
プログラマーになろう

ケニーD

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】

プロゲーマーになろう

【Nコード】

N6471Z

【作者名】

ケニード

【あらすじ】

主人公の高校生ナオトはのんびり屋。特になんにも考えずに生きていた。けれどもある日、友人に誘われて遊んだことでFPSゲームを知り、プロゲーマーたちが活躍する世界に惹かれ、自分も仲間と共にプロになることを目指したいと思うようになっていく。

1（前書き）

これは新人賞用にぼちぼち書いていた作品ですが、自分の調査不足だったため応募を断念しました。というのも、まだ読んではいないのですが、最近知った限りでは、なんとなく「僕と彼女のゲーム戦争」という作品に似ているような気がします。似ていると言ったら作者に失礼に当たるかもしれませんが（汗）。

とりあえず拙作は、FPSの元ガチプレイヤーでもある私が書いた、「FPSゲームの世界に触れてしまったためにその魅力に取り憑かれ、プロゲーマーを目指すことになった高校生たちの物語」です。

ここでの評判が良ければ続けていこうと思いますが、とくに反応がなければ早々に見切りをつけて次作に挑もうと思います。

調べきれなかった自分が悪いわけですが、なんというか、すでに別の作品があつたのか、ちょっと泣きたいなあ、なんて。

面白いのは自分のほう、と強がってもいいのですが、プロの方にはおそらく勝てないでしょう。南無。

というわけでストック分が70枚弱あるので校正しつつ徐々にあげていきたいと思います。

ちなみに、後学のためにも当該の作品は、アマゾンにて先日買わせて頂きましたはい。

「プロゲーマーになろう」というタイトルは半ばヤケクソでつけちゃいました^^;

それではよろしくお願い致します。

テレビゲームなんてものはただの暇つぶしで、友人たちとプレーするにしても勝敗なんてほとんど気にするようなものではなく、その場が盛り上がり、皆で一喜一憂できればそれでいい。だからゲームとか、ゲームで人生を狂わせた廃人みたいな連中に対して、馬鹿だなあとナオトは見下しているところがあった。

けれども、ゲームにハマり過ぎると人生を台無しにすると注意はしつつも、高校に入学したばかりのナオトは、自分自身の将来については臆にすら設計はしていなかった。そのことに対して、周りも同様だったからか、ナオトは別になんとも思っていなかったし、そういうものだとも思っていた。つまり、それなりに年をとって、それなりの職について、それなりの暮らしをしているだろう、という本来、若者のみに許される安逸な思考で毎日を過ごしていたのだ。

人生の転機というものは往々にして突然やってくるもので、人生のすべてを決定づけるような大きなものであるほど、その片鱗は姿を見せずに岐路をレールの上に敷く。場合によっては、分岐の一方は塞がれて壁となることだってあるだろう。

「おいナオト、これからオレんちで久しぶりに格ゲーやらね？ 新しいの買ったんだわ」

終礼を終えたばかりの教室でそう言ったのは、ナオトのクラスメイトであるヒロ。中学校は別々だったが、高校入学後にナオトと意気投合し、よく遊ぶ仲になり、街をぶらつく以外、たまにゲームを誘ってくる。特に害のある友人というわけではなく、将来設計に対してゆるい感性を持つ、ナオトと同類の一人だった。

「オーケー、やろうぜ」とナオトは快諾した。どうせ帰ってもやることはないしな、という言葉は飲み込んで。

ヒロの部屋には最新型のゲーム機が三つ、携帯ゲーム機が二つあ

り、それほど遊ばないせいもあってか、ホコリが、窓から差し込む夕焼けの紅に照らされて際立って見える。ナオトは、ホコリを被るほど遊ばずに放置していることを贅沢だとは言わなかったし、思いもしなかった。ナオトの興味は、青春を代表してくれるクラブ活動にはなく、ファッション関係の雑誌を読むことや、街の中を快音を上げて走るバイク、そして異性を眺めることに對してのみあったからだ。

ふっ、とヒロが息を吹きかけてゲーム機の埃を飛ばしていく。

「きったねえなあ」

そう言っ、ナオトはわざとらしく顔をしかめてみせた。

「まあそう言っなっ。これからしばらくはオレ、ゲーム三昧だからさ。付き合えよ」

「まあいいけど、バイク買ったら絶対一緒に走りに行く約束はわすれるなよ」

「わかってるっ。でもそういうのはバイトして金貯めてから言えよ」

ゲームが始まると、テレビの中で、ゲームのキャラクターたちが派手なエフェクトと力強い声を交えながら暴れだした。

二人は不利になると文句を言い合い、ゲームの説明書を奪ったりプレーを一時停止させたりして、キャラクターの操作を確認しながら楽しんだ。

どちらも同等の実力で、笑顔と不満顔は両者を行き来する。それがしばらく続いて、ナオトは「ふう」と一呼吸するとコントローラーを床に起き、右の肩をぐるぐるとまわした。疲れたというサインだ。

それを見たヒロがそのまま「疲れたのか？」と聞く。

「うん、まあ。見とくからあと一人でやってくれよ」

「だったらコレは終わりだな。違っのやるからコレ見るよ」

そう言っ、ヒロはゲームディスクを入れ替えた。

「なにするんだ？」

「FPSだよ。知ってるか？ 銃でバンバン撃つやつ」

「戦争？」

「まあそんな感じ。ゲームパッドでの操作って狙いづらいんだけど、見るには持つて来いかもって思ってたさ。このソフトはSFとか第二次世界大戦じゃなくて現代戦だな。リアルだから迫力あるぜ」

ヒロの言うFPSゲームとは、ファーストパーソンシューターのゲームのことで、文字通りファーストパーソン、一人称視点でプレイするシューティングゲームだ。一人称のため、操作をする自分がゲームの世界をどつぷりと感じられ、まるでそこにいるかのような錯覚をも味わえる。

「一応対戦もできるから、やりたくなったら言ってくれよ」

そうして画面に流れだしたのは、重厚な音楽と共に目を引く演出のオープニング。ナオトは瞬間にして見入っていった。

他人の操作でも充分すぎるほど臨場感を味わえ、主人公のキャラクタ―が砂漠地帯の廃墟を歩くゆつくりとした序盤のゲーム進行とともに、画面端に表示されては消えるゲーム製作者のクレジット演出から、ナオトは退廃的な魅力を感じるとともに、まるで映画だ、と映像表現における自分なりの最大の賛辞を内心で送っていた。

ヒロはプレーを続けながらも、横目でチラチラとナオトの反応をこっそり確認している。

銃声、戦車の迫り来る音、砲撃、そして巻き上がる砂塵、それに遮られる陽光、怒声、絶叫、崩れる建築物――。

画面内のすべてが迫力を押し出し、ナオトに恐怖と興奮を与えた。しばらくヒロのプレーを見続けたあと、ナオトは「オレにもやらせてくれよ」と

言った。

渡されたコントローラーを握り、プレーをしながらその都度、必要に応じて操作を口頭で教わり、ステージをひとつ終えた。

「すげえなこれ」

ナオトは満足感に満たされていた。

「カッコいいだろ？」

「おう、でもそれよりも、撃ち合いが楽しいな。隠れたり見つけた
り操作がビシッと決まって相手を倒した時が気持ちいい」

「へえー、じゃあこれチャレンジしてみるか。意外といけるかもしれ
ねーし」

ナオトからコントローラーを奪うと、ゲームのメニュー画面へと
戻り、何やら項目の選択をしている。

「なに？」

「さっき言ってた対戦。オンラインで他のプレイヤーたちと撃ち合
えるからやってみろよ。オレは苦手なんだけどな」

「面白そうじゃん」

ヒロは、ほらよ、とコントローラーを軽く投げ、渡した。

「六人对六人。時間内で敵を多く倒したチームの勝ち。倒されても
すぐに復活するから」

ナオトは気軽な返事をして画面を見つめた。ラウンド開始のカウ
ントダウンが始まり、ゼロになると他の味方が一斉に走りだす。ナ
オトは出遅れたが、マップを理解していないため、どこへ向かえば
いいのかもわかっていなかった。そうして右往左往しているうちに、
視界の開けた場所で敵の姿を見ることがなく倒された。

「あつ、ちくしょう。どこだよ」

「無用心だな。やったのはスナイパーだから遠くから狙撃されたん
だよ」

「卑怯なやつだな」と言いつつも、まだしっかりとゲーム自体を把
握できていないためか、怒りもさほど無いようで、キャラクターの
復活後すぐに移動を開始した。

「初心者には味方についていって味方を盾にするんだよ」

「それって卑怯じゃね？」

「味方を盾にしても敵を倒せず反対に倒されてしまうのが初心者だ
から卑怯じゃないね」

「なんかバカにされてる気分だな」

「最初はだれでも下手なんだよ。まあずっとやっててもオレみたい
に下手なヤツもいるけど」

それからしばらくプレーは続き、ナオトは何度も何度も倒された。
そうして合図のBGMとともにラウンドが終了し、チームは敗退。
ナオトの成績はゼロキル二十デス、一人も倒せずに二十回倒される
という散々たる結果となった。

「なんかイライラするな」

「そうだろう？ オレもよくイライラするし、コントローラーを投
げたくなることもあるから対戦はやらないようにしてるんだわ」

「もう一回やらせてくれよ」

「めずらしく負けず嫌いなところを見せたな」とヒロが笑う。

「一回くらい倒さないとストレスで死にそうだわ」

「じゃあ装備を変えてやるよ。これでやれ」

ヒロから渡されたコントローラーを握るナオトの手に力が入った。
カウントダウンが始まり、再びラウンドがスタートする。

ナオトが操るキャラクターのメイン装備は、SCAR-Lというアメリカ軍の一部で採用されている新型の、茶色を基調としたアサルトライフルで、ゲーム内の設定では近距離から中距離まで安定した性能を見せているため、初心者でも扱いやすい。

しかし、直人の動きは相変わらずさこちなく、味方を追いかけて盾にしたつもりが逆に盾にされていたり、味方がうまく障害物に隠れたため敵の照準がナオトに向いてあつという間に倒されたりと歯がゆい思いが続いた。

けれども、ナオトは諦めなかった。すると、右往左往しているヒロトのキャラクターの前に敵が不用意に飛び出してきたのだった。ナオトは射撃のボタンを反射的に押す。画面内に銃口からのフラッシュが、小気味の良い発砲音とともに連続して輝いた。ナオトは半ばパニックになりながらも射撃を続ける。

「このやろっ、倒れるおっ！」

しかし、冷静さを欠いた人間の攻撃というものはなかなか当たるものでもなく、マガジンの弾を無駄に撃ち尽くしたナオトに向かって、敵の容赦無い攻撃がヒットし、ナオトのキャラクターは敗れた。ヒロは笑ったが、ナオトは思わず声を張り上げて悔しがった。

「おいおい、アツくなるなって。初心者なんだからしかたねーよ」

「超ム力つくぞこれ。格ゲーなんかと比べ物になんねーくらい。絶対一人くらいはたおす！」

「おう、頑張れ頑張れ」とまるで後輩の奮闘を楽しんで見守る先輩であるかのように言った。

それをなんとなく感じ取ったのか、「先輩風ふかすならもつとアドバイスしろよ。多少はプレーしてるんだろ」と不満気に。

「下手糞が下手くそにアドバイスして効果あつた試しがあるのか？
と言ってもまあ、基本くらいは教えてやるよ」

「で、どうすりゃいいんだ」

「ちゃんと狙って落ち着いて撃て」

「やってるよ」

「できてないから負けてるんだよ」

ナオトは軽く舌打ちし、自分の頭の中で、落ち着いて狙うという意識を何度も反復した。

しかしそれでいきなり成績が上がるわけでもなく、敵から蹂躪され続け、やがて意気消沈しているのが表情から容易に伺えるほどになったものの、ラウンドの終盤、敵の背後を偶然にもとれたナオトは、コントローラーを震わせるようにして渾身の射撃を試みせたのだった。銃弾が敵にヒットしたことを示す小気味のいい音が二回続いたあと、敵が振り返り、ワンショット。ナオトは頭に一撃を食らって地面へと倒れたのだった。

「えっ？ 倒したと思ったのに」

そう言うナオトに対し笑って慰めるヒコ。

気を取り直して再び戦場を駆けだした。

「あきらめねえ、絶対にあきらめねえ！」

すると、その心意気に運が応えたのか、味方と交戦中の敵に弾をばらまいたところ、偶然にもヒットして倒すことができたのだった。
「よっしゃあ！」

ナオトの気合が入った叫びが短く部屋に響く。

直後にナオトのキヤラは別の敵に倒され、時間いっぱいラウンド終了となったが、ナオトは心地よかった。一キル十六デスとさっきよりスコアもあがっているのだ。敵を倒したのはただの運とはいえ、この結果は成長の証といっても差し支えないのではないだろうか。

「まあ充分じゃね？ 動きはまだただけど慣れればもつといけると思うぞ」

「悔しかったけど、今までやってきたゲームで一番白熱したかもなあ」と天井を見るようにしてイスに深くもたれかかった。壁にかけ

られた時計が七時前を示している。

「けっこうお前必死だったもんな。あんなの初めて見たぜ」

「また明日も誘ってくれよ。もっと強くなって倒しまくりたい」

「買えよ。毎日来られたらたまったもんじゃねー」

「そんなつれないこと言うなよな。まあでも、考えてみるか」

立ち上がって帰り支度を始めるナオトに、「このジャンルのゲームって大量にあるからさ、これから出る要注目のタイトルとかこんど教えてやるよ」

「おお、それは助かる、サンキュー」

その晩、ナオトは夢でうなされた。どれほど逃げても兵隊たちは追ってくる。闇の中を交差する幾本ものライト。逃げては撃ち、また逃げては撃つ。一向に終わる気配のない逃走劇に幕をおろしたのは、ヒロの部屋でプレーしていたときに聞いた、ラウンド終了のBGMだった。

「ああっ、くそ。しつこく追いかけて、なんか恨みでもあるのかよ」

深く吐息し、ベッドの脇に転がっていたケータイを取る。そういえば、ゲームの攻略サイトを見てたんだっただ、と思いだし、やや眠気も飛んでしまったこともあってしばらく読み続けた。

FPSゲームは、ゲーム性やキャラクターの挙動、世界観などからリアル系とスポーツ系に大別でき、時代背景からは主に現代戦、SF、過去の世界大戦系などに分類できる。

リアル系とは、世界観だけではなく、銃器や車両、登場する人間の挙動などが緻密にシミュレートされ、広大なMAPでのプレーがメインとなる。プレイヤーは倒されやすく、動きも鈍重なため、倒されないためのプレーには必然的に慎重さが求められる。一方、スポーツ系はリアル系の対極に位置し、世界観は多様で、キャラクターの動きはスピーディーでジャンプ力もあり、リアル系と比較すれば圧倒的に倒されにくく、MAPを縦横無尽に駆け回り、文字通り

スポーツライクなプレーができる。スポーツ系の他にも、アニメ調のキャラクターでプレーしたり、ライトな感覚で戦争の雰囲気だけ味わえるようなカジュアル系や、常にMAPのどこかで爆撃や爆発といった何かが起こっている騒がしいお祭り系などもあるが、リアルとスポーツの二種で分けるなら、カジュアルもお祭りも、スポーツ系と言える。と言うのも、リアル系は、他に「戦場シミュレーター」とも呼ばれており、個人の技能でプレーするだけではなく、他のキャラクターと協力して、全体の力で勝利を目指す必要がある。簡単に言うなら、一発で倒されちゃうので、皆で協力して攻略して行きましようという具合だ。

他方、スポーツ系は、団体戦では協力プレーも必要ながら、比較的、個人の能力が重視される。それはやはり、スピーディーな動きと倒されにくさのせいだろう。

ちなみに、アメリカ陸軍の製作したFPSゲームもあり、擬似訓練の体験や新兵募集が目的と言われている。

以上がさしあたっての、簡単なFPSの説明となるが、ナオトがこのFPSの世界をもう少し深く知るのは、まだ先のことだった。

ナオトが操るキャラクターのメイン装備は、SCAR-Lというアメリカ軍の一部で採用されている新型の、茶色を基調としたアサルトライフルで、ゲーム内の設定では近距離から中距離まで安定した性能を見せているため、初心者でも扱いやすい。

しかし、直人の動きは相変わらずさこちなく、味方を追いかけて盾にしたつもりが逆に盾にされていたり、味方がうまく障害物に隠れたため敵の照準がナオトに向いてあつという間に倒されたりと歯がゆい思いが続いた。

けれども、ナオトは諦めなかった。すると、右往左往しているヒロトのキャラクターの前に敵が不用意に飛び出してきたのだった。ナオトは射撃のボタンを反射的に押す。画面内に銃口からのフラッシュが、小気味の良い発砲音とともに連続して輝いた。ナオトは半ばパニックになりながらも射撃を続ける。

「このやろっ、倒れるおっ！」

しかし、冷静さを欠いた人間の攻撃というものはなかなか当たるものでもなく、マガジンの弾を無駄に撃ち尽くしたナオトに向かって、敵の容赦無い攻撃がヒットし、ナオトのキャラクターは敗れた。ヒロは笑ったが、ナオトは思わず声を張り上げて悔しがった。

「おいおい、アツくなるなって。初心者なんだからしかたねーよ」

「超ム力つくぞこれ。格ゲーなんかと比べ物になんねーくらい。絶対一人くらいはたおす！」

「おう、頑張れ頑張れ」とまるで後輩の奮闘を楽しんで見守る先輩であるかのように言った。

それをなんとなく感じ取ったのか、「先輩風ふかすならもつとアドバイスしろよ。多少はプレーしてるんだろ」と不満気に。

「下手糞が下手くそにアドバイスして効果あつた試しがあるのか？
と言ってもまあ、基本くらいは教えてやるよ」

「で、どうすりゃいいんだ」

「ちゃんと狙って落ち着いて撃て」

「やってるよ」

「できてないから負けてるんだよ」

ナオトは軽く舌打ちし、自分の頭の中で、落ち着いて狙うという意識を何度も反復した。

しかしそれでいきなり成績が上がるわけでもなく、敵から蹂躪され続け、やがて意気消沈しているのが表情から容易に伺えるほどになったものの、ラウンドの終盤、敵の背後を偶然にもとれたナオトは、コントローラーを震わせるようにして渾身の射撃を試みせたのだった。銃弾が敵にヒットしたことを示す小気味のいい音が二回続いたあと、敵が振り返り、ワンショット。ナオトは頭に一撃を食らって地面へと倒れたのだった。

「えっ？ 倒したと思ったのに」

そう言うナオトに対し笑って慰めるヒコ。

気を取り直して再び戦場を駆けだした。

「あきらめねえ、絶対にあきらめねえ！」

すると、その心意気に運が応えたのか、味方と交戦中の敵に弾をばらまいたところ、偶然にもヒットして倒すことができたのだった。
「よっしゃあ！」

ナオトの気合が入った叫びが短く部屋に響く。

直後にナオトのキヤラは別の敵に倒され、時間いっぱいラウンド終了となったが、ナオトは心地よかった。一キル十六デスとさっきよりスコアもあがっているのだ。敵を倒したのはただの運とはいえ、この結果は成長の証といっても差し支えないのではないだろうか。

「まあ充分じゃね？ 動きはまだただけど慣れればもつといけると思うぞ」

「悔しかったけど、今までやってきたゲームで一番白熱したかもなあ」と天井を見るようにしてイスに深くもたれかかった。壁にかけ

られた時計が七時前を示している。

「けっこうお前必死だったもんな。あんなの初めて見たぜ」

「また明日も誘ってくれよ。もっと強くなつて倒しまくりたい」

「買えよ。毎日来られたらたまつたもんじゃねー」

「そんなつれないこと言ふなよな。まあでも、考えてみるか」

立ち上がつて帰り支度を始めるナオトに、「このジャンルのゲームつて大量にあるからさ、これから出る要注目タイトルとかこんど教えてやるよ」

「おお、それは助かる、サンキュー」

その晩、ナオトは夢でうなされた。どれほど逃げても兵隊たちは追ってくる。闇の中を交差する幾本ものライト。逃げては撃ち、また逃げては撃つ。一向に終わる気配のない逃走劇に幕をおろしたのは、ヒロの部屋でプレーしていたときに聞いた、ラウンド終了のBGMだった。

「ああっ、くそ。しつこく追いかけて、なんか恨みでもあるのかよ」

深く吐息し、ベッドの脇に転がっていたケータイを取る。そういえば、ゲームの攻略サイトを見てたんだっただ、と思ひだし、やや眠気も飛んでしまったこともあつてしばらく読み続けた。

FPSゲームは、ゲーム性やキャラクターの挙動、世界観などからリアル系とスポーツ系に大別でき、時代背景からは主に現代戦、SF、過去の世界大戦系などに分類できる。

リアル系とは、世界観だけではなく、銃器や車両、登場する人間の挙動などが緻密にシミュレートされ、広大なMAPでのプレーがメインとなる。プレイヤーは倒されやすく、動きも鈍重なため、倒されないためのプレーには必然的に慎重さが求められる。一方、スポーツ系はリアル系の対極に位置し、世界観は多様で、キャラクターの動きはスピーディーでジャンプ力もあり、リアル系と比較すれば圧倒的に倒されにくく、MAPを縦横無尽に駆け回り、文字通り

スポーツライクなプレーができる。スポーツ系の他にも、アニメ調のキャラクターでプレーしたり、ライトな感覚で戦争の雰囲気だけ味わえるようなカジュアル系や、常にMAPのどこかで爆撃や爆発といった何かが起こっている騒がしいお祭り系などもあるが、リアルとスポーツの二種で分けるなら、カジュアルもお祭りも、スポーツ系と言える。と言うのも、リアル系は、他に「戦場シミュレーター」とも呼ばれており、個人の技能でプレーするだけではなく、他のキャラクターと協力して、全体の力で勝利を目指す必要がある。簡単に言うなら、一発で倒されちゃうので、皆で協力して攻略して行きましようという具合だ。

他方、スポーツ系は、団体戦では協力プレーも必要ながら、比較的、個人の能力が重視される。それはやはり、スピーディーな動きと倒されにくさのせいだろう。

ちなみに、アメリカ陸軍の製作したFPSゲームもあり、擬似訓練の体験や新兵募集が目的と言われている。

以上がさしあたっての、簡単なFPSの説明となるが、ナオトがこのFPSの世界をもう少し深く知るのは、まだ先のことだった。

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/n6471z/>

プロゲーマーになろう

2011年12月24日00時47分発行