

がっこうぐらし！RTA
ゴリラチャート

ランガー

【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】

昔の偉い人は言いました。

「なにホモ？KRM姉貴に筋力対抗フェイズで勝てない？」

ホモ、それは人間の身で無理矢理勝とうとするからだよ。

逆に考えるんだ、『自分もゴリラになっちゃえばいいさ』と考えるんだ」

というわけでゴリラ主人公で無双したかった（願望）なRTAはーじまーるよー。

4月5日

『勘違い』タグを追加しました。

『ウンチー兄貴リスペクト』タグを追加しました。これは要らないかもしれない（小声）。

目次

ぜんじつ	1
おくじょう	12
しんこう	32
せいあつ	47
こうばい	64
じはく	84
のんびり	100
あめのひ	111
おてがみ	124
えき	140
ただいま	153
きゆうじよ	166

うんどうかい

ぜんじつ

ゴリラよりもゴリラになるRTA、はーじまーるよー。

今回やるゲームはコレだ（1・2・3）

日常系学園かれらサバイバルゲーム『がっこうぐらし!』です。

ZLDの伝説BOTW並の自由度の高さとSKIJの迷宮並の初見頃しで有名なゲームキューブの作品ですね。

難易度の高いこのゲームですが、クソ強主人公で楽をしながら『そつぎよう』エンドを目指します。

『そつぎよう』ルートの条件は原作と同じくゆき、くるみ、リーさん、みーくん生存でクリアです。めぐねえや太郎丸含め他メンバーに関しては生死不問なので、初心者でも走りやすいかつ自由度の高いレギュダと思います。だからみんなも走ろう！

まあ私は可能な限り救いますがね（前向きな発言をしつつも明言を避ける日本人の鑑）。

計測期間は先駆者兄貴に倣いまして「はじめから」を選択してから、エンディング後の「つつく」が表示されるまでとします。

はい、よいスタート。

キラクリはもちろんします。

狙うのは戦闘民族なのでランダムだとリセット地獄で走者が氏にます。

名前は『木橋 三雄』。略してKBSです。

KBSTリオは一人だった……？

ちなみにゴリラチャートだからといって名前を『ゴリラ』にするとスタート地点がジヤングルになるので注意しましょう（1敗）。

幼馴染システムも使います。

オープニングはキャンセルだ、ができないのでこの間に軽く説明を。

幼馴染システムとは、ご存知『キラクリで名前入力欄に（幼馴染）と入力すれば、メインキャラの幼馴染になって好感度やスキルなどにボーナスがかかる』というヤツです。

そして肝心の誰の幼馴染になるかですが、もちろん狙うはくるみです。というかくるみ一択です。

ところがどっこいこのシステム、誰の幼馴染になるかは選べません。しかも原作での学園生活部メンバーは当然として、チョーカー姉貴やSDU・K、果ては極低確率ながらRUIちゃんまで候補にあるそうです。

一応学園生活部メンバーが選ばれやすいですが、それでも五人いますからね。一人狙いはいやーキツいつす。

まあやるんですけどね（困難に挑戦する走者の鑑）。

ただでさえ強いKBS君ですが、くるみと幼馴染になればもうやばいです。

ゴリラ主人公とゴリみ姉貴が二人はゴリキュアするわけですから、かれらなんてイチゲキコロリできます。

戦闘ではガバリようがありません。なんならかれらと遭遇時にゴリアピする縛りでも勝ってます。

なお一番戦闘が楽なのは故意感染ルートですが、ガバポイントが多すぎるのでやめました（安定を取るチルドレンの鑑）。

次にスキルですが、KBSが最初から持っているのは『持ち運び』と『脳筋』です。そしてこれらにプラスして部活補正と幼馴染補正のスキルが追加されます。

持ち運びはその名の通りものの持ち運びにおけるデメリットがなくなりません。バッグの中がパンパンだとスピードが落ちるとかそういうヤツですね。持てる量や重さの制限はそのままなので何でも持ち放題とは行きませんが、持ち前のステータスも合わせて食料集めはかなーり楽になります。

脳筋は、簡単に言えば会話やイベントなどで力にものを言わせた行動が多くなりま

す。これがあると紐ルートや監視ルートに行きやすくなるほか、度々無神経なことをぬかしやがるので選択肢ミスによる正気度・好感度ダウンが大きくなります。普通にデメリットスキルですね。

だから初プレイでこのスキルがあるとはぼ間違いないくらいに刺されます。なんでリーさんは暗札時だけゴリラより強くなるんですかね……？

ですが、私はRTAプレイヤー。選択肢ミスなんてありません。むしろこのスキルは『裏表のない単純な奴』として不審な行動をしても黒幕扱いされにくい有能スキルなのです！

部活スキルは所属している部活や専門競技に関するスキルが、幼馴染スキルは幼馴染になったキャラの所有スキルが、それぞれ一つずつ貰えます。

この辺は候補が多い上に完全に運なのでオリチャール力が試されますね（悪魔の囁き）。オープニングが終わりました。誰の幼馴染かはスタート地点や近くににいるキャラでわかります。

もうリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだリセットはいやだ
やっただぜ。

投稿者：ツインテ大好き走者 2月2日 22時22分。

KBSが今いる場所は運動場です。服装はユニフォームで部活が終わったところですね。

つまりKBSは陸上部。よってKRM is OSNNJM。

確率と言えど運命力があれば100%ですぞwww(19敗)。

操作可能になったので、まずは喜びの舞をします。

(ガバじゃ) ないです。操作開始数秒でガバるわけないよなあ？

ひとしきり喜んだところでステータス&スキルチェックタイムです。

陸上部の男子高校生なので体力、筋力、持久力、スピードはトップクラスです(トツプとは言っていない)。

くるみの幼馴染なら運動部なのは確定ですが、実は何部になるかは運なんです。陸上部ならスピード、空手部なら筋力など、所属する部活によってボーナスが付くので粘る人は粘ります。

(何部でも大丈夫なようにチャートはちゃんど組んでいるので私はし) ないです。

……なんか全体的にステータスが低い気がしますが、まあ乱数でしょう。

さてさて、部活スキルは……おつ、『ジャンプ』ですね。ということは走り幅跳びの選手かな？

ジャンプは名前の通り跳躍にプラス補正がかかります。それだけです。

既プレイなのにジャンプできるといふこと自体知らない兄貴もいるのでは？ っ
てく
らい使わないコマンドです。

クソスキルかな？

そして幼馴染スキルが……なるほど、『料理』ですか。

料理は投げて攻撃できる遠距離武器です。このゲーム遠距離武器は投擲以外割とレアですから、遠距離スキルはタスカルタスカルマダガスカル！ しかも脳波コントロールできる！

一粒で二度おいしい最強スキルです。

ってんなわけあるかい！

いくら脳筋と言っても料理の鉄人（物理）はできません。食べ物はただの回復手段です。脳波コントロールもできません。

……なんで料理なんだ？（素）

くるみの幼馴染スキルは戦闘系固定のはず。アップデートでアイススパークになったのかな？（カービィ64並感）

ま、いいや（切り替え上手）。

戦闘スキル一つくらい無くてもいけます。大丈夫だっ
て安心しろよ。

確認が終わったのでメニューを閉じて早速下準備を始
めます。

メニュー画面でチラチラ見えていましたが、今日は人類総かれら化騒動前日の放課後なので十分余裕が――

「お、三雄。もう部活は終わったのか?」

なんでチョーカー姉貴がいるんですか (真顔)。

幼馴染システムを使うと開始直後に幼馴染が話しかけてきます。これで誰の幼馴染かがわかるわけですね。

もちろん主要キャラは存在しているので話しかけることはできますが、向こうから話しかけてくるのは幼馴染のイベントだけです。

なのでここでチョーカーさんが出てくるはずはないんですが……あれれおかしいぞ? (KNN)

なんでいんの? アップデートで追加されたの?

「なんでって、今日は一緒に帰るって約束したじゃないか」

幼馴染ですねえコレ! はえKRM姉貴イメチェンしたんっすねえ。

…………… (理解の音)。

ああああああもうやだあああああ!!!

やだ! 再走やだ!

ゲームスタートだけで21敗とかやめたくくなりますよR T A。

……だからステータス低いのか（イマサラタウン）。

っていうかチヨーカー姉貴が幼馴染でも陸上部になるんですねえ。チャートにちやーんと書いておきましょう。

えー、RTAの方ですが……

続行します（妥協の鬼）

何もしゃべりがめんどくさいわけではありません。ホントウデス。

とりあえずチヨーカー姉貴に話しかけて帰宅を選択。チヨーカー姉貴幼馴染ルートで前日スタートの場合、もう帰るだけなのでその間に説明します。

めっちゃ早口だから適宜一時停止してね。

まず第一にベストゴリラ賞にKRM姉貴幼馴染ルートが必須というだけで、ノーマルゴリラならチヨーカー姉貴のボーナスでも十分行けます。つまりタイトル詐欺にはなっていない！

しかも幼馴染がチヨーカー姉貴、幼馴染スキルが料理、部活スキルがジャンプという有能of有能を引いています。

順を追って説明します。

まずチヨーカー姉貴こと柚村貴依ですが、隠しキャラ的ポジションなので幼馴染に選ばれる確率は低いです。学園生活部員〈めぐねえ〉圭〈貴依〉るーちゃん、くらいで

す。

そしてレアなだけあって性能は悪くなく、戦闘・家事・好感度稼ぎ・正気度キープとそつなくこなせます。よって幼馴染ボーナスもバランスよく貰えます。

前述の通りKBSは脳筋なのでくるみルートだと戦闘以外がボロツカスなんです。戦闘能力が高ければだいたいなんとかなりますが、『危なっかしい奴』として紐ルートや監視ルートに行くの特大口です。

もちろん私はRTAプレイヤーなのでミスなんてしませんが（大事なことなのでr y）、万が一ガバった時にリガバリーがしやすいというのは、精神安定上とってもありがたいです。

次に幼馴染スキルですが、貴依はギャルギャルしい見た目の割に中身は純情乙女なので、コミュニケーション系の他に料理や裁縫など家事系スキルが貰えることもあります。

その中でも料理は最強と言っても過言ではありません。

食べ物とは体力面のみならず、好感度や正気度の面でも大いに役立ちます。戦闘能力と持ち運びスキルも合わせて食材確保からごちそうさままで一人でできます。

しかも脳筋かつスキルレベルが低いおかげで料理はあまり上手くないという優秀っぷり。

『料理は上手い方が美味しいんじゃないの？（激旨ギャグ）』と思う方もいらっしやると思いますが、料理上手にはとある罨があります。

あつさりりーさんのポジションを奪って知らず知らずのうちに発狂されるという罨が。

そのための料理下手。あとそのための脳筋？

つまり『料理はできるけど腕前は普通でレパートリーも少ない』というのは、余計な調整がいらない絶妙なポイントなのです！

脳筋を崇めよ。

最後にジャンプ。

通常プレイではジャンプなんてまず使わないので完全に死にスキルですが、チョーカールート（というよりこのRTA）では輝くポイントがあります。それはもうギンギラギンにさりげなく。

もつともこれに関しては、最初から持っていないなくてもレベルアップで取れますがね。一応初期スキルなのはタイム短縮になります。部活補正で最初からスキルレベルが高いのもうま味。

要するにcook・Bouryoku・Syunou、K・B・Sって感じで。

モロチンチョコーカーチャートもちゃーんと用意してあります！（不測の事態に素早く

対応する社会人の鑑)

説明しているうちに家に着きましたね。

暗転明けたらもう当日の放課後なので、

説明は終わり！

閉廷！

みんな解散！

おくじょう

パーフェクトゴリラじゃなくてもゴリラはゴリラなRTA、はーじまーるよー。

いきなりですが、外が騒がしくなりました。騒動が始まったようです。

さて私は今、どこにいるでしょうか？

こっここでっす！ ここここ！

正解は、近所のコンビニでした！

……はい（急に冷静になるスタイル）。

これがGC版がつこうぐらしのチョーカールト最初にして最大の壁です。

なんとこのKBS、騒動開始時に学校にいません。モールにもいません。

部活サボって何やってんだコイツ……。

最近の作品なら学校内にいたりしますが、（この時代はそんなサービス）ないです。

他走者兄貴は前日に武器を準備していますが、このルートでは無意味です。準備していても学校に入った時のマップ読み込みで消えます。

だから前日準備する必要がなかったんですね。

操作可能になったら、まずはコンビニを出てダツシユでホームセンターに向かいます。途中でかれらに遭つても戦いません。武器がないので逃げ一択です。

陸上部。パワーで走り続けましょう。

ちなみに初期スキルにジャンプがない場合はコンビニ内のモップを武器に戦います。どれだけ経験値を稼ぐか、どれだけジャンプスキルにポイントを割り振るかは走者の腕前次第ですね。

私も初期スキルがジャンプじゃなかったら、最低限のスキルポイントで神プレイをお見せできたんですけどね。いやゝ残念だなゝ（棒）。

さて、ホームセンターに着くまではただ走って逃げるだけなので、

みなさまのためにゝ

なぜこの時に学校にいないのがヤバいのかについて説明します。コイツ前回から説明しかしてないな。

まず初日合流は基本できません。高校もモールも大学もフツーに遠いです。

そして肝心のチョーカーさんですが、メインキャラでないからか生存条件が厳しめで

す。

具体的に言うと、場所は学校のトイレのどこか、日にちはたったの三日。

しかも三日というのは最大であって、運が悪いと秒で消えます。

いつもならダメでも『救出必須のレギュじやないから仕方ないね♂』で済ませるのですが、今回チョーカー姉貴は幼馴染。

幼馴染システムを利用するとスタート時にボーナスがかかるのは説明した通りですが、失った時の損害も大きいです。

かれらになった幼馴染に遭遇すると正気度激減&ゴリアピより長い硬直で氏ゾ。遭遇しなくても他キャラの好感度激減でやっぱ氏ゾ。

しかも最悪めぐねえが感染する雨の日にすら間に合いません。

幼馴染&めぐねえがいけないとなると生存組の好感度&mp;正気度は激落ち君です。ゆきちやんとは貴依繋がりで、くるみとは陸上部繋がりで知った仲ですが、そんな誤差にもなりません。

最初はなんとかなつてもたいていみーくんパワーでりーさんが爆発してアア、オワツタ……!です。

だからバーサー化して皆頃しルートや一人で生きルートでもない限り、かれらがはびこる中最速で行く必要があります。それでもダメだったらリセです（無慈悲）。

さらに合流までの寝床や食料の確保、学校までのルート構築、道中の戦闘など心労は盛りだくさんです。

こんなルートで走るなんてよっぼどの変態だぜ。

説明してる間に着きましたね。

ホームセンターに着いたら早速中に——は入りません！

ここに来たのは武器回収のためですが、中ではすでに生存者が立てこもっているので入れてくれないんですね。交渉するだけ無駄です。

ならどうするか。

不法侵入します！

まず上手くフェンスに登ります。

足場がかなり狭いので落ちないように微調整しながら、次はカーポートの上により登ります。下手にジャンプすると壊れて落ちるので注意（1敗）。

この先行ける場所がないように見えますが、位置を調節して……………

ウンチーコングって知ってる？

わし（掴む音）。

と、このようにゴリラパワーとジャンプスキルを活かした大ジャンプで屋上に登れま
す。

だからジャンプスキルを取る必要があったんですね。

前述の『走者の腕前次第』というのはこのウー　ン　チ　ー　ジ　ャ　ン　プ　の　こ　と　で
す。

基本的にジャンプバグバ　リ　セ　な　の　で　安　定　を　取　る　の　が　い　い　で　し　よ　う。

こんなことまでしてなぜ屋上に来たのかと言うと、これです。

屋上にポツンと置いてある『ボールのようなもの』。

『ボール』ではなく『ボールのようなもの』です。

一見何の変哲もない普通のボールですが、これはボールよりもはるかに攻撃力が高
く、錆や損壊しないという高性能仕様です。

特に攻撃力に関しては、筋力値も合わせて戦闘スキルなんて必要ねーんだよ状態にな
ります。サイツキヨ。

初心者救済にしてはわかりにくい＆取りにくいところにあるので、スタッフのお遊び
かデバッグ用でしょう。

でも、バグやチートじゃないならオツケーです！

使わない手はないぜ。

さて、武器を入手したので早速学校組に合流します。さすがにくるみ覚醒には間に合いませんが、就寝までに間に合えばチョーカーさん救出に希望が持てます。

『初日合流はできないって言ってたじゃないか。やっぱりホモはうそつき』とお思いの方もいらっしやるでしょう。

確かにゴリラパワーに最強武器があるとと言っても、この距離はいやーキツいっす。

特に初日の夜まではモブの生存者も多いので路上はかなり混乱しています。

スマッシュブラザーズや交通事故に巻き込まれたら最悪即氏ゾ。

そのため普段なら簡易拠点を作る↓頃合いを見て進行↓また簡易拠点を作る、という安全ルートで行くのが定石でしょう。

普段ならね。

もちろんRTAでそんなチンタラやってられません。

では、どうするか。

まずはセーブしまして……

ウンチー | コングって知ってる？

はい。このようにウンチー | ジャンプで屋根を乗り継いで行きます。

空や屋根にかれらはいません。空中に混雑も何もありません。たぶんこれが一番早いと思います。

屋根は意外と足場判定が広い上に場所も多いので、そんなに難しくはありません（3敗）。

慣れればノンストップで行けます。（私はでき）ないです。

ウンチーコングって知ってる？

ウンチーコングって知ってる？

ウンチーコングって知ってる？

ウンチージャンプを使いこなせば学校なんてあつという間です。

しかしいくらウンチージャンプが有能と言ってもこれだけで学校の屋上まではいけません。

校舎そのものが高いのには啞え、近くに高い建物がないのでせいぜい二階までしか届きません。

つまりここからは陸路で行く必要があります。

そのための右手。あとそのためのボールのようなもの？

校庭にいるかれらをウンチーコングって知ってる？で
乗り越え、いざ校舎にイクゾー（カーン）と言いたいところですが、ここで一注意。

一階から行きます。いくらウンチージャンプがあるからと言って
ショートカットはキャンセルだ。

なぜかと言うと、ここで合流する前にチョーカーさんを助けちゃうからです！

彼女は一階から三階にいくつかあるトイレのどこかに隠れているので、登るついでに
探してしまおうというわけですね。

まだ初日ですので生存している可能性は高いです。

日も暮れかけで薄暗いのでかれらが少ないかつ、まだ真つ暗ではないので明かりがい
らないのもベネ。

では一階から総当たりでイクゾー（デッデッデデ大王）。

あれーおかしいねー。誰もいないね。

かれらにもチョーカーさんにも会わないまま三階に来ました。やっぱりショートカットした方が速かったんじゃないか！

でもかれらとの戦闘もなかったの、（トータルではロスじゃ）ないです。

あ、もちろんここにもいなくなったらもうこの世にいないので再走です（無慈悲）。祈りながら呼びかけます。

オナシヤス！ センセンシヤル！

……………お、音がしましたね。生存確定です。

チョーカーさんはメンタル死にかけ状態なので声をかけたのがKBSだと気づいてません。かれらが来たものだと思って息を潜めます。

なので音を頼りに隠れている個室を探して、

すいませーん、KBSですけどー。

「えっ、三雄……………？」

KBSです（鋼の意思）と言いたいところさんですが、安心させるのが先なので『そうだよ』を選びます。

「三雄……………！」

はい、確保ー。

「あのっ、なにが起きてるのか分からなくて隠れるしかなくて……………！」

あ、そういうの後でいいから（鬼畜）。

助け出したとは言えまだ安全圏ではありません。ここで襲われてゲームオーバーもあり得ます。

じゃけん急ぎましょうねー。

先駆者兄貴はシヨタパワーで落ち着かせていましたが、KBSなら必要ありません。

問答無用で背負います。

通常くるみ以外が人間を担ぐと移動速度がメガトンコインして、かれらに見つかれば即氏のオワタ式になってしまいます。

さて、ここでKBSのスキルを思い出しましょう。そう、『持ち運び』です。

ものの持ち運びにおけるデメリットがなくなります。

『もの』の持ち運びにおけるデメリットがなくなります。

『もの』は『物』でも『者』でも可、はつきりわかんだね。

そういうわけでチョーカーさんを背負ってもスピードは落ちません。かれらに会うとチョーカーさんが腰を抜かしてしまいますが、背負ってるので何の問題ですか？ 何の問題もないね。

無事チョーカーさんを回収したのであとは屋上に避難するだけです。

もちろんこの状態では戦えないので全逃げです。

あとついでに正気度キープのために適当に会話もしておきましょう。

無事で良かったゾ。タイムも大丈夫そうですね。

「……ありがと」

貴重なチョーカー姉貴のデレシーン来ましたねえ！

幼馴染補正も合わせて救出さえすればイチコロダオレです。チョーカー好き兄貴はぜひプレイ（意味深）して、どうぞ。

「つてか、よくアタシを見つけ出せたな」

出そうと思えば（王者の風格）。

一階から総当たりしたんだから、当たり前だよなあ？

あつ、あんまり喋ると見つかるかもだからそろそろ黙つて（自分から話しかけておいて無理矢理話を打ち切る人間の屑）。

今回エンカ運いいですねえ！

校舎inから屋上までなんとノーエンカです。ボールのようなものも取り出してすらないぜ。

経験値的にはデメリットですが、幸いゴリラ主人公ならいつでも戦いに行けます。

だから大丈夫だつて安心しろよ。

屋上の扉は完全に閉まっているのでめぐねえにでも開けてもらいましょう。

ノックしてもしもし。

……………。

あれ？

ノックしてもしもし！（キレ気味）

……………。

「誰もいないんじゃ……？」

いやー！ いるね！（チャートガン見）

まだ屋上組と関わっていないので原作通りになっているはずですよ。

すいませーん、KBSですけどー。（開けるの）まーだ時間かかりそうですかねー？

……あれ、ホントにいない？

学園生活部初日全滅はまずいですよ！ 主人公無関与全滅エンドなんて新しいな（白目）。

「ひつ、み、三雄……」

おっと、チョーカー姉貴からのアプローチがきたのでノックを止めます。

チョーカーさんはゆきの友人だけあつて直感力が高いです。対するKBSは……ナ

オキです。

だから一緒にいるとKBSより先にチョーカーさんが気づいて教えてくれます。

コミュニケーション的の中間管理職もできる、リーダー役もできる、ビキビキビキニー・

2・3。

やつぱりチョーカー姉貴を……最高やな!

視点を換えればかれらが階段を登ってくるのが見えました。

まだ屋上組が残っている前提で話しますが、ここで屋上の扉が開くと全滅エンド一直線なので一応開けないように言っておきます。

だからよ、開けるんじゃねえぞ……。

かれらは一体だけなので対処は楽ティンティンです。

ピョーン。

このようにジャンプで乗り越えるだけです。こっちは階段の上にいるのでウン
チー ジャン プなしでも飛び越えられます。

相手はノロいので余裕でしょう(1敗)。

さて、かれらから逃げるのはいいですが、なんとか屋上に行きたいところ。

どうするか、もうおわかりですか?

チョーカーネキ、しつかり捕まってるよ。

「え？ う、うん……」

廊下の窓開けて、

ウンチーコングって知ってる？

☆

『良い先生』の条件とはなんだろうか。

優しい先生？ 威厳のある先生？ 生徒と同じ目線に立つてくれる先生？ 困った時に助けてくれる先生？

いろいろあるだろう。私だってその答えは見つかっていない。

私自身良い先生になれるように努力しているが、教頭先生によく注意される。でも他の先生方は『生徒たちにあんなに親しまれているなんて羨ましい』と言ってくれる。

でも一つだけ。一番重要で、最低限守らなければならないことは。

生徒を見捨てないことだ。

だから、私は……

最低の教師だ。

始まりは何だったか。

校庭から聞こえた悲鳴だったか。慌てた様子の神山先生からの電話だったか。

全く状況がわからなかつたが——いや、未だ正確に理解できていないが——とにかく非常事態ということにはわかつた。

補習の関係で一緒に屋上にいた丈檜さんと園芸部の若狭さんに残っているように伝え、確認のために階下に降りようとしたところで、卒業生を背負った恵飛須沢さんに会った。

その口から語られたことは、到底信じられないことだった。今だって信じたくない。人が人に食らいつくなんて。

でも、恵飛須沢さんの後を追うように歩いてくる『かれら』を見れば、嫌でも真実だと理解させられた。

虚ろな表情、焦点の合っていない目、力なく垂れ下がった腕、……血まみれの口。

正常でないことは一目瞭然だ。

だから私は恵飛須沢さんたちと屋上に戻り、扉を閉めた。

鍵を掛け、園芸部のロッカーをバリケードにし、若狭さんと二人で押さえて完全に封鎖した。

仕方なかった。

ここは屋上。唯一の通路である階段から『かれら』が来たのだから、中に入られたら逃げ場がない。

だから、校舎や校庭から悲鳴が聞こえても、開けるわけにはいかなかった。

仕方なかった。

私は若狭さんとロッカーを押さえていたのだ。二人がかりでもいつ突破されるかわからないくらい、『かれら』の扉を叩く力は強かった。私がロッカーから離れたら間違いなく突破されていただろう。

だから、恵飛須沢さんに食らいつこうとする卒業生の子に対応できなかったのも、恵飛須沢さんが手を汚すことになったのも、仕方ないことなのだ。

しばらくすると、扉を叩く音が止んだ。

『かれら』が諦めたのか。それとも活動を停止したのか。

それからは、静かだった。

至るところから聞こえていた悲鳴はいつの間になくなっていった。

明るい丈槍さんも、しつかり者の若狭さんも、元気いっぱいひの恵飛須沢さんも、私も、誰も、一言も喋らなかつた。

一体何が起こつたのか。どうしてこんなことになつたのか。

……私たちはどうなるのか。

いくら考えても何もわからない。

ドンドン、と再び扉が叩かれた。

突然のことにビクツと体が震える。

丈槍さんと若狭さんは疲れからか眠っている。

気づいたのは私と恵飛須沢さんだけだった。

……また『かれら』が来たのだろうか。

そんな考えはすぐになくなった。

『おーい、誰かいませんかー』

「えっ、木橋……？」

扉の向こうから聞こえた声に、最初に反応したのは恵飛須沢さんだった。私もこの声の主を知っている。

木橋三雄。

丈槍さんと同じクラスで、陸上部の男子生徒。

恵飛須沢さんが扉を開けようとロッカーに近づいた。

「……………めぐねえ？」

恵飛須沢さんに言われて気づいた。

私が、恵飛須沢さんの腕を掴んでいたことに。

「どうしたんだよ……………」

なぜ……………？

いや、自分のことだ。わかっている。

もし、木橋君の他に『かれら』もいて、一緒に入ってきたら？

もし、木橋君が招き入れた後で『かれら』のようになつたら？

そうなつたら、今度こそおしまいだ。

私はこの子たちを守らなくてはいけない。

だから、だから。

いや、何を言っているんだ。

私は大人で、教師だ。

大を取って小を切り捨てる、そんな教師がいていいはずがない。でも。なのに。

私の腕は離れてくれない……。

「めぐ……ねえ……！」

恵飛須沢さんも私の葛藤に気づいたのか、泣きそうな顔をしながらも私の手を振りほどかないでいた。

すぐに『扉を開けるんじゃねえぞ……』という声がして、木橋君の声は聞こえなくなつた。

私はその場にへたり込んだ。

やってしまった。見捨てた。私が。木橋君を。

木橋君はいつも明るくて、一生懸命で頑張り屋な子だった。丈槍さんの次に補習の常習犯だったけど、サボったことはなかった。とてもいい子で、死んでいいはずがなくて。

最期の扉を開けるなどいうのも、私たちを思つてのことだろう。

それを、私は。

『三人を守るため』という大義名分と『自分が直接手に掛けたわけじゃない』という逃げ道まで用意して。

——殺したんだ。

「めぐねえ！ そんな顔しないでくれ……！ アイツは……仕方なかったんだ……！」

やめて、私に優しい言葉を

「ウンチー コングって知ってるう!?」

「うわああああああああ!!」

「きやああああああああ!!」

謎の雄たけびが聞こえて、私と恵飛須沢さんは思わず悲鳴を上げてしまった。

「つて木橋!!」

「木橋君!!」
振り返ると、そこにいたのは涼しい顔でフェンスを乗り越える木橋君と、真つ青な顔で彼に背負われている柚村さんだった。

しんこう

名前ガバはまずいですよ！なRTA、はーじまーるよー。

ウン チー ジャン プで屋上に到達したところからです。

めぐねえとくるみに悲鳴を上げられましたが、それはいわゆるコラテラル・ダメージというものに過ぎない。タイム目的のための致し方ない犠牲だ（致命傷）。

画面ではゆきとリーさんが身体を起こすのが見えますね。二人の絶叫で起きたようです。

……さてはノックに気づかなかったのはみんな寝てたからだな？

もつともそれに関して私は私が遅かったせいでしょう。みんなを責めるのはお門違いだゾ。

「し、死ぬかと思った……」

おつと、チョーカーさんが真っ青ですね。そんなにかれらが怖かったのかな？

ひとまず降ろしましょう。もちろん気を遣って話しかけておきます。

襲われてもKBSが助けるから大丈夫だって安心しろよ。

「……殴つていいか？」

えっ、なんで？（困惑）

おかしいですね。幼馴染&救出で好感度は上がってるはずなのですが……。どっかガバったかな？

まあいいでしょう。ないなら稼ぐのみ。

「たかえちゃん！ つーくん！」

「ゆきー！」

ゆきちゃんが我々に気づきました。感動の再会です。

KBSとゆきちゃんは『友達の友達』というリアルならクツソ微妙な間柄ですが、ちゃんと仲良くしてくれます。

ゆきちゃんは天使、はつきりわかんだね。

『つーくん』とはKBSのことです。『みつお』なのでつーくんですね。

『み』で始まりますが『みーくん』にはなりません。仕様です。

ちなみに改造とかで無理矢理『みーくん』にすることはできません。

しかし、そうすると本物のみーくんと会った時にバグって対消滅するので、よい子のみんなはしないようにしようね！

「木橋……その、無事だったんだな……」

「……………」

ん？ なんかくるみとめぐねえが神妙な顔をしていますね。

生存者がいて喜ぶと思っただんですが……。

おそらく寝ていたところを起こされたからでしょう。

こういうことでも正気度が減つちやうのがこのゲームのツライところ。

これも好感度と同じで落ち着いてからにしましょう。

タアイム重視で行きます。

さて、無事屋上組と合流できたのであとはおやすみ……………ではありません！

今日のうちに三階をある程度制圧します！

通常なら二日目以降にやることですが、RTAらしく初日にやつちやいます。

これも主人公がゴリラだからできること。

無言で出ていくと自札志願者にしか見えないので、まずはみんなに三階行くぞオラア
ンと説明します。三階だよ三階。

「えっ、今から行くのか？」

「せめて明るくなつてからの方が……」

もちろん賛成なんて出ません。

もう日が暮れているしみんなかれらの生態(？)を知らないのです、当たり前だよなあ？

しかし、ここでKBSが一階から登ってきた経験が活きます。

KBSは今校舎にかれらがほとんどいないことを知っているんですね。経験者は語る。

「そういや確かにあんまりいなかったよな。こういうのは夜の方がいそうだけど……」

お、チョーカーさんも援護してくれました。これは心強いですよ。

と言つてもこの説得はそんな難しいことではありません。

寝具もない、屋根もない、飯は菜園くらいしかない。そんな屋上で籠城していても希望なんてないのは火を見るよりも明らか。限界は秒読みです。

しかも花のJK&美人教師とDK(ダブルミーニング)が同じ部屋(壁・天井無)で寝泊まりなんてまずいですよ！ RTAでPTAに怒られます。

だから三階に行く必要があるんですね(メガトン説明)。

「確かにそうですが……でも、武器もないのに危険ですよ！」

おっと、めぐねえは武器をご所望の様子。

というわけでKBSの長くて硬いアレ〇を見せましょう。

アイテム欄開いてー、ボールのようなものをー、

アイテム欄「ないです」

……………あ？

いやいや、そんなはずは。

アイテム欄閉じてー、深呼吸してー。

アイテム欄開いてー、ボールのようなものをー、

アイテム欄「そんなもの、ウチにはないよ……」

……………。

ウワアアアアアア！ 落としたアー！

ボールのようなもの落としちゃった!!

どうか行かないで……（手遅れ）。

「木橋君!? どうかしましたか?」

はい! (いい返事)

ボールのようなものを、落としてしまったのですが!

「ボールのようなもの……?」

「なんだよそれ」

ボールのようなものはボールのようなものだよオラアン!

たぶんチョーカーネキ背負う時にガバって捨てましたね。

あの時はチョーカーさん救出が最優先だったから——

「ボールのようなものが何か知らないけど、アタシと会った時は丸腰だっただろ」

えっ、それは…… (困惑)。

……はい。ここまでご覧のみなさんはお気づきと思いますが、屋根伝いウン チ
ー ジ ャ ン プ一発目で落としてます。

実はこのゲーム、『手に何か持っている状態で激しい動きをすると、低確率でそれを落とす』というシステムがあります。

基本的に吹っ飛ばされたり高い所から落ちたりしないと起きない現象ですが、ウン
チー ジ ャ ン プはそれに該当するみたいですねえ! 知りませんでした (知

識ガバ)。

アイテム欄に入れていけば問題ないので、このチャートで走る人は気を付けましよう。

最強クラスの武器は思わぬ形で失いましたが、KBSには己の肉体という真の最強武器があるので続行します。

むしろゴリラパワーと私のプレイングを合わせれば、バールのようなものなどフヨウラ！ということをお見せしようではありませんか！

タイムロス？ 知らない子ですな。

走者は過去より未来を見据える生き物なんだ。

肝心のめぐねえ説得ですが、幸いこの中に野郎はKBSしかいないので容易くできま

す。

生徒を思う心では勝つても腕力はゴリラの方が上だからね。仕方ないね♂。

でもあまり逆らうと紐ルートになってしまうので、園芸部のロッカーから何か適当にかっぱらいましょう。

お、箒があつたゾ。これでいいんだろ？

「た、確かに何も無いよりはマシですが……」

おや、まだ渋りますか。いつもはあっさり引いてくれるので、ここまで難色を示されるのは珍しいです。

さてはKBSが男色を示していないからだな？（適当）

めぐねえはやっぱり私一人で行くなんて言い出しますが、言葉は強気でも体は正直（意味深）なので、それを指摘しましょう。

ホラホラ、そんな手をプルップルさせながら言っても説得力ないです。

戦闘はゴリラに任せるべしってそれ一番言われてることだから（至言）。

おうゴリラ筆頭何黙ってんだお前も説得すんだよ、あくしろよ。

「木橋の言う通りだよめぐねえ。このまま屋上にいたってどうしようもないんだし、なら少しでも戦えるヤツが行った方がいいだろ？」

プレイヤーの思いが届いたようです。

シャベルゴリラと喋るゴリラの説得でついにめぐねえも折れます。墮ちたな。

めぐねえ説得の次はチーム分けです。

と言っても口を挟む必要はないのでメッセージ送りの連打でOK。

三階侵攻組がKBS・めぐねえ・くるみ、屋上待機組がチャーカーさん・ゆき・りーさんになります。

いざ鎌倉！の前に、チャーカー姉貴にはりーさんの正気度管理を任せておきます。

おう、チャーカーネキ。あの巨乳お姉さんと仲良くしといてくれ。

「え？ ……どうしたんだよ急に」

リセットしないためです（真顔）

このチャートにおいて一番大切なのは、ステータスでもスキル構成でも戦闘でもありません。

リーさんの『大粛清』を回避することです。

リーさんの大粛清とは正気度が撃沈したりリーさんによる暗札事件のことです。考案者俺。

ヒトコロスイッチモードのリーさんはもはやゴリラパワーでも止められません。

ウン チー ジャン プで逃げようとしても着地狩りされます。

こうなったらリセットは不可避。再走です。

一応好感度を上げまくれば主人公は粛清されません。

しかし正気度が低いままだと、それはそれで他の子が粛清されてしまいます。修羅場だゾ☆

ちなみにリーさんの説明ばかりしていますが、それはリーさんがなりやすいというだけで、他にも粛清してくるキャラはいます。

少なくともめぐねえとみーくんは確認しました（遠い目）。ヤンデレになる子多すぎんよ。

あ、そうだ（唐突）。

このRTAではお見せできませんが、通常プレイなら大学編のアヤカと青襲さんは病むほどデレさせるとクツソかわいいのでおすすめゾ。

閑話休題。

正気度さえ保っていればりーさんは超優秀さいかわ家庭のお姉さんなので、タアム的にもプレイヤーの精神的にも重要です。

そして正気度管理と言えば会話と料理。

料理はまだそんな環境がないので会話でなんとかしますが、ここで注意！

この段階で焦ってKBSがやろうとしてはいけません。

なぜなら幼馴染のチョーカーさん、友達のゆき、部活仲間のくるみ、授業で会ってるめぐねえと違ってりーさんとは初対面です。

初対面のゴリラが親しげに話しかけてくるなんてもはや威嚇行為。

最悪ここで頃されます（n敗）。主人公暗札RTAなら最速だな！（鬼畜）

だからここはコミュニケーションのプロに任せる必要があるんですね。

ゆきはチョーカーさんのおかげでだいぶ安定しているので大丈夫でしょう。

なんなら正気度管理を援護してくれます。

KB Sへの好感度は三階制圧してからで、ままエアロ（プラスチック）。

ロッカーを移動させて、割れた窓から外を確認。かれらはいませんね。
では、イクゾー（デツ）。

☆

アタシの幼馴染、木橋三雄は活発なヤツだ。

……いや、『活発』という枠組みすら超えている気はするけどさ。

とにかく暇さえあれば運動しているようなヤツだ。

そんなアイツが陸上部に入ったのは当たり前と言えば当たり前のことなんだろう。

入る前に『頂点取ってやるぜ』なんて豪語してただけはあり、陸上部でも大活躍らしい。

アタシは選手やマネージャーをやるタイプじゃないので入らなかつたから内情は詳しくないが、活躍した話をよく聞いた。

三雄の身体能力の高さは幼い頃から知っているので納得だ。

下級生に三雄の追っかけがいるらしい、なんて噂を聞いた時はさすがに驚いたけど。部活がある分一緒に居られる時間は減ったが、別に疎遠にはならなかった。

たまに一緒に帰ったり、暇な時に部活の応援に行ったり、ゆきと一緒にテストがヤバいと泣き付かれたり、勉強しても赤点を取る二人に呆れたり。

そんな日常は、いとも簡単になくなった。

めぐねえの補習に連れて行かれるゆきを見送った後、帰ろうとしたところで校庭から悲鳴が聞こえてきた。

逃げ惑う生徒たちと、人々に食らいつく人間……らしきもの。

何が起こっているのかさっぱりわからなかったが、三階からでも見える血飛沫を見れば大変なことが起きているのはわかった。

一瞬で恐怖に取り付かれたアタシは、一目散に逃げ出した。外はもうダメだと思ったから、トイレの個室に籠って。

三雄もゆきも他のみんなも、気にしてる余裕なんてなかった。

いつの間にか悲鳴は聞こえなくなっていた。

もう片付いたんだろう。『やつら』か無事な人間のどちらかが。

ゆきは怖がりで鈍臭いところがあるから、もうやられているかもしれない。

三雄の身体能力なら逃げることはできるだろうけど、アイツはあれで優しいから誰かを庇ってやられているかもしれない。

希望なんてなかった。

ずっとここにいて餓死するか、外に出てやつらに食われるかしかないと思ってたから。

だから。

三雄に助けられた時は嬉しかった。

ガラにもなくドキッとしまったよ。

でも、三階から屋上までジャンプはないだろ……。

やつらが来ても堂々としてるから何か秘策があるのかと思つたらこれだ。

窓開けた時は本気で飛び降りるのかと思った。

というか何だその掛け声。

助けられたことを考慮しても殴りたくなかった。

もつともそんな考えはゆきと再会して吹っ飛んだけどさ。

三雄の言つた通り屋上には人がいた。

安心……にはまだほど遠いけど、それでも一人でトイレに籠つてた頃よりは希望がある。

しかし三雄はまだ安心できていなかったようで、すぐに三階に行くと言い出した。

相変わらずせっかちなヤツだ。

でも、アタシはめぐねえたちのように止めることはしなかった。

三階に行く目的は理にかなっていることだし、それはアタシたちを思つてのことだつてわかっているから。

そりゃあ本当は危ない真似はして欲しくないけど、アイツは止めたところで止まる男じゃない。

それに、代わりに行ける強さも一緒に戦える力もないアタシには、止める権利なんてない。

でも、ただ神に祈りながら待つだけなんてのは性に合わないんだ。

「大丈夫かい？ 若狭悠里だっけ？ アタシは柚村貴依。三雄……さっきの男子生徒に助けられたんだ」

だから、アタシはアタシにできることをする。

せいあつ

学校を制圧するRTAはーじまーるよー。

箒ゴリラ・モップ要介護・シャベルゴリラの隊列で、三階への階段を降りていきます。タイム的には急ぎたいところですが、二人のメンタルや出合い頭に襲撃されることを考えると、ゆっくり歩いた方がいいです。

階段を降りたら壁から顔を覗かせて……よし、いませんね。

屋上に行く前にいた奴はどっか行ったのでしよう。迂回したのが功を奏しました（偶然）。

「ホントにいない……」

「どうしてでしょう……?」

くるとめぐねえも困惑していますね。

まああんなことが起きた当日なのに、いなくなつたなんて言われても信じられないでしょう。

三階制圧は飯と寝具が最優先ですが、まずは飯にしましょう。職員室へGO!

教室の扉は閉まっているので、廊下にいる奴以外はガン無視でおk。

教室内のかれらはシユレディングー状態で、認識しなければその存在が確定しません。

職員室にはかれらが……三体ですか。

正直少なすぎて経験値が不安ですが、誤差だよ誤差。

じゃあめぐねえは外で待ってて。

「えっ、いえ、私も……」

お前戦えないだろオ!

どう足掻いても付いてくるから連れて来ただけで、正直言つて屋上から一步も出した

くないんだよオラアン!

メンバーの正気度的に、めぐねえの感染・死は絶対に避けなければなりません。

めぐねえが死んだらみんながゆきちちゃん化もしくは後追い自札で愉快部展開になります。

そこにみーくんが来たらもう地獄絵図。

『このゲームで一番難しいのはゲーム主人公以外を原作通りにすること』と言われる所以がそこにあります。

めぐねえがやられるくらいなら、KBSが死んだ方がまだマシです。

それくらいヤバいです。

だから外で見張りでもしててホラホラ。

「わかりました……でも、絶対に無理はしないでくださいね？」

わかった（わかってない）。

では、突入します。

職員室はそこそ広い上にかねらは足が遅いので、上手いこと各個撃破していきましよう。

エクスペリアームス！（物理）

ウインガーディアム・レヴィオーサ！（物理）

ステューピファイ！（物理）

L E V E L U P

はい、終わり。

この戦闘はチュートリアルみたいなもんです。

ピンチになってもくるみが助けてくれるので、やられることはないでしょう。

強いて言うなら、くるみに倒された分は経験値が入らないので注意、と言ったところ

でしようか。

「ごめん……木橋にばかり任せつきりで……」

いや、その方がいいです。

KBSがやれるところはKBSがやらないと、経験値が足りなくなります（真顔）。もちろん誰も覚醒していない状態でくるみが要介護ヒロインになったら、ハードモードなんてレベルじゃないくらいに難易度爆上がりなので、戦えるところはしっかり戦ってもらいますがね。

片付けたらめぐねえを招き入れて飯探しタアイム！

「木橋君と恵飛須沢さんは休んでいてください。物資探しは私がやります」

「いや、あたしもやるよ。全然働いてないし」

と、屋上からここまでの戦闘を一人で終わらせた場合は、くるみとめぐねえが買っ出てくれます。頭脳もゴリラなKBSでは時間がかかってしまうので、ここは二人に任せましょう。

その間にスキルポイントを割り振っておきます。

KBSは現時点でも十分強いので、ポイントは目先の戦闘より後々を考えて割り振ります。

割り振るスキルは『蹴り技』。名前の通り足を使った攻撃技が強くなります。

敵が近接即死攻撃をしてくる『がっこうぐらし!』で格闘系とかウツソだろwwwとお思いの方もいらつしやるでしょう。

確かに、素手より武器を持った方が強い上に噛みつかれるリスクが少ないので、蹴り技のみならず格闘系は不遇と言えます。

超近接武器のアイスピックやドライバーには、急所突きで一撃必殺の効果があるのも向かい風ですね。

だからかどうかは知りませんが、実は格闘スキルには対応するステータスが上がるという隠し要素的のがあります。

蹴り技ならジャンプやダッシュなど、足を使った移動にプラス補正がかかります。

上昇量は少しと言えどもプラスはプラス。活用しない手はないな!

特に圭救出は機動力が命です。原作にないイベントだからかかなり難易度高いんですよね。

もちろん戦闘にも使えます。

七日目(雨の日)には蹴り技の真の強さをお見せできるでしょう。

ちなみに今は箒を使っていますが、これはすぐにロストします。なので『杖術』は取りません。

でも箒やモップは学校中にたくさんあるので、杖術を上げてそれで戦うのもありです。

そこは走者次第ですね。

「これだけあればいいかな」

「そうですね。一度屋上に戻りましょう」

めぐねえたちの飯探しも終わりましたね。

まだまだ進軍したい気は山々ですが、ここはめぐねえに従って一旦戻ります。

純粹にKBSも腹が減ってるのと、早く戻って待機組を安心させるためですね。

屋上までは何もなかったのでk s k。

はい、屋上に戻ってきました。

食事を取り出すめぐねえたちを眺めながら、待機組の正気度チェック。

ふむふむ、特に問題ないですね。チョーカーパワーが存分に発揮されたようです。

飯は各々に任せます。

こんな状況では喉を通らなくてもおかしくありません。何日も続くならともかく、一

食くらいなら抜いても平気です。

申し訳ないが無理矢理食わせるのはNG。

もちろんKBSは腹ペコなので食べま——ちよつと待つて！ バナナ♂が入つてないやん！ どうしてくれんのこれ（ゴリラクレーマー）。

「バナナつてお前、ゴリラみたいだな」

お前に言われたないわ！（半ギレ）

これまで散々キチガイムーブをしてきたKBSでさえ、KRMと戦ったら100%負けます。唯一勝つてるところはジャンプ力う……ですかねえ……。

それくらいシヤベルゴリラの壁は高いです。現実は厳しい。

立派なゴリラになるためにも、食える時にしっかりと食つておきましょう。

くゴリラ食事中く

ごちそうさま。お菓子やカロリーメイトばかりなので満腹とは言えませんが、これではらくは動けません。

「その、先生たちは、また行くんですか？」

当たり前だよなあ？

今日のうちに三階を——

「いえ、今日はもう寝ましよう。疲れた体で動くのは危険です」

あのさあ……イワナ、書かなかった？ 今日うちに三階をある程度制圧しますって
!?

だいたいこんなクソ硬い床で寝られる訳ないだろオ！

菜園に埋葬でもすんの？

「さっき職員室でこれ見つけたんだ。人数分あつたし、これなら床の上でも大丈夫だと
思う」

えつ、寝袋やん！

通常、寝袋は生徒会室にあります、実は職員室にもあります。

しかしこれはプレイヤーキャラでは見つけることができせん。原作キャラが探索
すると確率で発見します。

低確率なので全く考慮していなかったのですが……なんでこんなところで豪運発揮
すんの？

しかしこれはまずいですよ！

時間短縮のために初日に攻略開始したのに、これじゃあ通常プレイと変わらないじゃ
ないか（呆れ）。

まあできることはないけどな！

三階侵攻時と違って今回はめぐねえたちの方が正しいです。みんなを説得する材料

があまりにも無さすぎる。

KBS 一人で行くことも可能ですが、頭脳もゴリラなKBSではバリケードが作れません。つてかすでにKBSもクタクタです。

結局戻るハメになるでしょう。

つまりもう言われた通り寝るしかないんですね。

あほくさ。辞めたら、このRTA？

もうマジ無理……不貞寝しよ……。

あつ、そうだ。一応離れたところで寝ておきましょう。KBSはホモなので目が覚めて目の前に女の顔があるとショック死します（1敗）。

オツハー！ オツハー……!!!（爆音）

ホモはせつかちなのでみんなより早く起きます。

起きたらまずはSAN値爆弾こと先輩の亡骸を処分しましょう。屋上から捨てるだけOK。

その後は飯だ飯……と言いたいところですが、調理道具なんてないので後回しだ。昨日の分も残り少ないし。

みんなが起きたら三階への侵攻を再開します。少なくとも夕方までに三階をある程度制圧しておかないと、タイム的に厳しい。

よって今回は全員で行きます。非戦闘員はバリケード係としてこき使いましょう。まずは斥候としてダブルゴリラが進みます。

廊下は……居ないな。ついでに近場の教室も覗いていきます。チラツ。

あ、モンスターハウスですね。15、6人くらい居るかな？

昨日の経験値不足はカバーできるでしょう。もちろん全員KBSが倒します。

「……行くのか？ かなりの量だぞ？」

知ってる。でもゴリラの辞書に後退の二文字はないんだよ。

と言っても、さすがに無策で突撃するのは危険です。

ボールのようなものがあれば！ 余裕なんですが！（絶賛後悔中）

ないものは仕方ないね♂。今ある手札で上手いこと一網打尽にしましょう。

そのために使うのがコチラ！

「キーホルダー？」

そうです。途中でパチって来ました。

これを割れた窓から投げ入れます。すると音に寄せられてかれらが集まります。

一ヶ所に固まったところで……かかったなアホが！

素早くドアを外して投げる！

L E V E L U P

教室のドアはスライド式なので外すのは簡単かつ、デカイので範囲も広いと優秀です。投擲スキルなんて必要ねえんだよ。

ゴリラによる教室解放戦はこれが強い。特別な武器も反射神経も運も要りません。やゴニ。

あ、ちなみにバールのようなものがあるなら、突撃してスピニングゴングの方が強いです。やっぱり武器には勝てなかったよ……。

「お前……何と言うか……規格外だよな」

お前に言われたないわ！（半ギレ）

KRM姉貴ならシャベル一つで蹴散らせます。キーホルダーやドア投擲なんて策を練る必要ありません。ズルい。

投げたドアはちゃんと戻しておきます。今後のために武器として持ち運びたいところですが、デカすぎて持ち運びスキルの対象外なんですよねコレ。

ドアを戻したらみんなを呼びます。

いざという時にカバーしやすいように、隊列は伸びない方がいいです。近すぎると戦いの邪魔になるけどな。

あ、廊下の向こうからかれらが来ましたね。ダブルゴリラが先頭で戦闘（激旨ギャグ）しながら前進、後ろはめぐねえに任せま——。

「きやあつ——」

あのさあ……イワナ、書かなかった？ 要介護を狙うなって!?

つてかその廊下のロツカー（激旨ギャグ）、さつきゴリラズが通った時無反応だっただ
ルルオ！ なんでりーさんが通る時に出てくんだよ！

あかんこれじゃR I S Nが死ぬう。

ウン チー ジャン プではスピードが足りないし、近接攻撃でも間に合わないの
で箒をブン投げます。

ぬうえい！

咄嗟の判断でしたが、上手くかれらを吹っ飛ばしました。カスが効かねえんだよ（強
がり）。

「三雄！ 後ろ！」

マ。ツ！

確かに介護要員狙うなって言ったけど、だからと言って後隙刈るんじゃないやねえよオラア

ン！

あかんこれじゃKBSが死ぬう（逃れられるカルマ）。

「木橋！ そのドライバー使え！ 足元の——」

そうだよ（確信）。一撃必殺のドライバーがあるんでした！

タツクルの要領で腰に掴みかかりー、上下ひっくり返しー、

食らえい、必殺パイルドライバー！

このようにドライバーだと一撃必殺が決まります。単体攻撃なので乱戦で使えないのが欠点ですね。

「そっちなよ!？」

他のはくるみが終わらせたようです。ツツコミを入れる余裕があるなんて、さすがゴリラ。

でもKRM姉貴のアドバイスのおかげで助かったので、お礼は言っておきます。ありがとナス！

「いや、まあ……無事ならいいんだけどさ」

なんだその反応。強者の余裕か？

あとはかれらを狩りながら拠点となる生徒会室を確保。すぐにバリケードを作ります。

力仕事はゴリラの出番。プロレタリアは労働に励みましょう。
特に何もなかったので倍速倍速ウ！

〜KBS労働中〜

「よしつ、これでしばらくは大丈夫でしょう」

ぬわああああん疲れたもおおおおおん。辞めたくなくなりますよ〜労働〜。じゃけん革命しましょうね〜（楽になるとは言っていない）。

さすがに登校時間には間に合いませんでしたが、三階まで来る気概のある奴は少なかったようで、戦闘含め大して時間はかかりませんでしたね。まあそれでももう夕方です。

原作ではクソザコだったゆきちちゃんも、めぐねえの指示の下頑張ってくれました。ありがとナス！

さて、後に学園生活部の部室となる生徒会室が解放されました。そう、調理設備の解禁です。

ついに！ ようやく！ 料理スキルが日の目を――

「みんなお疲れ様。ご飯できてるわよ」

見ませんでした。R I S Nがすでに作ってるジャマイカ（呆れ）。優秀スギイ！

しかし言われてやるのではなく自主的にやってくれたのは大きいですよ。たいていの場合、二日目ではリーさんは有能っぷりを発揮できる精神状態ではありません。

つまりこれはうま味^{あじ}。ご飯もうま味^{テイスト}。正気度は問題ないでしょう。

食事を終えたら、今後のことを話し合います。と言っても『安全や物資を確保しながら生活圏を広げていく』というのがすぐに決まるので、ほぼほぼ雑談タイムです。

現時点で特に正気度が低い人はいないですし、無理に仕切る必要はありません。選択肢をガバラないようにしながら、連打でメッセージを送りましょう。

「そーいや昨日から思ってたんだけど、『つくくん』っていうのは木橋のことか？ すんげー似合わないけど」

「うん！ 『みつお』だからつくくん！」

お、呼び名イベント始まりました。これが起きたということは、メンバー全員の好感度と正気度がそこそこあるということです。K B Sもこのビッグウェーブに乗りましょう。

拒否る人はいないので、みんなの分もどんどん決まっていけます。

ゆき、くるみ、リーさん、たかえ、めぐねえ（佐倉先生）。

「木橋はみつおで」

「そうね、みつおくん」

「まあアタシはずっとそう呼んでるからな」

「よろしくね、みつおくん」

まあそうなりますよね。ゴリラにつーくんはマジで似合わないと思います（小並感）。

会話イベントが終わったらもう就寝です。ちよつと早いけど戦闘やバリケード構築をした分疲れているので、さつさと寝ましょう。

「見張りはどうする?」

俺に任せろ! と言いたいところですが、ここは辞退します。明日は物資調達のため
に購買に行きたいので、戦闘要員のKBSが寝不足や疲労を持ち越すわけにはいきませ
ん。

「先生がやります。みなさんは休んでください」

このように主人公の行動に関係なく、めぐねえは必ず立候補します。そしてランダム
でもう一人立候補することがあります。

めぐねえ一人だと最悪朝が来ない可能性があるので、誰もやらない場合はKBSがや
りませんが……。

「一人じゃ何かあつた時に大変だろ？ アタシもやるよ」

お、チヨーカーネキが立候補してくれました。やチN1。

二人なら雨の日でない限りガバることはありません。

KBSは唯一の野郎なので、みんなとは別室です。一人部屋を堪能しましょう。
おやすみ。

いっげい

オッハー！ オッハー！！！！（爆音）

三日目です。ホモの朝は早い。

まずは原作で学園生活部の部室になる生徒会室へGO！ KBSの部屋は生徒指導室なのですぐ隣です。

……あれ？ めぐねえとチョーカーネキがいませんね。

廊下で見張つてると思ったんですが……。寝落ちしたか？

「あら、おはよう。早いよね」

生徒会室にはすでにりーさんがいました。

りーさんの方が早いじゃないか（呆れ）。りーさんはホモだった……？（風評被害を撒き散らすゴリラの屑）

そうだりーさん、めぐねえとチョーカーネキ知らない？

「二人は私が起きた時に交代で休んでもらってるわ。ずっと起きてたみたいだから」（この世にいないです。じゃなくてよかったです）

初日の連続ウーナンジャンプに次ぐ第二の壁である『三階制圧後の初

夜（意味深）』は、無事越えたと行ってよいでしょう。

しかし、二人を寝かせてから適当に腹ごなしをしてみんなが起きる前に活動しようと思っただんですが、りーさんが居るんじやあ難しいな。

まあ誤差だよ誤差。みんなと食事した方が正気度が回復するし、りーさんと二人つきりという役得——

……………ん？

・キリングクイーン発狂女王ことりーさんと同じ部屋にいる

・（他のメンバーは今い）ないです

・（生徒会室にKBSの機動力を活かせる広さは）ないです

・KBS：武器なし R I S N：調理場があるので包丁を用意可能

・りーさんの好感度？ 全く上げてないぜ☆

死んだんじゃないの〜？（未来予知）

りーさんがKBSの向かい側に座りました。即殺できる距離ではないので不意打ち

の心配はないでしょう。とりま安心。

しかし気分はギロチン台に連れて来られた死刑囚です。

命の危機、感じるんでしたよね？（YUSK）

「ふふふ……二人つきりね」

ファツ!? ウーン……。

暗殺予告とはずいぶん余裕じゃねえか……。

助けが来ないことを再確認してじわじわと追い詰める気か!?（錯乱）

んなもん言われなくても知つとるわ！（やけくそ）

「みつおくん、昨日はありがとう」

確かにこの狭い部屋に狩人^{リーさん}と獲物^{KBS}の二人だけ。みんなが寝ている放送室は隣ですが、

巡ヶ丘学院高校は防音設備が鉄壁なので助けを呼ぶのは難しいねんな。

ゴリラも跳ばずば撃たれまいに、KBSは自分から跳んで火に入ってしまったので
す。

今から逃げだしては余計に不信感を買います。つまり借りてきた猿のように大人しくするしかありません。

一般RTAプレイヤーなら泣いてケツからゴディバをブリュッセルすることでしょう（オランダ並感）。

「かれらがロツカーから出てきた時、本当にもうダメだと思ったわ。時間がゆっくりに感じて、今までのことがいろいろ思い浮かんで。ああ私、ここで死ぬんだな……つて思ったの」

しかーし！ 何を隠そうこの私はリーさんを口説き落とそうとして114514回は殺された男！

今こそその経験を活かす時です。

冷静になれ……慌てんなよ（ゴンツ）……慌てんな……。

「だから、ありがとう。あの時あなたが助けてくれなかったら、本当にそうだったから」

幸い今のリーさんはあなたねっ……！モードではない様子。

昨日の時点では確かに正気度の問題はなかったはず。自分からみんなの食事を作ってくれたくらいですからね。

いくら何でも突発的に頃してくることはないでしょう。たぶんね（経験不足）。

なのでKBSが『コイツを排除しなくてはならない』と思わせる言動を取らなければ、何の問題もないね♫。

「なーんて、こういう話はちよつと恥ずかしいわね。みんなには内緒よ？」

え？ なんて？

脳内会議しながらメツセージ送ってたから全然聞いてなかったぜ（ガバ）。

まあ選択肢が出てないから大丈夫じゃろ（適当）。

タイムはロスしてないからセーフだな！（断言）

むしろ人差し指を口に当てて『しー』ってしてるりーさんがかわいいので、ロスしてもセーフ（世界の真理）。

「そうだ、みつおくんも何か飲む？ 落ち着いてゆっくり考えるのも大切よ？」

思考の原因がそれを言うのか（困惑）。

（毒殺されたくないので要ら）ないです。と言いたいところさんですが、下手に否定しては正気度壊滅します。

とりあえずコーヒーで。ブラックな。

「意外、大人なのね」

実はKBSは甘党なので甘めの方が正気度回復にいいのですが、今は素早く動けるようにばっちりお目覚めできるブラックにします。

特にやることもないのでりーさんでも観察しておきましょう。

KBSの直感ゴリラ以下なので、飲む前に気付くなんて芸当はできません。プレイヤーが気付いて回避する必要があります。

……ふむ、ゴリラを毒殺するつもりではなさそうだな（疑心暗鬼）。

しかし油断は禁物。いつでもどこでもメガトンコインし得るのがリーさんです。

「おはよー!」

「お〜つす、おはよ〜」

勝ったッ! 第三部完!

ゆきとくるみが起きてきました。

こちらが学園生活部共通の敵でない限り、リーさんとして目撃者が居る状況で頃して来ることはありません。つまり生きてる〜!

生を噛みしめながらリーさん作の朝食を味わいましょう。OC……。

おいしい

「さて、今日はどうする?」

飯が終わったら作戦会議。

今日やることをみんなで決めますが、めぐねえとチョーカー姉貴は未だお休み中です。

疲れているのに見張りを買って出てくれた二人を叩き起こすわけにはいきません。

「だよなあ。二人もまだ寝ていたいだろうし、静かにしとくか」

「そうね。昨日一昨日と大変だったんだし、今日はゆっくり休みましょう」

「はーい」

睡眠は大事、はつきりわかんだね。というわけでもなく、みたちの言う通り大人しくしときます。

なんて考えはアリスが作るブラウニーよりも甘いです。

RTAの基本はやれる時にやれることをやれるだけやる、ってそれ一番言われてることだから（至言）。

七日目までは休まない、当たり前だよなあ？（神様並感）

なお七日目は雨の日なので休めない模様。がっこうぐらしRTAは大日本帝国版だった……？

みんなには部屋でのんびりしておくと言って自室に向かい、武器とバッグを持ってこっそりバリケードに向かいます。

今日やることはズバリ、飯の調達です。昨日の最後に説明した通り、購買部に物資調達に行きます。

これがなかなかのくせ者で、購買部はまだ安全を確保できていない二階にあります。しかも何かとかれらが集まる食堂のすぐ近くに。

このゲームはたまに『なんで原作では無事だったんですか（困惑）』と言いたくなるようなクソ難易度になることがあります。購買部もその候補の一つだったりします。

エン力運が悪いと雨の日並のかれらに襲われることになるでしょう。

そんな危険な物資調達を乗り切るポイントは、要介護を連れて行かないこと。ぶつちやけ介護する余裕なんてありません。

めぐねえが居たらほぼ確実に付いてくるので、寝ている今は大チャンスなんです。もちろんりーさんやゆきちゃんも来ても同じ。

だから、こうしてこつそり移動する必要があつたんですね。

もちろんくるみも連れて行けません、それを考えても一人で行く方が安全です。

階境の短いバリケードを抜けるとかれらパーティであつた（KWBTYSNR）。やっぱりな♂。

雨の日ほどではないにしろかなりの数いますねえ。みんなを連れて来なくてよかつたぜ。

通常プレイなら撤退して機を窺うところですが、これはRTA。出撃します。

作戦？ そんなものないぜ、突撃SA☆（脳筋並感）

戦闘はゴリ押しで大して解説することもないので、メンバーの短評でもしましょう。

まずは我らが主人公、KBSこと『木橋 三雄』から。

KBSはとにかく機動力の高さが売りです。それはここまでご覧になっただけでも、

お分かりいただけるのではないでしょうか。

純粋な戦闘能力はくるみに負けますが、それでも3位以下を大きく引き離してN.O.です。

一番の欠点はスキルでしょうか。『持ち運び』は機動力の更なる向上に一役買いますが、戦闘系やコミュニケーション系などの重要どころを初期所持していません。

幼馴染補正や部活補正をピンポイントで狙うのはあまり現実的でないので、初見プレイヤーが『何か強いらしいから』と適当に使うとたいてい痛い目を見ます。『脳筋』のデメリットもありますし。

ですが、KBSのゴリラパワーを十全に活かせるプレイングなら、欠点はないも同然です。このRTAの主人公にふさわしい存在と言っていていいでしょう。

ホームランこそ少ないものの、ヒットや盗塁で手堅く進んでチームに貢献。

例えるならそんな感じでしょうか。(野球は全然知ら)ないです。

戦闘もあらかた終わりましたね。

全部倒す時間はないので、近い奴だけ倒したらあとは音で釣って購買に逃げ込みましょう。かれらの視界は結構ガバガバで数さえ減れば逃げるのは簡単です。

必須なものはお手紙飛ばす用の風船とラジオです。これを持って帰らないと再び戻ってくることになるので注意(1敗)。

ちなみに風船は適当にかっぱらってOKですが、Radioは壊れかけのを選ぶとすぐに壊れるので新品のヤツを奪います。知力が高ければ自力で修理することも可能ですが、KBSには無理です（無慈悲）。

残りのスペースは食料と衣料品で埋めます。食料は日持ちしないものを、服はかさばらないものを選びましょう。

KBSには『持ち運び』があるのでバッグの中がパンパンになるまで詰め込みます。最悪途中で落としてもあとで拾えば大丈夫。ボールのようなものを落としたのと比べれば誤差だから（グルグル目）。

行きはパワー重視のゴリ押しで行きましたが、帰りは逆に機動力重視で戦闘を回避しながら帰ります。

ウンチーコングって知ってる？

かれらに対空攻撃がないのはマジで助かりますね。もしかれらが視力2.0になって目からビームを撃つようになったらこのRTA初日から詰みポイントだらけですよ。

さて、戻って来ました。無断で出たので、あとはこっそり物資^{サンタックローズ}を置いて元々備蓄してあった感を醸し出せば……。

「みつお！ お前どこ行ってたんだよ!？」

なんで秒で見つかるんですか（憤慨）。

いつもはみんな生徒会室でまったりしてるジャマイカ。KRM姉貴の見回りとタイミングが被ったのかな？

「みつおくん、そんなに思い詰めてたなんて……」

「もー！ いなくなっちゃダメだよ！」

「ごめんさい、私がつとしっかりしていれば……」

「……まあアンタにじつとしてろなんて言っても無駄だったのは知ってるけどさ。みんなだつて心配なんだよ。わかっておくれ」

えっ、オールスターじゃないか（困惑）。

おかしいな。いつもはそもそもバレないし、バレても『下行つてた？危険なんだから気を付けろよ』ぐらいの感じなんですけど……。

好感度が予想以上に高いのかな？

現時点で確実に好感度が高いと言えるのはチョーカー姉貴とゆきちゃんだけです。

で、そのチョーカー姉貴は信頼しているからかあまり主人公のやることに口出ししません。なのでチョーカー姉貴のセリフはまあ予想通りです。

めぐねえも好感度壊滅はしてないので、結構心配してくれます。なので寝ている間を狙ったのですが……これは購買前のかれらが多かつたのが原因でしょう。

ゆきちゃんもパンデミック前からの友人なので心配してくれませんが、『勝手に出ていかない』みたいな約束はしていないのでプンスコしてる程度です。

KRMとRISNに関してですが、(心当たりは)ないです。

一応くるみとは部活メイトですが、幼馴染でない限り面識がある程度なので好感度は微妙の**はず**。戦友補正とかあつたかな……？(知識ガバ)

まあ理由はどうあれ好感度が高いのはうま味^{あじ}。

とりあえず物資はりーさんとめぐねえに任せて寝ましょう。なんだかんだ言つてスタミナがヤバいですからね。

オッハー！ オッ——ファツ!? なんだこのロープ!?

KBSの腕がぐるぐる巻きに固定されています。まるで中世の囚人みたいだあ(直喩)。

「おはようございます。いきなりですがみつおくん、あなたの行動は危険すぎます。私たちのためにやってってくれるのはわかりませんが、周りのことも考えてください」

いやリスクなしにリターンは得られないってそれ一番言われていることだから(至言)。しかしこれは俗に言う紐ルートに入っちゃいましたね。

やっぱり好感度足りてないじゃないか（憤慨）。

紐ルートの対処法は主に二つ。絶対服従で許してもらうか、力づくで引きちぎるか。前者は自由が、後者は好感度がなくなります。

絶対服従はまずいですよ！

行動にいちいち承認を求めてはタイムが死んでしまいます（ダーウィン語録）

というか数少ない戦闘要員のKBSが自由に戦えないとか何その縛りプレイ？
力づくもまずいですよ！

紐ルートということはすでに好感度が低いのに、さらに下げる真似なんてもはや自殺行為。

ちぎるなら 殺してしまえ クソゴリラ

タイム的な意味でも完走的な意味でも生存に直結します（真顔）。

……なんだこのDEAD OR DEAD。たまげたなあ。

仕方ないのでプランC。諦めてくれるまでこのまま暮らしましょう。

KBSをロープで封じても無駄だと思わせることで平和的に解決します。

Q. そんな装備で大丈夫か？

A. 大丈夫だ、問題ない。

我らがKBSにはあの伝統芸能があります。

ウンチーコングって知ってる？
「みつおくん!？」

ふはははは！ 足を封じなかったのは失敗だったな！

跳べないゴリラはTDNゴリラだ。いつまでもKRM姉貴の劣化と思うなよ！
ちとら独自の進化を遂げているのだよ！

ウンチーコングって知ってる？

ウンチーコングって知ってる？

「うるせえええええ!!」

タコス!?

うるさすぎてチョーカー姉貴にタイキックをぶち込まれたぜ（特大ダメージ）。
あつ、気絶した（特大ガバ）。

みんなもウンチージャンプをする時は騒音に気を付けよう！

オッハー！ オツ——ファツ!? なんだこのロープ!?（二回目）

今度は足もぐるぐる巻きじゃないか（呆れ）。

なんてこった！ これじゃあ抵抗はできない——と思っただかマヌケエ！

こんな時のために購買部戦でのポイントを残しておいたのだ！

ここでオリチャー発動！ 秘蔵のポイントを使って『ケツ』スキルを習得します。

これが某幼稚園児流ケツだけ歩きじゃない！

誰もKBSを止められ——

「ほら、大人しくしてろ」

ああん。

って紐の先を持つてるのくるみじゃないか。これは勝てない（断言）。

ゴリラとして日々成長しているKBSでも、さすがにケツ圧だけでKRM姉貴のパワーには勝てません。万全なら勝ってた（強がり）。

ってかオリチャー失速早スギイ！

もう万策尽きたので絶対服従で許してもらいます。オナシヤス！ センセンシヤル

！

「……もう二度と勝手な行動をしないと約束できますか？」

当たり前だよなあ？（守るとは言っていない）

どのみち雨の日までは大規模な作戦行動はありません。物資が減ればまた取りに行

く必要がありますが、その頃には好感度も上がって要介護が勝手に付いてくることはないでしょう（希望的観測）。

未来の自分に期待しつつ、今回はここまで。ご視聴ありがとうございました！

☆

私にとって木橋三雄君は不審人物だった。

これまで全く関わりがなく、一回も話したことがないのだから当然だと思う。

だから屋上でたかえとゆきちゃんからみつおくんの話聞いた時は、話半分に聞いていた。

……だって『三階から屋上までジャンプで登った』なんてさすがに信じられないわよ。でも、三階を進んでいくにあたって。かれらに襲われそうになった時。

死の恐怖をはつきりと感じた。屋上に居た時と比べものにならないほどはつきりと。

でも、みつおくんは迷わず助けてくれた。最前線で戦っていて、距離があつて、丸腰になるにも関わらず。

『アイツはせつかちで猪突猛進でアホなところはあるけどさ。それでも優しいヤツなんだよ』

たかえの言葉の理由がわかった気がする。

翌朝。みんなが起きるまで時間があつたので、みつおくと二人で話した。

——彼はずっと思い詰めた顔をしていた。

今思えば物資が少ないのを気にしていたのだろう。

でも私はただ疲れているだけだと思って、休みの提案しかなかった。

くるみからみつおくんが居なくなつたと聞いた時は、思わず持っていたコップを落としそうになつた。

その後は佐倉先生とたかえも起こして、みんなで搜索して。でも三階と屋上のどこにも居なくて。

「アイツが勝手に居なくなるなんてことはないさ。絶対に帰ってくる。信じて待とうじゃないか」

——というたかえの一声で、交代で廊下の見張りをしながら待つことになった。

……私が朝の会話で気付いていたら、彼にこんな無茶をさせなかつたのだろうか。

ウンチーコングって知ってる？

「……………！今の声！」

今微かに声が聞こえた。何を言っているかはわからなかったけど、みつおくんの声だ。

廊下に出ると、ちょうどみつおくんが重そうなバッグを持ってバリケードを潜っていた。

物資確保のために購買部へ行っていたらしい。

「ごめん！連絡忘れてた！でも悪いがもう少しだけ、追加で寝させてくれないか？寝させてくれたらたぶん、KBSさんの素敵な労働力プレゼントが先着五名様に配られることになるはずだ！みんなはたくましく物資を仕分けしていきな！では諸君、サラダバー！」

私たちの追及にも終始ケロツとした態度で、そう言ってバッグを託して寝室へ歩いて行った。

生徒会室でバッグの中を取り出す。食料品、新品の体操服、ラジオ、風船。

食料品はちょうどこれからどうしようと思っていたところだ。

体操服は女子用のものが五人分。サイズはバラバラで合うかわからないが、私たちの分だろう。

風船はわからないけれど、どれも今の私たちに役立つものだ。

危険を顧みず、私たちのために。私たちは何もできていないのに。

みつおくん、何があなたをそんなに突き動かすの……？

「……なあ、どうする？」

みつおくんが持つてきてくれた物資を仕舞ったあと。重い空気の中、くるみが口を開いた。

「どうするって……」

「みつおのことだよ。一人で二階に行つてさ。今回は大丈夫だったけど、あれじゃあ絶対……」

くるみはそこまで言つて言いよどむ。でも、言いたいことは理解できた。

あのままじゃダメだ。いつか二度と帰つて来なくなるかもしれない。

みんなも同じ意見だったようで、とりあえずみんなでみつおくんは無理をさせないために出来ることを考えることにした。

各々意見を言つて、それを佐倉先生がホワイトボードに書いて行く。

・戦える人で戦闘を分担する。

・紐で縛る。

・手錠で動きを封じる。

「こんなところでしようか？」

「待て待て待て待て」

あとは多数決で決めましょう、と言おうとしたところでたかえが待ったをかけた。

「一番上のはわかるよ？ こういう状況じゃ当然の判断だと思うよ。でも下二つは何だよ!? ぶっ飛びすぎだろ!」

「……あら、普通だと思っただろ？」

「あれ？ これアタシがおかしいのかな!？」

おそらくたかえも疲れていて正常な判断が出来ていないのでしょう。

「たかえちゃん、頭痛くなってきたよ……」

「よし！ ゆきは休んでいようか！」

「紐……手錠……ヘイジヨウ……」

「くるみー！ 戻って来ーい！」

結局話し合いの結果、『可能な限り会話で説得し、私たちは気を遣わせないようになるべくいつも通り接する』ということになった。

……絶対手錠の方が確実なのに。

じはく

フンヌツ！ フンヌツ！

「……………」

フンヌツ！ フンヌツ！

「……………」

フンヌツ！ フンヌツ！

「……………何やってんだよ、さつきから」

コングロケット（空中後攻撃）だよ、見りゃわかんだろ（半ギレ）。

何とか紐は解除してもらいましたが、代わりにKRM姉貴の見張りが付くことになりました。

秘蔵のポイントを使った結果が監視対象。あーもうめちやくちやだよ。物理的に封じられてはいないものの、さすがにくるみの目を盗んで活動は難しいですね。

下手に動いてマルサ（MGNE&RISN）が介入してもめんどくさいし、大人しく部屋に籠って修行をしています。いつの日かみんなを救うと信じて。

S K I L L L E V E L U P

お、来ました。これを持ってたんですよ。

今作ではスキルに応じた行動をしまくとそのスキルのレベルが上がる『OPボーン』と呼ばれるシステムがあります。

スキルレベルを上げたいのにクソザコすぎて戦えないという人も、これで安心だぜ！
まあ相当数こなさないといけないので、できるなら戦ってクソデカレベルアップくん
した方が早いですがね（無慈悲）。

今は幸運にも時間だけはあるので、やっちゃいますか？やっちゃいますか？やっちゃいま
しょうよ！

そのためのOPボーナス？ あとそのための時間？

つまり紐ルーツはガバじゃない、Q・E・D。

そんなわけで『ジャンプ』と『蹴り技』を上げるために、ひたすら虚空に跳び後ろ蹴
りをかまします。

幸い寝まくったおかげでスタミナは十分なので、日が暮れるまでやりましょう。

「……たかえってホント苦労してるんだな」

ああん？　なんで？

むしろこつちがチョーカー姉貴救出のルート構築で苦勞したんだが？

ゴリラの躍動を見ながらメンバー短評と行きましょう。

二人目は今KBSの監視をしているくるみこと恵飛須沢胡桃。

ここまでさんざん説明した通り、がっこうぐらしのクソ強メインアタッカーです。

知力と直感に関しては普通くらいですが、体力・筋力・持久力がぶち抜けています。おまけに足も速い。

もしプレイヤーキャラをくるみ並に強くしようと思つたら、レベル114514は必要です（誇張評価）。

さらに、イベントで勝手に武器を調達してくれるというのも大きい。

このゲームの武器はそこその頻度で乗り換えるものでして、たいいてい数日も使えば破損して使えなくなりますが、KBSの箒ももうボロボロで、明日には蹴り技に切り替えることになるでしょう。

それに対してくるみのシャベルは、火力が高い・耐久値なし（要は壊れない）・血錆びしないと有能オブ有能。

原作でもあつたゾンねえに嘯まれるイベントが起きると戦線離脱しますが、それを加

味しても強すぎると言つて良いでしょう。

ドーラーで入団後、絶対的エースとして君臨。怪我で引退するまで攻守ともに大活躍する。

例えるなら、そんな感じでしょうか。

「二人ともーご飯できたよー！　つて何やってるの？」

「ゆき……あたしはもう疲れた」

「？」

ぬわあああああん疲れたもおおおおん。やめたくなくなりますよ稼ぎ。

生徒会室に向かいながらスキルチエック。

ふむ、『ジャンプ』と『蹴り技』両方3まで上がりましたね。これならこの先問題ないでしょう。

飯ーおうできてつかー？

飯が終わつたらさつさと寝ましょう。

出かける場所も理由もないですし、技の練習は近所迷惑になります。

夜中の騒音には気を付けよう！

「見張りは……どうする?」

「要るか? 昨日は結局全然来なかったぞ?」

おっと、みんな油断モードに入ってますね。

♂
バリケードで今のところ安全ですし、夜にはほとんど居なくなるからね。仕方ないね

油断大敵と言いたいところさんですが、実際七日目まではそれでいいので肯定しましょう。そうだよ（便乗）。

よし、みんな休め。

オッハー! オッハー!!! (爆音)

四日目です。今日明日明後日にやらなければならぬことはないのですが、丸々自由時間と言って良いでしょうか。

実際は必須じゃないイベントが挟まりますがね。

さて、ここまで来るとそろそろ監視対象から除外してほしいところ。打診しましょう。

「あー、うん。いいんじゃないかな。みつおもこう言ってるし、無いのが一番だよな。う

んうん」

おつ、くるみがやけに乗り気ですね。

まあ昨日戻ってきてからずっと大人しくしていたんだから、当たり前だよなあ？

KBSの優等生っぷりにくるみもだじたじだぜ。

解放されたところで早速遠征に——なんてすると今度こそ禁固刑になりかねないの

でどのみち大人しくしときます。

おうりーさん、レディオはどこや？

「ラジオ？ それならここに……」

レディオって言え（過激派）。

レディオを受け取ったら周波数を76くらいに合わせます。

……………。

「砂嵐ばかりだなー」

全然周波数合わねえじゃねえかよ（半ギレ）。KBS不器用スギイ！

「あ、音楽だ」

明るくアップテンポな曲が流れてきました。やったぜ。

この音楽はこの世界のどこかで誰かが演奏しているらしいです。演奏者と会う方法

もあるそうですわよ。

時間は昼ごろ、日にち指定はなし。好きな日に聞けます。

「ここ以外にも誰か居るのかしら?」

「どこに居るんだろ」

「うーん、住所でも言ってくればなあ」

言葉は一切ありませんが、音楽を聞いているだけでも心が癒されます。

ああ、正気度が回復するんじゃない。

……あれ、そう言えばめぐねえが居ませんね。

「めぐねえなら職員室行ってくて言ってたよ」

職員室か。セーフティーエリアなので大丈夫だと思いますが、ちよつくら様子を見に行きますか。

職員室は近いのですぐに着きます。

おつ、開いてんじゃない。

ゆきちちゃんの情報通り職員室にはめぐねえが居ました。おい、何やってんの?

「ひゃあああああああ! み、みつおくん!」

えつ、なんでそんなにビビってるんですか? (困惑)

紐ルートに行つたとは言え、恐怖心を抱かれるほどの問題行動はしていないはず。

他にめぐねえがこんなになる理由は……。

……。

……。

あああああ！ 忘れてたあああああ！

マニユアル！ 緊急避難マニユアル！

マニユアルガバはまずいですよ！ めぐねえのメンタルがストップ安です！

職員用緊急避難マニユアルは読むと正気度がガタ落ちする代わりに、地下マップを解放させる本作のキーアイテムです。

ハイリスクハイリターンなマニユアルですが、捨てるなどして誰も読まないと終盤のイベントで最悪詰みます。つまり『読んだらヤバいけど読まないともつとヤバい』という、まさに悪魔の本です。

基本的にはリカバリーしやすい主人公が読むか、このイベントでめぐねえが勝手に読むかのどちらかでしよう。

わざとみんなを集めて朗読会する鬼畜プレイヤーなんているわけないよなあ？

で、このルートでもKBSが読みます。読むはずでした。

というのも、KBSは頭もゴリラなのでマニュアルを読んでも理解できません。『難しくてよくわかんないけど地下に秘密基地があるらしいぜ』くらいの感じですよ。

つまり正気度ダウンのデメリットを踏み倒しつつ、避難区域を解放できるわけです。だから、KBSが読む必要があつたんですね（メガトン構文）。

予想外のガバがありました。これから先ノーミスならお釣りが返ってくるので続行します（鋼の意思）。

とりあえずめぐねえの正気度を何とかしましょう。

「見ましたか……?」

（見て）ないです。

ってというか慰める系の選択肢が出ませんね……。

あつ、さては脳筋だから何でめぐねえがこんなになつてるか気付いてないな？

あほくさ。辞めたら、チョーカー姉貴の幼馴染？ これだから人の気持ちかわからな

いホモは……。

お、やつと出た。

『何見てたんすか?』と『みんな待ってますよ』か。

やつぱり気付いてないじゃないか（憤慨）。めぐねえをメス犬にするくらい慰める気概はないのかこのホモは（呆れ）。

仕方がないので『みんな待ってますよ』にしましょう。マニュアルなんて気にせず早く来て、どうぞ。

じゃあまた後でな！　ゴリーラワゴンはクールに去るぜ。

「ま、待つて！」

えっ、何で引き止めるんですか？　ロスなんですけど（半ギレ）。

「実は、あなたに話さないといけないことがあるんです」

めぐねえがなんか話しました。

ちよっ、こんな話記憶にもチャートにもないんですけど（困惑）。なんか変なフラグでも立てたのかな？

途中で遮ったり話を聞かないと後々何に響くかわからないので一応ちゃんと聞いておきます。

どうやらKBSがチャーカー姉貴を背負って屋上に行った時の話（part2）のようですね。

ふむふむ、あの時扉が開かなかつたのは寝てたんじゃなくて安全性を考慮してのことだと。

「私があなたとたかえさんを見捨てたんです」

もう許せるぞオイ！　まあ締め出された程度でやられるプレイングはしてないし（ゴ

リラの余裕)。

……ん？

めぐねえ↓小^{KBS}を捨てて大^{屋上組}に就く

R T A 走者↓小^命を捨てて大^{タイム}に就く

つまりめぐねえはR T A走者だった……？ (ゲイ探偵コカン並の名推理)

はえ〜結構のんきそうな雰囲気なのに、人は見かけによらないんっすねえ〜。

こ〇亀のバイク乗ると性格変わる人みたいにコントローラー持つと性格変わるのかな？ (適当)

あ、選択肢が出ましたね。『ん？今何でもするって』と『(気にして) ないです。』ですか。

『(気にして) ないです。』の方にしましょう。

「えっ、でも私はあなたたちを……」

何の問題ですか？ (無事なんだから) 何の問題もないね♂

他走者への敬意の前にそんな恨みは微粒子レベルでも存在しないゾ。
チョーカーネキが許すかは知らないけど(小声)。でもそれは二人の問題だから(無関

心)。

あつ、そうだ(唐突)。

今度チャートの組み方とかガバらないコツとか教えてくださいな。これ独学でやったからひでえんだ。

オナシヤス！ センセンシヤル！

「ふふつ、そうですね。しっかり勉強しないといけませんからね」
なにわろてんねん。

L E V E L U P

お、どうやらめぐねえの好感度が上がったようです。

これ好感度イベントだったのか……。

ま、まあ私にかかればこんなものですよ。好感度ガバとかありえないから(至言)。

☆

職員室緊急避難マニュアル。

職員室で生活に役立つものはないか探していた私は『それ』を見つけた。

私がここに勤めた時に渡されたもの。緊急時以外は開くなど言われていて、今まで何も無かったからすっかり忘れていた。

何かためになることでも書いていないかな、と軽い気持ちで私はパンドラの箱を開いた。開いてしまった。

それには今回の事件のことが書かれていた。

この予想だにしていなかった事件が予想されていたのだ。

避難区域はたった15人分。全校生徒の20分の1でさえも入らない。

残りはどうするべきと言っているのか。それは『少数の人命の損耗をためらってはならない。』という文を見れば予想がつく。

これが大人のやることか。子供を見捨てるなんて――。

……いや、私に責める権利はない。みつおくとたかえさんを見捨てた私に――

「ウイイイイイイイッス！ 先生、何やってるんすか？」

「ひゃあああああああ！ み、みつおくん!？」

背後から聞こえたみつおくんの声に、私は思わず悲鳴を上げてしまった。

慌ててマニュアルを隠しながら振り返る。

「見ましたか？」

「え？ 何をですか？」

本当に見られていないのか、気を遣って知らないフリをしてきているのか。みつおくんの本心はわからないけれど、見られていないと思いたかった。

これは大人が抱えなくてはならない問題だ。生徒に押しつけていいものではない。そんな私の気持ちに気付いたのか、みつおくんは追及してこなかった。

「みんな待ってますよ。先生が何を見たかはわかりませんが、落ち着いたら来てください」

「ま、待って！」

職員室から出ていこうとしたみつおくんを引き止める。

マニュアルのことは話せないけど、みつおくんには話さなければならぬことがあった。

たかえさんにはもう話したから、みつおくんにも。

「実は、あなたに話さないといけないことがあるんです」

私の罪を話していく。

あの日。世界がこうなった日。

私はみつおくとたかえさんを見捨てた。結果として二人とも無事だけど、確かに見殺しにした。

永遠に消えることのない、私の罪を。

「私があなたとたかえさんを見捨てたんです」

怒られるだろうか。失望されただろうか。

どんなことを言われても、その言葉を受け止めなくてはならない。

それが私に出来る贖罪だから。

「はえ、先生も大変だったんっすねえ」

でも、みつおくんの中から出たのは私を労わる言葉だった。

「えっ、でも私はあなたたちを……」

「何の問題ですか？ 命の危機だったんだから何の問題もないね。まあたかえがどう思うかは知らんけどな！」

はっはっは、と豪快に笑っている。そこに私を責める雰囲気は微塵も感じられなかった。

「そうだ、じゃあ今後勉強教えてくださいよ。それでチャラってことで」

……ああ、やっぱり。この子たちは優しい。素晴らしい生徒だ。

一昨日の夜、たかえさんと話したことを思い出す。

『アタシたちを見捨てたことについて責めるつもりはないよ。アタシだって誰も助けず隠れてたし、めぐねえの判断が間違つてるとは思えないからね。でも、みつおにはちゃんと話しなよ?』

『そう……ですね』

『大丈夫だって。アイツは何も考えてないようでちゃんと考えてるから。めぐねえの気持ちもわかってくれるよ』

時間の流れは止まらない。どんな過去も、どんな罪も消えることはない。

みんなの笑顔は私が守らないといけない。

——例えこの命が消えてなくなろうとも。

のんびり

好感度が着々と上がっていつてるRTA、はーじまーるよー。
めぐねえの好感度イベントを終えたところから。

まずはレベルアップのポイントは筋力値に割り振り、ゴリラパワーに磨きをかけます。

あとはやることないので音楽聴きながらメンバー短評だ。

三人目は発狂おっぱいりーさんこと若狭悠里。

りーさんの強みは何と言っても料理とマネジメント能力。料理はこの限られた世界でも正気度が大きく回復する物を作ってくれますし、マネジメント能力は物資や菜園からメンバーの健康までしっかり管理してくれます。これを全て主人公が肩代わりしようとする、まあ間違いなくパンクします。

最大の欠点は正気度の低さ。最大値が他キャラの半分しかないので事あるごとに発狂します。

発狂対策として『可能な限りりーさんに仕事を詰め込む』というのが挙げられますが、詰め込みすぎると過労でぶっ倒れるので注意。マネジメント能力はりーさん自身には

働きません。

さらにみんなが『リーさんが倒れるほど仕事を任せた主人公許せねえ』みたいになると最悪KOROSHIAIが始まります。

つまり与える仕事量が多すぎても少なすぎてもいけません。このゲームが『みんなの』死体これくしょん』とか『ハイスクール D ^{デッド} × D ^{デッド}』とか言われるのはたいていここが原因です。

しかし、そのデメリットを發揮させなければくると双壁をなす有能っぷり。リーさんによって助かるか、リーさんによって滅びるか。プレイヤーの腕が試される、このゲームの関門と言えます。

能力は高いが常にその実力を發揮できるわけではなく、良くも悪くも監督に左右される。

例えるならそんな感じでしょうか。
ちようど夜になりましたね。ではおやすも。

オッハー！ オッハー！！！！（爆音）

五日目です。

さて、昨日休んだ分今日は働きます。今日の目的は物資の確保。

また紐ルートになると今度こそヤバいのでちゃんとみんなに相談してからね。

まずうちさあ、米とか無いんだけど……取ってこない？

「お米？ 確かに欲しいけど……」

「米は下……だよなあ」

そうだよ（肯定）。

三階に米はありません。購買部にもありません。

行き先は二階。それもあのかれらパーテイでお馴染みの食堂です。

「食堂って……二階でしょ？ 大丈夫なの？」

大丈夫だよ。紐ルートがなかったら一人で行ってるくらいには。

一人でも大丈夫なくらいにはな！（念を押していくスタイル）

「そうだなあ。みつおの言うことにも一理あるし……あたしも行くよ」

えっ、一人で行きます。

みんなが居たらウン チー ジャン プ使うと置き去りになるじゃん。

これまで八面六臂の大活躍してきたウン チー ジャン プですが、仲間が付いて来れないという重大な弱点があります。米を持って帰ることを考えると、（前みたいに背負う余裕も）ないです。

「ダメよ、一人で行くなんて……」

「そうですよ。私達だってみつおくん力になりたいんです」

やめて！ そう言つて連れ出して私にランボーする気でしょう？ スタローンみた

いに！

「ほら、バカなこと言つてないで行くぞ」

ですよねー。これはもう仕方ないね♫

鋼鉄の意思で制止を振り切つて一人で行くことも可能ですが、そうすると更迭こうてつされる可能性があるので……。

ままエアロ。でも行くのは戦闘要員K R Mと運搬要員M G N Eだけな。

ではイクゾー！

バリケードを越えて二階へ。とりあえず目についたやつを殺して回る方向で――

「今回は食料確保が目的ですから、なるべく戦いは回避しましょう。みつおくんもそれでいいですね？」

アツハイ。

まあここはゴネるところではないですし、従いましょう。

廊下を静かに歩いて食堂……を通り過ぎ、そのまま厨房へ行きます。

本来なら『食堂を通る』 or 『厨房の鍵を持つてくる』しか厨房に入る方法はありません。

「アツハイ」

棒読みだな。さてはこいつ戦う気だったな？

みつおは確かに強くてあたしたちも助けられてるけど、一人で突っ走る嫌いがある。まあそのためにあたしたちがサポートとして付いてきたんだけどさ。もう少し何とかならないのか？

みつおが何かしでかさないか見張りながら、足音を立てないようにゆっくりと歩く。幸いにも廊下にはやつらはいなかった。

食堂の窓から中を覗く。

「……めちゃくちゃいるな」

おそらく20以上はいると思う。廊下にいない分こっちに集まっているのかもしれない。

「中を通るのは危険です。お米はまた別の日に——」

「あつ、おい待てい。確か奥行けば直で厨房に入れるドアがあったはずだぞ」
そう言えばそうだっけ。普段行かないから忘れてた。

「(ハハ)か」

みつおに付いて廊下を進むと、端の方に『厨房』と書かれたドアがあった。

みつおがドアを開け——

「……（開か）ないです」

「鍵がかかっているのか？」

みつおがドアノブをひねってもガチャガチャ音がするだけで、一向に開かない。

確かに生徒は立ち入り禁止のところだし、施錠しててもおかしくない。

「誰も鍵持ってきてないよな？」

「そうですね……でも職員室にならあると思います。一旦戻って——」

ミシツバキバキツベキツ

「おつ、開いてんじや〜ん！ やっぱり開錠はパワーだぜ」

いい笑顔でそう言うみつお。手に持ったひしゃげて残骸と化したドアを見れば何をしたか一目瞭然だ。

「ええ……」

いくら鍵がないからって力づくで開けるか普通？

そう言えば一年生のころに陸上部の男子更衣室のドアが壊れる事件があったけど、まさかこいつが犯人じゃないだろうな？

方法はどうかあれ中に入れるようになった。厨房にいたかれらを倒し、ひとまず安全を

確保する。

「この際ですからお米以外にもいい物があれば持つて帰りましょう。ですがあまり時間はかけていられません。それに大荷物になると大変ですから、取捨選択していきましよう」

食堂と厨房は仕切られてるからやつらは来ないけど、入り口は別だ。もうドアはないしな。

☆

大☆収☆☆穫

米はもちろん調味料や調理道具その他諸々、ゲットだぜ！

というわけで（遠征）終わり！ 閉廷！

敵地に長居する理由はないのでそそくさと帰りましょう。

そういや敵数が少なかつたので人手が多い分一人で行くより早く終わりましたね。ラッキー（手のひら返し）。

「あら、ずいぶん大漁ね？」

せやろ？（ドヤ顔）

物資管理はリーさんに一任します。どーせKBSにや無理だし（諦め）。

物資を託したらグータラタイムです。早く終わった分しっかり休みましょう。

オッハー！ オッハー！！！！（爆音）

六日目です。（今日も特にやることは）ないです。

さて、いよいよもって初日から活躍していたKBSの箒がぶつ壊れました。ベツキリ中折れして見るも無残な姿を晒しています。

ここまで来るともうこれ以上の活躍は望めません。ここで卒業ゴイ捨てとなります。今までありがとナス！

前にも話した通りここからは武器なんてフヨウラ！ KBSの蹴りが火を噴きます。

明日のために格闘術の肩慣らしでも——

「みつおくん、暇ならお勉強でもしませんか？」

114！ 514！（手のひらドリル）

これは勉強イベントですね。ランダム発生で三階解放く雨の日までのどこかに挟まります。せつかく来たのでやっときましよう。

この時代はまだ勉強イベントで好感度アップとかはないので、適当にこなします。好

感度が上がらないのはまず味ですが下がることもないので、まあ多少はね？

授業に参加するメンバーはランダムで選ばれます。今回はKBS・ゆきちゃん・くるみの模様。

……問題児を集めたのかな？　ハハハ、まさかね。八面六臂の大活躍なKBSが問題児なわけではないよなあ？

居ないチョーカー姉貴とリーさんは見回りでもしてるんでしょう。気にせず授業を受けます。

「じゃあまずは簡単な道徳の問題からいきましよう。国民の三大義務、わかる人ー？」
「はーい！　食べる、寝る、遊ぶ！」

金、暴力、S〇X！

「おい、誰かこのアホつまみ出せ」

インテリぶったゴリラがなんか言ってるぞおい！

「んだとコラ！」

こんなやり取りをしても好感度が下がらないなんてさすががだぜ！

勉強イベントが終わったら先駆者兄貴と同じくトイレタイムです。思う存分ブツチッパ！して来ましよう。

あつ、そうだ（唐突）。先駆者兄貴の作品を見た視聴者兄貴は『バリケード補強しなくていいの?』とお思いかもしれません。

明日は雨の日。迫りくる死の波は簡易バリケードなど容易く飲み込みます。そのため今日までにバリケードを強化しておくというのが定石ですが……今回はしません！なぜかと言うと、さつさとバリケードを破壊してもらわないと困るからです。

厳密には『早々に破壊されても困らない』ですが。

詳しいことは待て次回！いつになるかは知らんがな！（無責任）

というわけで今日はここまで。ご視聴ありがとナス！

あめのひ

オッハー！ オッハーー!!! (爆音)

七日目、いよいよ来ました雨の日です。

雨音をBGMに食事といきましよう。腹が減っては草も生やせぬ。

飯ーおうできてっかー？

朝食をムシヤリながらイベント開始を待ちます。

このイベントは簡単に言えば雨を嫌うかれらとの戦いですが、殲滅戦ではなく時間制限付きの耐久戦です。

敵を倒しまくれればいいというわけでもなく、非戦闘員がいる関係上逃げ回ればいいというわけでもありません。

『かれらは蹴散らす』『仲間も守る』『両方』やらなくつちやあならないってのが『オリ主』のつらいところだな。覚悟はいいか？ やろうと思えば(王者の風格)。

これは前にも申しました『なんで原作では無事だったんですか(全員無事とは言っていない)』と言いたくなるようなクソ難易度の一つでして、こ→こ←で投げたプレイヤーも

多いのではないでしょうか。

しかしながら今回の主人公はゴリラ。今までさんざんアピールしてきたゴリラパワーなら楽々突破可能です。

もちろんキケンセーラーブなど不要！ なぜならこのチャートにおいてここ←の突破率は100%だからだ！

で、(イベント開始) まーだ時間かかりそうですかねー？

「——ねえ、なんか音しない？」

「え？ なにも聞こえないぞ」

待ってたぜエ!! この瞬間ときをよオ!!

ゆきちちゃんの言う通り耳を澄ませばバンバンガタガタと騒音が聞こえてきます。

ちよつと見に行きましょう(野次馬魂)。突撃ー！ 万歳ー！(日本兵)

「あたしも行くよ」

「私も行きます」

KRMとMGNEもついてきました。めぐねえは放送室にぶち込むために生徒会室から引つ張り出す必要があるのです、自発的に出てきてくれたのはうま味あじ。

ここ←はバリケードの最前線がある階の廊下まで行くとフラグが立ちます。だから生徒会室から廊下に出るだけでOK。

廊下に出たらNow Loading。かれらの進軍ムービーが始まります。

さて、ここまで見た既プレイ兄貴は勘付していることでしょうか。

そうです。下校放送を思い付くフラグを立てていません。

『またガバか?』と思つたそのあなた! ガバじゃないんですよこれが。

こ　こ　で　経　験　値　を　稼　ぎ　ま　す

フラグを立てていない場合、誰かが放送を思い浮かぶまで時間を稼ぐか、めぐねえに原作ムーブをしてもらうしかありません。

めぐねえを犠牲にできるわけないだろ! いいかげんにしろ!

でもいつ思い浮かぶかもわからないのに籠城なんて持ちません。あっさり突破されて、死んでしまいます(ダーウィン)。

八方塞がりじゃないか(呆れ)。

で・す・が!

『三階のバリケードが破壊されている』かつ『主人公が外に出て時間稼ぎをする』かつ『めぐねえが放送室にいる』場合、外に出てから1分経てば下校放送を流してくれます。

1分耐えるだけでいいんです。

しかも今回の主人公はゴリラ。

KBSにかかれればかれらは歩く経験値。むしろこの1分はボーナスステージの制限時間と言えます。

ムービーが終わると同時にクソザコバリケードくんが崩壊。かれらがなだれ込んできます。

「きゃっ!?!」

「うわっ!?!」

まずはめぐねえとくるみを担いで猛ダツシユ! そのまま放送室に投げ込みます。

じゃあ俺、^{キャ}経験値^ラ貰って帰るから。

「えっ、おい、みつお——」

はい制止なんて無視だ無視。

扉を閉めたら生徒会室にいるRISONたちも出てこないように声をかけます。

いいか、絶対に出るなよ。絶対だぞ!?! (念押し)

そしたら次は、

ウンチーコングって知ってる？

でかれらを飛び越え——ずに、大群のど真ん中に着陸します。

地に足を付けた瞬間にジャンプして回し蹴り！

あとはひたすら高速でジャンプボタンと攻撃ボタンを押し続けます。

俗に『指擦り連打』や『こすり打ち』と呼ばれる連打方法ですね。

押すボタンは二つですが、スティックで方向転換もするので連打は片手でやります。練習しましょう。

こうすることでジャンプした瞬間に蹴りを叩きこみ、着地した瞬間にまたジャンプ！向きを調整してキーツク！

飛び蹴りのラッシュでかれらに反撃させないまま、文字通り蹴散らすことができます。

指が疲れたり背後から攻撃されそうになったら、

ウンチーコングって知ってる？

で緊急回避。ウンチージャンプにはかれらを引き寄せる効果がある

ので、生徒会室や放送室から離れても何の問題もないね。

着地したら再びかれらを蹴り倒していきます。

これこそこの日を選び越えるために編み出したジャンプスキルと蹴り技スキルの合わせ技！

その名も血風観覧車！

ふはははは！ 即死攻撃のあるかれらもゴリラの前では有象無象に過ぎぬわ！

連打は正直辛いです、1分くらい持ちます。

そしてこの私に精神的動揺による操作ミスは決してない！と思っていただこうッ！
(花京院並感)

マ。ッ！（スタミナ切れ）

えっ、なんで？ なんで？ なんで？

テストランでも一度も切れたことないじゃん！

ア。ッ！（思い出し）

そういえばテストランはK R M姉貴が幼馴染だった！ 忘れてたああああ！

スタミナ無しではゴリラパワーも活かせません。ドラミングやゴリアピもかれらに

は効きません。

スタミナ残り3!? まずいですよ!

流行らせコラ! (かれらに掴みかかられる)

ライダー助けて! (物量で押し倒される)

ああああああああ死ぬ前にクッソ可愛い俺のいう事何でも聞いてくれるデレツ
デレでおっぱいもサイコーな奥さんといちゃラブックスやりたかったああああ!!!

『下校の時刻になりました。生徒の皆さんは速やかに下校してください。繰り返します
—』

F o o o o →

放送が始まれば嘸みつく寸前でも素直に帰っていきます。

今回ばかりはさすがに死んだとまあ余裕のよっちゃんイカですね。やっぱりめぐね
えの放送を……最高やな!

下手に音を立ててかれらが戻ってくると大変なので、大人しくしときます。スタミナ
回復もしたいしな。

☆

めぐねえがとつきに流した下校放送。

どうやら効果は抜群だったようで、すぐにドアを叩く音が止んだ。耳を澄ませばあいつらのうめき声が遠ざかっていく。

音を出さないようにゆっくりと扉を開ける。

あいつらは——いない。いや、厳密に言えばいるが、全員が床に伏している。どいつも動き出す気配はない。

左右を見渡せば廊下中にあいつらが転がっている。立っている者は一人もいない。

あいつらも、みつおも。

何もできなかったあたしを嘲笑うかのような静寂がそこにあつた。

「まさか……」

青い顔で呟くめぐねえもおそらくあたしと同じことを考えているのだろう。

みつおはあいつらを引き付けてそのまま——

その考えを捨てるように頭を振る。

まだそうと決まったわけじゃない。決定的な証拠もないのに、諦めちゃダメだ。

「……めぐねえはゆきたちが無事か見に行ってくれ。あたしはみつおを探す」

「えっ、それは……」

「大丈夫だって、二階には下りない。どこまで安全かわからないしな」

それにバリケードが壊された以上、この階も安全とは言えない。三階にまだあいづらが残っているかもしれないし、下から来るかもしれない。なら少しでも戦えるあたしが見回りをした方が安全だ。

「そう……ですね。ではお願いします」

めぐねえと分かれ、足元に注意しながら廊下を歩く。

あいづらは全員寝転がっているが、全員が完全に機能を停止しているかはわからない。もしかしたらいきなり飛びかかってくるかもしれない。

まああいづらが死んだふりなんてしないと思うけど——いや、ある意味常に死んだふりをしているとも言えるけどさ。

しかし凄い数だ。この数をみつおは一人で——
「——あ」

いた。その功労者は他のやつらと同じように床に伏していた。

「みつお……」

全身血まみれで、目を閉じ、全く動かず、あたしの声にも反応しない。

間に合わなかった。

今は動かないけど、あいつらの仲間入りをするのも時間の問題だろう。

……たかえやゆきがここにいなくてよかったな。

せめてみんなが来る前に終わらせよう。泥を被るのはあたしだけでいい。

シャベルを構え――

「ぐがー」

「……………は？」

突如聞こえた**いびき**に思わず素っ頓狂な声を上げてしまった。

いびきの出どころは言うまでもなく、足元に転がっているゴリラ男だ。

えっ何、こいつ寝てんの？　こんな状況で？　やつらの骸に囲まれて？　到底安全と

は言えない場所？

「ぐんー……………いびきはガ行が似合うZOY……………」

「……………フツ」

……どうやら『あいつらの仲間入りをするのも時間の問題だろう』という不安は杞憂だったようだ。

シャベルを下ろし、寝ているみつおを肩に担ぎ上げ、

「ふんっ！」

「あべし！」

アルゼンチン・バックブリーカーを叩きこんだ。

「ファッ!?　くるみさん!?　寝起きにプロレス技はまずいですよ！」

「うるせえ!　あたしたちがどれだけ心配したと思ってるんだ!」

「あじゃばー!!」

結局騒ぎを聞きつけたためぐねえたちが戻ってくるまで、みつおの悲鳴は続くのだった。

☆

オッハー!　オッハー!　オッハー!!! (爆音)

えー、いつの間にか八日目です (困惑)。

昨日激戦を終えて休んでいたらKRM姉貴にシバかれて気付けば翌日ですよ。ちゃんと戦って活躍したんですけど、一体なにが足りなかったんでしようかねえー？

やっぱりKRM姉貴の活躍を奪ったのがダメだったのかな？ 頂点に立つゴリラは常に一頭つてか？

「やつと起きたか。救世主様はズいぶん寝坊助みたいだね？」

あ、チョーカー姉貴オッスオッス！

「ん、おはよう。くるみから聞いたよ。あいつらの死体に囲まれて廊下で寝てたんだって？」

チョーカー姉貴も呆れ顔です。睡眠は最高の回復手段なのに、あれれ〜丘people!?

ままエアロ（切り替え上手）。気絶のおかげで七日目の大部分をカットできたのはうま味テイスト（なおHPが真っ赤なのは不問とする）。

とりあえずKRM姉貴の好感度が低いだろうから媚びまくるとしますか。

「ねえ、みつお」

んー、何？

「止めたって止まらないアンタに止まれなんて言うつもりはないけどさ」

そりやそうだ。走者は止まらないから走者なんだ。

「……無茶だけはしないですよ」

「そう言ってKBSの頭を撫で、部屋から出ていきました。

……いや、それ向こうのゴリラに言ってもらえませんか？

一番の無茶はKRM姉貴のアルゼンチン・バックブリーカーを食らったことだと思うんですけど（名推理）。

おてがみ

ゴリラよりゴリラの方が強いRTA、はーじまーるよー。

いやあ、なんとか無事アルゼンチン・バックブリーカー——じゃなくて雨の日から無犠牲で生還することができました。

一番の懸念だった七日目が終わったのでしばらく気楽な日々が続きます。やったぜ。

KRM姉貴にやられたおかげでHPゲージが真っ赤ですが、夜まではおそらく戦わないので何の問題もないね♂

夜はやること（意味深）があるのでそれまでには回復してないとやばいですがね。

とりあえず独断行動やアルゼンチン・バックブリーカーで下がったであろう好感度上げるために媚びまくるとしますか。

この時間ならみんな作業中だろうし、パパパッと手伝って（好感度稼ぎ）終わり！

おうRISN！ 料理中かい？ なんならこのKBSが——

「こっちは大丈夫よ。みつおくんは座ってて」

アツハイ。

「よいしょつと」

「これでバリケードは一通り修復できたかな。あとは強度を——」

あつおい待てい（江戸っ子）。力仕事はゴリラに任せるべしつてそれ一番言われてることだから。ここはKBSの出番、はつきりわかんかね。

「大丈夫大丈夫。あたしらに任せとけつて」

「みつおは生徒会室でグータラしときな。今まで働きづめだったんだ、一日くらい休んでも文句はないさ」

アツハイ。

「ゆきちちゃん、私達は菜園のお世話をしましょうか」

「はい」

おつ、（時間が）空いてんじやくん。114！（手伝いに）194！行くよ

「私達だけで大丈夫ですよ。みつおくんはゆつくり休んでてください」

「そーそー、また倒れちゃうよ！」

アツハイ。

えーかれこれまあ2時間くらい、話したんですけどもー。好感度は誰一人上がりませんでした。誰一人上がることはなかったです。残念ながら。(シヤム並感)

みんなの手伝いをしようと話しかけても『休んでろ』『働かなくていいから』の一点張り。

(要介護枠の)中にいたのはおれだったア——!?(NKSK)

人手が余ってるなんてことはないはずなんですけどねー、一体なにが足りんかったんでしようかねえー?

八面六臂の大活躍をするはずが、気絶させられるし出番ないし要介護だし私いじけちゃうし。

もうマヂ無理……不貞寝しよ……。

「ねえ、『おてがみ』出そうよ! 私たちはここに居ますって!」

寝ようと思ったら叩き起こされました(矛盾)。

つてかもうそんな時間か(認識ガバ)。

思ったより時間のタチが——つてそーいや朝気絶してたんだった(レンゾクガバ)。

『おてがみ』は原作にもあった、名前の通り手紙を飛ばすイベントです。ゲーム版にお

いては高校卒業のためのフラグであり、早ければ早いほど卒業関係のイベントも早まります。

おてがみイベントの条件は『ゆきちゃん生存（ゆきちゃんがゆきちゃん化していたらリーさんも生存必須）』と『最初の雨の日を無犠牲で乗り切る』、『風船を所持』の全てを満たしていること。

だから、購買で風船を持つてくる必要があつたんですね。

では早速お手紙作り。救助要請だとか言つた気の利いたことはリーさんやめぐねえがやってくれるので、好き勝手に書いてオツケーです。

というわけで、

『あなたを殺人罪と国家反逆罪で訴えます！ 理由はもちろんお分かりですね？ あなたがこんなウイルスをばらまき、世界を破壊したからです！ 覚悟の準備をしておいて下さい。ちかいうちに訴えます。裁判も起こします。裁判所にも問答無用できてもらいます。治療薬の準備もしておいて下さい！ 貴方は犯罪者です！ シベリアにぶち込まれる楽しみにしておいて下さい！ いいですね！』

スゴ味のある文章が書けました。ヨシ！

「……何書いてんだコイツ」

「すげー」

「ま、まあ書きたいものを書くのが一番だし、少しくらいはいんじやないかしら?」
……みんなが可哀想なものを見る目で見てきているのはきつと気のせいでしょう(確信)。

ちなみにアルノー鳩錦は時間がかかるので捕まえません。くるみが速攻で捕まえることもありますが、確率は低いし必須じゃないしでやる意味ないです。

そんじやあ。パパパつと飛ばして、終わり!

達者でなく! (無機物にも挨拶する人間の鑑)

手紙を飛ばしたらあとは寝ましょう。

今日は徹夜になる可能性があるので今のうちにしっかりと休んでおきます。日が沈むまでに起きればOK。

暇が見つかったのでメンバー短評行つくよー!

四人目はみんなの先生めぐねえこと佐倉慈。

その特徴は良くも悪くも『大人』であるということでしょう。ステータスが高めなのはもちろん、その存在はみんなの精神的支柱として大きな影響を及ぼします。時折ポンコツ化することがあるし無覚醒では戦力になりませんが、いるのといないのでは安定感が段違いです。

しかしながら、めぐねえ自身は大人であることの責任やプレッシャーを一身に受け止め（受け止めきれるとは言っていない）、回避・軽減しようとしません。一人で全て引き受けようとしています。

そこに職員用緊急避難マニュアルが来たらもう大変。『半分は当たっている。耳が痛い』どころか『全弾直撃している。心が痛い』状態になります。マニュアルとのアクセルシンクロで生徒絶対守るウーマンと化しためぐねえの自己犠牲・ジツによつて全員生存を妨害されたプレイヤーは数多くいることでしょう。私も経験済みです（めぐねえで経験したい）。

また、いるだけで大きな影響を及ぼすということとは、それだけいなくなるとやばいということ。そのことは原作やアニメをご覧になればおわかりいただけることでしょう。もつともこれはめぐねえだけじゃなくて全員に言えることです。

ストレートはガンガン打つけど変化球にはめっぽう弱い逆岩鬼。
例えるならそんな感じでしょうか。

オッハー！ オッハー！！！！（午後）

夕方になつたら起床。そのまま生徒会室でラジオを付けます。

あとは適当に待つておけば……

ザー……ザザー……

「ん？ なんだ？」

「故障？」

ラジオがノイズをキャッチしました。もちろん故障ではありません。
すぐに周波数を調整して……

『ウン チー コングを恐れてはいけません。』

ウン チー コングは未来です。

ウン チー ジャンプです。

ウン チー ジャンプわかりますか。

身体を脚力で広く高く遠くまでジャンプすることです。

人間にも足がありますから広く高く遠くまでジャンプすることができません。

ウン チー コングにとって、行動は一つの常識に収まるものではないので
す。

世界全体に広く高く遠く跳んでいくのです。

ウンチーコングを迎えましょう。ウンチージャンプを迎えましょう。

空には天国がありますね。それが楽園です。

ウンチーコングと一緒にウンチージャンプをして天国へいきましよう。』

おおっと！ うっかりチャンネルを間違えちまつたぜ！

何？ ウンチージャンプでフィールドを跳びまわるRTAがある
だって？

こいつは要チェックだな！（大胆なマーケティングは投稿者の特権）
宣伝を挟んだら今度こそ周波数を合わせます。

『……Kで……聞こえますか？

……巡ヶ丘……駅長室。

足を怪我して……うまく動けな……』

ノイズが酷スギイ！で何言つてだ状態ですが、誰かが巡ヶ丘の駅長室にすることがわ

かります。あと足を怪我して動けないことも。

突如流れた情報にみんな固まっています。そら（こんなん聞かされたら）そうよ。

「今のつて、救援要請……だよな？」

そうだよ（便乗）。

既プレイ兄貴や原作知ってる兄貴には言うまでもなく、これは圭ちゃんヘルプコールですね。

もちろん助けに行きますよよく行く行く。

え？ 目標エンディング的に圭生存は必須じゃないから救出に行くのはロスだつて？

健気で可愛い女の子を見捨てることなんてできないからね、仕方ないね♂（ゴリラは紳士）

というのは冗談として、これはみーくん救出のためのフラグです。

学校スタートでのみーくん救出フラグで最速なのは『さっきのヘルプコールでみーくんのことを聞く』ですが、それはラジオを改造していないと聞けません。（KBSにはでき）ないです。

そして次に早いのが『圭を助けて圭から聞く』。駅まで行くのは大変ですがタイム的にはそこまで遅くはなりません。

これを逃すとあとは『物資不足になって誰かが遠足を思い浮かぶ』か『仲違いで追放されてデパートに逃げる』くらいのもの。タイムや生存において大きなデメリットがあります。

だから、圭を助ける必要があるんですね。

というわけで救助を打診しましょう。

まずうちさあ、助ける実力あんだけど……（駅に）寄ってかない？

「え、!? 今から行くのか?」

行きますよ、行く行く。

「もうすぐ日が暮れるわよ。せめて朝になってからの方が……」

「そうね、私も暗い中行くのは危険だと思っわ」

あかん、朝まで待つてたら圭ちゃんが死ぬう!

じゃけん夜行きましょうね。

しかしみんなが乗り気でないのは、実はうま味あじなんです。

なぜならここで重要なのはKBS一人で行くことだから。

通常駅には歩きか車で行くのが鉄板ですが、KBSにはウンチージャン
プという最強クラスの移動方法があるので跳んで行きます。

ところがどっこい『持ち運び』スキルを加味しても一緒に移動できるのは一人だけ。

帰りは 穢した 怪我した圭を連れて帰らなければならぬので、必然的に他メンバーを連れていけないわけです。

他メンバーもウン チー ジャン プを使えたら楽なんですが……こればかりはどうにもなりませんね。

じゃあ俺、一人で圭救って帰るから。

「待てよ！ 一人でなんて危ないだろ!？」

何すんだおまつ……!

くるみに腕を掴まれました。数多のプレイヤーを打ち負かしてきたK R M姉貴との筋力対抗フェイズです。

ひたすらボタンを連打してくるみの拘束を解きましょう。

コラドケコラ!

「ちよ、おま……暴れんな!」

流行らせコラ! (ウン チー コン グ)

流行らせコラ! (ウン チー コン グ)

「うるせえ! めぐねえ手伝って!」

「は、はいっ!」

何だこいつら!?! (驚愕)

「動くんじゃない！ 押さえろ！」

ドラミドロ！（ポジ・ドラゴン田中）

やゝゝめろお前！

「抵抗しても無駄だ！」

お前ら二人なんかに負けるわけねえだろお前YO！

流行らせコラ……流行らせコラ！（ウ ン チ ー コ ン グ）

郵便野郎お前放せコラ！（おてがみ）

「リーさん、ロープ！」

「わかったわ！」

何だお前！（困惑）

「3人に勝てるわけないだろ!!」

馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前!!（ムテキーコング）

「そつち押さえて！」

お前らニユートリノだからなお前！（森の賢人）

「縛るぞ！」

ゲホツゲホツ!! (紐ルートのフラツシユバツク)

放せコラ! アッ!! (怒涛の威嚇)

「もう抵抗しても無駄だぞ!」

嫉妬があ! (諦めない心)

「たかえー! ヘルプ!」

「はいはい」

チョーカー姉貴はやめろオ (タイム重視)、ナイスう (撮れ高重視)

「ふんっ!」

あひ! (断末魔)

決まり手: フライイング・ラリアット

やっぱりチョーカー姉貴には勝てなかったよ……。

ってかなーんで筋力1・2・3位といい勝負できるのに4位のチョーカー姉貴に瞬殺されるんですかね? (半ギレ)

一応たかえはくるみより弱いはずなんですけどね……。対KBS特効スキルでもあるのか? (適当)

しかしこれで一人で行ける可能性はなくなりました。こうなると『全員でゆっくり行

く』とか『見捨てる』とかにならないことを祈るしかありませんね……（安定のpra y動画スタイル）。

☆

一人で行くと言って聞かないみつおを止めたあと。アタシたちはこれからについて話し合うことにした。

ちなみにみつおはミノムシ状態で転がされている。

「で、結局どうすんのさ？」

みつおを力づくで止めたとは言え、ラジオの放送主を見捨てるのが決まったわけではない。

助けに行くのか行かないのか。行くならいつ、誰が、どうやって行くのか。

「やっぱり、夜のうちに助けに行った方がいいと思う。夜はあいづらが少ないし……」
「えっ、じゃあなんで俺シバかれたうえで縛シバられてるんですか（激旨ギャグ）」

「いや、別に一人で行くのを認めたわけじゃないからな」

狙っているのか天然なのかアホな言動の多いみつおだが、他人を思いやり他人のために行動できる男だ。今回の件だって駅に閉じこもってるヤツを思っただろう。

でも、その思いやる対象にみつお自身は入っていない。だから命の危機でも迷わず手を助ける。三階を安全にした時も、購買に一人で行った時も、昨日やつらの軍勢が来た時も。

……どうにかならないもんかねえ。待っている側からすれば気が気じゃない。いつかハマをやらかしてやられそうさ。

「ぶーぶー」

「どうするかアタシたちでちゃんと話し合って決めるから、静かに聞いてな」

「ウン チー コング って 知 っ て る ？ ）」

「(コイツ、直接脳内に……!）」

みつおを適当にあしらいながら会議に混ざる。

「やっぱり車で行くのがいいんじゃないかしら。かれらは学校にいなくても外はわからないわ」

「どうなんだろうな。一応校庭にもいないみたいだけど……」

「道中にいるとしても、それはそれで車のライトで寄ってきそうだよなあ。夜にライトなしじゃ運転できそうにないし」

「むしろ歩きでいーんじゃない？ 駅まで行くんだし、線路をずびやびーって」

「線路からはそれで良いとしてもそれまでが不安ですね」

「おいおいおいおい待てよ待てつたら！ だから俺一人で跳んで行くのが一番安全つ
つってんじゃねえかよ」

「「ダメ」」

会議は踊る。されど進まず。

結局、戦闘要員としてくるみとみつお、みつおの精神的抑止力としてゆきが行くこと
となった。

いつになくみんな（約1名を除く）が真面目だったので、完全に日が沈む前に方針が
決まったのはいいけどさ。本当に大丈夫なのかね？

えき

4人に勝てるわけないだろ!!なRTA、はーじまーるよー。

圭ちゃんを助けに行こうとしたところシバかれたうえで縛シバられましたが、すぐに解放されたので誤差だよ誤差。

それに、すぐに救助に行くことが決まり、そのメンバーにKBSが入っているのでそこはうま味テイストです。(実質ロスじゃ)ないです。

みんなから提示された条件はKBS・KRM・YKの三人で行くこと、移動方法は歩き。そして移動はかれらを避けながらなるべく線路上などの安全な場所を通ること。

移動が跳歩トホじゃなくて徒歩なのはそこまで問題ではありません。

今までおくびにも出さなかったのが驚かれるかもしれませんが、実はこの作品はウンチージャンプで移動することを前提としたゲームではないんです。

だからタイムはともかく『歩きⅡ死』というほどの激ヤバ移動にはなってます。

「ではくるみさん、みつおくん、ゆきちちゃん。何度も言いますが、絶対に危険なことをしないように」

「はい」

「わかつてるって」

で、なーんで付き添いが二人もいるんですかねえ。一人なら行きだけでもウチー ジャンプできたのに。これって……勳章ガバですよ（ねつとり）。

あれだけ抵抗したのに結局最初から最後まで全部徒歩とほじゃないか。トホホ。

なんてクツソ寒いHHEMで皆さんを徒歩ガチンコチンに冷やしても結果は変わりません。

最速ではないにしろ途方とほうもないロスというほどではありませんし、戦闘担当のくるみとメンタル担当のゆきちちゃんを連れていけるのには十分な価値かちがあります。

それにこの先ノーマスならお釣りが返ってくるので続行します（スマホの着信音より聞いた構文）。

「あなたたちに何かあったら——」

めぐねえの心配を聞き流しながら、荷物を割り振っていきます。

はぐれる可能性があるので懐中電灯は全員に。軽食や応急処置用の道具は全員が持つ必要はないので、リュックに詰めて一人が持ちます。KBS以外は重いものを持つと機動力が落ちるので、なるべく軽さ重視でいきましよう。

そしてそれをくるみに持たせ、KBSはゆきちちゃんを背負います。

装備としては、

「— くるみ ?

— E : シャベル —

— E : 懐中電灯 —

— E : リュック —

「— K B S — ?

— E : ゆき —

— E : 懐中電灯 —

「— ゆき — ?

— E : ヘッドライト —

— E : 地図 —

「つて感じで。」

「それじゃ、いつてきまーす」

「いつてきまーす」

ちようどめぐねえの話も終わりましたね。

二階からかけた梯子を調べると『外に出ますか?』と出るので、『で、出ますよ……』
を調べると学外マップに行けます。

では、イクゾー! (デッデッデデデ カーン)

ウン チー コング っ て 知 っ て る ?

「ふにゃあああ!」

「つておーい! 置いてくんなー!」

ハッ! しまった! 身体が勝手にウン チー ジャンプを! (禁断症
状)

急いでくるみを拾いに行きます。いやあすまんすまん。

「……殴っていいか?」

やだ怖い。

ここここ〜でくるみとのバトルが始まると余裕で死ねます。すぐにご機嫌取りを——
「まあいいや。ほら、さっさと行くぞ。あんま勝手な行動すんなよ」

——あれ? なんかあつさり許されました。ゆきちゃんも怒ってないみたいだし。

油断させて斬殺する作戦か? これも今までやった好感度稼ぎのおかげでしょ

う。やったぜ。

「次の交差点を右だね」

「オツケー」

かれらは光にも寄ってくるのでKBSとくるみの懐中電灯はあまり使わず、月明かりとゆきちゃんナビを頼りに進みます。

もう日が暮れているので、校舎内や校庭はもとより外にもあまりいません。今の時間ならほとんどの学生は家、社会人なら会社にいますからね。

このゲームにおいて元社会人のかれらの帰宅時間は日付が変わるところとなっていています。リアリテイすつごい。

しかしながら、それでもかれらが全くいないということは基本ありません。夜になると動き出す昼夜逆転かれらやコンビ二前でたむろするヤンキーかれらなどが思わぬところにいることも。

乗り捨てられたくるみ……じゃなくて車や電柱の陰、曲がり角などから出合い頭にガブリとイかれるとヤベーのなるべく広いところを通ります。

「あ、踏切だ」

無事踏切に着きました。日ごろの行いがいいとノーエンカで行けます（嘘）。

あとは線路沿いに歩くだけです。ガタンゴトン。

くゴリラ移動中く

お、駅が見えてきました。

倉庫後ろを走行しながら（激旨ギャグ）、駅への進入方法について説明します。

駅への進入方法は主に三通り。

1、正面入口から入る。

おそらくこれが一番スタンダードだと思いますが、入口付近はかれらが多いので危険です。一応駅長室までは近いので入れさえすれば安全度は高いと言えます。

2、線路からホームに上がる。

今私がやっている方法です。駅長室までは遠いものの、ホームは広いのでかれらがいないところを通って行きやすいのがメリット。安定を取るなら最適解でしょう。

3、ウンチージャンプで突撃隣の駅長室

駐輪場の屋根からウンチージャンプで窓枠の出っ張りに乗り、ずり落ちながらウンチージャンプ。そして駅長室の窓をぶち破って侵入します。

まあこれが一番安全でしょう。空路なので噛まれる心配はありませんからね。

欠点はリカバリーが利かないこと。ミスって落ちればかれらの群れにINするので、まず助かりません。そして窓をぶち破るので圭ちゃんにもものすごいビビられます。好感度はクソザコナメクジになるでしょう。記録狙いの超攻めルートになりますね。

おっと、そうこうしているうちに駅長室に着きました。ここまでなんとノーエンカです、ノーエンカ。

区間最速の可能性ありますねえ！

さて、ここから中に入ります。ノックして開けてもらう方法だと圭ちゃんが寝ていたら対応できないので、ここでも壁抜けしましょう。学校の厨房より難易度が高いので注意。

まあ私にかかれば一発で……フンツ！（miss）

フンツ！（miss）

フンツ！（miss）

あれれ、丘 people!?

もう一度しつかり位置を調節して……フンツ！

お、ようやく成功しまし——ここ駅長室じゃなかったわ（クソガバ）。

「何やってんだお前？」

ガバやっています（真顔）。

なーんどここまで順調だったのに肝心なところでガバるんですかねえ？

今度こそ駅長室です（指差し確認）。

扉の前で位置を調節して……横向くんだよ9度！（微調整）

そして壁抜け！ フンヌツ！

☆

どうしてこうなったのか。どこで間違えたのか。

暗くて見えない天井を見上げながら考える。

もつとも、どれだけ考えても答えなんて出てこないけど。

あの日、ショッピングモール五階の一室に逃げ込めたのは幸運と言えるだろう。

たくさん置いてあった段ボールでバリケードが作れたし、保存食や水も二人で生活するには十分な量があった。

もしあの部屋に入れなかったら、私たちは一日と経たずにかれらの仲間入りをしていたかもしれない。

しかし、あれから余裕というものが一切なくなっただのは事実だ。

食べ物も水も無限じゃないし、供給なんて外に取りに行くしかない。救助だつて来るとも限らないし、シヨツピングモールに来たとしても端の端であるあの部屋まで来てくれるかも怪しい。

……思えばあれから一度も笑っていない気がする。笑う余裕すらなかった。

そんな状況だから外に助けを呼びに行くのは急務だった。

美紀も『屋根の上を飛び回る人を見た』とかおかしなことを言いだし、私が助けを呼ばなきゃ二人揃つて餓死か発狂だ。

だから、美紀の制止を振り切つて外に出てきたのに……

「なんでこうなつちやつたのかなあ……」

何とかなると思つていた。

シヨツピングモール外に行けば私たちみたいな生き残りが何人かいて。私も美紀も助けてもらつて。自衛隊とかが来るまで生き延びて。

そんな未来を想像してた。

けれども歩けど歩けど動く死体と動かない死体ばかり。

無事な人なんて一人もおらず、外は地獄だと思ひ知らされた。

それでも半ば喧嘩別れの状態で飛び出した以上手ぶらで帰るわけにもいかず、とりあえず近場で人がいそうな巡ヶ丘駅まで行くことにした。

もちろんただの女子高生な私に時代劇の殺陣みたいな戦いができるはずもないので、拾った変な棒をお守り代わりにスニーキングしながら逃げ惑うように来た。

でも途中で足を怪我し、何とか転がり込めた駅長室には放送設備とバリケードになりそうなロッカーくらいしかない。

これでは前のような籠城なんて無理だ。

しかし、だからといってこの足で外にも行けない。

……もう長くはないだろう。

一縷いちるの望みを託して放送設備で助けを呼んだが、果たしてどれほどの効果が見込めるというのか。

どこまで届いたのかも、誰が聞いていたのかもわからない。仮に誰かが聞いていたとして、一体誰がこんなところまで助けに来るのだろう。

「せめて美紀の方には行ってくれないかな……」

まあ誰かが聞いていればの話だけど。

よく美紀に楽観的だと言われる私でも希望がないことは予想できる。

これならいつそのこと初日にやられていた方が――

ミシツ……

「んっ？」

あれ、今なにか軋むような音がしたような？
まさか、かれらが私に気づいたのだろうか。

バキバキツベキツ

もはやここまでかと思つた瞬間、入口のドアがバリケードもろとも吹っ飛んだ。

「きやあつ！ な、何事!？」

かれらにこんな重機みたいなパワーはないはず。というかあつたらシヨツピング
モールの部屋を私と美紀で封鎖するなんてできないし、今ごろ巡ヶ丘市は瓦礫の山に
なっているだろう。

でも、救助にはずいぶん乱暴なやり方だ。ヤンキーのカチコミと言われた方が納
得できる。

舞い上がった埃にせき込みながら入口を見る。

そこにいたのは――

「『な、何事!？』と聞かれたら」

「答えてあげるが世の情け」

「学校の破壊をふせぐため」

「学校の平和を守るため」

「愛と真実の日常を貫く」

「ラブリー・チャーミーなゴリラ役」

「くるみ！」

「みつお！」

「市内を駆ける巡ヶ丘の六人には」

「シャイニングデイズ 輝く明日が待ってるぜ！」

「にゃーんてにゃー！」

「……………」

「……………」

「……………」

「……………」

「……………これいる？」

「いる（はがねタイプの意思）」

なんかヤバそうな人たちがいた。
……ごめん美紀。私はここまでかもしれない。

ただいま

ラブリーチャーミーなRTA、はーじまーるよー。

ロケットのごとく駅長室に突撃したところから。

「え、えーつと……」

あ、どうもー。チツスチツス。

駅長室にはちゃんと圭ちゃんがありました。噛まれてもなさそうなので、間に合ったと見て良いでしょう。

で、圭ちゃんの緊張を緩ませるために派手な登場をしましたが……どう？ 効果あり

そう？

「ど、どちらさまでしょうか……？」

(緊張緩和) ダメみたいですね。

リュックを盾にこちらをチラチラ見えています。萌えを体現化したような可愛さですが、これはビビっている証拠です。

じゃあ俺が立たせてやるか。しようがねえなあ。

とりあえずラジオを聞いて来たことか巡ヶ丘学院高校はある程度無事だとかを説

明します。

いろいろな説明中

すいませーん、走者ですけどー。まーだ（現状理解に）時間かかりそうですかねー？
つていうか何で知力下から3人が来たんだ……。説明力がなさすぎるしみんな同時に喋るしで、あーもうめちやくちやだよ。

しかもこのメンバー、自分で選んだわけじゃないですからね。運命力が足りませんぞ
w w w

でもこの先全て幸運ならお釣りが返ってくるので続行します（運^{ウシ}値^チ構文）。

とりま怪我の手当てをしますか。治療すれば信用してくれるでしょ（リサーチ不足）。
早速応急処置の道具を出しーの、治療を始めーの……

「えーつと……あれ、どうすりゃいいんだ？」

「ガーゼ？ 包帯？」

……なーんで知力ワースト3だけで来たんですかねー？（特大ロス）

く動物トリオ治療中く

終わり！ 閉廷！

クソザコ説明とクソザコ治療でしたが、なんとか説得に成功。
ゆきちちゃんの癒しパワーで味方と判断してくれたようです。やったぜ。

みんな解散！ 帰ろ帰ろ！（なげやり）

忘れ物は無いようにな。タンスの中とかも調べるんだぞ。（ドラ○エ並の確認）

「う、うん。まあ荷物なんてほとんどないけど……」

圭ちゃんがりユツクを背負って変な棒を手に……ん？

おファツ!? 何なのですかその武器!?!（巡ヶ丘お嬢様部）

ご覧ください。圭ちゃんが持つてる黒くて硬くて立派な棒♂。

紛うことなき『ボールのようなもの』ではありませんか。part3でKBSの手か

ら巣立って行ったあの伝説の武器です。

おいゴルア！ 返せ！ 使用許可持つてんのかコラ！

あなたを遺失物等横領罪で訴えます！ 理由はもちろんお分かりですな？

……と言いたいところさんですが、やめといた方がいいです。

というのも、圭ちゃんからすればボールのようなものは落ちていたのを拾っただけ。

警察だ（インパルス板倉）とか司法機関だとかがない以上、これがKBSのものであることは証明できません。ってかKBSも落ちてたのを拾ったわけだしな。

つまりゴリラ893やワザップゴリラで迫るのはTDNカツアゲと思われ、好感度が死んでしまいます（ダーウィン）。

だから、見逃す必要があるんですね。

まあボールのようなものなしでここまで来たわけだし、まあエアロ。戦闘要員じゃないけど圭ちゃん強化になるし。

ゴリラーワゴンはクールに諦めるぜ。

さてここからの帰還方法ですが、怪我人の圭ちゃんを歩かせるわけにはいかないので背負って帰ります。行きと違ってゆきちゃんには歩いてもらいましょう。仕方ないね

♂

荷物はくるみに任せるのがいいと思います。くるみならリュック二つ背負ってシャベル振り回すくらい朝飯前なので。

そのためのゴリラ^{KBS}? あとそのためのゴリラ^{KRM}?

では帰りましょう。今は非戦闘要員が二人いるので、ゆきちゃんリーダーを頼りに戦闘回避最優先で行きます。戦闘になったらくるみに任せますが、安全度的にないのが一番。

ちなみにもしくるみ一人で対処しきれない数のかれらに遭遇した場合、KBSが蹴りで戦うことになります。が、その場合は背中の圭ちゃんやんが船酔いならぬゴリラ酔いでゲロインになる可能性があるので要注意。

ちなみにゲロインビームを浴びると手に入る称号があるらしいですわよ。しかも全員分個別にあるとか。

もう使い物にならなくなったドアを押しつけ、外を伺います。チラツ。

ん？ なんかかれらが端っここの部屋に集まっていますね。

数が多いのは不安ですが、あれほど遠ければ大丈夫でしょう。

しかしなんであんなところに集まってんだ？ あの部屋に何かあったっけ？（池沼）
「あれってきつきつーくんが壊したところだよね？」

え？ あつ……。

「なるほど、あいつらの目を背けるためにわざと違う部屋の扉を壊して音を立てておいたのか」

フッフウッフッフッフー。

「口笛吹けない人かな？」

これがわたしの真のじちゆりよきゆってことよ。

「偶然みたいだな」

だってしようがないじゃないか（ENRKKZK）。

がばのこうみょうもあるよ そうしやだもの みつお

ままエアロ。狙っていようとガバの功名だろうとチャンスはチャンス。今のうちにイクゾー！

「「おー」」

デッデッデデデデ カーン。

帰るまで何もなかったので前回忘れてたメンバー短評デース。

五人目はみんなのアイドルゆきちちゃんこと丈槍由紀。

ゆきちちゃんの特徴はやはりクソザコ身体能力と超直感でしょう。

『体力』『筋力』『持久力』が低すぎるので戦闘は全くと言っていいほどできません。『力』も低いのでクラフトもダメです（無慈悲）。

しかし、ゆきちちゃんにはそれを補って余りあるほどの危機察知能力があります。近く
の敵をすぐ発見してくれるのはもちろんのこと、隠されたアイテムを発見したり事件に
すぐに気づいたりします。戦闘回避や物資の調達が重要ながっこうぐらし！において、
こういった戦闘以外の強さも非常に有用です。

また、ゆきちゃんはいらただけでみんなの正気度を回復させる効果があります。他の回復手段と違ってデメリットなしに効果が大きいとあって、お世話になった（意味深）人は多いでしょう。

ただゲームプレイでは何かと忘れられがちですが、めぐねえが死・感染・行方不明のどれかになると確実にゆきちゃん化します。ゲーム版では元々の難易度の高さもあって、ゆきちゃん化のデメリットは原作よりもはえくおつきい……。こうなると正気度回復も期待でき）ないです。

総じて、一人で強いというよりチームプレー（意味深）で真価を発揮するキャラであり、意外と上級者向け（意味深）と言えます。

『無理をさせずに実力を腐らせない』。これができてこそそのSCHOO—LIVE Rなのです。

そうこう言っているうちに学校が見えてきましたね。帰ってきたあ〜！

☆

みつおたちが出掛けてから数時間。未だに帰って来ない。

まさか道に迷ったりしてないよな？

アタシたちの中でも特に腕の立つみつおとくるみ、そして何かと勘が鋭いゆきがいるなら大丈夫だと思うけど……。

まあこんな状況で駅まで行って帰るのにどれだけ時間がかかるかなんて予想もつかないし、どのみちアタシら無事を祈って待つしかない。

読んでいた本から顔を上げ、他の居残り組を見る。

りーさんはいつものように家計簿とにらめっこしている。表情もいつも通りだ。

めぐねえは落ち着かないのか部屋内をせわしなく歩き回っている。表情はいかにも心配でしようがない、って感じだ。

「……何か飲み物でも淹れようか？ 少しは落ち着くでしょ」

「わわ私は大丈夫びゆですよ。にやんてったってしえんしえいですからね」

「なんて？」

人間ってこんなに噛めるのかってくらい噛んでるな。

「先生ったら、不安で口が回っていませんよ。私たちはどつしり構えて、帰ってきたみんなに『おかえり』って言ってあげましょう？」

「りーさん、いいこと言った後で悪いけど家計簿逆さまだぞ」

「あつ」

まったく……。早く帰ってきてくれないかねえ。

心の中で愚痴を言いながら、飲み物を用意するために立ち上がる。

「闇夜の冒険は大変だった!!! クアアア!!!」

「きゃあああああああ!!」

「ん?」

突如、蹴破られたかと思うほどの勢いで扉が開き、件のメンバーが帰ってきた。

もちろん奇声を発したのはみつおだ。

「おかえり。もう少し静かだったらパーフェクトだったかな」

「ただいまの挨拶は元気なのが一番だろ?」

「あれを挨拶だと思ってるのは世界でもアンタだけだよ」

みつおの後ろにはくるみとゆき、そして救援要請を出したであろう少女がいる。とりあえず全員無事ということできさそうだ。

その後、助けられた子も含めて嘸まれないかのチェックと怪我の手当てをして、夜も遅いので休むことになった。

翌朝。

助けられた少女・けいの話があるとのことで、朝食が終わったにも関わらず全員生徒会室にいる。

「で、話って?」

「あ、えつと……」

けいがゆつくりと話し出す。

あの日、友達とシヨツピングモールにいたこと。

騒ぎが起きてすぐに寝具置き場に逃げ込めたこと。

食料と水は十分にあり、二人で分けて食い繋げたこと。

……助けを呼ぶためにその友達の制止を振り切って外に出たこと。

当たり前だが、楽しい話ではない。

それにしてもシヨツピングモールにもう一人、ねえ……。

「つまりこういうことか? 『君に代わって俺たちにその友達を助けてほしい……』」

「……その通りです」

けいの顔は暗く、うつむきがちだ。

……当然か。シヨツピングモールは駅よりもさらに遠くにある。こんな状況の中、歩
きで行ける距離ではない。

そんなところに行ってくれ、なんて言えたものじゃない。けいも友達のことになければ言わなかっただろう。

でも、話したということはそれだけその友達のことを想っているということだ。

「……無茶を言っているのはわかっています。でも、皆さんにしか頼め」

「ん？今何でもするって」

「ひとまず黙っていきましょうか」

「ぐえっ」

横槍を入れようとしたみつおの後ろ襟を掴んで止める。

「じゃあ多数決で決めようか。けいの友達を助けに行くのに賛成の人ー？」

「……え？」

けい以外の全員がノータイムで手を挙げた。

「ホ、ホントにいいんですか……？」

「もちろんです！ 先生として困っている生徒を放っておけませんからね！」

「一人で寂しいだろうし、早く助けないと」

「シヨッピングモールになら物資もたくさんありそうだしな。ついでに持って帰ろうぜ」

「ちくわ大明神」

「ふふふ、歓迎会の献立も考えておかなきゃね」

「誰だ今の」

みんなも助けに行くことが当然かのような口ぶりで話している。

この中に嫌々みんなに合わせている人はいない。

みんながみんな、本気で助けに行くつもりだ。

「頼んでおいてなんですが、そんな簡単に決めちゃっていいんですか……？」

「まあ普通に考えればバカにしか見えないだろうねえ」

まだ学校内の安全確保すら完全ではないのだ。外に行くよりも優先度の高いことはある。

シヨッピングモールだっていつも人が多かったから、かれらも相当数いるだろう。

人が増えるデメリットだって忘れてはいけない。

でも、そんなことは『今さら』だ。

「最初はそんなバカは一人だけだったのさ。でもいつの間にかみんなにうつちまったんだよ。誰も後悔していないけどね」

こんな状況でも誰かのために行動できる。

そんなバカを^{傷しよ}を一体誰が責められるのだろうか。

さて、より安全に行けるようにしっかりと計画を立てるとしますかね。

きゅうじよ

いよいよ全員揃うRTA、はーじまーるよー。

圭ちゃんを無事救出し、お次はみーくんを助けるためにシヨッピングモールに行きま
すよー行く行く。

巡ヶ丘駅に行くときはウン チー ジャン プが最善という話はしました
が、シヨッピングモールだと逆に一人で行くのは悪手です。

別にウン チー ジャン プでも行けないわけではありませんが、可能な限
り車と人員を忘れないようにしましょう。

慢性的な物資不足に悩まされている我々にとつて、シヨッピングモールはまさに宝の
山。だというのにみーくん助けてはい終わりイ！なんてもつたいないです。貰えるも
のは貰つて行きましょう。

そのための車？ あとそのための人手？

「車は先生があるのでそれで行きましょう。あとは一緒に行くメンバーですが……」
クルル^車アはめぐねえのM^{ミニ}！ C^{クーパー}！ S！しかないので、（選択の余地は）ないです。

そしてめぐねえカーは四人乗り。帰りはみーくんも乗るので行きは三人……ですが、連れて行きたいメンバーは四人います。

まずはめぐねえ。車の持ち主&唯一の免許所有者なので必須です。というか置いていけません。もちろん『外せないから仕方なく連れて行く』というマイナスな理由ではなく、運転技能が一番高いという利点あります（主人公が社会人の場合を除く）。

次にKBS。まあ操作キヤラだし戦力としても機動力としても外せませんね。そしてくるみ。最強戦闘要員なので必須レベルです。

最後はチョーカー姉貴。コミュ強な上に冷静というかりアリストなどところがあるの
で、その状況で必要な物資をしつかり選んで探してくれます。

さつき言った通り普通は三人までなので、誰か一人は待機となります。たいていの場
合は優先度的にチョーカー姉貴が除外されるでしょう。

このRTAでもそうなります。仕方ないね。

の！ はずでしたが！（ファンタCM）

ぶつちやけ全員連れて行きたいので四人で行きます！

「四人か。全員乗れる？」

「けいさんのお友達も乗ることを考えると少し厳しいですが……詰めれば大丈夫でしょ

う

オツケーが出たところで車を回収しに行きます。

じゃあ俺、車とつて（玄関に）帰るから。マツテローヨ。

「二人で大丈夫か？」

大丈夫だつて安心しろよ。

と言うのも車の回収は簡単だからです。

ウンチーコングつて知ってる？

でかれらを跳び越えめぐねえカー横に着地、鍵を開けてはい一発ウー！

楽勝だな！（なお試走ではめぐねえカーに着地してGTA並の爆破炎上を引き起こした模様）

あとは正面玄関で待機しているめぐねえたちを乗せて、いざイクゾー！

「……おいみつお。一応聞くけどお前運転できるのか？」

任せとけ！ マ○オカートは全作プレイしてんだ、重量級使いだな。

「いや、それ多分何の役にも立たねーぞ!？」

「事故るなこれ」

「広いところに出たら先生が代わります……」

あれれ〜丘 p e o p l e !? これゴリラの間じゃ鉄板の運転技術アピールなのに……。

まあでも、めぐねえが運転してくれるのは地味にありがたいです。パンデミックの二次災害で通れなくなっている道が多いうえに、セーブデータによってその場所が違うので事前情報は役に立ちません。何百回もプレイした熟練者がやるよりNPCに任せた方が早いこともあるくらいです。

この辺にいい、道に迷った拳句に全員を餓死させた走者、いるらしいですよ（他人事）。じゃけんめぐねえに任せましょうね〜。

到着までまだまだ時間がかかるので、いつもの短評コーナー。

六人目は原作での出番が無さスギイ！な祠堂圭ちゃん。

圭ちゃんの強みは何と言っても発狂防止パワー。最強クラスの会話力を持っているため、正気度がガンガン回復していきます。いるだけで回復するゆきちゃんとは違って会話しないと発動しませんが、その分効果がはえ〜おつきい……。

普通プレイでもリアルでもぜひとも居て欲しいキャラです（大胆な告白は走者の特権）。

最大の欠点はその救出難易度。これまでにさんざん説明しました通り、助けるのは容易ではありません。出会うことすらなくクリアしたというプレイヤーも数多くいることでしょう。

また、正気度管理はトップクラスでも戦闘関連はからつきしです。決して万能ではないので無理をさせないように気を付けましょう。

総じて『爆弾のないサポート役。居れば心強い。居ればね』というキャラ。いなくてもクリアできないほどではないあたり、難易度調整はさすがと言ったところさんでしょう。

ついに着きました巡ヶ丘市のシヨツピングモール、リバーシティトロン！

ゲームも終盤に近いだけあって難易度が高いです。

かなり広くかれらが多いのはもちろんのこと、完全なセーフティーエリアがない（クリアリングしても別の場所から来る可能性がある）、倒れかけの柵や割れたガラスなど音が鳴るシステムがたくさんある、そこから中血塗れで足を滑らせやすいなど、いつでもでも危険が潜んでいるといっても過言ではないでしょう。

長いわ滑るわ敵が多いわとまるで会社の飲み会のようなステージです。

その飲み会エリアの攻略ですが、みーくん救出組と物資回収組の二手に分かれてやり

ます。

みーくん救出組は五階まで行って帰るのでなるべくスピード重視で、物資回収組はたくさん持ち帰りたいので人数重視で行きます。

そして、スピード重視と言っても五階まで上がるので、横移動より上移動の速さの方が重要です。

もうおわかりですね？

みーくん救出はKBS一人で行きます。

「また一人で、大丈夫なのかい？」

まったく、チョーカー姉貴は心配性だな。

孫子の遺した言葉にこのようなものがあります。

『人を殺して人に殺されず』

つまり相手を殺しつつ自分は殺されないようにすれば生き延びる、ということですが、違いますからね？」

「孫子は蛮族か？」

違うのか（困惑）。

ま、まあこれを守れば生き残れるのは確かだから……（震え声）。

どのみち五階まで全力で行って帰るのは一般身体能力JKと一般運動不足教師には

厳しい話。かと言ってKBSとKRMで行くと今度は物資回収組の安全がまずいですよ！

だから、KBS一人で行く必要があるんですね。

「まあ、それもそうだな……」

人命の危機近いからね、しようがないね。

みんなを納得させたところで早速飛びます飛びます。

ウンチーコングって知ってる？

そのまま二階に着地——はずずに、柱にぶつかるように向き調整。

カメラを引いて多数のかれらを映すことで処理落ちさせつつ、柱に激突する前に壁キックで向きを反転。

ウンチーコングって知ってる？

また柱に向かって壁キック。

ウンチーコングって知ってる？

壁キック。

ウンチーコングって知ってる？

こうすればあつという間に五階に着きます。

今回は初日の屋根伝いウンチージャンプと違って、ほぼノンストップで連続ウンチージャンプを決める必要があります。処理落ちの分業ではありませんがね。

「なあ、あいつって本当に人間か？」

「知らん」

五階に着いたら美紀圭ルームまで一直線……ですが、救助が最優先なので無駄な争いは避けます。特に今のみーくんは武器なしな上に精神的にも弱っているはずなので、な

るべくかれらを呼び寄せないよう静かに移動しましょう。

これから救出するみーくんと言えば共依存や慣れ合いを好まない孤→高←の美少女。原作ではロジカル思考の正論マジレスで何度か学園生活部と衝突していましたが、ゲーム版では加入時の状況に応じて他生存組への好感度が左右されます。

つまり、圭ちゃん生存や誰もゆきちゃん化していないなど、原作と状況が違えばみーくんの態度も変わるわけです。場合によつては誰だお前はレベルで大きく違う反応をしてくれることも。

このRTAでは圭ちゃんも無事だし、誰もゆきちゃん化してないので大丈夫でしょう。勝つたなガハハ！

あとは救出時に恩でも売れたらデイモールトいいんですが、これは状況次第ですね。なんて言っているうちにみーくんルームに着きました。

ここで魔法まじの鍵かぎがいればすぐに開きますが、いないので呼びかけてかれらじゃないアピールをしましょう。

すいませーん、キーのしたですけどー（激旨ギャグ）。（開けるの）まーだ時間かかりそうですかねー？

この時に真正面にいると開いた扉と壁に押し潰されてゲームオーバーになるので注意（1敗）。ト〇とジェリーなら生きてた。

「えっ!? きゅ、救助ですか!」

(助けに来たけど救急隊員とかじゃ) ないです。

普通プレイならここから怒涛の独白があつたり圭ちゃん生存報告をしたりとかあるんですが、ぶつちやけ必須じゃないので担ぎます(迫真)。

「ふえっ!」

こんなところにいてられるか! 逃げるんだよお。

エスカレーターのあるあたりまで走つたら通常ジャンプでフェンスを乗り越え、セルフメガトンコイン! 吹き抜けを五階から一階まで落ちます!

うおおおおおおお!!

「きゃああああああ!!」

そして落下しながらメニューを開き、『着地術』スキルを取ります。ゴリラならレベル1で可!

不 ☆ 一 ☆ 致 !

なんとか耐えられました。一致なら死んでた(3敗)。

「し、死ぬかと思った……」

さしものみーくんも真つ青ですね。顔面蒼白みーくんが見れるのはここ←くらいのもんだゾ。

「すげー音したな」

「何事でしょうか……?」

「どうせみつおだろ」

おっと、チョーカー姉貴たちが来ましたね。どうやら着地音で気付いた様子。

ということはかれらも寄ってくる可能性が高いでしょう。早いとこずらかるとしますか。

「あつ、太郎丸!」

早漏丸? (難聴)

あ、よく見るとめぐねえが太郎丸を抱えていますね。本来ならここから太郎丸捜索パートが始まるはずだったので、これはラッキー。

みーくん&太郎丸との合流イベントはどちらと先に出会うかで微妙に変わります。

みーくんが先なら太郎丸は一定時間経過後に一階のクソデカピアノくんの上、太郎丸が先ならその逆と言った感じです。

ただ、二手にわかれてほぼ同時に合流した場合は両方とも捜索パートはなくなりま

物資回収組や太郎丸の動きはコントロールできないので計算に入れてなかったのですが……これって、勲章ですよ。

救助対象を両方（太郎丸は必須じゃないけど）見つけたので、ひきあげじゃあ！

KBSは図体がでかいので助手席でめぐねえは運転席、あとは流れで（投げやり）ではカエルゾー！ デッデッデデデデ カ

「あーっ!?!」

カーンの邪魔をするな（迫真）。

「あなた、あの日に屋根の上を飛び回ってた人ですよね!?!」

あつ、それは間違いなくKBSですね。目撃者がいたのかたまげたなあ。

「またそんなことを……」

「もう驚かなくなってきたぞ……」

当日のスタート地点が学校じゃないんだから、仕方ないね♂（学校スタートだったらウンチー ジャンプしないとは言っていない）

文句はレア社に言ってくれ（冤罪）。

うんどうかい

いよいよ全員揃ったRTA、はーじまーるよー。

リバーシテイトロンから無事帰還したところから。

ここから美紀圭の感動の再会、持ち帰った物資の整理、みんなの自己紹介、学内状況の説明etc……と怒涛のイベントが続きます。テキスト送りは必要なのでブツチツパタイムとは行きませんが、半分休憩くらいの気持ちでボタンをポチっておきましょう。

「では改めて、私は国語教師の佐倉慈よ。よろしくね」

「Здравствуйте, меня зовут Мики Наоки。」
「いやなんでだよ」

せっかく時間があるのでチャートをちやーンと確認しておきますか。

みーくんを救出したということはもうエンディングが近いです。最後の最後でガバって再走は走者がゆきちゃんになります(114514敗)。ガバという現実が見えなくなり、存在しない記録を自慢してまわる不審人物と化すでしょう。

だから、ここで気持ちとケツの穴を引き締める必要があるんですね。

「そういうわけで私達はここに住んでいるの。みんなでバリケード作ってね」

「なるほど、それで校舎に……で、家賃はおいくらですか？」

「あるわけないだろ」

しかし→←までミスはいくらかあれど、再走レベルのものはないのはいいゾコレ。

ケツスキル？ 紐ルート？ H A H A H A。

「そう言えば電気とか水はどうやって用意しているんですか？」

「太陽光発電機と浄水設備があるのよ」

「毎月一つずつパーツを買って組み立てたんですか」

「デアゴ○ティーニかな？」

「どこで買うんだ……」

あつ、そうだ（唐突）。

『あめのひ戦のスキルポイント、まだ余ってんじや〜ん！ そのためのガバ指摘？』

あとそのための再走要求？』とお思いのホモがいらつしやると思いますが、（それはまだ割り振ら）ないです。

まあ別にいつ振つてもいいんですけど……不測の事態に備えて最終戦前まで残しておきます。

ま、多少（の警戒）はね？

「戦いに関してはくるみさんとみつおくん任せつきりだけど……」

「二人はすつごく強いんだよ！」

「だから皆さん無事だったんですね」

「おい、話を聞いているふりをしながらゲームボーイアドバンス始めんな」

「自由か」

「鏡の大〇宮です」

「聞いてねえよ」

しかし圭ちゃんもただけどみーくんも塞ぎ込んだり壊れたりしてなくてヨカッタヨカッタ。元気なのが一番！ ラブ&ピース！

「みきって結構ボケるタイプなのか……？」

「前までは真面目だったんですけど、いつの間にか……」

「体育祭！」

おっと、ぼーつとしていたら結構進んでた。（イベントは終わってないのでガバじゃ）ないです。

「ん？　なんだよいきなり。みつおとみきに続いてゆきまで壊れたか？」

「違うよー。せつかく人数増えたんだから、みんなで楽しいことやりたいじゃん？」

ああ、いいつすね。

やらない走者も多い体育祭イベントですが、実は意外とうま味あじなんです。こういう『みんなで一緒にわいわいやるイベント』は特に何もしなくても好感度が上がるうえに、NPC 同士の結束も高まります。

「それはそうだけど……グラウンドも体育館も危ないわ」

そうだよ（便乗）。

退廃たいはい（の原因）近いからね、しょうがないね。

どんなに好感度や結束が高くても死んだら終わり。むしろ仲良くなった分、失った時の正気度ダウンが厳しくなります。

命あつての物種つてもものだね、はつきりわかんだね（激旨ギャグ）。

「やるなら三階で、だねえ。室内だから大したことはできないけど」

だそうだよ（便乗）。

死ななきやいいんだよ死ななきや（手のひらドリル）。

「体育祭かー。食べ物とか飲み物も用意しないとな」

ソーダよ（瓶状）。

なお炭酸なんてない模様。

というわけでみんなそこそこ乗り気なので、行きますよ〜イクイク。

と言っても実質イベントで普通プレイと大して変わらないので、パパパつとやって、
終わり！

1、徒競走

「みつお。陸上部同士、頂上決戦しようぜ」

えっ、嫌です（即答）。

タイムン競技の対戦相手は完全にランダムで決まるんですが、初手ラスボスKRMとか笑っ
ちやうんすよね。

ゲームキューブ版

まあ言ってもこの時代の徒競走は完全な連打ゲーなので、くるみ相手でも十分勝てま
す。最難関だな！

でも決まったものはしょうがないね。リセめんどもう許せるぞオイ！の精神でス
タート地点に立ちます。

フライングはペナルティがでかすぎDKSGるので注意。

「それじゃあ位置について……よい、どん！」

うおおおおお!!!
連打連打連打連打!!

「立ち上がりのスピードはどうか! さあ今熱を今一生懸命ゴリラーを入れて、シケイン(直線)で勝負に出た! 松田次生!(人違い) サイドバイサイド! ゴリラー粘る、ゴール! あつ、これイクスギた。イクスギイ! あーお互いにイクスギた! お互いにイクスギました!」

「これは二人ともゴールしてるからOKだろ……」
「そうですね」

F O O → なんとか勝てました。初手ラスボス戦に勝利とか全戦全勝する線濃いですか?

「短距離メインじゃないクセに、やるじゃん」

当たり前だよなあ?

クソ強主人公を謳っている以上、敗けるわけにはいかないゾ。

「くるみさんがシャベル背負ってなかったら勝ってたんじゃないかしら……」

(. . . 3 .) b シーツ!!

2、綱引き

「……………」

うおおおおお!!!

「……………」

ふんぬううう!!!

「……………」

オラオラオラオラオラオラ!!!

「えいつ」

あべし!

「りーさんの勝ちー」

「みつおがボーボボに倒された敵キャラみたいな体勢になつてるけど大丈夫か?」

りーさん強スギイ! 片手で引つ張られただけでKBSが廊下の反対側まで吹っ飛

んだんですけど(困惑)。

3、障害物競争

ウンチーコングって知ってる?

「おい誰かあのアホを撃ち落とせ」

なんで障害物つて飛び越えちゃいけないんですかね（半ギレ）。

4、玉入れ

みんなタマゴとか持ちだしましたよ、やっぱ好きなんつすね〜。

「次は的当てな。的はみつおで」

やめてくれよ……（絶望）。

いやー、きついつす（連打疲れ）。

なんでKBSよりプレイヤーの方が疲れてるんですか（半ギレ）。

さて、今のところ日数的には最短で来ているので、早くて明日には地獄の最終日ラッシュが始まります。八日目にKRMたちがバリケードを強化していたので（『おてがみ参照）、今からやる必要はありません。

明日に備えてのんびりしましょう。

というわけでこちらも終わりが近づいてきた短評コーナー。

七人目は正論マジレスガールみーくんこと直樹美紀。

みーくんの特徴と言えば小柄な身体に似合わぬステータスと「あなたねっ……」でお

なじみのスキル『ロジカルシンキング論理的思考力』でしょうか。

ステータス面は知力が高いのは言うまでもなく、スピードを始めとする身体能力系も優秀です。KRM姉貴やKBSほどではありませんが、それでも上から数えた方が早いです。さらに覚醒することでKRM並の戦闘力を得、得ますよ……。

しかし共同生活においてその長所を消し飛ばしかねないのが『論理的思考力』。これは原作の共依存^{関係}姦計に反発しまくりんぐなみーくんを見れば、解説なんて必要ねえんだよ。

また、『論理的思考力』もそうですが割と思つたことをそのまま言うタイプなので、ちよつとしたことから^{あつれき}軋轢にハツテンのします。お前よく空気読めないって言われないう？（投稿者のトラウマ）

そのデメリットを打ち消す最も確実な方法が圭ちゃん生存。私は知りませんが友達パワーというのはすごいらしくて、「さつきからわかつたみたい……」と胸倉を掴まれるみーくんも彼女が居ればTDN頭脳派スケベガーター娘になります。

総じて、『人間関係以外は優秀な学園生活部の頭脳担当で、その弱点も解除可能。あとそこはかとなく工口い』キャラ。デメリットさえ何とかなれば戦闘から日々の生存戦略まで大活躍待ったなしでしょう。

ギャグ要員？ なんのこつたよ（すつとぼけ）。

体育祭の片付けも終わったので生徒会室に戻ります（ヘトヘト）。
ヒールヒール！（きらファン）おう癒えてるか？

☆

体育祭を終え、アタシたちは生徒会室へ戻ってきた。

「ぬわあああああん疲れたもおおおおおん」

「わん！」

「いやもうキツかったですねー今日は」

「ああもう今日は……すっげえキツかったゾ（帰宅部JKと同じ運動量でへばる陸上部の屑）」

「やめたくなりますよースポーツ（文学少女並の感想）」

「どうすっかなー俺もなー」

「クウーン……」

「何やってんだあいつら……」

独特のノリで会話をしているみつおとみき（あと太郎丸）を見ながら一人ごちる。

なんか仲良くなってるみたいだけど……ボケ同士気が合うのか？

みつおはそのうるささとノリの良さで誰とでも仲良くなれるタイプだ。

みきは第一印象じゃあ真逆っぽい感じだったが……人は見かけによらないってことかね？

「今日はカレーにしましょうか。みきさんとけいさんも手伝つてくれるかしら？」

「あ、はい」

台所に立っていたりーさんが二人を呼ぶ。もう夕飯の時間か。

「それで、何を手伝えば……」

「屋上菜園からお野菜を取ってきてもらえるかしら？ 屋上のことはわかる？」

「んにゃび……（誤用）。えーっと、くるみ先輩。確か屋上菜園の担当でしたよね？」

「んえ？」

「みき、アンタが呼んだ名前はくるみだけど視線の先にいるのはゆきで、求めているのはりーさんだ」

「これもうわかんねえな」

豪快な間違え方だけど、まだ出会って数時間なんだ。仕方がないことだろう。

「ゆきちゃん。二人ともまだわからないことだらけだから、一緒に案内してあげましょ

う

「らじやー！　じゃあ二人とも、ぎゅんぎゅん行つくよ〜！」

「つて廊下は走つちやダメですよー」

先輩らしいことができて嬉しいのか、ゆきはめぐねえの制止も聞かずに飛び出していく。

はりきりすぎて何かやらかしそうだけど、まあめぐねえもいるなら大丈夫だろう。

アタシたち三年組もめぐねえもあの二人とは知り合いですらなかった。学年が違ふことや途中から合流したことも合わせて疎外感を感じていたら、なんて思ったけど……杞憂だったみたいだねえ。

……いや、みつおとゆきが『杞憂にした』というべきかもしれないな。

さて、アタシらも手伝うとしますかね。

「みつおくん、お肉の缶詰あといくつある？」

「五→個←」

なんだその発音。

「やっぱりりーさんが作るカレーは美味しいな。ルーがしつとりしていて、それでいてベ

タつかないスッキリした甘さだ。隠し味はパンホーテンの物を使用したのかな？」

「フフフ、ありがとうみつおくん」

「ホントにおいしいーよね」

「そう言えば、ご飯はいつもりーさんが作ってるんですか？」

「えー、俺だつて作ることはあるぜ？（料理スキル並の自己主張）」

「おいおい、みつおが作った料理なんて食べたことあつたか？」

「たかえが食べたことなかったら誰も食べたこと無いだろうな」

「そんなことないだろ!? この前作つてやったハズだぜ！（ホモ特有の記憶のねつ造）」

和気あいあいとした（むしろうるさい）食事風景。これももう慣れたものだ。

「たかえ先輩」

「ん、なんだい？」

ふと、隣に座っていたけいがか話しかけてきた。

ここに来たばかりの思い詰めた表情とは違う、晴れやかな顔だ。

「ここつて、楽しいところですね」

『楽しいところ』か。

もし他に生きている人が居たら、この言葉は信じられないだろう。

アタシも世界がこうなった時は恐怖と不安でいっぱいだった。

でも、いつの間にか日々を笑って生きることができている。
なぜか、なんてのは考えるまでもない。

「当たり前さ。ここには大切な仲間たちがいるからね」

例え、世界が滅んでいても。例え、明日が真つ暗闇でも。

——こうやって笑い合える日々は、とても幸せで、尊いものだと思ふ。