
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

【Zコード】

Z0726BA

【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つたハ琢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1までの芸能人とのゲーム中のデータ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つた人間も無関心では居られなかつたようで、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、婆ちゃんは家出将軍を狙つてゐるらしい。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AA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バー、一部の心無い人々によるアーモンスターの独占、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ヤップ、週に一度のギルド戦は毎回同一の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MМО RPG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っきりしてきて、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。

とはいっても、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。あいかわらず念心の……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、全身でか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、ぶつちやけて言つなら『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P

レイで飽きてしまわないようだと、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と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て、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つてもよい状況でもあった。

「はあ……猫////ヘルムがこんなに作りにくいくらいも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……」

バーコードのようす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。

「まあまあの出来だな。

「Jの濃厚なコクはなかなかにミリキ的で美味しい。

つか精神的に疲れたときはやっぱ甘いものに限るな、糖分は脳の栄養って言つし」

しかし男の眉間に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いく未だ納得の出来る担当でのアイテムを作れていらない今の状況は内心、それなりに我慢がならないものようである。

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ごだわりを発生させ、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つている代物である。

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つたのだが、 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な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 Astra 1 leggings に打診をする。

俺と協力して城主ダンジョンを奪つてみないか、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つ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つたからだ。

本体が幻影からかなりずれた位置に透明状態で存在し、透明化解除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、無双をし続けた。

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つたが、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、歡喜、賞賛、擁護、疑問、その他諸々の感情を伴つ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ためにあつたりと、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正当性が証明されるまで、この騒乱は長くおさまらなかつた。

その後、この事件を境にして、メザマレックと Astral Legion 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つたのだ。

そして一躍時の人となつたメザマレックのその後であるが

「 そりか！ 猫ミミそのものを添加するといつ考へ方が単純すぎたんだ。 なら少し捻つて概念の添加……

猫ミミの概念を持ちつけつも猫ミミでは無いものを添加すればいい

ませまぜ、ねりねり、によろによろ、ぽむちやぽむちや……

「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、ピーチョ
！ピーチョ！

「やばい……なんかヤバイ。反応が超やばい。
やっぱ猫耳麺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
アルティメントだ！
ついに俺の手によつて アルティメントの猫//ヘルムが出来
上がるんだよ！」

バツフォン！

「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
肺の中の空氣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。

冷静になつたらさつ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……

to be continued . . .

第一話 経験値も減つていく

あれから一日が経過して、あの誰にも知られていなかつたはずのモザイク状の失敗作の異常は田に見えてわかる程度まで強くなつ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田立つた反応は無し。
話しかけても反応無し。
生きてるわけではないのか？」

「つて、インベントリに入れれば情報は見られるよな、何やつてんだ、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つてるとか……」

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りますな……物体Xがふたつになつたわ……」

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もと思い直し、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ビビリにも見当たらなかつた。

「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つているはずの物体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場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つ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、そこ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つ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つ一つの試行方法に対する検証だよな）

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つ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つたからだ。

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《アイテムが減つ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、予定してあるもひとつつの方法、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！」

しかしで、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————！」

《巻き戻り》とは何か？

それを知りうとする者は、事前に知つ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》の事情に詳しくなつ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つ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つてしまつ、いわゆる RPGロールプレイングそのものであり、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つどどこにでも存在する、いわゆる普通の出来事である。

そして仲良くなつた二人は、いつでも連絡が取れるように フренд というゲーム内で友達の関係を結び、その後、レベルや職業の条件が整つてくれれば 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》であると知つたときの衝撃

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いく。

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 にあつ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……などとこう筆舌に尽くし難い現象もMMOではあるといつわけだ。

MMO内の 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、目標となつた人がブログなど公的な活動をしていまし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PKK

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つてPKをするのは、俗に粘着PKとも呼ばれる。

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事にもなるので、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PKKと呼ばれる存在である。

PKK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》と言つてもあくまで小悪。

もつと不快で深い《裏》要素の代表とも言えるひとつはチートとこうものがある。

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つて今最もピッ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。

言つ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。

メザマレックが行つ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つ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ー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垂流として更に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、血の通つていないロボット、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 BOT 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 BOT 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ゲームタイトルで発生している。

また、これら BOT 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 RMT 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稼ぐことしか、BOT 使用者の頭にはないのである。

RMT 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つたりする。

そして、サーバーの電源が落ちる、略して サバ落ち 、当て字をつけて 鮚落ち と言われる現象によつて引き起こされる、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、悲しいことにリアルアイテムのドロップも無かつたことになる

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》の要素といつよりは、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だったのでした。

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

to be continued . . .

三百八十、ゴールドを七百六十、ゴールドに、七百六十、ゴールドを千五百一十、ゴールドに。

一いつひ、一いつひと増やしていく。

普通の人であれば、みみつ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、これがそつ手間をかけて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で一千一十四、つまり約千倍になる。

やうすると二十回では十の十倍である百万倍、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、やはすざわる倍率だよな

元が三百八十、ゴールドなら二十回の繰り返しで三十八百億、ゴールドになるのか（ド）

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
価値がある魔幣が出現した。

「おお、お久しぶりだな、龍貨を見るのは」

（「（）しばらくネタ装備つくりにこだわってまともに稼げなかつた
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……このまま一人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
……ちよこと、いや、かなり複雑な心境だ……」

（単にヤバい行為つてこともそつなんだが、資産を無制限にまで増
やすつてことは強さにも影響するつてことで、気づきにくいつころ
でゲーム性が薄れるデメリットがあるんだよなあ）

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、長くと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てつも絶対的強者
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つ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。

MMORPGにおいてゲームバランスが崩壊するほど強さを手に入れても、飽きが来るのが多少間はあるのは、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つて、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《名譽》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。

実際にメザマ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つのが苦痛になる。

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いけないめにもなる。

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つてくる。

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つてもいい。

「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が無かつた。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ансストの一兆ゴールド。

確か今の RMT の相場だと日本円で百二十万程度だけ？
売つ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つてゐるわけでもないしな

（当面の資金も出来たことだし、これから俺のするべきことは多分
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つ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、場合によつては
RMT で買つて手段もありだらうが……）

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
つ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つていて、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があるので、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 といつとん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にする為に 現状の最強武器防具を出来るだけここ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』の二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、露天や直接取引き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」と呼び、その大抵は現実で定職についていない「一ノートの率」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いう表現される。

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』をインベントリにそっと入れる。

『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《精鍊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鍊がしたい時に露天をまわつても、プラチナが手に入らないような状況のみであります。

とはいって、MMOにおいてレートは大抵はどんどんとあがっていくものであり、いざれば《精鍊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鍊によく使われる、といった感じである。

《破壊抑止券 精鍊レベル二十まで有効》の方は、精鍊失敗時の破壊を無かつたことにしてしまつ、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、《精鍊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つ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、それもおさまり、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考え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「ソソリと使いまくつてしまつのだ。

日本と言つ金満社会人の多い国では仕方の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ハで、そこまで全て彼はこの『破壊抑止券 精鍊レベル一十まで有効』を用いてレベルをあげている。

精鍊レベルハは低くもないが、高くもないと言つた程度のレベルである。

しかし以前に精鍊をした際には、メザマレックの資金力ではこれ以上の精鍊レベルにするのは『破壊抑止券』を用意できなかつたので無理だつた。

レジエンド クラスの武器であれば精鍊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一十までこれを使用する算段だ。

いつ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『精鍊のピコピコハンマー プラチナ』と『破壊抑止券 精鍊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。

精鍊用の予備スロットを開けて『破壊抑止券 精鍊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『精鍊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つて、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つて《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！ 田指せ！ レベル一十！」

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つてしまつたはずの《精錬のピコピコハンマー プラチナ》と《破壊抑止券 精錬レベル一十まで有効》が存在していた。

to be continued . . .

第四話 STRも減つていく

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

実は精鍊レベル十七になつてから一百回以上まったく成功せず、「これもう成功確率ゼロとかじやね?」などと思って、いい加減止めようかとしていた時もあつたのだが、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鍊も十五回、その次のレベル十九からレベル二十への精鍊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鍊し終えた。

彼は精鍊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。スッと軽く剣を払うと、その後には光の加減から独特の残像が引かれ、背景に重なつ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纖細な光を纏っているのだが、これは精鍊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ツ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鍊レベル二十でも、蠅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、まだまだ精鍊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ー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つたりする。

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、一部微妙に和風ティストのある工房内の壁の鴨居にかけてあつた、上品な刺繡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つた。

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 に向かつ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、笑顔をこじりて浮かべていた。

「ああ、バラーダか。何か用？」

「ええー、用がないと話しかや駄目なんつすか？」

そのバラーダと呼ばれた、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、かまつて貰えない飼い犬のような心境をアピールする。

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

「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、俺チョー頑張つたん
つすよ。

ウチんとこは城主とれなかつたけど、神羅のヤシラめっちゃん邪魔
して落とせたつす。
楽しかつたつすよ~」

「最近は鍛冶につきつきりでな、ギルド戦は見てなかつた。
奴等の勝率は、今どの程度だ？」

「こまんとこ、神羅が四割、他のところが六割つといつた感じっす
ね」

「ふうん……まだまだつてとこか

「神羅も前より弱くはなつたんですけど、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つてくれると助かるが。

「メザマレックさんは素材アイテム担当でつですね。また凄いものつくるんすか?」

「その予定ではある。

が、こればつかりは作れてからじやないと大口も叩けんさ」

予定でも凄いつすよ。

「じゃんとこ ハイテンシング より」のアライテムなぐで露天で暴利儲
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?」

新しレレシヒ探すよ」な冒険で見る奴もしないでか

鋸冶館が派生するがるが全体的には、

今は新人が少なしから、武器防具もさほども必要なくて売れなし
しな。

卷之三

「あー、出ても買えないっすけどね。」

悲しいです

「頑張つて買えよ」

「無理つすよ～。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……、まあそだらうな。んじや、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つてやるよ。確か 幸せのしつぽ 持つてたよな。あれと百億よこせ。しつぽを素材に使って ユニーク シルフィード・レギンス作つてやるから」「

「！ マ、マ、マジっすか！

で、でも、シルフィード・レギンスつ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？ 幸せのしつぽ は五百億程度だし。

それに十七階層つて未到達階層じゃないつすか！」

「ありやボッタクリ価格だろ？」

レシピは人それだからどうなのかは知らんが。俺は 幸せのしつぽ 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、未到達以外行つても面白くもないだろ？」「

「すげえ嬉しいッス。

今週はめっちゃ頑張りますよ、俺！」

十七階層も連れてつてくださいー！」

「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、ぱねえっすから。
俺も早く一一代田英雄になりたいっす」

「英雄ねえ……

そういうのつて背中が痒くなるんだが。
さて、露天見回つ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つてますよね。本腰入れたつて
といつすか」

ニヤツと歯を見せる笑顔で右手を振つて去つていぐバラーダ。

(鞘に入れ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てことか。気をつけないとな)

ひつ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。

「属性オープひとつ一千万とは、またえらく安いなあ。
買っちゃおうかな」

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

通常、属性オープはここまで纏まつ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つ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プを増やすよりは、ここで大人買いしちまつた方が楽だよな）

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~」

わざわざも経たず「メザマレックに感謝の声が届く。

(中の人居たのか、しかしこいつは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、ひとつ聞いていいですかね?」

「いいですよ~、何ですか?」

「これイブリス渓谷の市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プ、ハンター・アントが樹のオープ、スレイブアントが闇だつて。

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つてことだが)

「わうですよ~、あれこの蟻からですか~」

「じゃあレア湧きもありますよね。

何か田新しいレアドロップありました?」

「ありました~」

「お、何が出たか教えて貰えます?」

「いいですよ~

ヒログリフの首飾りと古の水晶版とダークマターです」

（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、むしろここはハッタリをかまして……）

「あー、なるほど、新しいのは出なかつたのか。でもヒロ首と黒股あればアレが出来ますよね。おめです」

「え？」

「ん？」

「アレつてなんです？ それに黒股」

「アレつて言つたらあの ユニーカ しかないと思つナビ。黒股は前に出した時にメンバーのひとりが言つ出して」

「そのふたつで ユニーカ 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つて。

そんな簡単に ユニーカ 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、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～、どうしよ。

水晶版一つくれるなら考えるけど」

「ちょっと、ちょっと待って。

いきなり話が大きくなりますぎて。

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。

話のほう纏まつたら耳打ちようー」

「すみません～

なるべく早く連絡しますー！」

（一応うつまくは行つてるな、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
いらっしゃいますか？」

「大丈夫ですよ」

「それでですが、もしよければお願ひしたいなと」

（引つかかってたね！

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、いつなるのは当然つちや当然だけど）

「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、アイテム今持っています?
取引できるかな」

「持つてます~」

「さつきの場所に居ますよね？ 今向かいますんで」

言つが早いが、メザマレックは人混みの中を肩から割り込むよ
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らうし、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?」

「はーい」

「窓いきますね」

あつさりと取引は終了し

「おおー、凄いです。

わたしこんな大金持つたことありません

「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」

「ちよつ、やめて

「冗談です」

「疲れるからやめー」

「せめて何が出来るかぐらい教えてください～」

「えー、今教えるのはつまらないなこから、渡すときのお楽しみついで」とで

(ホント向出来るんだらうね
とか心の中で叫びながら俺ついて……)

「残念です、意地悪です」

「あ、忘れてた、一応フレンド登録しつけますか」

「はーい、じゃあわたしからこまます～」

「OK～

んじゃ、また明日の夜あたりに連絡くださいこね。
それまでに作っておくぞ」

「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。
でも俺が言に出した事にはなつてないし、別にどうでもこーが)

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

to be continued . . .

第五話 ヴィーも減っていく

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でした。

そのうちのひとつはボッ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つたので、気分を悪くしてまで買うほどでもないと判断してスルーし、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。

これで少し前にロハ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 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にして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～」

おめでとう～」

早速、取引窓口よりし～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つたけど、案外安く落とせた。

やつぱりただの引退オーケションみたいだ。

帰りうと思つたときこ～んな出し物に遭遇するとか、ラッキーだ

「」のように入々が品物を持ち寄つて売りさばく場所では、お金といふものは力であり、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ふに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よつた愚行に酔うような事はしないし、するつもりもない。

何故なら経済といつ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あるで生きていく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、かといつ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いあされば、どうしても困りてしまい、自分が不審人物として噂になつていいくのは避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、自然さを装うのとあれば『普段と同じようにケチつて買い物をする』といつ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入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鶴の胆石のふたつを更に追加し、数時間の露天通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。

のか。

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。

モノによっ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、そもそも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、多くの人々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つて、そのお金で出来合いの ユニーク を求める場合が多い。

第一の理由にレシピが公開されないとこうことがある。

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、平均的にみても一月に一個、出にくいものだと半年で一個。

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からあります。

ゲーム内の出現数に限りがあるのだから、最初に作る、レシピを解説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説された ユニーク も製作される数は制限されるのだ。

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

ッ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 ダークマター バルバトスの心臓 鳳鶴の胆石 ショック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タイル 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ッ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眉間に皺を寄せていた。

（うーん、さつきまで何浮かれていたんだ……

レア素材とは言つ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つてどこか。

それもかなりの期間を費やして幾万、下手すりや幾億もの組み合せを試しての話。

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

（やつぱりやるとしたら、どれかひとつをキーアイテムつて形で重視して、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つてもいらないから、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つ。

なら、この場は露天での約束も踏まえて、今まで情報の無かつたヒエログリフの首飾りとダークマターの一種類を軸に、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ゴニーコ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つての最初の取っ掛かりは、《鍵》とも言つ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なるよりも、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、この推測は間違つていはないはず

（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

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つやく 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 자체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る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。

どうせ奴等は金田当てが多いから、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。

とはいえる、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 は多分に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、今後の展開によつ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いくのは P.T.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たとか、ちょっとと考え込んってしまうな。

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つて倒す手もあるが、この場合、相当な廃人を引き入れる必要性も出てくるつえ、完全に常識外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いけないだろうし、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が、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つて方法もいいが、俺のチートな特性が發揮できにくいかから微妙。

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を時間がとられるとかの俺の性格的問題もある）

「何か思つてたより色々と複雑な状況を再確認しちゃつたが、あらかた今後の方針も決まつたし、いっちょ本腰入れて鍛冶るとしますかね」

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『ただの霸気が足らない飄々とした一般人』として評価するであろう、彼にとつてはそれもひとつ計算尽くなのではあらう行為、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、付き合つ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、から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、ユニーア が五個。

そして彼以外が解明したエクストラレシピは ユニーア が八個のみ。

この内、一個は同じ ユニーア のレシピだとても、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一千万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つ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あるが、多くの人々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つているのであつた。

何故なら、このシステムはひとつの中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つて、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つて、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、このシステムに従つ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つ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、付け替えでラグがおきやすい、忙しい、武器防具の切り替え

がわざらわしい、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います。

つまり、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、奴隸、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つたのだ。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つた。

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、わざわざ今してこることを崩してまでやる事でも無いと言つことを理解したのであつ。

その一步間違えれば中一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《一步も間違えなかつた状態で存在した》が故に、社会的に非常に危険な要素を持つていたが、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、それによって起つる現実世界での鬱憤、濶のよつた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つたという結果ではあるが

しかし事ここにあいても、その異端性は遺憾なく發揮され、材料つまり素材そのものに属性付与をするといつ、一見まつたくの無駄、ステータスウインドウで見ても何も変化が無い行為をする素材全てに事前に施しておくといつ手法

彼いわく、製作成功判定時に行われてゐるであら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。ふふつ。

コニーク ブラックギア・ガントレットでーす。たらりーらー

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！」

to be continued . . .

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＝横書きという考えが定着しようとっています。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