

シンフォギアRTA 神化
ルート

モサモサ

【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】

最近のRTA風小説ブームに乗っかりました。他に装者の走者（激ウマギャグ）がないのでどんなに遅くても世界一位です。

※作者は淫夢及びRTAはにわかです。「コレ使い方おかしいよ」「RTA風としては変だよ」という場合は遠慮なく指摘してください。できる限り修正します。

目次

第1話

—

1

第2話

—

9

第1話

歌で世界を救うRTAはーじまーるよー！

今回走るに当たって様々なサイトを検索しましたがなーゼーか一人も走者がいなかったため私がレギュレーションを作成しました。よって私が世界一位です。

計測開始は「はじめから」を選択してから。計測終了はスタッフロール後に「完」の文字が表示されるまでです。

最初はキャラメイクからです。性別は女。容姿関連のイベントは今回のRTAには関わらないのでランダム。名前は入力速度を考慮して「北条百音」ほつじょうももね略してホモにします。名前を入力する際は必ず音楽関連の文字を入れましょう。適合係数に若干の補正が入り一次適合者になりやすくなります。(3敗)

次に所属勢力を選択します。二課、ファイネ、F・I・S、パヴァリアとありますが、今回は神化ルートに唯一入れる二課装者一択です。

さて、親の顔より見たOPが流れている間に、居るか分かりませんが初見兄貴達のために本ゲームとRTAの概要をザックリ説明していきます。

このゲームはシンフォギア装者や錬金術師、あるいはOTONAや一般人となつてアニメストーリーに介入し、多種多様のストーリーを体験していくアクションゲームとなつていきます。

PCの行動如何によつてルートが無数に分岐し、発売後数年が経つてなおイベント及びEDが全種解明されていないという驚異の自由度を誇り、今なお各種アップデートが毎週の如く続けられている上にスキップできるムービーが少ないという、走者の天敵のようなゲームです。

今回は判明しているルートの中でも最難関とされる神化ルートを走つていきます。

その名の通りこのルートでは神の力を使用できる状態でEDに到達する必要があります、フラグをいくつか忘れるだけでルートが閉ざされてしまい、意図せず別ルートに入つてしまう事が多発します。そしてルートが確定してからもバッドエンド条件が多く、何も考えず神の力で無双していたら気が付いた時には詰んでいた、なんて事もあります。まだ時間が余っているので、続けて開始時のランダム要素について話しておきます。ランダム要素は三つあり

①不幸フイート

②一期開始時の学年

③シンフォギアに使用されている聖遺物

不幸フィートは過去に受けた不幸、及びそれに付随するトラウマによるステータス補正。

学年は装者になった時期に影響し、三年生なら奏死亡前。二年生なら奏死亡後。一年生なら響とほぼ同期になります。

最後の聖遺物は全二十六種（今後のアップデートでさらに増える模様）の中からランダムで選ばれます。

開始時の学年はそれぞれ、三年生なら初期レベルの上昇と翼との友好度上昇。一年生なら一定レベルまでの経験値取得量増加。二年生はその中間となります。

通常プレイなら最終的なレベルは大して変わらないのですが、一年生では幾つかの必須イベントまでに育成が間に合わない可能性が高い上、シンフォギアの受領イベントが挟まれ結構なロスになるので即リセです。（9敗）

さて、OPが終わりましたね。

初めに回想という形で「ライブ会場の惨劇」事件を戦闘のチュートリアルとして奏視点で追体験できますが、RTAにはフヨウラ。

開始地点は固定で学生寮の自室から。

操作可能となった瞬間にステータスを確認。今回は三年生ですね。続けてフィートとギアを確認します。ここで理想的なフィートとギアを引けなければリセットです。

今回のホモちゃんのフィートとギアですが――

フィート「一次適合者」

不幸フィート「ノイズに親友を目の前で殺されている」＋1

派生フィート「鉄の意思」

使用ギア「霊城・キヤメロット」

――おつ、やりましたね。当たりです。この「ノイズに親友を目の前で頃されている」は対ノイズ戦闘で撤退行動にマイナス補正がかかる変わりに、ノイズへのダメージにプラス補正がかかります。

三年生スタートの場合は奏の死亡に伴い自動的に付加されるのですが、初期フィートで同じ物を引いたために＋1となり、派生フィートを生みました。

派生フィートは複数のフィートの組み合わせによって自動生成されるパッシブスキルです。マイナス効果もありますが、今回の「鉄の意思」は「精神力」のステータスにプラス補正がかかります。

本チャートでは「精神力」が非常に重要となってきましたので、ありがたいですね。

そして「キヤメロット」は本命のギアとは違いますが、他装者含め全ギア中五指に入る非常に高いポテンシャルを誇る強ギアです。当然デメリットも存在しますが。それについて後ほど説明します。

最後にレベルアップで貰えるポインヨは「筋力」「耐久力」「器用」「知力」「精神力」「歌唱力」の六つの内、耐久力と精神力に3：7で振り分けます。

確認とポインヨ配分も終わったのできつきと登校して始業式を適当に済ませましよう。すると三年生だと初日はもう予定がありません。レベル上げのために二課へ行つてトレーニングするのも良いですが、ここは好感度を上げに行く事にします。手始めに翼を誘いましよう。

へーい翼ちゃん！一緒に新生をからか……もとい品定めしに行こうぜーい！
「百音、どうしたの？」

彼女こそ皆さんご存知、日本のトップアーティストにして、しょっちゅう折れてる面倒くさいセンパイこと「風鳴翼」です。ルートによつては爺守と生身で「刀語」や「るろ剣」も真つ青な超絶剣戟バトルを繰り広げてくれますが、今回のRTAではその時は来ません。

一緒に新生生を見に行く事を提案すると少し渋られますが、有望（意味深）な生徒がないかチラツと見に行くだけだと言えば了承してくれます。

それでは翼と一緒に校内を適当にブラつきつつ、時間を合わせて中庭の方へ行きましよう。

そこにはなんと木から降りられなくなった猫を助けようとしている生徒の姿があり

ます。いったい誰なんだろうなく? (すつとぼけ)

「へっ? 翼さん!? ……あ、うわわわわっ!」

猫を助けようと四苦八苦している我らがおっぱいの付いたイケメン主人公「立花響」に声をかけると、憧れの人物である翼の存在に気付いて驚き、猫と共に木から落ちてきます。なのでしつかりと受け止めてあげましょう……………猫の方を。

え、響? 憧れの翼さんが受け止めてくれてるよ。姫抱きでな。

真つ赤な顔で照れている乙女力全開の響という、ヒロインルート以外では割りと絶滅危惧種級の一枚絵を脳内に永久保存しつつ、ちよつと目立ち過ぎたということで、黄色い歓声を背に翼と共にこの場を離れます。

充分距離が取れた所で、翼に響をあの惨劇の日に見た覚えがある事を伝えましょう。すると彼女は少し驚いた後、響の事を奏が守り抜いた、生きた証なのだとは好意的に捉えてくれます。

このイベントをこなしていると、翼から GANG ニール発覚後の響への対応が抜き身の妖刀から鞘に収まった野太刀レベルまで軟化します。忘れると二人の仲を取り持つのに時間を取られ、神獣鏡戦までに未来との友好度を必要な値まで上げるのが間に合わなくなる可能性が高いです。忘れずにやりましょう。(15敗)

これでこの日の校内での行動は終わりです。人目を気にしつつ二課へ行き、今日のノ

イズ発生までシミュレーターで経験値稼ぎをしましょう。

シミュレーターで得られる経験値は非常にまず味です。ですが塵も積もればなんとやら。本RTAにおいてホモちゃんのレベル不足による再走案件はそれなりにありますから、時間があればやっておいて損はないでしょう。運良くランダム要素の司令のスペシャル特訓を引ければ大きく経験値を稼げますし。

ちなみに各戦闘で得られる経験値としては大まかに

各章ボスキャラ<スペシャル特訓>錬金術師Ⅱ装者(実戦)<装者(訓練)>ノイズ<<ノイズ(シミュレーター)

となつています。やっぱ実戦って大事やな!

おつ、経験値稼ぎしてる間にノイズが現れたようですね。警報が鳴り渡っています。それじゃあノイズ討伐にイクゾー! デツデツデデデ! (カーン)

現場に到着すれば、一課の皆さんがこれでもかと言わんばかりに国費の無駄遣いをしているので、さつさと下がらせましょう。その金でボランティアでもしてやがれ税金泥棒どもが、ペっ!

「行くう、百音! 背中は任せるわ!」

この頃の防人は基本戦術が突撃に固定されているので、しつかりサポートしましょう。放置して敵に囲まれた状態で、本当に極稀に自然発生する増殖分裂型に遭遇すると

最悪二人揃って乙ります。まあアレが出てきた時点でリセット確定なんですけどね。

キヤメロットの戦闘スタイルは若干玄人向きで、大盾のアームドギアによる近接格闘戦と、左右に浮く本体より二回りほど小さい盾をファンネルの如く飛ばし、ぶついたり叩き潰したりという質量攻撃の遠距離戦を使い分ける仕様です。

近接格闘は威力は高くとも攻撃範囲が狭く、またキヤメロットは移動速度も遅い部類に入るので、調子に乗って格闘し続けていつのまにか孤立してたなんてならないように気を付けましょう。(5敗)

遠距離攻撃は初速が速く火力も充分で、遠隔で味方を防御する事もできたりと何かと便利ですが、入力判定がシビアかつ慣れるまでは操作性がクソです。集中し過ぎて気付いたら囲まれてたなんてならないようにしましょう。(12敗)

さて、初戦闘だけあってパパッと片付きましたね。こちらが防御特化のギアなのもあって、翼の方が撃破数が多いみたいです。やるじゃねえかおめえ。……貴重な経験値を奪いやがって、風鳴の汚れた道具め、ペっ！

初戦闘とともに初日が終了した所で本日はここまで。ご視聴ありがとうございます。

第2話

ノイズ死すべし慈悲はない！なRTA、はーじまーるよー！

前回は、ノイズとの初戦闘を行って初日が終了した所で終わりましたね。

二日目は、というか以降の平日は基本的に普通に学校へ行つて勉強しますが、今日は登校前に近くのコンビニへ行つてにぼしを購入します。ついでに朝食も買って歩きながら済ませましょう。

勉強より二課に行つてシミュレーターをやらんの？と思う人が居るかもしれませんが。しかしここは真面目に授業を受ける一択です。

今後の授業風景は11、4514倍速にするとして、今回は知力を一ポイントも振らなかつた事によるホモちゃんのチンパンっぷりを背景に、授業を受ける事で得られるメリットと受けない事でのデメリットを解説していきます。

まず授業を真面目に受け続けると、レベルアップで得られるポイントを使わずに「知力」と「歌唱力」を上げることができません。といってもポイントを振るように劇的に上がる訳ではなく、シミュレーター同様に積み重ねて意味が出るタイプですね。

しかし「知力」と「歌唱力」は装者として前線で戦う場合はほとんど関わってこない

という問題があります。というか「知力」は錬金術師か科学者や黒服として後方支援に徹するか以外では活用するタイミングが少なく、「歌唱力」は完全にイベント専用のステータスなので。

ここまで聞くとやっぱり授業時間をシミュレーターに注ぎ込めば良くね?と思うかもしれませんが、授業を受けないデメリットとして、マスクデータである「成績」が落ちる上に周囲のキャラとの友好度に影響が出ます。

そして最悪「知力」のステータスが低すぎる場合は留年してしまう可能性があります。留年してしまった場合、二課やS・O・N・Gといった所属組織のお偉方に説教を食らった上で、緊急事態以外では出撃どころかシミュレーターすら使わせて貰えなくなります。どう足掻いてもリカバリーが効かなくなつてリセットです。(12敗)

さて、午前の授業が終わりましたね。

昼休みが始まると共に、教室を移動。とあるモノを探して中庭、屋上、グラウンドの順に巡る予定だったのですが、今回は運良く一発目で見つけられました。昨日の響が助けていた猫です。

この猫は初日の中庭イベントを行った後、リディアン崩壊までの間、校舎内の三ヶ所の内いづれかにランダムに現れるようになります。

人懐っこいようなので近付いても触っても逃げませんが、連れ出す事はできません。

そこで今朝購入したにぼしの出番です。これにより一時的に懐かせ、今日だけ自由に連れ回せます。

この時、間違つてもチュールを使つてはいけません。猫が懐き過ぎて学院内での移動先に確定で出現、小イベントが挟まれて小さなロスになり、更には積み重なる事でイベント『猫まつしぐら』が挟まれたりしてロスになります。なので必要以上に手懐ける意味は（ないです）

懐いたら猫を抱き抱えながら翼を探して校舎内を軽くぐるつと一周しましょう。翼に会えます。猫を抱いている事に疑問を持たれますが、適当に猫を愛でたい気分だと答えおきます。

翼も一緒に猫を可愛がつて笑みを浮かべますが、実は彼女は8：2の確率でイツヌ派です。おのれ風鳴の犬め！（猫派過激派）

何か腹立ったので取り敢えず翼の顔面にお猫様の軟らかボディを押し付けてやりま
す。お前も猫派になるんだよ！（洗脳開始）

「わぶっ………もうっ、何するのよ！」

え？こんなことする理由？やりたかったからだけですけど何か？タイム的には変わらんからヘーキヘーキ。

翼には軽く怒られますが、口元に浮かんでいる笑みは隠せてません。これでお前も猫

派だ。(洗脳完了)

ちな、ここで猫と翼で遊んでいたのには、ちゃんと理由があります。

どうしてそうなるのかは分かりませんが、昼休みの間に猫を連れて翼と戯れておくと、何故か響の買物に未来が付き合う事になり、初装着に居合わせて装者バレします。

いやホント、どういうバタフライエフェクトが働いてるんでしょね？生憎と私には内部データを覗けるような技術はないので確かめられません、まあいつか誰かが説明してくれるでしょう。

そんなこんなで昼休みは終わり、午後の授業は倍速して終了。

放課後は再び二課へ行ってシミュレーター……ではなくリディアンを出てビデオシヨップへ向かいます。

シンフォギアという作品において、歌を除いて戦闘中に最も目立つ物と言えば、やはりカットイン付きの必殺技でしょう。

これはRTAなので演出なんて一々見てたらロスりますから、なるべく必殺技は使いません。しかしどうしても必要になる物もあるので今日はこ→こ←に来ました。

このゲームではレベルアップでの自動習得の他に、映画を観ることで必殺技を習得できる事があります。これは映画館へ行くのもDVDをレンタルしたり購入するのでも構いません。

映画の内容によって習得できる技が違うので、自分の欲しい技を習得できそうな奴を勘で選んだりせず、素直にwikiを見ましょう。(4敗)

ちなみに映画館は公開期間が決まっているために習得しきれなかったり、失敗して何度も観るのは資金的にキツイです。無理だったら大人しくDVD化を待つかリセットしましょう。通常プレイならロードすれば済むんですけどね。

ちなみに前日に来なかつた理由ですが、この店初日は開いてないんですよ。開いてたら迷わず直行して習得までリセマラするんですけど。

必要なDVDをいくつか購入した後、直ぐに店外へ出るとノイズが発生してモブ達を襲っています。即座にギアを纏って戦いながら、二課に連絡を入れましょう。翼の到着が少し早くなるのと、すぐに黒服達肉盾が駆けつけて避難誘導してくれるので、遠慮なくノイズ狩りに専念できます。それまでは防御特化の真髓を見せつけてやりましょう。

RTAなのに手間をかけてモブを守る理由ですが、街中でノイズが発生した場合、犠牲者の数に応じて経験値が減少させられます。なのでモブの皆さんはとっとと避難しやがれください。

ある程度倒していると、避難しきれていない人がノイズに追われていると連絡が来ます。はい、響達ですね。位置を教わって救助に行きましょう。ここでモタモタしているとどんどん距離を取られますから、シールドファンネルでノイズを蹴散らしながら最短

ルートで先回りします。

おつ、居ました。避難中の響達です。想定より距離を詰められてますが、まあ間に合ったので問題はありません。

ここで必殺技を使用し、空中に大量展開した盾が響達を囲うように降り注ぎます。これは最初から覚えている必殺技で、簡単に言えば千ノ落涙の盾バージョンですね。こちらは分類としては攻撃にも使える防御技なんで火力はダンチですが。

うっかり死なせないように響達三人の安全を確保した後、寄つて来るノイズ達を殲滅しましょう。一定数倒すか時間経過でムービーが挟まります。はい、響の覚醒イベントですね。

このイベントは覚醒前響が命の危機に瀕した時に自動発生しますが、それ以外に一定以上のフォニックゲインを浴び続けた場合にも発生します。要するにホモちゃんが原因ですね。（責任の擦り付け）

『ガングニールだとお!』

はい、シンフォギア名物「○○だとお!」頂きました。

響の覚醒にホモちゃんが動揺していますが、走者にとつては飽きる程見た光景なのでそのままノイズ狩りに専念してもらいます。

そのまま時を置かず翼が到着。千ノ落涙で残りを片付けて戦闘終了です。今回は

運良く犠牲者を一桁に抑えられました。お陰で経験値がウマイです。

後片付けと幼女の返還は黒服達に任せ、響を二課にドナドナしていきます。この時、未来も一緒に連れていくよう進言しておきましょう。響のメンタルケアだとか友人関係が拗れないようにとか色々ありますが、一番の目的は未来との友好度です。ここで言わないとこの子だけ一般人として置いてけぼりくらうからね、仕方ないね。

察しの良い大人達はすぐに理解して何も言わずに了承してくれました。ぐう有能。

二課へ着くと二人は軽く事情説明をされてから、響のみメデイカルチェックを受けているので、その間にちよつと不機嫌になつて翼と話しておきます。この際、響がガングニールを纏つた事を否定するような意見は言わず、あくまで巻き込まれた一般人として扱ひましょう。響を擁護し過ぎると翼の不興を買うし、翼を肯定し過ぎると響と仲良くなりづらくなります。ホンマ面倒くさいなこの剣。

「そう……ね。……ええ、そうよね。あの子はあくまで巻き込まれただけ。防人として、護るべき存在。その筈よ……」

まさかギアを纏えるからって積極的に戦おうとする訳ないしねーハハハ（棒読み）

翼のメンタルケアしてる間にメデイカルチェックが終わりましたので、二人を寮の自室まで送って行きます。

ぐへへ〜良いのかいお嬢ちゃん達、そんな無防備で〜？ホモちゃんはホモだからノン

ケでも構わず食っちゃまう女だぜ？とまあそんな感じで、送る道すがら自己紹介をしておきます。アイサツは大事。古事記にもそう書かれている。

二人を送り届けたら、寄り道せずには自室へ戻ってDVDを観ましょう。一発で習得できるに越したことはないですが、最悪一週間以内に覚えられれば問題ありません。

『必殺技を習得しました』

よしキタ！一発習得です！

新必殺技の獲得と共に二日目を終え、本日はここまで。ご視聴ありがとうございます。ご感想ありました。