
コンビニと戦艦

horito

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】

コンビニと戦艦

【Nコード】

N0327Z

【作者名】

horitto

【あらすじ】

仮想空間に漂う大きな人工物・・・

現実のコンビニで買う運命の”クジ”

リアルラックと仲間に恵まれた一人の大学生・・・

さてさて、運命はどこへ流れていくのか・・・

1

『魚雷接近!!』

3時方向、二発!』

―副艦長・レーダー担当からの報告―

艦内は緊急警報が鳴り響く。

赤色ランプが視覚的にも深刻な事態を告げている。

「取り舵一杯!

推力スロットル全開、用意!

カウント0でデコイ発射!」

オレが指示がだす。

「推力スロットル全開!」

エンジンの轟音が咆哮の様に唸りだす。

1 3

1 2

「推力スロットル絞れ、慣性航行へ移行!動力オールカット!」

1 1

1 0 (発射)

『デコイ発射成功!』

―火気管制から報告―

『魚雷接近中!!』

デコイまで後、四秒!』

「全員対衝撃体勢をとれ!!」

…ドォゴォーーン!!

凄まじい爆発音と閃光が艦内に響き渡るのと同時に、衝撃で船体が激しく揺れる…

…

…オォーン …… オン

残響が残る艦橋を見渡し、被害状況を確認する。

視界の右上には現在搭乗している艦艇全体が判りやすく表示されている。

船尾に黄色い点滅

エンジン損傷（小）

船尾発射口破損（小）

艦載機離着陸不能

「艦載機は出せなくなりましたが、損傷軽微!まだやれます!」
―副艦長の報告―

「敵の情報をサブ画面へ表示。第一戦速を維持したまま、時計回りで距離を取る。」

後部砲筒発射用意、前部1・2番砲筒は左側面に3番は閃光弾を装填、芯管を二秒後にセット右側射角最大で用意」

「了解、用意します」

…

「用意完了！」

「…早いな」

「はい、いつもの流れですから」

と少し誇らしく答える。

「……なるほどな、自分の癖には気付かないものだな…、自分の事は相手や周りの方が良く観てる…敵にも予測されたわけか…それで、この状況になったのか…」

「あつ別にそうゆうつもりで言ったわけじゃ…」

「いやいいんだ、向こうが予測しているとわかるなら、違うことを考えればいいんだ」

いつもなら、追い付かれたところで（無論わざと）、減速反転しながら後部砲筒からの砲撃、続いて相手の回避方向を見ながら前部1・2番から砲撃、同時に3番から閃光弾で視覚を奪い、反転後に船首発射口から魚雷発射。

操艦技術の優れた反転速度と優秀な火器管制があればこそ、最大の攻撃だ。

魚雷で決着が着かなければ、さらに船の側面を向け全砲筒が同時に轟音をあげる。

俺達は、この戦法で幾度も逆転勝利してきた。

敵艦は同じ距離を保ったまま追従している。

敵艦は装甲重視の重戦艦級だ。

その姿は、船を二隻並べ中央後方気味に艦橋がある。大きなイカダみたいだ。

前部に魚雷発射筒2門。中央に大口径の超長距離砲が1門鎮座し、左右には大型戦艦砲が計8門。艦橋の周りには、二連の対空パルス砲がグルリと装備されてりる。

重量は相当なものだが、戦艦2隻分のエンジンが十分な推進力を出している。

本気を出せば、すでに、艦中央に鎮座している超長距離砲が発射できる距離まで近づいてくることだろう・・・。

1（後書き）

思いついたら投稿します
よろしくお願いします

設定・背景（前書き）

設定と背景です。

順次思いついたら更新したりします。

設定・背景

ゲームは当初の様相を変えコンビニの代理戦争となっていた。

1ヶ月の間にどれだけ勢力が延ばせるかで状況が変わり、半年の間に総合的な勝敗が決まる。

現在は、第三次大戦・中1期となっている。中1期とは、三ヶ月目ということ。

現実の東京二十三区内のコンビニが精密にマップピングされ店の場所が要塞となり周りに護衛衛星や防衛拠点を取り巻いている。

コンビニ同士の間所が近いところは激戦区となり高レベルのプレイヤーなどが多く参戦している。

各コンビニは、ゲームの補助アイテムや特典を販売している商品にアイテムを付属している。

ゲーム内で受け取るにはコードキーを入力すればいいだけ。

ただし、購入するときに携帯に所属を表すQRコードを表示してチェックする必要がある。

コードを使えるのは一週間に7回のみと決まっている。

大概は簡単な修復キットなどだが、レアなアイテムやボーナスもたまに入っていると噂が流れている。真相は不明。

1ヶ月の状況で翌月のアイテム添付率（アイテムのグレード等）が変わってくる。

要塞の支配領域が%で表情され、視覚的にもはっきりわかるようになっていく。

半年で支配領域がリセットされる。

地方のコンビニは都内のコンビニと連携していて2ヶ月毎にランダムで連携する場所が変わる。

プレイヤー達はなるべく近所のコンビニの支配領域を拡大するために戦場に赴くことになる。

コンビニ各社とメーカーが規定を設け、法律上でも問題がないか協議するため専属の弁護士数人を共同で雇っていた。

厳しく取締りが行われている為、不正は起こらない、システムの穴や違法ツールは細かいアップデートで一週間もしない内に対処される。

BOTと呼ばれる業者等も入り込めない。

この辺りのこともしっかりしているので、プレイヤー達からは信頼を得ていた。

なぜコンビニ各社がこれほどまでに力を入れているかというところ……

始まりは、あるコンビニの重役の子供が、このゲームの前身バージヨンのプレイヤーだった。

あまりに子供がゲームにはまっているため自分で調べて試しにやってみると、もともとゲーム世代だった親も見事にはまった……。

2ヶ月の間、時間を見つけては仮想世界へ行っていた。

どうしても修理アイテムが足りない……。このゲームは有料アイテム等はバランスを崩すということで設定されていなかった。

何かできないものかと考えた末に、自分の仕事を思い出した。

社内でゲーム会社との提携を企画した。

商品にアイテムコードを付けることを提案した。

企画は成功し、ゲームにはまる廃人クラスがこぞってそのコンビニから買うため、売り切れ続出の脅威的な売上を記録した。

この企画をした重役はゲーム内でも自社ブランドの名前を付けたアイテムを生産販売するギルドを立ち上げた。

土台を築く後は、社内の成績が上がらないゲーム好きの社員をゲーム内で作業させるようにした。

その中の一人がゲーム内で才能を開花させ、あることがギルドが要塞をもつまでに成長させていた。

もちろん要塞はそのコンビニのイメージカラーを施し、ギルドマークはコンビニの看板だ。

そのコンビニの商品を定額買うことで”くじ”をひきアイテムを得る。

全国ですでに3万人のプレイヤーがいた事もあり、そのコンビニに客が集中した。

それを見たコンビニ各社がそのゲームに参戦を表明した。

ゲームを運営しているメーカーと各社が3ヶ月にも及ぶ会議を行い、ゲームとしては異例の共同運営体としての別会社を立ち上げた。

大規模なアップデートを発表し、準備期間として2ヶ月の間にプレイヤー達に納得してもらった。

内容はプレイヤーデータ以外を初期化。

名前も変更するか選択できた。

ギルドの初期化。

船やアイテムもゲーム内のお金キャッシュに変換された。

マップデータをコンビニの現在地と合わせて、規模の調整を行った。
所属するコンビニの選択と携帯のリンク作業。
新アイテムや新型艦等の実装。

設定・背景（後書き）

おかしな設定等は順次気づいたら行います。

ご指摘・ご意見等があれば、どんどん言ってください。
独断と偏見で修正や方向性を変えていきます。

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/n0327z/>

コンビニと戦艦

2011年12月1日15時52分発行