

TS娘と仮想現実

蒼百合

【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】

男の娘になってしまった前世持ちの女子（現男）が、浮遊城でもう一度女となった。

デスクゲームなつた世界で彼女は、かけがえのない仲間と共に「本当の現実」として浮遊城を生き抜いていく……。

あるいは、仮想世界を誰よりも楽しむTS娘の話。

この二次創作には、オリキャラ。ミト（映画版プログレッシブ）を始めアプリ「SAOインテグラルファクター」を始めとしたゲーム版等の設定・キャラクターとネタバレを含みます。

※オリ主に原作知識はありません。

22年1/10：タグ「掲示板形式」を追加しました。

目次

プロローグ	1
プログレッシブ編	
ほんもののせかい	7
【掲示板】SAO・雑談スレ943【SAO】	19
最初の夜明け	37
最初の夜明けII	45
初戦闘	53
群れバトル	64

プロローグ

——あ、遅刻する

寝起きに思う久しぶりの感覚だった。学校のホームルームが始まる前には席に着けるだろうが、朝練はサボりになるかもしれない。

今日は月曜日。昨日は新作ゲームをやりすぎたからだろうか？
頭がボーツとしていた。

けたましく鳴る、聞き慣れないアラーム音を止めようと目覚まし時計をモソモソと右手を動かして探すものの見つからない。それどころか空を切り、机すら見つからなかった。

不思議に思い、目を開ける。

まだ薄暗かったので、目覚ましの時間をかけ間違えただけらしい。けれど問題は残っていた。

「……知らない、天井だ」

あの新世紀アニメ台詞を脳内で感じたのは、これで3度目になる。

最初は引越した新居での朝のことだった。

真新しい真っ白な壁紙とダンボールの山。そして窓から降り注ぐ朝日に驚きつつも、「本当にアニメみたいなのもあるんだ！」と嬉しくなったことを鮮明に覚えている。

その後にくすぐ荷解きをしなければならなかったので、ゆううつにもなったことを覚えている。

二度目はもつと驚いた。これ以上のあり得ないことは起きないだろう、と思っていたが、どうやらそうでもないらしい。

それが、最後の今。この時であった。

今、自身が認識しているのは、現代の平成ではあり得ない木組みの屋根と科学的な進歩を感じない、旧時代的な曇りがかったガラス風の窓。つまりは異世界で朝を迎えたからだだった。

けれど異世界に転移した記憶はない。あるのは……そう、ナーヴギアで。

——そうだ。ここはSAOか

より具体的にはゲームの中。《アインクラッド》第一層、その南端に

あり最大都市にあたる『はじまりの街』になる。

私は昨日、アインクラッドを舞台にしたゲーム、『ソードアート・オンライン』にログインしたのだ。けれど私たちがプレイヤーの全ては、ゲームからログアウト出来なくなってしまった。なのでゲームの中で、しかもボロい宿屋で寝起きする羽目になったのだ。

「……現実世界に帰還はしてない、か」

これで学校も朝練も関係なくなってしまった。

そして、何度もネット小説を読んで覚えたような興奮や憧れの叶った感動。といったような気持ちはない。反対に、起きたら昨日のことが全部夢だったらよかったのに……なんて現実逃避もしていなかった。

悲壮感が今の気持ちの大半を占めていた。あるいは、異世界は異世界でも、ゲームの中での異世界であることが残念であった。気持ち的にはこっちの方が正しそうだ。

——こんなに解像度は良いのに、思ったより感動がないなあ……

そう。リアルな異世界にいるのに、悩みは尽きなかった。

ゲーム世界や異世界での生活。というのはきつと、フィクションのチート主人公だからこそ楽しめるのだろう。「自分が体験しても喜べる」と思っていた過去の妄想とは決別する。

そろそろ起きようかと考え、安っぽい毛布を剥ぎながら目線を下げた。

そこにあつたのは、二本指でつるぶせるくらいに薄いマットレスと毛布代わりの布切れ。

寝心地はひどいものであるはずなのに、体の節々が痛くないので意外と快適だったのだろう。安っぽい見た目で不安になった割にはまともであつたのは幸いだ。

とはいえ、木組みのはずなのにまるで硬いコンクリートの上で寝ているかのような不快感を伴ってしまうのは正直勘弁してほしい。

その理由は想像できた。

——ははあん。見た目だけしか作ってないな。

木組みに見えるには、あくまでテクスチャのレンダリングでしかない。

それはゲーム会社である《アーガス》や下請けが作ったモデルか、使用权を買った素材に貼り付けられた画像であり、SAOのサーバー側で出力しただけの映像だ。当然偽物である。

そこに電気信号として、「全感覚シミュレーション／フィードバックプログラム」が付随された情報を脳が感じ取っている。だから鉄みたいに硬すぎる木。というのがあるのも当然だった。——いやデバッグしてよ！

現場の苦勞を含めて推測できたものの運営に不満をぶちまける。あるいはバグであるかもしれない。けれどそれ以上の問題が幾つもあるので放置する。

問題といえば、ゲーム部門以外の《アーガス社》も大変なことになっているだろうが、それも私には関係ないので後だ。

自分にとって一番重要であるのは、私自身の見た目。つまりはアバターだ。

目に映るこれまた安っぽい中世ヨーロッパ風の衣服を着た体。

そして、足元を遮るように昨日まではなかったのに、自己主張する2つの小さな膨らみ。これらも全て嘘、つくりものだ。

昨日ゲームプレイ前に着たのは普通のTシャツだし、胸もない。

そもそも肉体が女性ではないのだから。……ん？

「ま、まさか!？」

ようやく違和感に気づく。

転げ落ちるようにベッドから出て、小さな姿見を確認しに行く。

はしたないと思いつつも、私の両手は、自然と、胸の膨らみと股下に触れていた。

「女の……女性アバターのままだ」

姿見を確認したことで、自分の姿にきょうがくする。

刹那、自然と目頭が熱くなって視界がおぼろげになった。そしてようやく、もやがかかっていたようや昨日のことも鮮明に思い出してきた。

このゲーム開発者である茅場氏が昨日、『はじまりのまち』の広場でチュートリアルと称したデス・ゲームの開始宣言を振り返る。

一つは人が現実で死んでいること。

そして、私たちがゲームの世界に囚われていることだ。

重大なのに抜けていた事実をようやく思いだした。

一夜明けても、あの出来事がフィクションにしか思えない程現実を受け止めきれていなかったらしい。それが今の正直な気持ちなのかもしれない。

余りにも非現実的な出来事が二回も起きたとなると、脳もバグっていったのだろう。

むしろ暴動が起きていたあの場で発狂せずに、昨夜今後の予定を話して、普通に寝て、今起きられていることの方が異質であるかもしれない。

どちらが正常なのか判断がつかないので、やはり今の自分も正気とは言えないだろうと結論づけた。

デスゲームとなつてしまったこと以外にも、この世界ではもう一つ特異なことがある。

アバターの見た目がリアルと共通していることである。

茅場がチュートリアルの中で、プレイヤーアバターをリアルとほとんど同じにした。美男美女だったのが一瞬に冴えない素顔に逆戻り。

その例に漏れず、私も練り上げたモデルがご破算になったのだ。性別も忌々しい男に戻ると思われたのだが、アバターもステータス表記も、性別は「Female」になっている。リアルの性とは違ったままであるのだ。

本来ならば、ナーヴギアの初期登録時に性別も肉体運動も丸裸にされるため、性別が戻らないことにはありえない。

ただし私の場合は少し特殊だ。

初期設定を家庭用のナーヴギア以外を使用し流用していた。

購入した本体のスキヤニングではなく、基本情報はアパレルシヨップと連携してバーチャルで衣装確認用なアバター兼、バーチャルモデル用の設定を流用していた。だからこそハグを起こしたのかもしれない。

いないと考えた。

都内であったファンション系とコラボしたVR企画イベントでナーヴギアを体験した際に、無理を言って全身の基本データを女性に変更してもらったのだ。レディースモデルを買う為にスリーサイズだけ弄ったアプリ用データを流用したのが影響して女性のままのバターが反映させたのが理由かもしれない。

——いや、単純に支払い情報の会員情報でも女にチェックしてたらだっただけ……？

その可能性も違うと否定する。

自分ではなく母名義だったからだ。いくら社会性を身につけた元成人女性だったといえども、今は未成年。バイトもしていなかったので、接続使用料を運営に払うためにクレジットカードの支払いは無理だった。

肉体が使用者依存でなければ、未成年のプレイヤーはほとんど見た目の違うことになってしまいうだろうから。

ナーヴギア本体かサーバー側。どちらかのシステムが誤作動したのかまでは不明であった。

けれど本当は、原因を見つける必要はなかった。むしろこのままが良いのだから。

これから先、下手したら死ぬまで過ごすことになる『ソードアート・オンライン』の世界では、真正正銘の女として生活していかなければならないことは決まっているのだから。

同じように性別が戻って無いプレイヤーがいるかもしれない。異性で過ごし続けるのはとても苦痛だから、彼らも苦勞するだろうなと思っただ。

けれど私は違う。

誰かに言い訳したり、誰かに怖気付く必要なんてもうないのだから。

気づけば私は笑っていた。

そして私は、初めて神様に感謝していた。

そして同時に、神様に感謝している唯一の人間なのだろうとも思っ

た。

それは2022年11月7日午前4時。

世界初のフルダイブ型VR—MMORPG『ソードアート・オンライン』正式サービス開始と同時に、ログアウトが不可能のデスゲームと化した世界に閉じ込められた最初の夜明け前。

そして、TS転生者の私が、ようやく転生を受け入れた日の最初の出来事であり、女に戻れてからの最初の朝だった。

プログレッシブ編 ほんもののせかい

未練はあるが望んでいないニューゲームだ。第二の人生だからこそ、パーティーメンバーが私の希望だ

2022年6月8日午後11時

そのとき私は、ベットに横たわりヘルメット型の機械をおなかの上に置いて、黄昏れていた。

今日が記憶上の命日であるからだ。

死にかけて時の痛みはなんとなく覚えているが、死んだ理由までは覚えていない。

覚えていることは、前世の死因がトラックではなかったということ。それだけだ。

トラックによる交通事故であるならば、現代日本にもう一度生まれ変わることもなかっただろう。異世界転生を果たしていたに決まっている。

そして、男に変化することもなかったはずだ。たとえ奴隷スタートであろうとも、男に生まれるよりは良かったと思えてるほどに生きることが苦しい。

私は 自己意識が肉体と同じになることはなく、乖離しつつけていた。4歳児になる頃には記憶を完全に取り戻したが、それから約10年間、《男》としての自意識は皆無である。

風呂は生き地獄だ。

膨らみのない平らな胸と、下半身にある双玉を見てしまうたびに悲しくなる。リストカットには走ることはなかったが、メンタルが最悪になることが多い。

丹精を込めて整えた長い髪と丸い瞳からは到底男子に思われないような見た目であっても、肉体をごまかすことは出来ない現実に直面

するからだ。

スカート一枚履くことさえままならない現実はきつかった。

身につけて外に出かけようとすれば、親に怒られ、クラスメイトには変な目で見られる。そして先生には、怒鳴られた。

今でこそ両親の理解は得られている（母親は最初からもしかして、と思っていたらしいが）ものの、クラスにも社会になじむことができないでいた。

それでも小学校の時はまともだった。

前世の記憶により精神年齢大人が乳児の会話に合わせることは苦労した。それでも美少女戦隊アニメは前から大好きで会話のネタもあったし、仲良くなれた。ゲーム好きな友人もできた。

問題は中学校から。

学校は制服の問題もあり、説明会にて母と共に事前に相談をした上で特待生枠で入学。体育での着替えや修学旅行での配慮はしてもらっていたとしても、クラスメイトとの関わりは別だった。

友人もないゼロからのスタートで、異物の自分がふつうの女子グループに入るのはキツかったのだ。更に、性差が大きくなる中で男グループや男女グループとも関わりが薄くなっていった。

上は女子用制服で下は女子生徒向けパンツ姿で通学し、見た目が女の子にそっくりであったとしても、成長期によつて生じる会話の話題と身体的変化についていけなくなってしまうた。

特に女子には、自分自身の胸が膨らまないがそうならないことに劣等感を感じてしまった。また男子には、女性を性的に語り始めたために話題にも入り難くなったのだ。

それから、一部の男子が女子生徒がいようとも、平気で乳首上半身裸にを露出しようとするのもキツイい。

幸いなことに私には、精通や声変わりは起きていない。男性ホルモンを抑制する薬を服用してはいたからだ。

今は使っていないが、このまま女性ホルモン剤も服用すれば普通の女子のように、胸が膨らんだり、肉つきも変化するだろう。けれど飲んだからといって、女子になれるわけでもない。

例え専門の医者に診断書を貰おうが、ホルモン投与による治療を行おうとも、あくまで、この人はトランスジェンダーなんだ。という証明にしかない。

それは、生殖器を切除して裁判所により法的に性別以降を認められたとしても、精神^女の性別^子にはなれない。という事実を痛感させられるだけであった。

ひどい現実であった……。

ソードアート・オンライン
プログレッシブ編Ⅰ：ほんもののせかい

夜も更けてきた。

子供にとつての寝る時間だが、ゲーマーにとつてのゴールデンタイムに私はベッドで魔法の言葉を唱える。

「リンクスタートー」

その言葉は、嫌なことを忘れ、私が私でいられる場所への切符だ。そこは、心の底から友と呼べる存在と遊ぶことができる場所である。その名はバーチャルリアリティーワールド。

それは前世の令和とは違い、平成の続く第二の人生において決定的に違う変化であった。その原因は《茅場明彦》という一人の天才が《ナーヴギア》を作り上げたからだろう。

ナーヴギアは、視覚だけでなく、聴覚を含めた五感全てでゲームを体験できる家庭用デバイスである。

そのゲーム機を使い遊べるタイトルに、私はログインしていた。そのゲームは、プレイヤーとの交流はガレージとレーシングピットのレース前マップの2カ所で行えない。それも、一人称視点からハンドルやギアの全てを操作する本格的なレースがメインだ。

バイクはないが、コースは多数収録されている。レースサーキット

だけでなく、シテイトリアルとして都心とオフロードコースが存在している。

またフリーラン機能も搭載しているので、VR初期タイトルのボリウムとして考えれば、文句の出ないクオリティである。

ぶつちや言えば、よくあるアーケード機体のレーシングゲームを原型にしたカーレースであるのだが……

素晴らしいのはプレイするアバター性別を選べることだ。

ボイスチェンジ機能も搭載しており、《ネカマプレイ・オナベプレイ》をするには良心的になっている。

そんなゲームで私は、1vs1のレーシングに興じていた。

ミッドナイトの公道バトルである。

?

今回対決するレースで使用する走行エリアは、首都圏を縦横無尽に張り巡らされた高速道路の湾岸部を活用した全長80キロ超えのロングコースだ。

スタートは千葉・舞浜の高速道路。直ぐ近くの料金所で降りると、東京ビッグサイト手前にあるやぐら橋の下を通過してお台場に。五輪中継でも話題になった《ガンダム像》の前を突っ切って羽田空港を通過し東京湾を突き進む。

すると今度は、リアルでも《走り屋》が集まる聖地である大黒ジャンクションにたどり着く。律義に大黒パーキングエリア^Aに降りてゲームとタイアップしている車を横切りながらベイブリッジを渡り横浜へ。

既に公開が終了したが、VRには渾然とたたずむ横浜の《GUNDAM FACTORY》や《赤レンガ倉庫》を通過。そこから箱根駅伝のコースを生麦まで走行したら、高速道路に乗り換えもう一度大黒へ。

またしてもグルグルと回った後はアクアラインに乗る。《木更津金田》手前の千葉県まで先にたどり着いた車の勝利だ。なお、普通に走

れば約90分掛かる。

中盤の一般道ではカーブやアップダウンが多くなる。反対にコースの大半を占める高速道路では、直線中心なコースのため速度は出しやすい。また現実世界とは、料金所などの位置が異なっており、Uターンはしないで済むような仕様になっていた。

VRタイトルのゲームの歴史は浅い。けれど、《ナーヴギア》の仕様上12歳以上が対象ではあるが（これを子供にやらせて良いのか不安になるくらいリアルな作りになっていた）。

ただしゲームワールドのクオリティとしてはフルHDと同程度かそれ以下なのでPS5でプレイするようなりタッチ感は存在しない。その代わりに、臨場感がすごいのだ。

ハンドルの重さや揺れ。道路を支える橋と橋のつなぎ目を乗り越えた時に起きる振動。それら全てを全身を感じるのだ。

それだけではない。ガードレールや走行車両に激突した時の衝撃といった走行中に感じることを全てが伝わってくる。

だからこそ、コワイ。

私は速度制限を数倍超えた速度を出して運転することに恐怖を覚えていた。

「おいおい、どうしたのかなりコくん？ 君の車はまるで速度が出ないじゃないか」

タイヤの滑る音とともに、ハイトーンな（53万の戦闘力がありそう）な男性ボイスによる煽り声が聞こえてくる。

男が言った《リコ》というのは、私のハンドルネームのことだ。「リコッタチーズのパンケーキ」、そこから最初のリコッタだけをアバターネームとして表記してはいるが、基本は言いやすいリコで通している。

昔から使っている食べ物を使った安直な名前だが、今世では偶然にも本名と被っていた。

そして、その名前を読んだのが、ミト。私にとっての唯一の親友だ。フレンド戦のみ使えるボイスチャット機能を利用したレース中のみで出来る会話だ。エンジン音がうるさい中でも声をはつきりと

聞こえた。

「いやいやいや。何言っているのさミト、最初からそんなインコースを攻めれるわけないでしょ!!」

思わず言い返す。

その間にもミトは、直線で加速した勢いのままに、慣性ドリフトをコースアウトギリギリのインコーナーで行う卓越したコーナリングスキルを有していた。

怖いもの知らずである。

「ふふうん、度胸が足りないんじゃないのかしら?」

ふとアバターの姿を想像してしまう。リアルロールプレイの性別を忘れた(女性)のよう話し方であったので、オネエ口調に聞こえた。

「無茶言わないでよ、ランカーさん!!」

「リコく、先にいくよー!」

ミトが操る車のヘッドライトを眺めるだけの時間が続く。

——こうなりややるしかない、か

女は度胸。

私は、腹を括ってアクセルを踏み込み、コールとは反対側にハンドルを切った。

?

バックミラーをチラリとのぞけば、コース外から飛び出してくるヘッドライトが輝いていた。

——やっぱリコは面白い。

先週の大会よりも数倍危機感がある。

やはり、ミトにとつてリコ彼女ツタは最高の親友だ。ハンドルを握る青年はそう確信する。

レースゲームではお馴染みのショートカットは今作でも可能であるが、現実世界の道路に則しているからか出来る場所は少ない。更には、操作感が普通のゲーム機よりもリアルであり、一人称であるため

にコース外に出なくても即ぶつかることが多い。

実戦で活用するプレイヤーはネタ枠以外でこれまでに見たことがなかった。

けれどリコは違った。

ド派手に土ぼこりを巻き上げらせながら繰り出したドリフトでショートカットして最短距離でコースに復帰してきていた。

そのままエンジンを噴かせて、ロケットのように加速してくる車をミトは目視する。

5つの連続コーナーを抜ける頃には、差が車数台分にまで迫ってきた。

「やっぱ最高ね！」

「もうやりたくないです!!」

ミトは笑っていたが、リコは泣き声だった。

ミトの優勢は変わりないが、その直ぐ後ろにリコは着けていた。道路はそのまま地下へと降り、アクアラインに突入した。

こうなるとリコもミトも、相手の車体を確認する暇はない。

カーブのある長い上り坂を進むと真っ白な壁が遮るように存在している。

地上だ。まるでロボットアニメの射出口ぶにも見える海ほたるを飛び出す頃には、時速300キロを大幅に超えていた。

東京湾が視えた途端、車体は大きく跳ね上がる。

楕円を描くような上下の高低差が、海ほたる直後のアクアラインにあるからだ。

直後のわずかなカーブで4つのヘッドライトが並んだ。

そのまま車輪2つ分リコが追い抜いた所でミトは気づく。

——しまった!

同時に射し込んでいた夕日も浴びてしまい、刹那、目をつぶってしまう。

その隙に距離はさらに離されてしまった。

GOAL!! WINNER RIKKOTA

システムメッセージが大きく表示される。リコの車が先にゴール

した。

ミトの敗北だ。

その差、約1秒であった。

？

「ながい!!」

二人の少女がほぼ同時に同じツツコミをする。緑髪な青年のアバターから少女の声ができるのは、ボイスチェンジャー機能を切っていたからだ。

もう一人の見た目は女性、高身長、巨乳アバターである人物も、裏声に近い声で話しているがそこは割愛する。

「いくらなんでも長すぎるー!」

「どうせだし長距離にしよう。だなんて提案しなきゃよかったわね……」

リコはシステムに怒り、ミトは己の提案を後悔する。

「ほんとだよ。ミトに釣られて、『景色も楽しめる』なんて言ったのが馬鹿だった……」

「そうね。レースで見る余裕はどこにもなかったわ」

ドライブを楽しめなかったのは残念だったとリコは思う。リアルでは互いの年齢的にも出来ないドライブをしながらおしゃべりする当初の予定とは大幅にズレた結果になったしまった。

とはいえ、公道レースは大人であろうとも法的に違法なので、ゲームならではの体験はできてはいるし、それなりに楽しんでもいた。

「それも最初からミトが飛ばし過ぎた。つてのもあるよねえ」

「そ、それはリコだって着いてきたじゃないの」

リコの言葉に抗議する。

「そりやく追いかけるしかないからね。マニュアル車で同じことは二度とやりたくないよ」

「つまりオートマか、レーシングなら!?!」

談話中なのであまり関係ないが、ロールプレイを忘れてリコに飛び込んでくるのは奇妙な光景である。とリコは思った。

「あく……って、それより!! この結果画面見てよ!」

「えー、どうしたって言うの?」

画像共有をオンにしたリコの画面をミトが覗き込むと咳き込んだ。

「衝突回数が多すぎるわね!」

「ホントだよ。お互い50回も超えていたのに、普通に走行出来るのだからゲームさまざまだよ」

実際の運転で速度を出したままかすりでもしたら、大事故に繋がる。

ゲームプレイ中は違う。衝突しても減速というペナルティが発生するだけだ。それ以外にはプレイ上の影響はないし、画面の中でも変化は起きない。

「そうねえ。リアルなら大惨事だわ」

「あつ。それならコッチでも大惨事になってるよ」

リコは画面をスクロールして、ある文字データをチョイチョイと指さす。

モニターに映し出された数字は7桁にも及んでいた。システム的にはカウントしていたらしく運営の遊び心なのだろう。

「ひ、被害総額?!」

「いやあー。現実なら間違いなく破産コースになるっスヨ」

驚愕するミトをよそに、リコは笑っていた。

けれど同時に思う。

——このプログラムを組む時間で他の機能追加できなかったのかしら?

カウントされたデータを表示してくれると、楽しめはする。

しかし、損害の計算基準と、その合計金額の高さに恐怖をいだけてしまうのも確かだ。リコでも純粹には楽しめなかった。

だからこそ、もう一度免許取ったら安全運転を心掛けよう。とリコは改めて決意する。悪趣味な演出を教訓にするために。

「私、高校入っても免許を取るのやめようかしら……」

ミトはリコとは対照的に、現実で運転することが不安になっていた。

「高校かぁー。……まっ、それより前に大事なイベントがあるもんね！」

「そうね」

目を合わせて口にする。

「ソードアートオンライン!!」

フルダイブ型ソフト発のMMOタイトルのベータテストがついに始まるのである。

その話題は、ゲーム雑誌のみならず多くのメディア媒体に広がっていったため、世間からの注目は日に日に増している。

けれど、参加可能な人数は期待値に反比例して、ベータテストではたったの千人。正式サービスでも、たったの1万人しか存在したいため、プレイすることだけでも大変であり、幸運だ。

「VRチャットは規格が合わなくて使えないし」

「RPG系は特にパツとしないタイトルばかりだし」

互いに残念な点を言いあう。

ミトもリコもこのレースゲームを含めてVRタイトルを楽しんでいる。けれど10万円という高価な金額を支払った割に合わないようなゲームタイトルが多いことは不満に思い続けていたからだ。

同様の意見はネット上にも数多く存在している。

動画配信者がライブ放送で『クソゲーだよね』なんて言えば拍手喝采。投げ銭でも赤スパが連発する程に熱狂している。

それだけ、ゲームユーザーの不満はたまっているのだ。

「はやくやりたいなあー」

「まっ、やれるのはミトだけだから羨ましい限りだよ」

口を揃えて言った後の恨み節だ。

くじ運がなかった。というだけなのでベータ版を利用出来ないのはどうしようもないことなのだが、羨ましい感情をリコは隠せてなかった。

「あははっ……」

「アルの奴まで当選していたつてのに私だけ“外れ”となるのは本当にどうかしてるよ《アーガス》!!」

声を荒らげる。が、返事は当然ない。

「そういうえばアイツは元気にしてるの?」

ミトは話題転換に、この場にはいない共通の知人の話題が出たので近況を訪ねた。

3人とも中学は私学の中高一貫に進学したが、ミトだけは《エルテナ女学院》という都内の高学歴お嬢様学校に進学していたために、小学校の友人との接点は薄いのだ。

その友人もゲーム好きなりコを含めて二人だけ。それは彼女も同じである。なお、ミトとリコには小学校からの友人と呼べるのも、彼女らを含めた2名しかいない。それ所か、中学生になっても互いに友人と呼べるまでに親密になった人はクラスメイトにほとんどいなかった。

しかも、もう一人の友だちである《アル》は年齢が二つ上のだ。校内と同学年での友人がほほいないため、SNSでの交流はあるものの、様子は気になっていた。

「当然よ。今回は女子会したいから遠慮してもらったけどね」

「女子、ね……」

ミトがその言葉に苦笑いする。

「そ、それは言わないお約束でしょ?」

リコは渋くなる顔を見て思わず口にする。

「そういう意味じゃないって! オナベ姿で女子扱いされるのに違和感があるだけだから」

寂しげに言うので、慌てて否定する。

ログアウトはしていないし、別ゲームに移った訳でもないからミトは男性姿である。最も、MMOゲームプレイヤーには、ロールプレイをしながらゲームを遊ぶ人間は多い。

ミトもロールプレイをする一人であり、男性アバターのまま素の声で会話していたから起きた違和感であった。

「そーゆー細かいことは気にしないの！ どうせアルとはS A OでP V S Pとかパーティーとか色々組むんでしようから私にもサシで付き合いなさいな！」

「ふふっ。ごめんなさい」

「ミト、もつと遊ぶよ！」

「そうね。楽しみましょう！」

V Rの景色からはわからないが、夜は更けていく。

やがてベータテストが始まり、終わる。

次のイベントは正式版の発売だ。

ミトやアルの協力があったものの、リコは幸運なことに、自力でS A Oの初期ロットを入手する。

そして、2022年11月6日。デスゲームが始まった。

【掲示板】 SAO・雑談スレ943 【SAO】

?デスゲーム開始! と言ったけど、掲示板回です。 ALOまで出来ないからここでやらねば…。

●仕様上PC版+通常表示でないと見難いですがご了承ください。
再現タグは先駆者(紅葉煉瓦)様のをお借りしました。
美少女になってちやほやされて人生イージーモードで生きたい!

【SAO】 SAO・雑談スレ943 【VRMMO】
【SAO】 SAO・雑談スレ943 【VRMMO】
1002コメント 309KB

11月5日~11月6日 14

0勢い
全部 1-100 最

新50.

★スマホ版★ ■掲示板に戻る■ ★ULA版★

全部 1-100

最新50..

★スマホ版★ ■掲示板に戻る■
★ULA版★

レス数が1000を超えています。これ以上書き込みはできません。

- ・ 1: 名無しのVRプレイヤー。2021/11/05(土) 12:56:18。ID:R4+YbQ86v >>>4
- ・ ! extend: checked: none: 1000: 512
- ・ これを>>1の一行目に入れてたてること。
- ・ Sword Art Online (ナーヴギア同封版)
- ・ 129.800円 1か月プレイ無料
- ・ Sword Art Online (ナーヴギア専用ソフト)
- ・ 39.800円 1か月プレイ無料
- ・ 利用料金一覧: http://www.sao.jp/star_tgame/price/
- ・ 公式サイト: <http://www.sao.jp>
- ・ 俺たちの茅場氏 インタビューまとめ
- ・ <http://far.25ch.net/test/rirekl/sao/188101760/>
- ・ 【新記事】茅場晶彦独占インタビュー。SAOにかける思いとは
- ・ <https://aaa.fomitsu.com/news/202211/4052883351.html>
- ・ 【新記事】独占対談
- ・ 茅場氏の恩師でありアーガス社外取締役 兼 東都工業大学の重村徹大教授が語る茅場彦独とは
- ・ <https://aaa.newstime.jp/tokel/202210/81841883351.html>
- ・ ※本スレはこちら
- ・ 【SAO】SAO・総合スレ#3103【VRMMO】
- ・ <http://far.25ch.net/test/sao/main/472101760/>
- ・ ※前スレ

・【SAO】SAO・雑談スレ#943【VRMMO】
http://far.25ch.net/test/rirek
l/SAO/etc/18817464460/

ログインでSSR確定！

《left》.C.《left》ガチャチケットが

《left》.A.《left》
みんなと一緒に

空の旅を♡

・ 2.:名無しのVRプレイヤー . 2021/11/05(土)
12.:56.:38. ID:R4+YbQ86v
・ >>950を踏んだ人は宣言後に次スレを建ててください。踏み逃
げの場合は
・ >>960を踏んだ人が次スレを建ててください。

・ 4.:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土). 1
3.:58.:23 ID:EdrbsdIcf
・ >>1スレ乙

- ・ 8 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1
- ・ 3 : 58 : 36 ID : gRJyOldnh
- ・ インタビュー記事も多くなってきたな
- ・ 10 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1
- ・ 3 : 59 : 21 ID : kf+wVARRR
- ・ テレビの特集も含めてた追いきれないな
- ・ 16 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1
- ・ 3 : 59 : 29 ID : hk6lXHLgK >>21
- ・ 一番追いたいのゲームの情報
- ・ 21 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1
- ・ 3 : 59 : 53 ID : JUnzf03bS
- ・ >>16それなんだよ。
- ・ #C^>^
- ・ C (. ω .)
- ・ c8j /
- ・ 24 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1
- ・ 3 : 59 : 59 ID : EkAKTSJiN
- ・ もうサービス開始まで24時間きつたのか
- ・ 25 : 名無しのVRプレイヤー 2021/11/05 (土) 1

4:00:33 ID:1LD30PEQ3
23時間まえー!!

30:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土) 1
4:01:12 ID:65QErri+HN
>>25中途半端な時間すぎて草はえる

34:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土) .
14:01:21 ID:SPcNReM4e >>39
カウントダウンならここでやってるぞ

【SAO正式サービス開始記念】みんなでカウントダウンしよう耐
久の会【公式】 / ネコ生番組
https://live.necovideo.jp/n/lib
e watch/lv5108595034?refsharetw
ss_169624529915

35:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土) 1
4:01:40 ID:7K/8tSMAa
あるのかよww

39:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土) 1
4:01:50 ID:YTIgKWvVX >>41 >>46
>>34あるのかよー!

・ 行ってくるわ

・ 40:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5 (土) 14:

01:51 ID:YTIgKWVX

・ 誰が見るんだよ

・ 41:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5 (土) 14:

02:04 ID:xH6YPMTE >>50

・ >>40いってらー

・ 46:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5 (土) 14:

02:25 ID:YTIgKWVX >>50

・ すまん>>40

・ 楽しんで来いよ

・ 47:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5 (土) 14:

02:27 ID:jjkuntsv+

・ 俺もいってくるかぁ

・ 49:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5 (土) 14:

02:51 ID:DQ49KKfUD

・ 見えて悲しくなりそう

・ 50:名無しのVRプレイヤー 2021/11/05(土) 1
 4:03:05 ID:YTiGKWvVX
 ・ >>41 >>46本当に行きたいのはアインクラッドなんだけ
 どな
 ・
 ・ 51:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5(土) 14:
 03:15 ID:49VrQG2zd
 ・ お前ら。
 ・ そつちもいいけど、MMOストリームさんも忘れてやるなよ!
 ・
 ・ 54:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5(土) 14:
 03:57 ID:csMFSori
 ・ あ
 ・
 ・ 55:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5(土) 14:
 04:13 ID:zHIlXlOWP
 ・ あっ
 ・
 ・ 72:名無しのVRプレイヤー 2022/11/5(土) 14:
 05:01 ID:49VrQG2zd
 ・ ええ:(´・ω・´)
 ・
 ・ 610:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日)
 0:00:12 ID:Nc+xh4Vgo
 ・ 遂にこの日があった

0:38:49 ID:lzuH0Hore
何層だっけ？

811:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日) (日)
0:40:13 ID:hGhHQPTo

ボスを倒したのは9層まで。10層には到達したけどそこのボス
は見れてない

813:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日) (日)
0:41:43 ID:mqvtcmW3J >>816

10層のボスは忍者らしい

816:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日) (日)
0:42:08 ID:exwVWczM15
>>813 >?

821:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日) (日)
0:44:30 ID:601UMHxFg
10層は和風階層らしいからそうなんじゃね？

822:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6(日) (日)

0 : 4 5 : 5 1 ID : c o c m f U u 2 r

出てくるフロア情報って1層と7層と10層ばかりなのは何故なんだ……

8 2 4 : 名無しのVRプレイヤー 2 0 2 2 / 1 1 / 6 (日) (日)

0 : 4 7 : 1 1 ID : p Q P q x e H b H > > 8 2 5 > > 8

2 7 > > 8 3 1

そりゃ人数でしょ。最初と最後。そして破産の恨み

8 2 5 : 名無しのVRプレイヤー 2 0 2 2 / 1 1 / 6 (日) (日)

0 : 4 8 : 3 6 ID : X 5 c 8 J X L 7 N 3

> > 8 2 4 w w

8 2 7 : 名無しのVRプレイヤー 2 0 2 2 / 1 1 / 6 (日) (日)

0 : 4 8 : 3 6 ID : a Y n 4 4 p l o K u

> > 8 2 4 草

8 3 2 : 名無しのVRプレイヤー 2 0 2 2 / 1 1 / 6 (日) (日)

0 : 4 9 : 5 7 ID : s C / Z g N M 6 a

> > 8 1 3 N P C が言うには10層からの新武器苦無の二刀流らしいね

・ 835：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
・ 0：50：32 ID：fn91MP1NH
・ ニンジャキタコレ

・ 837：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
・ 0：51：02 ID：Nc+xh4Vgo
・ SAOでも和装出来るのか!!
・ 刀も用意されてないかなあ

・ 841：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
・ 0：52：51 ID：4qLiTcWnl
・ >>832本当に苦無なのか?
・ 手裏剣出してくるとか聞いたぞ

・ 844：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
・ 2：53：33 ID：YH53VV5JN
・ >>837あんた徹夜した奴だよな?
・ 寝とけ。明後日は 月 曜 日 だぞ

・ 848：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) 0：
・ 54：19 ID：90M7xWKD1
・ やっぱ忍者じゃないか!!

853:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
0:55:41 ID:ke7tZP2MV
モブが某霊の侍で、ボスが忍者の頭領とはNARUT●かな?

855:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
0:59:00 ID:+ifJ7DKyD

>>853隠せてないしww

858:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:01:40 ID:fZQQ+ITx2

飛び道具使うのずるいなあ

859:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:03:01 ID:OehVl8nq2
キリが良い10番目なのにボスが忍者ってなんかシヨボくない?

863:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:07:48 ID:eFIDtg4M6
5層のビームよりはマシじゃね?

864:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:10:14 ID:x1NUj2XGK
忍者強いわ!

866:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:15:26 ID:9XCmYa4rN
ドモモサン。ニンジャdeath

870:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:15:34 ID:RJ30ioJ/Y
早いわ

871:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:16:27 ID:cJEmxUqOA
どうかさ、情報元どこいったん?

874:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:18:21 ID:zbTmo6fPG
寝たのでは?

- 877:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
- 1:23:00 ID:F3nve6B+v
- そりや寝るよな。
- 879:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) 1:
- 27:45 ID:m+KDwoAF5
- 当日にベータ時代の新情報きたけど、量少ないからスレ民かwik
i民は早くプレイしてくれ
- 880:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
- 1:31:29 ID:aD+qv2kBT
- tubetterのスクショが一番情報量多いもんな
- 881:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
- 1:35:45 ID:ivyhW5o75
- orzの奴か
- 884:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
- 1:40:45 ID:0uVAU7VM3
- >>881ハサンのじゃないわ

885:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
1:46:12 ID:X8w9K4CrN
これかパンツ一枚のままカジノ前で泣き叫ぶ。赤髪筋肉男の画像
http://tubetter.com/Sawai06_ga_mestatus/217040694208553

975:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
2:23:00 ID:F3nve6B+v
SAOが当選してない俺らには情報があろうかなろうか関係ないけどな!

979:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
2:27:45 ID:m+KDwoAF5.
それ。欲しいのは情報じゃなくてカセット本体。

980:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
2:31:29 ID:aD+qv2kBT.
サーバー群増やして5万とか10万本くらい販売してくれたっていいのにな

981:名無しのVRプレイヤー 2022/11/6 (日) (日)
2:35:45 ID:lvyhW5o75
確かに、1サーバーしかないの謎だよな

・ 984：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6（日）（日）
2：40：45 ID：OuVAU7VM3
： 確かカヤバーンがインタビューで理由も言ってたような…？

・ 986：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6（日）（日）
2：48：05 ID：9XCmYa4rN

・ 次スレ立てました

・ 【SAO】SAO・雑談スレ944【VRMMO】
・ [http://far.25ch.net/test/SAO/
main/47210211/](http://far.25ch.net/test/SAO/main/47210211/)

・ 999：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6（日）（日）
2：52：42 ID：X8w9K4CrN

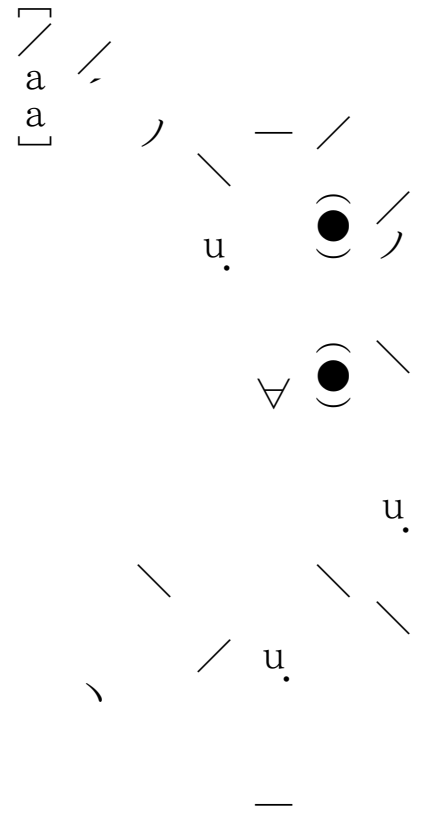
・ それはシステマ的な理由じゃなかった？

・ 1000：名無しのVRプレイヤー 2022/11/6（日）（日）
2：53：03 ID：agBAPbHfF
・ 転売ヤーの声がないだけでしたな。
・ 俺らの分まで楽しめよー！

ん。
レス数が1000を超えています。これ以上書き込みはできません。

[a]
[a]





最初の夜明け

2022年11月7日 午前4時

世界初のVRMMOタイトルである『ソードアート・オンライン』の世界において、朝の身支度はゲームらしくとても簡易的な作りになっている。

一つ。手全体をスマホをフリックするように上から下に動かしてメニュー画面を開く。

二つ。装備選択から外していた外装や武装をボタンをタップして装着する。

これに髪型のセットを加えたとしてもたったの3つの工程で終わり。

つまり、このSAO世界では、私たちの動かしているアバターにスキンケアも髭剃りもメイクも不要である。というか存在しない。髭やメイクは着脱式のアクセサリであることがゲームの通例であるからだ。

パジャマを脱いで、洋服棚から衣類を選ぶことさえしなくて良いのは、まるで魔法のようであった。しかも、脱ぐ際には「全解除」のボタンさえ押せばいい。

ズボラ人間の多いゲーマーにとっては非常に有難い仕様だ。忙しい朝の身支度がたった数分で済んでしまうことはとても有り難い。とはいえ、SAO世界でやることは仕事といえるのか謎だけど。

ただし、朝の支度で留意すべきことがある。それは、変化するのが外観だけあることだ。中身までは変わらない。はやい話が、眠気がとれないのだ。

——ゲームらしく単純化されていると不便なこともあるんだねえ……

そんな発見を得るまでには思考力が働いている。けれど何もしいままでは、どうにも身体のスイッチが入らなかった。

それもそのはず。寝転んだまま着替えが終わってしまったのは眠気

が全く取れるわけがなかった。だからこそ、顔くらいは洗いたい。

そんなことを考えながら起き上がり、鏡の前に立った。そこには、肩が見えるまでネックラインが露出したオフショルダーのシャツ。その上に薄い皮よろい、そしてミニスカートを身にまとった一人の少女が映し出されていた。

——うくん、60点くらいかな？

超甘めの自己採点をしてみる。

寝巻きに使うには少し露出が多すぎるが、シャツはそのままだ（ついでに下着も変えが存在しないのでそのままだ）。身につけている装備。そのどれもが初期装備なので、可愛げもお洒落さもないのが残念だ。

ゲームのアバターとしてならともかく、VRタイトルで四六時中こんな服を着ていたくはない。せめて、知らない人と会う前には装備を変えたいと思った。……本当は、男のアイツは兎も角として、女の子のミトに会う前に可愛い装備を揃えたかった。それは手遅れだったし、お洒落装備を買うことが現実的ではないのは悲しかった。

それ以前に今日は、手元には装備を買うコルが残らないことも確定している。

——将来の楽しみにしないかね。

かわいい服のことは今後のお楽しみとして諦める。けれどSAOにそういう衣装がない可能性もある。最悪は自作するしかない。「コスプレ力」を試す時である。

せっかく戦闘以外の要素が沢山あるのだから、楽しまなければならぬ。裁縫スキルは、音楽スキルのような趣味系というよりも鍛冶スキル寄りの職人系ではあるが、何時かはマイホームでのんびりと針仕事でもしてみたい。という思いは今も変わらない。

勿論、スキルスロットの制限があるので、早くても10レベルより後の話だけだ。

それはそれとして
駄菓子菓子、視線を頭にうつし、髪をみる。

ストレートのままだった髪も、装備選択によって初期設定のサイドテールになっていた。本当に髪型も装備扱いのようだ。

将来的には、シユシユやりボン風の装備。エクステやファンタジーらしいサークレットみたいな頭装備もあるだろう。そうした装備を装着すると髪型も自動で変化するのかもしれない。

将来が楽しみだ。

ついでに、ちらりと振り向いて後ろ姿も確認してみる。ふわりとスカートがなびくだけで、見た目に不備はなかった。

ゲームなので当たり前だがいつも通りの確認だ。ネクタイを閉め忘れてないか、形が不恰好でないかを確認するより何倍も楽しい作業なのだからやらない方が損である。

——あとは剣……それは後にしても良いか。

食事中は邪魔になるだろうと武器を装備するのは後にする。

そうして、高いのか安いのか不明なままだった一泊《40コル》で借りた部屋の扉を開く。

現実のホテルのようにルームキーは存在しないので、扉を閉めたらそのまま1階の食堂と併設された洗面台に向かうことにした。

ソードアート・オンライン

プログレッシブ編Ⅲ 「最初の夜明け」

階段を降りるはじめると、下には既に人がいることに気付いた。向こうも足音で私に気づいたらしく、「よっ」と軽く手を振りながら挨拶してきた。

その男はライ麦パンを片手に持ち、横長い長方形型のウィンドウを幾つも表示させて難しい顔をしていた。

そんな彼は、幼なじみであり学校のフェンシング同好会では2つ上の先輩、つまり高校2年生だ。そしてこれから長い時を過ごすであろうSAO生活でのパーティメンバー男子予定の「アル」ことプレイヤー

ネーム『^{アル}Alphonse』であった。

因みにアルは、武器である槍をストレージに収納していない。まるで机に傘をかけるように武器を置いていた。それがカツコイイからだろう。その気持ちはわかる。

「せんぱい、おはよお〜……」

私の返事に覇気は無かった。「貧血」なんて「バッドステータス」は存在しない筈なのに、どうも身体はまだ活性化してないらしく重かった。理由は、朝食のせいかもしれない。

このお店で出るのは、アルも食べているライ麦パン。支払う値段も高いので黒パンよりは美味しいらしいが、レパートリー的には物足りない。

「おはようさん、まだ暗いのに起きることになってわりいな」

アルからの謝罪に、私は「平気」と軽く返す。

眠くて気だるいのは間違いないが、頭痛も無いし耐えられない睡魔ではなかった。

「というかりこ。ゲームなんだからいつも通り《アル》でいいんだぞ？」

「あつ、そうでした」

「それから口調も」

「う、うん。そうだね」

まだ勘違いをしていたようだ。

蛇口らしき取手のモデルは存在するが、SAOで道具を使う時には回す必要はない。

少し触るだけでピロンっとシステム音が鳴って、水がチョロチョロと流れてくる。そうして、少しドロっとしたような違和感のある冷たい水を浴びてから漸く気づく。

「あつ。ハンカチないや」

どうやって手を拭こう。

目が冴えてからようやくよく、洗面所の側にも手元にもタオルが無いことに気づいた。

武器だけでなく日用品を買い足す必要があることが判明したが、問

題は今だ。

——まあ適当でいいか

どうせゲームなので、衛生観念は適当であつたとしても平気だろう。水道側に石鹼も無いくらいだ。手を振って水気を落とすだけで水のエフエクトの多くは消えていたし、布探しはやめにする。

——早めに野営用にキャンプセットも用意しないとかなあ……

これからの旅に必要な装備（防具ではない）の経費を考えるとゾツとするコルが必要になりそうだ。けれど少し楽しくなってきた。仮想世界でのキャンプに夢を膨らませていたが、それは直に遮られた。

「リコく。良いのがあるぜ」

「ホントに!？」

「おうよ。これを使っておきな?」

そう言つて、白い物体をほうり投げしてきた。受け止めると正方形状の大きな布だと解つた。

手拭き用のサイズでは明らかに無いだろう。けれどこのゲーム持ち運べるサイズの布があつたことに驚きだ。

「あ、ありがと。……つてかこれ、いつの間にか買ったの?」

「いや、そこにあつた奴だ」

そう言つてアルが指さしたのは、パンの入つた網目のバスケット。本来ならパンの下に敷かれているはずの布がないので、それを投げてきたらしい。

「……うゲエ」

私物じゃなかつた。

とうるか不衛生な部類の物である。清潔だつた。が正しいけど、お手拭きでは断じてない。

「なんだよその顔は」

少しムスツとした彼に言い返す。

「常識的にパンくずついた布で拭かないでしようが!!」

「拭ければ何でもよくねえか? だって、ゲームだぞ」

確かに、ゲームではある。

「そうだけどさあく。ふつうはそんなの関係なく使わないでしようが

!!

「おつ、ちよつと調子出てきたんじゃないか？」

「私の、眠気は、関係ないっ！」

「いや、関係あるだろ。眠気覚ましの為の洗顔なんだから、衛生面とかは問題じゃないし」

どんなに不潔だったとしても、ここでは病気にはならない。現に私も服で拭いても良いかと思っただけ。しかし、不快なことにも変わりないのだ。

逆に、ヒットポイント最大どれだけ体力があろうとも、特定の攻撃を受けると一瞬で状態異常になるのだけでも……。

「アルつてば常識というか、デリカシーなさすぎじゃない？」

「はあ!? それは関係ないだろ？」

互いに、にらみ合う。

「はあ……まあいいわ。用意してない私が悪いもの」

「お、おう」

「ちよつとは反省しなさいよね」

「……それで、目は冷めたかい。お嬢ちゃん？」

アルは私の不満を無視して口にした。

顔だけは無駄にイケメンなアイツがキザな台詞を喋るのは、正直よく似合う。

「え、ええ。それは……大丈夫、うん」

「そいつはよかった」

ああやって女扱いされるだけで絆されてしまうのは、本当にどうなんだと思う。それでも、嬉しい事実が何時も以上に否定出来なかった。

でもその笑顔は、なんか違うと思う。

「別に早く起きることには慣れてるから」

「そうか？」

「そうよ」

何故かアルには信用されてないが、眠くても早く起きることには慣れている。水のお陰で頭も冴えてきているので問題はない。

ハンカチくらい探せばS A Oにもあるだろう。と必要なかったかもしれない思考を切り替える。タスクとしては優先すべきミツシヨンだけだ。

「というかこの時間でも、ビッグサイトのことを思えば……余裕だし」「そりゃそうだ。湧き待ちと比べてもずつと寝れるから余裕だな！」

苦笑いと共に返答がきた。

困難さは人によりけり。ではあると思うが、MMORPGにおいてはチームメンバーが夜警のように交代で寝ながらならレアモンスターやボスがP O P 出するのを待つことがある。

しかしそれよりも、東京台場にある巨大イベント会場ビッグサイトで行われる年2回コミックマーケットの祭典の方が大変であったからだ。極寒年末か炎天お盆の中で夜明けから何時間も待つよりはマシだろう。

開場前から何万人と並ぶため朝から準備し移動すればネットゲでローテしたり徹夜することの数倍過酷である。

——まっ、私はコスプレかサークルだったけどね

今でこそ、オタク趣味にのめり込んでいるが古い親友にコスプレに、それもメルヘン系のに誘われるまでゲームはほとんどしない人間であった。

それが今では「嫁」もいて、中学生から参戦しているので人生何が起こるかわからない……。それどころか、授業でしか触れたことのない「ミシン」や「ペンタブレット」を購入し創作活動もやっているのだから。

そんな作り手と買い手は、運営側も含めて同じ場を作り上げる参加者である。だからこそ、なのかは不明だが、日本で一番統率された集団。と警察に褒められたことがあるらしい。

実際は大多数を占める『俺ら』よりも、極一部の迷惑集団が深夜に騒ぎ参加者からも問題視されることが多いお祭りだ。それも時間制限付きの入場券で改善され始めたが——

なんであれ、早朝4時は間違っても中高生が活動すべき時間ではないのは間違いないが、私は慣れているのだ。普通の男s……女子中学生とは違うので諦めるしかない。

「そうとも！ 修学旅行前に寝れなかった君よりは、今のテンションはアゲアゲですとも！」

「お？ 言ったな。そのカードを出すなら俺にだってコミケのことを言わせてもらおうからなあ……」

「アル君。そのカード出してしまえますか。それなら君がRの本を買おうとしたことをだね——」

まだ夜中だというのに、システム的には安全だから人目を憚らず私たちはいつも以上に騒ぎながら、私はパンを口にした。

口がパサパサになったように思えた。菓子パンはなくていいが、せめて牛乳もあるか、おにぎりの方が良いな。なんてことを思いながら……。

「あのおー冒険者さん」

「ひゃい!？」

背後から声をかけられた。思わず奇声を発してしまう。

そこにいたのはフライパンを持ったおばさんだ。他の人にいたのは驚いた。しかし彼女の頭上には、ある筈のカーソルカラーが存在しない。つまりは、NPCだった。

「食堂ではお静かにおねがします……」

怒られてしまった。

「ご、ごめんなさい」

この時は気づいていなかったが、SAOのNPCはまるで本物の人間みたいな言動をしていた。余りにもリアルすぎたからだろう。

そのことが、私たち先を往く者^{フロントランナー}に何度も影響を及ぼしていくことになる。そして、最初の契機は遠くない未来のことであった……。

最初の夜明けⅡ

会話の話題は、次第にS A Oの話に移っていく。

きつかけはおばちゃんに怒られたことだ。今が真夜中であることを思い出し、「私たちの声で他のプレイヤーを起こしてないかな？」とアルに質問したところ「問題ない」と言われた。

彼が言うには、広場から離れたフィールド側にあるこの宿屋の他の部屋に宿泊するプレイヤーがいるかは解らない。けれど、宿屋にある部屋は中の音も外の音も、ノックのような例外以外はシステムの聞こえない設定になっている。……らしい。

それ故に、声がうるさくても問題ないそうだ。食堂のおばちゃんに怒られるから節度は必要だけど。

私たちは、時折アルにシステムの確認をしながらの、何時もと変わらないじゃれ合いを交わしていた。

否、いつも以上だった。それは年末冬コミには参加出来ないまでには戻れない可能性が高いこと。それどころか、当分……年単位で現実世界に帰還できない可能性もあると理解していたからだ。

そして、マイナスの懸念は他にもある。

「ねえ、他の人はもう”ホルンカ”に向かっているのかな？」

他のプレイヤーの動向だ。

誰も行動していないのと、それはそれで困るが、先行者が多すぎても強くなれないので問題だった。デスクゲームが始まってからは、まだ半日も経っていない。けれど、私たちのように早くレベル上げの為に行動しているプレイヤーも確かに存在している。

だから一案として、レベル上げの速度的には出遅れるが、《ホルンカ》周辺の狩り場が混雑している可能性もあるので、この場に数日は留まった効率が経験値効率が良い可能性さえ存在する。

昨日はなすがままに連れられて、この宿に宿泊したのだったが。このままであると、右へ左へとパーティーメンバーのように着いて行くだけ。ということになりかねないので、実際のところどう動くべきなのだろうかと思ひ、ベータテスター経験者に教えを請うことにした。

しかしその返答は、暫く黙っていたにもかかわらず曖昧だった。

「……わからねえなあ」

「ありや。先輩でも解らないんっすか？」

思わぬ回答だったのでニヤニヤと少し悪い笑みを浮かべながら口にした。けれどアルは、「当たり前だろうが！」と声を荒らげた。

返答は雷鳴のような怒号であった。

「いきなりリアルで死ぬぞ。と言われて『ハイそうですか』と行動に移せる奴らがどれだけいるかなんて解んなえよ！」

「ッ!？」

続けて言われた言葉に何も言い返せなかった。

アルが正論だ。

私の失敗だった。やりすぎだったのだろう。

「ミトと一緒にいた娘は死にかけてたんだぞ！ 危ねえのに、なんで

……なぜお前は平気なんだよ!？」

アバター姿アバターフォームの彼の顔は真紅に変色し、鬼のような形相に豹変していた。角が生えているようにも見えた。しかし同時に困惑もしている。

けれどそれが正常だと思った。この状況に恐怖を抱くのは当たり前前なのだから。

恐怖を抱いている理由は、たぶんそれだけではない。昨日私たちの友人であるミトから聞いた話を思い出したからだろう。

彼女とは当初、昨日の4時過ぎには、合流する予定であった。けれどミトのクラスメイトがログインしていたため、彼女はSAOを案内することになった。なので、パーティーを組むのは夕食後にしようとして後まわしにしていた。

そこに茅場のデスゲーム宣言である。

デスゲーム開始後は、ミトとアスナその女の子は、は二人で外に出て、私たちとはホルンカにて合流する予定だった。二人が先行したのは、私が出遅れたせいでありミトも焦っていたからだろう。けれどその計画は直ぐに破綻した。

クラスメイトの女子が死の危機にあってしまったからだ。

アルやミトとは異世界転生への憧れを語り合った仲である。

現に昨日の茅場の説明を聞いたアルは冷静だった。今とは違い、私を広場の外に連れ出してくれた。

混乱し続けている私に、「異世界転移だぞ！」なんて言いながらゲームを買う前に語り合ったことを思い出しつつ正気になれたのも彼のお陰だった。

しかし、一夜明けて冷静になれば、死の恐怖を抱くのは当然だった。否、違う。一番狂気に囚われているのは、私なのだろう。ましてや、その極限状態の中で他人がどう動くかと想像する余裕がある人の方が異質なのは間違いない。

例外だと思う私ですら、広場の狂乱に吞まれて思考することさえ出来ていなかった。あのまま広場に居続ければ私も混乱していた筈だ。

けれどアルは、外に連れ出してくれた。冷静に判断を出来ていたから恐怖なんて感じてないだろうと思ってしまったのだ。

しかし、たったそれだけを根拠にして彼も無意識に此方側だと思っていたことは、誤りだった。

普通は怖いのだ。

簡単に克服出来るものではないし、恐怖を抱かない私みたいな人の方が少数であろう。

考えが間違っていた。なんてアルに伝えるべきだろうか。

謝罪？

それとも、”外に出ることをやめよう”と提案？

多分どれでもない。焦っていて混乱している彼を安心させるべきだろう。

「大丈夫だよ。私は強くなる。アルが不安なら、私が強くなって守るから」

「ははっ、なんだよそりや……あんた素人だろうに」

答えだけは決まっていた。今度は私が助ける番だ。支えなければならぬ。

アルは乾いた笑みを浮かべていた。彼の言ったことは事実である。私はVRMMOの素人である。フルダイブすら存在しない転生前に役立つ情報をもってはいない。

今の私の知識なんて、素人に毛が生えた程度のものであることは事実である。けれど、前世を含めたら私の方が歳上である。オフライン^ルで助けられた恩を返す為にも、強くならねばならなかった。

「確かに、掲示板の僅かな情報と君が喋ってくれた知識しか、私はソードアート・オンラインのことは知らない」

あの時茅場晶彦は、キャッチコピーでもあった「ゲームであっても遊びではない」と言った。命を強制的に賭けさせられている状態だ。「でも……リソースの先取りくらい私にでもやれるから。大丈夫」

一般的なMMORPGの場合、大元のサーバーだけでなく、ユーザーである私達がゲームを操作するマシンの性能上の関係で、システムが表示可能^認なアバターの人数が制限される。人数が許容量を超えてしまうと非表示になるだけでなく、動かすアバターまで遅くなってしまうからだ。

システムへの負荷や処理落ちを防ぐためにサーバーを何十も用意するタイトルが多いのはそのためである。

けれどSAOは違った。

1サーバーしかない。1万近くのプレイヤーが同じ場所に存在している。特異なのはそれだけではない。フィールド内を徘徊するモンスターだけで無く、採取するアイテムや宝箱も早いもの勝ちなのだ。

同様のシステムを採用するゲームタイトルは存在するが、非常に珍しい。お金^{コル}や武器に素材、そして経験値。単一サーバー内に1万人がいるからこそ、これらプレイヤー間で全てを奪い合う必要がある。

だからこそ少しでも早く先に進むことがこのゲームの必勝法となる訳だ。

PKのようなハードタイトルのMMO経験は私にもある。そこにソロでの対策も聞いた私なら、ベータプレイヤーに追いつけなくても勝ち抜けることは可能だろう。

リアルでは、前世で剣道。今世では、(強制的に通わされた)空手教室とフェンシング同好会で練習してきた経験に加え、ソードスキルの練習も経験済みだ。

身体に馴らすためには、もう少し素振りを加えたい所ではある。けれどそれ以上に実戦を早く行い、経験値を稼ぐ必要があった。そして一刻も早く、彼が私をこの一層で不安にならない安全^{レベル10以上}マージンを超えるレベルまでは早く到達する必要がある。

究極的にはゲームなのだ。やることはゲームプレイと何一つ変わらない。

攻略本もWikiも最強ランキングも存在しない。初見殺しがあるかもしれないフィールドやボスに立ち向かうことは、本来のゲームプレイだ。

縛りプレイで禁忌を犯したらデータリセット。あるいは、「HP 0」でキャラロストのMMO。リセット不可能で行うクラシックモードの^{手強いシミュレーション}ファイアーエムブレム。死ねないスタイルのプレイスタイルのゲームをなんて当たり前のように存在している。

ようは、『危なくなったなら、すたこらにげろ』『死にそうになったら逃げろ』。こらを徹底すればいい。大破進撃は論外だ。

だからこそ私は本気だ。無謀とは思ってない。

死への恐怖が薄いことは問題かもしれないが、一番のリスクであるHPゲージが危険域^{レッド}に変わっても冷静に動ける自信もあった。

けれど、アルとの視線は合わせれなかった。

鬼の形相に向き合う強さがなかったのだ。それが唯一の不安である。

しかし、一瞬だけ目と合った直後にアルはハツとして、静さを取り戻したようだ。

「あつ。……わりい」

謝罪の声はほとんど聞こえなかった。

それでも、悪いのは私だ。

「私こそゴメン。色々考えてくれたのに無神経だったよね」
今度は直ぐに口が動いた。

「……今からでも外に出るのやめる?」

弱気な提案だったが、そうすべきだと思った。口は震えず、表情は明るく言えたと思う。

ここはテレビでも、な〇う小説でも無いのだから。ゲームであつても現実である以上、『いのちだいじに』は徹底していく必要があつた。

「……いい」

「ん？」

「いらねえよそんな氣遣い。そりや行くに決まつてるだろうが！」

らしくない口調。きつと痩せ我慢として誰かを真似しながら言ったのだろう。けれど本氣だつた。

迷いない決意は理解できた。

「そつか」

「応とも！」

昨夜、街に出る結論を昨日出すまでに、1時間程度使つてしまった。その結果、夜明けと共に移動することを私たちは決意した。それを變えるつもりはないようだ。

因みに、私は最初、あのまま夜に移動をしよう、と提案していた。けれどβテスターの彼がそれを却下した。

H P ヒットポイントゼロイコール現実世界での死。というリスクの前に「夜間行軍」というリスクと、精神的疲労を背負つたまま外に出るべきでない。というアルの主張を受け入れたからであつた。

「なら、さつそく行つちやう？」

立ち上がり、提案する。

一度決めたら後には戻れない。村までの距離は4時間程度。つまりモンスターが出ず、攻撃を受けることのない圏内から出て、死の危険もあるフィールドに長時間も居続ける必要があるのだ。

ただし、道中の敵の大半はスライム程度の雑魚であるが。

「当然さね」

そんなことを思い出したからだろうか？

アルの覚悟はもう決まっていた。

「おばちゃん。ありがとな」

「(ぎ)馳走さまでした」

私たちは直ぐに宿を後にした。

?

2022年11月7日 午前4時55分

『はじまりの街』 北西外周部

宿を後にした私たちは、デスゲーム開始前にドロップアイテムとして手に入れた僅かな素材を素材屋で全て売り払った。そしてお金が尽きるまでHP回復用のポーションを買い込んだ。

それから4つ程、《ホルンカの森》で多く出現する虫対策として毒消しのポーションも購入したために、絶対にHPを全損してはいけない。という行動指針のもとでは回復アイテムの数がかなり心細い。

その道中で少くないプレイヤーとすれ違った。

誰もが壁にもたれかかるように疲れ果てて眠るか、うつろな目をしていた。

広場での狂乱はまだ昨日のことなのだ。泣き出したり発狂する人たちが大勢いる中、昨日は逃げるようにして去った。中央の広場方面にいけば、今もまだ、乱が続いてのだろう。今日の移動も急ぎ足だった。

だからであろうか。素材屋を出てから今まで、私とアルの間に会話はなかった。さつきはあれだけ異性のいいことを言いあったのに台無しである。

直径約1キロの円弧を描いたような都市の境目にある《はじまりの町》とフィールドを分かち城壁が見えてくると、緊迫感がさらに増す。

どうやら、外に出る。たったそれだけのことが想像以上に恐ろしかったらしい。

もしかすると、アルの顔を恐れたのかもしれない。けれどそれだけは違う。と思わなければ心が折れてしまいそうだった。

——大丈夫、今は圏内。外との違いはシステムの保護だけなんだよ、わたし

己を鼓舞する。犯罪禁止コードという、P kを含めたあらゆるゲージが減る行為から保護された究極の安全地帯。そこから外に出て、死のリスクのあるフィールドにいざ赴くとなるとアルも私も足が

すくんでしまったのだ。

フィールドに出ればHPの減らない安全圏は、《はじまりの町》を含めて6つしかない。次の階層に繋がる迷宮区近く、フィールドのゴール地点ともいえる《トールバーナ》を除けばたったの4つ。

一番近い《ホルンカ》の町までたどり着くには、走れば3時間程度で到着する。けれど戦闘を全て避けて進むのは困難だろう。当然、道中の敵に殺されてしまう可能性だってあった。

「ねえ、アル」

自然と口が開いた。

もしかしたらこれが、前回は言うことさえ出来なかった最後の言葉になるかもしれない。

「ん？」

「絶対、生き残るよ」

「当たり前だ」

アルの返事は心強かった。

そして私たちは、《はじまりの町》から出てデスゲームをプレイするための第一歩を踏みこんだのだ。

そんな第三者からみたら恥ずかしくなりそうな風景を、ある少女に見られてた為にかかわれることになるとは知らずに……。

初戦闘

アインクラッド第一層 「原始の草原」

遂に、フィールドへやってきた。

《はじまりの町》、北西ゲートから続くフィールドは広大な草原である。

草原の中には真っ直ぐと、何処までも続いてそうな一本の道がある。《はじまりの町》では石造りの舗装された通路とは違い、獣道を広げたような人の手がほとんど入っていない土の道だ。

フィールドの名は《原始の草原》。その名がついた通り、私たちプレイヤーが通る初めてのフィールドとなる。

果てが見えない程長い一歩道が、これからの長い冒険を予感させているようにも感じた。

「広いなあ〜」

思わず口に出た。

「ああ……こんなに広がったんだな」

「私も知らなかったよ」

「そりゃあ、お前が二度目だからじゃないか？」

やはりデスクゲームが変わってしまったからだろう。

私とアルは、《原始の草原》の広大さに圧倒されていた。

「なにさ、アルだつてビックリしてるじゃない」

「ちげえねえ。ぶつちやけ、俺も驚いてる」

「《はじまりの町》を抜けば一層の端までは約9キロ、だったかしら？」

23区と同じくらいなんだから、広いのは間違いないけど……これは広すぎじゃない？」

広すぎるのだ。

最初に通る道（の一つ）であるならば、あっさりと次のエリアに移動出来ると考えていた。しかし現実そう上手くはいかなかった。

文字通り自分の足で歩かなければならない。つまりは物理的な距離が他のゲームとは違うのだ。

「だよなあ。最初のエリアだけで、この広さのは確かに驚きだぜ」
「けどそれも、自分視点で歩くオープンワールドだからこそその楽しみ、
なのかな……?」

オープンワールドゲームは数多く存在している。けれど多くが3
人称視点。あるいは神の視点とも言うべき、キャラクターの後ろから
観ている。

視点だけでいえばTPS系ゲームと同じであり、ベーシックなパ
ターンだ。

「確かに、これが99層もある思えばワクワクもするよな」

「ふふっ、そうよね。でも、ベータ経験者的には89層じゃないのかし
ら?」

「ああ……で、だ」

話が雑談とは変わる。

「問題はこの明るさなんだよ」

「……」

アルの言う通り、やはり最大の課題は、今の時間だ。

現実よりは明るいものの、まだ日の入り前であった。十分、真夜中
と呼べる時刻である。

走り続けるには、少し心もとない距離までしか視界が開けていない
ので心許ない。

「見えるけど、見えない部分も多いのって怖いわね」

「警戒していくぞ」

「ええ、もちろん」

モンスターの行動パターンが変化している可能性や、新種がいる可
能性だっただけ。索敵は怠れない。

そんな草原を警戒しながら歩みを勧めていると、少しあるけど、広
い草原の中を徘徊する無数に存在する敵Mobと遭遇する。

彼らモンスターがいるのは、幸いなことに視界の端っこだ。近くに
までモンスターは来ていなかったようだ。

私は、心のどこかで戦わなくてもいいことに安堵していた。

そんな余裕もつかの間。仮初めの平穏は呆気なく崩れた。

「いたな」

「ええ、いるわね」

先に呟いたのはアルだ。

そこにいたのは一匹だった。

道路の先に佇んでいるイノシシがいた。

あくまで、視認できるだけの数であることに留意する必要がある。

それでも私たちは安堵した。

「フィールドの敵が増えていることは、なさそうだね」

「そう、だな」

アルも同意する。

敵モンスターの数はデスゲーム開始前と比較して増加していることはなさそうさ。

しかし夜間の間は、誰も討伐していないので、上限一杯まで狩られること無く沸いている。数が多いことに変わりないが、対応可能な数だろう。

刹那。

ガサガサツ、と草原から音がする。

「っー」

思わず身を硬くしてしまう。

けれど手は、剣の柄を掴んでいた。

青イノシシやはり黒オオカミたちがフィールドを徘徊しているのだろう。けれど、そのどれもが、私たち気づいた様子はない。

遠くからは、羽音も広がってきた。ハチが動き出したのだろう。

モンスターが襲ってはこなかったが、漸く実感する。

このまま《ホルンカ》へ敵を避けながら進むことが絶対に不可能である。

モンスターを含めこの世界のあらゆるモノは、所詮はプログラムによって構築されたデータでしかない。そして、目の前にいるイノシシは、『レベルー』である。

こんな雑魚モンスターに怖気づいてしまっただけはこの先戦えない。ただし、その作り物の怪獣には、まるで本物のような威圧感が存在

していた。

けれど、ここに来たことが自殺行為だとは微塵も考えていなかった。

イノシシやハチ。そしてオオカミ型のモンスターはどれも初心者向けである。ということが最大の理由であるが、何故か体が軽いのだ。

モンスターと敵対することに高揚感を覚えているのだろう。今は、このモンスターたちとの戦闘を回避することは可能である。

このまま歩いていけば、何処かでは、ではなくこの後すぐに戦う必要があるのは間違いない。

それならば、早めにモンスターと戦い、戦闘に慣れておく方が得策であろう。

「ねえ、アル君。提案があるんだけど？」

「奇遇だなあ、実は俺もなんだ」

「どうやらアルも同じことを想像してたらしい。」

「一度、ボア倒してみない？」

「そうだよな。俺はオオカミからでも良いと思ったが、倒すことにはオレも賛成だぞ」

「方針はあっさり決まった。」

「それで、どっちからやろうか？」

「二人でやれば良いんじゃないか？」

「今度は噛み合わなかった。」

「流石に的が小さ過ぎるでしょ？」

「ちげーよ。別々に倒すんだって」

「認識も違っていた。」

「オーケー。なら、最初のはボアから！ 次がウルフを一人ずつ倒していこう」

「そうするのか。それならリコからでイイぞ」

「……了解」

ソードアート・オンライン
プログレッツ編V「初戦闘」

剣を構える。

武器選びには色々悩んだが、盾なしの片手剣にした。

決めては単純。デスゲームを生き抜く塗中で、ゲームの初期装備としても存在し、かつ、プレイ初期段階での入手のしやすさを考慮すると、一番自分に合うと思ったからだ。

武器の形状的には両手で構えることもできるが、名前の通り片手で扱う剣だ。左手を添えてしまうとシステム的にエラーが起きる。

構えは現実世界のどれとも違う。

やはり最初使っていたレイピアの方が良かったのではないかという後悔が、頭をよぎる。けれどそれは邪念だろう。

SAOをプレイする前、どの武器を扱うか散々悩んだ。剣タイプではあるのは確定だったが最初に選んだのは《レイピア》だ。姫騎士スタイルをやろうと決めたからである。

フェンシングにも似た形である《レイピア》は、軽装備であり、突き刺すように扱うことが多いが斬ることも可能な中世騎士の装備として馴染みの武器である。

本当は刀のような軽量系両手剣を扱いたいと思っていた。

しかし、プレイヤーが使う装備に刀は存在していない。代用となる剣タイプの両手武器は、名前の通り《両手剣》だろう。

しかし、一般的なゲームであっても使える両手剣はとても重い。更に重たい《大剣》なんてクラスが存在することもある程に振り回すイメージが強い武器なのだ。

本来の意味での《クレイモア》が、中世ヨーロッパで使った小ぶり両手用剣をベースとしたソードスキルと武器が欲しかった。戦時中に使わないタイプの方である。

それならば、と思い《片手剣》や《レイピア》。《曲刀》や《短剣》なんかも考えた。後者2つは防御とのバランスなどの理由であつさりと却下された。

こうして残った片手剣であれば、ある程度の防御は可能である。しかし、片手剣を続けていくのであれば、《勇者スタイル》にも慣れていかねばならないだろう。

回避と防御の組み合わせだけでなく、重量感ある武器の振り回しと盾の操作。という二つの行為に慣れていく必要があつた。

それらを行うことは将来的な話であつたが、出来そうにないと思ひ却下した。

両手剣の代案としてはかなりアリなだけに残念である。

そんな紆余曲折があつて、SAO開始時にはレイピアを選んでプレイしていた。けれど、デスゲームを続けていくには大きな欠点がある。2つ

一つはダメージソースとしては心許ないこと。そして、少数パーティである以上、防御は大切であるのにそれがほぼ不可能であることだ。

もう一点の理由としては、SAOの戦闘スタイルを妄想して考えた際に、回避剣を最初から目指すことは厳しいと判断したからだ。

短距離のインファイトを行うならば、回避に全振りでも短剣装備し削った方がよい。

それは採用した片手剣であつたも同様だ。ある程度の小回りが利いたとしても、防御が厳しいくなるのは3つの武器どれであつても同じである。

もしも、アニメや漫画で見たような、あるいは曲芸のようなインファイトスタイルをSAOで出来るなら確実に強いと思う。八極拳と剣の両刀なんて最強だろう。

そんなわけで、一番攻撃力の高い片手剣を選んだ。それも、リスクもある盾持ちを諦めた回避系スタイルを目指してプレイすることにしたのだ。

ベータテストで似たプレイヤーがいた。とアルに来たことも理由

である。

最初くらいは盾を持っていても良かったのだが、諦めた。持ったことのない道具を扱うと邪魔になるからだ。なにより、お金もなかった……。

現実には世知辛い。

もう一つ、悲しい理由がある。

片手剣の強武器はゲーム序盤から比較的簡単なクエスト手に入るが、レイピアの場合は1層終盤の中ボスかレアモンスターのドロップを待たねばならない点だ。

事前情報での最強武器ランキングを鵜呑みにした効率重視の結果である。

勿論、どの武器であつても一長一短だ。今後はまた武器変更する可能性もある。

しかし、全てはこの一匹を倒してからである。

意識を集中する。

「スウウウウウ……」

深く息を吸う。

呼吸は大事だ。脳に酸素を入れたりして冷静になるためだけでなく、心の余裕のためにも。

気持ちだけは、全・集中——。

切っ先を定め、目を凝らす。するとイノシシの上にアイコンが表示される。

HPバーと共に名前が表示された。そこには「Frenzy Boar」と書いてある。SAOの表記は私たちのキャラ名を含めて全てが英語だ。

ともかく、コレでシステム的にロックされた。

左手を武器に添えない片手だけの構えであるので、剣道における《正眼の構え》とは違う。剣を背よりも後ろに構えているので、剣道における《八相の構え》にも近い構えだった。

こうしていると、フェンシングにも近いように感じたが、それとも違う構えだ。

フエンシングで何度もやってきたというのに、本当の戦闘用の構えとなると、片手で攻撃する構えには未だ慣れていなかったが仕方ない。

決意を新たに剣を振る。

すると、通常の剣ではありえない音が鳴り始め、鼠色だった剣も光輝き出す。

剣技、則ち《ソードスキル》のファーストモーションが始まった証拠だ。これをシステムに検知させなければ攻撃は永遠に発動しないが、認知させれば即座に発動する。

自然と体が動き出す。攻撃モーションが始まった。これに身を任せるのではなく、先に。同期するよう行動する。

「やあああああああああ」

声を発して力を籠める。

少し下げている左脚を蹴り出す。

「せやあつー」

走り出すと剣は、赤色の軌跡を中に描きそのまま青イノシシに突き刺す。

——プギャーオ

どこか可愛らしい悲鳴が草原に響く。突き刺さったのは急所である首だ。断末魔である。

巨体な肉体が落ちてくるころには、HPは直ぐに吹き飛んでいた。落下すると同時に、イノシシの肉体はガラス片となり砕け散る。

すると、私の目の前でウィンドウが広がった。

Result

《left》 Exp 《left》 11

《left》 Col 《left》 8

《left》 Items 《left》 2

《left》 ▼ 《left》

ああああ a ● 青ボアの千切れた皮ああああ a

ああああ a ● 粗い石ああああ a

討伐完了である。

当然のことながら、あつけない終わり方だ。運がいいことにアイテムが2つドロップしていた。とはいえ使い道はどちらもないので、あまり意味がない。

ウィンドウを閉じるまでに有した時間は、20秒ほどであった。

しかし、これまでとは一点違うことがある。《フレイジーボア》というモンスターに、これ以上ない位に、真剣に対峙した。一切の躊躇や油断をせずにスライム相当のモブに立ち向かった、ということだ。

変化はまだある。

動きや表情を観察すると、モンスターへの捉え方が変わってくるのだ。それこそ、スライムのプルプルとした動きの虜になるプレイヤーが大勢いるのと同じだ。

けれどその過程は断じて違う。

グラビアアイドルの写真を舐め回すうな、コスプレを撮る際の子の目つき、卑猥なものを含んではいなかったと振り返る。

あるいは、裸体デッサンをする絵描きのような……曲線や膨らみばかりで形を掴みにくい身体を描こうとする際の複雑なもに感じた。

「無事倒せたな」

アルの声がする。

そこに称賛の気持ちはなかった。倒せて当然。と言わんばかりの言い方である。勿論、その通りだ。スライムなのだから。

「ねえ、アル……」

「ん、どした？」

「この気持ちを伝えたかった。」

「あの子、ちよつと可愛いね」

「ん??」

「いや、そのボアって可愛いくない？」

「……エ？」

振り返ると、宇宙猫のような顔になったアルがいた。

「アル、どうしたのさ」

「……お前。神妙に剣持ち続けていたと思つたら、そんなことを考えてたのかよ」

アルは呆れたように口にする。

そうは言ってもアレは可愛いのだ。声も仕草も愛らしいものがある。

「いやあー、ねえ。スライムみたいに飼いたいとは思わないけどなんか愛くるしさを感じてしまいい待ったのですよ……まさに、キモかわいってやつね！」

「そうなのか」

「ソオーナンデス」

「声真似はいいから」

つれない返事ばかりである。

「んー、次どうぞー」

アルの番だ。

「お前なあ……」

そう言いながらも、アルは元気に槍をクルクルと回す。

普通に無駄なモーションである。

「アルも楽しんでいるじゃないかー！」

「別にいいじゃねえかよ……」

野次への返答はなかった。無言で槍を突き出している。

今は真剣そのものだ。そして、構えてから攻撃に移るのは一瞬であつた。

レベル1の肉体では早く動けない。けれど初めから視界に入れないければ、ブーストしたソードスキルを敵が避けられないだろう。

「おらあああつー！」

背中から狼に突き刺す。

——ガウツツウウ

そんな悲鳴を奏でて、狼はポリゴン片に変わった。こちらも瞬殺である。

「うしっ！ 楽勝、だぜー！」

そう叫んで、槍を天高く掲げていた。

スライムを倒した人の顔がコレだ。

「酔いしれてんじゃないぞー！」

「うっせえわ！ そんなくらい、いいじゃねえーか!!」

「駄目とは言ってもないわよ！ でも、人のことは言えないわねえ……っ。」

彼は笑っていた。

「そんなの別だろうが。俺様の槍さばきとウリ坊への執着心を同じにしないでくれ」

断固拒否のためである。

「そ、そうですか」

群れバトル

2022年11月7日 午前5時20分

「しっかし、あんだだけ時間かけただというのに……」

言いあつた末に私の口から出たのは、呆れたような、ホツとしたような安堵の声であった。

「普通に倒せた」

「1体1体はスライム相当だもんねえ」

アルもやはりホツとしていた。

それに対して私は、アルやミトから以前聞いたことを思い返していた。

「結局、肩に力を入れたり脅える方が命取りになるレベルの雑魚だった。ってことね」

「ほんと、なんでビビっていたんだか。って位に拍子抜けだぜ！」

本当に、取り越し苦労だった。

後から思えば、そう思ってしまったことが、油断だったのだろう。

《left》 あっ！ やせいの《left》

・ モンスターの むれが あらわれた！ ▼

「あっ」

「こりやしくったかもな」

草木の上から表示されたカーソルが、幾つもちらに近づいていた。しかしそれだけではない。

オオカミが「アオーン！」と叫ぶと共に若干ではあるが、数が増えた。

まさに、ウルフAは なかまを よんだ！ である。沢山、ではなくて良かったものの、私たちは周囲を囲まれてそうになっていた。

「騒ぎすぎたわね……」

後悔してももう遅い。

闘うしか選択肢は残っていない。また呼ばれる前に倒す必要がある。

「でもまあ、コレで連携して戦う訓練も出来るぞ！」

それでもアルは前向きだった。

確かにその通りだ。これなら素材も集まり、レベルアップも出来る。

その通りだ。ラッキーだと思おう。

「そうね。チャチャチャつとかたずけちやいましょうか」

「なんか多くね」

喋る間にも、イノシシやハチ。そしてオオカミ型の初心者向けモンスターが無数に近寄って来る。

それよりも先に、《ソードスキル》を発動させる。互いに背を向けて、敵を倒しに向かった。

？

「はあああああつー！」

何度目になるかも解らないソードスキルを繰り出す。命中し、HPを削り切る。

「次っ！」

「というかコレ、何体目なんだよ？」

「知らないわよ！」

何体倒したなんて覚えていない。近くにいる敵。こちらを狙う敵。

移動を繰り返して、なるべく止まらないようにする。けれど、後ろのアルとの距離も意識しながらだ。

いま視界にある敵は5、6体。けれどそこから動かないのだ。まるでターン制ゲームのように、モンスターたちは攻撃と静止を繰り返している。

否、単調なアルゴリズムだあるだけかもしれない。避けながら、反撃を入れる。

けれどソードスキルではないのでダメージは少ない。

そうして、敵が離れた場所に孤立すればソードスキルを叩き込む。

これで敵総数が1減る。このルーティンが確立出来たのは不幸中の幸いだ。

しかし、その間に増援を呼ばれたり、フィールド上にリポップするところがあった。

安定しているが、数は減らない。

この繰り返しはキツイ。

戦闘時間は5分を過ぎた程度だろう。

短いように思えるが、300秒というのはとても長い。

ボクシングであれば、ワンラウンド所か2ラウンド目が終わってしまう。

野球なら、バッターは変わっているだろう。テニスでワンゲームが5分超えなら、大試合だ。

水泳ならまだ泳いでいるかもしれない。長距離のマラソンでは始まったばかりだ。しかし、息継ぎや休憩するタイミングが存在する。

つまりは集中力が尽きかけているのだ。

「……おりゃっ！」

「せいっ！」

愚痴を言い合うことで疲弊を誤魔化しながら、攻撃を繰り返す。

相手は直ぐにポリゴン片となり倒れるものの、数が多いのが問題だった。

攻撃してくるモンスターの半分は、プレイヤー私たちを視認しても攻撃してくることはない非攻撃的ノンアクティブモンスターである。

けれど一度敵対すれば脅威になるし、群れを成していれば今日井戸は増加する。

そして、一度攻撃に移り、被弾してしまえば威力は強力だ。

彼らの放つ威圧や攻撃の予備動作に臆すると、HP全損することもある。というのは、掲示板から得た数少ない情報の一つだ。

イノシシであれば、突進による大ダメージ。オオカミであれば、跳躍からの噛みつき攻撃による継続ダメージ。

そこに、システムの動きに頼るだけでなく、全身を使って《ソードスキル》を叩き込めば8割の確率でワンパンキル出来ていた。

このフィールドにいる敵の大半は、スライム程度の雑魚であるからだ。

解り切っていた事実だが、この数は結構きつい。

直近で回避する数回、身体が重くなったように感じた。疲労はかなり深刻だった。

疲れたとき程、すぎが生まれる。

最初に命中したと思った一撃は、当たりどころが悪かったらしくクリティカルにならなかった。

——まただ。

また失敗した。一撃で倒せなかった。

一度横転したオオカミは、最後の力を振り絞るように立ち上る。「ガウッ！」と鳴いて走り出す。

攻撃の対象は私ではなくアルだった。

「ごめん、狼そっち行った！」

「……リコ！ 後ろからイノシシ！、突進モーション!!」

「っ！」

ミスしたのはほとんど同時だった。

カバーに動こうとするが、私の反応が遅れてしまった。

——ブモオオオオオオ！

「うっ」

避けきれず尻もちをついてしまった。剣は手放していなかった。

そして、草木を踏み潰しながら駆ける音が聞こえた。

「リコオ！」

目の前に、狼が飛び掛かろうとしていた。

——落ち着け、落ち着け。

何度も心の中で唱える。噛みつかれる訳にはいかないのだ。選択肢は限られている。避ける、防御をする、カウンターを決める。この3つくらいだろう。

立ち上がれそうにないから、避けることは厳しい。同様にカウンターも厳しかった。

このままではソードスキルは発動出来ないからだ。あるかも知れないが、私は知らない。

だから守るしかない。

飛びかかろうとする狼の目と顔を凝視する。

恐れるな。目を閉じないで……

——剣を、合わせる！

刹那、

視界が真っ暗になる。思わず目を閉じてしまったからだ。

同時に両腕が一気に重くなった。倒れそうになるのを我慢して、足に力を入れながら全身で踏ん張る。

飛び掛かって来た狼が、剣に噛み付いていたからだ。狼に与えるダメージは僅かであるが、防御には成功していたのだ。

体勢を戻すために振り解こうとするが、ビクともしなかった。

剣を離そうとしないのだ。それどころか、噛み切ろうとしている。

——変えなきゃ！

判断は早く決める。剣は放棄することにした。

メニューを開き、装備メニューを表示させる。

——レイピア、レイピアはどこ……？

ピロン、ピロンというシステム音がもどかしい。

「リロ!? 何してる!？」

叫び声が聞こえたけど、内容の判断できないので無視する。

手持ちの武器は片手で数えられる僅かしかない。武器のメニューさえ表示出来ればすぐ見つかった。

取り出し、そのままモーシオンを構える。

「それは……!？」

剣を突きだし、レイピアの基本スキル《リニアー》を発動させる。その一撃は、羽のように軽かった。

少しだけ減っていたHPが一気に消滅した。

「……危なかった」

「まだだつ！ 油断はするなよ」

「解ってる！」

息つく暇はない。

落ちた剣を拾い、周囲を見渡す。剣はボロくなっていた。そして、目の前には敵のアイコンがなかった。

「……あれ、いない？」

「そうだな」

アルが同意する。

辺りを見渡せば、ほとんど敵の姿は消えていた。

——これなら、逃げられる

戦い続ける必要はない。戦闘の腕試しが出来れば良かったのだから。

「さて、ある程度減らしたし」

「おう。逃げるぞー！」

アルが叫びながら戦線を離脱する。

「オー！ ……って、叫んだらまたヘイト買うわよ！」

私も叫んでしまったので、何匹かモンスターが追いかけてきていた。

結果的に、ではあるが、本当に倒せるのかどうかという不安は無用であった。それでも倒し続けていたのは、周囲のモンスターのヘイト値までもが上がったのか、断続的に攻撃してきたからだ。

複数体同時に攻撃してきても、私たちは難なく回避して倒し続けることはできた。だからこそ街を少しずつ離れるように移動もしえいたのだが、それこそ戦闘が止まらない原因だったのだろう。

歩みを止めて攻撃に徹すれば敵の数が減ったので予想は正しいと思う。強引に戦闘を辞めることにしたのだった。

朝焼けを背後にして獣たちに追いかける道中はそれなりにワクワクした。

？

結論から言えば、私たちは《はじまりの町》に戻ることにした。

逃げ出して敵を撒く頃には、朝日が登り初めていたので当初計画していた予定の時間的には遅れている。しかし、命の方が大切であった。

このままでは回復アイテムの底が尽きてしまうのは明白だ。進路を反転し、アイテムの再補充を目的として安全圏に帰還したのだった。

距離でいえば往復1キロにも満たない。時計を見れば、フィールドに出ていた時間も30分程度でしかない。

それでも、門が大きく見えてくると「戻ってこれた」ことに私たちは安堵する。

「ふう〜」

「無事に戻れたな」

「……そうね」

走ったせいで前にかかっていた髪を拭くと、少し濡れていた。

どうやら、涙が出ていたらしい。

私は軽く泣いていたようだ。

戦闘中は意識を向けていなかったが、視界の左上にはパーティメンバーのステータスが表示されている。そこを見ればHPも丸わかりだ。

あRiccottaあ

..... a96 / . 190a . aLV : 3a

..... Alphonse.....

ステータスバーの色は緑。

しかし、何度回復薬を飲んでいたのにも関わらず、HPは半分よりは少し多い程度まで減っていた。

猪による突進攻撃のような致命傷となる攻撃は避けることができたが、全ての攻撃を捌いききることは無理であったことが最大の要因だろう。

ダメージを与えたのも被弾数もアルの方が多かった。

モンスターのヘイトを上手く稼ぎながら、2ヶ月間のベータテストで鍛え抜かれた「ソードスキル」を何度も叩き込んだからだ。その後、僅かに発生するの硬直を私がカバーしきれなかったことも大きい。

「あつー！」

安堵していたせいで、肝心なことを言うのをすっかり忘れてしまっていた。

「ん？ いきなりどうしたんだよ」

アルは不思議そうな顔をしているので、私は「ふふうくん」ともつたいぶりながら笑みを浮かべる。

「アル」

「なありこ……本当にどうしたんだよ？」

少し不安そうな表情に変わってしまった。

もう少し引き延ばしたかったが、ネタばらしを行うことにする。

「ま、まさかさっきの戦闘で……」

「レベルアップ、おめでとー！」

……あつ

何度も戦闘をしたのでレベルはお互い3にまで上がっていた。それどころか、4へのレベルアップも見えてきている。

アルの方が多く多くの敵を倒した以上、経験値分配されている筈なので、4レベルにはより近いだろう。

「そっか、そうだよな……」

アルを見ると笑っていた。

「りこ」

「ん？ どうしたのさ」
「そっちも、レベルアップ。おめでとう！」
「ありがとう」