
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、ちよつといいか？」

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、特に火器管制の複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、保治は気づかなかつた。

「遅かつたね。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？ スマートでかつくいいじゃん」

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ス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。

試しに交換してみたときの機体データ（前書き）

読まなくてもストーリーには関係しません。

試しに交換してみたときの機体データ

プロメテウスハーツ（初期構成）

機能が多いため、上級者向けの機体となっている。

初期構成では射撃・砲撃戦重視の重装甲機体となっているが、実際は武装の選択次第でどんな装備も使いこなせる汎用機である。しかし重装甲であるが故に機動性は抑えられているのと、FCS性能の関係で格闘戦は若干不利。

剣介とは絶望的に相性が合わなかったのは射撃しかない初期構成で戦ったからである。

プロメテウスハーツはある性能に特化されて作られているが、余り知られていない。パッケージや製品説明にはそのことが一切記述されておらず、詳細データや実際に使うことで分かる。広く周知されていないのはその特化された性能があまり重視されていないからで、その重要性を知っている者ならそれを最大限に活かした機体構成で戦う。

現在のカスタムは初期構成。剣介がカスタムをしなかっただけで、本人に他意はない。

・簡易性能

サイズ：M+

HP：B

ジェネレーター出力：B

コンデンサ容量：B

装甲：B

運動性：D

機体安定性：S

ブースト推力：D

索敵性能：A

FCS性能（格闘）：F（最下位ランク）
FCS性能（射撃）：A
火力：A

・武装

右肩マルチキャノンユニット（二つの武装を先述に応じて付け替えられる武装ユニット）

超長距離狙撃キャノン&狙撃用追加レーザーシステム

左肩マルチキャノンユニット

高射砲&追加弾倉

右腕ライフル（威力高く反動大きい）

左腕グレネードライフル

脚部ミサイルユニット×2

ピッケメルクーリオ（初期構成）

保治が剣介に使わせるために初期構成にしたもの。

電磁ヒートナイフは初期装備ではないため装備していない。

初期の実体剣は長さやバランス上、保治にとっては扱いにくいため短いナイフを使っていた。

余談ではあるが初期実体剣、ソードカドウケウスはボクスボットに存在する実体剣の中ではかなり強いが、ピッケメルクーリオ付属でしか手に入らない。

・簡易機体性能

サイズ：M

HP：D

ジェネレーター出力：C

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）：F

火力：D（実体剣一本としては高めの評価。初期装備の剣がそれだけ優秀なことを示している）

・武装

実体剣：ソードカドウケウス（実体剣としては上から数えた方が速い地位にいる強さ）

試しに交換してみたときの機体データ（後書き）

データ形式は模索中です。

他に良い形式があったら変えるかもしれません。

5 提案、条件提示、そして

プロメテウスハーツは欲しい。けれどお金がない。じゃあ交換はどうだろうか？ いや、ピツケとプロメテウスは倍以上も値段が違うだけ……

そんな解決しない悩みをぐるぐると考えながら保治は剣介と合流した。筐体からでてきた剣介は晴れ晴れとして、とても楽しそうな顔をしていた。

「保治、ありがとう」

歩み寄る保治に剣介を礼を言い、両手を横にノ両掌を上に向ける。「やっぱ俺にはプロメテは合わないみたいだ」

保治は剣介がプロメテウスハーツを動かしているところを見たことはない。しかし、ピツケを楽しそうに動かしていたのは音声だけでも分かった。そりゃ上級者向けのプロメテウスを動かしても初心者がかまともに動かせるわけがない。初めてまともに自在に動かせたのだろうか？

「初心者向けとか上級者向けとかそういうことじゃないんだ」

保治の思考を読むかのように剣介は続ける。

「こう、戦い方の問題なんだ」

「戦い方ってというと、銃とかライフルが嫌なの？」

保治の問いに剣介は神妙な顔つきで首を横に振る。

「嫌、とは違う。俺だって銃持ってキャノン砲を背負ったプロメテウスハーツをカッコいいと思って買ったんだ。嫌なわけじゃ、ない」
「じゃあ、と聞こうとした保治を剣介は制した。

「ああ、聞くなよ。よく分からないんだ。美味く説明も出来ない。だけどお前だって、そうだろう？」

保治は剣介の顔を見上げる。

「なんで分かった？ って顔だな。顔見りゃ分かる。お前、さっき出てきたとき、宝物を取られそうな少年の顔だったぜ？」

見透かされていた。剣介が何を言いたいのか分からないが、自分は彼に嘘はつけない。それだけは確実だと保治は思った。

「ってことは、お前もピッケメルクーリオは合わなかった。それどころかプロメテウスハーツがこの上なく自分に合っていた。違うか？」

その通りだ、と保治は頷いた。

「でも、だからといって僕はくれとは言わないよ。新しいボクスボットを買う気もない。この玩具は高いからね」

「俺だつてそうさ。お前のボクスボットをくれなんて言えないし、俺のをプロメテウスをやる気もない。そこで提案だ」

剣介は人差し指を立てて／＼いいことを考えついたみたいな笑顔で言った。

「トレード、しないか？」

トレード、交換、取り替えっこ。意味するのはつまり

「僕のピッケメルクーリオと、剣介のプロメテウスハーツを、交換？」

「それ以外になんかある？」

願っても無い申し出だった。だが、保治はその申し出を簡単に受け入れることはできない。値段差が激しいのだ。プロメテウスハーツ一つでピッケメルクーリオ二つとグレードにもよるがオプションパーツを2、3個買える値段になる。発売時期を考えればそれ以上に値段の差はあるだろう。半年前に出たピッケメルクーリオは既に中古で出回っているのだ。

そんな保治の躊躇いを剣介は察したように口調を変える。

「ん、値段を気にしてるのか？ それとも中古で買った方が安いとか」

剣介はため息を一つ吐いて呆れたように手を広げた。

「誰が使ったか分からないような中古は買う気ないよ。そんなのよ、りお前がきちんと手入れしてきたそのほうがいいんだ。新品買う手間も省けるし」

「今新品買えばもつと安く買えるんじゃない」

「それだとプロメテウスハーツが余るだろ？ 売るよりお前に使って貰った方がいい」

「だろっ？ とでも言いたげにウィンクする剣介。

「それは嬉しいよ。けど……」

「これじゃ自分が新人を騙して取っ替えたみたいじゃないか、という言葉を保治は押さえ込んだ。」

「けど、それじゃ君が損するじゃないか」

「まっすぐ目を見て、言った。取引は対等に公平に。父の教えだった。」

「損？ あーそう言われると、弱い」

「そんな不公平、僕の気が済まないんだ」

「畳み掛ける。本音を言えば、交換したい。けれど保治には出来ない。」

「だから残念だけど」

「そう断ろうとした保治の言葉を遮って、剣介が言う。」

「じゃあ、こうしよう。これから暫く、ピッケメルクーリオの上手い使い方と、ボクスボットの改造とか操縦テクとか教えてくれよ。知らないテクがあってもネットで調べてさ」

「突破口、だと思った。価値が釣り合わないのならば足せばいい。釣り合うようになるまで、足せばいいのだ。」

「分かった。でもそれだけじゃ僕の気が済まない。だから、今まで買ったパーツもいくつか付けるよ」

「保治はピッケメルクーリオを強くしたり、自分に合うようにしたり。そのためにパーツをいくつか買っていた。中にはプロメテウスハーツにはどう考えても合わないようなものもある。これなら、価値の差は縮まる。」

「交渉成立、だな」

「剣介が右手を差し伸べてきた。保治は剣介の手を握り、微笑む。ありがとう、剣介。僕の家に来なよ。パーツ、見繕うからさ」

5 提案、条件提示、そして（後書き）

世の中にはシャークトレードという言葉があるそうですね。
おお、こわいこわい

6 ようこそ、僕の部屋へ

建て売り住宅の二階、保治の部屋。漫画は少なく、勉強机には教科書や文房具が散らかっている。机脇の本棚下半分を占めるのはボックスボットのパーツ群だ。棚を小分けにする小棚や、プラケースなどが並び、それぞれパーツのカテゴリ名を書いたラベルが付けられている。

保治はそこからピッケに合うパーツを取りだして剣介に一つ一つ丁寧に説明する。

「説明書は取ってあるけど……箱や袋はないんだ。ピッケのボックスに収まるかなあ？」

あらかた説明し終わった保治はそれらをどうやって運ぶか悩み始める。剣介は床に敷いた新聞紙の上に並べられたパーツと説明書を見ている。

「え、これ全部？ どれか選ぶんじゃないか？」

驚く剣介。

「詳しく見ないとわからないでしょ。家に一度帰ってから厳選したり確認したほうがいいと思うし」

机の中や棚の箱やケースを物色しながら保治は答える。

床に広げたパーツ数は大量で、保治が所持するパーツの大半が広げてあった。

「や、多すぎないか？」

「プロメテウスパーツには使いにくい者ばかりだよ」

問う剣介に保治はパーツの一つを指さしながら答える。

「これなんか持ち替えずに射撃と格闘が出来るけど、弾数は少ない格闘適性の高いボックスボットじゃないと扱えない格闘武器をベースにしてあるからプロメテウスには全く使えないんだ」

騎士が持つランサーと機関銃を組み合わせたような武器だった。

「これは両肩に付ける追加ブースター。格闘時に間合いを詰めるた

めのもの。プロメテウスに付けても役に立たないよ」

突き出た四角柱の先に円錐型の穴が空いた二つ一組のパーツ。

他に2、3個紹介して保治は箱の物色に戻った。

「ここまで極端じゃないけど、他のパーツもプロメテウスよりピッケのほうが適性があるパーツばかりだよ」

自分が必要なパーツは残してある、そう付け足した。

「それなら」

剣介は一旦止めて、首を振った。

「やっぱりダメだ。多すぎてどれを選べばいいかわからない」

「いろんな戦い方を試した方がいいよ。さっきの動き回るヒットアンドアウェイよりもやりやすい戦法があるかもしれない」

保治は手を止める。

「だめだ。やっぱり良さそうな箱が見つからない。ボットボックスが一番かな」

ボットボックスは中身が混ざらないようにでこぼこの付いたスポンジで挟むようになっていた。そのほかにも小さいケースが付属していたり、スペースが空いていたりもする。スポンジにパーツを差し込めるよう切れ込みが入ったものもある。

「そう箱に拘らなくても」

多少呆れながら剣介が言う。胡座になり、目に付いたパーツを手取る。大きめの雑刀で、刃の部分が赤熱するタイプのものだ。

「説明書とパーツがごっちゃになったらどれがどれか分からないだろ」

保治はため息を一つ付けて箱を探す手を止めた。

「パーツ売ってたときの小袋取っておくんだっつたな」

「じゃあパーツは厳選してさ。必要なテクとか教えてくれよ」

剣介の提案に保治は即断しなかった。顎に拳を当てて考えるポーズをして、呟く。

「それもいいけどなあ」

そんな保治を横目に剣介は床から一つパーツを拾う。

「あれ？ これ何だ？ 説明書が無いな」

剣、に見える。だが柄にトリガーのような物が付き、片刃の背には筒のような物。

「ガンブレード。ボクが試しに作ってみただよ」

ボクスポットには自作パーツを使える。ただし専用データチップを埋め込んだり、ボクスポット専門店にいつてデータを有料で作成したりしなくてはならないなど敷居は高い。

「その結果のそれはあまり使えなかつたけど。調整すれば使えるかも知れないからそこに置いておいた」

保治は調整自体は家のパソコンで出来ると付け足した。

「今月のお小遣いはまだ余裕あるし。パーツ用ボットボックスを一個買って、何回かに分けて渡すことにするよ」

一人納得する保治を他所に、剣介は保治作のガンブレードを眺めている。

「自作、か」

そこで剣介は何か思いついたように顔を上げた。

「なあ保治」

剣介に声を掛けられた保治は大型ボットボックスからプロメテウスハーツを取りだしている手を止めた。

「何？ 今日はこのボットボックスに入れて持って帰って貰おうと思つてただけど」

「それはまあ、ありがとう。で、提案なんだけどさ」

保治は剣介の笑顔に嫌な予感をした。アドラステア21でプロメテウスハーツを使ってみることを提案したときや、トレードを申し出たときと同じ笑顔だったからだ。

その予感が正しかった事を、保治は剣介のこの上なく楽しそうな声で思い知る。

「一ヶ月後まで対戦するの止めておかないか？ それで一ヶ月後に対戦するの。決闘だよ決闘！」

たっぷりと頭の中で意味を咀嚼して、たっぷりと考えて、保治は

一言も言葉を思いつけなかった。代わりに、「はあ？」とだけようやく反応した。

「お互いどんな練習をしてるかとか、どんな戦い方してるかとか、一ヶ月後まで見ないの。それで決闘すんの！」

自分の意見を主張することになれていない保治には、剣介の申し出を断れるような上手い言葉は持ち合わせていなかった。

そして一ヶ月後の放課後に決闘をすることになったのだ。

相手は初めて数日の初心者。自信はなく不安はあった。しかし、決まったからには負けるわけにはいかない。保治は自分の物になったプロメテウスハーツに早く慣れるために、この後またアドラステア21に行こうと決めた。

6 よついで、僕の部屋へ（後書き）

あと3〜5回で書き溜め分が無くなるとおもいます。

7 決闘に向けて、練習

1週間後。

ここ数日は毎日アドラステア21に来て初期状態のプロメテウスハーツに慣れるために無双モードと対戦モードをやっていた。

今日も保治は意気揚々と筐体に入り、諸々をセットして開始する。今日は自分に合う装備を探すためのテストプレイだ。肩のスナイパーキャノンは積んである物の、使う予定は無い。ミサイルは初期のものをポイントを買ってチューンしてある。そして今日のメインは両腕のライフル二丁。片方はスナイパーライフルで一発撃つたらかなり待たないと次が撃てないが、弾速は早く威力も高い。もう片方は普通のアサルトライフルだ。他にも数個ボディや脚にマウントしてある。

今回やる無双モードのステージは雑魚が一カ所からしか湧かないステージだ。難易度はそこそこあるものの、自分が負けるはずが無い。そしてゲームが始まった。

まずはスナイパーライフル。モニターをズームして手動照準で敵にサイトを合わせた。

撃つ、外れる。撃つ、当たる。撃つ、外れる。撃つ、外れる。撃つ、外れる。撃つ、外れる。

命中率は悪い。まだ敵が遠くにいるのもあるし、それに雑魚も動く。よほどの狙撃手ならまだしも、保治にはそれほどの腕は無い。

落ち着いてロックオン照準に変更する。

撃つ、外れる。

「ん？」

保治は眉をひそめた。このスナイパーライフルなら当たっているはずの射撃だった。カタログスペックを考えても、プロメテウスハーツの初期FCSであたる。そのハズの距離なのだ。だが、外れた。仕方なしに保治はもう一度、撃つてみることにした。

撃つ、外れる。

画面に表示された弾丸の軌道は雑魚の遙か右。確かに雑魚は右の方に動いていた。偏差射撃にしては外れすぎている気がした。

撃つ、外れる。

駄目だ。当たりそうも無い。

撃つ、外れる。撃つ、外れる。

「なんで？」

保治は思わず不満を口に出してしまう。

「おかしい」

そして今現在。保治はAPを5割以上削られていた。

「当たらない」

保治はライフルを撃ちながら呟く。本来なら雑魚を撃ち抜くはずだった弾丸は空を切った。それも雑魚からかなり離れた位置。

「なんで、なんでだよ!？」

本来無双モードは雑魚の攻撃は散漫だし威力は弱いしで5割も削れるほど攻撃を食らう要素は無いはずだった。ただ、保治の攻撃が当たらなかつた。偏差射撃の精度が悪いのだ。また射撃間隔も遅いスナイパーライフルを使っていた。諦めてアサルトライフルに切り替えてようやく何十発かに二、三発が当たるといふ有様だった。

保治は自分が作った射撃プログラムを信頼していた。しかし今回、そのプログラムが上手く動いていない。決定的にだ。これなら偏差射撃をしない方が当たっているのではないか？ そう保治に思わせるほどに。

そしてようやくライフルに固執する余り忘れてしまっていた物の存在を思い出す。

「そつだ、ミサイルなら」

無意識に口に出る。

保治はライフルを捨ててミサイルに切り替えた。ゴーグルを下ろして視線認識型マルチロックオン。その最中にも雑魚の攻撃はAP

を削る。

普段、保治は掛け声を口に出さない。

「ファイヤツ！」

それでも口に出してしまうほど、焦っていた。

幸いにもミサイルは異常がないらしく、全てが思い通りの雑魚を爆散させる。そこで保治はミサイルのロックオンモードをAS

自律索敵に切り替えてばらまいた。この切り替えはプロメテウスハーツ付属のミサイルにしか付いてない特殊機能である。

放たれたミサイル群はモニターに映った殆どの雑魚を駆逐する。

そして保治は肩のスナイパーキャノンを狙撃モード/ロックオン機能OFFで準備し、残った雑魚を一体ずつ狙撃する。

「なんなんだよー、なんで僕のプログラムがこんな誤作動するんだよー」

涙腺が緩み、声を震わせながらも保治の狙撃は確実に雑魚の中心をとらえていた。距離が近くて、動きの遅く行動パターンの少ない雑魚だからこそ保治でも出来る芸当であった。

筐体から出た保治は射撃プログラムがどうなっているのか見ようと、コンプベースに急いだ。

「…………アップデート？」

保治はそこであっさりと異常の原因を見つけた。コンプベース入り口に貼られていた張り紙に書いてあった。

なんてことは無い。ボクスボット自体のアップデートだ。不正な射撃武器を使っていたプレイヤーがいたのだ。そのバグフィックスにより射撃周りに関する諸々が変わった。張り紙に書いてあるのはそれだけで、それがどう変わって自分の射撃プログラムにどんな影響を与えたのか、保治は判断が付かなかった。

分かったことはたった一つ。自分の作った射撃プログラムが役立たずになったことだけだった。

7 決闘に向けて、練習（後書き）

アドバイス等ありましたらよろしくお願いします。

8 諦めも前に進むための手段だったりする。

保治はすぐに家に帰り、自室のノートパソコンを点ける。

焦る気持ちを抑えて待つこと数十秒、デスクトップが表示された。画面に並んだアイコンからインターネットブラウザを選択してネットの世界に。ブックマークからボクスポットWikiを選択。数秒の待ち時間のあと良くある簡易編集型サイトが表示される。

保治はそのサイトのコンテンツから「アップデートまとめ」というリンクを踏む。

アップデートは深夜0時にネットワークを介し全店舗一斉に行われる。そしてゲームセンターはボクスポットが流行って以降、朝9時開店も珍しくなくなっていた。

保治はどうかアップデート内容まとめておくれ、と祈りながら画面を見た。果たしてそこには、昨日行われたばかりのアップデートとその内容、その内容の初見がまとめられていた。

心の中でガツポーズを取りながら眺める。ここの編集者はアップデート内容ごとに細かい感想と変わったこと、所見を述べて非常に分かりやすく参考になる文章を書く。今回はアップデート理由も書いてあった。おそらく公式からのコピー&ペーストだろう。

『射撃プログラムに不正ステータスを組み込み、武器性能の不正改造し、ホーミング性能を持たせた』

射撃プログラム側から武器のステータスを弄る。聞いたことがない。

検索を別窓で書いてみると、匿名掲示板にそのサイトが晒されていた。まだページ削除はされていないようで、その内容は見られたが、かなり高度なものらしい。保治には理解できなかった。

検索した窓を閉じてWikiに戻ると、アップデート内容をみる。やはりいくつかの自作射撃プログラムに異常が出ているようだ。武器制御プログラムと射撃プログラムに新しく関数を入れたのでは？

と推測も書いてあるが、詳しいことは分からないという。

対処方法は、射撃プログラムを修正するかボックスソフト付属の物を入れ直すしかない、と書いてある。修正方法を書いてある。変えるステータス、消すステータス。いずれも書いてある。

「これなら、なんとかなるかも」

保治はほつとして、メモリスティックをパソコンに差し込んだ。パソコンが読み込むのを待ち、ボックスソフト用のプログラム編集ソフトを立ち上げた。

ソフト側から射撃プログラムを開けると、編集ウィンドウに文字列が表示される。保治が指南書やWikiと格闘しながら書いた渾身の自作プログラムだった。

「さあて、なおすぞ！」

保治は意気込み、キーボードを叩き始める。

そして一時間後。保治はモニターを凝視していた。手は動いていない。

どこを直していいのか話からない。というかどこに何が書いてあるのかが分からない。変数名も適当で、関数の呼び方もぐっちゃぐちゃ。ある程度プログラムになれている人が見ても分からないだろう。

保治は凝り性だ。本来ボックスソフトの制御関連プログラムは公式サイトにプログラムパーツが用意してあるのだ。それら既存のものを組み合わせればいい。しかし、保治は凝り性なのだ。

書店でボックスソフト用語のハウツー本を入手し、一ヶ月パソコンと睨めっこ。そうして作ったのが保治ご自慢の射撃プログラムである。それが間違いだった。

保治にはプログラムの知識は無く、誰かに教えを請う事もなかった。変数名には意味のあるものを、という定石も知らなかった。だから「hogeA」とか「hogeB」とかみたいな意味の分からない変数を当然に使ってしまったのだ。

無論、コメントでどこが何を意味するか、という事も書き残していない。

早い話、詰みだった。

「どうすればいいのさ」

保治は頭を抱えて机に額を付ける。

今はプロメテウスハーツに慣れたり、カスタムを試してみなくてはいけない。とても最初から作り直す時間なんて無い。まして、前は春休みを利用して作ったのだ。2週間程度でも、あるとないとは大違いだ。

ならば。

「はあ」

ため息一つ吐いて保治は顔を上げる。

仕方ない、今は付属プログラムを使おう。保治はそう結論づけた。

翌日。

保治は付属射撃プログラムの癖を見極めようと、初期状態のプロメテウスハーツを持ってアドラステア21に来ていた。

「意外と性能良かった……」

カスタムブースで保治はプログラムの感想をまとめる。

「考えてみりゃ、使ったことがなかったんだ」

保治はプロメテウスハーツ付属の射撃プログラムを使ったことがなかった。剣介に借りたときも自分の射撃プログラムを入れて使ったくらいだ。どんなプログラムか知らなかったこともあるが、ボクスポットごとに作られる射撃プログラムだ。プロメテウスハーツのプログラムが悪いものであるはずがなかったのだ。

だがそれでも、保治が作った射撃プログラムの偏差射撃はよく当たっていた。距離と風向き、角度を完璧に計算しているかのよう。

「あれ？」

そこで保治はある可能性に思い至った。

「もしかして僕のプログラムって、干渉してた？」

違反プログラムと似たような動作をしていたとしたら。それは撃てば当たるだろう。FCSの性能とは無関係に、筐体側で計算していたのだから。

今の保治には判断が付かないが、もしその想像が合っていたら、保治のプログラムが誤動作するのも当然ではある。

保治は首を振って思考を打ち切った。これからはプロメテウスハーツを使うのだ。プログラムより、自分の腕を磨く方が先決だと思っ直したのだ。

「自作プログラムは諦めよう」

アニメみたいに全部オリジナルでかつこよく、なんて土台無理なのだ。あるものを工夫して強くなれるなら、その方がいい。

保治は自分をやや強引に納得させると、カスタムブースの作業台にポットボックスを置いて開ける。

過失についての考えが終われば、次は自分が強くなるためのカスタマイズだ。どういう戦い方をするか、どうパーツを組めば強くなるのか。それを考えて、決めなければならぬ。

保治は自分とプロメテウスハーツの、本当の性能に気付いていない。

8 諦めも前に進むための手段だったりする。(後書き)

書き溜めはあと5000字弱です。

明日投稿したら暫く空くかもしれませんがね。

9 戦術考慮

保治はとりあえずのカスタムを終えてパーツを使わないポットボツクスに片付ける。

スナイパーキャノンは外した。保治の腕でまともに狙撃なんて出来るわけがない。代わりにグレネードキャノンとアーマーピアスキヤノンを取り付けた。

プロメテウスハーツに付属する肩部キャノンユニットは少々特殊である。プラズマキャノンやグレネード、チェインガンなど様々なキャノンを二つまで装着でき、戦闘中にどちらを使うか状態変更が可能な肩部武器だ。パッケージ絵にも描かれている初期装備のスナイパーキャノンもこのキャノンユニットに長距離砲撃用砲身と追加レーザーシステムを取り付けたものだ。

腰には散布型爆雷ポッド。威力は高いが何も特別な機能が付いていない接触起爆型の爆弾をバラ撒くというシンプルな武器。保治は爆雷を気に入っていた。

「使いやすいのに人気無いんだよな」

撃つ隙が少なく、ボタンを押せば即座に出て、前方にいる何かを爆散させるだけ武器だ。実に単純である。

「ミサイル使いやすかったな」

プロメテウスハーツの初期付属武器。誘導性能もあり、火力を期待してもいいし牽制の道具にしてもいい。

ミサイルポッドを左肩に取り付けたところで保治の手が止まる。

「手持ちの武器は、どうしよう」

スナイパーキャノンは論外だ。当たらない。アサルトライフルはマシンガンより命中率が落ちるし、マシンガンは威力が小さい上にプロメテウスハーツに装備させても活かせない。ライフルは、ピッケメルクーリオなら避けるだろう。ビームライフルも避ける。

保治は一度だけ上級者が使うピッケメルクーリオの戦い方を見た

ことがあった。速く華麗で、強かった。剣介があのレベルにいるとは考えられないが、それでもピツケメルクーリオを剣介は「合う」と言っていた。剣介が下手なままという期待はしない方がいい。

保治は暫く悩み、武器を選んで箱に戻す、という動作を繰り返した。5回パーツを戻したところで深いため息を吐き、マシンガンと実体大型シールドを選んで取り付けた。

「いちど、やってみて、試行錯誤。それしかないか」

取り付けをして、使わないパーツと武器を装備したプロメテウスハーツをポットボックスに入れる。あとは実戦、対戦で自分の力を計ってベストを選ぶしかない。

時間は3週間ある。プログラムを作るのを止めたのだ。保治は自分がプロメテウスハーツに慣れるには十分な時間だ、と考えた。

9 戦術考慮（後書き）

そついや7と8の機体データ、いりますかね？

とりあえず次のシーンが長めなんで今回は短いです。

書き溜めは次でおわり。

10話と機体データを投稿したら暫く空くと思います

10 上手い人の指南

保治はとりあえずのカスタムを終えてパーツを使わないポットボツクスに片付ける。

スナイパーキャノンは外した。保治の腕でまともに狙撃なんて出来るわけがない。代わりにグレネードキャノンとアーマーピアスキヤノンを取り付けた。

プロメテウスハーツに付属する肩部キャノンユニットは少々特殊である。プラズマキャノンやグレネード、チェインガンなど様々なキャノンを二つまで装着でき、戦闘中にどちらを使うか状態変更が可能な肩部武器だ。パッケージ絵にも描かれている初期装備のスナイパーキャノンもこのキャノンユニットに長距離砲撃用砲身と追加レーザーシステムを取り付けたものだ。

腰には散布型爆雷ポッド。威力は高いが何も特別な機能が付いていない接触起爆型の爆弾をバラ撒くというシンプルな武器。保治は爆雷を気に入っていた。

「使いやすいのに人気無いんだよな」

撃つ隙が少なく、ボタンを押せば即座に出て、前方にいる何かを爆散させるだけ武器だ。実に単純である。

「ミサイル使いやすかったな」

プロメテウスハーツの初期付属武器。誘導性能もあり、火力を期待してもいいし牽制の道具にしてもいい。

ミサイルポッドを左肩に取り付けたところで保治の手が止まる。

「手持ちの武器は、どうしよう」

スナイパーキャノンは論外だ。当たらない。アサルトライフルはマシンガンより命中率が落ちるし、マシンガンは威力が小さい上にプロメテウスハーツに装備させても活かせない。ライフルは、ピッケメルクーリオなら避けるだろう。ビームライフルも避ける。

保治は一度だけ上級者が使うピッケメルクーリオの戦い方を見た

ことがあった。速く華麗で、強かった。剣介があのレベルにいるとは考えられないが、それでもピツケメルクーリオを剣介は「合う」と言っていた。剣介が下手なままという期待はしない方がいい。

保治は暫く悩み、武器を選んで箱に戻す、という動作を繰り返した。5回パーツを戻したところで深いため息を吐き、マシンガンと実体大型シールドを選んで取り付けた。

「いちど、やってみて、試行錯誤。それしかないか」

取り付けをして、使わないパーツと武器を装備したプロメテウスハーツをボットボックスに入れる。あとは実戦、対戦で自分の力を計ってベストを選ぶしかない。

時間は3週間ある。プログラムを作るのを止めたのだ。保治は自分がプロメテウスハーツに慣れるには十分な時間だ、と考えた。

保治はボクスボットの筐体シートに座り、ヘルメットを被る。データステイックを差し込んで操作。

選んだゲームモードは「REAL MATCH」、対戦モードだ。ネット回線を通じてランダムで選ばれた人と対戦をする、ボクスボット基本中の基本であるゲームモードだ。一対一に拘るプレイヤーは無双を邪道と呼び、対戦を至高と呼ぶ。

通信機能はONにした。会話も楽しみ方の一つだということもあるが、誰かと話したい気分でもあったからだ。

相手のパイロットネームが表示される。

「A|R」

どこかで見えた気がするパイロットネームだった。

「あれ？ このパイロットネーム」

スピーカーから聞き覚えのある声が聞こえる。

「あれ？ この声。こないだの」

「やっぱリトレジャー君？ また対戦しようねとは言ったけど、まさか本当に実現するとはね」

先日、まだピツケメルクーリオだった時に戦ったことのある人だ

った。最後に無様に転んで自滅した、けれど親切で丁寧な対戦相手だったから覚えている。

『お、ボット変えたんだ。しかもその顔はプロメテウスハーツじゃないか』

プロメテウスハーツの頭部は素人が一目見て分かる特徴はない。

保治は相手がボクスボットに詳しい事を悟った。

「友達と交換したんです。他にもいろんなハーツ付けましたけど」
笑うような調子で入手元を語る。下手に勘ぐられても面倒だからだ。

『納得済みなら問題無いよね。にしてもプロメテウスハーツか』

対戦相手は少し考えるような間を置いた。

『難しい機体だね。重いけどそこまで射撃に特化されてるわけじゃない。重量級の機体だけどそこそこの機動性はある。見た感じパツケージ絵の運用はしてないから安心だね』

保治は彼の言う意味がよく分からなかった。なので、思わず「どういうことですか？」と疑問を口にした。

『ああ、気付かないでやったのか。』

軽く笑うような声が聞こえてきた。

『説明すると、プロメテウスハーツ自体は射撃特化じゃないのさ。確かに射撃精度はいいし、付属のプログラムだって射撃プログラムは優れている』

待機時間が終わり、対戦が始まる。

『あ、対戦始まっちゃったね。やりながら説明を続けようか』

もとより説明を続けて貰おうと思っていた。向こうから提案するのなら、迷う必要は無い。

ステージは切り立った崖のある丘がいくつもある荒野。一般的でもっともプレイ数が多いステージだ。

「はっ、はい！」

保治は申し出から間を置かずに肯定の返答をした。レーダーに表示される赤い点が動き出した。

『じゃあ続けるよ』

赤い点の動きは速い。高機動タイプ、ということとは速いとこ優位な位置取りをしなければ、簡単に負けてしまう。アドバイスを聞ききるまでは負けるわけにはいかない。

『プロメテウスハーツの真価は安定性。つまり反動が強い武器を使っても、反動の影響を受けにくい訳だ』

カメラアイを動かして周囲を見渡す。右後方の丘が高い。逃げ場とトップショットを狙えるが敵の射撃に曝されやすい。しかし相手の速度は速く射撃特化ではない、と保治は判断し、右後方へのジャンプと同時にバーニアを噴かせ、揚力と推力を得る。丘の位置は確認した。あとは感覚でたどり着ける。

『お、セオリー通りのいい判断だ。けど』

レーダーから相手の位置を判断し、そちらに目を向ける。

見たことのある機体だ。重厚で、安定感のある角張ったフォルム。頭は視界の広く性能が良いゴーグルタイプで、狙撃用スコープが額に付属している。今、保治も使っている。

「プロメテウスハーツ!？」

『ご明察っていうか同じベース機だもんな、分かるよな』

両肩のキャノン砲を向けてくる。

「マズッ!？」

保治はとっさの判断でバーニア噴射を切り、右方向へのスラストを入れる。重力に引かれ、推力に推され、それでも相手のグレネード弾を避けきれずに左肩付近で爆発が起こる。近接信管による爆破だ。

「わっ!」

筐体が揺れてダメージ表現。残りHPを示す数字がごりつと減った。

『安定性が高いとここういう芸当もできる。わかったかな?』

相手のプロメテウスハーツが後ろを向けた。その背中に鳥の嘴を無理矢理上下に大きく開いたような形の追加ブースターが接続され

ている。その強大な推力で無理矢理重いプロメテウスハーツを高速で飛ばし、高い安定性で無理矢理安定させつつ機動射撃を仕掛けたのだ。

「な、なんてことを」

『ちなみにコイツの名前はヘヴィスピード・プロメテ。どうだかっこいいだろう』

自慢の愛機を楽しそうに自慢するのはボクスポットプレイヤーの性である。が、保治は大人がここまで楽しそうに自慢するとは思わなかった。

「でも、僕にはそんな戦い方は出来そうにないね。速すぎてタイミングが分からないよ」

お返しにとばかりにグレネードを撃つが、画面のプロメテは悠々と回避する。それを見越してロックオンしてあったミサイルをバラ撒いた。

『うおっ！』

プロメテは追加ブラスターからバーニア光を噴き出し、左方向から迫るミサイルを上に向かって避ける。

右肩のキャノングレネードからアーマーピアスキャノンに切り替え、狙撃モードで狙いを付ける。狙撃用レーザーは無いものの、手動操作によりマニュアル射撃も狙撃モードの対象内である。ノ右肩から突き出た板がくると回り、グレネード砲が砲身を畳んで下にノ三つ折りになった砲身を展開し繋ぎながらアーマーピアスキャノンが上に配置される。円筒形の太い筒に砲口を天に向けた砲身が接続され、そのまま肩に担ぐように倒れて砲口が的に向けられる。

「あつたれ！」

狙いは上、敵プロメテの上の方。

ジグザグに動く的には当てられるほど保治は手動射撃は上手くない。が、それでも一定方向に一定速度で動く敵にぐらいは、当てられる。

『うわっちゃあー！』

ヒット。

高速で飛ぶ高威力の撤甲弾。それがアーマーピラスキャノンの弾丸だ。爆発したのは武装に直撃したからか。

アーマーピラスキャノンは狙った場所を正確に貫く。だがそれ故に避けられやすい。特にロックオンを使った場合、自動手動に関わらず動けば避けられる。その上反動が強く、二脚なら構えが必須で、二脚以外でも発射後の隙がどうしても大きい。だからこそ、保治は選んだのだ。並の多脚を凌ぐプロメテウスハーツの安定性は、アーマーピラスキャノンの反動を吸収し、隙を減らす。

保治は油断する気は無かった。爆発の煙が晴れる前に動き出す。横方向への短いジャンプとブリストを組み合わせ、手早く速く動き出す。

『うわ、元より防御下がってるとは言え、半分持ってた？ 嘘だろ』

プロメテウスハーツがアーマーピラスキャノンの直撃に耐えるということは保治にも分かっていた。素早くレーダーを確認し、相手の場所を知ろうとするが、レーダーに光点は一つ、自機のものしか無い。

レーダー妨害いや、パワーステルス！？

短い時間だけが一時的にレーダーに写らなくなるパーツが存在する。パワーステルス系と呼ばれる系統のパーツだ。ステルスパーツは数多あるが、限られた時間しか使えないからかステルス性が一番高いのがパワーステルスという系統のものだ。

使われれば視認しか相手を見つけられない。そうして保治は自身の失策に気付いた。

『気付いたかな？』

挑発的な口調。事実挑発しているのだろう。保治はそれに歯がゆい思いをしながらも崖に接近し、崖を背後にするべく移動する。背後からは攻撃されないためだ。岩を背にした程度では容易く砕くか貫くだらう。プロメテウスハーツというのは隠れる程度の岩越しな

ら攻撃を通す。たとえば武装を変えようと、プロメテウスハーツが積める武装というのはそういう類のものが多い。

「そんなに高コスト武装積んで、ポイント足りるんですか？」

モニターに映る周囲に目を凝らしながら、保治は軽い口調で聞いた。ボックスボットには無制限に高コスト武装が積めないようにパーツにコストというステータスが設定されている。基本的にはその合計が一定値を越えないように組むのが普通だ。保治のプロメテウスハーツも、コストは限界ギリギリまで使っている。

「だから武装点数は少なめ、余計な内蔵武器は削除してあるんだよ。使う武装が絞られて戦いやすくなる」

返ってくる答えは基本だった。低コストの武装を何個も積むより、高コスト武装を一個に中コストを数点がセオリーである。

腕がプロメテウスハーツでは無いのはコスト削減のためか、と保治は推測する。ヘヴィスピードプロメテウスハーツは両腕で長銃身のライフルを保持していた。純正プロメテウスハーツなら片腕で持てるものだ。そして肩のグレネードキャノン二門、まで確認している。これで3つ。まだ何かあるだろうと保治は考える。

だが、今この局面で気になるのはライフルだ。実弾にしるエネルギーにしる、貫通力と威力があることは容易に相続できる。

「それってセオリーですね。ってことは、キャノンとライフルに武装用のコスト全部使ってるのか？」

探るように聞く保治。

「バトル中には流石に言えないね」

返す相手パイロット。

モニターに上から下に落ちる少量の砂と石ころ。見た瞬間保治の腕と脚はそこから離れることを選択した。左レバーを前に押し込み、ペダルを力任せに踏み込んで直ぐに脚を退くノ機体が前に短くジャンプしながら一瞬だけのブースト。バツタのように短く跳ねて着地。後方から土が高温で溶けるを聞き、保治は反射的な動きで助かった事と危機の種類を推察する。機体を跳ねさせ、ブーストを噴かして

方向転換し、崖を視界に納めながら着地。ブーストを少しだけ噴かしながら着地の衝撃を和らげる事も忘れない。ピッケのころならバランスを崩して転倒していたらろう。

崖の半ばから地面まで、緑色の光条が繋げていた。一呼吸の間強弱を繰り返しながら空気と砂と土を焼いて、消えた。

敵が持っていたライフルは高出力レーザーライフル。それで保治が背にしていた崖の直上から、地形を貫通して当たるように射撃を行ったのではと。

保治が機体を操作し、方向を変えて崖の上にカメラアイを向ける。モニターに崖の上から下方への射撃体勢に入っている相手プロメテが見えた。保治は理解するより速くトリツガーを押し込み。マシンガンとグレネード、ミサイルを同時に発射する。

マシンガンの散らばった弾が到達し崖を削り、グレネードの爆炎で相手が見えなくなり、ミサイルが爆炎に次々と飛び込んだのを確認し、保治はトリガーから指を離れた。

ロツクオンが外れた。

撃破したわけではない。モニターには勝敗結果が表示されていないからだ。

ならば何故だ。保治は数瞬で二回目のパワーステルス起動だと判断し、周囲を見回そうとする。しかし、数瞬が勝敗を分けた。

爆炎の向こうからグレネード弾とレーザーが飛びだし、保治のプロメテウスハーツに直撃。モニターにはレーザーの残光が残ったまま、「YOU LOSE」と表示された。

10 上手い人の指南（後書き）

暫く空くんじゃないでしょうか？

千字ちょっとあるんでそれ直ぐにでもUPできるかもしれませんが。

とりあえず次は今回の機体データをUPすると思います。

上手い人の指南時の機体データ（前書き）

読まなくてもストーリーには関係しません

上手い人の指南時の機体データ

プロメテウスハーツ（保治）

保治が方向性模索中のプロメテウスハーツ。

遠距離射撃に寄っているのは保治がプロメテウスハーツの持ち味を勘違いしているからで、実際には使いにくい構成となっている。が、飽くまでも使いにくいのは比較的であり、プロメテウスハーツ自体の性能もあいまってある程度戦える構成である。

・簡易性能

サイズ：M+

HP：B

ジェネレーター出力：B

コンデンサ容量：B

装甲：B

運動性：D

機体安定性：S

ブースト推力：D

索敵性能：C（頭部レーダーセンサのみ）

FCS性能（格闘）：F（最下位ランク）

FCS性能（射撃）：A

火力：A+

・武装

・武装

右肩マルチキャノンユニット（二つの武装を先述に応じて付け替えられる武装ユニット）

グレネードキャノン&アーマーピアスキャノン

肩部ミサイルユニット（プロメテウスハーツ付属のもの。脚部用

二つと肩部用二つが同梱)

マシンガン(牽制程度の威力)

大型実体シールド

前方散布機雷(腰部左右に一つずつ。保治のお気に入りだが、シールドが干渉して撃つたら自分も被弾することに気付いていない)

ヘヴィスピード・プロメテ

保治が対戦した相手である「A|R」が改造したプロメテウスハーツベースのボクスボット。

プロメテウスハーツの誇る安定性を最大限利用し、過剰な推進力で急接近し、グレネードキャノンによる攻撃後に待避し隠密突撃スナイプを基本とする。

グレネードキャノンで怯んだところでパワーステルスの使用で隠れるのだが、性能の良いレーザーを積んでいれば作戦が破綻するが、グレネード自体の性能も良くスナイパーライフルも「A|R」の出した技能によりかなりの命中率を誇る。

弱点は総弾数の少なさ故に継続戦闘能力が無いこと。とはいえ一発の攻撃力が高いので大抵は弾切れする前に片が付く。また近接武装が一切無く、攻撃の度にHPが削れるアームパンチしか攻撃方法がなくなる。

余談ではあるが、大半のコストをレーザースナイパーと追加ブラスターに回しているため、通常ではあり得ない攻撃力と推進性能を持つ。

・簡易性能

サイズ：M+

HP：B

ジェネレーター出力：A

コンデンサ容量：C

装甲：B

運動性：D

機体安定性：S

ブースト推力：C/S（/の右は追加ブースター使用時）

索敵性能：B

FCS性能（格闘）：F（最下位ランク）

FCS性能（射撃）：A

火力：A -

・武装

肩部グレネードキャノン×2

超高出力レーザースナイパー

上手い人の指南時の機体データ（後書き）

データって本当に必要なのか……？

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28日23時48分発行