前回紹介した内容から、更に掘り下げてみる。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　７ＡＷＫ１１４４

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　山田　和樹

前回は私が書いている小説に使っている資料などを紹介しましたが、その中から１つ詳しく紹介したいと思います。作品名はＨＡＬＯです

Ⅰ：ＨＡＬＯとは？

　バンジー・スタジオというゲーム会社によって制作された１人称視点シューティングゲーム、通称ＦＰＳのジャンルに分類されるゲームです。このゲームの特徴として、プレイヤーは常に主人公の視点からゲームをする事ができる為、非常にレベルの高い臨場感を味わう事が出来ます。

　作品内容としては、地球が統一されてから数世紀後。人類が人口過剰による居住問題及び食糧問題解決の手段として太陽系外への進出と、太陽系内の各惑星のテラフォーミング（人類が居住可能な惑星にする為に大気改造を行う事）を行い、銀河系外縁部にまで迫った頃、突然惑星の１つがエイリアンに襲撃され、その惑星奪還のための戦いが始まります。このエイリアンは、宗教的な階層を持つコヴナントと呼ばれるエイリアン種族の共同体であり、全ての魂の救済する「大いなる旅立ち」を目指す為、遥か昔に滅びた古代人、フォアランナーの遺産であるＨＡＬＯを探し、同時に大いなる旅立ちには邪魔な存在である人類すべてを抹殺する事を目的としています。

　これに対して人類側は、惑星奪還及びコヴナントとの全面戦争を開始しましたが、地上戦闘では辛勝を収めても艦隊戦に於いて悉く敗北し、やがては地球に至る最後の防衛線にまで押し切られていきます。そして、その最後の防衛線が崩壊し、そこから脱出してきた戦艦の中に乗り込んでいた兵士を目覚めさせる事から、ゲームが始まっていくのです。

Ⅱ：時系列

ＨＡＬＯ　ＷＡＲＳ（２５３１年）

　コヴナントと最初に接触した惑星ハーベストで、友軍艦隊の支援任務の為に出撃した戦艦、スピリットオブファイアの物語。この作品に限り、ＦＰＳではなくＲＴＳ（リアルタイムストラテジー）と呼ばれるジャンルになります。物語はコヴナントが探し出そうとしているＨＡＬＯの手掛かりをスピリットオブファイアが先んじて見つけ、それを破壊するという物語です。ただし戦艦同士の戦いではなく、あくまでも地上部隊を生産、運用し、敵部隊を撃破して戦闘に勝利する事が目的と成ります。

ＨＡＬＯ：ＲＥＡＣＨ（２５５２年）

　惑星ハーベストでの戦闘から２０年後、数々の植民惑星を失った人類側は、地球までの最期の防衛線である惑星リーチを防衛する為、人類側最強の歩兵部隊、スパルタンを終結させて最後の抵抗を試みる物語。主人公はノーブル６と呼ばれるスパルタンで、正確にはスパルタンⅢと呼ばれる第３世代。尚、この作品は今年の秋に発売されるゲームである為詳細は不明ですが、既に負ける事が決まった戦いでもあります。

ＨＡＬＯ１（２５５１年）

惑星リーチでの敗北から３ヶ月後、リーチから脱出してきた戦艦オータムは、コヴナント艦隊の追撃を受けて敵部隊に戦艦内部に入り込まれようとしていた。艦載ＡＩを奪われれば地球の位置が的に判明して人類が滅亡すると言う危険な状況であった為、艦長はオータム内でコールドスリープしていた唯一のスパルタンⅡ、通称マスターチーフを目覚めさせる決定を下し、彼に艦載ＡＩコルタナを守り、地球まで帰還させる物語。

　シリーズ最初の作品。主人公であるマスターチーフは、前述のスパルタンⅢの前の世代である第２世代に当たる。実は第３世代は量産性重視で、性能的には第２世代であるマスターチーフの方が上になる。

ＨＡＬＯ２（２５５２年）

　地球への帰還を果たしたマスターチーフは、地球防衛ステーションで表彰を受けていた。しかしそこにコヴナント艦隊が突如襲撃し、マスターチーフは地球防衛ステーションに入り込んでくる敵兵の撃滅を命じられる。

　前作に引き続きマスターチーフが主人公となる。この戦いの中で、前作に登場したエイリアン種族の１つ、ヘンサイリ（人類側のコードネームはエリート）がコヴナントから離脱する様が描かれており、コヴナント側の瓦解状況が暴露され始めてくる。

ＨＡＬＯ３：ＯＤＳＴ（２５５２年）

　マスターチーフがコヴナント軍の地球効果に対して自らも地球に降下した時、地球衛星軌道上では戦艦セイ・マイネームがニューモンバサに着陸したコヴナント軍の戦艦を排除する為、スパルタン部隊に次ぐ精鋭部隊、ＯＤＳＴを投入する物語。

　主人公はルーキーと呼ばれる新人隊員。ＯＤＳＴとは軌道降下強襲歩兵を意味し、衛星軌道上に展開する艦艇からポッドに乗り込んで地上に向けて射出、地上展開を目的とした歩兵部隊。その任務の特性上、非常に高度な訓練を受けており、戦闘能力こそスパルタン部隊には及ばないが、通常部隊よりも高い戦闘スキルを誇る。尚、ＯＤＳＴはその運用方式からヘル・ジャンパーとも呼ばれる。

ＨＡＬＯ３（２５５２年）

マスターチーフが地球から一度外の惑星に出て、そして再び地球に戻ってきた後、人類側は嘗てコヴナントであったヘンサイリと同盟を結ぶことになった。コヴナントが信奉する大いなる旅立ちが、知的生命体に寄生する生物、フラッドを殲滅する為に、その餌となる自分達を葬り去る最終兵器ＨＡＬＯを起動させることである事が判明したからである。この時、フラッドは既に全銀河規模で浸食を始めており、既に地球もその例外ではなくなっていた。そこでマスターチーフはＨＡＬＯに手を加えてフラッドのみを殲滅する計画を実行に移し、同時にコヴナントを殲滅しようとする物語。シリーズの完結編となる。

　ＨＡＬＯ３でシリーズ完結編となることから、発売日には各地でイベントが催され、ゲーム内に登場する車両まで実際に製造してイベント参加させたほど。これによりマスターチーフの名前は欧米諸国に知れ渡り、任天堂のスーパーマリオに比肩する知名度を持つにいたった。因みに日本での知名度が低いのは、日本人がＦＰＳというゲームジャンルをあまり好まない為であろうとされている。

Ⅲ：スパルタンとは？

　スパルタンは、元々植民惑星で多発した反乱に対処する為に開発された強化兵の事である。最初に用意されたのはオリオン計画と呼ばれる歩兵で、これが後にスパルタンⅠと呼ばれる。完成された兵士は非常に強力な兵士達であったが、コストパフォーマンスに見合った成果は望めず、彼らはその後、各方面に配属され、通常部隊の指揮官として運用される。

　その後スパルタンⅡが開発されるが、彼らに関しては非常に非人道的な改造が行われている。骨を硬度セラミックに交換し、心肺機能の強化及び視神経の改造などを僅か１０歳から１３歳の子供に対して行っている。これらの強化改造手術の結果、１５０名ほどいたスパルタン候補のうち、スパルタンⅡとして完成したのは僅かに３３名で、２０名ほどが永続的な身体障害を患い、残りは全て死亡している。１人を製造するのに戦艦１隻分のコストが必要とされるスパルタンⅡであるが、その戦闘力は申し分なく、コヴナントに対しても有効に機能し、ハーベストでの戦闘より前に編成されたにもかかわらず、惑星リーチでの戦闘までの２０年間で僅か５名の戦死しか記録していない。しかし惑星リーチでの戦闘で過半のスパルタンⅡが失われ、生存が確認されているのは僅かに４名のみである。ただし行方不明ながらも生存している可能性が高い兵士もいる為、正確な生存者数は不明。

　更にその後開発されたスパルタンⅢは、スパルタンⅡが高コストであった事と、候補生の８割を失ってしまうなどの問題があった為、より効率的な編成を目論んだものである。人員は戦争孤児の志願兵で構成され、薬物投与による身体強化に留まっている。その為、手術成功率は１００％であるが、同時に効率よく戦闘に参加、酷く言えば効率よく死んでくれる為に使い捨てに耐え、テルモピュライの戦い（映画『３００』のモデルとなった戦い）の様に３００人単位で戦闘に投入され、投入されては損耗率が９割を超える惨状を呈している。

　このように、スパルタンと呼ばれる兵士達は非常に高い戦闘力を誇りながらも、その製造過程などは非常に残虐的なものであった事が窺える。しかし前線兵士にとっては、スパルタンは非常に頼もしい存在であることは間違いない。

参考文献・資料

テレビゲーム：ＨＡＬＯシリーズのタイムラインより

ＤＶＤ：ＨＡＬＯ　ＬＥＧＥＮＤ

ＨＡＬＯシリーズ各小説（数が多過ぎるので名称等は省略）

ＨＡＬＯシリーズ公式ホームページ

<http://www.halo3.jp/>

ＨＡＬＯ３　トレイラー

<http://www.youtube.com/watch?v=9z36WDj2PcU>

ＨＡＬＯ：ＲＥＡＣＨ　トレイラー

<http://www.youtube.com/watch?v=k9ez7iNjoVg&feature=channel>