

総プレイ時間900時間を超えた先に

14生 廣瀬海太

FPSを初めて3年が経過し、積み上げたキル数と積み上がったデス数は、総プレイ時間、約900のうちに足並みを揃えていた。かつては30やられて、1を倒すのでやっとの新兵もよくここまで腕を上げたものだ。今やマウスとキーボードを介しているのかさえ曖昧になる有様である。X68でもバトルフィールドをプレイするものがちらほら見受けられ、部内でもBF分隊を編成できにいたっている。

御機嫌よう諸君。私は廣瀬少将だ(2016年9月現在)。今日は私が戦場で体験したことを語っていこうと思う。Oo-rah!!

FPSについて無知の者から言わせると「ああ、あの画面の下から腕が生えてて、銃を持ってるやつですな^^」らしいが、大方その見解は合っている。自機を一人称視点で操作し、画面に映る敵を画面中心までドラックし、マウスをクリック。以上はPC基準であるがコンソールもとい、コントローラー操作も似たようなもので、これが大まかな流れである。最近はこれに打撃や斬撃などの攻撃パターンを取り入れるものなどもあり、FPSじゃなくてもいいんじゃないの、といった疑問のみならず、FPSの根本さえもその存在意義を問いかけて来るラインナップぶりである。時代とともにこのジャンルは技術の制限から解き放たれ、同時プレイヤー数の増加やマップサイズの拡張、モーションキャプチャーの高精度化やグラフィックの進化から、年を重ねるごとに多様性を獲得している。扱われるテーマは古今東西の戦争や紛争だけでなく、架空戦記、SFなど枚挙に暇はないが、結局終始争いに帰着する。マップや銃声を聞きつけては限られた視点で見境なく敵を探す。自機は瞬きなどしないから正に血眼になっているのは言うまでもない。FPSはなんとも残忍なゲームだという感想を抱くかもしれないが、まあ。待て。「人の残虐性を自らの視点に立ち、啓蒙に満ちた視点から解き、また時にこうした戦争で扱われる兵器の造形に心を奪われ、時に難攻な対象に仲間とともに挑み、、、」などと魅力は尽きないが、我々は理工学を志す身。ここは一つ、バトルフィールドのどこが技術的に素晴らしく学術的に興味深いかを語っていこう。

バトルフィールドはこの世のゲーム技術の集約とでも呼べるほどに見どころがある。実際のところ、私がゲーム用PCを組んでこのゲームをやりたいと思った理由の一番がそこで、もしCODが優れているのであればそちらを選んでいたし、どうぶつの森が技術の結晶体だったとしたら、そっちを選んだに違いない。私はハマるなら最高のゲームがいいという性質なのである。とにかくバンバン打ちたいんだぜ、などという血の気の多い人間(だったわけ)ではなく、ただただこれを享受したいという思いだけで、戦場に身を投じたのである。

バトルフィールドの魅力は、美しいグラフィックも然ることながら、それにダイナミックな動きを伴わせる現実にも即した物理エンジンも注目されたい。何が現実だ！BFなどカジュアルFPSじゃないか！というボヘミアンもといARMA民には、申し訳ないが物理エンジンの話なのでゲーム性がリアルかどうかはここでは言及しない。ただし私も一介のARMA民であるので！、、、後で、Steamアカウントを教えてくださいませんか。さて、このBFシリーズ(4と1は特に)内では、あらゆるものが破壊可能となっている。壁に弾丸を撃ちこめば凹むし、地面の爆薬を起爆させれ

ば、アンブッシュ用の窪みを拵えることができる。小屋や建物は勿論、マップによっては巨大な高層ビルまで崩せる場合もある(勿論更地化しないように破壊できないものもあるが)。その崩壊具合は絶景の一言であり様々な視点からその崩落を一兵士の視点で体感できるのである。そうして崩壊した瓦礫が不運な兵士にぶつかることもまた起こりえるのである。

また、銃の弾道も重力の影響を受けて落下するのである。これは当然といえば当然だがこれが64人が一斉にドンパチしながら一つ一つの弾薬の落下を弾薬の種類によって変化するのはなかなか芸が細かいと言える。また、銃の狙撃精度も移動速度や体勢、制圧を被ることによって変化する。左右に小刻みに移動することによって、手が慣性によって手ブレを起こしているモーションなどは感動を覚えた。因みにARMAの手ブレがこれの比ではないのは分かっているのでARMA民諸君は黙っていてくれたまえ。

モーションにも細かな工夫が凝らされている。先程述べた制圧を被るとは、要は被弾か、身体付近を弾丸が通過することである。そうなった場合手元がブレるに際して体も被弾箇所を中心に大きく仰け反るようになっている。またそれに合わせて表情自体も変化する。これが確認できるのは顔全体を晒している中国援護兵だけであるが、それにしてもよく出来ている。通常の移動時でも段差による体のバランスの取り方や、多少の落下での体を屈ませる行為。一挙一動に拘りを伺わせられる度、私はこのゲームはこれほどの時間を割くに値すると確信させられるのである。

このゲームにはまった暁に私は様々なFPSをゲームをやり漁っている。被弾したら回復せず復活もなしのRainbow Six SiegeやArmaしかり、キルカメラやマップさえないRed Orchestra。趣向を変え乗員が一人でも生きている限り履帯が切れても戦える戦車ゲーム、War Thunder。軍師として戦線を押し進めるRTS(神視点ゲーム)Men of WarまたはCompany of Hero。銃の経年化の概念や耐久性、跳弾や貫通、薬莢やストックさえもエリアに残るガチリアル系FPS、Escape from Tarkov(近年発売予定)。もう何が血の気が多くないだ、頭为天辺まで浸ってんじゃねーか！！という野暮なツッコミはなしだ。以上のゲームで血が流れないことはないだろう。しかし私は戦争が科学技術を発展させたようにこうしたIT技術界限でもこうした発展の構造がここに当てはまっているのではと考えている。競い合うという行為はそれに伴ったハードそしてソフトに大きな発展を促すのである。しかして従来の残虐性を帯びた戦争とは異なり、誰も死んでいないので実際の戦争よりよっぽど健全だ。社会的に死(廃人化)を免れられぬ人もいるが。兵器やそれに伴う行為は人と切っても切れない関係にある。銃の仕組みは実に複雑で電気も通さず化学と物理学のみで弾丸を打ち出すのだ。これをシミュレートすることは、ゲームの中に現実を取り込む過程において重要な事項といえる。ただのままごとゲーに、ゲームの進化を望めるはずがないであろう。

実は少し前BF4が発売された当時は、爆風に晒された瞬間にジャンプし絶命すると20mほど吹き飛ぶというバグがあった。これが大体半年は放置されていたが、今ではそれやその他のバグはあまり確認されない。BF1では、ひとつ前のStar Wars Battle Frontのエンジンが流用されているようでうまいことまだ最適化されていない部分が見受けられ、戦車に撃ちぬかれた瞬間マップの果ての辺獄まで吹き飛ばされたり、武器が弾薬パック以外何も出せない補給兵縛りを強いられたりであったが、BF1もまた一波乱起こる気がしている。ゲーム業界を志すには実に良い教材である。諸君もこの体験をしたいとは思わんかね？因みに900時間を超えた先にとあるが別に900時間を超えなくても以上の体験はできるし、900時間を超えたところで景色は変わらない。

ただ一つとして同じ戦場はないが、総プレイ時間900時間を超えた先にあるものは大体このゲームが今のところ1時間11円で遊んでいる計算になっていることだけである。

この会誌は、自由に何を書いてもいいとお達しであるが、ここで筆を置くにはもう少しだけ余力があるので、BFのキルレを常に1以上取るための立ち回り講座をここに開校する。

まず第一に重要な事項としてBFでは「死なないこと」。これこそがキルレスコア上位者を目指す上で大切な概念である。FPSをにおいて大切なのはエイム力だが、大体先に打たれてから打ち返そうと思った時には殺られていることが多い。まず、自機の操作に慣れ、自分の体以上に思い通りに動くようになったら上等である。そうしたら、いま操作している自機になりきり、断じてここで死ぬものかという思いで望むのである。常に退路を確保し敵のアンブッシュを警戒し、被弾または制圧に気づいた瞬間(おおよそライフが65付近まで下がったあたり)にはもう、回避行動を実行できれば素晴らしい。もし諸君の中でゲーム中自機がダメージを被った瞬間「痛い！痛い！」というものが入れば、実に見込みがあると言える。

続いて重要なのが「武器の特性を知ること」である。BFでは視野を広げると意外とあっさりと敵と対面できる。そうした時、倒そうと思ってエイムを合わせるが、まあ、待て。君のそれはその距離で仕留めるのに適しているか？完璧な武器というのは存在せず向き不向きがあらゆる状況で君を味方し、時に裏切られる。威力が高くても狙撃精度が低い場合もあるし、至近距離以遠はハンドガンに及ばないものまである。いつ狩られる存在になるかは、打たれるまで分からない。サイトを覗いている時に、背後からの強襲に遭遇し、反応できてもマガジンが空なんてこともしばしばである。前線にLMGで突っ込んでランボープレイに興じてても、リロード時誰が守ってくれるのか。チームプレイを謳いつつ、実際は個人戦にならざるを得ない場合もある。自分の身は自分の持つ武器しか守ってくれないのである。だからこそ自分の持つ武器にあった立ち回りが求められるのである。ショットガン厨に青筋を立てる必要はない。彼ははるばる近接武器を拵えて前線をくぐり抜けてきたのである。そんな彼に対し「いらっしゃい！はるばるよく来たね！」という暖かい気持ちで迎撃する気概を身につけてこそ一人前なのだ。

以上の二点さえ守れば、華々しい成績を築けることであろう。しかし忘れてはいけないのはこれはあくまでゲームであり、楽しいことこそ正義である。グレネードを投げる際、現実で「Fire in the hole!」と叫び隣人から壁ドンを食らうもよし(実話)。問答無用の突撃をかます知波単プレイこそ美学とするならそれもよし。芋砂大好きそれも結構。物理エンジンの穴を突いて戦車をC4で飛ばして敵の拠点に降下させる。最高じゃないか！ロールプレイングも、死にゲーも、マゾゲーにでも、バカゲーにでもなんにでもなりうる。64人が織りなす戦場の中で自分たちで描いていく。

かつて新兵だった頃、一人で一小隊相手に小島で戦い、茂みに隠れていたさなか、ヘリの音を確認した。もはやここまでと思った時、それは味方の応援ヘリで、味方が次々と降りてきて拠点制圧していった。最後にそのヘリは島にランディングし私を回収してくれた。あの滾る思い。それを追い求めては今に至ったのである。