
ゲームキャラもアニメキャラも全員逃げて戦って大暴れ！逃走中！

りゅーと

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】

ゲームキャラもアニメキャラも全員逃げて戦って大暴れ！逃走中！

【Nコード】

N8687X

【作者名】

りゅーと

【あらすじ】

えりか「キャラ崩壊やギャグは当たり前！」
トウイン「ミッションは過酷でハプニング起き放題！」
はやて「大乱闘もやっちゃいまーす！」
アルル「フンガー！」
りゅーと「てへぺろwww」
ウルフ&スバル&ゆり「帰れ！！！」

招待状は世界各地に届けられた（前書き）

最初のオープニング。初めてですので、よろしくお願いします。

ルイージ「ずいぶん丁寧だね。ちゃんとやってねー？」

アルル「大丈夫かな・・・？」

なぎさ「ワクワク・・・」

招待状は世界各地に届けられた

ある日の事・・・

りゅーと「最近、このにじファンにいろんなゲームやアニメのキャラを使ってで逃走中が行われているよね・・・。」

パソコンである小説サイトを見ているりゅーと。パソコンの画面には二次創作の作品が投稿されているサイトが映し出されている。それらの小説はあるアニメやゲーム、マンガの二次創作ものも多く、パロディ作品やオリジナルストーリーを公開している。その中で最近話題のパロディ小説があり、その小説にはタイトルやタグにはある言葉が入っている。それは・・・

逃走中

それはテレビで人気のある番組であり、高視聴率を獲得している番

組だ。

その番組は出演者が「逃走者」と言う逃げる者になり、「ハンター」と言う黒ずくめの男達から逃げると言うシンプルなゲーム。そのゲームでハンターから逃げきったら、時間に応じた賞金がもらえるところという魅力もあり、出演者の意外な一面を見れるという注目すべき点もある。

さらに、逃走中にはミッションと言うゲームに影響を与える様々な課題、時折にゲームとリンクするオリジナルドラマが展開されるため、見る側にも楽しみを与える。

りゅーと「私もこの逃走中は好きだから、やっちゃおうかな！まずは自分の好きなアニメやゲームのジャンルから逃走者をチョイスしに行こうっ」と！

そう言うと、りゅーとは複数の手紙を持ってどこかへ出かけた・・・

プリキュアの世界にて・・・

えりか「お？手紙？これ、逃走中のオフアーじゃん！」
つぼみ「これって、逃げてお金がもらえるんですよね？」
いつき「他のシリーズの子も出るみたいですよ！参加します！」

ぶよぶよの世界にて・・・
アミティ「ソニックも来るみたいだつてよ！久々に会える！」
アルル「主人公として負けられないよ・・・！カー君、行くよ！」
ラフィーナ「絶対に逃げきって見せますわ！おーほほほほ！」

なのはの世界にて・・・
なのは「あ！ついに来たんだ！みんな、参加する？」
フェイト「うーん・・・なのはが参加するなら私も！」
はやて「仕事もないし、ちょっと出てみつか！」

スマブラの世界にて・・・
マリオ「スマブラチームの意地としてでも絶対に逃げきるぞ！」
ルイーダ「うん！参加できなかつた人は次の逃走中にも出れるみたいだよ。」
カービィ「次に出演する人はテレビを見て対策を練ってねー！」
リンク「ゼル伝組は全員参加！つと。他はいないかー？」

????の世界にて・・・

りゅーと「君達はゲームの妨害役に出てくれない？好きなように暴れちゃってもいいからね？」

「???」「OK!じゃあ、???2と???3と???4、行くぞ!」
「???2」「勝手に決めないでくださいよ。ですが、仕事もないのでいいですよ。」

「???3」「分かった!じゃあ、準備をしてくる!はぁー・・・」
「???4」「ちよつと!???3さん!能力を使わないでください!」

果たして逃げ切れるのは・・・?

招待状は世界各地に届けられた（後書き）

取り扱うジャンルはスマブラとプリキュアとぷよぷよとリリカルなのは+。

全部の作品は知っていますが、なのはシリーズの方は知人や弟から借りたため、かじり程度でしか知らないのていりいと違っていらごめんなさい・もう一度見直そうと。

ちなみに+の方は最後に出て来た4人で、彼らの登場によってゲームが大変な事になります。

誰なのかは話が進むにつれ、ヒントや相手の正体が明らかになります。

感想をお待ちしています。ではー。

エリア情報とルール説明（前書き）

逃走中の舞台となるエリアの情報とルールの説明をば。

エリア情報とルール説明

「逃走中のエリア」

夢が集う国：ドリームワールド

「エリアの情報」

作者が逃走中の舞台で作り上げた特殊なエリア。見た目は文明が栄えた国で、エリアごとによって環境が違っていたり、町があったり、謎の遺跡があったり、森があったり、海があったりする。

ちなみにこのドリームワールドは5つのエリアに分かれており、自由に行ったり来たりができる。隠れる場所が多くある分、移動の面に困る時も……。

「広さ」

東京ドーム7個分とかなり大きい

【エリア説明】

「東エリア」

森が占めるエリア。場所や時間帯によっては明るさが違う。自然の障害物やオブジェが多いので、運が良ければハンターの回避にもなるが、悪いとハンターからの不意打ちもあり得る。

「西エリア」

海が占めるエリア。漁港や貿易が盛んのエリアであり、多くの船が泊まっている。隠れる場所が少な目。何かの取引が行われそうな倉庫や入り組んだ道がある。

「北エリア」

謎の遺跡があるエリア。ある文明が栄えた当時の名残もあり、その面影を匂わせる。絶好の隠れ場所であるが、足場の悪さや自然のトラップもあるので要注意。視界が悪い。

「南エリア」

お店が多く並ぶエリア。食料品や衣料品、武器や防具などの装備品、外国から仕入れた嗜好品もある。隠れる場所は少なめ。しかし、直線的な道や見通しのいい場所が多くある。ハンターの振りきりが可能。

「中央エリア」

住宅街エリア。他のエリアとは平均的。隠れる場所や障害物の多さ、明るさなどは均一なので逃げるのに適している。他のエリアの中央にあるので、人の出入りが多い。

「????」

後半になってから解放される新エリア。秘密です。

【ルール】

- 1：時間は100分。1秒につき200円上昇（逃げきれば120万円獲得）
- 2：エリア内にいるハンターは4体。彼らに捕まると確保となり、賞金は0円。牢獄へ転送される。
- 3：自首も可能。ゲームのリタイア各エリア内に（2つつつ）ある公衆電話から自首を申告すれば、その時点の賞金が獲得が可能となる。
- 4：逃走者全員には携帯が配られ、確保情報や自首情報、ミッションや通達はメールで送られる。逃走者同士での連絡も可能。
- 5：一部の逃走者が持っているスキルや技は特定の場合のみにしか使えない。
- 6：変な事を起こしたら強制失格にするぞ！！さらには・・・

以上です。次は逃走者情報。

エリア情報とルール説明（後書き）

攻略はエリアによっての環境や持ち前のスキルをどうするかが鍵。ある程度は大暴れをしてもいいですが、死者が出るまでの大暴れはしないように。

逃走中が好きな人なら分かりますが、一部のエリアを見るとあるミッションのフラグが・・・？

カービー「エリア縮小や100体ハンターが来そうだよー」

オリマー「どこに隠れましょうか・・・（地図を見る）」

ひかり「能力はお預け・・・。困ったなー・・・（タッチコミュニケーションをかざして空を見る）」

逃走者情報その1（前書き）

つぼみ「最初はスマブラチームからの紹介ですね。ちなみにスマブラはDXやX混合です。」

なのは「かなり人数を絞ったみたいだけど、凄多いねー。」

ピット「出番のない人は次までお預けだねー。暇だー・・・。」

ウィッチ「まあまあ、お茶やお菓子を摘まみながら待っておきましよう。」

逃走者情報その1

逃走中の参加者。キャラの設定はりゅーと設定が多めです。
最初はスマブラから紹介を。人数多いなー；

「スマブラチームから(25人)」
・マリオ

ご存知ミスター任天堂であり、ルイージの双子の兄。ピーチ姫が大好き、クッパとワリオはライバル関係に当たる。性格はうまい話に釣られやすく、今が楽しければいいというタイプであるも、いざという時には頼りになるスマツシュブラザーズのリーダー。

メンバーの全員とは仲が良く、マリオファミリィや大人組とは特に気が合う。別の職業をやっているもう一人の自分がいるらしい。スキルは空を飛んだり、炎を放ったり、肉弾戦と能力自体はよいが面倒くさいのはパスしたり後回しにする傾向があり。考え方と戦闘は弟と違う部分があるため、それが逃走中にどう出るか？
足の速さは普通であり、戦闘はガンガン行くタイプ。ミッションは金に関係するもの以外は他人任せ。ワリオよりも長く生き残ってやる。

・ルイージ

永遠の二番手や影の実力者と呼ばれるマリオの双子の弟。スマツシュブラザーズの中で実力者の一人に入る。お化けが大嫌い。面倒見がよく、誰とでも仲がいいが、マリオファミリィや初期組、デデデとは気が合う。

スキルはジャンプ力が若干高めであり、戦闘ではアイテムを駆使する頭脳戦が得意。先の事を考えて行動する部分がある。マリオとの

違いがどう出るか？

足の速さはやや早く、戦闘はしっかりと考えるタイプ。ミッションは基本的に行くが、明らかに金目当てのものや不安要素が渦巻くものは踏み止まる一面があり。

・ピーチ

キノコ王国のプリンセス。マリオの事が大好き。お菓子作りとお茶会が趣味で女子会をしょっちゅう開く。女子チームのまとめ役。見た目に反して、意外とお転婆な一面があり、マリオパーティや大きなパーティではこの人が関係している（しかも、悪役や異世界の住民が平然という）。

スキルは女性ゆえに低い部分が目立つも、野菜や傘、フライパンやゴルフクラブを武器に戦ったり、全員を眠らせる技を使うなどとトリッキーな戦い方をする。

足の速さはやや遅めであり、戦闘はあくまでも優雅に。ミッションは不利になるものは必ず行くが、気分によってのが多い。

・ワリオ

トレジャーハンターやゲーム会社の社長と金に関する事には力を入れるメタボひげ。マリオとはライバル関係。にんにくとクレープが好物。マリオファミリーや悪役キャラとは仲がいい。

スキルは体力と攻撃力が高めで攻撃に大きな動作がある。マリオよりも長く残る事と逃げ切りを狙っている。金をちらつかせれば、本気を出すか？

足の速さは遅く、戦闘ではおならや嘔みつき、タックルと肉弾戦が多い。ミッションはマリオ同様に金に関するもの以外は他人任せ。マリオよりも長く生き残ってやる。

・ヨツシー

マリオのパートナーである緑の恐竜。性別は謎に包まれている。マリオファミリーと大食いメンバーとは仲がいい。大食いメンバーの一人。性格は穏やかで敬語を話し、語尾に「〜です」とつく。

スキルは全般的に高く、卵を産んだり、尻尾やべろを使いこなすが、食べた物によつて炎や氷を吐いたり、空を飛べると可能性がある。足の速さは早めで、戦闘では上記の通りに食べた物によつて変化が伴うので、アイテムの活用が鍵となる（炎や氷を吐いたり、地震を起こしたり、空を飛んだり可）。背中（鞍）には人が乗る事が出来るので、彼（？）の行動力と食欲によつて左右される。ミツシヨンは積極的に参加より。

・ドンキーコング

ジャングルの王者のゴリラ。バナナが大好き。大食いメンバーの一人で、マリオファミリーと大食いメンバーとは仲がいい。今回は出れなかったデイディーのためにも頑張る。賞金は高級バナナの代金に使う予定。

スキルは肉弾戦をベースにお得意のパンチで攻撃。野性味あふれる動きで勝負！体の大きさと重さが仇。空中復帰も厳しいので要注意。足の速さは意外にも速めで、戦闘では上記の通りに肉弾戦とパンチとパワーで勝負！ミツシヨンは気分次第。

・リンク

ハイラルを幾度も救った勇者。勇気のトライフォースの所持者。ゼルダ姫とは両思いであるが、中々行動に移せない。誰でも仲が良く、特に同色カラーや真面目なキャラ、剣士組とは仲がいい。根がいい人すぎるので、厄介事に巻き込まれる。簡単に言うくと苦勞人（

ツッコミ持ち)。

スキルは剣術をベースにさまざまな道具を駆使して戦う。弓の腕はプロ級。

足の速さは普通で、戦闘は上記のとおりに道具を織り交ぜての剣術メイン。ミッションは必ず行く。

・ゼルダ

ハイラルの姫君。知恵のトライフォースの所持者。リンクのことが好き。やや天然であるが、しっかり者。女子組やゼル伝組とは仲良し。

スキルは魔法を駆使し、別人格のシークになって戦う時も。魔力は高めで、攻撃・防御・転移魔法は全部扱えるが、特殊ハンター戦や特別な条件以外は使えない。通常時はゼルダで逃げます。

足の速さはやや遅め(シークは速い)で、戦闘では魔法をメインにミッションは必ず行く。

・ガノンドロフ

リンクとゼルダの持つトライフォースを我が物にしようとするゲルドの盗賊王。力のトライフォースの所持者。リンクのライバル。

ゼル伝組や悪役キャラとは仲がいい。スマブラにいる間は対決は一時休戦となっている(他の世界も同じ)。

スキルは力技や独自の魔法を使う。攻撃力は一、二位を争うほど高い。リーチの短さと動きの遅さが致命的。

足の速さはかなり遅く、戦闘では魔力の込めた拳や魔法、肉弾戦を。ミッションは他人任せ。

・ヤングリンク

リンクの子供時代。子供組メンバーの参謀。性格は大人のリンクや猫目君とは違い、悪戯が大好きなクソ餓鬼で凄い生意気。やや反抗期気味。大人の自分や一部の人をおちよくるのが趣味。

基本、誰とでも仲よし。特に子供組や自分と同じ波長の人、悪乗りをする人と組むとやばい事に。リンクに怒られることは当たり前。スキルは大人リンクと同じで剣術と道具を駆使して戦うも、剣術は劣っている。その分の素早さと身軽さは持っている。

足の速さは速めで、戦闘はリンクと同じ（ただし、悪戯心が働くの
で要注意）。ミッションは気分次第。

・トウインリンク

海の世界から来た猫目リンク。子供メンバーの新人りであり、たくさんリンクがいてびっくりしたらしい。たまに猫っぽくなる。好奇心旺盛で人懐っこいが戦いになると別。変な嘘に騙されやすく、その度に保護者のリンクやウルフが原因を叩きのめしに行っている。。。

誰とでも仲が良く、ゼル伝組や子供メンバーとは仲良し。最近ではウルフとプリンと仲が良く、セットになっている。スキルはリンクとヤンリンと同じように剣術と道具を駆使して戦うが、リンクやウルフの指導もあってかトリッキーな戦い方を身に付けた。

足の速さは速めで、戦闘では剣術と道具を駆使する。ウルフとプリン、一緒にいるチームのサポートにも努める。ミッションはちゃんと行く。

・レッド

ポケモンマスターを目指す少年。ピカチュウ、プリン、ピチュー、ゼニガメ、フシギソウ、リザードンのトレーナー。個性のあるポケ

モンたちに悩まされているも、ちゃんとポケモンのことを信頼している。

ポケモン達の健康管理やトレーニング、コンテストの管理をしつかりしているため、実力はある。ジムやリーグ、施設の制覇なんて当たり前前。趣味はポロツク作りとポフィン作り。

スキルはポケモンがあると対応ができるが、手持ちは三匹&使用は特殊ハンター戦と一部の条件にしか使えないので、その間は逃げないといけない。

足の速さは普通で、戦闘ではゼニガメとフシギソウとリザードンを使う。ミッションは他人任せ&自首狙い。

・ピカチュウ

任天堂を代表する人気ポケモン。可愛げもあるかと思ったら、主人のレッドに対してはちよつと生意気で、悪ぶりたいお年頃。実はこう見えても、主人の事を心配しており、主がレッドである事を誇りに思っている。弟にピチューがいる。ポケモン組のリーダーとして逃げ切りは狙う。

スキルは持ち前の素早さと雷系の技で戦う。さらに電気を貯め込む特性持ち。意外と頭が切れる。

足の速さはかなり早く、戦闘では雷属性の技を使う。ミッションはなるべく行く。

・プリン

任天堂を代表する風船ポケモン。サ行がうまく喋れない(しゃししゅせしよとなる)。歌とおしゃれが大好き。

ポケモン組と女子組とは仲がいい。最近ではウルフとトゥーンと仲がいい。可愛い顔をして、意外とやる一面も。

スキルは飛行能力と逆転の可能性がある技、他者との連携が得意。

特にウルフとトゥーンとはコンビネーションが抜群。技の威力と身軽さが致命的。

足の速さはかなり遅く、戦闘ではサポートに努める。ミッションはなるべく行く。

・カービィ

ポップスターから来た星の戦士。大食いメンバーのリーダー格。スマブラチームの食事代はこのピンク玉が絡むため、火の車になりかける。

性格は明るくて無邪気で思ったことをすぐに言ったり、考えるより行動派。一種のトラブルメーカーであるが、どこか憎めない性格。誰とでも仲が良く、子供メンバーや小さいキャラ、大食いメンバーとは大の仲良し。逃走中に参加するメンバーを食べようとするので、大王やメタナイトが止めに入る場面がみられる。

スキルはお得意のコピー能力と飛行能力をフルに活用するので、どんな戦いにも応用ができる。こちらも技の制限がかかっている（通常でマイクやクラッシュなんかされたら死ぬもんね〜）。

足の速さはかなり遅く、戦闘はコピー能力をフルに！ミッションは気分次第。

・デデデ大王

ポップスターの大王。わがままでいるとやらかすが、こう見えても他者の事を考えており、特にライバルのカービィや部下のメタナイト、ワドルディ達を大事にする一面をもつツンデレ大王。国の事はちゃんと大事にしていますよ。カービィと同様に逃げ切りを狙う。

カービィやメタナイト、悪役キャラ、パワー系キャラとは仲良し。特にルイージとネスはある事がきっかけて仲良しに。ツッコミの素

質があり、暴走するカービイにはハンマーで強制鉄槌を。

スキルは武器のハンマーを使つてのが多い。さらに自身の体を生かしての攻撃も。意外にも身軽に動けるらしい。作戦を考えて戦うので油断はできない（亜空の使者で黒幕を見つけたり、カービイシリーズで黒幕の暴走を抑えるときに自身の命がどうなるかと構わないと体を張る）。

足の速さはかなり遅く、戦闘では持ち前の頭脳とお気に入りハンマーを駆使して戦うゾイ！ミッションはある程度は行くゾイ。

・フォックス

雇われ遊撃隊「スターフォックス」のリーダー。性格は真面目で責任感が強い優等生タイプだが、異性には弱い。

数多くいる宇宙組とは仲良し。ピーチ姫のお茶会によく行く。逃走中は逃げ切つて半分は自分のため、半分はローンの返済に使う。

スキルは足技メインの格闘戦と持ち前の身体能力、射的の腕で相手を確実に仕留める。スピードは速い。一部のキャラより体重が軽いので吹き飛ばされやすい。

足の速さはかなり早く、戦闘では銃と足技メインの格闘戦。ミッションは必ず行く（特にお金関係！！）。

・ファルコ

フォックスと同じ「スターフォックス」のメンバーであり、エースパイロット。性格は熱くなりやすく、プライドが高いとフォックスとは真逆。こう見えても意外とお人よしで、チームや仲間を大事に思っている。リーダーであるフォックスとはたびたび衝突するが、なんだかんだうまくやっている。

フォックス同様に宇宙組とは仲がいい。大食いメンバーや食べ物に執着がある人は苦手。鳥とかそうめんとか言うな！！

スキルはフォックス同様に格闘技メインと銃を使うと同時に、空中での技も多く多用する。ジャンプ力高め。しかし、本人の性格ゆえに相手の挑発に引っ掛かりやすいため、それでピンチに陥る時もある。

足の速さは普通で、戦闘では銃や格闘戦と同時に空中戦も。ミッシヨンは気分次第。

・ウルフ

ならず者軍団「スターウルフ」のリーダーであり、フォックスのライバル。トウーンとプリンの保護者になりつつある狼。

一匹狼で他人とは慣れ合う気はないものの、苦手な子供や女性に気に入られる狼。人を寄せるカリスマを持っているため、何故か自分の性格とは違う人とは気が合う。周囲のポケに突っ込みを入れる貴重な人材。

スキルは長年に培ってきた戦闘能力や自身で身につけた格闘技を用いる。銃や武器の扱いはお手の物。トウーンやプリンに戦術を教えたのはこの人。諦めが悪いが、味方になると心強い。恩をちゃんと返すタイプ。

足の速さはやや遅めで、戦闘では前に出て戦い、持っているスキルや武器だけじゃなく、アイテムさえも使いこなす。さらに場を切り抜ける方法と仲間の能力をフルに活用できる作戦を即座に考えるので別のチームにとってはありがたい。ミッシヨンは気分次第だが、頼まれると断れない時が……。

・ネス

田舎町オネットから来た超能力者の少年。子供組のリーダー。性格は明るくて思いやりのある子だが、ヤンリン同様にヤンチャで悪戯が大好き。たまに腹黒くなる&ホームシックになる。

誰とでも仲がいいが、ルイージと子供組はもちろん、最近になって入ってきたリュカとデデデとは仲がいい。同じ超能力者のリュカにPSIの指導をする時も。超能力の研究中であり、ミュウツの所で弟子入り中。

スキルは超能力だけでなく、野球バットやヨーヨーなども武器にしたり、時には能力を自分にぶつけて強力な体当たりを繰り出すとトリッキーな戦い方が得意。

足の速さは速めで、戦闘では超能力とおもちゃを使つての頭脳戦。ミッションは必ず行く。

・ポポ

氷山登山家で有名なアイスクライマーの男の子。パートナーのナナとは友達以上恋人未満の関係。

性格は優しく思いやりのある子で用心深い。簡単に言うと「石橋を叩いて渡る」タイプで行動力のある女子に引つ張られやすい。少し臆病な所もあるが、ナナを酷い目に合わせた奴には容赦しない。

スキルはハンマーと氷や雪の技を使つての攻撃。さらにナナとの連携が合わさると数倍の力を発揮する。二人行動が基本。

足の速さは普通で、戦闘ではパートナーとの連携攻撃。ミッションは怖いから行かない。

・ナナ

氷山登山家で有名なアイスクライマーの女の子。パートナーのポポとは友達以上恋人未満の関係。

性格は明るくて活発な恋に敏感の女の子。簡単に言うと「案ずるより産むが易し」タイプで考えるより即行動タイプなので、ポポが冷や冷やしている。勝気な部分があるが、感情を表に出しやすい一面も。

スキルはハンマーと氷や雪の技を使つての攻撃。さらにポポとの連携が合わさると数倍の力を発揮する。二人行動が基本。足の速さは普通で、戦闘ではパートナーとの連携攻撃。ミッションは気分次第だが行くに寄り。

・Mrゲーム&ウオッチ

2Dゲームから参戦した黒い平面の人。ぺらぺらして横からしか見ないと見えないと思われるが、マスターハンドの力によって3Dになった。

礼儀正しく、誰にでも敬語を忘れない。古参ゲーム組やロボットとは仲がいい。古参ゲーム組のリーダー格。片言で喋る。

スキルはゲーム同様にいろいろなアイテムを出したり、姿を変えて戦う。特にジャッジは痛い。アイテムを使つての戦闘や連携は得意。頭を使う。

足の速さは遅めで、戦闘はほぼオールマイティ。ミッションは必ず行く。

・オリマー

ホコタテ運送の会社員。宇宙を駆ける運び屋であり、ピクミンを操る宇宙飛行士。家庭持ちであり、子供の扱いは慣れている。

家事の手伝いや庭いじり、物の運搬が得意。ピクミンの世話や散歩が好き。個性あふれるメンバーに驚くも、家庭持ちの人や大人組とは仲良し。ピクミンの件は事故だったため、ちゃんと和解している。スキルは本人自体は弱い、握力と腕力は高め。ピクミンに指示を与えて戦う時やお宝の運搬は一寸の狂いもなく、犠牲を抑えてやるので凄い。飲み込みや応用は早い方。

足の速さは遅めで、戦闘ではピクミンやアイテムを使う(戦闘時や特定の条件下で出せるピクミンの数は各色2匹ずつで計10匹)。

ミッションはなるべく行くように決める（特にお金絡みは奥さんが怖いので・・・;)。

・ソニック

セガから参戦した青いハリネズミ。自由奔放で刺激がある事を好む。走る事は大好き。

マリオやカービィなどのスマブラキャラとはすぐに打ち解け、さらに同じセガのぶよぶよキャラのアルルやアミティとは仲がいい。音速やスピード狂のキャラ、同じゲストのスネークに対しては対抗意識を持つ。

スキルは持ち前のスピードを生かして戦ったり、カオスエメラルドの力を使ってスーパーソニック化して戦うと変化形の技を使う。少し勝気な部分も見られるので、少しピンチに陥る時も・・・。

足の速さはかなり早く、戦闘ではスピードを生かし戦いかつ好戦的。ミッションは気分次第。

スマブラ組からはこの人数で。出番のなかった人は次の逃走中に出演予定。

次はプリキュアチームとなのはチームとぶよぶよチームの紹介をば。

逃走者情報その1（後書き）

プリン「以上でしゅね。ゲームの性能を一部参考にしたり、定番の組み合わせをチョイスしているみたいでしゅ！」

トウーン「亜空間トリオや隠しトリオや剣士組も定番だもんね。僕も一緒に出れて嬉しいなー！」

ウルフ「俺もだ……。しかし、ミッション関係はくれぐれも随に（まにまに）にならないでほしいんだが……」

スバル「随に？」

いつき「随にと言うのは他人の意志や事態の成り行きに任せて行動するさまやある事柄が、他の事柄の進行とともに行われるさまだよ。」

アルル「不利になるのは同時に来ないでほしいよ……」

トウーン「まにまに……」

トウーン&プリン「マニ・マニ・モリ・モリ みんな 食べるよ〜」

ウルフ「歌詞が違えよ!!!」

ネス&いつき「ツル・ツル・テカ・テカ 明日も 晴れるかな〜？」

フェイト（増えた!?!）

元ネタはQさ のザ ヤマの一言です（笑

逃走者情報その2（前書き）

リユカ&ポポ&ナナ「大きくなったら お空に声が届くかな？」
咲&ラブ&せつな「いつまでも いいっしょだよ」

なのは&はやて「忘れ物すんなよ」

アミティ「マル・マル」

ウルフ「前回の後書きからそのネタを持ってくるなああああああ
ああ！！」

シグナム「主はやて・・・」

トウーン「ねえーねえー！ウルフも踊ろー！」

ヴィータ「リーダーもやろうな！」

二人「はいいつ！？」

（数分後）

フォックス「おーい、次はプリキュアとなのはとぶよの紹介・・・」

ウルフ&トウーン&プリン「マル・マル・モリ・モリ みんな 食
べるよ」

はやて&シグナム「ツル・ツル・テカ・テカ 明日も 晴れるかな
？」

フォックス「・・・（無言でドアを閉める）さあ、紹介をしよう
スルーとはいいい度胸だな貴様？」

リデル「今回の紹介は最後です。フォックスさん、逃げた方が・

・

美希「あ、撃たれた・今度は炎の剣が・あらららら・・・」

逃走者情報その2

次はプリキュアとリリカルなのはとぶよぶよからの逃走者をば！

「プリキュアチームから（12人）」

・九条ひかり

「ふたりはプリキュアMH」から参戦。変身するとシャイニールミナスになる。なぎさやほのかのために逃げきる。

性格は優しく謙虚であるが、考えはしっかりしており、自分の意見をはっきり言う。成績優秀で真面目で人のお手伝いを積極的にする。ちよつと天然で周囲の変化には苦笑いする。なぎさやほのか、黄色系キャラとは仲がいいが、自分と同じ属性の事は気が合う。もちろん、プリキュアのみんなとは仲良し。

スキルはタッチコミュニケーションを使ってシャイニールミナスになって戦う（ちなみにこの際に記しておきますが、プリキュアキャラは特殊ハンター戦のみに変身が可能。だが、変身アイテムにある一部の効果は通常で使用が可能）。戦闘は苦手でサポート重視。

足の速さはやや遅く、戦闘では他者の補助に努める。ミッションは必ず行く。

・日向咲

「ふたりはプリキュアSS」から参戦。変身するとキュアブルームになる。ソフトボール部のエースで口癖は「ナリ」。

性格は明るくて活発で考えるより行動派に当たるため、パートナーの舞や周囲を冷や冷やさせる事をやるが、実はこう見えても機転を働かせるので侮れない。舞やプリキュアキャラ、主人公格やリーダー格のキャラ、スポーツが好きなキャラとは気が合う。家族のため

にも逃げ切りを狙う。

スキルはミックス・コミュニケーションを使ってキュアブルームになって戦う。パンチメインの格闘戦重視。特定の条件でしか変身が出来ないので、それまでは何とか逃げようと考え中。

足の速さはかなり早く、戦闘では格闘戦が得意で前に出て戦う。舞との連携や機転を働かせた作戦も考える。ミッションは必ず行く。

・美翔舞

「ふたりはプリキュアSS」から参戦。変身するとキュアイーグレットになる。美術部に所属しており、絵を描く事が趣味。

性格はパートナーの咲とは逆にお淑やかで大人しく、物事に集中しやすい。咲の暴走をなだめる事が多く、彼女の暴走に冷や冷やしている。基本的には敬語。咲や他のプリキュア、青や白のイメージカラーのキャラ、おっとり系キャラとは仲がいい。

スキルは咲同様にミックス・コミュニケーションを使ってキュアイーグレットになって戦う。ブルームとは逆に遠距離系の技を使う。変身が出来ない間は隠れてやり過ごす。

足の速さは遅く、戦闘では遠距離が得意で遠くから攻撃する。咲との連携や他社の後方支援に努める時も。ミッションは必ず行く。

・夢原のぞみ

「Yes!プリキュア5シリーズ」から参戦。変身するとキュアドリームになる。プリキュア5のリーダー。

何の取り柄もないが、明るくて他者のために頑張る性格であり、困っている人や落ち込んでいる人を一生懸命励ましたりする。精神的にも強く喜怒哀楽が激しい。持ち前の性格からか、誰とでも仲良くなれる。また、大食いなので見た目に反してかなり食べる。

スキルはピンキーキャッチュを使ってキュアドリームになって戦う。

急所をついての必殺技を好み、その威力は敵も仰天するほど。

足の速さは普通で、戦闘では前に出て戦う。プリキュア5メンバーとの連携や他者との連携にも協力的。アイテムの使用も若干は可能。ミッシオンは不利になるのは参加する。

・夏木りん

「Yes!プリキュア5シリーズ」から参戦。変身するとキュアルージユになる。スポーツ万能少女でのぞみの幼馴染でありツッコミ役。

運動関係に強く、ボーイツシュで男勝りだが、お化けが苦手だったり、可愛いアクセサリーやカッコイイ男の人に弱いと女の子らしい一面も。プリキュアキャラや赤系キャラ、運動が好きなキャラとは仲がいいが、同じスキル持ち（ツッコミ素質）とは気が合うらしい。スキルはピンキーキャッチユを使ってキュアルージユになって戦う。炎を用いた技を駆使するだけじゃなく、ドリームやアクアと連携を取る時もある。

足の速さは速めで、戦闘では炎系の技を使って前に出て戦う。連携技も繰り出し、特にドリームとアクアとはいいタイミングで発動する。ミッシオンは必ず参加する。

・水無月かれん

「Yes!プリキュア5シリーズ」から参戦。変身するとキュアアクアになる。才色兼備であり、学園で生徒会長を務めている。

根が真面目で責任感が強く、みんなに頼られるが本心を心のため込んでしまう癖がある。仲間思いで感情的になりやすい。プリキュアキャラや青系キャラ、くるみや知的なキャラとは仲がいい。出れなかった親友のこまちのためにも頑張る。

スキルはピンキーキャッチユを使ってキュアアクアになって戦う。

水を用いた技を駆使するだけじゃなく、ルージユと連携を取る時も頭を使って戦う。

足の速さは遅めで、戦闘では水系の技を使い考えて行動。連携技も繰り出し、特にルージユとはいいタイミングで発動する。ミッシヨンは場に応じて行動。

・美々野くるみ

「Yes！プリキュア5GoGo！」から参戦。変身するとミルキイローズになる。その正体はパルミエ王国のお世話役見習いのミルク。

見た目とは裏腹に打算的かつ気の強い性格。身勝手で腹黒い性格もあり、過去にメンバーとの衝突があった。プリキュアキャラとは仲がいいが、自分とは考えが刺り合わない相手とは衝突が起きる。

スキルは青いバラの力でミルキイローズになって戦う。戦闘自体は強いものの、体力の消費が激しく変身が解けてしまう時がある。

足の速さは遅めで、戦闘では奇襲攻撃を行う。ミッションは行かない。

・花咲つぼみ

「ハートキャッチプリキュア！」から参戦。変身するとキュアブロッサムになる。花が好きで女の子でプリキュア初の控え目な主人公。性格は内気で引っ込み思案で目立つ事が苦手で、よく緊張する。根が真面目で礼儀正しく敬語を話す。人の痛みや苦しみを理解する優しい子で、相手の夢や思いを踏みにじる相手に対しては容赦しない。えりかやいつき、プリキュアキャラや自分と似たキャラとは仲がいい。自分と性格が真逆の人には振り回されやすい（特にえりか）。

家族のためにも逃げ切りを狙う。

スキルはココロパフォームでキュアブロッサムになって戦う。戦闘時

は花の力を使つての技が多いが、たまにお尻で攻撃する時もある。ココロパフォームにはパワーアップ能力はあるが、一部の効果は通常時に使える。

足の速さはやや遅めで、戦闘では花の力を使って戦う。ミッションはハンターが怖いので行かない。

・来海えりか

「ハートキャッチプリキュア！」から参戦。変身するとキュアマリンになる。ファッションや服のデザインが趣味。

性格は喜怒哀楽が激しく、おせっかい焼きで相手をぐいぐい引張るムードメーカー。その性格ゆえのトラブルはよく起きる。自分の身長とスタイルに悩みを持つ。誰とでも仲良くなれる性格であり、特につぼみに気を使っている。家族のためにもお金は持ち帰る。

スキルはココロパフォームでキュアマリンなって戦う。戦闘時は水の力を使い、相手に合わせた戦い方が出来る。使えるものがあつたら使う。こちらもココロパフォームの能力は制限されています。

足の速さはやや速めで、戦闘では水の力を使って戦う。ミッションは近かつたら行く&自首狙い。

・明道院いつき

「ハートキャッチプリキュア！」から参戦。変身するとキュアサンシャインになる。生徒会長を務める文武両道の女の子。

外見が男の子っぽく見えるので、よく女子からアプローチを受ける。穏やかな性格で常に笑顔を絶やさない。礼儀正しく敬語を話す。真面目に見えるが、実は女の子らしく可愛いものが大好き。つぼみやえりか、プリキュアキャラやおっとりとしたキャラとは仲がいい。家族のためにも逃げ切り狙い。

スキルはシャイニーパフォームでキュアサンシャインになって戦う。

戦闘時は日の力を使つての技が多く、自身が覚えている武術や防御技を使いこなすとほぼオールマイティ。言うまでもなくシャイニーパフォームはココロパフォーム同様に制限あり。

足の速さはかなり速めで、戦闘では日の力と武術を使つて戦う。ミッシヨンは必ず行く。

・北条響

「スイートプリキュア」から参戦。変身するとキュアメロディになる。運動センスが抜群の女の子。

甘いものが大好きで明るくておつちよこちよいだが、負けず嫌いで曲がつた事が大嫌い。活発に見えるが、寂しがり屋で泣き虫な一面も。幼馴染の奏とはケンカする事がよくあるが、心の底ではお互いを信頼している。奏やプリキュアキャラ、自分と同じタイプの子は仲がいい。主人公キャラやリーダー格キャラとは気が合う。

スキルはキュアモジューレでキュアメロディとなって戦う。前に出て戦い、奏との連携攻撃を繰り出して戦う。諦めが悪く、最後まで粘る。モジューレの使用は制限があり。

足の速さはかなり速めで、戦闘では格闘戦と連携技を使う。ミッシヨンは必ず行く。

・南野奏

「スイートプリキュア」から参戦。変身するとキュアリズムになる。お菓子作りが趣味。

しっかり者で周囲から頼りにされているが、実は努力家で納得のいかないことは決して譲らない一面を持つ。猫の肉球が大好き。幼馴染の奏とはケンカする事がよくあるが、心の底ではお互いを信頼している。響やプリキュアキャラ、自分と同じタイプの子は仲がいい。食べ物の差し入れをよくしており、食べる事が好きなキャラから気

に入られている（特に響や大食いメンバー）。

スキルはキュアモジュールでキュアリズムとなって戦う。前に出て戦い、響との連携攻撃を繰り出して戦う。諦めが悪く、最後まで粘る。モジュールの使用は制限があり。

足の速さは普通で、戦闘では格闘戦と連携技を使う。ミッションは必ず行く。

「なのはチームから（7人）」

・高町なのは

「エース・オブ・エース」の称号を持つ最強の魔導師。魔力があり得ないほど高い。

明るく優しい性格で強い正義感を持つが、辛いこと、悲しいことを抱え込んでしまう癖がある。他者のために頑張る癖があり、それが原因で衝突がしばしば見られる。親友のフェイトやはやて、なのはキャラや自分と同じ性格や魔法キャラとは仲がいい。怒らせると危険。少し、頭冷やそうか？

スキルは砲撃系魔法をメインに他の補助魔法や防御魔法も使いこなす。攻撃重視なので一発貫つと危険。何の前触れもなしに発動なんてザラ。念のために説明ですが、なのはチームは魔力と戦闘能力が高いのでかなり抑えています（特になのはは死人が出る恐れがあるので大幅にダウン）。武器の使用は特定の条件下のみ。

足の速さは少し遅めで、戦闘では魔法をフルに活用。ミッションは必ず行く。

・フェイト・T・ハラオウン

なのはに並ぶ魔術師の少女。なのは同様に強い魔力を持ち、なのは、

はやてとは親友。

クールに見えるが、心優しい少女であり、強い意思と頑固な一面を持つ。少し運に見放されやすい所が目立つ。なのははやて、なのはキャラや自分と同じ境遇のキャラとは仲がいい。周囲の変化にビツクリしている模様。

スキルは接近戦や広範囲の魔法を駆使するだけじゃなく、電撃を使う。サポート系や防御系が弱いのが玉に瑕。こちらも制限あり。足の速さは普通で、戦闘では魔法と電撃を駆使する。ミッションは積極的参加だが、運がどうなるかで左右されがち。

・八神はやて

闇の書の主であり、守護騎士ヴォルケンリッターを従える魔導騎士なのは、フェイトとは親友。

ある事がきっかけでヴォルケンリッターの主になる。明るくて前向きで心優しいが、心に抱え込む癖がある。関西弁をよく話す。その性格ゆえに誰とでも仲良くなれる。面白い事には喰いつきやすく、おっぱいマニアである。

スキルは遠距離や広範囲、遠隔発生と後方支援が多い。頭を使って戦う。体力面は致命的に低い。もちろんの通りに制限はあり。

足の速さはかなり遅く、戦闘では支援に努める。ミッションは他人任せ。

・スバル・ナカジマ

機動六課に所属する少女。なのはの後輩であり、ティアナの友人。前向きで能天気なムードメーカーだが、意外と内気で気が弱いところもある。はやてと同じくおっぱいマニア。なのはを尊敬しており、魔法や武器の扱いや発動などの研究、トレーニングはしっかりとする。こちらこそ誰とでも仲良くなれ、特にティアナとは親しい間柄。

スキルは籠手とローラーブーツを装備し、格闘技を駆使して戦う。チャレンジ精神があり、とりあえずやってみるかと思敵やミッションには怯まない。

足の速さはかなり速く、戦闘では前線に出て戦う。ミッションは必ず参加。

・ティアナ・ランスター

機動六課に所属する少女。なのはの後輩であり、スバルの友人。プライドが高いが、面倒見のいい性格でスバルのフォローをしている。いろいろと縁があるスバルとはなんだかんだいってうまくやっていってる。過去の挫折や劣等感、ある事がきっかけで人と話す事が少し苦手で、スバルや一部のキャラとしか話さない。

スキルは拳銃を使つての攻撃や幻術魔法を駆使する。後方よりであり、狙われると危険。当分の間は逃げて隠れてやり過ごす。

足の速さはかなり速く、戦闘は後方での支援。ミッションはハンターが怖いので行かない。

・シグナム

はやてを守るヴォルケンリッターのリーダー。ヴォルケンリッターのまとめ役であり、はやてとヴィータの保護者。

生真面目で責任感が強く、考えが武人らしい。男勝りでありつつも、女性らしさもちゃんとある。はやての胸のマッサージに悩まされている。はやてやヴィータの暴走、さらに似た部類の人がいるので苦労している模様……。

スキルは剣と炎を使いこなす接近戦のスペシャリストでフェイトを倒すほどの力を持つ。他者の助太刀にも参戦する。

足の速さは速めで、戦闘は言うまでもなく接近戦重視。ミッションは必ず参加し、はやてに關係する事は優先的になる。

・グイータ

ヴォルケンリッターのアタッカー。ヴォルケンリッターの問題児であり、はやてとシグナムがいないと暴走する。

勝気で自由奔放で少しわがままな部分があり、勝手に行動する一面があるが、根は芯が強い心優しい少女。特定の人にしか懐かない。スキルは武器のハンマーや遠距離技、防御面にも優れたオールラウンダー。なのはやシグナム以上の実力がある。

足の速さは遅めで、戦闘は好戦的。ミッションは行かない。

「ぷよぷよチームから（7人）」

・アルル・ナジャ

「ぷよぷよシリーズ」から参戦。魔導師の卵の女の子のボクっ子。明るく天真爛漫でサバサバしたちよつと毒舌の女の子。いろいろな変人（？）に狙われているも、持ち前の運と根性で何とか乗り切る。魔法の素質は十分あり、上位クラスは扱えるが、たまにミスって別世界に飛ばされる時も・・・（これがきっかけでアミティヤソニクとは知り合った）。アミティヤソニク、ぷよキャラや魔法キャラとは仲がいい。逃げ切ったらカー君とカレーの旅に行く模様。スキルは持ち前の魔法で勝負。ピンチな時にも持ち前の運や根性で乗り切る時もあるので名は十分知れている。

足の速さは普通で、戦闘では魔法を駆使する。たまに思い切ったの行動や運もプラスにも。ミッションは必ず行く。

・アミテイ

「ぷよぷよファイバーシリーズ」から参戦。プリンプタウンの魔導学校に通う女の子。赤ぷよ帽が特徴。

勉強は嫌いだだが、魔法の方には一生懸命である。明るくて活発で前向きな女の子だが、たまに奇妙な行動をとる時も。魔法の素質はアルル同様に十分あるが、たまにミスって別世界に飛ばされる時も・
・（これがきつかけでアルルやソニックとは仲良くなった）。アルルやソニック、ぷよキャラや魔法キャラとは仲がいい。

スキルは自分が習得した魔法で勝負。威力も強いのでぷよキャラにも制限があり（一部の条件では使用が可能）。

足の速さは普通で、戦闘では魔法を駆使する。機転を働かせる時もあるので油断は出来ない。ミッションは必ず行く。

・ラフィーナ

「ぷよぷよファイバーシリーズ」から参戦。お嬢様であり、アミテイのライバル。

高飛車かつ高圧的な態度をとり、自分が一番じゃないと気が済まない性格。守銭奴。成績優秀だが、魔法は扱えず体術を使う。腰のポーチで体術の力を魔導力に変換している。一部のキャラと気が合い、クルークとは犬猿の仲。

スキルは体術メイン。接近戦を特化しており、たまにアイテムを使う。

足の速さは速めで、戦闘では接近戦特化。ミッションはお金関係以外他人任せ。

・シグ

「ぷよぷよファイバーシリーズ」から参戦。虫が好きなマイペースな少年。

常にボーっとしており、常にマイペースの天然ボケ。目の色が違う事と手が違う事を気にしない。基本、誰とでも仲がいい(?)。スキルは魔法を使って戦う。外見に似つかず、強力な魔法を繰り出す。考えが分からないので相手や味方も困惑する。足の速さはかなり遅く、戦闘では魔法を使う。ミッションは他人任せ&自首狙い。

・クルーク

「ぶよぶよファイバーシリーズ」から参戦。成績優秀なアミティの同級生。

自意識過剰で嫌味で他者を見下しているため、敵を作りやすい。独特な笑い方が特徴。レムレスを尊敬しており、危険な魔法に手を出している噂が……。常に一人であり、ラフィーナとは犬猿の仲。スキルは強い魔法と最上位の魔法を使って戦う。才能はいいが、調子に乗っての自滅もある。足の速さは遅めで、戦闘では独自で習得した魔法で勝負。ミッションは行かない&自首狙い。

・レムレス

「ぶよぶよファイバーシリーズ」から参戦。光の属性・彗星の魔導師。

甘いものが好きでお菓子を振る舞う人当たりのいい性格。発言や行動が原因で胡散臭く見られる。誰とでも仲が良く、特に家が食べ物屋のキャラとは仲良し。後輩のフェーリとは仲がいい。

スキルは魔法メインで白魔法や黒魔法を扱う。魔法にも制限かけられているも、本人はそれを気にしない。

足の速さはかなり速く、戦闘では魔法を状況に応じて使う。ミッションは必ず行く。

・フェーリ

「ぶよぶよファイバーシリーズ」から参戦。占いとまじないと黒魔術が趣味のゴスロリ少女。

自分の世界にどっぷり漬けてるダークな少女。先輩のレムレスに恋しており、彼に近づく女の子は誰であろうとどんな理由であろうと容赦しない。奇声と妄想が原因で周囲がちよっと引きかける時も（一部例外あり）……。その部分がない時は基本誰とでも仲良し。

スキルは黒魔術と占いのサポートタイプ。ダウジングで探しものは朝飯前。

足の速さは遅めで、戦闘ではサポート系の魔法。ミッションは興味ない（レムレスからの頼みがあると必ず行く）。

以上。計51人

逃走者情報その2 (後書き)

「おまけ」ハロウィンの日に出したかったネタ
つぼみ&えりか「トリック・オア・トリート! (部活で作った魔女
の衣装)」

リンク「はい、お菓子のカボチャプリン。新作の衣装? 似合ってる
よ!」

響&奏「リンクさん、お菓子といたずら、どっちがいい? (服装が
猫又&二人で作ったケーキと店の新作)」

リンク「あ、ケーキありがとうございます。」

ゼルダ「リンク、トリック・オア・トリート? (セクシーな衣装で
登場)」

リンク (姫からどっちもほしい・・・ (赤面))

リンク「次は誰が来るかn」

ヤンリン&ネス「リン兄ー! デッド・オア・アライブー!! (ジエ
イソンの格好でお菓子を強請る&二人が通った道にはマリオとファ
ルコとレムレスとココとファルコンとスネークとその他もろもろの
屍)」

カービィ「菓子もろともお前を食わせるー!! (般若のお面を被っ
て奇襲&狙いは料理のあるキッチン)」

アイク「肉食いてえええええええええええええええええ!! (関係ない)」

リンク「・・・ (笑顔でマスターソードを取り出す)」

ドガゲスバキボカドゴベキィ！（話し合い中の音）

リンク「ヤンリンとネス、ハロウインはお菓子を貰うは合っているけど、それは強奪です。マリオさんやファルコさんたちに謝ってきなさい。カービィは前々からつまみ食いにするなと言ってたのを忘れてないよね？アイク、おまえは場の空気に乗るな（説教モード）」
ウルフ「流石、フォックスと並ぶ初代代表する子守の達人（Xの子守担当）」

補足：リンクとフォックスは子供組の面倒を見ている設定です（D
Xではファルコ、Xではウルフが加わった）

コメントとお気に入りの登録をしてくれた皆さんにありがとうございます！

感想やお気に入り登録は大歓迎です！初めてですが、よろしく願います

さらに補足ですが、プリキュアキャラは変身すると能力がグーンと上がる＆なのはキャラは通常時は私服で逃走。

次は本編突入と同時にオーブニングゲーム！

オープニングゲームは運を頼りに（前書き）

祈里「オープニングゲームが始まったわ！」

うらら「のぞみさん、りんさん、かれんさん、くるみさん、頑張ってください！」

ほのか「先輩として応援しているわ」

マルス「リンク、剣士組リーダーとして頑張って！」

アイク「・・・無理すんな」

ロボット「アツ！カイシデス！！！」

シャマル「それではどうぞ（案内）」

オープニングゲームは運を頼りに

りゅーと「みんな来てくれたんだね！じゃあ、恒例のオープニングゲームでもやっちゃいますか？」

ピーチ「あら？あれは・・・」

ウオッチ「ヤッパリテイバンノコレデスネ・・・」

ソニック「Oh・・・」

かれん「あららららら・・・」

レムレス「来たね・・・」

逃走者全員の前にあったのは52本の鎖が入ったボックス。ボックスから出ている鎖の色は単色の色もあれば、ラメを使っているものもあり、二色以上の色を混ぜた鎖もある。逃走者はゲーム前にこの多くある鎖から一本引かないといけない。

しかし、そのうちの一本は異様に長く伸びており、その先には4体のハンターが入ったボックスをロックする門に繋がっている（鎖とハンターボックスの間は20m）。このハズレを引いた瞬間、門は外れ、ボックス内にいるハンターが一斉に放たれる・・・！
全員がこのゲームに挑戦し、ハズレを引くことなく鎖を引くのに成功したらクリアとなり、ハンター放出までの時間を3分間与えられる。

本家でも恒例のオープニングゲームの鎖引きは事前に用意されたくじ引きで決まる・・・。

このくじ引きでも逃走中の運を左右する・・・。

アルル「ボク、10番!」
アミテイ「ラッキーセブンの7番目!」
ナナ「私は2番ね・・・(最初ね・・・)」
舞「23番。中間ね。」
マリオ「俺は44番。不吉だ;」
はやて「29番やな。ぼちぼち」

オープニングゲームのスタートを切る最初の逃走者は・・・

のぞみ「私だよ!行ってくる・・・!」
1番目は夢原のぞみ・・・

りん「のぞみー!変なのを引いちゃだめだよ!」
つぼみ「最初でドボンはやめてくださいね!」
マリオ「一応逃げる準備でもしておくか」
のぞみ「どつという意味よ!?!」

ボックスから少し離れた場所にいる逃走者の野次を適度に相手した

後、彼女は鎖のあるボックスの前に立つ。
夢の名を持つプリキュア5のリーダーが選んだのは……

のぞみ「髪の毛と同じこのピンク（アザレア色）で……！」
全員（すっげー単純だー……；）
のぞみ「凄い失礼なことを考えてるでしょ……もうっ！行くよ……！」
ティアナ「ちよつと待って！心の準備が……！」
のぞみ「そーれ！」

アザレア色の鎖を握りしめて気合を入れて引くのぞみの姿に残された逃走者は大慌てで逃げる準備をする。
クリアかハンター放出か……！

ジャラ！……シーン

のぞみ「セーフ・・・みんなー、私はクリアしたよ」

くるみ「ちょっと！予告もなしに引かないでよ！ビックリしたですよ！！」

咲「心臓に悪すぎる！ハンター以外の恐怖を出さないでよ！」

かれん「のーぞーみ・・・」

のぞみ「あれ、何で怒ってるの？」

ネス「落ち着こう；クリアしたつてことは逃げられるんだよね？」

のぞみ「あ！じゃあ、行ってくる！みんな、頑張つて！」

そう言うとのぞみはその場から離れて西エリアの方へ向かった。

なお、ハンターの放出が無かった逃走者は先に逃げる事が可能で、離れた場所からのスタートが可能だ。だが、ゲームは続くため、残っている逃走者はクリアかハンターが放出されるまで居続けなければならぬ。

次は・・・

ナナ「あたしの番！」

2番目はアイスクライマーのナナ・・・

ポポ「ナナ、よく考えて選んで！」

カービィ「最初だからまだ大丈夫だと思う・・・（怖い）」
ピカチュウ「運が頼りだ。鎖の権利は俺らじゃねえし」
ヨッシー「ちなみに色はどれですか？」

多少の覚悟を持つ少女はボックスの前に立つ。内心の不安を抑えつつ、残された鎖を選ぶ。

氷山登山家の片割れが握った鎖は・・・

ナナ「パステルカラーのピンク！」

ドンキー「理由はウホ？」

ナナ「あたしが集めているグッズと同じ色だから！」

フェイト「イメージカラーのはありがちだもんね。準備を・・・」

ナナ「いくよ！えいつ！」

意を決した彼女は鎖をボックスが倒れるかの勢いの如く強く引つ張る。尻もちをつきそうになるも、後ろを振り向く。
クリアかハンター放出か・・・！

ジャラ！・・・シーン

ナナ「うわわ・・・！結果はセーフ・・・！」

いつき「ナナも大丈夫だね。」

クルーク「ひやひやした・・・；」

リンク「セーフだと分かってもまだ緊張感が・・・」

ナナ「じゃあ、行ってくるね！ポポやみんなも頑張ってる！」

ポポ「うん！僕もそっちに行くから！」

スバル「うーん、青春で微笑ましいな」

フォックス「俺か・・・」

3番目はフォックス・・・

ウルフ「狐、絶対に引くなよ？」

ファルコ「リーダー、ヘマすんじゃないやねえよ？」

レッド「頼むからセーフで!!!」

フォックス「俺に変なプレッシャーを与えるな!!!」

嫌なプレツシャーに苛立つスターフォックスのリーダーは残された鎖を一通り見るとそのうちの一本を手取る。
フォックスの持つ研ぎ澄まされた瞳に映った色は・・・

フォックス「白だ」

ヤンリン「理由は？」

フォックス「俺の直感が「これだ」と言ってた」

シグ「あやしそー；」

舞「ハンターが出そうで怖い；」

フォックス「お前ら黙ってる！！」

自分を雑に扱う逃走者達に切れたフォックスは周囲の反対を押し切って白の鎖を引く。

クリアかハンター放出か・・・！

ジャラ！・・・シーン

フォックスの引いた鎖はセーフ。しかし・・・
フォックス「よし！セー・・・ぎゃあああ！！！！罅體マーク付き
だー！！」

ガノン「おい！何してるんだよ！！」
オリマー「という事は・・・」

フォックスが引いた鎖の先端には罅體マークが付いていた。罅體マ
ーク付きの鎖を引いてしまった場合はペナルティとしてハンターボ
ックスを2m前進する。こうなるとハンターに捕まるリスクが一段
と高くなる・・・！

ゴゴゴゴゴ・・・と鳴り響く音に残された逃走者は青ざめる・・・。

ヴィータ「2mって、あんなに近づけるのかよ!？」

奏「凄く近くにいるんだけど・・・」

デデデ「足が遅い人は捕まるゾイ・・・」

トウーン「フォックスの馬鹿ー！」

なのは「何してくれるのよー!!」

フォックス「知るかー!!ああもう、俺は逃げるぞー!!」

フォックスが先に逃げた後、ゲームはまだ続く・・・
その後・・・

- 4 番目のルイーダが緑を引いてセーフ
- 5 番目のりんが赤を引いてセーフ
- 6 番目のつばみが黄色を引いてセーフ、しかし罠マーク
- 7 番目のアミティが金を引いてセーフ
- 8 番目のレムレスが青を引いてセーフ、しかし罠マーク
- 9 番目のいつきがラメ入りイエローを引いてセーフ
- 10 番目のアルルがゼブラを引いてセーフ
- 11 番目のシグナムが紅白を引いてセーフ、しかし罠マーク
- 12 番目の奏がパールホワイトを引いてセーフ

ラフィーナ「私の番ですわ！」
13 番目はラフィーナ・・・

ゼルダ「このあたりで出てきそうで怖いわ……」
フェーリ「距離は12メートル……！」
ソニック「構えておいた方がいいかもな……」
ラフィーナ「13つて嫌ですわね……」

不吉な数字の番に順番が回ってきたは成績優秀で良家のお嬢様で知られるラフィーナ。

怪しげなフラグが立つ雰囲気を選んだのは……

ラフィーナ「臙脂色でお願いしますわ……」
ひかり「念のために聞きますが、理由は……」
ラフィーナ「ここには居たくないからよ！！早く終わらせたいわ！！」

響「いつになったら、終わるの……」
ラフィーナ「覚悟はしましたわ！」

ハンターが出てもおかしくない雰囲気にはラフィーナは鎖を引いた……。
クリアかハンター放出か……！

ジャラ！・・・ガコーン！！！！

ラフィーナ「放出・・・！！？」

スバル「来ちゃったー！！！！」

ファルコ「逃げるおおおおお！！！！」

ラフィーナがハズレの鎖を引いた瞬間、ハンターボックスのかんぬきが外れた！

かんぬきが外れた音が響くと、残っていた逃走者達は全員逃げ出した！ボックスから出てきたハンターが目につけたのはもちろん・・・

ビーーーーー

LOCK ON RAFFINE

もちろん、至近距離にいたラフィーナだ。だが・・・

ラフィーナ「ここで捕まる私じゃありませんわ!!」

持ち前のスピードでラフィーナは後ろを見ずに全力疾走で前へ進み、東エリアへと走り出す。即座に建物の陰を利用したため、幸いにもハンターの視界から外れ、スタートと同時に確保は免れた。だが、ターゲットを失ったハンターが目につけたのは・・・

ビーーーーー

LOCK ON DONKYKONG

ドンキー「俺かウホー!!?」

ドンキーだ・・・。

大急ぎで走るも、そこは障害物のない道。その上、直線。彼も速く

走るが、ハンターから振り切るのは容易ではない。徐々に距離を詰
められ、最早、逃走不可能……。

ドンキー「スタートからこれはないー！！！」　ポン

99:02　ドンキーコング確保　残り50人

ドンキー「しよっぱなから牢獄かー！！デイデー、すまーん！！
つて、牢獄に俺がいるウホ!?」

りゅーと「捕まると自動的に牢獄に転送されるんだ。はじめて起動
させてみたけど、システムは異常なし!!」

なお、確保された逃走者は自動的に牢獄に転送されます。捕らわれ
たジャングルの王者のその姿はまさに動物園でよく見られる猿コ
ナーだ……。

ドンキー「誰かこっちに来いウホー！！俺だけだと寂しいし!!」
涙」

プンプンプン…

プリン「メールが来たでしゅー！」

確保情報は全ての逃走者にメールで伝えられる。

マリオ「ドンキーが捕まったのか・・・」

フォックス「始まったか・・・！」

つぼみ「ハンター怖いです・・・」

シグナム「すごい緊張する・・・！」

ピーチ「どこのエリアに逃げようかしら・・・」

ハンターから逃げた時間に応じて賞金を獲得出来る、それが・・・

R u n F o r M o n e y 逃走中

舞台は作者が作りだした特殊な国「ドリームワールド」。

その国は文明が栄えた国で、多くの自然や独自で発達した文明はエリアごとによって環境や地域が違う。ドリームワールドにあるエリアは全部で5つ。東エリアは森が占めるエリア、西エリアは海が占めるエリア、南エリアは店が多く立ち並ぶエリア、北エリアは遺跡が残されているエリア、中央エリアは住宅街が建ち並ぶエリアとなっている。

ドリームワールドのエリア面積は東京ドーム7つ分とあり、逃走者はこの国内を逃げ回る。

カービィ「うわぁ〜！おいしそうな食べ物があるペポー！！」

ティアナ「東エリアは森ね。そこに逃げましょう・・・！」

ウルフ「遺跡って俺様が出た場所で懐かしいな。後で行ってみるか」

ソニック「町で軽くランニングと行っておきますかつと！」

アミティ「うわぁ〜！凄いきれいな海だー！！修学旅行が懐かしいなー。」

クルーク「1秒で200・・・400・・・600・・・」

ガノン「逃げるだけで稼げるなんてこれはいい・・・！」

ヨッシー「逃げ切ったら、おいしいものを食べたいですー!!」

賞金は1秒ごとに200円ずつ上昇。100分間逃げ切れれば120万円を獲得出来る。

えりか「ある程度貯まったら自首でもしようかなー？」

シグ「30万ぐらいでいいやー」

ルイージ「自首は考えた方がいいかもね・・・」

更にこのゲームは自首も出来る。各エリア内にある公衆電話から自首を申告すれば、その時点の賞金を獲得しリタイアとなる。

ハンター「・・・」

但し、エリアには4体のハンター。捕まれば失格・・・賞金は0円・

・
・

彼らから逃げ切るのは容易ではない・・・

はたして、逃げ切れるのは誰か・・・？

オープニングゲームは運を頼りに(後書き)

「確保者の言葉」 1人目：ドンキー

デイディー「アニキー・・・」

ドンキー「俺をそんな目で見るなー!!これはある意味酷いぞ!!」
キャラ「最初の確保は辛いですもんね；牢獄トークを待ちましよう
ね。」

シエゾ「ほれ、バナナをやるから一発芸でもしろ」

ドンキー「ふざけんなー!!(怒)モグモグモグモグ・・・」

ドラコ「食べるなよ!!」

次はミッションを発動

最初のミッションはこれで！（前書き）

エレン「タイトル通りにミッションが来るのね。最初はどつするかしら？」

ロイ「お手並み拝見で見せてもらうぜー。ありよ？」

ドンキー「・・・（放置とバナナが無くなった事で隅っこでいじける）」

ゆり「誰かいないとああなっちゃってるのね・・・」

りんご「ほら、リンゴあげるからどうぞー。リンゴだけに」

ピチュー「木の実あげるでチュー！おいしいよ！」

ドンキー、食べ物差し入れに0.1秒で復活！！（早えーよ！

ルカリオ「さっきの落ち込みはどこに行ったんだ！！」

サタン「さー、見てらっしゃい寄ってらっしゃい！世界で一匹しかない喋って踊れるゴリラだよー！見物料は200円でs」

ミュウツー「商売するな！！（サイコキネシス」

サタン「ぎゃーっす！！」

ラファイナ「本編をどうぞ！後ろは放置でよろしくてよ？」

最初のミッションはこれで！

エリアに散り散りになった逃走者達。彼らは限られたエリア内に身を潜め、ハンターの追跡から逃げる。一瞬の気の緩みは時として命取りとなり、死を意味する・・・。

カービィ「あー・・・お店に置いてある饅頭やドーナツが美味しそうー！！食べたいー！！」

南エリアを歩くカービィは露店の物を見ていた。食べ物に弱い彼は美味しそうな匂いを放つお菓子やカラフルなパッケージのお菓子に目を取られる。大好物の食べ物になるとカービィは目を輝かせて涎を垂らす。しかし、売り物を勝手に食べるのはよくないのでお金を持っていないことを悔やむ。

露店の物に気を取られてしまい、背後から接近している黒い影には気付いていない・・・

ハンター「・・・！」

ビーーーーー

LOCK ON KIRBY

背後から接近するハンター。徐々にスピードを上げるハンターとカービィの距離はあっさりと詰められ、最早、逃走不可能・・・。

カービィ「試食のだけでもいただきますまー」 ポン

97:14 カービィ確保 残り49人

カービィ「ハンター、いつの間にか来てたペポ・・・（涙）。せめて、試食のパンだけでもお願・・・ああー！！！！（強制転送）」

伝説の星の戦士、ハンターと食べ物に敗れる・・・

はやて「『確保情報、カービィ確保』カービィ君、食い物にきいとられたんやなあ〜？」

デデデ「星のカービィチームは我輩のみゾイ……メタナイトに怒られるぞ……」

響「あらららら……今日は我慢しなきゃ！（南エリアにいる）」

ハンターは常に神出鬼没。どこから現われるか分からない。彼らは逃走者を見つけると確保に向かう。黒き影は逃走者を確保する役割に徹しており、逃走者を見失うまではしつこく追い続ける……。逃走者には安息はない……。

フォックス「どこからハンターが来るか分からないからな……」

ポポ「ナナ、どこにいるのかな……？距離は十分離れているけど……」

ゼルダ「リンクの無事を祈りましょう……！私ももちろん逃げます！」

行動力のあるフォックスとパートナーを探すポポとゼルダ。三人は西エリアの棧橋に向かい、偶然にも橋の中心で合流した。

フォックス「お、お前らはパートナーを探しているのか？」
ゼルダ「ええ・・・」

ポポ「いつもナナが一緒だったから・・・。凄い不安・・・。」

他愛のない会話をする三人。しかし、そこにハンターが接近。

ハンター「・・・」

ポポ「ここは見通しがいいから気を付け・・・ハンターいる！」

ゼルダ「えっ？本当だわ！！」

フォックス「逃げるぞ！」

ハンターを見つけた三人は大急ぎで場を離れる。幸いにも相手はこちらに気づいていないようだ・・・

ネス「お金を手に入れたら、欲しいゲームやバットでも買おうかな？あと、妹のトレーシーやママ、パパにもプレゼントも・・・」

中央エリアの住宅街にいるのは超能力少年のネス。彼は賞金の使い道を考えており、親孝行をしようと考えている。持っているPSI

を制限されている彼は普通の少年と変わりない。
物陰から様子を窺いつつ、移動をする。慎重に行動するネスに・・・

ハンター「・・・」

ハンターだ……。前方や横を確認するネスはハンターの接近に気付いていない。

ハンター「・・・！」

見つかった・・・！

ビーーーーー
L O C K O N N E S S

ネス「こっちの方は・・・うわっ！？ハンター！！逃げない！！」

いち早くハンターに気付いたネスは大急ぎで走り出し、建物の影や曲がり角を利用しながら逃げる。常にリンクなどに悪戯をして日ごろから走り回っている彼は地の利を使った逃走は朝飯前。「来るな」と願い、後ろを振り返る。

ネス「よしっ……！」

うまく撒いたようだ……

ピピピピピ！

ゲームが開始して時間がまだ経たない頃、逃走者はハンターを警戒しながら身を潜めたり、道を走る。肉体や精神が削られつつある彼らに……

ワリオ「メールだ！『ミッション1』……」
フェーリ「各エリアにハンターボックスを4個ずつ設置した。』
という事は20個もあるの!?!？」

ソニック「残り時間80分になるとボックスの扉が開き、ハンターが放たれる。」うげえ……」
いつき「阻止するには横にあるレバーを二人同時に下げないといけない。」へえ……」

『ミッション1』ハンター放出を阻止せよ！

エリア内に20個のハンターボックスが設置された。一つのエリアにつき、ボックスは4個。残り80分になるとボックスの扉が開き、ハンターが放出される。阻止するにはボックスの横にある二つのレバーを同時に下げ、封印しないとけない。このミッションをクリアするには逃走者同士の協力が要だ。

ひかり「これはやります！中央エリアからやりましょう！」

ピカチュウ「面倒なミッションが来たな……」

リンク「増えるのはごめんだ！行くぞ！」

アルル「ボクは行くよ！」

奏「行くに決まってるでしょ！大量放出だけは嫌！」

ピーチ「動きたくないけど、せめて近くのだけはしましょう。」

レムレス「ここは協力が必要だ……！誰かを呼ばなきゃ！」

なのは「これはしないとね……！行くよ！」

のぞみ「りんちゃんに連絡して……！」

ルイージ「流石にこれはまずい……！」

ウォッチ「トナリノエリアカラコウリヤクシマシヨウ！」

ミッションに動くのは行動力や責任感のある者や先を考える逃走者達。彼らは自分があるエリアや近くのエリアにあるハンターボックスに向かう。

しかし、4体のハンターに見つかるリスクを冒して進まないといけない。危険を顧みずに行く者もいれば……

ラフィーナ「さっきの疲れが残ってるからパス……（ゼーゼー）」

ティアナ「開始早々から二人消えてるから嫌……！」

シグ「自首したいからパス」

くるみ「嫌よ！！これはやりに行ったら捕まるものでしょ！！！！！！」
んなのは捕まってもいい奴が行けばいいのよ！！！！」

ヴィータ「あたしはこの場所から動きたくないぞ！！行きたくねえし！！！！ミツシヨンやって捕まってる！！」

ガノン「これは誰かがやるだろうな。俺はパス。」

つぼみ「ハンターは怖いです……！！！！！！」

ハンターの恐怖で動けない逃走者や他人任せの逃走者もいる……。
残り80分になるまでハンターの封印ができるのか……！！！！！！

プリン「どこにあるんでしゅか……？ハンターボックス……？」

東エリアにいるプリンはハンターボックスを探そうと森の中を歩く。
スマブラチームの中でも足の遅いプリンは一歩一歩が走ってるが、

誰が見ても歩いているようにしか見えない。ハンターに見つかる
確保は確実。しかし、プリンはミッションに貢献するため、危険を
冒してでもボックスの封印は果たすと決めている。
昼間でも日が届かない場所に進む彼女は泣きたい気持ちをグツと堪
え、周囲を見渡す。その思いは実を結び・・・

プリン「あつたでしゅ！」

密集している木の陰にある二つのレバーがついた銀色のボックス。
それは逃走者がミッションで探していたハンターボックス・・・。
プリンは大喜びするも、あと一人の協力者が無いとこのボックスの
封印は出来ない・・・！

プリン「あと一人来てほしいで・・・！？」

ガサツ！！

背後の草むらから響く音。その音は静かすぎる森の一带に響き、プ
リンの耳に響き、その音に彼女は硬直して動けなくなる・・・。
心の声で「誰かいるんでしゅか・・・？」と呟くも、相手が答える
わけがない。その音は何度も響き、草むらを大きく揺らす・・・。
味方か・・・？ハンターか・・・？それとも・・・？

ウルフ「あの猫はどこに行きやがったんだよ……。俺様を電話で呼ぶなり……。ん？プリン？」

プリン「ウルフしゃん~~~~~!!!」

ウルフ「お、おい!!!どうしたんだよ!!!？」

現れたのは同じスマブラチームのウルフだった。味方の誰でもよかったが、特に一番仲のいい人が現れた事に彼女は緊張の糸が解れ、同じ逃走者の胸に勢いよく飛び込む。

プリン「驚かせないでくださいい!!!プリン怖かったんでしゅよ!!!」

ウルフ「俺のせいだよ……。ん？その後ろのは……」

プリン「プリンが見つけたんでしゅよ!!!手伝って!!!」

ウルフ「え……。？ああ……。？」

目の前にある脅威を消そうと二人は横にあるレバーに手をかける。
そして……

ハンターボックス封印 残り19個（東エリア残り3個）

プリン「ありがとうでしゅ!!!」

ウルフ「これでいいか？じゃあ……。ウルフ、やってくれたんだ

「!!」

厄介事に巻き込まれる前に去ろうとする一匹狼の前に現れたのはトウーン。彼の登場にウルフはぎょっとし、プリンは笑顔になる。声の持ち主は彼だったらしく、どうやらトウーンもミッションに参加しようとしていたのだ。彼の手には携帯が握られており、番号の画面が表示されている。

実は先ほど、ウルフはトウーンにミッションの誘いの電話をかけたのだ。同志の存在にプリンは笑顔になり、トウーンも「偶然にも隠しトリオがそろったね!」と先ほどの不安が嘘のように吹き飛ばぶ。

きゃあきゃあとはしゃぐお子様に手を引っ張られる無口な彼。だが・

ウルフ（俺様は参加するとは言ってねえぞ!つか、お前が一方的に電話をかけてきて、勘違いしたのだから!!!）

（数分前）

ウルフ「ミッション?」

トウーン「うん、一緒にやろう!」

ウルフ「（面倒だな・・・）表にあるものもあれば、隠れている場所にもあるからな・・・」

実はここに来る前、トウーンからの電話でミッションの誘いの電話

が来たのだ。こういう面倒な事が嫌いなウルフは断ろうとしたが・

ウルフ「地形が悪いから俺様はパ「来てくれるの!？」・・・え?
トウーン「一緒に参加してくれるんだね!やったあ!」

ウルフ「え?あ・・・;」

トウーン「僕さ、東エリアにいるから来てくれる!絶対にだよ!」

ウルフ「ちよつと待てー!!!俺は・・・「ガチャ」・・・行くか;

」

こんなやり取りがあったのだ(笑)。

泣き出すと厄介であるため、軽くて済まそうと思ってもプリンに遭遇してしまったため、断りにくくなってしまったのだ・・・。

ヨツシー「どなたかいはいんですかー!!」

一方、中央エリアではヨツシーが大通りで偶然にもハンターボックスを見つけたのだ。緑の恐竜はもう一人の協力者を得ようと周囲に

。 誰がいないかと走り回る。しかし、そんな彼の近くにハンター……

ハンター「……」

スバル「ボックスってどこにあるのかな？って！ヨッシーだ！」
ヨッシー「あ！スバルさんですー！」

ハンターが近くにいる事に気付いていないヨッシーの前に現れたのは機動六課のスバルだ。元気よく手を振る彼女にヨッシーも同じく手を振る。

スバル「ヨッシーが見つけたの！？すごいじゃん！」
ヨッシー「大通りに偶然にあったんですよ！下げるのを手伝ってくれますか？」
スバル「いいよー！」

さっそくとミッションに取り掛かる二人にハンターが徐々に接近してくる。ハンターを減らせる事に喜ぶ二人は忍び寄る危険に気付いていない……。

ヨッシー&スバル「せーのー！」

ハンターボックス封印 残り18個（東エリア・中央エリア残り
3個）

同時に・・・

ハンター「・・・！」

見つかった・・・！

ビーーーーー
L O C K O N Y O S H I S U B A R U

ヨッシー「次はどこに行きましょう・・・って！ハンターが来てます
！逃げましょうー！」

スバル「嘘でしょ!？」

至近距離でハンターに見つかった二人は大通りの先にある分かれ道へ走る。ヨッシーは右の道、スバルは左の道へ逃げる。ハンターも同じように逃走者を確保に向かうため、二人のどちらかが逃げた道を走る。

狙われたのは・・・

ヨッシー「私ですかー!!?!?えええー!!!!」

ヨッシーも持ち前の運動能力で走り続けるも、至近距離で見つかったため振り切れない。最早、逃走不可能・・・。

ヨッシー「うわわわわー!!」 ポン

92:56 ヨッシー確保 残り48人

ヨッシー「何でこうなるんですかあ〜！せつかく、封印したのにー
！！食べ物の夢が……」

クルーク「メール……？」

ワリオ「『確保情報、ヨッシー確保』マリオファミリーキャラは何
してんだよー！」

スバル「ヨッシーが捕まっちゃった……！」

りん「スマブラチームは何やってるのよー！もうっ！」

咲「10分で三人つてまずいよ……！しかも、大食い組だし……
」

リンク「ハンターに見つかったのか……！これは早く動いた方が
いいぞ！」

くるみ「結局はこうなるのよね……！動いたら捕まるのよー！」

ヴィータ「こいつら、完全にバカだ……！ミッションなんかする

と捕まりやすくなるんだよ！…さっさと捕まれ！…」

残り時間が90分を切ろうとしている時、封印できたボックスはわずか2個。残り80分になると封印できなかつたボックスからハンターが放出される……！
はたして、間に合うのか……！

最初のミッションはこれで！（後書き）

「確保者の言葉」 2人目：カービィ 3人目：ヨッシー
サムス「任天堂珍獣動物園？」

三匹「うおい！！つか単位がおかしい！！」

こまち「あらあら、珍しいわー」

エリオ「種族を言っと・・・ゴリラ、恐竜、リトルグレイ（酷）」

カービィ「ふざけるなペポー！ついでにぼくの餌は毛虫以外ならOK！」

ヨッシー「私はドルピックタウン産のマンゴージュースでお願いします！」

ドンキー「バナナオンリー！！」

スネーク「誰かこの動物園という名の牢獄を黙らせるー！！」

キャロ「と言うか、この牢獄に人が来ないと凄いさびしくなりますよ・・・」

アコ「あ・・・気付いた」

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/n8687x/>

ゲームキャラもアニメキャラも全員逃げて戦って大暴れ！逃走中！

2011年11月8日00時04分発行