



戦場で捕虜になった俺は
抱腹絶倒の仕打ちをされて覚醒する

オンラインゲームにのめりこみ、最低限の単位をとるのに大学に行く以外はパソコン画面に釘づけ。

廃人になりかけで、プレイに注力するのは戦場を舞台にしたもの。

因縁のある二か国のいざこざが激化し、軍を投入しての戦闘に発展。それぞれの国にプレイヤーが十二人ずつ分かれて、オンライン上で雌雄を決するわけだ。

勝つには敵兵を全滅させるか、相手の総司令を殺すか。

やり方はプレイヤーに任せられ、お互いの陣地で兵士や兵器を並べて真

つ向勝負もよし、敵の拠点に忍びこんで総司令を暗殺するもよし。自分の陣地に全軍を配備し、一気に叩くとか、守備の人手を割いて隠密作戦に賭けるとか、戦略はいろいろ。

アクションゲームとして十分にやり甲斐があるし、自由度が高く、知能を生かしての様な戦略も活かせるとあり、そりゃあ、時間や寝食を忘れオンラインの沼にはまるといふもの。

ただ、戦闘開始の時間は決まっているし、二時間までという制限が。

では、どうして、俺がパソコンから放れないのかというと、敵との戦闘をする以外の時間に、レベルアップレスキルの獲得をしているから。

戦闘する時間は短く限られているが、銃撃や格闘の訓練、模擬戦闘はやりたい放題。

しかも、鍛えれば鍛えるほどレベルがあがり、スキルもゲット。

俺が参加するグループは敵味方全員が上級者ばかりで、ゲームマーとしての実力は五分五分。

とあって、この戦場は、火ぶたが切られてから半年、まだ決着がついていない。

早いと開始一時間で勝敗がつくのに比べて、敵味方の力が拮抗しているおかげで、お互い一進一退の繰り返りで、決定打を与えられないのだ。

反射神経、戦闘のセンス、コントローラーの操作技術、戦略の組み立て、兵の采配と指揮、心理戦頭脳戦など。

二組のプレイヤーが同等にそれらの能力を持ちあわせ、ミスなく役割

をこなせるなら、あとはスキルで差をつけるしかない。

荒っぽい小学生とは大ちがいで、二人の手つきは熟練のマッサージ師のよう。

体のツボはお見通しとばかり、的確に場所をとらえ、絶妙な加減でこしよこしよ。

さすがに大人になったし、この状況で笑えなかったが、鼓動が乱れまくり、全身に汗が滴ってやまず、噛む唇の隙間から涎がだらだら。

長年、人に触らせなかったのが裏目にでたのか。

なんなら小学生のころより忍耐がなくなり、下半身にせりあがってくる感覚が。

ただ、尿意はなさそうで、腰が熱く疼き、ズボンが膨らんでいく。さつきまで恋する乙女のようなようだった敵兵たちが飢えた獣のごとく、ぎらつかせた目を俺に釘づけにしているから。

ただでさえ、くすぐられるのを囲んで見られるのが屈辱的というのに。舐めるような視線に「はあう、ふあ・・・」と熱く吐息し、みるみるズボンの染みを広げては、目も当てられない。

羞恥と熱が湧くばかりで「くう、うう、み、見る、なあ、く、くそお、くはああ・・・！」とついには射精を。

体液の種類がちがっても、また人前でお漏らしを。

どんな拷問にも抗うつもりだったが、トラウマが甦って情緒不安定に。

「ふぐうう、く、くそお・・・」と泣いてしまったが、感傷に浸る暇をくれず、くすぐり継続。

