
New world

光 翔

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】

New world

【Nコード】

N4012M

【作者名】

光 翔

【あらすじ】

今よりもずっと未来の話、数ある実体験型MMORPGの中で新たなタイトルが発表された。

その名も「ドリーム・アドバンス・オンライン」。略して「ドリオン」。

その一般開放に受かった主人公、如月友継（きづなともつぐ）が展開していく仮想世界の日常のお話。

ちなみに主人公は平々凡々（本人大いに自覚あり）。

幼馴染のクール系S美人（実は友達思い）や、親友の無邪気毒舌や

ロー（本人は無意識）たちと一緒に成長していく。

突発的な事故とか、ありがちな大災害とかは起こらずに楽しんでいく。…きっと。

ほのぼの仮想世界冒険モノ。

はじまり、日常（前書き）

はじめまして、光 ひかりしょう 翔と言います。

今回が初の投稿となりますので、みなさまお見知りおきを。

基本的には、つらつらとほのぼのとしたファンタジーを書いていきます。

今回、最初なので短めです。

はじまり、日常

ここに、たった一枚の紙切れがある。

たとえば、それは折り紙かもしれない。ただのチラシかもしれない。でも…おれにとっては、

おれにとっては…

「たからものオオオー!!」

「…（ススス）」

「ああつ、皐さつきひかないでー!!二重の意味で!」

でも、でも!

だって嬉しいんだもん!生きててよかったー!!

「…ねえ」

「」

「ちよつと」

「」

「…その小さな紙を持ってひとりでニマニマしてる如月友継16歳小2のときのあだん」

「ごめん!あやまりますどーもすいませんでした!!だからその過去だけはアー!」

「…こりた?」

「こりた!」

さつきからおれに静かに制裁を加えているのは、幼馴染の日向皐。ひゅうがさつき

ダークブラウンの髪を肩まで伸ばした、おれの自慢の幼馴染さ!ちなみにクールな美人だと評判です!

…へ?おれ?

あ、では改めて自己紹介をば。

如月友継^{きんぎともつぐ}16歳、高2！残念ながら平々凡々なフツの高校生です。美術以外はオール3なんだよね。いいほうのだよ？
ちなみに今はHRをまっています！

「…ねえ、さつきから誰に話してんの？」

「この世界の神に」

「…やっぱ言お。小2のときのあだなh」バーン！！！！

うおう、びっくりした。これは…うん。

すごい音がした扉のほうに目を向けると、今教室に入ってきた小柄な男子が1人。

「みんなおつはよー！今日も一日がんばろー！」

と、その男子と目が合った。

すると、満面の笑みを浮かべながらこっちに向かって走ってきた。

「ぐつつん！！よかったねーマジで！！」

「ありがと！陽。おれ泣いたしなー」

「まじか！あ、さつつんもおはよー！」

「…おはよ」

こいつはおれの親友、^{ひかりひかり}光陽。

おれと同じく高2。（あ、皐もだよ？）。まあ、名前の通りの性格
と思ってもらえればおっけ。

外見も、赤みがかった短髪だしまさにつて感じ。黒髪で特徴のない
おれとは大違いだなー。

「ぐつつんもよーやくだね！テストのときにメール一通出したさ
つつんは選ばれたのに1000枚出したぐつつんだけはずれるし（

グサ）あとあとおじさんに聞いてみたら、おれのことを書かれた自分のあて名のないメールがいつぱい届いてたらしいし（グサッ）」「……どーせおれはドジで平凡ですよー。陽の名前出せば受かると思っただんですよー」

この無邪気毒舌ヤローが。

「ま、そんなことはおいといて。ついに3人組が揃ったんだね！これでもーっと『ドリオン』が楽しくなるよ！！」

「2人のほうが先輩だからなー。色々とお世話になります。じゃあ、家帰ったらさっそく始めてみるよ！」

「うん！じゃあ待ってるからね！ね、さっつん！」

「……うん、待ってる。……きつと」

「希望系！？」

ここからおれの新たな生活が始まるんだ！……よね？

はじまり、日常（後書き）

感想などは常時受け付けております。

お気軽にどうぞ！

基本的には週1ぐらい更新でいきますので、少々お待ち下さい。

あ、たぶん今回だけ一人称です。

次は説明になります！。

ドリーム・アドバンス・オンライン（前書き）

レイアウトを少し変えていきます。
今回は説明です。

ドリーム・アドバンス・オンライン

「ドリーム・アドバンス・オンライン」、略して「ドリオン」。
コンセプトは、「夢見た自分に会える」。

これがいま話題になっている、多人数同時参加実体験型MMORPGの名前である。今までにも、このようなMMORPGは多数手がけられてきた。ドリオンも、それらのものと根底は変わらず、スキル制や職業制などは取り入れられている。だが、話題になっている通り、ドリオンには従来のMMORPGにはなかったシステムがとられている。

その最たるものが「思考型AIによる統制」である。自ら考えて動くことのできるAIを置くことにより、運営にも予測ができないようなスキル、職業が生まれるようになっていくのだ。これは、ゲームバランスを崩さない程度に設定されており、これが最強、というものを作り出すようにはなっていない。

また、思考型AIの暴走が危惧されていたが、このAIには、コンピュータのように与えられた事象を処理するという思考回路しか与えられておらず、こちらから働きかけない限り自ら動くことができないように設定されているのである。

そして、AIによってスキルや職業が新しく生まれることを、ドリオンでは「ヒラメキ」と呼んでいる。だが、ほとんどの事象（スキルや職業、武具錬成方法や調合など）は、運営によって入念に作りこまれ、反映されているため「ヒラメキ」が起きるのはごくごく稀な確率である。

実際、現在の一般開放がなされる6ヶ月前に、運営の親族のみで開始された テストの参加人数が5千人。その3ヶ月後、 テスト参加者から紹介を受けた者のみが応募、抽選が行われ開始された テストの参加人数が2万人。

この計2万5千人の中で、「ヒラメキ」を発現させたのは、たっ

たの3人である。内訳は、テスト参加者から2人、テスト参加者から1人。あとあとになるほど見つけづらい仕様になっているので、今回の一般開放組から出ても2人程度という予測がなされている。

テストで5千人、テストで2万人。そして、今回の一般開放では全国から応募を募り、抽選によって7万5千万人が選ばれる。つまり、現在ドリオンをプレイできる人数は、合計で10万人ということになる。

陽はおじがドリオンの関係者のため、テストからの参加。最古参のプレイヤーといえる。皋は陽の紹介を受けて テストに応募、そして当選。友継は テストに応募するも、あえなく落選（というか必然）してしまったので、これからドリオンの第一歩となるのだ。

仲間といっしょに強くなり、強大な敵を打ち倒す…。友継はそんな思いに胸をはずませながらその時を心待ちにしていた。

まあ、授業のたびに「ずいぶん楽しそうだね如月君。じゃあ、この問題をやってもらおうかな」というやりとりがあったかどうかは別として。

ドリーム・アドバンス・オンライン（後書き）

んー…少し設定が甘いだろうか？
感想、ご意見お待ちしております。

チュートリアル（前書き）

やっとドリオンの世界へ向かいます。
今回も説明が多いです。

チュートリアル

学校も終わり、友継は自分の部屋で、はやる気持ちを抑えて準備をしていた。

「これがドリオンの本体かあ……」

取り出したのは、2リットルのペットボトルくらいある白くて細長い四角のモノ。それに、白いコードに白いヘッドギア。余談だが、テスト参加者は赤いセットを、テスト参加者は黒いセットを使用している。一般開放は白いセットなのだ。

「これにコードをつないで……ヘッドギアにも挿して、と」

友継は、ヘッドギアをもつと自分のベッドに横になる。

「
」

ヘッドギアをつけ、バイザーを下げると、意識はだんだん遠ざかっていった。

-
-
-
-
-
-

風が吹くたびにサラサラと音をたててゆれる少し背の高い草たち。友継が目をあけると飛び込んできたのは、広大な草原という風景だった。

非現実的な、日本にはない風景。それに目を奪われていた。

「ようこそ、ドリーム・アドバンス・オンラインへ」

声が聞こえてきた方向に顔を向ける。するとそこには、ふんわりとした笑みを浮かべた20歳くらいのウェイトレスのような格好をした女性が立っていた。

「こ、こんにちは（なんか緊張…）」

「こんにちは。わざわざあいさつありがとうございます。礼儀正しい人ですね。」

そんなに固まらないで、力を抜いて下さい、と女性はまた笑みを浮かべる。

「では、改めまして…ようこそ、ドリーム・アドバンス・オンラインへ。私は、はじまりのサポートを行うもの、ビグルと申します。このたびは、一般開放へのご当選、おめでとうございます」

そう言っ、ビグルはお辞儀をする。

「ここでは、ドリーム・アドバンス・オンライン…ドリオンの基礎となる、チュートリアルをさせていただきます。では、まずあなたの分身となるキャラクターを作成しましょう」

そう言っ、ビグルは友継の隣まで歩いてきて、友継にも見えるように大きなウィンドウを開いた。

「では、まずお名前をお願いします」

「あ、如月友継です」

「…ふふ、本名ではなく、キャラクターの名前をお願いしますね」

「（は、はずかしー!）」

友継は若干頬を赤くしながらも、すでに決めてあった名前を伝える。

「ル、ルウをお願いします」

ビグルはそれを聞くと、何かを調べ始めた。

「ルウ、ルウ…と、はい、重複はありませんので大丈夫ですね。では、ルウ様」

「は、はい」

いつもとは違う呼び方に少し戸惑いながらも、ルウは返事をする。「これからはずっとこの名前を使っていきますので、慣れていきましょうね。では、次に種族を決めましょうか」

ビグルはそう言うと、図の書いてあるウィンドウを開く。

「ドリオンでの種族は、獣人、獣人とヒューマンのハーフ、ヒューマン、ヒューマンとエルフのハーフ、エルフの5つに分かれています。また、それぞれ、攻撃特化、攻撃重視、標準、魔法重視、魔法特化となっています。どれになさいましょうか？」

ルウは少し悩むと、口をひらく。

「ヒューマンでお願いします」

ビグルは少し疑問を持った。『重視、の種族があるため、ヒューマンを選ぶ人はそう多くないのだ。』

「なぜヒューマンをお選びになりましたか？」

「一応、魔法をメインで使っていきたいとは思っているんですが、それだけを重視すると近接戦闘がうまく行えないと思うんです。ですから、どちらにも対応でき、バランスのいいものを、と思ったんです…」

自然と語尾が小さくなる。この選択がいいのかどうか自信がないのだろう。

ビグルはルウをみると、真剣な顔でこう告げる。

「ルウ様の言う通りで行くのであれば、ヒューマンが一番の選択だと思います。ですが、中途半端にならないようにお気をつけください」

「…わかりました」

ビグルの言うとおり、どちらも行うということはバランスのいい反面、平均以下になる可能性が高くなる。いかにそこをカバーしていくかが当面の課題となるだろう。

「ですが、まちがった判断というわけではないですよ。コンセプト通り、夢見た自分を目指していきましょう」

そう言って、にっこりと笑うビグル。

「はい！がんばります！」

ルウもそう言くと、同じく笑った。

「ふふ、頼もしいですね。では…次は容姿を決めましょうか。当ドリオンでは容姿はランダムで決定しております。よろしいでしょうか？」

「はい、大丈夫です」

「では…えい！」

その掛け声とともに、一瞬視界がぶれるが、それはすぐにおさまった。心なしか視点が上がったような気がする。

「確認してみてください」

そう言くと、ビグルはウィンドウを鏡のようにした。

そこにいたのは、さきほどとは全く別の人物。

175?くらいの身の丈に、すらっとした体型。オーシャンブルの髪は左右非対称になっており、片目が隠れている。短いほうの耳には、赤く輝く小さなピアス。

フツーにイケメンだった。

「…当たりですね（ボソッ）ゴホン！…次は戦闘のチュートリアルを行いましょうか」

どうやら当たりらしい。

チュートリアル（後書き）

なんだかとても長い文章の書ける方を尊敬し始めてきました。
意外とつらいんだな…。

おっと、泣きごとを言っている場合ではありませんね。

ご意見やご感想、お待ちしております。

アクアブレット

「ルウ様はさきほど魔法をメインにしていくとおっしゃっていましたが、それに変更はないですか？」

「はい。せつかくだし使っていきたいので」

そう言っただけルウはうなずく。

「分かりました。当ドリオンでは、いくつかの魔法の種類がございます。初期状態で習得可能な魔法を挙げますと、火、水、風、雷、土、光、闇、鉄、です。いかがなさいますか？」

「んー…特別強い魔法とか、扱いが難しい魔法っていうのはあるんですか？」

「そのようなくりはないに等しいですが、それぞれ長所、短所を持っています。例えば、火属性魔法は威力こそ高いものの、発動時間、再使用規制時間が長く設定されています。同じように威力の高い魔法として、闇属性魔法がありますが、こちらは体力を差し出す条件があるなど、リスクがとても高いです」

「なるほど。…じゃあ、水属性はどうですか？」

「水属性魔法は、威力こそ低めですが、発動時間は全魔法中最速、再使用規制時間は風、光に次いで短く、使い勝手のいい魔法ですね。ただ、液体の水を液体のまま固質化しますので、イメージが難しいかもしれません」

ちなみに、魔法を発動したあとのスピードが最も早いのが雷、イメージしやすくアレンジしやすいのが土、範囲の広い魔法や、付与魔法が多いのが鉄、となっている。他にも魔法の属性は存在するが、それはまた後のお話。

「…水魔法にします。使いやすさを重視したいので」

「見た目的にもお似合いだと思いますよ。それに魔法は慣れ、の部分が多いです。では、手を前にかまえてウィンドウを出しまし

よう」

ルウがさきほどのビグルがだしたようなウィンドウを思い浮かべながら手を前に突き出すと、半透明の画面が現れた。

「その中の、スキル、というところを触ってください」

言われたとおりの部分を触る。すると、小さな画面がもう1つ現れた。

「その中の魔法というボタンから、水魔法、水属性攻撃魔法を習得してください」

水魔法というボタンを押すと、水属性攻撃魔法、水属性補助魔法というボタンが現れる。そこから水属性攻撃魔法を選び、ほんとうに習得しますか？との問いに、はいと答える。

すると、ピコーンという音が耳に響き、水属性魔法「アクアブレット」を覚えました。という文字列が目の前に現れた。それを確認していると、またピコーンという音が耳に響いたことに気づく。

「いま、ビギナーロッドという杖をそちらに送りました。アイテム欄を開いてみてください」

アイテム欄を開くと、確かに、ビギナーロッド、加えてポーション3と表示されている。

「ポーションはサービスさせていただきますね。では次に、ビギナーロッド・右手と言ってみてください」

「ビギナーロッド・右手」

すると、右手にズシリとした重みと、木の表面のようなザラザラとした手触りが伝わってきた。そこには、自分の腕の長さほどのサイズの木製の杖が存在していた。

「ビギナーロッドはチュートリアルだけのものとなります。証拠として、杖スキルを習得しなくても装備が可能になっていますからね。これから実際に杖を使っていく場合には、習得をしてください。なお、初期に習得可能とされているスキルは、3つとなっています。レベルが上がる、アイテムを使うといったことで、習得可能な数は増えていきますのでご安心ください。ですが、よく考えてから習得

する、というのは必要ですね」

そこまで言い切ると、ビグルは手をくるりと一回転させる。すると、ルウの目の前に赤いカーソルが現れ、同時に、エネミーとの戦闘を開始します。という情報も表示される。

「あれは、チュートリアルだけのエネミーで『かかしさん』とい
います」

確かに、目の前に現れたのはかかしのような物体。普通のモノと
違うといえば、少しだけ宙に浮いていることだろうか。

「ではルウ様。水でできた銃弾が相手に向かって飛んでいくところをイメージしながら、スキルアーツ・アクアブレットと唱えてみてください」

イメージする。

自分の頭上に浮かぶ4つの水塊、それが4つの銃弾へと姿を変え
…一気に敵へと向かう！

「スキルアーツ・アクアブレット！」

その声とともに発射された銃弾の、1発は横をすり抜けていき、
1発は届く前に消えてしまう。だが、残りの2発はその勢いのまま
相手に命中する。当たった瞬間かかしさんはひるむが、それでルウ
を敵と認識したようで、とってつけたような感情のこもっていない
目でルウを見つめている。

と、ビグルが口を開く。

「はじめはコントロールが難しいものです。ですが、初めてで4
発もイメージし、固質化させることができていたのは驚きました。
1発にしか集中できない方が多いんですよ」

「ありがとうございます。昔から、イメージは得意なんですよね」
前にも書いたとおり友継は、美術のみら、あとはオール3という
なんともいえない成績の持ち主である。美術も、絵がうまいからと
かの評価ではなく、発想力という部分での評価が大きい。そこは、
自分自身が把握している唯一の特技なのである。

「魔法はイメージする力が大切ですから、きつと慣れれば良い魔

法使いになれますよ。…では、エネミーは待つてくれないようですので続きに移りましょう。相手が攻撃をしてきます。試しに受けてみてください」

ビグルが言い切るのと同時に、かかしさんが動き始める。ピヨコッ、ピヨコッとした飛び跳ねる動きは、なんともいえぬ愛嬌があるように感じる。なんだか、頑張れ！と言いたくなる、そんな感じであつた。

ルウもそこは同じなようで、迫りくるかかしさんをじっと見つめている。

「（なんか、○ウルっぽい）」

そう感想を頭の中で述べているときだった。

左右に大きく跳ねながらこちらに迫っていたかかしさんが、次の瞬間こちらに向かって速度を上げて飛んできたのである。

「うわっ！」

ドン！！

ルウはその場で尻もちをついてしまう。同時に、20あつたHPバーが17まで下がっていく。

「び、びつくりした…いきなり…」

それを見越したかのように、ビグルがルウに語り始めた。

「このように、敵もパターン通りに攻撃をしてくるのではなく、そのときそのときによって攻撃の方法や速度などを変えてきます。そして、ただいま受けていただいたように、痛みはそう伴いませんが、威力に合わせた衝撃が襲ってきます。大事なことですからよく覚えておいて下さい。」

それを聞いて、ルウは今受けておいて良かったと感じた。思っていたよりも衝撃が大きかったので、チュートリアル中でなければ混乱してしまうと感じたのである。そうすれば、その後の戦闘に支障をきたす。

「では、このあとは自由に戦つてみてください。HPバーとMPバーを意識しながら、回復も忘れないようにお気をつけて」

そういつと、ビグルはルウの後方3メートルほどに移動しはじめる。

ルウはその言葉通り、一旦自分のステータスを確認すると、意識をしっかりとつくり、かかしさんを見つめる。

「（これがドリオンの初戦か…。よし、やってやる!）」

「スキルアーツ・アクアブレット!!」

アクアブレット（後書き）

次でチュートリアルは終了です。
冒険が始まっていきます。

ポイント

結果として、かしさんは倒すことができた。そこまでの過程として、ポジションは1つ使われ、HPは20から8へ、MPは10から0になっている。

ポジションの回復量約40パーセント、ビグルの助言の通りに自らのステータスをよく確認しながら戦ったからこそ勝つことができたと言っている。

ちなみに、最終的にはビギナーロードで殴って倒したというのはヒミツである。

「（ふう…：どうにか倒せたけど意外と苦労するな）」

現在、ルウが使える魔法はアクアブレットのみである。そして、それは1発2のMPを消費する。つまり、現在の实力では5発が限度となる。だが、5発もあればすぐに倒せるのではないだろうか？そう考える人もいることだろう。

だが、これは体験型MMORPGである。通常のゲームでの戦闘とは似て非なるものである。そこには、人間の持ちえる感情、つまりここでは恐怖が適応される。

ルウは戦闘の中で、相手の攻撃に焦り全弾を外してしまうこともあった。いままでやってきたゲームとの違いを、文字通り体で受け止めたことになった。

「おつかれさまでした」

そう言っただけが近づいてくる。

「HPを確認しながら戦っていたのはとてもいいですね。ですが、魔法は無駄打ちも多かったですね。戦ってみてどうでしたか？」

「痛みがないのは少し安心でしたけど、自分にかかる衝撃を恐れて焦った部分がありましたね。魔法は…まだ難しいなあ」
そういつて苦笑するルウ。

それを見て、ビグルが口を開いた。

「そうですね。ですが、そこまで考えられるのはいいことですよ。では…そんなあなたに免じて、少しサービスいたしましょう」

そう言つと、ビグルは高く空に向かって腕を掲げる。

同時に耳に響く警告音と、目の前に現れる赤いカーソル、エネミーだ。

「また!？」

とつさにルウは杖をかまえる。

だが、ビグルが数歩前に出て手をかざしルウを制す。

「これは私が発生させたエネミーです。少し、見ていてくださいね」

ビグルはそう言つと、エネミー、かかしさんを見つめながら口を開く。

「ルウさんがさきほどから使っている、水属性攻撃魔法アクアブレットにはこのような使い方もあるんですよ。では…現在のルウさんの実力に準拠しながらやってみましょうか」

そう言つて、頭上に4つの水塊を出現させる。

「全弾を一気に発射させるということは、相手のスキを狙えば大きなダメージを与えられます。ですが、それは同時に自らの攻撃方法を失うことと同義です」

そう言つと、その中の1つを発射させてかかしさんへと命中させた。

それでこちらの攻撃ターンが終わったということなのだろうか、

かかしさんが突進してくる。

「また、ターンというものの存在はありますが、コマンドで動くRPGのように明確には規定されていません。ですから、相手の攻撃でこちらが反撃することも可能です。それはその逆もありえるということもあらわしていますけど、ね」

そういつてビグルは苦笑する。

その間にも戦闘は進んでおり、さきほどこちらに向かって突進してきたかかしさんの攻撃は、1発の水塊を当てることで止まり、ひるんだところに残っていた2発の弾を命中させる。そのあと、かかしさんの体当たりをよけると、また4つの弾を出現させる。

「では、終わらせますね」

そういつと、ビグルは1発の弾を撃つ。それはかかしさんに避けられるが、時間差で撃っていたもう1発が命中、ひるんだところに残りの2発をぶつけるとかかしさんは倒れ、粒子とともに消えていった。

「今のように、相手をひるませてからの射撃というのも可能です。ドリオンの世界の攻撃は、一工夫を加えることで同じ武器、魔法でも利用法が変わってきます。まあ敵にもよりまずけどね。かかしさんは練習相手なので、かなり弱く設定されていますから」

では、これでチュートリアルを終わりますというビグルの声が響き終わるとともに

パッパラー

という音が鳴った。

「ステータス画面を開いてみてください」

言われたとおりに画面を開く。すると、一番上のところに、レベルアップ！という文字が点滅しているのが目に入ってきた。

「チュートリアルによる経験値の付与と、さきほどの戦闘によってレベルが上がったのですね。では、その部分に触れてみてください」

言われたとおりの場所に触れると、ステータスポイント+3、スキルポイント+5という表示がなされている。

「レベルが上がると、ステータスポイントが3ポイント、スキルポイントを3、4、5ポイントのいずれか入手することができます。非常に大切なことですので、よく覚えておいてください」

ステータスポイントの欄に触れると、あと3ポイント使うことができますという表示と共に、上から、筋力、体力、魔法攻撃、魔法防御、命中、素早さ、魅力という欄に2と表示されている。

「（魔法職にするつもりだから、魔法攻撃は重要だよな……あとは体力か、素早さ、か？）」

とりあえず魔法攻撃に1ポイントをふると、また悩みはじめる。

「（でも筋力も必要っちゃ必要……ん？魅力ってなんだ）」

と、ルウはビグルに向き直る。

「魅力ってなんですか？」

「魅力は、いまはそう重要ではありません。パーティプレイの際に、連携を行う発生率を高めるというステータスです」

ドリオンでは、レベル10までパーティを組むことができない。その理由は、レベル10まではレベルアップがたやすいことともひとつ、パーティに入って何もせず、レベルだけを上げてもらう

ということを少なくするためである。

初めのうちに自ら戦い、高める楽しさを覚えておけば、未然に防ぐことができるであろうという運営からの配慮である。

「（となると…うん、これでいいかな）」

ルウは考えた末、体力と素早さに1ポイントを振りわけける。

「ステータスを上げるということは、これからをおおいに左右するものです。よく考えて決めていきましょう。では、次はスキルポイントですね」

スキルポイントの欄に触れると、表示されたのは水属性攻撃魔法のみだった。

「習得しているスキルが表示されますので、今は1つだけです。あとで習得してみてください。では、今回は全てふってみましょう」

それにあわせて、水属性攻撃魔法に5ポイントを振る。すると、ピコーンという音が鳴り、「スプラッシュ」を覚えましたが、と表示された。

「スキルポイントがある一定の値になると、それに合わせて様々なスキルを覚えていきます。基本的には高い値で覚えるスキルのほうが強力ですが、使うMPが多かったりと、ハイリスクハイリターンですね」

そう言ってニコツと笑うビグル。

「では、これでここでやるべきことは全て終了となります。なにが質問がありますでしょうか？」

ルウは少し考えると、ビグルに口を開く。

「デスペナルティとかあるんですか？」

つまり、HPが全てなくなってしまったときのリスクはあるのか、ということである。

「はい、存在します。具体的には、時間が経つと最後に立ち寄った町に帰されること、経験値の多少の減少、所持金の半分がなくなること、装備品のランダムドロップ、ですね。このように設定されていますから、できるだけ死亡しないようお願いします」

他に聞きたいことはありませんか、と尋ねるビグル。

「んー…他にはないですかね」

そう言つて苦笑するルウ。

「これからおいおい分かっていくはずですから大丈夫ですよ。では、最後に…」

そう言つて両腕を空にかざし、視線を上げるビグル。

「大地を守護する精霊たちよ…この者に祝福をあたえたまえ」

ビグルが言い切ると、ルウの周りを光が舞い、やがて体に吸い込まれていった。

「みなさんに贈っている祝福です。具体的には、スキルポイントの贈与とスキル習得数の増加、ですね。ここを出た後に確認してみてください」

では、お送りいたしましたよう、と言いながらビグルが手を前にかざすと、草原の一角に扉が出現した。

「これを通つて行けば、待ちに待ったドリオンが始まります。さあ、準備はいいですか？」

「はい！なんでも来いです！」

ルウは自らの手を胸に当て、自信たつぷりに告げる。

「その意気です。これからの旅があなた様にとって幸多きものに

なりますように。では……いつてらっしやい！」

「いろいろありがとうございました！いつてきます！」

ルウが別れを惜しみながらも扉を開く。すると、扉の中からもれる柔らかな淡い光が体を包み込み始めた。

同時に意識が遠くなっていく。

「（これからおれの物語が始まるんだ！！）」

ルウは、ワクワクをいっばいに抱えながら、光に身を任せていった。

ちなみに、扉が閉まる寸前で「あー疲れた」という声が聞こえてきたのは空耳である。

ポイント（後書き）

さあ、やっと物語が動き出します。

次は、初めての町と初心者の宿命です。

感想やご意見、お待ちしております。

ファースト・ステップ

はじまりの町、「ファースト・ステップ」。チュートリアルを終えたプレイヤーがまず訪れるのがこの町である。

西洋的な作りの街並み、一軒一軒がレンガで作られており、メインストリートは石畳で整備されている。現代日本では見ることできない光景、改めてここがゲームの中であると思い出させられる光景である。

建物の中でひととき目立つ建物がある。他の建物とは大きさも作りもみるからに違うのである。他の町とはずいぶん違うのだが、これはこの町の宿屋である。

ここの宿屋は、チュートリアルステージから転送されてきたプレイヤーを受け止める施設を兼ねている。だからこそ、ある程度の規模が必要になってくるのである。

いま、また一人チュートリアルを終えたプレイヤーが光とともに転送されてこようとしている。

「…おお」

オーシャンブルーのウルフヘアーに、赤く輝く片耳ピアス、ルウであった。

ここに来たプレイヤーは、まず周りを見てさきほどの草原の風景と照らし合わせる者がほとんどである。

ルウも同じように、目を丸くしてキョロキョロしている。

「ようこそ。はじまりの町、ファースト・ステップへ」

そう言って、1人の宿屋の人間がルウのもとに近づいていく。

「宿の出口までご案内しますので、ついてきてください」

「あ、はい」

言われるままに、ルウはその後をついていく。

「道中に、この町のことを説明していきますね」

- - - - -

「ファースト・ステップ」。この町は文字通り、「はじめの一步を踏み出す町」である。

外観は先ほどの記述の通り、中世ヨーロッパのような雰囲気となっている。

これから訪れるであろう町と基本的には同じつくりであるが、NンPCンが多数存在しているという違いがある。

彼らは、システムの通りの受け答えをするため、町の看板的作用を同時になしている。

宿屋の職員たちの多くも、NPCである。

また、プレイヤーたちは、任意で自ら露店を開くことが可能である。よく行っているのは、主に鍛冶師や調薬師などの生産系プレ

イヤーである。自分で作った武具や薬を売ることもあるが、作成に必要な素材の買い取りを行っていることもある。

このように、全ての都市で露店はみられるのだが、「ファースト・ステップ」には見かけることがあまりない。

これは、生産スキルを習得するプレイヤーは多くいながらも、はじめはうまく生産できないという事象による。

例えば、鍛冶スキルを習得して、鉱石を集めて武具の生産を行ったとする。すると、はじめのうちは攻撃力が0になってしまう。これは、鍛冶スキルの熟練度10で覚えることのできる、「刃付け：攻撃力増加」を使用していないからである。

また、「刃付け」を習得したとしても、かけだしの鍛冶師が付加できる攻撃力はたかが知れている。それに、鉱石を使用していることで費用はそれなりにかかるわけで売値も高くなってしまふ。

攻撃力が低くて、それなりに高価な武具と、少しだけ能力があつて安価な武器。プレイヤーたちがどちらかを選ぶかは、一目瞭然であろう。

同じことは、調薬や調理にも言えるのである。であれば、このようなはじめの町で生産を行うよりもある程度進んでいる町で行ったほうが、学ぶことも可能になるし自らを高めることもできるはずだ。

そうこう言っている間に、ルウ達は宿屋の出口に着いたようである。

「ここが出口となります。大まかに言いまして、ここから右手に向かいますとモンスターたちの住んでいるフィールドが、左手に向

かいますと武器屋や道具屋のある商店街に出ます。はじめは商店街のほうで装備を整えてからフィールドに向かうことをお勧めします」

ステータスウィンドウを開いてみてください、という声とともにルウはウィンドウを開く。

「そこを見ますとはじめは0だった所持金が10000になっていくと思います。こちらはチュートリアルを終えた報酬でもありますし、わが町の期待を込めたプレゼントでもあります。これからあなた方は夢見た自分を目指していくわけですが、その道程のサポートにでもなればと思っています」

では、私は戻りますね、と言って宿屋の職員は戻って行ってしまった。

ルウはその背中に向かってありがとうございましたと言った後に、その場で考え始める。

「（じゃあ、さっきの人が教えてくれた通りまずは商店街に行ってみようかな）」

そう考えてルウは「ファースト・ステップ」での初日を過ごすこととなった。

- - - - -

商店街に向かう途中、ルウは西洋風の噴水のある公園を見つけ、そこで立ち止まる。

「（うわぁ…地元では見たこともないような立派な公園だなぁ）」

噴水の近くのベンチに吸い寄せられるようにしてルウは腰かけた。

「（…そういえば、ビグルさんがスキルを習得するように言っていたなぁ）」

そう考えるとルウは目の前にウィンドウを開いた。

先ほどは時間があまりなかったので詳しく見ることはできなかったが、自分の所有スキルポイントが10となっていることに気付いた。

これが、ビグルの言っていた祝福である。実際にスキルポイントは10増えていたしスキル習得数も一つ増えているようだった。

「（じゃあ、スキルを習得してみようかなぁ…）」

ルウはスキル習得画面に切り替え、そこに目を向ける。

今現在、ルウが習得しているのは水属性攻撃魔法のみである。ルウは近接戦闘でも活躍できる魔法使いを目指しているため、ある程度自分の中で習得したいスキルを決めていた。

「（水属性攻撃魔法を習得しているから、相性がいいのは水属性補助魔法だろう。それに、魔法使いだったら使える武器は…あまり大きいものだと使い勝手も悪いし、魔法にも集中できないよな…）」

まず、ルウは水属性補助魔法を習得する。それと同時に、ピコーンという音が鳴り、「水幕スイマクを覚えました」という表示がなされる。

「（武器の規模が小さい戦闘方法だったら、何があるかな…格闘、ナイフ、…ナイフだったら後々投げる攻撃も覚えるだろうし、中距離から攻撃できれば魔法使いの防御の薄さもカバーできるかな）」

格闘みたいに接近戦を挑む用のスキルは向かないだろうしね、と頭の中で付け加えて、ルウはナイフのスキルを習得する。

「（後は、さらに防御の薄さをカバーするなら回避を優先するべきかな。…よし、決めた!）」

その声とともにルウは風属性補助魔法を習得する。同時に、「ナイフスキル：スナップナイフ、風属性補助魔法：ファストタップを覚えました」という表示がなされた。

「（スキルポイントも振り分けておこうかな）」

そう言くとルウは、ナイフに4ポイント、風属性補助魔法に4ポイント、水属性補助魔法に2ポイントを振り分ける。

同時に「スピードステップ、アヴォイステップを覚えました」という表示がなされた。

「ふう、とりあえずこんなもんかな」

ルウは満足そうに自らうなずくのであった。

この選択が吉と出るか凶と出るか、それはまだ誰にも分からない。

ファースト・ステップ（後書き）

少し整理しておきましょうか。

現在の、ルウの習得スキル。

水属性攻撃魔法

- ・アクアブレット
- ・スプラッシュ

水属性補助魔法

- ・水幕

ナイフ

- ・スナップナイフ
- ・スピードステップ

風属性補助魔法

- ・ファストタップ
- ・アヴォイスステップ

となっています。

いきなり出てきましたが、みなさん整理できましたかね（汗）

いまのところ分かっている攻撃はアクアブレットだけですな。

これからその効果も明かしていきますよー

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/n4012m/>

New world

2010年10月9日08時22分発行