

はじめまして、
PSO2。
(上巻)

ふら

はじふそ文庫

P S O 2を、これから始める人へ。

P S O 2を、心から楽しんでる人へ。

オラクルで気づいたこと、感じたこと、考えたこと。

もくじ

序章	ずっとこの日を待っていた	・	・	・	・	P 4
第1章	かけだしフォース編	・	・	・	・	P 11
第2章	ハード&サブクラス編	・	・	・	・	P 131
第3章	ベリーハード&テクター編	・	・	・	・	P 297
(第4章以降は「下巻」に収録)						

この書籍は、ブログ『はじめまして、PS02。』

(<http://blog.livedoor.jp/hajipso2/>)

に追記・修正を加え、再編集したものです。

序章

ずっとこの日を待っていた

2012年6月21日

プロローグ

2012年6月21日

オンラインゲームの魅力とはなにか。

この問いに対する答えは人それぞれだろうけれど、私は「さまざまな人と出会い、協力し合
って遊べること」だと思っている。たぶん、どこにでもある、わりと一般的な回答だと思う。

では、『ファンタシースターオンライン』（PSO）シリーズの魅力とはなにか。

これに対する私の答えは、ちよつと珍しいかもしれない。それは、「さまざまな人と出会い、
協力し合つて遊べる」というオンラインゲームの魅力を、もつとも自然に感じられるゲームで
あること」だ。

ドリームキャストで発売、のちにWindows版も展開された初代『ファンタシースター
オンライン』は、チャットシステムをおそらく「意図的に」不便に設計していた。

プレイヤー間の会話はマンガのようなフキダシで行われ、ある程度近くにいないと、フキダ
シが小さくなつてしまつて内容を聞き取れなかった。異なるエリアにいる友達に直接話しかけ
ることはできず、連絡を取るには「サンプルメール」という数十文字のゲーム内メールを使わ
なければならなかった。現在、多くのオンラインゲームであたりまえに存在する「チャットロ
グ」の機能がなく、過去の発言をさかのぼることもできなかった。

そんなPSOのチャットシステムはきわめて不便だが、いつぼうで、それはまるで現実のコミュニケーションのようでもあった。いつでも誰とでも好きに話ができるわけではないからこそ、目の前にいる人との出会いが、お決まりのあいさつが、なにげない会話のひとつひとつが、とても大切にされた。「二期一会」という言葉があるが、PSOはまさにそんなゲームだった。さまざまな人と忘れられない出会いができるよう、巧妙に仕組んでくれていた。

そして、プレイヤー同士の「協力」のために計算された絶妙な難易度も、このシリーズの特徴だ。

複数のプレイヤーが協力して戦うこと自体は、オンラインゲームではあたりまえだ。ひとりでは絶対に倒せないボスや、複数人で協力しないと入手できないレアアイテムが用意されていて、プレイヤーたちはそれらを共通の目的として、一時的、あるいは継続的に協力し合う。

しかし、PSOや、その続編『ファンタシースターユニバース』（PSU）では、ごく一部の例外を除き、「ひとりでは絶対に倒せないボス」や「複数人で協力しないと入手できないレアアイテム」が存在しない。極端な話、「がんばればひとりでもできる」ようになっていくのだ。強いボスはいるが、レベルを上げたり行動パターンを覚えたりすればそのうち倒せるし、レアアイテムはあるが、時間をかけて何度も挑戦していればいつかは入手できる。

がんばればひとりでもできるけど、みんな協力すればラクができる。パーティープレイ必須のゲームバランスではないからこそ、プレイスタイルに幅が生まれ、プレイヤーの心

に余裕が生まれる。義務的に組まれたパーティーではないので、たとえ失敗しても責め立てられることはない。互いにラクをするために、ひとりでも楽しいゲームをより楽しむために、プレイヤー同士は自然に、純粹に協力し合うのだ。ときには、熟練の上級者と、きのう始めた初心者でさえ、同じパーティーで遊ぶことができた。

そんな、出会いと協力をもつとも自然に楽しめるゲームであるPSOシリーズの最新作である『ファンタシースターオンライン2』（PSO2）が、いよいよサービス開始を目前にしている。

きつと、不満や、めんどくさいことも、たくさんあるだろう。完璧におもしろい百点満点のゲームなんてありえないし、人と人とのコミュニケーションは、うまくいかないことだってたくさんある。

それでも、それらのハードルをやすやすと越えてしまう魅力が、PSOシリーズにはある。これまでになく刺激的な出会いと、経験したことのない熱い協力を求めて、私はラグオル、グルールに続く新たな世界、オラクルへと足を踏み入れようと思う。

はじめまして、PSO2。ずっとこの日を待っていた。

まずは足場を固めよう

2012年6月24日

どうにも弱つちいのである。貧弱すぎてあきれちゃうのである。

横浜DeNAベイスターズの話ではない。私のPCスペックの話である。

PSO2公式サイトでは、ゲーム本編のほかに『キャラクタークリエイティブ体験版』というソフトも無料配布されており、これにはPCの性能を測定できる「ベンチマーク」機能がついている。測定結果は数値で表され、もちろん、高ければ高いほどよい。

出てきた数値を細かく分析する人もいるのだろうけど、ざっくりとした目安としては、だいたい以下のような感じらしい。

5000以上あれば、とつても快適。2000以上なら、そこそこ快適。2000未満だと、ちよつとしんどい。

つまり、とりあえず2000以上あれば大丈夫ということだ。私はPCのことにくわしいわけではないけれど、いちおうオンラインゲーム歴は長いつもりだし、PSO2の前作であるPSUだつてこのPCで遊べていたので、まず問題ないだろう。これでもし1000以下とかだつたら笑っちゃうよ、などと思つていたら。

『SCORE:480』

笑っちゃったよ。

びっくりである。おまぬけもいいところである。全国おまぬけ人間博覧会とはこのことである。DeNAベイスターズのお株を奪う惨敗ぶりである。

いやはや、これはいかん。1800や1900でギリギリ2000に届かなかった、ということならまだしも、480はさすがにマズい。

というわけで、グラフィックボードの交換に挑戦することにした。くわしい人に手伝ってもらった関係でイマイチよくわかっていないのだが、「GeForce 9500GT」という4年くらい前のグラフィックボードを、「Radeon HD7750」という最近のグラフィックボードに交換した。なんでも、消費電力はほぼ同じだが性能は数倍、というスグレモノらしい。

交換後、さっそく『キャラクタークリエイティブ体験版』を起動し、ベンチマークをやってみたところ、

『SCORE:4322』

なんとスコアは4322。一気に約9倍である。大躍進である。起死回生である。DeNAベイスターズを大きく引き離しての大勝利である。

最低ラインの2000を超えたどころか、快適ラインの5000にも迫る勢い。描画設定を過度に高くしない限りは、まったく不満なく遊べるようになった。

森林の奥に映る雪山などの風景も、格段にキレイに。いくばくかのお金と多少の努力は必要だが、それらを乗り越えて降り立ったナベリウスは、心なしか空気も澄んで見えた。

プチあとがき「スコア向上」

グラフィックボードやPCそのものを買いかえるのも手ですが、もっとお手軽かつ速効性の高い方法として、「環境設定」で描画に関する設定を変更する、というものがあります。画質は多少落ちてしまいますが、効果は確実です。なによりタダです。

第1章

かけだしフォーエス編

2012年6月28日

ロッドくんとタリスちゃん

2012年6月28日

生きるべきか死ぬべきか、とはハムレット王子の弁である。入れ墨すべきか辞職すべきか、とはとある大阪市職員の弁である。そして、ロッドにすべきかタリスにすべきか、とは意気揚々とアークス船団に乗りこんだフォースの弁である。

PSOシリーズは戦闘の楽しさ、奥深さが大きなウリであり、PSO2でもそれを象徴するがごとく、多種多様な武器が用意されている。

いわゆる「魔法使い」であるフォースが使える武器は、オープンβテスト中の現在、大きく下記の3種類だ。

状況に応じ、銃モードと剣モードを切りかえて戦う「ガンスラッシュ」。身の丈ほどもある長い杖を華麗に操る「ロッド」。遠距離からカード状の札を投げて攻撃する「タリス」。

このうち、ガンスラッシュは全職業が装備できる基本的な武器である。これを装備した状態では、物理攻撃はそこそここなせるものの、フォースの長所であり存在意義である法撃力の高さを活かせない。

そのため、フォースが常用する武器は必然的にロッドかタリスのいずれかになるのだが、このふたつの特性があまりにも違いすぎるのが、オラクルに生きるフォースたちの悩みのタネな

のである。

ロッドは、クセが少なく扱いやすい、正統派の武器だ。杖の先から火球や雷光を発して攻撃し、いざというときには直接エネミーを殴ることもできる。そしてなにより、見た目がちゃんと「魔法使い」っぽい。自分のキャラに愛着を持つことがとても大切なオンラインゲームにおいて、「見た目がそれっぽい」というのはかなり重要なポイントだ。

いつぼうで、タリスは見た目通りクセだらけの武器だ。カードを手裏剣のように投げつけて遠距離攻撃できるが、その威力はロッドよりも低い。さらに、タリス自体を起点としてテクニクが発動するため、カードを手に持っているあいだはロッドと同じく手元から火球が飛ぶが、ひとたび投げつけると、それが飛んでいる場所や刺さった場所で火球が爆発する。

これは、うまく使えば敵集団の真ん中で爆発を起こしたり川の向こうにいる離れた味方を回復したりできるので最高にかっこいいのだが、あらゆる方向にテクニクが暴発してしまうこともあるので、外すと最高にかっこわるい。斜に構えてキザに投げたタリスが敵のあいだをすり抜け、なにもない中空でボカンと爆発した日には、恥ずかしさからマイルームに引きこもりフオレストツリーの鉢に顔を埋めてしまうこと間違いなしである。

安定と高威力のロッドか。ロマンとかっこつけのタリスか。

さんざん悩んだ結果、とにかくかっこつけたい一心で、私はタリス使いになることを決意した。5回に2回はあらゆる方向で爆発を起こす未熟者だが、10回に1回くらいは離れた味方を上

手に回復できているので、それを心の支えに、なんとかマイルームに引きこもらずにすんでい

る。
こんなヘタツピでも好きな武器をパーティープレイで自由に使えるのが、初代から続く、P
SOシリーズ独特のおおらかさだと思う。

プチあとがき「全クラス装備可能武器」

当時はありませんでしたが、現在では「全クラス
装備可能武器」というものもたくさん実装されてい
ます。ハンターでもロッドが持てたり、フォースで
もソードが持てたりするため、うまく使えば戦い方
の幅が格段に広がります。

ストレイフォース・ウィズ・ユ一

2012年6月30日

私はPSO2をプレイするにあたって、ふたつのルールを自分に課している。

「本職であるフォースでは基本的にパーティープレイしかない」ということと、「チームや固定的なパーティーには属さない」ということだ。

これは、誰かに命令されたわけではなく、自分がそうしたいからやっている。私は、初代PSOをプレイしていたころから、同シリーズの魅力は「一期一会の楽しさ」にあると思っ

るので、それを最大限に味わうために、ふたつのルールがなかば自然に決まっていた。ちなみに、マターボードや一部のクライアントオーダーなど、パーティーを組むまでもないひとり用のちよつとしたイベントは、ハンターにクラス変更して挑むようにしている。より多くの一期一会を楽しむために、フォースの経験値はなるべくゆつくり、パーティープレイ中心で稼いでいきたいのだ。

もつとも、こうした「チームに入りたくない」とか「ゆつくりレベルを上げたい」とかいう価値観は、かなり常識から外れているし、言ってしまうえばヘンである。それは十分に自覚しているの、私はこれを他人に押しつけるようなことは絶対にしない。

そんなわけで、きょうも私は人知れずShip6で部屋を立てている。野良パーティーなの

で、当然ながらレベルも知識も腕前のバラバラの4人が集まるし、クエストがうまくいく保証もまったくない。でも、それが楽しい。

リーダーの指揮のもと、洗練された楽譜を美しく奏でるクラシックもいけれど、ジャズよろしくアドリブ満載でその場限りのセッションを楽しめるのが、PSOシリーズのいいところだと思う。

めざせ天真爛漫ガール

2012年7月2日

ある日、あなたの友達が突然、「ほら、俺つてリーダーシップあふれるタイプじゃん？」などと言いだしたら、あなたはどっと思えますか。あるいは、後輩の女の子が突然、「私つてドジっことなんですより、えへへ」などと言いだしたら、あなたはどっと思えますか。あきれますか。グーでぶん殴りますか。ボールペンで喉元を突きますか。

いつたいなんの話かというと、『フレンドパートナー』システムの話である。

PSO2では、フレンド登録したほかのプレイヤーのキャラクターを、いつでもNPCとしてパーティーメンバーに加えることができる。このNPC化したフレンドが、フレンドパートナーと呼ばれる存在だ。

フレンドパートナーは、フレンドのふだんの外見、装備、フォトンアーツやテクニク、オートワードをそのまま引き継ぐ。すなわち、フレンドがログインしていないときでも、フレンドパートナーを呼び出すことで、まるで一緒に冒険しているかのような気分を味わえる、というわけだ。

ちなみに、フレンドパートナーシステムを利用すると、呼びだした側も、呼びだされた側も、少量ながらFUNというポイントを得ることができる。ウィンウィンとはこのことである。み

んながトクするこのシステム、使わない理由はないのである。

そんなわけで、私もはりきって自分をフレンドパートナーとして登録し、誰かに呼びだされる日を楽しみに待とうと思っただけで、ある壁にぶち当たってしまった。

登録の際、自分で自分の『キャラクター性』、すなわち性格を選ばなければならないのである。選べる性格は、「勇者気質」「目立ちたがり」「引つ込み思案」「リーダーシップ」「ドジっこ」「先輩肌」「病弱」「命知らず」「天真爛漫」「天然」「理性的」の11種類だ。

ええっと、その、ひよっとしたら私だけの感覚かもしれないので、あんまり強く言いすぎることはできないんですけども、これを選ぶのって、ちよっと恥ずかしくくないですか。

たとえば、他人に「あなたは理性的だね」と言われたらうれしいけど、自分から「私は理性的な性格です」って言いだしたら、それって、なんていうか、ただのおバカさんじゃないですか。「私って天然なんですよー」って、ホントに天然の人は言わないじゃないですか。「私はリーダーシップがあります！」って、就職活動でしか聞かないじゃないですか。

そんなこんなで、性格をどう自称すべきか必要以上に悩み続け、登録が完了するまで半日かかってしまった私である。

けつきよく性格は「天真爛漫」にした。どれを選んだって恥ずかしいのは変わらないのだから、だったらいつそ、自分に近い性格ではなく、自分がかっこいいと思う性格にしまえ、という開き直りである。次に生まれ変わるなら、こんなくだらなことでいちいち悩まない天

真爛漫な人がいいな、という願いをこめて。
あなたのフレンドパートナーは、どんな性格ですか？

プチあとがき「キャラクター性」

『キャラクター性』はキャラの個性を表現するた
めだけに存在する項目で、どれを選ぼうと、フレ
ンドパートナーの能力や行動に影響を与えることはな
いようです。完全に好みでオーケーらしいです。
でも、そうなると、かえって選びづらいですね。

あいさつ観察クロニクル

2012年7月12日

あなたはパーティーに入ったとき、どんなふうにあいさつしていますか。

PSOシリーズは、俗に「乱入」と呼ばれるパーティーへの途中参加が盛んなゲームであるので、そのときどんなあいさつをするか、というのは非常に重要なことである。あいさつは、パーティーに溶けこむ第一歩であるとともに、自分の雰囲気や性格、ときにはプレイスタイルをも伝えうる第一声なのだ。

おそらく、もっともふつうなあいさつは、「こんにちは」とか「よろしくお願ひします」とかだろう。これは、まったくもって正しいあいさつではあるのだが、反面、個性がなく、ややパンチに欠ける感が否めない。

そこで、たとえば「こんにちはすー！よろしく頼むすー！」などとアレンジすると、「おつ、元気な人だな。体育会系キャラ？」とちよつと変わった印象を与えられるので、いいかもしれない。

ほかには、「先週始めた初心者ですが、がんばります」などとちよつとした情報をつけ加えるのも、その後の会話につながりやすいので、ポイントが高そうだ。

かといって、「おいどん鹿児島から出てきたばかりでござすが、故郷のために頑張るでござ

す！ちなみに猫より犬が好きでござす！」までやってしまうと、印象どうこうではなく完全に「あ、西郷隆盛だ」と思われてしまう。

このように、あいさつというものは、さじ加減が非常に難しいのだ。

そのため、乱入時のあいさつで「パーティーに溶けこむこと」と「自分のキャラを伝えること」を両方うまくやっている人を見かけると、私はひどく感心してしまう。

また、不思議なことに、そういう人は高い確率でショートカットワードやオートワードの使い方もうまく、雑談も好む傾向にあるので、一緒に冒険していても楽しい。そのあたりは私もどんどん参考にしてバンバン吸収していきたいし、PSO2全体としても、そういうプレイヤーが増えると楽しいんじゃないかな、と思う。

ちなみに、ここまでエラそうに語っておきながらなんだよ、と言われそうだが、私の現状のあいさつはというと、無難である。超無難である。「こんにちは」からの「参加いいですか？」からの「よろしくお願います！」である。無難の極みである。無難すぎてぐうの音も出ないとはこのことである。遠い銀河の無難星雲から無難にあいさつするためやってきた無難マンとは私のことである。

とりあえず、ショートカットワードの使い方を覚えるところから始めよう。そう決心した私であった。

言いたいグッジョブ、言えないグッジョブ

2012年7月14日

たとえば、誰かのブログを読んで、すごくおもしろい記事があったとする。ぜひコメントを書きこんで感想を伝えたいのだが、「いきなり書きこんだら『なんだコイツ』って思われないかな」とか、「見当違いなコメントして、記事をつまらなくしちゃったらどうしよう」とか、しようもない心配をしまい、けっきょくなにもできずに終わってしまう。

そんな経験、ないですか。私はよくあるんですが、あなたはどうですか。

これは、結論から言うと、明らかに考えすぎである。ブログを書いている側からすれば、反応がもらえることは、それが誰からであろうと、どんな内容であろうと、跳び上がるほどうれしさに決まっているのだから。

そこまでちゃんとわかっているんだけど、いざ自分がやろうとするといらぬ心配をしまわうんです、というのがきょうの話である。

PSO2には『グッジョブ』というシステムがある。公式サイトの説明によれば「ちよつとした応援の気持ちを送る機能」で、ブログでいう『Web拍手』や、Facebookでいう『いいね!』に近いものだ。これを使えば、初対面の人にも気軽にポジティブな感情を伝えることができる。

マイシヨップでオトクな買い物させてもらって「ゲッジョブ」。マルチパーティーエリアで苦戦しているところを助けてもらって「ゲッジョブ」。ロビーでおもしろいシンボルアートを使っている人を見かけて「ゲッジョブ」。

とにかくどんどんゲッジョブを送って、楽しい気持ちを伝え合いましょう、というのがこのシステムのめざすところで、これはとてもいいコンセプトだと思う。

そこまでちゃんとわかっているんだけど、先述のように、とにかくいらぬ心配をしてしまう私は、ゲッジョブをなかなか送ることができない。「いきなりゲッジョブを送って『なんだコイツ』って思われないかな」だの、「ヘンに気を使わせてしまって、ゲッジョブを送り返してもらったら申し訳ないな」だの、明らかにどうでもいいことを悩み続けてしまって、けっきょくタイミングを逃してしまうのだ。自分がゲッジョブを送られたら、どんなときだつてうれしに決まっているのに。

そういう経験って、ないですか。程度の差はあれ、みなさんにもあるんじゃないかと勝手に思っているんですけども、いかがですか。

ちなみに、NPC『ジャン』が依頼してくるクライアントオーダーのなかに、「誰かにゲッジョブを送ってみよう」という内容のものがあつたり、このときは本当に困つた。要領のいい人なら、フレンドやチームメンバーにサツと送つたり、もしくは近くの人にいきなり送つたりしちゃうんだろうけど、お察しの通り、私にそんな勇氣はあるはずもないのだ。

けつきよく、丸2日ほどクリアのメドが立たず、どうしたものかと考えこんだ末に、マイシヨップでたいしてほしくもない武器を適当に買い、出品者に震える手でグッジョブを送るという手段を考案・実行し、なんとかことなきを得た。最低出品額である1050メセタの武器を買う程度では申し訳ないなと思い、わざわざ5000メセタくらいはやや高額な武器を買ってしまうという、もはや誰に気を使ってるんだかわからない徹底したビビリっぷりである。

よつぽど自分に自信がないのか、もしくはよつぽど他人を疑ってかかっているのか。いずれにしても、こんなことでいちいち悩んでいたって、誰も得しないのは間違いない。

もつと素直に「グッジョブ」と言える人になりたいと願う、きょうこのごろである。

孤独者たちの悲哀

2012年7月16日

固定的なフレンドを持たずチームにも属さない、いわゆる「野良プレイヤー」と呼ばれる人々は、程度に差はあれ、孤独感にさいなまれながら生きている。

遊べる時間が短くてなかなかフレンドができない人、コミュニケーションが苦手なチームに入るのが怖い人、あるいは自らすすんで野良プレイヤーの道を選んだ人など、境遇はさまざまだが、基本的に孤独であることはみんな同じだ。

PSO2はそんな野良プレイヤーにもやさしいゲームで、フレンドパートナーやパートナーキャラクターなどのNPCを活用したり、レベルを上げたり武器を強化したりすれば、ほとんどのクエストはひとりでもクリアできるようになっている。

しかし、それは「がんばればできる」という話である。当然、パーティーを組んでみんなで挑んだほうが、カンタンにクリアでき、ゲームをスムーズに進められることが多い。特に、「ボスを○体倒してこい」「○○分以内にクリアしろ」といった類のクライアントオーダーは、パーティーの人数で難易度が大きく変わるため、ひとりではかなりの苦勞を強いられることになる。

そこで、われわれシャイで奥手な野良プレイヤーは、「よし、きょうこそはがんばるぞ」と

一大決心して、部屋を立てるのである。クエストカウンターの朗らかなお姉さんに足を震わせながら話しかけ、伏し目がちに「あ、あの、パーティー作りたいんですけど……」と伝え、プレイスタイルを『誰でも楽しく』にし、いつも必ずかける鍵を外し、パーティー名とパーティーコメントをどうするかで小一時間ほど悩み、悩んだあげく「どなたでも歓迎です」と無難すぎるひとことしか書けず、間違いがないか何度も確認して、ようやくOKボタンを押すのである。ウソみたいなホントの話である。私はだいたいいつもこんな感じである。

しかし、部屋を立てたからといって、すぐに人が入ってきてくれるとは限らない。『パーティー推奨』のロビーで部屋を立てても5〜10分待つことはよくあるし、運が悪いときには、30分待つても誰も来ない、ということだってありうる。

そういうとき、フレンドがいる人やチームに所属している人なら「部屋立てたんだけど誰も来なくてさー、まいっちゃったよ」なんてグチったり、いざというときには助けを求めたりできるのだろう。しかし、野良プレイヤーはそれができないので、誰も来なければ来ないほどひどりで悩み、落ちこみ、どんどん悪い方向に妄想を働かせてしまう。

第一の症状として、パーティー名やパーティーコメントがなにかマズかったのではないかと、何度もチェックしてしまう。「まつたり」を「のんびり」に変えたほうが語感がいいんじゃないかとか、「どなたでも」を「誰でも」にしたほうがフランクになつて入りやすいんじゃないかとか、冷静に考えれば明らかにどうでもいいところをヘンに疑いだし、修正を始める。

次に、「このクエストは本来ひとりやるべきものなんじゃないか？」などと、そもそも論を持ちだし、自分の常識や感覚を疑い始める。ほかの部屋をひとつずつ確認し、自分がやろうとしているクエストはパーティーでやってもいいクエストなのかどうか、やってもいいとして、自分のレベルは適正か、能力や装備に問題はなにか、じつは自分だけが知らない暗黙のルールがあるのではないかと、疑心暗鬼に陥りだす。

それでもずっと人が入ってこないと、ついに被害妄想が始まる。「ロビーには自分を含めこんなにくさん人がいるけど、このなかでヒマにしているのは自分だけで、きつとほかの人たちは全員チームチャットやウイスパーチャットで友達と談笑しているに違いない。もしかしたら、ひとりさみしく遊ぶ私を哀れな目で見ているのかもしれない」くらいのことを考え始める。ここまでくると野良プレイヤーがどうこうというより、もはや人として末期である。

しかし、そこまで思いつめてすっかりあきらめていたくせに、いざひとりでも人が入ってくると跳び上がるほど驚き、「こんにちはー」とタイピングしながら画面の前で何度もおじぎするほどテンションが上がってしまうのも、野良プレイヤーのサガである。

そんなふうには、われわれ野良プレイヤーはふつうのプレイヤーよりもちよつとだけ多く苦勞したり、ささいなことでも一喜一憂したりしながら、きょうもスローペースで世界を歩く。三歩進んで四歩下がるような日もあるけれど、まあ、それも悪くないんじゃないかと思う。

辻レスタ問題

2012年7月17日

PSO2におけるフォースは、ほかのRPGでいう「魔法使い」や「僧侶」みたいなものであり、傷ついた味方を癒す回復テクニック『レスタ』が使える。

マルチパーティーエリアで出会った見知らぬ人にさりげなくレスタをかける行為、通称「辻レスタ」は、フォースにとって、ひそかな楽しみのひとつだ。やはり「ありがとう」と言ってもらえるのはとてもうれしいし、自分としても「よし、いいことをしたぞ」という満足感が得られる。

なにより、すれ違いざまにあたりまえのようにレスタをかけ、「ありがとう」「いえいえ」と短い会話をかわし、何事もなかったかのように互いの任務に戻るさまは、なんだか熟練のアーキストっぽくて、ちょっとかっこいい気がする。

なので私も、マルチパーティーエリアで少しでもHPが減っている人を見かけたら、積極的にレスタをかけることにしていた。その日までは。

2週間ほど前の話になる。

マターボードとクライアントオーダーを進めるために、私はひとりで惑星ナベリウスの森林をうろうろしていた。レベルや装備は十分に整っていたので苦戦することもまったくなく、鼻

「歌まじりに道の真ん中を走っていく。」

すると、白い霧の向こうに、ひとりの女性ハンターと「ブリアーダ」という凶暴な中型エネミーの姿が見えた。さっそくレスタをかけるために駆け寄ろうとした私だが、すぐに彼女の様子に違和感を覚え、いったん足を止めた。

彼女はどこからどう見ても、経験の浅い初心者だったのだ。

まず、レベルが明らかに低い。マグも装備していない。さらに、NPCをひとりも連れていない。ある程度の経験を積んだプレイヤーであれば、マグは必ず持っているはずだし、適正レベルギリギリのクエストを受けるときにはNPCを使うはずだ。

ソードを握りしめ、ブリアーダに必死に斬りかかる新米ハンター。勢いよく初撃を叩きこむが、すぐさま反撃を受け、大きくはじき飛ばされる。

それは、知識の乏しい私が見てもすぐにわかるほど、明らかに分の悪い勝負だった。しかし、彼女は立ちあがり、木の陰に隠れてモノメイトでHPを回復し、ブリアーダの動きが止まった瞬間を見計らって、ふたたびソードを振りかぶる。今度は見事な連撃を決めるが、ブリアーダに致命傷を与えるには至らない。やはり強烈な反撃を受け、岩壁へと叩きつけられる。それでもまた彼女は立ちあがり、モノメイトで回復し、ソードを構えてブリアーダと対峙する。

もしここで私が駆け寄って彼女に手を貸せば、戦況は一気に逆転するだろう。幸い、私のレベルはブリアーダをやすやすと倒せるほどに高い。

でも、いまここで彼女を助けることは、本当に正しいのだろうか？

RPGが好きな人ならよくわかると思うのだけれど、戦闘というのは、勝てるか勝てないかギリギリのときがいちばん楽しい。キャラクターが持つ能力とアイテム、プレイヤーが持つ知識と集中力のすべてをもって分の悪い勝負をひっくり返すのは、戦闘の最大の醍醐味と言っても過言ではない。

これは私の想像でしかないけれど、目の前に見えている新米ハンターと同じように、たぶん画面の向こうでコントローラーを握っている初心者プレイヤーも、必死に、全身全霊をもって、歯をくいしばりながら戦っているに違いない。

その熱戦に、彼女にとって一世一代の大勝負に、「よし、いいことをしたぞ」なんて自己満足を得るために私が介入することは、本当に彼女のためになるのだろうか？

けつきよく私は、彼女にレスタをかけることができなかつた。かといって、彼女から目を離すこともできず、遠くからずっと、彼女の戦いを見守り、心のなかで応援していた。

10分くらい経つただろうか。彼女はついにトドメの一撃を与え、ブリアーダを地に沈めた。想像だが、彼女は「やった！」とガッツポーズしているに違いない。遠くで見ていた私も、心のなかで「やった！」と叫ぶ。

彼女はモノメイトを使いきってしまったようで、HPは3分の1も残っていない。

もう充分だろう。私は何事もなかつたかのように彼女に近づき、いかにも「いまたまた通

りがかりました」という顔をしながら、レスタをかけた。「ありがとう！」と元気に言う彼女に、平静を装って「いえいえ」と返す。

きつと、これでよかつたのだ。ひよつとしたら、ただの考えすぎや思いこみだったのかもしれないけれど、たぶん、間違っただけはなかったのだ。なんとなく、そういう気がした。かつてない満足感とうれしさが、私の心を包んだ。

しかし、去り際に彼女が放ったひとことによつて、私は一気に赤面し、脱兎のごとく走り出すことになる。

「心配かけてすみませんでしたw」

しまった！ぜんぶ見られてた！

間接的ボケ要求

2012年7月21日

アークス各員、つまりプレイヤーが操作するキャラクターひとりひとりには、その身分を証明する『アークスカード』が付与されている。

アークスカードには、『プレイヤーID』『キャラクターネーム』などの基本的かつ重要な情報があらかじめ記載されているほか、『誕生日』や『趣味』、『ウィッシュリスト』（ほしいものリスト）や『プレゼントリスト』（あげるものリスト）といった情報を、自分で書いて載せることができる。

なお、アークスカードの内容は、フレンドやパーティーメンバー、ロビーにいる人など、さまざまな人が自由に閲覧することができる。アークスカードにいろんな情報を書きこんでおけば、初対面のプレイヤー同士でも話題を見つけやすくなったり、思わぬところで趣味が合う人や誕生日が近い人が見つかったりして、コミュニケーションが円滑に進むこと間違いなし、というわけだ。

しかし、この便利なアークスカードには、ひとつだけ、どう考えても不自然な点がある。

それは、全項目が「自由記述式」になっている、ということである。

たとえば多くの会員制サイトの登録フォームがそうであるように、『誕生日』なんて、ふつ

うは選択式でいい項目のはずだ。なぜセガは、そうしなかったのか。

ウィッシュユリストやプレゼントリストも同様だ。それらはアイテム名に間違いがあつては困るので選択式でもおかしくないはずなのに、なぜそうなつていないのか。

セガとの付き合いが長い方や、勘の鋭いプレイヤーなら、なんとなくお気づきかと思う。

セクスとユーモアの塊である、セガという会社。すべての項目が自由記述式のアークスカード。このふたつの事実から導きだされる答えは、ひとつしかない。

そう。これはどう考えても、セガからの「ここでボケて！」というメッセージなのである。

「ぜんぶ自由に書けるようにしたいから、自由におもしろいこと言つて！」という、セガらしく大胆で豪快で、ちよつぴりズレた気づかいなのである。

そして、こう考えてみると、『趣味』や『コメント』といった、もともと自由記述式で当然の項目すら、ボケを要求されているように思えてくるから不思議である。

とはいえ、これらはもちろん、素直にありのままを書くことや、逆ににも書かないこともできる。すべてが自由になつているぶん、たつたカード1枚のなかで個性を表現できるのが、アークスカードのいいところだと言えるだろう。

自分から積極的にコミュニケーションを取ることが得意でない私のような野良プレイヤーにとっては、アークスカードになにを書いておくかというのは、とても重要だ。少しでも多くの人たちと楽しくプレイし、友達になれるよう、ステキなボケを編みだしたいものだ。

彼とワイヤードランスと私

2012年7月23日

およそ一ヶ月前、私がレベル15になったばかりのある日のことだ。レベル14のハンターの人がひとりで遊んでいる『誰でも楽しく』のパーティーを見つけたので、なんとなく、そこに入ってみることにした。

『このパーティーに参加する』を押し、「こんにちは」とあいさつ。しかし、30秒ほど待っても返事が来ない。とまどいながら「参加いいですか？」と続けてみたが、やはり返事はない。戦闘中かな？と思ったが、その人の現在位置は『キャンプシップ』と表示されている。うーん、トイレかなにかで離席中だろうか？

とりあえず私はキャンプシップに入り、その人と対面する。その人は私よりもやや背の低い、ヒューマンの青年だった。彼を目の前にして「よろしくお願いします！」とあいさつしてみるが、彼からはなにも反応がない。

やっぱり離席中かな、と思った、その直後。彼は突然、キャンプシップ内をカクカクと走り回りだした。彼はなにをしゃべるわけでもなく、ぎこちなく走ったり止まったり、私の近くでジャンプしたり、剣を振ったりをくり返す。

その不自然すぎる彼の挙動に、私は思い当たるフシがあった。私も過去に、まったく同じこ

とで困った経験があるからだ。

ピンときた私は、彼にこう告げた。

「Enterキーを押すと、チャットウィンドウが開きますよ」

これが、私と彼の出会いだった。彼にとつて、この日は初めてのパーティープレイであり、私は彼にとつて、初めてのパーティーメンバーとなった。

レベルがたつたひとつ違うだけだが、きつと彼には、私が経験豊富な大先輩に見えたに違いない。私は、貴重な出会いを体験できた喜びとともに、「彼をしっかりとリードしなければ」という重責を感じていた。

彼はチャット自体にやや不慣れなようで、タイピングは速くなかったけれど、よくしゃべり、よく質問する人だった。見栄っぱりな私は、なるべく彼にとつて「いい先輩」になれるよう、めいっばい背伸びし、言葉を慎重に選びながら、彼の疑問をひとつずつ解消していくことに努めた。

「板のイベントって」

「板？」

「この板にさわるとイベント起きますよね」

「あ、ありますね。イベントフィールドっていうらしいですよ」

「意味あるんでしょうか？」

「うーん、意味はほとんどないけど、ストーリーの理解に役立つかもしれません。イベント中は身動きが取れなくなるので、パーティープレイでは無視する場合があります」

「なるほど」

こんな会話もあった。

「今のは回復魔法ですか？」

「そうです。レスタつていいいます」

「どこで拾えますか？」

「ディスクショップで買えますけど、フォースしか使えないんですよ」

「そうなんだ」

「そうなんです。だから回復はまかせて！そのかわりフォースは打たれ弱いので、しっかりと守ってくださいね」

「はい！」

私からも、彼を見ていて気づいたところや、アドバイスできそうなところがあれば、おせっかいにならない程度に声をかけていく。

「あ、アイテムはぜんぶ拾ったほうがオトクですよ」

「もらつていいんですか？」

「このゲームは、アイテムドロップは個人ごとなんです。だから、ぜんぶ拾っちゃって大丈夫

なんです」

「知らなかったです」

「私もこの前まで知らなかったです」

そんな具合に会話を重ね、徐々に打ち解けていく彼と私。クエストが終盤に差しかかるころには、ちよつとした冗談も言い合えるようになっていた。

「ワイヤードランスとバルチザンって、どっちがいいんでしょうか？」

「私はフォースなのでなんともし…：かっこいいと思ったほうでいいんじゃないかな？」

「どっちがかっこいいと思いますか？」

「ワイヤードランス！」

「じゃあワイヤードランス使いになろうかなw」

「ステキ！」

クエストの目標であった『キャタドラン』というボスを倒して、彼と私、ふたりだけのパーティーは解散した。本当ならフレンド登録のひとつでもしておきたかったのだけれど、すでに深夜になっており、「早く寝なきゃ」とあせっていたこともあってか、うっかり登録申請のタイミングを逃してしまった。

はたして、彼にとつて私はいいい先輩だったのだろうか？その日のことをときどき思い出しては、考えこんでいた。

こんな一ヶ月も前の話を、いまさら持ち出したのには理由がある。

きのうログインし、なにげなくフレンドリストを開くと、なんと彼からフレンド登録申請が来ていたのだ。突然のことに驚きつつ『コミュニケーション履歴』を確認してみると、「おひさしぶりです！覚えてますか？」というコメントつきグッジョブも届いていた。

彼が、私のことを覚えてくれていた。しかも、おそらくビジフォンから、わざわざ私のことを探してくれた。こんな経験はもちろん初めてだったので、とてもうれしかった。

フレンド登録申請を承認した私は、彼のグッジョブがマイショップ経由で送信されていることに気づく。売上確認画面を開いた私は、思わずニヤリとしてしまった。

彼が購入していたアイテムは、『ワイヤードランス』。

遠回して小粋なメッセージに、「やるな！」とうなる私であった。

レベルという名の高い壁

2012年7月24日

現実社会においては、「金の切れ目が縁の切れ目」である。どんなに親しいと思っていなくても、けつきよくのところ、お金がその関係をつないでいるということも少なくない。

しかし、オンライン上の仮想空間であるPSO2の世界においては、幸いにも、そのようなシビアな現実には存在しない。メセタを持つていようといまいと、いろんなプレイヤーと親しい関係を作ることが可能だ。いやあ、すばらしい。よかったよかった。めでたしめでたし。

……なんてカンタンには終わらないのが、きょうの話である。たしかに、PSO2の世界では「金の切れ目が縁の切れ目」ではないが、じつはある意味、お金よりもずっとわかりやすい切れ目が存在するのだ。

それは「レベル」である。

PSO2の世界において、人間関係を隔てるものはお金ではない。「レベルの切れ目が縁の切れ目」なのである。

具体的な例を挙げよう。

私には現在、フレンド登録をさせてもらっている人が15人ほどいる。この15人とは、いずれも野良パーティーでたまたま出会い、楽しく冒険し、「また一緒に遊びましょう！」と誓って

フレンド登録をした。自分で言うのもアレだが、そのときはきわめて良好な関係だったと思う。では、この15人のなかで、いまでも連絡を取り合ったり、一緒に冒険したりしている人は何人いるか？

ゼロなのである。驚いたことに、悲しいことに、なんと全滅なのである。

なぜこんなことになってしまったのか。その理由こそ、「レベル差がありすぎるから」にはかならない。あ、ひよつとしたら「いや、おまえにコミュニケーション能力がないからだよ」なんて言われてしまうかもしれないけれど、今回はそれは置いておくことにする。だって、ほら、身もフタもないし。あと、そんな話、つらくて泣いちゃうし。

私はレベル上げのペースがきわめて遅い。ログイン頻度がさほど高くないし、レベル上げという行為自体もあまり好きではないからだ。そのため、同レベルの人とフレンド登録させてもらっても、あつという間にレベル差ができ、気づけば10以上も離れてしまう。

そして、PSO2は、5レベル刻みで受注できるクエストが増えるシステムだ。さらに、受注できるクエストが増えれば、それに応じてこなすべきマスターボードやクライアントオーダーもどんどん増えるため、以前のレベル帯のクエストをさかのぼって受けることも基本的でない。つまり、PSO2において「レベルが5違う」ということは、「住む世界が違う」ということにはほぼ等しいのだ。レベル差が5あれば、受けるべきクエストはまったく変わるし、レベル差が10あれば、プレイが推奨されるブロックすらも違ってきってしまう。

もちろん、レベル差がどんなにあらうとも、「レベルの高い人が低い人を手伝う」という形であれば、一緒にプレイすることは可能だ。しかし、それはレベルの高い人からすれば、緊張感と手応えに欠けるし、レベルの低い人からすれば、どうしても申し訳なささ達成感のなさがつきまとう。いちどや二度なら楽しいけれど、長く継続できる関係ではない。

よって、プレイヤーには、このレベル差問題を解決する施策が求められる。たとえば、チームに所属してレベルの近い仲間をたくさん見つけるとか、フレンドのペースに合わせてレベル上げをがんばるとか、すぐく親しい仲間をひとり作って、いつも一緒に遊ぶようにするか。このあたりは、きつとやり方も人それぞれで、みんな苦心しているところだと思う。

ちなみに、私が実施している施策はというと、「まあ、べつにいいか、と割りきって、野良パーティーでだらだら遊ぶ」である。なんだそりゃ、という感じだが、まあ、これもひとつの答えかな、と思う。

もちろん、それによって遠回りしてしまうことや、さみしい思いをすることもあるけれど、ヘンにチームやフレンドに縛られないぶん、より多くの出会いを楽しめている気もする。いまのところ、不便はあるけど不満はない、という感じだ。

そのうち、チームに所属しなくても、レベル上げをがんばらなくても、自然に成長のペースが合うような人と出会えたらいいなあと思いつつ、私はきょうも遠回りする。

きょうは、あしたは、あさっては、いったいどんな人と出会えるかしら。

それでも、みんなと一緒になら

2012年7月25日

「出ました？」

「出ない。そっちは？」

「こつちもダメ。Aさんはどうですか？」

「いまのところ出てないです」

「まいったなあ」

「なんでだろうね」

広い砂漠を手分けして走りまわる3人。時間だけが刻々と過ぎていく。深くついたため息が、

砂嵐にむなしくかき消された気がした。

「なにか条件があるのかも？」

「条件って？」

「わからないけど……撃破数とか？」

「ありそうですね。試してみますか？」

「あ、出た」

「えっ!？」

「グワナーダがw」

「えええ！」

「すぐ行きます！」

クエスト『希少鉱石発掘任務』を18分以内にSランククリアせよ、というクライアントオーダーを受注した私は、パーティー推奨ブロックで部屋を立てて、仲間を募った。幸い、すぐにハンターのAさんとレンジャーのBさんが加わり、フォースの私を含め、ちょうどバランスのいい3人パーティーができあがった。

しかし、そこからが大変だった。この『希少鉱石発掘任務』というのは、非常にやっかいなクエストとして、プレイヤーのあいだで有名なのだ。

エリア3まで進み、イベント発生条件を満たすと「発掘機」が出現。あとはその発掘機を制限時間内に正しく操作すればクリア、という手順なのだが、この「イベント発生条件」というのがいまいちハッキリしないのだ。一定数の敵を倒す必要があるとか、特定の狭いポイントに進入しないとダメだとか、さらには、これはもう不具合だから運が悪いと絶対に発生しないとかがいう説まである。

そして、われわれ3人は見事なまでにドツボにハマってしまった。走れど走れど、倒せど倒せど、いっこうに発掘機は出なかった。

けつきよく、1回目の挑戦ではクエストを18分以内にクリアすることはできなかった。砂ま

みれになった服をはたきながら、3人はキャンプシップで会議を始める。

「これは難しいね」

「難しいですわ」

「もう1回行ける時間ありますか？」

「私は大丈夫です」

「僕も行けます、あした試験だけどw」

「学生だったのかw」

「勉強しなさい勉強！」

「くやしいまま終われないので、クリアできたら勉強しますw」

「よし、次で絶対クリアしよう！」

「クリアしてAさんを勉強させよう！」

かくして、なんとも不純な経緯でやる気と団結力を獲得したわれわれは、ふたたび砂漠へと足を踏み入れる。

さきほどの反省をふまえ、3人が協議して立てた作戦はこうだ。

「エリア1と2を8分以内に突破し、エリア3に最低10分は残す。エリア3では出現した敵をすべて倒しながら、なるべくすみずみまで走りまわって発掘機を探す」

クエストをスタートし、予定通り、エリア1と2を8分弱で突破。エリア3に突入し、着実

に敵を倒しながら発掘機を探し始める。

が、わずか2分後。エリアマップに、発掘機の出現を示すアイコンが点灯した。

「出た！」

「もう!？」

「早すぎるw」

結果、18分どころか、たった12分ほどでクエストをクリアしてしまった。あつけない幕切れである。拍子抜けもいいところである。撃破数もSランク条件を満たしていたため、こうして3人とも、無事にこの難関クワイアントオーダーを乗りこえることができた。

「なんなんだ、このクエはw」

「さんざん出なかつたり、かと思えばいきなり出たり……」

「なんなんでしょうねw」

「まあ、意外となんとかなるもんですね！」

「よかつたよかつた」

喜びと安堵から、キャンプシップに戻ることも忘れて立ち話を始める3人。しばらく、クエストの感想やなにげない雑談で盛り上がっていたが、突如、私がある重要なことを思い出した。

「Aさん！勉強しなきゃ！」

Bさんもそれにすかさず乗っかる。

「そうだ！勉強しろ青年！」

たまらずAさんは悲鳴を上げる。

「このまま寝ようかと思つてたのにw」

『希少鉱石発掘任務』がとどき極端にクリアしづらくなるのは、やはり、不具合なのかもしれない。だとすれば当然、一刻も早く原因を究明して、修正すべきだ。

ただ、言い方が難しいのだけれど、私は今回、「この不具合のおかげで楽しいパーティーになつたな」とも思っている。

もちろん、ゲームにおいて不具合とは「あつてはいけないもの」だ。しかし、オンラインゲームは、アップデートで不具合を随時修正していけるし、一緒に愚痴を言つたり、困つたり、怒つたり、乗りこえたりしていける仲間がいる。

だとすれば、ちよつとした出会いや、心の持ち方だけで、ひよつとしたら、ときには不具合すらも楽しむことができるのかもしれないな、と思つた。

苦難をなんとか乗りこえた3人は、フレンド登録をかわして解散した。さんざん「勉強しろ！」と責め立てられたAさんが別れ際に放つた、「試験も意外となんとかならないかな……」という言葉に、私は思わず吹きだしてしまった。

それは観念して勉強するしかないと思うぞ、青年よ。

つながる、つたわる、好きと好き

2012年7月28日

ロビーに降り立つやいなや、「緊急事態発生！」というアナウンスがけたたましく響く。私がログインしたのは、ちょうど緊急クエストの時間帯だった。

緊急クエストとは、その名の通り突発的に発生するクエストで、緊急警報が発令されてから1時間以内に限り受注することができる。不定期なうえに時間も限定される珍しいクエストであること、経験値効率が非常によいことから、多くのプレイヤーの人気を集めている。

私がログインしたのは、23時30分ごろだった。おそらく、警報発令から30分は経っているだろう。出遅れちゃったなあ、と少々くやしがりつつ、同じような出遅れ組がほかにもいてくれることを願い、私は部屋を立てた。

3分ほど待つと、ひとり目の参加者が現れた。レンジャーの男性キャストだった。

「ふたりだとちよつと心もとないので、もうひとりくらい来たら出発しましょうか」

そう話し、彼と私はアイテム整理をしながら少しおしゃべりをしていた。

そこから5分ほど経ったものの、人が入ってくる気配がないので、「そろそろ出発しちゃいましょうか」と私が言った、その直後。立て続けにふたり参加者が現れ、あつという間に私たちは4人パーティーになった。ふたりはそれぞれ、ハンターの男性ヒューマンと、フォースの

女性ニューマンだった。今回の主役であるこのふたりを、仮にAさんとBさんとする。

荒廃した市街地を走り始めた私たち。しかし、なんとなく違和感があった。

フォースのBさんは、最初こそ「こんにちは」「よろしくお願いします」とふつうにあいさつしていたが、その後は「ok」とか「thx」とか、なぜか英語が多い。

そして、ハンターのAさんは寡黙だ。同時に入ってきたBさんがよくしゃべるので気づかなかったが、よく思い返してみるとまだひとつも発していない気がする。

これはもしか、と思った私は、緊急クエストの最後に現れるボス『ダーク・ラグネ』に挑む直前、メンバーに英語で声をかけてみた。たまたま洋画で聞いたり、MLBの野球中継で見たりするフレーズだ。

「Pump it up!」(気合い入れていこう!)

すると、すかさずBさんが反応する。

「got it!」(了解!)

Aさんも初めて口を開いた。

「...」

まあ、笑顔の顔文字を「口を開いた」と言っているのかどうかは微妙だけれど。ともあれ、これで私の違和感は確信へと変わった。

クエストが終わり、キャンプシップへと戻ったあと、私は自室の片隅に転がっていたiPa

dを手元へと引き寄せ、辞書アプリを起動する。そして、つたない英語を駆使して、Aさん、Bさんとのコミュニケーションを試みた。

なんとか話を聞いてみると、どうやらAさんとBさんは台湾の人らしい。

台湾在住なのか、台湾出身でいま日本に来ているのかはよくわからないけれど、「いつもAと一緒に遊んでるんだ」とBさんは語ってくれた。「私は少しだけ英語ができるけど、Aは全然ダメなんだ」とも教えてくれた。ああ、それでAさんはほとんどしゃべらなかつたのか、と納得する私。でも、Aさんは「あ、Bが自分の悪口を言っているな」と感づいたらしく、「(=」という不満げな顔文字を出しながら、Bさんに向かってガンスラッシュを振り回していた。

いったいなんなんだ、このふたり。ちょっと、いや、すごくおもしろいぞ。

せっかくなので、私は気になっていた疑問をBさんにぶつけてみた。

「Bさん、日本語もしゃべれるの？」

『『こんにちは』よろしくお願ひします』』

「そう、それ！ひよつとして、ショートカットワード？」

「そうだよ。翻訳サイトで調べて登録したんだ」

「すごいね！」

「私は日本がとても好きなんだ」

「ありがとう！」

べつに、私のことを好きと言ってもらったわけではないのだけれど、なんとなくうれしい気持ちになって、ついお礼を言ってしまった。

負けじと私も、iPadを見ながら必死に感謝の気持ちを伝える。

「きょうはとても楽しかったよ。たくさん話ができてうれしい」

するとすかさず、「私も！日本のプレイヤーとたくさん話したのは初めてだよ」とBさん。

彼女の速すぎる反応に英語力の差を痛感しつつ、ちよつと気になったので「初めて？」と聞いてみた。いつもはパーティーに入らず、Aさんとふたりだけで遊んでいるのだろうか？

「いつもはAさんとふたりで遊んでるの？」

「いや。いつも、マルチパーティーは静かだから……」

「マルチパーティー？ひよつとして『マルチぐるぐる』のこと？」

「そうーそれはとても静かなんだ」

ちなみに『マルチぐるぐる』はそのまま日本語で『マルチぐるぐる』とタイピングした。それで意味が通じたことにちよつとびっくりしたが、それはさておき。

要するに、こういうことらしい。

AさんとBさんは、日々いろんなパーティーに入って大好きな日本のプレイヤーとのコミュニケーションを試みているが、いつも静かな『マルチぐるぐる』パーティーばかりなのでさみ

しい、と。

彼女の言うことは、やや極端だが、あながち間違ってもいない。

実際、『マルチぐるぐる』は、あいさつとオートワード以外は無言、というケースが非常に多い。それは、『マルチぐるぐる』が、効率的なレベル上げを目的として考案されたプレイスタイルだからだ。いい悪いの話ではなく、そもそもパーティーの目的が彼女の求めているものとは違うのだ。

よって、彼女のように楽しいコミュニケーションを求める人は『マルチぐるぐる』ではないパーティーを探す必要があるのだが、現状、PSO2のパーティープレイは『マルチぐるぐる』が全盛だ。適当に部屋に入れば『マルチぐるぐる』に出くわす可能性のほうが圧倒的に高い。彼女たちはそんな事情は知らないだろうし、日本語もほとんどわからないので、何度もパーティーに入るうち「パーティープレイ＝マルチぐるぐる＝静か」というネガティブなイメージを持ってしまうのも、しかたない話かもしれない。

とはいえ、せっかく「日本がとても好き」と言ってくれている彼女だ。できれば、もつと多くの日本人プレイヤーとなかよくなつて、日本をもつと好きになつてほしい。

私は、それが正しいかどうかはわからないけれど、彼女にこうアドバイスした。

「私たち日本人はシャイだから、最初は静かなんだ。でも、あなたが『日本が好き』なこととか、『日本語のあいさつを調べて登録した』こととかを教えてくれたら、絶対にみんな喜んで、

たくさんしゃべるよ。ちょうど、きょうの私みたいに。日本人は、みんないい人だから。もちろん、台湾人のほうがもつといい人だけだね！」

最後のは、私なりのめいっばいのジョークである。もつとも、ほとんど辞書アプリに頼って発言していたので、ちゃんと伝わったかどうかはかなりあやしいけれど。

その後、私たちのパーティーは解散し、私はマグにエサをあげて寝ることにした。ログアウト間際、ちよつと気になつてクエストカウンターをのぞいてみたら、AさんとBさんがさつそく次のパーティーに乱入していて、おお、と思った。すごいバイタリティだなあ。願わくは、異文化コミュニケーションがうまくいくことを。

Ship6のみなさん。寡黙で背の高い青年ハンターと、ちよこまかと走りまわる活発なフォースの少女がパーティーに入ってきたら、もしよければ、いつもよりちよつとだけ多く、話しかけてみてください。

私だけのローザクレイン

2012年8月2日

たぶん、私に限らず多くの人がそうだと思うのだけれど、初めて買った、あるいは買ったCDのことというのは、いつまで経ってもよく覚えていてるものだ。

あんまりハッキリ書いてしまうと年齢がバレるのでぼかすけれど、私が初めて買ってもらったCDは、ある人気女性ボーカルグループのアルバムだった。アルバム名やだいたいの曲目など基本的なことはもちろん覚えていてるが、それよりもっと鮮明に覚えていてるのは、そのCDを取り巻く思い出の数々だ。

私が好きなそのグループは、学校のクラス内でも絶大な人気があったこと。当時コンビ二すら近所になかったド田舎ではCDレンタルなんてあるはずもなく、テレビの歌番組に必死にかじりついて、歌詞やダンスを覚えようとしたこと。ある日、新曲のシングルを親に買ってもらったと自慢してきた友達がいたこと。それがとてもうらやましかったこと。私もほしいと思ったこと。誕生日プレゼントはなしでもいいから！と、必死に母親に頼みこんだこと。みんなが持っている新曲のシングルではなく、みんなが知らない曲が入っているアルバムがいい、とわがままを言ったこと。大雨のなか、母の車で隣のCDショップまで連れて行ってもらったこと。

とにかく、いろいろなことをハッキリと覚えていて。それは、サイン入りでも初回限定版でもなんでもない、どこにでも売っている平凡な12曲のアルバムだったけれど、私にとっては、なにも代えられない思い出が詰まった、私だけのCDだった。そのCDさえあれば、あのときの友達との会話も、困った母の表情も、フロントガラスを打ち鳴らす雨音も、なにもかも、一瞬にして思い出すことができた。

PSO2をやっていて私が初めて手に入れたレアアイテムは、『ローザクレイン』という、タリス系のスペシャルウエポンだった。

その日は、前日の野良パーティーで出会い、一緒に遊んだKさんから、「もしよければ、きょうもご一緒にしませんか？」とお誘いのウイスパアがあった。それがすぐくうれしくて、舞い上がってしまった私は、「私なんぞでご迷惑でなければぜひとも一緒にさせていただけたく存じます」と地にひれ伏すような低姿勢の返事をして、Kさんを笑わせてしまった。

そこから先は、本当に、いつそ気持ち悪いくらいに、いろいろなことを覚えている。

お誘いを受け、ロビーでKさんを見つけたのはいいものの、どうやってパーティーに招待するのかかわからず、Kさんの近くをうろろした。キャンプシップで、能力を上昇させるドリンクが飲めることをKさんに教えてもらったこと。森林を進んでいるとき、ラッピーがやたらとよく出たこと。アギニスをゾンデで撃ち落とすとき、見たことのない赤色のアイテムが出現したこと。PSO時代のクセで、思わず「赤箱だ！」と言ってしまったこと。「赤箱」発

言がきつかけで、その後しばらくP S O談義に花が咲いたこと。

拾ったスペシャルウエポンを鑑定してもらいに行つた私は、鑑定屋に「付加する特殊能力をひとつ選んでください」と言われた。レアアイテム出現確率が上がる『ラッキーライズ』か、取得メセタの金額が上昇する『メセタフィーバー』か、取得経験値が上昇する『EXPブースト』か。

なにがなんだかわからなかつた私は、Kさんに相談して、最終的に『ラッキーライズ』を選ぶことに決めた。いや、選ぶことに決めたのだが。

深夜のずいぶん遅い時間だつたせいだろう。眠い目をこすりつつ、あくびまじりにボタンを押していた私は、あろうことか、うっかり『メセタフィーバー』を付加してしまった。ミスに気づき、絶叫する私。同情しつつも爆笑するKさん。

そのとき、急に思い出した。

ああ、そうだった。私は昔から、眠気に負けてミスをしてしまう人間なのだ。

初めてCDを買ってもらつたことがとにかくうれしくて、夜になつても布団のなかですーつと歌詞カードをニヤニヤしながら読んでいた私は、いつのまにか寝てしまい、目が覚めると歌詞カードによだれの跡がクッキリついていた。早朝から絶叫する私。その話を聞いて、笑いをこらえきれない母。あのときと、まったく同じ光景だつた。

年月を重ねて、なんとなくオトナになつたつもりだつたけれど、じつは、小学生のころから

なにも成長していないのかもしれないな、私は。

せっかくのスペシャルウエポンの特殊能力をつけ間違えるなんて、悲しすぎるミスのはずなのに、なんだかなつかしくなつて、笑ってしまった。

ローザクレインなんて、性能が高いわけでも、高値で取引されるわけでもない、言ってしまう、どこにもあるスペシャルウエポんだ。

でも、これがあれば、私はあの日のお誘いを受けた喜びや、赤箱を見つけたときの驚きや、笑い転げるKさんの様子を、一瞬にして思い出すことができる。

属性も強化値も中途半端で、『メセタファイバー』の付いたヘンテコなローザクレインだけど、これは、なににも代えられない思い出が詰まった、私だけのローザクレインなのだ。

だから、その手を差しのべて

2012年8月6日

パーティーリーダーには、ときに冷酷な決断を下す勇気が求められることがある。

たとえば、パーティー内で意見が割れたとき、誰かの声を切り捨てる勇気。パーティーに悪質なプレイヤーが入ってきたとき、その人を追放する勇気。そして、手に負えない強敵と出くわしたとき、あきらめる勇気。

緊急クエスト『市街地奪還作戦』は、レベル20から難易度『ハード』を受注することができ

る。
そのことに気づき、レベルもちょうど20を超えていた私は、「緊急ハードに挑戦」というパーティー名で部屋を立てた。幸い、5分も経たないうちに私と同じくらいのレベルの人が3人集まり、メンバー全員がハードの緊急クエストには初挑戦という、新鮮な4人パーティーができあがった。

自分と同じくらいの知識や腕前を持つ人と遊ぶゲームは、例外なく楽しいものだ。この4人パーティーも、当然のように会話が盛り上がり、カットインやシンボルアートが飛びかかった。私たちは、難易度ハードということでもかなり苦しい道中になることを予想していたのだが、意外にも敵はもろく、ブリアーダやエル・アードといった中型エネミーに少し手間取る程度だった

た。

いま思えば、この順調すぎる道中が、私の判断ミスを招いたひとつの要因かもしれない。クエストの最後に現れるボス『ダーク・ラグネ』に、私たちは惨敗した。

市街地を破壊し尽くし、その中心たるドームに玉座を構える支配者の一撃はあまりにも重く、反抗する私たちの一撃はあまりにも軽かった。私たちはスターアトマイザーやムーンスターアトマイザーを駆使し、時間制限いっぱいまで粘ったが、それでもなお、ダーク・ラグネのHPは半分以上残っていたと思う。

レベル20になったばかりの4人に、このクエストは明らかに無謀だった。しかし私は、「ハードはムリなので、ノーマルで受け直しましょう」と言うことができなかった。

ダーク・ラグネ戦にたつぷり時間を残し、私が『デバンドリンク』を飲んで支援・回復役に徹すれば、ギリギリいけるんじゃないだろうか？ いや、きっといけるはずだ。道中は順調だったし、せつかく楽しくやれていたのだから、ここであきらめるわけにはいかない。

明らかに冷静さを失っていた私は、もういちどハードでクエストを受けることを提案し、みんなはそれを了承した。

そしてまた、私たちはダーク・ラグネの猛攻の前に敗れた。ほぼ同時に、アークスシップには緊急クエスト終了を告げるアナウンスが響き、再挑戦のチャンスも消えた。

もともと部屋名には「挑戦」という言葉を入れていたし、パーティーコメントにだって、効

率を重視しない、という旨は書いていた。

とはいえ、「なんだかんだで1回くらいはクリアできるだろう」と根拠のない期待を抱いていた私は、その見通しの甘さをかなり後悔した。さすがに2回連続で大惨敗とあつては、せっかく参加してくれた3人もあまり楽しめなかったに違いない。次からは、ちゃんと最終的にみんなが満足して終われるよう、的確に判断していかなければ。

そんなふうに反省しつつ、そろそろ解散のあいさつをしなきゃ、でもその前に私のミスを詫びなきゃ、などと考えていたとき。メンバーのひとりであるレンジャーのNさんがこう言った。「レベル上げのいい目標ができてよかった！」

すると、残りのふたりも同調した。

「がんばりましょうw」

「30くらいまで上げたら勝てるかな？」

そこからまた、キャンプシップ内でワーワーと話が盛り上がり、結果として、私は判断ミスを詫びるタイミングを完全に逃した。それどころか、「じゃあ、レベルが上がったら、今度こそみんなでヤツを倒しに行きましょう！」と、威勢よく再会の誓いを立て、フレンド登録をかわし、非常に明るい雰囲気パーティーを解散したのである。

パーティーリーダーには、決断する勇気が求められる。しかし同時に、人は間違いを犯す生き物でもある。

私はまず、冷静な判断力を身につけなければならぬだろう。でも、それ以上に、失敗して落ちこんでいる人をさりげなくフォローできる人になりたい、と強く思った。たったひとことで私を救ってくれた、Nさんのように。

プチあとがき「緊急クエスト」

緊急クエストには多くのアークスが参加するため、新たな出会いを経験できる可能性が非常に高いです。クエスト難度が高い場合が多く、つねにいい結果で終われるとは限りませんが、だからこそやりがいがある、という考え方もあるかもしれません。

気になるあの子はミドルティーン

2012年8月10日

とても礼儀正しい人と出会った。

その人はスラックとした長身に鈍い鋼色のボディを持つ男性キャストだったのだが、知的で冷静そうな見た目の通り、口調も非常にいいねだった。

なんせ、出会いのあいさつからして、「未熟者ですがよろしくお願い申し上げます」だ。オンラインゲームにおけるあいさつは、タイピングをすばやく行うために「よろしく」や「よろしく」などと簡略化されることが多いのだが、彼ときたら「未熟者ですがよろしくお願い申し上げます」だ。いったいぜんたい、その見た目と口調のどこに未熟者の要素があるというのか。私には君が数々の死線をくぐり抜けてきた歴戦のキャストにしか見えないぞ。

いざ砂漠に突入し、戦闘を始めても、彼はずっとその調子だった。

私がレスタで回復すれば「恐縮です」。次に進みましょうと言えば「かしこまりました」。その武器かっこいいですねと言えば「お褒めにあずかり光栄です」。シフタやデバンドをかければ「恐悦至極です」。

たぶん、オートワードやショートカットワードを駆使しているんだろうけれど、とにかく彼はレスポンスがすさまじく早く、おそろしくていいねだった。

それにしても、シフタやデバンドで恐悦至極なんて言われちゃったなら、たとえばムーニアトマイザーで蘇生してあげた日には、彼はどんな反応をするのだろうか。感謝のあまり切腹とかしちゃうんじゃないだろうか。パーティーの回復役たるフォースにあるまじき考えだけれど、彼の戦闘不能になる姿を見てみたくて、レスタをかける手が少し鈍りそうになった。

けつきよく、クエストは無事にクリアでき、ムーニアトマイザーを使う機会もなかったため、彼の切腹は見られないまま、パーティーは解散を迎えた。

別れ際、私からフレンド登録を彼にお願いしたら、「恐悦至極の極みです」と言つて快諾してくれた。「恐悦至極」の時点で恐悦が極まっているのに、さらにその極みとは。彼はいったいどこまでへりくだれば気がすむのだろうか。そのうち低姿勢の取りすぎで腰を痛めるんじゃないだろうか。

そんないらぬ心配をしながら、彼に別れを告げ、ロビーへと戻る。いやあ、きょうは楽しかった。それにしても、おもしろい人だったなあ。

あ、そうだ。あそこまででいねいな人なら、きつとアークスカードもていねいに書いてあるに違いないぞ。

そう思った私は、彼のアークスカードを見てみることにしたのだが、そこに書かれていたあの情報に、度肝を抜かれてしまった。

「誕生日 / 1996年7月〇〇日」

ええっと、いまが2013年8月だから……じゅ、じゅじゅじゅ、じゅうろくさい！あのス
ラツとした知的で冷静な歴戦のキャストが、じゅじゅ、16歳！

びつくりである。2012年びつくりランキング堂々の暫定1位である。まさか彼が16歳だ
なんて。どうりで私の「高倉健みたいでステキです！」という渾身の褒め言葉がいまいち通じ
なかつたわけだよ。しかし、アークスカードに誕生日の情報まできっちり書くだなんて、本当
にていねいな人なんだな、君は。

私は彼をまねて、「またご一緒させてくだされば幸いです」とていねいなコメントつきグッ
ジョブを彼に送り、ログアウトした。

「最近の若者は礼儀がなつとらん！」と嘆く世間のおじさま達に自慢したいほど、ステキで
愉快的な出会いだつた。なんだか今夜はいい夢が見られそうだ。

熱い心に火をともし

2012年8月12日

PSO2には『ハンター』『レンジャー』『フォース』という3つのクラスが存在するが、たとえ同じクラスであっても、戦い方は人によってさまざまだ。

守りを固め、パーティーの盾となるハンターがいれば、とにかく攻撃こそが最大の防御だと考えるハンターもいる。敵の弱体化や足止めを得意とするレンジャーがいれば、安全圏からの一撃必殺を信条とするレンジャーもいる。後方に陣取って回復や補助を優先するフォースがいれば、前線に出て攻撃テクニクを連発するフォースもいる。

その日、砂漠で出会ったヒューマンの青年は、明らかに「攻撃は最大の防御」タイプのハンターだった。多少のダメージをもとせせず、前のめりにガンガン攻めていく。

そして私は、回復や補助を何より重視するタイプのフォースだ。後方で自らの身を守りながら、タリスを投げてメンバーの安全を確保する。

かくして、攻撃型ハンターと防御型フォースという、なんとも好対照な2人パーティーができあがった。

たつたふたりで挑んだ砂漠は、意外なほど順調な道中となった。ためらいなく敵集団へと突っこむ彼、それをレスタとシフタで支える私。私が凍結や感電で敵を鈍らせ、彼がソードの重

一撃を叩きこむ。

互いの長所が噛み合い、共鳴し、戦闘のテンポはどんどん速くなる。けっして会話の多いパーティーではなかったが、こうした無言の連携プレーだって、立派なコミュニケーションのひとつだ。互いが互いを理解し、尊重していなければ、成立させられるものではない。

彼は、やや寡黙な人で、淡々と敵を殲滅しているように思えたのだけれど、じつは熱い心と責任感にあふれた正義漢であった。それに気づいたのは、私のあるボヤキがきっかけだった。

「シグノガン複数はフォースにはキツいなあ……」

「そうなんですか？」

「射程が長くて手数も多いので、テクニックをチャージするヒマがないんです。フォースの天敵ですよ」

「なるほど。では優先して攻撃します」

「おお、助かります！」

「いえ。フォースを守るのがハンターですから」

不覚にも、ちよつとドキッとしてしまった。どうしてそんなカッコいいことをさらつと言つてしまえるんだ、あなたは。

ともあれ、これでハンターとしての責任感に火がついたらしい彼は、親の仇を見つけたかのような勢いでシグノガンに飛びかかるようになった。おかげで、私は回復や補助を落ちついて

行えるようになり、パーティーの安定度は飛躍的に高まった。彼もその変化には気づいたはずだから、きつと充実感や満足感を覚えてくれたと思う。

そしてふたりは、いよいよ砂漠の主『グワナーダ』に挑む時を迎える。ただ、ふたりともレベルが低めだったこともあり、私は少し不安だった。

グワナーダとの戦闘は初めてだと述べる彼に、念のため忠告する。

「けっこう重い一撃が来ることもあるので、気をつけてください」

「即死級ですか？」

「即死はないと思いますが……運が悪いと2、3発かも？」

「なるほど」

「油断すると危険かもしれないです」

「でも」

「でも？」

「ふらさんがいれば大丈夫です」

ああ、だからどうしてそんなことをさらつと言ってしまえるんだ、あなたは。まいったな。そこまでアテにされたら、がんばるしかなくなっちゃうじゃないか。

かくして、フォースとしての責任感に火をつけられた私は、なにがなんでも彼を死なせまいと回復に補助にと奔走し、ふたりは見事にグワナーダを仕留めることができた。

PSO2には3つのクラスが存在するが、たとえ同じクラスであっても、戦い方は人それぞれだ。

その千差万別のプレイスタイルを理解し、尊重し、互いの長所を活かし合うことができたなら、それはステキなことだと思う。そして、互いが互いを信頼し、それを言葉や行動で示して気持ちを盛り上げ合うことができたなら、それはとてもステキなことだと思う。

プチあとがき「攻撃型、防御型」

アップデートにより、武器の潜在能力、防具のセ
ット効果、各クラスの新スキルなどが続々と実装さ
れ、ますます能力に個性を出しやすくなりました。
防御を最重要視し、生存能力を極限まで高めた人
たちを指す「カチ勢」なんて言葉もあるそうです。

私が望む私、君が望む君

2012年8月14日

オンラインゲーム上で自分が操作するキャラクターの性格は、必ずしも、現実世界の自分そのまま投影したものではない。多かれ少なかれ、「こうだったらいいな」という願望や「こういう人になりたい」という憧れが、必ずどこかに含まれているものだ。

たとえば、いつもは無口なんだけれどオンラインゲーム上では饒舌、みたいな人は多いと思う。逆に、現実ではいつも仲間とつるんでいるのにゲームでは孤高の一匹狼、なんて人もいそう。さらには、学校のクラスでは目立たない地味な少年が、じつは100人の大規模チームをまとめる熱血リーダー、なんてことだってあるかもしれない。

それは、言ってしまうえば一種の現実逃避なのだろうけれど、私は、「本当はそういう人になれる」という才能の現れでもあると思う。仮想現実とはいえ、実際に多くの人が生活する世界でそういう生き方ができているのだから。本当に望み、変わろうと努力しさえすれば、彼らはずきつといつでもどこでも饒舌になれるはずだし、一匹狼になれるはずだし、クラスの中心人物になれるはずなのだ。

私は、現実では人見知りか激しいタイプだ。極端な話、仕事か罰ゲームでもない限り、知らない人には絶対に自分からは関わらない。心を許せる友人がひとりかふたりいてくれれば満足

であり、それ以上、交友関係や人脈を広げる気はまったくくない。

ところが、PSO2の世界においては、私は積極的にパーティーに参加し、日々いろいろな人と交流させてもらっている。

パーティーを作成するときや、『このパーティーに参加する』を押すときはかなりドキドキしてしまうので、人見知り気質が抜けているわけではないと思うけれど、それでも「きょうはどんな人と出会えるかな」と、初対面の人との会話や協力をいつも楽しみにしている。

これはまさに、「本当はこうなりたい」という私の願望の現れだし、ひよつとしたら「本当はこうなれる」という私の才能の現れでもあるのかもしれない。

多くの人と交流するということは、「広く浅く」になっってしまうリスクもあるけれど、同じ質問をしても人によって反応がまるで違ったり、自分がまったく知らなかった分野の知識を得られたり、想像もつかない生き方をしている人と出会えたりと、とにかく発見が多い。脳細胞がすごく活性化される感覚がある。実際、私はPSO2の世界で新たな出会いを経験するたびに、「ああ、楽しいな。社交的な人って、こんなに毎日が楽しいのかな」と、ひどく感心してしまっている。

おそらく、私が「チームには入りたくない」とチームを毛嫌いしているのも、現実における「心を許せる人が数人いれば、それ以上の人間関係は不要」という考え方を、心の奥底ではあまりいいと思っていないからなのだと思う。

閉鎖的なコミュニティのなかでぬくぬくと暮らすのも悪くはないけれど、それよりも、外に放り出されて、多くの出会いを経験したほうがいいに決まっている。

そういう潜在意識を自分が持っているということに、私はPSO2を通じて気づくことができた。

ゲームは娯楽なので、楽しむことがなにより大事だ。そして、「楽しい」という感情はとても単純で、純粹で、そのぶん、その人の内面や本質に深く関わっている。

あなたも、自分がPSO2の世界でどんな生活を送り、なにを楽しんでいるかを感じてみると、意外と本当の自分が見えてくるかもしれませんよ。

進化するショッピング事情

2012年8月18日

オンラインゲームにおけるアイテム売買は、多くの場合、NPCが店番をするショップを利用するだけでなく、プレイヤー間取引によっても行うことが可能である。

プレイヤー間取引のシステムはゲームによって異なり、一对一のトレード形式だったり、露店形式だったり、あるいはオークション形式だったりするのだが、PSOシリーズのプレイヤー間取引のシステムは、まるで市場経済の発展の系譜をなぞるように、着実な進化を遂げている。

2000年にドリームキャストで発売されたPSOには、そもそもプレイヤー間取引を想定したシステムが存在しなかった。露店やオークションはもちろん、トレード機能すらなかった。そのなかで、当時のプレイヤーたちは試行錯誤の末、「(求)○○(出)××」といったコメントで部屋を立てて人を募り、互いに差しだすアイテムを床に置いて拾い合うという取引の手法を編みだした。

これはまさに、経済用語でいうところの「物々交換」そのものだ。希望条件にマッチする相手が見つかりづらいという欠点はあるが、そのぶん取引が成立したときの喜びは大きく、また、直接対話による交渉の余地があったのも楽しさのひとつだった。

2006年にPS2とWindowsで発売された続編『ファンタシースターユニバース』（PSU）では、キャラクターごとに与えられた自宅「マイルーム」内の一室でアイテムを販売できる、『マイショップ』システムが導入された。

これはちょうど、現実における個人商店のようなイメージだ。

購入者たちは、各マイショップの看板を見て、希望の商品が置いてありそうな店を訪ねる。店では『パートナーマシナリー』というサポートロボットが自動で応対してくれるのだが、ときどき、店主本人がたまたまマイルーム内において、値切り交渉ができたり、サービスしてもらえたりするようなこともあった。

それは、駄菓子屋に行くと、たまに奥の居間からやさしいおじいちゃんが出てきてオマケをつけてくれる、みたいな感覚に近かったかもしれない。希望の商品がある店を探す手間や、複数の店から安い商品を見つけだす苦労はあったが、取引のなかで自然に生まれるコミュニケーションの温かさは、やはりとても楽しいものだった。

そして、2012年の本作、PSO2でも同名の『マイショップ』システムが引き続き導入されているのだが、時代を反映した結果か、その中身はまるで別物になっている。

購入者は、アクセスシップ内の各所に設置された『ビジオン』という端末にアクセスし、希望するアイテムの名前、レア度、価格など条件を指定して、検索ボタンを押す。すると、条件に当てはまる出品中のアイテムが一覧ですらっと出てくるので、そのなかからほしい物を選

び、購入ボタンを押す。したらば、あつという間にそのアイテムがアイテムパックのなかに入る、という流れだ。

これは、現実でいうところのネットショッピングに非常に近い。

購入者は出品者と会う必要も話す必要もなく、支払いさえも画面越しの手続きだけですむ。端末上でボタンをいくつか押すだけで、あつという間に商品が手元に届くのだ。

これは、過去作のPSO、PSUと比べて格段に効率的になったが、交渉やお礼など、出品者と購入者のちよつとしたコミュニケーションがなくなってしまうので、なんだかさみしい気がしないでもない。私たち日本人は、便利さと引きかえに、ふれあいとか温かみとか、そういった「古き良きもの」を失ってしまったのかもしれない……

と、そういう締めくくりにすれば風刺っぽくてかっこいいのだけれど、残念ながら、そうはいかない。PSO2のマイショップシステムは、そんな懐古主義にも負けない、ステキな工夫がきちんとされている。

マイショップからアイテムを購入したとき、購入者は出品者に『グッズヨブ』を送ることができるのだ。これを使えば、「いい買い物させてもらいました。ありがとうございます」とか、「○○なんです、もうちよつと安くなりませんかね?」とか、気軽に感謝や交渉のメッセージを伝え、コミュニケーションを図ることができる。

PSO、PSU、PSO2のプレイヤー間取引にはそれぞれ長所と短所があつて、どれが正

しいというのはいんだけれど、私はマイシヨップの便利さとグッジョブの温かみが合わさったPSO2の取引システムを、とても気に入っている。

プチあとがき「プレイヤー間取引」

PSOの時代、取引システムがどんなに不便でも、それを非難する人は意外と少なかったように思いますが。オンラインゲーム黎明期でしたから、ささいな不満より、ほかのプレイヤーと交流できること自体の新鮮さが勝っちゃう時代だったんでしょうね。

私のきもちの伝え方

2012年8月20日

PSO2を含め、多くのオンラインゲームで行われるキーボードを用いたチャットは、基本的に文字だけのやりとりになるため、ときとして感情が伝わりづらいことがある。

そこで、プレイヤーたちは自分の感情をより率直かつ正確に表現するために、記号や顔文字を用いる。代表的なのは、笑顔を意味する「;」や、「笑」を意味する「w」などだ。

たとえば、ただ「こんにちは」とあいさつするよりも「こんにちは;」としたほうがフレンドリーな感じがする。また、「ありがとう」よりも「ありがとうw」のほうが、楽しんでいる雰囲気が伝わりやすいような気がする。

……ということはわかってはいるんですが、私はどうも「;」や「w」をはじめとした記号・顔文字全般を使うことができないんです、というのがきょうのお話である。うら若きフォースのお悩み相談である。

よくよく考えてみると、私はPSO2のなかに限らず、このブログや友人・家族とのメールでも、記号や顔文字をほぼ使ったことがない。

約10年前、『ファンタシースターオンライン』で初めてチャットを経験したときから、「;」や「w」の存在は知っていた。しかし、いちども使っていないので、私はかれこれ10年、「;

「バージンであり、「W」未経験の生娘ということになる。初めての「、」は白馬に乗った王子様に捧げると決めているのである。大切な「w」は星たちがきらめく新婚初夜までとつておく決めていたのである。いったい私はなにを書いているのでしょうか。」

私はべつに、「、」や「w」といった表現に嫌悪感があるわけではない。むしろ、ほかの人が使っているのを見るぶんには、楽しい気分がわかりやすく伝わってくるので大歓迎である。なのに、どうして自分では使う気になれないのか。その理由をぼんやりと、何年もずーっと考え続けてきたのだけれど、つい先日、ようやく答えらしきものを見出すことができた。

少し前に、私は知人のすすめでSNSの『Face book』を始めたのだが、1週間も経たないうちにイヤになってやめてしまった。

その原因は、『いいね！』ボタンの存在である。

Face bookでは、友人の投稿を見て「これはいい内容だ」と思ったら、『いいね！』ボタンを押して賛辞を送るのがしきたりになっている。逆に言えば、「つまらないな」と思ったら『いいね！』を押さずに無視しておけばよいのだが、私にはそれがうまくできなかつた。

Aさんに『いいね！』を押したのに、Bさんには押さなくていいのだろうか？きのうまで欠かさず『いいね！』を押していたのに、急に止めてしまってもいいのだろうか？

そんなくだらないことにヘンに気を使ひすぎてしまい、いちど『いいね！』を押したが最後、引っこみがつかなくなり、すべてに『いいね！』を押すしかなくなってしまったのだ。そこで

「このままやってたらキリがないな」と悟り、早々にリタイアした次第である。

たぶん、「」や「w」を使えないのも、近い理由なのだと思う。

もちろん、本来なら楽しいと思っただけ「」や「w」をつけたいし、おもしろいと思っただけにだけ「w」をつけたい。それはわかっている。

でも、私はPSO2でパーティーを組んで遊んでいるときというのは、基本的にずっと楽しいはずとおもしろいのである。狩りが効率的であろうとなかろうと、雑談が盛り上がりうと静かだろうと、すべての瞬間を楽しみ、おもしろがっている。

なので、私がいちど「」や「w」をつけ始めると、すべての発言にそれらをつけなければならなくなってしまうのである。キリがなくなってしまうのである。そんな末路が目に見えているので、使う気になれない、というわけである。

昔は、みんなそうしているんだから自分も「」や「w」を使ったほうがいいんじゃないかと悩んだこともよくあった。でも、いまでは、それらの記号や顔文字をいっさい使わないスタイルというのも、それはそれで私の個性になっっているんじゃないか、と思うようになった。

まあ、「絶対に使わないぞ」というこだわりがあるわけでもないのに、きつと、使うべきときが来たら自然と使えるようになるのだらうと思う。それまでは、記号も顔文字も使わない私であるつもりだ。

「きょうも、最後まで読んでくれてありがとう。またね！」

お口のフレンドパートナー

2012年8月22日

きつかけは、キャンプシップ内での休憩中、ハンターのAさんが離席を告げる際のひとことだった。

「ちよつとコーヒー淹れてきますので失礼します」

それを受け、「では僕も食料調達にW」と、レンジャーのBさんも離席。「あ、じゃあ私も飲み物をば」と、私も離席。「私はちよつとトイレに……」と、フォースのCさんも離席。

かくして、4人パーティーはしばしのリフレッシュタイムに突入した。

オンラインゲームは、画面内のキャラクターはめまぐるしく動きまわるが、プレイヤーはP Cの前に座ってずっと同じ姿勢で遊んでいるので、どうしても、身体が退屈してしまいがちだ。それでいて、戦闘やコミュニケーションに集中力、思考力を消耗するので、脳みそはふつうのゲーム以上のスピードで疲労してしまう。

そうなつてくると、欠かせないのが「おやつ」や「ドリンク」である。あえてPSO2っぽく表現するなら、「お口のフレンドパートナー」と言い換えてもいい。身体の退屈を解消するために、あるいは疲れた脳みそを癒すために、PSO2をプレイするときにはいつもお菓子やジュースを手元に置いている、という人も多いのではないだろうか。

ちなみに、私の「お口のフレンドパートナー」はもっぱらアイスカフェオレである。少し大きめのグラスにアイスカフェオレを注ぎ、ディスプレイの手前左側にあるコースターの上にグラスを鎮座させてからPSO2を起動する、というのが私のお決まりのルーティンである。なお、アイスコーヒーと牛乳の割合は6対4と決まっている。氷も4個までと決まっている。マドラーでかき混ぜる回数も時計回りにくるくるくるつと3回だけ、と決まっている。

ルーティンにのつとつてアイスカフェオレを補充した私は、PCの前へと戻り、「もどりました」とタイピングした。BさんとCさんは私よりも先に戻っていたようで、「おかえり」と返してくれたが、最初に離席したはずのAさんは、まだ戻ってきていないようだった。

「Aさん遅いね」

「きつとコーヒーを豆から挽いて抽出してるんですよ」

「こだわりのエスプレッソ！」

「エスプレッソマンだ！」

「エスプレッソマンw」

本人のいないあいだに話が盛り上がり、彼のアダ名は「エスプレッソマン」に決定された。本当にエスプレッソを淹れてるかどうかもわかりやしないのに。ああ、哀れかな、Aさん。ドンマイ。超ドンマイ。

Aさんが戻ってくるまでヒマなので、さらに雑談は続く。

「ふらさんはなにを飲んでるんですか？」

「アイスカフェオレです。アイスコーヒーと牛乳の割合は6対4です。氷は4個までです。かきまぜる回数は時計回りに3回です」

「細かいw」

「鬼だ！カフェオレの鬼だ！」

かくして、私のアダ名は「カフェオレの鬼」に決定された。なんだよ、カフェオレの鬼って、えらくマイルドな雰囲気の鬼だな。

ヘンテコなアダ名をつけられた私は、Bさんに反撃を試みる。

「そういうBさんはなにを調達してきましたんですか？」

「ん？ガリガリ君w」

ええっ!?!ガリガリ君？あの、棒アイスなの？両手を使うオンラインゲームで棒アイスって、難易度高くないですか？

「いや、砕いてカキ氷みたいににして、スプーンで食べるの。最初はそのままの味を楽しんで、後半は練乳をトッピングw」

「おいしそう！」

「おいしそう……」

「ガリガリさん！すごいよガリガリさん！」

こうして、めでたくBさんのアダ名は「ガリガリさん」となった。

そうこうしていると、エスプレッソマンことAさんが戻ってきて、そろそろ次のクエストに行きましようか、という流れになったが、まだひとり、アダ名が決まっていない人がいることに気づいた。

「Cさんはなにを食べてるんですか？」

「私、間食しないんです」

「ええっ！飲み物は？」

「水とかお茶くらいかな……」

「えええええ！」

「断食!？」

「ラマダーンかなにかですか！」

というわけで、Cさんのアダ名も無事「ラマダーン」に決定し、エスプレッソマンとカフェオレの鬼とガリガリさんとラマダーンの4人パーティーは、惑星ナベリウスの森林へと駆けだしていった。よく考えると、4人とも本来のキャラクター名よりアダ名のほうが名前が長くなっているのだが、まあよしとしよう。

黙々と経験値を稼ぐパーティーや淡々とクワイアントオーダー消化をめざすパーティーもいけれど、こういう、ゲームの本筋とはまったく関係ない部分でついつい話が盛り上がっちゃ

うパーティーって、やっぱりすごく楽しいし、いい意味でバカだなあ、と思う。
さて、あなたのお口のフレンドパートナーは、なんですか？

プチあとがき「冬場」

寒い時期は常温のアイスカフェオレを飲みます。
常温を「アイス」と呼んでいいのかはわかりませんが。ちなみに、冷めちゃったあとの感じが苦手なので、ホットカフェオレはあまり飲まないです。保温マグカップを買えば解決するんでしょうけど。

楽しもう、この世界を

2013年8月25日

レベル25になった。

この数字だけでピンときた人は、おそらくかなりの上級者だろう。レベル25とはすなわち、「素子集め」のスタートを意味する。

「素子集め」というのは、レベルキャップを30から40に開放するためのクライアントオーダーの通称である。それまでのオーダーに比べ、集めるべきアイテムの数がケタ違いに多く、かなりの手間と日数を要する、なかなかの難関だ。

とはいえ、私としてはクリアを急ぐつもりはない。「マターボードなどの消化も兼ねつつ、のんびり行きましょう」というゆるいパーティーコメントで部屋を立てて、参加者を募ることにした。

しかし、10分経っても、20分経っても、いつこうに参加者は現れない。不安になってきたので情報サイトなどで調べてみると、理由がわかった。素子集めは非常に手間がかかるオーダーなので、『マルチぐるぐる』パーティーを組んで一気に進める人や、作業と割りきってソロで進める人が圧倒的に多いらしいのだ。

うーん。こりゃパーティーはあきらめて、ソロでコツコツやっていくべきかな。

ひとりきりのキャンプシップ内でそんなことを考えていると、ついに参加者が現れた。か細い身体に似つかわしくない巨大なランチャーを抱えた彼女を、仮にLさんと呼ぶ。

「はじめまして、参加いいでしょうか？」

「大歓迎です！よろしくお願ひします！」

ようやく仲間ができて、テンション急上昇の私である。

「誰も来なくて、ひとりだけでやるしかないかな、と思つてたところだったので、とてもありがたいです」

「ああ、素子集めはソロでやる人も多いですからねー」

あ、やっぱりそうなんだ。よくよく聞いてみると、Lさんもさっきまではひとりで素子集めをしていて、ちよつと飽きてきたな、というときに偶然この部屋を見つけたらしい。

「じゃあ、飽きないように楽しく行きましょう！」

そう元気に約束したLさんと私は、森林へと向かうことにした。

素子集めはなにか新しいクエストを受けるわけではなく、過去にクリアしたことのあるクエストを再受注する形で進行する。そのため、正直なところ新鮮味に欠け、口数も少なくなりがちなのだけれど、岩場を抜けて浅い泉に差しかけたときのLさんのある発言から、ふたりの会話が弾み始めた。

「この水たまりが綺麗でひそかに好きw」

「あ！私も好きです。必要以上に走りまわっちゃいますよね」

PSO2の水の表現というのは、とても美しい。反射する日の光。わずかに波打つ水面。ゆるめく木々の影。足元に広がる波紋。蹴り上げたつま先から飛ぶ水しぶき。

もちろん、「きれいだな」と思ったことは何度もあつたけれど、考えてみれば、冒険の中でそれを仲間と共有したのは初めてだった。まあ、考えてみれば、ふだんは戦闘をこなすのに必死だもんなあ。

エネミーを殲滅したあと、泉の中を歩きながら、ふたりの風景トークは続く。

「晴れてるとき遠くに見える雪山も、まぶしくてきれいですよね」

「うんうん。まぶしすぎてSS撮影には向かないけどw」

「この、ふわふわ浮いてる水色の光球って、なんなんでしょうね？」

「言われてみれば……なんなんだろうw」

「ホタルっぽい生き物とか？」

「それか、フォトンの粒子？」

「あ、それっぽい！」

惑星ナベリウスの雄大な自然を前に、完全に雑談モードに入ってしまったふたり。泉のなかをバシャバシャと走りまわって遊ぶしさんを見守りつつ、私は水辺に生えた大きな樹の陰に座り、身を休めることにした。

数秒後。さっきまでは耳に入ってこなかったある音が聞こえたことに気づき、私は思わず「あつ」と声をあげてしまった。

「小鳥だ」

「小鳥？」

「Lさん、ちよつとこつちに来てください」

「？」

不思議そうに駆け寄ってきたLさんに、こう続ける。

「小鳥の音が聞こえませんか？」

「……ほんとだ」

アギニスの鳴き声とも、ラッピーの鳴き声とも違う、まるで親鳥にエサをねだるヒナ鳥のような、か弱い鳴き声。それが、私にもLさんにも、たしかに樹の上から聞こえたのだ。

Lさんは、しばしそのさえずりに耳を傾けたあと、なにかを思いついたように樹から離れて立ち止まり、やがて納得したような口調で言った。

「樹から離れると聞こえないね」

「あ、やつぱり！」

「すごい発見かもw」

「きつとここに巣があるんですよ！」

たぶん、ゲームの内部的な処理でいえば、「樹に近づくと小鳥がさえずる効果音が鳴る」、ただそれだけの話だ。でも、Lさんと私は、たしかにそこに生命の息吹を感じ、同じ感動を味わった。

どんな巣を作り、どう暮らしているのかまでは見えないけれど、この星には間違いなく、無数の小さな命が必死に生きているのだ。

私たちアークスは討伐や調査がおもな任務なので、どうしてもその対象となる「エネミー」や「マップ」にはばかり意識がいつてしまいがちだ。

でもきつと、単純にエネミーとしてくくれない生態系や、エリアマップには映らない壮大な自然が、この世界には、まだまだたくさんあるのだろう。

楽しもう、この世界を。あしたも、新しい発見を探して。

よく知っている知らない人

2012年8月28日

アークスシップには、たくさんの方が暮らしている。

なんせ、登録ID数およそ80万を誇る人気オンラインゲームだ。もちろん、なかには複数IDをひとりで取得している人や、IDを取得しただけで実際にはプレイしていない人もいるだろうけれど、それでも、10個あるシップ（サーバー）それぞれに数万という人々が住んでいる。おそらく、どんなにはりきって長いあいだ遊び続けたとしても、その数万の人すべてと出会うことは不可能だろう。仮にプレイヤーが3万人いたとしたら、たぶん、2万人くらいとは、いちどもすれ違うことすらないまま終わってしまうのではないかと思う。

ところがどっこい、めぐり合わせとは不思議なもので、まったく出会うことのないまま終わる人もいれば、「なぜかやたらとよく見かける人」というのも存在するのである。

私には、ずっと気になっているSさんという人がいる。

その人とはフレンドでもないし、パーティーを組んだこともないし、いちども話したことすらないのだが、とにかくよく見かけるのだ。

きつかけは、私がまだレベル3か4くらいのところにロビーで見かけて、「あ、私と見た目が似てるな」と思ったことだった。ヒューマンの女性で、背丈は170cm弱。髪色は少し違っ

たけれど、髪型は同じ。ついでにレベルも私と同じで、職業も同じフォースだった。

それ以来、ロビーで見かけるたびに「あ、またあの人だ」と目に留めるようになったのだが、その頻度がちよつと異常なのである。たぶん、ログインする時間帯がたまたま似ているのだろうけど、なんというか、1週間のうち3〜4日は遭遇している気がする。

もちろん、遭遇したところで、話をするわけでも立ち止まって見つめ合うわけでもなく、ただすれ違っただけなのだけれど、こうなってくると、なんとなく親近感を覚えずにはいられないものだ。それどころか、「あ、レベルアップしたんだ。追い抜かれちゃったな」と妙なライバル心を燃やしたり、「そういえばここ数日見かけないけど、どうしたんだろう」と一方的に心配したりしてしまうこともあるほどである。

そんなSさんと、先日ついに、ロビー以外の場所で出会う機会があった。

その日はログインすると、ちよつど緊急クエスト『市街地掃討戦』の時間だった。あいにく、パーティーを組んでがつつり、というほどの時間の余裕はなかったので、ソロで挑むことにしたのだけれど、崩落しかけた高架下をくぐり抜けた先のマルチパーティーエリアで、同じくソロで奮闘しているSさんを発見したのである。画面内のキャラクターこそ無表情で走り続けていたが、コントローラを握る私は思わず「うひゃあ！」とマヌケな声を出してしまった。

とりあえずSさんに加勢し、周囲にいたエネミーをふたりに蹴散らす。その後、私はなんとなく、そのままSさんについていってみることにした。向こうは私のことなんてまったく知ら

ないかもしれないので、さすがに「こんにちは！いつもロビーでよく会いますよね！」なんて話しかけるわけにはいかないけれど、まあ、ちよつと一緒に戦わせてもらおうくらいなら、べつにヘンじゃないだろう。

こうして、見た目のよく似たふたりの疑似パーティーができあがった。実際には同じパーティーではないし、会話もまったくないので、あくまで「疑似」である。

幸いにも、私の行動はSさんにとつて迷惑ではなかったようで、私たちはお互いにレスタやシフタをかけ合ったり、エネミーの集団を手分けして各個撃破したり、フォトンブラストをチェインさせたりと、無言の連携を次々に決めていった。たとえ会話がなくてもアクションを通じて協力を体感できるのが、PSO2のすばらしいところである。

やがて、規定数の敵を撃破してクエストを無事にクリアした私は、キャンプシップへと帰還するテレポーターに入る直前、Sさんに小さく手を振ってみた。ホントは「ありがとうございましたー」とか「勝手に引いてすみません」とか言ってお別れするべきなのかもしれないけれど、シャイで臆病で引込み思案な私にとつて、その難度はウルトラCに等しい。

Sさんの視界に入るか入らないかのところで控えめに手を振って、逃げるようにテレポーターに入った、その直後。画面が暗転する寸前、こちらに向かって手を振り返してくれたSさんの姿が見えた。

ああ、よかった。

けつきよく、Sさんとはいまだにひとこともかわしていないし、Sさんが私のことを知っていたかどうかもわからないままだけれど、なんだか、長年の片思いが報われたかのような達成感があった。まあ、単に私の考えすぎ、という可能性ももちろんあるのだけれど。

いつか、また同じパーティーやマルチパーティーエリアで出会うことができれば、今度は勇気を出してちゃんと話しかけるぞ、と決意した私であった。

プチあとがき「登録ID数」

その後、PSO2の登録ID数は、2013年3月には250万、2013年8月には300万を超えています。もちろん、登録ID数の多い少ないでゲームの良し悪しを評価できるわけではないのですが、すごい数であることは間違いないさそうです。

救えなかったMさんの話

2012年9月2日

PSO2では、パーティーに参加しようとするとき、そのパーティーがクエストを受注してからどれくらい経っているか、経過時間を画面上で確認することができる。

それを見ると、「あ、このパーティーは作成されたばかりだな」とか、「これだけ時間が経っているってことは、クエストも終わりかけかな」とか、だいたい状況が推測できる。パーティーに参加するか否かの判断材料になる、というわけだ。

きのう、「希少鉱石ハード40分S お手伝いさん募集」とコメント欄に書かれた部屋を見つけた。あまりにも略語が多いのでわかりやすくひも解くと、「砂漠の『希少鉱石発掘任務』を難易度ハードで40分以内に評価Sランクでクリアしたいのですが、お手伝いしてくださる方はいませんか？」というような意味である。まるで暗号のごとき略されっぷりである。

以前も書いたが、私は現在「素子集め」の真つ最中であり、『希少鉱石発掘任務』の難易度ハードは、素子集めが可能なクエストだ。

こりゃちようどいいや、入らせてもらおうかな、と思ったのだが、パーティーの経過時間を確認してみると『00:35』となっていた。40分以内にクリアしたい、というコメントを考慮すると、ほぼ間違いなくクエストが終わりかけている時間である。

うーん、このタイミングで入るのは、ちよつと微妙かもな。

そのパーティーは、ハンターのMさんという人と、NPCの『エコー』というキャラクターのふたりだけだった。Mさんが望む「お手伝いさん」は残念ながらいなようだったので、できれば私がそれになりたかったのだが、さすがに遅すぎる。

うーん、もう少し早くログインできてれば手伝えたのにな、なんてちよつぴり後悔しつつ、私はソロプレイ推奨のブロックに移動し、ひとりで素子集めやマターボードの消化を行った。それから、およそ40分後。

マターボードの消化に区切りがついた私は、もといたブロックに戻って参加できそうなパーティーを探すことにしたのだが、そこでまた「希少鉱石ハード40分S お手伝いさん募集」という部屋を見つけた。調べてみると、やはりその部屋主はMさんで、パーティーはMさんとエコーのふたりだけ。そして、経過時間の表示は『00:37』。またしても終わりの時間だった。これがなにを意味するかは、万年初心者の私にもハッキリわかる。Mさんは、さきほどの40分以内Sランククリアに失敗してしまい、もういちどパーティーを作成して、2回目の挑戦をしているのだ。しかも、時間帯が悪かったのか運が悪かったのか、1回目も2回目も、手伝ってくれる人がけつきよく現れなかった。

私の勝手な想像だけれど、もしかして、Mさんはいま、すぐさましい気持ちで、孤独感を抱えながらクエストに挑んでいるんじゃないだろうか。そう考えると、胸が苦しくなった。

この終わりにかけの2回目の挑戦がうまくいけばいいけれど、もしもMさんがまた失敗してしまつて3回目に挑むようなことがあれば、絶対にそこに参加しなければ。

そういうわけで、何分かおきにクエストカウンターを覗いていたら、数分後、Mさんはふたたび部屋を立てていた。3回目の挑戦だ。すかさず部屋に飛びこもうとした私だが、直後、がく然とすることになる。

その部屋のコメントに「お手伝いさん募集」の文字はなかった。Mさんは、エコーのほかにNPCをふたり呼びだしてパーティーを満員にし、部屋にカギをかけていた。Mさんは、誰かの協力を期待することをあきらめ、ひとりで挑む道を選んだのだ。

もちろん、その選択は悪いことでも、責められることでもない。ただ、私はMさんがついさつきまで「お手伝いさん」を募集していたことを知っている。誰か協力者が現れてくれることを期待しながら、信じながら、それを心の支えに、ひとりで戦っていたことを知っている。

Mさんは、どんな気持ちで「お手伝いさん募集」のコメントを消したのだろうか。どんな気持ちで、パーティーの定員をNPCで埋めていったのだろうか。部屋にかけたカギは、Mさん自身の心までも閉ざしてしまつたのではないだろうか。

私の思い違いだったらいいのだけれど、むしろそうであつてほしいのだけれど、きっと、Mさんの決断は、とてつもなくさみしく、つらく、悲しいものだったと思うのだ。

その後、Mさんが無事に目標をクリアできたのかはわからない。

おそらく私には、カギをかけてしまったMさんに、ウイスパーチャットで「もしよければ協力させてください」と話しかけて、むりやりパーティーに入れてもらう、という選択肢もあったと思う。また、それ以前に、終わりかけだろうと構わずパーティーに入る、という手もあったはずだ。

でも、できなかった。私にはその勇気がなかった。また、そこまでやるのが正しいのかどうか、判断する度胸もなかった。

もしも、もしもだけれど、Mさんがこの件をきっかけに、今後パーティーを組むこと自体をあきらめてしまったり、PSO2そのものにネガティブイメージを持ってしまったりしたら、それはとても残念なことだし、もったいないことだ。

はたして、私はどうすべきだったのだろうか。また、いまから私にできることはあるのだろうか。答えがあるはずもないけれど、しばらくは悩む日が続くかもしれない。

なにもかもが私の考えすぎで、きょう、何事もなかったかのようにMさんがどこかで「誰でも楽しく」の部屋を作ってくれていたら、本当にうれしいのだけれど。

頼んだよ、ケートス・プロイ

2012年9月5日

先日、緊急クエスト『市街地掃討戦』に挑んだときの話だ。

リーダーの私と、すぐに乱入してきてくれた男性レンジャーのAさん、というふたりだけのパーティーだったが、私たちはふつうにあいさつし、ごくふつうに雑談を楽しみ、ごくごくふつうに市街地を走っていた。

しかし、異変はクエスト開始から数分後、マルチパーティーエリアに突入した直後に起きる。Aさんが「こんばんは！よろしくお願いします！」と、オープンチャットで元気よく言い放ったのだ。

たしかに、マルチパーティーエリアにはたくさんの方がいる。マルチパーティーエリアの定員は12人で、私たちは2人パーティーだったから、おそらく私たち以外に10人か、それに近い人数がいたと思う。

その10人とは、いまから同じマップで数十分を過ごすわけなので、考えてみれば、あいさつすること自体はなにもおかしくないし、むしろ礼儀正しくて大変よろしいことなのだけれど、実際にそんなふうにあいさつする人を見たのは初めてだった。

Aさんの不意打ちに驚きつつも、彼をひとりにするわけにはいけないので、あわてて私もオ

ーペンチャットで「こんばんはー」とあいさつする。すると数秒後、エリア内のあちこちから次々とオーペンチャットが飛んできた。

「こんばんは」

「こんばんは」

「こんばんはー」

「よろしく願います」

「なぜいきなりあいさつw」

「こんばんは。」

「よろしくね！」

「こちらこそよろしく」

思わず、コントローラを握ったまま「ひゃー！」と叫んでしまった私である。マルチパーティーエリアって、こんなににぎやかなのか！

もちろん、過去にもいろんなクエストでマルチパーティーエリアに入ったことは何度もあるし、12人での戦闘も経験がないわけではない。

でも、私の知っているマルチパーティーエリアは、どちらかというところ「無言の共闘」をよしとする雰囲気だった。大型エネミーの出現やエマージェンシーストライアルの発生があれば集まって協力し合うが、ひと区切りつくとまたパーティーごとに散らばって、それぞれの作戦

に戻る。会話があるとすれば、誰かがレベルアップしたときの「おめでとう」くらい。

そういうイメージだったので、まさかあいさつだけでこんなに返事が飛んでくるとは思わなかったのだ。こうなることをわかっていたのか、天然なのかはわからないが、このAさん、かなりのやり手である。

さて、この「門に入らば笠を脱げ」ならぬ「マルチパーティーエリアに入らばあいさつせよ」作戦で、一瞬にして12人のあいだにあつた壁を壊したAさん。と、ついでに私。

こうなつてくると当然、あとは騒ぎ放題の盛り上がり放題である。休むヒマもなく12人のオ―ブンチャットが飛びかう。

「D-5にダーククラグネ出現！」

「了解！」

「すぐ行きます！」

「叩きのめしてやるぜ」

「いまから―そい―つ―を殴りに―行こうか―」

「きゃーチャゲさーん！」

「チャゲのほうかw」

「励起結晶きた！」

「バーストくる―？」

「がんばろう！」

「おー」

「B-4の結晶は私が行きます！」

「加勢します」

「じゃ、C-3は俺が」

女3人寄れば姦しいとはよく言うが、アークス12人寄れば大宴会、とはこのことである。

やがて、励起結晶を守り抜いた私たち12人は、敵の出現数が爆発的に増え、経験値やアイテムを大量に獲得できる『PSEバースト』を起こすことに成功した。

度重なる「クロスバースト」や「ワンモア」でPSEバーストの時間が延長していくにつれ、戦闘のテンポは速まり、比例してオープンチャットの数も多くなる。私自身も含め、いよいよもって12人のテンションは最高潮だ。

いましかないな、と思った。

じつは、私にはずっと、マルチパーティーエリアでいちどでいいからやってみたかったことがあったのだ。

でも、そもそもマルチパーティーエリアに留まることが少ないし、留まったとしても会話はあまりないし、私自身もシャイな性格だしで、なかなかそれを実行に移す機会も、勇気もなかった。

でも、いまならできそうだ。この11人の前で、このムードでなら、ぜひともやってみよう。私は、あるショートカットワードを設定していた「F8」キーを、勇気を出して、ついに初めて押した。

「フォトンブラスト10秒前！いける人はチェインをお願いします！」

すると、はじめにAさんが元気にあいさつしたときとまったく同じように、次々とオープンチャットが返ってきた。

「了解！」

「OK」

「b」

「いけるよー」

「k」

「楽しそうw」

それらの声を受けて安心と自信を得た私は、そのままカウントダウンの音頭を取る。

「5秒前！」

フォトンブラスト発動ボタンを長押しし、青いフォトンのリングが次々と連なる。そして、私がかげ声とともにボタンを離すと、いつせいに複数のフォトンブラストが放たれた。

「頼んだよ、ケートス・プロイ！」

すごくドキドキしたが、同時に、この上なく充実した一日だった。

たぶん、静かなマルチパーティーエリアで私がいきなりフォトンブラストを発動したって、チェインは成功しなかっただろう。

すべてはAさんのあいさつと、それに応えてくれたみんなのおかげだ。あの日あるとき、あの「こんばんは」をきっかけに、12人全員に「この瞬間をみんな楽しんでもう」という気持ちが生まれたのだと思う。

いつかまた、あのと時と同じような、いや、もっと楽しいマルチパーティーに出会えたらいいな、と思う。あ、でもその前に、まずはAさんみたいに大勢に向けていきなりあいさつできる度胸がほしいかな。

ひとりじゃないって、素敵なことね

2012年9月8日

ここ最近、まとまった時間がなかなか取れず、ソロでコツコツと「素子集め」を進めている日が多い。短時間で終わりそうなカンタンなクエストを受け、クライアントオーダーの消化も兼ねつつ黙々と30分ほどプレイし、倉庫を整理してログアウトする。

私はチームに所属しておらず、固定的なフレンドもないので、こうしてソロで遊ぶ日は、いつか誰とも話せずにお過ごすことになる。正直なところ単調ではあるけれど、アイテムパツクに少しずつ溜まっていく素子を見ると充実感はあるし、拾った武器をちまちまとマグに食べさせるのも、なかなか楽しいものだ。パーティーもいいけれど、ソロも意外と悪くないものだよな、という感じである。

ときどき、「ひとりで遊ぶならオンラインゲームの意味がないだろ」というような声を耳にすることがあるけれど、それは違う。良質なオンラインゲームというのは、ひとりで遊んでも楽しいものなのだ。いや、正確にいうと、「ひとりで遊んでも、本当はひとりじゃない」のだ。

PSO2では、ソロでクエストに挑んでいても、マルチパーティーエリアでほかのパーティーの人と出会うことがある。場合によっては、すれ違いざまにレスタをかけたたり、逆にかけて

もらったり、たまたま同じ方向に進んでいるとき、一時的に協力して敵を倒したりする。

それらは一瞬のことだし、PSO2ではよくあることなので、ほとんどの場合、そこに会話はしないし、相手の名前もすぐ忘れてしまう。

でも、こういう出会いって、じつはすごくステキなことだと思うのだ。

自分と同じゲームを、同じ時間に、同じシップの同じブロックで、しかも同じクエストを受けて遊んでいる人がいて、一瞬だけれど、小さな助け合いをした。それは、奇跡と呼ぶにはおおげさだけれど、間違いなく貴重な偶然だ。ちよつとした親近感とゆるやかな仲間意識、そして大きな安心感をプレイヤーにもたらしてくれる。

そして、そうしたマルチパーティーエリアでの出会い以外にも、PSO2には、「ひとりで遊んでいても、ひとりじゃない」と感じる瞬間が非常に多い。

たとえば、自分がログインしていないときやソロに専念しているときに、自分をフレンドパートナーと呼びだして遊んでくれてる人がいる。なんとなくマイシヨップに並べたアイテムを、気がついたら買ってくれてる人がいる。ときどき、グッズジョブやコメントつきグッズジョブを送ってくれる人がいる。

ゆるいつながりというべきか、あるいは小さな好意とでもいうべきか。そういう「ちよつびり温かい気持ち」が、この世界にはあふれているのだ。パーティーを組まなくても、ひとりでちまちま遊んでいても、人の温もりを感じられるPSO2のシステムを、私はとても心地いい

と感じている。

きょう、3週間くらい前にパーティーを組んだPさんという人から、初めてコメントつきグ
ッジョブが届いた。どうやら、フレンドパートナーとして私を呼びだしてくれたらしく、「レ
ベルUP時のオートワードに笑いましたw」というコメントがついていた。たった一行のコミ
ュニケーションだけでも、Pさんの「ちよつぱり温かい気持ち」を感じ取り、うれしくなっ
た。そしていま、私はPさんに「ちよつぱり温かい気持ち」をお返しするべく、コメントつきグ
ッジョブを送り返し、さらにオートワードの再編集を始めている。

次はどんなセリフにして、Pさんを笑わせてやろうかな。

レベル下の男子

2012年9月9日

その意味が「ラブ」であろうと「ライク」であろうと、好きな人に好意を伝えるということ
は、意外と難しいものだ。

たとえば、バレンタインデーに手作りチョコを用意したけれど、いざとなると渡す勇気が出
ず、放課後の教室でもじもじしてしまった経験。あるいは、友達を遊びや旅行に誘いたかつた
んだけれど、「ひよつとしたら迷惑かも……」と、声をかけるのをためらってしまった経験。
そういう思い出って、ありませんか。ありますよね。あることにしましょう。

「自分は相手のことを好きだけれど、相手は自分のことをそこまで好きではないかもしれない
……」
きつと、そういう恐怖や不安が、好意を表現することを妨げてしまうのだと思う。

4日ほど前、私は男性ハンターのKさんという人と出会った。『希少鉱石発掘任務』を18
分以内にSランククリアせよ、というクワイアントオーダーにひとりで挑んでいた彼の部屋に、
私が乱入した形だ。

Kさんはレベル19で、私はレベル27。レベル差はあったが、彼は私を歓迎してくれて、終始、
とても楽しいパーティープレイができた。

無事に『希少鉱石発掘任務』と、ついでに『貴重物資運搬計画』もクリア。「これで砂漠探索に行けます！ありがとうございます！」「おおー、やったね！おめでとう！」なんて会話をかわし、記念にフレンド登録をして、その日は別れた。

そして、きょう。

休日でヒマだったこともあり、ちよつと素子集めでもしようかな、と珍しく昼間にログインした私は、フレンドリストにKさんの名前を見つけた。彼はソロプレイ推奨ブロックにいて、なにかのクエスト中のようにだった。

おつ、Kさんも休日でヒマなのかしら、と思いつつも、私は当初の予定通り、ブロック46だったか47だったか、人の少ない場所に移動して、たらたらと素子集めを始めた。

が、およそ10分後。ふたたびフレンドリストを開いたとき、私は思わず「あれっ？」と首をかしげてしまう。

Kさんが、私と同じブロックに移動していたのだ。

最初は、ただの偶然かな、とも思ったのだが、すぐにそうではないと確信した。彼が「乱入歓迎です！」というコメントで、『誰でも楽しく』の部屋を立てていたからだ。

こんな誰もいないようなブロックにわざわざ移動してきて、あえて「乱入歓迎」の部屋を立てる理由なんて、どう考えてもひとつしかない。

Kさんは、遠回しに私をパーティーに誘っているのだ。

これを読んでいる人のなかには、「いやいや。そんなの、直接ウイスパークチャットで誘えよ」と思う人もいるかもしれない。でも、私には彼の気持ちがよくわかる。不安なのだ、Kさんは。

私たちは、4日前にいちどパーティーを組んだだけだし、レベル差も大きい。一緒に遊びたいけれど、声をかけたら迷惑かもしれない。もしかしたら拒絶されるかもしれない。

そんな恐怖と葛藤の結果が、「さりげなく同じブロックで部屋を立てて、私が気付くのを待つ」だったのだと思う。

なんというか、まるで恋する乙女のようなKさんのいじらしさに、不覚にもキュンときてしまった。きょうはソロでのんびり遊ぶつもりだったけど、計画変更だ。

私はKさんの部屋に入り、初めて出会ったときと同じように、「こんにちは。参加いいでしょうか?」とあいさつした。Kさんは「こんにちは！もちろん大歓迎です!」と、元気に答える。その勢いから、彼の好意があふれ出ているような気がして、思わず笑ってしまった。

それだけでも充分にうれしかったのだけれど、いざ砂漠探索に向かおうとしたときの彼の発言に、私も私はキュンときせられてしまう。

「これが初砂漠探索です」

「あれ?そうなんですか?てつきり、あのあと行ったのかと……」

「ソロじゃ難しそうでしたし」

「ああー、たしかにラクではないですよね」

「あと」

「あと？」

「できれば、ふらさんと行ってみたかったです」

あまりの照れくささと恥ずかしさに、思わず「ひゃー！」と叫んで「ひゃー！」とタイピングしてしまった私であった。

彼はもうすぐ実装される新クラスに興味があるらしく、「早くレベル30になりたい」と言っていたので、たぶん、だからやらやっている私のレベルなんてあつという間に抜いて、すぐに遠い世界に行ってしまうだろう。

でも、せめてそれまでは、彼の好意に応えたいと思った。まずは、次に会えたら、今度は私のほうから彼を誘わなきゃな。

さよなら、リリーパ

2012年9月12日

ログイン直後、ノイズの混じった「ピピッ」という電子音が響く。なんだっけ、この音。ああ、そうだ、ウイスパーチャットが届いた音だ。

「こんばんは！もしよければ、一緒に素子集めませんか？」

それは、きのう砂漠で出会い、フレンド登録をかわしたEさんという人からだった。もちろん喜んで行かせていただきます、と返事をした私は、いそいそと回復剤をアイテムパックに詰めこみ、レポーターへと飛びこんだ。

私は、毎日違うパーティーに入っているいろんな人と出会うのが好きなのだけけど、こうして過去に出会った人からお誘いを受けるのも、また楽しいものだ。わざわざ誘ってくれるということは、少なからず私のことを気に入ってくれているのだと思うし、それなりに気心が知れているぶん、お互い素直に意見が言えるのもいい。

「ふらさん、行きたい場所がありますか？」

「なんでもついていきます！あ、でも、リリーパ観測素子が少ないので、できれば砂漠だろうらしいです」

「了解です！クエストは適当でいい？」

「もちろん！おまかせします」

すんなりと行き先が決まり、私たちは惑星リリーパへとキャンプシップの舵を取った。

砂嵐が吹き荒れる砂漠へと足を踏み入れ、少し進んだところで、ひとりの青年ハンターが仲間に加わる。

私はその名前に見覚えがあった。彼とは二度パーティーを組んだことがある。私とパーティーを組みたくて、でも声をかけることができなくて、同じブロックで部屋を立てて私が気づくのを待っていた、オクテナ彼。そう、先日の日記でも取り上げた、Kさんだ。初めて会ったときレベル19だった彼は、またたく間にレベル25に達していた。

「ごぶさたします！」と言うKさんに、私は「またよろしくお願いします！」と返す。そして、私たちはまた走りだす。

数十分後。1回目のクエストをクリアし、次のクエストはなににしましょうか、などと打ち合わせをしていると、4人目のパーティーメンバーとなる参加者が現れた。そしてそれは、またしても私の知っている人だった。

スラッとした長身に、鈍い鋼色のボディを持つ男性キャスト。「未熟者ですがよろしくお願ひ申し上げます」という、ていねいすぎるあいさつ。1ヶ月ほど前に出会った、とても礼儀正しい16歳の少年だった。

初めて会ったときレンジャーだった彼は、レベル28のハンターになっていた。おそらく、メ

インの職業であるレンジャーはもうレベル40になっていて、いまはサブクラスとしてハンターを育てている途中なのだろう。

ひさびさの再会に、思わず「おひさしぶりです！」と声をかける私。それに「こちらこそ。またお会いできて光栄です」と返す彼。クラスが変わっても、あいかわらずいいねいすぎるほどいいねいだな、きみは。

かくして、奇跡的に、というほどではないけれど、パーティーメンバー全員が私のフレンドという、ちょっと不思議なパーティーができあがった。

私自身を含め、4人とも雑談を好み、効率をあまり求めないという共通のプレイスタイルを持つていたので、パーティーの雰囲気はともよかった。会話を楽しんでいるうちに気づけば素子が貯まっているという、なんとも理想的な形を築くことができた。

そして、およそ1時間後。

Eさんがいち早くリリーパ観測素子を規定数の90個集め、みんなで「おめでとう！」と祝福していたのだけれど、そのときのEさんのなげない発言に、私はハツとした。

「これで砂漠も卒業だー！w」

ああ、そうか。そういえば、その通りだ。

森林、火山、砂漠すべての素子を集め終え、レベル30になれば、次は『凍土』に『地下坑道』に『浮遊大陸』と、新たな冒険の舞台が私たちを出迎える。もちろん、マターボードやク

ライアントオーダーの消化などでここに戻ってくることもあるだろうが、それはソロでもこなせる話だ。今後、冒険の軸足は間違いない新エリアに置かれることになる。

つまり、この砂漠で、同じ目的を持った仲間たちと出会い、協力し、絆を深められる機会は、この素子集めが最後になるかもしれないのだ。

そう考えると、少しさみしい気持ちになった。同時に、それまで単調な作業だと思っていた素子集めに対するイメージが、少し変わったような気がした。

もちろん、作業的な側面はおおいにあるけれど、ひよっとしたら素子集めは、それまでお世話になり、さまざまな出会いを提供してくれた森林や火山や砂漠を、もういちどその足でめぐり、いったんお別れを告げるための、儀式のようなものなのかもしれない。

この惑星リリーパの砂漠で、いろいろな人と出会った。幸いなことに、森林でも、火山でも、多くの人と出会い、楽しい経験をさせてもらったけれど、思い出の数は砂漠がいちばん多い。

文句を言いながらも、くり返し『希少鉱石発掘任務』に挑んだ記憶。初めてグワナーダと対峙し、アリ地獄に吸い寄せられたときの恐怖。「ふらさんがいれば大丈夫です」と、回復役として頼りにされた喜び。そして、いまパーティーを組んでいる3人と出会ったのも、偶然にも砂漠だった。

私は、なつかしい気持ちにひたりながら、素子をひとつひとつ拾っていく。それはまるで、この砂漠での思い出を、ひとつひとつ拾いあげているようだった。

私を含めた全員がリリーパ観測素子を90個集め終えたときには、パーティー結成から2時間半が経過していた。さすがにかなり遅い時間だ。「また必ず会いましょう！」と力強く約束し、パーティーは解散となった。

私は、90個の観測素子と、無数の思い出をアイテムパックに押しこみ、この荒涼の星にしばしのお別れを告げる。

さよなら、リリーパ。また戻ってくる、その日まで。

少しずつ覚えていこう

2012年9月15日

いちおう、2月のα2テストのころからPSO2をやっているので、プレイ期間だけでいえばベテランに属するはずなのだけれど、なんというか、操作の正確さとか、挙動のスマートさとか、プレイヤーとしての落ちつきとか、そのあたりがいつこうに身につかない私である。

まず、代表的な例として、必要以上にボタンを連打してしまう。ウィンドウを閉じるとき、キャンセルボタンを押しすぎてその場でピョン、とジャンプしてしまうのである。マイシヨツプで買い物するとき、決定ボタンを押しすぎて出品者にグツジョブを送り損ねてしまうのである。

PSO2を始めたばかりのころは、間違いがないよう画面を確認しながらひとつひとついねいにボタンを押していたのだけれど、ちよつとゲームの雰囲気慣れてくると、すぐ調子に乗って「はいはい、わかってますよ」と言わんばかりに連打するようになってしまった。

その結果、ピョン、である。アイテムシヨツプ店員の前で、クエストカウンター係員の前で、数十人が密集するピジフォンの前で、人目もはばからずピョン、である。ピジフォンをいじり終えてピョン、と跳ねたかと思えば、直後に隣の倉庫をつついてピョン、ということも日常茶飯事である。ときには勢い余ってその場でピョピョン、と連続ジャンプを成しとげてしまう日

もあるほどである。ビジフォン前に君臨する凄腕ジャンパーとは私のことである。浅田真央も脱帽のコンビネーションジャンプとはこのことである。

ジャンプに関して言えば、クエスト中にも小さな失敗が多い。

これは、私が過去に遊んでいたPSOやPSUにジャンプがなかった反動なのかな、とも思うのだけれど、逆にPSO2では、必要以上にジャンプしすぎちゃうのである。

そのまま走ったほうが早いのに、坂をのぼるときにピョン。そのまま落ちたほうが早いのに、段差から降りるときにピョン。そのまま撃つても当たるのに、飛行中の敵を狙うときにピョン。べつに誰かに迷惑がかかるわけではないので問題はないのだけれど、なんだか妙にはしゃいでいる人みたいで、ちよつときまりが悪い気がする。

そして、いちばん成長が見受けられないのが、チャット関連である。

まず、ダイレクトチャットの切りかえ。これを必ずと言っていいほど忘れる。パーティーに入り「こんばんは」とあいさつしたはずが、ダイレクトチャットがOFFになっていてなにも入力されていなかった、という初歩的すぎるミスを、かなりのハイペースでやらかしている。そのハイペースぶりたるや、サングラスを捨てた高橋尚子なみである。箱根駅伝5区の柏原竜二なみである。金鯨賞でのサイレンススズカなみである。たとえばたとえるほどマイナーになつてしまつて申し訳ない限りである。

また、パーティーチャットとオープンチャットの切りかえも苦手である。マルチパーティー

エリアでは、パーティーチャットは自分のパーティーだけに、オープンチャットはほかのパーティーを含めた全員に届くため、状況に応じた使い分けが必要なのだが、それがちつともさっぱりできやしないのである。

たとえば、ほかのパーティーの誰かがレベルアップしたとき「おめでとう！」と言おうとして、間違えてパーティーチャットで発言してしまう。パーティーメンバーに「オープンじゃないと届かないよw」とツッコまれ、ああそうだった、とあわてて切りかえて再度タイピング。ようやく言い直したところには、みんなとつくに次の場所に移動してエネミーと戦い始めていた、なんてことがしょっちゅうあるのだ。もはやなにに対する「おめでとう！」なのか、私以外の誰にもわからない状態である。東洋の魔女もびつくりの時間差攻撃ここにあり、である。

極めつけは、ショートカットワードである。私は、「ありがとう」とか「よろしくお願います」とか「フォトンブラスト、10秒前！」とか、パーティープレイでよく使いそうなフレーズをF1〜F10キーに登録しているのだけれど、実際のところ、それらを使った試しがほとんどない。

なぜかというところ、その、じつにバカバカしい話なのだけれど、どのキーにどのフレーズを割り当てたのか、忘れちゃうのだ。なので、道を走りながらこっそりショートカットワードの設定ウィンドウを開いて「ええと、どれがどの言葉だっけ」といちいち確認したり、確認してもまたすぐに忘れて、ふつうにタイピングしたりしている。ショートカットどころか完全に遠回

りである。本末転倒ここに極まれり、である。

こういうのって、プレイヤーとして経験を積みば直っていくのかな、と最初は思っていたのだけれど、おそらく違う気がする。実際は、単に私自身がいいかげんな性格なのだと思う。

操作の正確さとか挙動のスマートさとかプレイヤーとしての落ちつきとか、そういうものを「カッコいいなあ」とは思うけれど、べつに本気で身につけなくたっていいや、とも思っているのだ。たぶん。

まあ、もし本当にそういうものが必要になるときが来たら、特に意識しなくたって、そのうち自然に身につくだろう。

それまでは楽観的に、ビジフォン前でピョン、と跳ねていようかな。

彼女と私の不思議な関係

2012年9月17日

よく行く家電量販店のよく行くゲームコーナーに、いつもていねいに応対してくれる女性店員さんがいる。

最近はネット通販でゲームを買うことも多くなつたけれど、メモリーカードなどのちよつとした周辺機器を買うときや確実に発売日にゲームソフトを手に入れたとき、あるいは衝動買いの欲求がどうしても抑えられないときなどは、やはり店頭で直接行ってしまったほうが都合がよい。

そんなわけで先日、PSO2の『プレミアムパッケージ』を買いに家電量販店に行った。このプレミアムパッケージには、シリーズのファンなら誰でも知っている『シャト』というネコ型マグを作成できるアイテムがついており、それがほしくてたまらなくなつてしまつたのである。

店の入口をくぐり、あらゆる方向から矢のように飛んでくる「いらっしやいませー！」の嵐をかわしつつ、私はエスカレーターを上り、ゲームコーナーへと歩を進める。さほど規模の大きくない店舗であるせいか、この店ではコンシューマーゲームとPCゲームが同じ場所で売られている。つまり、PSO2のプレミアムパッケージもそこにあるということだ。

いちおうゲーマーのはしぐれとして、PS3やWii、ニンテンドー3DSの新作も横目にチェックしつつ、やがて私はPCゲームソフトが並ぶ棚の前で歩みを止めた。

えーっと、あ、あつたあつた。PSO2プレミアムパッケージ。おやおや、さすがは人気オンラインゲームというべきでしょうか、ゴージャスにPOPつきで平積みされているじゃありませんか。

私は、雑誌を買うときのクセで上から2番目のパッケージを手に取り、レジへと向かう。そこで私を迎えてくれたのが、冒頭で触れたていねいな女性店員さんだった。

ていねいな、とは言っても、私は彼女のことをくわしく知っているわけではない。ごくふつうの、一般的な店員と客の関係ではない。ただ、彼女には二度ほど、客として非常にお世話になったことがある。

一度目は、2年くらい前、PS3とtornеを買ったときだ。レジで支払いをしながら、「あ、そういえばこういうのって、外付けのハードディスクとかも買ったほうがいいんですかね？」と、なんとも人まかせかつ素人まるだしの質問をした私に、内蔵HDDが何GBなのでほしい何時間くらい録画できますよとか、外付けHDDを買うとしたらこういう機能があるやつがいいですよとか、具体的にはこれやこれが機能もそろって安いのでオススメですよとか、ホントになにからなにまで教えてもらった。

二度目は、PCゲームで使うためのゲームパッドを買ったときだ。ゲームパッドはいろんな

メーカーからあまりにも膨大な種類が発売されているため、ネットで性能やら評判やらを調べてみても、けっきょくどれが私に向いているのかよくわからなかった。そこで、「あ、あのときの店員さんなら優しく教えてくれるかも」と思い立つて店に行くと、期待通り、彼女はから十まででいいいに説明してくれたのである。結果、とても満足いく買い物のできたので、私は彼女にお礼を言い、こう続けた。

「前もいろいろ教えていた দিয়ে、すごく助かったので、今回もここに買いに来たんです」すると、今度は彼女が私に何度もお礼を言ってくれた。いま思えば、たぶんそのときに、彼女は私のことを覚えてくれたのではないかと思う。

さて、時間軸を戻そう。心なしかほかのお客さんのときよりも元気なトーンの「いらっしゃいませー」で私を迎えてくれた彼女は、プレミアムパッケージのバーコードをピッと読み取り、会計金額を告げた。

そして、私がサイフからポイントカードとお金を取りだしているときに、事件は起きた。なんと、彼女が小声で私に話しかけてきたのである。

「PSO2、やってらっしゃるんですか？」

過去にあった二度のやりとりは、どちらも私が話しかけて始まったものだったので、予想だにしない目の前の事態に、一瞬キョトンとなる私。数秒後に状況を理解し、ようやく会話が再開される。

「あ、はい。まだレベルも30にいかないくらいで、ぜんぜん弱いですけど」

「私もやってるんですよ！いろんなシップにキャラ作って遊んでて」

「へえ、そうなんですね。私はシップ6なんですけど、そこにも？」

「いますよ！えーつと、シップ6はキャストでフォースやってますね」

「おお、珍しい！私もフォースなんですよ。なんかすごい偶然ですね、これ」

「ですね！もしどこかで赤いキャストのフォースを見かけたら、よろしく願いますね」

「はい。じゃあ私も、ローザクレインを持ったフォースを見かけたら、よろしく願いますね」

そこまで話したところで、私のうしろにほかのお客さんが並んだので、私は彼女に会釈してレジをあとにした。

プレイヤーIDやキャラクター名を伝えることもできただろうに、あえてそれをしなかった彼女。

踏みこみすぎず、現実における「店員と客」という関係はあくまで守る。そのうえで、ゲームのなかでギリギリ探せなくもなさそうなヒントだけを与える。私はその距離の取り方を、とても上手だし、ステキだと思った。

私は今後、赤いキャストのフォースを見たら思わず目を留め、「ひよつとしたらあの人かも」とワクワクしてしまうだろう。そして彼女も、ローザクレインを持ったレベル30くらいの

フォースを見たら、たぶん「ひよつとしたらあの人かも」とワクワクしてくれるのではないかと思う。

でも、たとえ限りなくそれらしき人を見かけたとしても、私は「ひよつとして、○○さんですか？」とは絶対に聞かないし、おそらく彼女も、私に対してその質問はしないはずだ。その質問が通じてしまった瞬間、現実における関係が歪んでしまうから。

この距離感って、すごく奇妙だし、ヘンだとも思うけれど、私はこの不思議な関係を、とてもいいな、と感じた。

いつか、それっぽい人とパーティーを組むことになって、お互いに「それっぽい人だなあ」と内心ドキドキしながら遊んで、「うーん、やっぱりそれっぽいよなあ」と首をかしげながらフレンド登録できたら、最高におもしろいし、ステキなんだけどな。

ちぐはぐパーティー珍道中

2012年9月19日

寝る前に30〜40分ほど素子集めをしようと思い、『誰でも楽しく』で『火山洞窟探索』のパーティーを作成した。

「道中のザコを倒しつつ、ボスにも挑みます。効率軽視のため、ぐるぐるはしません。0時くらいいまで」

そうコメントを書き、キャンプシップでアイテム整理をしながら待っていると、ありがたいことに、5分も経たないうちに3人の参加者が現れた。今回の主役である彼らを、仮にAさん、Bさん、Cさんと呼ぶ。

Aさんは、レベル40の男性ハンターだ。新クラスであるファイターへの転職をめざしており、そのために各地のボスを何体も倒している途中なのだという。そんなときに、ボスとの戦闘も予定されているこの部屋を見つけ、こりゃちようどいいや、ということが入ってきてくれたらしい。

Bさんは、レベル32の男性ファイターだ。彼の目的はレベル上げである。0時からフレンドとの約束があり、それまでどこかの野良パーティーで経験値を稼ごうかな、と考えていたときに、都合よく「0時くらいまで」と書かれたこのパーティーを見つけたようだった。

Cさんは、レベル31の女性ハンターである。彼女はAさんやBさんとは違い、明確な目的を持っていた様子はなかった。ただ、パーティーに入ってきて開口一番「効率軽視に惹かれてやってきました！」と言っていたので、強いて言うなら、のびのび冒険したいとか、雑談しながら遊びたいとか、そういう楽しさを求めてやってきてくれたのかな、と思う。

そして、最初に述べたように、パーティーリーダーである私の目的は素子集めである。

こうして、あつという間にメンバーが集まったはいけれど、その目的は四者四様、てんでバラバラという、なんとも不思議なパーティーができあがった。

しかし、こんなに統一感のない4人が集まっても、楽しく充実したパーティープレイが成立してしまうのが、PSO2のすごいところである。この日はつくづくそれを実感させられた。

途中でPSEバーストが発生して敵の出現数が増えれば、「よしきた！素子集めがはかどります！」と、私のはしゃぐ。エマーゲンシートライアルでヴォル・ドラゴンが出現すれば、「これで撃破数が稼げる！」と、ファイター転職をめざすAさんが意気込む。どちらにしても経験値が多く入るには変わりないBさんは、「うまうま」とつぶやきながら、ダブルセイバーをぶんぶん振り回す。そうしてそれぞれ狙い通りのプレイができてくると気分が高揚し、会話にもわかに盛り上がりだす。そうなるも俄然はりきって話題を提供してくれるのが、雑談好きのCさんである。

私のはしゃぎ、Aさんが意気込み、Bさんがダブルセイバーを振り回し、Cさんがポケをか

まし、私とAさんとBさんがいつせいにツッコむ。

こういうのも、広く解釈すれば「連携プレー」ということになるのだろうか。目的のまったく違う4人が、4人なりに、同じひとときをめいっぱい楽しんでた。

ちなみに、チャットが盛り上がると、そのぶんタイピングに時間を取られてクエスト進行の効率が落ちるんじゃないかと思う人もいるだろうが、それは違う。

チャットを通じた意思疎通によつて生まれる理解や信頼は、いざというときの協力や役割分担をよりスムーズにしてくれる。また、楽しんでいけば飽きも来ないので、冒険中ずっと高いモチベーションを維持できる。

やがて私たちは、2回目の『火山洞窟探索』を終えたところで、タイムリミットの0時を迎えた。

道中のエマーゲンシートライアルを含め、3体のヴォル・ドラゴンを撃破したAさんは、それでちょうどファイターへの転職条件を満たしたらしかった。キャンプシップではしばらく「おめでとうー」「おめでとうございますー」「胴上げだー」「今夜は赤飯だー」「サインくださいー」「おごってくださいー」など、祝福の言葉が飛びかっただ。

その後、私も素子集めが一気に進んだことをみんなに伝え、お礼を言った。別れ際にAさんが「もうすぐ90個だね。呼んでくれれば絶対手伝うよ！」と言ってくれたことがうれしくて、私は彼に何度も何度も手を振った。

ナベリウス観測素子が90個、リリーパ観測素子も90個、そしてアムドウスキア観測素子が72個ほど集まりました。もうすぐ新章突入です。

プチあとがき「目的」

同じクエストを受けた人同士であっても、その目的は本当に人それぞれです。そのあたりの目的意識を統一するためにパーティー名やパーティーコメントの設定があるわけですが、それも決して正解がある話ではないので、日々、試行錯誤ですね。

はじまりの終わり

2012年9月22日

さあ、きょうは素子集めを完了する日だ。

やりかけのクライアントオーダーも、あと少しで埋まるマターボードも、売れ残った武器がホコリをかぶりつつあるマイシヨップも、今回ばかりはかまっていられない。申し訳ないけど、後回しだ。

きょう、私は残り18個の『アムドウスキア観測素子』を集め、レベルキャップを30から40に開放する。つまり、名実ともに初心者を出し、一人前のアークスになるのだ。おそらくその先には、はてしない世界が広がっているに違いない。数々の波乱万丈が、一期一会が、満漢全席が、酒池肉林が待っているに違いない。ぐんぐん背が伸び、みるみる視力が回復し、バンバン宝くじが当たるに違いない。いささか期待が過ぎるような気がしないでもない。

さて、かなり夜遅い時間にログインしたせいか、フレンドリストはすべて『オフライン』になっており、ロビーにもさほど人は多くないようだった。

いちおう、部屋を立てて10分ほど待ってみたが、やはり参加者は現れなかった。私はひとりで火山洞窟へと向かう。しかし不思議なことに、そこにさみしさや心細さはまったくなかった。

それはきつと、前にも述べたように、私にとって素子集めが「思い出を拾う旅」なのだからと思う。

この火山洞窟で、3ヶ月前に出会った人、きのう出会った人。初心者の中にいろいろ教えてくれた人、私がいろいろ教えた初心者の人。たくさん経験値を稼いだパーティー、エネミーそっちのけで雑談ばかりしたパーティー。

エネミーを見るたび、エマーゼンシートライアルが起きるたび、見覚えのある地形にさしかかるたびに、私はそれらを手がかりに、ここで出会ったいろいろな人たちのことを思い出していく。

初めて対峙したとき、渾身の攻撃をガードされてあんなにあわてふためいた『シル・ディーンアン』も、いまではガードされることを計算に入れて対処できるようになった。龍族との交戦中、ダーカーに乱入されてしまったときも、全体を見渡し、炎テクニクと氷テクニクを使い分けられるようになった。

キャラクターのレベルがひとつずつ上がっていくのと同じように、プレイヤーとしての私のレベルも、少しずつだけけれど、着実に上がっている。この火山洞窟で真に得たものは、経験値やアイテムではなく、多くの仲間や、プレイヤーとしての技術や、アークスとしての自信なのだ実感する。

やがて、2回目の『龍族生態調査』をクリアするのとはほぼ同時に、私は90個目のアムドウス

キア観測素子を拾い、アイテムパックに収めた。私は火山洞窟にお別れを告げ、クエストカウ
ンターへと戻り、素子という名の思い出でいっぱいになったアイテムパックを、誇らしげに管
理官に見せる。

ほどなくして、「レベル制限解除試練・Iの報酬を受け取りました」という無機質なシステ
ムメッセージとともに、私のレベルキャップは40に開放された。

ふう、と息をついた私だが、まだ終わりではない。じつは、もうひとつだけ、やっておかね
ばならないことがあった。

私はフレンドリストを開き、ある人の名前を探す。3日ほど前にパーティーを組み、意気投
合し、別れ際に「もうすぐ90個だね。呼んでくれれば絶対手伝うよ！」とまで言ってくれた、
Aさんという男性ハンターだ。

けつきよく、私のログイン時間が不安定なこともあり、お手伝いをお願いすることはできな
かったけれど、せめて、感謝の言葉だけは絶対に伝えておきたかった。

私は、フレンドリストにある彼の名前から『ゲッジョブを送る』を選択し、「素子が集まり
ました。本当にありがとう！」とメッセージを打った。さすがにメールを送るのは恥ずかしい
し、大げさすぎる気もしたので、少し考えて、何度か書き直して、この短い一行にできるだけ
気持ちを詰めこんだ。

レベルキャップが開放され、ここから先、私の冒険の舞台はどんどん広がっていくのだろう。

あいかわらずタリスはうまく投げられないし、失敗もしよっちゅうするし、3歩進んで4歩下がるような日もあるけれど、これまで多くの人に助けられてなんとか生きてきたように、たぶん、これからも多くの人に出会い、助けられ、まあ、なんとか生きていくのだと思う。

Aさんだけではない、いままで出会ったすべての人に、ありがとう。もしよければ、これからもよろしくお願いしますね。

プチあとがき「素子集め」

アップデートにより、いまでは素子集めの必要個数はずいぶん減ったようです。各90個は多すぎる、という声があつたのでしょうか。

その変化がいいのか悪いのかは、わかりませんが、ただ、変化し続けるのがオンラインゲームです。

第2章

ハード&サブクラス編

2012年9月25日

雪上の道先案内人

2012年9月25日

それは、新章の幕開けにふさわしい出会いだった。

素子集めを完了したとはいえ、私はまだレベル29だ。まずは経験値を稼いで、レベル30にならないことにはなにも始まらない。

というわけで、私は人の多いブロックで『誰でも楽しく』の部屋を探し、『火山洞窟遊撃戦』という緊急クエストにひとりで挑んでいたハンターのRさんという人のパーティーに参加させてもらった。

Rさんは、オープンβテストの初期からPSO2をやっているらしい。しかし、途中で1ヶ月半ほどまったくログインできない時期があったらしく、ようやく数日前に復帰したばかりなのだという。

だからまだレベルも26だし、新しく実装されたばかりのこの『火山洞窟遊撃戦』のこともぜんぜん知らないんですよ、と笑う彼に、いやいや、私もα2テストからずっとやってますけどレベル29だし、緊急クエストも市街地のやつしか行ったことないですよ、と返す。

経緯は違えど似た現状を持つふたりは、すぐに打ち解けることに成功した。

20分ほどかけて『火山洞窟遊撃戦』をクリアしたあと、せっかくなので、ほかにどこか行

きましようか、とRさんが言った。「どこでも喜んでついていきます！」と私が答えると、「じゃあ、地下坑道を開放するために凍土へ行きたいんですが、いいですか？」と、彼は控えめに提案してきた。

地下坑道？凍土？ああ、そういえばそうだった！

『凍土』や『地下坑道』とは、火山洞窟や砂漠に続く新エリアの名称だ。

1ヶ月前、私が素子集めを始めたころには、それらの新エリアは難易度『ハード』しか用意されておらず、レベル30以上にならないと立ち入ることができなかった。

その後、アップデートで新エリアにも難易度『ノーマル』が新たに実装され、レベル30未満のキャラクターでも凍土や地下坑道に行けるようになったのだが、時すでに遅し。私の気分はすっかり素子集めモードになっており、「凍土はレベル30になったら行くもの」という勝手なイメージができあがっていた。

そのため、私はいまだにいちども凍土に行ったことがない。というか、「凍土に行く」という選択肢があること自体、すっかり忘れていたのだ。

うーん。いや、まあ、これは見栄を張ってもしょうがないだろう。私は観念し、正直に彼に告白することにした。

「あの、じつは凍土って一回も行ったことがなくて」

「あれ、そうなんですか」

「ずっと森林や火山や砂漠で素子集めをしていたもので……」

「なるほど。じゃあ凍土のクエストを最初から順に行きましよう」

「いいんですか？ Rさんにとつては二度手間では……」

「いえ、俺もまだ凍土には2回行っただけです。それに、一緒に開放したほうが楽しいじゃないですか」

仏のようなRさんの配慮とやさしさに、平身低頭の私である。ペコペコと頭を下げながら、ありがとうございます、とタイピングする。

こうして、私はついに、惑星ナベリウスのもうひとつの顔である『凍土』へと足を踏み入れた。

しんしんと降る雪、白く染まった岩と草花、歩くたびに靴の跡がクッキリついてしまいそうな足元。

ゲームのなかの世界だとはわかってはいるけれど、私は思わず「寒い！」と叫ぶ。それを聞いたRさんは、「俺は厚着してるから大丈夫！w」と笑った。

その後も、「草原とぜんぜん雰囲気が違う」だの「泉の水も冷たそうに見える」だの「エネミーがやたらと毛深い」だの、興奮のあまり、思ったことをぜんぶ口にしてしまう私。それに對し、Rさんは「この吹雪が晴れるともっと綺麗なんですよ」とか「あそこに登って、景色を見てみましょうか」とか、ひとつひとつにいてねいに反応し、この白銀の森を案内してくれる。

「なんだか、登山のインストラクターみたいですね」と私が笑うと、Rさんは「遭難しないよう、俺から離れないで!」とおどけてみせた。

およそ1時間後、凍土の3つ目のクエストをクリアしたところで、さすがに夜遅いし、そろそろ寝ましようか、という話になった。

彼が最初に望んでいた地下坑道の開放は残念ながら達成できなかったため、「私のクエストに付き合っただけになってしまって、すみません」と謝ると、彼は一転、「謝るのはやめてください」と厳しい口調で私を諭し、こう続けた。

「この1ヶ月半でチームメンバーもフレンドもいなくなってしまうって、さみしかったですよ。だから、きょうはすごく楽しかった。もしよければ、謝るかわりに、次も一緒に凍土に行ってくださいませんか?」

そうして、私たちふたりはフレンド登録をして、解散した。

Rさんと一緒に、地下坑道を開放する。レベル30になる、ということ以外に当面の目標ができた私は、いつもより充実した気分でログアウトし、「よっし、がんばるぞ」とつぶやきながら、真つ暗な寝室のベッドにもぐりこんだ。

動搖的三分間

2012年9月27日

私はその人について、プレイヤーIDネームをкаろうじて知っているだけで、あとはキャラクター名も、レベルも、クラスも、種族も性別も知らない。だからその人のことは、ただ「その人」と呼ぶ。

先日、ゲートエリアのビジフォン前でマイシヨップの管理やらオートワードの設定やらマグのエサやりやらをしていると、「ピピツ」という、ノイズ混じりの短い電子音が鳴った。ウイスパークチャットが届いた音だ。

チームに所属せず、固定的なフレンドもない私にとって、ウイスパークチャットを受け取ることとはかなりの珍事だ。経験からいえば、最近パーティーを組んだ人からの「もしよければ、きょうも一緒にどうですか？」というお誘いか、同じロビーにいる外国人プレイヤーらしき人からの「やあ、君はどこの国からだい？」という英語の質問が、たまにあるくらいである。

まあ、今回もそのどちらかだろうな、とタカをくくってなにげなく画面を注視したのだけれど、そこに書かれていたあまりにも予想外すぎる一文に、私は10秒ほど完全に固まってしまった。

「もしかして……『はじめまして、PSO2。』を書いている方ですか？」

ええっ？ど、どういうこと？

いや、まあ、どういうことつて、そういうことなんだろうけど、なんでわかったんだ？プレイヤーIDネームもキャラクター名も、ブログでは隠しているはずなのに。

混乱しながらも、コントローラーの右スティックを倒してぐるぐると周りを見渡してみたが、その声の持ち主らしき人は見当たらない。それもそのはず、ウイスパークチャットで使用されるのは『プレイヤーIDネーム』であり、ふだん画面に表示されている『キャラクター名』ではない。表示設定を変えない限り、見回したところで見つかりっこないのだ。

「その人」を探すことをあきらめ、右スティックを止めた私は、ああ、そうだ、返事をしなきゃ、とようやく気づく。少し悩んだけれど、ウソをついたりごまかしたりするのもなんだか違う気がしたので、私は素直に「はじめまして。いきなりで驚きましたが、そうです」と返信した。

その人は、「はじめましてー」と元気に返してくれたあと、「いきなり話しかけてしまってますみません」というようなことと、「いつも楽しく読んでいます」というようなことを言ってくれたと思う。思う、というのは、ウイスパークチャットのやりとりはログファイルに記録されるので、スクリーンショットにでも撮っていない限り、あとから確認しようがないからである。この仕様は困るので、いつか直してほしいなあ、と思うのだが、それはさておき。

けつきよく、その人とは長く話をしたわけではない。せいぜい3分程度の、短いチャットボ

ールだったと思う。

「では、これからもがんばってください！」

「はい、ほどほどにがんばります！」

そんなやりとりをもつて、いったん会話は終了したのだけれど、私はその人にふたつ伝えるべきことがあると気づき、ふたたびウイスポーを送った。

「あの、すみません。2点ほどお願いがあるのですが」

「はい？」

「ひよつとしたら、きょうのことをいつかブログに載せるかもしれませんが、よいでしょうか？」

「はい、大丈夫です！それと、ふらさんのプレイヤーIDやキャラクター名は誰にも言いませんよ」

すべてを見透かされた回答に、「ひゃー！」と驚く私。じつは、その人が先回りして言ったことこそが、まさに私がふたつめに頼もうとしていたことだったのだ。

「ありがとうございます！その名前の件が、ふたつめのお願いでした」

「ええ、ふらさんのプレイスタイルは心得ていますからねw」

私の思い上がりかもしれないけれど、きつとこの人は、本当にこのブログを楽しく読んでくれているんだろうな、という気がした。だから、キャラクター名を公開していない私を、服装

や武器といった外見の情報だけで見つけたり、私がするであろうお願いを先読みして答えたりできたのだらうと思う。

「いつかどこかで出会えたら、よろしくお願いしますね」

前向きな別れの言葉を残して、その人と私の通信は終わった。こういうとき、ひよつとしたらふつうはフレンド登録のひとつくらいするものなのかもしれないけれど、私もその人も、たぶん同じ理由で、それをしようとはしなかった。

いまの距離感を崩さず、お互いに気を遣わなくてすむように。そして、いつか訪れるかもしれない、偶然の再会を楽しむために。

そのうち、この日のお互いに忘れかけたころに、緊急クエストやなにかのパーティーでばったり一緒になって、「あ、あのとときの！」なんてことになったら、すごく愉快だなあ、と思う。

おめでどう、ありがとう

2012年9月30日

レベル29になってから約3週間、ようやくレベル30に到達した。

私はもともと、ログイン頻度が高くないうえに効率重視のプレイをあまり好まない性分なので、レベルアップのペースが遅いのはいつものことなのだが、さすがにレベルをひとつ上げるのに3週もかかったのは、今回が初めてだ。

どうしてこんなに長い期間を要したのだろうか。ちょっと原因を考えてみると、ふと、自分がレベル上げについて妙な願望というか、あるこだわりを持っていることに気づいた。

それは、「レベルアップの瞬間は、なるべくパーティープレイをしているときに迎える」ということである。

じつは10日くらい前から、ソロで適当なクエストを1〜2回こなせばすぐレベル30になれるくらいの経験値は溜まっていた。でも、私はそれをしようとはせず、ひたすら参加できそうなパーティーを探したり、あるいは自分で部屋を立て、人が来るのをずっと待ったりしていた。

わざわざそんなことをする理由は単純である。私は、自分やパーティーメンバーの誰かがレベルアップしたときの「おめでどう」「ありがとう」のやりとりが大好きなのだ。

そもそも、RPGにおいて「レベルアップ」とは、新たな技を覚える喜びや、より強い敵に

挑める期待をプレイヤーに与えるという、きわめて重要な意義を持つ。

そのため、多くのRPGでは、レベルアップと同時に画面エフェクトや効果音を駆使したハデな演出が起こり、プレイヤーを盛大に祝福するようになっていく。

ところが、PSO2でのレベルアップ演出というのは、わりかし地味である。『ドラクエ』シリーズのように壮大なファンファーレが鳴るわけでも、『FF11』のようにキャラクターの頭上に「LVUP!」の文字が輝くわけでもない。画面の下部に「○○がLV30になりました。」というような無機質なメッセージが出て、控えめな効果音がちよろつと鳴るくらいのもので、正直パツとしない演出だ。

ただ、そのかわり、PSO2ではショートカットワードやオートワードの機能が充実しており、周囲の誰かがレベルアップしたとき、カットインや漫符、文字装飾などを用いてオリジナルティあふれるお祝いの言葉をかけることができるようになっていく。

好意的に解釈しすぎかもしれないけれど、これって、「レベルアップの感動をプレイヤー同士で高め合ってほしい」という、開発者の配慮や願望なんじゃないかなあ、と私は思うのだ。

おかげで、PSO2では、オンラインゲームにおいて一般的なはずの「おめでとう」という言葉をほとんど聞くことがない。かわりに、プレイヤーひとりひとりが自分で考え、自分の言葉で紡いだ個人的な祝福のメッセージを、レベルアップのたびに聴くことができる。

その人だけの「おめでとう」を聴いてみたくて、私だけの「ありがとう」を返したくて。

たとえ効率が悪くなってしまうことがあつたとしても、私は次も、その次も、ずっとその先のレベルアップも、どうにかパーティーを組んで迎えようと思う。

プチあとがき「なるべくパーティーで」

このこだわりは、いまでも変わっていません。せっかくレベルアップするのなら、みんなに祝福されてみたい、というのが正直な願望です。

また、仲間のレベルアップを「おめでとう！」と祝福するのも、同じくらい楽しいものです。

やさしさに包まれたなら

2012年10月3日

世のなかには、いろいろな種類の「やさしい人」がいる。

たとえば、道端で誰かが顔色を悪くしてうずくまっていたとしよう。

すると、そこに駆け寄って「大丈夫ですか!？」と声をかける人がいる。これはまあ、誰がどう見たってわかりやすい「やさしい人」だ。

では、その様子を見て、冷静にタクシーや救急車を呼ぶ人は？手伝えることはないかと、近くで様子を見守っている人は？自分もなにかしたいけどどうしていいのかわからず、オロオロしている人は？

私はこの人たちも、最初に声をかけた人と等しく「やさしい人」だと思うのだ。

おそらく、助けてもらった本人や、遠くから見ている野次馬にとつて「やさしい人」として記憶に残るのは、「大丈夫ですか!？」と声をかけた人だけだ。でも実際には、ちよつと表現のしかたが違ったり、不器用だったり、言葉にするのがヘタだったりするだけで、声をかけた人に負けないくらい「やさしい人」が、そこにはいたはずなのだ。

先日、レベル21の男性ハンターがひとりりで遊んでいる『凍土探索』のパーティーがあつたので、そこに入らせてもらうことにした。

「こんばんは！」

「こんばんは」

「参加よろしいでしょうか？」

「はい」

「ありがとうございます！」

「いえ」

正直、「あれ？ちよつと淡泊そうな人だな」という印象を受けた。いちおう、パーティーのプレイスタイルは『誰でも楽しく』になっていたはずだけれど、ひよつとして、じつはひとりで黙々と遊びたかったのだろうか？あるいは、私がレベル30で、けっこうレベル差があるのがマズいのか？

不安になりつつも、とりあえずキャンプシップに移動した私。するとなぜか、さっきまで現在地が『凍土』と表示されていたはずの彼がそこにいた。どうやら、テレパイプを出して、わざわざ私を迎えに戻ってきたようだった。

いたって冷静な調子で、「よろしくお願いします」と彼。淡泊なんだか親切なんだかよくわからない彼の行動にとまどいながら、「よろしくお願いします！」と、なんとか元気に返す私。彼はソードを扱うハンターで、私はタリスを持つフォース。後方支援しながら彼の様子をつぶさに観察していると、少しずつだけれど、彼が単なる淡泊な人ではなく、ちよつと無口で不

器用なだけの「やさしい人」だということがわかってきた。

たとえば、エリア切りかえの際、ロード時間の長い私が追いつくのをじっと待ってくれる。私がワープ装置を間違えて踏み、道がわからなくなってしまうとき、すぐさま引き返して合流し、正しいルートにさりげなく誘導してくれる。フォトンブラストゲージが溜まって、チェインの可能性を考慮して私のゲージが溜まるまでは絶対に発動しないでいてくれる。それらはすべて無言の行動だったけれど、明らかに彼のやさしさの表れだった。

しばらく進むと、パーティーに3人目、4人目の参加者が現れた。彼は私のときと同じように、すかさずテレパイプを出し、キャンプシップまで迎えに行く。それを見た私も、彼にならってあたふたとキャンプシップに戻る。

冷静に「よろしくお願ひします」と彼。息を切らしながら「お迎えにありがとうございました」と私。もちろん、わざわざキャンプシップに迎えに来るなんて想像もしていなかったであろう3人目、4人目の参加者は、「何事かと思つたw」「なんか王女様になった気分ですw」などと、とまどいながらも笑ってくれていた。

現実の世界がそうであるように、やはりPSO2の世界でも、自分の気持ちをハッキリ言葉にできる人のほうが、圧倒的に「やさしい人」だと認識されやすい。

でも、この日出会つた彼は、無口で不器用でわかりにくいんだけど、いざ気づいてみると、誰よりも「やさしい人」だと思えるような温かい人だった。

チャットが盛り上がるパーティーももちろん楽しいのだけれど、こうした目立ちにくい「やさしい人」の存在にももつと気づくことができるプレイヤーになりたいな、と思った。

パーティー解散後、私が彼に「とても楽しかったです。またお願いします！」とコメントつきグッジョブを送ると、すぐに彼から「いえ。こちらこそぜひ」という短い返事が届いた。

やっぱり文面だけ見ると淡泊だなあ、と笑ってしまっただけで、彼のやさしさを垣間見ることのできたあとの私には、その短い一文が、不思議と温かみを帯びているように見えた。

なるべく、苦勞してみたいんです

2012年10月6日

『誰でも楽しく』の部屋を立て、凍土をひとりであらうらわしている、レベル40の女性レンジャーであるTさんという人が入ってきた。

このTさんとは、フレンド登録こそしていないが、1ヶ月以上前にいちどパーティーを組んだことがある。たしか、私と彼女のオンラインゲーム遍歴がほぼ一緒に、PSOやPSU、F11の話でずいぶん盛り上がった記憶がある。

ほぼ同時に「お久しぶりです」とあいさつを交わすふたり。ああ、よかった。Tさんも私のことを覚えていてくれたんだ、とホッとす。

私たちは再会を喜びながら、吹雪が舞う凍土を走りだした。

「もうレベル40になられたんですね」

「がんばりましたw」

「前に会ったときは私のほうが先輩だったのに！」

「今はレア掘りと、クライアントオーダーでサブクラス上げの日々です」

サブクラスというのは、もうすぐ実装される新システムのことらしい。詳細はよく知らないけれど、まあ、複数クラスのレベルを高くしておくとうり強くなったりする、みた

いな要素だと思う。

そうか、サブクラスなんてものもあるんですね、と情報にうとい私が感心していると、Tさんがある質問をしてきた。

「ところで、ふらはさんはテクターをめざさないんですか？」

おお、テクター！それはさすがに、生来の情報弱者たる私でも知っているぞ。

テクターとは、基本クラスであるフォースから派生する新クラスの名称だ。ええっと、たしか、フォースのレベルをある程度まで上げたうえで、ダーカーや各地のボスをたくさん倒すクライアントオーダーをクリアすると転職できるようになる、みたいな流れだったはずだ。たぶん。

「転職できるレベルになったらぜひやってみたいなあ、と思ってます」

「転職オーダーはレベル30から受注できますよw」

「えええっ!？」

びっくりである。思わずPCの前でのけぞり天を仰ぐ私である。2012年びっくりランキング堂々の暫定1位である。

「そうなんですか!？」

「そうなんです」

「転職オーダーって、難しいですか？」

「実質、難易度ハード限定なので難しいですよ」

まあ、そりゃそうだろうな。新クラスへの転職というのは、プレイヤーにとつてもゲーム進行上においても大きなターニングポイントだから、難しくて当然だ。難しくあるべきだと思う。やっぱり難しいですよねえ、と返事をする、それを聞いたTさんから意外な言葉が飛び出した。

「よければ、今から手伝いましょうか？ハードの『ダガン殲滅任務』なら、敵も弱いし、すぐ必要なアイテムが溜まると思いますよ」

なんと親切な人だろう。願ってもない、ありがたい話だ。Tさんはレベル40だし、口ぶりからすると転職の手順についても熟知している。さらに、彼女にパートナーキャラクターをふたり呼びだしてもらえば私は計3人もの高レベルキャラに守ってもらえることになり、なんの苦労もなく、きわめてラクに転職条件を満たせるはずだ。

でも、私は「はい、お願いしますー」と言うことができなかつた。一種のエゴとも言える「ある想い」が、私をとまどわせ、沈黙させたのだ。

この想いを、Tさんにどう伝えるべきだろうか。どう言えば、誤解なく、傷つけることなく、彼女の理解を得られるだろうか。

私は足りない頭をフル回転させ、彼女の顔色をうかがいながら、やがて絞りだすように、ひとつひとつ、慎重に言葉を発した。

「ありがとうございます！とてもうれしいです。でも、言い方が難しいんですけど、テクター転職って、たぶんすごく大きな目標だと思うので、できることなら、なるべく、苦労してみたんです」

しばしの沈黙が流れたあと、Tさんは「その気持ち、わかります。できれば手伝いたかったですけどw」と返してくれた。

彼女ならきつとわかってくれるだろう、という予感はなくあつたけれど、配慮とやさしさの詰まったその返事を実際に聞いて、私は大きく息をつく。

しかし、数十分後。凍土のクエストを終え、次はどこに行きましょうか、と話していたときの彼女のとんちの利いたセリフ回しに、私は「まいった！」とうなることになる。

「そういえば、今フォースを育ててるんですよ」

「お、そうなんですか！さっき言ってたサブクラス用ですか？」

「はい。レベル20になってハード行けるようになったんですけど、ほぼオーダー報告だけでレベル上げてたから、怖くて1回も行っていないw」

「じゃあ行きましようよ、ハード！先輩フォースとしてサポートしますよ」

「迷惑かけますよ？いいんですか？」

「もちろん！」

「じゃあ……『ダガン殲滅任務』に行ってみたいなーw」

うわあ、いきなりフォースの話をし始めたのはそういうことか！まんまと彼女に乗せられたな、と、PCの前でひとり大笑いしてしまった。

「ほんとにヘタだから、ふらさん苦勞できると思いますよw」と皮肉っぽく笑うTさんに、「望むところだ！」と返した私は、ロッドを背負った彼女の手を取り、勢いよく森林へと駆けだした。

長い時間がかかるかもしれないけれど、テクターをめざしてみようと思う。私のわがままを許容し、そのうえで言いくるめてくれたTさんに感謝しながら、いつそのこと、気がすむまで思いつき苦勞してやろうと思うのだ。

鬼教官とヒヨッコ3人組

2012年10月9日

人生には、未熟な己を導いてくれる指導者との出会いがたくさんある。それらの人は、立場によつて「先生」と呼ばれたり「先輩」と呼ばれたり、あるいは「コーチ」と呼ばれたりするが、そのなかでも尊敬される人たちには、ある共通する特徴があるように思う。

それは、「ただ教えるだけに終始しない」ということである。

頭ごなしに「ああしろ、こうしろ」ではなく、自ら率先して手本を見せたり、逆にあえて好きにやらせてみたりして、教わる側に、考える自由や楽しむ余地、さらには失敗するチャンスを与えてくれる。多くの人に「恩師」と慕われるような指導者は、おそらくそういう人のはずだ。

この日、地下坑道で出会ったFさんは、まさにそんな理想の指導者だった。

地下坑道を開放したばかりの私がリーダーで、すぐに乱入してきてくれたふたりも地下坑道はほぼ初めてという、ヒヨッコパーティー。そこに4人目として入ってきたのが、キャストにしては小柄でありながら『アキシオン』という重厚な銃剣を軽々と振り回す、男性ハンターのFさんである。

本職はレンジャーとガンナーで、それらはもうレベル40に到達していると語るFさんに、

「すげー！」と目をキラキラさせるヒヨッコたち。その様子を見て、おそらくFさんは瞬時にわれわれ3人が地下坑道ド素人であることを見抜いたに違いない。

しかし彼は、先輩として威張ることも、逆に謙遜しすぎることもなく、あくまでパーティーの一員としてふるまい、必要なときにだけヒントやアドバイスを与える、というスタンスを取る。

「この赤外線センサーみたいなものって、触れたらマズいんですかね？」と私。「たぶん大丈夫だと思うよ。触ってみたら？」とFさん。おそろおそろ触れてみると、直後、周囲の床から大量の針山が飛び出した。

「うわ、トラップか！」

「ダメージは低いから大丈夫。タイムアタックの時は要注意だけだね」

「なるほど。勉強になります！」

やはりこういうのは、ただ聞くよりも実際に体験したほうがだんぜん記憶に残るものだ。

こんなこともあった。

「この柱、見るからに畏っばいけど壊していいのかな？」

「どうなんでしょう」

「殴ってみようw」

ヒヨッコ3人組がそう話していると、「ストップ！そこから離れて」とFさんがすばやく制

止した。あわてて柱から距離を取る3人。Fさんが銃を構えて柱を撃ち抜くと、ドゴオン、という重低音とともに大爆発が起きた。

「爆弾だったのか、あれ……」

「ヘタにくらうと死ぬこともあるから、慎重にね」

本当に危険なときは、全員の安全を確保してから手本を見せる。温かさと冷静さを兼ね備えたFさん、いや、F教官の指導に、われわれヒヨッコ3人組の信頼のまなざしは強まるばかりである。

そして私たちは、地下坑道の中ボス的な存在である『トランマイザー』と対峙するときを迎えた。突入前、パーティーリーダーである私にF教官が問いかける。

「先にリーダーだけで入ったほうが、敵の数が減ってラクになるけど、どうする？」

「できれば、みんなが入ってみんなで勝ちたいです」

「だよね。そう言うと思ったw 俺がザコとボス1体を引きつけるから、残り2体は頼んだよ」

そう言つてテレポーターに向かうF教官のカッコよすぎる背中に、思わず姿勢を正し「はい！」「了解です！」「サー、イエッサー！」と、気合いの入った返事をするヒヨッコ3人組である。

その後、トランマイザーを見事に撃破したわれわれは、勢いに乗り、さらなる強敵である

『ビッグヴァーダー』というボスに挑む。

それはもはや、ボスというよりも「要塞」と表現したほうが適切だろうか。ビッグヴァーダーの想像を絶する巨大さに冷静さを失い、「なんじゃこりゃあ！」と松田優作ばりに絶叫する3人。

「浸食されてないだけマシかな。左右に散開して！」

F教官の一喝を受け、私たちはあわたたく二手に分かれて走りだす。

巨大要塞の絶え間ない砲撃。ミサイルが私の右そでをかすめ、背後で爆発を起こす。何度もヒヤツとし、足を止めたい衝動に駆られながらも、ここまで導いてくれた教官の言葉を信じて、ヒョッコたちは突き進む。

「これ、どこから潰せばいいんだ……」

「まずは、上のミサイル砲台。右側は俺にまかせて」

「はい！」

「砲台爆破！」

「次は、胴体横のマシガン」

「了解です！」

「マシンガン撃破！」

「そんで、胴体真ん中の大砲」

「がんばります！」

たびたび瀕死や戦闘不能に陥りながらも、私たちはビッグヴァーダーの攻撃パターンを身体に叩きこみ、F教官の的確な指示のもと、要塞の砲口を次々にふさいでいく。

そして、およそ10分後。

激闘の末、完全無欠だと思われた機動要塞は装甲を大きくきしませ、ついに音を立てて崩壊し始めた。

「やった！」

「うおおおお」

「おつかれさまです！」

思わず一ヶ所に集まって手を取り合い、喜びを分かち合う私たち。

しかし、その直後。崩壊しつつあるビッグヴァーダーが大爆発を起こし、上に乗っていたヒヨッコ3人組は見事にそれに巻きこまれた。爆風でハデにきりもみ回転しながら、ドオン、と勢いよく地面に叩きつけられる。

「痛い！」

「死ぬかと思ったw」

「っていうか死にかけてるw」

予期せぬダメージをくらいい、ヒイヒイ言いながら起き上がる3人。灰と砂にまみれ、ボロ

ポロになった服をパタパタとはたいていると、無傷のF教官が笑いながら近づいてきた。

「急いで降りないと、爆発に巻き込まれるよ。お約束だからあえて言わなかったw」

「言うの遅いw」

「鬼だ！」

「こんな高度からベリーロール決めたの初めてだよ！」

たぶん、私たち3人のレベルや残りHPを見て、死の危険はないと判断したから、あえて黙っていたのだろう。教官の手荒い最後の指導に、ヒョッコ3人組は怒りながら笑う。

沈みかけた砂漠の夕日がちょうどキャンシップへと続くテレポーターを照らして、心なしか、未熟な戦士たちの成長を祝福してくれているように見えた。

へっぽこびーな先輩フォース

2012年10月12日

成功したり失敗したり、進んだり戻ったりをくり返しながら、まあ、ちよつとずつは成長できてるんじゃないかなあ、と思えるようになってきた、きょうこのごろの私である。

たとえば、『肩越し視点』を使って、狙った場所にタリスを投げられるようになった。Tabキーを押すと、ロックオン部位を切りかえられることを知った。なんでもかんでもエネミーの弱点属性を突くのではなく、必要に応じて、あえて違う属性の攻撃テクニクを使うことを覚えた。仲間を回復・補助しながら、自分の安全にもそこそこ気を配れるようになった。

それらは、「なんだ、その程度のことかよ」とか「いまさらだなあ」とか思われてしまうかもしれないけれど、私にとっては大きすぎる進歩だ。いつそ許されるなら、アークスシipp中に響く大声で自慢したいくらいである。

このブログをよく読んでくれる方なら察してくれるだろうけれど、私は決して、プレイヤーとしての技術に長けていない。いや、ハッキリ言ってしまうと、明らかに平均未満の腕前を持つヘタツピである。ショップエリアにいるクレシダというNPCの言葉を借りれば、気の毒なまでの「へっぽこびー」なのである。

でも、この世界は、そしてこの世界に住む多くの人々は、そんな「へっぽこびー」の存在を

許容し、ときにはむしる歓迎すらしてくれる。さきほど挙げた「進歩」も、多くはパーティープレイで出会った人たちから教えてもらったり、見よう見まねで習得したりしたものだ。

経験豊かな先輩アークスたちは、私が「へっぽこぴー」であることを怒らない。むしろ多くの場合、私がより快適にプレイできるように、でも一気に詰めこみすぎて混乱しないように、ていねいに、慎重に、必要なことを少しずつ教えてくれる。

それはまるで、ヘビーゲーマーの彼氏とゲーム初心者の彼女が一緒に遊ぶ『マリオカート』みたいだなあ、と思う。

いきなりドリフトやミニターボのことを教えても、初心者の彼女は混乱するだけだ。まずはアークセルとハンドル、あとはアイテムの使い方さえ教えておけばとりあえず困らないし、彼女には充分に活躍するチャンスが与えられる。そうやって遊ぶうち、彼女が「楽しい！もつといろいろ知りたい！」と言ってくれたら、彼氏はそこで初めて、ちよつと難しい話をしてあげればいいのだ。

彼氏が彼女に優しく教えるのも、先輩アークスが後輩アークスに親切にするのも、おそらく理由は同じで、「自分が好きなゲームを、相手にも好きになつてほしい」のだと思う。

レアアイテムを拾う喜び。強敵と対峙する恐怖。12人でPSEバーストを起こす熱狂。日々新たな仲間と出会う奇跡。PSO2の楽しさを、自分のなかだけで留めたくなくて、誰かと共有したくて、先輩たちは「へっぽこぴー」を温かく見守り、やがて「へっぽこぴー」を卒業し

た新たな先輩が、次の「へっぽこびー」を温かく見守る。きつとそうやって、この世界にはいい循環が生まれていくのだろうと思う。

そこそこに知識も技術も身につけて、レベルも31になった私。ぼちぼち、いつぱしの「先輩アークス」を自称していいころかもしれない。

きのう、レベル25のハンターの人とパーティーを組んだところ、その人は「トランマイザーと戦うのが初めてで不安だ」と漏らした。いつぱしの先輩アークスたる私は、後輩の不安を解くべく、でも決して混乱させないように、「ミサイルだけは本当に危ないから、発射されたらすぐ距離を取って！」と、必要最低限のアドバイスを送った。いやはや、われながら完璧な指導である。

しかし、その直後。トランマイザー戦が始まって1分も経たないうち、なぜか私がミサイルを真正面からくらってあっさり倒れてしまった。あきれ顔でムーンアトマイザーをふりまく後輩ハンターである。すいませんすいません、と平謝りする先輩フォースである。

浮遊大陸に行けるようになったけれど、いまだに地下坑道すらこの調子。

いつぱしの先輩アークスを自称していいかも、と言ったことは撤回だ。もうしばらくは、「へっぽこびー」の日々が続きそうです。

好きっていいなよ

2012年10月14日

ついこのまえ地下坑道に行けるようになったばかりだというのに、そこから数日、パーティーを組む機会にやたらと恵まれ、あれよあれよという間に『浮遊大陸』まで開放されてしまった。

新たな冒険の舞台にさっそく足を踏み入れるべきか、それとも地下坑道でもう少し腕を磨くべきか。あ、そういえば、最近実装された『サブクラス』をめざしてみるのもアリかな。いやいや、だったらその前に、テクター転職を成すべきじゃないか？

などと、多すぎる選択肢にくらくらしながらマイシヨップを整理したり、マグにエサをやったりしていると、不意に「こんばんは〜」というウイスパーチャットが届いた。数日前、地下坑道で冒険をともした〇さんという人からだった。取りだしかけたエサをあわててアイテムバックに引っこめた私は、おあずけをくらって不服そうなマグを横目に、「こんばんは〜」と返す。

ひよつとして、パーティープレイのお誘いだろうか？だとしたら、きょうはもともとパーティーで遊ぶつもりだったし、珍しく時間の余裕もたつぷりある。ありがたい話だ。

はたして、私のこの予想はいちおう正解だった。期待通り、〇さんは私をパーティーに誘お

うとしてくれたのだが、問題はその誘い文句。これが予想外だった。

「浮遊大陸開放オーダーって、もうクリアしちゃいましたか？」

ここで質問なのですが、こういうとき、あなたならどう返事をしますか。

○さんは、おそらく、浮遊大陸開放オーダーをやりたがっているのです。でも、自分はそれをすでにクリアしてしまっているのです。でも、自分には「○さんと一緒に遊びたい！」という気持ちはあるのです。こういうとき、あなたはどう返事をするのが正解だと思いますか。おそらく、回答として限りなく正解に近いのは、「もうクリアはしちゃったけど、一緒に遊びたいし、手伝いますよ！」というようなことを、素直に言うことだと思うのだ。そうすれば当然、パーティーを組んで遊ぶ流れになるだろうし、自分の好意が○さんに伝わるし、○さんには手伝ったことを感謝してもらえらる。

ところがどっこい、私はなにをどう間違えたのか、とつさに「いえ、まだクリアしてないんです」とウソをついてしまった。

仮に、もうクリアしちゃったと白状したとして、「でも手伝いますよ」と言うのは、なんだか親切の押し売りっぽくないだろうか？ っていうか、たかが1回パーティーを組んだだけのヤツがいきなり「一緒に遊びたい」なんて言ったら、気持ち悪がられるのではないか？ いや、そもそも、○さんは私にクリアしたかどうかを聞いていただけであり、パーティーに誘ってくれている、というのは私の妄想でしかないのか？

たぶん、そのようなネガティブ思考と被害妄想が私の脳内を駆けめぐった結果、導きだされた答えが「いえ、まだクリアしてないんです」だったのだと思う。

とっさについてしまった意味不明なウソだったが、Oさんは「だったら、よければ一緒にやりませんか？」と返してくれた。かくして、私とOさんはパーティーを組み、一緒に浮遊大陸開放をめざすこととなった。

こうなつてくるといまさらあとには引けないので、なんとかウソをつき通そうと頭をフル回転させる私である。

デスク横にあるiPadを手元に引き寄せ、ふだんはほとんど見ない攻略サイトを開く。「『地下坑道探索』をSランクで45分以内にクリア」というクライアントオーダー達成条件を確かめた私は、クエスト開始と同時にストップウォッチをスタートさせた。

Oさんのように、本当に開放オーダーを受注している人には、クエスト中ずつと画面右上にタイマーが表示され、制限時間までの余裕がわかるのだが、私はすでにオーダーを達成してしまっているため、タイマーが出てくれない。それを悟られないよう、逐一ストップウォッチを確認しながら「あと20分！」などと、いかにもタイマーが出ているつぼくのたまう私である。

また、クエストをクリアし、無事に開放オーダーを達成すると、キャンシップ内でNPCとの通信イベントが発生するのだが、PSO2のやっかいな仕様として、イベント中はキャラクターの頭上に「この人はイベント中ですよ」ということを示すアイコンが表示されるのだ。

これはマズいぞ。私はすでにオーダーを達成してしまっているのに、「この人はイベント中ですよ」アイコンがどうあがいても表示されない。Oさんに「あれ？どうしてふらさんイベント起きないの？」と疑われてしまうかもしれない。

私はかつてないスピードで脳に新鮮な酸素と血液を送りこみ、「Oさんとできるだけタイミングをずらしてキャンペーンに帰還したうえで、イベント発生ポイントでしばらく静止し、『不具合かなにかでたまたアイコンが表示されていないだけで、ちゃんと私はイベント発生中ですよ』というフリをする」という作戦を瞬時に編みだした。これが功を奏したのか、Oさんは私になんの疑いも抱いていなかったように思う。

さて、ふたたび質問なのですが、ここまで読んで「なにやってんだコイツ」と思いませんか。私はここまで書いて、自分で「なにやってんだコイツ」と思ったのですが、あなたはいかがですか。

「Oさんと前にパーティーを組んだとき、すごく楽しかったんです。だから、オーダー自体はもうクリアしちゃってるんですけど、お手伝いでもなんでもいいので、ぜひ一緒に遊びたいです！」

と、そんなことを最初から素直に言えていれば、お互いにうれしくなれたはずだし、もっとなかよくなれただろうに。

勇気を出せよ、自信を持ってよ。好きっていいなよ、私。

革命的アドバイス群

2012年10月17日

以前、「シヨートカットワードをたくさん登録したはいいけれど、どのFキーにどのセリフを割り当てたかをすぐに忘れてしまつて、けつきよくふつうにタイピングしていることが多い。これじゃあ、ぜんぜんシヨートカットにならないか。セガはせてものおわりに、女性社員全員がシヨートカットにしたうえでシヨートキーとキットカットを使つた一発ギャグを私が爆笑するまで毎日YouTubeにアップするべきだ」みたいなことを書いた。

いかにせん1ヶ月くらい前のことなので、後半はやや記憶があいまいだが、まあ、だいたいそんな感じの内容だった気がする。

すると、ありがたいことに、コメント欄やWeb拍手を通じてたくさんの人からさまざまなアドバイスをいただいた。「クイックメニューを開くと登録したワードが確認できますよ」とか、「F1〜F4はあいさつ、F5〜F8はお礼、みたいにまとめたらどうですか?」とか、「全員シヨートカットはかわいいそうなので、広報担当だけでいいのでは?」とか、「キットカットをヘッドバットするナツプサックのおじさんをほつともつとで見ました」とか、とにかくいろいろなことを教えていただいた。

いかにせん1ヶ月くらい前のことなので、後半はやや記憶があいまいだが、まあ、だいたい

そんな感じの内容だった気がする。

そんななかでもひとつ、「おお、これは！」とうならずにはいられない、すばらしい解決法があつたので、きょうはぜひそれを紹介したいと思う。

やつかいな問題を一瞬にして解決するその画期的な発明には、なんとPCもスマホもタブレットも必要ない。アップルにもグーグルにも頼らなくていい。驚いたことに、どんな家庭でも確実に、そして誰でもカンタンに実践できるのだ。

どうか、この先進的で革命的なアイデアを目に焼きつけてほしい。メガネの人はしっかりとレンズを拭いてから見てほしい。コンタクトの人は2〜3回アイボンしてから見てほしい。

それは、「Fキーの番号とセリフを付箋にメモして、キーボードの横に貼る」ということである。

どうか怒らないでほしい。振り上げたその手を降ろしてほしい。メガネの人もコンタクトの人も、怒りに打ち震えた目で私を見ないでほしい。歯をくいしばりながらメガネ拭きとアイボンを交互に投げつけないでほしい。

いや、でも本当に、どうしてなかなか、これが効果バツグンなのである。私は付箋を貼って以来、「こんにちは」「よろしくお願います」といったあいさつから「フォトンブラスト、発動します！」といった緊急性の高い報告まで、あらゆる発言がすばやくミスなくできるようになり、いわゆる「チャット死」が激減した。みなさんも恥ずかしながら、ぜひ付箋をキーボー

ド横に貼つてください、と叫びたい次第である。少年よ大志を抱け、PSO2プレイヤーよ付箋を貼れ、である。千里の道も付箋から、である。

ちなみに、コメント欄やWeb拍手を通じていただいたなかで、もつと万人向けかつ実用的なアドバースとしては、「パーティーを組んだ人や、マルチパーティーエリアで出会った気になる人には、どんどんグッジョブを送るといいですよ」というものがある。

グッジョブは、メールやウイスパーチャットに比べると、送る側にとつても送られる側にとつても気軽だし、カンタンに好意を伝えられる。偶然かもしれないけれど、私はこれを実践するようになって以来、いちどパーティーを組んだ人から「きょうも一緒にどうですか？」と、たまにお誘いのウイスパーチャットをもらえるようになった。

あとは、「市街地の緊急クエストではたまに虹が出るよ」とか、「シヨップエリア階段の手すりはすべり台になりますよ」とか、あるいは「そういうときはこう言う」と相手に気持ちが伝わるんじゃないですか？」とか、私は私にとつての重要な助言を、コメントやWeb拍手からたくさんもらっている気がする。

また、ごくまれにだけけど、「このブログがきっかけでPSO2を始めた」とか、「友達がいなくてうまくやっていたいけるか不安だったけど、勇気が出た」とか言ってもらえたこともあつて、そのときはもう、ホントにちよつと泣きそうになつたくらい、感動してしまつた。

とどのつまり、なにが言いたいのかというと、返事がなかなかできなくて申し訳ないのです

が、コメントやWeb拍手はぜんぶ読んでいます、ということである。どれもこれもうれしくて何度も読み返しています、ということである。そのおかげでPSO2をますます楽しんでいきます、ということである。ふつつか者ですが今後ともなにとぞよろしく願います、ということである。

なんだか恥ずかしくなってきたので、照れ隠しに本日の格言を再掲して日記を終わる。少年よ大志を抱け。PSO2プレイヤーよ付箋を貼れ。

プチあとがき「ナツプサック」

「キットカットをヘッドバットするナツプサックのおじさん」というフレーズの軽やかさを個人的にはとても気に入っていたのですが、言葉としてあまりにも汎用性が低かったため、使う機会は二度とありませんでした。悲しい。

はじめての待ち合わせ

2012年10月20日

目下、私には「テクター転職」と「サブクラス開放」という大きなふたつの目標があるのだけれど、しばらく考えた末、まずはサブクラス開放をめざすことにした。理由はいたってシンプルで、「そっちのほうがカンタンそうだから」である。

「森林探索↓火山洞窟探索↓巨大変形機甲種撃破！難しいことは考えず、ゆるく楽しく効率軽視で」という、やる気があるんだかないんだかよくわからないコメントで部屋を立てた私は、とりあえずひとりで惑星ナベリウスの森林を走りだす。

すると、エリア1を半分程度まで進んだところで、Dさんという背の高い女性ハンターが仲間に加わった。

彼女とは、3週間前にいちどパーティーを組んだことがある。レベルも、ストーリーやクワイアントオーダーの進行状況もちょうど同じくらいだったので、ずいぶんと話が弾み、最終的にはフレンド登録までさせてもらった人だ。

あのときからずいぶん経っているし、私はレベル上げのペースが遅いので、きっと彼女とはレベル差ができてしまっているだろうなあ、と思っていたのだけれど、意外なことに、ひさびさに会った彼女のレベルは、私とほぼ同じ32だった。

いやしかし、ここでいきなり「レベル上げのペースがほぼ同じですねーうれしいです！」なんて言いだしたら、まるで意味不明だし、気持ち悪がられること必至である。私は彼女への過剰な親近感を押し殺しながら、「こんばんはーごぶさたしております」と無難にあいさつした。

「こんばんは。おひさしぶりね」

「サブクラスをめざしながら適当に進もうかな、と思ってます」

「おk。わたしもさつきサブクラス開放オーダー受けてきたよ」

「お、一緒ですね！じゃあ、さっそく進んでいきましようか」

「おk」

言葉づかいからも感じられる通り、彼女はおおらかで、のんびりした人である。私は効率を気にせず、だから適当にクエストを進めるのが好きなので、彼女のゆったりとした雰囲気や、やわらかな口調をとても心地よく感じた。

さて、このDさん、一緒に遊んでいても楽しいのだけれど、ときどき「大丈夫か？」と心配してしまうくらい、おっとりしているのである。ありきたりな表現をすれば、「天然」という言葉がピッタリだろうか。

たとえば、『森林探索』のエリア2に入り、私が話しかけたとき。

「ガロンゴ、いっぱいいるといいですね」

「なにそれ？」

「いやいや、オーダーの討伐対象ですよ。でつかいダンゴ虫みたいなの……」

「あゝ、あれ、いもむしみたいだよね」

『火山洞窟探索』で、オーダー討伐対象のフォードランを私が見つけたとき。

「お、フォードラン発見！」

「おゝ、いっぱいいるね」

「え？1匹だけじゃないですか？」

「ん？こつちにもいるよ」

「Dさん、それはひよつとしてノーディランではないでしょうか……」

「あ、ほんとだ。ふらさん、くわしいね」

「いやあ、照れちゃいますね」

いやいや、待て待て。私も照れてる場合じゃないぞ。大丈夫か、Dさん。さすがに天然にもほどがあるんじゃないのか、Dさん。これが演技だったりロールプレイだったりするなら、それはそれでいいんだけど、もし現実の生活でもここまでおっとりした人だったら、いつか悪い人にだまされちゃうんじゃないか。高級なツボとか買わされちゃうんじゃないか。

勝手に心配し始め、勝手に保護欲をかき立てられる私である。

その後、『火山洞窟探索』の途中で新たにふたりの仲間が加わり、4人パーティーとなった私たちは、サクサクとクエストを進めていく。最後の『巨大変形機甲種撃破』もあつという間

にクリアし、名残惜しくもパーティーは解散のときを迎えた。

「ありがとうございます！」「またよろしくお願いします」などとあいさつをかわし、ひとり、ふたりとパーティーを脱退していく。Dさんと私だけが残ったキャンプシップで、私が「じゃあ、またね！」と言いかけたところで、それよりも早く彼女が口を開いた。

「ふらさん、オーダークリアまであと何体？」

「え？えーっと、あとフォードランが6体と、ギルナスが2体です」

「よかったら、あしたも一緒にやらない？」

「おお、それはありがたいです！でも、あしたはたぶんログインできるのが0時半くらいですけど……」

「おk。じゃあ0時半に、きようと同じブロックにいるね」

こうして、Dさんのペースに乗せられ、またたく間に待ち合わせがセッティングされた。

もちろん、チームに所属もしなければ固定的なフレンドもない私にとって、待ち合わせなんてのは初めてである。もはや気分はクラスメイトとの初デートを目前に控えた中学生である。緊張のせいか、さきほどログインパスワードを2度も打ち間違えてしまった私である。さて、もうすぐ0時半だ。Dさんを待たせてはいけない。それじゃあ、いつてきます。

うれしい悩み

2012年10月22日

よく思うのだけれど、「ゲームにハマる」ということは、必ずしも「ゲームを長時間遊ぶ」ということを意味しない。

もちろん、何時間もぶっ続けてゲームをしている人は、どっぷり「ハマっている」状態なのだろうけれど、実際には、「ゲームは1日1時間よ!」とお母さんに言われている小学生だって、通勤の電車内しかゲームをやるヒマがないサラリーマンだって、ゲームが好きなことには違いないし、熱中しているゲームだってあるはずだ。

これは私の持論だけれど、「ゲームにハマる」ということは、「ゲームをしていないときもゲームのことを考えてしまう」ことだと思っただ。

きのう勝てなかったあのボスは、どうやったら倒せるだろうか。あのキャラにあの武器を持たせて、あの技を使わせたら強いんじゃないだろうか。レベル上げには、ひよつとしてあのダンジョンが適しているんじゃないだろうか。よし、きょう家に帰ったら、まずパーティー編成をし直して、あの街まで戻って……

などと、ちよつと時間が空いたときやポーツとしているときについついゲームのことを考えて、想像が止まらなくなってしまう。そういうことって、ありませんか。ありますよね。ある

ことにしましょう。

そういう意味でいえば、あいかわらず一日あたりのプレイ時間こそ短いけれど、私はいま、どっぷりとPSO2に「ハマっている」状態である。

特におととい、あるクライアントオーダーをクリアして『サブクラス』を開放してからのうもの、その症状は顕著になるいつぼうだ。朝に顔を洗っているときから夜にベッドで雑誌を読んでいるときまで、つねに脳の半分くらいはPSO2が占めているんじゃないか、とすら思う。

私はフォースというクラスが好きなので、これからもフォースをメインにやっていくつもりだけれど、サブクラスを活用するには、ほかのクラスもある程度鍛えなければならない。

幸い、ソロプレイ用にハンターのレベルを少し上げてはいるものの、はたしてハンターのどのスキルを覚えれば、フォースと相性がよいのだろうか？あ、たしかHPや打撃防御力をアップさせるスキルがあつたはずだから、それらを覚えれば生存率が上がって、回復役としての安定感が増す気がするぞ。いや、待てよ。せっかくなら、『ステツプアタック』など攻撃系のスキルを多く覚えて、ガンストラッシュでの物理攻撃もこなせるフォースをめざすのも楽しいかもしれないな。いやいや、それだったら、ガンストラッシュには銃モードもあるわけだから、銃の扱いに長けるレンジャーを育ててサブクラスにしたほうが、強いんじゃないか？おっと、そういえばサブクラスはスキルだけでなくステータスにも影響があるらしいから、そこも考えなき

や。あれ？でもそうすると、設定するサブクラスによって装備も考え直さなきゃいけないってことか？メセタ、あつたつけ？マグのステータスはどれを上げよう？サブパレット、3枚じゃ足りなくないか？

もう大混乱である。疑問が疑問を呼ぶとはこのことである。私の脳みそが右往左往して東奔西走した末に上を下への大騒ぎである。

やるべきことが多すぎて、やりたいことがありすぎて、わけがわからなくなってくる。いろんなことが気になって、ふだんはあまり見ない攻略Wikiをちよつと覗いてみたりする。かと思いきや、「いや、いかんいかん。これ以上見ちゃうとネタバレがありそうだし、今後の楽しみが減っちゃうぞ」と思い直して、あわててブラウザを閉じたりする。

なにやっつてんだろうなあ、私は。

ふと冷静になつて自嘲してみるけれど、同時に、そんなふうにはムダに考えをめぐらせている自分を、こんなに楽しい悩みが持てている現状を、私はとても愉快に感じている。

昨晚、サブクラスにレベル40のファイターを持つ、いかにも経験豊富そうなハンターの人とパーティーを組んだので、勇気を出して、「フォースのサブクラスにハンターをつけようと思ってるんですが、オススメのスキルとかがありますか？」と聞いてみた。

経験豊富な先輩ハンターは、「うーん、あるにはあるけど……」と意味ありげに口ごもったあと、意気込む私をなだめるように、こう続けた。

「ハンターなら、なにを取っても大きく失敗することはないですよ。それに、スキルポイントって、振り直すにもお金がかかる決断だから、僕の意見よりも、自分が信じたものを取るのがいいですよ」

なるほど、そりゃそうだ。

先輩アークスとして、そして同じゲーマーとして、私が楽しむことをなにより尊重してくれただけに、私は「ありがとうございます！」と感謝を伝え、深々とおじぎした。

自分で決めよう。悩んで、迷って、信じた道をおそるおそる進んでみよう。PSO2は、立ち止まることや、失敗することや、いざとなればやり直すことを、いつでも許してくれるゲームなのだから。

きょうもなかなか寝つけない、楽しい夜になりそうだ。

忘却の彼方に

2012年10月24日

人は、忘れる生き物だ。

いやなことでもいつまでも苦しまなくてすむように、うれしいことを何度でもめいっぱい喜べるように、人は、いいことも悪いことも、いつか忘れるようにできている生き物だ。

私はこれまで、数多くのパーティーに参加し、そのたびにいろいろな人と出会ってきた。

もちろん、できることならそのすべてをいつまでも忘れず、美しい思い出の1ページとして記憶の本棚に並べておきたいけれど、そんなことは不可能だ。本棚の大きさに限界があるように、新しい本を買えば古い本を捨てなければならぬように、誰かと出会えば、そのぶん過去の誰かを忘れていかなければならない。

だから、私は気づかぬうちに、むかし出会った人のことを忘れていると思う。同様に、むかし私と出会った人の多くも、私のことを忘れていると思う。それは悪いことでも悲しいことでもなく、人としてあたりまえのことだ。もしも、むかし出会ったふたりが、関わり合うことがなくなってもずっと互いを覚えていることができたとしたら、それは奇跡と呼ぶほかない。

アークスシップにダーカーが接近しつつあることを告げるアナウンスが鳴り、義憤に燃える若きアークスたちがロビーにつどい始めた深夜。私もその一団に混じって、武器を磨いたり、

マグの体調を整えたり、倉庫から回復剤を取りだしたりしながら、市街地での迎撃戦に備えていた。

すると、私の名前のすぐ隣に、なにやら見覚えのある名前があった。それは最近パーティーを組んだ人でも、フレンド登録をしている人でもないが、なんだか、ずいぶんとなつかしい感じがする名前だった。

私は名前から視線を少しだけ落とすし、そのキャラクターを見つめる。私より頭ひとつ低い身長。磨き抜かれた真っ白いボディ。アンドロイドというよりも、まるで戦車を人型に改造したような、パーツのひとつひとつに重厚感を覚えるゴツゴツとしたシルエツト。

——思い出した。

その人は、私がPSO2で初めて会話し、初めてパーティーを組んだ相手だった。

でも、彼は私のことを覚えているだろうか？なんせ、彼と私が出会ったのは、もう半年も前のことだ。たしか、クローズドβテストが始まった直後のできごとだったから。

私は彼に声をかけるかどうか迷い、しばらく立ち尽くした。しかし、やがて意を決して、「こんばんは」とだけウイスマーチャットを送り、反応を待つことにした。

手を震わせつつも、なるべく平静を装いながら、彼の返事を待つ。たった10秒、20秒が、とてももなく長く感じる。期待と不安が交互に押し寄せ、やがて「やつぱり、忘れられているんじゃないか」という恐怖が私の心を支配し始めたころ、ピピッ、という電子音とともに、彼か

ら返事が届いた。

「こんばんは」

この反応は、はたしてどっちの反応だろうか。覚えているのか？忘れていいのか？わずかばかりの勇気を振り絞り、震える手で会話を続ける。

「私のこと、覚えていますか？」

ああ、ド直球で聞いてしまった。これで忘れられていたら、どうしよう。思わず目を閉じ、天を仰ぐ。ピピツ、という電子音がふたたび鳴り、おそろおそろ、うつすらと目を開ける。

「もちろんです。最初に出会った人ですから」

その後、私たちはロビーのベンチに座り、近況を報告し合い始めた。

彼が私をパーティーに招待し、ふたりは手際よくチャットモードをウイスパーチャットからパーティーチャットに切りかえる。私が「はじめて会ったときはパーティーチャットなんて知らなかったのにね」と笑うと、彼も「ずっとオープンチャットで会話してたよね。いま思えば恥ずかしいw」と笑った。

かつて、ともにチャットすることすらままならなかったふたりの新米アークスは、それぞれの旅路を経て、いっばしのアークスへと成長した。彼も私も、多くの人と出会い、未知なる敵に挑み、食材を集め、素子を集め、何度も戦闘不能になり、そのたびに立ち上がり、きょうまで半年間、走り続けてきた。

ガンストラッシュの使い方がよくわからず、ずっと銃モードでペチペチと敵を撃っていたハンターの彼は、いまや30人もの大規模チームを束ねる、頼れるファイターになった。

チャージテクニクのしくみが理解できず、彼にレスタをかけることすらままならなかった私は、まあ、彼ほどには成長していないけれど、タリスを使って遠くの味方を支援できる、それなりのフォースになった。

「お互いにえらくなったもんだねえ」「ほんとだよねえ」と、皮肉っぽく笑う。半年前に1回パーティーを組んだだけだというのに、私たちはまるで10年ぶりに小学校の同級生に会ったかのように、タメ口で話し、わけもなく笑みを浮かべ、意味もなく茶化し合った。

気がついたときには、「市街地に侵入したダーカーの殲滅が完了した」というアナウンスがアークスシップ内に響いていた。「あ、緊急クエスト、終わっちゃった。ごめんね」と私が言うのと、「緊急クエよりも、こっちのほうがよっぽど大事だよw」と彼は笑った。

私たちはレベルがずいぶんと離れており、また私にあまり時間がなかったのです、その日は冒険に出かけることはなく、フレンド登録だけをかわして別れた。「なんでフレンド登録してなかったんだらう……」と彼が言ったので、「フレンド登録のやりかたもわかんなかったからだよ」と、今度は私が笑った。

そして、またどこかで会えるといいね、と言って手を振り、私たちはまた、それぞれの方向へと走りだした。

人は、忘れる生き物だ。

もしも、むかし出会ったふたりが、関わり合うことがなくなってもずっと互いを覚えていることができたとしたら、それは奇跡と呼ぶほかない。

プチあとがき「その後」

彼とは、その後も何度かパーティーを組みました。彼は、チームマスターでありながら、チーム内だけにとどまらない幅広い交流を心がけていました。彼はすでにPSO2を引退してしまっていますが、私はいまでも、当時のことをよく思い出します。

私という名の謎の人物

2012年10月26日

ずつと気になっていたことがある。

ふだんは、クライアントオーダーの消化に追われていたり、パーティーメンバーに置いていかれないよう走るのに必死だったりして、それについてじっくり考えることはなかったし、たぶん、なるべく考えないようにもしていたと思う。

しかし最近、サブクラスのハンターを育てるためにひとりで森林や火山洞窟をのんびりうろつくことが多くなり、徐々にそのことが頭から離れなくなってきた。惑星の奥地に進めば進むほど、迫りくるエネミーを倒せば倒すほど、その疑問は私の心理をぐるぐるとかき乱し、脳内に大きく渦巻いていく。

私たちは、なぜ、原生生物や龍族を倒すのだろうか？

むろん、私たちは『アークス』の一員であり、アークスとは外宇宙で新たに発見された惑星に派遣される調査隊である。それはわかっている。いや、逆に言うと、私はそれしかわかっていないのだ。

たとえば、SFによくある設定だけれど、「地球の人口が増えすぎて、新たな惑星を開拓するしかない」とか、「その星に莫大な資源が眠っていて、独占すれば大儲けできる」とかであ

れば、それが正義かどうかはさておき、その星の生物を倒す理由としては納得がいく。

でも、PSO2の序盤のストーリーではそのような背景は語られない。組織の末端である新米アークスという立場だからかもしれないけれど、私たちは「わけもわからぬままに、与えられた任務を必死にこなし、それによつて得られた断片的な情報から物語を推測する」ということしかできない。だから、なぜ原生生物や龍族をこの手につけなければならぬのか、どうして生態系を破壊しかねない行為をくり返すのか、どうもピンとこないのだ。

ふつう、RPGでは迫りくる敵を倒すのがあたりまえなのに、私はなぜ、エネミーを倒すことに疑問なんて覚えてしまったのか。それはたぶん、PSO2の森林や火山洞窟が、ひとつの世界として「よくできすぎている」からなのだと思う。

樹の枝につかまり、ぶらぶらと揺られて遊んでいるウーダン。ボス格であるフォンガルフを中心に、群れを成して互いを守り合うガルフ。地べたをペタペタとペンギンのように歩き、野草をついばむナヴ・ラツピー。火山洞窟の過酷な環境に適応するためゴツゴツとした身体に進化を遂げたうえ、まるで人間のように道具を使って高度な生活を送るものまでいる龍族。

グラフィックが美しくなりすぎた弊害かな、とも思うのだけれど、なんとというか、彼らはあまりにも、与えられた環境のなかで、その生態系の一員として、懸命に生きてるように見えてしまうのだ。

彼らがアークスに対して敵意をむき出しにし、襲いかかってくるのは、単に私たちが彼らの

テリトリーに無断で踏みこんでいるからではないか？「生体調査」や「データ入手」が私たちの任務だとは聞いているけれど、それにしても、ノルマとして課される撃破数が多すぎやしないか？アークスはダーカーを「すべてを破壊する存在」として敵視しているけれど、森林の原生生物や、火山洞窟の龍族からすれば、アークスもダーカーも同じ「侵略者」にすぎないのではないか？

もちろん、彼らを倒す理由がわからないからといって、「かわいそうだから私はエネミーと戦いたくありません」なんてバカバカしいことを言うつもりはない。アイテムやメセタや経験値を入手し、ゲームをゲームとして楽しむために、私はためらいなく出現したエネミーを倒してきたし、これからも倒すつもりだ。

ただ、レベルが上がってストーリーが進んでいくうちに、いま抱えているこの謎も徐々に解けていったらうれしいなあ、と思う。それをモチベーションのひとつとして、きょうも私はひとりでも楽しく、ちまちまと経験値を稼いでいる。

ふと気づけば、テクター転職条件を満たすまであとヴォル・ドラゴンを2体倒すだけ、という状況になっていた。

なぜアークスが彼らを倒さなければならぬのかはわからないけれど、いまの私は、私の成長のために彼らに挑む。待ってろよ、ヴォル・ドラゴン。

不可逆性エボリューション

2012年10月28日

サブクラスを開放するためのクライアントオーダーを受けたとき、「ひよつとして、そうなのかな?」と、あることを少し心配していた。そして、いざオーダーをクリアし、ドキドキしながらフォースのサブクラスにハンターを設定してみたとき、その心配は「あ、やっぱりそうなんだ」という確信に変わった。

いちどサブクラスを設定すると、その後、サブクラスを「変える」ことはできるが、「外す」ことはできない。つまり、「サブクラスなし」の状態には二度と戻れないのだ。

まるで大発見をしたかのような書き方をしてしまったが、よく考えてみれば、これはあたりまえの仕様である。なにしろ、ゲーム進行上においてサブクラスを外すことのメリットは、なにひとつないのだから。

逆に、サブクラスをつけることのメリットは、枚挙にいとまがない。たとえば、サブクラスのスキルやテクニクを使うことができる。ステータスの何割かが加算され、メインクラスの強さが底上げされる。おかげで、装備条件の厳しい武器や防具を早く身につけられるようになる。レベル上げが格段にラクになる。ほかのクラスを育てる意欲が湧いてくる。

そりゃあ「サブクラスを外す」という選択肢なんて、なくて当然である。外したくなる人な

んで、いないんだから。そう、私以外は。

私にとつて、サブクラスをつけていることのなかがマズいのか。それは、「初心者フリが
できなくなってしまう」ということである。

こちら、そのキミ。「なんだそりゃ」とか言つてはいけない。私のような、レベルアッ
プしても知識や腕前がちつともアップしないへっほこアークスにとつて、これは案外、死活問
題なのだ。

たとえば、パーティーリーダーをやっていると、ボスエリアに突入する直前、パーティーメ
ンバーに「ひとりで入りますか？みんなで入りますか？」と聞かれることがある。

あなたは、この質問の意味がわかりますか？即答できますか？「では、今回はひとりで行き
ましょう」みたいなこと、サラツと言えますか？あ、言えちゃいますか。言えちゃうんだつた
ら、ぜんぜんいいんですけど。

私とは言えないのである。というか、そもそも意味がわからなかったたのである。最近になつて
ようやく、「ひとりで入る」というのはパーティーリーダーだけが先に突入し、出現する敵の
数を減らすこと、「みんなで入る」というのは全員同時に突入し、敵の数を増やすことだと知
つただけれど、それまでずっと、よくわかっていなかったのだ。

そして、そういう「明らかに自分だけが用語や常識やセオリーを理解していない」という恥
ずかしい状況に出くわしたとき、私がどうしていたかというと、「ちよつとアホな初心者のフ

リ」をして、しのいでいたのである。

つまり、「いやー、私、サブクラスも取つてないような未熟者なので、なんかよくわかんないんですよー、みなさんにおまかせしますデヘヘ」ってなもんである。あるいは、「あ、それって、どういう違いがあるんですけ？いや、知ってるんですけど、もちろん知ってるんですけどね、ついさつき、麦茶だと思つてめんつゆを飲んじゃつたショックでド忘れしちゃつたみたいなんですグヘヘ」ってなもんである。ちよつと気持ち悪めに脚色しすぎた気もするが、だいたいそんな感じである。

しかし、サブクラスを取つてしまつたいま、それが通用しなくなる。「サブクラスも取つてるのに、なんでそんなことも知らないの？」となるのである。「フォースがレベル32でハンターもレベル22のくせに、いままでなにやつてたの？」となるのである。「そんなふうに腐つちまつたお前を見て、両親はどう思うだろうな？」となるのである。「しつかり罪をつぐなつて、足洗つてよ、実家のお母さん、手伝つてやんな」となるのである。「刑事さん……ありがとう。私、変わります！変わつてみせます！」となるのである。いったい私はなにを書いているのでしょうか。

とにかく、もう、「初心者」という免罪符は使えない。いや、使つてはいけない。

小学生にとつて、高校生がスーパーマンに見えるように、子どもにとつて、お父さんが世界一のヒーローに見えるように、新米アークスにとつて、サブクラスを取得している私は、未知

の力を操る憧れの先輩アークスに見えてはいるはずなのだから。
身が引きしまる思いで、私はきょうも火山洞窟に旅立つ。あしたにはテクターに転職できそ
うだ。

プチあとがき「タイトル」

この回の日記に対するコメントで「今回のタイトル好きです」という声をいただいたのですが、私自身もとても気に入っています。語感よくないですか、不可逆性エポリユーション。ちよつと椎名林檎っぽくないですか、不可逆性エポリユーション。

悩めるスパイラル・フォース

2012年10月31日

3日前、「あしたにはテクターに転職できそう」と書いたが、あのあと、なんとその日うちに討伐対象のヴォル・ドラゴン2体を撃破し、あっさりとテクター転職条件を満たすことができた。

というわけで、すぐさまレベル32の中堅フォースからレベル1の新米テクターへと華麗な転身を遂げ、専用武器のウォンドをぶんぶん振り回し、レベルをガンガン上げている私である：
：なんて言うと思ったら、それは大きな間違いである。

テクター開放から丸3日が経過したいま、私がどういう状態にあるかを白状してしまうと、驚くなかれ、なんとレベル32のフォースなのである。ウォンドではなくタリスを背負ったままなのである。レベル上げどころか経験値自体まともに稼いでいないのである。

ここ最近毎日1時間くらいプレイしているというのに、この停滞ぶり。「いったいおまえはなにをやってるんだ」という声があちこちから聞こえてきそうである。いや、もちろん自分でも「いったい私はなにをやってるんだ」と思っていないわけではないのだが、ちよつと弁解させていただきたい。ここはひとつ冷静に考えてほしい。どうか想像してみてほしい。

たとえば、仕事や学校を終えてようやく家に帰り、まずは夕食をとったり風呂に入ったり、

宿題や家事をしたりするじゃないですか。それで、やるべきことをひととおり片づけて、時計を確認して、「おつ、きょうは1時間くらい遊べそうだぞ」なんて喜ぶじゃないですか。コーヒーなど片手に、優雅な気分で鼻歌まじりにログインするじゃないですか。よっしゃ、さっそくテクターに転職しちやおうかな、とか思うじゃないですか。

でも、転職したら絶対、「どれどれ、テクターとはどんなもんかね」なんて言つて、腕試しがてら、適当なクエストに行つちやうじゃないですか。クエストに行つたら、経験値が入るじゃないですか。レベルが上がるじゃないですか。レベルが上がったら、スキルポイントがもらえるじゃないですか。それで、「おお、そうか。そういえばスキルも取らなきゃいけないかったな」と気づいて、クラスカウンターを訪ねて、スキルツリーを見ながらどれを取るか悩むじゃないですか。「あつ、あと1レベル上げたらこのスキルが取れる！」とか思うじゃないですか。また適当なクエストに行くじゃないですか。レベル上がるじゃないですか。レベルが上がったら、ステータスも上がるじゃないですか。「おお、これだけステータス上がったら、そろそろ新しい武器が持てるかも」と気づいて、ピジフォンを起動して、マイショップでかっこいい武器を探しだすじゃないですか。「あつ、あと1レベル上げたらこの武器が装備できる！」とか考えるじゃないですか。それでまた適当なクエストに行くじゃないですか。またレベルが上がるじゃないですか。レベルが上がったら、またスキルポイントがもらえるじゃないですか。クラスカウンターを訪ねて、次はどれを取るか悩むじゃないですか。

無間地獄とはこのことである。終わりなき旅とはこのことである。こんなの、どう考えても1時間では足りないし、やったとしても中途半端に終わってしまうのが目に見えている。

というわけで、私はいまだにテクター転職を成しとげられず、フォースのままなのである。週末にたつぷり時間が取れて、テクター漬けになれることを信じつつ、とりあえずいまはマイシヨップでテクター用の武器・防具を物色したり、受注したつきりになっていたクライアントオーダーをちょこちょこ消化したり、マルチパーティーエリアで見かけた先輩テクターをつぶさに眺めたりする日々なのである。

こういう感覚って、『ドラクエ』や『FF』の最新作を買ったときと似てるな、と思った。ずっと前から楽しみにしていたし、いまずぐ遊びたいはずなんだけど、いったん始めると夢中になって時を忘れてしまうのがわかりきっているから、なかなか始められない。できることなら、1時間や2時間ではなく、終わりを決めず、眠くなるまでずっと遊んでいられる日に、はりきってスタートしたい。

そんなゲームマーならではの心地よい葛藤を、私はいま感じている。

大作ゲームソフトの発売日と同じようなワクワク感を、「転職」というイベントひとつで得ている自分を奇妙に思いつつ、あと数日は、ウォンドを背負った先輩テクターたちの勇姿を指をくわえて眺める日が続きそうである。

最大の敵は己のなかに

2012年11月4日

よし、きょうは時間もたつぷりあるし、テクターに転職するぞ、と気合いを入れてログインした私。しかし、アークスシップに降り立ってすぐ、ロビーのどこからオープンチャットで聞かえてきた「ある発言」が気になってしまい、足を止めた。

「当方レンジャー32／ハンター23です！どなたか一緒に、アギニス退治に森林探索へ行きませんか？」

この短い発言のなかに、気になった点が3つある。ひとつ。偶然にも、この人のレベルが私とほぼ同じであること。ふたつ。期間限定のハロウィンイベントを進行させるため、私も近いうちにアギニス退治に行きたいと思っていたこと。みつつ。こうしたパーティー結成の呼びかけに出くわしたのはPSO2では初めてで、とても珍しいと感じたこと。

率直に言えば、「この人についていたら、なんだかおもしろそうだな」と思った。

きょうはテクターになってレベルを上げるつもりだったが、予定変更だ。まあ、その気になれば転職なんていつでもできるのだから、いましかできない出会いや冒険を楽しむほうが大切に決まっている。

私はロビーをぐるっと見渡し、キャンプシップへと続くゲートの前でその人を見つけた。長

身で色黒で、いかにも屈強な軍人然とした男性ヒューマンである彼。そのもとに駆け寄り、「こんばんは。もしよければ一緒に行きたいです！」とあいさつする。彼は「おー、ありがとうございます！」と言つて私をパーティーに招待し、ふたりはそのまま、キャンプシップに乗りこんで惑星ナベリウスへと舵を取つた。

原生生物を倒しながら順調に森林を進み、雑談する余裕が出てきたあたりで、「そういえば、ロビーでパーティー結成を呼びかける人つて、珍しいですよ。あれつて、メンバー集まりやすいですか？」と、気になっていたことを聞いてみた。

「いや、ロビーで声出したのは今回が初めてです」

「あれ？ そうなんですか」

「前やってたネトゲだと、みんなよくやってたけど。呼びかけ」

「おお、そうなんですね。PSO2にそういう文化がないだけなんですかね？」

「ですかねー。まあ、ひさびさに酒飲んでいい気分だから思いきつて呼びかけてみた」

「さ、酒!？」

なんと、彼の積極的な呼びかけはアルコールの力によつて生みだされたものだったとは。言われてみれば、彼はさつきから必要以上にあつちこつちにふらふら歩いている気がする。敬語とタメ口が入り混じつており、キャラがまいち安定していかない気がする。タイピングにおける誤字脱字も少々目立つような気がする。心なしか頬が赤い気がする。ランチャーを撃つたび

にしゃっくりをしている気がする。息がややウイスキー臭い気がする。後半は完全に気のせいな気がする。

その後、雑談を重ねるうちに打ち解けてきたのか、それともアルコールがいい具合にまわってきたのか、彼はどんどん饒舌になり、ますますテンションを上げていく。しまいには、たった1羽のアギニスを見つけただけで「うおおおおおおお！」と叫んで突進するようになってしまった。

もう明らかにシラフについていけないテンションではなく、笑うしかない私である。とりあえず、彼の楽しい気分をさらに盛り上げるべく、レスタやシフトなどの補助テクニクで彼の背中をぐいぐい押してみる。

すると、それに気をよくしたのか、やがて彼は目に映るものすべてに熱く反応し始めた。

集団で出現したガロンゴに対して、「気をつけるー、やつらは強いぞー」と絶叫。

いや、ガロンゴ、さつきもいましたよね。あなた、ふつうに危なげなく倒してましたよね。

レアエネミーであるラッピーを見つけて、「うおおお、引きちぎれー」と突進。いやいや、表現が怖いですよ。そこは「倒せー」でいいじゃないですか。

計算か天然かは知らないけれど、彼の愉快なボケは止まる気配をまったく見せない。それを見ているのが、私は楽しくてしょうがない。まさか酔っばらっているとは思わなかったけれど、「この人についていったら、おもしろそうだな」という直感は間違いではなかったのだ。

しかし、パーティー結成から約1時間が経過し、アギニス退治もいよいよ佳境に入ったあたりから、明らかに彼の様子がおかしくなり始めた。

まず、とたんに口数が減る。私のツツコミや問いかけに対する反応速度が鈍る。そして、アイテムもエネミーもなにもないところで急に10秒くらい立ち止まったり、逆に、突然ヘンな方向に走りだして壁に体当たりをくり返したりする。さらには、さっきまで「はりきって行くぞー！ー」と叫んでいたはずが、いつの間にか「いくぞー」になり、最終的には「いこ」だけになる。

やがて、森林探索の3周目、ボスのロックベアに挑む直前の回復ポイントに差しかかったところで、彼はついに白状した。

「ねむい……」

ああ、やつぱり。わかりやすい人だなあ。酔っているからしかたないんだろうけど、あまりに急で激しすぎる彼の起伏に、思わず大笑いしてしまった。

私は「ロックベアを倒したら、すぐ寝ましょう。あと5分だけがんばって！」と彼をはげまし、戦闘服のソデをぐいぐい引っぱるようにして、急いでテレポーターに飛びこんだ。

彼が眠りに落ちてしまう前にカタをつけるべく、私はロックベアの弱点を狙い、威力の高い攻撃テクニクである『ザン』の連打をひたすら叩きこむ。彼も最後の力を振り絞り、『ウィークバレット』や状態異常を与える攻撃でロックベアを翻弄する。結果、3分ほどで2体の口

ックベアを撃破し、私たちはクエストをクリアすることができた。

「おつかれさまでしたーよし、すぐ寝ましょう！」と私。「おつかれ シップもどて 落ちます」と彼。おお、眠気のみならず、もはやカタコトでしかしゃべれなくなっている。こりゃ重症だ。

私は、オモチャ売場から動かない子どもをむりやりエレベーターに引きこむ母親のごとく、ふたたび彼のソデをぐいぐい引っぱり、なんとかレポーターに引きずりこむ。転送装置が起動し、私たちは5く6秒のローディングをはさんで、キャンプシップへと戻った。

しかし、そのたつた5く6秒のロード時間に、彼はついに耐えることができなかつた。キャンプシップに戻つた彼は、まるで燃え尽きた矢吹丈のごとく、その場に立ち尽くしたまま、歩くこともしゃべることもしなくなつてしまつた。おそらく、無事にクエストをクリアしたことで一気に緊張がゆるんでしまい、PCの前で寝てしまつたのだろう。いわゆる「寝落ち」というやつである。

いちおう、「大丈夫ですか?」「おーい!」などと呼んでみるが、目を閉じてしまつた彼に、チャット上の文字での叫びなど届くはずもない。観念した私は、せめて彼が起きたときに少しでも安心できるよう、「すぐく楽しかつたです。またよろしくお願いします!」というメッセージを残し、フレンド登録申請を出してから、パーティーを脱退した。

思えば、ロビーでパーティー結成を呼びかける人に出会つたのも初めてだつたし、こんなに

テンションの高い人とパーティーを組んだのも初めてだったし、目の前でこんなにわかりやすい「寝落ち」を見たのも初めてだった。

この短時間で、さまざまな初体験を提供してくれた彼に感謝し、ふたたび楽しいパーティーを組めることを期待しながらも、私はただ一点だけ、彼を反面教師として、ある教訓を胸に刻みこむ。

「ゲームがどんなに楽しくても、睡魔には決して逆らえない」
みなさんも、眠くなったら早めに寝ましょう。

素敵な出会いに出会った

2012年11月7日

ログインすると、降り立った先がたまたま『ノーマル推奨』のブロックだった。

おお、あたりまえだけど、初期装備そのまんまの新米アークスや、レベル20に満たない若手が多くて、ロビーですれ違うのも自分よりレベルの高い人ばかりだったから、なんだか新鮮じゃわい。みんな初々しくてイキイキしてるわい。いやはや、わしもオトナになったもんじゃわい。ふおつふおつふおつ。

などと、レベル32の分際でありながら大御所を気取り、わがもの顔で倉庫やらビジフォンやらをつついていると、背後からオーブンチャットで「あの、すみません」という声が聞こえた。おやおや、どうしたのかね。その声は、ひよつとして迷える初心者かね。ノーマル推奨ブロックに彗星のごとく現れたこのレベル32の大御所フォースに、なにか質問でもあるのかね。いやはや、わしもえらくなつたもんじゃわい。人気者つてもラクじゃないわい。ふおつふおつふおつ。

思えば上りとはこのことである。自信過剰とはこのことである。鳥なき里の蝙蝠とはこのことである。借りてきた猫の真逆である。

まるで社長が本革のイスをくるつと回転させるがごとく、自信満々でうしろを振り返る私である。はたして、私の想像は、半分だけ正解だった。

私のうしろにいたのは、初期装備そのままの、レベル2の女性ハンター。これは予想通りだ。たぶん、チュートリアルを終えたばかりの初心者だろう。

しかしなんと、不正解なうえに非常に恥ずかしいこととして、彼女が「あの、すみません」と話しかけていた相手は、私ではなかった。よく見れば、私のすぐ隣にはレベル43の強そうな女性ハンターがおり、レベル2の新人ハンターは、その先輩ハンターのほうを向いてしゃべっていたのだ。

情けなさや恥ずかしさから、思わず肩をすくめ、シュンとなる私である。社長から窓際社員に電撃降格である。借りてきた猫とはこのことである。

私はふたたび倉庫のほうを向き、おとなしくアイテム整理を続けることにしたのだが、このふたりの会話がどうしても気になり、思わず聞き耳を立ててしまう。

「ん、私？」

「はい。自分、初心者なんです」

ああ、いいなあ、「自分」って一人称。なんだかすごく新人っぽいというか、初々しいというか、まるで体育会系の後輩みたいだ。もしここがアークスシップのロビーじゃなくてどこかの高校だったとしたら、ふたりはさながら、女子バスケ部のキャプテンと一年生ってところか

ら。

アイテム整理はどこへやら、勝手に盗み聞きして勝手に妄想を始める私である。

その後、慣れないタイピングに手間取っていたのか、しばしの沈黙をはさんで、レベル2の新人ハンターがふたたび口を開いた。

「クエストを受けたのですが、どこから行けばいいか、教えていただけませんか？」

ああ、それはたしかに、私も最初はわからなかった気がするなあ。いまでこそ「とりあえずキャンプシップに行けばいい」とわかるけれど、当時はその場所はもちろん、キャンプシップという言葉すら知らなかったから。

しかし、レベル43のベテランハンターは、いたって落ちついた口調で後輩を導く。

「こつち。ついてきて」

そう言うと、彼女はキャンプシップの入口に向かってゆっくりと歩きだし、それを見た新人ハンターは、置いていかれないようにばたばたとうしろをついていく。その光景はさながら親鳥を追いかけるヒナのようであり、なんとなくほほえましい。

やがて、先輩ハンターはキャンプシップ入口の目の前で立ち止まり、新人ハンターは、導かれるままにキャンプシップへと入っていった。これでひとまず、ひとりの初心者が抱いた疑問は無事に解消されたわけだが、一部始終を見ていた野次馬の私は、ここで「あつ」と思った。

いま、初心者彼女は勢いそのままキャンプシップに入ってしまったけれど、そのせいで先輩

ハンターにお礼を言いそびれて、困っているのではないだろうか？

むろん、ウィスパーチャットやコメントつきグジジョブを使って「教えてくれてありがとう！」と言えればそれですむ話なのだけれど、チュートリアルを終えたばかりの彼女がそんな手段を知っているとは思えない。おそらく、クエストの始め方がわかった喜びよりも、お礼を言えず、どうすれば伝えられるのかもわからないもどかしさのほうが勝ってしまい、キャンプでオロオロしているのではないだろうか？いや、きっとそうに違いない。もし私が同じ立場だったら、絶対そうなっている。

どうしよう？いや、どうしようもなにも、いま私にできることはなにひとつないんだけど、これは、誰がどうするのが、最終的に正解なのだろう？

キャンプシップでオロオロしているであろう新米ハンター以上に、ロビーでオロオロしてしまっている中堅フォースである。

しかし、さすがというかなんというか、レベル43のベテランハンターは、私がいくら悩んでも出せなかった答えをしっかりと持っていた。いつのまにか視界からいなくなっただけと思ったら、クラスカウンターのレベル8のフォースに転職し、すぐさま新人ハンターのパーティーに参加していたのだ。

たぶんいまごろ、新人ハンターは無事にお礼が言えたことに安堵し、また浮かんできた新たな疑問を、次々に先輩にぶつけているのだろう。そして先輩ハンターは、レベルの近いフォー

スとしてほどよく協力し、パーティープレイの楽しさを身をもって教えながら、疑問をひとつひとつ、ていねいに解消してあげているのだろう。

けつきよくこの日、私はなにもしていないし、むしろちよつと恥ずかしい思いをしただけなのだけれど、すごく気持ちのいい出会いを見せてもらったな、と思う。
きつと、このヒナは大きく育つぞ。

プチあとがき「チュートリアル」

いまは『アークスロード』などのチュートリアル的なシステムが豊富にあるようなのですが、昔はそうではありませんでした。私はPSO2を始めた当初、キャンプシップの入口はもちろん、アイテムの買い方や使い方もわかりませんでした。

君の気持ちが変わった気がして

2012年11月1日

フォースのサブクラスとして使うために、と思つて本格的に育て始めたハンターが、存外におもしろくて困っている。

なんとなく「そうなのだろうな」という気はしていたけれど、実際にやってみてハッキリわかつた。フォースとハンターというのは、いつそすがすがしいほどに真逆のクラスだ。極端な話、まるで別のゲームを遊んでいるような気がするってしまう。

フォースは、遠距離からの強力な一撃と多彩なサポート能力が持ち味だ。しかしそのぶん打たれ弱く、敵に接近されるときわめて危険であるため、基本的にはパーティーの最後尾が定位置であることが多い。特に私は射程の長いタリスを好んで使うため、なおさら敵に近づく機会はない。

対してハンターは、いわば「敵と密着してナンボ」の職業である。率先して敵集団に飛びこみ、一番槍でもつて敵の注意を引きつける。ある程度のダメージを覚悟しながら敵と刃をまじえ、ときには己が身を盾にしても後方の仲間を守り抜かねばならない。

と、こう書いて説明するだけならカンタンだし、私もずっと「まあ、ハンターってそういうものでしょ」と思っていたのだが、いざ自分がワイヤードランスやパルチザンを持って、さん

ざん戦い慣れたはずのフォンガルフやガロンゴと対峙したとき、戦慄した。

怖い。ハンターって、ここまで敵に近づかなきゃいけないのか。こんなに、互いの呼吸が聞こえてしまうほどに。血に濡れたやつらの牙や爪が、ハッキリ見えてしまうほどに。

もちろん、フォースでいるときも、戦闘において恐怖を感じることはある。でもそれは、「次は自分が狙われてしまうかも」とか「あの攻撃をくらったら痛そう」とかの、おもに想像上の怖さだった。

ハンターとして感じる恐怖は、それとは明らかに異質だ。「自分が狙われるかも」ではなく、明らかに「自分が狙われている」。「くらったら痛そう」ではなく、ときにはあえて「くらわなければならぬ」。目の前にいるエネミーすべての視線と敵意が自分に向けられている、現実としての恐怖。

率直に言って、私はその重圧に耐えられなかった。仮にいつか、ハンターとしてどこかのパーティーに参加したとして、私には後方のレンジャーやフォースを守ることはできない、と直感した。いままで出会ったハンターの人たちは、冗談抜きに超人なのではないかと感心すらした。

そのため、私はハンターでパーティーに参加したとはいちどもない。適正レベルよりもはるかに難度の低い安全なクエストを受注し、パートナーキャラクターを連れて、淡々とひとりでこなすばかりである。

こう書くと「そんなんで楽しいのかよ」という声もありそうだが、いやはや、どうしてなかなか、これがいりいな発見があつて楽しいのである。

おお、ワイヤードランスのこのフォトンアーツには、敵を吸い寄せる効果があるのか。ということは、技の終わりに合わせてラ・フォイエを撃つと効果的かもしれないぞ。うーん、アギニスみたいな空を飛ぶ敵には、どの武器もどうも分が悪いな。ハンターの人と組んだときは、フォースの私が率先して空中の敵を処理するべきだな。おっと、パルチザンをぐるぐる回すのは、ガードだけじゃなくてギアゲージ蓄積効果もあるのか。じゃあ、スムーズに攻撃に転じられるように、シフタをかけてあげると喜ばれるかもな。おやおや、このフォトンアーツはドハデで威力も高いけど、スキもずいぶん大きいぞ。これを主力にしている人と組むときは、つねにレスターの準備をしておかないといけないな。

フォースとして後方からハンターを見ているだけではわからない、いつかフォースに戻ったときに役立つであろう、小さな発見の数々。ハンターって、こんな楽しさや、そんな苦労があったんだなあ。私を守ってくれていたあの人たちには、世界がこう見えていたんだなあ。いろいろなことに気づきながらキャラクターのレベルを上げていくにつれ、プレイヤーとしてのレベルも少しずつ上がっているような気がして、うれしくなる。

上がれ、レベル。強くなれ、私。あの恐怖を乗り越えて矢面に立つ勇敢なハンターを、少しでも助けられるように。これから出会うまだ見ぬ仲間たちに、もっと貢献できるフォースにな

るために。

森林と火山洞窟を黙々と往復し続け、気がついたときにはハンターのレベルがふたつも上がっていた。

思えば、意識的に「レベル上げ」をしたのはこれが初めてだ。パーティーも組まず、誰ともしゃべらなかつたが、意外と充実感のある一日だった。

プチあとがき「クラス変更」

PSO2では、クラスカウンターを訪ねればいつでも自由にクラス変更を行うことができます。すべてを極めるのはかなり大変ですが、気分転換のつもりでいろいろつまみ食いしてみると、それだけでも意外といい勉強になるかもしれません。

クラス別性格分析

2012年11月14日

あなたは、PSO2を初めて起動し、キャラクターを作ったとき、「なぜそのクラスを選んだか」を覚えているだろうか？ハンター、レンジャー、フォースと、3つの選択肢があるなかで、どうしてもほかのふたつではなく、そのクラスにしたのか、決断に至るまでの経緯や心境を思い出せるだろうか？

ひよっとしたら、ごくまれに「誰かに命令されて決めた」とか「サイコロを転がして決めた」とかいう人もいるのかもしれないけれど、ほとんどの人は自分の意思で、なんらかの決意や目標、憧れ、あるいは打算や下心をもって、3つの候補からひとつに絞ったはずだ。おそらく、ハンターの人にはハンターをやりたかった理由があるはずだし、レンジャーの人にはレンジャー以外ではダメな理由があったはずなのだ。

だとすれば、ここでひとつの興味が湧いてくる。

最初に選んだクラスによって、プレイヤーの性格や気質にはなんらかの偏りが存在するのではないだろうか？

現実社会において、「銀行員には几帳面な人が多い」とか「広告代理店にはハデ好きが多い」とかいった傾向があるように、じつはPSO2でも「ハンターにはこういう人が多い」と

か「フォースはこんな人ばかりだ」とか、あるんじゃないだろうか？

いや、あるに違いない。むしろ、あるに決まっている。PSO2のクラス選択は出自も才能も関係なく、純粹にその人の意思のみによって決まるものだから、そこらの占いよりよっぽど信憑性がある気さえする。

ぜひあなたも、この機会に、これまでにPSO2の世界で出会った人たちのことを思い出してみてほしい。そして、どんな性格の人がどのクラスだったか、考えてみてほしい。

ここからはあくまで私の経験則にもとづく私的な話だけれど、まず、ハンターには「まつすぐな人」がとても多い気がする。

それは決して「融通が効かない」とか「口うるさい」とかの表面的な話ではない。なんというか、生き方や考え方や、精神の根底に流れるものがまつすぐなのだ。ありふれた表現を使えば、「困っている人を見過ごせない」とか「考えるより先に行動する」とか、そういうタイプの人であるとも言える。

たとえば、「E-6にダーク・ラグネ出現！救援をお願いしますー！」という声が聞こえたら、反射的にきびすを返し、真っ先に駆けだす人。「OOをあとO体倒せば転職できそうだなあ」とパーティーの誰かがつぶやけば、使命感に火がつき、最後まで手伝わすにはいられなくなってしまう人。あるいは、ひとつひとつのことに一生懸命すぎるせいとか、キャンペーンではよくしゃべるんだけど、いざクエストが始まると先導や戦闘に集中するあまり、口数が少なくな

ってしまうような人。

そんな、熱くて、わかりやすく、まっすぐな人が、私の思う典型的ハンター像である。対して、「一歩引いた人」が多い気がするのがレンジャーである。

たとえば、エマーゲンシートライアルが発生したとき、まずはひと呼吸置いて、冷静に思考をめぐらせ、どの敵から処理すべきか、どこを守りが手薄か、などを瞬時に計算する人。積極的に仲間を先導したり、どんどん指示を出したりはしないかわりに、周囲の状況を見極め、パズルの足りないピースを補うように自らが臨機応変に動く人。口数は多くないけれど、決してコミュニケーションが嫌いなわけではなくて、じつは凝ったオートワードやショートカットワードを一生懸命作っていたりする人。

レンジャーは、戦闘において大ダメージを与えるよりも状態異常や弱点付与などの捌め手が求められることが多いせいか、やはりプレイヤーの性格も冷静沈着・不言実行タイプが多いなあ、と思う。仮にハンターが戦隊モノでいうところのレッド的な存在だとしたら、レンジャーは参謀役のブルーか、いぶし銀のグリーンといったところだろうか。

そして、なんだかよくわからんなあ、という気がするのがフォースである。

私自身がフォースだから客観的な分析ができないだけかもしれないけれど、どうもフォースの人というのは、ハンターやレンジャーのような一定のベクトルや共通のマインドみたいなものを持っていない気がするのだ。

さきほどまでの流れにならって戦隊モノに当てはめるなら、「回復役としてみんなを助けたい！」という、清らかで心優しいピンクがいれば、「俺が最大ダメージを叩き出してやるぜ」と、ひそかに闘志を燃やすブラックもいる。かと思えば、天然なのか計算なのか、つねに言動がフワフワしていて、脈絡なく「おなかすいた〜」などと言いだしそうな、イエローっぽい変わり者もいるのだ。

たぶん、ほかのRPGにおける「僧侶」や「魔法使い」や「吟遊詩人」のような役割を、PSO2ではフォースが一手に引き受けているせいだと思っただけけど、フォースをやっている人の本性というのは、ホントによくわからんのである。人種のサラダボウルならぬ個性のサラダボウルなのである。「いやいや、フォースつてのはたいていこんなヤツですよ」というのもしあったら、ぜひ教えてほしいきょうこのごろである。

重ねて言うが、これらはすべて私の経験測による狭い範囲での仮説であり、科学的根拠があるわけでも、特定の誰かを指して言っているわけでもない。「まあ、そうだったらおもしろいかもしれないね」くらいの扱いで、ちよつとした話のネタにでもしてもらえれば幸いである。

あなたが思う、典型的ハンター・レンジャー・フォース像は、どんなものですか？

ともだちになろうよ

2012年11月17日

PSO2歴もかれこれ9ヶ月となり、出会った人の数やパーティーを組んだ回数も数えきれなくなつて久しいけれど、いまだに『フレンド登録』だけは慣れないというか、どうにも緊張しちゃう私である。この人とまた一緒に冒険したい、もつとなかよくなりたいと思つても、『フレンド登録してもらつてもいいですか?』のひとことがなかなか言えないのだ。

私は「この人ともつとなかよくなりたい!」と思つているけど、この人は私に対して、そこまで思つていないのではないだろうか?つていうか、プレイヤーとしての知識も技術もなく、レベル上げのペースもかなり遅い私がフレンドになつたところで、この人にとってメリットはなにひとつないのではないだろうか?めんどくさいとか、なんだコイツとか、ウザいとか思われないだろうか?

被害妄想全開である。被害山脈にそびえる妄想山の大噴火である。落ちついて考えてみれば、「フレンド登録してもらつてもいいですか?」と言われただけでイヤな気分になる人なんて、いるわけがないのに。もつと気軽に、そして上手にフレンド登録のお願いが言えるようになりたいもんだなあ、と最近よく思う。

そんななか、先日、『エル・アーダ』というエネミーを探して砂漠を走りまわつていたとき

に、私はふたりのアークスと出会い、それぞれと印象的かつ対照的なフレンド登録をさせてもらった。フレンド登録への持つていき方がすごく上手だった男性レンジャーをJさん、逆に、フレンド登録の切りだし方がすごくヘタだった男性ハンターをDさんと呼ぶ。

Jさんは、外見の若いキャラが多いPSO2の世界においてはかなり珍しい、口元にヒゲをたくわえた「渋いおじさん」であった。年相応の風格ある顔つきと、若々しく力強い肉体を兼ね備えたその魅力的な外見は、名優シヨーン・ビーンを彷彿とさせる。

そして、ロールプレイ的な要素も多分に含んでいるのだからうけれど、彼はその口調も、いかにも「歴戦のベテランアークス」といったふうだった。なんせ、パーティーに入ってきたときの第一声からして、渋い中年顔のカットインつきで「よろしく頼むぞ、諸君。」である。その時点でもう、私のハートは彼にがっちりホルドされてしまった。

「うわー、かっこいい！おじさんかっこいい！」

「若い女性にそう言ってもらえるとは、私も捨てたものではないな」

「捨てたものどころか、いままで見た人のなかでいちばんかっこいいですよ！」

「いや、照れてしまうな。そうだ、フレンド登録すれば、私をいつでも呼びだせるぞ」

「おお、お願いします！ぜひお願いします！」

かくして、なんと出会って約2分、まだまったく一緒に冒険をしていない段階で、Jさんと私はフレンド登録をかわしたのだ。

このJさんが実践してみせた、自らの魅力的なキャラクター性を活かして「フレンドパートナー」として呼びだしてみたい」と自然に思わせ、さりげなくフレンド登録に持っていくという手法は、かなりハイレベルだけど、すごく参考になるなあ、と思った。こんなに上手なフレンド登録のやりかたは、過去に見たことがない。

そして、私がJさんと別れたあと、入れかわるような形でパーティーに入ってきてくれたのがDさんだ。

彼は、Jさんとは対照的に、おとなしく口ベタな少年だった。雰囲気から察するに、コミュニケーション自体は嫌いではないが、タイミングのスピードがあまり速くない、というタイプだと思う。

私はちよこちよこ意識的にDさんに話を振ってみたり、わざとらしくない程度にときどき立ち止まってDさんがしゃべりやすい状況をつくってみたりするが、彼がホントに楽しめているのかどうか、たびたび不安になってしまう。でも、時間が経つにつれ、Dさんは徐々にいろいろなことを話してくれたり、ちよつとした冗談を言ったりするようになったので、ああ、よかった、と安心した。

やがて、クエストを何回かくり返したのち、パーティーを解散することになったのだけれど、そのとき、Dさんがおそらく初めて、自分から口を開いた。

「あの、すみません」

「はい」

「ひとつ、お願いがあるのですが」

「なんででしょうか？」

「もしご迷惑でなければ、フレンド登録させてもらいたいのですが、ダメでしょうか？」

「ダメなわけではないですか！今後ともよろしくお願いします」

彼のフレンド登録申請を快く承認した私だけれど、内心「なんでそんなにかしこまって言う必要があるのだろうか？」とも思った。ていねいではあるけど、ぎこちなさすぎて、逆にちよつとヘンじゃないだろうか？ふつうに「フレンド登録、いいですか？」くらいで、ぜんぜんかまわないと思うんだけどな。

などと考えをめぐらせていたところ、彼の次のひとことに、思わずハツとさせられてしまった。

「ありがとうございます！初めてリア友以外のフレンドができましたw」

ああ、そうか。そりゃあ、ぎこちなさなくて当然だ。いつも一緒に遊んでいるであろう「リア友」、すなわち現実の友人を除けば、彼にとつて、私は初めての友達になるのだ。きつと「フレンド登録させてもらいたい」なんて言ったのも、これが初めてだろう。それなりにたくさんの人と出会ってきたつもり私ですら、いまだにそのひとことがなかなか言えないのだから、初めての彼がそれを言うのにどれだけ多大な勇気を要したか、どんなに怖かったか、どれほど

の緊張のなかで言葉を絞りだしたかは、想像に難くない。

それを想うと、とてもうれしい気持ちになった。彼にとつて実質的に初めてのフレンドになることができた、という誇らしさ。そして、彼に「この人と友達になりたい」と思ってもらえたことと、勇気を振りしぼってフレンド登録を持ちかけてくれたことに対する喜び。

Dさんのフレンド登録の切りだし方は、ぎこちなくて、不自然で、ハッキリ言ってしまう、とてもヘタだったけれど、こんなに好意が伝わってくるフレンド登録は、過去に経験したことがなかった。

もっと上手に、それこそJさんみたいにスマートなフレンド登録ができるようになりたいなあ、と思っていたけれど、ひよつとしたら、べつにいまのままでもいいのかもしれないなあ、と思いを直した。

ムリに慣れる必要はないのだ。いちいち緊張してたつていいのだ。人と人が友達になるときに本当に必要なのは、「私はあなたのことが大好きですよ」という気持ちがちやんと伝わることだけなのだから。Dさんには、それを教えてもらった。

ともだちになろうよ。私はあなたが大好きだから。

男と女と私とグワナーダ

2012年11月20日

『めぎせファイター転職！あとロックベア×1、ヴォル・ドラゴン×2、グワナーダ×3』とコメント欄に書かれた『誰でも楽しく』の部屋があったので、入ってみることにした。

クライアントオーダーの関係でちょうど火山洞窟と砂漠には行きたかったし、なにより、転職という記念すべきイベントを手伝える機会、そして祝福できる機会というのは、とても貴重で、なんだかワクワクする。

そのパーティーには、ファイター転職をめぎす女性ハンターのほかに、かなりレベルの高い、強そうな男性テクターがいた。たぶん、私と同じく、女性ハンターを手伝うために参加している人だろう。女性ハンターをFさん、男性テクターをMさんとしよう。

FさんとMさんは、偶然の一致なのかなんなのか、どちらもキャラクター名が似たような響きのカタカナ3文字で、プレイヤーIDネームも、アルファベットと数字を似たような規則で並べたものだった。へえ、珍しいこともあるもんだなあ、と思いながら、私はタリスを手に取り戦列に加わる。

うれしいことに、私がパーティーに加わったことでボス討伐のテンポはかなり速くなったように、Fさんは「さつきまでとはすごい違いだーw」と喜んでくれた。Mさんも「うんうん」

とうなずき、ホメられることに慣れていない私は「いやいやそんなそんな、いやそんなホントそんなですよ」と、意味不明なうえにあまりに語彙の少なすぎる謙遜をしてみました。

やがて、ロックベアとヴォル・ドラゴンを1体ずつ倒したところで、Fさんが「ちよつとトイレに……」と言い、パーティーはしばしの休憩をくださった。数分後にFさんが戻ってきて、私たちはふたたび火山洞窟へと旅立ったのだが、ボス撃破後、またも彼女は「すみません、ちよつと……」と言い、席を離れた。

うーん、体調が悪いのだろうか？それとも、今回は単に別の用事だろうか？

「Fさん、大丈夫ですかね」と私が心配を口にすると、Mさんが「すみません、おなか痛いみたいでw」と返した。

あれ？なんで彼にそんなことがわかるんだ？あ、ひよつとして、私がパーティーに入ってくる前にそういうやりとりがあったのだろうか。

「あ、そうなんですわね」

「じつは朝からカゼぎみだったんですよ」

朝から？えーつと、いまは夜の11時だぞ？このふたりは、いつたい何時からパーティーを組んでいるんだ？

「朝からずつとパーティー組んでるんですか？」

「あ、いやいやw違います」

「どういうことだ？ふたりは朝から一緒なんじゃないのか？うーんうーん、あ、わかった。そうか、そういうことか。」

「MさんとFさんは、リアルの友達なんですか？」

「友達……ではないですw」

「友達じゃないなら……家族とか？」

「あ、だいたいそんな感じです」

「……ひよつとして、夫婦？」

「正解！w」

なんと、FさんとMさんは、一緒にPSO2を遊ぶゲーマー夫婦だったのだ。なるほど、だからふたりのキャラクター名やプレイヤーIDネームがそっくりだったのか。たしかに、「ネット上の出会いがきっかけで結婚した」なんて話もぜんぜん珍しくない時代だから、そりゃあ、こういう夫婦だっているよなあ。

とすると、レベル差から想像するに、夫であるMさんのほうが先にPSO2にハマっていて、その様子を見たFさんが「私もやってみたい！」と言いだしたのかもしれない。それで、遅ればせながら転職しようとする妻を、夫がせつせと手伝っている、というわけだ。

「仲、いいんですね。毎日楽しそう！」と私が言うと、Mさんはウイスパーチャットに切りかえて「尻に敷かれっぱなしですよw」と、私にだけ聞こえるようにささやいた。たぶん、パ

「ティーチャットでグチを言ってしまうと、席に戻ってきてチャットログを見た妻に「そんなこと言わないでよ!」と叱られてしまうのだろう。まるで本当にナイショ話を耳打ちされているようで、思わず笑ってしまった。

その後、Fさんの転職までいよいよあとグワナーダ1体だけ、というところまで来たのだが、そこでとんでもない事件が起きる。

「ラストです!」「はりきつていこう!」「おー!」と、元気よくテレポーターに飛び乗ったはずの私たち3人だが、ワープが完了してボスの巣に着くと、なぜかそこにFさんとMさんの姿はなかった。砂漠の最奥地に立つのは、2体のグワナーダと、事情を飲みこめていない私ひとり。猛り狂うグワナーダの咆哮を聞きながら、私は数秒後によく状況を理解する。

回線落ちだ!

ふつう、ゲームサーバーそのものの調子が悪いなどの特殊な場合を除き、複数の人が同時に回線落ちしてしまうことはあまりない。

でも、あのふたりは夫婦だ。当然、同じ家に住み、同じインターネット回線を使用している。その調子がおかしくなれば、そりゃあ、ふたりいつべんに落ちるに決まっているのだ。

どうしたもんか、と思いつながらグワナーダから逃げまわっていると、数分後、無事にロゲインし直したらしいFさんとMさんからほぼ同時に「ごめんなさいー落ちました」とウイスキーチャットが飛んできた。

どちらかひとりだけ連絡してくればわかるのに、律儀な夫婦だなあ。たぶん、いままさに画面の向こうでは、どうしようどうしよう、とあわてふためく夫婦のドタバタが繰り広げられているのだろうな。

ひとりでグワナーダ2体を目の前にして大ピンチではあるのだけれど、それも含め、いま起きていてすべてのできごとが愉快すぎて、笑ってしまう。

けつきよくその後、3人で改めてグワナーダを倒しに行き、Fさんは無事にファイター転職を成しとげることができた。

私はふたりに何度もお礼を言われて照れながらも、「すごく楽しかったです！もしよかったら、また混ぜてください」と、愉快なひとときをくれたゲーマー夫婦に感謝を伝え、パーティーを脱退した。

まったく見知らぬ夫婦と出会い、一緒に遊び、夫のグチをこっそり聞き、ふたりから平謝りされ、何度もお礼を言われる。短時間でそんな劇的な経験ができるのって、間違いなく、オンラインゲームの世界ならではだと思っ

いろいろな人がいるのだ、ここには。人の数だけドラマがあるのだ、ここには。

いつかまた、同じ歩幅で

2012年11月23日

先日、ようやく『浮遊大陸』に初めて足を踏み入れた。

ただ、もともと行くつもりがあつたわけではない。

いつのまにか期間限定のハロウィンイベントが最終日となっており、それに気づいた私は、あわててイベント消化のためのパーティーを作成した。討伐目標であるレアエネミー『ラッピー』を探して森林を走りまわっていると、Yさんという、私より少しレベルの高い女性レンジャーが仲間に加わった。

「ラッピー捕獲のエマージェンシートライアルが起きれば一気に5匹くらい倒せるんですが」とYさんがつぶやいた直後、まさにそのエマージェンシートライアルが発生し、大量のラッピーが出現。私とYさんはイベントの目標をあつさり達成し、お目当ての限定アイテムを入手することができた。

パーティーを結成してから、まだ20分も経っていない。「せっかくなので、ほかにどこかに行きませんか？」と私が提案すると、Yさんは「ふらはさんは、もう遺跡を開放しましたか？」と返した。

「遺跡？」

「浮遊大陸の次のワールドです。私はまだ行けていないのですが」

「私、じつはまだ浮遊大陸にも行ったことがなくて……」

「では、浮遊大陸に行ってみませんか？」

「行ってみたいです！」

かくして、なんとも唐突な流れでもって、私は新たな地への旅立ちを迎えたのだった。

私たちは浮遊大陸のなかでもっとも初歩的なクエストである『凶暴化龍族鎮圧』を受注し、キャンペーンシップの舵を取る。

遺跡開放をめざすYさんは、本当はこのクエストではなく、その次の少し難しいクエストを受けたほうがいいらしいのだけれど、「このクエストでも観測素子は拾えますから、大丈夫ですよ」と言ってくれた。観測素子というのは、おそらく遺跡開放を進めるのに必要なアイテムのことだと思う。Yさんの配慮とやさしさに感謝しながら、私は浮遊大陸での記念すべき第一歩を踏みだした。

そこに広がる風景は、まさに、浮遊大陸という名の通りであった。

なにかの科学技術なのか、それとも惑星アムドウスキア特有の自然現象なのかはわからないけれど、ふわふわと空高く浮かぶ島の数々。雲は手を伸ばせば届くほど近く、太陽はいまにも落ちてきそうなほど大きい。

私は足場が安全かどうかを確かめるように、警戒しながらゆつくりと歩きます。「こんなと

ところで戦って、足場が崩れたら大変ですね」と私が冗談っぽく言うと、Yさんは「でも、敵は容赦してくれませんか」と、なんとも痛快な返事をしてくれた。森林でラッピーを探しまわっていたときから思っていたけれど、Yさんの口調はいいねいで、キャラも立っていて、まるでよくできたNPCみたいだ。

浮遊大陸に出現する龍族は、火山洞窟のものより体色が白っぽい。色素が薄く、そのぶん太陽光を強く反射して輝く身体は、島々の浮かぶ不思議な光景とあいまって、ずいぶん神秘的に見える。こんなにも美しい土地に住み、その自然を守り続けている美しい彼らを、一介の調査隊員に過ぎない私たちが倒していい理由は、はたしてあるのだろうか？

そんなことを考えながら、私はYさんにある素朴な疑問をぶつける。

「彼らはどうして、こんなところに住んでるんでしょうね？」

「なぜでしょうね。火山の龍族と関係がありそうですが」

「ある日いきなり、大陸の一部が浮いちゃったとか？」

「どうでしょう。マターボードを進めていたら、わかるのかもしれないね」

やはり、Yさんはあたかも本物のNPCであるかのように整然と話す。それはなんだか、シヤロック・ホームズを論ずワトソンのようで、あるいは『ドラクエ5』で幼い主人公を導くパスのようで、まるで「物語の進行役としてあらかじめ用意された完璧な人物」のように見えた。私の物語において、この人と出会い、この人によって浮遊大陸に導かれることが最初か

ら仕組まれていたかのような、そんな奇妙な錯覚に陥ってしまった。

やがて、約1時間半におよぶ冒険を終え、パーティーは解散のときを迎える。別れ際、「また機会があればぜひよろしくお願いします！」と言った私に、Yさんは「きつとまた会えますよ」と、またもNPCのように、ロマンチックな言葉をくれた。彼女が送ってくれたフレンド登録申請を快く承認した私は、ログアウトする彼女に「またね！」と叫びながら、大きく手を振った。

思えば、PSO2において私が新しいことに取り組むとき、そのきつかけを与えてくれるのは、いつも新しい出会いだ。凍土に初めて行ったときも、地下坑道を開放したときも、テクター転職をめざす決意をしたときも、その発端はすべて、パーティーで出合い、一緒に冒険した人のひとことやアドバイスだった。

いまでも、凍土や地下坑道に行くたび、あるいはテクターという言葉を知ったとき、私は私にきつかけを与えてくれた、その人たちの顔や言葉を思い出す。それと同じように、今後は浮遊大陸に行くたびに、私はきつとYさんのことを思い出すようになるのだろう。

私はレベル上げのペースが遅いから、その人たちとはすぐにレベル差が開き、パーティーも組めなくなってしまうのだけれど、PSO2には『クラス変更』や『サブクラス』といったシステムがあり、ひとつのクラスを育てきっても、ほかのクラスをいちから育てる楽しみがある。だから、たとえば「フォースの私とレンジャーのYさん」はパーティーを組めなくなっても、

いつか「フォースの私とガンナーになったYさん」とで、またパーティーを組めるかもしれない。周回遅れみたいでちよつとかつこ悪い気もするけれど、それでも、ぜんぜんかまわない。

私はずつと、私のペースでがんばっていいこうと思う。めぐりめぐって、Yさんや、いままで出会ったみんなと、Yさんが言うように「きつとまた会える」ことを信じながら。

プチあとがき「再会」

数ヶ月後、このYさんとはロビーでばったり再会し、また一緒に冒険に行くことができました。私はあいかわらずフォースでしたが、彼女はやはりガンナーになっていました。次に会えるときは、またお互い違うクラスになっているのでしょうか。

私が君を守るから

2012年11月26日

ソロプレイ推奨ブロックでサブクラス用のハンターを黙々と育てていると、『巨大機甲種・覚醒』という、まだい子どもやったことのない緊急クエストが発生したので、腕試しがてら行ってみることにした。

このクエストは、道中のザコ戦が一切なく、ただ10分以内にビッグヴァーダーというボスを倒すだけという、シビアながら非常にシンプルな任務だ。

これには最大12人のマルチパーティーで挑むことができるらしいのだけれど、ソロプレイ推奨ブロックはもともと人口が少ないせいかな、私が入った先にいたのは、私より少しレベルの低いハンターの青年ひとりだけだった。同じ場所で同じボスを相手にするとはいえ、私と彼は別パーティーだし、そもそもここは黙々とやりたい人がつどうソロプレイ推奨ブロックだし、ということ、私は最初に「よろしくお願ひします」とだけ言い、あとは無言でさりげなく戦列に加わった。

彼はソード、私はワイヤードランスを持ち、それぞれの戦法でもって、ビッグヴァーダーに立ち向かう。しかしどうやら、彼はビッグヴァーダーとの戦闘自体が初めてだったらしく、また私も、ハンターとしてビッグヴァーダーと対峙するのは初めてだったので、お互いに動きが

鈍く、けつきよくクエストは時間オーバーで失敗となってしまった。私と彼は、ろくに会話することもないまま引き離され、地下坑道から追い出される。

うーん、あとちよつと。あとちよつとで、いけそうだったんだけどなあ。

時間的には、もう1回だけ同じクエストを受けるチャンスがある。私は急いでクエストカウンターにアクセスし、リトライのボタンを押した。キャンプシップに入り、リベンジを果たすべく武器パレットを見直し始める。

すると直後、急にひとりのハンターがパーティーに参加してきた。その名前にはハッキリと見覚えがある。さつきの青年ハンターだ。

「すみません、さつきマルチエリアで一緒だった者です」

そう言ってキャンプシップへと入ってきた彼の意図を、幸いにも私は瞬時に理解することができた。なぜなら、私もまったく同じことを考えていたからだ。

あいさつもそこそこに、私は彼への返事をタイピングする。

「さつき、もうちよつとでいけそうでしたね。一緒にリベンジしに行きますか？」

案の定、彼は「はい！よろしくお願いします」と返事をし、私と彼は、今度は同じパーティーのメンバーとして、ふたたびビッグヴァーダーに立ち向かうこととなった。

地下坑道の最奥地に降り立ち、私たちはすぐさま武器を構える。彼はバルチザン、私はガンスラッシュ。絶えず動きまわっていないと砲撃のかっこう的にされてしまう、とさきほどの

失敗から学習し、スキの少ない武器をお互いに選び直した結果だ。

私は「短期決戦狙いで、すぐ甲板に登りましょう！」と言い、開戦するやいなや、甲板へと続く階段に向かって一目散に走りだした。彼も遅れを取らないよう、私のあとを追いかける。

彼はビッグヴァーダーとの戦闘自体これが2回目なのだから、私も「ハンターに慣れてなくて……」なんて甘えたことは言っていられない。いまは、ほかの誰でもない、私が彼を引っぱるのだ。パーティーリーダーとして、先輩アークスとして、私が彼を守るのだ。

たびたび砲撃をくらいながらも、私たちはビッグヴァーダーの甲板にしがみつく。さあ、ここからだ。まずは、上部後方のミサイル砲台。次は、胴体横のマシガン。私が指示を出し、ふたりは手分けしてヤツの砲口をふさいでいく。

ビッグヴァーダーとの戦闘経験は私のほうが豊富だけれど、やはり彼は生粋のハンターだけあって、戦闘技術は私なんかより格段に上だ。私の指示が間に合わないほどのスピードで、砲台を次々に串刺しにしていってくれる。しばしば被弾はするものの、落ちついて距離を取り、すぐに回復剤で体勢を立て直してくれる。

いける。この調子なら、間違いなくこの巨大戦艦を撃沈させられる。

しかし、あるときを境に、彼の様子がおかしくなる。回復剤を使うタイミングが徐々に遅くなり、攻撃のペースも鈍りだす。そしてついに、HPが最大の3割程度しか残っていないにも関わらず、回復剤を使わずに、回避やガードでその場をしのぐばかりになってしまった。

どうした？彼はなにをしている？なにかアクシデントが発生したのか？しかし、彼は砲撃をかわすのに必死で、チャットで状況を報告する余裕はなさそうだ。

考える、考えるんだ、私。なぜ彼は、回復剤を使わない？なぜ彼はさつき、周囲に誰もいないのに、デイメイトやトリメイトではなく、あえて使用時のスキが多いスターアトマイザーを使って回復していた？

——そうか。使わないんじゃないんだ。彼の回復剤が、尽きたんだ。

くそつ。やはりハンターじゃなくて、慣れたフォースで来るべきだった。回復テクニクさえ、レスタさえ使えれば、いまずぐ彼を助けられるのに。

——待てよ。そうだ、サブクラス。私のいまのサブクラスは、フォースじゃないか。

刹那、私は「レスタあります！」と叫ぶ。このギリギリの状況のなかでは、こんな短文をタイプングするのが精いっぱいだった。

しかし、彼は私の意図を瞬時にくみとり、ミサイルの雨をかくぐつて私のもとへ駆け寄る。私もレスタをチャージしながら、彼に一步ずつ近づく。いっぽう、ビッグヴァーダーはそうはさせるかと言わんばかりに、無慈悲にもレーザー砲の照準を彼に合わせ、充填を始める。

レスタが彼を癒すのが先か、それともレーザー砲が彼にトドメを刺すのが先か。

間に合え。早くレスタの射程範囲に入ってくれ。早くチャージし終わってくれ。頼むよ。頼むから。

たった1〜2秒のチャージ時間が、まるでスローモーションがかかったように、何分にも感じられる。

やがて、私がレスタを発動するのとはほぼ同時に、ビッグヴァーダーのレーザー砲が彼を撃ち抜いた。彼のHPは……残っている。わずか2割程度だが、たしかに彼は生きています。よかったです。助かった。助けることができた。間一髪、私のレスタが間に合ったのだ。

私はふたたびレスタをかけ、彼のHPを全快させる。もう、残り時間は多くない。急いで攻撃を再開しなければ、クエストはまた失敗に終わってしまう。戦闘技術に秀でる彼には、ビッグヴァーダーへの攻撃に専念してもらおうべきだろう。ならば、私は私にしかできないことを。そうだ、思い出せ。私が彼を守るんだ。

「回復はまかせて」

やはり、このギリギリの状況のなかでは、こんな短いひとことをタイピングするのが精いっぱいだったけれど、死線をくぐり抜けた彼と私が意思を疎通するには、それだけで充分だった。彼はバルチザンを深く握り、意を決したようにビッグヴァーダーの懐へと飛びこむ。私はレスタ1回分のPPを残しながら、ガンスラッシュの弾倉を装甲の隙間に投げつけ、それを撃ち抜いて爆発させることでヤツの動きを鈍らせていく。

やがて、激闘の末、私たちはついに荒れ狂う巨大戦艦を撃沈させた。もしこれが映画やアニメの世界だったら、残り1秒で劇的に勝つのだろうけれど、残念ながらこれはオンラインゲー

ムであり、現実のできごとなので、残り1分14秒というなんとも中途半端な時間でもって、私たちは勝利の瞬間を迎えた。

それでも、この数十分間の一連のできごとは、私にとって、またおそらく彼にとつても、充分すぎるほどドラマチックだった。その後、私たちがフレンド登録をかわして別れたことは言うまでもない。

ハンターとして初めてパーティーを組み、ハンターとして初めて友達ができた。この日は、私のなかでだけ、ちよつとした「ハンター記念日」になった。

文字列へてを代入せよ

2012年11月30日

Fキーを押すだけで事前に登録しておいた一文を発言できる、とっても便利な『ショートカットワード』。状況に応じ、事前に登録しておいた一文を勝手に発言してくれる、これまた便利な『オートワード』。あなたは、これらの優れた機能を使いこなしているだろうか？

おそらく、多くの人の答えは「もちろん使ってるよ！」だと思う。

むろん、私もそうだ。ショートカットワードはF1キーからF10キーまでびっしりだし、オートワードだって、ひとつの条件に2個も3個も発言を登録している。

では、次の質問だ。あなたは、チャットにおけるもうひとつの優れた機能である、『文字列代入コマンド』を使いこなしているだろうか？

『文字列代入コマンド』とは、いったいどういうものか。説明するのがちよつと難しいので、実例を挙げてみるけれど、たとえば、ウーダンというエネミーが目の前にいる状態で、「へて」が出現！注意！」とタイピングし、発言したとする。すると驚くなかれ、実際に画面に表示される一文は、なんと都合よく「ウーダンが出現！注意！」となってくれるのである。そして、このへてという謎めいた記号こそが、文字列代入コマンドなのだ。

「いや、いまさら言われんでも知つとるわい」とか「そんなの、みんな使いこなしてるよ」

とかいう声が聞こえてきそうだけれど、どうか我慢していただきたい。しばしのあいだ、お付き合いたい。お察しの通り、私はこの『文字列代入コマンド』というものを、つい先日まで、ちつともさっぱりまるできっぱり知らなかったのである。

いや、正確に言うと、そういう便利な機能があるらしい、ということにはうすうす気づいていたのだけれど、「文字列」「代入」「コマンド」という、いかにも難しそうな単語の3連発に、ハナからお手上げ状態だったのである。そんなややこしいもの、私に関係あるはずがないと思ひこんでいたのである。これはきつと、数学やプログラミングが得意な人のための機能だ、と思ひこんでいたのである。機能をフルに使いこなそうとすると、円周上を秒速1メートルで移動する点Pや、兄より5分遅れて出発し時速6kmで歩く弟が登場するとばかり思ひこんでいたのである。

しかし、じつは『文字列代入コマンド』はそんなに難しい機能ではないということを、私は幸運にも、先日パーティーで出会った人から教えてもらうことができた。

その人が言うには、基本的なコマンドなら私でもすぐに使いこなせるらしいし、二次関数やベクトルやC言語がわからなくてもぜんぜん大丈夫らしい。さらには、にわかには信じがたいが、移動する点Pや時速6kmで歩く弟も出てこないらしい。

そりゃあスゴい、ぜひ教えてください、ということ、冒険中の小休止も兼ねて、広大な砂漠のど真ん中で先生1名、生徒1名による青空教室が急きよ開かれることとなった。

「とりあえず、D o sとtだけでも覚えておくください違います」

「D o sとt……」

「なんの略か、わかりますか？」

「えーつと、ポジションと……ターゲット？」

「おつ、正解です。察しがいいですね」

「えへへへへ」

不意にホメられて照れてしまい、砂漠のど真ん中で砂嵐を浴びながらニヤつく私である。ハタから見れば完全に不審者である。点Pも弟も裸足で逃げだす気持ち悪さである。

「たとえば、『へp o sへt』が出現！」とショートカットワードに入れておけば、マルチパーティーエリアでボスが出たときの呼びかけに使えます」

「おお、なるほど！さっそく登録してみます」

先生の指導に従って、ショートカットワード編集画面を開き、「へp o sへt」が出現しました！」と入力する私。おお、たしかにカンタンだ。30秒もかからずに登録できたぞ。すごいじゃん、私。なんだか、P S O 2プレイヤーとして上級者への階段をひとつ登ったような気がする。頭のなかで、私を祝福するレベルアップ音が鳴り響く。おめでとう、私。ありがとう、私。

その後、ふたりでしばらく砂漠探索をくり返していると、マルチパーティーエリアに『ゲワ

ナーダ』というボスが出現した。

エリア内にいるほかのパーティーにも事態を知らせなければならない、緊急性の高い場面。つまり、さきほど登録したショートカットワードの順番である。

私は心のなかで「待つてました！」と叫びながら、勢いよくF9キーを叩いた。

「D-4に28メセタが出現しました！」

……あれ？に、28メセタ？自分自身による予想外の発言に、思わず固まる私。

しばしの沈黙が流れたあと、グワナーダと交戦中の先生が口を開く。

「あ、敵じゃなくて足元のアイテムとかもターゲットできてしまうので、間違わないように注意が必要ですよ」

先生、言うの遅いよ。恥ずかしいよ。あたしゃもう顔真っ赤だよ。

「あと、オープンチャットに切りかえてからじゃないと、いまみたいにパーティーチャットになつてしまうので、気をつけてください」

先生、言うの遅いよ。ますます恥ずかしいよ。顔から火が出そうだよ。でも、うっかりパーティーチャットになつていたおかげで、ほかのパーティーの人に聞かれずにすんだのは、不幸中の幸いだよ。

今度、ひとりでこっそり文字列代入コマンドの使い方を練習しよう。火照った顔を手でパタパタとおおぎながら、固く決意した私であった。

限りなく不毛で、この上なく有意義で

2012年12月3日

ゲームというのは、同じくらしいの腕前や知識を持つ人と遊んでいるとき、あるいは競い合っているときが、いちばん楽しいものだ。

たとえば、クラスの友達と「きのうどこまで行った？」と近況を報告し合い、情報交換しながら進める『ドラクエ』。「いまのは運が悪かっただけ！もう1回やろう！」とムキになって、何度も再戦を要求する『スマブラ』や『マリオカート』。「このカウントなら外にカーブかなあ」と言いながら内角に速球を投げたり、強振すると見せかけてギリギリでバントエンドランに切りかえたりして、なんとか相手のウラをかこうと必死になる『パワプロ』。

ゲームの楽しさとコミュニケーションの楽しさを混ぜこぜにして生まれる、化学反応。それはおそらく、ゲームにおける最高の楽しみのひとつだと思う。そして、それをいちばん盛り上げてくれるのが、自分と同じ目線や立場を持ち、勝ったり負けたり、教えたり教わったりしてくれる、対等な人の存在なのだ。

浮遊大陸に行けるようになり、そのもつとも初歩的なクエストである『凶暴化龍族鎮圧』もクリアした私は、もう少し奥地まで行ってみたいくて、「浮遊大陸のクエストを順番にのんびりやっていきます。開放したたてなので勝手はわかりませんが、とりあえず行けるところまで。」

というようなコメントでもって、『誰でも楽しく』のパーティーを作成した。「のんびり」とか「勝手はわかりませんが」とか「とりあえず」とか、自らの未熟さや計画性のなさをフォローするフレーズをさりげなく並べるあたり、われながら計算高い。

参加者待ちと前回の復習を兼ねて『凶暴化龍族鎮圧』をひとりですべて進めていると、5分くらい経ったところで、Cさんという男性ハンターが仲間に加わってくれた。

私はレベル35で、Cさんはレベル41。そこそこレベル差があったので、私はてっきり、彼のことを浮遊大陸を知り尽くした熟練冒険者だと思いこんでしまったのだが、すぐにそうではないことがわかった。

浮遊大陸のあちこちには、スイッチのついた奇妙な柱があり、それを押すとコンテナを守るバリアが解除される、というギミックがある。Cさんがスイッチを押しているのを見て「おお、そんな仕掛けがあったんですね」と私が感心していると、彼は「そうみたいですわね。俺もいま気づきましたわ」と返した。

あれ？ひよつとしてCさんも、それほど浮遊大陸にくわしくないのか？

そう思っていると、彼は「じつは浮遊大陸をきのう開放したばかりで、全然わかってないわ」と続けた。思わず、「おお、そうなんですわね！私もほぼ一緒ですよ」とはしゃぐ私である。

このレベル帯はもともと人口が多くないこともあって、ストーリーの進行状況や理解度が同じくらいの人とパーティーを組めることはとても珍しい。

「いま浮遊大陸を進めてる人って少ないから、パーティー組むのもひと苦労ですよね」

「うん。このパーティーに入れてよかったw」

そんな、若干の愚痴も混じったような共感でもって、ふたりの距離は一気に近づいた。そしてその後、すっかり意気投合した浮遊大陸ピギナーふたりによる珍妙な会話がくり広げられることになる。

「この『磁雷針』って、なんだろう」

「なんででしょうね。あ、『ゾンデ系を増幅』って書いてありますよ」

「ゾンデ系って？」

「雷系テクニクスの総称です。ちょっと試しに撃ってみますね」

「……おお！なんかビリビリってなったね」

「なんかビリビリってなりましたね」

「この近くに敵を連れてくれば、ドカーンてなるのかな？」

「たぶんですけど、ドカーンてなるんじゃないですかね？」

「想像つかないね」

「想像つかないですね。あ、CさんCさん、これ見てください」

「どれ？」

「この土壁の建物って、龍族の家ですかね？」

「おお、ホントだ。家っぼいね」

「まるで人間みたいな生活してるんですね……」

「だねー。まあ、武器も使いこなしてるし、知能は高そうだね」

「言われてみればたしかに……彼らはいったい何者なんですかね？」

「じつは人間が進化した姿だったりして」

「もしくは、半人半龍のハーフだったりして？」

「でもキャタドランとかは完全に龍だね、あれ」

「たしかに……よくわからないですね」

あとは、こんな会話もあった。

「ふらさん、ヒトガタって知ってます？」

「なんとなく知ってますよ。タリス系のスペシャルウェポンですよね？」

「あ、そうなんだ。いま拾いました」

「おお、おめでとうございます！」

「なんか変わった見た目だね」

「陰陽師みたいでかっこいいと思いますよ。初代PSOからあったレア武器です」

「そうなんだ。強いのかな？」

「わからないです……」

「高く売れるのかな？」

「わかんないです……」

「わかんないよねw」

それらはおそらく、経験豊富な熟練プレイヤーには「バカバカしい」とか「そんなことも知らないのか」とか思われてしまうような、いや、むしろ思われて当然の会話なのだけれど、私たちにとっては、これ以上ないほどに楽しい会話だった。

教えたり教わったり、ああでもないこうでもないと言い合ったり。ふたりが対等であり、共感しているからこそ許される、不毛な会話の数々。それは、続けようと思えば無限にも続けられそうな、至福の時間だった。

そんな調子で互いに疑問をぶつけ合いながら浮遊大陸を進んだ私たちは、約2時間かけて3つのクエストをクリアし、解散した。「こんなに効率の悪かったパーティーは初めてだw」と言いながらフレンド登録申請を送ってきたCさんが、とても印象的だった。

旅立つ君に、大好きだよと

2012年12月6日

私がレベル6のときに会ってフレンド登録をかわし、その後も何度もパーティーを組ませてもらったとある男性ハンターから、ずいぶんひさびさにウイスパークチャットが届いた。

「こんばんは。いま、少しお時間ありますか？」

直感的に、「これはふつうの話じゃないな」と思った。

彼と話すのはひさしぶりだが、彼がどんな人だったかはハッキリ覚えている。彼は、つねに相手の気持ちを想像しながらしゃべることが出来る人だ。ウイスパークチャットを送つてくるときは、私に不安や混乱を与えないように、「こんばんは。もしよかつたら、きょうも一緒に森林に行きませんか？」とか、「〇〇のクエストがまだだったら、いまからやってみませんか？」とか、必ず用件を先に伝えたうえで、私の都合や意思を聞いてくれていた人だ。

その彼が、用件を隠して「お時間ありますか？」とだけ聞いている。明らかにおかしい。たぶん、なにかしら深い事情があるのだろう。

私は「こんばんは。時間ありますよ、大丈夫です」と平静を装いながら返事をし、彼のいるブロックへと移動した。

彼は、メデイカルセンターやクラスカウンターが目の前にあるラウンジのソファに腰かけて

いた。彼を見つめ、小さく手を振る私。互いに「おひさしぶりです」とあいさつをかわし、私は彼の隣に座った。

「いきなりウィスパ―飛ばしてしまつて、すみません」

「いえいえ。ひさびさに会えて、うれしいです」

「どうしても、直接伝えたいことがあつて」

ああ、やつぱり。彼にはなにか事情があるのだ。あまりいい予感はないけれど、まさか聞かないわけにもいくまい。

「なんででしょうか？」

私がそう質問すると、彼は少しのあいだ静かになり、やがて言葉を慎重に選びだすように、ゆっくりと口を開いた。

「じつは、シップ移動をすることにしました」

PSO2には『シップ』と呼ばれるゲームサーバーが10個あり、プレイヤーは、キャラクターを作成する際に自分がどのシップに所属するかを選ぶようになってる。所属シップが異なるキャラクターとは一緒に遊べないし、いちど決めたシップは原則として変えられないので、とても重要な選択だ。

しかし、数ヶ月前に『シップ移動』という機能が実装されたことで、有料ではあるが、作成済みのキャラクターをほかのシップに移せるようになった。そして彼は、その機能を使って、

この6番目のシップ『ケン』を離れようとしているのだ。

それはある意味では記念すべき新たな旅立ちであるが、同時に、いままで出会ってきた人との離別を意味する。だからきつと、もう会えなくなる私にさよならを言うために、わざわざウイスパークチャットを飛ばしてきてくれたのだと思う。

「そうですか。さみしくなりますね」

しばしの沈黙のあと、私はそうつぶやいた。ウイスパークチャットが届いた瞬間から、なんとなく「たぶん、そういう話だろうな」という予感はしていたし、彼は悩んだり迷ったりしているわけではなく、すでにシップ移動することをハッキリ決めていた様子だったので、おおげさに驚いたり、引き止めたりするのは、なんだか違うと思った。

ふたりともこういうお別れには慣れていないせいか、またもその場には少しの沈黙が流れ、今度は私のほうから口を開く。

「いつ移動するんですか？」

「もう、きょう中には。ふらさんと話せたら、移動しようと思っていたので」

うれしいような、申し訳ないような、なんとも言えない感情がこみあげてくる。もしかしたら、彼には私以外にもあいさつすべき人がたくさんいて、ログイン頻度の低い私がたまたま最後になっただけかもしれないけれど、それでも、このシップでの最後の話し相手に私を選んでくれたことを、とても光栄に感じた。

彼がシップ移動を決断したのには、ふたつの理由があった。

ひとつは、仲のよい現実の友人が最近PSO2を始めたらしく、その人と同じシップで一緒に遊びたい、というポジティブな理由。

もうひとつは、別のオンラインゲームで知り合い、一緒にPSO2を始めたフレンドと、最近になって仲違いしてしまい、同じシップにいるのがつらくなってしまった、というネガティブな理由。

どちらの理由がより大きいのかは、私にはわからない。言葉の雰囲気からは、後者のできごとが彼の心にはずいぶん重くのしかかっているように感じられたけれど、それはあくまで推測だ。彼はやさしくて、いつも私の気持ちを尊重してくれていた人だから質問すれば正直に答えてくれそうだけれど、それはしないほうがいい気がした。

私がすべきことは、いや、したいことは、ただひとつ。いま、彼は私のためだけに時間を取って会ってくれているのだから、私も彼のためだけに、私たちにしかできない話をしよう。そう思った。

「いろんなところ、行きましたね」

「ですね。ふらさんと最初に会ったのは、森林でしたっけ？」

「そうです。私が初めて森林探索に行ったとき、開始直後に入ってきてくれました」

「よく覚えてますね」

「覚えてますよ！楽しかったですもん。そのあと、火山だって何回も一緒に行きましたしね」
「火山といえば、崖の上のへんなところにキーが出て障壁解除ができなかった事件、ありませんでしたか？」

「ああ、ありました！手詰まりになって、けつきよくリトライしましたね」

「あれ、ジャンプしてミラージュエスケープで取れるらしいですよ」

「ええええ!？」

ひとたび始まった思い出話は、とぎれることなく何十分も続く。私に対して「よく覚えてますね」と感心した彼だけれど、話していくと、彼だつて同じくらい、いろんなことを覚えていた。私が彼との冒険を心から楽しんでいたように、彼も私との冒険を楽しんでくれていたのだといまさらながら実感し、うれしくなる。

そして、最初にウイスパークチャットが届いてから1時間半くらい経つただろうか。ついに彼がログアウトし、シップ移動を実行する時間がやってきた。

「本当にありがとうございます」と言い、会話をまとめようとする彼。しかし、私はある思いつきから、「あ、ちょっと待つてください」と彼を制止し、こう続けた。

「つかぬことをお伺いしますが、チームにいちどでも所属したことはありますか？」

「いや、ないですが……」

「そうですか。いや、私もないんですけどね。ちょっとだけ待つてください」

そう言うと、私は近くにいるチームカウンタ係員に話しかけ、おぼつかない手つきで初めてチームを作成し、彼をメンバーとして招待した。わけもわからぬまま招待を承認し、即席チームのメンバーとなった彼に語りかける。

「このチームはいま適当に作ったもので、あなたがシップ移動したらすぐに解散します。そして、ひとつだけお願いがあります。シップ移動が終わったら、あっちのシップにいる称号カウンター係員に話しかけてください。私が最後にどうしてもあなたに伝えたい言葉を、その人に預けてあります」

唐突に、しかも一方的にしゃべってしまったから、うまく説明できたかはわからない。でも彼は、理由を聞かずに「わかりました。必ずそうします」と言ってくれた。

その後、私たちは互いに「それじゃあ、また、いつかどこかで」と別れを告げる。私はログアウトする彼を静かに見送ったあと、作ったばかりのふたりきりのチームを解散した。

PSO2には、プレイヤーの功績を称える『称号』というシステムが存在する。特定のレアアイテムを入手するとか、クエストを一定回数クリアするとか、あらかじめ設定された条件を満たすと、それに応じた称号が称号カウンターで授与されるようになっていて、そのなかには「チームにいちどでも参加する」ことによってもらえる称号も存在するのだ。私は偶然にも、そのことを少し前に情報サイトで目にして知っていた。

チームにいちどでも参加することでもらえる称号の名前は、『君はひとりじゃない』。

彼はやさしくて、落ちついていて、賢くて、本人は無自覚なのだろうけれど、憎らしいくらいにかっこいい人だった。だから、最後くらいは、私がかっこつけさせてもらったっていいだろう。

新たな世界に飛びこむ彼の勇気ある第一歩が、私の遠回しなメッセージによって、少しでも軽くなればいいな、と思った。

さっきの他人はいまの友

2012年12月10日

テクターになるぞと言い始めて2ヶ月が経つのにフォースのままだったり、レベル36にもなつてマターボードがまだ2枚目の序盤だったり、きょうはなにしようかなあ、と考えながらマダにエサをやっていたらそれだけで一日が終わってしまったりと、なんともまあ残念なことに、計画性をいっさい持ち合わせない私である。

いや、正確に言くと、私は計画性がないのではなくて、自分のことを「計画を立てないほうがうまくいくタイプ」だと考えているのであって無計画に過ごしているのだけけど、そう弁解するとたいてい「屁理屈だ」と怒られてしまうので、この言い訳の話は、きょうはとりあえず置いておく。

さて、そんな無計画で行き当たりばつたりの生活を送る、その日暮らしアークスの私だけでなく、最近、珍しいことに、使命感を持つてコツコツと「あること」に取り組んでいる。

それは、「NPC同行系クライアントオーダーの消化」である。

PSO2には現在、大きく7つの冒険の舞台が用意されている。森林、火山洞窟、砂漠、凍土、地下坑道、浮遊大陸、遺跡。そして、先に述べた「同行系クライアントオーダー」は、各フィールドに複数存在しており、いろんなNPCが、やれ「ひとりじゃ怖いから森林について

きてくれ」だの「修業の成果を見てやるから一緒に火山洞窟に行くぞ」だの言ってくるのだ。

同行系クライアントオーダーは種類が多いうえ、森林から順番にクリアしないと次のワールドのオーダーが出現しないため、理想を言えば、受注できるようになりしだい、すぐにコツとこなしていくのが望ましい。

ところが、私はこれをほとんど進めていなかったのである。フィールドの開放自体は浮遊大陸まで終わっているのに、同行系クライアントオーダーは砂漠か、せいぜい凍土あたりでピタッと止まっていたのである。

そして、それによってなにが起きてしまっているかというところ、いま、私の興味は思いつきり地下坑道や浮遊大陸に向いているのに、私をとりまくNPCときたら、いまだ砂漠や凍土に夢中なのである。マールと目が合うたびに「一緒に凍土に行ってみましょう」と誘われるし、アフィンには「なあ、砂漠って知ってるか？」といまさら聞かれる始末なのである。

やんなっちゃうなあ、もう。

というわけで、フィールドの開放状況にNPCたちの興味を追いつかせるべく、少しずつではあるが、同行オーダーを消化し始めたきょうこのごろなのである。

先日、マールを連れて『凍土探索』に挑戦していると、「C-4にダーク・ラゲネ出現！協力をお願いします！」という声が聞こえた。私はとっさに「了解です！」と返事をし、指定の座標に向かって走りだす。

その声の持ち主は、私より少しレベルの高いニューマンの女性ファイターだった。そして、ここが人口の少ないソロプレイ推奨ブロックだったせいか、どうやらこの凍土には、彼女と私と、私が連れているマールーしかないようだった。

フォースの私は後方に陣取り、ファイターの彼女は敵の眼前に立つ。彼女がツインダガーによる軽やかな身のこなしで巨大蜘蛛を翻弄し、そのスキについて、私とマールーがチャージした攻撃テクニクを叩きこむ。

事前に打ち合わせがあつたわけでも、その場で会話したわけでもない。でも、それはさながらジャムセツションのような、互いが互いを活かすために即興で作りだした、とても美しい共闘の形だった。

5分ほどで危なげなくダーク・ラグネを撃破した私たちは、「おつかれさまでした」「おつかれ〜」とひとことだけ会話をかわし、それぞれの任務に戻った。

が、その1分後。今度は私の目の前に、またも漆黒の巨大蜘蛛が現れた。

「B-2にダーク・ラグネが出現しました！」

「了解w」

すぐに彼女が救援に駆けつけてくれ、私たちはふたたび前後にフォーメーションを組んでダーク・ラグネを迎え撃つ。予期せぬ連戦に若干の疲労感を覚えつつも、私たちは再度ヤツを撃退することに成功した。

「おつかれ〜」

「おつかれさまでした!」

「まさか連続で来るとはw」

「こんなこともあるんですねえ」

などと話していた、まさにそのとき。

二度あることは三度ある、とはよく言ったもので、うなるような地響きとともに、ふたりの目の前に、なんと本日3体目のダーク・ラグネが出現した。

「えええええ」

「もうカンベンして!」

ヘロヘロになりながら、ダーク・ラグネ三兄弟の末弟をなんとか退ける私たちである。なんでもないふつうの冒険のはずが、まさかこんな事態になるとは。

しかし、この思いもよらない災難のおかげで、私と彼女のあいだには奇妙な親近感と仲間意識が生まれることになる。

「さすがに3体連続は初めてだw」

「私もです。疲れましたね……」

「うん。このあとボス戦がこなせる気がしないw」

「そういえばそうだ!すっかりクリアした気分になっちゃってました」

「あ、そちらもボス戦に行かれる予定ですか？」

「はい。マールー同行でSランククリアしなきゃいけないくて」

「だったら、一緒に行きませんか？お互いラクをするためにw」

「おお、ナイスアイデアですね！ぜひお願いします」

そうして私たちはその場でパーティーを組み、勢いのままボス戦へとなだれ込む。ダーク・ラグネ3連戦で自然と培われたコンビネーションによって、ふたりは意外なほどにあっさりと勝利を手にすることができた。

キャンプシップに戻った私たちは、「これもなにかの縁ですし」と言ってお友達登録をかわし、近い日に再会することを約束して別れた。「次にパーティー組んだとき、またラグネが出たら呪われてるよねw」と皮肉っぽくおもしろがる彼女に、私も思わず笑ってしまった。

ひとりで黙々と遊ぶつもりだった日でも、ふとしたきっかけで他人と出会い、協力し、運がよければ友達になれてしまうことだってある。

それって、過去作のPSOやPSUでは絶対にありえなかったことだし、ほかのオンラインゲームでもそうそう経験できない、PSO2ならではの魅力だな、と思う。

気にしすぎ星人

2012年12月12日

気にしすぎなのである。

前からうすうす気づいてはいた。私はPSO2をやっているとき、明らかにどうでもいいことや細かいことを、いちいち気にしすぎなのである。

元来、なにかと考えすぎたり、思いこんだりしがちなタイプの私である。玄関のカギをちゃんと閉めたかどうか、一日3回は気にかけてしまう私である。初冬、どのタイミンでコートを着始めるのが正解かわからなくて、出かける前に窓を開け、道行く人たちの服装をチェックしてしまふ私である。ホントは季節限定のポテトチップスたらこバター味が食べたいのに、「あ、こいつ季節限定に踊らされてるな」と思われるのがイヤで、けっきょくうすしおかコンソメパンチしか買えない私である。

100人が聞いたたら100人があきれるほどの、過剰な気にしすぎぶり。明らかに異常である。全日本気にしすぎ大賞ノミネートも目前である。もはや、気にしすぎ星からすべてを気にするためにやってきた気にしすぎ星人だと思っていたいてなんら差しつかえない状態である。そして、気にしすぎ星人の気にしすぎぶりは、PSO2においてもログイン直後から遺憾なく発揮される。

私はロゲインするとまず、ビジュアルでマイショップの売上状況を確認したり、『コミュニケーション履歴』を見たりすることが多いのだけれど、そのときふと『コメントつきグッズ』が届いているのに気づくことがある。

「きょうは楽しかったです。またパーティー組みましょう！」

これはとてもありがたいことだし、すぐにでも「いえいえ、こちらこそまたお願いします」と返信したいところなのだが、問題は、そのグッズが送られてきているのが3日ほど前だったりするのである。コメントつきグッズの履歴をこまめに確認する習慣がなかったり、そもそもロゲイン頻度が低かったりするせいで、しばらく気づかないことが多いのだ。

ここでいま「いえいえ、こちらこそまたお願いします」と返信したところで、もはや相手にはなんの話かサッパリわからないのではないだろうか？とはいえ、なにも返事をしないのは失礼に思われるのではないだろうか？よし、じゃあ「3日前にいただいた『またパーティー組みましょう！』というグッズの件ですが、滅相もないです。こちらこそぜひまたお願いします」と書いて……いやいや。そこまでやるのは、さすがに気持ち悪くないだろうか？だいたい、明らかに文字数オーバーじゃないか。うーんうーん、どうしよう。

誰がどう見たって気にしすぎである。「いいからさっさと送り返せよ」という声が全国から聞こえてきそうである。この私、気にしすぎ星のなかでもかなり実力派の星人であると思っただけだ。間違いない次第である。

その後も、気にしすぎ星人の気にしすぎぶりは、とどまることを知らずに加速していく。

たとえば、このまえパーティーを組んでずいぶん話も弾んだ人をたまたま同じロビーで見かけたとする。ぜひともパーティーに誘ってみたいところだ。でも、ひよつとしたら、その人にはすでにチームメンバーやフレンドと一緒に遊ぶ予定が入っているのではないだろうか？ 仮に誘ってみてOKだったとしても、私のほうがレベルが低くて装備も圧倒的に弱いわけだから、ヘンに気を使わせてしまうだけではないだろうか？ いや、待てよ。ヘタしたら、相手はそもそも私のことを覚えていないかもしれないぞ。「あなた何者ですか？ 警察呼びますよ？」とか言われてしまうかもしれないぞ。住宅街の十字路では子どもが急に飛びだしてくるかもしれないぞ。私を育ててくれたお父さんは本当のお父さんではないかもしれないぞ。

いくらなんでも気にしすぎである。かもしれない運転もここまでくるとやりすぎである。

ほかに、私の気にしすぎエピソードは枚挙にいとまがない。

パーティーのなかで、私だけマグがまだ第2形態なのはマズいのではないだろうか？ 私はパーティーリーダーのくせにさつきから道を間違えすぎではないだろうか？ 謝罪して、余裕のある誰かに先導をお願いするべきではないだろうか？ パーティーメンバーのひとりやしばしばチームチャットをしているようだけれど、あれはひよつとして私の仕切りが悪いことを愚痴っているのではないだろうか？ メンバーたちの「その服、かわいいですよね」「うん。今回の新衣装はいい出来だね」といったファッション談義にまったくついていけない私は、かなりダ

さいのではないだろうか？渋谷系の集団にひとりだけ全身ユニクロで混ざっているようなものではないだろうか？そんな私の醜態がいままさにFacebookにアップされ世界中に出まわっているのではないだろうか？峠など見通しの悪いカーブでは不意に対向車が現れるのではないだろうか？猿が支配するこの惑星はじつは未来の地球なのではないだろうか？

といった具合に、なんでもかんでもつい気にしすぎちゃうんですね、という話を最近よくパーティーに誘ってくれるひさんという人になにげなくしてみました。「気を使うのはいいことだけど、気を使いすぎると相手を怖がってるみたいで、逆に失礼になることもあるよ」とやさしく諭された。

なるほど、たしかにそりゃそうだ。言われてみれば、私が気にしているような程度のことです。怒る人なんて、いままで見たことも出会ったこともない。これからも出会うとは思えない。私が勝手に悪い方向に想像して、勝手に怖がっているだけなのだ。

「気を使いすぎると、逆に失礼になることもある」

全国の気にしすぎ星人のみなさん、いい言葉なので覚えておきましょう。そして、できることなら、もう少しばかり自分に自信を持ちましょう。

世のなかはそんなに怖い人ばかりではないのです、きつと。

私だからできること

2012年12月15日

聞いたことのないアナウンスが、ロビー全体にけたたましく響く。
「ダークファルスがアークスシップに接近中、警戒してください」

通常、アークス各員に警戒を呼びかけるアナウンスには最初に「緊急警報発令！」というお決まりの文言が入るはずなのだが、なぜか今回はそれが忘れられ、またアナウンスの声もわずかにうわずっているように聞こえた。ささいな異変から見取れるオペレーターの動揺は、いまからこのアークスシップに起ころうとしている事態の深刻さを示しているようにも思えた。

ダークファルスは通称「闇の王」とも呼ばれ、ファンタシースターシリーズを通して登場する脅威的な存在だ。そして、12月12日のアップデートで実装されたばかりの緊急クエスト『深遠なる闇の眷属【巨躯】』は、その王の名を冠する眷属『ダークファルス・エルダー』に挑むという、これまでとはケタ違いに大規模かつ危険な任務である。

アナウンスが流れた直後から、ロビーの空気は一気に変わる。オーブンチャットで「ダークファルス来た!」「初めてだ……」「うおおおお」などと騒ぎだす人がいれば、すばやく倉庫にアクセスし、淡々と武器を取りだす人もいる。あわただしくテレポーターに入り、ブロック移動をする人もたくさんいた。きっと、フレンドと連絡を取り合い、決戦に向けて合流している

のだろう。

さて、私はどうしようかなあ、と思っていると、ピピッ、という電子音とともにウイスパーチャットが届いた。最近よくパーティーに誘ってくれる、ハンターのUさんという人からだった。

「こんばんは。Darkファルス、一緒に行ってみない？」

お誘いを受けて私が加わったパーティーには、Uさんのほかに、レンジャーのEさんという人がいた。口ぶりからすると、どうやらEさんはUさんのフレンドであるらしい。

Uさんの人脈の広さと、ハンター・レンジャー・フォースをキレイにひとりずつそろえてみせるセンスのよさに感心していると、あつという間に緊急クエストが始まる時間になってしまった。リーダーであるUさんが「よし、行こうか」と言い、テレポーターに向かって走りだす。私は防御力を一時的に高める『デバンドリンク』を飲み、あたふたと後を追いかけた。

『Darkファルス・エルダー』との闘いには、ふたつの特徴がある。ひとつは、最大12人のマルチパーティーを組んで挑むことができるということ。もうひとつは、前哨戦である『ファルス・アーム』との戦闘に勝利すると『Darkファルス・エルダー』と戦えるようになる、連戦形式であるということ。

私たち3人パーティーは、その場で出会ったほかの9人と協力し、ひとまず第一段階である『ファルス・アーム』戦を突破することに成功した。3人はいったんキャンプシップに戻り、

本番に向けてアイテムやサブパレットを整理する。

「ダークファルスって、どんな攻撃してくるんだろうね」

「さっきの前哨戦の時点でもかなり強かったですよね……」

「歯ごたえありそうだよねえ」

そんな不安と期待が入り混じった会話ののち、私たちははいよいよそのときを迎えた。3人は戦場へと続くテレポーターに飛びこみ、そこでまたさきほどとは違う9人に会い、「よろしくお願いします」などとあいさつをかわす。

戦闘開始まで、あと30秒。

私は補助テクニクである『シフト』と『デバンド』を周囲にかけながら、運命とともにする11人のレベルやクラスをなんとなく確認していた。

ええっと、ハンターが5人で、ファイターが3人。おお、ずいぶん前衛が多いなあ。こりゃ回復のしがいがありそうだ。あとは、レンジャーが2人に、ガンナーが1人か。ダークファルスは一撃が重そうだから、デバンドでこまめに支援してあげなきゃ。うん、だいたいこんなところか。

……あれ？待てよ、なにかおかしい気がするぞ？

戦闘開始まであと10秒を切ったあたりで、私と同じようにメンバーの顔ぶれをチェックしていたらしいEさんが口を開いた。

「フォース、ふらさんだけみたいですね」

ええええええええええええ!? 12人いて、フォースが私だけ!? 12人のうち、回復役がひとりだけ!?

なんというめぐり合わせか、あるいは神のいたずらか。通常の4人パーティーですらヒイヒイ言っている私が、11人の回復を一手に引き受けるだつて? しかも、初めてのボス戦で?

驚きとプレッシャーのあまり、思わずPCの前でのけぞり天を仰ぐ私である。

しかし、容赦なく戦闘開始までのカウントダウンは進み、ひとり動揺する私をよそに、ついにダークファルス・エルダーと12人のアークスによる大決戦の火蓋が切つて落とされた。

ど、どどど、どうしよう。

いやいや、落ちつけ。冷静になれ、私。この状況、どう考えたって、私がやるべきことは補助と回復だ。

戦闘開始直後なら、みんなにシフトとデバンドの効果が残っているし、ダークファルスだつて即死級の強力な攻撃はしてこないはず。ならば、いまのうちに味方の動きや敵の行動パターンを把握しておくしかない。

私はパーティーの最後尾に陣取り、タリスを投げて牽制しながら全体を見回していく。

レンジャーふたりはアサルトライフルを持ち、私と同じく最後尾に陣取っている。ガンナーひとりはその数メートル前に立ち、中距離戦を展開中だ。ということは、レンジャーとガンナ

ーの中間に立ってレスタをかければ、両方に回復が行き届くはず。ハンターとファイター8人は、ダークファルスの弱点を突くためか、前線のほぼ1ヶ所に密集している。であれば、そこにタリスを投げてレスタを遠隔発動すれば、8人全員を一気に回復できそうだ。

そして、ダークファルスの攻撃は、威力がケタ違いに高いかわりにスキも大きい。フォースの回避行動『ミラージュエスケープ』は無敵時間が長いから、大半は避けられそう。仮にくらってしまったとしても、出発前に飲んだデバンドリンクの効果と、サブクラスのハンターで覚えた『ガードスタンス』というスキルがあるから、一発は確実に耐えられる。

いままででない集中力と切迫感でもって、私の脳細胞がめまぐるしく動き、やがてひとつの結論を導きだす。

やれる。がんばれば、私ひとりでも、全員の補助と回復をカバーできる。

私は誰に言うでもなく、画面の前で「よしっ」と自分を鼓舞するようにつぶやき、ゲームパッドを深く握り直した。

防御の薄いレンジャーとガンナーにはつねにデバンドをかけ、HPが少しでも減ったらレスタ。ハンター、ファイターの集団には敵の攻撃タイミングに合わせてタリスを投げ、遠隔レスタ。誰かが戦闘不能になったら、ミラージュエスケープで自らの安全を保ちながら移動し、できるだけ早く蘇生。

それらは、追い詰められた結果の「火事場の馬鹿力」とでも言うべきか、万年初心者の方に

しては、いつになくキビキビとした動きであったように思う。

そして、ひたすら補助と回復に徹し続けて約15分。私たち12人は、ついにダークファルス・エルダーの撃破に成功した。

「おつかれさまでした！」と激闘を終えた12人が口々に言い、やがて「またねー」という別れのあいさつとともに散り散りになっていく。

そんななか、私が戦場に残つてのろろとアイテムを拾っていると、別パーティーの女性ガナーが駆け寄ってきて、ひとことだけ声をかけてくれた。

「回復おつかれさま。助かりました」

ああ、よかった。なんてうれしいことだろう。気づいてくれた人が、見てくれていた人が、いた。そのひとことだけで、私の達成感は何十倍にもふくれ上がる。

さらに、キャンプシップに戻ったあと、私はなんとも恐縮なことに、Uさんにもホメられてしまった。

「ふらさん、頑丈だね。私なんて2回も死んだのにw」

私は終始、補助と回復しかしていなかったため、ダークファルス・エルダーに直接与えたダメージは皆無に等しい。それなのに私には「ダークファルスと死闘をくり広げ、勝った」という、たしかな手応えと喜びがあった。それは、パーティーのサポート役であるフォースでなければ決して味わうことのできない、特別な感覚であるように思う。

私がそもそもフォースを選んだこと。ヘタながらも、これまでずっと背伸びしてタリスを使い続けてきたこと。いつもデバンドリンクを飲んだり、サブクラスでガードスタンスを覚えたりして、知識や所持金の少ないなかで、なんとか防御力を高めようとしてきたこと。

それらのことがいつべんに報われたような気がして、PSO2をやっている初めて、自分で自分をホメてあげたい気持ちになった。

やればできるじゃん、私。これから、少しずつ精進しなさいよ。

照れ屋なウソつきサンタ

2012年12月18日

このところ、フレンドパートナーを利用する機会が多い。

最近、『フラッシュガード』という防御スキルを覚えたくて、サブクラスのハンターをちまちまと育てているのだけれど、私はハンターとしての腕前に自信がなく、パーティーを組むほどの度胸はない。そのため、ハンターで遊ぶときの私はもっぱらソロプレイ専門であり、そうなると思ってお世話になるのが、フレンドパートナーなのである。

フレンドパートナーは、サブクラスを持っていたり、行動パターンや使用スキルが明確だったりすることもあって、ゼノやエコーなど通常のNPCよりも強くて役に立つことが多い。しかも、呼びだすと『FUN』というポイントまでもらえてしまうので、率直に言って、使わない手はない、という超便利システムである。

なので先日、私はフレンド登録させてもらった方々を次々にフレンドパートナーとして呼びだしながら、ハンターのレベル上げを少しずつ進めていたのだけれど、そこでひとり、気になったフレンドパートナーがいた。

その人はたしか、パーティーで出会ってフレンド登録したときは、黒くタイトな戦闘服に身を包んだ凛々しい男性ヒューマンだったはずだ。ところが、フレンドパートナーとして呼びだ

してみると、どうしたことか、赤と白のモコモコした服を着て長い白ヒゲを生やし、その手にはなぜかブーケを抱えた、サンタクロースになっていたのだ。

おお、サンタさんだ！

季節に合った、楽しいコスプレだなあ。しかも、衣装だけじゃなくてしっかりとヒゲも生やして、武器じゃなくブーケを持つなんて、すごい完成度だし、粋なことわりだ。

そしていざクエストを始めると、さらに驚いた。どうやら、その人がこだわったのは見た目だけではなかったようで、「さあ、子どもたちに夢を届けに行こうかの！」とか、「な、なにをする！プレゼントが壊れたらどうするんじゃない！」とか、発するセリフもすべてサンタクローズっぽく設定されていたのだ。

なるほど、フレンドパートナーシステムには、こういう楽しみ方もあるのか。たしかにこれだったら、おもしろくてついつい呼びだしたくなっちゃうなあ。

感心しきりの私である。感動と尊敬のあまり、その日だけで5回もサンタさんをフレンドパートナーとして呼びだしてしまった私である。

楽しませてくれたせめてものお礼に、ということ、私はその人に「サンタさんパートナー、おもしろかったです！」「クエストクリア時のセリフがすごくステキでした」などと、コメントつきグッジョブをふたつほど送り、ログアウトした。

そして、その翌日。

この日は浮遊大陸の探索を進めようと思い、本職であるフォースで難易度ハードの部屋を立てたのだけれど、クエストを始めて10分ほど経ったころ、ひとりの参加者が現れてこう言った。「さあ、子どもたちに夢を届けに行こうかの！」

ああっ！さ、サンタさんだ！

そう。前日にフレンドパートナーとして呼びだした彼が、この日はNPCではなく、本当に中身をとまなつて現れたのだ。

「ほ、本物だ！」

まるでものまね歌合戦におけるご本人登場のごとく、不意をつかれて驚いてしまう私である。彼は、「先日はワシをパートナーとして何度も呼んでくれて、ありがたい限りじゃ」というようなことと、「ワシもちようど浮遊大陸に行きたかったものでな、よければ仲間に加えてほしいのじゃ」というようなことを私に言った。

私は「もちろん！一緒に行きましょう、サンタさん！」と答えたが、いつぼうで内心、彼が「あるウソ」をついていることに気づいていた。

じつはこの日のログイン直後、私は彼をたまたま『ベリーハード推奨』ブロックのロビーで見かけていた。

しかし、そのとき彼はサンタの格好をしておらず、また、レベル50のクラスに就き、いかにも強そうなソードを背負っていたので、私は「きつといまからベリーハードのクエストをやる

んだろうなあ」と思い、声をかけることができず、静かにその場を立ち去っていたのだ。

そんな状態から、「ちようど浮遊大陸に行きたかった」というだけで、わざわざサンタの衣装に着替えて、私と同じくらいのレベルのクラスに転職して、ハード推奨ブロックに移動して、武器をブーケに持ち替えてパーティーに参加してくる人なんて、ふつう、いるだろうか？

いや、どう考えたって、いるわけがない。

彼は本当は、私を楽しませようとしてくれたのだと思う。おもしろがってフレンドパートナーを何度も呼びだし、ふたつもコメントつきグッジョブを送ってしまった私を、もっと喜ばせてやろう、笑わせてやろうと目論んで、わざわざサンタの姿になって、目の前に現れてくれたに違いない。

そんな、おもしろくて思いやりにあふれた真意をあえて隠した「ちようど浮遊大陸に行きたかった」というウソを、私はとてもやさしいウソだと思ったし、そんなウソをつく彼のことをますます好きになってしまった。

さあ、一緒に行きましょう、ウソつきサンタさん。私は、やさしくせに素直じゃないあなた、大好きですよ。

いざ、第三のステージへ

2012年12月21日

目下、私の心を苦しめている病がある。

それがもたらす症状によって、最近の私はたびたび不安と恐怖に襲われ、上昇志向を失い、逃避にも似た現状維持を続けるばかりになってしまった。

その恐るべき難病に、私はたったいま、自分で名前をつけた。

ずばり、「ベリーハード行きたくない症候群」である。

こらこら。なんじゃそりゃ、とか言ってはいけない。それは病気じゃなくっておまえのやる気がないだけじゃないか、とは至極まっとうな意見ではあるが、ここはひとつ、どうか最後まで聞いてほしい。

PSO2では、指定されたボスを5体ずつ倒すクライアントオーダーをクリアし、レベル40になると、晴れて難易度『ベリーハード』のクエストに行けるようになる。私の現在のレベルは39なので、ベリーハードまであとたった1レベルだ。これくらいならおそらく、指定されたボスをどんどん倒していればクライアントオーダーのクリアとほぼ同時に、レベルも40になるだろう。

ところが、私はそのボス討伐をちっとも進めちゃいないのである。やる気があるのかないの

かといえば、圧倒的にならないのである。ボスをガンガン倒してレベルをバンバン上げたいだろうと問われれば、でんでん太鼓のごとく首をぶんぶん横に振ってしまおうのである。

いったいどうして、そんなにベリーハードに行きたくないのか。それは、「周りについていけない気がなくて、なんだか怖いから」である。

振り返ってみれば、初めてレベル20に到達して難易度ノーマルからハードにステップアップしたときも、「こんな未熟な私が難易度ハードでやっていけるのだろうか？」という不安はあった。

でも、今回のステップアップにともなう不安の大きさは、その比ではない。それはおそらく、現状のPSO2においてはベリーハードこそが難易度の最高到達点であり、一流の腕前や知識を持った上級者が集まっている場所だからなのだと思う。

あらゆるエネミーとの戦闘経験を持ち、その倒し方を熟知している人たち。いつさいのムダなく立ち回れる技術と冷静さを持った人たち。レベル上限に達し、スキルやフォトンアーツも計画的に取得している人たち。レアな装備を身につけ、武器強化や特殊能力付与にも余念がない人たち。

そんなすごい人たちがひしめき、戦果を競い合っているであろう、ベリーハードの世界。そこに、何百回と戦ってきたはずのザコ相手にあたふたし、中空にタリスを放り投げてはならないところでレスタをぶっぱなし、「あ、なんかこれ名前がかっこいいな」くらいのノリでス

キルを習得し、そこらへんで拾った武器を適当に2、3回だけ強化して使っているような私はたして加わる資格はあるのだろうか？ 周りに迷惑をかけるだけじゃないだろうか？

もちろん、もとを正せば、レベルがこれだけ上がったというのに腕前や知識が初心者のまま、いや、ヘタしたら初心者以下の私が悪いのだけれど、どうにもこうにも、新たな難易度に挑もうという気概が湧かないのである。ベリー初心者の私がベリーハードだなんて、考えただけでベリーおそろしいのである。冬のベリー祭りとはこのことである。ちなみに浦賀に来航し開国を迫ったのはベリーである。

というわけで、いまいちフォースのレベルを上げる気が起きないので、サブクラス用のハンターでだらだらとクライアントオーダーを消化していると、浮遊大陸で知り合ったCさんという男性ハンターがパーティーに参加してきた。

「こんばんは」

「うわっ！ こ、こんばんは」

人の少ないブロックで、パーティーコメントもなにも書かずに黙々とやっていたので、まさか誰かが入ってくるとは思わず、驚いて情けない声を出してしまう私である。

「ひよつとして、NPC同行のクライアントオーダーですか？」

「あ、そうです。オーザ同行でSランクを取れって言われています」

「おお、やっぱり！ 僕も便乗させてもらっていいですか？」

「どうぞどうぞ！ふたりのほうがラクだし、楽しいですしね」

そうしてこの日、私と彼は協力して互いのクライアントオーダーを消化していった。とはいえ、レベルやゲームの進行度でいえば私のほうが彼より遅れていたもので、平等な協力というよりは、私が彼に手伝ってもらった状況のほうがずいぶん多かつたように思う。

そのため、およそ1時間半の協力プレイのちパーティーを解散することになったとき、私は彼に「きょうは手伝ってもらってばかりだったので、もしよければ今度、ぜひなにか手伝わせてください」と言った。

すると彼は「うーん、そうだなあ」と考えるそぶりを見せたのち、「いますぐじゃなくて、ちよつと先の話だけど……」と前置きして、こう答えた。

「いまレベル42で、ベリーハードを少しずつ進めてるんですけど、ひとりじゃ厳しそうなクライアントオーダーがいくつもあるんです。ふらさんがベリーハードに行けるようになったら、手伝ってもらっていいですか？」

この日、彼の言葉のおかげで、私に初めてベリーハードをめざす理由ができた。

こうして「誰かを手伝いたい」とか「この人についていてみたい」とか、人を理由に目標を立てるのは、なんとなくだけれど、とても自分らしい気がする。それは主体性がないし、場当たりのだし、長く続く目標とも思えないけれど、もともと無計画に遊ぶのが私のプレイスタイルなので、たぶん、これでいいのだ。

いざ、ノーマル、ハードに続く、第三のステージへ。なってみよう、レベル40。めざしてみよう、ベリーハード。いままでそうだったように、困ったときはきつと、誰かが助けてくれるから。

そう決意し、倉庫を整理しながらマグにエサをやっていると、マグがちょうどレベル100になり、第二形態の『レプス』から第三形態の『モノケロス』という、魔法使いのような姿に進化した。

なんていいタイミングだろう。どうやら私のマグは、私よりもやる気満々のようだ。なんだか「おまえも早く進化しろよ」と言われているような気がして、ちよつと笑ってしまった。

ようし、待ってろよ、モノケロス。すぐベリーハードに連れて行ってやるからな。そして一緒に、Cさんに恩返ししようじゃないか。

君は一流ハンター

2012年12月24日

「こんばんは！参加よろしいでしょうか？」

「こんばんは、よろしく願います」

「よろしく！」

「よろしく願います」

難易度ベリーハード開放に向けて動き始めた私は、ちょうど『浮遊大陸探索』をやっているパーティーを見つけ、そこに参加することにした。そのパーティーにはすでに男性ハンターのAさん、男性ファイターのBさん、女性レンジャーのCさんがいて、私は4人目のメンバーとして仲間に加わった。

これはひよっとしたら私だけの感覚かもしれないけれど、野良パーティーに最後のひとりとして参加するのは、けっこう勇気があることだ。

自身がパーティーリーダーだったり、あるいは最初のメンバーだったりする場合は、パーティーの雰囲気は「これから作られていくもの」なので、わりと積極的に発言したり、自分の色を出そうとしたりすることができる。しかし、自分が4人目である場合は、すでに先の3人によって冒険がある程度進んでおり、メンバー同士も打ち解けていることが多いので、どうして

も「空気を読んで、それに合わせる」という努力が必要になってくる。

自分はちゃんと、3人の輪に加わることが出来るだろうか？すでにできあがっているであろう空気を、壊さずにふるまえるだろうか？そんな心配をしつつもテレパイプをくぐり、3人に合流する私である。

最初はあまりしゃべらず、状況や雰囲気を理解することに努める私。話を聞いていると、どうやらAさんは浮遊大陸に行けるようになってからまだ日が浅いらしく、このクエストを受け取ったのも初めてのようなだった。逆に、BさんとCさんはかなりレベルが高く、見るからに上級者といった風貌だ。冷静な口ぶりからしても、このクエストにはさうとう行き慣れているのだろう。ちなみに、私はちょうど両者の中間といった塩梅で、まあ何回かは行ったことがあります、くらいの感じである。

Aさんは気が弱いというか、いまいち自分に自信が持っていない人のようだった。ときどき道を間違えたり、ひとりだけ大きなダメージを受けてしまったりしていて、それらは私から見ればミスでもなんでもないような小さなことなのだけれど、彼はよく「すみません」とか「役に立てなくてすみません」とかいうような、弱気な言葉を口にしてしまっていた。

まあ、ムリもない話だ。私には彼の気持ちがよくわかる。自分がパーティーリーダーなのに、レベルがいちばん低く、知識も浅い。その不安や、無力感や、申し訳なさは、私も幾度となく感じたことがある。

でも、PSO2は本来、とてもおおらかなゲームだ。ミスなんて誰だってするし、ミスしたとしても誰かが助けてくれるし、挽回するチャンスだって必ずある。彼を責める人なんて、どこにもいない。そのうえ、これは『誰でも楽しく』のパーティーなんだから、細かいことは気にせず、めいっばい気楽に遊べばいいはずなのだ。

うーん、なんとかして、彼に自信をつけさせてあげることができたらいんだけどな。そうすれば、この4人はもっと楽しいパーティーになりそうなんだけれど。

やがて、私たちは浮遊大陸の最奥地にたどり着き、『クオーツ・ドラゴン』という強大なボスとの戦闘を迎えることになる。突入前の回復エリアで、熟練のファイターであるBさんがAさんに問いかける。

「みんなで行く？ひとりで行く？」

「みんなで行く」とは全員でいっせいに突入し、出現する敵の数を増やすこと。「ひとりで行く」とはパーティーリーダーが先行して突入し、出現する敵の数を減らすことだ。

「どちらがいいんでしょうか？」

ああ、そうだよなあ。私だって、同じ立場ならそうやって聞き返してしまうと思う。なんせ、この4人のなかでクオーツ・ドラゴンとの戦闘が初めてなのは、彼だけなのだ。そりゃあ、自信を持つて判断できるはずがない。おそらく、彼の胸中には不安しかないだろう。

すると、Bさんは悩むAさんをやさしく諭すように、こう返した。

「好きなほうでいいよ。どっちでも大丈夫だから」

Cさんも「うんうん」と言い、つられて私も「そうそう」と乗っかる。Aさんはしばらく悩んだ様子を見せたのち、ついに自分の意見をハッキリと口にした。

「ご迷惑でなければ、みんなで行ってみたいです」

よしてきた！そうこなくっちゃ、と、ひそかにはりきる私である。

べつに「ひとりで行く」ことが卑怯だとはぜんぜん思わないけれど、やはり、互いに全力をぶつけ合って勝つほうが気持ちいいに決まっている。彼にとつて初めてのボス戦となれば、それはなおさらだ。

おそらくBさんも、気弱なAさんが初めて自分の意見を言ってくれたことがうれしかったのだろう。意気込むような口調でもって、Aさんに語りかける。

「よし、じゃあザコは俺にまかせて。Aさん、クオーツ・ドラゴンは頼んだよ」

この妙に芝居がかったBさんのセリフを聞いた瞬間、ああ、と気づいた。彼は、Aさんに自信をつけさせようとしているのだ。同じ前衛クラスである自分があえてザコ処理にまわることで、Aさんをなにか強制的にクオーツ・ドラゴンと対峙させ、活躍させようとしているのだ。

Bさんの発言にAさんは少しとまどっていたように見えたけれど、やがて「がんばってみます」と返事をし、テレポーターへと足を踏みだした。私たち4人は、息を合わせてクオーツ・ドラゴンの巣へといっせいに飛びこむ。

宣言通り、Bさんはファイター特有の機敏な動きでマップの隅にザコを引きつけ、少しずつその数を減らしていく。Aさんは、最初こそクォーツ・ドラゴンのすばやい動きに翻弄されていたが、徐々に目が追いつくようになり、スキをつけてソードの重い一撃を叩きこむ。寡黙なCさんはAさんが攻撃している部位めがけて『ウィークバレット』を的確に放ち、私はタリスによる遠距離からのレスタとデバンドでAさんを守る。

「クォーツ・ドラゴンの残存体力、あとわずかです！」

あと少しでクォーツ・ドラゴンが倒れることを示唆するアナウンスが入ると、さきほどまでクォーツ・ドラゴンの弱点を次々に撃ち抜いていたはずのCさんの攻撃のペースが、明らかに落ちたのが見えた。

ああ、そうか。Cさんも、Bさんのあの発言の意図を理解しているのだ。彼女は、クォーツ・ドラゴンへのトドメの一撃を、Aさんにまかせようとしている。たぶん、「この手でボスを倒した」という実感によって、彼に自信をつけさせようとしているのだ。

それを見た私も、クォーツ・ドラゴンの残りHPを慎重に推測しながら、攻撃の手を徐々に緩めた。

そして数十秒後、Aさんが力を溜めに溜めて振り下ろした渾身の『ツイスターフォール』が、ついに龍の脳天をとらえた。戦闘機のように鋭く巨大な身体が断末魔とともに地に墮ち、砕け散る。

「おつかれさま」

「やったね！おつかれさまでした」

「おつかれさまです！」

「おつかれさまでした」

4人は互いに労をねぎらい、キャンプシップへと戻った。

そこからパーティー解散までのあいだ、15分ほど雑談タイムがあっただけけど、Aさんは決して弱気な発言はしなかった。きつと、クォーツ・ドラゴンという強敵に対して前衛をまかされたこと、そしてそれを立派に務めあげたことで、多少なりとも自分に自信が持てたのだと思う。

かわりに、Aさんが私たち3人に言ってくれた言葉がある。

「きょうはとても楽しかったです。ご迷惑でなければ、みなさんフレンド登録させていただけませんか？」

私は「もちろん！」と答えながら、内心、この短時間でここまで素直に自分の意思を表現できるとなったAさんに驚いてしまった。

後輩思いなBさんとCさん。期待に応え、ハンターとして自信をつけたAさん。その温かな心の交流と成長の場に、4人目のパーティーメンバーとして短時間ながらも立ち会えたことを、幸運に思う。

言葉のクリスマスプレゼント

2012年12月26日

たしか2週間くらい前、期間限定で発生する『氷上のメリークリスマス』という緊急クエストをやったときの話だ。

定期メンテナンスまでに同クエストをいちどでもクリアしておく、『グラインダー』というアイテムが99個もらえるキャンペーンがあると知った私は、メンテナンス前日の夜にあわててPCを起動した。

ログインしたのは、緊急クエスト受注時間終了の約3分前。危ない危ない。まさにギリギリセーフ、といったところか。時間に余裕があれば、『ハード推奨』ブロックに移動してパーティーメンバーを募ってみたいところだけど、いまは状況が状況だ。ここでヘタにブロック移動して回線落ちでもしたら、目も当てられない。

私はログインしてたまたま降り立った先である『ノーマル推奨』ブロックで、そのままパーティーを作成することにした。グラインダーを99個もらうにはクエストをクリアさえしていればよく、難易度は問わないらしいので、確実にクリアできそうなノーマルでいいだろう。

キャンペーンシップに入った私は回復剤を補充し、マグにエサをやり、デバンドリンクを飲み、着なれたローブのシワを伸ばし、船室の窓ガラスを鏡がわりにして前髪を整え、ローザクレイ

ンを不織布でピカピカに磨いてから、はりきって凍土へと飛びだした。後半部分は妄想だけれど、まあ、こういうのは気分が大事なのだ。

クエスト名にふさわしく真つ白な雪がしんと降り大地に降り立ち、私は出現するエネミーを蹴散らしながら、危なげなく凍土を進みだす。すると突然、ひとりの女性レンジャーがパーティーに参加してきた。

「こんばんは。よろしくお願います」

まさか誰かが入ってくるとは思っていなかったもので、「こんばんは。こちらこそよろしくお願います」と返事しつつも、驚いてしまう私。そういえば、時間がなかったのでパーティーコメントこそなにも書かなかったが、プレイスタイルはいつものクセで『誰でも楽しく』に設定したような気がする。そりゃあ、人が入ってきてもおかしくない。いかんいかん、忘れていた。

そして、もうひとつ驚いたのは、彼女のレベルが20だったことだ。私のレベルはそのとき38だったから、およそ2倍ものレベル差がある。まあ、これももとを正せば、レベル38なのに難易度ノーマルでクエストをやっている私が特殊なのであって、彼女はまったくもってふつうなのだけれど。

「私、レベル低いですが大丈夫でしょうか？」

「もちろん！むしろ私が高すぎるだけなので、気にしないでください」

なんとていねいな人だろう。本来、恐縮すべきは私のほうなのに。こうして、私たちは一緒に緊急クエストのクリアをめざすことになった。

道中、雑談しながら進んでいると、やはり彼女もグライダー99個を目標にしているらしいことがわかった。「これをばっちりクリアして、どっさりもらいましょー！」なんて言いながら走っている、ふと、さっきまで私のすぐうしろにいたはずの彼女が歩いてきていないことに気づいた。あわてて彼女のもとまで引き返す私。

彼女は、エネミーに囲まれたりトラップに引つかかったりしていたわけではなく、なぜか崖の前に立ちつくし、ときどきその場をうろろと走りまわっていた。

「いったい彼女は、どうしたんだろう？」

少しのあいだ考え、やがて、彼女がまだレベル20であることを思い出した私は、ようやくピンときて、できる限りやさしい口調で彼女に話しかけた。

「この青い装置に乗ってジャンプすると、向こう側に行けるんですよ」

そう。彼女は、この緊急クエストどころか、凍土自体が初めてだったのだ。そして、それをまったく想定していなかった私は、結果として一瞬とはいえ彼女を置き去りにし、不安な思いをさせてしまった。

いかんいかん。しつかりしろ、私。ただでさえ、倍近いレベル差があることで、彼女は引け目を感じてしまっているはずなのだ。それを解消してあげなくては。彼女にとって初めてとな

る凍土での冒険を、少しでも楽しいものにしなくては。

気を引きしめて、ふたたび雪道を走りだす私である。

ジャンプ装置や、ややこしい段差がある地形では、必ずひと呼吸置いて彼女を待つ。メセタやアイテムも、いつもより少しゆつくりと、彼女があせらなくてすむように拾う。彼女がエネミーとしっかり戦えるように、ほどほどに攻撃を手加減してサポートにまわる。「ミクダは赤いコア部分を攻撃するといいたいです」とか、「ガウオンダは盾で攻撃をはじいてくるので、気をつけてください」とか、彼女が初めて見るであろうエネミーについて、ちよつと先輩らしくアドバイスしてみる。「お、雪がやんだみたいですわ」とか、「と思つたら吹雪だ!」とか、クエストの攻略とは関係ないけれど、天気や風景の話題もちよこちよこ振ってみる。

彼女は凍土に不慣れなせいも、最初こそしゃべる余裕がなかったようだけれど、徐々に「わかりました!」とか「吹雪がすごすぎて前が見えないわ」とか、いろんなリアクションを取ったり、逆に話を振ってくれたりするようになった。ときには「ミクダって、コアをロックオンできるんですね」と言ってきて、私が「ええっ!?そこまでは知らなかった……」と、逆に教わってしまうひと幕もあったほどである。

やがて、私たちが目的地にたどり着くと、指定されたコンテナを一定時間守り抜く防衛任務が開始された。幸い、複数あるコンテナの出現位置はそれぞれ近く、うまく協力できれば、ふたりでもなんとかすべてを守りきれそうだった。

「回復はまかせて！守りは考えず、どんどん敵を倒しちゃってください」

そう言っただけで私は、彼女の射撃が届かない位置にあるコンテナを守りに行く。私はレベルが高
いおかげでエネミーを撃破すること自体はラクなので、合間合間にタリスを使って遠くの彼女
をサポートする余裕も充分にある。

数分後、無事にクエストをクリアした私たちはクリア特典であるケーキを大量購入し、キャ
ンプシップへと戻った。

はたして私は、「いい先輩」になれただろうか？彼女にとつて初めての凍土を、少しでも楽
しくすることができただろうか？「きょうはありがとうございました」とお礼を言いながらそ
んなことを考えていると、彼女が不意にある質問をしてきた。

「フォースって、難しいですか？」

いきなりなぜ、そんなことを聞いてくるのだろうか？意図がつかめないけれど、まあ、ここは
素直に答えるしかないだろう。

「たぶん、難しいです。私はレベル38だけど、いまでも難しいと思ってます。でも、そのぶん
楽しいことや、うれしいことも多いクラスだと思えます」

整理しきれないまましゃべってしまったから長い回答になってしまったけれど、これでよか
ったのだろうか？そう小さく反省していると、彼女はうれしそうに返事をした。

「ありがとうございます！サブクラスをハンターにするかフォースにするか迷ってたんですけ

ど、フォースに決めました。きょう見てて、いいなと思ったので」

おお、そういうことだったのか！なんてうれいことだろう。

実際、私が彼女にどのくらい影響を与えたのかはわからないけれど、彼女の決断を少しでも後押しできたのなら、それはとても光栄なことだ。思わずテンションが上がり、たいした知識もないくせに「フォースでわからないことがあつたら、なんでも聞いてください！」と見栄を張ってしまった私である。

それは、グラインダーを99個もらうよりも、レアアイテムを拾うよりもはるかにうれしい、言葉のクリスマスプレゼントだった。彼女のおかげで、PSO2での私の初めてのクリスマスはとてもステキなものになった。

世間ではきのうがクリスマス本番だったので、ふとこの話を思い出した。一日遅れになってしまったけれど、いちおうPSO2ではきょうまでがイベント期間だったので、許してほしい。メリークリスマス。

歳末大掃除スペシャル

2012年12月28日

年末である。年の瀬である。いよいよもって、2012年も残すところあと数日である。

師は走り、猫は手を貸し、犬は喜び庭駆けまわる、この季節。みなさま、新年を気持ちよく迎えるための大掃除はお済みだろうか？

むろん、ここで言う「大掃除」とは、あなたが生活する家や部屋や、あるいは職場の話ではない。なんせ、これはPSO2のプレイ日記なのだから。

そう。私が言う「大掃除」とは、散らかりに散らかった倉庫の整理と、溜まりに溜まったクライアントオーダーの消化にほかならないのである。

PSO2では、手元に持ちきれないアイテムを200種類まで倉庫に預けておくことができる。200も容量があればそうそう満杯になることはないだろう、と思いきや、驚くなかれ、なんと私の倉庫にいま入っているアイテムは200種類なのである。空きが見事にゼロなのである。率直に言ってパツンパツンなのである。

そして、NPCからの依頼であるクライアントオーダーは、通常20個まで、『プレミアムセット』利用中なら40個まで受注することができる。私はプレミアムセットを利用しているので、上限は40個だ。40も余裕があればそうそう満杯になることはないだろう、と思いきや、びつ

り仰天。なんと私の現在のクライアントオーダー受注数は40なのである。これ以上オーダーを受けられないのである。正直に言っておけばアップアップなのである。

これは非常事態である。せっかく難易度ベリィハード開放に向けて精力的に動きだしたというのに、いまのままでは、拾ったレアアイテムを保管しておけないし、レベルが上がって新しいクライアントオーダーが発生しても無視するしかない。

はたして、こんな状態で気持ちのいい新年を迎えられるだろうか？いや、迎えられないはずがない。これは、絶対になんとかしなければ。

歳末大掃除スペシャル開幕の巻、である。在庫一掃お客様感謝セール巻、である。

さあさあ、売りましょう、売りましょう。ひっくり返したオモチャ箱のごとく散らかってしまつた倉庫を調べ上げ、いらぬモノはどんどんマイシヨップに出品していきましょう。需要がなさそうなモノはNPCにバンバン売り払っていきましょう。

おやおや、アルバライフルが6丁も眠っているじゃありませんか。私はフォースですし、サブクラスはハンターです。レンジャーとはまったくの無縁です。売りましょう、売りましょう。相場がわからないのでぜんぶ最低価格で出品してしましましょう。

あらあら、ロッド系とタリス系の武器だけで倉庫を73枠も占めていました。マグの工サにするつもりで取っていました、いくらわが家のマグが食いしん坊でもこれほどの量は食べきれません。売りましょう、売りましょう。ウチでホコリをかぶるより、よそのお宅の強そうなマ

グに食べてもらいましょう。

おや？フォンガルフの頭角、なんてアイテムがポツンと1個だけありました。調べてみると、序盤でマグを入手するのに必要なイベントアイテムだったようです。売りましょう、売りましょう。どこかの将来有望な新米アークスに役立ててもらいましょう。

さあ、あつという間に、倉庫に預けているアイテムの種類が200から130にまで減りました。順調です。いつになく絶好調です。この勢いに乗り、次は40あるクライアントオーダーを消化していきましよう。

おっと、食材をたくさん集めてくるオーダーが7つも溜まっています。しかも、どれもこれも、あと数個拾えば達成になるものばかりです。行きましよう、行きましよう。ささつと集めて、ささつと報告しましよう。

あれ？『シー』というNPCから受けたハロウィンイベントの依頼が、未達成のまま残っているじゃありませんか。これは破棄してしまいましよう。もうハロウィンは終わっているのです。そもそもシーはもういないのです。

ほほう、グワナーダをパルチザンで倒してくるオーダーが、あと1体で達成のようです。急ぎましよう、急ぎましよう。砂漠を駆けずりまわり、華麗にしとめてきましよう。

「ダークファルスがアークスシップに接近中、警戒してください」

おおっと、なにやらものものしいアナウンスが聞こえてきました。どうやらおそろしい怪物

が、われわれの母船に迫ってきているようです。しかし関係ありません。そんなことは知ったこつちありません。いまの私はグワナーダひと筋なのです。市民の生活より自分の都合なのです。

「こんばんは。ふらさん、いま何してるの？」

おや？最近よくパーティーに誘ってくれる、Uさんという女性ハンターからウイスパーチャットが届きました。返しましょう、返しましょう。生き馬の目を抜く現代社会、クイックレスポンスは大切です。

「こんばんは。年の瀬なので、倉庫とクライアントオーダーを大掃除しています」

「あはは、なにそれwおもしろいね」

笑われてしまいました。心外です。言っておきますが、私は大真面目なのです。パツンパツンな倉庫とアップアップなクライアントオーダーを少しでもピッカピッカにするべく、いままさにバツバツと切って落としているのです。

「おもしろそうだから、手伝うよ」

おおっと、予想外の展開です。心外ですとか言ってしまうって申し訳ないです。ありがとうございます。お心づかい、誠に痛み入ります。私はいまブロック25にいます。部屋のパスワードは「oosouji」でございます。

「すみません、手伝っていたいで」

「ぜんぜんいいよ。で、これはなんのオーダーなの？」

「グワナーダをバルチザンでしとめるヤツです」

「オツケー。じゃあ、ボスまでさつさと進もう」

砂漠を走り抜けてボスエリアまで到達し、さつそくグワナーダと戦闘開始。まあ、私も本職のフォースはぼちぼちレベル40に届こうかという立派な中堅アークスですので、グワナーダなんてのは手慣れたものです。もつと言うと、「○○を××系武器で撃破」という類のクライアントオーダーは、トドメを刺す瞬間だけその武器を使っていればいい、というカラクリも知っています。

なので、まずは使い慣れたワイヤードランスでグワナーダの体力をゴリゴリ削っていきます。じさんと協力し、波状攻撃をしかけていきます。

ああと、油断していたら、グワナーダのハサミに捕まってしまいました。痛い痛い。思いのほか大きなダメージです。気を引きしめ直す私です。

グワナーダの触手をつかんで、アゼースピン。腹部をつかんで、アゼースピン。得意のアゼースピンを夢中で叩きこむ私です。もはやアゼースピンを撃つ機械です。

「グワナーダの残存体力、あとわずかです！」

よしよし、いい感じですよ。本日もたくし絶好調です。染之助染太郎よろしく、アゼースピンもいつもより多く回しております。触手をつかんで、アゼースピン。腹部をつかんで、アゼー

スピン。

「ふらさん、武器！」

おや？Uさんがなにか叫んでいます。武器？いつたいなんの話でしょうか？

「バルチザンに持ち替えないと！」

ああああ、そうだった！すいません、すいません。アザースピンに熱中するあまり、当初の目的を完全に忘れていました。「いま私は染之助染太郎を超えた！」とか叫んでる場合じゃありませんでした。

かくして、紆余曲折ありつつも、40あったクライアントオーダーもなんとか30くらいにまで減らすことに成功した私である。グワナーダを倒したあとも、さらに3つほどオーダー消化を手伝ってくれたUさんに心から感謝しつつ、私たちはキャンプシップで少し雑談をする。

「きょうは本当にありがとうございます」

「いえいえ。ところで、倉庫のほうはもう整理したの？」

「はい、それはバッチリ終わりました！200満杯だったのを130くらいまで減らしてやりましたよ」

「おお。200つてことは、プレミアムセットは買ってないの？」

「プレミアムセット？いや、購入してますけど……」

「購入してれば、プレミアム倉庫が使えるんじゃないっけ？」

ああああ！そ、そ、そうだった！そういえば『プレミアム倉庫』って文字、何度も見たことがある！

そしてなんと、プレミアム倉庫は容量が300もあるらしい。つまり、本当の私の倉庫容量は200ではなく500だったのである。徒勞である。骨折り損のくたびれもうけとはこのことである。ホコリまみれの武器を得意げにマイショップに並べていた数時間前の自分を、ひたすら恥じるばかりである。

いやはや。私は間もなくレベル40を迎える中堅アークスのはずですが、どうやら、ひとりでは倉庫整理もクライアントオーダー消化もままならない、あいかわらずの「へっほこびー」なプレイヤーであるようです。2012年の最後に、改めて自分の立場を思い知ることができました。

そんな私ですが、右往左往、七転八倒しながらのオラクルでのささやかな大冒険は、おそろくまだまだ続きます。

もしよろしければ、2013年もどうぞお付き合いください。よいお年を。

ひとりだけど、孤独じゃない

2013年1月4日

「こんばんは。まだベリーハード開放のオーダーが終わっていなかったら、よければご一緒にませんか？」

先日パーティーを組み、フレンド登録をかわしたHさんという人からウイスパーチャットが届き、私は「ありがたいです！すぐそちらに向かいますね」と返した。きょうはソロでのんびり遊ぼうと思っていたのだけれど、それでもやはり、こうやって名指しで誘ってもらえるのはとてもありがたい。こんなうれしい予定変更なら大歓迎だ。

惑星ナベリウスの片隅でサブクラスのハンターを育てていた私はあわててロビーに戻り、息を切らしながらクラスカウンターへと向かい、「すいません、ついさっきハンターになったばかりの者ですけどやっぱりフォースに戻ります、すいませんすいません」と係員に平謝りする。あきれ顔の係員が私のアークスカードをカードリーダーに通してクラス変更の手続きが完了すると、私は一礼して、今度は倉庫へと走る。アイテムパックのワイヤードランスとパルチザンをポイポイと倉庫に投げこみ、かわりに愛用のタリス一式をひつつかんで、ローザクレインを腰に装着。うん、やっぱりこっちのほうがちっくりくるな。われながら決まってるぞ。

自分の本職がフォースであることを改めて実感しつつ、私はばたばたとブロック移動用のテ

レポーターに飛び乗った。

『ハード推奨』ブロックでHさんと合流すると、Hさんの隣にはAさんという、私とほぼ同じレベルの男性ハンターがいた。聞けば、AさんはHさんのフレンドで、ちょうど私と同じくベリーハード開放に向けたボス討伐任務の真つ最中なのだという。しかもこのパーティー、Hさんはレンジャーで私はフォースなので、きれいに基本3クラスがそろっており、パーティーのバランスも最高だ。なんというタイミング、なんとすばらしい組み合わせだろう。思わず「さあ、はりきっていつちやいましょう！」と意気込む私である。

3人は凍土と地下坑道と浮遊大陸をずんずん進み、討伐目標であるスノウバンサーとビッグヴァーダーとクォーツ・ドラゴンをどんどん倒していく。ときどき苦戦したり、道中で大型エネミーと交戦したりしたので、おそらく時間効率でいえばそれほどよくはなかったのだろうけれど、会話が多くなりぎやかで、また3人がそれぞれ異なるクラスであることから、「自分が活躍している、貢献できている」という実感を得やすいパーティーだったので、終始とても楽しく、ふと気づけば1時間、2時間が経っている、というような感覚だった。

やがて私は、この楽しいパーティーのおかげであつという間に討伐目標のボスを規定数撃破することに成功し、めでたく難易度ベリーハードを開放することができた。タイミングをほぼ同じくして、レベルもちょうどベリーハードのクエストを受注できる40に達したので、完璧である。

私たちは「楽しかったです！」「とても助かりました」などとお礼を言い合い、少し雑談したあとに解散した。レベル20から続いた難易度ハードでの長い長い旅路をこんなステキなパーティーで締めくくることができて、私は幸せ者だと思った。

そしてその直後、さらにもうひとつステキなことが起きる。

ロビーに戻り、少しアイテム整理してからログアウトしようとシヨップエリアをうろうろしていると、今度はUさんというフレンドからウイスパーチャットが届いた。

「こんばんは。ふらさん、いま何してるの？」

最近Uさんがウイスパーを送ってくるときは、いつもこのフレーズだ。これに私が「こんばんは。いま〇〇をしています」と答えると、Uさんが「おおく。一緒にやっつけていい？」とか「X×に行ってみない？」とか、お誘いの言葉を返してくれるというのが、私たちのお決まりのパターンである。

「こんばんは。ついさつきベリーハードをようやく開放して、いまはちよつとアイテム整理をしています」

「おおく、おめでとうーじゃあ、また今度、よかつたらベリーハードに一緒に行こうね」

ありがとう、とUさんに返しつつも、内心「あれっ？」と思う私である。いつものパターンなら、そこは「じゃあ、いまからベリーハードに行ってみない？」じゃないのか？きょうのUさんは、なにか別の予定が入っているのだろうか？いや、でもそうだったら、そもそもウイス

パーチャットなんて送ってこないはずだよな。

しばらく考えたが、違和感は解消されなかったので、私は勇気を出してUさんに質問することにした。深刻に受け取られないように、ちよつといたずらっぽく聞いてみる。

「あれ？きょうは『一緒に行ってみない？』って言わないんですか？」

これに対するUさんの返答に、私は「まいった！その通りです」とうなることになる。冗談抜きに、この人に私の心はすべて読まれているのではないかとすら思った。

「いや、ふらさんの性格だったら、初ペリーハードは野良で行きたがるかなって思ってた」

それは、誰にも話したことがなかったけれど、ずばり私の正直な気持ちそのものだった。Uさんは私の日頃の言動から、私がひそかに抱く想いを見透かしていたのだ。

過去の出会いを否定するわけではないけれど、やはり、新たな旅立ちには、新たな出会いこそがもっともふさわしいと私は思う。私を気にかけてくれるフレンドや、助けてくれるフレンドが知っている。でも、まずは裸一貫で飛びこんでみたい。まっさらなところから始めてみたい。それはおそらく、ギター一本を背負って上京する若者のチャレンジ精神に近い。「本当にありがとうございます。また今度、一緒に行きましょうね、ペリーハード！」

「うん、新しい友達ができたら私にも紹介してね。またね〜」

そうして私たちはウイスパーチャットでの通信を終え、私は少しのあいだアイテム整理をしてからログアウトした。

私はハードでの冒険を終え、次なる舞台、ベリーハードへと向かう。まずはひとりで歩き出すことになるが、それは決して孤独な旅立ちではない。むしろ、Hさんのように私をパーティーに誘ってくれる人や、Uさんのように私のプレイスタイルを理解してくれる人がいるからこそ、私は勇気と自信を持って、ひとりで一步を踏み出すことができるのだと思う。

ひとりでいること、孤独であることは違う。

それを学ぶことができ、私はアークスとして以上に、ひとりのプレイヤーとして大きく成長できたような気がする。

さあ、行こう。ノーマル、ハードに続く、第三のステージへ。私の物語の、新章を始めよう。

第3章

ベリ－ハード&テクター編

2013年1月7日

そうだ、装備、買おう

2013年1月7日

これは、とんでもないところに来てしまったぞ。

それが、初めて『ベリーハード推奨』ブロックに降り立った私が最初に抱いた、率直な感想だった。というのも、ぐるっとロビーを見渡してみても、私はすぐ「あること」に気づいてしまったからだ。

——いない。私が名前を知る武器を背負っている人や、見たことのある防具を身につけている人が、ほとんどいない。

私はレンジャーこそやったことがないけれど、いちおう、本職であるフォースとサブクラスのハンターはレベル40に達しているし、これまでそれなりに多くの人と出会い、たくさんパーティーを組んだり、話を聞いたりしてきた、という自負もある。

そのおかげか、ノーマル推奨ブロックやハード推奨ブロックにいたときは、周囲を見渡して「おつ、あの人が持つてるのはかなりレアな武器だぞ」とか、「あつ、あの防具、お金があれば私も買いたかったんだよなあ」とか、なんとなくではあるが、その装備の強さや価値をはかることができた。

しかし、ベリーハード推奨ブロックでは、それがさっぱりわからないのだ。たとえば、それ

が大剣なのか長槍なのかも区別できないような奇妙な形状で、禍々しいまでの妖気を放つ暗黒色の武器。あるいは、炎の風を身体の周囲にまとった、神秘的な防具。それらの名前も、強さも、価値も、むしろ入手方法も、私にはわからない。

かろうじてわかるのは、この人たちといまの私はまったく違う次元にいること。そしてここは、いままでとは一線を画す高みにある場所なのだ、ということだけ。

なんだ、このすごい世界は。私はこのブロックにいて、大丈夫なのか？

「私の物語の、新章を始めよう」などとかっこつけていた先日までの勢いはどこへやら、とたんに怖気づく私である。さすがに周囲の人ほどのレアな装備を買いそろえるのはムリだろうけれど、いまのままの、レベル30すぎから使い続けている武器・防具で、たいしたプレイヤースキルも持たない私が、はたして通用するのだろうか？

うーん。どうやら私には、ベリーハードでの冒険を始める前に、ひとつやっておくべきことがあるようだ。

装備品を、買いかえよう。

そう決意したのが、およそ3日前の話である。それからというものの、私は冒険中に捨てた武器やルームグッズをどんどんマイショップに出品し、バンバン小銭を稼いだのだが、困ったことに、小銭はいくら貯まっても小銭の山でしかないのである。私がひそかに狙っている目標額に届く気配は、まったくなかった。

うーん。なんとかして、ラクに大金を稼ぐ方法はないものだろうか？

そんな、ダメ人間の典型とでもいうべき愚かなことを考えていると、驚いたことに、きのう、私は緊急クエストで出会ったAさんという人から、魔法のような「ラクに大金を稼ぐ方法」を教えてもらうことができた。

きっかけは、Aさんと、もうひとりのパーティーメンバーだったBさんという人が、クエストをクリアしたあとにちよつとした雑談を始めたことだった。

「Aさんのその服、かわいいね。その青色は持つてるんだけど……」
「いいですよね、これ。私のお気に入りなんです」

コスチュームに興味のない私は会話に加わることができないのだけれど、話を聞いていると、どうやらそれは最近実装されたばかりの新しい衣装の話らしい。

「それ、高いよね？」

「はい。200万メセタくらいしましたw」

に、にに、にひやくまん！

見たことも聞いたこともない金額に驚き、思わずあとずさりする私である。マグにエサをやる手が老人のごとくプルプル震える私である。心なしかAさんの背中に後光が差しているように見えてきた私である。

しかし、これは願ってもない質問のチャンスだ。いったいAさんは、どうやってそんな大金

を用意したのだろうか？

「すごいですね！そんな大金、稼ぐのは大変だったんじゃないですか？」

素直に「私もお金がほしいので稼ぎ方を教えてください！」と言わないあたりが卑怯である。無意味な見栄を張りすぎである。

「いや、グラインダーとか売ってれば意外とすぐですよ」

グラインダー！そういえば、グラインダーはアイテム強化にたくさん使うからつねに需要があり、安定して高値で売れると聞いたことがあるぞ。そうか、グラインダーか。その手があったのか。

「ふらはさんは、コスチュームとかはあまり買わないんですか？」

おおっと、あまりにも衣装に関するトークについていけなかったせいか、気を使われて逆に質問されてしまったぞ。予想外の展開だ。

「あ、コスチュームにはあまり興味がないんですけど、ちょっと高いレア武器なんかは買えたらいいなーって思うこともあります」

素直に「新しい武器がほしいんですけど高くて困ってます！」と言えないあたりがダメ人間である。いまさら妙な意地を張りすぎである。

「FUNが溜まってれば、FUNスクラッチを引きまくって出てきた『グラインダー』や『強化リスク減少』を売ると早いですよ」

おお、そうなのか。

FUNとは、毎日ログインしたり、グッジョブを送ったりしていると少しずつ貯まってい、ちよつとしたボーナスポイントのようなものだ。100FUN貯まると、『FUNスクラッチ』というクジを1回引くことができる。

さつそくメインメニューを開いて、自分のFUNを確認してみる。

「あ、だいたい41000FUNくらいありました」

「多い！w」

「410回も引けるw」

かくして、FUNという名の金鉱脈を発見することに成功した私である。

「ありがとうございます！今度スクラッチを引きまくってみます」と親切なAさん、Bさんにお礼を言った私は、さつそくロビーに戻ってスクラッチ端末にアクセスし、FUNスクラッチをどんどん引いていく。そして出てきた『グラインダー』や『強化リスク減少』を、Aさんのアドバイス通り、片っぱしからマイショップに出品していった。

その翌日となる、きょう。ログインしてマイショップの売上確認してみると、なんときのう出品したアイテムがすべて売れ、見たこともないような大金が私の手元に転がりこんでいた。一夜にして大富豪である。年明け直後の円相場も驚きの激変ぶりである。

その大金で買ったのは、『ブルクレイン』というタリス系の武器。

いまの私が装備できるもつとも強い武器を買ったのだけれど、それは奇しくも、私がいちばん好きな武器である『ローザクレイン』の上位種となる、水色の美しいタリスだった。お値段なんと約200万メセタ。稼いだ額が一瞬にして吹き飛んでしまったが、まあ、もともとほかにお金を使うつもりはなかったので、これでいいのだ。

雑誌や攻略サイトを見るのもいいけれど、こうやって先輩プレイヤーの生の声を聞き、直接指南してもらうこともできるという多様性が、オンラインゲームのすばらしいところだな、と思う。

さあ、これで私の足を鈍らせる憂いはなくなった。今度こそ、一步を踏みだそう。歴戦の猛者たちがつどう、あの場所へ。

洗練された世界

2013年1月9日

前々からわかっていたことではあつたけれど、やはり現状のPSO2は、難易度ベリーハードを適正とするレベル40〜50のプレイヤーが圧倒的に多い。

具体的な根拠を挙げると、ピークタイムである夜11時ごろにおいて、ノーマル推奨ブロックは2ブロックあるうちの1ブロックが満員、ハード推奨ブロックは4ブロックあるうちの2ブロックが満員、くらしいの状況が多いのに対し、ベリーハード推奨ブロックは、5ブロックあるうちの5ブロックすべてがもれなく満員なのである。パーティーを組んで遊ぶうにも、そもそも推奨ブロックに入れない、という状況も珍しくない。

さすがは歴戦の猛者たちがつどう場所とでも言おうか、私のようなペーパーは門戸をくぐるだけでもひと苦労である。

さて、そんなベリーハード推奨ブロックの隙間になんとかすべりこむことに成功した私は、期待と不安の入りまじるなか、さつそくパーティーを作成した。

受けたクエストは『森林探索』。本当は新フィールドである『遺跡』に行つてみたかったのだけれど、どうやらそこはレベル42にならないと立ち入りが許されないらしい。ならば、いまままでベリーハードとの違いを確かめる意味でも、まずは通い慣れた森林に行つてみて、その

「感触をつかむのがスジだろう。」

ブロック自体が大盛況であるおかげか、私がキャンピングシップに入って回復剤を補充したり、ドリンクを飲んだりしていると、次々に参加者が現れ、あつという間にパーティーは4人になった。

私たちは「こんばんは」「よろしくお願いします！」などとお決まりのあいさつをかわしたのち、「道中の敵をひととおり倒しながら、のんびり進んでいきましょう」とおおまかな方針を確認してから、惑星ナベリウスへと降り立った。

見慣れた風景、見慣れたエネミー。

いままでと比べ、エネミーの体力や攻撃力は格段に上昇しているものの、出現の法則や行動パターンまでもが変化しているわけではない。私はタリスというきわめてリーチの長い武器を使っていることもあり、冷静に立ちまわってさえいれば、ダメージを受けることはほぼなさそうだ。

「なんだ、意外と大丈夫じゃないか、ベリーハード。いやはや、私も成長したもんだなあ。」

「……などと思えたのは、クエスト開始直後だけの話である。私は徐々に「ある違和感」を抱き始め、やがてそれは確信に変わる。その原因は、森林の風景でもエネミーでもなく、一緒に冒険している3人のパーティーメンバーにあった。」

速い。分岐路での道の判断も、エネミーの掃討も、アイテムの回収も、エマージェンシート

ライアルが発生した際の役割分担も、冒険中に交わされる会話のペースさえも、なにもかもがおそろしく速い。

——ついていけない。冒険全体のテンポが、私の知っているそれとは、あまりにも違いすぎる。

ちなみに、彼らのプレイスタイルは、いわゆる「効率重視」とは違う。むしろ彼らは雑談を好み、フィールド上で起きるイベントやアクシデントに対してどンドンボケやツツコミを入れ、このクエストをひとつの冒険として、めいっばい楽しんでるように見える。それは私にとつて理想的なプレイスタイルだし、まさにそういうパーティーを組みたかったので、とてもありがたいことだ。

しかし、いかんせん、みなさんその処理速度が尋常じゃないのである。感覚的には、私がいままでやってきた冒険の成功部分だけをつなげ、さらに2倍速にして再生しているような、そんな密度と速度なのだ。Windowsにたとえれば、彼らが7で私がMeくらいの差がある気がする。ゲーム機にたとえれば、彼らがPS3で私がメガドライブな気がする。競馬にたとえれば、彼らがオルフェーヴルで私がハルウララな気がする。たとえばどどんわかりづらくなつて申し訳ない限りである。

このハイレベルな集団に、なんとかついていかなければ。戦闘で迷惑はかけたくない。会話にもたくさん加わりたい。息も絶え絶えに、なんとか3人にくらいつこうとする私。

それは、いまの私には背伸びが過ぎる挑戦だったけれど、結果的には、とても充実した、きわめて刺激的な冒険をすることができたと思う。

明らかにひとつ上のステージに来たという、身の引きしまる感覚。ここで私はどんどん成長していくのだろうかという、期待に満ちた予感。いつか、このすごい人たちに追いついてみたい。同じ高さに立ってみたい。そのとき私は、この洗練された世界の向こうに、なにを見出すのだろうか？

やがて、『森林探索』を2回ほどクリアしたところで、パーティーは解散することとなった。その際、私と、パーティーメンバーのひとりであるレベル50の女性ガンナーとのあいだで、こんなやりとりがあった。

「ありがとうございます！じつは今回が初ベリーハードだったんですけど、とても楽しかったですし、いろいろ勉強させていただきました」

「いえいえ、こちらこそ。タリスを投げてもらえるタイミングがいつもよくて、すごく助かりました」

ああ、やっぱり、すごい。

この人は、あれだけの確にウィークバレットを撃ちこんで、エネミーを翻弄しながら空中を跳び回り、ツインマシンガンの速射を絶え間なく続けてなお、後方にいる私の動きを気にする余裕があったのだ。

私が彼女ほどの視野を獲得するのは、いつたいつになるのだろうか？ホメられたこと自体はともうれしいけれど、それ以上に先輩アークスたちとの差を痛感してしまった、未熟なフォースであった。

いまの私にとってベリーハードは、怖いし、疲れるし、自分の力不足を思い知る場所だ。

でも、それ以上に、魅力的な人々との出会いと、己を成長させてくれる可能性に満ちた場所だと思った。

しばらくは、この厳しい環境にすすんで身を置いてみようと思う。いろんなことがありそうだ。この、洗練された世界には。

やっと、追いついた

2013年1月11日

難易度ベリーハードのクエストに行くようになってから、明らかに変わったことがひとつある。

それは、「受け取るウイスパーチャットの数」だ。

私には、パーティーで出会い、一緒に冒険して意気投合し、フレンド登録をさせてもらった人が数十人いる。

しかし、過去にも何度か書いているとおり、私はログイン頻度が高くなく、レベル上げのペースも遅い。そのため、せっかくフレンド登録させてもらっても、ストーリーの進行度やレベルにどんどん差ができていき、滞在するブロックや受けるべきクエストが徐々に噛み合わなくなり、だんだん疎遠になってしまふ、というケースが非常に多かった。「またいつか一緒に遊びましょう！」と言って別れたきり、その「いつか」がいつこうに訪れない人がたくさんいたのである。

ところが、ここ最近、何ヶ月も連絡を取っていないなかつたようなつかしい人から、いきなりウイスパーチャットが届くことが増えたのだ。「おひさしぶりです。最近調子はどうですか？」というなにげない雑談から「もしよかったら、一緒に〇〇に行きませんか？」といった

お誘いまで、その内容は多岐にわたるが、とにかく頻繁に話しかけてもらえるようになった。うれしい悲鳴とはこのことである。なんだかちよつとした人気者になった気分である。

それにしても、なぜ突然、ウイスパーチャットがたくさん来るようになったのだろうか？そういうブームなのだろうか？疎遠なフレンドにウイスパーを送ると恋が成就する、みたいな都市伝説でもできたのだろうか？いやいや、そんなわけはないよな。

などと不毛なことを延々と考えていたのだけれど、先日ウイスパーチャットを送ってきてくれたある人の言葉によって、私はようやく合点がいった。

「ベリーハードへようこそ！待ってましたよw」

ああ、そうか、そういうことか。ウイスパーチャットを送ってもらえるようになったのは、私がフレンドのみんなと同じステージにたどり着いたからだ。

いずれ、さらに上の難易度帯が実装されれば話は変わってくるだろうけれど、現状のPSO2においては、ベリーハードこそがいちばんハイレベルな冒険の舞台だ。私のフレンドの多くがそうであるように、レベル40以上のアークスたちは、みんなそこに集まっている。

そこに、やっと私が追いついた。当然、まだまだレベルや力量の差はあるけれど、ひとまず、同じ難易度のクエストを受けられるようになった。

おそらく、フレンドの人たちは、私がベリーハード推奨ブロックにいるのをフレンドリストなどで見て、「おつ、こいつもとうとうここまで来たか」と気づいてくれて、多少の感慨やな

つかしさを抱きながら、話しかけてくれたのだと思う。

なんてうれいことだろう。「ひよつとしたら、みんなもう私のことなんて忘れているかも」とときどき考えてしまっていた自分が、バカみたいだ。本当は、私を気にかけてくれた人が、私を待っていてくれた人が、こんなにたくさんいたのだ。その人たちと、また一緒に冒険できるのだ。

ああ、ここまで来て、よかった。ベリーハードに来て、本当によかった。

そして、もうひとつ。私は運命的な再会を果たすことになる。

あるクエストをクリアし、ベリーハード推奨ブロックから人の少ないブロックに移動しようとテレポーターに乗りかけた瞬間、私はある人にウイスパークチャットで話しかけられた。

「こんばんは」

「こんばんは！」

「おひさしぶりですネ」

「覚えています。おひさしぶりです」

その人と私は、フレンドではないし、パーティーを組んだこともない。でも、私はこの人を知っている。いや、忘れるわけがない。

私はずっと、この人を探していたのだ。キャラクター名も、クラスも、レベルも、性別すらもわからない、ただひとつ、プレイヤーIDネームだけを知っている、この人を。

「やっ与会えましたね」

そう言いながら私に近づいてきたのは、レベル46の細身な男性レンジャーだった。私は、彼の姿を初めて見た。そうか、こんな人だったのか。

彼は、およそ3ヶ月前、ロビーにいた私に「ひよつとして『ふらさん』でしょうか？」とウイパーチャットを送ってきてくれた人だった。

しかし、そのとき私はちょうどほかのブロックに移動してしまつた直後で、彼の姿を見ることができなかった。その後の短い会話のなかでわかつたのは、プレイヤーIDネームと、このブログをよく読んでくれている、ということだけ。

いったい、どんな人なのだろう？私はブログ上でプレイヤーIDやキャラクター名を隠しているのに、それでも外見の情報だけで「ふら」だと気づかれたということは、たぶん、本当にこのブログを熱心に読んでくれている人なのだろうけれど。

次に会えたら、お礼を言いたい。顔を、姿を、見てみたい。あの人は、いったいどこにいるのだろう？そう思つて、私は3ヶ月間ずっとひそかに彼を探していたのだ。

「あのときは姿を見つけれなかつたのですが、こうしてお会いできて、ありがとうございます」

私は彼にお礼を言い、ふたりはそのまま少しだけ立ち話をする。その後、「またどこかでお会いしましょう！」と誓つて、私たちは別れた。フレンド登録をお願いすればおそらくOKしてもらえたと思うのだけれど、あえてそれはやめておいた。近いうちに、今度はロビーではな

くどこかの惑星で、同じパーティーのメンバーとして、また偶然会える気がしたから。だって、いまの私と彼は、同じベリーハードを舞台に冒険するアークスなのだ。

いろいろ遠回りしたり、怖がったり、失敗したりしたけれど、ここまで来て、よかった。ベリーハードに来て、本当によかった。

私はやっと、みんなに、あなたに、追いついた。

プチあとがき「最高難度」

2013年10月、ベリーハードの上に行く新難易度『スーパーハード』が実装されました。

とはいえ、入手できるレアアイテムの豊富さやアドバンスクエストの存在などから、やはりベリーハードには一定の特別感があるように感じます。

素直になりたくて

2013年1月14日

ログインすると、ちょうど『淵へと迫りしもの』という実装されたの緊急クエストが受注できる時間だったので、私はさっそく『誰でも楽しく』のパーティーを作成し、参加者を募った。

「こんばんはー」

「こんばんは！よろしくお願ひします」

「よろしくお願ひしますー」

「初めてなのでぜんぜん勝手がわからないのですが、道中の敵をひとつお倒しながら進んでいって、できればSランククリアしたいなあ、と思っっています」

「了解でーす」

すぐにパーティーに入ってきてくれたMさんという女性レンジャーとそんな会話をかわしてから、私たちは戦火の広がる市街地へと向かった。

最近、難易度ベリーハードでパーティープレイをするにあたって、なるべくそうしよう、と心がけていることがひとつだけある。

それは「素直でいること」だ。

初めてなら初めて、わからないならわからない、と早めに白状すること。自分は最終的にをどうしたいのか、仲間にしつかり伝えること。見栄を張らないこと。ウソをつかないこと。黙ってごまかさないこと。

まるで自己啓発本のようなありきたりな言葉を並べてしまっただけで、これらは本当にとっても大切なことだな、と、いまさらながらよく思う。特に、私のようにプレイヤースキルに欠け、知識も乏しいプレイヤーにとっては。

レベル40になって間もない私は、名だたる歴戦の猛者たちがどうベリーハード推奨プロックにおいては、ヒヨッコ同然の小さな存在だ。その実力差は、勤続20年のベテラン社員と新入社員くらい、あるいは1軍の先発エースと2軍の中継ぎ投手くらい、もしくはウツチャンとナンチャンくらいあると言って間違いない。最後のたとえばナンチャンに対して超失礼である。

まあ、要するに、自分より知識や経験の浅い人と出会うこともしばしばあったノーマルやハーダの世界とは違い、ここでは明らかに私がいちばん下なのだ。

先輩ではなく、後輩。教える側ではなく、教わる側。であれば、自分はなにがわからないのか、なにをしたいのかを最初に明言してしまっただけが相手の理解を得やすいし、自分は気を張らなくてすむし、ひいては、パーティー全体に迷惑をかけてしまう可能性も低くなる、というわけだ。

市街地に突入して間もなく、新たに男性ハンターのTさんと女性テクターのHさんが仲間に

加わり、パーティーは満員の4人となった。私はあいさつとともに、このクエストを受けるのが初めてであること、できればSランククリアしたいことなどを改めて説明して、ふたたび市街地を走りだした。

「エリア2でしばらく撃破数を稼いでからエリア3に進もうかと思いますが、みなさんそれでよいでしょうか？」

「OK。エリア3でボスがなかなか出ないこともあるから、そこだけ注意でw」

「ボス探す時間、ある程度見といたほうがいいかもねー」

「なるほど……じゃあ、残り12分になったらエリア3に進む形でどうでしょう？」

「OK」

「うい」

「了解ー」

その後、私たちはほぼ予定通りの時間配分でエリア3にたどり着く。

「ボスって、手分けして探したほうがいいんですかね？」

「だねー。でも、取り巻きが異常に強いことがあるから、単独は危険かも」

「ふた手くらいに分かれてみる？」

「わかりました。じゃあ、私とMさん、TさんとHさんに分かれましょう」

「OK」

「ういうい」

「りよーかいー」

打てば響くとはこのことである。当意即妙とはこのことである。

私がなにか質問すると、先輩アークスである3人がすぐに返事をくれる。しかもそれは、「これはこうするのがベストです」とハッキリ正解を示すものではなく、あくまでひとつの意見や情報、というスタンスにもとづいていた。

つまり、彼らは私にいろいろなアドバイスを与えながらも、最終的な決定権はパーティーリーダーである私が持てるよう、つねに配慮しながら発言してくれていたのだ。それはおそらく、誰もがカンタンにできることではないと思う。

たぶん、彼らは後輩アークスを指導することにもともと長けていたのだろうし、私が最初に「初めてで勝手がわからない」「できればSランククリアしたい」と事情や目的を説明しておいたことも、少なからず指導しやすさにつながったのだろう。まあ、よくよく考えてみれば、パーティーコメントに「初挑戦ですが、楽しくSランククリアできたらいいなあと思っっています」と、都合のよすぎることが書いてあるのに入ってきてくれるような3人だから、そりゃあ、やさしいのも、教え上手なもの、納得といえれば納得である。

やがて、エリア3の奥地に出現した『ファルス・ヒューナル』というボスをなんとか撃破して、私たちは無事にクエストをクリアした。闇に消えていくボスを見ながら「あいつはいつた

い何者なんだ……」と思わずつぶやいた私に、「それは教えられないなーw」「ストーリー進めてからのお楽しみだねw」と返してくれたみんなに、笑いながらも感心してしまった。まさか、クエスト攻略のことだけじゃなくて、そんなところも配慮してくれるだなんて。本当に魅力的な先輩だ、この人たちは。

「きょうは本当にありがとうございました！とても楽しかったですし、いろいろ教えていただいて助かりました」

「いえいえー」

「こちらこそw」

「また遊びましょうー」

お別れのあいさつも、なるべく感謝の気持ちを素直に表現する。これも最近、意識して取り組んでいることだ。ちよつと照れくさいし勇気がいるけれど、そうしたほうが自分も、おそらく相手も、気持ちいいんじゃないかと思っている。

その後、ちよつとだけキャンプシップ内で立ち話をして、パーティーは解散した。

きょうは「素直でいること」という心がけが功を奏して、とてもいい人たちに出会えた気がするぞ、と喜ぶいつぽうで、じつはひとつだけ、ある後悔を残してしまった私である。

ああ、きょうも、「フレンド登録してもらっていいですか？」って言えなかったな。

あとはそこだけ素直になれば、完璧なんだけどなあ。

新米テクター、どたばたデビュー

2013年1月16日

ログインしてたまたま降り立った『ビギナー推奨』ブロックのロビーで偶然ひとりのフレンドと出くわした私は、雑談ついでにそのまま一緒に冒険に行くことになった。

しかし、30分ほどかけてベリーハードのクエストをひとつクリアしたところで、その人はログアウトする時間になってしまった。私たちは互いに「またね！」と別れを告げ、私はロビーへと戻る。

うーん、中途半端に時間が余っちゃったな。少し、ひとりでクライアントオーダーの消化でもしようかな。

そう思いながらクエストカウンターにアクセスし、なにげなく『クエスト中のパーティー』の一覧を見た私は、そのなかにひとつ、気になるパーティーを見つけた。

レベル6でサブクラスも未取得のレンジャーがひとりで遊んでいる、『森林探索』のパーティー。プレイスタイルは『誰でも楽しく』で、パーティーコメントには「初心者です。」とだけ書いてあった。

気になった点はふたつ。ひとつは、経験の浅い新人アークスであると思われるこの人が、ひとりで『森林探索』に挑むのは危険すぎやしないか？ということ。もうひとつは、約30分前に

私がクエストカウンターを覗いたとき、この人はたしか『ナヴ・ラッピー捕獲任務』に挑んでいる、そのときもやはり、参加者を待ちながらひとりで遊んでいたということ。

現状、『ビギナー推奨』は決して人口の多いブロックではない。目的や対象レベルがほぼ同じ『ノーマル推奨』ブロックがあるし、低レベル帯はソロプレイ中心で一気にレベルを上げてしまう人も多いからだ。この人がずっと『誰でも楽しく』で遊んでいるにも関わらず、参加者がいつこうに現れないのも、正直、ありえない話ではない。

でもそれは、私がプレイヤーとしてそこそこ経験を積み、それなりに周りが見えるようになってきたからこそ、わかる理屈だ。はたして、レベル6になっただけの初心者がそんな事情を知っているだろうか？いや、知っているわけがない。

推測だけれど、この人は少なからずこういうことを考えながら、このビギナー推奨ブロックで勇気を出してパーティーを作成し、プレイスタイルやパーティーコメントを設定したはずなのだ。

「きつと、自分と同じような初心者が入ってきたり、経験豊富な先輩アークスが助けに来てくれたりして、一緒に協力して冒険できるんだろうな。楽しみだな」

ところが、誰も現れなかった。けつきよくひとりで『ナヴ・ラッピー捕獲任務』をクリアし、その次の『森林探索』もひとりのまま始まってしまった。その気持ちは、どんなものだろうか？新しいクエストに挑戦する楽しさと、ずっとひとりであるさみしさ、この人の心をいま支

配しているのは、はたしてどちらなのだろうか？

いや。これ以上ここで考えたって、ラチがあかない。思い出せ。私は前にもいちど、同じような状況に出くわしたことがある。あるとき私は、考えるだけ考えて、心配するだけ心配して、けつきよくなにも行動しなかったじゃないか。あの後悔を、またくり返すつもりか？

——行こう。ほかの誰でもない、私がこの人のパーティーメンバーになるんだ。そして、ふたりで一緒に、森林を大冒険するんだ。

とはいえ、さすがにレベル41のフォースでパーティーに参加するのは、明らかに冒険の緊張感を削いでしまう。さて、どうするべきか？

少し考えたあと、私は急いでクラスカウンターに行き、初めて『テクター』に転職した。しかし当然、そのレベルは1だ。このままでは、レベル5以上であることが受注条件となる『森林探索』に参加できない。

そこで私は、ロビーを走りまわってハンスやフランカといったNPCに次々に話しかけていく。クリアしたままで未報告のクライアントオーダーが、4つほど溜まっていたからだ。その経験値報酬によつて、私はあつという間にレベル5になった。

武器については幸いにも、私がいつも持ち歩いているローザクレインがそのまま装備できた。本来、テクターは『ウオンド』という専用の杖を扱えることが持ち味なのだけれど、いまはそんなモノを用意しているヒマはない。

急ごう。あの人は、いまでも参加者が現れることを待ちながら、ひとりで心細く森林を歩いているかもしれないのだ。

私はふたたびクエストカウンターにアクセスし、『このパーティーに参加する』を押した。

「こんばんは！参加よろしいでしょうか？」

「こんばんは。はい、ぜひお願いします。」

「ありがとうございます！すぐ合流しますね」

防御力を高めるデバンドリンクを一気に飲み干した私は、消化も始まらぬうちにすぐさまテレポーターへと飛びこんだ。

その人は、身長150cmくらいの細身な女性ヒューマンだった。小柄なせいで背中のランチャーがずいぶん大きく見えてしまって、重くないのかしら、といらぬ心配をしてしまう私である。

「よろしくお願いします！」

彼女と対面した私が改めてあいさつすると、30秒くらい沈黙があつてから、ようやく彼女の返事があつた。

「初心者ですが、よろしくお願いします。」

なるほど。タイピングに時間がかかっていると、すべてにきっちり句読点をつけるというチャットらしからぬ口調から見ると、やはり彼女は、PSO2を始めて間もない新人ア

クスで間違いなさそうだ。うーん、これは責任重大だぞ。初心者の彼女が、慣れないパーティープレイをしつかり楽しめるようにしなければ。

そこから私たちは、足並みをそろえて森林を進み始めた。エネミーの群れを倒しては立ち止まり、コンテナを壊しては立ち止まり、彼女のペースに合わせながら、ゆっくり、ちよつとずつ、言葉をかわす。しばらくすると、徐々に彼女のほうからも話しかけてくれるようになり、私は彼女の質問に答えたり、ちよつと勇気を出して冗談を言ってみたりする。

クエストの後半では、彼女も私もたくさんしゃべっていたせいでフォンガルフに不意打ちをくらったり、ラッピーに逃げられたりもしたけれど、それはある意味ではパーティープレイが盛り上がった証だし、愉快的な話だ。

やがて、私たちはボスであるロッククベアに戦いを挑む。ボディプレスの直撃をくらって彼女がいちど戦闘不能になってしまったけれど、私がすぐにムーニアトマイザーで蘇生させ、最終的にはなんとか勝利を収めた。

「おつかれさまでした！」

「お疲れ様でした。死んでしまつて、すみません。」

「いえいえ！なんにも悪いことじゃないので、心配しなくて大丈夫ですよ」

「ありがとうございます。ひとつ、お願いがあるのですが、」
「なんででしょう？」

「もう一回、同じクエストを受けてもいいですか？今度は2回目なので、死なずに勝てそうな気がします。」

「おお、それはすごい！ぜひ行きましょう！」

すごいな、彼女は。素直だし、前向きだし、なにより、自分の気持ちを自分の言葉で、包み隠さず話してくれる。それはとても気持ちいいことだし、かつこいと思うし、なんだか私を信頼してくれている気がして、うれしくなってしまう。

その後すぐに、私たちは2回目の『森林探索』に出発する。彼女は宣言通り、ボディプレスを見事にすべてかわしてみせ、私たちはいちども戦闘不能になることなくロックベアを撃破した。

「おつかれさまでした！やりましたね！」

「お疲れ様でした。危なかったです、緊張しました。」

私たちは互いに労をねぎらったあと、しばらく雑談し、楽しい時間を過ごせたことへのお礼を言い合ってから、解散した。

じつはここまでが、数日前の話である。

きょうログインして『コミュニケーション履歴』を見ると、なんと彼女から、コメントつきグッジョブが連続でたくさん届いていた。

「この前はありがとうございます。」

「すごく楽しかったです。」

「初心者ですが、もしよければまた、」

「一緒にクエストに行かせてください。」

コメントつきグッジョブを使って長文を送ってくるなんて、ちょっとヘンかもしれないし、不器用なやりかたかもしれないけれど、その健気さが、文章からにじみ出ている人のよさが、私にはすごくうれしかった。

私も彼女をまねて、コメントつきグッジョブを連続で送り返す。

「こちらこそありがとうございます！」

「ぜひ、また一緒に冒険しましょう」

「もしよかったら、フレンドに」

「なってもらえないでしょうか？」

彼女と同じ数だけコメントつきグッジョブを送り、さらにフレンド登録申請も送って、私は充実した気持ちでウィンドウを閉じた。

しばらくは、テクターも少しずつレベルを上げていこうと思う。どんどん成長していくであろう彼女と、一緒に冒険に出かけられるように。

とあるひとつの理想形

2013年1月19日

「4回いけるかな？」

「ですかね」

「いけそうですねー」

ダーク・ラグネが地に沈むと同時にすばやく会話をかわし、どうやら「4回」ということで見解の一致を得たらしい、パーティーメンバー3人。

「すみません、4回ってなんの話でしょうか……？」

そして、なにか「4回」なのかまったく理解できず、申し訳なさそうに質問するパーティーリーダーがひとり。お察しの通り、この置いてきぼり感に満ちたいかにも頼りないリーダーが、私である。

サブクラスのハンターのスキルポイントを獲得するため、とあるクライアントオーダーを進行させようと、私は緊急クエスト『市街地奪還作戦』のパーティーを作成した。

目当てのクライアントオーダーを達成するにはダーク・ラグネというボスを5体撃破する必要がある、この『市街地奪還作戦』は、ダーク・ラグネが最後に必ず1体出現する。ほかのクエストでもダーク・ラグネが出てくる可能性はあるが、100%間違いなく戦えるのは、この

クエストだけだ。

つまり、このクエストを5回くり返せば、運に関わらず確実にオーダー条件が達成できる、というわけである。

「道中のザコはすべて無視、ボス直行です。あせらず気負わず、ムリなくいきましよう！」

例によって、己の力量不足をフォローする文言をあらかじめパーティーコメントに盛りこみつつ、パーティーを作成した私。保身の技術だけは満点である。

ありがたいことに、ダーク・ラグネの撃破数を稼ぎたい人は私のほかにもたくさんいたようで、パーティーはすぐに4人になった。

レベルが高く知識も豊富そうな、男性ガンナーのAさん。無骨な外見に似合わず口調の柔らかい、男性レンジャーのBさん。私より少しレベルが低く、とても小柄な、女性フォースのCさん。そして、フォース以外でパーティープレイをした経験がほぼないため、緊張して武器パレットの設定にあたふたと手間取る、ハンターの私。

「準備がよければ、さっそくいってみましょう！」

「OK」

「はい！」

「はい」

かけ声の威勢だけはいい私である。どうせクエストが始まったら私が足を引っさるに決まっ

ているのだから、せめて最初だけでもリーダーらしく威張っておこう、という悲しい見栄である。

私たちは予定通りボスエリアまで直行し、1体目のダーク・ラグネを危なげなく撃破する。そして、そのときにかわされた会話こそが、冒頭に挙げた「4回」がどうこう、というやつなのである。

「すみません、4回ってなんの話でしょうか……？」

「あ、ボス直行が時間内に4回いけそうって意味ですw」

「いま1回だから、あと3回ですわねー」

ああ、そういうことか！いやはや、理解が遅くてすみません。

そうか、なるほど。1回やってみて、クリアまでにかかった時間を見て、あと何回いけそうか、という計算を、みんな瞬時にしていたわけか。大変勉強になります。

リーダーの威厳はどこへやら、である。まあ、最初に威張っておいてよかったじゃん？と自分をなぐさめる私でもある。

私たちはいったんキャンプシップに戻り、能力を高めるドリンクを飲み直して、またすぐに出発した。

「ボス直行」はザコとの戦闘をいっさい行わないので、基本的に、道中は出口をめざしてただ走るだけになってしまう。そのため私は、黙々と走っては淡々とボス戦をこなすような、ど

ちらかといえは静かなパーティープレイになるんじゃないかな、と予想していたのだけれど、この予想はまるで外れることになってしまう。

「また戦闘機墜落してるw」

「www」

「オプタさんしっかり働いて！」

「私たちが忙しいからひとりでなんとかして！」

「ところで、さっきから思ってたけど」

「？」

「ふらさん身長高いねw」

「そうですか？たしか、ブーツ込みで174cmですけど」

「3cm負けたw」

「10cm負けたー」

「30cmくらい負けてる……」

「でも、ロビーにいたらぜんぜんふつうの身長ですよ」

「アークスの平均身長高いからねー」

「このパーティーが小柄ぞろいなだけかw」

「よし、2体目撃破ー」

「順調だね」

「超順調ですね！」

「Bさん、ナイスウィークでした」

「照れるぜー」

「さあ、次いつてみましょうー」

走りながら、ときには戦いながら、ひっきりなしに会話が飛びかう。

もともと話し好きの人たちが多かった、ということもあるのだろうけれど、おそらく理由としていちばん大きいのは、「4回」という目標が明確に共有されていたことだと思う。

計4回が目標で、残り時間がこれくらいだから、1回あたりこれくらいの時間でクリアすれば間に合うぞ。ということは、ちよつとくらいミスがあつたり、しゃべりながら走つたりしても、大丈夫そうだぞ。

そういう計算が4人それぞれのなかで成り立つたからこそ、みんなの心に余裕が生まれ、結果として楽しくにぎやかなパーティープレイができたのだろう。

私たちは計画通りダーク・ラグネを次々に倒し、そのハイペースぶりに負けないくらいたくさん言葉をかわし、やがて当然のようにお礼とフレンド登録をし合つて、解散した。

オンラインゲームでは、しばしば、プレイヤーの遊び方をレベル上げやアイテム収集などゲーム進行の効率を重んじる「効率重視」と、気楽さや適当さ、コミュニケーションの豊かさを

大切にする「まったり」に区別し、ふたつを共存、両立が不可能な対立関係に見立てることがある。

でも、この日、私が組んだパーティーは、効率は非常によかったと思うし、それでいて雰囲気はとてもゆるく、気楽で、温かいものだったと思う。私はそこに、私が思うパーティープレイのひとつの理想形を見た。

ゆるくて、気楽で、温かくて、しかも気がついてみたら稼ぎもよくて。

わがままとぜいたくが過ぎる気もするけれど、たぶんそれって、私に限らず多くの人にとつて、楽しいパーティーになるんだろうな、と思う。

そこに言葉がなくなつて

2013年1月21日

現在、私はメインクラスのフォースとサブクラスのハンター、ともにレベル42である。

パーティーを組むときや強敵に挑むときはフォースで、ソロで遊んだり、溜まったクライアントオーダーを進めたりしたときはハンターで、と使い分けながら、ふたつのクラスを同じくらいのペースで育て続けている。

難易度ベリーハードのクエストに行くようになってから、それに対応した各種クワイアントオーダーも多く受注できるようになったので、私はそれらをこなすべく、ソロプレイ用のハンターで森林をひとりうろろしていた。

考えてみれば、ベリーハードの舞台をハンターで冒険するのは、これが初めてだ。装備やマブはレベル42のハンターにしては小ささか貧弱だけれど、森林そのものには通い慣れているおかげか、あまり不安はない。愛用のワイヤードランスでウーダンを斬りつけ、フォンガルフを突き刺し、ガロンゴをつかんで投げ飛ばしながら、着実に歩みを進めていく。

やがて、エリア1を難なく突破し、さらに木々が深く生い茂るエリア2に進入した私は、しばらく走ったあたりで、不意にイヤな気配を感じ取った。

どこからだろう。ガサガサツ、と葉がこすれ合う音が聞こえる気がする。そしてそれはどう

やら、自らが一歩ずつ踏みしめている落ち葉の音とは違う。もっと頭上から、もっと大きな音で。そう、たとえるならば、樹に登った巨大な獣が、その重さで枝葉を揺らしているような――

「緊急通達だ。強力な敵性反応が確認された。早急に撃破しろ」

オペレーターから通信が飛びこんでくると同時に、私の目の前にドスンと、獅子のような大型の獣が姿を現した。獣は私を視界にとらえるやいなや、それをかっこの獲物だと認識したようで、地鳴りのような雄叫びをあげながら飛びかかってきた。

ファンゲバンシーだ！

状況を理解するのがやつとの未熟なハンターに回避行動を取る余裕があるはずもなく、私は大きくはじき飛ばされた。出会いがしらのたった一撃で、HPのおよそ半分が持つていかれる。

「C-2にファンゲバンシーが出現しましたー」

なんとか起き上がり、デイメイトでHPを回復しながら、強敵の出現をオープンチャットで周囲に知らせる私。しかし、よくよく思い出してみれば、ここまでの道中で私は誰ともすれ違っていない。はたして、助けは来るのだろうか？

いや、いまはそんなことを考えていてもしかたがない。やるしかない。ファンゲバンシーは戦える機会の少ない珍しいボスだし、なによりアークスの一員として、目の前の敵から逃げるわけにはいかない。

私は武器をワイヤードランスからスピードに優れるパルチザンに持ち替えて、ファンゲバンシーに迫ろうとする。しかし、まったく追いつけない。いつこうに攻撃を当てることができない。ファンゲバンシーの動きが、一挙手一投足が、あまりにも速すぎるのだ。

うすうすわかつてはいたことだが、フィールドを縦横無尽に駆けまわり、ヒットアンドアウェイを主戦法とするファンゲバンシーに対し、足を止めての殴り合いをもつとも得意とするハンターは、相性がよくない。しかも私はいまだにハンターに慣れていないので、なおのこと分が悪い。

追いかけるだけで、精一杯。追いついたかと思えば殴られ、はじき飛ばされる。ファンゲバンシーの動きを鈍らせようと脚部に少しずつダメージを与えてはいるが、私が受けるダメージは明らかにそれより大きい。私はまたも殴り飛ばされて大量のHPを失い、地面に倒れこみながら考える。

このままじゃ、マズい。せめて、ヤツの足さえ止めることができれば。部位破壊で、たとえば数秒でも、スキを作ることができれば。

そのとき。地に伏す私を見下ろしてほくそ笑むファンゲバンシーの前脚を、突如としてオレンジ色の閃光が包み、直後、ドカン、という大きな爆発が起きた。1回、2回、そして3回。続けざまに起きた爆発はすべて正確にファンゲバンシーの前脚をとらえ、ヤツはたまたまらずその場に倒れこむ。

爆発の正体がなんであるか、フォースが本職の私はすぐにわかった。ラ・フォイエだ。助けが、フォースが、来てくれたのだ。

私に近づいてきたその人は、タリスを持ったニューマンの少女だった。命からがら起き上がった私を、今度は温かい緑色の光が包む。見知らぬ少女のレスタによってHPを全回復させた私は、脚部を痛め、明らかに動きの鈍ったファングバンシーに、ここぞとばかりに槍を突き立てる。

徐々に苦しみ始めるファングバンシー。少しずつ逆転していく形勢。私たちの優位は、数分後、さらなる救援として駆けつけてくれたキャストの男性ハンターの登場により、決定的になった。

エネミーを挑発するスキル『ウォークライ』を使ってファングバンシーを引きつけ、すべての攻撃をどつしり受け止めるキャストの彼。防御力を犠牲にして攻撃力を一時的に高めるスキル『フューリースタンス』を使い、フォトンアーツの連打をガンガン叩きこむ私。

じつは本来、これらふたつのスキルはともリスクが大きい。ウォークライは効果時間中、使った本人が集中攻撃を受けることになるし、フューリースタンスも、一歩間違えば致命的なダメージをくらうおそれがある。

しかし、そんなハイリスクなスキルを、私と彼はおそらく同じ理由によって、安心して使うことができた。

後方に陣取り、タリスを巧みに操るニューマンの少女。彼女の回復や補助が、きわめて早く、おそろしく正確だったからだ。

安心して背中をまかせられる、とても言おうか。私のうしろに、私を見てくれている人がいる。彼女が私を助けてくれる。彼女が私たちを支えてくれる。だから、全力で戦える。ハンターとしての仕事に、全神経を集中できる。そういう感覚を、私も、おそらくキャストの彼も、存分に味わった。

私がフアングバンシーと遭遇してから、およそ10分。3人のアークスは着実に連携プレーを重ね、ついにフアングバンシーを撃破した。3人はそれぞれソロプレイ中だったし、終始無言で必死に戦っていたので、かわした会話といえば別れ際の「おつかれさまでした」だけだったけれど、私はそれで充分だと思った。むしろ、この場には言葉など不要だとすら思った。

たった10分ほどのなかで、初対面同士のアークスが協力して同じ敵に立ち向かい、互いを信頼し合い、逆転勝利をつかむというドラマ。

そこに会話はなかったけれど、私は充実感や、達成感や、あるいは絆のような心のつながりを、たしかに感じる事ができた。

きつと、言葉で表現するだけが、信頼の形ではないのだ。そう思わせてくれたふたりの見知らぬアークスに心から感謝しながら、私はふたたびひとりで森林を走りだす。

いつか、私もあのニューマンの少女のように、仲間から信頼されて、安心して背中を預けて

もらえて、後方からパーティー全体を支えることができるような、そんな立派なフォースになりたいな、と思った。

プチあとがき「フューリースタンス」

ある能力を犠牲にしてほかの能力を高める、というスキルはけっこう多いです。ガードスタンス、ブレイブスタンス、フォトンフレアなどなど。

リスクはありますが、生じる弱点をカバーしてくれる仲間がいれば、いずれも効果は絶大です。

新米ハンター、おまぬけテクター

2013年1月24日

「頼んだよ、ケートス・プロイ！」

私がかげ声とともにフォトンブラスト発動ボタンを押すと、魚のような姿をした白い幻獣が頭上に現れ、ゆらゆらと空中を泳ぎだす。幻獣は、PP回復速度を飛躍的に高める不思議な力を私に与えると、もといた世界に戻っていくかのように、ゆっくりと消え去っていく。

なんのことはない、ありふれたフォトンブラスト発動の風景である。

ところが、チェインしたわけでも、ハデなダメージを与えたわけでもない、この平凡なケートス・プロイに、目を丸くするアークスがひとりいた。パーティリーダーであるレベル13の女性ハンター、Pさんである。

「おおおおお、かっこいいー！！」

ベリーハード推奨ブロックでフォースやハンターとしての腕前を磨くかたわら、ときどきノーマル推奨ブロックでテクターも育てていくことにした私は、ちょうど同じくらいのレベルの人がひとりで遊んでいる『誰でも楽しく』のパーティーを見つけ、参加することにした。

そこにいた人こそが、今回の主役であるPさん。元気な新米ハンターだ。
「さっきのあれ、なんなんですか!？」

「ええつとですね、フォトンブラストっていいいます。マグのパワーが溜まると出せる、必殺技みたいなものです」

「おおおおお、いいなーいいなー！！」

たしかに、彼女のパーティーコメントには「初心者ですが、よろしくお願いします！」と書いてあったけれど、まさか、フォトンブラストを撃っただけでここまで感動されてしまうとは。彼女の急激なテンションの上がりように、思わず笑ってしまう私である。

しかし、決して悪い気はしない。むしろ、それは昔の自分を見ているようで、もつと言えば、初めてフォトンブラストを見たときの私の姿をそのまま再現しているようで、なんだかとてもなつかしく思えた。

ああ、あのころの私のはしゃぎようも、先輩アークスたちからは、こんなふうにはほえましく見えていたのかな。彼女のキラキラとした表情に過去の自分を重ね、妙に楽しくなる。

「マグって、レベル上がったらあんな感じになるんですか？」

「そうですね。レベルが上がると進化して、形が変わったり、フォトンブラストを覚えてくれたりするみたいですよ」

「おおおおー、すごい！私のはいつ進化するんだらうw」

「最初の進化は、たぶんレベル30くらいだったと思います」

「いま24です！あとちよつとだー！！」

いやあ、いいなあ。なんて素直で、まっすぐで、気持ちいい人だろう。こんなに反応がいいと、ついいろんなことを教えてあげたくなくなってしまふ。本当は、一気に教えすぎても覚えられないはずがないし、ヘタすると今後の楽しみを奪ってしまうおそれもあるから、ほどほどに抑えて、適度にお茶を濁さなきゃいけないんだけどな。

もちろん、相手が初心者だから感情移入してしまいがち、ということもあるのだろうけれど、彼女の純真さをもたらす独特の魅力に、グイグイ引き寄せられてしまふ私である。

「これって、エサで進化する形も変わるんです？」

「変わるみたいですよ。たとえば、私のは魔法使いつぽい形ですよね？」

「ですなー、なんかずるい!!w」

おお、「ずるい」かーその感覚は、すぐくわかる気がするぞ。

いまでこそ、私のマグは第三形態の『モノケロス』に進化したけれど、それまで私はマグを育てるペースが周りの人よりも遅く、パーティーメンバーはみんなマグが第三形態なのに私のマグだけ第二形態、というような状況がとて多かつた。うらやましいような、くやしいうような、憧れと嫉妬が入り混じる複雑な感情。そうか、あれは「ずるい！」って言えばよかつたのか。彼女のセンスに感服である。いい言葉ですね、「ずるい！」。みなさんもぜひ使ってください、「ずるい！」。

「この形に進化したのは、私がマグの法撃をたくさん上げたからなんです」

「なるほどー。じゃあ、打撃をたくさん上げたらムキムキになる？」

「なるかもしれないですよ？」

「おおー!!でも、よく考えたら、ムキムキなマグってイヤかもw」

ときおり冗談をまじえつつ、森林のど真ん中に立ち尽くしたまましばらくマグ談義をくり広げるふたりである。ハタから見れば不審者も同然である。あとでクエストカウンター係員に「あなたたち、途中でサボってたでしょう！」と大目玉をくらうこと必死である。

数分後、ようやくクエストを再開した私たちは、ボスであるロックベアを無事に倒し、森林での冒険を終えた。その後、すぐにPさんが「火山洞窟にも行ってみたいんですけど、いいですか？」と聞いてきたので、私は「もちろん！一緒に行きましょう」と返し、ふたりは休む間もなく、惑星アムドウスキアへと旅立った。

「うわ、暑いー湯気が出てるーなにこれ!!温泉？」

あいかわらず100点満点のリアクションである。きっと彼女は旅番組のリポーターになれば大成するぞ、とひそかに妄想する私である。

「温泉だといいいんですけど、たまにマグマが噴きだしてることがあるので、気をつけてください」

「はい、先生！わかりました！w」

おお、ついに「先生」とまで言われてしまった。実際のところ、私は彼女より少しだけ冒険

の経験が多かったり、ちよつとマグのレベルが高かったりするだけで、おそらく、彼女が思うほどには、ふたりのあいだに差はないんだだけだな。

とはいえ、これが初めての火山洞窟となる彼女にとつて、きつと私はずいぶん頼もしい存在に見えているに違いない。であれば、ここは先輩らしく、しっかりと彼女をサポートしていかなければ。タリスを握るその手に、いつもよりちよつぴり力が入る私である。

やがて、火山洞窟のクエストも順調にクリアしていった私たちは、中ボスの存在である巨大な地竜『キャタドラン』に挑むときを迎える。

「勝てるかなーw」

「がんばりましょう！」

「はい、先生！がんばります!!」

彼女は、キャタドランとの初戦闘をとて楽しんでみにしているようだった。しかしそれゆえに、その様子を見た私には「ある迷い」が生じてしまった。

ここで私は、本気を出して戦うべきなのだろうか？

彼女と私は、メインクラスのレベルこそ同じくらいだけれど、実際には、サブクラスを持ち、マグのレベルも高い私のほうが、戦闘能力はずいぶん高い。おそらく、攻撃テクニクを全力で連発すれば、キャタドランとの決着は短時間でついでしまうだろう。

でも、それでいいのだろうか？彼女の期待や、スリルや、達成感は、それで満たされるのだ

ろうか？私は、バレない程度に、こっそり手加減すべきなのではないだろうか？

そんな悩みを抱え、もやもやとしたまま戦闘に突入した私だったが、結果として、その心配はまったくの杞憂に終わることになる。

あれ？キヤタドランから受けるダメージが、思ったより大きいぞ？痛い痛い。これはマズいぞ。当たりどころが悪ければ、2回ほど直撃をくらっただけで戦闘不能になってしまいそうだし、おかしいな。キヤタドランって、こんなに強かったっけ？

こうなるともはや手加減どころではなく、回避と回復だけでいっばいっばいになってしまっている。最終的にはなんとか無事にキヤタドランをしとめることができたのだけれど、なんだか、Pさん以上にスリルと達成感を味わってしまった気がする。

「おおおおお、勝てたーーーーー!!」

「やりましたね!」

「何回も死にそうになりましたw」

「私も危なかったです。でも、無事に勝ててよかったです!」

それにしても、なぜ、キヤタドランから受けるダメージがあんなに大きかったのだろうか？Pさんとフレンド登録をかわし、パーティーを解散したあとで、私はようやくその理由に気づくことができた。

防具をすべて装備し忘れていたのだ。

なるほど。そりゃあ、たった2発で死にそうにもなるわけだ。私のことを「先生！」と呼んでくれたPさんも、さすがにこんな凡ミスがあつたことを聞いたら、あきれて笑っちゃうだろうな。

でも考えてみれば、今回はこのマヌケさのおかげで、Pさんと同じ目線で、ドキドキしながらキャタドランと戦うことができたのだ。そう思うと、まあ、たまにはこういうミスがあつてもいいんじゃないかな、と自分を甘やかしてしまう私である。

真に「先生」と呼ばれるにふさわしくなれるのは、いつたいつの日やら。頼りになる先輩アークスへの道は、まだまだ遠そうである。

ソロも、パーティーも

2013年1月27日

このところテクターにかまけていてすっかり忘れてしまっていたのだけれど、そういえばレベル42になったいま、私にはやりたいことがあったのだった。

『遺跡』に行ってみよう。

遺跡とは、浮遊大陸の次に行けるようになる新フィールドであり、最初の森林から数えると、じつに7つめとなる冒険の舞台だ。

この遺跡に行くということは、いまの私にとって、ふたつの大きな感慨をとまなう。

ひとつは、現状のPSO2においては、遺跡こそがもつともエネミーが強力で攻略難度も高い、厳しい場所であるということ。ついに私もここまで来てしまったか、という感じである。

そしてもうひとつは、PSO2の過去作『PSO』をプレイしていた者として、遺跡には「最後の冒険の地」という特別なイメージがあること。実際には、PSOとは違い、PSO2の冒険の舞台は今後もアップデートのたびにどんどん広がっていくのだろうけれど、それでもやはり遺跡での冒険は、私の物語においてなにかひとつの大きな区切りになるような気がする。そして、そんな特別な場所になりそうな遺跡だからこそ、私はどうしても、初めての遺跡を難易度ベリーハードで行ってみたかった。

本当は、遺跡探索許可そのものはずいぶん前にもらっていたので、難易度ノーマルやハードのクエストであればすぐにでも行けたのだけれど、あえてそれはしなかった。レベル42になり、晴れてベリーハードのクエストに行けるようになるまで、ほかのフィールドでお茶を濁してきた。

いまある最高の舞台には、いまある最高の難易度で挑む。そうすることが、冒険の形としてとても美しく、楽しそうな気がしたからだ。

私は自分の冒険を冒険らしくするためならば、あるいはゲームをゲームとしてめいっぱい楽しむためならば、こうして、妙な目標やルールを自分のなかで作ってしまうことをためらわない。もちろん、それはとても自分勝手なプレイスタイルなので、胸を張って「どうだ！」と自慢できるようなことではないのだけれど。

私は遺跡のひとつめのクエスト『遺跡侵食度調査』を受注してキャンペーンへと乗りこみ、黙々と戦闘の準備を始める。

少し悩んだのだけれど、この日はハンターのソロで遊ぶことにした。「ガンストラッシュ系の武器だけでSランククリアせよ」という旨のクライアントオーダーを進めたかったものの、私はガンストラッシュの扱いが得意ではないので、パーティーを組んでも活躍できないだろうな、と思ったのと、遺跡という場所がどんなものか、まずは様子を見たほうがよからう、と思ったからである。まあ、ひらたく言えば、いきなりパーティーを組む自信がなかったのである。

遺跡に降り立ち、周囲を見渡す。過去作であるPSOの遺跡のイメージから、私はなんとなく地下に張りめぐらされた迷宮のような暗く狭い場所をイメージしていたのだけれど、目の前に広がっていたのは、意外にも緑であり、湖であり、雪山であった。

石畳のあいだから、這い出るように伸びている草花。かつてはなにかを祀った石碑だったのだろうか、すっかり崩れて原形を失ってしまったモニュメント。そこにびっしりと絡みつくつ夕。

さすがは遺跡と呼ばれるだけあって、周囲は不思議な建造物だらけだけれど、いつぼうで、視線を少し遠くにやれば見えてくる美しい湖と真っ白な雪山は、ここがこれまで旅してきた森林や凍土と続いている場所であることを明示していた。いったい、惑星ナベリウスにはいくつの顔があるのだろうか？気が遠くなってしまう。

さあ、ひとしきり風景は楽しんだ。そろそろ進んでいこう。

この遺跡でアークスを迎え撃つダーカーたちの尖兵となるのは、見慣れた『ダガン』ではなく、『ダーガツシユ』や『ダガツチャ』という空中を浮遊する魚型のエネミーだった。その攻撃力は、ダガンよりもはるかに高い。すかさずガンスラツシユを構え、剣モードに切りかえる私。フォトンの刃が展開される音が、乾いた空にチャキツと響く。

とにかく安全第一だ。ゆっくり行こう。回避を優先し、距離を取ってPPをじっくり回復しながら、一体ずつ倒していこう。時間はかかっても、死にさえしなければSランクは取れるの

だから。

私はダガツチャたちを統べる中核的存在であるダーガツシュにガンスラツシュの弾倉を投げつけ、それを撃ち抜いて爆発させる。『スリラープロード』という、ガンスラツシュの定番フォトンアーツだ。ドドドツ、と心地よいリズムで、ダーガツシュと周囲のダガツチャに連続ダメージが入る。

ドドドツ、ドドドツ、ドドドツ。何度かくり返すと、魚たちは次々に地面に落ちていった。よしよし、順調だ。どうしたって時間はかかるけれど、どうやらクリア自体がムリなわけではなさそうだ。

少し進むと、エマーゲンシートライアルでしか見たことのない棍棒を持った人型ダーカーや、まったくの初見となるカニ型ダーカーも出てきた。おお、なんだコイツらは。斬りつけて、距離を取って、スリラープロード。斬りつけて、距離を取って、スリラープロード。少しずつ、しかし着実に、エネミーのHPを削っていく。

それはおそらく、ほかの人から見ればきわめてワンパターンでつまらない戦法なのだろうけれど、私はいったって必死である。真剣である。こんな調子でも、じつは緊張感たつぷりに戦闘を楽しんでいるのである。

一瞬の操作ミスが命取りとなる未知の戦場で、いまの私が頼れるのは、この使い慣れたスリラープロードしかないと言っている。それはただの効率的な攻撃手段ではなく、心細い私を支

える唯一の生命線なのだ。

激しい戦闘を必死にこなしながらも、私は大きな充実感を抱いていた。まずはソロで遺跡に
来てみたのは大正解だったな、とも思った。

気がすむまで風景を眺めたり、ふとそれをスクリーンショットに収めたりする自由。これま
どとは一線を画すエネミーの強さを肌で実感しながら、気兼ねなく時間をかけて考え、逃げた
り立ち止まったりしながらも、なんとか突破していく感覚。そのソロペースな一歩一歩がも
たらす高揚。それらは、パーティープレイで得ることが不可能だとまでは言わないけれど、基
本的にはやはり、あらゆる自分勝手が許されるソロプレイならではの特権であるように思う。

そうしてマイペースで遺跡を進みながら、ふと画面の右上にある時間表示を見ると、すでに
クエスト開始から16分が経過していた。しかし、エネミーを撃破して得られるクエストポイン
トはまだ66。クリアに必要なポイントは250なので、まだ4分の1程度しか溜まっていない
計算だ。

うーん、さすがにちよつと、時間かかりすぎかな。でもまあ、クリアできないわけじゃなさ
そうだし、気長にやっついていくか。

などと考えていた、そのとき。私の思考をテレパシーで見透かしたかのように、フレンドの
Yさんという人が、なんの前触れもなく急にパーティーに参加してきた。私はソロプレイ推奨
ブロックにいたものの、部屋に力ギをかけていたわけではない。誰かが参加しようと思えば参

加でできる状態にはなっていたのだけれど、さすがに唐突すぎて驚いてしまった。

「チャオ。遊びに来ました」

そう言つて加わつてくれたYさんの厚意にありがたく甘え、私たちは協力してエネミーを倒していくことにした。私もYさんもおしゃべりが好きなので、私は遺跡のエネミーのことや遺跡で役立つ武器の話、あるいはなんでもない世間話などをYさんとしながらのんびり進んでいったつもりだったのだけれど、Yさんはとても強いファイターだったので、けっきょく参加してくれてからたった8分ほどでクエストがクリアできてしまった。

「おつかれさまでした！」と言い、キャンプシップに戻つてしばらく雑談をする。他愛もない話をしながら、私は、Yさんが来てくれてよかったな、と思った。

ソロではクリアまでにかなり時間がかかりそうだった、ということも、もちろんある。でも、それ以上に、協力して活路を切り拓く感覚を味わえたことや、私がひとりでいたときに見た風景や、戦ったエネミーのこと、その他、誰かに話してみたかった気づきを、たくさん話せたことが大きい。協力や会話、そしてそれらによる感情の共有は、やはりパーティープレイでしか得られない大切な楽しみだ。

ソロプレイも、パーティープレイも、私はどちらも大好きだ。ひとりでなにかを達成して、「ソロプレイは最高だ！」と思つた次の日には、いい出会いを経験して、「やっぱりパーティープレイこそがオンラインゲームの醍醐味だ！」なんて言っていることも、私のなかではよく

ある。

でも、それでいいのだと思う。この日の私は、ソロで遺跡に行ってみてよかったと思ったし、途中でYさんが来てくれて、パーティーを組めてよかったとも思った。矛盾するようだけれど、どっちも本当の気持ちだ。そして、そう思っているのは、思わせてもらっているのは、とても幸せなことだとも思う。

ソロプレイも、パーティープレイも、私はどちらも大好きだ。あしたは、どっちで遊ぼうかしら。

属性とはなんぞや

2013年1月30日

前回書いた通り、私は先日ベリーハードの遺跡に到達し、Yさんというフレンドの助力を得ながらひとつめのクエストをクリアしたのだけれど、そのときにひとつ、気づいてしまったことがあった。

私とYさんとは、エネミーに与えるダメージが2倍も3倍も違う。Yさんのほうが、圧倒的にまでに攻撃力が高いのだ。

ちなみにそのとき、Yさんはレベル50のファイターで、私はレベル42のハンターだった。クラスもレベルも違うので一概に比べることができないのはわかっているけれど、それにしたつて、ここまで攻撃力に差がつくものだろうか？頭上にハテナマークを浮かべながら、うーん、とうなる私である。

そして、クエストクリア後、キャンプシップでYさんと雑談している最中に、私はようやく、ふたりの差を作り出したひとつの要因に思い至った。

そうか、属性だ。

たしか、多くの武器には属性がついていて、それがエネミーに与えるダメージに大きく影響するんじゃないか？たつつけ？たとえば、遺跡には光属性を弱点に持つエネミーが多くいるのだけ

れど、そこでYさんがとても光属性を持つ武器を使っている、属性に無頓着な私が光属性でもなんでもない武器を使っていたとしたら、そりゃあ、与えるダメージに劇的な差があつて当然なんじゃないか？

なるほどなるほど。私とYさんのあいだにあるダメージ差のカラクリは、きつとそういうことだったんだな。

しかし、ここで安易に「そうか！そういうえば武器には属性があるんでしたね！」とは叫ばないのが私である。むしろYさんに悟られぬよう、発見の喜びを押し隠す私である。

なぜなら、私が想像するに、「武器には属性がある」ということは、おそらくレベル5くらいの新人アークスでも知っている常識だからである。レベル42の中堅アークスが嬉々として「いま気づきました！」と語つても、それはもはや手遅れ感が満載なだけだと思われるからである。

なので、Yさんの前ではあくまで平静を装いながら、「いやー、遺跡はやっぱ光属性の武器とかあつたほうがよさそうですねー、ハハハ」などのたまう私である。なぜそこで見栄を張る必要があつたのか、「知つてましたよ」という秀囲気をちよつと出そうとしてしまう私である。

ちなみに、いちおう言い訳をしておく、私の本職であるフォースはテクニクによる攻撃が主力であり、武器による直接攻撃を行うことがほとんどない。そのため、そもそも武器の属

性を気にする必要がなかったのだ。そして、その感覚のままなんとなく生きてきたものだから、本当は属性を気にかけるべきハンターの武器も、ずいぶん適当に選んでしまっていたのである。ベリーハードは、厳しい世界だ。私にとってハンターは基本的にソロプレイ専用のクラスだから、全力でお金や時間をかけて装備を整えるほどではないけれど、いまの貧弱な攻撃力のままでは、そう遠くないうちに、クエストをふつうにクリアすることすら難しくなってしまうかもしれない。

よし、決めた。ハンターの武器を、買いかえよう。

こうなったら、ちゃんと属性を見ながら、いい武器をじっくり選んでやろうじゃないか。そうと決まれば、さっそくマイショップから商品検索画面を開いて、武器の種類を選んで、価格帯を絞って、属性を指定して……あれ？待てよ？

属性って、6種類もあるぞ？いったい、どれから買っていけばいいんだ？ひよつとして、全属性をそろえるべきなのか？だとすると、明らかにお金が足りないぞ？

それは、ある程度ハンターやレンジャーとして経験を積んだ人にとっては、とうの昔に通りすぎた初歩的な悩みなのかもしれないけれど、ずっとフォースとして、それも、一般的なフォースよりはるかに知識の浅い三流フォースとしてやってきた私にとっては、初めて陥る思考の迷路だった。正直に言って、PSO2の世界において属性がこんなに頭を悩ませる要素だなんて、思いもよらなかつた。

いままで出会ってきたハンターやレンジャーのほとんどが、武器について考えるたびに少なからずこうした悩みを抱え、どの属性をメインにするかとか、何種類くらい買そろえておくとか、試行錯誤しながら自分なりの落としどころを見つけていたのかと思うと、気が遠くなつた。みんな、どうやって決めたんだろう？どこからお金を調達したんだろう？私がいままでなにげなく接してきた人たちは、じつは、そうとうすごい人たちだったのかもしれないな。

うーん。とりあえず、落ちついて考えてみよう。私はいつたい、どの属性の武器を買っておくべきなのだろうか？

まず、これから頻繁に通うであろう遺跡でいちばん役に立つのは、光属性だ。しかも、光属性は、すべてのフィールドに出現する可能性があるダーカー系エネミーの共通の弱点なので、なおさら都合がいい。そう考えると、光属性の武器は必須と断言していいだろう。

では、ほかの属性はどうだろうか。炎属性は、森林でも凍土でも役に立つので、かなり重要であると言えそう。雷属性も、砂漠と地下坑道の両方で使っていていけるので、同じくらい重要だろう。浮遊大陸には強力なエネミーが多いので、その対抗策として闇属性も持っておきたい。あと、私は火山洞窟のキャタランとヴォル・ドラゴンがどうも苦手なので、少しでもラクに倒すために、弱点を突ける氷属性の武器もほしいところだ。風属性は、ほかの属性に比べていまのところ活用場面が少ないらしいけれど、それを逆手に取って考えれば、次に実装される新フィールドでは風属性を弱点に持つエネミーが多く出てくるだろう、という予測が成り立つ。

であれば、需要が増えて値上がりする前に買っておいでもいいような気がする。

いやいや、待てよ。それじゃあやつぱり、全属性そろえるべきってことになっちゃうじゃないか。なんだこれ。どうすればいいんだこれ。どこに答えがあるんだこれ。

袋小路とはこのことである。ドツボにハマるとはこのことである。もはや順風満帆の真逆であり、吹き荒れる逆風にひっくり返りそうな私である。

よし、決めた。今度こそ決めた。

よくわからないから、きょうのところは寝て、またあした、ゆっくり考えよう。

考えるだけ考えて、ちつとも前進する気配のない私である。堂々めぐりとはこのことである。三歩進んで三歩下がるとはこのことである。

答え合わせとランマイザー

2013年2月3日

先日、「そういえば、武器には属性という重要な要素があるんだった。でも、どの属性の武器を買ったらいいのか、いくら考えてもピンとこない。なんだ、このわかりにくいシステムは。セガはせめてものおわびに、スタッフひとりひとり、『眼鏡っ子！』『幼なじみ！』『義理の妹ー！』などと、己の萌え属性を富士山頂から全力で叫ぶ動画をYoutubeにアップすべきだ」みたいなことを書いた。

最近物忘れが激しいので、後半はやや記憶があいまいだが、まあ、だいたいそんな感じの内容だったような気がする。

すると、ありがたいことに、コメント欄やWeb拍手を通じて、たくさんの人からさまざまなおアドバイスをいただいた。「とりあえず、迷ったら光属性！って感じですかねー」とか、「じつは、属性の種類よりも属性値のほうが重要らしいですよ」とか、「富士山頂は大変そうなので、セガ本社ビルの屋上でいいのでは？」とか、「人妻！夫が単身赴任で悶々とした日々を過ごす団地の人妻！人妻ー！」とか、とにかくいろいろなことを教えていただいた。

最近物忘れが激しいので、後半はやや記憶があいまいだが、まあ、だいたいそんな感じの内容だったような気がする。

そんなたくさんの助言をありがたく受け止め、ひとつひとつ熟読し、現在の装備や所持金も考慮しながら妥当な落としどころを探っていた結果、私はハンターの武器について、とりあえずこうすることにした。

使用頻度があつとも高いワイヤードランスについては、マイショップで光属性の武器を探して購入。さらに属性強化にも挑戦し、光属性値を40くらいまで上げてみる。ワイヤードランスほどではないがよく使うパルチザンについては、手持ちの武器を少しだけ属性強化して、属性値を30くらいまで上げる。ほとんど使わないソードは、とりあえず購入も属性強化も見送って、ワイヤードランスやパルチザンでの成果を見てから、対応を検討する。

これくらいなら、そんなにお金がかかるわけではないし、属性強化に必要な『シンセイザー』も消費数が少なくてすむ。私は圧倒的な強さを得たいわけではなく、とりあえず属性の効果がどの程度のものか知りたいだけなので、まずはこれで充分だろう。

そして、もうひとつ。私はある重要人物から、きわめて大切なアドバイスを直接聞くことができた。

その人物とは、Yさん。そう、今回の一連の件の発端となった人だ。一緒に遺跡に行った際、ハンターだった私の2倍にも3倍にもなる大ダメージを軽々と叩きだし、私に武器属性性について考えるきっかけを作らせた、凄腕のファイターである。

ロビーでたまたまYさんに出くわした私は、あいさつもそこそこに、ここぞとばかりに直接

Yさんに疑問をぶつけてみることにした。

「Yさんは、やはり光属性の武器をお使いですか？」

「ええ、基本は光ですわね」

おお、やっぱりそうなのか。私とYさんのダメージ差の要因は武器の属性にある、という私の推理は、どうやら間違っていないかったようだ。いやはや、われながらなかなかの名探偵ぶりである。シャーロック・フラムズとはこのことである。ふら田一少年の事件簿とはこのことである。

などと調子に乗っていたのも、つかの間。Yさんが語るには、与えるダメージを増やすためには、属性と同じくらい、いや、属性よりもさらに重要な要素があるらしい。

「じつは、クラススキルによる恩恵がいちばん大きいです。たとえば、ファイタースキルのブレイブスタンスですわね」

ファイターの経験がない私にはちんぷんかんぷんなのだけれど、それはどうやら、一定条件を満たすことよって、エネミーに与えるダメージが2割ほど増える強力なスキルらしい。なるほど、もともと武器属性のせいと与えるダメージに差があるのに、そこからさらにスキルによる上乘せが2割もあるわけだから、そりゃあ、私とYさんに圧倒的な攻撃力の差が生まれるのも当然というわけだ。

「ちなみに、ハンターには『JAポーンラス1』『JAポーンラス2』というスキルがあつて、こ

れも両方取得すると、与えるダメージが最大で2割増えますよ」

そんな助言をYさんから得た私は、さっそく余っているスキルポイントを使用して、それらのスキルレベルを上げてみることにした。

かくして、武器とスキルの両面において飛躍的な改善を果たし、大きくパワーアップしたと思われる、ハンターとしての私である。

その効果のほどを試すにあたって、私にはぜひ挑戦したいクライアントオーダーがあった。ワイヤードランスでトランマイザーというボスを倒してくる、『ワイヤードランス特訓・VII』という依頼だ。

これには過去にも何度か挑戦したことがあるのだけれど、私の攻撃力が低いせいであらうも長期戦になってしまい、やがて集中力が切れたところにミサイルの直撃をくらってやられてしまう、というパターンのくり返しだった。

しかし、いまなら。かねてからの弱点であった攻撃力の低さを克服できたと思われるいまなら、違う展開を生み出せるかもしれない。

私は武器属性とJAボーンナスの恩恵をさらに活かすべく、攻撃力を高める『シフトドリンク』を飲んでから、地下坑道の奥地にひそむトランマイザーと対峙した。

くらはば間違はなく即死となるミサイルを警戒しながら徐々に距離を詰め、通常攻撃で牽制してから、ジャストアタックになるタイミングで『ヘブリーフォル』というフォトンアー

ツを発動。大きく跳び上がり、上空から急降下してトランマイザーの頭部を刺し貫く。

表示されたダメージは、1284。

思わず「おお！」と声を上げる私である。なぜなら、以前にトランマイザーと戦ったときは、同じようにヘブンリーフォールをくりだしても、与えるダメージはせいぜい900前後だったからだ。

いける。この攻撃力なら、短期決戦が狙えるぞ。脅威となるミサイルも、おそらく2〜3回だけよけることができれば、充分。それくらいなら、私にもできる。集中力が切れる前に、決着をつけられそうだと。

やがて、その読み通り、トランマイザーが3回目のミサイル攻撃を放ち、それをステップで回避した直後のヘブンリーフォールによって、ついにトランマイザーは崩れ落ちた。何度も刺し貫かれて穴の開いた頭部がビリビリとショートを起こし、やがてそれが全身に伝導して大爆発を起こす。

こうして、念願のクライアントオーダー達成を遂げると同時に、私はハンターとして初めて、ひとりでトランマイザーを倒すことに成功した。

私は今回、ふたつの「ありがとう」を言わなければならない。

ひとつは、武器属性について考えるきっかけを与えてくれ、スキルに関する重要なアドバイスもくれたYさんに。そして、もうひとつは、コメント欄やWeb拍手を通じて、助言や忠告

や、あるいは共感の言葉を寄せてくれた人に。

今回の『属性』や『スキル』のように、ゲーム攻略に大きく関わる要素については、攻略サイトや攻略本を読みこんで模範解答を見つける、という解決法ももちろんあっただろうし、当然ながら、それはあつてしかるべきだと思う。

しかし私は、自分のプレイスタイルや性格を考慮すると、こうして、いろんな人からいろんな生の声を聞いて、悩んだり、流されたり、方向性をコロコロ変えたりしながら、時間をかけて自分なりの落としどころを見つけていくやりかたが、自分にはいちばん合っているんじゃないかな、という気がしている。

それは非効率的だし、不安定だし、自分勝手にわがままだとも思うけれど、それでいいのだ。そっちのほうが、より多くの人と関われそうだし、自分に影響を与えてくれた人のことを、たくさん覚えておくことができそうだから。

今回は、ありがとう。よかったら、また、いろいろ教えてください。

あなたも私も、そしてみんなも

2013年2月6日

さて、きょうはなにをしようかなあ、とぼんやり考えながらログインすると、ちょうどいいことに、あと10分ほどで緊急クエストが始まる時間だった。

バレンタインイベント期間中のみ発生する可能性がある珍しい緊急クエスト、『チョコレートの行方』。シップ中に響き渡るアナウンスの内容や、ロビーにいる人々のざわつき具合からして、10分後に起きる緊急クエストとはおそらくそれであろう、と推理するのは、そう難しいことではなかった。

このとき、私はレベル19のテクターで、いたブロックはちょうど『ノーマル推奨』だった。いまからわざわざフォースやハンターに転職するのは面倒だし、このまま、このブロックで緊急クエストに参加するのが得策かな、という気がする。

ただ、不安なことがひとつあった。私はこの緊急クエスト『チョコレートの行方』に、まだいちども参加したことがないのだ。

バレンタインイベントが始まったのは、先々週の水曜日。もう2週間も前だ。当然、すでに『チョコレートの行方』も幾度となく発生し、多くのプレイヤーが何度も参加したはず。

であれば、そろそろクエストの効率的な攻略法が考案され、ほとんどのプレイヤーにそれが

セオリーとして浸透していてもおかしくない。たとえば、そこまでいっていないとしても、みんなクエスト自体にはもう慣れていて、「のんびり楽しむ」というよりは「淡々とこなす」パーティーのほうが主流になっている、ということとは充分に考えられる。

そんなところに、なんの予備知識も持たず、たいした実力もない私が、ふらふらと加わってしまつてよいものなのだろうか？慣れきつた人たちのスピードについていけなくて、迷惑をかいたり、雰囲気悪くしたりしてしまうだけなのではないだろうか？

「そりゃあ、いくらなんでも心配しすぎだよ」と世間に笑われそうな気がしつつも、どうにも二の足を踏んでしまう私である。できれば、私と同じように緊急クエストに不慣れな人がどこかにいてくれて、一緒に楽しく進んでいけたら、理想的なのだけけど。まあ、理想は理想でしかないし、最初はおとなしくソロプレイでやってみるかな。

と、考えをまとめながらロビーをうろうろしていると、緊急クエストの開始を待つ人ばかりのなかに、見覚えのある名前を見つけた。それは、数日前に砂漠で出会って一緒に冒険し、フレンド登録をかわした、Mさんという男性ハンターだった。

——そうだ、この人なら。確信めいた直感を抱く私である。

たしか、Mさんは、PSO2を始めたのは本当について最近だと言っていた。レベルはテクターの私と同じ19に達しているし、腕も立つけれど、まだまだわからないことも多い、前途有望な新人アークスだ。

彼なら、私と同じく『チョコレートの行方』をまだ経験していない可能性が高いのではないだろうか？だとすれば、同じ目線で、一緒に楽しく遊べるのではないだろうか？

でも、声をかけて大丈夫かな。すでにほかの誰かと一緒に遊ぶ約束をしていたり、あるいはそろそろログアウトする時間だったりしたら、申し訳ないな。

少し悩んで、ロビーを5分ほどどうろうろ歩きまわってしまっただけけれど、私はついに意を決して彼の目の前まで駆け寄り、小さく手を振った。

「こんばんは」

「おー！こんばんはー！」

「お元気ですか？」

いきなり「一緒に緊急クエストに行きませんか？」とは聞く勇気がなく、なぜか彼に体調を問うてしまう私である。謎である。意味不明である。そもそも元気じゃなかったらログインできないことは明白である。

「もちろん！いま緊急クエストを待ってたところです」

おお、なんと理想的な返事だろう。まるで、私の考えが彼にはすべて見透かされているかのようだ。

「もしよければ、一緒に行きませんか？」

「おお！行きます行きます！」

ホツとする私である。勇気を出して声をかけてみて、よかった。彼をパーティーに招待し、チャットモードをパーティーチャットに切りかえる。

「じつは私、バレンタインの緊急クエストにいちども行ったことがなくて……」

「おおー、そうなんですね。私は2度ほど行きました！」

ええええ！行ったことあるの!?アテが外れて愕然とする私である。言葉を失いヒザから崩れ落ちる私である。川辺に座り小石を投げ、水面に揺れる夕日を見つめボロボロと涙を流す私である。いや、ちよつと言いすぎた。まあ、少しばかりびっくりしてしまった私である。

なるほど、じゃあ、今回は彼のほうが先輩というわけだ。アークスとしての総合的な経験は私のほうが豊富だろうけれど、この緊急クエストに関して言えば、私はド素人で、彼は2回も行つたことがあるベテランなのだから。

「なにもわからないので、とりあえずMさんについていきます！」

「基本、とにかくバレンタインポイントを集めるだけつす！それじゃあ行きますよ！うおおお おおおおおお！」

私は彼のこういうノリのよさが大好きである。

ふたりはそれぞれ能力を上昇させるドリンクを飲み、競い合うように勢いよくキャンプシツプを飛びだした。

『チョコレート之行方』の舞台となるのは、火山洞窟だ。ふたりはマグマの噴出を警戒しな

から洞窟内を駆けまわり、たびたび発生するエマージェンシートライアルをこなしていく。

「あ、女性を助けるとポイントが入るんですね」

「です！しかもここ、フィールド全体がハート型なんですよ」

「ホントだ！芸が細かいですね」

やはり、彼は2回も行った経験があるだけあって、このクエストについてはいろいろなことを知っているようだ。

「あ、クリアに必要なポイントが214ポイントつても、気が利いてますね。バレンタインデーってことですよね」

「おおー!!それは気づかなかったですw」

という具合に、ところどころ知らないことがあったりするものも、彼の魅力のひとつであり、初心者らしさが垣間見えるところである。

やがて、10分ほどですんなりクエストをクリアすることに成功した私たちは、いったんキャンセルシップへと戻る。

「おつかれさまでした」

「おつかれさまでしたー！たまーにキャタドランが出ることもあるんですけど、今回は出ませんでしたねー」

「おお、そうなんですね。そういえば、マップを見るとエリア2もあるみたいでしたけど、な

にがあるんでしよう？」

「むむ！それは行ったことがありませんでした」

「行ってみましょう！」

「そうしましょう！」

ドタバタ探検隊、再出発の巻である。ふたりはエリア2の真相を確かめるべく、アイテム整理をすることも忘れて、あわただしくキャンプシップを飛びだした。

「ほら、こつちです」

「ほんとだ」

「行ってみましょう！」

エリア1に比べるとずいぶん狭そうなエリア2に進入し、エネミーを倒しながら奥地へと進む。すると突然、目の前にハデな装飾を施された移動販売車と、かわいらしくラッピングされた複数のコンテナが現れた。

「なんだこれ！」

驚くMさん。しかし、私はこの光景に見覚えがあった。

そうだ、クリスマスイベント。クリスマススイベントのときにも、私は同じようなエマーゲンシートライアルに出くわしたことがある。たしか、ケーキが入ったコンテナを、エネミーに壊されないように守り抜く任務。無事に守りきれたら、ご褒美としてケーキを買うことができ

たはずだ。

「ケーキ屋です！手分けしてコンテナを守りましょう！」

私がそう叫び、ふたりは北と南に分かれてコンテナを必死に守る。途中でひとつだけコンテナを壊されてしまったけれど、数分後、エマーゼンシートライアルは無事に達成され、私たちはケーキを購入することができた。

「おつ、バレンタインチョコも売ってますね」

「買ってみました！これ、意味あるのかなw」

「どうなんでしょう……あ、いま試しに食べてみたら、HPが増えましたよ」

「なにいいいいいいいい！」

「一時的にですけど、ステータスアップ効果があるみたいですね」

「しまったな……お金預けてきたから1個ずつしか買えないや」

「また今度、一緒に買い占めに行きましょう！」

「おー！」

そうして、前途有望な新人アークスト、いまさら緊急クエストに初挑戦した中堅アークストによる小規模な大冒険は、にぎやかに幕を閉じた。

α2テストのころからずっと遊んでいる私のようなプレイヤーも、つい最近始めたばかりのMさんのようなプレイヤーも、一緒になって、互いに教えたり教わったりしながら、対等に遊

ぶことができる。

それこそが、季節イベントのよさであり、緊急クエストの楽しさであり、ひいては、PSO2の大きな魅力のひとつなのだろうな、と思う。

プチあとがき「季節イベント」

PSO2では、バレンタインやホワイトデー、イースター、梅雨、クリスマスなどなど、季節に合わせた期間限定イベントが頻繁に開催されています。おそらく、一年を通して見ると、なにもイベントがない期間のほうが短いんじゃないでしょうか。

救世主になりたかった

2013年2月10日

「こんばんは。ダークファルス・エルダーの緊急クエスト、メンバー募集中なのですが、よかつたら一緒にいかがですか？」

「こんばんは、お誘いありがとうございます！ただ、いまから15分ほど席を外す用事がありますして……戻ったときにパーティーに空き枠があったら、入らせていただきます」

「はい、了解です。ではまた！」

うーん。せっかく誘ってもらえたのに、悪いことしちゃったな。ちよつと後悔しながら、私は用事を片づけるべく席を外した。

ベリーハードでフォースとハンターを鍛えるかたわら、息抜きがてらにノーマルでテクターも育てるようになって以来、ありがたいことに、私の交友の幅はずいぶん広がった。

フォースとハンターはレベル43、テクターはレベル21。フォースとして、レベル50台のフレンドからパーティーに誘われる日もあれば、テクターになってノーマル推奨ブロックをアテもなくほつつき歩き、レベル10台の新人アークスのパーティーにふらつと加わらせてもらう日もある。毎日のように楽しい冒険や新しい出会いがあつて、喜ばしい限りである。

この日、私を緊急クエストに誘ってくれたのは、レベル29の女性レンジャーである、フレン

ドのEさんという人だった。彼女とは、過去にテクターとして何度かパーティーを組んだことがある。おそらく今回も、難易度ノーマルでダークファルスの緊急クエストに挑むにあたり、レベルの近いテクターの私を戦力として、そして友人として誘ってくれたのだろう。

やむをえないとはいえ、そんな彼女のお誘いをいちど断ってしまった申し訳なさに駆られながら、私は急いで用事をこなす。結果、予定よりも5分ほど早くPCの前に戻ることに成功した私は、武器や防具、サブパレットなどの戦闘準備をばたばたと整え、すばやくクエストカウンターにアクセスし、彼女のパーティーを探した。

しかし、あえなく撃沈。パーティー人数は4/4人で満員だった。ならばと思い、別パーティーとして同じエリアに参加しようとしたが、マルチパーティーエリア人数も12/12人で、これまた満員だった。

うーん。いや、まあ、しかたないか。俗に「DF緊急」とも呼ばれるこの緊急クエストは、かなり人気が高い。15分も出遅れれば、パーティーどころか、主要なブロックはほとんど満員になってしまうほどだ。

こうなったら、ほかに入れるところを探さなければならぬだろう。私はふたたびクエストカウンタ―にアクセスし、ほかのブロックも含めて、緊急クエストに挑戦中のパーティーを探す。すると、どこもかしこも12/12人で超満員のマルチパーティーばかりのなか、ひとつだけ、明らかに異色のパーティーがあることに気づいた。

1 / 12人。レンジャー、レベル30、サブクラスなし。

初心者とまでは言わないが、まだまだ発展途上と思われる若手アークスが、たったひとりで緊急クエストに挑もうとしているパーティーだった。

——ムリだ。明らかに、無謀すぎる。知識の乏しい私でも、それはハッキリとわかった。

しかも、その人がいたのは、かなり人口の少ないブロックだった。パーティーへの参加者や、別パーティーとして同じマルチパーティーエリアに入ってきてくれる助っ人の登場は、ほぼ見込めそうにない。

ひよっとしたら、こっそり練習したいとか、なにか確かめたいことがあるとかで、あえてひとりで挑んでいるんじゃないか、という可能性も考えたのだけれど、なんとなく、それは違う気がした。いや、仮にそうだったとしても、本当に誰にも入ってきてほしくなかったら、パーティーにカギをかけるはずだ。その人のパーティーには、カギはかかっていなかった。

単なる思いこみかもしれない。徒労に終わるかもしれない。でも、もしもこの人が、ひとりで戦地に赴くことを心細く思っていたら？孤独なまま何十分も戦って、けっきょくクエストが失敗に終わってしまったら？はたして、その人にとつて、それは楽しい時間だったと言えるのだろうか？

——行こう。

おせっかいかもしれないけれど、私はその人がいるブロックに移動し、少し迷った末に『別

のパーティーとして参加する』ボタンを押した。その人はプレイスタイルもパーティーコメントも設定していなかったの、さすがに、初対面の私がいきなり同じパーティーとして参加するのは、ちよつと凶々しいし、不自然な気がしたからだ。

私はキャンペーンでHPを高める『ガッツドリンク』を飲み、急いで戦場へと飛びこむ。そこで孤軍奮闘を見せていたのは、アサルトライフルを背負った小柄なヒューマンの女性だった。仮に彼女をAさんと呼ぼう。

わざわざブロック移動してまでここに来た、ということがバレてしまうとんだかストーカーっぽくなってしまいかねないので、私はあくまで自然に、たまたま一緒のマルチパーティーエリアに入っちゃいました、という顔で「よろしくお願いします！」とあいさつし、Aさんとの共闘を開始する。

彼女がウィークバレットを放ち、私がそこめがけてゾンデを撃ちこむ。とっさの連携と協力によって、私たちは時間をかけつつも、なんとか討伐目標である『ファルス・アーム』を撃退することに成功した。

「おつかれさまでした！」

「おつかれさまでしたー。助かりました」

Aさんの「助かりました」というひとことによって、一気に安堵する私である。ああ、よかった。思いこみじゃなかった。私の行動は、少なくとも間違いはなかったのだ。救世主、と

まで言うとはげさすぎるけれど、彼女を助けることができちよつとしたヒーロー気分の私である。すぐ調子に乗るのが私の悪いクセである。

「もしよろしければ、このあとのダークファルス本体戦もご一緒しませんか？」

「はい、よろしく願います」

私とAさんはそんな会話をかわし、今度は同じパーティーのメンバーとして、さらに強力なボスであるダークファルス・エルダーとの決戦に挑むことになった。

でも、勝てるだろうか？ダークファルス・エルダーは、ファルス・アームよりも段違いに強い。しかし、正直に言つて、私たちはさきほどのファルス・アーム戦の時点でかなり苦戦してしまつていた。最終的には倒せたけれど、時間はずいぶんかかった。

どうやらAさんも同じ不安を抱いていたようで、ふたりはどちらからともなく「いけるかな……」と弱気な言葉を口にした。やがて、私が不安を押し殺すように「がんばりましょう！」と叫び、彼女が「はい！」と答え、ふたりはむりやり覚悟を決めてキャンプシップを飛びだした。

しかし、その直後。戦場に降り立った私は、あまりの驚きに言葉を失うことになる。

「拳を握れ！顔を上げよ！命運は尽きぬ！なぜなら、そなたの運命は……いま始まるのだから！」

あれ？私とAさん以外に、もうひとり、誰かいるぞ？そして、私はこの口上を、前にもどこ

かで聞いたことがあるぞ？

しばし固まったあと、思わず「あああつ！」と声を上げてしまう私である。

Yさん。以前の記事でも書いたことがある、凄腕のファイターだ。彼が、なぜか私たちと同じくらいのレベルのレンジャーとして、そこにいたのだ。

それはおそらく偶然ではない。私には彼の意図がすぐにわかった。だって、彼がやろうとしていることは、明らかに私と同じだったから。

Yさんは、私たちを助けに来たのだ。クエストカウンターを覗き、偶然このパーティーを見つ、ふたりだけでは無謀だろうと思い、「たまたま一緒にマルチパーティーエリアに入っちゃいました」という顔をしながら、ここに入ってきたのだ。いやはや、なんとという既視感であろうか。

凄腕のファイターである彼は、レンジャーとしても一流だったようで、次々にダークファルス・エルダーの弱点を撃ち抜き、獅子奮迅の活躍を見せる。大苦戦を予想していた私たちだけだ、思わぬ助っ人の登場によって、激戦の末、無事にダークファルス・エルダーを撃破することができる。

「おつかれさまでした！ふたりだけかと思っていたので、とても助かりました」

「いえいえ。ふたりでは大変だろうと思って、乱入させていただきました」

ああ、やっぱり。Yさんは、私たちを助ける目的でここに来てくれたのだ。

「あら、素敵なお方ですね」

なんてこった。Aさんは私ではなく、すっかりYさんに夢中なようである。まあ、そりゃあ、あれだけ不安を抱いていたところにあんなにかっこよく登場されちゃあ、しかたないよな。なんていうか、ほれぼれするくらいに「救世主」って感じだったもの。

おいしいところ、ぜんぶ持つていかれちゃったな。きょうも新しい出会いと緊張感ある戦いが経験できたことに感謝しつつ、Yさんにちよっぴり嫉妬してしまう私であった。

小さな幸せ、噛みしめて

2013年2月13日

日記を書くとき、とりわけこのブログのように、人に読まれることを前提としたプレイ日記を書くときというのは、どうしても、劇的な出会いや、感動的な会話や、あるいは波乱に満ちた大冒険の話ばかり書きたくなってしまうがちだ。

もちろん、それは悪いことでもなんでもない。むしろ、その日あったいちばん印象的なできごとを書き記している、という意味においては、日記として非常に自然な形であると思う。

しかし実際には、そういうドラマチックな体験だけがPSO2の魅力ではない。私はむしろ、特筆すべきことのないような日常的なかにも、よく見れば砂浜に光る小石のごとく「ちよつとうれしいこと」がたくさん転がっているのが、PSO2独自のいいところなんじゃないかな、と最近よく思う。

その「ちよつとうれしいこと」というのは、本当に小規模だったり、個人の感覚に大きく左右される話だったりするから、なかなか真正面から人に伝えるのが難しいのだけれど、きょうは、ここ最近の私のアークス生活において起きた「ちよつとうれしいこと」を、いくつか並べてみようと思う。

先日、ぜんぜん知らない人から「いつもありがとうございます」というコメントつきグッジ

ヨブが届いていた。なんのことだろう、と思い、ビジフォンでその人のことを調べてみると、私がよくハンター用の武器を購入しているマイシヨップの出品者だった。「こちらこそ、とても助かっています」と送り返すと、翌日また「またのご利用お待ちしております！」とグッズヨブが届いていた。そんなやりとりがあつて以来、私は顔も知らないその人に妙に親近感を覚えてしまつて、よくマイシヨップを覗くようになった。

ある日、使い古したワイヤードランスを安めの値段で出品したら、翌日には売れて、購入者から「ありがとうございます」とコメントつきグッズヨブが届いていた。たぶん、武器の強化値や属性値を見て、それが単なる拾い物ではなく、私がかつて愛用していた武器だとわかつてくれたから、わざわざそんな言葉を寄せてくれたのだと思う。

私は『マイルーム』というシステムをほとんど活用していないのだけれど、ひさびさに自分のマイルームに帰ってみると、なぜか部屋のあちこちに、見たこともない家具やペットが整然と配置されていた。わけがわからずにいると、いつからそこにいたのか見当もつかないオウムのような青い鳥が「PSO2恒例の、気がついたら家具が増えている現象を存分にお楽しみください」としゃべりだして、驚いた。おそらく、フレンドの誰かのしわざなのだろうけれど、ずいぶん紳士的なイタズラっ子もいたものだ、と笑つてしまった。

緊急クエストの警報が鳴ると、いつも真つ先に「緊急、一緒に行く？」と、お誘いのウイスパーチャットを送つてきてくれる人がいる。もちろん、都合によつて「行きます！」と言える

日もあれば、「すみません、きょうは……」となつてしまふ日もあるのだけれど、それでも毎回、装備も腕前もイマイチで戦力にならないはずの私のことを気にかけてもらえるのは、とてもありがたい。

ロビーを歩いていて、あるフレンドの人とすれ違った。声をかけたいところだけれど、よく見ると向こうはチームメンバーと談笑しているようで、こちらからは話しかけづらい。どうしようかな、と少しとまどっていると、向こうからこちらに気づいて、手を振ってくれた。そこに会話があるわけではないけれど、それだけでずいぶんホッとした。

いつも、あるブロックのロビーで、同じ場所に座っているフレンドの人がいる。なんでも、その変わらない場所から、少しずつ変わってゆく行きかう人の波をぼんやり眺めるのが、心地いいのだそうだ。なんだかステキな話だな、と思う。実際、その人の周囲に流れる時間は、とてもゆるやかで、やさしい。

私はうれしいことや楽しいこと、あるいは誰かに話したくてたまらないような発見があると、よくその人のところに行く。まるで、通学路の片隅で見つけた名もなき草花を、急いで持ち帰って母親に見せたがる子どものように。「きょうはこんなことがありましたよ」と私が話し、「それはいい体験をしましたね」と共感してもらったり、「じゃあ、次はこういうことがあるかもしれませんね」と助言をもらったりして、15分ほどだけ話をし、立ち去る。奇妙な関係だと自分でも思うけれど、それも含めて、なんだか楽しい。

それらは決して、大きな笑いや感動の涙をもたらすものではないけれど、とても大事な、少なくとも私のアークス生活を語るうえで欠かせない、喜びのひとつだ。

そしてきつと、こういうことにもっと多く気づけるようになると、私にとつてのPSO2というゲームは、より楽しくなるのだろうな、と思う。

小さな幸せ、噛みしめて。きょうもオラクルの片隅で、名もなき草花を探しに行こう。

可愛いふりしてあの子はきつと

2013年2月16日

「出口は逆かw　なんて複雑なマップだ……」

「ホントですね。でもまあ、撃破数も稼げてちょうどいいんじゃないですか？」

迷路のように入り組んだ薄暗い地下坑道を、レベル25のハンターと、レベル22のテクターが進む。

『救難信号調査』を18分以内にSランククリア。そのクライアントオーダーにひとりで挑んでいた男性ハンターのパーティーを見つけた私は、ちょうどレベルが近かったこともあり、そこに参加することにした。

難易度はハードだったので、楽勝というわけにはいかないけれど、逆に苦戦しすぎるということもなく、彼と私はエネミーをそこそこに倒しながら、まずまず順調にエリア1を突破する。

「あと何分ありますか？」

「13分ありますw」

「おお、余裕ですね！」

「ですねーw」

適度に雑談しながら、歩みを進めていくふたり。

このクエストは、エリア3で救援対象を探し、それを守る時間がだいたい5分くらい必要なのだけども、そこを考慮しても、エリア2に7〜8分は使うことができそうだ。

まあ、よっぽどのが起きなければ、大丈夫だな。

そんなふうを考え、すっかり安心してきつて彼へのちよつとしたジョークをタイピングしていた、そのとき。おそろしいことに、「よっぽどなこと」が起きてしまう。

私の十数メートル前を走っていた彼のHPが、いきなりゼロになった。画面に表示された、彼が受けたダメージを示す赤い数字は「710」。

ありえない。正直、このレベル帯では受けるはずのない大ダメージだ。

なんだ？なにが起きた？全クラスのなかでもっとも防御に秀でるはずのハンターの彼が、即死？

あまりの急展開に理解が追いつかず、ぼう然とする私をよそに、エマーゼンシートライアル発生のコールが鳴り響く。

「アークスの模倣体？をすべて撃破せよ！」

アークス模倣体、通称『クローン』。ウワサには聞いたことがあったが、実際に遭遇するのはこれが初めてだった。

ダーカーによつて研究され、生み出された、戦闘能力の高い「優秀なアークス」のクローン。それは、実際に難易度ベリーハードの舞台で活躍しているような、高レベル帯のキャラクター

のデータをコピーして作られているらしい。

見た目、セリフ、装備、スキル、フォトンアーツ。本物とほぼ同じ能力に、本物と比べてケタ違いに高いHP。その強さは圧倒的だと、前にパーティーを組んだ人から聞いたことがある。私は取り乱しながらも、前方遠くを注視し、クローンと思しき人型エネミー2体の姿を確認する。

ロッドを持った、女性ニューマンらしきフォースがひとり。アサルトライフルを構える、男性キャストのレンジャーがひとり。

なるほど。となればおそらく、710もの大ダメージを叩き出してハンターの彼を一撃で葬ったのは、フォースのチャージテクニクだろう。それもきつと、ラ・フォイエやゾンデのような、いちどロックオンされると回避がほぼ不可能なタイプの。当然、私だってそれをくらつてしまえば即死は免れない。

——どうする？どうすればいい？

いや、落ちつけ、冷静になれ。この場合、もつとも危惧すべきは全滅だ。彼と私が両方倒れてしまったら、キャンプシップに帰還するしかなくなり、そうなるとSランククリアは不可能になってしまう。最悪でも、彼か私、どちらかが生きている状態をキープする必要がある。まずは彼に近づいて、ムーンアトマイザーで蘇生させなければ。

でも、どうやって？彼のすぐ近くには、いままクローン2体がうろついているのに。

私は少し考え、やがてひとつの策を思いつき、何歩かうしろに下がった。そして、クローンがこちらを認識できないほどの遠距離からタリスを前方に投げ、そこを起点にギ・ゾンデを放つ。はるか遠くのフォースとレンジャーに、わずかばかりのダメージが入る。致命傷にはほど遠いが、かまわない。ダメージを与えることが目的ではないから。

2発、3発。複数回ギ・ゾンデを撃ちこむと、フォースとレンジャーの身体がビリビリと並び、動きが鈍ったのが見えた。

いまだ！

クローンが感電に苦しんでいるあいだに、私は急いで彼のもとに駆け寄り、ムーンアトマイザーを使用する。生き返った彼のHPをすぐにレスタで全快させ、また急いでクローンから距離を取る。もたもたしているあいだにフォースにロックオンされでもしたら、ひとたまりもないからだ。

あまりにも突然で、あまりにも分の悪い戦い。できれば、落ちついて立て直したい。でも、敵は待つてくれない。18分以内という制限もあるから、急いで倒さなければ。しかし、Sランクを取るためには、ムチャな特攻もできない。

混乱する私。ハンターの彼も心境は同じだったようで、私たちはなす術もなくレンジャーのアサルトライフルの連射を浴び、フォースにチャージテクニクを撃ちこまれ、何度も倒れてしまう。ムーンアトマイザーを互いに使用し合って、なんとか全滅を避けながら少しずつダメ

ージを与えてはいるが、はたして、向こうがいつ倒れてくれるか。

やがて数分後、私たちは奇跡的にクローンの片方、フォースを撃破することに成功する。ところが運の悪いことに、ほぼ相討ちのような形で、ハンターの彼も同時に戦闘不能になってしまった。そしてさらに困ったことに、私はすでにムーンアトマイザーを使いきってしまっていた。

どうしよう？ 私にはもう、彼を蘇生させる手段がない。

クローンから距離を取り、安全圏でテレパイプを出してキャンプシップに戻り、ムーンアトマイザーを補充してやるべきか？ でも、そんな時間の余裕はあるのか？ なら、急いでレンジャーを倒して、そのドロップアイテムにムーンアトマイザーが含まれていることを祈るか？

混乱に次ぐ混乱で、もはや脳みそがパンク寸前の私である。どうしよう、どうしよう。私はいま、なにを、誰に、どうすれば。

ポコツ。

どうしよう、どうしよう。私はいま、なにを、誰に、どうすれば。

……ん？ いま、「ポコツ」って音がしたぞ？ これ、なんの音だっけ？

画面を注視する私である。直後、「ああっー」と歓喜の悲鳴を上げる私である。

ムーンアトマイザー。私のマゲ『モノケロス』が、『生産デバイス／範囲系』というトリガーアクションを発動し、ムーンアトマイザーを生み出したのだ。

私は生みたてホヤホヤのムーンアトマイザーを急いで拾い、まだ生温かいそれを、地面に横たわる彼に向かって勢いよく投げつける。

こうして、絶望的なピンチを脱することに成功した私たちは、その後、無事にレンジャーをしとめ、クエスト自体もぎりぎり18分以内でSランククリアすることができた。クリア後のキヤンプシップではしばらく「モノケロスすごい！」「やればできる子だ！」「僕もマグに生産覚えさせようw」などと、モノケロスの絶妙すぎる働きぶりをほめたたえる会話が飛びかかったことは、言うまでもない。

今回、これを読んでくれているあなたに、私から伝えたいことはふたつ。ひとつは、アークス模倣体にはくれぐれも気をつけましょう、ということ。そしてもうひとつは、『生産デバイス／範囲系』は超優秀なトリガーアクションですよ、ということである。

いや、ホントに、だまされたと思って、いちどマグに覚えさせてみてください。すごいですから。たぶん。窮地を救ってくれますから。たぶん。

雪解け間近のナベリウス

2013年2月19日

たとえばプレイスタイルが『誰でも楽しく』であろうと、あるいはパーティーコメントに「気軽に」や「ワイワイやりましょう!」というような優しそうな文言が書いてあるうとも、初対面の人とパーティーを組んだときの雰囲気や互いの接し方というのは、往々にしてぎこちなかったり、どこかよそよそしかったりするものだ。

それは決しておかしいことではなく、むしろ当然の話である。なんせ、パーティーを組んだ最初の時点では、メンバー同士には「同じクエストを受けている」ということしか共通点が見出せないのだから。

各メンバーの目的。時間の都合。狙っているエネミーや探しているレアアイテム。ストーリーの進行度。雑談が好きか嫌いか。あるいはどんな話題が好きか。

パーティーコメントに手がかりがある程度書かれている場合もあるけれど、基本的にはそれらがなにひとつわからない状態で、パーティープレイは始まるのだ。

先日、私はレベル43のフォースとして、レベル39の男性ハンターがひとりで惑星リリーパの砂漠をうろついているパーティーに入った。プレイスタイルは『誰でも楽しく』で、パーティーコメントには「気軽にどうぞ」というような短い文言が書いてあった。まあ、言っ

えば、よくある募集パターンだと思う。ここからこの男性ハンターの個性を読み取ることは、できそうにない。

「こんばんは」

「こんばんは」

「参加よろしいでしょうか？」

「もちろんです、どうぞ」

そんなふうにはテンポよくあいさつをかわすものの、いわばそれらは定型文のやりとりに近く、やはりそこから個性を読み取ることは難しい。

私はキャンペーンからテレポーターを通り、彼に合流する。互いに「よろしくお願ひします！」とあいさつし、パーティーリーダーである彼が先導する形で、ふたりは砂漠を走りだす。こういうとき、できる限り元気にふるまいはするけれど、実際に私の心を支配している感情は、おおむね緊張であり、不安である。

この人は、どんな人なのだろうか？なにをめぐしてこのクエストを受けているのだろうか？ どういう話題を振ったら盛り上がるだろうか？いや、そもそもチャットは好きだろうか？しゃべりすぎると嫌われるだろうか？私の思う「楽しい」と、この人の思う「楽しい」は、はたして一緒なのだろうか？

考えるほど、心配は募る。なんせ、いまの時点では、彼と私には「同じクエストを受けてい

る」ということしか明確な共通点がないのだ。

ああ、どうしよう。うまくやっていけるかな。怒られたらどうしよう。こんなに怖い思いをするのに、どうしてパーティーに入っちゃったんだろう。

冗談でなく、そんなふうには内心おびえきつてしまうことも、よくある。

しかしながら、じゃあその緊張や不安や恐怖がパーティーを解散する瞬間までずっと続くのかというと、そうではない。雲が過ぎれば雨が上がるように、春が来れば雪が解けるように、初対面のぎこちないパーティーも、なんらかのきっかけによって、少しずつ、しかし着実に打ち解けていくものなのである。

そして、PSO2には、その「きっかけ」となりうるものが非常に多い。たとえばそれは、さらなるパーティーメンバーの加入だったり、エマーゲンシートライアルの発生だったり、マルチパーティーエリアでの他パーティーとの出会いだったり、あるいは手の込んだシンボルアートだったり、個性に満ちたショートカットワードだったり、ときには誰かのタイピングミスや「誤爆」だったりする。

この日、彼と私のあいだにあった壁を打ち崩すきっかけとなったのは、意外にも、道中で発生したエマーゲンシートライアルを「失敗」したことだった。

『リリーパ族防衛』という、機甲種に捕縛されたリリーパ族をほかのエネミーの攻撃から守り、脱出をサポートしてあげるといいう任務。しかし、彼がうっかり強力なフォトンアーツで機

甲種を攻撃してしまい、機甲種はあつという間に大爆発。それに巻きこまれたリリーパ族は、はるか遠くへ勢いよく吹き飛んでいつてしまった。

「あ、やつちゃった」

「ドンマイです！」

「すみません」

「いやいや、いい飛びっぷりでしたよ」

「www」

「あれは350ヤードは飛んだんじゃないですかね」

「でも、砂漠じゃどれだけ飛ばしても全部バンカーだねw」

「たしかに！うまいこと言いますね」

そんな冗談をまじえたやりとりを皮切りに、チャットログに、パーティーチャットを表す水色の文字が少しずつ増え始めた。

次はこういう話題を振ったら、また盛り上がりそうだな。彼なら、これは共感してくれそうだな。逆にこういう話題はイマイチかもしれないな。少しずつ人柄が見えてきて、会話が楽しくなり、戦闘が楽しくなり、ただ走っていることさえも、ずいぶん楽しいものを感じられてくる。

その後、新たにふたりのメンバーがパーティーに加わり、私たちは4人で砂漠の支配者であ

るグワナーダに戦いを挑むことになる。

このとき、ハンターの彼と私はすでにすっかり打ち解けていたけれど、残りふたりは加入したばかりなので、相互理解はさほど進んでいない。パーティーは少しばかりのぎこちなさを残しつつも、決戦の火蓋を切る。

しかし、数分後。そのぎこちなさを解消する、PSO2ならではのすばらしい「きっかけ」がまたも訪れてくれる。

それは、マグが持つ必殺技『フォトンブラスト』のチェインだった。

グワナーダとの戦闘も中盤に差しかかったころ、4人全員のフォトンブラストゲージがピカピカと光り、充填完了を示した。それを見た私は、ここぞとばかりにショートカットワードのキーを押す。

「フォトンブラスト10秒前！いける人はチェインの準備をお願いします！」

頭のなかでカウントダウンを始めながらグワナーダに近づき、フォトンブラスト発動ボタンを長押しする。するとすぐに、3人が同じようにボタンを押してくれて、4つのフォトンリングが美しく重なり合った。

「一気に決めましょう！フォトンブラスト・フルチェイン！」

フォトンリングが消え、かわりに4体の幻獣がいつせいに飛びだしてグワナーダを取り囲む。すさまじい勢いで、グワナーダに連続ダメージが入る。

「おお、壮観だー！」

「すごいですね」

「10秒前、ちょうどよかったです」

「恐縮です！」

これで勢いづいた4人は、一気呵成の猛攻でグワナーダをしとめることに成功する。なんとなくだけれど、フォトリングが繋がったことをきっかけにして4人の心もつながったような、そんな連帯感が私には感じられた。

「チェイン気持ちいいなー。今度から超マネしようw」

「ぜひぜひ！超マネしてください」

「私もマネしてみます」

「次は凍土に行きたいんですけど、いいですか？」

「はーい」

「もちろん！」

「何気にこのクラスで凍土行くの初めてだw」

「おお、そりゃ新鮮な冒険になりそうですね！」

「がんばりましょうー」

そんな雑談をかわしてから、4人は息を合わせてキャンプシップを飛びだし、今度は惑星ナ

ベリウスの凍土へと降り立つ。

目の前に広がるのは凍えてしまいそうな白銀の世界だけれど、それとは裏腹に、このパーティーの暖かな春は近いように思えた。

プチあとがき「350ヤード」

飛ばし屋と名高いタイガー・ウッズでも、ドライバーの平均飛距離はだいたい300ヤード前後、だったそうです。350ヤードも飛ばせたら、即プロゴルファーになれるかもしれませんね。すごいですね。いたい私はなにを書いているのでしょうか。

Vita版がやってくる

2013年2月23日

PS Vita版が出るらしいのである。

もちろん、PSO2はマルチプラットフォーム展開のオンラインゲームである、ということからは前から知っていた。

しかし、展開の軸となるPC版は正式サービスが始まってまだ半年だし、毎週のように大きなアップデートやバランス調整があるし、不具合も多い。正直に言って、まだまだ各要素の不安定さや、全体の未完成さは否めない。さらに、PS Vitaは本体発売から1年しか経っておらず、前世代機のはずのPSPが世間ではいまだ現役バリバリであることから、私のなかでは、まだまだ身近さに欠けるニューハード、という印象だった。

よって、それらが合わさった「PSO2のPS Vita版が出る」という話は、なんだかずっと遠い未来の夢物語であるような気がしていた。もつと先の、PSO2というコンテンツが成熟期に入るところの話である気がしていた。一家に一台PS Vita、くらいの世のなかになったころの話である気がしていた。核兵器による第三次世界大戦で世界が荒廃したころの話である気がしていた。

ところがどっこい、公式サイトを覗いてみたらびっくり仰天、「PS Vita版 2月28日

「正式サービス開始！」と書いてあるではないか。ちなみにきょうが2月23日である。残り日数を計算すると28 - 23 = 5である。つまり、正式サービス開始まであと5日しかないのである。いやいや、そりゃいくらなんでも急すぎるだろう、と思つて検算してみたが、5 + 23 = 28なのである。やっぱり5日しかないのである。

自分がP S V i t aを持つてゐるわけではないのに、なんだか急にそわそわしてきてしまった私である。

だつて、あと5日もすれば、数えきれないほどの新米アークスたちが、私たちがいまいるアークスシップに、目を輝かせながら乗船してくるのだ。

根拠に乏しい想像だけれど、今回のV i t a版をきっかけにP S O 2を始めるぞ、という人は、けっこう多いのではないのだろうか。

いまやほとんどの家庭にP Cと常時接続環境が備わつてゐる時代とはいえ、やはりP C版は、推奨スペックがどうだの、環境設定がどうだの、ゲームパッドがどうだのと、P Cゲームの経験がない人やP Cそのものにくわしくない人にとっては、まだまだハードルが高い部分も多い。その点では、ゲーム機本体を買つてきて、インターネット接続設定を済ませるだけですぐプレイできるV i t a版は圧倒的に手軽である。しかもソフトは無料でダウンロードでき、プレイ料金も基本無料なので、金銭面でもずいぶん親切だといえる。

自分専用のP Cを持たない学生や、出張が多いサラリーマン。さらには、オンラインゲーム

にちよつと興味はあるけどPCやテレビの前にどつしり構えて何時間も遊ぶほどでは……という主婦。ひよつとしたら、孫に「一緒に遊んで」とせがまれ、なかばむりやりPS Vita aを握らされるおじいちゃん。PSO2プレイヤーの層は、間違いなく格段に広がることになるだろう。

自分が好きなゲームを、好きになってくれる人が増えるかもしれない。それってやつぱり、無条件にワクワクすることだ。

そして、そうしたプレイヤー人口の増加やプレイヤー層の広がりには、きっと、これまでにない新鮮な出会いや斬新な体験を、PC版プレイヤーである私たちにもたらすことになるのだろうな、と思う。

なんだか気になってきたのでいろいろ調べてみると、どうやらVita版には、ところどころPC版とは仕様の異なる部分があるらしい。具体的には、フィールドのサイズが少し小さかったり、それに伴ってエネミーの出現法則や、PSEバーストの効果時間などがいくばくか調整されていたりするようである。

あれ？仕様が違うんだつたら、PC版の人とPS Vita版の人は一緒に遊べないんじゃないのか？と思いきや、そこは大丈夫のようで、『PC&PS Vita共用ブロック』と書かれたブロックに行けば、Vita版の仕様にPC版の人が合わせる形で、一緒にプレイできるらしい。

なるほどなるほど。これはぜひとも、2月28日になったら共用ブロックに行つてそのにぎわいを確かめるとともに、あわよくば新米アークスたちとパーティーを組んでみたいところである。

自慢じゃないけれど、私はレベルを上げるペースが遅く、プレイヤーとしての知識や腕前も未熟なぶん、初心者として苦しいながらプレイしてきた期間も長い。だから、始めたばかりの新米アークスがななに困り、どんなことで悩み、どんなふうに迷つてしまうか、そういうのは人一倍にわかっているつもりだ。先輩、と名乗れるほど立派な存在にはなれないけれど、一歩、もしくは半歩ほど経験の多い友達くらいにはなれるかもしれない。いや、なりたいと思う。ぜひともならせたい。だから次第である。

しかし、不思議なものだ。べつに自分がVita版をプレイするわけではないのに、気がつけば、必要以上にあれこれ調べてしまつたり、友達になれるかな、と勝手に心配してしまつたりしている。

これってなんだか、新年度を迎え、初めて下級生を迎えようとする小学二年生の気持ちに近い気がする。そわそわして、落ちつかなくて、期待と想像がどんどんふくらんで、眠りにつくことすらもつたいたなく感じられてしまうような、そんな気持ちだ。

そして、これまた根拠に乏しい想像だけれど、Vita組という新生生の入学式を心待ちにしているPC組の人って、けっこう多いんじゃないだろうか。

少なくとも私や、私をよくパーティーに誘ってくれるフレンドの人たちはそうだ。さらに、きのう組んだ初対面同士の4人パーティーでも、こんな会話があった。

「V i t a 版、もう来週かー」

「みなさん、やる予定ですか？」

「いや、本体持つてないけど楽しみw」

「人口増えたらうれしいよねー」

きつと、ハードウェアキーボードがないせいでチャット入力に時間がかかってしまったり、3G回線やW i f i の不調でラグが発生したりすることもあるのだらうけれど、そんな問題はささいなことだ。少なくとも、P C 専用ブロックを離れてわざわざ共用ブロックを訪れ、V i t a 版プレイヤーと一緒に遊ぼうとするP C 版プレイヤーに、そんなことを気にする人はいないと断言できる。

だって、そういう人たちは、そんな問題なんて容易に吹き飛ばしてしまうほどの魅力的な出会いと冒険がそこにあるのだと信じ、ワクワクしきっているのだから。

もし、V i t a 版のサービス開始を機にP S O 2 を始めるよ、という人がこれを読んでくれていたら、私はめいっばい歓迎の言葉を伝えたい。

はじめまして。どうか肩の力を抜いて、一緒に楽しみましょう。あなたがV i t a 版で初めてP S O 2 に触れるように、私たちもまた、V i t a 版の人と一緒にP S O 2 を遊ぶのは、ま

つたくの初めてなのですから。
はじめて同士、2月28日から、どうぞよろしくお願いします。

プチあとがき「PS Vita」

PS Vitaを買おうかどうか、けっこう真剣に悩んだ時期がありました。外出先で遊ぶつもりはないのですが、家のなかでベッドやソファに寝転がりつつPSO2をプレイできる、というのは、PC版では絶対にマネできないすばらしい魅力です。

チャットが抱える難しさ

2013年2月27日

前にも少し書いたことがあるけれど、文字だけのやりとりであるチャットで自分の気持ちを正確に伝えること、または相手の気持ちを正確に読み取ることは、とても難しい。

チャットによる意思疎通を少しでも円滑にするために、これまでネットユーザーたちによって「w」のような略語や多種多様な顔文字が考案されてきたし、PSO2でも、フキダシの形状変化や漫符といった感情表現を助けるシステムが用意されているけれど、残念ながら、それらも決して万能ではない。文章表現に長けた小説家やコピーライターならいざ知らず、ふつうはやっぱり、どんなに気をつけたって、あるいは工夫したって、微妙なニュアンスは伝えづらいうし、誤解は起きるときには起きてしまうものなのだ。

最近実装された新しい緊急クエスト『砂漠遊撃戦』。特に目的もなくログインし、だからだとマイシヨップの整理などをしているとちょうどそれが始まる時間になったので、試しに挑んでみることにした。

特に経験値がほしいわけでも、お目当てのアイテムがあるわけでもなく、ただクエストの雰囲気やなんとなく知りたいただけだったので、ソロプレイ推奨ブロックに移動し、レベル24のテクターに転職。難易度ノーマルを選択し、ひとり気ままに砂漠へと向かった。

エリア1〜3まで存在する一般的なクエストとは違い、『砂漠遊撃戦』はただっ広いマルチパーティーエリアがひとつあるだけだ。そのなかで、別パーティーの人と出会い、協力しながら、出現するエネミーを殲滅したり、次々に発生するエマージェンシートライアルをこなしたりしていくのが醍醐味となる。

ところが、そもそもソロプレイ推奨ブロックに人が少なかったせいも、私が降り立った砂漠には私を含めて3人くらいしかいないようだった。正確な人数は把握できないけれど、砂嵐の向こう、東のあたりと南のあたりにかすかに見えるダメージ表示が、私以外のアークスの存在を物語っている。

私はとりあえず、距離が近そうな東側のアークスとの合流をめざすことに決め、走りだした。たびたび出くわすダーカーや機甲種を蹴散らしながら順調に進み、私はものの数分ほどで、探していたアークスの姿を視界にとらえた。レベル14の男性フォース。よく見ると、マグがまだ第一形態だ。おそらく初心者だろう。

段差を登り、彼に近づこうとした、そのとき。エマージェンシートライアル発生のコールが鳴り響き、彼の目の前に、真紅の爪とミサイルランチャーを携えた機動兵器、そして私の少し後ろに、直径10メートルほどもある円状の装置が出現した。

「トランマイザーを捕獲せよ！」

まだ南側にいるであろう、もうひとりのアークスにもこの事態を伝えるために、「B-2」にト

ランマイザーが出現しました！」とオーブンチャットで発言する私。その後、いったん後方に下がって、捕獲装置の位置を改めて確認する。

「捕獲装置、C-4です」

そう報告しているうちに、さっそく南側からこちらに向かって走ってくるアークスが見えた。その人はレベル30の女性テクターで、マグや装備もずいぶん強そうに見えた。

彼女と私は足並みをそろえ、男性フォースがひとりだけで対処していると思われるランマイザーのもとへと急ぐ。

たどり着いてみると、彼は順調にランマイザーにゾンデを撃ちこんでいた。しかし、どうも足を止めて戦っているようで、捕獲装置の方向へとランマイザーを誘導しようとしているふうには見えなかった。

あれ？ひょっとして彼は、このエマージエンシートライアルを捕獲ではなく討伐だと勘違いしているのだろうか？それとも、ランマイザーがすっかり自分にターゲットを向けるように、多めにダメージを与えて、誘導しやすいようにしているだけだろうか？

どうなんだろう、と思いつながらしばし見守っていたが、彼はいつこうにその場から動く気配を見せない。うーん。やっぱり、討伐だと勘違いしてしまっているのか？

「捕獲だよ」

私と同じことを心配していたらしいレベル30の女性テクターが、やさしい口調で彼に忠告す

る。

しかし、彼はトランマイザーにゾンデを撃ちこむことをやめなかった。ときどぎトランマイザーから手痛い一撃を受けながらも、その場にとどまり、レスタで自らを癒し、ひたすら交戦を続ける。それはなんだか、「忠告を無視している」というよりは、「聞く余裕がないほど必死に戦っている」ように見えた。

——おかしい。なにが不自然だ。

やがて私は、そういえば彼のマグがまだ第一形態だったこと、そこから、おそらく初心者だろう、と推測したことを思い出す。

——もしや。

ひよつとして彼は、討伐だと勘違いしているのではなくて、そもそも『捕獲』というエマージェンシートライアルを知らないのではないか？トランマイザーを見たのも初めてで、ヘタしたら砂漠を訪れたのすら初めてで、わけもわからぬまま、ただ目の前に現れた敵と必死に戦っているのではないか？

確証はないが、そうだとしたらすべて合点がいく。でも、そうだとすると、彼にどう言えばうまく伝わるだろう？『捕獲』のエマージェンシートライアルというのは、とにかく敵を倒せばいい『討伐』と違い、複雑で説明が難しい。

ええっと、これは敵を倒すんじゃなくて、敵を捕まえるのが目的のエマージェンシートライ

アルなんです。だから、いったん敵の注意を引きつけたあと、あっちにある円状の捕獲装置のところまで連れていって、スイッチを起動する必要があるんです……って、いやいや。こんな長つたらしい説明、とてもできる状況じゃないぞ。

どうしよう？まあ、仮にエマーージェンシートライアルが失敗したって怒る人は誰もいないので、かまわないといえばかまわないのだけれど、できるものなら成功させたい、というのも正直なところだ。

このままでは、彼のゾンデがトランマイザーを倒してしまうかもしれない。だいぶ時間が経ち、そんな心配が出てきたあたりで、レベル30の女性テクターがふたたび口を開いた。

「攻撃しないで」

彼女のひとことにより、初心者と思われる男性フォースの手は止まった。その後、ほどなくしてトランマイザーは捕獲装置まで誘導され、エマーージェンシートライアルは無事に成功した。しかし、そのあとが問題だった。エマーージェンシートライアル成功のアナウンスが流れた直後、彼は「ごめんなさい」とひとことだけ発し、その場から消えてしまった。クエスト破棄でロビーに戻ったか、もしくはログアウトしてしまったのだ。もちろん、運悪くたまたま回線落ちしてしまっただけ、という可能性もあるけれど。

はたして、これでよかったのだろうか？

私は、捕獲というエマーージェンシートライアルの存在を知らなかった初心者フォースの彼が

不勉強だった、とは決して思わない。しかしいつぼうで、女性テクターの言い方が厳しかった、とも決して思わない。強いて言うなら、捕獲について彼に説明するタイミングを逃し、彼女の忠告のフォローもできなかった私が悪い可能性はあるけれど、少なくとも、私以外のふたりに落ち度はなにひとつなかったと思う。

たぶん、いまごろ、男性フォースの彼は、悲しさや怖さや申し訳なさで、胸がいつぱいになっってしまったと思う。あの状況で、レベルが倍ほども違う先輩アークスに「攻撃しないぞ」と言われたら、「なにもするな」くらいの意味に聞こえてしまったって、おかしくない。

いつぼうで、女性テクターの彼女も、自らの発言について、少なからず自責の念に駆られてしまっているのでは、と思う。だって、たとえば「攻撃しなくて大丈夫ですよ」とか「攻撃しないでね」とか、ちよつと言葉尻を変えるだけでも、雰囲気はずいぶん変わったかもしれないのだ。

これらの想像が当たっている可能性、まったく的外れである可能性。私はあれこれ考えた末、ビジフォンからふたりの名前を探し、「またよろしくお願いします」とだけコメントつきグッズジョブを送り、ログアウトした。

文字だけのやりとりであるチャットで自分の気持ちを正確に伝えること、または相手の気持ちを正確に読み取ることが、とても難しい。それを改めて痛感させられ、考えさせられた一日だった。

続・チャットが抱える難しさ

2013年2月28日

そういえば、テクターをやるようになってずいぶん経つのに、ほぼタリスしか使ったことがないぞ、ということに気づいた私は、テクター専用武器であるウォンドの扱いを練習すべく、ノーマル推奨ブロックに降り立った。

とりあえず、通い慣れた森林か火山洞窟あたりに行ってみるかな。そう考えながらクエストカウンターを訪ねた私は、『火山洞窟探索』にひとりで挑んでいるあるパーティーを見つけ、その詳細情報を見て「あつ」と小さく叫んでしまった。

レベル14のフォース。サブクラスなし。きのう、緊急クエスト『砂漠遊撃戦』のマルチパーティーエリアでたまたま一緒になった、初心者と思われる男性フォースだった。

「トランマイザーを捕獲せよ！」というエマーゲンシートライアルに対し、捕獲という任務の種類をそもそも知らなかったがために、トランマイザーを攻撃し続けてしまい、その場に居合わせたレベル30の女性テクターに「攻撃しないで」と忠告され、申し訳なさからログアウトしてしまった……と思われる彼。

あくまで私の推測だから、ひよつとしたら真相はぜんぜん違うのかもしれないけれど、仮に推測が当たっていたらどうしよう、いまごろ彼はひどく落ちこんでしまっているのではないか、

とずっと気になっていた。

彼のパーティーのプレイスタイルは『誰でも楽しく』になっていた。パーティーコメントにはなにも書かれていなかったのに、彼がなにをめざしているのか、そしていまどういう心理状態にあるのかはちよつとわからないけれど、少なくとも、パーティーに入って迷惑になる、ということはないさそうだ。

私は『このパーティーに参加する』ボタンを押し、チャットウィンドウを開いた。

「こんばんは」

「こんばんはー」

「参加よろしいでしょうか？」

「はい、初心者ですがお願いします」

「ありがとうございます！すぐ合流します」

おお、思いのほか、なんだか明るい感じだぞ。いそいそとキャンプシップを走り抜け、火山洞窟で待つ彼のもとへとたどり着く。

「よろしくお願いします」

「こちらこそー」

「きのうぶりですね」

「きのう？」

「あ、私、きのう砂漠遊撃戦で一緒のエリアにいた者です」

「……あ、それできのうグッジョブもらってたんですねw誰だろう？と思ってました」

むむ、しまった。どうやら彼は私のことを覚えていなかったようだ。

まあ、よくよく考えてみればあたりまえの話である。私と彼はたかだか10分ほど同じマルチパーティーエリアにいただけだし、特に直接的な会話をしたわけでもないし、なにより彼は必死でトランマイザーと戦っていたはずだから、周りの人の名前を見る余裕なんてなかっただろう。そりゃあ、私なんの説明もなく「またよろしくお願いします」なんてコメントつきグッジョブを送ったって、わけがわからなくて当然だ。いやはや、失敗失敗。

しかし、いま話している雰囲気から察するに、彼は意外と元気そうだ。私の心配は思い過ぎだったかな。それならそれで、ひと安心なだけけど。……などと考えていると、しばしの沈黙の後、彼が口を開いた。

「きのうは迷惑かけてすみませんでした」

「とんでもない！なにひとつ謝ることなんてないですよ」

ああ、そうだよな。表面上は元気にふるまっているけれど、やっぱり、傷ついていないわけがない。彼はあのときのできごとを自分のミスだと思いこみ、申し訳なさにさいなまれていたのだ。

私には、彼に伝えたいことがたくさんある。捕獲のエマージェンシートライアルはそもそも

複雑で理解しづらい、ということ。初見で意味がわからないのはあたりまえだ、ということ。

仮にエマージエンシートライアルが失敗しても怒る人は誰もいない、ということ。あなたはなにひとつ悪くない、ということ。「攻撃しないで」と言つたあの女性テクターも、あなたを責める気なんてまるでないはずだ、ということ。

でも、伝えたいことが多すぎて、なかなか言葉が出てこなかった。いったい、なにから言えばいいんだろう？もどかしい気持ちになつてしまう。

うーん。とにかく、謝ることじゃないよ、ぜんぜんたいしたことじゃないよ、つてわかつてもらえればいいんだけどな。だいたい、思い返してみれば私だつて、何ヶ月か前、初めて『捕獲』のエマージエンシートライアルに出くわしたときは見事に失敗したわけだし。たぶん、同じような人はほかにも大勢いるはずだ。

——ああ、そうか。それを言えればいいんだ。

「捕獲つて、難しくてわかりづらいんですよね。私も初めて捕獲のエマージエンシートライアルが出たときはボスを攻撃しまくつてしまつて、うっかり倒しちゃいましたから」

「そうなんですか」

「そうなんです。倒して『どうだ、見たか！』つて思つてたら『トライアル失敗！』つて表示されて、泣きそうになりましたよ」

「www」

そのやりとりをきっかけに、彼と私の会話は一気に増えた。

たぶん、まだレベル24とはいえテクターという特殊なクラスに就いている私は、レベル14のフォースである彼からしたら、かなりの上級者に見えていただろう。

そんな人でも、自分と同じような経験をしてきているんだ。

そういう親近感が、きつと彼と私の距離をグッと縮めたのだと思う。ふだんは自分の腕前や知識のなさを嘆いてばかりの私だけれど、このときばかりは、ああ、未熟者でよかった、と思っってしまった。

彼と私はあれこれしゃべりながら火山洞窟をずんずん進み、ボスであるヴォル・ドラゴンに挑む。彼に「頼りにしてます！」と言われ、「いやいや、そんなアテになりませんよ」と謙遜したつもりの私だったけれど、ウォンドの扱いに慣れていないせいか、なんと2回も戦闘不能になってしまい、本当にアテにならなかつた。恥ずかしさ満点である。今度は私が「すみません……」と言い、彼が「いえいえ」と言う。やれやれ、どっちが初心者でどっちが先輩やら、という感じである。

やがて、クエストをクリアしてキャンプシップに戻った私たちはフレンド登録をかわし、しばし雑談をしてから、パーティーを解散した。

ログアウトする直前、私は彼に「またよろしくお願いします！」と、あえてきのうとまったく同じ文面でコメントつきグッジョブを送ってみた。すると、5分も経たないうちに彼からコ

メントつきグッジョブが返ってきた。

「こちらこそ！今度は誰かわかりましたw」

なんと気の利いたジョークだろう。ここでそれをネタにしてくるとは。

きつと彼は、とても頭の回転が速い人なのだろうな。またぜひ一緒にパーティーを組んで、彼のことをいろいろ知りたいものだ。

文字だけのやりとりであるチャットで自分の気持ちを正確に伝えること、または相手の気持ちを正確に読み取ることは、とても難しい。

でも、その壁を乗り越えようと努力することは決してムダではないし、難しいからこそ、通じ合えたときの喜びは大きいものかもしれないな、と思った。

いつか、会えるといいですね

2013年3月4日

さあ、V i t a版である。

PSO2 PS V i t a版、正式サービス開始。べつに自分がV i t a版のPSO2を遊ぶわけではないのだけれど、それでも私は、このときをずいぶん楽しみにしていたように思う。新規プレイヤーが増え、アークスシップがさらににぎわうことへの期待。PC版のプレイヤーと、携帯ゲーム機であるV i t a版のプレイヤーが肩を並べて冒険できる、ということへの驚きとワクワク。

2月28日、V i t a版のサービスが開始された暁には、すぐにでも『PC&PS V i t a 共用ブロック』に行き、V i t a版プレイヤーとパーティーを組んでみたいと思っていた。

しかし、そこまでV i t a版プレイヤーとの交流を楽しみにしていた私が実際にそれを体験したのは、意外にも、サービス開始から数日後のことだった。

そもそもログインしていなかった、というような話ではない。むしろ2月28日から数日、私は毎日欠かさずログインし、ふだんよりずいぶん長い時間を取ってプレイしていた。V i t a版から始めたと思われる新人アークスがたくさんいる『ビギナー推奨』や『ノーマル推奨』のブロックを何度も訪れ、私が入ってもよさそうなパーティーがないか、ずっと探していた。

でも、入れなかった。

『誰でも楽しく』のパーティーは数えきれないほどあったし、「V i t a版から始めました」といったコメントがていねいに書かれたパーティーも多かったのだけれど、なにが問題だったかというと、私と新人アークスである彼らのあいだに、レベル差がありすぎたのである。私のテクターのレベルは24。かたやV i t a版から始めた人たちのレベルは、たいていはひとケタで、高い人でもせいぜい10前後だった。

もちろん、レベル差が大きくてもパーティーを組むことはできる。

でも、もしかしたら、私がパーティーに加わることによつて、彼らの冒険の緊張感を削いでしまうのではないか？苦戦の末に敵を倒す喜びや、初心者同士で右往左往する楽しさや、戦闘不能になるくやしさを味わう機会を、奪ってしまうのではないか？そう勝手に心配してしまい、『パーティーに参加する』ボタンを押す勇気がなかなか出なかったのだ。

そんなこんなで、ロビーをうろついてはクエストカウンターを覗き、ため息をついてはまたロビーをうろろするばかりで、数日が過ぎた。

時は流れて、きのうの夕方である。

サービス開始から丸3日以上が経ったおかげか、V i t a版から始めたと思われるプレイヤーのなかにも、レベル10台後半や20台に達した人たちの姿が見え始めた。

これなら、そろそろいけるんじゃないか？

私はクエストカウンターを訪ね、係員に軽く会釈したのち、さっそく『クエスト中のパーティー』一覽に目を通す。

すると、『凍土地域状況調査』に挑む、レベル20のハンターのパーティーがあった。プレイスタイルは『誰でも楽しく』で、パーティーコメントには「初凍土！効率軽視で気楽に行きましよう」と書いてあった。

よし、ここだ。ここに入らせてもらおう。

レベル20とレベル24なら、その差は気になるほどのものではない。しかも、「効率軽視」とか「気楽に」とかは、偶然ながら私もしばしばパーティーコメントに使うフレーズなので、なんとなく、この人に親近感が湧いた。

「こんばんは」

「こんばんは」

「参加よろしいでしょうか？」

「V i t aなのでチャット遅いですが、よろしくですー」

「ありがとうございます！よろしくお願いします」

その人は、私とよく似た髪型に、よく似た背丈のヒューマン女性だった。パーティーコメントの書き方といい、この外見といい、似ている人っているものだなあ、と驚きつつ、私が彼女の後をついていく形で、ふたりは凍土を走りだす。

『凍土地域状況調査』は、さほど難しくなくクエストだ。そのため、クエスト進行にはある程度の余裕があり、おかげでふたりの会話はずいぶん弾んだ。

エネミーのこと。フォトンアーツや武器や防具のこと。フォトンブラストをチェインさせる意味やタイミングのこと。森林とはまったく異なる、凍土の不思議な気候のこと。PC版とVita版の違いのこと。互いのオンラインゲーム遍歴のこと。私たち、いろいろとよく似てますね、ということ。

彼女と一緒に冒険したのは1時間ちよつとだったと思うけれど、攻略に関わることから他愛もない雑談まで、私たちは多くのことを話した。「Vitaなのでチャットが遅い」と言っていた彼女だけれど、実際にはまったくそのようなことはなかったと思う。

やがて、冒険を終え、「とても楽しかったです」「また遊びましょう！」などと言葉をかわし、パーティーを解散する直前。彼女が少しの沈黙の後、意を決したかのように質問してきた。

「へんなこと聞いて申し訳ないのですが」

「いえいえ。なんでしよう？」

「PSO2のブログを書かれていますか？」

「はい。書いています」

「やはりそうですか」

「でも、ブログ書いてる人なんてごまんといますよ？」

「そうか、そうですね。でも、私が探してる人にすごく似てます」

「おお、そうなんですか」

「はい。私はその人のブログを見てShip6で始めたんです。見つけたらお礼を言おうと思つて、探してます」

傲慢が過ぎる想像だけれど、ひよつとしたら彼女はこのブログを読んでくれている人で、私と一緒に冒険するうち、私が「ふら」なのではないか？と感づいたのかもしれない。

しかし、このとき私はローザクレインではなくウオンドを背負っていたし、コスチュームもたまたま、いつもの『フィーリンググローブ』ではなく、『フアニートレイター』というモコモコとした防寒着を着ていた。仮に彼女が探しているのが「ふら」だったとしても、私の武器や衣装がそんなだったから、確信までは持てなかつただろう。

いっぽう私も、彼女の尋ね人が私であるという確信や自信はなかつたので、あれやこれやとくわしく聞くのはやめておいた。

「いつか、会えるといいですね。その人に」

「はい！きつと、とても素敵な人です」

そんなやりとりを最後に、私たちは別れた。

彼女の尋ね人が私であつたかどうかは、この際あまり重要ではない。

会つたこともない誰かの冒険譚を読んで、心揺さぶられ、突き動かされ、その誰かにお礼を

言うために、このはてしない世界を旅している人がいる。
それって、とてもステキなことだと思うのだ。

憧れの人は後輩アークス

2013年3月8日

——まずいな。ムーンアトマイザー、あと何個だ？

狂ったように暴れまわる4本の巨大な腕のあいだをくぐり抜け、走りながらすばやく蘇生薬のピンを抜き、中空に放り投げる。周囲に不思議な力が降り注ぎ、倒れていたヒューマンの青年が息を吹き返す。

ファルス・アームと戦う緊急クエスト『迫る漆黒の腕』。レベル16、キャストの男性レンジャーと、レベル8、ヒューマンの男性レンジャーがふたりで挑んでいたパーティーに、レベル24のテクターとして私に加わった。

キャストの彼をAさん、ヒューマンの彼をBさんしよう。

このパーティーのリーダーは、Aさんだった。あいさつをかわし、しばらく様子を眺めたり、ボスエリア突入を前にしてなにげない会話をしたりしたなかで、なんとなくわかったことが3つある。

まず、AさんもBさんも、装備やマゲの形態から見るとおそらくV i t a版からPSO2を始めた初心者である、ということ。次に、Bさんは私よりもいくばくか早くこのパーティーに加わっており、さきほどまで、AさんとBさんはふたりで別のクエストに行っていたらしい、

ということ。そして、AさんとBさんはふたりとも初心者ではあるが、どうやらAさんは、多
少なりともレベルの高い先輩として、Bさんを一生懸命リードしてあげようとしているようだ、
ということ。

それはなんだか、とてもほほえましい光景に思えた。考えてみれば、ふたりは種族こそ違
けれど、同じレンジャーで、同じV i t a組。AさんもBさんも、互いに親近感を抱かずには
いられなかったはずだ。

願わくは、この初心者コンビが最後まで楽しく冒険できることを。

ところがどっこい、ファルス・アームはそんなに甘い敵ではなかった。初心者がふたりいよ
うと、そんなものはおかまいなしと言わんばかりに、4本の巨大な腕が休む間もなく波状攻撃
をしかけてくる。

AさんとBさんともにファルス・アーム戦は初めてだったようで、突進や叩きつけ、レー
ザーの直撃をたびたびくらってしまふ。

レベル16で、HPの高いキャストという種族でもあるAさんは、大ダメージをくらうことこ
そあれど、戦闘不能に陥ることは少なかった。ダメージを受けたのを見てから、私がタリスを
投げて回復すれば充分に間に合う。

しかし、レベル8のヒューマンであるBさんは、そうはいかない。強力な攻撃であるレーザ
ーの直撃をくらえば、間違いなく即死。ほかの攻撃でも2発続けてくらってしまえばかなり危

険であるため、回復役である私が、ある程度先読みしてレスタを準備したり、つねにデバンドを切らさないようにしたりしなければならなかった。

しかし、このブログをたびたび読んでくれている方ならご存じの通り、私はそんな高度な立ち回りができるような立派なアークスではない。

ひよんなことから回復が遅れ、あわてているうちにデバンドが切れ、私はBさんをたびたび戦闘不能に陥らせてしまう。すぐに駆け寄ってムーンアトマイザーを使用するが、その数も無限ではない。

「すみません、これが最後の1個です」

戦闘開始からおよそ10分が経ち、ファルス・アームの体力も残り3分の1くらいにはなっただろう、というところで、ついに私のムーンアトマイザーは底を尽いてしまった。

その後、Bさんはまたも運悪くレーザーの直撃をくらってしまい、戦闘不能に陥ってしまう。しかし、私はもう彼を蘇生させる手段を持たない。

おそらく、Aさんならムーンアトマイザーをまだ持っているだろうけれど、彼もまた初心者だ。ファルス・アームの猛攻をいかくぐってBさんのもとへ駆け寄り、蘇生させるのは、そうカンタンではない。

Bさんを蘇生させられないまま、1分近くが経過する。するとBさんは、その状況を申し訳なく思ったのか、蘇生を受けることなく、キャンプシップに戻ってしまった。

「すみません。おとなしくしておきます」

きつとBさんは、何度も戦闘不能になってしまったことを悔やみ、そのたびにムーンアトマイザーを使用してもらったことを申し訳なく思い、これ以上、戦場においても迷惑をかけるだけだ、と思つてしまつたのだろう。

Bさんは、キャンプシップに戻つたあと、そこから動く様子を見せなかった。

私は「そこまで思いつめることなんてないのに」と思ういっぽうで、「私が同じ立場だつたら、きつと同じようにしていたらうな」とも思つてしまい、なにも言えなかった。

自分だけ明らかにレベルが低い。満足にダメージを与えることもできず、敵の攻撃を回避することもできない。せつかく蘇生させてもらつても、またすぐにやられてしまう。そのつらさや申し訳なきは、想像に難くない。

しかし、ここで黙つていなかつたのがAさんである。

「もどつてきて」

強い口調で、Bさんに戦場への帰還をうながす。

「でも、またすぐ死んでしまうので」

自信をなくしてしまつたBさんは、キャンプシップから動かない。

「まだ、俺の、ムーンあるから、大丈夫」

Aさんはファルス・アームの攻撃を必死に耐えながら、スキを見て文字をタイピングし、途

切れ途切れに言葉を発する。それはなんだか、Bさんに強く言い聞かせているようで、あるいはAさん自身の、言葉になりきれない心の叫びのようで、不器用だけれど、とても一生懸命に訴えかけているように思えた。

「それに、一緒に、勝たないと、意味ない」

Aさんのこの言葉が決定打となったようで、Bさんはついに、キャンプシップからボスエリアへと戻ってきた。

その後もBさんは何度か戦闘不能になってしまったけれど、Aさんがさかさずムーンアトマイザーで蘇生させ、やがて私たちは、きちんと3人そろった状態で、ファルス・アームを無事に撃破することに成功した。

「おつかれさまでした！」

「おつかれさま！」

「おつかれさまでした。すみません、役立たずで」

やはりBさんは、自分があまり活躍できなかったことをずいぶん申し訳なく思ってしまったというようだった。

しかし、その後のAさんのフォローが完璧だった。

「シヨックで」

「？」

「Bさんの武器のショックで、アームの動きが止まって、助かったよ」

『ショック』というのは、エネミーを感電させて一時的に動きをマヒさせる、武器の特殊能力のことである。Bさんのアサルトライフルには、たしかに『ショック』の能力がついていた。

Aさんのその言葉は、おそらく半分くらいは本心で、残り半分は、Bさんをなんとかはげましたい、という気持ちから出たものだろう。私も「そうですね。とても助かりました」と乗っかり、Bさんは「少しでもお役に立てたなら、よかったです」と、多少なりとも自分の働きに自信と達成感を抱いてくれたようだった。

パーティー解散後、私はふたりに「ありがとうございます！」とコメントつきグッジョブを送り、Aさんにだけもうひとつ「かっこよかったですよ！」とグッジョブを送り、ログアウトした。

まだレベル16で、経験や知識も私よりはるかに浅いはずのAさんだけれど、思わず、ああ、私もこんなことが言える先輩アークスになりたいな、と憧れてしまった、ある日のパーティーのできごとだった。

顔文字の魔術師

2013年3月12日

すごく愉快な人と出会い、とても愉快な冒険をし、なんとも愉快な別れを経験したので、そのことを書こう。

その日の私はベリーハード推奨ブロックに降り立ち、レベル44のフォースとして、入れそうなパーティーを探していた。

そこでふと見つけたのが、レベル43のハンターがエコーというNPCを連れ、ひとりで『遺跡探索』に挑んでいる、『誰でも楽しく』のパーティーだった。

パーティーコメントにはなにも書かれていなかったが、私はすぐに「あ、クライアントオーダーの消化が目的だな」とわかった。

一般的に、NPCをひとりだけ連れて冒険する、という状況はあまり多くない。ソロで遊ぶなら、NPCは限界いっぱいの人連れていくことが多いし、パーティーを組んで遊ぶなら、逆にNPCはひとりも呼ばないことが多いからだ。NPCをひとりだけ呼ぶ、という特殊な行動の理由として真っ先に考えられるのは、「○○を連れて××というクエストをSランククリアせよ」という類の、いわゆる同行系クライアントオーダーの消化にはかならないのである。

私はその「エコー同行で遺跡探索をクリアする」という任務を受注しながら、まだクリ

アしていない状態にあった。しかも、この任務はひとりではなかなか骨が折れそうだな、とちよーど思っていたところだったので、これはなんとも都合がよーしい。

私は『このパーティーに参加する』を押し、チャットウィンドウを開いた。

「こんばんは！」

「(=。o。)」

「参加よろしいでしょうか？」

「い(*、A、*)」

なんだろう、不思議な感じのする人だぞ、と思いながら、キャンプシップを経由して遺跡へと降り立ち、その人と対面する。その人は、壮年と中年のあいだ、といった年頃の、口元に豊かなヒゲをたくわえたニューマンの男性だった。

珍しいな、と率直に思った。

多くのPSO2プレイヤーには実感としてわかってもらえるとと思うけれど、ニューマンの男性というのは、ほかの種族に比べて圧倒的に人口が少ない。しかも、そのなかで外見が若者っぽくないキャラ、いわば「おじさん」キャラとなれば、その存在はさらに希少である。

なんだなんだ、ますます不思議な感じのする人だぞ、と思いながら、私は彼に向かって小さく手を振り、改めてあいさつする。

「よろしくお願ひします」

「お、今度はダーカイクか！」

「(。H。III。H。)」

「東側の処理は私が行きますね」

「(。・。・。・。・。)」

彼はここまで日本語らしい日本語はひとつも発していないのだけれど、それでもなんの不自由もなく会話が成立しているのが驚くべきところである。

日本の顔文字文化がすごいのか、それとも彼の使いこなしかたがすごいのか。私と彼は、まったく齟齬をきたすことなく順調にコミュニケーションを深め、歩みを深層へと進め、やがて遺跡のボス『ゼツシユレイダ』と戦うときを迎える。

「がんばりましょう！」

「3 III III (。H。)」

走る顔文字とともに、出現したてのゼツシユレイダに勢いよく突進していく彼。ゼツシユレイダはかなり手ごわいボスなので、本来であればその対峙シーンは緊張感あふれる場面のはずなのだけれど、表情豊かにダツシユするニューマンのおじさん、という光景がどうにもおもしろくって、笑いをこらえきれない私である。

そしてもうひとつおもしろいポイントが、彼は卓越したコミュニケーションのセンスを持っているけれど、決して戦闘のエキスパートではない、というところである。

ハンターらしく正々堂々、真正面から突っこんでいった彼だったが、クロスカウンターをもらうがごとく、ゼツシュレイダの鉄拳をもろにくらって大きく吹き飛ばされ、さらに追い討ちを浴びてあっさり戦闘不能になってしまった。

「(、・e・、)」

「いま行きます！」

急いで彼のもとへ駆け寄り、ムーンアトマイザーを使用する私。息を吹き返した彼はふたたびゼツシュレイダに突進し、今度は善戦を見せるが、数分後、またも振り返りに遭ってしまう。

「((、・e・、))」

「待ってて！」

ああ、震えだしちゃったよ。ゼツシュレイダにおびえ始めちゃったよ。ふたたび彼のもとへ駆け寄り、大丈夫、まだまだこれからですよ、というはげましの気持ちをこめながら、ムーンアトマイザーを振りまく。

さらに数分後。いよいよゼツシュレイダの体力も残りわずか、となったところで、彼は運悪く砲弾の連射を浴びてしまい、三度目の戦闘不能に陥ってしまう。

「(((、・e・、)))」

「あああ、泣かないで！いま行くから！」

ああ、泣いちゃった！ニューマンのおじさん、ついに泣いちゃったよ！本当はすごく緊迫し

た場面のはずだし、彼にとってはつらい状況のはずなのだけれど、なんだろう、このコントのような雰囲気は。またも笑いをこらえきれない私である。

そんな調子で、彼は何度か戦闘不能になってしまったけれど、最終的に、私たちはなんとかゼツシュレイダを倒し、目的であったクライアントオーダーも達成することができた。

ふたりはキャンプシップに戻り、お礼の言葉をかわす。

「ありがとうございます」

「(・A・A)ノ」

「短い時間でしたが、とても楽しかったです」

「ム(*、A、*)」

「またどこかでお会いしましょう！」

「(、A、*)ノクダヤ」

……ん？しゃ、しゃべった！いちおう、顔文字にセリフがついている、という形ではあるけれど、最後の最後で、彼が初めて日本語らしい日本語を口にしたことに驚き、ひっくり返る私である。鳩が豆鉄砲をくらったようになる私である。

っていうか、それはアリなのか？「顔文字だけで会話する」キャラをここまで貫いてきた彼のなかで、はたしてその手法はセーフと言えるのか？

「……顔文字にセリフがつくのは、アリなんですか？」

「(；。)(…」

「……ひよっとして、聞いてはいけないことを聞いてしまいましたか？」

「(((、…e…))」

「あああ、泣かないで！大丈夫だから！なんていうか、そういうところも含めてステキですよー」

「(；)(*(、A、」

「それでは、今度こそ、またどこかでお会いしましょう！」

「(；)(*(、A、」

彼との冒険は、最初から最後まであまりにも愉快だったので、気がつけば、フレンド登録をお願いするのをすっかり忘れてしまっていた。

あしたログインしたら、さっそく登録申請を出しておかなきゃな。

私が名前を隠すわけ

2013年3月16日

私はブログ上において自分のキャラクター名を隠しているのだけれど、それでも熱心に読んでもくれる人や、勘のいい人というのはいるもので、ときどきゲーム内で「ふらさんですか？」と声をかけられたり、なかば確信したトーンでいきなり「いつも読んでます！」と話しかけられたりすることがある。

私が把握している限りでは、ゲーム内の私を「ふら」だと見抜いている人、いわば「正体がバレている」相手というのは、およそ7人くらいである。この7人という数字は、上記のように具体的に声をかけてきた人の数なので、「声はかけられていないけれどバレている」というケースを想定するともう少し増えるのかもしれないけれど、まあ、だいたいそんなものだと思う。

いちどだけ、「どうしてわざわざ名前を隠してらっしゃるんですか？そちらのほうがなにと面倒でしょう」と、ある人に聞かれたことがある。そのとき私は「ああ、それはこういう理由なんですよ」と説明したのだけれど、同時に「ああ、そうか、ふつうは隠さないもんだよな」ということと、「そういえば、理由を説明したことってなかったな」ということに気づいた。

そんなこんなで、キャラクター名を隠しているわけをここで初めて書くけれど、理由は大きくふたつある。

ひとつは、「特別扱いされるのがイヤ」だからである。

私はPSO2のブログを書いてはいるけれど、そのことをPSO2の世界にまで持ちこもうとは思わない。アークスシップ6番艦『ケン』に搭乗しているときの私は、タリスが好きで、そのくせ腕前も知識も未熟なヒューマンの三流フォースであり、「ブログを書いている人」ではない。そんなものは邪魔な情報でしかない。

特に私は、PSO2を初めてプレイしたときからずっと、チームに所属せず、固定的なフレンドも持たず、あくまでひとりの自由気ままなアークスとして冒険し、そのときの偶然の出会いを楽しむ、というプレイスタイルをとっている。それを貫く意味でも、「ブログを書いている人」という、キャラクターと関係のない余計な肩書きがゲーム内に持ちこまれてしまうことは、できるだけ避けたかった。

そしてふたつめの理由は、ひとつめの理由と矛盾するような気がしないでもないけれど、「本当に熱心に読んでくれていて、会ってみたいとか、見てみたいとか思ってくれている人なら、名前を隠していたって、いつか気づくだろう」と思っているからである。

私がブログ上において隠している情報といえばキャラクター名だけであり、その他のキャラクターを構成する情報、たとえばクラスやレベルや装備といったものは、ブログをある程度読

んでくれている人ならすぐにわかるようになっていた。

よって、ごく少数だと思っけれど、もし本当に私のブログを熱心に読んでくれていて、ゲーム内で私に会ってみたいと思ってくれている人がいたとしたならば、その人が私を見つけることは、さほど難しいことではないと思っ。

PSO2はプレイヤー人口の多い大人気オンラインゲームであるとはいえ、現実の地球ほどべらぼうに広い世界というわけでもない。どこかのロビーやマルチパーティーエリアで、きつといちどはすれ違っだろう。そのとき私が「ふら」として声をかけられたとしたならば、それは非常に光栄だし、とてもうれしい偶然の出会いだと思っ。そして、それをきっかけに、いつか一緒に冒険に行けたら楽しいだろうな、と思っ。

さしておもしろくもない話を、なんだか長々と書いてしまっ気がする。それこそ、このブログを熱心に読んでくれている人にとっては、いまさら説明するまでもなくわかりきっていらした話だったかもしれない。

このまえ、正体がバレている7人のうちのひとりとロビーでばったり出会い、立ち話をしたとき、こんなやりとりがあった。

「そういえば、きのう、緊急クエストのマルチパーティーエリアで、ふらさんを見ましたよ」

「ええっ!? ひよっとして、23時くらいにあっただやつですか?」

「そうです」

「すみません、戦闘に必死でぜんぜん気づきませんでした」

「いえいえ。こちらも声をかけませんでしたし。パーティーを組んでらっしゃったようですし、ふらはさんはふらさんのドラマを楽しんでるだろうと思ひまして」

それって、とてもありがたい気づかいだな、と思った。私はその人に自分のプレイスタイルについて語ったことはいちどもないけれど、その人はたしかに私のプレイスタイルを理解し、許容し、尊重してくれていたのだ。

きつと、正体がバレている、バレていないに関わらず、知らず知らずのうちに、無数の人の無数のやさしさに助けられているからこそ、私はひとりの自由気ままなアークスとして、自分なりの冒険を楽しんでいるのだと思う。

あしたは、どんな出会いが待っているかしら。

ふたり、宇宙の片隅で

2013年3月20日

緊急クエスト『深遠なる闇の眷属【巨軀】』。『ダークファルス・エルダー』という強大凶悪なボスに対し、最大12人で決戦を挑む、難度の高い大規模クエストである。

とはいえ、この緊急クエストは実装されてからもう何ヶ月も経つ。ほとんどのプレイヤーは、すでに数えきれないほどダークファルス・エルダーとの戦闘経験があるだろうし、熟練のアクスタちのおかげで、各攻撃への対処方法や効率的な倒し方も、ほぼ研究され尽くしているような状態だ。

レベル44のフォースとしてベリーハード推奨ブロックにもぐりこんだ私は、そんな一流のアクスタちがつどうマルチパーティーエリアにこっそりと加わり、12人の一員として、ダークファルス・エルダーに挑んだ。

レベル50台の屈強な猛者たちに囲まれて若干気が引けるなか、周囲のフォースの見よう見まねで、弱点部位にゾンデを撃ちこんだり、タリスを用いた補助に精を出したりし、三流フォースなりの活躍を試みる。やがて、ものの10分たらずで、ダークファルス・エルダーは深手を負い、苦しみながら宇宙の彼方へと消えていった。

誰ひとりとして戦闘不能に陥ることのない、危なげない戦い。さすがはベテランアクスタ

つどう、ベリーハード推奨ブロックである。私、ほとんど貢献できてなかった気がするけど、大丈夫だったかしら。

「おつー」

「おつかれ〜」

「乙でした」

ベテランアークスたちは、戦闘における動きも機敏だが、戦闘後のあいさつやアイテム回収もきわめて迅速である。私がポーツとしているあいだにあちこちであいさつが飛びかい、アイテムを拾い終えた人々が次々にキャンプシップへと消えていく。

かくして、戦闘終了から1分も経たないうちに、荒廃した戦場にポツンと取り残されてしまった私である。

いやはや。難易度ベリーハードに到達してからずいぶん経つし、レベルもなんだかんだで44まで上がったけれど、キャラクターとしての能力も、プレイヤーとしての技術や知識も、まだまだこれからだな。もっと精進していかなきゃ。

そんなことを考えながら、のろのろとアイテムを拾い集め、ふう、と息をついた私は、なんとなく周囲の景色を見渡した。

目の前に広がるのは、見渡す限りの宇宙空間。

自分の足場となっている甲板には重力があるし、宇宙服がなくても呼吸できているけれど、

それはおそらく、フォトンを駆使した科学技術のおかげなのだろう。なにかの拍子にこの甲板からはじかれ、放り出されてしまったら、きつと、二度と生きては戻れない。そう思うと少しゾツとする。

勝利を称えるBGMが鳴り響くなかではあるけれど、目の前の光景に、えも言われぬ恐怖や不安感を抱いてしまう私。その後もしばらく、甲板の端に立ち、遠くに見える閃光弾の明滅や無残に漂うシップの残骸を眺めていると、不意にうしろから声がした。

「おひとりですか？」

振り向くとそこには、アサルトライフルを背負った長身の女性キャストがいた。この甲板に、まだ私以外に人が残っていたこと、そして急に話しかけられたことに驚き、あわてふためく私である。

しかも「おひとりですか？」とは、どういう意図の質問なのだろうか？いったいこれは、なんと答えるのが正解なのだろうか？

たしかに私はひとりだけけれど、「はい」だけでは返答として少しそっけない気がする。かといって「ウエエへへ、そうなんでゲス、ひとりなんでゲスよ」ではいまいち品がない気がする。いや、それは明らかにやりすぎである。

よし。とりあえずここはそっけなくないように、かといって妙にフレンドリーすぎることもないように、「ええ、そんなところですよ」とでも返しておこうかな。

「ええ、そんなちよころです」

あああ、噛んじゃった！開口一番、ミスタイプしちゃった！恥ずかしさで顔を真っ赤にしな
がら、あわてて弁解の言葉をタイピングする。

「すみません、噛みました。そんなところですよ」

「ww おもしろいお方ですねw」

ああ、笑われてしまった。なんだかヘンな人だと思われてしまった気がする。違うんです、
違うんです。たまたまミスタイプをしちゃっただけで、べつにおもしろい人ではないんです。
取るに足らない凡庸なフォースなんです。

しかし、このミスタイプが結果的には功を奏したのかもしれない。彼女はゆっくりと私に近
づきながら、言葉が続ける。

「お取りこみ中でしたか？」

「いえ、景色を見ていました。すごい光景だな、とと思って」

「おお、私も同じですよ」

「おお、奇遇ですね！」

「ですねー」

彼女は私の横で立ち止まり、ふたりは肩を並べて遠くを眺める。

「改めて、すごい光景ですよね」

「ですねー。勝ったとは思えない……」

「あの大破したシップ、たくさん人が乗ってたんでしょうか？」

「無人艦……とは思えないですよね。脱出装置はあるでしょうか」

「そうか、そうですね。脱出装置、ありますよね」

「まあ、どこでも出せるテレパイプ技術があるくらいですからw」

「たしかに！」

答えが出るはずもない疑問について、見知らぬふたりが語り合う。それは、人によつては不要だと思ふのかもしれないけれど、私にとつてはとても新鮮で、有意義と思える時間だった。

けつきよく、ふたりの会話は20分ほども続いた。そのなかでふと、星雲のせいなのかフォトンの影響なのか、宇宙全体が赤みを帯びて見えることについて私が言及すると、彼女が「血の色みたいですよね」と言ったのが、とても印象的だった。私がこの景色に対し、えも言われぬ恐怖や不安感を抱いたのは、そういう理由もあったのかもしれない、と妙に納得してしまつた。

「それでは、またどこかでお会いしましょう」

「はい。楽しい時間をありがとうございました」

そんなやりとりを最後に、私たちはそれぞれのキャンプシップへと戻つた。

フレンド登録をしたわけではないし、よく考えてみると彼女のレベルやクラスすらちゃんと

見ないまま別れてしまったけれど、それでいいのだと思った。彼女と私は似た感性を持っているから、きょうのように、どこかでぼんやりと景色を眺めていれば、同じように景色を眺めている彼女に、きつとまた会える気がする。

実装から何ヶ月も経ったようなクエストであろうと、あるいは攻略法が研究され尽くしたようなクエストであろうと。

少し視点を変えたり、息をついたり、ときにはミスタイプしたりするだけで、新たな発見や出会いの可能性は、たぶん、無限に広がっていくのだ。

私の歩幅は何センチ？

2013年3月24日

レベル45になった。

たしか、レベル40に到達して難易度ベリーハードのクエストに行けるようになったのが年明け間もないころのことだったから、私はそこから約3ヶ月をかけ、レベルを5つ上げてきたことになる。

たぶん、かなり遅いペースだと思う。いったいどれくらいがふつうのペースなのかは知らないけれど、少なくとも、自分の身近にいるフレンドに比べると明らかにスローだ。ヘタしたら、「あれ？何ヶ月か休止でもしてたの？」と言われそうなほどである。実際は休止どころかほぼ毎日ログインしているというのに、この体たらくである。

とはいえ、さすがにもう慣れっこだ。レベル上げのペースが遅いのはPSO2を始めた当初からのことだから、私より遅く始めた周りの人にレベルを追い抜かれてしまったり、最初は教える立場だったはずが逆転して教わる立場になってしまったりと、そんな経験は何度もしてきたし、もはやその程度のことではなんとも思わない。むしろ最近では、「これくらいゆつくりやってたほうがひとつひとつの成長をつぶさに実感できてうれしいもんじゃわい、ワハハ」などと、いっちょまえに強がる余裕すら出てきたくらいである。

そんなわけで、ずいぶんゆつくりとレベルを上げているせいで世間一般のアークスから置いてきぼりをくらうこともしばしばある私だけれど、少し前に、そんな自分が成長していることを実感した、あるできごとがあった。

レンジャーのKさん、ファイターのRさんという人と、私の3人パーティー。KさんとRさんはともに私のフレンドであり、ふたりとも複数のクラスをレベル50台まで上げているような練達のアークスだ。腕前や知識の面における私との差は、はかり知れない。

『ウォルガーダ殲滅』という難しいクエストをクリアした私たちは、キャンプシップに戻り、疲れた身体を休めながら感想戦を始めた。

「いやー、おかげさまでクライアントオーダーが3つも4つも進みました」

「おおー」

「それはなによりだねw……あれ、いつのまにかカルバリアウイングなんて拾ってた」

「おお、おめでとうございます！」

「おおー。ダル・マルリるときではないですか？」

「かな？いつかマグのエサにするためにとっておこうw」

「www」

拾得したアイテムに関する、いたってふつうの会話である。しかしこのとき、私はあることに気づき、自分の成長を実感した。

私はいま、この会話を「ふつうの会話」だと思えている。

ちよつと前までは、レアアイテムやレアエネミーの名前なんてさっぱりわからなくて、こういう会話も「上級者たちがかかわす、なんだか難しそうな話」だとしか思えなかったのに、いまはその意味がわかるし、口をちよこちよこはさむこともできる。

私は、難易度ベリーハードという厳しい世界に行くようになってから、装備に気を使ったり、エネミーごとの特徴や対処法を考えたりする機会が増えた。パーティーで迷惑をかけないように、あわよくば自分なりにしつかり活躍できるように、いろんな人にいろんなことを教えてもらって、なるべくそれらを覚えようと努力してきた。

その成果が、ちよつとずつだけだけど、出てきているのかもしれない。

「うお、よく見るとKさんの装備、ガチ打撃防御だw」

「www」

「なんでスルクライにアビIIIつけてるのかと思ったら、そういうことだったのね」

「でもじつは、それは4スロ強化失敗の妥協品なんです……」

RさんとKさんがかわす、専門用語や略語だらけのハイレベルな会話。ここまでくると、さすがにひよいと口をはさむのは難しいけれど、それでも、ひとつひとつの意味はわかる。ちやんと理解はできている。

ああ、やっぱり、私は少しずつ成長できているのだ。わけがわからなかったものが、わけが

わかるようになってきた。世界のあちこちにある言葉やモノが、意義や意味を持って、きちんとそれぞれの色を帯びて、あざやかに見えるようになってきた。

それは、多くの人にとってはささいなことかもしれないけれど、私にとっては、うれしすぎるほどの大成長だった。

きつと、クルマに乗ってアクセルを踏みこむがときスピードでレベルを上げ続けていたら、こんな小さな変化は見落としていただろう。そういう意味では、夕暮れの通学路を歩く小学生のごとくあちこち寄り道し、目移りしながらのろろと歩いてきたからこそ、私はこういうちよつとした変化に気づけて、それを大成長だと思えたのかもしれない。

不便なことも多いし、置いてきぼりをくらうこともよくあるけれど、やっぱり私は、このペースで歩くのが自分にいちばん合っているのだと思う。ゆっくり歩くからこそ気づけることだつて、きつと少しはあるはずだから。

余談だが、きのう、ロビーでとあるフレンドにばつたり出会った。

「お、ふらさん、レベル45になったんだね〜」

「はい、おかげさまで！」

「いよいよアド行けるねw」

「アド？」

「おや、アド知らない？」

「……アド街ツク天国？」

「w w えつとね、アドバンスクエストっていうのがあつて……」

むむむ。レベル45になり、成長を実感できたのはいいけれど、私にはどうやら、覚えるべきことがまだまだありそうだ。

まあ、少しずつ歩いていこう。私には私の歩幅があるのだから。覚えることの多さは、成長を実感できるチャンスの多さだとも思えばいいのだ。

ありがとう。あと、がんばれ。

2013年3月28日

夜。とある駅のホームで、電車を待っていた。

乗りかえ客の多い、そこそこ大きな駅ではあるが、すでに帰宅ラッシュの時間は過ぎており、人はまばらだった。

電車はつい1分ほど前に出てしまったばかりのようで、少し待たないと次は来そうにない。どうしたものか、と思いつながら周囲をキョロキョロ見回した私は、自販機の横に設置されている待合用の椅子が何席か空いているのを発見し、これ幸いと、夜風を浴びて少しひんやりとしたプラスチック製のそれに腰かけた。

ふう、と息をつきながら、ヒマつぶしにスマートフォンを取りだす。とりあえず、メールの返信でもしておこうかな。いや、待てよ。次の電車までは時間がありそうだし、ゲームで遊ぶつてもアリだな。あ、そうだ。ゲームといえば、きょうはPSO2の定期メンテナンスがあったはずだ。たまには公式サイトでも覗いて、アップデート情報をチェックしてみようかしら。そうして、ブラウザアプリを立ち上げ、公式サイトを読み込みが終わるのをポーツと待っている、ふと、私のすぐ隣に座っている女性が手に持って操作している「あるもの」が目に入った。

おつ、P S V i t aだ。

そういえば、実物を間近で見たのは初めてな気がする。うーん、けっこう大きいなあ。でも、そのぶん画面も大きいし、有機E Lの美しい画質もあいまって、迫力はかなりありそうだ。

興味しんしんの私である。べつにP S V i t aを購入する予定があるわけではないけれど、やはりゲーマーのはしくれとしては、新しいハードを見ると心躍らずにはいられないものだ。

そして、ついつい気になってしまって、あんまりいいことではないよなあ、と自覚しつつも、彼女が熱心に見ている画面をチラッと覗いてしまう私である。この人は、なにをして遊んでいるのだろうか？ひよつとして、P S O 2だったりして。

そんな軽い気持ちでなげなく画面に視線を向けた私だが、直後、度肝を抜かれることになる。驚きのあまり、「ヒイイイ！」と叫びながら椅子から転げ落ちることになる。人目もはばからずホームのど真ん中でヒザをつき白目をむきながらガクガクと震え、口からブクブクと泡を吹いて卒倒した後頭部をコンクリートに強打することになる。いささか脚色しすぎてしまったが、まあとにかく、ものすごくびつくりしたのである。

その人はP S V i t aで、ゲームではなくブラウザを起動していた。しかも彼女が見ていたのは、いやに見覚えのある、黄緑色を基調としたシンプルなデザインのブログ。そしてページのタイトルには、それはそれはもうハッキリと『はじめまして、P S O 2。』と書いてあったのだ。

ヒ、ヒイイイ！

椅子から転げ落ちそうになったところをなんとか歯を食いしばって耐え、動揺を悟られないように、静かに1回、2回と深呼吸する。

えーっと、ど、どうしよう？

いや、まあ、どうしようもないにも、「こんばんは！私、それを書いてる者です！」なんて急に言っても意味不明だし、「こ、ここ、こんばんは。あの、あれですね、いいお天気ですね」などとさりげなく話しかけてもそれは不審者以外の何者でもないし、口からブクブクと泡を吹いて卒倒した後頭部をコンクリートに強打したら救急車を呼ばれてしまうので、少し冷静に考えれば「なにもしない」が唯一の正解であることは明白なのだけれど、いかんせん目の前で起きていることが想定外の範囲外すぎて、大混乱に陥る私である。

その後、私は動揺を悟られまいと彼女から目をそらし続けていたので、彼女がどの記事を読んでいたのかとか、どれくらいじっくり読んでくれたのかとか、そもそもどうという経緯でこのブログにたどり着いたのかとか、そういうことはよくわからない。

自分のブログを読んでくれている見知らぬ人にたまたま出会う、なんて奇跡的な確率だと思えば、うれしいことに違いないはずなのだけれど、とにかく驚きと、あと気恥ずかしさのようなものばかりが先に来てしまつて、いまとなつては、彼女の顔も、服装も、だいたいどれくらいの年齢だったかもさっぱり思い出せない私である。

やがて、私が椅子に座ってから10分経ったか経たないか、くらいのところで、ようやく電車の到着を告げるアナウンスが鳴り響いたので、私は席を立った。

その際、もういちどだけ彼女の画面をチラッと覗いてみると、彼女はいつのまにかブラウザを閉じてPSO2を起動しており、どうやら凍土らしき白銀の世界を走っているようだった。

彼女が操るキャラクターの名前やレベルも見ようと思えば見られたと思うのだけれど、さすがにそれはやめておいた。そこまでやるのは踏みこみすぎだと思っし、きつと彼女には彼女なりのPSO2の世界があるだろうから、私がいま、彼女が操るキャラクターを勝手に見て、彼女が知らないうちに彼女とキャラクターを勝手に結びつけてしまうのは、たぶん、彼女に対してとても失礼なことだ。

ホームに電車が到着し、ドアが開いて利用客の乗降が始まったけれど、彼女はPSO2に夢中といった様子で、席を立とうとする気配はなかった。

時間制限のあるクライアントオーダーでも受けているのか、それとも、ボスであるスノウバシオンシー、スノウバンサーに戦いを挑んでいるのか。いずれにしても、せっかく来た電車を無視してしまいうくらい凍土での任務に一生懸命になっている、ということは間違いなさそうだ。

私は彼女の武運をひそかに祈りながら、静かに電車に乗りこみ、やがてそれぞれの世界を隔てるように、ゆつくりとドアが閉じた。

所属シップも、名前もレベルもわからない、凍土を走る誰かさんへ。楽しい時間を、ありが

とう。あと、がんばれ。

プチあとがき「後日談」

この日記に対して、「○○駅だったら私かもしれ
ません」というコメントのWeb拍手をいただ
きました。駅名がドンピシャで当たっていたので、
たぶん、本当にその人だったのだと思います。世界
は意外と狭いものですね。

彼女と蝶とウソつきと

2013年4月1日

プレイスタイル『効率重視』のパーティーに、初めて参加した。

レベル23のハンターがひとりで挑んでいる、『浮遊大陸探索』のパーティー。パーティーコメントには「30分以内Sランククリア たすけて」とだけ書かれていた。経過時間の表示を見るに、パーティー結成からはすでに10分以上が経っているらしかったが、参加者はいまだ現れていないようだった。

「たすけて」と書いてあるからには、この人が誰かの協力を期待しているのは明白だ。そして、私はテクターとしてのレベルは24だから、レベル的には相性ピッタリ。あと、最近は遺跡に通いづめだったから、ひさびさに浮遊大陸にも行ってみたい気がする。

などと考えたにも関わらず、どうしたことか、『このパーティーに参加する』ボタンをなかなか押せない私である。

おそらく、このパーティーのプレイスタイルが『誰でも楽しく』に設定されていれば、なんのためらいもなく飛びこんだのだろうけれど、この人はプレイスタイルを『効率重視』に設定していたのだ。

うーん。この人がここで言う「効率」とは、いったいどういう意味だろうか？

PSO2では、パーティーを作成するときに『誰でも楽しく』や『効率重視』といったプレイスタイルを設定することができる。それによって、パーティーリーダーは自分の方針や考え方をおおまかに示すことができ、参加者は、そのパーティーが自分に合っているかどうかをおおまかに判断できるので、この「プレイスタイルの設定」とは、誰にとっても非常に有益なシステムであるはずだ。

しかし、そこには致命的な弱点がひとつある。『誰でも楽しく』にしろ『効率重視』にしろ、なにを「楽しい」と思うか、あるいはなにに対する「効率」を重視するのかは、人によってかなり差がある。

つまり、プレイスタイルの設定は、そのパーティーの方針や考え方を判断するおおまかな材料にはなるけれど、ときとしてそれは「おおまかすぎる」のだ。

この人がプレイスタイルを『効率重視』に設定していることについて、考えられる理由は、おそらく次のふたつのどちらかだ。

ひとつは、30分以内にSランククリア、という厳しい条件のなかで、少しでも経験値やアイテム、あるいはメセタを多く獲得したくて、それに貢献することのできる強いアークスの協力を望んでいるパターン。

もうひとつは、そこまで高い理想があるわけではなく、単に「30分以内にSランククリア」という目標があること自体を指して、このパーティーはふつうにクエストをクリアするだけの

パーティーではないですよ、注意してくださいね、くらいの意味で『効率重視』にしているパターン。

うーん、どっちなんだろう。

後者だったらしいのだけれど、もしも前者のパターンだった場合、おそらく私なんかでは力不足だ。期待に添える活躍ができず、あまりいい顔をしてもらえない可能性は充分にある。

いや、まあ、これ以上ここで考えたってなに変わるわけでもない。後者だったら、1秒でも早く助けに行ったらほうがいいだろうし、前者だったら、とりあえずめいっばいがんばってみて、それで期待に応えられなかったら、いさぎよく謝るしかないだろう。

覚悟を決めた私はようやく『このパーティーに参加する』ボタンを押した。

「こんばんは！」

「こん」

「参加よろしいでしょうか？」

「おk」

「ありがとうございます！」

むむむ。ちょっと不安が増してきたぞ。あいさつだけで人を判断するのはよくないことだとは思うけれど、なんとというか、どうにも淡白な印象を受けてしまう私である。

いや、でもまあ、少しでも経験値やアイテムを多く稼ぎたいと思っていたら、そりゃ

あ、のんびりあいさつしてるヒマなんてないのかもしれないな。とりあえず、早く準備して合流を急ごう。

キャンプシップからテレパイプを通り、浮遊大陸に降り立つ。

「よろしくお願いします」

「よろ」

短い返事とともに、その人はさつそく走りだした。ハイビスカスの花のように鮮やかな赤色をした長髪が印象的な、ヒューマンの女性。私は置いていかれないように、風になびく美しいポニーテールをあたふたと追いかけた。

プレイスタイルが『効率重視』であったことと、彼女の口調に、あまり雑談すべきでない空気を感じたことから、しゃべることを控え、できる限り移動や戦闘に集中する私。

雰囲気が悪いわけではないと思うけれど、沈黙が続く。

うーん、大丈夫だろうか。私は彼女を上手にサポートできているだろうか。動きの鈍い奴だとか、効率悪いとか、思われていないだろうか。

私のなかで、勝手にどんどん高まっていく不安と緊張。それを破るきっかけとなったのは、意外にも彼女の言葉だった。

「なにこれ」

「？」

風を切って揺れていた鮮やかなポニーテールが止まり、彼女が不意に口を開いた。私も足を止めて周囲を見渡し、やがて、彼女の足を止めさせたものの正体に気づく。

「おお、蝶の舞ですね」

「敵？」

「いえ、悪者じゃないです。浮遊大陸特有の自然現象らしいですよ」

「そうなんだ」

「そうなんです」

「きれい」

「きれいですよね」

——おかしい。

いや、べつにこの会話自体はなにもおかしくないし、むしろとても温かみのある楽しいやりとりだと思っただけけど、こんな会話、とてもできるような雰囲気じゃなかったはずだ。彼女は、しゃべるヒマがあつたら少しでも早くクエストをクリアしたいとか、あるいは経験値やアイテムを多く稼ぎたいとか、そういう考えだっただけじゃないのか？

その数分後。美しい蝶の舞とは対照的に、今度は『ファンジ』という赤黒く禍々しいトラップが出現する。それはあつという間に彼女を捕縛し、フィールドの端まで連れ去っていつてしまった。

「あ」

「いま行きます！」

マップを開いて彼女の居場所を確認し、一目散に走りだす。彼女を閉じこめる巨大な檻と化したファンジを見つけ、全力で攻撃し続けると、やがて無事に彼女は解放された。

「ありがとう」

「いえ、お待たせしました」

「ごめんね」

「とんでもない！ファンジなんて避けようがないし、困ったときはお互いさまですよ」

「やさしいね」

——そうか。そういうことか。

彼女の言動から私は「あること」に思い至り、『キャラクター頭上表示』を切りかえて、彼女のプロフィールを確認する。

プレイヤーIDは、かなり大きい番号だ。これは、彼女がPSO2を始めてまだ間もないことを意味する。サブクラスは取得済みだが、そのレベルはかなり低い。そして彼女は、Vita版のプレイヤーだった。

やはりそうだ。彼女は、淡泊なわけじゃない。おそらく、会話が嫌いなわけでもない。PSO2を始めて間もない初心者で、チャット入力がいらいらいVita版で、しかも時間制限のあ

るクエストだから、余裕がなかっただけなのだ。きっと彼女は、ただひたすらに、一生懸命だっただけなのだ。

ダメだな、私は。やつぱり、あいさつだけで勝手に人を判断するもんじゃない。人にはそれぞれ事情があるのだ。言動の裏には理由があるのだ。

私は気持ちを切りかえて、ふたたび彼女のうしろを走りだす。そこにはもう、緊張や不安はない。心なしか、青い空がさきほどまでよりさらに明るく見えた。

「これだけ倒せば、Sランクは大丈夫そうですね」

「うん」

「時間は残り何分くらいですか？」

「9分」

「むむ、意外と余裕ないですね」

「じゃあすすもう」

「はいーがんばりましょう！」

その後、私たちは6分ほどかけてボスであるクォーツ・ドラゴンを倒し、けっこう制限時間ギリギリにはなつてしまったけれど、なんとか彼女の目標であった30分以内Sランククリアを達成することができた。

「おつかれさまでした！」

「おつ」

キャンプシップに帰還し、あいさつをかわす。

「ありがとうございます」

「ありがとう」

「また機会があれば、ぜひご一緒させてください」

「たのしかった」

「私も楽しかったです！」

「もう落ちる？」

「いえ、特に決めてはいないです」

「行くところある？」

「行くところ？」

「なんでも手伝うよ」

なんでも手伝うよ。これ以上うれしい、お礼の言葉があるだろうか。彼女に認めてもらえたこと、親しくなれたこと、そしておそらく、もっと一緒にいたい、と思ってもらえたこと。彼女の言葉に多くの意味を感じ取り、感無量の私である。

「じゃあ、お言葉に甘えて、遺跡探索に行きたい用事があるんですけど、いいですか？」

「ok。がんばろうね」

「はい！」

じつはこのとき、私は遺跡に関わるクライアントオーダーなどを受注していたわけではない。本当は、遺跡に行くべき理由なんてなかったのだ。

でも、行きたかった。浮遊大陸よりもっと厳しい場所を彼女と一緒に冒険したら、どんなに楽しいだろうと思ってしまった。もっと長い時間、彼女と一緒にいてみたいと思ってしまった。

そんな感情のせいで、ついつい出てしまったウソだった。身勝手でわがままなウソだと思うけれど、こればかりはどうか許してほしい。

これが私の生きる道

2013年4月5日

『ラヴェール』というNPCのクライアントオーダーに、ベリーハードの『遺跡探索』を25分以内にSランククリアしてこい、というものがある。

ただでさえ難しいクエストなのに、難易度ベリーハード限定で、時間制限つき。率直に言うて、かなりやっかいな任務だ。

試しに何度かひとりで挑戦してみたけれど、時間制限を意識して早く進もうとすれば不用意にエネミーに囲まれて戦闘不能になってしまうし、Sランククリアを意識して安全に進んでいくとけつきよく40分くらいかかってしまうので、さんざんだった。あつちを立てればこつちが立たず、とはこのことである。

うーん。これはやはり、ソロで攻略するのは厳しそうだ。今週末あたり、ベリーハード推奨ブロックでパーティーを作成して、メンバーを募集してみるかな。

などと考えていた、つい先日。ソロプレイ推奨ブロックをうろうろしていた私は、そこでばつたりTさんというフレンドに出くわし、幸運にも一緒に冒険する機会を得ることができた。

「ふらさん、行きたいところはありますか？」

「あ、じつはひとつクリアしたい任務があって……遺跡探索を25分以内にSランククリアする

やつなんですが」

「ふむ。ラヴェールのクライアントオーダーですね？」

「おお、話が早い！それですそれです」

「ちょうど私も受けていましたから。行きましょう」

Tさんは、レベルこそ私よりふたつほど低いけれど、その身に備えた知識や冷静さは私なんかより圧倒的に上である。私はそんな頼もしいTさんのことがとても好きなのだけれど、じつはもうひとつ、Tさんとパーティーを組むのが好きな理由がある。

男性キヤスト。ハンターで、サブクラスはファイター。ソード使い。マグのステータスは打撃力特化で、よく使うスキルはフューリースタンス。

そう。彼はいつそわかりやすすぎるほどに「やられる前にやる」タイプであり、「攻撃は最大の防御」タイプであり、つまるところ、生粋の「攻撃型ハンター」なのである。そしてそれは、タリスを用いた補助や回復を最優先として行動する「防御型フォース」である私にとって、驚くほど相性がよい相手なのだ。

ふたりは遺跡を走る。彼が先陣を切り、3歩ほどしろを私が追いかける。不吉に赤黒く輝くグリムモノリスの向こうに、エネミーの影が見える。手前にブリアーダ1体、奥にエル・アダ2体。少々やつかいな組み合わせだ。

しかし、彼はひるまない。待ち構える3体のもとへ、一直線に走る。私が後方からタリスを

投げる。それは彼の横をすり抜けて、ブリアーダの眼前でピタッと止まる。私はテクニクのチャージを開始する。つつ走る彼がタリスに追いつくと同時に、私のチャージが終わる。攻撃力を高めるテクニク『シフタ』が発動し、それを合図に彼が剣を抜く。

ソード一閃。予想以上に切れ味鋭い一撃に、ブリアーダがたじろぐ。すかさず私が『ラ・バート』で追撃し、ブリアーダの動きを完全に封じる。そこに彼が、力を溜めた必殺の『オーバーエンド』を叩きこむ。

反撃する間もなく地に堕ち、跡形もなく蒸発するブリアーダ。心なしか、残されたエル・アード2体がうろたえているように見えた。

彼だからこそ、私だからこそ。それぞれの凸凹がガツチリ噛み合い、長所が存分に活かされた、自分でもほればれしてしまうほどの連携プレー。こういう「自分に酔える」感覚というのは、ゲームを楽しむうえでとても大切なことだと思う。

私たちは充分すぎるほどに道中のザコを倒し尽くし、満を持して、ボスであるゼツシュレイダに戦いを挑む。

残り時間は6分ほど。正直、余裕があるとは言いがたい。ゼツシュレイダは、耐久力がとても高く高いボスなのだ。なんせ、このまえ私がひとりで挑戦したときには、倒すまで20分近くかかってしまったくらいだから。

大丈夫だろうか。制限時間に、間に合うだろうか。

しかし、結果として、この心配はまったくの杞憂に終わることになる。

ゼツシュレイダに向かつて、彼が真正面から突進する。彼はフューリースタンスを使用しているため、防御力はかなり低い状態だ。私は、緊張感あふれる接近戦をくり広げる彼を後方から見守りつつ、タリスを数秒おきに投げ、彼の近くでテクニックを発動できる状態を保つ。

タリスは中空に留まってから消えるまで数秒の猶予があるため、そのときの状況を見極めてから、発動させるテクニックを選ぶことができる。彼のHPが減っていれば、レスタ。状態異常にかかっているれば、アンテイ。ステータス上昇の効果がそろそろ切れそうなら、シフタやデバンド。

彼はゼツシュレイダに密着し、オーバーエンドの連打をひたすら叩きこむ。威力がケタ違いに高いかわりにスキもケタ違いに大きい危険なフォトンアーツだが、私が後方からタリスで支援し続けているため、彼が戦闘不能に陥るおそれはない。

オーバーエンド、通常攻撃、オーバーエンド。レスタ、シフタ、デバンド、レスタ。

ワンパターンとも言える戦法。しかしそれは、美しく洗練された結果のワンパターンだ。ゼツシュレイダはものの3分ほどで、彼の剣のサビと化した。

「おつかれさまでした！」

「お疲れ様でした。回復助かりました」

無事に目的を達成し、キャンプシップに戻ったあと、私たちはとても満足度の高い連携プレ

ーが実現できたことを互いに感謝し合い、しばらく雑談に花を咲かせた。

そのなかで、彼の言葉をそのまま引用するけれど、「これほど全力でオーバーエンドぶっばできたのは初めてですw」という発言があつたのが、とても印象的だったし、私にとっては誇らしかった。

私は、そもそも法撃力の高いニューマンではないし、とりたててレアな武器を持っているわけでもないし、サブクラスは中途半端なレベルのハンターだ。ハッキリ言って、同レベル帯の一般的なフォースに比べると、攻撃面はかなり弱いはずだ。

けれど、そんな私でも、タリスを持ってなんとか懸命に立ち回れば、「仲間の強みを引き出す」という形で、パーティーに貢献することができる。そして、その結果として仲間が叩き出してくれた大ダメージは、私にとっては、自分自身がそれを叩き出したのと等しいほどにうれしいことだ。

それがやっぱり、私の生きる道だと思うし、生きていきたい道だ。

行く人、来る人、戻る人

2013年4月9日

α2テストのころから数えて1年以上もPSO2をプレイしていると、どうしても、「人の入れかわり」を肌で感じるが多くなる。

私がこれまでにフレンド登録をかわした人数、およそ65人。

しかし、そのなかでフレンドリストを見たときにしよっちゆう『オンライン』状態になっている人、すなわち毎日PSO2をバリバリ遊んでいる人というのは、およそ15人くらいだ。そして、週に1〜2回や月に数回、といったペースで、ときどき『オンライン』になっているのを見るかな、くらいの人が20人ほど。残りの30人は、ここ2ヶ月ほどでいちども『オンライン』になっているのを見たことがない。

もちろん、ログインする曜日や時間帯がたまたま私と噛み合っていないだけ、という可能性はある。しかし、PSO2では『コミュニケーション履歴』を確認したり、登録されているフレンドパートナーのレベルを見たり、あるいはマイルームやマイショップの変化を覗いたりすることによって、そのフレンドが最近ログインしていそうかどうかを、なんとなくではあるが、推測することができる。いや、できてしまう。

あるフレンドが毎日のように送ってくれていたコメントつきグッズジョブが、ある日を境にパ

タリと途絶えた。『自分をフレンドパートナー利用』の履歴にいつも載っていたおなじみの名前が、徐々にその数を減らし、やがて消えていった。自分よりずっとレベルが高い先輩アークスだったはずの人のフレンドパートナーのレベルを、いつのまにか自分が追い抜いた。

やがて、その人がアークスシップにいないことがあたりまえになっていき、容姿や、性格や、一緒に冒険した思い出を、少しずつ忘れていってしまう。

そういうのって、やっぱり、さみしいものだ。オンラインゲームとは、人との「つながり」が最大の楽しみであるから、せつかく築いた「つながり」が消えてしまうのは、とてもつらいことだ。

しかし、そうして消えてゆく「つながり」があるいっぽうで、新たに築かれる「つながり」も確実に、そして無数に存在し続けている。

V i t a 版の正式サービスが開始されて以来、私が所属する S h i p 6 『ケン』の人口は爆発的に増えた。正確な数字がわかるわけではないけれど、感覚値でいえば、おそらく2.5倍から3倍くらいにはなった。

その盛況ぶりたるや一目瞭然であり、それがもたらす効果は絶大である。昼だろうと夜だろうと、満員で入れないブロックがつねにいくつもあるし、『誰でも楽しく』でパーティーを作成したとき、これまでは10分待つてようやく参加者がひとり現れるかどうか、くらいのことも多かったのに、最近では、5分もあればすぐに4人パーティーになってしまうほどだ。

いやはや、PS Vitaってこんなに売れてたのか、と驚くばかりの私である。いままでのShip6はいつたいたんだつたのか、と遠い目をするばかりの私である。

そんなこんなで、アークスシップから出て行く人がいれば、新たにアークスシップを訪れる人も、それ以上にいる。そして、ここからは私がまったく想像していなかったパターンなので、アークスシップに「戻ってくる人」というのも、どうやら存在しているようなのである。

先日、あるフレンドから突然ウイスパチャットが届いた。

「おひさしぶりです」

「こんばんは！おひさしぶりです」

その人と会話したのは、およそ2ヶ月ぶり。いや、会話どころか、私はその人がログインしているのを見たこと自体、2ヶ月ぶりだ。

2ヶ月前に、ノーマル推奨ブロックのパーティーで出会い、一緒にいくつかのフィールドを冒険した、勇ましいヒューマンの男性。そのとき、私はレベル22のテクターで、彼はレベル4の新米ハンターだった。

私たちはある緊急クエストを受け、強力なボスに戦いを挑んだのだけれど、彼は運悪く、途中からPCの調子がおかしくなってフリーズしてしまい、けっきょく私たちは、きちんとあいつをしないまま離ればなれになってしまった。なんとかフレンド登録はかわしていたものの、

それっきり彼の姿を見かけることはなく、PCが壊れちゃったのかな、それともPSO2に飽きちゃったのかな、などと心配していた。

だから、彼のことはとてもよく覚えていた。ウイスパークチャットのウインドウに彼の名前が表示されたとき、とても驚いたし、状況を理解した後には喜びがこみ上げてきた。

「覚えていらっしゃいますか？」

「はい、ずいぶんおひさしぶりですよ。あのとき、PCの調子が悪そうでしたらっしゃって、けっきょくそれっきりだったので、ずっと気になっていました」

「Vitaに乗りかえました。どうしてもPSO2がやりたかったので」

「そうか、なるほど。そういうパターンもあるんだな。」

PC版で始めてはみたけれど、スペックが充分でなく、満足に遊べない。かといって、新たにPCやパーツを買うのは、かなりお金がかかる。そういう環境下にあった彼のような人にとって、Vita版というのは、ふたたびPSO2を遊ぶための力強いきっかけになりうるのだろう。彼に再会するチャンスを与えてくれたVita版の存在に、心のなかで感謝する私である。

「そういえば、Vita版はトロとクロが仲間に見えるって聞いたんですけど、もう仲間にしていらっしゃるのですか？」

「はい。気に入っています」

「おお！今度ぜひ見せてください！」

「ぜひ。かわいいですよ」

そんな約束をかわして、私たちは通信機のスイッチを切り、それぞれの冒険へと戻った。またすぐに会えることを信じながら。

行く人、来る人、戻る人。

オンラインゲームの世界は、さみしいことも、楽しいことも、いろいろなことが、時間とともに絶えず流れ続けていくものだ。

でも、それでいいのだと思う。それがいいのだと思う。

もう少し悩んでいたい

2013年4月13日

たとえば、1ヶ月ごとに1万円おこづかいをあげますよ、と言われれば、じゃあ今月はゲームソフトを買おうかなとか、CDやDVDを買おうかなとか、余ったお金でお菓子やマンガを買っちゃおうかなとか、あるいはあえて使わずにいて、翌月にまとめてなにか買おうかなとか、場当たり的ではあるけれど、いろいろな使いかたが思いつく。

けれど、50ヶ月ぶんのおこづかいをいっぺんにあげます、50万円を好きに使ってくださいと言われると、おそらく多くの人は、その使いかたをかなり悩むはずだ。それは明らかにうれしい悩みであるはずなのだけれど、いかんせん選択肢が多すぎて、そして可能性が広がりすぎて、考えれば考えるほど手に負えなくなり、途方に暮れてしまいうに違いない。

いったいなんの話かというと、スキルポイントである。

PSO2では、キャラクターがひとつレベルアップするたびに、そのクラスで使えるスキルポイントを1ポイント得ることができる。スキルポイントを使うと、戦闘で役立つ新しいスキルを覚えたり、習得済みのスキルをさらに強化したりできるので、とても重要だ。使えば使っただけ確実に強くなるし、逆に言えば使わないと明らかに損をする。

よって、スキルポイントは入手したらすぐ使うことが望ましい。たとえば場当たりの

あろうと、あるいは思いつきだろうと、だ。1ポイントや2ポイント程度を使わずに持ちこすならともかく、それが5ポイント、6ポイントと溜まっていってしまうと、同レベル帯のほかのアークスに戦闘能力で水をあけられてしまうことは明白だ。

なので、私はできるだけスキルポイントをすぐ使うようにしてきた。ご存じの通り、プレイヤーとしての知識も腕前も未熟な私なので、スキルについても明確な育成プランがあるわけではないけれど、それでも、まったく使わないでいるよりは圧倒的にマシだ。ひよつとしたら、上級者から見たら「いらぬスキルばかり習得してるな」とか「そのスキルは最大レベルまで上げないと意味が薄いのかな」とかツツコまれてしまうような振りかたをしているのかもしれないけれど、まあ、私には私のやりかたがあるので、そのへんはあまり気にしないようにしてきた。

ところが、そんな私に、目先のパンくずを追いかけて公園をトコトコ歩くハトのごとく行きあたりばつたりのスキル生活を送ってきた私に、千載一遇のチャンスが訪れた。パンくずどころかホールケーキが落ちてきた。

『全スキルツリー初期化パス』である。

先日のアップデートで、スキルについて大幅なバランス調整が行われた。そして、その救済策として、スキルポイントをいちから振り直せるよう、全プレイヤーに『全スキルツリー初期化パス』が配付されたのだ。

私はいま、本職のフォースがレベル45であり、なおかつ、スキルポイントが追加で5ポイント付与されるマールーのクライアントオーダーもひとつクリアしている。そのため、仮に全スキルツリー初期化パスを使用したとすると、45+5で、おそらく50ポイントが一気に手元に戻ってくる計算になる。

うーん。率直に言って、途方に暮れる私である。

1レベルごとに1スキルポイントをあげますよ、と言われれば、じゃあ今回はこつちに使ってみようかな、と思いつくけれど、50ポイントあげます、好きに使ってください、といきなり言われると、選択肢が多すぎて、そして可能性が広がりすぎて、考えれば考えるほど、なにがなにやらわからなくなってくるのである。

たとえば、フォースには、テクニクのチャージ中にPPが自然回復するようになる『チャージPPリバイバル』というスキルがある。PPが枯渇しやすいフォースにとって、生命線ともいえる定番スキルだ。私も現在、このスキルを習得しているし、とても便利なスキルだと思っている。であれば、やはりまずはチャージPPリバイバルを習得して、余ったスキルポイントをどこに使うか、というふうに考えたほうがよい気もする。

しかしいっぽうで、いままでと違うスキルを覚えてみたい、という欲もある。

たとえば、私はラ・バータという氷系テクニクでエネミーを凍らせるのが好きなので、そういう意味では、フリーズ付与率を高める『フリーズブースト』や、フリーズしたエネミーを

爆破する『フリーズイグニッション』が魅力的に見える。

あと、自由探索の道中など、小型エネミーが多く出現するような場所においては、ギ・ゾンデという攻撃範囲の広い雷系テクニックがかなり便利で、汎用性も高い。『ポルトテックPPセイブ』を習得すれば、雷系テクニックのPP消費が抑えられ、ギ・ゾンデを怒涛の勢いで連発できるらしいので、これまたものすごく魅力的だ。

とはいえ、『フレイムテックSチャージ』も見逃せない。スキルレベルを最大まで上げれば、炎系テクニックのチャージ時間が半分に短縮される。私はタリスをよく使うのだけれど、ギ・フォイエやシフタといった一部の炎系テクニックは、タリスと非常に相性がよく、私自身も使用頻度が高い。タリス使いという個性を活かすならこれか、という気がしないでもない。

目移りしまくりである。どいつもこいつも魅力的すぎである。隣の芝生は青いとはこのことである。隣の花は赤いとはこのことである。隣の客はよく柿食う客だとはただの早口言葉である。

うーんうーん。どうしたものか。全スキルツリー初期化パス、使っちゃおうかな。もう少し考えてからにしようかな。

けつきよくこの日は、クラスカウンターでスキルツリーとにらめっこしながら、ああでもないこうでもない、と1時間ほど悩んでいるだけで終わってしまった。

しかし私は、こうやって悩んでいるときこそが、ゲームにおけるもっとも楽しい時間のひと

つであるということを知っている。あつちかこつちか、はたまたそつちか。ぜんぶの道が正解に見えるし、少し視点を変えてみると、ぜんぶの道が間違いのようにも思えてくる。ひとりごとことん思い悩むのも楽しいだろうし、フレンドと議論をかわすのも、また楽しいだろう。

いつかはきちんと答えを出して、スキルを振り直そうと思うけれど、もうしばらくは、この心地よい悩みに身をゆだねておこうかな、という感じである。

あなたはもう、全スキルツリー初期化パス、使いましたか？

言葉にならない言葉を聞いて

2013年4月19日

「テキストチャット」、あるいは単に「チャット」と呼ばれる文字での会話は、われわれが日常生活において行っている声によるふつうの会話とは、まったくと言っていいほど勝手が異なる。

たとえば、「こんにちは」という、なにげないあいさつ。

学校の廊下やオフィスのロビーで誰かとすれ違うとき、私たちは「こんにちは」「こんにちは」と互いにあいさつし合う。その所要時間は、せいぜい1〜2秒だろう。あつという間だ。

では、チャットはどうだろうか。PSO2をプレイしていて、ロビーでフレンドとすれ違うとき、私たちはやはり「こんにちは」「こんにちは」と互いにあいさつし合う。

しかし、それにかかる労力と時間は、声によるあいさつの比ではない。

Enterキーを押してチャットウィンドウを開く。チャットモードをオープンチャットやウィスパークチャットに切りかえる。K O N N I T I H A とキーを9回タイプする。誤字がないか確認する。最後にもういちどEnterキーを押して、発言する。

これでようやく、「こんにちは」という、声に出せば1秒ですむあいさつが完成するのだ。だからこそ、チャットにおけるひとは重い。短い一文に込められた意味や、願いや、

その裏に隠された真意は、費やされた労力と時間のぶんだけ多く、大きく、深い。

私たちは、程度に差はあれ、あるいは意識・無意識の差こそあれ、少なからずチャットにおける「ひとことの重さ」を自覚しているし、それを尊重し、正しく理解するために、つねに思考をめぐらせている。言うなれば、チャットをしているときの私たちは、ふつうに会話するとき以上に頭を使っているのだ。

『巨大変形機甲種撃破』22分以内にSランククリアを目標とした、おそらくクライアントオーダー消化のためのパーティー。そのパーティーには、リーダーであるハンターのAさんのほか、ファイターのBさんとガンナーのCさんがおり、テクターの私は4人目のメンバーとして加わった。

地下坑道に降り立ち、3人を追いかけながら、まずはこのパーティーの雰囲気をつかおう。リーダーはAさんだったし、集団の先頭を走っているのもAさんだったけれど、このパーティーの会話の主導権を握っているのは、どうやらBさんとCさんであるようだった。

たとえば、走りながら「あと何分ですか？」とBさんが問う。Aさんが一瞬立ち止まり、「12」と短く答える。Bさんも一瞬だけ足を止め「OKです」と返し、パーティーはAさんを先頭にふたたび走りだす。

あるいは、BさんとCさんが「撃破数、ちょっと足りない?」「かもね。あと3〜4分くらい稼いだほうがいいかも」などと意見をかわす。するとAさんが「了解」と言い、エネミーを

探すべく、来た道を引き返す。それを見た私たち3人もあわててきびすを返し、Aさんを追う。さらには、道中で「稀少鉱物を回収せよ！」というエマーゲンシートライアルが発生したとき。残り時間を考えると、挑むべきか無視すべきか、微妙なところだ。Bさんが「やる？無視する？」と言う。Cさんは「無視なら走り抜けましょう」とAさんに助言する。するとAさんは無言のまま、稀少鉱物には目もくれず出口に向かって駆けだした。その動きを見て、このエマーゲンシートライアルを無視する、とリーダーが判断したことを悟った私たちは、ばたばたと後をついていく。

「Aさん、感じ悪いな」と思う人も、ひよっとしたらいるかもしれない。けれど、それは違う。私が思うに、この「BさんとCさんの口数が多く、Aさんが少ない」という構図は、おそらく意図して生み出されたものだった。

BさんとCさんはPC版プレイヤー、AさんはV i t a版プレイヤー。BさんとCさんは、チャット入力に時間がかかるであろうV i t a版のAさんに配慮して、あえて会話の主導権を握っていたのだ。ふたりは、Aさんが短い言葉で返事しやすいよう、あるいはしゃべるまでもなく行動によって意思を示せるよう、明らかに意識して会話を組み立てていた。そしてAさんも、明らかにふたりの意図を理解し、できるだけ短い言葉や動作で、すばやく意思が伝わるよう努めていた。

それぞれの努力のおかげで、パーティーのコミュニケーションは円滑に進む。結果、私たち

はなにひとつ苦戦することなく、クライアントオーダーを迅速かつ完璧に達成することができた。

そして、キャンプシップに戻ると一転、4人はのんびりと雑談に花を咲かせた。このときは当然、目の前にエネミーがいるわけでも、制限時間に追われているわけでもないのので、チャット入力に時間がかかるAさんもほりきって会話に参加することができる。私たちは口々に冗談を言い合ったり、自分のマグがいかにかわいいか熱弁したり、あるいはアイテム強化の成功率の低さについて愚痴を並べ合ったりした。

数十分後、雑談がひと区切りついたところで、ちょうど緊急クエスト発生のアナウンスが鳴り響いた。

「行きます?」

「行きましょう!」

「おー」

「ラグネいるといいなーw」

そうして私たちは市街地に降り立ち、ガレキの隙間を縫うように走りだす。クエストが始まると、やはりAさんの口数は少なくなるけれど、私たちはそれが、Aさんがクエストを楽しんでいる証拠であることを知っている。たまに発されるAさんの短いひとことには、たくさんの気持ちが届まっていることを知っている。

やがて、左右に広場を望む開けた陸橋に出たところで、Aさんが不意に足を止め、ひと文字だけ言葉を発した。

「あ」

3人は、そのひと文字に込められた意味を瞬時に理解し、空を見上げた。

「おお」

「キレイですね」

「ラッキーw」

虹が出ていた。

しばし見とれる4人。しかし、その直後、遠くから誰かの「A-4にダーク・ラグネ出現！」という叫び声が聞こえた。

私たちはすぐさま表情を引きしめ、Aさんを先頭に走りだす。

——行こう、というAさんの声が聞こえた気がした。

青いリングに魅せられて

2013年4月22日

いまさらながら、フォトンブラストのチェインについてきちんと書こう。

これを読んでいる人のなかには、初心者や、PSO2をこれから始める人もいると思うので、まず、そもそもの話をしよう。フォトンブラストとはなにか。

それは、アークスひとりひとりが持っている小型ペットのような機械生命体『マグ』が、蓄えたパワーを開放し、光り輝く巨大な幻獣と化して戦闘に参加してくれるというもので、まあ、ものすごく噛み砕いて言えば「必殺技」のようなものである。

マグのレベルが30になると、マグは初めてフォトンブラストを習得するが、その種類はさまざま。マグがどんなフォトンブラストを覚えてくれるかは、それまで飼い主がどんな育て方をしてきたかに左右されるようになっていく。

たとえば、エサとして打撃系武器を多く与え、打撃のステータスを高く育てていけば、そのマグは雄々しい一角獣となつて前方に突進し、直線上のエネミーを蹴散らすといういかにも打撃系らしいフォトンブラストを使えるようになるし、射撃のステータスを高く育てていけば、炸裂弾やレーザービーム、あるいはホーミング弾といった射撃系のフォトンブラストを覚えてくれる。

ちなみに、私のマグはモノクロスという魔法使いの姿をした法撃型マグで、エネミーに直接ダメージを与えないかわりに、周囲に光り輝くフィールドを発生させ、自分を含む味方のPP回復速度を劇的に高めてくれる『ケートス・プロイ』という支援型フォトンブラストを習得している。私自身、プレイスタイルとしてパーティーメンバーの支援をするのが好きなので、マグがケートス・プロイを覚えてくれたときはとてもうれしかったし、まさに自分にピッタリな技だな、といった塩梅で、とても気に入っている。

さて、そんなフォトンブラストはとっておきの必殺技であるので、当然ながら、しょっちゅう使えるわけではない。

マグの飼い主である私たちアークスが、戦闘によってエネミーにダメージを与えたり、あるいはエネミーからダメージを受けたりしているうちに、マグは少しずつ、その小さな身体にフォトンの力を蓄えていく。そしてそれが一定まで溜まると、キーン、という音とともにマグの身体が輝き始め、画面左下、自分のHPバーの横に表示されている丸いランプも白く点灯する。これが充填完了のサインである。いつでもいけるぜ、というマグからの合図である。

それを受けて、事前にサブパレットに登録しておいたフォトンブラスト発動のボタンを押すと、ついに必殺技がくり出されるのである。マグがピカールと光り、ババーンと変身して、ドドーツと暴れて、エネミーがバタバタと倒れ、私たちはガハハーツと笑うのである。いきなり説明が雑になって申し訳ない限りである。

ちなみに、フォトンブラスト発動ボタンを押してから幻獣となったマグが行動を開始するまでは数秒かかるのだが、そのあいだ発動者、すなわち自分自身は無敵である。これは、特撮モノにおいて、ヒーローの変身中には悪役が攻撃してこないのと同じような原理だと考えてもらうと、わかりやすいかもしれない。原生種やダーカーも、凶悪そうに見えてじつは空気の読める子なのである。

さらに余談だが、歴戦のアークスたちのあいだでは、そうしたエネミーたちの気づかいを逆手に取り、無敵時間を利用した攻撃回避手段としてフォトンブラストを使う、という高等技術も存在するようなので、知らない人はぜひ覚えておこう。気を遣って攻撃を控えていたら直後に必殺技をぶちかまされるのだから、エネミーというのも大変な仕事である。恩を仇で返されるとはこのことである。

話がずいぶんそれてしまった。今度こそフォトンブラストのチェインについて書こう。

近くにいる仲間と同じタイミングでフォトンブラストを発動すると、『チェイン』が発生し、それぞれのフォトンブラストの効果が強化される。具体的には、突進で与えるダメージが増えたり、炸裂弾の弾数が増えたり、PP回復速度上昇の持続時間が延長されたりする。

チェインは参加人数が多いほど効果も段違いにパワーアップしていくので、パーティーメンバー4人全員が参加したチェインは圧巻である。画面がピカピカと光ったかと思うと、4体の幻獣がドバドバと現れて、ドカドカと突進し、ズバババと炸裂弾が飛びかい、

キラキラッと回復フィールドが生まれ、エネミーがバタバタバタと倒れ、私たちはグワハハハハハハッと笑うのである。さつき反省したばかりなのに同じ過ちをくり返して申し訳ない限りである。

先日組んだ、ベリーハード『浮遊大陸探索』の4人パーティーは、幸運なことに、チェインを狙える場面がとて多かった。結果、冒険はチェインに次ぐチェインの嵐となり、さながらチェイン祭りであり、春のチェインフェスティバル2013 in 浮遊大陸といった様相であった。

序盤からエマーゼンシートライアルが相次ぎ、エネミーが次々に大量発生。ダーガツシユという魚型ダーカーの群れが宙を泳いできたかと思えば、キャタドランサという大きな竜も地を割って飛びだしてくるし、さらにはダーカイクというダーカー製の環境汚染装置までもが出てきた。

「なんだこれw」

「いろいろ起こりすぎ！」

そんな悲鳴を上げつつ、その場をなんとか片づけたと思ったら、今度はゼツシユレイダという、ガメラによく似たカメのような大型ダーカーがドスンと出現してくる始末である。

「www」

「キリがないww」

「次から次へと！」

もはや笑うしかない、といった感じである。すると、パーティーメンバーのひとりであり、この状況に対してただひとり沈黙していたレンジャーの少女型キャストが、いったん銃を収めてゼツシュレイダに接近しながら、口を開いた。

「PBうちます」

PB、とはフォトンブラストの略である。

最前線に躍り出たキャストの少女はゼツシュレイダの目の前で立ち止まり、大きく息を吸い、右手をまっすぐ天に掲げた。すると、キャストの少女とそのマグを青い光が包みこみ、彼女を中心に直径10メートルはあろうかというフォトンの輪が出現。フォトンブラストの発動待機状態に入ったサインだ。

さきほどまでの連戦で、4人は全員フォトンブラストの充填が完了していた。後方にいた私たち3人も、彼女のもとに駆け寄り、中空に手をかざす。ひとつだった青いリングは4つになり、不規則に重なり合って輝きを増す。

そして、キャストの少女が右手を振り下ろし、前方のゼツシュレイダに手のひらを向けると、4匹のマグがいつせいに幻獣と化し、飛びかかった。ゼツシュレイダは一角獣の突進をくらい、極太のレーザービームの照射をくらい、さらにはPP回復速度の高まった私たちの激しい追撃をくらって、あっという間に灰と化した。

「はやつ！」

「はいねー」

「チェインありがとうございます」

「気持ちいいw」

フォトンブラスト・チェイン大成功の巻である。ただでさえ、強敵である大型エネミーが一瞬で沈むのは爽快なのに、それをやってのけたのが、数分前に出会ったばかりの4人によるとさの連携プレーだというのだから、そりゃあ、気持ちいいに決まっている。

これに味を占めた4人は、道中のエネミーをわれ先にと攻撃し、フォトンブラストゲージの蓄積にいつそう力を入れる。やがて、4人全員がふたたび充填完了となったあたりで、エマーゲンシートライアルが発生し、今度はダーク・ラグネが出現した。

またもキャストの少女が右手を高く掲げ、私たちもそれに続く。4つの青いリングが連なり、少女が右手を振り下ろす。4体の白い幻獣が現れ、あつという間にダーク・ラグネを取り囲む。それに続いて、4人のアークスも猛攻をしかける。ダーク・ラグネは、ものの1〜2分で跡形もなく消え去った。

「楽勝！」

「たのしいーw」

「ねw」

そして、浮遊大陸の最奥地、ボスであるクオーツ・ドラゴンとの決戦でも、私たちはフォトンブラストのチェインを決めた。これで本日三度目である。結果、クオーツ・ドラゴンもまたたく間にツノをへし折られ、地に沈むこととなった。

「おつかれー」

「おつかれさまでした！」

「お疲れ。たのしかったーw」

「任務完了。お疲れ様でした」

これだけ気持ちのいい勝ち方をすると、ねぎらいの言葉をかけ合うみんなの表情もかなり明るい。私たちは、やっぱりチェインが決まると楽しいですね、なんて感想を口々に言い、余韻にひたりながら、アイテムを拾っていく。

そんな折、三度にわたりチェインを牽引してくれたキャストの少女がつぶやいたひとことに、私は思わず噴きだしてしまった。

「最後、早くゲージ溜めたくてわざと攻撃くらったw」

——気持ちわかるけど、そりゃあ本末転倒だよ、とみんな笑った。

さらなる高みへ

2013年4月25日

初めて訪れた龍たちの神殿は、感動とも戦慄ともつかない特別な震えを私にもたらした。最初のフィールドである惑星ナベリウスの『森林』から数え、じつに8番目となる冒険の舞台、惑星アムドウスキアの『龍祭壇』。その名の通り、龍族が作り上げた、神々しい祭壇を備えた大きな神殿である。

この龍祭壇にエネミーとして出現する龍族の雰囲気は、アムドウスキアにおけるほかのフィールドのそれとは明らかに異なる。

火山洞窟で初めて出会ったときの彼らは、やや原始的な種族であるように思えた。灼熱の環境を根本から解決するだけの技術を持たない彼らは、その過酷さにひたすら耐え、代を重ねるなかで自らの身体を頑強に進化させていくしかなかった。そして、剣や杖など、狩猟に最低限必要な道具を使いながら、とにかく食べるために、生きるために、戦っているように見えた。

次に浮遊大陸で出会った彼らには、ある程度の文明があった。そこには石畳があり、土造りの家があり、雷を操る高度な科学があった。彼らは「生きるために生きる」という段階を乗り越え、より安全に生き、効率よく種を存続させるための術を身につけつつあった。彼らの体色は透けて見えそうなほど白く、それは儂くも神秘的で、火山洞窟にいた赤くぶ厚い皮膚の龍族

と比べると、ずいぶん理知的に見えた。

そして、この龍祭壇での彼らには、明らかに「宗教」がある。莫大な労力と時間と資源をかけて、巨大な神殿を作つてまで、彼らには信仰したい対象がある。祈りを捧げたいなにかがある。であれば当然、そこには彼らの夢や、願いや、絶望や希望が詰まっている。

宗教があるということは、「心」がある、ということだ。

おそらく、龍祭壇の彼らが武器を握る本来の理由は、単に生きるためではない。またおそらく、効率よく種を存続させるためでもない。

きつと彼らは、彼らの信じるものを守るために、戦うことを選んだのだと思う。もつと言えば、信じるものの向こうにある大切な存在、たとえば仲間や家族や、愛する誰かを守るために、侵入者に立ち向かうことを決意し、武器を手を取つたはずなのだ。

それって、人間である私たちと、なにが違うと言うのだろうか？

そして、ダーカーに精神を蝕まれ、理性の大半を失つても、彼らは愚直なまでに、すべての侵入者に対して刃を向ける。まるで、闘争本能と、心の底に刻まれた「祭壇を守る」という誇り高き使命だけが、彼らのなかに残ってしまったかのように。だとしたら、それはなんと悲劇的な運命だろうか。

攻めるためではなく、守るために戦う龍族。滅ぼすためではなく、寄せつけないために作られた固定砲台やぶ厚い扉。

それらの現実には、私たちアークスが「侵略者」であることを想起させ、これまで信じてきたはずの「正義」をとたんにぐらつかせる。はたして、アークスに正義はあるのだろうか？いや、そもそも正義など、この世界に存在するのだろうか？

答えが出るはずもないけれど、とりあえず、ひとつ言えることがある。こんな込み入った疑問を私を持つようになったということは、こんな込み入ったところまで私の物語が進んだ、ということだ。私はとうとう、そういうところまで来てしまったのだ。

そしてもうひとつ、龍祭壇を冒険してみて、ついにこうなってしまったか、と思つたことがある。

エネミーが強すぎて、クエストをクリアできなかったのだ。

とりあえずひとりで行って様子を見ようかな、と、ソロプレイ用のハンターに転職し、もつとも初歩的なクエストであるはずの『龍祭壇平定任務』に挑んだのだけれど、あっさり返り討ちに遭ってしまった。ものの数分でキャンプシップに戻されてしまった。

単純に、エネミーのレベルがとても高いから、という理由もある。しかし、それ以上に、シフトを使い、遠距離から突進してくるトカゲのような地竜や、サイズこそ小さいがクォーツ・ドラゴンのようにビュンビュン飛びまわる飛竜など、これまで以上に、テクニカルな動きをしてくるエネミーが多いのだ。

また、マップの構造も、森林をはじめとした過去7つのフィールドとは明らかに違う。これ

までは、次のエリアへと続く出口というのはだいたいエリアの北側にあったのだけれど、龍祭壇の構造は複雑怪奇で、出口が北か南か東か西か、はたまたど真ん中なのか、まったく予測がつかないのである。

さらには、龍族たちの技術の結晶と思われる見慣れないトラップや仕掛けの数々も、初見の私を苦しめた。

龍祭壇は、多くの意味で、いままでの常識が通用しない場所だった。手加減したわけでも、油断したわけでもないのに、いちばん初歩的なのはクエストを、私はクリアできなかった。

くやしかった。でも、楽しかった。

私はまたひとつ上のステージに来たんだ、という実感が湧いた。次は絶対にクリアしてやるぞ、と闘争心に火がついた。ここで私はもつと成長できるに違いない、という確信を得た。

この感覚は、初めてではない。前にもいちど、同じようなことがあった。初めてベリーハードのクエストでパーティーを組み、冒険のテンポの速さにまったくついていけなかった、あの日。あのときも私は、くやしさと楽しさを同時に味わいながら、「ひとつ上のステージに来たんだ」とその身を感じた。

それがまた、やってきたのだ。さらなる高みへ一步を踏みだす、あの感覚が。

少し出遅れた気はするけれど、ようやく龍祭壇に行けるようになった。レベル45になったので、アドバンスクエストにも行ける。あと、そろそろ、タイムアタッククエストにも手を出し

てみようかな、とも思っている。

やりたいことが、たくさんある。やっつけていこう、少しずつ。歩いていこう、一歩ずつ。
またひとつ、新章の幕が開ける。

はじめまして、PS02。(上巻)

著者名：ふら

E-mail:hajipso2@hotmail.co.jp

Twitter:@hajipso2

この電子書籍は、ブログ「はじめまして、PS02。」

(<http://blog.livedoor.jp/hajipso2/>)

に追記・修正を加え、再編集したものです。

著者の許可なく、この電子書籍の一部あるいはすべてを
転載・複製・再配布することを禁じます。

2014年4月20日 初版発行