

ハイスコア

HI SCORE GIRL



ガール

大
技
林

だい

ぎ

りん

ウル技

ハイスコアガール STAGE 1 解説ブックレット

SAMPLE

ROUND 1

脚本：滝沢康彦 コンテ・演出：山川吉樹
CGディレクター：鈴木清介 (SMDE)

HI SCORE GIRL

STORY

1991年、小学6年生の矢口春雄は今日もゲーセンでゲームの腕前を磨くことに余念がない。だがそこに、成績優秀で家は金持ちという同級生・大野雄と出会う。自分とは住む世界が違うはずの彼女に格ゲー対戦で自身の運命を止められ、ハルオは品を怒まわしく思う。こうして神の運命の糸のボーイミーツガール作品は幕を開けた。

置きクレジント

投入口に硬貨を置いて、順番を待つ行為。しばしば「置きクレ」と通称される。あらかじめ硬貨を投入して順番を待つという慣習も存在し、「クレジントを入れる」「クレジントする」などと称された。CREDIT:10などと硬貨の投入枚数がモニターに表示される。

湾岸戦争

1991年1月17日、アメリカ軍を中心とする多国連軍が、湾岸の8月にクウェートへ侵攻したイラクに対して攻撃を開始した。1ヶ月半の戦闘のち、多国連軍が勝利、クウェートは解放された。ミサイルで空爆される様子がリアルタイムでTV報道されたため、「ビデオゲームウォー」と呼ばれた。



ストリートファイターII
「ストリートファイターII」は、カプコンより1991年稼働開始。8人のキャラクターから1人を選び、各国を代表するストリートファイターたちと戦う。当時の感覚ではレバーと6個あるボタンの操作や複雑な必殺技コマンドの入力が非常に難しく、対CPU戦が主流だった。これをクリアしたプレイヤーが増えると同様プレイヤーも増えられ、プレイヤー人口は爆発的に増加した。

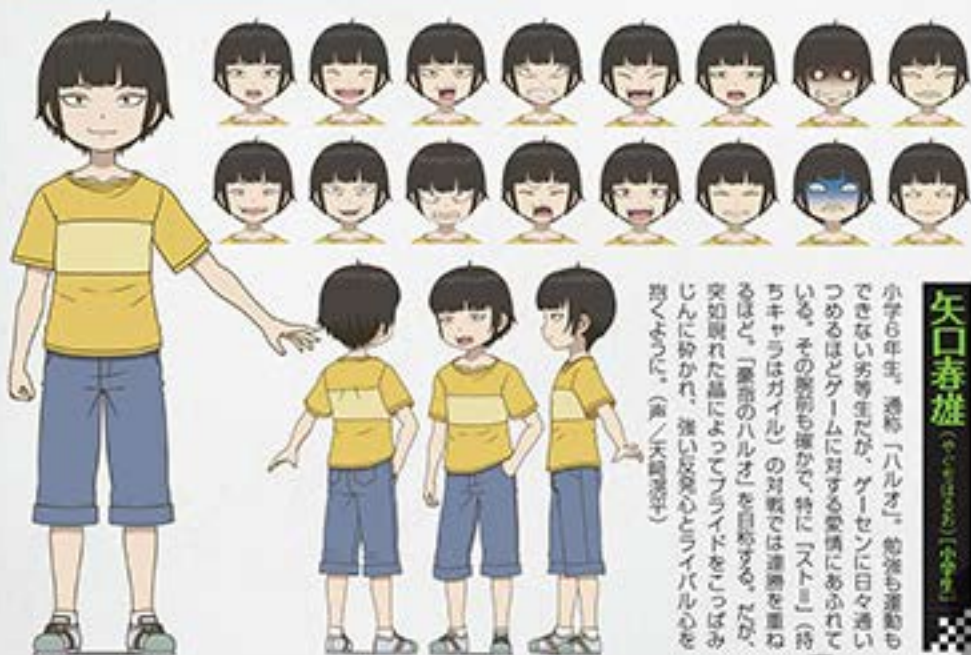
メディアタイプ筐体

1980年代後半に登場した、画面を斜めにした筐体。「通信対戦が定着するまで、ストIIの対戦は筐体にプレイヤーが隣り合って捲りプレイしていました。ただ、アニメで当時少なかった筐体同士を接続した対戦台にしているのは、住む世界の違うハルオと品をゲームを通じて対面させてから出会う原作ならではの表現だと思っています」(石黒)



矢口春雄

小学6年生。通称「ハルオ」。勉強も運動もできない劣等生だが、ゲーセンに日々通いつめるほどゲームに対する愛情にあふれている。その強弱も確かで、特に「ストII」(持ちキャラはハルオ)の対戦では運籌を固めるほど、「豪傑のハルオ」を自称する。だが、突如襲われた品によってプライドをこぼせば、じんに砕かれ、強い反発心とプライド心を抱くようになる。(声/大岡忠男)



ザンギエフ

「ストリートファイターII」シリーズに登場する、ソ連(1991年当時)代表のストリートファイター。品がマイクアップとして使用できるが、動きが鈍重であることと身体が大きい「波動拳」はか「飛び道具」に当たりやすいことが弱み。そのぶん、必殺技「スクリーンバインド」の威力は体力ゲージが3分の1ほど減るすさまじいもので、「スクリーンバインド」の状態になった相手は脱出が困難となる。

昇龍拳コマンド

劇中で図解されているように、レバーを「上」と操作すると同時にパンチボタンで出る、リュウやケンが使用できる必殺技。「Z」を強くように操作するとい、と紹介されたこともあるが、初心者には出るのが困難だった。ザンギエフのスクリーンバインドドライバーはレバー回転とさらに難易度が高くなるが、原理上は4分の3回転でもコマンドが成立する。



元『ゲームスト』編集長

石井ぜんじ

ISHII ZENJI

『ハイスコアガール』は
あの時代にああいうドラマがあった
ということを描いてくれた

「ハイスコアガール」の主人公・ハルオが愛読する『ゲームスト』は、1986年4月に創刊され、1999年8月まで刊行されたアーケードゲーム専門誌。当時、ゲーマーたちのバイブルであった同誌に創刊第2号から参加し、のちに編集長として雑誌を牽引していったのが石井ぜんじ氏である。ゲーセンがアミューズメント施設へと移り変わる90年代、そんなゲームシーンをよく知る石井氏の言葉からはあらたな『ハイスコアガール』の魅力が見えてくる。

日本に「対戦」という文化
を持ち込んだ「ストII」

「ハイスコアガール」に登場するゲームの中でも、「ストII」は特に重要な役割を果たしています。「ストII」から始まるブームをどのように見ていましたか？

石井 「ストII」のヒットはゲームセンターの歴史で、一、二を争う熱狂だったと思います。カブコンはグラフィックが良かったので『魔界村』が出る前から注目していて、「ゲームスト」で最初にやっただけで、社長インタビューもカブコンでした。1987年くらいかな。だから、カブコンの人ともわりと仲が良く、「ストII」も発売前から取材に行くような体制にはなっていましたね。取材に行ってみたら完成度が飛び抜けて高かったんです。ゲームショウに出しても大人気でしたし、「ゲームスト」としては巻頭で大特集していきましようとなりました。

———そこまでブームとなった理由はどこにあると感じていますか？
石井 今も言ったようにタオリタイが飛び抜けていましたから

ね。特に、発売される前から「対戦」の調整がしっかりとされていたので、1人プレイで遊ばなければ人間的対戦をやり始めたら面白くなって、「ストII」という感じで全国に広まっていきました。日本のゲームセンターになかった「対戦」という文化を持ち込んだタイトルだったんです。だから、発売前から対戦がブームになるまで1年近くかかっていたと思います。あとは開発者である西谷亮さん（現、アリア代表取締役社長）の力も大きいですね。西谷さんは、ゲームに詳しい人が開発者になって成功した、一歩の例だと思っています。マニアとしての視点で「ストII」には入っていました。しっかりと調整もしますし、発想やアイデアをゲームに落とし込める力も本音にすごいものがあると思います。「ファイナルファイト」も西谷さんが関わったタイトルです。キャラクターの迫力も売れた理由の一つですが、ゲーム的にもしっかりと遊べるものに仕上がっていました。

———記事に関しては、メーカーと連携することが多かったですか？

石井 80年代、アーケード専門誌はうちだけでしたから。多分僕が最初だと思えますが、例えば、『R・T・P』は半年くらいの期間を見据えて、記事の掲載スケジュールをメーカーとやり取りしていました。「ここで記事を出して盛り上げて、このくらい寿命が続けばゲームセンターの

ゲームとしては成功だと思えます」という感じでした。

———ではメーカーとの関係も良かったですね。
石井 そうですね。取材で大坂のカブコンに行ったら、向こうがワクワクしながら対戦していました。うと言ってくることもありましたが、僕らは発売前なので

