

# ポケットモンスターBW 2 ++ イツシユ脱出ルート

そりちゅーど。

## 【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】

RTA系小説の架空ゲーの実況動画風に小説を書くっていう発想に痺れました。ポケモンで2話以降を更新してる人が(投稿時は)一人しかいなかったなので自給自足を試みたものになります。RTAはあんまり知らない為、普通の実況プレイ風な感じで書いてきます。

### ※注意

- ・ RTAでは、ない
- ・ なんならb i m兄貴リスペクトですら、ない
- ・ 随時改訂される(予定)

つまり、この二次創作は期待してたのとズレてる可能性があります。

# 目次

p a r t	1	くキャラクリ・イツシユ地方の生成編く	1
p a r t	2	く現状把握く	9
p a r t	3	くしゅぎょうのいわや崩壊 上編く	18

# part 1 くキャラクリ・イツシュ地方の生成編

)

・・・読み込み中・・・

お、3回で終わった。思ったより読み込み終わるの早いですね。

流石、技術革新を起こしたお化けシステムを搭載しているらしいゲームなだけありますね。

では、始めましょうか！

どうも、こんにちは！ぎっくりです。

今回は、要素を詰め込み過ぎて、2年経っても解析が全く追いついていないことでお馴染み、ポケットモンスターBW2のリメイク作こと「ポケットモンスター BW2++」を特殊設定の最大数である5枠、全て有効にしてゲーム中のリセットは勿論、操作キャラのリセマラも禁止して、イツシュ脱出ルートクリアを目指しているこうと思います。

このゲームは既存の主人公は勿論、歴代ジムリーダーやチャンピオン、七賢人やゾロアークなんかも操作できるモードがあります。彼らのロールプレイをして、たればの物語を楽しんだり、ストーリーには触れず通信対戦機能を使って、気軽に人物統一パーティでの対戦を楽しむなど、いろいろな楽しみ方ができることは有名ですよね！

ぎっくりも、色々な楽しみ方を試していて、ストーリーモードも何回かクリアはしているんですが、BWの主人公を操作する「英雄の帰還編」と、BW2の主人公を操作する「新たな英雄編」でしかやることがないので、今回はオリジナルキャラクターで自由な旅を楽しめる「オリジナルトレーナー編」をやってみたいと思います。

オリジナルトレーナー編は、「ふざけるな！時間足りんわ！来世まで持ち越させろ！」といった具合に、廃人でも今世でのコンプリートを投げ出すくらいいたくさんのエンディングが存在していますよね。実況するにあたってwikiで調べた時、あまりにも多いエンディングの数を前にして呆然としちゃいました。実況をすることは決めて

いても、どのルートを目指すかはなかなか定まらない。そんな中で、たまたま目に入ってきたのが、イツシュ脱出ルートです。

このイツシュ脱出ルート、通常のイツシュ出身トレーナーで特殊設定なしだとただ単に資金貯めて他の地方に移住するだけでエンディングに到達してしまうストーリーに全く面白みが全くないルートになってしまうのですが、特殊設定との組み合わせ次第でかなりやりごたえのある難易度になる上、進め方によっては専用ストーリーやマップも登場するとの噂を聞いたので誰も手が回っていない今のうちにやってみたいと思い、今回プレイさせて頂くことにしました。

ちなみに、もしクリアできた場合、今現在ネット上、ゲーム雑誌上でこのルートの特殊条件付でのクリアが確認されていないため、世界初クリアになるかもしれません。

……ワクワクしてきたぞ、オイ。

では、早速プレイしていきましょう！

まずは世界の設定を行います。

世界の設定はキーの設定と、特殊設定の2項目に分かれています。キーの設定から見てくださいませう。

#### ①キーの設定

##### ☆難易度

アシスト or ノーマル or チャレンジ

##### ☆街について

ブラックシティ or ホワイトフォレスト

##### ☆ふしぎなどびら

……クリアデータが確認できないため、データ生成後に決定されませ……

これは、BW2にも似たのがありましたよね！

見ての通り、イツシュリンクのキーシステムです。懐かしい。

ぎっくりはこんな感じに設定してみましたというのを紹介しておきますね。

アシスト、ノーマル、チャレンジモードは今作の場合、トレーナー戦のレベルだけでなく、ゲーム自体の難易度に影響するようです。

ぎっくりはノーマルしかプレイしたことないですが、今回は高難易度プレイに挑戦してみたいのでチャレンジモードを選択します。いきなり初めてのモードでそんなの選んで大丈夫かって？大丈夫さあ！

街はこの2つから選びますが、選んだ街によって一部マップや出現ポケモンに変化が現れます。

分かりやすく言うと、パッケージ選択ですね。はい。

あ、背景白色に設定してたせいでホワイトフォレストの文字が見えない！

今回は、ホワイトフォレストを選んだので許してほしい。ダメ？……まあ、ダメって言われても別に何も起こらないんですが。

最後に、ふしぎなどびらですが、これはセーブデータ作成時にランダムで決まるようです。

クリア済みのモードならクリアデータの扉の鍵を使うことで、クリアデータで入ったことがある部屋を固定で出現させることも可能ですが今回は関係なしと。

そもそも今回そのふしぎな扉に向かうことにするのかすら、決めてないんですよ。

うーむ。

さて、キーシステム終わりましたら、いよいよ今作の闇！生成するイツシユ地方を歪めていく、特殊設定です。

……コイツがなかなかの曲者でしてねえ。

オリジナルトレーナー編の初回では、強制的に一つ以上設定することを強要される上、種類が意味分からない程有るんですよ。効果も、生態系を歪めるものからシナリオを改変するもの、新勢力を投入するもの、操作キャラに特殊なサイドストーリーを付与するもの、NPCの挙動を変化させるもの、操作キャラやプラズマ団幹部以上に特殊なブーストを付与するものなど多種多様。

1000……いや一部では1300は下らないとされてるくらいあるらしいです。本来ならそれくらい数えればわかりそうなものなのですが、ね。

実は、「隠し特殊条件」なるものがありまして、それがランダムに設定した場合のみにしか付与されない上、多く解析者たちが開発者の執念を感じるとコメントした後お手上げしてしまう程、超強力なプロテクトが掛かっているため覗けないマスクデータなんですよ。ああ恐ろしや。

これのせいで、解析が追い付いていない現状、まだ把握できていないものがいくつあってもおかしくない状態らしいです。つまり、先ほど挙げた1000という数は現在自由に設定できるものと、この隠しの中で判明しているものの合計がだいたいそれぐらいって話なんです。

自由度がかなり高い影響で、組み合わせ次第では簡単に詰むくらい難しいのもあるので、デフォルトではセーブデータ作成時にランダムに付与される仕組みになっていますが、自由に弄って意図的に設定することもできます。

今回は5つ設定できる中から2つだけプレイヤー側で決めてみました！

それがこちらになります！

- ・ 英雄不在
- ・ ポケモン解放宣言

あまり、分かり切ったものだけ特殊設定が適応されても面白くないし、せっかくの新鮮味が薄れる上、噂の「隠し特殊条件」を見てみたいので残り3つはランダムです！ ということで、設定した2つについてだけ説明していきますね。

まず、「英雄不在」は、ぎつくりが今までやってきたBW及びBW2の主人公を操作するルートでは選べない特殊条件です。

簡単に言うとBWかBW2の主人公がいなかったことになります。家ごと消えます。

彼らが居なくなった影響は勿論、生成される世界にも出ます。これのまずいところは、最悪の場合プラズマ団がイツシユ地方征服終えて、ポケモンの解放からのプラズマ団以外のイツシユ人奴隷化のコンボ決めてきます。

まあ、大抵チェレンとベルがなんとかしてるんで安心かな。「オリジナルトレーナー編」の熟練プレイヤーの中では、高難易度プレイ向けの条件として、非常にポピュラーらしいです。

あいつら平気で10000回リセマラしてプラズマ団がイッシユ征服済みスタート、職業：えんじ 相棒：ノコツチ（Lv. 5）の組み合わせ出して、ゲームクリアまで持っていけますからね。頭おかしい。化け物や……。

さて、次に「ポケモン解放宣言」ですね。

これはプラズマ団がNの城、プラズマフリゲート、ジャイアントホール以外に拠点を一つ以上抑えた状態で始まります。演説も表立って、定期的に、行われています。要するに、街一つ抑えちゃってるんですね。

これの大きなポイントは、表向きの明確な根拠地があることで団員が飛躍的に増えることです。しかも、抑えられた街にいるプラズマ団以外の住民には、ポケモンを強制的に『解放』させているため、プラズマ団がより幅を利かせている状況が出来上がります。彼らに対抗できるトレーナーは他所にたまたま出かけてたことになったりして、外部から干渉がない限り支配は揺るがない状態になるんですね。

その町は外部から入ろうとしても、プラズマ団にならないと戦闘なしで入れてもらえないという徹底ぶり。ホント嫌になりますよ。

ぶっちゃけ、ジムリーダーのいる街以外ならどこでもそれなりの確率で起き得るので抑えられた場所によつては油断できません。支配されている地域としては、カゴメ、次いでカラクサが飛び抜けて多いです。

それぞれ、ジャイアントホールが近い点、BW時の演説効果で潜在的な支援者が多くなる点に影響されていると思われます。ソウリュウシテイ？ジャガ市長要るから大体大丈夫です。もし、万一ここ支配されてる場合、ジャガさんお亡くなりになってる世界線として生成されちゃってることになりましたが、まあ有り得ないでしょ。ネットでも一度も見ることないですし。

ちなみに、二番目に多いカラクサに根を張られると、操作キャラの



スタート地点次第ではスカイアローブリッジが修復されるまで手出しできず、手出しできる位置からスタートしたとしても、職業が最初から実力の高いベテラン・エリートトレーナー辺り（それもジムバツジ8個獲得済みレベル）でないとな数に太刀打ちできないです。本当に一瞬で敗北します。つらひ。

一見、これ「英雄不在」の影響でイツシュ征服済みなら意味ないじゃないと思う方もいるかもしれませんが、これと英雄不在が重なるとNが王様として君臨してたりすることもあるらしい（未確認）ので、どんな場合でもなにかしらの影響は確実に起こると考えたほうがよいでしょう。油断大敵！

以上がこちらで決めた特殊設定になりますね。

他に3つの設定が付与されることになりましたが、これ果たしてイツシュ地方はどうなってしまうんでしょうかね。私のせいでイツシュ地方の治安がボロボロになってしまったかとも思うとなんか罪悪感が……微塵も感じられない！それどころか、なあんかワクワクしてきましたねえ。（暗黒微笑）

実況的に、ユニークな設定が来てくれると嬉しいんですけど！

え、この時点で3758文字!?

課題のレポートできちやうじゃん。

これから、操作キャラの設定もプロログもあるのにこれはあまりに長い。長いぞ！

……んんツ！若干巻き気味で行きましょうか。

では、続いて操作キャラの設定行ってみましょう！

あ、ここでアララギ博士が、ケンホロウから飛び降りて……空から降ってきましたね！

「ようこそ、ポケットモンスターのs——ズドーン！

……」

凄い勢いで地面にめり込んでいったなあ……。

あ、面食らってる方いるかもしれませんが、これ編集とかじゃなくて今ガチでこういう画面になります。

つまり、これは仕様です。

これは仕様です。

実は、このアララギ博士の登場の仕方によって、初期ポケモン……つまり相棒のタイプが決まるんですよね(?!)

何を言ってるか分からねえと思うが俺も何も言ってるか分からねえ。というわけで、理解するのは大人しく諦めてください。はい。

(他のタイプは割と普通にカッコいい登場の仕方するんだけどなあ。)

今回の場合は、最初に空から降ってくる辺りまではひこうタイプの演出でしたが、頭から落ちて地面に埋まったので、今回の相棒はじめんタイプですね。……ひこうなら、あのまま普通に着地決めてポーズ決める良い感じのやつなのに。

この相棒がとても重要で、今回出たじめんタイプの場合なら、被ダメージ100%の補正が搭載されます。持ち物とか関係なしで永続です。んでもって、相棒限定です。……とはいえずっごい補正ですよ。ね。

最終的に、ガブリアスやカバルドン、グライオンなんかにそんなのが乗る可能性があるかと思うと背筋が凍る思いです。

あ、チャンピオンとかライバルキャラ・悪の組織の幹部以上といったユニークキャラには、相棒には与ダメージ+10%、相棒以外には与ダメージ+5%・被ダメージ-5%されるという補正があるんで、オリ主人公のタイプ補正は一体にしかバフが乗らない分、基本的に劣化でしかないんですがね。こんちくしょー！

(このせいでチャレンジモードのシロナは、オリキャラじゃ準伝相棒くらいの特異な状況以外、どう足掻こうがチャンピオン撃破後もゲーム内時間で4年は勝てないとかいう頭おかしめな強さを誇っています。)

ちなみにアララギ博士についてですが、原作主人公を選んだ場合は、原作と同じ感じで登場しますし、ジムリーダーなどを選んだ場合なんかも、同じように出てきてイッシュ地方自体の説明を行うという形をとってきます。

……オリジナルだけ、特殊演出ある辺りちよつと頭のネジ壊れてるんですかね。

さて、何事もなかったかのように自分の作った？穴から出てきた彼女が世界観の説明し始めましたね。ここの辺りは倍速で流します。

「あなたは男の子？女の子？」

ここで性別尋ねられました。ぎっくりは男を選択します。

男なら全般的に体力が上がるため、緊急時やダンジョンの探索にも便利ですからね。今回のイッシュ脱出ルートは設定の組み合わせ次第では時間が非常に大事になります。なので、そらをとぶが使える飛行ポケモンの居ない状態だところっちお勧めです。

ちなみに女であれば全般的に交渉力が上がります。

シヨップで値切りやすくなったり、トレーナー同士で協力関係結びやすくなったりするので、これも職業との組み合わせ次第ではお勧めですね。今回みたいな駆け回るルートじゃなければ、実はこっちの方が人気だったり。

さて、名前も聞かれたので答えておきましょうか。

「……『ギックリ』でいいのかしら？」

当たり前ですね。

ぎっくりはぎっくりでそれ以上でも以下でもないです。

世界観に合わせてカタカナにはしましたが微々たる差ですよ。

では……この「オリジナルトレーナー編」最大の博打要素である運ゲーを始めていくとしますか。

性格？指定できるとでも思っていたのか！

職業？君たちに職業選択の自由はない！

有り金？んなもん、職業と親次第だ。

才能？生まれ持ったもんは生まれ持ったもん！どう足掻こうが限界はある！

初期スタート地点？さあ？どこだろうな！

「それじゃあ、戻りましょうか。ポケットモンスターの世界へ」

……リセットしないとか大見得切ったけどやっぱりリス

《いざ、鎌倉っ！》

## part 2 現状把握

リセット禁止のぶっつけ本番実況、始めて行きましょう。さて、今回は主人公が確定するところからスタートです。

開始早々お祈りガチャ。恐らくこの実況で一番の見どころを、特に引つ張りもせず特別な演出もせず、part 2の最初に持つてくる武骨( )なアンチクライマックス砲で、存分に視聴者の方を乱れ撃ちしてやりましょう！

生成チユウ……

さて、スタートしまし……んん??

視界が真っ暗でなあんにも見えやしませんねえ。これはバグかあ？とりあえず、タウンマップタウンマップ……ヌウウウワアアア！

無駄に現実的などころが災いしました。暗くて読めません。どこから取り出しているみたいですが、見えません。一体どうするんですかねえ。軽い放事故ですよこれ。

ですが、操作キャラクターが動いたことは漁る音確認できたので、どうやらバグではなく仕様のようです。となると、フラッシュ使う感じのマップかな？

マジでどこなんだ。とりあえず操作しないと。

あつ、そうだ。一番大事なことを忘れていました。

今回の手持ちポケモンは何ですかね？

適当に操作してポケモンにぶつかりお陀仏くなんてことは避けなくてはならないので、とりあえず護衛として出してみましようか。先頭に居るポケモンを繰り出すのはただのコマンド操作なので暗闇でもできます。ポケモン持ってないとか……ないよね？では、いきますか。そおい！つと。

——ポオオオオオオウ!!

うわ!?四つ位の赤い目が空中に浮いてる!なんじゃこりや。普通にホラーなんです!え?マジで何?こんなポケモンいまs……いきましたね。

説明しましょう。彼?は恐らくネンドール。毒タイプの天敵のじ

めんとエスパーを複合しているとしてもねえ野郎です。種族値は60-70-105-70-120-75らしいですよ？ゲーム内では通信対戦以外だとあんまり参考になりませんが。レベルが命！な時結構ありますし。

役割が被ってしまうためか、劣化版ドータクンなどと呼ばれがちですが、素早さが70と微妙に高かったり、まきびしなど設置技への耐性（高速スピン等）に冷凍ビームなんかで差別化はできますね。

そんなところ気にするようなガチ対戦をするかと言われれば恐らくしないんですが、こうげきもとくこうも70あり一致技で優秀なじしんやだいちのちから、サイコキネシスにサイコシヨックなんかを覚えるので普通にストーリーモードでもそれなりに戦っていける実力はあると思われる。ふゆうもあるので、地面とでんき無効化されますからね。これはデカイ。

正直、火力も素早さもそれなりに高いモグリユ一族とか期待してましたが、まあこれはこれでいいでしょう。進化後のネンドールの時点である程度の強さは保証されているので、そこらのごろつきに引けは取らないはずです。

さて、目玉に照らされた明かりを頼りにタウンマップを確認しましょう。

えーつと何々？

矢印の刺さってるところと右上の表示を見るにここは……

「しゅぎょうのいわや」

あれ？見間違いないか？

「しゅぎょうのいわや」

おかしいなあ。ゲームのし過ぎで目がやられたのか？

「しゅぎょうのいわや」

ウワアアアアアアア！

どうちでだよおおおおお！！！！

※説明しよう！

しゅぎょうのいわやとは、BW時のクリア後ダンジョンでレベル60代のポケモンを連れてトレーナーの溜まり場になっている場所

のこただ。BW2時には岩で入り口が塞がれてしまっているというが……。

なんでこんなところに居るんですかねえ。理解不能ですよええ。

人の気配もないし、マジでどうしましようか。あ！穴抜けの紐ありますね。これを使って脱出……しまったア！初期位置が洞窟の中だが入ってきたじゃなくて元からいた判定だから出口に出る用途で使えない。どうすんのこれ。割とどうにもならないんですが。

いや、こうしてる間にも時間は過ぎてる。

このまま餓死は笑えません。

ネンドールの目の光を頼りに移動して、入り口らしきところをまずは探しましょう。

本当は使える技とかも確認したいのですが、このゲームのオリジナル仕様で理解度なるものがありまして、ある程度なついている状態になってからポケモンとコミュニケーションしたり、バトルをしたり）相棒であれば隠しイベントこなしたり）していかないと覚えているワザやレベルみたいな手持ちのポケモンの状態が分からないようになってるんですよ。理解度はMAX100ですが、初期値は勿論0。ちなみに基本的な情報を知りたければ50で事足りります。

図鑑を持っている身分であれば図鑑でチェックすれば一発なのですが、博士に図鑑集め頼まれるなんて本当に一握りの人間だけ。まあ、オリジナルトレーナー編では期待できないでしょう。例外として、相棒枠のポケモンなら初期から理解度80以上の場合が殆どなんですが、操作キャラクター君のネンドールに対する理解度は10/100。……本当に相棒なのかそれ？

恐らく特殊な背景持ちなんでしょうけど、そんな設定要らないですね。背景次第ではなつき度が落ちていることすら考えられるので、技とかを知りたかったらそこから上げ直さないといけないかもしれません。相棒との関係なんて普通に仲良しで、理解しあってるっていいじゃないですか。リセ禁止プレイなのになんでこんなことするの？ねえ！

……つと、話が脇道に逸れましたね。「しゅぎょうのいわや」の構造

的に、上に行けば行くほど入り口に近づけるはずです。まずは上り階段目指して探索を行っていきましょう。

ぎっくり移動中

——五分後

ようやく、やっと！階段を発見しました。

このまま、上層を目指して進んでいきましょうか。

【!?】

『あ、やせいのゴローンのむれが転がってきた。』

ゴローン♂　ゴローン♀　ゴローン♂　ゴローン♂　ゴローン♀

ゴローン♂　ゴローン♀

……キレていいですか。いいですよね!?

しゅぎょうのいわやとはいえ、序盤にやっていいことじゃないでしょ！

初戦闘が（恐らく）格上の同時襲撃とか、どういう神経してるんだ！コイツの半端な火力じゃ落とすきれないし、火力が仮にあったとしてもがんどうだったら意味ないし。

ネンドール！とりあえず、じしんして！

『ネンドールはそのわざを覚えていないようだ。』

え？ああああああああ！そうだった！技確認できてないから指示なんて出しよう無いじゃん！もうむりどうしようまじでだれかたすけて開始5分経たずポケモンに殺されて終わりとかいやほんとやめえ4う r z v

『ネンドールは勝手にまもるをつかった』

『ゴローンはじぼくした。』

『ゴローンたちはゆうばくしてしまった。』

——ゴゴゴゴゴゴ　ドカーン！

『ゴローンたちはたおれた。』

経験値を獲得した。』

……楽勝やな！　キリッ

いや、嘘です。ごめんなさい調子乗りました。ぶつちやけ死ぬかと思いました。寿命縮みかけました。もう許してください。

それにしても、ネンドールが勝手に守ってくれたのはラッキーでした。今作ではトレーナーのなつき度が高くないと居眠りどころか勝手に技を繰り出したりするので、まともに指示が出せなかった今回は逆にそれが幸いしましたね。にしても、こりや後でなつき度上げ意識してしないと、大事なところで背中刺されそうだなあ。

こんな状態だとデータ把握の為のなつき度上げも出来ないのです、誰も遭遇しないようお祈りしながらゆっくり歩いて脱出目指すしかないです。移動時間は何も画面映えないので、カットで。

ぎっくり慎重に移動中

あ、来た。ついに、ついに岩の塊に遭遇できました。

どうも操作キャラが居た場所はB1Fだったようですね。

にしても……やっぱり入口塞がれてるじゃん。

どうするんだこれ。

とりあえず主人公に叫ばせますか。9ばんどうろの誰かが気づいてくれるかもしれませんし。

「タスケテクレーツ！」

——反応がない。どうやら、近くには誰もいないようだ。

なんで？（殺意）

どうしましょう。困りました。動画的にも文章的にもグダグダですよこれ。

なんか劇的なイベントとか起こらないんですかね。

ここで理解度高かったら、エスパータイプだし岩を技使って砕いてもらったり移動してもらったりといった応用的な使い方もできたかもしれないのですが、操作キャラ君はなんにも分かつちやいないので、ネンドールに現状打破のための指示を出すことすらままなりません。はあく辞めたらどうや？プレイヤーキャラ。

……まあうだうだ言っても仕方がないです。しばらく考えましょ



う。

そうだ。今のうちに食料食べておきましょう。なにか（荷物入れるやつ）の中身を漁って木の実ポケットをチェックします。お、オボンのみが10個ありますね。2個はネンドールに渡すとして、一個は自分で食べておきましょう。人間が食べても体力回復の効果があるので、今回そこそこダンジョン探索を行っていた操作キャラ君の移動速度低下も防げます。便利です。

ん？なんかここで画面が暗転しましたね。いや、もともとネンドールの目で照らされたところ以外真っ暗なんです。

——ギツクリは木の実にかぶりつくと、近くに控えさせていたネンドール♂に2つの木の実を差し出した。

「お疲れ、ネンドール。そろそろ腹減ったろ？」

これ、食べてみるよ。美味しいぞ。」

「……。」『ネンドールはきのみを受け取りたくないようだ。沈黙を貫いている。』

「……さっきはトレーナーなのに上手く指示できなくて悪かった。

俺がちゃんとしてりや、もうちよつと危なげなく切り抜けれたかもしれないなかった。

だから、お前のご理解できるように頑張るからさ。一緒に旅して、いい思い出作っていこうぜ。」

「……。」『ネンドールは無視している。』

（やつぱり、ダメかあ。バックパッカーも旅人である前に一人のトレーナーだ、とか言われたって言葉も分かんねえし、出会った日にやらかしちやつてから明らかに煙たがられてるし、トレーナーとしてコイツに何をしてやればいいかなんて分かんねえよ……。）

なるほど、どうやらさっきのゴローンたちは強制エンカウントだっ

たみたいですね。さっきの場面の操作次第でここでの会話が変化する感じか。なつき度や理解度に関わるイベントだったのかもしれないですね。となると、指示ミスはかなりやらかしちゃってる気がするが、まあいいでしょう。それよりこのギツクリとやら、バックパッカーって言うてましたね。

このゲーム、変にリアルっぽくしたがる癖があるみたいで、現実と同じように職業次第で初期レベルや技能なんかの特徴が割り振られるんですね。その中でもバックパッカーはタフなので疲れにくく、主人公のカバン並みにモノを入れられるバックパックを確定で持てます。つまり、ダンジョン探索や長旅に向いており、非常に足を引っぱりにくい当たりの職業と言えます。

さつき相棒との仲がよろしくないということでも不安になってましたが、職業ツイてるし普通に初期ポケモンも進化後ですからもしかしたらあつさりクリアまで行けるかもしれないですね。……目の前の岩塊をどうにかできたら、という話ではありませんが。

まあ、RTAじゃあないんですし、上に辿り着けてイベントも入ったので、ここいらでレポート書いて一区切りしちゃいましょうか。

レポートを 書き込んでいます。

電源を 切らないでください。

?

ギツクリ は

レポートを しつかり 書き残した。

それでは、ご視聴ありがとうございます。次回もお楽しみに。

???のレポート

しゅぎょうのいわやは元々四天王と互角の勝負を演じたと言われる者も含めた強者が集う場所として有名だったが、ある時期を境に中で見かけるポケモンの数が大幅に減ったらしい。特にヤミラミやり

オル・クチートなど比較的体つきが華奢に見える者たちは一匹も姿を見せなくなつたようだ。

こうした変化によつて、見かける数が以前ときほど変わらないガントルやゴローンばかりが目につくようになったため、ワンパターンな戦闘を嫌つて強いポケモン目当てに籠つていた強者達は出て行つてしまつたらしい。

私はリオルやヤマミなど姿を見せなくなつた理由にポケモンレンジャーを生業とする者として興味を持ち、現地に入ったものの、地下二層まで降りても彼らの特に手掛かりは見当たらなかつた。残念に思ったが、このポケモン達は油断ならない強さだ。長居は危険と判断し上の方に戻ると、私の入つてきた入り口はどこにも見当たらなくなつていた。そう。天井が落ちたり地面が盛り上がったたりしてできた岩塊によつて、入り口が消滅してしまつていたので。

そこで私はようやくポケモンたちが居なくなつた理由を察することが出来た。洞窟の地盤が揺らいでおり、もうじき崩れてしまうことを予期していたため、彼らの姿が見えなくなつていたので。ゴローンやガントルのような『がんじょう』なポケモンはともかく、彼らのようなポケモンが岩に埋まつてしまうと、なかなか脱出には骨が折れるし最悪押しつぶされてしまうことも考えられる。

もつと早く気づいていればと後悔したが後の祭りだ。下手に『あなをほる』ことで、洞窟を完全に崩してしまふことがあれば、ポケモンの住まう自然を保護するレンジャーとして許されないだろうし、外部に電波も届かない。もうどうしようもないだろう。岩塊くらいポケモンの力をもつてすれば、簡単に砕けると思つて入り口で粘つては見ただが、更に天井が崩れ落ちて状況が悪化しそうになつたため諦めざるを得なかつた。

最後の手段を思いついた。僅かな可能性に賭けて、地下に戻り水底に穴が開いてどこかに通じていないかを探ってみることにしたのだ。勿論、人にあまり慣れていない高レベルの野生ポケモンの縄張りに突撃——（しかも水の中に。）することは正気の沙汰ではないし、非常に危険な戦いになることは百も承知である。だが、行動せずにじわじわ

と弱って死んでいくなんて真っ平御免。必ず突破口を見つけ出してみせるつもりだ。

……もし、誰か私以外の人が残されてしまったのなら、この品はきつと役に立つだろう。私のポケモンには使えなかったが、きつとこの洞窟の崩壊を防ぐための一助になるはずだ。ここに住むポケモン達に破壊されないよう、目立たない岩陰に隠し置いたのだが、ここで生き残れる強者ならきつと見つけられると信じている。このレポートに記された言葉は届かなくても、私の思いつきが誰かに救いを齎すことを切に願う

part 3 しゅぎようのいわや崩壊 上編

5

前回のレポート。

ガチャ結果 初期位置ガチャ しゅぎようのいわや 職業ガ  
チャ バックパッカー 相棒ガチャ じめん↓ネンドール

キラクリを終えた直後、突如として訪れた画面のブラックアウト  
に故障を疑うぎっくり。

「マジでどこなんだ。」

どうしようもない八方塞がりの状況でぎっくりに唯一出来たのは、  
モンスターボールを使つての相棒放出。出てきたポケモンは、じめん  
枠として恐らく全く思い浮かばないであろう「どぐうポケモン」こと  
ネンドール。

——ポオオオオオオウ!!

「うわ!? 四つ位の赤い目が空中に浮いてる!

なんじゃこりや! 普通にホラーなんですが!」

彼? 彼女? の光る目を頼りにダンジョン脱出を図るも、途中で遭遇  
したゴローンの群れに爆殺されかけるぎっくり。

「もうむりどうしようまじでだれかたすけて開始5分経たずポケモ  
ンに殺されて終わりとかいやほんとやめえ4urzv」

しかし、相棒ネンドールがとっさに繰り出した技(おそらく自分の  
為にやっただけであろう)まもるによつて九死に一生を得る。

「……楽勝やな!」キリッ

悪運は強い方。

その後、ギツクリと相棒の会話イベントが起こったが、かなりギス  
ギスしていてその様はまるで倦怠期の夫婦。

「となると、指示ミスはかなりやらかしちやつてる気がしますが、  
まあいいでしょう。」

……それは、bim兄貴リスペクト勢が言うところの「ガバ」と  
やらじゃないか? と思いましたが、まあいいでしょう。

「初手から波乱ばかりのギツクリと相棒ネンドール。

果たして、無事イツシユ地方魔の手？から逃げ出すことはできるのか。」

——では、初手で高レベル帯のダンジョンに理解度が極端に低い相棒と幽閉食らった実況、始めて行きましょう。

さて、こういう形で前回を軽くまとめてみましたが、どうでしょう？前回をわざわざ見返さなくても流れが分かると、便利で良いですね。ぎっくりはそう思います。

読み返しの手間も減るしなにより、文字数稼ぎにもなっておいし……ゲフンゲフン。

今後は不評なら消し飛ばしますが、何もなければレポートを書く度にまとめていく予定です。では、起動していきましょう。  
起動チュウ……

「ポオオオオオオウ!!」

うわ、びつくりした。レポートから始めた途端にネンドールが吠えました。いったいなんなんや、君。ちよい、ちよい、どうしたん？（似非関西弁）

『ネンドールはあなたを無視している。』

いや、急に吠えられて声掛けたら無視で……ないですよ。

ネンドールの向いてるほうに何かいるのでしょうか。

おや？なにやら、階段の方を向いているようですね。

もしかして、せつかく苦勞して入口に来たのに戻れとでも？  
入り口を塞いでいる岩くらい、この場でどうにかする以外あり得ないww

「ポオオオオオウ!!」

『ネンドールはあなたの指示を無視している。』

どうやら下層の方に何かの気配を感じているようだ。』

え？マジで下れと言っているんですか？ネンドールさん。

そりやないわー。まじないわー。萎えるわー。

と、言いたいところですが、実際このまま最上階に留まってもここから出られる気がしません。

おとなしく、彼？彼女？に従いましょう。

岩だけどうにかすりや行けるんじゃないのって？

上に辿り着いて岩のけるだけで外に出れる程度の場所なら、ブラックホワイト2で、しゅぎょうのいわやが閉鎖されたままになってる意味が分かりませんよね。(掌返し)実行した場合、最悪何かのバッドイベントが起きるでしょう。リセット禁止でそんなことやったら命がいくらあっても足りません。ネンドールも下の階に行けと言っていることですし、ここはギツクリの相棒を信じましょう。……理解度10%の相棒ってもうそれ相棒じゃなくない？とか言ってはいけない。

あ、そうだ！

明るいところに出てきたのでバックパックの中身見れますね！

そして、持ち物の確認は大事だつてばあちゃんも言ってたね。

というわけで、どういうわけで？

早速中身を確かめていきましよう！

どうぐポケット

・あなぬけのヒモ \*05

・とけないこおり \*01

- ・ハイパーボール \*10
- ・ほしのかげら \*01
- ・やわらかいすな \*01
- かいふくポケッツ
- ・ちからのねっこ \*05
- ・ばんのうごな \*05
- きのみ

- ・オレンのみ \*01
  - ・ヒメリのみ \*01
- たいせつなもの
- ・タウンマップ

#### 技マシン

- ・ひでん1、3、4、5（そらをとぶ・ダイビング以外）

いや、蘇生アイテムなしはまずいって！

残機1は聞いてないって！

しかもまともな回復道具が全部なつき度下がるってやばいて！

……コホン！失礼。

どうも、彼、ボール以外全部自分で供給してるサバイバル系ガチバックパッカーみたいですね。

そりゃ、しゅぎょうのいわやに入ったろなんて思っても不思議じゃないですね。

ポケモンは知らんけど、彼自身マサラ人ほどじゃないにしても自然界で生きてけるんですから。

まあ、その尻拭いをぎっくりがやらされてるわけですがね（憤怒）  
クリアできなかつたらギツクリのせいだぞ！

よく考えてみたら、ラジオ感覚で聞いている人からしたら支離滅裂なこと言ってるよね。

実況者はぎっくり、プレイアブルキャラクターはギツクリ。そして編集者はぎっくり腰。

にしても、まだ痛いなあ。早く腰のプロテクター取りたいのに。中身の確認も終わったことですし、さっさと下の階に行くとしま



しょうか。

ここからしばらく地味(めのまえがまっくらになった)な絵面が続くのでカット！

〜1時間後〜

——地下二階

ネンドール君が地下一階じゃ鳴き止まなかったのでどうにか頑張らなくて二階まで下りました。

にしても、道中ゴローンとガントルしか出てこないって、ここほんとに元クリア後ダンジョンですか？

もつと、豊かなバリエーションでお送りしろよ！

いや、逃げやすくて楽ではあるんですけども、実況的に、ね？

いくら、2体とも出現20%(リメイク元作品ポケモンBWのwikiより)だとしても13回のエンカウントでそれしか出てこないって、もうバグの領域ですよコレ。……余裕があれば、ベロリンガ辺り捕まえて、なみのりさせようと思ってたんですがねえ。※なみのりやかいりきの習得も魅力的ですが、能力面もベロリンガは進化前にしては優秀なHPを持っているので、同レベル帯のポケモンの攻撃なら大抵は耐えてくれますし、技範囲もそこそこ広いです。この洞窟内での戦いもガントルやゴローンだけでなく、まだ見ぬコロモリさん相手にも悪くない立ち回りのできるいい人材ですね。

あ、オリジナルトレーナー編では、詰み防止のためか、秘伝技の技マシンはそらをとぶ、ダイビング以外最初から持っていることになって、初期スタートするダンジョンに応じたバツジも確定で持っているようになってます。だからさつきは無反応だったんですね。有難い仕様だと思います。まあ、それ以外のどうぐはランダムですが……そんなどうぐで大丈夫か？

ちなみにリオル君捕まえるのも考えたんですが、ベロリンガと比べたら必要性は薄い上、あまりに手を広げすぎてポケモンに対する理解



ってあらずじと同じくらい短い内容で終われるかあ!!!

……はい。滑りましたね。クソつまらない茶番は置いておいて、詰んでないこと説明するために今作の仕様変更の紹介します。

実は、今作では（おそらくオリジナルトレーナー編などで簡単に詰みの状況が生まれてしまうことへの救済措置として）水に向かって攻撃技を放つと、確定でバスラオが飛び掛かってくるようになりまし  
た。これによって、水上を進めず詰みという事態を防ぐことができま  
す。レベルはダンジョン依存なので、場合によっては苦労させられま  
すが、ネンドールレベルの実力があれば、何とかなるでしょう。原作  
とは違い、トレーナーの行動によってポケモンが技を発動できなくな  
るなんてことはないのです、ネンドールに守るをしてもらえば1ターン  
〜2ターンは無傷で耐えられますし。

——眼前には地底湖が広がっている。少し目を凝らしてみると、中  
で数多のバスラオが犇ひしめきめき合っているのが見える。

さて、水の前までやってきました。水の中にポケモンは……バスラ  
オしか見えねえや！調べてみると、しゅぎよのいわやでは、つりざ  
おを使って出てくるニヨロモ族以外、基本的にバスラオしか出現しな  
いようです。ということここで水枠捕まえるなら元々バスラオし  
か呼び出せないし、まあ枠を彼で埋めてしまうことは特に気になりま  
せんね。

では、バスラオチャレンジしますか。

ネンドールの目という光源を頼りにハイパーボールも装備完了し  
ました。

覚えている技がまもる以外分らないんですが、攻撃を指示すれば  
アニポケ的な仕様で何かしらの攻撃は撃つてくれるはずです。……  
そのポケモンの知能？とかにも依存するっぽいんですが、かしこそう  
（）だし、ちゃんとやってくれますよね？

「ネンドール、水面に向かって軽く攻撃しろ！」

——ネンドールはこちらを一瞥した後、オレンジ色の粒子を球状に集め始めた。

お、ネンドールの前にエネルギーが集まって……

——ネンドールは はいこうせん をつかった。

違う。そうじゃない。

やめ、中止イク！攻撃しろとは言ったけど軽くって言ったよね？

何、反動あるような強力な技使っちゃってんの？

今、それやると反動で動けない間に好き勝手されて死ぬう〜！

強めの打ったらバストラオ複数跳ねてレベル低くない版の群れバトル始まっちゃうう〜！

バストラオから集団リンチ受けてネンドール気絶、からのトレーナーも噛みつかれて失血死ルート入っちゃう〜！

『げっ、やせいのバストラオの群れが飛び掛かってきた』

バストラオ♂ バストラオ♂ バストラオ♂ バストラオ♂ バストラオ♂

ま、まだだ。落ち着け。そうだ！れれれ、レベルは？レベルはいく

つよ？

バストラオ♂ L v. 3 2

バストラオ♂ L v. 5 2

バストラオ♂ L v. 1 5

バストラオ♂ L v. 3 7

バストラオ♂ L v. 2 4

……ナンテコツタイ！L v. 5 2含めてそこそこ高めのやつ引い

てるじゃないですか〜ちよつと！

こうなったら仕方ありません。相棒は見捨てて、どうにかバストラオの中で一番レベル高いのを捕まえます。

ぶつちやけ分の悪い賭けですが、ここでネンドールが倒れた場合、低いレベルのを捕まえてしまうと敵と出会った途端、即死です。ここはとにかく祈ります。

互いに理解もしあつてない上、簡単に切り捨てられる相棒つてもはや相棒じゃないんじゃないかと云ってはいけない。

そもそも今回のことは彼？彼女？……まあとにかくネンドールが蒔いた種です。

自業自得なわけですからやられてもらいましょう。

——ネンドールはどうする？

↓バツグ

↓ハイパーボール\*10

——あなたはハイパーボールを使おうとした。

「!?」

——しかし、ギツクリは背中に走った鋭い痛みのおかげで、うまくボールを投げられなかった。

——  
暗転  
——

え？いや、ちょっと待って、こっちのターンになった途端、暗転したんですが！

主人公普通にバストラオに噛まれて死んだっぽいんですが！

これって……ゲームオーバー？

いや、もう寝る!!!

はい、今回の実況はここまでです！解散！

「あ、次回は気が向いたら見る！という方向でお願いします。

高評価、お気に入り登録してくれたら気が向くかもなくチ

ラッ」