

はじめまして、 PSO2。 (下巻)

ふら

はじぷそ文庫

P S O 2 に、これから「はじめまして」を言うあなたへ。

P S O 2 に、もういちど「はじめまして」を言いたいあなたへ。

もくじ

第4章 よりみちフォース編

第5章 レンジャー編

第6章 出戻りテクター編

終章 ありがとう、PSO2。

新章 エピソード2編

(第3章以前は「上巻」に収録)

・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
P 7 3 0	P 7 2 2	P 5 4 1	P 2 3 7	P 4

この書籍は、ブログ『はじめまして、PSO2。』

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

に追記・修正を加え、再編集したものです。

第4章

よりみちフォーエバー編

2013年4月19日

見習い魔法戦士

2013年4月19日

前回、さあ、龍祭壇をがんばって攻略していくぞ、みたいなことを書いた。あと、フォースがレベル45になったからアドバンスクエストにも行っちゃうぜ、みたいなことを書いた。さらには、そろそろタイムアタッククエストにも手を出しちゃうかしら、みたいなことを書いた。

それらをふまえたうえで、きのう私がなにをしていたか端的に説明しよう。私はきのう、森林で、レベル26のテクターで、難易度ハードの『森林探索』に精を出していた。

おいおい、宣言の内容にひとつも当てはまっとらんじゃないか、と思った、そのあなた。その通りです。全面的にあなたのおっしゃる通りです。ぐうの音も出ないとはこのことです。全面降伏とはこのことです。おわび

に靴を舐めろと言われればすぐにも膝をついてしゃぶりつく所存です。いや、しかし。ちよつと待っていただきたい。ひとつ言わせていただきたい。どうか弁解の余地をいただきたい。

私だって、なんの考えもないままに、レベル26のテクターでいまさら『森林探索』をやっている、というわけではないのです。じつは、前からやろうやろうと思っていたひとつの新しい試みがあつて、その実験のために、あえて通い慣れた惑星ナベリウスにやってきたのです。なにも膝をついて靴にしゃぶりつくために訪れたわけではないのです。

新しい試み、というのがいったいなんなのかと言うと、「魔法戦士」である。

RPG好きのみなさん。魔法戦士つて、なんだかワクワクしませんか。魔法戦士という名称がピンとこなければ、「赤魔道士」でも「アクロテクター」でもいいですよ。

純粋な攻撃力は戦士に劣るし、魔法の威力は本職の魔法使いに及ばないけれど、強化や弱体の魔法に秀で、さらには回復魔法などを的確に使い分け、それらと武器による攻撃を組み合わせることで、流麗に戦場を立ちまわる。パーティーメンバーに魔法使いが少ないようなら補助役に徹することもできるし、逆に前衛がいなければ、魔法で自らを強化しながらパーティーの盾となることもできる。まるで、パーティーという名のパズルにおける足りないピースを補うように、つねに自分の形を変化させながら戦っていくことができる、そんな存在。

そういう存在って、かつこいいと思いませんか。憧れませんか。憧れますよね。憧れることにしましょう。

私はものすごく憧れちゃうのである。羨望のまなざしでもって見ちゃうのである。わかりやすく言いかえると、サッカーではボランチが好きなのである。野球ではローテーションの谷間で先発もこなす中継ぎが好きなの

である。競馬ではマヤノトップガンやヴィクトワールピサが好きなのである。たとえばがみるみるわかりにくくなって申し訳ない限りである。

そんな思いつきでもって、いままでとは少し視点を変えて、テクターというクラスに向き合っている私である。

テクターはもともと「補助のエキスパートで、殴りもそこそこ」という複合職的なクラスとしてデザインされているので、それだけでも、私がイメージする魔法戦士像にずいぶん近い。

そして、サブクラスはハンターにしてみた。いままで、テクター時のサブクラスはフォースにしていたのだけれど、それだとしても法撃力だけが高くなり、攻撃もテクニク一辺倒になり、けつきよくフォースのときと同じプレイ感覚になってしまいがちだった。

その点、サブクラスをハンターにしておけば、打撃面が攻防ともに強化され、自信を持ってガンガン前に出ていけるので、なかなか新鮮である。

ステータスを見ても、打撃力と法撃力がちょうど同じくらいの数値になってくれているので、いかにも魔法戦士っぽくてニヤリとしてしまう。

ちなみに、攻撃テクニクの威力はさすがに物足りないものがあるけれど、私が本当に使いたいのはレスタやシフタ、デバンドといった回復・補助テクニクだし、それらは法撃力の影響を受けないものが大半なので、実質的にはほとんど問題ない。

そうして、いろいろ確認しながら森林探索をひとりでクリアし、魔法戦士としての感覚をなんとなくつかんだところで、ちょうどパーティーに誘われた。お誘いのウィスパーチヤットを飛ばしてきたのは、フレンドのUさんという女性ハンターで、もうすぐ緊急クエストの時間だから一緒に行かないか、という内容だった。

「お誘いありがとうございます！できれば難易度ハードで行きたいんですけど、それでもいいですか？」

「おー。どこで待ち合わせる？」

「すぐ準備して、2分ほどでそちらのブロックにうかがいます」

「了解。待ってるね」

私は回復アイテムを補充したり、パーティープレイ用にサブパレットを少し調整したりしてから、ばたばたとブロックを移動し、Uさんと合流した。

「よろしくお願いします」

「よろしくね。でも珍しいね、ふらさんのほうからハード行きたいなんて」

そうなのだ。珍しいのだ。誰かのお誘いを受けるときの私というのは基本的にかなり受け身なので、わけもわからぬまま、言われるがままについていく、というパターンがとても多い。

でも今回は、魔法戦士を試したかったことと、相手がUさんだったこと

から、あえてわがままを言ってみた。私はひさんが、私のわがままを許容してくれる人であることを知っている。いろんなクラスをまんべんなく育てている経験豊富なアークスだけれど、おっとりした口調の通り、おだやかで、適当で、少し抜けているところもあって、どんなこともプラスに受け止めてくれる、心の広い人であることを知っている。

「じつは、たいしたことじゃないんですけど、やってみたいことがあって」

「そうなんだ。なにになに？」

「魔法戦士になってみたくて。テクニックが使えて、物理攻撃もできて……」

「おお。よくばりだねw」

いやはや、そうなんです。おっしゃる通りでございます。

まあ、身の丈に合わない無謀な挑戦だということは、重々承知している。

ただ、私はUさんが、そうした無謀な挑戦も笑って受け入れてくれて、こうして一緒になって楽しんでくれる人だとわかっている。私は彼女のそういうところが大好きだ。とても感謝しているし、信頼している。照れくさいから、本人の前では絶対に言わないけれど。

ふたりは『淵へと迫りしもの』というクエストを受注し、荒廃した市街地を走りだす。Uさんは、私に合わせてレベル25のレンジャーに転職してくれていた。

ええっと、レンジャーは射撃を得意とする後衛だから、私が前に出て戦わなきゃ。まず、『テリトリバーバースト』で補助テクニクの効果範囲を広げて、シフタとデバンドで攻防を強化して、『フューリースタンス』でさらに攻撃力を高めて、あとはウォンドでエネミーを殴る。HPが減ったらレスタで回復し、また殴る。殴る殴る殴る。

うんうん。自分で言うのもなんだけれど、なかなかいい感じだ。強いて

言うなら、ウオンドは一撃の振りが大きく、固有の回避行動『ミラージュエスケープ』もいちいち動作が大きいので、小回りが利かないというか、攻防の切りかえが遅くなりがちなのが難点かな。

すると、私がそんなことを考えていたのを知ってか知らずか、Uさんがなにげなく、とてつもなくすばらしいアイデアを口にした。

「ひとつ思っただけど」

「なんででしょうか？」

「ふらさん、魔法戦士だよね？」

「そうです、魔法戦士です」

「ウオンドより、剣のほうがそれっぽくてかつこよくない？」

「た、た、たしかに！」

試しに、たまたま持ち歩いていた『レイデュプル』というガンスラッシュに持ちかえてみると、あら不思議。通常攻撃のリーチこそ短いけれど、

振りは速いし、回避行動の『ステップ』もスキが少ないので、攻防の切りかえは迅速そのもの。さらに、サブクラスをハンターにしているおかげか、エネミーに与えるダメージもウオンドと比較して遜色がない。いや、むしろこちらのほうが少し高いかもしれない。あと、これはUさんも言ったことだけれど、やはり剣を持っていたほうが魔法戦士っぽくて、なんとなくかっこいい。この「なんとなくかっこいい」って、どうでもいいことのようであって、すごく大切な感覚だ。

「いいですね、ガンスラッシュ！楽しいです」

「楽しいよね。打撃寄りならサーペントエアとか強いよ」

「サーペントエア？」

「ガンスラのフォトンアーツ。習得してない？」

「……あ、してました。さっそく使ってみます」

「w あと、ガンスラのレアには法撃力が上がるやつもいくつかあるから、

そういうの使うといいかもね」

「おお、それはすごい！そんなのがあるんですね」

「あれ？ふらさん、いま装備してるのってレイデュブルじゃないの？」

「はい、レイデュブルですよ」

「それも法撃力上がるよw」

「……あ、ホントだ。知らなかったです」

「ww なんかさ、私が言うのもヘンだけど」

「なんででしょう？」

「ふらさん、そのへんアバウトだよねw」

いやはや、そうなんです。おっしゃる通りでございます。魔法戦士になるぞ、と壮大な構想をぶち上げたはいいものの、じゃあそれにふさわしい下調べをしているかというと、まったくしていません。すみませんすみません。アークスとして肝心なところが適当ですみません。

「でも、そういうところ好きだよ」

「恐れ入ります。私もそう言ってくれるUさんが好きですよ」

そんな、ちよつと恥ずかしくなっちゃうような会話がありつつも、Uさんの助力を得て、見習い魔法戦士デビューをなんとか果たした私である。

思いつきで始めた魔法戦士だから、この勢いがいつまで続くかはわからないけれど、少なくとも、この日の冒険はとても新鮮だったし、楽しかったし、ワクワクした。

ちなみに、目下の目標は、質の高い補助と積極的な攻撃参加を両立させるために、『シフタクリティカル』『デバンドカット』『PPリストレイト1』といった、攻防に役立つテクターのスキルをあれこれと覚えていくことである。

しかし、そのためにはスキルポイントが足りない。恐ろしいほど足りない。やりたいことが多ければ多いほど、当然ながらその道のりも長いのだ。

レベル上げが決して好きではない私だけれど、早くテクターのレベルが上がればいいな、と初めて思った。

あなたの背中はずくて近くて

2013年5月3日

3ヶ月前に惑星ナベリウスの森林で出会い、フレンド登録をかわし、その後も何度も一緒に遊んできた、Nさんというフレンドがいる。

ヒューマンの男性で、クラスはハンター。愛用の武器はパルチザン。黒い短髪の似合う細身の青年で、背丈は175cmくらい。フィーリングローブのブーツを履いた私と、ほぼ同じ高さだ。

私は彼のことをよく知っている。自分で言うのもなんだけれど、本当によく知っているのだから、しかたがない。

彼と私が初めて出会ったとき、私はレベル19のテクターで、彼はまだレベル6だった。ヨチヨチピヨピヨの、ヒョッコアークスだ。そして、その日は彼にとって初めてのパーティープレイであり、私は彼にとって、記念

すべき初めてのパーティーメンバーとなった。

彼はなにも知らなかった。レベル6だからあたりまえだけれど、ダガンやガロンゴの弱点も、ロックベアというボスの存在も、マグへのエサのやり方も、新しいフォトンアーツの覚え方も、ときおり降る激しい雷雨や不意に立ちこめる濃霧の意味も、エネミーが落としたアイテムを好きに拾っていいのかどうかすらも、彼は本当に、なにもかもわかっていなかった。

でも彼は、とにかく楽しそうだった。彼は、目に映るすべてのものが新鮮でしかたがないといったふうで、ことあるごとに立ち止まってはスクリーンショットを撮ったり、これはなんですか、あれはなんですか、と私に聞いてきたりした。

私はそんな楽しそうな彼に魅力を感じ、彼と同じ目線で冒険を楽しんだ。小高い丘で彼の隣に立ってスクリーンショットと一緒に撮ったり、これはこういうものだと思いますよ、でもあれは私にもわからないです、なんな

んでしょね、と、彼の疑問に答えたり答えなかつたりした。

そうすることで、彼の冒険がもっと楽しくなればいいな、と思った。パーティープレイっていいものだな、と思ってももらえばいいな、と思った。けっきょく、たかだかクエストひとつをクリアするのに1時間もかかってしまったけれど、そのぶん私たちは濃密な時間を過ごした。彼は、フレンド登録というシステムがあることは知っていたがそのやり方を知らなかった。私がフレンド登録申請を送り、彼は承認の手順を私に教わりながら、ボタンをポチポチと押していった。そうして私たちはフレンドになり、また遊びましょう、と約束した。

以来、私たちはよくふたりで冒険に行くようになった。

最初の再会は、フレンド登録の約1週間後。たまたまロビーでバッタリ出くわし、「せっかくですし、一緒に行きませんか？」と私が誘ったことだったと思う。その数日後には、彼から「一緒に遊びませんか？」とウイ

スパークチャットがしばしば届くようになり、私は急用がない限り、絶対にそれを断らないようにした。

彼にとって私は、初めてのパーティーメンバーであり、おそらく、初めてのフレンドだ。だとすればたぶん、彼にとって私は、少なからず特別な存在のはずなのだ。私はその気持ちに応えたかった。むろん、私からしたって彼は特別な存在だし、彼の持つ雰囲気はとても好きだから、もとより誘いを断る理由なんてないのだけれど。

初めて彼からウィスパークチャットが届いた日、彼は「ふらさんを誘うためにウィスパークのやり方を覚えましたw」と冗談っぽく言った。私は「いやいや、なんですかその理由は」とあきれたように笑いながら、内心ちよっぴり照れていた。

その後、彼は猛スピードで成長していった。キャラクターとしてのレベルも、プレイヤーとしての知識や腕前も。

頼りないレベル6のハンターだったはずの彼は、あつという間にレベル20になり、ふと気がつけばレベル30になり、少し前に会ったときには、レベル47の一流ハンターになっていた。私のテクターとしてのレベルは26。それをやすやすと超えたばかりか、私の本職であるフォースがレベル45だから、それすらも追い抜いたことになる。

彼はサブクラスをほとんど育てていないから、同レベル帯の他のハンターに比べたら戦闘能力は少し劣るのかもしれないけれど、それでも私から見れば、頼りになる立派な熟練アークスだ。

たぶん、いまの彼は、私が知らないこともたくさん知っているのだろう。私がこれから行こうとしている、龍祭壇や、アドバンスクエストや、タイムアタッククエストも、彼からしたら、いまさらな話なのかもしれない。感慨深い半面、なんだか彼が遠くに行ってしまうような感覚があった。

きのう、ひさびさにロビーで彼とすれ違った。3週間ぶりくらいだろうか。手を振り、そのまま少し立ち話をする。レベル47のハンターだったはずの彼は、レベル20のファイターになっていた。

「おお、ファイターになられたんですね」

「はい。つい最近PSO2を始めたリアフレがいて、レベル上げに付き合うために転職してみました」

リアフレとはリアルのフレンド、つまり現実の友人のことである。

そうか。3週間ほど会わないうちに、彼にもいろんな変化があったのだな。へえ、と思ういっぽうで、正直、残念な気持ちもあった。

現実の親しい友人がPSO2を始めたとなれば、当然、彼が他のフレンドと関わる時間は従来より減ってしまうだろう。実際、彼と私はこれまで2週に1回くらいはパーティーを組んで遊んだり、それができなくてもウイスパークチャットで近況を話したりしていたのに、ここ3週間は、なにも

なかった。それはきつと、そういうことなのだろう。

やっぱり、彼と私の距離は、少しずつ広がってしまっているのだ。

彼がヨチヨチピヨピヨのヒョッコアークスだったのは、もう昔の話だ。

彼は私を追い抜き、私よりずっとすばらしい知識や腕前を身につけて、現実の友人という、私よりずっと大切にすべき人間関係も得た。

いったい、いまの彼のなかで、私はどのくらいの存在なのだろうか？
までも、少なからず「特別な存在」でいられているのだろうか？

「おお、現実のご友人ですか！それはすばらしいですね」

そんなことを口では言いながらも、内心は複雑である。すると、私のそうした心の内を知ってか知らずか、彼が意外な言葉を口にした。

「ファイターやってるのは、もういつこ目的があつて」

「おお、そうなんですか？」

「ハンターのサブクラス用に40まで上げたいんです」

「40！そりやまた遠い道のりですね」

「そのくらいはないとアドバンスクエストで死にますからw ふらさんに迷惑はかけられないですし」

ふらさんに迷惑はかけられないですし？なんの話だ？ええっと、Nさん、それは、どういう意味のあれですか？

「ふらさん、この前『アドバンスクエストに行きたい』って言ってたじゃないですか。それに一緒に行こうと思って」

なんてこった。彼と私の距離は、ちっとも広がってなんかいなかった。

むしろ彼は、私が3週間前に会ったときに思いつきで言った「アドバンスクエストとやらがあるらしいので、気が向いたら行きたい」というなげないひとことを覚えていて、現実の友人のレベル上げを手伝いながらも、私との冒険に向けた準備をしてくれていたのだ。

そんな彼に対して、私はなんと失礼なことを考えていたのだろうか。魅

力的な人だとは前から思っていたけれど、彼は、私が思っているより何倍も、何十倍も、もつとすごい人だったのだ。

「Nさん、無礼を承知で、つかぬことをひとつお伺いしてもいいですか？」

「いいですよ。なんですか？」

「……モテるでしょう？」

「つかぬことすぎるwww」

さあ、Nさんがファイターのレベルを40にするその日までに、私もフォースとしての腕前をしっかりと磨いておかなきゃな。

死の重み

2013年5月8日

多くのRPGには「死」の概念が存在する。

ゲームによって、呼び方は「戦闘不能」だったり「気絶」だったりするけれど、体力や生命力を数値化したものである「HP」がゼロになると陥るその状態は、実質的には「死」以外のなにものでもない。

「死」は、ゲーム中における最悪の状態として扱われ、相応のペナルティがプレイヤーに課されることが多い。

たとえば、『ドラゴンクエスト』シリーズでは、死んでしまったキャラクターは、町の教会まで戻ってお金を払うか、高価な蘇生用アイテムを使うか、あるいは多大なMPを消費して復活の呪文を唱えるかしないと、蘇らせることができない。いずれの手段にしても、大きな代価を支払う必要

がある。

もつと厳しい例を挙げれば、『ファイアーエムブレム』シリーズでは、死んでしまったキャラクターはどうあがいても二度と生き返らないし、『風来のシレン』シリーズでは、死んでしまうと鍛え上げた剣や盾や道具をいっさいがっさい失ってしまう。

そして、「死」の概念と、それに伴うペナルティの存在は、オンラインRPGにおいても、ごくごく一般的な要素だ。

たとえば、大ヒットした『ファイナルファンタジー11』では、死んでしまったキャラクターは大量の経験値を失い、場合によってはレベルまでもが下がるという、強烈なペナルティがあった。ほかのオンラインRPGでも、「死ぬと一定の経験値を失う」という例は多い。

そのペナルティは、プレイヤーがそれまで地道に積み上げてきた数時間の努力を一瞬にして無に帰すものであり、プレイヤーは心から死を恐れた。

その恐怖は、戦闘のスリルを高め、プレイヤー間の協力を促し、結果として、洗練された戦闘テクニクや濃密なコミュニケーション、そしてなにより、勝利の充実感を生み出すことに成功した。いわばそれは、みんなで「死」に抗い、生き抜くために生まれた絆であった。

それらの例をふまえたうえで話をする、PSO2における「死」は、きわめて軽い。

PSO2では、キャラクターのHPがゼロになってしまっても、経験値を失ったり、手持ちのアイテムを失ったりはしない。キャンプシップという拠点にいったん帰還させられたのち、戦闘不能になったエリアの最初からやり直すことになるだけだ。

いちおう、クエストクリア時の評価が下がる、というペナルティがあるが、そもそも、一部のクライアントオーダーを受注中でない限り、評価は自己満足以外にほとんど意味を成さない、ので、気にする人は少ない。また、

倒れてしまったときにキャンプシップに帰還せず、仲間にムーンアトマイザーで復活させてもらえば、その評価すら下がらなくなり、死のペナルティはゼロになる。

むろん、「死」が悪い状態であることには違いないので、可能であれば死なないに越したことはないのだけれど、死んでも死んでも「あ、死んじやった」くらいで済んでしまう、というのも、それはそれでまた事実なのである。『効率重視』のパーティーだったらどうなるかは知らないけれど、少なくとも『誰でも楽しく』のパーティーで誰かが死んでしまったとして、それをとがめる人はまずいない。せいぜい、ひとことふたこと、「ごめんね」「ドンマイドンマイ」といった会話がある程度である。

じゃあ、そんなふうに「死」の重みが少ないPSO2では、戦闘の充実感も少ないんじゃないのか、と言うと、それは違う。

先日、「ボス直」と呼ばれるパーティーに参加した。おもに特定クライ

アントオーダーの達成や、ボス固有のドロップアイテムの取得を目的として、道中のザコを無視し、ボス戦だけを何度もくり返すパーティーだ。

浮遊大陸のクォーツ・ドラゴンを5回倒すことを目標として結成されたそのパーティーは、ハンター、ファイター、レンジャー、フォースという、バランスのよい4人パーティーだった。ちなみにフォースが私である。

4人はいずれも初対面であり、最初はぎこちなさもあったが、しだいに会話が多くなり、クラスのバランスのよさもあいまって、クォーツ・ドラゴンの討伐はとても順調に進んだ。

フォースの私がシフトとデバンドをかける。ハンターがウオークライでクォーツ・ドラゴンの矛先を固定する。レンジャーがウィークバレットを的確に撃ちこむ。ファイターが中心となり、弱点めがけて全員で集中攻撃する。

それぞれの役割が明確に活きる、なんとも気持ちのいい戦闘。回数を重

ねるにつれ、互いの呼吸が合い、戦闘のテンポはますます速くなる。1回目は倒すのに3分くらいかったクォーツ・ドラゴンが、2回目は2分半で倒れ、3回目には2分ちよつとで地に沈んでいく。

しかし、順調でありすぎたがゆえに、きつとどこかで油断が生まれたのだろう。4回目の開戦直後、ちよつとした操作ミスか何かで、レンジャーが戦闘不能に陥ってしまった。

もちろん、だからといって、誰もそれをとがめはしない。近くにいたフアイターがあたりまえのようにムーンアトマイザーでレンジャーを蘇生させ、4人はすぐにリズムを取り戻した。少し時間はかかったが、これまで通り、難なくクォーツ・ドラゴンを撃破する。

「死んでごめん」

「よくあることですw」

「ドンマイです」

「気にしない気にしない！」

「あー……くやしい!!」

どうしたことが、必要以上に無念さをあらわにするレンジャーである。先に説明した通り、この場合、死のペナルティは実質的に皆無のはずだ。「蘇生の手間をかけちゃって申し訳ないな」くらいの気持ちはあるだろうけれど、それにしたって、そこまでくやしがる理由はない。

「そんなに悔やまなくてもw」

たまらずツツコミを入れるファイターである。いやはや、ナイスツツコミです。私もそう言おうと思っていたところです。

「だって、せっかくどんどんタイム縮んでたのに……せめてウィークバレット入れてから死ねばよかったw」

そっか、そういうことか。たしかに、クオーツ・ドラゴンをどんどん早く倒せるようになって、どんどん楽しくなってきたところだったもんな。

その死がレンジャーにもたらしたくやしさは、経験値やアイテムを失う「うまくやれば、失わずに済んだのに……」というネガティブな後悔とは異質の、「うまくやれば、もつと楽しくなれたのに！」という、とてもポジティブな、明るい後悔であるように私には見えた。

それって、とても気持ちのいいくやしさだ。よっしゃ、次はみんなががんばろうぜ、と自然に言いたくなっちゃうくやしさだ。

「死」に抗うための絆ではなく、みんなで「生」を楽しむための絆。死が軽くなったって、いや、軽いからこそ、こういう充実感の覚え方もあるのだろう。

5回目のクォーツ・ドラゴンは、2分足らずで地に沈んだ。私たち4人はあたりまえのようにフレンド登録を行い、またこの4人で遊ぼうね、と誓いをかわして、解散した。

プチあとがき「デスペナルティ」

『PSO』では、戦闘不能になると武器と所持金をその場に落としてしまうという、厳しめのデスペナルティがありました。もちろん、拾いに戻ればいいのですが、その前にはかのプレイヤーに拾われてしまうかも、というリスクがあつたのです。

新・鬼教官とヒヨッコ3人組

2013年5月12日

あてもなくノーマル推奨ブロックをふらふらしていると、『凍土探索』を受注したばかりと思しき3人パーティーを見つけた。

メンバーの構成はハンター、ハンター、フォース。レベルはそれぞれ23、22、20で、全員サブクラスは未習得。おそらく、3人とも経験の浅い新人アークスだろう。

プレイスタイルは『誰でも楽しく』だし、パーティーコメントも温かい文面。レベル26のテクターがひょいっと加わっても、さして問題はなさそう。うだ。私は、初心者のお助けになればいいな、という良心が3割、なんだかおもしろそう。だぞ、という冷やかしかし気分が7割くらい、どちらかといえば不純な動機でもって、そのパーティーに参加した。

クエスト受注直後らしいということもあり、3人はまだ凍土には出発しておらず、キャンプシップのなかにいた。私はいそいそとキャンプシップに合流し、あいさつをする。

「こんばんは。よろしく願います」
すると、3人が口々に返事をする。

「よろ」

「こちらこそ、よろしく願います」
「よろしくねー！」

三者三様の、それぞれの個性が感じられる返事である。3人は全員ヒューマンの男性であり、互いに仲がよさそうな様子だった。もともとフレンドだったのか、それとも私が加わるまでの冒険で急速になかよくなったのかは、よくわからないけれど。

なんにせよ、なかよしなことは、いいことだ。こりゃあ、息の合った連

携プレーが期待できそうだな。

そんな予感がしたのもつかの間である。遠い過去の話である。いまま思えば、最初のあいさつで個性の違いがハッキリ感じられた時点で気づくべきだった。

この3人の新人アークス、それぞれがそれぞれ、とんでもないクセモノだったのである。

まず、パーティーリーダーであるレベル23のハンター。彼は、戦闘となればその恵まれた体格を活かして積極的に矢面に立ち、エネミーの攻撃を一身に受け止めてくれる、まさにお手本のごときハンターだ。また、口調はとても礼儀正しく、言動の端々からも思いやりが感じられる。

ただ、なんというか、その、他人を思いやりすぎるあまりなのか、彼は、ときとしてパーティーリーダーに求められる決断力や強引さが、少しばかり不足しているようなのだ。

たとえば、道中でT字路にさしかかると、彼は必ず立ち止まる。

「どっちがいいでしょうか？」

もちろん、どちらの道が出口に通じているかを知る人なんていないので、ここでの回答は「どっちでも大丈夫です」以外にほぼありえない。むしろ、リーダーが直感でどちらかに進んでくれれば私たちは喜んでそれについていきますよ、というのが暗黙の総意である。

そして、T字路をどちらかに進み、やがて出口を見つけた際にも、彼はふたたび立ち止まる。

「進みますか？」

これまた答えは「進みましょう」もしくは「どちらでも大丈夫です」以外にほぼありえない。むしろ、リーダーが進んでくれれば私たちは喜んで以下略、な感じである。

念のために言っておくが、彼の言動は決して悪いものではない。それは

明らかに彼の配慮とやさしさとの表れだから、私はそれを尊重するし、彼の問いかけにはひとつひとつ真摯に答える。

ただ、戦闘であれだけ積極的に矢面に立てる力強いハンターなのに、会話ではこんなにギャップがあるなんておもしろいなあ、と思う。さしずめ彼は、実力は充分だが気が小さくてプレッシャーに弱い、ズッコケ三人組でいうところのハカセのような存在だろうか。

次に、レベル22のハンター。彼は3人のなかでいちばん背が低い。口数はあまり多くないが、絶えずエネミーめがけて走りまわっており、運動量はバツゲンに多い。

そんな彼のなにが困ったかというと、彼ったら、見境がないのである。画面右上のミニマップにエネミーの存在を示す黄色い三角形が現れたら、あるいは視界のすみっこにアイテムの入ったコンテナが映ろうものなら、それが崖の向こうだろうと、来た道に戻ることにしろと、かまわず突進

していつちゃうのである。見敵必殺とはこのことである。

その結果、なにが起こるかという、はぐれちゃうのである。私たちがガルフルの群れを相手に奮戦しているあいだに、彼ったら、いつのまにかいなくなつて、崖の向こうでひとりキングイェーデと真つ向から殴り合っているのである。当然、みるみるHPが減つていくのである。やがては戦闘不能である。そこでようやく異変に気づき、あわてて剣を納め、あたふたと迷子の救助に向かう3人である。

「この極寒の凍土で単独行動は自殺行為だぞ！凍死したいのか！」

とは、思つていてもさすがに言えませんよ、私には。ドンマイです、と無難なはげましの言葉をかけながら、ムーンアトマイザーを彼の頭上にふりまくばかりの私である。

好奇心が旺盛すぎるあまり、その身を危険にさらしてしまう彼は、小柄な体格もあいまって、まさにハチベエそのものである。

そして、レベル20のフォースである。お察しの通り、モーちゃんである。彼は、食べものを見ると、食べること以外は考えられなくなっちゃうのである。否、エネミーを見ると、攻撃すること以外は考えられなくなっちゃうのである。

かたつぱしからラ・フォイエを撃ちこみ、PPが切れたらエネミーに密着して、ロッドで殴りつける。PPが回復したら、密着したままラ・フォイエの連射を再開。

むろん、その破壊力は申し分ないのだけれど、困ったことに、そのとき彼のHPは残り半分程度しかないのである。率直に言って、見ていて非常にハラハラする。うっかりフォンガルフルに噛みつかれたら、耐久力の低いフォースの彼は確実に即死である。

「落ちつけ！死んじやったら、おいしいごはんも食べられなくなっちゃうんだぞ！」

とは、思ってもさすがに言えませんよ、私には。あわてて『テリトリバースト』を使い、彼をレスタとデバンドで支援するばかりの私である。

その後も、ひとりで雪を踏みしめて遊んでいたハチベエがすっかりダーク・ラグネに出くわして大惨事を招いてしまったり、PPが尽きて最前線でロッドを振り回していたモーちゃんがデ・マルモスの怒りを買って踏みつぶされたりしながらも、なんとか冒険は進む。

やがて、ズッコケ三人組とテクターによる4人パーティーは、たび重なるドタバタの末に、ようやくボスエリアにたどり着いた。

しかし、多くのプレイヤーはご存じのことかと思うけれど、凍土のボス『スノウバンシー』と『スノウバンサー』は、森林や火山洞窟や砂漠のボスに比べてケタ違いに強い。

当然、私たちは大苦戦を強いられた。もともと平均レベルが低いうえ、

初心者が3人いるパーティーだ。

スノウバンシーの攻撃パターンをある程度理解している私は、積極的にヤツにダメージを与え、注意を引きつけることにしたのだけれど、すばやく動きまわるスノウバンシーに攻撃を当て、反撃をかわしながら同時にレストアやシフト、デバンドによる支援もこなすとなると、かなり忙しい。なんとか戦闘不能には陥らずに済んでいるけれど、そうとう厳しい戦いだ。

——くそつ。でも、ここは私がふんばらなければ。

少しずつ戦闘が軌道に乗り、スノウバンシーの体力を残り数割まで削る。しかしそこで、もう一体のボスであるスノウバンサーが出現してしまう。またしても崩れる戦線。でも私は、スノウバンシーを引きつけることと、タリスを投げてパーティーメンバーを支援することで手いっぱいだ。

どうする？誰かにスノウバンシーをまかせるか？それとも支援を捨てるか？

思考の袋小路に入りかけた、その刹那。それまで黙々と戦い続けていたハカセが、不意に口を開いた。

「僕と、ふらさん、バンシー」

あのハカセが、分かれ道ひとつ決められなかったはずのハカセが、この窮地で、初めてリーダーらしく、私たちに指示を出した。それは戦闘中のことだったから、まるでカタコトのようなぎこちない指示だったけれど、私たちは瞬時にその意味を理解した。

「はい！」

私は即座にエリアの東側に向かって走り、スノウバンシーをスノウバンサーから引き離れた。そして、ハカセとふたりで、スノウバンシーに攻撃を集中させる。

エリアの西側にふと目をやると、ハチベエとモーちゃんのスノウバンサーを必死に食い止めている。さっきまで、スノウバンシーとスノウバンサ

ーのあいだをお菓子に目移りする子どものごとく走りまわっていたハチベエは、しっかり足を止め、スノウバンサーの一撃一撃をガードしている。モーちゃんはというと、ラ・フォイエを撃ちこみつつもやや後方に陣取り、ときどきレスタをかけるようになっていた。

やがて、残り体力がわずかだったスノウバンサーが先に地に沈み、4人そろったアーキスの猛攻を受けたスノウバンサーも、数分後に倒れた。

「おつかれさまでした！」

「お疲れ様でした」

「おつおつ」

「こわかった」

ズッコケ三人組プラスワン、劇的勝利の巻である。やればできる子とは彼らのことである。バトルマンガの主人公のごとく、戦いのさなかで急激に成長した彼らである。

私は、この短時間での彼らの成長に驚き、感動するとともに、「ここは私がふんばらなければ」などと、いちどは窮地をひとりで背負おうとしてしまった自分が、恥ずかしくなってしまうた。

初心者だろうと、新人アークスだろうと、彼らは勇気ある立派な戦士だったのだ。

「そんなかつこいいズッコケ三人組、ちよつと反則だよ！」

とは、思っていてもしかすがに言えませんよ、私には。ただただ、楽しい冒険を経験させてくれた3人にお礼を言い、フレンド登録をお願いするばかりの私であった。

プチあとがき『ズツコケ三人組』

『ズツコケ三人組』って、小学校の図書室には必ずありますよね。私の小学校では、読んだことのない児童はいない、というくらい認知度が高かったのですが、あなたのところはいかがでしたか。地域差とか、世代差とか、多少はあるんでしょうか。

自分ルールとその根っこ

2013年5月16日

多くのオンラインゲームは、いろいろな人が遊ぶことを想定して幅広く設計されており、PSO2もその例外ではない。

だから当然、PSO2にはいろいろな遊び方がある。

ひたすら経験値を稼ぎ、すべてのクラスを極めようとする人がいれば、レアアイテムの収集をめざすトレジャーハンターのような人もいる。あるいは、冒険で稼いだお金をすべてコスチュームに費やしておしゃれを追究している人だっているはずだし、冒険に出かけず、ロビーやチームルームで仲のいい友人と集まってチャットできればそれで満足、という人だっているだろう。いちおう、マターボードやクライアントオーダーという形でプレイヤーが歩むべきおおざっぱな筋道は示されているけれど、それに従

うかどうかだつて、まったくの自由だ。忠実に進めてもいいし、まるつきり無視したつて大きな問題はない。

そんな、自由すぎるほど自由な遊び場であるPSO2だからこそ、多くのプレイヤーは、意識・無意識に関わらず、自分なりに、なんらかの目標や制約や規範を定めて遊んでいる。俗っぽい言葉を使わせてもらえば、「自分ルール」というやつである。

自由でだっ広い原っぱにルールを設定することで、そこは野球場にもなるし、陸上競技場にもなるし、場合によってはコンサート会場にも、青空将棋教室にもなりうる。

いわば「自分ルール」は、PSO2をより自分好きなゲームにカスタマイズし、より自分らしく楽しんでいくために、とても重要なものであると言える。

そして、1年以上もPSO2を遊び続けているうちに、気がつけばたく

さんの「自分ルール」ができあがってしまった私である。

思えば、私はPSO2に初めて触れるとき、ふたつだけ「自分ルール」を定めた。「絶対にチームに属さず、固定的なフレンドも持たない」ということと、「本職となるフォースでは、原則としてパーティープレイしかない」ということだ。

私はPSO2の前身となるPSOやPSUをプレイしていたところからずっと、このシリーズの魅力は「一期一会の楽しさ」にあると思っていた。だから、それを自分にとって最良の形で堪能し続けるために、上記ふたつのルールがなかば自発的に、なかば自然に決まっていた。

その後、アークスとして徐々に経験を積み、少しずつ自分や、自分を取りまく環境が変化していくにつれ、私のなかでの決まりごと、少しずつ増えていった。なかには、意識的にやっているものもあれば、無意識のうちに形成されてしまったものもあるのだけれど、いずれにしても、いまや

かなりの数の「自分ルール」がある。

たとえば、武器パレットの1番は必ずローザクレインにする、ということ。サブクラス用のハンターでは、原則としてソロプレイしかしない、ということ。本職であるフォースの装備は、できる範囲でなるべくいいものをそろえる、ということ。そのぶん、ハンターの装備やスキルはとことん適当でオツケー、ということ。ハンターのレベルが本職のフォースのレベルを抜いてはいけない、ということ。フレンドからの誘いはなるべく断らない、ということ。コメントつきグッズを送ってもらったら送り返す、ということ。初対面だろうとフレンドだろうと、あいさつは同じようにきちんとする、ということ。マルチパーティーエリアで誰かがレベルアップしたらおめでとうを言う、ということ。ACスクラッチやACスクラッチワールドは引かない、ということ。

それらは、キャラクターとしての個性を守るための決めごとだったり、

ゲーム進行のペースをコントロールするための基準だったり、コミュニケーションを円滑にするための心がけだったり、あるいはゲームにハマりすぎないための自制だったりするのだけれど、けっきょくはいずれも、「一期一会の楽しさ」を堪能するためにどう行動するのが私らしいか？ということに根ざしているように思う。

そして、きのう。私はもうひとつ、新たな「自分ルール」を発見した。きのう、私はまったくロゲインしなかった。忙しかったわけではなく、遊ぼうと思えば1時間なり2時間なり遊べたはずなのだけれど、悩んだ末に、ロゲインしないことにした。

数時間以内に、電話がかかってくる予定があったのだ。

それは何時ごろにかかってくるかわからないのだけれど、おそらく15分か20分くらいは話しこんでしまうであろう内容だった。

電話している最中だけ席を外せばいいのだから、とりあえずロゲインし

て、マグのエサやりでもしながら電話を待ったらいいのでは、ということも考えた。でも、そうしていると、エサやりの途中でフレンドの誰かからお誘いのウイスパーチャットが飛んでくる、ということも充分ありうる。

それを想像したとき、私はきちんと断る自信がなかった。「せつかく誘ってもらったし、まだしばらくは電話も来ないだろうし……」なんて調子で、断りきれずになんとなくパーティーに加わってしまう気がした。そして、けっきょく途中で電話がかかってきて急に席を外すことになり、冒険を足止めして迷惑をかける、なんてことになりそうな気がした。

だから、ログインしなかった。自分にも相手にも残念な思いをさせてしまうのはイヤだから、万全の態勢でコミュニケーションが取れる日に出直そう、と考えた。

よくよく考えてみれば、これだってけっきょく、その日の出会いを大切にし、楽しみたいがための判断だ。

つまり、そういうことなのだろう。私のなかにはいろんな細かい「自分ルール」があるけれど、その根っこ、いわば憲法のような基本原理は、一貫して「一期一会を楽しむこと」なのだと思う。私はそれをとても自分らしいと思うし、誇らしいと思う。

あなたには、どんな「自分ルール」がありますか？

己が弱さを逆手に取れ

2013年5月20日

さあ、龍祭壇である。

思えば、ここのところ少し寄り道が過ぎた。よく考えてみたら、魔法戦士とか言ってる場合じゃないのである。ズッコケ三人組とワイワイ戯れる場合じゃないのである。デスペナルティや自分ルールについて熱弁している場合じゃないのである。私は「龍祭壇をがんばって攻略していくぞ」と宣言していたのである。

龍祭壇の攻略を進めていくにあたり、私は『龍祭壇探索』に至るまでの3つのアークスクエストを、ソロプレイで、かつ難易度ベリーハードでクリアすることに決めた。

その決意は、いまさら龍祭壇に初挑戦という人は多くないだろうからパ

ーティーを組むのはちよつと難しいだろう、という消極的な判断と、ハンターとしての自分の腕を試したい、という積極的な野心にもとづく。

ちなみに、細かい話をする、私のハンターとしてのレベルは45で、ベリィハードの龍祭壇に出現するエネミーのレベルは51以上なので、この場合、戦闘での取得経験値にはレベル差によるマイナス補正がかかってしまう。そういう意味では効率は悪く、ホメられた挑戦ではないのかもしれないけれど、このブログをよく読んでくれている人ならご存じの通り、私は経験値がどうこうという話にはもともと興味がない。むしろ、そんなレベル差のある強いエネミーを蹴散らせばアークス内での私の名も上がるってもんじゃわい、と意気込むばかりである。

さて、鼻息を荒くして龍祭壇に乗りこんだレベル45のハンターは、意外にもあつさり、『龍祭壇平定任務』と『ソル・ディランダー討伐』という、3つのうち最初のふたつのクエストをクリアすることに成功した。

龍祭壇では動きのすばやい小型エネミーがたくさん出現するのだけれど、そうした集団は、行動パターンさえ把握してしまえば私のようなワイヤードランス使いにとってはカモ同然である。中距離から適当な1体をつかみ、『アザースピン』で竜巻を起し続けていけば、その竜巻にほかのエネミーがどんどん吸いこまれ、バタバタと倒れていく。入れ食い状態とはこのことである。アリ地獄ならぬ龍地獄とはこのことである。

わはは、ちよろいもんじゃわい。ワシが龍族どもの長になる日も近いわい。

調子に乗った私が壁にぶち当たったのは、3つ目のクエストだった。『ゴロンゾラン鎮圧』という、中ボスとの戦闘を含むクエストだ。

『龍祭壇探索』に行けるようになるためには、このクエストを35分以内にクリアしなければならない。幸い、クリア時の評価は問われないようなので、道中のザコを無視して手早く進み、ボス戦にだけ集中すればいい。

それなら時間の余裕もあるし、まあ、なんとかなるかな。

そうタカをくくってボスエリアに突入した私だったが、恥ずかしい話、あつさり返り討ちに遭った。突入した時点で残り時間は30分ほどあったのだが、2分と持たずに真つ白に燃え尽きた。まさかの1ラウンドKOである。アゴを砕くアッパー一閃である。たまらずタオルを投げこむ丹下段平改めモノケロス段平である。番狂わせにどよめく後樂園ホールである。言葉を失う実況アナウンサーである。号泣し絶望の悲鳴を上げるふらファンクラブ会員一同である。アッパー以降のくだりはすべて妄想である。

むむむ。これはどうやら、ひと筋縄でいく相手じゃなさそうだ。

まあ、初めて見る格上のボスにいきなり勝とうだなんて、私だって本気では思っちゃいないさ。これくらいは想定内の範囲だ。とりあえずは、相手がかなり強いってことがわかったのと、いくつかの攻撃パターンが把握できただけでも、よしとしよう。

そして、2戦目。先に結論から言っておくと、ここでも私は敗北を喫した。しかし、さつきとは事情が違う。これは、計算通りの敗北だ。

私はゴロンゾランの攻撃から逃げまわったり、ガードしてみたり、ときには棒立ちしたまま直撃をくらったりした。さらに、ワイヤードランスとパルチザンとソードを次々に持ちかえ、使用するフォトンアーツもコロコロ入れかえながら、ペチペチと反撃を試みた。

すべては、ゴロンゾランの行動パターンや攻撃力、攻撃範囲を把握するためだ。そして、有効な武器は何か、適切な反撃のタイミングはどこか、頭と身体に叩きこむためだ。

次に勝利をつかむための敗北。いわば捨て石戦法である。10分ほど粘ったあと、私はゴロンゾランが放った光の弾の連射に倒れ、狭くなる視界と薄れゆく意識のなかで、ひとつの確信を得た。

——次は、いける。

私がゴロンゾランに勝つために、対処を考えるべき課題は3つあった。まず、ヤツの周囲に展開された堅牢なバリアを、どうやって打ち破るか？次に、バリアを破ったあと、いかに迅速に大ダメージを与えるか？そして、威力の高い攻撃をくらってしまったとき、どれだけ早く回復できるか？

ひとつめの課題は、使用する武器を見直すことによって解決された。

私は使い慣れたワイヤードランスとパルチザンを倉庫に預け、クライアントオーダー以外でほとんど使ったことのないソードを手にとった。セツトしたフォトンアーツは、鋭い風の刃を飛ばす『ソニックアロウ』。

三度目となるボスエリアに降り立った私は、まるで香車の駒のごとく一直線に走り、ゴロンゾランに密着する。そして、通常攻撃とソニックアロウを織り交ぜた連打をひたすらくり返す。

ソニックアロウは、技の出が速いうえに攻撃範囲が広いので、ゴロンゾ

ランの攻撃をかわしながらバリアを破るには適している。バリアを構成する杖が1本、2本と壊れ、やがて4本すべてがへし折れると、余裕しゃくしゃくだったはずのゴロンゾランが、ついに丸裸になった。

さあ、次の課題だ。バリアを破ったあと、いかに迅速に大ダメージを与えるか？

じつは、さきほどまで私がソニックアロウを連発していた理由は、もうひとつある。ソニックアロウは、フォトンアーツの攻撃力を高めてくれる『ソードギア』のゲージがきわめて蓄積しやすいのだ。

私は武器パレットをすばやく回し、使用するフォトンアーツを『オーバーエンド』に切りかえた。オーバーエンドは、発動中は終始スキだらけなかわりに、ほかとは比べものにならない法外な破壊力を有するフォトンアーツだ。

そんなドハデなフォトンアーツに、最大まで溜まったギアゲージの効果

が乗っかれば、どうなるか。当然、ゴロンゾランとてタダでは済まない。私のサブクラスはフォースだし、武器もたいした強化はしていないけれど、それでも1回のオーバーエンドで、ゴロンゾランの体力を3割ほど奪い去る。合計でオーバーエンドを3回か4回叩きこめば、おそらく倒せるはずだ。

しかし、私にはまだ最後の課題が残っている。威力の高い攻撃をくらってしまったとき、どれだけ早く回復できるか？

2回目の挑戦でわざと負けたときにわかったことだが、ゴロンゾランは、たとえば即死級の攻撃を持っているほどべらぼうに攻撃力が高い、というわけではない。

ただ、やつかいなのが、2回続けてくらくと危険な攻撃、つまり、一発につき私のHPがちょうど半分削れるか削れないか、くらいの攻撃が多いようなのだ。

これの何が困るかというと、『オートメイトハーフライン』である。

ゴロンゾランの攻撃によつて私のHPが半分以下になれば、私が習得しているスキル『オートメイトハーフライン』が発動して自動でHPが回復するので、何もしくともすぐに立て直せる。しかし、ギリギリ半分以上にならないくらいの中途半端な攻撃をくらつてしまうと、オートメイトハーフラインは発動してくれないので、続けて強めの攻撃をくらうと死にかねない、という状態に陥ってしまうのだ。

もちろん、ハナからオートメイトハーフラインをアテにせず、HPが少しでも減つたら自分で回復剤を使つていければベストなのだけけど、スキの大きい『オーバーエンド』の発動中だと、そうもいかない。

うーん、どうしたものか。やはり防具を見直すべきだろうか？マイシヨップでもうちよつとまともな防具を探し、アイテム強化や特殊能力追加も駆使して、受けるダメージを減らすべきだろうか？

——いや、待てよ。違う、「逆」だ。

あることをひらめいた私は、じつは、三度目のゴロンゾラン戦に突入する直前、3つある防具ユニットのうち、ひとつを装備から「外して」いた。すると、何が起きるか。当然、受けるダメージが増える。ゴロンゾランがくり出してくる攻撃が、どれもこれも手痛いものになる。一発につき私のHPが半分削れるか削れないか、くらいだった攻撃が、一発で確実に私のHPの6、7割を持っていく攻撃になる。

それはつまり、一発くらうごとに確実にオートメイトハーフラインが発動する、ということだ。

肉を斬らせて骨を断つ、とはこのことである。

ゴロンゾランの攻撃をあえて真正面からくらい、それによって自動でHPを回復し、返す刀でオーバーエンドを叩きこみ続けた私は、三度目の挑戦にしてやっと、につくき巨体を地に沈めた。

ソロプレイなので、当然ながら周りには誰もいないのだけれど、私は思わず「どうだ！」とタイピングし、天に向かって叫んだ。

この日の私は、パーティーを組んだわけでもなければ、フレンドの誰かにアドバイスをもらったわけでもない。オンラインゲームらしい楽しみ方ができたかと問われれば疑問だけれど、終始とても楽しかったし、苦心と工夫の末に壁を乗り越えた充実感があった。

それはきつと、PSO2がオンラインゲームとしてだけではなく、アクションRPGとして高い品質を持っている、ということなのだと思う。

ひさびさにソロプレイの醍醐味を存分に味わって、大満足の私であった。こういうのも、やっぱり、いいもんだな。

少年と保護者と異邦人（前編）

2013年5月24日

クエストカウンターの前につつ立つてだらだらとサブパレットの整理をしていると、突然、パーティーの招待を受けた。

フレンドかな？と思ってメッセージを注視したが、招待してきた人のキャラクター名やプレイヤーIDネームには、まったく見覚えがない。

うーん。まあ、おそらくは、ちょっとした操作ミスか何かで、見ず知らずの私にうっかり招待を送ってしまった、みたいな感じだろう。であれば、そのままサッと招待を拒否してもいいかと思ったのだけれど、私は念のため、その人にウィスパークチャットを送って確認することにした。

「こんばんは」

1分ほどの静寂の後、ようやく返事が来る。

「こんばんわ」

「いきなりすみません。さきほど、パーティーの招待をいただいたようなのですが……」

「はい。いっしょにどうですか？」

ええっ!? そ、操作ミスじゃないの!?

びっくり仰天である。あまりの驚きに「ヒイイイ!」と叫びながら椅子から転げ落ち、後頭部を自室のフローリングに強打する私である。

周囲をよくよく見渡してみると、その人は私のすぐうしろにいた。レベル22のハンター。ずいぶん小柄な、キャストの男性だ。

なるほど。急な招待にびっくりはしたが、納得といえば納得だ。レベル22のハンターからすれば、レベル27のテクターである私は、たしかにパーティーメンバーとしてちょうどいいだろう。レベルはわりと近いし、回復・補助役として役に立つだろうし。

「あと1時間くらいで落ちるんですが、それでも大丈夫でしょうか？」

「おふろ？」

お、お風呂？どういうこと？支離滅裂すぎないか？いったいどうして、このタイミングでお風呂の話が？混乱する私である。もう、なにがなんだかサッパリわからないぞ。

しかし、いちど深呼吸をし、落ちついて状況を整理してみると、ここまでのやりとりで得られたいくつかのヒントが私の脳内で一本の線としてつながり、やがてひとつの仮説を導きだした。

ぶしつけとも思える突然の招待。不完全な敬語。ひらがなばかりの発言。支離滅裂なまでの発想の飛躍。

おそらく、彼は――

私は自分の仮説を確かめるべく、賭けに出た。「おふろ？」という彼の質問に、あえて質問で返す。

「どうして、『おふろ』だと思ったの？」

「おかあさんも、いまはいってる」

——やはり。

彼の答えは支離滅裂でぜんぜん答えになっていなかったけれど、かえってそれが、私の仮説が正しいことを証明してくれた。

彼は、若い。それも、極端に若い。

会話からつかめたイメージとしては、だいたい小学校3、4年生くらいだろうか。まあ、考えてみれば、PSO2はPCもしくはPS Vita、そしてインターネット接続環境さえあれば誰でも無料で遊べるわけだから、彼くらいの年代のアークスがいたって、なんら不思議はない。

少し考えたあと、私は、このパーティーの誘いを受けることにした。経緯や理由はどうあれ、彼はロビーにたくさん人がいるなかであえて私を招待してくれたのだから、それはとてもありがたいことだ。それに、彼がど

んなふうには冒険を引っぱってくれるのかにも、ちょっと興味がある。

彼の招待を私が承諾し、ふたりだけのパーティーが結成されると、彼はすぐに『火山洞窟探索』というクエストを受注し、すたすたとキャンプシップへと入っていった。私があたふたとそれを追いかけて、ふたりの冒険はあわただしく幕を開けた。

「これは、NPCの依頼かなにかですか？」

火山洞窟に降り立った直後、冒険の目的を確認する意味で私がそう質問すると、彼は30秒ほど沈黙したあと、こう言った。

「よめない」

ああ、そっか、そうだよな。ぜんぜん配慮が足りていなかった。ごめんね、ヘンにむずかしい言葉を使ってしまった。

「いまから、なにをしに行くんですか？」

「ドラゴンたおすから、てつっだて」

「ドラゴン」とはおそらく『ヴォル・ドラゴン』のことであり、「てつだて」とはおそらく「手伝って」の打ち間違いである。

「わかりました！がんばりますね」

「ついてきて」

おお、頼もしい。ついていきます、ついていきます。半分はパーティーリーダーとして先陣を切る彼を敬う気持ちで、もう半分は「はじめてのおつかい」を見守る保護者のような気持ちで、彼の3歩うしろを追いかけていく私である。

彼は勇敢だけれど、少し危なっかしいところも多くて、たとえば、HPが残り半分ほどしかないのにおかまいなしにエネミーの集団に突進していたり、フォトンアーツを連発しすぎ、PPが枯渇して棒立ちになったり、という場面がたびたびあった。いや、しょっちゅうあった。

しかしそれは、私にとつては回復や補助のしがいがある、ということだ。

画面の向こうでは小さな男の子がコントローラをギュツと握り、一生懸命にボタンを押しまくっているのだと思うと、あまりにも無鉄砲な彼の戦い方が、ほほえましくすら思えてくる。親心、とはちよつと違うとは思いうけれど、私が彼を守らなきゃ、と意気込み、タリスを握る手に力が入る私である。

そうして、ときどきピンチを迎えながらも、彼と私の火山洞窟珍道中は少しずつ進み、まずはなんとかエリア1を突破することに成功した。その後は、ふたりの呼吸も合うようになり、あつという間にクエストクリア……というわけには、いかないのである。そうは問屋がよろさないのである。ええつと、きょうの話は長くなりそうです。なんせ、この冒険は、ここからさらにもうひと波乱が起きてしまうのです。不本意ながら、前後編に分けてお送りすることをお許しください。

ふたりがエリア2に突入した直後、パーティーには新たな参加者が現れ

た。

レベル19、男性ニューマンのレンジャー。彼の登場によって、このパーティーはさらにおもしろおかしさを増し、私はもつと大きな混乱の渦に巻きこまれていくことになる。

「こんばんは」

「こんばんわ」

まず私があいさつし、少し間を置いてキャストの少年もそれに続く。しかし、いくら待っても男性ニューマンからの返事がない。無言の彼はテレパイプを通って火山洞窟に降り立ち、私たちと対面したが、それでもやはり、なにもしゃべらない。

うーん。私たちのあいさつが届いていなかったのだろうか？念のため、もう1回だけあいさつしてみよう。

「こんばんは。よろしく願いします」

すると、数十秒の沈黙をはさんで、ようやくそのニューマンが口を開いた。

「Hello」

あわわ、が、外国人プレイヤーだ！

「あめりかじん！」

あわわ、落ちつけ少年！英語だからってアメリカ人とは限らないぞ！

どうするどうなる、少年と保護者と異邦人。っていうか、大丈夫か、私。次回につづきます。

少年と保護者と異邦人（後編）

2013年5月26日

ハンター、レンジャー、テクター。3人パーティーとしては、理想的とも言っていいほどにバランスのとれた、どんなクエストも無難にこなせるはずの構成だ。

しかし、私が組んだそのパーティーは、恐ろしい問題を抱えていた。パーティーリーダーであるハンターは、その旺盛すぎる好奇心のあまり危険な場所にもどんどんつっこんでいってしまう若い少年で、レンジャーは、日本語の通じない外国人プレイヤーだったのである。そしてテクターは、そんな奇想天外なふたりの手綱をつかめず、ただ振り回されることしかできない、優柔不断なヤツだったのである。

「hello」

「あめりかじん！」

ニューマンの男性レンジャーが外国人プレイヤーだったことに驚き、少しのあいだ言葉を失うテクターの私と、彼をアメリカ人だと思いこんではしゃぐ、キャストの少年ハンター。

ええっと、どうしよう。そうだ、まずは、あいさつだ。アメリカ人の件にツツコむのは後にするとして、まずは、ニューマンの彼と意思疎通を図らなければ。

私は手元にiPadを引き寄せて翻訳サイトを開きつつ、おぼつかない手つきで慣れない英語をタイピングする。

「hi. just follow him」

「ok」

よし、なんとか通じたっぽいぞ。とりあえず大丈夫そうだ。行きましよ
う、少年。あなたにみんなついていきますから。

「ふらんすじん？」

そこか！まだそこで悩んでいたか、少年！アメリカはともかく、フランスは英語圏ですらないぞ！いや、まあ、そこまで気になるのなら、しようがないけどさ。

「聞いてみましょうか？」

「うん」

まあ、いずれそうなるだろうという予感はしていたけれど、早くも通訳と化してしまった私である。ニューマンの彼のほうを向き、あなたはどの国の人なの、と英語で聞く。すると、彼の答えはやや意外なものだった。

「Italy」

なんと、彼はイタリア人だった。少年、惜しかったよ。フランスの隣の国だったよ。

日本在住のイタリア人というのはあまり多くないけれど、ありそうなセ

ンとしては、留学中の大学生、みたいな感じだろうか。まあ、なんにせよ、無事に回答が得られてよかった。キャストの少年にも教えてあげなきゃ。

「イタリアの人みたいですよ」

「ながとも！」

おお、すごい。そうだよ、長友選手がプレーしている国だよ。よく知ってるなあ。キャストの彼は、サッカー少年なのだろうか。

かくして、いまいち頼りない通訳をあいだに据えつつもなんとか最低限のコミュニケーションをかわし、冒険を開始した3人である。

キャストの少年はあいかわらずといった調子で、HPが減っていようと、ブリアーダのような中型エネミーが待ちかまえていようと、おかまいなしにどんどんつつこんでいく。それを私が必死にタリスを投げて支援するのだけれど、そんななかでひとつ、「ああ、いいなあ」と思ったことがある。

ニューマンの彼も、スターアトマイザーやソルアトマイザーで、キャス

トの少年を積極的に回復してあげてくれるのだ。

それは、単純に彼が助け合いの精神を重んじているのかもしれないし、あるいは、言葉が通じないかわりに行動で好意を示そうとする、外国人プレイヤーである彼なりのコミュニケーションなのかもしれない。いずれにしても、それは画面の向こうにきちんと人がいることと、そこに温かい心が存在していることを実感させてくれる行為であり、とてもうれしいし、ありがたいし、なんだかほえましくもある。

少し時間はかかったが、エリア2を無事に突破した私たち3人は、ついに当初の目的であった『ヴォル・ドラゴン』との決戦を迎えた。

ヴォル・ドラゴンには、突進や炎のブレスなど、強力な攻撃がいくつもある。これまでの調子で少年キャストが真正面からつつこんでいつてしまつたら、さすがに危険だ。

私はラ・バータをヴォル・ドラゴンの脚部に向けて連発し、足止めに専

念する。ニューマンの彼は、少年キャストが攻撃している部位めがけてウィークバレットを放ち、さらにスターアトマイザーでの回復もこなす。そうすると、防御を考えない少年キャストの弱点がカバーされ、逆に彼の長所である、攻撃への一生懸命さが生きてくる。

みんな必死だったから、会話こそほとんどなかったけれど、そこには明らかに連携プレーがあり、思いやりがあつた。正直、私はかなり苦戦することを覚悟していたのだけれど、結果は誰ひとりとして戦闘不能に陥ることのない、私たちの完勝だった。

「やりましたね！おつかれさまでした！」

私は、勝利への達成感から真っ先にそう叫んだあと、ああ、そっか、英語でも言っておかなきゃ、と気づき、ニューマンのもとに駆け寄り、英語で「おつかれさま」と言った。すると、驚いた。彼の返事が、意外な言語によるものだったのだ。

「arigato」

アリガト？おお、ローマ字だ！その手があったのか、と感心しつつ、私と彼は英語で会話を続ける。

「すごいね！あなたは日本語が話せるの？」

「『Roma ji』なら、少しだけ」

「roma ji」とは「ローマ字」のことである。どうやら彼は、ひらがなやカタカナはほとんど読み書きできないが、ローマ字でなら基本的なあいさつはこなせる、くらいの習熟度らしい。

なるほど、これは大きな収穫だ。ローマ字って、たしか小学校の中学年くらいで習うはずだぞ。

光明を見出した私は少年キャストのほうを向き、日本語入力に切りかえてタイピングする。

「ローマ字って、学校でならいましたか？」

「ほんはあるけど、まだならってない」

うーん、残念。「本」というのが教科書なのか、塾かなにかのドリルなのかは知らないけれど、いずれにしても、少年はまだローマ字を理解できない状態らしい。

ということは、チャットもおそらく、かな入力で行っているのだろう。そういえば、彼は最初に「手伝って」を「てつつだて」と打ち間違っていたけれど、あれだって、ローマ字入力をしていれば、あまり起きないはずのミスタイプだ。

「そうですか。このイタリアの人は、ローマ字なら、日本語がちよつとわかるみたいです。ありがとう、って言うてくれましたよ。きっと、とても楽しかったんだと思います」

私が少年キャストにそのように説明すると、彼は私にこう告げて、なぜか急に席を離れてしまった。

「まっつてっつていって」

まっつて？ニューマンの彼に、そう言えばいいのか？わけがわからないけれど、私はとりあえず言われるがままに、「just a moment, please」と打った。幸い、ニューマンの彼は「i see」と快諾してくれ、私たちはふたり、キャンプシップにしばらく立ち尽くした。

いったい少年は、なぜそんなことを言ったのだろうか？わけもわからず、なにも起きないまま、時が流れていく。

そして、約2分後。ようやく、少年キャストが戻ってきた。彼の頭上には、「…」という灰色のフキダシが表示され始めた。彼がチャット入力中であることを示す記号だ。

しかし、そこからが長かった。2分経っても、3分経っても、少年の頭上には「…」が出たままだ。いくらなんでも、チャット入力にかかる時間としては長すぎる。ひよつとして、入力中に寝ちゃったとか、そういうこ

とじゃないよな？

だんだん不安になってきた私がオロオロしだしたころ、ようやく少年キヤストが文字の入力を終え、言葉を発した。

それは、とても意外なものだった。そして、とても感動的なものだった。

「TANOSIKATADESU ARIGATOU」

たのしかたです　ありがとう。

そっか、そういうことか。自分の口で、お礼、言いたかったんだな。きつと、ローマ字の本、急いで持ってきたんだろうな。お風呂に入っていたおかあさんを、呼びに行ったりもしたのかもな。それで、本に書いてあるアルファベットと、キーボードに書いてあるアルファベットを見比べながら、一生懸命、一文字ずつ、ていねいに打ったんだろうな。

それって、まだローマ字をきちんと習っておらず、おそらく異国の人とコミュニケーションを取るのも初めてであろう少年にとって、どんなに大

変だっただろう。どんなに勇気が必要だっただろう。

彼の熱のこもったメッセージを受け取ったニューマンは、なんと、少年と私にフレンド登録申請を送ってきてくれた。よかった。本当によかった。少年の言葉が、想いが、通じたんだ。

しかし、まだ状況を理解しきれていない少年キャストは、不安そうな表情を浮かべながら、私に聞いてきた。

「もし、まちがってた？」

間違っていないよ。間違ってたなんか、いるもんか。大丈夫だよ。伝わってるよ。ここにいる3人は、みんな、ともだちになったんだよ。ぜんぶ、きみのおかげだよ。

ときどき、子どもあつかいしてしまつて、ごめんね。きみはまだ小さいけれど、ただの子どもなんかじゃない。

このパーティーの、最高にかっこいい、リーダーだよ。

プチあとがき「反響」

『エピソード』を除く計174回のプレイ日記のなかで、もつともコメントやWeb拍手などの反響が大きかったのがこの回の日記でした。

私自身にとっても、この3人パーティーはおそらく一生忘れないであろういい思い出です。

サラウンド革命

2013年5月30日

さて、ここのところポリウムのある日記が続きました。悪いことではありませんが、脂っこい料理ばかりを出してはそのうち食べ疲れてしまいます。味覚が鈍ってしまいます。バランスを取っていきましょう。きょうは軽い話をしましょう。

最近、急にタリスの扱いがうまくなった。自分で言うのもなんだけれど、ここ数日で劇的にうまくなったと思う。

その上達ぶりたるや、先日ひさびさにパーティーを組んだあるフレンドからも、「ふらさんがいると安心して回復まかせられるね」と太鼓判を押されたほどである。ホメられることに慣れていない私は、「嗚呼、こんな愚鈍なあつしにそのようなお言葉……恐れ入谷の鬼子母神でゲス」と恐縮

し、地に頭がめり込む勢いで感謝の土下座をくり返したしだいである。例によつていささか脚色しすぎである。

まあ、もともとヘタな人間が劇的にうまくなったところで、それはようやく人並みのレベルに届くかどうかというところなのだけれど、それでも私にとっては立派な成長だ。もしもこの世に日刊ふら新聞があつたならば、一面トップ間違いなしの大ニュースだ。

いったいどうして、いきなりタリスの扱いがうまくなったのか。いつばい練習したから？誰かにコツを教えてもらったから？それとも、さまざまに冒険を経験し、数々の窮地を乗りこえてきたから？

じつは、答えはそのいずれでもない。いや、まあ、「経験を積んできたから」というのももちろんはないのだろうけれど、今回はもつと明確で、しかも意外な上達の理由があるのだ。

その理由とは、「スピーカーを買い替えたから」である。

は？スピーカー？なにを言ってるんだ、こいつは？という声もありでしょうが、もう少しお付き合いください。

私はデスクトップPCでPSO2をプレイしているのだけれど、そのPCはかれこれ4、5年くらい前の機種だし、デザイン重視で一式を買いそろえたから、性能もたいしてよくない。スピーカーも同様で、小さくて小綺麗ではあるのだけれど、そもそも安物であり、音質は決してよくなかった。

そのスピーカーを、一念発起して買い替えたのである。具体的には、ごくごくふつうのステレオスピーカーから、そこそこ値が張るサウンドスピーカーに買い替えた。ちなみに動機は、半月ほど前に月額制の動画配信サービスに登録して映画や海外ドラマをPCで視聴する機会が増えたので、せっかくならもうちよつといい環境で楽しみたいな、という、PSO2とはなんら関係のないものであった。

すると、驚いた。目的であった映画や海外ドラマではなく、むしろPS
O2をその新しい環境でなくなくプレイしてみたときに、私は新調した
スピーカーの効果を実感し、感動してしまった。

自分が投げたタリスの速度、方向、軌道、現在位置。さらには、タリス
に込めたテクニクのチャージが完了したか否か。タリスの動きが、
「音」によって正確に追えるようになったのだ。

これまでの私は、ザコが多く出現した際の乱戦や、ハデなエフェクトが
飛びかうボス戦などで、自分が投げたタリスをうっかり見失ってしまった
り、テクニクのチャージが完了した際のエフェクトを見逃したり、とい
うことがたびたびあった。タリス使いとしては避けたいミスだ。

それを、聴覚でカバーできるようになった。スピーカーの音質が格段に
よくなり、サラウンド効果によって音に立体感が生まれたことで、耳から
得られる情報量が増え、結果として、タリスを思い通りに操作できる確率

が格段に上がった。空間認識能力が命であるタリス使用と、立体的な音響空間を作り出すサウンドスピーカーとの出会い。それは、まさに革命であり、最高の組み合わせであった。

かくして、「耳」という新たな武器を手に入れ、PSO2プレイヤーとして思わぬレベルアップを果たした私である。

ちなみに、音質がよくなることやサウンド環境を得ることは、当然ながら、タリスを使わない人にとっても多くのメリットがある。BGMや効果音が美しくなることは、より冒険の臨場感を高めてくれるし、立体的に音を感じられれば、戦闘においてエネミーとの距離感を正確に測ったり、後方からの攻撃を音だけで察知して回避したり、ということもできるようになる。

もちろん、練習によって地道に腕前を磨くのも楽しいけれど、場合によっては、こういう角度から冒険を充実させてみるのもアリかもしれないで

すよ、という、ちよつとした話であつた。

それでは、最後に今日の格言を残して、日記を終わる。

少年よ大志を抱け。PSO2。プレイヤーよスピーカーを買え。

プチあとがき「サウンド環境」

この回のコメントで、「1chヘッドホンもけっこういいですよ」という声をいただきました。スピーカーに比べ、場所を取らない、値段が安く済む場合が多い、周囲の環境音を遮断してゲームに集中できるなど、いろいろメリットがあるようです。

東京カフェラテファイトーズ

2013年6月2日

とある大きな駅の近くで、古びた静かなカフェに立ち寄った。

休日ではあるけれど、午前11時ごろという中途半端な時間だったので、店内のテーブルは半分ほどしか埋まっていない。うん、いい感じだ。混みすぎていると落ちつかないし、かといって客が少なすぎるとなんとなく気まずいので、個人的にはこれくらいがちょうどいい。

このところ、すっかり日差しが夏っぽくなった。まだ梅雨に入ったばかりだというのに、太陽はずいぶん気が早い。やれやれ、という感じでソファに腰かけ、しばらく待つと、氷のたっぷり入ったアイスカフェラテが運ばれてきた。

12時には待ち合わせの用事があるのだけれど、それまでまだ1時間もあ

る。iPadでもつつきながら、のんびりしよう。無意味にストローをくるくる回しながら、無造作にブラウザを立ち上げる。氷がグラスのなかで踊る音が、ほどよくすいた店内にカラカラと響く。

少し経つと、カランコロンと真鍮のドアベルが鳴り、追って低い声がした。声の持ち主は、この枯れかかった店内の雰囲気にはやや似つかわしくない、フレッシュな男子高校生4人組。丸坊主で、高校名の入った黒く大きなエナメルバッグに、ミズノのバットケース。なるほど、いかにもな高校球児である。よく知らないけれど、この近くに高校があるのだろうか。空きテーブルをひとつはさんで私の正面の席に陣取った彼らは、メニューを開くことなく、「俺、アイスカフェラテ」「俺も」などと言っている。ひよつとしたら、意外と常連客なのかもしれない。

やがて、席にアイスカフェラテが運ばれてくると、彼らは例によつてストローをくるくると回し、グラスをカラカラと鳴らした。その音は風鈴の

ように涼しげだ。聞いていて、なんとも心地いい。

さて、アイスカフェラテに口をつけた彼らは、少し意外なことに、カバンに手を伸ばし、こぞって黒っぽい携帯ゲーム機を取り出した。ちよつと遠いし、ヘンに凝視するとあやしく思われてしまうのでハッキリとは確認できないが、たぶん、PSPかPS Vitaのどちらかだろう。

まあ、機種がどちらにせよ、男子高校生が4人集まってやるゲームといえば、『モンハン』であると相場が決まっている。ゲームにくわしくない人は、この機会にぜひ覚えて帰ってください。「女三人寄れば姦しい」ですが、「男四人寄ればモンハン集会」なのです。いまの時代、若い男が4人集まってやることなんぞ、麻雀かモンハンか桃鉄99年プレイ以外にはありえないのです。

ところがどっこい、漏れ聞こえてきた4人の会話は驚くべきものだった。「ブロック何番？」

「イチイチヨンで」

「114ね」

「ちよつと待つて、先にマイルーム行かして」

「あれ？おまえマグ変わってない？」

「きのうデバイスで変えた」

「へえ。強いのか？」

「見た目だけだから強さは同じだよ」

「ブロック？マイルーム？マグ？デバイス？」

私はモンハンをプレイしたことはないけれど、彼らが遊んでいるのがモンハンでないことはすぐにわかった。だって、それらの単語は、明らかにPSO2の用語だったから。

考えてみれば、このあたりには公衆無線LANがたくさんある。そうでなくても、スマートフォンのテザリングとか、Wi-Fiルーターとか、

そもそも3G版のP S V i t aを使うとか、外でP S O 2を遊ぼうと思えば、それを実現する手段はいくらでもあるのだ。モンハンのローカル通信プレイを楽しむのと同じような感覚でP S O 2を遊ぶ男子高校生がいたって、それはなにもおかしいことではない。

よって、ここに訂正します。いまの時代、若い男が4人集まってやることは、麻雀かモンハンか桃鉄99年プレイ以外に、P S O 2もありえるのです。

そして、こうなってくると当然、耳を澄まさずにはいられなくなる私である。彼らの所属シップやキャラクター情報にはさほど興味がないけれど、彼らのプレイスタイルや会話の内容にはとても興味がある。

私はP S V i t aを持っていないし、周囲にP S O 2をプレイしている友達もいないし、むろん、こうした日常の場で、誰かとP S O 2についてあれこれ会話したこともない。だから、彼らの持つすべてが、話すすべ

てが、私にはすごく新鮮に思えた。

そっか、こういう遊び方をしている人も、いるんだな。つくづく、いろんなプレイスタイルのあるゲームだなあ、と感心する私である。

しばらくすると、彼らは、デイーニアンがどうのこうの、と言い始めた。おそらく、惑星アムドウスキアのどこかを冒険しているのだろう。なにかレアアイテムの入手をめざしているのか、あるいはクライアントオーダーの消化でもしているのかは、知らないけれど。

きっと、レベルや装備が十分に整っているのだろう。4人は余裕しゃくしゃくといった感じで、ワイワイ雑談をし、アイスカフェラテをちびちび飲みながら、順調そうに冒険を進めていた。

「あれ？それ何？」

「ええっと、グワナーダブルってやつ」

「それもダブルセ？」

「そう、ダブルセイバー」

「そういやダブセってさ、技はなに使ったらいいの？」

「トルダンじゃない？」

「トルネードダンス？」

「トルダン万能だよなあ」

「いや、ナツクル使ってみ、ナツクル。強いよ」

「ナツクルなあ。見た目がなあ」

「ひどっ」

「とりあえずツインダガーのままでいいや」

「お、励起結晶」

「手分けしよう」

「西行くわ」

「俺、南」

「オツケー」

遠巻きに彼らを眺めながら会話を聞いていて、気づいたことが3つある。ひとつは、この4人は全員が前衛クラス、それもおそらくファイターであるらしい、ということ。パーティー構成のバランスとしては率直に言って悪いのだが、まあ、そもそもの話、PSO2はパーティーのバランスが悪いからといって、それがパーティーの弱さや危うさに直結するようなゲームではない。プレイヤーの知識や腕前や互助によってどうにでも解決できる、懐の深いゲームだ。

ふたつめは、4人の連携が非常にスムーズだ、ということ。これは当然といえば当然の話である。彼らはもともと同じ部活の友達だし、なにより、チャットではなく、実際に顔を突き合わせ、声や目や息遣いで、コミュニケーションを取っているのだから。その阿吽の呼吸は、テキストチャットでは絶対に実現しきれないものだし、Skypeなどを駆使したボイスチ

ヤットでも、おそらくここまでは到達できない。

彼らは、自分たちがV i t a 版ユーザーであり、気心の知れた4人組であることを最大限に活かした、彼らにしかできないプレイスタイルを確立しているように見えた。マネしたいか、と聞かれると微妙だけれど、こういうP S O 2の楽しみ方は私のプレイ環境では絶対に実現できないものだから、ちよつとうらやましい気がする。

そして、みつつめは、彼らの表情や声色である。彼らときたら、それはそれはもう、楽しそうに遊んじゃってるのである。まるで少年のような笑顔なのである。いや、少年なんだけどき。「おい、誰かムーン投げろよ！」と怒りながら笑っているのである。「おまえにレア出るとかないわー」などとブーブー言いながら走りまわっているのである。「俺にも一瞬そのダブセ使わせて」と言つてV i t a 本体ごと交換しちゃっているのがある。まるで少年のような無邪気さなのである。いや、少年なんだけどき。

まあ、そりゃそうだよな。楽しいよな。楽しいに決まってる。オンラインゲームの楽しさは、コミュニケーションの楽しさだ。そういう意味では、彼らはおそらく最高にPSO2を楽しんでいる。初対面の人とばかりパーティーを組み、テキストチャットでのろのろ会話している私とは真逆のプレイスタイルだけれど、コミュニケーションを楽しむことによって、ゲームの楽しさをより高めようとする根本の姿勢は、彼らと私でなにひとつ違うわない。

つくづく、オンラインゲームの世界にはいろいろな人がいるものだ。こういう遊び方をしている人もいるんだ、ということを知れたとともに、彼らの表情から、彼らがPSO2を心から楽しんでいるということも感じ取ることができて、なんだか愉快的気分になり、心のなかでお礼を言う私である。勝手に盗み聞きし、勝手に親近感を覚え、勝手に感謝するという身勝手ぶりである。

彼らの会話と、彼らが作りだす独特の熱気に夢中になっていたら、いつのまにか、壁にかかった古びた時計の針がピッタリ真上を指していた。いけない、行かなきゃ。私は iPad をしまい、左手でカバンをひっつかみつつ、半分ほど残っていたアイスカフェラテを一気に飲み干した。彼らの熱気が移ったように、氷がすっかり溶けていた。

なんでもない日、ありがとう

2013年6月7日

特にやりたいクエストがあつたわけでも、消化したいクライアントオーダーがあつたわけでもないけれど、なんとなく、いつもと同じくらいの時間にログインした。

オンラインゲームは、オフラインの一般的なゲームよりも、長期に渡ってじっくりとプレイされることが多い。

かくいう私も、PSO2をかれこれ1年以上も遊んでいる身である。1年も同じゲームで遊んでいれば、脳や身体もそれにすっかり慣れるわけ、たとえば、だいたい夜の何時になったらログインして、何時くらいになったらログアウトして寝る、というふうに、日々の生活リズムのなかにPSO2が組みこまれ、定着してくるものだ。それはよく言えば習慣だろうし、

悪く言ってしまうえば惰性でもある。

そんな、習慣とも惰性ともつかない流れのなかでなんとなくロゲインした、「なんでもない日」の話である。

私はなんとなくロビーを歩き、なんとなくクエストカウンターを覗き、ふと見つけた『浮遊大陸探索』のパーティーに、なんとなく参加した。

「こんばんは」

「こんばんは」

「参加よろしいでしょうか？」

「どうぞー」

「ありがとうございます！」

「よろしくー」

「よろしくお願いします」

なんとも無難にあいさつをかわし、無難に冒険が始まった。

ガンナーの男性キャストとテクターの私という、ふたりだけのパーティー。冒険はとても順調に進んだが、それゆえにとっても淡々としており、黙々とエネミーを倒しては黙々と走る、という状況がしばらく続くことになる。

彼がどういう目的でこのクエストをやっているのかも、どういう雰囲気のパーティーを楽しいと思うのかもわからないし、とりあえずうしろをついていって、何か起きるまで様子を見ようかな。そんなふうを考えていたら、そのまま何も起きなかったので、しゃべりだすタイミングをなんとなく見失ってしまったのだ。

うーん。ちよつと気まずい。むろん、会話がないからといって、このパーティーが楽しくないわけではない。ただ、楽しいのに「楽しい」となかなか言いだせないことが、もどかしい。

こんなとき、エマージェンシートライアルでも発生してくれれば、「お

っ」とか「出たな!」とか言つて、会話のきっかけを作れそうなのだけだ、困ったことに、こういうときに限つて、なんにも起きやしないのである。ラッピーもダーク・ラグネも、どこかに息をひそめたままなのである。オプタもディナルもリアも、ちつとも墜落しちゃくれないのである。

その後、けつきよく15分ほども沈黙が続いてしまい、まあ、なんかもう、これはこれでしょうがないかな、となかば開き直りかけたあたりで、不意に私がレベルアップした。画面には、彼の設定したオートワードである「おめでとー」という言葉が表示され、私はそれに「ありがとう!」とタイピングして返した。ふたりにとってはひさびさの会話だが、それは定型文のやりとり近く、そこから何かに発展しそうな気配はあまりなかった。うーん。まあ、なんかもう、これはこれでしょうがないかな。

改めてそう開き直りかけたとき、彼がシンボルアートを表示させた。それは、目の大きなアニメ調のラッピーが「LV UP!」とはしゃいでい

る、なんともかわいらしいものだ。いかにも男らしいキャストである彼の外見からすると、ずいぶんイメージにギャップのあるシンボルアートだ。

「おお、かわいい！すごいですね」

「どもども」

「そういうのがあると、レベルアップが楽しみになりますね。ステキです」

「うちのチームメンバーが作ったんですよ」

「おおー。そうなんですね。感動しました、とよろしくお伝えください」

「はいw 喜ぶと思います」

やった。そんなに長続きはしなかったけど、ようやくちゃんと話ができた。なんでもない会話だけれど、それがもたらす安堵は大きかった。ちよつとだけ、彼のことがわかった気がした。0が0.1になった気がした。

その後は、エマージェンシーライアルもレベルアップもなんにも起きなかったので、やっぱり沈黙の時間が長かったけれど、さきほどまでとは違い、そこに気まずさはさほど感じなかった。ちよつとだけではあるけれど、0が0.1になっただけではあるけれど、私たちは互いのことをちゃんとわかってるんだぜ、という安心感があつた。

そして、クオーツ・ドラゴンとのボス戦。

道中の様子を見た限り、キャストの彼はかなり攻撃力に長けたガンナーのようだったので、私はそのサポートに重きを置くことにした。攻撃力を高める『シフト』状態をつねに切らさないようにし、あとは、彼が攻撃している部位と一緒にペチペチと狙っていく。彼は回避の技術にも優れ、ほとんど回復の必要がなかったので、私もずいぶん積極的に攻撃に参加することができた。

その結果、いちどもピンチに陥ることなく、私たちは無難にクオーツ・

ドラゴンを地に沈めた。

「おつかれさまでした！」

「おつかれさまですー」

ふたりはお決まりのあいさつをかわし、アイテムをひととおり回収して、キャンプシップに戻った。

「ありがとうございます！」

「ありがとうございます！」

最後まで、なんの波乱も起きない、落ちついたパーティーだった。ハラハラドキドキはしなかったけれど、それは、彼と私が

それぞれの役目を理解し、きちんと果たし合った結果、得られた安定だ。会話こそ少なかったけれど、そういう充実感はあると思う。

「楽しかったです。またどこかでお会いできるといいですね」

「はい。いい人が入ってきてくれて、よかった」

ああ、うれしいな。「いい人」というのが、途中でかわした会話のことを指しているのか、それともテクターとしての働きをホメてくれたのかはわからないけれど、いずれにしてもその言葉は、彼が私を、私との時間を認めてくれた証だ。うれしいし、ありがたいし、あと、ちよつぴり照れくさい。

私は心のなかで「やった」と小さくガッツポーズをして、またね、と彼に手を振り、静かにパーティーを抜けた。

なんでもない日の、なんにも起きないパーティーだったけれど、なんでもないなりに、「ちよつといいこと」がいくつかあった。なんにも起きないなりに、「ちよつとうれしいこと」をいくつか見つけられた。

あくまで「ちよつと」だから、跳び上がって喜ぶほどのものでも、誰かに自慢できるようなものでもないけれど、それはやっぱり楽しかった。いつもより少しだけいい夢が見られそうな、小さな小さな心地よさがあった。

こういうことを大切に思う感性は、なるべくずっと忘れずにいたいと思う。
なんでもない日、ありがとう。あしたもこうだと、うれしいな。

雨のち晴れ、ときどきリリーパ

2013年6月9日

ようやくというか、いまさらというか、緊急クエスト『雨風とともに』に、初めて行く機会があった。5月15日から6月12日までの、期間限定クエストだ。

前々から、いつか行きたいな、とは思っていたのだけれど、いつ発生するのかわからない緊急クエストと、もともとログイン頻度が低い私のようなプレイヤーが都合よくかち合うタイミングというのは、そう多くない。

タイムリミットである6月12日まで、あと数日。平日にどれくらいログインできるかはわからないし、この土日が、私にとっては実質的なラストチャンスかな。

そんなふうに考えつつ、心の奥底ではちよつとあきらめも混ざり始めな

がら、ログインしてロビーに降り立つ。するといきなり、けたたましいアナウンスが聞こえてきた。

「現在、惑星ナベリウス森林エリアのエネミーに対して、全アークス一斉参加の大規模な作戦を準備中です」

おお、緊急クエストの発生予告だ！なんとタイミングのいいことか。

緊急クエストにはいろいろな種類があるが、いまの時期に発生する森林エリアの緊急クエストと言ったら、十中八九『雨風とともに』である。やったぜ、と拳を握る私である。きつと、日ごろの行いがよかったに違いない。ああ、きのう、帰りの電車でおばあさんに席を譲っておいてよかった。おととい、夜中にお菓子を我慢してよかった。3日前、残さずピーマンを食べてよかった。もはや行いの内容が小学生レベルである。次元が低くて申し訳ない限りである。

さて、『雨風とともに』には、ソロプレイで挑むことにした。初挑戦で

クエストの勝手がまったくわからないのにいきなりパーティーを組むのは、なかなかハードルが高い気がしたからだ。

幸い、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に出くわすことがよくある。そこで上級者っぽい人たちを見つけて、とりあえずそれについていけば、私のようなド素人でも迷子にならずに済むし、戦闘も格段にラクになる。なんとも安心確実である。名付けて金魚のフン作戦である。鶏口となるも牛後となるなこれの真逆作戦である。

クエスト名の通り、激しい雨が降りしきる森林に降り立った金魚のフン、もといレベル45のフォースは、さっそく金魚、もとい上級者っぽい人たちを見つけることに成功した。ほとんどレベル50台、なかには60に到達している人もいて、いかにも強そうだ。

よし。この集団に、ついていこう。

こうも周りが強い人ばかりだと、私がペチペチと放つ攻撃テクニクのだメージなんて雀の涙ほどにもならないけれど、幸いと言うかなんと言うか、このマルチパーティーエリアにはフォースやテクターが私以外にほとんどいないようだった。なので、回復や補助を中心に、いちおうは役に立っている場面がちらほらある。

10人ほどの集団に混じり、タリスを投げではレスタやシフタをかける私。フィールドでは次々にエマーゲンシートライアルが発生し、凶暴な大型エネミーがどんどん出てきているのだけれど、レベル50台の猛者たちの前では、それはもはや巨象を前にした狼である。ご自慢の牙や爪を披露する間もなく、プチツと踏みつぶされていく。熟練のアークスたちは、アイテムを回収し終わると即座にまた走りだし、「B-1にロックベアが出現」などと告げ、顔色ひとつ変えずに剣を抜く。

いやはや。熟練のアークスがこれだけ集まると、こんなにすごいのか。

この『雨風とともに』というクエストでは、まれに『Mr. アンブラ』という、敵とも味方とも言えない謎の巨大生物が出現することがあるらしいのだけれど、これだけ速いテンポでエネミーの殲滅を進め、森林を走りまわっていれば、それに会えるのも時間の問題かもしれない。期待はふくらむばかりである。

そうして、きわめて順調にクエストを進行させていたところ、あるとき、どこから、オープンチャットで意外な発言が聞こえてきた。いままでの流れから言うと、この場で発せられるオープンチャットといえば「どこどこに〇〇が出現しました」という報告か、大型エネミーをやっつけたあとの「おつかれさま」というねぎらいかのどちらかなのだけれど、その発言は、上記のどちらでもなかった。

「だれか、パーティーに入れてくれると、うれしいんですけど」
さて、こういうとき、あなたならどう行動しますか。いちおうソロでク

エストを始めはしたけれど、状況やニーズによっては誰かとパーティーを組むことも、もちろんやぶさかでない。そういう場合において、上記のような発言があったとき、あなたは「オッケー！じゃあ、俺と行こうぜ！」みたいなこと、言えますか。もしくは、黙ってサラッとパーティー招待を送る、みたいなこと、できますか。あ、言えちゃったり、できちゃったりするんなら、ぜんぜんいいんですけど。

私は言えないし、できないのである。ひたすらオロオロしちゃうのである。

この人が「パーティーに入りたい」と言っている理由は、なんだろうか？会話を楽しみたいから、みたいなことだったらいいのだけれど、経値効率を高めるため、とか、より高度な連携プレーを実現するため、とかだったら、私はなんの役にも立てない。お手上げだ。

あるいは、この『雨風とともに』には、じつはパーティーを組まないと

達成できないような、なにか特別な任務が隠されているのかもしれない。もしそうだとしたら、私はこのクエストにいまさら初挑戦しているようなド素人なので、やはりなんの役にも立てない。これまたお手上げだ。

というか、そもそも「パーティーを組みたい」ではなく「パーティーに入りたい」と言っているということは、すでに2〜3人で行動しているパーティーがあつたら、そこに3人目ないし4人目として加えてください、という意味なのではないだろうか？ ソロでほつつき歩いている私は、ハナからお呼びでないのではないだろうか？

そんなふうに加え、ネガティブな方向に妄想をふくらませているうちに、けつきよくなんのリアクションも取れないまま、時間だけが過ぎていつてしまった。

その後、その場には「オッケー！じゃあ、俺と行こうぜ！」みたいな発言も、「入れてもらえるパーティーが見つかりました」みたいな発言もま

ったくなかったので、その人が無事にパーティーに入れたのかどうかかわからないままクエストを続けるという、もやもやした状態が続いた。

うーん。なにもないってことは、無事に入れたってことでいいのかな。

まあ、もしも入れていなかったとしたら、もう1回くらい「だれか、入れてくれると、うれしいんですけど」って呼びかけがあっても、よさそうでもないな。

——でも。

もしも、どこのパーティーにも入れていなかったとしたら？あの「だれか、パーティーに入れてくれると、うれしいんですけど」が、その人にとつて、めいっぱいの勇気を振り絞った発言で、にも関わらず、誰からも反応がもらえていなかったとしたら？仮にそうだとしたら、もういちど同じことを呼びかける勇気が、残っているものだろうか？いま続いている沈黙が、パーティーを無事に組めた安堵から来るものではなく、「全員から無

視された」という、絶望や悲しさから来るものだったとしたら？

——誘ってみよう。

呼びかけから3分以上が経って、ようやく私は覚悟を決めた。遅すぎるかもしれないけれど、なにもしないよりは、きっとマシだ。もし、その人がすでにほかのパーティーに入っていたとしたら私の招待はムダになるけれど、それはそれで安心できるから、かまわない。

私は視点をぐるぐると回し、発言者の姿を探した。

——いた。レベル49の、赤いナツクルを構えたファイター。リリーパスーツという着ぐるみを着ているから、種族はわからないけれど、名前や体格の雰囲気からすると、おそらく男性だ。

着ぐるみにカーソルを合わせ、深呼吸し、確かめながらボタンを押す。彼に私からのパーティー招待が送られ、ほどなくして、それは承諾された。画面左下にある私のHPバーの上に、彼のHPバーがキラリと表示され、

ふたりだけのパーティーが結成される。裏を返せば、やはり彼はさきほどまでどこのパーティーにも入れていなかった、ということになる。

パーティー結成直後、彼がさっそく口を開いた。

「ありがとう！」

ああ、よかった。そのひとことだけで、救われる。自分が間違っていないことが、彼の役に立てたことが、わかる。時間はかかってしまったけれど、勇気を出して誘ってみて、よかった。

その後、クエストの終了時間を迎えるまでずっと、私は彼に寄りそうように行動し続けた。

けっきょく、ソロだろうとパーティーだろうと、10人ほどの集団でマルチパーティーエリアを走りまわる、というクエストの基本的な流れは変わらないのだけれど、「とりあえずみんなについていこう」という漫然とした姿勢だった私に、「パーティーメンバーである彼を守りたい」という意

志が生まれた。それはとても大きな変化であり、私に責任感と充実感をもたらした。

最後、クエストの残り時間が2分ほどになったところで、ファンゲバンシーという凶暴な大型エネミーが出現した。ほかのパーティーと力を合わせながら、私たちは全力で攻撃を加え、残り15秒くらいになったところで、なんとか撃破に成功する。急いでアイテムを回収し終えたあたりでクエストはちょうど時間切れになり、私たちはキャンプシップに戻された。

「なんとか間に合いましたね！」

「だねー。パーティーありがとうございました」

謎の巨大生物には出会えなかったけれど、彼に出会うことができた。リリーパスーツを着ていた謎多き彼は、さしずめMr. アンブラならぬMr. リリーパとも呼ぶべきだろうか。楽しかったし、クエスト自体もいい終わり方ができた。大満足だ。

「たのしかったです。じゃあまたね」

「はい。またね！」

彼は、雨風を浴びて毛並みがくしゃくしゃになったリリーパスーツをまとったまま、風のように去っていき、私はその背中に向けて大きく手を振り、笑顔で彼を見送った。

ありがとう。スーツの奥に隠された彼の素顔も、笑ってくれているといいな。

プチあとがき「着ぐるみ」

ラッピースーツやリリーパスーツなどの、いわゆる「着ぐるみ」コスチュームには、さまざまなバリエーションがあります。たとえば、ラッピースーツは色違いだけで軽く10種類以上。その道を極めるのはなかなか大変なようです。

そのままの君でいて

2013年6月12日

およそ9ヶ月前、私はとある家電量販店で、PSO2の『プレミアムパッケージ』を買った。

その目的は、マグ用のアイテム『進化デバイス／シャト』。第三形態、つまりレベル100以上に育ったマグに使用すると、『シャト』というネコ型マグに進化させられる、という特殊なアイテムだ。

シャトは、PSOシリーズのファンなら誰でも知っている人気の高いマグだし、私にとっても、PSOやPSUの時代はずっと使用していた、特別なマグだ。プレミアムパッケージを買った時点では私のマグはまだ第二形態だったけれど、第三形態になったらすぐに進化デバイスを使って、大好きなシャトを作るぜ、と意気込んでいた。

さて、現在、私のマグのレベルは134。つまり当然、第三形態である。ということはもちろん、すでに進化デバイスは使用され、その姿はシャツになっっているはずである。かわいいネコちゃんのはずである。

ところがどっこい、私の左肩の上にぶかぶか浮いているマグときたら、どうしたとか、魔法使いなのである。大きなとんがり帽子にぶかぶかのローブを着た、2頭身くらいのちっちゃな魔法使いなのである。その名をモノケロスというのである。

いったいぜんたい、どうしてこんなことに？

言っておくが、プレミアムパッケージは定価6279円もするのである。決して安くはないのである。手ごろな焼肉店なら2回は行ける値段である。それだけのお金をシャツ目当てで払っておいて、シャツを作っていない。それはもはや、6279円をドブに捨てているのと同義と言っても過言ではない。

こうなってしまった理由を説明しよう。ちょうどわかりやすいエピソードがある。

数ヶ月前、私のマグがレベル100になり、モノケロスに進化して間もないころ。私はUさんというフレンドとパーティーを組んだ。過去の日記でもたびたび登場している、おっとりした口調の女性ハンターだ。

「おっ、Uさんのマグ、シャトなんですね」

「うん。かわいいよ」

Uさんのマグは、白いシャトだった。彼女の左肩の上に浮かび、のんきにくつろぐネコ。ああ、なんとも愛らしい。

「じつは私も、シャトの進化デバイスは持ってるんですよ」

「おお、そうなんだ。プレミアムパッケージ買ったの？」

「だいぶ前に。マグがレベル100以上になったら使おう！と思って」

「ん？ふらさんのマグ、モノケロスでしょ？」

「そうです」

「もうレベル100以上なんじゃないの？」

「そうなんです……」

「使わないの？」

「使おうと思ったんですけど」

「うん」

「ええっと、その、ちょっと長くなるんですけども」

「うん」

「私のマグ、モノケロスなんですけど」

「うん、知ってるw」

「いかにも魔法使いっぽい見た目なんです」

「法撃マグだもんね」

「大きなとんがり帽子に、ぶかぶかのローブなんです」

「うんうん」

「おなががすくと、シュンってうなだれて、襟と帽子で顔が隠れちゃうんです」

「それはかわいいね」

「だから使えないんです」

「……意味わかんないw」

ごもつともである。しゃべっている私自身、意味不明だと思う。

まあ、要するに、いまのマグに愛着が湧いてしまったのだ。モノケロスはかわいいと思うし、その外見はフォースのイメージともよく合う。

そしてなにより、このマグと私は、初心者時代からずっと一緒に育ってきた。私が新米フォースとして、わけもわからずに森林を駆けまわっていたところから、このマグはいつも、私の左肩の上でのんきにぷかぷか浮いていた。最初は本当にただ浮いているだけだったけれど、それは少しずつ、

傷ついた私を心配して体力を回復してくれたり、気まぐれに補助テクニクをかけてくれたりするようになった。だんだんかわいく思えてきて、エサを地道にあげていると、ある日、身体がひとまわり大きくなって、しつぽが生えた。火の玉を吐いて、自分よりずっと大きな敵に、果敢に立ち向かうようになった。とてもうれしかった。火の玉は小さくて、威力も低かったけれど、一生懸命、一緒に戦ってくれているんだと思うと、それだけで心強かった。

そんなマグが、やつとの思いで進化したモノケロス。

私には、それをあえて自分の手でもういちど変化させる勇気がなかった。このマグは、ステータスもトリガーアクションも外見もすべてひっくり返って、私の、私だけのマグであり、私の冒険や成長の軌跡そのものである気がした。その軌跡のひとつの到達点である『モノケロス』という形態を捨て、シャトに変えてしまうことは、なんだか自然なものを不自然に加工す

るような、あるいはむりやり着ぐるみを着せてしまうような、耐えがたいうしろめたさがあった。

そういう心境をかいつまんで説明すると、Uさんはすぐに共感してくれた。彼女は口調こそおっとりしているけれど、理解はとても早いし、話のわかる人だ。ついでに言うと、こういう妙なところで妙にめんどくさいことを言いだす私の性格も、おそらくよくわかってくれている人だ。

「じゃあ、その子はもうシャツにはできないね」

「そうなんですよ。できないんですよ」

「進化デバイスは高く売れるから、もうマイショップに出したら？」

「それも考えたんですけど、それはそれでもったいない気がして……」

「じゃあ、もう、あれだよ」

「あれですか」

「マグをもう1匹買って、それをシャツにすればいいんだよ」

「おお、なるほど！」

マグは、序盤にカンタンなクライアントオーダーを経て1キャラクターにつき1匹が必ず付与されるが、ACを使用すること、つまりいわゆる「課金」によつて、じつは2匹目以降も任意で入手することができる。ちなみに、お値段は300AC。すなわち300円である。

300円が安いとは思わないが、こちらら6279円をドブに捨てかかっている身である。進化デバイスを9ヶ月も塩漬けにしたままの身である。これをなんとかできるのならば、300円の出費はやむなしだ。

私はすばらしいアドバイスをくれたUさんにお礼を言い、さっそく2匹目のマグを購入。コツコツとエサをあげていくことにした。

そして、時は一気に流れて、きのう。

すすくと育った2匹目のマグが、ついに念願のレベル100へと到達。打撃、法撃、技量をバランスよく育てた結果、『アプス』という、ツバメ

によく似た鳥型の形態へと進化した。左肩の上で居心地よさそうにパタパタと羽ばたく姿が、いかにも私になつてくれている感じがして、なかなかかわいい。おなががすくと、力が抜けて一瞬へロへロツとなってしまうのだけれど、あわててバサバサと羽ばたいて高度を保とうとする感じが、これまたかわいい。

あとはこいつに、満を持して『進化デバイス／シャツ』を使うだけなのだけれど、じつはまだ、使えていない。

お察しの通り、アプスにも愛着が湧き始めてしまったのだ。さすがにモノケロスほど極端に強い思い入れはないけれど、いまのところ、シャツにしたい気持ちとアプスのままでいさせたい気持ちが、ちょうど半々くらいである。

まあ、これはこれでいいのかな、という気もしてきた。シャツにできたらできたで、当初の目的が達成されるわけだし、けっきよくできなかった

らでできなかったで、たぶん、そっちのほうが私らしい、ということなのだろう。そのときは進化デバイスがムダになるけれど、いざとなればUさんの言うようにマイショップに出品して、メセタに換えればいいのだ。

マグをどのように扱うか、マグとどのように接するかは人それぞれだけれど、誰もが少なからず、自分のマグに対しては特別な想いを抱き、愛情を注いでいるはずだ。

オラクルに暮らすアークスたちのあいだには、きっと「マグは飼い主に似る」みたいなことわざがあるんだろうな、と、ふと思った。

プチあとがき「倉庫のこやし」

その後、けつきよく『進化デバイス／シャト』は使っていません。アプスはアプスのまま育ち続けています。そして、進化デバイスを思いきって売りに出すこともできていません。なんとなく倉庫にしまいこまれたまま。完全に倉庫のこやしです。

「食べない」という選択

2013年6月17日

私は「お守り」が好きではない。

非科学的だとか、うさんくさいとか、そういう理由ではない。「信じてしまうから」好きになれないのだ。

昔、合格祈願のお守りをもらったことがあった。うれしかった。これがあれば自分は大丈夫なんだ、と安心した。

ただ、冷静になってみればすぐにわかることだけれど、なんの苦労やリスクもなく得られる安心なんて、この世には存在しない。「これがあれば大丈夫」という安心感を抱くことは、同時に「これがなければ大丈夫じゃないかも」という不安を背負うことなのだ。

そりゃあ、最初はうれしいだろう。持っているだけで安心するだろう。

でも、日が経つにつれ、徐々に気づくのだ。その裏側にひそむ不安の存在に。

もし、お守りをなくしてしまつたら？ 傷つけてしまつたら？ 大事な日に、持ち歩くのを忘れてしまつたら？

その不安を現実のものとしないうためには、つねにお守りのことを気にか
け、大切にすることが出てくる。すると、「あると得をする」はずだった
ものが、徐々に、しかし確実に、「ないと損をする」ものに変質していく。
そうして、自分の精神の一部がお守りに縛られていき、「お守りを持ち歩
くこと」という、心を平穏に保つためのくだらない決まりごとが、ひとつ
増えてしまうのだ。

だから、私はお守りが好きではない。あのころ、合格祈願のお守りを熱
心に持ち歩き続けながら、こんなものを大切にしまっている自分が、
とてもイヤだった。内心では、どうやったらうまく捨てられるか、それば

かり考えていた。

こういう感覚って、わかってもらえますか。おそらく多数派ではないだろうなあ、と思いつつも勇気を出して書いてみているのですが、どうですか。

ちなみに、似たような話でいうと「占い」も好きではない。結果がよくても悪くても、それをなんとなく気にしてしまうからだ。「あんなもの、結果がいいときだけ信じればいいんだよ」と笑う人も多いけれど、どうやら残念なことに、私はそういう器用さを持ち合わせていない。だから、テレビの占いは最初から見ないし、初詣のおみくじも引かないことにしている。

要は、おそらく私はヘンに信心深いタイプだったり、それゆえに義務感に駆られやすいタイプだったりして、しかも自分のその性格がイヤだという、ややこしいヤツなのだと思う。

少し前置きが長くなりすぎてしまった。なんの話がしたかったかという
と、最近、PSO2でも似たようなことがあることに気づいたぞ、という
話である。「知っていたり、やったりしたほうが得をする」とわかっている
のに、心の平穩のためにあえて知らないまま、やらないままにしているこ
と」があるぞ、という話である。

たとえば、NPC『クロト』のクライアントオーダーである。

『タイムアタッククエスト』という時間目標つきのクエストを高評価で
クリアすることで達成されるそのクライアントオーダーは、報酬として莫
大なメセタが得られることで、プレイヤー間では有名だ。効率的にこなせ
ば、一日で50万メセタ以上の金額を稼ぐことも可能であり、これを日課の
ごとく日々くり返している、というアークスもいるほどだ。

でも、私はこれをやったことがない。仮にこのクライアントオーダーを
何度もくり返していったとすると、私の性格上、「やると得をする」とい

う喜びが徐々に薄れ、「やらないと損をする」という義務感が徐々に増していく気がするからだ。タイムアタッククエスト自体は楽しそうだからそのうち行くけれど、たぶん、クロトのクライアントオーダーを日常的に受注することは無いと思う。

さらには、FUN獲得のしくみについてである。

PSO2では、ログインしたり、グッジョブを送ったり、フレンドパートナーを利用したりされたりすることで、FUNというボーナスポイントが貯まっていくのだけれど、私はそのシステムについて、いまだによくわかっていない。具体的に、なにをするとどれくらいのポイントが入るのか、あえて知ろうとせず、理解をあいまいなままにしている。

知ってしまうと、たぶん、気にしてしまうと思うからだ。

私はいま、FUN獲得のしくみを熟知していないおかげで、「あ、なんか気づいたらけっこう増えてたぞ、ラッキーラッキー」くらいの軽い気持ち

ちで、ゆるく楽しくFUNというシステムを活用できている。それは私にとって、とてもちよいどいい距離感だ。

あとは、私がそもそもチームに所属しておらず、固定的なフレンドも持たないということも、似たような話かもしれない。

私がチームに入ったり、固定的なフレンドを持ったりすると、たぶん、私はチームへの貢献度がどうか、フレンドとの人間関係がどうか、そういうものを必要以上に気にして、ヘンに重い荷物を背負ってしまうと思う。むろん、「そんなこと、俺はぜんぜん気にしないから大丈夫だよ」なんてやさしいことを言ってくれる人が多くいることも承知しているのだけれど、こればかりは自分の性根の問題なので、どうしようもない。

自分が少数派であることがわかりきっているので念のために書くけれど、これらは、決してネガティブな話ではない。おそらく誰でも、PSO2を楽しむために効果的な自分なりの考え方やコツや距離感の保ち方があって、

私は自分のそれを「あえていくつかのことを知らないまま、やらないままにしておく」ということだと自覚し、幸いにも実践できている、という話である。私は、私が私らしいPSO2との接し方を早めに見出せたことを、幸運に思う。

膨大な人数のプレイヤーを満足させるために、膨大な種類と数の楽しみが用意されている、PSO2。すべての楽しみをあますところなく食べ尽くそうとすれば、食べることに追われ、消化が追いつかなくなり、きつと、そう遠くないうちに満腹になってしまうだろう。

長く楽しく食べ続けるために、自分に必要なものとそうでないものを見極め、あえて一部を「食べない」という選択。

そういうのって、私はアリだと思うのだ。

プチあとがき「クロト」

この日記からほぼ1年が経ったいまでも、クロトのクライアントオーダーを受注したことはありません。もつとも、意識的に避けているというよりは、ほかにやりたいことがありすぎるので目が向かない、という感じがですが。

再会

2013年6月18日

とあるクライアントオーダーを消化するためにテクターとしてひとりで火山洞窟をうろついていたら、崖の向こうからピヨコピヨコと黄色い生き物が走ってきた。

ひよつとしてラッピーかな、しめしめ、と思っていたら、それは近づくにつれ、思いのほか大きな身体をしていることがわかった。よくよく見れば、ラッピースーツを着た見知らぬハンターであつた。

なんだ、人か。ちよつとびつくりしちゃったよ。

私はすれ違いざまに、そのハンターになにげなくシフトをかけた。バスがすれ違う際に運転手が互いに手を挙げるような、アークス流の、ちよつとしたあいさつのつもりである。

シフタをかけ、そのまま走り去っていると、数秒後、後方から「ありりくん」というお札の声が聞こえてきた。声の主は、さっきのラッピースーツのハンター。もしオートワードだったら、シフタをかけた直後に発言があるはずなので、おそらく、わざわざお札をタイピングしてくれたのだらう。ていねいな人だ。それにしても、「ありりくん」って、なんだか間の抜けた響きだなあ。でも、ラッピースーツのイメージや、この人が持つひらがなの柔らかさそうなキャラクター名の雰囲気には、ピッタリかもな。

——あれ？

私は不意に違和感を覚え、数秒後、背筋にゾクツと電流が走った。「ありりくん」、ラッピースーツ、ひらがなの柔らかさそうな名前。

——知っている。私は、この人に、どこかで会ったことがある。

私は直感の正体をつかみきれないまま、急いできびすを返した。誰だ？どこで会った？きのうの緊急クエストか？3日前の森林探索か？それとも、

1週間前にロビーで見ただけか？必死に記憶をほじくり返ししながら、黄色い姿を探して走る。

すると、さきほどすれ違ったあたりの地点に差ししかかったところで、ちょうど向こうから、ふたたびラッピースーツのハンターが走ってきた。私がピタッと立ち止まる。ほぼ同時に、ラッピースーツもピタッと立ち止まる。

マグマがたぎり、間欠泉が噴き出す横で、静かに向かい合うふたり。ハタから見れば、なんとも謎な光景である。人間VSラッピー灼熱地獄デスマッチ、間もなくゴングの図である。マグマ顔負けの熱い火花を散らす両者である。

それにしても、いったい、誰だ？

向こうも立ち止まったということは、向こうも私に心当たりがあるのかもしれない。とりあえず、「こんにちは、いい天気ですね！」とでも言っ

てみるか？いや、待てよ。ここは洞窟だから天気は関係ないぞ。むしろ、年中暑くて過ごしにくいぞ。あ、でも、冬はさすがにちよつとは涼しくなるのかもしれないぞ。じゃあ、「こんにちは！冬には涼しくなりますかね？」とでも言ってみるか？いやいや、待てよ。意味不明すぎるぞ。原点を見失ってるぞ、私。

記憶を必死にほじくり返しすぎたあまり、脳がわけのわからない方向に暴走してしまっていると、私より先に、ラッピースーツのハンターが口を開いた。

「ふーちゃん？」

ふーちゃん？ふーちゃんって、私のことか？「ありりん」で、ラッピースーツで、ひらがなの柔らかかそうな名前で……私を「ふーちゃん」って呼ぶ人？

——ああああ！わかった！思い出した！

「Pさんですか？」

「いえす、ひさしぶりー！」

「いや、ひさしぶりなんてもんじゃないですよ！うわあ、すごい！なにこれ！えええ！ホントすごい！」

冷静にチャットログを見返してみると、ひとりだけ極端にテンションが上がっていて申し訳ない限りである。いまから、ちゃんと説明します。

さかのぼること、およそ1年半前。

PSO2のα2テストに参加し、その魅力にすっかり取りつかれた私は、α2テスト終了後、ファンタシースターシリーズをなんでもいいから遊びたくなり、『ファンタシースターユニバース』（PSU）をずいぶんひさびさに起動した。かれこれ5年ぶりくらいだったと思う。

オンラインゲームは、年に何度も大きなアップデートが行われ、どんどんシステムが改良されたり、新要素が追加されたりしていく。私が5年ぶ

りにプレイしたPSUは、私が知っていたPSUとはまるで別物だった。私は親鳥を見失ってしまったヒヨコのごとく、キヨロキヨロと不安げに周囲を見渡し、ヨチヨチとロビーをさまよい、やがて悩みに悩んだ末に、やさしそうなパーティーコメントが書いてある適当なパーティーを探して、そこに飛びこんでみよう、と決意した。

そこで出会ったのが、Pさんだった。

「こんにちは。参加よろしいでしょうか？」

「もちろんいいよー」

「ありがとうございます！5年ぶり復帰なので、いろいろご迷惑おかけするかもしれませんが……」

「5年!？」

「5年です」

「すごいねー。まあ、じつはウチも復帰して2週間だけどw」

「おお、奇遇ですね！」

「PSO2のαテストやったら、懐かしくなっちゃってw」

「おお、すごい！まったく同じです！」

私たちは、すぐに意気投合した。PSUに復帰したての私は、復帰して2週間のPさんに、最近のPSUのことをいろいろ教えてもらった。また、PSO2に関しては私のほうがよく知っていたので、私はPSO2のウワサや新情報について、Pさんにいろいろ教えた。

Pさんは、『ラッピー着ぐるみ』という、PSO2でいうところのラッピースーツのような全身を覆うコスチュームを着ていて、クラスは『アクロファイター』というハンター系の上位職だった。そして、私がレスタをかけると、必ず「ありりん」と言った。ちなみに、私はそのころ、黒髪で、緑色のローブを着ていて、攻撃より補助が好きで、『アクロテクター』というフォース系の上位職だった。なんというか、お互い、びつくり

するくらいそのまんまである。ダイソンも驚きのキャラクター性の変わらなさである。

そのころのPSUは、プレイヤー人口がかなり少ない状況にあった。私やPさんのような復帰組は、なかなか同じくらいのレベルの人を見つけられなかったので、私たちはよくふたりで冒険に行った。

PSO2、楽しみだね、でもなんだかんだでPSUも楽しいね、なんて言いながら、私たちはグーラル太陽系という世界で、砂場の子どものように夢中で遊んだ。そんななかで、どういうきっかけかは忘れてしまったけれど、Pさんは私を「ふーちゃん」と呼ぶようになった。最初はなんだか恥ずかしくて背中がむずがゆかったけれど、Pさんのなかで私が特別な存在になれた気がして、うれしかった。

数ヶ月後、ついにPSO2のオーブンβテストが始まることになった。オーブンβテストのデータは正式サービスに引き継がれるということもあ

り、PSO2に対する私とPさんの熱気と期待はがぜん高まった。

ただ、問題というか、残念なことがあった。PSO2は、シップと呼ばれるゲームサーバーが10個あり、もし違うシップの所属になってしまったら、私とPさんは一緒に遊べないのだ。

オープンβテストの初日、真っ先にキャラクターを作って遊びたいPSO2ファンが朝から晩まで殺到し、シップはどこもかしこも大混雑。混乱は何日も続いたので、思い通りのシップにキャラクターを作ることができず、やむなく他のシップで妥協した、という人も多かったのではないかと思う。私もその例に漏れず、わけもわからず混乱に巻きこまれているうちに番号の若いシップがどんどん満員になってしまったので、なんとかすべりこめたShip6にあわてて飛びこんだ、というような感じだった。そんな状況だったから、Pさんがどこのシップに入ったのかは、よくわからなかった。

その後、PSUの『ガーディアンズライセンス』という、PSO2でいう『プレミアムセット』のようなものの期限が切れてしまったり、PSO2のオーブンβテストがとにかく楽しかったりしたせいで、私がPSUにログインすることはなくなってしまった。

そんなこんなで、PSO2という大きな船の、βテストという荒波にもまれるうち、いつのまにか離ればなれになってしまった、私とPさん。

そのPさんと、また会えた。奇しくも、ふたりとも、あのころと同じような見た目と職業で。これを奇跡と呼ばずして、なんと呼んだらいいのだろうか。

「じつは、ふーちゃんがシップ6にいるのは知ってたんだけど」

「ええっ!?なんでですか?」

「ブログ書いてるでしょ?」

「バレましたか」

「最初はわからなかったけど、読んでくうちにW」

「恥ずかしい……」

「いつも楽しく読ませていただいております」

「やめて！恥ずかしいからやめて！」

「ふーちゃん、文章うまいねー」

「やめて！恥ずかしいからやめて！」

終始からかわれっぱなしの私である。PSUのときからそうだったのだけれど、どうもこういう茶化し合いになると、Pさんのほうが一枚も二枚も上手である。

「ウチも基本は野良なんだけど、よかったらたまに一緒にクエスト行こうねー」

「もちろん！じゃあ、たまに誘いますね」

ひとしきり雑談したあと、私たちはそんなふうにおおざっぱに約束し、

フレンド登録をかわして、灼熱の火山洞窟を別々の方向に走りだした。

無数の人が行きかう渋谷のスクランブル交差点の真ん中で、田舎の旧友とバツタリ出会い、手を取り合ってその奇跡を喜ぶような感覚。

そういうものを、まさかゲームの世界で味わうとは思わなかった。

プチあとがき「Pさん」

いまでも、黄色いラッピースーツを着た人を見ると必ずPさんを思い出します。ちなみに、現在PさんはPSO2を引退し、なんとニューヨークに住んでいるそうです。ウォールストリートをピョコピョコ歩いているのでしょうか。

モノローグ

2013年6月21日

もしも、PSO2をプレイしたことの無い人に「PSO2って、楽しいの？」と聞かれたら、あなたは どうしますか。

私は迷わず、「楽しいよ！」と答える。まだ正式サービスが開始して1年弱しか経っていないゲームだから、未完成だったり、不親切だったり、洗練されていなかったりする部分も山ほどあるけれど、それらを差し引いても、やっぱりすごく楽しい。

おそらく、多くのPSO2プレイヤーの答えも、似たようなものだと思う。いくつか不満があつたとしても、けっきょくのところ、それを差し引いたって楽しいから、遊んでいるのだ。

さて、「楽しいよ！」と答えた場合、相手がしてくるであろう次の質問

は、きつとこうだ。

「なにが楽しいの？」

私は困ったことに、この質問に対しては、さきほどのように勢いよく答えることができない。楽しいと思っているのに、その中身を説明できないのだ。

『ドラクエ』のなにが楽しいのかと問われれば、それは王道のストーリーであるとして即答できる。『パワプロ』のなにが楽しいのかと問われれば、それはサクセスモードでの選手育成だと断言できる。『スマブラ』のなにが楽しいのかと問われれば、それは友達との4人対戦に決まってるぜと胸を張って言える。

でも、PSO2のなにが楽しいのかと問われると、うーん、と唸っちゃうのである。なんだよ、答えられないなら「楽しいよ！」ってのもウソじゃないかよ、と思われてしまうかもしれないけれど、断じてそういうわけ

ではない。

なんで答えられないのかと言うと、私はPSO2をやっていて、なにを「楽しい」と思うかが、日によって違いすぎるのだ。

たとえば、パーティープレイって最高だ、と思う日がある。みんなで協力して難しいクエストをクリアしたり、経験値やアイテムをがっぽり稼いでワハハと笑ったり、冒険の合間に雑談がおおいに盛り上がったたりしたときなんかは、やっぱりこれこそがPSO2の醍醐味だよな、と確信する。

かと思えば、翌日には手のひらを返したように、ソロプレイっていいもんだな、なんて言いだしちゃうのである。パーティープレイでは無視しがちなイベントフィールドを調べ、マターボードも進めつつストーリーへの理解を深めるのは楽しいし、いろんなフォトンアーツやテクニクを試して、ひたすら己の腕を磨いていくのも楽しい。さらには、通い慣れた惑星を適当に散歩するだけでも、それはそれで楽しい。そういうふうに気まま

に遊んだ日は、じつはPSO2の魅力ってソロプレイの充実感にあるんだぜ、と言いたくなってしまふ。

あるいは、両者の中間のような話として、ソロプレイをしている最中にマルチパーティーエリアでほかのアークスと出会い、なりゆきで共闘することがよくある。そこで互いのクラスを瞬時に確認し、適切な陣形を組み、アドリブでフォトンブラストのチェインも決めちゃったりなんかして強敵をドカーンとやっつけた日には、そうそう、これだよ、こういうのが私がPSO2でやりたかったことなんだよ、と鼻息が荒くなる。

ほかにも、マイシヨップでかつこいい衣装やかわいいアクセサリーを見つけたときは、それを身につけた自分のキャラクターが走ったり跳んだりするのを眺めるだけで楽しくて、やっぱりPSO2の自慢はキャラクタークリエイトの自由度だよな、と思うし、手塩にかけて育てたマグがついに進化したときには、マグの魅力ってPSO2を語るうえでは絶対に外せない

いよな、と感じる。

あと、最近、私はようやく『マイルーム』に本格的に手を出し始めた。はりきって他人に見せたり、誰かを招待したりするほどではないけれど、拾ったルームグッズや買い集めた家具を少しずつ置いていって、徐々に自分好みの部屋ができあがっていく過程は、すごく楽しい。玄関も兼ねる中央の部屋は応接間っぽくしていこうかなとか、寝室は落ちつけるようにシックな色合いでシンプルにまとめようとか、あれこれ考えながら模様替えをくり返しているうちに、きのうは気がつけば1時間半も経ってしまった。いま「PSO2ってなにをするゲームなの？」と聞かれれば、「自分好みの家を作るゲームだよ！」と答えかねない勢いである。

とまあ、そんな感じで、けつきよくなにをいちばん楽しんでいるのかハッキリしないというか、「いちばん」がコロコロ変わるもんだから、なにが楽しいのか、とつさの説明に困ってしまう私である。

でも、そういうものなのだと思う。

PSO2の世界には、パーティーが楽しいとか、ソロが楽しいとか、おしゃれやマグ育成が楽しいとか、マイルームが楽しいとか、きつとほかにもたくさん、いろんな「楽しい」が生きている。そして、それらは波のうに、あるいはサイクルのように、それぞれのプレイヤーのなかで、顔を出したり引っこめたり、ゆるやかに循環してみたりをくり返しているのだ。たとえば、私はいまマイルームの改装にハマりつつあるけれど、あしたには「いや、やっぱりPSO2は冒険してナンボだぜ」と息巻いて惑星ナベリウスを駆けていたって、なんら不思議はない。

楽しいことが多すぎて。でも、それをうまくまとめられなくて。「PSO2って楽しいの？」には「楽しいよ！」と答えられるけれど、PSO2を知らない人に「なにが楽しいの？」と聞かれた場合、残念なことに、私はそれを短い言葉で説明し、納得させる能力を持たない。

だから、私はこのブログを書き始めたのだ。

PSO2の楽しさはひとことでは説明しきれないけれど、そこに本当にいろんな「楽しい」が生きているのなら、そこでの日常を書いていくことが、そのままPSO2の楽しさを伝えることになるのではないか、と考えた。それで、自分の好きなPSO2というゲームを、好きになってくれる人が増えるとうれしいな、と思った。

きょうでちょうど、ブログを書き始めて1年が経つ。

でも、まだまだ書ききれていない「楽しい」が残っている。マイルームにもハマリ始めたばかりだし、龍祭壇も、アドバンスクエストも、タイムアタッククエストも、まだこれからだ。そもそも、レベルだってようやく46になった程度だし、クラスだって、フォースとハンターとテクターしかやったことがない。これまでにやったこと、やり終えたことよりも、やっていないこと、これからやりたいことのほうが、圧倒的に多いのだ。

やつと1年。でも、たった1年、とも言えるはずだ。なんせ、PSO2の世界は、私の冒険は、まだまだ続いていくのだから。

ブログなんていつまで続けられるだろう、と思っていたけれど、1年前と同じように、やりたいこと、書きたいことを山ほど抱えた状態で、ワクワクしながら二度目の始まりの日を迎えられたことを、心からうれしく思う。

あのときと同じ新鮮な気持ちで、また最初の一步を踏みだそう。はじめまして、PSO2。ずっとこの日を待っていた。

できないこと、できること

2013年6月24日

数十年前、あるところに、バスケットボール選手を夢見る少年がいた。

少年はとても才能があり、自分でもそのことに自信を持っていたが、ある理由により、高校の選抜チームに入ることを許されなかった。

その理由とは、「背が低いから」。あまりにも非情で、どうしようもなく、しかしながら、バスケットボールというスポーツにおいては、きわめて正当な理由だ。

少年はひどく落ちこんだが、そこであきらめることはなかった。自分は背が低い。では、背が低くてもできることは、なんだろうか？少年は自分の「できないこと」を数えて絶望するのではなく、限られた「できること」に目を向け、そこをひたすら磨く道を選んだ。結果、少年はゴール前

で抜群の強さを発揮するジャンプ力と滞空時間、あらゆるディフェンスを華麗にかわすズバ抜けたテクニクを身につけ、のちに見事にプロ入り。やがて歴史に名を刻むスーパースターとなる。

少年の名は、マイケル・ジョーダンという。

私はこのエピソードがとても好きだ。「弱みを抱える」ということは、おそらく「弱い」とイコールではない。自分に「できないこと」を知っているということは、逆に言えば限られた「できること」を知っている、ということなのだ。だから、そういう人は迷わない。選択肢が限られているからこそ、決断と努力にためらいがない。そうやってまっすぐに磨かれた長所は、強い。

期間限定クエスト『境界を砕く混沌』。

アークスシッポの市街地を舞台に、本来ならば各惑星に生息するはずの原生種、龍族、機甲種といったエネミーや、『仮面』と呼ばれる正体不明

の大剣使い、さらには「ボーダーブレイク」という人気アーケードゲームからゲスト出演を果たしたボス『クーガーNX』などと戦うことができるという、まるでお祭りのようなにぎやかなクエストである。PSOやPSUをプレイしたことがある人には、『夢幻のごとく』や『守護者たちの軌跡』にちよつと近い雰囲気を持つクエストだと言えば、そのお祭り感がなんとなく伝わるだろうか。

例によつて、初めて挑むクエストでいきなりパーティーを組むほどの度胸を持ち合わせない私は、まずはソロプレイ用のハンターでぶらりと行つてみることにした。

キャンプシップから市街地に降り立ち、どれどれ、様子はどんな感じかね、と周囲を見渡していると、そびえ立つビル群の奥に、白と赤のダメージ表示が交互に見え、追つて「C-2にてファングバンシーと交戦中です」という声がした。

おお、さっそく大物だ。早く助けに行こう。

声のあつた場所に着くと、そこにはすでにふたりのアークスがいた。ひとりとは、声の主らしき、女性キャストのレンジャー。そしてもうひとりとは、男性キャストのテクターであつた。この男性キャストのテクターこそが、今回の主役である。

ハンターの私以外は、後衛のレンジャーと中衛のテクターだ。ならば、私が真つ先に前に出て、ファングバンシーを引きつけなければ。

私はソードを構え、あいさつがわりと言わんばかりに、さっそく必殺のオーバーエンドをファングバンシーに叩きこむ。タイミングよく女性キャストがウィークバレットを放ち、さらに男性キャストがシフタをかけてくれたこともあつて、青いオーラをまとった斬撃は、見事な大ダメージを与えた。

よしよし、いけるぞ。いい感じだ。もちろん、見知らぬふたりのサポー

トがあるおかげだけれど、やっぱり、オーバーエンドの破壊力はケタ違いに高い。この勢いで、前衛として、アタッカーとして、ガンガン攻めよう。などと調子に乗ったのも、つかの間。PPを回復するために通常攻撃をペチペチとくり返していた私の背後から、なぜかふたたび青いオーラをまとった斬撃が飛び、ファングバンシーを斬り裂いた。そして驚いたことに、それが与えたダメージは、私がさきほど与えた大ダメージの2倍ほどもあった。

——オーバーエンドだ。でも、誰が？

不思議に思っただけで背後を確認すると、その正体は、さきほどまでウオンドを持っていたはずの男性キャストであった。

なんと彼は、サブクラスをハンターに設定した、大剣使いだったのだ。彼はとまどう私を押しつけるようにして最前線に飛びだすと、脚部を痛めて苦しむファングバンシーに、再度オーバーエンドを叩きこんだ。その

威力は、やはり私のオーバーエンドと比べて2倍ほどもある。

ふつうに考えれば、打撃職であるハンターの打撃力を法撃職であるテクターの打撃力が上回ることは、ほばないと言っている。しかし、彼はサブクラスを打撃力の高いハンターに設定しており、かつ、おそらくマグやスキルによって、打撃力を極限まで高めていた。そして、なんといっても、彼は全種族のなかでもっとも打撃力の才に秀でる、男性キャストなのである。そんな彼がくり出すオーバーエンドの破壊力は、もはや法撃職のそれではない。

いったい、何者なんだ、彼は？もはやテクターじゃなくて、完全にハンターじゃないか。

と思ったのも、つかの間。私はまたまた驚かされることになる。彼は、私や後方のレンジャーがダメージを受けたとき、あるいは3人にかかったシフトの効果が切れてしまったとき、すかさずウオンドに持ちかえて中衛

となり、レスタやシフタをかけるのだ。その動きは、サポート役としてまさに理想的なものと言っている。

そして、おそらくは消耗したPPの回復も兼ねているのだろう。彼はそのままウォンドでファンゲバンシーを殴りつけていたのだけれど、その威力も、およそ一般的なテクターとはかけ離れた恐ろしいものであった。ふつう、ウォンドでの通常攻撃は、打撃によるダメージはオマケみたいなもので、『法撃爆発』という法撃力依存の追加ダメージこそが本命なのだけれど、彼のウォンドときたら、打撃によるダメージが笑っちゃうくらい威力のである。それはもはや杖ではなく金棒だろう、と言いたくなるような重い一撃なのである。

男性キャストらしく、ソードやウォンドで圧倒的なパワーを見せつけたかと思えば、いっぽうではテクターらしく、きめ細かい支援も堅実にこなす。

それは、「男性キャスト」であり「テクター」でもある彼だからこそ実現できる、斬新で、きわめて魅力的なスタイルであるように思えた。一般的に、法撃力が低いという弱みを抱えるキャストはフォースやテクターに向かないとされているけれど、彼はその事実を受け入れたうえで、逆にキャストのテクターだからこそできることを考え、見つけ、そこをひたすら磨き抜いていたように見えた。

そして実際、彼は強かった。むろん、キャラクターの能力とプレイヤーの腕前、両方があってこそなのだろうけれど、彼はとんでもなく強かった。あんな大ダメージを叩き出されて、なおかつ支援も完璧にこなされて、いったい私はなにをすればいいんだ、と途方に暮れてしまったほどである。あまりに鋭く、そして美しく磨き抜かれた彼のスタイルに魅了され、フアングバンシーを倒したあとにもひたすら彼にくつついて市街地を走りまわっていたら、気がつけばあつという間にクエストをクリアしてしまってい

た。

たぶん、マイケル・ジョーダンほど有名になりはしないだろうけれど、少なくとも私の心のなかでは、彼はテクター界に輝くスーパースターだ。

プチあとがき「殴りテクター」

法撃ではなく打撃を中心に戦うテクターを「殴りテクター」と呼ぶことがあるそうです。決して王道ではなく、ときに「ネタ」とみなされることすらある戦闘スタイルですが、だからこそロマンがある、とも言えそうです。

届け、断末魔

2013年6月27日

PSO2における「死」、すなわち戦闘不能状態がほかのオンラインゲームのそれに比べて重みを持たないこと、絶望や悲愴感をもたらすものではないということは、以前も書いた。

パーティープレイにおいては、近くにいるパーティーメンバーがすぐにムーンアトマイザーで蘇らせてくれることがほとんどだし、ソロプレイにおいては、ほかのプレイヤーの助けこそ受けられないが、戦闘不能になっても経験値やお金が失われるわけではないので、わりと気楽にキャンプシツプからやり直すことができる。

しかし、そんな軽いはずの戦闘不能にも、じつは、ごくまれに例外が存在するのである。経験値やアイテムなど、ゲームシステム的なにかを失

うわけではないけれど、つらくて、恥ずかしくて、いつそ消えてしまいたくなるほどの絶望と悲愴感にあふれた、精神的な意味で耐えがたい「死」が、PSO2の世界にはひそかに、しかし確かに存在しているのである。

それは具体的にどんな「死」であるかという点、「ソロプレイ中にマルチパーティーエリアに入り、ほかのパーティーにまぎれて一緒に戦っていたら途中で戦闘不能に陥ってしまったが、周囲の誰からも倒れていることに気づいてもらえず、ずっと死んだまま」というようなものである。

心当たり、ありませんか。そういう経験、ありませんか。

私はあるのである。超あるのである。超ベリーあるあるであり、略すとチヨベリアなのである。地に伏して蘇生を待っているうちに戦闘が終わってしまったこと数知れずである。起きたところには、エネミーはいなくなり終電もなく記憶もなくなり服もなくなり、シングルベッドで見知らぬ男の腕に抱かれていたこと数知れずである。例によっていささか脚色し

ぎである。

まあ、実際、これはそんなに珍しくない話だと思う。最大12人が参加する乱戦となれば、多数のエフェクトやダメージ表示が画面上に飛び交うし、さらに手ごわいボスなどが登場してくると、自分の身を守るだけでせいいつぱい、ということにもなりやすい。そんななかで、パーティーメンバーでもない他人の生存状況を正確に把握し続けることは、いくら優れた視野を持つ人でも難しいものだ。

なお、わかりきっている話ではあるが、こういうのは、本当になかなか気づかないケースがあるだけであり、決して、見捨てられていたり、無視されていたりするわけではない。

よって、こういうときはあきらめてキャンプシップに戻るようなことはせず、誰かが自分の死に気づいてくれるのを気長に待つのが望ましい。もしくは、「すみません、死にました。蘇生お願いします」などと、オープ

ンチャットで発言してみるのもいいだろう。困っている人を助けたい、という気持ちは多くのアークスが等しく持っているものだから、自分が困ったときは、ありがたくその善意に甘えればいいのだ。

……と、ここまでが、理屈上の話である。迷える新人アークスたちに説いてまわりたいアドバイスである。

ここからが本題である。私の気持ちを丸裸にさらけ出した本音である。シングルベッドで見知らぬ男の腕に抱かれたとき以来の丸裸である。気に入ったネタをつい引っぱってしまうのが私の悪いクセである。

私は、マルチパーティーエリアで自分だけが倒れてしまったとき、誰かがムーントマイザーを使用してくれるのを落ちついて待ったり、あるいは「蘇生お願いします」と言ったりすることが、なかなかできない。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である私は、倒れているあいだにいろいろと悪い方向に想像を働かせ、あれこれ気

にしてしまうのである。

じつはみんな、私の戦闘不能に気づいていないのではなくて、気づいたうえで、あえて無視しているのではないだろうか？私は強い装備を持っているわけでも、腕がいいわけでもないから、「こんなヤツ、生き返らせてもどうせまたすぐ死ぬだろう」と思われて、めんどくさいからほっとかれているのではないだろうか？よくよく周囲を見渡してみれば、私のレベルはほかの人たちよりやや低めだし、やはり役立たずだと見なされているのではないだろうか？おまえなんぞにやる経験値はない、と暗に怒られているのではないだろうか？信号のない交差点では対向車が急に右折してくるのではないだろうか？先生は給食費を盗んだ犯人を私だと決めつけているのではないだろうか？

被害妄想とはこのことである。被害山脈にそびえる妄想山の大噴火である。かもしれない運転もここまできると事故の危険性が高まるばかりであ

る。

そうして、いらぬ心配をしながら蘇生を待っているうちにだんだんいたたまれない気持ちになってしまい、耐えきれなくなつてひっそりとキャンシップに戻つてしまふ、ということがたびある、臆病者の私である。あ、いや、ご心配いただかなくてぜんぜん大丈夫でゲスよ、己のミスで勝手に死んだだけの愚鈍なあつしがみなさまに蘇生のお手間をおかけするだなんて、それこそ万死に値することでごぜえます、あつしは喜んでキャンシップからリスタートさせていただきやす、へへえ、と、ビビツてへりくだりすぎるあまり、妙なテンションになつてしまふ私である。

まあ、ここまでめんどくさい感じに想像をふくらませてしまふのは私くらしいものだとしても、似たような経験があつたり、「蘇生お願いします」と言う勇気がなかなか出なかつたりする人は、おそらく少なくないはずだ。そういうときって、みんなどうしているんだろう。

そう気になっていたところ、先日、とある緊急クエストでもいい方法を実践している人を見かけたので、最後にそれを紹介しよう。

12人の集団で、ダーク・ラグネというボスに挑んでいたとき。途中、おそらくダーク・ラグネが落雷攻撃を放ってきたあたりで、ひとりのヒューマンの男性が戦闘不能になった。しかし、多数のエフェクトやダメージ表示が飛び交う大混戦だったので、私にはそれが見えなかったし、おそらくほかの人も見えていなかったと思う。

その人が戦闘不能になっていることに私が気づけたのは、彼が、倒れた瞬間にオーブンチャットで「ある発言」をしたからだった。

「なっ……なんじゃこりやあああ！」

うわっ、なんか松田優作みたいな声がしたぞ、と驚いた私が振り向くと、本当に松田優作よろしく、人が倒れていた。結果、その発言のおかげで私はすぐにムーンアトマイザーを使用することができ、松田優作はすぐに戦

線へと復帰することができたのである。

なるほど、「蘇生お願いします」という発言は、やはり人をお願いをするわけだからそれなりの勇気が必要だけれど、これなら、ただの断末魔だもんな。しかも、ちよっとおもしろいし。むろん、これはこれで別の種類の勇気が必要になりそうではあるけれど、こういう形で自身の戦闘不能を周囲に知らせるのもアリだな、と強く感心した。

できれば誰かに蘇生させてもらいたいけれど、それをお願いするほどの勇気はなかなか出ない。そんなとき、「松田優作のモノマネをする」という画期的な解決法があることを、全国の気にしすぎ星人のみなさま、ぜひ頭の片隅に入れておいてください。

その名に込めた魂は

2013年7月7日

クエストカウンターを覗いて参加できそうなパーティーを探していると、メニューを開いてマイショップの売上履歴やフレンドリストを確認しているとき、あるいはロビーに立ち尽くし、行きかう人の波をぼんやりと眺めているとき、いまさらながら、しみじみと感ずることがひとつある。

この世界には、本当に、いろんな名前の人がいるものだなあ。

もちろん、現実社会における人の名前だって千差万別ではあるのだが、それはおおむね、一定のルールや慣習にもとづいて決定されることになっている。たとえば、日本人の名前は「姓」と「名」というふたつのパーツから構成され、使える文字は漢字、ひらがな、カタカナであり、命名者は多くの場合、親である。

対して、PSO2におけるキャラクターの命名は、まるで勝手が異なる。姓名の概念は存在しないし、アルファベットや数字、記号を使用してもよい。そして、なんと言っても、命名者は自分自身なのだ。プレイヤーは、自分の分身の名前を、ほぼ完全な自由のもとに決めることができる。

よって、PSO2における人の名前とは、現実社会におけるそれよりもはるかに、その人の思想や、嗜好や、アイデンティティを色濃く表したものにしやすいと言える。

さて、PSO2においてもっともよく見かける命名のパターンといえば、やはりその世界設定にのっとった、SF的な無国籍っぽさだったり、あるいはどちらかといえば西洋人っぽい響きを感じさせる、カタカナ数文字の名前であろう。ヘタに具体例を記すと、見知らぬその人に迷惑がかかってしまうかもしれないのでやめておくけれど、要は「ゼノ」とか「エコー」とか「アフィン」とか「マール」とかのNPCたちに囲まれても、ぜん

ぜん違和感がないような名前である。

それは一見すると、無難で工夫のない名前のつけ方に思えてしまいそうだけれど、じつはそういう、世界にさりげなく溶けこめるシンプルな名前を考えるって、とても高度で、難しいことだ。私はそういう名前を見かけるたび、おっ、センスいいなあ、と感心せずにはいられない。

漢字を用いた、日本人っぽいキャラクター名もよく見かける。特に、侍や武士、大和言葉などを連想させるような古風な名前の人は、コスチュームやアクセサリーも和服っぽいものを好んで着用していたり、武器も日本刀などを持っていたりすることが多くて、強い思い入れが感じられる。

また、その派生として、名前の響きは和風だけど表記がカタカナとか、逆に響きは洋風だけど当て字で漢字を書くとか、そんな例もある。そういう人は、服装や所持品も多国籍的、多文化的であるが、もともとアークスは出自があいまいな人物が多いだけに、そこに不自然さはまったくなく、

むしろすんなり溶けこんで見える。

さらに、プレイヤーの実名をモチーフにしたと思われるような名前もある。たとえば実名が「山田太郎」だとしたら、「タロー」とか「ヤマダ」とか「やまちゃん」とか、あるいはそのままズバリ「山田太郎」とか、そういう感じのやつである。それはそれで潔いし、なんだかその人のプライベートやふだんのアダ名が垣間見える気がして、ちよっとおもしろい。

ほかのゲームやアニメ、映画や小説などの登場人物から名前を拝借したと思われる例も、かなり多い。

そういう人とパーティーを組んだときは、雑談の最中に「その名前は、ひよつとしてあの映画が由来ですか？」とか「あのゲーム、私もやりました！おもしろいですよね」とか、名前をきっかけに話題が広がって、思わぬところで同好の士が見つかることがあるので、なかなか楽しい。

また、ほかの作品から名前を持つてくる人のなかには、いわゆる「なり

きり」や「ロールプレイ」的な楽しみ方をしている人もいる。ときどき、PSO2のキャラクタークリエイイトの自由度の高さを存分に活かし、元ネタの人物そっくりなキャラクターをつくることに成功している人もいて、そういうのを見かけたときには、おお、よくできてるなあ、と注目してしまふ。コスプレイヤーに群がるカメラ小僧よろしく、スクリーンショットを無言でパシャパシャ撮ってしまう私である。

ほかにも、こうした命名の例は挙げだすと本当にキリがなくて、記号や顔文字だけで名前が構成されていてどう読むのが正しいのかさっぱりわからない人とか、ガンダムでいう「RX-78-2」のような、形式番号っぽい名前をつけているキャストの人とか、同一アカウント内で複数のキャラクターを所持していて、花の名前で統一するとか、苗字みたいなものを設定するとかして、全員に関連性や連続性を持たせるように命名している人とかがいて、まあ本当に、みんないろいろ考えてるなあ、といつも感心して

しまう。

ちなみに最近、私がロビーで見かけて特に「おお、なるほどなあ」と感銘を受けたのは、キャラクター名自体は特に珍しくもないふうのものなのだけれど、プレイヤーIDネームがキャラクター名に関連した「二つ名」のようになっていて、という仕掛けの名前であった。

わかりやすくとええると、キャラクター名が「シャア・アズナブル」でプレイヤーIDネームが「赤い彗星」みたいな感じである。キャラクター名が「デストラーデ」でプレイヤーIDネームが「カリブの怪人」みたいな感じである。キャラクター名が「近藤正和」でプレイヤーIDネームが「ゴキゲン中飛車」みたいな感じである。たとえばたとえるほどわかりにくくなって申し訳ない限りである。

あと、はたしてそれは「名前」と言っているのか、と思わず首をかしげ、疑問とともに強烈なインパクトが残ってしまうような名前も、この前見か

けた。たとえるのは難しいけれど、なんとかむりやりたとえてみるとすると、それは「あの夜の赤貝の味を僕は忘れない」みたいな名前だった。おいおい、それは名前じゃなくて感想もしくは決意表明じゃないかと、あるいは新手のライトノベルか深夜アニメのタイトルじゃないかと、っていうか、なんで赤貝なんだよと、もうツツコまずにはいられない。

むろん、これはこれで強烈な印象を残すことは間違いないし、ずば抜けたセンスをひしひしと感じるので、尊敬の念を禁じ得ない。あと、その人はレベル50台のガンナーだったのだけれど、そこまでレベルを上げるまでに、いったい何人のアークスにその名前について質問やツツコミを受けたのだろうか、ちよつと気になってしまった。

まあ、なんにせよ、PSO2で操るキャラクターというのは自分の分身そのものである。よって、当然ながら、その名前には少なからずプレイヤーの想いや、願いや、ときには赤貝への情熱などがこもっているものだ。

なかには、「いや、俺は単純に響きのよさだけで決めたよ」なんて人も
いるだろうけれど、それはそれでその人の個性を示しているし、立派に魂
がこもっていると言える。

現実社会でも、人の名前の由来を聞く機会はなかなかないけれど、いつ
か、どこかのパーティーでふと雑談ムードになったとき、勇気を出して
「その名前には、どんな意味があるんですか？」みたいな会話ができたと
したら、きっとおおいに盛り上がるんだろうな、と思う。

もういちど、君の隣で

2013年7月10日

PSO2の世界には、『クーナ』という、それはそれは美しいアイドルがおり、彼女のステージライブという、それはそれは華やかなイベントがある。

しかし、それは名前の通り「ライブ」であるので、いつでもどこでも力ンタンに観られるというわけではない。

唐突に「まもなくステージライブが開催されます」という旨のアナウンスがアークスシップ中に響き渡ったかと思うと、15分後にショップエリアの中央広場にクーナが登場し、あいさつもそこそこに、すぐライブが始まるのである。

しかも、ライブの時間はおよそ5分ほどしかないらしい。現在、クーナ

には持ち歌が2曲あるらしいのだけれど、1回のライブで歌ってくれるのは、どちらか1曲だけだからだ。

つまり、クーナのステージライブというのは、いつあるのかわからないうえに、すぐ始まってすぐ終わるという、なかなかどうして、遭遇が難しいレアなイベントなのである。たとえるならば、まるで流れ星のようなイベントなのである。白昼のオフィス街を襲うゲリラ豪雨のようなイベントなのである。初老の男性を襲う立ちくらみのようなイベントなのである。

さて、ログインしていつものごとくロビーをうろうろしていると、「まもなくステージライブが開催されます」というアナウンスが天井のスピーカーから聞こえてきた。

おお、来た！ついにいくわすことができたぞ。

毎日ログインし、いつも長時間プレイしているようなプレイヤーからすれば、そろそろステージライブに対する新鮮さも薄れてきている時期かも

しれないけれど、私はこれが初めてのライブ参加である。ドキドキの横浜アリーナ初参戦である。

ええっと、物販コーナーは何時からだっけ。Tシャツと、サビでぐるぐる回す用のタオルは必須かな。あ、帰りの新幹線、いまのうちに取っておかなきゃ混むかしら。おみやげも早めに見当をつけておかなきゃ。崎陽軒、どこだっけ。

否、ここは新横浜駅ではなくアークスシップである。行くべきは崎陽軒ではなくショップエリアである。ひとしきりボケているヒマがあったら、トイレでも済ませてとっとと中央広場に向かい、席取りでもすべきなのがある。

けつきよく、クーナTシャツもクーナタオルもクーナ風シウマイ弁当も買わないまま、手ぶらでライブ会場に到着。

すると、けっこう人がいた。その数、ざっと20人くらいだろうか。

観客20人のライブ、とだけ聞くとショボそうだけれど、このライブは50以上あるブロックで同時生中継されるので、単純計算だけれど、20×50＝1000人くらいが実際には集まっていると思われる。さらに、全10個あるシップで同時にライブが開催されると考えると、トータルで1000×10＝10000人くらいがいたって、決しておかしくない。10000人規模のライブと考えると、そりゃあ、なかなかのものである。AKBにはかなわないが、アイドリング!!!よりはよっぽど集客力がある。ただいま失礼な発言がありましたことを深くおわびいたします。

私がライブ会場に到着してからおよそ5分後、ストップエリア全体の照明が落とされ、フツと視界が暗くなった。かわりに、ステージ中央にスポットライトが灯り、天使が舞い降りるがとき演出で、中空からひとりの少女が現れた。

おお、この子がクーナか。照明といい、カメラアングルといい、すごい

演出だなあ。これだけ見たら、もはやなんのゲームかわからないな。アイドル育成ゲームです、って言われても違和感なさそうだ。

ステージに降り立ったクーナが私たち観客に向けてあいさつすると、さっそく、最初で最後の1曲、そのイントロが流れ始めた。

このころになると、ショップエリア全体の暗さにも目が慣れて、周囲の様子が少しずつ見えるようになってきた。ペンライトを振ったり、リズムに合わせて踊ったりしている人がいれば、その場に座り、静かに聴き入っている人もいる。リラックスしすぎたのか、横になって寝てしまっている人もいるようだ。

いろいろな人がいるものだなあ、と思いながら見渡していると、私の隣で、ちよこんと座って歌を聴いている女性にふと目が留まった。最初は、あれ、なにか見覚えがある髪型と服装だな、と思い、そのあと名前を見て、ああ、と思いついた。

その人は、かれこれ8ヶ月も前に森林で出会い、当時、まだ地下坑道までしか行ったことのなかった私を浮遊大陸へと導いてくれた、冷静沈着な女性キャストだった。当時レンジャーだった彼女は、レベル46のガンナーになっていた。

彼女とは、フレンド登録はかわしていたものの、ログインする時間帯がなかなか噛み合わなかったり、私のほうがずいぶんレベルが低かったりしたせいで、なかなか一緒に冒険する機会がなく、けつきよく8ヶ月間、ほとんど音沙汰なしの状態だった。

彼女は、いつから私の隣に座っていたのだろうか？それは意図的な行動だろうか？ただの偶然だろうか？いや、そもそも、彼女は私のことを覚えていたのだろうか？いまはライブ中だから話しかけるわけにはいかないけれど、終わったら、とりあえずあいさつくらいはすべきだろうか？

うーんうーん。どうしようどうしよう。

考えこんでいたら、いつのまにかショップエリアが明るくなり、ステージからクーナの姿はなくなっていた。どうやら、私が悩んでいるうちにライブは終わってしまったらしい。しまった、けっきょくぜんぜん聴いてなかった。いや、しかし、いまはそれどころではない。

いきなり声をかける度胸がなかった私は、まずは彼女のほうを向き、静かに、控えめに手を振ってみた。すると、座っていた彼女は立ち上がり、手を振り返してくれた。ああ、よかった。少し緊張がほぐれた私は、安心して口を開く。

「こんばんは」

「こんばんは。おひさしぶりです」

「ホントにそうですね。まさかこんなところで、しかも隣に座っていらっしやるとは思いませんでしたよ」

「私も、なにげなく座ったら隣でしたので、驚きました」

おお、彼女が隣にいたのは、偶然だったのか。50以上もあるブロックのなかで、たまたま同じブロックにいて、たまたま隣に座るとは、なかなか奇跡的なめぐり合わせである。

話を聞いていると、彼女はここ3ヶ月ほどなんらかの事情でPSO2のプレイを休止していて、つい最近、またときどきログインするようになったらしい。なるほど、どうりで、フレンドリスト上でずいぶん長く彼女の名前を見かけなかったわけだ。

「もうすぐ、エピソード2が実装されると聞いたので」

彼女は、復帰の理由をそう語った。そういえば、たしかにそうだ。7月17日から順次実装される『エピソード2』は、かつてないほどの大規模アップデートだから、彼女のように、それをきっかけにPSO2の世界に戻ってくるという人も、けっこう多いのかもしれない。楽しみな話だ。またいちだと、アークスシップがにぎやかになるぞ。

「ところで、ふらさんと私、ちょうど同じくらいのレベルですね」

会話がいったんとぎれたあたりで、ふと彼女が発したその言葉を、私はパーティーのお誘いだと理解した。むろん、断る理由はない。

「そうですね！どこか行きたいところはありますか？」

「私が決めてしまつてよいのですか？」

「もちろん！どうぞどうぞ」

「では、龍祭壇ですかね。復歸したてで、まだ行ったことがないので
が」

「おお、行きましよう行きましよう。私は何度か行ったことがあるので、
案内はまかせてください！」

「ふふ。頼もしいですね」

何度か行ったことがあるというか、何度かしか行ったことがないので、
実際には道案内なんてぜんぜんできないくせに、調子に乗ってビッグマウ

スぶりを発揮してしまう私である。

8ヶ月前、私を浮遊大陸に導いてくれた彼女を、今度は私が龍祭壇に導くんだ。がんばるぞ。

「さあ、行きましょう！」

「ええ。道案内、お願いしますね」

フォースは喜び勇んでガンナーの手を引き、龍祭壇へと続くテレポーターへと飛びこんだ。

けつきよく、クーナの歌はほとんど聴けなかったけれど、多くの人が一箇所に集まるおかげでこういう出会いのチャンスもあるんだから、ステージライブって、悪くないイベントだな、と思った。

プチあとがき「周回遅れ」

彼女は『いつかまた、同じ歩幅で』（上巻に収録）に登場した女性レンジャーです。彼女はガンナーになっており、私はいかわらずフォース。周回遅れの感はありませんが、また一緒に冒険できる喜びの前では、そんなのはささいなことです。

アンダンテ・カンタービレ

2013年7月13日

7月10日から7月17日までの1週間は『獲得経験値+100%』期間、多少の語弊はあるが、わかりやすく言えば獲得経験値2倍期間なので、あまりクエストに行かないことにした。

え？逆でしょ？「2倍なのでどんどんクエストに行くことにした」の間違いでしょ？という声が全国から聞こえてきそうであるが、決して間違いではない。2倍だから、あまり行かないことにした。

私は、いわゆる「レベル上げ」が好きではない。そのこと自体は、前にも何度か書いたことがある。

ただ、そういうことばかり言っていると、「じゃあ、おまえはレベルが上がってもうれしくないのか」とか、「レベルを上げたいと思ったこと、

ないんですか」とか、そういうお声を頂戴しかねないので、この機会に少し説明する。

私は、レベルが上がったときは、いつも飛び上がるほどうれしい。でもそれは、レベルアップの光を浴びた瞬間に、レベルがひとつ上がるまでのあいだに経験してきたいろんな冒険や、出会いや、失敗や、成功のことを、まるで走馬灯のごとく、たくさん思い出すことができるからだ。

また、そろそろレベルを上げたいなあ、と思うことも、なくはない。でもそれは、現状のレベルにおいて十分に私なりの冒険を楽しんだうえで、レベルが上がったらさらに刺激的な冒険が楽しめそうだと、という確信を得ている場合に限る。よって、たとえばレベルが上がりたての状態ですぐレベルを上げたいと思ったことはないし、今後も永遠にないだろう。

ええっと、なんだかまどろっこしくなってきたのでいったん結論を述べるとすると、私はPSO2において、レベルが上がるという「結果」を喜

びたいのではなく、レベルが上がるまでの「過程」を楽しみたいのである。あくまで、私のPSO2プレイヤーとしての軸は「冒険」や「出会い」であり、どうしたって「レベル」や「強さ」や「レアアイテム」ではないのだ。

ここでひとつ、たとえば話をさせてもらうと、私にとって、レベルアップというできごとは、単に強くなるとか、上級者に一步近づくとかいうことではなくて、テレビドラマの一話が終わりと、次の一話に進むような意味を持つ。いわば、現在フォースとしてのレベルが46である私は、朝の連続テレビ小説「ふらちゃん」第46話の収録まっただなかなのである。海女にフォースにと大忙しなのである。

テレビドラマは、単に話数を重ねることが目的ではない。一話一話のなかに、見逃せない小さな物語がたくさんあって、それらがひとつひとつ積み重なり、つながっていく。だからこそ、話が進むにつれて感情移入の度

合いは増すし、主人公の成長に感動するし、その世界が輝いて見えてくる。私にとっては、レベルもまったく同じことなのだ。

獲得経験値が2倍になるということは、レベルアップまでの所要時間が半分で済むということだ。そして、それは同時に、そのレベルでいるあいだに経験するであろう小さな物語も、半分で済んでしまうことを意味する。PSO2では、レベル47のフォースになったら、二度とレベル46のフォースには戻れない。レベルが上がれば、装備も、立場も、受けるべきクエストも変わる。だとすればきつと、レベル46のフォースにはレベル46のフォースにしか経験できない冒険や出会いが、どこかにあるはずなのだ。

ならば私は、撮り直しも巻き戻しもきかない、この第46話を、めいっばい中身の詰まった第46話にしたいと強く願う。倍速再生ですつ飛ばしてしまふようなことは、なるべく避けたい。

だから、物語の密度を下げてしまふ獲得経験値2倍期間は、あえてあま

りクエストに行かないことにしたのだ。

もちろん、ここまで述べた話は私の個人的なプレイスタイルの話であり、こういう考え方がマイノリティであることも重々承知しているので、獲得経験値2倍期間を活用して一気にレベルを上げようとする人のことをあれこれ言おうとするものではないということは、念のため言っておく。きつと、チームメンバーのレベルに追いつきたいとか、フレンドと同じクエストを受注できるようになりたいとか、とにかく強くなりたいとか、そういう想いを抱いて積極的にレベル上げに臨む人は、とても多いはずだから。私はたまたま、チームやフレンドというしがらみも、強くなりたいという欲求も持たないまま来てしまったので、こういうおかしな考えにたどり着いてしまったのかもしれない。

そういえば、きのう砂漠で出会い、1時間ほど一緒に冒険した男性レンジャーが、ふとしたときに「獲得経験値2倍があまりうれしくない」と、

私と同じようなことを言っていたので、ひどく驚いた。

ただ、理由は私のような自己中心的なものとはずいぶん違っていて、「自分を慕ってくれているレベルの低いフレンドがいるので、その人が追いつくまで、なるべくレベルを上げたくない」というようなものだった。なんと後輩想いな先輩アークスであろうか。

そういうわけで、経験値をまったく欲していなかった私たちは、獲得経験値に大きなマイナス補正がかかる身の丈に合わない高難度のクエストをあえて受注し、声がかすれるほど悲鳴を上げ、ムーンアトマイザーが尽きるほど何度も戦闘不能に陥りながら、無謀すぎる冒険を堪能した。

経験値効率や常識という観点からすれば意味不明としか言いようがない奇行だけれど、それはそれで、なんだか特別で、とても愉快的な時間だった。

尾行

2013年7月16日

——間違いない。私は、この人に、尾行されている。

話は、およそ5日前にさかのぼる。

ログインし、クライアントオーダーの達成報告のためにロビーのゲートエリアを東へ西へと走りまわっていたとき、あるフレンドから、ウィスパ―チャットでパーティーのお誘いが飛んできた。おお、返事しなきゃ、と思った私は、ゲートエリアのど真ん中、なにもないところで立ち止まり、チャットウィンドウを開く。

「すみません、きょうは20分くらいですぐログアウトしてしまうので：

…」

「あら、了解です。また誘いますね」

「はい、ありがとうございます！」

この日はあまり時間がなく、オーダー報告のためにログインしただけだった。こういうときに限ってパーティーに誘われるのが、うれしいやら悲しいやらである。マーフィーの法則とはこのことである。

通信を終えた私はチャットウィンドウを閉じ、ええっと、なんだっけ、そうだ、クライアントオーダーの達成報告だ、と思い出す。ふたたび走り出そうとした瞬間、私はゾクツと、背後に人の気配を感じた。

これが現実世界なら、冷や汗をかきながらおそろおそろ振り返るところだが、幸いなことに、ここはゲームの世界なので、右スティックを傾けてカメラをぐるりと回転させるだけでよい。便利な時代になったものである。すると、予感通り、そこには人が立っていた。私の5メートルほどしろ、ヒューマンの女性、レベル11のハンター。彼女はこちらを向いて、じっと私を見つめているように見えるが、私のフレンドや、過去にパーティー

ーを組んだことがある人ではない。知らない人だ。

もちろん、たまたま私のうしろに立っているだけ、という可能性はおおいにある。しかし、ここはロビーのゲートエリアのど真ん中だ。ビジフォンもクエストカウンターもテレポーターも近くにはないので、ふつうに考えれば、こんなところで立ち止まる理由なんてないはずだ。

むむむ。私になにか用があるのだろうか。それともただの偶然だろうか。それを見極めるべく、私はいったん前方に駆け出し、彼女から距離を取った。10メートルくらい走り、彼女の視界から消えることができたあたりで、わざとピタッと立ち止まる。彼女が本当に私を見ていたのなら、また私を視界に収めるために追ってきそうなものだが、はたして。

——追ってきた！

いや、しかし、尾行されていると決めつけるのはまだ早い。こんなの、たまたま偶然がふたつ重なっただけかもしれないし。これでもし、もうひ

とつくらい疑わしいできごとが重なれば、間違いないって言っていいた
らうけどさ。

そんな探偵気取りの推理をしていたら、急にロビー全体が薄暗くなり、
ショップエリアの方面から、ワーワーと大勢の人の歓声が聞こえてきた。

おお、クーナのステージライブだ！早く観に行かなきゃ。私はステー
ジライブをまだ1回しか観たことがないし、あと、薄暗さと人ごみに乗じて
尾行をまく、絶好のチャンスだ。

そそくさとゲートエリア中央のエレベーターを通り、ショップエリアへ
移動。最上階の展望台からジャンプし、高飛び込みの中川真依選手よろし
くうしろ宙返り3回半を決めて最下階にスタツと着地し、ライブ会場へ到
着。われながら流麗な動きである。ただしうしろ宙返り3回半は妄想であ
る。

ペンライトを振って盛り上がる人ごみにまぎれて座り、ふう、と息をつ

く。あの人は、なんだったんだろう。けつきよく、本当に尾行だったのだろうか？まあ、なんにせよ、無事にまけたっぽいから、いいんだけどさ。息を整えながらライブを鑑賞し始めると、その数秒後、私のすぐうしろに誰かが座った。ヒューマンの女性。レベル11のハンター。

さっきの人じゃん！ぜんぜんまけてないじゃん！

驚きとともに、今度こそ、ハッキリとした確信をひとつ抱く私である。

——間違いない。私は、この人に、尾行されている。

さて、こうなってくると、次なる疑問は「なぜ尾行されているのか？」であるが、これについては、最初からおおよそ見当がついている。というか、平々凡々を絵に描いたようなフォースである私が見知らぬ人にわざわざ追いかけられる理由というのは、おそらくこれしかない。

彼女は、このブログを読んでもくれたことがある人で、なんらかのきっかけや手段によって、私が「ふら」だと気づいたか、もしくは「ふら」なの

ではないかと疑っているのではないだろうか？

そうだとしたら、それは大変光栄なことではあるのだけれど、完全に手放しで喜べる話というわけでもない。なぜ私が名前を隠しているのかという、当然、バレたくないからである。「ふらさんですよね？」と聞かれたら、観念して「はい、そうです」と答えるけれど、もし、彼女がまだ私が「ふら」であるという確信には至っておらず、「もしかしたら」程度の段階なのであれば、いまのうちに逃げてしまいたい。

とはいえ、目の前で行われているライブはいままさに最高潮だ。この夕イミングで席を立てて逃げることは、かえって不自然にも思える。留まるは危険、逃げ出すは不自然。うーん、どうすべきか。

思考の袋小路に迷いこみ、その場に座ったまま硬直してしまう私。すると、ついに彼女がしかけてきた。ウイスパーチャットが飛んできたのだ。

「ライブ中、突然すみません」

「はい。なんででしょうか？」

平静を装って返事をしつつも、内心ではあわてふためく私である。マズいな、やはり逃げるべきだった。バレてしまったか。

「服の色って、どうやったら変えられますか？」

はい、そうです。私がふらで……え？服の色？

「どこかに、染色屋があるんでしょうか？」

数秒のあいだキョトンとなり、しばらく混乱し、数十秒後、ようやく状況を理解する私である。

私はそのとき、いつも着ているフィーリンググローブではなく、たまたま、だいぶ前にふとした思いつきで購入し、なぜか1枚だけ持っていたカラーチェンジパスで青緑色に染色した『アドヴェントニア』というコスチュームを着ていた。そして、彼女が着ていたのは、染色の施されていないアドヴェントニア。

つまり彼女は、コスチュームカラーの変更というシステムの存在を知らなくて、見たこともない色のアドヴェントニアを着ている私をロビーで見かけて、なんだあれは、と思い、気になってあとをつけていた、というわけである。

真相が判明してホッとすると同時に、恥ずかしさがこみ上げてくる私である。彼女はこのブログを読んでもくれている人なんじゃないかとか、「ふら」だとバレたんじゃないかとか、なにを思い上がっていたんだか、私は。「ええっと、『カラーチェンジパス』というアイテムはご存じですか？」

「いえ、知らないです」

「わかりました。少し、私についてきていただけますか？」

「はい」

そうして、私はカラーチェンジパスが入手できるライブステージ横の『リサイクルショップ』へと彼女を案内し、具体的な入手方法や使用の手

順について、おおざっぱに説明した。彼女は「こんなものがあつたんですね。教えてくれてありがとう！」と喜んでくれたが、カラーチェンジパスはお金ですぐに買えるわけではないということと、私がそろそろログアウトしなければならぬ時間だったということから、その後、彼女がどうしたのかはよくわからないまま、私たちは別れた。

そして、きのう。

ログインして『コミュニケーション履歴』を確認した私は、受信したコメントつきグッジョブの一覧に、彼女の名前があるのを見つけた。

「カラチェンできましたー。ありがとう！」

そっか。無事にカラーチェンジ、できたんだな。よかったよかった。彼女とは、一緒に冒険したわけでも、フレンドになったわけでもないけれど、ちよつとだけ、彼女のアークス生活をより楽しいものにする手伝いができたような気がして、私はちよつぴり誇らしい気持ちになった。

彼女がいつまで私のことを覚えてくれるかはわからないけれど、
つかどこかで、また彼女とすれ違えるといいな、と思う。

そのとき彼女は、どんな色のアドヴェントニアを着ているのだろう。

プチあとがき「カラーチェンジパス」

色を自由に変えられるカラーチェンジパスですが、自由であるがゆえに、理想通りの色をつくるのは意外と難しいです。いまいち納得できず、ひとつのコースチュームに何度もカラーチェンジパスをつぎこんだ経験がある人もいるのではないでしょうか。

言わんこっちゃない

2013年7月19日

個人的にいつも心がけていることなのだけれど、新しいゲームを初めてプレイする日というのは、金曜日の夜や土日・祝日、すなわち、時間と気持ちにたっぷりと余裕があり、なんの心配もなくゲームにのめり込めるような日が望ましい。

理想を言うと、金曜日の夜に夕食やお菓子やジュース、なんなら翌日の昼食あたりまでがつつり買いこんで帰宅し、夕食をレンジで温めるかたわら、あらかじめ発売日に買っておいたゲームソフトのビニール包装をにわかにビリビリと破り、ほほう、なかなか凝ったつくりじゃないかね、などと感心しながらパッケージの裏面やソフトの印刷面をつぶさに観察したのち、いつのまにか加熱の終わった夕食を鼻歌まじりに食卓に運んで食べ始

め、おつ、うんうん、こりやおいしいぞ、当たり前だな、なんて満足しつつ、かたわらに置いた取扱説明書の冒頭、ストーリーや登場人物紹介のページをチラチラと見ては、ほうほう、なるほどね、とうなずき、食べ終わったらば食器を片づけ、必要とあらばトイレなど行き、なんならトイレのなかで説明書の残りのページをじっくりと読み、キャラクターの命名や序盤のストーリー展開について想像をふくらませながらお風呂に入り、パジャマに着替えて歯を磨き、お菓子と氷をたっぷり入れたジュースを軽やかにテーブルに運び、部屋の照明を少し落とし、空調を適温に調整し、ソファに深く腰かけ、よっしゃ、あとはもう寝るだけだぜ、なんならコントローラーを握りしめたまま倒れたって大丈夫だぜ、という状態をつくったうえで、眠くなるまで新しいゲームをプレイし続けるのがベストである。のっけから生活感あふれる長文を披露してしまい申し訳ない限りである。

仔細は違えど、こういう感覚自体は、きっとゲームファンの多くが持つ

ているものだと思う。小説をまえがきだけ読んだってちつともおもしろくないように、映画を最初の10分だけ観たって感動もなにもないように、楽しみにしていた新しいゲームも、オーピングムービーだけ観たって、あるいは最初のチュートリアルだけ遊んだって、満足できるわけがないのだ。ヘタにちよつとだけ触れてしまい、ぜんぜん満足できなくて次の日ずつと悶々としてしまうくらいなら、まとまった時間が取れる日までプレイを我慢するほうが賢いし、精神衛生上も圧倒的によい。間違っても、金曜日でもない平日の、たいして時間の取れない夜に、「ちよつとだけなら……」なんて思ってプレイしてはいけないのだ。ちよつとだけ。その軽い気持ちで、身を滅ぼすのだ。なんだか麻葉撲滅ポスターのコピーみたいだが、真面目な話である。

さて、エピソード2である。PSO2始まって以来の、超大型アップデートである。

新種族に新クラスに新惑星、ほかにも新要素がてんこ盛りであり、それはもはや単なるアップデートというより、『P S O』というV e r . 2のような、『F F 11』でいう追加ディスクのような、いわば、ちよつとした新作が出ましたよ、くらいのイメージに近い。

そして、新作、すなわち新しいゲームが出たときの正しい接し方というのは、先に述べた通りである。

私は、週末でもない平日の夜というのは30分前後、長くとも1時間ほどしかログインできない日が多く、エピソード2の実装当日も、まあ長く遊べたとして20く30分かな、という感じであった。となれば、ログインしたとしても新要素を満足に堪能できないのは目に見えているので、いつそ週末までログインしないほうが、精神衛生上はよろしい。

まあ、よく考えてみたら、ソフトをゲーム機に挿せばすぐに始まるパッケージ販売のゲームとは違って、P S O 2のエピソード2は、アップデート

トファイルダウンロードし、インストールする時間がかかるのだ。エピソード2はギガバイト単位にもおよぶ膨大なファイルサイズだと聞いているし、実装当日はサーバーも混雑しているだろうから、ヘタしたら、アップデートだけで1時間くらいかかってしまうかもしれない。

ならばきょうは、ログインはいさぎよくあきらめるとして、週末に少しでもたくさんプレイできるように、とりあえずアップデートだけ実行しておくのが賢明だろう。

そしたら、10分くらいでアップデートが終わってしまった。

これがいけなかった。いや、アップデートなんて本来は短い時間で済んだほうがいいに決まっているのだけれど、この日の私にとっては、これが非常にマズかった。

アップデートが終わり、『ゲーム開始』のボタンを押せばすぐにPSO2が起動する状態。時間の余裕も、あと15分くらいはある。そこで私は、

魔が差したように、ゲームの悪魔にささやかれたように、「ちよつとだけなら……」と思つてしまったのである。気がつけば、愛用のブルクレインを握りしめて意気揚々とアークシップに降り立っていたのである。

むろん、15分やそこらで、膨大なボリウムを誇るエピソード2をまともに楽しめるわけがない。むしろ、「あ、こんな新要素もあるんだ。あれっ、これも？それも？」といった感じで、楽しそうなものをたくさん見つけてしまい、しかもそれを試す時間はぜんぜんないという、ある意味で最悪の状況に陥った。

けつきよく、ちよつとだけ、もうちよつとだけ、という感じで次から次へとNPCの話を聞き、その指示に従ってしまった私は、気がついたら、『サポートパートナー』という、小人や妖精さん、あるいはPSUという『パートナーマシナリー』のような、冒険を多方面から支援してくれるキャラクターの作成に夢中になっていた。

結果、寝不足である。15分だけ遊ぶつもりが、まさかの1時間半である。そして、中途半端に新要素のさわりを垣間見てしまったばかりに、ああ、早く遊びたいな、まずはあれをやって、次にこれをやって、と、願望がヘンに具体性を持ってしまい、朝も昼も悶々とするばかりである。

ほら見ろ、言わんこっちゃない、という感じである。

最近、それなりにうまく自制していたつもりだったけれど、今回ばかりは、ぜんぜんダメだったな。いかんいかん。酒は飲んでも飲まれるな、である。ゲームは遊んでも遊ばれるな、である。

まあ、反省はすれど、後悔してもしようがないので、私にとって、PS O2のエピソード2とはそれだけ魅力的なものだったんだぜ、ということにしておこう。

プチあとがき「トイレ」

「トイレで説明書なんて読むなよ」みたいなことを言われてしまったらどうしようかとひそかにおびえていたのですが、共感の声を多くいただけてホッとした記憶があります。読みますよね。充実感ありますよね。

新しい風

2013年7月24日

テクターとしての活動時間を増やしていくことにした。

そう決意したのには、前々から抱いていた「ある想い」と、最近になって実装された「ある要素」が深く関係している。

まず、「ある想い」とは、そもそも私がパーティープレイにおいて果たしたい役割、あるいは求められたい役割が、強烈な攻撃テクニックでエネミーを殲滅する攻撃役ではなく、回復・補助テクニックを主体とするサポート役である、ということである。

いままで私が本職として位置づけてきたフォースも、これから本格的に取り組むぞと決意したテクターも、テクニクを扱えることは同じだが、その得意分野は大きく異なる。それぞれのスキルツリーを見比べれば、そ

の差は歴然だ。

フォースには、チャージテクニックのダメージを上昇させるスキルや、最大HPを犠牲にして一時的に法撃力を高めるスキルなど、どちらかといえば、攻撃テクニックを強化するためのスキルが多い。対してテクターには、レスタの回復量を上昇させたり、補助テクニックの効果範囲を広げたり、効果時間を延ばしたりと、回復・補助テクニックを活用しやすくするためのスキルが多い。

つまり、誤解を恐れず非常にざっくりとした説明をしたとすると、フォースは攻撃役に向いており、テクターはサポート役に向いているのだ。さらに誤解を恐れず乱暴なたとえをしないと、フォースは「魔法使い」で、テクターは「僧侶」みたいなものである。あるいは、フォースが「黒魔道士」で、テクターが「白魔道士」でもいい。

ただ、PSO2では、フォースにしか使えないテクニックやテクターに

しか使えないテクニクというものは、いまのところ存在しない。フォースであっても、すべての回復・補助テクニクを問題なく使えるので、これまで私は特に不自由しなかったし、昨年の9月に新クラスとしてテクターが登場したときも、まあ、とりあえずいいかな、という感じで、なんだからだでフォースを本職としたまま、アークス生活を続けてきた。

しかしその後、フォースとしてのレベルが順調に上がり、習得できるスキルが増えるにつれ、徐々に違和感が増えてきたのだ。もし、私がフォースじゃなくて同じレベルのテクターだったなら、もっと高い水準でサポート役としてパーティーに貢献できているのだと思うと、決してフォースに不満があるわけじゃないのに、無性に歯がゆくなった。

私はフォースが好きだ。でも、テクターはもっと好きになれるかもしれない。松本引越センターみたいな言い方だが、真面目な話である。そういう想いが、私のなかにはひそかに、しかし確実に、ずっとあったのだ。

そして、話は冒頭に戻るけれど、最近になって実装された「ある要素」とは、ブレイバーのことである。

これまで、私がテクターに憧れながらテクターとしての活動にあまり積極的でなかったのには、少しばかり複雑な理由がある。

長々と説明しても疲れるだけなので、なるべく簡潔に説明すると、私はフォースとハンターがそれなりの高レベルに達してしまったので、テクターを「レベルが低めの人とパーティーを組むとき用のクラス」として、あえてレベル30以下くらいにとどめておきたかったのである。

ファイターやレンジャーはまだレベル1なので、それらを少し育てて低レベルパーティー用にすればいいんじゃないか、ということも考えたのだけれど、それらはそれらで、そのままにしておきたかった。いつかどこかで、きょうPSO2を始めました、というようなレベル1の人と出会ったときに、足並みをそろえて冒険できたら楽しいだろうな、という想いが私

のなかにあつて、そのときに備えて、レベル1のクラスも最低ふたつくらいは残しておきたかったのだ。

そこに、新クラスとして『ブレイバー』が実装された。私がいま転職できるレベル1のクラスが、ふたつから3つに増えた。

そうしたら、なんとなく、本当になんとなくで恐縮なのだけれど、3つのうちどれかひとつくらいは育ててもいいかな、という気がしてきた。ファイター、レンジャー、ブレイバーのうち、どれかひとつをレベルが高くない人とパーティーを組むとき用のクラスとして育て始めて、かわりにテクターのレベルは上がってもかまわないことにしよう、と考えた。

気がつけば、思い立ったが吉日と言わんばかりに、マイショップでファイター用の武器やレンジャー用のフォトンアーツやブレイバーっぽいコスチュームを、さっそく物色し始めてしまっている私である。

残る問題は、3つの選択肢のうちどれを選ぶかということなのだけれど、

まあ、これに関しては、例によっていろいろな人の意見を聞いたり、自分なりに調べたりしたうえで、最終的には気まぐれで決めようと思う。

ファイターもレンジャーもブレイバーも、いまの勉強不足な私にはなにがなんだかよくわからないので、すべてが等しく魅力的に見えてしまう。そんなときの決断に大事なものは、きっと、直感とか勢いとか、そういうもののなのだ。

テクターについては、サポート役として活躍するぞ、という意気込みとともに、前に書いた「魔法戦士」としての道も模索していききたい、という意欲がある。ファイターかレンジャーか、はたまたブレイバーかはわからないけれど、新しく育て始めるクラスについては、低レベル帯の人たちとの新たな出会いや、作ったばかりの『サポートパートナー』と一緒に成長していけることへの期待がある。

かくして、エピソード2の到来とともに、私にも思わぬ形で新章の風が

吹いた。

風向きはまだ読めないけれど、どう転ぶかわかったもんじゃなければ、それでも踏み出したい一歩がある。じつとしていられない衝動がある。

それって、冒険者として至福の瞬間だよな、と思う。

第5章

レンジャー編

2013年7月27日

疾風の勇士

2013年7月27日

現在レベル29であるテクターを今後の活動の主軸としながら、ファイター、レンジャー、ブレイバーのうち、どれかひとつを新たにレベル1から育てていくことにした私。

問題は、上記3つの候補をどうやってひとつに絞りこんでいくか、ということなのだけど、ここで私はナイスな方法を思いついた。それは、我ながらその聡明さにほれぼれしてしまうほどの、超ファンタスティックなアイデアであると言っている。さすがは幼少期より神の子と崇められた私であると言っている。名探偵として数々の難事件を解決しただけのこととはあると言っている。かつて巨人軍をV9に導いた手腕はいまだ衰えていないと言っている。放送中に虚偽の発言がありましたことを深くおわびいた

します。

その方法とは、「ファイターやレンジャーやブレイバーがいるパーティーにテクターとして加わり、一緒に冒険しつつ動きを観察する」というものである。なんだよ、わりとふつうの方法じゃねえかよ、なんてことは言ってはいけない。

それを実行することにより、私はテクターとしての腕を磨きつつ、ファイターとレンジャーとブレイバー、どれが自分に合っていそうかを実際にこの目で確かめ、なんなら話を聞くことだってできる、という算段だ。一石二鳥とはこのことである。二兎を追う者は三兎をも得るとはこのことである。さすがは家康に過ぎたる者として戦国乱世に名を轟かせた私である。放送中に虚偽の発言がありましたことを深くおわびいたします。

さて、そんな作戦を胸に秘めつつ、ウォンドを背負い、クエストカウンを訪ねる私。もしもしお姉さん、コーヒーひとつくださいな、あと、

私が入れそうなパーティーがあつたら教えてくださいね、と係員の女性に話しかけたらば、あいにくコーヒ―は品切れだったが、パーティーはいくつか見つかった。

ありがとうお姉さん、また来るよ、と、お礼と微笑みを残して、私はさつそうと『このパーティーに参加する』ボタンを押した。

そのパーティーは、レベル29のブレイバーがひとりで地下坑道を探索している『誰でも楽しく』のパーティーだった。その人は、メインクラスのレベルこそ私とちょうど同じだけけど、サブクラスは、ずいぶんレベルの低いハンターだった。ひよっとしたら、まだ経験の浅い初心者なのかもしれない。

「こんばんは！」

いろいろな予想をめぐらせつつ、とりあえずあいさつする。が、30秒ほど待つてみても返事が返つてこない。

「ご一緒してよろしいでしょうか？」

そう言葉を続け、ロビーに立ち尽くして返事を待つ私。すると、画面左下に表示されているその人のHPバーが、ガスッ、ガスッと、数秒おきに大きく減っているのが見えた。

——しまった、戦闘中だ！マズいときに話しかけてしまった。

反省しつつ、とりあえず助けに行かねば、とテレポーターに急いだ私だけれど、ときすでに遅し。直後、その人のHPはゼロになり、クエストは失敗に終わってしまった。敗北という形で戦闘を終え、ようやく手の空いたその人が私に返事を打つ。

「すみません、戦闘中でした」

いえいえ、とんでもないです。すみませんと言いたいののは、こちらのほうです。大事な戦闘中に、気を散らすようなことをしてしまってすみません。

「失敗したので受け直しますね。ぜひご一緒お願いします！」

いやはや、ありがとうございます。なんと親切でいいねいなお方でしよう。恐縮しきりの私である。感謝感激雨あられである。

かくして、パーティー参加直後から若干の波乱を含みつつも、テクター特訓兼ブレイバー観察作戦をスタートした私である。

小さな身体に不釣り合いな大きなカタナを携え、私を先導するブレイバーの少女。サブクラスのハンターはまだレベルが低いようだし、初心者なのかしら、と最初こそ思っていたのだけれど、それはすぐに間違いであるとわかった。

——速い。そして、うまい。

牛井の話ではない。ブレイバーの少女の話である。彼女は、ブレイバーというものを初めて見る私でもハッキリわかるほど、機敏で、的確で、強かったのだ。

はるか遠方に機甲種の影をとらえるやいなや、彼女は走りざまに背中から大きな弓を取り出し、すり足で近づきながらキリキリと弦を引く。狙いを定めた彼女が数本の矢を続けざまに放つと、それらは次々と、まるで磁石で吸い寄せられたように、機甲種の四肢に突き刺さる。突然の痛みに苦しみ、怒り狂い、矢の飛んできたほうを振り向く機甲種。だが、ときすでに遅し。振り向いた彼らの目の前には、すでに弓をしまい、かわりにカタナの柄に右手を当て、深く息を吸いこむブレイバーの少女が。

——居合い一閃。

まるで瞬間移動でもしたかのような彼女の奇襲に、状況を理解しきれぬまま、まっふたつに崩れ落ちる機甲種。

なんだこれ。ブレイバーって、みんな、こんななのか？こんなかつこいいクラスが、この世にあつていいのか？

それが、私が少女を見て思った、率直な感想だった。

「すごいですね。動きが速すぎて目で追えないです」

「ブレイバー、楽しいですよー」

まあ、そりゃそうだろうな。私なんて、彼女を見てるだけで、すでに楽しいもの。私のなかのブレイバー株は、ストップ高も目前の急上昇である。ただ、ブレイバーについてくわしく話を聞くと、防御力が心もとないとか、打撃と射撃の両方を状況に応じて使い分ける必要があるとかで、どちらかといえば、上級者向けの色も濃いクラスであるらしい。なるほど、思い出してみれば、かなりの熟練者に見えるこの少女ですら、私がパーティーに入った直後に、いちど戦闘不能に陥っていたもんな。

じゃあ、私のようなド三流が、テクターの片手間にブレイバーをやったとして、はたして、まともに動くことはできるのだろうか？今回、新しく育て始めるクラスはパーティープレイ中心にするつもりだから、あんまりヘタだったり、弱かったりすると、周囲に迷惑がかかるかもしれないぞ。

うーん。でもなあ。かつこいいんだよなあ。これでかつこ悪かったら、スパツとあきらめるのにさ。困っちゃうよなあ。

3つの候補のうち、どれを選ぶか。最終的な答えを出すのは、残る候補であるファイターとレンジャーがどんなクラスなのかしつかり観察し、勉強してからにしようと思うけれど、疾風のごとく戦場を駆ける少女に魅せられてしまったおかげで、まずはブレイバーが大きくリードかな、という感じである。

先輩としての振る舞い

2013年7月29日

時間を置きつつクエストカウンターを何度か訪ねたが、ファイターやレンジャーがいるパーティーは見つからなかったので、テクターとして、ふつうにパーティープレイを楽しむことにした。

レベル20のブレイバー、デューマンの男性がひとりで『火山洞窟探索』に挑んでいるパーティー。サブクラスが未取得であるところから見ると、おそらく初心者だろう。

『エピソード2』のおかげで、PSO2に興味を持つ人が増えたのだろうか。最近、初心者らしき人をそこかしこで見かけるようになった。

それは、アークスシップの活気が増す、という意味では単純にうれしいし、テクターのレベルがまだ29であり、さらにもうひとつ新たなクラスを

レベル1から育てようとしている私にとっては、低く中レベル帯でパーティーを組みやすくなる、という意味でもありがたい。もつと言えば、新しい出会いに対する期待感も高まる。

まあ、私は成長のペースが極端に遅いので、そうして新しく出会った初心者にもすぐにレベルを追い抜かれ、なかなかパーティーを組みづらくなってしまうのだけれど、そういうのはもう慣れっこなので、いまさら気にしないことにしている。

なんにせよ、このデューマンの青年との冒険も、楽しいものになるといいな。そう願いながら、私は『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。お願いします」

「ありがとうございます！よろしくお願いします」

「もうすぐ、つぎのうえりらす」

うえりら？あ、わかった、「エリア」の打ち間違いだな。

「わかりました！では、そこから合流しますね」

仮に、会話の相手が親しいフレンドであるならば、ミスタイプについてツツコミを入れたり、あえて茶化したりということもアリなのだろうけれど、いまの相手は初対面の初心者である。ならば、ヘンにあせりや緊張や恥ずかしさを与えてしまわないように、さりげなく理解と許容の姿勢を示していくことが、無難な対応であるはずだ。

こういうとき私は、自分自身の成長が遅くてよかった、臆病で、なにかと気にしすぎる性格の人間でよかった、と思う。

ふつうの人よりもずっと長い期間、初心者としていろんな不安を抱きながらこの世界で過ごしてきたおかげで、おそらく、初心者の心情を察する能力には長けることができた。初心者にとってつまずきやすいポイントとか、理解しにくいシステムとか、発言しづらい話題とか、そういうことだ

けは誰よりもわかつていゝつもりだ。なんせ、自分自身が、そういうことでさんざん転んできた人間だから。

私はエリア2からデューマンの青年と合流し、火山洞窟を走り始める。やがて、エリア2を3分の1ほど踏破したかな、というあたりで、レベル16のハンター、ヒューマンの男性がパーティーに加わった。サブクラスは未取得で、プレイヤーIDは非常に大きな番号。どうやら、デューマンの青年と同じように、彼もまた初心者のようなのだ。

3人パーティーになったとはいえ、レベル20前後の彼らにとって、『火山洞窟探索』は決して気が抜けるようなクエストではない。たぶん、わからないことや不安なことは、たくさんあるはずだ。

こりゃあ、なかなか歯ごたえのある冒険になりそうぞ。先輩として、きちんとサポートしてあげられるかしら。

と思つたのも束の間、すぐに4人目の参加者が現れた。それはレベル23

のブレイバーだったが、初心者ではなく、Rさんという、過去に何度かパーティーを組んだことがある女性だった。

彼女は、数多くのクラスをレベルキャップ近くまで鍛え上げている熟練のアークスで、知識や腕前も当然のごとく超一流だ。いま、このパーティーにおいて、いちばんレベルが高いのはレベル29のテクターである私だけだ、いちばん強いのは圧倒的に彼女だ。

彼女はその優れた腕前と知識、的確な判断力で、いかにも先輩らしく、初心者ふたりを完璧にサポートしてくれた。デューマンの彼がエネミーに囲まれていれば、即座に救援に向かい、ヒューマンの彼がやけどを負えば、ただちにソルアトマイザーを使用する。ハッキリ言って、のろまな私はほとんどやることがなかったほどである。

むむむ。さすがだなあ。腕前も知識もない私にはそういう振る舞いはムリなのだとわかつてはいるけれど、やっぱりちよつと、うらやましいな。

ただ、完璧な先輩に見えるRさんにも、どうやら弱点がひとつあった。いや、正確に言えば、それは弱点ではない。突出した長所の裏返しだ。

彼女は、腕前や知識が「ありすぎる」のだ。

それこそ、初心者との差があまりにも開きすぎてしまつて、初心者がどんなことでつまづくかとか、なにが理解できないかとか、そういうことが、想像しづらくなってしまうほどに。

いくつか起こったなかで、ひとつだけ具体的な事例を挙げる。

「あの、装備できない両手剣があるんですが」

火山洞窟探索が無事に終わり、キャンプシップでの雑談中、レベル16のハンター、ヒューマンの青年がそう質問した。察するに、彼は冒険の最中に強い両手剣を拾ったものの、なぜかそれが装備できないので、困り果てているのだろう。

すると当然、知識に長けるRさんはいろいろな可能性を思いつき、必要

ステがどうだ、とか、パッド設定はどうだ、とか、次々に質問を投げかけた。が、ヒューマンの彼は、そのいずれにも答えることができなかった。

——ムリもない。Rさんの話している言葉は、初心者には難しすぎる。私はあわてて、ふたりの間に割って入り、できるだけ専門用語や略語を避けながら、困っている彼に話しかけた。

「あの、ちなみにそれは、なんていう名前の武器でしょうか？」
「ちよつと待ってください」

ヒューマンの彼が、アイテムパックを開いて武器の名前を確認する。この時点で私は、自身の過去の経験と、彼の「両手剣」という言い方から、彼が困っていることの答えに見当がついていた。

おそらくそれは、たとえばステータスや操作方法がどうこうというような、難しい話ではない。もっと単純で、ずっと基本的な理由のはずなのだ。
「アステラ、という武器です」

——やはり。

一般的に、「両手剣」と聞くとソードをイメージしがちだけれど、ツインダガーやダブルセイバーだって「両手で扱う剣」だから、両手剣と表現できる。そして、『アステラ』は、ツインダガー系の武器である。ツインダガー系の武器は、そもそもハンターでは装備することができない。

それはものすごく初歩的なことのようにだけれど、一部の初心者にとって、ちよっぴり難しいことなのだ。

その後、私はなるべく平易な言葉で、彼がパンクしてしまわない程度に、ハンターではツインダガー系の武器は装備できないということと、ツインダガー系の武器を扱うファイターというクラスの存在を説明した。

知識や腕前に優れ、あらゆる場面で頼りになるRさんは、まさに理想の先輩だ。私を含め、おそらく誰もが憧れずにはいられない。

ただ、知識や腕前がなくても、ぜんぜん頼りにならなくても、同じ高さ

で物事を見て、一緒に考えたり、想像したりすることはできるのだ。もちろん、それが運よく当たることもあれば、まったく的外れなことも多々あるのだろうけれど、そういう姿勢の先輩がいたって、いいのかもしれない。その後も私たちは、4人でしばらく冒険を続けた。Rさんがパーティーを引っ張り、初心者ふたりがそれを追いかけて、私がその間で右往左往する。こう書くと、私の存在意義がよくわからない気がするでもないけれど、ベテランと初心者のギャップを埋める緩衝材として、たぶん、ときどきは役に立っていたと思う。

「いい先輩たちに出会えてよかったです」

「ぼくもです」

冒険の合間に初心者ふたりがなにげなく言ってくれたその言葉を、おそらく、私は忘れないだろう。

プチあとがき「呼称」

同じジャンルのゲームを複数プレイしていると、脳が混乱して呼称がごちゃまぜになりがちです。バレットボウのことを「ボウガン」と呼ぶ人に出会ったことがあって、話を聞くと、その人は「モンハン」プレイヤーだった、という経験があります。

円熟の闘士

2013年7月31日

「こんばんは、参加よろしいでしょうか？」

「ああ、もちろんだ。よろしく頼む」

おお？なんだか経験したことのないパターンの返事だぞ。不思議な印象を抱きながら、私は火山洞窟へと急いだ。

その人は、レベル32、ヒューマン男性のファイターだった。頬には古傷、口元には豊かなヒゲ。年のころは40くらいだろうか。いかにも脂の乗った歴戦のアークス、といった風貌である。

「よろしく願います」

「うむ。どうも敵の数が多くてな。頼りにしているぞ」

「はい！期待に応えられるよう、がんばります」

「いい返事だ。では行くぞ！」

「おー！」

駆け出した彼の背中を追いかけてながら、私はひとつの確信を得た。これを読んでいる人の多くも、すでにお気づきのことかもしれない。

どうやら彼は、いわゆる「ロールプレイ」をする人らしかった。

ロールプレイとは、明確に定義することは難しいのだけれど、誤解を恐れず、非常にざっくりとした説明をしてしまいうならば、「操作しているキャラクターになりきってゲームをプレイすること」である。

たとえば、自分のキャラクターに独自の設定、生い立ちや性格、あるいは所属や口癖、ときには好きな食べ物などを定め、それを演じる。そうすること、よりゲームへの没入感を高めたり、ほかのプレイヤーを楽しませたりできる、というプレイスタイルである。

思えば、これまで数えきれないほど多くのパーティーに参加してきたつ

もりの私だけれど、本格的なロールプレイをする人に出会ったのは、これが初めてだった。

PSO2は、キャラクタークリエイトの自由度が非常に高く、自分の理想通りの外見をしたキャラクターをつくるのが容易だ。そういう意味では、ロールプレイには向いているゲームのはずなので、なぜいままで出会わなかったのか、逆に不思議な気もしてしまう。

さて、外見と口ぶりから察するに、このファイターの男性は、どうやら冷静沈着、百戦錬磨のベテランアークスであるらしい。

ロールプレイというのは、それをしない人からすると、なんだかよくわからなくて接し方に困ってしまう、ということもよくあると思うのだけれど、今回はまったくそのようなことはなかった。壮年のベテランアークスという設定は非常にわかりやすいし、生まれながらにして下っぱ気質を持つ私にとっては、目上の人とか、おじさんとか、そういう相手は得意中の

得意である。長いものにはグルグル巻かれることでここまで生き抜いてきた私である。

彼は、オートワードやショートカットワードを駆使しており、さらにタイピングも速かったので、ふたりだけの冒険は最初から最後まで、非常に会話の多いものとなった。

「レスタか。この光、何度浴びても温かいものだな」

「いやいや、恐縮です。サポートはまかせてください！」

「はは、心強いな。では安心して背中を預けるとしよう」

「E-3にヴォル・ドラゴンが出現しました！」

「む……どうやら厄介ごとに巻きこまれてしまったようだな」

「私がラ・バータで足を止めます！」

「頼む。私も全力でいかせてもらおう！」

気がつけば、なんだかんだでノリノリの私である。いま冷静にチャット

ログを見返してみると、妙に芝居がかっていてちよつと恥ずかしいけれど、やはりこういうのは、一緒になって盛り上がったほうが楽しいに決まっているのだ。

やがて、私たちは無事にクエストをクリアし、キャンプシップへと戻った。

互いにアイテム整理などをしている最中、私は少し、彼にファイターについて質問してみることにした。このベテランアークスなら、きっといいアドバイスをくれるに違いない。

「じつは、ファイターになろうかな、と少し考えているんです」

「おお！それは殊勝なことだな！」

「ファイターって、楽しいですか？」

「もちろんだ！良いぞ、ファイターはとても良い！」

冷静なはずの彼のテンションが明らかに急上昇していることに、思わず

笑ってしまう私である。なんというか、廃部寸前の部活に入部希望者が現れた、みたいなテンションである。わが男子ソフトボール部に入りたい新入生とは君かね、みたいな勢いである。

彼が思った以上に食いついてくれたので、私はもう少し詳細に自分の状況を説明し、ファイター、レンジャー、ブレイバーのどれになるべきか、本格的に相談してみることにした。そしてできれば、最終的にはファイターを推薦してほしいな、と思った。

じつは、ファイター、レンジャー、ブレイバーと、これから育てていくクラスの候補が3つあるなかで、ファイターは、ひそかに私のなかでの本命だった。

というのも、レンジャーとブレイバーは、楽しそうではあるのだけれど、ちよつと私には難しすぎるんじゃないだろうか、という気もするのである。その点、ファイターは、べつにカンタンだとは思わないけれど、いちおう、

同系統のクラスであるハンターをレベル46まで育ててきたプレイヤーとしての経験値があるので、慣れるのは早いんじゃないか、まあ、それなりにはできるんじゃないか、という安心感があるのだ。

だから私は、ファイターになる決断を彼に後押ししてほしいと思った。きょう初めて出会った人ではあるけれど、彼は信頼できるアークスだ。その彼に、これまでの経緯を説明し、ありのままの心情を話して、それで「なるほど、ではぜひファイターになるといい」と助言してもらえば、私は迷いなく、ファイターとしての一步を踏み出せる気がした。

ところが、彼の口から出てきた助言は、とても意外なものだった。

「そういう事情であれば、ファイターを薦めることはできない」

期待していた内容とは真逆の発言に、言葉を失う私。すると、私を諭すように、彼はこう続けた。

「クラス変更は、君の運命を大きく左右する決断だ。ならばそれは、『で

きるから』ではなく、『やりたいから』で選ぶべきだ」

——ハッとさせられた。

返す言葉もない。まったくもって、彼の言う通りだ。私は、「ほかのふたつよりはうまくできそうだから」という理由で、ファイターを本命ということにしていた。それは、妥協の産物でしかない。

ファイターになって、なにがやりたいか。それを私は、考えていただろうか？

「たしかに、おっしゃる通りです。ありがとうございます！もう少し、自分が見たいことを考えてみます」

「ああ。もし、それでファイターをめざす理由が見つかったなら、ぜひ声をかけてくれ。使い古しでよければ、鋼拳を譲ろう」

そう言うのと、彼はフレンド登録申請を私に送ってきてくれた。もちろん、私はそれを承認し、最終的にファイターになるにしてもならないにしても

必ず報告に行きますね、と言つて、やがてパーティーを抜けた。

なんだか、きょうの冒険には、きょうかわしたやりとりには、すべてどこかに台本があつたんじやないかと思つてしまふくらい、とてもよくできた、不思議な感覚のある一日だった。そしてきつと、あのベテランアークスは、キャラクターだけではなく、画面の向こうで実際にそれを操作している人も、人生経験が豊富で、頭がいい人なのだろうな、と思つた。

だって、人生そのものにも通ずるような至言を、まさかオンラインゲームで授かるとは思わなかったもの。

凸凹コンビ、浮島に行く

2013年8月4日

「『アークスGP2013予選』って、難しいですか？」

「うーん、行ったことないからわからないね」

「あ、Uさんも未経験なんですね」

「うん。行ってみる？」

「行ってみましょう！」

というわけで、『アークスGP2013予選』というクエストがある。

ざっくり説明すると、「ファンタシースター感謝祭」という、6月より全国各地で順次開催された大規模なオフラインイベントがあり、そのなかに「アークスグランプリ」という、PSO2の腕前を競う大会があった。それに出場する人のために用意された、練習用クエストである。

しかし、大会練習用というクエストの性質上、注意すべき点がふたつある。

まず、エネミーのレベルは60固定で、非常に難度が高いということ。そして、経験値やアイテムやメセタは一切手に入らないということ。

つまり、このクエストは大会参加予定者が「練習したい」とか、あるいは参加予定はないけれど「雰囲気を楽しんでみたい」とか、そういう特別な目的がない限りは、難しいだけで見返りも皆無という、挑戦するメリットが本当になんにもないクエストなのだ。

「……というクエストらしいんですけど、大丈夫ですか？」

「もちろん。まあ、なんとかなるでしょう」

まあ、そうだろうな。Uさんなら、そう言ってくれると思っていた。

Uさんについては、過去にもたびたび書いたことがある。口調のとおり穏やかで、おおらかで、定期的にパーティーに誘ってくれて、私のわがま

まや思いつきをいつも一緒になつて楽しんでくれる、女性ハンターだ。もつとも、このとき彼女はハンターではなくて、レベル30のテクターである私に合わせ、レベル34のブレイバーに就いてくれたのだけれど。

Uさんの懐の広さに感謝しつつ、私は彼女と歩幅を合わせて予選会場、もとい浮遊大陸の小さな浮島へと足を踏み入れた。

あたりまえだけれど、その冒険はしよっぱなから大苦戦の連続となつた。なんせ、狭い浮島に大量のエネミーが次々と出現するうえに、そのレベルはすべて60なのだ。対するこちらはレベル34と30のペアである。

悪党どもに囲まれてしまった正義のヒーローよろしく、Uさんと私は背中合わせに立ち、それぞれカタナとウオンドを振るう。

これがアクション映画であれば、ふたりが尋常でない強さを発揮してバツバツと敵をなぎ倒していくシーンなのだけれど、残念ながらこれはゲームである。レベルとステータスがモノを言う世界である。

Uさんは攻撃力は高いが、防御面が弱いので、連打を浴びるともろい。

私は防御力は高いが、攻撃のセンスが致命的になく、敵を倒すまで時間がかかる。もっと言えば、私たちはそれぞれカタナとウォンドを使っているが、それらの扱いにまだ慣れきっていなかった。ジャストアタックのタイミングや攻撃後のスキなどが完全には把握できておらず、たびたび小さなミスを犯す。

けっきょく、Uさんは3回、私も1回、途中で戦闘不能に陥った。命がらがら、なんとかボスエリアの直前までたどり着いた私たちは、回復装置に入って呼吸を整えながら、ようやく落ちついて会話をかわす。

「いやはや、キツイですね」

「ほんとだね。こんな手応えあるのはひさしぶりかも」

「ボスって、なんなんでしょう？」

「クローム・ドラゴンらしいよ。戦ったことある？」

「ええつと、たぶん1、2回だけ……あんまり覚えてないですけど」

「そっか」

「すみません」

マズいな、と思った。たぶん、Uさんも同じことを思ったはずだ。もと
もと敵とは絶望的なレベル差がある以上、その差をプレイヤーの知識や技
量で補っていかねばならないのだけれど、私は、ボスであるクローム
・ドラゴンのことをほとんど知らないのだ。

道中のザコ相手ですら、私たちは計4回も戦闘不能になっている。はた
して、このままの態勢で挑んだとして、勝ち目はあるのだろうか？Uさん
に、申し訳ないな。私が、なんにもわかってないばかりに。

すると、Uさんはしばし中空を見つめて沈黙し、やがてなにかをひらめ
いたかのような表情で、私にこう尋ねた。

「ふらさん、タリス持ってきてる？」

「タリス……はい、ありますよ」

返事とともに、私はブルクレインを装備してみせる。

「よかった。じゃあ、これ使うね」

彼女はそう言うのと、カタナをしまつて『ラムダアリスティン』というソードを装備し、防御力を犠牲にして攻撃力を高める『フューリースタンス』を使用してみせた。さらに、ムーンアトマイザーを足元に何個か置き、じつと私の目を見つめる。

「お願いしていい？」

——なるほど、そういうことか。

私は彼女の置いたムーンアトマイザーを拾い上げると、攻撃力を犠牲にして防御力を高める『ガードスタンス』を使用した。

「わかりました！まかせてください」

すぐにわかった。彼女は、私になにを「お願い」したのか。Uさんと私

がパーティーを組むのは、せいぜい月に1回か2回だけれど、付き合い自体はもう1年近くになるから、彼女の考えることはだいたいわかる。

「お願い」は、単にムーンアトマイザーを持っておいでくれ、ということではない。

ハンターが本職である彼女が、ソードを持ち、フューリースタンスを使う。それは、「本気を出す」という彼女なりの意思表示であり、同時に、タリスを持つ私に対する「背中まかせた」というメッセージなのだ。

画面が暗転し、クローム・ドラゴンが出現する。その激しい咆哮は、ちつぽけな人間ふたりに縄張りを侵されて怒り狂っているように聞こえる。

Uさんはクローム・ドラゴンに向かって走り、私は彼女の真後ろ、クローム・ドラゴンとUさんの2点を通る直線上に陣取り、タリスを投げている。

この戦いで私がやるべきことは、たったふたつ。非常にシンプルだ。

Uさんを死なせないことと、彼女の攻撃を途切れさせないこと。

それは、この状況下の私にとっては、さほど難しいことではなかった。なぜなら、私はクローム・ドラゴンの行動パターンはほとんど知らないけれど、1年付き合ってきたUさんの行動パターンは、ほぼ完璧にわかるからだ。

たとえば、中距離から『ライドスラッシュ』というフォトンアーツで一気に距離を詰めてたたみかけるのが得意戦法だ、ということ。敵の攻撃をとっさに回避するときは、決まって左方向にステップするということ。

必殺の『オーバーエンド』を放つときは、必ず小さくジャンプするということ。そして、いざとなれば私がレスタをかけると信じてくれているから、残りHPがギリギリになるまで、攻撃に専念し続けてくれるということ。

ならば、私が取るべき行動もおのずとハッキリする。ライドスラッシュの着地地点にタリスを投げておき、着地と同時にシフト。敵が攻撃モー

ションを取ったら、タリスの照準をステップひとつぶん左に修正。彼女が小さくジャンプしたら、タリスを彼女の数メートル前方で止めてゾンディールを発動し、散開するザコを彼女のオーバーエンドの切っ先に集める。あとは、タリスをなるべく彼女の近くにとどめ続けて、彼女の残りHPを見ながら、レスタと攻撃テクニクを使い分けていくだけだ。

結果として、このクローム・ドラゴン戦において私たちがムーンアトマイザーを使用する機会は、いちどもなかった。

きつとそこには、いろいろないい理由があったのだろう。たとえば、ソードとタリスという、もっとも扱いが得意な武器に持ちかえたこと。クローム・ドラゴンのことを私がほぼ知らない、というハンデをうまく補える陣形をつくれたこと。互いの凸凹を理解し、全面的に信頼することで、それぞれの果たすべき役割をきわめてシンプルにすることができたこと。

それは、自分で言うのもなんだけれど、まるで悪党のワナにハマられ、

地下室で巨大な怪物に襲われたふたりのヒーローが協力してそれを打ち破る、痛快バディアクション映画のようであった。そこには、絶望的な力の差を人間の機転と絆がひっくり返すカタルシスがあった。

おそらく、チームに所属せず、固定的なフレンドも持たない私にとって、これほどまでに強固な連携を実現し、それによって絶望的不利から逆転勝利をもぎ取る快感を味わう機会は、今後もめったにないだろう。それをもたらしてくれたUさんには、本当に感謝しなければならない。

クローム・ドラゴンが倒れる直前、戦場には女性オペレーターの「クローム・ドラゴンの残存体力、あとわずかです！」という声が響いた。

「あとちよっと！」

「おっけー」

もしも私が映画監督だったなら、Uさんがシフタの赤い光に包まれながらクローム・ドラゴンに最後のオーバーエンドを振り下ろした瞬間を、き

つとスローモーションで描いただろう。

小心の銃士

2013年8月7日

ログインして降り立ったブロックでクエストカウンターを覗くと、さっそく『誰でも楽しく』のパーティーを見つけた。

『遺跡探索』にひとりで挑む、レベル31のブレイバーのパーティー。

テクターの私とちょうど同じレベルであり、パーティーコメントが「いい景色と出会いを探してぶらついてまーす」といった塩梅の、まるで田舎を訪ねる旅番組のごときお気楽さであったことから、こりゃあ私にちょうどいいや、と思い、迷わず参加することにした。

「こんばんは。参加よろしいですか？」

「いらつしゃい。もちろんよ」

なんだか桂文枝みたいな口調だなあ、と思いつつ合流すると、その人は

ヒューマンの女性であった。どちらかといえば山瀬まみのほうであった。山瀬まみ似の彼女を、仮にYさんとしよう。

Yさんと私は、ごくふつうに会話し、ごくふつうに冒険を楽しんだ。途中で激しい戦闘があれば「いまのはキツかったですね」などと述べ、逆にエネミーがほとんど出ないときには「いないですねえ」とか、「そういえば、その武器かっこいいですね」とか、他愛もない話をした。

やがて、遺跡探索をクリアしたところで、今度は『境界を砕く混沌』に行きませんか、という話になった。

これは、8月7日までしか受注できない期間限定クエストであるうえ、『D92ジェイナス』という、このクエストのボスからしか入手できないアイテムもある。Yさんはすでにそれを入手済みであるらしかったけれど、私はまだ入手できていなかったもので、喜んでお誘いに乗ることにした。

「ザコを倒しながら出口を探しましょ。ジェイナス出るといいね」

「わかりました！一発でドロップしてくれと、ありがたいですね」

そうして私たちは、クエストの舞台となるアークスシップ市街地へと降り立つ。すると、少し進んだあたりで、パーティーには新たにひとりの参加者が現れた。

「ごめんなさい。レベル低いですが、お邪魔していいでしょうか？」

レベル20、キャストの女性、レンジャー。仮に彼女をCさんとしよう。

「いらつしゃうい。もちろん歓迎よく」

「こんにちは。よろしく願いますね」

「すみません。ありがとうございます。ご迷惑かけないようにがんばります」

おお、ずいぶん腰の低い人だなあ。たしかに、20というレベルは高くはないけれど、このクエストを受注できるレベルには達しているわけだから、なんにも問題はないんだけどな。

さて、私が抱いた「腰が低い」という印象は、間違いではなかった。3人が一堂に会し、冒険が再開されたあとも、Cさんはずっと遠慮がちで、しかもことあるごとに「すみません」「ごめんなさい」と謝っていた。

おそらく、彼女はもともと控えめな性格であるうえに、今回は、3人のなかでレベルがもっとも低い、ということへのうしろめたさみたいなものが重なってしまったのだろう。私とYさんは、なるべくCさんが謝るような状況がなくて済むように、こまめにレスタをかけたり、戦闘不能になったら即座に駆け寄って蘇生させたり、危険なエネミーが出現したら意図的にCさんから引き離したりしたけれど、いま思えば、その気づかいも、Cさんにとっては心の負担になったかもしれない。

そして、Cさんがそこまで自信なさげに振る舞う理由は、もうひとつあった。それは、ボス戦に突入する直前、パーティーリーダーであるYさんの主導でカンタンな打ち合わせを行っていたときに、明らかになった。

「ムンアト、あと何個ある？私は3個」

「ええっと、私は2個です」

「はい。Cさんは？」

Cさんは、頭上に「…」という、チャット入力中であることを示す灰色のフキダシを表示させたまま、しばらく沈黙を続けた。まるで、発言する意思はあるのに、なにを言えいいのかわからなくて、とまどっているかのように。

ああ、そうか。Cさんは、きつと――

「Cさん、ムンアトマイザー、お持ちですか？」

「すみません。すぐ確認します」

「いえいえ。時間はたつぷりありますから」

やはり。Cさんは、「ムンアト」という言葉がムンアトマイザーの略称であることを知らなかったのだ。ムリもない。彼女はまだレベル20で、

サブクラスも未取得なのだ。

「ムーンアトマイザー、5個あります」

「わかりました！ありがとうございます」

「すみません。パーティー初めてなので、なにもわからなくて」

なんと！これは予想外である。さすがにびつくりの私である。彼女にとって、パーティープレイ自体、これが初めてだったとは。

でも、そういうことなら、いろいろ納得できる。

もともと控えめな彼女が、勇気を出して初めて入ったパーティー。しかしそこでは、自分が明らかにいちばんレベルが低く、ふたりの先輩に気を遣われたり、何度も蘇生させてもらったりしたうえ、極めつけに、「ムンアト」という謎の単語が会話に出てきたのだ。

そりゃあ、怖いよな。ことあるごとに、謝りたくもなるよな。もし私が同じ立場だったら、怖すぎて、そのうえ申し訳なさすぎて、なにか理由を

でっち上げてパーティーを抜けようとしたかもしれない。

しかし、彼女にそんなことをさせてしまうわけにはいかない。運よくうまくいく日もあれば、いけない日もあるのがパーティープレイだけれど、もしもわがままが許されるなら、きょうだけはなんとしても「うまくいく日」にしたい。気弱な彼女に、少しだけでも、安心と自信を持って帰らせたい。

私たちはボスエリアに突入し、強敵『クーガーNX』と対峙する。

クーガーNXは動きが非常にすばやく、攻撃力も高い。うっかり連打を浴びると、高レベルのアークスであつても即死の危険がある相手だ。なるべくなら、短期決戦を狙いたい。

Yさんと私はクーガーNXに密着し、脚部のあたりをひたすらカタナとウオンドで殴りつける。Cさんは、その脚部めがけてウィークバレットを放ってくれたあと、後方で、アサルトライフルとランチャーを持ちかえな

がら、いろいろなフォトンアーツでクーガーNXを攻撃しているようだった。ひよつとしたら、彼女はクーガーNXとの戦闘もこれが初めてで、どうやって攻撃するのが効率的か、探っているのかもしれない。

その後しばらく、前衛にカタナを持つYさん、中衛にウォンドとテクニクで戦う私、そして後衛にどうやらランチャーをメインに使っていくことに決めたらしいCさん、というフォーメーションで、私たちは少しずつクーガーNXの体力を削る。途中、3人とも何度か戦闘不能になってしまい、Yさんと私はムーンアトマイザーを使いきってしまったけれど、かわりにクーガーNXの体力も残りわずか、というところまで追いこんだ。

しかし、そこで一瞬の油断が生じた。最後の力を振り絞るかのように動きが激しくなったクーガーNXの斬撃を、前衛のYさんと中衛の私がもろにくらってしまった。そろって即死である。

——マズい。

クーガーNXの矛先が、レベルのもっとも低いCさんに向く。ときおりランチャーで攻撃しながらも、必死に逃げまわるCさん。ふんばってくれ、と祈るYさんと私。

このとき、Cさんにかかったプレッシャーは、そうとう重いものだっただけに違いない。

このまま自分も倒れてしまったら、パーティーは全滅。早くふたりに近づいて、ムーンアトマイザーで蘇生させなければ。しかし、それを邪魔するのは、クーガーNXという初めて見るボス。当然、ヤツの行動パターンなんて、把握できているはずもない。

蘇生が先か、やられるのが先か。それはなにかば賭けに近い。

やがて、Cさんはあるタイミングで、意を決したように、Yさんと私、倒れるふたりのちょうどあいだをめがけて駆け寄ってきた。たしかに、そこに立ってムーンアトマイザーを使用すれば、ふたりいっぺんに蘇生させ

ることができる。ベストな判断だ。

数秒後、Cさんは無事に、Yさんと私の中間地点にたどり着く。しかし、なぜかすぐにはムーシアトマイザーを使用できず、もたついてしまう。もしかしたら、彼女はサブパレットにムーシアトマイザーを登録していなくて、メニューを開き、アイテム欄から使用しようとしているのかもしれない。その可能性は高い。彼女にとって、これは初めてのパーティープレイであり、いままでムーシアトマイザーを使う機会は、ほとんどなかっただろうから。

でも、はたして、それで間に合うだろうか？メニューを開いているあいだは棒立ち同然だから、もしそこをクーガーNXに狙われたら、ひとたまりもないぞ。

ところが、クーガーNXは、Cさんの近くで片膝をついたまま動かない。なんだ？蘇生が終わるのを待っていてくれるのか？と思ったが、もちろん、

そんなわけではない。

よく見ると、クーガーNXはその足元で、鉄製の大きな樽のようなものをセッティングしていた。その正体は、『サテライトバンカー』。広範囲に激しい爆発を起こす、凶悪な兵器だ。

——マズい。あれが発動すれば、近くにいるCさんは100%即死だ。

このあと考えられうる最悪の展開は、以下の2パターンだ。ひとつめは、Cさんのムーンアトマイザー使用が間に合わずにサテライトバンカーの爆発をくらい、全滅してしまうパターン。ふたつめは、ムーンアトマイザー使用は間に合ったもののCさんがそのままサテライトバンカーを浴びてしまい戦闘不能、生き返ったYさんと私はムーンアトマイザーを使いきっているのもうCさんを蘇生させることができない、というパターン。どちらにしても、Cさんの心に大きなダメージが残ることには違いない。

ムーンアトマイザーは、使用の前後に長い硬直時間がある。硬直が解け

てすぐに走ったとしても、このタイミングでは、サテライトバンカーの攻撃範囲外に脱出するのは絶対にムリだ。

—— いますぐ逃げてもらうしかない。Cさん、ダメだ。いま、ムーンアトマイザーを使つては、いけない。

「逃げて！」

しかし、遅かった。私が叫んだのとほぼ同時に、Cさんはすでに、中空にムーンアトマイザーを放り投げていた。

蘇生を受けたYさんと私がなんとか起き上がった直後、クーガーNXを中心に、地を揺るがすほどの大爆発が起きる。爆心地付近に、ようやく硬直が解けたところであろうCさんを、残したまま。

—— なんてこった。

蘇生のお礼を言うことも忘れて、ぼうぜんと立ち尽くすYさんと私。なんで。Cさんは、なにも悪くないのに。どうして、こんなことに。

絶望に打ちひしがれる私。Yさんも、きっと同じ気持ちだろう。……な
どと思っていたら、直後、Yさんがいきなり奇声を発した。

「おおおおおおおおお」

なにごとだ？と思い、いまいちど画面を注視する私。

あれ？Cさんが、死んでないぞ？

なんで死んでないの、とは大変失礼な言い回しではあるけれど、とにかく状況が理解できない私。すると、閃光と爆風のなかから、ランチャーにまたがった女性キャストが、ホウキに乗った魔女よろしく、すごいスピードでこちらに向かって飛んできた。

——そうか、その手が！

レンジャーには、『ロデオドライブ』というフォトンアーツがある。ランチャーにまたがり、噴射の反動を利用して高速で突進する技だ。

ランチャーを装備していたCさんは、ムーンアトマイザー使用後、とつ

さの判断でそのロデオドライブを移動手段として使い、間一髪、サテライトバンカーの範囲から逃げ出すことに成功したのだ。

ランチャーから華麗に飛び降りたCさんは、なにくわぬ顔で武器をアサルトライフルに持ちかえ、クーガーNXの急所をウィークバレットで的確に撃ち抜く。それを見たYさんと私は、あわててクーガーNXに接近し、ボコスカと殴りつける。もともと残り体力がわずかだったクーガーNXはあつという間に倒れ、ついに私たちは大逆転勝利をつかんだ。

MVPはもちろん、絶体絶命の9回2アウトから起死回生の逆転ホームランを放ったCさんである。

「おおおお！最後のムンアトすごかったねw」

「Cさん、ステキ！すごい！かっこいいにもほどがありますよ！」

「でも、ほかでたくさんご迷惑かけてしまつて」

「ぜんぜん！いまさらなに言つてるの！ww」

「そうだそうだ！MVPがそんな謙遜しちゃダメですよ！」

もはや「おつかれさま」を言うことも忘れて叫び合うふたりと、ふたりから嵐のようにホメられ倒して動揺するひとりである。客観的に見れば、クエストをひとつクリアしただけだというのに、そのときのYさんと私の盛り上がり、そして感動ぶりたるや、まるで甲子園優勝を決めた高校球児のようであった。

キャンプシップに戻ったあと、私はCさんにひとつだけ質問をした。

「ロデオドライブ、あの瞬間まで1回も使ってなかったですよね？どうして、あんなにとっさに使えたんですか？」

「いつもソロで、弱くてすぐ死ぬので、逃げる用にパレットにはいつも入れてるんです。小心者なので」

なるほどなあ。小心者、か。あんなギリギリの勝負ができる人が小心者だとは思えないけれど、まあ、彼女が自分でそう言うなら、きっとそうな

んだろう。

でも、そうだとしても、今回はそれがプラスに働いたのだ。

Cさんは謝ってばかりだったし、臆病かもしれないけれど、言いかければ彼女には「人を想う気持ち」と「逃げる勇氣」があった。だから、あの絶望的な状況で、ふたりを同時に助けて、しかも自分も生き延びるという、とんでもないウルトラCができたのだろう。

それはきっと、ゲームが上手いからとか、レベルを上げたからとかで、マネできるようなことではない。「小心者」の彼女じゃなきゃ、できなかったことだ。

ちなみに、私はこのクエストで見事に『D92ジェイナス』を手に入れることができたということも、最後につけ加えておく。

おめでとう、と祝福を受けるなか、ウルトラCの興奮冷めやらぬ私は、「Cさんのおかげです！ぜんぶCさんです！ありがとうございますCさん！」と、お

いい、そこまで言うとはYさんの立場がないぞ、くらいの勢いで、Cさんに向けて感謝の言葉をくり返してしまった。

「パーティーって、楽しいですね」

キャンプシップでの雑談中、Cさんが言ったそのひとことが、パーティーを解散して何時間も経ったいまでも、私の心のなかに温かく、何度も何度も、響き続けている。

進むべき道、進みたい道

2013年8月11日

2週間ほど前に、「ファイターかレンジャーかブレイバー、どれかひとつを新たにレベル1から育てることにしたはいいものの、3つとも違う魅力があつて、どのクラスに就いたらいいのかわかりやしない。なんだ、この悩みの尽きないシステムは。ふざけてるのか。セガはせめてものおわびに、男性社員ひとりひとりが『女教師！』『看護師！』『キャビンアテンダントー！』などと己の職業フェチを湘南の夕陽に向かって延々と叫び続ける模様をUstreamで中継すべきだ」みたいなことを書いた。

連日の猛暑で頭がぼんやりしていて、後半はうろ覚えだけれど、まあ、だいたいそんな感じだったと思う。

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。「やっぱり、いまの流行はだんぜんブレイバーですよ」とか、「いやいや、ファイターやレンジャーこそ絶対に押さえとくべきですよ」とか、「湘南の夕陽だとヘンにかっこよくなりかねないので、琵琶湖のアオコでいいのでは」とか、「保育士！俺の前でだけは甘えた幼い表情を見せる保育士！保育士ー！」とか、とにかくいろいろなことを教えていただいた。

連日の猛暑で頭がぼんやりしていて、後半はうろ覚えだけれど、まあ、だいたいそんな感じだったと思う。

ちなみに、賢明な読者たるみなさまのなかには、「おい、そのパターンで始まる日記は過去にも2回ほど見たことがあるぞ」とお気づきの方もいらっしゃるかもしれません。その通りです。気に入ったものにすぐ執着してしまうのが私の悪いクセです。まことにあいすみません。

さて、そんなたくさんの助言は、当然ながら私にとってすべて等しく貴

重なものであり、ありがたいものであったのだけれど、なかでも、特に心に深く突き刺さった助言がひとつあった。

それは、ものすごく斬新な意見というわけではないが、わかつちやいたけどあえて気づかないフリをしていた部分にズバッと切りこまれたような、なんとも痛いところを突かれた内容だった。

その助言をざっくりと要約すると、以下のようなになる。

「あんたは最終的に、パーティーを支える立派なサポート役になりたいんだろう。だったら、仲間のことを誰よりもよく知っておいたほうがいいはずだ。フォースとハンターの経験から、法撃系クラスと打撃系クラスのことはだいたいわかるとしても、現状、射撃系クラスのことはさっぱりだろう。そんなことで、本当に仲間の気持ちを理解したサポートができるのか？」

びつくりするほど正論である。ぐうの音も出ないとはこのことである。

もちろん、実際はもつとていねいで、礼節に満ちた口調だったのだけれど、ニュアンスとしてはそういう、あえて私に発破をかけるような心意気を感じた。

たしかに、私はいま、レンジャーやガンナーのことがほとんどわかっていない。

HPがあまり高くないとか、中距離戦が得意だとか、ウィークバレットやチェイントリガーといったスキルがパーティープレイでは重要だとか、ホントに最低限の特徴だけはわかるけれど、肝心の、じゃあどのタイミングで補助テクニクをかけるのがいちばんいいかとか、どう位置取りをしておけば射撃の邪魔にならないかとかはさっぱりなので、そのあたりは「まあ、たぶんこのへんだろう」という、根拠のない感覚に頼ってきた。そして、その感覚に頼る状態を、あまりよくないことだとも思っていない。いまはいいかもしれないけれど、いつかアドバンスクエストとか、タ

イムアタッククエストとか、上級者向けの任務に挑戦するときがきたら、いよいよ私は痛い目を見るのではないか。大きな壁にぶつかるのではないか。

そうならないために、そしてなにより、将来的に一流のサポート役になるために、いつかどこかでレンジャーを経験し、射撃系クラスの基礎をきちんと押さえておきたい。

うーん。でもなあ。レンジャーって、見ている限り、すごく難しそうなんだよなあ。なんていうか、こう言うとおおげさすぎるかもしれないけれど、聡明で冷静沈着な上級者がやるクラス、みたいなイメージなんだよなあ。

私はレンジャーをやるべきだと思うし、やってみたい想いもある。でも、「難しそう」という畏怖が、ずっとその気持ちにフタをしていたのだ。

しかし、そのフタをこじ開ける勇気を与えてくれたのが、前述の発破を

はじめとした、多くの人からのさまざまなアドバイスであり、「クラスは『できるから』ではなく『やりたいから』で選ぶべきだ」という円熟の闘士の至言であり、さらには、初心者でありながらも、仲間を助け、自分も生き抜こうとする意志の力を見せた、小心の銃士の背中であつた。

——あのとき。窮地を救い、サテライトバンカーの閃光と爆風からギリギリで脱出してみせた初心者レンジャーの勇姿を見たとき、私は、レンジャーになろう、この人たちのことをもつと知ろう、と固く決意したのだ。そんなこんなで、テクターとしての活動を軸とするかたわら、ときどきはレンジャーとして修行を積んでいくことにした私である。

とりあえず景気づけに、軽く森林でもうろついてみるか、と、さつそくレンジャーにクラス変更してクエストカウンターに向かった私だが、そこで初めて、装備できる銃、すなわちアサルトライフルやランチャーをまだ一丁も持っていないことに気づいた。いかんいかん、まずはそこからか。

そうして、ショップエリアに移動し、もしもし、武器屋のシブいお兄さん、初心者でも扱いやすい銃があったらひとつくださいな、なるべく新しいやつね、おっ、お嬢ちゃんレンジャー始めるのかい、おっしゃ、安くしてやるぜ、などと軽妙なトークをかわしていたら、不意にウイスパーチャットが飛んできて、フレンドからパーティーに誘われた。その人はレベル30台のハンターで、テクターとしての私の腕を高く買ってくれている、とてもありがたい人だ。

ごめんよ、武器屋のシブいお兄さん。また買いに来るよ。きょうのころは、テクターに戻らなきゃ。

けつきよく、まだレンジャーを始めてはいないけれど、私が進むべき道と進みたい道は、ここによろやく一致を見た。

例によって、急ぐつもりはない。一步一步、ゆつくりと踏みしめていこうと思う。

凍土と白球

2013年8月13日

日曜日、珍しく昼間にログインした。

本来ならば出かけるべき用事があったのだけれど、いかんせん、この暑さである。千年猛暑の再来と言われる今夏である。一步踏み出すたびに汗がアゴからしたたり落ちるほどの暑さである。これだけ暑くても元気でいられるのは、もはやセミかTUBEだけである。

よって、セミでもなければ前田亘輝でもない私は、こんな日は冷房の効いた部屋でPSO2をするほかないのである。

氷をドサツと入れたグラスにアイスカフェオレをドバツと注ぎ、冷凍庫の奥底に眠っていたパピコを発掘して軽くガッツポーズなどし、冷房、飲料、アイスという三種の神器をそろえたうえで、いざコントローラを握り

しめる。ゲーマーとしては最高の休日である。幸福感のあまり、真つ昼間からワハハと高笑いする私である。ベランダにとまっていたアブラゼミもつられてワハハと笑った、というのはもちろん幻覚である。そこにクマゼミがやってきて、アブラゼミと私とのトリオでTHE SEASON IN THE SUNを熱唱した、というのはもちろん妄想である。

さて、妄想を振り払いながらログインしてみると、意外なことに、各ブロックはけっこう混雑していた。時期的に、夏休みやお盆休みに入った人が多いからだろうか。それとも、私と同じように、みんな暑くて外に出たくないからだろうか。

まあ、なんにせよ、これだけ人が多いなら、パーティーを組むチャンスには困らなさそうだ。いつも夜にしかログインしない私にとって、昼間のパーティープレイというのは、なんだか新鮮でワクワクする。

幸い、私が参加できそうなパーティーはすぐに見つかった。レベル20台

のブレイバーとフォース、プレイスタイルは『誰でも楽しく』。「目的もなくのんびりやってます」という、非常にゆるいパーティーコメント。しかも、経過時間表示を見るに、クエストはちょうど受注したばかり。

——パーフェクトだ。きょうの私はツイている。

私はローザクレインを背負い、テクターとしてそこに参加した。

「こんばんは。参加よろしいでしょうか？」

「こんちわ！」

「こんにちは。どうぞー」

しまった、いまの時間帯は「こんにちは」だった。いやはや、習慣とはおそろしいものよ。いきなり出鼻をくじかれてしまった。完全に自業自得だけど。

「凍土探索ですけど、ボス直の希望とがありますか？」

「特になので、リーダーについていきます！」

「上に同じです！」

「オーケーです。じゃあ、適当にいきましょー」

かくして、パーティーリーダーであるブレイバーの男性キャストを先導役とし、フォースの女性ニューマンとテクターの私がそれを追うような形で、おだやかに3人の冒険は幕を開けた。

テレポーターから現地に降り立つやいなや、ニューマンの少女が無邪気に声を上げる。

「すずしーい！」

むろん、それは部屋の冷房の話ではなく、凍土の風景の話である。いつもは一面の積雪と突き刺すような風に不安すら覚える凍土だけれど、きょうばかりは彼女の言うとおり、それが涼しげで気持ちよさそうに見える。

「ホントですね！猛暑を少しだけ忘れられますね」

「ねー。うち北海道だけど、いま31度あるよ！」

おお、彼女は北海道の人なのか。そして、北海道でもきょうはそんなに暑いのか。

すると、その会話を聞いていた男性キャストが口を開いた。

「おお、北海道かー。おれ、沖縄だよ」

なんと！まさか、このパーティーが、日本の最北端と最南端を結んでいくパーティーだったとは。すごい話である。ちよつとした奇跡に立ち会った気分である。最北端でも最南端でもない自分に、若干の肩身の狭さは覚えるけれど。

さっそく、男性キャストに興味本位で私が質問する。

「ちなみに、沖縄はいま何度くらいなんですか？」

「たぶん、32度か33度かなー」

「北海道とあまり変わらない！」

「日差しは強いけど、海あるし、風通しいいからねー」

なるほどなあ。たしかに、ニュースになるくらい気温が極端に高いのつて、たいてい本州の都市部だもんな。夏休み中のよい子のみなさんは、この機会にぜひ覚えて帰ってください。世のなか、南に行けば必ず暑くなるってもんじゃないのです。こういうのをオトナたちは「ヒートアイランド現象」と呼ぶのです。

さて、こうなってくると、話題は必然的に「お国自慢」へと向かう。もっぱら私が質問役となり、北海道はなにがおいしいですかとか、沖縄はどの島に行つとくべきですかとか、方言ってどんな感じですかとか、惑星ナベリウスを走りながらにして、日本列島の話題が飛びかった。ちよつと不思議な感覚だけれど、それはすごく楽しかった。

こういうのって、間違いなく、オンラインゲームならではの感覚だ。人との会話を通じて、ゲームのなかに現実がふつと顔を出してきたり、ときにゲームと現実がぐちゃつと混ざったりするような、独特の感覚。

凍土での冒険も終盤にさしかかったころ、沖縄在住、男性キャストの動きが、なぜか急に鈍くなった。道中のなんでもない場面で戦闘不能に陥り、私が蘇生させる。

「ありがとうー」

「いえいえ」

「テレビに気を取られてしまった……」

テレビ？一瞬キョトンとしたが、すぐにその意味を理解する私。なぜなら、私も彼と同じく、そのときテレビをつけていたからである。

きょう、沖縄在住の彼が、冒険の最中であるにも関わらず気を取られてしまうようなすごい番組といったら、ひとつしかない。

「もしかして、高校野球ですか？」

「うん。いま沖縄尚学がやってる」

そこで私が、それまで音だけ聞いていたテレビに目をやると、試合は終

盤7回ウラ、しかも5-6の大接戦であった。

「おお、いい試合ですね」

「ずっと負けてて、ちょうどいま逆転したんだよ」

「そりゃすごい！」

なるほど、そりゃ気になっちゃうよなあ。しょうがないと思う。私はゲームが好きだけれど、野球も好きなので、彼の気持ちはとてもよくわかる。すごくいい試合だもの、これ。

すると、少しのあいだ黙っていたニューマンの少女が、驚くべき提案をした。どうやら、彼女もじつは野球好きだったらしい。

「試合気になるから、早くボス倒してみんなで観ましょうw」

「おお！それは名案ですね！」

「うおおおおおおお」

そうして、怒涛の勢いで凍土を突き進み、勢いのままにボスであるスノ

ウバンシーとスノウバンサーに殴りかかる3人である。これまでにない団結力を発揮して一瞬でボスの息の根を止め、すぐさまアイテムを回収してキャンプシップへと戻る3人である。迅速な任務達成は素晴らしいけれど、動機がいささか不純すぎる3人である。

さあ、気がつけば試合は9回オモテだ。がんばれ沖縄、負けるな沖縄。北海道在住、かわいらしいニューマンの少女も応援しています。ついでに私も応援しています。もちろん地元県民も応援しています。

試合終了。7-8、息詰まる熱戦を制したのは沖縄尚学高校であった。

「おめでとう！」

「ナイスゲーム！おめでとう！」

「ありがとう、ありがとう！」

テレビのなかの球児にも負けない勢いで、手を取り合って喜ぶ3人である。ベランダにいるアブラゼミとクマゼミも泣いて喜んだ、というのはも

ちろん空想である。

それにしても、私たちはいったいキャンプシップでなにをしているのでしょうか。アークスの任務は多岐にわたるとはよく聞きますが、さすがに高校野球観戦は任務に含まれていないのではないのでしょうか。

でもまあ、たまには、こういう日があってもいいのかもしれないな。

たまたま入ったパーティーで、たまたま地元の話になって、たまたま沖縄在住の人がいて、たまたま沖縄代表の試合があって、たまたまみんな野球好きだったから、たまたまみんなで応援した。

ゲームの世界に現実の話題をむやみに持ちこむのは、基本的には無粋な行為だと思うけれど、今回は、これだけの偶然が重なったんだ。いい経験を見せてもらったと思う。

私はこの日、なんとなく北海道と沖縄のことが好きになったし、なんとなく、ことしの高校野球は沖縄尚学を応援しようかな、と思った。

それってやっぱり、オンラインゲームじゃなきゃ得られない、奇妙だけど心地いい親近感だ。

新尾道インテルメッツオ

2013年8月18日

数日前、帰省ラッシュがまだ続いていたころの話だ。

「ほら、ヒロくん、窓側の席に行きい」

東海道・山陽新幹線の車内、とある駅での停車中。30代後半くらいの男性と小学4年生くらいの少年という、親子と思しきふたり組が、私の両隣に乗ってきた。

東海道・山陽新幹線の座席には3列シートと2列シートがあり、私が予約して座っていたのは、3列シートの真ん中だった。上述の親子は、どうやらほかに空席がなかったらしく、やむなく、私をはさむような形で席をふたつ購入したらしい。まあ、お盆や年末年始などの繁忙期には、わりとよくある事態だ。

窓側の席から順に、少年、私、少年の父親と、違和感あふれる並び順。なにも悪いことはしていないのだけれど、なんとなくばつが悪い。

「あの、もしよろしければ、替わりませんか？」

「あつ、いいですか？ありがとうございます」

遠からずこの気まずさに耐えきれなくなることを予感した私は、すかさず少年の父親に座席の交換を持ちかけ、同意を得た。

窓側に少年、その隣に父親、その隣の通路側に私、と座り直す。そうそう、こうだよ。親子は隣どうしで安心できるし、私はヘンに両隣に気を遣わなくてよくなるしで、いいことづくめだ。

ホッとした私は、iPadをバッグから取り出し、メモアプリを起動した。目的地まではまだずいぶん時間があるうえ、特にやりたいゲームや読みたい本があるわけでもないの、ブログの下書きでも書きちゃおうかな、という算段である。ちよつと集中して文章を書いたり消したり推敲したり

していると、いつもあつという間に1時間、2時間は経ってしまうので、ヒマつぶしにはちょうどいい。乗り過ごしには注意が必要だけれど。

没頭して、どれくらい時間が経っただろうか。車内販売のカー트가私のすぐ横をガラガラと通りすぎた音で、私はハッと我に返り、小休止のためにいったんiPadを置いた。軽く背伸びをして、窓を見る。断続的にトンネルが続く、山あいの道。どうやら、目的地はまだまだ遠そうだ。

窓から少しだけ視線を下にやると、「ヒロくん」と呼ばれていた少年はiPad touchを横向きに持ち、トントンと小気味よく画面を叩いていた。たぶん、リズムゲームかなにかで遊んでいるのだろう。熱中するあまりか、リズムに合わせて身体も少し揺れているようだ。

そして、少年の父親は、なにやら雑誌を読んでいるようであった。だいたい、30代後半の男性が新幹線で読みふける雑誌といえばWEDGEかダイヤモンドかポストであると相場が決まっているが、意外なことに、その

お父さんの手中にあったのはゲーム雑誌であった。

お父さんは読みたいページがあらかじめ決まっているのか、大半のページをパラパラと飛ばし、ときたまピタツと手を止める。たぶん、気になっている新作ゲームの発売前情報とか、あるいは現在プレイ中のゲームの攻略特集とか、そういうのが載っているところを優先して読むタイプなのだろう。

そして、気になるページをひとつとりチェックし終えたらしいお父さんは、雑誌のなかほどまでページを戻し、それをiPod touchに夢中の息子に見せた。

「ほら、これ。ヒロくんもやつとるやつのじゃろう」

「見せて！」

あつという間にお父さんから雑誌を奪い取り、ページを上から下まで食い入るように見つめる少年。そして、少年はお父さんにひとつの質問をす

る。

「この『海岸』って、きのうお父さんが行つとったやつ？」

「そう。ヒロくんはまだ行つとらん？」

「うん。まだ」

海岸とは、むろん、惑星ウォパルのフィールド『海岸』のことである。

そう。お父さんが息子に見せたのは、ゲーム雑誌のなかのPSO2の特集ページであり、しかも会話から察するに、このふたりは親子そろつてのPSO2プレイヤーだったのである。

その後しばらく、少年はPSO2の特集ページを熱心に読み続けていた。ときどきお父さんが話しかけても「あー、うん」と生返事である。うーん、わかりやすい。わかりやすすぎて、逆にかわいいくらいだ。

やがて、PSO2の特集ページを読み終えた少年は顔を上げ、なにか名案を思いついたかのように目を爛々とさせながら、ふたたびお父さんに質

問を投げかけた。

「おばあちゃんち、インターネットあるかな？」

「パソコンもないけえ、ないと思うよ」

「ええー……」

がつくりとうなだれる少年である。うーん、わかりやすい。きっと、PSO2の記事を読むうちに、一刻も早くプレイしたくなっちゃったんだろ
うな。

しかし、残念。たとえ少年のカバンにPS Vitaが入っていたとしても、インターネット接続環境がなければ、PSO2は遊べないのだ。少年考案「おばあちゃんちでPSO2三昧」作戦、大失敗の巻である。

少年よ。同じゲーマーとして、心中は痛いほど察するけれど、ここはあきらめなさい。ゲームは控えめにしておいて、おばあちゃんとしつかりお話ししたり、遊んだりしておきなさい。心のなかで少年に助言を送りつつ、

ほほえましい気分になる私である。

その後、ゲーム雑誌をパタンと閉じてお父さんに返した少年は、i P o d t o u c hでのリズムゲームを再開し、私もi P a dでの下書きに戻った。

ふたたび、どれくらいの時間が経っただろうか。車内販売のカー트가私の横をガラガラと通り、それを親子が呼び止めた声で、私はハッと我に返った。

「すみません、アイスふたつください」

「お父さん、ふたつじゃ足りんよ！3つ、3つ」

「3つ？そんな食べたらお腹こわすじゃろう」

「違うよ！」

アイスの必要数は3個であると力強く主張する少年は、なにやらお父さんにヒソヒソと耳打ちを始めた。必死に説得しているのだろうか。1個は

お父さん用だとしても、2個をひとりでたいらげようとは、いやはや、食いしん坊な少年もいたものだ。

やがて、息子の説得に折れたらしいお父さんは、3個のアイスを購入。まず、お父さん用が1個。そして、少年用が2個……と思いきや、少年が手に取ったのも1個だけだった。あれ？じゃあ、残り1個は？

すると、お父さんが残り1個のアイスを右手に、私に話しかけてきた。

「あの、席を譲っていただいたお礼です。よかったらどうぞ」

ええええ!? アイス3個って、そういうこと!?

驚いて目をパチクリさせながら、お父さんの向こうに座る少年をふと見ると、ちょうど目が合った。少年よ、アイス3個って、そういうこと？少年は照れくさそうに、しかし少し誇らしげに微笑んで、コクリ、と小さくうなずいた。おお、かつこいいぞ、少年。

「わあ、ありがとうございます！ありがとうございます！いただきます」

ヘンに遠慮するのもなんなので、ありがたく受け取る。新幹線のアイスはとてもおいしいことで有名であり、私も大好きなただけけど、この日のそれは、なんだかいつにもまして甘く、味わい深く感じられた。

それから数十分後、次の駅への到着が近いことを告げる車内アナウンスが響いた。そこはまだ私の目的地ではなかったけれど、親子にとっては目的地だったようで、ふたりは荷物をまとめ、やがて席を立った。

リュックサックとおみやげ袋をかかえた少年が私の目の前を通りすぎる瞬間、私は彼をじっと見つめ、目が合ったところで、小さな声で話しかける。

「アイス、ありがとね。おいしかったよ」

「うん！」

少年は照れくさそうに、しかし誇らしげに、今度は満面の笑みを浮かべて、お父さんの後についていった。

新幹線は駅に着き、親子を含む人の波がドアから流れ出ていく。

私はからっぽになったアイスの容器をぼんやりと見つめながら、あの親子が、私と同じシップの住人だったらうれしいな、と思った。いつかどこかで出会えたら、根拠はないけれど、なんだか楽しいパーティープレイができそうな気がする。

親子がいなくなり、すっかり見通しのよくなった車窓が、トンネルの暗転をはさみながら、田舎の風景を次々と映し出してゆく。

数多の漁船を浮かべた瀬戸内海が夏の日を浴びて、静かにきらきらと揺らめいていた。

プチあとがき「広島みやげ」

広島みやげの定番といえば、もみじ饅頭、お好み焼き、尾道ラーメンなどですが、私のイチオシは「はっさくゼリー」と「せんじがら」です。前者は女性、後者は男性におすすめ。広島駅などで買えますのでぜひ。私はなんの話をしているのでしょうか。

レンジャー、二度の初陣

2013年8月21日

さて、レンジャーである。

ログインした私は、すぐさまソロプレイ推奨ブロックに移動した。きょうは、誰ともパーティーを組まないと決めたのだ。私はひとり静かに、厳かに、レンジャーとしての一步を踏み出すのだ。

事前の準備はバッチリである。マイシヨップでなるべく強い武器と防具を買いそろえたし、サブクラスをとりあえずハンターにすることも決めた。アサルトライフルとランチャーのフォトンアーツにはどんなものがあるのか、ガラにもなくちよつと予習もしてみた。

さっそくクラスカウンターを訪ね、レンジャーへのクラス変更を申し出る。係員が慣れた手つきで事務処理を行うと、私はあつという間に、レベ

ル33のテクターからレベル1のレンジャーへと転身をとげた。続けて、サブクラスをハンターに設定し、装備とフォトンアーツをセットして、準備完了。なんともあっさりである。万事快調とはこのことである。現実の転職もこれくらいあっさりできたらいいのになあ、とは全国の会社員たちの嘆きである。終身雇用がもたらした現代日本の悲劇である。

レンジャーとなった私は、『ザウーダン討伐』という、全クエストのなかでもっとも難度の低い入門用クエストを受注した。

さっそうとキャンプシップに入り、マグにエサをやり、回復剤を買い足し、能力を高めるドリンクを飲み、冒険をサポートしてくれるNPCを3人呼び出したのち、満を持して、惑星ナベリウスの森林へと降り立つ。

少し進むと、さっそくエネミーが1体現れたけれど、慣れない手つきでアサルトライフルの引き金を引くと、ドドドッと3発の銃弾が発射され、あっさり撃破できた。さらに進むと、出現するエネミーの数は増えたけれ

ど、やはり引き金をひとたび引けば、それらはあっさりバタバタと倒れた。たまに反撃をくらうこともあったが、そのダメージはたった1だった。

まあ、当然の話だ。私はレベル1のレンジャーであるとはいえ、実際には、装備、サブクラス、マグ、ドリנק、NPCによる補助など、ありとあらゆるありがたいパワーアップ要素が、私の冒険をラクにしてくれているのだから。

ほどなくして、私はなんの苦労もなくクエストをクリアし、その報酬によつて、レベルはさくつと2に上がった。すこぶる順調だ。

しかし、なんだろう。どうも納得がいかない。輝かしいレベルアップの光に包まれながら、私は眉をひそめた。

——違う。私がレンジャーになって歩きたかった道は、こういう道じゃない。

私は、レンジャーのことや、レンジャーとして活動するプレイヤーのこ

とを深く知りたくて、レンジャーを始めた。パーティープレイにおいて、いつも知的かつ冷静に立ちまわり、名軍師のごとく後方から戦況をコントロールする彼らの背景には、いったいどれほどの苦労や工夫があり、どんな熱い想いがあるのか。彼らと同じ道を歩むことで、それが少しでもわかるといいな、と思った。

ところが、私はいま、なんの苦労もなく、なんの工夫もせず、なんの想いも抱かず、レンジャーのことをなにひとつ理解しないままに、ただクエストをクリアし、レベルをひとつ上げた。

これでは、ダメなのだ。私は、レンジャーのレベルを上げたいのではない。レンジャーの経験を通じて、プレイヤーとしてのレベルを上げていきたいのだ。

——やり直そう。

ロビーに戻った私は、装備していた武器と防具をすべて倉庫に預け、マ

グも外し、サブクラスをできるだけ弱いクラスに変更した。その後、ショップエリアで、数あるアサルトライフルやランチャーのなかでもっとも攻撃力の低い初歩的な武器を購入し、それを装備する。

そして、クエストカウンターで、もういちど『ザウーダン討伐』を受注。しかし今回は、能力を高めるドリンクも飲まないし、NPCも連れていかない。ついでに、手持ちの回復剤もすべて売った。

そうして私は、既存の財産を捨て、できる限り自分を弱くした状態、いわば、PSO2を始めたばかりの新米レンジャーに近い状態を意図的につくり出して、惑星ナベリウスの森林へと飛び出した。

そしたら、とんでもなく怖い目に遭った。

マグがいなくて、こんなにも自分の背中が弱々しく見えるのか。実際、いちばん弱いザコだと思っていたウーダンにすら、苦戦する。向こうは撃つても撃つても倒れないのに、こちらは5、6回殴られれば戦闘不能。

そのうえ、私の回復手段は、道中で拾えるモノメイト数個しかない。

結果として、私は3回ほど死にかけたし、そのうち2回は本当にもうダメだと思って、画面の前で「ぎゃー！」と絶叫した。

でも、おかげで、いろいろなことがわかった。

たとえば、レンジャーの回避スキル『ダイブロール』は、無敵時間が短いわりに使用後の硬直時間が長い、ということ。フォースのミラージュエスケープやハンターのステップと同じような感覚で使っていると痛い目を見る、ということ。ランチャーは威力は高いが、動作が遅いので足が止まりがちだ、ということ。アサルトライフルは機動性に優れるが、走りながら撃つと狙いがブレる、ということ。

おそらく、それらはすべて、レンジャーとしての基本中の基本だ。ちょっと要領のいい人なら、わざわざ実践するまでもなく、そういう攻略情報を読むだけで理解できるであらう、カンタンなことだ。

でも私は、自分がそうした要領のいいタイプではないと自覚しているし、そのくせ、レンジャーのことをなるべく深く知っていきたいと思っている。ならばきつと、私は、レンジャーのいろはをひとつひとつ、地道に身体で覚えていくべきなのだ。たぶん、それがいちばんいい。

これまでにフォースやハンター、テクターとして培った財産をフルに活かし、レベルという名の階段を一段飛ばしに駆け上がっていくのはとても便利でラクなことなのだけれど、それはおそらく、私の性分や上達速度、なにより今回の目的にはそぐわない。

そんなこんなで、けっきょく二度目の『ザウーダン討伐』クリアにおよそ15分もかかった私です。息も絶え絶えの新米レンジャーです。もちろん、得られた経験値は雀の涙ほどであり、レベルは2のままです。毎度のことながら、進行が遅くてすみません。いちいち遠回りしてすみません。

でも、満足した。私が歩きたかった道は、こういう道なのだ。

1年以上前、初めて惑星ナベリウスに降り立った日のことを思い出した。新米フォースだった私は、やはりこの森林でさんざんな目に遭い、ウーダン1匹にすら恐怖を覚えて、逃げまわり、隠れ、おそろおそろ戦った。そのなかで少しずつ、ミラージュエスケープでの回避を覚え、回復テクニクのチャージを覚え、攻撃テクニクの当て方を覚えた。初めてウーダンの攻撃を先読みしてミラージュエスケープで回避できたとき、ひどくうれしかった。天高く飛び上がったアギニスを狙いすましたようにフォイエで撃ち落としたとき、自分は天才フォースに違いないとほれぼれした。まっさらなところから踏み出す一歩だからこそ、恐怖と歓喜。あれをもういちど味わえるだなんて、正直、思っていなかった。

ダイブロールを緊急回避ではなく敵との距離を取るために使えたとき、ひどくうれしかった。クエストの最後に出現したザウーダンの群れを一ヶ所に誘導し、まとめてランチャーで吹き飛ばしたとき、自分は天才レンジ

ヤーに違いないとほれぼれした。思わずワハハと高笑いした。己が十年にひとりの逸材であると確信した。複数球団からのドラフト1位指名を予感した。否、自分に酔うのはけっこうだけれど、そこまでいくと妄想しすぎである。

もう少し慣れたら、次はどこかのパーティーに入ってみよう、と思った。まだまだヘタだし弱いけど、上手にできたらいいな。友達、できたらうれしいな。

なんだか入学したての小学生みたいだけれど、心からそう思って、ワクワクしている私がいる。

キニナル王国

2013年8月24日

たとえば、テーマパークなどに遊びに行ったとき、入場口でスタンプラリーのカードをもらうことがある。「5ヶ所すべてでスタンプを押すと記念シールがもらえる！」みたいなやつだ。

よし、絶対に5ヶ所ぜんぶまわってスタンプを押してやるぜ、とはりきる人ももちろんいるだろうけれど、おそらくいちばん多いのは、「へえ、そんなんやってるんだ」と、少し感心こそするけれど積極的に取り組むほどでもない、くらいのスタンスの人だと思う。記念シールといったって、絶対ほしいってほどのものではないだろうし、そうになると、けっきよく自己満足以外には意味がないので、当然である。

私もそういうタイプだ。否、そういうタイプのはずだと思いたい。

でも、あれなんですよ。ちよつと想像してみてくださいもらえますか。

入場口で、スタンプカードをもらうじゃないですか。「へえ、そんなやってるんだ」程度に思つて、スタンプカードを適当にうちわがわりにパタパタしながら、園内を歩き出すじゃないですか。それで、1個目のスタンプって、たいてい入口のすぐ近くにあるじゃないですか。「まあ、通り道だし、記念に押してやつてもいいかな」と、押すじゃないですか。また歩き出すじゃないですか。アトラクションを楽しみながらうろうろしていると、たまたま道中で2個目、3個目のスタンプを見つけちゃったりするじゃないですか。「まあ、通り道だしな」と、2個目、3個目を押すじゃないですか。

さて、そこまで来てしまったとき、あなたは4個目、5個目のスタンプを探さずにいられますか。3個目まで押されたスタンプカードのことなんて気にせず、アトラクションや食事をひとしきり楽しみ、そのまま帰っち

やうことができますか。あ、できちゃいますか。できちゃうんだったら、ぜんぜんいいんですけど。

私はできないのである。どうにも気になっちゃうのである。そこまで来ちゃうと、残りのスタンプも押さなきゃいけない気がしてくるのである。ジェットコースターに乗りつつも、脳の6割をスタンプのことが占めるのである。観覧車に乗りつつも、その目は美しい景色ではなくスタンプを探しているのである。最終的には、私はスタンプを押すためにこのテーマパークに来たんだ！くらいの気分になっちゃうのである。もう、気になっちゃって気になっちゃって、しょうがないのである。

もうひとつだけ例を挙げるとすると、コンビニのジュースのオマケである。ペットボトルにボトルキャップとかミニフィギュアとかがついてくる、全7種類くらいのアレである。

あれも、最初はなんにも気にしていないのだけれど、日常的に買ってい

ると手元に2種類、3種類と増えていき、たまたま4種類くらいまでそろってしまおうと、なんだかもう、7種類ぜんぶをそろえなきゃいけないような気がしてくるのである。もう、気になっちゃって気になっちゃって、しようがないのである。

気になりすぎである。もはや、キニナル大陸のキニナル王国からあらゆる気になることを発見してはそれに振り回されるためにやってきたキニナル王国親善大使であると思っていただけで間違った次第である。

さて、そんなキニナル王国親善大使が、PSO2の世界において気になっちゃって気になっちゃってしようがないことが、ひとつある。

なにかと言うと、「王冠マーク」である。

私が勝手にそう呼んでいるだけなので、たぶん正式な呼称ではないけれど、PSO2では、クエストカウンターにアクセスすると自分が受注できるクエストを一覧ですらっと見る事ができて、いちどでもクリアしたこ

とのあるクエストには、クエスト名の横に印がつくのである。プレイヤーの功績を称えるがごとく、オレンジ色の王冠がキラリと輝くのである。これが、私が言うところの「王冠マーク」である。

王冠マークは、ひとつひとつのクエストに、難易度ごとにつくようになっている。たとえば、『森林探索』というクエストがあるのだけれど、これにはノーマル、ハード、ベリーハードという3つの難易度がある。難易度ノーマルでクリアすると、ノーマルの『森林探索』に王冠マークがつき、難易度ハードでクリアすると、ハードの『森林探索』に王冠マークがつく。つまり、『森林探索』の王冠マークをそろえようとするならば、ノーマル、ハード、ベリーハードと難易度を変えながら、各1回ずつ、すなわち計3回は『森林探索』をこなしていかなければならないのである。PSO2において、ほぼすべてのクエストは上記のように難易度が3種類あるので、王冠マークをそろえようすると、やはりほぼすべてのクエストを最

低3回はこなす必要がある。

とはいえ、王冠マークは「このクエストをクリアしたことがある」という目印でしかなく、それをそろえたところで、名誉や特典はなにも得られない。単なる自己満足だ。よって、気にかける必要はないし、実際、気にかけたことがない人も多いと思う。

でも、あれなんですよ。ちよつと想像してみてもらえますか。

冒険が進んで、新しいクエストを受注できるようになるじゃないですか。まずはクエストの流れをつかむために、難易度ノーマルでさくつとクリアするじゃないですか。そしたら、難易度ノーマルのところに王冠マークがつくじゃないですか。要領がわかったら、難易度ベリーハードで挑み、まあなんとかクリアするじゃないですか。すると、難易度ベリーハードのところにも王冠マークがつくじゃないですか。

さて、そこまで来てしまったとき、あなたはそのクエストを難易度ハー

ドでクリアせずにいられますか。ノーマル、ベリーハードに王冠がキラリと輝いていて、ハードだけ歯抜けになっているのを、まったく気にせずに過ごすことができますか。あ、できちゃいますか。できちゃうんだったら、ぜんぜんいいんですけど。

私はダメなのである。どうにも気になっちゃうのである。クライアントオーダーもマターボードもぜんぜん関係ないのに、王冠マークをつけるためだけに難易度ハードでクリアしちゃうのである。それで、3つそろった王冠マークを眺めて、誰に自慢するでもなく、ひとりウヘへと笑うのである。キナナル王国親善大使の気持ち悪いプライベート大暴露である。

きのう、パーティーを組んだ人と、たまたまこの話題になった。クエストをひとつクリアし、次に行くとしたらどこですかね、と、クエストカウンターを覗きながら打ち合わせていたとき、私がぼやいた。

「中途半端にひとつだけクリアしちゃうと、ほかのに王冠マークがついて

ないのが、なんだか気になっちゃってきちゃうんですよ」

「わかりますw」

「おお、わかりますか！」

思わぬところで同志発見である。よかった、私だけじゃなかったんだ。その後、ふたりで王冠マークについてあれこれ語り合っているうちに、そういえば「！」マークも気になりますよね、という話になった。そのクエストをまだいちども受注したことがない、ということを示す、赤いマークだ。

「『！』マーク、早く消したいですw」

「ですよね！」

かくして、妙なところで意気投合し、仲を深めたふたりは、今回は一緒に「！」マークを消す旅と王冠マークをつける旅に出ましょう、という、ちよつぴり奇妙で愉快的な約束をかわして、やがてパーティーを解散した。

日本各地に散らばる、キニナル王国民のみなさま。ひよつとしたら、われわれの同志は、思ったより多いのかもしれない。

ときには、「一緒に王冠マークをつけに行きませんか？」なんていうパーティーの誘い文句も、ユーモラスで、意外とアリかもしれないよ。

ギブ・アンド・テイク

2013年8月28日

きょうはテクターで適当なパーティーに参加しようかな、それともソロでレンジャーの練習をしようかな、と迷いながらログインすると、降り立ったブロックが『ビギナー推奨』だったので、じゃあレンジャーをやるのかな、となんとなく決めた。

クラスカウンターを訪ねてレンジャーにクラス変更し、ソロで『ダガン殲滅任務：森林』という初歩的なクエストに挑むと、途中でレベルが3に上がった。そのクエストをクリアするころには、レンジャーとしての基本的な戦い方も、なんとなく見えてきた。

レベル3になった私が試行錯誤の末に編み出した基本戦術は、「アサルトライフルでの中距離戦」である。ふつうである。平々凡々である。びっ

くりするほど教科書通りである。

とにかく敵に密着しておけばよかったハンター、とにかく敵から離れておけばよかったフォースと違い、レンジャーは、エネミーとの距離の取り方がとても難しい。防御や回避が得意なクラスではないので、近づけばすぐ殴られるし、かといって遠ざかりすぎると、肝心の射撃の精度が落ちてしまう。

そこを考慮すると、アサルトライフルは攻撃時のスキが少なく、走りながらの射撃も可能なので、戦いやすい距離をわりと保ちやすい。いっぽう、ランチャーはというと、一発の破壊力はすさまじいのだけけど、いかんせん反動が大きく、攻撃中はほとんど身動きが取れない。よって、ドカーン、ドカーンと調子に乗って撃ちまくっていたら、撃ち漏らした敵に接近されて、ガツーンとやられちゃうのである。すると、レベル3のレンジャーはひとたまりもなくバターンと倒れ、コントローラを握る私はショボーンと

うなだれちゃうのである。

もう少し冒険を重ねれば、いろんなフォトンアーツを習得したり、装備やスキルが充実したりして状況も変わってくるだろうけれど、当面は、アサルトライフルのほうが私に合っているような手触りがある。そういえば、先輩レンジャーにあたる『リサ』というNPCも、「アサルトライフルはレンジャーの基本」と言っていた気がするし。

さて、『ダガン殲滅任務：森林』をクリアしたとなると、次は順番通りにいけば『ナヴ・ラッピー捕獲任務』である。

その受注のため、さっそくクエストカウンターの覗いた私は、そこで偶然、同じクエストに挑んでいるひとりのハンターを見つけた。その人のレベルは私と同じく3であり、プレイスタイルは『誰でも楽しく』だった。

うーん、どうしよう？

当初の計画では、もう少し腕を磨いて、レベル5くらいになったらパー

ティープレイを経験するつもりだった。でも、こんなふうには、クエストの都合もレベルもピッタリ一致する人と出会えるチャンスというのは、今後めったにない気もする。うーんうーん。

私は3分ほど考えこんだのち、ええい、モノは試しでい、と、なかば江戸っ子のような勢いでもって、『このパーティーに参加する』ボタンを押した。新米レンジャー、突然のパーティーデビューの巻である。

「こんばんは」

「こんばんは」

「ご一緒してもよろしいでしょうか？」

「はい、ぜひ」

「ありがとうございます！へたつぴですが、よろしくお願いします」

お礼とともに、さりげなく自分の未熟さをアピールしておくことも忘れない私である。保身の技術だけは一人前である。

「こちらこそ、不慣れですが、よろしく願います」

そうていねいに返してくれたハンターのもとに、テレパイプを通って合流する。木漏れ日のなかで身を休めていたその人は、純白のボディがまぶしいキャストの女性であった。その腰には、真新しいピカピカのガンストラッシュ。マグはまだ従えておらず、サブクラスも未取得。なるほど。彼女はどうかやら、PSO2を始めて間もない初心者であるようだ。

「それじゃあ、行きましょう」と彼女が言い、「はい」と私が応える。

彼女が私を先導する形でふたりは走り出したのだけれど、新人アークスである彼女は、方向感覚やマップの確認方法がまだ身についておらず、私たちはたびたび道に迷うことになる。

「あれ？ここも行き止まりだ……」

「むむ、そうみたいですわね。どうしましょう？」

「一回、分かれ道まで戻りましょう」

「はい」

彼女の判断に従い、私たちは来た道を引き返す。

私はこういふとき、たとえば出口の位置に見当がついていても、すぐに「出口はこちですよ」とは言わないことにしている。パーティーリーダーは彼女だし、私は彼女についていくと決めたし、なにより、「道に迷う」ということは、初心者にとって一種の通過儀礼みたいなものだと思うているからだ。すべての新人アークスは、そうやって何度も道に迷いながら、少しずつ方向感覚を養い、マップの確認方法を覚えていくものなのだ。

さらに言えば、彼女は道に迷うことも含めて、この冒険を楽しんでいるようだった。だったら、いったん私も一緒になって迷ったほうが、より楽しいに決まっている。

彼女と私は、一緒になってうーんうーんと悩み、あっちでもないこっち

でもない」と迷いながら、ずいぶん時間をかけて『ナヴ・ラッピー捕獲任務』をクリアした。

キャンプシップに戻り、休息の時間が訪れる。彼女は積極的な性格で、わからないことがあればどんどん質問してくれる人だったので、私はわかる範囲内で、教えずぎないように注意しながら、彼女にいろいろな助言をした。

なかでも、ああ、そうか、と思った彼女の質問がひとつあって、それは「クライアントオーダーとクエストの関係がよくわからない」というものであった。フォンガルフの頭角を調達せよ、というクライアントオーダーを受注したけれど、クエストカウンターを覗いても、そんな名前のクエストはどこにも出てこない。いったいこれは、なにをどうすればいいんでしょうか、と、そういう質問だった。

「私のやりかたが間違っているんでしょうか？」

「いえいえ。たしかに、わかりづらいですよ。ええっと、今回の依頼はあくまでフォンガルフの頭角の『調達』であって、その手段や場所は問われていないんです。だから、受けるクエストは、フォンガルフが出てくるクエストでさえあれば、なんでもいいんですよ」

「ほうほう」

「要は、おつかいみたいなものです。リングを買ってきて、と頼まれたけれど、買う場所は八百屋でもコンビニでもかまわない、みたいなことです」

「おおー、わかりやすい！ようやく理解できた気がします！」

おお、われながらナイスな比喻である。見事なファインプレーである。

先輩アークスのみなさん、クライアントオーダーとクエストの関係が理解できなくて困っている新人アークスを見かけたら、ぜひリングと八百屋とコンビニの話をしてあげてください。むろん、お好みに応じて、メロンと

スーパードデパ地下の話や、デジカメとビックカメラとAmazonの話にアレンジしていただいてかまいません。

そうして無事に疑問を解消できたことも含め、何度も彼女に「ありがとう」とお礼を言われた私だけれど、じつは私からも、今回の冒険を通じて、彼女にはお礼を言いたいことがあった。

戦闘の際、ハンターである彼女がつねに前にいて、身を挺して敵を引きつけてくれたおかげで、新米レンジャーである私は落ちついて射撃を行うことができた。その結果、いろいろなフォトンアーツを試すことができた、使いにくいと感じていたランチャーのコツがなんとなくつかめたり、パーティープレイにおけるレンジャーの位置取りを勉強したりできた。彼女との冒険の途中、私はレベル4のレンジャーに成長したけれど、プレイヤーとしても大きくレベルアップしたような、うれしい感覚があった。

とはいえ、ランチャーがどうか、パーティーでの位置取りがどうか、

そんなお礼の言葉は、きっといまの彼女には難しすぎて伝わらないだろう。私はひとまず「とても楽しかったです。またよろしくお願いします！」と無難なお礼の言葉を述べ、ふたりはフレンド登録をかわして、またしばらく雑談に花を咲かせたのち、パーティーを解散した。

新米ハンターである彼女と、新米レンジャーである私。

できれば、今後も連絡を取り合ったり、タイミングが合えばパーティーを組んだりして、一緒に成長していきたいところだ。

それでいつか、互いにいつぱしのハンターとレンジャーになったとき、「私がレンジャーとして成長できたきっかけは、あのときあなたが前にいて、敵を引きつけ、私を守りながら戦ってくれたことなんですよ」と、改めて今回のお礼がきちんと言えたらいいな、と思う。きょう、彼女が私に感謝してくれたのと同じくらい、いや、ひよつとしたらそれ以上に、私は彼女に感謝しているのだということを、彼女にいちばん伝わる言葉で、い

つか彼女に伝えたいな、と思う。

きつと、感謝って、されるほうもするほうも、同じくらいうれしくなるもののはずだと思うから。

彼の恩返し

2013年9月2日

「あなたを探してたんです。名前はうる覚えだったけど、姿は覚えてたから、それで、ずっと探してました」

——4日前。

レンジャーとしての腕前を磨くため、私は森林を走っていた。エネミーが出現するたびに武器パレットをくるくる回し、アサルトライフルとランチャーをとつかえひつかえしながら、その感触を確かめるように、ていねいに引き金を引いていく。銃弾はエネミーの頭蓋を貫き、密生する木々をかすめて消える。

最初はウーダン1匹にすら手こずっていたけれど、いまでは、4匹くらいまでなら呼吸を乱さず対処できるようになった。ようやく、ド素人から

素人にランクアップ、といったところだろうか。

とはいえ、素人は素人でしかないので、5、6匹にもなる大群や、アギニスやガロンゴなど少々やっかいなエネミーが相手になると、とたんにあたふたし、照準が定まらぬままムダ撃ちしてしまうのだけれど。

立ちはだかるエネミーをすべて撃破しながら、岩壁にぼっかり開いた自然のトンネルを抜け、エリア1からエリア2へ。

ここでもとりあえず、出現するエネミーはすべて倒していこう。

そう考えながら一步を踏み出したとき、北東の方角だろうか、ずいぶん遠くに、うつすらとダメージ表示の数字が見えた。どうやら、このエリアには私以外にも誰かがいて、いままさに戦闘中のようなだ。念のため、メニューを開いて『クエスト参加人数』の欄を確認すると、そこには「2人」と表示されていた。やはり、誰かがいるのは間違いない。

とはいえ、その人にはその人の、そして私には私の任務があるので、同

じエリアにいるからといって、会話したり、一緒に行動したりするわけではない。せいぜい、遠くに見えるダメージ表示をぼんやり眺めながら、どんな人なんだろうなあ、と頭の片隅で想像をめぐらせる程度である。

どんな人なんだろうなあ。その人がエネミーに与えたダメージを示す白い数字はあまり大きな値ではないから、ひよつとしたら、まだ経験の浅い新人アークスかもしれない。いやはや、初々しい話じゃわい。姿は見えぬが、数字から若さが伝わってくる気がするわい。

その後も、遠くに浮かんでは消えるダメージ表示をなんとなく眺めてみると、白い数字、つまりその人が与えている一撃のダメージはだいたい40くらいで、赤い数字、エネミーがその人に与える一撃のダメージは110くらいのものであった。なるほど、この苦戦具合、やはり新人アークスだろうな。がんばれがんばれ。

——あれ、待てよ？

異変に気づいた私は、構えていた銃を即座にしまい、目の前のエネミーを無視して北東に駆け出した。走りながら、蘇生薬であるムーンアトマイザーの残り所持数も確認する。

——間に合え。

私の想像が正しければ、がんばれがんばれ、なんて言っている場合じゃない。

考えてみれば、まだ見ぬその人が能力値の低い新人アークスだったとしても、この、もっとも初歩的なフィールドである難易度ノーマルの森林において、100を超えるような大ダメージを何度もくらうことは、ありえないはずなのだ。

ただひとつ、通常では出現し得ないような強敵、たとえば、ボス級の大
型エネミーが出現してしまった場合を除いて——

「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」

いた！

息を切らして駆けつけた私の耳元にオペレーターからの通信が響くと同時に、私は視界に巨大なクモをとらえた。凶悪な大型エネミー、ダーク・ラグネだ。幸か不幸か、私の想像は正しかった。やはり、事態は深刻だったのだ。

そして、ダーク・ラグネの足元には、ひとりの男性ハンターが倒れていた。レベルは6。力尽きた彼に悲しげに寄りそうマグは、まだ第一形態。やはり、新人アークスだ。きっと、私が必死に走っている最中に、善戦むなく散ってしまったのだろう。いくら彼が前途有望な若者といえど、ダーク・ラグネは、レベル6のアークスひとりではどうにかなる相手ではない。私は急いで彼のもとに駆け寄り、ムーンアトマイザーで彼を蘇生させた。理想を言えば、かつこつけて「もう大丈夫！」などと声をかけたいところだけれど、残念ながらそんな余裕はない。私のレベルは彼よりさらにひと

つ低い5だし、なにより、エネミーは待つてなんかくれないのだ。

怒りをあらわにしたダーク・ラグネが振り下ろした前脚を起き上がったばかりのハンターの彼がパルチザンで受け止め、そのスキにレンジャーの私はダイブロールで後方に下がり、銃を構えた。

さあ、反撃開始だ。人間の底力をナメるなよ、ダーク・ラグネめ。

彼と私は、無言の連携により、ダーク・ラグネの脚を一本ずつ破壊していく。彼はそもそも新人アークスであり、また私はレンジャーとして新米であるので、たびたび手痛い一撃をくらったが、私はサブクラスをテクターにしていたので、幸いにもレスタによる回復が行えた。本来なら、なるべくサブクラスの力には頼らずにレンジャー育成を進めていくつもりだったけれど、いまは状況が状況だ。

10分を超える激闘の末、ようやく私たちはダーク・ラグネを撃破した。彼だけでも、私だけでも、きつとダーク・ラグネには勝てなかっただろう。

あまりにもあわただしかったから、けつきよく彼とはひとことも言葉をかわしていないけれど、協力し合えた達成感は充分にあった。

喜びいっぱい私の彼も、同じような気持ちなのだろうか。とはいえ、彼と私はもともと別のパーティーであるので、ここで悦に入って長々と話をしようとするのは、ちよつと違う気がする。ここは無難に、ひとことだけあいさつして、さっそうと立ち去るとしよう。

「おつかれさまでしゅ」

あああ、囁んじやった！第一声でミスタイプしちゃったよ！どうしてキーボードってYとUがすぐ隣にあるんだよ！これじゃ完全に赤ちゃんプレイの最中だと思われちゃうよ！

健闘をたたえ合う感動的な場面のはずが、一気に台無しである。あまりの恥ずかしさに耐えられなかった私は、彼の返事を聞くことも、クエストをクリアすることも忘れて、その場ですぐログアウトしてしまった。お恥

ずかしい話である。こんなかつこ悪いログアウトを経験した人間は、おそらく後にも先にも私だけであろう。

——それから3日が過ぎ、きのう。

私のレンジャーとしてのレベルは6まで上がり、恥ずかしすぎるミスタイプによる心の傷も、少しは癒えた。引き続き、腕を磨くためにひとりで森林をうろうろしていると、突然、パーティーにレベル11のハンターが参加してきた。

その人は、私のフレンドや、過去にパーティーを組んだ人ではなかった。でも、その名前は、最近どこかで見たことがあるような気がした。

「こんばんは」

「こんばんは」

とりあえず返事をしてはみたものの、私はパーティーを組むことを想定しておらず、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

ので、少々とまどってしまおう。

「参加していいですか？」

「ええっと、ふつうにエネミーを倒しながら進んでいってSランククリアをめざしていたのですが、それで大丈夫でしょうか？」

「はい」

「わかりました。では、テレパイプを出しますね」

「ありがとう」

私がテレパイプを出し、それを通ってその人が森林に降り立つ。そこで対面したとき、私はようやくその人が誰であったか思い出した。

あの日、森林のエリア2で出会い、ダーク・ラグネと一緒に倒した人だ。数日ぶりですね、と私が言おうとした矢先、彼が先に口を開いた。

「やっぱり」

やっぱり？ いったいなにが「やっぱり」なのだろう？

「やっぱり？」

「先日は、助けてくれてありがとうございます」

「ひよつとして、ダーク・ラグネと戦ったことですか？」

「はい」

なんと、彼もあのときのことを覚えていたとは。驚きである。

しかし、驚くべきはそれだけではなかった。このあと彼が発した言葉により、私はこの再会が偶然の産物ではなかったと知ることになる。

「あなたを探してたんです。名前はうる覚えだったけど、姿は覚えてたら、それで、ずっと探してました」

彼は、私にもういちど会いたくて、ずっと私を探していたのだ、と語った。本当は、あの日、その場でお礼を言いたかったけれど、なぜか姿が見えなくなつて、言いそびれてしまったのだ、とも。

そりゃそうだ。私はあのとき、ミスタイプした恥ずかしさのあまり、す

ぐログアウトしてしまっていたのだから。いやはや、なんというか、彼には申し訳ないことをしてしまった。

「今度は、俺にあなたを助けさせてくださいw」

「そうですね。じゃあ、さっそくなんですけど、私はレンジャーになって日が浅いので、ボスのロックベアとまだ戦ったことがないんです。守っていただけませんか？」

「もちろんです。俺があなたの盾になりましょう」

その後、森林をずんずん進んでいった彼と私のコンビは、今度は無言ではなく、言葉も心も通じ合った連携でロックベアを見事に撃破したということとは、言うまでもない。

恩義に厚く、ちよっぴりキザな彼との出会いと冒険を経て、いつの間にやら、レンジャーとしてのレベルは8に達した。

あの『ウィークバレット』習得まで、あと少しだ。

正の螺旋の落とし穴

2013年9月5日

オラクルにおいて、最近なにかと忙しい私である。

むろん、忙しいとは言ってもゲームの世界での話なので、たとえばそれは、仕事のような義務的な忙しさではない。やりたいこと、やろうと思っ
ていることがありすぎて、忙しいのだ。

1時間以上遊べる日でも、15分しか遊べない日でも。パーティーを組め
そうな日も、ソロで黙々とやりたい気分の日も。どんな状況であっても、
「じゃあ、きょうはこれをやるぞ！」とすぐに思いつけて、走り始めてし
まえる、そんな最近の私なのである。いつになくアクティブである。放課
後の小学生なみの行動力である。

そんな小学生もどきである私の最近のログインしてからの行動パターン

というのは、おおむね以下のようなものである。

まずはクエストカウンターを訪ね、ほかのブロックも含めて『誰でも楽しく』のパーティーがあるかどうか、ひととおり検索する。

それで、『誰でも楽しく』のパーティーが無事に見つかれば、人数やパーティーコメントなどの詳細を確認し、特に問題なさそうなら、えいやつと勢いをつけて参加する。幸い、いまの私は、難易度ノーマルならレベル8のレンジャー、ハードならレベル34のテクター、ベリーハードならレベル47のフォースと、どの難易度帯でも適正なレベルのクラスがあるので、とても参加しやすい。

ちなみに最近、パーティープレイにおいて楽しみにしていることがひとつあって、それは、パーティーメンバーであるほかのレンジャーやテクター、フォースの動きを、一緒に戦いつつも、ひそかに観察して勉強する、ということである。

私はレンジャーとしてはまだまだ駆け出しなので、ほかのレンジャーの動きをなんとなく眺めるだけでも、かなり参考になる。テクターやフォースは、まあそれなりの経験は積んできたつもりだけれど、それでも、実装されたばかりの新しい攻撃テクニクを使っている人や、私が使いこなせないでいた補助テクニクを駆使している人に多く出会うので、おお、すごいなあ、今度私もマネしてみよう、と毎回ひどく感心するのだ。

そして、残念ながら『誰でも楽しく』のパーティーが見つからなかった日は、時間に余裕があれば、自分で『誰でも楽しく』のパーティーをつくり、それでもなければ、ソロプレイ用のハンターにクラス変更して遊ぶことが多い。

こう書くと、なんだか一緒に遊んでくれる人が見つからなくてしぶしぶソロプレイをしているようにも思われそうだけれど、これはこれで、意外とウキウキなのである。いい塩梅にハイテンションなのである。

現在、ハンターとしての私は、スキルポイントを追加で得るためのクライアントオーダーを受注しており、それを達成するためには、地下坑道と浮遊大陸のボスを3回ずつ倒さなければならない。

よって、必然的にそれらのマップに通いつめるわけだけど、マターボード、すなわちストーリー進行上においても、いまの私はちょうど地下坑道と浮遊大陸を探索するように言われているので、これはなんとも都合がよい。一回クエストをこなすだけで、クライアントオーダーもマターボードも、ほぼ確実に一歩ずつ進むのである。一石二鳥とはこのことである。二兎を追う者は二兎ともゲットである。

さらに言うと、いまの私のソロプレイには、NPCを呼び出して親密度を上げる、という楽しみもある。

PSO2では、自分と信頼関係にあるNPCを呼び出して最大3人までパーティーに加えることができるのだけれど、同じNPCを何度も呼び出

していると、徐々に親密度が上がっていくのだ。まあ、上げたからといって、なにかものすごい特典があるわけではないけれど、親密度を示すアイコンが徐々に笑顔に変わっていくので、ちよつとうれしい。

ちなみに私は、数多く存在するNPCのなかでも『フリーエ』という女性キャストのNPCが特に好きなのだけれど、少し前、私はようやく彼女を呼び出せるようになった。こうなるともう、一回クエストをこなすだけで、クライアントオーダーは進むわ、マターボードも進むわ、さらにはフリーエとの親密度も上がるわで、うれしいことだらけなのである。一石三鳥とはこのことである。二兎を追う者はなぜか三兎をゲットである。

そんなこんなで、いまの私は、どの難易度帯でもパーティーが組めるし、パーティーメンバーを観察することで己の成長にもつなげていけるし、ソロプレイはソロプレイでいろんなことがいつぺんに進められるという、なにをやっても成果が大きい、いわば「正のスパイラル」のなかにいるので

ある。

いやはや、絶好調じゃわい。もはや、ワシの勢いを止められるものなど、この世に存在せんわい。そのうえ、きょうは時間の余裕もたつぷりあることだし、パーティーもソロも思いつきり遊び倒してやるわい。ガハハハハ。そう調子に乗りながら意気揚々とPSO2を起動した私だが、そこで表示されたメッセージに、がつくりとうなだれることになる。予想外の方角から鼻っ柱をへし折られることになる。

『9／4 定期メンテナンス延長のお知らせ』

なんと、不具合発生である。すなわち、ログイン不可である。むむむ。

まさか、こんな形で勢いを止められてしまうことがあるうとは。

けつきよく、この日は不具合が深刻だったようで、メンテナンスも延長に延長が重なり、ログインできずじまいだった。オンラインゲームならではの落とし穴に、まんまとはまった私である。

いやはや、オンラインゲームも人生同様、
そう思い通りにはいかぬもん
じゃわい。

よくわかるウィークバレット入門

2013年9月9日

『ウィークバレット』というスキルがある。

ある程度の経験を積んだアークスであれば誰でも知っている有名なスキルだけれど、このブログは、新人アークスやPSO2をプレイしたことがない人にも読んでもらいたいブログなので、ウィークバレットとはどういうものなのか、この機会に改めてざっくりと説明しておく。

ウィークバレットとは、その名の通り「弱点をつくり出す弾丸」を撃ち出す、レンジャーのスキルである。

その弾がエネミーに命中すると、そこに赤い円形のマークがつく。そして、マークがついているあいだは、その部位に与えるダメージがなんと通常の約3倍に跳ね上がるという、すごいスキルなのである。すなわち、ド

シューツと撃ちこんだらビカーツと赤いマークが光り、みんなでマークめがけてドカドカーツと攻撃するとズバズバーツと大ダメージが入る、超イケてるスキルなのである。うまくいけば、HPの高い強敵でもあつという間にバターンと倒せて味方がガハハハーツと笑う、マジで鬼やバいスキルなのである。ざっくり説明するとは宣言したが、ざっくりすぎて申し訳ない限りである。

さて、私はレンジャーとして、現在レベル8である。レベル9になれば、めでたくウィークバレットを習得できる。

幸い、黄色い経験値バーはあと数ドットでMAX、すなわち、適当なエネミーを十数体ほど倒せばすぐレベルアップ、というような状態になっていたので、ソロでさくつと上げることにした。

難易度ノーマルの『ナヴ・ラッピー捕獲任務』を受注し、森林を走る。

通い慣れた深緑の道、ずいぶん手になじんできたアサルトライフル。楽勝

ではないけれど、草花を踏まないように足元に気をつけながら戦うくらいの余裕は出てきた。

さあ、獲物はどこだ、とエネミーを探しながら走っていると、なにもしていないのに不意にまとまった経験値が入り、レベルが上がった。どうやら、私が走っていた道の付近にはほかのアークスがいて、その人がなにかしらのエマージェンシートライアルを達成したらしい。たまたま近くにいただけの私も、協力者とみなされて報酬を得た、というわけだ。濡れ手で粟とはこのことである。骨折り損のくたびれ儲けの真逆である。なんともマヌケなレベルアップのしかただけけれど、まあ、たまにはこういう日があってもいいのかもしれない。

「おめでとー」

「ありがとう！」

岩壁の向こう、エマージェンシートライアルを達成した本人と思しきそ

の人から祝福の言葉をもらい、すかさずお礼を返す。

やはり、何度レベルアップを経験しても、パーティーメンバーや、マルチパーティーエリアにいる見知らぬ人から言ってもらえる「おめでとう」のうれしさは、ちつともかすむことがないものだ。ウィークバレットを習得できるレベルになった、という喜びもあいまって、ルンルン気分のままクエストをクリアし、ロビーに戻った私である。

クラスカウンターを訪ね、『クラススキル習得』を選ぶ。さきほど入手したばかりのスキルポイントを使って、私はついにウィークバレットを習得した。おめでとう、私。

それをさっそくサブパレットに登録してみると、弾丸のイラストが描かれた見慣れないアイコンが画面下に現れた。アイコンはキラリと輝くと、「よっ。俺を上手に使いこなしてくれよ」と私に語りかけてきた、というのはもちろん妄想である。

さて、新しいスキルを覚えたとなれば、やることは決まっている。試し撃ちに行こう。

『森林探索』を受注し、惑星ナベリウスに降り立つ。ウィークバレットを使うのはもちろん初めてだけれど、これまで、フォースやテクターとしてパーティーを組んできたなかで、仲間のレンジャーがウィークバレットを撃つ場面は何度も見ているので、なんとなくの使い方はわかっていてもいい。

ウィークバレットは、相手が強敵であればあるほど真価を発揮する。もともと一撃で倒せるようなエネミーにウィークバレットを撃ち、与えるダメージが3倍になったところでなんの意味もないけれど、100発は攻撃しないと倒せない強敵にウィークバレットを撃ちこめば、単純計算で3分の1、つまり33発ほどで倒せるようになるのである。

よって、今回の試し撃ちにおいてその効果を実感するためには、相手は

ウーダンやナヴ・ラッピーのような弱いエネミーではなく、たとえばガロングのような、HPや防御力が高めの相手が望ましい。

さあ、出てこい。私の記念すべき初ウィークバレットの餌食にしてやるぞ。

しばらく走ると、ドスン、という大きな音がして、あたりが真っ暗になった。目の前を黒く大きなカーテンで覆われたような、一面の暗闇。

しかし、その正体がカーテンなどではなく巨大な生物であること、黒い巨体の先に鋭い爪がギリリと光っていることに気づいたとき、私は息を呑み、すぐに周囲に助けを求めた。

「C-2にダーク・ラグネが出現しました！」

HPや防御力が高めの相手が望ましい、とは思っていたけれど、まさかこんなボスに出会ってしまうとは。喜んでいいのか悪いのか。

幸い、私のいたエリアにはほかにも人がいたようで、すぐに見知らぬ3

人のアークスが駆けつけてくれた。クラスはそれぞれ、ハンター、ハンター、フォース。いいバランスだ。ボス戦において、レンジャーが複数いる場合、ウィークバレットを使用するタイミングがかぶらないように気をつける必要があると聞いたことがあるけれど、今回はレンジャーは私だけなので、その心配はなさそうだ。

となれば、私が集中すべきは、とにかくウィークバレットを的確に撃ちこむことだけだ。

私は前線をふたりのハンターに託し、後方に下がる。サブパレットの力ーソルを見慣れない銃弾のアイコンに合わせてボタンを押すと、手持ちのアサルトライフルに、通常の銃弾とは異なる特殊な弾が装填された。

私が習得しているウィークバレットは、まだスキルレベル1。撃てる弾は、一発だけ。当たろうと外れようと、再使用できるようになるまでは、120秒もかかる。

失敗は許されない。この一発は、唯一無二の一発なのだ。その独特の緊張感は、おそらく現実のスナイパーのそれに近い。

息をひそめ、ダーク・ラグネの動きが止まるのを待つ。前線で戦うハンターが善戦しながらも傷ついていくさまを見ると、すぐにでも引き金を引きたくなるが、ぐつとこらえる。

感情に流されるな。冷静に、確実に、この一発を当てるんだ。

狙うは、ダーク・ラグネの左前脚。瀕死のハンターが、ダーク・ラグネの重い一撃をソードの腹で受け止めたとき、ヤツの動きが一瞬だけ止まった。

——ここだ！

引き金を引く。いつもと違う手応えで、銃口から弾が撃ち出される。集中力のおかげか、それとも緊張のせいかわからないが、やけに弾速が遅く見える。当たれ。ヤツの左前脚がまた動き出す前に、早く当たってくれ。

体感では数秒かかったが、おそらく実際にはコマ数秒だろうか。特殊な銃弾はドスツと左前脚に刺さり、赤いマークを刻みこんだ。

やった、当たった！

私が人生で初めて放ったウィークバレットは、狙い通り、ダーク・ラゲネの左前脚をとらえた。完璧だ。やればできるじゃん、私。ひよつとして天才なんじゃないの、私。

しかし、その喜びとうぬぼれは、残念ながら長くは続かなかった。

ウィークバレットの効果時間は通常なら約18秒間あるはずなのだけど、私がダーク・ラゲネに刻んだ赤く美しい円形のマークは、なぜか3〜4秒くらいですぐに消えてしまったのだ。

なにが起きたかというと、左前脚の部位破壊である。

どうやら、ハンターふたりとフォースの攻撃によって、すでにヤツの左前脚は重傷を負っており、破壊寸前の状態だったらしい。

そこに、ずいぶん遅れて私がウィークバレットを撃ちこんだ。もともとボロボロだった部位に与えるダメージが3倍になったところで、いまさら意味があるはずもなく、あつという間に左前脚は破壊されてウィークバレットの効果も消えてしまった、というわけだ。

うーん。命中させようと慎重になりすぎて、適切なタイミングを逃してしまったか。

かくして、私の記念すべき初ウィークバレットは、命中したという意味では成功だけれど、その効果という意味では、やや失敗に終わった。

あたりまえすぎる話だけれど、やはり、ただ見るのと、実際にやるのとでは大違いだ。想像していた以上に、注意力、判断力、そして集中力が求められる。

レンジャーって、やっぱり難しいな、と思った。けれど同時に、この難しいクラスを使いこなせるようになったとき、私はどんなに気持ちいいだ

ろ
う
な、
と
も
思
っ
た。

プチあとがき「一発必中」

ウィークバレットは、直接的にはまったくダメー
ジを与えないにも関わらず、ほかのどんなスキルよ
りも攻撃への貢献度が高いという、とても不思議な
スキルです。一発でこんなに戦況を変えられるスキ
ルは、ほかにはないんじゃないでしょうか。

有楽町ゲームパッドウォーズ

2013年9月12日

ゲームパッドが壊れた。

まあ、そろそろかな、という気はしていた。買ってから2、3年は経つし、もともと値段優先で選んだ安物だ。最近ではバネが弱ったのか、通常攻撃のボタンを強く押しこむとそのまま戻らなくなってしまったことがたびたびあったし、アナログスティックも、右と左で明らかに感度が違ってきていた。

そして先日、ついに十字キーの下がまったく反応しなくなった。具体的にどういふことかと言うと、武器パレットやサブパレットを上向きにくるくる回すことはできるが、下向きにくるくる回せなくなってしまったのである。

たとえば、武器パレットを1番から2番に切りかえたいとき、これまで十字キーを一回だけ下に押せばよかったのだけれど、いまは何回も上に押して、1↓6↓5↓4↓3↓2と、いちいち一周させなければ切りかえられないのだ。じつにめんどくさい。しかも、めんどくさいからといって適当に上を連打していると、勢い余って2番を通りすぎて1番に戻ってしまい、もう一周くるくる回すハメになるので、さらにめんどくさい。もはや、これは武器パレットをくるくる回し続けるゲームなんじゃないかと勘違いしかねない勢いである。こんなにくるくる回るのはスロットマシンかイワシの回遊以来である。

ボタンの反応がときどき悪い程度ならば、だましまし使っていけるかもしれないけれど、今回は明らかに、ゲームプレイに支障が出ている。ゲームパッドそのものを新調せざるを得ないだろう。

まあ、壊れてしまったものはいしょうがない。いいきつかけができたと思

うことにしよう。

さて、ネットで適当に注文しようかな、と目論んだ私だけけど、少し調べたあたりで、やっぱり店頭に出向こう、と考え直した。ネットでは、いま売れ筋のゲームパッドがカンタンにわかるし、購入者によるレビューも大変参考になるのだけれど、画面で写真を見ただけでは、実際の大きさや質感がわからないのが痛いのだ。

ここで持論を述べさせてもらうけれど、ゲーマーにとって、コントローラとは単なるデバイスではなく、現実の自分とゲームの自分をつなぐ命綱である。ゲームプレイ中はそれをずっと握りしめ続けることになるし、プレイしていないときでも、それは基本的には自分の周辺、おもにゲーム機やPCの横に置かれ続けることになる。

よって、コントローラ選びとは、きわめて慎重に行われるべきなのだ。家庭用ゲーム機以上に膨大な種類が販売されているPC用ゲームパッドの

購入となれば、なおさらである。機能の豊富さ、ボタンの数、操作性、大きさ、色、デザイン性、質感などなど、熟慮すべき項目が山ほどあるのだから。

このたび新しく購入するゲームパッドに私が求めることは、大きく下記の3つである。まず、PCだけでなく、PS3での使用にも対応していること。次に、ボタン配置や操作性が、なるべくPS3の純正コントローラに近いこと。そして最後に、カラーがホワイトであること。

少し調べたところ、いまの世のなかには、PCに挿してもPS3に挿しても問題なく使えるという、大変便利なゲームパッドがいくつかあるらしい。であるならば、今後、自宅にゲーム好きの知人が集まった際、PS3で多人数協力プレイや対戦プレイを楽しむ機会がないとも限らないので、ぜひとも備えておきたいところだ。そして、そうしたPS3での使用を視野に入れるならば、当然、ボタン配置や操作性は純正コントローラに近い

ほうが望ましい。色については、私はPC周辺の機器やグッズは白系のもので統一することに決めているので、ゲームパッドもそれに合わせなければならぬ、というわけだ。

ちなみに、ゲームパッド事情にくわしい人のなかには、ここまで読んで「じゃあ、PS3の純正コントローラを買えばいいじゃないか。ホワイともあるし」と思った人もいるかもしれない。

じつは、PS3の純正コントローラは、PCでの使用に正式対応はしていないけれど、いろいろなサイトで無償のソフトウェアが配布されており、それを使ってちよちよいと設定してあげれば、PC用のゲームパッドとしても使用することが可能なのである。設定の手間はあるけれど、たしかにそれは魅力的な手段だ。

でも、今回、それはできないのである。いや、したくないのである。

なぜかと言うと、これもゲームパッド事情にくわしい人なら大変よくご

存じのことかと思うのだけれど、PS3の純正コントローラときたら、やたらめったら高価なのである。お高くとまってやがるのである。ざっと5,000円近くはするのであり、ややもすると、新作ゲームソフトが一本買えちゃうお値段なのである。

そこまでの出費は、ちょっとカンベン願いたいのだ。ゲーマーにとって、コントローラとは単なるデバイスではなく、現実の自分とゲームの自分をつなぐ命綱であるけれど、私の命に5,000円の価値があるとは、とうてい思えないのである。せいぜい半額、2,500円くらいが妥当なところだろうと踏んでいるのである。

そんなわけで、古びたブタの貯金箱を叩き割って得たなけなしの2,500円を握りしめて、家を飛び出した私です。PS3の純正コントローラと同じようなものをPS3の純正コントローラの半額以下で手に入れたという、きわめて図々しい欲求を抱いて、家電量販店に乗りこんだ私です。

あらゆる方向から矢のように飛んでくる「いらつしゃいませー」の嵐を華麗にかわし、奥へ、奥へ。手慣れたものです。おおっと、ありました、PC周辺機器コーナー。探しましょう、探しましょう。おそらく、マウスとかキーボードとか、各種入力デバイスの近くに、ゲームパッドも並んでいるはずです。ほら、ありました。ずらずらーっと、棚をふたつ以上もまるまる使って、古今東西、四季折々のゲームパッドが、ところ狭しと並んでいます。否、四季折々は誤りです。ゲームパッドに季節は関係ありません。

「いらつしゃいませー！なにかお探しですか？」

おやおや、ゲームパッドの山を前にキョロキョロする私を見かねて、店員さんが話しかけてきました。やせぎみのメガネの兄ちゃんです。とても親切でありがたい気づかいですが、ここで返す言葉は決まっています。さあ、あなたも一緒に言いましょう。メガネの兄ちゃんに言いましょう。

「大丈夫です！」

かしこまりました、なにかございましたらお申しつけください、と、またも親切な言葉を残して、いったん退いてくれる兄ちゃんです。いやはや、いい兄ちゃんもいたものです。そういえば、家電量販店に勤めるやせぎみのメガネの兄ちゃんに悪い人はいない、と、田舎の祖母が言っていた気がします。家訓にもそう載っていた気がします。

あれ？あれあれ？家訓はさておき、妙なことが起きました。こんなに立派な家電量販店なのに、こんなに大きな棚なのに、PS3にも対応しているゲームパッドがほとんど置いてありません。隅から隅まで見ましたが、かろうじて2種類くらい、しかもなんだかよくわからないメーカーのものしかありません。

これは、どうしたことでしょう。まさかの在庫切れでしょうか。さきほど「大丈夫です！」と跳ねのけてしまったメガネの兄ちゃんを、申し訳な

さそうに呼び寄せる私です。心持ち上目遣いで話しかける私です。

「あの、すみません。PS3でも使えるものを探してるんですけど、ここにあるもの以外に種類ってありますか？」

「ハイ、ございますよ！あちら側の家庭用ゲームコーナーにPS3用のコントローラが各種置いてありまして、そのなかに、PC・PS3兼用のものもございます！」

おお、そっちでしたか。PCでの使用を第一に考えていたので当然のようにPC周辺機器コーナーに来てしまいました。なるほど、PS3のコントローラとして売られているとは。盲点でした。

「わかりました。ありがとうございます」

「ハイ！またなにかございましたらお申しつけください！」

ありがとう、やせぎみのメガネの兄ちゃん。最後までハキハキとした応対、お見事です。さすがのおもてなしです。2020年、東京オリンピック

ク効果で大量の外国人観光客がこの家電量販店に押し寄せたとしても、この兄ちゃんがいればきっと大丈夫です。家訓にもそう載っていた気がします。

……ええっと、すみません。このペースで一部始終をこと細かに記していると、いつまで経っても話が終わらないことに気づきました。遅ればせながら、いま気づきました。口調を戻して、すっ飛ばします。

その後、家庭用ゲームコーナーにたどり着いた私は、そこで多数のPC・PS3兼用ゲームパッドを発見し、うーんうーんと、実物を見ながら20分ほど考えこんで、なんとか、自分の欲求をすべて満たせそうなゲームパッドを購入することができた。

PS3でも使えて、PS3の純正コントローラによく似ていて、カラーもキレイなホワイト。価格も2,500円より少し安いくらいだったので、大満足であると言っている。ヘンに宣伝するつもりはないので、あえて製

品名は書かないけれど、HORI社製のゲーム패드である。伝統も実績も確かなメーカーだから、操作性や耐久性も心配なさそうだ。

かくして、突然の故障と多少の出費を経て、PSO2のプレイ環境をちよつとだけ充実させた私である。でも、私はPSO2というゲームと今後も長く付き合っていくつもりだから、ひよつとしたら、この「ちよつとだけ」の充実こそが、じつはとても大切で有意義なことなのかもしれない。

余談だけれど、今回のゲーム패드買い替えという一大スペクタクルの始終を、親しいフレンドであるUさんという女性ハンターに報告すると、下記のような反応が返ってきた。

「へえ、いろいろあるんだね。私はキーボード派だから、よくわかんないや」

あ、そうか。言われてみれば、PC版のPSO2プレイヤーも、みんながみんなゲーム패드を使っているわけじゃないんだよな。あたりまえの

ことだけれど、ちょっと盲点だった。おそらく、PC用のオンラインゲームはなんでもそうだと思うけれど、PSO2もつくづく、プレイ環境が千差万別、十人十色なゲームである。

でも、きっと、ゲームパッド派の人もキーボード派の人も、ゲーマーとして、あるいはPSO2プレイヤーとして譲れない、なにかしらのこだわりを持って、それを選んでいるのだろうと思う。

いつか機会に恵まれたら、冒険の合間、キャンプシップでの休憩中にも、そういう話題で盛り上がってみたいものだ。

視野と焦点

2013年9月17日

ずっと不思議に思っていたことが、いくつかある。

私は、そんなに極端に物覚えが悪いほうではないと思うのだけれど、なぜ、エネミーの名前と特徴をなかなか覚えられないのだろうか？ハンターのは、なぜ、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にことごとく敏感で、あんなに動き出しが早いのだろうか？そして、レンジャーの人は、なぜ、物知りであることが多いのだろうか？

私はいままで、これらは個々に独立した疑問であると思っていた。ところが最近になって、レンジャーを育て始め、ハンター、レンジャー、フォースという基本的な3クラスをひととおり経験したことによって、ふと気づいたのだ。

これら3つの疑問は、すべて同一の理由のもとに説明がつく。

もちろん、それは私の疑問に対する私の答えでしかないのです、それが万人にとつての正解であるとは言いきれないけれど、少なくとも私のなかでは、かなり合点のいく答えだった。

なにかというと、先に挙げた3つの疑問はすべて、「それぞれのクラスが、戦闘中、なにを見ているか」という点を明らかにすることによって、説明が可能なのである。

まず、私がこれまで本職として位置づけてきたフォース。フォースには、使用する武器や得意とするテクニクによってさまざまな戦闘スタイルがあるけれど、私のスタイルは、タリスを用いた後方からの補助・回復を重視する、支援型フォースだ。

そして、そういう支援型フォースが戦闘中になんを見ているかというと、補助や回復の対象、すなわちパーティーメンバーの動きを目で追っている

時間が、圧倒的に長いのである。

HPが減っている人はいないか。状態異常にかかっている人はいないか。オーバーエンドを繰り出そうとしているハンターがいれば、その正面にゾンデールを放って周囲のエネミーをまとめたいし、ウィークバレットを放とうとしているレンジャーがいれば、その効果を最大化するために、すかさず味方全員にシフトをかけたい。

ちなみに、四六時中サポートに奔走しているわけではなくて、当然、攻撃に参加する機会もかなり多いわけだけど、攻撃テクニクには、ロツクオンできれば必ず命中するものや、攻撃範囲がやけに広いものなど、きわめて使いやすいものが多くある。

そのため、こう言う身もフタもない話になってしまいうけれど、適当に攻撃していても、ある程度なんとかなっちゃうのである。もともと後方において、エネミーに攻撃される危険が少ないおかげもあって、それぞれの工

ネミーの特徴を細かく覚えておく必要は、あまりない。多くの場合、弱点属性とだいたいHPさえわかっているれば、あとは出現した数に応じて、適切な攻撃手段を選択していけるのだ。

敵の動きよりも、味方の動きを見るべき時間のほうが圧倒的に長い。これこそが、フォース、とりわけ支援型フォースである私が、エネミーの名前や特徴をなかなか覚えられない理由なのだと思う。

次に、ハンターの動き出しがやたらと早い理由であるが、これはさきほどのフォースの話と対照であるので、非常にカンタンだ。

ハンターの仕事は、言うまでもなくエネミーとの格闘戦である。攻撃のためにも、後方のレンジャーとフォースを守るためにも、すべてのエネミーの注意を自分に引きつけ続けることが望ましい。

よって、ハンターは、敵の動きに誰よりも敏感でなければならない。自らの背中を思いきってレンジャーとフォースに預けるかわりに、目の前の

エネミーや、緊急事態への対処に全神経を集中しているのだ。そりゃあ、あらゆるできごとに対する動き出しも早くなるはずである。

そして、レンジャーである。レンジャーが物知りの理由である。

これはおそらく、ウィークバレットの影響が非常に大きい。

私自身、レンジャーとしてレベル9まで成長し、ウィークバレットを習得して初めて気づいたことだけれど、ウィークバレットは、レベル9で習得できるスキルにしては、上手に使いこなすために必要な知識量が、あまりにも多すぎる。

たとえば、まずはエネミーの弱点部位を知っておかなければならない。しかし、いつも弱点部位にウィークバレットを撃ちこめばいいわけではなく、ときには、敵の強力な剣技を封じるためにあえて武器の破壊を狙う、というような工夫も必要なので、エネミーの攻撃手段に関する知識も必要だ。さらに、すぐ破壊できるような弱い部位にウィークバレットを撃ちこ

んでも意味が薄いので、各エネミーの各部位の耐久力も、なんとなく知っておくべきだ。

知っておけばいいのは、エネミーのことだけではない。

たとえば、弱点が頭部にある背の高いエネミーがいたとして、その頭部は、地上戦でこそ真価を発揮するハンターのようなクラスにとっては、かなり攻撃しづらいはずだ。パーティーにそういうクラスの人が多くいる場合は、あえて弱点でない脚部にウィークバレットを撃ちこんだほうが結果としてより多くのダメージを与えられる可能性があるのです、各クラスの攻撃手段についても、よく知っておかなければならない。

このエネミーが相手で、このパーティーメンバーだったら、いつ、どこに、ウィークバレットを撃ちこめば、その効果を最大化できるか？

ウィークバレットを習得し、それを上手に使っていかうとするレンジャーは、ハンターと同じくらい、エネミーのことを見ていなければいけない

し、フォースと同じくらい、味方の動きを見ていなければいけない。

そんな難しいことをレベル9のころからずっとやっていれば、そりゃあ、エネミーのことにも、レンジャー以外のクラスのことにも、その他もろもろのことにも、誰よりくわしくなるに決まっているのである。

最前線に立ち、エネミーを誰よりも鋭くにらみつけているハンター。後方に陣取り、パーティーメンバーを誰よりも見守っているフォース。その中間に立ち、つねにバランスよく全体を見渡しているレンジャー。

「みんなちがって、みんないい」なんて言うと言子みすずになってしまうけれど、きっと、どのクラスも等しく重要で、どのクラスも等しく尊敬すべきものなのだと思う。

PSO2は、クラスを変えたと別のゲームになると言ってもいいほど、クラスやその戦闘スタイルによって、視野と焦点が大きく変化する。

「1粒で2度おいしい」とはグリコの名キャッチコピーだけれど、現在

のPSO2には、なんとクラスが7つもある。
いったい、ひと粒で何度おいしいゲームなのやら、
という感じだ。

行為で好意を伝えよう

2013年9月18日

好きな人がいる。もちろん、ラブじゃなくて、ライクの話ですよ。

その人とは、惑星リリーパの砂漠で出会った。たぶん、かれこれ半年くらい前になると思う。私はレベル45のフォースで、その人は同じレベルの男性レンジャー。彼がクエストにひとりで挑んでいたところに、私が途中参加した。空一面に星の絨毯が敷き詰められたような、やけに明るい砂漠の夜だった。

その日、冒険自体は特に波乱もなく無事に終わった。キャンプシップで少し雑談をしていると、彼が「よかったら、フレンド登録していただけませんか」と言ってくれたので、私は「もちろんです」と返し、ふたりはフレンドになった。

そのとき彼は、「あまりログインできないし、レベル上げも遅いですけど……」と、少し申し訳なさそうに話していた。でも、私はむしろ、おお、私と同じようなタイプの人だ、とうれしくなって、彼に強い親近感を覚えた。彼と別れた後、なにげなく彼のアークスカードを見てみると、彼のプレイヤーIDが私と非常に近い番号であること、つまり、彼と私はPSO2を始めたのがほぼ同時期であることや、彼も私と同じく、チームに所属しない主義であることなどがわかり、私はますます、彼への親近感を強めた。

彼と私は、本当によく似ている。次がいつになるかわからないけれど、またパーティーを組みたいな、と思った。

でも、その「次」は、ずっと来なかった。

彼がPSO2をやめてしまった、みたいな悲しい話ではないので、そこは安心してほしいのだけれど、問題はふたりのログイン頻度にあった。

「あまりログインできない」と話していた彼と、その彼によく似ている私。つまり、私たちはふたりともログイン頻度が低いうえに、ログインしたとしても、短時間しか遊べない日が多くあった。

そうになると、パーティーを組む組まない以前の問題として、そもそもタイミングが合わないのである。ログインする日や時間帯が、ほとんどかぶらないのである。フレンドリストを開いても、彼の名前が「オンライン」になっていることはほとんどないし、たまにあったとしても、おっ、声をかけてみようかな、どうしようかな、と迷っているうちに彼がログアウトしてしまったり、逆に私がログアウトする時間になってしまったり、という感じだった。

けっきょく、フレンド登録をかわした最初の出会いの日から、彼と私は、なにひとつ接触することがないまま、半年を過ごした。

彼と私は、きつとよく似ている。気が合うはずだ。話も合うはずだ。も

ういちどパーティーを組んでみたい。もつとなかよくなりたい。そう思っていたのに、いまでもそう思っているのに、私はなにもできなかった。

いや。正確には、なにもしなかった、と言うべきか。

しようと思えば、いますぐにだって、彼に連絡することはできるのだ。

PS02には、メールとか、コメントつきグッジョブとか、ログインしていないフレンドにもメッセージを伝える手段がある。それを使って、たったひとこと「またパーティー組みましょう！」と伝えれば、それで済む話なのだ。

でも、私にはそれをする勇気がなかった。半年ものあいだ、なんにもできなかつたのに、もう、彼は私のことなんて覚えていないかもしれないのに、きょうになつていきなり、メッセージを送れるはずがないのだ。

私の思いこみ、という部分もあるのだろうけれど、それでも、半年という時間は、彼と私の距離をずいぶん遠ざけてしまった気がする。いまとな

つては、彼の現在のクラスも、レベルも、心情も、私にはなにもわからない。話しかけるきっかけは、完全に失われた。

今後、私が彼とふたたび交流できる日は、来るのだろうか？期待も少しはあったけれど、ほとんどあきらめかけていた。

一週間ほど前、ひさびさにフォースでソロプレイをした。

クォーツ・ドラゴンという強力なボスに挑むクエストだったので、ウィークバレットを撃ってくれるレンジャーのNPCを探そう、と思ってパートナー端末をしばらく操作していたら、そこに彼の名前を見つけた。

少し考えたけれど、最終的に私は彼をフレンドパートナー、すなわちNPCとして呼び出した。彼はあの日からいくつかレベルが上がっていたけれど、やはりそれは私と同じくらいのレベルで、クラスも変わらずレンジャーだった。

PSO2では、フレンドパートナーを利用すると、利用された側にはF

UNというポイントが入るうえ、誰がフレンドパートナーを利用してくれたのが『コミュニケーション履歴』という機能でわかるようになっていく。

いまさら、彼にメールやコメントつきグッズを送る勇気はないけれど、せめて、微量のFUNが彼に入ること、彼の役に立てればいいな、と思った。彼が次にログインしたとき、コミュニケーション履歴に載った私の名前を見て、せめて、「ああ、そういえばそんな人もいたな」くらいに思い出してもらえればいいな、と思った。

それから数日後、ログインしてコミュニケーション履歴を見たとき、少し驚いた。なんと、彼もまた、私をフレンドパートナーと呼び出してくれていたのだ。

おそらく、彼はログインしてコミュニケーション履歴を見たときに、私がフレンドパートナーを利用したということに気づいてくれて、そのお礼

の意味をこめて、逆にフレンドパートナーを利用してくれたのだと思う。私の願望をおおいに含む推測なので、思いこみかもしれないけれど。

まあ、理由はどうであれ、フレンドパートナーを利用してくれてありがたいことには変わりない。しかも、このフレンドパートナーの相互利用は、直接的なコミュニケーションとは言えないけれど、彼と私にとっては、じつに半年ぶりとなる貴重な接点だ。

私は彼に、「フレンドパートナー利用、ありがとうございます」と、コメントつきグッジョブを送った。短い文だけれど、かなり勇気を振りしほった。

すると、その2日後、彼からコメントつきグッジョブが届いていた。きつと、フレンドパートナーのときと同じように、お礼の意味をこめて、わざわざ送り返してくれたのだと思う。

「こちらこそ。また近いうちに一緒にしましょう」

跳び上がるほどうれしかった。彼は、私のことを忘れてなんかいなかったのだ。

半年間、なんにも交流がなくて、もう再会するチャンスはないかもな、とあきらめかけていたのに、フレンドパートナーの利用をきっかけにしてコメントつきグッジョブを送り合うことができるようになり、彼のほうから「またご一緒にしましょう」と言ってもらうことができた。

思わずガタツと椅子から立ち上がり、彼の送ってくれたコメントつきグッジョブの文面を見てニヤニヤしながら小躍りする私である。まるで片想いの相手からメールの返事が来た中学生である。

そして、きのう。ついにそのときが訪れた。

私が特に理由もなくひとりで浮遊大陸をうろうろしていると、パーティーに参加者が現れた。私と同じレベルの、男性レンジャーだ。

「こんばんは。ご一緒させていただきますか？」

「こんばんは！もちろんです。おひさしぶりですね」

「そうですね。でも、つい最近フレンドパートナーで姿を見たせいか、ひさびさ感があまりないですw」

その後、冒険の最中、私は勇気を出して、「本当はずっと連絡したかったけど、いまさら声をかけるきっかけが見つからなくて、悩んでいたんです」という話をした。すると彼は、「僕も同じですよ。だから、フレンドパートナー利用の履歴やコメントつきグッジョブを見たとき、おおつ、と思いました」と言ってくれた。

また一緒に遊びたいフレンド、もっと親しくなりたいフレンドがいるのに、己の気弱さ、臆病さ、あるいは疑り深い性格が邪魔をして、自分からフレンドに声をかけることが、どうしてもできない。そういう悩みを抱えているアークスは、きっと私だけではないはずだ。

でも、今回のことでよくわかったけれど、PSO2には、言葉以外にも、

相手に好意を伝える手段があるのだ。今回はそれが「フレンドパートナーを利用すること」だったけれど、ほかにも、マイショップでその人の商品を積極的に買ってみるとか、その人と同じブロックに滞在する時間を増やしてみるとか、そういった行為も、好意を伝える手段として機能するだろうし、コメントつきグッジョブなどで声をかけるきっかけにもつながるはずだ。

私と同じような悩みを抱える、またはこれから抱えるかもしれない、全員の気弱なアークス、あるいは口下手なアークスへ、この言葉を捧ぐ。

言葉が出ないなら、行為で好意を伝えよう。あなたの好きな人は、きっとあなたを好きな人ですよ。

プチあとがき「お互いに」

「なかなか接点がなく、なんとなく疎遠になってしまう」というのは、オンラインゲームの世界では本当によくあります。ただ、自分がそれを残念に思っているときというのは、高い確率で、相手も同じように思ってくれているような気がします。

旅に終わりはないけれど

2013年9月22日

急ぐつもりはなかったし、実際、急いでいなかったのだけれど、わりとこまめに戦闘やクライアントオーダーをこなしていたら、この2週間で、レンジャーのレベルが9から14に上がった。

それは、一般的なPSO2プレイヤーの感覚からすれば「へえ、それで？」で終わってしまう話だろうけれど、ふだん、1ヶ月かけてレベルがひとつ上がるかどうか、という牛歩のごときペースで冒険を進めている私としては、異常事態である。陸上競技なら間違いなくドーピングを疑われるタイム短縮ぶりである。

平素、安易にレベルが上がってしまうことを嫌っている私としては、「こんなに早く上がっちゃっていいのかな」と思わなくもないけれど、こ

このところ、パーティーを組む機会にかなり恵まれていたし、そのパーティープレイを通じて、プレイヤーとしての腕前もレベル相応には成長している感触があるので、よしとしよう。

さて、このあたりで、私のいまの状況をざっと整理しておこう。

先に述べたように、レンジャーのレベルは14に達した。ちなみに、獲得したスキルポイントはすべて『ウィークバレット』に費やし、そのスキルレベルは6になった。最初は120秒に1発だったのが、98秒に3発も撃てるようになり、かなり使いやすくなってきた。

この、レベル15前後のあたりというのは、それまでに比べてパーティープレイの戦術性が格段に高まってくる時期だ。ハンターなら『ソードギア』や『パルチザンギア』などのギア系スキル、レンジャーなら『ウィークバレット』や『スタンディングスナイプ1』、フォースなら『フレイムテックSチャージ』や『ボルトテックPPセイブ』など、各クラスが自分

の個性を発揮するためのスキルを覚え始め、パーティー内の役割分担やチームワークが本格的に機能しだす。

そのため、最近の私は、レンジャーをやるのが楽しくてしかたがない。パーティーの人数やクラス構成が変わるたび、自分の果たすべき役割が微妙に変わってくることもあって、毎日が新鮮なのである。その新鮮ぶりたるや、築地のマグロ並みなのである。

とはいえ、私はレンジャーを本職にするつもりはない。私がレンジャーをやっているのは、あくまで「レンジャーというクラスがどういうものなのか」を知るためであり、そこで知ったことを、今後、本職とする予定であるテクターでのパーティープレイに活かしていくためである。なので、それなりにレンジャーのことを学んだら、レンジャーとしての活動には区切りをつけるつもりだ。

問題は、じゃあ、なにがどうなったら「それなりに学んだ」ことになる

のか、ということであるが、これについては、レベル30、という目標を自分のなかで設けた。

PSO2において、レベル30というのは、初めてレベル制限解除試練を受けたり、ファイターやガンナー、あるいはテクターへの転職が許可されたりするようになるレベルである。それらのことから、私のなかではなんとなく、そこまで来れば初心者卒業というか、いっばしのアークスを名乗っても大丈夫というか、そういうイメージがあるのだ。

むろん、これをお読みの方、特にレンジャーを本職とする方のなかには、「おいしい、レベル30程度でレンジャーをわかった気になられちゃ困るぜ」とお思いの方もいるだろうけれど、レベル40とか50とか言い出すと、私はおそらく、そこに達するまで軽く2年はかかってしまうので、そのあたりは、なにとぞカンベンしていただきたい。

そんなわけで、私はレンジャーについて当面の目標を「レベルを30まで

上げること」と定めた。むろん、急ぎはしない。むしろ、積極的に遠回りして、いろんなことを吸収するつもりだ。

そして、テクターである。まだレベル34だが、今後の私の本職である。テクターについては、レンジャーと並行して経験を積んでいきながら、レベル40、すなわち難易度ベリーハードの舞台に立つことをめざそうと思う。

そして、そこまでたどり着いたら、ぜひともやりたいクエストがある。難易度ベリーハードの『龍祭壇探索』である。

私はこれをまだいちどもやったことがなく、当然、クリアしたこともない。いまのPSO2は、惑星ウォパルなどを舞台にした『エピソード2』が順次実装されていて、惑星アムドウススキアの龍祭壇は『エピソード1』の最後の舞台であり、龍祭壇探索は、そのなかでも最後に受注できるようになるクエストだ。

ソロで挑むか、パーティーを組むことになるかはまだわからないけれど、私はこの『エピソード1』最後のクエストにはレベル40のテクターとして挑み、なんとかクリアしたいと考えている。

話をまとめよう。

私は、レンジャーの経験を経て各クラスへの理解を深めたうえで、これまでのフォースから、新たにテクターを本職として生まれ変わる。そして、その勢いのままエピソード1を終え、エピソード2を始めていくのだ。

新しい私が、新しい扉を開く。きっと、私の物語において、これまでにない大きな節目になるだろう。

そして私は、その大きな節目を、長く続いたこの日記の区切りにしようと思う。

新しい扉を開いた先でも、ずっとずっと冒険は続いていくけれど、私は、そこでのできごとについて、少なくとも、このブログ上では書いていくつ

もりはない。このブログは、PSO2をまだプレイしたことがない人や、PSO2を始めたばかりの新人アークスにも読んでもらいたいブログだから、なるべく、そういった人たちにもわかりやすい形で、いったんエンディングを迎えておきたいのだ。

旅に終わりはないけれど、物語には必ず終わりが必要だ。だったらせめて、できるだけいい形で、私はその幕を引きたいと思う。

気がつけば、なんだか書き方が仰々しくなりすぎてしまった。もちろん、区切りなんてまだまだずっと先、遠い未来の話だ。

一般的なPSO2プレイヤーの感覚からすれば、レベル30や40なんてすぐだろうけれど、私の冒険のペースが極端に遅いことは、みなさま、ご承知の通りである。閉店セールを年中やっているあやしげな時計屋よろしく、なんだよ、言うだけ言っというてぜんぜん終わらんじゃないか、みたいな状態に陥ってしまうことも、おおいにありうる。

まあ、とりあえずは、当面の目標もそれなりに定まって、いつも以上に高いモチベーションでPSO2に臨んでいる私である。

きょうも、いいパーティーが組めるといいな。いや、いいパーティーにしてみせるぞ。

所属チームなし

2013年9月25日

いつものように『誰でも楽しく』のパーティーにふらりと参加し、冒険をひとしきり楽しみ、キャンプシップで雑談していると、パーティーリーダーが「みなさん、もしよかったら、うちのチームに入ってみませんか？」と発言した。

パーティーリーダーを、仮にLさんと呼ぼう。

そのパーティーは4人パーティーで、偶然にも、Lさん以外の3人は『所属チームなし』の状態だった。おそらく、Lさんからすれば、「勧誘がうまくいけば、チームメンバーが一気に3人も増える！大チャンスだ！」という塩梅で、私たち3人を勧誘してくれたのだと思う。

そのパーティーは、戦闘も会話も充実した楽しいパーティーだったし、

しさんも、視野と調整力に秀でた素晴らしいリーダーだった。きっと、しさんが所属するチームもいいチームなのだろう、と容易に想像がつく。

しかし、私はチームには所属しないと決めているので、真っ先に「すみません、私は遠慮しておきます」と返事をした。

もちろん、せっかくのお誘いを断ることに申し訳なさはあるけれど、今回は、私以外にもふたり、同時に勧誘されている人がいる。私みたいに「チームには絶対に入らんぞ！」なんて偏屈な考えを持っている人はかなり希少なはずだから、まあ、ふたりのうち、少なくともひとりには「じゃあ、入ってみます」と言うだろう。それなら、勧誘したしさんも、それなりに救われるはずだ。

ところが、残るふたりの口から出てきた言葉は驚くべきものだった。

「すみません、俺も遠慮します」

「僕もいいです」

ええええ!?なんで断っちゃうの!?Lさん、いい人だよ!チームだつて、きつといいチームだよ!

いや、まあ、自分が真つ先にズバツと断っていることをふまえると、私がつたりに「なんで断っちゃうの」と言うのもヘンなのだけれど、予想が外れてかなり驚いてしまった。あるんだな、こんなこと。

ふたりがなぜ勧誘を断つたのかはわからないけれど、こうなつてくると、心配なのはLさんのハートである。理由はどうあれ、バース・掛布・岡田のバックスクリーン3連発よろしく、3連続でノーをつきつけられてしまったLさんの精神は、はたして正常に保たれているのだろうか?

「わかりました。でも、こんなに立て続けに言われると、ちよつとヘコむw」

うーん、そりやそうだよな。いくら誘い慣れ、あるいは断られ慣れしていたとしても、さすがにこれは、自信を失っちゃうよな。心中お察ししま

す。心なしか、背中を丸めるLさんがマウンド上でうなだれる槇原投手とダブって見えた私である。

「私のチーム、そんなにダメかな……w」

たぶん、半分くらいは冗談で、もう半分くらいはホントにちよつとヘコんでしまっているのだろう。

すると、「僕もいいです」と言ったハンターの青年が、傷心のLさんをフォローするためか、勧誘を断った真意を話した。

「僕、もうすぐ自分でチームを立ち上げる予定なので」

おお、そんな理由が！いやはや、なんと立派な志であろうか。自分でチームを作るのなら、ほかのチームに入るわけがない。そりゃあ、断るのもあたりまえだよな、と深く納得する私である。

「なるほど。それはしょうがないw」

おお、どうやらLさんも納得した様子である。バックスクリーン3連発

に意気消沈の槇原投手であつたが、そのうち1発の理由がハッキリわかつて、心の傷が少し癒えたようだ。

すると、「すみません、俺も遠慮しときます」と言っていたブレイバーの男性キャストも、流れに乗って理由を話し始めた。

「俺は、ちよつと前まではチームに入ってたんだけど、人間関係のゴタゴタに巻きこまれて、めんどくさくなっちゃった。だから、しばらくはひとりでのんびりやっていますw」

おお、やつぱり彼にも、それなりの理由があるようだ。私はチームに所属したことがないのでよく知らないけれど、たしかに、チーム内でのめめごととか、ちよつとした意見の対立とか、そういうことが起きて困っている人の話は、ときどき聞く。彼のような経緯でチームを脱退するケースも、おそらくは、そんなに珍しくないのだろう。

「なるほど。それもしようがないよね」

ほら、しさんも納得した。やっぱり、よくあることなんだろうな。バックスクリーン3連発に意気消沈の槇原投手であつたが、そのうち2発の理由がわかつたことで、ほぼ立ち直りかけているようだ。

しかし、こうなつてくると当然、槇原投手が気にするのは、残る1発の理由である。

「ちなみに、ふらさんにも、なにか理由がおりなんですか？」

ああ、やっぱり。聞かれると思つた。なんて答えようかな。

先のふたりのように、なるべく短い言葉で説明しようとするならば、「私の価値基準、およびそこから導かれるプレイスタイルにおいては、チームに入ることによるメリットがなく、逆にデメリットがあるから」という感じなのだけれど、これではいまいち答えになつていない気がする。かといつて、適当にごまかしてしまうのも、ちよつと失礼にあたる気がする。うーん。まあ、せつかくの機会だ。パーティーは冒険を終え、すつかり

雑談ムードだから、少しくらい長話になってしまってもたいして問題はな
いだろうし、このパーティーには、すでに自分のチームを持つLさんもい
るし、これから自らの手でチームを立ち上げようとする青年もいる。私み
たいな考えの人がいる、ということも、できれば彼らに知ってほしい。

「ちよつと昔話をしますが、いいですか？」

そう前置きして、私は自分がチームに入らないと決めている理由を、き
ちんと話してみることにした。

——7年前。

私は、PSO2の前身であるPSUのそのまた前身、『ファンタシース
ターオンライン ブルーバースト』（PSOBB）をプレイしていた。

いまとなつてはずいぶん昔のオンラインゲームだけれど、PSOBBは、
PSO2と同じようにパーティープレイが盛んであり、やはり同じように、
チーム機能があつた。そのころの私は、なんとなくチームに入っておらず、

いまと同じように、その日の気分で、適当なパーティーに入ったり、黙々とソロで任務をこなしたりして遊んでいた。

私には、よくパーティーに誘ってくれるフレンドがひとりいた。ある日、こういう話の流れだったかは忘れてしまったけれど、その人は「ふらさんって、すごくパーティーに誘いやすい」みたいなことを言った。私が「ありがとう。でも、どうして？」と聞くと、その人はこう答えた。

「ほかにもフレンドは何人かいたけど、みんなチームに入っちゃった。したら、チームで冒険する予定が入っているかもしれないし、そうでなくても、チームチャットの邪魔になっちゃ悪いから、つつい気を遣ってしまっって、誘えなくなっちゃった」

それを聞いたとき、私はあることを確信した。

この人は、すごく気弱な人だ。おそらく、自分にあまり自信がない人だ。いろんなことに、いろんな人に気を遣いすぎて、損してしまうタイプの人

だ。

でも、私は、こういう気弱な人こそが、本当はとてもやさしい人であることを知っている。こういう自分に自信を持てない人こそが、じつはとてもおもしろい人であることを知っている。

私は、そういう不器用な人が大好きだ。私は、そういう人とこそ、友達になっていきたいのだ。

自分から積極的にどんどん友達をつくっていける人は、とてもかっこいいと思う。けれど、世のなかは、そんなかっこいい人ばかりじゃない。自分に自信がなくて、あるいは相手に気を遣いすぎてしまって、けっきょくなんにもできず、疲れたり、損をしたりしてしまうばかりの「かっこ悪い人」が、少数派ではあるけれど、この世には確実にいるのだ。

でも私は、そんな「かっこ悪い人」こそ、本当は「かっこいい人」なのだと思う。私は、そういう人たちにとって、少しでも「接しやすいヤツ」

でありたいと願う。

だから、私はチームには入らないと決めた。私が、私の大好きな人たちと出会い、親交を深めていくためには、『所属チームなし』でいたほうが、きつと可能性が広がるはずなのだ。

「へえ、なるほど。その発想はなかったw」

私の長話に、納得したような、ピンときていないような、しさんの微妙な反応である。まあ、そりゃそうだと思う。自分でも、よくわからん考え方だと思うもの。

ともあれ、バックスクリーン3連発の理由をすべて明らかにできた槇原投手は、すっかり元気を取り戻し、私たちは全員フレンド登録をかわして、パーティーを解散した。

チームに所属する理由もしない理由も人それぞれだろうけれど、私は、自分の頭の上に表示されている『所属チームなし』という文字をとても気

に入っているし、なんなら、ちよつと誇りに思っている。

私は、どこにも属しません。だから、目の前のあなたとの時間に、つねに全力を尽くします。

そういう意思表示のつもりもあるのだけれど、いつか誰かに、なんとなくでもそれが伝わるといいな、と思う。

離席にまつわるエトセトラ

2013年9月29日

「離席」に関して、ちょっと衝撃的なトラブルがあったので、それを紹介する。

「すみません、2〜3分くらい離席します」

「はい」

「了解」

「いつてらー」

4人パーティーで挑んだ、『火山洞窟探索』の終盤。ちょうどボスエリアの直前、回復ポイントに差しかかったところで、パーティーリーダーであるDさんという人が席を外す旨を告げ、レンジャーの私を含む3人のメンバーは、もちろんそれを快く了承した。

その冒険は、道中で何度もエマージェンシートライアルに見舞われた、なかなか苦勞の多い長旅だった。Dさんが戻ってくるまでのあいだ、私たちもひと息入れましょう、という流れになり、3人のうちひとりとはタバコを吸いに行き、ひとりはトイレに向かい、私はアイスカフェオレを注ぐなどして、思い思いの休憩時間を過ごし、およそ3分後に席に戻った。

「戻りました」

「ウチも」

「私ももどりましたー」

そうして、3人はほぼ同時に席に戻ったけれど、残るひとり、最初に席を離れたはずのDさんのキャラクターは、いまだ無言でその場に立ち尽くしたままだった。

「Dさんがまだみたいですわね」

「まあ、雑談でもしながら待ちますかw」

「そうですねー」

まあ、たとえば電話などの急用が予想以上に長引いてなかなか席に戻れない、なんていうのはよくあるケースだ。そのパーティーは『誰でも楽しく』のパーティーだったし、ログアウトの時間が迫っているような人もいなかったたので、私たち3人は、他愛もない話をしながらDさんの帰りを待った。

「その名前は、ひょっとしてガンダムのがれが由来ですか？」

「うん。よかったらウチのアークスカード見てくださいw」

「どれどれ……おお、ガンダムネタがびっしりだ！」

「全作観てますんでw おふたりの名前の由来は？」

そんな感じで、3人が自分のキャラクター名の由来について、ちよつとした自慢をまじえながら、ああだこうだと話していたとき。

「ただいま。ごめんなさい、遅くなりました」

「おお、おかえりなさい！」

「おかー」

「おかですー」

謝罪の言葉とともに、Dさんが戻ってきた。3人は雑談に夢中だったので、時間の経過をあまり感じなかったけれど、ふと時計を見ると、Dさんが席を外してから15分以上が経過していた。電話か来客か、はたまたトイレかはわからないけれど、いずれにしても、けっこう長い時間だ。大変な用事だったのだろうか。ちよつと心配である。

「もう大丈夫なんですか？」

「はい。なんか、急にインターホンが鳴って」

おお、離席の理由は来客だったのか。たしかに、宅配便の受け取りくらいだったらずぐ終わるけど、たまに新聞の勧誘なんか来ちゃうと、けっこう長引くんだよなあ。わかります、わかります。大変ですよ、そういう

うの。

「ドアもドンドン叩かれて、開けたら警察の人で」

「えw」

「ええええええ！」

「なにそれこわい！」

「ええええええ！」とタイピングしながら、画面の前で「ええええええ！」と叫んでいる私である。警察って。急展開すぎるよ。起承転結の転がヘアピンカーブすぎるよ。わからない、わからない。ぜんぜんわからない、そういうの。

「マンシヨンの同じ階に泥棒が入ったらしくて、お宅は被害がなかったかって聞かれました」

「ええっ!? 泥棒って、いつの話なんですか？」

「夕方ですね。3時間くらい前らしいです」

さ、3時間前！ついさっきじゃないですか！

「悪いことしてないのに、緊張してしまいました」

いや、そりゃそうですよ。っていうか、本当に大丈夫なんですか？Dさん、ひとまずPSO2は置いといて、念のため、戸締まりの確認などしたほうがいいのでは？

「みなさん、いろいろな名前の由来があるんですね」

そうそう、ガンダムだったり単なる思いつきだったり、十人十色、いろいろありまして……じゃないよ！なんで律儀にチャットログをさかのぼって雑談に加わってるんですか！違うでしょ！そんなことしてるヒマあったら戸締まりでしょ！

Dさんの落ちつき具合というか、どこかズレた感じというか、独特のペースに翻弄されて、思わずノリツツコミをしてしまう私である。

その後もいろいろと心配の声をかけた3人であったが、Dさんはかたく

なに「大丈夫ですので」と言い張ったので、けっきょく私たちは、4人そろってボスエリアへと突入した。

戦闘自体は、特に誰かが大ダメージを受けるようなこともなく、私も無事にウィークバレットを命中させるなどして、順調に進む。しかし、あと少しで撃破というタイミングで、ふたたびDさんを悲劇が襲った。

「また鳴った」

鳴った、とはもちろん、インターホンのことであろう。十中八九、警察の人だ。なにか追加で聞かれることがあるのか、それとも、事件の真相が明らかにになったのか。いずれにしても、重要だ。Dさん、早く出たほうがいいですよ。

「すみません、倒したら離席します」

「いや、絶対いますぐ出たほうがいいですって！」

「ボスは3人でやつとくから！」

「早く行つてー！」

アニメでよく「ここは俺にまかせて早く行け！」なんてシーンがあるけれど、まさかそれが、PSO2の世界で、こんな形で再現されるとは。アニメと違うのは、Dさんのめざす場所が魔王の城ではなく自宅の玄関であることと、相手が悪の魔王ではなく正義の警察官であるということだろうか。

その後、3人は、ボスエリアのど真ん中で棒立ちになってしまったDさんを必死に守りつつ、

なんとかヴォル・ドラゴンを撃破した。あとはDさんの帰還を待つばかり、という状況である。

「Dさん、大丈夫ですかね」

「怖いねー……」

「うちも戸締まりしとこう……」

「春や秋はエアコンがいらないぶん、窓を開けて網戸で過ごしちゃう時間が長いから、危険らしいですよ」

「へえー。気をつけなきゃ」

3人のあいだでそんな防犯トークがかわされて、また15分くらい経ったころだろうか。無事にDさんが帰還した。

「戻りました。何度もすみません」

「おかですー」

「おかえりなさい」

「おかー。大丈夫だった？」

「はい。きょう一日なにしてた？つて聞かれました」

「ええええええ！」

「ええええええ！」とタイピングしながら、またも画面の前で「ええええええ！」と叫んでいる私である。ええっと、その質問は、なんていうか、マ

ズくないですか？Dさん、容疑者リストに入っちゃってるんじゃないですか？

「きようはずっとバイトだったので、バイト先に電話して説明してもらいました」

ああ、それはよかった。よかったけれど、その場で電話して無実を証明する必要があっただなんて、Dさん、やっぱり、ホントにちよつと疑われていたのでは？

「たしかに最近、エアコン使わなくなりましたね」

そうそう、めっきり涼しくなりまして……じゃないよ！なんでまたチャットログを律儀にさかのぼってるんですか！違うでしょ！気候の変化より驚くべき事象があったはずでしょ！

こちらの心配ぶりに反して落ちつきすぎているというか、なにが起きてもマイペースを崩さないというか、そんなDさんにハラハラドキドキしつ

ばなしの、私を含むパーティーメンバー3人であった。

その後、私たち4人はキャンプシップに戻ったものの、いきさつをくわしくDさんに聞いたり、防犯について考えたりと、次のクエストに行くことなどすっかり忘れて事件について話しこんでしまったことは、言うまでもない。

離席の理由は、電話だったり、来客だったり、トイレだったり、まれに警察の捜査だったりする。

状況によっては、今回のDさんのように、離席が長時間、複数回に及んでしまうこともあるだろうけれど、それらはすべてのプレイヤーに等しく起こりうる事態であり、あすはわが身であるので、快く許容していきたいものである。

あと、できるだけ、戸締まりにも気をつけていきたいものである。

プチあとかき「突然の離席」

本当に緊急の場合は、「離席します」とタイピングするヒマすらない、なんてことも考えられます。

たとえば、火事とか地震とか。

いろいろなケースを想定し、快く許容し、柔軟に対応していききたいものです。

私は見習いマタドール

2013年10月3日

レンジャーとして『ノーマル推奨ブロック』で活動していると、初心者とパーティーを組む機会がかなり多い。

私が所属するSh i p 6というサーバーは、ゲーム起動時のシップ選択画面において、なぜかいちばん上にある。つまり、P S O 2を初めて起動した初心者が、わけもわからぬままボタンを適当にポチポチ押して初期設定を進めていった場合、もつともたどり着く可能性が高いシップが、このSh i p 6なのだ。犬も歩けば棒に当たるとはよく言うが、P S O 2初心者はボタンを押せばSh i p 6に当たるのである。

その影響がどれくらい大きいのかはわからないけれど、おそらく、Sh i p 6は、ほかのシップに比べて初心者の比率がけっこう高いのだと思う。

実際、直近で参加した5つくらいのパーティーを振り返ってみると、そのうち3つはパーティーリーダーが「今週からPSO2を始めたんです」くらいの初心者だったし、なかには「けさから始めて、ぶっ通しでプレイして一気にレベル15まで来ました！」なんて猛者もいた。

逆に、「サブクラス育成のためにノーマル推奨ブロックに来てます」みたいなベテランアークスには、最近とんと出会っていない。

きのう、『火山洞窟探索』で出会ったブレイバーの青年も、やはりPSO2を始めて半月も経たない初心者であった。

オーソドックスな髪型に、アクセサリーも身につけず、ただ初期コスチュームをそのまま着ているだけ。そのシンプルなファッションは、なんだか制服に慣れていない入学直後の一年生といったふうで、非常にほほえましい。

彼はチャットに不慣れなのか、もともとそういう性格なのか、あまり口

数の多い人ではなかったの、私もそれにならない、あまりしゃべりすぎないようにした。

まあ、初心者相手にあれやこれやとべらべらしゃべっていると、うっかりネタバレ的な発言をしてしまつて楽しみを奪つたり、必要以上にアドバイスしすぎて苦勞する機会を減らしたりしかねない。なにごとともほどほどがいちばんである。口は災いの元である。

幸い、彼は火山洞窟には何度も来たことがあるらしいし、カタナさばきも、およそ新米ブレイバーとは思えぬ見事なものであった。ブレイバーは防御面が弱いので、ときどき彼が大ダメージを受けて私がヒヤツとしてしまふ場面もあつたけれど、それはご愛嬌だ。そもそも、初心者なのに「ときどき」しかピンチになつていないのがすごいのだ。私が新米フォースのときは、冒険している時間の7割くらいがピンチだったと思う。まあ、単に私の出来がよつぽど悪かつただけかもしれないけれど。

決してレベルの高くないふたりだけのパーティーでありながら、私たちは大きなアクシデントもなく、ボスエリアへとたどり着いた。

テリトリリーを侵されたヴォル・ドラゴンが、怒りの雄叫びをあげる。何度見てもすごい迫力ではあるけれど、ここに至るまでの順調さから考えれば、この程度のボスなんて恐るるに足らずである。雄叫びに応えるように「来い！」と私。「初めてだ」と彼。

……へ？初めて？

頭上にハテナマークを浮かべる私をよそに、真正面から突進し、得意の抜刀術をくり出そうとする彼。私が「待って！正面は危ないですよ！」と忠告する間もなく、ヴォル・ドラゴンは炎のブレスを吐き、彼は一瞬にして戦闘不能に陥った。

彼のもとに駆け寄ってムーンアトマイザーを使いながら、彼とのこれまでのやりとりを思い出す。

そうか、彼は「火山洞窟には何度も来たことがある」と言っていたけれど、『火山洞窟探索』に来たことがある」とはひとことも言っていないかった。だから、これがヴォル・ドラゴンとの初めての対決であっても、不思議ではない。

しかし、こうなってくると、さっきまでの楽勝ムードは一変する。

私自身もそうだったからよくわかるけれど、ヴォル・ドラゴンは、多くの初心者が最初につまずくボスなのだ。それまでに戦ってきたロックベアやキャタドランといったボスに比べると、HP、攻撃力、防御力、すべてのステータスが段違いに高いうえ、攻撃パターンも複雑。初見で勝利するのは至難の業と言っている。

彼のHPや防御力が十分に高ければ、攻撃をくらいながら少しずつその回避方法を覚えていくこともできるだろうけれど、困ったことに、彼のクラスはきわめて防御面が弱いブレイバーだ。このままでは、彼がまた何度

か戦闘不能に陥って、そのうち私のムーシアトマイザーが尽きてしまいかねない。レスタや回復剤でカバーできるようなダメージならぜんぜんいいけれど、即死級の危険な攻撃だけは、なんとか回避してもらわなければ。とはいえ、私だってまだレベル10台で、HPの低いレンジャーである。のんびりと「あの攻撃とその攻撃は危険だから、こうやって避けるんだよ」などと彼にレクチャーしているほどの余裕はない。さて、どうしたのか。

なるべく細かい説明を省いて、彼に敵の攻撃を回避させる方法。

いや、回避じゃなくてもいいんだ。炎のブレスやボディプレス、尻尾の振り回しといった即死級の危険な攻撃が来そうなときだけ、それらを絶対にくらわない位置に、彼を誘導することができれば――

そうか！

あることに思い至った私はウィークバレットを発動し、3発ある銃弾の

ひとつを、ヴォル・ドラゴンの足元に撃ちこんだ。ヴォル・ドラゴンの左脚にウィークバレットが命中し、赤い円形の印が刻みこまれたのを確認して、私は彼にこう告げる。

「赤いマークが弱点です！」

すると、どうなるか。彼は当然、赤いマークを攻撃目標にしてくれる。

弱点を攻撃したほうが、だんぜん大きなダメージを与えられるからだ。私が出た左腕に赤いマークを刻みこめば、彼はそこに密着するし、尻尾に撃ちこめば、今度は尻尾の近くに移動してカタナを振るってくれる。

つまり、これを利用して、彼をさりげなく誘導していけばいいのだ。

ヴォル・ドラゴンが正面広範囲に炎のブレスを吐きそうなときは、脚部に赤いマークを刻んで、安全な足元に彼を誘導する。ボディブレスが来そうなときは、逆に足元にいてはいけないので、尻尾に赤いマークを刻むことで、彼を危険な場所から引き離す。

とっさの思いつきではあったけれど、これがそこそこうまくいった。少し時間はかかったし、ムーンアトマイザーもいくつか使いはしたけれど、最終的には、無事にヴォル・ドラゴンを撃破することができた。

「おつかれさまです」

「おつかれさまでした！やりましたね！」

キャンプシップに戻ったあと、私は彼に、赤いマークはウィークバレットというレンジャーのスキルによるものなんです、ということの説明したうえで、脚部に撃ちこんだり尻尾に撃ちこんだり、あわただしくあちこちにマークをつけてしまつてすみません、と謝った。

すると、それに対する彼の返答はなんともユニークなものであった。

「いえ、大きいダメージが出せて楽しかったです。でも、『赤いところを狙え』って、闘牛みたいでおもしろいですね」

なるほど、闘牛！言い得て妙かもしれないな。たしかに、私もこれまで

フォースとしてパーティーに参加していたときは、レンジャーがボスに赤いマークを刻んでくれたのを見るやいなや、そこだけを狙って、狂ったようにラ・フォイエを連発していた気がする。そのさまは、赤い布めがけて狂ったように突進する闘牛そのものだ。

とすれば、ウィークバレットという名の赤い布を自在に操るレンジャーは、アークスという名の勇猛な闘牛を導くマタドールというわけか。

初心者特有の、突拍子もない珍妙なたとえばかもしれないけれど、ある意味ではとても的を射ているような気がして、妙に納得してしまった。

「味方の誘導」という、ウィークバレットの新たな使い方を見出せたことと、「闘牛」というおもしろいたとえ話を聞いたことで、大満足の私であつた。

悪くないじゃないか、闘牛。かつこいいじゃないか、マタドール。

ほどよく、ほどよく、ほどよく

2013年10月6日

現実世界では、苦労は報われるとは限らないものであるが、ゲームというのは娯楽であるので、そこでの苦労は高い確率で報われるようにつくられていることが多い。

たとえば、強い敵を倒せば多くの経験値が手に入るし、ノーマスですばやくステージをクリアすればハイスコアが出るし、毎日ヒロインに話しかけていれば、必ずエンディングで告白される。

良質なゲームは、困難の先に必ず報酬が用意され、苦労の大きさに見合った喜びが待っている。それこそがきつと、ゲームが楽しい最大の理由なのだとは私は思う。現実とはときとして非情であり理不尽だけれど、ゲームの世界は「努力は必ず報われる」が成り立ちうるのだ。

だからこそ、私はゲームをする際、ほどよく苦労したい、といつも思う。ひたすら苦労するだけで終わるゲームは絶対につまらないけれど、逆に、なにも苦労していないのに、勝手に経験値やアイテムが手に入ってしまうようなゲームがあったとして、それも絶対につまらない。私は、ほどよく苦労して、ほどよく報わりたいのである。

先日、難易度ノーマルの『砂漠探索』のパーティーに参加した。ハンター、フォース、ブレイバー、そして私がレンジャーの4人パーティー。とてもバランスのいい構成だけれど、全員がレベル20未満であり、レベル10に満たない初心者もふたりいたため、私はやや心配だった。

そして、戦力に不安があるときに限って、エマーゼンシートライアルが次々に発生するのが世の常である。ギルナスは出るわ、ダーカイムは大量発生するわ、果てはダーク・ラグネまでドスンと落ちてくるわで、もう大変である。4人は息を切らし、悲鳴を上げ、それでもめげずに必死に戦

った。

「次から次へと……」

「キリがないww」

「がんばりましょう！」

「脚にウィーク撃ちます！」

でもそれは、とても楽しかった。ダーカイムが広範囲に発生して手分けにずいぶん手間取ったり、ダーク・ラグネのボディプレスで同時に3人が戦闘不能に陥ってあやうく全滅しかけたりと、ものすごく苦労したけれど、そのぶん、乗りこえたあとは経験値やアイテムが多く手に入ったし、なにより、パーティーメンバー同士の仲が格段に深まり、会話が増えた。こんなに危険なエマージェンシートライアルが続くのは初めてだとか、4人のなかに誰かよっぽど運の悪いヤツがいるんじゃないかとか、そういえばきょうの占いはおとめ座が最下位だったぞとか、ごめん俺おとめ座だわとか、

おまえのせいかなコノヤローとか、全員が冗談を飛ばし合って、まさに『誰でも楽しく』遊べていた。

それは、私にとって、どんなモノよりもうれしい報酬であり、最大の喜びだ。なんだかんだで、苦労した甲斐があったな、と思った。おそらく、このときの「苦労と喜びのバランス」は、私が個人的に理想とするそれに、ものすごく近かったと思う。

ところが、その私のなかでの理想的なバランスは、次に受けたクエストでとたんに崩れることになる。

緊急クエスト『巨大機甲種・覚醒』。最大12人のマルチパーティーで、ビッグヴァーダーと戦うクエストだ。

砂漠探索をクリアした直後、ちょうどその緊急クエストが受けられる時間になったので、4人ははりきってそれに挑むことにした。ビッグヴァーダーは手ごわいボスだけれど、私たちだって、エマーシェントライア

ルだらけの砂漠探索を苦勞しながら乗りこえてきた4人だ。きっと、今回も乗りこえてみせるぞ、と。

そしたら、ものの1分ほどで倒せてしまった。

なぜかと言うと、私たち4人以外にマルチパーティーエリアにいた8人が、すごく強かったのである。ボスであるビッグヴァーダーのレベルが20であるのに対し、こちら側にはレベル60の人が3人もいた、と言えば、その圧倒的な戦力差がなんとなく伝わるだろうか。

私も攻撃やら補助テクニクやら、あるいはウィークバレットやらで活躍を試みたけれど、それが役に立っている手応えはまったくなかった。たぶん、私が、あるいは私たちのパーティー4人全員がなにもせず、ただつつ立っていたとしても、ビッグヴァーダーが倒れるまでの時間は5秒も変わらなかっただろう。それくらい、周りの人たちは強かった。

なんの苦勞もなく、レンジャーとしての腕前が磨かれている実感もなく、

パーティーメンバー同士の会話や連携もまったく必要とされず、ただ多くの経験値とアイテムを手に入れて、キャンプシップへと戻る。緊急クエストは30分のあいだ何度でも受注することができ、残り時間はまだ25分以上あったので、私たちのパーティーはもういちど『巨大機甲種・覚醒』を受注して、ボスエリアに降り立った。

そうしたら、案の定、また1分ほどで倒せてしまった。

わけもわからぬうちに、また経験値とアイテムがドサドサツと懐に入る。これをひたすらくり返していけば短時間で大量の経験値とアイテムが稼げるわけだから、それはとてもすごいことだし、ありがたいことのはずなのだけれど、私はなぜか、この状況を直感的に「気持ち悪い」と思ってしまった。

その後、少し冷静になって考えてみると、いまの私は、私が個人的に重視している「苦勞と喜びのバランス」がまったく取れていないので、そ

ここに違和感を覚えてしまったのだ、と気づいた。

キャンプシップに戻ったあと、私はパーティーを抜けさせてもらってソロプレイ推奨ブロックに移り、単独で『巨大機甲種・覚醒』に挑んだ。

まあ、レベル18の未熟なレンジャーひとりでビッグヴァーダーを10分以内に倒せるはずもなく、けっきょくそのクエストは失敗に終わってしまったのだけれど、立ちまわりなどについて学べた部分も多くて、それはすごく楽しかった。そうそう、これだよ、こういうのでいいんだよ、私はさと、まるで『孤独のグルメ』のような感想を漏らしてご満悦の私であった。

「苦労と喜びのバランスがちょうどいいかどうか」が、あらゆるゲームのおもしろさを大きく左右すると私は考える。この点に関しては、同意してくれる人も多いのではないかと思う。

しかし、その「ちょうどいい」と思うラインは人によって大きく違う、というのが、なかなか難しいところだ。

短時間でラクに大量の経験値とアイテムを稼げるおいしい状況に違和感を覚えてしまった私の「ちよいどいい」ラインは、おそらく、平均的なラインとはずいぶんズレたところにあるはずだ。少数派である。マイノリティーである。弱小である。ベ이스ターズである。ただいま特定球団に対して失礼な発言がありましたことを深くおわびいたします。

ほどよく苦勞して、ほどよく報われると、ゲームは楽しい。じゃあ、自分にとつての「ほどよく」とは、どのあたりなのか？

多様な考えの人が同じ世界で暮らすオンラインゲームだからこそ、きっと、ひとりひとりのプレイヤーは、自分なりの価値基準をしっかりと持っておいたほうがいいのだろうと思う。

いろいろと考えさせられたし、ものすごく勉強になったし、ついにて「ああ、私ってホントにめんどくさい性格だな」と改めて実感できた、あの日のパーティーのできごとであつた。

さあ、あしたも、
がんばるぞ。
ほどよく苦勞してほどよく報われるように、
ほどよく

プチあとがき「ベ이스ターズ」

特定球団に対してたびたび失礼な発言をしている私ですが、その球団のことは12チーム中で二番目に好きです。「マシンガン打線」時代のスターテイングオーダーはいまでも完璧に暗記しています。ちなみにいちばん好きなのは広島東洋カープです。

走れ！日陰者

2013年10月11日

10月9日、大型アップデート『超越者たちの戦い』が実装され、アークスシップはひさびさに劇的なまでのにぎわいを見せた。

今回のアップデートの目玉は、なんといってもベリーハードの上に行く新難易度『スーパード』の登場である。

それは名前からすると、ベリーハードでは物足りなくなってきた超一流のアークス向けの難易度であるような印象を受けるが、実際には、クエスト自体はレベル50から受注可能であるらしい。つまり、複数のクラスがレベル60に達しているような上級者はもちろん、本職がなんとかレベル50に届きました、くらいの中級者であっても、スーパードを体験し、楽しむことはできるというわけだ。

さて、アップデート当日のスーパーハード推奨ブロックは大混雑であった。レベル50以上のクラスを持つアークスほぼ全員がそこに集まろうとしているわけだから、当然である。

そして、ベリーハード推奨ブロックもそこそこ混雑していた。これはおそらく、「早くレベルを上げてスーパーハードに行きたい！」と意気込んだ、レベル40台の中堅アークスたちが集結した結果だろう。

そんな猫も杓子もスーパーハードであるアップデート当日、いったい私はなにをしていたのかというと、レベル19のレンジャーとしてノーマル推奨ブロックにおもむき、こんばんは、クエストカウンターの係員のお姉さん、よさげなパーティーがあつたらオススメしてください、と、のんきに『誰でも楽しく』のパーティーを探していた。

いつも通りの行動と言えばそれまでなのだけけど、この日の私には、いつもと違い、ひとつの確信があつた。「きょう参加するパーティーは、絶

対におもしろくなるぞ」という確信が。

この日、ノーマル推奨ブロックには、あまり人がいなかった。先に述べたように、この日は大型アップデートの当日であり、新要素を楽しむために、スーパード推奨ブロックやベリーハード推奨ブロックに移動した人が多かったからだ。それはきわめて自然な人の流れだ。ふつうのことだと思う。

では、ここで逆に考えてみよう。

こんな猫も杓子もスーパードで大盛り上がりのに、それとはまったく関係のないノーマル推奨ブロックにいて、そのうえ『誰でも楽しく』のパーティーを作成してのんびり遊んでいるような人とは、どんな人なのだろうか？

変わり者である可能性が非常に高いのである。

具体的には、最近PSO2を始めたばかりの初心者か、とんでもなくマ

イペースなプレイヤーである可能性が高い。

大多数の一般的なアークスが新要素を堪能しようと動いた結果、右も左もわからない新人アークスや、のんびり屋のアークスだけがぼつぼつと残った、大型アップデート当日のノーマル推奨ブロック。

そこで組むパーティーなんて、どう考えたって、めっちゃくちやおもしろくなるに決まっているのだ。

「こんばんは」

「こんばんはー！」

「参加よろしいでしょうか？」

「もちろんです。オーロラを探してうろうろしてますー」

ほら来た！いきなりおもしろそうな話が来た！

そのパーティーは、レベル20のブレイバーである男性キャストがひとりで『凍土探索』に挑んでいるパーティーだった。凍土は強力なエネミーが

多く出現するフィールドだから、ふつうに冒険するだけでもスリルがあつておもしろいののに、彼はさらに、凍土特有の自然現象であるオーロラを見たいのだと言う。なんともロマンチックである。スリルとロマンは楽しい冒険の二大要素である。

彼と私は道中に出現するエネミーをもれなく倒し、オーロラについて情報交換しながら、着実に歩みを進める。

「ふらはさんは、オーロラ見たことありますか？」

「はい。一回だけですけど」

「なるほどー。やっぱりレアなのかなー」

「少なくとも、この吹雪がやまないことには厳しそうですね」

「エリア移動したら吹雪やみますかね？」

「おお、そうかもしれないですね！」

「行ってみましょー」

そうしてエリア2に入る直前、パーティーには新たな参加者が現れた。

レベル15のハンター。小柄でかわいらしいキャストの少女だった。

「途中からですが、よろしくお願いします」

「こんばんはー！よろしくです」

「こんばんは！こちらこそよろしくお願いします」

あいさつをかわしながら、彼女をじっと見つめる。なるほど、レベル15で、マグもまだ第一形態であるところから見ると、ほぼ間違いなく、彼女は経験の浅い新人アークスであろう。きつと、この凍土というフィールドにもあまり慣れていないと思われる。

「雪だ！」

凍土に降り立った彼女は、眼前に広がる銀世界に目を丸くして声を上げた。ということは、彼女は凍土にあまり慣れていないどころか、そもそも、今回が初めての凍土での冒険であるようだ。いやはや、フレッシュな雰囲気

気の少女だと思っではいたけれど、まさかそこまで極端にフレッシュだったとは。驚きじゃわい。ナウいピチピチギヤルのマブさにボタンキュー寸前じゃわい。

驚く私をよそに、パーティーリーダーである男性キャストは少女の目の前に立ち、このパーティーの目的について説明を始めた。

「オーロラを探してうろうろしてますー」

「オーロラ？」

「オーロラが出るんですよー」

「きょう？」

「運がよければ、きょうですねー」

「日本で？」

「いえ、凍土で」

「いつですか？」

「いつだろう？」

ふたりのキャストによる、いまいち噛み合わない会話である。まあ、凍土を初めて訪れた少女からしたら、いきなりオーロラがどうこうと言われても意味がわからなくて当然なのだけれど、なんだかちよつとおもしろい。オーロラを探し求める男性キャスト、初めての凍土にとまどいつつも興味しんしんの少女型キャスト、ふたりのやりとりを眺めてニヤニヤする気色悪いレンジャー。

3人の珍道中は、私が期待した通り、いや、期待以上におもしろいものになったけれど、残念ながら、クエストをクリアしてパーティーを解散するときまで、ついに惑星ナベリウスの空にオーロラが出ることはなかった。「けつきよく、出ませんでしたね」

「ですねー。でも、楽しかったので大丈夫です」

「あの、フレンド登録いいですか？」

「もちろん！」

「おねがいしますー」

キャストの少女がフレンド登録を持ちかけてくれて、私と男性キャストは快くそれを了承した。3人はフレンドになり、またどこかで会いましょう、という約束の言葉をかわして、それぞれのマイルームやロビーへと戻った。

いつか、私がふたたび凍土を訪れて、たまたまオーロラを目撃することができたとき、私はたぶん、この日出会ったふたりのキャストの顔を思い出すのだろう。

そして、その思い出はきつと、オーロラをより美しく見せてくれるはずだ。そう考えると、次の凍土での冒険がどんどん楽しみになってくる。

難易度スーパードハードをはじめとした数々の新要素を見てみたい、楽しんでみたいという気持ちはもちろんあるけれど、いまはこうして、ほかに

も見たいもの、楽しみたいものが多い。

アップデートの盛り上がり逆らって、ノーマル推奨ブロックに来てみてよかったな、と思った。

今後この調子で、急がずあせらず、気ままにいいこう。あえて日陰を走ること、見つかるものはまだまだありそう。

大男と少女

2013年10月15日

レンジャーのレベルが20に到達したので、難易度ハードのクエストに行けるようになった。

喜びを胸にロビーに降り立った私は、鼻息を荒くしてクエストカウンターの前に立つ。

「どのクエストにしますか？」

「森林探索で！」

「どの難易度にし」

「ハードで！」

勢いのあまり、クエストカウンター係員のお姉さんとの会話を食いぎみにグイグイ進めてしまう私である。ちよつとばつが悪いけれど、まあ、ふ

だんの買い物などにおいても「ポイントカードはお持ち」「大丈夫です！」みたいなテンポのやりとりをよくやらかしてしまう私であるので、あまり気にしないことにする。

難易度ハードという新たな舞台に、新たな出会いを期待して、プレイスタイルは『誰でも楽しく』に設定。さあ、出発だ。

難易度ノーマルに比べるとエネミーのHPが大きく上がっているので、少し手間はかかるけれど、まずまず順調にエリアを進んでいく。

しかし途中、ダメージを受けてしまったので回復しよう、と思ったところで、私は自分のサブパレットに並んでいる各種テクニクのアイコンがすべて暗く表示されていること、つまり、あらゆるテクニクが使用できない状態であることに気づいた。

——しまった。サブクラスをテクターに戻し忘れていたか。

思い起こせば、先日、サブクラスを変更するとステータスがどれくらい

変化するのを知りたくて、サブクラスを試しにハンターに変えてみたのだった。それで、ステータスを確認したところで満足してしまって、そのままログアウトしてしまったような気がする。

うーん。いや、まあ、いいか。あまり数は多くないけれど、手持ちの回復剤でやりくりしていくしかないだろう。

モノメイトをぐいっと飲み干し、勢いつけて走り出す。すると直後、画面左下のパーティーメンバー一覧がキラリと光り、レベル25のハンターがパーティーに参加してきてくれた。

「こんばんは。よろしく」

「こんばんは！よろしくお願いします。テレパイプ出しました」

「ありがとうございます」

テレパイプを通じて私の目の前に現れたその人は、じつに身長2メートルはあろうかというヒューマンの大男であった。ずっと目を合わせてしや

べっていたら、首が痛くなりそうだ。

「道中の敵をひととおり倒しながら進んで、できればSランククリアしたいなあ、と思っています」

「了解です」

「それじゃあ、いきましよう！」

パーティーの趣旨を説明し終え、私が走り出そうとしたとき、彼は補助テクニクのシフトとデバンドを私にかけてくれた。

「ありがとう！」

お礼を言いながら、少し驚いてしまう私である。というのも、彼の恵まれた体格とハンターというクラスからして、こりゃあ根っからの肉体派に違いない、と勝手に思いこんでしまっていたのだ。

しかし、メニューを開いてキャラクター詳細情報を覗いてみれば、なるほど、彼のサブクラスはレベル61のテクターであつた。馬と武士は見かけ

によらぬとはこのことである。あの声で蜥蜴食らうかホトトギスとは宝井其角の句である。

彼はテクターとして超一流のレベルに達しているだけあって、補助や回復に關してすばらしい腕を持っていた。ハンターとして前線に立ち、敵を引きつけてくれるかたわら、後方の私へのレスタやシフタ、デバンドをつねに欠かさない。背中に目がついている、というのは、こういうことを言うのだろうか。ついさっきまで、回復剤の所持数を心配していたはずの私だけけど、彼がパーティーに加入して以降、そんな不安はまったくなくなった。

ふたりが順調に森林を進み、もうすぐボス戦、というところまで来たとき、パーティーにはもうひとり参加者が現れた。元氣のよいニューマンの少女。彼女はレベル20のテクターであつた。

「よろしくおねがいしまーす！」

テレパイプを通って森林に降り立った少女は、あいさつと同時に、シフタとデバンドを私たちにかけてくれた。

「ありがとう！」

「ありがとう」

「いえいえー！」

お礼を言うふたり。少女は、謙遜しつつもうれしそうだ。

登場してすぐにシフタとデバンドをかける手際のよさと、お礼に対するうれしそうな反応から、私は直感的に、彼女はきっと、サポート好きのテクターに違いない、と確信した。私自身もテクターとしてはそういうタイプだから、気持ちはすぐわかる。

さて、3人となったパーティーは森林のボスに戦いを挑み、それを無事にクリアしたあとは火山洞窟にも行っただけだけど、そのトータル1時間ほどの冒険のなかで、私はひとつ気づいたことがあった。

ハンターの大男。彼は、補助や回復に関してすばらしい腕を持っているにも関わらず、テクターの少女がパーティーに入ったあとは、補助テクニクも回復テクニクも、いちども使わなかったのだ。まるで、サブクラスの使用をコロツと忘れてしまったかのように。

彼は、自身が大きなダメージをくらって危険な状況に陥っても、なぜかレスタを使用せず、少女のレスタを待っていたように見えた。スキルレベルやテクニクレベルの差を考慮すると、彼が自分でシフタやデバンドをかけたほうがその効果は大きいはずなのに、彼はなぜかそれを封印し、少女がシフタやデバンドをかけてくれるのを待っていたように見えた。

そして、少女が実際にレスタやシフタやデバンドをかけると、彼は必ず「ありがとう」と言っていた。しかも、オートワードではなく、その都度タイピングして。

その奇妙とも思える一連の行動と言葉が、なにを意味しているのか。確

証はないけれど、私にはなんとなくわかった気がした。

彼はきつと、少女を育てたかったのだ。

サブクラスにレベル61のテクターを持つ彼の腕前をもつてすれば、ハンターとして立ちまわりながらテクターとしての仕事もこなすことは、おそらくカンタンなはずだ。しかしそれは、テクターである少女の活躍の場を、少なからず奪ってしまうことを意味する。

このパーティーで、彼女にテクターとして存分に活躍してほしい。テクターとしての喜びを与えてあげたい。成長させてあげたい。

そういう想いを、私は彼の言動から感じ取った。レベル61の先輩テクターからレベル20の後輩テクターへの、ひそかな期待と思いやり。同じ道を志す者への、無償の愛。

火山洞窟探索をクリアし、パーティーを解散する運びとなったとき、彼は少女のほうを向き、「補助、助かりました。ありがとう」と言った。そ

れはやはり、深い愛情を含んだ言葉であるように私には聞こえた。

「いえ、こちらこそありがとうございます！」とはにかむ少女。

その明るい声に少女のさらなる成長を予感しつつ、私は、おだやかな表情でたたずむ大男の横顔を、首が痛くなるまですっと見つめていた。

知らなくったって

2013年10月19日

ロビーでこんな会話を聞いた。

「○○さん、こんばんはー」

「おお！こんばんはー」

「おひさしぶりです」

「そうだねー」

「あ、白茶で話し続けるのもアレなんで、パーティー組んでもいいですか？」

「おkー」

これまでも「白茶」という単語を聞いたことはあったが、私は、このやりとりを立ち聞きすることで、ようやくその意味を理解した。

どうやら「白茶」とは、「文字色が白いチャット」、すなわち、私がふだんオープンチャットと呼んでいる『周囲に発言』モードの俗称みたいなものであるようだ。てつきり緑茶や紅茶の仲間だと思っていたが、そうではないらしい。

つまり、上述の発言を平易な文章に改めたとすると、「ずっとオープンチャットで話していると周囲の迷惑になるかもしれないので、パーティーを組んで、パーティーチャットで話しませんか？」という感じになるはずだ。たぶんだけれど。

実際に「白茶」が周囲の迷惑になるかどうかは興味がないのでどうでもいいとして、なるほどなあ、白いチャットだから「白茶」かあ、うまく略したもんだなあ、と、ひどく感心した私である。

そして、感心と同時に、私はあることに気づいてしまった。

PSO2を初期からプレイし続けているにも関わらず、プレイヤー間で

あたりまえに使われているスラングをロクに知らない私って、けっこうヤバいんじゃないか？

思えば、数多くのスラングについて、最近になってようやくその意味を知ったり、想像だけでなんとなく知ったつもりになっていたり、ひどいときには、なんにもわからないままほったらかしにしまっている私である。

たとえば、スキル『オートメイトハーフライン』を「乙女」と呼ぶことがある、ということ、私は最近知った。それまでは「乙女ありますか？」と聞かれても、それがなにかの俗語だなんて思いもしなかったの、「いえ、私てんびん座なんで……」みたいな返事をしていた。まごうことなくアホである。恥ずかしくて顔から火が出そうである。チャーハンがパラパラに仕上がるほどの猛火である。

ちなみに、『フラッシュガード』のことは「フラガ」、『オーバーエン

ド』のことは「OE」と呼ぶらしい。定番のスキルや使い勝手のいいフォトンアーツなどは、話題にのぼる頻度も高いため、スラングが生まれやすいようだ。

なるほど、じゃあ「エルダー」は、ツインマシンガンของフォトンアーツ『エルダーリベリオン』のことに違いない。……なんて思っていたら、それは文脈によつては超大型ボス『ダークファルス・エルダー』のことを指す場合もあるらしく、なかなか油断ならない。どっちかにしてくれよ、という感じである。マックと言われても、マクドナルドなのかマッキントッシュなのかマック鈴木なのか、さっぱりわからんわい、という感じである。「WB」がウィークバレットのことだというのはさすがに覚えたけれど、レンジャーを始めるまでは、機動戦士ガンダムに登場する戦艦ホワイトベースのことかと思っていた。

「バ레스コ」とか「BHS」とかは、戦闘中によく聞くので、たぶんな

にかの技の名前だと思うのだけれど、ひよつとしたらぜんぜん違いかもしれない。

「赤Eトラ」は、なんだかいつもとテロップの色が違うエマージェンシートライアルのことだとは知っているけれど、色が違うとなにがどうすごいのかは、ぜんぜんわからない。

「淫乱」は字面のインパクトが強すぎてかなり混乱したけれど、インラン、すなわち『インタラプTRANキング』の略であり、どうやら矢口真里のことではないらしい、と先週ついに気づいた。

「夫妻」は、つがいで登場するボスであるファングバンサーとファングバンシーのことだと学んだ。でも、棲息地は異なるが似たようなボスであるスノウバンサーとスノウバンシーをどう呼ぶのかまでは、わからない。ちなみに先日、凍土で「夫妻といえば、『噂のモーガン夫妻』のヒュー・グラントは名演でしたね」となにげなく言ってみたら、パーティーメンバ

ーの誰にもまったく通じなくて猛省した。凍土の風が死ぬほど冷たかった。いつそそのまま死にたかった。

あと、これは余談であり、スラングとはぜんぜん関係ないのですが、私は『オートラン』という機能の存在を、おととい初めて知りました。深夜にひとり「うおお！超便利！すげー！」と叫んでいました。まあ、それほどまでに無知なヤツなのだと思って、どうか笑ってやってください。

そんなこんなで、あまりにも無知な自分がさすがに心配になってきて、先日、あるパーティーにて、「プレイ期間は長いんですけど、ホントにただ長いだけで、難しいこととか専門用語とか、なににも知らないんです……」と、ずいぶん弱々しい言葉を発してしまった私である。

ところが、そこでパーティーメンバーのひとりが返してくれた言葉に、私はものすごく救われた。

「知らなくても、困ってないなら、大丈夫じゃないですか？」

ごもつともである。冷静になつて考えてみると、私はいろいろなスラングを知らないけれど、知らなくてゲームプレイに支障が出た記憶はない。せいぜい、雑談の最中に言葉の意味を取り違えて笑われてしまい、顔から火が出てチャーハンがパラパラに仕上がったくらいである。

だいいち、攻略サイトや情報サイトが充実しているこの時代、スラングの意味を知ろうと思えば、すぐに調べられるはずなのだ。

でも、私はそれをしていないし、意味を急いで知りたいとも思わない。

おそらく私は、PSO2において、スラングが頻繁に必要なようなディープな世界にはそもそも生きていない、ということなのだろう。私がいるのは、もっと浅瀬だ。ハードな遠泳やダイビングを満喫するのではなく、波打ち際に足だけ浸かって、水をパチャパチャ蹴って遊んでいるような、そんなイメージだ。

もし、意味を知らなければまともに生きていけないほどの、本当に必要

なスラングがPSO2の世界に存在したとしても、そういう重要な情報は、浅瀬でぼんやりしていてもそのうち波に乗って流れてくるので、わりとかなんとかなる。

「知らねども 困ってないなら 大丈夫」

字余りですが、新人アークスのみなさんはぜひ心に刻んでください。

ひよつとしたら、あまたのスラングが飛びかうアークスシップの雰囲気
に最初こそ気圧されてしまうかもしれないけれど、浅瀬でパチャパチャや
るぶんには、なにひとつ困らないし、実際、それで1年半以上暮らしてい
るアークスもいるので、ご安心を。

それで、ときどき恥ずかしい思いをしてしまったら、顔から出た火でチ
ヤーハンを作ればいいのだ。

トラップ！トラップ！

2013年10月23日

レンジャーがすすくとレベル24まで育ち、気がつけば、未使用のスキルポイントがずいぶん貯まっていた。

ちなみに、レンジャーの代名詞であるウィークバレットについては、とくにスキルレベル10まで上げきっている状態だ。

さて、ここからどうしたものか？

お恥ずかしい話、私はレンジャーについて「レンジャーといえばウィークバレットでしょ」という安直の極みとも言うべきイメージを長らく抱いており、ゆえに、ウィークバレット以外のスキルに関する知識がほとんどない。当然、ウィークバレットを完全に習得したあとのことなど、まるで考えていなかった。

うーん。まあ、とりあえず、スキルツリーを見てみるか。なにかよさそうなスキルが見つかるかもしれないし。

そう思ってクラスカウンターを訪ね、係員のお姉さんにレンジャーのスキルツリーをじっくり見せてもらった私であるが、ここで私は度肝を抜かれることになる。脳天にズガンと雷が落ちることになる。ビヨーンと飛び出た目玉がコローンと転がり落ちることになる。その目玉にはやがて命が宿り手足が生え、のちに目玉のおやじと呼ばれることになる。否、いささか脚色が過ぎた。まあ、とにかく、びっくりしたわけである。すごくよさそうなスキルを見つけて、「これだ!」と思ったわけである。

なにかと言うと、「トラップ」系のスキルである。

P S O シリーズには、戦闘を有利に運ぶ手段のひとつとして、専用のアイテムを用いたトラップ、すなわちワナがある。

ただし、トラップは、誰でも扱えるような気軽なものではない。P S O

では、キャストにしか使えないという種族の制限があったし、PSUでは、『プロトランザー』という特殊なクラスに就かなければ、その性能を満足以に引き出せないという制約があった。そして、PSO2では、トラップはどうやらレンジャー専用のようだ。

さらに、トラップはその性質上、敵の動きを先読みして設置しなければならない。よって、効果的に使うには優れた知識や技術が不可欠だ。種族やクラスの制限をクリアして、トラップを「使う」ことはできても、「使いこなす」ことができるかどうかは、まったくの別問題なのである。

そんな、限られた一部の人しか使うことができず、そのなかでもさらに限られた一部の人しか使いこなすことができない、トラップという高等技術。

そんな難しいもの、私みたいなヘタツピじゃ使いこなせないに決まっているから、やめておこう。

……と思えばよかったのだけれど、どうしたのか、この日の私は、なぜか異様なまでにポジティブであつた。

「そんなの、もし使いこなせたら超かつこいいじゃん！やるやる！いますぐ習得する！」

かくして、勢いにまかせて『アッパートラップ』を習得し、ウヒヤヒヤヒヤと高笑いしながら惑星ナベリウスの森林へと突入した私である。

さっそく、草陰から飛び出してきた数匹のウーダンを相手にアッパートラップを何度か試すと、なんとなく基本はつかめた。

アッパートラップは、同名のアイテムをひとつ消費することで、敵を真上に打ち上げてダメージを与える爆弾を地面に設置する。爆弾はその場にしゃがんでセットすることになるため、設置時には1〜2秒のスキが生じてしまうが、設置し終えれば、任意のタイミングで起爆が可能だ。エネミーがトラップに近づいたところを見計らって手元のボタンをポチッと押せ

ば、ドカンと爆発してズドンと吹き飛ぶ、というわけだ。

アイテムを消費してしまうのはネックだが、PPを消費せずダメージを与えられるのは大きな利点である。威力もそんじよそこのフォトンアーツよりよっぽど高く、攻撃範囲も、爆弾のコンパクトな見た目に反し、だいたい直径2〜3メートルはありそうだ。

というわけで、利点がたくさん見つかったアッパーラップであるが、いっぽうで、私は致命的な欠点もひとつ見つけてしまった。

それは、「レンジャーは敵を近づかせない射撃戦を得意とするのに、トラップは敵に近づいて足元に設置しなければならない」という矛盾である。敵の射程外からウィークバレットを撃ちこんだのち、すぐさま『スニークシューター』や『ワンポイント』といった威力の高いフォトンアーツを連発し、敵を近づけさせずに一気にしとめる。それが、私がレンジャーとして戦うときの基本戦術であり、自分で言うのもなんだけれど、なかなか

洗練された戦い方だと思う。

ところが、その美しい戦術にアツパートラップをプラスしたとすると、戦いの流れは以下のようになる。

敵の射程外からウィークバレットを撃ちこむ。スニークシューターやワンプointを放ちつつ、トコトコ走って前進。やがて、敵の目の前でピタッと立ち止まり、アイテムパックをガソゴソとあさって、アツパートラップを取り出す。その場にしゃがみ、敵に殴られながら、数秒かけてトラップを設置。設置が完了したら、立ちあがって敵に背を向け、トコトコ走って逃げる。敵が追いかけてくるので、タイミングを見計らって起爆。ズドン。ボタンと倒れるエネミー。エネミーに殴られまくって傷だらけの私。率直に言って、ものすごくかつこ悪いのである。

敵を倒すことにこそ成功しているが、トコトコ走って、しばらくしゃがみこんで、またトコトコ走るその姿たるや、まるで落としたコンタクトを

探しに来たOLのようなのである。しかも、探しているあいだは周囲からボコボコに殴られているのである。もはやマヌケを通りこして気の毒である。

うーん、これはマズい。かつこいいと思って習得したはずのアップパートラップなのに、まさかここまでかつこ悪くなるなんて。笑っちゃうほどダサいぞ。

私がよつぽどヘタなのか、そもそも使い方を間違えているのか。なんにせよ、こんな醜態をほかの人に見られるわけにはいかない。当面は、パーティープレイでのトラップ使用は控えたほうがよさそうだ。

数日経って、きのう。とあるパーティーに参加した。

それは、私以外にレンジャーとテクターがいた3人パーティーで、私はアップパートラップを使わず、ふつうに冒険を楽しんでいたのだけれど、レンジャーの人が使っている『インパクトスライダー』というフォトンアー

ツと、テクターの人が使っているゾンディールを見たとき、ふと「おつ、これは使えるかも」とひらめいて、ワクワクした。

インパクトスライダーは、アサルトライフルを乱射しながらスライディングで前方に突進するというフォトンアーツだ。これを移動にえば、アップトラップを設置する前後の、あのトコトコ走るマヌケな時間をなくすことができるかもしれない。

そして、ゾンディールは、周囲のエネミーを一ヶ所に引き寄せる効果を持つ。これを使えば、複数のエネミーを強制的にトラップの効果範囲内に集め、たった一発のアップトラップで一網打尽、ということも夢ではなさそうだ。幸い、私のサブクラスはテクターだ。ゾンディールはいつでも使える。

よし。きょうログインしたら、もういちどソロでアップトラップの練習をしよう。インパクトスライダーとか、ゾンディールとか、ひよつとし

たらほかのなにかも含めて、いろいろ組み合わせてみよう。いちどはダメだと思ってしまったアッパートラップだけれど、今後の練習や工夫しだいでは、ものすごくかっこよくなりそうな予感がしてきたぞ。まあ、それが戦術として強いかどうかは、また別の問題として。

単体では扱いづらく思えるスキルでも、ほかのスキルや、フォトンアーツやテクニク、あるいはサブクラスとの組み合わせで、一気に使いやすくなったり、かっこよくなったりする可能性がある。

きつと、そこを考えるのも、PSO2の醍醐味のひとつなのだろうな。

苦手ジャンルを克服せよ

2013年10月28日

たとえば、『ストリートファイター』シリーズが得意な人は、『ヴァンパイア』や『キング・オブ・ファイターズ』も、人並み以上に得意であることが多い。

同様に、『ぷよぷよ』が上手な人は『テトリス』も上手だし、『シムシティ』で優秀な市長は、『信長の野望』でも優秀な大名だ。『マリオカート』で相手を陥れるのが上手なずるがしこい人は、やっぱり『スマブラ』でも、いやらしく意表を突いてくる。

要するに、ひとつのゲームの腕前に長けたゲーマーというのは、同じジャンルのほかのゲームをプレイしても、やはり上手だったり、ふつうより飲みこみが早かったりするケースが多いのだ。

その現象を、あえてゲーム的表現を用いて説明するならば、きっと、ゲームの脳や身体には、ゲームジャンルごとに経験値やレベルみたいなものが刻みこまれているのだと思う。

たとえば、格闘ゲームを熱心にやりこんでいれば、「格ゲー経験値」が体内に蓄積し、やがてレベルアップする。レベルアップすれば、格ゲーに関わる各ステータスが上昇する。格ゲープレイヤーとしてのレベルが高くなった人は、格ゲーのための基本的な能力もすでに高まった状態にあるので、新しい格ゲーに取り組んでも順応が早い、というわけである。

さて、PSO2は「アクションRPG」である。

私は、PSOとPSUを長くプレイしていたこともあって、アクションRPGというジャンルの経験値は少なくないほうだと思う。また、アクションとRPGに分解して考えてみたとしても、RPGなら有名どころの作品はだいたい押さえてきたという自負があるし、アクションだって、得意

というほどではないかもしれないけれど、かなり好きなジャンルなので、経験自体は豊富だ。

よって、私のアクションRPGプレイヤーとしてのレベルは、極端に高くないにしても、決して低くもないはずである。

PSO2だって、始めた当初はもちろんヘタクソだったけれど、それでも、アクションRPGの経験がまったくくない人に比べれば、スタート地点は、いくぶんか高い有利なところにあったと思う。PSO2に触れるのは初めてでも、その根っこにあるアクションRPGの基本的な作法は知っていたので、オラクルにポーンと放りこまれても、とまどう時間は短くて済んだ。

ところが、である。

そんな中堅アクションRPGプレイヤーである私が、最近、思いつきぶち当たった壁がある。PSO2は、アクションRPGに慣れ親しんだ人

ならそこそこ順調に進めていけるはずのゲームなのだけけど、ことレンジャーというクラスに関しては、それが通用しないのだ。

というのも、レンジャーの戦闘には、通常のアクションRPGの範疇にない要素がひとつ含まれており、しかもそれが、とてつもなく重要だからである。

その正体とは『肩越し視点』。ゲームジャンルで言えば、シューティングの一種である「TPS」に相当する戦闘スタイルである。

レンジャーは、スキル『ウィークバレット』や、ヘッドショットというシステムを最大限に活用するために、通常の視点ではロックオンできない特殊な部位を、肩越し視点をを用いて狙撃しなければならない場面が多々ある。カメラの位置を微調整しながら手動で照準を合わせ、慎重に引き金を引くという流れは、まさにTPSそのものだ。

そして私は、この世に何十種類と存在するゲームジャンルのなかで、な

にを隠そう、TPSがいちばん苦手なのである。

どれくらい苦手かというと、半年くらい前、ネット上で「バイオハザード5がおもしろい」という評判を見て買ってみたのだけれど、最初の敵がぜんぜん倒せなくて開始5分で挫折してしまい、怖くなってそのまま放置しているくらいである。

すなわち、アクションRPGプレイヤーとしては中堅を自負する私であるが、TPSプレイヤーとしては、レベル1であり、経験値0のド素人なのだ。

ちなみに、フォースやテクターとして戦う際にも、肩越し視点を使ってタリスを投げることはよくある。しかし、テクニクはそもそも効果範囲が広いものが多いため、タリスの照準について、シビアなコントロールが要求されることはあまりない。数センチ、ときに数ミリの誤差しか許されないレンジャーの狙撃と比べると、その緊張感是天と地ほどの差がある。

そんなわけで、TPSが大の苦手である私がレンジャーにおける肩越し視点を使いこなせるはずもなく、おとなしく通常視点でロックオンできる部位だけを狙って戦うか、命中率が極端に下がることを受け入れて肩越し視点を使うかという、なんとも残念な二択問題に、これまでずっと悩まされてきた。

悩まされてきたのだけれど、先日、ふとした思いつきで、ひさびさに肩越し視点に切りかえて戦ってみたら、そこそこ無難に、わりと高い精度で狙撃することができた。

なぜかと言うと、ここ数ヶ月『アンチャーテッド』というTPSの要素を含むアクションアドベンチャーゲームにハマっており、おかげで、TPSになんとか慣れることができたからである。

なんじゃそりゃ、PSO2と関係ないじゃないかよ、と言われそうな理由だけれど、本当なんだからしょうがない。

PSO2は、最悪、肩越し視点を使わなくても通常視点だけで戦っていくことができるけれど、『アンチャーテッド』には視点切りかえ機能はない。TPSが苦手だろうと嫌いだろうと、それで戦わない限り、先には進めない。

そうして、TPSに慣れざるを得ない、という状況に追いこまれた結果、私はゲーマーとして見事にTPS嫌いを克服できたうえに、副産物としてPSO2における肩越し視点での狙撃も、いつのまにか、従来よりずっと高い精度で行えるようになっていたのである。ロックベアの頭部もゼツシユレイダの両手両足も、いまとなつてはちよちよいのちよいである。お茶の子さいさいとはこのことである。

ある高校野球のチームでは、スランプに陥った打者の練習メニューに、あえてテニスを組みこむことがあるのだという。一見すると、野球と関係ない無意味な遠回りのように思えるけれど、じつは、ラケットのスイング

とバットのスイングには共通点が多く、気分転換を兼ねてテニスを楽しませることで、自然なスイングの軌道や、ミートポイントの感覚を取り戻すきっかけになることがあるのだそうだ。

一見すると、PSO2と関係ない遠回りをしたように思えるけれど、TPSプレイヤーとしてレベル3くらいに成長し、そのおかげでPSO2プレイヤーとしても、ちよつとだけレベルアップした私であった。

この週末は、プレイ時間にも、パーティーを組む機会にも恵まれ、あれよあれよという間に、レンジャーのレベルが27まで上がりました。レンジャー編、いよいよ佳境です。

三枚目ヒーロー

2013年11月2日

あるクライアントオーダーを消化するため、難易度ノーマルの『火山洞窟探索』を受注して、熱風のなかをひとりで走りまわっていた。

火山洞窟は初心者のころから少し苦手なフィールドだけれど、さすがにレベル28のレンジャーで難易度ノーマルなら、楽勝である。私は鋭い銃さばきでもって、迫りくる龍族やダーカーを次々と撃ち抜き、ウヒヨヒヨヒヨと気色悪い笑い声を上げながら、さくさく進んでいく。

すると道中、ひとりの男性ハンターを見かけた。レベルは10、体格はやや小柄。種族は、おそらくヒューマンだろう。

彼は、広い十字路の真ん中にぼつんと立ち尽くしていた。いったい、こんなところでなにをしているのだろうか？離席かな。アイテム整理かな。い

や、ウイスパーチャットか？いずれにしても、こんな人通り、もといエネミー通りの激しいところでつつ立っていたら、危ないですよ。くれぐれもお気をつけて。

心のなかでそうアドバイスしながら、彼の目の前を通りすぎる私。すると直後、声がした。彼が私を呼び止めたのだ。

「すみません」

唐突だったので、最初はいわゆる「誤爆」かと思ったのだけれど、振り向いてみると、彼は明らかにこちらを向いてしゃべっていた。

「はい。どうされましたか？」

なんだかよくわからないけれど、とりあえず冷静ぶって返事をする私である。

「ボス行きますか？」

ボス？ヴォル・ドラゴンのことだろうか？行くつもりだけれど、それが

どうかしたのだろうか。

「はい。行くつもりです」

「もしよければ、パーティーに入れてもらえないでしょうか？ひとりじゃ倒せなくて募集したんですが、誰も来なくて……」

なるほど、そういう事情があったのか。納得だ。仲間が集まらず、十字路の真ん中で途方に暮れていたところに、いかにもヒマを持て余していそうなマヌケ面のレンジャーがウヒョヒョヒョと気色悪い笑い声を上げながら走ってきたので、これはチャンスだと思い、勇気を出して話しかけてみた、と。

ありがたい話じゃないか。断る理由なんて、あるはずもない。

「わかりました！ぜひ一緒に行きましょう」

「ありがとー！心強いです」

私が彼をパーティーに誘い、彼がすぐに承諾。さあ、はりきって出発だ

……と思ったが、そうはいかなかった。彼と私が走りだそうとした瞬間、どこからか見知らぬアークスの声が聞こえてきたのだ。

「待て！俺も行こう！」

あまりにも芝居がかっているセリフなのでウソだと思われそうだけれど、原文ママである。

まるで正義のヒーローの登場シーンのような、勇ましい声。少ない情報から経緯を想像するに、その声の主は、たまたま私たちと同じエリアにいて、ヴォル・ドラゴンが倒せなくて困っている、という男性ハンターの嘆きをたまたま聞いてしまい、心を痛め、ほうっておけなくなったのだと思われる。なんとという正義感、なんとという熱血ぶりであろうか。

さて、これが特撮ヒーロー作品であつたなら、次はヒーローが崖からスタツと飛び降りて華麗にその姿を現すシーンのはずなのだけれど、カメラをぐるっと回してみても、ヒーローらしき姿はどこにもなかった。かわり

に、ずいぶん遠くから、またヒーローの声が聞こえた。

「すまん、どこだ？」

えええ！知らないのかよ！私たちの居場所を知らないのに「待て！」と言ったのかよ！すごいな！逆にすごいな！

吉本新喜劇だったらドハデにすっ転んでいる場面だが、なんとか心のなかでツツコミを入れるにとどめて、冷静に返事をする。

「ええつと、C-2です」

「すまん、すぐ行く……」

さっそくちよつとへこんでいる様子のヒーローさんである。いや、へこむの早くないですか。最初の勢いはどこに行ったんですか。

およそ1分後、ヒーローはようやくC-2地点に到着し、私たちと対面した。彼は、身長2メートル近くはありそうな大柄な男性キャストで、ボディは白と青を基調としたカラーリングだった。うん、すごくヒーローっ

ぽい。クラスはハンターで、背負っているのはソード。うん、これまたヒーローっぽい。

ただ、ものすごく驚いたことがひとつある。度肝を抜かれたことがひとつある。

いかにも強そうに見える彼は、なんとレベル6だったのだ。

それはもちろん、私たち3人のなかでぶつちぎりに低い。失礼を承知でハッキリ言うと、ズバ抜けて弱い。

「よろしく頼む！」

あ、いえいえ、こちらこそよろしく願います。でも、その、なんていうか、大丈夫ですか？レベル6でヴォル・ドラゴンに挑むって、けっこう危険ですよ？

「出口は北のようだな」

ああ、聞いてないや、この人。まあ、いいか。とりあえず悪い人じゃない

いってことはハッキリわかるし、むしろ、そうとうおもしろそうな二オイがブンブンする。

レベル6のヒーローを先頭に、北へと走る3人。すぐにボスエリアへとたどり着き、ヴォル・ドラゴンとの戦闘が始まった。

「行くぞ！この刀のサビにしてやる！」

いや、あなたが持つてるの、ソードですけどね。まあ、いいか。

アサルトライフルにウィークバレットを装填した私がヴォル・ドラゴンの脚部を狙撃し、そこめがけてふたりのハンターがダッシュする。

うん、攻撃はふたりにまかせてしまってもよさそうだ。私はウィークバレットと、補助テクニクによるサポートに専念しよう。

レベル10のハンターの青年は、パルチザン特有のキビキビした動きでヴォル・ドラゴンの足元をすばやく動きまわり、華麗なヒットアンドアウェイを見せる。おお、かつこいい。新米ハンターとは思えない見事な立ちま

わりだ。

いっぽう、ヒーローも負けじと、ヴォル・ドラゴンの身体に張りつくかのように密着して、ソード特有の叩き斬るような重い一撃をくり出し、その直後、ヴォル・ドラゴンのつま先に蹴り飛ばされて即死する。おお、かつこ……よくない！ぜんぜんかつこよくない！

「すまない……」

私がムーンアトマイザーを使用し、ヒーローが謝罪とともに起き上がる。けつきよく、ヒーローはそのあとも二度ほど戦闘不能に陥った。

「本当にすまない……」

いえいえ、大丈夫ですよ。少なくとも、一生懸命さは伝わってきてますよ。元気出してください。最初の勢いはどこに行っただんですか。

そうして、若干のドタバタはあったものの、ほどなくしてヴォル・ドラゴンに倒れ、私たちは無事にクエストをクリアした。

「見たか！これが俺たちの力だ！」

勝利をたたえるBGMが流れ出すやいなや、急に元気を取り戻したヒーローである。もはや感情の起伏がジェットコースターなみである。いったいなんなんだ、この存在自体がコメディーみたいな人は。

「では、また会おう！」

ヒーローは、ひととおりドロップアイテムを回収すると、キャンプシッブを経由することなく、すぐにパーティーを抜けて、さっそうとどこかへ消えていってしまった。

「嵐のような方でしたね」

「ホントですね」

「ホントですね」とタイピングしながら、私は画面の前でしばらく笑い続けていた。

ロールプレイなのか、もともとそういう性格なのかは知らないけれど、

ホントに嵐のような、最初から最後までわけがわからない人だった。
かつこいいはずなんだけど、かつこ悪い。かつこ悪いんだけど、どうにも憎めない。

でも、そういう三枚目なヒーロー、私は嫌いじゃないな。

プチあとがき「出会いたい」

この記事に対するコメントで、「ふらさんって、おもしろい人と出会って潜在能力を解放してるんですか？」というジョークがありました。あつたらほしいですね、そういう能力。メセタをいくらつぎこんででも解放したいです。

優勝おめでとう

2013年11月6日

ちよつとしたできごとだが、この時期ならではのいい話だと思ったので、ここに書き留めておく。

日曜日の夜、あまり人の多くないロビーのゲートエリア。私は倉庫端末の前に立ち、マグにエサをやっていた。

いちおうログインしてはいるものの、この日はどうしても観たいテレビ番組があり、私はずっと「半離席」とでも言うべき状態にあった。5分に1回くらいしかPCに目を向けない、みたいな感じである。

マグにエサをやりながら1時間ほどその状態を続け、視聴していたテレビ番組の盛り上がりも最高潮に達したころ。静かなロビーに、見知らぬあ
る人の声が2連続で響いた。

「やばい 仙台住みだから泣きそうw」

「すみません誤爆です」

ぐるっと見回してみると、その「誤爆」をした人はクラスカウンターの
前、ソファがいくつか並んでいるあたりにいて、チームメンバーかフレン
ドと思われる人と立ち話をしているようだった。おそらく、そこでウイ
スパーチャットなどで発言するはずだった内容が、操作ミスにより、誤って
オープンチャットになってしまったのだろう。

まあ、「誤爆」自体はどこでも、誰にでもよくあることだ。だから、ふ
つうはそれが気になることはないのだけれど、この日は違った。

なぜなら、その人のたったひとことの「誤爆」で、私はその人がいまど
ういう状況にあり、どのような心境にあるのか、そのほぼすべてを瞬時に
理解できてしまったからである。

2013年11月3日、21時すぎ。

その日のその時間に、仙台に住んでいる人が泣きそうな理由とえば、
ほぼひとつしかなかった。その正体は、あるスポーツであり、私が観てい
たテレビ番組であった。

すなわち、プロ野球日本シリーズ第7戦である。東北楽天ゴールデン
イーグルス対読売ジャイアンツの最終決戦である。ちなみに、同番組の瞬間
最高視聴率は関東地区で45・3%、仙台地区で60・4%だったらしい。
とんでもない話である。

その人が「泣きそう」と誤爆したタイミングは、9回表、前日に160
球という驚異の力投を見せた田中投手が疲労を気合いでねじ伏せてマウン
ドに上がるといふ、壮絶な場面であった。

だから、私は「泣きそう」という言葉ですぐにピンときたのだ。ああ、
この人は楽天イーグルスを応援している仙台市民なんだな、と。フレンジ
とチャットで応援しながら、世紀の瞬間を待っているんだな、と。

そして、その瞬間は間もなく訪れた。東北楽天ゴールデンイーグルス、史上初の日本一である。

その瞬間、テレビを食い入るように見つめていた私だけれど、ふと、「そういえば、あの誤爆をした人はいまどんな状態なんだろう」と思い、クラスカウンターの前、ソファがいくつか並んでいるあたりに目をやった。すると、その人はまるで子どものように、その場をぐるぐると走りまわってはピョンピョンと跳ねまわったり、ロビーアクションで激しいダンスを踊ってみせたりしていた。非常にわかりやすい。ものすごくうれしいのだろう、きっと。

ちなみに、もともと人が少なく、静まり返っていたロビーでひとりだけそんなふうにはでに動きまわっている人がいればやはりそれなりに目立つようで、私以外にも、その人ののはしゃぎっぷりを興味深そうに見ている人は何人かいた。

私は、その人があまりにもうれしそうに見えたことと、私自身も試合に感動して少しハイになってしまっていたことから、勢いでその人に「優勝おめでとう！」とコメントつきグッジョブを送った。さすがにチャットで話しかけるのは勇気がいるので、それが限界である。

すると、1分後くらいだろうか。ピョンピョン跳びまわっていたその人が急に立ち止まり、またオープンチャットで、今度は誤爆ではなく、言葉を発した。

「みなさん、GJありがとうございます！」

おお、さつそくグッジョブに気づいてくれたのか。

そして、真に驚くべきは、上記発言の「みなさん」の部分である。つまり、私と同じような人が、ほかにも何人かいたのである。たまたま「誤爆」を聞いたことで興味を持ち、感情移入し、子どものような純粋なはしやぎっぷりを見てこちらまでうれしくなり、こっそり「優勝おめでとう」

とメッセージを送ってしまった人が、私以外にも。

なんかいいな、と思った。

たまたま同じ場所にいただけの他人どうしが、なんの他意もなく、ごく自然に「おめでとう」「ありがとう」と言い合っている光景。

その「なんかいいな」は、たとえばバーや居酒屋でサプライズのバースデーケーキが運ばれてきたときに隣の席の人たちまで一緒に歌を歌ってくれる感じとか、夜景の見えるレストランで男性が女性にプロポーズし、成功したとたんに店中から拍手が巻き起こる感じとかに、おそらく近い。

オンラインゲームの世界でも、そういう不思議な連帯感を覚えること、それによって喜びを共有することはできるのだな、と気づかされた。

そのあと、リサにクライアントオーダーの報告をしに行ったら、レベルが29に上がった。いよいよ、あと1レベルで30だ。

その喜びはさすがに周囲と共有できるほど劇的なものではなかったので、

私は心のなかで、自分で自分に「おめでとう」とつぶやいて、静かにロゲアウトした。

決め球は変化球

2013年11月11日

私はレンジャー育成において、レベル30到達をゴールと決めている。

ゴールしたらレンジャーを一切やらない、とは言わないけれど、とうぶんのあいだは、レンジャー専用のクライアントオーダーを消化したい気分になったときくらいしか、手をつけなくなると思う。

そうすると、ふつうに最高レベルをめざすレンジャー育成と私のレンジャー育成とは、いくつか勝手が異なる部分が出てくる。

最たる例が、スキルポイントの振り方である。

ふつう、スキルというのは遠い将来、たとえばレベル50や60になったときにこうなりたいな、みたいな理想像がぼんやりとあつて、それに向けてスキルポイントを少しずつ振っていくわけだけれど、今回の私の場合、ゴ

ールはもつと手前のレベル30である。

よつて、私はレベル30で自分の理想とするレンジャー像がある程度完成するように、スキルポイントを振っていかねければならないのだ。いや、正確に言うと、レベル29の時点で手持ちのスキルポイントをすべて使いきつておかねければ、実質的には意味がない。レベル30になってしまったら、もうほとんど戦わないわけだから。

そして、私のいまのレベルはまさに29なのである。

現在、ウィークバレットは最高レベルまで習得済みだ。まだまだ使いこなせてはいないけれど、アツパートラップもあるし、それらふたつのスキルを習得するまでの道のりで、『技量アップ』や『ツールマスタリー』といったスキルにも、少しだけポイントが振られている状態だ。

けれど、その先はどうする？現在、スキルポイントは8も余っているのだ。

セオリー通りにいけば、『スタンディングスナイプ』や『ウィークヒットアドバンス』のような、火力向上につながるパッシブスキルをおさえていくべきところだが、とりあえず、それはしない。

そうしたパッシブスキルは、大量のスキルポイントを費やしてスキルレベルを最大近くまで上げてこそ真価を発揮するものであり、中途半端なポイントでは中途半端な効果しか得られないからだ。さらに、高レベル帯なるともかく、レベル30以下のレベル帯においては、スキルよりも装備やマスのほうが、火力への影響ははるかに大きい。

あと、非常に個人的かつ身勝手な感覚の話をひとつすると、そのへんのスキルは、あまりにも定番すぎて、安定感がありすぎて、ややおもしろみに欠けるのではないか、という気がしているのである。みんながオススメするものをオススメ通りに覚えましたが、みたいな、「敷かれたレールの上を走ってますよ感」が前面に出ちゃう気がするのである。

それはゴメンなのである。妙なところで妙に反抗的な私なのである。Amazonでも「この商品を買った人はこんな商品も買っています」に出た商品が断固として買わない私なのである。幼少のころよりブルーハーツと尾崎豊を聴いて育った私なのである。とにかくもう学校や家には帰りたくない私なのである。でもさすがに盗んだバイクで走りだしたりはしない私なのである。

話がそれってしまった。要は、なにがしたいかということ、せっかくテクニカルなクラスであるレンジャーをやっているのだから、最後にちよつと「変化球っぽいスキル」を習得してみたいのである。

たとえば、私にはチームメンバーも固定的なフレンドもいないけれど、仮にそういう人がいたとして、その人が先輩レンジャーだったとして、「先輩！私、ウィークヒットアドバンスを覚えました！」と報告したとすると、「ふーん」とか「へえ、そうなんだ」とかで、会話が終わっちゃう

と思うのである。だって、それは教科書通りの、ど真ん中のストレートだから。

でも、それがもしも、「先輩！私、タクティクストラップを覚えまして！」だったら、どうだろう。

たぶん、「えっ？」とか「おお、そこを攻めたかー！」とか、あるいは「なんでそんなことしちゃうんだよ、バカだなあ」とか、よくも悪くも、いろんな反応が返ってきくと思うのである。スリーボールから低めにフオークを投げるような意外性があると思うのである。それはもちろん、四球や後逸という大失敗のリスクも伴うのだけれど。

いまの私は、そういう球をあえて投げていきたい気分なのである。

というわけで、珍しく攻略情報サイトなどにアクセスし、スキルシミュレータとやらにおそろおそろ手を出し、いまずぐ習得できる変化球、もとい、変わり種のスキルをいろいろと探してみた私である。

結果、習得の候補に挙げたスキルは下記の4つだ。『タクティクストラップ』、『トラップサーチ』、『ファーストヒット』、『バインドバレット』。

それぞれ、習得やマスターに要するスキルポイントの量には差があるけれど、レンジャーについての情報をまとめたサイトや考察ブログなどを覗いてみると、どれも一様に、やれ「弱い」だの「使いづらい」だの「趣味スキル」だの「こんなの習得するヤツいねえだろ」だのと、まあ微妙な評価が大半であった。

いい感じだ。変化球として、申しぶんのない曲がり具合じゃないか。

ここにいますよ、こんなのを習得しようとしているヤツ。わけのわからないゴールを自分で勝手に決めて、誰に向けているんだかわからない反骨精神を勝手に発揮して、整備されていない山道を裸足で駆け出そうとしているヤツ。

さて、どの道にしようかな。組み合わせによつては、上記スキルのうちふたつくらいは同時習得できそうだけれど、けっきよく、なにをどう選ぶうとも、走りにくい山道であることには変わらない。

でも、そういう道つて、ものすごく疲れるかわりに、一步一步、自分の力で踏みしめた実感があるんだよな。

プチあとがき「反骨精神」

いつもまわりを気にして「ふつう」からはみ出さないようにしているくせに、そのなかでちよつとだけかっこつけたい欲が出て、ど真ん中の「ふつう」からは外れようとするめんどくさいヤツ、いませんか。私がそれです。なんかすみません。

曲突徙薪

2013年11月17日

ここまでレンジャーをやってみて思うのは、テクターやフォースやハンターをやっていたときと比べて、「自分がわかりやすかつこいい活躍をする場面が減った」ということである。

たとえば、テクターがタリスとテリトリバーとレスタを組み合わせ、遠くにいる瀕死の前衛を一瞬で全快させるのは、明らかにかつこいいと思う。また、フォースが『ナ・メギド』で5ヶタ以上のダメージを叩き出すさまや、ハンターがオートメイトハーフラインで敵の攻撃を耐えながら渾身のオーバーエンドで「肉を斬らせて骨を断つ」さまも、いかにも必殺技らしい攻撃エフェクトもあいまって、文句なしにかっこいい。

いっぽう、レンジャーは、上に挙げたような「誰にでもわかりやすくて

かつこいい活躍」があまりできない。レンジャーは、ピンチを救うHP回復手段も持たなければ、ドハデなエフェクトとともに大ダメージを叩きこむ必殺技も持たない。

かろうじて、ウィークバレットは命中するとエネミーに赤いマークがつき、それがとても目立つので一定の存在感はあるけれど、残念ながら、単体で劇的な効果を発揮するスキルではない。後に続く誰かの攻撃がなければ、ただマークがついただけで終わってしまう。

いちおう、攻撃力の高いフォトンアーツはいくつかあるけれど、見た目が地味なものや、小さなダメージを連続で与えて全弾命中すれば結果的に大ダメージ、というようなものが多い。知識のない人がパツと見ても「おお、すごい！」と思えるような、わかりやすい威力や躍動感には恵まれていない。

誤解を恐れず、個人的見解をありのままに述べるとすると、レンジャー

というのは、基本的に地味なクラスなのだと思う。

ロビーにいと、「地下坑道に行きませんか」という旨のパーティー募集の呼びかけがあつたので、私はそこに参加した。私のほかにも呼びかけに応えた人がひとりいたらしく、ハンター、レンジャー、レンジャーの3人パーティーができあがつた。

3人は、特に変わった目的があるわけではなかつたので、道中の敵をひととおり倒しながら、ボス討伐をめざした。

出現するエネミーのレベルは40近くであるいっぽう、私たちのレベルは30前後。決して楽勝ではないはずの戦力差だけれど、不思議なことに、最後までピンチらしいピンチはいちども訪れなかつた。それどころか、私はこれまでの経験則から「クエストクリアまではだいたい30分くらいかな」と予想していたのに、わずか半分、たった15分ほどでクリアできてしまつたくらいだ。それほどまでに、このパーティーは危なげなく、順調だった。

ただ、振り返ってみると、一步間違えばピンチになってもおかしくない状況はいくつかあったと思う。

たとえば、地下坑道にはトラップが無数にしかけられており、10数メートル四方の小部屋に空中機雷が5個も6個も、なんてことも多い。そういう小部屋にさしかかったときに、エマージェンシートライアルが発生し、クーガーNXという、かなり手ごわいボスエネミーが出現してしまったことがあった。クーガーNXの攻撃と空中機雷の爆発が重なれば、即死もありうる状況だ。

しかし、私は覚えたてのスキル『トラップサーチ』を活用することで、クーガーNXが動き出す前に、すべての空中機雷を破壊することができた。さらに、パーティーメンバーであるもうひとりのレンジャーが、やはりクーガーNXが動き出す前にウィークバレットを放ってくれており、私たちは3人で一気に先制攻撃をしかけ、短時間での撃破に結びつけることがで

きた。

また、べつの小部屋では、クーガーNXほど危険ではないけれど、ブリアーダやエル・アーダ、さらにはギルナツチといった、体力の高い中型エネミーが6〜7体ほど一気に出現した場面もあった。

しかし、ウィークバレットを放てる人がふたりもいたおかげで思ったよりずっと早くエネミーの数を減らしていくことができたし、パーティーメンバーのレンジャーは、ランチャーの変わり種フォトンアーツ『フェイクシルエット』を使い、ギルナツチ2体を部屋の隅に釘づけにするという、地味ながらあなどれないスーパープレイを見せていた。

ちなみに、私も対抗して、エネルギータンクという爆発物のすぐ近くにわざとアップパートラップを設置、その上空を通りがかったエル・アーダをこれまた覚えたてのスキル『バインドバレット』ですかさず固定したのち、ウィークバレットで弱点をつくりだしてからアップパートラップを起爆、と

いう、手間がかかることこのうえない面倒なコンボを思いつきでやってみた。すると、アッパートラップの3連続爆発とエネルギータンクの大爆発が重なり、エル・アーダが見たこともない高さまで吹き飛んで即死したので、驚いた。

結果、その小部屋では、3人とも1ダメージたりともくらうことはなかった。また、先に述べたクーガーNXの小部屋でも、最後のボスエリアでも、誰ひとりとして戦闘不能には陥らなかったし、それどころか、残りHPが半分以上になるようなことも、おそらくなかったと思う。私はサブクラスをテクターにしていたけれど、あわててレスタを使うような場面は、いちども訪れなかったから。

けつきよく、クエストの最初から最後まで、ひとつとして波乱は起きることなく、私たちは「いやあ、意外と楽勝でしたね」なんて言葉をかわして、パーティーを解散した。

ここまでレンジャーをやつてきて、また、この日のこのパーティーを経験してみて、確信したことがある。

レンジャーというのは、やはり、基本的に地味なクラスだ。ただ、そこには、おおいに尊敬すべき理由がある。

レンジャーは、「ピンチを救う」クラスではなく、「そもそもピンチを招かないように戦う」クラスだから、地味なのだ。ドハデな大ダメージを与えてトドメを刺すのが得意なクラスではなく、トドメを刺すためのチャンスをつくるのが得意なクラスだから、地味なのだ。

それはたとえば、先発投手とストッパーのあいだをつなぐ中継ぎ投手のような、あるいはボールを持っていないところで相手ディフェンダーを巧みに引きつけ、エースストライカーの中央突破をさりげなく助けるサイドハーフのような、玄人好みの渋さがあると言っている。いぶし銀の職人であると言っている。

それは決して、わかりやすいかつこよさではない。でも、いったんわかるようになる、やみつきになってしまうかつこよさだ。

私はレンジャーの経験を通じて、レンジャーとはきつとそういうクラスであるに違いないと思ったし、それを通じて、これまで出会ってきたレンジャーの人たちをいつそう尊敬した。

「曲突徙薪（きよくとつししん）」という故事成語がある。火事について、懸命に消火を行った人ばかりが評価されてしまいがちだが、本当はあらかじめ防火策を考え、火事を未然に防ぐことこそが重要である、というような意味だ。

いつどこで習ったかも定かじゃなくこんな古い言葉を、まさかPSO2をきっかけに、急に思い出すとは思わなかった。でも、ピッタリな言葉だと思う。この約3ヶ月間で得た、レンジャーというクラスに対する私の答えのひとつとして。

レンジャーのレベルが30になった。

第6章

出戻りテクター編

2013年11月23日

数多の星に踊らされ

2013年11月23日

『クリアデュブル』というガンスラッシュがほしいのである。

私がレベル30のレンジャーからレベル38のテクターに戻って最初にやったことは、クライアントオーダーの整理であった。しばらく、レンジャーをメインクラスにするつもりはないので、受注中のレンジャー向けクライアントオーダーについてはいったんぜんぶ破棄してしまおう、という考えだ。

ただ、唯一、『ガンスラッシュ特訓』というクライアントオーダーだけは、破棄しなかった。

ガンスラッシュは、いちおう形式上はレンジャーの得意武器という扱いになっているけれど、実際には全クラスで装備可能、フォトンアーツも使

用可能だ。すなわち、レンジャーからテクターに戻りたいまでも、『ガンスラッシュ特訓』だけは、引き続き、まったく問題なくこなしていくことが可能なのである。

そんな経緯もあり、まずは肩慣らしも兼ねて『ガンスラッシュ特訓』の続きでもやっていくかな、と決めた私だけれど、愛用のガンスラッシュであるレイデュプルを倉庫から引っ張りだしたところで、ふと気がついた。

レベル38にもなってレイデュプルって、どうなんだろう？

もちろん、誰がなにを装備しようとそれは個人の勝手だけれど、振り返ってみると、私はレベル10くらいのときからずっと、ガンスラッシュといえばレイデュプルしか使った記憶がない。

レイデュプルはまがりなりにもスペシャルウェポンだから、性能はそこそこ高い。が、さすがにレベル38にもなって使い続けるには、いささか攻撃力不足である。ガンスラッシュにしては珍しい流線型のフォルムはかつ

こいいいけれど、性能面でいえば、もつといいガンスラッシュの候補は山ほどある。

そこで私が目をつけたのが、レイデュブルの上位種にあたる色違いのスペシャルウェポン『クリアデュブル』なのである。これを手に入れることができれば、お気に入りである流線型のフォルムはそのままに、攻撃力を一気に向上させられる。

ただ、大きな問題がひとつあって、なにかと言うと、クリアデュブルは「★10武器」なのである。

PSO2では、アイテムの希少価値は星マークの数で示され、星マークが10個もついた「★10」のアイテムは、激レアなのである。その入手確率は日本レコード大賞を剛力彩芽が受賞する確率よりも低く、実際に入手できる人数は剛力彩芽のファン数よりもさらに少ないと言われる。ただいま悪意に満ちた発言がありましたことを深くおわびいたします。

クリアデュブルは、アドバンスクエストの凍土に出現するマルモスというエネミーがまれに落とすらしい。が、私はそもそもアドバンスクエストに行ったことがないし、わざわざこのためだけに行く気にもなれないので、その方法での入手は期待できない。残念至極である。

だが、私もなんだかんだで2年近くもPSO2をプレイしている身である。さすがにバカじゃないのである。ちゃんとは手は考えてあるのである。

『★10武器購入パス』を手に入れて、マイショップで買えばいいのだ。

★10武器は激レアだが、『★10武器購入パス』という特殊なアイテムを持つている場合に限り、マイショップ経由でほかのプレイヤーから購入することが可能となる。『★10武器購入パス』は、不要な★10武器をひとつリサイクルショップに持っていくことで、1枚入手可能だ。

つまり、まずはなんでもいいから★10武器をひとつ手に入れてしまつて、それを★10武器購入パスと交換し、そのパスを使ってクリアデュブルを買

ってしまえばいいのだ。われながら名案である。わらしべ長者も驚きのサクセスストーリーである。

さて、私は倉庫から『虹輝石イリテイスタ』を20個ほど取り出した。とある緊急クエストをくり返しているうちに少しずつ貯まった、なんだかよくわからない石ころみたいなアイテムだ。

ただ、このよくわからない石ころは、20個集めて『輝石・魔石錬成ショップ』というところに持っていくと、驚いたことに、特定の★10武器と交換してもらえるのである。

私はこれを利用し、交換品リストのいちばん上にあった『ルイングローム』という★10のソードをさくつと手に入れた。ずいぶんあつけないが、よく考えてみればこれが私にとって初めての★10武器入手である。

そして、次はこれをリサイクルショップに持っていく。短い距離とはいえ、初めて★10武器を持ち歩くことにプレッシャーを感じ、旦那に内緒で

結婚指輪を質屋に持ちこむ主婦よろしく、妙にソワソワしつつリサイクルショップののれんをくぐる私である。もちろん誇張表現であり、実際のリサイクルショップにはのれんはない。

のれんをくぐった私は、古ぼけた畳に座布団を敷いてキセルをぷかぷかとふかす白髪の老店主に、リングルームを見せた。もしもし、これを★10 武器購入パスに換えてくださいな、と。

それを受け、ふうつと息を吐いて煙をくゆらせた老店主が返してきた言葉は、驚くべきものであった。

「嬢ちゃん、そいつは交換の対象にはならない★10 武器だよ」

な、ななな、なんだとコノヤロー！ どういうことだコノヤロー！ そういう大事なことは先に言えコノヤロー！

もちろん、実際のリサイクルショップ店員は老人ではないしそんなセリフも吐かないが、ことの顛末はおおむね上記の通りである。

理由はわからないが、どうやら錬成ショップで得た★10武器は、★10武器購入パスとの交換はできない仕様になっているらしい。なんだよ、自力で拾ったものだろうが錬成ショップで得たものだろうが★10は★10じゃないかよ、プロセスより結果を評価するのが成果主義たる現代日本の基本構造じゃないのかよ、と文句を垂れても、もうあとの祭りである。そもそもここは日本ではなくアークスシップである。

かくして、「さすがにバカじゃないのである。ちゃんとは手は考えてあるのである」などと調子づいていた数分前の自分を心の底からバカだと思いつつ、けっきょく『アインマズルガ』と『クルールコフィン』という、そこそこ手ごろでそこそこ強いガンスラッシュをふたつマイショップで新たに購入して、お茶をにごした私であった。

下調べもせずに勢いでつつ走ると、痛い目を見る。現実でもゲームの世界でも、思いこみは大敵なのだ。気をつけよう。

★10 武器購入パスに化けてくれるわけでもなく、ステータスがぜんぜん足りないので装備できるわけでもなく、仮に装備できたとしてもソードなのでテクターの私には使いこなせず、完全に宝の持ち腐れとなってしまうたルイングロームを倉庫の奥に静かにしまいこみながら、小さくため息をついた私であった。

せめて、ソードじゃなくてタリスに交換しとけばよかったな、これ。

きようはすぐ落ちます

2013年11月28日

週末からずっとカゼをひいていて、ここ何日か、きちんとPSO2をプレイできていない。

子どものころは、カゼで学校を休んだ日は「やった！朝からゲームし放題だぜ！昼だけ『笑っていいとも』見て、そこからまたゲーム三昧だぜ！」なんてはしゃいだものだけけど、ある程度オトナになってしまうとカゼだからといって、そうカンタンに休めるわけではなくなる。もし休めたとしても、早く快復することがなにより優先されるので、よっしゃ、ゲームで一日つぶしてやるぜ、とはなかなかなりにくい。

しかも、私のPSO2のプレイ環境はデスクトップPCである。プレイする際は、どうしても椅子に座って姿勢を正す必要がある。ノートPCみ

たいにソファでくつろぎながらとか、P S V i t aみたいにベッドでごろん寝っ転がりながらとか、そういうリラックスした姿勢でプレイすることが叶わないため、身体にかかる負担が大きく、病人にはいささかハードルが高い。

かといって、じゃあ1秒たりともプレイしません、というふうにいさぎよくあきらめることもできないのが、ゲーマーのサガである。

数日前の夜。しばらくベッドで横になっていたけれど、少し調子がよくなった気がしたのと、なによりただ寝ていることに飽きてしまった私は、ちよつとだけなら、と思い、コップにポカリスエットを注ぎ、それを片手にデスクトップPCへと向かった。

目的はもちろんP S O 2だが、長くプレイするつもりはない。マイショップの売り上げ状況を確認して、商品を並べ直して、体力に余裕があれば、進行中のマターボードをひとつだけ進める。どんなに長くても、20分以内

にはログアウトするつもりだ。

ところが、である。多くのPSO2プレイヤーのみなさまにも、おそらく、いちどくらいは同じ経験がおありのことと思う。こういう「きょうは最低限の用事だけこなしですぐログアウトするぞ」という日に限って、フレンドからパーティーに誘われてしまうのである。マーフィーの法則とはこのことである。

「こんばんは。砂漠探索に行くのですが、一緒にいかがですか？」

「こんばんは！すみません、大変ありがたいのですが、きょうはあと10分ちよつとでログアウトしてしまうので……」

そうして貴重なお誘いを断った、その数分後。驚いたことに、べつのフレンドからもウィスパチャットが飛んできた。マーフィーの法則大爆発である。期待の助っ人マーフィー外野手、二打数二安打の鮮烈デビューである。

「おひさ〜。いまからヒマかな？」

「おひさしぶりです！それが、きょうはあと10分くらいでログアウトしないといけなくて……すみません」

チャットウィンドウを閉じ、はあ、とため息をつく。思い返してみると、ここ1〜2ヶ月くらいはフレンドからのお誘いなんてまったくなかったのに、まさかこんな日に、ふたりから誘われることになるうとは。

今後もそうそうないであろうありがたい話を2連続で断るハメになってしまい、さすがにしょぼくれる私であった。己の運とタイミングの悪さを呪いつつ、ゴホゴホと咳をしてはポカリスエットを口に含み、マイシヨップの棚に商品を並べていく私であった。

過去作の話になるけれど、『PSU』には「オンラインステータス」というすばらしい機能があつて、自分の現在の状態を10文字以内くらいで自由に記述することができた。わかりやすい例でいえば「離席中」とか「ク

エスト中」とか書けたし、あるいは「パーティー誘って!」とか「ソロプレイ満喫中」とかも書けた。もつと言え、ば、「きようはすぐ落ちます」みたいなことも書けた。

そして、記述した内容はキャラクターの頭上に表示されるとともに、フレンドリスト上にも自動的に公開されるようになっていた。

そのため、たとえば私が自分のオンラインステータスに「きようはすぐ落ちます」と書いておけば、それを見てくれたフレンドは「あ、きようはコイツはすぐ落ちるのか。じゃあ、誘うのはやめておこう」となり、わざわざ誘う手間、断る手間というのが省けていたのである。逆に、たつぷり時間があってパーティープレイを楽しみたい日は、「〇〇に行きたいです」とか「誰か組みませんか?」と書いておけば、同じ目的を持ったフレンドが誘ってくれる、ということもたびたびあった。

いつか、PSO2にも、あの機能が実装されたらいいのにな。いちおう、

いまのPSO2にもオンラインステータスと呼ばれる機能が存在しているのは知っているけれど、それは自由記述ではないし、フレンドリスト上にも公開されないから、実質的にほとんど意味がない。

まあ、同じゲームメーカーの同じゲームシリーズなんだから、未来永劫、どうあがいても実装できません、ということはないだろう。今度、思いきって公式サイトの投稿フォームから要望でも出してみようかしら、などと考えつつログアウトし、ポカリスエットを飲み干してベッドに飛びこむ私であった。

たった20分弱のログインだったけど、疲れた。要望もいいけど、まずは元気になることが先だな。

私、なんでもできます！

2013年12月5日

いまや世間の主流はすっかりスーパーハードである。

ハード推奨ブロックの人口は減るいっぽうだけれど、それでも、なんとか『誰でも楽しく』のパーティーを見つけてもぐりこむことができた。

「こんばんは。参加よろしいでしょうか？」

「ばんはー。よろしく願います」

ブレイバーの女性キャストとテクターの私だけの、ふたりパーティー。

最近、こういう少人数パーティーを組む機会が多くなった。そもそもブロック自体の人口が少ないのだから、まあ当然である。たまにマルチパーティーエリアを長時間うろついてみても、ほかのパーティーとすれ違うことはほとんどない。

さみしくない、と言えはウソになる。せつかくオンラインゲームをやっているからには、多くの人と出会ってみたい、共闘してみたいと願うのが自然だと思う。

もちろん、ベリーハードやスーパーハードに行けば人がたくさんいることは知っているけれど、いま私がいちばん遊びたい難易度はハードだ。そこで大人数でのパーティープレイが実現しづらくなってしまったことは、やはり残念でならない。実質的に、遊び方の可能性がひとつ減ってしまったわけだから。

さて、そんな残念な気持ちもおおいにあるいっぽうで、じつはひとつ、うれしい発見もあった私である。

私は、ハンター、レンジャー、フォースという基本3クラスがすべてレベル30以上になり、いずれもテクターのサブクラスとして実用できる範囲に達した。おかげで、なんらかのクラスが欠けがちな少人数パーティーに

おいては、私がサブクラスを変えることで、積極的にその穴を埋めていくようになったのだ。

「補助、助かります」

女性キャストのオートワードが響くなか、ふたりは並んで砂漠を走る。

最近の私の戦闘スタイルは、サブクラスをハンターにし、補助や回復をこなしつつも積極的に出で敵を殴るという、以前から懂れていた「魔法戦士」っぽいものが基本である。このスタイルでは、攻撃テクニクの威力は低くなりがちだし、打撃力や防御力もさすがに本職のハンターには劣る。

けれど、少人数パーティーにおいては、そうした短所よりも、「打撃も法撃もでき、回復も補助もこなせて、そこそこ頑丈」という、できることの多さが長所として目立つことのほうが圧倒的に多い。野手不足に悩む野球チームにおいて、複数のポジションがこなせるユーティリティープレイ

ヤーが重宝されるのと同じように、少人数パーティーにおいて、ひとりで複数の仕事が必要な価値は非常に高いのである。万能と器用貧乏は紙一重とはよく言ったものであるが、少人数パーティーにおける私は明らかに万能寄りなのである。「私、射撃以外はなんでもできます！」と胸を張りたい次第なのである。

ひとつめのクエストをクリアしたあと、女性キャストの発案で、私たちは凍土の『デ・マルモス鎮圧』に行くことになった。目的は、ボスの撃破のみ。すなわち、「ボス直」である。

「すみません。サブクラスを変えてくるので、いちどパーティーを抜けますね」

「はい」

私はいったんパーティーを脱退し、サブクラスをレンジャーに変更。倉庫から全クラス装備可能のアサルトライフルを取り出したのち、すぐにも

とのパーティーに戻った。

そうした理由はもちろん、ウィークバレットである。

「ボス直」のパーティーにおいて、なにより重視されるのはボス撃破のスピードだ。しかし、デ・マルモスは、攻撃力は低いかわりに体力だけほとんどでもなく高いため、正攻法で戦うと長期戦に陥ってしまいやすい。

そこで、ウィークバレットの定番というわけだ。

開戦直後、私はシフトをかけて女性キャストと自分の攻撃力を高め、デ・マルモスにウィークバレットを放った。その後は、ラ・フォイエを連発しながら徐々に距離を詰めて、PPが切れたらアップパートラップを設置したり、ウォンドで殴ったり。もちろん、彼女や自分がダメージを受けたときにはレスタを欠かさない。

攻撃も補助も回復も、打撃も射撃も法撃もこなす私。元広島の木村拓也選手も驚きのユーティリティプレイヤーぶりである。自分でこう言うところ

そうとう気持ち悪いけれど、私の活躍もあって、ふたりはかなりスピーデ
イにデ・マルモスを撃破することができた。

「お疲れ様でした」

「お疲れさまでした！」

彼女からほめたたえられたわけではないけれど、ふたつのクエストを通
して、自分のなかで充分に納得できる活躍ができ、大満足の私であった。
いっちょまえにサブクラスを使い分けた気分になって、すっかり上級者気
取りの私であった。「私、なんでもできます！」と心のなかでふんぞり返
る私であった。

ただ、ちょっと困ったこともある。

こういうユーティリティプレイヤー気取りでいると、たまに4人パー
ティーを組めたときや、緊急クエストのマルチパーティーエリアなどで大
人数で行動するとき、とたんにやることなくるのである。

いや、正確に言うと、やれること自体は変わらずたくさんある。でも、打撃や防御に関しては本職のハンターのほうが優れているし、ウィークバレットは本職のレンジャーがいち早く撃ちこんでくれるし、攻撃テクニクは本職のフォースがドカンとかましてくれる。

すなわち、まわりにその道のエキスパートがいればいるほど、とがった長所を持たない私は、存在が埋もれていってしまうのである。万能だったはずが、一転して器用貧乏と化してしまうのである。もはやレスタとシフトくらいしか自信をもってこなせる仕事がなくなるのである。「私、なんにもできません……」と地面にひれ伏して周囲に謝りたい次第である。

かくして、万能と器用貧乏は紙一重とはまったくもって真実であるよなあと、改めて納得した最近の私であった。

少人数パーティーにおける自分のあり方はハッキリ見えたので、あとは、大人数のマルチパーティーでも埋もれないような個性をなにかしら見つけ

て磨いていくというのが、今後の課題になりそうだ。

恥ずかしい趣味

2013年12月8日

私はパーティープレイはもちろん好きだけれど、ソロプレイだって同じくらい好きである。

ソロプレイは気楽だし、自由だ。何にも縛られることがない。

ふだん使わない武器やフォトンアーツ、テクニックを試したり、道中に現れるイベントフィールドを逐一チェックしながら進んだり、なにもないところで立ち止まっては風景写真を撮ってみたりなど、パーティーでは遠慮が先に立ってしまつて実行できないようなことも、ソロプレイではやりたい放題なのだ。それはものすごく楽しい。

そして、そんなふうにもものすごく楽しい時間を過ごしているソロプレイ中の私は、やはりテンションがそれなりに高いことが多い。なんだかひと

りで勝手に盛り上がっちゃっていることが多い。

だからしょうがないのだ、ということにして温かく受け入れてほしいのだけれど、私には奇妙な趣味がある。人には言えない、おそらくとても恥ずかしい趣味がある。それをいまここで、勇気を出してカミングアウトしようと思う。

なにかと言うと、私はソロプレイ中、チャットで延々とひとりごとをしやべるのが好きなのである。

話し手も聞き手も自分自身しかないパーティーチャットで、ひとりで叫んだりボヤいたりするのが楽しくてしかたないのである。NPCであるパートナーキャラクターやフレンドパートナーの発言にもいちいち返事をして、会話気分を満喫しちゃっているのである。

たとえば、クエストが始まってフィールドに降り立ったその瞬間。私は「うおおおおお！」などと無意味な叫びをタイピングし、それを自分し

かないないパーティーチャットで発しながら走りだすことがよくある。

それはふだん、パーティープレイをしているときなら「よろしくお願いします」と無難なあいさつをしているタイミングだ。でも、当然、ソロプレイは誰かにあいさつする必要なんてまったくない。

だからといって、なにもしゃべらずただ走るのは、なんとなく物足りないのだ。あり余る気合いを、楽しもうとするエネルギーを、どこかで発散したい。そういう欲求が、おそらくひとりごととなって表れてしまっているのだと思う。

理解してもらえるかどうかはさておいて、ほかにも例を挙げよう。

フィールドの最奥地や、道中のエマーゲンシトライアルで、ボスに出くわすことがある。クエスト中、もっとも緊張感が高まる場面だ。こういうとき、私はパーティープレイでは「がんばりましょう！」とか「来い！」とか、自分に気合いを入れたり仲間を激励したりする意味をこめて、

チャットで叫ぶ。

が、これがソロプレイになると、どうなるか。己の感情がもつとストリートに吐露され、饒舌になるのである。具体的には、「なんだコノヤロー！やんのかコノヤロー！」とか、「ヘイヘイばっちこーい！バッターびびってるー！」とか叫びだすのである。ボスに対して急にメンチを切ったり、わけのわからない挑発をしたりするのである。そもそもの話、目の前にいる相手はバッターではなく大型エネミーである。

ほかにも、道中でアークスの戦闘機が黒煙を上げて不時着してきたときには「だろうな！落ちると思った！」と叫ぶし、「調子が出てきたぜ！」と元気に発言したNPCが直後に即死したときには「どんなだよ！おまえの言う調子ってどんなだよ！」とツッコむし、ボスとの激闘の末にクエストをクリアしたあとには、勝利のBGMが響くなか「放送席放送席ー、きょうのヒーローはふら選手です！」と自分で自分にヒーローインタビュー

を始めてしまうことがときどきある。

たぶん、ひとりごとを口にしながらPSO2をプレイしている人自体は全国的にそれなりにいるだろうし、それだけならそう珍しくはないと思う。ただ、私の場合は、ひとりごとをわざわざパーティーチャットに打ちこんで発言している、というところが特殊なのである。そこが他に類を見ない気持ち悪さの源泉なのである。

どうですか。すごいでしょう。すごい気持ち悪さでしょう。この趣味が気持ち悪いことは自分でも重々承知しているので思う存分気持ち悪がつていただいてかまわないのですが、真正面から「気持ち悪い」と言われるとさすがに傷ついてしまうので、どうか私の知らないところでヒソヒソ悪口を言っていたけると助かります。

とはいえ、これは完全に自分のなかだけで完結している行為であるので、誰かに迷惑をかけているわけではない。だって、誰にも聞かえないんだか

ら。

だからまあ、自分が楽しいならそれでいいかな、と思っただけだ、以前いちどだけ、キーボードのヘンなところに手が当たってしまったのか、誤ってオーブンチャットでひとりごとを発してしまったことがあって、それはものすごく恥ずかしかった。しかもそのミスが起きたのは、周囲にそれなりの人数がいる緊急クエストのマルチパーティーエリアだったし、ひとりごとの内容も「ムッシュかまやつ！ムッシュかまやつ!!」という、テンションが上がりすぎたがゆえの意味不明すぎる叫びだったので、本当にものすごく恥ずかしかった。むろん、精神的に耐えられなくて、クエストをほっぽりだしてすぐにログアウトしたことは、言うまでもない。いや、でもきつと、ほかのPSO2プレイヤーだって、人には言えないヘンな趣味のひとつやふたつ、あるはずだ。そう信じて。そうであってほしい。そうであることにする。

それに、私のこの趣味だって悪いことばかりではなくて、いちおう、ソロプレイをしているのにタイピングの腕前が自然と磨かれていくという、すばらしいメリットがあるんですよ。

そんな自己弁護と苦しい言い訳をして、カミングアウトを終わる。ムツシュかまやつ！ムツシュかまやつ！！

プチあとがき「ムツシュかまやつ」

ムツシュかまやつ！ムツシュかまやつ！！

パーティーリーダーの資質

2013年12月15日

クリスマスイベントである。

ショップエリアのど真ん中には巨大なクリスマスツリーがそびえ立ち、その下には『シー』という、ベテランアークスにはおなじみのNPCが現れた。

いやあ、ツリー、キレイだなあ。うーん、シー、なんだかよくわからん服装だなあ。

私は昨年のクリスマスイベントもひととおり経験したけれど、もはやそのころの記憶はほとんど残っていない。装飾が施されたロビーを新鮮な気持ちで見渡す私である。記憶力がハムスターとどっこいどっこの私である。

ロビーをぐるぐると2周ほど見回して満足したあと、私は期間限定のクライアントオーダーを受注すべく、シーに話しかけた。すると、ちょうど同じタイミングで、ピピっという電子音が鳴った。

「ちわっすーもしおヒマでしたら、凍土にオーロラを見に行きませんか？」

シーをほったらかして、すかさず返事をタイピングする私。

「こんばんは。行きたいです！すぐそちらに向かいます！」

お誘いのウイスパーチャットを送ってきてくれたのは、1週間くらい前に地下坑道で出会ったJさんという人だった。がっちりした体格の男性キヤストで、やや体育会系っぽい口調が特徴だ。彼はテクターで私もテクターだから、バランスは悪いかもしれないけれど、彼とはまたぜひパーティーを組みたいと思っていた。

しかし、オーロラを見に行くパーティーって、ついこの前もあった気が

するな。最近の流行りなのだろうか。みんな冬っぽい気分になりたいのだろうか。

そんなことを考えながらブロックを移動し、ゲートエリアで彼と合流。パーティーの招待を承諾する。パーティーリーダーとなった彼は、クエスト受注の手続きを軽やかに進めながら、私に問いかけてきた。

「シーのクライアントオーダー、どれくらい進んでますか？」

「これからやろうと思っていたので、まだぜんぜんです」

「おお、同じっすw 最初のオーダーがちょうど凍土探索のクリアですよ」

「あ、そうなんですか！すみません、ちよつと受注してきますね」

「了解っすw」

かくして、オーロラを見るついでに季節イベントも進めてしまおうという、一石二鳥パーティーの冒険が幕を開けた。

パーティーの目的がちょっと風変わりであることや、ふたりとも同じくらしいレベルのテクターであることから、話のネタは尽きることがなかった。道中の敵を倒しつつ、あれやこれやと情報を交換したり、互いのウォンドを見せ合ったり。

そうこうしているうちに、パーティーには3人目、4人目のメンバーが加わる。彼らもまたおしゃべり好きの人たちだったので、なんともにぎやかな4人パーティーができあがった。

オーロラが出てくれるのを待ちながら、フィールドをぐるぐる走りまわってエネミーを倒し、少し疲れたら立ち止まって雑談に花を咲かせる。

それは『誰でも楽しく』のパーティーの醍醐味をギュツと詰めこんだような楽しい冒険だったけれど、それゆえに時間の流れも早く、気がつけばパーティー結成からはすでに1時間以上が経過していた。

「みなさん、時間はまだ大丈夫ですか？」

Jさんが3人のパーティーメンバーに問いかける。

「大丈夫ですw」

「すみません、私はあと20分くらいしか……」

「同じくあと20分くらいです」

ひとりは大丈夫らしかったが、私ともうひとりのパーティーメンバーはログアウトの時間が近づいてしまっていた。

「了解つす。じゃあ、あと10分だけぐるぐるして、オーロラが出ても出なくてもボスに行きましょう」

Jさんのすばやい判断。こういうのって、すごいな、と思う。みんなでオーロラを探し求めて1時間以上うろついてきて、いまでも冒険が盛り上がっている真っ最中、という前提があるなかで、「オーロラが出ようが出まいが時間が来たらボスを倒して終わり」とスパッと割りきることって、たぶん、けっこうな勇気がいるはずだ。もし私がパーティーリーダーだった

ら、「どうしよう。みんな楽しそうにしてくれてるし、解散宣言はしづらないなあ」などと考えて明確な区切りを設けられず、ズルズルと冒険を続けてしまいそうな気がする。

さて、残念ながら、最後の10分でもオーロラが凍土の空に現れてくれることはなかった。私たちはエリア3へと進み、無事にボスを討伐して、キャンプシップへと帰還。パーティーを解散することとなった。

おつかれさまでした、ありがとうございました、などとあいさつが飛びかう。そんななか、私と同じくログアウトの時間が迫っているひとりのパーティーメンバーが、少し申し訳なさそうに口を開いた。

「オーロラ、もう少しで出たかもしれないですね。時間のムリを言っちゃって、すいませんでした」

すると、すかさずJさんが返事をした。

「いえいえw オーロラ出なかったら出なかったで、またみなさんを冒険

に誘う口実ができたので、OKっすw」

「www」

「なるほど！」

「ポジティブw」

思わず笑ってしまう、でもとても温かい、なんとも痛快なフォロー。解散の判断もそうだったけれど、Jさんは本当に頭の回転が速い。

「オーロラを見る」というパーティーの主目的は残念ながら達成されなかったけれど、Jさんの機転と朗らかさのおかげで、4人はとてもなごやかな雰囲気で、楽しい気分のまま解散した。いやはや、Jさんのパーティーリーダーとしての資質は計り知れないものがあるなあ、と、深く感心する私であった。

ちなみに、ログアウトする間際、Jさんは私に小ネタをひとつ教えてくれた。なんでも、私がいま愛用している『コルネリア』というウォンドと

『クルールコフィン』というガンスラッシュは、天候がオーロラの際に攻撃力が大きく上昇するという、変わった潜在能力を秘めているのだそうだ。「見てみたいので、また誘わせてくださいw」

「もちろん！そのときまでに潜在能力を解放しておきます」

実用的かどうかはともかく、なんだかおもしろそうな潜在能力ではある。がぜん、次のオーロラ観測パーティーが楽しみになってきちゃったぞ。

Jさんの助言にまんまと乗せられて、さっそく倉庫を開き、潜在能力解放に必要なアイテムをいそいそと取り出しながら、うーん、やっぱり彼のパーティーリーダーとしての資質はとてつもないものがあるなあ、と、改めて感心する私であった。

プチあとがき「天候」

天候によつて攻撃力が変わる潜在能力を持つ武器は、ほかにもたくさんあるようです。ふつうに考えると計算しにくい能力ですが、たとえば緊急クエストは天候が固定されている場合が多いので、そういうときに便利なのかもしれません。

見た目以外はパーフェクト

2013年12月19日

どこでどのエネミーから拾ったのかは定かでないけれど、『ホーリーツリー』というソードをいつの間にか入手していた。クリスマスツリーを模した、ヘンテコな形のソードだ。

PSO2では、季節イベントが行われるたびに、その季節に関連したユニークな武器が実装されるのが常である。たとえばハロウィンでは『パンプキンロッド』というロッドが手に入ったし、梅雨限定で『バブラツピーガン』なんていうツインマシンガンもあった。今回のホーリーツリーも、同じ流れの上にあると言っていい。

そして、こうした季節限定の武器は、いちおうレアアイテム扱いではあるが、入手がわりと容易であり、武器としての性能もそんなには高くない

ことが多い。まったく使えないというわけではないが、少なくとも一線級ではない。同じレベル帯かつ同じレアリティの武器のなかで比較したとすると、せいぜい3〜4番目くらいの性能、といったイメージである。

ところが、である。

このたび実装されたホーリーツリーは、ある大きな特徴を持っている。それは、未熟だけれどある特定の志向を持つアークス、具体的には、★10武器も持たないし、レベルも40に満たない程度だけれど、魔法戦士っぽい戦闘スタイルに憧れている私のようなテクターにとって、決して見逃すことのできないオンリーワンの長所である。

ホーリーツリーは、★10未満のソードのなかで唯一、「全クラス装備可能」かつ「法撃力つき」のソードなのだ。

このことに気づいた私は、すぐさまアイテムラボへと向かい、アイテム強化と特殊能力追加を実行。可能な範囲で鍛え上げた。結果、私がいま使

っているウォンド『コルネリア』と比較すると打撃力が200ほど高く、法撃力も同等以上という、存外にかなり強そうなソードができあがった。

その後、試し斬りをすべく、難易度ハードの『火山洞窟探索』へ。するとまあ、驚いたことに、これがものすごく使いやすいのである。

殴ってよし、テクニクを撃ってよしというのはウォンドでも同じだが、ソードには多種多様なフォトンアーツがあるため、接近戦における攻撃の選択肢はウォンドより格段に多い。さらに、回避アクションがミラージュエスケープではなく、動作がすばやくスキの少ないステップになるため、小回りも利く。おかげで、たとえば攻撃テクニクをチャージしながらエネミーに接近し、発動と同時にステップアタックで距離を詰めてフォトンアーツで追撃、なんていう魔法戦士らしいコンボが、華麗に実現できてしまうのである。

そして、特筆すべきはボスのヴォル・ドラゴン戦である。

振り回し攻撃などで大きく動くため、打撃を当てづらいしつぽは、グラ
ンツやナ・メギドなどの必中テクニクで遠距離から狙い撃ち。部位破壊
に成功してヴォル・ドラゴンの動きが止まったら、頭部に密着し、ツイス
ターフォールやオーバーエンドを連発。

テクニクとソード、それぞれの強みをフルに活かした魔法戦士ならで
はの戦いができ、私のソロプレイ史上、いちばん早く、そしてラクにヴォ
ル・ドラゴンを倒すことができた。

きょう、私はここに声高らかに宣言したい。魂を込めて叫びたい。

全国の見習い魔法戦士よ、ホーリーツリーを持て、と。『マダムノアマ
ガサ』などの★10以上の武器を除けば、現状ほぼ最強と言える魔法戦士用
ソードがこれだぞ、と。マイシヨップでの相場もかなり安いので、入手や
属性強化ものすごくカンタンだぞ、と。いまや時代は一家に一台ホーリ
ーツリーだぞ、と。現代日本における若者の三種の神器はフェイスブック、

ライン、ホーリーツリーだぞ、と。ただいま過度な誇張表現がありましたことをおわびいたします。

ところで先日、緊急クエストで偶然ひとりのフレンドに出くわし、クエストクリア後、少しでもロビーで雑談をした。

そのとき私は、私がいま背負っているホーリーツリーがいかに優れた武器であるかをけっこうな熱量で語ったのだけれど、それに対するフレンドの反応に、かなりの精神的ダメージを負ってしまった。

「おおー、そうなんだ！ふざけた見た目なのに強いんだねw」

そう、そこなのだ。ホーリーツリーの唯一にして最大の弱点、それは「ふざけているとしか思えない見た目」なのである。

なんたって、クリスマスツリーそのものである。分類上はソードだが、その実態はどう見てもマツ科モミ属の樹木である。細身の騎士剣に炎や氷の力をまといせ華麗に敵を斬りさく魔法戦士になったつもりが、実際には

約1.5メートルのモミの木をブンブン振り回すあらくれ者である。その見てくれはもはや、クリスマスの夜更け、キャバクラ帰りに店先のツリーを引っっこ抜いて暴れる歌舞伎町の酔っぱらいとほぼ同類である。

「そうなんですよ！見た目はアレですけど、強いんですよ！見た目はアレですけど……」

弁解しつつも、徐々に意気消沈する私である。そうなんだよなあ。性能面では申し分ないから、あとはホントに見た目だけなんだよなあ。

いや、まあ、なるべくポジティブに考えることにしよう。一流の剣士だって、最初は木、すなわち竹光や木刀で研鑽を積むのだ。

それと同じことだと思って、しばらくはマツ科モミ属をブンブン振り回そう。これの扱いに慣れたころには、きっとすごい腕力が身についているはずだ。

残念なことに、PSO2には腕力なんてステータスはないけれど。

寒気と熱気

2013年12月26日

「カゼをひいた」みたいな話をこの前書いたばかりのような気がするのだけれど、今度はインフルエンザにやられてしまった。

当然、PSO2もお預けである。かれこれ一週間くらいは経つだろうか。なんせ、ふつうのカゼならともかく、インフルエンザである。ゲームをやるかやらないかという次元ではなく、救急車を呼ぶか呼ばないかでうーんうーんと悩んでしまうほど、つらく苦しいことでおなじみのインフルエンザである。起き上がってPCの前までたどり着くパワーすら、私にはなかった。

かわりに、ベッドに寝たまま、スマートフォンをときどきつついていた。ブラウザを開き、ツイッターや情報サイト、ブログなどをぼんやり眺める。

PSO2で遊ぶことは叶わずとも、遊べる日に向けて情報収集をしておくことはなんとかできた、というわけだ。

そんななかで、気づいたことがある。この一週間、どこかのサイトを訪問してみても、あるいはどのタイピングでツイッターを覗いてみても、PSO2プレイヤーたちの話題は、ただひとつの新要素のみに極端に集中していた。

『採掘基地防衛戦』。12月18日に実装されたばかりの、新しい緊急クエストだ。

それは、フィールドの奥地をめざして探索を進める従来のクエストとは逆に、味方施設にエネミーたちがどんどん侵攻してくる、という内容らしい。クエストのクリア条件も、ボスの撃破や指定アイテムの回収などではなく、とにかく「時間いっぱい拠点を守り抜く」ことだというから、なるほど、まさに防衛戦である。いままでのクエストとはまるで別物だ。

ちようど一週間前、先週の木曜日あたりは、どこもかしこも「採掘基地防衛戦に行ってきました！」の報告ラッシュであつた。ツイッターもブログも猫も杓子も、防衛戦の感想であふれ返っていた。なんというか、ヘタしたらこのブログを除くすべてのPSO2ブログが採掘基地防衛戦についてなにかしら触れているんじゃないか、と思えてしまうほどの、異常なまでの盛り上がり方だった。

そして、金曜日から週末あたりになると、今度はクエスト攻略に関する情報がたくさん出回るようになった。防衛戦を何度か経験したアークスたちの気づきや意見として、ナント力というエネミーはどこが部位破壊できるみたいだぞとか、やっかいなナニニにはフリーズやパニックが効くらしいぞとか、ポイントがこれくらい貯まるとホニヤララという兵器が使えるからみんな積極的に貯めろとか、とにかくいろいろな声が上がっていた。

その後、そういったいろいろな声に対するリアクション、たとえば同意や反論の声、あるいは考察や実験の結果などが出てきた。そしていまは、一部の熱心なプレイヤーたちによって、クエストを効率的に攻略するための戦術のアイデアや各クラスの役割分担案が次々と提案されている、という状況だ。

そもそも採掘基地防衛戦を未経験である私には、正直、そのいろいろな声や攻略情報の意味はわからない。でも、この一週間、アークスたちの情報発信や議論の様子を傍観者として眺め続けていて、ひとつ、ひしひしと感じたことがある。

なんだか、みんな、めちゃくちゃ楽しんでるなあ。

たとえば、素直に「防衛戦、楽しい！」というようなことを発言している人がたくさんいる。これはもちろんいいことだ。特に、たとえば12人のマルチパーティーであつても決してクエストクリアが安泰ではない厳しいゲ

ームバランスや、高揚感あふれるBGMをほめたたえる声が非常に多いように思う。

また、逆に、文句を言っている人もたくさんいる。でも、その文句の中身をよくよく聞いてみると、「もつとみんなこう動けばクエストが上手にクリアできるのに」とか、「活躍してるのに貢献度がぜんぜん上がらんじやないか」とか、「せっかくの新コンテンツなのに遊べる機会が少なすぎるだろ」とか、防衛戦自体はある程度楽しんだうえで、さらに楽しみたいがために、あれやこれやと愚痴っている人がほとんどなのである。

うーん。これは、やはり、ものすごく楽しそうだ。私も元気になったら、真っ先に採掘基地防衛戦に参加して、この活発な情報発信や議論の輪に、いっちょ加わらねばなるまい。そして、楽しそうにグチグチと文句を垂れなくてはなるまい。

現在、私のテクターのレベルは39。それを40まで上げて、一人前のテク

ターとしてベリーハードの龍祭壇探索をクリアして、だいたい年内いっぱいにはこのブログに区切りがつくかな、となんとなく予想していたのだけれど、どうやら、そうはいかないようだ。

採掘基地防衛戦という魅力的な新コンテンツ。そして、それを取りまく人々の熱気。この渦に飛びこまないことには、私はアークスとして、気持ちよく新年を迎えられそうにない。

ああ、早く飛びこみたい。早く激しい渦に巻きこまれない。なんせ、先に飛びこんだみんなときたら、ことごとく楽しそうな顔をしていやがるのである。ワハハワハハと笑いながらグルグル目を回しているのである。

防衛戦、防衛戦、防衛戦。ベッドで寝ながらにして、すでに採掘基地を防衛することで頭がいっぱいの私である。

しかし、まずはインフルエンザから身体を防衛することのほうがはるかに重要であることは、言うまでもない。勝つぞー！

緑拠点ツインディフェンダーズ

2013年12月28日

おかげさまで、インフルエンザからは完全復活した。

さあ、採掘基地防衛戦だ。

今回、いつになく予習はバッチリである。なんせ、一週間も寝込んでいて、そのあいだずっとスマートフォンで情報収集していたのだから。採掘基地防衛戦は緊急クエストだけど、1月7日までは毎日あらかじめ決められた時刻にクエストが発生する、ということもバッチリ調査済みである。私は公式サイトで緊急クエストの発生時刻をチェックして、その10分前にログインした。10分前行動はオトナの基本である。

今回、ふたつの狙いがあつて、私はレベル39のテクターではなく、レベル48のフォースとして、難易度ベリーハードの採掘基地防衛戦に挑むこと

にした。

ひとつは、初挑戦でありながらさっそく試したい作戦があつて、それがベリーハードでも通用するかどうか知りたい、ということ。もうひとつは、ハードよりもベリーハードのほうが希少価値の高いスペシャルウェポン、具体的に言くと★10武器が出やすいんじゃないだろうか、という下心である。

★10武器購入パスとクリアデューブルの夢はまだ捨てていない私である。倉庫にアクセスし、装備やアイテムを整える。ブルクレイン、よし。防具、よし。ムーンアトマイザー、よし。武器パレットとサブパレットを何度かくるくる回して、並び順と感触を確かめる。よし、これも問題ない。オールオツケーだ。

『緊急任務発生。惑星リリーパの採掘基地にダーカーが襲来。アークス各員はクエストカウンターより、至急救援に向かってください』

準備完了と同時に、ロビーには緊急クエストの開始を告げるオペレータ

ーのアナウンスが響いた。

「さあ、ばっちこーい！」

私は誰もいないパーティーチャットにひとりごとを打ちこんで自分に檄を飛ばし、キャンプシップへと続く長い通路を蹴った。

あまり人の多くないブロックを選んだせいか、私がフィールドに降り立ったとき、テレポーターの前にはまだ5〜6人程度しか人がいなかった。

定員の12人にはほど遠い。

「早くそろわないかなー」

早くも待ちくたびれた様子のニューマンの少女が、ツインダガーをぶんぶん素振りしながらばやいていた。

2〜3分ほど待つと、フィールドには続々と人が現れ、ほどなくしてテレポーター前に12人のアークスが集結した。さっそく誰かがテレポーターを起動してくれたらしく、クエスト開始までの30秒間のカウントダウンが

始まる。

手持ち無沙汰な私は『キャラクター頭上表示』をポチポチと切りかえて、私以外の11人のキャラクター情報をささつとチェックしていった。

所属チーム名が同じ人が4人いる。おそらく、この4人はひとつのパーティーだろう。採掘基地防衛戦は、3つある拠点を3〜4人ずつのグループで手分けして守るのがセオリーだと聞いているから、その通りに考えれば、拠点のひとつは、この4人パーティーが担当してくれるのかもしれない。

クラスを見ていくと、やや前衛が多い。ハンター、ファイターが5人、レンジャー、ガンナーが2人、ブレイバーが3人。フォースは私を含めてふたりしかいない。となれば、役割がかぶらないように、私はもうひとりのフォースとは離れて行動し、別の拠点を守るようにしたほうがよさそう
だ。

『3、2、1、GO!!』

カウントダウンが終わり、12人がいっせいに採掘基地へと飛び出す。守るべき拠点は、青、紫、緑の3つ。さあ、どここの守備につくべきか？

「紫につきまーす」

おっと、さっそくオープンチャットで紫拠点の防衛を宣言している人があるぞ。名前を見ると、同チーム4人で参加してきているうちのひとりだった。

「青守ります」

直後、べつの人の声。名前を見ると、さっき確認したフォースだった。なるほど。連携プレーの期待できそうな4人チームが紫拠点についてくられて、私以外にひとりしかないフォースは青拠点。じゃあ、決まりだな。私はすかさずスティックを右に倒し、東に駆けだしながらタイピングした。

「緑いきます！」

緑拠点の守りについたのは、レベル47の男性ガンナーと私、ふたりだけだった。正確な人員配置は確認できないけれど、クエスト開始直後のチャットのやりとりや、それぞれが走りだしていった方角から推測するに、紫拠点の守りにについているのが4人、青拠点の守りにについているのが3〜4人、特定の拠点にとどまらず、前線で遊撃にあたっているのが2人くらいだろうか。

決してバランスが悪い配置ではないと思う。しかし、あえてほころびが生じる可能性を考えるとするならば、やはり、相対的に人数が少ない、この緑拠点がもっとも危うい。

クエスト開始直後は緑拠点を狙ってくるエネミーがほとんどおらず、ガンナーと私は少しヒマを持て余していたけれど、そんな時間はすぐに終わった。前方に黒い影が見え始め、私は急いでシフタとデバンドをガンナー

にかけた。

巻き上がる砂煙。大きくなる地響き。砂漠を飲みこむダーカーの黒い津波。

来た！

チラツとマップに目をやるが、残念ながら、ほかの拠点はほかの拠点で忙しそうだ。よっぽどのことがない限り、助けに来てもらえる可能性は低い。やはり、ガンナーの彼と私、基本的にはふたりだけでなんとかするしかない。

ガンナーの彼が少し前に出て、ツインマシンガンを構えた。私はタリスを投げ、彼とダーカーの中間地点でそれを止め、チャージを始める。

ダーカーの群れがちょうタリスを通りすぎようとしたあたりで、おつと、そうはいかないよ、と言わんばかりに、私はボタンを離す。ラ・バータ。黒い津波の2／3割が氷塊へと変わり、群れの勢いがやや鈍る。凍り

ついたダーカーは、ガンナーの彼がすぐにトドメを刺してくれた。

しかし、まだ敵は半分以上残っている。ガンナーの横をすり抜け、私を、いや、私のすぐ背後にある緑拠点を狙って突進してくる。

でも、この時点で、私はすでに確信に近い自信を得ていた。ダーカーの移動速度はかなり速いが、その動きは直線的で読みやすい。さらに、ラ・バータのフリーズ成功率は、どうやら思った以上に高い。そして、ガンナーの彼は、きわめて優れた攻撃能力を持っている。

——大丈夫だ。動きを先読みして、可能な限り敵を引きつけて、ラ・バータで足止めし続けていれば、あとは彼がなんとかしてくれる。

そして、その考えはまさに、私が試しなかった「作戦」と合致していた。私は、私なりにいろいろ考えてみたのだ。ベッドでうーんうーんと高熱にうなされながら、何度もシミュレートしたのだ。サブクラスがハンターであるために法撃力が低く、特に強い武器も持たず、とりえと言えばタリ

スの扱いと高めの体力くらいしか思いつかない私がこの採掘基地防衛戦で活躍するためには、いったいどんな道があるのか。

そして、見出したひとつの活路。試してみたかった作戦。

それは「絶対に死なない足止め役」というものだ。

私はゾンディールとウォークライで、10体ほどはいるであろう周囲のダーカーをいっぺんに自分の目の前に引き寄せた。当然、10体のダーカーからいっせいに殴られてしまうけれど、備えは万全だ。

事前に飲んだガッツドリンクのHP上昇効果。ガードスタンス、フラッシュガード、オートメイトハーフラインといった各種の防御スキル。そして、あらゆる攻撃を低確率で無効化してくれる効果を持つ、ブルクレインの潜在能力『幸運の羽根』。超大型ボスならともかく、通常のエネミーが相手であれば、何十体に襲われようと死ぬ要素はない。私はフォースのくせに、生命力の強さにだけはちよつと自信があるのだ。

私は殴られながらもラ・バータを連発し、氷づけのダーカーを増やしていく。目の前の敵があらかた凍りついたら、肩越し視点でタリスを投げて遠くのエネミーに攻撃を加えたり、ガンナーの彼をレスタで回復したり。あとは、地道に足止めを続けながら、ガンナーの彼がズバズバとトドメを刺していつてくれるのを待つだけである。

作戦は見事にハマり、第1ウェーブ、第2ウェーブ、第3ウェーブと、ふたりだけの緑拠点防衛戦は危なげなく進んでいった。ガンナーの彼と私のあいだに会話はひとつもなかったけれど、後半戦を迎えるころには暗黙の信頼関係がすっかりできあがっていて、ウェーブ開始直前、彼は必ず私の隣に駆け寄ってきて、私がシフトとデバンドをかけるのを待ってくれるようになった。

そして、最終ウェーブも同様の作戦で挑み、耐久値回復やバーストバリアなどの支援機能もふたりで一気に使っていて、なんとかクエストクリ

ア。最終的には、青、紫、緑、すべての拠点が無事であった。

フィールドのあちこちから、オープンチャットで「おつかれさまでしたー！」というねぎらいの声が飛びかう。きつと、私たちがそうであったように、青拠点や紫拠点の人たちにもなにかしらのドラマがあったんだろうな。つつい想像をめぐらす私である。

ちなみに、クエストのリザルト画面で私に与えられたコードネームは『一流衛生兵』というものであった。さらにちなみに、ガンナーの彼は、たしか『デストロイヤー』みたいな強そうなコードネームだったと思う。

それらの意味がハッキリわかるわけではないけれど、それぞれが支援と攻撃に徹し、役割を果たした結果が表れているのかな、と考えてみると、なかなか気持ちがいい。

アイテムを回収し、フィールドを去る間際、私はお世話になったガンナーの彼に向け、小さく手を振った。すると、少しの間があったあと、彼は

小さく手を振り返してくれた。ふたりに最後まで会話はなかったけれど、そのジェスチャーだけで充分に通じ合えた気がして、私はニコニコしながら採掘基地をあとにした。残念ながら★10武器は出なかったけれど、もはやそんなことはどうでもいい。

耐久値のゲージが1ミリたりとも減っていないピカピカの緑拠点が、ほかの拠点よりもひとときわ輝いている気がして、ちよっぴり誇らしく思えた。

勝利のための最大の武器

2014年1月5日

『青拠点が破壊されてしまった！』

チャットウィンドウに灰色のシステムメッセージが表示され、フィールド全体に緊張が走った。

エリアマップを見ると、青拠点を破壊し尽くしたダーカーたちは、まだ暴れ足りないと言わんばかりに、隣の紫拠点に向けていつせいに動き出しているようだった。

私にとっては二度目の参加となる、緊急クエスト『採掘基地防衛戦』。

前回と同じく、レベル48のフォースで挑んだのだけれど、クエストの展開は、そのときとはずいぶん違う、厳しい流れになってしまっていた。

悪い予感、最初からちよつとあったのだ。

まず、人数が9人しか集まらなかった。まあ、あまり人口の多くないブルックだったからしょうがないことなのだけれど、やはり不安は大きい。

そして、もうひとつ。クエスト開始直後に気づいたこととして、拠点の前にとどまって迎撃を行う人がほとんどいなかった。つまり、積極的に前に出て敵を叩く、遊撃役が大半だったのである。かろうじて、緑拠点には私とレベル45の女性ブレイバー、ふたりがウェーブ1からずっとついていたけれど、紫拠点の前にはひとりしかいなかったし、青拠点にいたっては、たぶん、誰も守っていなかった。

そしたら、案の定、青拠点が真っ先に陥落してしまった。当然だ。遊撃役が前線で撃破し損ねてしまったダーカーの残党を、拠点の前でしっかりと迎え撃てる人がいなかったのだから。

遊撃役と迎撃役はどちらも大切な仕事なのだろうけれど、今回は、たぶん、両者の数のバランスがよくない。防衛戦の経験が少ない私だけれど、

それは直感的にわかった。

さて、そんな状況下で、私はどう動いていくべきか？

青拠点が陥落したいま、次はすぐ隣の紫拠点にエネミーの攻撃が集中してしまうであろうことは明白だ。そして、前述の通り、紫拠点の守りにについているのはひとりだけ。ならばやはり、そこを助けに行くのが最善手であるように思えるが――

思考をめぐらせていると、私のすぐ隣にいたはずのレベル45の女性ブレイバーが、いつのまにかいなくなっていた。どうやら、私があれこれ考えこんでいるうちに、彼女はひと足先に紫拠点の救援に向かってしまったようだ。

こうなってくると、私が取るべき行動はおのずとハッキリする。心情的には、彼女の後を追いかけて、紫拠点を助けたいところだけど、それは間違ひなく悪手だ。私まで動いてしまうと、緑拠点がガラ空きになり、エネ

ミーから狙われ放題になってしまふ。それがいちばん怖い。なんせ、青拠点はそので陥落しているのだから。

砂煙でかすんでハッキリとは見えないけれど、紫拠点付近には、小型のダーカー十数体の群れに加えて、大型ボスであるダーク・ラグネも来ているようだった。私以外のほぼ全員がその迎撃にあたっているようだけれど、状況が落ちつくまでは、かなりの時間がかかりそうだ。

そして、緑拠点に構える私の前方には、まだ距離は遠いけれど、ダーカーの影が見え始めた。シルエットはあまり大きくない。ダガンが5〜6体くらいだろうか。しかし、おそらくは、その群れを倒したあとに、ゴールドラーダというやっかいなエネミーが5〜6体ほど出てくるはず。

このウェーブが終了するまで、あと約2分半。秒数にして、たった150秒。でも、とても長い150秒だ。私ひとりで、10体あまりのダーカーを相手に、150秒間、緑拠点を守りきることができるのだろうか？

結果から先に言ってしまうと、驚いたことに、意外となんとかなった。

殲滅までにはかなりの時間を要したし、私もけっこうなダメージを受けてしまったけれど、緑拠点の耐久値は5分の1ほど削られただけで済んだ。その戦果を実現できたのは、ひとえに私のすぐれた腕前のおかげ……と言えればかつこいいのだけれど、残念ながらそうではない。たまたま活用することができた、ふたつの偉大な「武器」のおかげだ。

つまり、『フリーズイグニッション』と『銃座』である。

フリーズイグニッションとは、フォースのスキルだ。自分の周囲にいるフリーズ状態のエネミーを爆破し、大ダメージを与える。

私は前回、採掘基地防衛戦に初めて参加したとき、氷系テクニクおよびフリーズの有用性を強く実感した。そして、それをより活用するために、スキルツリーを追加して、スキルポイントをいちから振り直してみたのだ。そのとき、フリーズイグニッションも初めて習得した。

ダガンの群れが近づいてきたところを私はラ・バータの連射で迎え撃ち、すべてを凍りつかせた。そして、満を持してフリーズイグニッションを発動。私の法撃力だと、ラ・フォイエでダガンに与えるダメージがだいたい2000くらいなのだけれど、フリーズイグニッションで与えたダメージは、なんとその約6倍、12000ほどであった。短時間で大ダメージを叩き出すことがニガテナフォースとしては、驚異的な瞬発力だ。もちろんダガンの群れは一網打尽である。

そして、銃座。こちらはいまさら説明不要だろうけれど、フィールド上に設置することができる、重機関銃のような兵器だ。設置できる場所も、弾数も限られるが、威力は申し分ない。

ゴールドラーダは、ザコにしてはHPや攻撃力が非常に高いうえ、私の頼みの綱であるフリーズイグニッションも効かない。が、ふつうのエネミーよりも格段にフリーズにかかりやすく、しかもいちど凍りつくと10秒近く

も行動不能になるという弱点を持つ。

つまり、ラ・バータで凍りつかせたあと、急いで銃座に飛び乗ってドドと撃ちまくれば、きわめて安全に大ダメージを与えることができるのである。倒しきる前にフリーズが解除されてしまったら、いったん銃座から降り、タリスを投げて、再度ラ・バータで凍らせてやればいい。

ラ・バータ、銃座、ラ・バータ、銃座。地味だし、時間もかかったけれど、被害を最小限に抑えながら、ゴールドラーダの群れを撃破することができた。

なーんだ。もちろん、運のよさもおおいにあるけれど、その気になれば、ひとりでもなんとかなるじゃないか。わはは、ワシも捨てたもんじゃないわい。まだまだ若いモンには負けんわい。

不安と緊張に満ちた孤独なウェーブ5を乗りきり、解放感から調子に乗りかけてしまった私だけれど、直後に迎えた最終ウェーブで、すぐに大量

の冷や汗をかくことになる。

大型ボス『ダーク・ビブラス』が、私の足元、すなわち緑拠点のすぐ近くに爆弾を投げこんできたのである。

ダーク・ビブラスが投げってくる爆弾は、爆発するまで数十秒の猶予があり、そのあいだに一定のダメージを与えることで安全に破壊することができる。が、もしも破壊が間に合わず、爆発してしまった場合、その威力はすさまじく、近くにある拠点は一瞬で壊れてしまうらしい。

幸い、爆弾が投げこまれたのは私の足元だ。いますぐ大ダメージを与えて破壊してしまえば、それで済む話だ。

ただ、非常に困ったことがある。爆弾にはフリーズもフリーズイグニッションも効かないし、私は銃座をウェーブ5までに使いきってしまった。決定的な火力不足。いまの私は、致命的なまでに、短時間で大ダメージを与える手段を持たないのである。もちろん、爆弾を全力で攻撃してはみ

るつもりだけれど、私の全力なんてたかが知れている。

——ここまでか。調子に乗りかけていた自分が、バカみたいだな。

どうあがいたって、しよせん、ひとりの力には限界があるのだ。せめて、何十メートルか前方でダーク・ビブラスと交戦している8人のアークスのうち、ひとりでも爆弾の存在に気づいてくれれば、なんとか間に合うかもしれないけれど……

あれ？待てよ？

そうか。そうだな。誰かに気づいてもらえばいいんだ。どうして私は、なんでもかんでもひとりで対処しようとしていたんだ？必死になったり、いい気になったりするあまり、視野が狭くなっていたのか？協力し合ってこそその防衛戦なのに、それこそバカみたいじゃないか。

「緑に爆弾！」

急いでオーブンチャットで叫ぶ。

すると、最初に私と一緒に緑拠点の守りについてくれていたレベル45の女性ブレイバーがすさまじい勢いで駆け寄ってきて、目にも止まらぬ速さの抜刀術で、あっという間に爆弾を斬り捨ててくれた。私も必死にグラんツやラ・フォイエで爆弾を攻撃していたけれど、彼女のカタナからくり出される斬撃の威力は、軽くその5倍ほどもあった。

「ありがとう」

「b」

私がお礼を言い、彼女が短くそれに応えた。その後も彼女は、最後まで私の隣で戦い続けてくれた。

数分後、制限時間ギリギリで敵を殲滅し、クエストクリア。終了間際、ゴルドラードの奇襲によって紫拠点が惜しくも陥落してしまったようだけれど、緑拠点だけは、最後までなんとか無事であった。

一度目の防衛戦とはまるで違う、ボロボロになりながらのギリギリの勝

利。しかし、ギリギリであつたがゆえに、私は大切なことを学ぶことができたように思う。

フリーズイグニッションは強い。銃座も強い。ふたつとも、私にとっては欠かせない、大きな武器と言えるだろう。

しかし、そのふたつだけでは、間違いなく緑拠点は陥落していた。すべての拠点が落とされ、クエストも失敗に終わっていたかもしれない。

爆弾を破壊し、緑拠点を最後まで守り抜くきっかけとなったもの。私はそれこそが、きつと防衛戦における最大の武器なのだと思う。そしてそれは、クラスやレベルを問わず、少しの勇気さえあれば、誰でも使うことができる。

「声かけ」である。

それは、考えてみればものすごくあたりまえのことなのだけれど、あたりまえすぎて、ふとしたときに忘れてしまいかねないものだった。

採掘基地防衛戦は、難しい。でも、やっぱりおもしろい。今後も参加するたびに、気づきやアクシデントや、成長がありそうだ。

紆余曲折のはじめて記念日

2014年1月9日

採掘基地防衛戦に通算4回ほど参加して、ある日、気がついたら、倉庫に★10武器が入っていた。『ダーヴルソード』というソードだ。

私は平素より、レアアイテムにあまり興味がないうえに、拾ったアイテムは片っぱしから売ってしまうか、とりあえず倉庫にポンポン放りこんでしまう悪いクセがある。

よって、おそらく、私は何回目かの採掘基地防衛戦でダーヴルソードを拾ったものの、そのことにまったく気づかず、ほかの取得アイテムと一緒に倉庫につつこんでしまったのだと思われる。売ったり捨てたりしてないだけよかったが、なんともマヌケである。

記念すべき初★10武器だというのに、なんの感動もない拾い方だけれど、

まあ、なんというか、人生なんてだいたいそんなもんである。私としてはむしろ、なんでもかんでもドラマチックに事が運ぶと思ったら大間違いだぞコノヤロー、と声高らかに叫んでやりたいくらいである。誰に向かって叫んでいるのか、まったくもって意味不明である。

さて、私が向かったのはリサイクルショップである。以前、★10武器購入パスに交換してもらいたくてルイングルームをドキドキしながら持っていたら、「嬢ちゃん、そいつは交換の対象にならない★10武器だよ」と一蹴されたうえ、キセルの煙をふうつと顔に吹きかけてきやがった、あのいまいましい老店主が経営するリサイクルショップである。誇張表現を多分に含むが、それくらい憎いリサイクルショップである。

しかし、今回は大丈夫だ。ダーヴルソードは、輝石・魔石錬成ショップでもらったルイングルームとは違い、真正正銘、自分の力で拾った★10武器である。まあ、いつ拾ったかはわからないのだけれど。

リサイクルショップののれんをくぐった私は、古ぼけた畳の上でキセルをぶかぶかとふかす白髪の老店主に、どうだと言わんばかりの顔でダーヴルソードを見せた。すると、老店主は無表情を保ちつつも少しだけ前のめりの姿勢になり、モノクルのような単眼鏡を取り出して刀身をまじまじと見つめ始め、やがて、ちっ、これならしょうがねえな、といった顔をして、

★10 武器購入パスを私の目の前にポイツと投げてきた。

交渉成立。ついに老店主の鼻を明かし、拳を天高く突き上げる私である。このときの私の勝利のおたけびは、ショップエリア中どころか隣のブロックにまで響き渡ったと、Ship6では語りぐさである。言うまでもないが、誇張表現を多分に含むので注意が必要である。

そして、さっそくビジフォンにアクセスし、マイショップで念願のクリアデュブルを購入。これまで長く使ってきたレイデュブルの上位種であり、法撃力つきで見た目も私好みの、すばらしいガンスラッシュだ。お値段は

意外と安く、3万メセタほどであった。

その後、クリアデュプルをアイテムラボに持っていていつてアイテム強化や特殊能力追加にいそしんでいると、ウィスパーチャットが飛んできた。半年くらい前から付き合いのある、Eさんというフレンドからだ。

「こんばんはー。最近どうですか？」

Eさんは、レベル65のクラスをいくつも持つている上級者だが、かなりのおしゃべり好きで、ときどきこうやって声をかけてくれる。その目的は、もっぱら近況報告などの雑談である。

ナイスタイミング、と心のなかではしゃぐ私である。実質初めての★10武器を、念願のクリアデュプルを手に入れた喜びを、誰かに伝えたい、自慢したい。ちょうどそんな気分だったからだ。

「こんばんは！最近初めて★10武器を手に入れて、絶好調です」

「おお、初ですか！おめでとうございますー」

「ありがとうございます。いま、アイテムラボで必死に強化しています」

「おおー。★10は強化しづらいけど、がんばってください！」

「がんばります！さっきから失敗続きで財布がピンチですが……」

「ですよね……日曜までなら、成功率高かったんですけどねー」

え？なんだそれ？日によつて成功率が違うのか？そんな話、聞いたことがないぞ？

「日曜まで？そうなんですか？」

「年末年始は強化成功率＋5％キャンペーンだったんですよー」

な、ななな、なんだとカラー！じゃあアレか、私がもう何日か早く倉庫のダーヴルソードに気づいてクリアデュブルに交換していたら、もっとラクに強化できていたかもしれないってことかカラー！うおお、失ったグラインダー181個返せカラー!!

なお、言うまでもないが、悪いのは明らかにキャンペーン情報と倉庫を

ちゃんと見ていなかった私であり、ここでEさんに怒りをぶつけるのはお門違いかつ失礼千万である。

深呼吸で動揺をしずめ、貴重な情報をくれたEさんに感謝の意を伝え、改めて、不勉強な自分を心のなかでコラーと叱りつける私であった。

その後もアイテム強化は失敗をくり返し、けっきょく、グライNDERを計380個ほども消費して、ようやくクリアデュプル+10ができた。試し斬りはまだだけれど、武器ステータスを見ただけでも、そうとう強いことはハッキリわかる。その点では大満足だ。

しかし、もしも強化成功率+5%の期間中に強化できていたら、グライNDERの消費はもうちょっと少なく済んだのだろうか。

うーん。考えずにはいられないけれど、あまり気にしすぎないでおう。人生、思い通りにいかないことなんて山ほどあるものである。私としてはむしろ、なんでもかんでも都合よく事が運ぶと思ったら大間違いだぞコノ

ヤロー、と声高らかに叫んでやりたいくらいである。
誰に向かって叫んでいるのか、やはりまったくもって意味不明である。

リアルとネットの交差点

2014年1月13日

「ひさしぶりー！うわあ、ぜんぜん変わってないねー！」

「そう？まあまあ、寒いしとりあえず店に入っちゃおうよ」

のっけからテンションが高いなあ、あいかわらずだなあ、などと思いつつ、私は予約した店までTを連れて行った。

この3連休、古くからの親しい友人であるTが旅行でこっちに遊びに来ると言うので、じゃあ、一緒に夕食でも行こうか、という話になった。

会うのは、1年ぶりくらいだろうか。開口一番、「変わってないねー！」と言われた私だけれど、Tだって、私の目にはぜんぜん変わっていないように見える。まあ、たかだか1年で劇的に変わっていたら、それはそれで怖いけれど。

吹く風は冷たく、吐く息は白い。手袋をしていても指先がかじかむ。寒い寒い、と言いながら、私たちは店へと駆けこんだ。

「にがり梅酒、ストレートで！」

「ええっと、ホットのウーロン茶で」

Tはそこそこお酒を飲む。ちなみに私は飲めないし飲まない。そのため、私はお酒に関する知識が皆無に等しく、ストレートと聞くと尾崎行雄か江川卓の話かと思ってしまうし、ロックと言われても内田裕也か矢沢永吉の顔しか思い浮かばない。チョイスが過度に古くて申し訳ない限りである。

閑話休題。Tと私は、食事を楽しみながら3時間ほどいろいろな話をしたのだけれど、そのなかで、Tがゲームの話題を振ってきた場面があった。「最近なんかゲームやってるの？」

私は、自分がゲームを趣味としていることをあまりおっぴらにはしていないのだけれど、一部の親しい友人だけは、私がゲーマーであることを

知っている。Tもそのひとりだ。ちなみに、T自身もけっこうなゲーマーである。

さて、ふつうに考えれば、この場面で私がすべき回答は「ファンタシースターオンライン2っていうゲームをやってるよ！」であるはずなのだが

「うん、3DSの『とびだせ どうぶつの森』とかやってるかな」

「あー、おもしろいらしいね！なんかアレずっと流行ってるよねー」

ウソは言っていないが、とっさにPSO2の話題を避けた私である。なんだよ、「PSO2やってるよ」って人に言うのはおまえにとってそんなに恥ずかしいことなのかよ、とツッコまれてしまいそうだけれど、そういうわけではない。

私は、現実の人間関係とネットの人間関係を切り離して考えている。現実の友人とネット上でまで関わろうとは思わないし、ネット上の友人がど

んなに近くに住んでいようと現実では会いたくない。だから、私はFacebookもLINEもやっていないし、オフ会みたいなイベントに誘われても絶対に参加しない。まあ、オフ会に誘われた経験なんていちどもないけれど。

そんな私にとって、「PSO2をやっている」という事実をTに知られてしまうというのは、けっこう危険なことなのだ。

万が一、TもPSO2をやっていて、しかも同じShipp6の住人だった日には、「おお！じゃあ、こんど一緒に遊ぼうよ！」となってしまう可能性がある。それは絶対にイヤだ。私はTのことは大好きだし、最良の親友だとも思っているけれど、それとこれとは話が別だ。PSO2の話題だけは、たとえば天地がひっくり返ろうと、なんとしても避けなければ。

その後もしばらく、共通の趣味であるゲームの話題が続いた。

「先週、PS Vita買ったんだよー。持ってる？」

「ううん、持ってない」

「けっこう基本無料のゲームとかも多くて、おもしろそうだよ！」

「おおー、そうなんだ」

Tの話に感心するそぶりを見せつつ、若干の動揺を隠しきれない私である。PS Vita？基本無料？なんかイヤな予感がするぞ。

「ファンタシースターオンライン2とか。知ってる？」

ぎゃああああああ！出ちゃった！NGワード出ちゃったよ！いともカンタンに天地がひっくり返っちゃったよ！

Tの剛速球に、口からブクブクと泡を吹いて卒倒する私である。否、そんなことをすると救急車を呼ばれてしまうので、いちどスウーツと深呼吸し、なんとか平静を装って返事をする私である。

「あ、うん。いちおう知ってる、かな」

「おお！やってるの？パソコン版？」

「やってるような……やってないような……」

しどろもどろの私である。目が回遊魚のごとく泳ぐ私である。いま思えば、このときハッキリ「いや、やってないよ」とウソをつけていればよかったのだけれど、そのへんがうまくできないのが私の未熟さである。

「このまえ、やってみようかなーって思ったんだけど、ダウンロードの容量が大きくてやめちゃったんだよねー。おもしろい？」

「おもしろい……んじゃないかな？たぶん」

「オンラインゲームって、最近ぜんぜんやってないなー。やるとしたら、サーバーはどこがいいとかってあるの？」

グイグイ攻めてくるTである。私が触れてほしくない部分にことごとく触れてくるTである。Tはオンラインゲームの経験もそこそこあるだけに、質問の内容も具体性があってなかなかやつかいである。

マズいぞ。もうここまでくると、私がPSO2をやっていないフリをす

るのはムリがあるけれど、せめて、TがP S O 2を始めたときに、S h i p 6に来てしまうことだけは阻止しなければ。

そう固く決意して、口を開く私である。

「えっとね、P S O 2だとサーバーのことはシップって言って、1から10まであるんだけど」

「うん」

「6以外なら……あ、いや、5と6以外ならなんでもいいと思うよ」

「5と6はダメなの？」

「ダメっていうか、なんていうか……あ、人口が少ないかな。あと、なんかいろいろ不便らしいよ」

「へえー。やっぱ1とか2とかがいいのかなー？」

「うん。たぶん、そうなんじゃないかな」

えー、「現実の友人と同じシップになりたくない」というきわめて個人

的かつ身勝手な理由により、Sh i p 5・6のことを勢いにまかせて悪く言ってしまったことを、同シップのみなさまに、この場を借りて深くおわびいたします。しかも、Sh i p 5に関しては、「Sh i p 6だけダメって言うとかえってあやしまれそう」という理由だけで、とっさに付け足しました。完全に巻き添えです。とりわけSh i p 5のみなさまには、深く深くおわびいたします。

念のため弁明しておきますと、もちろん、実際のSh i p 5とSh i p 6はとてもいいシップです。ロビー一面にラベンダー畑が広がり、朝には小鳥が歌い夜には川のせせらぎが聞こえる、のどかで美しいシップです。ただいま虚偽の発言がありましたことを深くおわびいたします。

「ヒマだから、やつぱり始めてみようかなー。そういえば昔、ゲームキューブでちよつとだけP S Oやってたし！」

「おお、そうなんだ！だったら、P S Oにあったアイテムもいっぱい出て

くるから、楽しいかもね」

その後、話題はPSO2から、昔懐かしいPSOの思い出話へと移り、けつきよく、私は自分の所属シップをTに明かさずに済ますことができた。それにしても、TはPSOをプレイしていた経験があったのか。驚いた。こんなに近くに、PSOシリーズのファンがいるとは思わなかったな。

「きょうはありがとう。またねー！」

「うん、ありがとう。またね」

駅の改札前で、Tは大きく、私はやや控えめに手を振って、別れた。

いま、私の身近にはPSO2プレイヤーがひとりもないから、もしTが始めてくれたら、いろいろ話ができるようになって楽しそうだ。あの装備がカッコいいとか、このマグがかわいいとか、ストーリーはどこまで進んだかとか。絶対楽しいよな、そういうの。それに、TはアクションRPGが好きだ。きっとPSO2との相性はいい。

TがPSO2を始めてくれるといいな。でも、くれぐれもShip6以外で。

先輩アークスとしての純粋な想いと、現実の自分の身勝手な都合が混ざった、ひねくれた歓迎の念を抱きながら、私は駅をあとにした。

あいかわらず風は冷たく、息は白かったけれど、街灯の下を歩く足取りは少しだけ軽く感じられた。

グリーングリーン

2014年1月16日

私が好きな色は緑である。

ひとくちに緑と言っても、ライムグリーンとかモスグリーンとか、いろいろな緑があるけれど、私はなんでも好きである。世のなかにある緑っぽいものはだいたいストライクゾーンである。実際、私は定期入れもiPhoneケースも緑色のものを使っているし、初めて買ったポケモンは赤ではなく緑だったし、ナスは大嫌いだけどピーマンは残さず食べられるし、ドラゴンボールではピッコロとデンデが好きである。例を挙げれば挙げるほど話がずれていっている気がするが、どうか気にしないでほしい。

そんな根っからの緑好きであり、いわばグリーングリーン教の熱心な信者である私は、PSO2の世界でも、やはり緑っぽいものが好きである。

いつも着ているフィーリンググローブは緑色だし、いちばん好きなフィールドである森林は緑にあふれているし、そういえばこのブログだって、明るい緑を基調としたデザインだ。

さて、グリーングリーン教の信者は、ありとあらゆる緑っぱいものに敏感である。チューリップが咲いていても花より茎と葉に注目するくらい、緑っぱいものに対してセンシティブである。

きょうは、そんな緑に敏感な私が最近気づいた、PSO2の世界における「色」にまつわるおもしろい法則を、ひとつ紹介したいと思う。

それはなにかと言うと、「採掘基地防衛戦における3つの拠点の色と、各拠点の守備につく人のイメージカラーには、おそらく、ある程度の相関性がある」ということである。

私はこれまで、採掘基地防衛戦に計7回ほど参加したけれど、振り返ってみると、緑拠点の守備にしかついたことがない。初めての防衛戦で、な

りゆきでたまたま緑拠点を守ることになり、そこそこうまく立ち回れたといういい印象があることと、あとは単純に緑色が好きであることから、自然と緑拠点を守りたがるクセがついていったのだと思う。

そして、その過去7回の防衛戦で、一緒に緑拠点を守った人たちの姿を思い出したり、実際にスクリーンショットを見返したりしてみると、あら不思議。服の色や髪の色、あるいはボディカラーが緑っぽいアークスが、それはそれはもう、めっちゃくちゃ多かったのである。

スクリーンショットフォルダをあさって細かく数えてみると、まず、私と一緒に緑拠点を守った人の数が、のべ10人ほど。そしてなんと、そのうち4人が、緑っぽい服や髪、キャストの場合はボディカラーをしていたのである。割合にしてじつに4割。半数には及ばないが、かなりの多数派である。もしこれが打率だったらイチローを超える打者の誕生である。

ちなみに、私がふだんロビーやマルチパーティーエリアで周囲の人たち

をブーツと眺めているときの感覚値としては、緑っぽい服や髪、ボディカラーの人というのは、アークス全体の1割もない。グリーングリーン教徒としてはつらい現実だけれど、やはり、緑というのは、基本的に不人気な色なのである。戦隊モノでも、いちばん影が薄いのは決まってグリーンなのである。緑色なのに人気があるのは、現代日本では初音ミクと有安杏果しかないと言われているほどである。

それなのに、採掘基地防衛戦の緑拠点における、この異常なグリーン率の高さ。これは偶然とは考えがたい。

おそらく、無意識か意識的かの違いは多少あるにしても、緑色が好きな人は、緑拠点を守りたがる傾向があるのではないだろうか。夜になると青い蛍光灯に虫がたかると同じように、採掘基地防衛戦になると、グリーングリーン教徒は緑拠点到たかる性質があるのではないだろうか。そのたとえばはいささか失礼ではないだろうか。

先日、最近知り合ったGさんというフレンドに採掘基地防衛戦に誘われ、一緒に行くことになった。

Gさんは重厚感のあるどっしりとした男性キャストで、ボディカラーは深い緑色。このたとえば通じるかはわからないけれど、「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」のギラ・ドーガにちよつと似ている。

パーティーを組んで防衛戦に挑むのは初めてとあつて、高揚感もありつつ、緊張感もありつつ、という感じの私。倉庫にアクセスして準備を整えながら、Gさんと軽く打ち合わせをする。

「Gさん、どの拠点につきましようか？」

私がそう質問すると、彼は迷うことなく即答した。

「イメージカラーが緑なので、緑拠点で！」

おお、こんなところにも緑色を愛する人がまたひとり。やっぱり、好きな色だから、という理由で守る拠点を決める人は、私以外にもいるんだな。

それがわかり、思わずうれしくなってしまった私であった。

ちなみに、その回の採掘基地防衛戦は、人数がやや少なかったせいかなんりの大苦戦となった。

ウェーブ4で青拠点が陥落し、ウェーブ5で紫拠点が陥落し、最終ウェーブでいよいよ緑拠点もダメかと思われたけれど、奇跡的に耐久値が数ドットだけ残り、なんとか防衛に成功した。

「危なかった！」

「ぎりぎりでしたな」

ヒヤヒヤしたけれど、周囲の協力を得ながらなんとか最後まで自分たちの持ち場を守り抜くことができ、ひと安心のグリーングリーン教徒ふたりであった。

きつと、私たちの緑色を愛する熱い想いが、緑拠点を守る力につながったのだ……と締めくくりたいところだけれど、まあ、それはさすがに都合

がよすぎるので、やめておこうかな。

独り者たちの不器用な絆

2014年1月22日

新しい緊急クエストが実装されたと聞いたので、ソロプレイ用のハンターで行ってみることにした。難易度はベリーハード、ブロックはソロプレイ推奨だ。

その緊急クエストの名は、『平穏を引き裂く混沌』と言う。

市街地を舞台に、次々と出現するエネミーを倒しまくってひたすら撃破ポイントを稼ぐという、単純明快なクエストだ。ロックベアやキャタドラン、トランマイザーなど、特定の惑星にしか生息しないはずのボスもどんどん出てくる、というのが大きな魅力らしい。

私が降り立ったフィールドには、すでに7人のアークスがいた。定員の12人には及ばないが、決して少なすぎる人数でもない。彼らは全員ソロだ

ったけれど、ある程度まとまって行動しているようだったので、私も集団に加わることにした。

私を含め、8人になった集団。しかし、全員がソロであり、そもそもここはひとりで黙々とやりたい人がつどうソロプレイ推奨ブロックであるので、会話はほばない。せいぜい、ボスの出現情報とか、蘇生や回復のお礼とか、あるいは誰かのレベルアップに対する祝福の言葉とか、そういうのがたまにポツポツとあるくらいである。

その最低限のコミュニケーションしかない雰囲気をさみしい、物足りないと思う人もいるだろうけれど、私はむしろ、ソロプレイ推奨ブロックのこの感じが好きである。基本的には単独行動を好むし言葉もかわさないけれど、誰かが困っていたり、逆に誰かにいいことがあったりすれば、まあ、協力したり声をかけたりすることもやぶさかじゃないぜ、という、ソロプレイヤー同士ならではのゆるい仲間意識が感じられるからだ。

ソロプレイヤーは、ひとりで戦うことに慣れているからこそ、逆に誰かがそばにいてくれることのありがたみもよく知っている。だから、いざというときの助け合い精神は、おそらく人一倍強い。実際、私はこのクエストで、とあるボスとの戦闘中に二回ほど戦闘不能に陥ってしまったのだけれど、二回とも、複数の人がドドドツと駆け寄ってきてくれて、ムーンアトマイザーやレスタで全快させてくれた。

「ありがとう！」

私がそう言うと、彼らは「いいってことよ」と言わんばかりに、さりげなく私にシフタやデバンドをかけてくれた。言葉はなくても、やさしさが伝わってくる瞬間である。

そして、クエスト終盤。ソロプレイヤー同士の絆というか、やさしさというか、そういうものがより強く感じられた、ある事件があった。

「E-4にタガミカヅチ出現！」

おお、タガミカツチ！ウワサには聞いたことがあったけれど、遭遇するのは初めてだった。くわしいことは知らないけれど、たしか、けっこう珍しいボスで、かなり強いらしい。そして、倒すと大量の経験値が得られるらしい。そんなエネミーだったと思う。自信はないけれど。

8人はすぐにタガミカツチを取り囲み、戦闘を開始したが、直後、ひとりが赤黒い球体に身を包まれ、フツと消えてしまった。

ファンジだ！

消えたのは、私をムーンアトマイザーで蘇生させてくれた男性フォースだった。どこだ？彼はどこに連れ去られた？

すぐにマップを確認すると、ファンジを示すマークはA-2にあった。現在地からは対角線上。しかも道は直線ではない。急いで走っても、明らかに片道1分以上はかかる。

——どうする？

マルチパーティーエリアにおける一般的な慣習としては、複数のエマージェンシートライアルが同時に発生した場合、目の前のことから順番に片づけていくのがセオリーである。今回のケースでいえば、とりあえず7人でタガミカヅチを倒し、その後、ファンジにとらわれた男性フォースを助けに行くという流れだ。

——でも。

私はタガミカヅチをほかの人たちにまかせ、フィールドの西端であるA12に向かって駆け出した。

いま、男性フォースの心境は、いったいどんなものだろう？ 私の想像が正しければ、彼はあきらめかけているはずなのだ。

ちょうどタガミカヅチが出現したタイミングで、運悪く、自分だけかなり遠くに連れ去られてしまった。パーティーを組んでいれば仲間が助けに来てくれるかもしれないけど、いまの自分はソロ。みんな戦闘に必死だろ

うし、助けは来ないだろう。仮に、自力でファンジを破壊して脱出できたとしても、そのころにはタガミカヅチも倒されてしまっていて、刃を交えることも、経験値の入手も叶わない可能性が高い。しかたないことだけど、さみしいな。残念だな。

私もソロプレイが多いから、過去にほぼ同じ経験がある。私のときも、ボスの出現と自分がファンジに捕らわれるタイミングが運悪く重なってしまつて、当然ながら、助けは来なかった。おおげさに叫んで助けを求めるわけにもいかないから、なんとか自力でファンジを破壊してみんなのもとへ戻ろうとした。でもけつきよく、私はファンジ内部で思ったより多くの敵に囲まれてしまい、戦闘不能に陥り、あきらめてひっそりとキャンプシツプに戻つたのだ。

誰が悪いわけでもない。よくあることだ。しかたないことだ。でも、私はそのとき、ものすごくさみしかつた記憶がある。たくさん的人在るは

ずのマルチパーティーエリアで、これ以上ないほどの孤独を味わった記憶がある。

できることなら、彼にはあの感覚を味わってほしくない。タガミカツチなんて、PSO2を続けていればそのうちまた遭遇できる。でも、彼をファンジから助けることは、たぶん、いましかできない。

マップを見ながらA-2に向かって走っていた私だが、ふと、後方から、私を追ってくる人物がひとりいることに気づいた。

カメラをぐるっと回転させて確認すると、ランチャーにまたがって高速移動する女性レンジャーの姿があった。そうか。彼女もまた、私と同じ地点をめざしているんだな。頼もしい。ふたりもいれば、ファンジを思ったより早く壊せるかもしれない。

やがて私と女性レンジャーはA-2地点にたどり着き、ファンジへの攻撃を開始する。捕らわれの男性フォースは生きていたが、多くのダーカー

に囲まれており、防戦一方といった様子であった。危なかった。でも、とりあえず、間に合ってよかった。

予想以上の数のダーカーに邪魔されながらも、何分にかけて、なんとかファンジを壊す。赤黒い檻が崩れ、ついに男性フォースが解放される。

「ありがとう」

男性フォースがお礼を言う。よかった。無事でよかった。ホッと息をつく私である。

しかし、女性レンジャーの集中はまだ途切れていなかった。

「急ぎましょう」

そう言って、彼女はまたランチャーに飛び乗り、来た道に戻り始めた。男性フォースと私も、急いでそれを追いかける。そうだった。タガミカツチだ。ファンジを壊しただけでは、まだ終わりじゃない。タガミカツチのところまで戻って、8人全員がその場にそろった状態で討伐に成功してこ

そ、フォースの彼を本当の意味で助けたと言えるのだ。

でも、間に合うか？私たちは、ファンジを壊すのに少し手間取ってしまった。そして、タガミカヅチがいた場所まで走って戻るには、1分ちよつとかかる。必死に走っているあいだに、タガミカヅチが倒されてしまう可能性も――

そう心配していた私だけれど、数十秒後、驚いた。タガミカヅチのもとに、30秒くらいで戻れてしまったのだ。

なぜかと言うと、フィールド東端、E-4にいたはずのタガミカヅチが、フィールドのほぼ真ん中であるC-3のあたりまで移動していたからである。

理由はわからない。タガミカヅチは俊敏なエネミーだから、単純に、長い距離をたまたまピョンピョン移動してきたのかもしれない。

でも、ひよつとしたら。ずっとタガミカヅチと交戦していた人たちも、

ファンジに捕らわれた男性フォースのことを気にかけていて、さらに「急ぎましょう」という女性レンジャーの発言で状況を察して、私たちがタガミカヅチとの戦闘に早く復帰できるように、フィールドの真ん中までタガミカヅチを誘導してくれたのかもしれない。

ずいぶん都合のいい想像だけれど、可能性は高いと思う。なんせ、ここはソロプレイ推奨ブロックだ。言葉による積極的なコミュニケーションは苦手だけれど、いざというときの助け合い精神は人一倍強いという、ちょっと不器用なやさしさを持った人が集まる、ソロプレイ推奨ブロックだ。

最終的に、私たちは8人全員でタガミカヅチを討伐し、ウワサ通りの大量の経験値を、みんなで取得することができた。

「ありがとう」

男性フォースが、もういちど、今度はみんなに向けてお礼を言った。すると、近くにいたテクターが、さりげなく彼にシフトとデバンドをかけた。

「いいってことよ」と言わんばかりに。私もマネして、彼にレスタをかけた。

決して人口が多かったり、目に見えて活気があつたりするブロックではないけれど、私は、こんなソロプレイ推奨ブロックが好きだ。

がんばるけど、がんばりすぎない

2014年1月29日

数ヶ月前、私は今後の目標をひとつ宣言した。「テクターをレベル40まで育て、ベリーハードの龍祭壇探索をクリアする」と。

今後の本職としていきたいテクターで、エピソード1最後のクエストである龍祭壇探索を、エピソード1当時の最高難易度であったベリーハードで突破する。そうして、私なりのエピソード1を私なりにキレイに終え、それを、長く続いたこのプレイ日記の区切りにもする予定だ。

その後、私の冒険は惑星ウォパルをはじめとしたエピソード2の世界に踏みこんでいくわけだけれど、それについては、ブログという形では書き記すつもりはない。

ところが、である。

「エピソード1をキレイに終える」と言うには、もうひとつ、こなすべきことがあると気づいてしまった。絵日記と自由研究のメドが立ってすっかり安心していたらカバンの奥から算数ドリルが出てきて震える夏休みの小学生よろしく、エピソード1に残されたもうひとつの宿題の存在を思い出して震え上がった私なのである。たまらず母親に泣きついた私なのである。

その正体は、マターボードである。

現在、私のテクターのレベルは39。40に達し、龍祭壇探索に挑めるようになるのも時間の問題だ。

いっぽう、マターボードの進行状況はというと、まだ7枚目。エピソード1のマターボードはぜんぶで11枚あるらしいので、まだ中盤だ。ストーリークエストの舞台も地下坑道や浮遊大陸が中心であり、龍祭壇はおろか、遺跡という言葉すらまだ出てきていない。

つまり私は、通常クエストの進捗状況とマターボードの進行状況に、けっこうなズレが生じてしまっているのだ。

もちろん、PSO2において、マターボードの進行は必須ではない。進ませたほうがストーリーや世界観への理解は深まるけれど、のろのろ進めたり、ずっと放置したりしたって、大きな不便はない。私もこれまで、積極的に進行させるというよりは、ソロで活動したい気分の日に、クライアントオーダーのついでにちよこ進めてみることもある、程度のスタンスだった。たぶん、それくらいのゆるい意識が私にはちょうどいいだろう、とも思う。

しかし、いっぽうで、通常クエストの進捗状況に比べてマターボードの進行がどんどん遅れてしまっていることも、ずっと気になってはいたのだ。いつか、どこかのタイミングで、ちょっと気合いを入れてマターボードをガンガン進めて、通常クエストと足並みをそろえたいな、という想いがある。

った。

そのタイミングが、いまなのかもしれない。

ベリーハードの龍祭壇探索クリアという、私なりに決めた、私なりのエピソード1のゴール。それは、エンディングもなければディスクの入れかえもないオンラインゲームの世界において、貴重かつ明確な節目だ。であれば、せっかくなら、その節目に合わせて、マターボードも同じようにエピソード1を終えるのが、たぶん美しい。とても気持ちよくエピソード2の内容に入っていけそうな気がする。

というわけで、先週あたりから、マターボードの進行にかなり力を入れ始めた私である。

とはいえ、ただ黙々と進めるだけではつまらない。クライアントオーダーと並行して進めるとか、パートナーキャラクターの親密度稼ぎも兼ねるとか、ほかの用事なるべく多くくつつけて楽しさを増すことが重要だ。

このあたりは、ソロプレイヤーの工夫の見せどころである。

ちなみに、私の工夫はなにかと言うと、ひとつは、大好きなNPCであるフリーエを連れ歩いて親密度を上げること。もうひとつは、「いままであまり使ったことのないフォトンアーツやテクニクだけを使つて戦う」ということである。

そうすると、たとえば「ラ・バータばかりいつも使っていたけど、ギ・バータやサ・バータも案外悪くないじゃないか」とか、「そういえばソードはソニクアロウとオーバーエンドしかまともに使ったことがなかったな、いかんいかん」とか、毎回なにかしらの発見や反省があつて、なかなか充実感がある。

とりわけ、ここ最近で気に入ったのは、パルチザンの『セイクリッドスキュア』である。槍を投げて遠方の敵を突き刺す必中のフォトンアーツで、小型エネミー程度ならたいはい一発で倒すことができる。いちいち敵に近

づく手間が省けるので、なんともラクチンである。

そして、こういうお気に入りのフォトンアーツが見つかったら、じゃあ、もうちょつと強いパルチザンがほしいとか、ソロだけじゃなくて、パーティープレイでも使ってみたいとか、新たな欲求が次々と湧いてきて、これまた楽しいのである。

それで先日、気がつけば、採掘基地防衛戦で手に入れた貴重な貴重な生涯2枚目の★10武器購入パスを使い、『アメン・トウム』という高級なパルチザンを大枚はたいて購入してしまったって私である。そのうえ、それをアイテムラボで+10まで強化して、特殊能力も3つ付加して、みたいなことをやっていたら、なんだかんだで1時間半くらい潰してしまったうえに、所持金も3分の1以下にまですり減らしてしまった私である。さらにその後、意気揚々と市街地の緊急クエストに赴き、ソイヤソイヤと叫びながら槍投げにいそしんでしまった私である。

そんな調子だから、かなり力を入れているはずなのに、マターボードが遅々として進まないのである。

でもまあ、それでいいかな、と思う。

この日記を長く読んでくれている方ならご存じのとおり、私は基本的に無計画な、いきあたりばったり気質の人間である。なにかをやるぞと心に決めても、ほかに楽しそうなことが見つければ、あっさり前言撤回してそっちに飛びついてしまう人間である。目の前にいいボールが転がってきたらシュートせずにはいられない、本田圭佑と双璧を成す生まれながらのエースストライカーである。ただいま過度に美化した表現がありましたことを深くおわびいたします。

だから、マターボードの進行も、がんばりはするけれど、がんばりすぎはしない。

途中でほかの楽しみを見つけるとか、寄り道するとか、そういうのは私

が持つある種の才能みたいなものだと思われ、マターボードという道も、うねうねぐねぐね歩いていこうと思う。

ちなみにきのう、アメン・トウムを背中にかついでロビーをうろうろしていたら、あるフレンドにたまたま出くわした。

「おお、アメン・トウムですね！ 拾ったんですか？」

「いえ、買ったんです。新しい槍がほしくなってます」

「いいですねー。魔法戦士っぽくてかっこいいです」

おお、魔法戦士！ 魔法戦士っぽく見えますか！

ご存じのとおり、魔法戦士という言葉にめっぽう弱い私である。このフレンドの発言ですっかりいい気になってしまい、いまなにをしているかというところ、この日記を書くかわら、iPadでPSO2の攻略Wikiを開き、アメン・トウムに合いそうなコスチュームやアクセサリはないか、魔法戦士っぽいものはないかと、熱心にあれこれ探し始めてしまっている

私である。おかげで、きょうはそこそこの時間の余裕があつたにも関わらず、マターボードにはまったく手をつけていない私である。

さつそく寄り道しすぎだろ、という気もしなくはないけれど、まあ、それでいいかな、と思う。これくらいの感じが、私らしいと思う。

プチあとがき「フリーエ」

PSO2のNPCでは、フリーエがいちばん好きです。健気なところと、いつも元気でいようとしているところと、ちょっとだけアホなところが好きです。

夜明けの世界

2014年2月4日

土曜日の朝、めざまし時計が鳴る前にパッと目が覚めた。

目を開けたが、寝室はまだ真っ暗。日が出ていれば、カーテン越しに光が少しは漏れてくるはず。不思議に思っただけで時計を見ると、時刻はまだ朝6時前だった。

いやいや。休日なのに、さすがに早起きすぎるだろう。

そう思って二度寝を試みたけれど、まったく寝つけない。すっかり目が冴えてしまったようだ。うーん。いや、まあ、いいか。短い時間で疲れが取れたのなら、それはそれでいいことだ。

さて、早起きして得た時間でなにをしようか悩んだけれど、やがて、たまには朝からPSO2でもやってみるか、と思い立った。

思えば、かれこれ2年もPSO2をプレイし続けてきて、いつのまにか、私のなかにはすっかり「PSO2は夜にやるもの」という習慣ができてしまっていた。きょうはあえて、その習慣に逆らってみようじゃないか。

ログインして、まず驚いた。

いない！人がぜんぜんいない！

考えてみれば当然である。なんせ土曜日の朝6時すぎである。ふつうの人はまだ寝ているか、せいぜい起きたばかりの時間だ。また、深夜からぶっ続けでPSO2を遊んでいた熱心なプレイヤーは、逆にそろそろ眠気の限界を迎えてしまうはずの時間だ。

すなわち、狭間である。一日でいちばん人が少ない、谷間の時間帯。

しかもここは、ただでさえ人口が少ないことで知られるShip6である。その閑散ぶりたるや、それはそれはもう悲惨である。ゴーストタウンならぬゴーストシップとはこのことである。クエストカウンター係員もヒ

マすぎて大あくびをしているほどである。

さて、あくびのしすぎで目がうるんだクエストカウンター係員に話しかけ、クエスト開始の手続きを取る私。行き先は、惑星ナベリウスの遺跡。先週に引き続き、マターボードをどんどん進めていこうという算段だ。

1時間ほど、キャンプシップと遺跡の往復を黙々とくり返す。すると、2日前に入手したばかりの8枚目のマターボードがあつという間に半分ほど埋まった。すこぶる順調だ。

しかし、直後。『サイクロネーダ』というエネミーを倒して、あるアイテムを入手してこい、というマターにぶち当たった。サイクロネーダは遺跡に生息する中型エネミーだが、出現率がやや低いのがネックだ。クエストレコードによると、いちばん出現しやすい『遺跡探索』でも、出現率は約3%しかない。

となると、サイクロネーダだけを狙って遺跡を延々と走りまわるのは、

おそらく効率的ではないし、精神的にもしんどいと思われる。遺跡に関わるクライアントオーダーの消化に主眼を置いて、途中でサイクロネードが出てきてくれたらラッキー、くらいの意識に切りかえていったほうがいいかもしれない。

さっそく、受注中のクライアントオーダー一覧を確認してみる。すると、遺跡探索を一定時間以内にSランククリアしてこい、という依頼と、遺跡のボスであるゼッシュレイダを倒してこい、という依頼が残っていた。ちようどいい。このふたつをまとめて消化していこう。

人の少ない時間帯だから途中参加は期待できないけれど、私はいちおう、クライアントオーダーの消化をめざす旨をパーティーコメントに記入し、プレイスタイルを『誰でも楽しく』に設定した。まあ、ひよつとしたら、私と同じクライアントオーダーを受注中の人が一ひとりくらいはいてくれるかもしれないし、という淡い期待である。

すると、また驚いた。なぜか次々と参加者が現れて、10分後くらいには、立派な4人パーティーができあがったのである。

うれしいことだけれど、同時に、ものすごく不思議だった。

このとき、時刻は朝7時半。まだまだ人の少ない時間帯のはず。なのに、こんなに都合よくパーティーメンバーが集まるものだろうか？世のなかには、遺跡関連のクライアントオーダーを溜めこんでいる人が、そんなにたくさんいるのだろうか？

私のなかに疑問を残したまま、クエストは順調に進行していった。クラスは私がフォース、3人はそれぞれファイター、ガンナー、ブレイバー。非常にバランスのいいパーティーだったので、戦闘のテンポはかなり早かった。また、パーティーメンバーは3人とも、オートワードも含めてよくしゃべる人だったので、私たちは終始にぎやかな時間を過ごした。

おかげで、気がつけば、クライアントオーダーふたつの消化も、サイク

ロネードからのアイテム入手も、いつのまにか完了していた。本来の目的を忘れ、ただ冒険に夢中になってしまいうらい、そのパーティーは楽しかった。またこのメンバーで遊びたい、と思った。

クエストクリア後、4人はキャンプシップに戻る。アイテム整理などをしたあと、私は3人のメンバーにお礼を言った。

「ありがとうございます。まさか、朝からこんなにぎやかな冒険ができるとは思っていませんでした」

すると、おしゃべりな3人は口々に反応を示してくれた。

「こちらこそw 朝から新鮮で楽しかったです！」

「朝は『誰でも楽しく』のパーティー自体ないですからねw」

「夜勤組なんで、野良パーティーなんて超ひさびさでしたー」

なるほど、夜勤組！抱えていた疑問が、ちよつと解消されたような気がした私である。

早朝というのは、もっとも人の少ない時間帯ではあるが、なかには、家の都合だったり、仕事や学校の都合だったりで、そういう時間にしかPSO2をプレイできない人だっている。

そして、そういう人の多くは、残念なことに、ほかのプレイヤーと交流する機会がふつうより少ないのだ。この日、私が驚いたように、この時間帯は夜などに比べると格段に人が少ないので、当然である。

そんな、少数の人たちが思い思いにソロプレイをしたり、チームメンバー同士で固まって遊んだりしているような時間帯。

そこに、たまたま私が『誰でも楽しく』のパーティーを作った。

それはたぶん、ちよつと珍しいことだったのだと思う。そして、それが運よく「夜勤組」をはじめとする、この時間帯にPSO2をプレイしている人たちの目にとまり、あつという間に楽しい4人パーティーができあがったのだろう。もちろん、確証はないけれど、大筋は間違っていないと思

う。

今回、早朝にログインしたのは完全に気まぐれなので、またこんな時間にログインすることがあるかはわからない。でも、あえて人の少ない時間帯にプレイしてみる、というのも、これはこれで、新鮮味があって楽しいものだな、と思った。

いつもと違う時間にログインすれば、いつもと違う雰囲気の世界があつて、いつもと違う出会いがある。

あたりまえと言えばあたりまえだけれど、これも、オンラインゲームならではの魅力のひとつだ。

日々を過ごすということ

2014年2月11日

マターボードの進行に力を入れていると必然的にソロプレイの頻度が高まることもあって、ここ1週間くらいは、誰ともパーティーを組んでいない。たぶん、チャット入力ウィンドウを開いてすらいらないと思う。

ところが、それがすなわち誰とも関わっていないことを意味するのかと言えば、意外とそうでもない、というのがきょうの話である。

土曜日、ログインして『コミュニケーション履歴』を確認すると、知らない人から「ありがとう」というコメントつきグッジョブが届いていた。なにごとかと思ったけれど、さらにくわしく確認すると、その人は私のマイショップで『獲得経験値+50%』と『獲得経験値+75%』を大量に購入してくれていた人であった。

獲得経験値＋〇〇％という類のアイテムは、公式サイトで告知されている各種のキャンペーンにより、数週間ごとに、ちょこちょこと入手できる機会がある。しかし、私は経験値稼ぎに興味がないので、そのアイテムを手に入れても使う機会がなく、なんとなく倉庫に貯めっぱなしにしまっていた。気がつけば、＋50％と＋75％、その数は合わせて30個以上にもなっていた。

そして、先々週くらいだろうか。私はたまたま、とあるフレンドから、獲得経験値＋50％と獲得経験値＋75％は他プレイヤーとの取引が可能なアイテムだよ、ということを教えてもらった。それで、すぐに出品したのである。そしたら、少し日数はかかってしまったけれど、こうして無事にぜんぶお買い上げいただけた、というわけである。

売上総額は、じつに百万メセタ以上。私にとっては大金である。急に預金額のケタがひとつ増えてしまって、通帳を握る手をプルプル震わせなが

ら早足でATMをあとにした私である。もちろん誇張表現であり、PSO2の世界には通帳やATMはない。

私は、購入者にお礼のコメントつきグッジョブを返すことにした。これだけの大きい買い物をしてくれたのに、「お買い上げありがとうございます」でした」だけだとちよつとそっけないかなと思い、文末に「ご武運を」とつけ足してみた。すると、何時間かあとに、「そちらもご武運を」と、短いコメントつきグッジョブが届いて、ちよつとうれしくなった。クラスもレベルも知らない人だけれど、がんばれ、と応援したくなった。

そうして臨時収入を得た私は、次にアイテムラボへと向かった。

目的は、クリアデュプルの特殊能力追加。マターボードを進めていると、優秀な特殊能力がついたアイテムを多く入手できるので、それらを素材として使い、長く愛用する予定のクリアデュプルをもうちよつと強化してやろう、という算段である。

が、多くの人はすでに実感をもってご存じかと思うけれど、特殊能力追加はかなり複雑なシステムである。ちゃんと計画を立てて、手順や成功率も確認したうえでやらないと、ただ素材とメセタを失うだけで終わってしまうことも珍しくない。

そこで私は、先人の叡智に頼ることにした。具体的には、Googleという高尚な検索サイトにアクセスし、「特殊能力追加ウィンクルム3スロット」などと高尚な検索ワードを入力し、同じケースの特殊能力追加に挑戦した人の高尚なブログを探したのである。とりあえずなんでも高尚とつけばいいと思っている私である。

すると、幸いにもすぐに目当ての情報が載ったブログが見つかり、それにならうことにより、私は無事に特殊能力追加を成功させた。

本当なら、そのブログに「参考になりました！ありがとうございます」みたいな感謝のコメントを書き残したいところではあるけれど、気にしす

ぎ星人である私は、そのような度胸を持たない。

しかし、よく読むと、そのブログを書いている人は私と同じShip6の住人であつたので、私は急ぎよ、その人のマイショップで何点か買い物をし、「購入しました。ありがとうございます」とコメントつきグッズジョブを送った。ブログにコメントする勇氣はないので、せめてゲーム中で、メセタやFUNでその人にこっそり貢献しよう、という考えである。完全に自己満足だけれど、まあ、なにもしないよりはマシだろう。

その後、ショップエリアを離れた私は、先日から引き続きマターボードを進めるべく、遺跡へと向かうことにした。

が、クエストカウンターでクエスト受注の手続きをしていたとき、ふと見知らぬアークスふたりの雑談がうしろから聞こえてきた。彼らは、ひさしぶりだね、みたいなあいさつを最初にかわしていたので、おそらくは、ひさびさに会ったフレンド、という感じの間柄なのだと思う。

「せっかくだから、どっか行こうよ」

「おk。どこ行く？」

「アドバンスならどこでも」

「じゃあ凍土行こう。リアルも雪だしw」

「いいねw うちも大雪w」

おっ、いいなあ、その決め方。クライアントオーダーがどうか、レアアイテムがどうかじゃなくて、リアルが雪だから、雪が降っている凍土に行ってみよう、という発想。ゲームの世界にうまく現実の話題を取り入れて楽しんでる感じがする。

この日は、日本各地が大雪に見舞われた日だった。私の家もその例に漏れず、窓から見える景色は真っ白であった。ついでに、この日の私はテレビでオリンピック中継を見ながらPSO2をやっていたのだけれど、ふと考えてみれば、テレビに映るソチの風景も、雪に覆われた美しい銀世界ば

かりだ。

そうか、そうだな。こういう日は、やっぱり凍土だよな。

私は、『遺跡探索』と書きかけた手続き用紙をクシャクシャと丸めて捨て、新しい用紙に『凍土探索』と書いて、クエストカウンター係員に提出した。

凍土にはなんの用事もなかったので、マターボードもクライアントオーダーもなにひとつ進まなかったけれど、その冒険はすごく楽しかった。窓の外も、テレビのなかも、PCの画面も、目に映るすべての世界が銀世界。こんなことは、たぶん二度とないだろう。

ここ1週間くらいは、誰ともパーティーを組んでいない。たぶん、チャット入力ウィンドウを開いてすらいらないと思う。

でも、決して、誰とも関わっていないわけではない。マイショップで商品を買ってもらって短いメッセージのやりとりをしたり、ブログで特殊能

力追加について勉強させてもらったり、たまたま聞いた立ち話に心動かされて、受けるクエストを変えたりした。

ソロで黙々とやっているつもりでも、ひとりで好き勝手に生きているつもりでも。

じつは、私はいろんな形で、ちよつとずつ、いろんなところから影響を受けているのだと思う。知らず知らずのうちに、見知らぬ多くの人々に、アークス生活を楽しむ手助けをしてもらっているのだと思う。

それって、現実の生活とまったく同じだよな。

忙しウィスパー問題

2014年2月19日

ある重大な問題について触れたい。

おそらく、PSO2プレイヤーの多くは、それにいちどは苦しめられたことがあるのではないかと思う。その問題自体は、他のオンラインゲームでも起こりうるものだが、アクション性が高く、一瞬のスキが命取りになる場面もあるPSO2においては、それがもたらす悪影響はいつそう深刻である。

その深刻な問題の名前とは、「パーティープレイ中、しかもボス戦などの忙しいときに限ってウィスパーチャットが飛んできちゃう問題」である。長いので、略して「忙しウィスパー問題」と呼ぶことにしよう。

忙しウィスパー問題の典型は、たとえば以下のようなケースである。ち

なみに、私が3日ほど前に体験した実話だ。

その日、私は『誰でも楽しく』のパーティーに参加していた。4人パーティーだけれど、全員が初対面でやや緊張していたことや、次々にエマージェンシートライアルが発生して忙しかったこともあってか、会話はあまり多くなく、私たちは黙々と任務をこなしていた。

すると、そろそろクリアできるかな、というタイミングで、『ブリュール・リンガーダ』というボスが目の前に出現した。それは、本来ならエピソード2のクエストにしか出現しないはずのボスで、私を含めたほとんどのパーティーメンバーにとって、初めて見る強敵だった。

知識に乏しく、ブリュール・リンガーダとの戦い方を心得ていなかった私たちは、大苦戦を強いられる。そしてあるとき、竜巻のような凶悪な攻撃により、私以外の3人がいつぱんに戦闘不能に陥った。後方でタリスを投げていた私だけが、たまたま逃れた形だ。

ヤバいぞ。すぐに前線に駆け寄って、みんなを蘇生させなければ。でも、ブリュー・リンガーダが、いつどんな攻撃をしかけてくるかわからない。

迅速に、かつ慎重に。がんばれ、私。いま、この瞬間、パーティーの未来は、すべて私にかかっているのだ。

そうして一步を踏み出した瞬間、ピピッ、という電子音が鳴って、不意に、フレンドの名前が入ったフキダシが画面に表示された。

「こんばんは。5分後の緊急クエスト、もしよろしければご一緒にしませんか？」

うわあああ！なんでだよ！なんでよりによっていまだよ！ダメだよ！いまいちばんチャットできないタイミングだよ！

これが、世に言う「忙しウィスパー問題」である。どうですか。似たような経験、ありませんか。ありますよね。あってください。あることにしましょう。

そして、忙しウィスパ―問題においてもつとも難しいのは、返事をするも地獄、しないも地獄、というところである。

まず、返事をする場合を考えてみよう。想定される返事の文面は、たとえばこんな感じである。

「こんばんは。すみません、いまパーティープレイ中でした……ちよつと難しそうです」

タイピングに要する時間は、急いでも10秒くらいだろうか。

すると、なにが起きるか。間違いなく、タイピング中にブリュー・リング―ダにぶん殴られてしまうのである。初めて戦う強力なボス相手に10秒ものスキをさらすのは、自殺行為以外の何物でもない。また、そんなことをしてしまうのは、一生懸命戦っているパーティーメンバー3人に対してもおそらく失礼だ。

うーん。じゃあ、ちよつと工夫を加えて、スキが少なくて済むようにな

るべく短い返事をする、というのはどうだろうか。たとえばこんな感じである。

「ムリです」

いやいや、これはいかん。失礼千万である。考えるまでもなくアウトである。もしも私が誘った立場で、こんな断られ方をした日には、初恋に破れた中学生のごとくへこみきってしまうこと間違いなしである。

仮に、軽口を叩き合えるような間柄の人が相手であれば、「いまムリ」とか「わりい」とかいった短い言葉でサツと断ったとしてもなんら問題はないと思うけれど、いまはそうではない。相手は、フレンドではあるけれど、礼儀を重んじて、とてもていねいにお誘いの言葉をかけてくれている人だ。ならば、私の返事にもそれなりの礼儀が必要なはずである。

では次に、そもそも返事をしない、という場合を考えよう。

返事をしないことは、失礼にあたる可能性がある、という意味では、短

い言葉でサッと断るよりもさらにリスクが大きい。「無視している」と思われる可能性があるわけだから。

しかし、いっぽうで、「返事がないぞ。もしかして、離席中かな?」とか、「返事ができないくらい忙しい状況にあるのかな?」とか、相手がこちらの事情を汲んでくれる、というプラスの可能性もある。そうなってくれば、ひとまず目の前のボス戦に集中して、あとはボス戦が終わったタイミングなり、クエストをクリアしてキャンプシップに戻ったタイミングなりで、落ちついてじっくりと返事をタイピングすれば、すべてが丸くおさまる。

そう考えると、返事ができないときには返事をせず、返事ができるようになってから返事をする、というこの対応は、とてもシンプルだし、自然だし、ムリがないように思う。

ところが、である。今回、私が体験したケースに限っては、「返事をし

ない」という行動は、もうひとつ別のリスクをとまなう。

それは、「相手は5分後の緊急クエストに私を誘ってくれているのに、私はどう考えても5分以内に返事ができない」ということである。

いつ全滅してもおかしくないほど大苦戦しているこの状況、とても5分以内にブリュ・リンガーダを倒して落ちつけるとは思えない。はたして、5分を超えてしまっても、相手は返事を待ち続けてくれるだろうか？やっぱり、多少失礼な言葉づかいになってしまうことを覚悟で、取り急ぎ「ムリです」というような短い返事をしておくべきだろうか？

うーんうーん。これは非常に難しい問題である。このとき私は、けっきよく最後まで最適な行動を見出せなかったし、いまでも、どうするのが正解なのかはまったくわからない。

ちなみに、このとき私が悩んだ末に最終的に取った行動は、「ボスとの戦闘を継続しながら、なんとか合間合間に1〜2秒の余裕を見つけ、途切

れ途切れにむりやり返事をする」というものであった。以下、私がタイプングした原文ママである。

「いま」

「ぼすせん」

「ちゅうで」

「すみませn」

すなわち、「いま、ボス戦中で、すみません」である。変換すらできていないうえに、文章としても不自然であり、私のアホっぼさが遺憾なく発揮されていて恥ずかしい限りである。

しかし、幸いなことに、このアホっぼい文章が私の忙しさ、必死さを伝えることに役立ってくれたようで、フレンドはすぐにやさしい言葉を返してくれた。

「それは失礼しました！では、ブロック〇〇で部屋を作っておきますので、

よろしければ、落ちついたらぜひ乱入してください。がんばって！」

その後、7、8分ほどでブリュー・リンガーダは倒され、パーティーも解散ということになったので、私はブロックを移動し、お誘いをくれたフレンドのもとに合流することができた。

今回は結果オーライ、といったところだけれど、忙しウィスパー問題は、かなりの難題であることは間違いない。次にも似た状況があったとき、どう対応するか、またうーんうーんと悩まされることになりそうだ。

いや、でもまあ、これはうれしい悩みだよな。声をかけてもらえるというのは、どんな状況でもありがたいことだ。

歩いてきたんだ、ここまで

2014年2月28日

マターボードの10枚目が終わった。

エピソード1のマターボードはぜんぶで11枚あるが、11枚目は「外伝」であり、ストーリー上の重要性は高くない。まあ、ここまできたら11枚目もやりとげるつもりだけれど、ひとまず、ここに私はエピソード1の本筋の終わりを見届けたということになる。

この約1ヶ月、マターボードの進行に力を入れてみて、私がそれに対して抱いた感想は大きくふたつある。

まず、ひとつめは、けっこうめんどくさかったなあ、ということである。PSO2のストーリーは、マターボードとストーリークエストを交互にくり返すことによつて進行していく。マターボード上で与えられる課題を

クリアしていくとストーリークエストが出現し、それをクリアすると次のマターボードが手に入って……という形だ。

この流れのうち、ストーリークエストには不満はまったくない。なんせ、ストーリーを進めるためだけに作られたクエストだから、目的が明確だし、わかりやすいし、どこにもムダがない。

問題はマターボードである。問題だらけのプロブレムボードである。その問題のひどさたるや、虫も殺さぬ温厚な私が怒り狂って鬼と化し、天が割れ地が裂けるほどの雄叫びをあげて破壊の限りを尽くし、老人は震え、若者は逃げ出し、女子供は泣きわめき、DENAベイスターズファンは死に絶えてしまったほどである。ただいま特定球団に対して唐突すぎる誹謗中傷がありましたことを深くおわびいたします。

マターボードは、1マスずつ進むすごろくのようなものだ。各マスで与えられる課題をクリアすることで次のマスに進めるが、すべての課題は、

ざっくりと2種類に大別できる。

すなわち、「情報収集系」と「アイテム収集系」である。

このうち、NPCから話を聞く「情報収集系」の課題は、非常に重要だ。そこでは、登場人物の心境が描かれ、エネミーの出自が語られ、お互いが戦わねばならない理由が明らかになっていく。それはストーリー上、明らかに欠かすことのできない内容だ。

問題は「アイテム収集系」の課題である。私が鬼と化してベ이스ターズファンを滅ぼしたきっかけはこれである。

「アイテム収集系」の課題とは、たとえば以下のようなものだ。

『レベル41以上のダガンからヴィタスナイパーを入手』

しかし、このとき、ストーリーの流れから言えば、「レベル41以上のダガン」を倒すべき理由や「ヴィタスナイパー」を入手すべき理由は、どこにもないのである。この課題の存在意義が、まったくもってわかりやしない。

いのである。

存在しなくても、ストーリー展開にはまったく支障がない課題。でも、実際に存在を省いてしまうと、マターボードの進行はあまりにもカンタンなものになり、すぐにクリアできてしまう。それは避けたい。なるべく長くゲームを遊んでもらいたい。

きつとそれで、アイテム収集系の課題が用意されたのだと思う。収集対象になるアイテムは、優秀な特殊能力がついた便利なものが多いのだけけれど、そのことから、「ストーリー上は存在意義がまったくない課題だから、せめてアイテムを目当てにやってもらえるようにしよう」という制作側の意図が透けて見えるような気がする。雑誌が売れないから豪華な付録をつけよう、みたいな発想である。パンがないならケーキを食べればいいじゃない、みたいな発想である。後者のたとえばは明らかに誤りである。

そんなわけで、意義深い「情報収集系」の課題の合間合間に、意義のな

い「アイテム収集系」の課題がいちいちはさまれるもんだから、うーん、めんどくさいなあ、と思っってしまった私なのであった。

さて、ふたつめの感想はと言うと、けっこうおもしろかったなあ、ということである。

おいおい、おまえはついさっきまで「めんどくさかった」と言っていたじゃないか、思いつきり矛盾しとるじゃないか、という声があちこちから聞こえてきそうだけれど、思っちゃったんだからしょうがない。けっこうおもしろかった。

少し前にも書いたことがある気がするけれど、PSO2は、基本的にストーリーの進行を必須としないゲームだ。通常のクエストを順番にクリアしているだけで、レベルはどんどん上がり、行けるクエストはどんどん増えていくから、それで充分楽しめていれば、ストーリーなんてほっといい。私自身、ストーリーにはあまり興味がなかったから、通常クエスト

ばかりをどんどん進めていた。それで充分楽しかった。

でも、そのなかでときどき、ある疑問を抱くことがあった。この疑問も、1年以上前に、いちどだけ書いたことがある。

「私たちは、なぜ、エネミーを倒すのだろうか？」

豊かな自然のなかで、彼ら自身も自然の一部として、健気に生きているように見えるナベリウスの原生生物。優れた知性を持ち、人と同じように武器やテクニックスを扱い、なかには人と会話できる個体までいるアムドウスキアの龍族。

そんな彼らをあえて手につけなければならぬ理由が、私にはずっとわからなかった。ゲームとして戦闘を楽しみつつも、心のどこかで、魚の小骨がずっと引っかかったようになっていた。

ところが、マターボードを10枚目までクリアしてみると、いろいろな謎の答えが明らかになって、小骨がスツと取れたのだ。

ほうほう、原生生物や龍族を倒すのには、そういう事情があったのか。

これまでなにげなく戦っていたあのボスには、こんな別名があったのか。

あのポツと出のアイドルには、そんな隠された一面があったのか。われわれアークスにはこんなヒミツがあつて、あっちにはあっちでそんなヒミツがあつたのか。なるほど、なるほど。そりゃあ、戦わざるを得ないよなあ。

ここは攻略や考察を目的としたブログではないので表現をぼかしまくっているけれど、まあ、とにかく、いろいろと納得できて、すごく満足したのだ。これまで約2年にわたって蓄積されてきた魚の小骨がスポンスポンと抜けていったわけだから、それはかなり爽快であつた。

思ったよりめんどくさい。でも、思ったよりおもしろい。それが、マターボードに対する私の正直な感想である。

あと、マターボードを進めていると、森林から遺跡までいろいろなワールドを行ったり来たりすることになるから、これまでに経験したいろいろ

ろな出会いや冒険を思い出すことができて、それもちよつとうれしかった。マターボードは現在、11枚目の中盤くらい。ちなみに、テクターのレベルはあとわずかの経験値で40になる。

私自身のエピソード1も、いよいよエンディングが近い。

チーム・フォーティナイン

2014年3月5日

『アークス共闘祭2014』もそろそろ終わりだというのに、せっかくの期間限定クエストに数えるほどしか行っていないぞ、と気づいた私は、あわててクエストカウンターに駆けこんだ。

『造龍来たる魔の海域』というそのクエストは、いろんなフィールドのいろんなボスやザコがちや混ぜになって海岸にたくさん出現するという、ある種、お祭りのようなクエストだ。共闘祭の名にピッタリである。

特に目当てのボスや狙いたいレアアイテムがあるわけではないが、お祭りには参加したいし、その独特の空気を楽しんでおきたい私である。「お酒ぜんぜん飲めないんですけど、飲み会の雰囲気は好きなんですー」みたいなノリである。比喻の腕前がいつこうに上達しない私である。

さて、プレイスタイルを『誰でも楽しく』にして、パーティーコメントには「適当にやっています」というようなことを書き、ただだと海岸を走り始めた、レベル49のフォースの私。すると、数分おきにひとり、またひとりと参加者が現れてくれて、やがて4人パーティーができあがった。4人それぞれ、種族も違えばクラスも違うし、所属チームもさまざま。もちろん、全員初対面だ。しかし、この4人にはある意外な共通点があった。

4人とも、レベル49だったのだ。

PSO2では、レベルが上がるにつれて次のレベルまでに必要な経験値が増えていき、レベルアップするまでの間隔が長くなるようになっていく。そのしくみ自体は、RPGでは珍しくもなんともない。

ところが、PSO2のレベルアップのしくみには、ひとつ変わった点、いや、言ってしまうえば異常な点がある。

レベル45から50の間だけ、次のレベルまでの必要経験値が急激に跳ね上がり、レベルアップまでの間隔が極端に長くなるのだ。

レベル上げのペースが極端に遅い私が言うのもなんだけど、PSO2は、オンラインRPGにしてはレベルを上げやすいゲームだと思う。もちろん、やる気やプレイスタイルによって個人差はあるにしても、レベル1から45までは、自転車をスイスイ漕いでいるような感覚で、あまり障壁らしい障壁もなく、さくさくレベルを上げていける。レベル50以降も、自転車とまでは言わないけれど、ふつうにスタスタ歩くような感覚で、レベルを上げていけるらしい。

しかし、45から50になるまでの間だけは、泥沼なのである。一步一步がズブズブと重いのである。みんな足を取られているのである。ちなみに、それを証明するおもしろい現象がひとつあって、ベリーハード推奨ブロックに降り立ってロビーをぐるっと見渡すと、見事なまでにレベル45〜49の

人しかないのである。泥沼にはまりこんでくすぶっている人ばかりなのである。

そして今回、このパーティーは4人全員がレベル49。泥沼脱出を目前に控えながらも、いまだヒザまでドップリという状況だ。同じ釜の飯ならぬ、同じ泥の沼にはまっている4人であるから、そこに気づいてから意気投合するまで、長い時間はかからなかった。

「いま気づいたんですけど」

「？」

「全員49ですねw」

「www」

「ほんとだw」

「50までが遠いんですよ……」

「必要経験値の設定おかしすぎる」

「早くスーパーハード行ってみたいw」

私はレベルを早く上げたいという欲求を持たないので、泥沼にはまっていることについて特に感想はないのだけれど、まあ、こういうときは、周囲のノリに合わせて一緒に文句を言ったほうが楽しいに決まっている。

4人は、必要経験値の仕様についてああだこうだと愚痴ったり、経験値がおいしいクライアントオーダーについて情報交換したりしながら、海岸を走りまわった。ときおり、ボスが現れれば、それを倒したあとに表示される取得経験値の大小に一喜一憂した。

やがて、クエストが終盤にさしかかったころ、私たちの経験値に関する熱い語らいが天に届いたのか、取得経験値がきわめて高い珍しいボス『タガミカヅチ』が出現。それを倒した瞬間、私を含め、なんと3人が同時にレベルアップした。悲願の泥沼脱出、そして念願のレベル50である。

「おめでとう！」

「おめー！」

「おめ&ありー」

「おめでとう」

四者四様の祝福が飛びかう。とてもめでたい瞬間だけれど、私たちはここで満足しなかった。パーティーメンバーのひとりがある発言をして、私を含めた全員がそれにすぐ同意した。

「全員50になって終わりたいね」

「ですね！」

「おー」

「ありがとうございます！あと少しで上がる……はずw」

その後、クエストのクリアと再受注をくり返しながら、45分くらい冒険を続けると、ついに最後のひとりもレベルアップした。

「おめでとう！」

「おめー！」

「おめおめ」

「ありがとう！」

海岸にはふたたび祝福の言葉が飛びかって、目的を達成した私たちは、キャンプシップに戻った。

「今度はSHかエクスでお会いしましょう」

解散間際、パーティーメンバーのひとりがそう言った。SHとはスーパード、エクスとはエクストリームクエストの略らしい。

そうか、レベル50になったということは、またそういう新しい世界が開けたということになるんだな。

目下、私はテクター育成とマターボードの進行を最優先に活動しているので、実際にそれらのコンテンツに挑戦するのはもう少し先のことになりそうだけれど、選択肢が増えたことは素直に喜びたい。可能性は広がるば

かりだ。

流れゆく世界のなかで

2014年3月14日

前回、「レベル45から50になるまでの必要経験値が多い」という話を書いたのだけれど、その日の定期メンテナンスで、下記のようなアップデートがあった。

『クラスレベル46以降のレベルアップに必要な経験値を緩和します』
ヒ、ヒイイイ！

驚きのあまりひっくり返る私である。イスから転げ落ちる私である。後頭部を強打し口から泡をブクブク吹いて気絶する私である。

なんとタイムリーな。まさか、文句を言ったその日に、まさにその文句の内容にテコ入れがされてしまうとは。ぐうの音も出ない私である。そんなアップデートが実施されるとはつゆほども知らなかった己の無知を恥じ

るばかりである。

意気消沈であるが、同時に、私はここにオンラインゲームのひとつの本質を垣間見たような気がする。

オンラインゲームは、つねに変わり続ける。

プレイヤーが増えたり減ったりという「人」の変化はもちろん、アップデートによって「世界」そのものがどんどん変化していく。その世界を仮に遊園地にたとえるならば、改修工事やリニューアルによって、新しいアトラクションができたり、売店で買えるグッズが増えたり、あるいは人気アトラクションに乗るまでの長い待ち時間が短縮されたり、ときには遊園地の敷地そのものが拡大されたりする、という感じだろうか。

ただ、それらがいい変化なのか悪い変化なのかは、断言できない。遊びが増えたり快適になったりして喜ぶ人は多いだろうけれど、いやあ、長い待ち時間だって遊園地の醍醐味のひとつなんだけどなあ、みたいなことを

言う人だっているかもしれない。

今回のアップデートで、レベル45から50までの泥沼はなくなった。レベルアップのペースが自然になったことはよいことだという気がするし、いっぽうで、1年近くも泥沼にズブズブとハマっていた身としては、「いやあ、あの泥沼だってベリーハードの醍醐味のひとつなんだけどなあ」みたいなことを言って通ぶってみたい気持ちも、なくはない気がする。

とはいえ、私のもっとも正直な気持ちを吐露してみると、「どっちでもいい」あるいは「どうでもいい」というところが本音である。

なぜなら、必要経験値がどうのこうのといったアップデートは、PSO2や、多くのPSO2プレイヤーにとっては重要な変化かもしれないが、「私のPSO2」にとっては、ほとんど重要でないからである。

「私のPSO2」の楽しさを左右するものは、必要経験値の多寡ではない。また、レアアイテムの出現確率でもないし、アイテム強化の成功率で

もない。

ただひとつ、「人との出会いと協力」だけである。

それを心のどこかに感じられてさえいれば、「私のPSO2」はつねに楽しい。出会いと協力が楽しいから、結果的にレベル上げが楽しいし、レアアイテムを探すのが楽しい。いずれ来る次の出会いと協力に向けて、アイテム強化に取り組んだり、ソロプレイで腕を磨いたりするのも楽しい。

「出会いと協力」という言葉は、じつは2年近く前、このブログの最初の日記でも使った。そういう意味では、PSO2における私の軸は、たぶん、この2年、まったくブレていないのだと思う。

それはいいことかもしれないし悪いことかもしれないけれど、アップデートにより変わり続けるオンラインゲームの世界のなかで、変わらない軸を持ち続けていることを、私はなんとなく誇りに思う。

マターボードの11枚目が終わり、テクターのレベルも40になった。

ラスト・ダンス（前編）

2014年3月24日

『アークス共闘祭』とその報酬期間が終わり、Ship6のロビーはいつも通りの落ちついた雰囲気に戻った。

アークス共闘祭の開催中は期間限定クエストや緊急クエストに人が極端に集中し、通常のクエストでパーティーを組むことが難しかった。が、いまと違っては、そうした心配はまったくなさそうだ。

状況は整ったし、私自身の準備もバッチリだ。さあ、行こう。「私のPSO2」のエピソード1を締めくくる最後のクエスト、『龍祭壇探索』へ。クエストカウンターを訪ね、パーティーを作成。ソロで挑むか、積極的にメンバーを募集するか、ちよつと迷ったけれど、まあ、ムリにどちらかにこだわるのもなんか違うよな、と思い、プレイスタイルだけ『誰でも楽

しく』にし、パーティーコメントは無記入にした。とりあえずひとりでスタートし、いけるところまでいってみるけれど、途中で誰か入ってきてくれればラッキー、くらいの感覚である。それくらいの気軽さでもって流れに身をまかせるのが私らしいと思うし、そんな適当な姿勢が許されるのがPSO2のいいところでもある。

キャンプシップに入って能力を高めるドリンクを飲み、クエスト開始。がんばってクリアするぞ、ということ以外はなにも考えていなかったけれど、そういえば、ティアというNPCから「龍祭壇探索をSランククリアしてこい」というクライアントオーダーを受注していたつけ、ということふと思ひ出したので、その達成を目標とすることにした。Sランクということは、戦闘不能は厳禁だし、道中のザコ戦も避けられないということになる。

エリア1では誰もパーティーには参加してこなかったもので、私はひとり

で、出現するエネミーをコツコツと倒しながら進んでいくこととなったのだけれど、そこで驚いたことがふたつある。

ひとつは、エネミーがめっちゃくちゃ強いぞ、ということである。なんとなく覚悟していたつもりだったけれど、予想以上に強かった。ディガーやペンドランといった平凡な小型エネミーの攻撃ですら、一発くらうだけで最大HPのおよそ3分の1が持つていかれてしまう。

ただ、これはある意味あたりまえの話だ。ベリーハードの龍祭壇に出現するエネミーのレベルは、最低でも53。対して、私はレベル40のテクター。その差はじつに13もあるのだ。年齢でたとえば、干支がひとまわり以上も違うわけである。エネミーが20歳のとき私は7歳だったわけである。エネミーが初めての役職を得るころに私はようやく新入社員である。思いつきで年齢にたとえてしまったばかりに話がどんどん脱線してしまい申し訳ない限りである。

そして、もうひとつは、エネミーのめっちゃくちゃな強さにめっちゃ早く対応できたぞ、ということである。

すばやいディガーラは、ゾンディールで引き寄せてからウオンドで殴る。逆に、あまり俊敏でないペンドランは、落ちついて距離を取り、肩越し視点でタリスを投げて、ゾンディールとギ・メギドで攻撃。騎手をピンポイントで狙わなければならないディランダーは、1体1ならゾンデで対処し、周囲に他のエネミーもいるならばあえてパルチザンに持ち替えて、セイクリッドスキュアでまとめて撃破。手前味噌だけれど、なかなか臨機応変な戦闘ができたと思う。

私はこれまで、かなり長い時間をかけてまわり道をしてきた。フォースをレベル52まで育て、ハンターをレベル52まで育て、レンジャーをレベル30まで経験し、ようやくテクターを本職に定めた。テクターとしても、補助に専念したり、魔法戦士をめざしてみたりと、風見鶏よろしく、流れや

気分によってクルクル方向転換してきた。そして、やっといま、レベル40のテクターとしてエピソード1を終えようとしている。

ここまで丸2年。おそらく、βテスト時代にプレイを開始し、特に休止期間などもなくずっと遊び続けているPSO2プレイヤーのなかでは、私はもともとゲーム進行のペースが遅い人間だと思う。そんなことを誇つてなにになるのかという気もするけれど、間違いないはずだ。

でも、そのまわり道は、ペースの遅さは、なにひとつムダではなかった。龍祭壇のエリア1を走りながら、私はそれを確信していた。

手探りで、ときに間違いを犯し、反省しながらやってきたからこそ、エネミーとの距離の取り方も、通常視点と肩越し視点の使い分けも、適切なテクニクスの選択も、ときには武器自体を持ちかえることも覚えられた。そして、長い時間がかかったからこそ、それらはすべてとつさの判断で引き出せるくらい、身体に感覚として染みこんでくれた。

もしも、ここまで寄り道せずにまっすぐ歩いてきていたら、ここまで引き出しは増えなかっただろうし、引き出し方も覚えきれなかっただろう。私は決して、自分を誰かと比べて「うまい」プレイヤーだとは思わないけれど、PSO2を始めた時点の自分との比較であれば、劇的に成長した自信がある。

出口近くまで進むと、マップの各所に計3つのダーカイムが出現したが、新たに習得した移動用テクニック『イル・ゾンデ』を駆使しながら、なんとか破壊。ふう、と息を吐き、エリア2に突入しようとした瞬間に、画面の左下がキラリと光り、パーティーに参加者が現れた。

「お邪魔します。よろしくお願いします」

礼儀正しいあいさつとともに私の目の前に現れたその人は、スラッとしたヒューマンの男性だった。クラスはファイターで、レベルは60。私とのレベル差は20もあるが、それは私が低すぎるからであり、龍祭壇に挑むア

ークスとしては、彼のほうがよっぽど適正なレベルだ。これで万全つてわけではないだろうけれど、心強い味方ができたことは間違いない。

エリア1では、エピソード1の最後の冒険にふさわしい、これまでの総まとめのような充実したソロプレイができた。エリア2と3では、どんなパーティープレイができるだろうか。

ラスト・ダンス（後編）

2014年3月28日

「ベリーハードで合ってますか？」

龍祭壇のエリア2を駆け出しながら、レベル60のファイターが私に聞いた。並走する私は、その質問の意図がいまいちつかめず、とりあえず聞かれたままのことを素直に答えることにした。

「はい、ベリーハードです」

「なるほど。なにかのクライアントオーダーですか？」

彼に再度の質問をされて、私はようやく彼の言わんとすることを理解した。

私はレベル40のテクター。レベル53以上のエネミーばかりが出現するこの『龍祭壇探索』では、苦戦をまぬがれないばかりか、レベル差による獲

得経験値の大幅な減少まで発生してしまう。

つまり、彼から見れば、どうして私がベリーハードの龍祭壇探索に挑んでいるのか、まったくもって意味不明なのである。それで彼は、もしかしてコイツは難易度をハードと間違えているのでは、または、なにかよっぽど重要なクライアントオーダーを抱えているのでは、と、いろいろ想像をめぐらせて、心配してくれた、というわけである。

やさしい人だ。まだひとことふたこと言葉をかわしたただけだけれど、ハッキリわかる。この人が入ってきてくれて、よかった。

私は、今度は彼の意図を汲んだうえで質問に答えることにした。

「はい。いちおう、Sランククリアしろというオーダーを受けています。あと、個人的に腕試しがしたくて、あえてこんなレベルで挑んでいます」

「なるほど」

なるほど、というのは彼の口グセなのだろうか。いや、それはさてお

いて、直後、彼はかなり意外な行動を取った。

「すみません、いったん抜けますね」

なんと、さつきパーティーに加入したばかりだというのに、あつという間にパーティーを抜けてしまったのだ。

どういうことだ？ フレンドやチームメンバーに急に呼び出されたのだろうか？ それとも、やつぱり、私がなにかマズいことを言ってしまったのだろうか？ 「なにが腕試しだよ、めんどくせえヤツだな」と思われてしまったのだろうか？

そうだとしたら、ああ、やつちゃったな。もつと慎重に言葉を選べよかった。日ごろから善行を積んでおけばよかった。きのうナスを残さなければよかった。

エリア2の入口付近に棒立ちだが、心のなかでは正座の私である。うーん、やつぱり好き嫌いせずになんでも食べなきゃダメだよな、と間違った

方向に強く反省していると、数分後、また意外なことがあった。

さきほどパーティーを抜けたはずの彼が、またパーティーに加入してきたのだ。

「クラス変えてきました」

どういうことだ？混乱しつつキャラクター情報を見ると、たしかに、レベル60のファイターだったはずの彼は、なぜかレベル45のレンジャーになっていた。

「おかえりなさい」

わけがわからないので、とりあえず当たりさわりのない返事をする。すると、彼はキャンプシップからテレパイプを通り、ふたたび龍祭壇のエリア2に降り立ちながら、こう言葉を続けた。

「レベル60じゃ腕試しにならないので」

そうか、そういうことか！

私の悪い想像は、まったくの的外れだった。彼は、私の発言に「めんどくせえヤツだな」とあきれたのではなく、むしろ「そうか。腕試しなら、それに付き合っただけでいいやな」と配慮し、わざわざ私に近いレベルのクラスに転職してくれてくれたのである。

やさしい人だ。やっぱり、この人が入ってきてくれて、よかった。

さて、レベル40のテクターと、レベル45のレンジャー。ソロからペアになったとはいえ、あいかわらず相手は格上のエネミーばかり。

冒険は、予想通り、そしてある意味では期待通り、とても厳しいものになった。具体的には、たいしたエマージェンシートライアルが起きなかったにも関わらず、エリア2だけで、私は2回、彼は3回、戦闘不能に陥った。さらに、彼は貴重なスターアトマイザーも何回か使っていたようだったし、私も、オートメイトハーフライン用の回復剤が残り半分以上にまで減ってしまった。

でも、エリア2を突破してボス戦を目の前に控えたとき、ふたりとも「アイテム補給のために、いったんキャンプシップに戻りましょう」とは言わなかった。忘れていたわけではなくて、おそらく、あえて言わなかった。

だって、これは「腕試し」だから。ふたりでそう決めたから。

それは、ゲーム攻略の観点から言えば、明らかに間違った選択である。

特に今回は、Sランククリアという目標もあるわけだから、ますます、アイテム補給はできるときにしっかりとっておいたほうがよい。「腕試しだから補給しない！」なんて、ハッキリ言って、くだらない意地でしかない。

でも私は、じつはそれがいちばん重要なんじゃないかと思う。「くだらない意地」こそが、この冒険を楽しくしてくれているのだと思う。

そして、私がこれまでの2年間、ずっと大切にしてきたことも、きつとそういうことだ。レベルを上げること、レアアイテムを手に入れたり強化

したりすること、クエストやクライアントオーダーをクリアすることの充実ではなくて、そこに付随したり、そこから生まれたりする「気持ち」や「想い」の充実。私はそれが欲しかったのだと思う。これからもそれを欲するのだと思う。

龍祭壇探索のボスは『ドラゴン・エクス』という巨大な龍だった。

私は初めての対戦だったので、最初はまったく要領をつかめず、たった2〜3分で2回も戦闘不能に陥ってしまったけれど、そのあいだになんとかドラゴン・エクスの行動パターンを覚え、その後はいちども戦闘不能に陥ることなく立ちまわることができた。レンジャーの彼も、最初のほうに何度か倒れてしまったものの、ドラゴン・エクスの体力が残り半分以下になったあたりからは、蘇生どころか回復の必要すらないほど、華麗な銃さばきを見せた。都合よく解釈すれば、これらもひょっとしたら、「くだらない意地」が生んだ集中力のたまものなのかもしれない。

「ありがとうございます。ひとりだったら、絶対にクリアできていませんでした」

「こちらこそ、ありがとうございます。疲れましたね」

「疲れましたね。力が一気に抜けて、眠いです」

「ですね。きょうは早く寝ようw」

クリア後のキャンプシップで、私たちはそんな会話を少しだけして、どちらから言いだすわけでもなく、あたりまえのようにフレンド登録をかわして、おやすみなさい、またね、と言って別れた。

ふだん、寝つきのいいほうではない私だけれど、なぜか、この日はベッドに入るやいなや、ストンと眠りに落ちた。

終章

ありがとう、
P
S
O
2。

2
0
1
4
年
3
月
2
9
日
（

エピローグ

2014年3月29日

PSO2の世界は、これからも続いていく。

まあ、オンラインゲームだから、そりゃあ、いつかはサービスが終了してしまうのだろうけれど、きつと、それはものすごく先の話だ。5年後か、10年後か。ひょっとしたら、20年後か。現時点では、終わりはまったく見えない、と言っていいだろう。

そして、「私のPSO2」も、しばらく続いていく。

サービス終了の日までプレイし続けるか、と聞かれると、それはちよつと断言できないけれど、かといって、わざわざプレイをやめる理由も現時点では見当たらない。まだまだやりたいことも楽しみたいことも数えきれないほどあるから、少なくともあと数年は、いままでと同じペースで遊ん

でいるだろう。

でも、このブログはここで終わる。

エピソード1における最後のフィールドである龍祭壇を、エピソード1当時の最高難易度であるベリーハードでクリアしたことをもって、このブログは終わる。

なぜここで終わるのかを、改めて説明すべきかと思う。エピソード1の先にはエピソード2があるし、ベリーハードの先にはスーパードハードがあるし、さらに、今後のアップデートによって、その先にも中々上級者向けのコンテンツがどんどん実装されていくはず。そう考えると、私がここまでに体験したことなんて、言ってしまうえば、広い広い世界の序の口でしかない。それなのに、どうしてこんなタイミングで終わるのか。

でも、それこそがまさに終わる理由なのだ。

このブログは、熱心なPSO2プレイヤーだけに読んでほしいブログで

はない。PS02を始めたばかりの人、これから始める人、もっと言えば、べつに始める気なんてないけど、という人。私は、そういう人にこそ、このブログを読んでほしかった。これからPS02に「はじめまして」を言う人のためのブログにしたかった。

このブログは、一流アークスが最新コンテンツを攻略するブログでもなければ、有用な情報を伝えるニュースブログでもない。『はじめまして、PS02。』であるからこそ、あえて広い広い世界の序の口で終わるのだ。もし今後、エピソード2やスーパードについて書く機会があったとしても、それにふさわしい場はこのブログではない、と私は思っている。

そして、私がこのブログでやりたかったことは、幸運なことに、かなり達成できたのではないかと思う。これについて、私はこのブログをいちども読んでくれた人、長く読んでくれていた人、すべての人に伝えたい感謝が山ほどある。

2012年6月21日。ブログを始めた最初の日、たしか訪問者数は10人にも満たなかったと記憶している。

その後、『孤独者たちの悲哀』『辻レスタ問題』といった日記のあたりから、ツイッターや他のサイトを通じて誰かがこのブログを紹介してくれだしたらしく、訪問者数が増え、多くのWeb拍手やコメントをいただけるようになった。

いつのまにか、PSO2公式サイト「サポーターズリンク」というものの人気投票のランキングにも、頻繁に名前が挙がるようになっていたらしい。「らしい」というのは、じつは私は半年くらい前までそういうランキングの存在をあまりよくわかっていなくて、ぜんぜんチェックしていなかったからである。実際、このブログでも、サポーターズリンクについて言及したことはいちどもない。そんな感じだから当然、投票してください、と誰かにお願いしたこともない。にも関わらず、ランキングに名前が挙が

っていたということは、それだけ、このブログをいつも熱心に読んでくれて、自発的に投票してくれていた人が多くいたということなのだろう。サポーターズリンクのランキングを見てこのブログを知った、という人もけっこういるみたいだから、それは本当にありがたいことだ。

「このブログをきっかけにPSO2を始めた」という声も、たくさんいただいた。また、「いちどPSO2をやめたけど、復帰してみようかなと思った」とか、「PSO2をやったことはないが、このブログだけは読んでいる」とかいう声もあった。いまPSO2を楽しんでいる人たちだけでなく、私が読んでほしかった人たちにもこのブログは届いているんだということがわかって、ものすごくうれしかった。

ちよつと意外なところでは、「受験生なので、合格まではPSO2がでないんだけど、勉強の合間にこのブログを読むことで、プレイしている気分を味わっている」なんて声もあった。そうか、そんな読み方もあるの

か、とひどく感心した次第である。

じつは、このブログはもつと早くに終わりを迎えるつもりだった。

終わろうと考えたタイミングは、過去に2回ある。最初は、難易度ハードでの冒険を終えたとき。「第2章 ハード&サブクラス編」の完結をもって、エンディングにしようと思った。その次は、テクターを本職にしていくぞと決めたとき。「第4章 よりみちフォース編」の完結をもって、幕を引こうとした。

でも、そのたびに、いただいた多くのコメントやWeb拍手を読んで、あるいは増え続ける訪問者数を見て、このブログでできること、やってみてもいいことがもうちよつとあるんじゃないか、と思い直し、ベリーハードについて書いたり、レンジャーについて書いたりした。そして、いまでは、それらを書くことができて本当によかったと満足している。そういう意味でも、私はすべての読者の方々に感謝を伝えたい。

このブログはあと2回ほど更新するつもりだけれど、ひとつは「年間まとめ」で、もうひとつはちよつとしたオマケだ。プレイ日記という意味では、このブログはここで終わる。

私は、重ね重ね、このブログを読んくれたあなたに感謝したい。そして、PSO2というゲームに対しても、感謝を伝えておきたい。

以前、いただいたコメントのなかに、「『はじめまして、PSO2。』で始まり、『ありがとう、PSO2。』で終われることを心から祈ります」というものがあって、いい言葉だな、といたく感動したので、ここで使わせてほしい。

『はじめまして、PSO2。』は、ここで終わる。でも、PSO2は、私やあなたの冒険は、きっとまだまだ続いていく。

ありがとう、PSO2。そして、これからよろしく。

新章

エピソード2編

2014年4月10日

迷迷ひつじ

2014年4月10日

ログインして『コミュニケーション履歴』を開くと、コメントつきグツジョブが届いていた。

「ありがとうございます」

履歴をよく見ると、その送り主は読み方のよくわからない英字の名前で、明らかに私の知らない人だった。そして、履歴によると、それはどうやらマイショップから送信されたらしい。

なるほど。であればおそらく、この人は私のマイショップで買い物をしてくれた人で、「買わせてもらいましたよ」というお礼の意味でグツジョブを送ってくれたのだろう。よくあることだ。なんでもない日常のひとつコマに思える。

しかし、この日の私は冴えていた。日常にひそむささいな異常を見逃さなかった。名探偵シャーロック・フラムズここにあり、である。

「ありがとうございます」という、微妙な脱字。読み方のよくわからない英字の名前。そして、それらに違和感を覚えた私がアークスカードを覗いてみると、その人の自己紹介には中国語と日本語が併記されていた。

——間違いない。この人は、外国人プレイヤーだ。

確信を得た私は、さらなる詳細な分析を進める。アークスカードのメモ欄に「TW」という表記があるところを見ると、台湾の人である可能性が高そうだ。もっと言えば、2014年4月現在、PSO2は海外からの接続を禁止しているので、この人は日本在住の台湾人であると考えられる。さらに、わざわざ中国語と日本語を併記していることや、コメントつきグッジョブを送ってきてくれていることから、この人は異文化コミュニケーションに積極的な性格であると推測できる。われながら名推理である。名

探偵エルキュール・ふら口ここにあり、である。

さて、そこまでわかれば、この台湾人アークスとのコミュニケーションを試みることは、さほど困難ではない。

私は、コメントつきグッジョブの返信画面を開き、「Thanks.」と打った。単純に「こちらこそありがとう」という気持ちを伝えたかったということもあるし、あえて英語で返すことにより、私はあなたと積極的にコミュニケーションする意志がありますよ、とアピールする狙いもある。

すると、翌日ログインしたとき、台湾人アークスからまたもコメントつきグッジョブが届いていた。私の狙い通りだ。

「Where r u from?」

知っている人も多いかもしれないが、「r」は「are」、「u」は「you」の略語である。あなたはどこの国の人なの、という質問だ。私はさっそく以下のように返信した。

「I'm Japanese. Where r u from?」

まあ、金田一ふら助こと私の名推理により、相手が台湾人であることはすでにわかつているのだけれど、いちおう礼儀として、また会話をつなげていくための手段として、同じ質問を返す。会話における重要なテクニクである。

2日後。ログインして『コミュニケーション履歴』を開くと、またコメントつきグッジョブが来ていた。例の台湾人アークスからの返事……だったのだけれど、その文面に、私はポカーンとなってしまった。そのまましばし凍りついてしまった。

「えw 私も日本人です」

……ん？どういうことだ？意味がわからないぞ？日本人？いや、台湾人でしょ？「ありがとうございます」だったし、キャラクター名も日本人っぽくないし、アークスカードも中国語と日本語併記だし、「TW」って書いて

てあつたし……

なんだかよくわからない。よくわからないが、とりあえず、ここまでの名推理がガラガラと音を立てて崩れてしまったような気がする。杉下ふら京こと私のアイデンティティがパリンとひび割れてしまったような気がする。

いや、落ちつけ、私。相手に動揺を悟られてはならない。犯人にスキを見せては探偵失格だ。推理を立て直し、次なる殺人を絶対に阻止しなければ。なお、念のため言うておくと、実際には相手は犯人ではないし殺人事件も起きていない。失礼千万とはこのことである。

「あれ？すみません、台湾の人かと……」

シヨックを悟られぬよう、しかしできれば追加で情報を引き出せるよう、そう返す。いったい、この人は何者なんだ？

その後、すぐには返事が来ず、3日後。ようやく犯人から声明文が、否、

相手から返信が届いた。

「台湾人のフレとはよく遊んでいます」

……んん？それはつまり、どういうことだ？

二度、三度とメッセージを見返し、過去のやりとりもいまいちど思い出し、むむむ、と考えこむ。そして、「ああっ！」と叫ぶ私である。「謎はすべて解けた！」と叫ぶ私である。「ネクストコナンズヒート！」と叫ぶ私である。最後のは完全に誤用である。

いったい私は、どこから間違っていたのか？

ずばり、最初からなのである。

私は、「ありがとうござます」という脱字と、日本人っぽくないキャラクター名を見て、すぐに「外国人プレイヤーだ！」と思いこんでしまった。単なるミスタイプである可能性、たまたまそういうキャラクター名だっただけという可能性を考えなかった。これがいけなかった。アークスカード

に中国語と日本語が併記されていたのも、単に台湾人のフレンドがいるから、というだけ。「TW」も同じ理由だろう。

いやはや、まんまとだまされた。巧妙なトリックにより、相手を台湾人だと思いこんで英語で返事をしてしまい、結果、自分が外国人だと勘違いされてしまった、情けない私である。なお、念のため言っておくと、実際にはだまされたわけでもトリックがあつたわけでもなく、私が勝手にボタンをかけ違えただけである。責任転嫁とはこのことである。

かくして、およそ一週間がかりのコメントつきグッジョブのやりとりの末、なんだか恥ずかしい思いだけが残ることとなってしまった、名探偵改め迷探偵の私であつた。

ただ、むりやりポジティブにとらえると、なるほど、こういうパターンもあるのか、という勉強にはなつたし、いつかこの人を実際にロビーやマルチパーティーエリアで見かけることがあるかもな、一緒に冒険すること

があるかもな、という楽しみもできた。

私は強烈な恥ずかしさから、この人の名前をバツチリ覚えてしまったけれど、逆はどうだろうか。せつかくなら覚えていてほしい気もするけど、やっぱり、恥ずかしいから覚えていてほしくない気もするな。

おとぎの国の君

2014年4月24日

いつだったか、『トイ・ストーリー』をテレビで観て以来、ゲーム、特にオンラインゲームをプレイするときに、ぼんやり考えるようになったことがある。

私のキャラクターは、私がログインしていないとき、なにをしているのだろうか？

もちろん、正解は「なにもしていない」だ。それはわかっている。キャラクターはデータであり、データは勝手に動かない。そんな理屈はとうに知っている。

でも、そういうことじゃないのだ、きょうの話は。
たとえばデータの塊であつても、気持ちのうえでは、私のキャラは私の分

身であり、その世界における私自身だ。であれば、その「もうひとりの私」がどんな生活をしているかをつい想像してしまうのは、そんなにかおしいことではないと思う。

ここ2週間ほど、ほとんどログインしない日が続いた。このブログの電子書籍化を進める作業に没頭していたのが原因である。いつもなら、忙しくても「マイショップの整理だけでもやっとくか」と数分だけログインすることが多いのだけれど、今回はそれすらあまりなかった。

それである日、作業をしながらふと考えたのだ。「あれ？そういえば、あっちの私は、この2週間、なにをしているのだろうか？」と。それこそ『トイ・ストーリー』のように、マイルームで遊んだりくつろいだりしているのだろうか？

思い立ってひさびさにログインしてみると、日差しがまぶしい白昼のシヨップエリア、アイテムラボの前からゲームが始まった。

あちゃあ、と思う私である。そうか、最後にログアウトしたのは、この場所だったのか。

PSO2では、基本的に、最後にログアウトした場所からゲームが再開される。例外として、各惑星やマイルームでログアウトした場合は、ロビーのゲートエリア中央までキャラクターが移動するが、そうでなければ、キャラクターはログアウトした場所から一歩たりとも動かない。位置はもちろん、向きすらそのまま。いま、私のキャラがそうだったように。ということとは、だ。

考えようによつては、私のキャラは、この2週間、ずっとアイテムラボの前で立ち尽くしていたのかもしれない。ベンチも日陰もなく、人通りも激しく、なんとも落ちつかない、この場所です。

うーん。そうだとしたら、ちよつとかわいそうだな。あと、きつと、つまんないよな。

私は少し考えたあと、マイルームに移動し、なるべく柔らかそうなソファに自分のキャラを座らせ、目の前のテーブルにティーポットとケーキを置いてあげて、ログアウトした。

次にログインするのがいつになるかはわからないけれど、そのとき、私のキャラはマイルームのソファではなく、ロビーのゲートエリア中央にいる。つまり、私が見ていないあいだに、私のキャラは勝手に移動しているのだ。

となると、いろいろな想像ができる。

私がログアウトしてから次にログインするまでのあいだ、私のキャラはロビーに出て気ままにうろついているかもしれないし、マイルームでケーキをほおばりながらサポートパートナーと談笑しているかもしれない。勝手に冒険に行っている……なんてことは、経験値が増えていないから、たぶん、ないかな。まあ、それで、いずれにしても、そろそろ私がログイン

するぞ、というタイミングになったら、オモチャ箱にあわてて戻るウツデ
イよろしく、ロビーのゲートエリアに駆けこむのだろう。

バカバカしい想像かもしれないけれど、ちよつと楽しい。アイテムラボ
の前に棒立ちよりは、いろいろ動ける余地があつたほうが「あつちの私」
も絶対楽しいよな、なんて思う。

最近、マイルームにバスタブ、テレビ、それと『ヒットアンドブ로우』
というゲームマシンを置いた。私がログインしない日が続いても、「あつ
ちの私」が退屈しなくて済むようにするためだ。

今後はなるべく、ロビーの適当な場所ではなく、マイルームでログアウ
トしてあげるようにしよう、と思う私であつた。

決まらないTURN

2014年4月28日

さて、エピソード1をクリアしたとなれば、次は当然、エピソード2である。

エピソード1の最後のストーリークエストをクリアしてから、2ヶ月近くが経った。どんな形でエピソード1が終わったのか、ちよつと記憶がいまいになってきているけれど、大きな問題はない。これまでの経験から、ストーリーの基本的な進め方については熟知できているから。

すなわち、ショップエリアにいる『シオン』というNPCを訪ねればよい。そうすれば、勝手に画面が暗転してイベントが始まり、新しいマターボードが手に入るのである。

さてさて、エピソード2のマターボードとはいったいどんなもんかな、

やっぱりエピソード1のときより難しいのかな、などと想像をめぐらせながら、ショップエリアへと移動。シオンの前に立つと、勝手に画面が暗転……するはずなのだけれど、なぜか、しなかった。

あれ？おかしいな。話しかけないとダメなんだっけ？

決定ボタンを押し、話しかけてみる。しかし、やはりイベントは始まらない。

かわりに、シオンが以下のような言葉を発した。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

……ん？どういうことだ？

このシオンというNPCは、ふだんから、言っていることの意味がよくわからないことでプレイヤーのあいだではおなじみだ。でも今回は、いつにもまして意味がわからないぞ？

とりあえず、もういちど話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

反応は同じ。その後、何度話しかけても、シオンのセリフは変わらなかった。

むむむ。なぜだ？なぜイベントが始まらない？

うーん。落ちついて考えてみよう。ここはシャーロック・ふらムズにご登場を願おう。

「新たな偶時」というのは、たぶん、マターボードのことだ。たしか、以前、なにかのイベントでもそういう表現を見た気がするから。

となると、シオンは、「次のマターボードを手に入れるには、しばらく時間が必要だ」というようなことを言っていると考えられる。

そして、ゲームに慣れ親しんだ人ならすぐにわかんと思うけれど、RP

Gでの「時間が必要」という表現は、単純に待っていればいいわけではないことが多い。「宿屋に泊まる」とか「何度か戦闘をこなす」とか「特定の人物に話しかけてくる」とか、時間経過を連想させる特定の行動が必要、という意味であることが一般的だ。

すなわち、シオンの不可解な発言を、過去のイベントの事例および一般的なRPGの常識にしたがって翻訳すると、以下ようになる。

「次のマターボードを手に入れるには、特定の行動で条件を満たしてきなさい」

われながら名推理である。ここまではまぎれもなく大正解のはずだ。

しかし、そうなると問題は「特定の行動とはなんなのか？」ということである。エピソード1の最後のストーリークエストをクリアするということと以外に、いったいなにが必要だと言うのだろうか？

こればかりはシオンも誰も教えてくれないので、いろいろな可能性を

想像して、順番に試していくしかない。

手始めに、イベントが始まらなかったのは単純に不具合かもしれない、という可能性を考慮し、いちどPSO2を再起動してからシオンに話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

うーん、ダメか。ならば、と思い、『搜索中のマターボード』の設定を11枚目から10枚目に戻し、話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

レベル42のテクターからレベル53のフォースにクラス変更して、話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要す

る」

いくつか未収集のアイテムが残っていた10枚目のマターボードを、1時間ほどかけてすべて埋め、話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

すうーと深呼吸したのち、大声でハキハキと話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

ゲートエリアから勢いつけて走りこんで、シオンに突進してみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

シオンさん、きょうもお美しいですね。化粧水はなにを使っているんですか？と、ご機嫌をうかがいながら話しかけてみる。

「すまない。新たな偶時を掴むための準備には今しばらくの時間を要する」

うーん、とうなつて天を仰ぐ私である。もうダメだ。思いつく限りのことはやったけれど、もうダメだ。NPCの機嫌をとりに行くという前代未聞の試みまでやってみたけれど、うんともすんともだ。

完全に手詰まりとなつてしまった私は、観念して攻略サイトを見ることにした。

が、困ったことに、攻略サイトにも参考になりそうな情報は書かれていなかった。エピソード2について書かれたページをくまなく読んでも、その開始にあたり、ふだんとは違う特定の行動が必要だ、なんて話はどこにも載っていない。もちろん、シオンが使っている化粧水の情報も載っていない。

念のため、エピソード1の終盤について書かれたページも見てみる。し

かしやはり、そこにもエピソード2の開始に関する事は書かれていない。単に、エピソード1の最後のストーリーークエストをクリアしたら、スタッフロールが流れて、ロビーに戻ると『クーナ』というNPCのパートナーカードがもらえて、という、あたりまえの流れしか……

ん？ま、待てよ？クーナのパートナーカードって、なんだ？私は、スタッフロールを見た記憶はあるが、クーナのパートナーカードをもらった記憶はないぞ？

あわててパートナー呼び出し端末にアクセスし、呼び出せるパートナーキャラクターの一覧を確認する。ゼノ、エコー、アフィンなど、おなじみの面々が並んでいるのを下にどんどんスクロールしていくが、『クーナ』の名前はどこにもなかった。

——おかしい。エピソード1の最後のストーリーークエストは間違いなくクリアしたのに、クーナのパートナーカードがないなんて。

真相に近づいてきた感覚はあるのだけれど、謎は深まるばかりである。落ちついて、攻略サイトの記述をいまいちど確かめてみる。ええっと、クリアして、スタッフロールが流れて、ロビーに戻るとクーナのパートナ―カードが……

ああああ！そうか！「ロビーに戻ると」だ！

鮮明に記憶が蘇った。私は、エピソード1の最後のストーリーークエストをクリアしたあと、スタッフロールを見終えたところで満足し、ロビーに戻ることなく、キャンプシップでそのままログアウトしてしまったのだ。

だから、エピソード1をちゃんと終えたにも関わらず、クーナのパートナ―カードを受け取るイベントが発生していなかった、というわけである。私にも落ち度があるのはわかるが、ひどい話である。クリア後にロビーでそんな重要なイベントが待っているのなら、事前にひとこと言っておいてくれればよかったのに、と思わずにはいられない。エピソード1のラス

ボスが断末魔として「ゲオオオ！こ、このあとロビーで大事なイベントがあるぞオオオ！」と叫びながら倒れてくれればよかったのに、と嘆かずにはいられない。

ともあれ、無事に原因を究明することに成功したシャーロック・ふらムズこと私は、再度エピソード1の最後のストーリークエストをクリアし、長いスタッフロールをきっちり見届け、ちゃんとロビーに帰還することで、クーナのパートナーカードを入手したのであった。

その後、ショップエリアに移動した私は、「勝訴」の紙をかかげてマスコミに駆け寄る弁護士よろしく、クーナのパートナーカードをかかげながらシオンに突撃する。すると、画面が暗転してイベントが開始され、無事にエピソード2のひとつめのマターボードを入手することができた。

いやはや、長い道のりだった。きょうはエピソード2をどんどん進めるつもりだったのだけれど、まさか、2時間ほどかけてスタートラインに立

っただけになるとは。

本日の教訓。おうちに着くまでが遠足。ロビーに戻るまでがストーリー
クエスト。

みなさんも、くれぐれもお気をつけてください。

変身

2014年4月29日

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である私は、「人から自分がどう見られているか」ということにきわめて敏感である。

たとえば、私のことを「誠実な人」だと思って信頼してくれている、Aさんという人がいたとしよう。すると、私は「この人は私を誠実な人だと思ってくれている！」と強く意識しすぎ、「Aさんの前では誠実であり続けなければ！」と気負うのである。そして、一生懸命「誠実な人」を演じてしまうのである。どうですか。アホでしょう。

いっぽう、私のことを「いいかげんな人」だと認識していて、でもそこがいいんだよね、と思ってくれているBさんがいたとしよう。すると、私

は今度は「Bさんの前ではいいかげんな感じを出さなければ！」と気負い、一生懸命「いいかげんな人」を演じてしまうのである。どうですか。すさまじいアホでしょう。

そして、もっともたいへんなのは、複数の人を同時に相手にするときである。すなわち、AさんとBさんと私、みたいな構図が生まれてしまったときである。そういうとき、私は「誠実でいなければ！でもちよつといいかげんな側面も出さなければ！」と勝手にあわて、勝手に脳をフル回転させ、勝手に疲れはててしまうのである。どうですか。世界に誇るべきアホでしょう。自分というものがなさすぎるでしょう。

さて、そんな気にしすぎ星人改めアホアホ星人の愚かさは、当然ながらPSO2の世界においても遺憾なく発揮されている。すなわち、「フレンドから私はどう見られているか」ということを、過剰なまでに気にしすぎてしまうのである。

そして、そのせいで、ずっとできなかったことがひとつある。

「イメチェン」である。

アークスとしての私は、約2年、ずっと外見のイメージを大きく変えずに活動してきた。コスチュームはずっと、キャラクター作成時に与えられた浅葱色のフィーリンググローブ。髪型も髪の色も初期状態のまま。FUNKクラッチでアクセサリを入手しても、身につけない。武器も、ローザクレイン、そしてブルクレインという、似た外見のタリスをメインに使い続けている。強いて言えば、新しいコスチュームを手に入れたときは試しに着てみることもあったけれど、フレンドに会うときは、必ずフィーリンググローブに戻すようにしていた。

その理由は、冒頭に述べた思考パターンと同様である。「フレンドの私たちは、私をこういう外見の人だと思っているはずだ！」と意識しすぎ、それがなぜか「フレンドの前では私はこういう外見でなければならな

い！」という強迫観念じみたものに変化し、勝手に自分のなかで自分のイメージを縛りつけてしまうのである。どうですか。意味がわからないでしょう。もはや宇宙に通用するアホでしょう。自分というものが跡形もなく蒸発しているでしょう。

ゲームにおいて「縛りプレイ」をしている人は珍しくないけれど、こんな理由で、こんな方向性の意味不明な「縛りプレイ」をしてしまっているのは、おそらく世界中を見渡しても、私くらいのものだらう。

しかし、そんな私にも転機が訪れた。イメチェンを断行するにふさわしい、これ以上ないタイミングがやってきた。

なにかというと、このたび私自身の冒険がエピソード1からエピソード2にシフトした、ということである。

精神的、あるいは時期的に大きな節目に合わせて外見を大きく変えるというのは、とても自然なことであるように思う。たとえば、ドラマやアニ

メにおいて、シーズン1からシーズン2への移行の際に登場人物の衣装が一新されることは多いし、現実社会でも、「大学デビュー」や「2学期デビュー」みたいな言葉は一般的によく使われる。

であれば、アークスとしての私が、その冒険の節目に合わせて見た目をガラツと変えることも、きつとおかしくないはずだ。エピソード2デビューしたっていいはずだ。

ちなみに、冷静に考えると、そもそも私が見た目を変えたところで「おかしい」と思う人などいるわけがなく、せいぜい「ふーん」程度で終わることは明白なのだけれど、まあ、こういうのは気持ちが一番大事なのだ。自身が納得できることがなにより重要なのだ。

というわけで、苦節2年、私はついにイメチェンを成し遂げた。フィーリンググローブから『ヘイズソーサレス』という錬金術師っぽいコスチュームに着替え、アクセサリーとしてヘアバンドとイヤリングも身につけた。

武器はあいかわらずブルクレインがメインではあるのだけれど、同じ武器でも、コスチュームやアクセサリが変わるとちよつと雰囲気違って見えるから不思議だ。

ちなみに、PSO2では、ストーリークエストに登場する一部のNPCも、エピソード1からエピソード2に移行する際に外見が変化する。それはやはり、NPCたちにも精神的・時期的な節目があったんだ、ということを感じさせる。

新しい私、新しいNPC。そして、惑星ウォパルの海岸という、新しい舞台。

「形から入る」とはよく言ったもので、目に映るさまざまなものの変化から、新章の幕開けを実感し、よりいっそうやる気を高めた私であった。始めよう、ここから。私の物語のエピソード2を。

小さなキラキラ

2014年5月8日

「全滅？」

未知の攻撃により、またたく間に戦闘不能となってしまった9人のアークス。死屍累々となった戦闘エリアに、倒れたままの女性レンジャーの声が響く。

「いいえ！」

ただひとり立っていたテクターが駆け寄り、ムーンアトマイザーを投げる。女性レンジャーを含めて4〜5人がいつせいに蘇生し、戦況はある程度だが立て直された。

ダークファアルス・ルーサーというボスと戦う緊急クエスト、『現れる偽りの覇者【敗者】』。ソロプレイ推奨ブロックで、レベル43のテクターと

してそれに参加した私は、かつてないほどの緊迫感を味わっていた。

私を含め、10人で臨むことになった決戦。ソロプレイ推奨ブロックなので、当然ながら全員がソロなのだけれど、ぐるっと見渡してクラスやレベルを確認する限り、戦力のバランスはよさそうだった。私よりレベルが高い人もたくさんいる。実装直後のクエストだから、おそらく10人全員にとって初めてのダークファルス・ルーサー戦のはずだけれど、さほど心配すべき要素はないように思えた。

が、さすがはダークファルス。私の見通しはあまりにも楽観的すぎた。

ダークファルス・ルーサーは攻撃力が非常に高く、一発くらうだけで致命傷になりかねない攻撃がいくつもあった。なかでもっとも恐ろしいのが、「時間停止」攻撃。十数秒間、キャラクターの動きが完全に止められ、そのあいだにダークファルス・ルーサーだけが自由に動き回って無数の剣で突き刺してくるといいう、理不尽きわまりない攻撃である。いちおう、対

処法はいくつかあるらしいのだけれど、まさか初見でそれを見出せる人などいるはずもない。

結果、冒頭のシーンである。私たちはなす術もなく、ほぼ全員が一瞬で戦闘不能に陥った。そして、「全滅？」という、女性レンジャーの悲しげな声が響くことになってしまったのだ。

ただ、幸運なことに、ひとりだけ死ななかったアークスがいた。それが私である。

理由は、正直なところ、よくわからない。

でも、時間が停止し、9人が完全に固まってしまっているなか、なぜか私だけは自由に動けた。それは、たまたまミラージュエスケープかなにかで時間停止をまぬがれたのかもしれないし、あらゆる攻撃を低確率で無効化する『幸運の羽根』というブルクレインの潜在能力が発動したのかもしれない。

ただ、いま重要なのは理由ではない。私がまだ生きている、という事実だ。そうだ。私たちは、まだ、全滅してなんかいないのだ。

「いいえ！」

女性レンジャーの悲しい問いを力強く否定し、ムーンアトマイザーを天高く放り投げる。本当は、「まだ終わりなんかじゃありません！」といった感じの救世主っぽいセリフを言いながら投げたかったのだけれど、さすがにこの状況下で長文をタイプピングするのは自殺行為である。「いいえ」だったら、i、i、eの3回のタイプピングだけで済む、と瞬時に判断して、この言葉を選んだ。

4と5人がいつせいに蘇生したのを確認して、残る数人にもムーンアトマイザーを投げ、私はなんとか9人全員を蘇生させることに成功した。あちこちから聞こえる「ありがとう」の声に、少しだけホッとする。

しかし、状況が劇的に好転したわけではない。私たちはふたたび10人体

制に戻ったけれど、時間停止攻撃への有効な対処法を見つけたわけではないのだ。あれがまた来てしまったら、いよいよ――

そして、恐れていた事態が起きる。苦戦しつつも反撃を重ね、もうそろそろ倒せるかも、という予感が出てきたところで、またも例の時間停止攻撃が来てしまったのだ。

私はさきほどの経験から、「ひよつとして、時間停止は特定の行動で回避できるのかも」と想像し、ミラージュエスケープを連発してみることで、運よく時間停止をまぬがれることができた。しかし、やはり多くの人は動きを止められ、無数の剣に突き刺されてしまう。今回、生き残ったのは、私と、冒頭で「全滅？」と嘆いていたあの女性レンジャーだけだった。

――急げ。さつきみたいに、早くムーンアトマイザーを投げて、みんなを助けなければ。

ダークファルス・ルーサーの追撃をかくぐり、倒れた人たちのもとへ

と駆け寄ろうとした私だが、直後、あることに気づき、がく然とした。

ムーンアトマイザーが、もう、ない。

ここまでの度重なるピンチにより、私は5個のムーンアトマイザーをすべて使いきってしまったのだ。目の前の状況を乗りきることに必死だったから、そのことに、いまのいままで気づけていなかった。

——マズい。マズすぎる。この状況で、なにもできないなんて。

こうなると、もうひとりの生き残りである女性レンジャーがムーンアトマイザーをまだ持つてくれていることを祈るしかない。

「ムーン0です」

私はとりあえず、自分がこの状況を救えない状態にあることを、オープンチャットで周囲に伝えた。あとは、ダークファルス・ルーサーの攻撃を避け続けながら、女性レンジャーがムーンアトマイザーを使ってくれるとか、私のマグ『モノケロス』がトリガーアクションでムーンアトマイザー

を生み出してくれるとか、そういうチャンスを待つしかないだろう。

そう考えていると、意外なところから声が聞こえた。戦闘エリアのすみっこ、時間停止攻撃によって戦闘不能に陥っていたブレイバーらしき男性キャストが、倒れたまま、ある言葉を発したのだ。

「みなみにおいた」

みなみにおいた？南に、置いた？

一瞬とまどったが、すぐに私はその意味を理解した。ミラージュエスケープを連発して安全を保ちながら、戦闘エリアの南端に移動してみる。

—— あった！ムーンアトマイザーが、1個だけ落ちている！

そう。彼は、いざ自分が死んでしまっても、そして、生き残った人のムーンアトマイザーが尽きてしまっても大丈夫なように、あらかじめ手持ちのムーンアトマイザーを床に置いていてくれたのだ。

私は彼のアイデアと配慮が詰まったそれをすかさず拾いあげ、ふたたび

ミラージュエスケープで戦闘エリアの中央あたりに戻った。急いでピンを抜き、薬瓶を力いっぱい真上に放り投げる。すると、周囲に緑色のあたたかな光が広がり、男性キャストを含むほぼ全員がいちどに蘇生した。

そして数分後、私たちは満身創痍になりながらも、ダークファルス・ルーサーの撃破に成功する。

もしも、一回目の時間停止攻撃で、私もやられてしまっていたら。もしも、二回目の時間停止攻撃の前に、男性キャストがムーンアトマイザーを置いていなかったら。全滅の危険がたびたびあった綱渡りの戦いだったけれど、勝ちも勝ちだ。10人全員で制した大接戦だ。

その後、戦闘エリアでは、「あぶねーw」「ルーサーつよいw」「時間停止ヤバすぎる」「蘇生ありでした」などなど、いろいろな感想が数分ほど飛びかい続けた。あまりにもギリギリの戦いだったから、やっぱりみんな、そうとうドキドキしていたんだろうな、と思う。

そんななか、ムーンアトマイザーを置いてくれた例の男性キャストはというと、黙々とアイテムを回収し、「おつかれさまでしたー」とだけ残して、さっそうと自分のキャンプシップへと戻っていった。

私は戦利品を拾いながら、転送装置に消えていくその背中を尊敬のまなざしで見送る。

——おつかれさまでした。この激戦のMVPは、まぎれもなくあなたです。

シャンゲリラ

2014年5月20日

このたび、ある理由により、PCを買い替えることを決意した。

前にも書いたことがあるが、私はデスクトップPCでPSO2をプレイしている。かれこれ5〜6年前の機種だけれど、性能は悪くなく、描画設定を過度に高くしない限りはPSO2も快適に遊べる。また、長く使っているわりに目立った故障や不具合はいちどもなく、耐久性も申しぶんない。でも、買い替えることにした。

理由は単純明快。いま使っているデスクトップPCが、あまりにも「デカイから」、そして「ダサイから」である。

5〜6年前は、3Dのオンラインゲームをそれなりの画質でプレイできるPCなんて、デカくてダサイのが当たり前だった。いわゆる「ゲーミン

「GPC」というやつだ。当時、PCの性能と見た目は基本的にトレードオフの関係にあったのである。

もちろん、性能と見た目を両立したPCもまれに存在したが、そういうものはやたらめったら高価であったり、耐久性がいまいちであったりした。やはり、性能を取るか見た目を取るか、という二者択一は、多くのPCゲーマーにとって避けられない問題であったように思う。

しかし、時代は進んだ。IT技術は躍進を遂げた。PCの常識は変化した。STAP細胞はあります。最後のは完全に無関係である。

きっかけは、どこかのブログだったかニュースサイトだったかで、「MacBook ProでPSO2が遊べる」という記事を目にしたことだった。なお、説明するまでもないかもしれないが、MacBook Proとは、Apple社が世界に誇るオシャレなノートPCである。日本では気取った若者がスターバックスでしょっちゅう広げているアレである。

そうやって広げててもどうせメールチェックくらいしかやることないんだろ、そんなのスマホでやれよ、なにがキャラメルフラペチーノだよバカヤロー、と言いたくなるアレである。ただいま悪意と偏見に満ちた発言がありましたことを深くおわびいたします。

まあ、嫉妬はそれくらいにしておくとして、正直に言うと、非常にうらやましいのである。スタバに持ちこむ気はないが、薄くて軽くて、インテリアとしても機能するようなノートPCでPSO2が遊べるというのは、純粹に憧れる。なんせ、それはデカさともダサさとも無縁だ。

しかし、MacBook Proは高い。本体価格だけで言えば13万円くらいらしいけれど、PSO2をプレイするためにはWindows OSも併せて購入しなければならないから、たぶん15万円以上にはなるだろう。それはカンベンである。できれば10万円以内に抑えたい。だいいち、私は薄くて軽くてオシャレでPSO2がそこそこ遊べるノートPCがほし

いたのであって、MacBook Proがほしいわけではないのだ。スタバじゃなくておうちで使えればそれでいいのだ。

問題は、そのようなPCがはたして存在するのか、ということである。薄くて軽くてオシャレでPSO2がそこそこ遊べて10万円以下という、都合のよすぎるノートPC。世のなか、そんなにカンタンな話があるものだろうか？

結論から言うと、あった。

宣伝したいわけではないので製品名は書かないが、ヒューレット・パッドカードという会社のノートPCに、まさにそういうものがあった。世のなかは意外とカンタンである。

意を決してそれを直販サイトで注文すると、一週間ほどで手元に届いた。さっそく、『キャラクターエイト体験版』のベンチマーク機能で性能を測定してみると、スコアは「3877」であった。決して高くはない

けれど、そこそこの画質でそこそこ遊べればかまわないそこそこゲーマーの私にとっては、充分すぎるスコアである。

見た目にも性能にも、そして価格にも大満足。われながらいいい買い物をしたと思う。やったぜ、私のシャングリはここにあったんだ、と、よだれを垂らしながらアルミボディにほおずりする私であった。

ただし、困ったことがひとつだけある。

それは、このPCが悪いわけではなく、デスクトップPCからノートPCに買い替えれば必ず発生する問題なのだけれど、「ミスタイプが増えた」のである。キーボードの打鍵感、そして「キーピッチ」と呼ばれるキー同士の間隔が、デスクトップPCのそれとはぜんぜん違うのだ。

もちろん、慣れればどうってことはないのだろうけれど、これからしばらくはちよつとたいへんだ。実際、いまは「こんばんは、よろしくお願いします」というもつとも基本的なあいさつすら、キーボードを見ながらじ

やないとまともに打てない。どれくらいまともじゃないのか、ということ
をわかりやすく示すために、最後に、キーボードを見ずに先述のあいさつ
を打つことに挑戦して、きょうの日記を終わる。

こんばんは、みよろしくおんどがいしまし。

ウタタネ

2014年6月20日

2014年6月19日夜、PSO2はそのサーバーに「DDoS攻撃」と呼ばれるサイバー攻撃を受け、サービスの一時停止を余儀なくされた。いま、発端から丸2日が経ったタイミングでこの日記を書いているのだけだ、サービス再開のメドはいつに立っていない状況だ。

私は技術的なことはさっぱりわからないけれど、各所での騒がれぶりを見ていれば、DDoS攻撃とやらがものすごく恐ろしいものだ、ということくらいはわかる。なんせ、この事件は、連日あちこちのネットニュースで大きく取り上げられており、PSO2プレイヤーではない人たちにも広く知れ渡る事態となっているから。

さて、DDoS攻撃というものに対して、われわれプレイヤーができる

ことは基本的に「待機」のみである。そのうちDDoS攻撃の手が緩み、PSO2のサーバー側での対策が進み、いつかはサービス再開の宣言がされるであろう、ということを感じて、ひたすら待つしかない。なんとももどかしいけれど、それが全PSO2プレイヤーに共通の現状だ。

ただ、個性が出るのは、その「待ち方」である。

私は、DDoS攻撃ってどういうものなんだろう、とニュースサイトなどで調べるかたわら、ツイッターやPSO2のファンサイトなども覗き、ほかのプレイヤーの声を拾っていた。

すると、この事態に対する向き合い方、あるいは付き合い方といったものが、本当に人それぞれで、非常に興味深かったのである。おもしろかった、とまで言う「不謹慎だ！」と怒られそうだけれど、まあ、好奇心をすこぶるそそられたのだ。

たとえば、「犯人が許せない！早く見つけてこらしめるべきだ！」と憤

る人がいれば、「いやいや、こんなときこそ冷静になるべきだ」と諭す人もいる。PSO2運営チームよがんばれ、とはげます声があれば、もう充分がんばってるだろうからむしろほどよく休んでくれ、なんて心配する声もある。ほかのゲーム、ほかの趣味をやって時間をつぶそう、と考える人がいれば、PSO2のイラスト、小説などを創作してイラストレーションを発散しよう、と考える人もいる。

いろんな人がいる。当然、それぞれの考えや言葉には個性があつて、違いがあるから、衝突が起きることもある。実際、ツイッター上では、この事件や、この事件に対するPSO2プレイヤーのあり方をめぐって、口論のようなものが多く見られた。

ただ、こうして、なかば傍観者のような形で一步引いて全体を見ていると、はつきりわかることがひとつある。

みんな、「根っこ」は同じなのだ。「PSO2のサービス再開を願って

いる」という、根っこは。ただ、「じゃあ、そのために自分は何にをしよう？」というアウトプットの部分が、人によって違うだけなのだ。

じつは、「こんなときにユーザー同士でケンカなんて、PSO2プレイヤーはバラバラすぎる」なんて嘆く声もちらほら見かけたのだけれど、私はあまりそうは感じなかった。根本から違う思想を持った人間がぶつかり合っているわけではなくて、同じ趣味を持ち、なおかつ同じ根っこを持つ人間が、アウトプットの違いと、あとはもどかしい現状に対するいらだちから、ちよつとつつつき合っている程度のもんだ、と思えたから。

さて、これから事態はどうなっていくのだろう。私自身、こんな感じで書いてはいるけれど、「早くまたPSO2をプレイしたい！」という想いは確実に強まっているから、いつまでも傍観者気分ではいられなさそうだなにをして過ごすか、考えなきゃな。

きらきらひかれ

2014年6月22日

過去2年分のスクリーンショットをすべて見返している。枚数にして、たぶん一万枚くらいはあると思う。

5月上旬にPCを買い替えてから、スクリーンショットをよく撮影するようになった。前のPCでは、撮影すると画像の保存処理のために1秒ほど画面が停止してしまうことがよくあったのだけれど、新しいPCはHDの性能がいいのか、画面は0.1秒ほども停止しない。ポチッと押せばパシヤッと撮れてズバツと保存されるので、ドツカンドツカン撮り放題である。故事成語でいうところのポチパシヤズバドツカンドツカンである。もちろんそんな故事成語はない。

それで、ここ一ヶ月くらいのスクリーンショットを見ていたら、だんだ

んなつかしい気分になってきてしまつて、けっきょく最初から見返すことになつてしまった、というわけである。まあ、前回も書いた通り、現在PSO2はサービス停止中でログインできないので、ヒマつぶしとしてはちようどいい。

すると、いろいろな発見があつた。平素、参考書を買つただけで勉強した気になる受験生よろしく、スクリーンショットを撮つただけで満足してしまいがちな私であるが、たまには振り返つてみるもんだな、と強く実感した。

そこできようは、約一万枚におよぶ過去のスクリーンショットから私が見出した、気づきのいくつかを紹介してみたいと思う。

βテストのときと、正式サービスのときとで、同じイベントシーンでもキャラクターの表情が違ふことに気づいた。私はβテストのころからPSO2をプレイしているので、序盤のイベントシーンについては両方の時代

のスクリーンショットがあるのだけれど、見比べてみると明らかに自分のキャラの表情が違う。具体的には、『アフィン』というNPCとのなげない会話の場面で、βテストのときには不自然に目を見開き、怒っているようにも見えた顔が、正式サービスのときには、なにげない会話にふさわしいおだやかな顔になっていた。おそらく、キャラクターの表情に関して設定にミスがあったか、もしくはβテストユーザーから疑問の声が上がって、正式サービス開始に際して修正されたのだろう。

2012年の秋ごろまで、ロビーにつつ立ってウィスパークチャットをしているだけのつまらないスクリーンショットが、やたらと多く撮影されていることに気づいた。なんだっけこれ、と思って記憶を掘り返してみると、そうか、昔はウィスパークチャットでの会話がログファイルに記録されなかったから、こうやって画面を撮影することで、自分なりに会話の記録を残そうとしていたんだ、ということ思い出した。その後、正確にいつから

だったかは忘れてしまったけれど、ウイスパーチャットでの会話もログファイルに記録されるように改善されたので、この類のスクリーンショットは、2013年以降は一枚もない。

森林と遺跡、あるいは浮遊大陸と龍祭壇など、同じ惑星内のフィールドにおいては、自生している草花の姿かたちがある程度似ていることに気づいた。逆に言うと、違う惑星のフィールド、たとえば森林と浮遊大陸の草花はぜんぜん似ていない。まったく違う種だとすぐわかる。山や木はともかく、足元の草花なんてふだんまじまじと見る機会なんてまったくなかったのだけれど、こんなところからも、惑星ごとの生命の進化の違いが見て取れるんだな、と感心した。

緊急クエストなどの舞台となっている市街地には、ところどころに自販機らしき機械が置かれている。われわれが日常生活で目にするジュースやアイスの自販機そっくりの、見慣れた形だ。お金の投入口があって、商品

の見本が並んでいて、下部には取り出し口がある。フォトンに関する技術や転送装置など、現実世界より格段に科学が進んでいるように思えるPSO2の世界だけれど、じつはアークスではない一般市民の暮らしは、私たちの実生活とそんなにかけ離れていないのかもしれない、と想像できる。

第三形態のマグは、身体のだこかにそれぞれ固有のシンボルマークを持つてゐることを発見した。スクリーンショットから私が確認できたもので言えば、『カリーナ』は頬にネコ、『アプス』は背中に鳥、『オリオン』は左手の盾にユニコーン、そして私の愛用マグである『モノケロス』は背中にカボチャのオバケのような謎のマークがあつた。なんだかそれぞれのマグの個性が出ている気がして、非常におもしろい。ほかの第三形態のマグはどんなマークなのかな、今度誰かとパーティーを組む機会があつたらその人のマグに注目してみなきゃな、と思わずにはいられない。

なお、言うまでもないが、ここまでに挙げた発見はすべて、ゲームの攻

略にはいっさい関係しない。気づいたところで、知ったところで、アークスとしての腕はなにひとつ上がらない。

でも、こういうことに気づけると、PSO2の世界の楽しみ方がちよつと広がるような気がする。PSO2の遊び方って、アークスの生き甲斐って、ひよつとしたらいろいろあるんじゃないかな、あつていいんじゃないかな、と思えてくる。

きつと、この世界には、制作者の気遣いや思い入れや遊び心を感じられるものが、いろんなところに眠っているのだと思う。私たちがまだ見つけられていないだけで。

そう考えたら、なんでもないようなスクリーンショットの一枚一枚が、少しやさしい色合いに見えてきた。早くログインできるようになればいいな、と心から願う。

プチあとがき「それから……」

その後、2014年6月27日に、PSO2は無事サービス再開となりました。アークスたちはふたたび、日々新たな冒険をくり広げています。もちろん、私もその例外ではないわけですが、その話は、また、いつかどこかで。

余韻（あとがき）

2014年6月23日

プレイ日記を締めくくる言葉は『エピソード』の回で述べたので、それについては、ここで改めて書くことはほとんどない。

なので、電子書籍版を作ることになった経緯について書いておこうと思う。

2014年2月のある日、メールが届いた。差出人はある出版社の編集者を名乗る人で、内容は『はじめまして、PSO2。』を電子書籍として売ってみる気はありませんか、というようなものだった。

最初は、いわゆるスパムメールか、もしくは「自費出版詐欺」と揶揄されるような悪質商法のメールかと思った。ブログをやっているとたまにそういうのが送られてくることがあるらしい、という話は、ネットのニュー

スで見たことがあったから。

しかし、よくよく本文を読んでいくと、そうではないことがわかった。むしろ、その人はこのブログをきちんと読んでくれないと書けないはずのことを多く書いていたし、電子書籍化の相談についても、「各方面への許可というハードルもあり、実現できるかどうかはまだわからない。でも、あなたに少しでもその気があるならば、私にチャンスを与えてほしい」というような、なんとも熱のこもった言葉を寄せてくれていた。

驚いたし、正直、ちよつと気持ち揺れた。けれど、あまり考えてしまわないように、すぐに断りの連絡を入れた。もともと、お金がほしくて書いてきたブログではないし、そんなことに関わる時間的・精神的な余裕もない。あと、仮にいろんなことが無事うまくいって、『はじめまして、PSO2』が発売されたとして、ちゃんと売れるのか、私は結果的にその会社に迷惑をかけてしまうんじゃないか、という疑問や不安も、かなりあ

ったからだ。

そうして、その話はそこで潰えてしまったのだけれど、いっぽうで、私のなかにはぼんやりとひとつのアイデアが残ることとなった。

——そうか、「電子書籍」か。それだったら、私ひとりで、お金をかけずに、読む人からお金を取らずに、できるかもしれないよな。

その2日後くらいには、このブログを自力で電子書籍化する、ということと完全に決意していたと思う。いろいろ調べていくうちに、縦書きの電子書籍をそれなりの品質で作成するためには有料のソフトウェアを購入したほうがよいということがわかり、けっきょく数千円の出費をするハメになってしまったけれど、もはやその程度のことはなんら気にならなかった。そのくらい、私は熱をこめて電子書籍化に取り組んだ。

そして、それなりの費用と期間を要してしまっただけで、いまこうして、『はじめまして、PSO2。』電子書籍版の上下巻が無事に完成した、と

いうわけである。

そうまでして電子書籍化を実行したのには、ふたつ大きな理由がある。

ひとつは、このブログを「あまりブログを読まない人」にも読んでもらえる方法はないか、ということをつねづね考えていたからである。

電子書籍にすれば、ブログを読む習慣がない人にも『はじめまして、PSO2。』が届くチャンスが生まれるんじゃないか。あわよくば、PSO2にもブログにも興味がない、でも読書は好き、みたいな人にも読んでもらえるんじゃないか。そう思ったのだ。

そして、もうひとつは、いつか『はじめまして、PSO2。』というブログがインターネット上から消える日が来たとしても、誰かに、なんらかの形で、『はじめまして、PSO2。』を覚えておいてもらいたかったからである。

私なりにそれなりにがんばって書いてきたもので、忘れないでいて

もらえる。単純にうれしい。それはもちろんある。ただ、それ以上に、「このブログには、私だけではない多くの人の想いが乗っかっているんだ」ということがわかったから、それを残しておきたい」ということがじつは大きい。

これはエピローグでも書いたが、『はじめまして、PSO2。』を書いてきて、本当に、ありがたい声をたくさんいただいた。

「このブログを読んでPSO2を始めた」

「PSO2を引退していたけど、復帰することにした」

「PSO2はやったことがないけれど、このブログだけは読んでいる」

「いまはわけあってPSO2ができないけれど、ここを読むことで、プレイした気分を味わっている」

そうしたいろんな声、想い、空気、温度。それらを、そういうものがたしかにあったんだということを、なんらかの形で、なるべく長く残し続け

たい。

だから、そのための手段として、私は電子書籍化を決めたのだ。それが最善の手段だったのかどうかは正直わからないけれど、少なくとも、私はこれでよかったと思っっている。

私には夢がある。

何年後か何十年後かわからないけれど、いつか必ず、PSO2がサービスを終了するときに来る。そうしたらきつと、ファンサイトや掲示板、SNS、あるいはオフ会などで、アークスや、かつてアークスだった人たちが、PSO2に関するいろいろな思い出を語り合うことになると思う。

そのとき、誰でもいい。ひとりだけでもいい。こう言ってくれる人が、どこかにいてほしい。それが私の夢だ。

「はじめまして、PSO2。」ってブログ、あったよね。けっこう好きだったなあ」

そして、それを言ってくれるのが、いまこれを読んでいるあなた
だったら、最高にうれしいな、と思う。

『はじめて、PS02。』読書感想文コーナー
<http://blog.livedoor.jp/hajipso2/impression.html>

よろしければ、読後の感想をお寄せください。

はじめまして、PS02。(下巻)

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6月30日 初版発行

2014年10月2日 第2版発行