

星崎崑

Kon Hoshizaki

illustration. Niθ

絶望から始まる異世界生活、

神の気まぐれで強制配信中

俺には暗黒の力が  
この心地よからた

書き下ろしショートストーリー

「初めての劣等感」

Unityはカレンに翼（つばさ）を与えた。

私にはその翼はなかった。

私、黒瀬（くろせ）セリカと双子の妹であるカレンは生まれつき頭が良かった。

血（ち）というよりは突然変異（とつぜんへんい）だろう。父も母も学業から早々にドロップアウトしたタイプの人間だからだ。

一般的に「ギフトテッド」と呼ばれる。神から授（さづ）かった才能——そんな意味だ。

保育園児のころにはすでに私もカレンも小学生レベルのテストなら解（と）けたし、知能指数（ちのうしすう）テストでも群（ぐん）を抜いて高い数字を出していたらしい。

答え合わせの結果は見えていないから詳しいことは知らないし興味もないが、「何が難しいのか、これを解けて何が凄いのかもわからない」。そういう感想を抱いたことは覚えてい

私とカレンは同じ顔をしているから、能力も同じだろうと思われがちだが、当然、私とカレンは別の人間だ。同じ能力だなどということはありえない。

——初めて私がそのことに本当の意味で気づき、妹に対して劣等感を抱いた時のことは、今でもハッキリと思

カレンがUniversityというソフトを見つけてきて、2

人でそれぞれ別のゲームを作った時。

プログラミング言語自体は、もっと小さい頃から触り初め  
ていて、最初はどちらかというところと私のほうが得意だった。  
だが、ゲーム作りでカレンの能力は覚醒した。

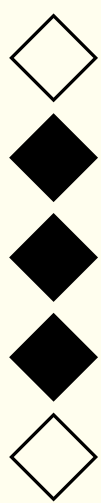
それまでは、なにをやらせても私のほうが少し上手で。  
私にとっては、カレンはちよつと抜けたところのある  
可愛い妹だった。

少なくとも、あの時まではそうだったのだ。

でも違った。本当の天才はカレンのほうだったのだ。  
完成したゲームの評価は、私のものとカレンのもので  
は段違いだった。

まだ荒い部分はあるにせよ、彼女の作ったものは  
独創性に富み、販売に出してみたらあっという間に話題  
になり、インディゲームながら、子どもが手にするに  
は桁外れの金額を稼ぎ出してしまったのだ。

これは——その時の話。



「ねえねえ、セリカン。これ知ってる？ ゲーム作るプ  
ログラミングソフト、タダで使えるんだって」

「どれどれ？ へえ……プロと同じ環境なんだ。面白そ

うー！」

妹のカレンが見つけてきたのは、Unityという総合ゲームエンジンで、個人でもインストールして使うことが可能ということだった。収益別に<sup>しゅくえきべつ</sup>利用料金が決まっております、なんと<sup>ねんしょう</sup>年商10万ドルまで無料とある。事実上<sup>じじつじょう</sup>、無料で使い続けられるのと同じだ。

「ふうん。プログラミング言語はC#だつて。これなら私たちでも作れるんじゃない？」  
「作れる作れる。すでにちよいと触ってみただけ、問題は画像作成くらいだ二エ」

プログラミング自体はすでに触っていて、遊びでアプリを作ったりはしていたから、カレンが言うように問題になるのは画像ぐらいだろう。音楽はフリーのものを使えばいいし、どういうゲームを作るかはこれから考えればいいのだ。

いや、画像だってフリー素材を組み合わせれば問題ないかもしれない。

自分で考えたゲームを作る。そのことに私はワクワクした。カレンも珍<sup>めづ</sup>しくテンションが高い。私もゲームは好きだが、カレンは私よりも熱中してやりこむタイプだから、なにか作りたいゲームのアイデアがあるのかもしれない。

「ゲーム作りか。確かにやってみたかったんだよね。これから夏休みだし、ちようどいいな」

「でしよでしよ? いっしよに作る?」

「んん、せつかくだから1人で作ってみよっか。触りながら一<sup>ひととお</sup>通り覚えたいし」

「りよくく」

私たちはそのときすでに、それぞれ高スペックなPCを持っていたし、ゲーム作りも初心者が作るようなものなら全く問題がなかった。

私はインディーズゲームや古いゲームのことを調べ、



どういうゲームが売れているのかを調査し、人間がどう  
いうゲームを面白いと感じるのか、その原則に従<sup>したが</sup>って、  
キャラクターが行動する度<sup>たび</sup>に報酬<sup>ほうしゅう</sup>が発生するようなゲー  
ムを作った。

可愛い半裸の女の子が魔物を倒しながら少しずつ装備<sup>ととの</sup>  
を調べ、魔法を覚え、成長していく横スクロールアクション  
ゲーム。

キャラクターのドット絵以外は全部無料配布のものだ  
けで作れたから、意外と時間はかからず、調整やデバッ  
グ作業も含めて1ヶ月で完成させることができた。

兄や、ナナミ姉さんにも好評で、私は自信をもつてこ  
のゲームをインディーズゲーム市場へと投げた。

一ヶ月分の働きとしては十分なお金を稼ぐことができ  
たが、これは横スクロールアクションで、表記言語を選  
べたことが理由だろう。日本よりも海外で少しだけ売れ  
た。

ランキングは下の下にいつしゅん一瞬乗る程度のもの。それでも  
小学生の私ははなたかだか鼻高々だった。世界を相手に自分の作った  
ものが認められた。確かにそう感じたものだ。

一方カレンのほうはというと、ゲーム開発にぼっとう没頭しな  
がらもなかなか完成せず、結局半年はずっとかかりきり  
だった。

どんなゲームを作っているのか——私は知らなかった。

カレンが「秘密だみよん」などとはぐらかしていたからだ。

私はというと、前作の反省点を踏まえた新作の開発に着手し始め、それに夢中になり、カレンがなにをやっているのかあまり気にしていなかった。

「できたあ〜〜〜」

カレンが雄叫びを上げてマスターアップの宣言をしたのは、冬休み直前のことだった。

正直に言えば、彼女のゲームに期待をしていなかった。私よりも少し不器用な妹の作るものだ。

可愛いけれど不親切で、味はあるけど不可解ふかかいな、そんな——人を選ぶものに仕上がっているだろうと、私は半なかば確信していたのだ。

そして、その確信はある意味では正解だったと思う。  
断言だんげんできないのは、彼女が作ったゲームはそういう次元で語かたられるようなものではなかったからだ。

「それで、どういうゲームを作ったの？ アクション？ シューティング？ 意外とパズルゲーとか？」

「ジャンル？ んんんん、なんだろ。俺TUEEEシミュレーションかニエ〜？」

「俺ツエーシミュレーション？ なにそれ」

「まあまあ、ものは試しよ。ちよつとやってみて」

私はカレンのパソコンの前に座り、その作りたてのゲームアイコンをクリックした。

簡素な黒塗<sup>くろぬ</sup>り画面に浮かび上がる「Wonderful Afterlife」の文字。

NEW GAMEならぬ、NEW LIFEをクリックするとまたもや簡素な画面へと移った。

△あなたの本名は？▽

「あつ、ここはちゃんと本名を書いて」

「じゃあクロセ・セリカ……と」

そう打ち込む画面はまた暗くなり、<sup>みんちようたい</sup>明朝体で言葉が浮

かび上がってきた。

△セリカ……セリカ……目覚めなさい。清浄なる魂よ

せいじょうし

……新しい世界へと旅立つ前にいくつかの質問をします  
……。  
……嘘偽りなく答えるのですよ……  
……▽

その後、かなり多くの質問が繰り出された。

『性別』『年齢』『職業』『恋人の有無』うむ『結婚歴』『好みのタ

イプ』『勇者パーティーなら自分はどれ』『お金とやりが

いならどちらを優先するか』『仕事は好きか』『学校での

成績は』『好きなスポーツは』『死ぬならどんな死に方が

いいか』『一番嫌な死に方は』『コツコツ頑張るタイプか、

一夜漬いちやづけタイプか』『好きな色は』『この中で一番好きな

ゲームは』『詠唱えいしょう魔術と無詠唱むえいしょうならどっちが強い？』『好

きな魔物は』『好きな魔法は？』などなどなど。

「めっちゃ質問多いな！」

「まあ、ここがこのゲームのキモだから二エ〜」

いや、余裕で100問くらいあるんじゃないの？

選

択式だからいいけど、それにしてもすごい量だ。

質問が終わると、いよいよゲームがスタートした。

ゲームは端的<sup>たんでき</sup>に言えば、RPGだった。

だが、ゲーム画面は驚くほど簡素で、ほとんどが文字情報だ。テキストノベルとRPGを合わせたようなもので、まるで一冊の小説を読んでいるようなイメージでゲームを進めることができる。

主人公である「私」はクロセセリカが死後転生した姿で、赤ちゃんの状態からスタート。貧<sup>まず</sup>しい村の村長の家  
の娘であり、上に2人の兄。下に1人妹がいる設定。

自力でなんとか魔法を覚えて強くなり、村に現れたゴ  
ブリンをその魔法で倒して――

「……なんか前に読んだファンタジーマンガの筋と似て  
ない？ これ」

「うんうん。この展開になるのはすぐくセリカンらしい  
ニエ〜」

「どうゆうこと？」

「とりあえず、セーブしてまた最初からやってみて」

「はあ？ まあいいけど……って、え？ また、あの質



問攻めを？」

「そだ二エ〜」

とはいえ、あの100の質問がゲームのキモというくらいだし、仕方がない。

「あ、今度は自分のことと思わずに、好きに答えてみてちよ」

私は言われるまま、今度は性別や年齢など嘘うそを交まじえながら適当に質問に答えた。

すると――

「えっ、ぜんぜん筋が違ちがうじゃない」

「ふへへ、今度は悪役令嬢れいじょう転生を引いたみなたいだ二エ〜。王道展開が続くのは、セリカンの人徳じんとくの成なせる業わざという

やつかも」

私はさる王国の公爵令嬢で、王子様から婚約破棄を言い渡わたされていた。

『な、なぜ!?』と『わかりました』の2種類の選択肢が出たので、わかりましたを選んだら、主人公が「せいせいしましたわ! これからは自由ですわ!」などと叫さけんでパーティー会場から脱出。馬車に乗って家に戻ってしままうではないか。

その後は、自由になつたからやりたいことをやるんだとばかりに、領地の開拓かいたくをしたり、冒険者のイケメンと知り合つてパーティーを組んでダンジョンに潜もぐつたりした。

主人公である私のスペックはレベル1とは思えないほど強く、ゲームとしてはめっちゃくちゃヌルいのだが、いちいちパーティーメンバーが驚いてくれるのが、なかなかバカバカしくて楽しい。

とはいえ、初回プレイとはこれは全く違う筋書きすじがのほ  
ず。

「……ねえ、カレン。このゲームは一体なんなの？」

「だから俺TUEEEシミュレーターだっつてば。数多あまたあ

る異世界転移とか異世界転生の世界に、飛び込んでいけるゲーム。選択肢によつて、スタートの仕方が5000通りくらいあるの。さらに世界も20個あるし、細かい選択肢のズレまで入れたらほとんど無限にパターンがある

ってわけ。まあいきなり詰むような状況で始まるパターンもまあまああるけど二エ」

「え、ええええ」

その後も、何度か遊んでみたが、「伝説の剣を引き抜いた少年」とか「クラス全員の転移に巻き込まれた少女」とか「周囲を敵国に囲まれている小国の王様」とか、本当に全部全然違うパターンでストーリーが始まった。

一つ、気に入ったストーリーのものを最後までやってみたが、ゲームそのものはボスとして存在している魔王とか、敵国の王様とか、時にはゴブリンの親玉とか、あるいは結婚とか、それぞれに設定された条件を満たせばクリアとなるようだった。

プレイ時間はそれこそ6時間程度のもの。

だが、どういうゲームが始まるのか、それがわからな  
い新鮮な面白さがあつた。

「こんなの……よく作れたわね。文字情報だけでどれだ  
けあるのよ」

「言語処理Aー使ってるから、そこをゲームに落とし込  
むほうに気を遣<sup>つか</sup>つたかにやう。このゲーム専用調整し  
たから、時間かかちつたけど。我ながら悪くない出来  
になつたと思う」

「じゃ、自動生成でストーリー作り作ってるってこと？」

「そうそう。キャラクターの行動でフラグを積んでいつ  
て、そのフラグに従ってイベントが発生したり、キャラ

クターのセリフが変化したりするって寸法。スタンドアローンだと動かないから、そこだけ注意だ二エ〜」  
「そうなんだ……」

私が優等生的な「よくあるゲーム」を作っている間に、カレンはまさに新しいゲームを「創作」していたのだ。  
だが、この時点ではまだ劣等感を覚えるほどではなかった。  
った。

面白い試みではあるが、画面は簡素だし、必ずしもカタルシスが得られる展開になるわけではない。実際、胸むなくそ展開でバッドエンドということも起こりえるのだという。

だから、きつと酷じく評ひやうされて作品もさほど売れずに終わ

るだろう。そんな風に思っていた。

斬新<sup>ざんしん</sup>だし、内容的にもオタクでPCにも飛び抜けて強いカレンでなければ作れないものではあるだろう。

だが、これは明確に出落ち的な作品だ。2回もプレイすれば飽きてしまうような、そんな作品。

だから、売れないと思っていた。

少なくとも私と同程度の売りに収まるだろう。なんて。

でも、結果は私の想像とはまるで違ったものになった。

「見て見て、けっこう<sup>だいはんきょう</sup>大反響！ Twitterで自

分がどういいう状況に転生したのかスクショ上げるのも流

行ってるみたい」

「そ、そうね」

「ランキングもインディーズランキングでは1位だし、これは私の時代が来たニエ〜。まあ、国内だけだけど」

「すごいよ、カレン……本当に」

私はろくに賞賛しょうさんの言葉も言えなかつた。

この胸に去来きょらいする初めての感情おどろに驚おどろいていたのだ。

これが、劣等感……。これが、嫉妬しつとなの……？

結局、カレンは小学生天才ゲームクリエイターとして、名を馳はせる結果となった。

私もカレンも、すでに天才小学生としてまあまあ有名



ではあったが、こういう種類で天才性を発揮<sup>はっぴき</sup>すると周りの反応はまた違ってくる。

「子どもにしてはお勉強がものすごくできる」のと、「小学生クリエイター」とでは、似ているようで全く別の次元のものだからだ。

「……私は凡人<sup>ぼんじん</sup>だったんだなあ」

十で神童<sup>しんどう</sup>、十五で才子<sup>さいし</sup>、二十過ぎれば只<sup>ただ</sup>の人。

私はまさにこれに当てはまるタイプの神童で、本当のギフトッド……神から才能を与えられた人間は、カレンのことだったのだ。

だから、その日から私は『最強の凡人』になることに決めた。

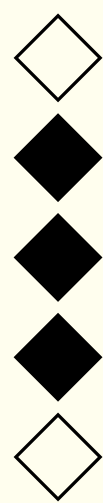
カレンにはできないこと、特に対人コミュニケーションを鍛える方向に舵を切ったのだ。

今にして思えば、子どもものくせに変に小賢しくてバカみたいだが、その時の私には「カレンに圧倒的に負けた」ことが、天地がひっくり返るほどのショックだったのだ。

漠然とした万能感を持って生きていた私が、万能ではないと気付かされた瞬間だったとも言えるだろう。

そして、なによりも双子でも全く別の人間であると、

本当の意味で知った瞬間だったのだ。



俺おれは妹のセリカが「私は凡人だったんだなあ」と呟つぶやくのを偶然ぐうぜん聞いてしまった。

（本気で言ってるのか……？ 天才はやっぱどっかおかしいんだな……）

セリカの作ったゲームは、日本だけで話題になってるカレンのゲームとは違い、全世界でロングセラーとなっている。

価格も数ドルという安い設定だが、累計るいけい販売数はカレ

ンのものよりも多いし、なにより賛否両論さんぴりようろんなカレンのゲームと違い、セリカのゲームは95%が「おすすめ」になっているというほぼ絶賛ぜっさんという状況なのだ。

小学生が初めて作ったゲームでこの結果は、異常といってもいい。

確かにカレンはアーティストとしてはセリカよりも上かもしれないが、商業的な意味では明らかにセリカのほうが上だ。

しかも、彼女はカレンが一本作る間に、3本も毛色けいろの違うゲーム——「横スクロールアクション」を皮切りに、「シミュレーション」「パズル」と連続してゲームをアップしている。

そんなセリカが凡人だったら、俺やナナミは一体なん  
なんだ。

やはり俺は妹達が少し苦手だ。