



川中島の合戦のパッケージ。写真左がオリジナルで同下はリメイク版
シブサワ・コウさん
デビュー作は「川中島」

昨年創作活動40周年を迎えたシブサワ・コウさん。最初に手掛けたゲームは、山梨県民にもなじみ深い武田信玄と上杉謙信の戦いを題材にした「川中島の合戦」だった。

川中島の合戦が発売されたのは1981年。当時は染料と工業薬品の販売会社だった光栄(コーポレートモーゲームスの前身)内にシブサワさんが立ち上げた部門「光栄マイコンシステム」で制作された。

なぜ、数あるジャンルの中で歴史ゲーム開拓の道を選んだのか。シブサワさんは「単純に歴史が好きだったからです」と言う。

栃木県足利市で生まれ育ち、幼少期から足利氏にまつわる史跡が身近にあった。

「自然に歴史が好きになり、過去の英雄傑たちに興味を持つようになりました」と振り返る。

では、なぜ川中島の合戦だったのか。その答えは、ゲームシステムにある。

次回は16日に掲載します。

「キャラ」で生きる郷土の英雄

人気ゲームクリエーターが込めた思いとは

世間共通のイメージに沿う

信長の野望シリーズの生みの親であり、「三国志」シリーズや「ウイニングポスト」シリーズなど数々のヒット作を世に送り出してきたシブサワ・コウさん。現在もゲームクリエーターとして第一線を走るシブサワさんに、信玄に対するイメージや自身の作品における信玄のコンセプト、創作に影響を与えたエピソードなどを聞いた。

「信玄に対するイメージを教えてください。」「優れた武将であることはもちろんですが、『人は城人』は石垣、人は堀、情けは味方、仇は敵なり」という言葉に表されるように、領民や配下の武将たちを大事にした人物というイメージです」

「信玄のデザインのコンセプトは、『長谷川等伯による『伝武田信玄像』やJR甲府駅前にある銅像をはじめ、映画やテレビドラマなど、武田信玄のイメージは多くの人の中である程度出来上がっているかと思います。『信長の野望』シリーズではそのイメージを大切にしています。赤い胴丸鎧にいた諫訪法性兜をかぶり、手には軍配といった姿はやはり多くの方が思い浮かべられるのではないかでしょうか」

「『統率』というバランス要素について教えてください。」「『統率』というバランス要素をかぶり、手には軍配といった姿はやはり多くの方に思われるのではないか」と、赤鬼の前立てでヤクの毛がついています。赤い胴丸鎧にいた諫訪法性兜をかぶり、手には軍配といった姿はやはり多くの方が思い浮かべられるのではないかでしょうか」

「信玄を描く際、『武将を描く際に、信玄の兵法に精通して、孫子の兵法を指揮の上に部隊を指

川中島の合戦を皮切りに、信長の野望シリーズ、三国志シリーズなど数々のヒット作を世に送り出したシブサワさん。近年はNHK大河ドラマの制作協力など、ゲームの世界以外で名前を聞く機会も多い。

シブサワさんは山梨県民に向けて、「今年発売する『信長の野望・新生』をはじめ、さまざまな形で武田家が活躍するゲームをお届けしてまいりますので、今後ともどうぞ注目ください」とメッセージを送った。

歴史ゲームのレジェンド シブサワ・コウさん

プロフィール
本名: 藤川陽一(えりかわ・よういち)
さん。コーポレートモーゲームス代表取締役会長兼CEO。1981年に最初の作品「川中島の合戦」を発表。昨年創作活動40周年を迎えた。シブサワ・コウはクリエーター・プロデューサーとしての名義で、当初は藤川さんであることは公表していなかった。

れぞれ個性を持つて生き生きと躍動する戦国時代を再現する作品になっています。戦士たちとのぎを削ります。戦士の能力値は全武将の中でもトップクラス。特に統率力に秀でています。それぞれ地元の方にとて、信玄も謙信も全ての武将を立派な人物として描いています。それが善と悪ではなく、どちらもそれぞれの志を描く際に意識すること、重視しています。

「最新のAI(人工知能)技術を駆使して、武将たちがそのままゲームになりますか。『最新のAI(人工知能)技術を駆使して、武将たちがそのままゲームになりますか。』

（信玄に対するイメージを教えてください。）

（優れた武将であることはもちろんですが、『人は城人』は石垣、人は堀、情けは味方、仇は敵なり）

（『信玄のデザインのコンセプトは、『長谷川等伯による『伝武田信玄像』やJR甲府駅前にある銅像をはじめ、映画やテレビドラマなど、武田信玄のイメージは多くの人の中である程度出来上がっているかと思います。『信長の野望』シリーズではそのイメージを大切にしています。赤い胴丸鎧にいた諫訪法性兜をかぶり、手には軍配といった姿はやはり多くの方が思い浮かべられるのではないかでしょうか』）

（信玄を描く際、『武将を描く際に、信玄の兵法に精通して、孫子の兵法を指揮の上に部隊を指

（信玄に対するイメージを教えてください。）

（『統率』というバランス要素について教えてください。）

（『信玄のキャラクター設定について教えてください。）

（『信玄のキャラクター設定について教えてください。）

（『信玄を描く際、『武将を描く際に、信玄の兵法に精通して、孫子の兵法を指揮の上に部隊を指

（信玄に対するイメージを教えてください。）

（『信玄のキャラクター設定について教えてください。）

（『信玄を描く際、『武将を描く際に、信玄の兵法に精通して、孫子の兵法を指揮の上に部隊を指

（信玄に対するイメージを教えてください。）