

---

単にドラゴンボールヒーローズの妄想パロを書きたかっただけの小説  
狸より狐派 ハル

---

暁～小説投稿サイト～ By 肥前のポチ

<http://www.akatsuki-novels.com/>

## 注意事項

このPDFファイルは「暁く小説投稿サイトく」で掲載中の小説を「暁く小説投稿サイトく」のシステムが自動的にPDF化させたものです。

この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「暁く小説投稿サイトく」を運営する肥前のポチに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

単にドラゴンボールヒーローズの妄想パロを書きたかっただけの小説

### 【作者名】

狸より狐派 ハル

### 【あらすじ】

その名の通りただの妄想作品、

色々な作品のパロがあるから気をつけてね。

というか自分の妄想がどれだけひどいのがわかる小説ですねこれ、ぶっちゃけ自分の欲求を吐き出したいだけの作品なのでとりあえず

適当に読んで、どうぞ。

## ドラゴンボールヒーローズその物の設定

まず、ドラゴンボールヒーローズってなんぞ？って人のために説明します。

ドラゴンボールヒーローズはその名の通りドラゴンボールを原作として、おもにゲームセンターにおいてあるアーケードゲームのことで、様々なキャラが描かれてあるカードたちを使って遊ぶゲームのことを言います。

かなり人気のあるゲームなので、オリジナルカードを作ってる人が結構いるらしいです。

自分も作ってみたいなーって思うものも自分にはイラストを描く技術どころか、そのカードの作り方すらわからないただの案山子かかしなのでこの際この小説にステータスだけでも書きたいと思ってこの小説を書きました。

それも小説でもなんでもないよね、と思いますがこの小説は先程申し上げたように自分の欲求を吐き出しただけの作品です。

もし、それでも見てくれるというならどうかボクのへたな妄想に付き合ってください。

ではまず、ドラゴンボールヒーローズのカードの仕組みから紹介します。

《レアリティ》

レア度は基本は星の数で決まって、1個から4個あります。

『コモン』C

レアR

スーパーレアSR

アルティメットレアUR

シークレットレアSEC

キャンペーンCCP』

同じ4個でもアルティメットレアと、シークレットレアがあり、シークレットレアのほうが稀少です。

キャンペーンはドラゴンボールヒーローズ自体の格段のテーマがラインナップされているものです。

## 《ゲーム自体のバトル設定》

### その1 エリア

アタックエリア⇨気力を消費して攻撃できる。3段階あり前に行くほど気力を消費する。

サポートエリア⇨攻撃できないが気力を回復できる。

### その2 戦闘力

アタックエリアにでて出る数値で、高いほうが先行になる。数値は基本的に消費する気力の量によって決まる。

### その3 気力

キャラの状態を示す。アタックエリアにでたり、気力攻撃をうけると減少し、完全に無くなると気絶する。ただし特定のアビリティ、もしくは防御時にチャージインパクトに負けるとそうなる。

### その4 ヒーローエナジー

溜まると必殺技などが発動できる。

### その5 作戦フェイズ

アタックエリアかサポートエリアに配置できる時間。

### その6 戦闘力判定

作戦決定時に先攻か後攻を決める。戦闘力が3000につき、ヒーローエナジーがひとつ増える。

なお、アタックエリアに一人でもいないと戦闘力が強制的に0になり、気絶状態とほぼ同等の扱いになる。

### その7 チャージインパクト

攻防時にタイミングをあわせてゲージを決める。ヒーローエナジーが充分あると、キャラが必殺技を発動できる。

攻撃時に勝つと与えるダメージが増える。負けると与えるダメージが減るうえ、必殺技が発動できない。

防御時に勝つと受けるダメージが減り、負けると大きなダメージを受ける。

### その8 勝敗

ラウンドは5回までであり、先に相手のHPを0にするか、全ラウンド終了時にHPの量で決まる。

### その9 カード

配置できるカードの数は計7枚。ただし、バトルタイプがスペシャルの場合は1枚のみ。

《ステータス》

その1名前

キャラの名前とその状態。

その2基礎データ

HP 〓そのキャラの体力の多さ。  
パワー 〓キャラの攻撃力の高さ。  
ガード 〓キャラの防御力の高さ。

その3バトルタイプ

ヒーロー 〓バランスのいい万能型。  
エリート 〓気力攻撃特化型（相手を気絶させやすい）。  
バーサーカー 〓超攻撃特化型（ヒーローなどと攻撃力の数値が同じでも与えるダメージが多い）。  
スペシャル 〓超特殊バトル型。

その4通常攻撃属性

打撃 〓与えるダメージが多い。  
気弾 〓気力攻撃がとくい（気絶させやすい）。

その5必殺技



そのキャラがだせる必殺技と出すために必要なヒーローエネルギーの数。

その6アビリティ

キャラの特殊効果とその発動条件。

(特殊なものとしてスーパーアビリティというものもある)

その7アクションアビリティ

状況に応じて発動する特殊効果。

その8アルティメットユニット

発動メンバ―と揃えたときの効果と必要なヒーローエネルギーの数。

### 《バトルタイプの特性》

ヒーロータイプは基本的にガードが2000あり、気力ダメージにいちばん強いタイプ。連撃攻撃を当てれると戦闘力が上がる。

エリートタイプは基本的にガードが1500あり、殆どのキャラが気弾攻撃をする。連撃攻撃を当てれると、連撃したキャラとその数に応じて気力が回復する。

バーサーカータイプは基本的にガードが1000あり、殆どのキャラが打撃攻撃をする。与えるダメージがいちばん多い反面、バトル開始時の初期気力が少なくまた、気力攻撃耐性が薄く、気絶しやすい。連撃攻撃を当てれると、相手のヒーローエナジーを破壊できる。

スペシャルタイプはまず気力を持たない。そのため戦闘力が上がらないうえ、攻撃できないキャラが多いがその分高いサポート効果を持っている。

元から巨大化しているカードはチャージインパクトに参加でき、勝てば必殺技も放てる。

と、こんな感じでしょうか。ドラゴンボールヒーローズは大変面白いゲームなので是非皆さんもやってみてください。（文字だけで伝わりにくいと思いますが・・・）

さて、これから様々なオリジナルカードを書いていくつもりですが、あらかじめどのようなカードを書いていくのかを記します。

- ・ 超次元ゲームネプテューヌ
- ・ 艦隊これくしょん
- ・ アズールレーン

他にも出す予定ですが未定です。（趣味のわかる表だな・・・）

ではこれにて一時終了とさせていただきます。

あっ、次回から紹介してくれるキャラを書かなきゃ。

- ・ 作者（自分ですわかりま以下ry）
- ・ ネプテューヌ（超次元ゲームネプテューヌ主人公で結構メタ発言するキャラ（公式））

もし何かあったらこのお話で追記したいと思います。それではまた。

超次元ゲームネプテューヌ編、その1（四女神＋a編） 《ちよつと再編集》

ネプ：というわけで始まりましたー！第1回！作者の妄想オリジナルカード紹介ー！

作者：そんなハッキリいうな・・・なんか心のどこかが痛い・・・

ネプ：えー？自分で言っというて？

作者：まあ・・・うん、ともかく早速紹介しよう。今回はタイトル通り超次元シリーズの四女神とコンパ、アイエフを紹介します。

ネプ：おお！早速主人公の私きたー！ねえねえ、どんな感じ!？

作者：簡単にいえば、キャンペーンかつ、アルティメットレアです。

ネプ：ネプっ!？ま、まさか!？ドラゴンボールヒーローズユニバースミッションの超サイヤ人4祭りみたいな・・・!？

作者：そんな感じですか。では紹介していきましょう。

《No.1》

名前：パールハート（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：ヒーロー（通常攻撃方：気弾）

HP：3200

パワー：4200

ガード：2000

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。「毎回」』

カードアクションアビリティ：

女神の超気弾スーパーパーキング

『2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃終了時、スーパーキングモードに突入。スーパーキングモードに勝つと敵に超ダメージを与える。さらに、超スーパーキングすると、自分チーム全員の気力を回復する。「1回限り」』

アルティメットユニット：超次元の女神ユニット

（メンバー：パールハート、ブラックハート、ホワイトハート、

グリーンハート)

ユニットメンバーが気力ダメージを受けなくなり、パワーとガードを+5000。「永続」

消費エネルギー：4

必殺技：ビクトリィスラッシュ

必用エネルギー：5

アビリティ：紫の女神

『絶対にきぜつしない。さらに、毎ラウンド開始時、自分の与えるダメージがアップする。「永続」』

作者：っと、いったところでしょうか。

ネプ：ふむふむ、主人公らしく安定してるステータスだね。けどアビリティの与えるダメージがアップするってどれくらい？

作者：1ラウンドに与えるダメージが0・5ずつ上がるから最終的には3・5倍のダメージを与えられるようになるね。

ネプ：なるほど！きぜつもしないし扱いやすい！さっすが私！

作者：あっ、いい忘れてましたけどパープルハートはネプテューヌが女神化（変身）した姿です。

ネプ：それでは次、いってみよう！

《No.2》

名前：ブラックハート（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：バーサーカー（通常攻撃方：打撃）

HP：2900

パワー：5600

ガード：1000

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。「毎回」』

タッチアクションアビリティ：女神の超エナジー

（超エナジー）

『2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に超エナジーモードに突入。気弾で敵に大ダメージを与える。自分チームのHエナジーが多いほど与えるダメージアップ。大成功すると、攻撃した相手のパワーとガードをー5000。「1回限り」』

必殺技：インフィニットスラッシュ

必用エナジー：6

アビリティ：黒の女神

『2ラウンド目終了時、相手チームのパワー15000以上の敵をサポートエリアで回復する気力の量を超ダウンし、ダメージ倍増効果を永続で無効にする。』

作者：こんな感じ。

ネプ：おおっ、なかなか変わったステータスだね。とくにいちばん下のアビリティが後半戦に発揮する感じかな。

作者：戦いによってはあまり効果を発動出来ないかもしれないが、今じゃパワーが桁違いに増えてもおかしくない時代だからな。ちなみにブラックハートの本名はノワールで、ネプテューヌの友人です。

ネプ：にしてもいやらしいアビリティだねー。これだからボツチなんだからー。

作者：やめい、とにかく次いくぞ。



《No.3》

名前：ホワイトハート（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：エリート（通常攻撃方：気弾）

HP：2400

パワー：4000

ガード：1500

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。「毎回」』

カードアクションアビリティ：凍てついた狙い目

（ロックオン）

『必殺技が発動できる時にアタッカーにすると、ロックオンした敵を攻撃し、敵のガードとダメージ軽減効果を永続で50%ダウンする。「1回限り」』

必殺技：ハードブレイク

必用エナジー：5

アビリティ：白の女神

『自分の攻防時、敵のチャージインパクトスピードを早くする。さらに、チャージインパクトに勝利すると、相手の気力をダウンする。』  
「毎回」。

ネプ：以外だなー、ブラン（ホワイトハートの本名）なら性格が激しいからバーサーカーだと思ったんだけどなー。

作者：よくあることだよ。おとなしいキャラがバーサーカーだったなんて。

ネプ：それにしてもちょっとアビリティが地味な感じがするなー。  
なんでこんな感じにしたの？

作者：カードアビリティに関しては逆襲の好機対策だったり、一定未満時に能力を上げないためだよ。

あと普通のアビリティは攻防時だからさすがに超早くするはあんまりかなーっておもったから。

ネプ：まあ気力も下げれるからね。なかなかいいと思うよ。

作者：よっしや次いくぜ。

《No.4》

名前：グリーンハート（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：エリート（通常攻撃方：気弾）

HP 4000

パワー：3000

ガード：1500

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。〔毎回〕』

カードアクションアビリティ：女神のゴットメテオ

（ゴットメテオ）

『アタッカーにすると、自分チームの攻撃終了時に発動可能。成功するとGメテオでダメージを与える。』

「敵のサポート効果」発動した次ラウンドのみ、敵サポーターの全アビリティ効果を発動できなくする。「1回限り」「Gメテオは自分チームで1枚のみ発動可能」

必殺技：スパイラルブレイク

必用エナジー：6

アビリティ：緑の女神

『自分の攻撃時、チャージインパクトに勝利すると、攻撃した味方連携グループ全員のパワーを+5000。「毎回」』

ネプ：ゴットメテオの効果がなかなか強い！何気に強キャラなんですけど！？

作者：その分通常アビリティは相手によって難しくなるけどな。けどやっぱり比率的に合わない・・・？

ネプ：いや普通に考えて強すぎる・・・スペシャルタイプなんて涙目になると思うよ。

作者：反則はロマン・・・そうだろ・・・？

ネプ：相手がしてきたら？

作者：死すべし、慈悲はない。

ネプ：やっぱりねー（汗）じゃあつぎいこ！

《No.5》

名前：アイエフ（通常）

レア度：レア

バトルタイプ：バーサーカー（打撃）

HP：2000

パワー：2600

カード：1000

カードアクションアビリティ：戦闘力カプセル  
（バトルカプセル）

『2ラウンド目以降の作戦決定時、自分チームか敵チームの作戦エリアにカプセルを投げることができる。「1回限り」』

【自分チーム効果】仲間の戦闘力が永続で1.2倍。

【敵チーム効果】敵の戦闘力が永続で20%ダウン。

必殺技：人を極めし闘神

必用エナジー：4

アビリティ：ゲームギョウ界に吹く一疾の風

『自分の攻撃時、相手のチャージインパクトスピードを超早くする。』  
「毎回」

ネプ：うーん、もっと強くしてもいいんじゃないかな？

作者：まあ後々考えてみます。

ネプ：けど相手のチャージインパクトスピードを早くするってアイエフらしいね。

作者：……タイムパトロール（ボソツ

ネプ：あっ……（察し）

作者：……次いこか

ネプ：うん

《No.6》

名前：コンパ（通常）

レア度：レア

バトルタイプ：エリート（気弾）

HP：2200

パワー：1200

ガード：1500

必殺技：こんぱらぶはーと

必用エナジー：4

アビリティ：コンパの手当て

『作戦終了時、「自分チームのサポーターの人数×500」回復する』

作者：・・・あれ？何気に強くない？

ネプ：そうかなー、コンパちゃんらしくていいと思うけど？

作者：んー、まあパワー等が少ないからよしとしましょう。

ネプ：さーて！これで全部だね！

作者：そうだな、これにて第1回紹介を終わります。こんな作品を見てくれてありがとうございます。

ネプ：ちなみに現段階で前回の投稿からなんと三日経過！これいくらなんでも遅すぎじゃない？

作者：だって自動車学校が・・・

ネプ：もう、来週から学校が始まるのに大丈夫なの？

作者：だ、だいじょばない

ネプ：あー駄目だこりゃ・・・という事で見えてくれたみなさん、ありがとうございます！



超次元ゲームネプテューヌ編、その2（別次元女神＋いーすん&シンクレット）

ネプ：さてさて！始まりました第2回作品！今回は私の妹たちことネプギアたちを差し置いて、別次元の女神を紹介する作者をいっそう恨んでるネプテューヌです！

作者：悪かったって・・・さきに彼女たちの方に気がついたんだから・・・

ネプ：もーちゃんとネプギアたちのことも考えておいてよ！

作者：わーったってじゃ紹介していくぞー。

## 《No.7》

名前：アイリスハート（通常）

バトルタイプ：バーサーカー（打撃）

HP：2500

パワー：4700

ガード：1000

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。「毎回」』

ガードアクションアビリティ：女神のドロー（ドロー）

『2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時にドローモードに突入。成功すると、その敵を永続でダメージ軽減効果を50%ダウン。さらに、敵チームのHPを奪った上で敵にダメージを与える。「1回限り」』

必殺技：サンダーブレードキック

必用エナジー：6

アビリティ：虹の女神

『自分の与えるダメージがアップする。また、攻撃した相手の気力が少ないほど効果がアップする。』

作者：と、こんな感じですよ。『虹の女神』は相手の気力が75%以上の時は1.6倍、50〜74%が1.9、49〜25%が2.2、〜24%が2.5倍になります。

ネプ：アビリティの能力はいいとしてなんで名前が虹なの？

作者：Google先生によると、アイリスはギリシア語で虹というらしいのでこの名前になりました。  
カードアビリティといい、通常アビリティといいかなり強いカード  
ですぜこれは。

ネプ：見破った戦法（ダメージ倍増効果無効アビリティ）

作者：・・・うっ、頭が・・・

ネプ：みんなも対策の対策に気を配ろうね！あと、いろいろと調整  
が入るかもしれないからね！もしよかったらこれくらいがいいかな  
って自分で決めてもいいからね！よーしつぎいこう！

## 《No.8》

名前：オレンジハート（通常）

バトルタイプ：ヒーロー（打撃）

HP：3000

パワー：4000

ガード：3500

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力を回復する。「毎回」』

カードアクションアビリティ：女神のトリプルアタック  
(トリプル)

『2ラウンド目以降アタッカーにすると、チーム攻撃時に仲間2人と一緒にトリプルアタックする。さらに、超トリプル効果で自分と一緒に攻撃した仲間の気力を全回復する。「1回限り」』

必殺技：ドリームスラッシャー

必用エナジー：6

アビリティ：橙の女神

『ラウンド終了時、自分のパワーとガードが+1000。また、自分チームのHPが敵チームのHPより少ないと、効果がアップし、次のラウンドのみ、きぜつしなくなる。「毎回」』

作者：うずめは自分のチームのHPが少ないと1000から3000にアップしてくれます。これは《超次元シリーズのVⅡが元ネタです。

ネプ：うずめはある意味ドラゴンボールのバーダックポジションだから反逆系のアビリティが似合うかもだね。

作者：バーダックが反逆系ならうずめは唯一系かな？VⅡでは零次元で一人で戦ってたからか。

ネプ：もしかしたら唯一の○○とか出てくるかもね、それにうずめにはゼノ戦士になるかも！？

作者：かもな、さて、女神最後の娘を紹介しましょうか。

### 《No.9》

名前：イエローハート（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：ヒーロー（打撃）

HP：1700

パワー7800

ガード：2000

スーパーアビリティ：超次元の女神

『ラウンド開始時、自分の気力が回復する。「毎回」』

カードアクションアビリティ：ピーの必殺技<sup>バースト</sup>

『必殺技発動時、敵に与えるダメージをアップできる。超バーストすると、攻撃した相手のダメージ軽減効果を永続で無効にし、超強力な気力ダメージを与える。「毎回」』

必殺技：カルネージファンゲ

必用エナジー：8

アビリティ：黄色の女神

『絶対にきぜつしない。また、仲間に『ネプテューヌ』もしくは『パールハート』がいると、自分のミラクル発生率がアップする。

『永続』』

ネプ：必用エナジーの数が多いんですが一体。

作者：カードアクションアビリティが強いからね、仕方ないね。

ネプ：もうどうせならエナジー7にしておかないときー受けがよくならないよ？

作者：最近のヒーローズはこんな感じなの。とりあえず次いくよ。

ネプ：えー

《No.10》

名前：イストワール（通常）

レア度：アルティメットレア

バトルタイプ：スペシャル

HP：2000

パワー：1000

ガード：1000

アビリティ：イストワールの加護

『「スペシャルはチームで1枚のみ登録可能」「攻撃されない」「  
気力を持たない」

アタック効果：このカードに仲間一人をくっつけると、作戦終了時にその仲間の気力を回復し、そのラウンドのみ、パワーとガードを1・5倍にする。

作者：アタック効果しか思い付かんかった・・・。

ネプ：まあいーすんは後方で指示ぐらいしかしてないしなーこれくらいがいいんじゃない。

作者：原作じゃ彼女なしだったら死にかけた癖に？

ネプ：原作知らないくせに何言ってるのさー！

作者サーセンした。さてさて、ついにシークレットレアの登場です！

ネプ：おお！シークレットレアは一体！！？

作者：それではこちらです！



《SECI》

名前：アイエフ（爆炎覚醒）

レア度：シークレットレア

バトルタイプ：エリート

HP 2900

パワー：3500 → 6500

ガード：1500 → 4500

カードアクションアビリティ：チェンジ爆炎覚醒

『2ラウンド目以降アタッカーになると、カードアクションが発生する。成功すると、変身し、パワーとガードが+3000。「1回限り」』

必殺技：天魔最終

必用エナジー：4

アビリティ：紅蓮の風神

『自分の攻撃時、相手のチャージインパクトスピードを超早くする。さらにその攻撃した相手のチャージインパクトスピード変化無効効果をも、そのラウンドのみ無効にする。「毎回」』

作者：普通のアイエフとなんか似てる・・・？

ネプ：いや自分で書いといてそれえ！？

作者：冗談冗談、さてこのカードの特徴といたらなんといっても、相手のチャージインパクトスピード固定効果を無効できる、といったところですよ。

ネプ：これならタイムパトロールとかのチャージインパクト固定効果を恐れずに攻撃できる！しかも毎回！そしてエリート！！連携でパーフェクト決めたらずっと俺のターンまちがいなしだぜ！！

作者：はー、やーっと終わってくれたぜー・・・。

ネプ：これを読んでくれてるみんな、こんな小説を本当にありがとう！  
う！

作者：えー・・・次回なんですけど・・・たぶんありません。

ネプ：ネプウツツ！！？何を言っているんだ貴様ツツ！！？！



---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
[http://www.akatsuki-novels.com/stories/index/novel\\_id~21511](http://www.akatsuki-novels.com/stories/index/novel_id~21511)

---

単にドラゴンボールヒーローズの妄想パロを書きたかっただけの小説

2018年04月12日 22時07分発行