
プロプレイヤーがいく異世界戦記

鯨岡 啓介

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】

プロプレイヤーがいく異世界戦記

【Zコード】

Z3319T

【作者名】

鯨岡 啓介

【あらすじ】

語る前に一つだけ尋ねたい 貴方は本氣でゲームをプレイしたことがありますか？

ようこそ異世界へ。

この度世界に招きたるは6人のプレイヤー。

諸君等にさせられたルールはただ一つ、己が国に所属する事のみ。では、現実を謳歌してください。

序盤は若干戦闘少なめとなっています。

プロローグ（7月4日投稿）（前書き）

えと本来これはあとあと出すつもりだったんですが、予想よりも遅くなりそうなので分割してプロローグに出してしまおうと思つてここに書きました。

いろいろ詳細が決まりなくてこんなにおそくなつてしましました。

rn

「やあやあモリヒト君お待たせしたね」

「リバーザロサムオンラインが首都、ヴィルム。

その繁華街の一角にある酒場の隅、木製の机を挟んで向き合いつつにして座る一組の男女がいた。

「いや俺もつっこみ来たところだ。それで何の用件で俺を呼び出したんだ?」

モリヒトと呼ばれた男性プレイヤー 佐山は言葉に意図せず苦笑を含めてそう言った。

低く見て18、高く見て20 若人といつて差し支えのない年齢のはずなのだが、表情から活き活きしさとこづものが感じられない。

だが、その身体からは黒の軽装鎧越しにも若人特有の瑞々しさを見て取れる いや、それどころかある種のスポーツをやっている人間のそれである。

身長が180を超えて、引き締まつたというよりも無駄のない筋肉のつけ方をした佐山は、インドアの代名詞でもあるVRMMOのプレイヤーとはとても思えない。

無論、ゲーム上でアバター（見た目）を設定することは可能だが、それは容姿や肌、髪型などの部分に限られる。

VRというゲームの仕様上、現実との著しい体感の齟齬が起きる体型は設定することが出来ないので。

「嫌だな、モリヒト君。もしかして君はあれかい? ボクをじら

そうとしているのかな?」

対する頭上にカルセと表示されている女性プレイヤーは「コーコー」と笑いながらそう訊ねた。

ボクと自称する彼女はVRMMOというジャンルでは珍しい素顔や体系をゲームにインストールしてゲームのキャラとしているプレイヤーなのだが、それが作られたものでない以上より一層感情というものがダイレクトに伝わる。

カルセというプレイヤーはボクという一人称とは異なり、男性的な身体的因素を持たない。否、「ふふふ」と妖艶に首をかしげて微笑み、同時に腰まで伸びる黒髪がサラリと流れ、そして膨らんだ胸を強調するかのように机に乗せている様は女性的すぎるといつてもいいだろう。

イスに腰掛けっていても分かるその長身は、引き締まつた腰部と相まってモデルを連想させる。

もつとも本当のモデルは腰に双剣などは差さないし、青の軽装鎧も付けてはいけないだろうが。

「ふふふ」

カルセは微笑み続ける。

佐山はそのカルセの様子を見て観念した。

仕方なかつた、ではすまないのだ。

「……すまなかつた」

それでも佐山は謝るしかなかつた。

それ以外に出来ることなど思いつかなかつたのだ。

今更「まかそそうとは思わない、何故ばれたのかとは思うが、それを取繕うとは思わない」 そうだ、言い訳など出来るわけがない。

八百長をしていい理由などどこにもないのだ。

少なくとも彼女にとつては真剣勝負であつたはずだ。

だとこうのに自分はわざと負けた。

ゼロサムオンラインにおいて文字通りのトッププレイヤーに位置する彼女に対して、だ。

彼女にとつてそれは侮辱に等しい行為だらう。
自分にいかなる理由があるうが、それは決して正当な理由足り得ない。

「……うん？ なんで謝るのさ？」

だといふのにカルセは笑いながらそう言った。

「……は？」

想定外の言葉に佐山は言葉を失つた。

「試合にワザと負けたこと？ あははっ！ モリヒト君、君は勘違ひをしているみたいだね！ なるほどなるほど、確かに手を抜かれて勝たせて貰つてそれでムカつっちゃうような人はいるかもしれないね。 でもさ、それって今回みたいなケースは当てはまらないとボクは思うんだよ」

だつてそつだろ、”佐山”君？

カルセは、そうプレイヤーネーム モリヒトの本名を言った。

だがそう呼ばれた佐山の表情に驚きはない、何故ならば佐山はプロプレイヤーとして企業に雇われており、調べる気になれば自分の個人情報を調べるのはそう難しくはないことだからだ。

とはいえ、佐山の表情は驚きは含まれていなかつたものの、一瞬だけ他の表情が顔を出した 絶望、である。

「君は仕方なく企業の意向を呑んだんだろう？ いいせい仕方がない どうせ実利重視の腐ったお偉方のことだ。君が抱えるハンデを利用して脅したってことは想像するにたやすいさ」

カルセは続ける。

その言葉を聴いて、佐山は”左足”が消えてなくなつたような錯覚を覚えた。

本当に悪いねモリヒト君、ボクは理解しているつてことを伝えたくてね。

「それに何より、何よりだ！ そもそもにしてだね？ ”負けたらくやしいのは自分だらう？”

「……」

佐山は何も返さない。

「ふふふつ、だらう？ オンラインゲームなんてものを真剣にやっている人間はみんな大概にして負けず嫌いさ

沈黙、一間を空けてカルセが続ける。

「話しあは変わるけど、失敗だつたねモリヒト君。君は確かに上手に負けたさ ボクの勝ちパターンに違和感なく持つていき、ボクのファニッシュ・スキルを引き出させて負けた。だけどさ、君はさつきいつたようにミスをしたんだ。瞳だよ、瞳。君の瞳は最後の瞬間にポリゴン越しでもはつきりと分かるほど自分の勝ち筋が見えたと告げていたのさ」

「その後の試合なんてはつきり言つてどうでも良かつた。君がどうやつてあの場から逆転をしようとしたのか それだけが気になつたんだ。だからさ、モリヒト君。正直に答えてくれ、君はあの時本当は勝てたんじゃないか?」

カルセの瞳は佐山のそれを見据える。
佐山はすつ、と息を吸い、

「勝てる 少なくとも俺はそう思つていた」

佐山はカルセを見据え返し、そう告げた。

「やはりやはりそうだったね。うれしいよモリヒト君。ところでこれはボクの個人的な我慢なんだけどね もう一度最後の場面だけをやり直さないかい? 企業の意向なんて関係なく、ね」

佐山は黙つて頷いた。

初心者向けフィールド、どこまでも草むらが続くテッペン草原。運営終期を迎えている現在過疎地になつており、アクティブな（自発的に攻撃をしてくる）モンスターがいないため主にギルド戦の演習や大規模イベント以外では人が立ち寄らない場所となつている。

だが今現在そこには一人のプレイヤー 佐山とカルセがいた。

ハタからみれば異様の一言に思える。

互いに攻撃を繰り出しているが、そこには回避や防御といった動作が全くない、淡々とお互のライフが減つていき、やがて示し合わせたかのようにピタリと双方動きを止めた。

「こんなものだつたかな？」

「ああ、確かにこれくらいだつたはずだ」

あの時の光景の焼き直しなのだ。

佐山の体力は2割を切り、対するカルセは4割を残す。

「じゃあ、いくよ」

カルセはそういう、大きく踏み込んでの全力の横殴りの斬撃を放つ。

「 ふつ！」

己が左腕で、オリハルコンにて作られたガントレットで弾く佐山。

イン、という澄んだ音。

カルセは弾かれ硬直を、佐山は弾いた衝撃で硬直を。

対照的な行為で同程度の硬直を発生させた二人は、しかしカルセのみがまるで硬直など無いかのように己が両手を動かし、双刀を鞘に納めた。

双剣士のスキルには一部硬直のキャンセルというものが含まれており、今回のこれはそれに該当する。

即ち、硬直でスキルを発動することが出来ない佐山に対して先にスキルを使うことが出来るのである。

「ダンシングブレード」

納刀から始動する双刀による1-2連撃 カルセが最も好むフィニッシュスキルであり、双剣士を代表するスキルもある。

1撃1撃のダメージは低い上に軽く単発ならば簡単にブロックされるスキルではあるが、そんなことはまるで問題にならないメリットがある。

それは単純に高速の連携による手数だ どれだけ反射神経が良かろうが、反応・対応しきれない連撃をもって確実にダメージを与える高性能スキル。

だがそれは決して万能のスキルではない。

多くの戦士系の職業ではスキルに発生保障という攻撃をくらいつつもスキルを発動することができる所謂スーパー・アーマーといわれる特性が付属されている。

故に連撃を食らいつつも大技を用いて一撃にて勝負を決めるということが可能なのが、今回佐山にはその選択肢を取る事が出来ない

い。

ただ単純に大技を放つまで発生が保障されていてもHPが足りないのだ。

つまりこれは双剣士の必勝パターン この状態になつた時点で勝負は決する。

少なくとも今までのカルセの経験上この状態から勝ち得なかつたことは一度たりとも無い。

(だがしかし、モリヒト君 あの時一瞬見せた君の表情は己の勝利を確信したそれだつた！ ならば見せてくれボクにその答えを！)

拔刀 そして答えあわせが始まる。

「 む

AGIに特化して振られたステータスが双刀を神速の域へと押し上げる。

本来単発であるならば容易にブロックせしめるはずの斬撃が反応さえも困難になるほどになり だが、X字にクロスしながら放たれたそれを佐山は余裕を持つて己が両腕を持って弾く。

弾かれたというのにあたかもそんなことなど無かつたかのようにスムーズに次へと繋がる。

それもまた神速。

右、左 あたかも刀で抱き寄せるかのように2連撃を放つカルセ。

初動がほんの僅かに遅れるが、だがしかしこれもまた余裕を持つて左、右と弾いた佐山。

「 っ！」

カルセの表情が驚愕と喜色で埋め尽くされた 12連撃の内末だ4撃、だがしかしあつてこれほどまで綺麗に4撃を受けきったものがいたどうか？

カルセは己の唇がつりあがるのを感じ、同時に思った。

（ では、最速の一撃はどうするつー？ ）

左腕を思い切り伸ばして突き 斬撃で神速であるならば、突きの速度は言うに及ばず。

既に閃光とでもいうべきそれが佐山の頭部を狙う。佐山の強化された動体視力をもつても捉えきれないそれはだがしかし佐山のこめかみを掠めるに留まつた。何故ならば佐山はその突きが放たれる以前に回避行動に移つていたからだ。

これがゲームである以上スキルはプログラムに則つたものであり、である以上5撃目は絶対に突きがくる。加えて頭部を無防備にさらしておけばプログラムが次の攻撃箇所にそこを選ぶのは必然。いかに突きが速かるうが、いかに前動作を無視できようが、どこにどのタイミングでどのように攻撃してくるのかが分かつてさえいれば避けることは難しくはない。それが範囲の狭い頭部であるのであればなお更だ。

「 君はっ！」

叫び、左へと体逸れた佐山を踏み込んでからの右のなぎ払いによつて追撃するカルセ。

崩れた体では弾くことが出来ず、故に左腕を立てるようにしてそれを受け止める佐山。

勢いを完全に止める事は出来ずに更に体は流れ

「本当に…」

更なる追撃、掬い上げるような左。

佐山はそれを右腕をもつて防ごうとしたが。

「 づつ！」

斬撃それ自体を止める事には成功するが、己が左腕も弾かれた。スキルによる補助の受けられない佐山にとってそれは致命的で、もし次撃を右腕で防げたとしても、その次の攻撃を防ぐことは不可能だ。

「 素晴らしいな！」

だといつのにカルセは佐山をそう賞賛した。

体は流れ、右腕は斜めに両断するかのように刀を振り下ろす。

刃を受ければ詰み、刃を受けなくとも詰み、避けられるはずもな

く 審観的に見ればこれは既に詰んでいる。

しかし、佐山は確信した 自分の勝ちだと。

だからこそ受けるでもなく、避けるでもなく 前に大きく踏み

込んだ。

相手は既に踏み込んでおり、そして双刀といつものほえてして短く故にリーチも短い。

ドツ、と鈍い音がした。

欠けていく佐山のライフバー。

だがそれは僅か数ドットであり、斬撃のダメージとしてはあまりにもすくないものであった。

それもその筈である 佐山は切られたのではなく、自分から鎧へと当たりにいったのだから。

ふふっと、カルセは笑いながらスキルシステムのアシストにより強制的に小さく下がらされた。

その連撃が止まつた一瞬に、佐山は左腕を前に右腕をその後ろに胸の前で構えた。

だがそれは力の籠つていない、文字通りただ構えただけのものでカルセの攻撃を受けきれるとは到底思えない。

「君の勝ちだ」

そう嬉しそうに言つて、カルセは左右のコンビネーションを放つた。

その2連撃に対しても佐山はあらうことか拳を構えたまま”何もしなかつた”。

ぐつとライフバーが減り、先ほどの鎧による打撃でさえ〇へと至る程度の残量。

だが、佐山は死んではいなかつた。

そして切られたというのに僅かたりとも体を崩していなかつた。バキリ、と拳を握り締める音がした。

「二連」

スキル名を呟く。

それはなんでもないただの初期スキル。

何の変哲もない2連撃を繰り出すだけで、発生がはやいことわずかばかりの発生保障があるという以外、なんの取りえもないスキル。

だがこれ以上に現状に当てはまるスキルもない。

まるでジグソーパズルに最後の1ピースをはめる感覚。

最後の2撃を繰り出さんと交差させた腕を振り下ろすカルセ。ただ己が拳を打ちはなった佐山。

火花のエフェクトが走り、双方が弾かれる。

そして訪れるスキル後の技硬直。

フィニッシュスキルと初期スキルどちらの硬直が長いかななど比べるべくもない。

ぐつと佐山は左腕を伸ばし、右手の手のひらをカルセへと向ける。浅く踏み込みスキル名を告げる。

「衝拿」

佐山は全力で右の手の甲をカルセの腹部へと叩き込んだ。急速に色を失い0へと至ったカルセのライフバー。

ここに勝敗は決した。

プロローグ（7月4日投稿）（後書き）

臨場感　　でてたらいいなあと（自信ないです）。
感想、誤字報告お待ちしています。

第1話（前書き）

誤字脱字がものすゝく多くないので読みの「」報告をお待ちしております。
感想などもいただけたらうれしいです。
多分遅筆です。

「あり得ない……」

鬱蒼とした森の中、佐山は呆然とそう呟いた。

「リアルな痛み、だと？」

掌をじっと見つめたままの佐山の視線は、特にその中心の赤い点にじみ出ている血に注がれていた。

あり得ない、と佐山はもう一度繰り返した。

VRMMOをプレイする上で必要なものは一つ、ゲームソフトとヘッドギアと呼ばれるゲーム機である。

VR　仮想現実という名前の指すとおりプレイヤーはゲームの中の世界をあたかも現実のように体感することができるが、これには問題があった。

現実の世界での体の問題なども当然あるが、今回佐山が驚愕しているのはそちらの方面の問題ではなく、ゲーム上の問題だ。

MMOといつもは大概にして戦闘ありきのジャンルな訳だが、戦闘である以上キャラクターはダメージを負う、場合によつてはキャラクターが死んでしまうことだつてある。

ではそれが現実の物になつたらどうだらう？　いくらそれがゲームの世界の中ことで現実の体で起こつたことではないとはいえ、本当に死ぬような痛みを体感したら？

実際の体が無傷であるにも関わらず頭が自分は死んだと判断し、実際に人が死んでしまつたという事例がある。

この場合もそうである　では、どうすればいいか？

現実味を引き下げればいいのだ。

その最たる例が痛覚である。

これは現実ではない　否、例え現実だと思つても問題のないレベル。

ゲームにおける即死レベルのダメージに対してプレイヤーが受けた痛みは精精が頬をはたかれた程度の痛みで、しかも継続性はなく一瞬である。

とはいえそれでも十二分に痛いのだが、問題はそこではない。今現在佐山が感じている針が刺さつたような鋭い痛み、

「こんな痛みはVRMMOには……ない」

流血ならば……モラル的に考えにくいがソフトによつてはありえるだろう。

だが痛みは前述の通りに死にさえ繋がる。故にソフトではなくハード　ゲーム機によつて制御されているのだ。

ではハードにそのような機能があつたのか？
それもあり得ない。

何故ならばヘッドギアを構成する部品とプログラムは完全に公開され、企業単位でも個人単位でも安全が確認されているからだ。ゴクリ、と音を立て唾を飲み込み佐山はだが、と思つ。

（それでもこれがVRMMOでないわけがない）

何故ならば、足を一步踏み出した。

黒い革靴がしつかりと草を、その下の大地を踏みしめる。

（そうだ、現実の俺が歩けるわけがない）

佐山の頭でフラッシュバックする記憶、交差点、車、赤、赤、赤、赤、赤、赤、あ　ブンブンと頭を左右に振り、現実を見据える。

田の前に表示されている文字を。

本来このように表示されるのは最重要の項目のみ、つまりは System Error という警告文のみ。

だが田の前のそれは違った。

「これが……現実なのか？」

『ようこそ異世界へ。

この度世界に招きたるは6人のプレイヤー。
諸君等にかけられたルールはただ一つ、己が國に所属する事のみ。
では、現実を謳歌してください』

「…………」

分からぬ、何もかもが分からない。
思考の袋小路に陥り、答えを引き出せない。
だが、それを遮る音が聞こえた。

「いつ、あ、ああつ、あああああああつ！」

それは悲鳴だった。

ゲームではありえないような榨り出すようなリアルな悲鳴。
それに対して佐山は思う、訳が分からない、と。
だが、同時に思う 関係あるか、とも。

グッと力を込めて地面を踏むと、地が靴の形にへこんだ。
はつ、と佐山は笑つた。

この異常な力、訳が分からないがどうやら俺はベースレベル97
のステータスを持つ了VRMMOのキャラらしい。

「アイテムボックス」

そう呟くも「反応はない、とりあえずは使えないのだと佐山は理解した。

次に己の装備を再確認する。

何も無い、強いて言えば黒い長袖とズボンといったところか。
最低限の確認だけを済ませ、一つ頷いた。

ダン、と音を立てて佐山は駆け出した。

豹さえも凌駕するような加速が、しかし佐山の体感では軽く加速した程度のもので

木々を避けつつ僅か数秒、巨木のためか回りに草も木も生えていない少しだけひらけた場所へと佐山はたどり着く。

そこにいたのは巨木に背中を預けるような形の茶色のチュニックを着た、茶髪の少女。

向かい合うようにして人型の、しかし頭部は人ではなく爬虫類で

「リザードマンか？」

ハーフプレートとシミターを装備したそれに佐山は見覚えがあった。

リザードマン、ゲーム内では初心者向けのダンジョンで良く出でてきたレベル10前後の雑魚的だった。

現在のレベルならば何の問題なく、それこそ拳でも一撃の名の下に退治できるはずだが、あくまでもそれはゲームでの話しだ。

この異常な状況下でそれが通用するとも限らない。
しかし、とも佐山は思った。

リザードマンの頭上に馴染み深い赤色の棒　　ライフバーが見え
たのだ。

(ゲーム、なのか?)

「つ、あ、に、逃げて、逃げてくださいー!」

声で佐山の存在に気づいたらしい少女が、一瞬安堵の色を浮かべるも、どうみても冒険者とはとれない佐山の姿を見てそう叫んだ。必然、声はリザードマンにも届いた訳で、リザードマンは新手のほうへと興味をうつした。

佐山とリザードマンが向き合いつ形になつた。

逃げるべきだ

現状を把握してから立ち向かうべきだ

そう佐山の中の冷静な部分がそう告げる。

だが、と佐山は視線を一瞬だけ右奥へ、少女の方へと送る。

出きる訳ないよな、そう佐山は観念した。

もしこれがゲームにしろ現実にしろ関係がない。

自分ならなんとか出せる 少なくともその可能性があるのに見

捨てて逃げる、なんてことは出来ない。

もしそんなことをしたら絶対に後悔する。

「ゲームのやりすぎかね? ヒーロー願望はなかつたはずなんだけどな」

言つて、半身を肩で隠すようにし、両の拳を構えた。

左手を前に、右手を胸の近く。

呼吸を一つ、左足を前に、スタンスを広げ、踵は下げない。

慣れ親しんだ戦闘スタイルだが、何時になく頼りなく感じじる。

「ここよ、蛇野郎つー。」

佐山は己が不安を押し隠すよう、そして、

「 シャアアアアッ！」

その挑発に反応するかのようリザードマンが咆哮し、踏み込んでくる。

遅い、リザードマンの足元を見つめても佐山はそう判断した。

踏み込み速度がゲームのリザードマンと変わらない。

であるならば、と経験が佐山の思考を導いた 誘導するべきだと。

彼我の距離がつまり2メートル50cmまで来たとき、緩やかに佐山は上体を前へと傾けた。

その間にも距離はつまり2メートル、そこまで距離が詰まった時、リザードマンの右腕が、その手にもつたシミターが動いた。

左から右へのなぎ払い 正確には、なぎ払う以外の選択肢がリザードマンにはなかったのだが。

リザードマンといつもモンスターは知能が低く、単純な思考をする。突きにじる、上段斬りにじる、点や縦の攻撃では半身を隠した形の佐山に反応していく。

ならばどうする？ 横になぎ払えばいい。

ではどこを？ 傾き突出している上半身を切り捨てればいいだろう。

う。

ただそれだけ、故に佐山は、はつ、と頭を叩つ上げ笑った。

テメーのコーチだとその踏み込みからじゅうどとかねえよ、と。

傾けていた上体を戻し、半歩のバックステップ。

シミターは豪快な風斬り音を残して空を切った。

80センチほどのシミター、伸ばして1メートル分の体。踏み込みの分を考えるならば本来ならば届くだろう、だがこちらが下がれば話は別で、ましてや上半身を傾けていた分嵩増していたのだから届く訳がなかった。

シミターを振り切り静止した形のリザードマン、対して佐山は素早く上体を起こし、一步大きく踏み込み、硬直したままのリザードマンへ、

「 しつ 」

スキルでもなんでもないただの右ストレート、それをリザードマンの顔面へと放った。

だがそれはゴギリといつ異音を起こし、そしてリザードマンを吹き飛ばした。

一転、三転、まるで冗談のように跳ねて転がりながら木へと激突したリザードマン。

木からずるずると倒れ伏したリザードマン、その首は曲がりえない方向へと向かっていた。

音もなく頭上のライフバーは端から白くと変わつて行き、やがて白に染まつた。

「た、助かつた……の？」

呆然と佐山とリザードマンの戦いを眺めていた少女がそう呟いた。拳を下ろして戦闘体勢を解き、佐山は大きく息を吐くと共に頷いた。

「らしいな」

少女の方に向き直つた佐山は、その少女の頭上にもライフバーがあり、尚且つそれが半分を割つていてことに気がついた。

反射的には「アイテムホルダ」から回復アイテムを取り出そうとして思い出す、先ほどそれを呼び出せなかつたことを。

「と、すまない。
え？」

回復をしてあげたいんだが、生憎と何も持つて

ライフバーが減っているということは、ダメージ（攻撃）を受けたということであり、その喰らい方次第では出血による持続ダメージが発生する。

だからこそ、佐山は少女に歩み寄りつつも身体を上から下へとチエックをしたのだが……彼女の着たチエニック　その胸元が破れていたのだ。

パン、ともみじが咲いた。

「本当に、本当にすいませんでした！」

そういうて頭を下げる少女、ポニー・テールがそれに合わせて揺れている。

身長差から佐山はそれを見下す形になっているのだが、苦笑しか浮かんでいない。

（いやはや、本当に訳が分からぬ。どうみても田の前の彼女は人間味が溢れていて、NPCだとは感じられない。では、プレイヤー？ それも多分違う。プレイヤーであるならばゲームらしい行動をしてしまうはずだ）

他人には見えないチャット欄の閲覧や耳打ちと呼ばれる個人会話、プレイヤーにしか出来ない行動は多々あり、目の前の彼女からはそろいつた雰囲気が一切感じられなかつたのだ。

一番しつくりとくる表現は、人、だ。

ロールプレイ 役割を演じているプレイヤーではなく本当に生きている人。

しかし、もし本当にやつだとするのならば……ソレは異世界だということになる。

あり得ない、そういういたいが ゲームとしてもあり得ない。

……いずれ分かる、のか？

「本当に気にしていないぞ？ 別段痛かった訳でも無し、はたかれたのだって気が動転してたからだろ？ な？」

「いえ、その！ それだけじゃなくて服までお貸しいただいて……ツ！」

などと言いつつ、決して顔を上まで上げない少女　具体的には佐山の上半身のあたりまでは決して。

ふむ、などと言いつつ佐山はチヨーチクの上に黒の長袖つて合はないなやつぱなどとびりでもいいことを思った。

「いやまあ……あのままだと俺が君の事を見れなかつたし、あくまでも自分のためだから気にしないでくれるとありがたい」

その言葉に嘘はない、が。

「あ、あの……その、服を頂いてから言つのもあれなんですが、その、私がつ、恥ずかしくて見れま……せん」

そう、それが問題だつた。　とはいっても、と佐山は思つ。

「俺は男だから上半身くらい誰かに見られても問題はないけれど、君は違うだろ？」

住んでいるのが村にしろ町にしろ少女が一人で暮らしているわけがないのだ。

そこには同年代の男子もいるだろ？ どちらが問題があるかといえば間違いなく少女のほうで、しかも佐山は好都合なことに昔し

ていたスポーツのお陰で上半身を晒すことによってなぜかの抵抗感がなかつた。

「それは……そりなんですけど、あつー、その、失礼かもしないんですか……さきほどこのザーダマンの装備を付けて頂くところのはダメ、でしようか?」

リザードマンの装備?と佐山は首を傾げる。

リザードマンのドロップアイテムと言えば装備の素材にならない鱗程度でリア度のない商店で売られているような装備のドロップもなく、序盤にしてマズイモンスターとして有名だつたはずだがと思考して、はたと気づく。

(ゲーム感覚のまま……だつたな)

ゲームではなく異世界かもしれない、例えゲームだつたとしても通常のゲームではない。

俯いたまま少女が指差す、先ほどこのザーダマンが倒れていた場所へと振り向き直す。

「……完全にまともなゲームの可能性はなくなつたな

小さな声で佐山は呟いた。

そこにはリザードマンの死体があつた。

死体などというものが通常のゲームならほとんどのくVRといひジャンルであるわけがない。

そんなものを導入したらまずもつてゲームとして認可されず世に出されることはない。

事実ゼロサムオンラインにおいても、モンスターは死後ポリゴンの欠片をばら撒きつつ消滅する。

そこに例外は無く、あつてはいけない。

「……はい？」

「いやなんでもない……そうだな、ちょいビジン/ビターもあるし装備をせて貰おう」

曲刀は一応剣士の適正装備だったはずだ。

もつとも、装備ボーナス（適正が高い武器をつけた際に装備ステータスの上昇）も付かないし一部のスキルしか使えないなどと本当に一応程度のレベルだが。

とはいえた海賊などの曲刀でボーナスが付くような職業はジョブレベル（基本となるレベルではなく、職業ごとのレベル）が1のままだし、使えない。

この際贅沢はいえないかと思ったのもつかの間、とあることに気づいてしまう。

（死体から、装備を剥ぐ……のか？）

泡を吹いたまま倒れているリザードマン、頭上のライフバーが無くなっているがそんなことはこの際どうでもいい。

VRMMOで散々切り捨てる以上倒すことによる逃避感はないが、死体から追い剥ぐということに限っては違う。

何しろVRMMOにはそんなものはなかったのだから。

苦惱しつつも、佐山まだひづけもないとつい結論に陥り、リザードマンへと歩み寄り、片膝をついてしゃがんだ。

しかし出来るならば、と思いハーフプレートに触れつつもダメ元でゲームのシステムに縋った。

「装着」

変化は起きた。

リザードマンのハーフプレートが消失し、佐山の体を淡い光が包み込む。

一瞬の後、佐山はハーフプレートを身に着けていた。

第2話（後書き）

長いので飛ばしてしまっても大丈夫です。

ベースレベルとジョブレベルという概念を導入しました。
ベースレベル＝基本のレベルでステータスに直結し、ジョブレベル
に関係なくレベルキヤップ（その時点で上げられるレベルの限界、
ゲームとしての限界は100となっています）まで上げる事が出来、
レベルキヤップまで到達すると入手経験値が0となる。

ジョブレベル＝職業それにレベルがあり、初期は1。

職業ごとにステータスの倍率が設定されており（基本は1・00）、
剣士職などはATKやHPなどに高い倍率をもつが逆にINTが極
端に低い。

もつとも剣士は魔法など使わないので意味がないといえばないので
すが。

フリージョブ（好きな職業）になれるシステムなので全職業ができる
るといえば出があるので、レベルアップ時のボーナスポイントが
ステータスで大きな部分を占めるので実際は出来ないといつても過
言ではないです。

防御特化の戦士が魔法使いになりたいといつても、例えばDEFに
200、INTに0振っていたとしたら、魔術師のボーナスポイント
におけるステータスは、

```
DEF = 200 * 0 . 5 = 100
```

```
INT = 0 * 1 . 8 = 0
```

という形で俗にいういらない子になってしまいます。
一応主人公のステータス振りは、

```
ATK AGI振り
```

持ちジョブ

```
LV97 剣士 ATK HP補正
```

```
LV95 拳士 ATK AGI補正
```

L V 9 5 アサシン ATK小 TEC小 AGI補正
ジョブレベルが高いのは前回のキャップで上げていたためとなっています。

あ、ここで書くのもあれなんですが誤字報告と感想お待ちしています。

同様にシミターも装備することができ、アイテムボックスは使えないのにこのシステムは利用できることに佐山は若干の困惑を覚えた。

はつきり言って大部分の現代社会の人間が鎧のつけ方などを知っているわけがないし、ただ単に装備欄に装備を移すのも味気ないために作られたシステムで、ある意味某戦隊物やライダーと同じ戦闘態勢に入るための様式美に近いものであった。

しかし本来これはアイテムボックスやステータスが使えない場面では使用ができない物である。

何故かというと簡単で、そもそもにして装備を登録しなければ使えなく、そのために必要なものがアイテムボックスであり装備を登録するためのステータス画面なのだ。

(……もしかすると)

仮定ではあつたが、なんとなくそれが正しいと感じつつも佐山は後ろに振り返った。

そこには少女がいて、若干頬を赤らめたまま佐山を見つめていた。そこには驚きは無く、やはりか、と佐山は思った。

いくつか実験をしないと断定は出来ないが、恐らくこれはゲームの中からゲームの世界観になかったものを取り除いた状態なのだろう。

ゲーム上、アイテムボックスやログアウトやGMコールなどを含めたシステムは必須だが、それは必要だからあるだけであつて本来のゲームの世界観には存在しないはずである。

むしろ、初心者用のチュートリアルを除いてそんなものがあつた

「うーん……」

勇者様！ アイテムボックスから魔王城の鍵（謁見の間）を unused して助けにきてください！ あ、もしバグなどで入手できなかつた場合サポートセンターまでお問い合わせをお願いします！

などとゲームで言われたりまづ間違いなくテンションは底辺まで下がる。

ゲームの中のキャラのお前が現実世界のことを言つのかよ、と。とはいえてそういうものがついたものがあつてこそゲームの楽しさと便利さがあるためなくせる訳もなく、最終的にそこらへんのものが存在するのには暗黙の了解ということになつていて、

もしそれがVRMMOからなくなれば？

当然アイテムボックスなどはなくなるし、チャット欄などもなくなる 例外といえば先ほどの異世界へようこそなどといつくだりだが、それも既に見えなくなつていて、

そして装着は世界観に組み込まれたシステムで、女性騎士のNPCなどがイベントの際などに実際に装着を使つていて、

とはいえて前提条件であつたアイテムボックスやステータスは既に使えなかつた、では何故使えたのか？

はたと佐山は思い立つ、前提条件が変わつたのか？と。

試してみないことには分からぬが、例えば自分の装備品に触れているときであるとか。

「あ、あの……本当にありがとうございました」

「うん？ ああ、どういたしまして。とはいえてこれで装備も手に入つて俺としても助かつたんだけどな」

そう答へつつ、佐山は少女を凝視していた 否、見下ろしてい

たといづべきか。

佐山の身長は180センチ弱、少女は160センチほどなので否応なくその形となつた。

ともあれそうして佐山が見て思つたことひとつ、別段現実にしろゲームにしうおかしなことはないなといつだつた。

そばかすが転々と頬にあり、束ねられた腰まで届く茶髪のポーネールと活発そうな印象を受ける同色の瞳。健康的な体躯と相まって活氣のある農村の少女といった感じの雰囲気を受けた。

「あの……そのことなんですが、どうして素手でコザケーマンを倒せめるよつな方が何の装備もしていないんですか？」

そう言つた少女の顔にあつたのは若干の困惑。

それはそうだろう、低レベルのモンスターとはいえ拳で、それも一撃でとなれば高レベルであることは分かる。だといつのに何の装備もないといつのは少々ビリルかかなりおかしな話だ。

とはいえ、正確に現状を把握しているわけではない佐山に答えるうがあるわけもなく、ため息をひとつついてなみつになれと言葉を切つた。

「正直に答えると分からない」

「……はい？ えつと……それはどうこつ意味ですか？」

きよとんとこつ言葉がまさに当てはまるような表情 それはそ うだと佐山は思ったものの、それが事実なのだからしようがない。

「記憶がない訳じゃない。 昨日向をしていたかも思い出せぬし、

勿論それ以前のこととも覚えている。 だけど今どうしてここにこんな状態でいるかが全くわからない。 質問に質問を返すよりで悪いんだが、こんな感じの前例つてないだろ？

「……えと、その、すいません分からないです。 相談役の爺様なら何かご存知かもしないんですけど……」

申し訳ないといった様子でそう言つた少女。

「爺様？」

「はい、過去に冒険者をしていてさまざまな国を渡つた博識なお爺様で、有事の際の相談役を担つているんです」

少女の博識という言葉に惹かれる佐山、だが、と佐山は眉を潜めた。

果たして素性の知れない自分をその爺様 いやそもそも自分住んでいる場所に案内してくれるだろ？

「その……自分で言うのもなんだが俺は君にとつて見ず知らずの人間だ。 だが、出来ればその爺様に会わせて貰えないだろ？

君たちの不利益になるようなことはしないと誓つ」

そういつた佐山に対しても少女は頭を下げた。

「すいません余計なことを聞いて気を使わせてしまって。 本当に好奇心から聞いただけで疑つてた訳じゃないんです」

「では……？」

「はい、爺様の下に案内させてもらいます。って言つても村の人たちに許可を貰つてからなんですけど……大丈夫です、皆良い人ですか」「

最後だけ堅い言葉を亡くして自然体でそう笑つていった少女に、『氣づけば佐山も微笑んでいた。

「そういえば」

と、佐山はふと氣がついた。

「はい?」

「いや、お互に名前を名乗りあつてなかつたな、と思つて」

そう佐山が「うと少女は、と目を丸くしていった。

「すいません、そういえばそつでしたね……私はジーーーです」

よろしくジーーーと言つた佐山は、一瞬キャラ名を名乗るか本名を名乗るか悩んだものの。

「俺はシキ・サヤマだ」

そう本名を名乗つた。

第3話（後書き）

小説概要は変更します。

今更出すけど長すぎるなーと思ったので○○○
あ、更新したときは内容のチェックをあまりしていないので多分ち
ょくちょく編集して直すことになります。

ないとは思いますがあまりに大々的に直すときは最新話で告知させ
て頂きます。

第4話（前書き）

6/22時点での最新話はプロローグです
このペースで書くとタイトルを生かすところまでいつまでかかるん
だろ?と思つたりします（作者がいう事じやないですが）。
一応小出しはしていくつもりですが。

今回はステータスの無駄遣いなお話しだす。
割とこの辺のお話しが多いことになると思こます。

「……あの、ですね。今更気が付いたんですけど、私の村つてどちらの方角でしょ?」

血口紹介も終え、こぞ村へと向かおつとこつ時にジーニーはそんなやうにことを言つた。

「……は?」

「いえ、あの、あ、あはは。ほ、ほら私リザードマンに追われてたじやないですか? 必死で走つてたからどこをどう走つてきたか分からんんですよ」

その笑い方は苦笑いでさえなく、なるほどこれが笑うしかないといやつかなだと佐山はじうでもいいことを思つたものの、佐山だつてここがどこなのかなんて分かるわけがない。

「……俺はそつと通りにがどこかさえ分からんんだが」

「ですよね……本通りじょ?」

せめてMAP機能だけは機能していて欲しかつた、そう切実に思いつつも佐山は尋ねる。

「大体の方角も分からんのか?」

多少のずれ程度ならば時間をかけて探せばなんとかなるはずなのだ。

印をつけて左右を探しつつ、出来るだけまっすぐ進み、見覚えのある場所までたどり着けばいい。

「すいません……そのあつちだとは思つんですけど……」

言葉共に描差したジー二ーだが、その顔は血の無色を語ついていた。

「ちなみに距離はどれくらい？」

「えつと、獣道にそつてジグザグに走っていたので正確なところは分からんんですけど、村から2キロほど離れたところから十分位はしつていたと思つます」

ジー二ーの大雑把な情報を聞いて、佐山はふむと頷いた。

「多分なんとかなりそうだ」

「本当ですかー?」

ぱつと笑みを浮かべたジー二ーに佐山は多分な多分、と苦笑いをしながら答え、

「危ないから少し離れていてくれ」

そう言つた佐山の言葉に、危ない?などと疑問に思いながらも素直に頷きジー二ーが離れる。

十一分に距離が離れたところに佐山は血潮気味に笑つた。

「前は馬鹿にして悪かつたよ」

軽く地面を蹴つて助走をつけ、正面の木に向かっていく。

「あー！」

ジーニーはそれをみて、思わずぶつかる！と言いかけた。だが、現実には、

「ふつー」

木をものすごい勢いで登つていた佐山がいた。莫大な筋力補正をもつて、一歩ごとに木の幹に穴を開けて足場として次の一步を踏み出す。

傍から見るとコメディを通り越してシユールである。

とはいえた佐山がこんな発想をしたのも、前例があったからだ。佐山の以前のパーティメンバーの男性（小太りかつ坊主）はアイムジヤパニーズニンジャ！などといって山の斜面などを登つっていた。もつともATKやDEFに多量のステータスを振り、多大な筋力補正を得ている戦士タイプのキャラでしか行つことが出来ない行動な上に、強く踏み込みすぎて足場丸ごと踏み潰してそのまま落ちていくなんてこともある。

それを見た佐山を含めたパーティメンバーは彼がそのような奇行にはしる度になんというステータスの無駄遣いなどと思っていたのだが。

（案外役に立つこともあるもんだ）

茂つている葉や木の枝を文字通り蹴散らしながら登つていき、盛大にそれらを撒き散らしながらも木の頂点から全力で跳躍。木の全長とあわせて実に50メートルほど飛び上がり、そこで佐

山はジー二ーが指差していた方向を見据えた。

「あれかっ！」

動体視力も向上している佐山は、はつきりとそれを捉えた。

2メートル程の土壁とその周りを囲む水で覆われた10キロ平方メートルほどの平地。

点々と家らしきものも立つてあり、その近くには田と思われる縁が見えた。

距離は4キロほど　思つたよりも近くだつたな。

そう重力に引かれつつ佐山は思つた。

佐山は乾いた音と共に枝をへし折りながらも地面に着地し、ジー二ーが下がつた方向へと顔を向けた。

「合つてたぞ！」

そう笑みを浮かべつつ報告した佐山だが、ジー二ーは頬を若干引きつらせながらも笑つて。

「……えつと、その、斬新な発想、ですね」

「…………」

佐山は何もいえなかつた。

第5話（前書き）

更新が遅くなり申し訳ありませんでした。

ジーーーの後を追う形で佐山は獣道を歩く。最中、先ほどジーーーの言葉を思い出し、尋ねた。

「わつにえば、氣になつたんだが……冒険者とはなんだ？」

数歩先を行くジーーーが足を止め、佐山の方へと向き直った。その顔に浮かんでくるのは困惑で、えつと、と言葉に詰まり。

「……えつと、サヤマ、さん？ 私でつきりサヤマさんは冒険者の方だと思つていたんですが……」

同じく佐山も歩みを止めた。

「……少なくとも、そう自称したことはないな。 あるいはそれらしことをしたときがあるかもしれないが」

所謂クエストといつものである。

が、ゼロサムオンラインにおいて冒険者などと云つ物は存在せず、クエストも条件を満たしNPCから直接受注するものが全てであった。

それでもクエストをしている以上、冒険者らしいといえぱらしこのだろうが、そんなものがゲームの中だとしても一般的な職業としてあるとはとても思えない。

「……えつと、ですね。 冒険者といつのは、ギルドから依頼を受注してそれを達成する代わりに報酬を貰う人たちのことなんですか？」

(ギルド、ギルド……か。いやはや、何がどうなつていいのやら)
佐山の記憶の中にあるそれは、プレイヤー同士の集まりであり、
目的を同じくするものか身内同士で固める物……といつイメージが
あるのだが、それはゲームによつてことなるのが実際である。

プレイヤーとしての集まりが大体と占めるが、中には単に生産や
売買を行うNPCキャラが構える店の総称につくものもあり、勿論
それ以外にもある。

が、ファンタジー小説にはよくあるギルドといつものだが、実際
にファンタジー系統のオンラインゲームにおいて、ファンタジー小
説にあるよつたギルドはないといつてもいい。

で、ある以上疑問を持つのは当然ともいえる。

「ギルド、か。俺の記憶にあるそれはあくまでも友好関係を中心と
したものだつたんだが……違う、のか？」

その佐山の言葉に、ジーーはその瞳を大きく見開いた。

「サヤマ、せん……それは数百年前の認識です……よ？」

まさか、と佐山は思つた。

「クリ、と喉が鳴る音。

「……この国の名前は？　ヴィルムといつ國名に聞き覚えはあるか？」

「嘘、信じられない……」

手を口に当て、やがて意を決したよつて言つた。

「サヤマさん……貴方は、300年前の消失時代の人、かもしだせん」

VR MMO それは既に確立されたジャンルだ。

雑形のVR MMOはMMOの代表的なものに習つた王道的なもの

であったが、やがてVRというジャンルに参入する企業が増えるた
びに、過去に流行したMMOというジャンルと同じように多種多様
なものが増えていく。

例えば転生システムの導入されたものや転職システムの導入され
たもの、そういうものが最たる例だが近年ではそれだけでは個性足
り得ない。

故に、それが生まれた。

対人戦とストーリーを主軸としたVRMMO ゼロサムオンライン
インという名前で発表されたそれに入々は熱狂した。

それはプレイヤーに限つた話しだ。
ゲームに興味のなかつた一般層でさえ、だ。

何故か？ 簡単である。

そこには健全な殺し合いがあつたからだ。

流血もなく、魔法などという非現実的なものがあり、これは殺し
合いではないと認可された戦いが。

そしてその戦いをもつと見たいという需要が出来た。

故に新規に対人を中心としたVRMMOを作ろうとする企業が出現
し、上級プレイヤーの流出による質の低下を恐れたゼロサムオンライン
の運営陣は決断する。

一部の上級者プレイヤーを雇い入れよう、と。

これによりVRMMOというジャンルにプロが生まれた。

佐山 式はプロプレイヤーである。

そのレバは97、尚、レベルキヤップは現在限界の100まで開
放されており、残されたアップデートはラストダンジョンと隠しフ

イールドのみ。

既に年末に運営の終了と年始に次回作のクローズドベータの開始が決定されており、佐山は次回作においてもプロとしての雇用が決まっていた。

ストーリーのクライマックスに向けて白熱した空気の中、プロプレイヤーとしての佐山は攻略組みとしても注目され、しかし、ある日突然その姿がゲーム上で見受けられなくなつた。

時を同じくして大手ギルドのマスターなどもオンライン上から姿をくらまし、人はそれを神隠しと呼んだ。

第5話（後書き）

短いですがキリがいいのでこれにて。

7月4日にブログを投稿しましたのでよければよんでもやってください。

あ、諸事情で女性プレイヤーの名前を変更しました。

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、小説家になろ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＝横書きという考えが定着しようとっています。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/n3319t/>

プロプレイヤーがいく異世界戦記

2011年8月2日12時34分発行