
チュートリアル

鈴木 一

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】

チュートリアル

【Nコード】

N0792BA

【作者名】

鈴木 一

【あらすじ】

高度に科学技術の発達した近未来の日本。脳から発せられる神経パルスの完全解読は、仮想的な中枢神経系のエミュレートを可能とし、完全没入型の仮想現実デバイスが発明される。

程なくして、完全没入型の仮想現実デバイスを用いたオンラインゲームが発表された。『Raison D'être Online』（レゾン・デートル オンライン）である。

かつて数多のオンライン ゲームをプレイしてきた最上 もがみ 健太 けんた は、しかし、プレイ時間の多寡が絶対的な差となっていたその世界で、

2位集団にも取り付けない二流プレイヤーだった。

そんな彼が、『Raison D'être Online』の世界で頂点を目指して駆け上がっていく。

【主人公最強、ご都合主義、ハーレム要素満載。ファンタジーからエセSF、戦記や内政系エピソードまで、構想1時間でごちゃ混ぜにしたカオス小説】

作者ライトノベル素人につき、文章は硬くて重いかも知れません

……

Episode・XXX-01

濃密な闇色をした外套を翻し、艶やかな青毛の巨馬に跨った騎士が、血にまみれた女を睥睨している。平均的な成人男性の2倍はあろうかという上背に、深紅の板金を精巧にして奇怪な形で繋ぎ合せた甲冑を纏い、螺旋を成して突き上げる2本の山羊角を模した兜を被った巨人騎士。兜の隙間から覗く彼の双眸は、幽鬼が鬼火となつて燃ゆるが如し、蒼白の淡光^{たんこう}を宿した。

絡みつく大蛇の装飾が施された、自らの背丈と並ぶ程の大槍^{おおやり}を携え、巨人騎士は悠然と、一步一步騎馬を進めた。漆黒の毛並みをした異形の騎馬は、一步進むごとに墨汁のような黒い靄を中空に漂わせ、川べりの草地を進む。異形の騎馬が踏み締めた芝草が、寿命を加速度的に巻き取られ、枯れ腐る。

「公爵級悪魔、エネミー　ランクAの大物が、どうしてこんな所に……」

全身の至る所を切り裂かれ、貫かれ、溢れ出す赤黒い液体に肢体を濡らして、なお魔騎士の眼前に立ち塞がる紅髪^{べにがみ}の女。やや短めに切り揃えられ、一部が編み込まれた紅色の髪は、艶美でありながら戦士然とした精悍さを醸成し、女の力強い眼差しと相まって、彼女を高潔たらしめた。

女のすぐ後ろには、二人の男が立ち尽くし、そのまた後ろでは、多数の男女が恐怖に身を屈めている。

先刻までは、彼ら彼女らも女戦士と共に戦い、手に入れた力を使う事に愉悦すら覚えていた。男どもなど、自らを物語の中の英傑と重ね合わせ、知己を得た可憐な少女達に英姿を見せ付けようと、進んで魔騎士に挑み掛かったものである。

彼らは、一流とは言わずとも、自分達が上位の『異探者^{いたんしゃ}』である

と自負していたし、“大手組織”に属する者として、自分が特別な存在なのだと思いがっていた。競うように武勇伝を語り、女性陣からの憧憬を得ようと躍起になっていた彼らにすれば、下心の見え透いた“組織間交流”の会場に、招かれざる異形の来客が出現したのは、力を誇示する機会を得たという意味では、僥倖ですらあった。だが、敵は強大な公爵級悪魔。彼らの不純な蛮勇は、非情な槍撃に打ち砕かれて、愚かな男どもの数名は、冥土に送られた。

狂ってしまった世界では、怪物も死も、最早ゲームの中の一事象ではない。確然たる“現実”だ。

女は、胸腔を無理やり何かで充填されたように息が詰まり、背筋が瞬間的に冷たくなるのを感じていた。絶望に体がすくんでしまったのか、失血による循環不全で生体機能が低下しているのか、女には分からない。手にした長剣を握り直しながら、彼女は、振り返らずに後ろへと指示を飛ばす。

「早く回復を！ それから救援はどうなっている？」

「き、救援要請は、既に受諾されて、今こちらに援軍が向かっています！」

片方の男が回復魔術を詠唱している横で、もう一人の男が答える。

「あと数分で——」

状況を伝えようとして、男は言葉を切った。

公爵級悪魔、巨躯の魔騎士が横薙ぎに得物を振り払う。刹那の間に反応した女は、長剣を体の横で垂直に構え、剣の腹を片手で支える。魔騎士の剛力と遠心力で、旋風のような速度でもって振り抜かれた大槍は、防御の上から、いとも容易く女を吹き飛ばした。鉄と鉄とが激突する硬質な音が響く中、全身から幾筋もの血痕の軌跡をほとばしらせ、悲鳴を上げるいとますらなく、女は吹き飛ばされた

のだ。彼女が土手に叩き付けられる前に、回復魔術が発動したのは幸運であつた。

倒れ込み、起き上がろうとしない紅髪べにがみの女を見て、絶望に打ちひしがれ、ただ震えて助けを待っただけと化していた男女のグループから、短い悲鳴が上がる。女の身を案じたのではない。卑しくも、己の庇護者が倒され、身を守る盾が消え失せた事にこそ、彼らは恐怖したのだ。

「これはまた、随分と危機的な状況な事で」

その時、土手の上から男が姿を現した。黒い外套を纏い、緩く結わいた濡れ羽色の長髪を風になびかせて、穏やかな貌かおをした青年。得物はない。彼は、軽い足取りで土手を下りると、倒れ込む女の横に立った。

「ヒーロー気取ってんじゃねえよ」

「お前、さっきの……。何をしに来た？」

「状況が分かってないのか。さつさと逃げて助けを呼んで来い」

どこからともなく、力ない、しかし傲岸不遜な男どもの声が上が。女の背後に逃げ隠れ、我が身だけを守ろうと縮こまっていた集団の中からだろう。

膝を抱え、肩を寄せ合い、震えて動けなくなった人間が、異な事を言うものだ、と失笑した黒髪の青年であつたが、しかし、声の方向には一瞥もくれず、ただ巨躯の魔騎士を見つめていた。不思議な事に、先程まで女と共に魔騎士と対峙していた男たちを、その大槍おおやりの射程に収めながら、しかし魔騎士もまた、不動のまま黒髪の青年を睨み付けていた。青年と魔騎士の間、およそ10メートル。

数瞬の後、意識を覚醒させた女が、自分の横に見知らぬ男が立つ

ている事に気付き、殊の外——今し方まで気を失っていたとは思えないような——、明瞭な言葉で呟く。

「逃げる……。私達の手に負えるような相手じゃない。ギルド連合『炎剣レーヴァテイン』の幹部である私で、このザマだ。逃げて、助けを……」

女の台詞を最後まで聞かず、青年は、ゆったりとした一步を踏み出した。しかし、皆が彼の一拳手一投足を刮目していたというのに、誰一人として、彼の踏み出したる右の足が、地を踏む瞬間をみとめた者はない。青年が歩む動作を開始して、いざ足を地面から離れた刹那、彼の姿は霧散した。少なくとも、『レーヴァテイン』の面々には、霧散したように見えた。

青年は、消えた訳ではない。彼の足裏が次に触れたのは、魔騎士の目と鼻の先の地面。瞬きする間に、彼は、人々の注視を掻い潜り、10メートルの距離を縮めたのである。極限まで高められた特殊スキル【瞬身^{しゅんしん}】の成せる業だ。基本スキル【歩法】と【走法】をも極めた人間の【瞬身^{しゅんしん}】は、もはや10メートルの距離など次元の彼方に切り取ってしまう。

魔騎士の眼前に“現れた”青年は、奇怪にたなびく外套の内より【抜刀】し、振り上げられたその刀身は、逞しい異形の騎馬が首を刎ね飛ばす。目で追う事もかなわぬような、尋常ならざる剣速で振るわれた剣^{けん}は、光の鞭を思わせた。ようやく彼の居所を視覚に捉えた人々は、頭部を失った異形の騎馬が、刈り取られた断面から黒い靄^{かげ}を噴出させた段になって、初めて、彼の手にした光の鞭が、剣^{けん}なのだ^{のだ}と気付いた。

崩れ落ちる騎馬から投げ出され、無防備に自由落下していた魔騎士に対して、黒髪の青年は、振り上げられたままになっていた刃を上段から浴びせ掛ける。揺らぐ閃く斬撃の軌跡は、機械的なまでの精確さで魔騎士の喉笛を裂いた。

「グア、ガ……！」

言語として意味を成さぬ空気の塊を吐き出して、魔騎士は、地面に叩き付けられると同時に、後方へ——黒髪の青年から遠ざかる方へ——転げて逃げる。魔騎士の首筋に刻まれた裂傷からは、彼の眼まなこに灯る青白い鬼火と同じ色をした、液体とも気体とも付かぬ物質が止め処なく流出し、大地に吸い込まれていった。

人間であれば即死している深手も、魔騎士にとっては、片膝を突く程度の損耗にしかなくていいようである。

「俺の確殺判定攻撃でも、流石にエネミー　ランクAの大物は、一撃では沈まないか」

言い終わるや否や、ふわりと、突如として青年は、魔騎士の背後に、魔騎士と背中合わせの格好で“降り立って”いた。一拍置いて青年は、振り返る体躯の回転そのままに、水平の右薙ぎを魔騎士に見舞う。彼の刃は、確かに魔騎士の首を切断する軌道で振り抜かれたが、しかし、魔騎士の頭部は、胴体から切り離される事はなかった。つまり、魔騎士に対して、致死に値するダメージは、まだ与えられていないという事である。それでも魔騎士は、痛恨の一撃に激昂の咆哮を上げ、身体を仰け反らせた。

しかし、それは一瞬の出来事。手にした大槍おおやりを頭上で回転させながら、魔騎士は反転し、二重の回転力を加えた渾身の一突きを、青年に放つ。左の足を引き半身となり、右の手に持った刃を下段に構えていた青年は、回避の素振りを見せない。黒髪の青年が、魔騎士の大槍おおやりに貫かれる光景を、皆は想像した。

獲物目掛けて急降下する飛龍の如く、鋭く振り下ろされた槍先が、青年の心の臓を貫かんとした刹那、青年の体が瞬いたようにぶれて、魔騎士の大槍おおやりは地面を穿った。砲弾を撃ち込んだかのように地面を

陥没させて、大槍おおやりが地に突き刺さっている。黒髪の青年は、突き刺さる大槍おおやりの脇に、半身に構えたままの姿勢で佇んでいた。魔騎士の鬼火が如き双眸が、慄然として震えるかのように揺らいた。

「あのバケモノを圧倒するなんて、アイツは何者だ？」

「凄い……」

「俺達、助かるかも知れない」

九死を排し、一生へと至る僅かな希望を、男も女も、皆が黒髪の青年に見出していた。この状況は、颯爽と敵を倒して、自分こそがヒーローになりたかった男どもにしてみれば、甚だ本意ではあるうが、今の彼らは、何よりも助かりたかった。

黒髪の青年は、周囲の想いなど気にも留めず、相変わらず穏やかな表情でもって、恐るべき魔騎士を見ていた。豪槍うきやりが、薄布一枚を隔てた程度の距離を疾走して、足元の土塊を掘削しても、彼の表情は変わらない。

青年は、軽やかに地面を一蹴りすると、大槍おおやりの柄に飛び乗り、さらに柄を足場にして、鋭く跳んだ。大気を突き抜けるような速度で、両膝を抱え込むようにして跳び上がった青年は、さながら黒い弾丸のようであった。彼は、逆胴の形で剣を構えたまま、魔騎士の顔の横を飛び抜け、すれ違いざまに、その首筋に刃を合わせる。合わされた刃は、青年が振り抜くまでもなく、飛翔の勢いそのままに、魔騎士の頸部を断ち斬った。

魔騎士の首を切り裂きながら、5メートルを超える大跳躍を見せた青年は、空中で体をひねると、“何もない空間を蹴って”反転した。再び青年は、目にも止まらぬ速度でもって、上空より魔騎士へと突進する。

「あれは、『終焉の英雄』の……」

青年の戦いぶりを、半ば茫然自失とした様子で眺めていた紅髪の女が、静かに呟いた。

「ついでに連ね刃、しゅんけんしゅうそうまんげきょう瞬剣集奏万華鏡！」

魔騎士の背後から飛び掛かった青年は、裂帛の掛け声と共に、燐光を纏った刃を一振りする。しかしそれは、13の斬撃を撚り合せた神域の妙技であり、ただの一振りではない。しかしそれは、一太刀ごとに殺傷力を増す呪いましなが込められた神秘の奥義であり、ただの13連撃ではない。それは、有体に言えば、神業であつた。

蒼白の煌めきを伴って振るわれた剣は、一筋の光の残像を中空に刻んだが、残像は、刹那の内に13の剣閃へとほどけて分かれ、万華鏡の結ぶ鏡像が如き幾何学模様へと変化した。幾何学模様を形成する一辺一辺から、一際鮮やかかなりし閃光が溢れ出すと、魔騎士の後背部の甲冑が爆散し、遅れて、魔騎士が両膝から崩れ落ちる。それでも、手にした大槍おおやりを支えにして、魔騎士が倒れる事はなかった。一貫して平静な表情を浮かべていた黒髪の青年が、初めて驚きに口元を強張らせる。魔騎士の肩を蹴って、大きく後方へ伸身の宙返りをする、青年は、油断なく着地し、正眼に剣を構えた。

「これだけの攻撃を受けて尚、まだ挑み掛かつてくるか……」

青年の茶褐色の瞳に映るのは、瀕死の痛撃を受けながらも、両手で大槍おおやりを握り締め、相対者——黒髪の青年——へと向き直る魔騎士の姿であつた。公爵級悪魔としての矜持か、武人としての誇りか。人々の幻想が生んだ虚構であるはずの“悪魔”は、しかし青年の目には、確たる意思持つ存在として見えた。

（確かに世界は変容してしまった。“悪魔”はかつてのような夢幻

の類ではなく、人間と同じ生きた存在……。だとすれば、やはりこれは、“仮想世界での狩り”ではなく、“現実世界での生存競争”、か)

世界の理を書き換え、絶望という名の“悪魔”を解き放った『大規模事象改変災害』から3カ月。青年の心奥には、未だ雷鳴の如く遍く響き、鮮烈な印象を保ったまま、彼女の言葉が生きている。

——皆はまた、私と一緒に世界を終焉おわらせてくれるのか?——

Introduction - 01

<4月中旬までにサービスを開始！ 超大作VRMMORPG『Raison D'être Online』の開発陣トップ、川邊^{かわべ}直人氏^{なおと}にインタビュー（前半）>

世界最大のコングロマリットである黒円グループ^{くろまる}が、その物的、人的リソースを大量投入し、3年以上の歳月を掛けて制作中のVRMMORPG『Raison D'être Online』（レゾン・デートル オンライン、以下レゾン・デートル）が、今後3か月以内にサービスを開始すると突如発表された。同時に、オンラインゲームの常となっている、一般ユーザー参加のβテストの類が、一切実施されないと伝えられる本作。正式サービス開始までお預けを食らい、ヤキモキしている方も多いのではないだろうか。

今回、レゾン・デートルのプロデューサー兼チーフ・ワールドデザイナーである川邊 直人氏（以下、川邊氏）にインタビューする機会を得た。レゾン・デートル開発の中心的人物として、本作に深く関わるキーマンを迎え、レゾン・デートルのゲーム内容に関して、具体的な内容まで突っ込んだ記事となっている。本作のサービスインを心待ちにしている方は、是非読んでみて欲しい。

なお、軍用VRデバイスと同等機能を誇るというレゾン・デートル専用VRデバイス『Gnosis』^{グノシス}や、黒円グループ^{くろまる}の本作に対する力の入れように関しては、下記の記事も参照して欲しい。

「最新鋭兵器の仮想デバイスと同性能？ VRMMORPG『Raison D'être Online』専用、パルス エミュレ

「1人型バーチャル リアリティ デバイス『Gnosis』の実力」
「開発費2千億円以上!? 史上最大の超大作VRMMORPG『
Raison D'être Online』のキーマン、雑賀
二郎氏のインタビュー記事を掲載」

Gamers World.com:

本日は、新年早々お忙しい中、お時間を頂き、ありがとうございます。
ます。いよいよサービスの日程が決まったレゾン・デートルで
すが、βテストが実施されないというのは、こういった意図がある
のでしょうか。

川邊氏:

こちらこそ、よろしく申し上げます。一般のユーザーさんを迎え
てのβテストを実施しないのは、一つには安全面への考慮がありま
す。

VRMMOというジャンルの作品は、既に他社さんから何本か発
表されていますが、それらの全ては、バイザー型パノラマ デイス
プレイと空中動作認識インターフェースを組み合わせた完全主観型
VRと呼ばれる技術を用いています。レゾン・デートルが提供する
仮想世界は、完全主観型VRとは全く違うもので、数世代先の先進
技術を用いています。人間の神経パルス、つまり中枢神経系から送
られる電気信号にデバイスを介して干渉し、あたかも実際の世界で
あるかのように仮想世界を体験できる完全没入型VRと呼ばれるも
のです。

神経パルスに干渉するVRデバイス、パルス エミュレート型デ
バイスと言いますが、これは、既に黒円グループで軍事や医療など

の様々な分野で製品化していますし、安全面でも問題はありませんが、それをゲームに転用し、1千万人以上の方々にご利用頂く一般的なデバイスとして提供するのは、黒田グループでも初の試みで、そういった状況でテスト版を公開するという事は、ユーザーさんに少なくともリスクを背負わせる事にもなります。これは、コンプライアンス上よろしくないだろうという判断です。

Gamers World.com:

なるほど。確かに、従来型のVR製品ですらも、重大な事故が過去に何件か起きています。十分にテストを行い、安全面での不安を払拭してから、サービスを提供したいということですね。

川邊氏:

はい。テスト自体は、ウチのグループの関連会社から、専属で契約しているテスター達をかき集めて実施しています。食品の新作モニターから最新兵器のテストパイロットまで、実に幅広い層が集まっていますよ。レゾン・デールのテスターとしても新たに人を雇っていますし、ワールドワイドで3万人以上がテスターとしてプロジェクトに参画しています。

Gamers World.com:

3万人の専属テスターですか。さすがに規模が違いますね。開発段階でも、グループ各社から各分野の専門家が招聘されたというお話ですし、力の入れ様が窺い知れます。しかし、テストはもう実施されているんですね。

川邊氏:

VRデバイスは、既に発表している通り、軍用VRデバイスをダウンサイジングしたものが完成していますし、ゲーム内容も一通り出来上がっていますので、開発部分の最後の詰めと同時に、テス

トも実施しています。デバイスの安全性テストと、VRデバイスに依存しない部分のゲーム内容、主にゲーム バランス部分をテストしています。

Gamers World.com:

一般的な感覚で言うと、既にβテスト段階にあるような完成度と
思っているのでしょうか。

川邊氏:

そうですね。VRデバイスも設計や機能面では、軍事用のデバイスと全く同じですから、最初からテストはセーフティの動作確認や最終調整が目的ですし、ゲームもコンテンツは全て盛り込んであります。サーバーやデータベース、ネットワーク等のインフラも既に完成していますので、やろうと思えばいつでもサービスを開始できるくらいの状態です。VRデバイスの量産体制も、既に整っている
と報告を受けています。

Gamers World.com:

正式サービス開始後のプレイ料金は、どのようになるのでしょうか。

川邊氏:

基本プレイ料金としては、月額1,200円程度を考えています。また、課金アイテムや課金サービスも提供していく事に決まりました。各種料金支払いは、黒田グループの共通電子マネーである『クロエン』を使って頂きます。

Gamers World.com:

ゲームにチャージした『クロエン』を、他のサービスで利用することもできるのですか。

川邊氏：

ええ、可能です。本作のアカウント データは、黒円グループくろまるのオンライン サービス用アカウントと紐付けて管理されます。『クロエン』の管理は、当然サービスごとではなくアカウントごとになりますので、レゾン・デートルに課金した『クロエン』も、ゲーム内アイテムやサービスに変換していなければ、他の黒円グループくろまるが提供するオンライン サービスやショップで利用できますよ。

ちなみに、本作では、ゲーム内通貨と『クロエン』の交換、俗に言うRMT（リアル マネー トレード）のような仕組みをシステムの提供していく予定です。ですので、上位プレイヤーであれば無課金であっても、ゲーム内通貨を使って『クロエン』を購入して頂き、基本料金や各種課金サービスをご利用頂けるかと思っています。

Gamers World.com：

今までのお話を整理すると、ゲーム内通貨を稼いで『クロエン』を買って、ゲーム外で『クロエン』を使う事も可能だという風に聞こえるのですが……

川邊氏：

はい、可能です。これによって、ゲーム内通貨だけで現実でも暮らしていけるような人々が、少なくない人数、現れるのではないかと想定しています。

Gamers World.com：

ゲームをするだけで生活ができるなんて、夢のようなお話ですね（笑）

さて、ゲーム内容について聞かせて下さい。『レゾン・デートル』は、一般的な剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたVRMMORPGとの事ですが、舞台となる世界は、どのような場所なのでしょう

ようか。

川邊氏：

舞台となるのは、母なる女神『マグナ・マテル』に庇護された『エレウシス』と呼ばれる世界で、ユーザーさんは、『エレウシス』の世界に迷い込んだ冒険者という設定です。元の世界に帰還する方法を探して旅を続ける、というのが1つのメインクエストになります。ただ、必ずしもメインクエストに沿って旅を続ける必要はなく、『エレウシス』の世界に溶け込んで生活をしたり、『エレウシス』の世界で立身出世を目指すのも自由です。

Gamers World.com：

異世界に迷い込んだ少年少女が、元の世界に戻るために冒険する、といったお話が古くから存在しますが、『レゾン・デートル』では、プレイヤーがまさにそういった状況に投げ込まれた、という設定なのですね。

川邊氏：

はい、そのような感じですね。

実は、本作を下敷きにした、『エレウシス』への異世界トリップ物のファンタジー小説が、黒田書房から近々発売されます。その名もズバリ『レゾン・デートル』と言うのですが、本作の世界観、歴史や文化、各国の情勢などといったものは、そちらでご確認頂ければと思います。（笑）

ちなみに、上中下巻の3巻が同時発売されます。

Gamers World.com：

告知が入りましたね（笑）。本作のサービスが開始されるまで、そちらでイメージを膨らませておきます。

さて、ゲームのシステム面もお聞きしたいのですが、本作では、

キャラクターの成長が、レベルやスキルのハイブリッド型になっているとの事ですが、成長要素としては、どのようなものがあるのでしょうか。

川邊氏：

キャラクターの成長要素としては、大別して4つの項目があります。『キャラクター レベル』、『グレード』、『ジョブ』、『スキル』が、その4要素となります。これらは、互いに影響を及ぼし合いますが、基本的には独立した物です。例えば、『キャラクター レベル』は凄く低いけど、『ジョブ』や『スキル』は上級者並みに育っているとか、逆に『キャラクター レベル』は高いけど、『スキル』は低い、などのアンバランスも起こり得ます。

Gamers World.com：

何を優先的に上げたいかで、戦略も変わってきそうですね。それぞれの項目について説明して下さい。

川邊氏：

『キャラクター レベル』は、経験値に基づくキャラクターの等級のようなものです。一般的なレベルという概念で捉えてもらって構いません。戦闘や生産、さらには飲食まで、ゲーム内でのあらゆる行動は経験となり、経験値が得られます。新しい経験をする、より多くの経験値が得られます。各行動には、『キャラクター レベル』によって、成長限界も設けていますので、同じ事をずっと繰り返しても経験値は上がりなくなりますよ。

レベルが上がると、ボーナスポイントが得られ、ステータスを上昇させる事ができます。これも一般的なRPGによくある設定ですね。ステータスは、【筋力】、【体力】、【知力】、【魅力】、【技術】、【敏捷】、【信心】、【直感】、【幸運】の9項目です。それぞれの効果は、名前から推測して下さい。（笑）

また、『キャラクター レベル』によって、専門スキルに設定できるスキルの数や、請け負えるクエストが増えていきます。

Gamers World.com:

ステータスの項目が多いですね。ステ振り（ステータス値の割り振り）を考えるのが大変そうです。

川邊氏:

全てのボーナス ポイントを一気に振り直す術は用意していませんが、ある程度の再設定は可能にしていますので、ご安心を。もちろん、相応の対価は必要になりますが。

あと、各ステータスも、無駄になるものがないように設計しています。

Gamers World.com:

少し安心しました。（笑）

川邊氏:

次に『グレード』についてですが、これは、キャラクターの実績に基づく格のようなものです。ボスの撃破やレア アイテムの入手、モンスター撃破数や生産回数、クエスト クリア回数、果ては食事回数などによって実績値が増えていきます。実績値が一定値を超えると、『グレード』が上がります。

『グレード』が上がる事で、請け負えるクエストの種類が増えたり、行動の幅が広がったりします。

Gamers World.com:

それまで相手にされなかった偉い人に会えるようになったり、とかですか。

川邊氏：

はい。あとは、組織を作れるようになったり、“公に”進入できるエリアの数が増えたりですね。

Gamers World.com：

ここまででも気になる単語がいくつか出てきましたが、質問は後ほどさせてもらいます。

ジョブ システムについては、これまでも何度かお話しを伺ってきましたが、β版で大きく変更になった点などありますか。

川邊氏：

基本的には、以前からの方向で進めていますね。『ジョブ』を司る『栄光の石板』というアイテムを入手し、石板上に封印された力を解放していく事になります。

石板は、レアリティごとに『一般（白）』、『上等（赤）』、『秀逸（青）』、『希少（緑）』、『伝承（紫）』、『神格（金）』という区分に分かれます。あ、色は、アイテム名の表示色です。ちなみに、ゲーム内のレアリティ表現は、全てこれと同じようになっていますので、一目で貴重なモノを見分けられます。

Gamers World.com：

確か、石板は3つ装備できるんですよね。石板のレアリティによる違いは何でしょうか。

川邊氏：

一番の違いは、封印された力の数です。白：8、赤：16、青：32、緑：64、紫：128、金：256となります。また、レアリティの高いものほど、効果の高い力が封印されていますので、純に神格の価値は通常石板の32倍という訳でもありません。逆にレアリティの高い石板のデメリットもありますが……

G a m e r s W o r l d . c o m :

デメリットですか。それは今まで話に出てきませんでしたね。

川邊氏：

石板は、全ての力を解放すると、『奉納』する事ができるようになります。『奉納』すると、石板で解放した特殊スキルが石板の装備状態に関わらず使えるようになり、『奉納』した石板固有のボーナスも得られます。レアリティの高い石板は、封印された力の数が多い為、『奉納』するのが困難になります。つまり、レアリティの高い石板ばかり装備していると、『奉納』によるボーナス効果が得られるまでに時間が掛かってしまうという訳です。力の解放が行える石板は、装備している3つの石板に限られますので。

G a m e r s W o r l d . c o m :

状況に合わせて、装備している石板を変更する事はできないのでしょうか。

川邊氏：

厳密に言えば可能ですが、あまり実施されないオペレーションだと想定しています。『奉納』以外の方法で石板を外すには、その石板を破壊するしかありません。

G a m e r s W o r l d . c o m :

何やら、呪われたアイテムみたいですね。（笑）

ちなみに、『奉納』という言葉の感じからすると、『奉納』した石板は消えてしまうのでしょうか。

川邊氏：

設定では、呪われたアイテムという事になっています。石板の呪

いを解く、『奉納』する事も、冒険者の役割の1つです。詳しくは、ゲーム内で色々調べてみて下さい。もしくは、小説を読んでみて下さい。（笑）

『奉納』した石板ですが、お察しの通り消滅します。石板に封じられた力を解放する事で得られる効果には、『特殊スキル』の獲得以外に、ステータス補正やアイテム入手があります。石板のステータス補正をノーリスクで得られると、ゲーム バランスが崩れかねませんので、そういう方針になりました。

G a m e r s W o r l d . c o m :

さつさと『奉納』して特殊スキルやボーナス効果を積み重ねていくのか、高いステータス補正を維持したままプレイするのか、戦略が分かれる訳ですね。

ところで、石板の力の解放は、どのように行うのでしょうか。

川邊氏：

経験値の入手タイミングで、稀に『祝福の雫』というアイテムが獲得できます。これを石板に使用することで、力を解放できます。石板には、封印された力を表すマスが、いくつかの経路に連結されて刻まれています。このマスを『祝福の雫』を使って解放していく訳です。解放できるマスは、定められたいくつかのルート ポイント（開始点）か、解放したマスの隣接マスだけとなります。

G a m e r s W o r l d . c o m :

経験値の入手タイミングで獲得という事は、先ほどのお話で、食事をして経験値が得られるとの事でしたので、食事中に突然アイテムを入手する場合もあるのですか。

川邊氏：

はい（笑）。ちなみに、『祝福の雫』を入手しやすい行動という

のも存在します。こちらは、ゲームの中で探してみてください。

なお、『祝福の雫』は、装備品の祝福にも使用しますので、需要はかなり高まると思います。自分で使用するか、取引するかもポイントになってきますね。ただし、他人が入手した『祝福の雫』では、石板の力は解放できませんので、注意が必要です。

Gamers World.com:

装備の祝福ですか。また気になる単語が出てきましたが、後ほど詳しく伺いするとして、最後の『スキル』に関する説明をお願いします。

川邊氏:

『スキル』には、5つの区分があります。『基本スキル』、『専門スキル』、『特殊スキル』、『秘伝スキル』、『アイテムスキル』です。

『基本スキル』というのは、【剣術】、【魔法】、【走法】、【鍛冶】、【採集】、【会計】、【弁舌】などの、キャラクターの行動に紐づく『スキル』のことで、かなりの数があります。『スキル』に紐づいた行動を取る事で、熟練度の入手判定が行われ、成長していきます。

『専門スキル』は、『基本スキル』の中から、自分の専門として指定した『スキル』のことです。『基本スキル』と『専門スキル』では、成長スピードや成長限界が異なりますが、同じ熟練度であるなら、両者に違いはありません。

『特殊スキル』とは、キャラクターの行動に紐づかない『スキル』のことです。主に石板の力の解放によって入手できます。所持しているだけで特殊な効果を及ぼすパッシブスキルと、特殊な行動、例えば剣を伸ばして攻撃するなど可能にするアクティブスキルがあります。パッシブスキルは成長しませんが、アクティブスキルは、使い込めば熟練度が上昇し、成長していきます。

『秘伝スキル』というのは、一種の必殺技のようなもので、ユーザーさんが独自に開発できる『スキル』です。『特殊スキル』の組み合わせや、『特殊スキル』のパラメータ改造などが行えます。ただし、『スキル』のカスタマイズには、『秘伝ポイント』が必要になりますので、無制限にオリジナル スキルが作成できる訳ではありません。『秘伝ポイント』は、『スキル』の成長判定時に、ランダムで入手できます。

最後の『アイテム スキル』ですが、これはアイテムに組み込まれた『スキル』の事で、キャラクターの成長要素ではないですね。『アイテム スキル』にも、『特殊スキル』と同様にパッシブ系とアクティブ系があります。

G a m e r s W o r l d . c o m :

数は多いですが、それぞれ分かりやすい説明でした。『基本スキル』、『専門スキル』というのが、スキル制ゲームでのスキルの位置付けで、『特殊スキル』がレベル制ゲームでのスキルの位置付けに近いですね。『秘伝スキル』も、うまく機能すれば面白そうな仕組みです。

キャラクターの成長要素として、これだけの項目が含まれていると、プレイヤーごとにかなり個性が出そうで、今から楽しみです。

(インタビュー後半に続く)

Introduction - 02

<4月中旬までにサービスを開始！ 超大作VRMMORPG『Raison D'être Online』の開発陣トップ、川邊直人氏にインタビュー（後半）>

Gamers World.com:

先ほどのお話の途中で、装備の祝福、という単語が出てきました。装備品について、聞かせて下さい。

川邊氏:

装備品の性能を決める要素は、『基本性能』、『祝福値』、『スロット』、『加護』、『アイテム スキル』、『アイテム レベル』の6つです。

Gamers World.com:

これまた沢山の要素がありますね。『基本性能』と先ほどお話に出てきた『アイテム スキル』は分かりますが、残りが気になります。

川邊氏:

『祝福値』というのは、簡単に言ってしまうえば、装備の強化度の事です。全ての装備品は、+10まで、つまり10段階の祝福、強化が可能となっています。ちなみに、祝福された装備は、『祝福値』ごとに違う色のオーラを纏うようになります。

Gamers World.com:

MMORPG系で、広く精錬システムとして取り入れられている

要素と同じようなものですね。やはり失敗もあって、失敗した場合には、装備のロストもするのでしょうか。安全圏の存在なども気になりますね。

川邊氏：

精錬システムをレゾン・デートルの世界観に合わせて、祝福という概念に置き換えています。中身は同じです。（笑）

精錬システムがそうであるように、祝福システムでも、祝福の失敗は起こりますし、祝福が失敗した場合には、装備も失われます。

祝福の安全圏というお話ですが、これは存在します。ただ、一律で何段階までの祝福は安全、といったものではありません。祝福を行うキャラクターのパラメータによって、安全圏は変動します。理論上は、+10までの祝福を安全圏にもできますが、+10の祝福を安全に行えるユーザーさんが仮に誕生したとしても、世界で数名といった程度でしょうね。

Gamers World.com：

なるほど。レゾン・デートルでも装備を溶かす日々が待っている訳ですね。（笑）

『スロット』というのは、これも他作品に見られるような、特殊効果を割り当てられる枠といった感じでしょうか。

川邊氏：

そうですね。そんな感じです。『スロット』は、同じ装備品でも数や配置が異なりますので、装備品の価値を判断する際には、重要なポイントとなります。

なお、全てのモンスターは、『クリスタル』と呼ばれるアイテムを極稀にドロップします。この『クリスタル』を『スロット』にはめ込む事によって、『クリスタル』ごとの特殊効果を装備に付与する事ができます。これが『加護』です。ちなみに、『スロット』に

クリスタルをはめ込む作業は、失敗しませんのでご安心を。

Gamers World.com:

スロット数は分かりますが、配置はあまり聞いた事がないですね。

川邊氏:

『スロット』同士は、『パス』と呼ばれる細い溝で連結されている場合があります。同じ2スロットの装備品でも、それが連結されているかいないかで、大きく価値を変える事でしょう。

また、連結のパターンによっても、価値は変わってきます。配置、連結というのは、2スロット連結、3スロット連結……、といった単純なパターンではありません。同じ3スロット連結でも、三角形を形成した連結配置なのか、三角形の一边を欠いた形での連結配置なのかで別物になります。ちなみに、スロット数の最大値は5ですが、5スロット連結のパターン数は、当然3スロット連結や4スロット連結のパターン数より多くなりますね。

Gamers World.com:

スロットが連結されていると、どのようなメリットがあるのでしょ
うか。

川邊氏:

連結専用のクリスタルが存在しており、クリスタルの効力を強化
できます。例えば、連結された2つのスロットの片方に【攻撃力ア
ップ10%】というクリスタルを嵌め、もう片方に【効果2倍】と
いう連結専用クリスタルを嵌めると、攻撃力の上昇率は20%とな
ります。スロット数、そして連結数が増えるほどにクリスタル配置
『加護』の戦略性が高まりますので、色々試してみたいです
ね。

Gamers World.com:

多少性能が劣る装備であっても、『スロット』の数と配置次第では、『加護』を使って十分強力な装備になり得るという事です。

『クリスタル』について、もう少し聞かせてもらえますか。

川邊氏:

『クリスタル』は、先ほど申し上げたように、モンスターを倒すと稀に入手できるレアアイテムで、数多くの種類があります。序盤の低級モンスターからでも、終盤まで最前線で利用できるよう有益な『クリスタル』が入手できますので、売れば、初心者さんでも一攫千金は夢じゃないですよ。

ちなみに、『クリスタル』には、『獣のクリスタル』、『精霊のクリスタル』、『悪魔のクリスタル』、『不死のクリスタル』など、いくつかの分類が存在します。分類はレアリティによる序列ではなく、倒したモンスターの種族に関連します。また、各分類の中にはさらに何種類かの『コード』と呼ばれる区分も存在しています。『コード』は、各モンスターに紐づいていて、倒したモンスターのコードに属する『クリスタル』が入手できる仕組みになっています。同じ『コード』の『クリスタル』であれば、変換も可能になります。

Gamers World.com:

てつきり、モンスターごとに個別の『クリスタル』が存在するものだと思いますが、違うみたいですね。

川邊氏:

固有の『クリスタル』を持ったモンスターも存在しますよ。主にボスクラスのモンスターは、強力な固有の『クリスタル』を持っています。それ以外にも、意外なモンスターが固有の『クリスタル』を持っていたりしますので、様々なモンスターと根気よく戦ってみ

て下さい。

G a m e r s W o r l d . c o m :

装備品の性能を決める最後の要素、『アイテム レベル』とは、
一体どのようなものなのでしょうか。

川邊氏：

『アイテム レベル』とは、文字通り装備品の持つレベルの事です。
一部の装備品は、キャラクターの入手した経験値に基づいて、独自
に経験値を蓄積していきます。『キャラクター レベル』と同様、
アイテムも一定の経験値を獲得すると、レベルが上昇して、『基本
性能』を向上させることができます。また、時には『アイテム ス
キル』を獲得するかも知れません。

ちなみに、成長する装備品というのは、レアリティが『伝承』か
『神格』のものに限られます。

G a m e r s W o r l d . c o m :

自分と一緒に成長していく装備品というのは、愛着が湧きそうな
仕組みですね。『アイテム レベル』が成長した装備品も、取引可
能なのでしょうか。

川邊氏：

可能です。ただし、『アイテム レベル』の設定されている装備
品は、その『アイテム レベル』以上の『キャラクター レベル』
を持ったキャラクターしか装備する事ができません。他の装備品に
は、『キャラクター レベル』による装備制限はありませんが、こ
れだけが例外です。

また、『アイテム レベル』による『基本性能』の向上では、変
化させるパラメータをプレイヤーが選べますので、既に育ってしま
った装備品よりも、成長の余地が残った品が好まれる場合もあるで

しょう。

つまり、『アイテム レベル』の高い装備品が、必ずしも高額で売買されるとは限りません。

G a m e r s W o r l d . c o m :

確かに、自分のプレイ スタイルに合わせて成長させたい、という想いは多そうですね。『アイテム レベル』の存在する貴重な品を手に入れたら、自分で使うのか、買い手が付きやすいように取っておくのか、葛藤しそうです。（笑）

インタビューの残り時間も少なくなってきましたが、その他のシステムについても、ざっくり聞かせてもらえますか。

川邊氏：

そうですね、『レゾン・デートル』では、他にもゲームの核となるシステムが多数存在しています。いくつかご紹介しますと、まず、組織の作成がユーザーさんの興味のある分野かと思っています。

G a m e r s W o r l d . c o m :

組織を作る、というのは、キャラクターのグレードが上がるとできる事、の中に入っていましたね。MMOでは、ギルドやクランといった、名前は様々ですが、プレイヤー同士の共同体を作れるのが当たり前になっていますが、本作では、組織という名前なのでしょうか。

川邊氏：

いえ、ここで言う組織とは、固有名詞ではなく、あくまで一般名詞での組織です。ユーザーさんは、キャラクターの『グレード』やその他の条件によって、様々な組織を作ることが可能です。

作成できる組織は、一般にギルドやクランと呼ばれる互助会的な組織である『ギルド』、商業活動をメインに行うための『商会』、

商会と似ていますが、主に生産活動を行うための『組合』、戦争に比重を置いた『傭兵団』、探検・発掘などの冒険を補助する『学会』、少数精鋭組織である『隊』の6つです。

これらの組織は、それぞれに特色を持っていますが、特定の組織でないと参加できないようなコンテンツは、存在しません。例えば、都市を回って交易ばかりしている『傭兵団』や、槍働きに優れた『商会』なども可能です。組織の持つ補助効果が、特定の分野での活動をサポートする、という違いがあるだけです。

Gamers World.com:

数が多くて、どの組織に所属すればよいのか悩みそうですね……。組織の特色とは、具体的にどのようなものでしょうか。

川邊氏:

組織にもレベルがあり、組織レベルが上がることで、所属メンバーに効果を及ぼすパッシブ スキルが獲得できます。各組織の特色の1つは、獲得できるパッシブ スキルの違いですね。あとは、所属できるメンバーの数や、その他の優遇措置が異なります。詳細は、ゲーム内で確認して下さい。

ちなみに、今までお話ししてきた組織は、『同盟』や『連合』といった、さらに大きな組織の構成単位でもあります。2から3組織で『同盟』を組むことができ、2から3同盟で『連合』を組むことができます。つまり、最大で9組織による組織連合が作れる訳です。『同盟』では【城】を、『連合』では【街】を支配下に置けるようになります。単体組織では、【屋敷】や【砦】を所有することができますし、組織の『専用スペース』も利用できます。【屋敷】や【砦】、【城】、【街】はマップ上の拠点となり、新規作成も可能ですが、土地の問題で有限の存在です。一方、『専用スペース』は、全ての組織で等しく利用できます。

G a m e r s W o r l d . c o m :

ちよつと細かすぎるような気がしますね。MMOでは、プレイスタイルごとに縛りを設けたギルドが作られる事も珍しくありませんが、システムのその区分を作ってしまうと、自由度が低下してしまうおそれがあります。プレイヤーに多くの選択肢を提供する、という開発意図があつての事だと思いますが、本末転倒になつてしまわないか心配です。

川邊氏：

ごもつともな意見だと思います。実際、現場でもそういった声が出ていて、正直どうすべきか迷つていた部分でもあります。ここは、検討課題として調整を継続した方が良さそうですね。

G a m e r s W o r l d . c o m :

検討している項目はオープンにして、目安箱のように一般ユーザーさんから意見を拾い上げるのも手かと思います。様々なMMO作品をプレイしてきた目の肥えたユーザーさんからの意見は、参考になるのではないでしょうか。

川邊氏：

βテストを実施しない分、ユーザーさんとのコミュニケーションは不足するでしょうし、目安箱は採用させて頂くかも知れません。

(笑)

次も、ちよつと賛否が分かれる部分かも知れませんが、『ギフト』と『スク립ト制御』という部分をご紹介させて頂きます。この2つは、あまりプレイ時間を確保できない方のために検討していたアイデアですが、ヘヴィ プレイヤーの方々にも、大きなメリットがあると思います。

G a m e r s W o r l d . c o m :

『ギフト』というのは、贈り物ですよね。システム的にアイテムなどが支給される仕組みでしょうか。『スクリプト制御』は、マクロ的なものを思い浮かべてしまいますね。

川邊氏：

どちらも大体そのようなものです。（笑）

『ギフト』とは、簡単に言ってしまうと、ランダムに宝箱、『ギフト』を配置するシステムの事で、『ギフト』からは、様々なアイテムが入手できます。確率はとてもなく低いですが、『神格』のアイテムすらも入手できる可能性があります。『ギフト』が発生する場所は完全ランダムですが、発生頻度は割と高く設定していますので、是非ギフトを探してみてください。人跡未踏の地には、多くの『ギフト』が隠されているかも知れませんね。

『スクリプト制御』とは、ご想像の通りマクロのようなものです。『レゾン・デートル』では、専用の簡易的なスクリプト言語を用意しており、それによって、キャラクターの行動を自動制御できるようになっています。ログアウト中も、キャラクターを『スクリプト制御』で動かすことが可能です。

G a m e r s W o r l d . c o m :

『ギフト』は、一発逆転を狙える宝くじのような存在で、『スクリプト制御』は、イン時間の短さをカバーするための公式マクロツールのようなものです。確かに、これならライト ユーザーもヘヴィ ユーザーも恩恵が得られそうです。ただ、ますますヘヴィ ユーザーが有利になリかねない諸刃の刃のようにも感じられます。（笑）

川邊氏：

そうですね。ただ、こういったシステムの目的は、格差をなくす事ではなく、運と才気によって成長を加速させられる環境を提供す

る事にあります。当然、時間を掛ければ掛けた分だけ成長しますが、掛けた時間だけが成長を決定する、という従来のMMOの悪習を断ち切りたい、という想いがありました。

このようなコンセプトで作られたシステムは他にもあって、戦闘もアクション要素が強くなっていますし、生産でもプレイヤースキルが求められる仕組みを用意しています。遺跡には、難解な暗号やパズルを解かなければ得られない財宝があります。そして、そういったプレイヤー スキルを必要とする行動は、多くの経験値や実績値、スキル熟練度をもたらします。

ただし、時間を掛けて打ち込む、というのも一種の才能ですよ。現実世界では、努力する才能とも呼ばれます。ゲームの良い所は、努力すれば努力した分だけ報われる、という事です。本作でも、当然そのようになっていきますよ。キャラクターが成長すれば、システム アシストによって、超人的な動きや閃きが可能になるでしょう。

G a m e r s W o r l d . c o m :

工夫によって、様々な効率化が図れる訳ですね。『スクリプト制御』は、ログアウト中の時間活用だけでなく、日々のプレイの中でも、効率化に役立ちそうです。

時間も差し迫ってきましたが、最後にもう1つくらい、聞かせてもらえますか。

川邊氏：

では、『レゾン・デートル』におけるクエスト システムについて、簡単にお話しさせていただきます。

本作では、予めプログラムされたクエストであるメイン クエスト、サブ クエストが多数存在しますが、それ以外に、システム側が自動生成するクエストというものがあります。ランダム クエストと呼んでいるものですが、これには2種類あって、NPCが突然依頼してくるものと、システム側から直接発生させてくるものに分

かれます。前者は、大抵の場合、クエストを請け負うかユーザーさんが決定できますが、後者は、ほとんどの場合、強制的に開始されます。

Gamers World.com:

ランダムクエスト生成は、圧倒的な処理速度を誇る『レゾン・デートル』のウリの1つでしたね。強制開始されるクエストには、どのようなものがありますか。

川邊氏:

代表的な物ですと、開発チーム内で“運命の出会い”クエストと呼ばれている物があります。(笑)

これは、一定範囲内に特定の条件を満たすキャラクターが複数いる場合に発生し、2人から6人が参加します。キャラクターメイキング時の性格診断や、プレイスタイルなどを総合的に判断し、相性が良いと思われるキャラクターを、系統的に“出会わせる”クエストになっています。

このクエストは、『絆ポイント』を大きく成長させるという特徴があります。また、クエストに参加したメンバーの『絆ポイント』増加に伴って、続きのクエストが発生します。

Gamers World.com:

また新しい概念が出てきましたが、『絆ポイント』とは何でしょう。

川邊氏:

一言で言うと、プレイヤーキャラクター同士の、システム的な友好度です。パーティを組んで行動したり、一緒にクエストを達成したり、チャットをするだけでも上昇します。『絆ポイント』の高いメンバーで組まれたパーティには、ボーナス効果もあります。ち

なみに、NPCキャラクターとの間にも、同様の友好度システムがありますね。

G a m e r s W o r l d . c o m :

固定パーティが推奨され、いわゆる野良パーティを組むのが難しくなりそうですね。NPCとの友好度というのも、気になります。

川邊氏：

野良パーティについては、マッチング システムも用意していますし、そちらにもシステムのメリットがありますので、廃れる事はないと思っています。

特定のNPCは、人工知能技術を利用した高度な思考能力と感情表現を有し、対人と同等のコミュニケーションが可能になっています。最近のMMOのスタンダードになりつつありますよね。各NPCには、キャラクターとの友好度というパラメータが存在し、友好度が高くなればランダム クエストを依頼してきたり、【コネクション】が手に入ったりします。また、本作では、数名のNPCを仲間として連れて行けますので、言わずもがなですね。（笑）

G a m e r s W o r l d . c o m :

興味深いシステムで、聞きたい事はまだまだ残っているのですが、時間が来てしまいました。

最後に、『レゾン・デートル』のサービスを心待ちにしている方々へ、簡単にメッセージをお願いできますか。

川邊氏：

『レゾン・デートル』は、単純なオンライン ゲームという概念を超えて、現実世界と同等の、全く新しい仮想世界の提供を目的とした大規模プロジェクトです。本作はきつと、今までにない、とても先進的で魅力的な体験を皆さんにご提供できるものと、自信を持っ

ています。是非、我々の作った『レゾン・デートル』の世界へ、遊びに来て頂きたいと思います。

G a m e r s W o r l d . c o m :

本日は、ありがとうございました。

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/n0792ba/>

チュートリアル

2012年1月2日22時50分発行