

【SAO】 TDNエンジョイプレイ

時跳 渉

【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】

偉大なるエンジョイプレイの先駆者様方、またSAORTA走者様方の作品に刺激されたので初投稿です。

エンジョイプレイ風小説流行らせコラ!!

2022/09/19 お恥ずかしながら、この度チラシ裏に投稿していた本作品を小説投稿に本腰を入れるため通常投稿に乗せることにしました。そのため以下の注意事項をよくお読みください。

小学生並みの駄文

設定・展開・語録がガバガバ

キャラ崩壊

不定期更新

できるだけ皆様が読みやすいように改善していきたいと思えます。

ご指摘等ありましたらぜひお願いします。

評価・感想・お気に入り等いただけたら作者のモチベーションになります。

それではご覧ください（KBTTT）。

目次

ゲーム開始〜ベータテスト

準備

原作前／1

原作前／2

原作前／3

1

14

33

50

ゲーム開始〜ベータテスト 準備

RTAの様なTDNエンジンプレイ、はっじまっるよー！

今回プレイするゲームはこちら、2050年発売のVRRPG『ソードアート・オンライン』のPC版です。ルート分岐が多くていいゾ〜これ。なんでVRかって？原作と同じ様にプレイするのは当たり前だよなあ!?（原作厨）

このゲームはオリキャラを作ってSAOのストーリーを追体験しよう！みたいなゲームです。要は原作キャラとイチャイチャしようって言うことだな！（単純明快）

なんでも世界最先端の技術で、そのキャラの行動、会話、ステータスなどをその場で計算し、シナリオを作っていくそうです。

かがくのちからってすげー！（ポケモン並感）

RTAはやりません（全ギレ）。なんで？（殺意）という兄貴達がいるかもしれませんが私はゆっくり物語の展開を楽しみたいのと再走に続く再走に耐えられる程のDMじゃないのでやりません（鋼の意思）。

人生なんてエンジョイでいいんだ上等だろ（AKYS）。

あつそうだ（唐突） このゲーム、ルートによっては所々同性愛の描写が入るのであるのでホモの兄ちゃん達にもオススメできるゾ。見たーい、見たーい、キリトくんが雌落ちするところ見たーい、と言う兄貴はさつきとプレイして毎秒投稿して、どうぞ。というかしろ（脅迫）。

ではまずキャラクリからです。わあ、ここがキャラクリする場所ですか……色んなパーツがありますね……こんなに揃ってるとは思わなかったあ（顔ド八）。

1 パーツ1パーツ選んでも良いのですがそれだとRTA走者兄貴達に掘られてしまうのでランダムで気に入った見た目が出るまでガチャします。それではカットします（Syamu）。

く114514810秒後く

やっと終わりました……。おかしいだろこのゲーム！なんでランダムにするとイケメンかブサイクしか出ねえんだよ！極端すぎるだろ！（憤慨）

まあまあ、ええわ。見た目は中の下くらいにしました。普通が一番いいってそれ一番言われてるから。選んだ理由は今回目指す目標に関係してくるので一緒に説明したいと思います。目標とか指標みたいなものですが（保険）。

それでは今回の目標はく

1・キリトハーレム増員

他人の修羅場を離れた所で見るのは気持ちがいい!! (外道) のでアルゴとかサチとかをブチ込んでやるぜー!

2・死亡キャラ生存

これは少し上の物と被りますが原作で死亡したキャラを生存させます。

例えばゲームのキャラでも仲間が死んだら悲しい……悲しくない? それとこれはプレイヤーの正気度、自分のモチベーションを保つ為でもあります。正気度が下がってしまうとアニメキリトくんみたいに自暴自棄に陥ります。一人で前線に走って死亡とかたまったもんじゃありません(25敗)。モチベーションが下がってしまうと失踪します(確定)。

3・基本的にソロプレイ

ギルドなどに入ると沢山のイベントが起きやすいです。キャラの好感度を上げたりスキルを獲得したりうまあじですが好感度はキリトくんに向かせるので必要ないです。そしてスキルもレベル上げたりクエストクリアすれば大体が習得できます。まあイベントでしか習得出来ないスキルもありますが必要無いでしょう。RTA走者ニキ達は各イベントの発生条件などを覚えておくといいですよ。他キャラからギルドに誘われることがありますが見た目地味にしたしそんなこと起きるわけないでしょ(フラグ)。

4・このゲームを楽しむ

(エンジョイプレイなのでこのゲームを楽しまないと意味がないです。

どんなイベントもイレギュラーもいいよ！来いよ！の精神で挑みます。RTA走者ニキ達もこの条件加えて差し上げろ(文法無視)。

キャラクリが終わったので次は名前を決めていきます。まあ名前もランダムでいいでしょう。なんだつててめえは自分のキャラに愛着がねえんだ？と言われそうですが、愛着なんて後々沸いて来るもんだしそんな関係ないでしょ(鼻ホジ)。お、名前決まったようですね。では早速見ていきましよう。えつと、なにになに？

名前：三浦拓也

性別：男

……フア!?(驚愕)

え? MUR? タクヤさん?なんだこれは……たまげたなあ……。もしかしてこのゲームの製作者は淫夢厨だった可能性が微レ存……。

ま、まあタマタマだった(激寒ギャグ)かもしれないので気を取り直してランダムに

生成されるキャラクター情報を見ていきましょう。

出身地&住所：下北沢

……ファ!?(二回目)

やっぱり製作者は淫夢厨じゃないか……。ドウスツペ……。

〈364364秒後〉

目力先輩になってリセットするかどうか考えてましたが続けることにします。関東内だし原作キャラともリアルパートで会える距離にいるのでうまあじだと判断しました。これが岡山の県北(土手の下)とかだつたらキャラとの交流が少々面倒になります。まあ、どうせこれ見てるのはホモガキかホモしかいないので多少ホモ要素があってもいいじゃんアゼルバイジャン。では、引き続き見ていきましょう。

家族構成：父方の祖父母夫婦と一緒に暮らしている。両親は火災事故で死亡。キャラクターの身体にはその時の火傷の痕が残っている。母方の祖父母とは年に数回会う関係。

重い：重すぎるツピ！いや／＼ののん並に重いですよこれは…。確か親族が死亡している場合、初期ステータスがアップすることがあります。RTAを走る場合は孤児院のスタートがオススメです。幼少期のイベントが少ない上に起きるイベントも重要なものしかありません。そしてもちろん血縁関係のある人が近くにいないので初期ステータスも上がりやすくなります。ただ正規ルートを行かないと鬱ENDになるので注意が必要です。自殺ENDとか見たくないんじや。

では、OPに入っちゃつ……たあ!!のでこのゲームの説明をしていくゾ。

このゲーム『ソードアート・オンライン』は、原作と同様VR、フルダイブシステムを使っているので、キャラの会話や戦闘など自分で行うことになるゾ。ただそれだと攻略に時間が掛かってしまうので設定で重要なもの以外は簡略化することになります。

簡略化するとキャラとの会話ならテキスト文となり早送りが可能になります。戦闘はストーリーを進めるクエストでなければ1度クリアするとスキップ機能が解禁されます。今回スキップ機能は経験値稼ぎの周回やレアアイテムを手に入れる為に使います。スキップに頼りすぎて戦闘の仕方、技の出し方を忘れてゲームオーバーになっても良くないので使用は程々にします。まあ、ゲームオーバーしても原作の様に頭がパン☆することはないから安心！（ホモガキ） なんですけどね？

また、このゲームは「ゲームパート」と「リアルパート」に分かれて攻略をしなければ

ばいけません。ゲームパートは文字通りフルダイブしてドンパチやります（コマンドー並感）。フルダイブシステムの中でフルダイブってこれもうわかんねえな……。主に戦闘パートと考えると構いません。

次にリアルパートは、キャラクターとのコミュニケーション、生身でのステータス管理などができます。シナリオによってはバトルが少々入ることもあるそうです。誰かに恨まれて、おいデュエル（リアルファイト）しろよ。つてことも有り得るんですね。怖いねえ（小並感）。

細かな説明はおいおい、場面場面でやっていきます。もうそろそろOPも終わるからね。仕方ないね♂。

それじゃあ、イクゾー!! デッデッデデデデ!!

(カーン) デデデデデ!!

あの日……あの時、俺が救えた命。あと少しで届くはずだった……届いていたら救えた命を俺は忘れない。

目の前に広がる景色は、まるで地獄のようだった。壁や床は燃え、倒れかかっている柱も何本か見える。プラスチックや木材が燃えた鼻につく黒い煙を吸い込んでしまひむせてしまった。

突然、右目に激痛が走り咄嗟に手で押さえた。どうやら何処かで火傷してしまったらしい。

(父さん!!母さん!!どこにいるんだよ!!なあ!!)

パチパチと燃える炎と崩れる木材の音が不安を掻き立てる。痛みと恐怖、そして煙からか涙が溢れ、だんだんと視界が歪んでいった。

廊下を壁を手でつたいながら少しづつ進んでいくと、歪んだ視界の中、廊下の奥の部屋に動く人影が見えた。

「……ッ!父さん、父さんなのか。」

「そこにいるのは拓也か!無事でよかった。」

「母さんは?無事なのか?」

「母さんは……今のところ無事だ。でも。」

目を凝らしてみると、そこには上から焼け崩れたと思われる瓦礫に足を挟まれ倒れている母さんの姿があった。

「こういう状況なんだ。」

「そこにいるのは拓也なのね。よかった……無事で。」

「こつちの心配してる場合かよ!!待ってるよ……今助けに……ッ!!」

助けに行こうと一歩進もうとした瞬間……

バキツ!!バキバキバキツ!!ドサツ!!ドドドドドツ!!ガシヤン!!

俺と両親の間を割く様に目の前に無数の瓦礫が降ってきた。

「クソツ!!」

「拓也、もういい。お前だけでも逃げろ!」

「そうよ、あなただけが無事でも……私たちは。」

「うるさい!!……クソツ!!どうすれば。」

どうすればいい、どうすれば二人を……。

周りに何か救いの手掛かりになるものがないか探す。よく見ると瓦礫の隙間に一人分通れる隙間が空いていた。よし、そこから行けば二人を……。

「うツ!!」

いきなり誰かから抱えられた。厚い防火服、ヘルメットを被っておりそれが消防士であつたことが分かつた。

「生存者一名確認。救助します。」

「やめろ離せ!!二人を…二人を助けるんだ!!」

「二人?あと二人いるのか。」

「そうだ、だから離せよ!俺が、俺が助けなくちやいけないんだ!!」

「君、暴れるんじゃない!!生存者残り二名。救助を願います。」

「そこにいるのは……消防士さんか。拓也を、息子をお願いします。」

「分かりました。」

「やめろツ!!父さん!!母さん!!まって……」

必死に隊員の拘束から逃れようとするが、やはり体格差、ましてや日々鍛えているものから逃れることはできなかつた。俺はなされるがまま屋外に運ばれていく。叫び、煙を吸い込みすぎたせいで徐々に意識が失われていく。そんな薄れる意識の中で声が聞こえた。

「拓也……、命を諦めるな!!」

最後に見た光景は、父さんたちがこちらを微笑みながら上から降ってくる瓦礫に押しつぶされる姿だった。

「…………ツ!!」

またこの夢か、そう何度思っただろう。額や背中からは大量の汗が出ている。あの火事以来、定期的にこの夢を見る。まるであの時何も出来なかった自分を戒めるように。

カーテンから漏れてくる光はまだ薄暗い。壁にかけてある時計を見ると5時半を示していた。俺はベットから降り、ある場所に向けて足を進めた。

床に敷いてある座布団に座り、両親の写真に向かって手を合わせる。いつからか、あの夢を見る度に俺はこうやって仏壇向かって手を合わせている。理由ははつきりとは分からない。多分、両親が恋しくなったとかそんな単純なものだと思う。なにしろあの夢を見る日に限って自然と足が向かうのだ。

「父さん、母さん…………俺は…………。」

どうすれば良かったんだとは言えなかった。言ったところで返事は帰ってこないし、あの時の小さな体ではどうしようもなかったと心のどこかで思っているからだろう。でも……

「それでも……。」

まだ火傷の痕が残っている手の平を握り一人呟く。答えが出せぬまま悶々と日々を過ごす自分に嫌気がさしながら。

原作前／1

主要人物の過去が重いゲームはつじまってるよー！

前回キャラクリなどを終えたので今回さっそくプレイして行くゾ。さっさと本編入りたいたので重要なところ以外は設定で簡略化していきます。まあまだ目の前が真っ暗なので目を覚ますことから始めます。オッハ〜！！

なんで病院のベットの上なんですかねえ〜？そして右目がみえませんか。なんで？（半ギレ）

アツ!!（スタッカート）これはもしかすると……もしかするかもしれませんが。勘のいい兄貴たちは気づいていると思いますが、これあの事故の後ですね。間違いない。右目が見えないのはたぶん火傷で包帯巻いてるからですなえ。どうりでねえ！（完全理解）おっとだれか病室に入ってきましたね。

「拓也君!!目を覚ましたのね。よかった……。」

……誰？（腑抜けた声）

え？ほんとに誰この人……。不法侵入ですよ不法侵入！（病院）あ、説明のウィンドウが出ましたね。え、この人は三浦純子さん。タクヤさんのおばあちゃんですね。お盆に会う優しいおばあちゃん感が半端ないです。

このゲーム、初めて出会うキャラやアイテムには説明のウィンドウが表示されます。もう発見している場合でもこうやって目を凝らすと……。先程のようにウィンドウが表示されます。べんり〜（小並感）。さて、自分がどのくらい寝てたのか尋ねましょう。

「約一か月くらい眠ってたのよ……。本当にもう目を覚まさないのかと思っちゃったんだから。」

い、一か月!?うせやろ!?冗談はよしてくれ（タメ口）。そういやパツパとマツマはどうなったんですかねえ？

「……………」

あつ（察し）。あーもうそんな泣きそうな顔しないで。俺は大丈夫だって安心しろよ。

「ごめんなさい。本当に……何もできなくて。」

駄目みたいですね。ドウスツペ…、この状況は気まずい。あ、また入ってきましたね。お願いだ……この状況を変えてくれる人であってくれ。

「お兄ちゃん!!、お兄ちゃん起きたんだね。よかった……、うわあああん。」

やめてくれよ……（震え声）。お前は？お前は誰だよ（ヒゲクマ）。タクヤさんには妹はいなかったはず……僕のデータに無いぞお!!（データキャラやめろ）そういえばどっかでこの顔見たことありますねえ！じゃけん説明読みましようねえ。おいおいマジかよ。『紺野木綿季（ユウキ）』って……。お前病気じゃなかったのかよ。病気じゃなかったわ（自己解決）。なんか家族と姉だけが入院してるそうですね。ユウキ生存ルートですねこれは。やめろ（建前）ナイスウ！（本音）。タクヤさんとの関係は従兄弟だそうです。お、結構家近いやん。遊びに行つてやるからなあ？（ニチャア）

「どうしたのお兄ちゃん、何かブツブツ呟いて。もしかして、まだどこか痛いところが

？」

ないって言ってるんだルオ!! あーもうそんな潤んだ目で見ないで。ほんと、ほんとに大丈夫だから……。

「本当に本当？」

なんでこんな幼女に心配されなきゃならんのですか。恥ずかしくないのかよ? (現様)「心配してくれてありがとう」って言ったら満面の笑みを浮かべてくれました。カワイイ!! (BRLY)

院長先生も入ってきました。今更なんだけどなんでみんなノックしないで入ってくるの? ねえなんで? (半ギレ) 俺のプライベートルームがなんか侵されてるよお。

「体調は大丈夫か」とか「痛みはないか」とかいろいろ聞かれましたが適当に全部「はい」で通しました。こちとらはやくこの閉鎖空間からでてストリー進めたいんだよ! (ホモはせっかち) 経過観察であと一週間とか言い出しました。あつたまきた…… (冷静)。もう大丈夫だって! 無理い! 無理かわかんないだろ!

先生が折れてくれました。やっただ。でも最低でもあと2日入院していけだそうで

貞)。

このゲームは本編前の鍛え方によってスタートの能力、ステータス変動するゾ。例えば剣を使いたい場合はキリト君のように剣道の経験があるとカヤバンを倒せるくらい強くなれるゾ(なお倒せるとは言っていない模様)。

鍛える方法は、道場に入るもしくは自主的に練習するのどちらかになります。道場は色々な種類があり、剣道、弓道、柔道、空手などなど豊富にございます(TVシヨッピング風)。メリットは短時間で効率的ステータスを伸ばせることですね。デメリットはそのステータスが一つや二つと限られることです。

自主的に鍛える場合、まんべんなくステータスを割り振ることが可能です。何から何まで最強ってこともできます。まるで最近のなろう小説みたいだあ……(小声)。デメリットは効率が悪いことです。やっぱ努力は必要なんやなって……。

どちらにしろ鍛えるのはメリットしかありません。でもそんなに鍛えることの出来るイベントが出ることはないからRTA兄貴たちは根気強く頑張って♡(33敗)。

では早速頼みに行きましょう。ちなみに弦一郎さんはジャパニーズカラテ(Google音声)の道場を持っています。行こうとしたら逆に呼ばれました。居間で向かい合って座っています。正面から見るとほんと怖いですねえ。正直チビりそうです。アーモレソ……。

「強くなりたいか？」

はい？

「強くなりたいかと聞いている。」

あー、たぶんここで（なりたく）ないです。って言うのと鍛えられないことは疎かめっちゃ叱られるのでNG。もちろんここは強くなりたい以外選択肢はないよなあ!?

「ふっ、そうか。そう言うと思ったわい。流星は儂の孫といったところかのお。」

なんでこっちの考えが見透かされてるんですか（KMR）。やつばこの爺さんこええわ。明日から修行してやるから今日は休んでおけだそうです。ぬわあああああん疲れたもおおおおおん。では今回はここまで、次回から修行編スタートするゾ。ちやんちやちやんちゃん！FOO☒

「こんにちは！」

「あら、木綿季ちゃん。こんにちは。今日もお兄ちゃんに会いに来たの？」

「はい！」

「偉いわねえ。きつと拓也くんも喜んでると思うわよ。はい、これ面会用の名札。こつちの名簿にもちちゃんと名前を書くのよ。」

「はい、ありがとうございます。」

ボク、『紺野木綿季』は今日もお兄ちゃん、拓也君のお見舞いに病院に来ていた。1か月前ぐらい前に起こった火災でお兄ちゃんは顔や体の一部に火傷を負ってしまい、この病院に入院している。

お医者さんによるとあの規模の火災でこのけがは奇跡に近いそうだ。しかし、いくら奇跡が起きても喜ぶものは少なかった。助かったお兄ちゃんを待つ家も家族ももう無いからだ。

お兄ちゃんの両親はあの火災で死亡、焼け崩れた瓦礫に押しつぶされて命を落とした

そうだ。そしてその瞬間をお兄ちゃんは見ていたらしい。お兄ちゃんを救い出した消防士が言っていた。

火災原因は放火。ここ半年お兄ちゃんの家付近ではボヤ騒ぎが多発していたらしく、犯人はそのボヤ騒ぎと同一人物だとされている。

両親を目の前で失ってしまったショックなのか救助中に意識を失ってから今まで目を覚ましていない。

「お兄ちゃん……。」

ボクがお兄ちゃんと出会ったのは数年前、ボクの両親、そしてお姉ちゃんが病気で入院しているため、ボクのお母さんの姉である、お兄ちゃんのお母さんの元によく預けられていた。

最初にお兄ちゃんに会ったときはとてもやんちゃな子だなという印象だった。些細なことでお父さんと取っ組み合いの喧嘩になるし、それですぐ二人ともお母さんにげんこつ貰って正座で説教されていた。

楽しそうな家族だなと思った。でもそれと同時にこの家族の中に入っていないのだから、ボクが存在が迷惑になっていないだろうかと思ってしまうようになってい

た。だからボクは距離を置いた。

今ののように、お兄ちゃんと呼ぶようになったのはある出来事が関係してくる。あの時の事は今でもはつきりと覚えている。

あの日ボクはあの家族の空気に馴染めなくて、いつものように一人で時間をつぶす為に近くの公園に向かっていた。しかし、その日は運が悪かった。いつも避けていた地元のいわゆるガキ大将と呼ばれる立場の人とそのグループに見つかってしまったからである。

「おいてめえ最近ここに来た奴だろ？」

直接会うのは今回が初めてだが、関わるとうろくなことになるだろうと前々から思っていたのでボクは無視して通り過ぎようとした。

「おいおい、挨拶もなしかよ。礼儀つてもんを知らねえなあ。」

「俺たちを見下してんのか？あ？」

「俺うわさで聞いたんだけど、こいつの家族全員病院暮らしらしいぜw」

「マジで？だっせえw」

「バカ」「アホ」なんて幼稚なもの以外にも様々な罵詈雑言を投げかけられたんだと思う。ボクに対する悪口には慣れていた。ここに来る前にも直接馬鹿にされたり、陰口を言われたりすることは多くあったからだ。でも、それでも……ボクの大切な家族だけは絶対に馬鹿にされたくはなかった。

「お？なんだ？黙り込んで。もしかしてキレた？w」

「あーあ、キレてやんのw w」

「この程度でキレるとかw沸点低すぎんよw」

「マジでそれn……ガアツ!？」

ボクは一番近くに居たグループの一人に掴みかかり、顔を思いつきり殴った。周りから見ればそれはバカで愚かな行動かもしれない。一対多で多いほうに勝てるわけがないからだ。殴った拳もジンジンしてとても痛かった。でも、この時のボクは怒りで我を忘れていた。

「お前やりやがったなあ!!」

「よくもお!!」

一人、二人、そして三人と仲間の仇を取るかのように襲い掛かってきた。

「ガハッ!!……ゲホッゴホッ!!」

やはり勝ち目がなかった。一人に右腕、もう一人に左腕を抑えられ、残った奴らが腹部や顔、至る所を殴ってきた。もはやリンチだった。このまま、ボクはどうなるんだろう……もしかして死んじゃうのかな。そんな考えが頭によぎった時だった。彼らの攻撃は急に途絶えた。

「おいてめえら……。俺の家族に何てことしてやがる。」

「なんだお前は!!」

「なんだかんだと聞かれたら答えてあげるが世のなさけ……ってやらせんなバカ野郎!!」

「お前がかつてにやっただけだろうが!」

突然聞こえた声の正体はボクが距離を置いていた彼であった。逆光でよく見えないが仁王立ちで立っている。なんでここに？別に助ける理由も無いはずなのに。

「何でここに居るのかって顔してやがるなあ？まあなんというか、つけてきたんだよ心配で。本当は母さんに言われて毎日つけてたけど……。」

「でも……でもボクは頼んでない！」

「頼まれなくても助けるのが家族つてもんだろーが。」

家族……。なんで仲が良くもない、最近知り合ったばかりの子に家族なんて言えるんだろう。

「カツコよく登場してどうした？ヒーローごっここのつもりなら家でパパとママに相手してもらいな。」

「お前一人が助けに来ててもこの人数に勝てるかなあ？」

「勝つう？何馬鹿なこと言ってるんだ？」

「はあ？お前何言ってるんだ？」

「俺はこいつを！大切な家族を守りに来たんだよおおお!!」

そう言つて彼はガキ大将たちに突つ込んでいった。殴られ、引つ掻かれ、傷つきながら立ち向かつていく彼を、ボクは黙つて後ろで見ていることしかできなかった。ボクと同じ一対多の状況でも、彼は諦めることなく何度も立ち上がった。

どれぐらい時間が経つただろうか、彼を囲んでいた奴らは期待通りの結果にならなかったのか、「つまんな」「キモ」「面白くね」と仰向けに倒れている彼に罵声を浴びせ歸つていった。彼もボクと同じようにリンチにされボコボコに負けてしまったのだ。でも……

「さあ、帰ろうかユウキ！」

痣だらけで血だらけな彼は笑顔だった。なんで……、なんで仲良くないボクのために体を張つて守つてくれんだ？なんでボクみたいな奴を家族つてはつきり言えるんだ？なんで？なんで？

「なんで!!ボクをツ!!。」

「だから言つたろ？家族だからとうろ」「だからなんで!!家族つて言つても本当の家族

じゃないのに!!」お、おう……。」

彼は少し悩んだように頬を掻きながら話した。

「俺のお母さんとお前のお母さんは姉妹だろ?で俺たちは従兄弟。でもお前の家族はお前以外病院にいてあんまり会えない。だから家に預けてある。そうだろ?ドウーユーアンダスタン?」

「そう……だよ。」

「だから、お前が家族に会えなくて寂しくならないように、本物の家族のように妹としてあなたが守りなさいって母さんから言われたんだ。母さんに歯向かうとやべえからな……お前が困っているときは家族である俺が助けるは当然だろ?」

「バカ……。」

「え?」

「バカああああ……。」

「おいちよつ……なんで泣くんだよ。」

家族を馬鹿にされた悔しさ、素直になれなかった自分の愚かさ、傷だらけで守ってく

れた彼と大切に思ってくれた彼の両親への感謝。色んな感情が浮かび、ぶつかり合い、混ざって頭の中がぐちゃぐちゃになっていった。今はそんな行き場のない思いを溢れて止まらない涙と共にひたすら彼にぶつけていた。

彼は何も言わずにボクが泣き止むまで頭を撫でてくれた。一度堪えようとした涙がまた溢れてしまい、それを隠そうと彼の胸に顔を押し付けてしまった。

ひとしきり泣いて、頭を整理したあと、ボクはあることを伝えようと口を開いた。

「あ……あの、君がボクを妹のように思ってくれるなら、そ……その、お……お兄ちゃんって呼んでもいい？」

彼は今まで見たことないような顔で驚いていた。掻いる頬がすこし赤くなっただけである。

「えー、まーうん。いいよ。」

「えー？なんでそんなに不満そうなの？」

「いや〜その〜、あ、やっぱ言うのやめるわ。」

「そこまで言つといてやめるのはないよ！気になるじゃん！」

「君の……君のお兄さんの拓也君が目を覚ましたの!!」

え?という声が出る前に体が動いていた。気づいた時にはお兄ちゃんの部屋に向かつて全力疾走していた。

「はっ…はっ…はっ…。」

息が切れそうだった。でもお兄ちゃんの顔を一目見たいと、お兄ちゃんと早く話したいという気持ちのほうの上だった。何度もつまづきそうになりながらも足は止めなかった。

「お兄ちゃん!!」

ボクの顔を見たお兄ちゃんはその時のように驚いた顔をしていた。

ボクはそれが懐かしくて、そしてうれしくて思わず抱き着いて泣いてしまった。

お兄ちゃんの失ってしまったものはとても大きい。一生背負っていかなきゃいけない傷も負ってしまった。このまま一人で色々抱えて生きていくのは辛すぎる。

でも、今度はボクがお兄ちゃんを支えていくよ。あの時お兄ちゃんが言ったみたいに、ボクは家族で“妹”として。お兄ちゃんが嬉しいときはボクは一緒に喜んであげる。お兄ちゃんが寂しいときはボクと一緒にいてあげる。だから……大丈夫だよお兄ちゃん。

原作前／2

原作前がクツソ長いゲーム、はっじまつるよー。

前回は一人目の原作キャラに会いましたね。なんで生きとんのや…（困惑）。まあ死亡キャラ生存を目的としていたので万々歳です。

改めて前回見返してみると全然スキップ機能とか使っていなかったので今回からはガンガン使っていくことにするゾ。まずは修行から。

今回弦一郎さんの修行を受けるのはたくやつ。まだ10歳のこの少年は弦一郎さんの修行に耐える事が出来るでしょうか？

それでは、ご覧下さい（KBTTT）。

回想

弦一郎「今日はお前の根性叩き直してやつから、俺が直々に空手を教える。」

拓也「は？」

弦一郎「返事イ！」

拓也「（根性叩き直すとか）聞いていません。」

弦一郎「つべこべ言わずに来いホイ。」

拓也「アツ（スタッカート）」

弦一郎「（技術が己に）従順になるまでやるからなオイ！」

〈114514秒後〉

弦一郎「じゃあまずは空手の基本の聖拳【月】から教えるから、まずは俺が見本見せるからよおく見てろお。」

バアン！（壁が風圧で抉れる音）

拓也「フアツ!？」

弦一郎「こうだ、わかったか。」

拓也「んにやぴ……ちよつと（やり方と原理が）よくわかんなかったです。」

弦一郎「そんなこともわかんねえのか？よく見とけよ。」

〈810114514秒後〉

弦一郎「ほら打ってこい打ってこい。」

拓也「そのための……右手。」

カンツ！（クラヒSE）

拓也「ウツソだろお前www」

弦一郎「カスが効かねえんだよ！（無敵）」

拓也「ああああああああもうやだああああああああああああああ……」

回想終了

ぬわあああああんな疲れたもおおおおおん。もうやめたくなりますよ実況（クソ雑魚メンタル）。前回は説明した通り修行パートは師匠となる人に現実世界で鍛えてもらうことができるゾ。私の場合は空手を教えられたのでSAO内でも拳で（21歳）戦っていきましよう。

SAO内に拳のスキルあった？という細かい兄貴たちもご安心ください（QVC福島）。このゲームのスキルは原作にないスキルもたくさんあります。というか作れます。ユニークスキルってやつですね。ゲーム内の条件、例えばクエストや武器の熟練度などで自分好みのユニークスキルが作れるのです。

まあ今回使う拳はユニークスキルじゃないんですけどね。アニメでもアスナさんが

キリトきゅん殴るときにエフエクト出てたし、原作キャラが使っていないだけであるでしょ（鼻ほじ）。

修行は一週間に3〜4回。休むこともできませんが原作前に原作キャラと関わるイベント以外は基本的に休みません。経験値がうまいからね仕方ないね♂（レ）ちなみに師匠になる人にもいろいろな種類があり戦闘系のステータスを上げてくれる戦闘系、主にメンタル面、精神が不安定になりにくくなる精神系、基礎知識及び専門知識を与えてくれる学習系などがあります。

初心者は専門用語とかんにやび……（無知）の状態だと思うので学習系をお勧めするゾ。RTA走者ニキたちには……んー、そうですねえ……。ルートによって必要になってくるステータスが変わってくるのでルートごとに決めるのがよいでしょう。

とりあえず修行をこなしながら原作キャラに会える機会があればそっちを優先する方向で進めていきたいと思います。もうユウキ君に会ってるしあと一人ぐらい会えればいいほうでしょう。人脈は多いほうがいいってそれ現実世界でも言われてるから……。

それではカットします（Syamu）

（19191919419秒後）

お、ロード入りしましたね。ロードが入ると原作キャラとのイベントが始まります。さて誰と出会えますかねえ……。オラワクワクすっぞ!! (G K U)

場所はバカデカイ新宿のアミューズメントパークですか。業務用フルダイブマシン展示会って書いてある看板がいっぱいありますね……。うわあ……。めっちゃ混んでる。っていうかこの展示会のチケット持ってね? ということはここに並ぶのかあ。嫌だねえ……。

さて、もうお気づきの方もいると思いますが今回出会えるキャラは「キリト君」もとい「桐ヶ谷和人君」です。早速探して行きましょう!! イクゾオオオオオオオオオオオオオオオオ!! オエ!! (嘔吐)

あれくおかしいね誰も居ないね。一通り施設内を見回ったんですがそれらしい人物が見つからない。なんで? (殺意) これは再走しなければいけないかもしれません。

エンジヨイプレイなのに再走するの? と疑問を抱く方もいるかもしれませんが、これはキリト君が原作前に出会えるキャラの中で一番良いキャラだからです。もうメリツトしかありません。いやマジで (語録無視)。

まず、S A O のペータテストに当選する確率が格段に上がります。このゲームでのペータテストの当選はそんじよそこのソシャゲのガチャとは比べ物にならないくら

低いです。糞だよ糞！ハハハ、ハハハハ（56敗）。ベータテストに参加しなくとも本編には進めるのですが、参加した方がステも増えるし、本編時に攻略組としてストーリーを進めやすくなつてうん、おいしい（ナイナイ岡村）。

そしてイベントの数が多く、原作により深く関われるようになります。原作はキリト君を中心に展開しているので何処かしらで関係を持たないと本編から置いていかれます。こつちの事情も考えてよ（切実）

またステータスが高いので大体のクエストに連れて行けばクリアが容易です。高難易度のダンジョンやクエストなんかも一緒に行けばパパパッとやって終わりっ！（人任せ）

なのでこのまま見つかからない場合本当に再走しなければいけません。何度かRTAの試走としてやったことがあります、はつきり言つて苦行です。何度も流れる同じ画面とBGM。擦り切れる体力と精神力。あゝたまらねえぜ（ドM）。

もう一度根気強く探してみましよう。止まるんじゃない！犬のように駆け巡るんだ！あ、前の男の子何か落としましたね。つてこれ展示会のチケットじゃん。渡してあげましよう。ぽんぽんと肩を叩いて……

「んっ……ヒイイ!!」

ダツツ!!

あ、おい、待てい（江戸っ子）　なんで逃げる必要があるんですか（KMR）　このまま持つておいても特に意味はないので追いかけてみましょう。後悔すんなよお前（二チャア）。

お、左に曲がりましたね。（体が）横向くんだよ90度。あゝ、そつちは行き止まりなだけだなあ。まあこつちにとつては都合なのでこのまま捕まえましょう。手間あ取らせやがってえ（NBY）

「な、なんなんですか！なんで僕を追いかけるんですか！」

これなんだか分かる？そう！君が落としたチケツトだあ。ご立派ア!!（イキ杉田）

「あ、これは……拾ってくれていたんですか。すみません、僕ってばなにか勘違いを……。」

大丈夫だつて安心しろよ（GO）　お前展示会見に行くんだろ？俺もソーナノ。

「それなら一緒に行きませんか？さっきのお詫びもしたいですし。」

いいゾゝゝ。じゃあ年齢と名前を教えてくださいませんか？

「桐ヶ谷和人、10歳、小学4年生です。」

フア!?

あーもう1回言ってくれ (MUR)

「桐ヶ谷和人だけど……。」

はあ…… (クソデカため息)

あ ほ く さ

なんで帽子の上からフード被るっていう分かりにくい格好してるの? ふざけんな!

(迫真) これは制作者が意図的にわかりにくくした可能性が微レ存……。まあええわ

(寛容) とりあえず一緒に展示会に向かいましょうか。

「あの……さつきからなにブツブツ言ってるんですか?」

気にするな (チャー研) というかなんで敬語なの? もつと普通に喋ってホラホラホラホラ。

「年上の人に敬語を使うのは当たり前じゃないですか。」

お、そうだな (適当) でも年上じゃなくて同い年だゾ。

「え? 本当に? その、なんかごめん。名前を聞いてもいいかな?」

へーキへーキ、へーキだから（無傷） 私は悶絶少年専属調教師のタクヤと申します。そういえばお前さKMRさ、なんでさつき俺から逃げたんだよ。

「木村じゃないけど、そりやあ自分より大きい人に追いかけられたら逃げるだろ普通。それに……」

それに？なんか言うの渋ってますね。あくしろよ（ホモはせっかち）
「いや、その顔の痣がさ……ちよつと怖くて。」

あー、なるほど。まあ、自分より大きくて顔に痣がある筋肉モリモリマッチョマンの変態（小学生）に追いかけられたら逃げるのは当たり前だよなあ！誰だよこんな顔にした奴は……俺だったわ。

お、いろいろとおしやべりしているうちに展示会場に着きましたね。なんかデパートの吹き抜けのところみたいですね。結構人いるなあ。コミケかな？ 受付は……人が混んでて分からないけど多分目の前ですね。

受付の人にチケットを渡して、え？しばらくお待ちください？あくしろよ（ホモはせっかち） さあ、キリト君も受付が済んだことだし早速見せてもらおうか、業務用フルダイブマシンの初期型とやらを……（赤い彗星） あゝ、これは見えないですね。「どうする？割り込むか？」

黒くて大きい♂!?なんだって!?

「お前なんか違うもの思い浮かべてないか?それにしても案外普通のPCみたいなんだな。」

へえ、やっぱり業務用だからでかいんですね。これがあんなに小さくなるなんて技術の進歩は早いなあ。

もうおろして大丈夫か?

「ああ、大丈夫だ。でも拓也は見なくていいのか?」

別にいいゾ、というか俺を肩車するのは無理があるでしょ。

「まあ確かにそうだな。よつと。」

さて、キリト君を下ろして、次は何すっかなあ。どうするよ暇だなあ。まあせっかくアミューズメントパークに来たんだし二人で遊びますか。じゃあオラオラ来いよオラア! (豹変)

この後めちやくちや遊んだ。え?見せろって?見所さんがないのでキャンセルだ(即決)。そしてキリがいいので今回はここまで。ちゃんちゃちゃんちゃん! F O O ☒

「ただいま〜」

返事が返って来ないのは何時ものことだ。しかし、染み付いた習慣というものはなかなか抜けずついつい言ってしまう。そして、その度に返って来ないの返事に落胆し、ため息をついてしまう。

急いで靴を脱ぎ、階段を登り自分の部屋へ駆け込む。普段ならばきちんと靴を並べ落ち着いて階段を登るのだが、今日という今日は大目に見て欲しいと少し思う。今後の行動、いや人生が決まるかもしれない大事な日なのだ。

バックをベツトに乱暴に投げつけ、机にあるモニターとその下にあるPCの電源をつける。立ち上がるスピードが遅いことにイライラしつつも、深呼吸し心を落ち着かせじつと待つ。

モニター明るくなると同時に素早くパスワードを打ちこむ。毎日というほどこの動作はやっているためミスはない。ロック画面が開きメールアプリのアイコンにマウス

ポインタを合わせる。

「フウー……。落ち着け俺。」

マウスを握る手が汗で湿っている。心臓の鼓動が耳障りなほどに聞こえてくる。今までに無いほど緊張しているのが自分でも分かった。もう一度深呼吸をし自身の覚悟を決める。素早くダブルクリックし届いているメールを確認する。さあどうだ!!

そこにあつた文字は……『当選』。受かったのだ……自分は。日本中のゲーマーが憧れて止まないSAOのベータテストに。言葉にならない喜びを噛み締めつつメールに間違いがないか入念に確認する。

二回ほど確認した時、先程投げつけたバックの中から携帯の着信音が鳴った。そういえばアイツも一緒に申し込んでいたんだっけか。

「もしもくし、どうだった? やっぱダメだった?」

「安心しろよ。無事当選してたぞ。」

「そうだよな。さすがに無理だよな……ッて、ええええええ!!」

嘘だろとアイツは落胆したが、すぐさまメールにはなんて書いてあったのかとかどんな手品使ったとか聞いてきた。正直うるさい。

「で、色々聞いてきたけど肝心のお前はどんなんだよ。」

「あゝ、まあ俺はね……。」

先程まで饒舌だった口が止まった。声のトーンからしてどんな結果だったかは容易に想像できた。俺は、今のアイツにどんな言葉を掛ければいいのか分からなかった。

「なんか……ごめん。」

「いや、普通に当選してたんだが。」

「え？」

「いや、だから当選してたって。」

「お前ふざけんなよ。」

そういえばコイツはそういう男だったな。出会った時からなんというか、ハチャメチャだったし。本当にコイツは変わらないな。そんなことを考えていると、思わずため

息が出てしまった。その音が聞こえていたのだろう。「お前なあ……」と厚かましい説教を垂れてきやがった。

何はともあれ無事二人とも当選できた事は嬉しい。アイツとは数々のゲームを攻略してきたいわば戦友だ。どちらか片方が当選していた場合、関係はギクシヤクしていただろう。まあ飯を奢れば上機嫌になってくれるのだが。

二人で喜びを分かち合いつつ今後の予定を話し合った。話は弾みに弾み、気がつけば落ちかけていた太陽はとうに沈み、真つ暗な部屋をモニターの明かりだけが照らしていた。

「やっべえ、もうこんな時間かよ。晩飯食わなきや。」

「うわあー、全く気づかなかったわ。俺もそろそろ飯にするわ。」

「じゃあな和人。あんまり夜更かしするとまたおめエの母ちゃんから怒られるぞ。」

「拓也こそこの前弦一郎さんにこっぴどく怒られてたじゃないか。」

「うっせえ、じゃあな！」

「おう。」

電話を切つたと同時に下からご飯よと母さんの声が聞こえてきた。部屋から出ると

鼻腔をくすぐるいい匂いが漂ってきた。この匂いからすると……今夜はカレーか。

今思えば、この時俺と拓也がもしベータテストに当選していなければ、もしくは俺と拓也どちらか片方だけ当選していたとしたら、まだ少し未来は変わっていたのかもしれない。

今後歴史に残るであろうあの事件から10日が過ぎる頃、この閉じられた世界で俺は
そう思っていた。

原作前／3

本編前が一番大切なゲーム、はっじまってるよー。

前回はもう1人の原作キャラ「桐ヶ谷和人」君と出会いましたね。いや〜見つからない時はどうしようかと思いましたね。あんな格好でいたら分かる？分からなくない？

今回は、ベータテストに当選しているかどうか確認するところからですね。当選すれば和人君、もといキリト君と一緒にベータテストに参加することができます。していないければ……二人とも窓際行つて……シ〇れ（棒読み）。

早速部屋に置いてあるパソコンで確認していきたいと思います。当たっていることを祈りましょう。神頼み？神なんか必要ねえんだよ！（無神教）では行きます。

又ウン！ヘツ！ヘツ！

アゝアゝアゝアゝアゝアゝアゝアゝ

- ・キャラクリエイト
- ・戦闘

- ・20層までの攻略

- ・植物、生物、鉱物の採取とそれを使つての加工

などですね。ん〜ドウスツペ……。期間が3カ月と長いですが全部は出来ませんね。まあエンジンジョイプレイなので深く考えず、戦闘、攻略をメインに、採取と加工をサブでやっていきたいと思います。途中イベントを挟む可能性もあるので変わるかもしれないけど仕方ないね♂(レ)

はーい、よーい(リンク)スタート

ログイン画面はアニメとあまり変わっていませんね。それにしてもログインが遅い…あく遅い遅い遅い、こんなんじや日が暮れちまうよ。あまりにも長いので…カットします(syamu)。

〜114514810秒後〜

やっと入れました…。ぬわあああん疲れたもおおおん。約1時間ぐらい待ってました。長すぎるツピ！では次に名前を入力していきます。

『KB―TIT』「くぼたいと」

これで大丈夫でしょう。だってタクヤだし。悶絶少年専属調教師だし。では次にキャラクリです。特にこだわりがないのでデフォルトのままで行きます。

画面が真っ暗になったのもうそろそろログインできますね。読み込みマークが画面端でグルグルしている。だんだん画面が白くなって……何の光イ!?

はい、ログインできました。目の前に見えるのが第一層始まりの街「大広場」ですね。真ん中に大きなモニュメントがあります。太いぜ。

この中央に立っているモニュメントを中心に三つの通路がつながっています。通路には鍛冶屋や銀行、飲食店や教会など様々な店が並んでいます。そして最終的にこの第一層の出口につながっています。ペータテスト序盤特にお世話になるエリアです。

早速装備を整えたいところですが、その前にプレイ画面について説明していきます。まず、この右上に見える緑とオレンジの二つのゲージ、これは体力とスタミナのゲージです。体力ゲージは一般的なゲームと同じようにダメージを受ければ減り、回復アイテムやスキルを使うと回復します。レベルが上がるとゲージの上限が増えます。普通だな！（再確認）

次に体力ゲージ、これはプレイヤーがダッシュや回避などの行動をすると減ります。そして戦闘中にスキルを使うことでも増えます。スタミナの減り方はそれぞれ大きささ

が違い、ダッシュへ回避へスキル、という感じで減っていきます。このゲームではこのスタミナ管理が非常に重要になってきます。初心者の方には……いや〜キツイっす。

そしてこのゲージの初期値は、このベータテスト前にどれだけ修行したかによって変わります。自分のように修行ばかりするとこのように画面の左端に届くぐらいゲージが伸びます。すっげえ長くなってる…はつきりわかんだね。

次に説明したいのがこの画面右下から縦に伸びる青いゲージ、これはいわゆるSAN値というものです。そうです、あのTRPGなどでよくみられるSAN値です。これは例えば目の前で人が死んだり、死にかけたり、トラウマを呼び起こす、または植えつけられるようなことが起きると減っていきます。

減っていくとどうなるか、まあはつきり言うとは暴走します。こちら側、つまりプレイヤー側の操作を受け付けなくなります。突然自殺しようとしていたり。仲間を殺したり……ほんま…つかえ！RTAやめたんだよなあお前のせいだよお！（倒置法）

このゲームの攻略Wikiによると何やらプレイヤー側の生い立ちが関わっているとか何とか。

んまあそう…よく分かんなかったです……。

このゲージも原作前の修行やイベントなどでトラウマを克服したり、メンタルケアすることでゲージの長さや減り方が変わってきます。

最後に説明するのが画面左下の丸いアイコン。これに自分の手や指をかざすと原作のようにメニューバーが開きます。ここでステータスを確認したり、装備を整えたり、フレンドとチャットしたり、まあ大抵の事が出来ます。

説明終わり！閉廷！……以上！みんな解散！

では早速装備を整えにいk「おーい！」ええ…なんか見知らぬ人から話しかけられました。お前は？お前は誰だよ？

「お前これ見えてないのか？」

へそう言つて謎のイケメン君は自分の頭上を指さした。へ

『Kirito』

あーそういうことね。なんか見たことあると思つたらキリト君でした。原作の最初の方、ログインしたての時の姿と同じ姿をしています。

すまん。約束してたことすっかり忘れてたゾ。

「いいよ。俺もすげえ!!つてしばらく興奮してたから。ていうかお前なんでデフォルトのままの姿なんだよ。」

へせっかくなんだからさ…と彼は呆れたように話し始めた。へ

別に良いだろルオ!?(君には関係) ないです。そういやお前さKMRさ、これから装備整えようと思うんだけど一緒にどう?(提案)

「そうだな。集合できたことだし一緒に行くか。」

では先に行きますよー、行く行く。

「お、ちよつ、待てつて！」

△二人は競い合うように駆け出した。▽

はい、場面変わってこちらは装備を整えるために鍛冶屋前に来ております。今はキリト君が装備を選んでいる状況ですね。すいませくん、木下ですけど、まくだ時間かかりそうですかね？あ、かかる。そう……（無関心）。

このままキリト君の姿を映し続けても良いのですが見栄えがありませんよね？そんな……

みなさまのために……（例の曲）

ここで今回ベータテストと本編で私が使っていく装備、そして取得していくスキルをご紹介します。最初に選ぶ武器はこちら……槍やり（ランス）ますねえ!! なぜ選んだのかというと、そうですねあまり使っている人がいる? いなくない? という単純な理由です。私自身使うのは初めてです……（小声）。

正直そのうち武器なんて必要なくなつてステゴロで戦っていくので関係ねえんだよそんなの！（脳筋） 序盤はランスを使っていくため必要最低限のスキルのみ、戦闘で獲得したスキルポイントを使つて取得していきます。そして残りを体術スキルの取得に使っていきます。理由はわかりですね?（4部） そう、自分の拳を使うためには体術スキルを一定以上上げないといけないのです。

え? 本編に入っているならわかるがベータテストで体術上げるのは意味あるのって? あります（即答）。なんとこのゲーム、ベータテストの時のステータスが引き継がれません。

引き継がれます（大事なことなので二回）。

は？ふざけんな！なんでや！氏ねピーター！というキバオウのみなさんご安心ください。引き継がれるといつても上限があり、上限値で引き継がれてもその数値は少量となつていきます。私は本編で少しでも早く拳で戦えるようになりたいので、このような行動をしています。

では、キリト君も装備を整えたみたいなのでこちらも装備を選んでいきましょう。初期槍「スピア」を選び……え？盾もいらさないか？（いら）ないです。いやホントに要らないから。ん？まけてくれるって？しようがねえなあ（押しに弱い）。では、試し斬りのために場所を移動します。

移動はカ……ツトオ！（BRLY）

ところ変わって、こちらは始まりの街・西フィールドでございます。本編でキリト君とクライン君が（青）豚ア!!を狩っていた場所ですね。ここでソードスキルの練習と経験値稼ぎをしていきたいと思えます。隣ではキリト君がさっそく始めています。サスガダア……。

へキリトが片手剣を上段に構え青イノシシと対峙する。イノシシの突進に合わせ、構え

ていた剣を思いっきり振り下ろした。>

「うおりやつ!!」

あ、ソードスキル不発してるわ。

「ぐえええつ!」

<振り下ろした剣はあっけなくイノシシに弾かれ、そのまま突進を避けられず後方に吹っ飛んだ。>

スマブラみたいな吹っ飛び方してて草生えますよ。(緊張で体が)硬くなつてんぜ? 「いってて……。お前なあ、これ結構ムズイんだぜ?」

では私がお手本を見せてあげましょう。盾を正面に構えて、腰を落とす、少し体を捻ると……キュイインと仮○ラ○ダー5○5のようなチャージ音が鳴ります。そしてこのまま(青)豚ア!の突進に合わせ槍を突き出す。とおつ!!

<ぶぎーという断末魔とともにイノシシの体はガラスのように砕け散った。>

このようにソードスキルが発動し、倒せるんですねえ!(経験値が)気持ちよおしみるわよう染みる。

「おー、お見事。少し溜めてスキルが立ち上がるのを待つんだな。なるほど……」

ありがとナス(満面の笑み)。それにしてもがわいいなあ、ギリ、ドぐん。いや、こうやってキャラとじっくり関わることがエンジョイプレイの良い所さんで

すよね。おまえもエンジンジョイプレイ走者にならないか？（猗窩座）　　というなれ（豹変）。
そして毎秒投稿するんだヨオ!!

ではキリト君にソードスキルを教えつつ、効率的な狩場を見つけひたすら狩ってレベリングしていきましょう。甥の木村、加速します。

く191919191919419秒後く

えく、みなさん……キリト君とはぐれました。いやね調子に乗ってマップの隅々まで探索しようと思っただんどん進んでいったら隣にいたはずのキリト君がいらないんですねえ。なんで？（半ギレ）　　一つ一つ狩場を探しても罫が明かないので、そこら辺で狩っ

てる人に聞きまくりましょう。すみませえくん……。

「ン？なんダ？」

「フードを被った人が振り返る。声からして女性と思われる。」

「こゝこゝらへんでく青い髪の子みませんでしたか？」

「人探しカ？面倒くせえナ……。そいつがフレンドならDMで呼べばいいんじゃないカ？」

「彼女は頭を掻きながら、けだるげに答えた。」

「アツ（スタツカート） そういえばフレンドになっていませんでしたね。これは凡ミス。」

「ますます面倒くさくなってきたナ。このフィールドの広さで自力で探すとなると少々時間がかかるガ……。少年、オネーサンが助けてやってもいいがどうスル？」

「え？いいいでs「ただし1000コル払ってくれヨ。」は？（威圧） 金取るのk「前払いでナ。」ふぎけんナ！（声だけ迫真）」

「払わないってんならオイラはここで失礼するぜ。あとは自力で頑張りナ。」

「あつ、ちよつちよつと待つてくください！待つて！助けて！待つてくください！お願いします！あ、あ、あ、ー！！」

「毎度あり〜」

クソが。貴重なお金になんてことを……（憤怒）。ちなみに隣でお金をもらってウハウハしてるコイツ。なんと「アルゴ」でした。お金やアイテムを譲渡、交換するときには相互フレンドにならなければいけないのですが、フレンド承認の時に名前がアルゴと表示されていました。声と話し方で気付けよって話ですが、正直この話し方の奴ほかにもいると思った（小並感）。

ベータテストの時からアルゴと面識があると、本編時必要な情報を顔見知り料金としてお安く売ってくれます。お金を節約したい方にはお勧めですね。ただし、毎度顔を合わせるたびに最新の情報はなくと求められます。うっさいんじゃない（棒読み）。

「そんなにイライラすんなよター坊。料金に見合った情報をオネーサンは提供するぜ。

今向かっている場所は第一層で最も人が集まっているという情報がある狩場、ター坊のお友達もそこにきつと居るサ。」

嘘つけ絶対居ないゾ（フラグ）。というか早くさつきのお金の8割ぐらい返して、どうぞ。

「ほらアイツじゃないのか？いまコボルトと戦ってるヤツ。」

ぷももえんぐえげぎおもえちよつちよつちよつき！（支離滅裂）

お……オツパゲタ……。本当に要ると思わなんだ。

「ほら言った口？オネーサンの情報は正しいし嘘はつかねえぜ。」

でもあの料金は破格なのでは……。まあとりあえずキリト君と合流できたので良かったです。忘れないうちにフレンドになっておきましょう。え？せっかくだしアルゴともフレンドになっておくって？こんな人とフレンドにならなくて良いから（震え声）。

「えー、でも情報を安く提供してくれるんだぜ？メリットしかないか？」

「そうだぞター坊。キミ達は最新の情報が知れる、オネーサンは人脈が増える、情報を仕入れるには人脈が必要だからナ。お互いwin-winの関係で悪くない提案だと思っただがナ。」

「ほら良いことしかないじゃん。あ、お前まさか自分だけ最新の情報を手に入れようとしてるな。そうはいかないぞ。」

わかったわかったわかったよもう！（ひで）そこまで嫌悪する必要もないですし、情報面に関してはメリットしかないですからね。

「じゃあ今後ともよろしくナ。オネーサンは質の高い情報の提供を保証するぜ。」
（彼女は顔を隠していたフードを外し、こちらに握手を求めてきた。）

よろしくおねがいさしませ。

では貴重な原作キャラ（三人目）と交流できたのでこのままガンガン攻略していきましょう。重要な狩場、ドロップアイテム、階層ボスの行動パターンをきちんと調べメモし、キリト、アルゴと情報を共有していきます。ステータスはきちんと体術に振りましょう。フレンドになって思いましたがアルゴがいると効率よく攻略ができますね。ナカナカヤルジャンイ。

特にこれといった見どころさん!?がないので、ここでキャラクターとの交流について説明を攻略を倍速にしながらご紹介します。あぶね忘れてた……。本編などのNPCのキャラクター以外には友好度という隠されたパラメータがあります。上げ方はとっても簡単！一緒にクエストやダンジョンを攻略したり、贈り物をするだけ（ジャ○ネツ○た○た風）。逆に、愛想悪く接したり、嘘をついたり、意味もなく攻撃したりすると下

がります。また、原作の展開を知っていても、具体的な根拠がなければ発言を疑われ、友好度が徐々に下がっていきます。例えば序盤から根拠もなくヒースクリフを黒幕だと言いつたり、取得してもいないユニークスキルの情報を言いふらしたり……などなど発言には気を付けよう！（戒め）

友好度が上限値に達するとキャラクターとのオリジナルのシナリオが見ることができません。そして、そのキャラクターと行動すると常時バフがかけられている状態になります。反対に、友好度が一定値を下回ってしまうと、そのキャラクターとの交流ができなくなってしまうたり、メンタルが不安定になってしまったり、最悪の場合自身の死に直結することもあります。人間関係って難しいねん……。

そういえば、ベータテストの期間中って原作ではキリト君ぶっ続けでログインして作業しているんですね。お前精神状態おかしいよ……。

そうこう言ってるうちにベータテストも終盤に差し掛かりましたね。倍速&演出スキップを使いまくったので意外と早く落ちたなあ。ところどころペースが落ちていた時期もあったみたい（アイテム取得などのログを確認しながら）ですが、やはりベータテスト、生粋のゲーマーが集まっているので攻略情報がいっぱいいっぱい勇次郎（バキ）。それを基にキリト、アルゴと分担しながら攻略を進めていったようです。おかげで友好度がだいぶ溜まってんじやんアゼルバイジャン。

「最終日まで突き合わせちゃって悪いナ、ター坊キーク坊。おかげさまでオネーサンは質の高い情報を仕入れることができたヨ。ありがとナ。」

「お礼を言うのはこっちの方だよアルゴ。キミのおかげで攻略スピードがものすごく早くなつたからね。」

本当にありがとナス（最敬礼）。今後ともよろしく頼むゾ。

「また機会があれば、ナ？オネーサンはいつでも歓迎するぜ。」

これでベータテスト工事完了です……（達成感）。いい感じに体術にもステータスを振れたので良かったです。槍も初めて使いましたが癖もなく、非常に新鮮で、非常に美味しい。（ただ盾は自分の戦闘スタイルと）ちよつとズレてるかな……。

では、きりが良い所なので今回はここまで。次回から本編突入になります。もう待ちきれないよ！早くやらせてくれ！ご視聴ありがとうございました。