ルール無用の黒狼に、機械のパンチをぶちかませ

「鬼に金棒」という言葉がある。ゲーマー風に言い換えるなら高DPSに火力バフ、タンクに高倍率カウンター。

……断言しよう、「オイカッツォに白虎」はこれらに匹敵するクソタッグだ。

おおよそ全ての組み合わせ要素のあるゲームには理想的な組み合わせ、すなわちベストマッチが存在し、それらはシナジーと呼ばれコンボパーツとして成立する。

制作側の想定したものから想定外のものまで、そういった組み合わせの模索こそがゲームの醍醐味であると断言するゲーマーもいるくらいだ。

では何を以ってしてオイカッツォと戦術機獣「白虎」の相性が最高と断じたのか？

見りゃわかる。

「えーと？ これなんて読むの？ 武閃陰蝕(むせんいんしょく)？」

「†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†だ！ ブレイブ・シャドウソード知らねぇのかよ……」

数秒程記憶の海に潜った結果、確か数年前に人気を博し、今も流行っているアニメか何かにそんなタイトルがあったことを思い出す。

（あー……思い出した、確か主人公の名前が地雷ネーム(・・・・・)なんだっけ）

ゲームとは現実とは違う自分になるということ。そしてその現実とは違う自分を「憧れの誰か」にする事はそう珍しいことではない。だが名前や姿を同じにしたからといって実力まで理想と同じになるなどという理屈はない。

誰も彼もが下位互換、とは言わないがその名前の元になったモノを好む年齢層次第ではある種の「この名前=実力の伴わない年齢層のプレイヤー」となってしまう事はままあることだ。

「で？ そのスラ影さんはどういうキャラなんだ？」

「は？ まぁ何も知らないならしゃーないか……スラッシュシャドウは闇夜を駆け抜ける孤高の二刀流使いだよ」

「成る程、じゃあ君のメイン武器も二刀流かな？」

「あっ……」

しまった、という表情を浮かべる†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†であるがもう遅い、既にオイカッツォの脳裏では記憶の洗い出しと相手の手札の推測が始まっていた。

（うろ覚えだけど確かあのキャラはよくある二刀流キャラだった筈、この前CMで見かけた時は影を操るみたいな攻撃をしてたな。ってことは魔法剣士か？ このゲームの場合魔法剣士は魔法と物理を分ける手動型(マニュアル)と魔剣に魔法を使わせる自動型(オート)がいる、前情報じゃ自動型らしいけど廃人クランにいる以上、なりきりビルドを突き詰めた可能性は高い。見たところあのバカみたいな突き詰めた構築ではなさそうだし……うん）

表情を変えぬまま、オイカッツォの脳内で「劣化サンラク」という結論が弾き出される。

劣化、というよりもどちらかと言えば突き詰めすぎた(・・・)ステータスをマトモにした「汎用型サンラク」と言うべきステータスなのだが、仮に手札の全容は分からないとしてもデッキのタイプさえ分かってしまえば対策は容易い。

故にこそ魚臣 慧(オイカッツォ)は日本でも最高クラスと謳われるプロゲーマーなのだから。

「言っとくけど、俺はレベルダウンビルド済みだから超強いぞ」

「へーえ」

レベルダウンビルド、意図的にレベルを下げるアイテムを服用する事でスキルを鍛え上げるプレイの一種。

何度レベルダウンを行なったのか、という情報は廃人プレイヤーにとってはある種のステータスである。

人間、しょーもない内容であっても飛び抜けた記録というものは見せびらかしたくなるものだ。

「ま、そこらへんは割とどうでもいいんだけどね……」

オイカッツォにとって、MMOというシステム自体あまり相性の良いものではない。

その性質上、システム的な公平化がない限りは対等な力関係の対戦というものは困難であるためだ。

だからこそオイカッツォが重視するのは相手の分析よりも己の調整、理想的な動作を突き詰める事にのみ力を注ぐ。

己の思うがままに身体を動かせるなら、ついでに相手のおおよその動きも把握できたなら。

「足の生えたダンプだって乗りこなすさ……！ さぁ、プロゲ……ごほん！ 「旅狼」の力を見せてあげよう、白虎！！」

別に戦術機獣シリーズを共有化する事に文句はない。だがリアクターの所有権は本来自身にあり、だと言うのにしれっと一番乗りをあの半裸が持っていった、というのは釈然としない。そうオイカッツォは常々思っていた。

聞いた話では「朱雀」は起動され、「青龍」は合体まで行ったのだとか。であれば同じ機体を使うのもつまらない……と選んだ「白虎」であったが、オイカッツォは確信を以って言える。

「これ持ってGH:C行けたらシルヴィアにも勝てる」と。

「ロ、ロボォ！？」

「カッコいいでしょ、ウェザエモンを倒した時の報酬なんだよねコレ……っと！」

クラン共有処理が行われ、インベントリアを介してサンラクからオイカッツォへと戻った規格外エーテルリアクターが白虎の背に装填される。

試運転で若干稼働時間が減っているものの、深淵の都市で消費された分を充電したリアクターからエネルギーが迸り、白亜の鋼虎に光が宿る。

「生憎俺はどっかの馬鹿みたいに本人に時間制限がある訳じゃない、最初から出し惜しみなしでタテる(・・・)から覚悟しときなよ」

虎をイメージした頭機殻(ヘルム)に、細身な胴体とは対照的にそのまま打撃武器として使えそうな鈍重な四肢。

規格外特殊強化装甲【蛮武(バンブ)】を纏い、鋼の虎を連れた姿は完全に別ゲーとしか思えない。

だがこれもシャングリラ・フロンティアなのだ、誰も知らないだけでこの世界にはロボがあり、パワードスーツがあり、SFがある。

「合体だ白虎！」

『Yeah！』

随分とノリの良い声がオイカッツォに呼応し、動き出す。

布団を被せるかのようにオイカッツォへと覆い被さった白虎の体躯が分解される。

ある機構が搭載された四肢をより強化し、それらと比べると細く貧弱だった胴体が補強される。

そして機械でありながらまるで生物のように深呼吸(・・・)を行い、合体は完了する。

「な、なん……！？」

「トップクランでも初見なのかな？ なら好都合、存分に初見殺されていってね」

『圧縮吸気(インテーク)！』

轟、と大気が動く。

逆巻く台風、中心部たる白い拳闘士へと集う大気はその四肢に備えられた吸気口から二腕二脚へと取り込まれ、圧縮処理が施される。それはさながら唸りを上げる虎のような低音を響かせ、ただならぬ雰囲気を放っていた。。

†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†は完全に気圧されきっており、ステータス的な差を覆す程の圧倒的な優位性(アドバンテージ)は既に白虎の手の中に収まっていた。

どれだけステータスで勝ろうと、気圧されてしまえば勝利は遠く離れていく。そして離れた勝利は相手の手の中へと飛び込むのだ。

「呼吸ってのは息を吸ったら当然吐くわけで……一応歯を食いしばった方がいいよ？」

『解放排気(エグゾースト)！』

吸えば、吐く。

圧縮された大気に指向性を持たせて吐き出す事で推進力を得た白虎が疾る。

本来ロボゲーが苦手であるオイカッツォであっても、パワードスーツならば身体の延長としてその欠点を補うことができる。

そして白虎の排気加速はマニュアルとオートが半々で成立したシステムであり、装着者の思考を戦術機虎【白虎】側が実行する事でオイカッツォ……否、魚臣 慧がシルヴィア・ゴールドバーグや陽務 楽郎(サンラク)に劣っていた要素……圧倒的先攻奪取(・・・・・・・)を可能とさせた。

「速………っぶぇ！？」

「いいなぁこれ……これがあればシルヴィアにも楽に勝てそう……いや、普通に対応してきそうだな……」

例えるならばそれはかつてどこぞの覆面マニアが大舞台で見せたバイク五台による大質量加速のような、されどそれよりも軽量化された白虎が放つ拳は人一人を紙屑のように吹っ飛ばす事などあまりに容易い。

吠え猛り、大気を震わす一撃が†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†の顎をクリーンヒットで打ち抜く。

その瞬間、拳武器として装備された規格外武装:穿拳型【バタリングラム】……蛮武の腕部を軸に回転する四枚の板状パーツが稼働、明らかに対人用ではない衝撃が†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†の顔を変な方向へと曲げる。

例えばそれが強化を重ねた人の拳であるなら、†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†のステータスであれば軽い怯み状態だけで済んだであろう。

だが彼にとっての不幸は規格外戦術機虎【白虎】、規格外特殊強化装甲【蛮武(バンブ)】、規格外武装:穿拳型【バタリングラム】、そして何よりもそれらを使いこなすだけの力量を持つオイカッツォが中身という完璧な合致。

結論から言えば、だ。

「ぢょっ、俺の頭どうなっでる……？」

「直角？」

「折れでんじゃん……」

「ゲームだから大丈夫！」

「うぺぶ」

ゴリュ、と嫌な音を立てて元に戻された首。しかし初撃で六割、今ので三割の体力を削られ、そして完全に拳撃の射程に捉えられた†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†に逃げ道はない。

「あ！ この場所でならキルしてもペナルティつかないよーっ！」

「やったぜ」

「とどぺっ！？」

†武閃陰蝕(スラッシュシャドウ)†の顔面に拳が叩き込まれ、ぐしゃりとその身が倒れ臥す。ポリゴンと散った漆黒の双剣士が消えゆく中、再び息を吸い始めた白虎が静かに告げる。

「次。」

イキリの代名詞みたいになっちゃった某ネームを彷彿とさせますが他意はありません

・ブレイブ・シャドウソード

どっちかというとバットマンにコブラ混ぜた感じの作品、闇夜を駆け抜ける二刀流の主人公が巨悪と戦いながら強くなっていく系

コブラ……バット……イキリ……ホテルおじさん……うっ、頭に注入されたネビュラガスが……