
ボックスボット！ 剣と銃

藤村文幹

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】

ボクスボット！ 剣と銃

【Nコード】

N6323Z

【作者名】

藤村文幹

【あらすじ】

中学生の保治は最新のオモチヤ、ボクスボットのユーザーだ。

プラモデルにチップを埋め込み、筐体にセットすればそこはロボットのコックピット。遠い遠い星で戦いを繰り広げる戦士の心臓部になる。

ブローグ

砂塵が舞い、的に当たらなかつた弾が荒れた大地に突き刺さる。
惑星 コリオンでは今日も一対一の決闘が繰り広げられる。機械の巨人が走り、舞い、互いの位置をめまぐるしく変えながらお互いを墜とすため銃弾を撃ち合い続ける。

流線を多用したスマートな黒い機体は弾を体捌きと走りのスピードだけで躲し、決定打に欠ける弾丸を撃ち続ける。もう片方の重厚で線の多い赤い機体が持ち前の装甲で耐え続け、軽い弾幕で黒い機体の動きを制限し、右肩越しに伸ばした青白い電光を纏う二本の電極を黒い機体に向けスナイパーのように機を待つ。

黒い機体が崖になった地形の手前で進路を180度変える。その瞬間、速度ゼロの隙が生まれた。

「くう！」

赤い機体の右肩から光が溢れ、極光粒子砲が放たれる。

保治はそのビームを操作により曲げていた関節を急伸展し、逃れる。ビームは刹那前に黒い機体の脚があつた空間を貫き、崖に穴を開ける。黒い機体の装甲が熱で歪み、着弾地点には砂岩が溶けてトンネル状の穴が開いている。同時に脚部関節から警告。予定されていた伸展タイミングを早め通常よりも速く伸展したため、関節部耐久力が減少したのだ。

貫ってしまったら一撃、そう保治に思わせるには十分だった。ただでさえ、細かく速い弾幕を避けきれずに当たってしまったっているのに。

『やるね』

保治はその余裕のある声に焦燥感を覚える。敵の防御力は想像以上。こちらの火力は足りない。このまま遠距離から撃ち合っても勝てないだろうと推測する。

現在保治のピッケメルクーリオは電磁ヒートナイフとマシンガン、

それと前方散布爆雷が装備されている。マシンガンは決定打にならない。爆雷もナイフも遠くまで届かないが、両方に叩き込め勝機は見える。勝つためにそれしかない。

だからこそ、保治は迷いを残しながらも勝負に出た。

赤い機体の周囲を一定距離を保って回るように走っていた軌道を変え、一気にまっすぐ接近。まずは爆雷だ。腰の位置から前方に大量にばら撒くタイプの爆雷を一発でも多くのにぶつけて、装甲を削ぐのだ。

しかしその先は弾幕の中心。弾の密度も勢いも増し、また相手にとっては大砲が当てやすくなるだけだ。赤い機体は当然のように右肩越しに伸びた二本の電極　大出力ビームカノンを保治の黒い機体に向ける。

しかし保治は発射タイミングを見切っている。赤い機体がビームを発射する直前に進路をずらし、避ける。そして発射硬直の隙を突いて近距離から爆雷を散布。

「うおッ!?!」

赤い機体の表面や地面に着いた爆雷が次々と爆裂していく。保治の機体に赤い機体が出し続ける弾丸とは別に大小の赤い装甲破片が掠め、被弾する。

接近までにかんりの被弾を許してしまった。だが、爆雷により相手の機銃と頭部メインカメラは潰せた。あとはナイフを突き立てるだけ。

ブースターを一瞬だけ噴かしてナイフを振りかぶる。保治の機体は前方への大きなベクトルを得て空中を滑るように赤い機体い接近する。ナイフが赤熱する。

が、距離が足りない。保治が着地したのはナイフを突き出しても届かない位置。ブースターの噴かしが足りなかったのだ。保治の操作によりナイフは空を裂き、なにもない空間に突き出される。

「これでっ!」

保治は即座にミスしたと判断し、一瞬の迷いの後に前に出ること

を選んだ。ナイフを突き出した姿勢のまま地を踏みしめ、蹴り抜ける。反作用により保治の機体は前に出ようとするが、保治の操作が追いつかず、脚を前に出せずに倒れ込んでしまう。機体と地面の間にナイフを持った右腕を挟み込んでしまい、多量の不可が掛かって関節が耐えきれずに曲がり壊れてしまう。ナイフも地面に刺さり、柄が機体の胸部装甲に強い衝撃を与えてしまう。

『えっ、ちよっ！！ んなあ！？』

対戦相手の驚く声と対戦終了のブザーが同時に鳴った。

「ま、負けた？」

画面には大きく「YOU LOSE」と表示されている。ただでさえ薄い装甲の機体が至近距離で弾幕を張っている機銃の掃射を受けたのだ。そこに腕と胸部、そして操作ミスによる転倒ペナルティの3重ダメージ。その結果機体ヒットポイントはゼロ。

『え、えええ、俺今負けたと思ったのに』

スピーカーから対戦相手の呆れ声。

『おたく、その機体合っていないんじゃない？』

遠く離れた街から回線越しの対戦。自宅パソコン前に座ったりゲーセンでネット対戦のしていた時から存在する枯れた技術の再利用。それによってボクスボットという遊びは幅を広げている。

「それは分かってますけど……新しい機体を買うお金がないんです」

『あ、学生さんか。ならしかたないかな。だけどねえ、もうちよつと装甲増やしてでかいキャノン砲積んだほうがいいんじゃない？』

射撃は上手いんだし』

かつての敵からの親切かつ適切なアドバイス。

対戦後の談話タイムは5分程度。望むならOFFにも出来るし延長もできる。電話番号も映像だつて送れるサービスタイムだ。

「でもそれだとピッケメルクーリオの特性を殺しちゃうし」

保治は自分のボクスポットをカメラに移るように持った。

高さ30センチくらいのロボット。それがボクスポットだ。ゲームセンターにある機械にスキャンさせて、対戦ができる。そういうハイテク玩具。カスタム性の高さも人気の秘密である。

「それでも。見たところまだ構成に余裕があるみたいだし。射撃タ
イプに転向したほうがいいよ」

相手の男はかなり遊んでいるようで、保治のボクスポット構成を
見抜いていた。

「あ、そろそろ時間だね。もっと強くなってまた対戦しようね、え
ーと、トレジャー君？」

男が保治のパイロットネームを言った直後に談話タイムが終わっ
た。画面が暗くなり、狭いコクピット風筐体のドアが開いた。

保治は親切的な男性に多少の罪悪感を抱く。

「返事、しそびれちゃったな」

親切にされたら「ありがとう」。それが当然と思っている保治に
は、今の対戦相手にお礼を言いそびれたのが残念でならなかった。

ブローグ時点での機体データ（前書き）

読まなくてもストーリーが分からなくなるということはありません。
ストーリーのみ読みたい方は飛ばしてください。

ブローグ時点での機体データ

ピッケメルクーリオ（保治）

初心者向けの接近格闘戦重視モデル。だが、現在は射撃寄りのチューンが施され、カスタムされている。

初期武装は実体剣一本のみで速度を活かした高機動戦を得意とする。

全身のスラスタ出力及び背面ブースターは余り出力は高くなく、機体間接の駆動と重心移動によって高機動を実現する。

突飛なアクションは出来ないが初心者向けで扱いやすく、人間に可能な動きなら全てインプットすることが可能。

使用出来るコスト限界を半分も使っておらず、武装の追加や改造を行ってもコストに余裕が残るほど。

現在のカスタムはピッケメルクーリオの機体性能を殺さない程度で重武装をしている。

・簡易機体性能（この数値は現在の保治が使っているもの。初期ピッケメルクーリオのものではない）

サイズ：M

HP：D

ジエネレーター出力：B -

コンデンサ容量：C

装甲：E

運動性：A

機体安定性：C

ブースト推力：D

索敵性能：C

FCS性能（格闘）：B

FCS性能（射撃）：C（保治の自作プログラム込みの評価）

火力：B（爆雷散布機込みの評価。爆雷を除くとC-）

・武装

マシンガン（総弾数200、牽制程度なら使える。攻撃力はそこそこだが、重装甲相手には歯が立たない）

電磁ヒートナイフ（使用時にエネルギーを消費するが熱による溶断と電撃による電子機器妨害の二種のダメージを与えられる）

前方散布機雷（前方に7発の機雷をランダムにバラ撒くだけの武装。ロックオンもできず連射も効かない。通称あるだけ武装）

レッドグラウンドジウス

保治がプロローグで戦闘していた敵機体。強い。

詳細は不明だが、二門の大出力ビームカノン、機体各部に複数存在する機銃、大小ミサイルと大火力で重装甲。

ブローグ時点での機体データ（後書き）

データの様式・形式は模索中です。

1 独白と学校でのこと

撃賀保治、14才。とてもハイテクなホビーであるボクスポットを初めて半年になる。最初にお年玉で買ったピッケメルクーリオを改造しながら使っているが、彼には自分の限界が見えてきた。

ピッケメルクーリオは簡単に言えば高機動格闘タイプ。しかし彼は速度を出している時の機体操作が苦手なのだ。ほぼ出来ない、と自分で考えている程だ。それに格闘戦、というか接近戦全般が不得手で、相手の攻撃に対してとっさの判断が出来ない。

合わないのだ。壊滅的に。

彼自身が思い続けている。

「僕と、ピッケメルクーリオは合わない」

付属している武器は剣だけで、他の武器はみんな保治の少ない小遣いからなんとか捻出している。その中でも使いやすい武器はやっぱり射撃系ばかりだった。それも中遠距離から狙い撃つタイプのものばかり。だがピッケメルクーリオはそういうものを撃つためには「構え」をする必要がある。それにパーツの射撃武器に対する適性が低く、狙撃時のブレが大きい。

だから保治は呟くのだ。新しいボクスポットも買えず、今あるボクスポットの能力も引き出せず、自分に合わせた改造に踏み切ることにすら出来ない自分の不甲斐なさと弱さを嘆きに込めて、彼は呟くのだ。

「やっぱり、僕とピッケは合わないんだ」

悩んでいるだけでは問題は解決しないし、時間は過ぎる。

親切なアドバイスを受けた翌日の朝。保治は学校にいた。何のことはない。学生である以上、学校には通う義務がある。友人もそれ

なりにいるし、勉強もそこそこ出来る保治にとって学校はめんどくさいけど来なければいけない、といった程度の物だ。

毎日パターン化した問答をすればいいし、時折起こるイベントもなにも考えず楽しめばいい。そして友人は、最初の印象のまま、ほぼテンプレート化した話題を提供してくる。

しかし今日、この時は違った。

「保治、ちょっといいか？」

自分の席についた保治に、クラスメイトである剣介が話しかけてきた。背が高くて運動神経抜群。女の子が好きで派手好きのムードメーカー。そう保治は彼を断じている。彼が女の子にもてたいもてたいと周囲にわめき散らすのを保治はよく目撃していた。その願望が叶ったという話は聞いていないが。

「どうしたの？ 珍しいね、剣介から話しかけてくるなんて」

保治と剣介はとくに仲がいいわけでもなく、言わばただのクラスメイト。保治には何故彼が自分に話しかけたのか分からなかった。

「俺さ、お前が前言ってたやつ始めたんだよ。ボクスボット」

そう言って剣介は手に持っていたナツプサックから大きな箱を出す。プラスチック製で、ボクスボットを保管・運搬するための専用ケースだ。サイズによって様々な製品が用意されている。

保治には彼がそれを持ってきている目の前の現実に驚愕した。保治が今まで彼を見てきたなかで、彼の一番の興味は女の子にもてることであり、そのための努力を惜しまない男なのだ。その小遣いは大抵ファッションや雑誌、話題作りのための音楽や楽器などに費やされる、ハズだった。もっともその努力が実を結んだという話を保治は聞いたことがない。

「君が、ボクスボットを？」

思わず問うてしまった。

「ああ。これ見りゃわかるだろ？」

事も無げに答える剣介。そのボットボックスはかなりの大型で、それは大型ボクスボットか大きい武装か、もしくは多くの武装やパ

ーツを詰め込んでいることを意味する。どれにせよ、かなりの資金をつぎ込んでいることは用意に想像できた。

中身を見てみたい。彼がどんなボクスボットを選んだのかが知りたい。保治は初めて彼、剣介に興味を持った。頭の軽そうな剣介を、保治は無意識的に見下していたのだ。

保治は驚愕を隠しきれず、多少の躊躇を顔に出す。悟られないように顔は剣介のボットボックスに向けたまま、聞いた。

「開けても、いいかい？」

保治の要望に剣介は朗らかな笑顔を見せていいよ、と言った。人当たりのいい、明るい笑顔だ。

保治はボットボックスの留め具を外し、開けた。思わず感嘆の声を上げる。周囲の騒がしい音が消えるような衝撃。

プロメテウスハーツ。発売されたばかりの射撃型重装ボクスボット。重厚で安定感のある角張ったフォルムは発表当初からネットで賞賛の声が上がっていた。値段はピッケメルクーリオのような初心者用ボクスボットの倍以上、スペックも値段相応。間違いなしの上級者向け高級高性能機　プロメテウスハーツ。

思わずため息が漏れる。本当に始めたばかりらしく、サイズの大きなボットボックスには多くの空きスペースが余っていた。それでも、プロメテウスハーツの異様な存在感は保治に何かを主張していた。

「へへっ。かつこいいだろ、俺のボクスボット」

「う、うん……」

剣介の軽い自慢に保治はおざなりな返事をし、保治は名残惜しげにボットボックスの蓋を閉める。これ以上見ては欲しくなってしまう。アドバイスを欲している彼に、かつこわるいとは見せられないという単純な自尊心から、保治はそうした。

「で、物は相談なんだが」

剣介は保治がボットボックスから手を離すと、それを鞆にしまいながら話を切り出した。

「俺、昨日コイツでプレイしたんだけどさ。どうも上手く出来ないんだよな。他の人らとか、対戦相手とかは簡単に動かしてたのにさ」
啓介は声のトーンを低くして、少し落ち込んだように続ける。

「店で一番かつこよくて性能がいいらしいのを買ったんだけどなあ。俺下手なのかな？」

保治の目には確かに元気がないように見えた。

保治には剣介が上手く動かせない理由は分かっている。ネットやスペックから容易に結論は下る話だったのだ。

プロメテウスハーツは確かに性能は良い。だがその性能相応に扱いは難しく、特に火器管制の猥雑さとそれから来る機体制御の難しさはユーザーを全力で置いてけぼりにする、上級者向けボクスボット、それがプロメテウスハーツなのだ。性能故に操作が難しいというのは、値段帯の高いボクスボットに共通する性質であり、プロメテウスハーツだけの問題ではない。

しかし今の保治にはそんな剣介を愚かだと断ずることは出来なかった。保治もピツケメルクーリオを殆ど見た目だけで選んだのだ。武器が剣一本という潔さも気に入っていた。何より少年のころ好きだったロボット、ダイライザーに似ていたのだ。だから、自分も似たようなものだと思える。

「このプロメテウスハーツみたいに値段が高いやつは上級者向けなんだ。」

保治は表情が変わらないように努めた。彼を笑うことが出来ない保治の、せめてものかつこつけだった。

「特にプロメテウスハーツは射撃武器を沢山積んでるからね。余計に難しいと思うよ？」

分析、というほどのものでもない。ネットでみたレビューそのままだ。

「そうかー高いから強いって思ったんだけどなあ！」

剣介がわざとらしく大仰に天を仰ぐ。しかしこのままほっといて、剣介がボクスボットをやめるのは、寂しい。ボクスボットの値段が

中学生のプレイ人口を狭めているとはいえ、本体さえ買ってしまったらあとは無改造でも何とかなる遊びなのだ。しかし保治の友人に、他にボクスポットをやっている者はいない。

「なあ、ちよつといい？」

だから、保治は剣介をやめさせないための方策を、思いついた。

「僕のボクスポットで一度遊んでみないか？」

1 独白と学校でのこと（後書き）

書き溜め分を消化したら暫く開くと思います。
書き溜め分はまだまだありますが。

2 評価試験準備、ここはアドラステア21

アドラステア21 保治がもつとも通うアミューズメントセンターである。

「いつ来ても広いのに狭いな、ここ」

剣介が率直な感想を述べる。

旧来の大型筐体やビデオゲーム筐体もあるにはあるが、店の二階部分を占めるのは筐体がさらに大型になってしまふボックスボットだ。10台分のコックピット筐体、アセンブルや改造をするスペースを確保した机が置かれたカスタムブース、そして操縦データや機体データ、システムプログラムなどを編集するためのPCが置いてあるコンプブースによってボックスボットのスペースは構成されている。ブースや筐体それぞれが大きく、広い店内でも狭く感じてしまうのだ。

「そうだね。とりあえずコンプブースに行こうか」

保治は提案した。ボックスボットをやる者は大抵がカスタムブースかコンプブースを訪れる。使う武装を考えてみたり、作戦を練ったりと、理由は様々である。

「ん？ なんでだ？ 早速バトロうとおもってたのに」

逸る気持ちを抑えられない剣介。しかし保治はそれに待ったをかける。

「僕のシステムステイックじゃ剣介には扱えないだろうし。付属してた初期状態のステイックが残してあるから、コピーするよ」

火器管制やロックオンサイトのデザイン、そのほかのシステムなど、外見から設定できないことは全てシステムステイックに保存されたデータで行うのだ。電子的なこと以外にも関節やフレームの構造などは有料データや自作データでシステムステイックに入っている。パッケージ付属のステイックにはこのデータの初期状態、出荷時の状態が保存されているのだ。

「わざわざ？　ありがとうな」

底なしの朗らかな笑顔。なんの屈託もなくただ感謝だけを向けてきた。保治はそんな笑顔に、少しだけ恥ずかしくなった。仲間が欲しい、という些細なことでも打算的に思えたからだ。

「いいよ。高いの一個買って終わっちゃうのはもったいないし」

保治はコンプブースまで歩いて行くと、ブースの端に置かれたデータ用端末にメモリスティックを二本差し込んだ。

「予備のスティックだけど、あげるよ。初期状態のは残しておきたいし」

弄る前のデータを残しておいて、実際に遊んで駄目なら残しておいたデータに戻し、良いなら上書きする。ボクスボットではよくある調整法である。

軽い鐘のような電子音が鳴る。コピー終了の合図。

「はい。出来たよ」

保治は初期状態のデータが入った真新しいスティックを剣介に渡す。

「ボクスボットはここじゃ他の人の邪魔になるし、カスタムブースに行ってから渡すよ」

ボクスボットのプレイヤーはこういう場所でのマナーを自然に学んでいく。限られたスペースを気持ちよく譲り合うために、自然と身につくのだ。誰かに教えて貰ってそうする人も多いが。

「あ、そうだ。先行っててくれないか？」

剣介が歩き出した保治の後で言った。保治は立ち止まり、振り返り尋ねる。

「どうしたの？」

「ちょっとな、やること忘れてた」

保治ははにかむような剣介に怪訝になりながらも、問い詰めるようなことでもないので従うことにする。

保治はカスタムブースにつくと、開いているブースに入り、鞆からボットボックスを取り出す。剣介のボットボックスより小さい。

ピッケメルクーリオは多くの武装を装備すると持ち前の機動性を発揮できなくなる。試行錯誤中の保治が多種多様な武装パーツを入れているとは言え、それほど大きなサイズは必要ではないのだ。

保治はボットボックスを開る。自作ではない、全て規制パーツで組まれたピッケメルクーリオと、その周りにはこれまた規制品の武器が所狭しと並べられている。その中から保治は初期パッケージに付属していた実体剣を選び、ピッケメルクーリオの手に持たせた。ピッケメルクーリオの初期パッケージにはこれしか武装が付いていないのだ。

そして保治は少し悩んで、少し重いが弾数が多めのマシンガンを持たせる。いくら初期パッケージでは剣一本とは言え、初心者にそれだけ、というのも辛いだろう、という判断だった。背中の大型スラスタも初期状態にするため外し、初期パッケージの小さい、最低限度の出力しかないブースターに変更した。この辺りはあとで選ばせればいい。追加装甲も外し、腰に付けっぱなしだった爆雷散布機も外した。

考えていたカスタム設定にし終わったところで、剣介がブースマで来た。

「おまたせ！」

その手には真新しいメモリスティックが握られているが、保治は気づかなかった。

「遅かったね。何をやってたの？」

「ん、ちよつとな。お、ソレがピッケメルクーリオ？ スマートでかっくいいじゃん」

保治の疑問をはぐらかし、剣介は保治が持つボックスポットを指さす。

「ああ。初期状態にマシンガンを付けておいた。あとは一回やってみてから、かな」

保治はボットボックスにピッケメルクーリオを収納し、剣介に渡した。

ある程度やっている、ボックスポットをそのまま握ってセンター内を移動することはしない。細かいパーツが落ちて踏まれたり、また大きめで重いパーツを落として割ってしまう可能性もあるのだ。だから持ち歩くときは極力ポットボックスに入れることが奨励されている。保治も一度、落としてしまった経験がある。幸いパーツは壊れなかったが、買ったばかりで高めのキャノン砲だったので、落としたときはうひゃあと叫んでしまった。そのキャノン砲はピッケメルクーリオのバランスが狂って機動性が落ちたため、お蔵入りとなっている。

剣介は保治からポットボックスを受け取ると、持っていたメモリスティックを保治に差し出した。

「じゃあこれ、はい」

保治は反射的に受け取ってしまったから「なにこれ？」と尋ねた。剣介は受け取った保治のポットボックスをブーツの机に置き、鞆から自分のポットボックスを出してブーツの机の保治に近い位置に置いた。

「俺がやってる間、暇だろ？ だから俺のプロメテウスハーツ、使ってくれよ」

願ってもない申し出。保治は気恥ずかしさから断るが、3回問答を繰り返したところで彼は折れた。

2 評価試験準備、ここはアドラステア21（後書き）

次回、戦闘シーン……ではありません。

3 戦闘準備、用意はいいか？

ボクスボットの筐体に百円玉を投入すると、筐体内部の座席が自動で開いた。保治は剣介から借りたボットボックスから初期武装状態にしたプロメテウスハーツを取り出し、座席の下にあるボットスキャナーに据える。ボクスボットを筐体が認識するとシートが降りた。プロメテウスハーツのスペックが画面に表示される。スペックの合計値だけならピツケメルクーリオ初期状態と比べて格段に高いが、注目すべき点ではない。

保治はシートに座り、座席の後にあるヘルメットを被る。ヘルメットは大きめで、内側にヘッドフォン、外側にマイクが取り付けられている特注品だ。マイクを引き出して口元近くに据えておく。

新品のメモリスティックを胸ポケットから取り出し、スロットに差し込む。筐体が差し込まれたメモリスティックを認識すると、微かなモーター音と共にスティックを内部へと格納する。そしてゲームメニューが表示される。

SIMULATION/REAL MATCH/TRAINING / GENERAL 4つのゲームモードから保治はジェネラルを選んだ。剣介にもジェネラルを選ぶように言っている。沢山湧く雑魚を殲滅する通称『無双』モード。このモードでは店内の他者と協力ができる。同じモードを選ぶ必要があり途中参加は不可能なので、事前に「これをやる」と打ち合わせをしなければならぬので、友人同士でもないと滅多に協力は出来ないが。

保治は一人であれば、この無双モード自体は何度も経験がある。登場する雑魚が攻撃テストや回避テストとしてちようどいい強さなのだ。

画面に表示された「Sword Jack」 剣介のパイロットネームを選択。保治のパイロットネーム「treasure Lord」も画面右上に表示されている。

音声通信が繋がった。

『お、これでいいのか保治？』

ヘッドフォン越しに剣介の声。

「それでいいよ」

答えながら保治は正面メインモニター下部にあるタッチパネルを操作する。このパネルはボックスボットによっては武器の交換や火器管制、ロックオンなどにも活躍するマルチモニターだが、大概のプレイヤーはステージ選択にだけ使う。保治は表示されたステージの中から コリオン荒野ステージを選択した。

『お？ ステージが決定しましたって出たけど』

剣介が聞いてきた。向こうのモニターにはそう表示されているのだろう。

「僕が選んだんだよ。二つのポイントからザコが湧く狭み撃ち対処訓練用ステージなんだけど、難易度は最低にしたから試すのにはちょうどいいと思うよ」

『おう、わかった』

そして、始まった。

3 戦闘準備、用意はいいか？（後書き）

短いですが、次のシーンが多少眺めなので。

4 評価戦闘、保治の評価と剣介の適性

安定性が段違いだ。

保治はピッケメルクーリオとの違いに愕然とした。

リーダーを見る。剣介が乗るピッケメルクーリオを示す白い光点は、後方でザコを示す赤い光点に紛れている。今頃ザコの数を減らしているのだろう。

保治は再度右肩部のスナイパーキャノンを構える。既に8体のザコに風穴を開けた得物だ。初めてではない。性能こそ違うが、スナイパーキャノン自体はピッケメルクーリオで試していた。市販のスナイパーキャノンより若干弾速が遅いが、プロメテウスハーツのスナイパーキャノンは性能差を鑑みても使いやすさ当てやすさが段違いだった。

元々の火器管制システムの差もあるのだろう。が、しかし一番大きいのはブレだった。高威力の単発射撃兵器にも関わらず、狙撃姿勢を取ったプロメテウスハーツはスナイパーキャノンの反動を抑え、安定した射撃を保治に与えていた。元々射撃が得意だった保治は最初に試しに撃った一発を除いて、全て当てていた。それも小刻みに左右に動きながら向かってくるという射撃泣かせのアルゴリズムを持つ敵に対して。

「すごいね、このプロメテウスハーツ。面白いくらいに射撃が当たる」

スナイパーキャノンだけじゃない。右腕に持つライフル/左肩の高射砲。まだ使ってはいないが左腕のグレネード砲……他にもまだある。どれも高い威力と精度で敵を屠っていた。それもスタート地点から一步も動かずに、だ。保治はその異常さに気付かない。難易度が最低、というのもある。だがそれ以上にプロメテウスハーツが保治に合いすぎていた。ピッケメルクーリオに戻れないのではないか、という危惧を抱くほどに。

そして同時に剣介が自分に相談する理由も分かった。簡単に言えば重いのだ。武器の選択一つにしても選択肢が多く、その武器がどのような状況でどう使うか、さらにプロメテウスハーツの火器管制システム自体も初心者お断りで、照準モードだけで3種ある。ロックオンの精度と予測も数種類用意されている。慣れと機能の把握が必要なのだ。

保治もその複雑さに舌を巻き、なんとか武器の選択を出来る程度にはなっていた。スナイパーキャノンを使うのは単純に射程が長く弾速が速く、狙いやすいからだ。距離や敵の動きに応じて適切に使う、なんて気の利いた動きをするにはまだまだ慣れが必要だろう。「これじゃ射的だ」

素直な感想だった。距離が離れている的に狙いを定めてトリツガIを引く。それだけだ。最初こそ様々な武装を試したが、今はスナイパーキャノンしか使っていない。

「そんなっ、に、気に入った、か!？」

剣介は途切れ途切れに、それも怒気を混ぜて聞いた。

「っと、すまん！ すぎえ、な！ これ、た、楽しい、わ!」

レーザーを見れば白い光点は赤い光点達の間を縦横無尽に駆け抜け、接触したと思えば接触されたらしき赤い光点は短く点滅して消える。それもかなりのスピードで次から次へと。かなり激しい動きをして敵を倒しているようだ。剣介の途切れがちな声もそれを裏付けている。

「射撃が面白いくらい当たるよ」

保治は答えになつてない答えを返した。

「でも火器管制システムが専用なのかな？ 操作が難しいよ」

沢山の武装を使いこなせていない。それが悔しくもあり、嬉しくもある。ピツケメルク・リオでは出来ない安定した射撃、そして火器管制の充実さ。この難しいシステムを使いこなせたらどれほど自分は強くなれるのだろうか。ただの借り物に過ぎない機体だが、いやがおうにも期待させてくれる。

そう思考を巡らす間にも、レーダーの赤い光点は消えていく。上の方にある光点の群れは保治が倒している雑魚達だ。そして下の方にある光点の群れは剣介が倒している雑魚達だ。同じ数だけ出現しているのに、下の方にある光点の方が少なかった。

使いこなしている？

機動性はあるものの保治には扱いきれないピッケメルクーリオを、速さを十分に活かし、剣一本だというのに確実に敵を倒している、のだろう。

レーダーから目を離し、武器を切り替えて脚部にマウントされたミサイルポッドを選択。スナイパーキャノン撃たなかった数秒の間に、結構な数の雑魚に接近されていたのだ。左手をレバーから話し、頭上からゴーグルを引いて目に当てる。モニターをで望遠モードに変更／接近する雑魚の群れが表示。一体一体に視線を合わせて右手親指のボタンを2度ずつ押していく。

射撃性能高めで高価なボクスポットに標準で付いているミサイルのマルチロック機能だった。

10体ほどロックマークを付けてからトリッガーを押し込むとボクスポットの筐体が揺れ／画面に表示されるミサイルの残弾が減って行く。保治はゴーグルを上押しやる／画面が通常モードに、画面には前方に飛ぶ大量のミサイル／と左手をレバーに戻した。

爆発炎上する雑魚を確認せずに保治はスナイパーキャノンを構え、狙撃を再開する。

「やっぱり、僕は射撃のほうが得意、かな」

『射撃？』

うかつだった。小さな独り言、呟きだったのだが、剣介に聞こえてしまったようだ。

『俺が言うの何だけどさ。お互い、もっと平均的な奴を選ぶべきだったかな？』

剣介の声は落ち着いている。レーダーを見れば、下の方に赤い光点はなくなっていた。上の方にはまだ2つ残っている。

保治は雑魚を1機狙撃して答える。

「かもね」

トーンこそ単純な顔きだが、確信していた。真ん中から初めて、自分の能力を見極めればよかったのだ。そんなこともうとつくに分かっていた。分かっていたからこそ、悲しかった。

もう1機に照準を合わせてトリッガー。砲弾は狙い変わらず中心を貫いた。

ピッケメルクーリオを選んだのはかつこよかったからだ。黒くて細身で曲線が優美で。スペックなんか見ちゃいないし、事前に調べるなんてこともしなかった。好きだから買った。だからこそ、完全に嫌いにも慣れず、やめることもできず、自分をピッケメルクーリオに合わせようとした。それでいざ射撃タイプを使ってみたらこれか。

画面に大きく「Win」と表示された。増援のない設定で、ランダムで登場するボスも出ない、全部倒したのだからこれで終わりだ。『お、これで終わりか？ 物足りない気がするな』

剣介の感想。Sword | Jackのステータスを見ると、残りAP（HPみたいなもの）が四分の三程度までしか減っていない。どんな凄い機動をしたのだろうか、それとも雑魚の攻撃がまばらだったのか、どちらにせよ彼には物足りなかったのも分かる気がする。保治が返事をする前に通信が切れた。モニターではスコアと戦績が表示されている。保治はいくらかの操作をすると、ゲームを終えてメモリスティックを取り出した。

そしてシートの座席部分を上げて、プロメテウスハーツを取り出す。

「名残惜しいけど、これでお別れだな」

独り言はアミューズメントセンターの喧噪に掻き消された。

ボットボックスにプロメテウスハーツを入れ、メモリスティックをポケットに。保治は筐体から出た。

4 評価戦闘、保治の評価と剣介の適性（後書き）

書き溜め分が終わったなら暫く開くのでお気に入り登録したほうが更新が分かりやすいと思います。（チラッ

それはそうと、今回のボックスデータはそのうちにやります。

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/n6323z/>

ボックスポット！ 剣と銃

2011年12月23日00時47分発行