

Blowers 25

船内配置図

DECK CLASS

HOST

- 3** *Final Troop* 準備号・ルール公表
正宗征士
- 15** 妖魔演義 *Mr.CHINN* (from K.S.G.C.)
- 19** 三等雑居室 *YOU!*
- 25** 真鶴学園風雲録 岬当麻
- 35** 「冒険者」というものは。
季里由紀
- 39** *Peace Presser MAYA* 本居小次郎

船長室

長かった動乱の時代も一応の収束を迎え、新たな時代がやって来た。自己批判は先月でおしまい！これからは前向きに動いて行きます。反省するのは大事だけれど、そればかりじゃ何も変わりません。

とりあえず一言。

「もはや戦後ではない」

ネタがわかる人には座布団一枚。

ここでナンシーから緊急連絡(←コンコト カイルウチハ マダ ヨウガ アル...?)

現在空廠は「菊水作戦直後の帝国海軍呉軍港」です。

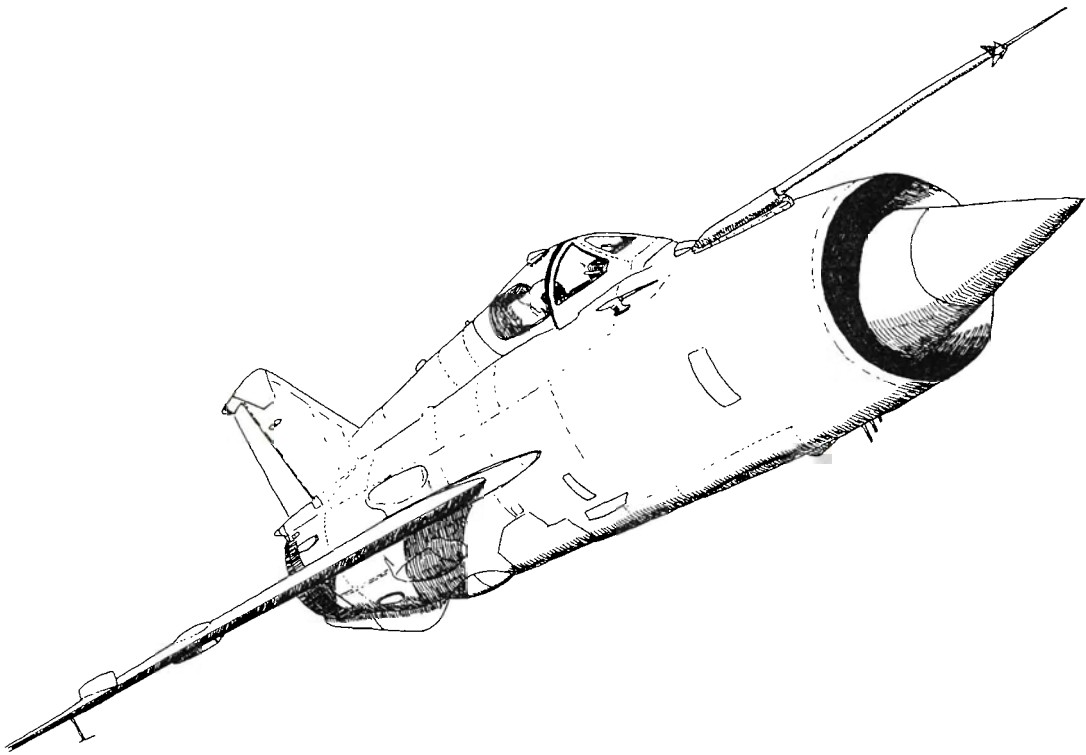
意味が判った人は、思った通りの処置を取って下さい。

事態が大きくなり過ぎるのは嫌なので、答えは教えません。

正直言って、早まった、と悩んでいます。

訂正とお詫び

前回の「回想の...」で私は魏と呉を間違っておりました。昔は覚えてた筈だったんだけどなー、やっぱり8年のブランクはでかかったか。ついでに馬謖は曹操の手下じゃないっすね。お詫びして訂正します。でも何で間違ったんだか...



Signature

Final Troop

FINAL TROOP 第一回

今はなき

Game Graphix 誌と

あるメカール空軍傭兵に

今まで最大の感謝と尊敬を表す

特に彼誌が無かったならば

今の自分は無かったであろう

"A-Strike" シリーズ ゲームマスター 正宗 征士

FINAL TROOP 準備号

ストーリー

半世紀に及ぶイザベリアとイエールの対立は、イザベリアの国力低下によりおごりなまに収束の方向へ向かっていた。だが世の中に紛争の種は尽きず、今度は東アジアの要衝、日本列島に険悪な空気が漂い始めていた。日本は朝鮮戦争の余波で東西両陣営に分断されていたのである。ほぼ多摩川-糸魚川ラインに沿って接していた両国は、分断後三十年を経て、全く別の国の様になっていた。西側陣営に属する「日本国」は名古屋に首都を置き、資本主義の発展に伴って太平洋戦争以前をはるかに上回る経済大国に育っていた。しかし軍事力については英軍や周辺諸国の厳しい監督下に置かれ、東側陣営の再侵攻に即応できる最低限度に抑えられていた。もっとも、その「敵国」が東日本に展開する軍事力は相当のものだったから、中堅国家並みの実力を備えてはいた。事実、第二次世界大戦時に日本の侵攻を受けた東南アジア各国では、その脅威を折りに触れて問題にしていた。

一方の東側陣営、「日本民主主義人民共和国」では当初こそソ連の経済援助で潤ってはいたが、それもごく僅かの期間のことで、数年後には一方的に搾取される他の「衛星国」と同じ状況に置かれていた。しかしソ連から派遣される部隊と合わせ、「統一」のための軍事力は、「過剰」と受け取られるほど備えられていた。

いずれの国も、「戦前」とはまるで違う姿に変わり果てていた。

1991年、ソ連が崩壊した。東ドイツがそれに続いた。

次は東日本だと世界の誰もが考えたのは、ある意味で自然な成り行きだっただろう。建国以来常にソ連寄りであり、北朝鮮ほどカリスマ性を持った指導者はいなかったからである。ただし、「統一」は平和的な形で行われるだろうと、ほとんどの人間は考えていた。

期待は裏切られた。それも最悪の形で。

後になって判ったことだが、「最初の一発」は完全な命令ミスによって引き起こされた。東日本軍司令部の「待機命令」が前線部隊に届く間に「攻撃命令」に変身したのである。この中には政治将校に化けていたKGB工作員が絡んでいたといわれるが、確認する術はない。当時「その手」の人物は当のKGB本部でさえ把握していなかったからである。

1992年5月3日正午、西日本海軍の最前線基地だった横須賀に巨大なキノコ雲が立ち上った。続いて厚木にも。名古屋政府は始めの数時間、何が起こったのか全く把握できなかった。小田原のNHKが別の取材で三浦半島に来ており、横須賀のキノコ雲を発見、速報を送ったことで初めて事件を知ったのである。

ここで東側が取った行動は、後々まで謎とされている。おそらくは自棄になっていたであろう。最初のミサイルが発射された一時間後、全軍に対して出撃命令を下したのだ。対する西日本の対応は、常に後手に回った。前線に展開していた部隊は独自に来襲する敵を迎え撃っていたが組織化されておらず、圧倒的なそして高度に組織化された力の前に、日付が変わる前にほとんどが全滅、もしくは降伏した。

東日本側は常に西日本への侵攻を想定した作戦計画を練り続け、それに応じた訓練を実施していたから、初動で若干の混乱は有ったにせよ「計画」通りの行動を取りさえすれば良かった。これに対して西日本側に「作戦」などと言えるものはなく、とにかく敵の攻勢を防ぎつつ同盟国の援軍が出動するのを待つのが目的になっていたから、この時点で西日本が後手に回るのは運命付けられていたとも考えられる。

隣接県に展開していた部隊に出動命令が下ったのは、米軍艦載機の強行偵察によって状況が把握された後の午後7時である。さらに後方の部隊に出動命令が下ったのは日付が変わって午前3時だった。これも「第一次」の出動部隊では防ぐことすら叶わないと判ったための事で、軍事力の取り扱いをイギリス、アメリカに頼りきっていた日本軍の弱点を見事にさらけ出す結果となった。

翌日、早くも沖縄に展開していたイギリス海兵隊が米軍の援護のもと、東日本の首都、仙台に強行上陸しようとしたが、濃密な対艦ミサイル網に阻まれ、近付くことすらできなかった。もっともこの作戦での損害はなく、東側ミサイルの御粗末さと西側ミサイル防御力の実力を証明する結果となった。ただしどんなに粗末とはいえ、その物量は充分脅威になり得た。西側連合軍が東日本沿海に立ち入ることは、これ以降無くなった。

当初は一ヶ月以内に終結すると見られたこの紛争は、予想外に難航した。二ヶ月後、戦線は大井川あるいは信濃川流域で膠着し、双方ともに決定打を欠く状態に陥った。

東側諸国で「失業」した軍人達が、数多く東日本に流入しているとの説も有った。KGBが資金的な援助を与えているとも言われ、また潜水艦を利用した資源密輸が大々的に行われているとも見られていた。

西側は国連軍を組織し西日本に送り込んでいた。が、それも「これ以上の進撃」を食い止めるレベルに留まり、相手も核を持っている状態ではうかつな手出しはできないでいた。実は最初の二発で、東日本に残された核カードは使い果たされていたのだが、誰もその事を知らなかった。ソ連側の資料では「四発持っている」事になっていたのが、更に事態を深刻化させた。

当初から反ソ姿勢を明確にしていた米国と、大国のメンツからこれに張り合った英国以外は、積極的な兵力投入を嫌ったのも、事態を膠着させる遠因となった。軍隊を動かすには、相当な経費が要るようになっていたのだ。

事ここに至り西日本軍は、「傭兵」の使用に踏み切った。傭兵の使用は麻薬のようなものであり、国力を徐々に疲弊させる。盟邦イザベリアの実例を目の当たりにしていた西日本はその事を熟知してはいたが、背に腹は替えられなかった。イザベリアに小人数残っていた「常備」傭兵部隊を核として借用し、日本に「一時的」に傭兵部隊を組織したのだ。

参加方法

キャラクターは「日本国」（西日本）の傭兵パイロットです。今回は東側を選択することはできません。プレイヤー1名あたり3機まで参加することができます。パイロットが何人になっても構いません。参加料は無料です。

キャラクターシートへの記入事項について

1. 所属飛行隊

搭乗員は所属する飛行隊を自由に選択できます。編成は毎回の結果発表中、次回の作戦の中で発表されます。

2. 搭乗機の種類

各搭乗員が使用する機体を、別表に従って選択して下さい。ただしスコアポイントによる制限が設けられている事に注意して下さい。

スコアポイント

～15 Rank0 又は 1
16～39 Rank2 以下
40～ Rank3 以下

3. 行動選択

ここで言う行動とは、編隊が空戦状態に入った時に、自機が取る行動を指します。

以下の3つから選択して下さい。

・回避

とにかく逃げ回ります。死亡率は低い代わり、戦果は出ません。

・一撃離脱

まず自機の優位を確保し、攻撃と回避を繰り返します。

・格闘戦

積極的に攻撃します。戦果が出易い代わり、死に易くなります。

4. 搭乗員名

搭乗員を記入する欄は二つ用意されていますが、搭乗する機の定員より多い場合は失格となります。逆に多座機を一名で飛ばす事は、危険ですが可能です。

5. 前回までの参加回数

今までにその搭乗員が参加した回数を記入してください。

6. 前回までのスコア

ここには今まで得られたスコアポイントを記入します。結果発表に記載された数値をそのまま書き移して下さい。

7. 前回までの撃墜数

これまでの総撃墜機数を記入します。この数字はFT以前の記録も有効です。

8. 前回までの爆撃成功回数

これまでの総爆撃成功回数を記入します。この数字もFT以前の物が有効です。

9. スコアポイント・システム

FTでは次の項目に従って搭乗員のスコアを評価します。

・敵機一機撃墜

+2ポイント

・敵地上部隊・施設の爆撃に成功

+2ポイント

FINAL TROOP 第一回

・作戦に参加し、かつ生還するごとに

制空任務	+1 ポイント
護衛任務	+2 ポイント
爆撃任務	+3 ポイント

多座機の場合は搭乗員全員に上記スコアが与えられる。なお、ランク 0 の機体で生還した場合は、その回の得点が倍となる。

※叙勲制

FT では、叙勲制は廃止されました。

※過去の AS シリーズのキャラクター持ち越しについて

過去の AS シリーズのうち、前作「FOX AWAY」にエントリーしていたキャラクターは、一名に限って持ち越す事ができます。その際、スコアなど個人データは継続されますが、システム変更に伴い「所持金」「乗機」はクリアされます。

機体リスト

選択の前に

旧式機に関する特別ルール

FT より前に「制式機」として登場した機体のうち、今回リストに無い物については、全て「Rank 1」として取り扱います。特別に料金を支払ったり、申請を行う必要は有りません。ただしこれらの機体を使用できるのは、以前から参加していた（機体リストを保持している）プレイヤーだけに限ります。機体リストの再発行は原版的な傷みが激しいため、ご遠慮下さい。

※上記の例外について

以下に挙げる各機は付帯する理由のため、使用を禁止します。

F-12A	少量生産	P530	F-18 の先行計画
200MRCA Pantele	トーネードの先行計画	Yak-36	開発中止
Mirage G	開発中止		

※ FT オリジナル・リストの制限事項

以下に挙げる機体はゲームバランス保護のため、使用を禁止します。

F-16, MiG-29

※オプション搭載品について

FT では、「所持金」の廃止に伴い、選択オプションを廃止しました。全ての機体はその時の任務に適合したオプションを均等に装備しているものと見なします。

※ヘリコプターについて

FT において、ヘリコプターは「爆撃」任務以外に就く事はできません。

※複座機について

今回リストに有る機体のうち、以下に挙げる機体は複座機であり、2名の搭乗員が搭乗できます。

Alpha Jet, F-4, Tornade, Su-24, Il-102, A-6E, F-14, F-15E, MiG-31, AH-64

機体の説明 (An ORIGINAL Version)

Republic of Mecharl

Rank 0

F-100D Super Sabre

60年代初期には米国空軍の主力戦闘機であった。世界初の実用超音速戦闘機として有名である。D型は垂直尾翼、フラップの増設、装備品を強化した機体である。

Gun20mm × 4, Bomb3400kg, Maxspeed=M1.3

F-104G Starfighter

F-104は1960年代のベストセラー戦闘機の一つで、その斬新なスタイルから「最後の有人戦闘機」と呼ばれた。G型はその発展型で、性能は最終型であるS型には及ばないが、各性能はUPしている。

Gun20mm × 1, Bomb3000kg, Maxspeed=M2.2

G91

1953年にNATOが計画した、NATO統一機種の軽戦闘攻撃機。機体を軽量小型にまとめているにもかかわらず、整備・生産性に優れている。アルファジェットの前身とも言える機体である。
Gun30mm × 2, Bomb1000kg, Maxspeed=M0.9

Rank 1

F-5 Tiger

米国の代表的軽量戦闘機。出現当時は思想の違いからその力を認められなかったが、各海外供与向けとして各国に使用されるようになるとその実力を評価された。
Gun20mm × 2, Bomb3680kg, Maxspeed=M1.5

A-4 Skyhawk

小さな機体に似合わず、大きな搭載能力を持つ。また空中給油装置によって行動半径も広い。その万能さゆえに米海軍、海兵隊他数ヶ国で使用されている。
Gun20mm × 2, Bomb4658kg, Maxspeed=M0.9

Alpha Jet

西ドイツとフランスの共同開発による小型戦闘機。小さな機体ながら優れた運動性と長い航続距離を持つ。NATO軍戦術地上攻撃機の内でもユニークな存在である。
Gun27mm × 1, Bomb2000kg, Maxspeed=M0.8

F-105 Thunderchief

ベトナム戦で大量に使用された戦術攻撃機である。その損害の数字の為か、この機体の評価は大きく割り引かれているようだ。その搭載能力からすればまだまだ第一線級である。
Gun20mm × 1, Bomb6350kg, Maxspeed=M1.8

Rank 2

F-4 Phantom

西側陣営のベストセラー機である。後継者探しの行われている現在でもまだ当分主力戦闘機として使用される可能性がある。制空、要撃・地上攻撃と何でもこなせる重量級万能選手である。
Gun20mm × 1, Bomb4000kg, Maxspeed=M2.2

United Nations of Estovia

Rank 0

烈撃6型 (MiG-19)

ソ連初の実用超音速戦闘機であるMiG-19の中国ライセンス生産版。現在の中国産の機体はエンジンの他、レーダー、離着陸性能などが強化されている。その生産数の多さは使い易さの証明である。
Gun20mm × 1, Bomb6800kg, Maxspeed=M0.9

Jaguar

イギリスとフランスの共同開発による支援・要撃戦闘機。精密な航法装置を備え、敵航空基地や、地上施設の奇襲攻撃能力を持つ。高性能中量攻撃機の代表格。
Gun30mm × 2, Bomb4500kg, Maxspeed=M1.1

Kfir C2

フランスのミラージュVを基に改造・国産化したイスラエル主力戦闘機。エンジンもより強力な物に換装し、操作系統も独自のフライ・バイ・ワイヤ方式を使用している。搭載能力も高く、デルタ翼機の代表的存在と言える。
Gun30mm × 2, Bomb6085kg, Maxspeed=M2.29

Corsair

A-4の後継機として開発された艦上攻撃機。F-8の小型軽量化とエンジンの換装で、高性能攻撃機に変貌した。米海軍向けのA-7E、米空軍向けのA-7Dなど。
Gun20mm × 1, Bomb6800kg, Maxspeed=M0.9

Rank 3

Tornado

イギリス、西ドイツ、イタリアの共同開発で生み出された多目的戦闘機。同一の機体から対地支援、対艦攻撃、制空、要撃等の諸任務を遂行できる多目的任務遂行の為、可変後退翼を採用した高性能機である。
Gun27mm × 2, Bomb9050kg, Maxspeed=M1.1

F15-C Eagle

米国空軍の大型主力制空戦闘機。すでに米国だけでなく日本、イスラエル、サウジアラビアなどに主力戦闘機として採用されている。その高性能はあまねく知れ渡っている所。コストは少々高いものの、1990年代の主力戦闘機としての地位は揺るがないであろう。
Gun20mm × 1, Bomb6950kg, Maxspeed=M2.5

F-16A Falcon

米国空軍の軽量戦闘機の代表格。小型ながら搭載能力が大きく諸性能に優れ、そして低コストなどの特性を高く評価されている。かつての万能選手だったF4の後継者となる事は間違いない。
Gun20mm × 1, Bomb6895kg, Maxspeed=M2.0

Su-15D Flagon-D

F-4を強く意識した機体である。しかし性能はやはり劣ると言わざるをえない。AAMにRSAHタイプを使用できる為、全天候要撃能力は充分持っている。
Gun23mm × 2, Bomb3200kg, Maxspeed=M2.4

FINAL TROOP 第一回

JUROM ORAO

ユーゴスラビアとルーマニアが共同で開発した戦術攻撃機。量産機はアフターバーナー付きのエンジンに換えて超音速飛行を可能にした他、レーザー距離測定装置などを装備してある。

Gun23mm × 2, Bomb2700kg, Maxspeed=M1.0

Rank 1

烈撃7型 (Mig21F)

東側陣営では最もよく使用されている機体である。世界30ヶ国あまりでの使用実績がこの機の優秀さを証明している。ただ少々古い機体なので、全天候戦闘能力が低く、現在の西側主力機と比較すると見劣りは否めない。

Gun23mm × 2, Bomb1000kg, Maxspeed=M2.1

Mirage III E

フランスが誇るミラージュ・シリーズの筆頭。国外でコピー生産されるなど、その優秀さは折紙付きである。特徴的なデルタ翼の機体にエンジン・電子器材などの改装を重ね、現在でも一流の中型戦闘攻撃機である。

Gun30mm × 2, Bomb4000kg, Maxspeed=M2.2

Su-20 Fitter

Su-17 / 20 / 22 シリーズは Su-7 を母体に部分可変翼を組み合わせたものである。エンジンなどの換装により弱点であった航続距離もいくらか解消された。最新鋭の Su-24 には及ばないが、性能的には第一線級の攻撃機といえる。

Gun23mm × 2, Bomb3000kg, Maxspeed=M1.6

Super Etanderd

フランスの代表的艦上戦闘攻撃機である。装備するエグゾセ・ミサイルの性能もあいまって、強力な戦力を配備各国に提供している。しかし対地支援能力はこの機の性質上あまり高くない。

Gun30mm × 1, Bomb2100kg, Maxspeed=M1.0

Rank 2

Mig23 Flogger

ソビエト戦闘機のエポック・メイキング的存在の戦闘機。初めての本格的な可変後退翼機である。1980年代の東側主力戦闘機の座を確保したと言える、西側の戦術機に匹敵する優秀機。

Gun23mm × 2, Bomb2000kg, Maxspeed=M2.3

空技廠版差分 (正誤表を含む)

※モデル名で上記と差異が有る場合は下記が優先します。

Republic of Mecharl

Rank 0

F-100D Super Sabre

実用初の超音速機。いい所はただそれだけで、ソ連とのスピード競争のあだ花としか言いようが無い。スピード第一の当時はかなりもてはやされたものだ

Mig27 Flogger

航空用の Mig23 を対地支援の仕様にした機体。胴体は新しい物になり、対地用の距離測定装置を持つ。

Gun23mm × 1, Bomb3000kg, Maxspeed=M1.7

Mig25 Foxbat

ベレンコ中尉亡命事件などで世界的に話題になった機体である。それが故か配備機数の割には有名な機体といえる。高高度における高速要撃を得意とするが、その戦術思想が変化し、この機体の存在価値もやや薄れてしまったようだ。

Gun23mm × 1, Bomb2000kg, Maxspeed=M3.0

Mirage F1C

フランス空軍の主力戦闘機であった。制空・要撃・対地支援と広く任務をこなす能力を持つ。翼は従来のデルタ翼から、尾翼付きのものに変わっている。

Gun30mm × 2, Bomb4000kg, Maxspeed=M2.2

Rank 3

Mig29 Fulcrum

米国 F16 や F18 に対抗する高性能軽量戦闘機である。運動性に優れ、武装の点でも西側諸国のそれと比較しても遜色がない。

Gun30mm × 1, Bomb2000kg, Maxspeed=M2.3

Su-24 Fencer

米国の F111 とよく似たスタイルを持つ、新鋭戦闘攻撃機。高い戦術攻撃力の証明である。この機体が西側陣営に高い関心を持たれているのは当然と言えるだろう。

Gun23mm × 1, Bomb7000kg, Maxspeed=M1.0

Su-27 Flanker

ソ連の誇る最新鋭、全天候要撃・制空戦闘機である。大型の機体に大馬力エンジンと、米国の F-15 に似ている。これに加えて高性能レーダー装置群が搭載され、新型のミサイルを搭載している。

MiG-29 との組み合わせは米国の F-15、16 のコンビに勝るとも劣らない能力を発揮するだろう。

Gun23mm × 1, Bomb3000kg, Maxspeed=M2.3

が、現在の目で見ると「何でこんな物が」と言うほどの凡作。「実験機」で踏み留まっていれば平和に済んだものを。

F-104J Starfighter

現代に蘇った桜花。ドイツでは対艦攻撃任務に配備して損害を出しまくったから、なおさらである。米軍ではとどめに核爆弾まで積もうとした。日本では怪獣退治に活躍する ... はずだったが、逆にハエのように落とされまくっていた。一説によると落とされた通算機数は、当時の日本の配備機数を超えていたとか。

G91

敗戦国の悪あがき。NATO 各国に使わせるつもりだったが、見事に競争に破れ、敗戦国しか使わなかった。もっとも日本はその頃からアメリカベったりで、最初から見向きもしなかった。セイバーの改良版にすぎないから当然でもあろう。

Rank 1

F-5E Tiger

現代によみがえった隼。自国では使えないし、かと言ってキャンセルするとメーカーのノースロップが倒産するので「後進国」に押しつけてみたら、程々に単純だったのでかえって喜ばれたというトンでもない機体。しばらくして MiG-21 と癖が似ているのが発覚してアメリカでも見直された、超ラッキーな機体でもある。実は核爆弾がつめたと言うのは、言っちゃいけないお約束。

A-4K Skyhawk

「彼女」の乗機。いやそんな事よりも、アメリカ製にしては珍しく使いがよかった機体。攻撃機でありながら、何と実際に戦闘機を撃墜した記録まである。頑丈な機体で、1950 年代に造られたのに、まだ手直ししながら使っている国がある。

Alpha Jet

ヨーロッパ版 T-4... ではなく、こちらの方が先輩である。練習機のはずなのに、なまじ馬力が余っていた為に攻撃機としても使われるはめになった。有り体に言えば現代版「ボール」。(cf. 初代ガンダム) 何でも良いがああガンポッドはかっこ悪いぞ。

F-105G Thunderchief

アメリカの狂気の沙汰その一。戦闘機でありながら爆弾倉を備え、核爆弾を積む能力がある。当時は「自衛力がある」と賞賛されたが、ベトナムで実戦に投入されたら、予想とかけ離れた使用環境とあいまって損害が膨れ上がった。史上珍しい、戦闘機に護衛された戦闘機である。

Rank 2

F-4EJ+ Phantom

本来は艦載機であるが、F-105 のあまりの使えなさに空軍がメンツを捨てて採用したのが C~G 型である。こちらは元々攻撃機のはずで、競作に敗れたメーカーがやけくそででっち上げたら大当たりが

出た。この関係で、米軍仕様の機体は核爆弾がつめる。当時米軍では、何でもかんでも核搭載仕様にするのが流行であった。

日本では燃料を馬鹿食いするので、とうとう怪獣退治にも出られなくなった。ぼやぼやしているうちに見栄えがする F-15 にその任務を持って行かれた悲運の名機。なお公式記録では、ソ連機に向かって発砲した、唯一の自衛隊機でもある。

Jaguar

英仏共同開発 ... のはずだが、まともに使っているのはイギリスだけである。自国意識の高すぎるフランスでは本機を継子扱いし、旧植民地への輸出用がメインになっている。機体構造で贅肉を削りすぎたおかげで翼下にミサイルが付けられず、上に付ける無理を強いられている。日本の T-2 / F-1 はこれをまねた物と言うのは言っちゃいけないお約束。

Kfir C2

イスラエルの悪あがき。フランスからミラージュを買おうとしたら中東戦争期の武器禁輸で阻まれ、スパイを使って設計図を盗み出した結果がこれである。エンジンは当時無関係だったアメリカから買っている。結果本家よりもスペックは上がったが、急所をアメリカに握られる形になって輸出は難しくなった。

A-7E Corsair

「戦死したくない機体」トップチャート赤丸急上昇中の機体。A-4 の後継機を開発する際、価格も A-4 後継機にふさわしくしようとしたために、製品寿命の尽きつつあった F-8 戦闘機のパーツを使おうとしたため、こうなった。結局はパーツの流用もごくわずかに止まり、電子装置のスペースも足りず、何の為に造ったのか解らない機体になった。

Rank 3

Tornado

敗戦国の悪あがきパート 2。こちらの方はイギリスが絡んだ事もあって割と当たった。しかし北部ヨーロッパ用に特化した設計が裏目に出て、輸出は芳しくない。また先に攻撃機型を作って見たら、戦闘機型にするには電子機器スペースが足りない事が発覚して設計変更を余儀なくされ、「両用機」とはお世辞にも言えなくなってしまった。ちなみに FT に出ていたのは攻撃機型の方。湾岸戦争では砂ぼこりに弱くて本来の低空精密爆撃に使えず、損害が徒に増えた。

F-15J Eagle

現代によみがえった P-51。強い事は強いのだが、そのコストが高すぎる。おかげで例によって押し売りを飲まざるをえなかった日本と、オイルダラーが有り余っていたサウジアラビア、そして実戦テストを引き受けたイスラエルしか使っていない。し

FINAL TROOP 第一回

かも日本以外は米空軍が使い旧した癖の強いA型で、日本も自国生産に当たって高いロイヤリティを支払わされている。ゴム紐、チリ紙、多〇塔。

F-16A Falcon

F-15があまりに高価なので予定数が配備できず、慌てたアメリカ軍が穴埋めの為に大急ぎででっち上げたのがこのF-16である。こう書くと凡作のようだが、航空機開発の法則というのが有って、本機

もそれに準拠している。曰く、「ピンチヒッターのつもりで作った機体は、本命よりも高性能になる」。F-15が欲しくても買えない諸外国も一気にこちらに殺到したため、結果としてベストセラー機になってしまった。ただし「安い」と言うのはあくまでF-15に比較した話で、実はそんなに安くない。ブームが治まったメーカーの倒産を恐れたアメリカの押し売りに負けてFSXはF-16ペースで行く事になった。ゴム紐、チリ紙、多〇塔その2。

United Nations of Estovia

Rank 0

烈撃6型 (MiG-19)

セイバーに対抗してソ連が作った物を、中国が製造権ごと買い取ったもの。もともと癖の強い機体だったが、よせばいいのに「中国独自」の改造が加えられた為、とりえが安いだけになってしまった。もっともそのために、「第三世界」の空軍ジェット化には多大な貢献を果たした。

Su-15D Flagon-D

「鉄のカーテン」時代のソ連機としては数少ないまともな戦闘機。ただしそれも「本国」での迎撃のみに任務を限った話で、地上のレーダー局との関係が無いと電子機器のほとんどが使えない(文字通り)ため、柔軟な運用には向かない。

JUROM ORAO

東側衛星諸国は練習機以外の製造を事実上禁止されていたが、その目を欺いて作ってしまったのがこの機体。あまり派手な事はできなかったためにスペックもそこそこで止まっている。当然輸出などできないはずもなく、使用したのは生産国のみである。燃料をばか食いするSuシリーズ等のソ連機よりはよほどまともなはずだが、今では西側のよりまともな機体に駆逐されている。

Rank 1

烈撃7型 (MiG-21F)

烈撃6型で懲りたはずの中国が、やり直しのつもりでMiG-21を改造したもの。ところがこちらは「実用実験機」と呼べるほど余裕の無い機体で、それに例によって「中国的改良」を加えた物だから、いよいよとんでもない機体に仕上がってしまった。そんな機体でも形になっていさえすればとにかく量産される辺りが東側のすさまじい点であり、また愛すべき点でもある。

Mirage III E

デルタ翼にとり付かれたダッソー社(事実上フランス唯一の戦闘機メーカー)の技術陣が最初に物にした機体。この後、これを基にした戦略爆撃機(!)まで開発される事になる。高速、高空での性能は確かにいいのだが、離着陸時その他の低速飛行時には

どうしようもなく扱い辛い機体である。もっともこれはデルタ翼機共通の「特徴」であり、ミラージュだけを責める訳にはいかない。そんな癖の強い物でも、独自設計ならばとにかく量産される辺りがフランスのすさまじい点であり、また愛すべき点でもある。

Su-20 Fitter

Su-7でデルタ翼を採用し上述の欠陥で懲りたスホーイの技術陣が、取り繕うために可変後退翼を採用したのがSu-17であった。しかし今度は機体重量の過大な増加を招き、ただでさえ余裕の無い設計に追い討ちをかける羽目に陥った。そこで止めておけば良いのに、更にこれをフォローしようとしてエンジンの馬力を上げたのがこの20である。しかし今度は燃料消費量が増大し、航続距離が短くなってしまった。なおSu-22はSu-17の輸出型であり、決して性能向上型ではない。もっとも、これが一番使い物になるとの説も有り、この辺に「良いエンジン」を開発できなかったソ連の苦悩を見るのである。

Super Etanderd

フランス海軍の艦載攻撃機はジャガーの改良型になるはずだったのだが、イギリスの手が入っている事を嫌い、国家の意地にかけて無理矢理開発したのが本機の前身「エタンダール」である。だがこちらはエンジンが非力すぎ、少しかさばる搭載物があると音速を超えられない欠陥が有ったため、その点を重点的に改良したのが本機であった。現代によみがえった桜花その2。航続距離もそれほど長くない、エグゼクティブ対艦ミサイルが間に合わなかったら、文字通り「桜花」としての使い道しかなかっただろう。そんなどうしようもない物でも独自設計ならばとにかく使用する辺りが以下同文。

Rank 2

MiG-23G Flogger

珍しく大当たりを引いたソ連機...と思わせておいて、実はアフターバーナーを30秒以上使用するとエンジンが焼き付く(壊れる、火を吹く)とんでもない欠陥を抱えていた迷機。「党员」以外の搭乗員には更に質の悪い機体が優先的に割り振られていたとの情報もある。「党员」がこうした戦術機に乗

るのは希で、事実上ほとんどの機体が欠陥機だったと見ても間違いではない。西側可変翼機が後退各変更を完全自動にできるのに対し、本機は完全に手動選択であり、三段階からしか選べない。空戦中の角度変更はまず無理だろうと言われている。余裕が無いMiG機の血筋からは逃れられず、相変わらず「有人対空ミサイル」の域を出ないでいる。ただ全天候能力がついたのは進歩。

MiG-27F Flogger

よせば良いのに MiG-23 を対地攻撃型に直した機体。翼に何かつけている時は後退角が固定されていて、変更できない。更に MiG-23 が持つ欠点は全て引き継いだ。よって以後の記述は全て MiG-23 と共通とする。

MiG-25E Foxbat

党員／非党員の差別が最も露骨に出た機体。党員に与えられた機体は胴体が熱に強いステンレスで、優秀なエンジンを搭載し、宣伝通りマッハ3も出たらしいが、非党員の機体は重い鋼鉄の胴体で粗悪なエンジンを載せられ、マッハ2.5も出そうものならエンジンもほとんど火ダルマになるといってもいい待遇であった。元々は米軍のマッハ3が出せる高高度爆撃機 B-70 を迎撃するためだけに開発された機体だが、自分が作った「高性能」地对空ミサイルのために B-70 計画が中止され、先に完成していた本機だけが宙に浮く形になった。何はともあれとにかく速いので迎撃機として使われていた。旋回半径がkm単位ではどうしようもなく、西側ではとくに闇に葬られているはずだが、近年改良型の MiG-31 が登場し、西側関係者を恐れ入らせた。文字通り「すぐ引き返せない」ので、ドイツでは領空侵犯も同情をもって黙認されたとか。

因みに実際は MiG-25/31 共に空対空ミサイル以外の搭載能力は無いが、原作ではゲームバランス確保のために搭載力を設定していた。本作でもその点を尊重してこの値を設定した。

Mirage F1C

デルタ翼の「欠陥」に気がついたダッソー社の技術陣が、罪滅ぼしの為に通常翼型として開発したのがこの機体である。確かに低速性能も良くなったが、今度は工程が複雑化して製造原価が高くなり、あま

り人気は出なかった。これに懲りたダッソー社は再びデルタ翼に回帰し、以来現在に至るまで「××の一つ覚え」の如くデルタ翼機を開発し続けるのである。

Rank 3

MiG-29 Fulcrum

米軍の F-16 に対抗して開発されたと思われる小型戦闘機。高機動力に物を言わせた「ブガチョフ・コブラ」は一時期ブームになったが、皆がまねをするようになると一気に影が薄くなった。「危ないので絶対にまねしないで下さい」ってのは言っちゃいけないお約束。廉価版の MiG-30 が東側諸国に例によってバラまかれるはずだったが、ゴルビーのベレストロイカのおかげで機密保持の必要が無くなり、外貨獲得の必要も有って闇に葬られた。決して悪い機体じゃないので自衛隊で採用して、西側技術と融合させたら、さぞかし楽しい事になるはずなのだが ...

Su-24 Fencer

米軍の F-111 に影響されて開発した低空侵攻爆撃機であるが、F-111 の欠陥までそのまままねをする愚を犯した迷機。本来この種の機体にはできるだけ燃費のよい大馬力エンジンと信頼性の高い電子機器が必須だが、ソ連はこの方面の技術について、ともに西側に大幅な遅れを取っていた。従って墜落でもしない限り、宣伝されてきたほど恐るに足らないだろうと言うのが最近の専らの評判である。

Su-27 Flanker

米軍の F-15 に対抗して開発されたと思われる大型戦闘機。この辺まで時代が下がって来ると、ごくわずかな点を除いて西側機と性能的な差は見受けられないほどになっている。そのため今まで通りに大量産がなされていたらかなり怖い事になっていたと思われるが、幸か不幸か国家そのものが崩壊し、それほど量産されない内に風化しそうな気配である。この種の高性能機のご多分に漏れず、やはり燃料をばか食いするようで、現在のロシア軍でまともに運用できるかどうかについてもかなり疑問が残る。従ってこの影に脅えている某国自 A 隊は、下手をすると「オオカミ少年」になる危険が有る訳である。

空技廠オリジナル

Rank 0

A6M8d 零式艦上戦闘機六四型改

WW II 開戦当時、桁外れの高性能を持っていた艦上戦闘機。そのため逆に後継機開発が遅れるという副作用を招いたが、その驚異的な機敏性は戦争終結まで超える物が無かった。

Gun13mm × 4, Bomb500kg, Maxspeed=555km/h

Hurricane Mk II B

WW II 当時のイギリスでもっとも大量に量産された戦闘機。空戦性能は有名なスピットファイアに及ばないが、頑丈な機体構造のおかげで、アフリカ戦線など過酷な環境下ではむしろ歓迎されていた。

Gun7.7mm × 12, Bomb250kg, Maxspeed=531km/h

FINAL TROOP 第一回

Rank 1

F-11J Super Tiger

日本空軍がF-4EJ以前に使用していた迎撃機。格闘戦能力に優れるが、低い全天候能力、設計上の理由による搭載力不足など、汎用性には劣っている。
Gun20mm × 4,Bomb900kg,Maxspeed=M1.8

J35F Draken

スウェーデンが開発した最初の超音速戦闘機。高速道路等の仮設基地からも運用する必要があるため、短距離離着陸性能や整備性に優れる。
Gun30mm × 1,Bomb1500kg,Maxspeed=M2.0

II-102

ソビエトの名機II-210をジェット機に改設計したもの。胴体そのものの基本設計はあまり変わっておらず、現代の目には必要以上とも言える分厚い装甲と低空性能により、驚異的な対地支援機に仕上がったが、何故か量産されなかった。
Gun23mm × 2,Bomb7200kg,Maxspeed=M0.9

Rank 2

F/A-18C Hornet

大量のF-4、A-7の急激な老朽化、F-14の高コストに対して、F-16と同様の位置付けで開発された戦闘攻撃機。安全性向上のため双発になっているのが特徴である。
Gun20mm × 1,Bomb7710kg,Maxspeed=M1.8

Mirage2000

Mirage III/F1Cに代替する「新世代」戦闘機。デルタ翼を基本により高効率の翼型を採用しており、F-18級の実力が有ると見積もられている。
Gun30mm × 2,Bomb4000kg,Maxspeed=M2.2

A-6E Intruder

現在唯一の純艦上攻撃機となりつつある。搭載能力はWW II当時の重爆撃機のそれを越え、優れた電子装置により爆撃精度が高い反面、機動性は冴えない。低空侵攻を第一に考えており、F-111と対比される。
Gun---,Bomb8165kg,Maxspeed=1052km/h

空技廠オリジナル（ツッコミ版）

Rank 0

A6M8d 零式艦上戦闘機六四型改

WW II開戦当時、桁外れの高性能を持っていた艦上武装軽飛行機。初期の敵がなまじ弱かったために軍全体を自信過剰にしまったA級戦犯。

Yak-141

Yak-38の後継機で、当然V/STOL機である。...でありながら、何と超音速飛行能力を備えている。実際に配備されていればかなりの脅威となったであろう。
Gun23mm × 1,Bomb1000kg,Maxspeed=M1.3

JA37 Vigen

ドラケンの後継として開発された戦闘機。更に強力な短距離離着陸性能を備えるに至ったが、逆に航続能力、搭載能力は余裕が無くなり、輸出は難しくなっている。
Gun---,Bomb5000kg,Maxspeed=M2.0

AH-64 Apache

究極の対戦車ヘリコプター。かつて無いほどの装甲板と強力な電子装備により、抜群の生残性と攻撃精度を誇る。
Gun30mm × 1,Bomb1000kg,Maxspeed=300km/h

Rank 3

F-14D Tom Cat

米軍を代表する艦上戦闘機。自動可変後退翼など最先端の技術を盛り込まれた機体は文字通り世界最強と呼ぶにふさわしく、開発以来20年を経る現在も、なおこれを越えられる機体は登場していない。
Gun20mm × 1,Bomb2000kg,Maxspeed=M2.2

Mirage4000

Mirage2000を双発とした大型戦闘機。F-15級の実力が有ると見積もられているが、高コストがネックとなってまったく売れていない。
Gun30mm × 2,Bomb5000kg,Maxspeed=M2.2

MiG-31 FoxHound

MiG-25の後継機。例の高速性能はそのままに、電子装備を強化してより高性能の迎撃機に発展した。
Gun---,Bomb---,Maxspeed=M3.0

F-15E Strike Eagle

F-111の老朽化に対応するべく開発された、F-15の対地攻撃機版。空戦能力は原形機そのままに残されている。
Gun20mm × 1,Bomb6950kg,Maxspeed=M2.3

Hurricane Mk II B

WW II当時のイギリスでもっとも大量に量産された戦闘機。空戦性能は有名なスピットファイアに及ばないが、安い機体構造のおかげで、アフリカ戦線など過酷な環境下だけでは使い捨てにもできると歓迎されていた。

Rank 1

F-11J Super Tiger

日本空軍が F-4EJ 以前に使用していた迎撃機。MiG-19 にショックを受けて開発された機体だが、同様のいきさつを持つ F-100 同様余裕が無すぎ、F-8 がすぐ登場した事も有り、光の早さで見放された。J 型は F-104 と空自戦闘機の座を争ったタイプ。決して悪い飛行機ではなかったのだが、当時ロッキードが相手ではハナから勝ち目が無かったというのは言っちゃいけないお約束。まして日本はあの有名な T 内閣時代だった。

J35F Draken

スウェーデンが開発した最初の超音速戦闘機。何も知らない徴用整備兵にも扱えるよう、整備性は優れている。

II-102

とにかく物になっていさえすれば以下同文のソ連機の極致。ベレストロイカの後、まさかそんな物までは有るまいと油断していた西側関係者の度肝を抜いた。冗談抜きで本当に II-2/10 (WW II 時代の攻撃機) をジェット化した機体である。競作の上 Su-25 を採用したのは、ソ連に残されていた最後の良識と見るべきか。ただし試作に終わったと断言できない辺りがソ連の恐ろしい所である。

Rank 2

F/A-18C Hornet

海軍のお下がりばかりで文句が多かった海兵隊を黙らせるために開発された安価な戦闘機。いざ作って見たら結構使えるので、海軍でも金食い虫の F-14 の穴埋めとして採用された。エンジンが 1 個多い分値段が高いので、輸出はうまく行っていない。FSX 原形にはこっちを使った方が見栄えがすると思うのは筆者だけだろうか。

Mirage2000

ここまでデルタ翼にこだわるれどもはや何も言えなくなる程の、愛国精神の発露。デルタ翼機はとかく強い癖を持つ物であるが、それを電子装置で乗り越え、通常翼機と同等以上の性能を持つに至った。

A-6E Intruder

ベトナム戦争の数少ない生き残り。もはやアメリカに新型機を開発する余裕が無いからだというのは言っちゃいけないお約束。そろそろ後継の A-12 に道を譲っても良い頃だったはずだが、お金が無いのでこのまま A-6 を直しながら使う事になってしまった。着艦のショックなどで機体構造の疲労はかなり進んでいると言われ、未来が楽しみな機体の一つでもある。

Yak-141

V/STOL 機でありながら、何と超音速飛行能力がある、とんでもない機体。普通は馬力不足か燃料不足かのどちらかで超音速 VTOL 機は不可能だろうというのが定説であった。それが可能になっているのだから、「何か」が犠牲になっているというのは言っちゃいけないお約束。

JA37 Vigen

更に強力な短距離離着陸性能を備えるに至ったのはいいが、他の国ではそんな強烈な短距離離着陸性能は必要ではないのでソップを向かれてしまっている。適当に小型でもあり、用地難に悩む航空自衛隊にはうってつけのはずなのだが ...

AH-64 Apache

究極の対戦車ヘリコプター。かつて無いほどの装甲板と強力な電子装備により、抜群の生残性と攻撃精度を誇る。が、あからさまにオーバースペックで、輸出はまったくはかどらない。

Rank 3

F-14D Tom Cat

米軍を代表する艦上戦闘機。自動可変後退翼など最先端の技術を盛り込まれた機体は文字通り世界最凶と呼ぶにふさわしく、開発以来 20 年を経る現在も、なおこれを越えられる機体は登場していない。

Mirage4000

Mirage2000 を双発とした大型戦闘機。もうここまでやられると、2000 以上に何も言えない。それでいて結構金を食うようで、フランスの常連客は大概 2000 の方で我慢しているのが実情。母国にも見放されている辺り、この機体の「終わってる度」を如実に物語ると言って良い。

MiG-31 FoxHound

例の高速性能はそのままに、電子装備を強化してより高機能の迎撃機に発展したのはいいが、ロシアの崩壊でともに運用するのは困難と見られ、現状が心配な機体の一つ。

F-15E Strike Eagle

F-111 の老朽化に対応するべく開発された、F-15 の対地攻撃機版。空戦能力は原形機そのままに残されている凶悪かつ卓怯な機体。大馬力エンジンは伊達ではない。巨費を投じた F-111 プロジェクトでできなかった事がこんな簡単に可能になるのだから、技術の進歩とは恐ろしい物である。

第一回 作戦発表

京野大佐：ようこそ日本へ。まずはゆっくり温泉でもつかってもらいたいところだが、そうも行かない。新しい作戦計画が発動された。

伝達する。諸君にはこれから小松へ移動してもらう。任務は小歩危付近に集結しつつある東側軍を新潟平野まで押し戻し、日本海沿岸のバランスを固定する。富山県内まで入られると、小松陥落までは一気だ。小松空港はこの地域で一番の規模を持つ要衝

第一波	1stTFW	1stEFW	
第二波	2ndTFW	2ndEFW	1stBFW
第三波	3rdTFW	3rdEFW	2ndBFW
別動	1stCS		

第一波は敵部隊の分布を確認することを主務とし、合わせて航空部隊に弾を使わせる。続いて補給する暇を与えずに第二波が突入、ここでまず地上部隊に一撃を加える。第三波は少し間を空けて、これに備えて上がるだろう敵防空部隊のタイミングを外し、第二波の取りこぼしを叩く。これを一週間継続する。あくまで予想だが、生還率が高いのは第二波だろう。

で、代替が利く所はない。隣の福井に春江空港があるが、ここは水田のど真ん中にあるローカル空港で、空軍の運用には向かない。さらに退がると山を越えて岐阜まで空港が無い。すなわち、ここで敵の進出を許すことは、北陸地方一帯を完全に失うのとまったく同義になる。

部隊の配置を説明する。

第三波はタイミングを外すか、こちらの手が読まれるかすると、死亡率の方が高くなるのは必至だ。

なお、これとは別にヘリコプターと旧式機による混成部隊を編成し、明け方と日没直後の薄暮時に対地攻撃を実施する。こちらにはわが正規軍が直掩につく。機体による制限はしないので参加するのは自由だが、できれば低速機の方がやり易いと思うぞ。

編C後記

泣いても笑っても、またシナリオの成否いかんに関らず、空技廠主催のリスト型PBMは本シリーズが最終便です。また本シリーズが終わる時、一冊を定期客船に見立てた"Blowers"の現行態勢も一応の幕を閉じます。ですが、感謝の辞は最終回に取っておきます。回想も同様です。「まだ早すぎる!!」といったところでしよう。

・前作までのタネ明かしを少々

今回は東西日本が舞台ですが、前作までは東南アジアの「イザベリア公園」と「イエール」が舞台でした。これは位置的にはフィリピンとインドネシアに相当します。なぜここだったのか、そして名前の由来は何か。

まず単純だった名前の方。これは西部警察からのパクリです。それぞれ別の話で出て来るのですが、どちらも密輸ルートの窓口で、最後に「外交官特権」を盾に犯人を匿うのがこれらの大使館。ありがちな「お約束」の展開で、片方だけみれば充分なのですが、あの頃はもう夢中で見ていたものです。夕方の再放送でしたが……

地理的条件。これはもうムチャクチャです。最初はアートディンクの「ATLAS」の初期画面の如く、おぼろししか決まっていなかった。一応海を挟んで向き合ってる事だけは確定していたのですが。その後「地図を出せ!」という要望が相次ぎ、またその頃になると何らかの作戦地図を載せるのが流行のようにもなっていたので、急遽地理の授業で使っていた白地図を流用。ゲームに世界地図をそのまま使ったのもうちだけでしよう(自慢にはならない)。二国間の南北が逆転したのもこの頃ですが(最初はイエールが北側に位置していた)割と早い時期だったのでダメージも少なく収まりました。

フィリピンとインドネシア。島国で、日米から適度に離れてて、程々に資源が有るって言うと、ここしか無かったのが実情です。また当初から「両国ともム一帝国の末路である」という隠し設定が有って

(SONIC DIVERの頃まで有効)、その関係も「島国」は絶対条件でもありました。あのころ何度か出て来た歴史家は、そのための伏線です。今では伏線も消滅に等しいし、張り直すのも厄介なので完全にリセットですが。

ちなみに想定したラストは、両国が講和した後で「極秘指令」により両軍が沖合いの特定海域に集中的に爆弾を叩き込み、さらにイザベリアの「塔」の発動で海底の火山活動が活発化、ム一大陸の隆起が始まる、といった物でした。だから何だと言われりゃそれまでですが。

・くいず

あるメカール空軍傭兵って誰でしょうね?くすくす。

妖魔夜行リプレイ

妖魔演義

キャラクター紹介

風祭 吼(かざまつり こう): 表参道で私立探偵を営む青年。助手を一人持つ凄腕の探偵だが、その正体は雷獣ヌエであり、雷を自由に操る妖怪である。

桂木 慎也(かつらぎ しんや): 渋谷にある私立神童学園高等部に通う高校二年生。剣道部所属、全国大会1位。高等部では絶大な人気を誇る(女子)。正体は妖刀斬鉄剣。

白井 蘭(しらい らん): 私立神童学園大学部洋裁科講師。常に和服を着用する美しい日本人女性である。真の姿は幽霊である。

猫間 多恵(ねこま たえ): 外見は20代前半の美人である。フリーター。気まぐれではあるが仁義には篤い。どうでもいいがお前は大学へは行っているのか?ほんつとにどうでもいい事だが、尚、正体については言うまでも無からう。

ラフェル・アルザ: パルーからの留学生。実は…?

卷之一:「来訪者」

暗いところには多かれ少なかれ何かの思いがこもっている。そしてその思いは様々である。さて、今夜は暗闇に込められた恐怖の思いを見に行

ってみよう。いやいや、そんなに遠くはない。すぐそこ、そう、君のいつもの通り道。そこにある小路…街灯の光の届かないそこが今夜の目的地

だ。さあ、一緒に行こう。もうすぐ楽しいショーが始まる…。

GM: さて、ゲームを始めようか。みんな、キャラクターは作ってきただろうな?

プレイヤー全員: おお。

GM: それじゃ各々自己紹介をするように。

A: 私は白井蘭といいます。幽霊やっています。よろしく。

B: 女の子?

蘭: 子供じゃありませんよう。ちゃんとした20代の大人ですよ。

C: 外見はね。(笑)

蘭: ひどい…(笑)

D: 俺は風祭吼という。私立探偵だ。八環みたいな渋い奴を目指すぞ。

B: あんたの普段のおちゃらけを見てるとそれはねえ…。

吼: やかーしい。

蘭: そーいうあなたは?

B: ぼくかい? ぼくは猫間多恵。女子大生やってるんだよん。

C: 俺は桂木慎也。高校で剣道をやっている。直接戦闘ならまかせてくれ。

GM: それじゃ始めるとしようか。今は7月の初め。場所は慎也の高校だ。

慎也: おれですか?

GM: そう。君がもうすぐ来る期末テストに怯えているある日の事。君の学校に交換留学生がやってきたとの情報が入る。と、慎也。君は何年生?

慎也: 17だから…2年にしときます。

GM: そう。じゃ2年生に来たらしいね。女性だ

妖魔夜行リプレイ

ってさ、残念な事に君のクラスではないんだけど。

慎也：へー、じゃその子は何組で？

GM：んっとね、9組らしいよ。(ちなみに慎也は11組)クラスの男子が騒いでるからわかる。どうやら相当かわいい子みたいだね。噂だと。

慎也：まいいや。俺にはどうでもいい事だからほっとく。部活に行こう。

GM：(ああっ、つれない。ま、いいか。)それでは君が部活に行った帰り、道路の曲がり角の所で地図を持った美少女が困ったような様子で考え込んでいるよ。どうする？

慎也：近寄ってどうかしたのかときいてみる。

GM：君の服装を見て同じ学校の生徒だとわかったらしい。話してくれるよ。

「道、教えてくださいませか？引越してきたばかりで道よくわからないのです」

君んちから少し離れたところにある住所だね。

3、40分ほどの回り道だけど？

慎也：そんなぐらいいならいいや。「良かったら送って行ってあげるよ」

GM：「ホントですか？ありがとうございます」

慎也：「どういたしまして。そういえば自己紹介がまだだったな。俺は桂木慎也。慎と呼んでくれてかまわない。君の名前は？」

GM：「私の名前はラフェル・アルザと言います。ペルーから来ました」

慎也：「ん？じゃ君が9組に来た留学生？」

GM：「はい。そうです」

也：「日本語上手だね。全然違和感無いよ」

GM：という風な事を君たちが話しながら歩いている訳だ。さて女性陣。

多恵・蘭：はいはい。

GM：あなた達が大学から一緒に帰ってくる途中で女の子と一緒に歩いている慎也君を見つけたよ。

蘭：「あら？ねえ多恵ちゃん。あの子慎也君じゃない？」

多恵：「あらほんと。でも隣にいる子誰だろ？GFかな？」

蘭：「きっとそうだよ。まーまったくあの子も隅に置けないわね。こっちにはBFの一人もいないっていうのに」

慎也：ちがうー。(笑)

多恵：「こういう時におねーさまがとる行動は一つ」

蘭：「というと？」

多恵：「もちろん後を付けてじっくり鑑賞させてもらおうとしましょう。(笑)」

蘭：「異議なし。(笑)」

この後ラフェルの「お礼」につきあってはたから見ると立派なデートをしてしまった慎也はその後寄ったネットワークのたまり場「妖精館」でさんざん冷やかされます。たまたま来ていた(笑)吼も混じって笑い転げていた一行は突然点いた妖怪TVに緊張のまなざしを向ける事となります。そこに流れたニュースは全身の血を失って失血死した女子大生に関する物でした。

吼：どこで？

GM：渋谷の繁華街の裏通り。ここからそう遠くないね。

蘭：私たちと同じ学校？

GM：TVではそこまでは言っていないよ。

慎也：あまりここでは情報も得られそうに無いな。直接行ってみた方がいい。誰が行くか？

吼：俺も行こう。

GM：他は？

多恵：知力が高いほくも行くよ。

蘭：私は残ります。何かあったら連絡してください。

GM：君たちが行こうとすると非常線に引っかかる。

吼：探偵としての警察の知り合いの名前を出してみよう。

GM：(反応判定をして)「いいでしょう。でも捜査の邪魔はしないでくださいね」

吼：「ありがとう」

GM: 現場の周りでは制服の警官がうろうろしているね。あたりには緊張が満ちている。その内のチーフみたいな人が君たちに向かってきた。吼には見覚えがある。渋谷署捜査2課の古賀刑事だ。君とも知り合いだよ。「風祭じゃないか、どうしたんだ?」

吼:「いや、TVを見たんだがちょっと気になる事があったな」

GM:「何か知っているのか?何か手掛かりがあるんなら教えてくれ。何しろ何の手掛かりもないんだ。何しろ目撃者の一人もいないんだからな。店の店員なんかみんなちょうどそのとき奥へ引っ込んでいたらしい。妙な事だよ」

吼:「現場を見せてくれないか?」

GM:「ま、いいだろう。ところでそっちの娘さんと少年は何なんだ?」

吼:「俺の助手だよ」

GM: 君らは中へ入れてもらえる。死体は既に運び出されているが、どうやら左胸を一刺しらしい。奇妙な事に辺りには血は一滴もこぼれてはいなかったそうだ。

多恵: 辺りを探してみよう。何か遺留品とか手掛かりを残しているかもしれない。

GM: では知力でロールしてみて。

多恵: んーとね…知力は18あるから(ダイスを振って)9だから10の成功!

GM: さすが知力にCPを割り振ってるだけの事はあるな。えーとね、ごくかすかに奇妙な香りがある。神秘学、無ければ知力-6でロールしてみて。

多恵: えーと神秘学はないから、(ダイスを振って)11。1差で成功。

GM: 良くはわからないけどなにかの類の香らしいね。

慎也: 他に何かわからないか?

GM: 特に気がつく事はない。

この後PCたちは辺りにいる動物達に手当たり次第に聞き込みを始めましたが結果は芳しくなく、その日は諦める事にしました。

GM: では慎也と多恵は視覚でチェックしてみて。

多恵: 成功!

慎也: 失敗。

GM: ラフェルさんが遠巻きに現場の方を見ているのが見えるよ。何やら厳しい顔つきだね。

多恵: 何で彼女がこんなところにいるの?

慎也: あの子の家ってこっちの方だったっけ?

GM: いいえ、全然違う方向ですよ。

吼: 怪しいな、何か知ってるかもしれん。おい慎、ちょっと声をかけてみろ。

慎也: 構わないけどな、何で俺なんだ?

多恵: 自分のGFでしょ。責任とりなさい。(笑)

慎也: ちがうつつーとろーが。「あれ、ラフェルさん?こんなところでどうしたの?」

GM: 「え?あ…慎也…さん?あなた一体どうしてここに?」

慎也: 「いやちょっと知り合いのところでバイトした帰り。君は?」

GM: 「私は…その、ちょっとした用事で…。後ろの方々は?」

慎也: 「ああ、俺の知り合い。こっちの男が吼、そっちの娘が多恵」

吼・多恵: 「よろしく」

GM: 「ど、どうも。私は…」

多恵: 「あなたがラフェルちゃんね?」

GM: 「は、はい」

多恵: 「ちょっとききたい事があるんだけど。いいかしら?」

GM: 「あ、あの私ちょっと用事があるので、すいませんが…」

吼: 「ちょっとでいいんだけどなあ」

GM: 「すいませんが私帰らせていただきます」彼女は走って行くけど。どうする?

吼: 追う事はない。いっぺん妖精館に戻ろう。

妖精館に戻った一行は蘭に事の成りゆきを話し、ラフェルのアパートに潜入を試みます。そこで蘭がみた物はほぼ全裸の状態で奇妙な折りを捧げているラフェルの姿でした。そして彼女の留守中に

妖魔夜行リプレイ

家捜しをした多恵は事件の現場でかいだ香りと同じ香りの香を発見します。妖精館のマスターはそれがマヤの祭祀に使われていた香である事を見抜きます。折しも、上野の国立博物館では〔大マヤ展〕が大々的に催されていました。これに何らかの関係があるとにらんだPCたちはその夜から交代で彼女の監視を始めます。それと同時に昼間は暇な多恵が授業をさぼって〔大マヤ展〕を見物に行き、そこの様々な展示品の中に妖気を発する品物を見つけました。それは文化神ケツアルコアトルが死と破壊の神テトカポリトカを封じ込めたとされる「マーラの銀鏡」、そしてその僕であると云う「ジャガー人の像」、テトカポリトカに生け贄を捧げたときに使われたらしい「首狩りの剣」の3つでした。これによってラフェルへの疑いをますます深めたPC達でした。そしてある夜の事。

GM: 彼女は午前1時過ぎに家をでたよ。

蘭: やっと動きましたねえ。待ちくたびれてしまいましたわ。みなさんに連絡してきていただくとしましょう。

GM: そろそろやめないか? 気分が悪くなってきた..。(注: 蘭のプレイヤーは男である。)

ラフェルの後を付けた一行は上野へとたどり着き、博物館の展示ホールへと進みます。そしてその途中の通路でジャガー人と剣の2体を相手にして戦うラフェルを発見しました。

GM: ラフェルはかなり苦戦しているみたいだよ。

全員: ほえ?

多恵: 味方じゃないの?

慎也: 違うようだぞ?

蘭・吼: ああ、なるほど。

多恵: 何がどうなっているんだ?

蘭: つまりですねえ。事件の真犯人はジャガー達だったと。それですって、彼女ーラフェルさんはそれをどうにかしようと来た人だったと。多分そう云う訳じゃないんでしょうかあ?

慎也: なるほどね。ってこんな事してる場合じゃ

ない、助けるぞ!

全員: OK!

こうして戦闘に突入はしました。しかし。

GM: 慎也、クリティカルで命中だ。どうする?

慎也: 大じょーぶでしょ、受けませう。

GM: そーかい。(ダイスを振って) それじゃ3倍ダメージで差しの68発。生きてる?

慎也: ひでー! CPで却下するわい、そんなもん!

などとPC側にかなり不利な展開になったのですが..

慎也: よし、こっちもクリティカルだ。切りの89発!

GM: う、それでマジックソード砕け散り。

吼: どん、雷が当たって103発!

GM: あ、ジャガーが倒れた。

あっさり終わってしまいました。(涙) 真相はPCが予想した通りで、剣が血を吸い取ってテトカポリトカを復活させようとしていたらしいのです。見事事件を解決した一行はそれぞれの生活に戻っていきました。

尚、ラフェルを監視していた慎也が彼女との仲を噂されたのは言うまでもない。

三等雑居室

ゲーセン。

・何か、急に格闘ゲームが増えて来ました。シューティングもおもしろそうなのがあります。しかし、時間がない、遊ぶ時間が欲しいなあと思っています。その少ない時間の中で最近は何オ・ジオの"キングオブファイターズ 94"ですね、なつかしいキ

ャラクターが出てます。アテナ、怒、... 怒チームとスポーツチームを使っています。怒チームはクリアしましたが、スポーツチームはまだです。やり込みたいんですけど時間が... (秋田県・菅原忠幸)

菊:AMショーにいった後輩の話じゃ、「今後の格ゲーはあまり期待できそうにない」とのこと。「KF94」(?)はわからないので大学のサークルの連中に...

O:えー、「KOF」より「ガンガン」っすよ〜、「条さん!やっておくんさい!」「いくぜ勝男!」しかないうっす。もうやるしか!

D:キングオブファイターズは期待より下回ったけども、いいゲームだね。私は日本、軍人、英国チームを使ってるが、やっぱりごろーさんでしょう。奴に限る!しかし、ファイナルプリンガー使えねえ〜。しかししかし、ギースがはいってないのがいけねえ!(飢狼のエンディングにいるけど)

菊:お、お前ら、「ふおろー」ってもんが...

・以前からグライダー部で話題になっていたセガの「Wing War」に先日やっとならて行ってもらいました。ハマった、「Air Combat」(システムソフトのじゃなくてゲーセンの)より面白い、と言われていたが確かにその通り、腕のほうはフォッカーでライトニングを落とせないと言うお粗末なものです。(ライトニングをはっきり言って弱い)どうしてフォッカーDr. 1がエントリーしている

のか割りと謎ですね。結構使い勝手いいし、注文と言えば Were Wolf の機銃の位置ですかね、右側面に取り付けてあるけど...

「ぬぎぬぎげえむ」では真鶴のトビラの話ですよ? ヴァリアブル・ジオって題名は止めて欲しいと思いませんか、ゲーム雑誌で題名だけ見たときは絶対フライトシミュレータだと思った。

(京都府・山田国見)

菊:「WW」は私もサークルで強制連行されたのですが、確かにあれは良い!近いうちにも空廠で大会をやりたいものですが、例によって私は弱い!話になりません、相手がやり慣れてたのも一つだろうけど、P公相手に零式戦で一本も取れませんでした。修行を積みたいのは山々なれど、一回 200 円とあってはそうも行かず、ジレンマに苦しむ日々が続く今日この頃。フォッカーが入ってるのは、多分「レッド・バロン」(WW I 当時のドイツのエース)から来たデザイナーの趣味でしょう。ただあれでライトニングを相手にするのはいくらなんでも無茶が有るような気が。あとあのロケット弾はよせー!\ (-o-)/

「ぬぎぬぎ」はどうも B23 表紙もその疑い有りです。私はよく知りませんが。「ヴァリアブル」が何故フライトシミュレータなのか、その辺の事情は不明。このところ赤貧のおかげでゲーセンとも縁遠いので、どうもこの手の話にはついて行けなくて困ります。もっと色々教えてくらはい。m(_)_m

・最近、ゲーセンではシューティングの勢いが盛り返し、喜ばしい限りです。

・今は「ダライアス外伝(連射付)」をプレイしています。早々にクリア(ABDHL QW)したものの、あのイカれきった巨大ボスを全部見るため、現在もプレイ中です。ただ、既にダライアスと言うよりただのボンバーシュートになっているのが悲しいですね。

・あと強烈にハマってしまったのが、「リーサルエンフォーサーズ2」ですね。身内では「井村さん」という愛称(笑)もつけられ、盛り上がっています。

・あ、「KOF」ですか。あれはチンさんもピッ

グベアもでないので見送っていたのですが、聞けば当たり判定を中心に随所にバグがあるとの話。そのうちに「ハイデルンに『地震激』が当たらない」とのバグまでたと聞くに及び、もはやいやはやめははははは。

・とにかく、対戦ゲームでのバグは洒落にならないので、以後チェックはしっかりして欲しいものではない。

(編集部・本居の先輩)

・追伸 なんとアテナとチン老師は、投げの瞬間に超必のコマンドを入力すると超必分のダメージが投げのダメージに加算されるバグも発覚。何とかしてくれ(笑)。

B24 (あつ)。

・2/2の後半の内容について、純粋に読者としての立場から言わせてもらえば、Blow e r sの何号だったかは忘れましたが、宇垣事件が起こったあたりから、3年前に初めて拝見した頃の活気が急速に薄れたような気がします。原因は菊地さんにお会いしたこともなく、これほどの同人誌を編集したこともない私にはよくわかりませんが、菊地さん自身おっしゃられていたように精神的なものだと思います。以前にもお話したことがあったと思いますが、(編註:私信にて)私自身中学3年から高1の5月頃までFGTという今では瓦解しているグループを主宰していました。中学のときは赤木他4名、高校からは山田他1名を加えましたが、小さなグループでした。で、単なる好奇心からRPGマガジンのサークル紹介に投稿し、「他グループとの交流望む」とか「会誌発行」などといきがって書いてしま

ったために実際に他所から手紙が来てしまい、(今思うと若かったな)あたふたとB5の会誌を出したのですが...中学の頃は良かったです。ヒマでしたし、やりたてで皆興奮してましたから。内容も充実してきたところで赤木にバトンタッチし、数ヶ月経ってメンバーの親からクレームがつき、そのまま機能喪失、通信途絶となってしまいました。その前から、まあ、色々とありまして、学校が別れたこともあり、内容は赤木と引き継ぎのときに頂点に達し、後降下の一途と。

しかし、菊地さんにもやる事はたくさんあるでしょうし、Blowに時間をそうかけられないでしょう。けど、通信途絶というのも悲しいものがあります。ぼくにいえる事は、引き際というものがあるのではないかということです。(東京都・日高耕)

菊: 実際問題として、PBMに関係する未成年者(特に学生)共通かつ最大の問題として、「親の存在」が挙げられるでしょう。うちもこのために何度か存亡の縁に立たされました。表には出さないように極力努めました。進学も一つのターニングポイントの要素が多分に有り得ます。大勢でやっていれば尚更で、離れ離れになればよいよです。「SHIFT」が分解してしまったのもそのせいだった筈です。よりによって頭の境が、一人で別の大学へ行ってしまいましたから。

それから、そちらの「質の低下」は一人赤木君だけの問題ではないでしょう。大概の場合、引き継ぎが起こった段階で、指導者の視点が「前任者」から変わりますから、「違和感」が生まれるのは避けられないのです。私も今回田中に委任するにあたって、一番心配したのが実はこの点で、「構わないから思い切り変えてくれ」と言ったのですが、それが最悪この上ない形で現れてしまったような気がします。無理言った私に一番非があるんですがね。

定期刊行物は長距離列車のようなもので、「出発」と「停車」が肝心なのだと、最近とみに思います。どちらもいきなりやるのは下手っぴいで、スマートとは呼べません。それは判っているつもりなのですが...

・Windowsのせいとか字のカタチはいい。(ドットのあらい文字がなくなってるし書体が増えた)けど印刷がいつもより汚いと思う。なんか全体にかすれてる気がしました。

FAは後で次のルールが来るまでお休みですか？

どーすればいいのかわからなかった...ファルコンはどーでもいいけどフランカー(それもできれば35)とフリースタイルは出してほしい、II-102もね。(京都府・山田国見)

菊: 字がかすれてるのはプリンタのせいです。ノズルが目詰まりを起こしてたようで...24発行後に別の仕事にとりかかった途端、更にひどいドット抜けとインク溜りを発生し、メーカー修理を要求してきたのでした。25号が遅れたのもそのせいです。

・(前略)いわゆる同人雑誌なわけで、かつてのゲームグラフィックなどを範にとっているようですが、ところでこの本の目的は何なんでしょう? コンピューターの楽しみ方を模倣するものですか? 草の根PBMを楽しむものですか? 多分全部やりたいから全部できる本を作ったのだと思います。ただ、同時に二つの事をできない前田にはかなりちぐはぐに見えてしまうのです。例えば前田の場合、エルドラ(前田さんのアラベスク情報誌)ではゲームとそれ以外を明確にわけています。これによって読者に求めるものもはっきりさせる事に成功しているのです。もちろんうちの場合はゲームというかなり明確なものがあるわけでその分業ではあるのですが。これは前田の特論ですが、本を作り何をするかです。前田

の目的はみんなに創作の楽しみを知ってもらうためにやっています。絵は描けない、文章も書けない、でもこれだけの事ができる、いろいろできる、まだまだできる、それがどれだけ面白い。ほらやってみやってみ、いくらでも手伝うから。とゆーのが前田の手です。以前の「ブローワー」は知りませんが今は完全に受け身に回っていないでしょうか? 本を通して何をやるか。それって結構大事だと思います。すっげえ、えらそう。適当に読み流して下さい。ところで、載っている原稿に付いてなのですが、かなり難解に思えます。パソコンを持っているワッシ(は論外としても)でもよく解らないとなると、持っていない人はどこまで読んでいてくれるか心配です。提案なのですが、「パソコンを持っている

と〇×みたいなことができる」のような方向転換してみませんか？CGとかアニメとか、プラリアとか文書管理とか、パソコンをやってみたくなるシチュエーションって大事だと思います。前田が実はやってみたかったことで「表現力研究室」というのがあったのですが、これはメールゲームでの新しい表現手段を確保するためにパソコンアニメーションを

企画し、そのスタッフを集め、手法を模索・紹介しつつ進行状況を毎号載せるというものだったのですが、肝心のアニメソフト入手に手間取った上、使用法はワカメとあって停滞しています。知恵を貸してください。(編註:MASLを使用の様)やれる範囲で構わんです。(東京都・前田基成)

菊:ちゃんとしたレスポンスには別にページを割くとして、ここでは簡易版を。このお手紙にはかなり耳が痛いものがあります。Blowの目的、言われて見れば「何も無かった」と答えるしかないような気がします。「何を目的にするか」は自分でも考えて見た事が何度かあります。でも結局「無くても良いじゃないか」に落ち着いて、今に至っているわけです。私は元々目標をあまり明確に規定するのが好まない性格で、しばらく経って「自分が末だ木から落ちてない」ことを確認できれば、それでいいと思っています。

とりあえずそれは置いて、MASLデータを一から作るやり方をご存じの方、初心者(ここに言う初心者とはパソコンの初心者を指す)向けに説明を作って、至急空廠まで御送りください。(テキストファイル可)うちには再生ソフト(MASL.EXE)しかありません。

新真鶴。

・(真鶴では)正直動きかたがよくわからないので新しくするのは賛成です。ただいくつか思い付いた疑問を。

「兵学校」でことは真鶴に比べて行動(という

か一番疑問なのは思想)の自由が失われるのか、ある程度幅を狭める事で行動の方向を見え易くするのか。

男子は丸刈り、女子はおかつぱなどと言う校則があったりするのか。(京都府・山田国見)

菊:第一問の答え。そりゃ軍の学校ですから、「反政府的な思想」は持てないでしょう。ただし「戦前」の海軍兵学校を念頭に置いているので、「自由な発想」を制限するものではありません。「一億総特攻」みたいな思想は陸軍から始まって、海軍も染まったのは末期の迫いつめられた頃からですから、今回の設定では考慮の必要はないでしょう。「幅を狭めて」はその通りです。逆に窮屈に感じるかもしれませんが...

第二問。もちろん男子は丸刈りです。女子もおかつぱとは言いませんが、短髪は義務付けられるでしょう。これは何でかと言うと、長い艦内生活中での衛生を保つためと、いざと言うときにすぐ戦闘体勢に入れるようにするためです。「海軍軍人はいかなる時もスマートに」というのが伝統でしたが、長髪だのパーマだのでは寝込みを襲われた時にバサバサのみともない格好で戦死する事にもなりかねません。また、下手に髪を伸ばしていると、狭い艦内で振り回しながら走った日には他の乗員の邪魔にもなりますね。更に、被弾か何かでもし頭部に傷を負った場合、髪が邪魔ですぐ治療に移れない、という致命的な問題も有ります。他にも沈没して海へ飛び込んだとき髪が絡むとか(これは極端だけど)トトラトトラ...ま、中学の校〇みたいに無意味100%じゃない事だけは確かです。

もっとも駆逐艦乗りぐらいになると、当時のオープントップの艦ではしばしば波をかぶるのでそうも言われてられず、ひげは伸び放題、服は傷み放題、裸足で任務につくなんて事はザラだった様ですけどね。(それはそれで実用的な意味も有るのだが)

今月のお手紙は4通でした。

動輪

2654.10.20

世の中「悪銭身に付かず」とはよく言ったもので、無理して手に入れた物は決して長持ちしないようです。貯蓄計画のあまりの破綻ぶりに業を煮やし、知人に借金を作ってようやく386NARを買った(新宿のSフマップで8万円也)のですが、その翌日に入れたあった鞆のひもが外れ、高度約1mから「ニュートン物理学」を証明してくれました。次の瞬間私が真っ白になったのは言うまでも有りません

が、結果、直前の「ヤケ買い」でストックされていた内蔵HDD(120MB)が昇天し、第一FDDが異音を発するようになりました。当然、修理に出す金なんて有りっこありません。現在はRAMドライブをシステムディスクにして、第二FDDだけを使うようにしています。第一FDDも実用上問題は無いのですが、精神衛生上好ましくありませんので。結局、NECのV30ノートを買値で買い叩いたのと、CPU

三等雑居室

以外の状況はあまり変わっておりません。

おまけに始めはバッテリーも使えませんでした。ただ、こちらは落下のショックで使えるようにはありませんでしたが... 昔のテレビじゃないのに、何故でしょう。もっとも HDD の故障は落下ばかりが原因ではないようで、違うフォーマットをかけた-----512kB/セクタでやるべき物を 256kB/セクタでやってしまった事にも問題が有りそうです。(落とした後もしばらく動いていた。書き込みはできなくなったが)マニュアルには「やってはいけない事」として記載されていたのですが、最近私は自信過剰気味のところが有り、ろくすっぽ読んでいりませんでした。おまけにこの HDD、一応新品だったのですが少し年式落ちでユーザ登録葉書の有効期限が切れていて、「じゃいや」とばかりに保証書もろとも廃棄してしまったのです。まさかこんな事故に遭うとも思ってませんでしたね。という訳でみなさん、何はさておきユーザ登録は遅滞なく必ず行い、保証書は確実に保管しておきましょう。いつこんな悲劇に遭わないとも限りません。

こんなことを言っているうちに、プリンター様も重態に陥りました。夏場しばらく使ってなかったら、その間にノズルが目詰まりを起こしたらしくて、ドット抜けだのインク溜りだのがやたら出るようになってしまったのです。24号の時に既にその兆候は有りましたけどね。こちらは保証書があったおかげで無償で済みそうです。

そう言えば、Blow の読者でパソコンユーザーってどれ位居るんでしょう？今クレギオン系の同人誌の方で環境設定相談の連載記事をやっているのですが、Blow でもその需要はあるんでしょうか... 向こうの方はゲームだなんだで持っている人は結構多いようなので、それなりに意味は有りそうなんですけどね。

話は変わりますが、空廠が「H」に過敏なのにお気付きでしょうか。これは空廠創業時からの方針なのですが、空廠では一応「H」は禁止です。これは「H」は簡単すぎて、書き手読み手の技量を低下させる傾向が有るからです。書き手からすれば押し倒しちまえばいい訳ですからプロトタイプが一つあればあとは舞台装置を変えるだけで事足ります。読み手に付いてはもう言う必要も無いでしょう。

もう一つ、「H」を載せると他の記事がどんなに頑張ってもかすむ、という欠陥が有ります。「どんなに男が偉くても、女の乳房にゃかなわない」(by 明石屋さんま)のです。AS の頃は未だそれほどでも有りませんでした。空廠では「!?」を常に探っています。ゲームの中でマスターがそれをやるのは半ば反則技かもしれませんが、プレイヤーも応じてくれるのなら活性剤になり得る筈です。そんな訳で私は(他のスタッフもそうだと信じたい)記事の端々に「!?」を練り込むようにして来たのですが、「H」が有ったのではそれも徒労に終わってしまいます。それだけが大きくクローズアップ

されてしまいますので。最近は特に、読者を引き止めておくために絵の巧いスタッフに飛びきりの「H」を描かせるサークルが増えているようです。空廠は敢えてその風潮に逆らおうと思っていません。有り体に言って、「H」は麻薬です。手を出したが最後、抜けるのはかなり困難でしょう。受け手の方も「より強いもの」を求め始めますから。ずいぶん昔に、「太く短く」より「細く長く」を、と言った事があったような気がします。今でもその考えは変わっていません。

ゆっくり回る時計が一つくらい有ったって、いいじゃないですか。

...と、ここまで書き上げた後で、前田さんからのお手紙(三等雑居室参照)が届きました。彼のことを皆さんご存じないのは無理も有りません。Blow の「リストラ」にあたってクレギオン関係の知人何人かに Blow24 を見てもらったうちの一人です。枝葉のレベルでちょっと外している部分も有ったのですが、一番肝心な部分で Blow の抱える問題の根源を見事に突いている気がしたので、みんなにも見てもらおうと思って、抜粋して掲載してあります。

でもって、ここで文体が変わります。である体の方が書き易いから。

今思い返して見ると、空技廠を始めた最初の動機は「SHIFT」の枠に収まり切れなかったからじゃないかという気がする。そもそも「SHIFT」は D&DR ベースの本で、メカ主体の自分とは方向性がまるきり異なっていた。言ってみれば、ドロップアウト自体に目的があったと思う。そんな調子でおっ始めたのだから、前田さんが言ったような「創作の楽しみを」とか何だとか、そんな御大層な目標なんか、出て来る筈もない。あの鈴木商店(後のエテルナ電腦工房)に対する「確執」が出て来てからはなおさらである。あえて言えば「自分が見たいものを作る」程度のものであったと思う。

しばらくして Blow が軌道に乗ってくると「(自分の)趣味の寄せ鍋」がなんとなく頭に在るようになってきたが、「自分」の枠の中にもっているレベルには変わりがない。それが外へ向くようになってきたのは、「クレギオン #1」で参加者サークルを主宰していた F 氏との出会いである。F 氏からの手紙は、「#1」で当座やる事を失ってダルマになっていた所へ、不意に来た。それはもう、「鈴木商店」以来のショックだったと言って良い。どうも空廠の転機は外から不意にやって来る傾向が有るようだ。

F 氏のサークルは「プロジェクト・クリムゾン」といい、芸能人キャラクターが主だった。定期宇宙船の船員だったうちに何で手紙が来たのかは今でも謎だが、そこは「拡張」を基調にするところだった。

それも「征服」ではなく、「浸透」の方である。実際その活動は決してF氏個人に集約される類のものではなく、その周辺に拡大するものであったように記憶している。これだ、と私は思った。自分が良いだけでは発展は望めない。もっと「参加者」をとり込もう、そう思うようになってきた。思ったのは良かったが、あまり踏み込めなかった。何故か。

今にして思えば企画が結局自分の枠の中で完結していた事に原因があって、他に責任はないのだが、「空技廠の企画はコケる」という有り難くない法則がこの時までには確立していた。散発的すぎた事も原因の一つに数えられようが、とにかく何をやってもダメだった。公示しても反応が文字通りゼロだったのである。唯一まともに動いたのは「横浜パルテック大会」だが、これとて今は近在の参加者が極端に少なくなり、私自身の経済状態もそれを許さない有様では、再現は難しい。そんなこんなで改革も

今一つ積極性を欠いていて、事態を好転させる事にはつながらなかった。能動的である事に嫌気が差したのもこのためで、「受動的」と言う批判もこれを認めざるをえない。だが「じゃどうすりゃ良いのさ」と反論したくなるのも一つである。これについて「外側」からはまるで声が聞こえて来ない。「言葉が欲しい」と言い出したのは、このためでもある。この調子が続いたのでは、何も判らないまま自分が思った通りに一人芝居を演じる他なく、外側からの遊離はいよいよひどくなって行く。

話の筋は少し変わるが、空技廠そしてBlowが本の上でやろうとしている事は「無」だ、と言う事もできよう。般若心経に「空即是色 色即是空」の言葉が有る。邦訳すると「形有る物に形無く、形無き物に形有り」となる。これぞ空廠の真髄かもしれない。

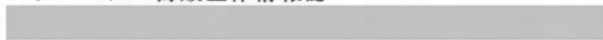
三誌連動企画

笠原電脳診療所

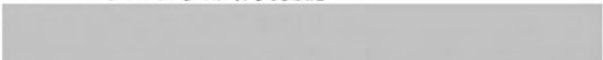
担当医：笠原和子

今回から掲載誌が一つ増えました。メカ主体の歴史同人誌「Blowers」をよろしく。連絡先は「社長」のところですよ。... だって自分のところだし、宣伝しないと「社長」がレイピア持って襲ってくるんですもの。自分のところだけじゃなくて、他の掲載誌もここで一度公開しますネ。

「El-drado」 アラベスク・海賊主体情報誌



「Sea Vision」 ホビー・データ参加者交流誌



ところでSea Vision見てて思ったんですけど.... マッキントッシュ！Mac！マッキン！あぁなんて甘美な響き！甘い誘惑！ああリングよ、そなたは何故リングなのか！

.... ハッ！つい自分の世界に入り込んでしまいました。私もずいぶん悩んだんですよ、このあいだ新しいの買う時に。DTPやるならやっぱりMacの方が楽だし.... でも結局また98系にしました。RX使ってた頃からのソフトもまだいろいろ持ってたし、社長の本の仕事押しつけられるの恐かったし。

Macはいい機械です。お金が有るなら。あれって思ったより周辺機器のメーカーが少ないから、全体に割高なんです。ページプリンタとか、スキャナとか、市場がレアな物は特に。かといって競争(=価格性能比の)が激しいDOS/V機に行くほど度胸もないし、中を取って98にしたんですけどね。

さて、同じ本で見つけた興味深い環境設定について。読んでない人のためにちょっと解説しましょうね。

元の環境

本体:PC-9801VX

CPU:V30(=i8086) or i80286?

メモリ:メインメモリのみ(640kB)

HDD:外付け100MB

¥CONFIG.SYS

FILES=20

BUFFERS=10

SHELL=¥COMMAND.COM A:¥ /P

三等雑居室
¥AUTOEXEC.BAT

PATH=A:¥MENU;A:¥FD;A:¥MIFES;
DP ;ファイル管理ツール

与えられたハードの条件下では申し分のないセッティングです。限られた条件下では最低限の物しか組み込まない。大変正しい方針です。文句の付けようがありません。引け目を感じることは何もありません。ただしあえて言わせてもらえば、AUTOEXEC.BATの方には手を入れる余地が有りそうです。

パス指定を見て思ったのですが、何かメニューソフトが入っているようですね。要らない物はできるだけ排除する代わり、入っている物は極限まで使い倒す。整理整頓のお約束です。お使いのメニューソフトが何かは判りませんが、大抵のメニューソフトはファンクションキーなどで、ファイル管理ツール等のよく使うソフトを一発起動できるようになっています。出荷時設定ではそのソフト添付の物ですが、ソフトの使用環境設定などで自分の手に馴染んだ物に変更できるのはお約束。いきなりファイル管理ツールが立ち上がるよりも、こうしたメニューを立ち上げるようにした方が、使い易さという点では上を行くと思われれます。いちいち起動コマンドなどをおぼえる必要が有りませんからね。私の環境ではWinを主用する一方で、DOS環境ではフリーソフトの「φ menu」「HF」そして市販エディタ「Vzエディタ」を用意して、ほぼ万全の起動態勢を整えています。

関連してMS-DOSマシンのハードディスクの整理方法を少し。

大容量HDDを使う上で避けて通れないのはディレクトリ管理です。これには大きく分けて二つのやり方が有ります。第一は、「ソフト名式」。その名の通りソフト毎にディレクトリを作成する物です。ソフトの数が少ない時、ユーザーが少ない時には威力を発揮するでしょう。何が有るか、ルートディレクトリから一目で判りますから。ただしこれはソフトの数が増えて来るとディレクトリが繁雑になって、訳が判らなくなります。

そこで出て来るのが、「分野式」。ワープロなら「¥WP」、お絵描きなら「¥GRPH」など、まずルートに分野別のディレクトリを作り、その下にソフトごとのディレクトリを作ります。こうすれば、目的のディレクトリが一体何のソフトなのか一目瞭然です。こちらのデメリットはソフトが少ない時にはただディレクトリが深くなるだけで面倒だ、という事。状況や好みに合わせて選択しましょう。

ディレクトリが深くなり過ぎるのも困った物です。ディレクトリを交差点に置き換えると判ります。深くなるごとに、交差点を曲がるのと一緒と考えれば、目的のディレクトリが深いほど、そこへたどり着くまでの仕事量が増え、遅いマシンならちょっと待たされることにもなるでしょう。ただ、最近のマシンはそんなこと気にならないほどパワーアップしてますけどね。

ディレクトリを掘るに従って問題になるのが、「パス」の設定です。以前も書きましたが、通常DOSは「カレントディレクトリ(パス)」からしか、ファイルを探しません。しかし環境変数「PATH」を設定することで、実行形式のファイル(.com .exe .bat)だけはカレント以外にも探すようにすることができます。それ以外は、ユーザーが探させることはできません。「PATH」の設定は、次のようにします。

SET PATH=A:¥;A:¥DOS;A:¥TOOL;¥

通常の入力でも構いませんが、常用する物ですから、「AUTOEXEC.BAT」に設定しておくのと便利です。なお、内容は各自の環境に合わせて下さいね。

ところで一見便利そうなこの「PATH」ですが、落とし穴がいくつか有ります。

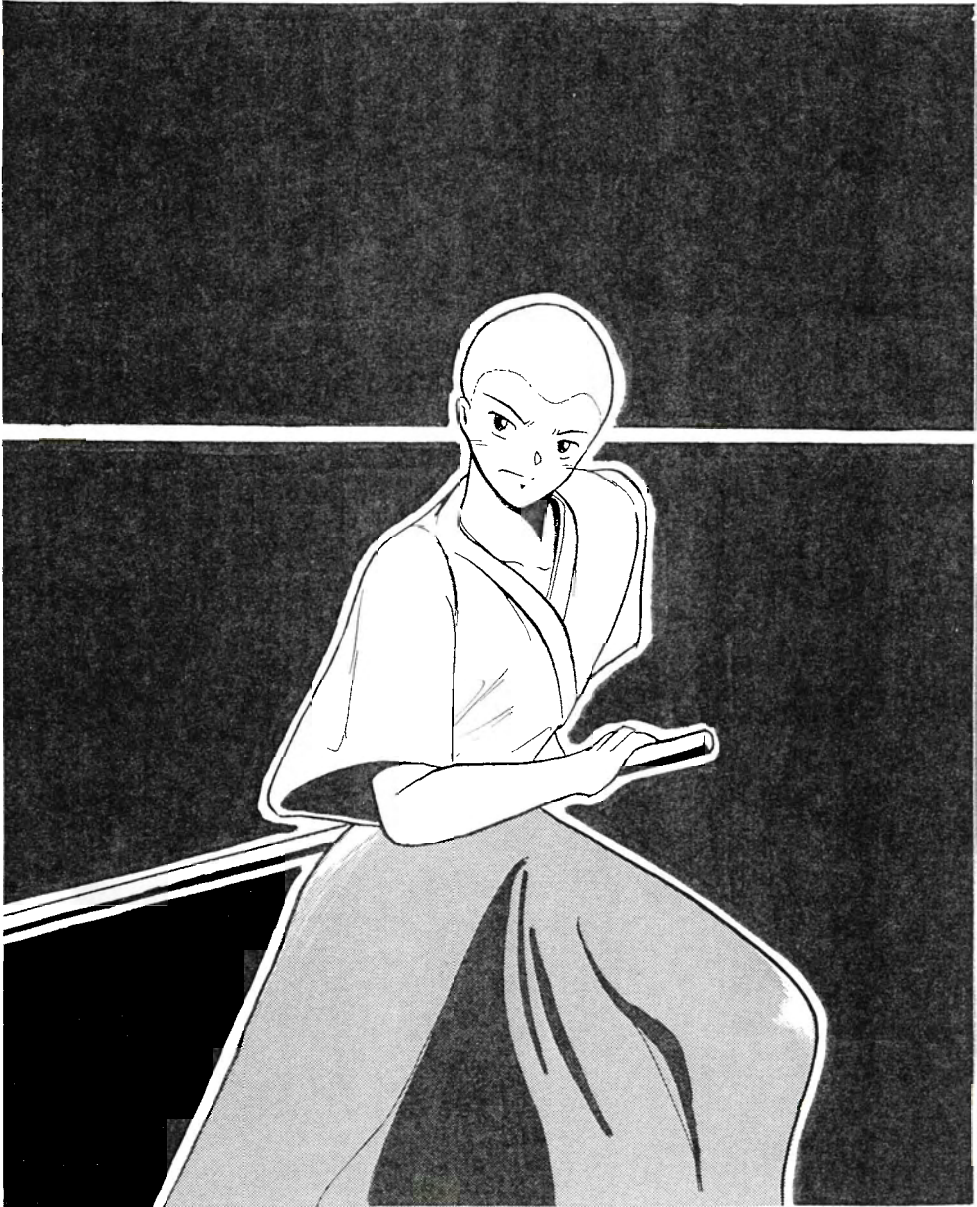
まず一つめ。MS-DOSそのものの制約から、PATHの内容は128文字までしか設定できません。またやたらに設定すると、その分だけメインメモリ中の「環境変数領域」(CONFIG.SYSのSHELLで指定するオプション。無指定の時は256文字)を消費するので、起動時は良くても他で必要になった時に「環境のためのメモリが足りません」となってしまいます。これが元でハングアップすることはあまり無いので、それほど神経質になることもないのですが。最近は特にこの領域を要求するものが多いようなので、思い切って大きく取りましょう。

SHELL=A:¥COMMAND.COM A:¥/E:1024/P

ぐらいが丁度いいでしょう。

さて、今回はただでさえ遅れ気味のBlowersに合わせなくちゃいけないので、中身はちょっと短めです。勘弁してね！

真鶴学園風雲録



菅原絵馬は暮れの榛名の言葉が引っ掛かって、冬休みも実家には帰らなかった。

あの洞窟が崩れてくれたら。

あの時榛名は確かにそう言った。あまりのことで聞き返せなかったのが心残りだったが、今さら聞きに行けるような事でもない。後は自分の判断で行くだけだ。それに、あの艦を海に返すのは、自分も考えていたことだ。

うまいもので初雁も残留組だった。二人は示し合わせて一定の時間に雪風へ行き（本当は船を出して海上でしたかったのだが、休み中で人手がそろわないとあってはそうもいかない）、いろんな話をした。実家の話、進路の話、そして、...

「雪風を沈める!?」

「声が大きいよ」

誰もいるはずはないのに、菅原は辺りを見回した。「...確かに、沈めることに、なるんだろうけど」彼は言い難そうに続けた。「でも、もう、いい頃だと思う。日本が戦争やってたのは何年前だっけ？僕等はそんなことも満足に知らないんだ。これからもずっとそうだろうし、そうするうちにみんな、戦争が有ったこと自体忘れてしまう。そんなところへ雪風を出したって、提督先輩とは別の意味で、これがかわいそうだ...」

「そりゃ確かにそうだけど」

初雁は考え込んでしまった。その日以来しばらく、初雁が雪風に姿を見せることはなくなった。追い討ちをかけるように彼女は年の暮れが間近になって横浜の実家に帰ってしまった。ちょっとまずったかなと菅原は思ったが、それならそれでやるべきことが彼には有った。雪風をいかにして沈めるか、である。

彼がまず着手したのは、海の方角を確認する事だった。雪風はいくら駆逐艦だと言っても2,500tから有る大物だ。その存在を、すばやく人目に触れないようにする為には、榛名が言ったように洞窟ごと崩すか、大量の水で水没させるしかない。雪風があの洞窟で建造されたのではない以上、どこかに水路が有るはずだ。とりあえず自分にはあと1年、真鶴での時間が与えられている。それを目一杯使っても雪風の「介錯」は自分がやり遂げる腹づもりだったから、どちらかと言えば手間がかからず目立た

ない（はずの）「水没」を優先させる計画でいた。

真鶴は大まかに言って東側に相模灘を望む位置に在るが、真鶴岬は海岸線に直角に張り出す形になっており、西側以外の三方全てを海に囲まれている。真鶴学園はその南側に位置していたが、岬自体はそれほど大きいものではなく、雪風を岬の中に入れる事は、理論上はそのいずれからでも可能である。実際は北側は浅瀬になっていて、また小田原市から丸見えでもあり、南側から入れたのではないか、というのが菅原の推論ではあった。東側は鋭く尖っていて、穴掘りに向いた地形とは言えない。

結局、洞窟の中で雪風の艦首が向いている方向を基に推論を立てるしかなかった。案の定、艦首は南を向いていた。しかしこの洞窟は四周をコンクリートの護岸で固められていた。出口のない乾ドックのような感じである。しかしこの謎はいともあっさり解けた。他は全て上の方が岩肌を露にしているのに対し、艦首方向の壁だけはずいぶん上...雪風のマストがぎりぎり通るくらいまで、きれいにコンクリートで固めてあったのだ。後から付け足したようにも見えたが、この方角は艦橋の羅針盤によればドンピシャリ、南側だった。

後はここから海岸までどのくらいの距離があるのか。もし榛名が以前言ったように「時空の歪み」が有るのなら、計測は不可能だ。逆にあれが「名物」ハッキリだとすれば、実際に歩いている時間から推察してそれ程遠くもない。あるいは「裏山」の真下かもしれない。それならガンジーの話とも一致する。海岸はすぐそこだ。彼は結論した。この際「超テク」は推理材料から切り捨てよう。

更にもう一つ、水没が可能かどうかである。

もし仮に雪風の喫水線が海拔0mより高ければ、雪風の水没は物理的に不可能である。中途半端な海岸の開口部は人目を引き、かえって雪風の存在を露見させる事になりかねない。やるなら完璧に水没させなければならない。しかしこれも、今まで歩いてきた感じから考えると完全水没は不可能に思えた。

やはり洞窟ごと潰すしかないのかもしれない。菅原は思った。

明けて1月8日、三学期が始まった。

休み中かけて井村真知子是对侵入者用の警報装置を作ろうとしていた。始めは「トランジスタ技術」など「その手」の雑誌を参考にしようとしたのだが、にわか技術者にはどだい無理な話で、時間ばかりが無為に過ぎることになってしまった。結局学校に来てから有明に頼む事になる。有明は有明で、もらったお年玉を何に使うのか判らない部品ばかりに費や早坂はあの事件以後も榛名に対する疑いだけは消し去っていなかった。

銃が出た時の反応、ごつつリアルやったなあ...

そうは思うのだが、あからさますぎる、そういつまでも隠し通せる物でもなかろう、そんな考えの方がどうしても強く残るのである。

野木坂が何も教えてくれないのも気にかかる。いかげん何かつかんでいるだろうに。

さて、男子部でも動きが出始めていた。始業式間に桐野薫と榊裕が裏山へ行って見たのである。もう、「事件」のほとぼりもさめただろう。写真部の活動と言う建前上、ごついニコンF3など撮影器材を肩に下げ、「動き易い」野戦服を身にまとった彼らはある意味逆に目立ったが、「まあそんなもんかな」程度に片付けられたのも事実である。その方が彼らには都合が良かった。

まず最初に探索したのは「部活棟予定地」だった。裏山のふもと、学校と道路を隔てた反対側に位置している。鉄筋地上三階建、完全冷暖房、道路に沿うような形で細長く広がり、クラブ活動の男女一本化を図るといふ。確かに言うことは立派だが、完成は三年後とあって、「何で今さら」という空気が生徒の間には根強かった。

工事は決定されたはずで、発表からもう何ヶ月か経ってはいるのだが、未だ測量などが行われている気配も無い。もちろん工事機械も運び込まれてはならず、「何か変」な「現場」ではあった。

どんどん奥へ分け入って行くと、突然二人は広場のようなところへ出た。別段遊具などが有るわけではないのだが、他がわりと立ち木の多い雑木林なのに対して、この数メートル四方だけは何かで区切ったかのように、背の低い草むらになっていたのである。

していたから、快諾した。挑んで見るにはちょうどいい題材だったからだ。

「えーと、光電管とトランジスタで足りるかなあ？」笑いながら彼女は図面を引き始めた。

あの「怪文書」が枕本に届いた対策だったのだが、その一方で彼女はそんなことに興味が無くなったかのように、F-22で空に出るようになった。

その野木坂は終業式が終わるや否や郷里の鹿児島へ帰ってしまい、「年始参り」のアルバイトに精を出していた。真鶴に帰って来てからもその疲れでひたすら寝てばかり、とても情報をつかむどころではなかった。もっとも「お年玉」をがめるだけだったかと言うとさに非ず、実家の近所のジャンクを漁るなどして「逆探」を量産しまくったのであった。

「変やな」

「うん」

桐野がつぶやくのに、榊が同意する。これは訳有りには違いない。桐野は広場の全景を一枚納めた。林の中は暗いだろうと、奮発してASA800を用意したのだが、天気が良いことも有ってこの分だと無駄遣いに終わりそうだ。彼らは真ん中へ進んで行った。「!？」

二人は同時にそれを見つけた。礎のマークのマンホール。バックは桜。

「な、これって」

「海軍だよな」正直言って榊は戸惑った。「何でこんなところにこんなもんが」

思い出したように桐野はこのふたもカメラに納めた。とんでもないスクープをつかんだような、そんな胸騒ぎが二人を襲う。気がつくどどちらが先と言うわけでも無く、中に入っていた。

「俺、前に何かで見たこと有るんやけど」

長々と続く階段の途中で、榊は話し出した。

「こういう所って、出るんだよな」

「よ、よせや!」

「案外あの写真、何も写ってなかったりとかさあ..」

「...帰るか?」

「冗談だろ、ここまで来て帰れっかよ」

「じゃよせよ、そんな話！」

結局二人は後悔する羽目になった。階段はいきなり床が抜けたのである。コンクリートだからと安心

山になった受験票をタロットの様に並べたりまとめたりしていたはるなは、坂井法子がいきなり部屋にやって来たのに慌てて、イスからずり落ちかけた。イスの上にしゃがみ込んでいたのだ。

「どうしたのかな」

「もう、空は飛ばないんですか」

来たな、とはるなはピンと来た。確かに暮れあたりから彼女が空を飛ぶことはなくなったが、問題はそんなことじゃない。大艇の事だ。

「運命って何なんでしょうね」

「大艇の事ね」はるなは単刀直入に答えてやった。

「それで来たんじゃないの？」

「宇垣さんが銃で撃たれて、春日さんが死んだ。そしてこの間、扶桑さんが殺されかけた。次は一体、誰が死ぬんですか」

「さあね」はるなは天井を見上げた。「私かな」

「そんな単純な！」

坂井は自分の神経が何本か弾けるのを自分で感じた。

「一体何なんですか！あなたたち姉妹は一体何なんですか？二人していつまで過去の遺物にこだわり続けるんです？」

「これはオフレコだけど」はるなは人差し指を立てて坂井を黙らせた。「あの大艇は特別よ」

「ちゃんと飛ぶ事がですか？それとも最後の一機？試作型？もう沢山ですよ、そんな話！」

桐野が気がつくとき、そこは冷たい鉄板の上だった。あの世ってこんな感じなのか... 始めはそう思ったのだが、よく見て見るとかなりリアルな岩肌に包まれている事が判った。しかも少し離れたところには旗竿のような物が立っている。頭上には太い鉄パイプが伸びていて、中途半端な所で断ち切られている。目が慣れて来ると、岩肌は本物で、鉄パイプは大砲だと解った。と、言う事は、ここは軍艦の上。しかしやけに静かだ。改めて気がつくとき、彼は自分のカメラをしっかりと腕の中に抱え込んでいた。おかげでどうやらカメラは無事そうだ。別に入れてあった

し切っていたら、途中が落とし穴のようになっていたのだ。落ちて行く途中で二人は視界が火花に包まれて、意識を失った。

「ま、これ以上は私の口じゃ言えないけどね。その試作型ってやつ、かなり近いよ。私も扶桑もそれが何でかを知ってる。だからこそ次は私、そう思うのよ」

そう言われると引き下がらざるを得ないのが痛い。何しろこちらは、まだ「無添加」の状態だ。だがそれだけに悔しかった。

「... あれを手に入れば、秘密の財宝でも入って言うんですか？それとも世界？TVアニメじゃあるまいし！」

「OK、だんだん近くなって来た。ただ手に入るのは、もうふたが開け放たれてるパンドラの小箱.. .だからこそ、守らなきゃいけない。人に知られちゃいけない。知られたら最後、まだ残ってる希望まで、私たちは失ってしまう。多分... 多分だけど、榛姉も一緒だよ、きっと」

完封である。坂井は今度こそ引き下がる他なかった。

フラッシュはひしゃげていたが...。割と安値だったとはいえ、小遣いを昼食代まで削って「血の小便が出る思いで」ためてようやく手に入れたと言うのに。

神がまだ気を失っているので起こしてやると、出し抜けに桐野の背後でかぼそい声がした。どこか辺りをはばかりのような、コソコソした声だ。

「出、出た...!!!」

そのままの体勢で凍り付いた二人の前に姿を見せたのは、普通の女の子だった。

「大丈夫でしたか？」

二人がびっくりしたまま口をパクパクさせているのを見て取って、彼女は自分から名乗った。

「ちゃんと足は有ります。真鶴学園の若宮っていいます」

彼女の話では、興味本位で学校の事務用データを探っていたら、「面白そうな」洞窟のデータが転がり込んで来たので、安直に探検して見ていたらしい。途中あちこちで変なマンホールへ紛れ出て開け放しにしたので、多分その一つに落ちたのだろうと言う。「フラッシュ壊れちゃってますね。後で弁償しますから」

後日本当に弁償された。それまでより数段良い物だったが、それはそれで別の話である。

「それにしても、ここは...?」

「裏山の真下です。こんな物が有るなんて知らなかったけど」

若宮はそれから、こう付け足した。

「今、これの持ち主が来てるんですよ。見つかったらまずそうだから、静かにしてくださいね」

三人はしばらくじっとしていた。確かに、何人かで鉄板の上を歩いているような音が、遠くの方でしていた。感じから言ってそれほど大きな船でもなさそうだから、実はそれほど遠くに在るわけでもないのだろう。やがて足音が近くなったので、彼らは砲塔の「出口」と反対側に身を隠し、様子をうかがった。

出て行ったのは、彼らと同じくらいの年格好の男と女が二人ずつ。男のうち一人は暗くてよく判らなかったが、髪の色が薄いようだ。

始業式の翌日。早坂は野木坂に連れられて、井村の持ち船「しんや」に連れられた。行ってみるとそこには井村や宇垣の他に、早坂は初対面の男子たちがいる。ピンゴ! 彼女は直感した。

実際そこに居たのは有明、井村、宇垣、永野、南部、早坂、正熊（五十音順）の7名である。

「みんな集まったよね」

野木坂は確認すると、まず全員に早坂を紹介し、彼女のやっていることを説明した上で、協力した方が良いと説いた。そこまでで、宇垣が口を開く。

「そいつにあれのことは話したのか」

「あれって何です」本気で野木坂は聞き返したのだ

「脅かすない」榊がつぶやく。「何てこと無いじゃないか」

「でも、勝手をよく知ってる風ですよ」若宮がまだコソコソ声で反論する。「何か有るって思う方が自然じゃありませんか」

「確かに」桐野が船首方向を見ながらうなずく。

「でも、この船、何なんだ、一体」

「私も信じられないんですけど」若宮はそこでいったん言葉を切った。まだ考えている風だ。「...多分旧日本海軍の、駆逐艦でしょう。似たようなの女子部の海軍に有りますから」

三人は若宮が見つけた洞窟をたどって外へ出たが、そこは女子寮のすぐそばの下水道だった。

「何でこんなところにこんなもんが」

榊が率直な感想を口にする。若宮は首をひねっていた。

「おかしいなあ、来る時はふもとの防空壕だったのに...」

その時は「変なできごと」で片付いたが、後日榊がフィルムを現像して見ると、とんでもない事が判った。写真が写ってなかったのである。正確な言い方をすれば、意図した物が写っていなかった。どれも見覚えの無い神社や、海の写真ばかりだったのだ。「やっぱりあの時会ったの、幽霊だったんじゃないよ」榊は真っ青になりながら、そう弁解した。

いずれにせよスクープは失敗したし、しばらくは腰が引けて、裏山へ行く気も起きなかった。

が、宇垣は冗談だと取ったらしい。

「あれと言ったらナニのことしかないだろ」

「ナニって何ですか、だから」

「だからアレだ!」

「ああ、雪風!」

「が...馬鹿野郎ッ...!!」

宇垣は激昂したが、すぐに思い直して深々と息をついた。早坂は何の事だかわからず、目をぱちくりさせる。

「...いい、先進めよう。そのうち自然に解る。今のことは忘れる」

宇垣は自分に言い聞かせるかのように呟き、場を

真鶴学園風雲録
促した。

野木坂の意見はこうだった。

下手に組織化して動こうとするとかえって身動きが取れなくなる恐れが有る。それよりは情報の交換を前提として流動的に動いた方がいい。ただ、命の危険が有るから単独行動も裂けたほうがいい。加えて、ここで手を引いたところで危険なのは変わらない。

心霊写真騒ぎで動きが取れなくなったことに未練が有る榊は、「調査」の対象を如月に向けた。表立ってではないものの、「如月が変だ」という噂は彼も耳にしていたし、裏山がベケとあっては他にする事もそう無い。

趣味	新聞読み；詰め将棋
特徴	とにかく耳が速い；言う事がいちいち手厳しい
資格	英語検定一級；漢字検定一級；ペン字検定一級；書道初段；将棋初段；囲碁初級
経歴	第二級アマチュア無線技師； 東京都品川区の区立小学校を卒業後、真鶴へ
家族	新聞記者（政治部）の長女、弟が一人（都内の私立高校へ）

この辺は割とよく知られている。結局彼が得た情報もそこに留まった。学校側が持っている情報は、所詮「普通の」生徒が手だしできる物ではなかった。写真部を盾に使っても、「本人に聞きなさい」の一転張りである。本当はそれを種に宇垣事件（第一次）以後の流れを洗おうとしたのだが、こちらも早々に行き詰まった。

不思議なことはここでも起こった。如月の写真がほとんど残されていないのである。さすがに中学の卒業アルバム（内進生も一応作る）には出ているが、それも個人写真だけで妙に影が薄く、全体写真に至ってはよほど注意して探さないと解らないような写り方だ。他の生徒たち何人かにあたっても見たが、

1月15日...旧暦12月15日である。野木坂謹製の「探知機」を所持した「仕事人」たちは、予め示し合わせた通りに艦隊派の私室を急襲した。結果、出るわ出るわ、一番ひどい榛名の私室などダース単位で盗聴機が転がり出して来た。

大騒ぎになったのは如月の部屋のときである。ここは予め宇垣一家の面々が文字どおり「訳も解らず」

い（暮れの怪文書）ので、このまま突き進むべきだ。

全員、おおむね合意した。その上で、1月15日を期して艦隊派の私室を一斉に捜査することに決した。

再び野木坂から500円玉と、ボンタン飴が配られたのは言うまでもない。

最初にやったのは如月の身辺調査である。趣味や特技のような、一見何でも無いような、そんなデータから洗い始め、月半ばには写真を撮らせてもらうのを口実にインタビューまで敢行した。

結果判ったのは以下の点である。

如月の写真は一枚も出てこなかった。決して出し渋られたわけではない。「〇〇で撮ったはずなんだけど」というパターンが続いた。しかもである。如月を撮ったはずのフィルムには、またしても目的の物が写っていなかった。今度写っていたのは青磁風の花瓶や日本人形である。使わなかったはずの後ろの方まで何故かそんな物が写っていた。さらに、現像が上がった何日か後には、その写真がネガごと消えてしまったのである。

「き、如月さんまで幽霊か？」

今度こそ榊は腰を抜き、なかなか手だしができなくなってしまった。

に風紀委員をシャットアウトして、予想通り小競合いになったところで宇垣・早坂・有明の3名が行なった。

正直言って、先月来たばかりだから勝手は解っているはずだった。如月は在室だったが白々しくも調査を快諾し、いともあっさり部屋の中に入れた。

…が。

3人は愕然となった。

部屋の中はきれいさっぱり片付けられていたのである。あれだけ有ったメモの類は影も形も無い。しかも、この部屋だけは何故か一切の「反応」がなか

1月も半ば過ぎになると三年生は授業がすべて無くなり、完全に受験態勢に突入する。それぞれは自宅待機となり、思い思いの大学を受けるのだが、ほとんどは東京で受験するので「より近く」に実家が有る者以外は寮に居残って自習にいそむわけである。また、そうした「居残り組」と最後の時間を過ごすべく寮に居残る者も少数派ながら居た。

榛名以下艦隊派の面々もその「少数派」であった。留年する宇垣の自習の面倒を見るのも一つだったが、結局榛名たちは推薦で合格した大学への道を選ばず、系列の「用賀大学」への一般受験を狙ったのである。もっともこれは、関東近圏ではそれほど珍しい話でもなく、「できる」生徒達はまず推薦で腕試しをして、それから「本番」に挑むのが半ば通例のようにさえなっている。

月末も押し詰まった頃、菅原が初雁を訪ねて「白幡」へ行ってみると、一緒に榛名が艦橋にいた。他の「新・艦隊派」の者もそろっている。（当然だが、朝比奈はいない）

「あ」

「久しぶり」

榛名は軽く手を挙げた。

「残りの面が少し割れたよ。永野のおかげでね」

彼女によれば、判ったのは一名、女子部2年G

今度こそ本当にする事が無くなった榊は、当座「軽音班」の活動に没頭して、一連の「心霊写真事件」の事を忘れる事にした。「瞬間最大風速」はすごかったが、学園祭の後は同好会名物の「中ダルミ」で離散してしまい、今や残っているのは彼とE.光次郎、それに沖田や桐野程度となってしまっている。ここらで何とかしなければ。

った。わざとらしく反応が有った振りをして天井裏ものぞいてみたが、ここも機械の類は何一つ無い。

「ま、私の部屋が盗聴できた奴がいたら、すっ裸で逆立ちして、校庭10周しながら鼻でスパゲッティ食べたっていいよ」

薄気味の悪い笑みを浮かべながら、如月は言った。

組、内進生である。ただし未だ見つかっていない春日弥生の「後継者」ではなさそうだ。それだけで済めば話は簡単なのだが、彼女は生徒会の人間だった。

真鶴の生徒会は大変不安定な地盤の上に立っている。ある年はノンポリでいいかげんだったと思えば次の年は風紀委員寄りで生活の引き締めにも積極的になったり、またある年は学校側のいいなりになっていたりで、とにかく一定していないのである。したがって彼女が風紀寄りであるか否かは、まったくわからないのが実情である。

彼女が「継承者」である事が判ったのは、まったくの偶然と言っても良い。永野のデータベースは如月のそれとは比較にならないほど小さかったが、「ゴシップ屋」が持つには大きすぎる量だった。今回の場合は学校内に「継承者」がいるらしいとだけは解っていたから、後は全員をシラミ潰しに当たれば良かった。そこでランダムに抽出した対照のうち、一番最初に居たものがビンゴだった、という訳である。

「彼女」も雪風を訪れてはいたのだが、時間が早朝に集中していた。夜ばかりに行っていた榛名一党とは行き違いもいところだったのである。尾行の結果「入り口」へ入って行く彼女を確認した時の永野の驚きは大きかったが、声をかけはしなかった。彼女は既に「資格」を失っていたからである。

「卒業生の…その、記念コンサートをやろう」

「Ah, 追い出しだネ! Good idea!」

光次郎が相槌をうつ。

「そりゃいいけどさ、どうすんだよこんな人数で」

「それをこれから何とかするんだよ」

しかし榊にも始めはこれと言って良い案が無かった。一応生活指導(鹿間)からも了解を取り付け

真鶴学園風雲録

てゴーサインは出たが、演目の方が難しい。光次郎を使ったポスターも作って広告も大きめに打ったが、それでも肝心の「何とかする」部分は煮詰まらなかった。

そのうち、桐野が榊にこんなことを言い出した。「なあ、前に洞窟で見た人影な、似てると思わないか」

菅原は月末になってようやく決断した。

雪風の弾薬庫に砲弾がぎっしり有るのは確認済みである。どこをどうすれば良いのか彼に判るはずも無かったが、少なくとも錆び付いてはいなかった。魚雷も有る。「伝説」通りの威力なら、発射管と次発装填装置に有る計八発の魚雷のうち、一本が爆発するだけで洞窟は文字通り跡形も無く崩れる。万が一洞窟がつぶれなかったとしても、艦体が八ツ裂きになるのは間違い無い。この手しかない。しかし時限装置はどう作るのだろう。

「なあ、お前、真実って何だと思う」

ある時不意に宇垣が聞いて来た。坂井は面食らった。いきなりそんな事聞かれたって困る。

「...俺は最近な、今まで何やってたんだろう、そう思うんだよ」

宇垣は続けた。

本物の鉄砲で撃たれば血が出るし、痛い。こいつは本物だ。DMの鉄砲で撃たれるのも痛い、こっちは血が出ない。本物の銃で撃たれた方が、傷は本物だが、それは本物の銃が本物だからだ。DMの銃の方が本物だったら、本物の鉄砲の方が偽物だ。世の中そんな逆転なんかいくらでもある。食品添加物なんか、出て来るまではお伽話でしかなかったが、いったん出たらそれなしじゃいられなくなった。俺はずいぶんケンカもやって来たが、それもこの学校って枠の中での話した。校門を出たら、学校って枠を出ちゃったら、そんな物クソの役にも立ちやしない。いって見れば偽物の「力」だ。そういったお約束抜きで通用するもの、それが本物だが、

1月31日、深夜。菅原は不意に目が覚めた。気配がしてベッドの横を見ると、誰かが立って

「誰に」

「光次郎だよ」

始めはバカ言うなと取りあわなかった彼だが、そのうちだんだんそんな気がするようになってきた。しかし確かめはしなかった。「のっぺらぼう」の様な目にあうのが内心恐かったからでもある。だが、心靈写真騒ぎで少し疲れていたのも確かだ。

だからと言ってそれが絶対にそうかと言えば、そうでもない。世の中絶対なんて物は存在しやしないんだ。

はじめは記憶喪失のショックでとうとう狂ってしまったのかと思った坂井だったが、宇垣の目は正気だった。別に急き込んだ様子もないし、普通の宇垣でしかない。

今まで自分は確かに、強いと思っていた。それが絶対だとさえ思い込んでいた。でも、あの晩に撃たれてそれが間違いだったと知った。自分が強かったのは、あくまで一定の「お約束」の上での話に過ぎなかった。入院してる間にその事に気がついて、それまでの「戦争ごっこ」にすっかり嫌気がさしちゃった。

「様名はいい奴だが、まだ戦争ごっこにや気がついてない。もっとも、一度落っこちなけりゃ、自分の木登りが間違いだなんて解りっこないがな」

しばらくの間。

「それが違うってことは、俺でも言える。だがな、本当にそうかを判断するのはあいつだし、あいつにもあいつなりの物差しが有る。もしかしたら、その物差しの方が当たってるかもしれねえんだぜ。落ちないように、後ろから支えてやるしか、俺にはできねえよ」

宇垣は言って、空を見上げた。

る。室町時代のような甲冑を着けて薙刀を携えた、侍の様な若いの若い女性で、気は強そうだがどこと

なくやつれてもいるような気もする。顔に見覚えは全くない。オカルト嫌いもさる事ながら、その姿に気圧された彼は飛び起きはしたものの、それ以上身動きが取れなくなった。悲鳴をあげることもすらない。ただ訳も解らずに口をバクバクさせるだけだ。「驚かせたことはお詫びします」

芯の有る、透き通った声で彼女は告げ、頭を垂れた。

「私は ... あなたが今、一番知りたいと思っているものです」

何のことだろう？ 菅原は訳がわからなくなった。殺意が無いのは確かなようだ。

「あなたは正しい道を歩いています ... これから先も、幾多の選択があなたに与えられるでしょう。あなたが道を誤られないことを、私は心底願っています」

ふと気が付いたが、あたりはもやに囲まれていて、寮の自室とは別世界のようだ。だとするとこれは夢だろうか。

「私は今まで長い間、安らかに過ごしてきました。

その平穏を破ろうとするものが、最近になって力を付けてきています ... 私の力ではもう如何ともできません」

で、何で自分のところに来るんだろう？

... まさか、

「雪風！」

何故かその時だけ、彼は自由にしゃべることができるようになった。彼女が静かにうなずく。

「どうか私を、... 楽にして下さい。あなたにできるやり方で構いません。私もできるだけのお手伝いはさせていただきます ... お願いします」

それだけ言うと、彼女の姿はすうっと薄くなっていき、同時に彼の意識も遠退いていった。

次の瞬間、彼はガバと跳ね起きた。辺りはまだ暗く、寒い。時計は午前2時を指している。日付は変わって2月1日。寝直すのが辛いほど空気は冷えているというのに、身体中汗びっしょりになっている。やはり今のは夢だろうか？

多分どちらでもないだろう。菅原はそう思った。

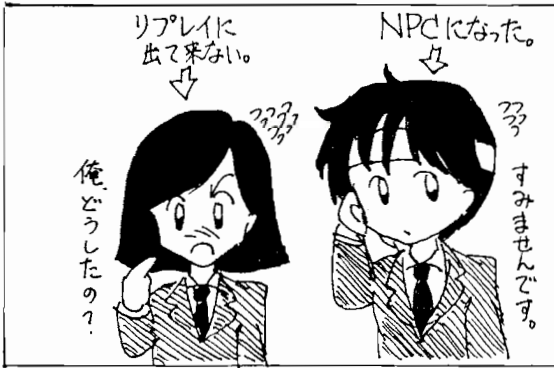
校長から

今回またシナリオを故意に急展開させました。今までの調子じゃどうもあと8ターンなんかでケリをつけるのは無茶だし、どこをどう間違ったか、意図しないところへ予定より早く「横浜兵学校(仮)」と「Final Troop」の事が公になって、何とか事態を收拾せにやならなくなったので.. .もう踏んだり蹴ったりです。

宣告しておきますが今いる全 PC は、遅かれ早かれ「雪風」に関りを持つ事になります。予め心の準備をしておくやうに。それから、確約はできませんが、多分、死人はあと一人、それと「アンデッド」が一人。それ以上は出ません。既にその「死者一名」は確定として歯車が回っているのですが、誰かは教えません。ただまあ今までリアクションちゃんと読んでれば、誰が次に死ぬかは大方の予想がつくと思いますが、不謹慎すぎるので「誰死ぬかトカルチョ」はやりません。聞かれても答えませんから(当たらない限り多分)、その心構えも充分するやうに。

また今回の最後の章、最近ようやく入手した「古いゲーム」が大いに参考になってます。多分、もう覚えている人はいないでしょうがね。(90年リリース)ずっと欲しかったんですよ、それ。3.5inが見つからないので5inで妥協したのですが、ツールがないのでノートではプレイできません。万が一にかけてただのDISKCOPYをかけてみたら、見事に非難されました。なまじ走らないよりあの方が心理的ダメージはでかかったなあ。これも意地悪して元ネタは教えてあげません。知らなくても大勢に影響はないでしょうしね。

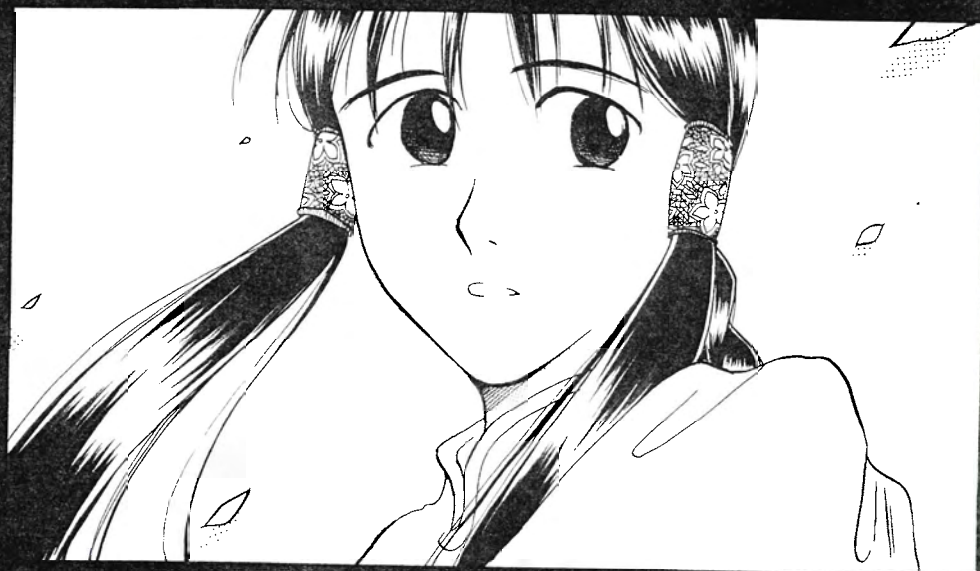
消えゆく者共



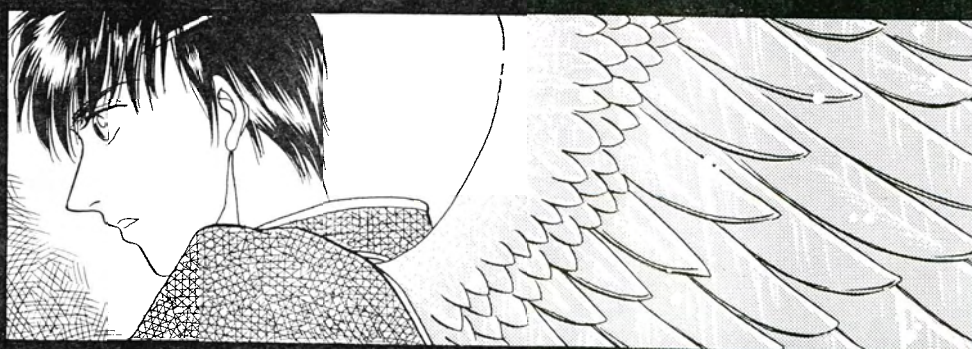
何とかしろ
校長!!
このままじゃ
女子校だ!!

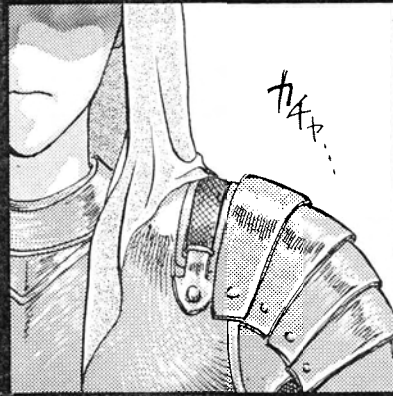
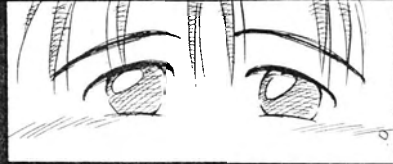
新登場の者共





STRAIN AT THE LEASH



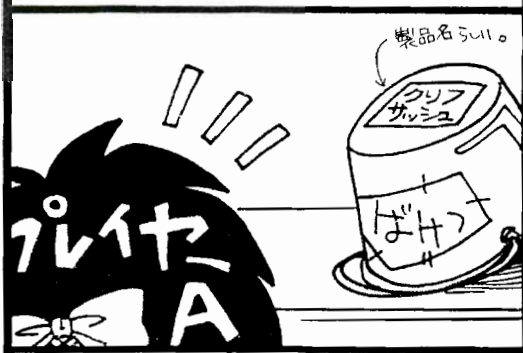


期待の新人 大和 楓 と 季里 由紀 の合作漫画

本誌 **26** 号より堂々新連載!!



•ふつとは小一時間悩むはずだ!



◆ 邪気な奴をぶっ殺しても捕まらず、その上経験値ももらえる(笑)。その上不遣いも嫁げるといって美味しい職業。

◆ 基本的に例外も居るが、基本的に皆一様に美し(平均魅力値13~14)。年齢は10代から20代。たまたまど山が冒険者である。

- ◆ 一、王家様が貴族とか、とにかくやたら有難い血を引いている。
- 一、親、もしくは保護者がはやくに死んで、一人ぼっち。
- 一、やたら変わった体色を持っている。例えば髪が緑とか、目が紫とか金め。
- 一、酒場と聞くと、酔っ払って気がまげない。
- 一、顔が黒い(笑)? (悪魔、ゴブリン?)
- 一、やたらとニヤカい。いつも敬語を話す。

- (ゴブリンは以外と稀者である)
- 一、石像を怪しむ。
- 一、好きな女をせたら、痴作がする。

- ↑
- (昔話はおもしろ)
- 一、自分の趣味を歪める。
(宗教、金、女男、おっぱい、血の興奮等)


— 二つ中二つが思いついたんが?

先ん文庫
無敵なインサ?
しゅんこ
ふみゆき

「冒険者」というものは。



Pace
Presser
MAYA

1994.11.4 

11 (承前) : ヤーニャの判定に力を得た私は、それからと言うものロシア系が集まりそうな所を重点的に洗っていった。だが物事そう簡単に納まるはずもなく、例の部品一つがロシア製だと判って以来は進展が見られなかった。結局、それ以上の物証も出て来なかった。一難去ってまた一難、だったのだが、幸せは先方からやって来た。

私もその時には存在自体もう忘れていたのだが、地震の前に起こったコンピュータ・ネットワークのダウン事故、その原因となった「ウィルス」の解析がようやく終わったのである。電話を受けて研究所に行ってみると、例の鑑識員はどうとうシステムに付いてまくしたてた。私はもちろん右から左だが、ヤーニャの方は一心に耳を傾けていた。

彼の話によれば問題のプログラムは「自己解凍」とか何とか言うタイプらしくて、そのファイルを実行するだけで実行可能状態になり、活動可能となるらしい。ご丁寧な事に解凍するとウィルス感染まで自動的に実行されるようにプログラムされていたというから驚きである。ただこのプログラム事態は、特定の環境でないと活動できない。その環境は「DOS」とか何とかいう名前で、100年ほど昔は一般的だったのだが、今となっては過去の遺物でしかなくなっている。ところがこの「標準」が曲者だった。なにしろ、あまりにも一般的過ぎたのである。当然対応したソフトは星の数ほど有る。これが新しい環境への移行を阻害したのは想像に固くない。だが、新環境は、「DOS」が持っていた欠点を見事にクリアするものだった。もっとも私は「DOS」を使ったことがないので、「どこが変わったか」は知らない。

ここで新技術開発の法則が出て来る。曰く、

「活気的な新技術はその度合に比例したゴミを生む。ゴミを処理する為の技術なら、なおさらである」

その点新技術は極め付きに革新的だった。何しろ数年とかけず、ほぼ完全に「DOS」と置き変わってしまったのである。この新環境には名前はない。それまで乱立していた環境を統合するものだったからで(何でもユニコとかってシステムが元らしい)、単純にバージョンナンバーで呼ばれるのみだ。ちなみに現在のバージョンは確か、20である。

さて、膨大なゴミの発生は社会問題に近い事件となった。ソフトそのものはすぐに対応版が出たから良かったが、データの引き継ぎに問題が生まれたのである。データだけはやり直しが利かない。

そこで登場したのが「コネクタ」と呼ばれるプログラムである。これを使う事で、「DOS」で記録されたデータはほぼそのまま新環境で使えるようになった。と同時に、膨大な量の「DOSウィルス」まで、民族大移動を果たした。

DOS時代の初期にネットワーク会社が一番手を焼いたのが、ウィルス対策だったと言われる。実際の害虫と一緒に、対策を立てればその分だけ強力な

奴が現れる。まさにイタチごっこの様相を呈したらしい。その最終形態の一つが、今私らの手中に有る奴という訳だ。

「ところが、事はそう単純でもないんだ」

彼は自慢したくてしょうがないといった態で続けた。

「こいつがDOS時代の産だって事は割合早くに判った。ただ、ネイティブな環境でどう動くのか、そこまで突き止めておきたかった。物によってはコンバートをかけるとんでもない動作をやらかすのが有るからね」

そこで彼が着手したのが、「本体」と「DOS」の復元である。既に百年も前の話である。100%互換は到底望めないが、プログラムの形でそれなりの物はでき上がった。わずかに残っていたデータベースなどを頼りに作業を進めたため、やたらに時間がかかったらしい。それにしても、ある機械にまったく別の機械のまねをさせられるとは、この時初めて知った。警察のホストにうちのゲーム機のまねができるなら、暇潰しにはもってこいなのだが。

彼の「研究」に話を戻すと、驚くなかれ、ウィルスの「原形」はただの通信用ソフトだったのである。

「決まった時間に決まったネットにアクセスして、一定の条件に合うデータを拾って来る。今じゃあたりまえだが、当時は珍しかったんだろうな。後でデータベースを引いたら絶賛されてたぜ」

「それが何でウィルスなんかに」

「ま、言ってみりゃ、バグだ」事も無げに彼は言っていたのけた。「バグがコンバートの時に大きくなって、何かの弾みでウィルスになった。そして物が物だけに、毎日延々とデータを收拾し続けた。手あかを相手に残しながら。その手あかは今度は他のアクセスした奴に移って、あとはネズミ算式に」

「最初の馬鹿、特定できるかな」

「判ってるが、多分会えないだろう。死んでるはずだ」

「??」

「VANってネットの私書箱に、一つだけ桁外れに膨れ上がってる奴が有った。そいつはもう50年近くアクセスされてない。料金だけは払い込まれてるが、こいつも自動振込だ、あてにはならん」

「とりあえず、名前と住所は」

「ユーリ・アンドロポフ。東京都豊島区西池袋...。これだけ払い続けられたんだ、相当な資産家らしいな」

ロシア系だ。辛うじて私が100%理解し得た、ただ一つの情報である。

12：返りがけの車中、ヤーニャが気がついたように言い出した。

「あのお金。一体どうしてできたのかしら」

「さあね、よほど金持ちだったんじゃないの」

私は何気なく答えたがさにあらず、日本では電話代は結構するのだそうだ。ずっと日本ばかり住んでいたから気がつかなかったが、場所によっては半分ぐらいで済む所も有ると言う。また、メールをため込んで置くと、累進して仕様料が膨れ上がって行く。こっちの方は私も何度がひどい目に遭っているのでよく知っている。ズボラをかましてあまりネットにアクセスしないからだ、おかげで「私書箱」にメールがたまりにたまって法外な額の請求が来る事もしばしばだ。「公共の」「限られた」記憶装置を無意味に占拠しているこちらが悪いのだが、確かにあの額は犯罪に近い。それを何十年にも渡って維持できるとなると．．．いや、待てよ。確かネットの私書箱は、一定期間以上アクセスが無いと消去されるはずじゃないのか？

「それは有るかもね」ヤーニャはうなずいた。「でも、契約によっては消させないようにする事もできるわ」

「だとすると、それだけ料金も上がる？」

「もちろん」

こりゃ大変だ。急いでそいつの身元を洗う必要が有りそうだ。

「VANの本社に行ってみるか？」

「個人データを見るんなら、無理よ」

彼女が言うには、そういった所は相手が誰であろうと個人データは見せないのが「売り」で、そのおかげで社会的信用を保っているらしい。どうしてもと言う場合は、司法機関から令状を取らなければならない。それすら高度な法律判断を要求されると言うから、かなり高い壁なのは確かだ．．．じゃ、あいつは一体どうしてそれを？

「あの程度なら、ちょっと興味と根気があれば、誰でもできるわ」

彼女はあっさり言っただけだ。あかん、こいつとは住んでる世界が違い過ぎる。

「じゃどうすりゃいいのさ」

「とりあえずその西池袋へ行って見るのがいいんじゃないの」

畜生！そいつは私の台詞だ。

．．．だが、その所番地に、人家はなかった。

目の前に広がる大宇宙．．．もとい、公園。地震の避難民がテント村を作ってはいるが、これはとりあえず関係ない。

「やられたね」

「ええ」

ヤーニャはうなずき、しばらく考え込んだ。

「この手だけは使いたくなかった．．．」

つぶやくと、おもむろに車へ歩き出した。

「どこ行こうってのさ」

「帰るのよ、家へ」

それから横浜に戻るまではずっと無言だった。ラジオが報道する被害状況は相変わらずずさまじかったが、帰ってから起こった事に比べれば、私のショックと言う点では比較にならない。

彼女はVANの個人データベースに直接「侵入」したのである。

彼女自身が言ったようにネットの個人データは門外不出であり、外部からのアクセスは不可能である。気になったので調べて見たら、完璧に違法行為として明文化されてもいる。彼女は二重に「禁忌」を犯したのである。ただし、私が六法でこれを発見した時にはもう遅かった。彼女は例の「精神感応」で、ノート型の端末と共に完全にトランス状態に入ってしまったのだ。

12 (Jana Side)：久しぶりの感覚だった。深く冷たい海に潜って行くような、それでいて暖か味の、懐かしさ。はじめ私に見えていたのはただの暗黒だったが．．．やがて形を現し始めた。

地震のおかげでデータを保管するハードウェア自体が消滅しているからか、この東京のネット空間は思ったよりもすっきりとした感じだった。私が以前目にしたことのあるモスクワやロンドン、ニューヨークのネットはもっと激しく混乱していた。それに比べれば、ここはこれから発達して行く新興国のそれに近い。復興が進むと共に、急速にあの「混乱」も再生されるのだろうか．．．

「勘」が戻って来るに従って、後悔も深まって来た。

もうここには戻らないつもりだった。ここにはいい思い出など何も無い。意味も無くただ情報を拾い集めるだけだった、あの時代。ただの道具としてしか扱われず、それがあたりまえの事として行われていた。

．．．いや、あの時とは違う。今、自分は自分の意志で動いている。

VANのデータバンクはすぐに見つかった。無用のデータが無い分だけ、探すのは骨でなかったし、こういった物が有る場所など、どこの都市でも決まっているような物だ。セキュリティも訓練を積んだ身には、子供だまし程度にも感じられない。規定のチェックも難なくクリア、膨大なデータの中へと「浸透」を開始する。データの実態は、「東京」そのもの。

個人データの「領域」はさすがに高度なプロテクトがかけられていた。おそらくはプログラマの技術の結晶なのだろう。アルゴリズムを読み切るまでにしばらく手間がかかる。もともと私はこういった障害を突破するために生まれて来た。その私でさえも

PEACE PRESSER MAYA

手を焼くのだ、かつてこの「聖域」を犯した者などいないに違いないだろう。

全体に、「西側」で生まれたプログラミング技法は、我々のそれに比較して複雑で、無駄な部分が多い傾向が有る。ハードウェアの進歩が奇形的に急速だったが故に、多少の無駄は顧みられることがなかったためだが、我々がアルゴリズムを見切ったための障害としては充分だった。今回のプロテクトも例外ではない。しばしにらみ合いが続いたが、結局突破には成功した。所詮人間が作った物に完璧な物などないのである。

一度入ってしまえば、あとは楽だった。確かに一つだけ、他の物とは比べ者にならないほど肥大し切ったデータが存在する。直ちにアクセスを開始した。

「...これは！」

私は目を疑った。かつてこれほどまでに整備され、同時に混沌としたデータを目にしたことがあっただろうか。誰でも知っているような愚にもつかないゴシップから、目を疑うような国家機密、そして時が過ぎて用を為さなくなった廃物の数々...

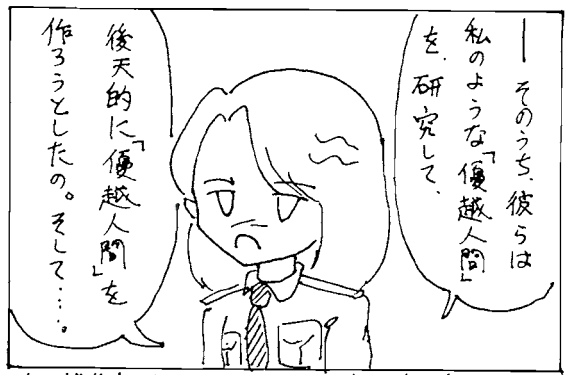
まさにそれは、「東京」そのものだった。ただ一つ違うのは---それが静止している、つまり「死んでいる」ということだ。このデータのアルゴリズムはすぐに解析できた。毎日午前0時と午後0時に起動し、このネットワークすべてのデータを回覧する。そして、前回にはなかったデータ、もしくは日付やサイズが変わったデータを回収し、活動を停止する。起動から停止まで全てが全自動で行われるのである。使用者は楽ができるばかりではない。可能な限り動作を自動化することで時間のロスを少なくし、マシンのスピードを最大限に生かすことで時間に比例する回線使用料を最低限に押さえ込むことが可能になる。このツールはさぞかし普及したことだろう。「ウィルス」という爆弾が内包されているとも知らずに。

私はさんざんこのデータベースを歩き回ったが、結局ウィルスコードらしきものは見つけられなかった。恐らく、他の何かに存在するのだろう。次は、自動ログインのソフトだ。

今調べたデータベースを元に、問題の自動ログイン・ツールが公開されているボードへ行ってみる。私の想像は誤りではなかったようだ。このツールはいわゆる「フリーソフト」三種の神器ともいえるファイラ、メニュー、圧縮のそれぞれに匹敵するぐらいのアクセス数をカウントしていたのである。アクセス者は日本国内に限らず、遠いところでは南半球からも引き合いがあったようだ。日本人は概して創造的な仕事に弱いものだが、どうして、楽をするためならば信じがたいような能力を発揮する傾向がある。この自動ログインもその一つだろう。

私は新たなファイルにアクセスを開始した。

企てる者共 #3



クレギ#4は、BLOWからは約2名。(確認)



NWF軍人と、近地球の医者です。



読者で参加してる方、御一報を。



必読！！！！

原稿等締め切り

今回の締め切りは全面的に12月24日必着です。絵を描く人は時間がたっぷり有るので、その分気合の入った奴を頼みます。

Blowers26号は1月15日ごろ発送予定です。年末年始の混乱を避けるため、多少間が空くことはご承知おき下さい。

就職活動の事

最後の頼みの綱だった神奈川県警が不合格になったことで、今年就職活動は一応完了とします。皆様には大変ご心配おかけいたしました。来年度のリターン・マッチにご期待下さい。

冬コミのこと

上のことで却って気が楽になったので、多分行くと思います。場所はまだ解りませんが、1日目のただのりなさん(緑盟館?)と2日目の謎の黒幕さん(北総新選組)のテーブルには必ず顔を出すはず。どちらも大体午後1時ごろでしょうか。場に不釣り合いな老け顔の男が居たら私です(多分Blow持ち)、声をかけてみて下さい。間違っても「せらむん」「えっち」関係のところには行かない(そんな金有ったらRAM買ってる)ので、そっちで探したりしないように。

年始バトテ大会の事

年明けに久々のバトルテックをやるかと思えます。1月15日ごろを想定しているので、参加希望の方は大晦日までにご連絡願います。決定次第、電話他の取り得る最速の手段で何なりで連絡します。その関係上、FAXをお持ちの方はその番号も教えて下さい。場合によっては歌&飲み会もやりたいので、予算は5,000~10,000円程度かかるでしょう。

チャリティ・オークションの事

今回は次の通り落札されました。ありがとうございました。

航空ファン別冊	米陸軍戦闘機	1200円	山田国見 様
日本の名艦・日本の名機		各400円	菅原忠幸 様

FT参加用紙(等倍コピーし、上の線で切り離してお使い下さい)

志願先 西日本固定

搭乗機

所属飛行隊

行動選択

パイロット1

パイロット2

前回までの

撃墜機数

爆撃成功回数

作戦参加回数

スコア

参加者氏名

※「Game Graphix」の「Fictional Trooper」のキャラシートをお持ちの方は、ルール所要の項目が満たせれば、そちらでのエントリーも認めます。(当然ながらコピー可、掲載回数不問)

航海日誌

菊：今回からばちばち紙面のリストラに入ります。「休眠中」の企画は容赦なく切り捨てるので、そうなる前に担当者は対策を立てること。自分の尻は自分で拭くように。

笠：復帰第一弾の「笠原電腦診療所」はいかがでしょう。これは元々レギオン関係へ輸出していた物ですが、社長の命令で「逆輸入」して投入。質問その他お待ちします。

本：「寄生虫博物館」「笑うカイチュウ」と寄生虫の本がたてつづけに発売されたと思ったら、「ログイン」ではなぜか寄生虫の特集をやっていた。時代は今、寄生虫。(笑)

25号遅延の弁解

2654.11.11

前回程ではなかったにせよ、今号も遅れてしまいました。ざーとらしいのもうお詫びは書きませんが、少しばかり「何が有ったのか」について。

まず、休みボケがたたって「真鶴」が全然書けなくなっていました。うなりながらバックナンバーを参照しつつ、ようやく書き上げたのが11月1日。平行して「Final Troop」の原稿を仕上げ、打ち出されてきたページ数に我ながら絶句したりもしましたが...

ここで事故が起きました。俗に言う「ハードディスクを飛ばす」って奴ですが、のべ300MB相当の-----こう書くとあっさりしてますがフロッピーディスク300枚分、と書くと結構来るものがある。それにどのディスクもフルに使われている訳じゃないので、枚数をもっと増える-----アプリ再インストールの後で心身共に完全にダウンし、ビタミン剤に依存する生活が始まりました。データについてはワープロ時代のおかげでフロッピーに取る習性ができてるのでさほど困らなかったのですが、データベースのでかいファイルはサボってたので跡形もなく消滅。その復旧の方が優先した(親の同窓会のだから)関係もあって、約一週間ほど作業が完全に止まりました。今でも当分フロッピーディスクは見たくありません。MO欲しいなあ。

とどめに、いつも通りの金欠です。本が刷り上がった頃には郵便代の方に黄信号が灯っていて、その調整に手間取ったのが最後。結局、ここまでずれ込みました。

次回の遅れは1週間以内に止めたいものです。

孝行 始で
ごさいます。

いやー、暑かたです
ねえ、夏コミ。

今回も私はこのカッ→
だ、たわけですが...

死ぬかと思、たあ!

マジで、頭はモ-ロ-として
くるし、脱水おこしかけるし。
みなさんはどうでした?

まよと死にかけて
ても、声かけられ
は反応せずには
いられないのか
コスプレヤーの悲しさ
サかなのでした....



遅ればせながらS.夏コミ
にてリなさんの個人誌
「GOLDEN AGE」買わせて
いただきました。何を言う
のかな、気持ちがあた
かくなるような、そんな感
じでしたぬ。

次回作も楽しみにします。

1994.10.7

