

NARUTO 『木の葉隠れ滅亡』 RTA

アクシズ教に改宗して下さい

【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】

何番煎じか分かりませんが、タンスの肥やしになっていたネタを引き摺り出したので、初投稿です。

今回は架空のゲーム『NARUTOー刻まれた石碑ー』をRTA形式で物語を進めていきます。レギュレーションはキャラメイク終了後から計測開始、「火の国」を存続することが出来なくなった時点でタイムマーストップです。

定義もチャートもガバガバですが、気にははいけない。

いいね？

(淫夢要素は)ないので、悪しからずに。

目次

P a r t	P a r t	P a r t
3	2	1
14	6	1

Part 1

はい、よいスタート。

何の恨みもないけど氏んでもらうRTA、はいじまーるよー。

というわけで、今回は自由度が高すぎてフラグを探すだけで一ヶ月かかった走者殺しの超大作ゲーム『NARUTOー刻まれた石碑ー』を始めていきます。

既にこのゲームをご存知のホモダチ！ もいるかと思いますが、初見の人には優しくって前世の頃から習ってると思うので既知ニキネキ達はここまで飛ばしてどうぞ。

裏でOPが流れてるあいだにちやちやつと説明しちやいますと、あの超大人気原作NARUTOの世界に入って自分だけのストーリーを作っちゃおうって感じのゲームです。すね。

火影を目指すもよし、カグヤに協力するもよし、ハーレムを作るもよし、食っちゃ寝するだけでもよし、オマケを作るもよし、というとんでもなく謎に自由度が高過ぎるゲームです。

しかもシステムエンジニアは何をトチ狂ったのか、軍用AIと遜色ないAIをぶち込んでいるため、同時期に発売されたVRゲームがとても悲惨な評価を受けてます。しよ

うがないね。

まあ、そんな世知辛い世の中はさて置きまして、このゲームには多種多様のエンディングが用意されていますが、今回はちよつとマイナーなエンドトロフィーのRTAをします。

【火の終わり】

せつちかなホモガキに要点だけを話すと、火の国を滅亡させることで取得できるトロフィーです。

救いはないんですか!?(レ) 見つけ次第やるぞとかいう国に救いはない。当たり前だよなあ?

と、ここでようやくOPが終わったので、初めからを選択してキャラメイクに入るわけですが、この時間は計測時間には含まれません。

理由としてはここでクツソ面倒なランダム要素が入るからです。

はい、ステータスのリセマラ始めます!(パフパフ)

やったね! いつでもどこでも見る、ありきたりなステータス厳選だよ!

1145141919番煎じな内容にあくしろよとコメントが飛び交うのが見えませんが、このステータスちゃんとしないとチャートがぐちゃぐちゃになるんで紳士淑女のニキネキ達は耐え忍んでどうぞ。

ランダムで決められるステータスには、「チャクラの総量」「チャクラの精密度」「体力」「スタミナ」「筋力」「器用さ」「俊敏性」「知力」「幸運」「魅力」の10個です。

後々鍛えられるモノもありますが、「チャクラの総量」と「魅力」だけは今回のチャートに必須級のためリセマラを繰り返します。

バイソク倍速！、ファツ!? あーこれは間違つてスキップを押しましたね。痛いですね……これは痛い……。

後悔のあまり画面が動いていませんね。

流石に両方のステ90をスキップしたのは痛い、眠らないのが悪い。

画面が再開しましたが、本当に引き悪いですねー、試走なら割と1時間で出てたんですが物欲センサーにでも引っかかっているんですかねえ。

お、中々のが出ましたが迷ってますねー、ただ要求ステに20足りない。諦めて次行きましょうねー。おう、あくしろよ。

ステータス

【チャクラの総量】 80

【チャクラの精密度】 100

【体力】 30

【スタミナ】	20
【筋力】	10
【器用さ】	70
【俊敏性】	90
【知力】	70
【幸運】	100
【魅力】	90

フアツ!? いやいやおかしいでしょ!? 先駆者兄貴もびつくりなステータスを引き当てました! これはもう勝ったな。風呂入ってくるわ。

ただ疑問点がありまして、有識者によるとこのゲームはおかしなステータスを極力出さないように内部調整されてるっていう噂があるんですよ。

例えば筋力クソ高いのに体力が低いとか、器用さ高いのにチャクラの精密度低いとか、そういった奴ですね。

例えば今回【チャクラの総量】の高水準狙いましたが、付属して体力やスタミナもある程度ついてくるはずなんですよ。

これ、生まれた瞬間破裂しそうなんですけど、それは大丈夫なんですかね？
考えても仕方ないんで、つぎ行きましょう。

死んだらそれまでって感じですね。地獄のリセマラが終わったあとはどうなるか知ってるか？ また次のリセマラが始まるんだよ（遠い目）

次に性別や名前、出身地などですがこれはぱぱと決めていきます。

「女」「レモン・ズール」「火の国」「主人公と同世代」

今回のプレイヤーは略してレズちゃんです。

オイオイ、そんな苗字の奴火の国には居ないぞ？ とお思いの方、大丈夫です。

こう言った場合、捨て子として処理され孤児院に収容されます。

両親生存パターンや原作キャラの子供パターンもありといえませんが、そうすると子供時代のナルトに接近出来ないですよー。

喋りかけようとするとかかなりの頻度で両親や周りの大人たちに「あの子には喋りかけちゃ、めつ！」みたいな感じで接近を止められます。

流石卑の国、やり方がえぐい。やっぱこの国HORROBOした方がいいよな？（同調圧力）

あとサスケと面識を取るにも非常に都合が良いんで、他の走者も真似してどうぞ。

え？ 走らない？ 俺もやったんだからさ。（悪しき風習）

Part 2

はい、よいスタート（棒）

ここまでスキップした人は正直に手を上げなさい

……はい、みなさん氏刑です。（慈悲は）ないです。

そんな訳で唐突に流れ始めた人物背景OPは無言でスキップで連打します。試走で親の顔よりみたイントロに価値はない、あくしろよ。

物心ついた時から孤児院だったってナレーションも流れてますがそんなもの無視無視です。

まずこのRTAにおける最大重要ポイントはコミュ力です。コミュ力があるとないとでは、ナルトが九尾持ちかそうでないかくらい変わります。

一度トロコンのためにガチガチに鍛えて、火の国と事を構えたことがありますが、ほぼほぼ無理なんですよね。

度重なる敗北に心が折れかけた私は、修正に修正を加えて、全身柱間細胞で十尾の支柱力の輪廻眼とかいう逝かれたゴリ押し力でHOROBOそうとしたんですが。いつ

の間にか大蛇丸もオビトも、マダラでさえも火の国を守りだしてね……。あーもう、(世界線が)めちやくちやだよ。

ラスボス三人衆に勝てるわけないだろ！

うるせえ馬鹿野郎お前俺は勝つぞお前!! (天下無双)

勿論無様に絨毯と化しました。

最後のイタチっ屁(激うまギャグ)で、火の国全て更地にして「ざまみ晒せやボケなスウ☒?」と深夜4時テンションで狂喜乱舞したのですが、その後トロフィーゲット出来ずに死亡していたのを確認して、無事死亡しました。

ハア……あほくさ……。

二度とやらんわ、こんなクソゲー。

……
(スチャ)

その後、無心になってトロフィー取得条件の検証を行ったところ、どうやら火の意思

を継ぐ者が生存している場合に限り、火の国は滅亡していない判定になるようです。

操作キャラが死んでしまったので推測の域は出ませんが、前回更地にした時も大名辺りはダンケルクでもして、亡命政権が樹立してしまっていたのでしょうか。

「木の葉舞うところに…火は燃ゆる…」

木の葉崩し編で3代目火影が散り際に言っていたあの台詞ですね。恐らくこれがゲームシステムにも活かされたのでしょうか。ふざけんな（声だけ迫真）

なので力技では基本的には「火の終わり」は取得できません。

一応他の方法は無くはないのですが、このRTAでは関係ないのでバツサリカットします。

お、ようやくレズちゃんを動かせるようになりましたね。

まず手始めに交友リストから確認です。

いくら初期値が高かろうが生い立ちの影響で、好感度が普通にドベになることは、まああります。

今回はめっちゃくちゃ高い……えっ、いや修道院長とすら親友関係レベルを構築してるんですが、何されたのですか？（困惑）

このRTA走ってる時の私は、なんか好感度高くてラッキー程度に思っていたんですが、録画確認して戦慄しました。

そりゃクエストもサクサクのサクですよ。

あ、そうだ（唐突）

初見^{はっみ}のホモガキさん達に説明しますと、火の里の孤児院は里からの公的資金と一般市民からの寄付金で成り立っています。

ですが大体の場合、それだけではお金が足りないため、市民からクエ^おスト^使を達成して生活をしなくては生きていきません。孤児だからね。しょうがないね。

実はこのクエストがかなりのうま味ポイントなので、効率良く幼少期を過ごすには出来る限りクエスト潰けにする必要があります。

ああ、く、孤児院のために必死に働く姿はいいっすね、く（屈託のない笑顔）

ちなみに同じ孤児院の子供とも好感度が高いと、クエスト達成速度がかなり上がりま^す。今回全体的に好感度が高めになっているので日頃の屑運の収束が来ているかも知^れません（フラグ）

一緒にクエストをこなしている幼子の光景は目の保養になるのですが、割と試走時に

何度も見せられた光景なんでアカデミー受験まで倍速します。

◆◆◆幼女クエスト邁進中◆◆◆

なんで等速に戻す必要があるんですか？

フアツ!?

クエストが入ってないやん!

ないじゃん、クエストが!

経験値が食べたかったから捨子注文にしたの!

「もう大丈夫じゃよ。お金は十分に集まった。だから遊んできなさい」
「えへへ、おれたちもがんばったんだぜ!」

あーもうめちやくちやだよ。なんで走者の邪魔をするんですかね。

敵か？（疑問） 敵なのか？（確認） 敵だな？（断定）

ええー、非常にまずいことになりましたが、ここはオリチャーでどうにかカバーします。

両親生存ルートで使ってたチャートですが、まあ大丈夫でしょ（カカシ風）

まず、クソガキどもから遊びに誘われるので「かくれんぼ」をお願いします。

承諾してくれよな。頼むよ。けつ、あまちゃん（無敗）

無事勝利したのでこのまま「かくれんぼ」を始めるのですが、ここでバグ技を使います。

普通その場でかくれんぼはスタートするのですが、魅力度が一定数を超えると、何故か「はぐらかす」が使えます。

これは誰の好感度も上げたくない時に使える非常に優秀なコマンドなのですが、ここで使うとかくれんぼの開始位置をずらすことが出来ます。

やるだけなら割と簡単なのですが、誘導するには細かいセットアップが必要です。

詳しいやり方は有識者ニキネキに感謝しながら『一楽のおつちゃんとおつちゃん過ごす優雅な散歩』を参照してください。

ずらしにずらしして木ノ葉茶通りまできました。

ここは秋道一族御用達の焼肉Qで有名ですが、今回の試走では必要ないのでさきつと始めましょう。

「かくれんぼ」が始まったら急いで目的のものを探します。見つからなかったらリセです（別レギュで4敗）

既にフラグは立っているはずなのであるはず……見つけました！ お前のことが好きだったんだよ！

急いで赤い布が被せられた3箱へと向かいます。

ここで既存プレイヤーなら既にお気づきかと思いますが、このまま「遠足クエスト」をおっ始めます。

おっ、開いてんじやくん！ せっかくだから俺はこの巻物が入った箱を選ぶぜ！

……。

……。

……。

まだ時間かかりそうですかねえ。

結構待ったと思うんすけ（！） ようやく動き出して安心しました（ホモはせっかち）

あとは目的地に着くまでおねんねです。
いざ鎌倉へ！

Part 3

レズちゃんの目が覚めたので行動開始です。

恐る恐る赤い布を外しておーぷんぷん！ 誘拐犯○のツラをじっくりねっちより確認しましょう。

「なっ!? なんでキミが!？」

(?!) お前の事が好きだったんだよ！ (大胆な告白)

当たりも当たり！ 当たり前だく！

慌てふためくイルカ先生にぎこちない笑顔を向けておきましょう。

急な出来事にもんどりを打ちそうなほど頭を抱えているイルカ先生をよそに、周囲を見渡すとどうやらここをキャンプ地としていたようです。

しばらくすると覚悟を決めたのか、レズちゃんの肩にそつと手を置いてきました。相思相愛ですかね？ (すつとぼけ)

「いいかい？ いま大事なお仕事で里の外へ来ているんだ。危ないからジツとしててね」

おう。考えてやるよ (大人しくするとは言っていない)

にしてもここで神引きとはあの孤児院のクソガキどもに感謝。(テノヒラクルー)

うまくいけばチャート短縮に繋がるのですが、まだ必要ステータスが圧倒的に足りない。やっぱりあのクソガキどもは↑悔い改めて↑

警戒区域に入ったおかげでレズちゃんのスータスが開示されましたので、ちゃんと確認しましょう。

名前：レモン・ズール

年齢：5歳

状態：寝不足

血継限界：血龍眼 ※制限有

……、えー、この後に控えていたお眼々頂戴頂戴チャートが完全に消し飛びました。あまりのクツソレアでクツソ要らない瞳力を貰って固まっています。これを専門用語でロスと言います。

固まる理由を詳しく知らないニキネキに簡単に説明しますと、「イタチに対抗出来るように強い眼が必要である」「瞳力持ちは別種の瞳力に適合することは出来ない」

終わり！ 閉廷！ 以上！ みんな解散！

次回の再走に乞うご期待！ ……と、走ってる時の私は思わなかったようです。ステータス確認を辞めましたね。このまま続行するようです。

正直レア瞳力なんて再現性のカケラも無いんで嫌いですが、参考記録としてこの動画を残します。

あーもう（走るの）辞めたくりますよ。

解説を再開しますが、他のステータスは確認出来ないという訳ではなく、単に戦えるレベルに達していないだけです。馬鹿野郎！ お前俺は戦うぞ！ お前！（唯我独尊）

ちなみにマスクデータとしては存在しているので数値はありまます！

イルカ先生はというと、任務続行出来ないと諦めたのか帰還の準備を始めています。何だお前根性無しだな（棒読み）

ですが「遠足クエスト」はそんなに（甘く）ないです。

お、イルカ先生が木の影に隠れました。仮想敵を察知したのかも知れません。空気がどんどん張り詰めていきます。

とはいえ、このエンカウントは99%見つかる仕様なので問題……、あれ？ 危機感

が去つていく。これは無駄にレズちゃんの幸運値高すぎて回避チエツクが成功してしまいましたがね。そんなことしなくて良いから（良心）
 な の で 、わざと箱を倒しましょう。

「何者だ！」

F o o ♀ 良いことするって、気持ちいい。冷えてるか？

あまりの嬉しさにイルカ先生が魚のように口をパクパクさせて、心なしか顔も真っ青になつてますね。戦闘回避すると経験値貰えないからね、しようがないね。

それでも覚悟を決めたのか会敵しに向かったので、レズちゃんも援護しに行きましたう。

おー他国の忍者とイルカ先生がバチバチに戦つてますねえ。俺も仲間に入れてくれよう（マジキチスマイル）

額当てを付けていないように見えますが、そもそも忍者なのに自分の里をバラしていくスタイルなのがおかしいってそれ言われてるから（ど正論）

イルカ先生も中忍になるだけの実力があつて苦戦してますね。

ん？ 苦戦？

この「遠足クエスト」、実は初心者からは別名『ガチャクエ』として忌み嫌われています。というのも、下忍向けから上忍向けまで完全ランダム仕様で作られているからです。ホイホイ箱に入って、そのまま忍び生活を終了したプレイヤーは数知れません。とはいえ、裏仕様で箱に潜ってから何分経過したかでの難易度が割り当てられるか分かるので結構優しい方ともいえます。

高難易度だと氏んでしまいます。だから箱に入ってから何秒経過したか数える必要があつたんですね。

あつ……（察し）

ミスが多すぎんだよね、それ一番言われてるから（震え）

ステータス基礎値がマスクデータ状態なんですけど、それで戦えるんですかね？

やってやろうじゃねえかよ、この野郎！

走者以前に、シノビバトランカー勢の実力を見せてやらあ！

まず、積極的に参加している振りを見せたいので手ごろな石を持ち、……なんでこの程度小石で腕がプルプルなんですかね？ 貧弱スギイ。

とりあえず狙いを付けて、突き出すように石をぶん投げます。

すると石がクロスボウのボルトのように飛んでいき、敵の後頭部にクリーンヒットしました。

「んがつー！」

「……っ、助かったー！」

一瞬私に気を取られた隙に、イルカ先生が取られかけてたリードを取り返しました。遠慮は要らないからおめえが頑張んだよ！

ちなみに普通、石ではあれだけ大きなダメージは入りません。

このゲーム、石が凶器設定されてないので本来威嚇程度にしかならないんですが、突き出すように投げると判定が道具から弓矢などの射出凶器判定にバグるので石ではあり得ないダメージを叩き出せます。

更に投擲凶器は投擲技術が必要ですが、あくまで石は凶器じゃなく道具判定なので幸運値が命中率を補正します。

だから身体能力がクソ雑魚ナメクジでも、当てる事が出来たんですね。(メガトン構文)

では楽勝かというところという訳でもなく、原作通り通常このゲームではスリーマンセルやフォーマンセルが基礎小隊です。

そのため、イルカ先生とタイマン張ってる敵はただの斥候です。

今近くに伏兵が居ないか確認のために援護しましたが、私を狙ってこないようですの
でまだ時間はあるようです。

ただ敵がこつちをチラチラ見てたので、敵前逃亡はもうダメみたいですね（諦観）

次にキャンプ地に転がっていた巻物から「影分身」がないか探します。

見つかってくれよな。頼むよ。

……。

ありました！ やったぜ。

ただこれ、禁書の巻物なんです。なーんで里の外に持ち出してるんですかね。ええ

い！ ままよ！

レモン・ズールは秘伝の禁書を読み込んだ
〔MISS!!〕

レモン・ズールは秘伝の禁書を読み込んだ
〔MISS!!〕

レモン・ズールは秘伝の禁書を読み込んだ
〔MISS!!〕

レモン・ズールは秘伝の禁書を読み込んだ
〔MISS!!〕

レモン・ズールは秘伝の禁書を読み込んだ 「MISS!!」

「お前、敵一人に対して何やってるんだ？」

「うるせえ！ こっちはいつ石が飛んでくるか気が気じゃないんだよ！」

やべえよ……、やべえよ……。もう援軍来てんじやん。早スギイ。

敵がこつちを索敵し出してるって！ 早くレズちゃん覚えてクレメンス！

イルカ先生もどうにかしろ！（無責任）

「キヌが言ってた相方ってこのくそガキかよ。手間かけさせやがって」

あっ終わっ

レモン・ズールは多重影分身を習得した！