

ポケットモンスター オリジナル  
GOLD R T A ホウオウチャー  
ト WR

がらすまど

タイトルがポケモンモンスターとガバっていたので修正しました。

何番煎じか分からないRTA実況風小説はーじまーるよー！

2次創作の架空ゲームのRTAを小説風に描き起こすという事に感銘を受けたので初投稿です。

「新しく始める」の選択時にタイマーを起動し、チャンピオンを打倒しEDが流れ始めた瞬間、タイマーストップです。

無事にオリ主ちゃんはチャート通りにチャンピオンを倒すことができるでしょうか。(反語)

一応架空ゲームのRTAの物語ではあるので、間違いではないのですが、ガチガチのRTAを求めている人からしたら、検索の邪魔になるかも知れないので、タグに入れていたRTAをRTA実況風に変えました。

b i i m兄貴がB i i m兄貴になってたので直しました。

# 目次

エンジュジム制覇まで	part 1
キキヨウシテイ編	part 2
キキヨウジム制覇まで	part 3
1 節 あの子とあの人と	
アサギシテイ到着まで	part 4-1
アサギシテイ到着まで	part 4-2



## エンジュジム制覇まで～ part 1

ガチの初投稿で、どんな機能があるかわからないので、見にくいとか、こうした風がいい、とかあったらコメントに書いてほしいです。

読み上げ機能っていうのに、試験的に対応してみました。

訳わからない位置にルビがあるのはそのためです。

見ずらかったら元に戻すので、その場合はコメントの方をお願いします。 1/9

(木)

出来るだけ早くクリアして投稿するだけで世界最速になるゲームのRTAはーじまーるーよー！

計測区間は「新しく始める」の選択時からタイマーを起動し、チャンピオンを打倒しエンディングEDが流れ始めた瞬間、タイムーストップになります。

という訳で、今回走りとうございますのはこちらのゲーム、「ポケットモンスター

オリジナル」の金の方。といってもHGSSのリメイクなのでカントーまで旅することができませんぞ。

巷では、このゲームに対して「難スギイ!」「これポケモンじゃないゾ」「コトネ使ったらヌルゲーすぎてワロタ」「ピジョンから落っこちて死んで草」「ネット対戦で出会い厨ちゆうするやつ頃す」など肯定的な意見が多数投稿されていて、RTAを走る方も、もちろん沢山いらっしやいます。

ただし皆さんが見ているだろうこのゲームのRTAは、いわば光の側面。歴代のジムリーダーや、主人公などを使える、「マスター」モードでのRTAですが、今回は真なる闇の面である、「オリジナル」モードでのチャンピオン打倒を目指しとございます。

ついでにいうとこちらの「オリジナル」モードでのチャンピオン打倒RTAの走者は何故か誰一人いなかったの、自動的に世界1位です。

早速ゲームをプレイしていきたい所なさん!?ではありますが、このゲーム特有の「新しく始める」を選択した時のクソ長ロードながくん(約34分)のせいで早速暇になっ  
てしまいました。

開幕から100倍速しているその間、ローディング画面を見せ続けるのは忍びないので、みーなーさーまーのーたーめーにー……

少しこのゲームに置いての説明をば。

ポケモンというゲームは皆さん知っておいでだとは思いますが、今作は「オリジナル」と銘打たれているだけあって、主人公を作成することができるのが特徴ですね。

どういう事かと言いますと、「オリジナル」モードでのプレイ時は、主人公を「おまかせ作成」か、「自由に作成」から選んで作ることができ、その内の「自由に作成」では、出身地から年齢、外見、小範囲の年代、そういった事を作成できまして、よりプレイヤーの分身としての側面が強くなった作品となっております。

例えばブリーダーや、レンジャーにもなれるし、異例なのであればポケモンと触れ合わずに生活もできますぞ！

そこまで聞いたら、ええ！ いいゲームじゃん面白そう！ となるかもしれないが、ご安心ください、何と作成されたプレイヤーには個体値みたいなものがあります。

これがこのゲームをマゾカスクソゲーにした最たる原因となっております。

まずはトレーナーとしての才能値ですね。

普通に「自由に作成」でキャラクターを作った場合、かなり高い水準にはなるんですが、チャンピオンに勝つのはかなり厳しいあたりの値あたになります。

例えるなら、常にテストで70〜80を取るやつみたいな感じですね、雑魚狩りのプロにはなれますが、ジムリーダーなどのガリ勉ヤロウにはかなり厳しい戦いになる訳です。といってもジムリーダーは手加減をしてくれるので、バッチを集めるのは苦行ってほどでもないですが。

他には、得意なタイプの指定などがあります。

これは恐らく初期にもらえる、もしくは捕まえるポケモンによって決まります。ポケモン世界ではタイプ統一が普通ですからね。多分そういう設定を落とし込もうとしたんだと思うんですけど。(名推理)

運が悪いと手持ちが全部コイキングになったりしますぞ。これがつりびとちゃんですか。

他にも色々あるんですが、読み込みが終わったので、とりあえず今回はプレイ



タイプの人を狙っていきます。

何故かと言いますと、四天王戦の前あたりでホウオウを捕まえるには、最低ここまでの才能値が必要です。

タイプはそらをとぶのためですね。

習熟しきってないそらをとぶで墜落事故を起こし、ゲームオーバーになった視聴者兄貴もいるのでは？

才能値は旅立たびだとうするときの周りの反応によっておおよその判断が可能です。というかもしできなかったらこんなRTAしないよなあ？

めっちゃ引き留められる時は、もうダメですね、多分短パン小僧にすら負けます。20以下ですね。

不安そうに見つめられている場合は一度バトルをしないと正確には分かりませんが、キャンペーンボーイいみしん（意味深）あたりに勝てると45はあるでしょうね。これは21以上50以下を表しています。

応援されて旅立つ姿は恐らく皆様にとって1番馴染み深いでしょう。これは51以上90未満あらわを表しています。





ここで家族の反応から才能値を割り出します。

どうでしょうね。

「スズネ！ カバン忘れてるよ！ ほら！ しっかりして。そんなに緊張しなくても、スズネはちゃんと勉強してたんだからトレーナーの資格もばっちり取れるよ。それにスズネはポケモンが大好きだから、もしかしたら未来のチャンピオンになれるかもね！」

ほ、ほーっ、ホアアーッ！！ ホアアーッ！！

当たりです!! やつとりセマラが終わったんやなって…… (感涙)

今回走るに当たって私は114514日間<sup>いよいよ</sup>ただひたすらこの行為を続けてましたので感動です

この時はもう普通にプレイしてえな……と思うくらいには感動していました。でもチャート作成も頑張ったので続けようと思った (小並感)

というわけでスズネちゃんが玄関から外に出たら操作開始です。

一番最初にセーブしましょうね。(チキン)

間違えて電源落とした時にこの才能値が消えてたら悲しいからね、しょうがない

ね。

それにしても、素晴らしい街並みだあ。古めかしい見た目の建物と、景観を壊さないように工夫されたポケセンやフレンドリーショップなんかの先端技術の建物、遠目に見える焼け落ちた塔と、スズの塔、新しいものと古いもの。うーんこれはエモW！

では次に手持ちの確認をしましょう。

スズネちゃんのバッグの中身は……キズぐすり3つ、新品のモンスターボール1つと、中身入り1つ、スズネちゃん用のお弁当、トレーナーカード、携帯、1000円ですね。

トレーナーカードには……15歳!? ウッソだろお前、この見た目で15歳は無理があるだろ。

でも、これは嬉しいですね。ちゃんんとチャート通りに進みそうです。(激うまギャグ)

お弁当は、多分ジム戦待ちの時間に食べる為でしょう。

あとは……携帯は携帯です。ポケなんたらみたいな名前のやつなんですけど、ネッ

トで調べても携帯としか書いてなかったのが携帯です。

ジムリーダーやら、博士はかせやらそういったコネを作る為に重宝しますぞ。

ジムバッチ貰ったらちゃんと携帯でママンに報告しましょうね。(良い子の鑑)かがみ

いやあ、バツクの中身からして、準備万端ですね。まるで私のチャートみたいに完璧だあ。

モンスターボールを街中まちなかで開けるとジュンサーの人に怒られちゃうので、さっさとジムの方に向かいましょう。

ここで、もうジム行くの？って思った方は、このオリジナルを購入してない方かたでしようから、購入しましょうね。俺も買ったんだからさ(同調圧力先輩)

今作こんさくでは1つ目のジムバッチがトレーナー資格になっているんですね。なので、ジムバッチがない状態で草むらに入りますと、ジュンサーの人に怒られてしまます。ジュンサーさんいそが忙シスギでしょ W W W W W W W

という訳でジムに来ました。

エンジュのジムは真っ暗で陰湿な作りになってますぞ。

と、ここで相棒のポケモンを確認しましょ。

本来は草むらで、やせいとの初戦闘で確認する予定だったんですけど、よくよく考えたら、知らないポケモンで、こつちをガチに殺りにくるやせいのポケモンの対処を考えるよりも、先に自分のポケモンを確認してる方が安全だよなあ？

ポケモンをいきなり出したのバレて怒られるかも知れませんが。

まあ、どうせ真つ暗で何も見えないから、バレないでしょ（慢心）へーきへーき。一応出来る限り暗がりの方に投げとこ。（ビビリ）

いやあでも旅の相棒がモンスターボールから出てくる瞬間はいつでもワクワクしますね。このほわっとした光が広がってポケモンのシルエットになる感じ……たまりませんね。

……ちよつと光が広がりすぎですね…。

ちよ、ちよつと待って!! バレちゃう!! バレちゃう!!

ファッ!? ヽー。デカすぎて普通にびっくりしましたよ。それに周りにもバレましたね、間違いない。いやあ周りのトレーナー達もびっくりしてますね。ああもうめちゃうちゃうだよ。

ええ、こういうことを専門用語でガバと言います。まあ、誤差だよ誤差! RT

Aは完走してなんぼだからね、しょうがないね。

しかし、随分と立派なマントインですね、これは。

いやあ、おっきいねえ……。

え、身長体重はどれくらいあんの？

えー、身長が327cmで、体重が334kgです。

334kg。今なんかやってんの？ スポーツ……なんかすごいガッチリして  
るよね。

特にはやってないんですけど……。特にはやってないですね。

とまあ、大きいから強つよそう（小並こなみ）なマントイン君ですが、複合タイプなので、  
スズネちゃんの得意タイプがわからないですね……。

まあ多分ひこうでしょ、なんか今回豪運っぽいし。いやあこれはチルドレン追放  
かもしれないね。

なんでこんなことをしたんだ的な事を聞かれましたので、闘志が抑えられなかつ  
た的な事を言っておきましょう。トレーナー資格もらいにくる新人なんてそんなも  
んでしょ（鼻ほじ）

間違っても平謝りはやめましょうね。なんかその日のジム戦が出来なくなる場合があります（1敗）

様子を見に来たマツバに、トレーナー資格をもらいにきた旨を伝えてバトルさせてもらいましょう。

スズネちゃんはエンジュ住みなので、君はリンカ（ママ）さんのところの……みたいな会話が挿入されますぞ。

私こういう細かな所好き!!

なんと今日はまだ挑戦者が居なかったみたいですね。

このゲームは普通に、アポ取らないとジム戦に挑戦出来たり出来なかったりしますぞ。

無駄な所さん!?をリアルに仕上げなくていいから（良心）

ついでに待ち時間がなくなったので、カッチャマの弁当は無駄になりました……。

マツバに手を引かれながらバトルフィールドの方に向かいますよ。

「知っていると思うけど、僕はこのエンジュのジムリーダー、マツバだよ。ここで、伝説のポケモンの影を踏む為に修行をしているんだ。そしてその修行が転じて、新

米達が新しい世界に旅立つための手助けをすることにもなった訳だけど……」

「……いや、長話は無粋かな。じゃあ、君の知識、実力を僕に見せてくれ！」

さて、そんなこんなで始まりました、初のジムバトルではポケモンが3匹貸し出されまして、そのうち1匹を選んで戦う形式となっております。

今回はゴーストタイプのジムなのでゴーストタイプ、あくタイプ、かくとうタイプの中から、あくタイプを選んで戦うのが正解です。

つまりはタイプ相性を覚えているかを聞かれていますね。もちろん間違えるとバッチがもらえないので、会話送りを連打するのはやめようね！（2敗）

「マスター」モードでは、レッドやらゴールドやらを使ってたら、弱点をつかれるタイプを選んでバトルに勝ちさえすればバッチもらえるらしいですよ。そんなズルイよなあ？

まあ「オリジナル」でそんなことしたらそもそも勝てないから多少はね？

ということ、デルビルを借り受けてバトルに入っていきますぞ。

初戦闘ですが、大した事はないです。

相手のポケモンはゴースですな。

もちろん、マツバは初心者との戦闘なので、わざわざ暗がりからゴースを出してくれて、「よけろ！ ピカチュウ!!」や、「ピカチュウ!! かわして電光石火!!」みたいなカウンター攻撃もしないので、攻撃されそうな時は、よけろ!! って言っ  
て、攻撃当てれそうなら噛みつかせたら勝てます。

こんな簡単な戦闘なのに、才能値が低いと、言うことを聞かなかったり、避けなかったり、なんかズレたタイミングで攻撃したりして、負けることがあります。

つまり、才能値ゲーだな、隊長？

適当にパパぱつと、噛み付いて終わり！

じゃ、(倍速) 流しますね……。

ゴース君も……うまそうやな。いっぱい噛み跡ついてかわいそう (小並)

「……やはり君は………」

なんで等速しうそくに戻す必要があるんですか？ (煽り)

あれれ？ なんだかゴースの動きが変わりましたね？

なんか積極的に暗闇に隠れようとしてますね。

まあ、ほぼ瀕死なので、ふらふらになってるんですよ。(慢心)



当てれそうなら当てさせる。さらに、全てがうまく行くように祈る。

つまりはお祈りタイムですね。

お願い許して!! 最初から出鼻挫かれないの!!!! デルビルちゃん、攻

撃外すのはいいけど、自傷しないで!! シャドーボールに当たらないで!!!!

やっぱり攻撃当てて!!!! 外さないで!!!!

んあああああ!!!! なんでもするから助けてください!!!!!!

ズッ! (スタックカート) デルビルちゃん渾身の噛みつきがゴースにヒットしま

したね。ふーん、やるじゃん。(えち越前リョーマ)

「なんとということだ……」

ぎょ。! 甘ちゃんあまが!! 最初のジムなんか負ける訳ないだろ!! バーーー

カ!!

という訳で、危なげもなく勝利いたしましたので、1つ目のジム制覇です。

こんな初めの段階からつまづく奴なんているはずないよなあ?

少し精彩を欠いた様子の子のマツバからバッチを強奪しましょう。

へい！ 旦那！ ピッカピカのファントムバッチを寄越しな！！

それと便利なヤク（シャドーボールの技マシン）も追加でオナシヤス！！

じゃあもう用はねえよ！！ 2度と来ねえぜこんな所！！ じゃあな！！

「……何か困ったことが有ればここに掛けてきてよ。誰かを助けるのも修行の内だからね」

おっと、アドレスもらうのを忘れてましたね。

才能値が高かったり、凄い激戦になったりした状態でジムリーダーに勝つとそのジムリーダーの携帯のアドレスが貰えます。今作の携帯は、HGSSにあったジムリーダーとの再戦要素に加えて、デートなんかも出来る新要素も追加されました。ポケモンはギャルゲーだった……？

ていうか帰ろうとする少女の手を掴むのは、イケメンじゃなかったら通報されますね……。つらいのお、ヤス。

という訳でエンジュのジム編は完了です。

今回はキリがいいのでこの辺にしときます。

それでは、さよならー、ゼウス！

誤字修正の報告見ました！

ありがとうナス!!

計測区間についての記述を part1に追加しました。

作品目録のページにあるものと同じです。作品内で書くのを忘れていたという大ミスなので、もしかしたら、本文の方でも書き忘れによって、読者の方に訳の分からない展開になっていたりかも知れないので、分からない展開や、不明な文章にはコメントをくださると幸いです。1／14（火）

## キキョウシティ編～ part 2

自分の遅筆さにたまげたので初投稿です。

こいつ最初は日刊で投稿する予定だったらしいですよ。

自分の能力を過信してはいけない(戒め)

誤字修正しました！報告ありがとナス！

ランダム要素が強すぎて、RTAに間違いなく向いてないゲームのRTAはーじまーるよー！

早速始めていきたい所さん!? ではありますが、訂正がごさいます。

前回OPは色々なタイプから1つランダムで選ばれたのが流れると書きましたが、このポケモンオリジナルの廃人であられる、(ポケモン) 大好き氏からそれは間違いであるといった旨の連絡をもらいました。

——(OPで選ばれるタイプは)ランダムだな？

——違うよ！ 違う違う。（選ばれるのは2番目に得意となるタイプなので、ラ  
ンダムではありませんよ。今回のパートナーのマンタインは水、飛行なので、かな  
り理想的なパートナーですわね！）

とのことです。ありがとさ！

編集集中の私は、スズネちゃんの集まった手持ちから何となく得意タイプは水なん  
だろなあとは気づいてましたが、プレイ中の私は知らない訳なので、この調査不足  
が後のプレイに響かなければいいのですが……（フラグ）

では、始めていきます。

前回はジムを出た所からです。今日はお外でやる事はもうないので、おうちの方  
に向かいます。

本来はここで、フレンドリーショップに寄る予定だったんですが、謎の豪運でき  
ずぐすりが3つもあるので、お買い物はスルーする。（激うま）

もしここでお金があって、バッグの中身があんまり良くなかったら、フレンド  
リーショップによりましようね。

今回は寄りませんが、新聞や雑誌でチャンピオンやジムリーダーが誰かをついで

に確認しておくとおうちでやる事を減らすことができますぞ。

と、話している間に家に着きました。

まずは、カッチャマにバッチを貰った事を報告します。おら、（娘がジムバッチ貰って）嬉しいダルルオ?!

なんか、このカッチャマはニッコニコですね。ここまで喜ぶキャラクターは初めてですね。ていうか泣いてますね。ええ……（ドン引き）

才能的にジムバッチ1つでそんなに感動するほどじゃないと思うんですけど。ところで、「わざわざ家に帰らずにさっさとジム制覇しにいけばいいんじゃないの（無能ボイス）」と、思われる方も居るかも知れませんが、「駄目です」<sup>グッ</sup>。

グッ<sup>グッ</sup>グッ<sup>グッ</sup>グッ<sup>グッ</sup>グッ<sup>グッ</sup>

今作のポケモンでは無駄なリアル路線により、戦闘勝利によるお金の獲得が無くなってしまったんですね。その代わりに何かの物品を相手から渡されるのですが、それがかなりランダム性が高いので、売却するにしても、チャート通りのアイテムを集めるのはかなり困難になります。

そこで目をつけたのが、家族や友人からの巻き揚げです。これは節目節目のイベント毎に一定量の友好度が溜まっていると、お金や、ある程度決まったアイテムがもらえるといったシステムです。

これを使うことで、そこそこ安定した収入を得る事が可能になったんですね。なので、報告を忘れるとチャート通りのアイテムを入手できなくなる可能性があるので、ちゃんとして報告しましょうね。

でも、会話をしなくても友好度が足りてたり、ランダムイベントまでこなしたはずなのに友好度が足りない時もあるんだよなあ。不思議ですねー。

そういえば、スズネちゃんは友達とかいらっしやらないんですか……？

カツチャマと一緒にご飯を食べつつ、テレビや雑誌なんかを見て、今がどのぐらの時期で、誰がチャンピオンで、ジムリーダーなのかを確認をします。

テレビでの確認は……うーん、難しそうですね。汚職ブリーダーの犯罪ニュースをやってるチャンネルばかりですね。

雑誌は……良さげのがありました。チャンピオンワタルに聞くポケモンとの向き合い方や、トレーナーが目指すべき場所なんかが書いてありますね。難しそう（小

並)

チャンピオンはワタルみたいですね。……ええやん！

ここでもし、レッドやゴールドなんかの主人公勢が何故かチャンピオンに居たら、RTAの域じゃ絶対勝てないので、再送です（無慈悲）

何故かと言うとですね、タイプバラバラ型のトレーナーであるレッドやゴールドなんかは、戦術の幅が広く、色々なタイプに対処できるので、RTAと  
いう偏った環境では育成が足りず、ごり押せないのです、まず勝つのは不可能です。

それに、そもそもどのポケモンを選出してくるか分からないという恐ろしさがあります。（ポケモン）大好き氏の攻略サイトには、サンダーなどの伝説を使用した、  
なんて書いてありました。あのさあ……。こっちの事情も考えてよ。

その点、ワタルの素晴らしい所はタイプ統一型のトレーナーである事です。タイプの相性や、戦い方にタイプ統一故の癖があるので、そこを狙えれば勝てないレベルではない、ぐらいの強さですね。

まあワタル以外がチャンピオンの場合は殆どないんですけどね、初見さん。

お、ラッキーです。よく見たらジムリーダーの特集もありますね。

ジムリーダーは……これマジ？

ノンケのメスガキ2人とシヨタホモ2人がいませんね……。出会いたい!!

(HIDE)

オレンジ、トクサ、ハヤテ、ビーラとか言う訳のわからんおっさん連中が描かれてますね。誰だよ。

僕のアカネちゃんはどこ……？　ここ……？

オレンジはムキムキのお爺さんですね。鋼鉄ジジイって言われてるらしいですよ。

トクサは、トレーナーと言うよりは見た目学者みたいです。白衣着てるし(想像の限界) 虫博士って呼ばれてるらしいですよ。そのまんまやんけ!

ハヤテは、ハヤト君の父親ですね。ていうか顔色悪い悪いですね。ああ、なんか病気みたいです。体がポロポロになっても続けないといけないなんて、ジムリーダーはブラック企業ですね。間違いない。

ビーラは……ダンディな感じの見た目のおじさんですね。ああ、ミルタンクは使わないんですね。アカネちゃん……。

このRTAの見どころさんの綺麗どころさんが一気に減りましたね。悲しいなあ……。

でも、ジムリーダーの若いどころが全滅なので、これは明らかにレッドの台頭よりも前の時代だと分かりましたね。レッドやゴールドなんかの時に彼らは十代前半な訳だから、トレーナー資格が10歳からなのを考えると、まだ生まれてないっていうのもありますし、今ギリギリ10歳くらいとかってのもありそうです。

しかしですね、私の心情的にも、一部のファンにも最悪の状況ですが、RTA的に考えれば最高の環境です。ロケット団が大々的に登場してないので、単純に接敵するロスが減りますし、強いトレーナー達がロケット団への対処に練り出される必要がないために、本来戦えないような有力なトレーナー達と戦って経験を積むこともできます。

という訳で、どこのジムから行くのか決めるための情報収集は終わったので、本日業務は終了です。お疲れ様でした。

別にこのまま別の所さんに移動しても良いんですが、トレーナー君の負担を増やし過ぎると色んな事に支障が出るのもう寝ます。これも無駄なりアル路線の弊害

の1つです。

じゃあ寝ますよ〜ねるねる。ん？　なんだお前!?　ベッドにママうえが侵入してきましたね。何だこれはたまげたなあ……。まあでもすぐ寝ます。

おはようございます！

本日は2つ目のジムバッチを獲得しに行き等ございます。2つ目まではチュートリアル中のチュートリアルだからガバる要素はありません○

では昨日のジム進行の報告分の報酬もらいましょう。報酬貰える基準友好度よりもさらに高い場合は、心なしか貰えるものが豪華になっていく気がするので、楽しみですね。一緒に寝るような仲なんだから、2万円以上はくれよなく頼むよ〜。

という訳で受け取ったのは……。何これ？　スタイラー？

……。プレイヤーテキスト的にこれは父親の形見ですかね？

うーん、そこそこなお金になるといいんですけど……。

……。？　ああ!!　大事なもののエリアのアイテムですね、売れません!!　ゴミ!!

クソ!!　こんなんじゃないよ〜。はあ〜つかえ、もうほんま使えんわ、辞めたらこの仕事(母親)。

こんななんだったら、家に寄らずにそのまま次のジムに向かえばよかったですね。

(落胆)

……まあ、いいでしょう。

もうこんなところには用はないのでおさらばしましょう。

さて、次に向かうのはキキョウシティです。歩き狩りをしてマンタインの強化をします。

本来、私の作ったチャートでは、そらをとぶ便でコガネシティに行つて物拾いや、弱そうなトレーナーをしばいていく予定だったんですが、お金作りに失敗してそらをとぶ便に乗れないのが1つ、有名なトレーナーや強いトレーナーが居る可能性があるという計2つの理由ができたので、コガネシティは後半の経験値稼ぎに使うことにします。うーん間違はなくガバではなく臨機応変な神プレイですね、これは……。

後もう1つ（ホモは算数が苦手）の理由は、ジムリーダーのハヤテが倒れそうだからキキョウシティに早めに行かなければいけなくなったせいですね。

無駄なりアルを追求したこのゲームでは療養を取ったり、そもそも亡くなったり

して、ネームドキャラクターなのに存在しないグッズがいる場合があります。

いない場合は代わりの誰かがその穴を埋める場合が多いので、対戦要素に不安が生まれる以外は問題がないですが、療養の場合は、どれだけの時間で復帰するのかランダムなので、最悪再送になります。（無敗）

ポケモンの赤とかをした時に、トキワのジムずっと開かないなあとか、思いながらやってみました、あれのもっと酷い版です。他のバッチ全て集めても開店しない場合もあるそうです。

なので、ちょっととしたチャートの変更は多少はね？

という訳で、キキョウシテイにイクゾー!!

デッ！ デッ！ デデデデ！

エンジュの門を抜けたら、マントイン君をボールから出してから、道なりにキキョウの方に歩いて行きます。

ポケモンを出してない状態だと、やせいとの遭遇時にポケモンバトルが始まらず、トレーナーにダイレクトアタックが来てボコボコにされますぞ。

私は初見プレイの時に突然出てきたギャロップにももの凄い勢いで轢かれ、火の粉

で焼かれました。クソだよクソ、ハハハ！

あとは適当に森林に入って迷った挙句、明らかに適正な強さじゃないだろこいつみたいな、強すぎるやせいポケモンにボコスボコスにされたりといった経験も皆さまは体験したことがあるのでは？

なんでも、人の住まない森や山はポケモンの縄張りになっているので、うかつに入らないようにしようね！ と、説明書に書いてありました。ちゃんと説明書は読もうね！

なので、ちゃんと道になってるところか、轍になってるところを通りましようね。横着をして道ができてない森やら山やら入りますと、歩くスピードに下方補正がかかったり、エンカウント率が跳ね上がったたり、明らかに勝てないようなアホみたいな強さな群れのボスポケモンと戦うハメになったりします。

っと、初はやせいポケモンは「ピジョン」ですね。進化してんじゃん……。  
やせいの鳥ポケモンは総じてクズです。

常に空で飛ばたいでいて、攻撃してくる際にしか、近接系の技を当てる隙がないので、体当たりしか使える技がなかったら発狂当然のマゾプレイをさせられます

ぞ。空の王者（笑）リオレウスかな？

まあ、やせいのポケモンはトレーナー狙いばかりなので全部クズですけどね。さらに、やせいのポケモンは経験値も別に多くなく、貰えるアイテムも確定ではないので逃げ1択です。

バブルこうせんで牽制しながら逃げます。

今回は牽制出来る技があるので逃げる事ができますが、ない場合は、いちいち、やせいのポケモンと戦わなければいけません。

何故なら、何もしないで逃げるとバックスタブされてトレーナー君が乙る時があるからです。

不意打ちには気を付けよう！（8敗）

背後をチラチラ見ながらどんどん進んでいきましょう。

お、虫取り少年がいますね、玉（アイテム）も竿（経験値）もしゃぶってあげましょう。

選出は……スピアー君ですね。カッコいい見た目だ。蜂のモチーフはハズレがないですね。でも、進化前のビードルは可愛くないね。（争いの種）

対トレーナー戦ですが、特に話すことはありません。目があったらポケモンバトル！ って言いますが、レベル差や実力差が大き過ぎると、あなたとはちよつと……みたいな感じで断られるようになるので、序盤でアホみたいに強いトレーナーはいません。

なので、この段階で戦うトレーナー達は、どくびしを空に撒いて、おいかぜを起こして絨毯攻撃をしてきたりする複合技みたいな高度な技はしてこないですし、愚直にお尻の針で刺そうとしてくるだけの、カウンターでサイケこうせんをお見舞いしてやるだけです。これを3、4回繰り返せば終わりです。

何の見どころもないバトルでしたが、RTAで見どころができる状況って殆どガバのリカバリーなので、見どころさんができないように祈っときましょう。

さて、このシヨタホモからアイテムを強奪しましょう。ちいさなきのこ(意味深)ですか……。やっぱりホモじゃないか！ (歓喜)

と、キキョウにつくまではこれの繰り返しですので倍速でお送りします。

——おう！ サイキッカー坊主、経験値と金目のもん寄越しな！

——だいすきクラブのおっさん、おたからあんだろ？ くれよ。

——ファッ!! 1万渡したらしゃぶってくれそうな大人のお姉さんがいますね……これは逃げ!

——じゆくがえりなら、せんせいのツメとかあんだろ? あく出せよ。

——やせいの鳥ポケモンの群れですね、逃げ!

——今度は普通の大人のお姉さんですね、え!? 六体持ち!? 勝てらあ!!

——ん? コリンクなんて珍しいポケモンがいますね、なんかピカピカしてて可愛いですね。ん? ほあああ!? マンタイン君に向かって電撃を放ってきました! やっべえ! 逃げなきや!

——キャンプボーイなんて名前なんだから、いろいろ荷物あんだろ? 出しな。

とまあ、こんな感じでキキョウまでの道のりのトレーナー達をバツタバツタと倒して行った訳ですけども、経験を積ませたいマンタイン君のレベルを確認していなかったことに今気づきました。

この先のジムリーダーはレベルが20以上だとより強いポケモンを繰り出してきます。

だから、マンタイン君のレベルは19で止める必要があったんですね。(例の構文)

じゃあレベルっていうのはいくつくらいあるの？

20弱でしょうねえ……そもそも確認してないからわかんないですけど。

20……

ぴったしくらい？

23ぐらい。

あく高いねえ。あげすぎましたね、ええ。

多分初期レベルが高かったんでしょね。(責任転嫁)

まあでもレベル23ってことはレベル19より強いって事だから、OKです！ (適

当)

勝てれば良いんだし、棺桶に片足突っ込んだような死にかけのおっさんなんて余裕でしょ。寧ろ加速要素ですね。これはガバではありません。これだけははっきり真実を伝えたかった。

でも、きちんと確認や、経験値計算をしないと何か痛い目を見ると思います。

(教訓)

なので、きずぐすりを一個使った事はメモにちゃんとして書いておきましょう。

さて、キキョウでのやることは、ジムの受付、戦利品の整理、宿泊準備ですね。時間に余裕があるなら、マダツボミのとうで経験値を稼ぐのもいいですね。もうレベルの制限がどうでもよくなったので。

じゃあ、まずはジムにいつて受付だけしときましよう。

うわあ、8人も挑戦トレーナーがいますね。

挑戦できるまでに時間が長くかかりそうで、嫌ですね。ええ。

おっす！ オラスズネ！ 死にかけのジジイがいるらしいからトドメを差しにきたぞ！

と、受付のおっさんと話し終わったら、ポケセンに行つて、宿泊の手続きを済ましてしようね。忘れたら野宿になりますぞ。

でも、飯も宿もトレーナーには無料で開放してるなんて、どこからそんな資金が出ているんでしょうね。

ポロイアパートじゃなくて、ポケセンでその日暮らしたいけどなあ、俺もなあ。と、マントイン君の回復を忘れる所でした。しっかり回復させときましようね。この後、ジムでぼーっと他人の戦闘風景を眺めててもいいんですけど、せっかく

なので、坊主をしばくためにマダツボミのとうの方に向かいます。

はえ／＼すっごい綺麗。移動中に遠目で見た限りでも綺麗だったけど、塔と町を繋ぐ橋や、塔を囲む周りの湖や樹々の雰囲気も相まって近くで見たら、幻想的な景色で感動しますね。

このマダツボミのとうのモデルは法隆寺の五重塔らしいっすね。伝統的な造りらしく、なんでも上の層と下の層は完全には繋がってなくて、ちょうどお碗の上にお碗を被せただけみたいなき感じみたいになってて、それと心柱（下層から上層を貫く真ん中の柱）の効果が相まって地震にめっぽう強いらしいです。

このマダツボミのとうは、なんでも巨大なマダツボミが心柱になっているらしいっすよ。すぐ折れそう（小並感）

そんな由緒正しい立派な建物なのに、修行（意味深）をしたいホモハゲ達が集まってきているらしいので、きつとハッテン場としてしか使われていないんでしょうね。

神聖な修行の場所に勝手に住み着き、日がなハッテンするホモハゲ達を私は許す

事はできないので、彼らを断罪するとともに、謝礼の品を巻き上げてやりましょ

！

といっても、このハゲ達はマダツボミしか繰り出さないので、そんなものをだらだら流すのも何なので、加速します。

……。

……………。

……………おう、あくしろよ。

よくよく考えたらここで五重塔の話をするればよかったですね。面白味もないハゲからマダツボミを摘む（意味深）のを延々見せるのは若干辛苦しいので、次回からクッキー☒を流せるよう準備しておきます。

……。

あ、そうだ。道中で使ったので、きずぐすりの使用カウントを1増やしときます。

……………？ よくよく考えたら編集中にそんな事しても意味ないような……………？

まあいいや（池沼）

.....  
.....

「よくぞここまで参られた！」

やっと、最上階に来ました。この最上階でまるで1人で佇んでいるような、周りを震ませる超然的な雰囲気醸し出すこのジジイこそ、神聖なこの場所をホモのハッテン場にした主犯でしょう。

「ここはポケモンとひとが明るい未来を築けるか、修行で確かめる場所。そして、最後の試練はこの私。其方とポケモンの絆、確かめさせてもらいますぞ！」

まるで聖人のようですねえ、でもホモだし、ホモは嘘つきなので強制差し押さえ執行です。ポケモンバトルでひっ捕らえて身ぐるみ剥いでやりましょう！

戦闘開始と共にバブルこうせんをあたりに撒き散らします。訝しんで行動は止めたマダツボミに向けてシグナルビームを打つとききます。

さて、ここで解説なんです、長老の扱うマダツボミ（1V17）には3つの攻撃ルーチンの選択肢があります。

一つはしびれごな、どくのこな、ねむりごな、と三種のホモ奥義を用いた罅り殺

し、という状態異常ルーチン。

2 つ目はタネマシンガンで牽制しつつ、つるのむちで仕留めにくる、という近接ルーチン。

3 つ目はホモ奥義を撒き散らして、視界を奪われた相手にタネマシンガン連打をぶつける、という遠隔ルーチン。

以上の3つを織り交ぜてゲームメイクをするかなりテクニカルな戦いを行うキャラクターですね。テクなしのタクヤさんとはえらい違いだあ。

ここで才能値が低い場合は、この爺はレベル20でも勝つのは少し無謀な感じですが、スズネちゃんの圧倒的な才能値の前では、他のホモハゲどもと同じく全くの無力なので、相手の戦法を尽く上回り勝ちに行きましよう。

バブルこうせんをフィールドに散布しておいたのは、ホモ奥義粉撒きポジ種マシンガンによる不意打ち、奇襲を防ぐためですね。

撒き散らかされた粉は泡にひつついて地面に落ちますし、ポジ種マシンガンは泡の炸裂音で回避できます。

高速移動しながら翼で打つをすることによって、風圧でホモ奥義3種粉飛ばし

は封殺できます。

つるのむちは普通に避けれます。

なので、後は敵の隙を突いて、攻撃するだけで終わります。

つまり……倍速で流しますね……。

と、此方のマンタインの評価をしたいと思います。

まずはマンタインというポケモンの特徴は、なんといっても高い特防にあります。その種族値なんと140！ 生半可な特殊攻撃じゃびくともしませんぞ！

それに、特攻も80とかなりの数値があります。強いぞー！

まあ、「避ける！ ピカチュウ！」がある分、防御よりも攻撃が優秀なポケモンの方が強いんですけどね。悲しいなあ……。

ただマンタインはふよふよ浮いているので立体的に攻撃を避けられる水ポケモンと考えると他との差別化も図れますね。えらいぞー。

次の良い所は優秀な技を複数使えることです。今作では覚えている技や、旧作のレベルアップで覚えるはずの技も、最初から全てを使う事ができます——レベルによって技の成否や出来が変わりはする——が、バブルこうせんや、怪しいひかり、

超音波なんかの色々な使い方があつるものを使えますし、技マシンを使えば冷Bや、吹雪なんかのジムリーダーのイブキやチャンピオンワタルと戦うのに役立ちそうな技も覚えられます。

総評としましては、器用で、硬くて、避けられる、そんなメイン盾となっております。

それに可愛いし、可愛い。満点突破五千兆点!! 強ポケ確定!!

.....

なんかシグナルビームだけ異常に回避されてますね.....。決定打を避けるのは.....やめようね!

.....

すいませくん。木下ですけど。まくだ時間かかりそうですかね??

.....

.....

ここが凄いよバブルこうせん！

今回は私の一押し技、バブルこうせんについてお話するぞ！

バブルこうせんは、泡が割れる時の炸裂音や、行動するたびにその風圧によって揺らめく泡によって、相手の技の位置や方向、相手のポケモンの場所を探るのになり便利だぞ！ それに泡によって視界が歪むから、相手のトレーナーの混乱を誘うこともできるぞ！ 威力が低い以外の欠点はない完璧な技とっていいだろう！

はい、ということの評価としては、優秀な水タイプのサブウェポンでしょうか。とりあえず使っとくかくらいでちゃんと働く凄いやつ。えらいぞ。

……。

ん？ バトルが終わってないのに、等速に戻りましたね。

おっとホーホー（1V15）がいましたね。忘れていました。こいつは下に溢れている色々な粉を巻き上げて、此方に飛ばしてきますが、みずのはどうで全部呑み込んでぶつけ返してやりましょう。

催眠術は良心が残ってたのか使ってこないの、それ以外の特筆すべき行動はな

い  
です。

なので、加速……と言う前に倍速が始まってましたね。編集までガバっていくのか……（困惑）

……。

あ、そうだ（唐突）

長老戦の特徴というか、特定のキャラと戦った際、ポケモンとの絆値に大きいボーナスが入ります。といっても絆値の恩恵なんて殆ど無いので、（あんまり意味は）ないです。

一応絆値の恩恵を書き出しますと、ポケモンが言うことを聞きやすくなる、技の命中があがる、相手の攻撃を避けさせやすくなる、などですね。こう列挙すると凄い効果なんですけど、才能値が高かったらそれだけで、絆値なんて上げなくても、同じかそれ以上の効果を得られるので、実質死にステですね。

この爺との戦闘後の会話で自分のポケモンとの絆値を測る事ができますぞ。と  
いっても始めたばかりなので絆値は……ナオキです。

「ううむ、お見事」

と、いい感じにホーホーが倒れましたね。

しかし、最上階はみるも無残な姿になりましたね。辺り一面に色とりどりの粉、びちよびちよの床、壁。掃除する人はきつと泣きますね。

「其方の実力に偽りはなし……。しかし、お互いがお互いに譲り合い、真の実力を隠し合っておる……」

……?? ちょっと見た事ない文章ですね。いや、見た事はあるんですけど、複合パターンは初めてですね。

この「其方の実力に偽りはなし……」は絆値が高い時に出ると思ってたんですけど……。低い時は「其方はまだまだ精進できますぞ」とか出るので……。

絆値は高いけど、低くもある……哲学かな？

まあいいでしょう。絆値なんてどうでもいいので無問題！

じゃあ爺さん身ぐるみ全て寄越しな!!

「ううむ、其方にはこれをわたそう。これはフラッシュという名の技マシン。閃光を発する事ができるようになりますぞ。其方の旅路がより明るいものになるように、というのはちとくさいですかな」

ハッテン場…大量のホモ…フラッシュユ…くさい…。

あっ（察し）

マダツボミの塔はc o a tのポケモン支部だった…？

「其方の旅が、実りの多いものでありますように」

実り（意味深）の多い…。やっぱりホモじゃないか！（憤慨）

ということ、c o a tポケモン支部は攻略完了なので、ジムの方に向かいましようか。

と、今回はここまでです。

今回はガバラしいガバが無かったので100点満点中120点です。自分におめでとう!!

それでは、さよならー!!

ツクシ、ハヤト、アカネ、ミカンの出番もあるので、ファンの方も一応最後まで見てくれよなあ、頼むよ。



## キキョウジム制覇まで～ part 3

読み返したら見づらすぎてたまげたので修正しました。

空を飛べず、地を駆けるドードリオ、これをハヤテの切り札にしたら、空を翔けるハヤトのピジョットとの対比で美しいだろうなあ…（小並感）

なんて考えていたら、ドードリオは空を飛ぶを覚えるみたいなので、初投稿です。

---

これってただのせっかちプレイじゃないの？ なRTAはーじまーるよー!!

す。  
前はホモの棟梁を倒したところでしたね。ではちゃっちゃんと街の方に帰りま

早速ですが、移動中にキキョウでのしななければいけない事のおさらいをします。  
宿泊準備、戦利品整理、ジム挑戦の3つですね。

あれ〜？ おかしいね、宿泊準備以外何もしてないね。

なんでだろうね〜、不思議ですね〜。

……。

観光なんかしてるからでしょ……（糞で固め息）

というか、そもそもの話、寝たら次の朝から即始めることが出来るので、8人も挑戦者が居るなら即宿泊が最速なんですよね。これだけでもロスなんですけど、実を言うと、やっぱりマダツボミのとうでの戦闘は全てロスです。雑魚トレーナーの経験値なんて最終的に誤差の範囲になるので。

でもまあ序盤の攻略は楽になるのでOKです！ クリア出来なかったら再走だからね、仕方ないね。

そう考えると、やっぱりロスは無いですね。（手の平返し）

なんて臨機応変で完璧なプレイングなんだ……。 （自画自賛）

さてさて、そんな話をしている間にジムに着きましたね。挑戦者の数は……まだ2人もいますね。まあ2人だけですからこのままジム内で待ちましょう。

そういえば、紹介するのを忘れてましたが、ここキキョウのジムはひこうタイプ

のジムで、弱いところではポツポヤ、オニスズメ、変なところではバタフリーやカイリユールなんて使う奴らも所属しているジムになります。

施設としては、大まかに二層に分かれた造りになっています。

上層はほとんど足場のない造りで、下層には通常のフィールドがあります。hgssではアホみたいな高低差と、人がギリギリ歩けるぐらいの足場しかなくて、どうやって戦うの？ みたいな上層のフィールドでしたが、今作の上層は2、3階ぐらいのそこそこの高低差で、トレーナーの指示を出す足場以外は止まり木のような、空を飛ぶポケモン以外はまともに使えないような造りになっています。

なので、後半でここにくると、地上に全く降りてこないクソ遅延行為をしてくるうんこジムになります。

解説が終わったのにやることなく暇なのでNPCのバトルでも見ましよう。  
(走者の屑)

今戦っている青年は……ほう、コモルーを使っていますね。ドラゴンポケモンはプライドが高くて人に懐きにくいんですが、やりますねえ！

懐いてないポケモンや、言うことを聞かないポケモンに対して命令を聞かせるた

めに無茶な躰をすると、逆上したポケモンにボコボコにされます。でもそうしないと言うことを聞かないんですが、それは……。

しかし、仮に躰が罷り通って、命令が通るようになっても怯えからか行動がワンテンポ遅れるんですよ。

そんなところまでリアルにしなくていいから（良心）そんなだから愛護団体からクレームが来るんだよ。

しかし、あのコモルーは青年の言うことをちゃーんと聞いてますね。まあジムに挑戦するようなトレーナーはそんな躰しなくても大丈夫なような凄い奴らばかりなんですがね。設定集にはそんな事書いてました。

しかし、あの変なマントをしてない感じをみるに、あの青年はりゅうつかいのトレーナーじゃないようですが、ドラゴンポケモンを使役できるなんて、さぞ才能値が高いんでしょうね。そんなの、ずるいよなあ？

んん。なんかバトルのレベルが高いですね。

いわなだれや、がんせきふうじで逃げ場を潰してドラゴンクローによる一撃を当てたいコモルーと、ふきとばしや、たつまきを使ってそれを退けるピジョット。

まだこうそくいどうや、おいかぜなんかを使ってないあたりを見るに、このバトルは5、6つ目あたりのバッチ獲得戦ですかね。ジムリーダーが手加減をしています。おっと、吹き飛ばされた岩石たちによって逆に逃げ場を塞がれたコモルーが竜巻によってハメ倒されましたね。

これがボーマンダならまた違った結果だったんでしようが、悲しいね。

うーん、死にかけジジイと思ってましたが、普通にジムリーダーとしてはかなり強い部類ですね、これは。

体が万全なら8つ目のジムリーダーとしてリーグから指名されるのも夢じゃないレベルのトレーナーです。

おっと、初見の方のために解説をしておきますと、このポケオリでは8つ目のジムだけは指定されているんですね。なんでもジムリーダーの中で最も強い人が選ばれるらしいですよ。他にも理由があるらしいんですが、それ以外は全く分かりません（痴呆）

まあ、大抵はドラゴンタイプのジムなんで、チャンピオンワタルが最良した、みたいな設定なんでしょ（適当）

まあ後でちゃんど設定集を確認しときます。

さて、次の挑戦者のバトルも見ていきたいところさん!? なんですけど……。

私の記憶が正しかったなら、ジム挑戦前には保険も兼ねて、戦利品整理とお買い物をするってチャートには書いてあるはずですが……。

フレンドリーショップには寄りましたか……？

それに、マントインの回復もまだですよね……？

こいつ、NPC同士の白熱した戦いもまた乙なものだよなあ、なんて顔をしていますけど、そんな事をしている暇はないはずなんだよなあ……。

何やってだこいつ。これじゃ通常プレイじゃないか……。(憤怒)

なんで始まったばかりなのにこんなにガバガバなんですか？

……ん？ よくよく考えたら、ここまで母親ガバしかり、経験値ガバしかりでチャート通りにいったことなんてなかったですね(白目)

RTAなんだから、ガバがあっても計画的に行動してくれよな。頼むよ。頼むよ。

これじゃRTAじゃなくて、RTA(リアル楽しく遊ぶ)になっちゃうよ。

おっ？ ボロボロになったコモルーを連れてジムから出て行く青年を見て、マ  
ンタインの回復をしてなかったことに気づいたようです。えらいぞ！

大慌てでポケセンに向かうからガバムーブをしまくってますね。そっち方面にあ  
るのはマダツボミのとうなんだよなあ。

と、回復して帰ってきたわけですが、最後の挑戦者のバトルは……もう終わって  
る！

急いでバトルしなきゃ！（RTA走者感）

——おっす！ オラスズネ、未来のチャンピオン様だぞ!! 今、RTAのタイ  
ムが危ねえんだ、だからジムリーダーの皆、オラにバッチを分けてくれえ……！

（悟空）

ん？ せっかくスズネちゃんが啖呵を切ったのに、ハヤテの具合が悪そうです  
ね。

まあこれで9連戦なんで、普通の人でもしんどいでしょう。体調不良のハヤテなら尚更です。

指示ミスとか判断ミスをいっぱいくれそうですね。というかくれよなあ、頼むよ。

「と、父さん！ 今日はまだ無理だ!! 明日に変えてもらおう！」

は？（威圧）

そんなこと許しませんよ。私は自分が起こすロスには寛容ですが、道を塞ぐモブや、クソエンカなんかのロスは絶対に許しません。

というか、このちっちゃい子がハヤト君ですか。ふーんエッチじゃん。（渋谷凜）

「ガハッ！ ゴホゴボッ……今日は久しぶりに調子が良いんだ……。ちゃんと相手のポケモンまで見ることが出来る……。……俺がしっかりジムリーダーとして相手を見てやれるのは久しぶりなんだよ」

だから大目に見ろ、ハヤトって言いつつ咳き込むハヤテと、心配そうな顔をしながら口を紡ぐハヤト……。

通常プレイならせつかくのイベントをねっとりで見たいところですが、これはR

TA、怒涛の会話送りでバトル開始までスキップです。

高速で動く人々って面白いっすね（厨並感）

「いけ、エアームド!! 力強く世界に立つ、トリポケモンの姿を見せてやれ!!」  
両者のボールが空中で開いたのを合図に、バトル開始です。イベント見たかったぞ（血涙）

なので、超速で流れる映像をスローにして編集しました。天才かな？

どうせこのバトルも倍速で流す事になるでしょうから、その暇な時に見ましょうね。

更に時間が余ったら設定集からハヤテの情報でも書き出しましょうか。いや〜倍速が楽しみです（フラグ）

さて、相手の選出はエアームドでした。

ハヤテは他にピジョットと、ドードリオがいますが、ピジョットは空中を舞い、搦手を含めた一撃離脱のじわじわダメージ戦法を使い、ドードリオは地上を駆け巡り、相手がバテた所にズドンと一撃を喰らわせる、一撃による必殺戦法を使います。

が、2 個目のバッチ戦なので、どっちでも同じです。回避もまともな攻撃もしないデクの棒なので。

というのは、新米トレーナーにとっては、初めての自分のポケモンを使ったジム戦だからですね。ポケモンバトルの楽しさを教えるジムリーダーが、新人を叩き潰すなんてありえないからね。しょうがないね。

無駄なリアル路線に助けられましたね。やっぱり、ポケオリ君の……リアル路線を……最高やな！（手の平グルグル）

あとは話す事は、そうですね、2 番目のジムで出されるポケモンは 2 匹以上見た事ないので、バトルは 2 戦で終わります。（なのでピジョットかドードリオか、どちらかの出番は）ないです。

とりあえずいつものバブル光線で牽制することで、相手の行動を縛っちゃいましょう！

今回は 2 番目のジムなので、相手はまともな戦略を使えないため、泡を維持しつつ適当に攻撃すれば勝つ事ができますが、4、5 つくらいの数のバッチになると簡単に対処されるようになりますぞ！

もし4つ目ぐらいのバッチ戦なら、ジムリーダーは、かのホモハゲみたいに緩ケツでは無いので当然、泡まみれのフィールドを塗り替えに来ます。

例えば、今回のエアームド君ならまきびしかステルスロックでしょうか。それをふきとばしでばら撒くことで泡を破壊して、さらにダメージ床まで作ってくる、それが1番簡単で強いムーブでしょうかね。

1番嫌なのは、すなあらしですが、こちらはチャンピオン、歴代主人公勢、ライバル勢、ボス勢くらいしかまともに使えませんかからね。

他にも、いわなだれ、あくのはどうなんかも一応択としてはありますが、ハヤテのエアームドが使ってきた記憶はないですね。

ん？ おおっと!! まるでまきびしを撒くような動作をしていますね！  
そんなはずは……。

ああっと!! ステルスロックまで撒き始めました!!

これ2つ目のジムですよ!! ダメダメダメ!! バトル壊れちゃう!!  
バトル壊るるる。RTAが壊れるわ(しんみり)

もう吹き飛ばしのスタンバイが始まっている!! いやあ～パラマキされそうで、怖

いっす。ということなので、出てきた障害物がばら撒かれる前に、水の波動を当てに行きます。

なんて冷静で完璧なプレイなのだ……（自画自賛）

オラア!! まきびしやら混じった水の波動をくらいなア!!!

はい、当然の権利のように避けられました。なんで？　なんで？　なんで？

まあ一応バラマキを阻止はできましたが。

というか、（2番目のジムリーダーが技を避けてくるなんて）聞いてません。いや、思い出したらマツバもしてましたね（げんなり）

おかしいですね……2つ目のジムは自分のポケモンにちゃんと命令を伝えられるのかを確認するレベルだったはずですが……。

いくらマンタインのレベルの高さで強化されてるからって、新米トレーナーの戦略を潰そうとするなんて、そんな惨いことを2番目のジムでしてくるはずないんだよなあ。

なんか変なイベントとか起きてませんよね。ちゃんと会話読んどきゃよかった（小並）うーん、不安になってきました。

「……………ごほっ……………やるじゃねえか!! つい躲しちまったよ!!」

「悪いいな、2つ目なんだろう? ……っげほ……………なら、こいつはもう終わりでもいい……………。俺のエースに一撃でも入れられたらバトル終了だ! 喰らい付いてみなァ!!!」

この人おかしい……………。2番目のジムってなんだよ(哲学) それに、躲すどうこのの前にステロやまきびしの謝罪はどうなってるんですかね……………?

これは間違いなく変なイベントが起きてますね。ジムリーダー強化イベントとか嫌ですよ。ええ。

とかかジムリーダーのエースに1発入れられる新人ってなんなのだよ。

愚痴はともかく、引っ込んだエアームドのかわりに出てきたのはピジョットですね。エースに相応しいポケモンですね。見た目もカッコいいです。あのハヤト君の切り札になるのがこの子なんでしょうか?

でも今は出てこないでくれよなあ、頼むよ。

「ピジョット!! 竜巻で散らばった塵ごとマンタインにぶつけてやれ!!」

まずいですよ!!!? そんな事しちゃあ……………ダメだろ!! (全ギレ) レベルの

暴力は……やめようね!!

いやあ、横幅が3メートルくらいあります。なんて立派な竜巻なのだ……。

スズネちゃんのいる足場まで風圧でガタガタいってますね……。

いや、やだ、怖い……。やめて……。やめてください、アイアンマン!!

おふとい竜巻君のせいで、まきびしや、ステルスロックだけじゃなくホコリや砂まで巻き上がってきたので、視界までも潰されました。しかも隅っこに配置したやつ以外の泡までもが破壊されてますね。

こんなの、新米トレーナーに対する報いじゃないんだよなあ……。

とうにかさつきからハヤテ君がゴホゴホうるさいんですが。風音凄いのにはゴホゴホ聞こえるってヤバそう。

埃なんか巻き上げるから……。

これじゃあ、バトルどうこうの前にハヤテ君の方が先に倒れそうですね……。と  
うにか倒れて! オナシャス! センセンシャル!!

しかし、まじめにこの状況はどうすりゃいいんですかね。

竜巻のみならマントイン君は耐えられると思うんですけど、竜巻に巻き込まれてる

ステルスロックやらまきびしでガリガリ削られたら落ちそうです……。

とかさつきから竜巻のせいで風が強くて髪の毛ベチベチ顔に当たって鬱陶しいんだよお!!

もう怒ったわよ……!!

あの竜巻を高速翼で打つで返してやりましょう!! 無駄にデカイマンタインだから返せるでしょ (思考停止)

——いけえ! マンタイン! お前のどでかいガタイの風圧で、そんなそよ風返しちまいな!!

へえっ!?

マンタイン君が竜巻の中に高速移動しながら突撃してしまいました。どうやら悩みすぎて、適切なタイミング逃したみたいですね。

やべえよ……やべえよ……。

なんか凄え音聞こえるゾ……。まるでミキサの音みたいだあ (直喩)

相対速度やらなんやらでマンタイン君弾け飛んでそう (小並感)

砂煙のせいで何も見えませんね。アニメだったらよくある演出なんですけど……。

やられてしまいました、まさかこんなに（邪魔に）感じるとは思わなかったんでね。

…いや待て、このどでかい silhouette は……？

おお!! マンタイン、生還!! 全身ボロボロですが、瀕死状態じゃなければ問題なし!!

でも、右ヒレが特に赤黒くなって痛そう（小波）

「おいおい……ゴホッゴホ……。これは……予想外だ……!!」

んあ？ あ！ ピジョット君が倒れ伏していますね！

なんで?? ……? なんでですかね??

巻き込んだ障害物が飛んできたんでしょうか。いやでもジムリーダーのエースがそんなの回避できないわけないんだよなあ。

……まあいいや！（池沼）

勝手に倒れたとしても、戦闘不能なんだから勝ちでしょ!! いえーい!!

俺の勝ち!!! ほな、（バッチ）頂きます。



という訳でドードリオ戦です（絶望） 2番目のジムって……なんだよ。

「小手調べだ！ ドードリオ、ゴッドバード!!」

んえ！？？ ゴッドバード！！？

（そんなの使えるなんて）聞いていません。大好き氏の攻略サイトにも書いてなかったですよ。ええ。バグってませんか？ これ。

ていうか速スギイ!!

地面スレスレの超低空で弾丸のように迫ってきてます！ まきびしやらステロやらを塵にしながら迫ってきてます。化け物かな？

と、とりあえず更に高速移動して、出来るだけ空中に避けましょう。

それに続けて、威力を犠牲にした広範囲の水の波動に超音波を載せて拡散してみます。

これで、あわよくばドードリオ君が混乱して、壁にぶつかって自爆して終わったりしませんかね（希望的観測）

「なら、大きく躲して、そのままの勢いでトライアタックだ!! 空を埋め尽くせ

!!」

判断がはやあい!! 水の波動も超音波も躲されましたね。

手加減してくれよなあ、頼むよ。

でも、3つの光線が揃って放たれるわけじゃなくて、個→々←の光線が散發されてますね。

そんなんじゃないよ(煽り) へたくそでちゅね(レ)

……いや、うーん、わざと軌道を散らせているようですね。集中力を削ぎたいの  
でしょうか。元に目が痛いです。

ん? あ、この軌道はまづい!!

んほおおおおおおお!!……???? 今顔の真横に青い光線飛んできました  
たよ!!

ジム戦でトレーナー狙いはいかんでしょ(激怒)

!! (スタッカート) 私が目を離れた隙に、マントイン君に赤色のビーム  
が1つ当たってしまいました!

あかん、マントイン君がしぬう!!

ビームが当たりそうで、私がビビリ散らかしたので、それを見て、マンタインは動揺したのかも知れませんが。自分のピンチよりトレーナーのピンチを気にするなんて……やっぱり、マンタイン君はポケモンの鑑やな!!

いや、和んでる場合じゃねえ!!このままじゃ追撃で終わります!!

ど、どうすればいいんですか!?

と、とりあえず、バブル光線で時間稼ぎましょう!!

「……っ……ゴッ、ドバードで、ゴフッ、全て薙ぎ倒せ!!」

やだ、やだ、ねえ、小生やだ!!

バブル光線は、結果としてマンタイン君の隙を大きくしただけになりました。

ちよっと指示ミス、判断ミスが多すぎんよ〜!

こうなってしまうたら、神頼みしかなくなるんだよなあ……(ため息)

——マンタイン! 気合いと根性で回避してくれ!! 頑張れ頑張れ!! 出来る

!! 出来る!! 絶対に出来るんだから!!

おお!! 行けそうです!! 積んだ高速移動のおかげか、ゴッドバードの軌道か

ら離れられそうですね!!

いや、ダメです！（即落ち2コマ）蓄積されたダメージからか、ふらついてしまったせいで完璧に回避できずに土手っ腹にカスってしまいました。

むっきゅん！（憤死）

マンタイン君は雄叫びをあげながら浮かび上がりますが、もう次はないでしょう。ふらふらです。

この至近距離では次の一撃をどう足掻いても回避できませんし、ピンピンしてるドードリオを一撃倒し切れる技ありません。

もう、終わりやね（諦め）

このRTAはここまでです。アリガトゴザマシタ（憤慨）

「ド、ゴフツ!! ガフツ……リオ……っ……ゴフ！」

へえっ!?

絶好の追撃タイミングでしたが、指示が飛んできませんでしたね！どうやらハヤテは命令を通せなかったようです。口から血を吐きながら、崩れ落ちていってま

す。  
ハヤト君が大慌てで駆け寄っていきますね。それを見て、出来る限りバトルを続

けようとしていたドードリオも、バトルを中止する事に決めたようです。

ってことは……？ 私の勝ち……ですよね……？

ハァ生きてるヾ〜→帰ってこれたヾ〜！ アッハッハ、生きてる!!

オラァ!! 勝者のお通りだ!! 道を開けな……!!

いや、待てよ……？ ここからまた一戦とかあったら、もうたまらんで、回復だけはしときましよう。

正直もうバトルの雰囲気ではなさそうですが、一応ね。今回はそんなんばかりだったの。

いやあ、こういう時のために回復アイテムを買ってきておいて良かったです。ちやーんとチャートに書いておいたお陰ですね。では、オボンの実を食べさせてあげましょう。

……？

あっ（察し）

……フレンドリーショップには寄りましたか？

てゆわ〜〜!!!!!!

忘れてた……!!

ごめん!! オボン

の実!! 忘れてた!!

……。

はあ…… (呆れ)

クソが、もうめちゃくちゃや。

私は間違いないくRTA走者には向いてませんね (自虐)

とりあえず、マンタインをボールに戻しておきます。これ以上戦いたくないという意思表示にはなるでしょう。

どうなるにせよ、ハヤテには話しかけないといけないでしょうから、ハヤトに引き摺られて行ったハヤテの方に向かいますか。

なんか気を利かせた受付のおっさんが案内してくれるみたいですね。

「どうして、そんなになるまで無茶したんだ!! エアームドを退けた時点で終わっ

でもよかったですだろ!!」

受付の人に連れられるまま、ジム内の医療室みたいなどころさんの前まで来ましたが、めちゃくちゃ入りづらい空気なんです、それは……。

「ゴホッ……言っ、ただろう。全力を見せるって。それに、見たいじゃあ、ねえか、未来のチャンピオンの、底力を……」

え、全力を見せるなんて聞いてないような……。

……!! (閃き) もしかして、高速会話送り中ですかね。もしそうだとしたら、今後、会話を飛ばせなくなるじゃねえかよ。

む、う、う、ん…… (咽び泣き)

「でも、それでもドードリオまで出さなくても良かった筈だ!! あそこでもう勝負は決まっていた……!! 父さんのピジョットを落としたんだから……!!」

「だから、かな。俺の、ゴホッ、力を、全て見せたくなった。古い……殺し合いの為の力だ……」

ええ…… (困惑)

ポケモンなんて子供が楽しむゲームで殺すなんて言っちゃいかんでしょ。

ハヤト君もそう思ったのか、黙り込んでしまったので、部屋の中に突撃します。「……おお、未来のチャンピオン。……悪いな、最後まで戦えなくて……。この通り、グッ、俺の体が保たなかった」

ああ、良いっすよ。

寧ろ最後まで戦われたら、RTA終了だったんだよなあ。

「……まずは……そう、だな、これをやる、ウイングバッチと、バトルバッチだ」

……？ バッチが2つありますね。何これ？

「父さん……!! それは……」

「その、バトルバッチは、今やなん、の意味もない、役立たずの金属片だが、昔はそれがポケモンを役する、……その資格の証明だったのさ」

ああ、なんか設定集で見たような見てないような……。

このRTAではゴミですね。大事なものを欄で、売れません。こんなじゃなくて、代わりに売れるものを寄越してくれよなあ。まあ、空気を読んでそんなこと言ったりはしませんが。

「次は……はねやすめの技マシンをやる。効果は……自分で確かめるといい。その

技は…っ…ポケモンの不思議な特性を表したかのようなものだ。きっと気に入る。」

ちゃんと説明して♡

なんか説明を省かれたので説明しますと、羽休めは回復系の技ですね。ただ特異性として、使用中はひこうタイプが消える為、回復するために使うよりかは、弱点の技を受けるタイミングで使うのがメジャーですね。

「最後は…頼みがある。こいつ…ハヤトを君の旅に連れて行ってくれ」

「な、何を！ 俺は嫌だぞ!!」

「これはお前にも、君にも必要な事だ。俺は根本的などころでトレーナーじゃない。だから俺の元ではお前は成長できない。君は…トレーナーだが、俺たちの方に傾き過ぎている。どちらにも良い刺激になる筈だ。どうか、頼めないか…」

ああ、良いっすよ（快諾）

いやあ、ラッキーですね。まあどちらかというところと怪我の巧妙ですが。

雑魚トレーナーじゃ最終的に稼ぎにならないという話をしましたが、未来のジムリーダーと日がなバトルで経験を積めるなら、雑魚トレーナー戦は全てカットしても良いかも知れませんかね。

まあ、多分イベント加入キャラでしょうから、そんなに長くは居てくれないでしょうが。

「嫌だ！ 俺は父さんのようなとりつかいになりたいんだ!! それに、なによりも！ こんな状態の父さんをほったらかしに出来るわけないだろ!？」

なんだか話が長引きそうですね……。

もし加入してくれないなら、会話分だけロスですし、そもそも、貰うもんは貰ったので、強引に話を切って帰りましょうか。

——まあまあ、後は家族で話し合って決めてくれよなあ！ ここにアドレス書いておくから、後で連絡くれよ!! 俺は帰るぜ!! じゃあなあ!!

アドレス交換まで済ませる完璧なアドリブだあ。やっぱり僕はRTA走者に向いてますね。リカバリーが違いますよ（自賛）

「……済まない、明日には連絡する。……ああ、そうだ、ここまで楽しめたのは久々だったんだ。ありがとう。スズネ」

いや全然！ 僕は楽しくなかったです（憤怒）

もう見たくもねえよ、こんなジム!! ぐ。！

という事でさっさとポケセンに帰って回復しましょう!!

ところで帰り道は何処ですかね……。

受付さーん？ 受付さんが居ませんね。

どうして会話の途中で帰ってしまったんですか……。

こんなんじゃ帰れないよ……。

この後、散々迷ったのを見せるのは忍びないので、加速します。

どうしてポケセンに向かうのに倍速編集が必要になるんですかね。悔しい……!!

と、いうわけで、ポケセンです。

ポケセンの受付にちゃーんとポケモンの回復と、宿泊しに来たことを伝えましょ

う。

——おう嬢ちゃん!! 俺のでっかいの回復してくんな!! あとベッドも用意してける!! とびきりのやつ頼むぜ!!

と、案内された部屋に入ったら、さっさと風呂入って、ご飯食べて、ベッドに入って時間を進めましょう。もうこれ以上のロスを見過ごすことは出来ませんからね。それじゃあ、寝ますよ、寝る寝る。

ということ、切りがいいところで終わりましたね。今回はここまでです。次回もまた見てくれよな!

---

言葉が詰まっているのを表現するために、ハヤテの台詞に句点をいっぱい入れた

ので読みにくいかも知れません。まあ、多少はね？

誤字修正しました！報告ありがとうございます！

## 1 節 あの子とあの人と

初めてちゃんとした物語形式で書いたので初投稿です。

想像したストーリーを文字に書き起こすのが難しかった（小並感）

なので、もしかしたら、書き直すかもしれません。

誤字の修正しました！報告ありがとうございます！

世界中に急に現れた、新たな災害たるポケモン。電気を纏い、空を飛び、人の起こりである火すら容易く操る。そんな超常の力を持ち、少しの力だけで人を殺せるポケモン達は、地域によっては新たな神として祀られる事すらあった。そうして畏れられるほどに、生物としての力の差があったのだ。

人は弱かった。

だからこそ、繰り返される歴史の如くまた、無力な人はポケモンに対する術を模索した。

それは、ポケモンの意識を奪い、壊す機械。

人より強く、強靱な体を持つ災害たるポケモンを殺す為に生まれたものだ。

けれども、稼働はしなかった。何故なら想定よりも災害の『意識』は強かったからだ。

それは、ポケモンの意識を奪い、操る機械。

人では勝てないのならば、同じ化け物たるポケモン同士で殺し合わせれば良い。

その考えのもと生まれたものだ。

けれども、やはり稼働はしなかった。何故なら化け物の『意識』は想定よりも複雑だったからだ。

残虐に思える研究の数々は、しかし、確かに平和を願った人々の歪んだ正義心のあらわれだった。

そんな研究が進んでいたのに何故だろうか。ポケモンは未だ人に狩り尽くされてはいない。それどころか今では、人の良き隣人ですらある。

きっかけはオーキド博士の研究の発表からだ。

ポケモンは新たな生き物であり、それは人に通ずる『心』を持っている。

たったそれだけの事を証明した論文は、確かに世界を変えたのだ。

——まるで他に正解など無かったかのように。

ポケモンと人との共存は進んでいった。

レンジャーが操るスタイラー。人とポケモンの心を繋ぐ尊いもの。それは間違はなく人とポケモンの共生を願った人々が考え生み出した。

トレーナーが用いるモンスターボール。ポケモンが認めない限りはモンスターボールにポケモンが入ることはない。だからこそ、それはポケモンと人との絆の証明になるのだ。

——ああ、歪んだ正義は正されたのだ。

意識を奪い、壊す機械は、ポケモンと人との心を交わす為の装置へと姿を変えていった。

意識を奪い、操る機械は、ポケモンと人との信頼を表す装置へと姿を変えていった。

まるで、共存以外の研究などなかったかのよう、それらは歴史の影からも顔を消してしまった。

——もとより、そうあるべきだったというように。

私にとって娘とは、1つの呪いだった。

あの子の事を考えるのは苦痛でしかなかった。

夢の中。

あの子の声がする。

今ではもう聞けなくなつた、底抜けに明るくて、何が面白いのか楽しそうな声。

散らかったおもちゃ、いっぱいぬいぐるみ。間抜けな顔をしたマントインのぬいぐるみが私を見る。

何故か、部屋の中は明るく感じた。

「お父さん！ お父さん！ またプラスルの話聞かせて！」

娘はよく笑う子だった。

「ほんと好きだなあ、この話。そう、キキョウに向かう途中でな？ 道端で蹲ってるプラスルがいるんだよ——」

言葉の通じないあの人と迷子のプラスルが、色々な人たちの助けを借りながら、友だちのマイナンを探しに向かう話。

そんな話をあの子は好きだった。

景色が変わる。

豊かな緑に囲まれた自然公園。中央に鎮座する噴水が涼しげな空気を作り出している。暖かい日差しと樹々や草むらの匂いに混じって、ほんの少しの花の匂いを風が運ぶ。この日は確か初夏だった。

そこにはポケモンバトルをするトレーナー達の声があった。

前に来た時には、軍人のような鋭利な雰囲気を纏った人しか居なかったはずなのに、若い、まだ青年にすらなっていないような朗らか表情をした少年すらポケモンバトルに参加していた。

あの人はここが好きだった。

ここには……確か、家族でピクニックをしに来たんだ。

バスケットにサンドイッチなんかを作って持っていった。ピクニックにはサンドイッチなんだと張り切ったのを覚えている。

「ねえねえ！ この子はいつくれるの？」

もう、ご飯を食べる時しかボールから出てこないマンタイン。あの頃はずっとボールから出していたはずだ。空にひらひらと飛んでいたのが面白いと言ったのは誰だったっけ。

「こいつはじゃじゃ馬だからなあ……。まだ渡せないな」

——あいつは言う事を聞かないんだ。プライドが高いから。

少し困ったような表情をしながら、優しい手つきでマンタインを撫でていたのを

覚えている。

「じゃあ、じゃあ、ちゃんとトレーナーになったら私にあの子くれる？」

——あいつを布団がわりにスズネが寝ていた時は、それはもう驚いた。そんなこと、俺には許してはくれないぞ。

あの人が誰かを羨んだ表情を見せたのは珍しいからよく思い出せる。

「もちろん！ レンジャーじゃなくて、トレーナーになるんならあげるぞ」

あの方は娘をレンジャーにしたくないとずっと言っていた。

——今はまだ、ポケモンってのは人を襲う恐ろしいものだから、レンジャーがその身一つでポケモンを宥め、トレーナーっていうやつが、ポケモンを持ってポケモンを殺すために争っている。

——だけどポケモンも人もバカじゃないからな、いつかきっと生存競争じゃなく、ポケモンと人との絆が試される、そんなポケモンバトルに心を込めるトレーナーやポケモンで溢れかえるはずだ。

——そうしたらスタイラーなんかなくて、人とポケモンは心を通わせることができるはずだろ？

——それにはやっぱりトレーナーしかない。あの子には仮初の絆じゃない、種属を垣根を超えた素晴らしい信頼を築いて行ってほしいんだ。

——あのクソ生意気なマンタインとやんちゃなスズネの仲を見たら、もう明日にも人とポケモンの関係は変わってるんじゃないかってそう思うよ。

馬鹿みたい。馬鹿みたいな夢だ。そう思っていたはずなのに、私は一字一句覚えてる。

まじめ腐った表情で、らしくない真剣な事を言うあの方は、けれども誰よりもレンジャーである事に誇りを持っていた。

「でも私レンジャーの方がなりたくない……。お父さんみたいに人もポケモンも守るんだ！」

きつと娘にも伝わっていたのだろう。あの時代、ポケモンと人とを繋ぐにはトレーナーよりもレンジャーの方が相応かった事に。

「レンジャーは駄目だぞ！　だって危ないし、何よりポケモンバトルができないからな！」

誰よりも優しく、誰よりも夢みがちで、誰よりも私が愛した人。

輝かしい記憶。忌々しい記憶。

景色は変わる。

色濃く残った記憶。

切れかけた蛍光灯が、部屋を断続して照らしている。窓の外に見える名前も知らない街路樹は風と豪雨に晒されていた。

部屋の片隅にポツリと存在を主張する少し埃の被ったテレビ。

そこに映るのは様々な人々。ポケモン達。

そして、まるで英雄のように照らし出される彼の名前。

「わ、私達助けるために、囿になって……それで……」

「ヨシカネさんのおかげで私は助かった。感謝している」

「彼がいなかったら街中にも被害が出ていたかもしれないね。勇敢な人です」

誰もがあの人を称える。立派な人だと。

狂乱したポケモンと、その命を費やしてまで、心を交わした英雄であると。

憎悪に囚われ人を襲ったはずのガブリアスは、しかし、力尽きた彼と壊れたスタ

イラーを泣きながら抱きかかえていたと。

冗談だと思つた。悪い冗談だと。

タチの悪い演劇で、誰も彼もが私を騙そうとしている。

そうしていたらこの煽動は終わつて、あの人はいつものように少し乱暴に扉を開けて、ちよつと間抜けで、それでいて明るい声を上げて、ただいま、と言つてくれるはずだと。

なのに、家の扉は一向に開いてくれない。1日待つても、2日待つても、何日待つても。

代わりに玄関の前にいたのは沢山の記者。記者。記者。

鮮やかな色の傘を持って、英雄たるヨシカネの素顔が知りたいと、彼らしい素晴らしい最期だったと、彼の夢は彼の命を持って叶うことが証明されたわけですが、なんて。

しかし、奥さん、お悔やみ申し上げます、なんて、心にも思つてないだろう声で、気味の悪い笑みを浮かべながら、私に向かつてくる。

聞いてもいないのに、あの人の最期を脚色して、美談めいた話に作り替え、あの

人の夢すら歪めてくる。

ああ、お前たちは知らないだろう。あの方は口ではたいそうな夢を語るけど、本当は娘の成長を見るのが何よりも好きだった事を。

あの方は、たしかに素晴らしいポケモンと人との共存の世界を謳っていたけれど、それは娘と「トレーナー」として「ポケモンバトル」を試してみたい、そんなささやかな願いのための手段だった事を。

様々に変格され、粉飾され、美化されていく。語られる彼には、もう私が好きだったあの方の面影はなかった。

もはや歌劇になってしまった彼の結末を聞いて、けれども、あの方のマンタインは嘘みたいに大人しくなった。

マンタインだって大部分が演出によって過剰になったものだと分かっていたはずだ。

でも、どれだけ虚飾に塗れても根底は変わらない。彼が相棒のマンタインと共に戦い抜くよりも、レンジャーとして戦う事を選んだということは。

それをどうしても信じられなかったのだろう。あの方の最善の行動は。本来の結

末は。どうして自分がボールに戻されることになったのか。

あの人はきつと、相棒のマンタインですら戦えばただではすまないと、ただそう考え、レンジャーとして戦う事にしたのだろう。マンタインすら守るために。

しかし、マンタインにとって、それを簡単に認めることは出来なかったのだろう。だって、それはパートナーの自分を信じてもらえなかった証明になるのだから。

いや、もしくは、あのマンタインはきつと、パートナーである自分を信じさせてあげることができなかった事にこそ傷ついているのだろう。

普段から言うことを聞いていれば。最期の最期に、あの人の願いを、あの人自身に否定させてしまうような行動を選ばせることにはならなかったのではないか。

きつとそう思ったのだろう。

あの人が夢を語るとき、生意気なマンタインはいつも静かに、それでいて嬉しうにあの人の隣で浮かんでいたのだから。

1人きりになったリビング。

私だけを照らすようになった無機質なテレビの光。

雨はまだ降り続いていった。

景色は変わる。

家の前。

色褪せた風景。この日は確か晴天のはずだったのに、私の感情がそうさせたのか、夢の中ですら暗く曇り、薄ら寒いような心地だった。

誰かも知らない偉い人が、あの人を殺したガブリアスを連れてきた。どちらも俯き沈痛な表情をしていた。私もきつと、ただ曇った顔をしていた。

居間へと2人を案内したとき、色々なものを壊して回ったはずのガブリアスが、慎重に、そつと、そつと動いているのが目に入った。まるで、歩くだけですら、自分はまだ何かを壊してしまうのではないか、そう怯えるように。

あの人を殺したガブリアスが、これだけは壊さないようにと、そんな気迫さえ見えるような顔で手渡してくれた、あの人スタイラー。傷だらけで、ひしゃげてしまった、ポケモンと人とを繋ぐもの。殺してしまうほど人を憎んだガブリアスがそこまでしてくれたのだ。

なのに、ああ。そんなものに意味などない。その気持ちも、そのスタイラーも、受け取るべき人はもういないのだから。

——俺が死んでもポケモンを恨まないでほしい。ポケモンは兵器じゃない。心は必ず通じるんだ。

いつかあの人が言っていた言葉。レンジャーなんて危険な仕事に着くんだから、遺書染みた事は言っておかないと、なんて茶化されて渡された言葉。

その時の私はなんと答えただろうか。だけでも、ああ、今の私には、その言葉は呪いだ。恨まないでいれるはずがない。

ガブリアスを見れば分かる。本当に悔いているのだろう。心を強く持てなかった自分を責めている。人間に憎悪したポケモンが、けれども人間を慈しむことができないのだ。ああ、確かに、確かに、ポケモンと人は分かり合う事が出来るのだろう。通じ合う心があるのだ。分かる。分かるのに。

どうして、この口からは呪詛じみた悪態しか出ていこうとしないのだろう。

私はあの人と違ってそこまですてきた人じゃないんだ。

この苦しみを、怒りを、痛みを、その本人に向けることすら許されないなんて。

生涯この陰惨な感情に縛られ、死んでいくのだろうか。呪いに掠め取られ、それから誰にも打ち明けられないまま。

何もかもが惨めで、視界が滲んだ。

景色は変わる。

部屋の中は暗い。

ポロポロになり、顔すらよく分からなくなったマントインのぬいぐるみが私を見る。

周りには壊れたおもちゃ、引き裂かれたぬいぐるみ。

癩癩を起こして叫ぶ声。ぐすぐすと聞こえる嗚咽と泣き声。

いつからかそんな音も聞こえなくなった。

あの子はあの人ポケモンに殺されてから心を閉ざしてしまった。部屋に閉じこもり、3日に1度、ご飯を食べに出てくる。充血した目、ぼろぼろの髪、よれた服。以前とはもう別人のようだった。

私はどうにか娘を幸せにしてあげたかった。

——そうしようとしていないと、どうにかなりそうだった。

英雄の娘なんて不名誉な名前じゃなく、単なる女の子として支えてあげたかった。

——それは代償行為だったのかも知れない。

気を紛らわすことが出来るかもしれないと、叫ぶあの子に昔欲しがったはずのものを与え続けた。

——あの子はますます塞ぎ込んでしまったけど。

ずっと家にいたら心も晴れないだろうと、ぐずるあの子を外に連れ出して、色々な所を巡ったりした。

——もう外に出かけたくはないと言われてしまったけど。

ポケモンと遊んでみたら気分が楽になるかもしれないと、何も言わなくなったあの子に、好きだったはずのマンタインを渡してみた。

——ポケモンは見たくないと言われてたけど。

人が嫌いになったのだろうか。いつもなにかを押し付けてくるから。

外が恐ろしくなったのだろうか。誰もが色眼鏡を掛けて見てくるから。

ポケモンが嫌いになったのだろうか。あれだけ懐いていたマントインに目もくれなくなつた。

——原因はお前だろう。人を嫌いにさせたのも、外を恐ろしくさせたのも、ポケモンすらまともに見れないようにさせたのも、全部あの子にそうさせたのは。

そうだ。あの子を不幸せと決め付けたのは私。あの子に幸せたれと押し付けたのも私。

なによりも、ポケモンが憎かったのは私自身だ。

——そんな人間があの子の苦痛を取り除くなんて出来るわけないじゃないか。

それを理解した時か、私はあの子と関わるのを恐れた。何かをしたら、あの子を傷つけると思ったからだ。

それに、何をしてても、何をしようとしても、あの子がまた笑ってくれる光景が私にはもう見えなくなつてしまった。

なのに、間違いだと分かっているのに、あの子を幸せにしないと、と言う強迫は消えてくれない。

何もかもが空回りしていて、噛み合わなかった。

いつからか、私に残された大事な宝物は、どうあがいても断ち切ることの出来ない楔になってしまっていた。

景色は変わる。

何にもない部屋。

ただただカーテンが靡いている。窓の外には何もない空が見えた。

あの子の部屋。

リビングに移動してみても、ああ、なんだ、こっちにも何もなかった。

13歳の時、あの子がトレーナーになると言った時の衝撃を未だに覚えている。

どうして今なんだ。私が干渉するのをやめたからなのか。もしも私が何もしなければ、この子はもっと早く、立ち直ることができたのか。私がいらぬ事をしなければ、今頃にはこの子は普通に笑うことが出来るようになったのか。私はそんなことを考え、ただただ呆然とした。

固まる私を見つめるあの子を見て、ああ、早く返事をしなければと、あの子の傷

が深くならないような、そんな返事をしなければと考え、しかし私は、なんだ、何もしなければよかったのか、という自棄と、やっどひとつ、呪いを手放すことが出来るのだ、という奇妙な達成感と、また家族をポケモンに奪われてしまうと、そんな喪失感に苛まれて、小さく震えた声で「好きにしろさい」としか言えなかった。出てきた言葉は、ああ正しくなく、でも間違いない私が出せた精一杯の言葉だった。

また空回りして、娘の気持ちを無視してしまうという憂いが消えてくれなかったのだ。

——答えを出さず、ただ楽になりたかったただけだろう。お前は何もかもを投げ出したのだ。

——きつと、あの子は背中を押して欲しかったはずなのに。

朝。

日が昇るにつれ、人々が目覚めて動き出し、だんだんと街は騒めきだす。

布団から出ようとしているのに、体は動いてくれない。まるで、水に沈んでし

まったように、苦しく、重い。

夢から醒めた後は、どこか息が詰まったかのような心地になる。どこで間違えたのか。どうすれば良かったのか。微睡みから冴えた頭は、それ以外を映してはくれない。

でも、どうせ、何も変わらなかったし、何も変えられなかっただろう。そう決着をつけて、やっとのことで起き上がる。

布団の中に宿る熱は、空虚な日常の繰り返しの中で、ただただ私の存在を示していた。

もはや作業になってしまった日々の中で、私は何かを決めたわけでもなく、ただ何かしないと、と漠然と考えていた。

結局私は娘を信じられなかったのだ。いまさら、いまさら、なんのきっかけもなく前に進み始める事などできないと。

——本当は、あの子にしてきた全ての事に意味がなかったと、一つもあの子にしてあげられたことなどなかったと、その事実から目を逸らしたかったただけだ。

しかし、私がこの関係を壊すことに怖気付いて、ただ何もできずに過ごしている間にあの子は旅立つ事を決めた。

「今日、ジムに行ってくる」

あの子は私にそう告げて、自力で前へと進むために準備をし始めた。私の手など借りずに。

私は何をするでもなく、ただ「そう」としか言えなかった。

まるで、私だけが何もかもに取り残されているみたいに、時計の針の音は鳴り続けた。けれども、やはり私は進めなかった。

「もう、行くね」

そう告げられたのは、随分時間が経ってからだったはずなのに、私にはついさっきのように感じた。

あの子は私の顔を見てから、リビングから出て行った。その後ろ姿を見て、どうしても別つことはできなかった家族と言う名の最後の繋がりが今、切れようとしているのだと思った。今生の別れがここにあるのだ、と感じたのだ。

テーブルにはジムに挑戦するはずのあの子のカバンが、窓から差し込んだ光に当てられていた。

私は、得もいわれぬ感情にあてられ、あの子が残していったカバンを慌てて手に取った。

単純に忘れたのか、私に呼びかけて欲しかったのかはわからない。

けど、もう、ほんとうに間に合わなくなってしまう。そんな言葉が頭を巡り、こびりついていた。

——この焦燥はあの子を救えずに、ただひたすら傷つけ続け、挙げ句の果てに何もかも投げ出した、そんな浅ましい自分の罪悪感だろう、今更母親面するのか？

そんな言葉が浮かび上がってきては、心を惑わす。

でも、今度こそ、今度こそ背中を押してあげないと、あの子は、スズネは1人になってしまう。誰にも頼る事が出来なくなってしまう。あの子の中から父親だけじゃなく、両親が抜け落ちてしまう。それだけは嫌だと思った。

「スズネ。カバン忘れてるよ。ほら。しっかりして。そんなに緊張しなくても、スズネはちゃんと勉強してたんだからトレーナーの資格もばっちり取れるよ。それに

スズネはポケモンが大好きだから、もしかしたら未来のチャンピオンになれるかね」

そう言った私はどんな顔をしていただろうか、どんな声で話せただろうか。笑えていただろうか。いや、きつとあの子に似た無感動な顔だっただろう。堂々と話せただろうか。いや、きつと空元気で、実に無様な声色だっただろう。

なんと不甲斐ないのだろうか。

あの子と目を合わせる事すら出来なかったのだから。

あの子が旅立つのを見送ったあと、しばらく私は玄関から動けなかった。ただ、ここから出て行く人の後ろ姿を見るのは久しぶりだと感じた。

ああ、あの子はどんな気持ちで旅立ったのだろうか。

もう扉を開けて出ていってしまったのに、今更そんなことを思う。

あの子がいなくなった家を渡り歩くと、この家は、清々しく、それでいて何よりも寂しかった。

肩の荷が下りたようだった。

心に穴が空いたような、虚しさがあった。

あの歪な関係ですら、少し恋しく感じた。

この静寂をどうにかしようとして、いつも通りにキッチンに立ってみたら、用意したご飯は2人分だった。

それが何故か、可笑しく感じた。

ただ、点灯していないテレビを眺めていた間に、いつのまにか日が落ちてきていた。

このまま寝てしまおうか、なんて思っていたのに、奇妙な高揚に誘われて、いつのまにか私は玄関にいた。

あの子を見送る前は、たもとが別たれてしまおうとさえ感じたのに、何故だろう、あの子は今、この瞬間にも帰ってくる、そう確信していた。

そうして、五分もせずに扉を開けて帰ってきたあの子は、私を見て小さく息を飲んだ。少し思いとどまったように動きを止め、やがて、恐る恐る、手に持ったバツ

チを見せてきて、不器用な笑みを浮かべた。

「嬉しい？」

少し舌足らずにそう言ったスズネを見て、ああ、やっと、救われた気がした。その表情にはスズネが失った、褒めて欲しい、そんな誰もが持つような、小さい子みたいなの、甘えたいという欲望が現れていた。

「嬉しいよ。うん…嬉しい。」

いつもなら、どう答えれば、なんて悩んでいたのに、色々な感情が溢れてやまず、ただ、嬉しいとだけ口から漏れた。

その眩きにも満たない言葉をきいて、スズネは、その不器用な笑みを深くした。ああ、やっと今、私達は親子に戻れたのだろうか。

残された家族なんてものじゃない、ただの母と子に。

惨めを感じたわけじゃない、無力を呪ったわけでもない、なのに前が滲んで見えなくなった。そうだ、涙は嬉しいときにでも出るんだ。そう思い出した。

居間ではスズネが仰いでいる。テレビではポケモンに関するニュースが映ってい

て、トレーナーの写った雑誌たちがスズネを囲むように散らばっている。

その姿を見ると、私がスズネとの距離を測り損ねていたのと同じように、スズネもまた私との距離を測り損ねていたのだろう。以前なら、ポケモンが嫌いでも仕方がない私の前では、そういうものを決して見せようとはしなかったから。そうして、私達はすれ違っていったのだろう。

2人分、出来上がった食事を居間に運ぶ。

スズネのする、ご飯を食べながら、テレビや雑誌を流して見る、行儀が悪いような仕草も、私に自分が見つめられているのに気づいた不思議そうな顔も、雑誌を見て少し微笑む顔も、そんな、どこにもあるような日常の一欠片の一つ一つが、どうしても嬉しくて、愛しいのだ。

もぐもぐとご飯を食べるスズネをみて、今度こそ、この子のために何かをしてあげようと、あやふやな思いじゃなく決心がついた。

スズネは自分一人で立ち上がる事ができたけど、だからといって、私がスズネに何もしなくていいわけじゃ決していない。

不甲斐なくくらいに、私は駄目な母親だったけど、これからはスズネにとって誇

れるような母親にならないと駄目なのだ。

本当の事を言うならば、スズネにはまだ家において欲しい。だって、せっかくだの母と子に戻れたのだ、まだ話したい事も、したいこともある。

でも、今この子に必要なのは、この子の知らない世界に旅立つ事なのだろう。それに、暗い場所で一生を過ごしたスズネなんて、見たくない。

だから、私が1番すべき事なのは、スズネが旅に疲れた時に、すぐに帰ってこれるような、止まり木になることなのだろう。

寂しくなった時、苦しい時、それだけじゃなくて、嬉しい時も楽しい時も、何かを感じた時に、帰れる場所。思いの丈を語れる場所。休める場所。

それに私はならなくちゃいけない。

それがきつと、母親になるということなのだろう。

ならば、スズネの旅立ちにはとびきりの祝福をしてあげたい。

旅立っても大丈夫なんだと、その行方はきつと素晴らしいものになるだろうと。そのために何かを渡してあげたい。旅のお守りに。何よりも、これが旅のはじめの思い出になるように。

ああ、しかし、私はこの子にちゃんとしたことをしてあげられた記憶がない。どれもこれもが失敗に終わった苦い思い出がある。

だけど、今なら私はスズネに喜んでもらえる贈り物を渡せる気がするのだ。きっと、今だからこそ、渡せる物がある。それに何より外に出ていくのだ、必要なものは沢山ある。

そうだ、1番大事なのは靴だろうか。色々な所に向かって欲しいし、そこで、色々なものと出会い、色々な経験を積むのだ。

その中で、普通の女の子みたいに恋だって経験してほしい。あの子は他の子に比べて、少し幼い面があるから、誰かを好きになるという事から、沢山のものを得られるだろう。

ああ、でも、旅の中では、楽しいことばかりじゃなくて、嫌な思い出も出来るだろうし、危険な経験もするだろう。

そんな時に、それを乗り越え、共に立ち会えるような靴がいい。

そのためには頑丈で歩きやすい靴がいいだろう。

他に必要なのは、カバンだろうか。色々なものと巡り合い、色々な思い出が出来

るはずだ。何かを得た時に、それが要らないものでも入れておけるようなカバンがいい。

その時に要らないものでも、いつかそれがなにかの思い出になるかもしれないから。

服も買ってあげないと、スズネは大事な時期に塞ぎ込んでしまったから、可愛い服にあんまり興味がない。

だけど、これからあの子の世界は広がるはずだ、その時にあの子の思い出を彩る服が有れば、それは素敵なことだろう。

ああ！思い出した。どうして思い出せなかったのだろう。初めに渡すものは決まっていたんだ。

捨てられずにいたあの子の人のスタイラー。これはきつと、スズネに渡すためにあったのだろう。閉じた世界から、新しい一步を踏み出すために。

あの子の夢。スズネの夢を叶える力になるために。

ああ、スズネの事を考えるのがこんなにも楽しいだなんて！

スズネの声がする。

明るくはないし、それも無表情に近い。

本にとって変わられたおもちゃ。一つもなくなったぬいぐるみ。

ボールの中のマンタインは私をみているのだろうか。

ああ、ほとんど飾りもない部屋なのに、ここはひどく明るく感じる。

夜。

スズネに誇れる立派な母親になると、決めればっかりなのに、どうしてもこの決別が口惜しくて、気がつけば、スズネの布団に潜り込んでいた。

スズネは驚いた顔をしたけれど、少し嬉しそうな顔をした後、疲れていたのだから、すぐに寝入ってしまった。

すーすーと寝息を立てるスズネの髪を撫でながら、私も目を閉じる。

昨日までは、繰り返し見る夢のせいで、あんなにも眠ることが億劫だったはずなのに、子供みたいに温かいスズネの体温に触れていると、どうしようもなく幸せを感じた。

その感覚を手放したくなくて、スズネの手を握っていたら、いつのまにか、私も微睡の中へと静かに落ちていた。

夢はもう、見なかった。



## アサギシティ到着まで～ part 4-1

やっと形になったので初投稿です。

形にはなったんですが、全く進まなかったのので、2つに分けて、その前半部分をとりあえず、投稿してしまおう、というかたちになりました。許してください。なんでもはしませんから！

誤字報告ありがとナス！修正しました！

---

お金が……ないんだよね……なRTAはーじまーるーよー！

前回は、何事もなく（大嘘）ジムリーダーハヤテを倒し、ポケセンで寝泊りしたところまででしたね。

さて、開幕からスズネちゃんの寝顔ドアップで始まったわけですが、何とここから4分間近くこのサービスカットが続きます。嬉しいダルルオ!?

いやー、可愛らしいですね。この辺がセクシー、エロい！

……。

……いやあ、十分堪能したよ……。って人のために加速します。まあ皆さんホモですから、こんなサービスシーンいらないでしょ？

とまあ、何故こんな開始になってしまったかと申しますとですね、前回の謎イベントを走行中の私は重く見まして、ロスを覚悟で攻略サイトを開くことにした訳ですね。えらい！

……まあ、結局のところ、このときはどこにも載ってないじゃん、アゼルバイジャン、って感じで終わったんですけど。

つまり、開幕から約4分間のロスを披露したわけですね。しかも、編集集中にちゃんと確認したところ、普通に攻略サイトに書いてありました。

ええ……。

もうめちゃくちゃや。

でもまあ、リカバリしようとした心意気をかって、今回は不問としようと思いません。謎イベントと散々迷ったキキョウジムダンジョンで、かなり動揺してたの

で、その精神統一だと思えば、多少はね？

では、スズネちゃんが起きたところから進めていきます。

まず確認したいのは、今日することですね。結局ハヤト君が旅のメンバーになるのかわからないのでね、それを確認して、後はママンに金をせびりにいきましょう。

ああ！ フレンドリーショップにも寄りたいですね。いい加減道具の整理をしましょう。

ということ、目的地に移動しながら、早速ママンに電話しましょう。

まあ本来なら昨日に電話して報告するはずだったんですがね。こいつほんとチャート見ないな。机の上に冊子で置いてあるダルルォ!? 頑張って作ったんだからちゃんと見てくれよなあ、頼むよ。

——ヘイ!! ママうえ!! 2つ目のジムも無事制覇したから、いったん帰るぜ!! いい報酬を期待してるからな!! 頼むぜ!!

「ふふ、凄いね。スズネ。……そうね、帰ってきたら、とっておきのものをあげる。楽しみにしててね」

ん………?

なんか不穏ですね……。まさかとは思いますが、また大事なものの系統のアイテムを渡される可能性が巨レ存？

またスタイラーとかだったら嫌ですよ。

いやいや、まさかね。そんなわけないでしょう。そんなことになったら、お金足りなくてなんも出来なくなりますよ。

大丈夫ですよね……？

……まあいいや！（痴呆）

先のこととは先の私が解決するでしょう！

気を取り直して、次はハヤテくんにも電話かけましょう。

——ヘイ!! ハヤテ!! そっちの坊主の調子はどうだい？ 俺についてはこれ

そうかな？（煽り）

「ああ、話はずきそうなんだか……。もう一日だけ待ってはもらえないか。1日だけでも家族だけで普通に過ごしたいと言って聞かないんだ」

……。

……まあいいでしょう！ 普通にロスですが、これも経験値獲得のためです。後

のために安定を買いましょう！

それに、さっさと寝れば時間は進められますからね。そう考えたら、別に2日も3日も構わないですね。

——申し訳ないが、やっぱりついて来ないっていうのだけはNGや、それ以外ならいつでもOKだぜ。

「ありがとう。だが、今日だけで十分だ。どちらにせよ、ハヤトは親離れするべきだからな……。また連絡する」

よし！（適当）

なんかまだ到着まで時間かかりそうなので、マツバ君にもかけますか。（走者の屑）

——ハイ、マツバ。私よ。スズネ。無事に2番目のジムを突破したわ。ところで、お金くださらない？（洋画並感）

「そうか……！ おめでとう！ 君が僕のジムに来たときは、この子は大丈夫なのかと不安になったけど……大丈夫そうで……うん、良かったよ。……またいつでもかけてきてね」

まあ、マツバ君からしたら明らかにジムに挑戦できるような年齢には見えなかったでしょうからね。大丈夫か疑われるのもわかる気はしますが……。

だからといって、あやしいひかりを使うのはNG。

それと、お金に関しては普通にスルーされました。ギン……。

おっ、やっと空を飛ぶ便のポートが見えて来ましたね。

ああ、そうそう。忘れていました。私は初見の方にもこのポケオリの素晴らしさを知ってもらいたいので、新要素や特徴的な要素の解説をまちまち挟んでいくのでその辺はご了承くださいね。このRTAを走ったのも宣伝のうちのひとつだからね、多少はね？

今回は……

空を飛ぶ便についてお話します。

皆、空を飛ぶ便って知ってるかな？

空を飛ぶ便っていうのはね、例えば、空を飛べるポケモンを持っていない人が簡単に違う街へ行けたら、気持ちがいい、とか、あるいは、その地方の特産品を別の

地方に簡単に運べると、気持ちがいい、といったことを、空を飛ぶ便というんだ。はい、ということ、ちょうどその空を飛ぶ便のポートについたわけなんですか……。

いやあ、何度見ても、ポートの景色はいいですね。

一気に世界が変わったかのように、匂いも、音も、景観も違うものになりましたからね。色彩豊かな果物と、食べ物、あれは違う地方の特産物でしょうか、色々なものがあります。それを販売しようとしている主張の強い外見の屋台や、そういったものを買おうと集まって来た人々、人が集まるからといってポケモンと一緒に演芸をしたりしている人もいますね。おっきいポケモンに括り付けられた乗用の籠や荷台から大量の荷物をおろしたり、積んだりしてる光景もいいですね。どこからか異国情緒溢れるような音楽も聞こえて来ます。少し騒がしいですが、これこそ活気というものでしょう。

通常プレイだったら、屋台制覇や、お買い物、演奏、芸人なんかの諸々な時間を潰せるものがあるので、1日どころか1週間ぐらい余裕で過ごせるんですが、これはRTAなので、全てスルーする(激ウマギャグ)

喧騒を通り抜け、受付の方でお金を払ってエンジュ行きに載せてもらいましょう。

お金を払って、お金を払って……？

はぁ……（クソでかため息）

あのさ、イワナ、書かなかったチャート。

お金がないじゃん。ねえ。お金が欲しかったから、フレンドリーショップに寄って欲しかったの。もう、ほんま使えんわお前。はぁーっつかえ。

……ということ、ここからあたふたしながら、ショップにアイテムを売りに行ったりするのを見せるのは忍びないので、

みーなーさーまーのーたーめーにー……

前回スロー編集したジムバトル前のイベントでも見ましようか。

一応前回のパートを見てない人の為に説明しますと、体の調子が悪いハヤテ君がジムに挑戦してきたスズネちゃんと対面する場面で、ハヤテ君の体を心配（意味深）するハヤト君が、私のジム挑戦を次の日に延期させようとしたクソイベです（憤怒）

「……だけど、症状が悪化しそうならすぐにバトルは中断してもらおう！」

この場面はあれですね、連載に次ぐ連載で疲れ切ってるんだから、ハヤテ君に休んで欲しかったハヤト君のシーンですね。

ちょっと怒った顔したハヤト君を……うまそうやな！

こんなに自分を心配してくれる息子が欲しいけどなあ、俺もなあ。

「ああ、分かっている」

そういつてスズネちゃんのほうに振り向くハヤテ君。

「すまないな、時間を取らせて。……こいつは心配症なんだ。可愛いだろ？ 自

慢の、息子なんだ」

可愛い（確信）

可愛いって言われて不満げな顔も、頭撫でられて嬉しいけど、それを堪えようと  
してちょっと変になってしまった顔も可愛いですね。

ふーん、エッチじゃーん。（TOKIO）

「俺は、ここキキョウのジムリーダーハヤテ。こんな地位にはいるが、俺は誰かの  
評価をできるほど大層な人間じゃない。だが、俺より強いか、弱いかは分かる。そ  
れに俺の体はもうポロポロだからな、こんな状態のやつにいいように扱われる奴に

「バッチは渡せない。それだけだ」

「さて、未来のチャンピオン？ 俺の前でそんな夢を取り出しただ、お前の夢がお前に相応しいのか、全力で相手をしてやるから、俺に示してみろ!!」

……もしかして、未来のチャンピオンですとか言ったからジムリーダー強化イベントが起きた可能性が微レ存？

……はい、ということ、イベントは終了ですね。この後は普通にバトルに入りました。

とうるかそんなに長くなかったので、普通に見とけばよかったですのでは？

……いや、ダメですね。思考がガバってきています。

自分のガバさ加減によってガバのハードルを下げるのはNG。

ちゃんと考えなくても、RTAでイベントが気になったから見ることにしました、とか許される訳がない。

はい。で、先程からチラチラと倍速画面の方を見ていた方なら分かるかも知れませんが、私はフレンドリーショップで戦利品整理した後、徒歩でエンジュに戻ることにしたようですね。

なんで？（殺意）と思われるかも知れませんが、そもそも金欠なので、エンジュ、キキョウ間辺りなら歩いて節約もアリや、ってことになったみたいですね（他人事）なので、倍速編集は続きます。

ところで、さっきのイベントについてですが、「未来のチャンピオンとか言わなかったらガバラなかったのでは？」と思われる方もいらっしゃると思うので、いやいや流石にそんなわけないわ、いやあるかもしれへんわ、と思いつながら編集の中にこのイベントに関して調べてみたんですが、結論から言うとうまくわかんなかったゾ（痴呆）

なんでも、前世代的トレーナーであるジムリーダーと戦う時に発生するイベントの一種みたいです。

皆さんいきなり、訳の分からない言葉が出てきて困惑しているでしょうが、もちろん私も困惑しました。前世代的トレーナーってなんだよ。

ということ、これまた調べてみたんですが、今作はポケモン世界をシリアスに作りたくて仕方がなかったニツチな変態が、殺伐とした世界観を構築したらしく、ポケモンの出現により人間たちが混乱していく様を描いた作品らしいです。

私はもちろん知りませんでした（自慢気）

初めてプレイした時のデータでは虫取り少年タケルと一緒に虫取り大会に参加したり、タンバでの海水浴で熱い夏を過ごしたりなんかで、幼くも輝かしい友情を育んだので、てっきりそういう需要を満たそうとして出来たセカンドライフ系ゲームの傑作なんだと思ってました。

少し脱線しましたが、その世界観がRTAにおいて何の意味があるんだよ、って思う人が多いと思うんですが、何と今作にはマスクデータが大量にあり、その重要な一つである、「前代的トレーナー値」に関係しているんですね。

じゃあそれはなんだよって話なんですけど、よくわかんなかったです……（池沼）  
なんかポケモンに非道な指示を下すとか、ポケモンを殺したり、虐待したりで上がるのは確定なんですけど、ポケモンを助けたり、優しくしたり、的確な指示を出しても上がるらしいです。つまり未解明なデータですね（白目）

この値と対照的になるのが、「新代的トレーナー値」ですね。基本ポケモンと仲良くしてたら上がるんですが、たまに仲良くしてるのに下がったりする理不尽データですね。もちろんこっちは未解明なデータです（白目）

今回のハヤテ君のイベントは才能値と、「前世的トレーナー値」または「新世代的トレーナー値」が高く、ハヤテ君の調子が良い時に起こるらしいです。

つまり、才能値が高かったら確率で起こるイベントなんすかね？

私は強いポケモンによってゴリ押しそうくらいの考えしかないガバ走者なので、こういうイベント発生の条件とかには詳しくないんですね。

なんで、誰か詳しい調査オナシャス！ センセンシャル！

おっと、そんなこんなで良い感じにエンジュにつきましたね。

早速ダッシュでママンに金をせびりにいきましよう！

……ところで、おうちはどこでしたっけ（健忘症）

赤い屋根って覚えてたんですけど、全部同じじゃん……。

……。

ああ！ ありましたーよかったー!!

またロスになる所でしたね、ガバで済んでよかったです。

じゃあ早速中に入って、お金を掻っ攫いましょう。

——ハイ！ ママうえ！ 御息女様のお帰りぞ！ たんまりと報酬を用意してくんな!!

なんか、無事で良かった的な日常会話が入ったので適当に話して、それとなくさっさと報酬をよこすように伝えましょう。

ここで、気になっていている方も多いと思うので、家族、友人からの巻き上げに関する詳細を語ろうと思います。

ついでに言いますと、走行中の私は詳しくは知ってません。どうなんだ！ R  
TA走者として！

さて、条件についてなんですが、友好度が溜まっていて、巻き上げされるキャラクターとのイベント終了後にアイテム、またはお金が貰える訳ですね。

ここまでは、だいたい前回話した通りなんですが、実はお金をもらえるのはそこそこ友好度が低めのキャラクターのみだったんですね。

まあ、変にリアル路線をいこうとするポケオリだと考えていただいたらすぐ分かると思うんですけど、普通、人に何か送るときに現金渡したりしませんよね。多分そういうことだと思います。



はあー、もうネルソン。寝ますよ寝る寝る。

……ん？

なんか誰かきましたかね……？ リビングの方が少し騒がしい感じになっていきますね。

……でも、ここで無視して、知らない謎イベントが大量に設置されてたら困りますよね……。

トレーナー強化イベントとか……あるかは知らないですけど。

むううん……（咽び泣き）

仕方ないので、確認しにいきます。

カッチャマうるさいよー、眠れないじゃん、アゼルバイジャン。

へえっ!?（エア本）

チャ、チャンピオンワタルの訪問です!!

居間にドカンと居座っとなります!!

ど、どうということなの……（レ）

「やあ、お邪魔している。君はスズネちゃんだよね」

「凄い真剣そうな顔で話しかけてきてるのに、めっちゃくちゃ場違いな格好で笑っちゃうんすよね。そのマントで喫茶店とか入るんですか？」（煽り）

「俺は……トレーナーのワタルだ。君とは会わなかったけど、俺は1度ここに来ている。今日は、マツバとハヤテに責任は果たせと言われてここにきた」

「責任だなんて……あれは貴方達のせいじゃないのに……」

「違うことなんてない、あれは俺たち龍使いの怠慢が招いた事だ。ドラゴンタイプポケモンの危険性を誰よりも知っていたのは俺たちなんだ。ああなることだつて、少し考えたら分かったはずだ。それだけじゃない、育てる際の注意だって出来たはずだ。なのに、俺たちは何もしなかった。……俺は……どれだけ謝罪しても足りない」

……？

「なんか話がよくわかんないですね。……なんで私が主人公なのについていけない話をされるんでしょうね。おかしい、おかしくない？」

「しかも、2人とも俯いて黙り込んでしまいました。」

「やめてくれよなあ、それはロスだよ。早くイベント終わらせてくれよ。」

「あの……あの子は……どうになりましたか……？」

「あの子……？ ああ……。貴方からあの子の話の話を振ってくるとは思わなかった」  
「もう、引きずるのはやめにしたんです。だから……聞いてもいいですか……？」  
「ああ、貴方には聞く権利がある。……あの子は……あの頃みたいに暴れたりなんかしないが……もう誰かを傷つけること自体が駄目になったみたいだ。ただ触れることすら怖がる。復帰するのは無理だろう。それはあの子を育てた……育てたなんて言葉を使いたくないが……その育て親のせいでもあるが、その……彼の……二の舞を……何より恐れている」

「……ふふ、ダメですね。それを聞いて……私は……私は不甲斐ない大人です……」  
「……すみませ〜ん、木下ですけどー、ま〜だ時間かかりそうですかねえ。」

これって、もしかしてスズネちゃんが関係ないイベントですか？  
だいたいなんの話なんだよ、隠し子か？

なんか起こるイベントがだいたい暗いものばかりで気が滅入りますよ〜。

「……スズネ、君は……『トレーナー』として、チャンピオンに勝つつもりがあるのかい？」

完全に静聴モードだったから、急に話を振られてビックツとしました。

もちろんチャンピオンへ勝利することは、このRTAの主題にして命題、勝つ以外の道などないので、そう答えておきます。

そうか……安心したよ。あの子にも伝えておく。そう言ってこっちに微笑みを投げてからワタルは帰って行きました。

なんてやつなのだ。自由すぎでしょ。

それに、結局これはどういうイベントなのだよ。何に影響したのか、これもうわかんねえな。

前回の謎イベントの反省を生かして、今回のイベントを見たのに、何もわからないんじゃ、次からはイベント飛ばした方がいいっすね。(手の平返し)

これじゃただただタイムをロスしたただけですよ。ㄣㄣㄣ……。

まあ、でも後の三巡を買いたかったってことで、今回も不問にいたします。

全ては完走の為に許されるからね、しょうがないね。

いや、完走のたまに必要な情報を得ようと頑張ってるんですから、寧ろRTAプレイヤーの鑑なのでは？

……うーん、じゃあ、キキョウの方に戻ることにしましょうか。

本当は自宅で1日過ごした方がトレーナーの体力、気力の回復にはなるんですが、とりあえず、イベントのロスを取り戻す為に、今回は移動を優先していきます。まるでRTAみたいなリカバリーだあ。まあ、RTAじゃないようなロスを重ねるので、プラスマイナスはゼロでしょうか（ニッコリ）

ママンにはワタルの言葉に触発されたみたいなのを言ってさっさとこんなところとはおさらばしましょう！　じゃあな！

さて、こんな夕暮れ時からキキョウの方へ向かおうということで、マントイン君をボールから出したんですが……

なんかマントイン君凄え成長してる。成長してるね。

レベルは……47!?

ヒエッ……。これは間違いない。永世世界記録狙えるレベルですわ……。

と、ちょっとわざとらしい反応になってしまったんですが、そもそも、エンジュ行きの徒歩を強行した時点で私は気付いてましたからね。

ただその時は倍速中だったので、今やっとリアクションをしてみた次第です。

まあ、それはともかくですね、このゲームは強いやつを倒さないと、強いやつは成長出来ないゲームです。

そんなん分かっとなるわい!! って人が大概だと思いますが、無駄なりアル路線の影響でしょうか、もうめちゃくちゃレベル上げが辛いです。

具体的に言うレベル40までしか雑魚トレーナーでは上げられません。

それ以降は雑魚トレーナーから貰える経験値は一切0です。しかも、40まであげられるといっても、雑魚トレーナーの大抵は対戦を拒否してくるため、かなり大変です。

その代わりといってはなんですが、強いトレーナーの経験値は指数的に増えていきます。

まあ、レベルアップに必要な経験値もアホみたいに要求されるようになるんですがね。

レベル60以上なんかからは、全力のジムリーダーか、四天王くらいからしかまともな経験値を貰えません。

一応、深部にいるやせいの群の長のレベルは70以上なので、その辺なら経験値は貰えますが……。チャンピオンワタルのポケモンたちがレベル70前半なのでね……。つまりはチャンピオン並みの実力がないと深部のやせいの群れには勝てません。……誰がやせいの群れと戦うんだよ……。

ちなみに、チャンピオンワタルが多忙なのは深部での縄張り争いに介入出来るのが彼くらいだという理由があるからですね。

いやあ、前回の反省を生かして設定集をそこそこ読み込んだので、解説がスムーズですね。

まあそれはそれとして、この経験値問題は、このゲームがマゾカスクソゲーである象徴の1つでもあります。

レベルを上げるのが超大変なんですネ。

強敵に勝つために強敵に勝つ。これを繰り返さなきゃいけないわけです。

ここで才能値が低いと、強敵に勝ちたいけどレベルを上げるための敵にも勝てない状況が生まれる訳ですね。

ちゃんとテストプレイはしましたか……？

いくらリアル路線だからってゲームとしては限度があるんだよ……!!

と、倍速画面の方ではキキョウについてポケセンの中で呆けてる私の映像が流れてますね。今までが随分とチャートと離れたことをしているので、今後もチャートに従っていくのか悩んでいるようですね。

つまり……？ ロスでーす……！ イエー……イ……！ イキ

スギイ!!!!!!      ンアア!!!!!!      (ノンケ風編集)

さて、先程の話に戻るんですが、あのイベント単体で見れば大口ロスで、これからマンタインのお供ができるまでは雑魚トレーナーと戦うのは経験値の分だけロスになってしまいうわけですが、あれはタイム短縮及び完走につながる重要な一手になりました。

ありがとう!!      ハヤテ!!      愛してる!!!!!!

つまりですね、長々と語ってしまいましたが、何が1番言いたかったのかと言いますと、ズバリ、お金がありません。

母親から巻き上げられず、集金するために普通のトレーナーと戦うのはロスになる。

つまり……ここからはオリチャーの出番な訳ですね!!

大丈夫だって、安心しろよ。

そもそも、チャートになんて従えてなかったんだから、なんの問題もないね(レ)何かあったらこの育ちに育ったマンタインが華麗に解決してくれるでしょう。

やっぱりRPGはゴリ押ししてなんぼなんだよなあ。

ポケセンの中で呆けている走行中の私もそう決心がついたようですね。

つまりは柔軟な思考をもって臨機応変に対応していこうって寸法よ!

スズネちゃんもキキヨウを抜け、暮れかけて少し赤みがかった32番どうろへ向かい、歩き始めましたね。

さて、具体的に何をしていくかと言いますと、空を飛ぶ便とオボンの実とボール以外での出費は控えるようにします。

本来は、ポケモン入手のための卵の購入や、ポジったりした際などの為になんでもなおし、オボンよりも廉価で大きく回復できるきずぐすり系統と、野生との戦闘回避に使うスプレー系統なんかを買う予定だったので、全部キャンセルだ!

なんでもなおしも、きずぐすりも戦闘で負傷しなければ必要ないですし、野生回

避も気合いでなんとかします。

プレイヤースキルで挽回しましょう！

んにゃぴ、やっぱり自分の、実力が1番ですよね。

という訳でオリチャー1号として、ハネッコ捕まえにきたんですね。

ここキキョウの近くの32番どうろでは、ハネッコという、草・飛行タイプの妨害系の技を覚えるポケモンが野生で出てきます。

Part 2あたりで出てきたホモハゲのおっさんを思い出して欲しいんですが、あのマダツボミがしてきたホモの3種の粉奥義に啞え、ヤドリギ、悩みのタネなどの当たれば敵のポテンシャルをボコボコに出来る技なども覚え、さらに、おきみやげによってやられる瞬間まで活躍できる有能ですね。

捕まえない選択肢はないと言っていいでしょう！

捕まえたらニックネームをホモコロリにするかアイスティーにするか悩みますね……！

まあ、じゃあなんでこんな有能な奴を捕獲するのが元のチャートにはないんだよって話なんです、このゲームは伝説のポケモンの強さが異常なんですよね。

本来のチャートではハウオウによってワタルのポケモンを全抜きする予定だったといえはその強さがわかるでしょうか。

なんとというか、明らかに過去作の種族値のスペックを超えたような動きをします。打たれ強くて、攻撃や移動の隙もほとんどなく、その攻撃の威力は正に一騎当千。故に伝説、とでも言わんばかりの化け物なわけですね。

だから、元々はハウオウを捕まえるまでの8つ目のジムまでを、初期ポケのみ、もしくは追加で1、2匹くらいは増やしてなんとか突破する。そしたら残りはウイニングランっていう感じだったんですよ。まあ、突破率はお察しだったんですが。ただ、なんか今回は、2つ目にしてめっちゃくちゃ強さのジムリーダーが出てきてしまったので、このままの調子でやたら強いジムリーダーばかり出てきてしまったら、8つ目までも到達は出来ないのでは？ ということで、オリチャーに踏み込む決意をしたわけですね。まあ、オリチャーといえるほどのものでもないので、単純に安定を取った感じなんです。

完走出来なかったらおしまいって、それ一番言われてるから。完走するためならば、タイムを犠牲にしてもやむなし……！

私はガバ勢ですが、何も考えていない訳ではない、それだけは真実を伝えたかった。

というわけで、チャンピオン打倒には伝説さえいれば他にはいらなんでしょうが、まあそれでも肉壁は多い方がいいでしょう。せっかく時間が空いたんですし、有効活用していきましょう。そういう体で行きます。つまりロスはありません。

というわけで、かなり脱線しましたが、ここからは延々とハネッコ君を探してはちぎり、探してはちぎるというサーチアンドデストロイの映像が流れます。という訳で地味な伐採作業を見せるのも面白くないので加速します。

ところでですね、今作でのポケモンの捕獲に関してなんですが、捕獲をメインに実況している人の動画以外では、街を転々と空を飛ぶで移動して、ジム突破して、ブリーダーからタマゴを買って、っていうのを繰り返すのが普通のルートなので、あんまり街同士を繋ぐ道なんかを実況とかで見たことがある人も少ないとは思いうんですけど、かなり特徴的なので解説していきます。

今作の捕獲システムはですね、過去作とはかなり違い、どちらかというとドラクエみたいな感じになっています。「〇〇は起き上がりこちらを見ている。仲間にし

ますか？」って奴ですわね。

つまり、戦闘終了後に確率で仲間になる感じですよ。その際にモンスターボールが消費される訳ですわね。

なんでそうなったのかは、んまそ、よくわからなかったですよ……（池沼）

まあ多分アニメとかでよくある、戦った後でお互いを認め合って、その後に仲間となつて相棒になつていく……みたいな演出がしたかつたんですよ（適当）

もちろん、RTAに置いてはタイムロス以外の何物でもないのさうんちですよ。

と、話したいことはなくなつたので、記念すべき一戦目の伐採映像を映す事にしました。

というわけで、ここからはですね……。

なんと……。

尺の都合で次回に持ち越しです!!

すいません許してください！なんでも許してください！

よくよく見返したら今回何にも進んでないじゃないか、たまげたなあ……

なんとも締まらない感じにはなつてしまいましたが、今回は本当にここまでで

す。今回はちゃんと進めるように編集するので、許し亭許して……。

後書きで書くことが特にないので、多分本文の方では書くことがないだろうなあっていう設定などを今回から書いていきます。

### R T A 走者

ガバ勢。あがり症。自罰的なネガティブな性格。調査もチャートもやる気はあったが、出来上がったものはガバガバ。プレイは相当練習したから結構できる。実は、最初のジムリーダー戦のイレギュラーや、スタイラープレゼントのイレギュラー辺りから、かなり混乱している。

編集では、それを悟られないように頑張ってヘラヘラしたようなキャラ作りをしている。



## アサギシティ到着まで～ part 4-2

全く投稿出来なかったので初投稿です。

次回から1週間以上かかりそうなら活動報告の方に言い訳を載せることにしました。

間に合わなかったので、投稿してから編集します。今日はちよくちよく文章変わるかもしれないです

ハネッコ君の最終進化系がポポッコですらない謎のホポッコになってた件を修正しました。

---

ふよふよと、薄く浮かぶ月と太陽に照らされ赤く色づく川の縁で浮かぶハネッコ。みる人の感性によっては情緒を刺激され、これが芸術として昇華されるかも知れない、そんな息を飲むような情景であった。

しかし、そんな美しい見た目で風景と一体化していた、当のハネツコの性根は腐っていた。

自らの力に溺れ、過信しているのだ。

いやあるいは、それは過信ではないのかも知れない。

暴力のみでのし上がった彼は、自身の最終進化系であるワタツコすらも配下に置いていたのだから。

それほどまでに異端。尋常ではない強さ。進化した者達のことですら、自らの力の全てを引き出す事が出来ず、進化する事によって、自身の力を磨くことから逃げた軟弱者であると見なすほどに。

実際、彼はそう考えるのも自然である程の鍛錬も行っていた。故に不遜。傲慢。鬼畜。

そう、そんな考え方である彼にとつては、トレーナーや、それに使われているポケモンというのは、つまり、畜生にも劣るものだった。なんの価値もない。ひたすらに下劣。

他人の強さにすぎる弱者ども。ない力を引き出そうとする可哀想なものたち。

再びになるが彼の性根は腐り切っている。

そんな彼はトレーナーとポケモンとの絆を完膚なきまでに踏みにじるのが、特に楽しみな時間だった。

勝つため、必死に無い知恵を振り絞り、編み出した策を、それ以上の策で、あるいは、ただただ純粹な暴力によって捻じ伏せる。

そうして、出来上がった無様をひたすら嗤って見せるのがひたすらに好きなのだ。もしも、それらが再起できない程のトラウマを抱えてくれたのなら、天にも登る気分になれる。

しかし、彼は退屈していた。なんということはない。全てを平伏せ、支配したからだ。彼を見ればトレーナーは皆同じ。自分を見つければひたすらに逃げ、同じ野生の仲間ですら彼の前では道を譲る。そう、彼は32番どうろの王であった。しかし、そんな王のもとに近づく影があった。

幼い少女と大きな影。

引き連れた影は、一部の隙などない佇まいのマウンテンであった。

それを目にした王は、ああ、なんとという獲物が来たのだ、この者たちの育んでき

た絆を、プライドを、力を、蹂躪する事が出来たのならば、いったいどれほどの甘美を生むのだろうか、そう考え、いつもと同じ、獲物狩る時のように大胆に、それでいて付け入る隙など見せないような慎重さでマンタインの前に躍り出た。

悠々と浮遊してきた王を見つめるマンタインに対し、問いかけを放つ。

「何故、貴様のような傑物が、斯様なヒトのメスのために身をやつす」

少女を陰に隠したマンタインは睨みつけるように返答を返す。

「私がひとりで強いわけではない。私達ふたりで強者なのだ。決して隷従しているわけではない」

その答えが、甚だ面白かったのか、王は一頻り笑った後、まるで嘲るように語り出す。

「詭弁だな、それは。ヒトは戦えぬ。戦場で指揮者が武器を持たずに立つなどナンセンスだ。指示を出すしか能のないものなど必要ない」

2匹の間に緩やか風が吹く。

ここは32ばんどうろ。見渡す限りには、穏やかな川、そよぐ草花があり、見たものの心を落ち着ける事ができるだろう光景が広がっている。

しかし、当の2匹には、それがこの瞬間だけは酷く歪で不気味な風であると感じたのだ。

周囲の環境から与えられる穏やかな温かみと、2匹の間に流れる戦場のような冷え据えた緊迫が、この場の気味の悪さを増幅させる。

「平行線だ。この問答に意味などない。要は私達が強いか、お前が強いか、その答えさえ有ればいい。そうだろう」

お前が不要と言ったヒトが、お前を殺す事になるだろうがな。そうマントインが呟き残した言葉は、不自然なほど良く響いた。

凜猛な笑みが溢れる。

あまりに強すぎるからか、声をかけたただけで、怯えて逃げようとするもの達ばかりが王の前にはあった。

その最中に現れた、塵芥ではない、敵。

打てば響くというように、このマントインは煽れば煽るほど、戦意を高揚させていく。

近々忘れていた闘争というものを此奴は思い出させてくれる。

そうして、自ら闘争心を高めていく王であったが、彼には一握の不満があった。ここにオーディエンスが見当たらない事だ。

これほどの強者と戦えるのにもかかわらず、それを見る者達がいけないというのは、戦に関わる者として、どうしようもないほどに無念であった。

しかしそれは仕方がないことなのだ。何故なら王はどんな戦いにも勝つからだ。負けなし。常勝。それが道理。だからこそ、王の戦いを見るものはない。そんなものを見るよりも、今日の糧を探す方が大事であるし、なにより、王の気まぐれによって、次の標的にされることを皆が恐れる。

普段ならば、それこそが王の証であると考えていた王だが、それが今は無性に口惜しく感じた。

今から自分は打ち負けるのかもしれないのだ。そう思わせられるほどの強者との戦いが始まるうとしている。

けれども、やはりこの勝負の非凡に気づいているような稀有な才を持つものは見当たらない。

王にはそれが無性に悲しく感じた。もう自分の相手になるものは、このマンタイ

ンしかないのだろうか。

しかし、この場の2匹は気づかなかったが、オーディエンスは1匹だけいた。岩陰に隠れて息を殺しているブイゼルだ。

もともとは中層のカースト上位に君臨していた彼だったが、特別に力をもって生まれたならば、上層——人通りの多いメインストリート、いわばそんなところに追いやられた弱者の集いのことだ——で、自らの世界を築くのもいいだろうと、意気揚々とやってきたところを王に完膚なきまで痛めつけられた過去を持っている。

そう聞くと、彼がどうしようもない間抜けのように聞こえるが、それはとんでもない。

彼は王さえいなければ、ここ32ばんどうろの上層でトップに君臨するなど簡単だったのだ。それほどの力があつた。

しかし、不幸なことに、そこには王がいた。結果、彼は中層では、上層の雑魚にやられたゴミのような存在として、上層では、王にやられた有象無象として立場を失った。

そんな彼であるから、マントインの強さを見抜く事など容易い。故にこそ、彼な

ら王を討ち果たすのではないか、そう仄かな期待を込めて、この戦いの行方を覗いているのだ。

2匹の間に再び風が吹く。

どちらも己と相手の間合いを、そして隙を探り合い動かない。いや、動けない。冷や汗が流れ落ちる。

そうしてできた消極的とも言える均衡を崩したのは、意外にもこの場に不要と言われたヒトのメスであった。

一言。

「じゃあ、バブル光線」

気の抜けた様な声で発せられたそれは、一瞬だけ王を怒りに囚われさせ、一方でマンタインに完璧な行動を取らせた。

王が一瞬の失態から気を取り直した時には、まるで、32番どうろを非日常に染め上げるかのように舞い上がり散らばっていく水泡たちが、この場の全員の視界を奪い、感覚を狂わせていた。

それは、奇しくも王が好む戦法と似通っていた。

それを見た王は、「やはり我の目に狂いはなかった……！」と、口から溢した。このマンタインはまさしく王の器である。こんなにも王たる自分と似た戦い方をするのでから。

いわば王道。敵の平常を切り崩し、世界を作り上げる。覇者の戦い方。

しかし、勝つのは我。

何故ならば、私の戦術の方が苛烈で殺意に溢れている。

フィールドを塗り替えるのではなく、フィールド全体を殺すのだ。

だからこそ、我が勝つ。それは摂理である。

そう、王は確信した。

そうして、王は奇特な高揚感に浮かされたまま、まるで泡沫の世界と化した32番どうろを、光すら通らないような深い霧に包み込んだ。

文字通りの五里霧中。深い霧隠れ。しかし、その過激さは通常の霧とは違うものがある。

それは粉状に撒いた毒である。

吸い込めば最後、痺れにより動けなくなり、眠気により意識を奪われ、毒により体が壊される。

まさに邪悪なる王の世界。幻想的でどこか狂氣的な泡の世界とは異なる、熾烈な世界。

フハハッ！馬鹿め。所詮はヒトの犬よ。それが王たる我と貴様の違い。

貴様はこの霧の対処をせざるを得ない。そうしなければ、飼い主が死ぬ。

少し粉を吸い込んだだけで死ぬ。そこまでの毒素を込めた。

嗚呼、貴様は対処をせざるを得ない。そうしてできた、その隙を我が狩る。既に勝利は手中に収まった。

王の慢心、増長は留まる事を知らない。しかし、もはや反撃すら許されないほどに、マントインと王の間にできた優勢、劣勢の格差は大きくなってしまっていた。なんとかヒトを毒霧から守ろうと、ヒトの周りに充満した毒の霧をアクアリングを発生させ、それに吸収させたり、翼の風圧で吹き飛ばしたりして、晴らそうとするマントイン。そこには、先程、不敵な発言をした時のような表情はない。

ヒトに致命の刃を向けさせる前に勝つつもりだったのだ。先手必勝の理に従っ

て。

しかし、現実には後の先を取られ、どうしようもない隙を晒す始末。

もちろん王はその隙を見逃さない。王故に。

思わず、邪悪な笑みを溢す王。

死角。これは死角への一撃だ。どう足掻こうが避けることなど不可能。

それにもし、避けたとしても、この一撃はヒトに向かい飛んでいく。手詰まりだ。

どちらかは倒れる。そしてどちらかが倒れたのであれば、残りなど簡単に処せる。

嗚呼なんとも愉快だ。一目見ただけで確信出来るほどの強者を一方的に喰い破る

ことが出来るのだから。

ただ、これほどの者がヒトなんかに身をやつしていたのだけは少し不愉快だが、

もう終わりだ。

ヒトよ。何も出来ずに、自らのペットの行末をその目に刻むがいい。

王がそう考えたのは刹那のことだった。致命的な油断。一瞬の隙。

ここに、戦場に立っていたのは決して2匹だけではなかった。

3人目だ。王が不要と断じ、戦いに置いて弱点でしかなかった、3人目がその

死角への対処を叫んだのだ。

パブル光線を下に向けて撒き散らしながら、大きく上空に避けろと。

「馬鹿なッ!? この技を避けさせてみるッ!! そんなことをしたら、貴様は死ぬッ! 死ぬのだぞッ!!」

しかし、王の叫びは虚しく響き、マンタインは上空に浮かび上がり、そして何の奇跡か、ヒトにタネマシンガンの一撃は当たらなかった。

確かに奇跡でも起きなければ、ヒトの身体能力だけでは襲い来る種からは決して逃れられないだろう。しかし、そこにポケモンの臂力で起こされた強烈な上昇気流が合わさることで、ほんのわずかだが、種の軌道をずらすことができたのだ。

そして、ずらされた軌道に反るように回避することでギリギリではあるが直撃を避けるという事を為したというわけだ。

つまりは奇跡ではない、策により必死の状態を攻略したのだ。

しかし、これだけではヒトが倒れることに変わりはない。結局毒にてやられるのだから。それを解決するために撒き散らかされた泡を使うのだ。泡に頭を突っ込んで、空気を確保するのだ。これは完全な策ではない。泡の中に毒粉が混ざっている

いことなどまず有り得ないのだから。

寿命を伸ばしたに過ぎない。もう一度同じ攻撃をされ、先程の策までもを攻略されたら、その時点で終わりなのだから。

だが、自惚れに支配されていた王は動揺により動くことが出来なかった。

己の勝利を空で描いていた王は最悪な醜態を晒したのだ。

ああ、もはや戦況は決した。

邪悪なる王の世界を打ち破り、致命の刃を王に届けられる隙もある。

そうして、ヒトより出された、新たなる攻撃の指示。

水の波動が王の心臓を撃ち抜いた。

大地に堕ち、霧が晴れ、体がまるで動かなくなって初めて王は現状を理解した。

「嗚呼、我が、倒されるとは……」

勝てない勝負ではなかった。途中までは確実に有利だった。ヒトの策がまさか、自分を上回るとは思っていなかったのだ。

そんな後悔に苛まれながら、しかし勝者を称えようと、少女とマントインに目を向けた時、王は酷烈な恐怖に駆られた。

その目だ。なんと恐ろしい目をしているのか。己を畜生であったと、邪悪であったと、詰るのであれば良い。だが、その目が映すのは、もう立てないのか、という哀愁と、貴様はこの程度でしか無いのかという失望のみ。

その黒色の瞳には、今までお前が行ってきた全ての研鑽など、私達にとってなんの障害でもないのだと、そう断じる哀れみだけが映っていた。

それが、王には堪らなく恐ろしかったのだ。

そうして、その黒色が、王に見向きもしなくなった頃。やっと、王は起き上がった。しかして、確かに王は起き上がったが、その動きは王が負け犬と嗤ったものたちと同じように、勝者を恐れ、その暴力がもう自分に降りかからないようにと祈り、這いつくばる無様のなりであった。

ああ、彼もまた、弱肉強食の世界に呑み込まれてしまったのだ。

一度恐れたならば、自分にはない強さがあることを認めざるを得なくなる。そう、彼が決して許容することの出来ない、人とポケモンとの絆なんて馬鹿げたものを。そんな様子をずっと見ていたブイゼルは、自らも許容しがたい絆の強さを、しかし見てみたくなった。その果てに立ったならば、王すら超えるものたちと、自分も

並び立つことができるのだろうか。

その情景は、まるで古きものと新しきものを振るいにかけてたかのようだった。進むべき道が違うのだと。

己の力のみを偏愛し、信望する古きもの。他者の力を認め、高め合う新しきもの。どちらも間違いいではない。しかし、決して相容れぬものなのだ。

このハネッコは力という抛り所すらなくし、全てを失なっていくのかもしれない。あるいは、この苦渋を背負い、さらなる研鑽の果てに、再び王として君臨するほどの理外の強さを手に入れるのかもしれない。

このブイゼルは誰かと認め合い、助け合い、補い合うことによって、一人だけではたどり着けない極地へと到達するのかもしれない。あるいは、ほかの誰かの力を結局認める事が出来ず、自分以外の司令塔なんて邪魔なだけだと、結局、力というもの、自らのもの以外は信じるには能わずと、そうなるのかもしれない。

そう、結局のところは、自らの力を信じて、何かを為そうとし続けることが重要なのだろう。

正解などない。誰もが進まない道ならば、自らが道を切り開かなければならない

のだ。

……。

はい。

という訳でね、今回は私の超絶パーフェクトなナレーションで始まった訳ですが、これはポケオリのRTAのPart4の後半戦です。

何これ？って思われるかもしれませんが、私もそう思います。

でも、クッキー☆流したくないねんな……。

さっきのはですね、単なる伐採1匹目の映像を編集したやつです。

どうや、うまいやろ。編集したからな、私が。(よっちゃんイカの亡霊)

つまりは倍速中の尺稼ぎですね。前回は尺が足りなかったのに、今回は尺が余り過ぎてるねんな……。

もちろん、全部嘘です。

芝居風に編集しただけなので、実際にはそんなドラマはなかったです。

現実のバトルは、「くらえ、バブル光線！」「グエー死んだンゴWWW」「やった

ぜ」くらいのレベルでした。

なんで、霧とかは編集で付け足したやつです。

本物のハネッコ君はバトルが始まってからすぐに、バブル光線の泡にふよふよと自分から近づいていって目を回していたので、強くはないでしょうし、霸王系のキャラでもないでしょうし、寧ろ、天然系の頭ふわふわマンだったと思います。

ブイゼル君はチラチラこっちみているだけでした。こっちも頭空っぽで、ぼけーっとしてる感じで、どちらかというところ、見てるといよりは目に入ってるって感じでしたね。

マンタイン君はいつもどおりの可愛い顔をしていました。

というわけで、変なナレーションするのは……やめようね！

ポケモン達はそこまで考えてないと思うよ。(プラスちゃん)

しっかし、こんなくだらない話のために貴重な時間をかけたんやから、さぞ素晴らしい結果を皆様に報告できるんやろうなあ。(フラグ)

さあ、果たしてハネッコ君は仲間になったんですかね。

ということ、そろそろ倍速が終わるので、伐採の成果を確認しましょうか。

……ん？（予定調和）

あれれ〜？おかしいぞ〜？マントイン君しかお供がないねえ？

……。

カクカクカクカクカクカク

!!どうも〜、スズネで〜す！

まあ今日は、捕獲日、当日、ですけども。ええ〜とですね、まあ、集合場所の、ええ〜、32番どうろ、に行ってきたんですけども。

ただいまの時刻は、7時をまわりました。はいちょっと、遅れてきたんですけどもね。ほんでえ〜、かれこれ2時間くらいは待ったんですけどね。

（ボールへの）参加者は、誰一人、来ませんでした……。ガチャ！（心のドアを閉める音）

誰一人来ることは無かったでスウウウウ。残念ながら。

一人くらいくるやろなあとと思ってたんですけども。ええ。

いったい何がダメだったんでしょかねえ〜。不思議ですね〜？

はい。

……悲しいですね。トボトボ歩いているスズネちゃんも何処か哀愁を感じます。

これがオフ0の感覚なんですかね。

さつきから後ろをついてきているブイゼル君も私を笑いにきたんでしょうか……。悔しい……！

というのは建前で、私はRTA走者なので、こんな感想を話しつつも不意打ちを警戒しているわけですね。えらいなあ。

……というか、あのブイゼル君ずつとついてきてますね。

もしかして、私のことを餌をくれる誰かと勘違いしてるんでしょうか。(メルヘン)

……もし、このまま街中までついてきたら厄介なので、対処を考えないといけないかも知れませぬね。

というのは、街中でポケモンを外に出してたらですね、住民たちにめっちゃ嫌な顔されます。というか、有名トレーナー以外は良い顔をされないんですよね。

運が悪ければジュンサーさんと呼ばれるので、タイムロスになる可能性もあります。す。

一応、バッチ獲得の後半戦が終わるくらいには、有名トレーナーの仲間入り出来

るので、文句をつけられるっていうガバが発生することは無くなるんですが……。  
まあその場合はその場合で、トレーナーに対戦してくれて絡まれるので、基本、  
街中でポケモンを出しとくのはRTAでは厳禁です。

あとですね、話は戻るんですが、捕獲済みじゃないポケモン引き連れているのが  
バレたら、問答無用で即拘置場行きらしいですよ。

しかしなんで、こんなロスの種が生まれてしまうんでしょうね……。通常プレイ  
中にならこういうのもあるのか面白いなあくらいで終わらせられるんですが……。  
はあ……。しゃーないので撃退しますか。

……。

……？

……いや？

ㄟ！ 起死回生の手を思いつきました！やはり私はRTA走者！いよ！天才  
！（自画自賛の嵐）

こいつをボールに入れてしましましょう！

よくよく考えたら最終的には肉壁になるんだから、ちょっとタイプやら性能が

違ってもへーきへーき！

よーし！ロスはなし！全て計算のうち！

そうと決まれば善は急げです。さっさとボールに詰め込みましょう！

あ、そうだ。おいブイゼル。お前さ、さっき俺らがヌツ、戦ってる時チラチラ見てたのだろ。

そうだよ（自己便乗）

（これからも）みたけりゃ見せてやるよ！！

んお!?!私の闘気に当てられたのか、MUR大先輩みたいな池沼顔だったブイゼル君が、智将MURみたいな、シュツとした顔つきになりました。歴戦の猛者みたいな風格まで醸し出しています……。これが昼行灯ちゃんですか。

これは……眠れる獅子を叩き起こしてしまったかもしれないですね……。

もし、こいつが強敵なら、逃げるのも倒すのも一苦労なので、タイムロス間違いないです。

……あのまま何もせずにスルーするべきだったのでしょうか……。

ハネツコガバタイムの八つ当たりをしようとした天罰なんですかね……。

……仕方ないですね。

トレーナーを庇いながらのバトルじゃ負ける危険性があるかもしれないので、あんまりやりたくないんですが、マントイン君に野生特有のクソバード戦法をさせましょう。飛べないやつに空から一方的に遠隔技を放つうんち戦法です。

強力ではあるんですが、ただ、これをするとなズネちゃんサイドがガラ空きになるので、ダイレクトアタックで色々と終了なんですよね。諸刃の剣です。まあ、気合と根性と祈祷でどうにかしましょう！

ブイゼル君が、スズネちゃんにダイレクトアタックしに來れないようにしたいので、マントイン君の方に注意を逸らすため、高度を上げさせながら、ハイドロポンプの構えを取らせます。

レベルが足りないので、発射する速度も威力も半減以下ですが、相手からしたら、力を溜めてるように見えるので、迂闊に隙は見せられないでしょう。

クソ雑魚ドロポンを牽制として発射して、その影の刃として、みずのはどうを直撃させて打ち取るというルートで行きます。

——オウラ!!くらえ!必殺のドロポンじゃあ!!

え!?

普通にブイゼル君に直撃しました!

キリッとした顔のまま、顔面にドロポンが直撃しましたよ……。

そのまま倒れ込んで目を回しています……。

ど、ドロポンだけで終わっちゃいましたね……。クソみたいな威力だったのに……。

……。

やっぱりクソ雑魚じゃないか(呆れ)

誰だよ昼行灯の強キャラとか言ったやつ!出てこいよ!!

……まあ、強くてタイムロスになった、とかよりはマシですね。うん。

一応、ブイゼル君起き上がるか確かめときます。まあ、これが目的だったんですけど、強キャラだと思った時の緊張、緊迫感と、クソ雑魚だった時の落胆とかの気持ちの弛緩の落差で、さっさともうポケセンに帰りたい気持ちなんすよね。

おら、起きろ。起き上がれブイゼル。

そう声をかけながら顔をペチペチ叩いてみると、あら不思議、ほんとに立ち上がってモンスターボールを私の鞆から奪い取って勝手に中に入っていました。

……はえーすっごい（呆然）

正直、ハネッコロスでの、機転を効かせたとかじゃなくて、単なる八つ当たりでブイゼル君をしばく事を決めたので、ほんとに捕まえられるとは思ってませんでした（走者の屑）

まあでもね、結果オーライって事で。運もガバも実力のうちってね！

ということ、新たな相棒ブイゼル君ゲットです！

ハネッコ君はポイーで。

さて、そんな感じで新たな相棒を引き連れ、キキョウに戻ってきた訳ですが、もう今日はやる事ないので、ポケセンで1日を終わらせます。

ダッシュでポケセンに入ったら、飯食って、風呂入って、今日は寝ますよー。ねるねる。

という訳で、朝です。

いやあ、朝日が眩しい。

朝食を済ましたら、待ちに待った、ハヤト君をお迎えにいきましょう！

……そういえば、ジムリーダーってジムに住んでるんですかね？

……まあ、とりあえずジムのほうに行きますか。

ところで、話は変わるんですが、ただ移動するだけの時はもうほとんどカットみたいな速度の倍速で流していいですかね……。そんなに合間合間に話することがないゾ……。

無編集版は別にあげるので許してください！なんでも許してください！

こっちの方はTDNポケオリの宣伝ってことでオナシヤス！センセンシヤル!!  
はい、という事で、超速でジムについてたんですが、なんと……ここからも倍速で流してしまいます。つまり、減速です。

「ヘイ、かまわん殺すぞ（レ）」とお思いになる方だらけだと思うんですが、言い訳させていただきます。

ここではですね、ハヤト君達との会話、ハヤト君とバトル、締めめの会話の3工程があったんですが、そこで1番時間が長かったバトルがですね、もう何の特徴もない、殴って勝つ。みたいな勝負で、何の面白味もないじゃないって感じだったので、もういっそのこと倍速で流してしまおうという魂胆なわけです。

バッチ後半戦の時みたいに、一方的に空から遠隔攻撃放ってくるクソバード戦法を取るハヤト君ではなかったです。ちっちゃい頃は真っ直ぐ打つみたいな馬鹿正直な戦い方やったんやなって……。

という訳で、今からメインの大枠の方ではイベントを流します。

ハヤト君の初戦ってことなんで、バトル以外はちゃんと編集して持ってきたんですよね。

一応ですが、RTAほんへの倍速バトルの方が気になる方は、右上の小枠の方をチラチラ見といてください。

はい。というわけで、ジムについた私を苦笑いしているハヤテ君と、凄え不機嫌そうなハヤト君が迎えてくれたところからですね。なんかめっちゃハヤト君に睨まれています。

おっと、ここからは、RTA走行中なんで適当に話を流していた過去の自分を脚色しながら、私が名演技を披露するので、見とけよ見とけよ。

「俺と戦え！これで俺に負けるようなら俺はお前とは一緒に行かない！」

——は？……は？なんやねん、その態度。開口1番になんやそれは。ちよっと、

お宅の息子はん、どないなっとなんねんな？なんか約束とちゃうんやないか？

「……まさか俺に勝っておいて、この勝負で勝てないなんて言うわけじゃないだろう？」

——おーん……。

レベル上げになるのでOKです！（手の平返し）

ハヤテ君にはマントインを育てていただいた恩がありますからね。仕方ないね♂  
(レ)

と、今適当に考えましたが、多分さっさとイベント終わらせようとして、そんなこと考えずに、バトルが起きるのか……ならさっさと戦わなきゃ（使命感）くらいにしか考えてなかった気がします。

というか、ジムについてから1番最初にバトルフィールドのトレーナーのお立ち台みたいなやつに乗ったの私でしたね。

他人目線で見えていたら、ハヤト君よりやる気満々に見えますね。（適当）

はい、今回の戦闘では新たな相棒ブイゼル君を使うことにしたようですね。

間違えてマントイン君を出さないように気をつけて玉選び（意味深）してから投

球してます、えらいえらい！

うーん、ピッカピカのモンスターボールは、なんか新たな仲間って感じで良いっすねえ……。

「な!? 全力で戦え!!」

——ちよっとおたくの息子はん、注文多いんとちゃう？ それについては、どない思っとんのかなあ、ハヤテはん？

「……全力かどうかなんて、そんなものは戦ってみないとわからないからな。まあ、勝てば良いんだ。文句はそれから言うべきだろう」

「……グッ……行けえ！ ヤミカラス!!」

おっと、ものすごい勢いの投球で現れたのはヤミカラスですね。

ちよっとぐらつきながら飛んでてきんぱく……まろまろ……

と、まあ、ここからは先は何の面白味もない殴り合いだったので、気になる方は加速されたほんへをチラチラ見といてください。

今から流すのは戦闘終了後のイベントですね。

普通にブイゼル君に殴り負けたので、めっちゃ不貞腐れてるハヤト君を慰めようするイベントです。(大嘘)

「なんで！どうして勝てないんだ！」

ネイティをギュッと抱きながら慟哭する様は、アニメみたいで映えますね。でもネイティ君白目向いてるゾ。普通に可哀想ゾ……。

「お前がバトルに余計なものを持ち込んでるからだよ」

そう言っつてハヤト君に近づいていくハヤテ。

「……ッ！父さんは、なんでそいつの肩ばかり持つんだ！」

「馬鹿言え、お前の方に鼻履している。じゃなければこんな事言わないさ」

「……じゃあ、余計なものってなんだよ」

「……負の感情が強すぎたよ。嫉妬、怒り。まあ、それ自体が悪い事じゃないんだがな」

「悪い事じゃないならなんで！」

「背負っている気持ちの強さだよ。スズネは……ちょっと特殊だからな。でも、お前の持ち味は、嫉妬でも怒りでもないだろう。紛い物の力に縋ろうとしている奴が

勝てるわけない。そうだろ？」

そう言われて黙り込むハヤト君。

区切りが付いたのか、こちらにハヤテ君が近づいてきますね。

「……負けた分際でこういうことを言うのも何なんだけどな、スズネ、君の夢は確かに君を動かす力なんだろう。きっと、それが君の強さにも繋がっている。深く、深く、太く根付いた、頑丈な源力だ」

「だけども……君がその使命に縛られている限りは、決してチャンピオンにはなれないだろう」

「君が思っている以上に、ワタルの背負っているものは重い。気持ちの持ちようで強さが決定するわけではないが……」

「勝負の世界では、負けがチラついた時に、勝ちへの渴望が明るく、強いものが勝つ」

「負けられない。負けたくない。と、負の感情しかない奴は、その土壇場で、どうしても勝ちを掴み取ることが出来ないのさ」

「……スズネ、君は自分が戦っている時の顔を見たことがあるか？」

「……俺はハヤトの成長も期待しているが、スズネ、君の成長も期待しているんだ」

「……できれば、この旅が君たちにとって良いものであることを願う」

「……行ってこい、ハヤト」

はえーすっごい（呆然）

編集途中で感動しちゃってそのまま流してしまいました。

なんかめっちゃくちゃ良い事言ってますね。

私の夢（RTAを完走する）を果たすなら、使命（最速を目指す）に縛られちゃいけないということですね。つまり、どうしてもここでロスをしたくない、ガバを一つも許せない、とネガティブな意識のままでは完走できない訳ですよ。でも、ちよっとくらいロスしてもいいさ、ガバなんて全然OKというポジティブな意識に切り替えることができれば初めてRTAを完走することが出来ると、そう私に伝えてくれたわけですね。

うーん、ハヤテ君はRTA走者ですね、間違いない。これはRTA界の巨匠の名言ですね。感動しました。

でも、こんな事言ってみましたっけ。私、記憶にございません。

こんなとき、私は会話送りにかかった時間が長かったので、お話が長いよーくらいにしか思ってませんでしたね（人間の屑）

いやあ、こういうイベントがあるからポケオリは面白いんですね。

どうやって人間らしいキャラクターやらを作成しているんでしょうね、AIの進化とかなんですかね。しかし、それのおかげでソロゲーぼっちマンの私が楽しめているので何でも良いということにしましょう。

まあでも、イベントを飛ばしてしまうRTAとの相性はまさしく最悪と言ってもいいでしょう！運要素も、難易度っていうか理不尽度も、何もかもがRTAとの相性が最悪です。

まあ、普通の人は最低でも3週間はかかる才能値リセマラの時点で、このゲームでRTAはやらないので、多少はね？

倍速バトルはまだ続いているので、時間が余りましたね……。

うーん、そうですね。攻略サイトに書いてたジムリーダーとしてのハヤト君の品評と今戦っているハヤト君の感想でも書きましようか。

まずはジムリーダーハヤトの品評ですね。

難易度:序盤なら低め、後半なら高め

手持ち:ピジョット(58)、ドンカラス(54)、エアームド(52)、ネイティオ(51)、ドードリオ(56)、ランダム枠(57)の内、バッチ2〜6個目までは最大3体、7個目は5体、8個目は6体繰り出してくる

※○内はレベルの上限

バッチ後半戦では、繰り出す全ポケモンが、空中を舞い続ける、まさに華麗なる鳥使いにふさわしい戦法を取る。

だそうです。まあこの他にもいっぱいジムリーダーハヤトの品評はあったんですけど、基本的にはここまでではどのサイトにも書いてあったので、多分そんな感じですよ。

補足に近いんですが、私の大好きな、大好き氏の攻略サイトにはハヤト君の才能値は93って書いてたので多分そうなんだと思います。(盲信)

あと、上限レベルってなんだよって話なんですけど、今作はですね、ジムリーダーって基本舐めプしてくるんですよ。

どういふことかと言いますとですね、プレイヤーの内部データを参照して、プレイヤーのポケモンの±10あたりまでの誤差はあるんですが、レベルを調整してく  
るようになってます。

例を出しますとですね。

スズネちゃん(90)のマンタイン、「1V27」だったら、ハヤト(93)のピ  
ジョット、「1V29」とかになる感じですよ。○内は才能値です。

自分の才能値が低ければ、自分のポケモン「1V40」vs相手のジムリーダーの  
ポケモン「1V30」みたいな事にもなります。

要は、練習試合やらそういうの専用に調整されたポケモンってどうなの？ パー  
トナーのポケモン以外を使うのってやっぱり変じゃないか？ って感じのニュア  
ンを設定として落とし込みたかったんじゃないですかね。

もし、サトシがピカチュウゾロゾロ連れてて、今日の対戦相手にはこのピカチュ  
ウ使うか〜とかやられたら悲しいですもんね。だからこんなめんどくさそうな調整  
になってるんだと思います。

さて、もろもろを踏まえましてですね、今映像の方で戦っているハヤト君の総評

といたしましては、普通のトレーナーとそんなに強さが変わらなかったもので、100点とさせて頂きまスウウウウウ。

弱ければ弱いほど加速要素なのでね。

いやでも経験値があんまり貰えないから、良くないかも知れへんわ、うーん、どっこいどっこいかな、どっこいどっこい。やっぱり点数は60点とさせて頂きまスウウウウウ。

はい。まあ、将来のジムリーダーで才能があったとしても、小さい頃からその才能が開花しているかは別ですからね。

スズネちゃんは私のプレイヤースキル（笑）で実力にブーストがかかっていますからね。実際NPCから見たらチートキャラでしょうね。

と、そんな事を話している内に、今回のイベントの全工程が終わりましたので、次の街に行きたいと……思いまーす。

ということ、空を飛ぶ便のポートのほうに向かいます。ハグれてタイムロスとか嫌なので、ちゃんとハヤト君の手をとって歩きましょうね。

そういえば、コガネのほうに向かおうと思っっているんですけど、もしかして、こ

れってハヤト君の分までお金を払わないと行けなかったりしますかね……？

まあでも、コガネシティならお金稼ぐのなんて容易でしょうから、okでしょ。(適當)

都会の人なんてみんな金持ちでしょうからね。売ったら高いアイテムくらいくれるでしょ。へーきへーき。

超倍速って書いたらアホみたいですが、そんな倍速の速さでポートについたんですが、

「今はコガネの方には行けないぞ」

「悪いブリーダーが、馬鹿なトレーナーにドラゴンタイプのポケモンの卵を売り捌いたんだよ」

ということらしいです。(激怒)

なんか今、コガネ周辺はドラゴンタイプの楽園みたいになって、めちゃくちゃな生態に変わってしまったらしいっすよ。

だから、一般人には危険な区域として、通行の封鎖してるみたいですね。

コガネシティ内部では強いトレーナーが巡回しているので大丈夫らしいんですが

ね。

……ちゃんと躰できないポケモンは飼わないようにしようね！逃すなんて持つての他だぞ！羽化させたなら責任を持って飼おうね！

他のおっちゃんの話では、リーグ認定トレーナーまで、この交通封鎖に動員されてるみたいっすね。

で。ですね。この生態変動のイベントは過去作にあったポケモンの大量発生のアレと似たようなやつです。

今作では様々な場所で、短かったり長かったりの期間でポケモンが現れます。

なんか適当に理由づけされて、なんでそんな所にいるの？って感じのポケモンも出現するので、もしかしたら伝説のポケモンも大量発生するかも知れませんか（適当）

あ、リーグ認定トレーナーっていうのはあれです。端的にいうと凄いやつらです。

……ちゃんと話しますが、私の持っている攻略本？設定本？みたいな奴にはです、ね、1つの地方でジムバッチを7、8個持っている、または非常に優秀な功績を遺した人達に渡される名誉賞らしいです。

今作をプレイ済みの方なら分かるでしょうが、ジムバッチの取得って7番目から、やったら難しくなるので、ゲームの設定的にも、NPCの強さとしても、リーグ認定トレーナーはヤバイです。

私が通常プレイで第二の青春を送ったデータでは、ついぞ6つまでしかバッチを取得できませんでした……。

才能値の差って残酷やねんな……。

まあ、ライバルのタケルと遊び呆けてたせいだと思っただけですけれど。

あれ？ そういえばスズネちゃんにはライバルがいませんね。

ライバルとか……いらっしやらないんですか……？ (煽り)

……他の情報はですね、私はプレイしたことはないんですが、プレイ開始時に決まる年代によっては、ポケモンリーグのバトル形式が、四天王からのチャンピオン5連戦じゃなくて、アニポケみたいにトーナメント形式になることがあるらしいんですよ。

リーグ認定トレーナーっていうのは、そのトーナメントへの出場資格にもなるらしいです。

でも、やり込みプレイの実況動画でしか見たことないので、一般プレイ兄貴達にとつて、トーナメントは殆ど死に設定でしょうね。

ところで、リーグ認定されてないエリートトレーナーちゃんは何者なんですか……？ エリートトレーナーのエリートは社会的な地位がエリートとかそういうオチなんですかね？

それはそうとして、コガネに行けないらしいので、アサギの方に行きます（憤怒）  
まるでオープンワールドなのに一本道しか無いゲームみたいだあ……（直喩）  
マンタイン君のレベル上げと金策を兼ねようと思っていたんですが……これもうわかんねえな。

……はあ。

じゃあ、気を取り直してアサギの方に「カッー」！  
カーン！カーン！カカカカーン！デッ！カカカカーン！

馬のかわりに荷籠に乗っていざ、鎌倉！！

フウー！！！！ 風が気持ちいいぜ！！

やっぱり壁やら地面やらがあると最高やで。

ポケモンに直で乗るのはやっぱり危ないぜよ。

このままハヤト君と適当に会話して時間を潰しながらアサギまで移動します。つまり、倍速編集ですね。

ああ、そうそう、自分のポケモンで空を飛ぶのと、空を飛ぶ便を使う事のRTAにおいての使用感や、差についてなんですけど、もちろんのこと、自分のポケモンで空を飛んだ方がタイムも早くなります。

というのも、自分で空を飛んで移動する場合は、寝るときと同じように、スキップできるのが1番の理由ですね。やっぱり全然タイムが変わります。

まあでも、完走出来れば全て誤差になるのでどうでもいいわ(レ)

タイムを取ろうとした結果、完走出来なかったら終わりですよ(キメ顔)

まあでも、自分で飛ぶのはですね、ただただメリットがあるわけではなくてですね、1度ほかの街への移動に成功するまでは、時間スキップを使えないんですよ。まあ、たいしたデメリットじゃないのでは？も思われる方も居ると思うんですかね。

自分のポケモンで空を飛ぶで街移動するのは、めっちゃくちゃ、怖いです。あん

なの頭おかしなるで。普通にトラウマになった人も居るのでは？

高いし、寒いし、風の音がすごいし、寒いし、足場が不安定だし、高いし、やせいが襲ってくるし、高いしで、まさにデスゲームって感じです。光景がもう怖いんすよね。

落ちたら最後にセーブした場面から再開になるんですが、落ちた時の浮遊感とかもう、もうって感じです。普通に臨死体験みたいで怖いと思った（粉ミカン）

あとゲームオーバーの映像が怖すぎるんすよね。だんだんと周りがスローになっていって、暗く見えなくなっていって、最終的に何も見えない真っ暗になったらゲームオーバーって赤っかな文字で浮き出てくるんすけど、悪意ありますよね？

攻略サイトにはミニゲームの一種だろうみたいなこと書いてましたけど、あれは闇のゲームです。自分の命をベットにするミニゲームがあつてたまるか。

とまあ、ぐちぐちと文句を言っていましたけど、一応RTAなので、ほんと、空を飛ぶとかやりたくないんですけど、技を覚えさせられる機会ががきたら、使用しよう（激ウマギャグ）と思っています。

得意タイプが飛行がいいって言っていたのはこれのせいですね。単純に早く移動

できるのと、事故率が若干、気持ち減ってるような気がするんで。もうほんと落ちるの体験したくないんです。勘弁してください。

もし、臨死体験も何のそのって感じなら、得意タイプは氷とか、ドラゴンとかがいいんじゃないですか？チャンピオンの弱点タイプだし、簡単に勝てるようになります（小並感）

あ、それとですね。空を飛ぶだけじゃなく、空を飛ぶ便でも、事前にセーブだけはしておきましょう。

たまりにある墜落ゲームオーバーは普通に洒落になってないのでね。

NPCの暴れ様とか、命乞いとか、さめざめ泣いてる表現とか、考えた人頭おかしい……。

なので、これはチキンセーブではない！

ところで、ちゃんとセーブしましたか……？（震え声）

私の記憶が正しければ、ゲーム開始時の時しかセーブしてない気がするんですが……。

はい。まあ運が悪くなければ、セーブなんて要らないので大丈夫でしょ。（慢心）

ところでですね、この空の旅の暇な時間では、空からみたジョウト地方でも見ながらベラベラ喋ろうかなあって思ってたんですが、RTA走行中での、久しぶりの休憩時間と言うことで、普通にトイレ休憩に行きました。

というわけですね。私が便意と戦っている間、まあ、アサギ到着間際までなんですけど、またですね、スズネちゃんのおやすみ配信になります。嬉しいダルルオ!!?!? ということで、画面に代わり映えがないので、アサギ到着まで超スピード!!(レ)で加速します。

さて、なんの感慨もなくアサギについたわけなんですけど、操作キャラの方はさっさと目的地に向かいます。

今からアサギの品評でもしようかなあと思っていたんですが、今回はここまでです。

ついでにハヤト君は空を飛ぶ便のお金をちゃんと自分で払ってくれました。えらいぞー!

ということで、今回はジムリーダーに挑んでイキますよーイクイク。ヌツ!

リンカ（カッチャマ）

初期プロットの主人公。才能値99

才能値は主人公勢が100、チャンピオンとグリーンが99、ライバルが98で統一してるので、めちゃくちゃ強い設定だった。

初期プロットでは、あの人たちの夢を見てみたいリンカがハウオウを引き連れて、勝つ勝つ勝つ、それだけのストーリーだった。おもんないよなあと思いつながら、一応チャンピオン戦まで考えたところ、勝利後に、「これが……こんな空虚なものが……あの子を壊して、あの人を殺した、夢の果てだって言うの……？ふふ……なんて……なんて……くだらない……」って感じになったので、こりやダメだって事で没になった。ついでに才能値99については、仇であり初見のトカゲの心の揺らぎを正確に捉えられる奴が、才能ない訳ないよなあ!?って感じですよ。

ポケットモンスター オリジナル GO  
LD RTA ホウオウチャート WR

---

著者 がらすまど

発行日 2020年3月8日

ハーメルン -SS・小説投稿サイト-

<https://syosetu.org/novel/208464/>

本書の内容を無許可で転載・複写・複製することは、禁じられております。