
クロノスゲーム～爆発中～

ほーき雲

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】

クロノスゲーム〜爆発中〜

【Nコード】

N2082Y

【作者名】

ほーき雲

【あらすじ】

「マリオ系キャラクターで密告中」においてミッションを途中で中止させたことが原因で本部の月村サトシに怒られてしまった藤田月村は「自分でゲームを作ってうまくいったら許してやる。」と言った。そこで生まれたのがこの「爆発中」である。

ルール説明とブローグ

まずルール説明

このゲームではいくつかの手順を踏んで爆弾チヨツキの爆発を阻止するゲームです。

以下手順

- 1・自分の名前が書かれた「プレイヤーカード」を手に入れる。
- 2・爆弾解除装置を手に入れる。
- 3・爆弾解除装置にはそれぞれ数字が書かれている。その数字と同じ数字が書かれたカードキーを手に入れる。
- 4・カードキーを使って爆弾解除装置のセキュリティを解除し、自分のプレイヤーカードをスキャンして解除成功。

さらに残り120分、110分、100分・・・と以下10分おきにスイッチチャレンジというものを行う。

スイッチチャレンジに参加するのはそれぞれの時間になった時に解除に成功していないプレイヤー全員だ。

ルールは残り120分きっかりにゲーム開始前に渡されたスイッチを押す。それぞれのプレイヤーがスイッチを押した時間は0・0001秒くらいまで正確に測定し、最も残り120分から遠かった者は爆弾チヨツキが爆発して失格。それを10分おきに繰り返す。

ちなみにスイッチを押す時間が5秒以上離れていると問答無用で失格。また、残り0分の時点で解除できていない者も失格。

賞金は解除成功すると残り時間に関わらず100万円獲得。またその他ゲーム中で出現するいろいろなルール次第で賞金も変わってくる。

プレイヤー紹介

今回はスマブラXのメンバーから20人を選んでみた。

マリオ、ルイージ、ヨッシー、ロボット、ネス、リユカ、リンク、ゼルダ、サムス、カービィ、メタナイト、Mr.ゲーム&ピク、ウオッチ、ピット、ソニック、スネーク、ピカチュウ、ルカリオ、アイク、マルス、オリマーが参加。

では次回からゲームスタートです。でもその前に・・・

クロノス社 藤田支部

藤田「これで月村を見返してやる・・・。」

平社員A「藤田さんやる気ですね。」

藤田「当たり前だよ。ミッション中止も1つの面白みなのにそれを理解できない月村が憎いんだ。」

平社員B「・・・。」

藤田「そうそう、これは俺が月村に提案したゲームなのだが、わずか数秒でボツになったんだ。だから最初からこれを実際にやりたいという気持ちはあった訳で、いいチャンスってやつなんだな。」

平社員C「準備OKです。」

藤田「では、始めようか。」

ゲームスタート（前書き）

いきなり1人脱落します。

ゲームスタート

舞台となるのは五武山市の南部に位置する総合学園「A学園」の中
高棟。1階から8階まで存在し、1～6階には15ずつ教室があり、
その他特別教室もいろいろ存在する。7階には7つ教室があるが、
ここの教室は全て文化部の部室である。また、図書室とパソコン室
もここである。8階は3つの教室（これらも文化部の部室）と中高
それぞれの執務室（職員室のようなもの）がある。では、始めます。

1
0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

ピー！！

ゲームスタート

一斉に散らばって行くプレイヤー達。

マリオ「プレイヤーカードと解除装置とカードキーだけ……。」

104教室

ネス「……！なんだこれ？……ってこれはサムのプレイヤーカードじゃないか。自分のじゃないと意味ないんだよ。」

そしてサムは……

613教室

サム「上の方に何かありそうなんだけど……。」

いえ、104教室にあります。

一方、絶好調な者もいた。

302教室

リンク「あれは！」

リンクは誰よりも早く解除装置を見つけた。

リンク「13番か。ということは13番のカードキーを探すってことだね。」

リンクは隣の301教室に移動する。

リンク「おっと！ラッキー♪」

なんともうリンクのプレイヤーカードを手に入れてしまった。これでリンクは13番のカードキーを見つければ解除成功となる。

そしてサムスは・・・。

801教室

サムス「無いなあ。」

だから104教室だっつーの。

サムス「あれ!？」

しかしサムスは5番の解除装置を見つけた。あとは5番のカードキーを見つけて104教室に行けば解除成功となる。

310教室

メタナイト「カードキーだ。これは16番だな。」

メタナイト、16番のカードキーゲット。

メタナイト「ってよくみたら最初のスイッチチャレンジ始まっちゃ
うぞ。」

あともう少しで残り120分、つまりスイッチチャレンジが始まります。

リュカ「ヤバイ、スイッチチャレンジだ！」

スイッチチャレンジに気づくプレイヤー達。

スイッチチャレンジまで

10

9

8

7

6

5

4

3

マルス「僕が爆発かゝ。」

マルスだ。

マルス「ちょっと早い気がしたんだよなあ。」

ちょっとズレただけでも命取りになる。それがスイッチチャレンジだ。

3階 物理室

マリオ「こういうところにあるんじゃないかな。」

マリオは特別教室を狙って探すようだ。

208 教室

ネス「あつ！解除装置ゲット♪1番だ！」

ネスは1番の解除装置を手に入れた。

そしてサムスは・・・

執務室

サムス「見つかれ5番のカードキー！」

5番のカードキーはそこにあるかもしれないが、最終的には104教室行けよ。

406 教室

ゲームウォッチ「ナカナカナイデスネ・・・。」

実は、ゲームウォッチはすぐ近くにあるカードキーをスルーしている。気づくことはできるのか！？

・・・と言いたところだが、ゲームウォッチはもう教室を出てしまった。

残り 116 : 40

爆発阻止なるか!?

続く

ゲームスタート（後書き）

マルス全然セリフありませんでしたね。マルス好きな方、そんなに落ち込まないでください。

最も恐ろしい事態（前書き）

これは爆発中史上最もヤバイ出来事が起こる。

最も恐ろしい事態

以前は絶好調だったリンク。しかし、このゲームにおいて最も恐ろしい事態に巻き込まれる。

それは図書室での出来事。

ルイージ「何かないかな？・・・あつ！カードキー！」

カードキーを見つけたルイージ、しかしその番号は・・・。

ルイージ「13番か、解除装置も探すぞ」。

しかし、13番の解除装置はすでにリンクが持っている。

そう、この爆発中というゲームにおいて最も恐ろしい事態、それは同じ番号の解除装置とカードキーがそれぞれ別のプレイヤーの手にわたることである。

この2人は解除が危うくなってしまった。

ピット「この8番の解除装置と16番の解除装置。どっちを持って
行こうかな？」

16番のカードキーはメタナイトが持っているため、選択を間違え
れば大惨事になりかねない。

ピットが選ぶのはどっちだ！？

703 教室

リュカ「プレイヤーカードゲット」

ヨッシー「良いなあ。ここちょっと探してみようかな。」

そしてしばらくして・・・。

ヨッシー「これは10番の解除装置！」

リュカ「先を越されたか。」

ヨッシー「つてもうすぐスイッチチャレンジじゃん！」

リュカ「あと1分くらいあるから大丈夫じゃない？」

そしてサムスは・・・。

103 教室

サマス「なんだ、もしかして下にあるかと思ったたら無いじゃない！」

結局見つけれないのか。と思いきや

サマス「一応隣だけ見ておくよ。」

そして、ついに104教室に足を踏み入れたサマス。

サマス「ここにも無さそうだけどね。」

いえ、あります。

サマス「あつ！これは！」

サマスが見たのは・・・。

サマス「プレイヤーカードだ！」

やっと見つけましたか。意外なことにリーチのサマス。さらにサマスが探すべき5番のカードキーはまだ誰にもとられていない。

サマス「あつ！スイッチチャレンジだ！こんなところでやられるのは嫌だからね。」

サマスもスイッチチャレンジに気づいた。

そしてその頃、ピットは・・・。

ピット「決めた！16番の方を持っていこう。」

はいピット&mp・メタナイト地獄行き。

ピット「いいや、スイッチチャレンジやってから動こう。」

メタナイト「なんかうまく見つかりそうな気がするんだよな。」

無理。そう言っておこう。

マリオ「スイッチチャレンジか・・・。」

みんなスイッチチャレンジに気づいたようだ。

スイッチチャレンジまで

10

9

8

7

6

5

4

爆発したのは誰だ！？

最も恐ろしい事態（後書き）

ちなみに、ルイージは4階にいます。

ケンカは起こりやすい（前書き）

ケンカが起こる原因の1つとして、他人の物をどうしても欲しい時にその相手が拒否することがあげられます。

ケンカは起こりやすい

サムス「えーーーーー!」

サムスに何があったのか。簡単な話で、スイッチチャレンジに失敗して爆発しちゃっただけである。

サムス「せっかくリーチだったのに。」

出番あったんだから良いじゃないか。

サムス「良くない!」

気分を変えて5階の理科講義室。

ロボット「ソウイェバクノ出番八今回ガ初メテジヤナイデスカ?」

はい、4話目で初セリフです。

ロボット「コレハ5番ノカードキーデスネ。」

もしサムスが生きてたらどうなってるか考えると恐ろしい。ロボットよ、サムスに感謝しなさい。

化学室

マリオ「プレイヤーカードだ！」

マリオ、特別教室に何かあるという予想を的中させ、プレイヤーカードをゲットした。

マリオ「どうせルイージなんてまだ何もゲットしてないだろ。」

一応ルイージは密告中では生き残ったしお前追放されたし。よって密告中では負けてるんだよ。

ちなみにルイージは2番の解除装置を412教室で見つけました。

ルイージ「見つけた瞬間は省略なの!？」

111教室

アイク「プレイヤーカードだ。」

アイク、プレイヤーカード獲得。

リュカ「やっと解除装置見つけた。これは9番だ。」

リュカ、解除装置獲得。さらに9番のカードキーはまだ誰にも取られていない。

そして、このゲームの性質上、起こりやすいケンカが始まる。

それは3階の311教室付近の廊下で起こった。

リンク「おや、ルイージじゃないか。」

なんと、同じ数字のアイテムを手に入れた者同士が出会ってしまった。

ルイージ「あつ、リンクだ。そっちは何か見つけた？」

リンク「今プレイヤーカードとこの解除装置を手に入れたよ。」

その時、解除装置の数字「13」をルイージに見せてしまった。

ルイージ「僕もこのカードキーを手に入れたんだ。」

ルイージも13と書かれたカードキーをリンクに見せてしまった。

リンク「ってルイージ！それは13番のカードキーじゃないか！」

ルイージ「あつ、13番の解除装置！！それちょうだい！」

リンク「あげる訳ねーだろ！！あとお前のそれを使えば解除成功になるんだ。お前がそれよこせ！」

ルイージ「絶対あげないよ。」

リンク「こっちだって。」

しかし、このままケンカしているだけでは2人とも解除できない。
どうにかして和解してくれ！

その瞬間、ルイージが何かを落としたのだった。これがうまく和解
につながるか。

続く

ケンカは起こりやすい（後書き）

次回は序盤でスイッチチャレンジだと予告しておきます。

No.21(前書き)

これは特に重要な回。藤田支部がゲームの異変に気づく回です。

パンパンパン！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！

リンク「ちくしょー」。スイッチチャレンジ忘れてた。

ルイージがとった行動。それはスイッチチャレンジのスイッチを押すことだった。

リンク失格。

ルイージ「それじゃ、この13番はもらつよ。」

すでにセキュリティは解除されているため、先程手に入れたプレイヤーカー드를スキャンする。

ピ
ー
。

リーグ解除成功。残り16人。

3
1
2
教室

ソニック「Hey、やっと解除装置見つけたよ。これは6番だね。」

ピンポンパンポーン

放送だ。

「【通達1】これより、エリアのどこかに21番の解除装置とカードキーを配置します。この21番で解除に成功すると獲得賞金が50万円アップします。頑張ってください。」

突然の放送に驚くプレイヤー達。

ゼルダ「まだ何も取っていないから21番狙ってみようかな。」

ゲームウォッチ「21番ホシイデスネ。」

まだ何も手に入っていないゼルダとゲームウォッチは特に21番の存在に反応している。

しかし、クロノス社藤田支部は事情が違った。

藤田「21番だと！？そんなものは置いていない！」

平社員A「何者かがデマを流している可能性があります。幸いこちらも本部に相当するハイテクな機械を所持しています。まず犯人の特定と、前言の撤回を。」

藤田「今やっている！だが、何かに妨害されていてA学園へ放送ができない。」

平社員C「ならばA学園の放送機器を直接操作する必要があります。」

現在A学園にいる僕の知り合いに伝えましょうか。」

藤田「やむを得ない。頼んだ。こっちは電波の逆探知を行い、犯人の特定する。」

そして、逆探知の結果が出た。それはあまりにも意外な答えだった。

藤田「何！本部だと！？」

平社員A「本部ですって！？」

藤田「月村か。なぜ月村が我々のゲームを妨害するんだ！」

平社員A「どうしましょうか？」

藤田「とにかく月村に訴えてやる！」

平社員C「連絡取れました！これから放送室に向かうようです。」

藤田「わかった。とにかく第一に21番が存在しないことをプレイヤー達に伝えなくては・・・。」

続く

No.21 (後書き)

月村の真意は？ゲームの行方は？おもしろくなってきましたよ。

怒りは藤田へ（前書き）

なんと、平社員Cの知り合いとは、僕が書いている逃走中に出てくるアイツだった。

怒りは藤田へ

D「ねえ、ちょっと案内お願いしたいんですが……。」

ピット「いいですよ。どこへ行くんですか？」

D「放送室へ行きたいんです。」

ピット「わかりました。案内しましょう。」

Dを案内するピット。しかし、こんなことしてる場合じゃないとおもうのだが、ピットはそれを知らない。今彼が探すべき2つの物のうち1つはメタナイトが持っていることを……。

その頃、クロノス社藤田支部は。

藤田「お前の知り合いてDのことかよ！Dも顔が広いなあ。」

平社員C「藤田さんもDのことを知ってるんですか!？」

藤田「あいつはいいやつだよ。YAMADA'S SHOPもおもしろい店だしな。」

食堂にて

リユカ「やった！プレイヤーカードゲットだ！」

これにより、リユカリーチ。探すべき物は9番のカードキー。

ゼルダ「あつ、7番のカードキー見つけた！」

ゼルダがカードキーを見つけたのは609教室。そこには、誰かのプレイヤーカードもあった。

ピット「（放送室ってどこだろな・・・。）」

実は放送室の場所がわからないピット。完全なるカッコつけである。そしてなんとという幸運なピット君。勘で進んでいたら放送室着いやいました。

さらに。

ピット「プレイヤーカードじゃん！」

プレイヤーカードまで獲得。しかし最後の1つを見つけるのには相当苦労するよ。

ピット「じゃあね。」

D「ちょっと待って！この放送機器動かない！」

ピット「それじゃあどうするの？」

D「みんなに伝えに行こう。『21番なんて無い。』って。」

ピット「ええー！。21番って無いの！？」

D「とにかくみんなに伝えに行つて！」

ゲームどころではなくなってしまったピット。

ピット「みんな〜。21番の解除装置なんて無いんだよ。あれはウソだったんだ！」

マリオ「なんだって！」

ネス「ひどいな管理者。」

アイク「どういっつもりだ！」

クロノス社 藤田支部

藤田「怒りの矛先がこちらに向けられてる！」

平社員A「これはもう月村本人に反抗するしかないでしょう。」

藤田「わかった。そうしよう。おい！藤田支部の者、よく聞け。これからゲームの邪魔をした月村に反抗する！クビになりたくなけれ

ば協力しろ！」

藤田支部全員「おおーーーー！」

その頃プレイヤーの間ではとんでもないことになっていた。それは藤田支部への怒りとは別の出来事である。

残り89:50

続く

怒りは藤田へ（後書き）

残り時間89:50つてのがヒントですね。

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/n2082y/>

クロノスゲーム～爆発中～

2011年11月24日22時49分発行