
ヒットポイントが減っていく

スリザス

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】

ヒットポイントが減っていく

【Nコード】

N0726BA

【作者名】

スリザス

【あらすじ】

「気をつけても回避できないのが真の地雷なのです。貴方に未知なる祝福と恐怖あれ」

：この小説は呪われています：幻覚、幻聴がおきたら読むのは中止してください

：《閲覧は縦書きPDFで最適化 で市販本レベルで読めると思います
ます・ブラウザ・携帯》

第一話 マジックポイントも減っていく

《ultimate online》

一昨年の三月に運営が開始されたそれは、多くのMMOの漂流者達に期待されつつ満を持して登場した世界最初のVRMMOである。

今までゲームとはまったく関係の無かった八塚グループが開発をするという事で、当初は否定的な評判が多く、一部マニアの噂になる程度のものであったが、そこはさすが巨大企業といったところか、長くスポンサーをつとめる超人気TV番組「あるある、んなわけねえよ!」中で一大特集を組み、なんと当時の各世代好感度男女ナンバーワンからナンバーテンまでの芸能人とのゲーム中でのデートの権利を得られるという空前絶後の戦略で広告を打ち出してきた。

これには今までMMORPGなどまったく興味の無かった人間も無関心では居られなかったようで、いたるところで人々の話題となり、かなりの高い宣伝効果を生むこととなる。

Twitterでは、「爺ちゃんはお鶴さんと、婆ちゃんは家出將軍を狙ってるらしい。いい年してよくやるよ」などといったつぶ

やきも見られるようになり、しまいには某巨大掲示板で アル夫 という A A キャラまで生まれていた始末だった。

だが、蓋をあけてみれば目新しいリアリティという新鮮さの要素以外は結局のところ、参加人数の多さに悲鳴を上げる反応の悪いサーバー、一部の心無い人々によるレアモンスターの独占、コンテンツの出し惜しみによる不満、ギャンブル性の高い武器防具のアップグレードによる引退、まともな強さの高レベルモンスターの不在による事実上のレベルキャップ、週に一度のギルド戦は毎回同一の巨大ギルドのみが利益をあげるシステム等、いつもと変わらない M M O R P G での問題点が浮き彫りになり、次第に一部の金に汚い勝利者と、焦燥感にまみれた多くの中高レベル層と、何も知らず初々しい低レベル層の区別がはつきりしてきて、リアルの日常生活と変わらないマンネリ感がゲームを覆いつくした。

とはいえ、そんなゲーム中でも多くの人間がいれば数多くのドラマも生まれる。

多くの退屈の中において多くのプレイヤーが知恵を出し合い、それらがまた新しく一人一人の小さくも輝かしいゲームの楽しみを日々創り出していたのであった。

そんな中で、あるひとりの男もまた不完全燃焼する現状に異を唱え、自分の存在価値を見出そうと意識することで自分なりのプレイスタイルを独自に編み出そうと努力しはじめる。

そう、既にこのとき、運命の歯車は大きく歪んで動き始めていた。

そして一年後

ガツチャコン、ガチャコン……

ゲーム内で借りられる住宅の中でも低レベルに位置する下層街の外れ、洒落つ気のひとつもない無骨な石造りの工房から怪しげな物音が響いてくる。

煙突からはモクモクと黒煙がたなびき、時折赤や青や黄色の煙も混じっている。

「うーん。あいかわらず会心の……不出来具合だ……」

この　よく見れば非常に端正な顔立ちをしているのだが、全身でももし出す雰囲気が悪いのかどこか野暮ったさを残す、いわゆる残念なイケメンに分類される男の職業は　ブラックスミス

スキル制のこのゲームの中では正式な職業というものは無いので、ぶつちやけて言うなら『俺は〜だ!』と宣言すればどの職業にも就ける、いわゆる只の自称鍛冶屋である。

《ultimate online》、略してアルオンにおいて採用されている鍛冶のシステムは、生産者が単純で奥が浅いプ

レイで飽きてしまわないようにと、通常の鍛冶システムには珍しい、お楽しみ要素とも言われるものが組み込まれていて、必須素材の他に鍛冶中に適当なものを随時加えることにより、ある程度ランダムなアイテムの生成が行われる。

例えば、鉄の剣を製造中に毒草を加えて微毒付与の効果を持つ剣が出来たり、鍛冶と製薬の違いはあるがHPポーションの製造中にMPポーションを添加すると微妙にMPも回復するポーションが出来たりもする。

しかしあくまで得られる効果や変化は微妙かつ微小なことが多く、有用なレシピを発見できたプレイヤーは実際には非常に少なく、上位武器のエクストラレシピなどは一般に公開されることはまず無いといってもよい状況でもあった。

「はあ……猫ミミヘルムがこんなに作りにくいかありえないんだけど。」

もう少しなんとかならんもんか……

運営もホント気が効かないよなあ……」

バーコードのように横長の毛が縞々に生えた失敗作のミスリルヘルムを部屋の隅に投げ捨てて、冷蔵庫にしまっておいたお手製のラムレーズン味のアイスクリームを取り出し一服する。

味覚信号のフィードバック技術により、現実とさほど変わらない程の精巧な食感が再現されている為、こうした手作りのお菓子作りはアルオンのゲーム内では盛んであり、料理に関わるスキルもそれなりに人気が高く、彼のようにサブスキルとして習得している者の比率は多めだ。

「まあまあが出来だな。」

この濃厚なコクはなかなかミリキ的で美味い。

つつか精神的に疲れたときはやっぱり甘いものに限るな、糖分は脳の栄養って言うし」

しかし男の眉間にはその軟弱なセリフにふさわしくない縦皺が見える。

一応は鍛冶スキルをメインとしてプレイしている身であるが故に、比較的長時間を費やして未だ納得の出来る目当てのアイテムを作れていない今の状況は内心、それなりに我慢がならないもののものである。

そもそも男、プレイヤー名《メザマレック》は実はアルオンの中では殆ど知らない人は居ないという非常に有名な鍛冶師であり、中にはアルオンにおける鍛冶の神として崇拜する者まで居る立場。

上位者故の苦悩、優位な故の矜持は時に無駄とも思われるほどのこだわりを発生させ、大抵は楽しんでやっていた作業ですらいつのまにか苦痛に飲まれていくことになるのが定例である。

だが稀有な才能はそれすらも超えてあらゆる困難を無理やりにも捻じ伏せてしまうのもまた真理。

アルオンでの武器防具生産は、単純に攻撃力や防御力などの基礎的な数値があがる ハイランク 製品の他に、突出した性能を誇るユニーク、名前の通り伝説級の レジェンド、いまだ創られたことも無い アルティメット という三つのエクストラ品が出来る可能性がある。

そして現在 レジェンド の冠がつくアイテムはメザマレックが

作り上げた《アメジストの幻影剣》以外はゲーム中には存在すらしていない。

アメジストの幻影剣は レジェンド クラスのエクストラアイテムなのだが、実は単なる レジェンド クラスという事以外にも、アルオンの中では別の意味でも伝説となっている代物である。

それは約半年前の出来事

週に一度のギルド戦が既にマンネリ化していた時代。

ひたすら利権をむさぼることを目的として結成されたトッププレイヤーの集まりである大手ギルド 神羅万勝 は既に一年近くも毎週、城主ダンジョンの専有化を成し遂げていた。

それを快く思わないギルドも実際には数多くあったのだが、神羅万勝 以外のギルドは、かのギルドほどの総合力は持たず、城主ダンジョンの取り合いには他の大手ギルド単体では歯が立たないこともあつてか、城主ダンジョンとは比べ物にならないほどの小さな利権であるサブダンジョンの使用権の取り合いで精一杯の状況であった。

結果的にギルド戦は毎回予定調和のように 神羅万勝 が多大な戦果を常にあげてきたのである。

だがそんな判で押したようにつまらないゲーム内の状況を憂いた存在

製作したばかりのアメジストの幻影剣を携えたメザマレックが、普段製作した武器防具を主に卸している中規模ギルド Astral light に打診をする。

俺と協力して城主ダンジョンを奪^とってみないか、と。

結果的にその試みは見事に成功することになる。

当時まだ誰にも知られていなかったアメジストの幻影剣の《幻影を作り出す能力》は 神羅万象 のメンバーを混乱の渦に叩き込んだ。

いままでギルド戦ではただ多人数で囲み単純に攻撃スキルを繰り返すだけでどんな敵も秒殺していたその非常に幼稚でありながらある意味最も効果的とも言える戦法が、メザマレックの持つアメジストの幻影剣の作り出した幻影相手にはまったく効果が得られなかったからだ。

本体が幻影からかなりずれた位置に透明状態ハイドで存在し、透明化解除ハイデイングスキル等では解除は出来ず、幻影使用状態のプレイヤーにダメージを与えるには、見当で撃つ範囲攻撃が最も有効なのだが、当時はアメジストの幻影剣の仕様を知るものなど 神羅万勝 のギルドメンバー内に居るはずもなく、メザマレックはほぼ無敵状態のままギルド戦の間中、無双を続けた。

だがさすがに多勢に無勢では、それだけで城が楽に落とせたりはせずに戦況は泥沼状態に陥ったが、 神羅万勝 のメンバーの多くがこの混乱状況から脱せず、これはバグかチートの類だと盲信し、運営へ苦情を訴えようとするダレた空気の中、終了時刻ギリギリのところではメザマレックが貸し与えたユニークアイテムを装備した Astral light のメンバー数人の必死の特攻により城主の座が奪取される。

このギルド戦はそこで終了を迎えたわけだが当然それで事態は終息はせず、メザマレックには 神羅万勝 のメンバーからの抗議と侮蔑の、 Astral light のメンバーからは祝福と賞

賛^{whisper}の耳打ちの嵐、某巨大掲示板ではこの大事件での事態の分析、罵倒、批難、歓喜、賞賛、擁護、疑問、その他諸々の感情を伴ったレスで勢いよくスレッドが消費されまくり、それぞれのギルドメンバーのブログではチートの証拠だと動画のURLが貼られたり、城主の座の奪取時のスクリーンショットが公開された記事が脅迫じみたコメント荒らしのめにあつたりと、ゲーム外での戦いにまで発展して更に混沌の様相を迎える。

翌日の夜にゲームマスター直々の全体チャットでのアメジストの幻影剣についての仕様説明がありメザマレックに対しての正当性が証明されるまで、この騒乱は長くおさまらなかった。

その後、この事件を境にして、メザマレックと Astral light に触発された数多くのギルドが積極的に城主の座の奪取に挑戦するようになり、神羅万勝の城主ダンジョンの専有化をかなりの率で阻むようになったのだ。

そして一躍時の人となったメザマレックのその後であるが

「そうか！ 猫ミニそのものを添加するという考え方が単純すぎたんだ。

なら少し捻って概念の添加……

猫ミニの概念を持ちつつも猫ミニでは無いものを添加すればいい」

まぜまぜ、ねりねり、によるによる、ぽちゃぽちゃ……

「よし、添加物は完成。

後はヘルム用の基礎素材、ミスリル銀千五百グラムと赤魔晶石一個を用意して……」

ガツチャコン、ガチャコン……ピーガチャ、ピーピー、ピーチヨ！ピーチヨ！

「やばい……なんかヤバイ。反応が超やばい。

やっぱ猫耳麵を添加しちゃったのは発想が斬新過ぎたか？」

「いや、違う、コレは、この今まで見たことも無い反応はきっとアルティメット だ！

ついに俺の手によって アルティメット の猫ミミヘルムが出来上がるんだよ！」

バッフォン！

「え……何これ？……モ、モザイク？」

わけのわからないモザイク状の失敗作を暫し見つめ数十秒、次に肺の中の空気をすべて吐き出すような深いため息をつく。

「まあ……そんな簡単に出来るわけもないか。

というか、あんなネタ配合で アルティメット とか出来るわけないよな。

冷静になったらさっきのハイテンションが超恥ずかしいんですけど……」

そしていつものように即座にその産業廃棄物を部屋の隅に投げ捨てて、メザマレックは次のネタ装備の試作に取り掛かる。

だがこの時、このモザイク状の失敗作がかすかに拍動していた事を
今はまだ誰も知らない……

t o b e c o n t i n u e d . . .

第二話 経験値も減っていく

あれから二日が経過して、あの誰にも知られていなかったはずのモザイク状の失敗作の異常は目に見えてわかる程度まで強くなった拍動をしているところをあつさりとメザマレックに発見され、知的好奇心を満たす為の実験用素材として、彼によるマッドサイエンティストじみたしつこい観察を受けていた。

「指でツンツン突付いてみても特に目立った反応は無し。
話しかけても反応無し。
生きてるわけではないのか？」

「って、インベントリに入れば情報は見られるよな、何やってんだ、俺……」

慣れた手つきで物体Xはインベントリにひょいっと投げ入れられる。

「ふむ、これバンドル可能アイテムなのか。
しかし表示も数もバグってるのか……」

慎重にインベントリ内でふたつに分けられる謎アイテム。だが

「分けたものまで数もバグってますな……物体Xがふたつになったわ……」

メザマレックはとりあえずひとつをインベントリから取り出し、机の上に放置して、細かい検証は後ですることにしてまずは腹拵えをすることに決めた。

だが直前で外食するには手持ち金が不足しているかとも思い直し、確認のため再びインベントリを開くと入っているはずである拍動するモザイクもどきはどこにも見当たらなかった。

「あり？ 何で？」

机の上には物体Xが鎮座している。

だがインベントリに入っているはずの物体Xは消えている。

瞬間的には取り乱したメザマレックだが、実際には特になにも損害は無いことを把握した後は逆にこの非日常的現象にムラムラと好奇心が沸いてきた。

まず彼は同じようにインベントリにモザイクXを入れ、今度は三つに分けてからそのうちのふたつをそれぞれ取り出す。

これによって万が一のアイテムロストを防止し、思う存分実験に集中することができるようを整えられるからだ。

次に前と同じようにひとつを残したままインベントリをいったん

閉じ、また開いてみる。

「やっぱ消えてるか……」

そこでメザマレックはしばし熟考をする

（今はただインベントリに入れた謎アイテムがロストするだけの状況に過ぎない。

これ自体は普通の人間にはなんら価値を見出せない程度の現象だが……

俺のような馬鹿と紙一重の自称天才がこんな面白そうな事にそんな結論で全てを終わりにするなんて出来るはずがあるわけないよな
とりあえずは遊び尽くすネタを求めて、現象に対して応用が出来ない状態を改善するべきだ……）

（まず現状、まあ、検証結果が少ないという事実があげられる。

つまりまだこれらの現象に対して自分の結論が下せるほどの材料としての情報が不足しているという事だ。

ならば最初は色々と試行をしまくってデータ集めをするのが推奨される次の行動となる）

（で、同じ現象が常に起こる、この場合インベントリに入れた謎アイテムが毎回消えるという保証は無い事。

これに関しては後で何百回か繰り返し返せば、完全なる確定ではないが応用的試行をする為の軸程度にはなる。

が、今は謎アイテムの予備もあるし何時でもできるわけで、その確定性は大して重要ではない）

（物体Xだけが消えているが、インベントリ内部の他のアイテムは消えていない事。

これが俺の勘では非常に重要なキーとなると思うのだ。

素人が単純に考えると、バグアイテムである物体Xがアイテムデータとしての実体を持たないが為の結果のようにも思えるのだろうが、結論を出すにはやはり、関連するアクションを絡めることによる検証結果の多面的取得が望ましいだろう）

（つまり、まず思いつくのは物体Xをインベントリに入れた後にイレギュラーな事態が起っていると予想されるので、入れた後にまた新しく別のアイテムを入れる、もしくは中から引き出すという二つの試行方法に対しての検証だよな）

インベントリを開け、机の上の拍動するモザイクをひとつ、放り入れる。

先ほどと同じようにふたつに分けてから予備とするひとつを取り出し、今度はそのまま閉じないで、一番安く売っているポーションをひとつだけインベントリに入れてから閉じて、すぐ開く。

「これはこれは……」

彼は得られた検証結果、モザイクのみならず追って入れたポーションも消えている事を確認して、唇の両端を上げるような笑みをかすかに浮かべる。

何故ならこの時点で物体Xが実体が無い故に消えたという仮説が正しい可能性が無くなったからだ。

つまり、これはより異常な現象が引き起こされている可能性が高いという事にもなる。

アイテムが消えるのではなく、アイテムが増えたという現象そのものが消えているのだとしたら 逆に《アイテムが減ったという現象も消える》可能性が高い。

そしてそれは実際にどういう意味合いを持つかだが

彼は今度は素早く、予定してあるもうひとつの方法、物体Xをインベントリに入れ予備を出し、更に現在の所持金の全部でもある三百八十ゴールド（アルオン内で牛丼もどき一杯が食べられる程度の金額）を引き出してから、インベントリを閉じて、また開く。

「オホッ、きたこれ！」

しかして、インベントリの中には物体Xは当然のように見当たらず、だが、引き出したはずのお金は三百八十ゴールドが引き出す前と同じようにインベントリ内にも残っていた。

そして直前に引き出したお金も机の上にある。

減ったことが消えるという意味、その答えは《増える》という事実である。

「巻き戻り！」

巻き戻りがきたああああー！ー！ー！ー！ー！ー！ー！

《巻き戻り》とは何か？

それを知ろうとする者は、事前に知っておいたほうがよい知識がある。

MMORPGには昔から《裏》と呼ぶにふさわしい世界がある事を。

どのようなMMOでもある程度ハマった経験のある者は、好む好まざるにかかわらず、《裏》の事情に詳しくなっていくのは避けられないものである。

例えば、軽いものでは ネカマ と ネナベ

こちらはさほど説明をする必要も無いと思うが、自分の実際の性別とは違うキャラクターでゲームをプレイし、そのキャラクターに成りきってしまう、いわゆるRPGそのものであり、本来は《裏》に識別されるような批難される行為ではない。

だが、想像してみても欲しい。

MMOの初心者が何も分からずおろおろとプレイをしている時に、突然、魅力的な異性のキャラクターで甘い言葉で手取り足取り、不慣れな自分をフォローしてくれる人が現れる。

現実には非常に厳しい、ありえにくい状況だが、MMOの場合はどちらかというところにも存在する、いわゆる普通の出来事である。

そして仲良くなった二人は、いつでも連絡が取れるようにフレンド というゲーム内での友達の関係を結び、その後、レベルや職業の条件が整ってくれば 狩り仲間 として、長ければ数ヶ月、数年といった時間をゲーム内で共に過ごす。

当然のように好意は膨れ上がり、毎日のように会い、幻想も膨れ上がる。

そして 破局、その相手が実は《同性》であると知ったときの衝撃

ネカマ と ネナベ の問題点は、他の《裏》要素 ストーカーにも関連してくる。

何故関連しているのかと言えば、実は ネカマ や ネナベ をする人間というものは、同性から見た異性としての理想像をふまえている事が多いという点で、非常に魅力的なキャラクターを演じる事が出来る場合が多いからである。

むしろ、ゲームの中で非常に魅力的なキャラクターをしている人は、確実に現実とは逆の性別である。とまで言い切る人が実際にかなり多い程、その通説は常識化しているのである。

それ故なんと、性的な理由で ストーカー にあうキャラクターの多くは…… ネカマ か ネナベ である確率も高いという。

美少女キャラクターを演じる三十路の ネカマ おじさんが、男キャラクターの ストーカー を演じる現実の ネナベ 美少女が追いかける…… などという筆舌に尽くし難い現象もMMOではありえるというわけだ。

MMO内での ストーカー は、実際のストーカーよりは多少は迷惑度が低いにしても、目標となった人がブログなど公的な活動をしていた有名人だった場合、今まで依存していた多くのものを捨てないと ストーカー との縁が確実に切れないのでその精神的被害

は計り知れない。

また、 ストーカー に関連して出てくる他の《裏》の要素、
PK と P K K

ストーキングの原因となる理由が性的なものではなく、単なる感情的なもの、例えば逆恨みなどの場合、《Player Killer》略して PK と呼ばれる行為へと発展する場合がある。

目標のプレイヤーがフィールドで狩り行為を行っている時に、プレイヤーを攻撃して倒し、経験値の減少などのデスペナルティを与え、ゲームシステムによっては落としたアイテムを奪い、狩りを邪魔する。

このように特定個人を集中的に狙って PK をするのは、俗に粘着PK と呼ばれる。

これらは愉快犯によるものである場合も多い。

もし上位者から一方的に集中して狙われて攻撃を加えられると、そのプレイヤーはまったくレベリングが出来ないことにもなるのでMMO初心者などは嫌がらせとも言えるその行為に精神的にダメージを負い、引退に追い込まれることも実際少なくはない。

その悪辣な PK 行為を正義感からか嫌悪し、PK をする者を倒して邪魔を、もしくは罰を加えることを目的としたのが《Player Killer》略して P K K と呼ばれる存在である。

P K K というものは、実はMMO等では独特な立ち位置にあり、PK と同じように人を殺す、倒すことを目的としたプレイをしているだけあって、正義の行いをしている割には PK 行為に関わりたくない人たちからは白い目で見られることが多い。

さて、ここまでは《裏》と言ってもあくまで小悪。

もつと不快で深い《裏》要素の代表とも言えるひとつに チート というものがある。

本来、チートの意味はズルや騙すなどであるが、チートという言葉を使うにあたって今最もピツタリと来る概念を述べてみると《正当な手段以外での操作によるゲーム内要素の改竄》であろうか。

言ってみれば要は不正行為なのだが、その中でも、ゲーム中で製作者の意図しない動作をすることを、こちらも《裏》の要素としてバグと呼ぶが、そのバグやデータの改竄ツールなどの手段で《その人が所持するキャラの能力を強化》したり《強力な武器防具アイテムを楽に入手》したりするのが、一般的な多くの人たちが使うチートという言葉の認識に近い。

メザマレックが行ったバグでお金を増やした行為も、一応チートと言えるだろうが、こちらはどちらかというと軽いものだとバグ使いという分類になり、チートという言葉はもつとコンピュータに詳しい人のデータ操作等の技術的な要素が絡んだ不正によく使われるようである。

その技術的な要素を使用するチートの亜流として更にBOTもしくはボットというものがあげられる。

これは通常、プレイする人が行うキーボードやマウス操作を、血の通っていないロボット、というよりかプログラムに代行させて、プログラムにゲームをプレイさせるものである。

非常に曖昧な作業や予想外の事態に対する対処などはやはり人間

がやる方がうまいことが多いのだが、ゲームに多い単純作業に関しては、疲れを知らないプログラムの方が長じているので、こちらは人間ではかなわないことが多いだろう。

一見すると B O T はゲーム中ではプレイヤーと見分けにくいので、特に気にするほどのことでもないと考える人も居ると思うが、これは現在かなり問題視されている不正行為のひとつで、この B O T が大量に発生しゲームの狩場を独占してしまい、肝心の善良なプレイヤーがろくに狩りやらのレベリング作業を行えないという問題が多くのゲームタイトルで発生している。

また、これら B O T が単純にキャラクターの強化を目的としていない点も更にたちが悪く、実は大抵は R M T と呼ばれる、現金でのゲーム内通貨やアイテムの売買システムで本当のお金を稼ぐことしか、B O T 使用者の頭にはないのである。

R M T は昨今では身元不詳の外国人達の収入源となったり、色々ときな臭い要素の高いものだったりする。

そして、サーバーの電源が落ちる、略して サバ落ち、当て字を使って 鯖落ち と言われる現象によって引き起こされる、プレイした結果が、ある時間からスッパリと消えてしまいモンスターとの戦闘も経験値の取得も、悲しいことにレアアイテムのドロップも無かったことになる

鯖落ち 後にゲームにログインすると数分から数時間前の状態に全てが戻ってしまう《巻き戻り》というもの。

これ自体は《裏》の要素というよりは、ゲーム運営会社の方の失態や想定不足のような代物であるのだが、その際に何故か、取引や移動したアイテムやお金が消えたり増えたりすることが度々ある。

そのうち、消えてしまわずに増えてしまった現象、いわゆるバグのひとつによるもので、これ以外でもバグによるものであれば当てはまるのだが、偶然増えてしまったことも含めて、主には意図的にアイテムやお金を増やす行為などを 増殖 と呼ぶ。

アイテムやお金が正規の手段を伴わずに増える、それは素人が聞いても危ういものであると理解するのは容易である。

なにしろ、重要な要素であるアイテムやお金、現実で言えば品物や現金が無造作に増えるなんてことは、誰が考えてもゲームバランスを壊すのは必定な要素。

それ故 増殖 に関連してくる《巻き戻り》という言葉もかなりきな臭さを含んだものであるのだった。

それが 個人で好きなときに自由に起こせる現象になったのであれば、なおさらである。

t o b e c o n t i n u e d . . .

第三話 AGIも減っていく

三百八十ゴールドを七百六十ゴールドに、七百六十ゴールドを千五百二十ゴールドに。

こつこつ、こつこつと増やしていく。

普通の人であればみみっちいと感じる行為であるが、彼 メザマレックは知っていた、これがそう手間をかけずにすぐに大金へと至ることを。

問題は元の値ではなく、倍率なのである。

（一を倍々に増やしていくと十回目で千二十四、つまり約千倍になる。

そうすると二十回では千の千倍である百万倍、三十回だと十億倍になる計算だね。

ま、ただの累乗なんだが、やばすぎる倍率だよな

元が三百八十ゴールドなら三十回の繰り返いで三千八百億ゴールドになるのか）

入れては出して、入れては出してを繰り返し、お金を増やすこと

数十回

手元には《龍貨》と言われる、アルオンの中では一億ゴールドの価値がある貨幣が出現した。

「おお、お久しぶりだな、龍貨を見るのは」

（ここしばらくネタ装備づくりにこだわってまともに稼げなかったからな、前にこいつを手にしたのは先月のなかばぐらいか？）

「しかし……このままなんも考えずに増やし続けていいものか。好奇心が先へ先へ進めと促すんだが、どう考えても不正行為だし……ちよいと、いや、かなり複雑な心境だ……」

（単にヤバイ行為ってこともそうなんだが、資産を無制限にまで増やすってことは強さにも影響するってことで、気づきにくいところでゲーム性が薄れるデメリットがあるんだよねあ）

チート行為で不正な、比類ない強さを手に入れたものはほぼ例外なく、短期間、長くても一年程度でそのゲームからは離れていく。

何故なら人は、それぞれが自覚しているよりも、自分の意義というものに貪欲で、退屈を嫌い、更に無謀だからである。

はじめからレベルがMAXでザコ敵どころかボスキャラまで全部一撃で倒せるような、バランスの崩壊した無意味なゲームを長くやり込む人が居ないように、人は自分の強さを求めつつも絶対的強者で居られる世界には居続けられない。

弱いもの虐めが大好きな腐った人間ですら、最初は蟻相手でも満足できたのが小動物相手になり、犬猫相手になり、更には自分より立場の低い人間を相手にと、段々と自分の強さのみならず、《相手の強さすら望んでいく》

そしてそういう者は、最後は無謀にも相手の精神が病んでいるのを察知できずに手を出して、サクッと刺されるか、ひ弱に見えても賢い人間に裏から手をまわされて殺されることになる。

そこまで極端な結果が待っていないにせよ、飽きない世界には必ず自分にとって計算しつくせない要素である強い敵が存在するのが常である。

その代表であるのが人間として重要な、人との繋がり 人間関係であり、人間全部の共同体である《社会》だ。

M M O R P G においてゲームバランスが崩壊するほどの強さを手に入れても、飽きが来るのが多少間があるのは、ゲーム中におけるフレンド や 狩り仲間 に対し、異常な強さを隠しつつ自慢するという矛盾行為で、周りの人間との距離に完全な亀裂が生じるまでのタイムラグのせいであって、自分が、不正行為を認めない世論というものには勝てないと自覚するまでである。

強さを自慢したいが、自慢できるような公正な強さではない強さを得た起点が不正行為で、得たいものが《正当な行為で育まれた強さに対する賞賛》、すなわち《名誉》であれば、望んだその時点で負けは決まったようなものだ。

得たいものを得る為の過程を仮にレース、競争として、その競う基準が単なる強さであることは比較的多いが、全てではないのだ。

人の欲求というものは単一な要素のみを手に入れて満足できるほど単純なものではない。

実際にメザレックがゲームマネーやアイテムを無制限に増やし

たとして

まず第一に、狩り仲間などから高く売れるレアアイテムが出る狩場などに誘われてもまったく意欲が出ず、例え義理で参加しても気分が乗らないので普通よりも作業的になり、毎回仲間との狩りに付き合っるのが苦痛になる。

狩り中にレアドロップが自分に来ると、大して嬉しくもないのに周りに合わせるために白々しい喜びの演技を延々と続けなくては行けないめにもなる。

かといって、それを気楽に譲ろうとするととなると、遠慮された場合にはその相手の清廉さに自分との距離を感じて罪悪感が湧き上がり、また逆に気楽に受け取られると毎回譲るのを期待されるようになり、仲間がアイテム狙いのハイエナのようなつまらない人間にしか感じられなくなってくる。

ただでさえ、MMORPGは 多人数同時参加型 と言われるだけあって、《人間》の要素が重視されるゲームである。

ゲームマネーやアイテムに対しての意識、精神的な温度が周りの人間と差がありすぎると、一緒に居て楽しいと思える知り合いは作りにくくなり、人間関係 の要素は失われるものだ。

楽しみの鍵となる要素が存在しないゲームなど、もはや無意味そのものと言ってもいい。

「やっぱこれは引退覚悟で踏み出すしかないってことかね」

だが今この時、彼にはもう、まだ作ったことのない アルティメット への興味以外はさほどアルオンのゲーム中にはこだわりの無かった。そして レジェンド をつくった経験から アルティメット は単に普通にプレイしている間にはおそらく作ることとは無理であることも理解していた。

それ故に、選択するはただひとつ

「進むしかないよな。」

道の果ては汚物か、それとも神か

「

「これで所持金カンストの一兆ゴールド。」

確か今の RMT の相場だと日本円で百三十万程度だっけ？

売って現金でも稼ぐという手もあるが………いや、さすがにそこまで人として落ちるのは駄目だな。

今んとこ理不尽なほど金に困ってるわけでもないしな」

（当面の資金も出来たことだし、これから俺のすべきことは多分アルティメット 作成のための素材集めなんだろうがあまりにも困難すぎて、これだけ規格外のバグ使いとなった今でもまったく先が見えないのはなんともいいがたい……

オークション、露天、取引掲示板、自力採集、場合によっては RMT で買って手段もありだろうが……）

以前に彼が レジェンド クラスであるアメジストの幻影剣を作った時には殆ど引退覚悟でレアアイテムを五個、製造中に添加した。

それらの多くは高価であるという他に、入手困難という性質も持っている、たまにオークションには出ているものもあるが、資金が多い現在でもそこまで簡単に手に入るものではない。

しかも欲しいものは更に上位である アルティメットの素材アイテムになりそうなものという漠然としたアイテム群であるので、突き詰めていくと 非常に入手しにくいものをきりがないほどの多種類欲しい というところでもない条件なのである。

「まあ……悩んでも仕方ないしー？

まずは自力採取を楽しむ為に 現状の最強武器防具を出来る
ところまで精錬してみるかね」

廃材処理用の薄汚れた麻袋に龍貨五千枚、つまりさつき増やした内の五千億ゴールドをインベントリから出してバラバラと詰めていく。

多少重くて取り扱いにくいが、特に問題なく麻袋の七分目まで詰め終わる。

そして部屋の隅に適当に置いておく。

《増殖》行為にはインベントリを使用するので、何らかのミスやトラブルで巻き込まれて資金が消える可能性を考慮しての彼なりのリスクの分散である。

次にアメジストの幻影剣と、武器防具に使うアップグレード用の課金アイテムである《精錬のピコピコハンマー プラチナ》と《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》の三つを床下の隠し金庫からゴソゴソと取り出す。

後者のふたつ、課金アイテムの入手方法は本物のお金で買うのが普通だが、ゲーム内での稼ぎの多いプレイヤーはゲームマネーを使い、露天や直接取引などでこれらの課金アイテムを現金を使わず

に手に入れることが多い。

ちなみにゲームマネーのみで課金アイテムを入手し、まったく本物の現金を使わずにゲームをし続けるような人を 無課金プレイヤー などと呼び、その大抵は現実で定職についていないニートの率が高めなので、社会人プレイヤーからは侮蔑の意味も多少込めてそう表現される。

メザマレックなどは普段はゲームマネーで課金アイテムを入手し、たまに足りない分を現金で買い足して使う、いわゆる半課金プレイヤーに分類される。

そうして作業に必要なアイテムを揃え、初期準備として《精錬のピコピコハンマー プラチナ》と《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》をインベントリにさっと入れる。

《精錬のピコピコハンマー プラチナ》は精錬の為の必須アイテム《精錬のピコピコハンマー》の強化 課金アイテム版。

精錬の成功確率を十倍にまであげることが出来る高性能の課金アイテムである。

《精錬のピコピコハンマー》は、クラスとしては プラチナ が最高級品で、他にアルオン内でゲームマネーで販売されている ゴールド シルバー アイアン 等があるが、このうち ゴールド は実際にはまず使用されることがないものだ。

何故かと言うとゲームマネーでNPCの販売額が二十億ゴールドと、他と比較して値段が異様に高いわりには成功確率は プラチナの半分の性能である五倍である設定の為である。

対して プラチナ の取引相場はその時のゲームマネーと現金、いわゆるリアルマネーとのレートによって変動するが、今のところ

は約十億ゴールドほどといったところ。

当然のように、ゴールドの《精錬のピコピコハンマー》を使用する人はまず居ない。

あるとすれば、無課金プレイヤーがどうしても今精錬がしたい時に露天をまわっても、プラチナが手に入らないような状況のみであらう。

とはいえ、MMOにおいてレートは大抵はほとんどあがっていくものであり、いずれは《精錬のピコピコハンマー プラチナ》も二十億、三十億と出さないと買えなくなると予想されるので、今後もそうであるとまでは言い切れない。

他の シルバー と アイアン であるが、 シルバー はNPCから高値で買ってまで使うほどでもないが、ドロップアイテムとしてそれなりに市場に出回ることがあり、露天で安価で買え、 アイアン はNPC価格が千ゴールドとかなり安いために低レベルの武器防具の精錬によく使われる、といった感じである。

《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》の方は、精錬失敗時の破壊を無かったことにしてしまう、ある意味チート級の課金アイテムで、その性能の分、値段も高く、《精錬のピコピコハンマー プラチナ》の約二倍の価格である。

実はこのアイテム、サービス当初は存在しなかった課金アイテムであるのだが、半年ほど後に実装した当時は、ひたすら高額課金させる気が満々なこのアイテムの特色に、さすがにどのようなプレイヤーからも運営の守銭奴振りが丸見えになり、殆どが非難轟々という評価であった。

が、時間がたつにつれて、それもおさまリ、今は普通に市民権を得ている。

その理由のひとつは、やはりその性能が望まれているアイテムで

あると言つのが正しいだろう。

多くの、プレイ時間を課金額で埋め合わせようとするトッププレイヤーたちは、最初のうちは周りの人に迎合して「あれは無いよねー」などと話を合わせつつも、結局は裏でコッソリと使いまくってしまうのだ。

日本と言つ金満社会人の多い国では仕方のないことではあるようだが。

ちなみに今現在のアメジストの幻影剣のレベルは八で、そこまで全て彼はこの《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》を用いてレベルをあげている。

精錬レベル八は低くもないが、高くもないと言つた程度のレベルである。

しかし以前に精錬をした際には、メザマレツクの資金力ではこれ以上の精錬レベルにするのは《破壊抑止券》を用意できなかったのが無理だった。

レジェンド クラスの武器であれば精錬失敗による破壊など目もあてられないし、そもそもあつてはならない。

当たり前だが今回も彼はレベル二十までこれを使用する算段だ。

いったんインベントリを閉じてからまた開き 巻き戻りの元となるモザイクXを入れて《精錬のピコピコハンマー プラチナ》と《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》を取り出して、更に予備のモザイクXも分けて取り出し、また閉める。

精錬用の予備スロットを開けて《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》をセットし、ついでに龍貨一枚も願掛けで入れておく。

右手には《精錬のピコピコハンマー プラチナ》、左手にはアメジストの幻影剣を持って、しばし息を呑む。

薄紫の透明な刀身を輝かせるアメジストの幻影剣、メザマレックは自分の子供に向けるような慈愛に満ちた目でしばしそれを眺め

右手を大きく振りかぶって《精錬のピコピコハンマー プラチナ》をピコッと打ち付けた。

途端、少し間の抜けたようなファンファーレが鳴り響く。

「おお、一撃で成功か！

おーっし、気分が乗ってきたあ！

どんどんいくぜ！ 目指せ！ レベル二十！」

もう一度つと、開いたインベントリの中には、当然のように先ほど使ってしまったはずの《精錬のピコピコハンマー プラチナ》と《破壊抑止券 精錬レベル二十まで有効》が存在していた。

t o b e c o n t i n u e d . . .

第四話 STRも減っていく

作業開始から四時間、ぶっ通しで精錬を繰り返したせいで、晴れてアメジストの幻影剣は精錬レベル二十に到達した。

実は精錬レベル十七になってから二百回以上まったく成功せず、「これもう成功確率ゼロとかじゃね？」などと思つて、いい加減止めようかとしていた時もあったのだが、それからまもなく成功し、次のレベル十八からレベル十九への精錬も十五回、その次のレベル十九からレベル二十への精錬もわずか六回で成功と、山場を越えた後は非常にスムーズに想定している最高レベルまで精錬し終えた。

彼は精錬レベル二十にまであげたアメジストの幻影剣を見つめる。スツと軽く剣を払うと、その後には光の加減から独特の残像が引かれ、背景に重なって半透明に見えたその軌跡はすぐ幻として消失していく。

そのアメジストの幻影剣の刃はボンヤリとその輪郭の数センチ上にオーラのような繊細な光を纏っているのだが、これは精錬レベルをあげた時の付随現象のひとつで、レベルが高ければ高いほど光は強くハッキリとしたものに増加していく。

今のアメジストの幻影剣が纏う光の強さは精錬レベル二十でも、蠟燭の小炎が放つものより少し強い程度のものであり、それは切り替えて考えれば、まだまだ精錬で強くなる伸びしろがあるという事

実に他ならない。

ひとまずの目標の到達、作業の終了で一息ついたメザマレックは、他の防具やアクセサリなどの精錬に取り掛かる前に、街に出て気分転換をしようとする。

ついでに露天などを見回って、レアな素材アイテムの物色もする腹積もりでもあったりする。

先ほどまで精錬していたアメジストの幻影剣を鞘におさめ、腰のベルトにセットし、一部微妙に和風テイストのある工房内の壁の鴨居にかけてあった、上品な刺繍が施された白いオーバーコートのかかっているハンガーを掴み、手馴れた動きでフワッとその衣を羽織った。

そして一応の仕度を整えるとツカツカと表に出て、王都の南広場、通称 露天街 に向かって伸びる大通りへと足を進めていった。

「メザマレックさん！」

露天街へあと百メートルといったぐらいの距離で、不意に後ろから声がかかる。

振り返ると、背が高めで線が細いが身体はそれなりに鍛えられた

感じの若い男が、笑顔をこちらに浮かべていた。

「ああ、バラードか。何か用？」

「ええー、用がないと話しちゃ駄目なんっすか？」

そのバラードと呼ばれた、アメリカ軍の若年兵のような風袋の男は、ガツクリとしたように大げさに頭と肩を下げて、かまって貰えない飼い犬のような心境をアピールする。

「そうは言わないが、お前と話してるとなんか一昔前のツツパリ系漫画みたいな雰囲気侵されるんだよ！

学生でもあるまいし、俺には色々ときついんだ」

「でも俺、まだ学生っすから。大丈夫っす。

あつ、そうだ。この間のギルド戦っすけど、俺チヨー頑張ったんっすよ。

ウチんとこは城主とれなかったけど、神羅のヤツラめっちゃ邪魔して落とせたっす。

楽しかったっすよ」

「最近鍛冶につきっきりでな、ギルド戦は見てなかった。奴等の勝率は、今どの程度だ？」

「いまんとこ、神羅が四割、他のところが六割つといった感じっすね」

「ふうん……まだまだってとこか」

「神羅も前より弱くはなっただんですけど、やっぱり厳しいっす」

「城主ダンジョンのレアドロップを神羅のやつらから買いたくはないから頑張ってくれると助かるが。」

「まだ神羅以外と神羅で五分五分に近いとか、ぬるすぎて歯がゆいな」

「メザマレックさんは素材アイテム目当てっすね。
また凄いものつくるんすか？」

「その予定ではある。
が、こればかりは作れてからじゃないと大口も叩けんさ」

「予定でも凄いつすよ。
ここんところ ハイランク より上のアイテムなんて露天で暴利値段で出してるいつもと同じの以外、殆ど市場に出てませんよ？」

「新しいレシピ探すような冒険できる奴もいないってか。
鍛冶師が減ってるんだろっすな、全体的に。
今は新人が少ないから、武器防具もさほども必要なくて売れないしな。」

「これじゃよほどの熟練者以外は鍛冶スキルを磨こうにも赤字で首も回らんよ。」

「鍛冶屋はムリゲーって時代だ」

「まー、出ても買えないっすけどね。
悲しいっす」

「頑張って買えよ」

「無理っすよ。どうやって手に入れればいいんすか。
レアモンスターは必ずどこかのギルドが張り付いてるし、フイー
ルドのレアは狙えないしで。
それこそムリゲーっす」

「あー……、まあそうだろうな。
んじゃ、今度城主とつたら俺をお前んとこのギルドに臨時で入れ
てくれるよう口聞いてくれるか？
あそこの十七階層以降いってみたいんだわ。
礼になんか程々のもん一個作ってやるよ。
確か 幸せのしっぽ 持ってたよな。あれと百億よこせ。
しっぽを素材に使うて ユニーク シルフィード・レギンス作っ
てやるから」

「！ マ、マ、マジっすか！
で、でも、シルフィード・レギンスって回避力が異常に上がるア
レっすよね！

露天だとどんなに安くても八百億ゴールドっすよ？
幸せのしっぽ は五百億程度だし。
それに十七階層って未到達階層じゃないっすか！」

「ありゃボツタクリ価格だろ？
レシピは人それぞれだからどうなのかは知らんが。
俺は 幸せのしっぽ があれば後はゴミ素材で作れるぞ。
露天のものと比べて性能がどうかは分からんけどな。
つか、未到達以外行っても面白くもないだろうが」

「すげえ嬉しいッス。
今週はめっちゃ頑張りますよ、俺！

十七階層も連れてってください！」

「どっちにせよ、城主とれたらの話だ。

でも一緒に狩るのは無理だろ。お前は瞬殺されそうだし」

「それでもいきたいっす。

メザマレックさん、ばねえっすから。

俺も早く二代目英雄になりたいっす」

「英雄ねえ……

そっいうのって背中が痒くなるんだが。

さて、露天見回っておきたいからそろそろ行くぞ。またな」

「あ、メザマレックさん！

あとひとつ！」

「何だ？」

「それ、以前より精錬レベル高くなってますよね。本腰入れたってとこっすか」

ニヤツと歯を見せる笑顔で右手を振って去っていくバラード。

（鞘に入れてるから光はあまり漏れていないんだが……

あいつもそれなりに鋭いっすことか。気をつけないとな）

ひっきりなしに流れる人、人、人。

そして視界にはぎっしりと隙間無くたてられた露天の看板メッセ
ージ。

メザマレックはそんな中を手慣れた様子でスイスイと移動して、
次々気になるものに目を落としていく。

「属性オーブひとつ一千万とは、またえらく安いなあ。
買っちゃおうかな」

目の前の露天には、闇と水と樹の三つの属性オーブが九十九個バ
ンドルされて売っている。

通常、属性オーブはここまで纏まった数で露天に出ることは珍し
く、この露天の主人はおそらくトップレベル相当の狩りパーティー
が経験目的かレアドロップ目的で、長い間ひとつの狩場に籠って集
めたものを代表して売っていることが予想される。

このような場合、常識的に考えると今後も同じアイテムがだぶつ
き、値崩れが起きるのも購入予定者は考慮すべきだが

（いちいち手持ちのオーブを増やすよりは、ここで大人買いしちま
った方が楽だよな）

彼は素早く九十九個バンドルを三つドラッグして、総額を確かめ
ると迷わず購入した。

「ありがとう」

さほども経たずにメザマレックに感謝の声が届く。

（中の人居たのか、しかしいちいち買った人に話しかけてくるとか珍しいね）

「いえいえ。」

あ、すいません、ひとつ聞いていいっすかね？」

「いいですよ、何ですか？」

「これイブリス溪谷の岩場付近の蟻どもからのドロップですよね？」

（確か、アシッドアントが水のオーブ、ハンターアントが樹のオーブ、スレイブアントが闇だっけ。

ま、聞きたいのは時々出るレアモブ、各種類のグレーター級も同時に狩ってるかってことだが）

「そうですね、あそこの蟻からです」

「じゃあレア湧きもありますよね。」

何か目新しいレアドロップありましたか？」

「ありましたw」

「お、何が出たか教えて貰えますか？」

「いいですよ」

ヒエログリフの首飾りと古の水晶版といにしえダークマターでっす」

（な……古の水晶版はオークに出たことはあるが、他は情報すらないモノとか。

めっちゃ欲しいが交渉できるか？

いや、むしろここはハツタリをかまして……）

「あー、なるほど、新しいのは出なかったのか。

でもヒエロ首と黒股あればアレが出来ますよね。おめです」

「え？」

「ん？」

「アレってなんです？ それに黒股w」

「アレって言ったらあの ユニーク しかないと思うけど。

黒股は前に出した時にメンバーのひとりが言い出して」

「そのふたつで ユニーク が出来るんですか？

なんて名前の？」

「ふたつだけじゃ無理ですって。

そんな簡単に ユニーク 出来たら、今頃アルオン中に溢れてる。
てか、鍛冶屋がレシピに関わる情報をただで流すのはタブーです
から」

「ええええええ、そんな殺生なあゝ、教えてくださいよ」

「レシピ教えるのは無理だけど代わりに作ってあげようか？
でも俺に得はないしなゝ、どうしょ。
水晶版一つくれるなら考えるけど」

「ちよつ、ちよつと待って。

いきなり話が大きくなりすぎて。
一度ギルメンと相談させてください」

「ああ、ギルハンで出したのかな。
いいよー。じゃ俺は露天見てるんで。
話のほう纏まったら耳打ちよろー」

「すみませんゝ
なるべく早く連絡します！」

（一応うまくは行ってるな、もし駄目なら金で交渉に切り替えれば
いい）

メザマレックが再び露天街を徘徊すること、十分ほど。
在庫が薄い素材アイテム少々と課金アイテムのいくつかを買い足
していると、先ほどのやり取りの、来る予定であった耳打ちがきた。

「遅くなりましたゝ
いらっしゃいますかゝ」

「大丈夫ですよ」

「それですが、もしよければお願いしたいなと」

（引っかけたね！

ユニークは大抵一個、一千億ぐらいはするし、一気に倍額近い価値になるんだからこうなるのは当然っちゃ当然だけど）

「了解です。」

あ、後もうひとつ条件が」

「え？」

「今後、狩りで新しいレアドロップとか来たときは真っ先に自分に教えてくれませんか？

鍛冶師だからその辺の情報はおさえておきたいんですよ。

もし見たことないものなら欲しいんで値段交渉したいですし」

「うーん、それなら多分大丈夫です。」

わたし一応ギルマスなんで」

「じゃ、アイテム今持ってます？

取引できるかな」

「持ってます」

「さっきの場所に居ますよね？ 今向かいますんで」

言うが早いか、メザマレックは人混みの中を肩から割り込むようにスルスルと歩いてすり抜ける。

さほども経たずに、先ほどの露天の場所へと辿り着いた。

「おまたせー」

「いえいえ」

「あ、そうだ。両方とも俺が受け取るとそっちは怖いだろうし、担保出しますよ。」

水晶版も一緒に欲しいな。

三つで五百億の担保でいいかな？」

「はい」

「窓いきますね」

あっさりと取引は終了し

「おお、凄いです。」

わたしこんな大金持ったことありません」

「後で渡すとき返してね。」

俺もそこまで資金に余裕ないんで」

「このまま持ち逃げしたい気分です」

「ちよっ、やめて」

「冗談です」

「疲れるからやめい」

「せめて何が出来るかぐらい教えてくださいよ」

「えー、今教えるのはつまらないから、渡すときのお楽しみみっつこ
とで」

（ホント何出来るんだろうね とか心の中で言っちゃ俺っ
て……）

「残念です、意地悪です」

「あ、忘れてた、一応フレンド登録しときますか」

「はい、じゃあわたしからいきます」

「OK」

んじゃ、また明日の夜あたりに連絡くださいね。
それまでに作っておくんで」

「楽しみにしてます」

（てか、よく考えたら ダークマター は黒股じゃなく闇股だよな。
黒股の方が響きが面白いけど。
でも俺が言い出した事にはなってるないし、別にどうでもいいか）

そんなことを考えながら、彼はまた次のレア素材を求め、露天目
当ての人混みの中に紛れていった。

t o b e c o n t i n u e d . . .

第五話 VITも減っていく

かなりの売品数が一同に集まる露天街でも、この日彼がここで見かけた、エクストラクラスの武器防具を製作する素材となるランクのレアアイテムは僅かにふたつというありさまだった。

そのうちのひとつはボツタクリ値段のうえによく売りに出されている、さほど入手困難なモノでもなかったので、気分を悪くしてまで買うほどでもない判断してスルーし、もうひとつは相場に近い値段だったので豊富な資金力によって即断で入手した。

これで少し前に口八丁で預かった形になる ヒエログリフの首飾り 古の水晶版 いにしえ ダークマター をあわせると、手持ちのレア素材の数は総計四個。

レアアイテムが市場に出る率を考慮すると、その数は一日で集めただけではそれなりに良い成果であるとも言えるだろう。

そして今、おそらく引退者の持ち物の一斉処分あたりが理由であろうか。

メザマレックは、露天街の片隅で開かれていた即興オークションに参加していた。

「六十億で」

「六十億入りました。さあさあ、これ以上ないですか？」

「うん、六十一億！」

「七十億で」

「七十一億でどうだ！」

「八十億で」

「八十一億！」

「八十五億で」

「八十五億、八十五億以上ありませんか？」

「じゃあ締め切ります！」

バルバトスの心臓は八十五億でメザマレックさんが落札です。
おめでとうございます。

早速、取引窓よろしいですか？」

「ほいほい」

（サクラあたりがいて値段吊り上げられるかと思ったけど、案外安く落とせた。

やっぱりただの引退オークションみたいだ。

帰ろうと思ったときにこんな出し物に遭遇するとか、ラッキーだ）

このように人々が品物を持ち寄って売りさばく場所では、お金というものは力であり、また正義とも言える。

勿論、それだけで全てが解決すると言い切るわけではないが、多くの人たちは多少自らの心の中に感情的にやりきれないしこりを持ちつつも、その情などが表層しか浸透しきれない《法》という見えざる縄に対し、ほぼ無条件に従わざるを得ない。

そして今、メザマレックは幸運なことに、その人たちを見下ろすヒエラルキーの頂点に近い立場にある。

しかし、だからといって彼はひたすら金をばら撒いてレア素材を買いあさることのような愚行に酔うような事はしないし、するつもりもない。

何故なら経済という仕組みのもたらす相場の動きは、多くの人たちが関わることでまるで生きているかのように振舞うものであるからである。

買う方が必要以上に自分の欲をさらけ出せば、売る方もそれに便乗して出来るだけお金を巻き上げようと、求めるものの値段も上げていく。

当然のように無駄に値段を吊り上げさせるわけにもいかず、かといって出す金が少なければ買い求めることは出来ない。

また、不自然に相場より高いものを買えば、どうしても目立ってしまう、自分が不審人物として噂になっていくのはさけられないという事情もある。

結局、使い切れない金額を所持できても、自然さを装うのであれば《普段と同じようにケチって買い物をする》という苦笑するしかない結論しか導かれない。

だが、この引退オークションのように自然と安く捌かれる場においてはそこまで不自然さを気にする必要も無く、メザマレックは目的のレア素材の他にもいくつかの高レベルアイテムの競りにも進ん

で参加した。

そうしてこの日彼は、既に手に入れていた四個のレア素材に加え、バルバトスの心臓 と 鳳鯨の胆石 のふたつを更に追加し、数時間の露天巡りでレア素材が総計六個、その他の掘り出し物が多数という予想以上の成果を得て、満足顔で帰宅の途についた。

何故エクストラクラスの武器防具は特別なのか？
そして何故多く作られていないのか、何故普及率が低いのか。

その理由を考えるとまず第一に製作者が少ないことがあげられる。今のレアアイテムの相場は、安いものでもひとつで約百億ゴールド。

モノによつてはそれを使用する ユニーク のレシピが数人に知られていて買い求める人の間で競りが起きてしまい、単品での性能も影響し五百億を超えるものもある。

例えば百億のもので考えても、ゲームマネーからリアルマネーに換算するのに RMT でも約一万三千円、課金アイテムをゲーム内で売るような公式RMT行為で求めると約二万円となる。

もしこれらの素材を使って ユニーク が作れると一千億ゴールド程度の価値にはなるが、そもその素材の値段が高すぎる故に、チャレンジできる人も少なく、そうしてそんな少ない人たちに簡単

に ユニーク が作れるはずも無くて、少ない中の多くの人たちがその高価なレアアイテムを一瞬にして消滅させてしまう。

大体に、多くの人たちはレシピよりも、実用性のある ユニーク のひとつの方を先に求める。

それ故にそれなりに腕の立つ鍛冶師でも、チャレンジするよりはレア素材を売って、そのお金で出来合いの ユニーク を求める場合が多い。

第二の理由にレシピが公開されないということがある。

レシピが公表されても、その特定素材の値段が上がるだけで、作る方には買いにくくなるのみであり、レシピを発見した人にとっては、まったく利益にならないからである。

当然いまだにエクストラクラスのレシピはひとつも公開というものはされたことはない。

ユニーク 以上の武器防具は《特別》という意識がアルオン内では定着している。

第三にレアアイテムが非常に公に出にくいという原因がある。

露天や売買掲示板などに比較的出るものでも半月に一個、平均的にみても二月に一個、出にくいものだとは半年で一個。

酷いものだといまだに一個も市場に出ていないものですらありえる。

ゲーム内での出現数に限りがあるのだから、最初に作る、レシピを解明するのにも試行回数が有限となる為、新しい ユニーク は作られにくく、一部の鍛冶師にレシピの解明された ユニーク も製作される数は制限されるのだ。

今、目の前のちゃぶ台、上面に一文字《男》と大きくかかれています。おおよそ直径一メートル弱の台の上には、今現在メザマレ

ツクが所持しているエクストラクラスの素材となりうるレベルのレアアイテムの全てが所狭しと置かれている。

その数は、本日の露天巡りやオークションなどで手に入れたヒエログリフの首飾り 古の水晶版 いにしえ ダークマター バルバトスの心臓 鳳鯨の胆石 ショッキングピンクパール の六個と、元々持っていた シルバーフォックステイル マンドラゴラの二個で、あわせて八個。

たった八個とはいえ、これらのレア素材はエクストラクラス、ゲーム中でも持っているのは百人程度と予想される ユニーク 以上の武器防具の材料となるその希少さ故、非常に貴重な堂々としたものではあるのだが、それらの所持者の、当の本人であるメザマレツクは先ほどの足取りも軽い帰路の揚々とした気分から一転して、これから先のあまりの見通しのつかなさにも眉間に皺を寄せていた。

（うーん、さっきまで何浮かれていたんだ……

レア素材とは言ってもここに並んでる程度のランクのものじゃあせいぜい作れても ユニーク 止まりだろ。

とはいえ、万が一で レジェンド が作れる可能性がなきにしもあらずってところか。

それもかなりの期間を費やして幾万、下手すりゃ幾億もの組み合わせを試しての話。

それで出来なかつたら徒労に終わるだけ。

目標の アルティメット なんてまるで……夢の世界の物語だよ

（やっぱりやるとしたら、どれかひとつをキーアイテムって形で重視して、それに絡めるように他のアイテムを合わせて添加するのが良いよな。

今、入手が多少難しい程度からかなり困難な程度の全てのレア素材の種類は大体百から百五十。

まだアイテムの種類は大して集まってもいないから、しらみつぶしに当たるのも効果的とも言えないうえに、実際にはレア素材のみではなく、数が把握しきれない通常の素材も組み合わせるからどうせ全部の組み合わせを試すのなんて最初から無理に近い。

第一、機械作業みたいで鍛冶を続けるテンションが持続しないだろう。

なら、この場合は露天での約束も踏まえて、いままで情報の無かった ヒエログリフの首飾りと ダークマター の二種類を軸に、精神的に負担がかからない程度、まあ数百程度の組み合わせを適当に試行するのがベストっぽい。

別にこの二つで作るユニークを相手方に渡す必要は、適当に誤魔化せばいいんだし、特に無いんだけど、一応事実としてこれらから作れるものを渡す方が後々面倒が起きなさそう)

(と同時にだ、キーアイテムというものの、これが アルティメット にも関わってくる。

結局は アルティメット を作るにあたっての最初の取っ掛かりは、《鍵》とも言うべき 超レア素材がなくては話にならない。

運営側の意図を考慮すれば、無限とも思われるゴミ素材の組み合わせのひとつで アルティメット のような強力な装備が出来るようにするよりも、出回る数が最初から制限されている超レアアイテムの組み合わせで作られるような仕組みの方が、ゲームバランス的にも安定するし。

もし大量に出回る素材のみで規格外の能力の装備が作れるようなら、万が一にでもレシピが出回るとその時点でゲームが崩壊するのも考えても、この推測は間違っていないはず)

(そしてその超レア素材の分類と入手方法は 大きく考えて 三つ。

まずどこにでもいるタイプの普通のエネミーが落とす、ありえな

いほど出る確率が異常に低い設定のアイテム。

ただこれもいきなり早期にドロップする可能性もあるから、おそらく他の準レアアイテムを絡めて添加してようやく アルティメット の中でも下に位置する性能の装備が出来るかと予想される。

これはソロで狩っていても入手はまず不可能だし、他のプレイヤーがフィールドの普通の敵が出す異常に低いレアアイテムを偶然出して、それが市場に出たときに買い取る方法しかない。

微妙に買い取れる確率をあげるならば巨大ギルドに入るなり作るなりして情報の網を広げる手もあるが、方法的に俺の趣味じゃないのが難点だ。

もし俺がやるとしたらそれなりに気の利く知り合いに頼むか、売買掲示板で情報漁りとアイテムの募集だな。

今のところ素材自体を誰かがドロップすれば、アルティメットを作るのに一番近い道はこれだ)

(次に時々いるレアモンスターが出すレアドロップの中でも更に低い確率で設定されている超レアドロップ。

これは可能性としてはあると思うんだが、本当に存在するかは確定ではない。

実際には時間沸きなどのレアモンスターには、大抵張り付いているプレイヤーやギルドが居るから直接入手するのは無理だが、張り付いている奴等に事前に話をつけて、新しいドロップがきたら教えてもらえるようにしておくことは難しくも無い。

どうせ奴等は金目当てが多いから、情報料を約束すればいけるはず。

後、城主ダンジョンの地下の未到達階層みたいな、敵が強いうえに経験値が異常に低い未開地に居るかもしれないレアモンスターを倒す方法。

とはいえ、まずそれらを倒せる準チートな強さを手に入れなければ無理なんだがな。

このタイプの超レア素材から出来る アルティメット は多分
中程度の強さだろう。

というかおそらくゲームバランスを完全には壊しにくい防具やア
クセサリー系統か)

(最後はあまりにも強すぎて倒せない敵が落とす、もしくは低い確
率でドロップするパターン。

これが一番頭が痛い問題だよな。

なにしろ超レアを持つてる敵を倒すプレイヤーが居ないんだから。
誰にもドロップしなければ欲しいものが手に入る確率もゼロって
ことだ。

まあ俺の場合はチート装備を用意できるから、今後の展開によっ
てはソロでも倒せる強さにまでなれる可能性もあるが、それでもボ
ス級のモンスターをひとりで倒しにくいのは PT用の敵だから
ソロでなんて何時間かかるとか状態異常回復や蘇生役が居ないから
ワンミスで終わるとか回復用の物資が尽きるとか、ちょっと考え込
んでしまうな。

ま、それはそれで強敵相手の戦闘は楽しそうだが。

後は、ソロじゃなく数人の仲間を募って倒す手もあるが、この場
合、相当な廃人を引き入れる必要性も出てくるうえ、完全に常識外
れの量のチートアイテムを全員に提供することになるだろう。

当然説明をしないとイケないだろうし、面倒な事態を招くのは避
けたいんだが、やっぱり大事にさせないなんて無理だ。

信頼できる悪友、なんか矛盾してる条件っぽいけど、そういうのと
かが居れば助かるんだが残念ながら居ない。

他にはボス狩りやレアハント専門ギルドを建ててって方法もいい
が、俺のチートな特性が発揮できにくいから微妙。

一番現実的で堅実な案だが、まとめ役はつまらん人間の世話に時
間がとられるとかの俺の性格的問題もある)

「何か思ってたより色々と複雑な状況を再確認しちゃったが、あらかた今後の方針も決まったし、いっちょ本腰入れて鍛冶としますかね」

長々とした思考を終えて、軽い言葉と口調で一瞬にして気分を切り替える。

メザマレックのことを殆ど知らない人間なら、この状況のみを見たのであれば《ただの覇気が足りない飄々とした一般人》として評価するであろう、彼にとってはそれもひとつの計算尽くなのではあるだろう行為、実は彼は、このようにまったく同じように見えて、内は巨大な隔たりが有る現象というものが世の中には多く存在することを普段から非常に強く意識して生きるようにしている。

例えば、見た目が同じ果物でも、甘く美味しい物もあれば、酸っぱく不味いものもある。

例えば、宝くじを買うのでも、番号がひとつ違うだけでその結果が一等と外れでは大きく隔たりがある。

例えば、素人目に同じに見える絵でも、億の価値の真作である場合と価値がない贋作である場合がある。

例えば、好みの外見や雰囲気を持つ異性でも、付き合ってみたら理想的な場合と金目当てのうえに浮気性で暴力を振るわれる場合もある。

人が感情を向ける事象や望んで行う行為は、かならず天国の要素と地獄の要素を同時に含む。

それは人が 求めている にも関わらずその 本質を直接求める能力 が無いからなのではあるが。
それ故に、彼は大事にするのだ。

本質を直接求める能力 を。

それが得られるチャンスである、非常に小さな《起こり》 を。

そうして育まれた判断力とそれを支える知識は現実世界のみならず、軽い気持ちで始めた、ただの気晴らしであるゲームの中でも隠しきれずに表に出てしまうこととなる。

今までにアルオン内において、彼が解明したエクストラレシピはレジェンド が一個、 ユニーク が五個。
そして彼以外が解明したエクストラレシピは ユニーク が八個のみ。

この内、二個は同じ ユニーク のレシピだとしても、その脅威というよりも異常というべきか 多くの人間が違和感を覚えるはずのこの不平等な状況は、実際にはメザマレックがいつもと同じように非常に小さな《起こり》から多くの物事に通ずる本質を解明した結果に過ぎない。

今回彼が着目したそれは 属性付与 と言われる技術であった。

アルオン内でおおよそひとつが二千万という値段が相場である属性オーブ。

これは武器や防具などと合成することによってそのアイテムに属性を与える効果を持つものだが、この属性オーブを使って各属性を付けられた装備は、相手の装備に対して優位属性であれば普通より大きなダメージを与えたり自分へのダメージを抑えたりし、逆に相手の装備に対し劣位属性となると与えるダメージが小さく抑えられてしまったり自分へのダメージが増加してしまったりする。

これらはゲームの世界では既に一般的ともなっている《属性シス

テム』として、いまや多くの人たちに受け入れられている制度のひとつであり、基本的にアルオンというゲーム内においてもこの属性システムに対する一般的な認識の多くが当てはまる。

今のところ、属性システムというものは簡単なゲームを好む一部の人たちにとっては考えるのがわずらわしい要素として敬遠されることも少しはあるが、多くの人たちはゲームの内容に奥行きを与える要素のひとつとして問題なく、もしくはそれなりに活用し、このシステムとうまく付き合っている状態であるとも言えよう。

しかし彼、メザマレックはこの属性システムに対しては、あくまで《道具》、もしくは《敵》といった特別な認識を持っているのであった。

何故なら、このシステムはひとつの装備の絶対的優位性を否定しているからだ。

そして、それは何を意味するかというと、群、すなわち元々多種の装備が持ちやすい、数が多い集まりがただ有利になるという、日常においてどこにでもある当たり前かつ詰まらない結論をもたらす。

単純に考えて、このシステムに従って自分の強さを得るのであれば、数種類の属性の武器や防具を準備しているのを前提とし、敵に相対するときに相手の属性を考えて、対応する優位な装備に付け替えるという方法がもっとも有効であると言える。

だが、もし一人が多数を相手にする場合を考えると、一人の方は武器はともかくいくつもある防具を攻撃者の持つ武器ひとつひとつに対しこまめに付け替えはしにくいし、そもそもあちらは多数のうえに多種の属性武器で同時に攻撃が出来るが、こちらは出来ないという状況に陥るのは必定。

そうなると個人での対応は酷く無理のあるものとなってしまうし、第一、付け替えてラグがおきやすい、忙しい、武器防具の切り替え

がわずらわしい、多種の武器防具を揃えるのが手間と金がかかる等、とても実用的ではない運用になってしまう。

つまるところ、このシステムの存在は《全員に平等であるように》を掲げつつ、実際には個人の正当な努力、鍛錬による強さよりも、数を揃えるだけのお手軽な強さを求める群集を重視する方向へと歪んだに過ぎないとメザマレックは考える。

勿論、彼は単に考えも無く嗜好性のみで多数が有利になるというシステムを嫌悪しているわけではない。

多数の論理が絶対となる、そこに本当に多少なりとも普遍的な正義の概念があれば特に文句をつけることはないようではあるのだが、人間はそもそも愚かな生き物であるのは誰もが自覚している事実。

戦争、殺人、拷問、奴隷、強姦、汚職、数こそ力、多数こそ正義とも言わんばかりの社会の歴史において、例え論理的に正しいことでも多数の論理に押しつぶされる状況が現代社会でも完全に定着してしまっている点を打破する為には、今自分に最も必要とされるのは独善を貫く力であると結論を出さざるをえなかったのだ。そして、その結論はレミングの大暴走を、独り高いところから冷めた眼で見つめる、まさしく何も出来ない、どうにもならない自分を自覚する機会を得ただけの事だった。

いや、それは本当の意味では正しくはない

正確には、やる気になれば時間を費やしてその現実リアルの鼠もどきの大群に巨大な波紋を投じることすら出来るのだが、そもそも彼から見れば周りには鼠レベルの知能しかないのにあらゆる無駄な欲にまみれた、人として同列どころか欠片程度の情を向ける価値も無い人

間性の薄い者しかいやしないのであるから、わざわざ今していることを崩してまでやる事でも無いと言うことを理解したのである。

その一歩間違えれば中二病と呼ばれるような意識の持ち方は、表面は似ているが本質が異なるものとして《一歩も間違えなかった状態で存在した》が故に、社会的に非常に危険な要素を持っていたが、それは現時点ではいまだ表面化せず、

結局、自分自身を昇華する本質的な作業に完全集中する他は、それによって起こる現実世界での鬱憤、澱のような取り留めの無い感情を整理する為の手段として、彼の精神の最表層が意識する対象は、片手間でも出来る遊戯である《ultimate online》へとゆるゆると流れていったという結果ではあるが

しかし事ここにおいても、その異端性は遺憾なく発揮され、材料つまり素材そのものに属性付与をするという、一見まったくの無駄、ステータスウィンドウで見ても何も変化が無い行為を 使用する素材全てに事前に施しておくという手法

彼いわく、製作成功判定時に行われているであろう必要総合規定属性ポイント数判別ルーチンを抜ける為のテクニックを編み出した後の軌跡は既に万人の知ることである。

「出来ちゃいましたね。ぷぷっ。」

ユニーク ブラックギア・ガントレットです。たーらーらー」

そうしてメザマレックは今、ハイテンションで新しい ユニーク
重厚な黒い金属の筒をつけたような姿のガントレットを
両手に装備し、お約束のセリフを叫ぶ。

「ロケットパンチ、発射あ！」

t o b e c o n t i n u e d . . .

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/n0726ba/>

ヒットポイントが減っていく

2012年1月5日22時35分発行