

がっこうぐらし！難易度インフェルノをクソ雑魚キャラで攻略する。

ブルー青

【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】

最高難易度を、クソ雑魚キャラで攻略（建前）します。
偉大な方。

<https://syosetu.org/novel/204792/>

注意事項

私は所謂RTAなどはにわかで、何度か動画を視聴した事がある程度です。

このオリジナリティのほぼ無い小説ですが、どうか温かい目で見守ってくださいると嬉しいですよ。

目次

がっこうぐらし！難易度インフェルノをクソ雑魚キャラで攻略する。

がつこうぐらし！難易度インフェルノをクソ雑魚キャラで攻略する。

RTAとか実況とかの動画を全く知らないけど勘で作ってみた実況動画はつじめます！

注意、これはRTAではありません！！

という事で今回遊んでいくのは、がつこうぐらし！難易度インフェルノをクソ雑魚キャラで攻略する。です。

まず最初に、難易度インフェルノというのは、がつこうぐらし！Ver3.2で新たに追加された難易度です。

何でこんな中途半端なverで追加されたのかと言うと、元々ver3.0で追加する予定だったのですが、難易度調整に時間が掛かり延期してしまっただとか何とか。

そしてこの良くある暗転ロード中に、難易度インフェルノについて説明します。

まず最初、当たり前ですが彼らの能力が上がります。

通常難易度の彼らから、攻撃力、防御力等々が全て倍以上。

勿論HPも増える訳ですから、脳筋キャラでやると普通、平均的なキャラクターの攻撃力で倒すのは骨が折れる訳です。

そして今回はそれをクソ雑魚キャラで挑みます。

はい、正直無理です。

ん？では何故攻略と言うタイトルを付けたかって？

綾だよ、言葉の。

話が逸れましたが、他にもインフェルノでは攻撃を喰らうと確定で彼ら化したり、彼ら化進行速度が通常の数倍で進行したり、好感度が上がりにくくなったりしています。（幼馴染設定のキャラのみ除外）

なので楽にクリアするなら幼馴染設定は必須・・・なんですけど、今回は使いません！

Mじゃないよ？DMだよ？

さてさてキャラクリ画面です。

今回は天を運に任せて○ランダム…では無く、クソ雑魚キャラを自ら作りにいきます。

さてキャラクターの名前は天城雅くん、何処かで聞きましたね。
(露骨な宣伝)

技能ポイントは必ず振る事になりますが、此処では一番役に立たないような知力と直感にガン振りです。

これで彼らに襲われたら即終了、バリケードすらまともに作れない普段どうやって生きてんのか分かんない君が完成しました。

非力すぎて太郎丸にも負けそう。

オーピングは例によってキャンセル。

開始地点はランダムですが、今回は運良く校内1階、よし早速階段を登…アレ？

数歩登る度に雅くんが肩で息をしてるんですけど、ナンデヤ！

やばいやばいやばい!!!これは予行練習とか下見してない罰が回ってきました!!

うおおおおお登れえええ!!!気合いだ!!!(迫真のボタン連打)

気合いでめぐねえに絵いに行くんやあああ!!!!

間に合えええええ!!!!

「ぎやああああ!!!」

あーめぐねえに会いに行けませんでした、ハイ。

此処からアウトブレイク、屋上に逃げるのですが、これ多分逃げられませんね。

じゃあどうするのかと言うと、空き部屋に体をねじ込みます。

この時この部屋が埃っぽい清潔かの確認。

うーん、多分大丈夫だろ！

何故埃っぽいのがいけないのかというと、風邪になるからです。

風邪になると雅くんの場合、死にます。

なんで!どうしてこうなるのよ!!と叫びたくなりますが、元々最高難易度で病死の確率が上がっている状況、体力とか持久力とかが最低値な時点で終わってんだ。

なので神頼み、私と花京院の魂を賭けるぞ!

通常ルートから外れてしまいました。これは許容範囲外、もう辞めたい。

明日学園生活部に入れてもらえるかも運。全ては運だ。

あ、ステータス確認してませんでしたね。

えーつと、

低血圧、偏頭痛、うつ病、寝不足。

ふあ？

G a k k o u G u r a s h i ! v e r 3 . 2 . 0 .

さて、あれから3ヶ月が経過しましたが、続きをやっていきたくと思います。

撮り直しせず、そのままライブ感というモノでやっていくぜ！

そして今は学園生活部に会える訳でも無いのでさっさと寝ていきます。

つまりは倍速!!!!

そしてひたすら寝息を立てる雅くんを倍速中、みなさまのためにい

難易度インフェルノ等についてもっと詳しく説明をします。

このインフェルノでは、お話しした通り彼らの強化から始まり多くの嫌がらせの様な調整が為されています。

その中で今回は好感度についてお話しようと思います。

まずはおさらいから。

ランダムの場合、好感度はある特定の条件を除き、一定のラインで完全ランダムで設定されます。

それはキャラクターのアウトブレイク前の行動等がそのまま反映されているという職人技、しかもとても多くのバリエーションがあり、未だに新たなルートが発見される事もしばしば。

インフェルノの場合、通常の会話で深まるべき場面でも深まらなかったり、逆にその会話が罠となり、敵対されてしまったりします、ひどい。

沢山のバリエーションが用意されているから、ver3.0から延期する必要があったんですね。

しかしこのインフェルノ、ただひたすらに嫌がらせではありませぬ。

インフェルノの設定は登場人物にも少なからず影響を与える為、精神的ダメージで現実逃避してしまう事があります。そこで知的な雅くん！その抜群の知力と直感で介護！すると仲良くなる！やった！

あれ？

おつとどうやら雅くん、悪夢を見て起きてしまった様です。

しかしこれは好都合、さつさと屋上に行く…。前に、某チヨーカーさんを助けに行きましょう。

”眠る前の騒がしさが嘘の様に静かだ、それに急に人を襲い始めた人達の人数も減った気がする”

これを狙ってたんですよこれを（震え）、流石知力と直感全振りマン、鋭い。

本来ならある条件を満たさなければ発動しない下校放送イベントですが、このようにして主人公、もしくはキャラクター達が独自に気付く場合もあります。本当に細かい。

あたしは、トイレに逃げ込んだ。

廊下から響く悲鳴は段々と少なくなつて、もう何時間も声は聞こえてこない。

いや、それは嘘だ。

さつきから何度も、呻き声にも似たその元凶とも言える何かが発する声が定期的に聞こえる。

いつ見つかるか分からない、見つかったら殺されてしまう。

するとその時、廊下を歩く足音が確かに聞こえた。

口を両手で過剰な程塞ぎ込む。

息が荒くなる、もうとつとつに流れ切ったと思っていた汗がまた出てくる。

「ツ……う……」

自然と涙も出てくる中で、その足音は遂に個室の前に止まった。

コンコン

ノックが2度。

「誰か居ますか？」

「ー人間……？」

答えるべきだろうか、いや、でももし罨だったら……

でももう、疲れた、早く楽になりたい。

あたしはもう考えるのを辞めて、トイレの扉を開けた。

「うわっ…… えっ？大丈夫？」

あたしはその声を聞くと、意識と体を彼に任せた。

チョーカーさんは本来ならこのまま上へ向かう筈なのですが、これもインフェルノの影響か精神ダメージで倒れてしまいましたね。

さあそれではチョーカーさんを持って…… ってアレ?! ナンデウゴカナイノ?!?!?!

あつそうだ、この子女の子より弱いんだった。

つまり雅くんは女の子に押し倒されて動けない状況という訳ですね。

……

あああああああ!!!!!!!

嫌だこのままだと絶対死んじゃうトイレの扉開いてるしあーもう終わりだからやりたくなくなかったんだよこんなの他の人達に任せてただそれを見るだけで良かったのに最悪だこんなゲーム作ったやつ本当に……

「雅！大丈夫か?!」

エッなんで青襲さんが此処に居るの?!?!?!?!