

プレイ動画

[GAME LIFE](#) より動画レビューを拝借させていただいています。

DOOM

DOOMとは [id Software](#) が [FPS](#) の名を世に知らしめた作品です。前身の Wolfenstein 3D で得たものの発展形といった内容です。今作から擬似 3D ながら高さの概念が生まれました。

発売当時は、マウス + キーボードでの操作スタイルが定着していなかったため、上下を見渡すことは出来ず、高低差のあるところには、自動的に照準を合わせ弾が飛んでいきました (AUTO AIM)。

また「擬似 3D」という言葉が表すように、ゲームマップ内は 3D 空間のようでも、[アイテム](#)、[モンスター](#)などのオブジェクトは 2D でした。現在では完全な 3D が当然となり、どれだけ美しくリアルにするかが昨今の FPS では重要視されるため、残念ながら画質面ではこれらに劣ります。

ゲームスタイルは今の表現で言うとスポーツ系 FPS に分類されます。[シングルプレイ](#)は、[プレイヤー](#)の隙を突いてくる[トラップ](#)、計算し尽された[モンスター](#)配置など、今でも熱狂的なファンがいます。[マルチプレイ](#)でもデスマッチ (殺し合い) で、かつて世界中が熱狂していました。今でも[改良エンジン](#)を使ったマルチプレイは盛んに行われています。

Doom はリリース後間もなくしてオープンソース化され、上下視点変更、OpenGL 対応など、当時にはなかった機能が追加されています。