刹那に想いを込めて 其の十五

　ガシャン、と膝をつく音が響く。強制的半裸たる俺の膝を地面にぶつけたところでこんな金属音はしない。明らかにVITの高そうな装備であるオイカッツォとペンシルゴンの装備ではあるが、ここまで重い金属音がすることはない。

であるならば騏驎が膝をついたのか？ それならばもっと地面を揺らすだろう。即ちこの場において膝をついた者とは。

「…………」

「倒した……というわけじゃなさそうだな」

　膝をついて動かなくなった墓守のウェザエモン。一見すればチャンスタイムにも見えるが……どう考えてもアレは距離を離して様子を見なければならない類のモーションだろう。

　俺の仮説を裏付けるように、天秤をインベントリへとしまったペンシルゴンが警戒するように立ち上がる。

「来るよ二人とも……こっからがヤバい」

　墓守のウェザエモンの動きに連動するようにピタリと動きを止めた騏驎の上、何をトチ狂ったのか自分自身を騏驎の首に縛り付けているオイカッツォも戸惑っているのが遠目でも見える。というか絵面で笑わせるのやめろよ……緊張が抜けちゃうじゃねーか。

「まだメンバーがマシだった頃の阿修羅会でもここまで来たのは一度っきり。便宜上第三形態と呼ぶけど……その時は墓守のウェザエモンの初手(・・)で全滅したからね」

「だからお前でも最初に何をしてくるかしか知らない、と」

　だが逆に言えば、何を最初に仕掛けてくるのかは俺達三人は知っている。

　第一形態ではウェザエモン単体との十分間の戦闘。

　第二形態は騏驎が参戦し、ウェザエモンと騏驎を同時に相手する複数戦闘。

　そして一度だけペンシルゴンが辿り着いた第三形態、墓守のウェザエモンが「自壊」をトリガーに発動する初手フィールド全体攻撃。

「お前これに関しては何か秘策があるって言ってたよな！？」

　かつてペンシルゴンが戦った際、墓守のウェザエモンが鎧に亀裂を入れながら咆哮した瞬間に発生したという衝撃波。それによって消耗していたとはいえ、生き残っていたペンシルゴン含めた五人を一撃でHP全損せしめたフィールド全体を襲う攻撃に対してペンシルゴンは秘策を用意したと計画説明時に言っていた。

　悪いが俺のステータスでは防御を固めても消し飛ぶ、どうにかしてくれないとどうにもならない。

「カッツォ君！ 騏驎も動きが変わる可能性があるから気をつけて！」

「了解……っ！」

　馬に自分を縛り付けてロデオするという高度なプレイ（どちらの意味でも）を行なっていたオイカッツォが回復ポーションを浴びるように飲み干しながら緊縛状態を解く。

「ここから先は前人未到の領域、覚悟を決めてね」

「初見攻略はゲームの基本だ、覚悟なんて最初からできてる」

「ならよし……！」

　インベントリから何か……ポーション？ 何やら液体の入った瓶を取り出したペンシルゴンは迷いも恐れもない歩みで不動を崩さない墓守のウェザエモンへと近づいていく。

「あ、もしこれダメだったら自力でなんとかしてね？」

「おい！」

　俺の抗議の声と、これまで驚異的なVITを誇っていたウェザエモンの鎧に亀裂が入るのと、ペンシルゴンがポーション瓶をウェザエモンに投げつけるのはほぼ同時のことだった。

　パリンと小気味の良い音を立てて墓守のウェザエモンに瓶が命中し、ヒビが入れどその頑強さは遜色ない鎧との衝突に耐え切れなかった瓶が割れて中身のうっすらと青く発光する水を墓守のウェザエモンは浴びることになる。

そして何かを解放するように、メタな言い方をすれば咆哮モーションを取ろうとしたウェザエモンだったが、

「ォォォオオオオ………ッ、ガッ！？」

　そのモーションは強制的に中断され、明らかにダメージの結果発生した白煙がヒビの奥から立ち昇る。

「よっしゃビンゴォ！」

「何したんだ！？」

　身体はここから先の戦闘に備えて準備を進め、口は今の一連の結果の説明を求める。

「このゲームさ、世界観や設定が攻略の鍵になるわけでさ。私はずっと墓守のウェザエモンは「神代の技術で身体を機械化したサイボーグ」だと思ってたわけよ」

　確かに見た目は完全にパワードスーツのロボットであるウェザエモンの正体を推測したなら、セツナの話やシャンフロにおける「神代」というSFな設定からしてまずサイボーグと考えるのは別におかしくはない。

「だけどさ、ソースがどこなのかは知らないけどサンラク君が持ってきた「死に損ない」って単語から大体ウラが見えてきたわけで……要するにあいつ、過程はなんであれ分類的には「アンデッドモンスター」なんだよ」

　つまり、とペンシルゴンは己の武器を……本人が最も得意とする武器である槍を構えて続ける。

「シャンフロのアイドル聖女ちゃんが丹精込めて作った「聖女ちゃんの聖水」……裏ルートで大枚叩いて手に入れた最強クラスの対アンデットポーション、さすがの威力だね」

　聖女ちゃんの聖水（意味深）……いや他意は無いですよホントホント、ていうか裏ルートで流通する聖女ちゃんの聖水（意味深）って完全にアレだよね。

「言いたいことは分かるけど、アレなアレじゃないよ」

「大概ヨゴレ系だよな花形モデル」

「清濁吸い上げて花は美しく咲くのだよ……全体衝撃波は阻止した、ここから先は私もぶっつけ本番だよ！」

　どうやら聖女ちゃんの聖水（意味深）も全体攻撃を妨害こそすれ致命的なダメージを、とはいかないらしい。悶え苦しむ動作を止めた墓守のウェザエモンの肩、腕、腰……各部の装甲が割れるように弾け、全身の亀裂から血が噴き出すように青い炎状のエネルギーが噴出する。

　先程までのサイバーな印象を強く感じさせる機械の姿はあっという間に変わり果て、全身に亀裂を広げてゆらりと立ち上がる姿は蒼炎を纏う幽鬼、まさしく過去の亡霊という言葉が相応しい。ペンシルゴンはウェザエモンと戦う気満々のようだが……うん、ちょっと横見てみ？

「あー、なんだ。墓守のウェザエモンと戦う気満々なところ悪いがオイカッツォを助けてやれ」

「え？ そりゃアシストはするけ、ど……は？」

まぁ俺もコレ(・・)の下ではそんな顔してるよ。

「勝利条件は時間制限説はほぼ確定っぽいし、多分三十分がリミットなんだろうな」

　俺たちが視線を横に向けた先。変形し、頭と胴体が無い中途半端な甲冑のような姿へと変貌した戦術機馬【騏驎】、その前で困惑しながらもファイティングポーズを取るオイカッツォ。成る程、あそこにウェザエモンが入る事で巨大甲冑のような状態になるわけか。

「付け焼き刃のステアップをしてるとはいえ、レベル制限がある状態で完全体の「アレ」と戦うのは無理だろ。少なくともあの、元は馬だった現巨大甲冑をウェザエモンと合流させちゃあダメだってのはさすがに分かるよな？」

　即ち、俺ら三人の役割分担は残り何分とも知れない耐久の中で奴らを合体させないことにある。騏驎甲冑とウェザエモン本体、どのように人数を割り振るのか、ウェザエモンに誰をぶつけるのか……ペンシルゴンならすぐに答えが出せるだろう。

「だろうね、私の知るウェザエモンと騏驎の合体はケンタウロスみたいな姿だったんだけど、第三形態じゃ別フォームがあったわけだ………」

　苦々しげに動き出そうとする騏驎甲冑を見つめるペンシルゴン。俺とオイカッツォ双方のアシストという役目こそ変わりはないが、俺とオイカッツォどちらに比重を置くかは考えるまでもない。

「………………サンラク君、一応アシストはするけど任せられる(・・・・・)？」

「任せろ(・・・)」

　強がりじゃあない。こっちもこっちで大体の検証は終わっているし、何より予想が当たっていた事で俄然勝ちの目が見えてきた。

　ペンシルゴンがオイカッツォの支援へと向かうのを確認した俺は炎を纏う幽鬼へと歩みを進めつつ、向こうが答えることはないと分かっていても口を開いてしまう。いい感じにゲームにのめり込んできたぞ、こういう時はパフォーマンスが上がるからな。

「……ペンシルゴンからお前の戦闘パターンを聞いた時から、ずっと疑問に思っていたんだ。「それつまらなくね？」ってな」

「…………」

　成る程、強大な敵が自壊するまで耐える。刃を掻い潜り、死の気配から全力で逃げつつも戦いからは逃げない。いわゆる「ここは俺に任せてお前たちは先に行け」にも通じる見せ場。物語としてはつまらなくはない、面白い部類に入るだろう。

　だがこれは小説でも漫画でもアニメでもない、「ゲーム」なのだ。脅威と戦うのも、耐え忍ぶのも登場人物という他人ではなく自分自身なのだ。であるならば、「三十分間ひたすら耐え続ける」だけのボスは果たしてゲームとして面白いのか？

　断言する、クソつまらないに決まっている。

　五分や場合により十分ならともかく、三十分間もひたすら逃げて避けて耐えるだけのボスとかゲームデザインからしてクソだ。イベント戦闘でもクソだ。仮にユニークモンスターがゲーム性よりもストーリー性を優先していたのならそれまでだが、俺は信頼している。

「神ゲーならそんなことしないってな」

　世界観とゲーム性の両立、数多のゲームがその調整に失敗し「ゲーム性優先でストーリーがクソ」「ストーリーに忠実すぎてゲーム性がクソ」「どっちもクソじゃねえか畜生！」とクソゲーの烙印を押されてきた。

　だがシャングリラ・フロンティアなら、必ずその両方を及第点のそれ以上で纏めていると信じていた。例えエンドコンテンツとして設計されたユニークモンスターであっても二十分間もプレイヤーに耐えさせたのならば、必ず憂さ晴らしが出来るプレイヤーのターンが回ってくると。

　だからこそ、ペンシルゴンから「耐久優先で装備を整えて」というオーダーを受けても俺はもしもの可能性を信じて「これ」を作った。必ず墓守のウェザエモンを「ちゃんと殴れるターンが来る」と信じて。

　全身から蒼炎を噴き出し、刀にすらそれを纏わせた墓守のウェザエモンの攻撃。大上段から頭をカチ割りにくる斬り降ろしをパリングプロテクトを起動し、頭で弾く(・・・・)。

「………！」

「凄いだろ、俺も頭でパリィするのは初めてでな……ちゃんと練習したんだぜ？」

　蒼炎纏いし刀を弾いた今の俺の頭装備は目力の強い薄っぺらな鳥の覆面ではない。というかあれで同じことやったら頭が真っ二つになる。ビィラックによって素材本来の色である濃紺の輝きを得た顔全体を覆う「兜」には、特徴的な四本の角が生えている。流石は装甲おばけカブトクワガタ、ウェザエモンの攻撃を受けてもヒビ一つ入らないとは。まぁそう何度もぶつかっていては砕けてしまいそうだが。

「戦角兜【四甲】。クアッドビートルの素材から出来るこいつはシャングリラ・フロンティア全体を見ても数少ない……攻撃判定(・・・・)を持つ防具でな」

　兜に取り付けられたクアッドビートルの角と大顎には当たり判定があり、頭突きによる攻撃も出来れば頭突きによるパリィすらも可能とする。わざわざ頭を振り回してパリィをするくらいなら武器でやれ、という話ではあるのだがそれでも俺は戦角兜【四甲】を用いた頭パリィを会得した。

「なにせ頭でパリィができれば…………両手が空く」

　クアッドビートルの重装甲から作られた戦角兜は当然装備重量が凝視の覆面と比べて大きく、回避耐久戦たる第一、第二形態では使い道がなかった。だが俺が予想した通り、第三形態はアーマーの自壊という形で墓守のウェザエモンの無敵性が失われた。

「喰らえ俺の八万マーニ！」

　向こうが自壊覚悟の捨て身なら、こちらも切り札を切る。耐久戦では噛み合わなかった為に出番がなかったが、今ならその力をフルで活用できる。

　極道兎によって真の姿を得た対の刃、そして歴戦のクソゲーマーたる俺をして笑顔から発せられる圧力に屈して購入させられ……いや購入したスキルの秘伝書。無用な出費をしてしまった分、役に立てなきゃやってられない！

　プリズムのようなエフェクトを纏った兎月【上弦】、【下弦】でなにもない空を斬る。位置的に刃が届かないことは向こうも理解していたようで、構うことなく突きの体勢に入る墓守のウェザエモンだった……が、ウェザエモンの背後、誰もいないはずの空間が揺らぐ(・・・)のが俺の目にも確認できた。

「後方注意、ってな」

「………！？」

　致命刃術【水鏡の月】は非常に有用で……非常に使いづらいスキルというのが使ってみた感想だ。

　このスキルは発動し、攻撃によって発生する当たり判定を眼前の敵の背後に鏡像体として発生させるというものだ。分かりやすく言えば攻撃判定だけが敵の背後に移動する……と言うべきか。

　だがこのスキルの真価はそこではない。このただでさえややこしい当たり判定のこのスキルによる攻撃でクリティカルを成功させた場合……自身のヘイトを(・・・・・・・)消すことが出来る(・・・・・・・・)。

　突然の背後からの斬撃。墓守のウェザエモンは新手の奇襲と判断し、気配なく斬りつけた「敵」への警戒故に俺から完全に意識を外す。

　振り向きざまに刀を振るうが、そこには何もいない。それはまさしく水面に映る月、夜空の月に等しい輝きを放てどそれは虚像でしかない。

「背中の傷は恥だったらゴメンな、存分に恥じてくれ」

　敵Mobに気づかれていない、またはヘイトを向けられていないという条件を達成した事で威力を増したスキル、アサシンピアス。上弦の刃が墓守のウェザエモンの無防備な背中、そこに走るエネルギー吹き出す亀裂に突き刺さる。

　エフェクトが飛び散り、ポリゴンが舞う。一瞬で俺へとヘイトが向けられ、後ろを向いていた身体をこちらへと再度回そうとするウェザエモンに対して、引き抜いた上弦に更にエフェクトを纏わせる。

「ドリルピアッサー！」

　俺の予想通りの軌道で振り払われた刃はあらかじめ屈んでいた俺の頭の上を通り過ぎ、真下から突き上げる形の上弦の切っ先を強靭なアーマーに生じた亀裂へと迷いなく突き出す。

「さぁ、補正に急所にクリティカル……今のお前に怯み状態無効(スーパーアーマー)は残ってるか？」

　螺旋のエフェクトが自壊によって生まれた弱点(傷口)で弾け、墓守のウェザエモンは遂にここまでの戦闘で初めての仰け反りモーションを行う。

「憂さ晴らしさせてもらうぜ！」

　ここから先は俺のターンだ、攻撃しても小揺るぎもしなかった第一、第二形態とは違う。二十分かけてようやく回ってきた俺のターン……覚悟しろ墓守のウェザエモン、フルボッコにしてやる！

「ふはははははははははははは！！」

　テンションは最高潮、グラついた墓守のウェザエモンにオプレッションキックを叩き込みながら俺は高らかに笑うのだった。

ようやく明らかになる墓守のウェザエモン攻略チャート

第一形態：ウェザエモン単体、レベル制限&理不尽攻撃だけど頑張って見切ってね（はぁと）

第二形態：騏驎召喚、馬の背中に乗ってロデオしないとボウリングのピン体験会が始まるよ（にっこり）

第三形態：お前を殺す（初手範囲攻撃）

なお第三形態で初めてダメージがマトモに入るようになります、それ以前の第一、第二形態は常時スーパーアーマー&ダメージ軽減です。ヒロインちゃんの全力ブッパもカスダメに抑える超理不尽装甲です。