

ウル技^{テク}

ハイスコア

HI SCORE GIRL

ガール

SAMPLE
大技林

ハイスコアガール
STAGE 3
解説ブックレット

HI SCORE INTERVIEW Vol. 3



プログラマー
梅原大吾

DAIGO UMEHARA

言葉にするのは難しいですが
「空気」を感じました

「世界でも最も長く賞金を稼いでいるプログラマー」「最も視聴されたビデオゲームの試合」などでギネスブックにその名を残す、梅原大吾氏。彼は、ハルオが憧れた「ゲーマーとして食って」いく仕事を日本人で初めて実現させた人物でもある。ハルオ、品、小春、それ以外のさまざまなゲーマーたちと梅原氏の姿を重ね合わせることでまた違った「ハイスコアガール」の姿が見えてくる。

懐かしさと嬉しさを
感じる押切先生のすごさ

——「ハイスコアガール」との最初の出会いから教えてもらえますか？

梅原 漫画喫茶に入ったとき、オスメの漫画として紹介されていたんですね。ゲームやゲームセンターが描かれた漫画ってあまりなかったんで、そういうのが人気になったってことが嬉しかった覚えがあります。それに懐かしかったですね。漫画を読むと、作者の押切先生は自分の体験を元にしてるのが明らかだったので、資料を見て描いているのではないことは、ゲームに通っていた自分たちにはわかりました。こういうゲームがあったとか、置きコインや映画ソニッタとか、そういったことは少し調べれば描けると思うんですが、10年以上前の「空気」は現場にいないとわからないことなので、そこを再現しているのはすごいと思いました。昔の記憶をこんなにも鮮明に描けるのか、と驚きましたね。

——どういったシーンで、そういう空気感や雰囲気を感じたので

しょうか？

梅原 最終的には細かな演出の部分だとは思いますが、その前にもっと大きな何かがあって、例えば、登場するキャラクターたちがごちゃごちゃしている部分というのは、実際にその場にいないとわからないところなんです。彼や彼女たちがどうでもいいけどわりとすごく興奮していて、僕たちには「当時、僕かにかういうところで興奮したな」というのがわかるんです。でも、それは資料を見ただけでは絶対わからない。あとは、台詞回しもそうだと思います。でも、それらを言葉にするのは難しく、やっぱり「空気」ということになりですね。結局何によってその空気が作り出されているのかも自分にはわかりません。そこが押切先生のすごさでしょうね。

——ゲーマーの気持ちがそこに込められている？

梅原 だから、ネオジオCDはお金持ちが持っているとか、PCエンジンを持っているやつは普通じゃない、みたいな(笑)。そういう細かいところを見て、「そう

そう」と思いますね。

——「ハイスコアガール」のゲームで、お前はやはりサターン派ですか？

梅原 実は当時、ゲーム大会の賞品にセガサターンやプレイステーションがあったんですが、自分が出場するような大会ではなかなかそれが賞品になっていないので、でも何か買おうとして、でも買えない、だからプレイステーションを買わずに、少し遅れてから賞品でもらいました。当時としては「スバロス」が唯一買われていたんですけど、買わなかったですか？

梅原 3D0はめちゃくちゃ欲しかったですね。当時、「ストII」は家庭用の完全再現はできず、基板でしかやれなかったの。しかも、今で言うトレイニンクモードはなかったんで、試したいことを練習したいことがあったらゲームセンターに行くと、2Pは無人のまま、1P側でプレイするしかなかったんです。だから、ガードさせようと思ったからカバンをレバーにひっかけてガードさせていました。その苦労も3D0を手に入られれば全部

なくなるかと思うとすごく欲しかったんです。でも、3D0は高くて(笑)。とてもじゃないですが買えませんでした。

——54800円でしたからね。しかも、タイトル数が少なく、「ストII」以外にキラソフットとなるようなタイトルは少ない印象でした。

梅原 「ストII」のためとはいえ、子供には手が出ない値段でした。ハルオは、魅力的な家庭用ゲームにも心奪われていました。梅原さんは？

梅原 自分はハルオよりもっとゲームセンターにがっつりハマっていたので、家庭用ゲームはほとんどやらなかったです。「DQ」と「F1」だけはやっていましたが、格ゲーにどっぷりという生活になってからはそれもやらなくなりました。だから、「DQ」は「F1」で止まっています。「F1」以降は30歳くらいになつてから全部一気にクリアしたんじゃないかな。

——気晴らしにはかのゲームを遊ぶというところもなかったんですか？

梅原 格ゲーに対しては、「打ち

ROUND 9

脚本：富田将子 コンテ：大庭秀隆
演出：山川浩樹 CGディレクター：鈴木勇介 (SMOE)

HI SCORE GIRL

STORY

1994年、中学最後の夏休み。ハルオはゲーセンで品を見て思う、「こいつといるのは楽しいな」。だが、夏休みが終われば高校受験は目の前。進学先へ進む品と自分自身を迷わせたがえてしまう。品と一緒にいるときが楽しいと気づいたハルオは、品と同じ上級高校を受験することを決意する。あれだけ通ったゲーセンにも行かず、激熱のゲーム業界にも目もくれない。ハルオは勉強に励む。受験当日、じいやの計らいで久しぶりに品と会話する機会を得たハルオは、思いの一部を伝える。ハルオの手を握る品。だが現実はずしく、ハルオは不合格となる。

ストなんとって映画の主題歌

「ストなんとって」の主題歌は、ハルオママが鼻歌で歌っているのは劇場アニメ「ストリートファイターII MOVIE」の主題歌。アーケード版「ストリートファイターII」の「ドクマザックバトル」は、その後のクラリアットスナックながらラウ・ケン・ケンの戦いが再現できる2対1の対戦モードで、この曲のメロオケが流れる。



注意書き(ごまかさない)

ゲーム雑誌・優待を賜った石黒氏によると「インターネットが普及する前は、ゲームセンターの事務所にはパソコンやプリンター、ラミネーターがないことが多く、店舗からのアナウンスはもっぱら手書きの貼り紙が利用されました。大きい紙を買いに行くよりは、メーカーから送られてくるゲームのチラシやポスターの裏を利用することのほうが多かったようです。これは校心のある店員が、多量に買ったもののタイムを減らすことも、「台パン禁止」の貼り紙は当時の雰囲気を表しています」。

プロジェクトンディスプレイ

「バーチャファイター」が初動で稼働したスーパードットマトリクスディスプレイのプロジェクトを採用し、格段に綺麗なグラフィックを実現しました。作中にこれまで登場してきたアーケードゲームはブラウン管方式のため定数を表現していましたが、このシーンでは走査線を消し、布地のよう表現にしています(右巻)。

結城山(ごまかさない)

「バーチャファイター」シリーズに登場する八極拳の使い手。主役ながらコマンド入力がとても難しく、上級者向けキャラといえる。名前も品と同じことから使用キャラとなったようだ。



矢口家/食卓

独歩頂膝からの鉄山寮

「こぼれおしり」の作者である。この部屋は非常に高レベルであるが、さらにそれを高めた連続技を成立させようと品はパイプで練習をしている。ハルオが及んだことにより鉄山寮を加えた連続技を成立させ、完成させたようだ。技術的な話をする、独歩頂膝(投げ合)でK+G後1ワレーム(30分の1秒)以内にGを離す)から鉄山寮(「P+K」を入力しており、技の性質上、背面ヒットとなり、通常ではありえないダメージとなる。アニメでは品のレバーとボタンの操作が表現されている。



矢口家昼食



ゲームセンター文化史 No.13

携帯電話やインターネットはごくごく一部の人が手にできなかったこの時代、通信、連絡などは電話や手紙に頼った。ファン同士の交流も同様で、同じ趣味・嗜好の仲間を募集するコーナーとして「ゲームスト」誌には「伝言板」というコーナーがあった。住所は堂々と掲載されるが、私書箱(郵便局で郵便物を受け取れる)を使う人もいた。「ゲームスト」に限らず、当時の雑誌にはいわゆる「文通相手募集」のコーナーが設けられていた例が多い。また、今も命脈を保っているコミュニケーションツールに「ノート」がある。大きなゲームセンターに用意されていることが多く、見への要望やゲームの感想、攻略情報、イラストなど常連客は好きなことを書いた。ノートから常連同士の交流が始まったことも多い。ノートは当時のアニメショップなどでよく見られた。