

GUNSLINGER GIRL RTA  
TOUGHMOD導入 宮沢静  
虎&エルザ・デ・シー  
カ組 フラテツロ全員生  
存チャート

A. Takigawa

## 【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】

見ての通りのガンスリ&タフのクロスオーバーRTA。  
フラテツロ全員生存チャート。

おとん使用のヒロインエルザちゃんです。

# 目次

少女が手にしたのは大きなタフと、小さなガバ	1
タフのため、RTAのため、ガバるその手に迷いはない	6



# 少女が手にしたのは大きなタフと、小さなガバ

はいどーも、今回プレイするのはPS6/XBOXnext/STORMで発売された「GUNSLINGER GIRL II―Speranza―」になります。原作ラストとなる鐘楼く原発戦くその後までを見事に映像化したアニメ四期完結記念に出された前作「大きな銃と、小さな幸せ」（通称ちー幸）は、基本的に公社の担当官か義体かのどちらかしか選べませんでした。今作（通称スペ）では前作時点で評価が高かった自由度を突き詰め、また新AI「AIDAエンジン」搭載のオープンワールドにより、ガンスリ世界のイタリアであれば基本どの様な立場でも選べる様になりました。

イタリアの不況に立ち向かいアンジェの工場をつぶれないように奔走したり、ホテルのレストランみならいの坊主になって一流シェフを目指したり、はたまたクローチエ家の末妹のお嬢様になってクローチエ兄弟を狂わせるのも自由自在です。

なんとロシアのバレエ学校のダンサーにもなれます。基本イタリアには関われませんがエリザヴェータの投身自殺を防ぐとして身を投げてかばうと、低確率で二人揃って公社で義体になれたりします。それやるぐらいだったら最初から義体スタートで特徴にロシア・バレエ学校出身って入れた方が楽なんです。まあポーナス好感度はプラス

されたりオリジナルエピソード追加されたりペトラエンディングが独自のものになったりするのでペトラ好きな方はどうぞ。ちなみにエリザヴェータは送られずにイタリア行きはあなただけでも割とあります。エンディングでアンニョイな顔したガン治療末期のエリザヴェータが出てくるのですがそれ目的以外なら基本リセですね。

再編集&新規作画ありの映画四部作に完全新作映画制作記念というところで発売された本作『スベ』ですがやはりその自由度とやりこみ要素が評価されロングランヒット続けており特にSTORM配信によるPC版はたくさんの公式MODが販売され愛されています。今回は特にある意味での反響が高かった公式クロスオーバーMOD、1000万部突破した猿渡哲也先生作の格闘マンガの金字塔「TOUGHシリーズ」MODを導入、おとんこと宮沢静虎をプレイングキャラクターに選択、担当官にし、エルザちゃんとのフラテッコで「フラテッコ全員生存チャート」で行きたいと思えます。ラウーロさん？ エルザちゃんの気持ちが変わらずに育児放棄（ネグレクト）するやつが担当官勤まるわけねだろえーっ！キモチハワカランデモナイ。

このTOUGH MOD、やはりというか一部インターネットユーザーからの人気は凄いんですが猿展開（ガバ）が多く発生するのでRTAにはそこまで向いているわけではありません。ですが作中屈指の聖人かつ戦闘力がバカ高いおとんは悪人プレイ以外であれば非常に使いやすく、なによりわたしがおじロリ（おじさんロリ）好きでついで

に金髪白人ロリ好きの三つ編み好きのヤンデレ好きなのでこの選択にしました。  
なんか文句あつかえーっ！

選択画面に行きましよう。はい、おとんが出てきました。ナイスミドルというか初老に差し掛かってやや白髪がでてきてる龍継ぐらいのおとんですが近接戦闘パラメータは素手、武器ともに極高。銃撃戦は高くないもののそれに対応したデیفエンス能力は高く、なによりスキルに弾丸すべりがあります。これは心強い。職業は担当官を選択。担当義体はもちろんエルザちゃんです。

この際ふたりの名前を変えておとんを（略して）ホモさん、エルザちゃんを（略して）レズちゃんにすることも可能なのですが基本ドン引きされてマイナス補正がかかりまくるクソムズモードになるので名前はこのままでいきます。せつかくのTOUGHM OD導入ですしね。

ジョゼ山がホモさん、ヘンリエッタがレズちゃんにされて二人は幸せなキス（無理心中）をして終了、の例の動画は必見だから見とけよ見とけよー

エルザちゃんもそのままです。基本優秀ですがやはり親愛度パラメータが高く、特にラブ度とヤンデレ度が高いですね。まあこれはエルザちゃんの特徴なので。お、条件付けが軽く押さえられています。条件付けの強さの範囲は担当官によって変わってきます

す。もちろんある程度の調整は可能ですが。たとえばジャンさんプレイの担当義体ヘンリエッタの場合、最初からロボニナッタでスタートの場合も割とあります。

時代設定はラバロさん生存のために原作一話開始時点より少し前を選択し、スタートします。イクゾー！

お、おとんが出てきました。基本担当官の皆様方はゴツイのですがその中でもひときわゴツイ方になりますね。とりあえずラバロさん生存をステータス画面で確認……はい、普通に生きて公社在籍中ですね。トレーニングのためにエルザちゃんのお部屋に行きましょう。

ファツ!?なんだこれは……たまげたなあ。

なんていうことでしょう。原作では殺風景だったエルザちゃんのおへやがうさぎさんグズズでわんさか。エルザちゃんは特に大きなうさぎさんぬいぐるみに座りながらなにやら日記をにへらにへら読んでますね。なにが書かれてるのかなー気になるけどなー俺もなー。

それはともかくエルザちゃんを呼びかけます。来ました来ました。まるで子犬みたいですね。一期生の義体はトリエラ・クラエス組を除いて基本好感度が高いところからスタートなのですが、ヘンリエッタとエルザちゃんは特に高いです。基本悪い事ではないのですが弾丸すべりスキルのない担当官でのプレイではヤンデレ無理心中（幸せなキ

ス）エンドにならないように気をつけましょう。

ラウーロさんお前の事だぞ。

とりあえず今回の動画はここまですりなります。次回以降はトレーニング初仕事と行きましょう。

次回視聴もよろしくお願いします。

## タフのため、RTAのため、ガバるその手に迷いはない

はいどーも、お久しぶりです、今回も「GUNSLINGER GIRLII—Sp  
eranza」をやつていきたいと思えます。現在は公社のロビーまでおとんにエル  
ザちゃんを連れて来ました。……随分エルザちゃんがおとんにべつとり、というか好き  
好きオーラを出しながら側にいますね。にへらあ、と幸せそうな顔をしながらべつたり  
くつついてます。

おとん射撃場使用申請中……の合間を見て、このゲームシステムや世界について説明  
したいと思えます。

このゲームはオープンワールドとしてイタリア全土と一部海外施設が実装されてお  
り、出てくるキャラクターは全て複雑なパラメータのリアルタイム変動により、生き生  
きとそれぞれの目的にそつて考え、動いています。プレイングキャラクターのおとん  
や、パートナーのエルザちゃんもその一人です。原作エルザちゃんですえ育児放棄（ネ  
グレクト）極降りのラウロクさんにあれだけの盲愛を捧げるのですからおとんの様なタ  
フ世界では世にも珍しい聖人、それもおそらくなにか仕事が終わるたびにうさぎさん  
グッズを買い与え、ただでさえ上がりやすい好感度をゲームスタート以前から爆上げし

てきたと思われるのでこの状態はまったく不思議ではありません。

基本そのままが上がった上で公式18禁解放MOD「idle talk」を導入すればヘンリエッタやリコやトリエラやクラエスやペトラやビーチエやエルザちゃんたちにあんな事やこんな事をやったりヤられたり出来るのですが、このRTAの邪魔になるだけ&そもそもこのニヨニヨ動画に投稿できなくなるのでしません。

オナニーしたけりやMONKYtubeとかSARUVideoとか行けば大量にあるだろうがえーっ！

いやそこら辺を解放すればイタリアのクズマフィアになってこどものスナッフビデオ撮影とかもできるんですよねこれ……「希望と絶望、呪いと祈り、イタリアの全てをここに収録！」のキャッチコピーはダテではありません。そこで児童虐待(スナッフ)撮つてもええのか!?!とチャイルドスナッフビデオ屋さん(最悪)になる事も出来れば、そこから学も力も金もないゴミクス三下チンピラとなつてこども(トリエラとは限りませんが)を救出し逃げ出す事もできます。ちなみにチンピラさんの能力は極低の上暗黒イタリアン・マフィアからつけ狙われ公社に駆け込む事すらその低いインテリジェンスで情報収集から始めないと行けない始末なので難易度激高です。基本正義のインタールポールおじさん&おばさんの無敵デュオと偶然出会う事を願つてリセ・マラしましょう。

例のチンピラさんこども救出RTAでは893回再走したそうですね。はえー……

すつじい。

と、おとんがエルザちゃんを射撃場へ連れて行きましたね。まあここは特に特筆すべき点もないので倍速しますが、必ず訓練前に銃口を目に向けられない様に、などの注意は口すつぱく言いましょう。いつジヤムを起こしエルザちゃんが不思議がつて銃口を覗き込み、ラバロさんにゴツゴツゴされる↓おとんが止めに入る↓ラバロさんがおとんにもゴツゴツゴする↓フラテッコ同士の衝突という原作でもあつた最悪のガバがないとは限りません（3敗）。

おとんがちゃんとエルザちゃんに言つて聞かせていればヘンリエッタはじめとした他の義体にも伝わるのでガバをなくす為にこうした気配りは大事です。

少女射撃訓練中……

はい、とりあえず終わりました。エルザちゃんはなかなかの高得点です。おお、おとんが撫でながら褒めてあげています。エルザちゃんは嬉しそうにびよんびよんしてますねこれ。基本おとんは武道家であつて兵士ではないので射撃自体は基本的な事しか教える事ができませんが、灘を体に叩き込む育成方針になるので基本をマスターすればいいやくらいに考えましょう。

ステ・ゴロ縛り義体育成チャートもあるつちやあるのですが今回は外します。

トリエラさんがピノツキオくんの顔面にナツクル・アローを叩き込んで延髄斬りで意識を刈り取り義体パワーの巩固めで全身骨折させたり、ベアトリーチェにプロ・レスリングを叩き込んで500kgの鐘楼の爆弾を投げ捨てジャーマン・スープレックスだあ！で全員生還させたりできるぞ！（担当官アイアン木場チャート）

次は格闘訓練ですね。早速指定の時間通りに移動しましょう。

少女格闘訓練場移動中……

おとんルートでは格闘技教官も任せられる事が多く、大体多くの義体や担当官が参加する合同訓練になります。今回もプロフィール欄に社会福祉公社・格闘技教官との肩書きがちやんとあるので安心ですね（2敗）そしてこれは全員生存チャートを目指す時、とつてもお得です。

義体の子たちは身体能力は凶抜けていますが、義体最強クラスであるトリエラさんがサレス少佐にゴツゴツゴされまくったりピノツキオくんの初戦で某ハイブリッド・レスリングのごとく秒殺されたりを見ればわかる様に格闘技術値は案外低い事が多いです。

それは凶抜けた義体パワーを相手できるのが公社にはほとんどいない事、条件付けの縛りがある事、取り上えずアピリテイに柔道基礎なりを習得して義体パワーでぶん投げであとは義体パワーでタコ殴りしちやえばまあ大体なるとかなるから、なんですがそれではやはりピノツキオくんやジャコモ・ダンテには不安、というか通用しないのでこの

時点から灘を義体全員に叩き込んで習得させるのは全員生存チャートにおいて大きな武器になります。

え？灘神影流は門外不出？一子相伝？うるせえ寿命が限られてる義体ちゃんたちに教えたつて別にいいだろがよえーっ！

というわけで格闘訓練です。おとん指導の元、丹田の呼吸から始めていますね。これは気をめぐらせる事により自律神経や内臓の調子を整え、その延長として義体の調子や健康もある程度整える事ができるメチャウマスキルです。これをきちんと習得すれば薬切れのアンジエリカが呼吸法で調子を取り戻し、プリツシラちゃんの手首を折らなくてすむようになります。ぜひ義体全員に覚えさせましょう。生理痛にも効きます。

念入りな丹田の呼吸↓灘神影流ストレッチング↓灘神影流受け身を一通りやり、技術講習を終えれば灘神影流スパージングとなります。義体連オールスターとおとんの連続スパージングとなるのですが、基本的にこの段階では格闘戦でおとんに勝てる義体はいません。

そりや（ガルシアとかアイアン木場とか強い頃の気のいいおじさんとかキー坊とか日下部覚悟とかと死闘ってるんだから）そうだよなあ!! なので義体パワーでがむしやらに突っ込む義体ちゃんをちぎっては投げ、ちぎっては投げの繰り返しです。プリツシラ

ちゃんとかがドン引きした目でおとんを見ているますが格闘訓練では基本これになるの  
で気にしないようにしましょう。

おとん格闘訓練指導中……

はいエルザちゃんも灘神影流というか合気道の小手返しで一本。……投げられて嬉  
しそうな顔してるんですがまあ気にしない様にしましょう。

この格闘訓練でエルザちゃんの他に重点的に鍛えなければならぬ義体があります。  
トリエラさんです。トリエラさんは全般的に能力値が非常に高いのですが、原作通りの  
ルートを進むとナイフ術の格闘戦特化のピノッキオさんに勝てないんですよね。しか  
も完全AIで独立して動くので原作通りトリエラさんが気絶した後撃つか撃たないか  
は祈祷になってしまいます（5敗）。

したがって原作ではサレス少佐にデビル・ファクトリーの門を開いてもらい、ゴッ  
ゴツゴされる事で完全なるトリエラの誕生だつ、でなんとかしたのでありますがこのRTAで  
はそれ以前におとんが灘を叩き込む事により逆にピノッキオくんを初戦で秒殺（ハイブ  
リッド・レスリング）するチャートを採用します。

名付けて「ピノッキオくん鯨山十蔵化チャート」です。ククク……こんなの納得でき  
ないって言わせてやるっすよ。忌憚なき RTA っつてやつっす。

そんなわけでトリエラさんをちぎっては投げ、ちぎっては投げ。トリエラさんも負け

ず嫌いなので何度投げられてもおとんに向かってきます。お、おとんの手首を始めて掴みましたね。トリエラさんがヤツた、という顔をしています。ここから合気道の小手返しなどで体勢を崩し、おとんが教えた灘の技で極めるつもりなのでしょう。

はい、「関節ではなく神経を極める逆技」により逆に掴んだ腕を極め、トリエラさんを動けなくしてタツプさせました。

基本的に灘の基本技は三兄弟だれでも使えるのでこういう時に役に立ちますね。

義体連も担当官連もその他訓練場にいる公社スタツフもドン引きを超えたドン引きをおとんに向けていますがまあ格闘訓練では（ry

くやしそうに突っ伏してゐるトリエラさんを尻目に、エルザちゃんが興奮と嫉妬と独占欲をみなぎらした顔でおとんに近づいてきます。

ええ、私にもやってください……まあ怪我するようなものでもないので極めてあげましょう。

メチャクチャ幸せそうな顔してんなコイツ。怪我しないまでもムチャクチャ激痛が走つてゐるはずなんです。……メンタルパラメータ欄にマゾヒズムが追加されてたりしてませんかねこの子。

最後に教えるのは弾丸すべりです。基本的に義体は銃弾を打たれても気にしないで突貫する子が多いのですが、それではやはり薬物による脳のダメージがヤバイのである

べく銃は喰らわれない事という概念と、実際に使えるスキルである弾丸すべりをたたき込みます。実際に実用可能なスキルレベルとなるのは専属調教してるエルザちゃんと一部の義体ぐらいですが、それでも何もしないでヘンリエッタをミニスカ生足でパダーニヤのアジトに突っ込ませるよりずっとマシです。おいジョゼ山。

弾丸すべりの説明を聞いているオリガさんはじめとしたスタツフ連はなにこのおじさん言ってるんだ…という視線で見えますがそれもまあ（ry

訓練後の灘影神龍ストレッチと丹田の呼吸を念入りにしたら格闘訓練は終わりです。終了！閉廷！

このおとん指導の格闘訓練はやればやるほどパラメータと技術値が上がり、生存率も高くなるので毎日できる限りルーティン化してやりましょう。良いRTAは全て単純な作業の堅実な積み重ねですから！

今日の動画はここまで！次回こそ装備点検く初仕事といきましょう。  
次回視聴もよろしくお願いします。