Shingen in the Game

GAMEと信玄

企画・制作 山梨日日新聞社広告局

第4回 モンストライク／ミクシィ

迫力満点 味方生かす猛将

ミクシィが手掛けるスマートフォン向けゲーム「モンスターストライク（モンスト）」にはゲーム性に加え、特徴を捉えつつ絶妙にデフォルメされたイラストにもファンが多い大人気タイトルだ。作中における信玄の活躍や信玄を含め実在の人物をモデルにした個性豊かなキャラクターが多数登場する。モンスト特徴を、同社のキャラクタープロデュース担当者、デザイン担当者らに聞いた。

モンストは2013年にリリースされた、味方と敵が順番に行動するターン制のロールプレイングゲーム（RPG）。4体のモンスター（キャラクター）でチームをつくってクエストに挑戦する。自分のキャラクターを指で引っぱって弾き、敵にぶつけて倒していく。

育成要素があり、クエストを進めて特定のアイテムを集めることでキャラクターをパワーアップできる。「進化前」「進化」「神化」「獣神化」など、成長に合わせてイラストや能力が異なるさまざまな形態が用意されているのも特徴だ。

信玄は14年に行われたゲーム内のイベントで、上杉謙信、徳川家康と共に初登場。現在も、強力なキャラクターをランダムで入手できる電子くじ「ガチャ」で仲間にすることができる。仲間にした直後の進化前は若い姿だが、育成を進めていくと壮年の力強い姿へと変化していく。

モンストでは特定のアイテムを集めてキャラクターを成長させることが可能。右上から反時計回りに、獣神化、神化、進化、進化前の武田信玄

進化前、進化、神化の姿はいずれも風林火山と書かれた軍配を武器に戦うキャラクター。いずれも鋭い眼光の精悍（せいかん）な顔つきで、赤い髪やかぶとの毛は、武田の「赤備え」を連想させる。

信玄が最も成長した姿である獣神化の「豪胆無比なる甲斐の虎 武田信玄」は、第3次川中島の合戦の後に出家したという史実を思わせる坊主頭が特徴的。鋭い眼光や鍛え抜かれた肉体にも磨きがかかり、デフォルメされていながら、猛々（たけだけ）しさ、勇壮さが伝わる迫力満点のイラストだ。

モンストでは、キャラクターを敵にぶつけて直接攻撃するだけでなく、仲間にぶつけて各キャラクター固有の能力「友情コンボ」を発動させるのも重要な戦略。獣神化の信玄は、発動すると周囲の仲間の友情コンボを誘発することができる友情コンボ「超爆発」を所持。各キャラクターが持つ固有の必殺技「ストライクショット」では、ぶつけた敵の弱点をあらわにして味方の攻撃の威力を高めることができる。力強い見た目とは裏腹に、仲間のサポートを得意としている。

信玄の能力を設定した担当者のこだわりも強く、「信玄の有名な言葉『人は城、人は石垣、人は堀、情けは味方、仇は敵なり』を参考にしています。仲間を生かすキャラクターとして能力を設定しました」と話していた。

ゲーム紹介

モンスターストライク MONSTER STRIKE ©XFLAG

画面を指でタッチ操作するスマートフォンの特性を活用した大人気スマホゲーム。自分のモンスターを指で引っぱって弾き、敵のモンスターに当てて倒していくターン制のゲームで、壁やモンスターへの「跳ね返り」や「ぶつかり」を上手く活用することで、クエストを攻略する＝写真。友人らと最大4人まで同時に遊べる協力プレイ（マルチプレイ）が特徴。2013年10月にリリースされ、今年3月には世界累計利用者数が5700万人を突破した。関連タイトル「モンスターストライク スタジアム」を使用したeスポーツ大会も多数開催されている。

©XFLAG

次回は4月2日に掲載します。

キャラクター制作者に聞く

プロデュース担当 和田さん／デザイン担当 古川さん

テーマは「熱さ」「漢臭さ」

モンスターストライクで登場する武田信玄のコンセプトなどについて、ミクシィモンスト事業本部コンテンツクリエイション室キャラクタープロデュースグループの和田尚乃さんと、同室アートグループの古川健さんに聞いた。

クエスト中はイラストがさらにデフォルメされた「ボール絵」でキャラクターが表現される。左上から時計回りに、獣神化、神化、進化、進化前

―キャラクター制作のコンセプトは。

和田尚乃さん　モンストは、「みんなでワイワイ楽しく、一人ではなくみんなで助け合おう」というメッセージを大切にしています。そのメッセージに寄り添えるように、キャラクターを制作しています。また、モンストらしい一癖ある遊び心を入れ、魅力的なキャラクターを創出することを心掛けています。

―信玄のデザインコンセプトは。

和田さん　武田家臣団をまとめ上げるカリスマ性あふれる武将として制作しました。甲斐の虎と言われることから、虎のデザインを随所に入れております。軍旗に記されていた「疾如風、徐如林、侵掠如火、不動如山」の理念を、風林火山の文字にし、軍配に入れたり、能力として使用したりしています。

古川健さん　美男・美女のキャラクターになりがちなところを、「熱い」「漢臭い」（おとこ）テイストでいかに格好良く仕上げられるかをテーマに取り組みました。獣神化イラストではそれぞれ「風」「林」「火」「山」と描かれた石を拳で殴ると文字に対応した能力が発動する設定です。イラストに描かれたシーンでは「火」の石を殴ることによって炎を発生させています。単純に手から炎を出すのではなく、パンチを経由することでより力強さが感じられるよう表現しました。

―影響を受けたエピソードはありますか。

和田さん　川中島の戦いや三方原の戦いを参考に着想しました。謙信の刀を軍配で受けたというエピソードから、軍配を使用して戦うキャラクターにしています。獣神化では、武田家家紋から着想して技に使用しています。

―信玄に対するイメージを教えてください。

和田さん　知勇に優れた戦上手な武将であり、民や家臣を大切にし、情に厚い男の中の男といったイメージです。制作の際にもこのイメージを参考にしました。

―実在した人物をモデルにしたキャラクターメイキングの魅力や苦労を教えてください。

和田さん　実在した方のイメージを大切にしつつ、モンスト的な遊び心を加え魅力的なキャラクターを創出することを心掛けています。そのために、人物が持つ小さなエピソードも調べて発想を膨らませて一人のキャラクターを作り上げることに魅力を感じています。