

戦車兵の操るティーゲルの 88mm が敵戦車を撃破するのが好きだ

文責:けーぢ

FPSというゲームジャンルをご存知でしょうか。(海外では First Person Shooter というそうですが)日本ではファーストパーソンシューティング=一人称視点シューティングの略とされています。私たちの世代ではニンテンドー 64 の 007 ゴールデンアイを集まってプレイした、という人も多いのではないかと思います。海外では非常に人気の高いジャンルなのですが、国内ではあまり盛んとは言えず TGA の活動としても今のところ扱う機会がありません。そこで今回は現在自分がプレイしている Call of Duty: Modern Warfare3(以下 MW3)を例に出しながら FPS を紹介しようと思います。

・こんなゲーム

まず FPS とはどのようなゲームのことなのか。一人称視点シューティングという訳がそのまま定義になっていると言ってよいでしょう。つまりプレイヤーキャラの目線がそのまま画面に表示され、弾を撃つて敵を倒すゲームです。(エースコンバットのようなフライトシューティングやロボット物を FPS に含むこともあります。ここでは人間サイズのキャラクターを操作するもの、として話を進めます。)通常のキャラを上から見下ろすタイプのゲームは三人称視点ということになります。二人称視点のゲームというのは聞いたことがありません。強いて言えば SIREN シリーズの視界ジャックがそうなのでしょうか。

話を FPS に戻しますと、人が銃を持って戦う以上たいいは軍事か SF を扱った作品になっています。数年前までは PC ゲームばかりだった FPS も HD 機の登場によって多くがコンシューマとのマルチプラットフォームとなり、気軽にプレイするところができるようになりました。軍事では Call of Duty や Battlefield、SF では HALO あたりがコンシューマ作品として有名でしょう。これらのシリーズはいずれも評価が高く、廉価版も発売されているので入門にはもってこいだと思います。

・戦場との一体感

一人称視点では画面を通して視線を共有することでキャラクターとプレイヤーの間に強い一体感が生まれます。この一体感が三人称視点では味わえないポイントで、例えばヘリに乗り込むだけのシーンでもヘリに手を掛け、座席を見、向きを変えて座り、外の敵へ銃を向ける、という一連の動作を全てキャラクターの目線で体験することになります。キャラクターとして行う些細な動作の一つ一つから戦場の空気が感じ取れるようになっているのです。キャラクターの前方しか見えないことから来る緊張もたまりません。見慣れた光景でこそないが全くのファンタジーでもない、現実の戦場に居るかのような錯覚を味わいます。HD 機で進化したグラフィックの恩恵を最も受けているのは FPS だと思っています。サラウンドも活用されているので、最先端の映像・音声技術を味わいたいという人にもお勧めしたいジャンルです。

・ゲームシステム

基本となるゲームシステムは20年ほど前に確立されており大幅な変化は起きていません。移動・照準・射撃の3つを中心としてグレナード・近接用ナイフあたりはどのゲームでも共通かと思います。操作そのものは直感でわかりやすくなっているのでプレイするまでのハードルは低いです。このシンプルなゲーム性もFPSが長く愛されている理由なのではないでしょうか。多くの操作が共通しているので一度ゲームに慣れてしまえば別のFPSに移ってもすぐ問題なくプレイできるようになる、というのもジャンルとしての特徴です。

では逆に作品ごとにどこが違うのかというと、まず見ればわかるようにモチーフです。軍事なのかSFなのか、軍事ならいつ・どこの戦場なのか。たとえテクスチャと音の違いだけでもプレイ時の感触が大きく変わるものです。次にゲームごとに固有のアクションがあります。MW3ではタイトルで「現代戦」と謳っているだけあって携帯端末から無人機を操作するなどハイテク兵器が登場します。他のゲームでは戦場に置かれた兵器・乗物を利用したりブースターで飛び回るといった動作がよくあります。そしてゲーム内のパラメータ。キャラクターの体力・移動速度といったステータスや武器の威力などの数字ですね。体力に対して武器の威力が高いと先手を取るための立ち回りが重要になり、逆に威力が低いと激しい銃撃戦が展開されるゲームになります。また移動速度やジャンプ力が高いと互いの位置が目まぐるしく入れ替わるスピーディーなゲームとなります。FPSを分類する場合にはこういったパラメータの違いからリアル系FPSとスポーツ系FPSに分けることが多いです。最後に、意外と重視されるのはマップの種類です。狭く遮蔽物が多いマップではサブマシンガン、逆に広く見通しの良いマップだとスナイパーライフルが有利になるように、地形によって有利な武器・戦術は変わります。特定の武器だけが極端に強くないようバランスよくマップが用意されているかどうか、も長くプレイする上では重要なポイントなのです。

・マルチプレイについて

特にコンシューマ機が意識され始めてからはシングルプレイにも力が入られるようになってきたと感じますが、FPSのメインはマルチプレイでしょう。シングルでは敵の出現位置がほぼ固定でサイドも味方NPCが固めてくれているので「物陰に隠れて」「よく狙って撃つ」ことを心がけていれば大体はどうにかなります。それがマルチになると操作方法こそシングルと同じでもゲーム性が大きく変わります。敵がどこにいるかわからない。マップに映るのは地形と味方の位置(と味方が発見した敵)だけ。気がついたら真後ろからナイフで刺されるかもしれない。足を止めていると格好的にされる。そんな緊張がゲームの間ずっと続きます。常に視覚と聴覚を研ぎ澄まして敵の位置を読む。そうやって1ゲームごとに気力を使い果たすのがたまたま楽しくてです。

・FPS 廃人ってこんなの

FPS 上級者のプレイはどのようなものなのか、ここでは凸スナと呼ばれる人たちのことを紹介します。(もっとも私は到底そのレベルではないので推測が混ざっています。)凸スナとは突撃スナイパーの略称です。スナイパーライフル=狙撃銃は射程・威力・精度に優れ連射速度・視野に劣るという特徴を持っています。そのため現実には遠距離において観測手とペアで行動し、発見されないことを原則として運用されています。撃ち合いには全く向かない銃なのです。ところが凸スナはスナイパーライフルを突撃に使用します。(ただし屋内など近接戦が予想される場面では制圧力の強いマシンピストルに持ち替えているようです。)どうしてそんなことが可能かという、ゲームシステムとテクニックでスナイパーライフルの短所を打ち消しているからです。MW3の通常ルールでは通常武器の場合ヘッドショットでも複数当てないとキルできないのですが、スナイパーライフルはその威力から手先・足先以外ならどこでも一撃でキルできるという仕様になっています。そのため当たりさえすれば連射速度は問題になりません。加えてクイックショットというテクニックを併用することで広い視界を確保し、近距離から遠距離まで対応できる一撃必殺のプレイスタイルが凸スナです。(クイックショットについて少しだけ説明すると、スコープを一瞬だけ覗き込むと同時に発射するという技です。これによって通常の視界を維持したままスコープの精密さで手振れを無視した射撃が可能になります。)

上手い凸スナと戦場で遭遇してしまうと本当にどうしようもありません。近距離で背後を取ったのでなければ、こちらが数発撃ち込んでいる間に一発でキルされてしまうからです。しかし精密なクイックショットには熟練が必要で、初弾が外れると大きな隙ができるので上級者向きです。その強さと難易度、そして一撃必殺の鮮やかさによって多くの憧れと恐怖(と罵り)の的となっているのが凸スナです。

・終わりに

FPSは競技として盛んで、上を見ればきりが無いことは確かです。初めのうちは「心が折れそうだ」になることもあるでしょう。しかしそれだから上達する楽しさがありますし、なにより下手でも楽しめるゲームだと思っています。「それらしい所にグレネードを投げ込んだらヒットした」「フラッシュグレネードを受けて闇雲に撃ったらヘッドショットになった」「出会い頭で一瞬早くナイフを出せた」そういうまぐれキルが楽しい。5キルや10キルされるうちのたった1キルが本当に嬉しい。そのうち敵に撃ち勝ったりチームと連携したりが自然とできるようになっていることでしょう。初心者に対してはオンラインのマッチングでも近い成績の人と当たるようになっていたり均質なチームになるよう割り振られるなど、ゲームごとに配慮されています。ミスを気にせず気楽に、銃弾丸飛び交う戦場を体験してみてください。