

ゾンビサバイバルゲームみたいな世界で頭がおかしくなっちゃった
女の子の話

刀祢梨子

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

タイトルがそのままあらすじ

目次

映像媒体で残されたとある記録

映像媒体で残されたとある記録

——12月26日 午前5時40分 自宅

はい、じゃあ今日からはこのゲーム、「感染都市 — Infection of death —」をやっていきたいと思います。タイトルから想像がつきそうですが、ゾンビサバイバルゲームです。

このゲームの特徴として、時間の経過と共に何故かゾンビたちは姿を消していくため、後半になるほどステルス、あるいは戦闘の難易度は下がります。

逆に時間が経過するほど生の食品が腐ったり、他の生存者によって物資が消費されたりと、街中の物資が枯渇していくため、サバイバルの難易度は上がっていきます。

自給自足するにも、無駄に凝ったシステムのせいで作物が収穫できるようになるまで数カ月かかるので、物資に余裕があるうちに耕作を初めなければならないという落とし穴もあります。

まあ要するに、時間経過で難易度の傾向が変わってくるということですね。

ちなみに肝心のゾンビ化の原因とかはネタバレになるのでまだ話せません。

これは研究所の探索をすると情報が開示されるんですが、今回は研究所を探索する予定はないので明かされません。気になる人は自分でプレイして謎を解き明かしてみてください。結構興味深いというか、考察が楽しい話なので。

で、とりあえずの方針なんですけど、理由は伏せますがこのゲームにおいてゾンビと戦うことはデメリットしかありませんので、基本的にはステルスしながら物資を集めていくことになります。

直近の目標としては、ゲーム開始から一定期間でライフライン、つまりは水道と電気が停止するので、何らかの代替手段を用意するか、自家発電と貯水機能のある建物に拠点を移すことになります。

他の細かいシステムに関してはプレイしながら追々説明していきます。

さて、では前置きはこのくらいにして、ゲームを進めていきましょう。

序盤の動きとしては只管ひたすらにゾンビを避けながら物資を集めていくだけです。

言葉にすると簡単なんですけど、これがまた難しいんですよ。

最初の一か月は特にゾンビが多い期間なんですが、スタート直後なのでステルス系の技能が育ってません。

つまり最も気づかれやすい低レベルで、最もゾンビが多い所に突撃する羽目になるのです。

回避方法としては人の少ない（≡ゾンビの少ない）田園地帯で採取できる「蓼たで」というアイテムで餓えをしのぎ、ゾンビが減ってから回収に動くか、比較的人の少ない住宅街で家々を漁るか、都市部でゾンビをはっ倒しながら物資を集めるか、という3つですね。

一番楽なのは後から回収するルートなのですが、ずっと蓼で餓えをしのぐ関係上健康値やらストレス値やらが酷い事になるうえ、出てくる物資がしょっぱいという問題があります。まあ、蓼ってようするに雑草ですからね。

で、逆に最も物資が豊富に手に入るのはゾンビぬっ殺すルートですが、前述の通りゾンビを殺すことはデメリットしかないので、よっぱどの物好きか真実を知らない初心者がやるくらいで、何度かプレイした人は絶対に選ばないルートですね。

消去法敵に住宅街で物資を漁ることになるんですが、これもこれとちよつと問題があるんですよ。前二つに比べたら些細な問題なので最終的にみんなこのルートに行くことになるんですが。

話が長くなりました。

続きは探索しながら話すことにして、住宅街に行きましょう。

スタート地点は共通で自宅ですが、自宅の位置は毎回ランダムです。今回の自宅からだとは住宅街までは……1時間半くらいでしょうか。

では、移動しましょう。

——12月26日 午前7時15分 住宅街

はい、着きました、住宅街です。

このエリアにもゾンビがないわけではないのですが、せいぜい1軒に6体くらいが上限なので問題ないです。

ひとつの建物に百単位のゾンビがいる都市部よりは断然マシです。とりあえず目についた建物に突撃して物資を漁ります。

ちわー三河屋です。

……ふむ、どうやらこの家は無人のようです。運がいいですね。

住宅街にある家は大きく分けて3種類です。ゾンビの家、無人の家、そして生存者の家です。

当たりはもちろん漁り放題な無人の家ですが、次点で探索しやすいのはゾンビの家、逆に外れは生存者の家です。

なぜ生きている人間のいる場所が外れなんだってなりそうですが、街中にゾンビが溢れて治安もなにも無いような中、出歩いているやつがまともなわけありません（ブーメラン）。つまりめっちゃ警戒されません。

警戒されて追い返されるだけならいいのですが、最悪の場合襲われます。お前もかーいってなります。

なんせこのゲームのプレイヤーキャラクターは可愛い女の子しかいませんからね。周囲の目も無い、モラルも崩壊してる、自分もいつまで生きられるかって時に可愛いおにゃのこが無防備に目の前に立ってたら誰だってそうします。私だってそうします。

襲われて戦闘になって負けた場合はゲームオーバーになるだけです。何されるかは分かったもんじやないので、何ならぶっちゃけゾンビにもぐもぐされるより後味が悪いです。

閑話休題。

今回のこの無人の家はドアの鍵が閉まっていたので、窓ガラスを割って侵入しましょう。うわ、めっちゃ音でかい。

……。

ゾンビが寄ってくる気配は無いのでよしとしましょう。

割った窓から侵入するのですが、この時ガラスを割ってすぐ入らないように。ガラスの破片が刺さります。流血の状態異常になってから失血の状態異常にランクアップし最終的に失血死します。流血は「包帯」あるいは「布きれ」が無いと治癒しない状態異常なので厄介なんですよ。

ガラスの破片を取り除いたら、静かーに侵入しましょう。……ガラス叩き割る時に轟音がしたことは気にしません。

じゃあ物資を漁りながら探索について少し。

んー、リュックか鞆があるといいんですが……お、ありましたありました。

探索ですが、物資を漁るだけではなく、当然その物資を拠点まで持ち帰らなければなりません。

この時デフォルトでは右手と左手に一つずつ、それから小さなインベントリの「ポケット」に入るだけしか持ち帰れません。まあ当然ですね。どこぞにアイテムを無限に持てる便利な魔法の鞆などありません。

で、そんなときに役に立つのが「リュックサック」あるいは「肩掛け鞆」です。

両方ともインベントリを拡張するアイテムで、装備するとインベントリがめっちゃ増えます。……家から持って来ればよかった。まあいいや。

とはいえ上限重量が増えるわけではないのであまり重いものは運べませんが。

まず探すべきは食糧、特に消費期限の長い物とペットボトル系の飲料です。食糧は言うまでもなく、ペットボトル系の飲料は飲み終わった後、水道水を溜めておけます。

ただこのゲーム、汲んだ水は腐るので、未開封のミネラルウォーターや、長期保存用の飲料水などを見つけたら他のアイテムを捨てても確保しましょう。

腐るなら意味なくね？と思うかもしれませんが、これが後半結構重要なんですよ。貯水施設があれば関係ないんですが。

次に探すのは医療系アイテムの「絆創膏」「包帯」「消毒液」は最低限確保しておきたいです。消毒液が無ければ「高濃度アルコール」や「蒸留酒」でも構いません。あとは「風邪薬」「鎮痛剤」「ビタミン剤」あたりも安定度が上がるので余裕があれば持ち帰りたいです。

んで最後に衣類、それとタオルやシャツです。

衣類は着替え用ですね。服が汚くなると病気のリスクも増えますしストレス値がガンガン上昇します。体の汚れとか服の汚れとか気にならないけど、なんていう文明人にあるまじき汚物共はさておき、プレイヤーキャラは女の子ですからね、身綺麗にしておきたいのです。

タオルやシーツはいろいろ使い道があるんですが、代用品がいろいろあるので優先度は低めですね。それでもあるのとないのとは安定度がダンチなので持てるなら持って帰ります。

その他の「金づち」「ドライバー」「雑誌」「ラジオ」「懐中電灯」「バット」「包丁」「鍋」「フライパン」「角材」「釘」など工具や道具、娯楽品、建設資材はぶっちゃけいりません。

正確には、〃まだ〃要りません。それにこれらの物資はゲーム後半でもかなり残っているのです、必要になってから集めるようにしても問題ありません。

はい、というわけでこの一軒だけであらかたの食糧と飲料、医薬品が集まったので帰りましょう。

戦利品の確認と整理は家に帰ってからにします。

——12月26日 午前11時40分 自宅

ただいまー（小声）。

ゲーム中唯一の安全地帯（安全とは言っていない）、我が家に帰ってきました。

若干今更感がありますが、とりあえず雨戸を閉めてゾンビに侵入さ

れないようにしておきましょう。視界と光を遮ってそもそもゾンビに気付かれづらくなる効果もあります。

ゾンビは耳が遠いので、そーっと閉めれば問題ないはずd
……。

心臓止まるかと思いました。家新築なんだけどなー、ちよつと建て付け悪くないかなー。

はい、ちよつと大きな音が出てしまいましたが、ゾンビは寄ってきてないのでセーフです。セフセフ。

あ、そうそう、これも今更ですが、プレイヤーキャラの両親は研究所勤務で、ゲーム開始時点でもうゾンビっちゃってるので諦めましょう。家でゾンビになってないだけマシです。

いやー、両親助けたかったなー、無念だなー。
ま、会ったこともないんですけど。

両戸も閉め終わって真っ暗になったので、電気を付けて戦利品の確認と行きましょう。この時電気は豆電球にするように。蛍光灯の強い明かりは両戸の隙間から漏れてゾンビが寄ってきます。まるで蛾のようですね。

あ、そうそう、両戸を閉めておくと電気を付けていないと真っ暗になるので、ライフラインの確認がしやすいです。電気が途切れたら真っ暗になるので。

じゃあ改めて戦利品の確認です。どきー。

……ふむ。

集計終わりました。

「缶詰の魚」が3つ、「缶詰の肉」が2つ、「缶詰の果物」が17個、「乾パン」が3つ、「乾燥パスタ」が1袋、「ミネラルウォーター」が2つ、「ペットボトルのジュース」が8つ、「絆創膏」が50枚入り1箱、「消毒液」が1つ。

こんなところですね。

甘味がやたら多い？気のせいですよ。うん、気のせい。

20キロ近くあったので中々重かったです。所持上限ギリギリでした。

とりあえずこれは机の上に放置して、家の中にある素材をかき集めて来ましょう。

次はいよいよこのゲーム最大の難所にして、最大の時間浪費部分、「クラフト」にとりかかりますよー。これ苦手なんですよね、はあ。

とりあえず、続きはまた明日ですね。

ばいばーい。



雨戸が閉めきれ外の様子が伺えない薄暗い部屋の中、小さな影が動き、机の上で動いていた機械、ビデオカメラを手に取る。

電子音と共に、ビデオカメラに灯っていた録画中を示す赤いランプが消える。続けて、動作していることを示す緑色のランプも消えた。

小さな影、たった一人のこの家の住人である背の低い少女は、動作を止めたビデオカメラのレンズを静かに覗き込む。

レンズには、少女の顔が映り込んでいた。

かつてのツヤの失われたぼさぼさの長い黒髪、まともな食事が取れていないのか血色が悪く青白い荒れた肌、何日も眠れていないのか落ちくぼんだようにさえ見える目元に刻まれた深い隈。

真っ黒な淀んだ瞳は、ぼんやりとレンズを見つめたまま動かない。

「明日は、どんなゲームをしようかなあ……」

レンズを、あるいはそこに写り込む自分を見つめたまま、少女はぼそりと呟いた。