

# スーパースコープを引っ張り出してみた

## 2J TALE

### そもそもスーパースコープって？

スーパースコープは1993年に任天堂から発売されたスーパーファミコンの周辺機器。肩に担ぐバズーカの形をしており、テレビの上にセンサーを置いてバズーカのボタンを押すと赤外線が発射される。スコープホルダーが付属されており、片目で覗き込んで標準を合わせるようになっている。

### プレイしたゲーム

そもそもスーパースコープは日本であまり流行らなかったため、ソフトの絶対数が少ない。私が持っているのは以下の3本のみであった。

#### ①スーパースコープ6

スーパースコープを用いたミニゲーム集。ブロックを撃って形を崩せるテトリス（正式名称：ブラストリス）やウサギのような不思議生命体を撃ちぬくモグラ叩き（正式名称：モールパトロール）といったユニークなものから、画面端から飛んでくるミサイルを撃墜するシューティング（正式名称：インターセプター）、3Dの画面で敵戦闘機を撃ち抜くゲーム（正式名称：エンゲージ）といったミリタリーなものも含まれている。

#### ②スペースバズーカ

敵ロボットと1対1で戦うFPS感覚のガンシューティング。格闘ゲームのように敵と自分にHPゲージがあり、ダメージは相手のどの部位に当たったかで変化する。敵も自分も激しく動くため（プレイヤーの移動は自動）、狙いが定まらなかったり敵の弾の撃墜に追われたりと緊張感のある戦いが繰り返される。

スピード感のあるガンシューティングという点が非常に新鮮で、小学生時代はかなりやりこんだ。また、敵の個性が多彩で四肢を撃つとブーメランのように飛んで行く機体や、残像を出して移動するため狙いがなかなか定まらない機体など、ユニークな要素があったこともこのゲームの魅力であったと思う。今プレイしても素晴らしい完成度であると感じている。

メタルコンバットという続編が作られたが、スペースバズーカの人気が高かったため日本未発売となってしまった。ニコニコ動画にプレイ動画も上がっているのは是非見てほしい。

### ③ヨッシーのロードハンティング

スーパースコープで武装したマリオがヨッシーに乗ってジュエリーランドで暴れまわるシューティング。プレイヤーはマリオになって迫りくる敵を撃ち抜いていく。ヨッシーは基本的に勝手に前進するため、正確に敵を撃てないとダメージを受けてしまう。また、マリオ視点のため画面にヨッシーの頭が入っており、撃つとヨッシーがこっちを向いてダメージを受けるという愉快的仕様もある。私は道中で敵が出ない場所ではよくヨッシーを撃って暇を潰していた。

全12ステージとそこそこなボリュームを持ち、ハードモードもある。難易度はかなり優しく作られているため、当時小学生の私でも楽々クリアすることができた。敵の当たり判定が大きめなため、シューティングが苦手という人もすぐに慣れることができるというのがとてもありがたい。しかし、セーブ機能がなかったためにクリアできなければまた最初からというのが非常に惜しかった。

### 感想

スーパースコープは体感型ゲームがゲームセンターぐらいにしかなかった当時において非常に斬新であった。今思えばWiiの先駆け的な存在であったといえるだろう。ゲームも本数こそ少ないが、どれも優秀であっただけにすぐに世間から消滅してしまったことが残念でならない。肩や目の疲労、大量の電池の消耗（単3電池6本が必要）といった点から当時は人気を得られなかったが、Wiiのような体感型のハードが受け入れられ、大乱闘スマッシュブラザーズDXおよびXにおいてアイテムとして登場して知名度が上がった今ならば、これを改善したものが登場してもいいような気がしてならない。