

進撃の巨人RTAー自由の翼ルートー

漆黒掃除人

## 【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】

(淫夢要素は) ないです

(b i m兄貴はマストで) リスペクトです

目次

## chapter 1

絶対に駆逐してやる（するとは言っていない）RTA、はいじまーるよー。

はい、それじゃあスタートボタンと同時に計測開始です！計測終了は金トロフィー「自由の翼」のポップアップが出た時点で終了とします。

まずは、キャラクリエイト。名前は入力速度を考慮して「ほも」…にしようと思ったのですが、このゲーム、名前に隠れ好感度があるとかいう仕様のせいで、ふざけた名前にすると周囲のキャラからの初期好感度が下がったり、評価が上がりづらいとかいうデメリットがあるんですよねえ（5敗）キラキラネームに厳しすぎイ！！

まあ、一定以上上がったら普通に上昇するようになるのですが…今回はとある理由から、あるキャラの好感度を稼ぐ必要があるのです…です…

さて、じゃあ真面目に名前を考える…：… わけないよなア！！名前は「ほも」です…これ以外ありえない（鋼の意志）

実は「ほ」と「も」の間にスペースを入れることで変な名前判定を喰らわないんですねえ！！これ、知る人ぞ知るミソ糞テクニクなので、これから走る皆様も参考にして、どうぞ。

性別はもちろん男。女だと基礎ステが少しあがりにくいんですね。あと、R18Gのグロとは別要素の関係上、最悪リセット案件にもなるので、こだわりがなければ男のほうが絶対いいです。

年齢は、10歳にします。最低値が10歳で、それ以上なら何歳でも構いません。極論を言うくと、私のチャートについていける自信があるなら80代とかでも構いません。100歳クリアのトロフィーがあるので、いけないことはないんじゃないかな（適当）

それじゃあ、名前と年齢の次は出身地と経歴がランダムで決められるのですが…：… 狙いは「地下街」の「ゴロツキ」です。このルートは高確率で人類最強の「リヴァイ・アッカーマン」兵長の初期仲間になることができます。リヴァイとの訓練はクツソ経験値がうまあじな

のでねらわれないわけないんだよなあ。

ちなみに、低確率でリヴァイと接触する前にリヴァイ一行が地上に  
いってしまおうのですが……その場合は速攻でエンディングがみれま  
す(にっこり)

さてさて……ランダムガチャの結果は……

「地下街」「ゴロツキ(強)」

ヨシ!(現場猫)

これは素晴らしい引きですね。この「経歴」の「強」という文字、見  
たことのない兄貴姉貴も多いんじゃないでしょうか。

簡単に説明すると、これは初期ステの上昇&なんかいいことが起き  
るのが確約された「経歴」です。確率は10万分の一だとか……え?  
なんかってなんだよって?なんかはなんかです。わかったらさつき  
と進めていきますよー。

はい、オープニングスタート。このゲームオープニングはカットで  
きないんで、倍速でいきますよーイクイク。

さて、倍速中に、本ゲームについて、また、今回のチャートについ  
て説明していききたいと思います。

まず、本ゲーム「進撃の巨人」は、そのまんま「進撃の巨人」を原  
作としたゲームとなっております。もちろんR18G、グロ要素はか  
なり強めなので、なれない人はゴア表現をOFFにすることを勧め  
します。がんばれば原作キャラともいちゃいちゃできますが、そっち  
方面の作りこみはあんまりなので、そういうのがやりたい人は素直に  
同人ゲーでもやってればいいと思います(辛辣)

このゲームのいいところは、めつちやヌルヌル動く立体機動だつた  
り、広すぎるワールド、キャララストの豊富さと上げればきりないです  
が、今回は立体機動キチになるので、キャララスト期待兄貴姉貴たちは  
自分たちで買って、どうぞ。私もやったんだからさ(同調圧力)

次に、今回のチャートは、タイトル通り本ゲームにおける最高難易

度トロフィー「自由の翼」を最短で獲得していくオリジナルチャートになります。走者は私しかいませんので、実質この動画が上がっているということは私が世界最速ということですね…。うん？うん。

このトロフィー、取得率は脅威の0.3%となっております。低すぎイ！と思った画面の前の紳士淑女の皆様は私のこの動画を見て、実際にチャート通りに走ってくれば取得率100%は間違いなしです。安んじろよお？

で、このトロフィーの高難易度足る所以は、条件の一つに「シガンシナ区奪還作戦終了時における、全ネームドキャラの生存」とかいいうハンパない条件が存在しているからなんです。これの何が難しいって、それはこのゲームの定義してるネームドキャラの範囲が主に関係しているんですが、なんとこれ、実は「敵キャラ」や「ただのmob」にも判定があるんです。

つまりですね、これによってただの一般通過兵士<sup>m</sup>であつても助けに行かなくてはなりませんし、事前に敵キャラを刈り取るといった行動すら許可されていません…。まあ、抜け穴はあることはあるんですが(ぼそっ

おっと、どうやらゲーム開始みたいです。それじゃあ、すすめていきますよー。

はい、まずスポンしたら即座に「裏通り」に移動しましょう。その際に、手持ちアイテム欄から「錆びたナイフ」を捨てるのを忘れずに。これしとかないと、運悪いとリヴァイの仲間になれません。なんでしょうね？自衛手段持つてるのは彼なら評価ポイントだとは思いますが……。

途中で物乞い達がほもくんにたかったりしてきますが無視だ無視！経歴「ゴロツキ」なら適当にでも投げ飛ばせば次回以降寄ってこなくなるのですが、どうせ一回しかこのイベントは起こさないの、放置で構いません。

さて、裏通りに着いたら、ここで乱数チャレンジです。これからしばらく飲まず食わずでここに張り込みます。運よくリヴァイたちが後の団長たちと抗争が始まる前に合流できればよし、ダメだったらリセットでもう一度一から説明している動画を作り直す……

「オイ、テメエここでなにをしてやる」  
「ファツ!？」

初日1ターンエンカウント!? チャートが狂っちゃう!! (いい意味で)

これは逃すわけにはいきません! なあなあで話しかけると、リヴァイは心底迷惑そうな顔をしてきますが、そこは無視します。それに、彼は暴力的な面が押し出されているから錯覚しがちですが、意外と紳士的なキャラなのです。年下にはむやみに暴力を振るったりはしないので、うざったく思われる程からみに行きましよう。

なあなあ

なあなあ

なあなあ

ヨシ! (現場猫)

なあなあで済ませられ、無事仲間入りが内定しました! 初期メンバーこと、将来グロイ目にあってしまう「フアーラン」と「イザベル」は兄貴が決めたことなら従ってくれるので、大丈夫でしょう。唯一、イザベルに嫌われると一気に三人との好感度が最低値に落ち、校舎裏に呼び出されて壁にドンされて昇天するほどの体験をすることになるので、そこにだけは気を付けてください (5敗)

ただ、イザベルの本気で嫌悪してる顔は一部で需要があるっぽいです。私は知りませんが。

さて、隠れ家に案内されると、兄貴……これからは兄貴と呼ばせてもらいます、とフアーランは外で話し始めます。なんだよお前らほも

かよ?…:… まあ、ほ もくんが信用に足るのかどうかを話し合っていますね。その間、イザベルちゃんはフリーなので好感度を稼いでおきましょう。

はい、向こうのソファアールの後ろからじーつとこちらを睨んでいる猫…:… じゃない女の子。あれが、本作の首だけヒロインこと、「イザベル・マグノリア」です。

彼女のあの最期には胸を貫かれ、なんとか助けてあげようという思いから、本チャートで採用している地下街ゴロツキ√や、上級貴族√、調査兵団団長√などを走った人はかなり多いんじゃないでしょうか。もちろん、本動画でもしつかり助けていくし、恋人枠をほ もくんが埋まらないように、好感度も調整していきますので安心してください。

恋愛イベは恩恵は大きいんですが、いかんせん時間がかかりますからね…:… 今回はもちろん一つたりとも回収はしません。

イザベルちゃんは、最初まるで侵入者を警戒する家猫かのようにふるまっていますが、彼女はうましかなので、優しく話しかけてあげれば割とすぐに落ちます。会話は全部ボタン連打です。何話してるかわっかんない。

まるで自分のことのように兄貴のことを語りだしたら好感度は十分といったところでしよう。一見するとこの会話はクツソ長くて口スかと思われがちですが、彼女の好感度が高いと、男二人の好感度も上がりやすくなるので、ここで上げておくと後々面倒な信頼イベとかを挟む必要がなくなり結果的には時短になります。

おや、会話が終わって二人が戻ってきましたね。

小動物のようにほ もくんの周りを駆け回りながら兄貴を自慢する姿にどうやら絆されたようです。ああ、好感度の上がる音が気持ちええんじゃない。

あ、ちなみに好感度についてですが、このゲームは好感度が隠れパラメータとなっているので、私の基準が確かに正しいということはないと思います。で、す・が!このチャートはガバ兄貴達と違って5周



事前に済ませているので、私のチャートどおりなら、完璧で幸福な進撃ライフをすごすことができますので安心してください。

兄貴の拳骨式RTA会話カット術を挟んで、意外と優秀な万能ステの男、「フアーラン・チャーチ」とも軽く挨拶をしておきましょう。終盤くっそ優秀なので、次第によっては兄貴よりも重要度が上回りますが、今回はそんなに活躍することはないでしょう。

この子も、イザベルと同じく、壁外調査時に乙ってしまうのですが、本チャートではネームドキャラの生存は絶対条件なので、しっかりと生かしますよ。

最初では、イザベルとの初対面時の会話以外で特に気を付ける場面はありませんので、ぱぱっと挨拶してハイ終わり！

ひとまずの会話が終わったら、あとは兄貴の後ろをヒナのようについていくだけのお仕事です。兄貴は自分から経験値を振りまいていいのか、それとも近くにいるだけですでに戦闘をしているのか、何故か勝手に経験値が溜まっていくんですよね。もちろん、これだけじゃ不足なのでしっかりと暇で疲れていない時を見計らって、稽古を頼みましょう。

え、今疲れてる？はいはい、稽古お願いしますよ。頼むよ。お、やってくれる？流石兄貴！そこにしびれる憧れるウ！

兄貴はいつ鍛錬を頼んでも、最初の方は疲れてると断ってきますが、彼が本当に疲れてるときは、そもそも会話が成立しませんので、疲れているという言葉だけでは逃がさないようにしましょう。あと、好感度は減少しますが、訓練での成果によって上昇するので、結果的に兄貴はめんどくさいほもくんと絡みによって好感度が上昇したことになると思います。おや……？

はい、稽古終わり！申し訳ないが男と男が体液を垂れ流しながら押し倒しあったり（一方的）する稽古場面は全カットです。これRTAだからね仕方ないね。

さて、稽古も終わったので、今日はもう寝ます。……ちなみにこのゲームに風呂という概念はありませんが、トイレという概念はありますので、尿意メーターには気を付けてくださいね……。空中でまき散らすことになるので（n敗

今回はここまでです。ご視聴ありがとうございました。

いけすかないやつだと思った。

初めてきたたくせに、まるで長年住み慣れた家かのように落ち着いてふるまっている様子が少し不気味だった。

兄貴が連れてきたやつだから、アイツらみたいな悪い連中じゃないとは思うけど……。

「少し、いいかな」

「わっ!?!」

先ほどまで座っていたはずなのに、いきなり目の前に現れたことに驚いた。

ソイツの顔は、よく見るとまだどこか幼さが残っているようで、でも顔にはかなり疲れがたまっているのが見えた。確か、兄貴は「振り解いてもしがみ付いてきやがった」とか言ってたけど、そんな元気があるようにはみえない。

「俺のこと、初対面だから警戒するのは分かるんだ。だから、少しここに来る前までの話をしたいんだけど、聞いてくれる?」

「……おう」

そこからは、気付いたら仲良く話すようになっていた。「ほも」、別に普通の名前なのに、一瞬だけ変な名前だと思ってしまったと、そのことを告げてでも全く気にしたそぶりは見せなかった。年齢は10

歳だそうで、俺よりも年下だったのに！どことなく、兄貴に似通った部分があるから気をよくしてしまい、そのせいで兄貴の拳骨を貰ってしまった。

…： そういえば、これって、俺も「兄貴」になるということなのだろうか。それとも、「姉貴」？…： 兄貴は兄貴だから、俺は「姉貴」かな？ファールンはファールンだし、これでよさそうだ！そうと決まれば明日、弟分にもしっかりと色々教えてあげないと！

…： でも、やっぱりどことなく兄貴に似てるよなあ…： 気のせいかな？