

# HALO

"『Halo』がこのジャンルにもたらした影響"  
「FPSを家庭用ゲーム機に定着させた」

→ 当時は家庭用ゲーム機でのFPSが少なく、FPSはパソコン用ゲームで、マウスとキーボードにて遊ぶもの、というイメージだった。それを『Halo』は、左スティックで移動、右スティックで視点操作、右トリガーで射撃という、**現在の家庭用ゲーム機における標準的な操作を採用した。**



「家庭用ゲーム機（ゲームパッド）  
という当時の常識を覆した」  
にFPSは向いていない



↑ 『Halo』とは、マイクロソフト傘下のバンジー・スタジオより2001年から発売されているゲーム。遙か未来を舞台に、兵士であるプレイヤーは、エイリアン軍であるコヴナントとの戦いに身を投じる。



← シールドの自動回復をゲームシステムにうまく取り込み、プレイヤーの緊張感を損なうことなくストレスを減少させるシステムの確立に成功した。



→ **大人数でのマルチプレイ**での楽しさを示したのも『Halo』である。初代『Halo』では画面分割に加え、システムリンクによるオフラインでのマルチプレイに対応。最大16人での対戦が楽しめる。

## FPSの歴史

1991年

『Catacomb3D』

現在のFPSの原型を作った

1992年

『Wolfenstein 3D』

FPSというジャンルが確立

1993年

『DOOM』

ダウンロード販売でFPSの知名度を上げた

1996年

『Quake』『Unreal』『Half-Life』

三大FPSと呼ばれる3DFPSの先駆け

~1998年

1997年

『ゴールデンアイ 007』

日本でもFPSを浸透させる

『Halo』

2001年

『コール オブ デューティ』

大人数での死闘の迫力と臨場感

2002年

『バトルフィールド』

ライトユーザー向けFPSを牽引

2003年

現在の多くのFPSの基礎となる  
システムを作り上げた作品



↑ → 照準が敵に重なった時の赤表示、ダメージを受けたときの方向表示、武器二丁制、チェックポイントなど、当時としては特徴的でありながら、現在のFPSにおいてオーソドックスな要素を『Halo』は生み出した。

