

---

# 『ココロパズルリズム ゲームセンター編』

日野 愛歌

---

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】

『ココロパズルリズム ゲームセンター編』

### 【Nコード】

N5746F

### 【作者名】

日野 愛歌

### 【あらすじ】

客「すいませーん！コレくださいーい」サウザー店員「南斗爆心掌！！！！！！」客「うわらばっ！！！！！！」サウザー店員「私は天帝だぞ、何故そんな事を・・・」ケンシロウ店長「あたあ！！！！！！」サウザー店員「あぶがっ！！！！！！」ケンシロウ店長「マジメに働け・・・」

(前書き)

人生はシューティングゲームなんです。  
心当たりがありません。

ろりちゃんからの質問

愛歌センサーは【死】（タナトス）と【生】（エロス）についてどうかんがえますか？

うん、今回はちゃんとこたえるね

この前は茶化し（むずかしい漢字いっぱい使っ）ちゃってごめんね

ろりちゃん

わかりやすくシンプルに行こうね

まず、【死】について愛歌せんせいのかんがえを説明するには【生】の方をさきに説明するひつようがあるね

愛歌せんせいは【生】：つまり人生は、ゲームセンターにあるシューティングゲームのようなものだと考えているんだ。それぞれプレイヤーは一つの筐体に座らされる。はじめは1Pのみでスタートだけど、いろいろやってくうちに2Pに座ってくれる異性があらわれるかもね。それが結婚

人に与えられたコイン（100円玉）は一枚のみ。  
ざんねんながら例外はないんだよズルはダメなのさ

そう考えると【死】は GAME OVER に位置するね

GAME OVER になってしまったプレイヤーは店員さんからゲームセンターからの退去を命じられてしまうんだ

そして、もう二度とそのゲームセンターに入ることは許されない

その（ゲームセンターから追い出された）人がどこに行くのかは、その人自身にしかわからないよ

つぎは、そのシューティングゲームの内容についてお話ししようか

世の中には、ゲームがニガテな人、トクイな人  
いろんな人がいるよね

ゲームをはじめた当初は、みんな自分が上手くプレイしようとする  
ので いっぱいいっぱいなんだ

むずかしい操作説明をりかいするのでせいっぱいなさ

ほかのプレイヤーのことを考えるよゆうはないよね

ただ、困ったとき、ろりちゃんを助けてくれるお助けマンがいるね

それがろりちゃんのおかあさんおとうさんなんだ

次に自機（じぶんが使つのりもの）についてのせつめいをするね

実はランダムで店員さんに決められちゃうんだ

じぶんで使う乗り物をえらんじゃいけないなんて、かなしいよね

自機には種類があつて

初心者向け

中級者向け

上級者向け

があるよ

初心者向けは、かんたんであつかいやすいけどその分、スコアがのびないんだ

逆に上級者向けは、あつかいがおそろしくむずかしいけど、上手く使いこなせばハイスコアがのぞめるね

中級者向けが選ばれるかくりつがいちばん多いかな どれも個性。自分とちがうからと行って、さべつはしちやいけないよ

愛歌せんせいは、どうやら上級者向けを選ばされちゃったみたいだね

ゲーム序盤でピチュらないようにしなきゃだね ピチュる〃 GA  
ME OVER

ろりちゃんの自機もだいぶあつかいがむずかしそうだから、ピチュらないように慎重にね

次に年齢とてらし合わせてみるね

0才〜10才までが プラクティスモード お助けマンが手取り足取りおしえてくれるよ

11才〜20才までが ステージ1

お助けマンからの援護しやげきがあるからと言ってユダンしてはいけないよ

実はいちばんピチュリやすいのが ステージ1 なんだ

あとは21〜30才までが ステージ2

31〜40才からが ステージ3

っていう感じに各ステージをクリアしていくんだよ

ただ愛歌せんせいは、シューティングゲームが下手くそだから、いつもものすごく苦戦してる

残機もあとのこりわずかだ

ちなみに今、愛歌せんせいは、20才だからステージ1のボスキャラとたたかっているところなんだ

このゲームのやっかいなところはプレイヤーによって各面ボスの強さがことなるってところなんだよね。そのあたりはフェアじゃない

よね

愛歌せんせいは、ざんねんながらピンボーくじをひいてしまったよでも、（たまには席をたつて他のプレイヤーのスクリーンをのぞきながら）みんなで意見をこうかんしつつ、お互いのボスを倒せるよう助けていけたらサイコーだよ

完全クリアしたプレイヤーはまだ誰ひとりいないけれど…

でも誰も見たことがないもの（エンディング）がぜったいにないって証明はできないんだよ

ハイスコアをきざむことに専念するか

自分のスコアそっちのけで 他のプレイヤーにアドバイスするのか

それはきみの自由だよ

さいごに今までの話をまとめるね

【生】 〓 シューティングゲームをプレイ

【死】 〓 GAME OVER

このゲームは エンディング にたどりつくことが目的じゃない。ハイスコアをのこすことに固執するひつようもない。



プレイし終わったとき、ちゃんと満足できたか。どれだけ自分らしいプレイスタイルをつらぬけたかが重要なんだ。

店員さんにたのめば、あとでプレイ動画をみせてくれるかも知れないよ

以上、愛歌せんせいのよくわかる人生こうぎでした  
どう？ろりちゃん、参考になったかな

また気になることがあったら、いつでも質問するんだよ

人にきくことは恥じゃない。きいたあと、それを鵜呑みにするようじゃもちろんダメだ。ようは、聞き出した情報をいかにして咀嚼し、自分の中に吸収できるかなんだ。わかったかな

では今日はこのへんで まったねー  
ばいばーい

だい1話【死】（タナトス）と【生】（エロス）の考察 おしまい

どう？

みんなーおもしろかったー？

今回はみんなの意見を参考に わかりやすさをこころがけたつもりだよー

あ、ちなみに【人生はゲームセンターのシューティングゲームだ】  
って発想は、『東方シューティング』（同人）から閃いたんだけど  
もし、だれか先にこの 発想 を考えた有名人がいたら、遠慮な  
くいってね 愛歌ちゃんは二番煎じはきらいなの。 また別の角度  
から切り込んでみるから

「あたいたら最強ね」 ネット世界だけならな。

>>前の日記へ <<子どものおもちゃ の日記一覧へ 次の日記へ <

コメントを書く

子どものおもちゃ 2008年10月20日 14:10

漢字いっぱいわかりづらかったほう

http://mixi.jp/view\_diary.pl?&  
amp;id=968249711&amp;owner\_id=  
13730601

ろりちゃんへ

ネタに使わせてもらっちゃってごめんね  
やっぱり 創作意欲 は抑えきれないよ

こどものおもちや 2008年10月20日 16:41

うっ…コメント(お話の感想)来ない

せっかく徹夜してかいたのに…

せめて『店員テライケメンWWW』くらい来てもよさそうなものに

やっぱり才能ないんだ…アタシ

12件の日記にコメントがあります！ 12件ってWだれよW怖く  
てひらけないんですけど

ますた〜¥(罪)ノ 2008年10月20日 16:55 う  
っほ、いいサウザーww

客「すいませーん！コレくださいーい」

サウザー店員「南斗爆心掌!!!!!!!!!!」

客「うわらばっ!!!!!!!!!!」

サウザー店員「私は天帝だぞ、何故そんな事を……………」

ケンシロウ店長「あたあ!!!!!!!!!!」

サウザー店員「あぶがっ!!!!!!!!!!」

ケンシロウ店長「マジメに働け……………」

Jo 2008年10月20日 18:18 正直に言おう。  
久しぶりに読み甲斐があった。

エミタス先生 2008年10月22日 08:10

(コメントがいいか、メッセージがいいかわからなかったのと  
あえずメッセージにしました。

コメントの方が良ければ、あとでコピペで申し訳ないですが以下の  
文章を貼り付けさせてもらいますね^^)

人生をゲームに例えたのですね。わかりやすくいいと思いました。

ただゲームと違う部分とすれば、自分の人生は自分で目的地を決めるところでしょうね。決まったルートを通るわけではない、そう思いました。

愛歌さんとは最近マイミクになったばかりで、過去の日記など見て愛歌さんのことを少しでもわかりたいとは思っているのですが、何せ追いついていないのでなんとも言えない部分はあります。

少々厳しいことを想うこともあります。(おそらく愛歌さんの事を他の方より知らないせいもあると思いますが。)

わかりやすくゲームの話にはたとえてありますが、愛歌さん自身はご自身の生と死についてどう考えてらっしゃるのでしょうか？

全人類の「生」と「死」の概念を表現するには、ゲームという例えは多様性が足りないかな、そう思いました。しかし、とつてもおもしろかったです。

愛歌さんの文章は、言葉を選んでいるためか攻撃的でないように思います。

私もわかりやすい文章を心掛けているのですが、自分の中のものを表現するのはとても難しいですね。抽象的になりがちです。

私の場合は誰かに共感してもらおうというより、自分を変えるために日記を書いている部分があるのでこれからも楽しみに読ませてもらいますね。

愛歌さんは20歳ですし、きつとこれからも様々な葛藤があると思います。(ちょうど私もその頃が一番葛藤が強く、自分の中のひとを制御しきれっていませんでした。)

私は、誰かを天才だと崇めるつもりはないのでこれからも愛歌さんを対等な人として見ていくつもりです。(もし不愉快でしたらすみません。)

天才といわずとも、愛歌さんはとても素敵な方だと思いました。

日記の感想というより、愛歌さんへのメッセージの方が多くなって

しまいましたね。(私はいつも思ってることそのまま書いてるのでかなり脱線してしまいます。)

これからも楽しみにしています。コメントしていなくても、きちんと読んでいますので。

メッセージ、ありがとうございます。

ごどものおもちや

2008年10月22日

08:20

ますた〜さんへ

おわったああああああああああwwwサウザーかつこいい  
北斗の拳wなんか話をきく限りでは面白そうですね。 視てみよ  
うかな。

JOさんへ

わはー そーなのかー 愛歌ちゃんはうれしいよー

私はあなたからずっとそのことばが聞きたかったんだ

また、駄文(蛇文)にもどしますので、あんまり来なくていいです

よー

好きな人に見られてると 愛歌ちゃんハッスルしちゃうのねす

お兄ちゃんらめえええええええええええ

(後書き)

戯言だけどね。



## 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<sup>たんのう</sup>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/n5746f/>

---

『ココロパズルリズム ゲームセンター編』

2010年12月3日14時41分発行