

コードギアスの世界で
ドン勝したい

キョンキュー

【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】

オリジナルKMFを乗り回して戦場の星となる実況プレイはじまるよー。

今回やるゲームはこちら。『コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLLARS R2』です。ファン待望のロスカラの正當な続編。前作が発売されてからもう、ひい、ふう、みい……。ホント、待ちくたびれたぜえ。

ただし、目的はあくまでオリジナルKMFを使ってドン勝すること。キャラクターの救済プレイが見たい人たちはルルーシュ賢帝ルートとかルルーシュハーレムルートとか好んでやっている兄貴や姉貴たちを見に行ってください。

それじゃあ、早速スタート！

目次

ル	——	1
こーどいち	キャラ作成とチュートリア	

コードいち キャラ作成とチュートリアル

オリジナルKMFを乗り回して戦場の星となる実況プレイはじまるよー。

今回やるゲームはこちら。キャッチコピーが「アソビきれない毎日を。」なバ〇ナムから発売された。『コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLLARS R 2』。

前作のシナリオが最高傑作で長年続編が望まれ、スマホゲームでロストシリーズが出ようとしたけれど延期に次ぐ延期でファンが諦めかけた、大人気アニメ『コードギアス 反逆のルルーシュ』の人気作。すでにアニメの主人公であるルルーシュの賢帝ルートやヒロイン総なめハーレムルート、逆に腐女子な姉貴たち大興奮な満開の薔薇が咲き満ちるルートもすでに開拓されていたりするので興味のある方々はそちらにどうぞ。

ここではあくまでオリジナルKMFを乗り回してドン勝を狙っていただけなんで（使命感）。

まずはこのゲームについて詳しくない視聴者の方々のためにざっと解説していこうかなって。

このゲームは数ある勢力の中からひとつ選んで、その勢力が目指す世界を手に入れることを目的としているゲームです。キャラクタークリエイトはほぼ無制限。人種もあらゆるものを網羅しており、製作チームのお茶目なのか『宇宙人』っていう項目もあつたりします。国同士だけの戦争で手一杯なのに、宇宙戦争とかやめちくり。

えーと、前作同様にフルボイスアドヴェンチャーゲームで、さまざま視点からテレビシリーズを体験出来て、登場人物たちの物語を遊べる仕様となっております。各種メディアのパロディ要素がこれでもかと詰め込まれているので、登場人物たちとキャットキャウフフな青春の日々を送り、現実との乖離に打ち震えたい方々は実際にプレイして、どうぞ。(枕を涙で濡らした15敗)

今回はオリジナルKMFを作るためにアニメの舞台であるエリアーで活動している名も無いレジスタンスを選択します。他にブリタニア軍人ルートや中華の革命軍ルート、ユーロブリタニアでの特殊部隊ルートなど色々ありますが、コードギアス世界でチート技術の持ち主である二大頭脳のプリン伯爵こと『ロイド・アスプルンド』とエキゾチック姉さんこと『ラクシャータ・チャウラー』に最初期から遭遇できるルートは実質的に特派ルートと黒の騎士団ルートだけです。前者はプリン伯爵謹製の改造サザードとランスロット・クラブが乗騎となつてしまい、自分好みに改造するのは2期を待たなければなりません。その分、スペックは超高いんですけど。それは前作の

『幻の美形』さんがルートをこれでもかと開拓しているんで、今回はやりません。

そのために狙うのがエキゾチック姉さんと出会える黒の騎士団ルート。素直に扇グループから始めればいいんじゃないかと思われる視聴者もいるかもしれないけれど、あのグループには初期スベックが高くて潜在能力もゲーム随一のパイロットであるゼロの忠犬？ 紅月カレンさまがいらつしやるんだよ！ 必然的に手に入れたKMFは彼女が優先して使うし、事情もおかまいなしに『俺が俺が』とアピールしてくる玉城というお荷物が扇グループにはいるんだ。あそこじゃ、オリジナルKMFを作ってドン勝はできない。(リセット3敗)

ああ、そうそう。この『コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLLAR S R2』では、ライバルキャラというものが存在します。何を隠そう前作の幻の美形さんです。こちらが黒の騎士団ルートをすればブリタニア軍に、こちらがブリタニア軍ルートをすれば黒の騎士団に、幻の美形さんは現れます。こっちが能力値を上げれば上げる程、ライバルキャラもそれに対応して強くなつていきます。前作で好評だった輻射波動夫婦も見れるんで、2人をまとめて相手できる猛者兄貴はどうか、実況プレイ動画を上げてください。(懇願)

ふう。……さて、さっさとキャラクタークリエイトに移りましょう。

ロスカラR2においては最初に固定で配布されるポイントを使ってステータスとアビリティを任意で購入できます。

ステータスは指揮、射撃、格闘、守備、反応、覚醒、補佐、通信、操舵、整備、魅力の9種類。なんかバ○ナムの別のゲームのステータスじゃないだろうかと思えますが、まあ仕様なのでしょうがないと目を逸らしつつ進めましょう。指揮は文字通り部隊運用に作用して、高ければ高いほど率いる部隊の生存率がアップします。射撃と格闘はそれぞれ文字通り対人戦闘とKMF戦闘で必須のステータスです。この2つが低ければ当然のことながら、今回の目的であるドン勝は夢のまた夢となります。守備は純粹に生き残る確率を高めてくれます。例を上げれば顔に向かって飛んできた銃弾を手で防いで後ろに逸らす愉悦神父さんの真似も可能となるわけです。想像しただけで、息子がキユツとなりますけど。反応は基本的に相手の攻撃を回避する際に注目されますが、これは日常の中でも発揮される場合があるので侮れません。フラグ回収のために反応を極地まで上げた『速過ぎるルルーシユさん』で車に轢かれそうになった少女を助けて、母親をNTRしたのを見たけどこのゲーム自由度高すぎい！覚醒は他のステータスが999まで上げられるのに対して0〜100までの数値しかありません。それも成功率○%として表示されます。覚醒の効果は単純で戦闘中任意でステータス上昇効果を得られる覚醒スイッチを使えるようになります。当然のことながら、一桁なら発動しない

可能性が高く、逆に98%だと成功率は高いけど2%失敗するというリスクがあります。恩恵は高いんですけどね、ほんと。補佐、通信、操舵は今回の実況プレイにはあまり関係ありません。部隊を運用する指揮官の補佐プレイをしたい方はこの項目を上げると重用されるようになるので参考にしてください。整備はドン勝を狙う今回のプレイに必要な項目です。エキゾチック姉さんに会うまでは自力でKMFをどうにかしないといけないので、万全の状態とは言わないけれど、戦って経験値を得られる程度にまで機体を整備できないと早々に詰んじゃうので。魅力は得られる経験値に作用します。その他、キャラクターの好感度に作用してくるので、人並み程度のステータスを割り振っていないと苦労します。ぼっちプレイじゃこのゲームはやって行くことができないんだ。(涙の8敗)

何も考えなければ射撃、格闘、守備、反応の項目に割り振ってしまいそうなものですが、ここでアビリティの説明もしておきましょう。アビリティにはレベルの『あるもの』と『ないもの』があります。まずは『あるもの』について説明します。これは射撃能力や格闘能力といったものでステータスにバフを持たせるものが大半です。ポイントで購入して、ポイントを費やしてレベルを上げていく形ですね。レベルは最小値が1、最大で7です。効果も最小は+10なのに対して最大となると+210となります。破格なんです、それだけ必要とされるポイントは青天井ノーブレイキなので、ポイント

を稼ごうとして無理をしてゲームオーバーなんてことも。(12敗)

他にも最大射程を伸ばしたり、武装の基礎攻撃力を上げたり、消費を抑える効果のあるものもあつたりします。が、このレベルのあるものはなんと戦闘で良い戦果を出したり、ネームドの敵キャラを倒すことで手に入れたりすることが可能なので無理に取る必要はありません。まあ、手に入れたそれ取得する際にまたポイントを要求されるのですが、それは追々説明しましょう。今回、ポイントを使って購入するアビリティはレベルがないものです。レベルのないアビリティはここでしかプレイ前のここでしか購入できません。あとで手に入れられると思つて、レベルのあるアビリティで構成してプレイしていた過去の自分にさよならを。(5敗)

さて、レベルのないアビリティですが色々とあります。ブリタニア皇族とか、キョウト六家、愛国心、純血派など。気をつけなければいけないのは、このレベルがないものアビリティをキャラクタークリエイト前に購入する点。たまに購入したアビリティが被る場合があるので。効果が重複して発揮されるようなことはないのご利用は計画的にどうぞ。

ちなみに今回の実況プレイですが、泥汚く生き残つてドン勝を狙いに行くので、ゆくゆくは見る人から見れば芋っているように見えて面白くない、狙撃兵スタイルで行くつもりなので悪しからず。そのためアビリティ購入はレベルのない『射撃手』、レベルのあ

る『射撃能力レベル1』と『射撃技術レベル1』を購入します。射撃手は射撃武装の攻撃力を500上昇させるものになります。射撃能力はステータスの射撃にバフを掛けて、射撃技術は射撃武装攻撃力をレベル×500アップさせます。つまり、この時点で射撃武装の攻撃力が+1000というびっくりな仕様に。KMFの標準装備であるアサルトライフルの銃弾で敵のKMFがぶっ飛ばんじやあ。ちな残ったポイントはステータスの射撃と整備に全部投入しました。

前作同様のアニメをオマーージュして作られたオープニングが終わりました。

夕日を背景にこちらに向かって歩いてくる主人公ルルーシュの左側に幻の美形さん、右側に今作のデフォルト主人公さんが映る場面は何度見ても感動しちゃいますね。感動の余韻に浸りつつ、名前を入力します。

今回は、というか基本的に走者は『リーク』という名前で性別は男でプレイしています。名前に特に意味はありません。頭文字を主人公であるルルーシュと同じLで始めると初期ステータスが高くなるという迷信があるんや。所属はエリア1で活動する名も無い弱小レジスタンス、年齢はルルーシュと同じですね。今後の伸びしろに期待。

最後に容姿ですが、走者はセンスがないのでデフォルトの中にある前作の主人公である幻の美形さんをロードして、髪を金色に、瞳の色を赤紫色に変えただけにしました。うん、夜なべして考えただけ、世間に出しても問題ないレベル。

間違ってもスキンヘッドのおっさんプレイは世の中の視聴者にウケないし、走者のモチベーションが上がらないので。とにかく、これで完成したので話を進めていきましようかね。

皇歴2010年8月10日。

神聖ブリタニア帝国は日本国に対して宣戦布告。

圧倒的な物量を誇るブリタニア軍は更に人型自在戦闘装甲騎「ナイトメアフレーム（KMF）」を始めとする新型兵器を多数投入した。日本軍は瞬く間に敗北を喫することになった。さらに現職の総理大臣が割腹し果てるという混乱もあり、日本は開戦後わずか一カ月たらずで降伏することになった。

極東唯一の経済大国と謳われた国は地図上が姿を消し、代わりにブリタニア帝国の1番目の属領の名が記された。

『エリアー』

それがブリタニア帝国に降伏した日本の、新たな名。

国も、名前も、権利も、自由も奪われたその地につけられた『エリアー』と言う名前に、生き残った日本人たちは打ちひしがれ、ブリタニア人による差別と迫害、搾取と

理不尽が属領となつた日本に襲い掛かった。

そんな希望も見えず、誰もが絶望を瞳の奥に宿す中、俺はそいつと出会つた。

場所は路地裏。そいつは大人数の大人たちから私刑を受けて身体中がボロボロ。額や口元からは夥しい量の血を垂れ流しながらもその瞳には強い意志が宿つていた。俺は殴り返されて痛む頬を撫でつつ、そいつに向かつて手を指し伸ばす。俺たちの足元には気を失つた大人たちが倒れ込んでいる。

「こんな所にいたら、また私刑にあつちまうぜ。俺んち……じゃないけどよ、雨風凌げる場所がある。案内するから行こうぜ」

そいつは濃い赤紫色の瞳で俺をじつと睨みつけてくる。くすんで汚れた金髪に俺たち日本人よりも白い肌。しかし、喋っているのはしっかりとした日本語。接してみれば日本で生まれ育つた日本人とブリタニア人のハーフだつてことはすぐに分かるはずなのに、この国にはそんなことを気に掛ける余裕がなくなつてしまつた人間が多くなつてしまつた。両手を地面について震えながら立ち上がったそいつは、俺の手を躊躇いながらも握つた。

「俺は、多賀谷リヨウ。両親はブリタニア軍の襲撃で死んでしまつた。お前は？」

「……リーク。姓は……ない」

「そっか、リークか。何も無いけど、歓迎するぜ」

ブリタニアによる占領という憂き目があったとはいえ、何の罪もない奴を感情のままに私刑していた大人たちを半殺しにして助けたリークとの出会いから10年経った。

日本をエリアーと呼んで好き勝手のさばるブリタニアに対して、血気盛んな大人たちは無謀にも突っ込んで勝手に死に体を晒し俺たちを巻き込んだ。ブリタニアは反政府組織の人間かもしれないという可能性の話で我が子を抱きしめた母親ごと子どもを撃ち殺した。逃げ惑う日本人たちを狩りを楽しむかのようにKMFで追い回して、アサルトライフルで撃ち殺していった。建物の奥で震えていた少女が乱暴された挙句に殺された。それが日常茶飯事だった。

今日も暇つぶしなのか、KMFが3機やってきた。住民が怯えて息を潜める建物に向かってアサルトライフルの銃口を突きつけて遊んでいるように見える。その内、その恐怖に耐えられなくなって出て来た住人を追いかけ回したブリタニア軍のKMFだったが、甲高い音が3度響き渡るとその場に佇むようにして止まった。

脇目も降らず逃げていた住人が不思議そうに振り返ると、その場に右腕に大きな銃を持ったKMFと左肩にバンダナをつけた青年が立っていた。

「ヒュウ♪相変わらず、リークの狙撃技術は随一だな。これだけの状態なら、すぐに使えるようになる。また、高く売れるぜ」

『これで5度目なのに。学習しないのかな、あいつら』

「細かいことは気にすんなよ。よし、これでガキ共に腹いっぱい飯を食わせてやれるぞ」
リヨウと呼ばれた青年は、佇むブリタニア軍のKMFのコックピットから上半身が消し飛んだ死体を引きずり出すと道端に無造作に捨てた。その手慣れた姿に住人はぺたんと腰を下ろしたまま、呆然としながら見ているのだった。

対人戦闘とKMF戦闘のチュートリアルが終了しました。

前者は格闘の数値がある数値以上だと勝てる場合がありますが、基本的に負けません。戦い方を習うだけなのでポイントの増減は微々たるもの。気にしてなんかいないもの！ 後者はKMFを実際に操縦しての戦いですね。これも基本的に対人戦闘と同じなのですが、今回は武器を狙撃銃を選んでみました。装弾数が少ないので外すと一気に不利になるのですが、選んだアビリティが功を奏して、コックピットを狙い撃ちして瞬殺ですよ。ジャンク品として小破したグラスゴー3機をゲットしました。いやあ、序盤にこれは大きいですよ。整備して戦力にしてもいいし、他のレジスタンスに割高で売って資金にしてもいいですから。

レジスタンスのリーダーである青年が売るか、戦力にするかを聞いてきていますので

今回は景気よく売っちゃいましょう！チュートリアルで機体を損耗していた場合、手に入れたジャンク品で修理&整備の必要があったのですが、今回は無傷なのでジャンク品を売った資金で狙撃銃の弾を購入します。

ここでリークくんのステータスを公開しちゃいます。ステータスは平均的ですなえ。射撃と反応がちよつち高いくらいなのですが、購入したアビリティが効いています。そして、気になるキャラクタークリエイトの結果による追加アビリティなんですけど、デフォルトの幻の美形さんを使ったのがまずかったのか『狂王のクローン』とか出ちゃったんですけど。

なんぞ、これ？ネットで調べてみたんですけど、載ってないの。

消したら駄目だ、消したら駄目だ、消したら駄目だ。小まめにセーブしなきゃ。フリーズによるリセットは許されない。バックアップ取らなきゃ。

ちなみに『狂王のクローン』の効果は、1対1の戦闘時、敵への与ダメージ+20%、回避率+10%。悪くはないけど、いやなフラグがバシバシ感じますねえ。

何事もないといいけれど、きつとライバルの幻の美形さんは『狂王』に覚醒しちゃう

んだろうなあ。
(遠い目)