

機動戦士ガンダムEXVS InSert Credit (旧：掌のレバーと指先のボタンで、広がる世界。)

kaneda_02

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

生田 修と穂積 叶は、ある日ガンダム——機動戦士ガンダムEX
TEAM VSと出会った。

一本のレバーと四つのボタンで、自分達の好きな機体を操作できる。

その充実感ともっと上手くなりたいという思い、そしてゲームを通して様々なプレイヤーとの交流を重ねる中で、二人はよりゲームに熱中していく。

※2023年6月6日追記

タイトルを変更しました。

旧タイトルに馴染みのある方を考慮し、旧タイトルは見える形で残しています。

アーケードゲーム感をより強くしたく変更しました。

突然の変更申し訳ないです。

※2023年6月30日追記

オバブ稼働しちやいましたね。

それに合わせ、本作に置けるエクストリームバーサスの仕様もアツブデート予定です。

既存話はクロボ準拠の仕様のままでもいいかと思うので、修正の予定はありません。また、今後公開される話は、しばらくクロボ準拠で進める予定です。区切りがいいタイミングで、オバブ準拠にアツブデートします。

目次

1	1	ゲームセンターへようこそ！	1
1	2	マッチング	5
1	3	手も足も…？	10
1	4	迂闊な着地と迂闊な前進	15
幕間		用語解説	22
1	5	終われない	26
1	6	ゲームオーバーとお願いと	33
2	1	勉強↓試験↓試練	41
2	2	前出し	50
2	3	猛攻と猛進	56
2	4	虚構の翼	61
幕間		用語解説	70
2	5	燃え上がる	73
2	6	入り乱れて間隙を	80
2	7	前進の一步と傍観	89
3	1	炎暑と容器の中の氷	99
3	2	手持ち無沙汰にイタズラに	107
幕間		用語解説	117
3	3	自己中心	119
3	4	賢明な真摯さで	127
3	5	連携	135
3	6	友達でしょ？	145
3	7	帰路	154
4	1	すごい人なんだ！	163

6	8	ガンダム	358
6	7	彼らの名は	344
6	6	リアリストが集う場で	332
6	5	決断	324
6	4	従う。向き合う。そのために	312
6	3	頼む	301
6	2	傷付け傷付いて、それでも望むのは	288
6	1	彷徨う指運	273
5	6	雨のあと	267
5	5	本当の願望	260
5	4	刃を重ねる。その合間に囁く声は	252
5	3	捌け口を求める指先	245
5	2	涙色に染められて	231
5	1	遭遇が始めたもの	222
4	7	モニターの鮮明さと対称的な不鮮明さ	213
4	6	負けたくない	203
4	5	針	196
4	4	水底のような	188
4	3	高速戦闘	180
4	2	壁を超える	173

・ 1-1 ゲームセンターへようこそ！

学生服の第一ボタンを開けると、春の爽やかな風が胸元に飛び込んできた。

下ろしたての学生服は、着慣れた中学までの制服に比べ、ひどく窮屈だった。信号待ちの集団の中で、生田修うだ しゅうは、ボタンを開けたそのまゝの手で肩に背負った学生鞆の位置を直す。昨晚梱包から取り出した鞆は、まだ固く、シヨルダーベルトには収納された際についた折り目がまだはつきりと残っていた。

「二人はこの後どうするの？ 何も予定がないなら、入学祝いにウチに來なさいってパパとママが言ってるんだけど……」

スマホから顔を上げた刈谷優花かりや ゆうかは、修と隣に並んで歩くもう一人の少年の顔を順々に見た。

「俺達はこの後ちよつと野暮用があるから遠慮しておく。……それに、こないだ卒業祝いだつてケーキご馳走してもらったばかりだし」

修と優花の間を歩く穂積叶ほづみ かなたは、横断歩道を渡り始めながらそう言った。修と優花も叶に続き、三人は新天町商店街へ入っていく。

「ウチのパパだったら、ついさつき校門で別れたばかりなのに、もう二人の新しい制服姿が見たいんだよ」

「ことあるごとにケーキをご馳走してくれるから、こちらとしてはありがたいんだけどね。気にするなどは言ってくれるけど、申し訳ないよ」

呆れた様子の優花に、修は苦笑で返した。

「パパもママも絶対に気にしてないよ。二人共、叶と修のおじさんとおばさんとは保育園来の友達なんだし、そんな友達の息子だから、多分叶と修を自分達の息子みたいなものだと思ってるに違いないし」

優花は、スマホの画面をスワイプし始めた。どうやらおじさんと連絡を取っているようだ。

「いつもお気遣いありがとうございます、って付け加えておいてくれる？」

手元に集中して足元が覺束ない優花の腕を叶が引いた。優花に合

わけて歩くスピードを落としたりした叶を尻目に、修は商店街の中にあるコンビニエンスストアの入口を開ける。空調の効いた店内が、修とその後続く二人を迎え入れた。

「ところで野暮用って何？」

スマホを学生鞆にしまった優花が、陳列棚の前でドリンクを選んでいる二人に問いかけた。修は麦茶を、叶は炭酸飲料を手にレジへ向かう。

「野暮用は野暮用」

レジで店員に千円札を渡しながら、叶が応える。

「そうやってはぐらかして……。何かイカガワシイことでもするの？」

お釣りを入れた財布を学生鞆にしまい、店員から麦茶を受け取る。「男の子には男の子の事情があるんだよ」

入ってきた時とは異なるドアから三人は外に出た。コンビニエンスストアは、商店街と一本隣の通りに面しているため、入口が二つあった。

「わかった！ またゲームセンターに行くんでしょ！」

買ったばかりの飲み物を口に含める修と叶の背後を見て、優花はそう言った。

喉を通る液体の冷たさを感じながら、修は唇からペットボトルを離れた。口内に残っている麦茶を飲み込み、ペットボトルのキャップを締めた。

顔を見合わせた修と叶は、思わずといった具合でニヤリと口角を上げた。

「当たり前」

百円は丁度作ったばかりだった。

そのゲームセンターは、中央に吹き抜けを設けた構造だった。一階にはクレーンゲームやプリクラ、二階にはメダルゲームがあり、対戦ゲーム等のアーケードゲームは地下一階に設置されている。各階を結ぶエスカレーターが、吹き抜け部分に設置されていた。

修は、エスカレーターの手摺部分に肘をかけ、手に持った縦長のシートを見た。種々様々なデコレーションが施されたシートには、ポーズを決める自分と叶、優花の三人が映っている。

「優花、アイコン早速変えたみたいだぜ」

叶が、こちらにスマホの画面を向けてきた。そこに表示された画面には、優花のSNSのアイコンが表示されていた。優花を中央にカメラに向けてピースを作る三人が、そこにはいた。

クラスメイト間で使用するクローズドなSNSではなく、オープンなSNSはクラスメイトにIDを教えていないと以前優花が言っていた。幼馴染だけにアカウントIDを教えているとのことだった。

「こないだも卒業祝いだってプリクラ撮ったばかりなのにね。親子だから似てるんでしょ」

思わず苦笑を漏らしながら、修は学生鞆にプリクラをしまった。折り目が見つからないように、入学案内のしおりの中に慎重にしまった。

二人の目的地を知った優花は、プリクラを撮りたいという理由で先んじてゲームセンターに足を向けた。修と叶を引つ張る形でプリクラの筐体に入った優花は、テキパキと百円玉を何枚か挿入口に流し込み、撮影の準備を終えた。率先してポーズを取る優花を真似ながら、三人は撮影を進めた。撮影された画像にデコレーションを加える際は、三人で額をくつつけ合いながら、編集用のペンを忙しなく動かした。

優花は、満足そうにシートを学生鞆にしまった。ゲームセンターに残る二人に遅くならないようにと言い残し帰宅の途についた。

お互いの両親が旧知の仲であったため、三人は物心つく前から一緒だった。アルバムを捲れば、ページのどこかに三人が一緒に映り込んだ写真があったし、記憶を辿れば、思い出の随所に三人一緒だった光景が思い浮かぶ。

今日撮ったプリクラも、その思い出の一ページとなるのだろう。

エスカレーターを降りた二人は、整然と並べられたアーケードゲームの筐体の脇を通り、目的のゲームへ向かう。地下一階の一コーナーを占有する形で、ズラリと合計十六台の筐体が並んでいた。

エスカレーター直下に背中を預け合う形で片面四台、そこから通路一つ分のスペースがあり、店内の壁面に沿う形で八台。壁面に沿った八台の中間に、サテライトと呼ばれる巨大なモニターが一台鎮座していた。

筐体には、一本のレバーに四つのボタン、アーケード筐体独特の操作デバイスと家庭用ゲーム機に慣れ親しんだプレイヤー向けのPADが設けられている。煌々と輝くモニターはデモプレイを再生し、プレイヤーが座っている筐体からは、ボタンの打鍵音とそれに伴ったサウンドが聞こえていた。

『機動戦士ガンダムEXTRMEVS』

モニターにゲームタイトルが表示される。

「Wiki読んできたか？」

叶が、エスカレーターの直下に設置された筐体に座りながら修に尋ねた。

「もちろん。武装の特徴にダウン値にダメージにと何訊かれても答えられるよ」

修は、自信満々にそう答えた。学生鞆を筐体の下に置き、学生服を脱ぐ。筐体の前に設置された椅子は横長であるため、腰を下ろしてもスペースが余っていた。余ったスペースに、皺にならないよう気を付けないが学生服を置いた。

「なら良かった。自分の使ってる機体なのに、俺の方が詳しいってのも変な話だろ」

鞆から財布を、財布から百円玉を一枚取り出す。取り出した百円をクレジット挿入口に投入する。すると、クレジットの投入を受け付けた筐体から、大きく起動音が鳴った。デモプレイの再生が止まり、モニターには再びゲームタイトルが表示された。

「かくいう叶は？ こないだみたいに指が悴んでつてのは無しね」

百円を入れ終えた叶が、不敵に笑った。

「もう春だぜ？ バッチリ動くさ」

「だね」

二人は、スタートボタンを押した。

・ 1-2 マッチング

スタートボタンを押すとゲームがスタートした。ゲームアカウントの登録は行っていないため、選択できるゲームモードは限られていたが、それで現状問題はなかった。好きなモバイルスーツを好きなように動かせることが嬉しかったからだ。

戦火の中に立ち上がるガンダムの姿を修はハッキリと覚えている。母が台所で夕食を作る音。傾き始めた太陽。手に持っていた音のなる玩具。物心ついて間もない頃の記憶。

誰の影響で観始めたのかはわからない。もしかしたら偶然テレビに映っていたのかもしれない。きっかけはわからないが、鋼の巨人が立ち上がり、動き、宙を飛ぶ姿に幼少期の自分が心奪われたのは確かだ。

それからというもの、毎週日曜の放送を欠かさず観続けた。保育園で叶や優花にガンダムのカッコよさを動きを真似しながら語ったのを今でも覚えている。修に影響された二人と一緒にガンダムを観たこともあった。

そんなガンダムをこのゲームでは動かせる。

アニメに描かれるような複雑な機器ではなく、一本のレバーと四つのボタンだけで劇中に描かれた様々な技を繰り出すことができる。それが堪らなく楽しかった。

叶には感謝をしている。

何故なら、修にこのゲームの存在を教え、誘ってきたのが叶だったからだ。

中学の卒業式を控えたある日の下校時間。エクストリームバーサスに向き合った時の衝撃は、今でも覚えている。

「機体はいつもの？」

「ああ、俺はダブルオーダイバーエースで行く」

「じゃあ、俺はストライクフリーダムで行くよ」

機体選択と覚醒選択、ステージ選択を終えた。

マッチングが始まる。

エクストリームバーサスは、2 on 2の対人戦格闘ゲームだ。

一昔前は店内に設置された筐体間のみでマッチングしていたが、現在はオンライン上で対戦相手を見つけ、マッチングを行うオンラインゲーム方式が基本採用されている。マッチングが完了すると、互いの陣営——選択機体と覚醒、相手の実力を示す階級を確認するマッチング画面が表示される。マッチング画面で数秒経過すると、画面が切り替わり、四人のプレイヤーが選択したステージの中からランダムに選ばれたステージが表示され、そこに選択された機体が発進する。ステージの対角に睨み合うようお互いの陣営の機体が着地し、試合開始のアナウンスを待つ。痺れるような緊張を僅かに味わった後、開始アナウンスが告げられると試合が始まる仕組みだ。

修は、手元に目線を落とす。

コントロールパネル左部には、一本のレバー。他方には上段三つ、下段に一つボタンが配されている。

レバーは、機体の操作と右部のボタンと組み合わせたコマンド入力を担っている。前に倒せば前進、後に倒せば後退。同様に左右への入力があり、レバーを倒さずにニュートラルの状態で繰り出す攻撃もある。

一方のボタンは、それぞれ役割が設けられている。

上段のボタンは、左から射撃、格闘、ブーストボタンとなっており、下段のボタンはターゲット切り替えを担う。下段のボタンは、機体の状態に左右されないシステム面への入力であるのに対し、上段のボタンは機体の操作に直接的に関与する物だ。

総数二百を超える収録機体が持つ多種多様な武装が、上段のボタンから入力されるコマンドに設けられている。

射撃ボタンを押せばメイン射撃が、格闘ボタンを押せば格闘が、ブーストボタンを押せば機体は軽やかに上昇を開始する。

四角形に制限された広大なマップを前後左右、縦横無尽に動くに当たり、ブーストボタンを短時間に二度入力することで、機体はブーストダッシュを行う。ダッシュの名を違わない高速の移動でステージ

を駆け回り、ポジショニングを行うことが可能だ。ブーストボタンを押し続けることで機体は上昇を続けるが、それだけでは機体は前に進まない上に、単純なレバー入力では高速移動が行えないため、試合を通して最も入力されるコマンドといっても差し支えがない。

また、エクストリームバーサスでは、ボタンを二つ以上押すことで出力されるコマンドがある。

射撃と格闘の同時押しで出力されるサブ射撃。射撃とブーストの同時押しで出力される特殊射撃。格闘とブーストの同時押しで出力される特殊格闘。

メイン射撃、格闘、サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘。

これ等の五つのコマンドを基本的に操作を行っていく。

レバー入力とボタン入力を同時に行うことで出力されるコマンドもある。

代表的なものとして、格闘があった。

レバーを前に倒しながら格闘入力で前格闘。後に倒せば後格闘。左右で横格闘。ニュートラルでN (e u t r a l) 格闘。

一本のレバーと四つのボタンの組み合わせが、エクストリームバーサスを複雑ながらも奥深いゲームとして彩っている。

レバーの感触とボタンの質感を確かめながら視線を上げると、修の座る筐体は、マッチング画面を表示していた。

修と叶が選択したストライクフリーダムとダブルオーダイバーエースが画面左側、マッチングした対戦相手の機体や階級等が右側に表示される。

「これって……」

修は、驚きの余り目を見開いた。

「……強いな」

それは隣に座る叶も同様だった。

相手の機体は、ガンダムサバーニヤと騎士ガンダム。情報収集のために機体の強さを表す機体ランクを度々見るが、そこではどちらの評価も中堅以上だった。

両機共癖のある機体であると、ゲームの攻略情報をまとめたwiki

iには記載があった。

サバーニヤは、格闘カウンター以外の一切の格闘を排した徹底的な射撃機体。射撃ボタンホールドでチャージできるチャージシヨットが放つ高弾速のビームを主軸とし、中距離以遠で相手を制圧する能力に長けた機体だ。

一方の騎士ガンダムは、コスト帯屈指の時限強化とオンリーワンの武装群でテンポメイクする機体だ。武装パワーと自衛力に乏しい貧弱な生時（エクストリームバーサス界限では、時限強化機体の非強化時を生時と呼ぶそうだ）を耐え忍び、時限強化のリロードが完了次第、それを発動。限られた時間の強化で、相手との距離を詰め、強力な武装で相手にダメージを与える機体。

どちらもオーソドックスな機体とは異なり、専用の対策が求められる機体だった。

が、二人を圧倒したのは、対戦相手の機体ではなく、別の要素だった。

それは階級だった。

対戦回数と対戦成績で上昇する、言わばゲーム自体のやりこみを示す一種のパラメーターである。

ゲームの戦績を保存するカードを所持していない二人は、当然階級を持つていない。しかし、そんな二人でも相手の階級が高い物であるということにはわかった。

手強い相手であるということが、わかった。

「でも、やれるだけをやろう」

それは強がりだった。

だが、同時に期待でもあった。

ただ好きなガンダムを動かして、それで満足するのであれば、きつとこの感情を抱くことはなかった。筐体の操作デバイスに触れて好きなガンダムを動かし、勝敗に一喜一憂する。それを繰り返していく中で、修の中にもっと強くなりたいと思う気持ちちが芽生えていた。

それが、情報を調べるために暇を見つけては攻略wikiを見る生活に現れていた。

その成果を見せる時だ。

「頼むよ、叶」

「付き合うぜ」

叶のその一言に、思わず口角が上がる。

画面が切り替わる。

——その直前、修は視界の奥の筐体に目が留まった。修が座る位置からは、対面の筐体と筐体に隠されたサテライト左側の筐体を除き、壁面に設置された右側四台の筐体が見えている。その四台の内、二台に高身長な男と恰幅のいい男が座っていた。男達の座る筐体には、ガンダムサバーニヤと騎士ガンダム、そしてストライクフリーダムとダブルオーダイバーエースが表示されていた。

その意味を深く考える前に、試合開始のアナウンスが告げられた。

・ 1—3 手も足も…？

選択されたステージ、サイド七で開始された試合の立ち上がりは駆け足だった。

生時で戦闘開始を余儀なくされる騎士ガンダムは、一般的な機体とは異なる方法で移動をすることができる。

エクストリームバーサスに於けるモビルスーツは、背面や機体各所のスラスターから原作に倣った方法で推力を得てステージを移動する。多くの機体は宙を飛ぶ形で移動をするが、騎士ガンダムを含めた一部の機体は、地面を走ることができた。所謂地走と呼ばれる移動方法である。

地走は、地面の上を機体が走る関係上、三次元的に宙を移動する方法に比べ、面や横の攻撃に弱い。

そのため、修は、己が駆るストライクフリーダムに格闘ボタンとブーストボタンを同時押しすることで特殊格闘コマンドを入力した。入力を受け付けたストライクフリーダムは、速やかにターゲット中の騎士ガンダムに背面のバックパックからドラグーンを射出する。

射出されたドラグーンは、騎士ガンダムへ向けて疾駆し、取りつくや否や順次オールレンジ攻撃を開始した。騎士ガンダムを含め、地走機体が苦手とする武装の一つが、オールレンジ攻撃であるが故の選択だった。

射撃されるビームを受ける騎士ガンダムは、右手に持った電磁スピアの振り上げを回避の起点とした。それは、レバーを後ろに倒しながら格闘ボタンを入力することで繰り出される後格闘だった。

その場で電磁スピアを振り上げる勢いのまま、騎士ガンダムが上空へ飛び上がる。飛び上がる前に騎士ガンダムがいた位置を、ドラグーンから放たれたビームが虚しく射撃していた。

しかし、ドラグーンは、全部で八基ある。一基の攻撃が避けられても、七基分の攻撃が続く。

だが、対する騎士ガンダムは、地走機体とはいえ宙が飛べないわけではないことを証明するように、続く行動でドラグーンの射線を抜け

ていく。

エクストリームバーサスでは、格闘属性の攻撃を同じ方向にレバーを二回入力することでキャンセルができる。その際、機体の表面を覆うように虹色の残像が発生し、レバーを二回同じ方向に入力するコマンドをステップと呼ぶことから、格闘のステップキャンセルは、虹ステと呼ばれる。

騎士ガンダムは、電磁スピアを振り上げた姿勢を虹ステでキャンセルしビームを避ける。

間髪入れずに入力された後特射が、騎士ガンダムに電磁スピアの尖端を下に構えたまま地面へ落下させた。地面への落下と落下先の地面にスピアを突き刺すことで、ターゲットに向け衝撃波を放つポジションと攻撃を両立した武装が後特射だ。

それを使って高度を下げつつ後続のビームを避ける。

地面に電磁スピアを突き刺した際に生じた衝撃波が、ステージに立ち上がり遠方のストライクフリーダムに向かって走り出す。脅威にすらならない距離の衝撃波とまだ射撃を続けるドラグーンが、ストライクフリーダムと騎士ガンダムの間にあった。

———どうする!!

修は、地面から電磁スピアを抜き地走を開始した騎士ガンダムの行動を注視した。

後格闘に虹ステ、そこから繰り出した後特射と回避のためのブーストダッシュ。ドラグーンの半分近くが避けられたが、まだ攻撃は続いている。

相手は、縦軸の移動に弱い地走機、とりわけ騎士ガンダムであそこまでの大立ち回りをやってのけた。それは同時にブーストゲージの大幅な消費も意味している。後特射を含めた特殊射撃は、生時は弾数が一発限り。再び同様の回避は取れない上に、もしも一度後格闘で上昇しようものなら、それを咎めるために修は射撃を送るつもりだった。

エクストリームバーサスは、アニメとは異なり、全ての機体が単機で宙を飛ぶことができる。ゲームであるから、機体への負担やパイ

ロットへの負担を無視した挙動を取ることもできる。

しかし、それら全ての行動の根幹には、ブーストゲージの存在がある。

ブーストゲージは、多くの機体が多く行動を行う度に消費されるゲージだ。地面に着地することでゲージは回復するが、回復するためには武装の硬直やブースト硬直、着地硬直と言った行動に伴う行動を終了するまでの時間を終えなければならない。

ゲージが消費され続け○になれば、移動と行動のキャンセルのためのブーストダッシュを出すことができなくなる。それは攻撃を繰り返す敵に対し、大きく隙を晒すことに他ならない。

機体の中には、例外的にブーストゲージを消費せずに行動ができる物もいるが、それを前提にゲームを語ることができない程度には、ゲームをプレイする上で重要な要素だと言っている。

先程騎士ガンダムは、後特射で地面に接地したが、武装の硬直が切れる前にブーストダッシュで硬直をキャンセルした。つまりブーストゲージはまだ回復していない。騎士ガンダムは、ブーストゲージを一連の行動で大きく消費したはずだ。行動の回数券とも言えるブーストゲージは、再びの大立ち回りをやってみせる程十分な量ではないはずだ。

だから修は、注視して問う。

——どうするッ!!

白熱する修の内心とは裏腹に、騎士ガンダムの一挙手一投足は、騎士ガンダムを操るプレイヤーの冷静さを感じさせる程に洗礼されていた。

特殊格闘に格納されたコマンド、その場でナイトソードを構えての一回転を実行。騎士ガンダムが、右手に握ったナイトソードを薙ぎ払うよりも早く格闘を虹ステでキャンセル。

虹ステでビームを数発避ける。

余ったビームを避けるために、虹ステを更にステップでキャンセル。ステップを更なるステップでキャンセルし、地面を移動。九十度で繰り出される高速のステップは、最終的にメイン射撃を繰り出すこ

とで動きを止めた。ナイトソードから放った三日月状の衝撃波が、屈いだ戦場を走った。

——レベルが違う……。

メイン射撃の硬直が切れ再び動き出した騎士ガンダムを見て、修は知らず知らずのうちに称賛の溜息を吐いた。

一本のブーストゲージを消費して繰り出した的確な立ち回りと、それに慢心せず後のブーストゲージへ繋げるための武装選び。

九十度で繰り出されるステップの連続入力は、見たことのない動きだった。

それだけで相手が遥か格上の存在なのだと修は理解した。

しかし、しかしだ。

このゲームは、芸術点で勝敗を分けるゲームではない。

純粹に試合の勝ち負けで勝敗を決めるゲームである。

その事実が、弛緩仕掛けた修の左手を筐体のレバーから離さなかった。

——だったら！

修は、本来の目的を果たすためにストライクフリーダムを前進させた。

狙いは一つ。

ガンダムサバーニャにダメージを与える。

貧弱な生時の騎士ガンダムを無視し、中距離以遠で圧倒的な制圧力を誇るサバーニャを可能な限り削る。

騎士ガンダムへのドラグーン射出は、オールレンジ攻撃を嫌う騎士ガンダムをサバーニャからできるだけ離すための攻撃だ。

受け身では、やがてくる騎士ガンダムの時限強化に為す術もなく蹂躪されるだろう。

試合を始めた直後は、騎士ガンダムの時限強化を受ける考えもあつた。が、先程の立ち回りを見て、それが通用するような相手ではないと骨身に染みて理解してしまった。

だからこそ、この試合を壊滅的な結果に終わらせないために。

——やれることを、やる！

ストライクフリーダムが、サイド七の空を駆ける。

・
1-4 迂闊な着地と迂闊な前進

格闘ボタンをホールドしていた中指を離すと、モニターの中のダブルオーダイバーエースが赤く発光した。

TRANS-AM。

機体内の粒子を完全開放することにより、ダイバーエースの機動力が飛躍的に向上した。

サバーニャに一太刀を加えるために、修の駆るストライクフリーダムが敵陣に飛び込んでいく。それに続いたため、叶は一出撃一回限りのTRANS-AMを切った。

参戦機体が二百機を超えるエクストリームバーサスでは、多くの機体に種々様々な武装が用意されている。アニメや漫画、小説等原作が元になり実装された武装が多く、中にはMETAL BUILDとのタイアップで実装された武装もあった。

ダイバーエースの格闘CSに割り当てられたTRANS-AMは、中でも珍しい一出撃に一回限りの武装だった。多くの武装には弾数が設定されており、殆どがリロード式である中、明確に使用回数に限りがある武装は、そのどれもが強力である。

ダイバーエースのTRANS-AMは、発動から二十秒弱自身の機動力を大幅に向上させる。ブーストゲージの総量や単純な機動力が目に見えて上昇し、発動中は間違いなくコスト帯最上位の機動力を獲得できる使い切り時限換装武装だ。

虎の子とも言えるTRANS-AMを切り、叶はストライクフリーダムに追従する。

作戦は、試合開始直前に修と決めていた。

『騎士ガンダムが生時の時はサバーニャをとりに行く。騎士ガンダムが強化に入ったら、俺が壁になるから叶は下がって体力を温存して欲しい。後は臨機応変で』

修の作戦に、叶はエクストリームバーサスの勝利条件を思い出す。

- 一、敵味方にそれぞれ割り振られた総コスト六千を○にすること。
- 二、タイムアップ時は、獲得スコアが多い陣営が勝利となること。

機体には、それぞれコストが割り振られている。

コストは四種類あり、上から三千、二千五百、二千、千五百となる。叶の駆るダイバーエースと対面の騎士ガンダムは、コストが二千五百。修の駆るストライクフリーダムと対面のサバーニャは、コスト三千である。

機体の耐久力が○になると撃墜扱いとなり、陣営に割り振られた総コストからその機体に設定された機体コストを支払う形で再出撃となる。対面の機体を撃破し、先に相手のコストを○にした方が勝者となる。

ルール自体はシンプルだが、実際は少々複雑だ。

再出撃時、復帰する機体のコストが再出撃後の陣営の総コストよりも少ない場合、残総コスト量に応じて体力が少ない状態で復帰となる。

例えば、三千コストのストライクフリーダムが撃墜後、二千五百コストのダイバーエースが撃墜されると、その時点で総コストは残り五百となり、ダイバーエースは五百コスト分の体力だけ持ち再出撃となる。二千五百コスト分の五百、五分の一の状態だ。

そのため、エクストリームバーサスでは、撃破順——落ち順が重要視されていた。

オーソドックスな落ち順は、三千コストが先に落ち、二千五百以下の低コストが後に落ちるもの。セオリー通りに行くのであれば、修の駆るストライクフリーダムが先落ち、叶の駆るダイバーエースが後落ちが望ましい。コストが高い機体程、性能が高く設定されているためである。強い機体が多い多くの体力を使用したほうが、試合を有利に作りやすいからだ。

その際、順番以外にも落ちるタイミングを調整する必要がある。

先述のように、再出撃時に機体コスト分のコストが残っていないければ、後落ち側は、体力が少ない状態で復帰となる。そして、再出撃した機体が再度撃墜された際は、必然的に総コストが○になり、敗北が確定する。

そのため、多くの状況で後落ち側が狙われやすい。

——修が十分に動けるよう俺は体力調整をする必要がある。

高コスト（三千コストをエクストリームバーサス界限では、高コストと呼称するようだ。一方で、二千五百コスト以下は低コストと呼ばれている）が先に落ちれば、低コストはいつ落ちても良いわけではない。

高コストが十分に活躍できるように、余裕を持って立ち回れるように、低コストは体力を残す必要がある。

——だから、修に続く形でサバーニャに圧をかけつつ、俺は食らわないように……慎重に。

ストライクフリーダムと並んで射撃を送る。

それは、ストライクフリーダムと同様にターゲットイングされ、射撃を送り返されることを意味している。

リスクな立ち回りだ。

だが、ダイバーエースには、大幅に機動力を向上させるTRANS—AMがあり、今はそれを使っている状態だ。いくら融通は効くだろう。

叶は、修の背中を追った。

始めから敗色は濃厚であったが、諦めることは自分に許さなかった。隣でプレイしている修が諦めない限り、自分が諦めるわけにはいかないのだ。

そこは間違いなく敵陣だった。

攻撃の貧弱な生時の騎士ガンダムを遠ざけこそすれ、それでも飛んでくる射撃があり、目の前のサバーニャからは当然のように迎撃の射撃が飛んでくる。ストライクフリーダムは、ゲームを通してみてもかなり機動力が高い機体であり、その分多くの機体より自由にステージを移動することができた。しかし、火線の厚さに修の駆るストライクフリーダムは、思うようにサバーニャとの距離を詰めることができずにいた。

元来、エクストリームバーサスに於けるストライクフリーダムは、高い機動力を活かし、相手の攻撃を避け続けることに長けた機体だ。

避け続けることが得意であることと相手に詰めることが得意であることは、時として同義ではないのだと、修は試合が始まってから数十秒で感じ始めていた。

——こんなに歯痒いなんて！

エクストリームバーサスを始めてまだ間もない修にとって、ここまです階級が高い対面は初めてだった。

今までは、何となく勝てたし、何となく負けたという試合が殆どだった。中には悔しさの余り奥歯を噛み締めた試合もあったが、それでも試合のどこかに満足のいくようなプレイができた部分があった。しかし、この試合は違う。

いくら射撃を送っても当たらない。

前に詰めても詰めても距離が詰まらない。

それは、一重に相手の上手さが、そして自身の拙いプレイが原因だ。ここまで自身のスキルを突き詰められたのは初めてだった。今もそうだ。

ブーストを回復するために後方への一回転と落下を兼ねた移動技——後格闘を入力し、軽やかに実行したストライクフリーダムの着地を、対面のサバーニャは的確に狙撃してみせたのだ。

サバーニャの狙撃、射撃CSは、コマンド一つですぐに出せるものではなく、射撃ボタンを数秒ホールドし、専用のゲージを溜めてからでないと出すことができない。対面は、修のストライクフリーダムの後格闘を読み、事前に射撃CSを用意していたのだ。

距離を詰めるためのブースト、そのための布石としてのブースト回復。

それ等の行動が、全て手に取るように読まれている錯覚にとらわれかける。

射撃CSに撃ち抜かれ吹き飛んだストライクフリーダムを立たせる。

減りつつある体力と着々と経過しつつある時間。

二つの数字に数瞬目をやり、悪化しつつある現状を覆そうとターゲットを見据えた時、修はあることに気が付いた。

騎士ガンダムが前に出ている。

先程まで、慎ましく細やかな射撃を送るだけに努めていた騎士ガンダムが、今、こちらのストライクフリーダムとダイバーエースと対角のサバーニヤの中央に躍り出た。

悪寒が、急速に修の背筋を駆け上がる。

画面越しに伝わってくるプレッシャーが、修の喉に手をかけた。

「ツツツ来るー」

隣の叶に叫ぶと同時。

騎士ガンダムの全身から、光が全方向に迸る。

修から事前に、騎士ガンダムが次元強化機体であることは聞いていた。

自分が使っている機体のことくらいは知っておけるといった意味で攻略wikiに目を通すことを勧めたが、それ以上に知識を得ていた修に、叶は驚いた反面自然と納得をしていた。

幼少期からの幼馴染だ。ゲーム自体を勧めたのは自分だが、今回も自分以上にのめり込むかもしれない。そういった予感があった。

その修が、危機感を孕んだ呼びかけをこちらに投げかけてきた。

騎士ガンダム。

参戦自体は知っていた。

しかし機体の詳細までは知らない。

全くの未知の存在が、力を解き放った。

サイド七の人工太陽の光を受けるその装甲は、銀色の鎧から、青色の鎧へと変化している。右手には炎を纏った剣が握られ、対の手には緑の盾が構えられている。

騎士ガンダム改めフルアーマー騎士ガンダムが、自身から解き放った眩い閃光を引き裂き突進してきた。

フルアーマー騎士ガンダムは、勢いそのままに炎の剣を左に構えた。試合開始直後に行った立ち回りの中で放った衝撃波と同様の構えだ。

肌に伝わってくる修の緊張感と未知の存在に指先が強張る。

生時の時に見たメイン射撃は、お世辞にも強いとは言えない性能だった。弾速は遅く、発生も遅い。おまけに誘導も弱かったため、ダイバーエースの機動力を持つてすれば、態々回避に専念する必要がない位取るに足らない物だった。

未知の時限強化機体が放つ攻撃が、その威力の矛先を求めている。

ブーストゲージの息継ぎのため、ダイバーエースはどこかで着地をする必要があった。敵機を追い込まないとブーストを酷使した代償だった。安全な着地を通すための択をダイバーエースはいくつか持っている。しかし、無知から生じる油断と緊張が、叶の判断を鈍らせた。

フルアーマー騎士ガンダムが、構えた炎の剣を振り抜いた。

直後、炎を纏った衝撃波が、剣先から放たれる。

放たれた斬撃は、着地硬直中のダイバーエースに向けて飛来した。目を見張る程の弾速で、だ。

その弾速は、今までオーソドックスなビームと実弾の応酬ばかりをこなしてきた叶にとって、未だかつて経験をしたことがないものだった。

通常の弾であれば回避行動やガードが間に合っていたであろう距離が、ダイバーエースとフルアーマー騎士ガンダムの間には横たわっていた。が、高弾速の衝撃波は、瞬く間に二機の間を詰め、着地硬直中のダイバーエースに直撃した。

ダイバーエースの体力が減少する。

追撃を入れんと二射目を構えるフルアーマー騎士ガンダムを尻目に、慌てて回避行動を入力した叶は、ダイバーエースが指示を受け入れずその場に縫い合わされたように動かないことに気が付いた。

機体表面をメラメラとした炎が立ち上っている。

独特のエフェクトをまとい操作命令を受け付けないダイバーエースは、炎上スタンと呼ばれる状態に陥っていた。

エクストリームバーサスは、他の格ゲー同様、ほぼ全ての武装にくらい判定が設定されている。アニメ等の原作のように相手の攻撃を

くらいながら動く、または反撃することは、スーパーアーマー等の特殊な状態や武装を除き行えないよう設定がされている。

例えば、ポヒュラーなメイン射撃であるビームライフルを被弾すると、機体がよろけるように設定されている。よろけている間、機体は極一部の行動を除く全行動を受け付けなくなり、よろけが解除されるまで対面の攻撃に無防備に晒されることを余儀なくされる。

今、ダイバーエースの行動を縛っている炎上スタンは、いくつか種類があるくらい判定の一つだ。通常のようにけよりも復帰までの時間が長いことが特徴である。

——なるほど、確かに強化されている。

生時の貧弱なメイン射撃を露程も感じさせない強力な射撃。

放たれた二射目とさらなる三射目に対し、ダイバーエースは無抵抗に直撃を受けざるを得なかった。

全くの無知の攻撃を体感するにあたり、支払った代償は大きい。

叶の駆るダイバーエースは、低コストとして体力を残さなければならぬ。低コストが被弾をしまえば、高コストは満足にゲームメイクができない。

体力が減少しく様を認めながら、叶はその基本的な事実を再認識していた。

幕間 用語解説

●エクストリームバーサス

全国のゲームセンターにて稼働中の大人気アクションゲーム。機動戦士ガンダムシリーズに搭乗するモビルスーツを操作し繰り広げる2on2の対人戦が魅力。

大型アップデートや新作発売を続けて、十年以上続いてるすごいタイトル。

ソーシャルゲームや家庭ゲーム機が普及・充実する昨今、その煽りを受けるゲームセンター業界において、根強い人気を誇る人気タイトルです。

執筆開始時（2023年4月）では、シリーズ6作目に当たるクロスブーストが稼働中。

●制作のノリ

本作は、執筆開始時（2023年4月）にアーケードにて稼働中の「機動戦士ガンダムエクストリームバーサス2 クロスブースト」をモデルに一部機体に「これがついてたら面白くなるんじゃないの?」と作者の妄想を追加されたものとなります。広い懐で受け入れてくれたら嬉しいです。

●試合の勝敗

対戦中画面左上部に表示される二本のコストゲージの内対戦相手のゲージを先に○にする、またはタイムアップ時に獲得ゲームスコアの高い方が勝ち。

●コストゲージ

機体が撃破された際に減少するゲージ。

両陣共に6000コストを保持した状態で試合がスタートします。

●タイムアップ

全試合制限時間は210秒となります。210秒が経過した際にスコアが高い陣営の勝ちとなります。

●スコア

（公式が明確な条件や数値を公表していない為、作者が見聞きした

情報を記載します。シリーズを通してプレイヤーのオナニー要素でしかなかったスコアが、クロスブーストが稼働して半年後くらい(?)のアップデートで勝敗に直結する要素になりました。プレイヤーに明確に意識されるようになったのは嬉しいのですが、勝敗に直結する要素だからこそ詳細を発表しても良いんじゃないのかなと考えていますが、実際どうなんでしょうか)

・撃墜

・被撃墜

・アタックボーナス(対面にダメージを与えると加算)

・戦闘ボーナス

・タクティカルボーナス

上記5種類のスコアが存在します。

わかりやすいのは上から3番目までで、下の2つはややこしい。

わかりやすいのは、ファーストアタック(試合で一番始めに対面に攻撃を与えること)やガードボーナス、バーストボーナス(バーストを使用した際に加算される)です。

細かい部分を詰めに詰めた試合を書く気はないので、そんなもんがあるんだな程度で。

●機体コスト

ゲームに実装されている200強の機体は、全て下記四つのコストに割り振られています。

上から3000コスト、2500コスト、2000コスト、1500コストとなります。

●くらい属性

攻撃をくらった際の機体の挙動です。

軽いものから順に、よろけ<強よろけ<スタン≡ダウン<受け身不可ダウン≡強制ダウンとなります。

よろけとスタンは硬直が切れると行動が可能になりますが、ダウンは無入力が続けると、機体が攻撃の衝撃に吹き飛んだ後に地面に落下をしていきます。よろけ等がその場で足を止めるのに対し、ダウンは自機が移動し入力しなければ落下後強制ダウンに移行するのが特徴

です。

エクストリームバーサスは、広義では格闘ゲームに分類されるので、射撃や格闘のコンボが存在します。攻撃を当てる、当て続ける楽しさを得るための措置だと思えます。

●ダウン値

コンボが存在すると先述しましたが、一生続けられるわけではありません。各攻撃には、ダウン値と呼ばれる数値が設定されており、それがマックスまで溜まると被弾している機体は強制ダウンに移行します。

攻撃を途中で区切ることで、ダメージを出すためのコンボや離脱するためのコンボを研究する余地が生まれているわけです。

●強制ダウン

ダウン値がマックスになった際に移行するダウンです。

この状況に移行した機体は、バースト抜け以外の一切の入力を受け付けなくなります。その代わりに、強制ダウン状態で着地↓一定時間経って自動的に機体が復帰、または入力による復帰を行うまで一切の攻撃を受けません。受け身不可ダウンも着地から復帰するまで入力を受け付けないことは一緒ですが、敵機は攻撃が可能です。攻撃が可能なのかそうではないのか、これが強制ダウンと受け身不可ダウンの違いです。

●リロード

武装の多くは、リロードが設定されています。

リロードが完了するまで武装を使用することができません。強力な武装程、リロード時間が長く設定される傾向があります。

設定されているマックスの弾数以上に、弾数が回復することはありません。

リロード形式にも種類があります。

①常時リロード

↓残弾数を問わず、弾を消費するとリロードが開始されます。チャージ式の武装に多く採用されている形式です。一発毎のリロード時間は軽いですが、後述の撃ち切りリロードより攻撃性能は控えめ

な印象です。

例) ビームライフルを使用↓残弾が残っているがリロードが開始。

② 撃ち切りリロード

↓設定された弾数を撃ち切って始めてリロードが開始されます。弾数が多い武装やカートリッジ式や武装に多く採用されているリロード形式になります。前述の常時リロードより時間が長いですが、その分強力な攻撃や重要な武装だったりが多いです。

例) マシンガンやバズーカ。アシストなんかもこの形式が多いです。

③ 戻りリロード

↓使用した武装が手元に戻るまで、または硬直をキャンセルするまでリロードが開始されない武装です。ブーメランみたいに手元に戻ってくるのが前提の武装がこの形式を採用しています。

例) ブーメラン

● チャージショット

射撃または格闘ボタンを一定時間ホールドすることで使える武装です。チャージとショットの頭文字をとってCSなんて略したりします。

● 軸

自分から見た敵の位置です。

高さを横軸、左右を縦軸と呼びます。

武装を使用する際にかなり意識する要素になります。

軸が合っているとその分攻撃が当たりやすいです。

・ 1-5 終われない

とりあえず。

対面主体で操作されつつある盤面に、修は歯痒さを感じつつ当初の作戦通りに行動することを決めた。

被弾に体力を減少させたダイバーエースは、ダウンからの復帰直後にTRANS-AMを終えた。機動力特化機体とも言えるダイバーエースは、TRANS-AMを失つてなお特殊格闘で時限強化に突入することができる。特殊格闘を使用することで、機体背面のダイバーエースユニットが展開し、飛躍的に機動力を向上させることが可能だ。

ダイバーエースの特殊格闘と合わせてストライクフリーダムが壁になることで、ダイバーエースだけでも前線から後退させる。

それが、悪化の一途を辿るこの状況を少しでも食い止めるためにできることだ、と修は考えた。

しかし、前線に躍り出たストライクフリーダムは、対面の二機体にターゲットを向けられている。壁にならないと前に出れば当然のことだ。

これから送られてくるであろう攻撃を思い、修は生唾を飲み込んだ。

メイン射撃の三連射でブーストゲージを消費したフルアーマー騎士ガンダムが、後特射で地面に落下、着地と同時に突き刺した電磁スピアから衝撃波が立ち上りストライクフリーダムへ差し迫る。横にブーストダッシュを踏み衝撃波を避けながら、こちらもメイン射撃のビームライフルで応戦する。ライフルによる射撃を受けたフルアーマー騎士ガンダムは、後特射の硬直が切れるよりも早く、ブーストゲージが回復するよりも早く、後方に飛んだ。

試合開始直後に目にした立ち回りが、フラッシュバックする。

今回もフルアーマー騎士ガンダムはブーストゲージを消費しており、あわよくばダメージを与えんとするストライクフリーダムと見合う形だ。時限強化中であることが先程の状況と異なる点ではあるが、

今回はその点がこちらに有利に働いているように思えた。

騎士ガンダムは、強化に入るに当たり一部コマンドが変化する仕様だ。

生時に繰り出した特殊格闘のナイトソード振り回しは、炎の剣投擲に変更されている。

眼の前に炎の剣を投擲し周囲を巻き込む爆発を放つコマンドであるが、重要なのは、強化中の特殊格闘は生時とは異なり接地しながら虹ステが踏めないことだった。

接地状態でステップをした際は、ステップが終了、またはステップをキャンセルして出した行動の硬直が終了すると、ブーストゲージが回復する仕様がある。

先の大立ち回りでは、騎士ガンダムは最終的にステップをメイン射撃でキャンセルした。騎士ガンダムのメイン射撃は、強化中も含め、接地状態で攻撃をすることができる。そのため、メイン射撃の硬直が終了した時点で、ブーストゲージを回復することができたのだ。

しかし、フルアーマー騎士ガンダムは、強化中は地走が廃止され、かつ生時の特殊格闘の様に接地状態からステップに繋げるコマンドを持っていない。

強力な攻撃を獲得した反面、こちらの攻撃を受け流す手段をフルアーマー騎士ガンダムは手放してしまったのだ。

攻略wikiで得た情報に裏付けされた自信が、修の中にはあった。

対面には散々煮え湯を飲まされている。

こちらの体力は減る一方で、対面の体力を未だに削れていない。

ここで一手だけでも、相手に何かしらを返しておかないと気が済まなかった。

特殊格闘を入力すると、ストライクフリーダムのバックパックから射出されたドラグリーンが、自機の周囲に展開した。特殊格闘の再度の入力、または特殊射撃使用時に、追加でドラグリーンがビームを放つ状態下に機体をおいた。実質的な攻め択の強化となるため、自機周辺に停滞させておくだけで、相手はストライクフリーダムの挙動に警戒せ

ざるを得ない。

フルアーマー騎士ガンダムの強力な武装に警戒しながら、相手のブリストの切れ目に大ダメージを与える。

今が唯一の好機のように思えた。

だから、修はモニター中央のフルアーマー騎士ガンダムの一挙手一投足に集中をした。

その直後、修の集中を掻き乱すように、極細のビームが画面を横切った。

それも複数本。

針を思わせる細さのビームが、画面を覆う程の本数、一瞬だけ出現した。

横合いからの介入に、修は反射的にターゲットを切り替える。

ターゲットを切り替えた先には、機体前面にGNホルスタービットによる巨大な陣形を組み、自身は両手にGNライフルビットIIを構えたサバーニヤがいた。

その異形な姿を認め、しかし思考をするよりも早く繰り出された射撃が、気が付けばストライクフリーダムを射抜いていた。

GNホルスタービットが組んだ巨大な陣形から放射状に放たれたビームは、一瞬でステージ端に届く程弾速が早い。GNホルスタービットの陣形は巨大であり、そこから発射されるビームの本数も膨大であるため、持ち前の弾速も相まって発射されてしまえば反応や回避は容易ではない。

特殊射撃を撃ち終えたサバーニヤを、修は攻略wikiで読んだ内容を思い出しながら見た。

その隣にフルアーマー騎士ガンダムが着地する。

ブリストゲージを回復したフルアーマー騎士ガンダムは、攻撃の手を緩めまいと再び前に出てきていた。

——レベルが違う……。

機体を必死で操作しながら、修は思う。

このゲームは、2on2のゲームだ。

1on1ではないから、当然味方とは協力をしなければならない。

だから、試合開始直後、叶と作戦を立てた。協力しなければ、端から勝ち目はないと考えたからだ。

しかし、頭ではわかっているつもりでも、土壇場でそれを失念してしまっていた。

こちらが二人で協力をするというのなら、相手も当然それを迎え撃たんと二人で協力をする。

そんな当たり前のことを忘れて、単機で敵陣に切り込もうとしてしまった。

もちろん、対面のプレイヤーとは、経験もスキルもかけ離れている。そんなことはわかっている。

だが、そうだとしても、修は悔しさに唇を噛んだ。

圧倒的な実力差に、為す術もなく蹂躪されている現状が悔しくて堪らなかった。

生田修は、ガンダムが好きだ。

叶からエクストリームバーサスに誘われた時は心が踊った。

実際にプレイしてみると、原作の再現度の高さでガンダムに搭乗するキャラクター達の作品を超えた掛け合いに胸を打たれた。自分の好きなガンダムを動かせることが、何より楽しかった。

入学式を控えた春休み、ゲームセンターで叶と一緒にエクストリームバーサスをしながら、家では攻略wikiを読み漁った。

好きな作品のゲームをもっと楽しみたい。

そのために強くなりたい。

その思いが、修自身にただ負けることを許さなかった。

試合は終盤に差し掛かっていた。

体力とコストを潤沢に余らせた対面に対し、修達の陣営は凄惨の一言に尽きる。

どちらの機体も体力は尽きかけており、最早再出撃ができるだけのコストもない。

吹けば消えてしまうような状態であるため、再び騎士ガンダムが時

限強化に突入しようものならその勢いそのまま勝敗は決してしまうだろう。

その中であつて、敢えて修は攻めた。

まともにくらえば、そのまま撃破されてしまう体力。

しかし、今ここで動かねば、修は、自分の中にしこりのようなものがこれから先ずつと残り続ける予感がした。

——それは……嫌だ！

レバーをニュートラルの状態で特殊格闘を入力。ストライクフリーダム周囲にドラグーンを停滞させ、前が出る。

前に飛び出てきたストライクフリーダムに、サバーニャと騎士ガンダムがターゲットを向けてきた。モニターに表示されるアラートが、それを知らせてきた。

飛来するビームとGNピストルビット、ミサイル、衝撃波。どれも当たれば即ゲームオーバーとなる弾が、ストライクフリーダム目がけて飛んでくる。

それらを修は、山なりの起動で機体を動かすことで避けた。

慣性ジャンプと呼ばれる移動方法は、上下の移動量に富んでいる分、単純な弾を避けやすく、移動幅も大きいためポジショニングが容易に行える。しかし、瞬間的な横移動は行えないため、照準性能が強い武装を軸が合っている状態で構えられてしまえば、被弾しやすい諸刃の移動方法だ。

対面のサバーニャが、GNライフルビットを片手で構えた。それは、射撃CS発射前の挙動。高弾速のビームが、ストライクフリーダムを撃ち落とさんと放たれた。

対しストライクフリーダムは、後方への宙返りを解答とした。急速に高度を下げたストライクフリーダムを追えず、ビームが宙を穿つ。

——この試合だけで何発もらつたと思つてる！

着地を、武装の硬直を、軸のあつた移動を、この試合だけで嫌という程サバーニャの狙撃に貫かれた。短く少ない経験と最大限に高めた警戒心が、修に後格闘を入力させていた。

しかし、高度を下げた先、真下では騎士ガンダムが、ストライクフ

リーダムの着地を今か今かと待っていた。

強引な慣性ジャンプでブーストを使用してしまったため、それを咎めんとするポジションだ。

有利を取られている状況にあつて、修は教訓を活かした。

「叶!!」

ホールドしていた射撃ボタンから人差し指を離した。

最大まで溜まっていた射撃CSのゲージは、ダイバーエースがGNソードIIを投擲するのに合わせて○になる。そのまま流れるように中指で格闘ボタンを打鍵する。

追加入力を受け付けたダイバーエースは、投擲されたGNソードIIの後を追うように騎士ガンダムへ突進をした。

ダイバーエースは、合わせた両手に二本のビームサーベルを束ねていた。束ねたビームサーベルからは、長大なビームが発振されている。

射撃CS格闘派生で繰り出されるビームサーベルによる薙ぎ払い。

猛烈な勢いで、ダイバーエースは騎士ガンダムへ飛び込んだ。

叶は、心の片隅で申し訳無さを感じていた。

——まともなゲームにすらなっていない。

この試合を振り返った時、叶は自身の知識不足を痛感する。

攻略wikiを読んでおけ、と叶は修に言った。

それを言った本人が、対面の機体に対し無知を晒した。事前の情報収集を怠ったツケが回ってきている。

彼我の体力差は圧倒的だ。このままでは、ただ負けてしまい、汚名を晴らすこともできないだろう。

しかし、まだ試合は終わっていない。

——少しでも、まともなゲームにしてみせる。

罪悪感を振り払うように、ビームサーベルを薙ぎ払う。

対する騎士ガンダムは、水平方向から突っ込んでくるダイバーエースと垂直方向から落下中のストライクフリーダムに囲まれている状況で、捨て身の択を取った。

被弾上等とも受け取れる行動は、この局面に於いて体力を残し、コストを残しているからこそ選択ができた択だった。

後サブ射撃による格闘カウンター。

それこそ、事前に知っていなければ攻略不可能な選択を騎士ガンダムは取った。

ダイバーエースに盾を構える。構えた盾を薙ぎ払いのビームサーベルが叩くと、ダイバーエースがスタンした。

格闘カウンター——格闘を受けることで、相手の格闘を防ぎそのまま反撃を繰り出す武装を騎士ガンダムは持っていた。

「なんで!？」

叶の疑問に応える者はなく、カウンターの成立を見届けた騎士ガンダムがスタン中のダイバーエースの懐へ接近した。叶は、各党カウンターの存在を、その仕様と合わせて把握していなかった。

必殺の一太刀がダイバーエースに迫る。

「……………ッー」

驚きに硬直した指先がボタンに触れるより早く、頭上からビームが降り注ぐ。それはダイバーエースの装甲を切り裂かんとナイトソードを振りかぶった騎士ガンダムに回避行動を取らせた。

——修……………!

手が届く距離まで高度を下げたストライクフリーダムが、停滞中のドラグーンから騎士ガンダムへ向けて順次射撃を行ったのだ。

ダイバーエースと騎士ガンダムの中心に、後続のドラグーンから射撃を行いつつストライクフリーダムが降り立つ。ストライクフリーダムの背中越しに騎士ガンダムが見えた。

後方への虹ステを回避行動とした騎士ガンダム。ドラグーンの射撃はまだ続いている。

・ 1-6 ゲームオーバーとお願いと

続くドラグーンをもつてしても、騎士ガンダムは止まらない。

確信めいた読みは、果たして知識からくる警戒か、はたまた直感か。修は、己の心に従った。

射撃を続けるドラグーンを伴って後方へのブーストダッシュを入力。即座に踵を返して騎士ガンダムから遠ざかるストライクフリーダム。

それを逃すまいと、騎士ガンダムは、右手に電磁スピア、左手にナイトシールドを構え、ドラグーンの火線突き抜けてきた。

やはり、と修は自分の読みが的確であったことを内心で喜んだ。

騎士ガンダムの前特殊射撃は、前面からの射撃を防ぎながらの突進攻撃だ。発生と攻撃判定、誘導に優れた高性能近接武装。攻略wikiを読み、警戒すべき武装の一つだと記憶していた。

それが功を奏した。

驚異的な発生と強力な攻撃判定から、至近で出されれば間違いなく直撃は避けられない武装ではある。が、それら要素と優秀な誘導を持つていたとしても、相手への追従距離の短さが唯一の弱点であり、事前のポジシヨニングと読みで十分に対処可能な武装。

——読み切った!!

ドラグーンを回避した騎士ガンダムがストライクフリーダムにロックを向けた瞬間に思い出せた知識が、首の皮一枚で修を救った。

しかし、感慨に耽けるにはまだ早い。未だ眼前の敵は健在であり、試合中に呆ける程の体力的コスト的余裕もなく、まだ相手に一打を与えてすらいらないのだから。

手中のレバーと指先のボタンの感触が、修に緊張感を思い出させた。

前特殊射撃の硬直が切れた騎士ガンダムが、ストライクフリーダムから遠ざかろうと動く。その背中に向けてすかさずNサブ射撃を入力し、射撃を放った。腹部から放たれたカリドウスが、騎士ガンダムへ追い続ける。

徐ろにこちらへ向き直った騎士ガンダムは、その場で左手のナイトシールドを構えてカリドウスを受けた。

距離を開けるための後移動があったとはいえ、それでも両機の距離は近い。その分攻撃が機体に着弾するまでの時間は短くなる。一秒あるかないかの僅かな時間に、ガード入力を対面のプレイヤーは行った。

流石、と修は何度抱いたかわからない相手への称賛を再び対面プレイヤーに向ける。

しかし、こちらの攻めはまだ終わっていない。

「叶ー」

カウンターによるスタンから抜け出したダイバーエースは、騎士ガンダムの真横にポジションニングしていた。

横方向に移動しながら、両手に持ったスーパージェットIIから連続射撃を行う。阿吽の呼吸で繰り出された攻撃は、カリドウスを防ぎきった騎士ガンダムの脇腹を穿った。

騎士ガンダムがダウンする。

無抵抗に宙を舞い、地面へと落下をしていく。

復帰するまでの暫くの間、これで騎士ガンダムは戦場に介入できない。

修は、ようやくの一打に微かな安堵を抱きつつ、ターゲットをサバーニャに切り替えた。遠方のサバーニャは、こちらの着地を取ろうとGNライフルビットを構えていた。

弛緩しかけた緊張の糸が急激に引き締まる。

——最早反射の領域だった。

右手指を添えた四つのボタンの内、上段に配された射撃、格闘、ブーストボタンを同時に打鍵する。

直後、モニターにカットインが差し込んだ。

特徴的な種の割れるSEを背景に、徐々にフォーカスされていくストライクフリーダムと画面左部に表示されるパイロット、キラ・ヤマトの荒々しい顔。

数瞬のカットインが終わると、ストライクフリーダムは全身にオー

ラ纏っていた。

バースト。

バーストゲージと呼ばれるゲージが、一定ライン溜まることでのみ使用可能なエクストリームバースト固有のゲーム要素。使用することで、一定時間機動力や攻撃力の上昇、バーストゲージの回復が行える正に虎の子とも言える切札だ。

限界ギリギリまで酷使したバーストゲージが回復する。修は、回復したバーストゲージを使いGNライフルビットから発射された狙撃を避けた。

避けた先で着地を挟みバーストゲージを回復。バーストゲージ回復の際に生じた一拍の間の後に、ストライクフリーダムをサバーニャに向けて前進させる。

爆発的に向上した機動力が、彼我の距離を瞬く間に詰めていく。

——やるしかない。

バースト状態でいられる時間は限られる。ゲージが○になれば、バースト状態が終了し、再び相手の強化が回ってくる。そうなれば、敗北は必至だ。

元々敗色は濃厚だった。切札であるバーストをもつてしても、それが覆ると思えない。そこまで楽観的に考えられる程、自分に実力がない。

だからせめて相手に一矢を報いる。

その切実な思いが、修を突き動かした。

両のマニピレーターで保持したGNライフルビットから発射されたビームとスカートのようにマウントされたGNホルスタービットから展開されたGNライフルビットが、ストライクフリーダムを迎え撃つ。

サバーニャの下に潜るような挙動は、サバーニャを側面から詰める弧の起動を描いた。斜めの移動は、サバーニャ本体から放たれたビームを避け、ストライクフリーダムを囲うように取りついたGNライフルビットからのオールレンジ攻撃を、持ち前の機動力とバーストにより獲得した爆発的な加速力で振り切っていく。

至近まであと一步の距離にあつて、サバーニャは迎撃にミサイルを放った。両腰から発射された莫大な数のミサイルは、まるで壁のように広く、斜め前から突進をしてくるストライクフリーダム の鼻柱を折らんとその威力の矛先を求めた。

GN粒子を伴つて突撃してくるミサイルに、咄嗟の判断で修は手元を動かした。集中か極度の緊張からか、先程からモニターの中央しか見えていない。狭窄した視界は、ストライクフリーダムとターゲット中のサバーニャのみを切り抜いており、それ以外は暗幕がかかったかのようなのだ。

暗がりの中で唯一見える光景。先鋭化した己の意識の尖端が捉えたその脅威に対し、呼吸も忘れて対処を下す。

レバーを前に倒し前進。

GNミサイルの壁を潜り抜けサバーニャの下に潜り込む。

潜り込む直前に入力した射撃ボタンにより、ストライクフリーダムは頭上に向けてビームライフルを放った。回避行動を取るサバーニャを見据え、流れるように射撃ボタンとブーストボタンを同時に打鍵。

バーストの恩恵によりモーションの高速化が適用されたストライクフリーダムは、目にも留まらぬ速さで腹部からカリドウスを照射した。

それは、ストライクフリーダムから距離を取ろうとしたサバーニャを背中から貫いた。

カリドウスがサバーニャの装甲を貫く効果音が筐体から発せられる。みるみる減少していく体力から、修は目が離せなかった。

特殊射撃のカリドウスは、サブ射撃のそれとは違いビームを照射し続けるのが特徴だ。ダメージが高いため、当てた際のリターンは高い。

最も、特殊射撃を当てたとしてそれで形勢逆転ができるわけではない。

しかし、修はここに至って漸く安堵を覚えた。達成感と言ってもいいそれは、ゆつくりと緊張感を溶かしていく。

試合中であるにも関わらず訪れた心の平穏は、留まることを知らなかった。極度の緊張から開放された修にそれを止めるだけの余裕がなかったことも拍車をかけた。

正しく気の抜けた修は、思い出したように呼吸を再開した。鼻から入った新鮮な空気が、気管を通り肺を満たす。熱の籠もった体に空気の冷たさが染み渡っていく。ことここに至って、胸につかえていたしこりが取れたことに薄ぼんやりと気が付いた。

達成感が、修の中にあつた。

狭窄した視界から、徐々に暗幕が上がっていく。

カリドウスのヒット数限界に達したため、サバーニヤがダウン状態で地面に落下していく。

それを見届ける前に、ストライクフリーダムは真横からの衝撃波を受けた。

炎を纏った衝撃波が機体に直撃し体力を奪う。

フルアーマー騎士ガンダムが送った攻撃により、間もなくストライクフリーダムの体力が〇になった。

勝敗が決した。

「悪い。俺の力不足だった」

モニターに表示されたLOSEの文字が、敗北を知らせる。

叶は、隣の修に体を向けて謝罪を述べた。

彼我の実力差は圧倒的だった。

事実、対面のどちらかの撃破も成らず、まとまったダメージは最後に修が与えた攻撃のみである。惨敗と評して差し支えない試合だった。

加えて、情報不足により叶が被った被弾が、より展開を悪くした。

低コストの体力の価値は計り知れない。体力を余らせた分、ゲームメイクする余地が残されるからだ。高コストにも同じことが言えるが、コストが高い分機体性能に恵まれた高コストとそれに劣る低コス

トでは、一度崩された状況を切り抜ける力に大きな隔たりがある。コストが低い分、不利な状況を耐えることは難しいのだ。

叶は、反省を得た。今日どこかのタイミングでサバーニヤと騎士ガンダムを調べることを決め、相方の様子を伺う。

「……………」

幼馴染の高揚とした横顔は、ただ一点を見詰めていた。それは試合のリザルトを知らせているモニターではなく、もっとその奥。修は、通路から二番目の筐体に座る叶からは見えない位置を見詰めていた。

「……………俺、行ってくる」

ポツリとそう零した修は、発言の意図を読み解けず疑問を口にした叶を置いて、席を立った。

駆け出して段々と遠ざかっていく修の背中を見て、叶は堪らず追いかけた。

「あの一！」

修は、地下一階の奥、壁に接した筐体に座る男二人に声を掛けていた。

恰幅が良い男と座っていてもわかる高身長 of 男。

修に背を向けて座っている彼等の筐体には、リザルト画面が表示されていた。

恰幅が良い男の画面にはサバーニヤが、高身長 of 男の画面にはフルアーマー形態の騎士ガンダムが、それぞれ勝利を誇るように堂々とポーズをとっていた。

画面右端に並ぶスコアリザルトには、サバーニヤと騎士ガンダムに続くようにストライクフリーダムとダイバーエースが表示されている。サバーニヤと騎士ガンダムの機体イメージ脇に表示されたプレイヤーネームは、先の試合中に見たものと同だった。

二人の男が振り返る。

遠目に見えた筐体のモニターが、自身のリザルト画面に表示されたものとあまりに類似していたため、その真偽を確かめたく思わず席を立った。

近づくことでハッキリとしたモニターの表示は、やはり二人が今の対戦相手であったと断定するに十分な証拠を示していた。同一のプレイヤーネームに確信を得た修は、走ってきた勢いそのままに二人に声をかけていた。

「え、ア、ハイ」

突然の声に驚いたのだろう。恰幅の良い男の驚いた表情が、それを雄弁に物語っている。コントロールパネルの上にはガムの包み紙があった。

見開かれた目と向き合い、修は先程の試合中に感じた緊張とは種類の異なる緊張を覚えた。それは、初対面の人間に突然話しかけたことと実力に裏付けされた圧倒的なプレイスキルからくる恐れが原因だった。

「今の試合、対戦相手は僕等でした」

修に追いついた叶が、隣に立つ。状況が飲み込めずに不安を感じている様子だったが、修の発言とリザルト画面の内容に得心を得たようだ。その視線が目の前の男二人に向かい、次いで修を見た。

次の言葉を促すようなこの場全ての視線が、修に向けられていた。

「めっちゃくちゃ強くて圧倒されました！でも楽しかったです！」

その視線に応じるように、修は言った。

素直な気持ちだった。そしてその気持ちか叶と共有できていれば良いと、そう思いながらの言葉だった。

「ああなるほど！こちうこそありがとうございます。最後の特射はナイスだったよ」

納得の表情で、恰幅の良い男、プレイヤーネーム『ノリ』は、そう言った。先のプレイに向けられた称賛の言葉が、純粹に嬉しくもあり、そしてより一層修の緊張感を高めた。

これから言わんとしていることを受け入れてもらえるか。迷惑に感じられないか。そう思えばこそその緊張だった。

「……あの!!」

二人の注意を引くためではなく、お願いをするために修は口を開いた。緊張で若干声が裏返った。

再び目の前の二人を見る。

首を傾げて続きの言葉を促すノリと先程から刺すような鋭い眼光でこちらを見据える『ジン』を交互に見て、修は言った。

「ガンダム、教えてくれませんか？」

もつと楽しみたい。

もつとガンダムに触れたい。

そのためにもつと上手くなりたい。

修は、近頃実力不足とそこから生じるストレスを感じていた。そしてそこから抜けるための突破口を探していた。

筐体に座る二人が、先程の試合で対面にいた二人だと確信した時、電流が走ったように感じた。探していた答えが、チャンスが、目の前に降って湧いてきたのだと感じた。

この瞬間を待っていた。

修は、この偶然の出会いに身を投じた。

修の問いかけに、叶は呆然とした。

真剣さと熱意が同居した修の瞳に見入る。

その美しさを感じさせる瞳を、叶はただ見入ることしかできなかつた。

「……………はア」

意外な頼みを受け、長身の男が溜息を漏らした。

好戦的な切れ長の瞳が、修を見据えている。修はそれに応えるように、強く拳を握っていた。白くなった指先が、修の強い願望を表していた。

長身の男が座る筐体の画面が、マッチング画面に切り替わった。

・ 2-1 勉強↓試験↓試練

「で、その人達にゲームを教わってるんだ？」

ベッドの縁に腰を下ろした優花が、マグカップの縁を親指でなぞりながら言った。優花の背後の窓は開け放たれており、そこから入り込んだ風が彼女の毛先をふんわりと撫でた。

「そ、週一くらいの頻度で教えてもらってる。すごい強い人達だから、毎回ためになることばかりだよ」

フォークで掬ったチーズケーキを口に運びながら優花の疑問に応える。クリーミーで濃厚な味が、口内に広がった。

「ふーん。叶も教わってるの？」

優花が、風に拐われた毛先を指で耳にかける。熱を帯びた風が、初夏を感じさせた。

「ついでにな。お金のことがあるから、その人達のプレイを見てることの方が多いけど」

叶がローテーブルの上の勉強道具を片付ける。ノートと教科書を畳んで乱雑に重ねた修と優花に対し、一度テーブルの上に立てて端を揃える姿は彼の性格を思わせた。

「そっか。ゲーセンのゲームはお金使うもんね。修は？ お金使いすぎちや駄目なんじゃないの？」

優花が、空になったマグカップをテーブルの上に置いて、代わりにチョコケーキが乗った皿を手取る。試験勉強の労をねぎらうために、優花の母が出してくれたものだった。優花の両親はケーキ屋を営んでいるということもあって、昔から家にお邪魔するとその都度ケーキをご馳走してくれていた。

「問題はそこなんだよね。お小遣いの範囲でやってるんだけど、流石に物足りないからバイトでも始めようかなって」

最後の一切れを運んだフォークを皿の上に置き、修は床に身を投げ出した。手の届く範囲にあったハ口のぬいぐるみを取り両手で持ち上げる。

「まさかバイトをしてまでエクバにハマるとは思ってもなかったな」

卓上のモンブランにフォークを差し込みながら叶が言う。ハ口のぬいぐるみに左右から力を入れて、叶の口の動きを再現する。

「やってみたら楽しかったんだからしようがないって。それに家の生活費に手をつけるより遥かに健全でしょ？」

なーハ口、とぬいぐるみに賛同を求める。当然、ぬいぐるみで作られたハ口は、劇中のそれとは違い言葉を返さない。

ぬいぐるみを弄んでいると、横合いから伸びてきた手がハ口を奪った。上体を起こすと、奪い取ったハ口を眼前に掲げた優花が、数段高いトーンで声を出した。

「シュウ、バイト、ナニスルノ？」

機械的な声に思わず苦笑を漏らす。

「まだ考え中。母さんにまだ相談もしてないし。母さんに相談する時は、ハ口も手伝ってくれるよね？」

壊れたラジオの様にドウシヨウと繰り返す優花が可笑しくて、修は声を出して、叶はくつくつと笑った。部屋の間で首を回転させながら駆動する扇風機が、釣られて笑い出した優花の声も風に乗せて部屋の中を循環する。

「ま、バイトは良いとして、とりあえず中間テスト終えないとな」

ひとしきり笑い終えた後、空になった食器類を片付けながら場を取り仕切るように叶が口にする。

「だね。ノリさんにもテスト期間中はゲーセンくるな、って釘を差されたし」

「私も気持ちよく部活再開できるように頑張らないと」

三人はローテーブルに座り直し、ノートと教科書を広げた。

一学期の中間テストは、週明けに控えていた。

テストを終えた週末、修と叶は天神地下街を歩いていた。南北を貫く大通りの真下にある地下街は、日に日に暑さを増してくる陽光とは無縁の場所であるため、ひんやりとした空気に満たされていた。

南口から地下街に降りた二人は、休日の雑多な人混みに紛れて北上していた。

「今日はノリさんの知り合いがゲーセンにくるらしいよ」

修は、スマホをポケットにしまいながら隣の叶に伝える。先程、ノリから受け取ったメッセージの内容だった。

「その人も強いのか？」

Tシャツとニットベスト、チノパンといった出で立ちの叶が、Tシャツの裾を仰いでいる。真似をすると、陽光に湿った肌を外気が撫でて気持ち良かった。

「じゃないかな。何にせよ、誰かのプレイが見れるのは嬉しいよ」

閉じていたカーディガンのボタンを外す。身体が暑いのは、気温だけが原因ではないように感じられた。

地下街を北上すること少々。左手側に見えた商業施設の中に入り、エスカレーターを昇る。西鉄天神駅と一体化した商業施設の一階に出た。そのまま外に出て、ゲームセンターに歩を向ける。駅周辺は混雑しており、その間を縫うように二人は歩いた。

テスト明け一発目の週末と久しぶりのエクストリームバーサスに、修は胸を踊らせていた。

ゲームセンターの地下一階。エクストリームバーサスのコーナーに到着すると、エクストリームバーサスをプレイする面々の中に、特徴的な一団が目についた。

恰幅の良い男と高身長 of 男の組み合わせは、遠目に見てもそれだけで目立っていた。

「ノリさんー！」

声をかけながら近づくと、恰幅の良い男、ノリが連れとの会話を中断しこちらに顔を向けた。人懐っこさを感じさせる表情が、こちらを捉えて破顔する。丸みを帯びたシルエットと相俟って、柔和な印象を抱いた。

その手には、食べかけの鯛焼きが握られていた。包み紙には、新天町入口にある鯛焼き屋の店名が刻印されていた。

「久しぶり！二人共テストはどうだった？」

開口一番の問いかけに修は胸を張る。

「ヤマが当たりました！ 多分バツチリです！」

「それ、胸を張って言うことじゃないんじゃないかな……」

ポリポリと頬を掻くノリが、次いで叶を見る。

「俺は問題ないです。しつかり解けました」

「それは良かった。学生の本分は勉強だからね。本分を疎かにしているようだったら、おじさん心配になっちゃうよ」

叶の返答に安堵の表情を浮かべたノリは、先程まで会話をしていた人物が修達に見えるよう半身を引いた。

「勉強を頑張った二人に彼等を紹介するよ」

ノリと退屈そうにスマホをイジるジンの奥には、二人の男がいた。「初めまして、シユウ君とカナタ君だったかな？」

細身の男が笑みを浮かべている。肘の先まで捲ったシャツから露出した真っ白な腕は細く、胴体も薄い。線の細さは、華奢な印象を感じさせた。

「はい、そうです」

男の間に首肯する。

「君達の話はノリから聞いていたよ。ガンダム始めたばかりなんだったね？」

静かなトーンでゆっくりとした口調の声だった。

「三月末に始めたので、始めて二ヶ月くらいですね」

「そうか。ゲームは始めたばかりが一番楽しい。わからないことだらけだからこそ、日々多くの学びが得られるのは始めた時だけだからね」

細身の男は、隣で腕を組んでいた筋肉質な男の肩を持った。

「私はハルヒ。そしてこっちは——」

「シオだ。よろしく」

シオは、歯が見える程口角をあげた。照明を反射する歯は、驚く程真っ白で、ポロシャツの裾や胸元から露出した浅黒く日焼けした肌と相俟ってより際立った。

ハルヒとシオ。

華奢な男と筋肉質な男。

横に並んで立つ二人の外見は、あまりに対照的で修は暫く二人を見比べた。

「二人共、始めて二ヶ月とは思えない」

シユウとカナタのプレイを観た第一印象がそれだった。

どこか辿々しきの残る操作とはいえ、攻防の押し引きやバースト運用は、初心者ということを考慮に入れば上出来と言えた。

シユウは、知識と判断力が凄まじい。マッチング画面で確認した対面の機体の強味と弱味を簡潔にカナタに伝え、端的に作戦を決める。作戦や知識に突っ込みどころがないわけではないが、始めて二ヶ月というバツクボーンを思えば、大したものだった。

一方のカナタは、徹底した体力調整に目を向けずにはられない。後方に下がりがすぎて前線に弾が送れていない場面があるが、ラインの押し引きを感じ取り、後退を選択できるセンスは素晴らしい。「でしよ？ 立ち回りとバーストは、僕がひたすら叩き込んだんだから」

春日陽介、プレイヤーネーム『ハルヒ』の独白を聞いたノリが、そう自慢気に言った。

「粗がないわけじゃない。でもそんなものはこれから経験して培っていけばいい。とりあえずベタな部分じゃん」

シオが、試合を終えたシユウとカナタの間に腰を下ろし、先程のプレイについてアドバイスを送る。

陽介は、シオの説明に知ってか知らずか真剣に聴き入るシユウとカナタを見て、思わず笑みを浮かべた。

「なるほど、君が私達に彼等を紹介した理由がわかったよ。これからが楽しみな少年達だ」

「強くなると思うんだよね、二人共。それに僕だけの視点じゃアドバイスに限界があるだろうし」

頬をポリポリと搔くノリは、苦笑を浮かべる。陽介は、離れた筐体で一人黙々とレバーを動かしているジンを見やった。

「彼は？」

「ジンはこういうのむいてないよ。あいつはガンダムにそういうのは求めてなさそうだし」

ノリの言葉に嘆息しつつ、得心を得る。確かに、普段のジンを知っていたら、誰かのプレイにアドバイスを送る姿は想像できなかった。「では、やがて対戦者として、ジンは彼等と向き合うことになるのかな」

始まった次の試合に没入するシユウとカナタを見る。前途洋々な二人の若者の横顔に、陽介は己の中に昂るものを感じた。

「その前に、……………私が彼等の前に立ち塞がろう」

「そう言って、戦いたいだけじゃないの？」

ノリのからかうような物言いに、陽介は笑みを浮かべた。

ゲームオーバーの文字を見届けて席を立とうとした。

「待ちたまえ」

呼び止める声は、修と叶、そして最後のプレイに対してアドバイス中のシオの動きを止めた。

「二人共、百円はあるかな？」

声の主は、ハルヒだった。静かなトーンには、どこか熱が籠もっている。

「……………あります」

質問の意図が読めず顔を見合わせた修と叶。恐る恐ると言った具合で叶が返した。

「では、私と対戦しよう」

思わぬ提案に、二人は息を呑んだ。正面に立つ細身の男は、言い知れぬ気迫を纏っており、華奢な印象は消えていた。

「……………お願いします」

気迫に圧倒されそうになりながら、修は応答した。

「修……………」

叶の顔を見る。揺れる瞳が、修に意志を問うていた。

実力の分からない相手。初めて対戦する相手。使う機体もプレイスタイルもわからない相手。

しかし、ハルヒは、度し難いプレッシャーを放っており、その気配から並のプレイヤーではないことが感じられた。

負けるかもしれない。そんな予感がある。だが、対戦ゲームとは本来そういうものではないのか。自分が強くなれば強くなる程、上手いプレイヤーと戦う機会が増えていくのだ。いつかぶつかる相手であるならば、それが今でも問題ないはずだ。

「ここで戦わなかったら、俺はそのことをずっと頭の片隅に抱えたままハルヒさんと付き合っていくことになる。それは嫌なんだ。だから、頼むよ」

その瞳に頷きを返す。

叶の計り知れない胸中が、揺れる瞳の奥に渦巻いていた。視線を交えること数秒、叶は修の言葉に納得をしたようだ。一つ、小さな溜息をついて苦笑を返した。

「結構。私達は初対面だ。紹介とはいえ、初対面で実力のわからない相手に師事するというのも変な話だとは思う。そういう意味でも、この戦いには十分に価値があると私は思う」

こいつはまた、と呆れた様子でハルヒの隣に向かうシオ。修と叶に親指を立てるノリの前をシオが通る。

「しかし」

そのシオをハルヒは手で制した。

「私は手加減ができない。やるからには全力で行かせてもらう。が、初心者を黽って楽しむ前衛的な趣味は持ち合わせていない。故に、私の相方はシオではなく、彼だ」

ハルヒは、鳩が豆鉄砲を食らったような表情を浮かべるシオをおいて、背後に立つ少年を導くようにして前に出した。

「え、え、え？」

気の弱そうな少年だった。

ただならぬ雰囲気戸惑う少年は、修達の顔を順々に見やり、最後にハルヒを見上げた。

「え、な、なんだか話が違うんですけど」

「彼が私の相方を務める。実力的に、君達とほぼ遜色ないだろう」

少年の戸惑いなど意に介さず、ハルヒは筐体に座る。修の隣の筐体だった。

取り残される形となった少年は、状況が飲み込めていないようで、筐体に座ったハルヒに非難の目を向けていた。

一体全体少年が何者なのか、どういった経緯でここに連れてこられたのか、その一切が不明であったが、オロオロと立ち竦む姿に修は申し訳無さを感じた。

「えっと、俺はシユウで隣のこいつがカナタ。君は？」

修の問いかけに、少年はビクツと身を竦めた。挙動不審ではあるが、年は近いように思えた。

「ぼ、僕はト、トンボです。ゲームしてたらこの人に声をかけられて、一緒にやらないかって。やりますって言ったけど、き、君達と戦うとは聞いてなくて」

年の近い修と叶に安心したのか、トンボと名乗った少年は詰まりながらもそう応えた。声が震えていた。

「トンボ君、座りたまえ」

ゆったりと、しかし気迫の籠もったハルヒの声にトンボが短く悲鳴を上げた。

「なんか……ごめん。無理なら今から断ってくれても良いよ。でも戦ってくれたら俺達は嬉しい。な？」

良心の呵責に耐えきれず修はそう言った。しかし戦いたいというのも事実であったために、対戦のお願いをした。間接的に隣の叶に確認を行うと、叶も苦笑をしつつ頷いた。

「……………わ、わかりました。一回だけなら」

相変わらず声は震えていたが、トンボは筐体に座った。

それを見届けて、修と叶も座り直す。

ハルヒが、捲っていたシャツの袖を一度下ろす。シワを伸ばした後、ハルヒは再び袖を捲くり直した。

丁寧に慎重につつが無く遂行される所作は、どこか儀式めいていた。

「では、始めよう」

袖を捲り終えたハルヒの号令に、四人は百円を筐体に投入した。

・ 2-2 前出し

マッチング画面は、対面の機体とプレイヤーネーム、選択されたバーストを表示していた。

プレイヤーネーム『ハルヒ』。

機体は、ホットスクランブルガンダム。

バーストはF。

プレイヤーネーム『トンボ』。

機体は、メツサーラ。

バーストはS。

対するこちらは、プレイヤーネームを表示する枠内は、ブランク。機体は、それぞれストライクフリーダムとダイバーエース。バーストは、MとCだ。

エクストリームバースト特有のゲーム要素は何か、と訊かれると、修は迷わずバーストと答える。

試合中、画面下中央やや左に表示されるゲージは、被弾と自機または僚機の撃墜、相手へダメージを与えるなどで溜まる。半分以上溜まることでバーストが使用可能となる仕様だ。

バーストは、正に切札と呼べる程試合を通して重要な要素である。機動力や攻撃力を含めた全体的な機体性能の底上げは勿論、地上に着地しなければ回復しないバーストゲージを例外的に即回復することができるからだ。

それ等を基本とし、選択されたバーストによって追加で得られる効果もあった。

FバーストのFは、ファイティング Fightingの頭文字を取ったものであり、その名が示すように格闘に多大なる恩恵をもたらすバーストである。

射撃武装から格闘へのキャンセルルートの追加に始まり、格闘攻撃のダメージ上昇や格闘の追従性能上昇、格闘追従中限定で他のゲームでは超必殺技やアルティメットと呼ばれるバーストアタックへのキャンセルルートの追加、バーストゲージの大幅な回復が効果として

得られる。

SバーストのSは、Shootingの頭文字から取られており、射撃を用いた制圧力を凶悪なレベルまで高めるバーストである。

射撃武装から射撃武装へのキャンセルルートの追加と射撃からバーストアタックへのキャンセルルートの追加、射撃ダメージの上昇、細やかなブーストゲージの回復、足の止まる射撃を虹ステと同じ要領でステップキャンセルが可能になるとできることが多く増えるバーストである。

MバーストのMは、Mobilityから頭文字を取り、他の追従を許さない圧倒的な機動力を獲得できるバーストだ。

キャンセルルートの追加や射撃間のキャンセルルートの開放、格闘の追従性能上昇、ダメージ増加といった恩恵は一切ないが、それを補って余りある圧倒的な機動力により、攻めにも守りにも応用が効く万能なバーストである。

CバーストのCは、Coveringの頭文字であり、僚機のサポートと延命に特化したバーストだ。

通常、被弾した際は、よろけが終了するまで、またはダウンから復帰が可能になるまで機体を操作することはできない。が、バーストゲージが最大まで溜まっている場合に限り、バーストを使用することでよろけやダウンを無視して復帰が可能となる。しかし、Cバーストは、ゲージが半分であってもよろけやダウンから抜けることが可能となる。そのため、危機を脱する能力に長けていた。加えて、バーストの発動中は、被弾や攻撃のヒットの有無に関わらず、僚機のバーストゲージが徐々に増えていく。縁の下の力持ちと呼べるバーストである。

最後に、Rバースト。Rは、Ragingの頭文字であり、強力な突破力が獲得できるバーストだ。

コマンド入力から攻撃が発生するまでの間、機体にスーパーアーマーが付与される効果があり、相手の強力な迎撃択を意に返さずに正面から捻じ伏せることが可能となるバーストである。

以上五つのバーストが、エクストリームバーサスの目玉要素だっ

た。

マッチング画面で選択されたバーストは、以降変更が不可能になる。

こちらの手札と対面の手札が出揃った状態。

修は、相手を見据えた。

立ち上がりは穏やかだった。

出揃った機体が、どれも中距離戦を主体とする機体であったからだ。叶の駆るダイバーエースは中距離以近で光る武装を持っていたが、彼は自身の駆る機体が低コストであり、相方を務める修が高コストを使っているため、細やかな射撃戦を選択した。

入学式の試合に教訓を得た叶は、援護はそこそこに自身の体力を残すことを優先した。

——ホットスクランブルにメツサーラ……。

叶は思い出す。

入学式の日から、隙間を見つけては攻略wikiに目を通すようにしていた。まだ全機体の知識を網羅できてはいないが、対面の二機はどちらも一度目を通したことがある機体だ。

ホットスクランブルガンダムは、三千コストの可変機。サブ射撃のファンネルと特殊格闘の複合兵装マキキュリーレヴを筆頭に脇を固める武装が多く、手堅い印象の機体だ。

一方のメツサーラは、二千コストの可変機。複雑な操作を要求される玄人向けの機体ではあるが、二千コストとは思えない弾幕形成が得意である。変形中は弾幕にさらに磨きがかかる変形主体機体だ。

前に行くストライクフリーダムの背中と対面二機をモニターに収めるようにバーストを使いながら、叶は自然と浮かび上がった機体知識に皮肉めいた感心を覚えた。

——何やってんだ、俺は。

春休みの退屈を潰すためのエクストリームバーススだったが、気が付けば修を追いかける形でずると続けている。

バイトを始めてまでエクストリームバーススを続けようとする修。

Wikiの細かな部分まで読み込み獲得した知識を披露する修。真摯にアドバイスに向き合う修。

『ハルヒさんと付き合っていくことになる。それは嫌なんだ』
頭の中に残り続ける言葉。

ゲーム、たかがゲーム。

百円を入れて、二分、長ければ三分の試合に熱中して、だけどプレイを終えれば何も残らないゲーム。

そんなものに熱中する修。

『前に出たらホットスクランブルとメツサーラの弾幕に狙い撃ちされる。苦しいけど、中距離でコツコツダメージを与えていこう』

作戦を告げる熱意に満ちた声と瞳。

疑うことを知らない無垢な双眸が、叶に期待を向けていた。

自分の中の冷めた部分でその瞳を見つめ返すことしか、叶にはできなかった。

——幼馴染の頼みだしな。付き合わないわけにはいかないか。
諦観と納得。

逡巡を胸の奥に押しやり、叶は打鍵した。

始め膠着しているように思えた戦況が徐々に傾き出した。

メツサーラが被弾を重ねたのだ。

「ごめんなさいごめんなさいごめんなさい……………!!」

被弾としては悲鳴を上げるトンボ。その震える声音に、陽介はゆつたりと、しかし熱の籠もった調子で言葉を送る。

「問題ない。君の相手は私が務めているのだから、君の不出来は私の不出来。二人で作るゲームなのだから、……………私が君を支えよう!!」

体力を削り合う戦場で、しかし無傷のホットスクランブルがいた。
ファンネルによる迎撃やセットプレイ、マーキュリーレヴと特殊射撃のバスタービームライフルによる着地取り及び軸のあった移動に対する攻撃。

流れるような指捌きが、機体を動かす。

「で、でもおお……………」

被弾によりメツサーラの体力が撃墜寸前に至った。

元よりメツサーラは、高いプレイスキルをプレイヤーに要求する機体だ。ポテンシャルは高いが、扱えなければその性能は他の機体に比べ大きく劣る。

しかし、トンボの拙劣なプレイスキルは、メツサーラを満足に動かすに足るものではなかった。

だが、先程、シユウとカナタを置いて他の筐体を巡った際に、後ろからトンボのプレイを確認した陽介にとって、それは想定内だった。聞こえは悪いが、それを承知の上で適切と判断し声をかけたのだ。故に、

「問題ない！ 自分と私を信じろ!!」

しかし、既にトンボのメンタルは折れてしまっているのかもしれない。視界の端に映る指先が小刻みに震えていた。

叱咤や激励は逆効果であることを悟った陽介は、トンボの折れたメンタルを気遣い、指示を出した。

「ならば頼みがある。二人で勝利を掴むために」

陽介はトンボに指示を出す。

——前に来る……………?

コツコツと積み重ねた有利状況にあつて、その動きは異様だった。ダウンから復帰したメツサーラが、前に出てきたのだ。

先程まで、ホットスクランブルの隣で辿々しく後衛を務めていたメツサーラが、打って変わって前線に躍り出てくる。

疑問が答えを得るよりも早く、続けざまにそれはきた。

画面に差し込むカットイン。

フォーカスされるメツサーラ。

画面左部に表示されるパプテマス・シロッコの仰々しい顔。

Sバーストを吐き、オーラを纏ったメツサーラが、その圧倒的な弾幕に制圧力を重ねて突っ込んでくる。

——低コストを前に出してきた!!

メガ粒子砲とミサイルポッドから絶えず繰り出される弾幕が、こちらに迫ってくる。

バーストを受け、修は叶と後退を選んだ。

幸いなことに、ストライクフリーダムとダイバーエースは、機動力に恵まれた機体だ。いかに圧倒的な弾幕と言えど、機体に追いつかなければ意味がない。

機体性能に裏付けされた自信を持って、修は回避行動に移る。

弾幕を遠ざけ、距離をとった着地を行う。と、修は突然の攻撃にストライクフリーダムがよろけるのを見た。機体側面にレールガンが命中していた。

即座にロックを変えると、いまだ弾幕の暴力を繰り返すメツサーラに随伴するようにホットスクランブルが前に出ていた。マーキュリーレヴから放たれたバズーカが、両機の間を爆走していた。

——しまった！

メツサーラのバーストにむいた注意の裏で、ホットスクランブルは粛々と機会を伺っていたのだ。

——メツサーラは当たればよしの爆弾で、本命はホットスクランブルだった!!

バズーカを受け吹き飛んだストライクフリーダムをバスタービームライフルから放たれた高出力ビームが撃ち抜く。

ダウン状態に陥ったストライクフリーダムを一瞥し、ホットスクランブルがラインを上げる。その行き先は、メツサーラの弾幕を辛くも避けているダイバーエースだった。

「行ったよー」

隣の叶に精一杯の警告を送る。

警告に状況を理解した叶が、表情を強張らせた。

狙いを定めた獲物を狩らんと、猛禽の爪のような鋭い攻撃がダイバーエースの喉元へ殺到する。

・ 2―3 猛攻と猛進

高藤秋久、プレイヤーネーム『トンボ』は手応えを感じていた。

一回のバーストで大きく動いた状況は、秋久の駆るメツサーラの撃破を差し引いたとしてもこちらに有利だった。

いまだ損傷なしのホットスクランブルと復帰したばかりで体力マックスのメツサーラ。コストは四千余っており、メツサーラとホットスクランブルのどちらかが撃破されても耐えることが可能だ。

対して、ストライクフリーダムとダイバーエースは、メツサーラのバーストとそれを援護するホットスクランブルの的確なアシストに体力を減らされている。

体力ゲージを見ると、ストライクフリーダムが撃破間近、ダイバーエースは半分強だった。

あと一撃を与えれば撃墜されるストライクフリーダムと体力調整を考えてこれ以上前に出られないダイバーエース。

たった一度のバーストでここまでの成果が得られた。勿論、秋久一人の力で得られた結果ではないとわかっている。ハルヒの習熟されたプレイスキルがあればこそ得られた結果であり、自身はあくまできっかけを作っただけにすぎないことは、十分にわかっている。

しかし、秋久は上がる口角を止めることができなかつた。

——ガンダムって………楽しい！

秋久は、友達が少ない。

一人寂しく過ごした中学生生活から脱しようとい念発起したは良いものの、いざ高校に進学すると、クラスメイトと上手く馴染むことができず、気が付けば休み時間に教室の隅で寝た振りをし、スマホを弄ってるふりをしながら弁当を食べ、終礼の鐘にそそくさと帰宅する毎日だ。

体育で作らされるペアは苦痛でしかなく、嫌々ペアを組まされたクラスメイトの機嫌をこれ以上損ねないようにとビクビク震えながら愛想笑いを返すことしかできなかつた自分が、今誰かと連携をしてい

る。

生まれて初めて行った他人との共同作業をトンボは楽しまずにいられた。うれしかった。

「もう一回落ちて良いですか!? 僕どうせ被弾しますよ!」

めちやくちやなことを言っている気がする。

興奮にかき消されそうなけなしの理性が、先の発言を顧みて羞恥を呼び起こそうとしている気がする。

でもそんなことはどうでもいい。

今、秋久はガンダムを楽しんでいるのだから。

「行きたまえ! 存分に行きたまえ!!」

行った。

——やけくそになってるんじゃないのか!?

被弾上等で突っ込んでくるメツサーラに、叶は内心で毒づいた。

その立ち回りは、正に肉を切らせて骨を断つを体現したかのようだ。

メツサーラ撃墜前、S覚醒がもたらす圧倒的な弾幕とホットスクランブルの援護に、叶達は等しくダメージを受けた。バーストが終了し、装甲を纏うオーラが消えたメツサーラをどうにか撃破したものの、被った被害は甚大だ。

こちらに立て直しの機会を与えまいと、緩まない追撃の手が、こちらを追い込んでくる。

ダイバーエースのビームが、GNソードIIが、呼び出したアシストのジムIIIビームマスターが。ストライクフリーダムのビームが、ドラグーンが、カリドウスが、クスイフィアスが、それを迎撃せんと完膚なきまでにメツサーラを叩く。

しかし、迎撃に割いた警戒の間隙をホットスクランブルが容赦なく咎めてくる。

これ以上体力を減らせないダイバーエースは下がらざるを得ず、自然とストライクフリーダムにターゲットが集中する。

撃墜寸前の体力と限られたブーストゲージで精一杯の迎撃を繰り返す。

返すストライクフリーダムだったが、下がるダイバーエースと特攻をするメツサーラ、それに随伴するホットスクランブルの猛攻に、堪らず悲鳴を上げた。

差し込むカットイン。

フォーカスされるストライクフリーダム。

画面左部に表示されたキラ・ヤマト。

バーストを使ったストライクフリーダムが、オーラを纏った。

ドラグーンによるオールレンジ攻撃が、変形中のメツサーラからダウンを取った。

それを見届けた修は、即座にホットスクランブルにターゲットを切り替える。

解放したばかりのバーストゲージはまだ十分に残っている。残ったゲージ分、全てホットスクランブルにぶつける為に、ストライクフリーダムを前進させた。

——テンポを挫く！

対面が取った戦術は至って単純なものだ。

コストの全てをメツサーラ、低コストに捧げ、高コストであるホットスクランブルは試合中被撃墜○をを目指す。

世に『爆弾』と呼ばれる戦術だ。

エクストリームバーストでは落ち順とタイミングが肝要である。

通常であれば、高コストに先落ちを譲り、低コストは適切なタイミングで後落ちを行う。

そうすることで、高コストは試合を通して存分に豊富な体力を使用でき、作中トップクラスの性能を發揮することができるからだ。

その為に、低コストは攻撃や回避にそれぞれ貴重なりソースを割き試合を支えるのだ。

しかし爆弾戦術は違う。

本来低コストが回避に割くべきリソースを全て攻撃に振ることで、戦場を荒らし、粛々と醸成されるゲームテンポを自分達に有利となるように壊す。体力とバーストを全て攻めに使用するその立ち回りは、

肉を切らせて骨を断つ諸刃の戦術だ。

一方、爆弾の後衛を務める高コストは、作中トップクラスの性能、言い換えればリソースを全て回避に割り体力を温存することを優先とする。爆弾を通すのであれば、試合を通して撃破されるわけにはいかないのだから当然だ。

体力を残すことを第一とし、自身にターゲットが向いていない警戒の間隙と低コストがバーストを吐いて対面の意識を引いている間に攻撃を送る。

低コストが被弾をしたとしても、それを迎撃するためにブーストを含めたりソースを使用した対面に一打を加えられれば、爆弾後衛としてはそれだけで十分だ。

しかし、爆弾を受ける側、修達としてはその状況は面白くない。

よつぽどのがない限り、体力マックスでスタートまたは復帰した場合、撃破前にバーストは溜まる。それを思えば、もう一度メツサーラを撃破した場合、二機目と三機目で計二回バーストを吐いてくる可能性がある。

その度に先程と同様のダメージを受けてしまえば、敗北は必至。

であれば、爆弾の根幹をなす爆弾後衛を挫くより他ない。

本試合であれば、それは後衛を務めるホットスクランブルだ。

前線を抜け、敵陣深くまで切り込んだストライクフリーダム。迎撃はホットスクランブルが送ってくる弾のみ。後衛を守りたい爆弾前衛のメツサーラは、現在強制ダウン中であり、ダウンから復帰するまでは戦場に参加できない。

量を減らした弾幕を潜り抜け、ホットスクランブルの懐に飛び込む。

絶好の機会に於いて、修は不利な状況に一石を投じんとボタンを打鍵した。

前サブ射撃を入力する。

潜るように回転、前進をしたストライクフリーダムが、徐ろに機体を起こす。腰のクスイフィアスを両門展開し、レールガンを発射した。

Seed Destiny本編でシン・アスカ駆るデステイニーガンダムが、カガリ・ユラ・アスハの乗るアカツキを撃破せんと投げたフラッシュエッジ2ビームブーメランを、ストライクフリーダムが撃ち落とした技だ。

強烈な銃口補正と優秀な弾速がウリの必殺の一撃は、しかし虚しく宙を穿った。

——何……………??

生じた疑問は、攻撃が外れたことに対するものではない。

横への回転でクスイファイアスを脇に抜けたホットスクランブルが、回転そのままにビームライフルとファンネルを接続、形成したバスタービームライフルを伴った大振りの構えに対してだ。

——まさか……………!?

疑問が、知識に答えを得ると同時に、バスタービームライフルから高出力のビームが照射される。

照射されたビームは、回転を続けるホットスクランブルを軸とし、根本から先端へと大きなしなりを生み出した。

極太の鞭の様相を呈したそれが、ストライクフリーダムに迫る。

——しまっ

た、と思考する間を与えることなく、薙ぎ払いのビームがストライクフリーダムを迎撃した。

直撃を受けたストライクフリーダムの体力が〇となり、機体が爆散する。

バーストゲージは、まだ放出を続けていた。

バースト中の撃墜だった。

・ 2-4 虚構の翼

再出撃までの僅かな間、修は悔しさに拳を握る。
横特殊射撃。

ホットスクランブルの奥の手ともいえる迎撃択。
過去に攻略wikiで確認した武装だった。

——情けない……！ この土壇場で、こんな重要なことを忘れるなんて!!

知識があれば、それだけで勝てる程エクストリームバーサスは甘くない。

確かに、文面や視覚で得た知識は、立ち回りや場面場面の選択を補助する。

ドラグーンによるオールレンジ攻撃は、騎士ガンダムの地走やメツサーラを含めた変形機体に刺さりやすい。

何故か。

ゲームの仕様上、それ等の機体は、特別なコマンドを使用しない限り急速な上下移動を絡めた大規模な回避行動が行えないからだ。

それを知っていたからこそ、修は場面場面で知識を披露し、打点を重ねることができた。

しかし、知識は体感に勝らない。

格闘ゲームは、どれも瞬間瞬間の判断を要するものだ。

エクストリームバーサスも多分に漏れず、一試合の時間が最大で三分半と長いが、高速化した戦闘や至近距離での鏢迫り合いは、三分半を永遠に感じさせる程に高速である。

ホットスクランブルの横特殊射撃は、横への回転とバスタービームライフルの形成に僅かな間を必要とする。その瞬き一回分の僅かな間に反応ができなければ、直撃は免れない。

加えて、ストライクフリーダムは直前に前サブ射撃を行っていた。武装の硬直をキャンセルしなければ、硬直が切れるまで莫大な隙を敵の眼前で晒すことになる状況で、修は、隙消しのためにブーストで硬

直をキャンセルしなければならぬという経験から指を動かして
た。

その際、ホットスクランブルの横特殊射撃へ考えを巡らせる余裕は
なかった。

いや、考えてすらいなかった。

修は、ノリが以前口にしていた内容を思い出す。

『教える、と言ってもガンダムは難しくくてね。ぶっちゃけ考えるより
慣れろって場面が多いんだよ。食らって初めて、これは良くないんだ
な、まずいんだなつてのが理解できる感じ』

当時はイマイチ理解できなかった内容が、今初めて腑に落ちた。

知識を持っていたとしてもそれを適切な場面で引き出せなければ
意味はない。引き出すために、危険を受け取れる感受性を養わなけれ
ばならない。

そのために、体感をしなければならぬ。

知識が経験として、修の中に培われた。

その代償として、修はコストを失いバースト中の撃破を被った。

本来、機体が撃破されると、逆転要素として撃破された陣営はバ
ーストゲージを大量に得る。しかし、バースト中の撃破は、ペナルティ
扱いとなり、撃破された機体はバーストゲージの獲得ができない。

バースト回数やバースト持続時間に直接関わってくるために、バ
ースト中の撃破は極力避けるべきとされている。

学ぶには大きすぎる代償に、修は奥歯を噛み締めた。

試合はまだ続いている。

悔しさに握ったこぶしを開いた。

——あれが横特殊射撃か。

叶は、遠目に繰り広げられた技の応酬を見ていた。

強烈なビームの薙ぎ払いが、ストライクフリーダムを迎撃した。

ホットスクランブルはいまだに無傷である。

その装甲に傷をつけるまでのハードルの高さを想像する。

爆弾前衛のメッサーラを越え、中距離で送られてくるホットスクラ

ンブルの迎撃択を突破し、最後にあの横特殊射撃を潜り抜けなければ、いまだに傷一つない装甲に爪を立てることはできない。

——頼み、か。

ふと試合前の言葉が脳裏をよぎる。

その一言が、今叶を筐体に座らせていた。

叶は、自身に打倒すべき敵を捉えさせた。差し迫った何かではなく、叶自身の冷静な理性がそうさせた。

——どうする、少年達。

陽介は、不利状況に於いて勝機を探る対面二機に問いかける。その奥にいる二人に、問いかける。

反撃の狼煙と成り得る氣勢を削ぎ、それでもなお活路を見出さんと藻掻く様が、対面の二機には見受けられた。

時間制限と機体の体力、そしてコストの許す限り、彼等は立ち向かってくるだろう。

しかし、手を抜けないと言った。立ち向かってくるのであれば、片っ端から迎撃をするだけだ。

彼等に残された選択肢は二つ。

試合に勝つために、ホットスクランブルを落とすかメツサーラを迎撃しきるか。

バーストを吐くがホットスクランブルを削れず、またメツサーラのバーストを耐えられなかった二人にとっては、どちらをとっても茨の道であるように思える。

しかし、陽介は二人の操る機体を見て、笑みを浮かべずにはいられなかった。

初めて二ヶ月らしい辿々しい操作。

しかし、その動きの中に諦めはなく、徹頭徹尾勝ちを模索しているかのように感じさせる。

大人気なく容赦のない選択を強いる初対面の敵がいるにも関わらず。

我ながら大人げないと思う。

だが手加減はできない性分だから仕方がない。

自分を都合の良いように正当化できるのは、大人の特権だから仕方がない。

回避のために後退し、メツサーラを迎撃してはホットスクランブルに前進する二人の熱意を受けて、陽介はメラメラと燃え上がる闘志を自分の中に見出す。

——きたまえ、少年達!!

再出撃を行ったストライクフリーダムとダイバーエースの体力が並んだ。

メツサーラの二回目のバーストを受けた結果だった。

叶は、自分の番がきたのだと、自然とそう感じた。

ストライクフリーダムが撃破されればコストが○となりゲームオーバーとなる状況で、低コストを務めるダイバーエースはまだ撃破されていない。三千残っているコストは、ダイバーエースの二千五百を引いても○にはならない。

体力も十分に余らせた。

ダイバーエースが仕掛ける番だ。

ホールドしていた格闘ボタンを開放。

ダイバーエースの全身が朱に染まる。

圧縮粒子の全面開放は、TRANS-AMシステムの起動を意味している。

メツサーラの奥に構えるホットスクランブルが、こちらにターゲットをあわせた。

——見えてるってわけか。

ホットスクランブルの警戒をモニター越しに感じる。

——でも、まだこれで終わりじゃない。

次いで特殊格闘を入力。

背面のダイバーエースユニットが展開。

TRANS-AMと相俟って、ダイバーエースは、ゲーム内最高峰

の機動力を獲得する。

レバーを前に倒し、ブーストボタンを素早く打鍵する。

高速の機動でダイバーエースが宙を駆けた。

呑気に弾をばら撒くメツサーラを抜け、目指すはホットスクランブル。

「行くぞー！」

修に言葉を残し、ダイバーエースは赤い残像の尾を引いた。

叶は、瞬き一つの間と思う。

これはゲーム。

遊びだ。

その上、残るものは何もないゲームだ。

クレーンゲームやプリクラのように手元に何かが残るわけではない。百円と時間を消費して、ゲームという限られた世界の中で勝敗を競い合うだけだ。

ゲームオーバーを迎えれば、やがてゲームそのものをやめてしまえば、記憶が残ったとしても、それを誰かと共有できる確かなものは何もない。

ゲームは……どこまでいってもたかがゲームなんだ。

本気でどうこう、そういうもんじゃないだろ。

前線を抜けたダイバーエースにメツサーラが追い続ける。その背中にストライクフリーダムのカリドウスが刺さった。

こちらの言を受け、修がサポートに入ったのだ。

叶はそれを認めながら、高速の戦場を駆けた。

ホットスクランブルから迎撃の弾が飛んでくる。

機体側面に展開された二基のファンネルが、ビームを照射する。照射されたビームは、ボクシングリングのロープを思わせた。

——知っている。

接触すれば機体がスタンする武装。近接に寄れば寄る程圧力を増す迎撃武装。

二セット展開したファンネルを移動を兼ねた上昇と下降の動きで避ける。三セットまで展開可能なファンネルを一セット残したのは、

後詰め用だろうか。

意識の端で捉えた情報を頭の片隅に留め、懐に飛び込む。
横特殊射撃の距離に飛び込む。

——ダウンが取り切れない！

サブ射撃のカリドウスが、メツサーラを背中から貫き突き飛ばす。
緩やかに吹き飛ぶメツサーラに送る追撃の弾は、角度が悪いから当たらなかつた。

強制ダウンまで持ち込めなかつたために、メツサーラが空中で受け身をとる。

そのロックは、ダイバーエースに向いていた。

「ダブルロー！」

修は、自分の力不足を嘆くより早く、叶に事実を告げた。メツサーラに迎撃をさせまいとレバーを前に倒しながらだった。

ダブルロック、対面二機にターゲットを向けられた際に使用する用語。ダブルは、その略称だった。

それは、対面二機からの集中砲火の前触れを意味している。

——くる……！

修の言葉を聞きながら、しかしそれでもホットスクランブルに向けたターゲットは変えなかつた。

どの道、こちらは既にホットスクランブルの横特殊射撃の間合いの中だ。それにメツサーラのターゲットが加わったところでどうこうできる段階ではない。

それに、試してみたいことが叶にはあつた。

叶は、ジンワリと湿りを帯びた手で、その瞬間を待った。

ホットスクランブルが横に回転を始める。ビームライフルとファンネルが接続、バスタービームライフルが形成される。

——今だ！

弾くようにボタンを押した。

バスタービームライフルから照射されたビームが、ホットスクランブルの回転に合わせしなる。

大出力の薙ぎ払いにダイバーエースは飛び込んだ。

ダイバーエースが吹き飛ばされる光景をこの場にいる多くのプレイヤーが想像した。

対面のハルヒとトンボも、後で試合を見ていたノリとシオも、そしていつの間にか人知れず観戦を始めていたジンも。

しかし、事実は想像を凌駕した。

ダイバーエースは、ビームの鞭を突破していた。

薙ぎ払いの後を変わず前進していた。

右肩のGNドライブを前に構えながら、前進していた。

間もなくホットスクランブルの至近距離に到達したダイバーエースが、GNソードIIを薙ぎ払う。

ホットスクランブルの装甲に傷がついた。

——届いた！

決死の突撃は、前面に射撃バリアを伴った格闘だった。

前格闘。

突進中、正面からの射撃を防ぐことができる格闘。

エクストリームバーサスの多様性を象徴する格闘の一種である。

それは、対面の格闘を防ぐことはできないが、射撃であれば防ぐことができる格闘だった。

ホットスクランブルの横特殊射撃は、一見して鞭のように見えるが、その実ビームの照射である。

ビームの照射であれば、格闘属性の鞭のように見えても、大枠射撃属性になるのではないか。

一か八かの賭けではあったが、賭けが通った。

マックスだった体力バーが、斬撃を受け減少する。

減少し、体力バーに生じた隙間に、叶は思わず笑みを浮かべる。

「ダブロだー！」

それに、一か八かといっても、分の良い賭けだった。

修の再度の警告に、叶は二の矢として備えていた択を切った。事前の想定とは異なるが、この状況を切り抜けるにはそれが適切だと思っ

た。
射撃、格闘、ブーストボタンを同時に打鍵。

差し込むカットイン。

フォーカスされるダイバーエース。

画面左部に表示されるミカミ・リク。

オーラを纏って、ダイバーエースが動く。

すかさず入力された格闘は、ブーストダッシュ中にレバー前入力と格闘の同時入力で出せるブーストダッシュ格闘だ。

ブーストダッシュ格闘は、初段がスーパーGNソードIIの突き刺しである。前格闘を受けよるけ中のホットスクランブルにスーパーGNソードIIの切っ先が刺さる。

刺さるや否や、ダイバーエースが虹ステで格闘をキャンセル。

ブーストダッシュ格闘によるけを上書きされたホットスクランブルに肉薄した状態で、叶は再び上段の三つのボタンを打鍵する。

入力を受け付けたダイバーエースが、ブースト中一回限定の技、バーストアタックを構えた。

GNドライブから一對の巨大な緑の翼が生える。

その神々しい全容をプレイヤー達とオーティエンス達が認めた次の瞬間にダイバーエースが突進をする。

翼がホットスクランブルに接触した。

奇跡のトランザムと命名されたバーストアタックは、その威力をもってホットスクランブルを吹き飛ばす。

吹き飛ばされたホットスクランブルは、その体力を大きく減少させていた。

前格闘からバーストアタック直撃までのほんの僅かな時間は、メツサーラによる横槍を許さず、速やかにホットスクランブルの体力を削ってみせた。

格闘コンボカットの弾が着弾するより早く、短時間で体力を大きく削るための策だった。

——やったぞ。

叶は、吹き飛ぶホットスクランブルと減少した体力バーを見た。肩のGNドライブから顕現した光の翼が、ステージを眩い光で満たす。達成感を感じながら、叶はそのGN粒子の瞬きを綺麗だと思った。

しかし、やはりこれはゲームなのだ。

虚構のものなのだ。

現実の光景ならば、真実美しいと感じられたのだろうか。

叶は、そう思った。

幕間 用語解説

※最初は固めに書いていましたが、途中から崩して書いてます。決して面倒くさくなつたわけではないです。いやほんとに

●エクバ

エクストリームバーサスの略称。シリーズ全体を指す用語として使用される。

……とか言いながら、自分は専ら「ガンダム」とこのゲームを読んでいます。自分の周りもそっちの方が多い印象なので、「ガンダム」はプレイヤー間で使用される俗称みたいな感じだと思っています（統計を取ったわけではないので、あくまで個人の考えです）。

●高コスト

三千コストの通称。作中で最も高いコスト。

●低コスト

二千五百コスト以下の通称。

上から順に、2500、2000、1500となります。

●キャンセル

武装の硬直を別の何かで打ち消すこと。ブーストダッシュを用いたキャンセルを筆頭に、ステップキャンセルや武装を使用したキャンセルも存在する。

●キャンセルルート

機体毎に設定された武装間のキャンセル可否のこと。同じ武装へのキャンセルルートを持つ機体は少ない。後続の武装は、キャンセル元の武装を使用した際のロック状態に依存する。赤ロックで一発目の武装を使用した際は、後続の武装は全て赤ロック扱いとなる。その逆もまた然り。

●ロックオン距離

赤ロックと緑ロックが存在する。

前者で使用された武装は、ターゲット中の敵機に攻撃が誘導し、銃口補正がつく。使用した武装の威力を十分に発揮する為には、敵機を

赤ロック内に入れることが求められる。赤ロックは自機を中心として設定されている為、敵機を射程に捉えるには接近するより他ない。後者の緑ロックで使用された武装は、赤ロックで得られる恩恵が一切なくなる。緑ロックで繰り出した武装の殆どは、本来の威力を發揮できずに消えることが多い。

一部例外として、緑ロックでも機能する武装があるが、そんな武装をもっている機体は結構稀。

ロックオン距離は機体毎に異なる。ターゲットマーカーの色で判断が可能。

●誘導

エクバは単純な操作系で機体を動かす為、FPSゲームのように自分で照準を合わせて相手を狙うことは一部例外を除いて不可能である。しかし、先述のように赤ロック内で使用された武装には誘導がつく。誘導性能は武装により異なるが、使用時点でターゲットしていた機体に向かって武装が誘導していくので、基本的に主戦場となるのは赤ロック内。ステツプを入力することで誘導を切ることができる。

●銃口補正

攻撃が始まるまで銃口がターゲット中の敵を追う補助のことです。いくら弾が誘導するとは言え、ライフルの銃口が相手を向いていなければ明後日の方向に弾が飛んでいってしまいます。

それを防ぐためのシステムの補助です。

●着地取り

エクバで最も重要なテクニクです。

エクバには着地硬直と呼ばれる硬直が存在します。書いて字の如く、地面に着地した際の硬直です。

着地硬直が終了すると、ブーストゲージが回復し機体の操作が可能になります。着地硬直中は回避を含めた一切の行動ができません。唯一、バーストが使用できますが、バーストで機体は動かないので、着地硬直中のバーストは結構タブーです。

その硬直に攻撃を合わせてダメージを取ることを着地取りと言います。

●単発連射照射

エクバの射撃攻撃は、全てこの三種類に分類されます。

単発は、射撃硬直をキャンセルするまで射撃を繰り返すことができ
ません。ビームライフルとかはこれ。

連射は、定められた連射上限、または残弾が○になるまでボタンを
連続入力することで射撃を繰り返すことができます。マシンガンが
代表例。

照射は、ビームが持続し、くらい判定がビームが持続している限り
続きます。ストライクフリーダムの特種射撃なんかがこれです。

●○○始動

コンボの始動となる攻撃です。

射撃始動とか格闘始動とか言います。

一般的に、射撃始動より格闘始動の方がダメージが高いため、火力
を出したいここぞという場面は、格闘始動に拘る必要があったりしま
す。

ただ、ダメージが高い分敵に接近するのでリスクが高いです。

ハイリスクハイリターンな格闘始動。

ローリスクローリターンな射撃始動。

こんな感じです。

●カット

僚機が攻撃を受けている際、それを中断させるために繰り返される
攻撃のこと。

手加減はしない。

そう言った相手の予想外の一撃に斬り伏せられた時、してやられたと感じた一方で意外だと思ふ気持ちで陽介の胸中にあつた。

先の状況、有利に展開を進めるこちらと不利に身を置かざるを得ない対面にあつて、彼等は爆弾後衛を務めるホットスクランブルにダメージを与えることにより、状況を有利に傾けようとした。メツサーラを徹頭徹尾迎撃するのではなく、自分達より格上が操るホットスクランブルを打破しようとした——少なくとも陽介は彼我の実力差をそう捉えていた。

実力差を前に怯まず立ち向かう姿勢は賞賛に値するが、先の状況を覆すために、対面は体力を余らせた爆弾後衛に対し、局所的に有利展開を作りテンポを崩すことなく二、三回細かなダメージを与えるか、大ダメージを一発見舞うかのどちらかが必要となる。

しかし、そのためにはメツサーラを越え、さらにホットスクランブルの厚い迎撃の壁を潜り抜け突破しなければならぬ。

横特殊射撃は、ホットスクランブルを削ろうと前進してくる敵に対し、鬼門とも呼べる迎撃択だった。

それをカナタは強引に抜けてきた。

始めて二ヶ月の初心者が選択したにしてはあまりに挑戦的で意外な判断。

ビギナー故の無知や無警戒さがそうさせたのかはわからない。わからないが、彼はやってみせたのだ。

陽介は思う。

普段のカナタ達を知らない陽介にとって、彼等の思考やスタイルは殆ど未知の領域であると。

彼等のプレイを観、またこのバトルの中で感じ取った部分がないわけではないが、攻撃を受ける直前まで抱いていた手堅い後衛としての印象は、あの一瞬の攻防で崩れた。

まだ、陽介は彼等のプレイヤーとしての側面を知り尽くしていないのだと理解する。

これからの戦いの中で成長し形作られていくプレイスタイルの片鱗を垣間見た気がした。

首筋を撫でる恐怖とも畏怖とも受け取れる悪寒に震えながら、同時に期待に胸が熱くなる。

陽介はモニターの中に描写される戦場を見る。

撃破され再び復帰したメツサーラは、半分ほど削られたホットスクランブルと体力ゲージが並んでいる。メツサーラのバーストゲージは、あと一撃被弾すれば溜まるといった具合だった。

対面のストライクフリーダムは、あと一割といったところ。ダイバーエースも同様であるが、コストは三千から変わっていないため、再出撃のチャンスを残している。

前衛と後衛を切り替えた対面は、前に出てくるメツサーラを迎撃する形で辛うじて持ちこたえている。

試合は、正しく佳境に差し迫っていた。

「ど、ど、どうしましょう……?」

ダウンを取られ、ホットスクランブルより体力を減少させたトンボが、ゲームセンターの雑踏に消え入りそうな声を絞り出す。

先程までの生き生きとした余裕を微塵も感じさせない表情が、陽介を見ていた。

「トンボ君、今まで良くやってくれた」

陽介は、彼の表情を横目で一瞥し、すぐさまモニターへ視線を戻した。対戦相手である彼等が、対戦中の余所見を許さなかった。

しかし、その数瞬に、陽介はトンボの上気した頬に気が付いた。

——必死だったのか、彼も。

与えられた役割を全うしようと思死になったのだろう。その余韻がトンボの頬に残っていた。

思わず微笑を浮かべた陽介は、即座に口元を固く引き結ぶ。今、油断をするわけにはいかない。

固く引き締め直した集中により対面二機の射撃を躲しながら、陽介

はトンボを含め彼等に称賛を送る。

「私は、君と一緒に彼等と戦えたことを光榮に思う。君達のひたむきさが、モニター越しに私に伝わってきた」

陽介は、トンボに対して親近感を抱いていた。

必死さを感じさせるプレイは、嘗ての自分を思い出させたからだ。ゲームを始めたてで右も左も分からなかった頃。入力したコマンドがモニターの中で表現される喜びを噛み締めていた頃。何もかもが手探りだったあの頃を。

そんな彼等を自分に重ね、そして未熟故の成長を思い、陽介は続けた。

秋久は、ハルヒの声を聞いた。

ゆったりと落ち着いた口調の声だ。

それは、先程秋久を対戦に誘った時の柔らかなイメージを想起させた。

しかし、続く言葉は、その調子に段々と昂り始める熱量を感じさせた。

陽介は思う。

手加減はしないと。

自分の胸を熱く踊らせる若い才能達に、全身全霊をもって相対しなければ。

「だから、ここからは私の出番だ」

陽介は、そう思う。

——来るか……!!

叶は、相手の立ち回りに変化を感じた。

「来るよー」

それは、修も同じだった。

相手の変化に対し、叶は前に、修は後に、お互いがお互いをカバーし合えるように固まる。

戦場は、四角形の隅。

気が付けば、背後に侵入不可能な壁を背負い込まされていた。相手からこれ以上距離を取ることが難しい状況に追い込まれた二人は、立ち回りを変えてきた敵を真っ向から迎え撃つことしかできない。

それを強く意識しながら、叶は敵機を見据える。

試合開始から今の今まで、保守的な中距離戦とメツサーラの後衛に徹してきたホットスクランブルが、ようやく前に躍り出てきていた。

その挙動は、牽制や様子見を感じさせない。試合を有利に進めるための動きではなく、試合を詰めるための動き。決着をつけるための動きであると叶に感じさせた。

対面がこちらへの距離を詰めてくる。先程とは一転して、ホットスクランブルにメツサーラが随伴する形でだ。

全機体が、お互いを有効射程に捉えた直後、ホットスクランブルが背面ラックからファンネルを全基射出する。射出されたファンネルが、その矛先をダイバーエースにむけた。六基のファンネルと共にホットスクランブルが突進をしかけてくる。

叶は、かかる脅威に対し身構える。その双眸は、六基のファンネルにwikiの文面と試合中の光景を思い出していた。

後サブ射撃は、全ファンネルを利用した大規模オールレンジ攻撃だ。

宙を飛ぶファンネルが、ターゲットした敵機に取り付き射出口を構えるまでの挙動は、ストライクフリーダムを持つ一般的なオールレンジ攻撃と同じだ。しかし、攻撃の内容が異なり、それは一般的なオールレンジ攻撃をはるかに凌駕する攻撃力を備えていた。

それはビームの照射である。

エクストリームバーサスの射撃武装には、単発と連射、照射の三種類が存在する。

単発射撃の場合、銃口から撃ち出された射撃は、横に機体2、3機分の長さが設定されている。そのため、一度擦れ違うように回避した射撃は段々と自機から離れていく。弾は、距離に比例するようにその脅威度を加速度的に低くしていくので、一度回避した射撃は自機に影

響を及ぼさないのが基本だ。

連射は細かい単射の連続であった。ほとんどの連射は、単発射撃より横幅が狭くその分当たり判定が小さいが、弾を連射するため、判定の小ささを意識することはない。また、通常であれば武装を連続使用するために硬直のキャンセルを行う必要があるが、連射の場合、書いて字の如くキャンセルせずとも連続した攻撃が行えるため、相手の回避に常に圧力をかけることができた。

三種類目の照射の場合、銃口から撃ち出された射撃は、射撃手がキャンセルするか照射限界時間を迎えるまで続く。つまりその場に残り続けるのだ。それは、例えば照射を避けたとしても、相手に追い込まれ自機を巻き戻す軌道を取れば、背後に残っていた照射をくらう可能性を意味している。照射を避けるためには、通常のブースト移動にあわせて自機の移動する角度と継続される火線の位置を意識する必要があった。

加えて、ホットスクランブルの後サブ射撃は、ファンネルによるオールレンジ攻撃だ。オールレンジ攻撃は、相手の左右前後に取り付いてから射撃を開始する。エクストリームバーサスは、ゲームの仕様上自機の手前や上下の視認ができない。サードパーソン視点で自機とターゲット中の敵をモニターの中心に捉え続けるためである。その性質により、左右前後に取り付くオールレンジ攻撃は射撃点の把握が困難であった。

把握困難な位置から開始されるビームの照射。甘い移動を取れば意識外のビームに撃ち抜かれ、角度を過てば照射に足元を掬われる。

それがホットスクランブルの後サブ射撃だった。さらに、目の前には躊躇いや読み合いを放棄した前進を続けるホットスクランブル本体がいる。

六基のファンネルによる照射とホットスクランブル本体から向けられる攻撃を思えば、瞬間的に意識すべき攻撃は最低でも七以上になる。

繰り出されるセットプレイは、エクストリームバーサスの中でも屈指のものである。知識とこの試合中に幾度か見た同様の光景が、危機

感を限界まで煽った。

立ち返った記憶と目の前の苛烈な攻めに、しかし叶は疑問を得る。ホットスクランブルの動きが妙だ。

エクストリームバーサスは、全機体ブーストゲージの制限がある。行動の根幹をなす要素があるからこそ、強引な行動はその分のツケをどこかで払わなければならない。

今、ダイバーエースとストライクフリーダムは、ダイバーエースが前衛を務める形で固まって動いている。ダイバーエースが壁となりつつお互いがお互いをカバーできる位置関係だ。

そのため、ファンネルの照射とホットスクランブルのセットプレイでダイバーエースが被弾、撃破されたとしても、背後に控えるストライクフリーダムが、ブーストを消費したホットスクランブルに弾を送れる。随伴するメツサーラが脅威ではあるが、作中最高コストの機動力は、メツサーラの攻撃を回避しつつ、動きに大きな制約を負ったホットスクランブルに容易くダメージを与えるだろう。

ホットスクランブルの体力は、被弾即撃墜となるラインではないが、被弾を受けても問題ないと一蹴できるラインでもなかった。対するこちらは二機体ともブーストを残した状態だ。相手の負債は、バーストで詰める際の目標にもなりうる。一撃で仕留められる相手は多に越したことはないのだから。

相手のあまりに無謀な立ち回りに考えを及ばせ、叶は自身の思考に違和感を得る。

バーストで詰める——喉に何かがつつかえたような気持ちの悪さがある。気持ち悪さの正体を探るために叶はモニターを見定めた。

前線を押し上げるホットスクランブルは、ブーストを全て吐き切るような動き。後先を考えていない無茶苦茶な行動の結果として、ホットスクランブルと六基のファンネルはダイバーエースの目前まで迫っていた。その動きは果たして本当に後先を考えていないものなのか。そしてそれに随伴するメツサーラは、モビルアーマーに変形をした状態でいつでも弾を撒けるように後方で身構えている。

相手の攻撃に迎撃の構えをとるダイバーエースとその背中に庇護

されるストライクフリーダム。

迎撃の二機と突撃の二機。

——あれ、この構図どこかで……。

叶は、強烈な既視感に記憶を遡った。

——そうだ。これは、さつき俺が、俺達を通じたあの構図に……。

時限強化とTRANS-AM、切札のバーストを吐いて相手の装甲に傷を付けたシーンが、脳裏にフラッシュバックした。

——まさか……！

思考し、至った結論が、激しく警鐘を打ち鳴らすと同時に答えとしてモニターを支配した。

差し込むカットイン。

フォーカスされるホットスクランブル。

画面左部に表示される三代目メイジンカワグチ。

赤熱するホットスクランブルが、その全身を熱く燃え上がらせる。

バーストを使うことで機体性能を大幅に上昇させたホットスクランブルの双眸が、戦場を睥睨する。

・ 2-6 入り乱れて間隙を

バーストは唯一無二、強力無比な絶対の力である。

機体の全能力の上昇とブーストゲージの回復を一度に行い、ゲージが持続する限り限界を超えた能力で戦場を支配することができるからだ。

ダイバーエースの目前に迫った赤熱する機体、ホットスクランブルが、その動きをさらに速くする。高速化された挙動は、バーストによる能力上昇の恩恵とブースト回復がもたらしていた。

——バーストがあるからこそ滅茶苦茶な詰めか!!
消費したブーストゲージは、バーストで回復すればいい。

そうとでも言いたげな挙動と結果でホットスクランブルが構える。左手のシールドを正面に構えつつ右手にビームサーベルを握りダイバーエースに飛び込んできた。ブーストダッシュ格闘だ。

合わせるようにダイバーエースの周囲に取り付いた六基のファンネルが、ビームによる照射を開始する。

前後左右のビームに正面のホットスクランブル。

——ッ、どうやって避けるってんだ!?

あまりの情報に処理が追いつかない。

加えて肉薄した両機の距離は、行動の是非を一瞬の後に問うてくるものだ。

判断ミスが被弾即撃墜に直結する状況が、叶の思考を飽和させた。がむしやらにデバイスを操作する。

横サブ射撃を受け付けたダイバーエースが、横方向へスライドしつつ両手に握られたスーパーGNソードⅡから交互にビームを連射する。

横方向への移動量に飛んだ攻防一体の迎撃は、しかしこの場面の正解足り得なかった。

前面にシールドを構えながら懐に潜り込んできたホットスクランブルが、その勢いを急激に失速させ横方向にスライドする。虹ステに

より攻撃をキャンセルしたホットスクランブルが、滑らかな挙動で手中のビームライフルをダイバーエースに向けた。

——…!! こいつツ!

体裁を取り繕わない心からの絶叫をホットスクランブル越しにハルヒへ向けた。

それは、自身の興奮に陥った思考回路に対し、悉く冷静な判断をもって勝負に挑んだハルヒへの称賛、その裏返しだった。

ダイバーエースは、被弾即撃墜となる体力である。

つまり、格闘始動で大ダメージを与える必要がない。

当てれば撃破が取れる状況で、格闘を振るリスクを敢えて負う必要はない。

あのブーストダツシユ格闘はブラフ。

本命は、ファンネルのビーム照射と虹ステから繰り出される攻撃。

こちらの甘い迎撃扱または移動を引き出し、それに対応した攻撃こそ本命。

二手三手先を読んだ攻撃は、赤熱したホットスクランブルに反し極めて冷静な判断を基に下されていた。

相手の方が一枚も二枚も上手なのだ、と叶が理解すると同時、周囲に取り付いたファンネルから照射されたビームがダイバーエースに直撃した。照射ビームを受け宙に釘付けにされたダイバーエースを、ホットスクランブルが撃ったビームが貫いた。

体力を○にしたダイバーエースが、機体各部から吹き出た炎に包まれて落下をしていく。小さな爆発を繰り返しながら機体を分散させ、やがて大規模な爆発を最後にダイバーエースが撃破された。

ホットスクランブルは、間髪を入れることなくストライクフリーダムにターゲットを変えた。

——…これが、あんたの本気ですか？

胸の内に熱を感じながら、叶はラックにファンネルを全基格納したホットスクランブルの背中に問いかけた。

ダイバーエースを打破することで無防備となったストライクフリーダムにホットスクランブルは向き直っている。

赤熱する装甲は、まるでハルヒの胸中に宿る情熱を写し出したかのようだった。

その眼光が、最後の敵を捉えている。

眼光の先、ホットスクランブルと向かい合ったストライクフリーダムが、かかる困難に怯むことなく構えていた。

——お前も本気なのか、修。

叶は、あらゆる操作を受け付けけない再出撃の間に急速に胸の内が冷えていくのを感じた。

底なしに冷えていく感覚があった。

興奮に犯された思考回路が冷静さを取り繕う。

その矛先は、やがて自身へ向いた。

——お前は………本気だったのか？

白熱するプレイヤーを余所に、叶は疎外感に打ちひしがれた。

——もらった!!

ドラグーンを周囲に伴った状態のストライクフリーダムが、大仰な構えから一斉射を行った。ダイバーエースが撃墜された直後、こちらにターゲットを向けたホットスクランブルへ放つ必殺の一撃だった。

ストライクフリーダムは、特殊射撃に二種類の照射を持っている。

腹部から高出力のカリドウスを照射するレバーニユートラル特殊射撃とフルバーストと呼ばれるレバー入れ特殊射撃の二種類だ。フルバーストは、両手のビームライフルと腰部にマウントされたクスイファイアス、腹部のカリドウスの合計五門から扇状に弾を照射する攻撃である。

前者は期待値が低いかわりに火力が高く、後者は扇状に射撃するため期待値が高い反面、火力が低いとそれぞれ真逆の特徴を持つ。

しかしどちらにも共通して射撃性能を上昇させるテクニクが存在した。

それは、特殊格闘のドラグーンを機体周囲に展開させている状態で特殊射撃を入力するものだ。

ドラグーンを展開した状態に限り、本体から放たれる照射に加え、

ドラグーンからビームが照射される。

ドラグーンから照射されるビームのダメージは低いですが、その分攻撃範囲が増大するため、期待値が跳ね上がる。

相手に当てることで細かなダメージを与えるまたはダウンをとりたい場面においては重宝されるテクニクだった。

最も、どちらも恩恵が大きいため、修は基本的にドラグーンを展開した状態で特殊射撃を使うように自身のプレイを矯正していた。

——ここはダウンをとる！

ダイバーエースが撃破され、状況は一对二。加えて背後にステージの端を背負わされているため、圧倒的に不利である。

であれば、ともかくにもどちらか一方の相手のダウンはとりたかった。ダウンをとることができれば、被弾した敵機が復帰するまでは一对一に持ち込めるからだ。

ホットスクランブルは、ストライクフリーダムにターゲットを切り替えて間もない。

その事実には修は思う。

エクストリームバーサスはアーケードゲームであるため、聴覚より視覚から情報を得やすい。周囲に複数のゲームが設置されており、ゲームセンター自体音が籠もりやすいため当然の措置である。故にプレイヤーはアラートやミニマップ、ターゲット中の敵を中心とし描画されるサードパーソン視点から得られる情報を頼りに状況判断を行う。

そのため、視覚外の敵にターゲットを向けた際は、不可避の隙が生まれるのだ。

短いプレイ期間の間に得た経験とノリから得たアドバイスを基に、ストライクフリーダムが一斉射を行う。

それは、ターゲットを切り替えて間もないホットスクランブルに向けて宙を走った。

直撃を信じてやまない修は、ホットスクランブルの装甲をビームが穿つまでの僅かな間に次の行動へ考えを及ぼせる。

脅威はホットスクランブルだけではない。

体力が僅かである状況で、ホットスクランブルに随伴するメツサーラを無視することはできなかった。

思考が次の一手を模索して間もなく、しかし修は己の思考を中断せざるを得ない光景を目にした。

ガードである。

ターゲットを切り替えた直後であるにも関わらず、モニターの中央にはストライクフリーダムの照射をガードで防ぐホットスクランブルの姿があった。

——でたらめだ!?

その姿を認め、驚愕に腰が浮きかける。

背中に目が付いているのかと疑いたくなる光景は、見間違えではない。

——でたらめな反応速度でしょ!!

認めたくない光景に一瞬思考が停止する。

しかし、状況は刻一刻と判断を急かす。

メツサーラによる援護射撃が始まった。

それをアラートで察知した修は、堪らずフルバーストを中断した。フルバーストを続けるということは足を止め続けるということであり、それはメツサーラの射撃に対して無力に被弾をしてしまうことを意味していたからだ。

だが、照射の中断はもう一つの事実を意味していた。

ガードの硬直が切れたホットスクランブルが、ゆっくりと動き出す。脅威が開放されたのだ。

——捕まるもんか!

二つの脅威を認め、修は反射的に人差し指と中指、薬指でボタンを打鍵する。

一撃を被れば敗北となるため、出し惜しみはできなかった。

差し込むカットイン。

フォーカスされるストライクフリーダム。

画面左部に表示されたキラ・ヤマト。

ストライクフリーダムがオーラを纏って滑空する。

それに呼応するように画面に連続してカットインが差し込んだ。
ダイバーエースがいない一対二の好機に決着をつけようとメツ
サーラもバーストを使用したのだ。

修は、ここ一番の場面に粘る汗に手を湿らせながら活路を見出そう
とモニターに集中した。

向かって左にはモビルアーマー状態のメツサーラが。右にはガー
ド硬直から開放され、バースト回復のために高度を下げつつあるホッ
トスクランブルがいる。

どちらも共にバーストを使用中である。

宙に浮かぶこちらと高度を合わせているメツサーラに対し、ホット
スクランブルは衝撃を吸収するため膝を曲げて着地していた。

ホットスクランブルの頭上が空いている。

そう直感した修は、間もなく始まったメツサーラの圧倒的な弾幕の
嵐から逃れるため、ストライクフリーダムを右へ加速させた。Mバー
ストにより飛躍的な機動力を獲得したストライクフリーダムが、ホッ
トスクランブルの頭上を越えようと飛ぶ。

ホットスクランブルを飛び越えたその直後、修は突然目の前に現れ
た赤い影を見た。

地面にいたはずのホットスクランブルが正面にいた。

左手にシールド、右手にサーベルを握り、バーストダッシュ格闘を
構えた巨躯が、正面にあった。

——強引だ！

突然の接近に身の強張りを感じながら、同時に修の中には納得が
あった。

ホットスクランブルのバーストダッシュ格闘は、山なり軌道で飛び
込む格闘だ。その挙動から上方向への敵に対し強烈な追従性能を発
揮する。

頭上を移動するストライクフリーダムと高度をあわせるにあたり、
本来であればバーストを使用した上昇が選択される。しかし、特殊な
挙動を持つ武装は、限定的な場面で本来の選択より有効に機能する場
合がある。

今がまさにその瞬間だった。

知っていた知識。しかし初めて得た経験だった。

修は必死の思いでブーストボタンを二度押した。入力が機体に反映され、ストライクフリーダムが敵機から距離を取ろうと移動を行う。

高度を合わせたホットスクランブルが、虹ステによりブーストダッシュ格闘をキャンセル、間髪を入れずにストライクフリーダムの背中に向けて右腕を構えた。自身もストライクフリーダムへ飛び込みながら、構えられた右腕のビームライフルにファンネルが取り付く。まづ上下、次いで左右、合計四機のファンネルがライフルに取り付き、バスタービームライフルを形成する。

形成されたバスタービームライフルの銃口にビームの収束光が瞬いた。

直後、大出力のビームが前方に照射される。

——前特殊射撃!!

機体のモーションと突然の攻撃に修は息を呑む。その一瞬に、照射がストライクフリーダムの背中に達しかけた。

どうすれば、とそう思う間を与えず破壊がストライクフリーダムに差し迫る。当たれば撃墜の一撃が差し迫る。

しかし、ストライクフリーダムは破壊の一撃を横に躲していた。横方向へのステップを行うことで、照射を脇に抜けていたのだ。

——……え？

ストライクフリーダムの意図せぬ挙動に修は疑問を得る。ステップは同じ方向へ二回レバー入力を行う必要があるが、それを行った覚えが修にはなかったからだ。

突然の挙動に生じた疑問は、そのまま一瞬の間となった。

前特殊射撃により前進をしながら照射を行うホットスクランブルが、ストライクフリーダムの真横を通過しかけた。

最大まで肉薄したタイミングで、徐ろにホットスクランブルが姿勢を変える。左の膝を前に突き出し、右足を後に。ストライクフリーダムへ接近し、懐に入ったところで右足による蹴り上げを行う。Fバー

ストにより開放された射撃から格闘へのキャンセル。前特殊射撃から前格闘へのキャンセルだった。

機体が後方へ一回転する程の勢いを持った蹴り上げがストライクフリーダムの装甲を穿つ。

蹴り上げられたストライクフリーダムは、その一打をもって体力を〇とした。

画面にLOSEの文字が表示される。

爆発するストライクフリーダムを眺めて修は理解した。

負けたのだ。

——どうして……？

敗北を告げるモニターを眺めながら、問いかける。

それは負けたことに対してではなく、先程の不可解な挙動に対してだった。

修は自身の左手に視線を落とした。

先程までレバーを握っていた左手は、緊張から開放された今になっても震えていた。

——……震え？

強張りにより痙攣を起こした左手。

ホットスクランブルの前特殊射撃に思考が追いつかなかった修に代わり、無意識の痙攣がレバーを倒したのだろうか。

まさかとは思うが、しかしそうと考えなければ説明のつかない動きだった。

エクストリームバーサスにランダム要素はほぼ存在しない。機体の挙動には必ず入力が存在する。

破壊の一撃からストライクフリーダムを守ったのは、ただの偶然だったのだ。

左手の痙攣によりもたらされた咄嗟の回避に笑みを漏らし、修は思う。

次こそは自分の力で避けてみせる、と。

見下ろした左手を握りしめ、敗北を糧にしようと思心誓った。

敗北リザルトから隣の修に視線を動かした叶は、その姿を見ていた。

笑みを浮かべる横顔は、敗北の結果に満足とさらなる挑戦への意気込みを感じさせた。

・ 2-7 前進の一步と傍観

「やったああああ」

張り詰めた緊張の空気は、トンボの一声により破られた。

鼓膜を震わせた高い声に修は顔を上げる。モニターを確認すると、中央には片膝をつくストライクフリーダムがいた。敗北時のリザルトポーズだった。

——負けたんだな。

リザルト画面を確認することでゆっくりと敗北を実感した。

敗北の味は春先の雰囲気を感じさせた。実力差に圧倒されたあの日の試合を。

最近では、ノリのアドバイスのお陰で段々と勝ちが増えてきている気がしている。アドバイスの内容は単純で、ゲームへの知識と立ち回り、バースト運用についてが中心だった。習えば習う程、視野が広がりできることが増えていく感覚があった。それを嬉しく思う反面、学べば学ぶ程上には上がいるということも知った。

ゲームの知識が深く、理解度も高い。場面場面で考え判断し理由付けされた立ち回りを選択する。バーストは徹底的に運用し腐らせない。

ゲームの環境に合わせ自身をアップデートし、勝ち続けるプレイヤーがいるのだと知った。

世間一般ではそういったプレイヤーを猛者と呼ぶのだと修は知っている。

ハルヒは、間違いなく猛者だと思う。

試合を通して被弾を抑え、盤面を支配し続けたプレイヤーを称する言葉を修はそれ以外に持ち合わせていなかった。

ガンダムは好きだ。

カッコいいから好きだ。

そのガンダムを動かせるゲームで最前線を走るプレイヤー。その一挙手一投足を間近に体感することができ、修は嬉しかった。

もちろん悔しさはある。

しかし、初心者である自分を思えば、負けることは恥ずかしいことではない。この悔しさをバネにもっと強くなれるはずだと修は感じている。

あの日、あの試合から始まった関係が、今の悔しさを与えている。これはここ二ヶ月の成果であり、そしてこれからの成長の糧になるのだと信じているからだ。

「お疲れ様」

ハルヒが修の肩に手を置いた。

熱く火照った掌の感触にハルヒを見やれば、そこには柔和な笑顔があった。烈火の如く燃え上がっていた熱意は、その残滓を手中に残すのみだった。

「お疲れ様です」

ハルヒに声を返す。

固く握っていた拳から自然と力が抜けた。

「トンボもお疲れ様」

ハルヒの肩越しに両手を突き上げて無邪気な笑顔を浮かべるトンボを見た。前髪の幾房が、汗で額に張り付いていた。

「こ、こちらこそ！ 皆さんありがとうございました！」

修の声に慌てて居住まいを直したトンボが、忙しなく頭を下げる。大げさな所作とそれに合わせて揺れ動くビツクサイズのカットソーが、慌ただしい印象を抱かせた。

「ありがとうトンボ君。君達の瑞々しいプレイを肌で感じることできて私は嬉しく思うよ」

修とその背後の叶、トンボへハルヒが告げた。

屈託のない笑みが、それが彼の本心であると感じさせた。

その笑顔に修は問いかける。

「あの」

コントロールパネルの上に自然と上体が乗り出した。

「質問いいですか？」

ハルヒの瞳が、目尻に皺を作りそれに応えた。待っていたと言わん

ばかりの様子だった。

「もちろん」

「では二つ。一つ目はどうしてストライクフリーダムフルバーストをガードできたのか。二つ目はホットスクランブルの後サブ射撃を絡めたセットプレイと前特殊射撃の避け方について。教えて下さい」
それ等は、先の試合中に感じた疑問と自分達が避けられなかった攻撃への対処方法だった。もっと上手くなるために超えなければならぬ課題だと思えた。

修の問にハルヒはそうだねと相槌を打ってから答える。

「まず一つ目なんだけど、結論から言えば知っていたからガードできた、になるかな」

「知っていた？」

その答えに修は首を傾げた。不可解だと修は感じた。

ガードする直前、ホットスクランブルはダイバーエースをターゲットとしていた。ターゲットを変えた時、既にストライクフリーダムは攻撃モーションを構えていたので、照射までの間は極僅かだったはずだ。その僅かな間にストライクフリーダムのモーションを認め攻撃を知った……。

自身の考察に違和感を覚える。

僅かな間にストライクフリーダムの攻撃を認めたのなら、それによってもたらされた行動の理由は、知ったからではなく反応できたからになるのではないか。

修の思考を表情に読んだのか、ハルヒが苦笑を浮かべる。

「カナタ君がやったことと同じことをしたまでさ」

「叶が……？」

突如呼ばれた幼馴染の名前に、修は背後に振り返った。

背後には、呆けたようにコントロールパネルに手を乗せた叶がいた。その瞳は、筐体のデモプレイを無感情に眺めていた。

「叶……？」

修の呼びかけに叶がハッと顔を上げる。こちらに素早く焦点を合わせた後、修と同じ様に様子を伺っていたハルヒとトンボを順に見渡

していた。

考え事に周囲への感心を忘れていたようだった。

「どうした？」

取り繕うように表情を崩した叶を修は見詰めた。真っ直ぐ、その真意を瞳の奥に読み取ろうと見詰めた。

すると叶が視線をそらした。耐えかねたとでもいうような所作に、修は一抹の寂しさを感じた。

——お前……。

幼馴染の拒絶に、修は言葉を詰まらせた。

「さつき、カナタ君がバーストを使って私のホットスクランブルに前格闘を当てた時、君は何を思って前格闘を振ったのかな？」

叶は、一度ハルヒを見た。質問を受けた叶は、目線を下げ、自然な動作で顎に手を当てて思案を始めた。

一連の動作に違和感を感じない。何かを思い出す、または考える時の自然な流れに見えた。今日初めて会った間柄の人にとっては特にそう見えたはずだ。

ここに優花がいたならば、と修は思った。優花も自身と同じ様に、叶の行動に感じるものがあつたのだろうか。

きつとそうだろうと結論する。

三人の間に横たわる関係は、強く複雑なものだと修は信じていた。しばらくすると、叶は顎から手を離れた。

「横特殊射撃を抜けるためには前格闘しかないと思いました。直前で修のストライクフリーダムが横特殊射撃に迎撃されるのを見たので、同じ状況、懐に敵が飛び込んできたら同じ様に横特殊射撃を使うんじゃないのかと」

淀みない叶の説明を受け、ハルヒが頷いた。

「つまり、ホットスクランブルの横特殊射撃を読んだわけだ」

修は、叶を見詰めた。修の視線に気が付いた叶が、こちらに微笑んだ。バツの悪さを感じさせる笑みだった。

「私は、経験や知識として機体の武装を把握している。事前に相手のことを知っていれば、場面場面で相手がどの武装を使いたいかある

程度見当がつく。相手の行動に見当をつけ行動を読むことで、反応が難しい場面にも対処をすることができるようになる」

ハルヒの声に振り向くと、その奥に説明に聞き入るトンボの顔が見えた。こくこくと時折頷くトンボは、今ゲームに熱中しているように思えた。

「例えばストライクフリーダム。射撃CSやドラグーン停滞中の特殊射撃が主なダメージソースになると思うけど、ダメージソースになるということは、裏を返せばそれが相手が一番当てたい武装になるとも言える。であれば、自分の中で事前に対処方法を用意しておくのさ。引き出しを用意するのは時間がかかるけど、予め引き出しを用意しておけば、対処は簡単になるからね」

「だから知っていた、なんですネ？」

修の確認にハルヒが頷く。

相手が使いたい武装に対し、相手が使いたい場面を読んで対処の引き出しを用意しておく。

ハルヒの言を反芻していると、修はあることを思い出した。以前、ノリとジンと戦った時、騎士ガンダムの前特殊射撃を予測し修は予め距離を取った。あれと似たようなことを、ハルヒはやってみせたのだと気が付いた。

補足をするように説明が続いた。

「そう考えると、二つ目の問に対する答えも見えてくる。ホットスクランブルの後サブ射撃は、ファンネルの位置が正確に把握できない上にホットスクランブル本体も警戒しなくてはならないから対処が難しい。かといってホットスクランブル本体にビビってその場に留まるような小さい動きを行うと、ファンネルから照射されたビームに戻るか素直に被弾してしまう」

であれば、と一呼吸を置く。

「大きく動くしかない。ファンネルを振り払うように動き照射をやり過ぎた後にホットスクランブルと見合う。そうすることで、ファンネル六基とホットスクランブル一機ではなく、ファンネル六基の後にホットスクランブルとテンポを持って対処をすることができる。そ

のためには、事前にブーストを用意しておく必要があるから、相手の思考を読んで、後サブ射撃が入力される前に着地を済ませておかなければならない」

サラサラと告げられた対処方法は、その調子も相俟ってやけに呆気なく感じられた。そんなことで、と思う反面ハルヒが言うのだからと納得する部分もある。

「もちろん、ケースバイケースではある。ホットスクランブル側が周到に状況を整え、事前にブーストゲージを回復することができずに後ろサブ射撃が入力される場面もあるから、最終的には小手先の読み合いになることがある」

修は自身の理解を確かめるように返答した。

「段階をもって対処に当たれってことですね？」

「そうなるね。前特殊射撃も引き出しがあれば対処は簡単さ」

そう言うと、ハルヒは筐体に向き直った。

試合に勝利した場合、ゲームは継続する。そのため、ハルヒ達の筐体は、対CPUモードであるトライアドモードに進んでいた。他のプレイヤーとマッチングするまでの間、プレイヤーを退屈させないための措置だった。

モニターの中央にはホットスクランブルが屹立している。堂々たる不動の構えが、ハルヒの入力をもつて動き出した。

ブーストダッシュによりターゲット中のCPU——ザクに接近したホットスクランブルは、間もなく前進の勢いそのままに右腕を構えた。するとファンネルが上下、左右と順にライフルに接続される。形成されたバスタービームライフルの銃口に収束光が瞬いた直後、大出力のビームが前方に照射された。

低難易度の面が選択されていたためか、攻撃や回避をすることもなく歩行を行っていたザクをビームが貫く。ターゲットマーカーが強制ダウンを示す黄色に変わったタイミングで、ホットスクランブルが下方向に一回転をした。それに合わせて前方から下方にビームがしなる。

正面から上下三百六十度を薙ぎ払ったホットスクランブルが回転

を止めると同時、機体の移動が止まった。

一連の攻撃を見た修は、その圧巻の迫力に生唾を飲み込んだ。先程、偶然とはいえ回避ができたと実感が持てなかった。

相手と距離を取るためには、後ろ方向への移動が最も簡単だと修は思う。こちらを追ってくる敵に対し、後ろ方向以外の移動は、相手と距離を開けにくいからだ。

しかしホットスクランブルの前特殊射撃は、その後ろ方向への移動を射抜くに適している。長大なビームは、相手の背中に向けて伸びるからだ。

その前特殊射撃の対処方法。

修はハルヒの言葉を待った。

「前特殊射撃は、発生まで僅かだが時間がかかる上に大ききな収束光のせいで攻撃を察知されやすい。であれば、対処は単純」

モニターの中で強制ダウンから復帰したザクが、ザクバズーカを撃った。段々と迫ってくるバズーカに対し、ハルヒはレバーを素早く二度倒した。

ホットスクランブルが、入力を受け付け横方向へステップを行う。すると、ホットスクランブルに向かってゆっくりとカーブしながら誘導をしていたバズーカが、途端に真っ直ぐ飛び始めた。

「ステップで銃口補正を切ればいい」

ホットスクランブルの脇を抜けたバズーカが、ステージに直撃して爆発する。ホットスクランブルは無傷だった。

今のは誘導を切っただけだけどね、と言ってハルヒはデバイスから手を離した。

「そ、それだけで回避できるんですか？」

トンボが感嘆の溜息を付きながら漏らすように言った。その声にハルヒが頷く。

「現にシユウ君はやってみせた」

ステップ入力。

レバーを同じ方向に二回倒すだけの単純な入力。

たったそれだけで無効化できてしまうという事実、修は自身の体

験をもって同意した。

「しかし、これ等を体得するには、やっぱり何より経験が必要だよ。あの程度の実力がつけば、初見の攻撃も対処できるようになるけど、その根っこにはやっぱり経験がある」

その言葉に教訓を得た修は、改めてハルヒの顔を見た。

「傾向、分析、対策」

指を三本立てる。ハルヒの指に自然と注目が集まった。

「被弾した攻撃と対処が難しい攻撃、逆に回避された攻撃。ただ漠然とゲームをプレイするのではなく、プレイの中に問題を見つけ、傾向を見つけ原因を分析し、対策を立てる。この細かな繰り返し、上手くなる一番の近道さ」

「ありがとうございます。普段のプレイもなんとなくじゃなくて、経験の場として向き合わなくちゃですね」

華奢な男は、柔和な笑みを浮かべた。

「私もそうだった。私ができたのだから、君達にもきつとできる」

頷きを返した修の背中にかかる声があった。

「じゃあ次は俺とやるか!! 戦い方がわかったなら、後は実践して覚えるだけだ!」

シオが、修と叶の背後に腕を組んで立っていた。

その力強い瞳が、二人を交互に見る。

「んで、どっちが俺の相方をする?」

瞳の奥にゲーマーとしての高揚感を感じた修は、思わず苦笑を浮かべた。ほとんど会話を交わしていない仲ではあるが、その瞳には不思議と親近感を覚えた。

「修、お前がやれよ」

叶が席を立つ。振り向いた頃には、叶はフロアの奥に歩き始めていた。

有無を言わせないその行動に、修は呼び止めの言葉が咄嗟に出なかった。

歯切れ悪く返事を返すと同時、入れ替わりでシオが先程まで叶が座っていた筐体につく。

遠ざかる叶の背中が、どこか寂しそうに見えた。

自動販売機の取り出し口から炭酸飲料を取り出す。

嫌に喉が乾いていた。

ペットボトルから食道へ侵入した液体の冷たさが、喉を潤すと同時に体内の熱を奪っていった。

ペットボトルを繰り返しあおり中身を半分飲んだ。蓋を締めた後に乱暴に口元を腕で拭う。

振り返ると遠くにエクストリームバーサスの筐体とそれに向かう修の背中が見えた。自動販売機は、エクストリームバーサスのコーナーから真反対に存在していたために、その背中は小さかった。

先程までは触れられるほどに近かった背中が、今はこんなにも遠いのだとボンヤリと叶は思う。

修の背中越しに見えるモニターは、目まぐるしく変動する戦場を描画している。それに向き合う修は、今どんな感情を抱いているのか考えた。

——お前は本気なのか？

問いかけの答えは得られそうになかった。しかし、半ばわかりきった問でもあった。

幼馴染だからわかることだった。

隣を見ると、そこにはメンテナンスのために電源が落とされた筐体があった。暗いモニターには、叶の顔が反射していた。不鮮明なモニターに写る自分の表情は曖昧で、その真意を読み取ることはできなかった。

溜息一つ。

そうすることで、体から熱が逃げていくような感覚にとらわれる。それを止めることなく、叶は胸の高さでペットボトルを保持していた腕を下げた。

ペットボトルの冷たさが、叶の指先から熱をさらに奪っていく。

冷える体を自覚した叶は、再びエクストリームバーサスのコーナーへ、そこにいる修の元へと歩き出した。

たかがゲーム。

そう結論した暇潰しの材料に向き合う愚かしさを胸に抱きながら、しかしそれに真摯に向き合う幼馴染の背中を遠く感じる状況が、ひどく心苦しかった。

・
3—1 炎暑と容器の中の氷

夕暮れ時。

都会の住宅街の一角に設けられた小さな公園に三人はいた。

その内の一人が片手をピストルの形にして上に向けた。もう一方の手で律儀に耳を覆っていた。迪々しくスターターの真似をする少女の前には、不格好なポーズで開始の号令を待つ少年がいた。

少年は、右腕を胸の前に構え、左腕は後方にピンと張った姿勢で構えていた。やる気だけは感じられる未熟なポーズは、しかし不思議な気迫に満ちており、少年の真つ直ぐな気持ちを感じられた。

少女がピストルの銃口を模した人差し指を号令と共に曲げた。それを合図に少年が走り出した。

小さく、けれど小学校中学年にとつては大きく感じられた公園を少年は大きく円を描くように走った。

今日何本目になるかわからないくらい何度も走った少年は、スタート地点に戻ると両膝に手をつけて喘いだ。疲労が溜まっている証拠だった。

少女が足元に置いていた水筒を持って少年に駆け寄った。可愛らしいキャラクターが側面に描かれた水筒は、彼女達の幼さの現れだった。

受け取った水筒の中身を勢いよく飲む少年を、もう一人の少年が動物の形をした遊具に腰をかけた状態で見ていた。

風が遊具に座る少年の乾いた肌を撫でた。晩夏を感じさせた。

視線の先の少年と少女は、額に汗を浮かべていた。

問題集が落ちる音で目を覚ます。

モヤがかかったように曖昧な意識で視線を巡らせる。

肘で押して落下した問題集が机の下にある。机の上には広げられたノートと文房具がある。壁にかけられたアナログ時計の針は、丁度頂点に達しようとしている。頭上高いところまで移動した太陽の陽

射しが浅く窓から入っている。レースカーテンの向こうには突き抜けるような夏の大空が広がっている。

椅子の背もたれに身を任せて空を眺める。エアコンが冷風を吐き出す音とスマホから流れる流行りの曲をBGMに微睡みの中で暫くそうしていた。

喉の乾きを感じた。気怠げに机の隅のコップに手を伸ばす。冷房に当てられヒヤリとしたコップを持ち上げるとやけに軽かった。口をつけてあおるが、何も口内に侵入してこない。中身は空だった。

叶は、腹の上に腕を落とした。空っぽのコップと両腕の重さを腹に感じる。視線を下に落とせば、そこには少年から大人への第二次性徴を迎える自分の体とその上に空のコップがあった。

ステンレスの磨き上げられたコップが、キャラクターものの水筒と重なる。コップの上で重ねた指先が、乾いた肌を感じ取る。

冷房から吐き出された風が、叶の肌を撫でる。

叶は、立ち上がった。

足元の問題集を拾い上げ、机の上の文具と一緒に片付ける。ノートと問題集を机の上の本棚に差し込む。筆箱は机の側面にぶら下がっている学生鞆にしまう。

コップを持った手とは逆の手でスマホを取り音楽再生を止めた。アプリを終了しホーム画面へ戻る。時刻は正午を過ぎたばかりだった。

叶は廊下へ出た。夏の暑さが叶を迎え入れる。開け放たれた窓は屋外の喧騒を取り込むのみだった。

階下へ降りてキッチンを目指す。窓を閉め切った一階は、熱が籠もっていた。冷蔵庫を開けて中から麦茶の容器を取り出した。コップを持った手で器用に容器を開けて中身をコップに注ぐ。並々と注がれたコップを片手に冷蔵庫の扉を閉めてダイニングへ向かう。

ダイニングテーブルにつくやいなや麦茶を飲んだ。頬の裏側で感じる冷たさが、暑さをいくらか和らげた気がした。

叶は、ダイニングテーブルの上に置かれた一枚のメモと紙幣に空いた手を伸ばした。メモには母の字が書かれている。

仕事で帰りが遅くなること。それは父も同じであること。昼と夜は、机の上に置いた千円と冷蔵庫の中にある昨晚の残りで済ませて欲しいとのこと。

メモから顔を上げ天井を仰ぐ。

両親の趣味は、仕事と言って差し支えないと叶は思う。そのため、こういった事はよくある事だった。

叶は、ポケットから取り出したスマホを起動した。SNSを開きメッセージ一覧を確認する。修と優花からは返信がない。片やバイト、片や部活の大会に出場しているため、スマホを見る暇がないのだろう。

近頃付き合い始めた同学年の彼女からメッセージが届いている。昨晚届いたメッセージは、まだ中身を確認していなかった。

スマホをしまい再び天井を仰ぐ。

八月の頭だというのに夏休みの宿題はほとんど終わらせてしまっている。幼馴染二人はバイトと部活に予定を埋めているが、叶には特にこれといった日々の予定がなかった。彼女から何か誘われていた気がするが、優先度は低かった。うぶな恋心が描く少女漫画のような恋愛劇には、そろそろ嫌気がさしている。

退屈と嫌気を紛らわせるために宿題を進めていたが、この調子では明日明後日には終わってしまう。そうなれば、もっと退屈になってしまう気がする。

首を動かして窓から外を見た。

陽射しは強いが、退屈が紛れるような気がした。少なくとも、陽が昇り切り暗くなった家にいるよりはマシに思えた。

コップの中身を飲み干しシンクに置いた。自室に戻り身支度を終える。

色落ちしたジーンズのポケットに鍵とスマホ、財布を入れて外に出た。

ひとしきり服を見た後に寄った書店で、目についた本を買った。退屈を凌ぐためだった。お小遣いの範囲で購入をしたため、母から渡さ

れた千円は、一部を遅めの昼食に回した。

叶は西鉄天神駅近くのファストフード店の二階にいた。窓際のカウンター席に座り、包み紙の中のハンバーガーを頬張る。カウンター席からは、眼下に往来が見下ろせた。

平日の昼過ぎ。ランチを終えた会社員の中には、夏休み中の学生達が混じっていた。私服姿で友人とどこかに遊びに行くグループ、部活のユニフォーム姿でどこかに向かうグループ。叶は、その中に自身が通う高校の陸上部のユニフォームを見つけた。

日焼けした肌と短く切りそろえられた髪。力強さを感じる引き締まったふくらはぎは、日々の練習の賜物だろう。

遠ざかる後ろ姿に叶は思い出す。微睡みの中の光景が、脳裏に蘇った。

あれは小学生中学年の頃だ。

週末に控える運動会に向け、放課後近所の公園で徒競走の練習がしたいと修が言い始めた。家から小学校の間にある小さな公園に着いた三人は、動物の形をした遊具の足元にランドセルを置いた。

始めは三人一緒に走っていたが、暫くしてスターターがいた方が雰囲気が出ると優花が言った。ランドセルから取り出した水筒を足元にスターターの真似をし始めた優花の雰囲気当てられたのか、いつしか修の表情は真剣味を帯び始めた。

結局、帰るまでの小一時間、修は合間合間に休憩を挟みながらも走り続けた。叶は、疲労を理由に練習を途中で抜けて遊具に腰かけた。

叶は、口からストローを離す。今になって何故昔のことを思い出したのかと疑問に思う。

眼下に目を向ければ通りがある。左に向かえば西鉄天神駅とその直下に広がる地下街。右に向かえばゲームセンターがある。エクストリームバーサスをプレイするいつものゲームセンターだ。

そのことを思い、叶は答えを得た。

公園に引いた歪んだスタートラインとその上でスタートの合図を待つ修。ブリーフィング画面で対戦相手を見定める修。その横顔が同じだったからだ。

叶は自分の腕を擦っていた。店内の空調が効きすぎている。腕はすっかり冷え切っている。それは、記憶の中の自分と重なっているように感じられた。

ハルヒと対戦してから、修を取り巻く環境は激変したと思う。修は、アドバイスにより真剣に向き合うようになった。ただゲームを楽しむためではなく、もっと真剣な気持ちで修はゲームに臨むようになった。

カードも買った。ゲームの戦績を保存するカードだ。プレイ前に筐体のカードリーダーにかざすことでデータが読み込まれ、戦績が保存されていく。デモプレイを流している筐体にカードをかざせば、プレイヤーネームと総合戦績が表示される。日々前後する総合戦績に、修は一喜一憂していた。

叶は、財布からカードを取り出した。修がカードを購入した日、俺だけだと寂しいからと修に言われ購入した物だ。中には、プレイヤー『カナタ』としての戦績が保存されている。使って数ヶ月が経つかから、表面の塗装が一部剥がれかけていた。

どこかで区切りをつけなければならぬ。危機感めいた感情があった。たかがゲームに対し、取り返しのつかないところまで突き進んでしまうような気がした。

しかし、一方でそれを修に伝えることも憚られた。幼馴染の本気に水を差してしまうように思えたからだ。

優花とは違い、修は男だ。女である優花に勧め辛い事柄であっても気軽に誘うことができる。そういった間柄であるから、今まで色々なことに修を誘ってきた。

誘ってはハマリ、誘ってはハマリ。そのサイクルが、己と修の間にあった。今回も新しい何かに修を誘ってしまえば良いと思えた。そうすれば、ゲームとは離れられると。

だが、ここまで修が何かにのめり込んだのは初めてだ。今まで、修はある程度の所までハマるもののどこかで一線を引いていた。新しい何かに誘った時の変わり身の早さがそれを証明していた。

しかし、今回は違った。修は、暇さえあればエクストリームバーサ

スのことを考えている。通学路や休憩時間、家で遊ぶ時でさえも修はエクストリームバーサスのことを考えている。

ガンダムだからだろうか。

ガンダムが好きだから、そうなのだろうか。

好きだから、修はいつにも増して本気なのだろうか。

近頃の修の横顔から感じるものがある。

ガンダムが、修の中で一際大きい存在であること。そしてエクストリームバーサスが、それに並ぶくらい修の中で大きくなっていることをその横顔から感じずにはいられなかった。

ゲームは何も手元に残らない。

上手くなつたとして、勝てるようになったとして、そのために獲得した経験が何に活かせられるのか叶にはわからなかった。辞めてしまえば、手元に残るのは戦績が保存されたカードだけだ。それもゲーム以外に使い道がないため、やがて無用の長物となるだろう。

その上、遊ぶにはお金がかかる。お金をかけた結果、何も残らないのであれば、同じくお金をかけるプリクラやクレーンゲームの方が、遥かに健全に思える。形として手元に思い出が残るのだから。

叶は、ハンバーガーの包み紙を丁寧に折ってトレイの上に置いた。ポテトが入っていた容器が振動で揺れた。側に置いていたカードもこの空の容器と本質は同じなのではないだろうか。

店を出た。

相変わらず外気は暑い。商店街の入口から外に踏み出すと、直射日光がジリジリと肌を焼いた。

暇になってしまった、と叶は溜息をつく。時刻はお八つ時に迫っていた。

先程、休憩中の修から連絡があった。十七時には上がる旨の連絡だった。今外にいることを返信すると、そのまま外にいるなら遊ぼうと誘いがあった。

どのような遊びをするのか大凡の予想がついた。

帰らなかつたら付き合う旨の連絡を返した。予想がついたから内

容は訊かなかった。そして積極的に付き合おうとも思えなかった。少なくとも今はそういう気分だった。

新天町商店街のいくつかある入口の一つ、ファストフード店の程近くにあるそこは、商店街沿いに横たわる幅の小さい道路に接続していた。入り組んだところにあるからか、車はほとんど通らない。そのことがわかっていいるため、歩行者が絶え間なく車道を横断していた。

入口から左には、西鉄天神駅と帰路となる地下街。右にはゲームセンターがあった。

頭上には、やや傾いたが変わらず激しく照りつける太陽。右手には書店で購入した文庫本とそれが入った袋。暇を潰す存在を思い、叶は左折を選択した。

帰路につきスマホを取り出す。SNSを起動し修に帰宅することにした旨の連絡を行うために指先を動かした。半分中身の残ったドリンクの容器を左手で持つ。

メッセージを作成し終えた時、視界の端が何かの落下を捉えた。スマホからその何かに視線を移す。

それは財布だった。光沢が高級感を感じさせる。

叶は思わずその財布を拾った。折りたたみ式の財布は、女性物だと直感させた。

叶は周囲を見渡す。落とし主を探すためだった。

行き交う人々を順々に確認し、やがて叶は制服姿の女子の後ろ姿に目を留めた。肩に担いだ学生鞆のファスナーを閉じる後ろ姿は、西鉄天神駅から段々遠ざかっている。二つに結んだストレートのロングヘアが、形の良い腰の動きに合わせて揺れていた。

「あー！」

叶の静止の声は、どうやら届かなかったらしい。目を凝らせば、両耳から伸びるイヤホンのコードが、艶のある髪の間から見えた。

叶は少女を追いかけた。少女の凛とした背中を見失わないように注視していると、前を横切る人の波が普段より厚く感じられた。

人垣にてこずっていると、少女が足を止めた。少女は、素早くそしてさりげ無く周囲を確認していた。

目が合いそうになったタイミングで目の前を複数人が過ぎる。
人の波が通り過ぎた頃、足早に建物に入っていく少女の後ろ姿が見えた。

その建物に叶は覚えがあった。

建物を見上げる。

ゲームセンターだった。

容器の中で氷が崩れる音がした。

その冷たさを掌が感じ取っている。

・
3―2 手持ち無沙汰にイタズラに

二層式の自動ドアを潜り店内へ入る。
雑多な音の壁が叶を迎え入れた。

左手の財布を潰さない程度に握る。緊張感があつた。偶然とはいえ、気乗りのしない訪問が原因だった。

叶は、店舗中央の吹き抜け部分に向かった。吹き抜けからは店内が一望でき、階下を確認することができたからだ。

一階を見渡し、次いで地下一階を見る。

二つ結びのロングヘアが、両替機の前にいた。

少女は慌てた様子で学生鞆の中を探っていた。

叶は、安堵の溜息をついた。もしかしてと追いかけたが、持ち主でなければどうしようと一抹の不安があつたからだ。

エスカレーターを使って階を降りる。そのまま少女の背中に声をかけた。

「財布落としましたよ」

叶の声に少女が振り返った。目を奪われる程に可憐な少女だった。

「……ありがとうございます」

安堵、次いで警戒が表情から伺えた。

鋭さを増す視線に叶は我に返る。

ナンパだと思われるような、そんな気がした。

「じゃ……これで」

歯切れの悪い立ち去り方だった。

背中に刺さる視線に、叶は理不尽に対する苛立ちと親近感からくる納得を感じていた。

お前は顔が良いからと良く言われる。

世間一般では叶の容姿はそう評されていた。高校に入学してから既に何度か告白を受けている。

そういった自分を思えば、顔が良い女が男を警戒する気持ちもわかる気がした。

男が異性に向ける好意と女が異性に向ける好意は、その本質が必ずしもイコールではないとわかっていた。

しかし、どうする。

その場から逃げるように少女から離れた叶の足は、自然とエクストリームバーサスのコーナーへ向かっていった。目の前にはデモプレイを流す筐体がある。ゲームセンターの地下一階に設置されているゲームは、エクストリームバーサス以外に知らなかった。

筐体と自分の間に十分な距離を取る。喉が乾いた。ドリンクのストローを口元に運ぶ。

修にメッセージを送る途中だったことを思い出す。スマホの画面を見れば、入力したメッセージの末尾で入力位置を示すバーが点滅していた。

時刻を見る。修のバイトが終わるまで二時間を切っていた。

帰ろうかと思う。しかし、背後には先程の少女がいる可能性があるあり、エクストリームバーサスのコーナーまで行った男がすぐさま引き返したら何と思われるだろうか考えた。

少なくとも己なら不審に思う。ストリートにナンパをした方が、彼女にとってはおわかりやすかつたはずだ。

段々と思考が言い訳めいてきていることに気が付いた。そんな自分への苛立ちが、先程の理不尽と合わさって胸の内で膨れ上がる。

スマホから視線を上げると筐体が見えた。
ゲーム筐体だ。

百円は消費するが、時間が潰せて且つ鬱憤が晴らせるかもしれない。対面の撃墜が、少女から被った理不尽を忘れさせてくれるかもしれない。

ゲームは、元来遊ぶための物だと思う。手元に何も残らないが、一時の暇や苛立ちを忘れることはできる。

これが本来の付き合い方だと叶は感じた。であるならば、今一人で付き合う分には変なしがらみは存在しないと思った。

引いた椅子に座る。

修へメッセージを送った。

適当に時間を潰しておく、と。

ゲームセンターにいるとは送らなかつた。積極的にゲームをやっていると思われなくなかつた。

これは、修に理不尽を愚痴るため。

そう自分に言い聞かせながら、百円を筐体のスリットに落とす。そういえば、と叶は機体選択をしながら思い出す。

先程の少女、去り際に見えた校章は、ここから程近いところにある中高一貫の女子校のものであった。今日日女子校に通う女は、全員清楚でお淑やかで大和撫子だとクラスメイトの話聞いたことがある。確かに、叶にもそんな偏見めいたイメージがある。

通学路で見かける女子生徒は、皆スカートを折り畳むことなく正しく着用しているし、制服の乱れを見かけたことさえない。髪は肩につくのであれば必ず二つ結びにしなければならぬらしく、先程の少女は校則に則った服装と髪型をしていた。

叶は、そんな学校の生徒が何故ここにいるのか疑問に感じた。

わからないが、一つ得心がいったことがある。先程、少女は店先で周囲の様子を伺っていた。ゲームセンターへ入る姿を知人に見られたくないからだと思えた。詳細な校則はわからないが、制服姿でゲームセンターに入ることとを良しとする学校ではないのだろう。

それを追ってきた男。

学校に通報でもされるのかと思い、警戒されたのではないかと得られた答えに苦笑する。

理不尽でも何でもなかつたのだと思いつながら、モニターを見た。ブリーフィング画面が、対戦へと移行する。

淀みなくボタンを押下する。

入力されたコマンドが機体に動きとして表現され、敵機を薙ぎ払った。

横方向に弾き飛ばされた敵機を尻目にミニマップとアラートへ意識を向ける。けたたましく警戒色を光らせるアラートとこちらに矢尻を向けるミニマップ内の赤い三角に、叶は迷うことなくダイバー

エースへ次なる行動を入力した。

二本を束ねたGNビームサーベルを振り抜いた姿勢で宙に浮かぶダイバーエースが、横方向に虹色の影を纏いながらスライド。虹ステの残滓が尾を引く間に弾き飛ばした敵機へ向けて特殊射撃を押し、間断なくメイン射撃を押し出す。

ダイバーエースの真横にジムⅢビームマスターが召喚され突撃を敢行する。作中に登場した味方機を武装として呼び出すアシスト攻撃だった。

アシスト召喚時に生じた硬直をメイン射撃でキャンセルする。すると、ダイバーエースがメイン射撃を打ちながら落下を始めた。足の止まる武装の硬直を足の止まらない武装の硬直で上書き——キャンセルすることで、即座の落下を可能とする落下テクニクだった。

落下を始めたダイバーエースの頭上をビームが数本通過する。虹ステ時に誘導を切られたそれ等は、ダイバーエースの装甲に傷を付けることができなかった。

ターゲットを切り替える。

モニターが中央に捉えたもう一方の敵機は、空中からダイバーエースを見下ろしていた。モニターに映し出された機体から焦りを感じる。格闘コンボカットのためにブーストゲージを使い前進をした結果、カットに失敗。さらに、敵は先に着地を成功させてブーストゲージを回復させている。消費したブーストゲージと回復したブーストゲージ。攻守が逆転したことに對する焦りを感じた。

叶は、己の直感に従った。叶と僚機に狙われ着地所を賢明に探し始めた敵に弾を送る。

——……遅い。

判断が遅く、甘い。

もしもを想定していないから攻守がひっくり返った時に対応がでない。判断は素早く、そしてイレギュラーを想定し保険を用意しておくべきだ。特にあと一撃でゲームオーバーとなってしまうような時は。

ダイバーエースのサブ射撃がクリーンヒットする。スーパーGN

ソードIIから放たれた高出力のビームが機体を貫いた瞬間、勝敗が決した。

こちらの完勝だった。

叶は、緊張を解きほぐすように息を吐いた。コントロールパネルの上のドリンクを取り、ストローから中身を吸い出す。筐体の熱がそうしたのか、氷はすっかり溶けてしまっていたが、液体はまだ冷たかった。

プレイモードはソロを選択していた。いつもプレイするチームモードとは違い、行きずりのその場限りのプレイヤー三人とマッチングし、対戦を行うモードだった。

コントロールパネルに容器を置きながらスコアを見る。与えたダメージを示すアタックボナスは、一万を超えている。消極的な立ち回りをしていた味方を思えば、上等なスコアだった。

上手くなった、というのが素直なところだった。

ゲームセンターへ行く時は常に修と一緒にだった。そして修がこちらを誘う時は、決まってゲームセンターに誰かがいた。自然、修の隣でプレイしているとアドバイスが飛んできた。

そんなことを繰り返している内に、気が付けば辿々しかった操作は滑らかになり、プレイ中の視野が広がった。

アカウント登録を完了させたカードをかざすことで選択可能になるランクマッチでは、正直物足りなさを感じる程だった。

アカウント作成直後であったため、ランクは下から数えたほうが早い。初心者がいるようなランク帯で無難な勝ちを獲得できるということは、既に自分は初心者ではないところに来てしまったということだろうか。

それを肯定するようなシーンに覚えがある。

状況をアラートとミニマップを見て判断したシーン。

操作や立ち回りに意識を向けていると、画面の端に表示されるアラートや右上のミニマップへの注意が薄くなる。緊張や焦りの中で敢えて画面の端や右上に意識を向けることは、それだけでスキルと呼べる程に難しいことなのだといつか誰かのアドバイスで聞いた。

また、機体越しに相手の焦りを感じたシーン。

叶はニュータイプではない。ガンダム作品で搭乗するニュータイプのように相手の心を感じる力はない。ならば、感じた焦りの発現元は、叶自身の心となる。自分だったらそうだよなと状況を置き換え相手に感情移入したのだ。

そんなことは経験のないプレイヤーにはできない。

瞬間的に移ろう状況の中で選択しつつ、その材料として相手がどうしたいのかを考えられたのは、積んできた経験の成果とそれによってもたらされた余裕があったからだ。

四ヶ月前を思い出す。

ゲームを始めて間もない頃、機体を動かすのに四苦八苦していた自分が、今では信じられない程スムーズに機体を動かしている。

『傾向、分析、対策』

記憶の中の声が耳朶を打つ。知らず知らずできるようになったことが、必ずしも望まれたものではないのだと叶は知った。

叶は、そこまで考えて頭を振った。そうすることで沈み始めた思考を断ち切る。

筐体が、マッチング画面用のBGMを吐き出していた。

これから始まる三分半に不要な思考だと判断した。

レバーを握る手に無意識に力が籠もる。試合開始の合図と共にレバーとボタンを弾いた。

負けてしまった。

僅差の敗北だった。

突破力はあるが、瞬発力がない。ダイバーエースの弱点が現れた試合だった。

対面は、体力を余らせたダイバーエースではなく体力の少ない味方を狙った。

ダイバーエースは、追従性能に優れた格闘を射撃CSの派生でしか出せない。差し込みに使える武装は、離脱用としての側面も持っており、どちらかを選択すればもう一方が選べなくなる。

無視できないそれ等の弱点が、味方へ向かう凶弾を止められなかった。

モニターがゲームオーバー画面に切り替わる。

終わりを告げる画面に対し、残念だと思う。悔しいとも思った。

しかし、それは百円が失われたことに対してであり、負けたことに對してではなかった。

残念だと思わない百円の失い方がある。それは十連勝をすることだ。

勝てばゲームは続くが、上限がある。その上限が十連勝であるならば、十連勝を終える、または九連勝を達成して十回目の戦闘を迎える。そのどちらかが百円の価値を最大まで高める方法だと叶は思っていた。

負けて悔しいのではなく、最大まで価値を高められなくて悔しい。対戦ゲームで百円の価値に重きを置くのは間違っているのだろうか。

叶は溜息をついた。詮無い考えに思えたからだ。

スマホの画面を確認する。

時刻は、ようやく十六時を過ぎたばかりだった。

あと一時間の過ごし方を考える。財布にはまだ百円が残っている。昼のファストフード店で崩した千円札が、お釣りとして財布の中に僅かに残っていた。

ドリンクの容器を持ち上げた。中身は空だった。

とりあえず飲み物を買うために席を立った。コントロールパネルの上に置いていたスマホと財布をポケットに入れ、書店の袋と容器を手取る。

後ろを振り返り歩き出そうとすると、それを遮るように正面に誰かが立っていた。

正面を見る。

整った顔立ちには見覚えがあった。

「お前……」

先程の少女が、腕を組み目の前に立っていた。

学校指定のブラウスの上に来ていた同じく学校指定のニットベストを脱ぎ、代わりに薄手のパーカーを羽織っていた。二つに結んだ髪の毛はそのままだった。

校章を隠した彼女は、人目も憚らず堂々とした様子で立っていた。スレンダーな体のラインに相応しい胸の膨らみが、少女の腕の中に僅かに感じられた。

「アンタ、このゲームやりに来たのね」

後ろの筐体を顎で示し、少女は断定した。

「え？ あ、ああ」

勢いに押される形で思わず頷く。しかし嘘はついていないと思い、再度頷いた。

時間を潰しているのは確かだ。

「アタシ、アンタが制服を見た上で声をかけてきたんだと思ったの。お財布を届けてくれたのは嬉しかったけど、同じ年くらいの男がアタシの学校のこと知らないわけないだろうし。だとしたら厄介だったんだけど……ガンダムが目的だったんだ」

予想が当たったことを理解したと同時に、叶はその呼び方に引つかかりを覚える。

ゲームでもなく、エクストリームバーサスでもなく、ガンダム。

ノリを含めた知り合い達は、エクストリームバーサスを正式名称であまり呼ばない。基本はガンダムと読んでいた。

ローカルの呼び方かもしれないと思ってはいたが、もしかするとコミュニケーションレベルの呼び方なのかもしれない。そう思いながら、問いかけた。

「お前もなのか？」

叶の間に少女がキツと顔を向ける。

据えた瞳のまま一步距離を詰めてくる。

今更ではあるが、今の少女から、制服と二つ結びの後ろ姿から抱いた清楚でお淑やかで大和撫子な雰囲気は微塵も感じられなかった。

触れられる距離まで近付いてきた少女が叶を見上げる。背は優花より少し高いくらいで、叶の肩に目線があった。

「イチゴ」

「え？」

意味が分からずに訊き返す。追いつけない叶を余所に、少女は筐体に座った。先程まで叶がプレイをしていた隣の筐体だった。

「アタシの名前。これから一緒に戦う相手の名前がわからないなんて、意思疎通以前の問題でしょ？」

イチゴと名乗った少女は、イタズラな笑みを浮かべた。柔らかそうな唇が弧を作る。その手にはカードが握られていた。

「一緒に戦うって……勝手に話を進めるな」

叶は、頭痛を抑えるように手を頭に添えた。少女の強引な立ち振る舞いに、若干の理不尽を感じていた。

「良いじゃない。アタシ、ずっとソロボツかりだったからさ、チームで戦ってみたかったんだー」

ダメ？ と小首を傾げるイチゴ。上目遣いと小首を傾げる仕草が妙に板についていた。持ち前の容姿の最適な活かし方に思えた。

「出会ったばかりで実力のわからない相手と組めるか」

「大丈夫だって。後ろから見てたけど、多分アンタならアタシの相方が務まるって」

無責任な物言いに呆れていると、筐体からコインのインサートを認識した音が響いた。ハッと顔を向けると、イチゴが百円を投下していた。

「お前！ まだやるとは言っていないだろ!？」

「まだ、なんだね？」

何気ない一言に揚げ足を取られた。言葉を詰まらせていると、イチゴがクスリと笑う。

「ほら、座って。何を使うの？」

隣の座席を叩くイチゴの無邪気な笑みに、叶は毒気が抜かれた気がした。聞こえるように敢えて溜息をついて筐体に向かう。

「一戦だけだぞ。……俺はダイバーエースで行く」

財布から百円とカードを取り出す。千円札の残りは、その百円が最後だった。

「メイン機体なんだ。二千五百で前も後も張れる機体なら大丈夫かな」

叶の返答にイチゴが独白する。自身が使う機体の相性と二機のコスト相性を考えているようだった。

「ところでアンタの名前は？」

イチゴに名前を尋ねられ、叶はまだ自分が名乗っていないかったのだと気が付いた。

以前、ノリから同じ質問を受けた修が、生田修ですと本名を明かし、それが今でも笑いの種になっていることを思い出した。

この場合、訊かれているのは本名ではなく、プレイヤーネームだ。だからカードを筐体にかざして答える。

「カナタ。お前は何を使うんだ？」

聞いた名前とモニターに表示されたプレイヤーネームを照合したイチゴが、同じ様にカードリーダーにカードを読み込ませる。

「アタシはフェネクスで行くわ」

プレイヤーネーム『イチゴ』。

モニターの中央には、ユーザーが登録したメイン機体が表示されている。金色に輝く神々しい機体、フェネクスが表示されていた。

イチゴが、髪を結んでいたゴムを外す。

頭を振ってロングヘアを下ろす。

人差し指に引っ掛けたヘアゴムを数回回し、最後に握った。器用な奴だと叶は思った。

コントロールパネルの上に置かれた容器が汗をかき始めていた。

幕間 用語解説

● 出撃方式

ソロとチーム出撃の二つがあります。

ソロは、日本全国のゲームセンターからランダムに選ばれたプレイヤーと敵味方としてマッチングし戦うモードです。

チームは、味方と一緒に戦うモードです。

チームであれば、味方とコミュニケーションを取りながらプレイができるのですが、それは対面も同様なので、ソロにはない連携の面白さがあります。

ソロは、基本味方と連携が取れないのですが、取れないからこそ味方への気配せだったり配慮だったりをする必要があります。それが高じて連携っぽいことができる、結構楽しかったりします。

● コストオーバー

再出撃後の自機の体力が最大ではない時のことです。

再出撃後、自機分のコストが残っていないと機体は100%体力を持った状態で復帰ができません。

ではどれくらい体力を持って復帰するのかというと、復帰後のコスト分だけ持って復帰する形になります。

例えば、三千コストで体力600の機体がコストオーバーを起こした場合、下記のようになります。

① 1500コストが先落ち後3000コストが落ちる。

(総コスト) 6000—1500コスト

|| 4500—3000コスト

|| 1500 (3000コストの50%)

↓ マックス体力600 ÷ 50% || 300

② 2000コストが先落ち後3000コストが落ちる。

(総コスト) 6000—2000コスト

|| 4000—3000コスト

|| 1000 (3000コストの約33%)

↓ マックス体力600 ÷ 33% ≒ 200強 (手元にデータがなく

……申し訳ないです)

③ 2500コストが先落ち後3000コストが落ちる。

(総コスト) 6000→2500コスト

|| 3500コスト→3000コスト

|| 500 (3000コストの約17%)

↓マックス体力600÷17%||100 (今はここまで体力が少ない3000コストなんて希少種ですけどね)

なににせよ(数値が間違っていたとしても)、コストオーバーした後落ち側は、最初からリスクを背負った状態で復帰するということが、

参考までに、一般的な射撃コンボのダメージは、150前後です。勘の良い方はお気づきだと思いますが、③の場合は、射撃コンボですら直撃すると撃墜となってしまう体力で復帰をすることになります。なので、体力調整がかなりシビアだったりします。

ただ、本作で体力を含めた具体的な数値の話はするつもりがなく、したとしても抽象的な書き方に留めるつもりなので、そんなシステムがあるんだな程度で認識していただければ。

●派生

ある武装、コマンドからのみ実行可能な武装やコマンドのことで

す。
例えば、メイン射撃格闘派生のように、メイン射撃をブーストダッシュ等でキャンセルせずに格闘ボタンを押すことで使用可能です。

結構種類が豊富で、ポピュラーなものだと、格闘前格闘派生なんかがあります。

また、派生の多くは、派生元の武装を相手に当てること初めて派生を受け付けます。

格闘派生なんかは正にこの典型的な例です。

似たような仕様でキャンセルがありますが、ヒットの有無に左右される当たりがキャンセルと派生の違いですかね。

・
3—3 自己中心

筐体が吐き出す音と客の話し声に混じって、隣から鼻歌が聞こえる。

軽やかにモード選択を終えたイチゴが、気乗りしない叶の鈍い指先の動きを見て口を開いた。

「はーやーくー！ チームモードの選び方わからないの？」

遠慮を知らない口調に、叶は頭痛を抑えるようにこめかみに指をあてがった。強引な即席の相方に見えるように大袈裟にそうした。

「知ってる。お前こそ、やったことないくせによく知ってたな」

無思慮に皮肉を込めて言ってやった。短いやり取りの中で、この女に取り繕うだけ無駄だと叶は思い始めていた。

慣れた手付きでチームモードを選択する。味方選択画面に表示された『イチゴ』のネームプレートにカーソルを合わせる。

先に味方選択画面に到達していたイチゴが、同じ様に表示されたカナタのネームプレートを選択した。嫌味ばかりの相方に一切の不満がないらしい。ここまで清々しいと、嫌味や皮肉を込めて対応をするこちらが大人気なく思えてきた。

「それ！」

長いまつ毛とその真下の無邪気な瞳に己の態度を省み始めた叶を置いて、イチゴが叶の筐体のボタンを押した。カーソルが合わさっていたイチゴのネームプレートが選択される。

「……まったく」

呆れか、はたまた諦めか。逆立つ神経が収まる。百円玉はこれが最後であることを思い出した。崩せば百円玉はできるが、そこまで付き合う義理はない。今回限りだと自分を納得させ、叶は筐体へ向き直った。

ダイバーエースを選択する。バーストはいつも通りC。

ステージ選択を終えて隣を確認すると、宣告通りイチゴはユニコーンガンダム三号機フェネクスを選んでいった。バーストはM。ダイ

バーエースと同じ二千五百コストの機体だった。

叶は、バースト選択を意外だと感じた。後衛を務めてばかりだったから、同じ二千五百コストがC以外のバーストを選ぶことが信じられなかった。

マッチング中、進行を始めるトライアドモードのブリーフィング画面に選択された二機のガンダムを見る。いつもなら、ダイバーエースの僚機はストライクフリーダムだった。

三千コストの後衛を務めていると、再出撃時は常にコストオーバーのリスクが付きまとう。コストオーバーを起こした機体は、体力マックスで復帰ができない。三千コストと二千五百コストの組み合わせの場合、後落ち側の機体は比較的ダメージの小さい射撃コンボをくらっただけで撃墜されてしまう体力で復帰する。そのため、バーストゲージが半分溜まっているだけでバースト抜けが可能なCバーストは、コストオーバーのリスクを低減させる貴重な方法として重宝されていた。

そのセオリーの中で、叶はゲームをプレイしていた。

セオリーは飽くまでセオリーであり、実際はプレイスタイルや機体によりけりなのかもしれない。叶はそう結論づけた。

筐体からマッチング完了音が鳴り響いた。

ブリーフィング画面用のBGMが鳴り始めると同時、黒い背景の中央にRANK MATCHの赤い文字が表示される。文字から生じるように赤いスリットが画面全体へ広がった。

スリットが幅を深め限界に達すると、中央から幕が取り払われるように新たな画面が表示される。選択されたステージを背景に、マッチングした四人のランクが表示される。全員同じランク帯だった。

ややあつてランクを示すプレートが画面端へ消えると、入れ替わりに両サイドからお互いの機体が躍り出た。

こちらはダイバーエースとフェネクス。対面はガンダムバルバトスルプスとファントムガンダム。全機体のコストは、二千五百だった。

ステージと機体確認、そしてバースト選択のために設けられた時間

を、叶は手の収まりを確かめる時間に当てた。

レバーとボタンの感触を感じる。意識せずともどの指がどのボタンに触れているか、どの組み合わせがどのコマンドを出力するかわかる。

手に取るようにわかってしまった。

「緊張してる……」

背筋を登り始めた冷たさを遮ったのは、か細い声だった。声の主へ視線を向ける。

「アタシ、緊張してる」

それは、イチゴの口元から溢れる声だった。

「でもワクワクしてる」

震える声のままに、イチゴが叶を振り仰ぐ。目線が絡む。形の良い唇が、好戦的に歪む。

「頼むわよ、カナタ」

その一言に記憶がフラッシュバックした。

緊張と挑戦が同居した表情は、これから飛び込む三分半に不安と期待を感じている証拠だった。

いつも隣から見ているあの表情だった。

——お前も本気、なんだな……？

行きずりの即席相方。無理やりのチーム。

理不尽を働いてまで体験したかったワンプレイ。

叶は、自分にだけ聞こえる溜息をついた。

誰かの本気に頼られてばかりな自分と、誰かの本気を断れない自分への呪詛だった。

「……付き合うぜ」

今回限りだ、と自分に言い聞かせる。

こんな思いは、幼馴染の面倒で十分だった。

ダイバーエースは、近接寄り万能機である。

中距離でも機能する武装と差し込みに向いた近接択を持つダイバーエースは、近接寄り万能機に分類される。ある程度の射撃戦を卒

なくこなすことが可能でありながら、近距離で輝く武装を持っているからだ。

一方のフェネクスは、世に砲撃機と定義されている。

砲撃機は、ダイバーエースのような万能機とは異なる毛色を持っていた。

まずメイン射撃。

一般的に、メイン射撃はダイバーエースの持つビームライフルが多い。特徴として、リロードが軽く足を止めない。

対する砲撃機のメインは、リロードが重く足を止める。

リロードが軽ければ軽い程、一試合に撒ける弾の量が増え、その分ダメージの期待値が上がる。足を止めなければ、その分攻撃の際のリスクが少なくなる。相手との射撃の応酬が中距離戦の花形であるからだ。

そう考えると、砲撃機のメイン射撃の重いリロードや足を止める性質はデメリットのように思える。が、実際はそれを補って余りある性能が、砲撃機のメイン射撃には備わっていた。

ユニコーン形態のフェネクスの懐に飛び込んだルプスが吹き飛ばされた。

フェネクスの右手から放たれた光の帯が、物理的な力となってルプスを迎撃していた。リロードが重く足を止める分、銃口や誘導が強力に調整されたメイン射撃、サイコフレームの光が、安易な飛び込みを咎めていた。

対面のファントムの射撃を抑えながら、叶は吹き飛ばしたルプスから距離を取るフェネクスを見た。安全圏まで距離を取り、一方的に強力な射撃を送り始めるフェネクスを思えば、ルプスの飛び込みたくなる気持ちも理解できた。

砲撃機は、強力なメインを筆頭に他の機体より長めに調整された赤ロックをもって後方から前線へ弾を流し続ける機体だ。

ダラダラと中距離戦を展開してしまえば、砲撃機の思う壺である。強力な射撃を流し続けられ、試合を支配されてしまうこととなる。

それを嫌った動きが、ルプスの拳動に現れていた。

——こいつ……。

ファントムが召喚したアシストのデスフィズの突撃を、ステップと続くアシストメインキャンセルで躲しながら、叶は評価する。

——しっかりゲームやつてる動きだ。

画面の端にチラチラ映り込むフェネクスは、淀みがない。劇中のような高速戦闘をしかけるルプスに対して、淡々と処理を行っている。

上下左右に大きく動きながら、合間合間に射撃を行うことで攻めの起点とするルプスは、叶の苦手な機体だった。ルプスだけではない。ルプスを代表とする荒らし機体全般が苦手だった。

荒らし機体。

対面のセオリーを崩すことをセオリーとした機体だ。

体力調整や落ち順は、組み合わせの時点である程度決まっている。ある種定形とも呼べる流れをセオリーとし、プレイヤー達は試合をデザインする。

しかし、荒らし機体は、その定形を崩すことを是としている。流れを挫けば、それが自分達の有利へと繋がるからだ。そしてそれを為せるだけの機体性能を備えているからだ。

どの組み合わせでも定形を崩すことを狙っていないわけではない。ただ、荒らし機体は、定形を崩す力が強いというだけだ。

ルプスが目まぐるしくステージを駆け回る。

特殊格闘に格納された特殊移動は、レバーを入れた方向へ膨らむ挙動を取りながら相手へ突進を行った。後格闘に格納された格闘、素早く上に飛び上がり落下を行うその跳ねるような特徴的挙動からピョン格と呼ばれる格闘を使い、強引に回避と接近を両立させる。

要所所で引き出されるメイン射撃の腕部二百ミリ砲を始めとした射撃と特徴的な軌道をもって、荒らし機体であるルプスは息着く間を与えまいと読み合いを仕掛け続けていた。

それをイチゴが駆るフェネクスは、淡々と捌いていた。先程の横暴さは、その軌道から一切感じられない。同じ人物だとは思えなかった。

迎撃の弾は最小限に。逃げるスペースを確保するため、ステージの四隅を避けるように円を描く軌道。後ろに下がったかと思えば、ダイバーエースの背後に付きその庇護を要求する立ち回り。間違いはない。

——しつかりゲームやってるな!!

自身が扱う機体の長所と弱点を理解した動き。一朝一夕で身に付くことのない動きが、フェネクスから読み取れた。

対面は、ギリギリと削られる状況を良しとしなかった。ルプスが、ダイバーエースヘターゲットを切り替える。それと同時にフアントムが一步を前に出た。

それは、徹底的なダブルロックの開始のサインだった。二機の射撃がダイバーエースを襲う。

——こいつら!

迫る脅威に対し、叶は堪らず特殊格闘を入力した。背部のダイバーエースユニットが展開し、機動力を飛躍的に上昇させる。

ダイバーエースを後退させる。後退先は、フェネクスがいる方向だった。

「ちよつと！こつちこないでよ！」

冗談じゃない。

大人げないと省みた先の自分を否定する。

叶は、イチゴの発言に強く応えた。

「ソロやってばかりの奴に連携は難しかったか!？」

皮肉を込めた。容赦をする必要を感じなかった。

自分は庇護を求めたくせに、味方は駄目なのか。

冗談ではなかった。

叶の皮肉に苛立ちを隠そうともしない声音でイチゴが返す。

「アンタだって偉そうにしてばっかで、フェネクスのことな——んにもわかってないんだ!？」

「何だと!？」

知っていると。

説明されるまでもなく知っている。夏休みの暇を潰すために何となく見た攻略wikiの中に、フェネクスのページが含まれていた。つい最近のことであつたから、内容は覚えている。

「良い!? フェネクスはお尻上がりなの!」

そう、そうだ。

フェネクスも対面のフアントム同様テンポを持っている。

後退するダイバーエースと入れ替わるようにフェネクスが前進をした。ダイバーエースを守るためではなく、別の目的のために。

「調子を上げた方が強いに決まってるんだから、調子が悪い時はステージ端で静かに過ごしていたいの!」

対面のフアントムが、その身に紫の炎を纏った。

フアントムライト。

全身から噴出した光の翼と、それを制御するためのIフィールドの嵐を全身に纏った姿だ。

機動力の上昇とコマンドの追加、一部格闘の刷新、全身を覆う炎で射撃を打ち消すことで射撃に対して強力な耐性を得た時限強化だった。

「調子上がるまでは体力を余らせる! これ時限強化機体の基本!」

対面の猛攻に反抗するかの如く、フェネクスが飛翔する。

それは、フェネクス側の準備完了を示していた。

「行くわよ!」

イチゴの声に呼応して、フェネクスの装甲にヒビが走る。

全身の装甲が開いていく。

金色の装甲の間から、青色に発光するサイコフレームが覗く。装甲が展開されることにより、機体の全高が高くなった。

顔面装甲が上にスライド。装甲の下からガンダムフェイスが露出される。対の目に光が灯ると同時、額の特徴的な角が左右に割れた。

NT-D。

ニュータイプデストロイヤーを起動させたフェネクスが、その全容をガンダムへ変身させた。

「ここからが本番よ！」

イチゴの言を証明するため、フェネクスが対面へと向かい合った。その力強い背中が壁となり、対面二機への抑止力となっていた。

「……だったらそう言えー！」

悔し紛れに応える。

時限強化機とチームを組むのは始めてだった。

いつもとは異なるセオリー。

新しいセオリーに戸惑いを感じる。しかし、今は試合中だ。加えて、先程セオリーは状況によりけりなのだと自ら結論付けた。それを理由に無理やり自分を順応させる。

前を行くフェネクスに続いて、叶もダイバーエースを前進させた。

悔し紛れの言葉。

集中しているからこそ発言したその意味を置き去りに、叶は戦場を突き進む。

・
3—4 賢明な真摯さで

「じゃあその幼馴染と一緒にゲームをやってるんだ？」

エレベーターを正面にエントランス直結のカウンター内で修は管理用PCから目を上げた。隣には栗色に染めたショートカットを耳にかけた女性がいた。切れ長の目が、修を見詰めていた。

「はい。息が合うっていうんですかね。味方ありきのゲームなんですけど、勝敗は別として、他の誰とやるよりそいつとやってる時の方が楽しいんですよ」

「一緒にゲームに夢中になれる幼馴染がいるのかあ。良いなあ」

「バイトが終わったら会う予定なんです。たまたまここら辺にいたいので。今何やってるんだろ」

「お前!! 俺のコンボの邪魔しやがって!」

「アンタのコンボがとろくさいんでしょうが!」

「関係あるかそれ!? カットの弾きてなかったろ!」

「きたかもしれないじゃない!」

「ミニマップを見ろ! 距離離れすぎてて撃たれても有効打に成りえねえよ!」

「うっさいなあ」

「お前!」

栗色の髪の女性が、組んだ足を入れ替える。

タイトなジーンズが浮かび上がりさせる脚の曲線に邪な感情を抱いてしまい、修は視線を上げた。

平日の夕方、社会人の退勤時間を控えた穏やかな時間、彼女は手に漫画を閉じた状態で持っていた。返却棚に返された漫画を読んでいたのだが、話をしている内に閉じてしまった。こちらとの会話を楽しんでいる証だと修は思うことにした。

支給された制服の胸ポケットにクリップで留められた名札には、瀬

良薫と書かれていた。

「私もゲームは好きなんだけど、最近はソシヤゲを片手間にプレイするくらいかな。対戦ゲームみたいなガッツリ勝ってやろう！ みたいなゲームはプレイしたことはないかも。弟は対戦ゲーム好きみたいなんだけど、具体的に何やってるのかはわからないし……。だから生田君と幼馴染君みたいに熱中したり、一緒に頑張れる関係がすごく羨ましいな」

帰ったら弟に何のゲームしてるのか聞いてみようかな、と屈託のない笑顔を浮かべる薫に、修はチクリとした胸の痛みを覚えた。中間試験を終えた直後、エクストリームバーサスの筐体から遠ざかる叶の背中を思い出した。

「……でも、そいつ冷めちやってるんですよね」

首を傾げる薫に修は胸の内を吐露した。

ゲームセンターの近くにあるネットカフェでバイトを始めて二ヶ月強。手取り足取り業務内容を教えてくれた年上の女性に、修は心を開いていた。

年下でありながら修を対等に扱う優しさが、修の恋心に火をつけていた。そんな人に自分の素直な気持ちを理解して欲しいという幼い欲求があった。

「小学校低学年の時くらいからですかね。手を抜くようになっちゃったんです。スポーツも勉強も、そしてゲームも。原因はわかりません。気が付いたらそうなっていたんです」

管理用PCのキーボードから手を下ろした。膝の上で指を組む。膝に体重を預けるように腰を屈める。絡み合った左右の指は、解き方がわかれば簡単に解けてしまうパズルのように見えた。

「本当はすごいやつなんです。昔から何をやっても敵わなかった。今もそうなんです。本気じゃないのになんでも卒なくこなしちゃうから、僕もついていくのに必死です」

一学期の期末考査を思い出した。優花の部屋で行われた勉強の労をねぎらう会。テスト期間中、夜中まで勉強机にかじりついていた修と優花が、学年上位の成績をキープできたことを喜ぶ一方で、叶は自

分の成績を誇ろうとしなかった。

涼しい表情の叶に成績を確認すると、彼はいつも通りと答えた。中学から学年トップの座を不動のものとし続けた叶は、事もなげにそう告げた。まるでそれが重要なことでも何でもないかのように。

「今やってるゲームは、ガンダムが出てくるんです。あのでつかい機械のやつです。見るからに男の子が好きそうなやつ。僕はガンダムが好きだったので、いつになくのめり込んだんです。でも、楽しんでると同じくらいあいつが本気になったらどうしようって怖くもあるんです」

エクストリームバーサスの戦績は、二人共ほとんど横並びだった。チームとして一緒にプレイすることが多いため、当然だった。

しかし、限られたお小遣いでプレイしている叶とは異なり、バイトを始めた修は一人でプレイする機会が増えた。総プレイ回数に差が開き始めたが、勝率は落ちても上がってもいかなかった。

だが、最近になってようやくソロで勝ちを重ねられるようになった。それに伴って、勝率が若干だが上昇した。

だが、達成感はまだなかった。もつと上にいかなければ。

もし、もしも幼馴染が本気を出したならば。その本気がエクストリームバーサスに向けられたのなら。すぐにでも勝率を上げるよ。うな、そんな予感があった。

「だから必死にやっています。あいつが本気になった時に置いていかれないように」

両手を見る。目を閉じればレバーとボタンの感触が蘇る。瞼の裏に、ステージを駆け回るストライクフリーダムの姿が浮かび上がった。

自由に宙を飛び回るストライクフリーダム。イメージの中でボタンを押せば、偶像のストライクフリーダムが入力を受け付けて攻撃を出力する。

しかし、イメージの中のステージには、ストライクフリーダムだけがあった。そこにダイバーエースはいなかった。

「生田君」

イメージを取り払ったのは、膝の上の手を包んだ温もりだった。目を開けて声の主を見ると、薫の顔が至近にあった。腰を屈める修の顔を覗き込んだからか、耳にかけていた薫の髪が、彼女の顔前に流れた。

心臓が早鐘を打つ。流れた髪を目で追った。生唾を飲み込んだ。

「いつか、その幼馴染君と一緒にゲームを楽しめたら良いね」

「耳朶を打つ薫の言葉に修はハツとした。

楽しむ。

叶が心からゲームに本気になった時、修自身は叶と何をしたいのか。

「……そうですね。瀬良さんの言うとおりでと思います」

薫の言葉に笑みを返す。

初めてエクストリームバーサスを一緒にプレイした日のことを思い出した。勝ち負けに拘らず、一緒にゲームを楽しんだ日のことを。

難しく考えすぎていたように思えた。

一緒に楽しむことが一番なんじゃないのか。勝ち負けはその後に考えれば良いんじゃないのか。

そう思えた。

「ちなみに何でゲームなの？」

椅子に座り直しながら、薫に問いかけられる。離れた手の感触に酔いながら、修は答える。

「ゲームのタイトルは、エクストリームバーサスです」

そうなんだ、と薫はスマホを操作し始めた。

何かを調べているようだった。

フロントムライト中のフロントムの猛攻を受けて体力がゼロになる。

機体が爆散した。

再出撃までの間、遠方から飛んでくるフェネクスの弾をフロントムとルプスは悠々と避ける。対面二機から距離を取ったフェネクスが

送る弾は、その距離故に着弾まで時間を要する。ダイバーエースを撃墜したことで敵の数が減った状態であれば、対面は全神経をフェネクスに向けることができる。最大の警戒を向けられてしまえば、いかに砲撃機の射撃が強力であろうと回避は容易なのだろう。

ダイバーエースが、ステージ上空から落下する形で再出撃する。エクストリームバーサス唯一と言っても過言ではないランダム要素として、再出撃位置があった。プレイヤーがどのような入力をしても揺るがすことができない要素だった。

落下地点は、ステージの端。フェネクスがいる位置と対角になる場所だった。

ダイバーエースがステージに足の裏をつけるや否や、対面二機がこちらにターゲットを向ける。アラートの忙しない明滅が、敵の猛追を告げていた。

叶は、再び始まった敵の総攻撃に迷うことなくTRANS-AMを使った。向上した機動力を用いて迎撃を行う。

——……クソ！

画面の奥、迫るファントムとルプスの奥にフェネクスが見えた。

——全くと言っていくくらい前に出てこない！

ダイバーエースに敵機が追い縋る。迎撃の弾を安々と掻い潜ってくる。

「援護!!… 弾くらい送れんדרろ?!」

ステージを駆け巡る。フェネクスのいる位置へ。しかし、肝心のフェネクスは、近付いてくる僚機と敵から距離を取ろうとしていた。

「嫌だつて! アンタが耐えればアタシのNT-Dでダメージ取れるんだから、敢えて不利になることしなくてもいいじゃない」

確かに、フェネクスがNT-Dに突入する度、相手の二機からダメージを取ることができていた。

対面二機はどちらも撃墜間近。対するこちらは再出撃して体力をマックスにしたダイバーエースと七割程度体力を余らせたフェネクス。次のNT-Dで対面のどちらかを撃墜できれば、大きく戦況が有利になるように思えても不思議でない。

しかし、叶は敗色を強く感じずにはいらなかった。

「もう不利になつてんだよ!」

「はあ!? どこが不利なのよ!」

なるほど、確かにチームを組んだことがないわけだ。

叶は、イチゴの発言と立ち回りに歯痒さを感じた。

エクストリームバーサスには、チームとソロの二つの出撃形式がある。

叶は、普段修とチーム出撃を行っている。そしてイチゴはソロ出撃を行っている。

チーム出撃の場合、僚機を務めるプレイヤーは隣にいたため意思疎通は簡単だ。対面もチーム出撃を選択しているため、当然のように統率の取られたゲームを展開してくる。そのことから、チーム出撃はソロに比べ、より連携が重視される傾向にある。

一方、ソロ出撃の場合、僚機を務めるプレイヤーは、同じタイミングでクレジットを投入した日本のどこかのプレイヤーだ。名前も顔もプレイスタイルもわからないため、連携を取るのは難しい。

違う環境でプレイをしてきたため、こちらとイチゴでは連携に対する意識に差があるのだと叶は理解した。

「いいかよく聞けよ!」

着地して回復したブーストゲージを早速ブーストダッシュで消費する。しかし、横からの射撃にダイバーエースが貫かれた。着地後の初動は、フアントムが持つ扇形の多目的攻撃兵装クジャクから放射状に照射されたビームに撃ち抜かれていた。

減つていく体力を見る。照射ビームに撃ち抜かれ大幅に体力を減小させるダイバーエース。悪化の一途を辿る現状から抜けるため、叶はイチゴへ言った。

「このままだと俺達は負ける!」

「なんで? 次のNT-Dで対面の二機体を落とすちやつて、コストオーバーした方をまたその次のNT-Dで詰めれば勝ちでしょ!」

「それは机上の空論だろ! 目ん玉ひん剥いてよく試合を見ろ!」

照射を受けきり強制ダウンへ移行したダイバーエースを対面の二

機体を取り囲む。先程から、対面は、一切フェネクスへ弾を送っていない。NT-Dが開放された間だけ前に出てきたフェネクスへ迎撃の弾を送りながら後退し、NT-Dが終了すればダイバーエースへ猛攻を行うことに終始徹していた。

モニター越しに対面のプレイヤー達の息遣いを感じる。二人が共に踏んできた場数の多さが伺えた。

——このままじゃ負けちまうんだよ、俺達は！ そのことに気がつけよ馬鹿！

「フェネクスがNT-Dで与えるダメージと生時の間に俺が受けるダメージが釣り合っていないんだ！ お前が百与えても俺が三百くらい状態が続いているから、このままじゃ先にこっちの体力が尽きるんだよ！」

「それは……！」

イチゴが、言葉を詰ませた。

目の前の状況を見て、言葉を詰まらせた、

「でも……それは……アンタが耐えればいいことですよ!? アタシはいつもこの方法で勝ってきたんだから、それはアンタの問題でしょ!?!」

「それはソロの話だろ！」

起き上がったダイバーエースの頭上をルプスが抑える。後格闘の跳ねる軌道で瞬く間にダイバーエースの頭上をとったルプスは、虹ステでモーションを中断し腕部二百ミリ砲とそこからキャンセルで引き出される様々な攻撃をダイバーエースへ立て続けに送り込む。

紙一重で避けていくが、ルプスの攻撃へリソースを回したダイバーエースへ側面からファントムが接近した。ファントムライトは終了しているが、リソースに乏しい状態のダイバーエースは抗う術を持ち合わせていなかった。

ダイバーエースを凶刃が引き裂く。格闘コンボを受け、体力がさらに減少する。

この間、相手二機は、こまめにステップを使用し誘導を切ることでフェネクスの弾を無効化していた。

「ソロだと相手もこつちもまともに連携が取れない！ その分弾も注意も散漫になる！ 散漫になってしまえば、被弾のリスクは減る！ だから体力を余らせることができ、その上NTTDでリターンが得やすい！」

立て続けの被弾で体力を半分まで減らしたダイバーエースが、強制ダウン状態で地面に横たわる。その傍らにファントムとルプスが着地する。ダイバーエースの復帰を首を長くして待っている。

「いいか？ お前はソロで経験を積んできたようだが、今はチームなんだよ！ お前が前線を上げないことで生じる隙を相手は見逃さないし、だからその負担が全部俺にのしかかってんだ！」

一時的な無敵状態を活かして叶は、モニターから隣のイチゴへ顔を向けた。叶の動きに反射的にイチゴが顔を向けた。

「今はチームなんだよ、俺達は！」

肩で息をしながらイチゴを見詰めた。数瞬間の間、叶はイチゴと向き合った。足蹴に扱ってきた相方だったが、今だけは真摯に向き合わなければならない。

そうでなければ勝てない。

「勝ちたくないのか？」

叶は、モニターに体を向けた。ダウンからの自動復帰が迫っていた。

「……………わかったわよ」

地面から跳ね起きたダイバーエースを、ファントムとルプスが追撃する。賢明に弾を回避する叶は、イチゴの絞り出すような声を聞いた。

「わかったわよ!!」

フェネクスが前に出る。

培ったセオリーの上に異なるセオリーを築き上げるために、フェネクスが空を駆けた。

その全容が、ガンダムへ変身する。

中辻苺——プレイヤーネーム『イチゴ』は、前進とNT—Dの開放をカナタの問に対する答えとした。

格闘CSを開放することで、フェネクスがユニコーン形態からデストロイ形態へ変身する。金色の機体が、サイコフレームの光の尾を引きながら戦火へ飛び込んでいく。

正面、火中には敵の猛攻に必死で抗うダイバーエースがいた。勝ちたくないのか？

——勝ちたいに決まってるでしょ！

罪悪感が脳裏に蘇らせる声を、苺はボタンを押すことで振り切った。

初めてのチーム出撃。その初戦を黒星で終えなくなかった。折角の初相手との喧嘩別れは、もつと嫌だった。

猛攻に意識を傾けていたためか、ファントムとルプスはフェネクスの接近を許してしまった。近接間合い一歩手前まで踏み込んできたフェネクスに対し、慌てた様子で後退の気配を伺わせる。

その焦りを最大の好機と捉え、苺はさらに一歩をフェネクスに踏み込ませた。

射撃ボタンを弾く。

直ちに入力を受け付けたフェネクスが、右のマニピレーターを左腰から右上へ振り上げた。振り払いの動作は、マニピレーターの先に灯った光を物理的な威力を伴った光帯へ変え前面へ撃ち出す。

サイコフレームの光が、ファントムへ走る。

——まだ！

苺は、さらなる前進をフェネクスへ命じた。サイコフレームの光の後を付いて行くように命じた。サイコフレームの光はファントムに命中する、確信めいた予感があった。

ダイバーエースの追撃にブーストゲージを消費していたファントムは、フェネクスの接近が突然であったこともあり、サイコフレーム

の光を避けることができなかつた。光に押し出されるように後方に打ち上げられる。

それを認めるや否や、葎はレバーを倒したまま格闘ボタンを押した。追撃の一手は、フェネクスへ加速を与える。

レバー入れ格闘を受け付けたフェネクスが、驚異的な加速の勢いを乗せた横薙ぎの一撃を見舞った。上腕に取り付けられたビームトンファアの青白い軌跡が、フロントムの胴を一閃していた。

切り抜けの一撃を受けスタンエフェクトと共に宙に縛り付けられたフロントムを軸とし、フェネクスが大きく弧を描いた。弧は、フロントムの背後から正面へと、自身が斬り込んだ位置へと回り込む。そして、弧の終端に達すると、再びの加速光を瞬かせフロントムへ突撃を敢行した。

フェネクスは、機体の速度を全て乗せた発振状態のビームトンファアをフロントムの胸元へ突き刺す。衝突の勢いと自身を貫いたビームトンファアに、フロントムが軋む。

フェネクスは、それでも加速を続ける。自身の勢いをビームトンファアに乗せ、獲物を押し出すように前へ。暫く前進した後、僅かにビームトンファアを手前に引く。引きの慣性に釣られたフロントムが、フェネクスの胸元へ倒れかけた。しかし、その巨体は、追撃に後方へ弾き飛ばされる。

手前に引き絞ったマニピレーターをフェネクスが突き出していた。引き絞りにより加えられたテンションを開放した弓のように、フェネクスがフロントムを発射していた。

発射されたフロントムは、最後の―撃をもって体力を〇とした。機体が炎に包まれ、そして爆散する。

対面の総コストが、二千五百分減少した。

「やってやったわよー！」

葎は、コストの減少を見届け味方の様子を伺った。フェネクスは、前進と一連のコンボでブーストゲージを消費していた。一度着地を挟まねばならない。

着地のために機体を降下させながら、ターゲット切り替えを行う。

戦場に取り残されたルプスを確認しつつ、己の戦果を胸に僚機へ尋ねる。

「アンタは!」

ダイバーエースは、頭上のルプスを見上げていた。

イチゴからの問いかけに叶は答ええない。

言葉ではなく結果で応えなければ、そう思えたからだ。

今、対面のルプスは、一対二の危機的状況に置かれている。自身の体力は僅かであり、頼りの僚機は再出撃待ち。ダイバーエースを取り囲んでいたはずが、気が付けば己が敵機に取り囲まれている。ダイバーエースの隣に飛び込んできたフェネクスの立ち振る舞いにより、盤面がひっくり返った。

叶は、ルプスの挙動から次の一手を想像する。

危機的状況に置かれたルプスが取る行動。取りたい行動。

それは、間違いなく。

叶は、人差し指を射撃ボタンから離れた。射撃CSの開放をもって、ダイバーエースがGNソードIIを投擲する。投擲を終えたダイバーエースへ、さらなる入力を行う。格闘ボタンへの入力は、射撃CSからの格闘派生を繰り出した。

ルプスは、飛び上がりを解答とした。入力された後格闘を出力し、跳ねる軌道で上昇を行う。

叶は、自身の読みが当たったことを確信した。

ルプスは、左右ではなく上に逃げる。ならば、山なり軌道で上昇しながら相手に飛び込む射撃CS格闘派生が最適だと、そう読んでいた。

通常の機体は、上下の動きに弱い。

横方向への移動は、ブーストダッシュを行うことで高速かつ即座に行うことが可能だ。しかし、ブーストによる上昇と重力による落下は、ブーストダッシュに比べ、速度が劣る。ゲームが、横方向への移動に強くデザインされているからだ。

機体によつては、上昇や下降速度が通常の機体より速い場合がある

が、それだけで機体の特徴と捉えられる程度には例外的特権だった。対するルプスは、上空に高く跳ねる動きを備えた後格闘を持つている。ソードメイスを頭上に構え、飛び跳ねた勢いを乗せ相手に叩きつけるコマンドだ。

跳ねる軌道からピョン格闘と呼ばれる武装は、格闘コマンドではあるが、上下に大きく素早く動けるため、移動技としての側面も持ち合わせている。

加えて、至近距離には、ダイバーエースとフェネクスがいる。左右を抑えられた状況では、唯一空いている頭上が抜け道のように見えるはずだ。

ルプスは、ここ一番の場面に於いて、それらの理由から上昇を答えとしたようだ。

——もらった！

ルプスのピョン格闘に、ダイバーエースが追従する。その手に握られたGNビームサーベルから、長大なビームの刃を発振させる。

急激な上昇軌道をとったダイバーエースが、ルプスと並んだ。頭上のストライクフリーダムに瞬間的に高度を合わせたホットスクランブルが、脳裏に蘇った。

瞬き一回の間に懐に飛び込んだダイバーエースが、両手を振り下ろす。

大出力のビームが、ルプスを切り裂いた。破壊の一撃が、ルプスの体力を〇にする。間もなく爆散したルプスの破片と宙に咲いた火炎の光を装甲に受けながら、ダイバーエースは着地した。

「……やるじゃん」

イチゴの称賛を受けながら、叶は再出撃を終えたファントムヘターゲットを向けた。

間断なく攻めの姿勢を取る。

「まだ終わってないだろ」

不格好ながらも横に並んだダイバーエースとフェネクスは、共に機体を前に進めた。

互いをカバーし合うような軌道を描きつつ、戦火の空を駆ける。

「ごめん！」

フェネクスが落ちる。

爆炎を突き破るように、ルプスが飛び込んできた。ファントムが、それに追従する。

叶は、自身のピンチを悟る。僚機の再出撃が完了するまでの間、一対二を捌ききる必要があった。

イチゴは、立ち回りを変えた。

徹底的な後退から、即座の援護が可能となる位置まで機体を前進させることを選択した。結果として、ダイバーエースに集中していた相手の意識が分散されることとなった。その代償として、フェネクスは被弾を被り始めた。

当然だ。

今まで徹底して対面の注意を味方に擦り付けてきたのだから、ダブルロックの捌き方を心得ているわけがない。また一朝一夕でダブルロックの捌き方を会得できるわけでもない。

叶は、修との共闘の中で時間をかけて回避のノウハウを獲得した。それは、時間と経験を重ねた末の産物だ。それは、この日この瞬間に易々と獲得できるものではないのだ。

そして、フェネクスは一度撃破された。ダブルロックで集中砲火を行えば、崩せると対面が気付いたからだ。

相方の立ち回りの変化を喜ぶべきことなのか、そうではないのか。

叶は、頭を振った。今、そんなことを考えていられる余裕はなかった。

ブーストボタンを素早く叩く。迫る脅威から逃れんと、ダイバーエースが後退を始める。

後退先に具体的な見当などなかった。ステージ端に追い込まれないように、四角形のステージに円を描くよう逃げることをだけを考えてた。

ダイバーエースの体力は、半分減少している。射撃コンボなら良くて二回、格闘コンボなら辛うじて一回は受けられる体力だ。体力が○

になれば機体が撃破され、そして敗北となる。ダイバーエースが一回とフェネクスが一回。コストは、更なる撃墜を許容できる程余つてはいない。ならば、可能な限り体力を余らせたかった。

だが、状況は対面も同じだ。

ファントムが一回とルプスが一回。こちらと同様、対面二機体は、どちらも二千五百コストだ。残総コストは、両陣営同じである。先に撃破されたファントムは、焦りがそうさせたのか、フェネクスの変化した立ち回りがそうさせたのか、体力を半分減らしている。ルプスに至っては、射撃コンボ一回で撃墜してしまう程、消耗していた。

復帰したフェネクスの体力を思うと、髪の毛一本分はこちらが有利に思えた。

なおさらここで被弾はしたくなかった。

ダイバーエースへ迫る射撃を回避しながら、叶は考える。

どうすれば被弾を抑えられるのか。

思い出すのは、先程の相手二機による猛攻だ。フェネクスが過剰に後退をしていたとはいえ、叶は相手の二重の攻撃を回避しきれなかった。

どちらか片方を迎撃することに躍起になった結果、もう一方の敵の攻撃を避けることができなかった。

——このままじゃまたさつきみたいに被弾する……。

ついついできなかつたことが、急にできるようになるわけがない。それは、イチゴの立ち回りに学んだ。故に、急に叶のプレイスキルが向上し、ダブルロックを捌けるようになることは決して、ない。であれば、スキルではない。それ以外の方法で、相手の攻撃を回避する手段を見つければならない。

でなければ、負ける。

——考える。傾向、分析、対策なんだろう！

あの日から、修が事あるごとに呟いていた単語だ。脳裏に染み付いて離れない。離れないなら、利用するだけ利用してやる。そう思った。

ルプスが、上下左右の大きな動きで戦場を攪乱する。その側では、

フアントムが虎視眈々と機会を疑っている。

迎撃は、ルプスの脇を抜けてばかりで完全に足を止めることはできない。いたずらにブーストゲージが消費されていく。

——クソ！ あと一撃くらいだけでゲームオーバーだったのに、なんでお前はそんなに前に出れるんだ！

ジワジワと距離を詰めるルプスに悪態を吐く。その一挙手一投足に、隙を伺う。

特殊格闘の左右への高速移動。続く後格闘で上昇。ソードメイスを叩きつける挙動で地面に接地。ブースト回復後、再びの高速移動。

一連の動きに、叶は違和感を得た。ルプスの挙動が、何かおかしい。いや、違う。

射撃を回避して思う。飛んでくる射撃は、全てフアントムが撃ち出した物だ。

ルプスは、攻撃を行っていない。

——……まさか！

思い出す。

フェネクスが立ち回りを変える前、ダイバーエースが被弾した場面。ルプスは、最小限の攻撃に留め、ダメージを取るのは全てフアントムであったことを。

——まさか、ダメージを取る気がないのか!?

叶は、弾かれるようにブーストゲージを見た。迎撃のためにコマンドを入力する度、ブーストゲージが減少してる。

対するルプスは、攻撃をほとんど行っていない。一撃を被れば撃墜してしまう体力で、被弾を抑えながら立ち回ることに専念をしていると受け取れた。

先程の場合、ルプスには体力があった。そして敵は、コストを余らせていた。余裕があったから、最小限の攻撃を行っていた。

しかし、先程も今も根幹にある立ち回りは変わらない。

ルプスが派手に動き獲物の注意を引き、フアントムが隙をつく。ルプスを迎撃しようとブーストゲージを消費した獲物を、フアントムが狩る。

「相手は、それを連携の要としている。

連携攻撃を受ける側は、それに気が付かずに迎撃を行う。派手に攪乱を行う機体に全リソースを割いてしまう。それが、敵の思う壺だとも知らずに。」

——だったら。

叶は、射撃ボタンと格闘ボタンに添えた指の動きを止めた。相手の連携に対抗する手段を見出す。

それは、単純な解答だった。

——何もしない……！

叶は、迎撃をやめた。

迎撃に回していたリソースを、全て回避に回す。

大きくステージを動く。その間、迎撃は一切行わない。着地を狙う相手の射撃に対し、ステップから特殊射撃を繰り出し、特殊射撃の硬直をメイン射撃でキャンセルすることで回避とする。ステップによって誘導を切られた射撃が、明後日の方向に飛んでいく。メイン射撃へのキャンセルにより、速やかに着地したダイバーエースが、ブーストゲージを回復した。

相手の動揺が伺える。

突然の立ち回りの変化に、相手は対応できていない。先程まで有効だった連携が、意味をなしていない。

そして、動揺を咎める存在が、復帰した。

フェネクスだ。

差し込むカットイン。

フォーカスされるフェネクス。

画面左上に表示されるヨナ・バシユタと彼に重なるミシエル・ルオとリタ・ベルナルのゴースト。

Mバーストにより圧倒的機動力を獲得したフェネクスが、ダイバーエースと対面二機の間を割って入った。

フェネクスの背中が、加速を行う。バーストを受け後退を開始した相手を追う動きだ。叶は、着地によりブーストゲージを回復しながらその動きを追った。

バーストにより獲得した機動力で、相手を追い立てる動きだ。相手の迎撃とこちらの攻撃が、即座に着弾する絶妙な距離間を保っている。だが、フェネクスは、対面の迎撃の手をMバーストの機動力で難なく抜けた。一方、対抗して送った射撃は、その距離もあって脅威度は高いものとなる。

飛躍的に向上した機動力だからこそ為せる強引な立ち回りだった。それを受け、相手が堪らずバーストを使う。使わされた形だった。先にバーストを吐いたのは、攻めのために宙に浮いていたルプスだった。オーラを纏ったルプスを認めると、フェネクスはファントムへ向け疾駆した。同じような立ち回りでファントムのバーストを引き出そうとしていた。

——そうか。

援護の射撃を送りながら、叶は気がつく。

これも一つの戦術なのだ。

バーストは、自機の性能を向上させることで戦況に有利に働きかける。相手視点では、それは脅威以外に他ならない。

故に、バーストをどう凌ぐか考える。迎撃の手や連携も用いて凌ごうとする。それでも凌げなければ、同じくバーストを使用して状況を五分にもつていこうとする。

バーストにバーストをぶつけることで、相手の勢いを押し返す形だ。そうすることで、相手は安堵を得、体力を残せる。

しかし、こちらは有利を得る。

先述の通り、バーストは使われた側にとって脅威である。であるならば、有利な状況で使用されたほうが、それによって被るマイナスは少ない。特にバースト中であれば、バーストを使用した相手の反撃をそのまま受けやすい。

だから、フェネクスは、バーストを使ってゲームを終わらせるのではなく、相手の起死回生の一手を消費させることに専心している。

叶は、自身のバーストゲージを見た。あと一回被弾をすれば、ゲージが溜まる。相手がバーストを使い終わった後にダイバーエースがバーストを使用すれば、相手はそれをバーストなしで受けなければな

らない。

叶は、イチゴの戦術に教訓を得る。教訓を胸にモニターを見やると、中央にWINの三文字が出ていた。

バーストを使ったファントムからルプスへ切り返したフェネクスが、その射撃をもつてルプスを貫いていた。その光景をバックに、勝利を意味する文字が表示されていた。

勝ったのだと理解すると同時、視界の端で勢いよく立ち上がる気配を感じた。

「いいいよっしやああー！」

座席から立ち上がり両手を天に突き上げたイチゴがいた。

・
3—6 友達でしょ？

「はあ……」

叶は溜息をついて脱力した。

モニターには、リザルト画面が表示されている。そこには勝利ポーズをとるダイバーエースとフェネクスがいた。

「やったわね！」

モニターを見ていた叶の肩が叩かれる。振り返ると、満面の笑みを浮かべたイチゴがいた。叶は、肩に加えられた軽やかな衝撃を思い出し、イチゴが女の子であることを再認識した。

イチゴは、両手を叶に向けてくる。ハイタッチの構えだった。

それに対し、叶は思わず苦笑した。無邪気に喜ぶ姿に、緊張が抜けた。

しかし、イチゴは、叶の苦笑を別の意味で受け取ったようだ。掲げられた手が、おずおすと下がっていく。気まずそうに顔をそらしたかと思えば、イチゴはそのまま席に座った。

「……なによ、苦い顔しちやってさ」

脱力した叶に、か細い非難の声が向けられる。イチゴは、バツが悪そうに背中を丸めた。

叶は、イチゴの態度の意味がわからず首を傾げた。彼女が拗ねる理由があっただろうかと思ひ、試合を振り返る。しばらく考えに耽けると、思いたる節があった。

前半の立ち回りである。

チーム出撃であることを考慮せず、自分本意な立ち回りを行った前半のことを責められている、とイチゴは考えているのだろう。

叶は、イチゴの背中から筐体へ視線を移した。イチゴが座る筐体、フェネクスの勝利ポーズとスコアを見る。与ダメージを表すアタックボーナスの値は、ダイバーエースのそれとほぼ同じだった。

——お前も後半必死だったんだな。

「……………」

叶は、イチゴに聞こえないように小さく息を吐いた。辛くももぎ取った勝利ではあったが、この勝利は自分一人で得た勝利ではない。チームとして一緒に戦ったイチゴの奮闘があればこそだと、叶は思った。

でなければ、試合に勝つことはできなかったと叶は思った。

「お前のミスは俺のミスさ。チームって、そういうもんだろ？ 持ちつ持たれつなんだってことがわかれば、それで十分だ」

叶は、イチゴの肩に手を置いた。

試合の余韻が熱として残っていた。

「ほら、次の試合が始まる。まだゲームは続いているんだから、レバー握れよ」

イチゴが振り返る。

目があった。

バツが悪そうな、けれども許しを得た子供のような、そんな表情だった。

「……良いの？ アタシ、またやらかしちゃうかもよ？」

「百円いれちまったんだから、今更引くに引けないだろ。それに、お前が始めたんだからな。お前が先に折れるなよ」

あと、と叶は口を開く。

次の言葉を待つイチゴの瞳を見て、ふと幼馴染の顔が脳裏をよぎった。真摯にゲームに向き合う瞳だ。

何故、よぎったのか。

既視感に疑問を得ながらも叶は、続けた。

行きずりの関係ではあるが、上を目指すものに対して、持っている者が与えられるものは何か。

「誰でもミスはするだろう？ それを踏まえて次のプレイに活かせばいい。曰く、傾向、分析、対策、なんだとよ」

ここ四ヶ月の時間が、叶にそう言わせた。

叶の言をイチゴが口の中で反芻した。

噛み締めているようだった。

その様子に、叶は既視感の意味を悟る。

——お前も、本気なんだな。

肩に触れる手が、熱を感じている。

女の子らしい細い肩だ。女の子らしい肉付きの肩だ。しかし、試合の熱に浮かされた体だ。今、イチゴは全身に熱を残している。

本気が、まだ体に残っている。

筐体のモニターが、マッチング画面へ移行する。

マッチング画面のBGMに、イチゴが顔を上げた。その瞳は、モニターに見入っていた。

叶は、イチゴの集中を掻き乱さないようにそつと肩から手を離れた。

レバーとボタンに手を添える。

モニターを見た。

モニターに並ぶダイバーエースとフェネクスを見詰めた。

ダイバーエースの隣に並ぶ機体とそのプレイヤー達。隣に並ぶプレイヤー達は、例外なくゲームに本気だった。

何故本気になれるのだろうか。

疑問が鎌首をもたげていた。

「負けちゃったあー」

イチゴが、頭を抱えた。肩から流れたロングヘアが、ダラリと垂れる。

連勝は四回で止まった。五回目の対戦は、接戦だった。どちらが悪いということはない。僅差の敗北だった。

「……お疲れ」

試合中や試合間のインターバルに立ち回りやスキル面で意見を求めてきたイチゴに対して、叶は労いの言葉をかけた。

イチゴの中で自身がどういった立ち位置なのか、叶にはわからない。しかし、頼られているということはわかった。

自分の損な一面を自覚しつつ、コントロールドパネルの上に置いたドリンクの容器を取る。ストローに口をつけるが中を何も通ってこない。飲み切っていたことを思い出した。

空の容器をコントロールパネルの上に戻し、代わりにスマホを手にする。時刻は、十六時半に迫っていた。通知欄には、メッセージ通知が表示されていた。修と優花、彼女からのメッセージだった。

内容に目を通す。

修からは、合流場所の確認連絡。優花からは、部活が終わって帰宅中との連絡。彼女からは……、返信がないことを咎める連絡だった。順番に返信していく。

修には、合流場所として西鉄天神駅の改札へ繋がる階段前を。優花には、労いを。彼女には、謝罪の連絡を。

返信を終えスマホをポケットにしまおうとする。直前、手の中でスマホが震えた。画面を見ると、彼女からのメッセージが表示されていた。

『叶君、私に本気じゃないでしょ?』

凶星だった。

しかし、罪悪感はなかった。

無視してポケットにスマホをしまう。ポケットの中でスマホが震えていた。無視をした。

「ねえねえ! アタシ、上手くなった?」

イチゴが、コントロールパネルに肘をつけている。その表情は、叶のスマホの中で繰り広げられる恋愛劇などお構いなしといった具合だった。叶の恋愛事情を知らないため当然のことではあるが、今の叶にとっては好都合だった。

誰かと話をする時は他のことをするなど親に躰けられた。スマホの中の面倒から目をそらす良い口実だった。

「今々すぐ上手くなれるわけないだろ。今日のことを踏まえて練習するんだな」

「そこは冗談でも上手くなったって言うべきじゃないの?」

膨れるイチゴにユーモアが無くて悪いなど返す。出会いから短いやり取りの中で、イチゴとの関わり方を心得た。イチゴの言に適当な相槌を返す。気楽な関係だった。

そうだ、気楽な関係だ。

イチゴとはこの一回で終わり。今後、擦れ違うことやゲームセンタ―で顔を合わせて誘われることはあるかもしれないが、その時は適当な理由をつけて断ればいい。

そうすれば、再び疑問を得ることはないように思えた。

そう考えて、ふと思った。

疑問をここで解消することはできないかと。

自身と同じ高校生。

幼馴染と同じ瞳でモニターに見入る存在。

共通の存在に確かめることで、間接的に重要な答えが得られる気がした。

「……なあ」

幼馴染の、修の姿勢が。

「お前は、本気なのか？」

それは、四月から常に抱えていた疑問だった。

イチゴが、パチクリと瞬きをした。腕に支えられていた頭が浮く。

不思議そうに首を傾げるイチゴの視線に、叶は恥ずかしさを覚えた。

「悪い、今のナシ。忘れてくれ」

手をイチゴに向けた。イチゴの言動を前もって制するためだった。

「わかんない」

二人の視線を遮る手の向こう。イチゴが、答えた。

「なに？ アンタ、ゲームプレイするのに本気かどうか考えてたの？」

指の間からイチゴを見る。

「アタシは、本気かどうかわからないけど、楽しんでるわよ」

イチゴは、はつきりとそう告げた。手慰みに筐体のボタンを叩く音がする。

「ゲームは何も手元に残らない。プリクラとかクレーンゲームならともかく、対戦ゲームなんて特にそう」

ドキリとした。叶は、自分の思考が向けた掌から読み取られたような気がした。咄嗟に手を下ろす。

しかし、イチゴは、再びコントロールパネルに肘をつき筐体へ顔を向けていた。杞憂であったことに安堵すると同時に、語られる言葉は、イチゴの純粋な考えなのだと理解した。

「おまけに、ゲームセンターは雰囲気が悪くて不良の溜まり場だと思っ層もいる。アタシのクラスメイトも学校自体もそう。実際はそんなことないのアタシは思うんだけどね」

憂鬱な横顔だった。自分の姿を偽ってゲーム筐体に向き合うイチゴが、ひどく哀れに思えた。

「でも、楽しいんだから仕方ないじゃない」

イチゴが、こちらを見る。コントロールパネルから肘を離し、両手で髪を二つにわけた。

「だから、アタシは自分を使い分けてる。髪を二つに結んでお行儀よく振る舞う学生としての私と、髪を解いて学校とのつながりを希薄にしてゲームを楽しむアタシを」

イチゴが破顔する。先程見せた憂鬱な表情は、そのナリを潜めていた。

「自分の気持ちなんてさ、適当に誤魔化して付き合っていけばいいんだって。まずは自分が楽しむことが優先でしょ？」

イチゴは、手で二つに束ねた髪を勢いよく解いた。顔前に飛び出た髪のカーテンのむこうには、はにかむイチゴがいた。

自由奔放で天真爛漫な立ち居振る舞いのイチゴが校則に厳しい女子校の生徒だと思えなかった理由がわかった。

場面場面に適した自分を演じていたのだ。楽しむために、自分のために。

不思議な考えだと思った。コロコロと自分を変えながら、芯となる自分を大切にしているのだと感じた。

髪のカーテンが落ちる。

今、目の前で笑っているイチゴが、本当のイチゴなのだと考えた。

「カナタはどうなの？ 本気？」

返しの質問をイチゴが紡ぐ。

今度は叶が筐体に向き合った。デモプレイを流している筐体に照

明が反射している。しかし、自分の表情は、モニターの光量に圧倒されて見えなかった。

「……………参考になった」

叶はそう返した。

「なにその答えになってない答え」

批判の声に叶は振り向かない。振り向けなかった。

「トイレ？」

叶は立ち上がる。横目でイチゴを見る。イチゴは、次の百円を手にか드를筐体にかざしていた。当たり前のように次の試合の準備を奨めていたイチゴを尻目に、コントロールパネルの上の荷物を手に取っていく。

「今日は終わり。友達との待ち合わせ場所に行くんだ」

「えーそんなあ。……ちなみに待ち合わせ場所と時間は？」

心底名残惜しそうにイチゴが言う。

「西鉄天神駅の階段下。皆が待ち合わせ場所に使ってるとこあんだろ？ あそこに十七時五分に集合」

バイトの終了時間を考慮して時間をややずらす。着替えや退勤処理を踏まえた。

「ならあと一回できるじゃない！ お願い！」

イチゴが両手を合わせる。拝むようなポーズだ。

そんなイチゴに対し、叶は事前に用意していた台詞を喋る。

「二戦だけ、って言ったろ？ 今ので百円が切れた。この後晩飯食うだろうから、それ用にお金残しておきたい」

事実、財布の中に百円玉は無かった。千円札が数枚入っているため、夕食分のお金を残してプレイを続けることは可能だったが、この場から一度離れたかった。

そして、今は疲れていた。夕食を終えた後、恐らく修にゲームを誘われるだろうが、疲労を理由に断るつもりだった。

そっか、と渋々納得したイチゴ。その背中に去り際の言葉をかけようとした。

「じゃあ連絡先！ 交換しましよー！」

しかし、叶の言動は遮られた。叶の了承も無しに、イチゴはスマホを取り出し操作を進める。果物の苺のステッカーが、スマホの背面と透明なカバーの間に挟まっていた。

ステッカーに意識がとらわれること少々、イチゴの言を思い出し叶は慌てた。

「おい！ 勝手に話を進めるな！」

今回限りと割り切った関係が、長引こうとしている。イチゴのことは嫌いではない。かといって好きでもない。自分を振り回す知り合ったばかりの女の子とは、金輪際関わる気がなかった。

「はい！ これ、アタシの連絡先」

だが、そんな叶の眼前にスマホの画面が掲げられる。画面には、連絡先交換用のQRコードが表示されていた。

当事者の叶を置いてトントン拍子に進む展開とそれを操るイチゴ。有無を言わせぬ強引さと無邪気な表情が、叶の逃げ道を塞いでいるように思えた。

「……期待するなよ」

盛大な溜息と断りを入れる。

叶は、重い指先で取り出したスマホを操作してQRコードを読み込んだ。

苺。

アイコンには、画面中央でしっかり制服を着ている苺と彼女の友人達を納めた集合写真が設定されていた。集合写真の下には、彼女の名前が表示されていた。苺のステッカーを思い出す。自分のことが好きすぎだろ、とひとりごちた。

「叶……アンタ、自分の名前設定してたのね。気取った名前つけてるなあと思ってたけど、本名だったんだ」

叶のプロフィールを確認した苺がそう言った。その内容にムツとして、叶が言い返そうとした。

「アタシと同じじゃん」

言葉を失った。

笑顔があまりに眩しかった。

「それに、これで学校にアタシをチクつたりしないでしょ？」

「……は？」

「友達でしょ？　友達が不幸になることをしないわよね？」

してやったりとはにかむ苺。

叶は、あのなど前置きをした。

「友達が非行に走ってたら、それを正してやるのも友達だろ？」

冗談めかして返す。

いじわると泣き真似を始めた苺は、一方で器用にスマホを操作した。

直後、手の中のスマホが震える。

トーク画面を見る。

チャット開通確認用に送信されたスタンプが、表示されていた。果物の苺から直接手足が生えたキャラクターが、親指を上げている。イイネ！　とコミカルなフォントで台詞が添えてあった。

外に出た。空は、夕暮れの様相を呈している。左右の建物が、通りに影を落としていた。

いくらか暑さが和らいでいた。ドリンクの空容器は、ゲームセンター内のゴミ箱に捨てていた。

「ちよつと、止まらないですよ！」

背後の苺が、ゲームセンター入口で立ち止まった叶の背中を押した。首を背後に回すと、苺はパーカーのフードを目深に被っていた。叶の背に隠れるようにしている。

「バレたくないなら来なきやいいのにな」

うるさいと小さい声で非難を上げた苺を、呆れ半分面白半分で笑う。

「お前、家は？」

「百道」

「じゃあ空港線だな」

叶は、苺を伴って歩き始める。西鉄天神駅から地下街に入り、地下鉄空港線の天神駅へ向かう。

ゲームセンターから離れたところで苺が横に並んだ。フードは取っていた。

「叶は？」

「え？」

「どこ住んでるの？」

西鉄天神駅を擁する商業施設のエスカレーターを降る。スーパーマーケットとパン屋がある階をさらに一つ降り、エスカレーターから降りた。

「渡辺通」

「え、近いじゃない！ 良いなあ」

飲食店が並ぶ地下二階を歩き、地下街へ出た。そのまま北上する。

「百道だって地下鉄で市内まですぐだろ？ ドームもあるし、良い所

じゃないか」

「アタシ、野球わかんないのよね」

しばらくすると、大きな四つ角に出る。左折すると、目の前に天神駅の改札があった。

「今日はありがとうね。なんやかんやあったけど、アタシ、初めての相方が叶で良かった」

改札を背に振り返った苺は、そう言った。叶は、妙な照れくささを覚えた。

「お前、そういうこと普通に言えるのすごいと思うわ」

「美德、でしょ?」

コロコロと笑う苺に、叶もつられて笑う。

「また今度ね」

別れの挨拶を告げて、苺が改札を通る。

「苺」

叶は、その背中を呼び止めていた。思わず、だった。

「なに?」

振り返った苺が、首を傾げている。

言葉に迷う。何となく呼び止めた、とは言えなかった。

「俺も楽しんでみるよ」

絞り出した。言って、自分の中で何かが腑に落ちた。

「そ。頑張り給えよ、叶少年」

今度こそ、苺はエスカレーターに乗ってホームに消えた。度々振り返り手を振る苺を見送るため、叶は苺が階下に消えるまで改札前から動けなかった。

楽しんでみる。

自分の言葉を反芻する。

思えば、ゲームに深く向き合いつぎている気がした。ゲームの価値だの付き合い方だの。暇潰しの手段や娯楽としてのゲームに対し、深く考えすぎている気がした。

そういった複雑なことは取っ払って、純粹に楽しめば良いのだと思えた。修が本気なのだとして、自分自身がそれに負い目を感じる必要

はないのだと、そう思えた。

「叶？ 何やってるの？」

物思いに耽っていると、改札から出てきた少女が目の前にいた。

「優花……？」

「あれ、私帰りの時間連絡してたっけ……」

学校指定のジャージにスポーツバッグを肩に背負った優花が、Sのトーク履歴を遡っていた。

「してないや。誰か待ってるの？」

スマホから顔を上げた優花が、叶の隣に並ぶ。目線を合わせるために背伸びをし、天神駅の改札内を伺っていた。セミロングが、僅かに湿っている。塩素のにおいがした。

「修と待ち合わせしてた。ここには何となく来たんだ」

一人でいたと装った。先程まで女の子といたことは、口が裂けても言えなかった。

そうだったんだ、と納得した優花が、慌てて距離を取る。

「……臭いよね？」

塩素のにおいを言っているのだろう。叶は、首を左右に振った。

「全然。優花が頑張った証だろ？」

優花が、安堵の笑みを浮かべる。

優花は、水泳部に所属していた。小学校ではスクールに通い、中高は部活で水泳を続けていた。大会に応援に行ったこともある。塩素のにおいは、競泳水着姿の優花と強く結びついていた。

「待たせてごめん！ ……あれ、穂積？」

改札からジャージ姿の女子が飛び出してきた。スポーツバッグに財布をしまう姿から、不足した電車賃を改札内でICカードにチャージしていたのだと察する。

「吉田」

吉田理紗から、優花同様塩素のにおいがした。中学生の頃、優花に友達として紹介された女の子だった。

「あれ、生田は？」

吉田が、周囲を見渡す。

「あれ、いない。アンタ達ニコイチだから片方いたらもう片方も近くにいないはずなのに」

「俺と修は、常に一緒にいるわけじゃないからな？」

吉田は、唯一と言っても過言ではない気の知れた異性の友人だった。互いに相手のことを知っているから、夢を見ないし求めたりもしない。優花が、吉田の前では叶達との関係を大ぴらにしていることから、叶にとっても嘘偽る必要のない貴重な友人だった。

「修とは待ち合わせしてるんだって」

優花が補足を加えた。やっぱニコイチじゃん、と反応を返す吉田に對し、叶は適当に相槌をうった。吉田との付き合いは、気が楽だった。

二人について地下街を南下していく。来た道に戻る。擦れ違う人混みに男女の組があった。もう少し遅ければ、あそこにいたのは自分と母だったかもしれない。そうならなかったことを叶は、前を歩く優花の後ろ姿を見ながら心底安堵した。

歪んだ関係だと思う。

プライベートでは幼馴染として振る舞うことができるが、しかし、学校等オフィシャルな場では、優花と幼馴染として振る舞うことは許されなかった。

中学生の時である。

中学一年生の頃、ある日を境に校内で優花が自分を避けるようになった。無視まではいかないが、話をしても二、三言交わして逃げるようにその場を去る優花。悲しさや寂しさよりも疑問が勝った。

放課後、帰路の途中で修に相談すると、修は、優花を裏切るように悪いけど枕詞を使った上、思い詰めた表情で喋り始めた。

曰く、先輩に脅されたと。原因は、叶であると。叶に好意を抱いた先輩女子が、交友関係を調べる中で優花の存在を知ったと。目障りだから近づくな、と。

怒りが込み上がった。

そして寂しさがあった。

俺を氣遣って相談をしなかったのだろうか。

優花の性格だ。叶のことを慮ったのだろう。それでこちらの心配

をかつているのだから、本末転倒ではあるが、叶はそれを責められなかった。恋愛ごとに関して、優花を責める資格がなかった。

小学六年生の長期連休。両親不在の自宅。招いた優花。広げられた宿題。修は、家事のために遅れる旨の連絡。二人だけの静かな空間で、優花が語った思い。

それを受け止められなかった自分に、優花を責める資格などなかった。

だから、当時の叶は考えた。優花の事情を知らないフリをしたまま、状況を打開するための方法を。修には、優花の気遣いを裏切らないよう口止めをした。

中学生は、男女共に異性に感心を抱き始める時期だ。優花がそうであつたように、叶もそうだった。しかし、優花や先輩女子程純粋な感心ではなかった。そのため、叶は残酷な方法を復讐とした。

こちらから関係を持ち寄り付き合い始めた。付き合い始めてからは、傍若無人に振る舞った。相手の好意を笠に、自身の肉欲を発散した。そうしていると、ある日校舎裏に呼び出された。中央で涙ぐむ先輩女子とそれを守るように囲う先輩女子の友人達。そして額に青筋を立てた先輩男子。

叶の振る舞いに傷付いたと言つて泣く先輩女子と謝罪を要求する取り巻きに、叶は溜息をついて別れを告げた。発言の真意が汲み取れない面々を置いてその場を去ろうとすると、ややあつて我に返った先輩男子が大声を上げて突っ込んできた。

人に殴られたのは、それが初めてだった。

その後は、無我夢中だった。

憤りを拳に乗せ、先輩男子を滅多打ちにした。優花を傷付けたくせに、自分が傷付くことは許容できないのか。自分のために、俺達の関係に影を落とすやがって。挙げ句、被害者振りやがって。全ての事柄に対する憤りを、目の前の男に向けた。

その中には、優花に対して答えを出せなかつた自分への憤りも含まれていた。

思えば、あの瞬間は、間違いなく本気だった。

バランスを崩して倒れた男に馬乗りになって拳を振り上げていると、背後からその腕を止められた。

振り返ると、先輩女子が、こちらの腕を抱えるようにして止めていた。涙で顔がぐしゃぐしゃだった。

肩で息をしながら男から離れた。男は、とつくに戦意を喪失していた。先輩女子が、男に駆け寄った。側に膝を付き、男を胸に抱いた。二人は、互いを確かめ合うように抱き合っていた。

本気で好き合っているように見えた。
いたたまれなかった。

逃げるようにその場を去った。

自分が、最大の悪であるように思えた。

一度、悪い噂を立てればこんなことは起きないだろう。そう思っていた。しかし、今度は先輩男子を振り返り討ちにしたというところで、容姿以外の要素で異性の感心を引き始めた。

断り続けることもできた。

しかし、それでも異性から好意は向けられる。そして、その好意が、いつか優花をまた苦しめるのではないか。そう考えると、異性からの感心を安易に断ることもできなかった。

そして、今の今まで、肉欲に従った自分本意な関係を異性との間になあなあと築いている。始まっては終わつてをずっと繰り返している。

優花の事情は、知らない体が続けていた。優花に向き合えない己が、口を出して良い事柄ではないからだ。

気が付けば、幼馴染の恋愛ごとには触れないようになったいた。三人の中では、暗黙の了解になっていた。

「じゃあねー」

西鉄天神駅のホームに吉田が消えていく。

吉田は、叶達の歪な関係を知っている唯一の友人だった。知っていて触れないようにしてくれている、貴重な友人だった。

「修とはどこで待ち合わせしてるの？」

優花が、こちらの顔を覗き込んでくる。動きに合わせて流れた毛先

は、乾いていた。

優花の笑顔に見入る。今だけは、一切の陰りもないように見えた。

「十七時五分にそこ」

叶は、改札とは真反対にある階段下を指差した。

「すぐそこなんだ……って、もう十七時すぎてるよ!」

スマホで時刻を確認した優花が、慌てて階段の方へ歩き出す。数歩歩き、こちらへ振り向いた。

「はやくー!」

前に行く背中を、叶は追いかける。歪な関係だが、崩れてしまうよりはよっぽどマシに思えた。

階段下には、既に修がいた。黒のスキニーにTシャツ一枚、背中に担ったリュックには制服が入ってるのだろう。

こちらに気が付いた修が、腕を振る。

「優花!? 叶と一緒にいたんだ。今日は部活だって聞いたけど……」

「さっき偶然会ったんだ! 二人は待ち合わせしてたんでしょ? これからまたゲームセンター行くの?」

「いや、お腹減ったから先にご飯食べたいかな……」

「悪いけど、今日はゲームセンターはパス。家に帰って、早くこれ読みたい」

文庫本が入った袋を持ち上げる。最もらしい理由を述べた。

「そっかあ。たまにはそのまま帰っても良いよね」

残念そうな修。肩を落とす姿に、苺が重なった。楽しんでみる。天神駅の改札前で口にした言葉を思い出した。

「……まあ、一、二戦ならいいけど」

「まじ? じゃあ、ご飯の後行こう!」

修が、わかりやすくテンションを上げた。

二人のやりとりを側で見ていた優花が、クスクスと笑う。

穏やかな時間だった。

「私は、先に帰ってるね。もう晩ご飯作っちゃってるんだってー」

自宅の冷蔵庫の中にある作り置きを思い出した。男子高校生の胃袋であれば、今から夕食を食べたとしても、問題なく胃袋に納められ

るだろう。

地下街まで優花を送る。人混みの中を進んでいく優花の背中を、修と二人で見送った。

「行くこう」

「おう」

優花の背が見えなくなってから暫くして、歩き始めた。

自分を使い分ける——苺の言が蘇る。

学校とそれ以外で関係を使い分ける自分達が、重なった。どうすれば良いのか、答えは見えない。

車内は混雑していた。

苺は、学生鞄から有線式のイヤホンを取り出し、端子をスマホへ、イヤピースを両耳に差し込む。音楽アプリを操作し、お気に入りの楽曲を再生した。

電車の出入り口脇で、座席端の仕切りに背中を預ける。車窓を見た。地下鉄の車窓からの景色は暗く、車内の明るさのため窓には自分の顔が反射していた。

知らず、口角が上がっていた。

スマホを持つ手とは逆の手で口角を撫でる。それでも、気を抜いてしまうと口角が上がった。

楽しんでいたのだと、苺はゲームセンターでの時間を振り返る。

初めてのチーム出撃。初めての相方。

今までエクストリームバーサスを一人で黙々とプレイしていた苺にとつて、隣の筐体に座る味方の存在やプレイについて意見し合える存在は、新鮮なものだった。

これからもっと楽しいプレイができるような、そんな気がしていた。

スマホの画面を操作し、SNSを表示する。メッセージ一覧画面の一番上に表示されたアイコンをタッチする。

カメラに向けて振り向く男子高校生とアイコンの下に表示された『叶』という名前。誰かに不意に撮影されたように見える写真だ。写

真の中の相方を見る。

思えば、家族以外の異性と連絡先を交換したのは、叶が初めてだった。

肩にゴツゴツとした手の感覚がまだ残っている気がした。自分の手をその感覚に重ねた。

・
4—1　すごい人なんだ！

残暑が強く残っている。

仮設されたテントの中で、修は手に持ったうちわを扇いでいた。競技から戻ってきた直後であったため、体が火照っている。うちわで扇ぐ日陰の風は、涼しかった。

「修」

「……なに？」

水筒の内容物を飲み込んだ叶が、頭に巻いた鉢巻を取る。椅子の背もたれにかけていたタオルで、汗を拭っていた。

「お前、何か恨みでも買ったのか？」

叶の疑問に、修は空を仰いだ。テントの天井が見えた。九月の高い空は、テントに遮られて見えなかった。

「わっ、かんない。何も覚えがないよ」

修は、投げやりに答えた。

「へえ……」

カメラのシャッター音が聞こえた。音の方を見ると、叶がスマホのカメラで男子生徒を撮影していた。

切れ長の目が特徴的だった。

夏休み明けの体育祭は穏やかなスタートを切る、はずだった。

修が参加する全ての種目に、隣のクラスに在籍するある男子生徒が
尽く参加していた。

彼は、どういうわけか全ての種目で修と同じ組に参加していた。

全ての種目に於いて、修は彼から異常な敵意を感じていた。

それでも体育祭に真剣に取り組む修だったが、彼が向けてくる敵意は流石に目がついた。負けたくないと対抗心を燃やしてしまい、張り合いが続いているうちに肉体的疲労が精神的と相俟ってピークに達してしまっただけだった。

昼休憩を教室に戻り過ごす修は、隣の席で弁当を広げる叶に構わず

机に突っ伏した。今は、昼食よりも休憩が欲しかった。

「食つとけよ。じゃないと午後の競技まともに動けないぞ」

叶の忠告と鼻腔をくすぐる炭水化物のにおいに、修は渋々学生靴から弁当が入った保冷バッグを引っ張り出す。

クーラーの効いた教室には、学生だけで昼休憩を過ごすクラスメイト達がいた。家族で昼食を済ませる生徒達は、体育館か校庭に仮設されたテントの下で食事をしている。そういった住み分けがされていた。

保冷バッグを開けると、中にはランチクロスに包まれた弁当と箸入れ、そしてメモが入っていた。机の上に置いた弁当を開けつつ、手に取ったメモを読む。

母の字だ。急な仕事で体育祭をドタキャンしてしまったことに対する謝罪と、最後に一言頑張れと応援のメッセージが綴られていた。

「おばさん、今日も忙しいんだな」

叶が、弁当の中身を箸で摘んだ。持ち上げた唐揚げを頬張る。叶の母親が作った弁当は、そのまま料理本に掲載できそうな位見栄えが良かった。叶の母親のことだ、きつと栄養にも拘っているはずだ。

「うん。担当してる案件がトラブったんだって。朝ドタドタしながら会社に向かっていったよ」

メモを保冷バッグの中にしまい、弁当箱の蓋を開ける。早起きをした母が体育祭用にと丹精込めて作った料理が、所狭しとつまっていた。

叶の弁当箱と比較すると、お世辞にも見栄えが良いとは言えない。が、修は、物音に起き出し目にしたキッチンに立つ母親の背中を思い出した。台所で張り切って調理を行っていた母を思うと、疲労感よりも食欲が勝った。

「いただきます」

手を合わせて、弁当箱の中身を食べる。半熟の肉巻き卵は、修の大好物だった。

「叶のおじさんとおばさんもっ」

「ああ。相変わらず」

他愛のない会話を続ける。

近頃の母について。家事について。

「母さん、最近、俺がこれから寝るかなって時にそつと帰ってくるよ。少しでも楽しんでもらえればと思ってバイト代を半分渡してるんだけど、多分全部貯金に回してるんだと思う。親心ってやつ？ わかるんだけど、わかる分複雑。せめてもと思って、仕事が落ち着くまでは三食作るようにしてるけど」

修のバイト代に一切手をつけない母の気持ちを嬉しく思う反面、母の支えになれていない自分を憂いた。

「確か、お小遣いいらぬいし少しでも家計の手助けをしたいからバイトを始めたい、がバイト始めた時の理由だったか？」

叶の問に首肯で答える。もちろん、エクストリームバーサスをもつとやりたいという気持ちもあつたが、それはあくまで理由の一つに過ぎなかった。

互いの家の事情を知っている幼馴染だからこそ、気兼ねなく話せる内容だった。

箸を口に運びながら、叶が相槌をうつ。「おばさん早く落ち着くといいな」

修は、弁当箱をつつきながら身を乗り出した。ところで、と前置きをし思い出した内容を口にする。

「この間言ってたゲームセンターの知り合い、その後どうなったの？」
「あいつか……」

叶が、眉を寄せる。その表情が、内面を言外に語っていた。

「もしかして……問題児？」

水筒を煽った葉が、溜息をついた。

「最初の頃は、指摘した部分を素直に改善しようとしてたんだけど、最近はあるだのこーだの自分の考えを口にして、それが試合のインタビュー中なら良いんだけど、試合中に言ってくることもあるんだよな。その度に口論を起こしてるから、ひどく疲れる」

深い溜息をもう一度つく叶。

修は、その知り合いに会ったことがなかった。修は、叶の話の中に

しか存在しないその知り合いの顔やプレイスタイルを知らない。そんな相手に、批判的になることは憚られた。

愚痴が止まらない叶は、それでもその知り合いのゲームに付き合っているようだ。悪態をつきながら百円を投入する叶を想像すると、思わず笑ってしまった。

「ん？ ……おい修」

空の弁当箱をランチクロスで包み保冷バッグに入れて学生靴しまうと、スマホ片手に叶がこちらを読んだ。

「件の男子生徒、名前がわかったぞ」

交友関係が広い叶だ。広いツテを頼りに探し当てたのだろうか。

「隣のクラスの生徒らしい」

隣のクラス。反射的に優花を想像した。

「名前は、瀬良巧、だってよ」

修は、驚きの余り目を見張った。

叶が、スマホの画面をこちらに向けて。優花との個人チャットに表示された最新のメッセージには、瀬良巧せらたくみと名前があった。

瀬良。

バイト先の先輩、瀬良薫が脳裏を過ぎった。薫の切れ長の目が、瀬良巧のそれと重なった。

体育祭は、大詰めを迎えていた。

修は、普段より一回りも高い視点から校舎を見る。三階の中央に位置する教室のベランダには、各チームの獲得点数が掲載されていた。

優花と瀬良巧が所属するチームの得点が最も高い。彼女達のチームに対し、修と叶のチームは僅差で負けていた。

体育祭の優勝チームは、正にこの騎馬戦で決まる。

騎手を務める修は、騎馬役の三人に支えられながら正面の敵を見た。グラウンド外周を埋めるテントによって作られたステージ、その対辺にずらりと並ぶチームは、優勝を目の前にしてメラメラと闘志を燃やしていた。

「……………いた」

眼下、騎馬の先頭を担う叶が、敵チームの一角を顎で指し示す。修もそちらへ目を向けた。

騎手役の瀬良巧が、切れ長の目で修を睨んでいる。

優勝に向けて一丸となった意志ではなく、チームに貢献しようという利他でもない。敵意を超え、殺気と言っても過言ではない強い眼光が、こちらを捉えていた。

「うん。見つけた」

修は、叶を含めた騎馬三人の顔を順々に確認する。クラスメイト二人と叶には、もしかしたらと事前に話を通していた。その再確認を行う。

「むこうがやる気なんだから、こっちもそれに応えてやろうじゃないの」

瀬良巧を指差す。

「優勝は二の次。先ずは、あの騎馬を倒す。他の騎馬は後回し。……頼むよ」

頷く騎馬三人。

彼等の同意を認め、修は後部二人の腕から腰を上げた。叶の肩に手をつき、体を支える。

対面の瀬良巧を見据える

「そっちが吹っかけてきた喧嘩でしょ？ 俺は、……負けない」

瀬良巧が腰を上げた。こちらの唇の動きに何かを察したのか、瀬良巧が人差し指を眼前に立てた。ゆっくりと、その先端を修へ倒す。

——お前を倒す。

その瞳が、雄弁に語っていた。

前傾姿勢、重心を前へ。

スタートを知らせる乾いた音が鳴り響くや否や、両陣営の騎馬は、鬨の声を上げながらグラウンドを走った。グラウンドの端から中央へ向けて進む騎馬の帯は、他方の帯と触れた部分から激しく砂煙を巻き起こす。組み合った騎馬の頭上、同じく組み合った騎手は、額に巻かれた鉢巻を巡って応酬を繰り返す。

鉢巻を奪った騎手は、勝利の雄叫びを上げた後、更なる戦果を求め

て騎馬を進めた。鉢巻を奪われた騎馬は、失意を露わにグラウンドの端へ退場していた。

それらを背景に、またそれらの間を縫うように二騎の騎馬が距離を詰めた。距離が詰まるにつれ、互いの騎手が上体を起こしていく。先頭の騎馬の肩から手を離し、ゆらりと腕を左右に構える。

騎馬が接触すると同時、修は瀬良巧と組み合った。

修の鉢巻に伸びる瀬良巧の右腕を左手で掴む。次いで繰り出された左手を、右手で制する。

至近距離で視線が絡む。

「お前！ 生田修！」

周囲の騒音に負けじと張り上げられた声は、対面の瀬良巧の物だった。

「……何?！」

彼の突然の行動に虚を衝かれた修は、思わず手の力を緩めてしまった。

瀬良巧は、その隙を見逃さなかった。拘束を力任せに抜け、自由になった腕が再び鉢巻に伸びてくる。

修は、懸命に腕を捌いた。

「瀬良薫を知っているか?! 俺のねーちゃんだ！」

瀬良巧が背筋を伸ばす。不安定な騎馬の上で、彼は器用にバランスを取っていた。やや前傾姿勢の修は、瀬良巧を見上げた。

やっぱりか、そう思いながら見上げた。

「知ってるよ！ それは何?！」

覆いかぶさるように上方から迫る手を掴む。瀬良巧の体重を受け、騎馬が若干沈んだ。

「お前みたいなよお、ガキがよお、ねーちゃんに色目使ってんじゃねえ！」

再び至近まで迫った瀬良巧が、鼓膜が突き破れる程の大音量で叫んだ。同時に、組み合った手に彼の全力の握力が加わる。圧迫により生じた手の痛みに顔をしかめる。

「シ、スコ、ン……じゃん！」

足元の騎馬三人から苦悶の声が上がる。瀬良巧は、自滅覚悟といって差し支えがない程体を修に傾けている。修と瀬良巧の二人分の体重が、足元の騎馬に乗りかかっていた。

「ちげえよ！　でもな、ねーちゃんはすげーんだよ！　ウチはずっと前から片親でな、ねーちゃんは帰りの遅い親父に代わってずっと俺の面倒を見てくれたんだ！　自分の時間を削って家族のために一生懸命になって、でも自分の夢のために夜遅くまで勉強して！　念願かかってようやく大学生になったんだ！」

瀬良巧の言に、母の姿が脳裏に蘇った。

修にとつての母が、瀬良巧にとつての姉なのかもしれない。

「なのにお前みたいなのが……！　ねーちゃんにまわりつくな！」

修は、歯を食いしばりながら彼の怒りに共感した。

母の隣に見知らぬ男が立っている光景を想像した。

男は、修が支えたくても支えられなかった母を易々と支えている。金銭的、精神的に。

想像しただけで胸が締め付けられた。自分のデリケートな部分に、他人が土足で踏み込んできたような感覚があった。

しかし、同時にそれが良いのではないかと考えた。

一家の稼ぎ頭として忙殺される母を癒やしてくれる存在がいるのなら、それは母にとつて幸せなことなのではないだろうか。

それが自分ではなかったことを悔しく思う。けれど、自分の産みの親だ。幸せでいてくれるなら、それが良いのではないか。

そう言い聞かせた。

「お前だけの理屈で、ものを言うな！」

両足に全体重を乗せる。騎馬への負担は考慮に入れなかった。

瀬良巧を押し上げる。騎馬の上に立った修は、彼と目線を合わせた。変わらない眼光が、目前にあった。

「何やってるんだろう……」

優花は、テントの中でグラウンドの攻防を見ていた。

視線の先、叶の頭上の修は、自分のクラスの瀬良と組み合っている。遠目にはあるが、口元が動いているように見えた。

何かを喋っているように見えた。

「あの二人長いね」

隣に座る理紗も修と瀬良を見ているようだ。二人の様子をじつと観察している。

鬼の形相で修と向き合う瀬良からは、ただならぬ雰囲気を感じる。修と修を支える叶からも同様の雰囲気を感じられた。最も、顔を真っ赤に茹で上がらせている叶は、騎手二人の激しい攻防に必死で耐えているようであり、騎手二人の会話は聞こえていないように見えた。

修と瀬良の問題なのだと見当をつける。騎馬は、二人の事情に巻き込まれたのだろう。修の頼みに応じる叶が想像できた。

——人の頼みが断れないからなあ。

肩を竦めながらも応える叶を想像し、クスリと笑った。

「刈谷さん」

不意に横合いから声がかげられた。突然の声にビクリと背筋を正し声の主に向き直ると、同じクラスの女子生徒が立っていた。

顔立ちの整った女子生徒だ。スタイルも良かったため、男子からの人気が高い。齒に衣着せぬ物言いと容姿から、スクールカーストの上位にいる女子だ。

「……何？」

指先で髪を弄ぶ女子に、優花は恐る恐る尋ねた。高圧的な表情に、中学生時代の記憶が蘇る。

「同じクラスなんだから、応援してあげなきゃ」

女子生徒は、優花に顔を近づけた後、グラウンドの方を指さした。指先は、修と組み合う瀬良を示していた。

女子生徒をもう一度見る。口元には笑みが浮かんでいるが、目が笑っていない。牽制をされているのだ、と経験で悟った。

優花は頷いた。笑顔を顔に張り付ける。慣れたものだった。

「そうだね。同じクラスだもんね」

優花達のやりとりなど露とも知らないクラスメイトに混じり、自分

のクラスメイトに声援を送る。

仕草も表情も慣れたものではあるが、自分の気持ちを裏切ることにはいつまで経っても慣れることはできなかった。

「良かった。刈谷さん、叶君と幼馴染だつて聞くと、もしかしたらと思つちやつたの。最近彼女と別れちゃつたみたいだから、私、叶君狙つてるんだ。強力なライバルがいない方が良いでしょ?」

薄々勘付いていた内容だった。胸が張り裂けるような思いだった。「協力してね」

女子生徒は、そう言い残し自分の椅子に戻つていった。

「……何あいつ」

理紗が、その背中に悪態をつく。迂闊に反発して波風を立てず、何も言えない自分の気持ちを静かに代弁してくれる友人の存在をありがたく感じた。

理紗の手を握る。

そうしなければ、泣いてしまいそうだった。

終了を知らせるホイッスルが鳴った。

しかし、暫くの間瀬良巧は、手から力を抜かなかつた。無理矢理引き剥がす。距離を取り腰を下ろすと、足元の騎馬が崩れない程度に脱力した。

結局、鉢巻を取ることはできなかった。しかし、取られもしなかった。引き分けだった。

「生田!」

自陣營に戻ろうとした時、瀬良巧が修を呼び止めた。

「お前、ガンダムやつてるんだつてな!」

移動していく他の騎馬には目もくれず、瀬良巧は続けた。

「放課後、ガンダムで決着をつけてやる! 俺が勝つたら、ねーちゃんには近づくな!」

眼下の叶が首を傾げる。喧騒の収まった今だからこそ、叶は初めて瀬良巧の怒りに触れることができたのだろう。

「薫さんは……賭けられない」

「ハア!?、と憤りを隠そうともしない瀬良巧に、修は言った。

「誰かを好きだつて気持ちには偽れないでしょ。誰が何を言おうとも、絶対。だから、薫さんを賭けることはできない」

「知らねえよ! 俺が許さねえって——」

「自分の理屈を振りかざすな!」

ピシヤリと遮った。

ずっと片思いを続けている幼馴染を思った。

勢いを失った瀬良巧は、その動きを止めた。

「ガンダムはやるよ。でも、それはお前に負けたくない個人的な理由。薫さんは、関係ない」

グラウンド上の騎馬の数が減っていく。中央で動きを止めた二騎が、注目を集め始めていた。

「名前」

「え?」

「瀬良巧、で間違いない?」

「……ああ」

巧は、不承不承頷く。

「じゃあ巧。校門で待ってる」

「名前で呼ぶな!」

「薫さんと区別するためでしょ」

そう言い切り、騎馬に戻るよう伝えた。背後からの声は無視をした。ややあつて振り返ると、巧達も自陣に戻っている最中だった。

眼下へ目を落とす。叶の後頭部が見えた。

自分達の間では、恋愛^ごとは触れないようになっていた。暗黙の了解だった。

そんな叶の前で、修は恋愛話をしてしまった。正直、仕方なかったという思いがある。言わなければならなかったと。

であれば、叶は、どう感じたのだろうか。眼下の後頭部からは、彼の心中を察することはできない。

叶が優花に対し何を考え、どう向き合おうとしているのかは、皆目見当がつかなかった。

・
4―2 壁を超える

自動ドアを潜ると、冷たい空気がジャージ姿の三人を迎え入れた。修は、日除け用に頭に被せていたタオルを取り、首にかけた。

「戦うにしても、あと一人はどうするんだ？ 俺を含めても三人しかないぞ」

背後の叶からの問に答えたのは、さらにその後ろに並ぶ巧だった。「いらねえよ。俺と生田だけでケリつける」

エスカレーターから降り、フロアの奥へ。地下一階の一角を占めるエクストリームバーサスのコーナーへ三人は向かった。

「うん。叶にはついてきてもらって悪いけど、俺も最初からそのつもりだった」

眼前にある筐体に、修と巧は向かい合う。肩から下げていた学生鞆を筐体の下へ置き、椅子に座る。財布から、カードと百円を取り出した。

「タイムだ。叩きのめしてやるよ」

隣の筐体に座った巧が、人差し指をこちらに向けてきた。ピンと張り詰めた指は、真つ直ぐこちらを指していた。

「上等。やれるもんならやってみなよ」

不敵に微笑んでみせる。ふと、巧の腕前が気になった。が、不意に湧いた疑問は、クレジットの挿入と共に腹の中に飲み込んだ。

どんな相手であろうと、負けるつもりはない。

勝つ気で臨まなければ、勝利は掴めない。

そんなことを巧の横顔に感じながら、修はカードをかざしスタートボタンを弾いた。

その横顔は、あまりに薫に似ていた。チクリ、と痛みが胸に走る。手を伸ばせば届く距離にある横顔に、薫が重なる。

修は、関係ないと割り切ったはずのこの試合に薫への恋心が介在していることに気が付いた。

重大な何かを無意識に賭けてしまっているような、自分の言葉や意

志とは矛盾した感情に、修は僅かに負い目を感じた。

エクストリームバーサスは、基本2 on 2の対人戦ゲームだ。そのため、プレイ中は敵味方の連携を常に意識しなければならない。しかし、修達がこれから行おうとしているタイマンは、2 on 2とは大きく前提が異なる。

一対一のゲーム。

持てる全てのリソースを、対面一機体にだけ費やす。僚機による援護が無い分、勝敗は己の実力で決まる。

それがタイマンだ。

今、選択されたステージ『ミンスリー』の自然豊かな大地に、たった二機のモビルスーツが降り立った。

機動戦士ガンダムA G Eより採用されたステージ『ミンスリー』は、浅い谷のような構造になっている。中央に流れる川が、ステージを左右に分断している。川から左右に目を向けると異なる表情が読み取れた。

右側には、草原が広がっている。草原の中に、ポツリポツリと家屋が存在した。モビルスーツ一機分の高さを持つ家屋だ。

左側には、丘陵の山肌に森が広がっている。モビルスーツの足首程度の高さを持つ木々は、一方の草原よりやや角度が急な丘に生え揃えられている。

のどかなコロニーに屹立した二機のモビルスーツは、間もなく告げられた試合開始の合図と共にゲームを開始した。

修は、たった二機のモビルスーツに与えられたにしては広すぎるミンスリーをストライクフリーダムの肩越しに見渡した。ストライクフリーダムがいる対角に、巧——プレイヤーネーム『タクミ』の駆るガンダムがいる。

^{クシイ}
Ξガンダム。

閃光のハサウェイから参戦した巨大な機体は、右手にビームライフルを、左手にシールドを構えている。

ステージの外縁をなぞるように移動するΞは、ミサイルランチャー

からおもむろに六つの点を宙に射出した。射出されたそれ等は、暫く宙に留まったかと思うと、虚空を蹴り上げストライクフリーダムへ殺到してくる。

ファンネルミサイルだ。

ストライクフリーダムに取り付いたファンネルミサイルは、一拍の間を置いた後に突撃を敢行する。軽やかなブーストダッシュでファンネルミサイルを避けると、行き場を失ったファンネルミサイルは、一部が虚空に消え、残りが地面に当たり爆ぜた。

ファンネルミサイルを避けた修は、ストライクフリーダムに射撃による攻撃を命じながら、ミンスリーの空を駆けるEを見る。

ライフルから撃ち出される高出力のビームは太い。また、ビームに伴ってEの膝に位置するミサイルランチャーから二発ミサイルが飛び出している。ミサイルの誘導は強く、ビームを避けたストライクフリーダムの装甲を度々ミサイルが掠めていた。

ビームとミサイルを回避しつつ、ブースト回復のために着地を挟もうとすると、着地に合わせてEが両肩を前に突き出した。肩部に搭載された二門のメガ粒子砲が、圧倒的な火力をストライクフリーダムに向けて撃ち出す。

左腕に備えられたビームシールドを展開し、辛くもガードする。メガ粒子砲による照射に伴い、E本体からミサイルが発射されていた。緩やかに誘導するミサイルを、照射を受けきったストライクフリーダムはブーストダッシュで避ける。

再び中距離で始まったライフルとミサイルの応酬の中、Eは突然真横に巨躯を召喚した。マフティーのモビルスーツ、メツサーだ。アシスト攻撃として呼び出されたメツサーは、肩のスパイクを構えストライクフリーダムに突撃を行う。

ドラグーンをE目がけて射出した後、修はストライクフリーダムに後格闘を入力した。後方への宙返りで誘導弾を無力化し、再びの着地を行う。

戦場に爆ぜるミサイルと高火力のビーム、随所で繰り出されるアシスト攻撃。

修は、巧の操るΞガンダムの圧倒的弾幕に、まるで壁のような厚さを感じずにはいられなかった。

——巧、……なかなかじゃないの……！

対戦しているからこそ、巧の実力を肌で感じる。

楽に勝てる相手ではない、そう感じる。

——堅実じゃねえか。

巧は、素直に舌を巻いていた。

生田の駆るストライクフリーダムは、いまだ健在である。絶え間なく送り続ける弾幕を、ストライクフリーダムは避け続けていた。

Ξ本体から撃ち出したビームやミサイル、多角的に突撃するファンネルミサイル、自身も突撃または射撃攻撃を行いながらメイン射撃へのキャンセルルートを持っているため、Ξ本体の落下の補助として機能する格闘CSのメッサー召喚。

それ等をストライクフリーダムは避け続けていた。

巧は、知っている。

ストライクフリーダムという機体は、エクストリームバーサスに於いて並外れた機動力を有している機体だ。

Ξもストライクフリーダムと同様の三千コストである。武装のパワーや機動力を含めた機体性能は、最高コストに恥じない水準であった。

しかし、それでもなおストライクフリーダムに肉薄はできない。

エクストリームバーサスに参戦している機体は、ある程度原作に忠実に再現されている。

ストライクフリーダムは、劇中に於いて一度も被弾をしなかった。機体性能はさることながら、パイロットを務めたキラ・ヤマトの技量もたらした結果だった。

それをゲームとして再現した結果、同じ最高コストであっても容易に接近ができない高速の機体となった。

しかし、しかしだ。

巧には勝算があった。

対面の機体が、Eを凌ぐ機動力を持つており、堅実な射撃戦を行えるプレイヤーを有していたとしても、Eなら。

そんな勝算があった。

巧は、モニターの右下にある武装欄を確認した。ビームライフルやファンネルミサイル、メガ粒子砲の弾数を管理している武装欄の最下段に刻々とリロードを進めるゲージがある。ゲーム開始直後は○だったゲージは、間もなく最大まで溜まりそうだった。

巧は、ストライクフリーダムを見る。

やはり堅実だ。

リスクを最小化できる距離間で立ち回り、期待値が最大となるタイミングでドラグーンと同時にカリドウスの照射を繰り返し出してくる。

おかげで、こちらの攻撃は相手に通らないが、こちらは相手の攻撃を被っている状況だ。

——お前、やっぱりウザいわ。

余裕を感じさせるストライクフリーダムの動き。

そしてそれを操る生田修。

以前から名前だけは知っていた。

クラスの子が穂積叶の話をしている時、たまに生田の名前が出てくることがあった。常に穂積と一緒にいるため、容姿等で比較されることが多く、場合によっては生田の方が好みだとのたまう女子がいる始末。

大人しく知的な穂積と比べ、明るく前向きな生田は、話を聞けば家庭的な側面もあるという。人当たりの良さが幸いし、友人が多く、教師陣からのウケもいい。

先日、巧がゲームセンターに寄った時は、ゲームセンターで知り合ったのであろう大人たちにガンダムを師事している修を見かけた。気付かれないよう物陰からそっと眺めた修の屈託のない笑顔は、巧に人懐っこさを感じさせた。

そして先日のことだ。

バイトから帰宅した薫が、やけに上機嫌だったため理由を尋ねたと

ころ、

『バイト先にね、可愛い後輩がいるんだ。何事も真面目に取り組む男の子でね、帰りの遅い母親のために家事もやってるんだって。大変なのに変に擦れてなくて真っ直ぐなんだ。その子にいつもありがとうございますってプレゼント貰ったの』

それ、と化粧を落とす手を一瞬止めて指さしたスマホは、見慣れないケースをまもっていた。聞けば、薫お気に入りの音楽グループのスマホケースらしい。聞けば、以前バイト中に話した内容をその後輩は覚えており、サプライズでプレゼントしてくれたとのことだ。

鼻歌混じりに化粧を落とす薫の横顔は、普段見る姉の横顔ではなく、クラスで恋バナをしている女子の横顔とそっくりだった。

巧は、薫の横顔に後輩の名前を尋ねた。

『生田修君。巧と同じ学校に通ってるみたい』

巧は、巧の部屋からゲーム機とアーケードコントローラーを拝借していった薫に隠れて怒りに震えた。

学校では、明るさと前向きさが高じて好かれている。

その上、尊敬する姉の心を射止めようともしている。

騎馬の上で聞いた言葉は、不思議な説得力に満ちており、とても同年が発言したものとは思えなかった。

それ等全てが鼻につく。

——だからよお、俺はお前をぶっ潰さなきゃ気がすまねえ。

Eが、ダウン状態から起き上がる。被弾により、体力が減少していた。しかし、まだ絶望的な程、彼我の戦況に差は開いていない。

——確かに、俺はお前に嫉妬してるだけなのかもしれないねえ。俺は、人付き合いが苦手だから、家族以外に下の名前で呼ばれたことすらない。ずっと一緒に育った幼馴染もいやしない。お前とは違って、俺は家事が苦手だからねーちゃんを満足に支えることすらできねえ。でもな……。

中指と薬指で、格闘ボタンとブーストボタンを同時に打鍵する。

——それでもやっぱお前はウザいんだよ!!

直後、Eが軽やかな挙動で頭上に飛び上がった。勢いそのまま宙返り

をする。回転を終えたEは、胸部と肩、背中 of 装甲を展開していた。ミノフスキークラフトを発動しフライトフォームへとEガンダムは移行した。

生成されたバリアが、大気を拡散させる。移動を行う度、進行方向に風を弾く半球が現れることで、視覚的にその様を捉えることができた。

——ここからが本領発揮だ！

巧は、ストライクフリーダムへ向けてEを加速させた。

そして、Eは音速の壁を超えた。

4-3 高速戦闘

Ξガンダムは、時限強化機体である。

機動力特化の時限強化機体であった。

ドライバーエースと同様に、時限強化を管理する武装ゲージが最大になると、特殊格闘を使用してミノフスキークラフトを発動することができる。

恩恵として、機動力が向上し、ファンネルミサイルの展開数が増加、特殊射撃に備えられた肩部メガ粒子砲の弾数増加がある。単純な攻め手の強化が得られるわけだ。

だが、それはΞの長所の一部分でしかない。

本命は、修の駆るストライクフリーダムに迫る驚異的な加速だった。

機体全面に展開されたバリアが、ミンスリーの大気を穿つ。爆発的な加速力をもって、Ξは瞬き一回の間にストライクフリーダムに肉薄した。

——速い……ッ！

ミノフスキークラフト発動中にのみ使用可能な特殊格闘の特殊移動は、レバーを入れた方向に目にも止まらぬ速さでΞの巨体を撃ち出していた。

突如として至近距離まで潜り込んできたΞは、高速移動の慣性のままにストライクフリーダムを追い越す。迎撃に入力した射撃ボタンを受け付けたストライクフリーダムは、ライフルの銃口でその背中を追った。背後に移動したΞを撃ち抜くため、自然とストライクフリーダムは振り向いた。

宙に張り付けられたように振り向き撃ちを行う。相手の弾を回避し、攻防を兼ねた有利なポジショニングを行い続けることが是とされるエクストリームバーサスに於いて、不本意とはいえ足を止めることは好ましくなかった。足を止めている間に、相手は有利なポジショニングが行えるからだ。

加えて、ストライクフリーダムとEは、互いの距離を至近距離と呼べる間合いまで縮めていた。反応が一瞬遅れるだけで被弾へと繋がる危険な間合いである。

修は、粘る汗を背中に感じた。

高速移動に辛うじて追いついたライフルの銃口からビームが発射される。背中に向けて放たれたビームを、Eは加速力をもって回避した。ストライクフリーダムを中心として円を描くようにEが高速移動を行う。その巨体から十基のファンネルミサイルが飛び出した。再びの加速に機体を弾くように移動するEとは別に、ファンネルミサイルによるオールレンジ攻撃が開始される。

修は、反射的にストライクフリーダムを上昇させた。足先に迫るファンネルミサイルは、紙一重で追従距離限界に達し虚空へ消える。

しかしまだ安堵はできない。修は、己の危険を察知する。

高速移動でポジションニングを行ったEが、ストライクフリーダムの真下の地面に着地したのだ。

——やられた！

ブーストゲージを消費して上空に舞い上がったストライクフリーダムに対し、地面に着地してブーストゲージを回復したE。

ブーストゲージを回復するために地面に着地をしなければならぬエクストリームバーサスに於いて、地面を抑えられている状況は、満足に着地ができないことを意味している。持ち前の機動力を用いて着地所を探ったとしても、ブーストゲージを全快したミノフスキークラフト発動中のEは、一分の隙もなくストライクフリーダムに追隨し、着地に強烈な一打を叩き込んでくるだろう。それを嫌い素直に落下をした場合、待っているのはブーストゲージを潤沢に備えたEだ。

遅かれ早かれ、こちらのブーストゲージがEより先に尽きることは明白だ。

行動の回数券と言っても過言ではないブーストゲージを一瞥し、修は思案する。ゲージ残量は六割。平時であれば十分な残量ではあるが、今は至近距離での撃ち合い中だ。六割であっても足りないように思える。

打開策を見出すためモニターを注視した時、修はそれを見た。ストライクフリーダム周囲に、ファンネルミサイルが取り付いている。

新たに射出された十基のミサイルが、威力の矛先を定めた。

突撃がくる。

修は思考を振り払う。

ブーストゲージへの意識を捨てて、ミサイルの間を縫うように飛んだ。回避行動を取る度、ブーストゲージが減少していく感覚がある。経験が見せる幻覚が、チリチリと焦りを誘発していく。

修は、回避の合間に溜めていた格闘CSのSEED発現を解放した。種が割れる特徴的なSEと共にストライクフリーダムが眩く輝き出す。合わせて、ブーストゲージが五割程回復する。

二百をゆうに超える機体達が持つ数多の武装の中で、例外的に許されたブースト回復が行える武装、それがSEED発現だった。機動戦士ガンダムSEEDとSEED DESTINYから参戦した、フリーダム、ジャスティス、ストライクフリーダム、インフィニットジャスティスのみに許された一出撃一回限りの奥の手である。

効果は、ブーストゲージの回復と発現中限定で機動力の向上である。限界時間に達すると、機動力向上は無くなる仕様だ。

さらなる機動力を獲得したストライクフリーダムは、ブーストダッシュ一回で後続のファンネルミサイルの包囲を抜けた。空中でジャンプを行ったストライクフリーダムであったが、安心を得ることはできそうになかった。

Ⅲが、高速移動で追撃を行ってきたからだ。

ミサイルポッドから、ファンネルミサイルが再び射出される。Ⅲ本体もライフルによる射撃を開始した。ビームと脚部ミサイルポッドから吐き出されたミサイルが、ファンネルミサイルに続いてストライクフリーダムに殺到する。

向上した機動力と回復したブーストゲージを存分に使って抗う修であったが、抵抗虚しく間もなくしてストライクフリーダムは、空中で動きを止めた、

ブーストゲージが尽きたのだ。

ブーストボタンを押下しても機体は動かない。ゆつくりと落下を始める機体を、修は止めることができない。メイン射撃や格闘ボタンは入力を受け付けるが、それ等の硬直をキャンセルするブーストダッシュや虹ステをストライクフリーダムは受け付けない。

修は、非力なストライクフリーダムに最後の足掻きとして横格闘を入力した。レバーを横に倒しながら入力された格闘は、発振状態のサーベルを腰だめに構えたストライクフリーダムに弧を描かせる。横に膨らむ軌道で脇に弾幕を避けながら、Eに接近していく。

だが、無情にもEは、ステップでストライクフリーダムの格闘の誘導を切った。Eへの誘導を頼りに追従をしていたストライクフリーダムは、直後接近を止め虚空に向けてサーベルを振り切った。サーベルは、虚しく宙を切り裂く。

莫大な隙を晒したストライクフリーダムに向けて、Eは肩部メガ粒子砲を構えた。間もなく照射されたビームの奔流が、ストライクフリーダムを飲み込む。

その威力に、ストライクフリーダムの体力が激しく減少した。修は、その様を無力に見詰めることしかできなかった。

悔しさと胸中を焦がす怒りに似た感情を自覚する。

ふと薫の横顔を思い出した。ネットカフェのカウンターで何度も見てきたシャープな顎のラインが魅力的な横顔だ。体力の減少と比例するように、その横顔が遠ざかっていく。

『まとわりつくな』

巧の声が蘇る。

怒りが増す。

それは、自分の都合で物を言う巧に対してであり、また自分の力不足に対してであった。

自分の都合で物を言う巧に対し、修は拒絶の言葉を放った。誰かを好きな気持ちは、誰に何と言われようと用意に捨てられるものではない。だから、巧の言とこの試合は切り離しているつもりだった。

が、ことここに至って、修は巧の発言を意識してしまっている。負

けてしまえば、薫に対して負い目を感じてしまうような、そんな気さえした。

修は、頭を振った。怒りと負い目を忘れようとした。ゲームに負けている、そんな純粋な悔しさだけでレバーを握り直そうとした。

照射を受けて強制ダウンへ移行したストライクフリーダムは、ミンスリーの丘へ落下した。データ上の自然をその巨躯で押し潰す。その傍らへEが着地した。ホバー移動でピタリとダウン中のストライクフリーダムへ密着する。ストライクフリーダムの起き上がりを待っているようだ。

修は、最大までダウン状態を続けた。

Eのミノフスキークラフトが時限強化である以上、ある程度時間が経てばあの強化状態は解除される。そうなれば、Eの機動力は平時のそれに戻り、ストライクフリーダムの機動力で引き剥がすことが容易となるからだ。

今は一秒でも長く相手の有利な時間を浪費させたい。そのために、機体が自動受け身を取る直前までストライクフリーダムをダウン状態に留めることを選択した。

自動受け身が迫る。

緊迫の瞬間を前に、Eがライフフルからビームを撃ちつつ上昇を始めた。上方に展開されたバリアが巨体を導いているためか、その挙動は軽やかだ。

相手の上を取り、次なる行動への布石とする動きは、世に起き攻めと呼ばれるものだ。

エクストリームバーサスは、サードパーソン視点を採用しているためターゲット中の敵の位置に視点は左右されやすい。相手が上昇すれば、カメラも上空へ向かざるを得ないのだ。

その場合、行動の起点となる地面をカメラは映し出すことができず、結果としてプレイヤーは自機の高度を視覚から判断することができなくなる。

一方、上空を抑えるEは、反対にストライクフリーダムとその下方の地面を俯瞰することができる。相手の視点を掻き乱すように動く

ことで、高度だけではなく、左右の感覚を奪うことも可能だ。

プレイヤーは、プレイヤー自身が思っている以上にステージに依存している。修は、ストライクフリーダムの下にある丘のなだらかな傾斜を意識した。高度と左右の感覚が掻き乱された場合、丘陵を登り不意の着地をしてしまったら、丘を降り想像の地面を踏み抜いてしまう恐れがあった。どちらも致命的な隙を晒してしまう可能性がある。

それだけではない。

上昇をかけたEが、その途中で撃ち出したビーム。あれは、次の攻撃への布石だ。

修は、知っている。Eは、メイン射撃のビームライフルから種々様々な武装へのキャンセルルートを持っている。ファンネルミサイルや肩部メガ粒子砲、高速移動へのキャンセルもあれば格闘へのキャンセルもある。

キャンセルにより使用された武装は、キャンセル元のロック状況を引き継ぐ仕様がかった。

通常、機体の直上と直下は、ロックオンしている機体間の距離がどれだけ近くとも緑ロックとなる。武装の誘導、銃口補正が機能しないロック状態だ。距離故に脅威度は比較的高いが、武装の当てる性能を支える誘導と銃口補正がかからないため、武装は外れやすい。

しかし、前述の通り、キャンセルにより使用された武装は、キャンセル元のロック状況を引き継ぐ。ストライクフリーダムと同高度で撃ち出したビームは、誘導と銃口補正が機能する赤ロック内で使用されたはずだ。となれば、ストライクフリーダムの直上に移動することで緑色へとターゲットマークが変化したとしても、キャンセルで引き出された武装は、内部的に赤ロック扱いとなる。

対して、起き上がったストライクフリーダムは、直上のEを見上げている。ストライクフリーダムにとって、その場所は緑ロックの適応圏内だ。

一方は、武装の効力を十分に発揮できない緑ロック。

他方は、武装の効力を十分に発揮できる赤ロック。

視覚による攪乱とキャンセルによる有利状況を、Eは起き攻めとし

て用いた。

修は、ストライクフリーダムを地面から跳ね起きさせる。自動受け身が迫っていた。少しでも、強化状態のEから距離を取るためだった。

それを逃すまいと、Eが動き始める。

——何がくる!?

ライフルを持ったEの右腕が、下がり始めている。硬直が切れかけているのだ。硬直が切れてしまえば、他武装へのキャンセルはできなくなる。硬直を上書きするためのキャンセルであるから、上書きする硬直がなければ他武装へのキャンセルは成立しない。キャンセル無しで繰り出される武装は、最早直前の攻撃のロック状況を引き継がない。

だが、状況は一方的に対面有利だ。

跳ね起きることで少しでもだけ距離を稼いだといえ、依然としてEに頭上を抑えられている。丘に落ちるEの影から脱しようとしても、高速移動がそれを許さない。迎撃しようとしても、こちらは緑ロックであるため、武装は満足に機能しない。

そんな状況を、巧が手放すとは思えなかった。

——どうくる……!!

直後、それはきた。

Eが、前面にバリアを展開する。空気を弾くバリアにより、圧倒的な加速力でストライクフリーダムが稼いだ距離を瞬く間に縮めてくる。

間もなく、Eがストライクフリーダムの直上に再び到達する。間断なく、Eは腰だめにサーベルを構えたまま急降下を行った。メイン射撃のビームライフルから高速移動へのキャンセル、そして高速移動から後格闘の斬り払いへのキャンセルだ。

ストライクフリーダムから見て、Eは依然緑ロックにいる。迎撃が、機能しない。

Eが、ビームサーベルを薙ぎ払った。勢いを乗せた一撃が、ストライクフリーダムを斜め上から斜め下に切り裂く。加速力によりスト

ライクフリーダムを通り過ぎたΞは、切り抜けの一撃を虹ステでキャンセルし、さらなる格闘コンボへと繋げた。

体力が、再び減少する。

コンボを受け強制ダウンへ移行したストライクフリーダムが落下する。機体が地面に打ち付けられた際、水飛沫が舞った。僅かな攻防の間に、二機はステージを移動していた。

ストライクフリーダムは、ステージの中央を流れる川に横たわっている。その真上から、Ξはストライクフリーダムの装甲に影を落とすていた。

圧倒的な全高と幅を持つ巨大なガンダムは、支配的な相貌で足元のストライクフリーダムを見下ろしていた。

・ 4-4 水底のような

ミノフスキークラフトが終了する。

展開されていた各部署装甲が閉じてゆくにつれて、Eは加速力を失った。巧は、ストライクフリーダムから距離をとるため、Eを後退させた。

——勝算はあるってさ、見当外れじゃなかったら。

二回。

強烈な攻撃をストライクフリーダムへ見舞った回数だ。

照射と格闘コンボ。どちらもダメージは高い。

無傷だったストライクフリーダムの体力は、今や三分の一まで削れている。Eより少ない体力だった。

ミノフスキークラフトを終えたEは、ストライクフリーダムに追いつけず、中距離でダメージを取られていくだろう。しかし、時限強化であるミノフスキークラフトが通用する相手だとわかったのだ。被弾したとしても、次回のミノフスキークラフトで取り返せばいい。

今、巧と生田はタイマンを行っている。

2 on 2ではないのだから、敵相手というイレギュラーを想定する必要はない。相手が不得手としている展開、戦術、武装を時間の許す限り使用し続けるだけだ。そうするだけで、勝てるルールだ。

巧は、起き上がったストライクフリーダムが送ってくる弾幕に対し、全てのリソースを回避に回した。

最早、生時にストライクフリーダムに詰める気など毛頭なかった。時限強化機体が、その本領を發揮できない時間、言い換えれば弱点ともとれる生時に、リスクを侵す必要などない。生時の被弾を抑えられれば、それはそっくりそのままアドバンテージになる。

ミノフスキークラフトでダメージを取り、生時でダメージを取られない。

それだけで、勝てる。

巧は、レバーとボタンでEを操作しながら笑みを浮かべる。

生田を倒す。

その明確なビジョンが見えたのだ。

愉快でたまらない。

どうする。

思案する。

ミノフスキークラフト一回で状況がひっくり返った。

あと一度大ダメージを受けると、ストライクフリーダムは撃破される体力だ。再出撃は可能であるが、相手からの援護が見込めないタイマンを行っている以上、できるだけ彼我の戦力に差をつけたくはない。連携による回避やカウンターが狙えないタイマンでは、逆転は滅多に起こらないからだ。

修は、左下のゲージを見る。

バーストゲージは溜まっている。ボタンを打鍵すれば、バーストが使用可能だ。バーストの爆発力をもって、盤面を再びひっくり返すことは可能かもしれない。だが、だからといって安易にバーストを使用することは避けたかった。

何故か。

相手にダメージを与えた場合、被弾を被った機体はバーストゲージを溜めるからだ。バーストゲージは、ダメージを受けた時が最も溜まりやすい。逆転要素としての側面を強く持ったためだ。その仕様を踏まえた場合、こちらがバーストを用いてEの体力を減らしたとしても、その対価としてEはバーストゲージを溜める。返しのバーストでこちらがダメージを受ければ、折角縮めた体力差が再び開くことになる。

そのため、修は考えた。

——理想は、バーストを使わずに生時のEからダメージを取る！

そのために、ストライクフリーダムを前進させる。

薫への負い目が後る髪を引く。負けたくない、そんな思いが強くなつた。

試合開始直後は、こちらの被弾を抑えることを念頭に、中距離から

じわじわとダメージを取るローリスクローリターンな戦術を採用した。

しかし、これからの動きは、ダメージを意地でも取るための動きだ。距離が近くなると、その分リスクが跳ね上がる。

だが、そうでもしなければ、活路は見い出せない。

修は、モニターを注視する。Eが放つ弾幕を超えて、あの巨体に肉薄しなければならぬ。

指先に緊張が走った。

これから掻い潜らなければならぬ弾幕の壁を想像し、身の毛がよだつ。

——できなければ……負ける。

モニターを見据える。

レバーを強く握った。

個人的な理由で始めたつもりの試合だったが、今頭の中には薫の横顔があった。力不足でその横顔を失いたくはなかった。

負けたくなかった。

——負けたくないなら……やるんだよ！ やるんだ！

ボタンを押す。

ビームとミサイルを持ち前の機動力で抜ける。機体を包囲したファンネルミサイルを臆せず振り切る。アシストのメツサーの体当たりは、ステップで無効化した。弾幕の合間を縫って、半ば博打とも取れる着地を通す。

モニターと自身の距離が近くなっていく感覚がある。

周囲の筐体の光や音が、意識から取り除かれていく感覚がある。

弾を避ければ避ける程、距離が近くなる程、それらの感覚が強くなる。

レバーが掌の中で倒れる感覚。指先がボタンを弾く感覚。目の前の筐体から発せられる光と音が支配する水底のような場所へ潜り込んでいく感覚。

その中で耳朵を打つ自身の呼吸。

邪魔だ。

修は、それを嫌悪した。
負けたくない。

勝利か敗北だけが存在する戦場に、ただただそれは不要だった。
ストライクフリーダムは、Eの弾幕を掻い潜りその巨体へ接近する。格闘間合いから一步離れた距離に付けた。

ドラグーンを自機周辺に展開する。特殊射撃の照射を行えば、照射と合わせてドラグーンから発射されるビームにより、攻撃範囲が拡大する。距離間故に、一瞬でも反応が遅れば、拡大された攻撃範囲がEの装甲を貫くだろう。

そして、それは対面の巧も理解しているはずだ。

巧は、攻撃に緩急をつけることができるプレイヤーだ。引くべき場面では引き、押すべき場面で押せるプレイヤーだ。ミノフスキークラフト中とその後の立ち回りの差が、巧のプレイスキルを物語っている。それは経験や知識があるからこそ成せる技だ。

ならば、ストライクフリーダムの強力な射撃に対し、当然知識があるに違いない。その対処法も知っているはずだ。いつかのハルヒと同じように。

今、巧にとつて、ミノフスキークラフト非展開中のEとドラグーンを展開しながら肉薄するストライクフリーダムの構図は、苦しい状況であるはずだ。

ストライクフリーダム本体の照射とドラグーンから発せられる照射に傾注しすぎた場合、意表をついて放たれるライフルのビームやドラグーン単体の射撃への警戒が疎かになる。その逆も然り。

今は、こちら有利な読み合いのはずだ。
修は、Eへさらなる一步を踏み出す。

ライフルの銃口が装甲を掠め、サーベルの一薙ぎが機体を切り裂く至近距離へ。

息を吸って、吐いた。

知らず、呼吸が止まる。

Eは、後方への落下を解答とした。

格闘CSのメツサー呼び出しからメイン射撃へのキャンセル。

メツサー呼び出しで発生した硬直をメイン射撃のビームライフルでキャンセルすることで可能となる落下テクニクだ。突如として出現したメツサーの巨体を、ストライクフリーダムは前方へのステップで掻い潜る。至近距離で構えられたEのライフルの銃口が瞬く。

——…いまッ！

レバーを弾く。

横方向へのステップにより、ストライクフリーダムは、ライフルから発射されたビームを避けた。肉薄した間合い故の高速戦闘の中で、修は流れるようにレバーとボタンへ入力を行う。

後方へ落下しつつあるE目がけてストライクフリーダムは、飛び込むように回転を始める。Eの懐に飛び込んだタイミングで、徐ろに機体を起こし腰部のクスイファイアスレールガン砲を展開。直後、不可避の間合いで撃ち出されたレールガンが、Eの装甲を叩いた。

ライフルとサーベル、ドラグーンと照射。あらゆる択の中から選択した前サブ射撃のクスイファイアスレールガン砲飛び込み撃ちは、その威力を存分に発揮した。

よろけたEへ、続けざまに太刀を浴びせる。

シユペールラケルタビームサーベルを用いた連続斬り。Eの装甲を立て続けに斬り裂き、最後に蹴りを見舞う。

蹴りをくらい強制ダウンへ移行したEが、ミンスリーの家屋を碎き、瓦礫とともに地面に打ち付けられた。ドラグーン展開状態のストライクフリーダムが、その間近に着地する。

今度は、こちらが起き攻めを仕掛ける番だ。

修は、息苦しさを感じ喘いだ。

深く呼吸を行い、肺に空気を入れる。

モニターを見ながら何度か呼吸を行うと、筐体に触れている指先が、ひどく頼りなく感じられた。

しかし、不快ではない。不安もない。

充足に似た何かが、胸中にある。

修は、その何かの正体を知るため、再び深く呼吸を繰り返した。

起き上がったEが、淀みなく上方へ宙返りを行う。

展開した各部装甲と機体前面に展開されたバリアは、ミノフスキークラフトの発動を意味している。

宙返りを特殊格闘の高速移動でキャンセルする。ドラグーンから繰り出される起き攻めのビームを、加速力をもって振り払う。高速移動の慣性を乗せた落下、そして着地へ向けて、扇状に火線が放たれた。フルバーストを辛くもガードする。

——この野郎……！

巧は、瀕死の状態のEを見て独白する。良く言えば強気、悪く言えば捨て身の突撃に、巧は一瞬ではあるが日和ってしまった。

Eは、持ち前の弾幕力による面制圧が強みの機体だ。ミノフスキークラフト発動中の総合的な機動力は、ゲーム内でも突出しており、最高レベルの機動力を持つストライクフリーダムであつても容易に追いつくことはできない。

代償として、ミノフスキークラフト非展開中の生時の足回りは、やや重い。ゲームバランスを取るための調整を突かれてしまった。

ライフルとミサイル、ファンネルミサイルの合間を縫って接近してきたストライクフリーダム。味方からの横槍がないタイマンとはいえ、淀みなく遂行された接近は、ある種芸術的なものを感じさせた。迷いがなからこそ実現できた動きだろうか。

『好きだつて気持ちには偽れないでしょ』

真つ直ぐな視線と言葉が、あの動きから想起された。

冷水を浴びせられたような気持ちになった。その一瞬が、さらなる接近を許してしまった。結果として、迎撃と着地を両立した格闘CSからメイン射撃へのキャンセルを咎められてしまった。

悔しさに目の前が燃える。

巧は、悔しさを原動力に特殊格闘を入力した。

前方のストライクフリーダムへ、Eは加速する。大気を貫き音を超え、その懐へ飛び込む。

——落とす！

Eの体力は極僅か。しかし、それはストライクフリーダムも同様

だ。あと一発で落ちるのであれば、今ここで落とす。次のミノフスキークラフトは待たない。ミノフスキークラフトにより得られる暴力的な加速力で、ストライクフリーダムを、落とす。

そう意気込んだ上での突撃は、しかし容易く斬り払われた。

「……は？」

思わず声が漏れる。

モニターの中央では、加速をもって飛び込んだEがストライクフリーダムに斬り裂かれている。加速の慣性に乗せた落下ではなく、被弾に撃破されるストライクフリーダムでもない。

カウンターの一太刀を浴びて撃墜されるEが、モニター中央にいた。

Eが、爆炎の中に消える。

コストが、三千分減少する。

「読んでやがったのか!？」

巧は、問いかけざるを得なかった。

目線の先、横の筐体に座る生田は、しかし応えない。

驚く程澄んだ瞳でモニターを食い入るように見詰めていた。

その美しさに、巧は思わず息を吞んでしまった。

驚く巧とは別に、ゲームプレイヤーとしてのタクミは、瞬時に理解する。

この試合に於いて、己は高速移動を移動のために使った。その移動は、全て地面への着地へと繋がっている。そこから展開される攻防を踏まえ、事前にブーストゲージを回復するための着地だ。高速移動から直接的な攻撃は、起き攻めで使った一回のみ。

それを生田は読んだのだ。

高速移動を使って接近。こいつは、俺の目の前で安易な着地を晒すだろう、と。

それを咎めるために振るわれたビームサーベルを構え、ストライクフリーダムがミンスリーに着地する。

「こ、の……野郎!」

ぶっ潰してやる。

ややあつて悔しさを思い出す。悔しさを胸にEが再出撃する。

薫の存在が一瞬脳裏を過ぎる。だが、それは巧の悔しさに水を差す邪魔な存在だった。今、胸中に渦巻く純粹な敵意と悔しさは、全てゲームプレイヤー『シユウ』に対してのものだった。

嫉妬が、悔しさに埋められていく。

敵意の理由が、嫉妬からもっと根源的なものへと塗り替わっていく。

巧は、シユウの駆るストライクフリーダムへ向けて、その全霊をもつて挑む。

再出撃して暫く、画面にカットインが差し込む。
フォーカスされるE。

画面左部に表示されるハサウエイ・ノア。

Eが、敵の氣勢を削ぐためにバーストを使用した。

Sバーストを使用したEが、ストライクフリーダムへ接近をしつつ
莫大な量の弾幕を形成する。

ビームとミサイル、ファンネルミサイルが、ストライクフリーダム
を追い立てた。

ストライクフリーダムは、最初こそ彼我の物理的な距離を理由に余裕を持った回避を行っていた。しかし、バーストの恩恵により向上したEの機動力により、次第に距離を詰められていった。

そして、Eが、Sバーストの効果を受けリロードが短縮したミノフスキークラフトを展開し、爆発的な加速力を弾幕に折り込み始めた直後、ストライクフリーダムへ画面がフォーカスする。

カウンターとしてのMバーストだ。

——相手のバーストを潰す！

修は、飛躍的に向上した機動力でEの弾幕を回避する。Mバーストの機動力をもってすれば、生半可な射撃は歯牙にもかけない。

だが、相手はミノフスキークラフト展開中のEだ。Eは、加速力を行使しストライクフリーダムに懸命に追い縋っていた。

修は、Mバーストの機動力を使用し、相手のSバーストを乗り切る腹づもりだった。逆転の機会に乏しいタイマンだからこそ、最大の逆転要素に成り得る相手のバーストをしのぐ魂胆だった。

しかし、被弾と撃破分、Eの方がバーストゲージは多く溜まってい
るはずだ。バーストの時間は、Eの方が長い。

安心はできなかった。

ストライクフリーダムの装甲から、オーラの光が消える。それは、
バーストの終了を意味していた。

Eは、まだオーラをまとっている。

ここからが正念場だった。

待っていたと言わんばかりにEが加速をかけた。

ストライクフリーダムは、Eを仰ぎ見る。

意識が先鋭化されるにつれ、指先の感覚がさらに曖昧になる。

最早、ゲームセンターの照明が修の意識に入り込む余地などない。

バリアーを前面に展開したEが、ファンネルミサイルを飛ばした直後にライフルからビームを連射する。高速移動の慣性を乗せた落下は見送る。二の轍を踏まないように、さらなる高速移動を重ね着地のタイミングをずらした。

高速移動の最中に放たれた射撃が、瞬き一回の間に弾幕の嵐を形成しストライクフリーダムへ襲いかかる。

Mバーストの機動力を失い失速したように思えるストライクフリーダムを見て、しかし巧は焦りを感じていた。

焦りの正体は、ストライクフリーダムの挙動が原因だった。

ステップ、ブーストダツシュ、空中へのジャンプ。淀みなく入力された動きは、辛くもといった具合に弾幕を抜けていく。

機体性能に甘えた強引な回避だ。だが、巧は、その動きに焦燥感を駆られている。

その動きは、自身の勝利を信じてやまない者の動きのように感じられた。直感的な部分で巧はそう感じていた。

シユウのプレイスキルがそう感じさせるのだろうか。

それとも、シユウの気の持ちようが、モニター越しに伝わってきているのだろうか。

ストライクフリーダムの駆り手に、巧は感情移入をしてしまった。実直な息遣いに気圧されそうになる。

同時に、巧は、針の穴を通すような繊細さで弾幕を躲していくストライクフリーダムの表情に、清々しきを感じ取った。ストライクフリーダムの一挙手一投足、その指先の僅かな所作にまで、生田修の間性が宿っているように感じられた。

眩しいほどのひたむきさが感じられた。

——…：…当たらない！

Sバーストの終了が刻一刻と迫っている。焦りが巧の胸中をさらに焦がす。

こちらは一度撃破されているため、コストに余裕はない。対して、対面はいまだ撃破されていないため、コストに余裕がある。相手の方が有利なのだ。ここでそのアドバンテージを潰しておかなければ、勝ちが厳しいものとなる。

そう思えばこそ、巧は、安全圏から射撃を繰り返し、やがて訪れるストライクフリーダムに着地に対して安全にSバーストの連射を重ねるつもりはなかった。

焦りがそうさせている自覚はある。けれど、それ以上に撃破の際に感じた悔しさを払拭するためには、リスクを冒してでもストライクフリーダムを落とす必要があるように思えた。

巧は、Eをストライクフリーダムへ向けて直進させた。迎撃の弾は、蛇行を行うことで回避する。

メイン射撃のボタンを連打する。

入力を受け付けたEが、ライフルからビームを連射する。

巧は、連打を行う人差し指を意識的に射撃ボタンに張り付かせた。それは、速度を求める連打ではない。ビームの発射時間を把握した絶妙なタイミングのボタンの再入力だった。

武装には硬直が存在する。それは、機体がコマンドを受け付け攻撃を行うために必須の硬直でもあった。

例えば、ビームライフル。コマンドを受け付けた機体は、それを遂行するために、ライフルを構えてから射撃する一連の動作をなぞる必要がある。それは、武装間のキャンセルをどれだけ早く行ったとしても不可避の硬直だ。

キャンセルが早すぎてライフルの構え直しばかりを繰り返し射撃が行えない、そんな事態を防ぐための措置でもある。

それは、言い換えればボタンの連打速度は、ことキャンセルにおいて重要ではないことを意味している。最適なタイミングで再入力を

行うことさえできれば、それがゲームの定めた最速の連射となるからだ。

故に、巧は連射の合間に敢えて人差し指を射撃ボタンに張り付かせる。そうすることで、メイン射撃を繰り返しながら射撃CSのゲージを溜めた。

——いけ！

ライフルからビームが発射された直後、射撃CSのゲージが溜まる。同時に筐体からチャージ完了のサウンドが鳴り響く。

巧は、仕掛ける。

メイン射撃を後格闘の斬り払いにキャンセルする。腰だめにサベルを構えたEが、ストライクフリーダムへ向けて突進する。

最初、ストライクフリーダムとの距離は、至近距離から二、三步離れていた。先行するビームの尾を追いかけるEは、後格闘の追従をもって、その距離を僅かに縮める。ストライクフリーダムがビームを左方向への移動で回避したのを認め、巧は格闘を虹ステでキャンセルした。

Eが、格闘攻撃を取りやめ至近距離へとさらに踏み込む。虹色の残滓をまといながらストライクフリーダムへと肉薄したEに、巧は追撃を命じた。

射撃ボタンをホールドしていた人差し指を離す。レバーは、左方向へ倒していた。

入力を受け付けたEが、右手のライフルを射出した。

それは突然だった。

深く静かな意識の底でモニターと向き合っていた修は、突然の攻撃に雑音を感じ取る。

それは、Eが突然に射出したビームライフルの威力がもたらせた結果だった。

Eが、ストライクフリーダムの進行方向、修から向かって右側の虚空にライフルを向けた。不自然な挙動を認めた直後、ライフル本体が宙に向けて射出される。

ストライクフリーダムの進行方向へ向けて射出されたライフルが、機体の装甲に食い込む。接触した直後、ライフルが爆発した。爆風に打ち上げられたストライクフリーダムを背景に、修は理解する。

——レバー入れ射撃CSだ！

それは、機動戦士ガンダム閃光のハサウェイより、暗黒の海上で三を追うペーネロペーに対し、三を操縦するハサウェイ・ノアがレーン・エイムが駆るペーネロペーを欺いた際のトリックだった。

ライフルを射出し、それをペーネロペーに三本体と誤認させた際の再現だ。

前と左右。レバーを入れた方向にライフルを射出する攻撃は、エクストリームバーサスでは相手の進行方向を読み移動の出鼻を挫く用途で用いられていた。

水平方向への移動に強くデザインされたゲームだからこそ、強力な武装だった。

それを最適なタイミング、最早武装を読んでいなければ対処すら不可能な距離で巧は繰り出した。

修は、即座に呼び出した知識に経験を紐付ける。

——無知じゃない。油断が招いた結果なら、次は対応できるでしょ！

モニターでは、打ち上がったストライクフリーダムを三のビームサーベルが斬り伏せていた。

撃破。

そして再出撃が行われる。

バーストを使用したストライクフリーダムと三。どちらも一度撃破されている。

戦況は横並びだった。

それを思えばこそ、修はさらにゲームに傾注した。

戦況は、ミノフスキークラフトの展開を軸とした一進一退の攻防を繰り広げていた。

一方は生時を全身全霊をとして耐え、他方はミノフスキークラフト

の猛追に限界まで抗い、ダメージのラリーを繰り返す。

一対一の応酬だからこそ、両者は自身の有利を最大限活かすための戦いをしていった。

叶は、筐体に向き合う二人の背後でその様を見ていた。

不意に喉の乾きを覚えた。学生靴から取り出した水筒を煽る。水筒を掲げた腕には、鳥肌が立っていた。次いで修の背中越しにモニターを見る。

研ぎ澄まされている。

叶は、修のプレイをそう評する。

Eが放つ莫大な弾を、ストライクフリーダムは縫うように躲している。ブーストゲージを酷使し、時には危険を感じるようなプレイを行いつつ、攻撃を通すタイミングや着地を行うタイミングを伺っている。

無謀にも思えるその動きには、しかし雑念を感じない。

正しく本気だからこそ実現された動きのように思えた。

『誰かを好きだつて気持ちは偽れないでしょ』

修の生真面目さが、プレイから、そして記憶の中の声から感じ取られた。

一方で、巧は自身の荒々しさを隠そうともしない。

姉、薫と呼ばれた存在から修を遠ざけるために必死になっていた。それだけ、姉のことが大切なのだろう。叶は、疑いようもない巧の心中を読んだ。

優花の姿がふと脳裏を過ぎった。

叶は、優花が自分に向けている好意に気が付いている。小学六年生のあの時もそうだった。

大切な幼馴染だからこそ、なあなあで良い加減な気持ちで付き合うことはできなかった。

だから、今もまだ向き合えていない。

何ものにも向き合えず、なるがまま、なされるがままの自分が、向き合って良い相手ではないのだ。

白熱する二人に反比例して、叶の体は急速に底冷えしていく。

絶技じみた修のプレイを見る。

日中、あれだけ近くにいた幼馴染の背中が、段々遠ざかっていく感覚にとらわれる。

いや、元々遠かったのだ。

普段の距離の近さから、勘違いをしていたのだ。

修は、いつだって叶の先を行っていた。

今、そのことを心底理解した。

遊ぶだけではない。楽しむだけではない。

修は、もつと深いところで何かに向き合える人間なのだ。

「俺も、お前みたいになんかになれたなら、もしかしたら……」

自然と口から漏れた声は、ゲームセンターの雑多な音に掻き消されて誰の耳にも届かない。それは、声を漏らした叶自身にとってもそうだった。

自身の無自覚な願望は、叶の表層意識に浮かびかけ、けれど体を徐々に支配する寒さに再び意識の底に沈んでいった。

逃げ出したい気持ちを懸命に堪えた。

・
4―6 負けたくない

ある一点を境にラリーが崩れた。

ミノフスキークラフトの加速力でストライクフリーダムの上を掠める。その慣性を乗せたまま両肩のメガ粒子砲を構える。

ゲームシステムが産んだ強烈な銃口補正を受け、Eは眼下のストライクフリーダムへ向けてビームを照射した。

――取った!?

巧は、意表をついたつもりだ。

この一撃のために、持てる手数多くを切ったつもりだった。

ファンネルミサイルとライフルの射撃、ミサイルとアシストのメッサーを使ってストライクフリーダムを動かした。減少したブーストゲージを肌で読み、ここだというタイミングでEに加速をかけた。

音速の突撃と突然の位置関係は、有効に働くはずだと巧は真実そう思った。

半ば確信めいた疑問を胸にモニターに見入る。

照射に体力を減少させるストライクフリーダムの姿を求めた。

が、絶好のタイミングだと判断して敢行した照射の中にストライクフリーダムはいない。

巧の視線を誘導するように、ターゲットマーカーがストライクフリーダムを追う。ストライクフリーダムは、ステップで照射を避けていた。

――反応したのか!

回避のためにレバーとボタンを操作する。しかし、ストライクフリーダムの周囲に展開したドラグリーンが、既に全基Eを捕捉していた。

機体が掠め合う絶対の距離故に、またその場に足を止め多大な隙を晒すメガ粒子砲の照射を行ったが故に、特殊格闘の入力より、ドラグリーンから放たれたビームがEの装甲を穿つ方が早かった。

Eが両肩を突き出すモーションに反応して回避を行ったシユウの

入力速度の方が、巧のそれより一手早かった。

代わる代わる減らしていた二機の体力に、一回分差が開く。

一歩リードされた。

被弾に覚醒ゲージが溜まる音を聞きながら、巧はその事実を受け止めた。

思考が、ダイレクトに筐体に伝わる。

最早、手の感覚は喪失している。体の末端が、コントロールパネルと一体化しているような気がしている。自分の輪郭が曖昧だった。

眼球とモニターの距離がゼロになったようにも感じられる。狭窄した視界は暗幕がかかったように暗い。暗闇の中では、唯一モニターの煌々とした光だけがはつきりとしていた。

意識の縁で、筐体から漏れる音をとらえる。ボタンが沈む音が、微かに混じっている。それが、目の前の筐体から発せられている音だど気がつくのに時間がかかった。

それくらい、修の意識には余分なものがなかった。

不思議な感覚だった。

ブーストゲージの残量が、確認するまでもなくわかる。

Eのモーションが鮮明に見えるため、攻撃モーションを見逃すこともない。

モニターの隅に見えたファンネルミサイルをつぶさに捉えた。

明瞭な意識が、モニターの全てを認識していた。

修は、自分の全存在が横長のモニターに集中しているのだと自覚した。

戦闘中だというのに、その集中に修は心地よさを感じていた。

肉体の欲求や精神の迷いが存在しない自由さだ。

疲労も緊張もない。戦いの熱に浮かされてる体は、意識と切り離されている。自分の存在のはるか深淵に肉体の感覚が追いやられている。凧いだ湖面のように穏やかで自由な精神が、自分の中心にある。

その精神と向き合う、たった一つの筐体。

ただ、己の全存在をかけてゲームに没頭していた。勝つために、負けないために。

今なら、何にだって誰にだって負けない気がした。

ミノフスキークラフトを終えたEが、強制ダウンから復帰する。

こちらの体力は半分。Eの体力は、射撃コンボ一回で落ちるかどうかといった具合。

修は、考える。

どうすれば勝てるかを。

そのために克服しなければならない課題を思う。

負けないために克服しなければならない課題だ。

——負けないために、集中しろ……！

起き上がったEが仕掛けてくる。

それは、生時は防戦一方だったEが、一転して攻勢へと転じたその一呼吸目だった。回避ではない。ダメージを取るための動きだった。

その動きに、修は、期せずして巧も同じことを考えていたのだと納得した。

ミノフスキークラフト終了後、加速力を失った鈍重なEに対し、修はこれまでダメージを与えていた。巧にとって、生時の被弾は今まで大した問題ではなかったのかもしれない。ストライクフリーダムの攻めには耐えられないが、ミノフスキークラフト発動中に、ストライクフリーダムに同等のダメージを与えることができていたからだ。

しかし、ダメージのラリーが崩れた今、ストライクフリーダムの攻撃を甘んじて受け入れる余裕はEには無い。そう思ったからこそ、決死の攻めに転じたのだ。

修は、身構えた。

Eから射出されたファンネルミサイルが、ストライクフリーダム目がけて直進してくる。ステップでファンネルミサイルの誘導と銃口を切りながら、ドラグーンを周囲に展開した。特殊射撃の二種照射に対する対面の警戒を釣り上げ、同時に接近戦の制圧力を上げる。

送り込まれてくるビームとミサイルをブーストダッシュとレバー操作で抜ける。ブースト移動中にレバーを倒せば、機体はブースト

ダッシュによる速度を保ったまま旋回した。

ミンスリーの草原にポツリと残っていた建築物を盾にして着地を行う。ストライクフリーダムに誘導していた後続の射撃が、自身とストライクフリーダムの中に据えられた建築物に直撃する。

ビームとミサイルの威力を受けた建築物が、崩壊していく。瓦礫の中をブーストゲージを回復したストライクフリーダムが突き抜けた。距離を詰める。

回復したこのブーストゲージで、さらなる有利を得る。

修は、ストライクフリーダムに攻撃を命じた。

ライフルから放たれるビームが、Eの放ったビームと擦れ違う。Eは、回避と着地を兼ねたアシストメインキャンセルでビームを無力化しつつ高度を下げる。

修は、その着地に対して、すぐさま特殊射撃を押しした。

腹部からカリドウスが、周囲のドラグーンからビームが照射される。

破格の制圧範囲を誇る不可避の射撃が、Eへ迫る。Eは、着地硬直が切れると同時に、滑らかにシールドを構えた。

ガードエフェクトの光を認め、修は特殊射撃をブーストダッシュでキャンセルした。そのまま着地し、ブーストゲージが回復するや否や次の攻撃へ移る。

Eへさらなる接近を行う。

遠近法により始めは小さく見えていたEのシルエットは、今やその詳細が鮮明に確認できるほど大きくなっていった。

ドラグーンとライフル、サブ射撃に格納された単発射撃のカリドウスとクスイフィアスをダシに、Eを揺さぶる。相手の迎撃の弾も同様に脅威となる間合いに修は飛び込んでいたが、迎撃によって生じるEの硬直を利用して着地を通していく。

着地を読まれないように、またはいつでも相手の着地硬直を撃ち抜けるように、両機はミンスリーの大地すれすれを飛行していた。

最中、Eが不自然に右腕のライフルを虚空へ構えた。

直後、ライフルが射出される。

レバー入れ射撃CSだ。

——きた……！

極限まで高められた集中でEの唐突なモーションを認識した修は、間髪入れずに事前に用意していた引き出しから対策を引っ張り出す。

修は、Eが腕を構えた方向から、ライフルの射出方向を見極める。

ライフルは、修の進行方向を封鎖するように射出された。

射出されたライフルが修に直撃する寸前、修は機体に後退を命じる。逆方向へのステップを行った。

ほとんど反射の域だった。

ライフルが、虚空を行く。ややあつて、背後で爆発を起こした。律儀な原作再現だった。

「傾向、分析、対策」

修は、知らずそう呟いていた。

修は、ライフルの爆発を尻目に再び攻撃に転じた。避けられなかった攻撃を避けてみせたという実感はある。が、それを喜べるほど、修の意識は弛緩をしていなかったし、また弛緩を許さなかった。

そこから幾ばく。

僅かな時間応酬を繰り返すと、緊張に耐えかねたのかEが宙に浮いた。

修は、それを見逃さなかった。

レバー前サブ射撃を押し相手へ急速接近と追撃を行う。上昇軌道をとるE目掛けてクスイファイアスレールガン砲を放った。

ステップで辛くもレールガンを回避したEを確認し、修は機体に発生した武装硬直を前方へのブーストダッシュでキャンセルする。

Eの足元に修は飛び込んだ。

相手の足元に張り付くことによって、相手の着地にプレッシャーをかけるためだ。地面への着地から逃れられないようデザインされたゲームなのだから、足元を取られたという事実は、それだけでかなり深刻なものだ。

Eの直下に位置どったことにより、Eをロックオンしているターゲットマーカーが赤色から緑色に変化する。

赤ロックから緑ロックへと遷移したマーカースターのステータスは、先刻の起き攻めを彷彿とさせた。しかし、今回は、ロックオン状態を引き継ぐキャンセル元となる射撃は、こちらも相手にも無い。それぞれ位置取りと回避を優先したためだ。

唯一、機体のロックオン状況に左右されず、独自のロックオン距離を持つドラグーンとファンネルミサイルが、相手に対する有効打となった。

ドラグーンやファンネルミサイル等のオールレンジ攻撃は、真上や真下の機体に対して、誘導や銃口が機能するよう調整されていた。攻撃を行うのは機体本体ではなく、相手に取り付くドラグーンやファンネルミサイルだからだ。

着地によりブーストゲージを回復する。その後、修がドラグーンを展開すると同時、Eがファンネルミサイルを射出した。周囲にファンネルミサイルが取り付く。ドラグーンから射撃が開始されるのに合わせ、ファンネルミサイルが宙を蹴り上げた。

ゲームシステムの仕様を利用した攻撃を互いに送り合う。

修は、回復したブーストゲージを酷使し、ファンネルミサイルの回避へ注力する。モニターに描き出されるサードパーソン視点は、頭上のEを映し出しているため、左右に取り付いたファンネルミサイルは見えない。故に、アラートと己の直感が頼りだった。

ミノフスキークラフト非展開状態であったことが幸いした。射出されるファンネルミサイルは、非展開状態だとその数を半分近くまで減らすからだ。

だが、一方のドラグーンは、数に変化がない。合計八基のドラグーンが、空中に釘付けにされたEを纏る。片や着地をしてブーストゲージを回復したストライクフリーダム、片やストライクフリーダムに地面を抑えられ着地を逃したE。ブーストゲージがゼロに近づく中、限られたリソースで回避を行うEは、まるで宙で溺れているかのようだった。

堪らず、そう表現するのが丁度良く思える体で、Eが最後の切り札を切った。

Sバーストを発動したEが、回復したブーストゲージと間もなく開始された膨大な射撃を頼りにこちらを押し返す。

最後の懸念点だった相手のバーストを吐かせ、修は事前に仕込んでいた格闘CSのSEED発現を使った。

即座に回復したブーストゲージと向上した機動力で迎撃の弾を回避しながら、思う。

このバーストを乗り切れれば、負け筋はほとんど無くなる。被弾したとしても、撃破されなければ勝ちが近づく。

修は、バーストゲージを確認した。

あと一度被弾するとゲージが溜まる。

コストと体力的に最後のバーストを使用したEに対し、修は最後のバーストをまだ残していた。

そのバーストで終わらせるつもりだった。

——避けた!?

巧は、驚愕した。

絶妙なタイミングで放ったレバー入れ射撃CSが回避されたことにも驚いたが、それ以上に二回目のライフル射出を避けてみせたその対応力に驚愕したのだ。

二回。

この試合でレバー入れ射撃CSを使用した回数だ。

まだ二回目だというのに、シユウは完璧に対応してみせた。

でたらめだ。

「傾向、分析、対策」

呪文のようなフレーズを周囲の雑多な音の中に聞いた気がした。

そして、動揺が油断を生んだ。

直後に始まった攻撃に対し、機体の高度を上げてしまったのである。

シユウは、その油断を見逃さなかった。

ストライクフリーダムが直下に陣取る。牽制として放たれたクスイファイアスレールガン砲の回避に専念したため、それを押し返す攻

撃を送れなかった。

緑色に変化したターゲットマークと減少の一途を辿るブーストゲージの残量に、危機感が煽られる。

咄嗟にファンネルミサイルを飛ばした。

それが、緑ロックにいるストライクフリーダムに対してできる唯一のことだった。同時、ストライクフリーダムの周囲に展開したドラグーンからビームが放たれる。合計八基のドラグーンから放たれたビームに対し、回避運動を取る。

回避のために、限られたブーストゲージが消費されていく。

巧は、迷うことなくコントロールドラグーン上段の三つのボタンを押した。

シユウに勝ちたい。

その思いが、自分の中で膨れ上がっていく。

勝利への渴望に高尚な理由など無い。

ゲームの本質が勝つことであると、真実巧は信じていた。

父のように家族を養うだけ稼ぐことができず、姉のように頭が良くまた器用に何でもこなせる万能人でもない。凡庸な己が、逃げるように向き合ったものは、父の趣味であるゲームだ。種々様々なジャンルのゲームの中から、巧はとりわけ対戦ゲームを好んだ。

対戦中、モニターに集中すれば、自身を取り巻く雑念を忘れることができたし、何より対戦ゲームこそ最もゲームの本質を体現していると思ったからだ。

勝つこと。

NPCだろうが対人だろうが、突き詰めれば全てのゲームは、その単純なゴールに行き着く。

巧は、そう信じている、

だから、シユウに勝たなければと固く決意する。

大義名分として掲げていた薫の存在は、最早その一切が頭から抜け落ちていた。勝つこと、その目的のためには、姉の存在は心底邪魔だったし、シユウへ向ける敵意の理由に今は姉を据えたくもなかった。

一ゲームプレイヤーとして、シユウに勝ちたい。
その一心で、巧は戦った。

ストライクフリーダムとSEED発現が終了する。SEED発現中であることを知らせる装甲の発光の収まりから、それを察した。バーストの機動力を用いて詰める。

弾幕の嵐は、着実にストライクフリーダムのブーストゲージを削った。

追い打ちをかけるため、ストライクフリーダムの進行方向を読みライフルを射出する。流石の対応力でストライクフリーダムはそれを避けたが、直後に行った喘ぐようなジャンプに巧は直感する。

もうブーストゲージが無いのだ、と。

ゲームであるから、爆発をしたライフルがマニピレーターに現れる。ライフルから射撃を行うと、ストライクフリーダムが左腕のビームシールドを構えた。

ビームを受け止めたストライクフリーダムは、ガード硬直に宙に貼り付けにされる。それを逃すまいと巧は射撃ボタンを連打しながら、接近を行った。

ガードは、シールドを構えた方向に対し、おおよそ百度前後しか機能しない。現実問題、シールドを構えていない方向からの攻撃に対し、ガードが機能する状況は不自然だからだ。故に、側面や背面からの攻撃に対して、ガードは無力だった。

だからこそ、巧は、ガードを側面から捲るため、Eを接近させた。ストライクフリーダムに肉薄する。その体力と自身のバーストゲージを見た。

敵機の体力は半分程度。どう足掻いても一回の攻撃で撃破はできない。そして、バーストゲージは尽きようとしていた。攻めの絶好の機会が、間もなく終了してしまう。

それ等の事実から、巧はこの一撃で最大のダメージを取ることを選択した。

ガードが機能しない側面に回り込む。

ガード硬直に身動きが取れないストライクフリーダムに対し、巧は

再びコントロールパネルの上段の全てを押した。

バーストアタックの入力を受け付けたEが、ミノフスキークラフトを展開しながらストライクフリーダムへ斬り込む。

無力なストライクフリーダムへビームサーベルの一薙ぎを見舞う。サーベルの斬り払いにスタンしたストライクフリーダムを見下ろすように斜め後へ飛び立つEは、ややあつて制動をかけた勢いそのままに姿勢を低くした。それは、前面にバリアーを展開し音速の突撃を行う前触れだった。

音速を超えたEが、ミンスリーの大気を突き抜けた。

最中、全身のミサイルポッドから発射したミサイルで絨毯爆撃を行う。

爆炎と舞い上がった塵芥が、コロニーの背景を染め上げた。

その威力に、空中でスタンしていたストライクフリーダムが巻き込まれる。

バーストアタックを受け大きく体力を減らしたストライクフリーダムは、爆風に打ち上げられた。

その体力は、極僅かである。

簡単な射撃をその身に受けるだけで、ストライクフリーダムは落ちる。

Eと並んだ体力を思い、だが同時に巧は対面の有利を思う。

この一撃で、ストライクフリーダムはバーストを溜めたはずだ。

かかる脅威に、巧は生唾を飲み込んだ。

・
4-7 モニターの鮮明さと対称的な不鮮明さ

修は、自身が受けた損傷が甚大であることをモニターに表示される残り体力から理解した。

ミサイルの絨毯爆撃を受けて打ち上げられた修は、重力に引かれてミスリーを流れる河に落ちた。

ステージの奥では、バーストを終えたEが、バーストアタックにより発動したミノフスキークラフトを展開した状態で立っている。こちらと同じく体力を僅かに残したEは、間もなく訪れる修のバーストに対して身構えているように思えた。

同時に、そのカメラアイから覇気を感じ取る。警戒の中に、勝利への渴望が渦巻いていた。

Eが、高速移動を使ってダウン中の修へ接近する。起き攻めを仕掛けるためだ。ミノフスキークラフト中に決着をつける気なのだろう。

修は、跳ね起きた。

Eが、万全な状態で起き攻めを仕掛けることを嫌ったからだ。

距離を取ろうとした修に対し、Eの猛攻が迫る。高速移動で修の背中を追うEが、ライフルを構えた。自身に向けられたライフルの銃口を認めた修は、しかしその銃口からビームが発射されないことに違和感を覚える。

直後、強烈な既視感が修を襲った。

修は、その既視感に従った。

横方向へのステップで、ライフルの銃口を切る。

Eの手からライフルが射出された。前方向へ射出されたライフルは、直前まで修がいた位置へ飛来した。

前へレバーを倒した射撃CSに、ホットスクランブルの前特殊射撃が思い起こされた。

Eの猛攻はまだ続く。

ここで全てを出し切るかのような苛烈な攻めに対し、修は合間を縫ってドラグーンを展開した。修も、出し惜しみをするつもりはな

かった。ここでこの試合を終わらせると決めた。

射撃、格闘、ブーストボタンを打鍵する。

Mブーストの圧倒的機動力で、Eへ仕掛けた。

ドラグーンを展開した修に、きつと巧は警戒をするはず。特殊射撃か単純にドラグーンの制圧か、はたまたそれ以外か。

先程の状況が思い起こされるような攻めを修は行った。

お互いの機体のディテールが確認し合える距離に、修は怯えな
い。負けるつもりがないからだ。

そしてそれは、巧も同じだと感じられた。Eの挙動に固さを感じない。修の攻め手に対する警戒は伺えるが、それに対応し、あわよくばカウンターを狙ってやろうという柔軟さが伺えた。

両機が、至近で旋回を行う。互いの距離を保つように、即座の攻めと反撃が行えるように、一瞬の隙を見逃さないように、細心の注意を払っていた。

先に均衡を破ったのは、巧だった。

ミノフスキークラフト発動中とはいえ、ブーストを発動した修にブースト性能で負けていたEは、修から距離を取るようにアシストのメッサーを召喚し、生じた硬直をメイン射撃でキャンセルした。

Eの巨体が、落下していく。

修は、Mブーストの機動力でそれを追った。ステップでメッサーの突撃と後続のビームを無力化し、間髪入れずにドラグーンによる一斉射撃をEへ放つ。

着地の衝撃に膝を折り曲げたEは、すんでのところで一斉射撃を避けた。ブーストゲージの回復と着地硬直からの復帰が間に合ったのだ。

修は、Eを追った。一回のブーストダッシュで、Eとの距離を詰める。肉薄する。射撃を終えたドラグーンが、背面ラックへ収納された。

近距離の制圧力を失った修目かけ、Eがサーベルを振り被った。接近に対するカウンターだった。

バーストによる強気な攻めを行う修に対し、意表をつくための反撃

が繰り出された。

迫るEと大振りの一撃を、修は認識した。

息が止まる。

向かって左側から迫るサーベルから逃れるため、修は己を右側に弾いた。

迷いはなかった。

不思議なことに、勝った、と修はそう思った。

思考が、機体に反映される。

ステップによりサーベルを透かしたストライクフリーダムが、ライフルの銃口をEの装甲にあてがった。

放たれたビームが、Eを貫く。

よろけたEに向けて、追撃のカリドウスを射撃した。

カリドウスにEが穿たれると同時に、画面にアナウンスが差し込む。

WIN。

火花を散らしながら操作を失ったEが落下していく。明滅を繰り返す火花は、次第にその間隔を狭め、範囲を広げていく。全身を包むほど火花の瞬きが激しくなった。その激しさが極地に達した瞬間、機体が爆散した。

勝った。

修は、その事実を認めた。

すると、分離していた肉体と精神が修の中で急速に融合を始めた。目まぐるしく情報量を増していく現実には、修は打ちのめされた。

息苦しい。

喘ぐように呼吸をした。

それは、酸素を求める生理現象だった。修は、自分が試合の合間合間で呼吸を止めていたことに気が付いた。

極度の集中がそうさせたのだろうか。

堰を切ったように溢れ出す疲労に脱力しながら、しかし修は充足感を思い出した。

自分と筐体が一体化したような感覚とそれによって可能となった研ぎ澄まされたプレイ。

極限まで高められた集中がもたらせた不純物の存在しない意識は、修が持ちうる実力を限界まで引き出していった。

「シユウ！ もう一回だ！」

自身のプレイを振り返っていた修の思考を遮ったのは、巧だった。興奮した様子で半ば腰を浮かせた巧は、力のこもった眼尻で修を見ていた。肩で息をしていた。

修は、自然と笑みを浮かべた。

今日一日の瀬良巧と、今日の前で鼻息を荒げる巧が、同一人物だとは思えなかったからだ。

「ち、違う！ 生田！」

声を上げて笑い始めた修に自身を顧みたのか、慌てた様子で巧が訂正をした。その頬が、興奮とは違う色に染まる。

「修で良いよ。俺もお前のこと好きのように呼ぶからさ」

目尻に浮かんだ涙を指先で拭う。

負い目は、既に修の中から消え去っていた。

恥ずかしさと興奮がないまぜになった表情で巧は暫く逡巡していた。切れ長の目が、筐体に表示されるプレイヤーネームと修を何度か行き来していた。

ややあつて、巧は修を指さして言った。

「もう一回だ！ 修！」

修は笑った。首肯で返す。

「でも」

浮かせた腰を長椅子に沈ませながら、巧が続ける。眉間に寄った皺と気まずそうに彷徨う視線が、巧の葛藤を表していた。

「ねーちゃんとの仲を認めたわけじゃねえからな。勘違いするなよ！」

自分と姉の仲に介入している修を認めることはできず、ただどこかで修を許容してしまった。そんな矛盾が感じられた。

「それでいいよ」

修は、巧が筐体にクレジットを挿れた音を聞きながらそう返した。

どの道、修がどれだけ薫のことを好きだとしても、薫が同じ熱量で

修のことを好きでいてくれる保証はない。事をせいては仕損じてしまう恐れもあるから、修はゆっくりと薫に好意を伝えていくつもりだった。

それに、バイト先の先輩と後輩という関係も嫌いではなかった。忙しきの合間に見つけた穏やかな時間に、何気なく交わす言葉も心地よかったのだ。

巧には、いつか認めてもらえばいい。

修は、そう思った。

モニターが、トライアドモードからマッチング画面へ切り替わる。次の試合を待つ間、修は深呼吸を行った。

巧と薫と自分。三人の関係性に方向性を定めると、思考は目の前のゲームへと一心に傾いた。

再び、水底にいるような感覚を求めた。

「次は俺の勝ち越しで終わらせるからな！」

西鉄天神駅のホームへ、そう言い残した巧が消えていく。

日はすっかりと暮れてしまっていた。叶は、ホームから伸びる線路の先の夜闇を見ていた。線路を左右から挟む建物が、煌々と照明を放っている。輝きを放つそれらに対し、自身の正面でぽっかりと空いた闇は、どこに続いているのかわからない。

「帰ろう」

長時間椅子に座っていたことで凝った体を、修が伸ばしている。頭上で組んだ両手を離して改札とは真反対にある下り階段へ向かうその足取りには、迷いがなかった。

修が歩き始めると同時、ホームから巧の乗った電車がゆっくりと滑り出した。巧も、帰路についている。

叶は、修の後について歩き始めた。

人垣を縫うように先を歩く修と擦れ違う人に肩をぶつけながら歩く自分。どうして誰もが当たり前前のようにできることができないのだろうか、肩をぶつけた相手に頭を下げながら考えた。

「あ、修くん！」

人混みからやつとのことので抜け出した叶は、修を呼び止める声を聞いた。鬱屈とした気分でもちらを見やると、切れ長の目を弧にしたショートカットの女性が、器用に人集りを抜けて修の元へと走り寄ってきた。

年上に見える。女性にしては高い身長とスラリとした顎のライン。シンプルな服装と背中に背負ったリュックサック。タイトなジーンズが浮かび上がらせる張りのあるヒップ――。

異性を反射的に性欲の対象として見てしまった自分に吐き気を催した。

「薰さん！ バイト終わりですか？」

走り寄ってきた女性に修が応えた。彼女の名前を知り、思わずその横顔を注視する。

修の好きな相手だ。

二人は、手を伸ばせば触れ合える距離で向き合った。自然と歩み寄る。その距離間を、二人は拒まなかった。

「うん。本当はバイト休んで弟の応援に行きたかったんだけど、恥ずかしいからくるなって言われちゃって……。修くんは、随分遅い帰宅みたいだけど、体育祭の打ち上げ帰り？」

恥ずかしかつたわけじゃない。

弟として姉を守ろうとしていた巧を心の中で庇った。巧は、姉の前でバイト先の後輩と言いつ姿を見られなくなかったのだろう。

そう思う傍ら、下の名前で呼び合う二人の間柄に、叶は底抜けな純粹さを感じ取った。自分が異性に対して抱く劣情ではなく、純粹な好意がそこにあるように思えた。

「そんなもんです……」

困った様子で頬をかく修を、薰が疑い深く観察する。

叶は、修に距離を感じた。幼馴染が、もつと遠くなる。

「……先に帰るわ。今日のこと、程良くその人に話せよ」

堪らなくなつて、叶はその場から逃げるように修に背を向けた。

去り際に修に言い放つ。自然とこの場を離れるための言い訳だった。

二人をその場に残し、帰路につく人混みに紛れて歩いた。夏の終わりを感じさせる夜風と都会の喧騒、大通りを行き交う車の駆動音。雑多な物音が自分を掻き消してくれるように思えたから地下街には入らなかった。

誰も彼もが帰路についている。帰るべき場所がはつきりしているから、その足取りは軽い。何度も誰かに抜かされる。

機械的に自宅に向かいながら、しかし叶は迷子になってしまったような気がしていた。自分がひどく歪んだ存在のように思える。

皆が当たり前のように何かに本気になれているのに、自分はそうならない。そう思うと、自分が人間ではないように思えた。

そんな自分が、どうして優花と向き合えようか。

このままどこかに消えてしまいたかった。

「あの子が幼馴染の男の子?」

薫の疑問に首肯で返す。

寄る辺無く頼りない背中では、人垣に消えてしまっていた。

修は、今日一日で自分が犯してしまったタブーの数々を思った。

二人の幼馴染を置いて、自分だけ誰かに好意を抱くことを卑怯に感じた。

それでも薫を好きな気持ちは抑えられない。修は、横に並ぶ薫の手を取りたい気持ちで一杯になった。

ポケットの中のスマホが揺れた。

薫の方に伸びかけていた手でポケットのスマホを手取る。

SNSの通知が、受信したメッセージと送信主を知らせていた。

『夜話せる?』

優花のメッセージから、修は容易に背景を汲み取った。

当事者の叶が知らない水面下で行われる牽制の度、優花は修に感情の捌け口を求めている。

今日、何かあったのかもしれない。

「薫さん。ごめんなさい、食材買わなきゃいけなかったの忘れちゃってました」

笑顔を取り繕って薫に告げた。薫が、寂し気な笑顔を浮かべる。「私も帰って晩ご飯作らなきゃ」

その表情に申し訳無さを得つつ、修は考えた。

薫を好きでいるのと同じかそれ以上に叶と優花も大切なのだと。

薫を送るため、もう一度西鉄天神駅の改札に上がった。いつもキスをしたいと思ってしまう薫の唇を、無感動に見送る。

薫の姿が見えなくなったと同時に、修は人混みを縫って駆け出した。

叶に追いつくためだった。

追いついた後、何をすれば良いのかはわからない。それでも走らずにはいられなかった。

息を切らして走りながら修は思った。

ゲームは単純だ。勝ち負けという単純な決着のために頑張れば良いのだから。

対戦中、易々と決断を下せたゲームと現実を比べる。

どうしてこんなにも現実には複雑なのだろうか。

結局、叶には追いつけずに自宅マンションの前に到着した。息つく間もなくさらに走る。叶の家を目指した。

一軒家は嘘みたいな静けさに包まれていた。叶の部屋は暗い。

修は、膝に手をつけて暗い部屋を見上げた。

インターホンを押して叶の不在を確認してみようとした。しかし直前でやめた。叶が帰宅していたとして、何を話せばいいかわからなかったからだ。衝動的に走り出したから、かける言葉が見つからなかった。

修は、苛立ちを覚えた。どうにかしたいと思い、しかし何もできない自分に苛立った。

苛立ちが膨らむ。苛立ちは、修の心の奥深い部分を刺激した。そこには、触れてしまえば弾けてしまう危うさを持つ何かがあるように思えた。

修は、まだその何かの名前を知らなかった。

連休明けの表彰式だった。

壇上で賞状を授与された少年は、回れ右をした。同じく表彰される他の生徒の邪魔にならないように脇にずれた。

体育館の床を覆うように生徒達が座っていた。彼等は、校長が賞状を授与し、それを生徒が受け取る度に機械的な拍手をしていた。

先程賞状を授与された少年は、他の生徒とは明らかに違っていた。緊張に表情を強張らせるわけではなかったし、名誉を誇っているわけでもなかった。ツンとした表情で立っていた。

それを床に座って眺めていた少年は、不思議に思った。何故嬉しそうではないのだろうか疑問に思った。

体育座りの少年は、自分が書いた作文を思った。夏休みの宿題として課せられた宿題だ。悪くない出来だったはずだ。

少年は、お尻がジンジン痛み始めてきたため、座り直しながら感心をした。やっぱりすごいやと感心をした。

列の前を見ると、セミロングの少女が、周囲の生徒と一緒に拍手をしていた。頭の向きから、少女が表彰されている生徒ではなく、壇上の少年を一心に見ているのだと思った。

座っている少年は、壇上の少年の何でも卒なくこなせてしまうところをすごいと思っていたし、羨ましくも思っていた。

そして、何故いつも冷めているのか疑問に思っていた。

・ 5-1 遭遇が始めたもの

「お疲れ様でしたー」

修は、カウンターの前にいたスタッフに挨拶をしてエレベーターに乗った。無地のインナーの上に羽織った学生服のボタンを第二ボタンまで閉じた。急いでいたから、ワイシャツは着なかった。

一階に到着したエレベーターが扉を開けると、秋の夜風が修を迎えた。開放された制服の襟元を風が撫でる。肌寒さを感じ、第一ボタンを閉じた。本腰を据えて衣替えを終えなければならぬと修は思った。

母の部屋のクローゼットを思い出す。母の冬用のスーツをどこにしまったらどうかと記憶を探った。

「修くん」

エレベーターから降りると、修から向かって左側、バイト先のネットカフェの左脇にあるコンビニエンスストアの軒下に薫がいた。タイトなジーンズは、修の中で薫の代名詞となっていた。

「すいませんー！ シフトの相談で店長と話し込んでしまいました……」

修は、薫に駆け寄った。平日、帰宅の途につく往来を眺めるように二人は隣り合った。

「大丈夫！ 文化祭は三週間後だよね？」

薫が、右のもみあげを耳にかける。背後のコンビニエンスストアの窓から漏れる照明が、薫の横顔を照らした。透き通るような肌に見入る。

「そうです。準備期間中から文化祭が終わるまでは、バイトの時間少なくなりましたよ」

行きましよう。修は、遠景の西鉄天神駅を指さした。

ネットカフェの向かい側、通りを一本挟んだところにいつものゲームセンターがある。文化祭が終わるまでは、通う頻度が減るかもしれない。

修と薫は、往来に紛れて歩いた。秋になると日の入りが早くなる。

街頭と通りを囲む店舗の照明の中で、隣を歩く薫のカーデイガンの白色が映えている。

「修くんのクラスは何をするの?」

「喫茶店です」

薫のスピードに合わせて歩いた。

バイトの終了時間が被った際は、西鉄天神駅まで薫を見送っていた。二学期に入ってしばらくしてから始まった習慣だった。

「楽しみだね。私も行って良い?」

「もちろんです! 奢りますよ」

弧を描く切れ長の目が、西鉄天神駅の改札のむこうに小さくなる。修は、薫が乗った電車がホームから滑り始めるまで見送った。

徐々に加速を始める電車を尻目に帰路につく。

文化祭を控え慌ただしくなる三週間を思い、人知れず気合を入れた。

校内はにわかには活気づいていた。

ジャージに着替えた生徒が、忙しく校内を行き交っている。

修もその一人だった。

「えーっと、具材と紙コップに紙皿に……、最後のお菓子は差し入れ強制されてる?」

クラスのグループチャットで共有された買い出しリストを確認する。練習用に使っていた具材が切れかかっているため、具材と今後のことを見据えた必要な道具の補充に修は向かっていた。

「期待されてるんだろ」

叶も荷物持ちとしてついてきていた。

修は、横目にその表情を伺う。その目は、教室に空きスペースが無かったからか廊下に道具を広げて作業を行う生徒を見ていた。一見して穏やかな表情には、どこか虚ろな気配を感じた。

巧とタイマンをしたあの日から、叶はふとした瞬間にその気配を漂わせるようになっていた。

「おい修」

その気配にかける言葉を考えていた修を、呼び止める声があった。
「巧」

ダンボールを手を持った巧だった。

「お前も買い出しか？」

「買い出し。随分な荷物だけど……」

修は、巧が手に持つダンボールの枚数を数えた。両手で持つのがやっつものように思えた。

「お化け屋敷で使うんだと。暗幕に仮装に工作用の道具にと準備するものが多すぎるんだよ」

口では悪態をついている巧だが、修は巧が浮ついているように感じた。口や態度が悪い巧だが、イベント事に夢中になる所は自分と同じだった。巧との付き合いの中で、修は彼の人となりを理解し始めていた。

「いしー」

巧の背中にぶつかった生徒が、その腕に抱えていたダンボールを床に落とした。

衝撃に振り向く巧の肩口から、その背後を伺う。小柄な男子生徒が、散らばったダンボールの中心で尻もちをついていた。

修は、その顔に見覚えがあった。

「……トンボ？」

慌てて床に散らばったダンボールを掻き集め始めたトンボの手が止まる。恐る恐るといった体で修を見上げた男子生徒は、間違いなくトンボだった。

「え、え、シユ、シユウさん!?!」

長い前髪とつかえながら喋る癖は、一学期の中間テストを終えた直後にゲームセンターで見聞きしたものだだった。

「やっぱりトンボだ！ 同じ学校だったんだ！」

修は、トンボに駆け寄り再会を喜んだ。

「お前ら知り合いなのかよ」

腰を落としてダンボールを拾い始めた修に続き、巧がそれを手伝う。自身が持っていたダンボールは壁に立てかけていた。

「ゲームセンターで知り合ったんだ。同い年だとは思ってたけど、まさか同じ学校だったなんて」

「てことはお前もガンダムやってんのかよ。どうりでトンボなわけだわ。じゃあ、今度高藤も入れてガンダムしようぜ」

高藤、と呼ばれたトンボは、テキパキとダンボールをまとめる修達に囲まれて汗を流し始めていた。あがり症は、相変わらずのようだ。

ややあつてダンボールに手を伸ばしたトンボは、遅れて腰を屈めた叶に目をやる。久しぶり、と口にした叶に、トンボも同じく挨拶を返していた。

「トンボも隣のクラスだったんだ。今まで気が付かなかったのが奇跡みたいだ。改めてよろしく。えーと……」

拾い上げたダンボールを小柄な体躯でどうにか抱えるトンボを、修はどう呼ぶか迷った。ゲームセンターならともかく、校内でプレイヤーネーム呼びは不適切だと思えたからだ。

修の迷いを読み取ったトンボが、ダンボールから半身をのぞかせて言った。

「た、高藤秋久です……」

「じゃあよろしく、秋久」

巧と秋久に別れを告げ学校を出た。

放課後の空は薄暗い。季節の移ろいと機嫌の悪い空模様が原因だった。予報では、週末は雨が降るそうだ。

「ドンキで良いんだっけか？」

叶の質問に頷き歩く。校門から右手に向かえば、天神西通りに出た。雑踏の中を南下していく。

西通りから枝分かれした一本の路地の入り口にあるコンビニエンスストアを通過した時、自動ドアが空いた。

「修と……叶」

人集りを縦になって歩いていた二人を呼び止めたのは、優花だった。まず修、そして人混みの中に叶を見つけた優花は、背後に吉田を伴っていた。

「買い出しっ？」

「私のね。急ぎだから私は戻らなきゃなんだけど、優花はまだ行かなきゃいけないところがあるの」

レジ袋片手に吉田が、修達が来た方向へ早足で向かっていく。肌寒くなり屋外プールが使えなくなった水泳部は、放課後体力作り中心の活動を行っているため、身のこなしは軽やかだった。

「優花はどこ行くの？」

「ドンキ。衣装に使う小道具や材料が足りなくて」

「じゃあ同じだ」

行き先が同じだったため、修達は誰ともなく歩き出した。南下するにつれ、僅かだが人通りが減少する。西鉄天神駅を目指す人々は、西通りを東方向に進むからだ。人通りが減少したため、三人は横に並んで歩いた。

修達は、お互いのクラスで実施する企画や準備中の出来事を話した。お互いのエピソードに笑い、時には驚く。

その中で、修は叶と優花の一挙手一投足を追った。その所作に、違和感はないように思えた。

それに対し、修は安堵半分、不安半分といった心境だった。

体育祭から、修は二人の間柄に暗い感情を抱いていた。体育祭を終えたその日の夜、優花のストレスに付き合った時から、薄暗い何かが修の中で渦巻いていた。

それが不安なのか苛立ちなのか、修本人にもわからなかった。そして、何故今さらそう思うのかもわからなかった。

自分の薫へのストレートな好意が、煮え切らない二人の関係に苛立ちを感じさせているのだろうか。

はたまた、時折見せる叶の虚ろな表情が、修に不安を感じさせているのだろうか。

一方で、自分に問題があるのではないかとも思った。二人は、いつも通り変わりがなく、自分が変わってしまったのではないのかと。考えれどもわからなかった。

西通りの終端が近づく。T字の交差点を渡れば、ペンギンのマスコットが象徴的なディスプレイストアはもうすぐだ。

「あ」

「え」

その時だった。

修にとつて、また叶にとつて、そして優花にとつて予想外の遭遇があった。

学校指定のジャージのフアスナーを首元まで引き上げ、ストレートのロングヘアを二つに結んだ少女が、こちらを認めて足を止めた。思わず、といった具合で漏らした声と不意の停止が、彼女の容姿と相俟って周囲の感心を引く。当然、修達も彼女を見た。

反射的に、隣を歩く叶が声を漏らしていた。

「苺」

雑踏の中、ほとんど口の中で発せられた叶の声を、修は聞き逃さなかった。叶の顔を見た時、叶を挟んで向かい側にいた優花が視界に映り込んだ。優花もその声を聞き逃さなかったようだ。

その目が、大きく見開かれている。

「どうしたの？」

苺、と叶が呼んだ少女の背後から、同じジャージを身にまとった女子高生が二人出てきた。全員、その手にディスプレイストアの黄色いレジ袋を持っていた。

文化祭を直前に控えた高校は、修達の通う高校だけではなかった。動きを止めた修達の中で、誰よりも早く苺が動いた。友人と思われる女子の声にハツとした後、素早く動いた。

「お前——」

開きかけた叶の口を、彼女は開いた手で乱暴に塞いでいた。流れるように叶の耳元へ口を寄せる。

二人の距離に、修は親密さを感じずにはいられなかった。修は、二人の関係や事情を知らなかったから、そう感じずにはいられなかった。

「下手に喋らないでッ！」

耳打ちをした苺の声には、緊張が走っていた。口を塞がれた叶は、

二つに結ばれた苺の髪と整えられた服装、同じジャージを着た彼女の友人を見て、同じ緊張を得た。今は、喋らないことが苺にとって何より有利に働くのだと思った。

苺の友人が、黄色い歓声を上げた。化粧つ気を感じない素朴な表情とどこか品を感じさせる所作は、正しく夢見る乙女だった。興奮に頬を上気させてしまえば、より一層そう感じられた。

「その人は誰なの苺？」

その質問に対し、叶は咄嗟に優花の様子を伺った。顔の下半分を覆う柔らかい手の感触や鼻腔をくすぐるシャンプーの香り、叶に耳打ちをしたためにこちらによりかかると苺の体の感触を忘れ、一心に優花の様子を伺おうとした。

だが、顔の真横に存在する苺の頭が邪魔で、優花は見えなかった。「私、先に行ってるね」

優花が走り出した。なびくセミロングは、猛烈に猛る荒波を思わせた。

「優花ー」

修が、その背中に呼びかける。悲鳴に近い声色だった。

交差点の青信号を渡り始めた優花は、止まらなかった。

修が、こちらに振り返る。目が合う。責めるような視線には、少なからず自虐の色が混じっているように思えた。

ややあって、修は優花を追いかけた。点滅を始めた青信号を全速力で渡る。信号の切り替わりを控え横断歩道上の人通りが少なくなっていたとはいえ、修は器用に人混みを縫っていった。

二人の背中を不思議そうな目で追う苺達。叶は、空中に向けられた己の手に気が付いた。何かを掴もうと伸ばした手は、虚しく虚空を掴んでいた。

寂寥感とわけもわからず後悔が胸を襲う。

逃げ続けたツケが回ってきた気がした。

苺は、走り去った二人の背中に疑問を得た。唐突だったし、その様子が尋常ではないように思えたからだ。

しかし、好都合でもあった。二人の後を目で追う友人達の注意が、自分達から離れている。その隙に、苺は再び叶に囁いた。

「アタシがなんとかするから、アンタは黙ってるか適当に合わせて！ゲーセンのことは、絶対伏せて！」

何だったんだろうととりあえずの疑問を口にしながら、友人達がこちらを見る。その瞳が、まっすぐに苺と叶を捉えた。そこに先程の疑問は露ほども残っていない。全ての興味関心は、苺達に向けられていた。

「で、その人誰なの苺？」

温室育ちのお嬢様だと苺は、自分を含めた母校の生徒を揶揄している。蝶よ花よと大切に育てられた生徒達の多くは、異性に免疫がない。そのくせ、恋愛事には強い関心を抱く。

以前、ひよんなことから他校の男子生徒と付き合っていることが判明したクラスメイトは、そこからしばらくクラス中の感心を引いた。あの時は大変そうだと他人事に思っていたが、自分がその対象になるとは思っていなかった。

そして、誤解をされた異性が、よりによって自分にとって都合の悪い友人になるとは思いもしなかった。

「ただの友達！」

緊張と動揺の中で必死に言い訳を探す。悟られないように笑顔は崩さないが、自分より背の高い叶に耳打ちしたために密着させた体と叶の口を塞いだままの手に気が付いた。

咄嗟に離れる。自分の迂闊な行為をはしたなく思う一方で、筋肉質な叶の体の感触を思い出し顔が熱を持ち始める。

SNSに登録された家族以外の異性は、未だ叶一人だけだった。

期待を胸に疑問を口にする友人を勝手だと思いつながら、しかしこれ以上の言い訳は墓穴を掘るだけのようにも思えた。友人達の背後に周ってその背を押す。

「早く帰ろ？ 質問には道中で答えるから！」

早くこの場を離れたかった。友人の背を押している手には、まだ叶の口元の感触が残っていたし、体半分には叶の体温が残っている。恥

ずかしさに耐えかねた。心臓が早鐘を打っていた。

「友達なんですか？」

擦れ違いざま友人の一人が叶に問いかける。ふと、苺は、叶の返答を聞きたいと強く思った。

「ただの友達に決まってる。お前達が想像してるような関係じゃない」

即答。

冷たく言い放たれた言葉を最後に、叶が走り出した。交差点の歩行者信号が、青色に変わっていた。

苺は、友人の背中を押すことを忘れて、走り去る背中を目で追った。通行人に危うくぶつかりそうになりながら賢明に走る背中に、理由も分からずむしやくしやした。

期待していた答えが帰ってこなかったことに落胆している友人を、「言ったじゃない」と納得させる。苺は、自身の言の矛先に知らず知らず自分を含めていた。

・
5-2 涙色に染められて

目的地のデイスカウントストアの脇にある路地に入った。通りの喧騒が段々と遠ざかっていく。

優花は、しばらく走り続けた。修はそれを追った。

通行人が不審そうにこちらを見ていた。そんなことはどうでもよかつた。

優花がようやく減速する。弱々しい足取りであてもなく路地を彷徨う。修も同じく減速した。優花に並ぼうと、その背中に声をかけようとして、しかし直前で動きを止めた。かける言葉が見つからなかつた。

叶のせいだ。

無責任にそう批判をしたかつた。けれど、幼馴染の関係に深入りを避けたのは自分だ。叶が優花に向き合うのを待ち、その傍らで優花のストレスの発散役に甘んじたのは他ならぬ自分だ。

何故、無責任に叶一人を批判できようか。

胸の深いところで何かが声を上げている。理性ではない。荒々しい何かが、その鋭利な爪を打ち鳴らしている。修は、心底その音を不愉快に感じた。抑えつけて見えないふりをした。

トボトボと歩く優花に続く。ややあって、優花は公園に入った。広く遊具の種類が豊富な公園は、閑散としていた。その広さや遊具の数が、余計に寂しさを際立たせた。日が暮れかけていた。

いくつかあるベンチの一つに優花は座った。その時になって初めて、修は優花の顔を見ることができた。涙が今にも眼尻から溢れ落ちそうに、それを堪えようと唇がわなわなと震えていた。修は慎重に優花の隣に座った。少しの衝撃で均衡が破れてしまいそうだった。

公園に夜の帳が満ちていく。足元から夜気が忍び寄る。気温がぐっと下がったような気がした。

修は、ジャージの上着を脱いだ。インナー一枚になったことで、より寒さを感じた。脱いだ上着を優花にかけた。

それがきつかけになつたのか、優花の膝に一滴の雫が落ちた。俯いて垂れ下がったセミロングの間から、鼻をすする音が聞こえた。

「わかつてる」

その声は、震えていた。

「誰と付き合おうと叶の自由だってわかつてる。叶自身にその気がないってこともわかつてる。優しいし、執着がないから、頼みを断れないのもわかつてる。そして……」

——全てに冷めていることも。

優花が続けようとして、避けた言葉を補完した。

全て。

その対象に、自分達幼馴染が入っているかもしれないと、優花は真実恐れている。

「だけど、やっぱり辛いよ」

修は堪らなくなって優花を抱きしめた。

それ以外にできることがなかった。

かける言葉を見つけられず、かといって面倒だと捨てることもできない。血をかけた兄妹のような幼馴染達に不器用に精一杯向き合おうとした結果だった。

そうせざるを得なかった。

堰を切ったように優花が声を上げた。修の背中に手が回った。修の肩口が、ジンワリと湿り気を帯びていく。

湿り気が広がるにつれ、修の胸の奥底から得体のしれない何かが出でてくる。

誰かに矛先を向けることができず、結果的に自分に向いた責めの言葉が、それでも出口を求めようとしてはらわたの中で延々と回転している。

黒々とした感情の奔流が、自分の奥深くに眠る何かを刺激していた。

修は、優花を優しく抱きしめながら、公園を満たす闇に見入られていた。夜闇と夜気が、修を覆っていく。

肩で息をする。

汗が止まらない。

肉体の疲労を訴える体が、その熱を発散しようとしていた。したたる汗を手の甲で拭う。嫌な汗は、体の生理現象だけではなく、精神の発露によって生み出されてもいた。

ひどく心がざわつく。

とんでもない過ちを犯してしまったような気がする。

良かれと思っ行ってきた全て、流されるままに行った全てが、巡り巡って強固な鎖で叶の首を絞めていた。叶は、振り払いたくて走った。

行くあてはなかった。ただ見つけたいと思い、路地裏を駆けた。

叶は、他人の痛みには感心がなかった。

自分に好意を抱く異性やそこから一步踏み込んで体裁上の恋人関係に至った異性、自分に幻滅して離れていく異性、そして尊厳を踏みにじった異性。全ての涙や責めに叶は、仕方ないと納得をしつつ、しかしどこか他人事のように思っていた。

が、幼馴染の痛みは、叶の繊細な部分を鋭く刺激した。

それを嫌ったから、二人の前、とりわけ優花の前では注意を払っていた。恋愛劇を虚しく演じる行為が、優花を傷つけると自覚していたからだ。

しかし、叶は、それが間接的に優花を守ることに繋がるのだと信じていた。最も傷つける行為だとわかった上でだ。そんな矛盾を自分の行いに認めながら、ずっと続けていた。

他に何をすればいいのかわからなかったからだ。

いや、違う。

わかるうと、考えなかったからだ。向き合うことを避け続けたからだ。

叶は、喉元に迫る圧迫感に立ち止まった。路傍の電柱に手をつき、上体を屈めてもう一方の手で膝を支えとした。

頭がグラグラする。酸欠だろうか。足元が頼りない。コンクリートの舗装された道は、今にも抜け落ちそうだ。

消えてしまいたい。

消えてしまえ。

そのまま死んでしまえ。

今すぐ全てから逃げだしたい——、気持ち悪さに吐き気が込み上げてくる。すんでのとところで耐えた。

頭上の街頭に光が灯る。

救いを求めるように見上げる。

照明の根本に張り巡らされた蜘蛛の巣に、羽虫が絡め取られた。抜け出そうと必死にもがいている。どうすれば抜けられるのかもわからずに。

叶は、やつとの思いで再び走り始めた。

答えの出ない問題に思考が絡め取られていた。忘れたかった。逃げ出したかった。しやにむに走った。

西鉄天神駅の高架下を走った。路地に入って、パチンコ屋の騒音を一瞬浴びた。ラブホテルの前を抜ける。今まで何度も行ってきた性交が、おぞましい行為のように感じられた。左手に広く遊具が豊富な公園を見た。冷たい夜気に満ちた公園では、くたびれたサラリーマンがベンチに腰を下ろしたところだった。何をするわけでもなく、空虚な視線でどこかを見ている。全てを失ってしまったかのような薄弱さが、これからの自分と重なった。振り切るように走った。路地裏の寂しさが耳に痛い。喧騒を求めて通りに出た。

「わー！」

本来の目的地だったディスカウントストアの脇で、ジャージ姿の男女とぶつかりかけた。避けようとした。実際、避けることはできた。しかし、その拍子にバランスを崩し勢いよく倒れた。体を強かに打ち付ける。肉体の強い痛みや疲労感は、それでも胸の内の寂しさと後悔に勝らない。

「大丈夫!? 叶！」

起き上がろうと、休みを求める体に鞭を打っていると、頭上から聞き慣れた声があった。ハツと見上げると、心配そうにこちらを覗き込む優花とその後ろにレジ袋を持った修がいた。

優花がしゃがむ。こちらを心配する健気さが、叶の体に怪我がないか何う動作から感じられる。優花のその所作に、叶は束の間の安心を覚える。優花の奥にいる修に、刹那、いつも通りを感じる。しかし、優花の赤く腫れた目元と修の不穏な気配が、強烈に現実を思い起こさせる。

犯してしまった過ちが、逃れようのない現実として差し迫ってくる。

「大丈夫」

優花にそう答え、叶は軽々と立ち上がってみせた。ズキズキと打ち付けた箇所が痛む。疲労が襲う。耐えなければならぬと、無理矢理笑顔を作ってみせた。

「よかった」

心底ホツとした表情を優花が浮かべる。優花が、自身のジャージの上にもう一枚サイズの大きいジャージを羽織っていることによく気が付いた。胸元には、生田と刺繍されていた。修が、優花を守っているように思えた。ずっと守っていたのだと気が付いた。

「買い出しは先に終えちゃったから、早く戻ろ？ きつと皆待つてるよ」

努めて明るく振る舞う優花に、良心が苛まれる。歩き始めた優花の背中に自然と口が開きかけた。だが、何も言えなかった。何を言えば良いのかわからなかった。

何もなかったかのように装う優花に、叶は修と並んでついていく。時折振り返りながら、当たり障りのない話題を振ってくる優花。叶は、その度に自分の情けなさを痛感した。

隣で修が笑っている。その横顔に強さを感じる。何事にも真摯に向き合う、向き合おうとする修ならば、唐の昔にこんな問題解決してみせたのではないだろうか。優花が好きになった相手が、修だったならばと巡り合わせを呪う。

叶は、修の肩口に薄く残るシミに気が付いた。何かに濡れてできたシミが、優花の赤い目元と結びつく。

俺がいなければ、全て丸く収まったんじゃないのか。

そんな思いに取り憑かれた。

同時に、叶は、隣の修がまとう気配を察知した。ピリピリと肌を炙るプレッシャーがある。笑顔の下に隠された凶器が、今にも叶めがけて振り下ろされそうだった。

叶は、その瞬間を心底恐れた。

文化祭は丁度二週間後に迫っていた。

この週末は、生憎の雨模様だった。叶は、今しがたゲームセンターに到着したハルヒとシオの濡れた足元に雨の強さを想像した。

アナウンサーは、段々と雨が強くなっていくと天気予報を告げている。家を出る前、母がダイニングテーブルに置いた昼夜食用のお小遣いを手にとりながら、天気予報を聞いた。

ゲームセンターの地下一階、エクストリームバーサスのコーナーには、見知った面々が揃っていた。週末、自然と集まるメンバーとは、アドバイスや対戦等の交流を度々重ねていた。受動的に交流を重ね続けた叶であっても、この光景はいつも通りに思えた。

違いがあるとすれば、秋久がその輪に加わっていることだろうか。

「おや、君はいつかの」

秋久の小柄な体躯に気が付いたハルヒが、プレイヤーネームを記憶の中を探していた。

辿々しく、そして照れくさそうに改めて自己紹介を行う秋久を見ると、その後ろにエクストリームバーサスの筐体にジーンが向かうのが見えた。無愛想な長身の男は、いつもノリに伴われてゲームセンターにやってくるが、積極的にコミュニケーションをとるノリとは対象的に、周囲に無関心を貫いていた。

あれも一つの処世術だと叶は思った。憧れているかどうかはわからなかった。

「たまには相方変えようぜ」

最近、メンバーに加わった巧が、修に向けてそう言った。言うや否や、修の返答を待たずその肩を掴んで筐体前の長椅子に座らせる。

「早く来いよ」

修の隣に座った巧が、こちらを振り返る。切れ長の目は、叶と秋久を見ていた。

「……ど、どうしますか？」

秋久が恐る恐る是非を問うてくる。叶は、迷わず頷いた。対戦の準備を進める修の背中を一瞥し、彼等が向き合う筐体と背中合わせに設置された筐体に向かう。叶は、修を恐れていた。その提案は渡りに船だった。

長椅子に座れば、見えるのは筐体と隣の秋久だ。上機嫌にクレジツトを投入する秋久を見てみると、幾らか鬱屈とした気分が忘れられるような気がした。所作から一目で人付き合いが苦手だとわかる秋久は、ゲームで繋がった交友関係を良く思っているのだろう。きつとこれから起こる未知の出来事に心を踊らせているはずだ。叶は、人間関係をようやく始めた秋久のその純粹さに憧れた。

秋久は、よしっとハッキリ聞こえる声量で意気込んだ。厚い前髪の下視線が、一心にモニターに注がれる。

「僕はメッサーラで行きます」

それを尻目に、叶はクレジツトを挿入口に流し込んだ。むかいに座る修の不穏な気配は、筐体に遮られ届かない。試合中もそうであれば良いと願った。

「行くぜ」

頭上から巧の声がした。仰げば、立ち上がった巧が筐体の上から顔を覗かせていた。叶と秋久を順々に人差し指で指さした。その行為は、巧の代名詞になっていた。

筐体の縁に沈む巧の頭頂部を見届け、叶はスタートボタンを押した。叶の知らない間に、いつもの面々が彼らを取り囲むように試合の行く末を見守っていた。ジンは、相変わらず退屈そうに一人離れた筐体でガンダムをプレイしていた。

時折秋久の悲鳴が聞こえる。

変形移行と変形解除を機敏に繰り返しながらどうにか弾を避ける秋久のメッサーラは、ドレットノートが射出したドラグーンをすんで

の所で避けていた。

その動きに、叶は上達を感じる。以前、ストライクフリーダムとダイバーエースの弾幕に絡め取られていたメツサーラの動きは、淀みないものへと変化していた。

何が秋久の動きを上達させたのか疑問を感じつつ、叶はダイバーエースを援護に入らせた。

巧の駆るXアストレイドレッドノートが、ダイバーエースの横槍を受けて後退した。巧の機体選択の幅広さは、相方を務めるプレイヤーの持ち機体を柔軟に受け止めていた。代わる代わる変化する巧の機体には、専門的ではないが、彼の高い次元のプレイスキルが反映させていた。

ドレッドノートと入れ替わるようにストライクフリーダムが、ダイバーエースの前に躍り出る。

叶の中で、緊張が高まった。

プレイヤーとしてモニターから感じるプレッシャーとは別に、ストライクフリーダムの背後から特別なプレッシャーを感じる。ストライクフリーダムの体力を示すバーの下に、駆り手の名前が表示されている。

シユウ。

刺すようなストライクフリーダムのカメラアイの光が、そっくりそのまま修の心を写し出しているように思えた。

気圧されて後退する。直後、先程までダイバーエースがいた虚空をビームが貫いた。

叶は、ストライクフリーダムの放つビームを避けながら、自分は何をやっているのかと疑問を得た。

あの一件以降、何事もなかったかのように接してくる優花と普段通りのようでありながら危うさを感じさせる修に、叶は戸惑っていた。全員が全員当たり前を装いながら、薄氷の上に立っているように思えた。

薄氷の上で、三人は三者三様の態度を取っている。

優花は、努めて明るく振る舞っている。笑顔の下には、抑えようの

ない感情の奔流があるはずだ。

修は、いつも通り明るい。文化祭の準備に奔走する一方、腹の中で何かを抱えているように思えた。

叶自身は、流されるままだった。どうにかしなければと危機感を募らせながら、それでもどうにもできずに周囲に流されている。

今日もそうだった。

週末、修と出かける時は、決まってゲームセンターに立ち寄っていた。気まずさを感じながらいつものように街に繰り出した二人は、ルーティーンに従ってゲームセンターを訪れた。

叶はそれに甘んじた。

せめてゲームをやっている時だけでも、自身を取り巻く厄介事から逃れたかった。ゲームは、ただ楽しむものであってほしかった。

ステージの遠景では、メツサーラがストライクフリーダムとドレットノートの連携攻撃を受けている。ダイバーエースの復帰位置は遠く、今からどう足掻いても援護が間に合わないことは明白だった。

メツサーラは既に一度撃破されている。続けてダイバーエースが撃破されたため、こちらにもう後はなかった。

凶刃がメツサーラに迫る。

前に行くストライクフリーダムの加速は、自身の被弾を勘定に入れていなかった。自分が迎撃されたとしても、メツサーラにブーストゲージを使わせることができれば、後詰めを務めるドレットノートがメツサーラにダメージを与えられるとわかっている動きだ。撃墜間近、かつバーストを持たないメツサーラを思えば、何を当てても勝てる修と巧の心中は気楽なものに思えた。

そこまで考えて、叶はコントロールパネルに乗せた手から力を抜いた。逃れようのない敗北に対し、無意識がそうさせた。

直後、叶達はゲームに負けた。

敗北の直前、ストライクフリーダムのカメラアイが、こちらにアラートを飛ばしていた。警戒のためだろうか。

叶にはまだわからなかった。

帰路は、土砂降りだった。

地下街の南口から地上に出て、大通りを南下した。厚い雲が、やや傾いた太陽を遮っている。密度の高い雨は、空の灰色を地上まで伝播させていた。

ドラッグストアの前を通り、激しい雨に水かさを増した川にかかった橋を渡る。暫く歩き、コンビニエンスストアの脇にある路地に入った。

後ろを歩く修とは会話がなかった。気取られないように盗み見たその表情は、思い詰めたように深刻だった。傘を叩く雨音の強さを言い訳に、修との会話を避けた。

ケーキ屋の前を通る。

路地にむけて大きく開放された店舗の正面から、光が漏れていた。傘で顔を隠す。刈谷のおじさんとおばさん、そして優花に気付かれないうことを祈った。

ケーキ屋の明かりが、背後に抜ける。激しい雨に足元が濡れている。スニーカーの中が、濡れ始めていた。

修の自宅マンションに辿り着いた。

気まずさの終わりを素直に喜んだ。そして、素直に喜んだ自分に嫌気がさした。

「またな」

背後の修にそう言って、その場を離れようとした。

「……………」

「えっ？」

雨音に紛れて、修の声が聞こえた。その声色が、あまりにも暗かったから、叶は自分の耳を疑った。

振り返る。

「やっつき、どうして手を抜いたの？」

傘の縁と修の目が重なっていた。雨の衝撃に上下する縁が、その鋭利な瞳をチラつかせる。

「やっつきって……………」

恐る恐る尋ねた。

瞳を直視できず、顔をそらす。修の視線から逃れるように傘を前に傾けた。

「秋久と組んだ試合。なんで最後動かなかったの？」

視線を避けても、声からは逃れられない。

低く、冷たく、淡々とした声色からは、修の心中が伺いしれない。

あの修が。

明るく、何にでもひたむきな修が、こんな声を出していることに驚く反面、その対象が自分であることに心底震えた。

修は、止められなかった。

試合を終えてから、今の今まで考え続けた疑問をぶつけずにはいられなかった。

全ての原因が、あの一瞬に凝縮されていると直感したからだ。

優花の報われない恋とそこから派生し続ける絶望の原因が、あの一瞬にあると、そう感じ取ったのだ。

修は、止められなかった。

二人の事情の当事者のつもりだった自分。

けれど、無責任に傍観者でいることに甘んじた自分。

大切だと態度で示しながら、それでも向き合おうとしない叶。

優花のトラブルを説明したあの日、なんとかかすると言ったのに何もしないどころか悪手とも思える関係を異性との間に持ち始めた叶。

何を考えているのか伺おうとする度、気まずそうに顔をそらす叶。

とめどなく溢れ出す怒りが、責任の所在を求めて暴れる。

その怒りが成長させた暴力的な何かが、あの一瞬にその正体を表した。

正義感ではない。

哀れみでもない。

どこまでも自己中心的な我儘は、叶の態度を許さなかった。

怒りが、溢れ出す。

「……無理だと思ったからだ。あれだけ距離が離れていたなら、TRAMNS—AMを使っても間に合わない。そもそもダイバーエースは、空

中で動く敵を遠距離から強引に撃ち抜く武装を持っていない。だから、あの状況から勝つことは不可能だったんだ。誰がどうやっても」傘のむこうから声がする。

修は、ギリツと奥歯を噛んだ。

「そんなだから……何にだって向き合えないんですよ」

心の中に留め続けていた思いが、溢れる。雨音が強くなる。自然、声量上がる。

「いつもそうだ。何にだって、誰にだって中途半端で良い加減に向き合って……！ そんなだから、優花は……」

なけなしの理性が、言い淀ませた。

叶の繊細な部分に触れることを止めようとしていた。靴下がスニーカーの中に侵入した水を吸った。きつかけはたったそれだけで十分だった。その冷たさが肩口を想像で濡らした。

はらわたの中で化け物が暴れていた。

「優花を傷つけても平気な顔していられるんだ！」

衝撃が修を襲った。

二本の傘が、足元を転がる。雨に打たれながら、衝撃から回復した修は目を開けた。

こちらの襟首を掴み上げた葉が、怒りに震えていた。

二人は、お互いを直視した。お互いに久しぶりに顔を向かい合わせた気がしていた。なのにお互いの胸の内はわからなかった。

「それ以上喋るなよ。今度は脅しじゃ済まない」

叶は、顔を打ち付ける豪雨をもものもしなかった。

土足で踏み荒らされたことに掻き立てられた怒りにとって、雨の激しさを冷たさは些末なことだった。

叶は、自分の正義が否定されたように思えた。

歪んでいることは知っている。正義によって、優花を傷つけることも知っている。叶は、優花のその痛みを感じ取っていた。平気なわけがなかった。押し潰されそうになりながら、それでも何もわからない自分が何もわからないなりに必死に築き上げた正義だった。

それを否定されて許せるわけがなかった。

幼馴染であつたとしても、許せるわけがなかった。

また、同時に悲しくもあつた。

幼馴染に、自分の苦しみが理解されていないのだという事実を突きつけられていた。解決の糸口が見えない問題に苦しんでいるというのに。

責められているような気はしていた。それを恐れてもいた。ただ、いざ批判されると、叶は悲しくて堪らなかつた。

誤解なくわかりあえるなんて、ロマンチストの考えだと叶は思った。

両手に力をこめる。

修の喉を圧迫した。

苦しそうに表情を歪ませる修だったが、寧猛な気配は陰りをみせない。納める鞘を失くしたかのようにだつた。

「言つてやる……！　ふざけるなつて、何度でも！」

叶は、渾身の一撃を修に見舞つた。

修の体が吹き飛んで、マンションの敷地を縁取るフェンスに背中から突っ込んだ。その体が、ずるずると沈む。

左の頬の痛みにも構わず、修はこちらを睨んでいた。

反撃をしてこない修。どうあつても一歩も引かない頑固さを感じ取る。

暴力に訴えても、修の心についた火は消えない。燃え盛る火炎は、一向におさまらない。

「……うん」

叶は、足元の傘を拾つた。

傘を頭上に差す。雨が遮られるが、既に体はずぶ濡れだつた。水分が体の熱を奪う。激しい怒りが、凍える体の中で際立つ。その激しさは、知らず修に理解されていなかった悲しみを掻き消した。

「お前が必死に向き合つたガンダムでケリつけてやる。お前は、今まで一度も俺に勝てなかつたろ？　勉強でもスポーツでも。ゲームでも、お前は俺に敵わないつて、はつきり分かせてやる」

何もかも滅茶苦茶にしてやる。

破滅的な怒りが、視界を染め上げた。

修が立ち上がる。

傘を拾った。鋭利な傘の縁の下から、修の瞳がはつきりと叶を射抜いていた。その全身が雨に染められている。肩口ももちろん。

・
5-3 捌け口を求める指先

最初に二人に気が付いたのは、電車の運行状況を確認し終えた巧だった。巧に続いて、周囲の面々がずぶ濡れの二人に目を向ける。ジョンと呼ばれている長身の男のフラットな眉が、訝しげに歪んだ。異様だった。

午後の本降りに備えて早めの帰路についた二人が戻ってきたことはもちろん、水滴を滴らせる髪や服を構わずにフロアを進む二人の様子が、ことさら異様だと感じさせた。

巧は、こちらを一瞥もせずに擦れ違った二人を恐る恐る追った。擦れ違いざまに確認した表情は、正しく負の感情に染められていた。

修の顔には、明るく人懐っこいいつもの笑顔はなく、左の頬が赤く腫れていた。

叶の顔は、知的で大人びた様子ではなく、攻撃的な気配を感じさせた。

二人が隣に並んで歩く姿はいつも通りなのに、ピリピリと張り詰めた一触即発な雰囲気は二人の間を満たしていた。

背中合わせに並んだ筐体を挟むように二人は立った。先程と同じ筐体だった。

筐体の頭越しに、二人は向かい合った。筐体もたらす物理的距離は、簡単には埋まらないほど決定的なものに感じられた。

筐体に腰を下ろす二人を、ゲームセンターにいた面々は、茫然自失の体で遠巻きに観察した。

ノリが脇に抱えるファストフード店の紙袋から放たれる芳ばしい香りを、その時ばかりは誰も気にとめなかった。

光条は、いつにも増して暴力的だった。

被弾してしまえば機体の体力を削るビームであるからこそ、その本質は正しく暴力である。だが、ステージの大気を焼く熱線は、システムが管理する機体の体力以外のものに作用してしまうように思えた。

回避と反撃を兼ねた射撃が、ストライクフリーダムに着地へ送り込まれる。持ち前の機動力で、上昇をかけて着地をずらした。ダイバーエースのアシストとして召喚されたジムⅢビームマスターの狙撃が、ストライクフリーダムの足元を穿った。

当たれば、一発で強制ダウンへ陥る射撃だ。強制ダウンの硬直中に接近され、起き攻めをしかけられることは避けたい。

ダイバーエースは、格闘戦に強く調整されている。

最高コストのストライクフリーダムは、基本性能でダイバーエースを大きく凌ぐとはいえ、相手の有利に素直に応じてやるつもりなどなかった。

着地をする。ターゲットマーカーが捉えるダイバーエースが、回転の勢いを乗せてGNソードⅡを投擲した。差し迫る剣先の背後から、凄まじい勢いでダイバーエースが突進してくる。両手で握ったGNビームサーベルは、長大なビームの刃を形成していた。

展開していたドラグーンに迎撃命令を下す。同時にシールドを構えた。

ダイバーエースが振り抜いた刃をシールドで弾く。格闘をガードで弾かれたダイバーエースが、その反動でよろけた。ダイバーエースを支配した不可避の硬直を、ドラグーンから放たれたビームが貫く。

体力を減少させて強制ダウンに移行したダイバーエースが、強かにステージの地面に墜落する。墜落の反動で機体が僅かにバウンドした。ダイバーエースは、それらをものともせず即起き上がった。

減少した体力を取り戻そうというのか、激しい突進を繰り返す。

修は、それらの動きに気圧された。

機動力で圧倒しているはずのストライクフリーダムを、ダイバーエースは執拗に追いかける。細やかな射撃戦を行おうという気配は微塵も感じられない。

叶は、ダイバーエースは、修を、ストライクフリーダムを斬り伏せようとインファイトを常に仕掛けていた。

荒々しいプレイングに、修は疑問する。

本当に叶なのかと。

今、修と叶は、筐体を間に据えて向き合っていた。二人の間に設置された筐体のせいで、お互いにその表情や存在を確かめることはできない。モニターの中に写るプレイが、唯一相手を描き出していた。

修は、ターゲットマークカーに沿って描写される体力バーとその下のプレイヤーネームを見た。

カナタ。

モニターから読み取る事実が、普段の叶とどうあっても結びつかなかった。

——だとしても……！

修の濡れた体が、それを包む濡れた衣服が、戦うことを躊躇させなかった。

どこまでも冷めた叶と、そんな叶に本心から向き合ってもらえる瞬間を待ち焦がれている優花。

もう涙はこりごりだ。

近接戦闘を仕掛けるダイバーエースを捌く。

視野が狭窄する。

暗幕が、世界とモニターを分かť。修の目には、モニターしか見えなくなつた。深い暗闇の中では、自分の存在と胸中で暴れまわる化物の存在だけが感じられた。

前に出る。牽制する。ブーストゲージを読む。着地を狙撃する。被弾を嫌って避けたら、それが襲撃の合図だ。

アシストのジムⅢビームマスターによる狙撃は、読み合いのきつかけに過ぎない。狙撃を回避するために上昇を行えば、その間にこちらは着地をしてブーストゲージを回復し追撃に移行することができる。回避運動をとつたことでブーストゲージの回復を見送つたストライクフリーダムを追い回し、枯渇したブーストを咎めることが目的だった。

もちろん、狙撃が当たれば話は早い。ダイバーエースは、恒常的な機動力でストライクフリーダムに大きく劣る。だからこそ、接近の足がかりとなる中距離での強制ダウンは、彼我の距離を埋めるまたとな

い好機となる。

しかし、易々と直撃してくれるような相手ではないことはわかつて
いる。流石のプレイスキルで、ストライクフリーダムは狙撃を避け続
け、その機動力を活かし着地していた。ダイバーエースに一つコスト
で勝るストライクフリーダムは、圧倒的な地力の差を遺憾なく発揮し
ていた。

叶は、それでもトライし続けた。

勝つ。

そうしなければ、腹の虫が収まらないと思えたからだ。

——わかったような口を利きやがって。

叶の中で、幼馴染は常に優先対象だった。

友人や恋人よりもだ。

大切な関係だと思うからこそ、そうしてきた。

それを向き合うというのではないか。

狙撃をする。特殊射撃のアシスト召喚は、メイン射撃のビームライ
フルでキャンセルが可能だ。召喚時の硬直をメイン射撃でキャンセ
ルすることにより、叶はダイバーエースを着地させた。

ストライクフリーダムは、またもや狙撃を回避する。

——俺がどんな気持ちで優花と向き合ってきたか、知りもしないで
……！

狙撃を回避したストライクフリーダムを確認し、流麗な指さばきで
ダイバーエースへ次の行動を命じる。どこまでも明瞭なモニターは、
単純な事実をはっきりと写し出している。機体を動かしているプレ
イヤーなど一切考慮に入れずに。

虚構だから、偽りだから現実の問題を考慮しないのだと叶は結論づ
ける。

そんなもので、自分を測られたことに対する怒りが、叶を突き動か
した。

ゲームは良い、と叶は心底そう思った。

やるべきことが単純であり、迷ったとしても数瞬後には答えが出
る。現実世界のように、一挙手一投足が何にどう影響を与えるのか気

にする必要がない。

ただプレイし、結果を得るだけだ。

その結果に感動するか無感動に受け止めるかのどちらかだ。

傷つくことも、傷つけることもない。

修と優花を思い出す。

大切だけど、それでいて同時に自分を苦しめる存在だ。

向き合えば向き合うほど、難解な問題に直面する。考えれども考えれども、いつも問題の答えはでやしない。

もううんざりだ。

破滅願望が、叶の中で大きくなる。

素早くレバーを操作した拍子に、濡れた髪の毛先から水滴が飛んだ。モニターに水滴が当たって弾ける。モニターにまばらに散った水滴が、筐体から発せられる光を拡散していた。

不鮮明な水滴越しにモニターを見る。

本質がボヤけたモニターを見る。

——全部消えろ！

叶を染め上げる怒りが、記憶の底から浮かんでくる幼馴染との思い出を掻き消した。その結果に責任を感じることもなく。

「……ッ！」

不意をつかれた。

ジムⅢビームマスターの召喚を認め、狙撃を回避するためにブーストを使ったが、どれだけ待っても虚空を穿つビームが見えない。代わりに見えたのは、ビームサーベルを構えて突撃してくるジムⅢビームマスターだ。

読まれた。

悪寒が背筋を凍らせる。

狙撃を読んだからこそその上昇だったが、裏をかかれたのだ。

狙撃は、相手の硬直や軸の合った移動を撃ち抜くための武装だ。

そのため、発射した直後に弾着する程弾速が速い。かつ、その弾速故に誘導が存在しない、または誘導を実感する機会が極端に少ない。

さらに、ゲームの仕様上、相手の進行方向を先読みして狙撃することは不可能だ。それらの理由から、空中や地上で足を止める硬直を晒さなければ、まず当たることはない。単純なブーストで容易に避けられるからだ。

だが、突撃は違う。徐々に接近してくるジムⅢビームマスターは、その狙いをストライクフリーダムに定め接近してくる。バーニアの火を吹かし、発振状態のビームサーベルを担って接近してくる。はつきりと誘導してくる。

「……このツ―！」

システムの補助を受け緩やかな軌道でストライクフリーダムを追ってくるジムⅢビームマスターに対し、修はステップを入力した。自機とダイバーエースの距離から、下格闘で高度を下げることは危険だと思ったが故の選択だ。するとジムⅢビームマスターは直線軌道を取り始めた。ストライクフリーダムへの誘導をやめたのだ。

修は、一瞬の安堵の間に思う。
冷静だと。

この試合が始まってから今まで、叶はジムⅢビームマスターに狙撃をさせ続けた。それは中距離でダウンを取り、叶有利の展開を形成するためだ。

事実、叶自身それを目的に狙撃を行い続けたのだろう。

が、ストライクフリーダムに狙撃が当たらないことを十分に理解した後で、ジムⅢビームマスターの攻撃を突撃に切り替えた。

それは、ジムⅢビームマスターの狙撃に慣れた修にとって、寝耳に水だった。

結果的に、突撃は叶にとって有利に働いた。

アシスト召喚の硬直をメイン射撃でキャンセルしたダイバーエースは、地上に着地しブーストを回復している。対するこちらは、狙撃を嫌いブーストを吹かし、不意の攻撃にステップを行ったためブースト回復ができていない。

背中を走る悪寒が、続けざまに目の当たりにした光景にさらに強くなる。

ダイバーエースユニットに火が入った。

直後、飛躍的に機動力を向上させたダイバーエースが、ストライクフリーダムの間を見逃すまいと加速をかけた。

怒りが原動力でありながらしかし冷静な叶に、修は自然と流石だと思っただ。幼馴染の納得の立ち回りに、修は一瞬化け物の存在を忘れた。

何故、自分と幼馴染が戦っているのか疑問が過ぎた。

世界と自分を分かたず暗幕が、何かにはためいている。

遠く、声が聞こえている気がする。

「……!! こいつー!」

揺らいだ集中を咎める。それは油断だ。修は、そんな自分の弛緩を許したくなかった。

許してしまえば、今ここに理由がなくなってしまうような気がした。

・
5-4 刃を重ねる。その合間に囁く声は

飛躍した機動力を用いて一息にストライクフリーダムとの距離を詰める。

近付くにつれ鮮明になるストライクフリーダムのツインアイが、先刻の修の双眸と重なる。

目障りだった。

射撃CSを開放する。GNソードIIを投擲する。

叶は、その切先の延長線上に浮かぶストライクフリーダムの所作をつぶさに観察した。

上昇か、横方向へのブーストダッシュか。

答えは、横方向へのブーストダッシュだった。

反射的にレバーを横に倒し格闘ボタンを弾いた。

GNビームサーベルを構えたダイバーエースが、ストライクフリーダムへ斬りかかった。ストライクフリーダムは、周囲にドラグーンを展開していた。それを叶は見逃さなかった。

ストライクフリーダムがビームシールドを構える。同時に周囲に展開していたドラグーンが、順次射撃を開始した。

こちらの格闘のガード、そしてガードに発生したよろけを穿つためのドラグーンだ。

一度味わった迎撃に叶は対応した。

強烈な追従でストライクフリーダムへ迫っていたダイバーエースにステップを入力する。虹色の尾を引きながら格闘攻撃を取り止めたダイバーエースに対し、続けざまに横サブ射撃を入力することでスーパーGNソードIIから連射を行いつつ横滑りさせる。その移動でドラグーンの迎撃を回避する。横サブ射撃の硬直をメイン射撃でキャンセルした。

ビームシールドの構えを解いたストライクフリーダムが、着地所を探して後退する。後続のドラグーンの射撃を認めながら、叶はその背中に狙いを定めた。

メイン射撃を特殊格闘の高速移動でキャンセルする。

ダイバーエースユニット展開中のみ追加される高速移動と高速移動へのキャンセルルートを駆使して、瞬く間にストライクフリーダムへ接近した。

——逃がすか！

ストライクフリーダムが、大きくジャンプする。持ち前の機動力を活かした慣性移動だ。

叶は、その背中に向けてスーパーGNソードⅡの剣先を向けた。剣先がストライクフリーダムの背中に向けて射出される。ワイヤーで繋がれた剣先は、ストライクフリーダムを拘束した。慣性ジャンプの開始を捕らえていた。

ダイバーエースが、ストライクフリーダムとスーパーGNソードⅡを繋ぐワイヤーを巻き取る。叶は、ようやく掴んだストライクフリーダムの背中に、満を持して格闘コンボを叩き込む。格闘コンボ完走用のブーストゲージは、横サブ射撃をキャンセルしたメイン射撃で着地した際に回復していた。

ソードモードに変形したスーパーGNソードⅡでストライクフリーダムの装甲を斬り裂く。

ヒットを知らせるエフェクトとサウンドに合わせて減少していくストライクフリーダムの体力。それ等が筐体から出力される度、叶は自由になっていく気がした。

自身を取り巻く面倒事が目に見えて消えていくような感覚だ。

ストライクフリーダムの体力バーをゼロにし、敵のコストをゼロにする。

それが達成された暁には、もっと自由になれるはずだ。叶は、全てから開放されて、自由になることを望んだ。

——だから、消えろ！

左右のマニピレーターに握ったスーパーGNソードⅡでストライクフリーダムを突く。攻撃によるめいたストライクフリーダムと一度距離を取るため、ダイバーエースが後方に宙返りをして退く。生まれた空間を加速路として、速度を乗せた太刀を見舞う。

斬撃にスタンしたストライクフリーダムを背後にダイバーエースが見得を切る。ストライクフリーダムを爆発が襲った。

ゲーム故の演出をまどろっこしく感じる。今すぐにもでも負かしたい。

高火力コンボを終えて吹き飛んだストライクフリーダム。強制ダウンで地面に叩きつけられたその機体に、ダイバーエースを張り付かせた。

勝ち切る。

叶は、その瞬間を待ち焦がれた。勝って、自由になる瞬間を。

そこからは一進一退の攻防だった。

機体の性能差を活かし手堅く立ち回る修に対し、特殊格闘のダイバーエースユニットを駆使して近接間合いに飛び込み、感情のままに読み合いを仕掛ける叶。

ダイバーエースユニットの展開のタイミングで急速に距離を狭める両機は、刹那の読み合いと反射的な対応で削りあった。

展開が早まったかと思えば次の瞬間には遅くなり、戦場を疾駆するダイバーエースのスラスタール光が、再び苛烈な戦闘の口火を切る。

次第に体力を減少させていく二機は、一機目の撃墜が近付いたタイミングで瞬いた。

差し込むカッターイン。

フォーカスされる機体。

バーストの使用を告げるオーラを纏って、二機はステージの上でその戦いをさらに激しいものとした。

それを遠巻きに観ていた陽介は、嫌悪感を抱いていた。

見るに堪えない試合だと感じていた。

陽介はゲームが好きだ。エクストリームバーサスは、始めて十年近くになるから、特に好きだった。

ゲームは良い。

勝敗に一喜一憂するのはもちろん、敵味方とのコミュニケーションツールにもなる。

この場にいる全員がそうだ。

学生から大人まで幅広い年齢層のプレイヤーと、ガンダムを通して陽介は知り合った。シウウやカナタ、タクミのように知人として紹介されて知り合ったプレイヤーもいれば、シオやトンボのように声をかけて知り合ったプレイヤーもいる。中には、敵として知り合いその後つるむようになったプレイヤーもいる。

全員本名は知らない。

どういった職業に勤めているのか、一切わからないプレイヤーもいる。

しかし、ゲームを通してコミュニケーションをするにあたり、そんなことは関係なかった。

時には敵として、時には味方としてゲームをプレイするだけで、十分に満足だったからだ。

ゲームは、元来『楽しみ』という意味を持つそうだ。大学生時代目にしたゲームの語源を、陽介はいつまでも忘れない。どこで見たのか、何がきっかけで知ったのかはわからない。それでも今の今まで忘れず、そしてこれからも忘れないと言い切れる程度には、陽介にとって意味のある言葉だった。

だというのに、今視線の先で戦っている二人は、ゲームを楽しんでいない。怒りを互いにぶつけ合うツールとして、ゲームに向き合っていた。

陽介は、筐体のモニターを見ていられず、二人の横顔に視線を移した。

一方は左頬が赤く腫れた横顔だ。

他方は鬼気迫る表情の横顔だ。

陽介は、疑問を得た。

何が二人をそうさせているのか。

横顔とプレイだけでは、知る由もなかった。

「ハルヒ」

横合いからの声に顔を向ける。

すると、シオが神妙な面持ちで視線を二人からにこち外さなのまま

にこちらへ問いかけてきた。筋肉を鍛えること、そして歯の白さと日焼けした肌のコントラストに夢中な男が、珍しく眉を悩ましげに歪ませていた。

「……………どっちが勝つ？」

悩みに悩みぬいた結果、シオはそう言った。

陽介は、その逡巡にシオの動揺を感じ取った。半年近くに迫るシユウとカナタとの付き合いをバックボーンに、この男も思うところがあるのだろう。だが、それを安易に口にするのを憚り、二人の事情への感心を取り敢えずの疑問に昇華させようというのだろうか。

陽介は、そんなシオの表情に溜飲を下げた。自身の憤りを表面化させる程、子供ではなかった。

「決まっている」

陽介は、モニターを再び観た。

今年の春にゲームを始めた二人が、持てる全てを投じて描き出す戦場を観た。絶技じみた立ち回りや研ぎ澄まされた読み合いの果てとして、体力を削り合いバーストを重ね合う機体を。

モニターの中で、二機は偶然同時に撃破されていた。ブーストをお互いに酷使した結果、最早これ以上動けないといった状況で放ったビームが一方を貫く直前、すんでのところまで交差するように放たれたビームがその背後で爆散する射手を残し、着地硬直中の他方を穿ったのだ。

それぞれ、コストが三千と二千五百減少する。

陽介は、予定調和のように思える光景を目にし、シオへ告げた。

「この試合、ダイバーエースが勝つ」

そうか、と返事もそこそこにシオはモニターへ集中する。

その姿に、陽介は理解した。シオは、答え合わせをしていたのだと。シオは、低コスト使用だ。陽介の駆るホットスクランブルを後衛によく爆弾前衛を務めている。だからこそ、この試合の結末を予測できてしまうのだろう。

陽介は、そう考えた。

苦しい戦いになる。

シユウの横顔にそう唱えた。

これが、これこそが。

修は、肌で感じるダイバーエースの気迫にとある事実を感じていた。

間違いなく、叶は本気だと。

叶とは、十五年の付き合いだ。

親同士の仲が良かったため、物心つく前からずっと一緒にいたらしい。保育園から小学校、中学と続き高校。

叶は、常にトップだった。

勉強からスポーツ、何をさせてもそうだった。何でも卒なくこなし、上等な結果を得てきた。中学に上がったから、部活として本格的に活動を始めた生徒には敵わないことを加味したとしても、正しく上等な結果を常に収め続けてきた。

特に小学校低学年は凄まじかった。

穂積家の教育方針が通わせた習い事では、すぐ結果を出した。飲み込みの早さは、スクールの先生を唸らせていた。

つまり、穂積叶は天才なのだ。

その天才が、今本気になっている。

修は、その事実を認めざるを得なかった。

自分が集中しているのがわかる。

狭窄した視野はただモニターを世界から切り取り、耳は余分な音を排除して目の前の筐体の音だけを拾っている。

モニターが描く全てをつぶさに捉え、冴え渡った思考が、持てる全てでレバーとボタンを用い機体を操作している。

真実充足感を感じるプレイをしているのに、叶は時折それを凌駕してくる。

ダイバーエースのカメラアイが、ストライクフリーダムの一挙手一投足を事細かに観察している。ある行動に対して取った行動を記憶し傾向をとらえる。とらえた傾向を分析し、次の瞬間には対策してみせる。

戦いの中で成長をしている。

叶をそうさせているのは、叶自身の本気以外に他ならないと修は結論づけた。

異論は認めない。

幼馴染の自分がそう思うのだから、同じく幼馴染の優花以外誰であつても異論は許さない。

修は、その事実には笑った。至近で見なければ気が付かない程に口角が上がったのだ。冷めていた幼馴染がようやく見せた本気に、修は素直に喜んだ。ネガティブな理由が原因で、しかもその対象が自分だとしても、嬉しいことに変わりがなかった。

それに気が付いた修は、再び我儘な化け物の存在を忘れた。

水を打ったような静けさが、修の中に訪れた。

胸中で蠢く激しい感情の奔流が、しんと静まり返る。

今ばかりは、目の前のモニターと、掌と指先の感覚を忘れた。

「何やってんの、俺……」

暗幕のむこうで誰かが囁いている。

暗幕のはためきにショートカットの揺らめきが重なる。

何を、何を言っているのか。それを知らなければならぬという危機感が湧き上がる。

モニターが、瞬間磨き上げられた鏡面に見えた。

そこには、左の頬を腫らし雨に濡れた自分がいる。

そうだった原因を思う。

息苦しさに喘ぐ。

呼吸をする度に指先が筐体と一体化していく。それに合わせて、癡

猛な化け物が段々とその雄叫びを強くしていく。

モニター左上のコストゲージをチラと見る。

こちらは三千。叶は、残り千。

三機目のダイバーエースが、再出撃をしていた。

左下の体力を見る。

格闘コンボ一回で撃破されてしまう体力だ。射撃コンボは受け止

められるが、それを契機に張り付かれてしまうとそのまま負けてしま

うかもしれない。

いい加減に戦って勝てる相手ではないのだ。

叶は、コストで劣るダイバーエースでゲーム内最高コストのストライクフリーダムと五分の試合を作ってみせたのだ。

コストが一つ違うだけで機体性能には大きな隔たりができる。

その前提の上で、この試合展開だ。

生半可な相手ではない。

修は、生唾を飲んだ。

集中しろと自分に唱える。

次いでバーストゲージを見る。

二機目の撃破前にダイバーエースが使用した二回目のバーストに呼応し、修も二回目のバーストを使用した。残りコストと体力的に、どうあがいてもバーストは溜まらない。

ダイバーエースはどうだ。

二回目の撃破分とストライクフリーダムの格闘コンボ一回でどうにか落とせるかといった三機目の体力分、バーストゲージを確保できる。もしかすると、三度バーストゲージが溜まってしまいかもしれない。

そう思い、修は突然自分の不利に気が付いた。信じ難い気持ちで自身のバーストゲージを見る。

三回目のバーストはどうあっても溜まらない。

対するダイバーエースは、二機目の撃破分と三機目の体力分バーストゲージを確保できる。

もしかすると、と最悪の状況を考える。

——三回目のバーストがくるんじゃないの……。

頬を雫が撫でた。それは冷や汗だった。

・
5—5 本当の願望

不安が集中をかき乱す。

修は、迫るダイバーエースと三度点灯を起こすことの決してないバーストゲージに焦燥感を駆り立てられていた。それが起因となつて、集中をかき乱している。

そう思いたい修だったが、本質はもつと異なる部分にある気がしてならない。

集中のボールが、修と世界を分断しようとする度、幻のショートカットが視界に垂れるのだ。それが邪魔をして集中ができていない。正体不明の幻視を振り払おうとすればする程、不安と危機感が大きくなる。集中を遮るそれらが、修を末端から支配し、その輪郭を鮮明にしていた。

筐体が、コントロールパネルが、体の末端と融合してくれない。

修は、モニターを直視する。

叶の駆るダイバーエースの強烈な攻めに対する迎撃を取り止め、距離を取ることに専念した。そうしてできた余裕を使って、不安と危機感に向き合うことにした。そうしなければ、毛頭勝てないと思った。

——なんて言ってるんだ!?

暗幕のむこうの声に問いかける。

声が囁く度にたなびく暗幕が、やはりショートカットと重なる。

修は、その様に既視感を覚えた。

これは現実で見た光景と一致する気がする。そう直感する。

光条を掻い潜る。

着地を狙った狙撃をジャンプで避ける。

長大なビームサーベルの一振りは一振りとはステップで銃口を切ることで避けた。

打ち倒すべきダイバーエースの容赦のない攻撃の合間に幻覚が見える。それは、とことん修の集中を邪魔する。レバー操作とボタン入力は、全て回避のために回され、迎撃も追撃もままならない。

だから、もう一度訊いた。

——あなたは誰だ!? 何で俺の邪魔をする!?

ついに修は、自分の体の輪郭と自分に物理的に接触する筐体の硬質な感触をはつきりと感じた。雑念が思考を埋め尽くしているため、あの水底にいるような集中は程遠い。

ゲームセンターの照明と周囲の筐体の光が、修の視界の端でしきりにチラついている。筐体の音とボタンを打鍵する音、自分の呼吸音が、雑多な音の群に混じって聞き取れない。汗と雨粒が混じり合った不快な水滴が、指先に絡まってボタンが滑る。

振り切りたかった。集中しなければ、叶には勝てない。勝つためには、正体不明の雑念を取り払い、耳に微かに届く声を消さなければならぬ。

心底消えてほしいと願う。だが、そう思うことが修の罪悪感を刺激する。化け物が存在感を大きくする胸中で、僅かに顔を覗かせたけなしの良心が、正体不明の雑念を捨てることを拒んだ。

修は、瞬間目を伏せてしまった。

視界にチラつくショートカットを見たくなかった。それは、修の行いを非難し、これからの言動を先回りして止めているようだ。鋭利な爪を激しく擦り存在感を主張する化け物と罪悪感に浮き彫りにされた良心が、修を板挟みにする。胸がいつぱいいつぱいになった。苦しくて頭を振った。

「何だつてのッ……!?!」

遂に修はそう漏らした。自分にだけ聞こえる程の音量で、苦しさを少しでも減らしたくてそうしていた。

だが、ちつとも晴れない修の胸中を置き去りに、そうしてできた油断を火線が貫いた。

狙撃が、ストライクフリーダムを穿っていた。

被弾に強制ダウンするストライクフリーダムを認める。その際にダイバーエースが彼我の距離を詰める。

修は、自分の失態を恥じた。今ばかりは、筐体に向き合うことをひどく苦痛に感じた。向き合えば向き合う程、修の視界を占めるショー

トカットの割合が大きくなる。決定的に違えてしまうことを必死で止めようとしているかのようだ。

修は、息苦しさに耐えきれなかった。満足に呼吸ができる姿勢を求めて俯いた。そうすることで、僅かばかり胸の圧迫感が和らいだ気がした。強制ダウンから自動受け身で起き上がるまで、そうしようと決めた。

上体を屈めることで、肩幅分の暗闇が太ももの間に生まれる。暗闇の中に、修を取り巻くこの世の全ての問題が雪崩込んでいるように思えた。無秩序に殺到することで何重にも重なった諸問題は、解決の糸口が巧妙に隠された難解なパズルの様に思えた。

解き方がわかれば、簡単に解けてしまうパズルはそこにはない。注視すれば、あまりの複雑さからそのパズルが難解であることはすぐわかった。

修は、愕然とした。幾層にも重なり合ったパズルに髪に付着した水分が滴る。水滴がパズルに浸透していく。

このパズルをどうにかして解かなければならない。

修は、己自身にそう脅迫されているように感じた。生まれ持った自分の性が、そう脅迫していた。

より一層押し潰されそうだった。コントロールパネル上の手が震える。苦しさに藻掻くように震える。逃げ出したくても逃げ出せない。向き合わなければならぬ。自分が取りかかった問題なのだから、今さら放り投げて逃げることは、何より自分自身が許さない。

逃げるよ一人ぼっちになるよ。

そう脅迫する自分の幼い声が、修の背中に覆い被さった。

仮想の体重がのしかかる。差し迫る恐怖を自覚する。それは、修の心のどこかに存在する脆さだった。

修は、思わず目を閉じた。安寧を求めて瞼の裏を彷徨った。気が付けば、胸中で暴れ回っていた化け物が泣いていた。広く寒々しい空間で、一人ぼっちで泣いている。修は、彼の凜猛な爪が縮小し人間のそれに变化する様を認めた。

変化を終えると、そこにいたのは声を押し殺して泣いている幼い自

分だった。

涙を湛えた攻撃的な双眸の下で固く結ばれた唇。その隙間から微かに漏れる泣き声を懸命に抑えようとしているのか、強く握った両手が痙攣を起こしていた。ずっとそうしていたからか、痙攣を起こしていた。

泣いている。

何に対してなのかわからないが、泣いている。

修は、彼を見下ろした。

知っている。修は、彼を知っていた。

蓋をして、心の奥底に閉じ込めて、どうにか見ない振りをしていた自分自身だった。

気が付けば、背景が移り変わっていた。

リビングダイニングルームに窓から西日が差し込んでいる。二人分の家具が配置されたマンションの一室だ。派手に飾り付けがされず、また余剰な家具もない。機能性を重視された部屋。

唯一壁にピンで固定されたコルクボードとそこに飾られた写真が、異彩を放っていた。

修は、その部屋に覚えがある。

気が付けば、彼が修の目の前に立っていた。目元の涙は枯れていた。人懐っこい笑顔を浮かべている。彼の背後から差し込む西日が、彼の顔に影を作った。

彼の全てを覆い隠していた。

弧に歪んだ眉と口。見るものに安堵を与える表情のまま彼が修に手を伸ばす。その指先が修の胸板に触れる。修の胸板は、その手を拒まなかった。抵抗なく彼の手が修の体内に侵入する。

そこが彼の住処だった。

胸が苦しい。

イメージではなく、現実を感じる痛みに修は我に返った。

掌が痛い。爪が食い込むほど強く拳を握っていた。雨に濡れて冷え切った拳が、込められた力に真っ白に変色していた。緩めたくても緩め方がわからない。自分の体なのに、制御の仕方がわからなかつ

た。

「……！！」

修は、痛みに耐えかねて歯の間から悲鳴を漏らした。

それを契機として手が開く。レバーとボタンの感触を確かに感じた。ストライクフリーダムを強引に起き上がらせた。

舌打ちに首を巡らせる。

鯨井徳人くじらいのりひと——プレイヤーネーム『ノリ』は、不快感をあらわにフロ

アから立ち去る海堂仁かいどうひとしの長身の背を見た。

いつの間にかオーディエンスに混じって二人の試合を観察していた彼は、目の前で描写される戦闘に耐えかねてこの場を離れようとしていた。

見る価値などない。

そう言いたげだった。

徳人は、仁の背中に同意した。

自分自身、目の前で繰り広げられる応酬を悲惨なものだと思うからだ。

感情の捌け口をただ乱暴に求めているだけだ。

プレイは、理性を捨てたまるで本能のままに生きる獣のような荒らしさだ。

見るに堪えない。

それでも徳人をここに留まらせているのは、戦っているプレイヤーが日々自分達に師事してくるシユウとその友人のカナタだったからだ。

普段の二人の関係と、それを形作る幼少期からずっと一緒に過ごしてきたという二人の背景を知っているからこそ、この場から離れられなかった。

不安が勝る。

徳人は、旺盛な食欲を忘れ、二人の一挙手一投足を見守った。胸に抱えたファストフード店の紙袋の中身は、すっかり冷えていた。

脳に張り付いて離れないイメージを払拭したい。

修は、視界の中で揺れるショートカットとその奥で囁かれる声、そして自分の内面から湧き出る寂寞とした西日のイメージから解放されることを願った。

戦火に立ち上がるガンダムに縋る。西日の中で観たガンダムは、修の中で美化されている。そのイメージで全てを上書きしたかった。

ダイバーエースが、跳ね起きたストライクフリーダムに反応する。背面のダイバーエースユニットが展開する。

ダイバーエースが高速移動で迫ってくる。

修は、がむしやらだった。

冷静なプレイはもうできない。

蓄積された経験が吐き出す自動応答が、修の指先を機械的に動かしていた。読み合いも機転の効いた立ち回りもない。本能的な直感と生理的な自動応答が、ストライクフリーダムを動かしていた。

それでもストライクフリーダムは応えようとした。

作中最高峰の機動力は、ダイバーエースの猛攻に対応しようとしていた。

その結果として自分が何を欲しているか、修はわからない。そんなことを考える余裕がない。今や視界いっぱい広がるショートカットのイメージと暗幕のすぐ後ろで囁きかける声が、修を支配して離れなかった。

それでも修をモニターに向き直させたのは、最早執念めいた修自身の性だった。

向き合うことを強制させる自分自身の性に従う。それは、考えることを放棄して機械的に習慣をなぞられることと全く同じだった。

ダイバーエースが三度点灯したバーストを使う。予感が明確な脅威となってストライクフリーダムを襲う。ダイバーエースユニットの展開に、バーストとTRANS-AMが重なる。濁流を思わせる暴力的な勢いを機体に宿し、ダイバーエースがストライクフリーダムの直下に陣取る。高速移動を駆使した強引なポジショニングだ。巨躯を回転させてGNソードIIを投擲している。

修は、応答する指先を止めなかった。

その指運に全てを委ねた。勝敗とそこから派生する事柄、その全てだ。

その時だ。

体の内外から押し寄せる痛みには押し潰される寸前で、修の指先を這う温もりが暗幕を払って訪れた。質感はない。記憶が作り出す幻だ。だが温かい。雨に奪われた体温を思い出させ、筋肉の強張りを優しく解きほぐしていく。

修の体をじんわりと伝わる温もりの主は、タイトなジーンズとショートカットの持ち主だった。幻影が、修の至近にその顔を寄せる。その耳元で、優しく囁いた。

『いつか、その幼馴染君と一緒にゲームを楽しめたら良いね』

薫の一言が、修の激情のその全てを消し去った。

暗幕のむこうで囁かれていた声の正体を知った。

指先が痺れた。デバイスの操作を忘れさせた。

「そう……です、ね」

思わず修はそう返した。

いつかの日に交わしたやりとりの再現だった。

顔を上げる。

画面には『LOSE』の四文字と長大なGNサーベルに斬り裂かれ爆散するストライクフリーダムが表示されていた。

修は、逃れようのない敗北の事実を背景に、何故自分達が争ったのかを考えた。イメージの薫に吐露するように省みた。

幼馴染に怒りをぶつけ、それを理由に争ったその経緯を。

記憶がフラッシュバックする。

こちらの胸倉を掴んだ叶の顔が思い浮かんだ。雨に打たれながら、燃え上がる激情を宿したその双眸を。修は、記憶の中の表情にある印象を得た。

叶は、修の浅慮な一言に傷付いたのだと。

直後、修は拳を振り上げた。

・
5—6 雨のあと

——勝った……。

叶は、あれだけ切望した勝利がやけに呆気ないものだと感じていた。

後半、ストライクフリーダムの挙動から覇気が消えてしまったことが原因だった。

勝利への渴望も絶技じみた操作もなく、ただ漫然と機体が動いていたように見えた。

叶は、一瞬修を案じた。エクストリームバーサスでは、機体の性能は常に一定だ。対戦ゲームだからこそ、試合毎で機体の性能に前後は発生しない。であれば、不調の原因は筐体の整備不良かプレイヤーの問題のどちらだ。

叶は、不調の原因を後者だと断定した。筐体の整備不良であれば、もつとストレートに機体の挙動に影響がでるからだ。一本のレバーと四つのボタンで全てを表現するゲームなのだから、どれか一つの機能を欠損しただけでまともなゲームにならない。

だから、原因はプレイヤー、すなわち修にあるのだと。

——だからなんだ。

叶は、一瞬垂れ込めた情けを叩き潰した。勝った事実が変わらず、また自分がそれを切実に望んだことは変わらないからだ。

体が軽い。

全ての問題が、叶の中から消えているように感じた。ゲームに興奮することで分泌された脳内麻薬が一時そう感じさせているのだとしても、今の叶にとってはそれだけで何より満足だった。

叶は、自分の表情を自覚する。

口角が上がっている。快感が脳を犯した。理性は重圧からの解放に打ちのめされている。叶は、全身で自由を享受した。

珍しく熱を帯びた体表から、濡れた衣服が熱を吸っていく。心の乾いた部分をようやく湿らせた何かが、同時に潮を引いていく。乾いた

風が胸中に吹き始めた。

「待て、おい」

不意に耳朶を打つ声に顔を向けた。

巧が信じられないものでも見ているのか、驚愕の表情を浮かべていた。その体が、何かに、誰かに駆け寄ろうとする直前で止まっている。

その隣で秋久が震えている。オーバーサイズの服が、秋久の弱々しい印象にさらに拍車をかけていた。

恐怖に縛り付けられているようだ。

叶は、強い喉の乾きを得た。

途端に血の気が引く。悪い予感が当たったような、そんな気がしている。

視線を巡らせれば、いつの間にかジンを除くいつもの面々が遠巻きに叶達の試合の行末を見届けるためにフロアにいた。

その誰もが、驚きと怯え、そして戸惑いを全身に同居させていた。全員が、ある一点に焦点を合わせている。

叶は、その一点に思い至った。

——修？

自分の対面に位置する筐体。そこにいるプレイヤーをフロアにいる全員が見ていた。

生唾を飲み込む。

乾きに飢えた喉が痛む。

痛みが焦燥感を刺激した。

叶は、対面の修を覗くため背中合わせに一列に並んだ筐体の端へ急いで回り込んだ。

修が、腕を振り上げている。

痛々しい程に握りしめられた拳を頭上に掲げていた。ありとあらゆる負の感情が、その拳に宿っていた。激動する感情の矛先を探し求めていた。

修は、抗っていた。

唇を噛み締めて額から汗を吹きださせ、拳の振り下ろし先を必死に

定めていた。

自身の中に、打ち下ろそうと。

自分が不用意に口にした言葉が、無責任な態度が思い起こされる。一時の感情で、決定的に誤ってしまったことに気が付いた。

自分に対する怒りが、情けなさが、修の腕を振り上げさせていた。

「……修」

横合いからの声に、修は弾かれるように顔を向けた。

叶がいる。

ねめつけるような眼光の鋭さはなく、不安気に揺れる瞳が修に向けられていた。

振り上げていた拳を咄嗟に下ろす。叶に見えないように下ろす。

自分の後悔の象徴を見せることはできなかった。

修は、叶から顔をそらした。繊細な部分に不慮に触れてしまい傷つけた相手だ。今さらどの面を下げて対面すれば良いのかわからなかった。

決定的に間違えてしまったのだ。

幼馴染を取り巻く問題の解決方法は、きつといくらでもあったはずだ。もつとスマートな方法があったはずなのに、強引に解決しようとしてしまった。

優花が脳裏を過ぎる。

笑顔は見えない。

涙を流している。

もう彼女を慰めることはできない。

その資格が自分にはない。

時間をかけてゆつくりと解決の糸口を探すわけではなく、かといって無関心を装って問題の深刻化を避けるほど理性的でもない。衝動に駆られて自分本位に二人の問題をいたずらにかき乱した自分には、もう慰める資格などない。

そう自覚した時、耐え難いほどの熱が涙腺に押しかけた。

必死に抑えようとした。下唇をもつと強く噛む。歯の先端が唇に

食い込んで痛みを訴えた。構わなかった。

雑踏に混じってフロアに敷き詰められたカーペットを踏む音が聞こえた。視界の隅に叶のスニーカーが入り込んだ。

スニーカーの中敷が吸い込んだ水分が、叶の体重に圧迫されて染み出していた。修は、涙腺から溢れる熱を抑えられなかった。

「……………!!」

修は、叶を拒んだ。

筐体から立ち上がり、逃げるように走る。

「修!!」

背後から叶の声が聞こえた。ゲームセンターの騒音の中で何よりも鮮明だった。絶叫と表現して差し支えない声だった。

修は立ち止まらなかった。

今は一人になりたかった。

徳人は思わずその背中を追いかけた。

シユウとカナタが抱える問題の解決ができるとは思っていないし、そのつもりもない。ただ不安定な少年の後ろ姿が、心配でならなかったからだ。

シユウは、フロアを走り抜けトイレに駆け込んだ。

必死でその背中を追いかける。腹の脂肪が邪魔して満足に走れなかったが、今の徳人にとって、贅肉の重みや悲鳴を上げる膝の痛みは些末な問題だった。

遠目に、トイレの入口でシユウが誰かとぶつかったのが見えた。

謝罪もそこそこに一度減速したシユウが今度こそ中に入った。

入れ替わるように仁が出てくる。

不可解さと不愉快さを同居させた仁の眉を認め、徳人はようやくトイレの入口に辿り着いた。息も絶え絶えに中を覗くと、個室の鍵が閉まっていた。

耳を澄ますと、中から咽び泣きが聞こえた。

「なんだア?」

苛立ちを隠そうともせず仁がそう言った。

徳人は、親友の不器用な感情表現に対し首を振ることしかできなかった。

「ごめん」

シユウの微かな声を徳人は聞いた。

叶は、中途半端な姿勢で止まっていた。

走り去る修の背を掴もうと手を伸ばした。修を追いかけようと体をその背中に向けた。一步を踏み出した。

が、二歩目が出なかった。

一切の怒りが洗い流されていた。

ここ小一時間の言動が、修の表情を見た瞬間に脳裏を過ぎった。

全ての結果が、目の前のこれだった。

ノリとジンが戻ってくる。

ジンと目があった。

攻撃的な眼尻は、いつにも増して鋭利だ。長身からもたらされる高圧的な視線の高さから、叶を見下していた。

叶は、その視線から隠れるように手で顔を覆った。逃げ場を求めて目線がフロアを彷徨う。

だが、どこに目線を巡らせても知り合いと目が合う。

ノリ、巧、秋久、ハルヒ、シオ。

説明を求めるわけでもなく、責めるわけでもない。突然の自体に戸惑いを見せる面々。叶にとって、そのどれもが否応なく現実を突きつける存在だった。

叶は、足早にその場を去った。

ノリとジンと擦れ違う。

そして二つの選択肢に直面した。

左手には修が走り込んだトイレが。右手には出入り口のある一階へ続くエスカレーターがあった。

叶は、迷わずエスカレーターを選択した。

雨に濡れて滑りやすくなったエスカレーターを駆け上がった。何かから逃げるときだけ、この足は器用に叶を進ませた。

休日の人混みを強引に抜ける。ゲームセンターの外に出ると、豪雨がコンクリートを打ち付ける激しい音が鼓膜を貫いた。叶は、その時になって傘を階下に忘れていることに気がついた。

しかし、叶は勢いよく雨の中に飛び込んだ。

もうゲームセンターには戻れなかった。

傘の往来を縫って走る。淀みなく走り抜け大通りを帰路につく。

冷たい雨が、体を濡らす。衣服を濡らし、その下にある体表を濡らし、そして体温を奪う。喉は、体表の十分な湿りに反して激痛を伴った乾きを訴えている。

雨を背景に襟首を持ち上げ見上げた修の双眸を思い出した。

怒りを湛え揺るぎない瞳。

その瞳には、先程深い後悔が宿っていた。

叶の呼びかけに拳を下ろした修のどこを探っても、修に結びつく明るさや一途さが見当たらなかった。

虚ろな瞳が叶を認めて暫くした後、重責に耐えかねて修は顔をそらした。今にも消えてしまいそうな弱々しい横顔に、呪詛の言葉が現実のものとなってしまいそうな気がした。

消えてしまえ。

現実に修は消えてしまいそうだった。

取り返しの付かないことをしてしまった。

己の言動を責める自身の全存在が、叶を苛んだ。

そう思うことさえ、おこがましいように思えた。

幼馴染に向き合う権利などないように思えた。

洗濯の終了を知らせる機械音が鳴り響いた。

食器を洗い終えた少年は、手に付着した水分をキッチンに吊るされたタオルで拭き取った。テレビ台の脇のアナログ時計を一瞥した。出発の時刻が迫っていた。

急いで洗濯機から濡れた衣服を取り出した。リビングダイニングの窓際に洗濯物の入ったカゴを置いた。

外は生憎の雨だった。

曇天が日光を遮っているせいか、リビングダイニングは薄暗かった。気が散るから登校前にテレビはつけられないようにしていたし、電気を節約するために敢えて照明はつけていなかった。幼心に家計のことはわからなかったが、それが母の一助になればと少年は信じていた。

少年は、小さな手で洗濯物を干していた。シワを伸ばすために体全体を使って洗濯物を力一杯振った。アナログ時計が定期的に鳴らす秒針の音と洗濯物が空気を不定期に叩く音が、静まり返ったりリビングダイニングに響いていた。

刻一刻と迫る登校時間に急かされているせいか、ハンガーに不格好にかけられた男の子物のTシャツには伸ばしきれしていないシワが目立った。一方で、Tシャツの隣にハンガーで吊るされた女性物のブラウスは、丁寧な仕事ぶりを感じさせた。

窓の外で一陣の風が吹いた。雨が横殴りになった。窓ガラスに打ち付けられた雨が、重力に引かれて流れた。薄暗い部屋で黙々と家事を進める少年の頬と重なった。

目が覚める。

頭が重い。

体は熱いのに、悪寒が修の体から離れない。

修は、僅かに上体を起こしサイドテーブルに置かれたスポーツドリ

ンクを飲む。その横には、昼休み中に母が買ってきた風邪薬や冷却用のシート、真新しいスポーツドリンクとレトルト食品が入ったレジ袋がある。中身は全て未開封だった。

朝、起床後に飲んだ風邪薬と先程口にしたスポーツドリンク、横になる前に額に貼った冷却シートは、元々家に常備していた物だった。しかし、母は備え置き薬や飲料を把握していなかったため、修への確認もなくそれ等を買っていた。

今や、家の管理のほとんどは修が行っている。支払い関係は母に任せる他ないが、できうることは全て率先して修が行っている。

唯一、朝食と修が学校に持っていく弁当は母が作っている。母親らしいことをさせて欲しいと以前口にしていたため、修は不承不承頷いた。

リビングダイニングのテーブルには、ラップのかかった朝食とランチクロスに包まれた弁当があることを思い出した。早朝、修が体調を崩したことを知らなかった母が作ったものだ。

修は、レジ袋の中のレトルトのおかゆを見た。次いでスマホの電源を入れ時刻を確認する。お八つ時が迫っていた。

お腹は空いていなかったが、母が作った料理に手を付けていないことに申し訳無さを感じた。レトルトのパックとスポーツドリンクを指先に引っ掛けるようにして持ち、リビングダイニングに出た。体を支配する倦怠感により、足元が覚束ない。

リビングダイニングは静まり返っていた。週末から降り続く雨音が、窓ガラス越しに届いていた。

レトルトの中身を適当な耐熱容器にひっくり返し、電子レンジに入れる。パウチに記載された時間分パネルを操作し加熱を始めた。

待ち時間でダイニングテーブルにあった朝食をキッチンに持ってくる。ピンと張られたラップを取り除き、表面に水滴をまとったプチトマトを指先で摘んだ。

食べる。

熱に犯されて薄ぼんやりとした意識の端で、プチトマトの瑞々しい食感を感じ取った。中から果肉が飛び出し、修の口に広がった。風邪

の影響で麻痺した味覚が、やけにぼやけた味の輪郭を感じさせる。
もう一粒食べる。

機械的に咀嚼する。電子レンジの駆動音と雨音がリビングダイニングに満ちている。リビングダイニングを覗く。修の希望で買い替えられたデジタル時計は、液晶テレビの脇で音もなく時刻の移ろいを告げている。

最後の一粒を手にしたまま、しばらく修はデジタル時計の移ろいを目で追った。アナログ時計の音が夢にまで出てくるようになり、我儘を言って買い替えてもらった時計だ。その経緯を修は記憶の中に探った。

途端、胸が締め付けられる。

鼓膜を震わせる機械音に、記憶の深い海に潜り込んでいた修は我に返った。電子レンジが調理の終了を知らせていた。容器を取り出そうとした修は、自分の手に粘着質な物体が張り付いていることに気がついた。目を向けた。握り潰されたプチトマトだった。

手を洗って耐熱容器を電子レンジから取り出した。朝食のおかずが乗せられた平皿と一緒にダイニングテーブルにつく。

「いただきます」

咳で痛めつけられた喉で紡ぎ出す。

平皿の上の固形物を箸で口に運ぶ。よく噛んでから活動の弱まった胃に落とす。ラップで密閉されていたためか、水分をよく吸った冷凍の唐揚げは衣がふやけていた。

やつとの思いで食べ終える。胃が苦痛を訴えていたが、修はそれを無理矢理抑え込んだ。

食器を洗い終え、ダイニングテーブルをウェットティッシュで吹いた。片付けを済ませ、リビングダイニングを去る。

自室のベットで横になる。

掛け布団を口元まで引き上げ、スマホを確認した。

SNSには、風邪を案じるメッセージが届いていた。母のメッセージや授業の合間にクラスメイトが送ったメッセージ。

優花のメッセージもあった。風邪のお見舞いを買って出る面倒見

の良さは、親譲りだと思った。修は、その申し出をやんわりと断った。幸いなのは、メッセージのやりとりであるからこちらの心中を相手に読み取られないことだ。

修は、優花に合わせる顔がなかった。

一覧画面を確認する。

叶からは何もなかった。

修は安堵を覚えた。

幼馴染に向き合うことは何より怖かった。

目が覚める。

頭の重さは多少軽減されている。

スマホで時刻を確認した。一時間ほど経過していた。

体が怠い。

修は、体がベッドに沈むままに横になっていた。何の気はなしに寝返りをうち窓の外を見る。

雨が降り続けている。

週末から続く雨だ。週末から翌週中まで不安定な空模様が続き、先週末に見た天気予報を思い出した。

洗濯物をベランダに干せないことを嫌悪した。晩ご飯の献立を考えた。

心臓の拍動が、雨音に紛れて聞こえてきた。徐々に大きくなっていく。やがて、鼓動は別のものになった。アナログ時計の秒針の音だ。

修は、咄嗟にサイドテーブルのスマホを取った。動画アプリを開き、目についた適当な動画を再生する。部屋を包む静寂を消し去るなら何でも良かった。

エクストリームバーサスの動画だった。

毎日正午に動画を投稿しているチャンネルだ。投稿主の声とBGMに、修は聞き入ることにした。

エクストリームバーサスを始めた頃の、上手くなりたいと考えた修は、参考になりそうなものに手当たり次第に目を通した。動画もそ

の一つだ。以来、プレイの参考にするために動画を観続けている。

動画では、投稿主が楽しそうに実況解説を行っている。ネタ寄りの内容の動画だからか、いつにも増して声色が嬉々としている。

修は、動画の音量を限界まで上げた。音量のレベルを示すバーが上限に達してもなお上げようとした。それでも物足りず、休息を要する体を無理矢理起こし勉強机の上に置いていたブルートウスイヤホンを取った。

イヤピースを耳に乱暴に差し込む。音量を上げる。耳を労る旨のメッセージが、これ以上音量を上げることが止めていた。無視をした。

鼓膜を破るほどの大音量で動画を観る。拍動と重なるアナログ時計の音を消し去りたかった。

しかし、エクストリームバーサスのプレイ動画を観ていると、動画内の機体の動きに週末のプレイが重なった。修は、動画アプリの広告に表示された自分と全く関連性のない動画を再生した。

エクストリームバーサスの動画を観ていると、チャンネル主が楽しそうにガンダムをプレイしている様が想像できた。身内とチームを組み、思う存分ガンダムを楽しんでいる様が想像できた。ずぶ濡れの格好で筐体に一人向き合う自分が連想された。

隣の筐体には誰もいない。ボタンを弾く音とレバーのスティックが縁にぶつかる音、筐体から流れる電子音だけが耳につく。

それらは、窓ガラスの外に聞こえる雨音と定期的に鳴る秒針の音と似ている。修は、イメージの中でも構わないから隣の筐体から音が聞こえることを望んだ。

しかし、もう隣に誰かが座ることにはないように思えた。特に、最も望む相手が座ることは決してないように思えた。

修は、叶を傷付けた。

ガンダムと向き合うと、逃れ難い事実が嫌でもついてくる。かといって、一人になりたくもなかった。

寂寞とした自室は、修の胸の奥を刺激した。

布団が重い。罪悪感と心細さに押しつぶされそうだ。

翌日には熱が下がった。

修は、リビングダイニングの窓際に洗濯物を干していた。昨日一日中着ていた寝巻きをハンガーにかける。隣に母のブラウスをかけた。どちらも型崩れを避けるため丁寧にハンガーに袖を通し、裾を持ってシワを伸ばした。

十分すぎるほど寝ていたからか、いつもより早く目が覚めた。全ての家事を終えても時間には余裕があった。

手の中でスマホを弄ぶ。背面に回した指先が、無意識にスマホを打鍵していた。

液晶テレビと向かい合うように設置されたソファに座る。朝の家事を進めるにあたり、気が散るからテレビはつけていなかった。

視線を巡らせる。飾り気のないリビングダイニングルーム。余分な物が排され、必要最低限の家具だけが置かれている。基本仕事に追われ家にいない母が家具を必要とすることはなく、また修も家計の負担になるような買物を避けたからだ。

結果として、リビングダイニングルームには、ダイニングテーブルと椅子、ソファとテレビ台の上の液晶テレビ、その脇のデジタル時計だけがあった。

そのため、真っ白な壁にピンで固定されたコルクボードが目立っていた。修は、コルクボードに歩み寄った。

現像された写真が飾られている。

写真は父の趣味だったようだ。修が産まれる前に撮影された父と母の写真。産まれて間もない修をベッドの上で抱きかかえる母の写真。亡くなった父の趣味を引き継いだ母が撮影した幼少の修の写真。友人家族全員でキャンプに出かけた時の写真。

修は、キャンプ場で撮影された写真に指先で触れた。幼少期の頃であるため、記憶は朧気だ。昔そういうことがあったような気がする、と他人行儀とも受け取れる感慨を得る。

指先で、写真の滑らかな表面を撫でる。幼少の自分と彼の左右に立つ幼馴染二人。

固く腕を組んだ三人の満面の笑みを見た。もう二度と得ることのできない距離間に思えた。指先で彼の両隣にいる少年と少女を隠す。そうした方が、中央の彼には相応しいように思えた。

窓の外から雨音が聞こえる。洗濯物の真下で健気に働いている乾燥機が、絶えず駆動音を漏らしている。無機質なそれは、むしろ静寂を引き立てる。

修は学生服を着た。保冷バッグを入れた学生鞆を肩に下げ、傘を持って外に出る。ここ数日の雨でグツと気温が落ちたように感じる。エレベーターに乗ってもそれは変わらない。エントランスからオートロックを潜っても変わらない。傘を差し、雨の中を歩いても変わらない。

修は、一人で登校することを選んだ。

待ちあわせの時刻より早く家を出たため、当然合流場所に叶も優花もない。熱が下がり本日登校することを伝えていなかったが、そのことが転じて修の行動を正当化させていた。

二人に会うことは避けた。

この孤独が、自分には相応しいと修は思った。

日中の学校では努めて明るく振る舞った。

体調を案じるクラスメイトには、授業中に教師が生徒の反応を伺うために視線を巡らせた際には、平常を装うことに慎重を期した。

教室の喧騒に揉まれながら、修は自分を麻痺させることを選んだ。浮かべ続けた笑顔が頬にシワを刻むように、紛い物の笑みが心を犯してくれることを望んだ。

辛うじて成功だった。

笑みが作る型紙に流し込まれた流動的なメンタルが、修自身に現在の心理を錯覚させる。クラスメイトの他愛のない話に、適していると思われる返答を適していると思われる表情で返し、教師の講釈には文章に句読点を打ち込むように頷きを返す。最も、胸の内を雄弁に語っている文章ほど叙情的な句読点の使い方ではなく、ハウトゥー本がかくあるべきと定める機能的な頷きを返すのが関の山だった。

そうすることで、胸を圧迫する心細さと罪悪感に目を向けないようにした。プチトマトは替えがきくが、修の感情を司る胸中に替えはない。

だが、教室の隅で一人過ごす叶が視界に写る度、整形されたメンタルが崩れかける。型紙の底にじんわりと穴が空き、そこから漏れた液体が修の心細さと罪悪感に垂れる。

修は、自分自身下らないと思えてしまう話題を近くのクラスメイトに振ることで型紙が補修される時間を稼いだ。

生きた心地がしなかった。

完全下校時刻を迎え、修は帰路についた。

話し相手がいないため、また傘を打つ雨音をシャットアウトするためにブルートゥースイヤホンを耳につけ音楽を流す。ガンダム作品の主題歌ばかりを集めた自作プレイリストをシャッフル再生した。

一雨一度の季節に相応しく、日に日に気温が下がっていく。修は学生服の襟を引き上げた。

先週決めた教室のレイアウトやメニュー、看板のデザインを形にする作業は仕上げに入っていた。強制されたわけでもないのに、修を含めたクラスメイトの多くは完全下校時刻まで残り作業を行っていた。

高校生になることで文化祭の規模が大きくなったからか、誰も彼もが夢中で作業に取り組んでいた。

修もそうすることにした。作業に夢中で取り組むことにより、自身を取り巻く事柄を忘れられた。少なくとも、手を動かしている最中は。

叶は早めに教室を後にしていた。校門に向かうその後姿を見て、叶の下校を初めて知った。叶の傘が、校門で待っていた傘と近づく。叶は、その傘の持ち主と帰路について。傘の縁からスカートが覗けた。ビニール傘越しに見えた髪は、セミロングではなかった。

修は新天町に入る。商店街を傘を閉じて歩く。商店街を明るく彩る照明に、僅かに目が眩む。

バイトは休みだった。文化祭を控え、事前にシフトを減らしていた

ためだ。

だというのに、修はバイト先が入っているテナントビルの脇にあるコンビニエンスストアに立ち寄っていた。意味もなく店内を徘徊する。

興味があるわけでもないのに雑誌を手にとった。立ち読み防止でフィルムが巻かれているため、中を読むことはできなかった。

修は、自身の行動に納得のいく理由をつけたくなり、表紙を見た。ファッション誌だ。表紙を飾る甘いマスクの青年が、目元に蠱惑的な色気を漂わせている。季節を先取りした冬の服装は、今の外気にピッタリなように思えた。

表紙を舐めるように隅から隅へ確認する。すると、特集記事のタイトルが表示されていた。

『温もりを感じるインテリア。充実のお家時間を。』

タイトルが添えられたイメージ写真に目が行く。木材を使用して作成された家具と柔らかそうなカーペットが、温もりを感じさせる。壁際に配置された背の低い棚とその天板に乗せられた観葉植物のせいか、小さい画像は多くの情報量を持っていた。

店内BGMの中に雨音が混じる。機能的な部屋の風景が浮かび上がった。秒針がチラつく。

修は雑誌をラックに戻した。商店街側の出口ではなく、他方の出口を潜った。心臓が圧迫されていた。

軒先に出る。通りには雨が振っている。修は胸を抑えて呼吸を整えた。足元から冷気が立ち上る。

目の前を何度も傘が過ぎった。その流れに混じって帰路につけばいいと思う。なのに、修の足は頑なにそれを拒んだ。

オートロックを解除しエントランスからエレベーターに乗る。エレベーターから降りて廊下を進み玄関扉の鍵穴に鍵を差し込む。捻って解錠し、自宅へ入る。

暗い部屋だ。

ガラス窓越しの雨音と乾燥機の駆動音が支配する部屋は、きつとここよりも寒い。修は二の腕を抱いた。

「修くん……？」

声に首を巡らせる。

傘を差した薫が立っていた。

「薫さん」

修は慌てて笑顔を作った。薫の眉根にシワが寄る。何故ここにいるのか問われているような気がした。

「学校帰りに何となくコンビニに寄りたくなって……。薫さんはバイト終わりですか？」

咄嗟に口から出た内容に、修は自分が薫に対して建前を使っていることに気が付いた。修は、薫と自分との間に壁を作った。

「そうだね。修くんは学校帰り？」

傘を閉じて修の隣に薫が並ぶ。薫の疑問に当たり障りのない返事を返す。

修は、身が引き裂かれるような思いだった。

薫に罪悪感や寂しさを吐露したい反面、叶を置いて一人救われることを拒んだ。

胸の内を吐露することができれば、いくらか楽になるだろう。根本的な解決ができなくとも、それで修の心は楽になるはずだ。あの日あの時、修の手を包んだ幻覚のように、外気に触れて冷たくなった修の手を薫は包んでくれるかもしれない。

だが、叶はどうなる。

叶は、誰にも救いを求めていない。修が傷付けたのにも関わらず、叶は一人でその事実を咀嚼し続けている。修を責めるわけでもなく、不都合な事実には蓋をして修達と元の鞘に納まる様子もない。

なのに、自分だけ救われていいものか。

修は、薫に対していつも通りを装った。必死で笑みを作った。

「帰りましょう」

修は、傘を差して軒先を出た。雨が傘を叩く。修は、薫に帰宅を急かした。

薫が怪訝な表情で首を傾げた。いつもの自分に比べ、不自然だっただろうか。わからない。そこまで考えを巡らせる余裕が修にはな

かった。

薫が修の隣に並ぶ。雨が振っていることを幸いに感じた。傘が修と薫を隔て、雨音が音を歪ませる。修は、自分を理解して欲しいと心の奥底から望む相手に自分を偽ることを苦痛に感じながら、西鉄天神駅までの道を歩んだ。

西鉄天神駅のホームへ続く階段を登る。もう少しで薫と別れられる。修は、右の指先で太ももを打鍵した。左側に並ぶ薫に悟られないように逆の手でそうした。

一人になりたい。だが、ドアノブを引いて暗い自宅に帰りたくはない。

理解して欲しい。だが、一人救われることは卑怯だ。

内なる葛藤を胸に、一段一段を登った。

その時、階段を降りてくる通行人に気が付いた。直前で気が付いた。至近に差し迫る通行人に、咄嗟に道を譲ろうとした。修は半身をそらした。突然のことであつたため、左にいた薫と接触した。互いの手の甲が、触れる。

修は、無意識にその手を握っていた。

気付き、ハツとして手を離す。薫の温かい掌の感触が、修の寂寞とした胸中を一瞬にして染めかけていた。修は、思わず口を開いた。胸の内を吐露したい衝動に駆られた。

「……………」

それを直前で堪える。罪悪感がそうさせた。

中途半端に開いた口を笑みの形に変化させる。薫の手を握った左手で後頭部をかく。

今ちやんと笑えているだろうか。違和感なく、自然に。突然、女性の手を握ってしまったことを恥じる少年を装えているだろうか。

修は不安だった。

不安だったから、修は改札口へ向かった。これ以上薫といくと、我慢ができそうになかった。だから早々に別れたかった。

薫が、修の手を掴んだ。

振り向く。

薫が、修を見詰めていた。こちらの胸中を見透かしているような瞳は、悲愴感を湛えていた。水晶体に修が写っている。薫から、修はこう見えているのだろうか。

修は、繋がった手から伝わってくる薫の優しさにとうとう我慢ができなくなつた。

薫が修を抱き寄せる。背中に薫の腕が周る。

腕の中の薫を抱きしめた。目前のショートカットを、目頭から溢れた涙がつたつた。

「僕は、幼馴染を傷付けたんです」

西鉄天神駅と一体化した商業施設。各階を繋ぐエスカレーターを登ると、小さな休憩スペースが窓際に設けられていた。閉館時間が迫っているためか、館内は閑散としていた。修と薫は、窓際のベンチに隣り合つて座っていた。

薫は、修の手を握つて離さなかつた。

「何でこうなつたのかずつと考えています。だけど、考えれば考えるほど自分の幼稚な言動に耐えられなくなります。一人でいると考え込んでみても苦しくなる。楽になりたいんですけど、そう考える資格はないんです。だから、少しでも苦しさを紛らわせるようにいつも通りに振る舞つてました。でもそんなことをしても余計に辛くなるだけなんです。寂しさに潰れそうになるんです」

修は情けなかつた。

薫に事の顛末を説明し、自分の胸中を吐露するほど、自分の不甲斐なさが浮き彫りになる。

なのに、修は薫に甘えずにはいられなかつた。繋がった自分と薫の手を一瞥する。まるで母の手を握る子供のようだ。修は、薫の手から逃れようと腕を引いた。だが、薫はそれを許さなかつた。より強い力で修の手を引く。

その力が、修の甘えを引き出す。自分を理解して欲しい幼い欲求が、修の意思に反して言葉を紡ぐ。

「ガンダムは、僕にとってはずごく意味のあるものなんです」

西日が差し込む部屋で齧りつくように観た映像は、修の中でいつまでも風化せずに記憶に刻まれている。

「小さい時からずっと好きなんです。その好きで、叶と一緒に遊べることがどれだけ嬉しかったか。なのに、結果的に僕はガンダムを使つて叶を傷付けた。最低だ」

薫はしばらく修の手を握り続けた。

言葉を探しているようだった。

ややあつて、薫が口を開く。

「修くんはどうしたい?」

修はその問いに考える。

「一緒にガンダムやりたいです。これからもずっと。三人で一緒に帰りたいし、また一緒に勉強したいです」

実現不可能な願いに思えた。少なくとも、実現するための方法がないように思えたし、あつたとしてもそれを実行する権利が修にあるかどうかは別問題に思えた。

「そのために、どうするべきだと思う?」

修は考えた。考えて、ようやく告げる。

「そんなこと……僕は望めないです」

「そつ、か」

薫の指先が、絡まった修の指を撫でた。

薫は、そのニュアンスに言葉を失った。

厚く巧妙な仮面の下からようやく引き出した修の願望は、彼にとって望めないものだった。

望む望まないではなく、望めない。

修は、理想を願う権利が自分にないと思つている。

修の生真面目さが、修自身を苦しめているように思えた。

良いところでもあり、悪いところでもあつた。

薫は、修との付き合いの中で彼の人となりを理解していた。実直で親しいな男の子だ。自分に好意を向けてくる相手でもあり、同様に好意で応える相手でもある。

一方で、修の幼馴染のことはほとんど知らなかった。修の話す内容としておおよそのイメージはつくが、詳細はわからなかった。顔を見たことはあるが、話したことはない。その程度の関係性であるから、当然だった。

その事実が、薫にこれ以上の言及を許さなかった。

薫は、修の頭を抱いた。抱き寄せた時、修が僅かに抵抗した。無理矢理に抱き寄せた。すると、修は諦めたように脱力した。

頭を撫でながら、耳元で囁く。

「大丈夫。きつと、大丈夫」

修が前を向けるように。

幼馴染と元に戻るように。

撫でる度にそう願った。

薫は、ガラス窓を見た。

窓には雨が付着している。その背後には、夜の帳が降りている。対して館内が明るいからか、ガラス窓には薫と修がハッキリと写っていた。

薫は、ガラスに写る自身の指先を見た。巧から拝借したアーケードコントローラーのボタンを夜な夜な押していたからか、最近指先が少し硬くなってきたような気がする。

披露する機会はないかもしれない。

修の後頭部を見下ろし、漠然とそう考えた。

通りには雨が振っている。往来の中、傘も差さずに走った。すぐ目的地についた。いつものゲームセンターの入口だった。

付着した水滴を拭き取ることもせずに入店した。雑多な音が迎え入れる。

種々様々な筐体の光輝が、視界を埋め尽くした。

今は家に帰りたくなかった。孤独になることを拒んだ。胸を圧迫する息苦しさを感じたくはなかった。

ゲームセンターの喧騒は、鼓膜を絶えず震わせていた。

階下に向かうエスカレーターに乗った。エスカレーターの終端に

達すると、左手にUターンしてエクストリームバーサスのコーナーを
目指す。

筐体に百円を投じてプレイが始まる。

機体进行操作する指先は、どうすればいいのか見込みも立たないまま
ボタンを押下した。

罪悪感とそれに勝るとも劣らない孤独を忘れたくて、修はモニター
に傾注することを選んだ。

そうすることで、叶と一緒にガンダムをプレイした思い出が蘇る。

修は、その思い出に縋った。

傷付けたこと、勝手に一人で救われようとしたこと。

両音とアナログ時計の音が支配する自宅に戻ることに。

「大丈夫」

今にも金切り声を上げて逃げ出したい。

責任、罪悪感、孤独から逃げ出したい。

だが、修自身の性がそれを許さない。

向き合え、と修に強要してくる。

「大丈夫だから」

修は、まだ体に残る薫の体温と楽しい思い出が全てを上書きしてく
れることを願った。

今にも押し潰されそうな自分を守ってくれるように思えた。

・
6-2 傷付け傷付いて、それでも望むのは

叶は、一日を一人で過ごすことを選んだ。

自分に話しかけてくる友人や異性を邪険にあしらい遠ざける。誰かと話すことが単純に億劫だった。

そして終礼を終えると足早に教室を出た。

背にした教室では、文化祭の準備に取り掛かるクラスメイトと修がいる。

文化祭の準備は強制ではなかった。各々の用事を優先し無理のない範囲で進めることが第一原則だったが、文化祭が近付くにつれ団結していくクラスの雰囲気は、訳を説明することもなく早々に帰宅する叶を言外に批判していた。叶は、その批判を心地よく感じた。

当たり前のように人間をやっている周囲に批判されることで、まとも人間をやれていない自分が社会に認められているような気がした。

しかし、それとは別に修から足早に逃げたかった。

修に批判されること、否定されることには耐えられそうになかった。

だが、叶は頭の片隅で理解していた。

そう考えることさえおこがましいのだと。

良かれと思つてとつた行い、衝動に任せて動いた指先。全てが悪手だった。かけがえのない幼馴染を一挙に二人も傷付けて、だというのに逃げることを選択した自分だ。今さら向き合うことなどできない。その資格がない。

叶は、下足箱で靴に履き替えた。乾燥させたスニーカーは、もうその中敷から水を吐き出すことはない。あれだけ自分を染め上げた激情は、もうどこにも存在していなかった。

傘を差して校門を目指す。普段は帰宅の途につく生徒で賑わう校門までの道のりは、文化祭の準備期間だからかひどく閑散としていた。それだけに自分が目立っているように感じる。戸惑いの色を強

く宿した双眸に見られているような気がする。

跳ね上がる足元の泥を気にせず歩を進めた。

学校の敷地から出た。もう修にも優花にも見られることはないし、あの日から強烈に脳裏に焼き付いて離れない戸惑いに満ちたゲームセンターの面々の視線を錯覚することもない。叶は、ただただ安堵した。

「叶くん！ 待ってってば！」

叶は、立ち止まった。隣に並び立った少女を見た。体育祭直後に付き合い始めた同級生だ。校門で待ち合わせをしていたことを思い出した。隣のクラスだと言っていた気がする。

彼女は、傘を持っている手とは逆の手を膝について喘いでいた。その時になって、叶は自分かなりのスピードで歩いていたことに気がついた。

「もう少しゆっくり歩いてよ！」

呼吸を整えた彼女が背筋を伸ばす。セーラー服越しにわかる胸の膨らみと肉付きの良いヒップを目でなぞる。乳房が押し上げたセーラー服の下のくびれを思い出す。

齒に衣着せぬ物言いと大人顔負けのスタイル、そして華のあるルックスが特徴だった。大人びた顔立ちだった。

「ごめん」

叶は謝罪した。簡単に謝ることができた。心の奥底からどうでもいいと思ってる相手には、謝ることができた。

叶は歩き始めた。彼女が何と言おうが、何をしようがどうでもよかった。成り行きに任せるつもりだった。

再び横に並んだ彼女が、叶の腕に自身の指を絡ませる。傘がぶつかった。邪魔に感じたからか、彼女が傘を閉じた。

叶は、彼女のうなじを見下ろした。彼女の言動に、過去付き合ってきた女の中から幾人かの姿を重ねる。こういうタイプは何度も経験した。大人への憧れと自分のステータスを充実させることに拘泥する様は、叶には理解し難いものだった。

本当に大切とする人に理解されればそれだけで十分なのに。

雨を嫌ったのか、はたまた精神的な支えを求めたのか、彼女が叶の腕を抱き寄せた。突然半身を襲った体重にバランスを崩した叶は、反射的に傘を傾けた。その様は、誰が見ても彼女が濡れないように気遣う彼氏のようなだった。満足そうに顔を綻ばせる彼女に対し、叶は彼女を突き飛ばしたい衝動に駆られた。

傘からはみ出した肩が濡れる。優花の赤く腫れた目元が思い起こされる。修の走り去る背中が弱まり始めた雨の中に垣間見えた。何をやっているのか。

自分に問いかけるが、答えは返ってこない。

久しぶりに雨が上がった。

この頃、登下校の時間は常に雨が降っていたため、傘を差さずに下校することを久しぶりと感じた。

赤坂から天神へ向かう通りには、学生の姿が増えた。週も折り返しに入り、文化祭の準備が落ち着いたクラスが増えたからだろう。

工作や打ち合わせに時間のかかる企画を選んだクラスは、文化祭直前まで残って準備をすることになるのだろう。が、叶のクラスのように少ない準備で済む企画を選んだクラスは、その限りではなかった。

かといって、素直に帰るほど生徒達は落ち着いていなかった。文化祭を控え活気づいた生徒達は、お祭り気分には浮かされ街に繰り出していた。

叶は、その中を一人で歩いていた。彼女から誘いがあったが断った。隣にいて欲しいと願った彼女を、叶は拒んだ。彼女と精神的な繋がりを持ちたいとは思えなかった。

叶は、赤信号に立ち止まった。横断歩道のむこうに同じ高校の生徒達の姿が見える。

終礼が終わった後、叶は校内をぶらついて時間を潰した。修と下足箱でぼったり遭遇することを避けた。そのせいで、下校時間が若干遅れていた。

青信号を渡る。新天町に入った。アーケード街だからか、湿気がこもっている。叶は、衣類が湿気を帯びることを嫌いコンビニエンス

トアを経由して通りに出た。

思わず足を止める。

目の前には、いつものゲームセンターがある。

何も言わず、ただそこにある。

——お前はここにいるんだよな……？

叶は、二層式の自動ドアを潜って店内に入っていく修を想像した。エスカレーターで階下に降り、左手に折り返す。そのまま直進してガンダムに。

修は、どういう心境でガンダムをプレイしているのだろうか。

修の様子がおかしいことは、はつきりと察していた。帰宅後、外が完全に暗くなってから夕食用にダイニングテーブルに置かれた千円札を手に自宅最寄りのコンビニエンスストアに行く。その道中で見上げた修の自宅は、このところ常に真っ暗だった。

帰宅していないのだ。

幼馴染の予定は、なんとなく把握している。放課後共に街に繰り出すために、知らず知らず予定の共有を行うことが慣習化していた。だから、バイトの日程や退勤時間もなんとなく把握している。

修は、バイトがある日はゲームセンターに立ち寄ることはなかった。帰宅後に家事が控えているからだ。

いつも通りであれば照明が灯っているはずの時間、ここ最近修の自宅は常に暗い。帰宅していないのであれば、修が退勤後どこに向かっているのかは明白だった。

バイトが無い日であれば尚更だ。

叶は、ゲームセンターの入口に立った。この入口を潜り、エスカレーターで降り、左手に振り返れば、そこに修がいるはずだ。春から何度も歩いた道のりだ。一步を踏み出すだけで、いとも容易くなぞられることができる道のりだ。

また、ゲーム筐体はコックピットのように密閉されていない。開放式だから、店内に入り修の後ろ姿を確認することも話しかけることもできる。

謝罪できるはずだ。

ごめんとと言えるはずだ。

だけど、言ってどうなる？

またなあなあと修と優花と付き合っていく関係に戻るのか？

今さらそれができるのか？

そんなことをして、いいのか……？

できない。

叶は俯いた。

一步を踏み出す勇気がなかった。

決定的に誤ったというのに、再び間違いを犯すことはできなかつた。もう幼馴染を傷付けることはしたくなかつた。

ようやく一つ答えを得た気がした。ずっと苛まれてきた悩みだ。幼馴染との間に横たわる問題に対し、明確な一つの答えだ。

得てしまえば、なんと単純なことかと呆氣にとられてしまう。

しかし、向き合う権利はない。今さら気が付いても遅い。どうしてもいい相手には謝れるのに、幼馴染には謝れない。叶は、改めて失ったものの大きさに気が付いた。

叶の横を何度も人が通り過ぎていく。その誰もが、軽い足取りでゲームセンターに入っていく。誰でも簡単にできてしまうことができないう自分が、叶は惨めで仕方ない。

自動ドアが開いた。横を通り過ぎた人はいない。中から誰かが出てきたのだろう。

叶の社会性が、自動ドアの前に立っていることをようやく咎めた。せめて他人に迷惑をかけないよう消えようとした。

「……………チッ」

叶は舌打ちを聞いた。叶の頭上、高いところから叶の頭頂部目がけて放たれた舌打ちだった。

叶は、その舌打ちに馴染み深いものを感じた。恐る恐る顔を上げる。

長身の男が、叶を見下ろしていた。

「ジン、さん…………」

いつにも増して鋭い眼光が、叶を刺し貫いていた。あの日、あの場

所にいたのだから、なんとなく事情を理解しているはずだ。そして、ゲームセンターから出てきたということは、恐らく今の修を目にしているはずだ。

ジンは、眉間にシワを刻み込んでいる。それは、言外に叶を詰問しているようだ。叶は、足が震えた。表情を取り繕う余裕もなかった。目をそらす。

ジンと対面していると、現実が急速に差し迫ってくるようだ。

叶は、その場から逃げたかった。

だが、自分に批判的な立場の第三者がいることに安堵したのも事実だった。自分が否定されているのだと気が付くと、妙な安心感があった。まともに人間をやれていない自分が他人に否定されることで、真つ当さを手に入れられるように思えた。

しかし、ジンは歩き始めた。叶から向かって左、西鉄天神駅方面に歩き出す。

「はい」

そして、ジンは擦れ違いざま叶にそう言った。

イマイチ現状が理解できない叶を置き去りに、ジンは歩を進める。有無を言わせぬ背中に呆けていると、ジンが立ち止まって首をこちらに巡らせた。苛立たし気な眼尻がこちらを捉える。

「こいつつつてンだろ」

反射的に叶は歩き始めていた。前に行く背中が叶を苛む。

責められている。咎められている。批判されている。

同時にその全てがありがたかった。

ジンが、歩を止めた。

顔を上げると、右手にはゲームセンター。左手にはラーメン屋があった。

右手のゲームセンターは、いつも通っている店舗の二号館だ。一号館とは駐車場を挟んだ至近に存在している。一号館同様エクストリームバーサスが置いてあるが、叶達は専ら一号館を利用していた。

ジンは、左手のラーメン屋のスライド式ドアの溝に指をかけていた。何故自分を伴ってラーメン屋に赴いたのかわからず首を傾げて

いると、ジンがドアを横にスライドする。豚骨のにおいが鼻腔をくすぐった。

ジンが店内に入る。入口横に設置された券売機で食券を買うジンは、ドアを開けっ放しにしていた。入店を促されているのだと気が付く。

「替玉は？」

先程向けられた態度とその直後に訪れるには不適切な場所に戸惑っている、軒先の暖簾の間からジンがこちらを見ることなく尋ねた。

質問の意図が理解できなかった。何故ここにいるのかわからず、また何を求められているのかもわからなかったため、質問の内容を処理するのに時間を要した。質問の意味を咀嚼していると、ジンがキツと叶を睨んだ。

「替玉は？」

強めの語気にハツとして、叶は咄嗟に答えた。

「け、結構です」

その時になって、ジンがその手に食券を複数枚持っていることに気が付いた。一人で食べるには多すぎる枚数だ。叶の分も含まれていそうさ。

「チツ……。遅せエから買っちゃっただろうが」

そう言い残し、ジンが店内の奥へ歩いていく。叶は、訳が分からず呆けた。ジンは、狭い店内を縫うように歩き、カウンター席に座った。カウンターの upper 段に食券を置くと、女性店員がそれを回収していた。

店員が、叶を見た。二人分の食券を手にまごついていた。すると、ジンが叶を見た。

『ハッ』

唇の動きを読み取った。

叶は、導かれるように入店した。狭い店内をどうにか歩き、ジンの隣に座る。

「かたさほっ…」

店員の質問にジンが答える。「かため」

叶もそれに倣った。「かためで」

食券を手に店員が麵場の男性に注文内容を告げた。調理台の隅に食券を注文順に並べていた。女性は、その足で餃子調理用の鉄板についた。慣れた手付きで餃子を鉄板に並べていく。

叶は、男性と女性店員の所作を目で追った。ジンは、スマホを取り出し何かしら操作をしていた。もう一方の手には、水が注がれたグラスを持っていた。

叶もカウンターの上段に置かれていたグラスを手にとった。一口飲む。冷たい水が、食道を通って胃に入る。体内を落ちていくその冷たさは、やけに鮮明だった。自分の中にまだ熱があつたことに驚いた。

反面、生きた心地がしなかった。手慰みにグラスの表面を撫でる。

叶をここに連れてきたジンの行動が理解できなかつた。そして、その意図をいまだ説明しないことも不可解だった。

生殺しにあっているようだ。

責めるなら責めるで今すぐにでもそうして欲しい。ガラにもなく相談役を買って出るなら、今すぐにでも何かを切り出して欲しい。

しかし逃げることはできない。厨房では、叶の分を含めた料理が調理されている。そう思うと、叶は席から立ち上がることもできなかつた。促されるままに入店したのは自分なのだから。

叶とジンの間に横たわる静寂は、叶の精神をじわりじわりと炙つた。

「あの」

叶は、やつとの思いで口を開いた。沈黙に耐えかねた。ジンの指先が止まった。

「お代、払います」

ジンを見ることができない。どんな表情をしているのかわからない。

心中を読み取れずジンの目的を問いただすことが直前で怖くなり、叶は誤魔化すように学生鞄から財布を取り出そうとした。

「いらねえよ」

ジンは乱暴にそう言った。反論の余地はなかった。叶は、おずおずと学生鞆のファスナーを閉めた。

「お待たせしました」

女性店員が、カウンターの上段に丼を置いた。

ジンが、丼をカウンターに下ろす。叶もそうした。

ジンが、箸を割ってラーメンを食べ始めた。叶もそうした。

豚骨スープの中から、細麺を引き上げる。息を吹きかけて温度を下げた。

啜る。

噛みごたえのある細麺が、口内に熱をもたらず。余りの熱さに舌先を火傷した。

ピリリと痛む舌を冷ますために水を飲んだ。

一息をついていると、横合いから麺を勢いよく啜る音が聞こえた。ジンが、凄まじい勢いで麺を啜っていた。

叶は、慌てて麺を啜った。汗が吹き出す。舌が痛む。奢ってもらった手前、ジンのペースに合わせてなければと思った。

また、ジンの行動を模倣していると、叶は自分が何となく人間をやっているように思えた。人間の行動を模範することで、自分がそれに近付いているような気がした。

「餃子です」

女性店員が、餃子が乗せられた楕円形の皿とタレが入った小皿を上段に乗せた。

「バリカタ」

ジンが、女性に替玉の食券を渡す。

「バリカタで」

叶は、口の中で麺を咀嚼しながら食券を渡した。スープの中に麺が半分近く残っていた。半ば意地で食券を手渡した。

替玉を待つジンが餃子をタレにつける傍らで、叶はラーメンを食べ進めた。体温が上昇し鼻水が出ていた。紙ナプキンで拭き取り、一心不乱に食べた。

ジンの行動を模倣する一方で、何かに夢中になることで少しでもジ

ンのプレッシャーから逃れられた。相変わらず生きた心地はしない。「替玉かためです」

女性店員が、替玉が入った小皿を上段に置いた。

叶は、ジンと同時にそれを手に取りスープの中に入れた。直前でスープの中は空にしていたから、替玉は豚骨スープに頭までつかった。

ジンの食べ進めるスピードが落ちたため、叶はようやく自分のペースで食べ進めることができた。

ジンが、二つ目の餃子を箸で摘んだ。タレにつける。

「あいつ」

不意の切り出しに、叶は麺を引き上げていた手を止めた。ついはその時がきたのだと、そう直感した。箸を下ろす。麺がスープの中に沈む。

叶は逃げ出したい。

「テメエの相方。ウザいんだよ」

叶は、次の言葉を待った。

逃げることは許されなかった。

どんな残酷な責め苦であっても、受け入れなければならないと思っ
た。

「死にそんな顔で毎日ガンダムされるとよオ、こっちの気が滅入るだろうが」

ジンが麺を啜る。咀嚼によって生じる沈黙を堪えた。

叶が今まで修に、優花に与え続けた苦しみだ。巡り巡って自分に返ってきたのだ。

向き合うことから逃げ続け、無責任に放棄し続けた痛みだ。

受け入れなければならぬ。

手が痛む。割箸が手に食い込んでいる。無意識に強く拳を握っていた。胸の痛みが表現されたようだ。

二人がよぎる。

——二人共、こんなにも痛かったんだな。

下脛に沿って熱が走った。箸を持っている逆の手で両の脛をな

ぞった。

「テメエの相方だろオが。だからなんとかしろ」

ジンが、最後の麺を啜った。割箸を丼の中に置き、グラスの水を煽る。

「……………わからないんです」

叶は、喉を震わせないようにしながら賢明に紡いだ。

「はア?」

ジンの声が、こちらの耳に刺さる。叶の方を向いたようだ。

「どうすればいいか、わからないんです」

叶はわからない。

もう幼馴染を傷付けたくない。だが、二人を取り返しがつかないほど傷つけてしまった。だから、二人に向き合う資格がない。

また、向き合い方もわからない。

「バカかテメエ?」

「え?」

ジンの突き放すような一言に、叶は疑問を口にした。一見冷たいようで、しかしこんな単純なこともわからないのかと呆れているような口調に、叶は救いを求めて顔を向けた。

ジンが、空になった丼を上段に上げる。グラスを上げて、カウンターの上をきれいにする。

ジンが、叶に向き直った。真実真剣な表情で、叶を見た。

「そんだけ悩んでる時点で答えは出てんだろ。どうでもいい奴が死にそうな顔してたら、テメエも同じくらい死にそうな顔になんのかよ?

そんだけ苦痛に感じてる時点で、テメエはあいつのことを死ぬ程考えてんだろ。だったらクソほどつまんねェ顔してねェで、とかく手と口を動かせ」

ジンは、そう告げると席を立った。

店員にごちそうさん、と感謝を送る。

「餃子、食えよ」

去り際にカウンターの上の餃子を指差す。

ジンは店を出た。

その背中は、長身には窮屈な店内でも、雨上がりの外でも真っ直ぐだった。

叶は、その立ち姿を美しいと感じた。真摯に何かに向き合える者の背中だ。

修の瞳に感じた美しさと全く同じだった。

雲間から陽光が差す。陽光がアスファルトの路面にまだら模様を描く。往来のなんと美しいことか。

叶は、カウンターに向き直った。視界がボヤけている。あの美しさが、この瞳に宿れば良いと願う。

スープに浸かっていた箸先を持ち上げる。

麺を啜る。

麺と麺に絡まった豚骨スープが、体に熱を与える。

餃子をタレにつけて頬張る。

餃子が熱くて、叶は四苦八苦しながら咀嚼した。

体が発熱する。

胃に食物が落ちていく。

「うちそうさま」

叶は、空の丼と皿を上段に上げた。グラスの中に残った水を勢いよく飲み干す。熱せられた食道と激しく働く消化器官の発熱を冷水が撫でる。空のグラスを丼の横に置く。

体は熱いままだ。

退店する。

雲が晴れている。

通りは、秋の日差しで満ちていた。雨で下がった気温を温めるような柔らかい日差しだ。街灯や飛び出し防止の手すりに付着した水滴が、その日差しを反射していた。

視界は鮮明だった。不鮮明なところなどどこにもない。

『どうでもいい奴が死にそうな顔してたら、テメエも同じくらい死にそうな顔になんのかよ?』

ジンの言葉が、先程からずっと脳内でこだましている。明るさや一途さが失われた修の苦しそうな顔。

泣いてしまうほど苦しいのに健気に気丈に振る舞う優花と赤く腫れたその目元。

己がもたらした最悪の結果を思うと、底しれない後悔が叶を苛んだ。それでも叶は顔を上げた。

『だったらクソほどつまんねエ顔してねエで、とかく手と口を動かせ』
わからないなりに懸命に考える。そうすることで、初めて二人に向き合える。

「俺は、俺は、……お前達には笑顔でいて欲しい。こんな、こんな痛みはもうたくさんだ。」

ジンの言葉は至極シンプルだった。それだけに明確だった。

『バカかテメエ?』

同時に叶を批判していた。

複雑に考えすぎていることを批判していた。

どうすればいいかわからなくても、わからないなりに不器用で良いはずだ。それで伝わるのなら十分なはずだ。

叶は、決意した。

「俺に向き合うチャンスをくれ。俺は……お前達と離れたくない。修、優花」

体の奥底。乾いた部分が何かに濡れて湿りを帯びる。寄せては引く波のような何かが、その嵩を増していく。

食物から得た熱と陽光が、内外から叶に温もりを与えた。体の隅々まで行き渡る。それは冷めることなく、叶の体に留まった。

叶は、その熱を自覚した。

通りの向かいの店舗の窓ガラスに、自分が反射している。

その輪郭は鮮明だった。

優花は、ローファアの踵から指先を抜いた。

外に出ると、清々しいまでに晴れ渡った天気広がっていた。

店舗の裏に設けられた玄関から通りに入る。カウンスターの内側で開店の準備を進める母に手を振って学校に向かった。

尻目に自宅兼店舗の向かいに立つマンションの一室を見る。ベランダに洗濯物が干されているその部屋には、人の気配がない。次いで、前後を伺う。登校または出勤中の人影の中に、幼馴染の姿はなかった。

どうしたのだろうか、という疑問がある。

先週末から、二人の姿を見る機会が減った。

学校の中で遠目に見ることはあるが、どちらも明確に優花を避けていた。また、お互いにお互いを避けていた。

何かあったのだろうか、と考えを巡らせる。

思い当たるのは、先週の放課後買い出し中の一件だ。

あの日を境に、三人の関係性が動いてしまった気がする。悪い方向にだ。

叶は、何人たりとも近付けない剣呑な雰囲気をもとっている。体育祭の日に優花に宣戦布告をしてきたクラスメイトは、それでも叶の彼女として振る舞っていたが、ついに叶に邪険にあしらわれたと昨日嘆いていた。

修は、痛々しい程に明るく振る舞っている。周囲の面々は気が付いていないようだが、優花は行動と表情の節々からそう直感していた。

二人共、優花とお互いを避けていた。

仲違いでもしてしまっただろうか。

優花は、学生鞆のショルダーベルトを握った。半年使い続けた学生鞆は、ショルダーベルトを含めずいぶんと柔らかくなった。だというのに、今だけはショルダーベルトが掌に食い込むような痛みを覚えた。

それは、優花を責めているように感じられた。

優花には、二人の仲違いの原因に心当たりがあった。

先週の買い出しの日のことだ。

もつと上手く立ち回れなかったのだろうか。

優花は、あの日の自分を恥じた。そして、今までの自分を恥じた。

叶と修の前で耐えられなくて走り出したこと。叶が誰かと付き合う度、修に甘えてしまったこと。

それら全てが、今の状況に繋がっているように思えた。

東の空から差す陽光は温かい。雨が降っていない通学時間が久しぶりだからか、肺に入る朝の空気は格別に心地よいのに、優花の胸中は晴れなかった。

大通りに出る。雑踏が一段と大きくなった気がした。

優花は、塞がる気持ちのままに足元を見ながら右折した。

「優花」

学生靴から優先式イヤホンを取り出そうとしていた時、横合いからこちらを呼ぶ声があった。聞き慣れた声だ。

優花は、弾かれたように声の主を見た。

叶が、緊張した面持ちで立っていた。

叶は、顔と首筋に熱を感じていた。

ここ最近、優花と修の三人で登校することは避けていたし、話すことも同様だった。だから、久しぶりに優花と話すことにかつてないほど緊張した。

それだけではない。

叶は、幼馴染と向き合うことがこんなにも難しいことなのかと実感していた。

実感が緊張を生み、緊張が体の発熱に繋がっていた。

耳が熱くなる。発火間際と思えるほど温度が天井知らずに上がって行く。

思わず優花から視線をそらしてしまった。手で顔を覆いながら、逃れるように空を見上げる。

頭上には澄み渡った空がある。

陽光が葉を照らす。冷たい秋の風が首筋を撫でた。耳を撫で、髪の間を抜けて僅かに体温を下げる。

それでも、葉は汗をかく程に熱を持っていた。

——決めたんだろ。

葉は、自身の体内の熱に覚悟を改めた。

顔を覆っていた手を離し、優花に向き合う。

セミロングの毛先が、陽光を受けて金色に輝いている。

塩素に脱色した髪色を、葉は真実美しいと感じた。

幼少から飽きる程見続けた顔立ちが、女性らしさを開花させつつあることに気が付いた。

大きな黒目が、朝日を受けてキラキラと輝いている。

葉は、しばらくその瞳に無心で見入った。そうしていると、ある感情が葉の胸の内から湧き上がった。それは、ずっと前から心のどこかにあつた感情だと自然と思えた。懐かしかったからだ。

いつの間にか無くしてしまっていた感情だった。

動悸が早くなる。緊張とは異なる理由で再び首筋が熱くなる。葉はその感情を持って余した。

「どおりで特別なわけだ」

口の中でそう呟いた。

「えっ？」

優花が、小首を傾げる。

その仕草を堪らなく愛おしく感じた。

葉は、そう感じる自分に皮肉めいた感傷を覚えた。今までの振る舞いを棚に上げた一方通行な情動に呆れる。自分自身を心底恥じた。

だが、仕方がないと割り切った。いつか、修が言っていたではないか。

誰かを好きだという気持ちは偽れない。

本当にその通りだと、葉は思った。

向き合うことを決めたからこそ、葉はようやく修の言葉に共感することができた。

「学校、行こう」

叶は、いつまでも優花を見詰めていた気持ち振り切った。そうしなければ、本当にいつまでもこうしていたかもしれない。

同時に歩き出す。

「あ、待ってよー」

慌てて追いかけてきた優花を待たためにならなくなった。優花が隣に並ぶのを待ち、優花の歩調に合わせて歩き始める。

大通りを北上する。久しぶりの陽光が気持ち良いからか、通りには人が多い。

叶と優花は、その中を奇妙な無言と付かず離れずの絶妙な距離間を保ったまま歩いた。叶の緊張が伝播してしまったのか、優花も口を閉じたままだった。

大通りの南交差点で信号待ちをしながら、叶は頭を振った。途端に馬鹿になってしまったのか、頭が全く回らない。思考を阻害する熱を振り払おうとした。本来の目的を思い出す。

「？」

優花が、叶の奇行に怪訝な表情を浮かべる。叶はわざとらしく咳払いをして、本題に入った。

躊躇はしなかった。

「修、確か今日バイトだったろ？ 何時に上がるか訊いて欲しい」

我ながら人使いが粗いと思う。

こんな単純なことを知るために、人の手を煩わせる馬鹿馬鹿しさを叶は自覚している。が、遠回りをしなければならぬ程に、修と向き合うことは至難の業だった。

あの日あの時、追うことを諦めた背中を再び追いかけてようとしている。そのためには、誰かの手を借り、何かの力を借りなければならぬ程、叶は修と向き合うことを困難に感じている。

「……………どうして？」

叶は、予想だにできなかった返答に息を詰めた。

冷水を浴びせかけられたように血の気が引く。

優花は、説明を求めている。

何となく、近頃の叶と修の様子から、異変を察知していたのだろう。その異変を案じてなのか、優花は叶に質問で応えた。

叶は考えた。

事のあらましを説明することは簡単だ。だが、そうすると修との仲違いの原因の一端が自分にあるのだと優花は受け止めるのではないか。全ての契機となったあの放課後、優花もその場にいたのだから。原因は叶にあるにも関わらず。

それは望むところではなかった。今まで散々傷付けてきたのだ。これ以上、優花を苦しめたくはない。

しかし、子細を話さなければ、それは優花に嘘をつくことになる。いい加減な態度でその場しのぎの誤魔化しはたくさんだ。

叶が葛藤に言葉を詰まらせている間に、歩行者信号が青に変わった。周囲の人々が、一齐に歩き始める。

「……………行こうか」

叶の逡巡が生み出した沈黙を否定的に捉えたのか、優花がそう言い残して横断歩道を渡り始める。儂い笑顔を浮かべて、人混みを縫っていく。

叶は、優花の表情の僅かな陰りを見逃さなかった。

その陰りを見て、叶は自分に対する怒りを覚えた。

優花の問にどう答えるのが良いのか、そんなことはわからない。だが、向き合うと決めたのだ。不器用でも構わない。

——一緒にいたいって決めたんだろう！

叶は、人の波に消えつつある背中を追った。

人混みを懸命に縫う。擦れ違う通行人にぶつかりそうになる。それでも臆せず叶は横断歩道を渡りきった。

優花に追いついて、その手を掴んだ。

「仲直りしたいんだ！」

叶の告白に、優花がこちらを向いた。叶は、優花の瞳を見詰めて続ける。

「俺が馬鹿だから、修を傷つけてしまった。だから仲直りしなくちゃいけないんだ」

叶は、優花に対して正直でありたいと思った。それでも全てを伝えることはできない。優花を大切だと思う気持ちは間違いないのだから、これ以上優花を苦しませたくなかった。

しかし、言葉を変えて、形を変えていつか伝えたいと思う。そのために、何よりも先に修に追いつかなければならない。

それが、二人に向き合う大きな一歩になると叶は思った。

「俺にとって、二人はかけがえのない存在なんだ。でも、修は遠くに行ってしまった。仲直りしたい。だけど俺一人じゃ満足に修と向き合えない。だから優花。俺に手を貸してくれ。頼む」

長い沈黙が横たわる。

叶は、その沈黙に負い目を感じた。

また俺は間違えたのか。

そう考え始めると、深い後悔が胸中を染め上げた。炎が風に揺らめくように、固く誓ったはずの決意が頼りなく感じられた。

足元が覚束ない。アスファルトが抜けてしまうのではないかと思える。それでも、叶は優花を見詰めた。大地に立って、踏み留まることを選んだ。

しかし、ややあつて意を決したのか優花が頷いた。

「叶の頼みなら断れないね」

困ったような、しかし嬉しいような。そんな複雑な表情を優花は浮かべた。

その表情に、これで良かったのかと不安が一瞬脳裏を過ぎった。もつと深く考えるべきではなかったのか。

しかし、一度発した言葉はなかったことにはできない。

叶は、自身の行いが正しいのだと信じることしかできなかった。そして、より一層修と向き合わねばならないという思いが強くなった。

また三人一緒に。

その一心で、叶は優花に告げた。

「ありがとう」

今まで向き合うことを避け続けていた幼馴染から、もう二度と逃げない。

どれだけ不器用な方法でも、向き合おうと思いつける限りきつと一緒にいられるはずだ。

叶は、今はまだ見えない修の背中を人混みに探す。見つけたのなら、もう見失わない。

「行くうか」

今度は優花が照れくさそうに頬を染めながらそう言った。叶は、自分が優花の腕を掴んだままであったことを思い出した。

慌てて手を離す。セーラー服の袖越しに掴んだ細い腕の感触が名残惜しく、虚空を何度か掴んだ。

その様子がおかしかったのか、優花がコロコロと笑う。叶もつられて表情を崩した。

「優花」

歩き始めた優花を、叶は呼び止めていた。

「なに？」

穏やかな声音を聞いて、叶は深呼吸をした。いつか、優花に伝えられるように。

「全部解決したら俺に時間をくれ。伝えたいことがある」

それまで優花には待っていて欲しいと思う。我儘だが、そうして始めて心置きなく優花と向き合える気がした。

——修に言われたってき。優花のことどう思ってたんで。今ならわかるから。いつか、きつと、伝えるから。

優花は嬉しかった。

いつも誰かに頼られてばかりで誰かを頼ることがなかった叶が、助けを求めている。

そのことが堪らなく嬉しかった。

それだけ、何かに向き合うことができたのだと。その対象が幼馴染だったことが何より嬉しい。

常に不安だった。

叶は、全てに冷めていた。

何故そうなったのかはわからない。

わからないが、ずっと不安だった。

叶は、自分達幼馴染に対しても冷めているのかと。

だからこそ、叶の告白を聞いて優花は心底嬉しかった。

幼馴染に向き合うとしている。

経緯はどうであれ、ただそれだけで優花は満足だった。

下降するエレベーターが浮遊感を与える。一階に停止すると、ドツと体重が体に戻ってきた。重さに膝が折れる。エレベーターの扉が開くと、同時に冷たい夜気が修を迎え入れた。

修は、夜空の元に出た。

ネットカフェの向かい側にはゲームセンターがある。修は、ゲームセンターの眩い照明を見上げ、日中のことを思い出した。

優花が、修のバイト終わりの時間を確認してきたのだ。

今までも何度があった確認だったが、かえって修は返答に窮した。優花にどう対面するか心構えができておらず、また度々あった確認だからこそ返答から違和感を感じ取られそうだったからだ。

だが、優花には既に勘付かかっているような気がしている。

修は、自分から見ても露骨だと思えるほど幼馴染を避けている。最近、クラスメイトから探るような視線を向けられることが増えた。叶と常に一緒にいたために、最近の二人の振る舞いを疑問に思われているのだと修は気付いている。

クラスメイトでさえ気が付いているのだから、優花がそれに気が付かないわけがない。

そう思ったからこそ、日中優花と対面した時の重圧は凄まじかった。

何があったのか尋ねられていたら、きつとうまく返答できなかっただろう。しどろもどろになった修に、優花はきつと問いただすはずだ。何かあったのか、と。

しかし、優花は修の後ろめたさを問わなかった。

自然な様子で修の予定を確認し、修がどうにか答えるとまたねとその場を去っていった。

最後に優花は告げた。『大丈夫だったよ』

拍子抜けしてしまうほどの呆気なさだった。また、何が大丈夫だったのか、修はわからなかった。振り向きざまに見せた透き通るような笑顔の意味が、修にはわからなかった。

だから、修は今の今まで優花の行動に疑問を感じていた。

学校が終わり校門を潜った際、何かが控えているのではないかと思いい周囲を確認したのはそのためだった。

また、バイト終わりの今、同様に周囲を確認したのは当然の流れと言えた。

制服越しに肌寒さを感じる。通りを行き交う往来の賑わいに、孤独が浮き彫りにされる。

修は、人通りを縫いながらゲームセンターに向かった。週末の夜だからか、通りには人が多い。周囲を見渡しても、見えるのは精々数メートル先だった。

ゲームセンターの入口に到着する。

結局、何もなかった。

修は、その事実にあ堵と僅かばかりの落胆、次いで驚きを感じる。

優花から何かしらのアプローチがなかったことにあ堵する一方で、優花から赦しを得られるのではないかと期待していた自分に驚く。

修は、自分に皮肉めいた嘲笑を送る。

お前はそう願う権利さえないのだ、と。

修は無感動に空を仰いだ。地上の光量に圧倒されて真っ暗な夜空を見上げる。あの底なしの闇に吸い込まれるように、修はゲームセンターに向けて一步を踏み出した。

その時だ。

「修ー」

雑踏を突き破る音量が、横合いから修の耳朶を震わせた。その聞き馴染みのある声に、修は跳ねるように顔を向けた。

「……叶」

駐車場を一つ挟んだゲームセンター。修の目の前にあるゲームセンターの二号館。その正面に、叶がいた。

叶は、羞恥がそうさせるのか頬を朱に染めていた。暑いのか、制服の第一ボタンを叶は開けた。

雑踏が一瞬動きを止める。誰も彼もが叶に目を向けた。

叶は、周囲の好奇の視線に構わず続けた。

「来週の金曜日だ！ もう一回だ！」

ビクツと指先が跳ねる。

修の手は、修の意志とは関係なく虚空にコントロールパネルを求めた。

「頼む！」

叶が、そう言い残して二号館に入っていく。最後に見えた叶の指先は、機敏に動いていた。ウォーミングアップをしているように見えた。

修は、叶が消えた後暫く立ち尽くしていた。叶の視線を追って修に辿り着いた人の群が、修の反応を伺っていた。修は、衆人の注目を忘れて叶の言葉を処理していた。それは、人々が動きを見せない修に飽きて流れを取り戻しても続いた。

もう一回。

修は、ゆつくりと首を巡らせゲームセンターを見る。二重式の自動ドアのむこう。光輝と大音量の奥。ガンダムが、修を待っている。

修は、痙攣をしている両の手指を自覚した。指先は、修の塞ぎ込んだ心中とは裏腹に積極的にコントロールパネルを求めている。

「頼む……か」

修は、叶の去り際の一言と熱に犯されて朱に染まったその表情を思い出した。

感じるのは叶の本気だ。

修は、根拠に基づいた理論ではなく、直感の部分でそれを感じていた。

ならば、と修は両の手の衝動に従う。

「向き合わなきゃ」

修の性が、そうさせた。

修は、生理的な動きでゲームセンターへ歩を進める。

自動ドアに自分が反射している。背後の雑踏に比べ、遠近法で大きく写る自分の影に、小さな影が重なっている。影は、修の胸に手を伸ばしている。体の中に侵入した手が、修の心臓を圧迫する。

耳元で声が聞こえる。

視界の端にショートカットが揺らめく。

それらに混じって、アナログ時計の音が聞こえる。

視界がぐわんぐわんと回る。

修は、今にでも叫び上げたかった。

そう思う欲求を必死に堪え、自分の性に盲目的に従う。

何かに向き合うことで、この気持ち悪さから逃れられる気がした。修の足をガンダムへ向けさせる理由としては、それだけで十分だった。

彷徨う指運は、行くあてもなく成り行きに任せて役割を求めた。

・
6―4 従う。向き合う。そのために

週末の土曜日、彼らは示し合わせたわけでもなくゲームセンターに集まっていた。

チームを組んでオンラインに潜り、プレイを終えて筐体の間に配された休憩用のベンチに座って駄弁る。最寄りの露店から買ってきたケバブの芳ばしいにおいに、呆れたようにこめかみを押さえるハルヒと食事制限のせいか血走った目でケバブに見入るシオは、徳人にとってよく見慣れた光景だった。

集団から一人離れて隅の筐体に向き合う仁は、とりわけ見慣れたものだった。

徳人は、ケバブを咀嚼しながらエクストリームバーサスのコーナーに視線を巡らせる。プレイヤーの中に、高校生二人の姿を探した。

個人的な理由で二人を案じていた徳人は、プレイヤーの中にシユウとカナタがいないことを認め、僅かに肩を落とした。

幼少から深い絆で結ばれた二人が、再び自分に師事をしてきてくると、そして自分達の対面に再び座ることを期待していたが、もしかしたら叶わぬ願いなのもかもしれない。

ケバブを食べ終え、指をウェットティッシュで拭き取る。噛み砕いた肉や野菜、ピタパンを飲み込む。叶わぬ願いに落胆するも、それを表に出さずに筐体を指差しハルヒとシオに告げた。「次はどっちがやる?」

「私だ」

「俺だ」

同時に答えた二人が、お互いに顔を見合わせ、次いでこちらを見た。彼らは黙って拳を差し出す。

「ジャンケン」と拳を振り上げた二人に合わせ、徳人も拳を振り上げた。「ポン」と振り下ろした手を確認しようとした時。

「あの!」

横合いからの声に、三人は動きを止めた。

どこか懐かしさを感じる。しかし、変化を感じ取る。

不安に震える声は、若干声が低くなっただろうか。声音に期待は宿っておらず、不安や恐怖の色が強い。視線を向ければ、成長したはずの身長は、背中を丸めていることで小さく感じられた。

シユウがそこにいた。

「シユウくん」

徳人は、シユウの双眸を見て言葉を失った。頬がコケているように思える。顔に落ちた暗い影が徳人にそう感じさせた。

シユウは、暗い面持ちの中に使命感を宿らせていた。必要に駆られているのか、不穏な気迫をまとっている。立っているだけでもやっと思える様子で、彼はゲームセンターにいた。

まるで、ゲームセンターにいますという事実が、彼を苦しめているようだった。

「久しぶりだね」

徳人は、隣で緊張に身を強張らせたハルヒとシオをシユウの視線から遮るように身を乗り出した。シユウを刺激する要因を少しでも遠ざけようとした。この時ばかりは、無駄に横に広がった己の体を幸いだと感じた。

「どうしたんだい？」

徳人は、努めて穏やかな口調でそう切り出した。シユウがまとう危うさは、対外的なものではなく、シユウ自身に向けられた対内的なものだと感じたからだ。

徳人は、シユウの危うさに見に覚えがあつた。だから、誰よりも先にシユウに返答をした。

シユウは、徳人の問に緊張と躊躇を得ていた。瞳が揺れる。徳人、そしてその肩口から僅かに見えるハルヒとシオを巡り、周囲の筐体へ渡る。徳人は、その瞳が落ち着くのを待った。辛坊強く待った。

徳人はシユウに自分を重ねていた。

誰も頼れず一人で全てを抱えていたかつての自分を重ねた。

しかし、徳人は自分とシユウは違うのだと直感した。シユウは、自分から前に踏み出せる人間だと。

何が彼の背中を押しているのかはわからないが、必死に言葉を紡ぐうとしているシユウを見て、徳人はそう感じた。

決心がついたのか、シユウが胸が膨らむほど息を吸った。その指先が、虚空に何かを求めて揺れている。

「僕に……ガンダムを教えてくださいください」

シユウは、絞り出すようにそう紡いだ。

春先の頃とは違う。

不安と希望がシユウを祝福はしていない。何か暗い背景がシユウにそう言わせていた。

が、徳人はシユウに応えた。

「もちろん」

ガンダムを通してシユウに触れることで、少しでもシユウが救われるのなら。

その一心で応えた。

それが大人の役目だと思った。

「頼む」

ゲームセンターの地下一階。筐体から発せられる光と音は馴染み深い。配置が異なるため、苺は妙な違和感を覚えていた。

そして目の前で頭を下げる叶。

昨夜、珍しく叶からSNSに着信があった。リビングのソファに横になりながらドラマを観ていた苺は、叶からの着信に跳ね起きた。文化祭を先週末に終え、準備期間中の多忙と文化祭を終えた達成感の揺り戻しで燃え尽きていた苺は、突然の着信に既読をつけていいものか戸惑いながら、通知欄に表示されたメッセージの内容に目を通した。

『明日ゲームセンターに来て欲しい』

簡素なメッセージに、苺は跳ね上がる体温を感じた。

今まで、こちらからメッセージを送ることはあっても、返信以外でメッセージを受信したことがない相手だ。スマホが出力するフォントだというのに、メッセージから叶の胸中を読もうとした。

しかし、苺は視線を感じてリビングを見渡した。両親が、苺の突然

の行動に驚きの表情を浮かべていた。

何もないから、と平静を装いながら断りを入れ二階の自室に向かう。階段に足をかけてからは跳ねるように自室まで急いだ。

自室に飛び込み後ろ手にドアを閉める。無意識に鍵をかけた。

改めてメッセージを確認する。

『明日ゲームセンターに来て欲しい』

苺は、メッセージを確認した。

ややあつて、パジャマと下着を持って風呂にむかった。湯船に使っている間、洗面台でドライヤーをかけている間、歯を磨いている間、叶からのメッセージを通知欄で確認し続けた。

ようやく寝る準備を終えた苺は、自室のベッドに意味もなく正座しスマホの画面と向き合う。はやる鼓動とオーバーな自分のリアクションを自覚、呆れながら、やっとの思いでSNSのチャット画面を開いた。

必死に考えた返事を入力する。

『空いてる！ アタシとのガンダムが遂に恋しくなったのね！ 付き合ってあげるわ！』

キモすぎるんじゃないかと思い文字入力/UIの削除キーを連打する。

しかし、既読はつけてしまった。それは、叶にメッセージを確認したことが筒抜けになっているということである。

苺は、声にならない雄叫びを上げてヤケクソにメッセージを入力した。勢いで送信ボタンを押す。

『空いてる！ 何時？』

悩んだ時間を返して欲しいと思えるほどに簡素な返信だった。気疲れに脱力すると、SNSの着信音がスマホを揺らした。反射的に通知欄を確認する。

『ありがとう。明日の十三時に集合で。場所は二号館で』

即座に叶から返信があっただけで、心臓が早鐘を打つ。苺は、自分の心臓がうるさくて敵わない。了解の意を返すだけでやっとなかった。

そして今日、苺は何故いつもの一号館ではなく、二号館に集合なの

か今さら疑問に感じながら、待ち合わせの十分前に二号館に到着した。

気温が下がったので変装用の衣装に困ることはないが、それでもゲームセンターに入るところを極力見られたくないため、足早に店内に入り地下一階のガンダムコーナーを指す。目深に被ったフードの中にロングヘアをしまい、階段を降りた。

二号館では、エスカレーターではなく螺旋階段が地下一階に繋がっていた。階段を降り、右手の壁伝いに進む。長方形のフロアの右手前にあるガンダムコーナーに到着すると、見慣れた背中が筐体に向き合っていた。

叶だ。

苺より先にゲームセンターに到着していたこと、それ以上に率先してガンダムをプレイしていることに驚く。今まで、こちらに誘われて渋々ガンダムをプレイしていた叶を知っているからこそその驚きだった。

その背中を見て、苺は暫く言葉を失っていた。それは明確な叶の變化だった。横に回り込んでその表情を伺う。モニターに一心に注がれた視線は、叶の集中を物語っていた。

苺は、試合が終わるまでの間、その横顔に見入っていた。パーカーのフードを取り払う。それは、苺自身気が付かない動きだった。苺は、叶に対して無意識に素顔を晒していた。叶に一心に見られたい欲求は確かだった。

プレイを終えた葉が、凝った背筋を回すため腰を左右に回した時、こちらと目があつた。

「よう」

「あ、えつと……うん」

突然話しかけられ、苺はまごついた。急に現実を引き戻された。返答に言い淀む。きまりが悪く、もみあげから伸びるロングヘアを一房指先で弄んだ。

そんな苺を見て、葉が苦笑した。

「なんだよそれ。……今日は来てくれてありがとう」

爽やかな笑みだった。

見ているこちらまで清々しい気分になるような。

苺は、その笑みを見て、やはり叶は何か変わったのだと実感した。何が叶を変えたのか、強い興味を抱く。苺の興味関心は、今日ゲームセンターを訪れた目的や二号館を指定された疑問を置き去りにした。

衝動的に問い質したい欲に駆られた。ゲームセンターの騒音が邪魔だ。苺は、ゲームセンターという自分と叶を繋ぐ要素を取り払って、叶とそれ以外の関係を築きたくなくなった。

「よう叶」

苺の欲求を遮ったのは、階段から叶まで一直線に進んできた二人組の少年だった。

切れ長の目の少年と気弱そうな少年。切れ長の目の少年が発した声に、苺は我に返った。自分が何を言おうとしていたのか考える。苺は、言い逃れのできない自身の願望を自覚した。

「巧、秋久。昨日の今日で悪いな」

苺を置き去りにして、叶は少年二人に礼を言った。叶の感謝に、少年二人は僅かに身を強張らせた。切れ長の目の少年が、素直に感情を吐露する。

「お前きもち、……どうした？ 頭でも打ったか？」

二の腕を抱いて彼は言った。苺は、自覚した自分の感情を持て余しながらも彼の言動から遠慮を感じた。言いかけていた言葉を飲み込んで、代わりに取捨選択したそれが、不自然ながらも叶を気遣う配慮を感じさせた。

叶もその気遣いを感じ取ったのかもしれない。

申し訳無さそうに眉根を寄せた。その両目が、切れ長の目の少年の背後から恐る恐る半身を覗かせる小柄な少年へ向かう。叶と小柄な少年の目が合った時、少年はビクリと肩を震わせた。恐れが感じられた。

「説教されたんだ。ようやく目が覚めたんだ」

叶は、ゆっくり苺達に視線を巡らせた。

告白するように、叶は三人に向けて紡ぐ。

「巧と秋久は知っていると思うけど、俺は修を傷つけてしまった。俺の幼馴染だ」

叶は、丁寧の説明を続けた。それは、修と呼ばれた人物を知らない苺を考慮に入れた心底丁寧なものだった。その丁寧さが、叶の嘘偽りのない本音を間接的に浮き彫りにしていく。

「傷付けて初めて、俺は俺がずっと間違えを犯していたことに気が付いた。笑えるよ。ずっと信じてきた正義で幼馴染を裏切り続けたことに、今さら気が付いたんだ。わかってたつもりだった。だけど、今さら実感として本当に理解した」

愛情に近い。友情と片付けるには物足りない。恋慕とは違う。肉親に抱く家族愛が最も近い。

幾年も重ねた関係は、苺に疎外感を与えた。きっと、この場にいる誰も彼もが同じ様に感じたはずだ。それ程までに、叶にとって幼馴染はかけがえのないものだと言いに感じられた。

「だから、俺は、幼馴染と、修と向き合わなくちゃならない。そのために、俺に力を貸して欲しい」

叶は、椅子から立ち上がった。三人をもう一度順々に見渡す。その双眸から、緊張が感じられた。叶は、ゆっくりと頭を下げた。

「頼む」

苺は、嫉妬を感じた。素直な気持ちだった。

今や、苺は叶の一番になりたいと思っている。修と呼ばれる人物が、叶の中で最重要レベルに重きを置かれていることは火を見るよりも明らかだ。男か女かはわからない。もしかすると、先の放課後叶の隣にいた男かもしれないし、女かもしれない。どちらにせよ関係ない。苺は、彼らより叶と深い関係になりたい。

しかし、叶の力になりたいと感じたのも確かだった。

思えば、叶が自分を頼ったことは、今回が初めてだ。叶は、こちらの願いに受動的に行動するばかりで、苺を頼ったことなど一度もない。

こちらを信用していないわけではない。現に、試合中はこちらに信を置いた立ち回りをしていくことがある。プレイヤーとして頼られ

ている実感はあった。

が、それを加味しても、苺は叶に頼られたことがないと過去を振り返って結論する。

信頼がないわけではなく、叶自身が誰かを頼ろうとしていないからだった。彼は、誰かを頼る必要がない程、自己完結していたのだ。それは、転じて叶の主体性の無さを物語っていた。

叶には、明確な個がなかったのだ。冷めていた。

叶は、いつも一步下がった所で物事を見ていたように思えた。そう思えばこそ、苺は叶の力になりたいと思った。

一番になるのは、その後でも良い。

苺は、ロングヘアに指を通す。きつと、叶の一番になりたいという願望は、ロングヘアを二つに結んでも結んでもいなくても変わらないものだ。ガンダムと同じだ。

「わかりました」

だが、苺が声を発するより早く、小柄な少年が叶に一步を踏み出した。彼は、重い前髪の分け目から、はつきりと意志を感じさせる瞳を覗かせていた。

「秋久」

秋久と呼ばれた少年の返答に、叶が顔を上げた。

明久の声は震えていた。自信が無さそうな立ち姿は、見ているこちらに不安を与えた。本当に力になれるのかと。

しかし、秋久は意を決したように表明した。

「と、友達が困っているんです！頼られたら、こ、応えないと！」顔を赤くしながら秋久は告げた。

それを聞き終えた叶が破顔する。緊張からの開放を感じさせた。

「ありがとう」

二人は、不器用さを感じさせる笑顔を浮かべた。それは、二人の中に共通した何かを感じさせた。ようやく何かに向き合ったような、そんな辿々しい笑みだった。

「仕方ないわね。このアタシが手伝ってあげようじゃない」

長身美形の女の人が、胸を張って応えた。店内の照明を反射する艶やかなロングヘアとその可憐な顔立ちが特徴的な女の人だった。

秋久は、友人である叶に頼られた全能感とそのお願いに応えた高揚感を感じながらも彼女の容姿に目を奪われていた。

綺麗な人だと思い、またそんな人と知り合いである叶を流石だと思った。

秋久には友達が少ない。

秋久にとって、友達と呼べる知り合いは、叶と修、そして巧だけだ。

叶には、同じ男として尊敬の念を抱いていた。端正な顔立ちと何でも卒なくこなす多才ぶりには憧れずにはいられない。

修には、感謝をしている。学校の廊下で偶然再開した時、修がこちらを認めなければ、今の関係はなかったと思うからだ。

巧は、強引なところはあるが頼れる友人だ。あの日以来、何をすることも声をかけてくれるようになり、放課後や休み時間を一緒に過ごす機会が増えたからだ。

秋久にとって、自宅の外の世界ではこの三人が全てだった。

その内の一人、自分の大切な友達が自分を頼ってきたのだ。ならば、その願いには応えないわけにはいかなかった。

原因はわからない。わからないが、不仲になってしまった叶と修のために、できることは何でもやるつもりだった。

叶に歩み寄り親しげに肩口を軽く叩いてじゃれつく少女に目を奪われながらも、秋久はそう決意した。

「俺はよ」

少女の名前を訊きたいと思い、知らず体温を上げつつある秋久は、巧の声を聞いた。そのトーンの低さに、秋久を含めた三人が巧を見る。

巧は、目線を彷徨わせていた。それは恥ずかしさに起因するものと秋久は感じ取った。

「俺は修が嫌いだ」

巧は、ようやくそう告げた。

秋久は、予想だにしなかった巧の言葉に絶望した。時に味方として協力し、時に喧嘩をするようにタイムマンを始める二人は、親しい間柄にあると思っていたからだ。本音や建前を使い分けたことがなく、故にその意味を知らない秋久は、二人の関係を素直に読み取っていたし、それが真実だと思っていたからだ。

友人だと思っているのは自分だけかもしれない。

そんな恐れがあった。

が、恐れは続く巧の言葉に杞憂に終わった。

「体育祭の時、あれだけアイツに突つかかったつてのによ、修は何事もなかったかのように俺に接してきやがる。ねーちゃんの弟だからって打算的な付き合いじゃねえ。アイツは、心底俺のことをダチとして扱ってきやがる」

巧は、居心地が悪そうだ。視線は落ち着きがなく、両手は絶えず動いている。ポケットに突っ込んだかと思えば腕を組み、次いで首筋を撫で、腰に手を当てている。よく見れば、耳の先が僅かに赤くなっていた。

秋久は、巧の所作と表情を見て安堵した。巧も自分と同じように、友達の力になりたいのだと思った。ただそれを素直に伝えるのが恥ずかしいだけなのだとも。

「急に何？ あと誰なのこの二人？」

少女が叶に耳打ちをした。少なくとも、少女はそのつもりだったに違いない。しかし、ゲームセンターの騒音を意識したからか、その声は存外大きかった。

「お前なあ」

叶が少女の口を手で塞ぐ。少女は、自分の声が大きかったことに気が付いたようだ。バツが悪そうに巧を見やり、体裁を取り繕おうと茶目っ気のある笑みで目を弧にした。

「と、とにかくくだなあ！」

恥ずかしさが限界を迎えたのか、巧が頬を朱に染めた。

「俺は修をぶっ飛ばさなきゃ気が済まねえんだよ！ 完膚なきまでにな！ だが今の腑抜けた修をぶっ飛ばしても意味がねえ！」

だから、と巧が叶を指差す。

巧は、真実真剣な表情で言い放った。

「お前達の問題は、俺の問題でもある。相方でも対面でも何でもやってやるよ」

「ありがとう」

二人を見届け、秋久は胸がいつぱいになった。

そして信じた。またいつか、いつものメンバーでゲームをプレイできる日がくることを信じた。

「しかし、そのためにガンダムねえ。普通に話し合いじゃダメなの？」

叶の手の拘束から解かれた少女が、口元を白い手で覆いながら言った。秋久だけが、彼女の指の間から口元を見ることができた。口角が不自然に上がっていた。嬉しいようでそれを堪えようとしているような。不思議な表情だった。

秋久は、その表情の意味がわからなくて首を傾げた。

「指摘されたんだ」

叶は、少女の疑問に答える。叶は、少女の手で隠された表情に気が付いていない。

「中途半端にいい加減に向き合うなってさ。だから、俺は、ガンダムで修に向き合うことにした。修が本気で取り組むガンダムで、修の本気に応えたいんだ」

叶が、椅子に座る。その指先が、コントロールパネルのボタンを打鍵した。薬指、次いで中指、最後に人差し指。滑らかな指捌きだった。

「ふーん。男の子って、何だか変ね」

少女が、叶の隣に座る。少女は、叶の言に呆れながらも財布の中から百円を取り出した。肩を竦めてみせながらも、納得した様子だった。

「全くだぜ」

他方の椅子に、巧が片足を組んで座る。満更でもない様子で、財布からカードを取り出した。カードを指先で器用に回転させながら、巧がこちらに振り返る。

「なあ、秋久。このバカ達のために俺たちが人肌脱いでやろうぜ」

秋久は、巧に首肯を返した。

修と組んだ葉が、巧や自分達とガンダムで対戦できれば良いと思う。その時までには、自分ももっと強くならなければならぬと秋久は思った。

「ところで、アンタ達は？」

「俺は巧」

「ぼ、僕は秋久です」

「そつ。アタシは苺。よろしくね」

「しかしよ」

その日の夜、四人は二号館の脇にあるラーメン屋を訪れていた。

巧が、券売機に五百円を投入する。先程までボタンを弾いていた指先で、券売機のボタンを押していく。

「お前も人が悪いぜ、叶」

「は？」

食券を手にカウンターの奥へ進む巧に、叶が首を傾げる。豚骨ラーメンの食券に次いで、替玉の食券が取り出し口に吐き出された。

「だってよ、コストずらしてタイマンやるなんて結構アンフェアだぜ？」

秋久は、巧の声を背後に聞きながら百円玉を五枚投入した。巧と叶と同じものを券売機に入力しつつ、ゲームセンターの横で店を構えるこのラーメン屋は百円玉に困らないだろうとふと思った。それはそれで売上の計上が面倒なのかもしれない。

「え、そうなの？」

叶の隣に座った苺が、フードを取りソワソワしている。狭い店内が珍しいのか、忙しく周囲を見渡している。

「やっぱりそうなんですか？」

最後に座った秋久は、カウンターの上段に食券を起きながらそう言った。その発言に、三人が秋久を見る。秋久は、突然の注目に戸惑った。

「な、な、何です……か？」

「やっぱりって変わった言い方だなんて。どうしてやっぱりなの？」

苺が興味津々といった具合でこちらに問うてきた。秋久は、その視線が恥ずかしく、上がる体温を自覚しながらその視線を両手で遮った。異性とろくに話したことがない秋久にとって、初対面の異性と面と向かって話すことは困難を極めた。誰もが振り向くような整った容姿の異性ならなおさらだった。

心臓が喉から飛び出そうだ。

「き、聞いただけです！ ハルヒさんとシオさんの会話が聞こえてきて……。ハルヒさんが、ダイバーエースが勝つて言っていたんです」

誰、と疑問に眉根を寄せた母のむこうで、叶が不可解そうに唸った。そのまま考え込んでしまった叶は、食券を回収にきた女性店員に促され、慌てて食券を手渡し麺のかたさを伝えた。

その奥で、巧が頷く。

「ハルヒ……さんが。やっぱりあのレベルになると知ってるよな」

グラスの水をあおる巧を、三人は見た。アンフェアと言い切ったその理由を求めた。しかし、喉が渴いていたのか、巧はグラスの水を全て飲むことに注力していた。思えば、ゲームセンターにいる間、誰も飲み物を飲んでいなかった。気持ちのいい巧の飲みっぷりに、秋久も上段に置かれたグラスを手を取った。視界の端に白い指先が写る。見やると、母とその奥の叶もグラスを手を取っていた。

三人は、巧に続いて水を飲んだ。

「なるほど、もう一度カナタ君とタイマンするわけだね」

壁際とエスカレーター下のスペースに配置された筐体、その間に置かれたベンチで休憩を取る。陽介は、プレイの妨げになるために脱いでいたジャケットを羽織りながら、ノリの頷きを聞いた。

相変わらずゲームを用いて争うことには抵抗があった。しかし、一先ずシユウとノリの会話を聞いてみることにした。シユウにも何かしらの事情があるのだと思った。

「はい。叶が望むのなら、僕はそれに応えなきゃいけないんです」

ノリが僅かに眉を上げた。受動的な理由に、違和感を覚えたのだろうか。陽介は、そこにシユウが苦しさに悶えながらガンダムをプレイする理由があると直感した。

「ストライクフリーダムをまた使うのか？」

シオが、言葉に詰まったノリの後を引き継ぐ。シオは、半袖のポロシャツの襟を持って立てた。どれだけ外が寒くても、アウターの下は

いつも半袖のポロシャツだった。

シオの質問に、修は考え込んだ。陽介は、シユウの葛藤が手に取るようにわかった。

「シユウ君、君は低コストとタイマンをすることが、高コストにとって不利に繋がると気が付いているね？ だから悩んでいる。ストライクフリーダムを使うべきなのかと」

シユウの葛藤をノリが代弁した。シユウは、重く頷いた。

「ガンダムはよ、基本性能つてところだとコストが高くなればなるほど強くなるってのは共通認識だよな？」

巧の確認に、叶が頷く。

「ああ。伊達に最高コストと呼ばれているわけじゃない。だから、俺にとつて、三千コストのストライクフリーダムに二千五百コストのダイバーエースで挑むことは、不利以外の何ものでもなかった。相手が修だということも相まって……俺にとつては難問に挑むような気持ちだった」

叶は、自分の考えをゆっくりと解剖している。顎に手を当てて考え込んでいる様を認めつつ、巧は解剖された考えに返していく。

「ガンダムは20n2の対人戦バトルが主流になる。公式大会でも常に20n2が採用されてきた。だから、叶のその認識は正しい。ある側面を除いてな」

「ある側面？」

巧から最も離れた椅子に座る秋久が、巧の顔を見るためカウンターに肘をつけて上体を乗り出す。手前から、叶、苺、秋久の顔が徐々に角度をつけて奥に広がっていた。

「タイマンを除いて、だ」

「気が付いたのは、二機目のダイバーエースを撃破した時です。二回目目のバーストを使い終えた時の残り体力と三機目の体力分、そして被撃破ボーナスを加味すると、もしかすると三回目のバーストがあるんじゃないのかって思ったんです」

シユウの言葉に、しおとめつかさ汐留司は得心を得ていた。流石の洞察力だと感じた。

「その感覚は正しいよ。ガンダムは、コストが高ければ高い程基本性能が高くなる。ただ、それだけじゃあコストが低い機体は、無条件に高コストに廻られて試合を終えてしまう。それはゲームとして面白くない。だから、機体性能と反比例して、コストが低い程バーストが溜まりやすく強力になっていくようにゲームデザインされている」

ノリの認識を合わせるかのような解説を聞き、その場にいる全員が頷いた。ハルヒの隣で爆弾前衛を務める司にとって、その解説はこの場にいる誰よりも実感のあるものだった。

「機体のコストには四つの括りがあるじゃん？ でも総コストは六千から絶対に変わらない。てことは、三千コストは一回しか復帰できないのに、最低コストの千五百は最大で三回も復帰、言い換えれば三回も被撃破ボーナスを獲得することができちまう。それだけで、バースト回数に差ができちまうのさ。その上、バースト時間はコストが低い程長くなる。割合の上では同じくらいゲージが溜まっていたとしても、低コストの方がバースト時間が長くなる。ガンダムは、瞬き一回分の極小の戦闘を余儀なくされるゲームなんだから、その差がどれだけ決定的なものか説明するまでもないだろ？」

司は、ノリの解説を補完した。こればかりは、実感のある自分が言わなければならぬと思えたからだ。

「20002だったら自分と味方の二枚で相手のバーストを捌くことができるんだけど、タイムンだと相手のバーストを一身に受けなくちゃならない。だから、タイムンではコストの差異を単純な機体性能の差として捉えることができないんだ」

それこそ、とノリが一呼吸を置く。

「勝敗に直結する重要な一要素として捉えなくちゃならない。その上でもう一度確認。シユウくんは、もう一度ストライクフリーダムを使う？ 戦う前からバースト回数で不利になることは明白だよ」

シユウは、ノリの問いかけに対して沈黙で答えた。その双眸が、デモプレイを再生する筐体に向けられる。

参戦機体は優に二百を超えるゲームだ。シユウは、その画面を暫く見続けた。その様は、考えをまとめているように見え、またその上で解答を探しているようにも見えた。

「あの時の試合は、そもそも公平じゃなかったのか……」

巧が口にした内容に、叶は箸を動かす手を止めた。

生まれた静寂の中では、麵を啜る音だけがしていた。

苺は、替玉を含めても五百円という安価な豚骨ラーメンの意外なうまさに舌鼓を打ちながら、叶の横顔を見ていた。

動揺が伺える横顔だ。

端正な横顔と色気を感じさせる眼尻は、巧が告げた事実を深刻に受け止めている。信じていた足元が崩れてしまったような様子だ。

当時の状況と幼馴染とやらとの出来事を口伝でしかしらない苺にとって、その様子は心底不思議だった。しかし、目に見えて動揺している叶を見ると、その事実は叶にとって容易に飲み込むことができないうものだと察せられた。

苺は、手首に巻いていたヘアゴムを一本手に取り、ロングヘアを一本に結んだ。もみあげを耳にかけてから、そんな叶に言った。

「だとして、どうするの?」

叶が、苺に顔を向ける。動揺の色が、その顔にまだ残っていた。

「もう一回試合するんですよ? 昔は昔、今は今。アンタが何を考えてるのかわからないけど、ミスをしたならそれを踏まえて次に活かせば良いってのはアンタの言葉でしょ?」

それは、初めて叶と一緒にチームを組んだ日のことだ。苺にとって、あの日の出会いはかけがえのないものになっている。

あの日から続けてきた自分と叶の関係を思い、苺はいつのまにか曲がっていた叶の背中を叩いた。

「あれは嘘じゃないってアタシは信じてるんだから、叶もそれを信じなさいよ」

「僕は、……」

修は、筐体から手元に視線を戻した。

来週の金曜日に再び一戦を交える相手を想像する。

一筋縄ではいかない相手だ。

それは、常日頃から彼を側で見てきたからわかることだ。あの日、自身の駆るストライクフリーダムを随所で凌駕してきた相手だから、より一層そう思う。

修は、悩んでいた。

ノリとシオが言った内容は、修にとっても揺るぎない事実だった。事実として認めた上で考えていた。ストライクフリーダムを続投するか否かを。

ストライクフリーダムを続投する場合、前回と同様の展開が予想される。相手のバーストにこちらのバーストをぶつけるとしても、それでも最低一回は相手のバーストを素の性能で受けなければならぬ。バーストの最大使用回数は、こちらは二回であるのに対し、相手は三回もバーストを使用する可能性があるからだ。

しかし、ストライクフリーダム以外の機体を使用することは躊躇われた。

圧倒的に練度が不足しているからだ。

知識として、エクストリームバーサスに参戦している機体のことは知っている。とりあえず動かしてみる自信もある。

しかし、動かせることと試合に勝つことは別だ。

エクストリームバーサスを始めた春から今の今まで、修はストライクフリーダムしか使っていない。それは、修の中にある経験や感覚は、全てストライクフリーダムの性能に依存しているということだ。ブーストゲージの残量を肌で感じる感覚や彼我の距離を前後させるためのブーストのノウハウは、全てストライクフリーダムの性能を基に築き上げられたものだ。

エクストリームバーサスの戦闘の根幹をなすブーストゲージを、ゲーム内トップレベルのブースト性能を持つストライクフリーダムを使うことで覚えたために、機体を変えること、とりわけコストを変えらることは容易なことではないと想像できた。

相手が、あの叶であるというのなら、ことさらにそうだ。
それを踏まえて修は思う。

叶は本気なのだ。
ならば、苦戦が必至の相手に対し、こちらに本気で挑んでくる相手
に対し、少しでも条件を合わせなければ勝てないのではないか。

でなければ、叶と向き合えないのではないか。

修は、胸の葛藤を振り払った。

向き合え、と強く念じる心に従う。

「僕は、機体を変えます。コストを下げて、ダイバーエースに合わせま
す」

叶は、背中にジンジンと広がる痛みにはハツとした。

叶にとって、先の修とのタイムマンは辛くももぎ取ったものだった。

修は強い。

自分よりガンダムに本気になっているのだから、それは疑いようも
ない事実だ。その上、最高コストのストライクフリーダムを使ってい
る。

鬼に金棒とはこのことだ。

そう思えばこそ、あの日の勝利は辛勝だったと思っていた。

しかし、それが根底から覆された。

試合を開始した時点で、明確に有利不利がついていたのである。

巧の言葉を借りるのであれば、あれはアンフェアな戦いだっただ。
だ。

——だというのに、俺はそれを誇っていた……。

試合に勝った直後、僅かな間ではあるが叶は勝利に酔っていた。そ
のなんと浅ましいことか。

また、知らなかったとはいえ、アンフェアな試合を修に挑んでし
まったことに動揺していた。結果として、それで修を傷付けてしまっ
たのだ。

叶は自分を恥じていた。

知らず知らず、俯くように丸めていた背中を母が叩いた。背中の痛

みに、反射的に背筋を伸ばす。

「あれは嘘じゃないってアタシは信じてるんだから、叶もそれを信じなさいよ」

声の主を見やれば、髪を一つに結んだ苺がこちらを見つめている。もみあげを耳にかけることで、苺の顔前からは前髪を除き全ての髪が取り除かれていた。

真実真っ直ぐな瞳が、叶を射抜いていた。

嘘偽りのない苺の本心だと感じた。

——ウダウダ悩むな。決めたんذار、本気で向き合うって。

その瞳に、叶は自分の決意を思い出す。

アンフェアであることを悪とするのであれば、フェアな条件で戦えば良い。そのために、叶は友人三人に聞こえるように言った。

「俺は、機体を変える。コストを上げて、ストライクフリーダムに合わせる」

「じゃあ練習しないとですね」

秋久が、替玉の食券を上段に置きながら言った。長い前髪の間にか強い表情が覗いている。

「その前に使う機体でしょ？」

苺が手で顔を扇ぎながら続いた。もう一方の手には食券が握られている。

「時間はねえからな。これだ、って機体を早いとこ見つけねえと」

巧が、食券を手に店員を呼んだ。店員を呼ぶ緊張に赤面症を発症した秋久を見ての行動だった。

「ああ。頼むぜ、お前ら」

やってきた店員に食券を差し出す。

麺のかたさを伝えながら、叶は新しい機体考えた。

・
6-6 リアリストが集う場で

翌日、修は朝早く自宅を出ていた。

最近ほとんど眠れていない。肉体は、慢性的に疲労を感じている。帰宅する時間が遅く、また一日中活動して蓄積された疲労が昨日までの疲労に掛け合わさるため、家事も疎かになってしまっていた。

何かに追われているような強迫観念のせいで、昨夜も眠りに就くのが遅かった。疲れが解消されないままだというのに、明くる日も修に構わず日々の雑事が、修に対応を要求する。

母のために。

修はそう自分に言い聞かせることで、雑事を完璧にこなしていた。一度髪の毛一本分でも手を抜いてしまうと、以降何のものにも取り組めなくなってしまうような気がしていた。

この日も、修は昨晩遅くまで働いていた母の眠りを妨げないように家事を済ませていた。洗濯を終わらせ、床にモップをかけた。水回りを掃除し、一息をつく間もなく母の分の朝食を作った。休日の朝食作りは率先して買って出していた。しかし、すっかり食欲が減衰してしまっていたので、修は自身の朝食をコンビニエンスストアで買ったパックのゼリーで済ませることにした。

最近母の顔を見ていない気がした。

日曜の朝、まだ人の少ないゲームセンターは、普段とは違った表情を見せていた。

多くの筐体がデモプレイを流している。節電のため、デモプレイを流している筐体は音を出していない。光の賑わいに反して店内はひどく静かだ。モニターが放つ光だけが、一号館の地下一階を支配していた。

修は、エクストリームバーサスの筐体の長椅子に座ってゼリーの封を切った。飲み口から中身を吸い出す。粘性の物体が口内に入ってくる。修は、無感動にそれを食べた。

食べ終えてから、修は筐体のスリットに百円を投入した。

途端、筐体からけたたましいサウンドが鳴り響く。カードをかざすと、画面にプレイヤーシユウのゲームデータが表示された。

鳴り始めたテーマ曲を背景に、画面にダイアログが表示される。

『このゲームデータを使用しますか?』

修は、迷わず下部の選択肢から『はい』を選択した。

プレイヤーシユウを認めたエクストリームバーサスが、ゲームを始める。

筐体から放たれるサウンドが、修を包んだ。

修は、ゲームをやっている間だけ自分を麻痺させることができた。

幼馴染の頼みであること。

与えられた役割に甘んじることは、僅かではあるが修を重圧から開放してくれた。

修は、ゲームの虜になっていた。西日とガンダムを結びつける。孤独を感じるリビングダイニングのイメージを、ガンダムで上書きしようとした。

叶は、エクストリームバーサスの公式ホームページを眺めていた。機体選択一覧画面だった。

「フルアーマーダブルゼータはどうです? ばあつてミサイルいっぱい出ますしビームが太くてすごいですよ」

「タイマンで足遅い形態使えねえだろ。それよかインフィニットジャスティスはどうか? ストライクフリーダム並みに足がはえーぞ」

「アタシは、インフィニティジャスティスよりジャスティス派かな。背中のリフターがメカメカしいじゃない。ちなみにユニコーンはどうかしら?」

叶を困うように秋久、巧、葎があれやこれやと機体名を列挙する。しまいには、叶のスマホ画面に各々が指を伸ばし、自身のオススメキャラをタップ、詳細画面を表示して、叶を置き去りに議論が始まっていた。

「少し黙ってくれ!」

堪らず叶は席を立った。

昨夜、西鉄天神駅の階段下で別れた後から今に至るまで、叶は使用機体を考え続けていた。しかし、考えれどもどの機体を使えば良いのかわからない。ストライクフリーダムとの相性はもちろんのこと、自身のプレイスキルにそぐわう機体であることや控えている試合がそもそもタイマンであることを考慮に入ると、中々これという機体がないと思いつかなかった。

そうして悩みを抱えたまま二号館に集まると、昨夜解散してから各々が考えたオススメ機体のプレゼンが始まったのだ。

叶は、静かに考える時間が欲しかった。

「……………」

三人が、驚きに表情を固めている。藪から棒の中断の声に、言葉をなくしていた。

「ご、ごめんなさい」

秋久が、誰よりも早く我を取り戻した。心底申し訳無さそうに俯く。そうすることが彼の処世術なのかもしれない。

叶は、秋久の所作にチクリと胸がいたんだ。

叶は、その痛みをはつきりと自覚した。幼馴染以外をどう傷付けようがお構いなしだった自分を思い出す。

叶は思った。

修と優花と向き合うことは決めた。

が、他はどうだ、と。

少なくとも、目の前の三人を傷付けたくないと叶は素直にそう思った。

だから、叶は三人に言った。

「三人が俺のために考えてくれたことはわかる。それは、それは、………すごいありがたい。だけど、一遍に話されてもわからない。だから、一人ずつ頼む、な？」

叶は、慎重に言葉を選びながらそう言った。我ながららしくないことを言っていると思う。そう思う程度には、幼馴染以外に心配りをすることは慣れない作業だった。

「なにそれ、何だか気持ち悪いわ」

苺が、おかしいものでも見たかのようにコロコロと笑い出した。自分の態度がおかしかったのだろうか。確かに、叶は自身を省みてらしくないと思った。

「言うなよ……」

叶は口元を覆って表情を隠した。照れ隠しだった。

「じゃあとりあえずやってみようぜ？ あれこれ悩んでも始まらないねえ」

叶は、巧の促しを受けて椅子に座った。左右の筐体では、三人が百円とカードを用意していた。

秋久が、口の中で小さく意気込んでいる。

苺が、手慰みに弄んでいたヘアゴムを指先で回転させてから握った。

巧が、叶を指差す。

「付き合うぜ」

叶は頷きを返した。

クレジットを投入する。

叶は、叶を挟んでチームを分けている三人をよそに、ふと思った。

叶は、三人に対して自分の感謝と要望を言葉にして伝えた。だが、修や優花に対して今までどうだったのだろうか。

あの雨の日、叶は、自分なりの幼馴染への向き合い方が修に理解されていなかったことにショックを受けた。今思えば、その向き合い方自体が間違っていたのだが、しかしそれ以前の問題として、叶は修に自分なりの向き合い方を伝えていなかったことに気が付いた。

伝えていたのなら、今とは違った結末があったのではないか。

叶は、苦笑した。

「どうしたんですか？」

モード選択の締め切り時間が迫り、ペアを巡って頭上でヒートアップする巧と苺を置いて、秋久が叶の苦笑に目敏く気が付いた。

「おかしく思えたんだ。ニュータイプなんてロマンチストの考えだっ
てさ。だから、オールドタイプの俺は、オールドタイプなりに足掻く
しかないんだ」

秋久が首を傾げた。

「クソみたいにつまらないことで悩むくらいなら、手と口を動かさせてこと。受け売りだけど、本当にそうだと思っただんだ」

秋久が、長い前髪の間からはつきりとわかるくらい目を見開いた。秋久にとつて、何か意味のある内容だったのだろうか。

そうですね、と言い残して秋久が筐体に腰を落ち着けた。その指が、デバイスを操作する。

四人の筐体は、チームメンバー選択画面へ遷移していた。相変わらず誰が誰と組むか揉めている巧と苺に、選択画面の制限時間は構わない。気が付けば、あと僅かで制限時間がゼロになろうとしていた。

秋久は、一瞬躊躇ってから同タイムリングでチームモードを選択していたプレイヤー、即ち叶と巧、苺の中から、苺を選択した。

叶は、秋久の意外な一面を見た気がした。引つ込み思案だというのに、素直で思い切りがあるのだと評した。久しぶりに優花と一緒に登校した朝のことを自然と思いついた。叶は、赤面症がそうさせるのか、はたまた秋久が苺に抱く感情がそうさせたのか、加速度的に赤味を増していく秋久の横顔に自分を重ねた。

叶は、秋久を尻目に巧を選択した。今の叶ができる精一杯の応援だった。

——…あいつも、今の秋久と同じだったのか……？

モニターに視線を動かすと、脳裏を彼女が過った。大人顔負けのスタイルと華のある容姿が特徴的な女子とは、体育祭の後から付き合い始めた。

叶は、彼女のことを性欲の対象として見ていた。思えば、彼女を恋愛対象として扱ったことは一度もない。熱い腕が叶の二の腕に絡まった時、叶は同じ位の熱量でそれに応えたことがなかった。

自身の決意を思い出す。

向き合うと決めた今、彼女との関係も精算しなければならぬ。叶は、彼女に送るメッセージを考え始めた。

「な？ やっぱり俺の幅広い機体選択スキルが活きてくるわけだわかったか？」

「くうう……。叶！ 次はアタシだからね！」

ようやく筐体に向かった二人は、叶と秋久のやりとりに気が付いていなかった。

「で、ダイバエースを使ってみた感想はどう？」

欠伸をしながら隅の筐体に向かう仁を一瞥し、徳人はシユウに問いかけた。

仁と共に徳人がゲームセンターに訪れた時には、ゲームセンターはにわかには活気づき始めていた。時刻が昼に迫っていたため、徳人はその手に紙袋を持っていた。駅の真横にある商業施設、その地下一階で購入したパンが中には入っていた。

「食べる？」

徳人は、シユウに適当に取り出したパンを差し出した。絵に描いたようなアンパンだった。シユウは首を振った。今のシユウに食欲がないということを知った上で、徳人はシユウの体を案じ提案していた。経験則に基づいていた。

「コンセプトがわかりやすいと感じました。接近戦に強く調整された性能ですが、中距離の射撃戦もこなせる。明確に狙いたい武装がハッキリしていますし、それを当てるために自ら道筋を作り出す力もありました」

ツラツラと述べる内容に、シユウ特有の生真面目さを感じた。ひどく窮屈そうな横顔だった。

「でも僕には向いてません」

端的にそう結論付けた理由を問う。

「それは何故？」

「僕は今までストライクフリーダム一択でした。ストライクフリーダムは、中距離を射撃主体で戦う機体です。前サブ射撃やドラグーンを使った近接戦闘を仕掛けることもありますが、優秀な機動力と強力な射撃を持っているので、元来ストライクフリーダムは中距離戦を好む機体だと思っています」

正しい考察だと徳人は思った。

エクストリームバーサスは、究極ミスをしなかった陣営が勝つゲームだ。総コストや体力は、減点式で少なくなっていく。ある一点まで減点されたタイミングで機体が撃破され、最終的には試合に負けてしまうゲームだ。

減点されたものを取り返す術はないと言い切って問題ない。厳密に言えば、体力を回復することができると機体もいるが、それを考慮に入れてゲーム全体を語ることはできないと徳人は思う。その機体は、相手にダメージを与えることで体力を取り戻す。であれば、それは見方を変えると体力を奪われた側のミスが招いた結果だからだ。

故に、減点に繋がるミスをどれだけしないかが、レベルの高い相手との試合では重要になってくる。

それを踏まえた上で、徳人は正しいと思った。

「だから、僕は積極的な斬り合いを避けてきました。強いて言えば、どうしてもダメージを取らなければならない場面やどうしても戦局を有利に傾けたい場面、相手が積極的に斬り合いを仕掛けてきた場合に限り近距離での戦闘に臨んできましたが、それも射撃を中心に据えたものです。つまり、僕には圧倒的に斬り合いの経験が不足している」

シユウの自己分析を聞きながら、徳人はアンパンを齧る。冷静な自己分析は、かつてハルヒが行ったアドバイスの賜物だろうか。

「でも、ストライクフリーダムと似通った部分もあると感じました」

シユウは、コントロールパネルのレバーを弄んだ。それは、シユウの考えをまとめる手助けをしているように思えた。

「ダイバーエースは、高い機動力を持つ機体です。特殊格闘のダイバーエースユニットと格闘CSのTRANS-AMは、短期間ですがダイバーエースの機動力を向上させます。それは、攻めはもちろん、コストの壁を超えた回避を可能にします。あの圧倒的な機動性能は、ストライクフリーダムの全力に近いものでした」

徳人は、修の独白を聞いた。途中から、修は自分の思考に潜り込んでいくかのように瞳の焦点を曖昧にしていった。

「では、君はどうする？ その上で何を選ぶ？」

突如、背後から男の声がした。

ハルヒだ。

「思うに、コストを下げることにしたが、使う機体に悩んでいるのではないかな？ 一方で、二千五百コストのブーストに一日でも早く慣れる必要を感じている。故に、君は見慣れたダイバーエースを選択した。違うか？」

徳人は、ハルヒの声音に鋭いものを感じた。

ハルヒは、ゲームに心血を注いでいる男だと思う。華奢な体は、自身の好きなものにその身から切り取ったエネルギーを費やすことで形成されたように感じられる。

格下であっても容赦はしないスタイルは、ハルヒがゲームに注ぐ熱意が並外れたものであるからこそだった。

そのハルヒが、背後にシオを伴い長椅子に座ったシユウを見ていた。シユウの意志を見定めようとしていた。

「その通りです」

シユウは、ハルヒに向き合っていた。恐ろしい程の執念を感じさせる横顔だ。

「でも、僕は叶に向き合わなくちゃいけないんです。そのために、ガンダムが必要なんです」

「それはガンダムで、ゲームでなければならぬのか？」

陽介は、シユウを確かめた。

ゲームは、どこまでもコミュニケーションを楽しむものであって欲しい。

そのゲームで、幼馴染と戦う理由は何だというのだ。

痩せた頬。睡眠不足を感じさせる目の下の隈。昨日、ゲームセンサーから立ち去る頃には、シユウは心底疲れ切ってしまったていた。遊び疲れたわけでも、集中で気疲れしてしまったわけでもない。自分を損なってもゲームセンサーに通うシユウを、陽介は見えていられなかった。

そう思うからこそ、確かめずにはいられなかった。

「はっ」

シユウは、ハッキリとそう返答した。

鬼気迫る表情に、思わずたじろぐ。

陽介は、シユウの尋常ならざる決意を感じ取った。

「叶が、僕にそう望んだんです。僕は、それに応えなければなりません」

陽介は、シユウのその様に諦めを得た。

自分が何を言ったとしても、シユウが今すぐゲームを楽しめるようにはならない。

陽介は、目の前の少年に対して力不足を感じた。そうだと、それでも踏み込めない大人らしさを今ばかりは呪った。

「大丈夫」

陽介は、ノリの穏やかな声を聞いた。

「君なら大丈夫。カナタ君の願いに君なら応えられる。僕達が、その手伝いをする」

ノリは、アンパン片手にシユウの肩に手を置いた。シユウに言い聞かせるように、ゆつくりと唱えた。

「僕達は、君達の味方だ」

陽介は、シユウが僅かに瞳に色を宿したのを見た。固い決意に暗く染め上げられた瞳が、微かに揺れたのだ。

それは、ほんの一縷の希望のように思えた。

「……ありがとうございます」

シユウが拒むように俯いた。

葛藤の中にいつものシユウの一面が垣間見えた。ひたむきで真摯に物事に取り組むシユウだ。

シユウは、揺れている。陽介の素直な感性だった。

シユウは、自分を許せないのだ。

カナタから逃れること。

自分を認めること。

それらが許せないのだ。

ただ、その一方で救いを求めている。だから徳人が差し出す手を思わず取りかけた。

何か、ほんの少しのきつかけでシユウは自分を許すことができるのではないか。

陽介はそう思った。

徳人には覚えがあつた。

今のシユウは、他人の善意に鈍いのだと。

思考が自分の中に沈んだ結果として、時に人は他人の善意に疎くなる。自分のことで精一杯になるからだ。今のシユウが正にそれだ。

自分で自分を追い込んでしまった結果、他人の善意に気が付けなくなる。そうして思考はより深く暗闇の中に落ち込んでいく。やがて暗いトンネルの中からどうやって抜け出せないように思えてくる。

その時は、自分は一人ではないと伝える存在が必要だ。言い聞かせるのではなく、感じ取らせるのだ。

自分がかつて仁に救われたように、シユウもそうであれば良いと徳人は思う。

「であれば、協力しよう」

ハルヒが、シャツの袖を丁寧に折り畳みながら前に出た。ハルヒの正面には、筐体がある。

「ストライクフリーダムで培った経験を活かすことができる機体。中距離の射撃択が豊富な機体。君が存分にその腕を振るうことができる機体を」

「叶……ってどうしたの!?!」

母は、階段を降りて待ち合わせ場所にやってきた叶の顔を見て駆け寄った。西鉄天神駅の階段下、夜の雰囲気微妙に孕み始めた秋風を和らげるためパーカーのジツパーを一番上まで引き上げていた。

いつもより早めに練習を切り上げ解散した後、母は叶に連絡を取っていた。帰宅には若干早い時間であることを建前に、暇潰しに付き合うよう声をかけていた。ただ叶と一緒にいたいというのが本音だった。

人と合う用事があるからと一度は断った叶だったが、集合場所と時

間を一方的に苺は送りつけた。叶の性格を踏まえ、苺はあえてそうした。頼みを断れない性格を利用することに申し訳無きはあったが、そうでもない限り自分と叶の関係性は進まないと思えた。

「ああ……これ、な……」

往来を駆け抜けて叶に近付いた。苺は、思わず赤く腫れ上がった叶の頬に触れていた。心配が何よりも勝った。触れた頬は、熱を帯びていた。

「引つ叩かれた……」

穏やかな表情は、頬の痛みを真摯に受け止めているようだった。当然の報いとして受け入れているような、そんな叶の心情が伺い知れた。

「誰に……?」

苺は困惑していた。叶を痛めつけた相手に対し、怒りがある。しかし一方で、落ち着き払った叶の振る舞いが、怒りをボヤけさせていた。苺は叶な胸の内がわからなかった。だから、説明を求めた。

叶が、遠慮がちに苺の指に触れる。ゆつくりと苺の手を頬から引き離した。

「元カノ。いい加減な気持ちで付き合えないと伝えて別れを切り出した。そうしたらさ、だったら最初から付き合わないでっせ。最初は俺のことステータスとして見てたろうに、いつの間にも本気になったんだとは思っただけ……、責らぬよな」

言って、叶は背筋を伸ばした。その腫れた横顔には、言葉とは裏腹の清々しさが同居していた。ようやく一步を踏み出せる、そういった風情を叶はまとつていた。

「元カノ……?」

苺は、今しがたまで叶の頬に触れていた指先を擦り合わせながら叶の言を反復した。聞き逃がせない単語だった。

「ああ。ついさつき別れたから、元カノ」

姿勢を正した叶が、警固公園に歩を向けた。その背中を見ながら、苺は叶の返答を反芻していた。

ついさつき別れた。と、いうことは……。

叶がズボンのポケットに手を入れた。腕と胴体の間に、一人分の隙間ができていた。

「時間、潰すんだろ？ 行こうぜ」

我を忘れていた苺に、叶が振り返る。思わぬチャンスは、苺にとって青天の霹靂だった。叶に今、恋人はいない。

「うん!!」

苺は、叶に走り寄りその腕を掴んだ。勢いのまま往来を先導する。顔が熱い。

「おい！ 危ないって！」

突然腕を引つ張られた叶がつんのめる。バランスを取り戻そうとしたためか、叶は苺の腕を振り払った。

「ごめんごめん！ いっ！」

高揚した苺は、横合いから差し込む西日を幸いに感じた。茜色のそれは、きつと苺の表情を上から塗りつぶしてくれている。胸中に抱く好意と興奮を上手く表現する方法を苺は知らず、また相手に好意を伝えることに苺は照れくささを感じていた。

人を好きになったのは初めてのことだった。

振り返った先、叶が呆れたように嘆息した。振り回し振り回される関係の苺と叶にとって、それは定番の表情だった。

見慣れた表情には、西日のせいで半分影ができていた。苺は、自身の好意を自覚するばかりで、叶の遠慮に気が付かなかった。

叶は、苺の好意を肌で感じていた。異性に好意を向けられることが常態化していた叶にとって、それを感じることは難しいことではなかった。

顔を赤くしながらも苺を選択した秋久の横顔が、思い起こされた。自身が真に好きだと慕う存在を思った。

譲れない感情を胸に、叶は跳ねるような足取りで前を行く苺を追った。苺にいつか伝えなければならないと、叶は考えた。

司は、ポロシャツの襟を正しながらゲームセンターに戻った。コンビニエンスストアで購入した紙パックのプロテインの封を切った。

階下へ向かうエスカレーターに乗る。プロテインを一口あおり、手摺りから身を乗り出して階下を見た。

エクストリームバーサスのコーナーを俯瞰すると、シユウはハルヒの筐体を食い入るように見ていた。ハルヒが、その細い腕を動かしながら何やら解説をしている。

「ちゃんと飯食って肉付けろよな」

その腕を見てぼやく。ゲームセンターの帰り、ハルヒとご飯を食べに行くことがある。食が細いわけではないが、ハルヒはどれだけ食べても肉がつかないのだという。

「ゲームバカだからかあ」

それを体現するかのようには、ハルヒは昼前から夕方まで通してシユウの対戦相手や味方、相談役を勤め上げていた。その顔に疲労の色は見えない。

司は、そんなハルヒに感心しながら三人の元へ向かった。熱中できる何かがあることは良いことだ。例え苦しい思いをしたとしても、それを乗り越えて得るものがあればなおよしだ。

コンビニエンスストアで購入したサラダチキンの包装を開けながら司は言った。

「ホットスクランブルの変形じゃん」

三人が、司に振り返る。ハルヒの頭越しに見えるモニターでは、今しがたホットスクランブルが変形を解除していた。

「何の話？」

司は尋ねた。

「秋久、随分上手くなったな」

叶が、炭酸飲料のキャップを締めながら思い出したように言った。

叶の一言に、苺と巧が秋久を見た。

突然の注目に秋久は咳き込んだ。

「おいおい大丈夫かよ」

巧に大丈夫と返し、秋久はミルクティーが入ったペットボトルのキャップを締めた。

「その……気持ち悪がりませんか？」

「どうして？」

居心地が悪そうにオーバーサイズのパーカーの胸元を撫でる秋久に、苺が炭酸飲料を飲み込んで訊いた。

「実は、ハルヒさんの隣で叶君と修君と戦った日からずっと、二人がゲームセンターで皆から貰うアドバイスを盗み聞きしていたんです」

叶は、先んじて苺に睨みを利かせた。き、と口の形を作っていた苺が、叶の睨みに動きを止めた。正直な人だと秋久は苦笑した。

「盗み聞きって、よく聴き取れたな」

巧が、ゲームセンターを見渡しながら感心していた。館内は、雑多な音で満ちている。

「僕、耳だけは良いんです」

照れくさそうに秋久は笑みを浮かべた。

「なるほど。苺のフェネクスの弾は砲撃機のそれだから、ただビームを避ける感覚だと回避は難しいんだよな。秋久のメッサーラにも同じものを感じていた。納得」

「あ、多分それ正しい感覚です」

自身の納得を口にする叶に対し、秋久は軽い調子でそれを肯定した。

イマイチ秋久の回答が理解ができなかったからか、叶が眉を釣り上げた。

「ちよつと待て。どういうことだ？」

自然、注目が秋久に集まる。叶と苺の視線を受けて汗を浮かべ始めた秋久は、秋久の緊張などどこ吹く風とでも言わんばかりにエナジードリンクのプルタブを上げている巧に助けを求めていた。

「変形機の弾？」

司は、シユウが師事している内容に拍子抜けしていた。シユウなら既に知っていると思っていたからだ。

しかし、シユウの表情は真剣そのものだ。ならば、ハルヒの解説はためになるだろうと思った。現に、変形機が変形中に行う射撃は、非変形中に行う射撃とは一味違うのだから。

司は、サラダチキンを頬張った。

「見たまえ」

ハルヒは、素早くデバイスを操作した。ブーストボタンを押しながらレバーを素早く同じ方向に二回入力、所謂ステップ入力を行うことで、ホットスクランブルが変形を行った。ファンネルが翼のように広がり、ホットスクランブルが戦闘機のような形態になる。シールドが、その先端を進行方向に向けた状態で本体と上半分が重なる形でマウントされる。

モニターの中央では、緑色に変化したターゲットマーカーにロックオンされたアツガイが表示されていた。CPUが操作するアツガイだ。

ホットスクランブルは、機首をアツガイからそらした。ハルヒは、その状態で射撃ボタンを押した。マウントされたシールドからビームが放たれる。緑ロックと呼ばれる状態では、通常、弾は誘導しないが。

「誘導してる……？」

シユウが息を呑んだ。

司は、懐かしいものを見ているような感覚に陥った。初めて変形射撃特有の性質を知った時、自分も同じようなりアクションをした覚えがあるからだ。

同時に思った。

こればかりは射撃する側で見てもないとわからないよな、と。

「なんで……？」

母が首を傾げる。秋久は、その仕草に目を奪われた。

「考えてみたら単純な話だぜ」

説明に詰まった秋久に代わり、巧が続けた。

「レバーとボタンを無入力だと機体はどうなる？」

「直立するだけだ」

叶が、顎に手を当てて答えた。

「じゃあ変形中は？」

叶は、その質問に言葉を詰まらせた。秋久は、叶と出会ってから昨日まで、叶がダイバエース以外の機体を使っている姿を見たことがない。また、ダイバエースは変形ができない機体であるため、ある結論に至った。

「変形機体使ったことがないんじゃないか……？」

秋久の疑問に叶は頷いた。秋久は得心を得た。

「変形機体は、無入力だと変形を解除しちゃうんです。つまり、変形を継続させるためには、レバー操作を行うかブーストボタンを押し続ける必要があります」

秋久は、顔の前に横にした右手を掲げた。

「でも、変形を持続すると機体は勝手に前に進んじゃうんです。機首が向いている方に勝手に。その場でホバリングができる変形機体は、今のところ参戦していません」

右手をゆっくりと顔の前を過るように進める。指先を機首に模していた。苺と叶の目が、秋久の手を追った。

「それが緑ロックでも誘導することによってどう関わってくるんだ？」

秋久は、当然の疑問だと思った。

「変形をしているだけで勝手に前に進む上に、変形中は通常時ほど機体の制御に融通が利かない。モビルスーツ形態では、進行していた方向と真逆にレバーを倒してブーストボタンを押すことで、即座の方向転換が可能だ。しかし、同様の操作を変形中に行うと、機体は緩慢な動きで旋回を行う」

ホットスクランブルは、二つの動きを行った。

モビルスーツ形態では、前進からの反転。アニメのコマが数枚欠け

てしまったように、反転の予備動作なくホットスクランブルは機体の向きを急激に百八十度変え後退を始めた。それは、ハルヒの言を証明するような即座の方向転換だった。

一方、変形中、モビルアーマー形態では、航空機のそれを連想させる動きでホットスクランブルは旋回を行った。空中で円を描くように時間をかけて反転したのだ。

「つまり、方向制御が難しい」

加えて、とホットスクランブルがアツガイを赤ロック内に収める。変形をすると、流れるように機首をあらぬ方向に向けた。

「モビルスーツ形態であれば、ボタンを押すと機体がライフルの銃口を相手に向ける等をして勝手に狙いを定める。プレイヤーが気にするべきなのは、相手を赤ロック内に捉えることと攻撃時のリスクヘッジだ。しかし」

射撃ボタンを押す。シールドメガランチャーからビームが放たれる。アツガイに対し、機首があらぬ方向を向いていたため、ビームも明後日の方向に飛んでいった。

「変形中、多くの機体はマニピレーターでライフルを構えることができない。機首と同方向に銃口を向けた状態でライフルがマウントされていることが多いからだ。したがって、赤ロック内で通常受けられる銃口補正の恩恵がほとんど得られない」

そのため、とハルヒが続ける。

「変形中は敵を狙うことが難しい」

「だから、その弱点を補うための仕様があるのか」

「その仕様が、ロック状態を無視して誘導を得られることなの？」

巧は、自身の説明の途中で先に結論に達した二人にそれぞれ異なる驚嘆を得た。

叶が優秀であることは知っている。日々の会話の中で容易にわかることだ。だから、納得の驚嘆だった。

しかし、苺も同様に結論に至るとは夢にも思っていなかった。

苺は、巧達の高校に程近いお嬢様学校の生徒だと聞いた。学校への

通報を恐れ、口外をしないよう釘を刺された。母の通う学校は、有名大学への進学率が高いと聞く。母の学校を思えば、驚嘆は納得に変わった。

言動だけで相手を測ることはできない、と巧は思った。

「違います。変形機もご多分に洩れずロック状態に左右されます。なので、正確には弾が誘導しているように見えています、です」

秋久が、両の人差し指を立てた。小さい体を左右に伸ばし、二本の人差し指の間隔を可能な限り広げる。

「自分が変形しているとして、自分と相手は円を描くように動いているとします。両機共、距離を十分に開けているため、お互いに緑ロックです」

秋久が、大きく円を描くように人差し指で弧を描き始める。片方の人差し指を宙に寝かせ、他方の人差し指は立てたままだ。

「その状態で射撃をします」

寝かせていた人差し指を折り曲げる。作り出した拳を弾に見立てる。

「変形中に撃たれた弾は、その時の相手の位置を記憶します」

立たせたままの人差し指が、宙に張り付けられたように動きを止める。巧は、秋久を補助するために近付いた。秋久の人差し指の直前の動きを引き継ぐように、自身の人差し指で秋久の立てた人差し指が辿るはずだった軌跡を描く。

「弾は、記憶した位置に向かって誘導しているかのように飛び込んでいきます。それが、誘導しているように見える仕組みです」

円の内側に侵入した秋久の拳が、一方の人差し指に吸い寄せられていく。やがて停止した人差し指にぶつかった。他方では、そんなことは露知らず、巧の人差し指が円を描き続けている。

「緑ロックで撃たれた弾ですから、当然敵機への誘導はしていません。あくまで、射撃した時点で敵機がいた位置に吸い寄せられているだけです。相手を狙いにくい変形機だけに許されたシステムの補助が、変形機特有の強みです。これを活かすと、相手の進行方向に機首を向けて攻撃を行うと、まるで相手の進行方向を塞ぐように射撃が置けるん

です。だから、メッサーラの射撃を、通常の弾と比べて避けづらいつ感じたんです」

叶と苺が唸った。お互いに咀嚼をしていた。

修は、驚愕の事実に唸った。

エクストリームバーサスは、始めて半年になる。その中で積み重ねた知識や経験は、修にとつてとても価値あるものだ。故に、エクストリームバーサスに対して、自分は腕が立つのだと胸を張って言い切る自信がある。

だが、ハルヒの語った知識は、そんな修の自信を真っ向から否定して見せるほどのものだった。

ならば、それは叶にとつても同様のことなどではないだろうか。

修は、そこに光明を見た気がした。

今、修の中では、ある機体がある存在感を増していた。

二千五百コスト。中距離の射撃択が豊富であり、変形をすることができる。ストライクフリーダムほどではないが、高い回避性能を持っている機体。

「ハルヒさん。僕に、変形を教えてくださいいただけますか？」

修は、その機体に賭けてみることにした。

「……もちろん」

ハルヒは、力強くそう応えた。

修は、三人のアドバイスを脳内と指先で反復していた。それは、エレベーターを降り長い廊下を自宅の玄関ドアまで歩いてる間も続いていた。

三人は、修に帰宅を促した。

宵が深まりつつある。高校生の修に対して、大人として当然の対応だった。

しかし、修はバイトがある日は夜遅くまで外にいること、そして帰宅しても誰もいないことを理由に筐体にしがみついた。ゲームオーバー画面が表示されるよりも早くコントロールパネルの上に積み上

げた百円を投入することで、頑なにガンダムをプレイし続けた。それを遮ったのは、意外な存在だった。

「ガキはとつとと失せろ」

積み上げられた百円を長い指で覆ったジンが、修に強く帰宅を迫った。有無を言わせぬ言動に、その場の誰もが威圧されていた。

修は、不承不承ゲームセンターを後にした。修がエスカレーターで一階に上がるまで、ジンの高圧的な視線は修を逃さなかった。

修は、頭上の証明に照らされたマンションの廊下を忙しなく手を動かしながら歩いた。イメージのレバーを操作し、イメージの中で機体の変形移動を制御した。現実への関心は希薄だった。修は夢現だった。

自宅玄関を解錠し、夜気にひんやりと冷えたドアノブを掴んでもそれは続いていった。

玄関ドアを開ける。

修は、リビングダイニングに明かりが灯つていることに気が付いた。急速に意識が覚醒する。上がり框には、修の室内用スリッパだけが外出時に揃えたまま並んでいた。土間には、母のスリッパだけが乱れなく揃えられていた。

修は、母の存在を失念していた。

修は、後ろめたさを感じた。叶の頼みと新しい機体を一刻も早く物にしなければならぬ使命感が、母の存在を忘れさせていたのだ。

修は、母に帰宅が遅くなることを連絡していなかった。

動揺が表に出ないように努めながら、スニーカーを脱ぐ。音を殺して脱いだスニーカーを土間に揃えた。しゃがんだままスマホを取り出し時刻を確認する。二十三時が迫りつつあった。

修は、その時になって肩に背負ったリュックサックの存在に気が付いた。その中には、バイト先の制服が入っている。朝、家を出かける前に、言い訳用に持ち出したことを思い出した。我ながら狡猾だと思った。

「ただいま」

リビングダイニングでは、ソファに座った母が手の中でデジタルカ

メラをいじっていた。多忙を極める母が、家計を圧迫しないように費用を抑え、また亡き父の趣味を引き継ぐために購入したカメラだ。テレビは点いていない。緊張が、部屋に充満していた。

「おかえりなさい。随分遅かったのね」

母が、デジタルカメラの電源を落とした。飛び出したレンズが、カメラに収納されていく。その音は、母の声よりも大きく聞こえた。母は、努めて声音に感情を乗せないようにしていた。

修にはわかる。母はこう怒る。修が最後に母に怒られたのはかなり前だったが、それでも覚えていた。原因を忘れてしまう程昔のことだった。

「ごめんなさい。連絡するの忘れちゃって。急にバイトが入ったんだ。本来シフトが入っていた人が体調崩しちゃったみたいで。あと、シフトのことで店長と話し込んでしまった。文化祭の準備が落ち着いたから、少しシフトを増やして下さいって」

まるで自分の口ではないようだ。

驚く程にスムーズに嘘をついていた。例え母でも、叶との約束の邪魔は許せなかった。エクストリームバーサスに時間を費やしていることを咎められなくなかった。

修は、潔白を証明するため、きまりの悪さを混ぜた笑顔を絶やさなかった。

修は、その間母の顔を見ることができなかった。

「そうだったの。遅くまでお疲れ様。晩ご飯はお母さんが作ったから、手を洗って食べちゃいなさい」

ソファのspringsが軋む。母が立ち上がった。母が近付いてくる。修は、それらを聴覚で知覚した。

母が、修を抱きしめた。いつの間にか背を追い越していた母だ。修は、母を見下ろした。母の匂いが鼻孔をくすぐる。

他人のにおいだ。

「お母さん、修を信じているから」

瞬間、修は母を否定したい欲求に駆られた。

うるさい。

うるさい。

何故そう思ったのかはわからない。しかし、誰かが修にそうさせようとしていた。

「……………俺もだよ」

修は、欲求とは裏腹に母の背に腕を回した。浅い力で抱き締める。その何倍もの力が、母の腕にこめられていた。

修は、母の力と体温に正体不明の嫌悪感を募らせた。

雨音が聞こえる。

アナログ時計の秒針が進む音が、頭蓋骨の中で反響している。

西日が見えた。

胸の中央で、幼少の修が獐猛な息遣いで主張していた。

寝室に入る母の後ろ姿を見送った。修は、感情を押し殺して自室に入った。

後ろ手にドアを閉じる。

その場に膝から崩れ落ちた。過呼吸を起こした。

修は、一心に念じた。

大丈夫。

どのくらいそうしていただろう。真つ暗な部屋は、次第に静寂を取り戻した。

修は、ドアに背中を預けた。指先を動かすことさえできなかった。

「ご飯食べて、洗濯物を出して、お風呂に入って、寝なきゃ…………ダメでしょ」

修は、無機質な動きで立ち上がった。修が自身に課した自宅での役割が、そうさせた。

修は、視界の中で動く自分の手や足を、まるで映画館のスクリーンを観るような感覚で見た。修の意志とは関係なく、修の体は動いた。

修は、自分の限界に近いことを悟った。

肉体ではない。

精神が懸命に抑え込んでいた何かが、今にも戒めを壊して飛び出してきた。そうだった。

修は自分に言い聞かせた。

「お前はそうしなきゃダメなんだよ。抑えなきゃ」

修の指先を、幼少の修が掴んだ。彼は、すぐそこまでできていた。

叶は、格納庫に立っていた。

広い。

それが第一印象だった。

格納庫のモビルスーツハンガーは、目に見える範囲は全て空だった。

これは夢だ。

叶は、あまりに現実からかけ離れた光景にそう直感した。

結局、新しい機体は見つからなかった。このまま最後まで見つからないような予感がし始めている。予感が進化しつつある危機感が、叶にこんな夢をみさせたのだろうか。空のハンガーは、まるで定まらない叶の現状を示しているようだ。

叶は、それが悲しかった。

だが、叶を置いて夢は脈絡がなかった。

背後から風を感じた。

振り返ると、大破したダブルオースカイが、光条の飛び交うガンダムネクサスオンライン——GBNの空を駆けていた。次の瞬間、その巨体がデータの海に戻っていく。消えつつある巨体から、ミカミ・リクが飛び出した。

叶は、その様に懐かしさを感じた。突き抜けるような自由の空に、溢れんばかりの情熱が感じられるシーンだった。

叶にとって、ガンダムは数少ない好きなアニメ作品だった。

修に勧められて叶はガンダムを観始めた。幼少期のことだ。修が観ているから、という理由で毎週末観ていた気がする。

幼心にガンダムのパイロットの葛藤や境遇はわからなかったし、遺伝子操作の意味するところも理解できなかったが、テレビの中で動く巨人の格好良さに、次第に叶は心を奪われていった。

それは、身も心も成長した今となっても変わらない。寧ろ、キャラクターの背景や心情を読み取ることができるようになった分、よりガ

ンダム作品を楽しむことができるようになったと思っている。

そんな叶が直近で観たガンダム作品が、ダイバーエースとその魂を受け継いだダブルオースカイが登場する『ガンダムビルドダイバーズ』だ。

叶は、胸に宿る熱情を手で撫でた。二百以上も機体が参戦しているエクストリームバーサスで、ダイバーエースを選んでいた理由を思い出していた。ミカミ・リクが愛した機体だからだ。どこまでも自分の好きに真っ直ぐなミカミ・リクの姿が、叶は好きだった。

エクストリームバーサスに、まだダブルオースカイは参戦していない。自然、叶はダイバーエースを選んでいった。

不意に目前の光景が、格納庫に切り替わった。

気が付くと、叶の前に鋼の巨人が立っていた。胸前の高さまで昇降機が上がっている。叶は、その上に立っていた。

巨人を見上げる。

「ダイバーエース……」

ダイバーエースが、目の前にいた。

「何だよ……何も決められない俺を叱りにきたのか？」

叶は、ダイバーエースに問いかけていた。ダイバーエースは、叶の問いに答えない。その必要がないと、眠りにつくメインカメラが語っていた。

叶は、その有り様に込み上げるものを感じた。ダイバーエースは、自身の役目が終わったことを誰よりも、それこそ叶よりも理解しているように思えたからだ。

「ごめんな。俺がバカだから、こんなことになってしまった」

叶は、ダイバーエースが瞼を閉じていることを幸いに感じた。今の自分を見せたくはなかった。目元を拭った。

「俺はお前が好きだ。なのに、お前を乱暴に扱った」

ダイバーエースは応えない。

ただ静かに、叶の告白を受け止めていた。

叶は、それに安堵した。ダイバーエースは、叶の後悔を理解しているように思えたからだ。

叶に別れを告げ、今まで自分が担っていた役目を後任に譲るために叶の元を訪れたのだ。

叶は、そう解釈した。

叶は、再びダイバーエースを見上げた。こちらも別れを告げなければならぬ。そう思ったからだ。

昇降機の手摺りが左右に割れた。タラップが、ダイバーエースの胸元へと伸びる。

叶は、誘われるようにタラップを渡ってダイバーエースに触れた。「今までありがとう。俺は、本当に大切な人達に、今度は精一杯向き合う。そう、お前に、……誓う」

掌で触れていたダイバーエースの装甲が震えた。振動を感じ咄嗟に手を引く。振動が徐々に強くなっていく。徐ろにコックピットが開いた。胸元のコックピットハッチが上にスライドした。振動は、その前兆だった。

叶は、ダイバーエースの装甲の隙間に手をかけて登った。行かなければならない。理由もなくそう思えた。

コックピットを覗く。そこには、深い暗闇があった。

恐怖はなかった。叶は迷わず飛び降りた。

すぐ足元にタラップがあった。

落下の衝撃に膝を曲げていると、頭上のコックピットハッチが閉じた。完全な闇が訪れた。

ダイバーエースが遠くに去った。

叶は、ダイバーエースが本当に手の届かない遠くに去ってしまったのだと直感した。その事実が、深く叶の胸を抉った。

叶は、勢いよく立ち上がった。ダイバーエースには別れを告げたのだ。別れを惜しむことはあっても、その別れに歩みを止めることはダイバーエースに不義理だと思った。

叶は、一寸先もわからない闇の中を歩いた。タラップの手摺りが、唯一の頼りだった。

しかし、不安は感じない。この先に何かがあるという確信があった。確証はない。ダイバーエースが導いてくれたというだけで、叶に

とっては十分だった。

すると、視界を覆い尽くすほどの眩い光が突如として空間を満たした。

不意の出来事に、叶は反射的に目を閉じていた。

手で光を遮りながら、恐る恐る目を開ける。瞼の隙間と指先の間から、ここが広い空間だということを察する。

タラップの手摺りのむこう。この空間の主が、限られた視野から僅かに見えた。

叶は、十分に目が光に慣れてきたことを慎重に確認し、光を遮っていた手を取り払った。

目の前に、いた。

叶は、目の前に佇む機体を見上げた。

すんなりと、叶は彼を受け入れた。

「……頼むぞ」

彼こそが、ダイバーエースからその役割を継いだ自分の新しい機体だと。

二人はゲームセンターに通い詰めた。

修の元を、ジンを除く予定が合った大人が訪れた。

叶の元には、毎日学生達が訪れた。

修は、週の半ばからエクストリームバーサスの変形をマスターしてみせた。常識の範囲内まで帰宅時間を早めた修だったが、バイトで稼いだお金を時間の許す限り筐体に投入したこと、そして日々訪れる大人達のアドバースと対戦、なにより修の並外れた集中力がその一助となった。執念を感じさせる集中に、仁は相変わらず舌打ちをしていたが、修はそれに気が付かなかった。また、徳人を通して週末に二人が決着をつけることを聞いていた仁は、これ以上干渉をする必要を感じていなかった。

叶は、友人達との対戦で新しい機体を一日でも早く指に馴染ませようとしていた。この頃は、ダイニングテーブルに置かれたご飯代を全てゲームに費やしていた。一日の対戦回数には限りがあったし、翌朝まで空腹で過ごさなければならぬことが叶を苛んだが、寧ろそれらの条件が一試合毎のプレイの質を上げていた。巧の豊富な機体選択の幅、苺と秋久が操るフェネクスとメツサーラの独特な弾が、叶の中で確かな経験として積み重なっていた。巧達は、自分達のお小遣いを少しも惜しまなかった。巧は家計を助けるためにバイトをしており、苺は家庭が裕福なためお小遣いに困っていないなかった。秋久は、貯めていたお小遣いを取り崩してまで協力を買って出た。叶は、申し訳ない気持ちでいっぱいになりながら、それでも感謝を忘れなかった。

しかし、叶は閉塞感を感じていた。

約束の日は、二日後に迫っていた。

変化に乏しい、というのが閉塞感の正体である。

修はストライクフリーダムで出てくる、というのが叶の考えであった。僚機としてストライクフリーダムのごとは十分に知っていたし、

タイムマンで戦ったからこそ実感としてわかる部分もあった。

が、時折一抹の不安が脳裏をよぎった。

これが正しいのかと。

巧は、様々な機体を繰り出す。その度に、異なる武装や機体特性を肌で味わうが、どうしても専門的ではない。機体の動きから高いプレイスキルを感じずにはいられないが、それはその機体特有の強味を十二分に発揮したものではなかった。

プログラマーが平均より高いゲームIQで初見のゲームをプレイしてみせても、そのゲーム一筋で練習を重ねたプログラマーの高次元のプレイに敵わないように、巧のプレイはゲームプレイヤー『タクミ』のスキルありきのものであり、その機体の特性を痛感させるものではなかった。

プレイ回数を重ねれば重ねる程、フェネクスとメツサーラの弾にも慣れてくる。プレイヤーの癖のようなものを理解し始めた叶は、俗に『人読み』と呼ばれる思考を獲得していた。それは、相手の機体の特性を前提に、相手のプレイヤーの癖を観察し、その経験を基に先手を打つ読みだ。

例えば、莓の駆るフェネクスは、様子見をする際かなりの確率で巡航形態に変形しがちだ。その際は、迎撃が疎かになるため足元に潜り込みやすい。

秋久の駆るメツサーラは、緊急離脱時には必ず垂直移動を行う。メツサーラ独自のコマンドを駆使したテクニカルな動きだが、種が割れてしまえば対処もしやすい。

巧は、虚をついた格闘の振り返りが多い。修のストライクフリーダム戦でやってみせたように、相手のまさかと思うタイミングと状況で振り返ってくるため、最初叶はそれに対応することができなかった。しかし、回数を重ねることで、巧が振り返りを狙うタイミングを肌で理解できるようになったため、叶は突然の反撃に対応ができるようになった。最も、それを踏まえた上で対策の対策を講じてくる巧の技量に、叶は舌を巻いた。

だが、叶は、修と共闘することは数あれど、対戦したことはほとん

どなかった。つまり、プレイヤー『シユウ』の癖を知らないのだ。

だからこそ、この閉塞とした環境で得体の知れないシユウとシユウが操るストライクフリーダムを仮想的として経験を積むことに不安を感じていた。

叶は、不安を胸に帰宅した。自宅の門扉を潜る。門扉を閉じて、玄関までのアプローチを歩き始めると、リビングに明かりが点いていることに気が付いた。

珍しい、と叶は思った。

父も母も、毎日夜遅くまで仕事をしている。仕事が趣味の二人だ。ゲームセンターに可能な限り滞在しているために、最近叶の帰宅は遅くなつてはいたが、それを加味しても自分より先に家族が帰宅していることは珍しいものだった。

叶は取り出した鍵で玄関を開けた。

土間には、母のヒールの高いパンプスが揃えてあった。リビングと廊下を隔てる磨りガラスから漏れる光が、唯一の光源だった。叶は、その隣に自分のハイカットを並べた。

「おかえりなさい」

リビングから、母が出てきた。まだ化粧を落としていない。ジャケットも羽織つたままだ。帰宅直後なのだろうか。その姿は、叶に緊張を感じさせた。

「ただいま」

叶は、帰宅の挨拶もそこそこに二階へ上がろうとした。閉塞感を打開する方法を再び考え始めていた。

「叶。晩ご飯は外で食べてきたのかしら？」

叶は、階段にかけた足を止めた。

「友達と一緒に食べてきた。昼に購買でコーヒーを買ったから、お金は余らなかつた。いつもありがとう」

叶は嘘をついた。叶自身、自分の表情や口調を完璧だと思った。

叶は、自分の嘘を正当化した。罪悪感はある。しかし、今は修に向き合うことを優先したかった。晩ご飯代をあるうことかゲームに使っているとは口が裂けても言えなかつたが、それでも修に向き合う

ためには仕方のないことだと割り切った。

「友達？ 修君じゃなくて？」

母は目敏く気が付いた。叶は、内心冷や汗をかいた。母が、階段の手摺りによりかかる。自然、叶との距離が縮まった。

「修を含めて。文化祭が近いから皆浮かれてて」

叶は、目前の母の顔から視線をそらさなかった。一分たりとも、母に違和感を与えなくなかった。そうするのが賢明だと思った。

「そうなの。週末が楽しみね。お母さんとお父さんも行けたら行こうかしら」

「高校に親が来るのは恥ずかしい」

叶は、それを最後に階段を登り始めた。タイミングは完璧だと思った。僅かに気が緩んだ。

「ところで、晩ご飯は何を食べたの？」

「ラーメン」

咄嗟に叶はそう答えていた。直近の外食がラーメンだったからだ。気の緩みが、叶に考える余裕を与えなかった。

「そう。早くお風呂に入っちゃいなさい」

母は笑みを浮かべた。リビングから光が差している。母の顔に影を落とした。

母は、リビングに戻っていった。リビングの扉が閉まる直前、ようやくジャケットを脱いだ母の姿が見えた。一仕事終えたといった具合だった。

「…………ごめん」

叶は、安心と罪悪感を得ていた。

嘘は、おそらくバレていないと思う。そもそも、疑われるようなことをしていないのだ。友人付き合いで帰宅が遅くなることは過去にもあったし、毎回余ったご飯代を返金しているわけでもない。久しぶりに早く帰宅して浮かれてしまい、自分の息子に近況を尋ねただけだ。そうに違いない。

それより嘘をついたことだ。叶は、母を騙したことに罪悪感を感じている。

叶は、磨りガラス越しの母を尻目に階段を登り始めた。一段登る毎に、罪悪感を振り払おうとした。

何よりも、修と向き合うことだ。

そのために、閉塞感を脱却する方法を考えなければならない。

叶は、そう思考を切り替えた。

約束の時まであと一日もない。

修は、ロッカーを閉じてその事実を噛み締めた。

この一週間で培った経験やスキルに不安はない。あるとすれば、自身のコンディションだろうか。修は、更衣室の扉に貼り付けられた姿見に写る自分の顔を見てそう思った。隈がひどい。

近頃、母や優花、薫、友人達、そして叶とは距離を置くようにしていた。言動を偽ることができても、目の下で激しく主張する隈は偽れないからだ。

この隈を治すアテはない。いつまで周囲を避け続けなければいいのかと思うと、気が滅入った。修は、明日の約束を思い出すことで、塞ぐ気持ちを切り替えようとした。

更衣室を後にして業務に入る。隙あらば指が動く。虚空にコントロールパネルを探していた。一刻も早くゲームセンターに行きたい衝動を抑えた。

客対応が落ち着き、修はカウンターに入った。椅子に座り、返却された漫画の状態をチェックする。

「お疲れ様」

しばらくすると、薫が修の隣に座った。

「お疲れ様です」

修の体が強張った。緊張の現れだった。

修と薫は、黙々と漫画を檢めた。時折カウンターを訪ねる客の対応を行う。対応を終えるとチェックを再開する。その間、会話は一切なかった。

修にとってはありがたかった。あの日以降、薫とはどう接していいかわからなかった。

午前から入っていたスタッフが退勤した。修は、その穴を埋めるため部屋の清掃を行った。個室を一人で清掃していると、気が楽だった。

退勤時間になった。

修は、カウンター内の管理用PCが退勤時刻を表示するや否や席を立った。

「お先に失礼します」

薫はまだ退勤時間ではなかった。適当な理由をつけて店長に相談し、薫の退勤時間とは一時間ずらしてもらっていた。

「修くん」

修は、薫の呼び止めに従った。

振り返る。

椅子から立ち上がった薫が、修の頬に触れていた。至近で薫と見合う。あれだけ幸福を感じる距離だったのに、今ばかりは苦痛だった。

薫が指先を動かして修の目元を撫でた。

「大丈夫？」

修は、その問いに答えられなかった。顔をそらす。修自身、自分がまともだとは思えなかった。自分は、今普通ではないと思う。

しかし、それを認めることは絶対に許されなかった。認めてしまえば、今の生活が音を立てて崩れてしまうような気がする。修の手を幼い指が引く張る。それは、修の気を引こうとしている。日に日に力が強くなっている。

「何があっても、私は修くんの味方だよ。それだけは忘れないで」

薫はそう言って修から離れた。

「ありがとうございます」

修は、そう言い残して更衣室へ向かった。カウンターの内で寂しそうに表情を曇らせる薫に、修は構う余裕がなかった。

そしてその日を迎えた。

翌日が文化祭ということもあり、叶達は文化祭の最終チェックを行う必要があった。といっても、手順やシフト、役回りの確認が中心

だった。今さら工作等時間がかかる作業を行うクラスは存在しなかった。時刻は十八時を半分回ったところだった。

事前に集合をしてゲームセンターの一号館に入った叶達は、エスカレーターに乗って地下一階へ向かった。閉塞感は、まだ残っている。昨日は四人で組み合わせを変えての対戦ではなく、オンラインに繰り出した。僅かに経験を得ることができたが、十分だとは思えなかった。

手摺りから階下に視線を巡らせると、いつもの面々が揃っていた。ハルヒとシオにノリ、そして珍しくジンが、ことの行く末を見届けようとその場にいた。ハルヒとノリは、スーツだった。

大人達の中央に、修がいた。

叶は、修と向き合った。

痩せこけた頬と深い影を落とす目元を見て、叶は改めて修を傷付けたという事実打ちひしがれた。

「その人」

修が、叶の後ろを見て言った。その場の全員が、修の視線の先を追った。

変装用のフードを取った苺が、視線に気が付き狼狽える。

「ゲーム友達だったんだ」

自嘲を孕んだ笑みを修が浮かべる。叶は頷いた。

「ああ。夏休みに知り合ったプレイヤーの話したろ？ 苺のことだ」

「そうだったんだ。なのに、俺は誤解して……」

修が、笑みを濃くする。叶は、自身と修の間にそびえる壁を思った。高く厚い壁だ。容易に乗り越えることはできないだろう。

——それがなんだってんだ。

「修、俺たちはオールドタイプなんだよ」

叶の発言に、修が首を傾げた。その動きに覇気はない。生真面目さやひたむきさ、修が失くしたものを思った。

取り戻せ、叶はそう念じた。

「ニュータイプみたいに誤解なく分かり合うなんて無理なんだ。俺達は、……俺達でさえ誤解が生まれてしまうんだ。だけど、分かり合お

うとすることはできる。そのために、俺達はお互いのことを話し合わなくちゃいけないんだ」

修が胸を抑えた。そこに何かがあるのだと、そう言外に語っているような気がした。

「修」

叶は、修に歩み寄った。

「すまなかった」

叶は、頭を下げた。そのまま続ける。

「修だけじゃない、優花も、俺はずっと向き合っていなかった。ずっと誤解してたんだ。大切だと思っていれば、それが向き合うことなんだって。少し考えれば、そんなわけないってすぐ気が付くのに。俺は、お前達に俺自身のことを話して、理解してもらおう努力をしていなかった」

だから、と続けて叶は修と向かい合った。

「俺にもう一度チャンスをくれ。本気でお前と向き合うことで、俺はようやく本当の意味で皆と向き合える」

今や、叶と修は手を伸ばせば触れ合える距離にいる。叶は、修の返答を待った。

修の瞳に色が宿る。それは、僅かな光だった。暗雲が垂れ込める修の胸中を僅かに照らした光だった。

叶は、修の胸の内がわからない。何を考えているのか、何に悩んでいるのかわからない。

ただ、傷付けたということとはわかる。だから、真っ先に向き合わないことはならないのだということとはわかる。

だからこそ、わからないのならわかるまで言葉を重ねれば良いと、叶はわかっている。

「そう、かもね。そう望めたら、……良いね」

修が、掠れた声でそう言った。叶は、その内容に疑問を得た。諦観がそこにはあった。修が自身を省みた上でのものだと感じた。

修が続ける。修は諦観を飲み込み、自身の一部とした。その表情は、陰りを増していた。

「本気でかかってきなよ」

修は、そういつて筐体に向かった。

叶は、修の背中に手を伸ばした。今すぐにでも修を問い詰めなければならぬ気がした。修は今にも壊れてしまいそうだ。

しかし、叶は堪えた。何よりも先に本気で向き合うことが先決だと思っただからだ。本気で向き合っただけで、修の諦観の正体を見極めることができるはずだ、と。

——わからないなら、不器用なりに。

叶は、そう念じて修の隣の筐体に向かった。

そこが、自分の本来の居場所だと、長椅子に座って自然と感じた。

叶は、その直感を疑わなかった。

オーデイエンスの目の前で、二人はカードをかざした。

デモプレイが中断され、切り替わった画面にはプレイヤーデータが表示される。

二人は、それぞれゲームプレイヤー『シユウ』と『カナタ』を選択した。

筐体のスリットにクレジットをインサートする。

流れるようにゲームモードを選択する。

機体を選択、バーストを選択、ステージを選択。

画面が、マッチング成立を知らせる表示とけたたましいアラートを出力した。

マッチング画面が表示される。

画面には、二機のモバイルスーツが表示された。

「……ッ!？」

その時、その場にいた誰もが十人十色に驚きの声を上げた。

修と叶、そして二人にそれぞれついていた面々は、他方の機体変更を知らなかったからだ。

目が二つと額にアンテナを持つそのシルエットは——。

——ガンダム!

修は、見た。

——ダブルオーガンダム!?

叶は、見た。

——ライトニングガンダムフルバーニアン!?

彼らの驚きを余所に、画面が切り替わる。

選択されたステージに、二機のガンダムが飛び出す。

今、試合が始まる。