
機械仕掛けの箱庭 ~ The Mechanical Miniature Garden ~

雄堂 榕

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】

機械仕掛けの箱庭 ｝ The Mechanical Miniature Garden ｝

【Nコード】

N0221BA

【作者名】

雄堂 栞

【あらすじ】

時は2050年。

日英米三国の共同プロジェクトとして、世界初のVRMMORPGが開発された。だがその裏には世界覇権を維持しようとする大国の思惑があった。

世界初のVRMMORPGのオープンテストに集められる三ヶ国合計15000人もものテスターたち。クリスマス夜の夜に響き渡るログアウト不能、デスゲーム開始の宣告。ゲームの期間は一年。ク

リアできなければ、ペナルティとして全プレイヤーに死が与えられる。

デスゲームからの脱出方法はグランドクエストのクリアのみ。

今、格ゲー対戦が好きな少年は テストに参加した仲間たちとともに歩き始めた。

プロローグ（前書き）

本作の1章にあたる部分については、ほぼ完成しています。
お正月の期間を通じて、下書きを順次改稿して投稿していきます。
よろしくお願いします。

プロローグ

薄暗いがかなりの大きさの部屋の中。

部屋の奥には、かなりの大きさの執務机が置かれ、部屋の中央には大きな来客用ソファーが置かれている。部屋の大きさ、調度品の質などからも、かなりの地位を持った人間の部屋だとひと目でわかる。

椅子に座った年配の男が、姿勢良く直立している若い男を前に、腕を組みながら感慨深げにうなづいていた。二人の関係は上司と部下。あえて特筆すべきことがあるとすれば、部屋の中にいる二人とも、軍服を着ていることだろうか。

「……ようやくここまで来たのだな」

「はい。VR構想が始まって約二十年。TMMG計画スタートから見ても十年。ようやく本計画を実行段階のフェーズ3にまでこぎつけることができました」

立っている男は慇懃に答える。まさに教科書通りの軍人といった様子である。

「前世界大戦からすでに百年。世界のいくつかの野心的な国家は、わが国の覇権を狙い、同盟国の保有する権益を脅かす。たわけた狂信者どもはわが国に理不尽な暴力をぶつけてくる。いつの時代も、犠牲になるのは無力な国民たちだ」

徐々に熱を帯びてくる言葉。そこに秘められた感情は、自らが仕える国家への忠誠か？ 庇護すべき自国民への義務感か？ それとも大切なそれらを脅かす憎むべき敵への怒りか？

「これらの脅威に対抗するには、いまやハードウェアとしての兵器だけでは足りぬのだ。ソフト面の最大限の強化、すなわち圧倒的に優秀な人材を軍に安定的に供給することこそが重要なのだ」

「はい。そしてそれこそがこの先の五十年、わが国が世界覇権を維持し続けるための力となるでしょう。自らの命が世界の平和につな

がるならば、本計画の被験者たちも本望なはずです」

椅子に座った男は、わが意を得たりとばかりに深くうなづく。

「そのとおりだ。わが国が世界覇権を投げ出さないからこそ、第三次世界大戦はおきていない。世界はわが国によって管理されるからこそ、平和裡な発展が可能なのだ。その事実を鑑みれば、この程度の犠牲はやむを得まいよ。多少心苦しいものはあるが、被験者たちには今後五十年の平和の礎となってもらおうとしよう」

その言葉に無言で差し出される一枚の書類。

「計画のフェーズ3実施を承認する」

椅子に座った男が、差し出された書類のサイン欄に自らのサインを記す。その書類のタイトルには『The Mechanica
l Miniature Garden』と書かれていた。

プロローグ（後書き）

ご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしくお願ひします。

1話（前書き）

本編の第一章の一話目です。
では、さしず。

1話

2000年代初頭のIT革命からすでに半世紀。

2050年台に入った現在、ゲームセンターは二極化が進んでいる。

一つ目は、ボーリングやダーツなどのアミューズメントを軸にプレイズゲームなどを配置するタイプの、いわゆる大手が運営する大規模アミューズメントパーク。

二つ目は、格闘ゲームや麻雀ゲームなどを中心に各種対戦を呼び込むタイプの、ゲーム自体を主軸とした昔ながらのゲームセンター。前者については特に言うようなことはない。

いわゆる人生勝ち組なりリア充連中が、きゃっきゃうふふする場所だ。店の前を通ると、よく一緒につるんでいる奴なんかは「爆発すればいいのに」とよくつぶやいている。そいつがつぶやくたびに、俺との物理的距離と心の距離が離れていくのは、一応秘密だ。

後者についてはゲーム中毒症、ないしその予備軍の溜まり場だ。スタンドアロン型のビデオゲームの衰退によって一時期、中小のゲームセンター数は、その数を大きく減らしたもんだった。ただど全国どこるか世界中がネットワークでつながった対戦ゲームが出現してから、その復権は始まった。今では近所のゲーセンで、日本はおろか他国の有名プレイヤーとだって対戦できる。もちろんプレイヤーの実力によっては、お前なんかお呼びじゃねーよと、拒否されることもある。

と、ゲーセン談義をしたわけだが、なぜいきなり俺はこんな話を始めたのか。

それは俺が今いる場所と、やっていることに関係がある。今、俺がどこでなにをやっているかというところ……。

「KO! Winner is DAI」

学校に近い場所にあるゲーセンで、バーチャル・ストリート・フアイティング（Virtual Street Fighting）という3D格ゲーの対戦をやった。

通称VSFと呼ばれているこのゲームは、今一番人気がある格ゲーで、当然のようにオンラインネットワークによる世界対戦が可能なゲームだ。

俺はその世界対戦で現在四連勝を挙げていて、さっきの勝利で五連勝に到達したって状況だ。時に有名プレイヤーも参戦する、世界レベルの対戦で五連勝。十分誇れる戦績なはずだ。

俺の名前は笹本大。16歳、高校一年だ。

あだ名は名前を音読みしてダイ。DAIっていうのは、俺がゲームの中で使っているプレイヤー名称、いわゆる固定ハンドルネームだ。

ただゲーセンの中で俺のことをDAIと呼ぶやつはほとんどいない。俺のプレイスタイルと重ねて『DAI乱舞』などと、とあるゲーム雑誌が名付けてくれやがったせいだ。

それからはずっとDAI乱舞とばかり呼ばれている。知り合いのゲーセン仲間からさえ、延々とからかわれる始末だ。

それにしてもゲーセン関連の雑誌ってのは、どうして厨二な名前をつけたがるんだろうか？

少し想像してほしいもんだ。ゲーセンに行くたびに。

「なあ、DAI乱舞。一戦しようぜ」

「DAI乱舞。今日こそはためーに勝つからなっ」

「おいおい人気者だな。DAI乱舞」

などと言われてたら、恥ずかしくてしようがない。

つと、あぶないあぶない。また対戦が始まった。これで六戦目か。そろそろ疲れてきたし、負けたら帰るとしよう。

結局、俺が負けたのはあの後三戦してからだった。

連勝補正のせいで、操るキャラの攻撃力や防御力が低下していたっていうのもあるけど、対戦相手自体も相当な腕前だった。連勝補正がなくなるとも、勝率は五割前後だろう。

プレイヤー情報を見る限りだと、アメリカのプレイヤーらしい。プレイヤー名称はマリィ。名前からすると女の子だろうか？

それはそうと。対戦も負けたし予定通り帰ろうと思うんだが、その前に帰る前に連れを拾っていかにならん。

「おい、帰るぞー」

「ん、ちょっと待ってくれ。こっちもラストステージだ」

「わかった。手早く片付けるよ」

「はいはい、わかってるよ」

連れの名前は水原潤。

俺と同じ高校で、同級生でもある16歳だ。

ガンシューティングが大好きで、かつ異常なほどうまい。今こいつがやってるのも、とある有名メーカーの最新作で三日前にでたばかりだ。

こいつにとってはワンコインクリアなど当たり前で、ノーミスプレイでタイムアタックに挑戦する日々をおくっている。なんでも将来の夢はM I 6で活躍する特殊作業員らしく、その準備として銃を撃つ練習をしているのだとか。いやいやお前は映画の見すぎだ。

ちなみにリア充を見つけると「爆発しろ」とつぶやくあぶない男でもある。ピンチのヒロインを救って、熱いキスを……というこいつの夢は、どうやら遙かな彼方にあるみたいだ。

と、もうクリアか。

さすがに早いな。ボスの弱点を集中攻撃して一気に即殺しやがった。

「さて、こっちも終わったし帰ろーぜ」

「点数は見なくていいのか？」

「ああ。どうせ昨日の点には届いてねーもん。だからどーでもいいさ」

「わかった。んじゃ、帰るか」

ゲーセンから出ると、茜色に染まりつつある秋空が広がっていた。少し肌寒い帰り道を、自販機で買った温かいミルクティを片手に、潤と一緒に歩く。熱狂の渦にあったゲーセンを出た後の、なんともいえない空虚な感覚に、ミルクティの温かさが染み渡ってくるみたいだった。

「そっいや、お前の方は今日の戦績はどーだったんだ？ DAI乱舞さんよ」

「まあまあだな。百円で八連勝だったし。後、DAI乱舞言っつな」
「そいつは諦める。お前のプレイスタイルが変わらねー限り、お前の呼び名も変わらねーよ。誰が見ても、ぴったりの呼び名だしな」

俺の格格ゲーにおけるプレイスタイルは、コンボ技を相手が処理できなくなるまで飽和量叩き込むという、完全な先手必勝スタイルである。

対戦相手の中にはガン待ちと呼ばれる、対戦相手の行動を待つて、その行動後の隙を攻撃するだけの奴らもいるが、そういう相手でも俺には関係ない。

なぜなら基本的に格格ゲーでの行動は、ジャンケンの関係に似ているからだ。

グーはチョキに勝てるが、パーには勝てない。チョキやパーにしても同じことだ。

つまりガン待ちしているだけの相手は、こちらの正面からの行動以外に対して極端に弱い。ジャンケンで言えばグーしか出さないよなものだ。

なのでその場合、俺はパーを出して相手を崩したら、後はコンボ技で沈めるだけの簡単なお仕事をこなします。本当にありがとうございました。

と、こんな風にしてゲーセンで対戦を繰り返しているうちに、とあるゲームメーカー主催の格ゲー大会で、全国大会にまで駒を進めてしまったのが運の尽き。

全国大会で披露したコンボ技の大バーゲンセールを前に、取材に来ていたとあるゲーム雑誌記者のつけた呼び名が。

DAI乱舞。

本当に、どうしてこうなったんだろう？

「ダイさん」

その後も俺と潤が歩いていると、いきなり後ろから声をかけられた。潤と二人して振り返ってみると、そこには見知った二人の女の子がいた。

一人は、近くの中学校の制服を着た小柄な少女だ。ショートボブの黒髪がとてもよく似合っている。

彼女の名前は水原綾。14歳で中学二年生だ。苗字からもわかるとおり、潤の妹で、さっき声をかけてきたのもこの娘だ。潤とは中学の頃からのつきあいが、その伝手で彼女とも「綾ちゃん」「ダイさん」と名前や愛称で呼び合う程度には親しくなっている。俺は四歳上の兄がいるだけなので、綾ちゃんは俺にとって妹みたいな感覚の女の子だ。

もう一人はメガネをかけた、まじめそうなイメージの娘だ。背中まで伸びる緩くウェーブのかかった髪を一本に束ねているのが妙に印象的な感じがする。

こちらの女の子の名前は坂下美咲……といったはず。はず、というのは、彼女には綾ちゃんと一緒にいる時に一度紹介してもらっただけなので、顔と名前が一致しているか怪しいからだ。

たしか綾ちゃんの友達で同級生だったはずなんだが。

「おひさしぶりです、ダイさん」

「ひさしぶり、綾ちゃん。それとたしか、坂下さん……だったっけ？」

「はい。坂下美咲です。お会いするのは二度目、ですよね？」

やっぱり坂下さんと合っていたらしい。いかにも優等生、加えて良家の子女といった落ち着いた雰囲気綺麗な女の子だ。中学校ではさぞ高嶺の花として、男に騒がれているんだろう。

それはそうと、綾ちゃんたちは俺の連れのことを意識的に無視しているようなのだが。

「おいおい。敬愛すべきお兄さまは無視なのか、マイシスター？」

「あ、兄さん。いたんですか？ 邪魔だからさっさと帰ってください
い」

ありや、潤が沈んだ。

なにげに潤は重度のシスコンだからな。最近、妹がつめたいと嘆いているし。

そりや中学生ともなれば綾ちゃんにだって、学校で気になる男の一人や二人出てくるだろうし、兄より優先することができてもおかしくないだろうに。

「あのダイさん。せっかくですし、うちに寄ってお茶でもしていきませんか？」

「いや、今回は遠慮しておくよ。友達もいるみたいだしね」

俺は格ゲーのコンボ研究には一切の妥協をするつもりはないが、それ以外の部分については一般的で常識的な考えを持った男だと自負しているのだ。社交辞令くらいはわきまえてるさ。

だけどそんな常識にあふれた俺の考えをあっさりと打ち砕いたのは、当の友達本人だった。

「私はいいですよ。むしろせっかくなので、ぜひ」

「美咲は、こう言ってますけど？」

さすがに二度目を断るのは失礼だろう。俺自身、この後特に用事もないわけだし。

「ん、わかった。それじゃ今回はお邪魔するよ」

「はい」

わが意を得たりと、にっこりと笑みを浮かべる綾ちゃん。

「んじゃ、早く帰ろーぜ。今日は妙に寒いから、俺もなんか温かいもの飲みてーし」

お、沈んでた潤が再起動した。

「そうですね。ここは寒いですし、早く帰って三人でお茶しましよっ」

「そうだね。綾の淹れるお茶は、おいしいもんね。ケーキも三人分あるし、ちょうどいいよ」

ありやりや、また潤が沈んだ。

……それにしても潤の扱いがひどいな。お前、この二人になんかしたのか？

それから五分ほど歩いて、俺たちは水原家に着いた。沈んだ潤が再起動するまで、十分くらいかかったから、結局は合計で十五分くらいかかっているが。

「兄さん。鍵を開けててください。私は郵便を確認してきますから」
「ああ。わかった」

潤がカチャカチャと鍵を開けているのを手持ち無沙汰な状態で見ていると、綾ちゃんの興奮した声が聞こえてきた。

「あれ？ この封筒……ねえ美咲、美咲ってば。ちょっとこれ見てこれ、もしかしてっ」

そう言っただけ綾ちゃんが手に持っている封筒を坂下さんに見せる。

チラッとだけ見えたその封筒の裏には、次のように印字されているのが見えた。

「VRS開発公社発行」新作VRMMORPGオープン テスト招待券（四人チーム券）

ゲーム名称： 機械仕掛けの箱庭 〈The Mechanical Miniature Garden〉

これが俺たちを苦難と絶望に満ちた長い旅へと誘うチケットにな

るなんて、この時の俺には想像さえできなかった。

1話（後書き）

ご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしくお願ひします。

2話（前書き）

本編の第一章の二話目です。
では、さしあげ。

2話

あれから俺は水原家の中に招かれ、今はお茶をいただいている。リンゴのムースをスプーンで一口分すくって口の中へ。甘く優しい味が口いつぱいに広がり、フワリとほどけていく。そこにホカホカと湯気をたてる香りよい紅茶を一口。

なんともいえない幸せな一瞬だ。

「ふう。腕をあげたね、綾ちゃん」

「はい。そりゃあもう、練習しましたから」

「でも綾ちゃんの淹れる紅茶はホント一級品だと思うよ。私ที่บ้านで紅茶を淹れても、こんなにおいしく淹れられないもん」

「うん。ありがと、美咲」

肌寒いくらいの外で冷えた体が、芯から温まっていきほつと落ちていく。学校やゲーセンでたまった一日の疲れが少しずつ溶けていくみたいだ。目の前の女の子たちも、ふんわりとした緩んだ表情を浮かべている。穏やかな時間だった。

「だけどこのゆつたりとした空気はすぐに霧散した。」

「そっぴゃ、綾。さっきお前が大興奮してた封筒ってなんだったんだ？」

「……ふう。兄さんはもう少し余韻とか、風情って言葉を理解してください」

あきれた様子の綾ちゃん。坂下さんは、われ関せずといった様子で紅茶をすすっている。

「だけど俺も潤ではないが、さっきの封筒については少し気になっただけだ。せつかくだし、この際ちょっと聞いてみるか。」

「ねえ、綾ちゃん。俺もさっきの封筒について聞きたいことあるんだけど、いい？」

「はい、どうぞ」

あきれた様子から一転。綾ちゃんはにっこりと微笑んでくれる。

「さつき外で偶然『機械仕掛けの箱庭』っていう文字が封筒に書かれているのが見えたんだよね。あれってもしかして？」

「はい。ダイさんの想像している通りだと思います。さつきの封筒の中身は『機械仕掛けの箱庭』のオープン テスト招待券でした」

「……おいおい、マジかよ。あれって当選率0・1%未満のプラチナチケットじゃねーか」

「そうですね。今回の テストって、日本枠はたしか合計で五千人だったはずですよ。その中でも一番当選数の少ない四人チーム券を当てるなんて、綾はすごすぎます」

たしかに潤や坂下さんが今言ったとおりだ。

テレビの報道によると、『機械仕掛けの箱庭』のオープン テストは、アメリカ、イギリス、日本の三国からテスターを募り、三国合計一万五千人で実施されるらしい。各国とも募集枠は、四千人の個人枠、五百組の二人枠、百二十五組の四人枠の計五千人で共通だ。この当選確率で当たりをひくなんて、幸運なんてありきたりな言葉じゃ言い切れないだろ。

それはそうと。

さつきから隣に座っている潤の機嫌が妙に悪くなってる。しかもたまに、俺の方に殺気混じりの視線を向けてきやがる。理由はなんとなく想像がつくぞ、このシスコンめ。

「そういえば、綾。さつきからお前、俺とダイで全然態度と扱いが違わねーか？」

「そんなの当たり前です。妹に欲情する変態の兄さんと、優しく紳士のダイさんでは、どちらを優先するかなんて自明の理でしょう？」

綾ちゃんの液体チツソよりも冷たい言葉に、不機嫌そうだった潤は露骨に動揺した。

それにしても……よ、欲情って。綾ちゃんがかわいいのはわかるけど、妹相手にそれはさすがにドン引くぞ。しかも坂下さんも紅茶片手にコクコクとうなづいてるし。

もしかしてホントになにかやらかしたのか、潤よ？

とりあえず俺は潤との心の距離を大きく取り、同時に物理的にも若干の距離を取ると。

「あれは事故だったんだああああああっつ
いきなり潤が涙ながらに絶叫した。
いや、ホントにお前はいつたいなにをやらかしたんだ？」

ヴァーチャルリアリティシステム（Virtual Reality System）という仕組みがある。

VRと通称されるこの仕組みは、全感覚没入型の擬似感覚体験システムのことだ。簡単に言えば、人の持つ五感のすべてを使って仮想空間を体験できる仕組みを指す。

VR自体は2030年代の頃から、アメリカやイギリスなどと共同で、国策として開発が進められてきたものだ。しかしそこで開発された技術は一切が国家機密として、民間に移転されることはなく、あくまで国家のためにのみ利用されてきた。

しかし近年、VR技術の一部を民間に移転せよという世論の流れが生じた。国家予算を使いながら、民間へのフィードバックが無いのはおかしいという財界からの要望が始まりだったらしい。

こうしてあれやこれやの調整を経て、VRを利用する至上初めのゲームとして作られたのが、MMORPGの『機械仕掛けの箱庭』だ。

史上初となるVR使用のゲームに、ゲーム制作上の難易度が高いMMORPGを選択することには、マスコミやら自称専門家から疑問の声が上がったのはまだ記憶に新しい。だが結局はMMORPGのユーザ層の幅広さや、技術的挑戦という言葉が鍵となって開発は継続された。

そして技術的挑戦という割には意外すぎるほどの早々な開発完了クローズドテストの終了と発表があるたびに、世間は熱狂したものだ。これからはVRの時代だ、と。

今年の夏頃にオープンテストの実施とテスター募集について、

大々的な告知とが行われた時には、10〜20歳台の若い世代と、リタイア済みの60歳台以上の高齢者層を中心に日本の人口の5%程度、五百万人にも及ぶほどの応募があったらしい。

「そっぴや四人チケツトなんだよな、それ？」

「ええ、そっぴよ。一緒に行く人はまだ、美咲しか決まっぴてないけど」

「んじゃ、俺とダイでちっぴうど四人だな」

ん？ おい潤、ちっぴと待て。俺を勝手に巻き込むなよ と、俺がっぴこむ前に。

「なんで兄さんが勝手にメンバーに入っぴてるんですか？」

綾ちゃんがっぴこんでくれた。ナイスっぴこみ。

「そりゃ保護者として」

「寝言は寝てから言っぴてください。できれば自分の部屋でどっぴぞ」

「寝てねーよ。自分の部屋にも行かねーよ」

「あら違っぴたんですか？ てっぴき今も寝ている状態だと思っぴたんですけど」

あらら。俺や坂下さんを置いてきぼりで、あっぴというまに兄妹で口喧嘩が始まっぴちまった。とりあえず二人の口喧嘩が終わるまで、あぶれたもの同士で雑談でもしてっぴようか。

「坂下さんは今回のテストに応募したの？」

「はい。それにもう外れているのもネットで確認済みです。綾はネットでの当選確認はしてなかつぱみたいですが」

なるほどね。そっぴいうことなら、封筒が送られてきた時の綾ちゃんに興奮ぶりも納得がいく。

……と、坂下さんと話しているうちに、水原家の兄妹の言い争いはヒートアップしていた。

「私にだっぴてチームメンバーを選ぶ権利くらいあります」

「お前だっぴて坂下さんに聞かずに勝手にチームメンバー扱っぴしてるだろ。さっぴきチケツトが送られてきてから、そんな話全然してなかつぱし」

「美咲はいいんです。元々、一緒に テストに行ければいいねって
言って、二人で応募したんだから。勘違いした保護者気取りの兄さ
んとは事情が全然違います」

坂下さんは、相も変わらずわれ関せずといった様子で紅茶をすす
っている。それにしてもずいぶんとスルースキルが高いな、この娘
は。

とりあえずこのまま兄妹喧嘩を続けられるのも困るし、そもそも
の話題をふった責任もある。ここは仲裁しておこう。この場合だと
潤の援護射撃をする形が、一番手っ取り早いかな？

「女子中学生だけのチームっていうのもあぶないし、保護者ってい
うのはともかくボディガードだと思って潤を連れて行くのは、選択
肢として悪くないんじゃないか？」

俺の提案に、女の子同士でのひそひそ話が始まった。といっても
同じ部屋の中でしていることだ。いくら小声でもうつすら聞こえて
はいる。

「ねえ、美咲。どう思う？」

「……うーん、ボディガード役ってことならアリかもしれない。た
しかにいろんな世代の人たちが集まるらしいし。やっぱり変な人と
かいると怖いし」

「でも、その兄さん自身が変な人だと思うんだけど」

「なら最後の一人をダイさんをお願いすればいいんじゃないの？」

ボディガードからのボディガード役って意味合いも込みで。……き
つと綾のことを護ってくれると思うわよ？」

「……うう。もう、美咲ってば。でも、それが一番いいかな。なら、
それでいくわ」

どうやらひそひそ話は無事に終わったらしい。

俺の隣には受験の合格発表を待つような真剣な様子の潤がいる。

その視線はまっすぐに綾ちゃんに向かっている。

「ふう、わかりました。それじゃ三人目は兄さんをお願いします」

思わずガッツポーズを決める潤。硬い表情から一転、表情が喜び

にあふれている。

「で、最後の四人目なんですけど、できればダイさんをお願いしたいなって」

「俺なんかを誘うよりも、最後の一人は学校の友達を誘った方がいいんじゃないの？」

「まあそうなんですけど。せつかく当選の通知が来たときに居合わせたんですし、なにかの縁だつてことでしょうか？」

まあさっきのひそひそ話が聞こえてたから、その誘いは口実だつてことはわかつてる。正直に言つて信頼してもらえるのはうれしいし、誘ってもらえるのは光栄だとは思つけど。

でも、肝心のゲームがなあ……。

「うーん……。誘ってもらえるのはうれしいんだけど、俺RPGつてあんまり好きじゃないんだよね。MMORPGにいたつては、やったこともないしさ」

俺は格ゲーみたいな爽快感を得られるゲームは好きだが、RPGのような作業が中心になるおつかいゲーはあんまり好きじゃない。

だから現実感のある格ゲーが楽しめそうなVRS自体には期待していても、MMORPGの『機械仕掛けの箱庭』には興味が薄かった。だけどここで坂下さんが妙に気になる言い回しで話に入ってきた。「でもこのゲーム、ダイさんならたぶん気に入ると思いますよ。ね、綾？」

「ええ、そうですね」

「うん？ それ、どういうこと？」

「『機械仕掛けの箱庭』はスキル重視型のMMOなんです。そしてなにより」

坂下さんの言葉の続きを聞いて、俺の中で急に『機械仕掛けの箱庭』に興味がわいてきた。そりゃなんていつても。

「習得済みスキルを組み合わせて、格闘ゲームみたいな感じの自作コンボを作れるんですよ」 格ゲーコンボを疑似体験できるっていうんだしな。

結局、俺もオープン テストに参加させてもらうことにした。

2話（後書き）

ご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしくお願ひします。

3話（前書き）

本日（2011/1/1）も三話程度の更新を考えています。
まずは第一弾です。

本編の第一章の三話目です。
では、どうぞ。

3話

2050年12月18日。

冬至も近く、ただでさえ早い日没もとっくに過ぎている時間帯。

俺と潤、綾ちゃん、坂下さんの四人は、『機械仕掛けの箱庭』のオープンテスト会場として指定された施設にやってきた。

ここは日本政府が出資しているVRS開発公社が所有する施設らしい。

ちなみにここまでの旅費はVRS開発公社持ちで、全額タダだったのはラッキーだった。

「ようやく着いたな」

「ホントだぜ。まさかこんな遠くにあるなんて思わなかったぞ」

最寄り駅まで電車で二時間。最寄駅から公社が用意した特設バスで三十分。最後に雪降る中を徒歩で十五分。自宅からかなりの距離を移動したことは間違いない。

テスト会場の施設は、外見も、内部もまるでビジネスホテルのような造りだった。今、俺たちがいるところは、さしずめフロントが見えるロビーといったところか。

潤はすでに備え付けのソファでぐったりしている。

「私と綾が受付してきますので、お二人は休んでいてください」

「いいの？」

「はい。途中、私たちの荷物も持って貰いましたし、それくらいはさせてください」

「んじゃ、お願いするわ」

「はい。それじゃ行く、綾」

「ええ」

二人が受付に行く俺もどっかりとソファに座り込んで、改めて周囲を眺めてみた。

「これなら朝食付きで一泊七千円ってところか？」

「あ？ なに言っただ？」

「いや。この施設の設備レベルが、だよ」

俺は格ゲーの大会に出るために、たまに他県に遠征することがある。その時はだいたいビジネスホテルに泊まるようにしているから、だいたい相場を知っているんだ。大会前日にネットカフェとかに泊まって、体調を崩したくないからこそその警沢だが。

ちなみに他県に遠征すると、ただでさえゲーセン通いで季節に關係なく木枯らしが吹いている俺の財布の中身は、ブリザードが吹き荒れる真冬のシベリアとなる。俺の財布に暖かな春が訪れるのはいつになるのやら？

「兄さん、ダイさん」

綾ちゃんが戻ってきた。でも一緒に行った坂下さんがいないな。

「受付は奥の部屋みたいですね。四人いなきゃいけないみたいなので、行きましょう」

「了解。坂下さんは？」

「美咲なら、受付でもう並んでいます。結構な数の人が並んでたので」

「よし。んじゃ、行こうか」

綾ちゃんが言った通り、受付にはかなりの人数が並んでいた。

坂下さんと合流後も、順番が来るまでだいたい二十分くらいは待ったと思う。

それにしても老若男女と参加者のバリエーションは豊かだ。それだけの注目度が『機械仕掛けの箱庭』にはあるってことなんだろう。だけど、やはり10〜20歳台の若い世代と、定年を迎えたりタイア済み世代の比重が大きい気がする。まあ小学生以下は参加不可になってたし、仕事に忙しい世代はなかなか参加したくても、参加できないからだろう。

受付の後には、全員の体型情報などのスキャンを行った。

専用のマシンの中に入り、受付時にもらったログインIDを入力する。するとマシン側が、内部の磁気共鳴を利用して骨格に至るまでの精密な体型情報を取得する仕組みらしい。

今は水原家の兄妹がそれぞれスキャンしている。

「そういえば綾って小柄ですけど、胸は結構あるんですよ。知ってました？」

なぜか坂下さんが、脈絡もなく変なことを言い出した。

「いや、知らなかったけど……どうして、それを俺に？」

「さあ？　なんででしょうね」

だから、その意味ありげな笑みはなんだ？

受付と身体情報のスキャンが終わった後、俺たちは指定された客室に荷物を置き、着替えをしてから夕食のため、食堂へと向かった。ちなみに客室は全員に個室が割り当てられている。

夕食はこの施設でプレイする人たちが全員集まったの合同夕食会が開かれた。

オープン　テスト自体は、明日からクリスマスまで一週間に渡って続くの予定だ。この夕食会は、その　テスト開始の記念セレモニーを兼ねているらしい。

明日以降のイベント予定だの、ログイン時の注意事項だの、お偉いさんのスピーチだのが延々と続き、最後によやく乾杯。もちろん未成年な俺たちはジュースだ。

それにしても、やつと飯だ。夕食会とやらが始まってから、すでに一時間。おあずけを食らいっぱなしな俺の腹の虫は、すでにグーグーと抗議し続けている。

そこからしばらくは食欲を満たすことに終始する俺。ついでにお隣の潤。

俺らに遠慮してたのか、綾ちゃんが明日から始まる　テストの話題を振ってきたのは、俺がメインディッシュのチキンのトマトソース煮を食べ終わった後。

ちょうど腹の虫も機嫌がよくなってきた頃合いだった。

「そういえば明日、ログインした後ってどうします？　一応、私と綾はモブ狩りしてレベルとスキルを上げつつ、VRの感覚をつかも

うって思ってますけど」

「ま、俺は綾に付いていくのが基本だな。後は状況に応じてテキストだ」

「えー、兄さん憑いてくる気ですか？」

イヤですと言わんばかりの表情の綾ちゃん。潤、なんと不憫なやつめ。ある程度までは自業自得なのかもしれないが。それしても、綾ちゃんの発音が少し変だったような気が……？

それにしても明日の予定か。やりたいことくらいしか決まってるしな。

「俺は特に決めてない。コンボ技の練習と実践してくらいで。だけどせめて明日いっぱいには、『ステップ』や『ジャンプ』の練習を中心にしたいな」

クローズド テストでのプレイ結果を検索してみたが、『機械仕掛けの箱庭』におけるコンボとは、どうやら『ステップ』や『ジャンプ』を、攻撃系スキルの間に挟んで実行するものらしい。つまり<攻撃スキル ステップ>or<ジャンプ 攻撃スキル>という一連の動作を、通称してコンボというのだとか。

ということは、だ。

このゲームにおいては、『ステップ』と『ジャンプ』を極めるものは、コンボを極めると言うこともできるだろう。なにことも基本が大事だと言うし。

「練習つて……これ テストですよ？ もつと色々試したり、遊んだ方がいいのでは？」

「綾、諦める。DAI乱舞モードになったら、こいつは止まんねーよ。なんつっても俺らの行くゲーセンで、史上類を見ないほどのガン攻めコンボマニアだしな。前に話しただろ？」

「……ええ。話半分くらいに聞いてましたけど、ホントだったんですね」

綾ちゃんが意外そうな視線を向けてくる。

おいおい、潤。お前は俺のことをどんな風に言ってるんだ？ 俺

はただ、格ゲーのコンボ研究には妥協を許さないストイックな男っただけで、後は平凡で常識的な男だぞ？

「なんだか趣味は速攻、特技は即殺って感じですね」

「ああ、そんな感じ。機会があれば、今度一緒にゲーセン来てみるか？ 普段のダイとは全然違う、まさにDAI乱舞が見られるぞ」

「ああ。それはすごく面白そうですね。今度、ぜひ綾と一緒に見に行きます」

しかも坂下さんも、人聞きの悪いこと言ってる。俺にはそんな趣味も特技も……いや、対戦やってる時は、それが趣味だし特技なのか？

ま、なにはともあれ明日はひたすらステップとジャンプの練習だな。

その後はなごやかに夕食が進んで、今はデザートの間だ。今日のデザートは、イチゴのフロマージュが、温かい紅茶と一緒に供された。

パティシエの腕がいいのか、それとも材料がいいのかは、わからないがホントにうまい。

女の子二人も幸せそうな笑みを浮かべながら食べている。

潤だけは、さっさと食べてしまっって手持ち無沙汰な様子で、周囲を眺めまわしている。

「それにしても、ここ、すげー警備だよな。VRSや『機械仕掛けの箱庭』で使われてる技術が、それだけ機密情報だつてことなんだろうーな」

「はい？ 警備ってどういう意味ですか、兄さん」

「いや、だってこの建物、監視カメラもすげー数があちこちにあるし。それにこの施設でプレイするのは千人だつて言ってたはずだけど、ここに座ってる人数つて、明らかに千人以上いるよな。主催者側が用意した座席の数には狂いが無いみたいだし、私服警備員が参加者の中に紛れ込んでるんじゃないのか？ 後は……ほら、あそこ

の窓ガラスもすげー分厚いな。あれって防弾ガラスじゃねーのか？」

「そ、そうだったんですか？」

「ぜ、全然、気がつかなかった……」

「わ、私もです……」

実際、俺なんて普通のビジネスホテルとまったく変わらないなっ
て思ってたのに。警備員なんて制服着て入り口に立ってた人しか気
がつかなかったぞ？

「これでもだてに、MIEに入りたいなんて言ってないぜ。毎日、
そっち方面の勉強をしてるからな」

エヘンと胸を張って、完全にドヤ顔の潤だった。

「ちなみに聞きますけど、兄さんはどうやって勉強してるんですか
？」

「そりゃその手の映画を毎日一本は見たり、ゲーセンでガンシュー
ティングしたりしてだな」

あまりといえば、あまりの返答にがつくりと来る、俺たち三人。

「……もういいです、よくわかりましたから。兄さんのガツカリ度
合いが」

「ただど後から考えてみれば、この時にもう少し追及すべきだった
んだろう。」

VR Sなどの研究成果があるだろう研究所とかならともかく、一
介のテスターたちの宿泊施設にどうしてそこまで異常なほどの警備
をするのかを。

「これが施設の警備じゃなく、テスターたちの監視だったと気づく
のはもう少し後のこと。」

3話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

4話(前書き)

本日(2012/1/1)更新の第二弾です。

本編の第一章の四話目です。

少し短めです。

では、どうぞ。

4話

俺たちは夕食を終えて、部屋に向かって廊下を歩いていった。

後は部屋に戻ってアバターメイキングをする必要がある。明日は朝からゲームにログインする予定だから、今夜中にやらなきゃいけない。

「それじゃ明日は七時半から朝ごはんです。九時からはログイン開始なので、夜更かしして寝過ぎさないように注意してくださいね。と・く・に、兄さん、いいですね？」

「わーってるよ」

「ホントですか？ 毎日、寝坊して学校に遅刻すれすれなのに？」

「あれは、たまたまだよ。たまたま」

「たまたま？ 兄さんは毎日の出来事をたまたまって言うんですか？ 一度、たまたまっていう単語の意味を辞書で調べることをお勧めします」

あーあ、まーた始まった。ほとんど日課だよな、これ。

ふう、というため息が隣から聞こえてきた。見ると、苦笑を浮かべている坂下さんだ。スルースキルのマスターランクを極めている彼女が、興味を示すなんて珍しいな。

俺の視線に気がついたのか、坂下さんの方から話しかけてきた。

「あの二人は、なんだかんだいって仲がいい兄妹ですよ。綾が聞いたら、全力で否定しそうですけど」

「ああ、確かにそれはあるな。二人とも打てば響くっていうか、息がぴったり合ってるし」

「ふふ。ダイさんも中々言いますね」

「まーね。これでもあの二人とのつきあいは、そこそこ長いし」

「なるほど。それより明日のこともありますし、私たちは先に部屋に戻りませんか？」

「そうだね」

俺と坂下さんは、口喧嘩に夢中な水原家の兄妹を置いて、それぞれの自室へと戻った。

彼らが明日、寝坊しないことを祈るばかりだ。

部屋に戻った俺は、アバターメイキングをすることにした。

「えーと。なにをどうしろだつて？」

部屋備え付けのPCに、自分の操るアバター情報を登録していく。とはいえ、受付時に行ったスキャンによって自分の性別や体型といった基本的な情報はすでに登録されていて、変更はできなくなっている。

ここで登録する内容は、主に『髪色』『髪型』『瞳の色』『アバター名称』といった基本的なアバター情報に加えて、個々人のこだわりでステータスに関係ない小物を追加できる『アバターデコレーション』だけだ。

髪の色か……『黒』だな。日本人なら黒以外にない。

髪型か……『短髪ツンツン頭』で。俺が対戦でよく使うコンボの強いキャラは、短く切った黒髪をツンツンに立てていた。それにあやかってみよう。

瞳の色か……『黒』以外にあるか。俺は日本人だ。蒼だの翠だのが似合う人種じゃない。

名前か……『DAI』で。やっぱり使い慣れた名前が一番だ。

デコレーションか……『赤バンダナ』だな。俺が使う格ゲーキャラは、どいつもこいつもみんな赤バンダナを巻いてるし。

「よし。これで決定だな」

俺のアバターの、常識的で平凡な設定の中にキラリと光るセンスのよさに自分でも驚きだ。これで明日の初ログイン時に、他の三人からの賞賛の声があがることは間違いないだろう。

これほどコンボをビシバシ決めるのが似合うアバターは、他にないはずだ。

「んじゃ明日は早いし、今日はもう風呂入って寝るか」

この時、俺は気づいていなかった。
俺が設定したアバターの外見は、ゲーセンで『DAI乱舞』と呼ばれていたキャラの姿そのままだったということ。

翌朝。

七時半の約束だった朝食の時間だが、結局四人全員が食堂に集まったのは、実に八時過ぎとなった。

原因はとある人物の寝坊である。

「だから、あれほど言ったじゃないですか。寝坊はしないでくださいねって」

「んなこと言ってもよおー。ううう、ねみい……zzz」

「こんなところで寝ないでください」

潤は寝坊をした。綾ちゃんが業を煮やして直接起こしに行くまで、起きて来ないほどの堂々たる寝坊っぷりだった。

おかげで朝から綾ちゃん機の機嫌は悪化の一途をたどっている。坂下さんは、伝家の宝刀スルースキルを発動し、われ関せずといった様子で紅茶をすすっていた。

とりあえず テスト開始まで時間がないのにちっとも話が進まないの、俺が事情を聞くことにした。潤は相変わらず眠そうだが、俺にはこういう時用の秘策がある。

手順は簡単だ。

アメリカンコーヒー用の大きめカップいっぱい濃い目のエスプレッソを淹れて、ブラックで無理やり一気飲みさせればいいだけだ。後はカフェインさんが仕事をしてくれる。

ということ、実行してみた。

「ガボボ、ゴホゴホオツ……グエ、はあはあ。ダ……イ」

「目が覚めたみたいでなによりだ、マイフレンド。それで早速だが、昨日はあの後何時頃まで綾ちゃんとやりあってたんだ？ 時間がな

いから、こちらの質問には手早く答えるように」

「テ、テメー後で覚え……はい。だいたい一時間くらいです」

当初反抗的な態度を取る被告人だったが、さっきまでスルースキルを発動していた坂下さんが、手際よく二杯目のカップを準備してくれると、素直に質問に答えてくれるようになった。

やっぱり話を聞いてもらうには、こちらの誠意を示すことなんだな。

「でもそれくらいならアバターメイキングやっても、充分寝れただろうに。実際、綾ちゃんはちゃんと七時半には集合してるわけだし」「いや、そのアバターメイキングに時間がかかったんだよ。せつかくのVRデビューなんだし、できるだけかつこよくアバターメイキングしてーじゃん」

「それで寝たのは結局何時だったんだ？」

「たしか五時は過ぎてたと思う」

あ、あほか、こいつは……。実質睡眠時間は三時間未満じゃないか。

「それで。結局、満足いくアバターはできたんですか？」

「そりゃ、もちろんだ。かつこよさの粋を極めたって言っても過言じゃねーな」

「……ふう、どうだか」

どこまでも不信感あらわな綾ちゃんだった。

結局、その後はみんな大急ぎで朝食を済ませて、それぞれの部屋へと戻ることになった。

いよいよテストが始まる。俺は、VRSログイン用の専用スーツに着替えると、ベッド付属機器として置かれているVRSインターフェースをかぶった。

VRS専用スーツとは、外界からの刺激を完全にシャットアウトするための特殊素材で作られているスーツだ。しかもトイレの大も小も自動で済ませてくれる優れもの。

これのおかげで、プレイヤーは仮想世界に長時間ログインしても、

オモラシの心配からは解放されている。

VR Sインターフェイスとは、五感ごと仮想世界にログインするための機器で、フルフェースタイプのヘルメットに似ている。バッテリーを内臓しているためかなり重い。バッテリーのみでは長時間の使用はできないらしいので、使う場合は電源コンセントが必須だ。

ログイン準備を全部済ませてベッドに横たわり、ログイン開始となる9時を待っていると、やがてピンポンパンポンという軽快なチャイムとともに、放送が流れ始めた。

「九時になりました。これより『機械仕掛けの箱庭』のオープンテストを開始します。テストの皆様は、順次ログインを開始してください」

放送が流れると同時に、俺はVR Sインターフェイスの電源スイッチをONにした。

4話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

5話 くチュートリアル (前書き)

本日(2012/1/1)更新の第三弾です。

本編の第一章の五話目です。

VR世界『機械仕掛けの箱庭』の内部設定を解説したチュートリアルを含みます。

目を通していただければ、幸いです。

わかりづらい等あれば、可能な限り改善したいと思いますので、ご指摘お願いします。

では、ごうぞ。

5話 くチュートリアル

気が付くと、俺は宇宙空間のような場所にいた。

「これが仮想世界か……」

地面を踏みしめている感触はあるけど、どこか頼りない。なにかの拍子に底が抜けて、どこまでも落ちていってしまいそうな恐怖感がぬぐえない。

「ようこそお客様。『機械仕掛けの箱庭』へようこそいらっしゃいました」

「ここからはボクたちが案内するよ」

いきなり背後から声が聞こえてきた。それも二人分。

振り返ると、30センチくらいの大きさにデフォルメされた女の子が二人浮かんでいた。

一人は六枚の羽をはためかせ、その頭上には輪っかが浮かぶ天使姿の銀髪の女の子。もう一人は背丈と同じくらいの高さの鎌を持つて、ひどく薄手の黒い衣装を着ている金髪の女の子。

「なんだこれ？」

「私はエルですわ。『熾の天使』のエル。以後、お見知りおきを」

「ボクはリリ。『闇の眷属』のリリ。よろしくね」

なるほど。こいつらはサポート用のキャラか。おそらく『機械仕掛けの箱庭』におけるマスコットキャラという位置づけでもあるんだろう。

「それではお客様のログインIDと、お名前をお聞かせいただけますか？」

「IDは00010345。名前はDAIだ」

自分のIDとアバター名称を告げる。

「認証完了だよ。DAI」

「はい。ログインは正常に完了しました。DAI様」

にっこり笑ってログイン完了を告げるエルとリリ。二人の金と銀

に揺れる髪が、なんとも言えないくらい愛らしい。

「それではDAI様は初回ログインなので、これよりチュートリアルをさせていただきます」

「結構長いけど、みんな大切なことなんだ。がんばって聞いてね、DAI」

ここから先は、エルとリリが色々と説明してくれた。正直、覚えきれないほどの量があったけど、なんとか大事な部分については把握できたと思う。

覚えきれなかった部分については、後で潤に教えてもらおうか。

【グラントクエストについて】

『機械仕掛けの箱庭』の主な舞台は、ローストダリアという名前の大陸である。

この大陸には魔物の大発生による破滅の時が、およそ1年後に迫っていた。大陸破滅を阻止するためには、世界中に散らばる13の鍵を集めて、神の城に赴かなければならない。

集めるべき鍵は以下の13種。

『大地の鍵』 『破焰の鍵』 『水煙の鍵』 『烈風の鍵』 『豪雷の鍵』
『霧氷の鍵』 『輝鉦の鍵』 『繁茂の鍵』 『聖光の鍵』 『夜闇の鍵』
『夢幻の鍵』 『死者の鍵』 『人間の鍵』

【プレイヤー情報について】

プレイヤーキャラのアバター名称は普段は非表示となる。

プレイヤーキャラのアバター名称は『フレンド』 『チャットメンバー』 『パーティメンバー』 『ギルドメンバー』 には無条件で開示される。

プレイヤーキャラのステータス/スキル情報は、普段は常に非表示となる。開示する場合には、常にステータス画面からの直接

操作が必要となる。

【パーティとギルドについて】

パーティには『パーマネントパーティ』『テンポラリーパーティ』『クエストパーティ』の3種類が存在する。

『パーマネントパーティ』『テンポラリーパーティ』は人数合計5人まで可能。パーマネント3人、テンポラリー2人のような形の組合せも可能。

『クエストパーティ』の人数制限は対象クエストによって異なる一時的なパーティ。

『ギルド』はギルド作成アイテムによって創立可能。所属人数に制限なし。

パーティ/ギルド内部でもPKすることは可能。

パーティ/ギルドの効果は以下の通り。

>>パーティ/ギルド効果<<

?パーマネントパーティ

パーティメンバー情報共有/経験値平等分配/パーティアイテム共有/魔法効果共有/パーティ割引/パーティイベント(ノーマル)参加/パーティイベント(エキストラ)参加

?テンポラリーパーティ

パーティメンバー情報共有/経験値平等分配/魔法効果共有/パーティイベント(ノーマル)参加

?クエストパーティ

パーティメンバー情報共有/経験値平等分配/魔法効果共有/クエストイベント参加

?ギルド

ギルドメンバー情報共有/ギルドボーナス(ステータスパラメータ)付与/ギルド固有名称保有可能/ギルド拠点保有可能/ギルド共有アイテム保有可能/ギルド維持費が必要/ギルド

内でのみパーマメントパーティ編成可能

【フレンドとチャットについて】

気の合った仲間とはフレンド登録を行うことで、いつでも会話することが可能。同時にチャット登録を行うことで、メールのような文章のやり取りも可能。

【職業について】

職業は、ローストダリア大陸の主要都市にある『転職の神殿』で就くことができる。ただし『転職の神殿』の以外でも、強制的に職業が変わるケースがあるから注意が必要。

職業は『見習い』から始まって、一次職、二次職、三次職の合計4段階存在している。基本的には上位職の方が強いが、上位職への転職は不可逆。つまり新たに就いた二次職が気に入らなくとも、元の一次職に戻ることはできない。また、就いた二次職から、別の二次職に変更することもできない。

高次職への転職条件はレベル依存。なお一次職への転職はレベル10以上で可能となる。

転職のご利用は計画的に。

【アイテムについて】

アイテムはユーザ毎に持つ専用BOXストレージに入れられる。未装備の装備品は合計で9個まで、消費/素材アイテムは99個までの合計108個までペナルティなしで格納可能。

消費アイテムに限り、規定数量以上の数を格納できるが、オーバー個数に応じた敏捷ペナルティ、空腹ペナルティを受ける。アイテムにはそれぞれランクが存在する。

>>アイテムランク<<

?Ch heap(安物)

- ? M a s s (量産品)
- ? Q u a l i t y (高級品)
- ? L i m i t e d (限定品)
- ? U n i q u e (一品物)
- ? L e g e n d a r y (伝承品)

また特殊ランクとして以下が設定されている。

>>特殊ランク<<

? G a r b a g e ^{ゴミ} : 壊れた装備品など現状では使用価値がないもの。

? Q u e s t (イベント用アイテム) : イベント進行に必要なアイテム。

? P r o d u c t ? ? ? (プレイヤーメイド装備品) : それぞれプレイヤーが生産系スキルで作成した? ? ?のアイテム
ランク装備品に該当。

【装備品について】

プレイヤーが装備できる武器、防具の種類は職業に依存する。特に装備できる武器の種類については、高次職に向かうに従って数が少なくなる。たとえば一次職で装備可能だった武器が、二次職では装備できないケースが存在する。

初期職の見習いは、あらゆる武器、防具を装備できる。装備品には耐久度が存在している。耐久度が0になると壊れて装備不可となる。またアイテムランクが G a r b a g e へと変化する。

装備品の耐久度は、金床スキル『装備修復』によって回復させることができる。

【ステータスとレベルについて】

プレイヤーの確認できるステータスウィンドウには、『HP』
『MP』 『TP』 『CR』 『ACR』 『HR』 の6項目が表示され
ている。

>>項目<<

- HP : 生命力。0になると死亡。
- MP : 魔力。主にマジックスキルを使用する際に使
用。

- TP : 技力。主にエキストラスキルを使用する際に
使用。

- CR : クリティカル攻撃発生確率。この数値が大き
いほど、クリティカル発生率が高くなる。

- ACR : 対クリティカル攻撃防禦率。この数値が大
きいほど、敵からクリティカルを食らいにくくなる。

- HR : 空腹率。この値が0になると継続ダメージが
発生する。最大値は100。

レベル上昇時には、HRを除いた5項目の値が上昇する。レ
ベルが高いほどクリティカル攻撃の発生率は高く、クリティカル攻
撃を食らう確率も下がる。

与ダメージ/被ダメージに直接かわるパラメータ上昇はな
いため、クリティカルと装備品差を考慮しなければ、与ダメージ/
被ダメージに差は存在しない。

【スキルについて】

ユーザの装備品の種類に依存して熟練度が設定されていて、
規定の熟練度に達したスキルの習得が可能。(例・片手剣、両手剣、
短剣、槍、弓、槌、棒、投石など)

熟練度25ポイント毎に習得条件を満たしているスキルを習
得できる。熟練度はスキルポイントを消費して上昇させることができ

きる（熟練度1PT⇨スキルポイント1PT）

熟練度の最大値は1000。ただし職業によって、上限値が存在する（例・見習いは各スキルとも熟練度100までで成長の限界に達する。高次職転職後に100以降が開放される）

スキルポイントはレベル上昇時に、ボーナスポイントとして10ポイントずつ支給される。なおスキルポイントボーナスがもらえるアイテムも存在する。

スキル実行によってシステムサポートによるスキル（剣技、魔法など）の行使が可能。スキル実行なしでは、敵に武器を当てても、ダメージ判定が発生しない。

スキル実行後には一定の硬直が存在する。この硬直を、ベーシックスキルでキャンセルしたものが、コンボと呼ばれるものである。ベーシックスキルの硬直をベーシックスキルでキャンセルすることも可能。

ベーシックスキルには職業に依存する使用回数制限がある。使用回数に達した段階で、強制的にスキル硬直が発生する。硬直後は使用回数は元に戻る。

ベーシックスキルの使用回数は、軽戦士系/盗賊系の回数は多く、重戦士系の回数は少ない。

スキルが発動すると、被ダメージによるノックバック発生などの強制終了以外では、途中でキャンセルすることはできない。

ベーシックスキルとマジックスキル以外は、スキル発動中の武器同士がぶつかると、武器/スキルの差に関係なく双方に等質量のノックバック硬直が課せられる。

スキルの種類は以下の通り。

>>スキル種別<<

- ベーシックスキル : 『ステップ』『ジャンプ』。全プレイヤーが使用可能。

- ノーマルスキル : 通常のスキル。攻撃/補助/生産

など内容はさまざま。

- エキストラスキル : TPを使用して実行するスキル。
特殊技。

- マジックスキル : MPを使用して実行するスキル。
魔法技。

【コンボについて】

スキルとスキルを、ベーシックスキルで繋ぎ、スキル後硬直なしでスキルを連続実行することを『コンボ』と呼ぶ。『コンボ』は攻撃以外にも、回復、補助、生産の時にも使用できる。

スキルには『効果量』『ダウン値』『コンボ補正率』が設定されている。

『効果量』はスキル単品での攻撃力、回復力などを示す。

『ダウン値』は10を超えると相手が強制ダウンして、再始動まで再攻撃不可となる。強制ダウンしなくとも、対象にスキルを当てなければ、数秒で蓄積したダウン値は0に戻る。

『コンボ補正率』はコンボ成立時、2スキル目以降にかかる効果減少の割合のこと(例・ダメージが100のスキルをコンボして2回当てた場合、コンボ補正率が60%の場合、最終的に与えるダメージは $100 + 60 = 160$ という計算結果になる)

マジックスキルに関してのみ、杖を装備して『魔法蓄積』スキルによる事前準備が必要となる。(マジックスキルは、発動までに一定の待機時間が必要なため)

スキル/コンボによる攻撃は、当たり方/当たった場所によってもダメージ量の変動する(カス当たりの場合のダメージは少なく、相手の弱点にスキルがクリーンヒットした場合のダメージ量は多い)

【戦闘エリアと非戦闘エリアについて】

街や村の内部は一切の戦闘行動が不可能な非戦闘エリアに設

定されている。ただし強制イベント発生時、例外的に戦闘エリアとなることもある。

逆に街や村の外では、PKを含むあらゆる戦闘が可能な戦闘エリアに設定されている。

非戦闘エリアではあらゆる攻撃系のスキル発動が制限される。非戦闘エリアで補助系スキル、回復系スキル、生産系スキルを発動することは可能。

「これでチュートリアルは終わりだよ」

「……な、長かった」

だから俺はRPGがあんまり好きじゃねーんだよな。大量の作業ゲーをこなすために必要な、膨大な設定を覚えなきゃいけない。

格ゲーの場合コンボ研究に地道な作業が必要なのは確かだが、とりあえず相手を殴つとけばゲームとしては成立する。やはりそこがRPGとは決定的に違う。

「ずいぶん疲れていらっしやるようですわね。大丈夫ですか？」

「いや、頭がパンクしそうだ。つーか今聞いた内容、明日には忘れていそうなんだが」

「大丈夫。忘れた部分とか、聞き逃した部分とかは、ステータス画面からチュートリアルの項目を呼び出せば、改めて確認できるから安心してね」

なるほど。それなら潤にいちいち聞かなくてもいいか。メンドイし。

「さて。DAI様にはこれからローストダリア大陸を統べるローストダリア王国、その王都キャンベルにある中央広場へと転移していただきます。そこから正式なプレイスタートです」

「……ブドウ？」

「キャンベルは果物じゃありませんわっ」

あらま。いいつつこみだこと。

リリの方は、そんなエルの様子をお腹を抱えて笑ってる。それにしても、こいつらが出てきた時から思っていたが、ずいぶん感情豊かなAIだ。やっぱり世界の最先端技術ってのは、すごいものなんだな。

「ふう、もういいですわ。さて、それではDAI様。これからあなたには転移していただきます。準備はよろしいですか？」

「ああ、いつでもいいぞ」

「がんばってね、DAI」

「DAI様の進む道がよき旅路となることを、私も影ながら祈っておりますわ」

エルの言葉を最後に、俺の視界は白い霧で覆われていき。

気がつくと、俺は石畳の敷かれている中世風の広場に立っていた。

5話 くチュートリアルく (後書き)

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

6話（前書き）

本日（2012/1/2）更新の第一弾です。

本編の第一章の六話目です。
では、ごきげん。

6話

石畳で舗装された中世風の大きな広場に俺はいた。

周囲にはすごい数の人たちがいる。アメリカ枠やイギリス枠もあるのだ。老若男女どころか、人種的にも千差万別なのは当たり前のことだ。

だが、全体的な傾向として金髪だの銀髪だのの割合が多いように思う。しかもそうだった人間の二割近くが、顔立ちが日本人なのに、蒼い瞳やらオッドアイだったりしている。

「なるほど。日本人の顔に西洋系のパーツをむりやりくっつけると、こういう痛々しい結果になるってことか。厨二病を発症していた人は、これから一週間、大変だな」

自分の容姿に気がついた連中もいるのだろう。厨二病患者たちの中には悲鳴を上げたり、マジ泣きしているのもいる。なんとというか……ご愁傷さまです。

俺は黒髪黒瞳を選んだ自分の選択に最大級の賞賛を贈りつつ、悲鳴を上げている人たちの脇を抜けて広場から出ることにした。

装備を整えるための武器屋を探すためだ。

初期状態の職業は全員『見習い』職。

この職業の最大の特徴は、あらゆる装備品を装備できることだ。

そのため、このゲームには武器の初期装備というものがない。

防具については『庶民の服』という微妙な初期装備があるのだが

……。

街中をぶらぶら歩いていると、いくつか武器屋は見つかった。

だが、どの武器屋も異常なほどの混雑ぶりだ。たしかに初日の口グイン直後なら、武器を求めてプレイヤーたちが殺到するのも道理だろう。

それから延々と王都の町並みをさまようこと、一時間。

俺はようやく人通りの少ない細い路地の先に、小さな武器屋を見

つけることができた。

「へい、らっしゃい」

店の中では、ねじり鉢巻きをしたガテン系のNPCが店番をやっていた。どうでもいいが、店の中にプレイヤーが誰もいないんだが……。

「あんちゃん、『見習い』かい？ なら、このあたりの武器がお勧めだよ」

NPCの示す棚を見ると、たしかに武器が置いてある。竹刀、銅の剣、竹槍、銅の槍、釘バット、トゲ付き棍棒、石斧、ナイフ、杖……と、種類も豊富だ。

だが一つとしてロクな武器がない。アイテムランクも売値とともに記載されているが、すべての商品がCheapだ。そして値段が異常に高い。

今まで廻った武器屋の倍以上。武器一個買うだけで、初期配布の金はほぼゼロになる。どつりで他のプレイヤーたちがいないわけだ。俺もこの店で武器を買うべきか、それともより安いものを求めて他の武器屋を巡るか……メンドイし、ここで買ってしまおう。どうせ混んでる今日は防具を買いに行く気はないし、金は全部使っても惜しくない。

そんなことより早くコンボをやってみたいし、ステップやらジャンプの練習もしたい。

「銅の剣くれ。一本な」

「おおつ、あんちゃん。お目が高いね」

通常の二倍以上の値段で銅の剣を購入した俺は、ぼったくり武器屋を出ると、そのまま王都の外へと向かった。王都を出る直前に携帯食料を持っていないことに気がついて、NPCの運営する露店に飛び込んだのはご愛嬌といったところだろう。

対戦で負けて殺されましたというならともかく、餓死 HRの払底による継続ダメージが死因となること ではあまりにも格好悪すぎる。

露天で一番安い携帯食料を買つと、ちょうど所持金はゼロになった。現実世界と同じく、俺の財布に春が来る日は訪れるのだろうか？

城門から一步でも先に出ると、そこは戦闘エリアだ。

王都から北のドニーの街へと伸びる街道沿いの草原を見渡すと、そこはモブ狩りに勤しむ人たちでごった返していた。

遠目に大きなウサギやらバツタに、剣や槍で斬りかかっているプレイヤーの姿が見える。

「こんだけ人が多いと、練習するような場所もとれないか？」

人気のない場所を求めて、しばらく街道を歩いていると、人ではないだった草原は、いつしか人気のない荒地へと変わっていた。もう少し先は岩場になっているようだ。

「目立たないように、今日はあの岩場で練習しようか」

岩場に着いた俺は、まず自分の現状を確認することにした。

ステータス画面を開けると、レベル1、スキルポイントは30の初期配布があった。

続けて装備画面を開けると、銅の剣、庶民の服を装備している。盾などは持っていない。

さらに熟練度/スキル画面を開けると、中型剣スキルとしては初期スキルの『上段斬り』が習得済みに、中型剣熟練度25で『中段斬り』のスキルが習得可能になっていた。

「とりあえず、『中段斬り』は習得しておくか」

スキル習得後、『上段斬り』『中段斬り』をそれぞれ実行して性能を確かめてみた。

『上段斬り』スキルは、相手の上から大振りするスキルだ。発生が少々遅く感じる。

『中段斬り』スキルは、自分の胸くらいの高さを剣で横に一閃させるスキルだ。上段斬りよりずっと発生は早い、それでも発生速度には不満が残る。

さらにどちらの技も突進力に欠けるため間合いの取り方が非常に

難しい。よほど接近した状態からじゃないと、空振りの危険性がある。

「こりや使いづらいな。うまいこと相手に接近する手段がないと、対戦にならねーぞ」

さらに剣を持ったまま、ステップとジャンプの性能を確かめていく。

結果としてステップもジャンプも、実行時の調節でロングステップ（ジャンプ）とショートステップ（ジャンプ）を使い分けられることがわかった。さらにステップとジャンプを合計で五回以上連続で実行すると、数秒間の硬直が課せられることも判明した。

「なるほど。これがベーシックスキルの回数制限か。たしかこの回数は職業依存だっけな」

ベーシックスキルは、攻撃回避とコンボの要だ。使用回数には充分な注意が必要だな。

ベーシックスキルについてもひとしきりの確認を終え、『中段斬り』と『上段斬り』を繰り返すコンボの練習している時だった。

前方の岩陰から現れる、モグラらしき奴らが二体。

大きさはスクーターほどで、周囲の岩場と同じ色の肌をしている。頭上に表示されている名称は、見た目のまま『岩モグラ』である。

「なんでモグラが地面に潜らないで、太陽の下をうろろしてるんだ？」

ク、クック。キューツ、キュキュキューツ。

モグラの生態について考えているうちに、当のモグラたちがぶつとい腕を振りかぶりながら襲い掛かってくる。

「これがいわゆる、不意を突かれて先制されましたってやつか？」

二体の同時攻撃をサイドステップ一発で回避すると、すれ違い様に目の前のモグラの隙目掛けて『中段斬り』スキルから始まるコンボを叩き込んだ。

ビシッ、ザシュ、ビシッ、ザシュ。

モグラにぶつけたのは<中段斬り 上段斬り 中段斬り 上段斬り>の四段コンボ。さらにコンボの四段目を入れると同時に、バックステップで距離をとる。バックステップ終了と同時に、俺にはステップ回数が五回に達したことによる強制硬直が課せられる。バックステップの代わりに、もう一段『中段斬り』を入れることもできたが、コンボ終了後の隙を突かれなくなかったため諦めた。だがその選択は正解だったらしい。硬直中の俺に、モグラからの追撃はなかった。

それにしても結構、このモグラ結構硬い。

『中段斬り』と『上段斬り』を繰り返すコンボをぶつけても、敵のHPは二割も減らない。

だけどそれでも負けるような相手じゃない。

モグラのスピード自体はかなりのものだ。だけど、二匹しかいない上に行動が直線的だから、冷静に相手の動きを見ていれば、ステップやジャンプでの攻撃回避は難しくくない。

結局。

時間こそかかったけれども、俺の『機械仕掛けの箱庭』の初戦闘は、モグラ二匹がポリゴン片に還るという形で決着がついた。

俺はたまにポップするモグラをコンボ技で狩りつつ、一日中、延々とステップとジャンプの特性把握と、そのスムーズな発動のための練習を続けていた。

モグラも一時間に一回くらいのペースでポップしていた。だけど同時に二匹以上に襲われることはなかったため、逆にベーシックスキルやコンボのいい練習台になったもんだ。

レベルは定期的なモグラ狩りのおかげで六まで上げることができた。街道沿いの平原で狩りをしていた人には遠く及ばないだろうが、練習のついでで上げられたのなら御の字だろう。

ちなみにNPCが売ってた携帯食料の味は、激マズだった。

6話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

7話（前書き）

本日（2012/1/2）更新の第二弾です。

そろそろ本作におけるバトルシーンが登場し始めます。

本編の第一章の七話目です。
では、ごっご。

7話

時刻は18:15。

ステップとジャンプの練習を終え、王都キャンベルに戻ろうとした時だった。

今日一日の練習場だった岩場への入口あたりで、なにやら争うような声が聞こえてきた。俺はせっかくなので、冷やかしを兼ねて見学に行くことにした。

「このクソアマっ。せっかく俺たちが誘ってやったつてのによっ」
「冗談やめてよ。複数のプレイヤーで脅迫未遂。ハラスメントでGMコールものよ。まあ、あんたたち程度なら実力で黙らせる方が早いからやらないけど。実際、後はあんた一人だし」

岩場の影からのぞいてみると、二人の男女が戦っていた。頭上に表示されるはずの名前が、非表示になっているってことは、彼らはプレイヤーなんだろう。

まず目を惹いたのは、長い金髪をポニーテールした蒼い目の女の子だった。年齢はたぶん俺と同じくらいだと思う。今まで俺が会ったことのあるどの女の子よりも、確実に上だと言い切れる、とびつきりにかわいい娘だ。

いくら仮想世界だからといっても、顔の造型までは変わらない。日本人が金髪だの蒼い目をしていても不自然なだけだ。だけど、この娘にはそんな不自然さはまったくくない。

明らかにアメリカ枠ないしイギリス枠での参加だ。それにしても本作には最新の双方向同時翻訳ソフトが実装されているとは聞いてたけど、ホントに普通に会話してるのと同じ感じだ。

「そろそろ、尻尾巻いて逃げたら？ ごめんなさいって言えば、許してあげてもいいわよ」

少女の右手にあるトゲ付き棍棒が、セリフと相まってシニールな感じをかもし出している。

一方、対する男は典型的なやられ役といえる男だった。おそらく五十歳くらいで、全然似合っていない赤い長髪をふり乱し、少女を睨みつけている。

髪などのパーツが西洋系なのに、顔立ちが日本人だから、余計にザコキャラっぽく見える。実際、すでに男のHPは六割を切るうという水準にまで下がっている。文字通りのザコらしい。

逆に少女のHPは満タンだ。少女にしてみれば、もはやモブ狩りと同じ感覚だろう。

「っざけるなっ。このアマ、絶対ブチ殺してるやる」

「あっそ。なら、もういいわ。一回死んで、反省しなさいな」

男は少女に向かってドタドタと駆け寄り、剣を大きく振りかぶる。中型剣スキル基本技『上段斬り』だ。

だが少女はそれを左へのサイドステップであっさりとかわすと、右手に持った棍棒を男の胴体に思い切り叩きつけた。直撃を受けた男のHPは大きく減り、加えてシステムに強制されたよろけノックバツク硬直が課せられる。

その硬直の最中。少女はさらに動いていた。

前方へのショートステップで踏み込み、両手で棍棒を振りかぶって相手の顔面へと振り下ろす。胴体に一撃を食らってノックバツク中の男は、頭上に落ちる一撃をただ見ているしかない。

「うわあああああっっ」

ドゴン。

男のHPが一気にゼロとなり　きらめくポリゴン片になって消えた。

槌系武器での二段コンボ技だ。最後の振り下ろしは、クリティカルになったのだろう。一段目を食らってなお四割近く残っていた男の体力を、一撃で消し飛ばしている。

「ふう……それで。そこで見てるあんたも、今のバカ男どものお仲間かしら？　もしそうなら、さっさと尻尾巻いて逃げるといいわ。

今なら特別に見逃してあげるから」

俺のことをジロリと睨みつける少女。さすがにこのレベルの美女だと、睨みつける様子にさえ華があるというか、思わずちびりそうなほど迫力があるというか……。

「いや。俺はただ見ていただけさ」

「ふーん。なら私はもう行くわ。そろそろログアウトしなきゃいけない時間だし」

そう言っただけで立ち去ろうとする少女に、俺は声をかけた。

「なあ、待ってられないか」

「なによ？ やっぱりあんたは今のバカ男どものお仲間で、自殺志願者だとか？」

「それはない。それはないんだが……すまないが、俺とも一戦してくれないか」

「は？ なによそれ。新手のナンパなわけ？ それともPKが趣味だとか？」

俺の突然の申し出に、少女はトゲ付き棍棒を片手に警戒心をあらわにする。そりゃそうだな。いきなり初対面で対戦してくれじゃしようがない。

「いやいや。PKなんて興味ないし、デートだのパーティだのに誘おうとかでもねーよ。ただ単純に強い奴と対戦してみたいっただけさ。せつかくのVR世界なんだしな」

「……あんた、対戦厨？」

「ああ。よく言われる。コンボ厨とも言われてるな」

「ふふ。おもしろいじゃない。いいわ、ボッコボッコにしてあげる」

「よっしゃ。そうこなくっちゃな」

腰から剣を引き抜く。鞘から剣を引き抜く時、スラリと引き抜いたり、キラリと陽光を反射したりすれば格好いいのだが、残念ながら俺の剣はぼつたくり武器屋で買った安物。アイテムランクcheapに属する銅の剣だ。当然、そんな格好よさとは無縁のところにある。

「それじゃ、いいか？」

「ええ。私の方はいつでも」

「了解」

そう言うと同時に、まず俺はロング前ステップで少女との間合いを一気に距離を詰めてみた。これでこの少女がどういう対応をとってくるか……。

少女は一瞬虚を突かれたみたいだが、即座に俺の左側にサイドステップで回り込んできた。しかも同時に棍棒で俺を横殴りにしようと構えている。

俺が剣を持っているのは右手。本来なら攻撃も防禦も難しい局面だ。だが俺は。

「この程度？ それじゃ、バイバ……」

右足を軸にして右側からグルリと回る形で中型剣スキル『中段斬り』を発動させた。

ガアアアアアアアン。

俺の持つ銅の剣と、まさに振り回されようとする少女の棍棒とがぶつかり、ドハデなエフェクトが発生する。攻撃スキルを発動している武器同士がぶつかった時のみの現象だ。

この現象は武器や発動スキルの差に関係なく、常に同じ効果が発動する。発動効果としては双方に同じだけのノックバック硬直が課せられること。

「くっ」

双方とも硬直が解けると同時に、バックステップで間合いを取った。

「ちっ、やっぱりダメか。ステップを使っただけの速攻を試してみたかったんだが」

「当たり前よ。その程度じゃ速攻にならないわ。やるならコンボ技と合わせないと」

「そっか、なるほどね。一つ勉強になったよ」

ステップ移動から攻撃スキルへの連続コンボか。たしかにステッ

ブを攻撃スキル間のつなぎだけに使うのはもったいないな。これに加えてジャンプも移動手段として加えれば、有機的な三次元機動だって可能になるかもしれない。

「でも、その後の『中段斬り』には驚いたわ。私の『スイング』に間に合う迎撃手段はないって思ってたもの。回避のために連続ステップするくらいは想定してたけど」

「でもステップしたら、さらにコンボで追撃入れてきただろ？」

「ええ、もちろんよ。見習い職のベーシックスキル回数は五回。今回はあなたがステップで仕掛けてきたから、私が追撃すればステップ回数の関係上、いつかは必ず当たるもの」

そう思ったからこそ、俺もステップで回避するのは止めたんだよ。「まあそれはそうと、話せばわかりいてもなんだしき。第二ラウンドと洒落こみますか」

「そうね。そうしま……いえ、ダメね。時間切れみたい」

第二ラウンドを始めようかという直前のことだった。

「そろそろ今日のプレイ時間は終わりだよ」

「みなさま、現在時刻は十八時三十分です。速やかにログアウトの準備をなさってください。後、三十分でプレイ中の方でも強制ログアウトとなります」

エルとリリの声がVR世界中に響き渡る。

俺たちの第二ラウンドは、おあずけとなった。

その後。

双方が武器をしまい、別れる直前のことだ。

「そっぴやまだ名乗ってなかったよな。俺はDAI。日本枠で参加してる」

「ええ。私はマリーよ。アメリカ枠で参加してる」

マリー？ あれ、どっかで聞き覚えがあるような？ いや、気のせいか。海外ではそんなに珍しい呼び名じゃないと思うし。

「OK、マリー。またどこかで会ったらその時はよろしくな」

「ええ。もし、また会うことがあれば、ね」

フレンド登録なり、チャットメイト登録をすればよかったと気がついたのは、俺がログアウトした後のことだった。

ちなみに俺が背をむけて歩き始めた後、マリーは背後でゴニョゴニョとなにかつぶやいていたみたいだった。あいにく内容までは聞こえなかったが。

さて。今日は色々と試せだし、明日は潤たちと合流したいな。

「……うそでしょ？ テストは今日始まったばかりなのに、あんなにステップの特性を理解して使ってるなんて」

ひとりごちるマリーだが、そこではっと気づく。

「そういえばあいつが出てきた向こうの岩場って、たしか岩モグラの生息地じゃない。初心者が一人で倒せるような相手じゃないはずなのに……」

さらに、なにかを考え込むような様子のマリー。

「でもDAIって名前、どこかで……？」

7話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

8話（前書き）

本編の第一章の八話目です。
では、さしずめ。

8話

「聞いてくださいよ、ダイさん。ホントに兄さんたらっ」

ロゲアウト後、夕食の席で顔を合わせた時の綾ちゃん的第一声だ。その隣では、普段スルースキルを発動しているはずの坂下さんが、コクコクとうなづいている。

……おいおい、潤よ。今度はいったいなにをやらかした？

潤自身はドヤ顔でふんぞりかえっているところが、余計に俺の不安を煽る。

「おいおい。俺は自分のセンスの赴くままに、カツコよさを追求しただけだぜ」

潤の言葉に嫌な予感を強めつつ、とりあえず状況を聞いてみることにした。すると潤もまた厨二病を発症していたプレイヤーの一人だったらしい。それも処置なしレベルなほどの重篤な。

なんでも潤のアバターは。

「ロングの天然パーマで銀髪な上、赤青オッドアイだなんて正気ですか？ しかもアバターデコレーションにじゃらじゃらと山ほど銀のクロスを下げてるとか、すでにバカそのものだと思えませんか。あげくアバター名称がジェームスだなんて、いったいどのアホですか。今日ほど兄さんと一緒にいて恥ずかしかった日はありませんでしたよ」

なのだとか。

たしかに、それは俺でも一緒に歩きたくない。今日、中央広場で見た厨二病患者の中でも、間違いなく頭一つ抜けているレベルだ。

「それはお前のセンスがおかしいんだよ。どう見てもクールでビジュアル系なルックスの中に熱いパッションが込められた、センス抜群なアバターじゃねーか。まわりのプレイヤーたちも、俺のことを羨望のまなざしで見ってたぞ」

いや、それは絶対に羨望のまなざしじゃないだろ。

「おかしいのは兄さんの頭ですつ。どうして周囲の人たちの向けた視線の意味に気がつかないんですかっ？ あれは動物園で飼われている珍獣に向けるのと同じ視線ですよっ！」

「つまり人気者だっただことだろ？ いったいなにが不満なんだよっ！」

「……また、始まった。仲がよすぎだろ、この兄妹。俺、置いてきぼりだし。」

「ダイさん」

生暖かい目で二人を見てみると、坂下さんから声をかけられた。いつのまにか坂下さんはスルースキルを発動して、兄妹の言い争いから逃れていたらしい。

「冷めてしまう前に食べ始めませんか？ こうなると長いですから……そうだな」

俺と坂下さんは口喧嘩に夢中な兄妹を眺めつつ、温かい夕食にありつくことにした。

その後。

水原家の兄妹も空腹には勝てなかったのか、口喧嘩はそれほど長くはかからずに終わった。

今は四人ともみんななごやかな雰囲気ですべて楽しんでいる。

「ダイさんの方は、今日どうでした？」

綾ちゃんが聞いてきた。

「俺の方はおおむね満足だな。ベーシックスキルも色々練習できたし。それもこれも、誘ってくれた綾ちゃんたちのおかげだな」

それにマリーと、このゲーム初の対人戦を楽しめたし。実に有意義な一日だったと思う。

「いえいえ。こちらこそ色々助かってますから、それは気にしないでください。後、それで明日のことなんですけど、どうしますか？」

明日も一人で練習されますか？」

「いや。できれば明日からはそっちに合流したいんだけど、いいか

な？ 今日一日でレベルもずいぶん離されてるだろうから、迷惑なら諦めるけど」

俺の頼みに、にっこりと微笑む綾ちゃん。

「そんなことないですよ。じゃあ明日は一緒に狩りにいきましょう。ただ、できればダイさんの代わりに別行動してほしい人がいますけど」

「それは誰のことだろうな、マイシスター？」

「さあ？ 私の口からはなんとも」

潤がジト目で綾ちゃんを睨むが、綾ちゃんはそ知らぬ顔だ。

「そういや、ダイ」

「なんだ？」

「お前、レベルはいくつなんだ？ 今日一日、全然敵と戦わなかったわけじゃねーんだろ？」

「ああ、ちよくちよくは戦っていたな。たしかレベルは六、だったはずだ」

「は？」

「へ？」

「ろ、ろ、六う！？」

自分のレベルを言うと、なぜか三人とも驚いている。そんなにおかしいレベルなのか？

「私たち、一日中キャンベル近くの平原で狩りをしましたけど、かるうじて三になれたって感じですよ！？ プレイヤー全体の平均は二だって、さっきプレイ結果速報が出てましたし」

「そうですね。六なんてレベル、ゲーム開始早々に北のドニーの街か、南のボルンの街に向かった上位組並のレベルですよ？」

いや……そんなこと言われても。

「ベーシックスキルやコンボの練習しながら、普通にモグラ狩りしてただけだし」

「モグラ？ なんだそりゃ？」

「岩モグラって名前のモブ。結構硬い」

「へえ。そんなのもいるんだ。じゃあそいつが結構な経験値を持ってるってことか。いい狩場を見つけたんだな」

のんきな感想を漏らしている潤。だが女の子二人は、なぜか呆然としている。

「……岩モグラって、ドニーの街に向う途中にある岩場で出現するモブですよね？」

「知ってるの？」

「ええ。クローズド テストのプレイ結果のなかでは、初心者殺しとして有名でしたから。痛い硬い速いの三拍子そろった、嫌な敵として。上位組もあそこの岩場はスルーらしいですし」

……あのモグラは、中々に大層ないわれを持つモグラだったらしい。

「たしかに硬いし、そこそこ速くはあつたけどさ。でも攻撃は直線的で避けやすいし、攻撃後の隙も大きいから結構楽勝だったけど？」

啞然としている女の子二人。

「どんだけ威力が高くて、食らわなきゃどーってことないし」

実際、俺はモグラから一回もダメージをもらっていない。というより、俺は今日一日、ただの一回もダメージを食らってないんじゃないか？

「綾、坂下さん。諦めた方がいいぞ。DAI乱舞モードのこいつは、いつもこんなもんだ」

「……以前、兄さんの言ってたことが、ようやく実感できた気がします」

「……私もです」

ため息をつく女の子二人。

だから潤よ。お前は、俺のことをどんな風に言ってるんだ？

翌日。

俺たちは王都キャンベルの中央広場で合流することにした。

俺はログインすると、中央広場の噴水に腰掛けて三人が来るのを待つ。

『機械仕掛けの箱庭』では初回ログイン以外、基本的にログアウトした場所で再ログインする仕様だ。三人は昨日、十九時ぎりぎりまで狩りをしていらしたので、王都の城門付近でログアウトしたらしい。中央広場に来るまで、もう少し時間が必要だろう。

「そついや、昨日レベル上がった分のスキルポイントを熟練度にしておくか」

昨日は六レベルまで上がったから、手に入れたスキルポイントは50ポイントだ。

熟練度／スキル画面を開けて、昨日手に入れたスキルポイント50を全部中型剣の熟練度につき込む。すると『下段斬り』が熟練度50で、熟練度75で『突き』が習得できた。

「ま、こいつらの性能確認は後でやればいいか」

広場の入口から見慣れた三人……いや二人の女の子と、一人のナルシストがこちらに向ってきているのが見えていた。

「お待たせしました。ダイさん」

ほとんど現実の綾ちゃんと変わらない容姿のアバターが、俺に声をかけてくる。黒髪と黒瞳でショートボブな綾ちゃんは、新鮮味にこそ欠けるが、とてもかわいい。

「綾ちゃんだよな?」

「はい。でもアバター名称はアヤヤなので、ゲームの中ではそつちで呼んでもらえれば」

「そつか了解、アヤヤな。俺の方のアバター名称はアルファベットでDAIだ」

「DAIさんですね。わかりました」

続いて、栗色の長い髪を結び上げた女の子が自己紹介を始めた。こつちは坂下さんだな。

「私はミーシャです。よろしく願いますね、DAIさん」

なるほど本名が坂下美咲で、アバター名称はミーシャか。わかりやすくいい名前だ。

「んで、俺がジェームスだ」

そしてナルシストの自己紹介が始まった。昨日聞いたとおりの、近寄りたくないルックス。それに意味が不明なジェームスの名前。周囲の人たちの珍獣を見物するような視線。

あんまり認めたくはないけど……。

「一応、聞くけど……潤だよな？」

「当然だ。こんな格好いいアバターを使ってる奴が、そうそう他にいてたまるか」

「……なあ。厨二病って言葉、知ってるか？ 邪気眼とかでもいい」
「もちろんだ。そういう、痛い連中がいるらしいってことくらいはな」

その言葉にアヤヤとミーシャが、ふうとため息をつく。たしかにそりゃため息の一つもつきたくなるのはわかる。

だからこそアヤヤとミーシャの心の平穩のためにも、潤 ジェームスとは呼びたくない 未来のためにも、今ここで言うっておこうと思う。

「お前はその厨二病だ。それも処置しようがないほど重篤なレベルで、だ。そんな痛いアバターで街中を歩いても平気なのが、その証拠だな」

おおっ、という表情になる女の子二人。だが。

「なに言ってるやがる。お前の方こそ、そのツンツン頭に赤バンダナ。格ゲーのキャラまんまじゃねーか。この厨二病」

それを聞いて、えーっと言う表情になる女の子二人。

いやいや、俺はコンボを入れるのにふさわしいアバターを作成しただけだ。断じて厨二病とは無縁なのだ、ということ声を大にして言いたい。

「どんぐりの背比べ」とつぶやく声が、どこからか聞こえてきた。

自己紹介後、俺たちは一応パーティ登録を済ませた。

と言つても、俺はアヤヤの「パーマネントパーティでいいですよ
ね?」という言葉にうなづいて、その後のパーティメンバー承諾画面で、承諾しただけだ。

パーマネントパーティとは、色々の特典の多い分、その特典と表裏一体となつたリスクのあるパーティの種類らしい。少なくとも見知らぬ他人を入れるには躊躇するような代物だとか。

それ以上のことは、後ほどチュートリアルを見直すことにして、とりあえずパーティメンバーの間で経験値を平等に分配できるということだけは理解できた。

俺にとって意外な事実がわかつたのは、パーティ登録を済ませて本日向うべき狩場を検討している時の、潤……いや、ジエームスの何気ない一言だった。

「そついやさ。この地図、以前どつかで見たことあるような気がするんだよな」

「そんなの世界地図見たことあれば当たり前ですよ、兄さん。このローストダリア大陸は、現実世界のオーストラリア大陸をデフォルメして作られているんですから」

「へー。そうなのか。どつりで」

たしかに言われてみればオーストラリア大陸そっくりだ。ということは、ドニーの街はシドニー。ボルンの街はメルボルンってわけか。そしてブドウの街こと王都キャンベルは、当然オーストラリア首都キャンベラだな。

なるほどと納得していると、ミーシャが本題に戻るよう促してきた。

「それよりも、今日は結局どこに行きましょうか。昨日の夕方頃には人もかなり増えてましたし、できれば王都周辺の平原で狩りをするのは避けたいところですよね」

なるほど。それなら。

「昨日俺が行つた岩場に行かないか? あそこなら人もいないし」

8話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

9 話（前書き）

本編の第一章の九話目です。
では、さしずめ。

9話

あれから紆余曲折はあった。

だけど結局、俺の提案どおりに昨日の岩場に行くこととなった。

やはり、有望な狩場は、全部、人で埋まっていたからと言う事情が大きかった。

「王都を出る前に、店に寄って行きたいんですけどいいですか？

昨日ギリギリまで狩りをしてたんで、装備品の補修も回復アイテムとかの補充もやってないんです」

「あ……。俺もすっかり忘れてたわ」

武器補修はチュートリアルで聞いた記憶もあるけど、回復アイテムに至ってはそういうアイテムの存在自体を忘れてた。今考えると昨日は俺よく生きてたな。

それから俺たちは、ミーシャの提案で手分けして用事を進めることにした。

俺とアヤヤが武器屋で全員分の装備品の補修。ジエームスとミーシャが、消費アイテムの購入だ。

メンバーの組合せはミーシャが強引に決めた。シスコンなジエームスは、アヤヤと一緒にいいと声高く主張していたが、ミーシャ&アヤヤ連合主導によって強行された多数決で二対一、棄権一という結果になって泣く泣く諦めることとなった。

もちろん棄権の票を投じたのは俺だ。

ミーシャは多数決の後、なぜかアヤヤに「がんばってね」と応援していた。しかもアヤヤはそれを聞いて、頬を赤く染めている。

そんな大層なことをしに行くわけじゃないんだが。いったいなにを頑張るつもりだ？

そして今。

俺の左手には新品の青銅の盾がある。四角の木の板に取っ手を付け、青銅の板を貼り付けた盾だ。アイテムランクはMas s。この

店で扱う盾の中では最高級品だ。

これは綾ちゃんから武器屋隣接の鍛冶屋のところに銅の剣の修理しに行った時に「剣士なら盾くらい持った方がいいですよ」と言われて隣の武器屋で買った物。

盾の見立ても全部アヤヤマかせだ。

「似合ってますよ。格好いいです」

にっこり微笑んで、OKを出してくれるアヤヤ。

相手が妹みたいな気のおけない娘だとはいえ、こんな一言で男をいい気分にさせてしまうのだから、女の子の力は偉大だと思う。

ちなみに購入代金は、昨日狩った岩モグラのドロップがストレージに知らないうちに貯まっていたので、それを売った金で賄った。

買い物を終えた俺たちは連れ立って、昨日の岩場に向うことにした。

途中の平原では、ウサギやらバッタを狩っている人たちでごった返していた。

「おいおい、ありゃ昨日よりも人が増えてるな」

「ええ。今日はあの平原に行かなくて正解ですね」

ポップするモブの奪うためPKに走ってる連中もいるみたいで、部分的に殺伐した雰囲気も漂ってました。でも……PKということには、対戦なんだよな。

「いや、今日は平原でもよかったかもしれないな」

俺の発言を聞いた女の子二人はハテナマークをいっぱい浮かべていたが、ジェームスは俺のそばに来てボソリと一言。

「この対戦厨」

あ、やっぱりこいつには気づかれるか。

岩場に着くと、そこにいたのは金髪碧眼の美少女マリー……ではなく。。

「早速のお出迎え、ごくろーさん」

一匹の岩モグラだった。
キューツ、キューツ。

俺たちの姿を見ると興奮した様子で、いきなり殴りかかってくる。なんだか昨日から先制攻撃を食らう確率が妙に高いような気がするが……？

「みんなサイドステップで避けろっ」

俺の声と同時に、ジェームスとミーシャがサイドステップで回避行動をとる。だが、アヤヤだけはいきなりのことに反応が追いつかないのか、ステップを始めるようなそぶりがない。

なるほど。これが虚をつかれた状態つてやつか？

「え……、ひゃっ」

とっさに俺はアヤヤの腰に手を回し、同時にサイドステップする。ステップと同時に、さっきまで俺たちがいた場所を、モグラのぶつとい腕が通りすぎていく。

サイドステップから連続でバックステップして、モグラから距離を離れたところでアヤヤの腰から手を離す。

「大丈夫か？」

「あ、ありがとうございます」

頬を赤く染めているアヤヤ。ジトツとした目付きのジェームスには気がつかなかったことにしておこう。それよりも今は。

「今回のモグラは、俺に相手させてくれ」

そう言うと、素直に三人は後ろに下がってくれた。俺から離れて、じつと俺が戦おうとする様子を見ている。

俺は一歩ずつモグラに向かって、ゆっくりと歩いていく。徐々に縮まっていく間合い。

そして俺がある一線を越えた瞬間、モグラが動いた。

相対する俺に向かってかなりのスピードで突っ込んでくるモグラ。腕を大きく振り上げて、俺を殴り飛ばそうとしている。本来ならステップでの回避の局面だ。

だが今回俺が取る選択はステップ回避ではなく。

ガイイイイイン。

モグラのぶつとい腕で殴られた盾が、大きな音を立てる。盾は殴られた部分が若干へこんでいるが、俺自身は完全にノーダメージだ。盾防禦に成功したらしい。

「なるほど。回避だけじゃなく、盾防禦も使えると便利だな。硬直もないし、ベーシックスキルも使わずにすむ」

盾防禦から続けざまに、さっき習得したばかりの『突き』を叩き込む。

ドシュッ。

さらにそこから『中段斬り』と『上段斬り』を繰り返すコンボに繋げる。

ビシッ、ザシュ、ビシッ、ザシュ。

『突き』からの五連コンボを入れた段階で、モグラが強制ダウンとなった。これがチュートリアルで言っていたいわゆるダウン値つてやつか？ たしかコンボ累計のダウン値が十に達すると、相手が強制ダウンするとか言ってた記憶がある。

その後も『下段斬り』と『突き』を中心に、色々とその性能を試してみた。おかげでさっき新たに習得した両スキルについては、特性をほぼ把握できたと思う。

『下段斬り』はダメージ量は『中段斬り』と大差ないが、相手にヒットするとダウンする。相手をさっさとダウンさせたい時には使えるが、ダメージ狙いのコンボには使いづらい。

『突き』は発生も早く、与えるダメージ量が非常に多い。実に『中段斬り』の三倍近くの攻撃力があるが、突き以降のコンボダメージが激減する。おそらくコンボ補正率の問題なのだろう。ただ、コンボの締めとして使用すれば、ダメージ量の大幅なアップが望めるはずだ。

モグラの残るHPは三割程度。今の俺にできる最大コンボで一気に決めてやる。

俺は前方ロングステップで一気にモグラとの距離を詰めると、同

時にコンボを発動する。

< 中段斬り 上段斬り 中段斬り 上段斬り 突き>の五連コンボ。これが今の俺に出せる最大威力のコンボだ。

コンボの直撃を食らったモグラは、全HPを削られポリゴン片になっただけ消えていく。

「い、岩モグラがこんなにあっさり……」

「す、すごい……」

「王都脇の平原で、ウサギやバッタとドタバタ勝負を繰り返して連中とは全然ちがいな」

別にこの程度、全然すごくない。

マリーの方がずっと強かったしすごかった。

もし昨日、あのままマリーと戦い続けていれば、負けたのはきっと俺の方だったろう。

今日、俺がここに行こうと言ったのは、たぶんマリーに会えるかもしれないっていう期待感があったからだ。

残念なことに、その期待は実らなかったみたいだが。

ステップ回数が五回に達したことによる強制硬直が解けると、俺は三人の方に向き直ってこう提案してみた。

「とりあえず、次のモグラがポップするまで対戦でもしよっか」

9 話（後書き）

感想をいただけると大変励みになります。
また良い点悪い点の指摘もお願いします。

それではご意見、ご感想をお待ちしています。
よろしく願います。

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＝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/n0221ba/>

機械仕掛けの箱庭 ~ The Mechanical Miniature Garden ~

2012年1月4日08時47分発行