待ち人来ず、当方蛮族也

　場所は変わり、シャングリラ・フロンティアを新規で始めたプレイヤーが最初に拠点とすることになる街「ファステイア」。

夏休みシーズンの到来ということで、さらにサーバーが強化された事で数千人単位の新規を受け入れる用意の整った、特に何かランドスポットがあるわけでもない平凡な街にそれ(・・)はいた。

「すげぇ……見ただけで高レベルって分かる装備じゃん……」

「あのエンブレムネットで見たことあるよ、確か攻略ガチ勢クランの……」

「確かあのクランって最低でもレベル90以上ないと加入試験すら受けられないんじゃなかったっけ？」

「ならなんでそんなガチ勢が初心者の街に……わっ、こっち見た！」

　全身を包む白金のフルプレートアーマー、背中ではためくマントには剣を咥えた狼をイメージしたエンブレムが刻まれ、初心者が主にベルトに武器を吊るしているのに対してなんの力か背中に張り付くように浮遊する大剣。

明らかに初心者のそれではない格好のプレイヤーはまるで誰かを探すように新たにログインするプレイヤーをじっと見つめている。

ストーリーに関係するNPCと勘違いしたプレイヤーに話しかけられたり、スクリーンショットを求められたりと、四苦八苦しながらも粘っていた白金鎧であったが、リアルで二時間ほど経過したところで諦めたように去って行ったのだった。

「これは困った……流石に予想できなかった………」

　街などの宿屋とかでなければセーブできないらしく、どうせ暫くはログアウトするつもりもなかった俺はそれからも暫く森の中を徘徊してモンスターを片っ端から狩っていたのだが、ここで問題が二つ発生した。

まず一つは装備重量。余程大きいものでない限り大体のアイテムはインベントリに収納されるのだが、一定量を超えるとアクションにマイナス補正が入るらしい。

十二本集めて四本使い潰して今一本ドロップしたので九本目のゴブリンの手斧をインベントリに入れたところで、まるで厚着でもしたかのように動きに違和感を感じた。

とりあえずゴブリン以外にも角が生えた兎(アルミラージ)やゴブリンと双璧を成すオトナファンタジー最強モンスター豚頭(オーク)、珍しいところでは二足歩行の首刈り兎(ヴォーパルバニー)なんてのも倒した。

ヴォーパルバニーはどうも全アクションが首狙いかつクリティカル臭かったが、狙いが一択な行動パターンは慣れてしまえば絶好のカモだ、ウサギだけど。

だがヴォーパルバニーが体感5％で落とすドロップ武器である「致命の包丁(ヴォーパルチョッパー)」は中々の有能武器だった。

初期装備の傭兵の双刃と比較して、全体的に上位互換な上にクリティカルダメージに補正が入る追加効果は俺の戦闘スタイルに上手く合致している。

それにレベルも上がった。アイテム的にも経験値的にもヴォーパルバニーは中々にオイシイ敵と言えるな。

————————————

PN:サンラク

LV:12

JOB:傭兵（二刀流使い）

9,000マーニ

HP（体力）:30

MP（魔力）:10

STM （スタミナ）:25

STR（筋力）:10

DEX（器用）:15

AGI（敏捷）:25

TEC（技量）:20

VIT（耐久力）:1(2)

LUC（幸運）:55

スキル

・スピンスラッシュ

・スクーピアス

・ナックルラッシュ

・タップステップ

・フラッシュカウンター

装備

左右:傭兵の双刃

頭:凝視の鳥面(VIT+2)

胴:無し

腰:無し

足:無し

アクセサリー:無し

————————————

　とりあえず致命の包丁は傭兵の双刃が破損するまでは取っておくとして、このゲームではレベルアップでステータスにポイントを割り振ることができる。

12レベルになった事で55のポイントを得たわけだったが、とりあえず半分ほどを幸運に振ってみた。

感想としては、まぁ誤差レベルとしか言いようのないドロップ率の変化だったが確かに気持ちアイテムがよく落ちるように感じた。

　そしてスキルだが、レベルアップで二つ、ヴォーパルバニーの攻撃を受け流し兎を叩き落としていたら一つ勝手に習得していた。

レベルアップ以外にも条件を満たす事で習得できるスキルもあるみたいだ。

スキルを使ってみた感想だが、頭の中で「このスキルはこう動けばいい」という確信が付与されるような感覚だった。

昔のゲームの中には無理やり体がスキル通りの動きを取るものもあったが、あれは色々悪用できたので今は思考誘導……というと言い方が悪いな、思考補助という形が主流だ。

　最初から覚えていた二つは動きが大振りで自分と同等かそれ以下の大きさの敵に対しては効果が薄いがDPSは高い。

新たに覚えたスキルのうちスクーピアスは発生が早く、コンパクトな攻撃かつ一撃の威力は高い……が連発できないことからあまり俺好みではかった。

タップステップは回避行動に補正が入るスキルで、フラッシュカウンターは対照的にパリィからのカウンターに補正が入るスキルだった。

　結論から言えば、現状役立つスキルは辛うじてスクーピアスだけ、と言わざるを得ない。初期スキルは大振りで出番が無いし、回避受け流しスキルは自前のプレイヤースキルで十分賄えている。

この程度の雑魚MOB、好き嫌いを通り越してクソとしか言いようのないゲームバランスな数々のクソゲーと比べれば有情過ぎて涙が出そうだ。

透過しない、分身しない、ちゃんと死んでくれる。この最低限の条件すら満たせないからこそクソゲーのバグは笑えないのだ。

話を戻そう。

一つ目の問題はインベントリの容量がカツカツになってきたこと。これに関しては肉系アイテムを消費すれば何とかなる……のだが、その消費が二つ目の問題なのだ。

「ぬかったな……まさか生肉状態だと食べれないとは。」

　どうもこのゲームでは肉系アイテムは最低限焼くなり煮るなりの調理をしなければ空腹回復アイテムとして使用できないらしく、生肉を何度食べようとしても食欲が減衰する感覚で口の中に入れることができないのだ。

そして最大の問題として、サンラクには火を起こす手段が存在しない。

Lv.1から上がりも下がりもしないMPが魔法の一切を習得していないことを如実に指し示している。

「このままだと餓死でリスポーンになりかねないな……」

　せめてモンスターの手にかかってリスポーンしたいものだが、ゴブリンに倒されるのも癪だ。

かと言って餓死でリスポーンもあまりに間抜け、さてどうしたものかと思案していると、何故か物凄く久しぶりに感じる自分以外の人の声を聞き取った。

一応ゲーム内における全ての道具屋で購入できる確率で火がつく「火打ち石」を買えば火に困ることは基本的にあり得ません。