

ファイナルウォリアー  
III

夏木康志



# 目次

プロローグ . . . . .	1
ファイナルウォリアー II-大復活の呪文-	2
ファイナルウォリアー III . . . . .	4
ファイナルウォリアー IV: 導かれし遊び人 . . . . .	7
ファイナルウォリアー V: 天空の歌姫 . . . . .	8
番外編：RPG の作り方 . . . . .	9
奥付	
あとがき . . . . .	13
奥付 . . . . .	14



## プロローグ

ファイナルウォリアー

それは、最後の戦士

大勇者が敗れた後の、唯一の希望

呪われた装備を武器に、シングルで戦いを挑む

いつでも、いきなりラスボス！

そして、戦いが終わったあとにわかる衝撃の真実とは...

ファイナルウォリアー三部作、ここに完結。

## ファイナルウォリアー II-大復活の呪文-

諸君、私が大魔王ハリケーンである。

いつも勇者御一行に敗れてばかりで、幹部もいつも、壊滅の危機。

そこで私は一大魔王として修行を重ね、新しい呪文を覚えることにした。

もちろん、それは大復活の呪文である。

大魔王ははげしい炎を吹いたり、その他攻撃呪文を唱えるだけが能ではない。

もちろん、あのあやしい光や、いつく波動を使うことも歴代大魔王の覚えた特権である。

しかし、それだけで足りない。

私は改めて、幹部の魔王スネークヘッドを呼び寄せると、私が苦勞して覚えた大復活の呪文をスネークヘッドに教示した。もし私が、たとえ勇者の強剣に倒れようとも、その時は、大復活の呪文を唱えて、私は全体力のまま回復、復帰する算段だ。

大魔王として最も恐れること、それはせっかくの世界征服の目前にして、勇者御一行のチームワークに敗れることである。

そのため、表世界（＝地球圏）に先行派遣していた魔王スネークヘッドがもし仮に勇者にシングルで倒された時には、勇者に強者の剣を褒美として渡すように、陰で内通している勇者の祖国の王様に依頼しておいた。

勇者一人旅こそが真の勇者を決める！ というふれこみで、褒美の強者の剣をちらつかせて、危険な一人旅を普及させるのも大事な作戦だ。

こうして私、大魔王ハリケーンは長期政権を樹立することを可能にした。

真の地獄はこれからが始まりだ。

なぜなら、私は、禁断の地、真の大魔王の永眠の地と呼ばれる所を表敬訪問した際、口癖となっている大復活の呪文をくちばってしまったからだ。

新しい上司の真の大魔王の配下の元で、真の勇者の到来を待ち侘びることとなってしまった。

ファイナルウォリアー II-大復活の呪文・完-

## ファイナルウォリアー III

遙か昔、まだ人びとが神話を信じていた時代、この世界を統べるものが現れた。その者の名は大魔王ハリケーン。あらゆる猛者が己を勇者と名乗り、挑んでいった。そしてハリケーンの支配は続いた。

大勇者ディーンが敗れた後、その様子を伺っているものがいた。

「装備は完璧。経験、知力、体力、魔力共に完璧な大勇者ですら敗れた。」

後は、もう呪われたアイテムを装備するしか、シングルでハリケーンに勝つ道はなかった。

もちろん、仲間を作り、鍛え、一緒に戦ってもらうという手もある。

しかし、一対一の戦いにこそ真の男のロマンがある。

俺は破壊の爪と、大蛇の面、諸刃の鎧、泪の楯を装備すると、たった一人でハリケーンのもとに向かった。全てが呪われたアイテムであり、仲間がいると混乱して同士討ちになってしまう恐れがあった。しかし、一人で装備する分には平常心を保っていられる。また、万が一暴れても、一人であれば、問題はない。

呪われたアイテムを持つ以上、除念の呪文を覚えていることは必須だった。そこまでのレベルに到達するために、俺は最初の街エリアで雑魚敵を相手にひたすら戦い、経験を積むとひたすら魔法使いの師匠に呪文を教わった。全ては努力の賜物だ。

えっ、遊び人でも経験を積めば賢者になって、全ての呪文を使いこなすことが出来る？ それは、初耳だな。賢者は全ての呪文を覚えるが、レベルアップが遅いのが欠点だ。



俺は除念の呪文とリターンの呪文を習得した段階で、呪われたアイテムを装備して、ハリケーンの城を攻略していった。

「魔王サターン様、玉砕」

「モンスター司祭、スネークヘッド様、玉砕」

「サターンブラザー様、玉砕」

「ゾンビシスター様、玉砕」

次々にハリケーンの幹部達が敗れていった。全ては破壊の爪の威力と、大蛇の面の防御力、諸刃の鎧の攻撃を跳ね返す威力、泪の楯の魔法防御力の高さのお陰だった。

「ぬっ、単身我が城に踏み込むとは見事！ハリケーン自らが相手しよう」

「その前に、この世界を半分やる！ワシと手を組まんか？」

このお約束をもちろん断ると、俺は幸運の髑髏を使い、ハリケーンの闇の衣をはぎ取った。

-大魔王ハリケーンとの戦闘がはじまった-

俺は破壊の爪を使い、大魔王ハリケーンに勝負を挑んだ。俺の攻撃は確実にハリケーンのパディを捉えたが、しかしダメージを与えることは出来なかった。

「貴様の装備は全て呪われておる！直接攻撃はほぼミスになる！」

ハリケーンは大火炎の呪文を使った。

何とか大蛇の面でガードしたが、ダメージを受けた。

ハリケーンは大魔王お得意の速攻で、さらに大風車の呪文を唱えた。

俺はこの攻撃をガードした。

「ただ守りに入っているだけでは、ワシを倒すことは出来ん。トドメじゃ、ファイナルワード」

ハリケーンは、ファイナルワード、すなわち死の呪文を使ってきた。

「この時を待っていた。魔法奥義リターン！！」

—

全てが終わった。大魔王ハリケーンは、今までの全ての攻撃・呪文を跳ね返すリターンの呪文のもとで身を滅ぼした。

俺はハリケーンが倒れたのを確認すると、除念の呪文を唱え、全ての呪われたアイテムを離脱した。その後、キマイラの翼、もとい、リルートの呪文を使い、アーリアの街に戻った。

その後、隠し洞窟を抜けた先に龍神様の城が発見されたという噂を聞いた。エクストラダンジョンだった。もし龍神様と闘って15分以内に勝てれば、Hな本をくれるという噂だ。俺はもちろん挑戦しなかった。

もう呪われた最強アイテムは全て除念したし、龍神様がくれるというHな本の中身が、ハードボイルドな本という話を俺は「ファイナルウォリアーをクリアした」兄貴から聞いていたからだ。

そして、本当の伝説がはじまる。

## ファイナルウォリアー IV: 導かれし遊び人

俺は、たとえ遊び人でも長年経験を積み、賢者になれるという信念を持っていた。

実際に、何度も、何度も修行して、挙げ句、遊び人にならざるを得なかった。

そして、今日、遂に転職の機会を得た。

もちろん賢者に転職をした。

だが、予想をしない事態が俺を待っていた。

またレベル1からやり直しだった。

本当の大賢者になるには、時間がかかる。

確かに、職業は賢者だ。

しかし、レベルアップするのが他の職業と比べて、遅い。

せめて、移動呪文と脱出呪文、それに回復系呪文はマスターしたい。

悟りの書なしでも賢者になれる唯一の職業（？）、それが、遊び人だ。

確かに世の中の真理をついているが、レベル1からやり直しというきつい条件がある。

でも、仲間是这样ってくれた。

一緒にOJTからはじめれば、いいじゃないかと。

## ファイナルウォリアー V: 天空の歌姫

この本を読んでいる読者であれば、皆んな知っている天空三部作。あの名作 RPG の「そして伝説へ」の後に出了のが、天空三部作ですね。

俺が RPG を作るんだったら、ファイナルウォリアー IV は「天空の歌姫」というサブタイトルにするだろう。

主人公の歌姫は銀河帝国の出身で、ジパング人と惑星異民族のクォーター。

銀河を舞台にしたコンサートを地球の月（ルナ）で開催する。

（どこも RPG っぽくないな。むしろ SF か。）

で、実は主人公（＝ヒロイン）は歌姫の姿を取った超一流の暗殺者であった。

コンサートで歌いながら、ターゲットの暗殺を試みる。

もちろんヒロインの天空の歌姫は、アルセーヌ・ポルゴの命名のモデルになった彼の方の憧れの歌手の名前を取って、マダム・アワヤに決定。

天空の歌姫はコンサートを舞台に、サイバー探偵アルセーヌ・ポルゴの社会的抹殺を試みる。

でも、読者を含めて、あのポルゴのパートナー、ミス＝ワカマツも含めてこう思うだろう。

「アルセーヌ・ポルゴは負けないワ。絶対に。私は彼を常に信じています。」 \newline  
RPGにするんだったらラスボスが必要ですね。それに出来ればラスボスは龍が適當。

そういう訳で、銀河帝国議会議長、通称、銀河の大王は三代目までは龍族でありました。

四代目の大王がネコ族であることに批判的なそののアナタ。 \newline

『銀河鉄道の夜』はもうご覧になられましたか。 \newline

ネコ族をバカにしなながら、怒羅江門君を尊敬し、怒羅江門が主人公の映画はコンプリー

SFなんだからネコ族が話せるという設定や、銀河帝国の少数民族という設定は十分にあり得

私はSFはハインラインの小説のように、政治や人類の歴史を（近）未来や銀河を舞台にし

どうせ夏木康志の自称読者の方には、まだこの「天空の歌姫」の更新にも気づかないと思

いつかグレートなフリーソフト作家、電子書籍作家と呼ばれるために。 \newline

## 番外編：RPG の作り方

RPG の作り方について

いや、それはまずマップ（地図）からでしょ。

とかあり得ない。

システムを自前で用意して、何とかツールには頼らない方法で勝負したい。

それは、もう死語かもしれないけど、昔のファミコンって完成度高かったよね。

十字キーと AB ボタン、それに容量と技術的な制約のもとで、ゲームを作っている。

あのドラクエですら、IV までファミコンという環境で作られている。

つまりまずマップで PRG を作るんだったら、自前でファミコン並のシステムとゲームを作ることをお勧めしたい。

プログラミング言語？

Python？

いや Basic ベースの XOJO か VisualBasic でも十分。

昔ファイナルウォリアーのコードを公開したことがあったから、参照してみたい。

ファミコンのコントローラーを再現して、対話ベースの RPG が作れるようにしてある。

どこで楽しむかだけど、まずは自前システムでしょ。

借りてきたシステムでパラメータだけいじって RPG 作るっていうこともあるかもしれないけど。

俺だったら、システムをたとえ貧弱でもいいから、一から作る。

次はシナリオで勝負と。

その次にイラストかな。

RPG の本質はきっとシステムとシナリオ、そこから派生する擬似体験にある。

この記事を見て、ファイナルウォリアーを越えるゲームを作ったという方は、筆者の夏木康志までメールください。

プレイしてみて、面白かったら、返事を書くかもしれないので。

RPG 作りって想像力とユーモアが問われる仕事だと思います。

万年アマチュアフリーソフト作家のコメントでした。

奥付





## あとがき

この作品は同名のゲームをノベライズしたものです。有名な RPG をプレイしていて、最初からボスと闘ったり、ボスの立場が味わえたらいいな。大魔王も部下の魔王に先立たれて、不安だったろうな。なんて思って作ったゲームが「ファイナルウォリアー III」です。

ゲーム「ファイナルウォリアー III」は市販の大手のゲームと比べ、完全なテキストベースで完成度が低く、シュールな内容です。このシナリオも何度も公開停止にしましたが、どこか味がある作品なので、公開を継続させていただいています。

ゲーム「ファイナルウォリアー III」ももしご要望があれば再公開しますので、その時はメールください。

「導かれし遊び人」は遊び人でも経験を積めば賢者になれるかもというバグと、でも賢者になってもレベル1からのやり直しで、そこは仲間との協力や OJT が重要という、転職という儀式に関わるジレンマをノベライズしたものです。

2018年5月5日 夏木康志

## 奥付

ファイナルウォリアー III

<https://puboo.jp/book/39494>

著者：夏木康志

著者プロフィール：<https://puboo.jp/users/ynatsuki/profile>

感想はこちらのコメントへ

<https://puboo.jp/book/39494>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/39494>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのpapier（<https://puboo.jp/>）

運営会社：株式会社 paperboy&co.



---

ファイナルウォリアーIII

---

著 夏木康志

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---