がります。買い物帰りに何個か会話選択肢が出ますが、丸暗記して一番いいのを最速で選びましょう、好感度が上がります。

おじいちゃんはヒロインだった……？

そんなヒロイン・スシ職人の後を小刻みスライド移動でついていきつつ店に戻り、仕込みに入ります。

仕込み中はじつとおじいちゃんの動きに注目しておきましょう。理由は後述します。仕込みが終わると、まかないで朝ご飯を作ってくれるのでなるべく早く完成しましょう。一定タイムで食べきると確定でおかわりをくれます。おかわりはタイムを気にせず普通に食べて大丈夫です。

朝食後しばらくするとバイトミニゲーム開始です。できるだけ迅速に、かつノーミスクリアを目指しましょう、好感度が上がります。

ここでのスコアがいいとたまに来るカネモチからチップ（マネーの方）をもらえる時

があるので、逃さないよう立ち回る事をおすすめします。

ぶっちゃけここは作業ゲーなので、倍速にします。

(ニンジャバイト中……)

工事完了です(ノーミス)

これやり込みすぎてもはや休憩タイムと化しちゃうくらいの練度になっちゃったんですよね。スシエンド達成するのに必須ですし。

どうでもいい事ですが、設定上このスシ屋周辺は過疎ってる筈なのにミニゲーム中は信じられないくらい客来るの何でなんでしょうね？ フシギです。初見の頃は別ゲーやってる気分になってましたね。昔こんなゲームあったな……(遠い目)

さてミニゲーム終了後、リザルトが表示されますが、どっちみちもらえる金額はあまり大した事がないのでそんなに気にしなくていいです。むしろ注目すべきはおじいちゃんからの好感度で、これが一日目の前半戦でマックスになっていないと今回こそ再走する必要がありますが……大丈夫なようです。エロゲ主人公の如くご奉仕してきたので当然ですね。

好感度が最大になると、ミニゲーム終了後に確定でニンジャ襲来イベントが発生します。はい来ました。あらいらっしやい！(邪悪な目)

イベントムービー中はやることがないので、黙々とテーブルを拭いていきましょう。口

論が激しくなってきたら部屋から木刀とアイテムを取って戻ります。

たびたびヤクザスラングが聞こえてきますが無視は無視。こちとら何回テメエのセリフ聞いたと思ってるんでい。セリフパターンの多いおじいちゃんとは違ってボキヤ貧すぎて笑つちやうんですよね。

ちなみにですが、今回のお相手はシージュエリーサンという野良ニンジャで、スシ職人おじいちゃんの息子です。なんかおじいちゃんと色々お話ししてるみたいですが、ムービーが終わったら会話に割り込んでイクサ開始です。

ドモ、シージュエリーサン、ノンケスレイヤーです。アイサツが終わったら近づいて殴って殺します。殺しました。オタツシャデー！

当然ながら瞬殺です。もはやグラマス下位ぐらいのカラテを持つ今のノンケスレイヤーさんの敵ではありません。しよせん序盤イベントのサンシタなんてこんなもんです。経験値もウンチです。負傷中のノンスレでも勝てるって相当やぞ。

ちなみにですが、本来このイベント戦のベストクリアはシージュエリーさんの武器破壊による特殊勝利だったのですが、今回は彼の持っている包丁が目当てだったので普通に殺しました。ドロップした包丁は大事にしまっておきましょう（重要）

戦闘後、おじいちゃんとの会話イベントがあります。会話途中で「スシ作成」のスキル獲得メッセージが流れたら無視してどっか行って大丈夫です。これです、ここに来

た意味！（ONDISK）

それとさつきチラつと見たところさつき習得したスシ作成ですが、もらった時点でレベルが2になっていましたね。これはミニゲームでのスコアとおじいちゃんの職人ゲイをねつとりニンジャの眼光で見つめていた成果ですね。だから、仕込み中のおじいちゃんを見つめる必要があつたんですね。

スシ屋を出たら一直線にツキジに向かいます。理由は後述します。

走る時は毎度おなじみスリ・アシとコバシリ、それと今回は時短の為にフックロープも使用します。一般通過ツエツペリンが飛んでたら引つ掻きましょう。

それと、今回の移動の最中はニンジャを見かけても喧嘩を売ったりしません。理由は簡単で、どこぞのカカオのせいでソウル同調率を上げてしまった現在ではそこらへんのサンシタをスレイしても得られる経験値がごくごく少ないからです。おまけにスキル獲得に必要なポイントも値上がりしているのでイクサロスです。

通常プレイの場合は塵も積もればどうのこうのな訳ですが、RTAでは違います。有利にイクサを進める事こそ容易になりましたが、サンシタなんてテイセンションしたてでも瞬殺できるモンなので、序盤にソウルを馴染ませるのは得策とはいえません。ある程度スキルを取つてからののがお得です。

お得……なのですが、まあ一定以上のカラテの持ち主と戦う場合には必須な訳で、本

来ならラオモト戦直前に取る予定でしたが、もうリセマラは嫌なので今回は仕方ないね
(レ)

ちようどよくツキジに到着しました。おお、見よ！ なんとたるツキジめいた光景か！
着いたら大体マップ端つこにある廃工場を指摘しましょう。したら近くに無人の廃
イタマエ・ドージョーがあるので有難く住まわせてもらいます。もし先住民がいたら即
無人にするので実質プラスです。

お邪魔します。誰かいますかー？ いましたね、イヤーツ！ はい無人になりました。
た。ここをキャンプ地とする！（ニンジャ邪悪さ倍点）

ドージョーの中はゴミとホコリまみれでどこぞのホモビ男優の縦割れ亀裂より汚い
ですが、どうせすぐ使わなくなるので掃除なんて必要ありません。とはいえトレーニン
グに使うタタミ部分だけは綺麗にしましょう。

タタミを綺麗にしたらイマカラとアグラでセイシンテキを高めつつスタミナを回復
しつつスキル獲得を行いましよう。

計画通り……！（新世界の神スマイル）

これまでの執拗なスライド移動により見事スリ・アシの熟練度がマックスになってい
ます。おかげでコバシリとスリ・アシの間に「トビ・タテ」が生えてきました。これで
勝つる！（謙虚騎士語録）

トビ・タテは今作屈指の強スキルで、溜め動作の後にスリ・アシ以上の速さでコバシり以上の距離を移動する事ができる上、モーション中は攻撃力とクリティカル威力が高倍率で向上する優れたものです。実際強い。まあスタミナ消費は如何ともしがたいですが、そこは使えます。

さて、おニューのスキルを手に入れてウツキウキですが、こんな事してる場合じゃねえ！ スタミナが満タンになり次第タタミから離れて板張りスペースに移動します。

この廃イタマエ・ドージョーにはどういう訳かドージョー区画にタタミスペースと板張りスペースがあり、板張りの方で鍛錬するとイアイドーを含むカラテ・トレーニングの効率が上がりうま味です。

なので、時間がくるまでここでひたすら木刀を振り回しましょう。それと同時に倍速です。ほらいくどー。

(ニンジャ素振り中……)

はい時間になりました。木刀をしまつて急いでツキジの入り口付近にダッシュです。せつかくなのでトビ・タテで移動しましょう。FOO→ 気持ちいい〜(風を切る感覚) さすがにトビ・タテ移動は速いですね。到着したら並んで停車しているトラックのうち「マルノウチ」と書かれたトラックの荷台に忍び込みましょう。のりこめー！

荷台に入れたら近くのダンボールに入って配達員のおっさんの指差し確認を逃れま

す。おざなり点検が終わったらすぐ発進するのでトラックが走り出したらダンボールから出ても大丈夫です。

お察しの通り、このトラックは現在マルノウチ地区の、それもスゴイタカイ・ビルに向かつて荷物を運んでいます。つまり、俺自身が荷物になる事だ。それによって安心・安全に抗争場所へ運んでってもらえます。だから、ツキジに来る必要があつたんですね。

ところで、荷物の中身は何だこれ？（SWちゃん）

どうしても荷物への興味を我慢できないので中身を確認しちゃいましょう。運が良ければマグロ粉末とかが入ってるかもしれないですね。だとしたら相当うま味なのですが……残念ながらただのお菓子とか缶詰とかみたいです。

とはいえ何のバフも付きませんが腹の足しにはなります。食べれるだけ食べちゃいましょう。ちょうどよく飲み物もあるみたいですし、あつドーナツみつけ！ いただきますーす！（無邪気）

ごはんを食べたらゴミを隠してからまた時間がくるまでアイド・トレーニングです。終了のタイミングはおつさんが点検にくる直前で大丈夫です。

（トラック内素振り中……）

トラックが止まったようです。今から荷下ろしするみたいです。足音が近づいて

きたのでさっきのダンボールに隠れましょう。

すると短いイベントムービーが流れ、暗転の後に知らない倉庫に連れていかれます。重さで気づけよ、さてはおめーMGS兵士だな？

見知らぬ天井の見知らぬ倉庫ですが、近くにあるコンテナのマークでだいたいどこらへんか分かります。マークを見るにどうやらここは中層よりちよい下あたりの倉庫みたいですね、いい感じです。

もし連れてこられたのが最上層エリアだった場合、急いで中層あたりに移動しなければならなかった訳ですが、今回は大丈夫です。時間がくるまで安心してアグラができません。

夜になるとスゴイタカイ・ビル各所で盛大な爆発が起こり、強制ムービーが流れる仕様なので、それを目覚ましにして倍速します。

……なのですが、今回は倍速にする程の時間アグラする訳でもない中途半端待機なので。

みなさまのためにいゝマルノウチ抗争での目的をお話します。

本来のチャートであればマルノウチ抗争などというデス・ノボリが大挙して踊り狂つてするような場所には来たくはありませんでした。参加するにしたつてマップの端の方で無限湧きのサンシタをちよいちよい狩るくらいで、本格参戦なんて危険が危なくてデ

ンジャーです。怖いなー、とずまりすところ。

ですが、前回どこぞのダークケツベツピンのせいで盛大な狂いが生じ、本来想定された経験値よりも多くの経験値を必要とする状況になってしまいました。

これをリカバリーすべく、我らがノンケスレイヤーくんにもマルノウチ抗争に参加してもらおうってな具合です。

また抗争中はマスターか、最低でもアデプト級以上のニンジャのみをスレイ対象とします。理由はもちろん、お分かりですね!?(WZPJRN)

そこなのですが、あらかじめマルノウチ抗争に参加しちやった時用の殺害リストを作っておきました。

以下がそのリストです。

・ソウカイヤ

ビホルダーⅡサン(うま味)

フロストバイトⅡサン(うま味)

コツカトリスⅡサン(うま味)

インターラプターⅡサン(うま味だが多分無理)

ダストスパイダーⅡサン(後の安定的にうま味)

アースクエイクⅡサン（うま味だが多分無理）
ヒュージシユリケンⅡサン（ゲイなので無理）

・ザイバツ

デスナイトⅡサン（うま味だが多分無理）

インペイルメントⅡサン（うま味）

コンジャラーⅡサン（うま味）

ビーファイターⅡサン（うま味）

グラディエイターⅡサン（微妙粋）

センチュリオンⅡサン（微妙粋）

モスキートⅡサン（心のメンターなので無理）

……こんな感じです。

この中から最低でも7人はスレイしないとかなり厳しいです。それもハイスコア前提なので必然的にノーダメで成し遂げなければなりません。これ無理だゾ（絶望）

それ以前にもし抗争中にラオモトⅡサンやらスローハンドⅡサンやらに目え付けられたら確実に、しんでしまいます。な訳で、よいこはこうならないように気を付けよう

免れない状況である。

やがて、恩讐に満ちた相貌は以前から慣れ親しんだ文字を発見した。ノーレンに描かれた「スシ」の太字。彼の足は自然とそこへ向かつていた。後のアスファルトに血の線を引きながら。

「イラツシヤイマシ」古木が擦れるような声、主人は如何にも人の好きそうな老人であった。イエローパンダはオジギをする事なく何とかウンターに腰を下ろし、声も絶え絶えにオーダーした。「マグ……いや、タマゴだ」「アイ、タマゴ」注文を受けたスシ職人は熟練の手さばきでタマゴ・スシを握る。イエローパンダに金の持ち合わせはないが、気にしなかった。

「タマゴドーズ」チャと共に出されたタマゴ・スシをイエローパンダは引つたくるようにして手に取り、口に入れた。「旨いスシだ……」瞬間、口に広がるタマゴの甘さ。半死半生の身体に染みるようであった。「マグロ、オーガニックだ、早く出せ」「アイ、マグロ」それから次々と注文し、一食のたびイエローパンダの身体とセイシンテキ、そしてカラテが回復していった。

注文の回数が九を超えた時には、イエローパンダは常の冷徹な思考を回転させていた。それと同時に、ニンジャゆえの傲慢さ由来の樂觀的思考が湧き出てきた。料金の事は忘れていたが、どうせ殺せば済む事だ。そう、この身は既に半神ニンジャなのだから。

その時である。元ヤクザのイエローパンダの脳裏にかつてレッサー・ヤクザだった頃の記憶が閃いた。ソンケイ集め目当てが丸見えだったオヤブンから奢られたスシの味、粉末ではないスシの美味さ。路上生まれの彼には、それはあまりにも眩しく煌びやかな体験であった。

もつと美味しいスシを食いたい、その一心で生きていたレッサー時代。部下を顎で使うようになったグレーター時代。遂には圧倒的暴力を背景にのし上がったオヤブン時代。そして怨嗟と復讐、敗北と劣等感に塗れたニンジャ時代。ソーマト・リコール現象めいた過去の残滓が、今この時イエローパンダのニューロンに問いかけてきた。

——今のお前は、何がしたいんだ？

「……お客さん、ニンジャなんでしょう？」「エ？」「しばし時間間隔を喪失していたイエローパンダは、店主の言葉の意味を咀嚼し切れなかった。「見たら分かりますよ。ついさつきまで、ここに居ましたから」「エ？」

ほとんど反射的にジツを使い、イエローパンダは知った。この店で行われたイクサを、怨敵ノンケスレイヤーの情報を。「……お代はいりません」店主は呻くように言った。「私は職人でしかありませんから、スシを握る事しか、できなかつたのです……」それは後悔と悲嘆、加齢からくる達観の染み出た言葉であった。

「店主、お前は……」イエローパンダは拳を握り、開いた。カラテは、できる。元ヤクザ・

ノンケスレイヤー Part 6

何事も暴力で解決するRTAはーじまーるよー。

はい前回の続きから、いよいよ抗争イベント開始時刻になりました。するとビルの各所で爆発が起きまくりです。まるで桃みたいだあ（適当）

んでもって、ここから強制ムービー開始です。なおスキップはできない模様。

どこからともなく現れるソウカイ・ニンジャ。上の口と下の口から流れ込んでくるザイバツ・ニンジャ。飛び交うツエツペリン。炎上ビル内を逃げ惑うモーター。モニター前で高見の見物をするグラマス二人に、高笑いで応戦を宣言するラオモトⅡサンでカット。

いやー、見ごたえのあるムービーです。さすがのクオリティですね。スタッフのワザマエには素直に脱帽です。

さて、ムービーが終わったらさつそくニンジャを狩りに行きましょう。抗争開始時点のニンジャの位置は基本はランダムなのですが、ムービー中のニンジャの立ち位置である程度察しがつきます。

ムービーで最初に表示されたのがフロストバイトⅡサンだったのを見るに、どうやら

彼が最寄りのスレイ対象みたいなのできつそく捜しに行きます。大事に始末つとくよ？（77）

さて、スレイ対象を見つけるまで件の彼の解説でもしましょうか。

まずフロストバイトⅡサン 능력ですが、この子は冬季限定シックスゲイツというのもあつて冬場、それも寒冷地では無類の強さを誇る……訳ではありません。

実際、気を付けるべきは彼の投げってくるスリケンだけであり、近づいちゃえば大した事はありません。とはいえくれぐれも彼の飛び道具をガードしないようにしましょう。フロストバイト戦はガードではなく回避を重点して立ち回ればオツケーです。どっちみちノンスレは対スリケンスキルを一つも持っていないので回避するしか無い訳ですが、ほとんど初見殺しな。

そうこうしているとスリケン投げまくりのクーレストな彼を発見する事ができました。幸先が良いです。どうやらザイバツのニンジャと多勢に無勢で戦っているようです。お相手は……：センチュリオンⅡサンとビーファイターⅡサン、それとトーマンターⅡサンですね。

うーん、そこまで強いのはいないとはいえあまりパツと終わる人数ではないですね。でもまあ、選り好みできるほど余裕はないので、全部殺しましょう。

つと、飛び出す前にちゃんと木刀にキク塗って……今です！（名軍師）

イヤーツ！ はいアンブツシユ成功です。あばよ、センチュリオンⅡサン！ 貴様の死因はイクサ中の不運な転落死だ！

センチュリオンⅡサンをスレイしたところで残るお三方から注目されますが、怯む事はありません。堂々とアイサツしましょう。ドーモ、ノンケスレイヤーです。

3人とも状況判断しかねておどおどアイサツしてきますが、こちらら急いであるのでアイサツ終了後すぐトーマンターⅡサンに切りかかります。イヤーツ！

トーマンターⅡサンはある程度ダメージを与えると一旦距離を取ってイタミ・ジツを使ってくるのですが、それはロスなのでさせません。スリ・アシを使って近距離を維持し、ガンガンいつて削り切ります。

気が弱い彼はこちらがガン攻めすると面白いくらいガン盾してくるのでリシンのようにTDNおやつです。愛しの後輩を食う先輩めいて襲いかかりましょう。イヤーツ！

あばよ、トーマンターⅡサン！ 貴様の死因はジツ中の不運な転落死だ！

ヘタレを殺したら間髪入れずにフロストバイトⅡサンに斬りかかります。ビーフイーターⅡサンとイチヤついているところ後ろからごめんあそばせ、イヤーツ！

はい痛いの一撃入れるのに成功しました。彼の背中のハイテックは潰せたので彼はもう怖くありません、普通に近づいて普通に攻撃すれば勝ち確です。

こうなった冷凍六門くんはただでさえ強くない上、テック破壊直後は鉄火場にも拘わ

らずちよくちよく硬直するというトンデモねえガバムーブをしてくれるようになるので作中きつての良エネミーです。あばよ、フロストバイトⅡサン！ 貴様の死因はホモセ中の不運な転落死だ！

さて残るはビーファイターⅡサンですが、彼は普通に正面から戦って頑張つて勝ちましょう。頑張つてじゃねえよ、おめえも頑張んだよ！

実際ガチタイマンな。

ガバ防止の為の保険で、彼には本領を発揮させぬよう立ち回ります。やり方ですが、長柄状態でワンインチ距離を維持させてもらいましょう、さすればデカイ斧など怖くないのだ。

コツは中距離で彼の攻撃を回避しつつ、強攻撃が来たら一気に近づいて弱ラッシュを叩き込む感じですよ。焦らずじつくり、丁寧丁寧丁寧に殺していきましょうね。

来ました。スリ・アシで近づいて後は流れて。

ホラホラホラホラ！（弱攻撃連打）もつと下（段攻撃）使つてホラ！

何発か入るとヤバレカバレで斧を振り回してきますが、一発目をコテツで受けたらそれ以上のラッシュは来ません。お返しのケリ・キックを食らいな！ 怯みが出たら即強攻撃でトドメです。ちよつと刃あ当たんよー（カイシヤク）

首を切り飛ばされたビーファイターは爆発四散！ だが戦いはまだ終わらない！

走れ、ノンケスレイヤー！ 走れ！

てなわけできつそく4人ほど狩れました。抗争イベント開始早々これはウマイ！
ウマすぎて……。

ウマになったわねえ……（抜忍並感）

でもこんなんじや満足できません。次行こうぜ（意気揚々）

ところで、マルノウチ抗争におけるニンジャ狩りの搜索範囲ですが、中層を軸に上下にイキツモドリで手ごろなニンジャをスレイしていくのが一番効率的だと思います。

間違っても中層エリアの某天ぶら屋さんには近づかないようにしてください。あそこエリアに入るだけで強制イベントが入って制限時間とかそういうの無視して問答無用で抗争が終わってしまいますからね。

絶対に入らないように気をつけようね！ 楽しもうね！

加えて最上階と地上入り口付近も行かないようにしましょう。上層はラオモトⅡサ
ンとダークニンジャⅡサンがうろついており、地上付近はパガ山Ⅱサンとスローハンド
Ⅱサンがスタンバってる可能性が大だからです。上記4人はマジで勘弁なのでもし見
つけたら一目散に逃げましょう。

作中最強格のニンジャ達が全員ランダム行動してるイベントとか、マルノウチはほん
ま恐ろしいイベントやで。

そんなわけで、賢い私は大人しく中層らへんをうろつく事にします。ここまで来てこれ以上の博打は嫌なのだ。うま味ニンジャは何処だあー？ 探すぞおー？（ONDIS K）

あつ！ 悩める人発見！（天使）

どうやらさつきと同じようにイクサの真つ最中のようです。

戦っているのはデスナイトⅡサンと……あのすごく大きな手裏剣、間違いないが我がヒュージシユリケンⅡサンですね。

というかかなり珍しい組み合わせですねクオレハ。

ヒュージくんは基本的にアースクエイクⅡサンとチンチン・カモカモ関係かつ無敵のコンビなので2人が離れて行動するなんて実際レアです。そういうのもあつてアース×ヒュージを狩るのは難しいと踏んでいたのですが。おまけに今現在やりあっているのが普通に強くて中層での遭遇率が低いデスナイトⅡサンですからね。実に面白い（変態糞物理学者）

と、こんな事してる場合じゃねえ！ ゆっくり観戦してたら4人しか狩れずに抗争が終わってしまうかもしれません。急いで殺しに行かないと！ 身長差カップルよりは立ち回りやすいうま味ニンジャズなのだ。なんたる僥倖、宿命、数奇！ ありがたく頂いちゃいますねえ！

……え？ リストにはヒュージシユリケンⅡサンは無理って書いてあるだろって？
無理とは書いたが殺らないとは言っていないゾ（暴論）

決めたら即行動。狙うはヒュージシユリケンⅡサンです。理由は後述します。アン
ブツシユの時間だコラーツ！

つと、まあ避けられましたね、知ってた。アンブツシユが失敗したら奥ゆかしさ重点
で2人にアイサツしましょう。ドーモ、ノンケスレイヤーです。

2人も奥ゆかしくアイサツしてくれましたが、なんだか態度が変です。無気力そうな
デスナイトⅡサンはともかく、なんでヒュージくんは私の方に殺意むんむんなんですか
ね？（すつとぼけ）

アイサツが終わったらイクサ再開です。なんか三つ巴っぽい感じになっていますが、
実際はそうでもないです。才能はあるけどやる気のないデスナイトくんは変わらず
ヒュージくんを狙ってくれますからね、実質2対1です。

ちなみにですが、もしさっきのアンブツシユをデスナイトくんにぶち込んでたらこう
はなりませんでした。むしろ私がリンチされる側でしたね。現状の優勢イクサは両名
の特性をちやんと把握していた私の経験と知識に裏打ちされた玄人ムーヴによる当
然の結果です。褒めてもいいゾ。

さて、2人に勝てる訳ないだろ！ な戦闘シーンを背景に対ヒュージ戦についてお話

します。

本作におけるヒュージシユリケンですが、一言でいうとスリケン特化のマジクソファツキンゴミカス厄介ニンジャです。

というのも、本作の彼は原作版やシヨン版とは戦闘スタイルが異なり、大中小その他のスリケンをバラ巻き……とかしてくるんですね。しかもアクロバットしながら弾幕形成するんだから堪りません。油断すると一瞬でハチの巣です。

そんな彼ですが、もちろん攻略法はあります。

やり方は簡単。貫通属性のスリケンを投げて弾幕を崩し、近づいて殴る。それだけ。それだけ、なんです……ノンケスレイヤーくんでは無理です（無慈悲）

通常プレイならともかく、スリケン縛りしてる場合、ヒュージ戦は途端にクソゲーと化します。

常に一定距離を保ちつつ絶えず小スリケンをドバァッ！ アクロバットしながら不意のタイミングで中スリケンをドバァッ！ 遠間になれば大スリケンをドバァッ！ ついでに機雷スリケンや拡散スリケン、カーブフォークスライダーに超スロースリケン等々、もう気が狂う！（発狂土方）

それらをまとめて潰すなら、前述の通り貫通属性を付けた飛び道具で弾幕に穴をあけ、そこにニンジャの身体を突うずるつ込んでやるのが良いんですね。

そういう訳でスリケン無え、クナイも無え、オリガミ・ミサイル何者だ？ なノンズレの現状はかなりキツイです。

とはいえ、今回はデスナイトⅡサンと共闘しているというのもあつて常の弾幕の半分しか私の方に向かってきません。楽させてもらつてまサア。あとは彼のヒサツ・ワザの特大シユリケンにさえ当たらなければ無問題です。

んで、近接カラテしかできないニンジャでの対ヒューズ戦ですが、小スリケンは斜め移動で避けて、中スリケンはガード、大スリケンは緊急回避みたいな感じで立ち回りつつ、その他の小技は気合で何とかして、たまに使ってくる背中の特大シユリケンは予備動作がデカすぎるので実際攻撃チャンスなので見逃さないようにしましょう。さすれば、ノーダメージで倒せます。

一発当たつたら負け、という状況に耐えながら……ですけどね。

よいこは戦う前にちゃんとスリケンを投げられるようにしておこうね！ ホモのお兄さんとの約束だ！

おっと、背中のシユリケン投擲の予備動作が見えました。ほぼ反射でコバシリ使っちゃいましたがサイオー・ホース、見事接近できました、これは勝ち確。ヒヤツハー！
リシン得意の連撃を味わえ！

イヤーツ！ イヤーツ！ イイヤーツ！ じゃあなヒューズシユリケンⅡサン、乱

数さえ良ければすぐに相方に合わせてあげるからね。愛し合う二人はいつも一緒！

さて、残るはデスナイトⅡサンですが、まあ普通に戦うしかありません（何暴論者並みの解説）

抗争中の彼は相棒の鳥さんがおらず寂しそうですが、彼女がいなくても十分強いので油断大敵です。ですが、イアイドーならこちらに分があります。恐れず切り込みみましょう。あ、カタナ投げが見えたらガードせずに横にズレて追撃に合わせましょう。うま味ムーブです。イヤーツ！

途中、大きくバクステして飛び道具を使ってきましたが、これも例によってタイミングよくコバシリで近づいて攻撃しましょう。イヤーツ！

とはいえ。パワーは奴さんのが上なので、押し過ぎには注意な。ポン・パンチは予備動作が見えたらスリ・アシを使って後の先を取りましょう。イヤーツ！

デス様は体力が半分になると攻めつ気が強くなるからそこも注意な。こうなると乱舞技をぶっぱしてくる事が多いので、予備動作が見えたら今度は先の先を取ります。イヤーツ！

よしよし、いい感じですね。あとはこのまま削りきればこちらの勝利です。

この戦い、わが軍の勝利だ！（優雅）

その時である！（いつもの）

C R A A A A A A A A S H !

なんぐワーツ! 壁粉碎ぐワーツ!

なんか知りませんが唐突に背後の壁がぶつ壊れました。今の何!?

それよりダメージは!? ない! 良かった!

申し訳ないが唐突なステージギミックはNG。

ん? いやこれギミックじゃないな。デスナイトくんも止まつてるし小イベントか

? というか土煙の向こうに見えるあの巨影は何者……?

いや待て、あの孤独な silhouette は……?

ヤツ……?

アースクエイクIIサンじゃねーか!

ワツザ!? 何事? なんでアースくんがここに? まさかおホモ達の危機を察知し

て駆けつけてきたんでしょうか?

そしてアースの後ろ、あそこにいるのはインペイルメントIIサン! インペイルメン

トIIサンじゃないか! イクサしていたのか? 俺以外の奴と……? (GNZ)

と、ともかくアイサツをしましょう。今奥ゆかしさを失うのは得策ではありません。

経験値が欲しい今はシツレイをしてはならないのです。ドーム、ノンケスレイヤーで
す。

アイサツ終了後、なんかきな臭い空気が流れています。アースくんはヒュージくんの遺品を見て私を睨みつけてきますし、デスナイトくんも私にヘイトが向いています。インペイルメントくんは相変わらずフーンクフーンク言ってるだけでよくわかんないですが、たぶん私の事を敵と認識している事でしょう。

実質3対1な？（戦慄）

大ダメージ確定な？（危惧）

再走な？（恐怖）

馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前！（奮起）

悩んでいる暇はありません。デスナイト程度。パパパツと殺して残る奴らも殺つちまきましょう。最終的に全員殺せばいいのだ（赤黒死神並みの感想）

スウーツ！ ハアーツ！

はいまずロックをアースに向けます。

……殺つちやいますか？（トビ・タテ予備動作）

殺つちやいましょうよ！（ミカ・ツキ予備動作）

したら発動寸前でデス様にロック替えて……。

デスナイトⅡサン！ これでも浴びろーツ！（神風特攻）

ゴウランガ！ ガード越しにもかかわらずミカ・ツキを受けたデスナイトは爆発四散

！ サヨナラを言う暇さえなくオタツシヤ重点！

はい今作最強級のスキルコンボ、トビ・タテ攻撃でデスナイトⅡサンを沈める事ができました。

今のトビ・タテ攻撃はタイマンでも乱戦でもクツソ強いスキルコンボですが、今回みたいに一定のカラテの持ち主が相手だった場合、事前にダメージを負わせるなり姿勢崩したりしてなかったら多分カウンター食らってましたね。予備動作の長いお願いトビ・ミカはリスクキーなので用法容量を守って正しく使いましょう。

なので今の、普通に博打でした、もしカウンター食らってたらリセでしたね、ハハツ！（やけくそ）

けど運が良いのか悪いのかももう訳ワカメですが、ダイスは私の味方をしてくれましたね。またオレ何か殺っちゃいました？（なろう系）

さてさて、デスナイトⅡサンを殺したら間髪入れずインペイルメントⅡサンに斬りかかります。アースクエイクくんはクツソ堅いのでとりま今は無視します。最善は2人スレイですが、無理そうならインペイルメントくんだけで良しとします。

インペイルメント戦ですが、彼は位階詐欺の特に弱点の無いクツつよニンジャです。なので対インペ戦は高度な柔軟性を維持しつつ臨機応変に戦いましょう。

……いやマジでそれしかないんですよ。

アースクエイク戦も同様で、基本的に彼もこれといった弱点がなく、おまけに見た目の割に慎重な立ち回りをしてくるせいで大技をぶち込む隙がありません。それに加えて彼はソウル由来の効果でガード越しの削りダメージがクツソ痛いのでアース戦でのガードは命取りです。実際パワーキャラな。

つまりこうだ、そんな2人を同時に相手するのは実際しんどい。

インペの長いカタナは先端部分は全技ガー不なので間合いには気を付けないといけませんし、アースの攻撃は全部ガード削りがあるから絶対回避しなきゃいけませんし。なによりどっちも防御が堅いのでササツと倒せませんからね。つらたん。

兎にも角にも今は先にインペイルメントⅡサンを倒す事だけを考えて立ち回りましょう。こういう時はインペの巨体に張り付いてアースの攻撃を避ける感じでやれば上手い事いきます。背中にも目をつけるんだよ！

あー、にしてもよりにもよってこの2人とのイクサはきつついッスわ。どっちも見た目の割に小技を多用してくるので避けづらいつたらありやしません。集中力を振り絞るしかないですね。

「経験値を稼ぐ」「タイムも縮める」

「両方」やらなくちゃあならないってのが「走者」のつらいところだな。

覚悟はいいか？ 俺はできてる。

つと、そうこう言っているうちにインペイルメントくんに隙が生じました。もう面倒臭いのでミカで一発狙いしちやいましょう。もう我慢できねえ！ ほらいくどー（ヒサツ・ワザ）

死ね！ インペイルメント！ 死ね！（ノボリ）

はい決まりましたインペくんは無事死亡！ 勝った！ マルノウチ抗争完！ 粉碎！ 玉砕！ 大喝采！

いやー、すつごいビクビクしながら抗争に参加してましたが、存外呆気なく終われましたね。それもこれも私のプレイヤースキルがあつてこそで、ソウカイヤもザイバツも大したことないつすねえ！

さて、ノルマは達成したし、こんな危ないところさつさと出ていきましよう。じゃ、あつしコレがコレでこーなんで！ そろそろドロロンいたしやす！

よし、早く帰ってオナニーでもす——。

ヌウーツ！（ガード成功）

もうほんつとビックリした！ 申し訳ないが唐突なビッグ・カラテはNG。

ザンシンを怠らなかつたからよかつたものを、今の直撃してたら紙耐久のノンケスレイヤーくんは普通に一撃死でしたよ。

まったくこれだから脳筋は奥ゆかしさが足りません。ついでに私の集中力も実際限

た。手にしていた木刀を下げ、沈黙考するように俯いた相貌からは、如何なる感情も読み取る事はできない。

ノンケスレイヤーと名乗った敵対者のアトモスフィアが変化した事に、アースクエイクは非論理的直感で以てカラテ警戒を強め、淀みなく論理的思考を加速させた。やがて、古代哲人めいた頭脳は並列思考の合間に改めて今現在相對するニンジャの情報を想起した。

ノンケスレイヤー。黒い装束のイアイドー使い。ここ数日で所属組織に関わらず幾人ものニンジャと交戦し、その全てを殺害ないしは撃退している。ジツを用いた調査により元シツクス・ゲイツメンバー・バンデイトの殺害が判明した。

——そして、つい先日ダークニンジャに黒星を付けたニンジャである。

我知らず、メンポの奥で口の端を歪ませたアースクエイクは、ゼンの揺らぎを感知し努めてハイキンテキを整えた。イサオシや激情に流されてはならぬ。たとえそれが、旧知のパートナーの仇の前であれ。

クレーバーで知られるアースクエイクは後ろ手に小型UNIXを操作し、ノンケスレイヤー出現の連絡を送った。すぐにでも増援が来るであろう。さすれば、あとは囲んで棒で叩けば良い。

——相棒とて、最初からこうしていれば助けに行つたものを。

瞬間。アースクエイクの脳裏に過つたのはかつて相棒であったニンジャとの記録……否、記憶だった。まだ未熟なニュービーであった奴を見出し、一端のニンジャに鍛え上げた。コンビを組み、様々な任務をこなした。お互い死にかけてた事も一度や二度ではなかったが、その都度庇い合つて窮地を脱してきた。

握つた拳に過剰なカラテが漲る。怜悯な戦闘思考と灼熱の暴力衝動が矛盾なく成立し、DMA構造めいた二重螺旋を描いて燃え上がる。ヒュージ、仇は討つ！

その時である。影に隠れたノンケスレイヤーの右目が妖しく輝き、黄金の眼光をアースクエイクへと向けた。手にした木刀を握りしめ、ごくごく小さな声を発した。「続行します」

右の金色が煌めき、影が爆ぜた。ノンケスレイヤーの瘦身に宿るカラテが噴出し、周囲のアトモスフィアをねじ伏せた。手にした木刀に黄金のカラテ粒子を纏わせ、その切っ先を敵対者へと向けた。

構えるアースクエイク。彼のカラテ演算力が迎撃を選択し、これまで練り上げてきた歴戦の戦闘感がタイムラグ無しで両腕の筋肉にカラテを充実させた。

切っ先が、アースクエイクの眉間に狙いを定めた。ザイバツの手練れを斃した突きของ構え。独特な呼吸、極端な踏み込み、死神の鎌が振り上げられた。その一撃、受けて、絶つ！

静寂の後、黒影が揺らぎ、瓦礫が粉碎された。アースクエイクの非凡な思考速度が迸って時間間隔を伸長させる。スローモーシオン中の一瞬、黄金の右目と目が合った。にやりと、両者はメンポの奥でほくそ笑んだ。

「イヤーツ！」

交錯。静寂。時間間隔が戻る。先に動いたのは——ノンケスレイヤー！

そしてナムサン！ ノンケスレイヤーは、逃げた。

振り返るアースクエイク。背を見せて逃走するノンケスレイヤー。アサギ色の後ろ姿が見る間に遠ざかっていく。「ウォーツ！」アースクエイクは一時停止した戦闘アトモスフィアをかき消すようにシャウトし、遠ざかる背中を猛然と追走！

追いつがるアースクエイク。その眼前に雑多な飛来物が降りかかる。弾切れの銃、中身のないスシ・パツク、時には何の変哲もない石ころまで。鬼の巨人はそれらすべてを払いのけ、ウエイト任せに障害物をぶち抜いていった。

眼前に影、巨大なスリケン型。アースクエイクは飛来物の脅威度を反射的に演算し、タイミングを合わせて掴み取った。手にしたそれを放り捨てようとしたところで、気が付く。これは、ヒュージシユリケンの武器——相棒の形見だ。

だが、その形見には「バカ」「調子に乗っている奴から負ける」「ケツ・ノ・アナ」などの文言が冒流的な荒々しい字体で書かれていた。「バカハドツチダー！」暖まり切っ

しかしながら、彼の所業のせいで彼以外のニンジャも殺さなければならなくなつてしまったので、普通に戦つて普通に勝つというのは少しリスクな上に効率が悪いです。なので、効率良くより多くのニンジャをスレイできるポイントまで彼を誘導しちやいましよう。

やり方ですが、簡単にいうと鬼ごっこです。子であるところの私に鬼のヘイトを向けさせ、憎しみの炎に薪をくべつつ優しく誘導してあげる訳ですね。

残念ながらノンケスレイヤーくんはスリケン生成ができない子なので、仕方なく近くに落ちている物を手当たり次第に投げまくつてヘイトを溜めます。いたずらっ子みたいで普通に可愛いと思う(適当)

ある程度投げたら突っ込んでくるので、これを利用してマップ中央らへんの最前線まで誘導してあげましょう。途中、彼が立ち止まつて警戒しはじめたらすかさずカラテで殴つてまた注意を引きます。あとはこれを繰り返します。

逃げながら物を投げてデカブツ誘導するだけなのでおもしろくそ倍速したいですが、そこまで時間かからない作業なので今しばらく二人のニンジャの鬼ごっこをご覧ください。

はい、無限湧き激戦エリアまで来ました。周囲は炎上エフェクトやら死亡済みオブジェクトやらで若干や足場が悪いですが、ここで良いのです。ここが良いのです、

このエリアは制限時間までザイバツとソウカイヤの雑魚ニンジャ達が盛大に入り交

じつて乱闘している、人呼んで「大乱交」のパーティ会場なので、勇気を出してボクたちも仲間に入れてもらいましょう。俺らも混ぜてくれよー！（無邪気）

新入生が来たのでみんな元気にアイサツしてくれませう。奥ゆかしいですね、こつちも返しましょう。ドーモ、ノンケスレイヤーです。

アイサツが終わったらザイバツ・ニンジャからとつても人気者なアースくんはすぐに取り囲まれてしまいます。アースくん、一人で大丈夫かなあ？（煽り）

そんなもみくちやアースくんには、死角から軽くちよつかいかけてあげましょう。たまに反撃してきますが、まあ余裕で避けれますね。彼に隙がない時はそこらにいる一般通過ニンジャで暇つぶしでもしていきましょう。

感嘆に現状を説明すると……。

ノンスレ「えいえい！（イアイド斬撃）」

ノンスレ「怒った？」

アース「怒ってないよ（ニツコリ）」

みたいな感じですよ。

つまり、ここで雑魚を狩りながらアースくんをじっくり料理していく訳ですね。さあ、シックスゲイツ解体ショーの始まりや。みんな見とけよー？

はい今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

ノンケスレイヤー Part 7

ホモの匂い染みついてむせるRTAはーじまーるよー。

開始早々アース戦です。炎上サツバツ激戦区での超スマブラ状態ですが、その男らしい巨体ゆえかアースくんったらザイバツのニンジャ達に囲まれちゃって実質ハーレム状態ですね。今にも例のBGMが聴こえてきそうです、ザイバツに勝てる訳ないだろ！

んで組み分けで余った奥手なソウカイ・ニンジャズが私の方をチラチラ見てきますので、メンチビーム切ってきた奴から順に近づいて斬ってあげましょう。なんだなんだよ！お前らなんだ私に興味あんのかアツ！？ イヤーッ！ 次はお前じやい！ 一夜一夜に人見ごろ！（喧嘩番長）

そうやってソウカイヤの雑魚にかまけていると何時まで経ってもアースくんの体力が減らせないので、時々殴ってあげましょうね。近づいて殴る場合は明確な隙を見せた時だけにして、基本はいやがらせに徹します。えいえい！ 怒った？

これ、取説に載ってないちよつとした小ネタなんです、撃破直後のニンジャに投げ技入れると追撃モーシヨンが入って死体を好きな方向に投げる事ができるんですよ。投げられた死体は何かにつぶかるか一定時間が経過するとダメージ0の確定ひるみ

範囲爆発を起こすんですね。

つまり、こういう使い方ができます。

はい首斬つて、死体に投げ技入れて……。

ニンジャをアースのゴールにシユウウウウ！ 超！ エキサイティンツ！

投げ捨てられた爆弾ニンジャ死体が爆発四散！ 爆発範囲ニンジャ硬直！

で、ひるんでるニンジャズにさつき拾ったグレネードを最速入力で潜影蛇手。すると

はいカブーム！ 固定ダメージ！

経験値倍点！ アースに固定ダメージ！ ああ〜スコアの音〜！

FOOO！ 気持ちいい〜。

アースくん自体にはそれほどダメージが入っていませんが、防御力の高いアースには防御無視の攻撃は通常殴りよく通るんですね。実際タル爆弾な。

W爆破でよろけたアースにはカカツと近づいて強めのイアイド斬撃くれてやりましょう。イヤーツ！

イアイドでの狙いは足、これデカブツ相手にする時のお約束です。まずは動けないようにしたい訳ですね。

でもまあ、一度や二度のイアイド斬撃で行動不能になるほどアースクエイクⅡサンの下半身は貧弱じゃあないので何度も何度も殴る必要があるんですね。反撃してきそう

になったら連撃キャンセルしてササツと逃げましょう。ヒットエンドラン！

上手く逃げれたらまたソウカイヤとかザイバツとかの雑魚ニンジャ相手にカラテします。アースもすぐにザイバツ・ハーレムに囲われるので存外簡単に逃げられます。ヒューー！ モテるニンジャは辛いねえ！

雑魚狩りの途中、ドロップしたアイテムは拾っておくと吉です。積極的に拾いましょう。グレが金でスシが銀、それ以外は銅です。うん、OC！（乱戦中にスシを食う戦闘者の屑）

たまにチャカとか武器を落つことす場合もありますが、ここにいる雑魚くん達は最底辺の武器しか落とさないもので拾う価値はありません。とはいえカタナ系などは使い捨ての飛び道具にはなるので、手に取った傍からアースに投げちゃいましょう。イヤーツ！

いい感じにアースの周りにニンジャが群がってきたらまた爆弾ニンジャ戦法で一掃します。オラツ！ 首置いてけ！

ほらよ、これやるわ。はい爆発四散！ ひるみ！ 固定ダメージ！ じゃ、殴りますね、イヤーツ！

これを繰り返します。

ま、こんなもんですわ（玄人の風格）

そもそも、如何に強くて堅いニンジャとて私ほどのPSがあれば軽くお手玉できるん
すわ。こんなもん作業よ作業。

なんならアースの眼前で「ネコネコカワイイ・ダンス」のエモ使っちゃうもんね。こ
れ敵対NPC相手だと攻撃力を微増して防御力を微減する効果があるんですよ。倍率
は雀の涙程度ですが、ぶっちゃけ儀式です。みんな踊れー！

おや、アースくん大振りで殴りかかってきましたね、んなもん当たるかよ！ 後の先
イヤーツ！ そんなんじや虫も殺せねえぞ（煽り）

アースくんもうボロボロじゃないか。やつぱ、パワーキャラを策にハメるのは気持ち
ええんじや。おう冷えてるか？（煽り）

余裕過ぎて欠伸がでるぜ、く！ 動くときと当てられないだろお？（煽り）

お、アースくんの必殺乱舞技が来ましたね。残念、そのワザはメンターの顔より見た
ゾ。無駄だ。パワーは有るが、俺と戦うには、お前は遅すぎる。嬉しい、アースクエイ
ク。貴様のような奴と戦うと、自分の強さを再確認できる。やはり俺の技は最速最強だ
！（音速忍者）

蝶のように舞い、鉢のように殺。イヤーツ！ はい右足部位破壊！ ははは、怖かる
う！

この私にダメージを与えた罰だ！ 許さんぞ！ じわじわとなぶり殺しにしてくれ
る！

このまま時間をかけてじっくり痛めつけてやるからなあ？ まずは指を全部折る！
お次は爪、最後にお前の顔の皮を剥ぐんだ、いいだろお？（第一被害者並みの性癖）
それじゃ、これまでの仕返しをたっぷりとさせてもらおうじゃねえか。KRAおぼさ
んのクリームシチューよりもじっくりコトコト殺してやるから覚悟しろ！ いいです
ね！

次のお前の台詞は「サヨナラ！」だ！（挑発モーション）

……ん？

ハッ！（気づき）

今、RTA中じゃん。

何やってんだ私？

急いで殺さないと！

だ……ダイジョブだ。まだ間に合う。早めに正気に戻ってよかった。

うん、まあそろそろ本格的に攻めていい頃でしょ。軽くヒサツ・ワザ入れて、終わり
！ 下がれ！ 俺が出る！（ラストアタック狙いおじさん）

イヤーツ！ 直撃い！

ラー！ ふぎけるな！ ふぎけるな！ 馬鹿野郎！ うわあああああああ！

アバババーツ！（特大ダメージ）

痛いんだよおおおおおおおおお！

サノバビッチ！ これが人のやる事か！

どうせ死ぬなら俺の手にかかれてんだ！ どうしてそういつも僕を困らせるんですか！ あつだだだだだ！ 咄嗟にガードしてなかったら即死だったぞ！ 死んだらどうする！

この！ クソ！ デカいだけの！ サンシタニンジャが！ 次会ったら相棒諸共サンドバッグにしてやる！

くかきけこかきくけききこかきくこくけけけこきくかくけけこかくけきかこけききくくききかきくこくくけくかきくこけくけくきくきこきかかか——！

お、おかしい！ こんな事は許されない！

何故、シックスゲイツの自爆パターンを警戒しなかった？ 何故、爆発に反応できず直撃した？ 何故、吹っ飛ばされた先がダイコクチョコだった？

無慈悲に進むイベントムービー。燃え盛る店内、崩れ落ちる瓦礫、そして闇に蠢く原作主人公くん。

うご、うご、うごごごごごッ！

おおお、落ち着くんだ……!!

素数を数えて落ち着くんだ。素数は1と自分の数でしか割ることのできない孤独な数字……。

わたしに勇気を与えてくれる。

……2? ……3? ……5?

ヨシ!(素数猫)

ふう……。

落ち着いたところで、状況を把握しておきましょう。このムービーは長いのでどうしようもありません、有意義に使います。

一応、ノルマは達成していると思います。デスナイトとインペイルメント、それとヒュージとアースとフロストバイト、こいつらを倒せたのはかなりうま味なので、そこはいいです。

問題はダメージです。現状きのこキメてないマリオなので相当やばたにえんです。流れ弾が当たっただけで死んでしまいます……けどよくよく考えたら元からノーダメ縛りしてたからそこはあんま気にしなくて良さそうですね。

ですが、アースくんのカラテのせいでノーダメを失敗し、アースくんの耐久力のせいで無駄なタイムを使い、アースくんの自爆のせいで最悪のパターンで抗争イベントが終

了してしまいました。

つまりこうだ、アースのせいでスコアが危険でアブナイ。

ま、全部私のガバプレイが原因なんですけどね、初見さん。

これは投稿者〓サンの再走案件では？　と思われるかもしれませんが、まだまだ、まだ終わってない！（液体蛇）

もし、たぶん大丈夫だと思うんですけどもしマジで経験値が足りず必須条件が揃わなかった場合はもうどうしようもありません。リセットしてしばらく寝込んでからまた走ります。

ですが、経験値が足りていれば続行します（鉄の意志）

どんだけガバっても最後に良タイムが出ればそれが最適だったという事。つまり今からでも誰より早くラオモトを殺せば最速はこの私。マグロめいて走れ！

だからよ、止まるんじゃないぞ……！（決意）

さて、ムービーが終わりましたね。ここからが腕の見せどころなんだよ。

といつてもあとは逃げるだけなんですけど、それすら難易度が高いのが抗争イベントです。初見では絶対やらないようにね。ノンスレはスキルの恩恵で足が速いのでその点はご安心だ。

んでもって、イベントムービー後の今現在はダイコクチョコにいる訳ですからラオモト

含め色んなニンジャがいます。中にはダークニンジャもいます。みんな一斉にアイサツしてますね、私も続きましょう。ドーモ、ノンケスレイヤーです。

これでソウカイヤにもザイバツにも完全に認知されました。焼いたスシに水をかけても戻らないだよ。

アイサツしたらどつちの勢力からも「何やコイツ」みたいな目で見られますが知った事ではありません。あとは若いニンジャにお任せしましょう。俺もうね、帰る。最短距離で上階に行ける穴を指して走りましょう。

つと、逃亡ついでにすれ違うニンジャ全員に軽くちよつかいかけてイクサポイントをもらっておきます。イヤーツ！ イヤーツ！ イヤヤヤヤーツ！ 戦闘状態に入るだけいいので、殴ったらすぐバイバイにや！

途中、フジオが邪魔してきますが戦うふりして無視すればOKです。軍艦巻きの外れた彼は本RTAにおけるお邪魔キャラでしかありません。いわば彼はクリボーとかノコノコに近い存在です。実際ツチノコな。

ノコノコを踏んでジャンプしたらさつきといい感じの階に行きます。フジオはラオモトのお付きなので追いかけてこないのは確認済みです。急がず焦らず良いスポットを見つけてみましょう。

ありました

目的のスポットというのは上空を飛んでいるヘルカイトⅡサンの事です。百人乗つても大丈夫そんな良い足場ですね。たまにいないパターンがあるんですけど、今回はいてくれました。いなかったら適当な窓からダイブしても構いません。ヘルカイトⅡサンはちよつとした短縮でしかありませんので。

ん？ 窓際にニンジャが二人いますね。あそこにいるのは名無しのニンジャと……あれは、ビホルダーⅡサン！ うま味の塊ビホルダーⅡサンじゃないか！ こいつは重畳！ 待たれよ、そこなうま味。

どうやら彼はイクサで怪我つて介抱されてるみたいです。どうせ死ぬならニンスレでなくノンスレの餌になってもらいましょう。死ねよやーッ！

イヤーッ！ イヤーッ！ 連続ニンジャ木刀殺！ ラッキーボーイだぜエ！

んじゃ、ラッキーニンジャを狩ったところで、今度こそ窓からジャンプしてヘルカイトⅡサンにフックロープを引つ掻けアンブッシュします。イヤーッ！ おいゴルア！ 降りろオ！

免許持つてんのかゴルア！ おい！ おいゴツア免許見せるよ！

馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前！（ボタン連打）

落ちろ！

落ちたな（下方確認）

よしよし、無事ねんがんのタコをてにいれました。装備したらさっそく目的地まで飛んでいきます。タコ専用のスキルを持つていないノンケスレイヤーくんにはタコ使用で特殊な移動法などは使えませんが、普通に飛んでるだけでもけっこう速い上にグライダー移動中はカラテもスタミナも消費しないので実際休憩タイムです。

はい目的地にたどり着きました。空の旅はあつという間なので倍速もなしで編集が楽です。サラマンダーより、ずっとはよい！

したら尻なんてもん外して落下します。このゲームは落下ダメージがないので何も怖くありません。目指すは眼下にあるおっぴろげマンホール、上手い事ゴルフボールめいて入りましょう。よし、僕だつてかっこいいところ見せてやるぞ！（表遊戯）

……ん？

何か変、変よ変よ（目測を見誤った）

なんていやらしい穴なのだ（角度調整）

ああくんダメダメダメ（調整間に合わないかも）

クイズ入らないみたい！（諦め）

許して亭ゆるして（落下に巻き込まれるモーターへの謝罪）

太いのが気持ちいい！（覚悟完了）

入っちゃ……！

……つたあ！（リカバリー）

ふう、なんとか上手く入れました。ぶっちゃけ普通にビル屋上に止まればよかったですね。ケレン味は実際大事なので。それとドウグ社製フックロープくん謝辞茄子！

気を取り直して、このクツソ深い下水道に着いたらマップ下へ迷わずダッシュです。したら確定で縦アナがあるのでまたも落ちたら暗転で、ツキジダンジョン到着です。穴が広がってないか？（懸念）

やってきましたツキジ・ダンジョン第一層！ BGMもテクノ風になって実に緊迫感があります。サントラあくしろよ。

このツキジ・ダンジョンは某風来めいたランダム生成のダンジョンなのでぶっちゃけ運要素がかなり絡むのであまり行きたくない所さん!? なのですが今回ばかりは仕方ありません。進みましょう。

少しだけ解説すると、このシモキタザワ・スゴイクサイ・ホモのケツの穴よりもなお汚い下の世界を進む場合、気を付ける点はいくつもあります。多すぎるので詳しくは忍殺ウイヒ！ で検索検索ウ。今回はかなり重篤なダメージを負っているので申し訳ないがイクサはNGってな具合です。なので徘徊してるゾンビー等々から隠れて進みましょう。

それと各所に配置されてる監視カメラも通り過ぎる前に先制で壊してください。浅層の現在地ではこういうったりー先生由来の罠が多いので注意な。注意は一瞬、後遺症は死ぬまでつてそれ一番言われてるから。

ですが、大丈夫です。初代からメタルギアをプレイしている私にとってすればこの程度大した事ありません。敵の配置とかはランダムですが足音で分かりますし、監視カメラなんてあつた傍から破壊していけばいいだけの事。

ちょうどカメラを見つけました。スリケンで破壊しましょ……：そいえばスリケン出せないんでしたね。調子乗つてダツシュしすぎて思いつきり映っちゃいましたが一キです。どうせ誰も見てません。気にせず進みましょう。アラート鳴つてないしダイジョブでしょ（適当）

はい第二層に来ました。ここからは徘徊エネミーも元気になり厄介度が増しますが全部無視します。

ここからは軽く倍速かけます。ヤバイ級オタクのコミケ巡りめいてスイスイ進んでいくのですぐ等速に戻すから酔い止め野獣などフヨウラ！

第5層に着いたら等速。今のところ誰にも見つかってません。いいペースです。まるで忍者みたいだあ……（恍惚）

エネミーはひよいひよい避けて奥にある宝箱めいた確定配置の冷凍ボックスを目指

します。5層は固定ダンジョンなので最短コースをいきます。

冷凍ボックス発見！これが欲しかったんだ。

確認の為開けてみましょう。よし、中身はちゃんと「オーガニック・マグロ」です。品質もいい感じですよ。素晴らしい運ですね、やはり神は私に最速の投稿者たれとささやいているに違いありません。ここでの運如何ではとんでもないロスになっていたのは実際ヤバイ級の幸運ですよ。

目的のブツが手に入ったら元来た道に戻ります。ダンジョンは階層移動時に生成されるので、ダンジョン内の出口は同じです。急ぎましょう。

、(ニンジャ倍速移動中……)

はいダンジョンから出ました。といっても出た場所は下水道なので閉所には変わりありませんが。

ともかく上手い事イクサもガバもなくラックに恵まれダンジョンを脱出できました。めでたい。

脱出時の場所はランダムなのですが、マップを見るにそう問題のある所ではないようです。地上に出ずにそのまま下水道を進みましょう。

移動は主にトビ・タテを使いますが、曲がる時はコバシリで、軸ずらしはスリ・アシで走ります。スタミナは後で回復させるので大丈夫です。死ぬ寸前まで痛めつけてあ

げましょう。

それと下水道にいと衛生ゲージが加速度的にドイヒーな事になりますがどうせあとで洗うので問題ないです。タフになれ。それと走者たるもの下水道のマップ情報は頭に叩き込んでおきましょう。TASになれ。

ここらへんかな？（カンペちら見）

大丈夫です、合ってますここですね。

地上に上がる時は時短フック移動でやります。せつかく最終強化まで行つたしドンドン使つてあげましょう。

さて、帰つて来ましたツキジ。さつそくキャンプ地の廃イタマエ・ドージョーに戻りましょう。

ただいまー。

あらいらつしやい（ヨタモノ惨殺）、ご無沙汰じゃないですかあ！

おうちが綺麗になったとこでまだ休めません。いったん冷凍ボックスを置いてお出かけします。目指すはツキジの中心やや外れにある大きなイタマエ・ドージョーです。

この時間、ドージョー内には住み込みの見習いくんたちしかおらず、そのうえ彼らは注意力が三万のザコなのでニンジャ野伏力に全く振つていないノンケスレイヤーくん

でも余裕で潜入できます。

トビ・タテ使うと移動が楽でいいですね。まあその分スタミナが限界なんですけど、もう少しで休めるから頑張れ頑張れ。

ドージョーに入ったら慎重かつ大胆に影から影へ移動しましょう。もたもたしてると監視カメラに映つてアラートが鳴ります。そして巡り巡ってソウカイ・ニンジャがエントリーしてきます。ここまできてそんなガバしちゃった時にやあどうしようもないのでくれぐれも気を付けましょう。

食材保管庫に着いたらほぼ任務成功です。急いでお米と水の入ったタンクを探し、担げるだけ担ぎます。それと隣の物置からまな板とか炊飯器とかも貰っていきます。手早くいきましよう。

如何なニンジャといえど大量のお米等々を担いでいると流石に物音とかで見つかりやすくなりますので、帰り道はことさら慎重に進みましょう。

所持アイテムが多い今はトビ・タテを使う事ができません。そのかわりスリ・アシは使用可能なのでスライド移動しながら帰ります。夜道を駆けるスライド移動ニンジャな。

道中、おうちの近くにある廃工場に入り、ボロの発電機と空のドラム缶をもらってきます。廃工場は実際宝の山なので野良でプレイするならおすすめのスポットです、

さて、帰宅して荷物を下ろしたら……休みたい？ でもダメよ（無慈悲）

ニンジャの子なんだからちゃんど体をキレイにしないとね。てなわけでもう使えない水道の代わりにさつき頂いた保存水でお風呂にします。

てなわけで決断的にDIYタイムだ。

アイテム作成メニューで「ドラム缶+キレイな水+ライター」を選択し、「ドラム缶風呂」を作ります。

え？ ライターは何処から手に入れただつて？ なんかそこらへんに落ちてましたよ（すつとぼけ）

はいデデンと出来上がった見事なお風呂くんですがそのままでは使えません。燃えるものがないですからね。おや、こんなところに大量の死体が（棒読み）

おやおや偶然にも転がってる死体の中によく燃えそうなアイテムが沢山入ってますねえ！ 運が良い、ブツダは起きていました。さつそく燃やしましょう。死体そのものはポイーで（ニンジャ邪悪さ倍点）

お風呂が沸くまでご飯の準備をします。タイムイズマネー！ 数秒で終わるけどこれRTAだからね、一秒とて無駄にできないのだ。発電機とお米と水を選択し、白米が完成します。ですが、たまに発電機が止まりますのでその都度カラテして寝ている発電機くんを叩き起こしましょう（物理）

お風呂がいい感じになったら入ります。衛生ゲージとスタミナが回復します。衛生が回復したら後はロスになるのできつさと出しましょう。

風呂から上がった次はごはんです。

まず「まな板+テーブル」で「ポータブル・スシ・セット」を作成し、冷凍ボックスからマグロを出して、スシ・セットの前で調理メニューを開きます。したら「マグロ+白米+シージュエリーの包丁」で「オーガニック・○○・スシ」シリーズを作っていきます。

このために、ダンジョンを探索したりスシ屋でバイトをしたり、シージュエリーⅡから武器をもらう必要があったりしたんですね。

ニンジャがスシを握る映像をバックに軽く解説すると、特に重要なのはこの包丁で、イベントでしか入手できないシージュエリー包丁はスキル「スシ作成」に実際素晴らしいボーナスが付き、これさえあれば熟練度の低い現状のスシ作成でも5割近い確率でヤバイ級のスシが作れるようになる神アイテムです。

美味しいスシを食べると衛生以外の各種ゲージが回復しますし、トレーニングの効率も上がります。おまけにダンジョン由来のマグロ使用で倍率ドン。いわば良スシによるブースト。スシ・カラテ・ドーピングです。

まあ美味しいスシならお金払ってお店で食べた方が手っ取り早いですけど、今回は事

情が事情なのでDIYしました。スシ作成を覚えたらやってみるといいかもかもしれません。エンディングのひとつに「スシを極めし者」というのもありますからね。

けれど今はとにかくラオモト撃破だ。秒でスシを食ったら即アグラで回復とセイシンテキを高め、スキル獲得だ。

ここでもし経験値が足りなかったら今度こそ再走なんですけど……。

やったぜ（安堵）

なんとか経験値が足りているようです。もしアースクエイク戦で何もせず帰ってたらオタツシヤ重点でしたね。それもほんの少しだけなのでタチが悪いです。ホモだけに（激うまギャグ）

さて、新しく得た経験値ですが、同調率上昇分を残して全部「イアイドー」に振り分けます。実際醤油一滴分しかありませんがね。ホントはリシン由来の攻撃スキルを覚えなかったのですが、もうカツカツなので無理です。あんなジツいいな、出来たらいいな。

ほいじゃ体力もスタミナも回復したところで本格的にトレーニング開始です。え？ 休みたい？ さつきアグラで休んだらろ！（クソ上司）

トレーニング内容はシンプル。近くにある廃工場で鉄製品をかき集めてきて、「ザンテツ・キリ」で斬りまくって、パパパッとやって終わり！

「おい、サカモト」背後から恩師の声、無視するしかない。振り返つてはならない。それ
もまた即死トラップだ。「おい、サカモト」何年も前に恩師は死んだ、仇を討つたのは自
分だ。「おい、サカモト」

「サカモトⅡサン、ここにいたんスね。スシ行きましようよ」初めての部下だ、見殺しに
した。「サカモト、いつかお前も俺みてえに良い女見つけて、良い家族作るんだぞ」クラ
ンの幹部だった男だ、裏切り者は殺すしかなかった。「おうおう、よくもウチの賭場あ荒
らしてくれたじゃあねえの、エ？」殺人を忌避しなくなったエイムは常よりもスムーズ
だった。

「あなた、ヤクザらしくなったけど……」名前も顔も覚えていない、どこかのオイラン。
「なんだか、寂しそうな顔してるわ。けど、とつても鋭い目をしてる」かつて一度だけ、
全力で愛しそうになった。「……まるで、ニンジャみたいだなね」命令があった、引き金
は軽かった。

光の線が見える、目的地だ。あの光に触れると現世に帰還できる。自身の仇、組織の
敵の居場所を知る事ができる。イエローパンダはかろうじて動く右腕を上げ、蜘蛛糸め
いた光に触れた。

一瞬の浮遊感、蘇りの兆候。遠ざかる死の棧橋の奥に、いくつもの視線を感じた。恩
師、部下、女……何もかも、クソツタレだ。

!

そろそろ寝ないと流石に効率が悪くなりますが、あとちよつとの辛抱なのでノンケスレイヤーくんには頑張ってもらいましょう。

がんばれ！　がんばれ！

ナセバナル！　ナセバナル！

……と延々とニンジャが鉄を切る映像を垂れ流しにするのも気が引けますし、クを流す気にもなれませんので、この間に対ラオモト戦について詳しく解説したいと思いません。

そもそも、本作におけるラオモト・カンというキャラクターはぶっちゃけチートキャラです。あらゆるPVP大会では貫禄の使用禁止がデフォであり、その様はまさにジョインジョインラオモトオです。

ボス時における彼の強さの理由を並べるだけでも……。

- ・ 一部技後硬直時以外常時スパアマ
- ・ 弱攻撃が全てスタミナ削り属性
- ・ 強攻撃が全てガード崩し属性
- ・ 通常時の一部技にガード不属性あり

通常時だけでこんな感じですよ。

どういふ調整してんだ開発う!?

おまけに上記はあくまで「通常時」のラオモトです。帝王に第二形態があるのは当たり前だよなあ?

第二形態にもなると上記トンデモ能力に加え遠中近でいつでも一撃必殺が飛んでくるので堪りません。もつと言うなら死にかけになると最後のあがきで回避困難な広範囲爆撃をしてくるのもう気が狂う!

でも安心して、大丈夫。プレイヤーにも勝ち目はあります。

どうやら全国114514人いる有志の皆様の検証によれば、ボスモトは一定の条件を満たすといくつかの確定動作をしてくる事がわかっています。確定パターンは数こそ少ないですが、条件は緩いのでそこを突きます。

つまり、しっかり準備を整えたプレイヤーが上手いこと動けばボスモトはダクソボス化しちゃうって訳ですね。

先駆者兄貴達ありがとう! フラーツシュ!

……そうでもないかと開発陣のラブ・リスペクト・ラブをふんだんに盛り込まれた尋常ではない攻撃パターンによる蹂躪劇が開演しちゃうので、一応救済措置か何かでしよう。救済とは……。

そもそも例えダクソボス化させたところでどつちみち上記ラオモトの強さは変わら

ない訳で。やっぱり簡単にラオモトを倒させてやるかという開発陣の意気込みをビシビシ感じます。

んで、なんですが、今回はその「一定の条件」の一つを満たせるよう、スキルを振っている訳ですね。それがこのイアイドーであり、ザンテツであり。木刀であるという訳です。

火力に関してもおあんしん下さい。そのへんに関しては走者ごとに個性や性癖によつて変わりますが、私は私で考えておりますので。

ちなみにですが、通常プレイではほんへ主人公ことニンジャスレイヤーⅡサンと共闘してラオモトを撃破するのが正攻法です。原作主人公との共闘展開はクソほど熱いのもっとやれ。

さらに詳しい解説などは後述したりしなかったりしますが、とにかくラオモトⅡサンはヤバイ級に強く、そんなラオモトⅡサンを倒したフジキドは実際死神という事ですね、ハイ。

おや？ 熟練度の様子が……？

おめでとう！ ザンテツ・キリが熟練度最大になりました！

はいカンストしました。ぬわ疲。ノンケスレイヤーくんの目もどことなくダークな感じになってます。お疲れ〜。

最後にもつかいスシを握り、食べ、ついでにお弁当用のスシも握り、所持アイテムに入れておきましょう。

そして各種ゲージが最大になるようアグラし、最後の経験値振り……つまりはソウルの同調率を上げます。

アーチ級ソウルの場合、同調率を最大まで上げるとソウルごとにちよつと長めのイベントがあります。選択肢は全部「はい」でOKです。スキップできないのでボタン連打で行きましょう。

イベントが終わったら常時両目が光りだしますが、特にメリットもデメリットもないので気にしなくてヘーキです。TDN演出な。

……さて、最後にスキルの確認でもしましょうか。計算が合っていればお目当てのスキルが生えているはずなんです。

◆ワザ・ジツ◆

プレーン・アイズ

ミカ・ツキ

マキアゲ

ザンテツ・キリ

コテツ・アテイチュード

グレーター・ケンドー・サークルガード（NEW!）

スリ・アシ

コバシリ

トビ・タテ

キク・エンハンス・ジツ

ニチャア……（マジキチスマイル）

計算通り、ラオモト殺しのスキルがチャート通りにちやーんと生えていました（激うまギヤグ）

少々……というかなかなり攻撃系のワザが少ない気もしますが、まあ仕方ありません。環境に文句を言う奴に晴れ舞台は一生来ないってどつかの誰かが言ってたし、タカキも頑張ってたし！

はいじゃあ、今からラオモトを殺しに行きます。

今回はここまで、ご視聴ありがとうございました。

ノンケスレイヤー Part 8 (終)

ここがお前のオブツダンなRTAはーじまーるよー。

今回が最終回になります。

前回の続きから、体力よしスタミナよしスキルよしで準備万端。今日という日はラオモト殺しにもってこいの日だ。

ここまできて不安要素はあんまりありません。あとは私の集中力が切れてイクサ中にガバらない限り8割9分3厘の確立で走りきる事ができるでしょう。

ここまで来て道中事故つて死ぬとかラオモトに負けるとかはマジで勘弁なので、気合いい、入れて、イキます！

完走めざしてガンバルゾー！

と、おうちを出ようとしたら何故か玄関先にダークニンジャⅡサンがいてお出迎えしてくれました。

玄関先でダークニンジャⅡサンがお出迎えしてくれました。

(音割れニンジャスレイヤー)

????????????
ア、その……エート。

ナンデ？（思考停止）

いやいや、いやいやいや……（ニンジャアドレナリン全開）

いやいやいやいや……。

なにこれ？

ヘイト買い過ぎてラオモトⅡサンから私の暗殺指令でも受けてきたんですかね？

いやでも、いくら私へのヘイトが高まりきつていても抗争直後に拠点に直接カチコミかけてくるなんて前例がありません。例え来るとしても六門の誰かかドミナントⅡサンか、そうでなくても原作にいない自動生成ニンジャくんでしょ。なんでフジオくんがここに!?

常時展開中のウイキで軽く検索かけても……ダメみたいですね。

一応、抗争直後のダークニンジャⅡサン襲来イベントというものの自体はあるにやああるらしいですけど、超低確率かつ条件付きのイベントらしく、バレてない拠点に彼氏面して上がり込んでくるなんて載ってません。

はああ（クソデカため息）

まあ、いいです（マインドセット）

これもウイキ発展の為、リセットしようとは言えない。参考資料として報告します。

今は！ とにかくラオモトを殺す事だけ考えましょう。邪魔する奴は指先ひとつでダウンさせてやりますよ。なんだかんだ、今回もカラテがすべてを解決します。

せつかくほぼ完ぺきな状態で戦えるというのに、本番前に無用な消耗などゴーマンです。ちやつちやと片付けましょう。

何だこの投稿者いつにも増してイキってんなって思った視聴者諸兄の中に「ニンジャスレイヤー フロムアクションゲーム」に詳しい方がいれば、今の私の自信の理由が分かる事でしょう。

今の私は阿修羅すら凌駕する存在です。でなくてもダークニンジャⅡサンに対しては絶対的に有利な状態にあります。

つまりはカラテです（ニンジャアドレナリン分泌低下）

さて、時間間隔が戻ったところでイクサ開始です。

まずは先攻でアイサツしましょう。はい勝ち確。ドーム、ダークニンジャⅡサン、ゴブサタしています。ノンケスレイヤーです。

やり方は簡単。ダークニンジャⅡサンがアイサツ返ししてる途中に近づいてザンテツ入れるだけです。ザンテツ・キリ、イヤーツ！

はい、バツチリ！ ザンテツをガードしたベツピンが真つ二つに折れちゃいましたね。フジオくん目え真ん丸にして存外かわいい反応してくれますね。先輩、隙つす！

(ケリ・キツク)

ついでに折れた刀身を拾って遠くにあるゴミ捨て場の方に投げちゃいましょう。
森へお帰り！ (書記)

愛刀ベツピンが折れてカカオくんかわいそう、ツチノコかわいそう。私がカイシヤクしてやろうか？ まあそんな暇ないですけどね。

カタナが折れると心も折れる彼は半べそかいて逃げていくので実質勝利です。彼の事は放っておいてラオモトⅡサンのもとへ急ぎましょう。じゃ、俺ギャラ貰って帰るから。

な、なんたる卑劣非道か！ ノンケスレイヤーはあろうことかアイサツ中に攻撃をしかけたのである！ もはや言葉も出ぬほどのスゴイ・シツレイだ！

……というナレーションⅡサンおよび視聴者の皆さんからのお言葉が飛んできそうですが、私はこれがいちばんはやいと思います。なので私が正義です。わかったか！

真面目に解説すると、本作におけるアイサツ中アンブツシユというのは「奥ゆかしさ」がぐつつと減少し、「ニンジャ邪悪さ」がぐーんと増す上、それを行ったイクサでの経験値は強制的にゼロになるという事もあり通常プレイにおいては全くお勧めできない行為であります。

ですが、ことRTAにおいてはそうでもありません。

何より速さと効率を重点するRTAでは、前述のデメリットを加味してもなおアイサツ・カラテは立派な戦法として認知されています。実際、現時点でのランカー兄貴の中にはこの戦法を多用してラオモト撃破RTAを完走した猛者もいるくらいです。

なので私は正しい行いをしたという事。間違っているのは俺じゃない！ 世界の方だ！（反逆者並みの感想）

さて、そうこうしてらうちに駐車場にやってきました。今回もマルノウチの時と同じトラック運輸を使います。

駐車場の奥の方、ひととき大きなトラックがお目当て、こちら、トコロザワ・ピラー充ての荷物が入ったトラックになっております。

このトラックは抗争直後のみに出現するレアトラックなので、実際これは開発陣の手のひらの上の行為ですが、好意的に解釈して使わせてもらいましょう。

カラテの位階が上がって野伏力も増したノンケスレイヤーなら特に問題なく入り込めます。さつそく乗り込みましょう。お邪魔します。

ちなみに、積み荷の中は人食いズワイガニがあるので回復したい場合は食べちゃうのもアリです。今回はちゃんと体力もスタミナも満タンなので大丈夫です、

目的地に着くまでやる事がないので、ノンケスレイヤーくんはここでやつと眠れま

す。寝ると強制で時間が倍速になるので上手に時間ピッタリになるよう操作しましよ

う。

癒されやう。

(ニンジャ睡眠中……)

おっと、少し寝過ぎしちゃいましたね。さすがに時間ピッタリとはいかなかったみたいです。熟練した人はこのタイミングもバッチリなのですが、まあこんなの誤差ですよ誤差。

あつ……！ (警備員に発見される)

イヤーツ！ (イアイト斬撃)

ふう、危ない危ない。すんでのところまで通報される前に無力化できました。びっくりしてカラテしちやったよ。

少なくともまだ見つかつてはいけません。ここからが本番なんだよ (士気高揚)

さて、ニンジャ宅急便で運ばれてきたのはトコロザワ・ピラーの地下駐車場。各種倉庫にほど近いエリアですね。

ここからは忍殺のゲームなのにステルス为重点して進まなくてはなりません。なんとなくピラー内で見つかりと強弱様々なニンジャがいっぱいはいっぱい雄一郎してきますからね。

そのうえ発見後は強制的に各所のドアが閉まっちゃうので、ハッカーではないノンス

レの場合その時点で詰みです。原作で大活躍だったナンシー・サンは神的に良い人だから。

とにかく、油断せずに行こう（肘怪我先輩）

道中、ザコ敵は見つけ次第スレイな。死人に口なしです。死体を隠すとかそんなバーコードハゲめいた工作などフヨウラ！ ノーアラート重点&リリカル・トカレフ・キルゼムオールな。

邪魔な警備員やらをちよんぱしつつ、まずは荷物搬入用エレベーターに向かいます。従業員でもハツカーでもないノンケスレイヤーくんではエレベーターを動かす事はできませんが、人力で登る事はできません。普通に壁キックで登る事もできませんが、今回はフックロープを使います。ドウグ社マジ人の手足な。

この時、エレベーターエリア内の監視カメラに見つからないよう気を付けましょう。この時期のトコロザワは感度3000倍の警戒態勢なのでカメラに映っただけでも量産型ソウカイ・ニンジャがやってきます。走る前にカメラの位置は把握しておきましょうね。

地上階まで着いたら移動です。ささっと移動して次のエレベーターに行きます。ここに入ると操作盤フェイズに移行するので普通に入ってOK。番号は「893」を3回です。これは淫夢由来の数字ではなく、原作由来の数字だ。

入力を終わると強制ムービー。スキップできないので黙って待ちます。暗転後は全速力で駆け抜けましょう。道順はあらかじめ覚えておいて下さい。次のエリアもフックロープがあれば余裕なのでタイム重点GO IS GOD!

ちなみにですが、ここ→は常時ダッシュして進んで下さい。少しでも立ち止まるとアラートが鳴ってお邪魔ギミックが発動する仕様になっています。ここをダッシュで駆け抜けられない走者はRTAやめてください(ダクソ芸人)

ダッシュユダアッシュユダッシュユ！ で進むと一部罫を起動しながら進む事になります。無視してOKです。まるでハリウッド映画のラストシーンみたいだ(適当)

バトルエリアに入っても特にやる事はないですが、前述の理由でタタミ一畳スペースをダッシュし続けましょう。あみあみエレベーターくんがある程度の高さまで上がったら時短でロープを投げて先を走ります。

ここは原作でいつもの復讐者のおっさん(フジキド)と先日メールくれたカラテ好きのトコロテンの兄ちゃん(ダークニンジャ)と兵士(サワタリ)が盛り合ってたところですが、今はいません。ドクロくんもいません。

原作スマブラメンバーと血まみれでやりたい兄貴は原作沿いで進める事をお勧めします。

続いてシックスゲイツのエリアに辿り着きました。もう逃げ隠れる必要はありません。

せん。ここまで来るともう普通に気付かれていますので、援軍が来る前に走り切りましょう。援軍タイマーが表示されているので、それまでにラオモトⅡサンのとこまで行かないとロスです。

さて、対シックスゲイツの連戦ですが……。
ないです。

マジでイクサはありません。なので無人の戦場を駆け抜けて最上階を目指します。

一応、乱数次第でドミナントⅡサンがいたりいなかったりするそうですが、今回はいないパターンようです。ラオモト戦の前に無駄な消耗をしなくて済むので、カチコミ直前には六門は減らしておいて損はありません。

さて、ここから先は単調なニンジャ走り映像が続き、3章めいた神話系虚無動画になつてしまうので……。

皆様のために、現状の解説をしたいと思います。

六門不在のトコロザワ・ピラー、実はこれには理由があります。

第一に、つい数日前に私がシックスゲイツメンバーの約半数を屠っている事で抗争直後のゴタゴタも相まってアンダーカード選出に遅れが生じているという事。

第二に、現在残るシックスゲイツは怪我つて療養中か、あるいは他所で仕事している関係で本拠地の防衛に回せる余力がないという事。

そして第三に、本拠地の守りはゲイトキーパーⅡサン1人で十分という事。まあ設定的に多少はね？

以上の理由により、今現在トコロザワ・ピラーにはまともなニンジャが少ないんですね。

本拠地防衛にニンジャー人だつて？ オイオイオイ、死ぬわソウカイヤ……つて思う兄貴たちもいるかもしれませんが、そういう事にはなりません。

そもそもラオモト1人いればソウカイヤが潰れる事などありませんし、ラオモトを倒せるニンジャなんて原作主人公レベルのイレギュラーでもないし務まりません。それ以前にゲイトキーパーⅡサンは本作においてもかなり強いニンジャに仕上がっております故、六門管理は開かぬ門です。

実際ゲイトキーパーⅡサンは序盤中盤終盤と攻防一体の戦法で隙がなく、各種数値も総じて高く弱点らしい弱点がありません。なので普通にやって普通に勝つしかない通常プレイでもRTAでもめちゃんこ厄介な存在です。

PVPでもゲイトキーパーⅡサンはコアな人気を維持しており、プレイヤーのワザマエがそのまま反映されるこのキャラは常に使用率の上位に食い込み続けています。発売後のアップデートで一度も調整を受けていないというのも何気にヤバイです。それだけ巧く作りこんである訳ですね。

余談ですが、つい先日行われた公式大会でベスト8にゲイトキーパー使いの兄貴がいらっしやいましたね。対戦相手の師父使い兄貴との試合はほんへさながらの激熱イクサでした。え、私？ ベトコン使つてチキン戦法しても予選通過すらできませんでした

(隙自語)

閑話休題。

これからそんな彼と六門ありなし関係なしにバトらないといけない訳ですね。

さて、とうとう件の彼のお部屋に到着しました。

はいムービー開始です。お邪魔します。ゲイトキーパーIIサン、オツスオツス！ 相変わらずカツコいいわねアータ！ はいムービー終了。短くていいですね。

ドーモ、アイサツはしませんイヤーツ！ ガードされましたが削りで初ダメはいただきました。このままイク！

さてさてさて、ゲイトキーパー戦ですが、ガチでいくしかありません。先手必勝で切りかかって、あとは流れで。一本橋のこのお部屋は足場が悪すぎるので落下には気を付けて下さい。とはいえ立ち止まってやり合うとジリジリ押し込まれるので足元に注意しつつ激しく前後に動いて立ち回しましょう。

対ゲイのコツとしては、片方のトンファーが回ってる時は逆側から強攻撃して、両方止まってる時は連撃重点でやれば結構いい感じに戦えると思います。アイデアー以外

での攻略解説は別の兄貴がやってくれるでしょう。

ま、軽くひねってあげますよ。ホラホラホラホラ！（猛攻）

グワーツ足払い！ 追い打ちグワーツ！ カスが効かねえんだよ！（復帰）

もう許さねえからなあ!?!（豹変）

エート、たまに足払いとかもしてくるのでジャンプ回避の用意も忘れずに。小ジャンで避けたらすぐ着地しないと狩られるのでそこも注意な。ほんとこの爺ちゃん隙がねえわ。

原作と同じ場所なんだから原作通りやればいいじゃんアゼルバイジャンと仰るヘツズ兄貴たちがいそうですが、本作はそう簡単に原作再現させてくれんのです。

そもそも原作の例のシーンは各種能力値がクツソ高いフジキドがやったから成功するフリーンカザンであつて、カタナを振り回すしか能がないノンケスレイヤーくんには同じ事ができようはずもございません。

故にイアイドード。1000発のスリケンで倒せないなら1001発投げれば良いのです。とにもかくにもイアイド斬撃だ。

そもそも憑依ソウルがリシンの時点で攻める以外の選択肢がないんですよ。他のイアイド系ソウルならまだフリーンカザンのしようがあるのですが、親の顔より見たデイセンシヨンはしばらく見たくありません。もうリセマラはこりこりだよオーツ！

(昭和アニメ主人公)

ついでのつきつきフジオにやったようなアイサツ・ザンテツも無意味なのでやりませんでした。イクサ開始地点の距離が不意打ち向きではなかったのもありますが、エンハンス持ちのゲイトキーパーⅡサン相手に武器破壊技は効果的ではないからです。だつたらもう、普通に殴って押し切る方がまだ効率的です。

はい。てなわけで勝ちました。

タイムはどう？ 伸びた？ 伸びない？ あー、思ったより時間がかかってしまいましたねえ……。ノンスレくんの紙つぶりにビビって回避を重点し過ぎたかもしれませんね。その割に何発か食らってるのは自身の不徳の致すところ、さらに精進せねば。

もらったダメージはお弁当のスシを食べてリジエネ効果で何とかします。ニンジャに休息などフヨウラツ！ イクゾー！

ここからの移動も通常ダツシユで行きます。トビ・タテやコバシリは使わずに、できるだけスタミナを残していかないと本番でぐったりしちゃうからね。

天守閣に着いたらイベントムービーです。原作再現連続障子戸はもう何度見たかわかりません。もう十分堪能したよ……。

ラストの障子戸が開いたらわざわざラオモトⅡサンがアイサツしてくれます。ここに来ると絶対いてくれるラオモトⅡサンは帝王の鑑、故に反ブツダ。そんな時だからこ

そ今すぐ政権交代だ！ 健全化！ 健全化！

アイサツが長いので聞いてませんでした。ドーモ、ノンケスレイヤーです。

アイサツが終わったら戦闘開始です。金髪コーカソイドお姉さんが攻撃してきましたが無視して天井に張り付いてる蜘蛛男にジャンプ攻撃を入れましょう。そしたら落ちてくるので後は殴るだけで勝てます。イヤーツ！ ここのスリケンがあると楽なんですケドネー。

前座が終わったらまたもイベントムービーです。無駄にクオリティの高い鎧装着シーンですが、変身中に攻撃したくなつちやうのは私がホモでせっかちだから？ つまら変身中に攻撃する一部オメーンライダー怪人はホモ？ わからない！ アー！

ラオモトⅡサンが二刀流になったらさつきと同じくシームレスに戦闘です。神イントロが流れてずるずるして気持ちがいい！ 最終決戦ほらいくどー！

いよいよラオモト戦です。この天守閣のタタミは幾人もの先駆者兄貴達の血を吸ってきた魔のタタミですが、今回はそうはいきません。ガチで行きます。

まず戦闘開始直後の一手ですが、初期位置からだど欲しい攻撃が来ないのであえてバック宙で距離を取ります。するとラオモトⅡサンは高確率でナンバン&カロウシを飛ばしてくるので恐れず前ダツシユします。

ナンバンはスリアシで避けて、カロウシはスライディングで対処します。カタナを掻

い潜ったらコバシリで近づいて上段強を溜めましょう。したらすぐにラオモトのケリ・キックが飛んでくるので溜めキャン回避からの上段弱を「頭」に当てましょう。

この程度で怯んでくれるラオモトではありませんが、頭部への攻撃は絶対当てて下さい。意味はあります。外すと大ガバ大口ス大再走です。

ヒット後は追撃せずバック宙して戻ってくるカタナを避けます。最速入力だと狩られるのでワンクツション挟んで下さい。この流れは指に覚えさせて下さい。

頭部へのヒット直後かつプレイヤー位置が中距離だと、ラオモトはこの後確定でジャンプ攻撃をしてきます。来ました。ガー不なので回避しましょう。決して受け止めぬように。次の攻撃パターンは回転風ぎ払いか乱舞のどっちかです。

乱舞が来ましたね。あまり好ましい状況ではありませんが、やるしかありません。

この乱舞攻撃は計11連まであり、そのうち3、6、9、10、11発目にはガード崩しが付いているので絶対避けましょう。タイミングは某シレンのレベルアップ音を聴けば大体分かります。

最終段まで凌いだからすかさず頭部に弱を入れてバックステップで回避しましょう。恐らく回転薙ぎ払いが来ます。当たりです、これもガード崩しなのでジャンプで避けましょう。避けたら頭部に空弱を当てて大きく距離を取ります。

頭部に三発。距離は遠。この場合は高確率でマキアゲ突進攻撃かまたカタナ投げの

どっちかが飛んできます。どうやらマキアゲの方ですね、予備動作で丸わかりなのでニューロンに優しい。

マキアゲ後のラオモトⅡサンは数秒間ガー不技を連発してくるので全部避けましょう。ここは出し惜しみせずにスリ・アシ連打で何としても凌ぎきります。でないと死にます。

マキアゲ突進はクロス斬撃、回転斬りからのケリ・キックなので全部範囲外に逃れる感じで回避しましょう。特に二段目の回転はさつきと違ってジャンプ回避なんてしよものなら決断的サマソで狩られるので注意な。

キックまで避けたらまた反撃せずに様子を見ます。まだマキアゲタイムは終了してないので警戒はし過ぎって事はないです。不用意に攻撃するとばちこり反撃もらって死にます。

真正面からの選択肢は複数ありますが、頭部にもう3発も入れてんだからそろそろ来てほしい技があるんですけど……。

はい来ました、

シャウトからの3連撃。1、2、はガー不で、3発目は高威力の“突き攻撃”が飛んできます、きました。なので、これをグレーター・ケンドー・サークルガードで受けま

すると、おお！ 見よ！ グレーター・ケンドー・サークルガードで受けた結果、ラオモトの愛刀ナンバンが頭上高く弾け飛んでいきました。

ぼかーん。帝王ラオモトに隙、今こそ奴の頭にザンテツを入れる時、今です！（名采配）

イヤーツ！（ザンテツ・キリ）

決まりました、ラオモトⅡサンの自慢の兜が割れて頭部部位破壊成功です。

続いて落ちて来るナンバンをキャッチしてすぐに武器を持ち替え、再びザンテツを入れます。ガードされますがそれが狙いなのでご安心。ザンテツ・キリ、イヤーツ！

ゴウランガ！ なんたる魔技！ なんたるイアイドーか！

真正面からザンテツを受けたラオモトの愛刀カロウシが折れました。これによって今のラオモトⅡサンはカタナを持たない素手状態になっちゃいましたね。

一連の流れが上手くいったら後退して反撃を封じます。上手いかなかった場合はリセットしてください。

キレ散らかすラオモトⅡサンを背景に少しだけ今の技を解説します。

グレーター・ケンドー・サークルガード。通称「グレ性」

この技はプレイヤーがイアイドー系ソウル憑依者であり、かつソウルの同調率が最大であり、かつ「木刀」「木剣」「シナイ」「ケンドー・ケン・ブレード」等一部のカタナ系

武器を使って一定以上の経験値を獲得した上で上記武器使用中にのみ使えるようになる隠しスキルです。

効果は単純。このスキルで相手のカタナ系武器の刺突属性の技を受けた場合、相手側のカタナ系武器を「巻き上げ」てファンブル状態にさせる事ができるというモノです。

ゲーム発売後、わりと早い段階で見つかった隠しスキルのひとつで他のと違い比較的解放条件が緩かったのもあってすぐに認知されるようになったスキルですが、対イアイド戦でしか使えないという汎用性の低さ故、PVPでもPVEでもあまり使う価値のないスキルとされています。

ですが、ことラオモト撃破RTAイアイドーチャートにおいては、このスキルはピツカピカに光ります。

なんたつて、さつきみたく上手いこと使えば特にダメージを与えていないにも拘わらず、「ナンバン&カロウシ使用不能」「兜破壊」という条件を満たせるので、はやばや彼に第3形態になってもらえるという時短ができる訳ですからね。

そして、第3形態になったらほぼ勝ち確です。

何故ならば、キレたラオモトIIサンが今から繰り出してくる攻撃は全部原作にあった動き、つまりは連続ソウル消費技な訳ですからね。対処法も原作とほぼ一緒なのでもうあとは実質処刑ムービーです。

じゃあ、今からラオモト解体ショーを始めるから、見とけよ見とけよ。処刑用BG M、オオン！

オーラ出して第3形態になったラオモトIIサン。各種能力値が爆上がりして意味不明な数値を叩き出しています。だが無意味だ（暗黒微笑）

第3形態変身後、初手はランダムですが、距離があるのでビッグかモズかタナカのものでかです。飛びました、モズですね。キックに突き強攻撃を合わせます。タイミングは覚えて下さい。

上手くないなせたらモズの後は確定で目からビームです。原作リスペクトでムーンウォークで近づいて蹴りを叩き込みましょう。大した威力は出ませんがノックバックが目的なので大丈夫です。

距離が空くのでビッグかタナカの二択が来ます。突っ込んできました、ビッグです。したら頭突きをコテツで受けましょう。ナンバンが壊れますが計算通りです。

双方ノックバックでまたも距離が空くので、次は確定でタナカです。例のモワモワ攻撃をされるとロスイいので折れたナンバンを投げて阻止します。ナンバンなら確定でひるんでくれるラオモトIIサンはほとんどブツダ。

投げたらずぐジャンプして攻撃モーションを取ります。プレイヤーが空中にいると対空サソリをしてくるのでキャンセルして持ってたシージュエリー包丁を投げて妨害

します。

着地したら木刀を持ち直し、コバシリで一氣に近づきます。ラオモトIIサンは接近に合わせてイタミで受けようとするので、イタミのモーションが確定したら一旦止まります。

さて、ここからがマグマなんです。

憑いてるソウルはリシン。カラテはイアイ。持つてる武器は木刀。

そんな貧弱武器で、作中最強のニンジャを殺す事ができるのか？

できる、できるのだ！

まず木刀にキク・エンハンスをかけて、「イアイド攻撃力上昇」と「クリティカル威力上昇」のバフを入れます。

続いてマキアゲをします。カタナを大きく頭上に放り投げ、コンパクトなカラテ演舞を行い「攻撃力上昇」「イアイド攻撃力上昇」「各種属性攻撃力上昇」「クリティカル威力上昇」「与ダメージ上昇」「イアイド与ダメージ上昇」のバフを入れます。

演舞後、即ミカ・ツキとトビ・タテを同時に入力し予備動作に入り、溜めます。トビ・タテには使用時に攻撃力が高まる効果があり、ミカ・ツキはご存じ超火力技となっています。その二つの技を最大まで溜めます。

溜めて溜めて溜めて……最大まで溜め切ったところで。

ラオモトⅡサンのイタミが解けました。

解けたタイミングで最大溜めトビ・ミカをぶち込みましょう。

イヤアアアーツ！

じゃあな！（死の宣告）

はいここでタイマーストップ。ラオモトⅡサンは死にました。ぬわ疲。ビールでも飲んでリラックスしな。

さて、完走した感想ですが（激うまギャグ）

くうく疲れましたw

ところでタイムはどう？ 伸びた？ 伸びない？

ああ……落ちたねえ（ランキング県外）

試走の時はもつと速かったんですよ、マジで、ええ。

でも、本走の方がラオモト戦は段違いに速かったですね。ていうかラストバトルの私ちよつと上手すぎませんか？（自画自賛）

……いや、それを言うなら試走の時はゲイトキーパー戦でガバってなかったの何とも言えませんが。

それというのも、試走時は対ゲイトキーパー戦用のスキルを引つ提げてたのが大きい

010101010101010101

ネオサイタマの支配者が死んだ。

同時刻、帝王の死は如何なる情報発信手段よりも迅速にネオサイタマのニンジャ達に知れ渡った。それはモータールでは決してあり得ぬ、より動物的な感覚器官——ニンジャ感覚によつて齎された報である。

カスミガセキ・ジグラットにて、スーツ姿のニンジャは雷を宿す瞳を瞬かせ、速やかに計画の修正を案じた。

とあるビルのトレーニングルームにて、カラテ狂いのニンジャは新たな猛者の誕生を胸中で寿いだ。

ヨロシサン製菓本社にて、彫像めいたクリスタル・ニンジャは沈黙考し、かつてのアプレンティスの事を想った。

そして、そのニンジャ的感覚波動はネオサイタマに留まらず、遠くキョート・リパブリックにまで波及した。

キョート城にて、蛇は噛い、竜は猛り、暗黒の使者は静かにチャを啜った。高貴なる陣営は更なる策謀を巡らせ、預言者は誰に看取られる事もなく孤独に爆発四散した。

やがて帝王陥落の報はマッポー・カリプスの鐘となり、振れ得ざる死神のソウルを共振させた。ひとつの支配時代の終焉と共に、パンドラの箱は解き放たれたのだ。

まりを介して這い出てきたのは、あまりにも脆弱なカラテ弱者の半死人だった。

蘇りを果たし、餓死者めいた体躯のニンジャは周囲の惨状を見渡した。やがて二人の背を認め、瞠目した。その距離はタタミ10畳。イクサをするには十分な間合いである。

ゼンの静寂を破る存在を察知し、ケブラーコートのニンジャは憤りの念を込めて立ち上がると、巨大絵筆を握り力強くアイサツした。「ドーモ、イエローパンダⅡサン、グレートウエーブです」「ド、ドーモ、グレートウエーブⅡサン、イエローパンダです」「アイサツ終了後コンマ以下秒、走り出そうとしたグレートウエーブを黒装束ニンジャは片手を水平にして制した。

一手遅れ、イエローパンダはドス・ダガーを引き抜き、努めて強者めいて構えた。あまりにも脆いカラテである。それこそ、ニンジャを前にしたモーターメいて儂い。

怨敵を前にしたイエローパンダだったが、彼のニューロンは過剰なストレスによって実際限界だった。カラテ集中力は風前の灯火めいて途切れかけ、息が荒く、視線の先が定まらない。

まどろんでいたニンジャソウルがのっしりと鎌首をもたげ、宿主の自我を侵食する。自我が震え、ニューロンが悲鳴を上げる。セイシンテキが、致命的に乱れた。

((インガオホーせよ……)) 内なるソウルが嘯く。((真なるジツを使え。死者共を蘇

らせる。ジョルリを操り、敵を囲んで棒で叩け()ソンケイが軋む。耳鳴りがして、ソーマト・リコールが多重再生された。

路地裏、事務所、バー、倉庫、スシ屋……。「おい。サカモト」耳障りな声がする。「おい、サカモト」静かにしてくれ。「おい、サカモト」お前は、俺は、どこの誰だ!?!「起きろ、リュウジ」

ヤクザ、ソンケイ、声、過去、ニンジャ……。かつて愛した人たち。憎い敵。かつて愛してくれた人たち。痛み、苦しみ、怒り、悲しみ……。別れ。

乱回転する思考の果て、復讐者イエローパンダは。

「スツゾ、オラアアアーツ!」

イエローパンダはドス・ダガーを投げ捨て、カラテを解いて古式ヤクザのアイサツを吟じる構えを取った。目をつむる、息を吸う、乱れたセイシンテキを燃やし、己の中のちっぽけなソンケイに従った。

何がニンジャだ、何が復讐だ。インガオホーだのソウルだの、不自由なだけで下らねえ! 俺のソンケイを縛るモノ全部、なにもかもクソツタレだ!

「オヒカエ・ナスツテ! オヒカエ・ナスツテ!

手前、路地裏生まれの粗忽者ゆえ、ニンジャの方のアイサツには馴染みがなく、シツレイしましたる節はマツピラご容赦願います。

手前、ネオサイタマはトコロザワ・ピラーに住まいを構えますソウカイヤ。

ソウカイ・ヤクザは大オヤブン、ラオモト・カンに従います新参者でございます。姓はサカモト、名はリュウジ。

稼業、縁もちまして今も昔もヤクザにございます。

今宵、菓子折りもなしにはせ参じますはマツタキ手前勝手の極みにてございます。

されど、手前この場を持ちましてはヤクザのソクケイに従うべく、

下手を握りまして亡きオヤブンに報いる覚悟にございます。

向かいましたるお兄さんにはシツレイさんにございますが、どうか。

どうか、イクサお相手仕る事、承って頂きたく！

さあドーゾ！ オヒカエ・ナスツテくだせえ！」

サカモト・リュウジはヤクザ・カラテを構えた。ヤクザ・スラングを飲み込み、奥ゆかしく沈黙し、時代錯誤な旧きヤクザのソクケイを薪に燃え盛る。

元イエローパンダ・ヤクザクラン構成員サカモト・リュウジは、ソウカイヤの紋を背に、誰あろう己がソクケイの為だけに拳を握った。

静寂が戻る。カラテを解いたグレートウエーブは、奥ゆかしく半歩引いて黒装束の二ンジャに跪いた。このイクサ場を、復讐劇的一幕にしてはならない。

天守閣に風が吹いた。月を見上げていた黒二ンジャは、無造作に頭巾とメンポを外

し、放り捨てた。露になった髪がなびき、呼吸をひとつ。傷だらけの木刀をひと振りして。こびりついた血を払った。

メンポなきニンジャが振り返る。月明かりの逆光により、その素顔をうかがい知る事はできない。しかし、暗き夜色の影にあつて尚、その黄金の双眸は剣呑な光を讃えていた。

瞬間、木刀使いの瘦身から膨大なカラテが解き放たれた。ぶわりと羽織の裾が翻り、制御下にならないキリング・オーラが瓦屋根の一部を寸断し、舞い上がった破片一つ一つに「誠」のカンジを刻み込む。これはイクサの開始を意味しない。アイイの化け物にとつては、何という事もないアイサツの一端に過ぎなかった。

ゆらり。黒装束のニンジャは古流のアイイを解き、静かに口を開いた。「ドーモ。イエローパンダⅡサン……」金の輝きが狭まり、わずかに口角を上げた。ベイン・オブ・ソウカイヤが牙を剥いたのだ。「私の名前は……」やがて、何者でもなかったニンジャは、歓喜と共に産声を上げた。

「リシン・ニンジャです」