
ロノ・ブレイク CHRONO BRAKE 新しいゲームの設定、もしくは企画みたいなもの
シー

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

クロノ・ブレーク CHRONO BRAKE 新しいゲームの設定、もしくは企画みたいなもの

【Nコード】

N8250P

【作者名】

シー

【あらすじ】

ゲーム、クロノクロスの続編を書いてみようという計画。といっても何もかも物語は本家とリンクしない。あくまでクロノからインスピを得た程度なのでファンフィクションとはしない。

時は西暦10万年

全ての人類は完璧化し、不老不死を手に入れた。

各、銀河の生命体とも交流を図り文明の発展をし続けた結果、魂の存在を科学的に解明する。

魂の世界に行ける次元の扉を生み出し、その世界へと人間の魂を飛ばし調査する実験を開始した。

その調査に選ばれた者の名をアルツハイマー（男女両性類）である。怪しげなSF機械からアルツハイマーは電流に包まれ、球状の反重力物質に包まれた。

そして幽体離脱して、次元の扉を開ける為にドアノブに手をかけた。その瞬間、あるつ の耳に謎の声が聞こえた。

「これは警告ではない。宣告である・・・お前たちは、行き着いてはいけない文明まで辿りついてしまった。申し訳ないが、今、この時点を持ってして、君たちの世界を消滅させてもらう」

アルツの目の前が白くなる。

世界が宇宙が白くなる。

すべてが光に包まれたとき、一人の少年が光の中に居た。

少年は裸であり、すやすや眠っている。

光は次第に暗くなり、暗闇へと変化し。少年を苦痛させる。

険しい表情になり、まるで海に溺れているかの様な反応を示した。

少年の正体は、まさか

まさかという名である。

まさかは、今、海で溺れている、

ちゃんと下に水着はいてる。全身裸ではなかった。

でも、しんどい。とにかく助けを求めろ。

そこに現れる大人。ライフセーバーである。彼に浮きを着せ、岸まで連れて行く。

体力が極限状態の少年は、岸が上がった後、凄くシンドイ。息を切らす姿に、周囲の野次馬が集まる。

携帯でシャメーする者も居る。

ライフセーバーに拍手を送る者も。

少年は12歳。その場に、家族と親戚が歩み寄る。

親戚のいとは、不思議がる。

なぜなら、少年は水泳で大会に出る程の実力者である。

少年自身もなぜ、溺れたの判らないでいる。

原因が何なのかと自分に問い詰めたら、冒頭の意味不明な光景が頭に過ぎるも、何を意味するか理解できない。

そのまま、皆と海水浴を楽しんだ。

学校にて、その事件を友達Aに話していると、興味本位で割り込んで来た友達Bに促される。

Bによると、死ぬ前に幽体離脱を体験したとの事らしい。

この答えに対してBは、反論し、幽体離脱なら海に居るはずで、おかしい。扉は見えないという。

Bは他に何か見てないか、主人公に問うが、思い出そうとすると頭痛がする。

扉の前で聞いた声を思い出そうとすればするほど、頭痛がして、思い出すの諦める。

その頃、夏のお盆に突入し、墓参りに行く。いとこが面倒そうに、仕事の手伝いの愚痴を発する中で、耳鳴りが始まる。

墓へ向かう程に耳鳴りがする。

たまらず、主人公は、その場に蹲る。

逃げる様に帰ろうとし、耳鳴りはやむものの。

数秒の間を置いて、どんどんと耳鳴りが強くなる。

何かの気配が、主人公に近寄っている。

1つ、2つではなく、しのびよる手が10、20と少年を飲み込む。

主人公はたまらず、その場で気を失い。

病院に運ばれる。

少年が目ブタをぴくぴくさせてる中で

西暦10万年後の世界の展開される。

<アルツが魂送信の実験に志願するとき>

アルツと友人は、どちらが実験のメンバー採用試験に合格できるから、競争してた。

試験の内容は、魂が時空間移動の負荷に耐えられるかどうかの測定に関わるもので、幽体離脱し、電磁的重力内側に与えてプレスするというもの。

魂は、万力で潰される様な拷問を受けてもがき苦しむ。

ヘルプと両者さけぶつつ。

その精神力が強い方が、政府により選ばれる。

なぜ、この拷問にアルツと仲間が耐えられるのかというと、魂になったときに体験した記憶は視覚情報意外は、保持できなかったからだ。

この現象を政府はしっておきながら、被験者には黙っていた。

そうしてアルツも友人も生き残り、友人も実験体へと選ばれた。

しかし、先にアルツが任務をする事になり、友人は応援し、エールを送っていた。

その最中、世界は終局した。

再度目覚めるアルツ。

彼は病院のベットにて目を覚ます。

目の前には、両親と親族居て、いとこが目をまるまるにしている。

倒れた事情を聞かされ、後の検査で何も病気は見つからず、皆の笑顔で帰ろう車に乗り込む。

いとこに、自分の見た夢の話（魂の負荷実験の話）しようとするけれど、難しい専門用語が思い出せず途中で諦めてしまう。

2人に疑惑を残したまた2学期が始まった。

雪が降りしきる中で、学校へ行く主人公。

そして、もう一人の主人公が学校へとやってきて、主人公とすれ違う。

2人はなぜか、顔を見合す。挨拶するが、新キャラは頭をちょこつと下げるだけ。

ホームルームが始まり、どうやら新たな者は転校生の様で、名前を佐藤大介と言う。

活発な主人公とは間逆の根暗キャラであり、転向初日から佐藤は孤立していた。

主人公も気になり、彼に積極的に話しかけてみるが、どんな話題をしてから返事。

佐藤は不服だった。

親の仕事の都合でいつも転校を繰り返し、いつも仲良くなる友達と別れていたからだ。

親とは不仲で、今回の転校の件で朝、親父と対立していた。しづしづ、負けるしかなく、もう、友達を作らないと決めていた佐藤なので会話が弾まない。

意識的に心の中で「要らない」とつぶやき避けようとする。

そんな2人だが、共通点があった。

体力は誰にも負けない。まるで「ちびまるこ」の大野君と杉山風。行け面でクールで無口な分、佐藤は女に人気がある。主人公は人気を奪われジェラシーを感じずにはいられない。

つつい、からんでしまう。

だが、からむも相手しても貰えず、佐藤は学校が終わるや否やそそくさと帰った。

もんもんと過ごす日々の主人公は、佐藤が誰とも遊ばずにそそくさと帰るので、気になって後をつけた。

佐藤は旅一座だった。

温泉のある施設で子役の女形の役者をして、沢山の客（老人ら）を熱狂させてる。

主人公は温泉へと向かった佐藤を追いかけて、それを目撃する。

舞台上で佐藤と目が合うと、ちょっと惚れる。

反面、佐藤は嫌悪した。

自分の女キャラをクラスメイトには見られなくなかった。

昔、いじめられた記憶がどうしても蘇る。

翌日、学校にて主人公は昨日の事を広めていた。

それを見た佐藤は愕然とする。

そして、男子2名が佐藤に突っかかってくる。

佐藤はクールに決め込み相手をしない。

佐藤と主人公の関係が悪化したまま。2学期の社会見学が行われる。場所は広島市の平和記念公園と資料館。

道徳授業で一通りの事前知識を得ている皆にとっては、それ程、興味をそそられるものでない。

だが、佐藤は違った。

広島に居た頃に、一度言ったことがあり、行く事の意義を理解していた。

そしてなにより、広島には越してくる前に作っていた親しい友達が居たので会える喜びを感じていた。

一向は、新幹線に揺られ。路面電車にゆられ、場所に近づく。

原爆ドームのシンボルが見えた所で、先生が慌しくする。

主人公は何事かと、やじうまする。

佐藤の耳を押さえてうずくまってる。

それを見た主人公に、いきなり耳鳴りが始まる。

佐藤も耳鳴りに耐えている。

2人はその場で意識を喪失した。

<西暦10万年 アルトと友人が出会うその前>

アルトは刀を振り回す。モンスターを倒す。

バーチャル系のオンラインゲームをしている最中、ピンチになる。諦めたところにモンスターに電撃が炸裂し、助かる。

助けてくれたのが、級魔法使いで、友人めんちよすだった。

二人は雑談してた。
立ち話もなんだから、四次元リュックからテーブルアイテムを出してお茶をすすする。

二人は一息ついたところ、ゲームの世界観を議論する。
自分達はこの世界で五感を感じてる事、リアルの自分達は今、仕事（寝ながらコンピューターと脳で繋がり）して働いていて、2つの人格が別々に行動しているという仕組を議論する。

全ての疑問は最初から存在しない。疑問を満たす情報は既に脳内インプットされてる。

ただ、全ても知り尽くしても尚の残る物事の真実だけは、疑問として解決されないでいた。2人は解決されない疑問の中で魂という曖昧な存在を議論していた。

魂は存在し、実験でも有効性を確認したが、それがどういいう役割を果たしているかは、人類の未知であった。

だから、魂の役割に対して2人は仮説を加えた。
輪廻や前世等の仕組みや理論を持ち出した。

そして最終的に、2人は同じ職場に居た。
魂の実験施設にて仕事の転換の届出を出してた。
偶然2人は再会し、笑みを浮かべた。

2人は今、病院で寝ているものの。目が覚めない。
誰も気付かないが、耳鳴の音。
それは低音から次第に高音となる。

夢の中で2人は、それぞれ、異世界にいる。
両者、白い世界。

2人は当ても無くさまよい。助けを呼ぶ。家族の名を呼ぶ。

時間にして無限。疲れにないし、空腹にならないが絶望した絶望とともに白い世界は、クロに染まり。

目が覚める。主人公は小3年
授業を受けてる。サイレンの音に目を覚ました。
空襲である。

主人公はパニックしている。今まで自分が生きていたこの世界と、
未来の別自分の感覚が混同している。
何がなんだか判らないまま、皆に合わせる様に防空壕へと逃げた。
爆撃が町を襲う。

一方の佐藤も同じ様に目覚めた。
佐藤が目覚めたときは、7時だった。

布団から飛び出て混乱し、カレンダーを見て1945年（昭和20年）8月6日時代の変化に困惑する。

今の自分とは何かと疑問する余地も無く、学校に行かなければならない習慣に飲み込まれる。

朝食を食べながら目の前に居る家族について、過去の記憶を辿り整理し、自分を納得させ疑問は消え、この時代の人間としてなり切る。
なりきると、冷静さを取り戻し、自分が何をしていたか思い出す。
家族の事、社会見学へ言ったこと、そしてカレンダーの数値を思い出し、時刻が8:08であるのに気付いた。

外に出て空を確認すると、傘が舞い降りてきた。
佐藤は思い出した。

過去社会見学の資料で、爆撃の前に傘が落ちていた事を思い出した。
米軍機が風向きを確認して原子爆弾、落下地点を改めて予測する為に3つの擬似爆弾を落としたというのを思い出した。
再度部屋に戻り時刻は8:13分

両親に非難を呼びかけるも、言っている意味を理解して貰えない。最後まで無駄に足掻くが、絶望の淵のまま、原爆に巻き込まれる佐藤。

現代の病院。佐藤の様子が危ない。心配が停止して、電気ショックを浴びせる

医者はとまどう。

一方、主人公は爆撃に耐えていた。防空壕に非難していた。パニックしていた主人公を手を引いたのは、いとこだった。現代のいとこ瓜二つである。

不思議な思いにとらわれ、未来の出来事をいとこに方って聞かせる。何もかもがチンぷんかんぷんで理解されない。

ただ、社会見学に来ていた事を思い出し、ここ（広島）から逃げる様に催促した。

10万人以上が死ぬという話を淡々する主人公の言葉を信用しては貰えない。

その話を興味深く聞いてきたのが、近くに居た友人だった。現代と同じ顔ぶれ

未来の話に興味を持ち車が空を飛ぶとか、食べものについて詳しく聞いてくる。

その楽しそうな会話にちゃちゃを入れたのか佐藤だった。

佐藤の名は、この時代では斉藤という名だが、現代の佐藤と顔は瓜二つ。

主人公は、いとこ同様、友人同様、顔がそっくりな事に驚いた。

現代の出来事での皆のありようを話して、斉藤が女になってると言
つてからかった。

病院にて、2人は意識は戻っていない。

佐藤の心配停止したまま。

病院も、てんてこ舞い

クロスツの謎の男Xが現れる。

男は病院の前まで来ると、ゆびぱっちんをした。

世界の時が止まる。

歩きながら瞬間移動を断続的に繰り返し、あっという間に、2人の
病室へと辿り付く。

そして2人に近づこうとしたとき、首が180度に回転してちぎれ
るとぶ。

男は2つに分裂し再生し、再度、病室に入ろうとするが、1000
の銃弾が体を貫きバラバラになる。

細胞それぞれが、独断で行動して、気体の様になって、2人に近づ
く。

2人の頭上に来たとき、時空を歪めた。

2人はその時空に飲み込まれる様に消えていく。

時が止まった世界で、不可解な出来事が、そこだけに起こった。

つづく・・・かな？

悟り

2人は社会見学で原爆資料観に居る。

二人は険しい面持ちで見ている。

「なあ、あれは夢じゃなかったんだよな

」

「俺たちは、あんな事をして本当に良かったのか？

」わからない・・・けど、他に方法は無かった。

「でも、考える時間が無かった訳じゃない。あいつだって、そう言
つてた・・・

思い出す。

2人は白い世界にて、眠っている。

まさか（主人公名）が目覚め、周囲を見渡し混乱する。

すぐ近くに佐藤が居て、起こそうとする。

目を覚ます佐藤。

周囲を見渡す佐藤。

そこは西暦10万年で、あるとがドアノブに手をかけた瞬間の光景
があり全ての時間が止まっていた。

アルトがそこに居てる。

その疑問を佐藤にぶつけてみる。

佐藤も思い出すと未来でのアルト記憶持っていて驚く。

思い出した様に佐藤は部屋を出て、この時代の佐藤を見つける。

その世界を右往左往する2人、10万年後の景色なのに、知っている。懐かしい記憶がよみがえる。

研究施設から出ると、空が綺麗。

この世と思えぬ美の中に居る。

超、高度文明なだけに、安易な乗り物も無い。

シンプルなオブジェが2〜3目立つだけで、あとは絶景の自然があった。

オブジェは転送ポットであり、テレポート装置であるというのを出す主人公。

2人はいつのまにか仲直りしてるかの様。

異常事態に遭遇しまくり、2人は逆に楽観的な笑顔になる。

今ある状況に好奇心していた。

そのとき、上空のとある一点の空間が歪んだ。

2人の脳裏に突然、空間が歪んだ座標から自分達が監視されているのを自覚する。

その自覚とともに、耳鳴りが始まる。

上空を見上げ、一点の空間を凝視して正体と原因を把握しようとする2人の前に、映像が飛び込んでくる。

空間全てが映像化する映像が飛び込んでくる。

2人は巨大な全長1kmはあるうスクリーンに似て非なるスクリーンを見た。

スクリーンには自分達が住む地球の絵、両親の絵が流されている。学校、友達の絵が流される。そして視点は地球を飛び出し、銀河を飛び越え、宇宙の果てに移り、闇の中のある一点の周囲にプラズマが発生する。プラズマエネルギーにより、ブラックホールが出来る。そしてそのプラズマは更に照射されつづけ、ブラックホール小さく萎縮していく、そしてスクリーンは白くなる。

もう一度、白くなる手前を見せられる。

白くなる瞬間がスローでみせらる。

レーザーが拡散しているかの様。

さらにスローで見せられる。

光が宇宙を飲み込み。破壊しているのが見える。

更に、スローで見せられる。

地球が粉化してるのがわかる。

さらに、スローで家族や仲間が、粉化して消えていくのが見える。

映像は消え去り、耳鳴りも消え去る。

2人はその場でしんどそうにうずくまる。悟った表情をしている。

まさか「は、はあ、わかったオレ。。

佐藤「ああ、オレもだ。

2人は顔を見合わせている。

まさかは天に手をかざすと空間を瞬間移動する。
佐藤も同じ。

2人が瞬間移動した場所は銀河の果てにあるに惑星ユードーである。
二人は惑星の 대기圈付近で部空術を使うように浮かんでいる。
世界観の詳細は『惑星ユードー』で検索を掻けて調べなさってください。

悟り（後書き）

う・・・今度こそ、もう書けん!!

カオス

惑星ユードーを見下ろしながら主人公は一人ごころ

俺達は全てを思い出し全てを理解した。

西暦10万年、確かに俺達は消滅した。

魂の世界に足を踏み入れようとして、誰かの力より宇宙は消し飛んだ。

俺たちの魂は、その誰かの力により、分解される運命にあったのだが俺たちの魂を救ってくれる者が現れた。

あるとき（ドアを開けようとした瞬間）消し飛ぶ筈の俺たちの魂を抜き出し、その魂を別の次元の生命体……今の俺たちの中に埋め込んだ。

俺たちの魂を救った者の目的は一つ、ドア（ゲート）の先の世界……へと行く事だ。

彼らは（病院から異次元へと連れ出した男）、ドア（ゲート）の先を行こうと何度も試みたが、大いなる力によって阻まれた。

俺たちと違い彼ら宇宙消滅を免れ生き残っているのは、大いなる力により宇宙消滅の可能性を当初から考慮し対応策を試みていたのだ

が、その対応策により、俺たちは助かったと言っている。

彼の文明は恐らく俺たちの知ってる遙か上であり神の領域であり理解不能なものであるが、その理解不能なものも、彼らの高度な技術により、あの瞬間、理解できた。（スクリーンの場所での耳鳴りにて理解）

この宿主の前世の記憶を全てを思い出し、以前のアルツであった頃の記憶、あるつの前世の記憶を思い出し、彼らの超越した文明の力を全てを理解した。

その瞬間、俺たちと彼らの目的は同調し利害が一致した。

<設定資料>

耳鳴りは周囲に漂う魂が影響を及ぼして空間の磁界を引き起こした時、その磁界の流れに耳鳴りが反応するというものである。

主人公らは、別種族の生命へと魂を割り込ませた際の副作用として、その仕組みが適用される。

お盆に墓参りに行ったとき、その効果が発生し、死者の魂の磁界に耳鳴りが引き起こされた。

一度引き合った磁界からは逃げられない。死者の魂を主人公の体に引き寄せてしまい。

魂と魂の摩擦を生じさせ、耳鳴りを加速させていく。

行き寄せられる魂の数多ければ多い程に耳鳴りは重症化する。

社会見学で広島へと行ったときも同じ。

原爆による死者の魂が一気に、まさかと佐藤を襲い意識を喪失させた。

喪失中は前世の記憶に夢の様に追憶体験ができるが、その夢で死を経験してしまうと現実の肉体にも影響を与えてしまう。

佐藤が原爆を受け、心配停止化したのもその理由

救出者は異次元のどこかの宇宙に放たれた2人の魂を探した。

記憶の再現が不十分である2人を見つけ出し、記憶を取り戻させ新たな文明を記憶させ同土とさせる為。

しかし、大いなる力は、その行為に対抗している。

彼らを滅する為の手段（首を負ったり、物理的にバラバラにしたり等）をするが、それは彼らには技術的に通用しない。彼らの目的を阻める程の技術力を、大いなる力は持っていない。

仲間を集める行為が、なぜ大いなる力にとって、不都合になるのかは今だ説明されていない。

しかし、彼らの仮説では、その理由にある程度の予測はできている。

惑星ユードーに來た目的は彼らから植え付けられた情報により、ユードーの人間に自分達と同じように魂を飛ばされ割り込みさせられた者達がいて、その者達を自分達の仲間に取り入れる為。

その為の力（テレポート等の技術）は彼らから継承をされている。念じるだけで、自由にその力をコントロールでき、また行使が可能

主人公のいる時間軸は小学生あり、足を踏み入れて10万年後の世界体験中の出来事は全て、記憶を回復する時の副作用であり、脳内での夢に過ぎないが、そこから惑星ユードーに瞬間移動したのは事実。

<クロノ・ブレイクというゲームの説明>

主人公は、沢山ある宇宙に点在する惑星から同土を集める為に、惑星へと乗り込む。

彼らから継承した力で惑星を破壊するも自由。同土さえ回収できれば目的は達成。

しかし、できるだけ生命を残し、後に同土として引き入れる事も可能で、できれば破壊はしない方がいい。

惑星の数は無限に存在しているので、惑星一つ2つの文明を壊すのは、なんら弊害は無い。

仲間を見つける具体的な方法は耳鳴りが仲間を起これば魂の波動が感じられるので、探索に困る事はない。居場所は彼らの技術が教えてくれる。

大いなる力は日々進歩している。

主人公たちは滅せられてしまう可能性もある。

手を変え品を変え大いなる力は阻んで来る。

時に一方的な攻撃では無く、こちらから攻撃も与えられて倒せる（モンスター）も現れる。

だが彼らも文明進歩している

同土を増やすほどに文明は発展し、大いなる力（敵）に備えられる

各惑星に住む者の心をテレパシーを読み取れるので、言語なしでの

会話遊びも可能

<本編のストーリーについて>

彼らは宇宙の外という場所で、暮らしている。

暮らしているといっても、超高度文明なので人型をする理由も無く、無形であり、思想の概念が漂ってるだけの存在。

その概念に主人公は自由にコンタクトを取る事が可能であるが、つねに概念物と情報伝達してるので、あえて概念物に近づく必要も無い。

情報は常に共有され、何か事態が起きれば、それも判る。

しかし、それでも人間らしい状態に設定にして遊ぶ特権が主人公ある。

人型、エイリアン、概念物の3つのパターンから選べる。

人型ならば、人らしい世界を創造したものに触れられる。

会話も可能であり、自分達同じような前世の記憶を保持してる者の情報が聞きだせる。

皆の役割は並列化していて、権限は皆同じ。立場上の違いも無い。

そんなある日、彼らの概念物の仕組みが壊れる。

大いなる力が原因としか考えられないが、概念はUFO化していたり、幽霊の様に見えない様な影になたりと、惑星そのものや銀河なる。

手が施しようも無く、おいら自身も意味不明。こっからどうしよう

設定続・・・

設定2

病室にて2人が異次元に吸い込まれた後、時間は止まったまま。止まっているのは地球全てで、宇宙も全部である。宇宙丸ごと止まりつていえ、別の宇宙は動いていて、惑星ユードーは動いている。

主人公は、いつでも時間を流させたり、ストップさせたりが可能。しかし、動かせば例えば以下の様になる。

2人が異次元に吸い込まれた後、泊まっていた世界の時間が動き出すと

心肺蘇生中だった医師達は、突然消えた目の前の光景に、びっくり。病室が騒がしくなり、外に追いやられていた先生と友人らと、いとこは、不安が隠せない。

この様に時を進めるか否かにより、地球に戻った際のタイミングにより環境が異なる。

また、主人公の力で人類の心理を操作して設定を変える事も可能。例として『失踪事件そのもの何事も無かったとしてしまう』や『皆が神の様に崇拝する』

『皆が神の様に崇拝するが、まだ、神を知らない』等の設定を変化させられる。

それぞれの世界観を体験できる。

また、なぜ、大いなる力が佐藤とまさかの2人を殺さなかったのかという問いに対しては、既に彼らの監視下にある状態では、滅した

所で別次元の生命体に魂が転送されるだけで対処しても意味がない。大いなる力は彼らよりも、2人を見つける技術を持っていないので、いつも後追いになっている。時間をストップする等の時空そのものに作用する力を使用した時のみ、その原因となる時間ストップを引き起こした者の場所が判る。だから、時間ストップさえしなければ、大いなる力は襲ってこない。

オンラインゲーム化する場合の仕組みについて

主人公キャラは、どの参加者も同じ主人公キャラを使用する。

↳通常のオンラインRPGと違う点について

敵そのものがネット上の対戦相手になってて、対戦相手は見た目上、表面上、同じキャラになる筈だが、ならない。、大いなる力が設定した何かになってる。

何かとはモンスターだったり、一方的な攻撃だったり。

この時、襲ってくる対戦相手が操作する主人公キャラの行動はモンスターの行動にリンクしている。

一方的な攻撃で襲ってくる場合は、対戦相手が操作する主人公キャラでシューティングゲームをする様に、襲ってくる。この場合、襲われたプレイヤーも身を異次元へと隠し、逃げるのが可能だが、不意打ちだとダメージを受けざる負えない。

オンラインでプレイヤーと対戦すると攻撃がヒットさえすれば経験値が与えれレベルUPできる。

また、一時的にでも倒してKOすると、経験値がより多くもらえる。経験値はCPUと戦う場合にくらべて大きく、ネットでやる方が効率がいい。

また、プレイヤー同士の戦いなので戦略が単純な動きをするCPUと違って多種多様。

レベル高いプレイヤーが不意打ち攻撃でレベルの低い者を攻めると負け知らずであるが、レベルが高い方のプレイヤーは不意打ちはで

きない仕組みにする。

必ず、目の前に対戦相手の前へ現れ、モンスター化しないといけな
いが、対戦相手に戦いを拒否、逃げる（瞬間移動）されれば戦えな
い。あるいはレベルの高い者は低い者を倒しても経験値が貰えない
くする。逆にレベルの低い人はレベルの高い者にヒットさせると高
い経験値が得られる。

レベルの低い者は姑息にレベルが上のプレイヤーを不意打ちできる
ので、レベルが上の人ほど、敵が多くやりごたえがある。

レベルの低い者にとっては、効率的な経験値稼ぎが出来て、レベル
上との差を早く埋められる。

ストーリーやイベントの仕組み上、CPU相手がボスとなるが、
ここでは通常のオンラインゲームらしく、同士を募れて、皆で戦え
る様になっている。

その場合は別の見た目になれるのだが、それは自分から見える自分
は変わらない。あくまで他人からどう見えるかを編集できる。

この概念はストーリーの設定に元づいていて、
魂の割り込める仕組みを利用して別の生命に魂を送り込み見た目を
別の人物に変えらるというもで、自然である。

追加設定 大いなる力（神）と戦う理由

なぜ、黒スーツの男はわざわざ、時間を止めて大いなる力の攻撃を受けた理由

神（大いなる力）でも資源は無限大ではない。彼ら自身も無限大では無いにしろ、限りなく無限大で、でもMPみたいなものもある。

概念としては魔法を使えばMPが減る。

けれど常に回復を続けているので時間が経てば直にでも、また魔法が使える。

FF13やクロノクロスに似た戦闘システムである。

神（大いなる力）その時間ロスを適用されているのか、一度、時間を止めて戦闘を誘発させると、しばらく現れない。

だがオンラインモードでは関係なく現れる。

神（大いなる力）の生み出した攻撃プログラムは日夜、彼らや主人公を攻撃するべく、回遊しているという設定にする。

レベル50のプレイヤーが惑星を探索していると、レベル1のプレイヤーが50を何らかの方法で見つけ、マーキングをつける。

掲示板の様なシステムにマーキングをつけた記録を残すと、ランキングされ、最も上位のプレイヤーが集団鬼ごっこの様に狙われる。集団で攻められる場合は、瞬間移動等で逃げなければならぬが、安全な空間へと逃げれば同土を回収できない。攻撃を交わし受け流し耐えるテクニクが必要になる。

深夜や昼間等、人が居ない時間を利用してミッションをすると安全でニートにちょうどいい。

この設定だとランキング上位をプレイヤーが見るとき、あくまで指名手配されている神（大いなる力）の敵としてプレイヤーに認識させる。

倒せば大きな経験値が得られるとともに、物語上の戦う動機は正義である。

攻撃は主人公と関係の無い一般人に及び、破壊行動をしてる。それを阻止するという名目で戦う。

そうは言っても、再生技術が進歩してるので神の破壊に対して何事もなかった様に復旧できる。

ゲーム上はフィールド上の破壊が見られても、じかんが経つとワールドが回復していて、自分以外の誰かが回復させたという設定になっている。

主人公たちの不合理な正義モラルが戦いの動機となる

何をもってしてゲームクリアか？

同士を大量に回収すると、彼らの計画が発動される。

魂同士を融合し、圧縮させて、一つ魂を作り出す。

その魂は耐久性が高く、多ければゲートを空ける際の神の世界消滅にも耐えられる。

そしてゲートの先に飛び込みのだが、その世界は完全に幽体離脱したシャドー化された世界である。

このシャドーはシャドー同士の攻撃が可能となり、神は戦争が起るのを恐怖していた

幽体離脱状態は冒頭で示した様に痛みを感じる生き物であり、壁はすり抜けられるけるメリットあるものの、シャドー世界に壁自体は無い。

しかし、シャドー壁という魂を練成して作られた物が存在していて、人間社会そっくりの状況が出来上がっている。

魂の数は有限であり無限ではない。

私利私欲に走り戦争が起こりえる世の中である。

シャーどう攻撃にたいする痛みの弾圧により支配をしようとするのが可能な世界である。

不老不死でもないの、このシャドー世界は、外（主人公）達の世界の方が羨ましい立場にあるのだが、主人公達の世界において不老不死が達成されているとも知らないし、魂を生命に割り込ませ共存させる技術も知らない。

ただ、ただ、過去の戦争に恐怖し、外の世界に魂による練成で攻撃プログラムを仕掛けている。

魂を高密度に圧縮すると磁界の擦れを生み出し、物理的作用の攻撃を人間に直接及ぼせる技術があった。

それを利用し、シャドー世界は被害妄想を持ったまま攻撃を仕掛けていた。

魂の通り道^{ゲート}が開くと戦争が起こると知っていたので、ゲートがシャドー世界で開こうとすると宇宙破壊のプログラムが起動する様に施した。

人間世界にはシャドーはレポートでいつでも行ける様になっていたが、1000兆年前の戦争にトラウマを持ち、誰も人間世界には行こうとは考えなかった。

仲間の命が奪われ、死ぬ恐怖を生まれて始めて知ってしまったのだ。やられたらやりかしても戦争は長引くだけだと悟り、人間との交流は完全にシャットアウトした。

耳を塞ぎ、人間世界をブロックユーザー登録するかのごとく、鎖国したのである。

ちっくばらんに追記

CHRONO BREAKの意味は『時を破壊』 or 『休息の時』を意味する。

シャドーの誤解が解けてシャドーも人類も平和が訪れた時の休息としてタイトルに意味を持たせる。

話し合いで平和にする事ができればゲームクリア。

しかし、シャドー相手に言語が通じない。人間界の言語翻訳機の前で声を発つせば訳せる。主人公は、

シャドー世界に言語翻訳機を持つていくのは不可能。

シャドー自ら人間界に来て貰わないといけない。

だが、シャドーは言語翻訳機を自ら生み出していた。

それにより、説得が完了、平和が約束された。

主人公がゲートに入ると、即効でシャドーのシステムに拘束される。扉から出てきた者を拘束する様にプログラム化していた。

1000兆年前にゲートから入った人類は実は人類ではなかった。

別次元のシャドーが、無限の数ある宇宙を瞬間移動型の探索機械で調査していたら、偶然座標を発見しゲートを作り、別のシャドー世界へと侵入し侵略した。

魂の資源を奪おうと戦争を起こした。それを人類の仕業と勘違いした。

幸いにもシャドーの魂練成技術により、敵を撃退して勝利を収めたものの敵に対して過敏になった。

<設定 宇宙人>

宇宙を冒険していると宇宙人が時折見つかる

ワーム状のユーホーは生命体だった。

主人公らと同じくらいの文明の力を持つが、逃走を図るので、ワームには接触できない。

時間を止めようが通用しない。

なぜシャドー世界が独立して存在するのかという疑問と同じくらいに謎なキャラ。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n8250p/>

クロノ・ブレーク CHRONO BRAKE 新しいゲームの設定、もしくは企画み

2011年1月3日23時25分発行