

愛するサボテンへ

4年T科 ふんわりオムライス より

君と初めて出会ったのは、2年前の11月だったね。当時の事をまるで昨日の事のように感じる。

当時の僕は、「迷いの砂漠¹⁾」で必死になって君を植えていた。1つのテキストファイルで1つのマップのイベントを作るという当時の仕様²⁾は、多分岐イベントを作るには適さず、何度も何度も「迷いの砂漠」を作り直した。そんな過酷な作業をやり抜く事ができたのは、実は君のおかげなんだ。植えられては引っこ抜かれての繰り返しであったのにも関わらず、君は文句を言わずに「迷いの砂漠」で道しるべになってくれた。それも、僕を元気付けるように明るい笑顔で。もし、このマップ制作のパートナーが君でなかったら、完成はできなかったと思う。

でも、残念ながら君とはお別れなんだ。君も知っていたとおり、「Revival Legend³⁾」のグラフィックはある日を境に、一新されたんだ。マップチップやオブジェクトのビットマップファイルを見渡しても、どこにも君は存在しない。僕は寂しい。

君の事は絶対に忘れない。忘れられるわけが無い。ディスプレイで君の事を見る事ができなくても、君の姿は僕の脳裏に深く刻みこまれている。これから先、人生における「迷いの砂漠」に立つことがあるとしても、君との思い出を糧に精一杯生きていこうと決心したよ。

今は君に別れの言葉を送らない。なぜなら、君はこれからも僕にとって心の支えだから。

¹⁾過去に「Revival Legend」に存在したマップ。正しい道を通らないと無限ループした。

²⁾テキストファイルの各行にイベントの一つ一つの動きを記述する仕様。

条件分岐は行番号を指定する形式であったため、新たに行を追加したり削除したりする際は行番号の変り方に注意を払わなくてはならなかった。

³⁾筆者が開発者の一人として制作に携わっているRPG。