
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コ。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。

ヒコ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っ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。

ラウンドが始まってすぐ、ナオトの頭が狙撃され、チョークがヒツトする。発砲音、形跡すら見せないスナイパーだ。額には痛みとともに温かな血が流れているのがわかった。ナオトは壁の裏へと隠れ、地面を転がる折れた白いチョークを砂糖菓子のようなと思った。そうしてすぐに相手の様子をうかがう。顔を少し出してみるも、両側を壁で挟んだその直線上にはなんの姿も見られない。だが、顔を引いた瞬間、もう一発のチョークがこめかみをかすめたのだった。

ダメージはないが、影もなく襲いかかる相手に対し、血の気が引いていくのを感じた。

唾だけじゃだめだ。飛距離も二メートル程度だしなによりチョーク以上にダメージを与えられない。オレが歯周病だったらくさいにおいで卒倒させられるかもしれないけれど歯茎は健康だ。ナオトは自分の歯茎を恨みかけたが、これは妄想だったと思い直した。

しかし妄想とはいえ、卑怯な勝ち方は好まない。ならばどうするべきか、もってあと一発——、この威力、次は額の骨が破壊されるだろう、そしてその次は死だ、とナオトは考えながらも、現実では教師に指示されたとおりに廊下に立つようドアを開けて教室を出た。くそまみれくさ太郎と言った馬鹿さ加減と、廊下へ立たされることに対する惨めさは充分感じていた。自分を哀れだとは思いつつも、この脳内での戦いには勝利する。こうしてナオトにはこれまでほとんど感じられなかった負けず嫌いな一面が徐々に現れてくるのだった。

唾だけで勝利してやる。

ナオトはそう決心した。ヒロの部屋でプレーしたFPSゲームには、敵の至近距離で相手を倒す技があったことを思い出したのだ。ナイフを用いて一撃で仕留める技。それを意識して相手に接近すれば、なんにせよチャンスはあると考えた。しかし敵の狙撃は正確で、

不用意に飛び出せばさつきと同じようにチヨークを食らうことになる。

こういう時、人はなにを選択するだろう。

勇気を振り絞って相手に向かうのか、慎重を期して相手が近づいてくるのを待つのか、それとも怯えた犬のように逃げるのか。だが、ナオトはそのどれも選ばなかった。

ナオトは、わざと体全体を出し、一撃を喰らいにいったのだ。これが実戦なら倒されていただろう。しかし最初のダメージから、あと一発はもつと考えた。だから相手の狙撃してくる場所を探るために、敢えて全身をさらしたのだ。

発射されたチヨークは案の定、ナオトの額を破壊せんばかりの威力だった。撃たれた頭を大きく後ろへとけぞりながらも、敵のいる方向をつかんだナオトは踏ん張り、体勢を前へと力強くとり直す。それをスコープで見ていた敵である教師は、意外、という表情を浮かべながらも次弾のチヨークをライフルのチャンバーへと押し込み、装填し、ボルトを戻した。

だがナオトは、再び覗いたスコープの先にはいなかった。攻撃したこの場所は一本の百メートル弱ある道を通してのみつながっている。そこを過ぎればお互い開けた場所ではあるが、裏からの侵入などは不可能だった。けれどもこの教師は慌てずにはいられない。周囲を焦るように見回し、腰で構えたライフルを視線と同じ方へと何度も向けた。

「どこだ、どこにいる！」

「ここだぜ——」

体全体であちこちを見回していた教師に対し、ナオトはいつのまにか背後を取っていた。驚いた教師が反射的に振り向いたその瞬間、一撃が放たれ、ナオトは額を完全に痛烈に割られて倒れたのだった。そう、やられたのはナオトの方だ。

FPSゲームでは、こういったように完全有利な状況を得たにも関わらず瞬時にして逆に倒されることがままある。ほとんどの場合、

自分の未熟や油断が原因だが、相手の技術が高ければ視界に入った瞬間、たやすく瞬殺されてしまうことも多い。

ナオトはヒロの部屋でプレーして体験したことを、妄想でもそのまま再現してしまった。けれどもこれは断じて滑稽なことではなく、成長へとつながる良い意識と言えるだろう。なぜなら、敵に倒されることで、ならばどのようなようにすれば勝てるのか、ということを意識するようになるからだ。FPSゲームにおいて、この思考は大切な事であり、勝利へとつながるものだった。

突如鳴った、授業の終わりを告げるチャイムが、ナオトにはラウンド終了を告げるBGMであるかのように聞こえた。

「反省したか？」と教師が教室からの去り際に聞いた。

「はい、すみませんでした」

ナオトはそう謝ったものの、反省は従業中の失態に対してではなく、先の妄想の結果に対してだった。

「次から気をつけるんだぞ」

怒りは多少収まったのか、口調と声はいくぶん優しいものになっている。

ナオトは言葉をかわすように頭を下げ、ゲームでも弾をこんなふうによけられたらいいのにな、と思った。

慌てて駆け寄ってきたヒロが「本当に悪かった！」と両の手を打ち鳴らして謝罪する。

「気にしてないよ。ぼうつとしてたオレにも否があるし」

「いやあ、参ったよ。まさかほんとに言うとは思わなかったしさ」

「パニックだったんだよ。ていうか、ギャグにしてはくそまみれくさ太郎は幼稚すぎるぞ」

「そうだよなあ。もつと洒落たのを言いたかったんだけど無理だった」

とそこへユウカが呆れ顔でやってきた。その表情に言いたいことのすべてが刻まれているように見える。ナオトは、美術の授業で作った失敗作のトーマスボールを思い出した。深海のように静かだけれど、存在感と力強さのある眼をした美人としてもはやされるユウカに、たとえ冗談でもそんなことを言えば、ユウカのファン連中が黙ってはいないかもしれない。ただでさえ、今のナオトはユウカと仲良しとみられ、疎まれているというのに。

「まったく、あんたたちいい年してなにやってるのよ。バカじゃな

いの？」

「ぼうつとしてたオレも悪いと思ってるんだよ」

「あとでアタシがノート見せてあげるから、放課後残りなさいよ」

「えっ」とナオト。

「なによ」

「いや、放課後はその、用事が」

「用事って？」

「ええと……」

ナオトがヒロの顔を見る。ゲームとは言えなさそうな雰囲気だ。

「あ、ああ、オレと練習するんだ」

ユウカは当然聞き返す。

「だから、その、ゲームの練習……」

言うなよ、おい、とナオトがヒロを睨んだ。

「なによそれ、遊びじゃない。そんなことより勉強のほうが大切よ。いい？ 放課後ちゃんと残りなさいよ」

「わ、わかったよ」

このようにユウカが世話を焼くのは、ナオトが頼りないからなのか、それともユウカの押しが強すぎるためなのかはわからない。こういうバランスもあってか、二人はやはり、仲が良さそうに見られるのだった。

ユウカが去ったあと、「おい、ゲームどうするんだよ」とヒロが聞いた。

「やるさ。挑まれた勝負はその時に受けなきゃいけないしな。ノートならいつでも写せるし」

「わかった。それでこそ男だぜ。終礼が終わったらソッコーで逃げるぞ」

おう、と頼もしい返事をする。

ナオトは、その後の授業を妄想もほどに集中し、終礼の時にはユウカを視界に入れつつ、クラスメイトでの礼を終えると一目散に廊下へと飛び出し、ヒロと共に逃げていった。

「さてと、お馬鹿なアイツにノートを見せてあげようかな」とナオトの席を振り返ったユウカは、ぽつんと机だけが夕焼けに照らされているのを見て、逃げたなアイツ……、と忌々しい感情で思わず口を曲げた。

「なによ、ゲームなんて。アタシだって……」

ユウカはそれ以上つぶやくことはやめて、クラブ活動へと向かった。

逃げ出したことを悪いとは思いつつ、ナオトとヒロはコンビニへ向かい、食料を買い込んだ。

少ない小遣いの中でナオトはおごり、「ちょっとしか時間がないけど、特訓よろしく」と頼んでいた。

決戦は今日の夕方六時。練習は二時間ほどの猶予しかない。サカタの実力が上なのは、挑戦してきた時の自信からなんとなく伺える。これでただのヘボ野郎だったら、それこそいい笑い種となるだろう。しかし、ヘボであることに期待はできない。

ナオトはコントローラーを握り、真剣な眼差しで画面を睨んだ。

「よしナオト、とりあえずワンゲームやって、そこで弱点や動きの研究をしよう。できるかぎりアドバイスはする。ザコなりのな」

「オレにとってはザコじゃない。頼れる先輩さ」

「さあ、それはどうかな」とは言いつつも、アドバイスのために真剣そのものでプレーを注視した。ただの娯楽であるはずのゲームが、今この空間では、まるで競技であるかのように見える。ナオトは、暇つぶしのために楽しむのではなく、勝つために楽しむということを感じ始めていた。

ラウンドが終了すると、ナオトは嘆息した。三キル十二デスという振るわない結果だったからだ。

「ダメだ。なかなかうまくいかない」

「でも三人倒したじゃないか。成長してる証拠さ」

ナオトは首を振った。

「これじゃ勝てない。だからなぜ倒されてばかりなのかは考えたよ」

「ああ、オレはそれ考えたことなかったな。適当に駆け回ってた」

「それ、それがダメだったんだ。走り回ると待ち伏せている相手にはすぐやられるし、同じように走っている敵と向かい合ったとして

も総合的な腕で負ける。初心者が勝つにはプレースタイルを変えないといけないかもって思った」

それに対しニヤリとするヒロ。

「例えばどんなふうに」

「ひたすら待つ、とことん隠れる。敵が出てきたところを撃てば勝てるはずさ」

「ああ、でもそれってキャンプ行為とかキャンパーって言って、初心者が陥りやすくてさらに嫌われる行為だぞ」

ナオトは「え？」と目を開き、愕然とした。

「しかもだ。そういうのはチーム戦でもほとんど下位にいる。何度か追いかけてスコアをチェックしてたから覚えてるわ」

ここで言うヒロの「追いかけて」とは、ゲーム内でキャラクターを追跡したということではなく、プレー中にボタンを押し、その時点での各プレイヤーのスコアを確認できる画面を開き、任意のプレイヤーのスコアをチェックし続けるということだ。

「じゃあどうすればいいんだ……」

「キャンプ以外だな」

「つてかさ、ヒロが手本を見せてくれよ。そうだ、見ればいいんだ。なんでそれに気づかなかったんだろ」

ナオトが嬉しそうに言う。

「いいけど、下手だぞ。まあお前よりは上手いけど」

「オレよりうまけりや充分だよ。頼む」

スナック菓子を食べて手についた油を、ティッシュで拭いたヒロにコントローラーを預ける。

「いっちょ暴れてみますかねっ」と！

そこからのヒロは、人の変わったように叫びだした。敵を罵倒したり、不機嫌になったり、普段使わないような下品な言葉が頻繁に口から放たれ、まるでヤクザ映画のチンピラでも見ているかのようだった。

ナオトは初めて見るその姿に動揺したが、それよりも今はヒロの

プレーを参考にしよう意識した。

最初から最後までとにかくせわしなく走り回るというヒロのプレーは、見ている側にスピード感を与え飽きさせない。連続で敵を倒していくこともあれば、連続で倒されることもあった。

やがてラウンドが終了し、スコアは九キル九デス。チーム内では三位に位置するという微妙な結果だったが、ナオトよりは確実にウワテの操作をしていた。

やりとげたという呼吸を一度したあと、「格ゲーよりアツくなるから嫌いなんだよな。いちいち腹立ってくるし」と言った。

「すげー口が悪かったよ」

「だろ？ オレはお前やツレとのんびりやってるほうが性に合うんだわ。こういうのはストレスが溜る」

「でもそこその成績じゃん。オレよりうまいし、参考になったよ。腕があれば動きまわってもちゃんと倒せるんだなあ」

「まあね。でも、お前は真似しないほうがいいよ」

「どうすればいい？」

「慣れるしかないってのが本音だけど、まああれだ、キャンプはしない、突っ込み過ぎない、だな」

「つまり？」

「障害物だよ。動きながらもマップにある車や木箱、柱、ドラム缶といったオブジェクトを利用して身体の一部を隠し、撃たれる箇所を減らすことで瞬間的にも有利な態勢を取る。相手にはそういった有利なポジションをとらせない」

しかしそれを聞いてもナオトは首を傾げる。

「それってキャンプじゃないの？」

「違う違う、ぜんぜん違う。敵を倒しに動いている時点で違うんだよ。オレみたいに猪突猛进だとさっきみたいに倒されるだろ？ 一直線じゃなく、オブジェクトを経由していく感じ。そしたら安全なのよ」

「おお、なるほど！」とナオトの表情が明るくなった。

床に置いてあるコントローラーを素早く取ると、再びラウンドを始めるのだった。

ヒロの説明を、脳内でイメージできるほど完璧に理解したからか、初めての好成績を記録した。ハキル三デス。チーム内では四位という初心者にしてはまあ称賛に値するものだ。

ヒロが喝采した。

「オレ、コツを掴んだかも」

「その調子だな。サカタにも絶対勝てるぜこりゃ」

と、その時、画面にフレンド申請のアイコンが光った。サカタからだ。

「来たな」とヒロ。

申請のタイミングといいアイコンの派手な明滅といい、サカタのいけ好かない自信のようなものを感じさせる、とナオトは思った。

ヒロはサカタをフレンドとして受け入れ、そこからルールを決めるためにチャットを始めた。

勝負は対一、時間は十分、相手を多く倒した方の勝利、武器は問わず、マップはナオトが一番プレーした、中東をイメージさせる砂塵の舞う小規模のステージを選択する。

ヒロはあまり理解していないナオトの代わりに、このルールで承諾した。

「あ、やべっ、緊張してきた」

「マジかよ、たかがゲームなのに」とヒロは笑ってみせる。

頬を二度叩き、気合を入れるナオト。

「よし、いける！」

それを受け入れるかのようにラウンド開始のカウントダウンが始まった。

ゼロになると同時にナオトの操るキャラクターはマップ中央に位置する二階建の小屋を陣取った。

複数ある二階の窓からなら、身体をさらすことなく周囲を確認できるため有利だ。

サカタもその部屋を利用しようと走っていたが、遅れたため窓から覗くナオトの

視界に捉えられる。と同時に発砲――。完全に油断していたサカタは、銃弾をモロに浴びて倒れ、ゲームはナオトの一キル先行で展開した。

「ナイス！」とヒロが叫ぶ。

しかし、すぐに復活したサカタは身を隠しながらダッシュし、小屋へと近づくと、武器をサブマシンガンからハンドグレネードへと持ち替え、窓へと投げ入れた。

「グレネード！ 逃げろ！」とまたしてもヒロ。

ナオトは足元を転がるグレネードに慌て、操作も間に合わず爆発に巻き込まれた。

「残念、一度倒したら相手には居場所がバレてるから位置を変えたほうがいいな」

「わかった。ああいうふうにグレネードを有効活用できるようになつてやる」とナオト。

ヒロのアドバイスは的確なものだった。FPSの上級者ともなれば、倒した相手が復活する位置を把握していることがあるが、ナオトはまだそのレベルには達していない。そのため、位置を変えて攻撃態勢を取るのが望ましいのだ。

しかし、サカタがどこからグレネードを投げ入れたのかは把握していない。ナオトの戦いは、相手の位置がわからない状態で続いていた。

この正方形のマップには、中央以外にも建物があり、すべて二階建てなのだが、壁が壊れていたり骨組みだけになっていたりで、外からも中が丸見えの状態なため、中央の建物よりは不利だった。

ナオトは索敵と物陰へのダッシュを繰り返しながらも、どこから襲い来るかわからないサカタにプレッシャーを感じていた。

そうして先ほどナオトが倒された中央の小屋へと到達すると、壁を背にして周囲を警戒し、侵入した。とその時、二階へと続く階段からの銃撃。またしてもナオトは倒れた。

「ああこいつ、キャンプ野郎だな」とヒロがいう。
「嫌っていいのか？」

腹立たし気に聞くナオトに対し、「当然だな。移動速度が速くて近距離に強いサブマシンガンを装備してるくせに籠るなんて、意外と弱いかもしれねーぞ」

「どうすりゃいい？ グレネードか？」

「そうだな。まず、小屋まで近づけたらグレネードを投げ、倒せなかった場合、相手は逃げ出してくるなら銃口を向けて構えておく。籠り続けるようなら壁を抜く」

「壁を抜くってなんだよ」

「ああ、薄い壁なら弾が貫通するんだわ。ダメージは多少減るけどきちんと当たれば倒せる」

「そういう裏技はもっと早く言ってくれよな」と半ば憤慨するナオト。

「裏技じゃねーけど」

「どっちでもいいよ、とにかく撃てばいいんだな」

「グレネード投げてからな」

三度、小屋へと近づくと、言われたとおりに窓へ向かってグレネードを投げた。その瞬間にも銃口は出口へと向け、いつでも撃てる態勢は維持する。ナオトの成長は、ヒロを驚かせるほど早いものを感じられた。

直後、小屋の二階で爆発音がする。しかしサカタは逃げ出していない。

「いるぞ」とヒロ。

銃口を覗き続けることによって移動速度を落としながらゆっくりと侵入していく。先ほどのように、階段からの銃撃にも対抗できる戦術だ。

「その壁に四発撃て」

ナオトが見ている場所に対して指示をした。

言われるがままに発砲すると、小気味良い着弾音がし、サカタを倒したというログが画面に表示された。

「うお、すげー！　なんでわかったんだよ」と思わずヒロを見る。

「足音と定石だな。マップの構造を把握していれば大体の居場所はわかるもんだ」

「お前、ほんとめっちゃうまいんじゃないの？」

「下手だよ。パッドでFPSなんて、ストレスしかたまらないし」

「いや、信じられないな。さっきからのアドバイスで助けられまくってる」

「オレの教えてることは基本中の基本だけ。ある程度プレーしてる人間ならだれでもやってることだよ」

「サカタは？　結構自信あるっぽいけど」

「キャンパー基質の時点で論外。相手じゃなかったな」

「言っただけ」とナオトが微笑した。

そんなことを長々と話していたからか、集中の切れたナオトはダツシユしているところをあっさりと倒された。これで二対二のイーブンだ。

「おいおい、気を緩めるなよ。FPSは一瞬の油断が命取りだぞ」
わりい、と謝るナオトはすぐに気を取り直し、そしてヒロからのアドバイスはありがたく受け入れたものの、「いま同点だし、あとはオレ一人でやってみるよ。そうしたいんだ」と伝えた。

ヒロにはその心が理解できた。そしてこれは、成長するために必

要な要素でもあった。

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28日01時45分発行