

MAKING OF  
DRAGON QUEST

監修

石ノ森章太郎

作画

滝沢ひろゆき (石森プロ)

企画

 エニックス

●マンガ●



●マンガ●

ドラゴンクエストへの道

ドラゴンクエストへの道

監修 石ノ森章太郎  
作画 滝沢ひろゆき  
(石森プロ)

エニックス

# CHARACTERS



なかむら こういち  
中村 光一

昭和39年、香川県生まれ。  
ドラゴンクエストシリーズ、メインプログラ  
ム担当。高校時代、エニックス主催「ゲーム  
ホビープログラムコンテスト」で優秀賞を受  
賞。以来、ゲームプログラマーとして活躍。  
主な作品として、「ドアドア」(ファミコン  
・パソコン)、「ニュートロン」(パソコン)  
等がある。



ほりい ゆうじ  
堀井 雄二

昭和29年、兵庫県生まれ。  
ドラゴンクエストシリーズ、シナリオ担当。  
早稲田大学卒業後、フリーライターを経て、  
ゲームシナリオライターとなる。  
主な作品として、「ポートピア連続殺人事件」  
(ファミコン・パソコン)、「軽井沢誘拐案内」  
(パソコン)等がある。



とりやま あきら  
鳥山 明

愛知県在住、マンガ家。  
ドラゴンクエストシリーズ、キャラクター  
デザイン担当。  
昭和55年、少年ジャンプより「Dr.スランプ」に  
てデビュー。  
現在、同誌にて「ドラゴンボール」を連載中。



すぎやま こういち  
すぎやま  
こういち

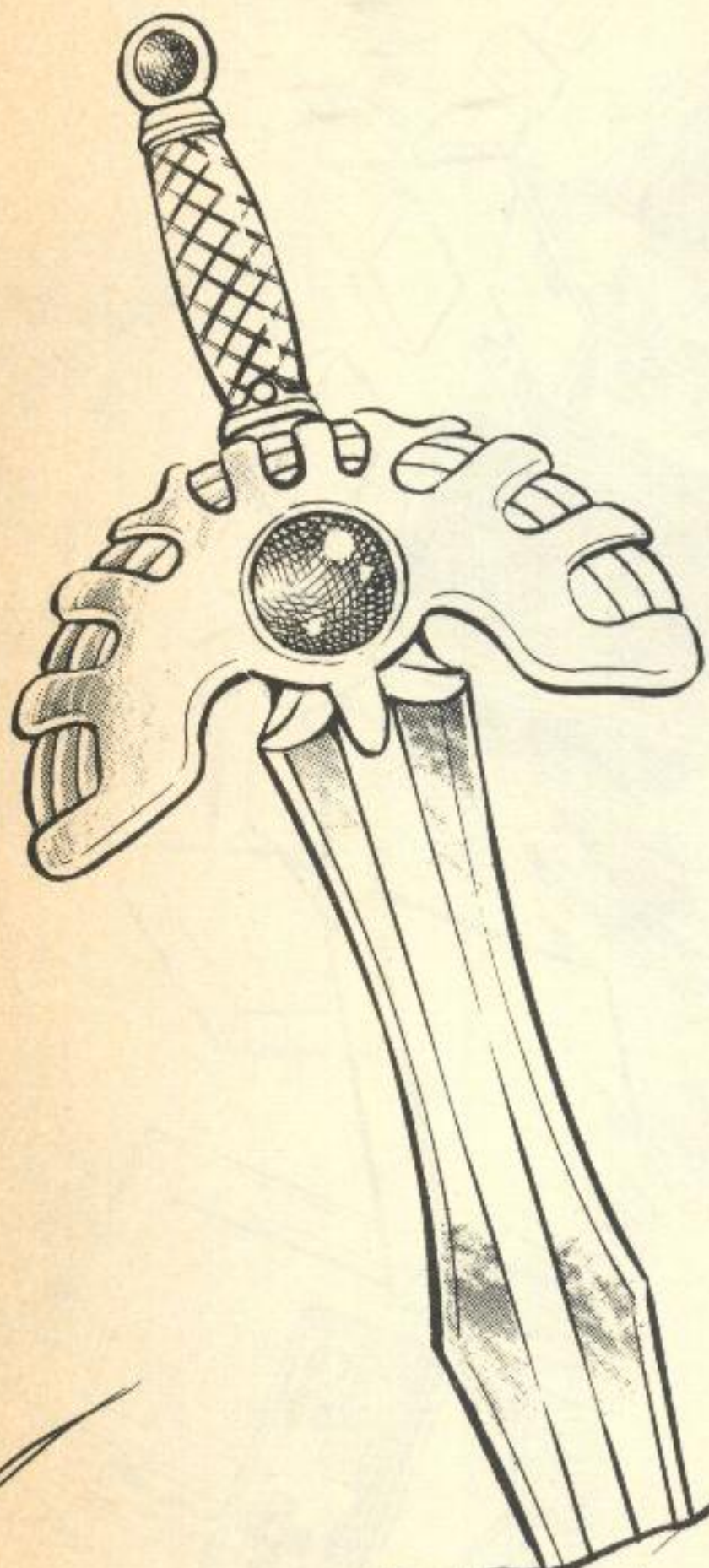
昭和6年、東京都生まれ。  
ドラゴンクエストシリーズ、音楽担当。  
文化放送、フジテレビを経て作曲家となる。  
主な作品として、「花の首飾り」、「モナリザ  
の微笑」(タイガース)等がある。  
ゲームコレクターとしても有名である。



ちだ ゆきのぶ  
千田 幸信

エニックス常務取締役。岩手県生まれ。  
ドラゴンクエストシリーズプロデューサー。  
エニックス設立当初より、ゲームプロデュー  
サーとして活躍。「ドアドア」、「ポートピア  
連続殺人事件」(ファミコン)、「森田和郎の  
将棋」(パソコン)等、数々の名作を手掛け  
ている。

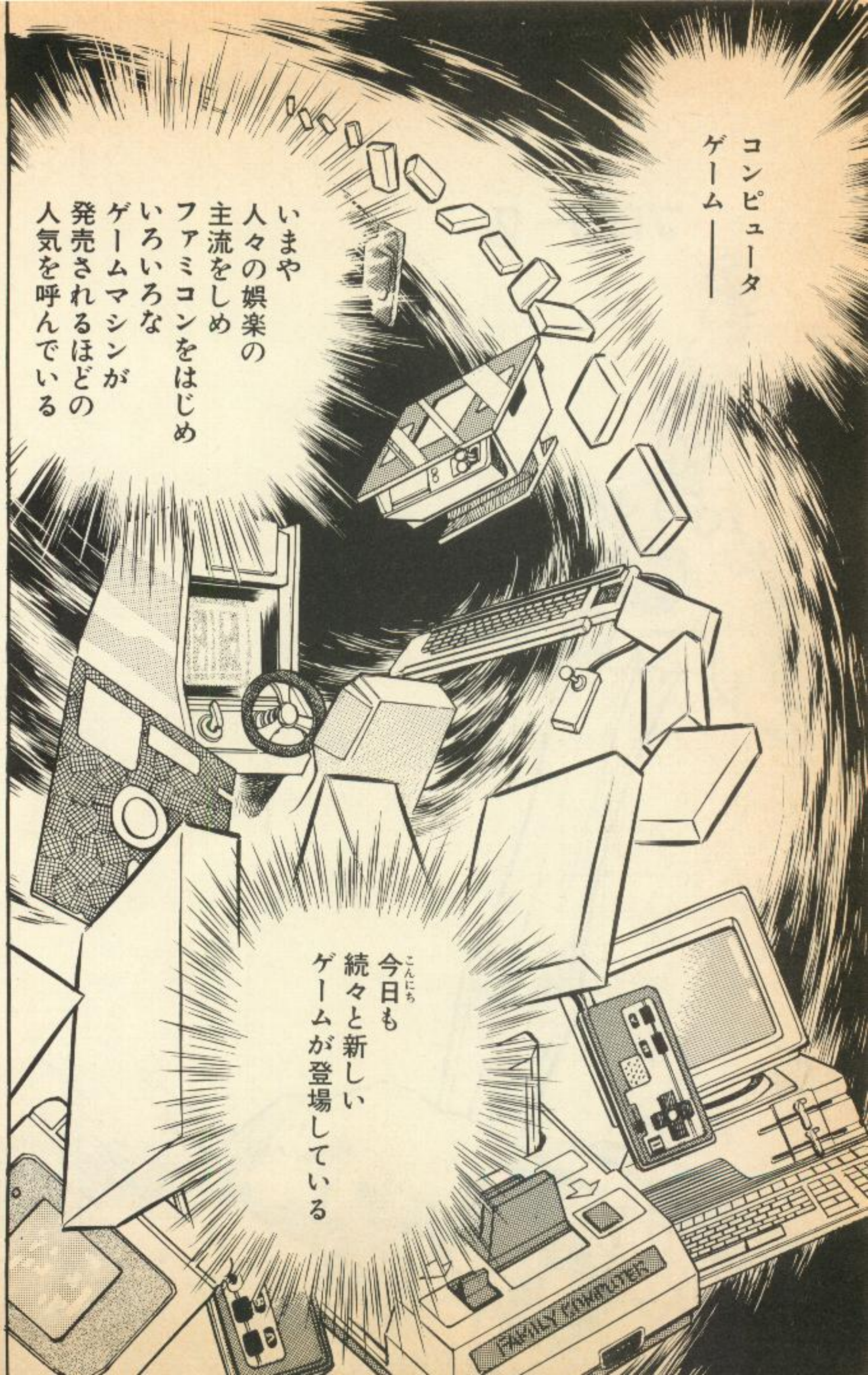
# プローグ



コンピュータ  
ゲーム——

いまや  
人々の娯楽の  
主流をしめ  
ファミコンをはじめ  
いろいろな  
ゲームマシンが  
発売されるほどの  
人気を呼んでいる

こんにち  
今日も  
続々と新しい  
ゲームが登場している



そして  
この現在の隆盛が  
あるのも

市販の

ゲームソフト

では

あきたらずに

自分たちで

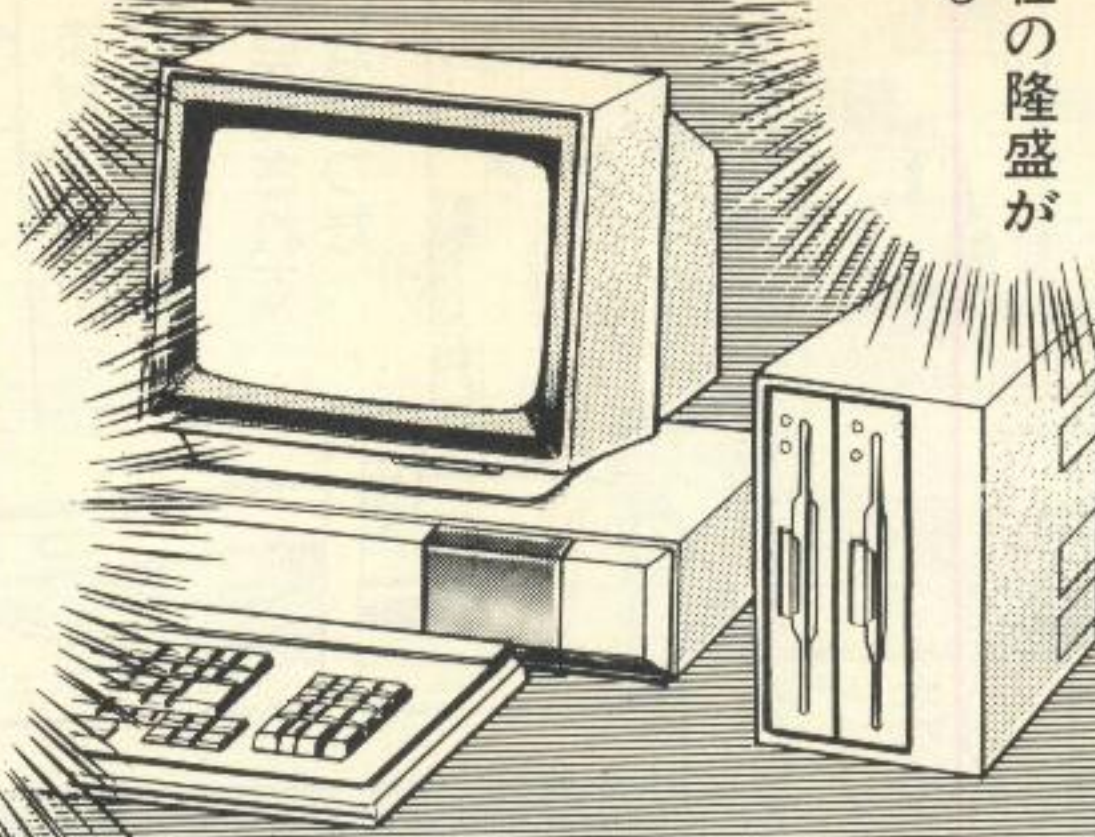
新しいゲームを

作り出す人々が

現れたからだ

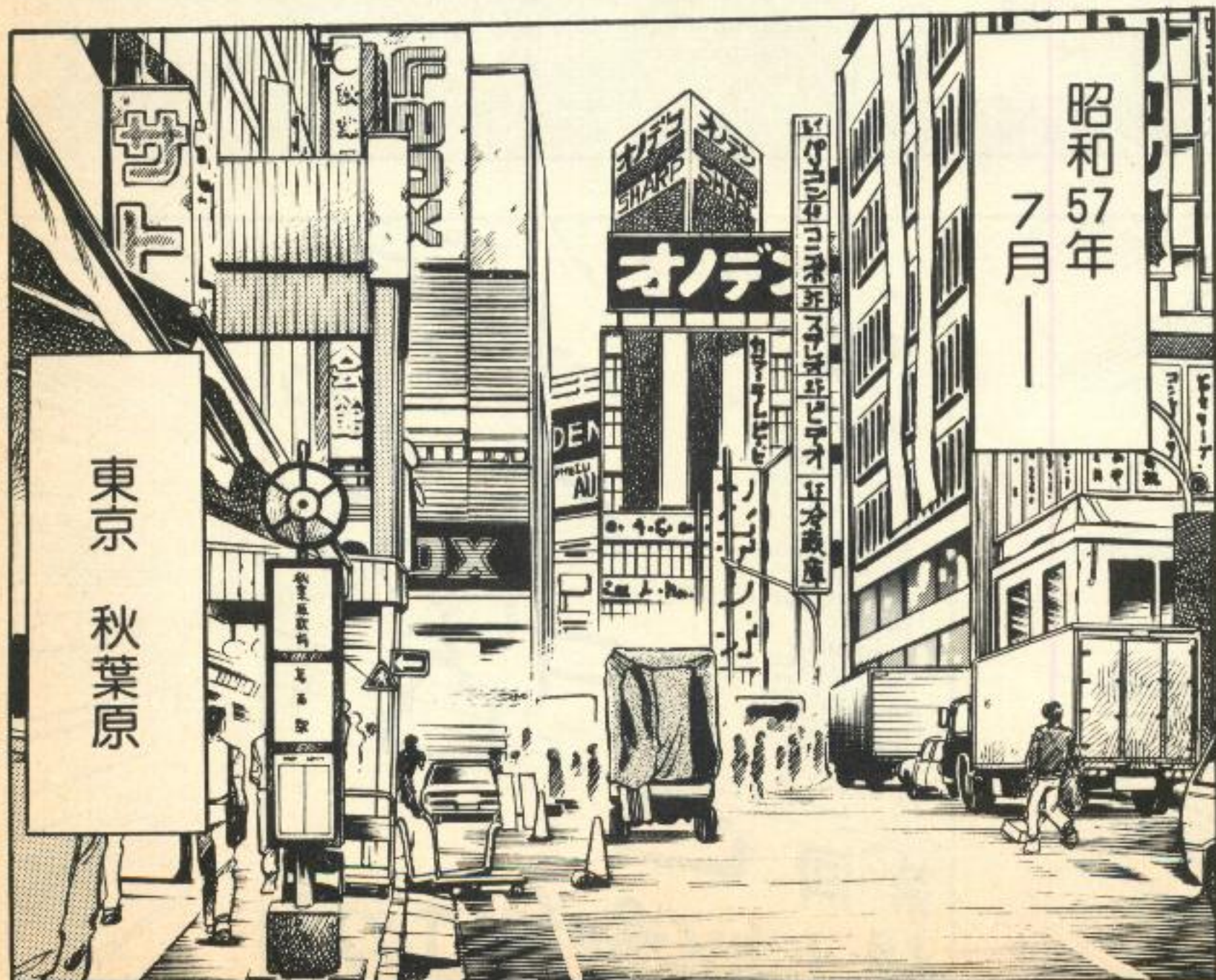
……今から

8年前のこと



昭和57年  
7月—

東京 秋葉原





そして、この頃  
ゲームの  
主役といえは  
パソコンだった

賞品表

300万円	1
100万円	2
50万円	10
10万円	

主催：(株)エニックス

第1回  
ゲームホビープログラムコンテスト

# 第一回ゲームホビー プログラムコンテスト

賞金総額300万円

# ENIX

\* エニックスは  
パソコンで  
新しい形のゲーム  
開発をめざして

広く一般に門戸を  
開いた。それが  
『ゲームホビー  
プログラム  
コンテスト』だった

これは社内開発が  
当たり前の当時としては  
画期的な試み  
であった

そして  
この  
コンテストが…



※エニックス—ENIXの社名は、世界初の電子計算機(ENIAC)と、不死鳥(Phoenix)の二語の組み合わせから生まれた。

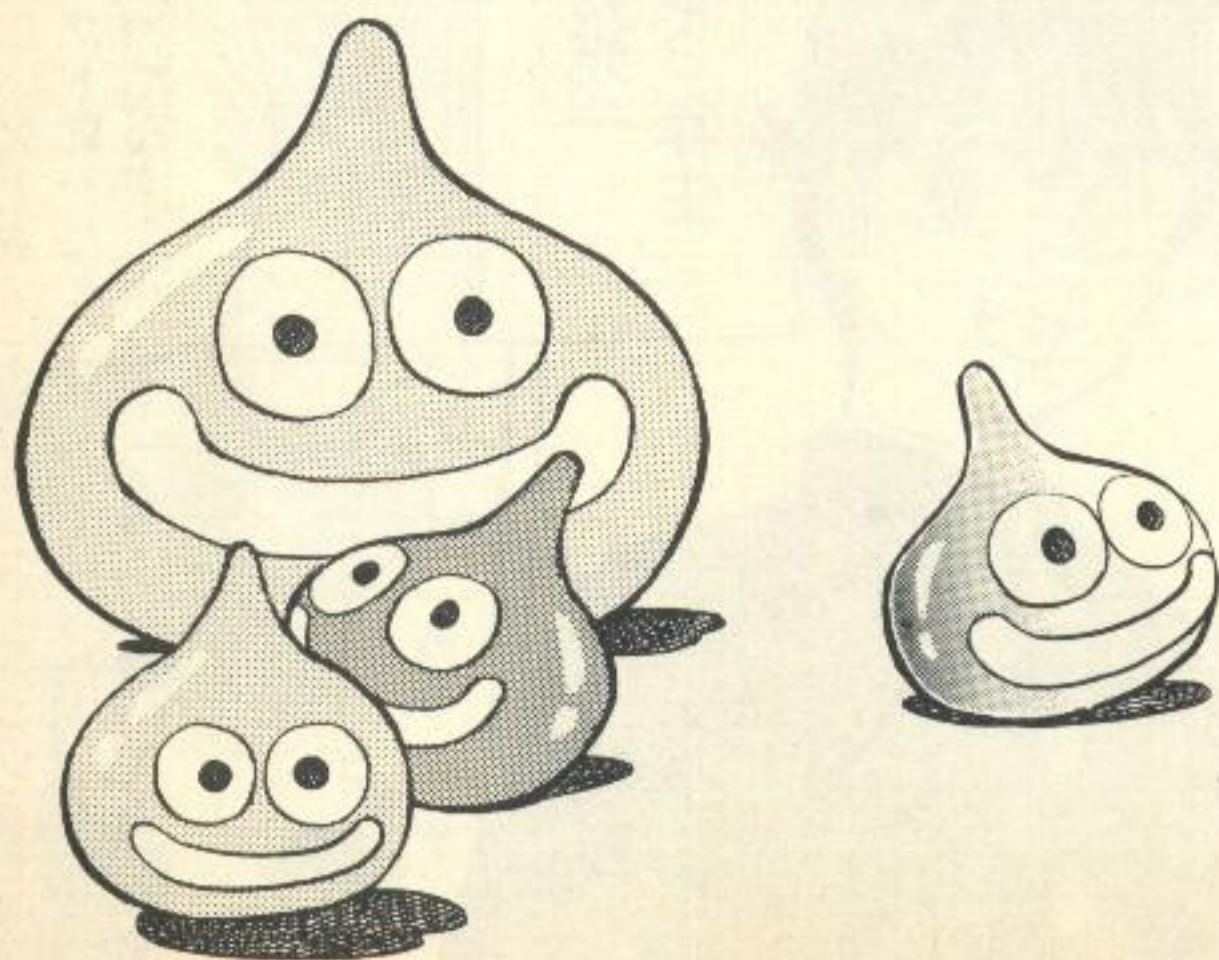
ドラゴンクエストを  
生み出す  
クリエイターたちが  
集まるきっかけと  
なったのである!!

そして…

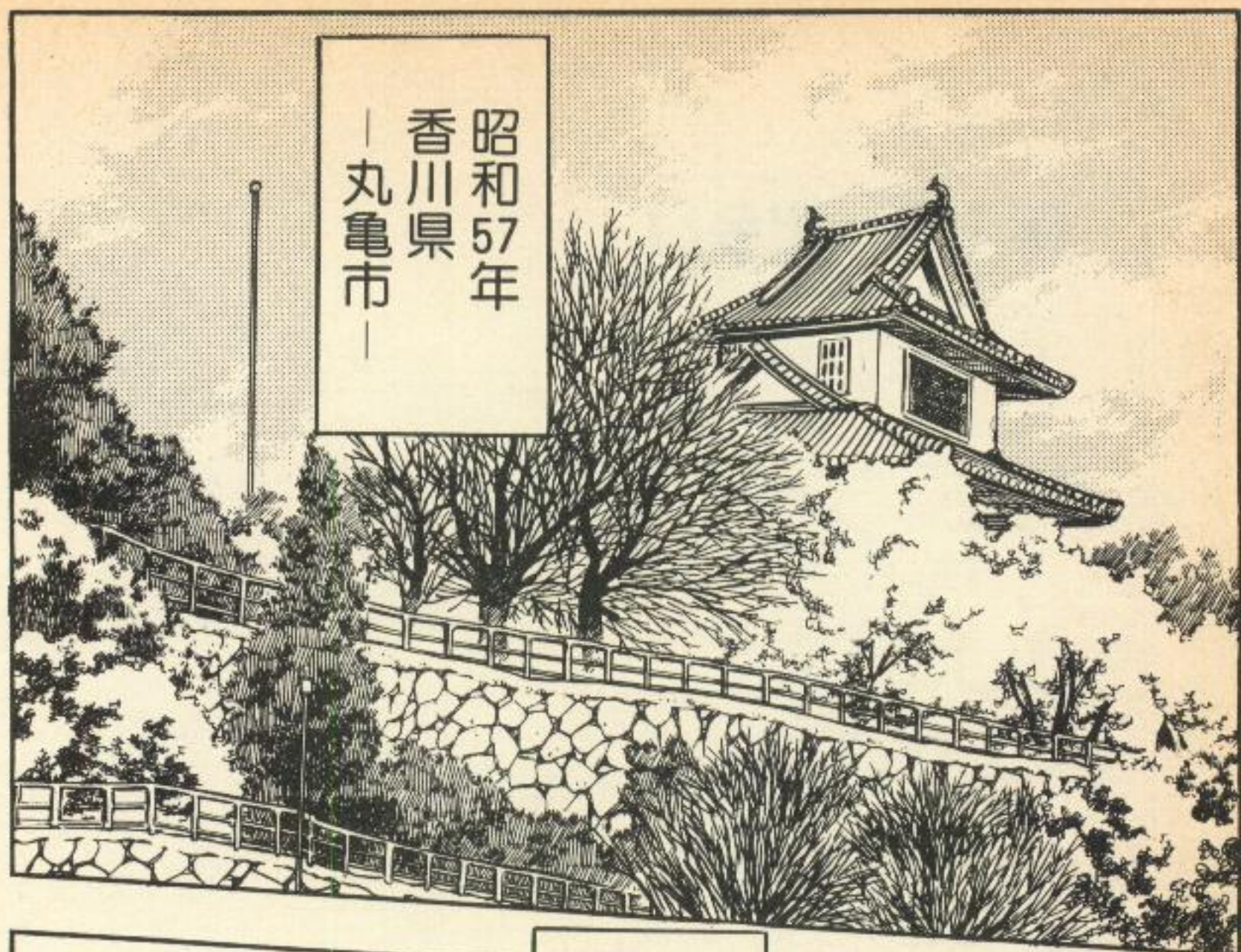
ドラゴンクエスト誕生の  
物語は  
今  
ここに始まったのである



# 第1章 出会い



※当時数学同好会に所属。ゲームプログラムの投稿マニアで、数々の賞を受賞していた。



昭和57年  
香川県  
丸亀市



やりに  
こいよ

※  
中村光一  
高校3年生

よう、光一!!  
新しいゲーム  
ソフト買ったん  
だってな!!

ああ







当然!!

オレが作った  
ソフトだもん!!



おもしろい  
——っ!!

にんまり

どこの?

こんなの  
知らない  
ぜ……



ゲエ〜!!  
本当だーっ

すげ〜っ!!

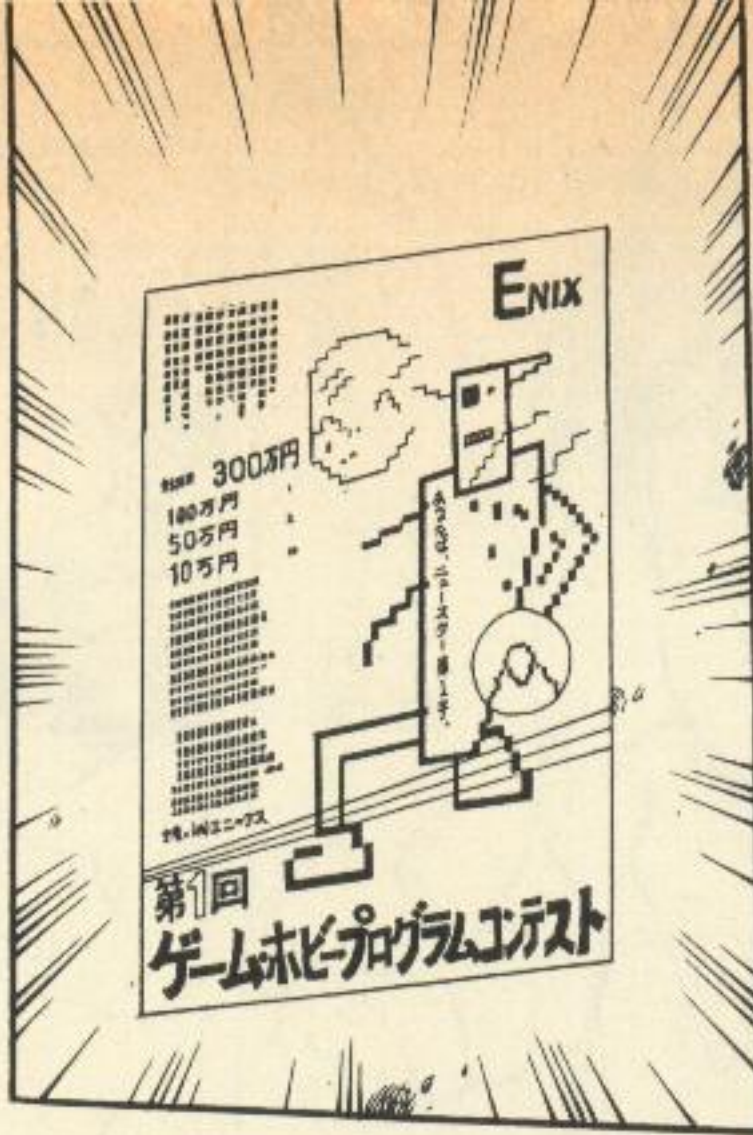


ほら  
こら



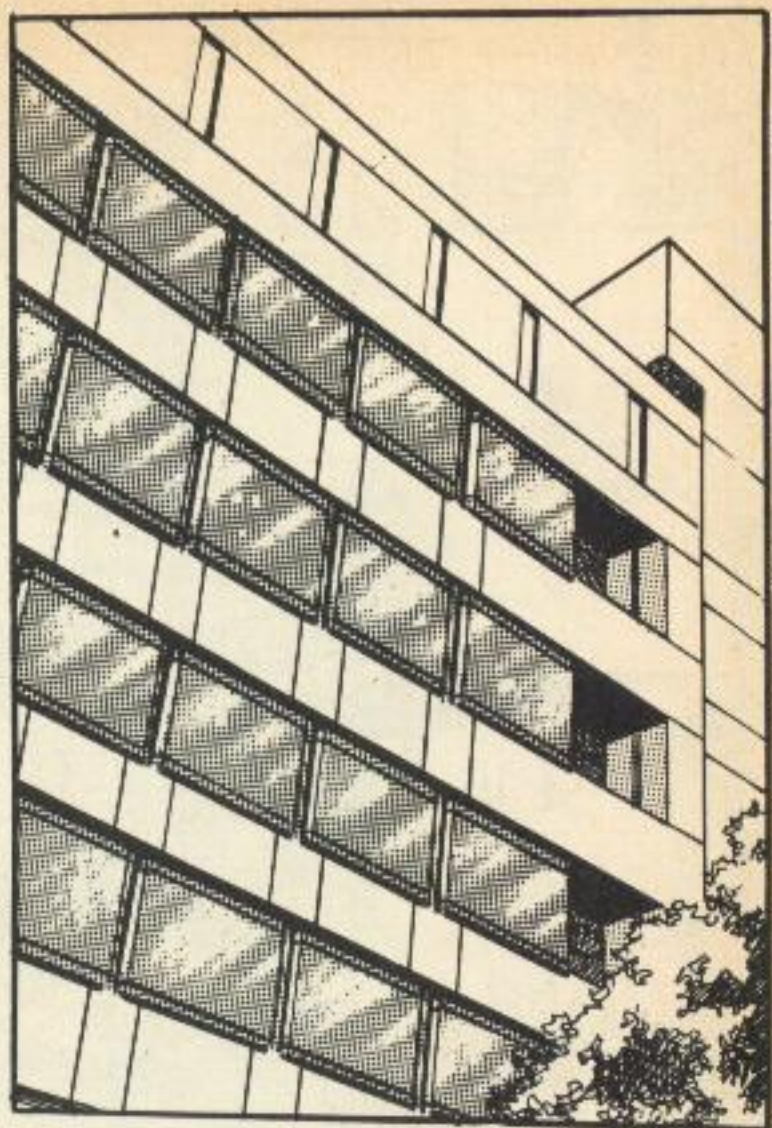
まあネ

プログラムを  
勉強してるのは  
知ってたけど  
ここまで、やるとは  
なあ……





※1 日本中にアラレちゃんブームを巻き起こした「Dr.スランプ」の作者鳥山明の担当者。  
 ※2 フリーライターとして多くの雑誌で活躍。本田一景の名で「探偵桃語」などのマンガ原作も手がけていた。



やあ  
おまたせ!  
あれ?

※1  
鳥嶋和彦  
少年ジャンプ  
編集者



※2  
堀井雄二  
28才  
フリーライター



すいません  
ゆうべ  
パソコン  
やりすぎ  
ちやって……





か〜？

また  
ゲーム  
かい？

ちよつとは  
考えた方が  
いいよ

そのうち  
仕事にさしつか  
えるよ

はあ〜

で、今回ジャンプの  
巻頭グラビア  
なんだけど  
.....

がさ

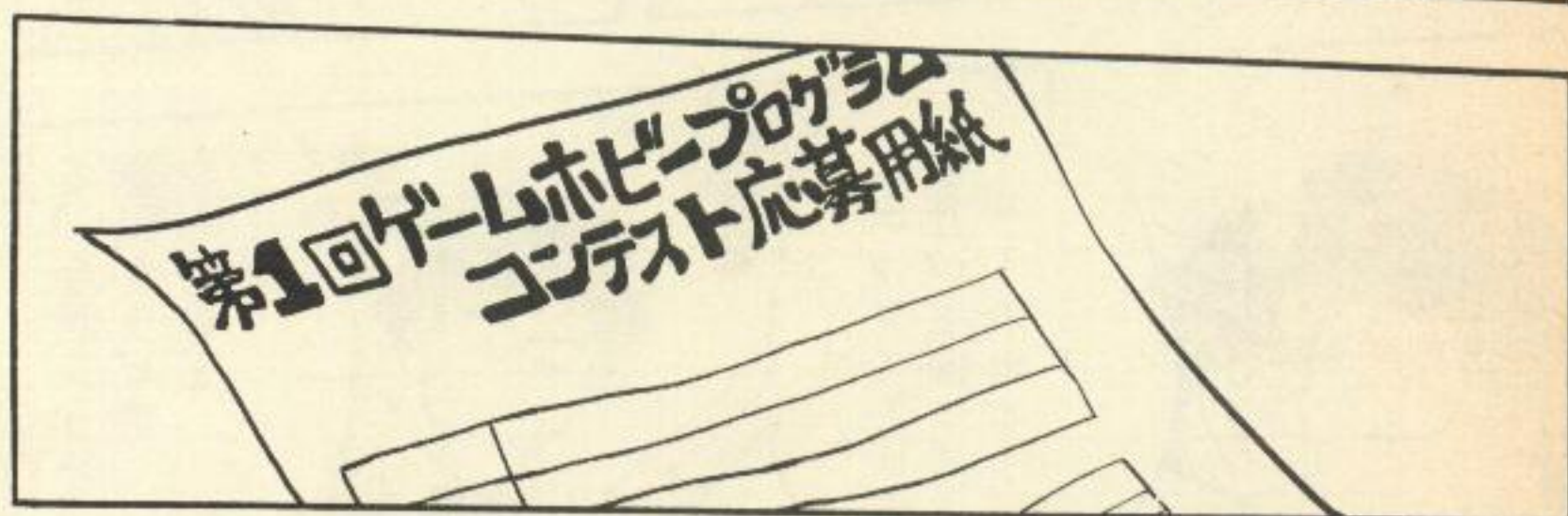
エニックスという  
会社が主催する  
ゲームホビー  
.....

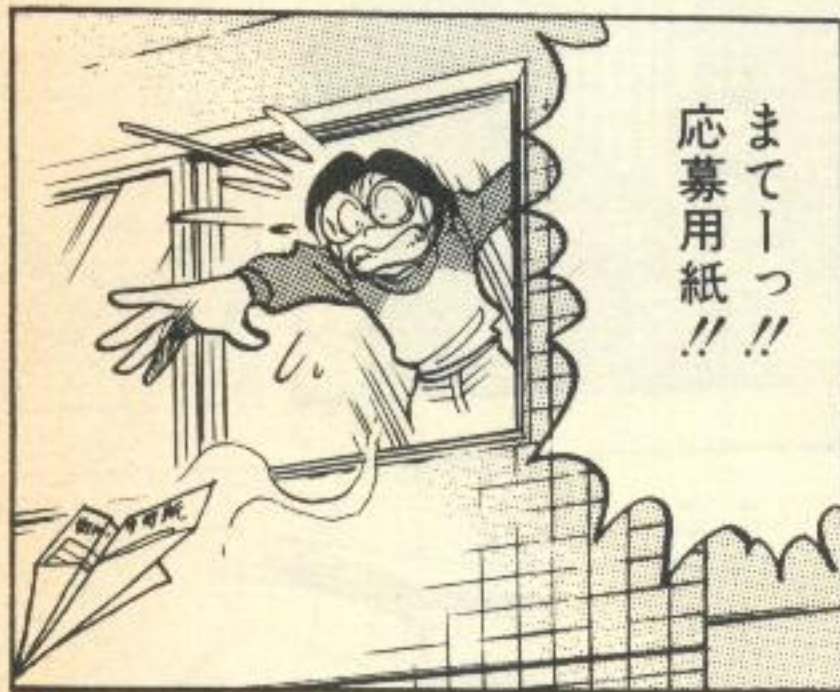
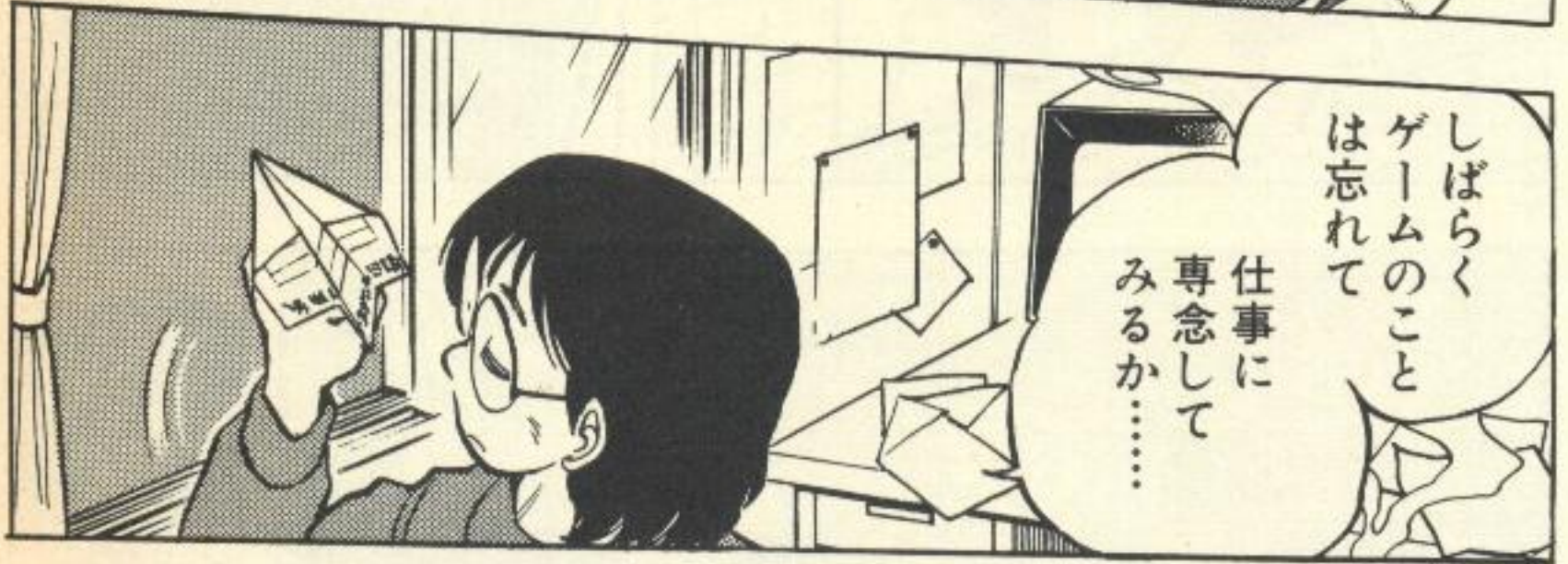
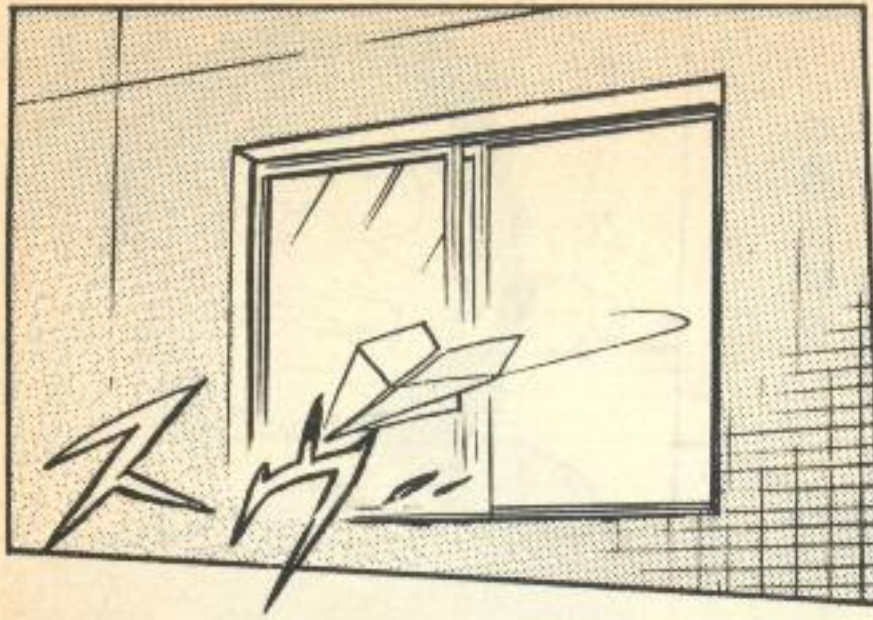
ゲームホビー  
プログラム  
コンテスト  
でしょ!!

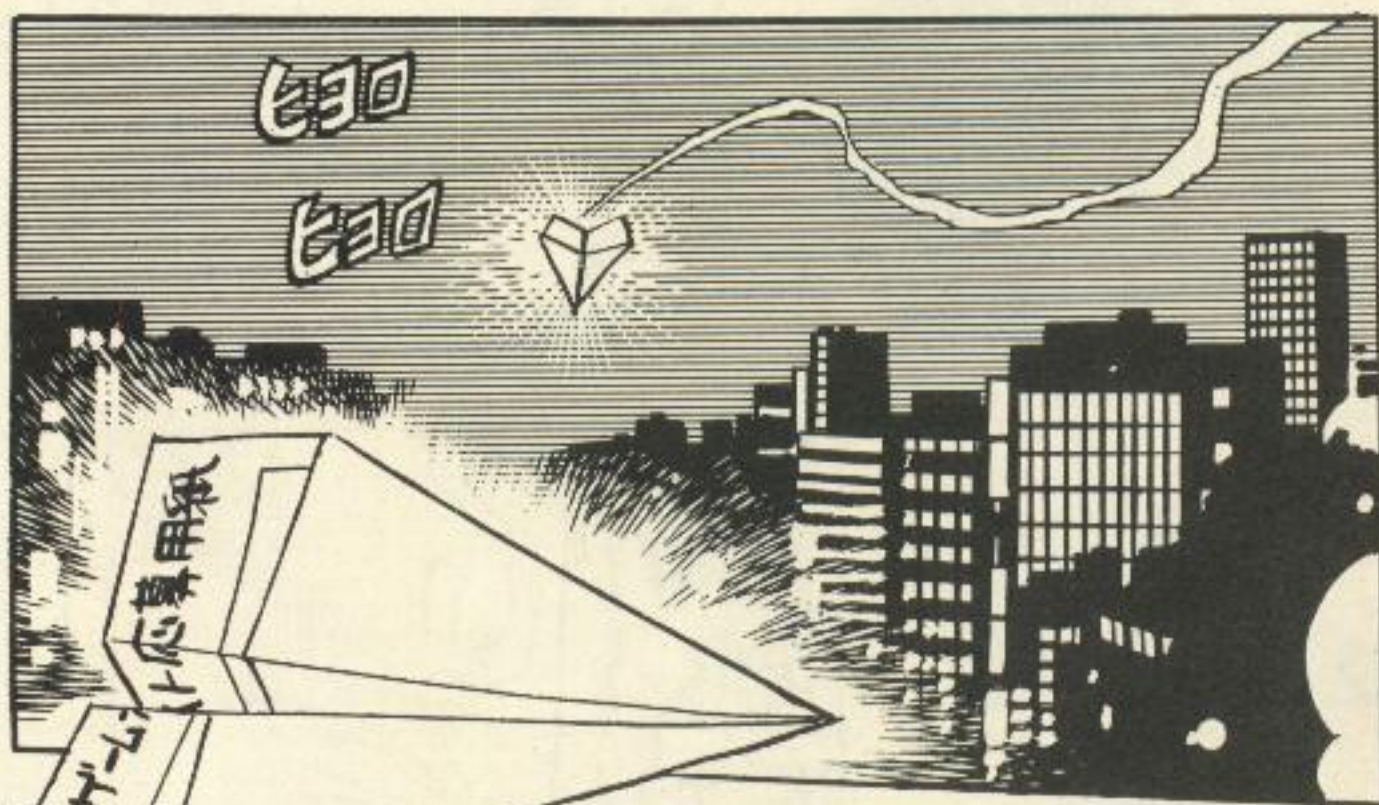
う、  
うん

よく知って  
るなあ!!

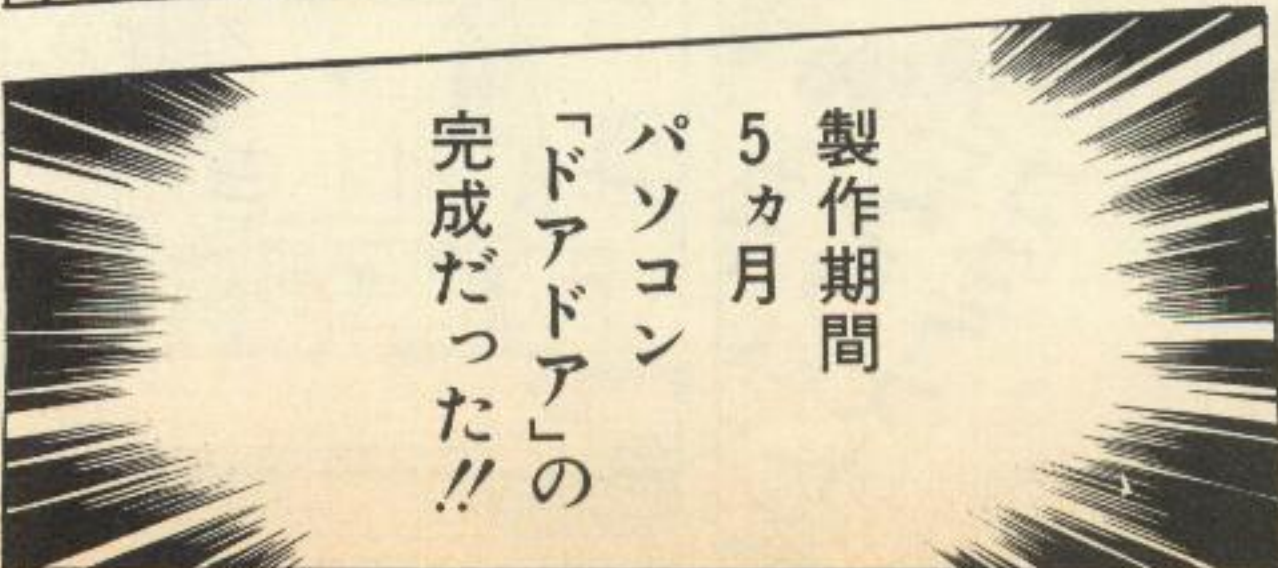
ざい







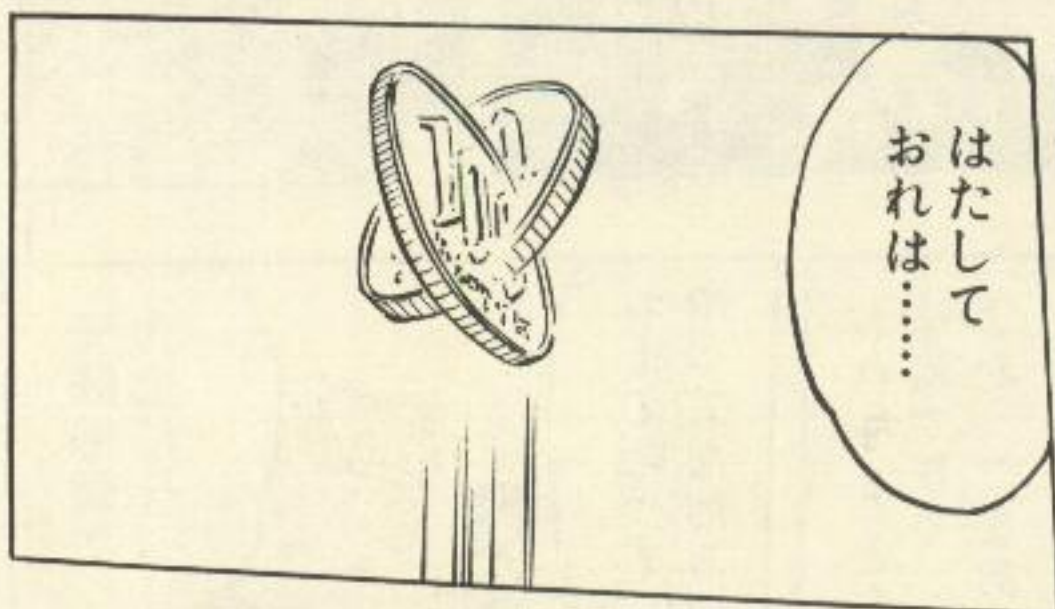








おまえは  
ゲームの世界で  
生きていくって  
決めたんだろ？



はたして  
おれは……



ゲームプログラマー  
として、やっていけ  
るのだろうか……  
それとも  
大学行って、就職  
して……

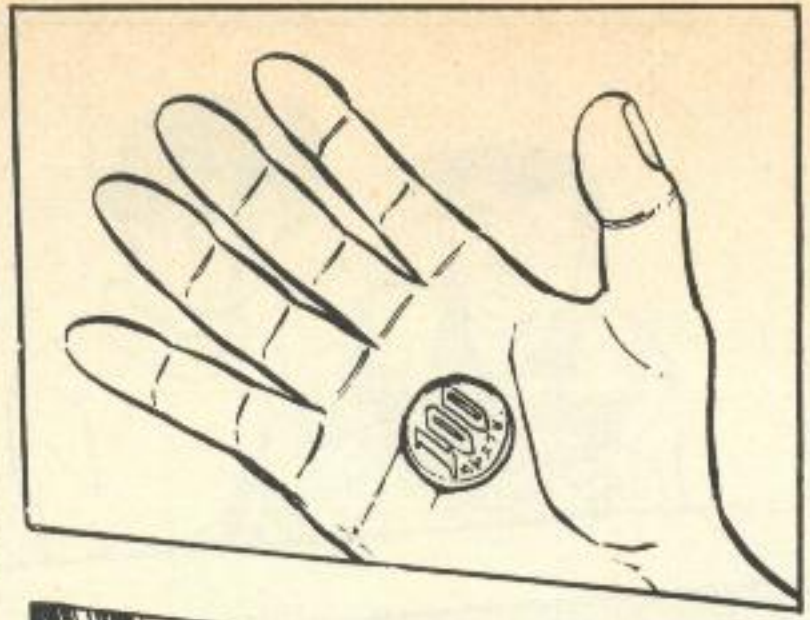


ゲームの  
世界か……





3位以内に  
入ったら  
オレは…



そうだよ。おれは  
ゲームプログラマー  
として日本では  
3本の指に入って  
いるはずだ!!  
このコンテストに  
かけてみよう!!



もし、3位内じゃ  
なかったら、一浪して  
大学へ行けばいいし…



第1回 ゲームホビープログラムコン

最優秀プログラム賞 ... 1名  
作者/森田和郎  
森田のバトルフィールド

優秀プログラム賞 ... 2名  
作者/横村  
マリちゃん

作者/中村光一  
ドア・ドア

入選プログラム賞 ... 10名  
作者/堀井雄二  
ラブマッチテニス

作者/藤原誠司  
D.S.Iアポート

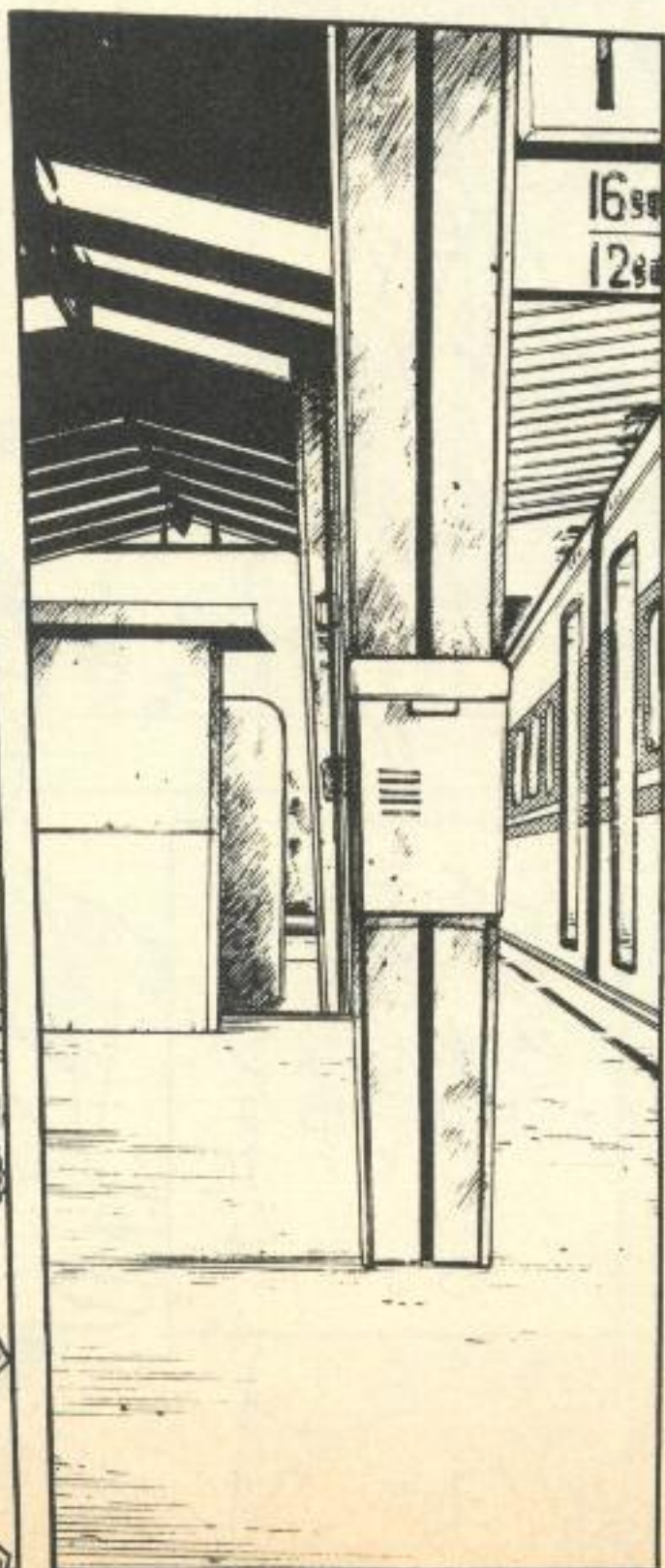
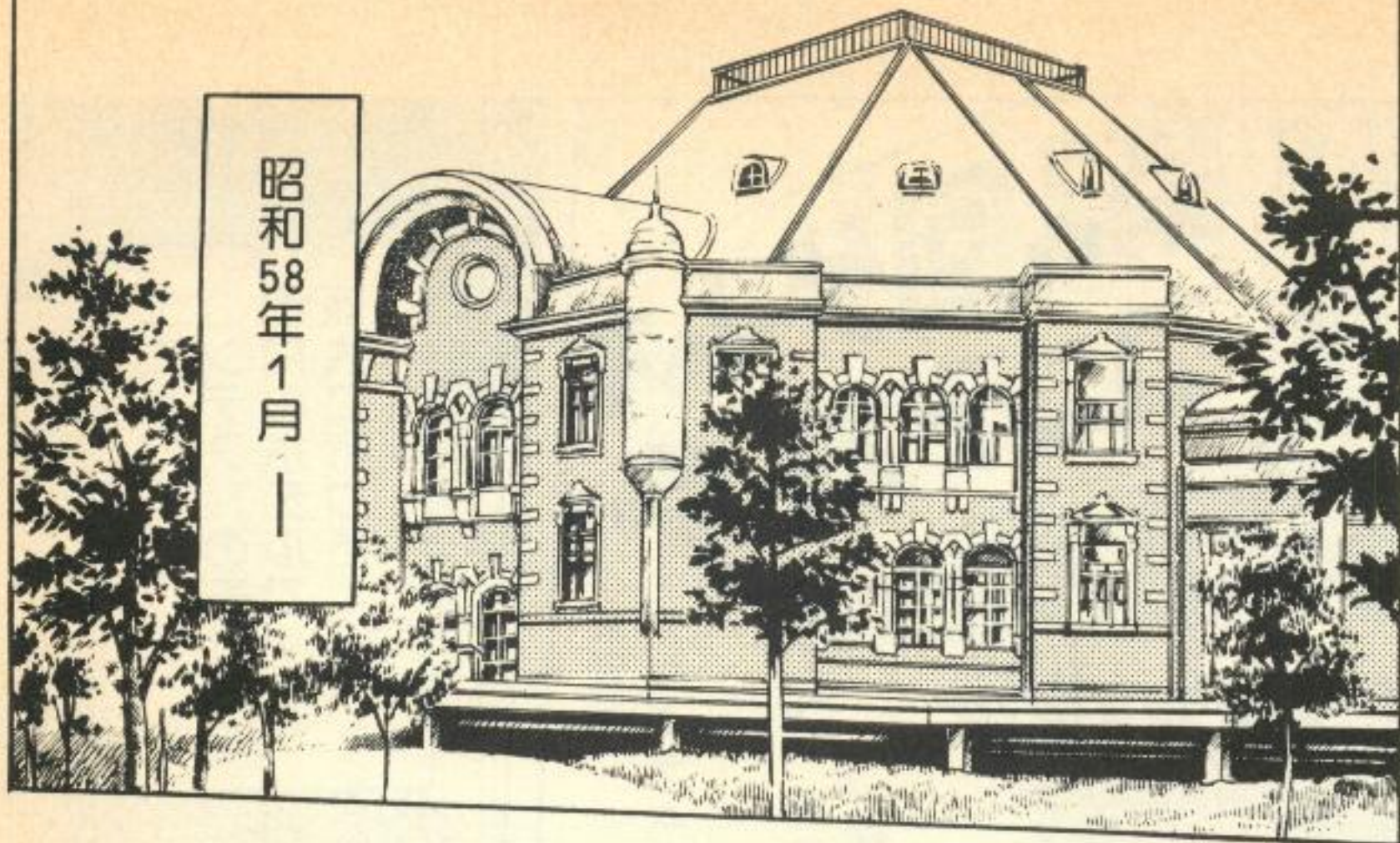
川條

そして  
昭和58年1月

ゲームホビープログラム  
コンテストの入選作が  
発表された



昭和58年1月1日



エニックスは  
コンテストの表彰式を  
都内のホテルで  
盛大に行つた

# 第1回ゲームホ ンテスト受賞

最優秀  
プログラム賞は

森田和郎氏の  
「森田のバトル  
フィールド」です



パソコンゲーム  
ファンなら  
その名を  
よく、知っている  
ことだろう



その後  
「森田和郎の将棋」等  
たくさんゲーム  
を世に出し

# 和郎の将棋

「思考ゲームの  
森田」として  
独自のソフトを  
開発している

森田和郎  
その人で  
ある



優秀  
プログラム賞

中村光一  
「ドアドア」



入選  
プログラム賞  
堀井雄二  
「ラブマッ  
テニス」





千田幸信  
エニックス  
ゲームプロデューサー

えー



みなさん  
おめでとうございます  
今回の入選作の  
レベルの高さには  
非常に  
満足しています

今回の入選を  
ステップ  
ボードに

ぜひつぎの作品も  
がんばって  
いただきたいと思います  
と思っています



ぜひ、今回以上  
の作品を  
作ってください  
期待して  
います!!



まさか  
入選候補が  
取材にくるなんて  
ねえ

ハハハ

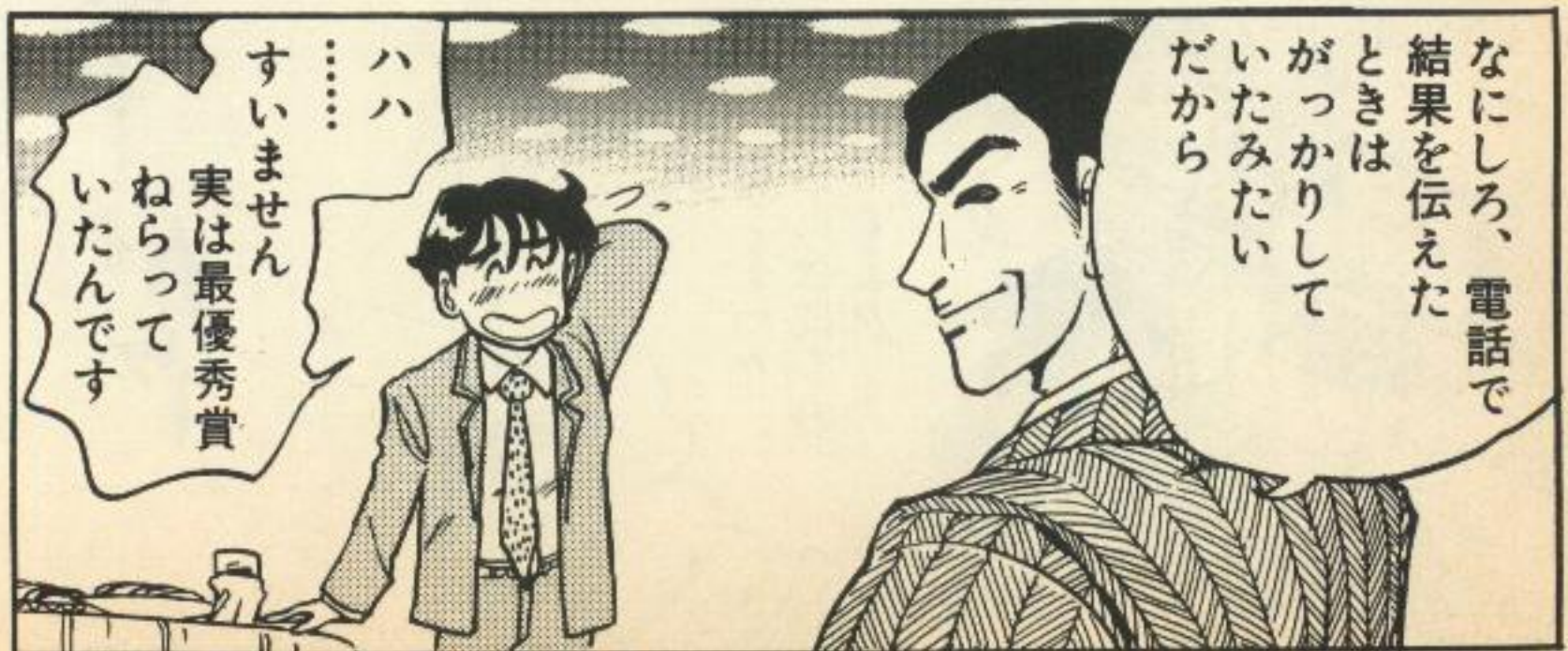
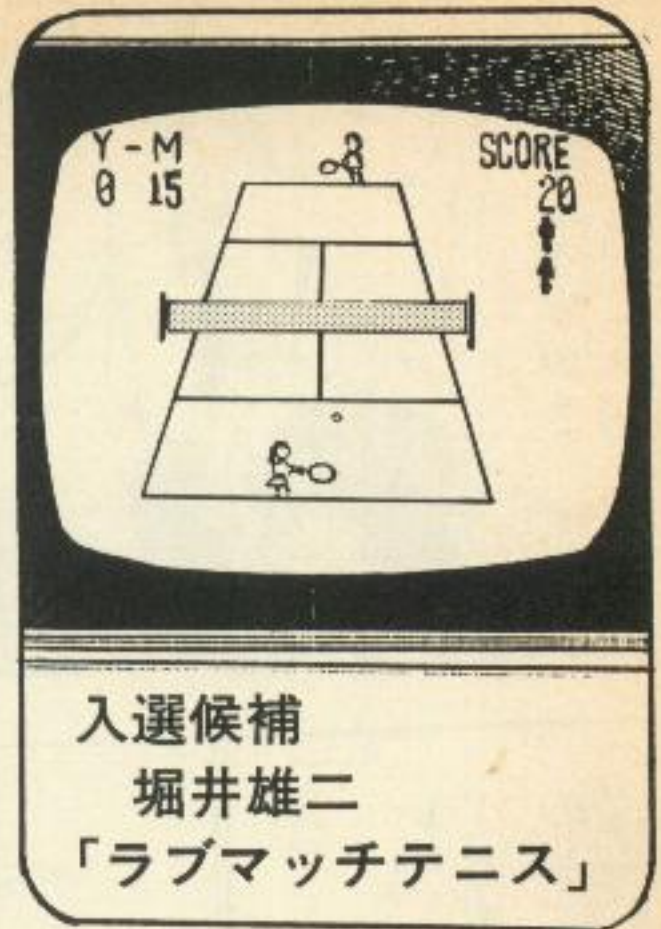


ワイワイ

ハハハ

ガヤガヤ







※登場人物と会話をかわし、情報を集めたり、途中でいろいろな物を手に入れ、それを使ったりしながら謎を解いていく思考ゲーム。



堀井君は  
\*つぎは、ぜひ  
アドベンチャー  
ゲームを作って  
みたいと言っ  
ていたよ

もともとマンガの  
原作も  
している  
人だから  
ストーリー性のある  
ゲームを作るのが  
夢なんだってさ



!

ぼく、今  
ものすごく  
やっているん  
ですよ  
受験勉強を



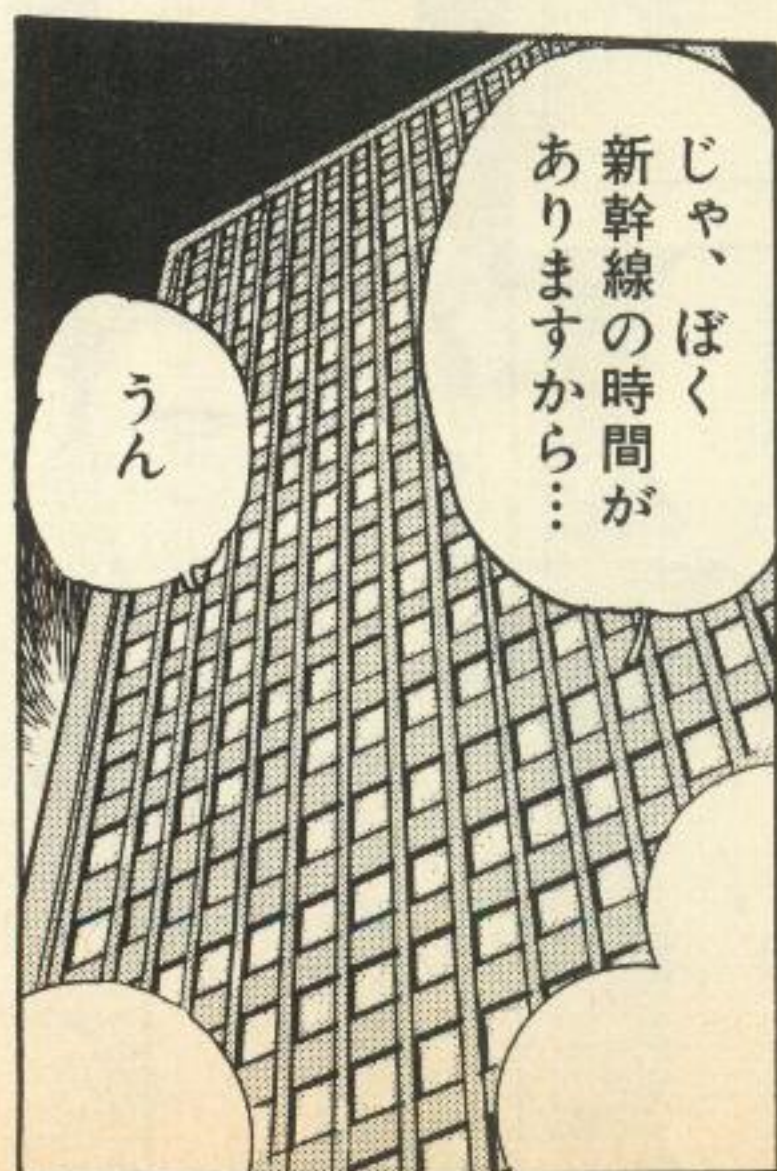
.....  
きみは？



東京の大学に  
入らないと  
ここには  
いられません  
ものネ



.....  
そうか...



千田幸信  
のちの  
ドラゴンクエスト  
「プロデューサー」

しっかり勉強して  
東京へきてくれよ

はい！

中村光一  
のちの  
ドラゴンクエスト  
「メインプログラマー」

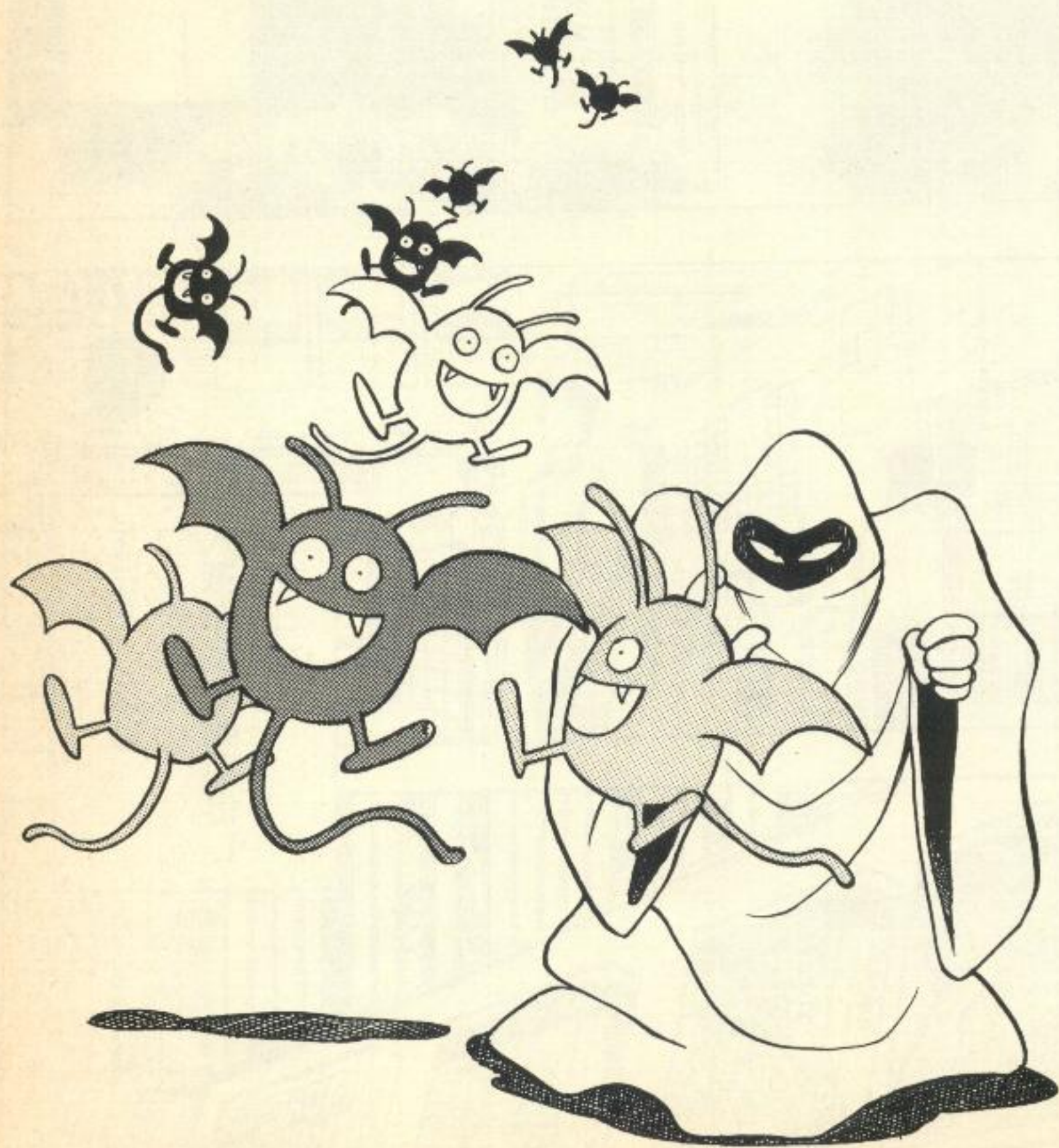
堀井雄二  
のちの  
ドラゴンクエスト  
「シナリオライター」

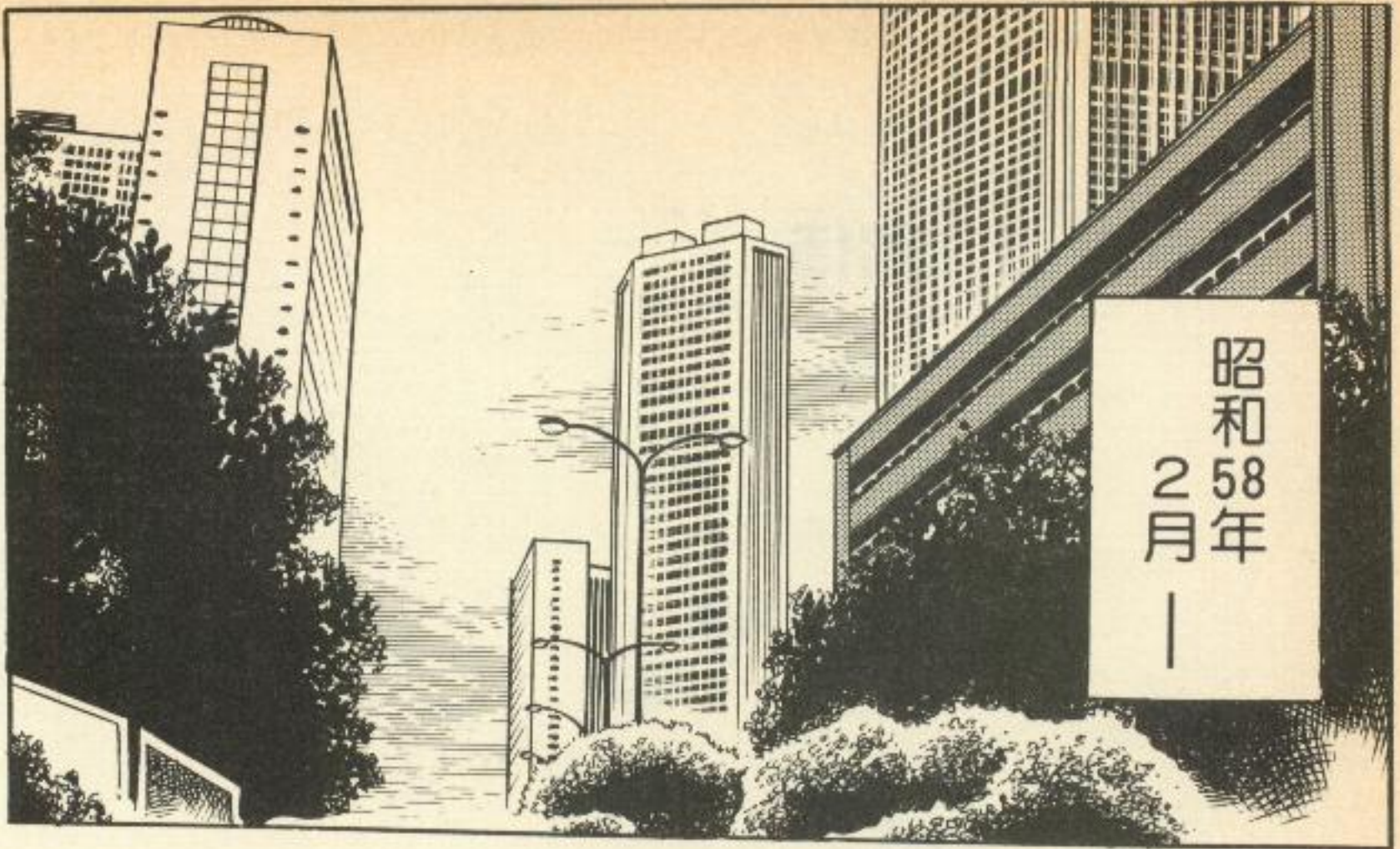
がんばれよ  
そして、また会おう  
中村くん！！

これが  
ドラゴンクエストを  
生み出す人々の  
出会いであった!!

あっ  
雪だ!!

## 第2章 期待





昭和58年  
2月  
—



エニックスは  
コンテストの  
入選作品を商品化し  
発売した



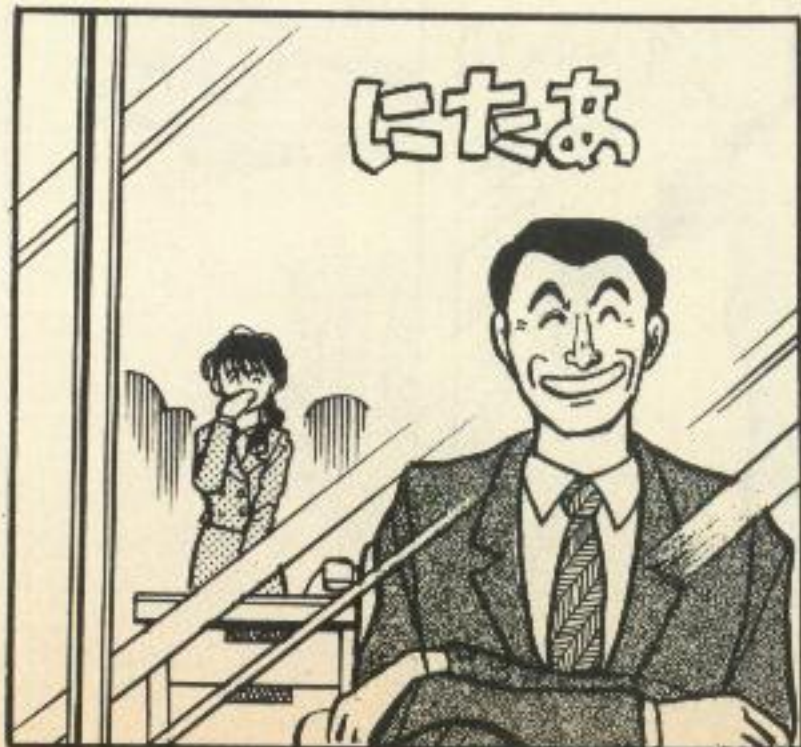


発売された  
入選作品は  
ゲームソフトの  
売り上げ上位を  
独占



エニックスは  
パソコン業界  
に、旋風を巻  
きおこした









※PC6001他6機種にて発売。総売り上げ本数6万本。当時のアドベンチャーゲームとしては画期的な売り上げであった。



昭和58年  
9月—

カク カク カク カク



堀井雄二  
シナリオ  
プログラムによる  
アドベンチャー  
ゲームが

エニックスから  
発売された

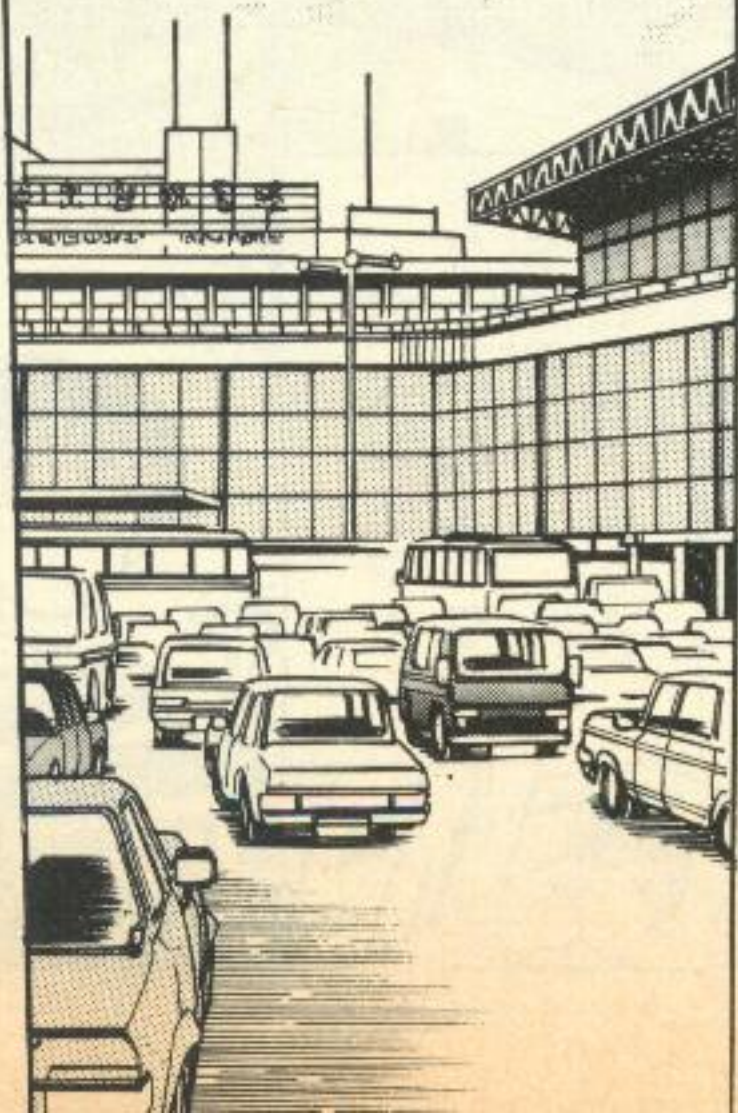
※パソコン版  
「ポータピア  
連続殺人事件」  
の誕生だった



ココガ" シ"ケンノ アツタ ゲンバ" フキン デス。  
〔キキコミ シロ〕〔ゲンバ"ニイケコ  
トイウヨウニ メイレイ シテクダ"サイ。



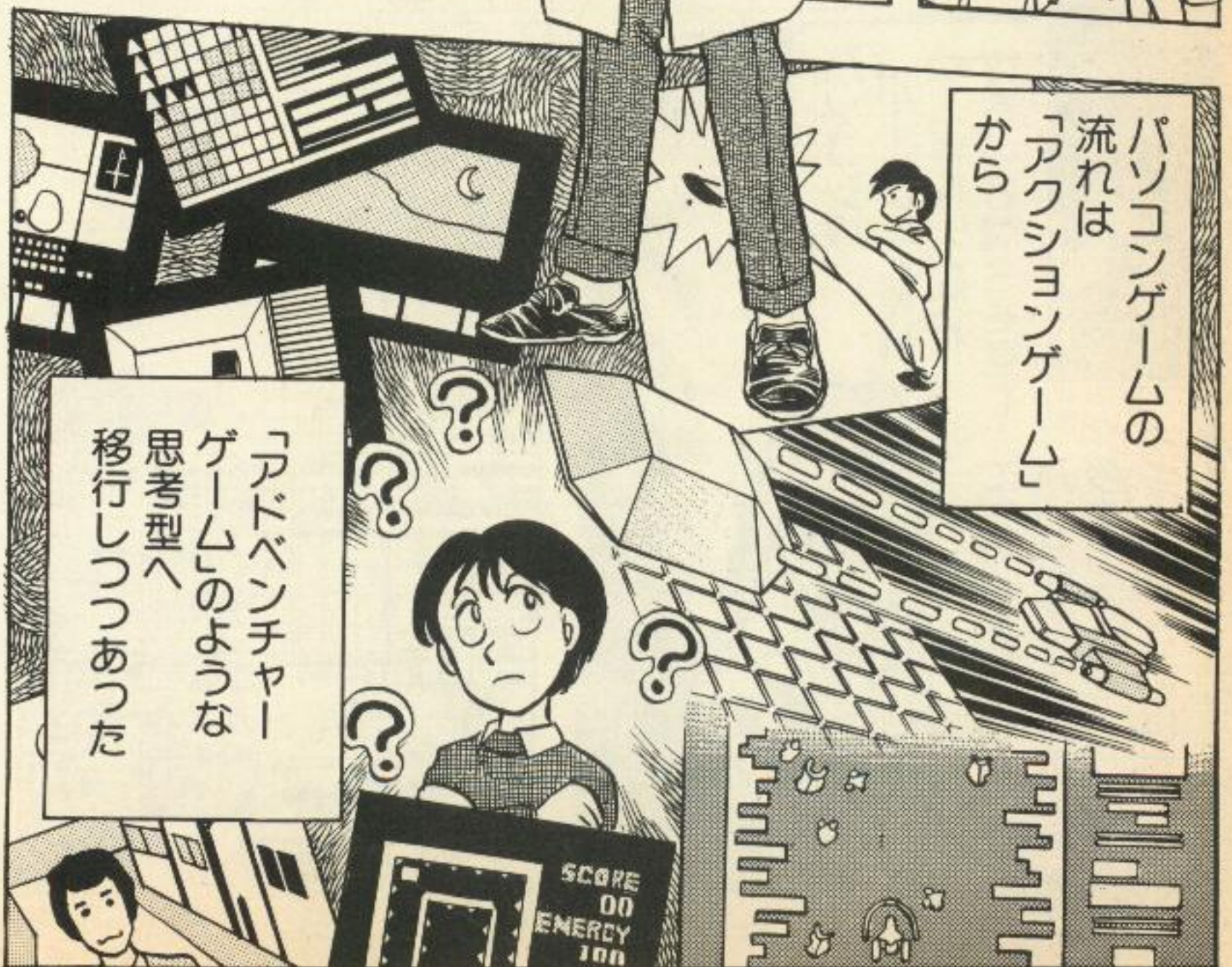
昭和58年11月成田空港



パソコン版  
「ポートピア連続  
殺人事件」の売れ  
行きの好調さを見て、

エニックスは  
パソコンゲームの  
今後の流れを  
キャッチしていた





パソコンゲームの  
流れは  
「アクションゲーム」  
から

「アドベンチャー  
ゲーム」のような  
思考型へ  
移行しつつあった



※アーケードゲームで大ヒットした名作シューティングゲーム。後にファミコンにも移植され、ファミコンブームの火付け役的存在となる。





どうも  
すいませ  
せん!!

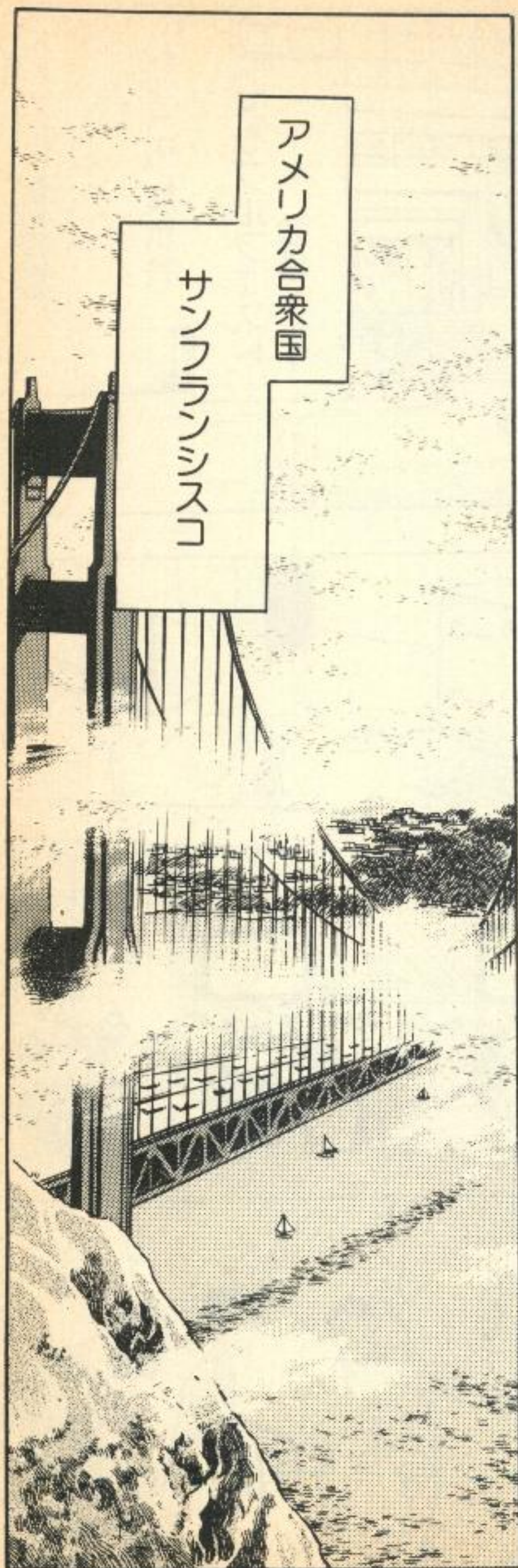
はあ

はあ

はあ

この年、エニックスは  
優秀なプログラマー  
たちを集めて  
アメリカのパソコン  
市場の見学会を  
行った

ゲームの本場・アメリカ  
その空気に  
じかに触れるだけでも  
彼らには、どれだけ  
プラスになることか  
——そう考えての  
ことである ——そして



この旅が  
「ドラゴンクエスト」を  
生み出す  
大きなきっかけに  
なったのである!!



この会場で  
全米で大ヒットを  
とばした  
ロールプレイング  
ゲームの大傑作と  
めぐり会うこと  
になつた









すばらしいソフトを  
作ってくれるような  
予感がする

期待しているよ  
堀井くん  
中村くん……

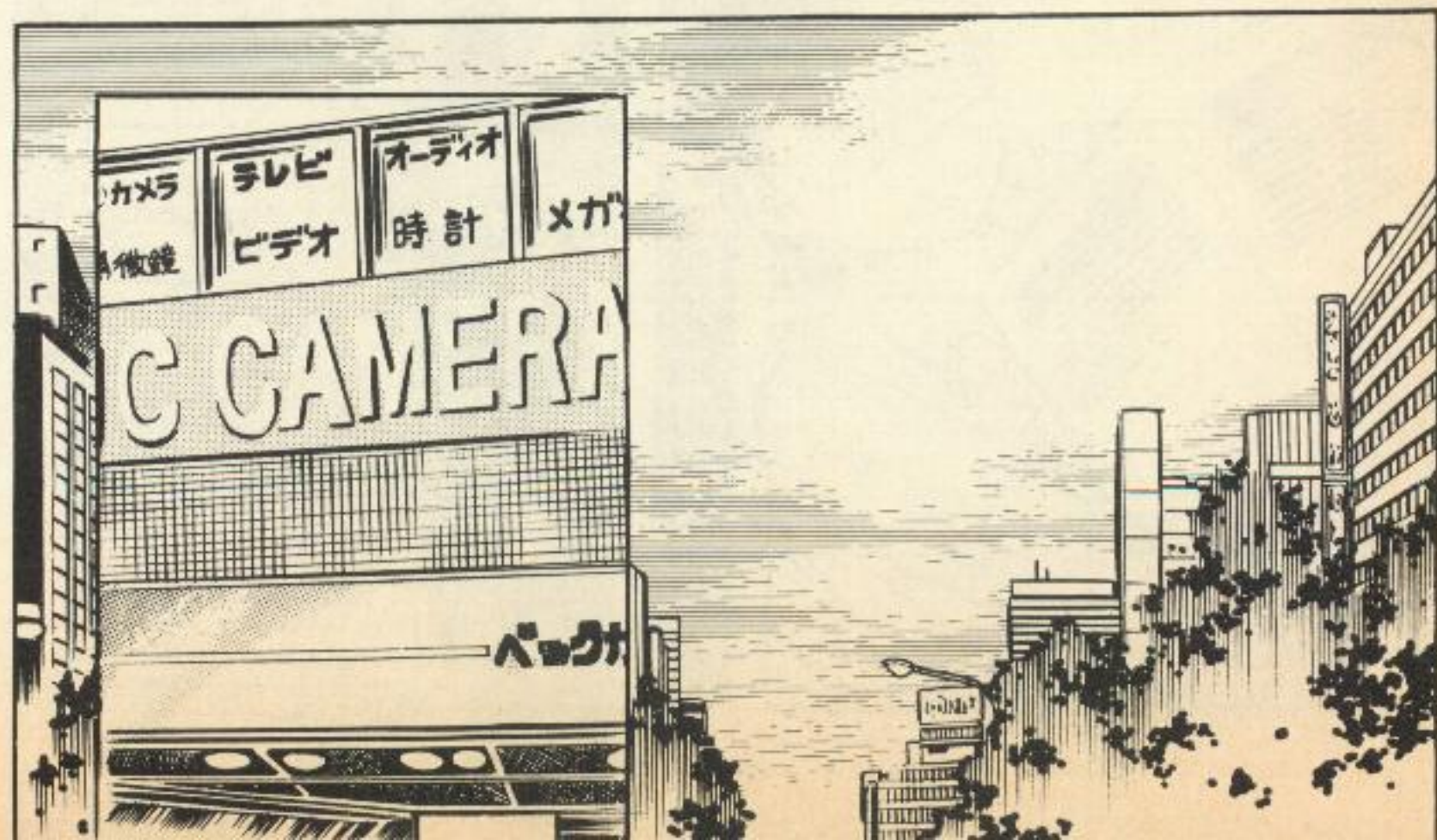
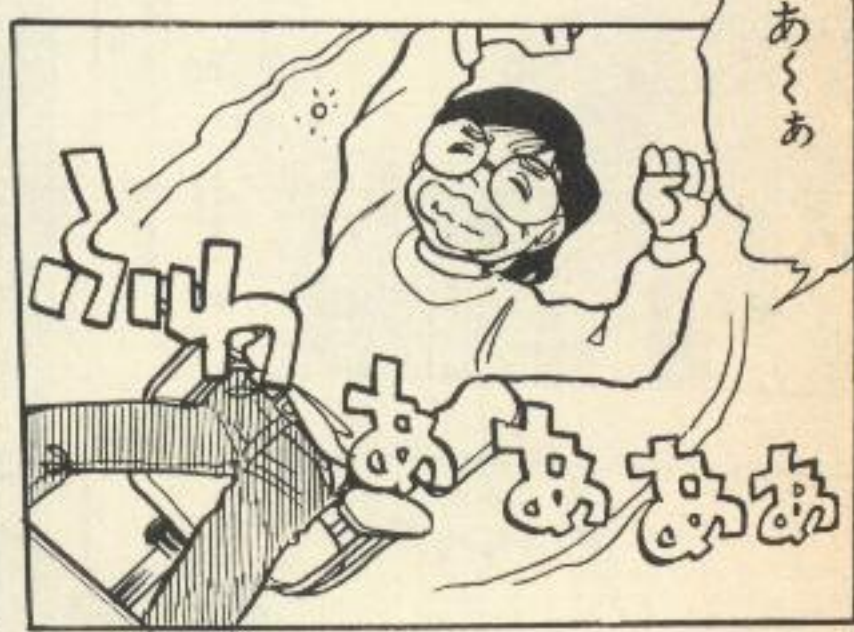
明けて  
昭和59年1月——

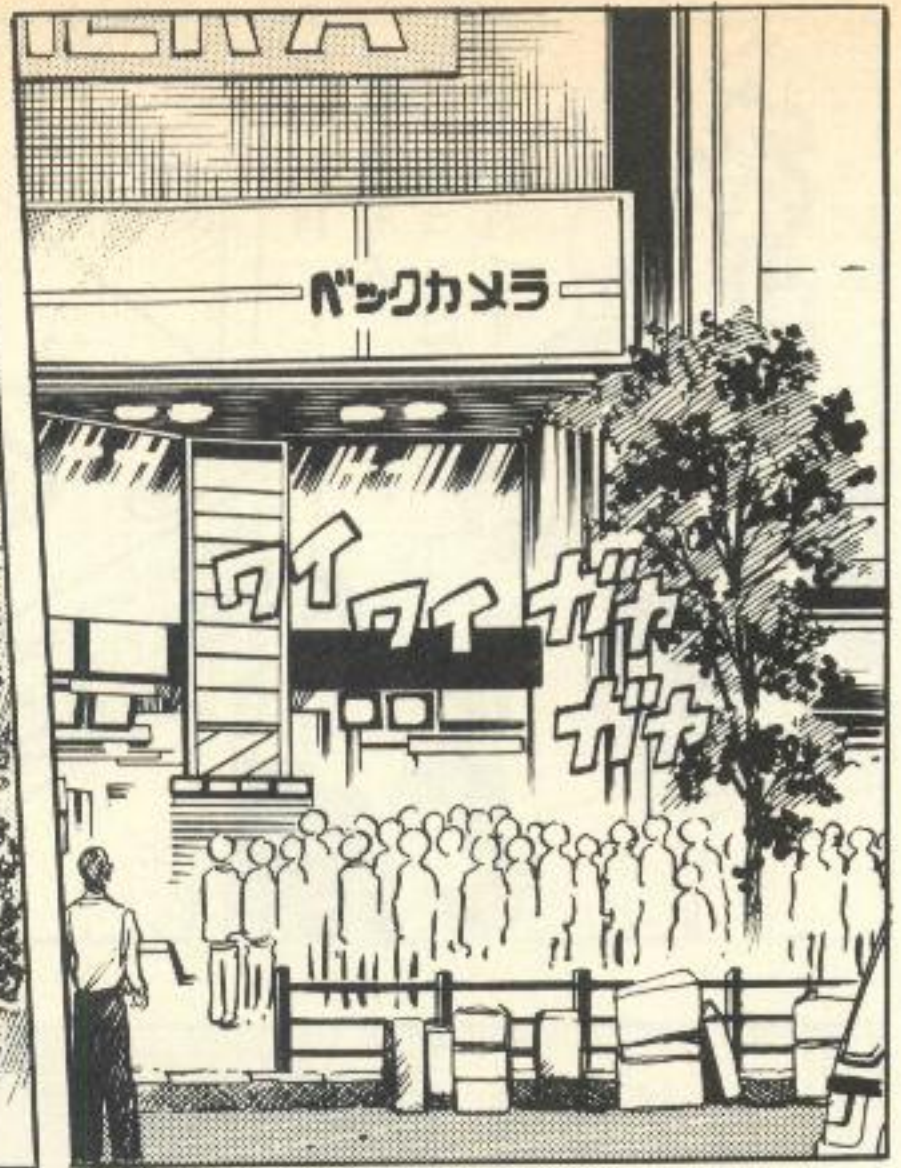
う〜  
おもい

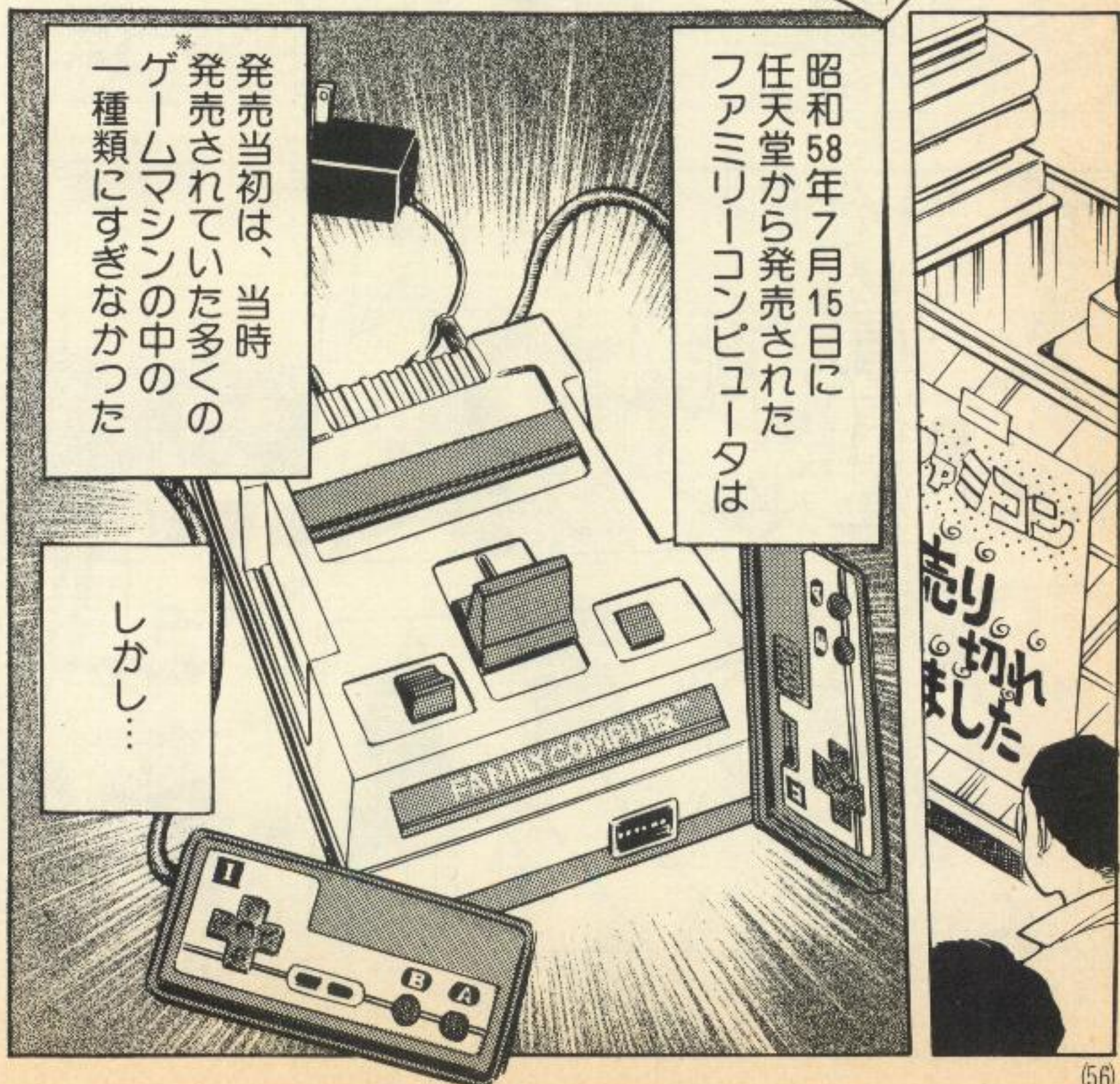
んしょっ



掘井雄二は  
アップル社の  
パソコンを買い  
ウィザードリイに  
熱中した







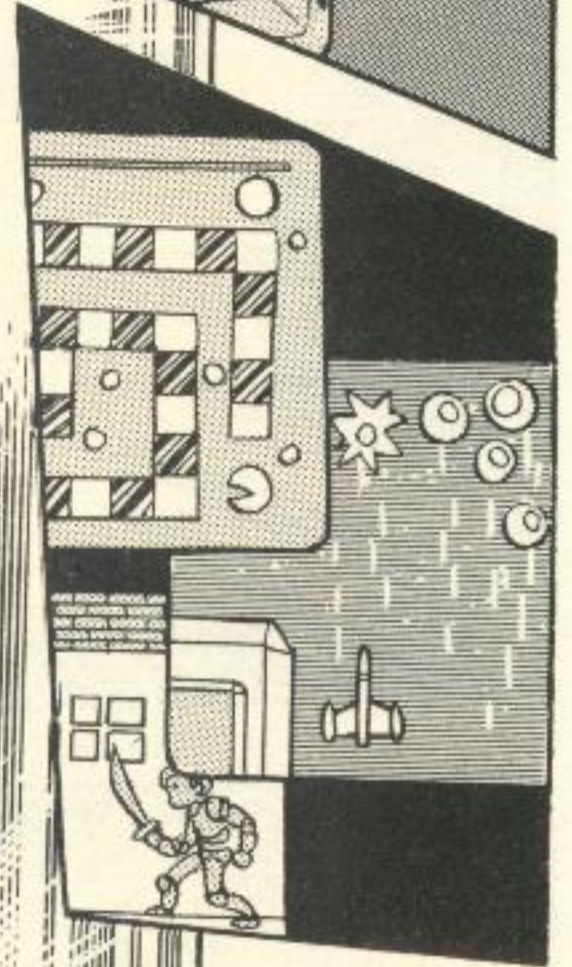


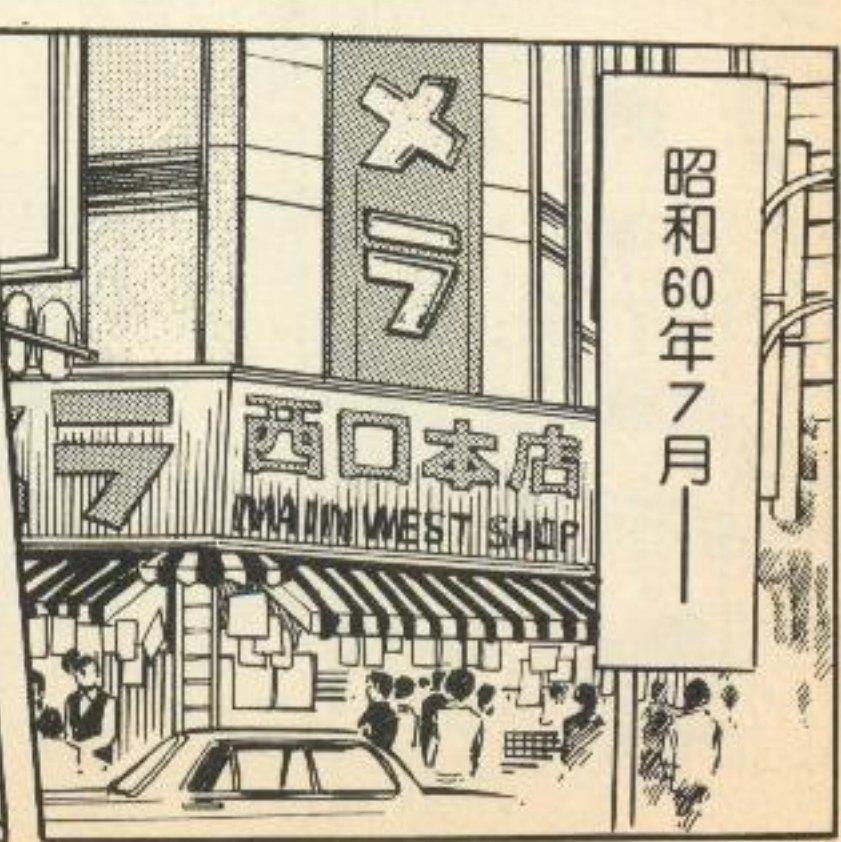
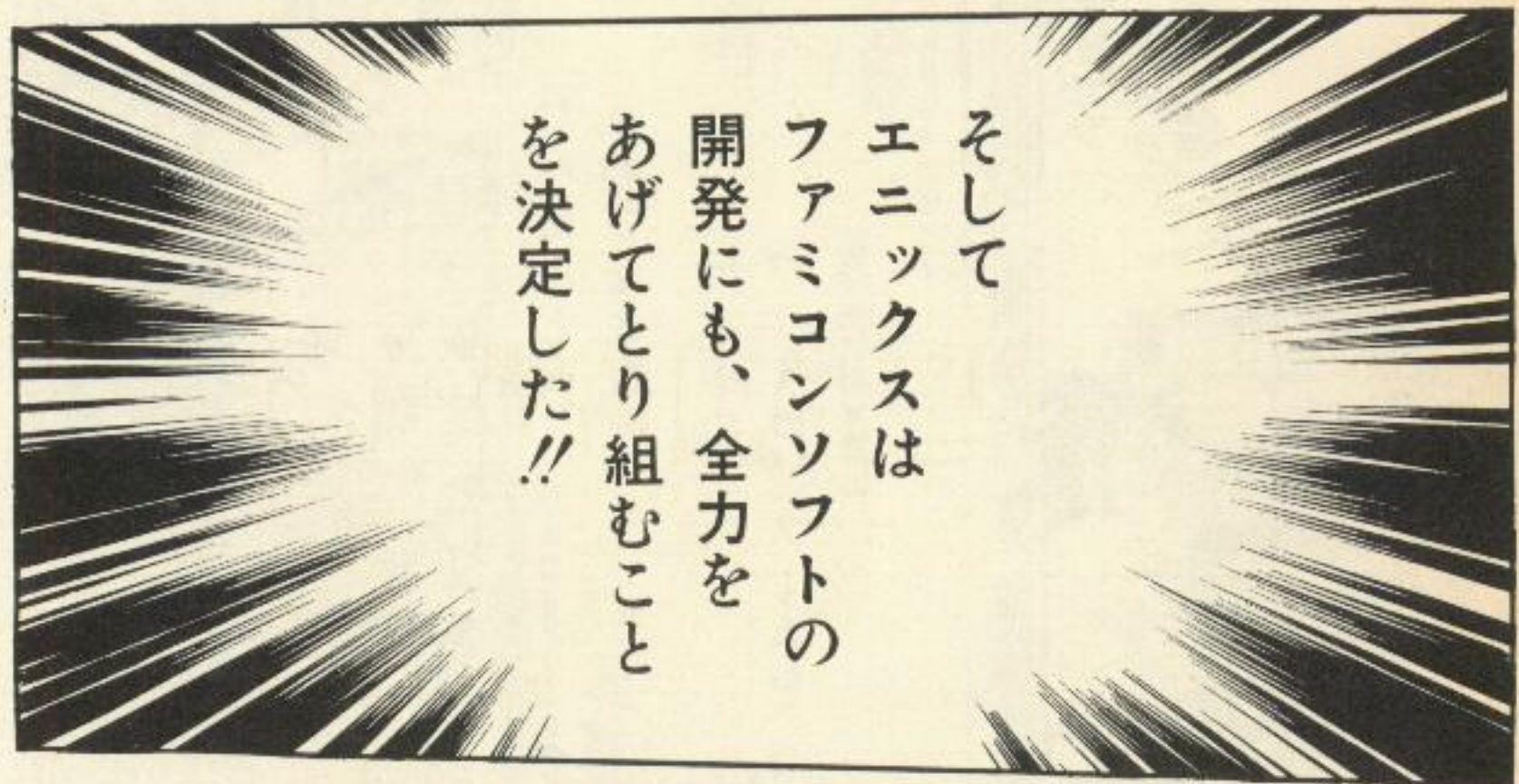
すぐれた本体の  
性能と、人気ソフト  
のラインナップ  
から

だんだんと  
うわさをよび

日本中に  
ファミコンブームを  
巻き起こした!!

そして日本各地で  
品切れの状態が続き  
社会現象にまで  
発展していった!!







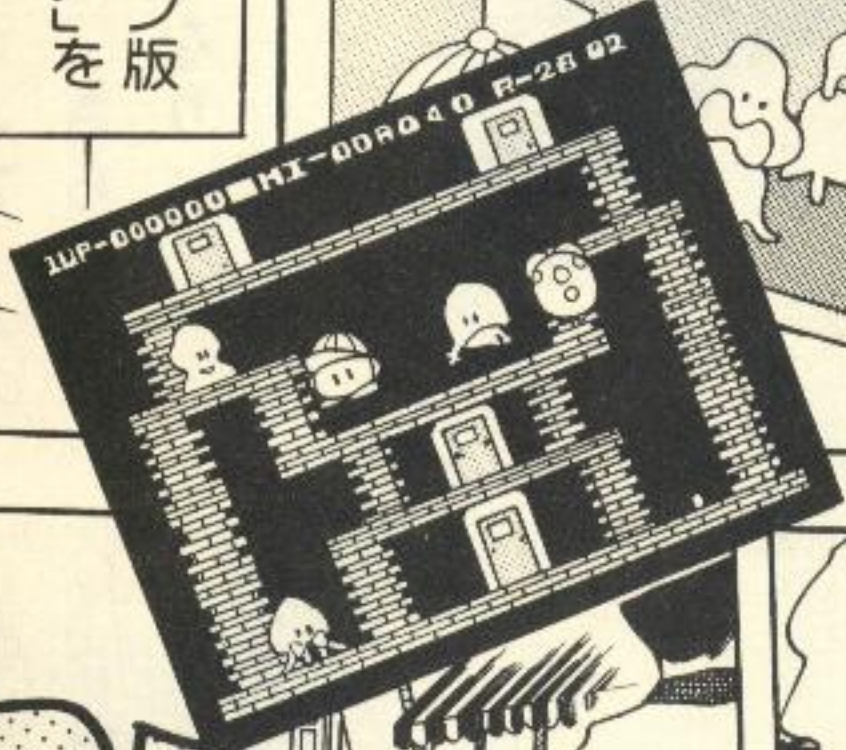
※エニックス初のファミコンソフト。敵モンスターをとびらの中に閉じこめる思考型アクションゲーム。販売数30万本。

※ファミコン版  
「ドアドア」を  
発売した

ファミリーコンピュータ  
全50画面  
エニックス  
ファンタジー世界を舞台にしたゲーム

エニックスは  
中村光一作の  
パソコンゲーム  
「ドアドア」を移植

新製品

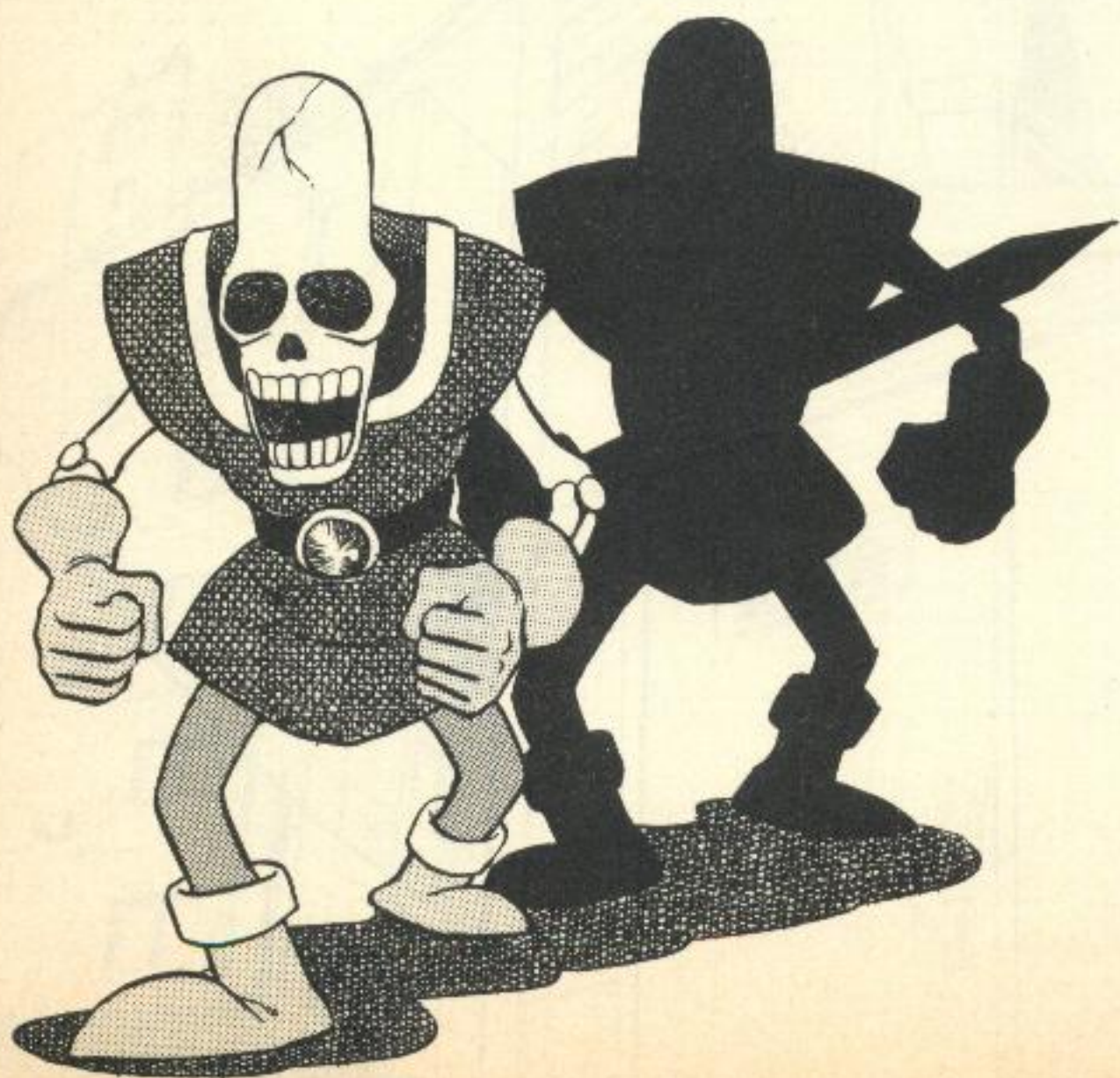


※昭和60年7月当時のファミコン本体販売台数、約340万台。

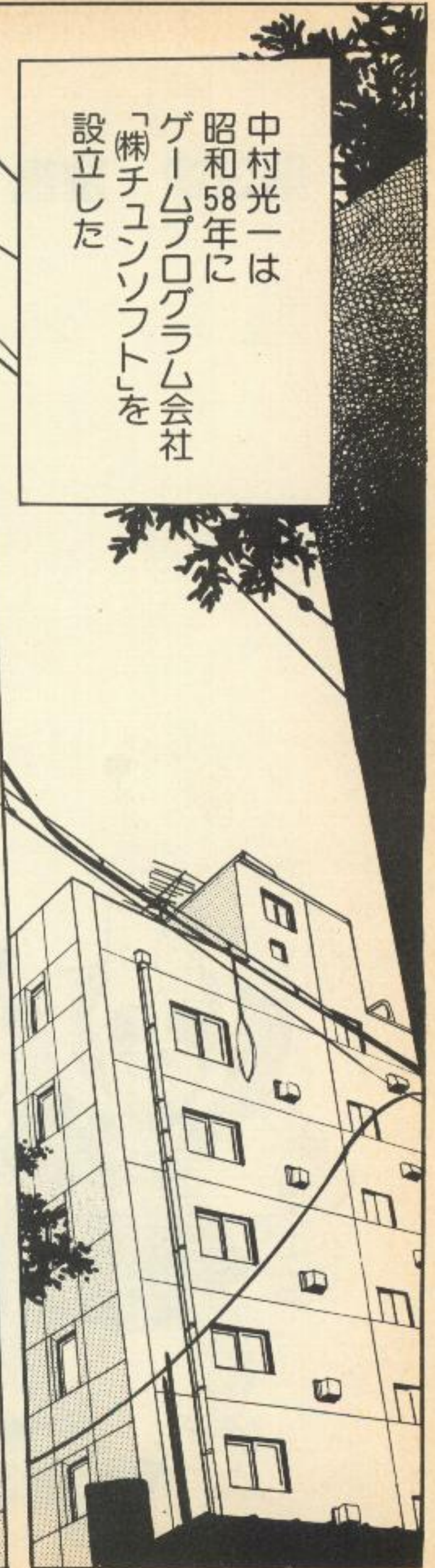
※  
ファミコンブームの  
うずは、さらに  
大きくなり

時代は  
急速に  
走り始めた!!

### 第3章 決意



中村光一は  
昭和58年に  
ゲームプログラム会社  
「株チユンソフト」を  
設立した





※主人公マリオが、さらわれたピーチ姫を助けるためにさまざまな世界で冒険をくり広げていくアクションゲームのシリーズ第一作。子供から大人まで遊べる操作性のよさ、個性的なキャラクター、軽快な音楽などが魅力となって、現在までシリーズ3作で850万本もの大ヒットとなった。

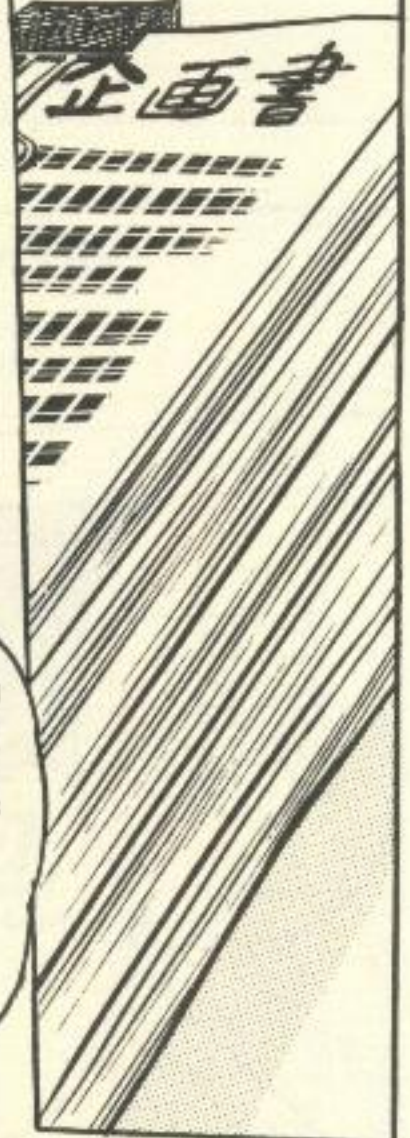




「ニュートロン」  
ねえ……



「ドアドア」  
2」ねえ……



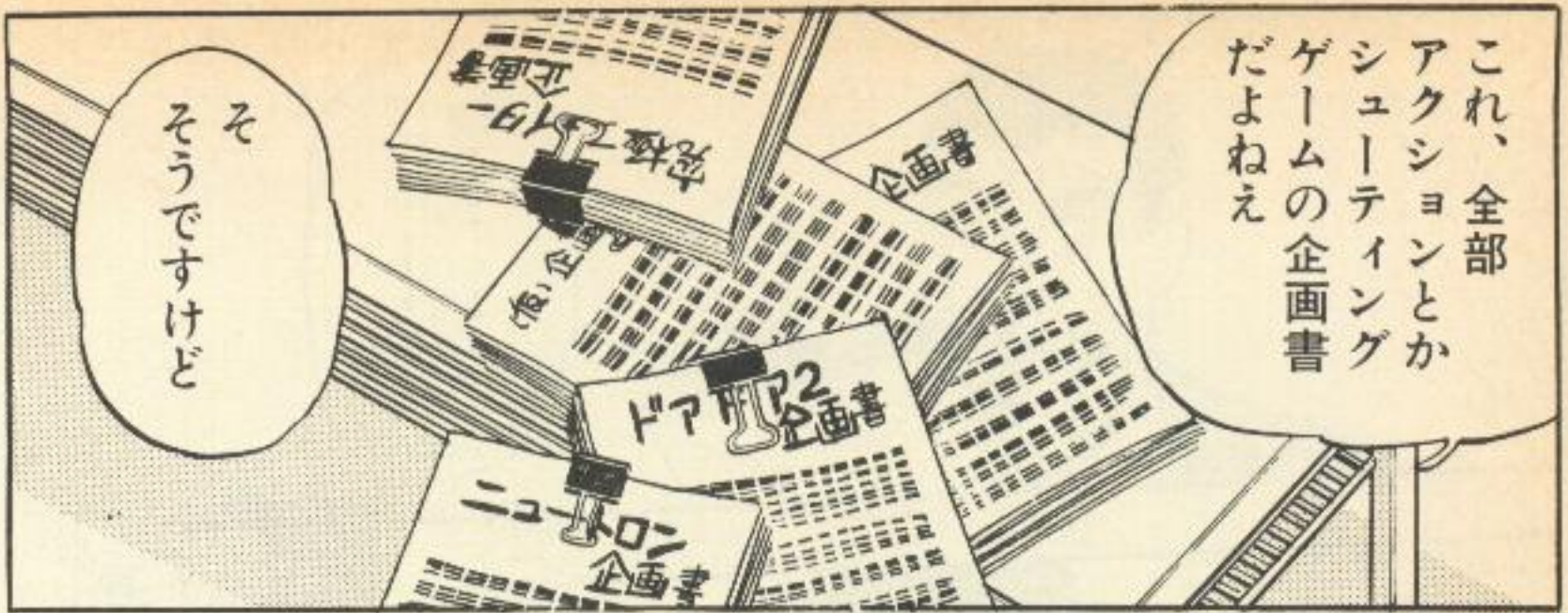
「究極  
ファイター」  
ねえ……  
うーん……



あのさあ  
中村くん  
……



じゃあ  
これなんか  
どうですか？







C)AMP S)STATUS I)NSPECT P) 6

アクションやシューティングゲームとちがってプレイヤーがたくさんの情報を処理して自分で判断していくゲームだろう

#	CHARACTER NAME	CLASS	EXP	STR	DEF
1	ACE	G-FIG	0	10	10
2	GILGUN	G-LOK	5	12	12
3	SHINNOBUKE	G-SAN	5	12	12
4	EDDIN	N-THI	7	6	6
5	TIMROM	G-BIS	5	6	6
6	RUTON	G-MAG	9	4	4



え？ どうすりゃいいの？

レベル？ MP？ HP？

まだアクションしかやったことのないファミコンのユーザーに、いきなりRPGはむずかしいと思うんだよ





ロールプレイングゲーム  
 RPGを  
 出す前に  
 ユーザーに  
 文字で情報を  
 読みとって  
 判断していくことを  
 覚えてもらう  
 ゲーム……

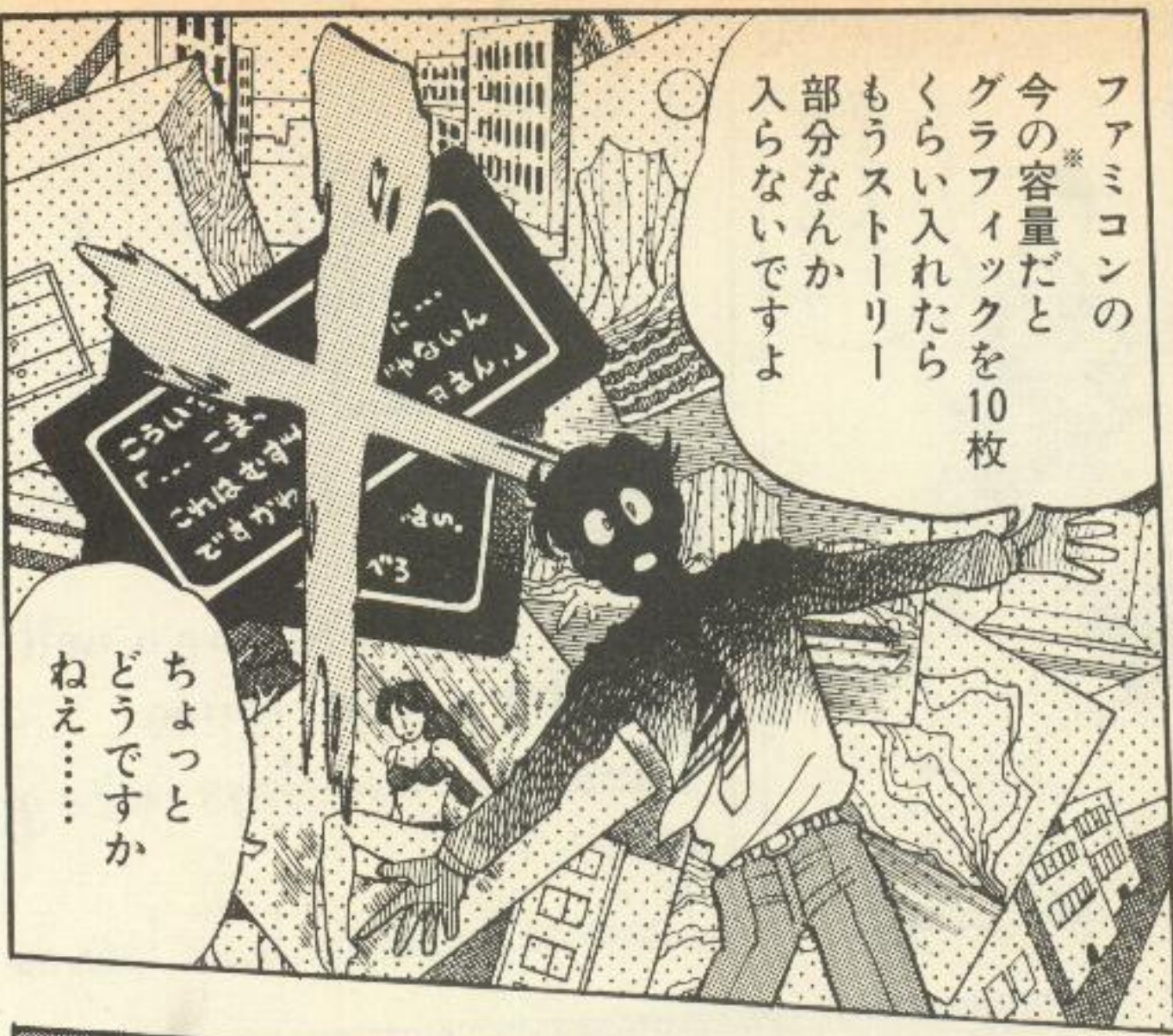
You're in front of building again  
**ENTER HOUSE**  
 You are inside a building a well  
 house for a large spring  
 There are some keys on the gr  
 here  
 There is a chiny brass lamp ne



※当時のファミコンの容量は256Kビットである。ちなみに、ドラクエIが、512K、IIが1M(1024K)、IIIが2M(2048K)、そしてIVが4M(4096K)と、年々ゲームの容量は増えている。



あっ!!  
でも……



ファミコンの  
※今の容量だと  
グラフィックを10枚  
くらい入れたら  
もうストリー  
部分なんか  
入らないですよ

ちよつと  
どうですか  
ねえ……



そうかな?

ファミコンに  
移植可能で  
おもしろいゲーム  
があると  
思うけどね



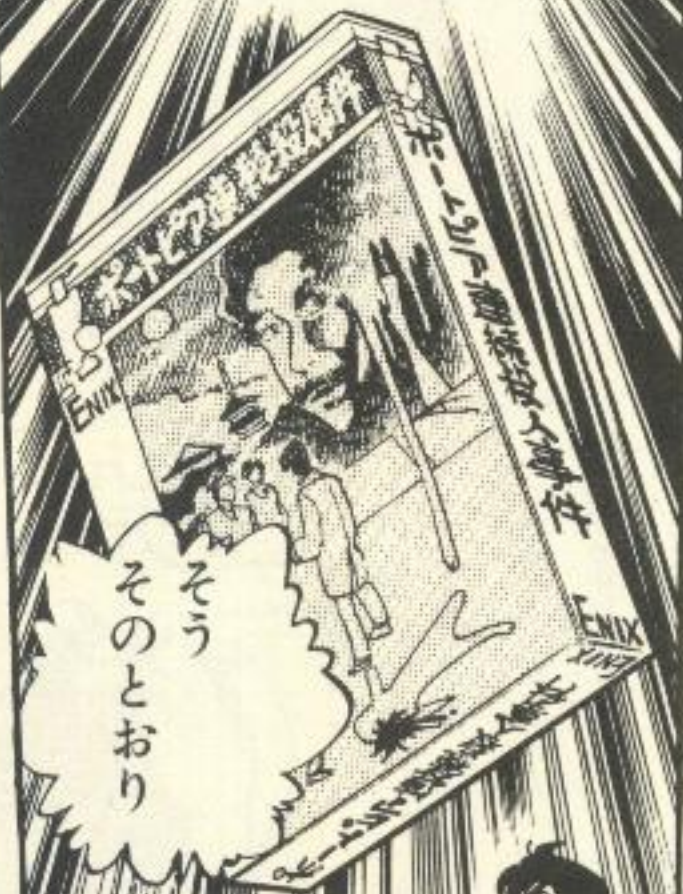
?



堀井くん  
の……

あっ!!

# 「ポートピア 連続殺人事件」



そう  
そのとおり



たしかに  
「ポートピア」は  
グラフィックは  
シンプルで  
内容的にも  
おもしろい!!



容量的にも  
問題なさそう  
だし

あれだったら  
問題なく  
ファミコン化  
できますよ!!



そうだろう  
ぼくも  
そう思って  
いるんだよ  
フフフ...



あっ!!

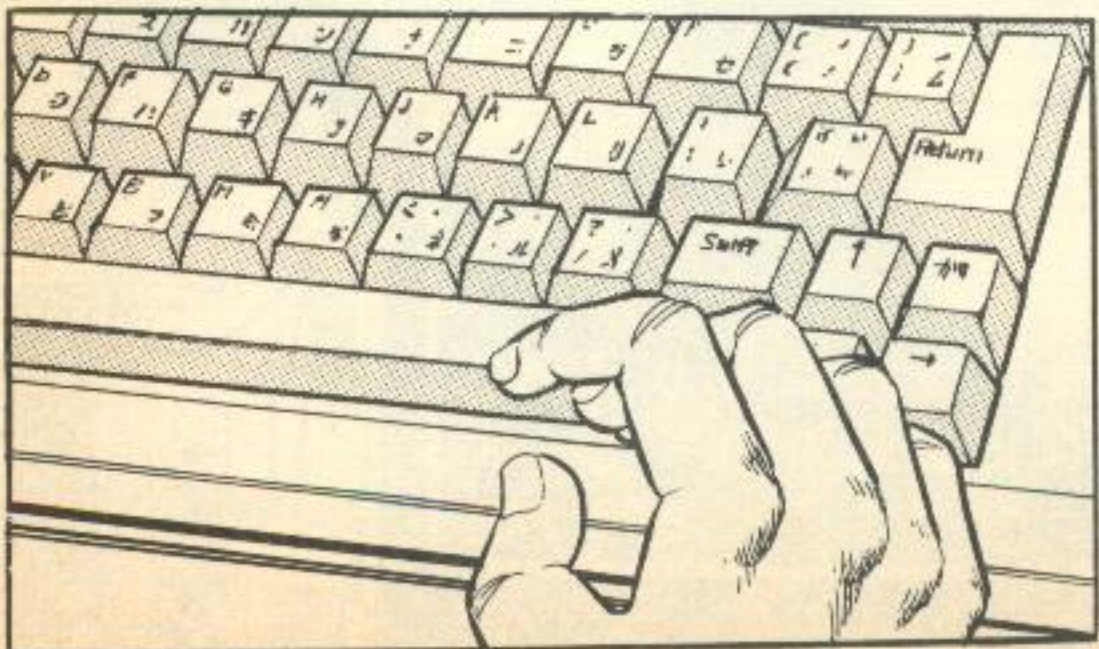
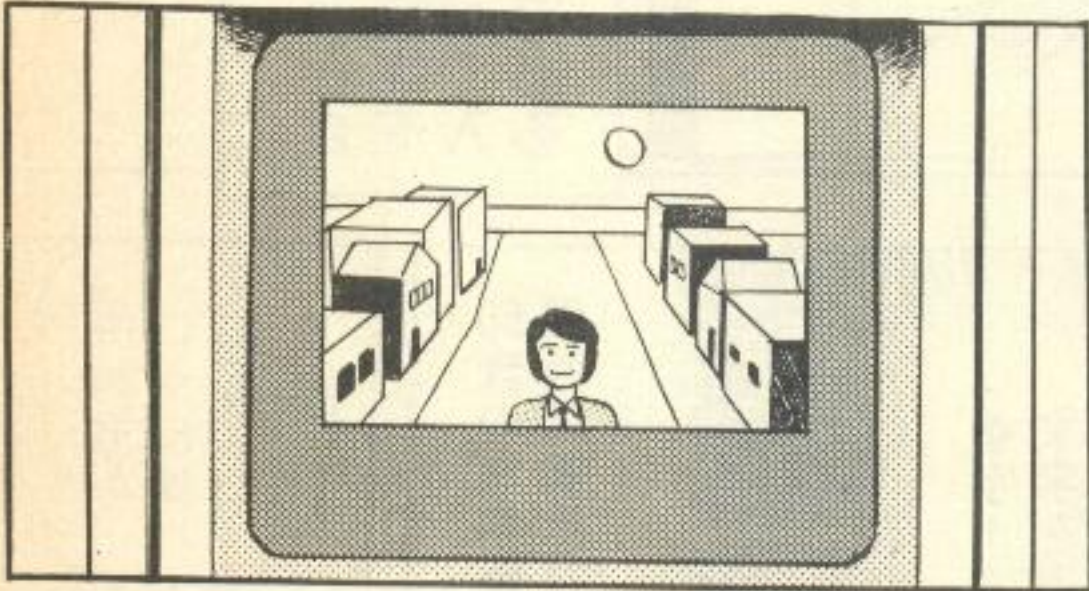


※1 コンピュータに対する命令 ※2 コマンドを入力するための装置

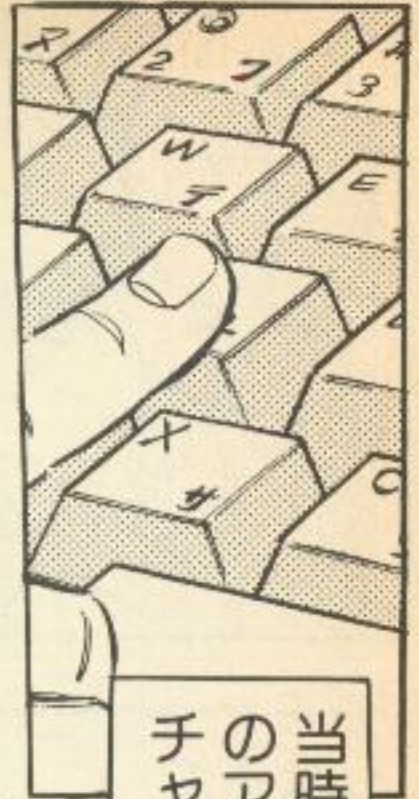
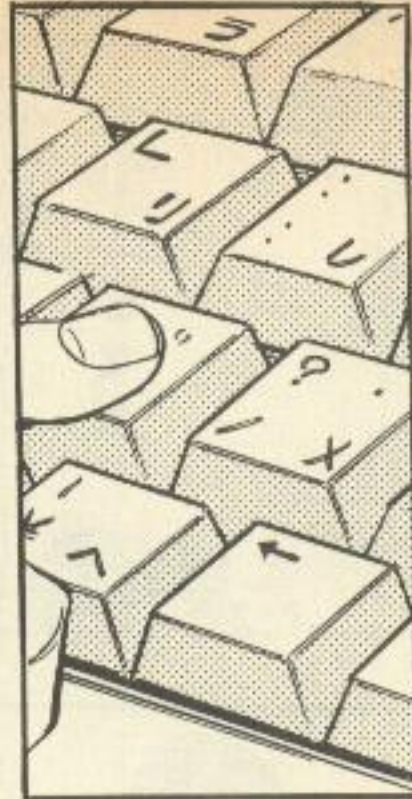




コマンド入力の問題ねえ……



# □(トル)



当時のパソコン  
のアドベン  
チャーゲームは

コマンドを行うとき  
キーボードの文字を  
一文字ずつ使って入  
力していたのである

うーん

中村君が  
いうには  
ねえ

50音の文字盤を  
画面に表示して

十字ボタンで  
文字を選ぶのは  
時間がかかるし

あはむいん  
けこまみむめも  
せそやゆよ  
ちつとらりるれろ  
なにぬねのわをん  
っやよ"。もどるおわり

論外で  
しようね

めんどろうだし





※1 「みる」「LOOK」などの単語をキーボードで1文字ずつ入力するのではなく、あらかじめ用意された、いくつかのコマンド1命令を選択する方法。  
※2 画面上にコマンドを入力する際にめやすとなる四角マーク。



コマンド?  
「みる」「でんわする」  
「きく」  
「はなす」  
「いどう」

※1  
コマンド  
選択方式——  
って  
いうんですけど



「みる」という  
コマンドを入力  
するときは

「みる」  
「きく」  
「はなす」

いちいち  
「み」と「る」のキーを  
※2  
押しずにカーソルを  
「みる」というコマンドに  
あわせるだけで

いいんですよ  
これなら  
楽だし  
時間もかから  
ない

コマンドを  
選択する  
だけです  
からね

な  
なるほど

いいでしょ?



これなら  
ファミコンの  
コントローラーでも  
いけるでしょ？



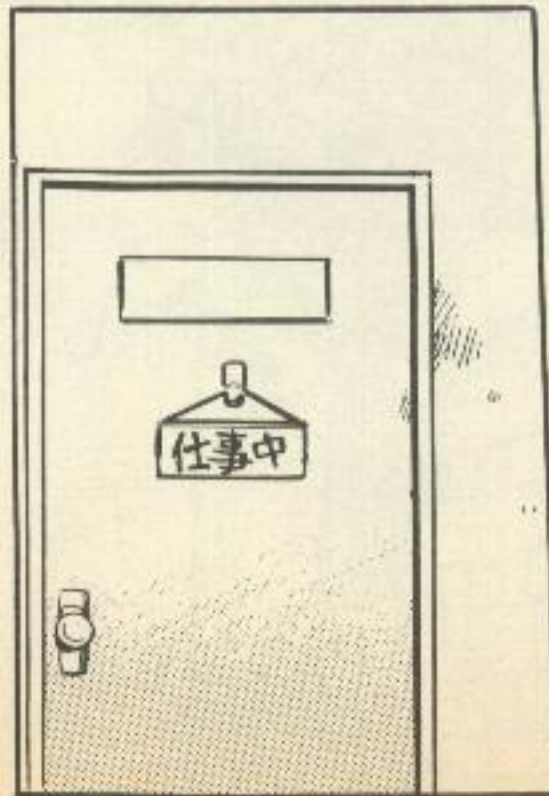
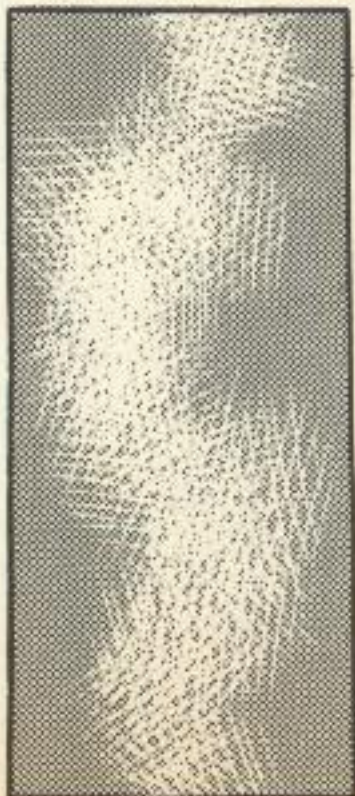
そ、そうか  
そんな方法が  
あったんだ  
ぼくには  
考えつか  
なかつた  
チツ…!!

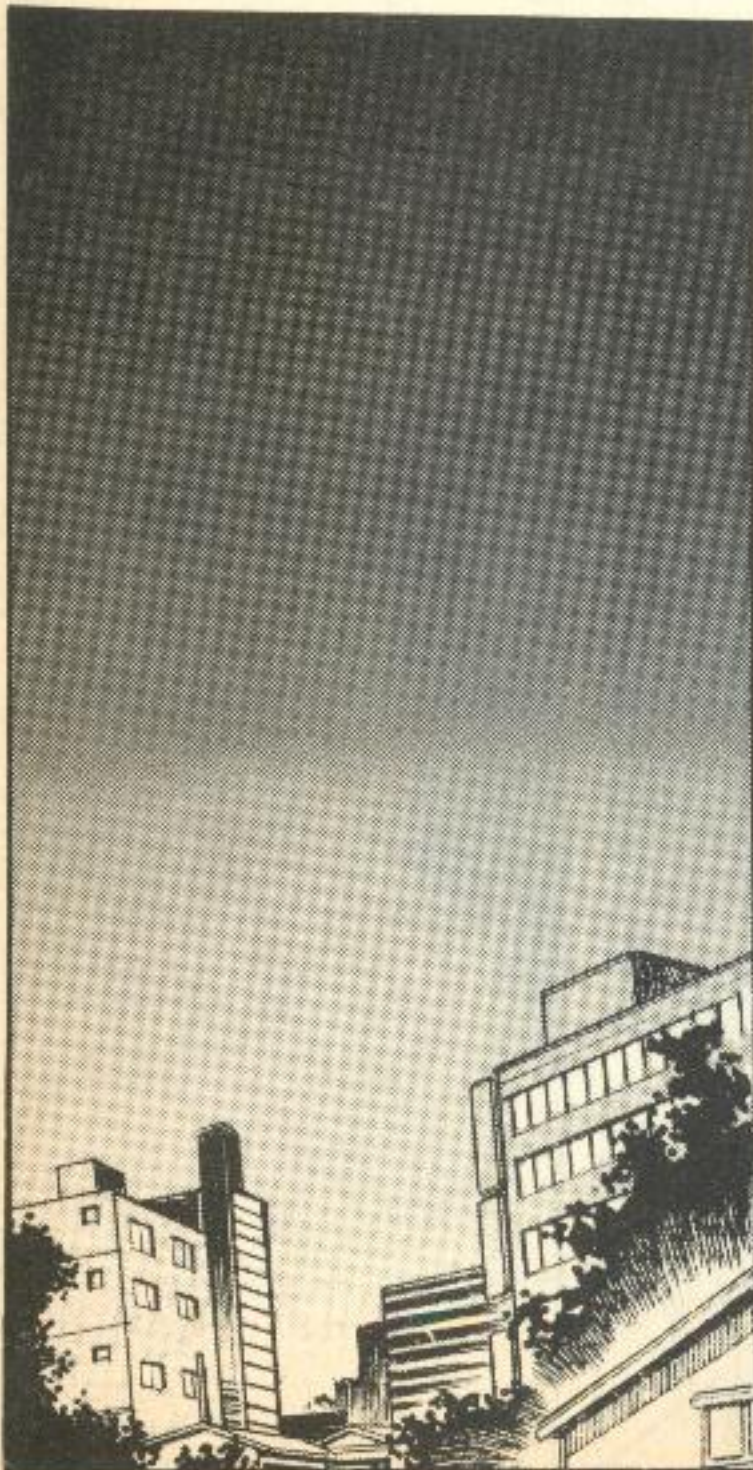
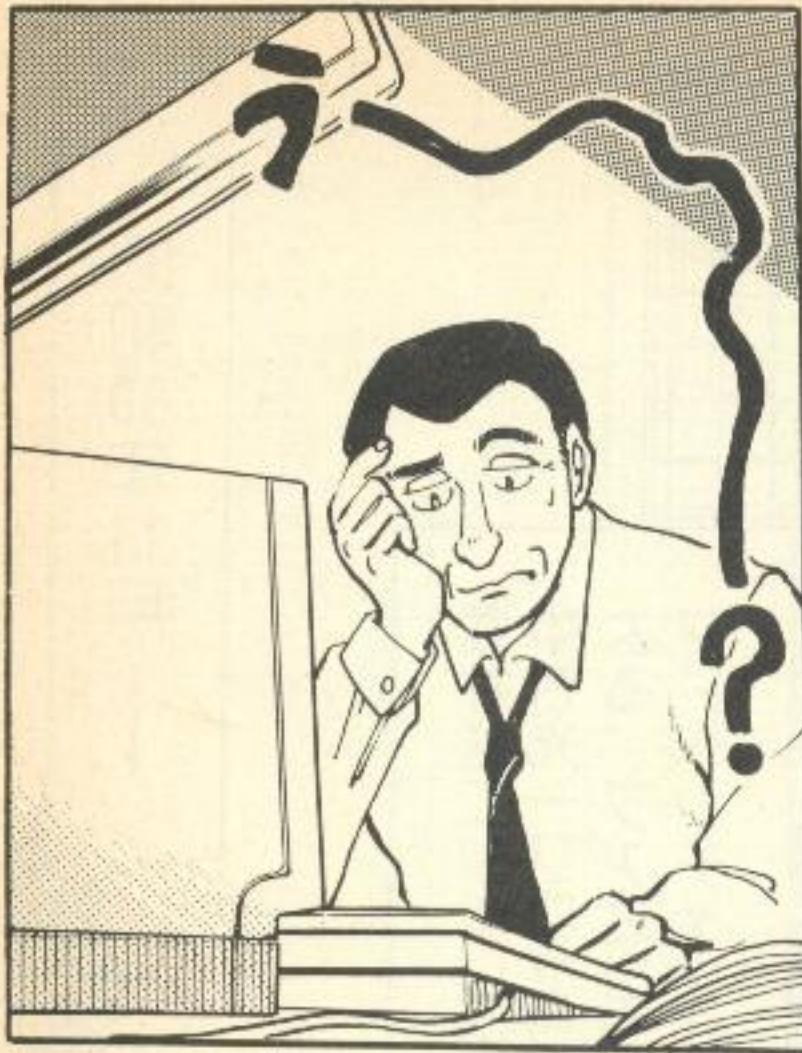


さすが：  
堀井さん!!

ぼくも  
負けちゃ  
いけない!!

こうして  
ファミコン版  
「ポートピア連続  
殺人事件」の制作が  
開始された





CHARACTER NAME	CLASS	EXP
1 JEROM	C-FCS	100
2 MARI	C-CL	100
3 SHINOBU	N-CL	100
4 RUMI	C-CL	100
5 BIERI	C-BI	100
6 ROTOH	C-TR	100



※「ドアドア」に続くエニックスファミコンソフト第2弾。総売上げ本数70万本。

昭和60年11月—

堀井雄二シナリオ  
中村光一プログラムに  
よる、ファミコン初の  
アドベンチャーゲーム



はし、  
ひとにまけ  
なにかみせ  
なにかせ  
よべ  
たいほし

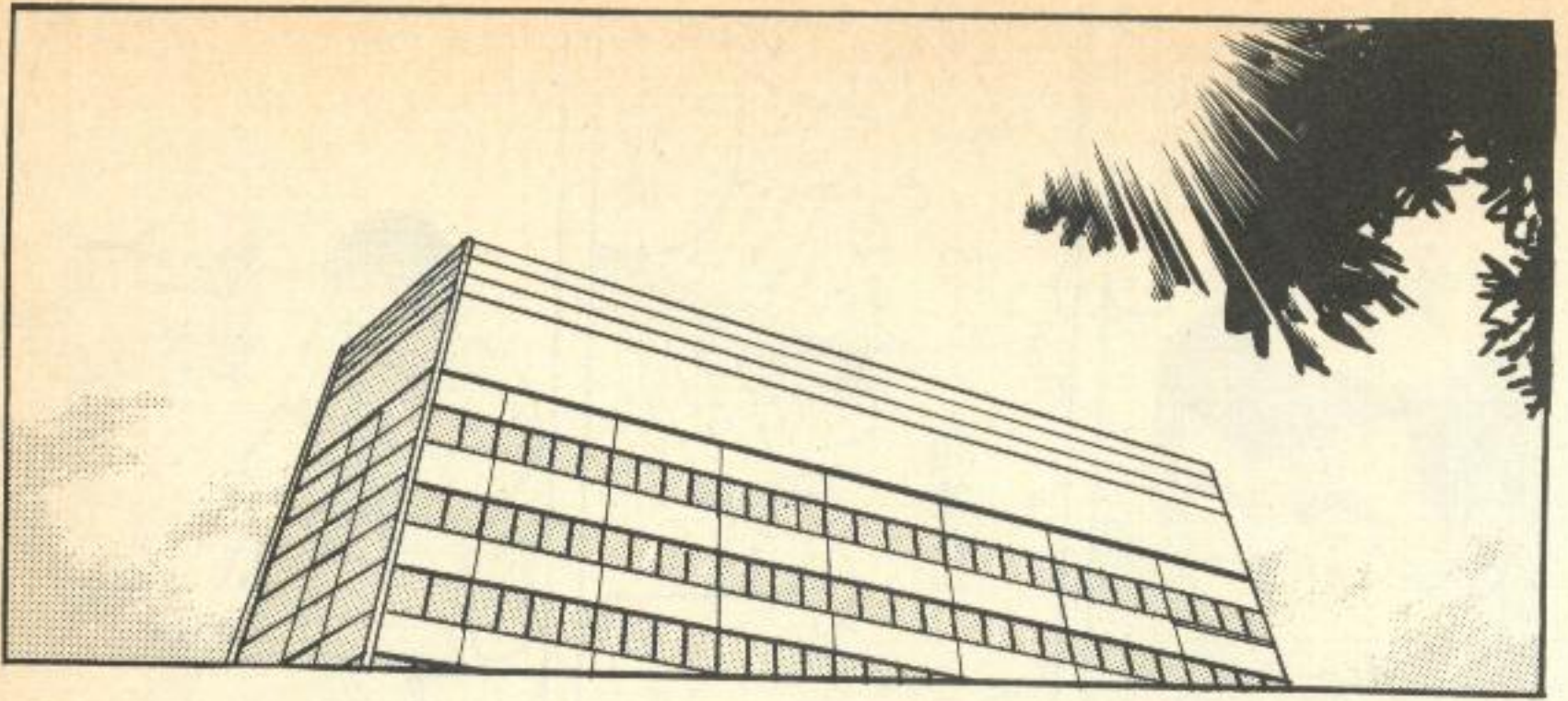
※「ポートピア連続殺人事件」が、エニックスから発売された

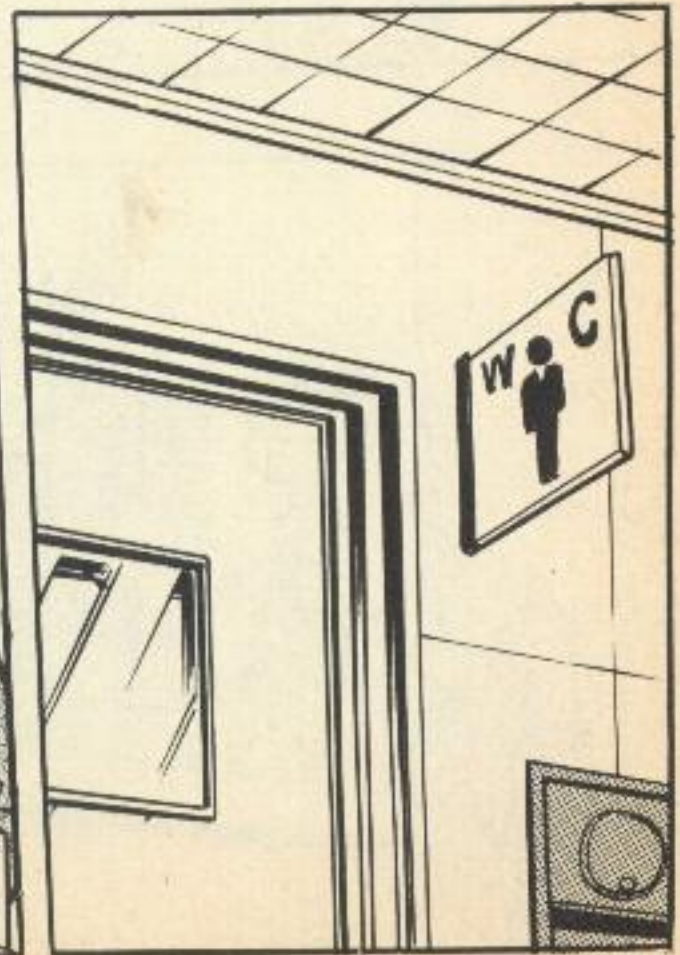


なにか  
もちもの  
たたけ  
なにかと  
すいりし  
でんわ  
そうさ

サス「したいが」はっけんされたとき  
ドアにはかぎが かちてい

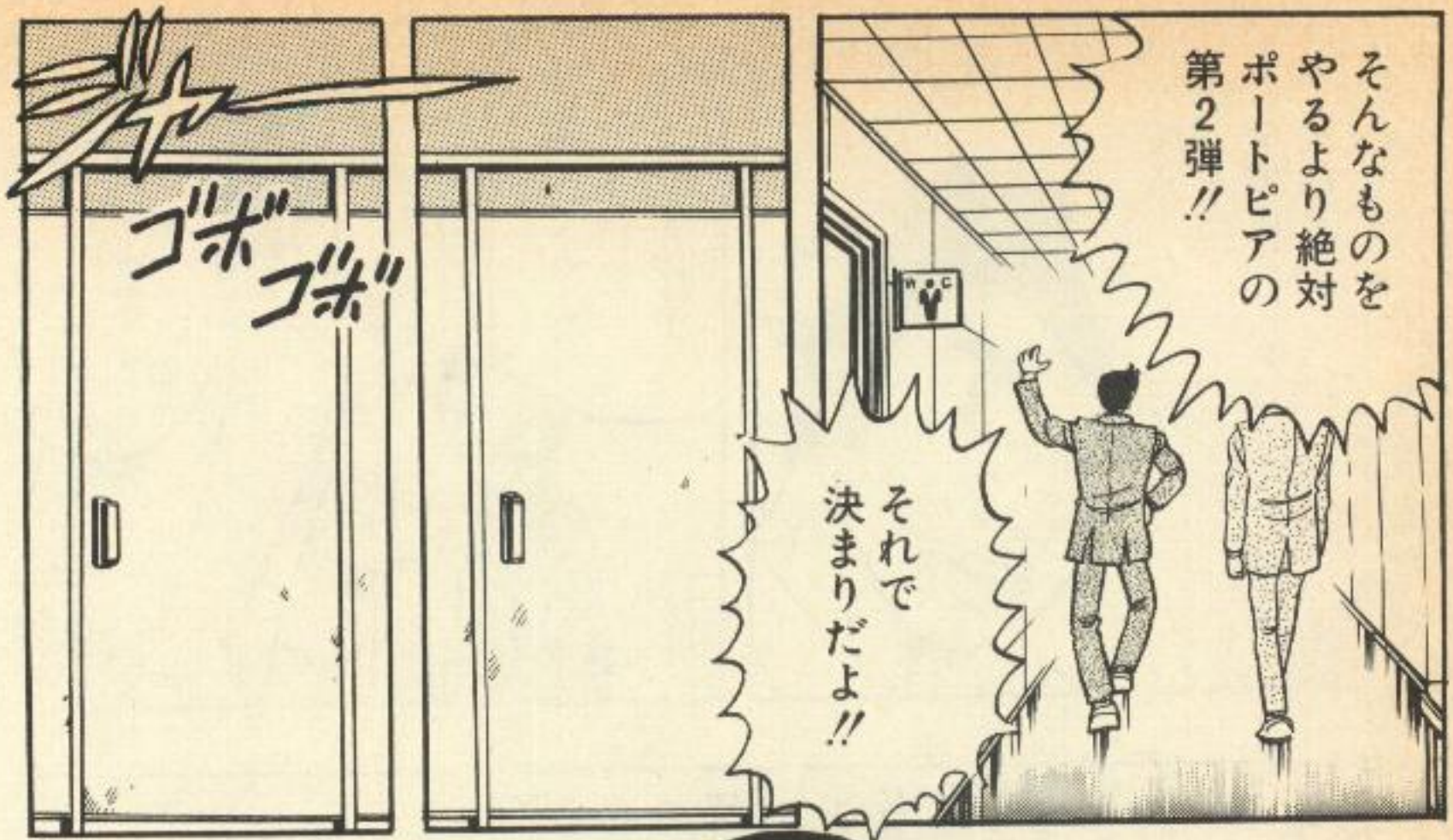




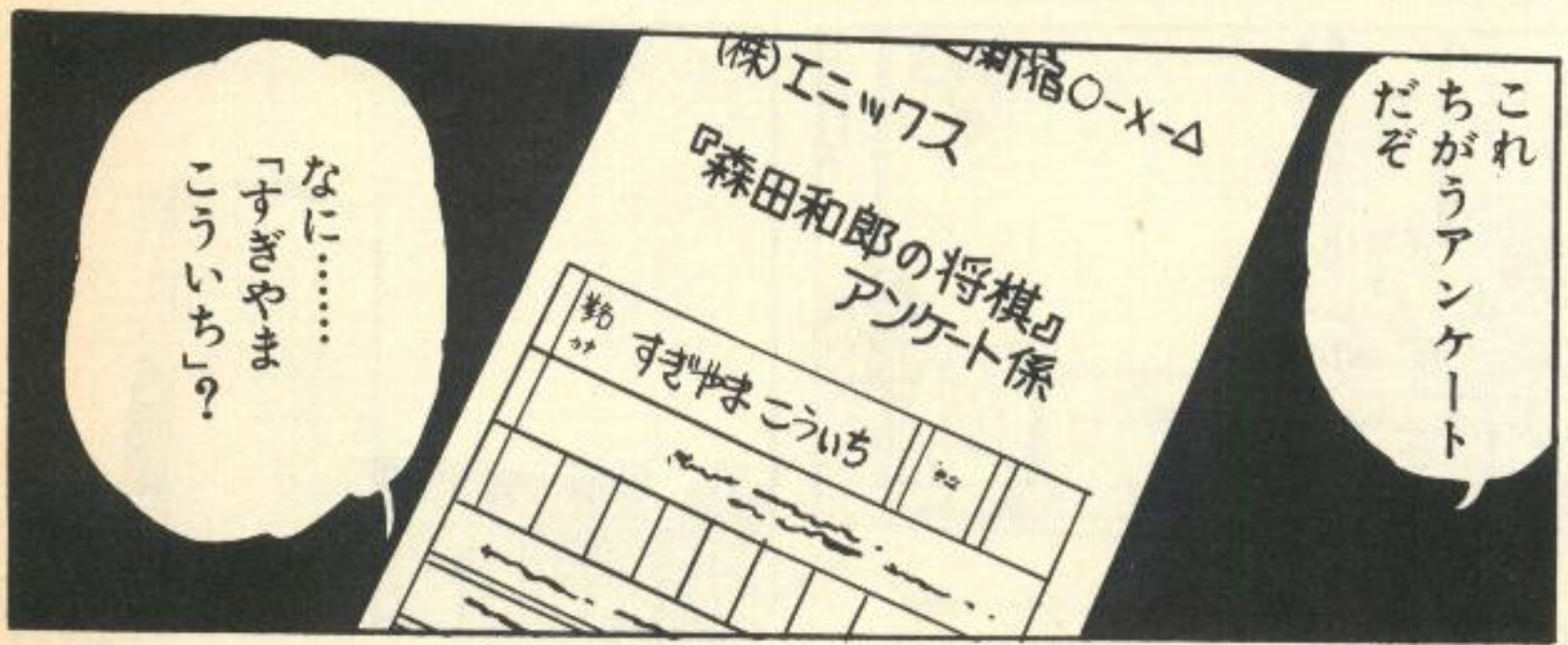








ん？



※当時、アニメやCMの音楽を中心に幅広い作曲活動を行っていた。

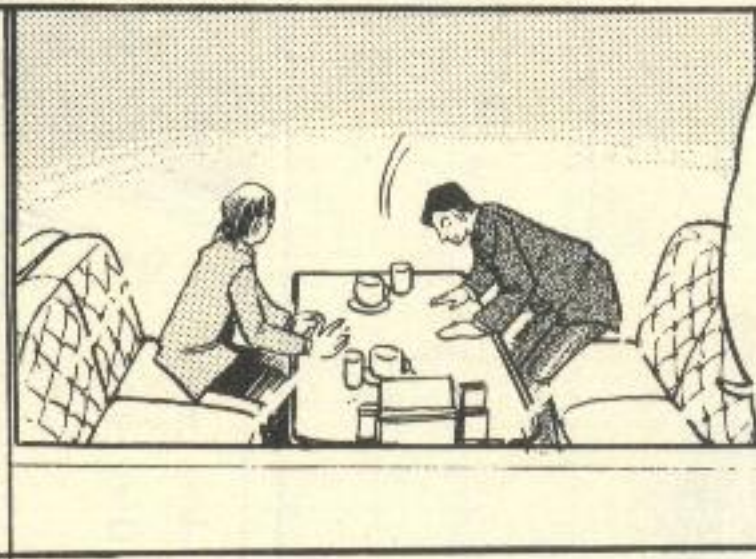
※さ、作曲家の  
すぎやま先生じゃ  
ないですか!?

……ウソだろ?

あ  
あの……  
千田さん  
ですか?

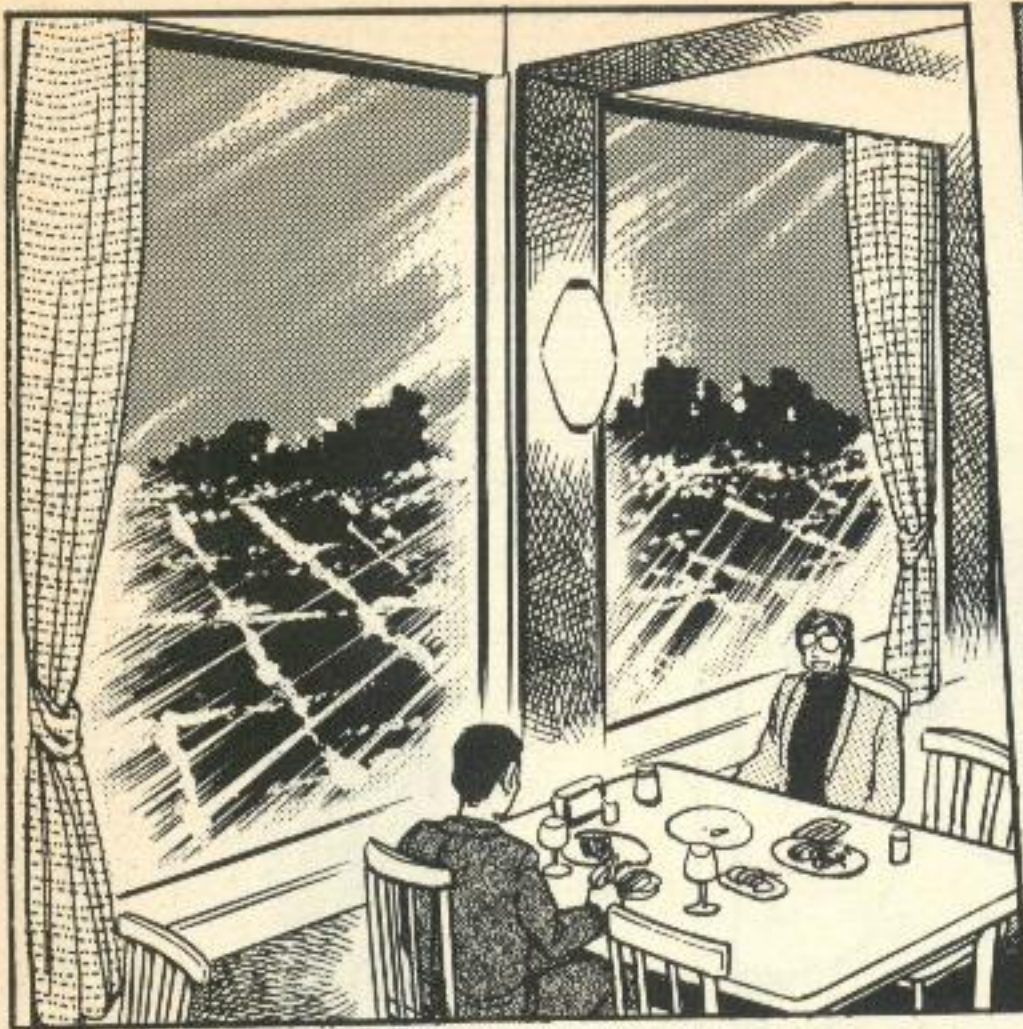












はあ

それで  
千田さん  
「ポートピア」の  
つぎのファミコンは  
何なの？





ポトピアの  
第2弾!!

きっと売れる  
でしょうね  
.....

でも



ちがうんでしょ  
?

新しい形の  
ゲームなら  
アドベンチャーは  
出さないんでしょ?



ええ  
実は

ロールプレイング  
ゲームを出そうと  
考えています

先生には  
その音楽を  
お願いしようと  
思っているん  
ですよ



?

やっぱり  
ねえ  
たぶん  
そうじゃない  
かと.....





わたしは  
子どもですか？



人間には二つの  
タイプがあると  
思うんですよ

一つは  
自分がやりたい  
ことはどうあっても  
実行するタイプ

ちがう言い方を  
すれば  
子どもっぽい人

うん

でもぼくは  
そっちのほうが  
好きですね

そして  
もう一つは

よくいえばオトナ

自分の周囲の意見  
を気にして  
やりたいことが  
できないタイプ



ぼくも  
子どもですから



それに  
そういう人で  
なければ

本当のゲームは  
作れないもの!!



ぜひ、私も参加  
させてください  
ひさびさに  
燃えて  
きましたよ



そうですね

たしかに  
そのとおり  
です





いえ  
こちらこそ

ありがとう  
千田さん  
きょうは楽し  
かったですよ



正式に決まったら  
すぐ連絡して  
くださいね

昭和60年12月—



いい音楽  
作りますから

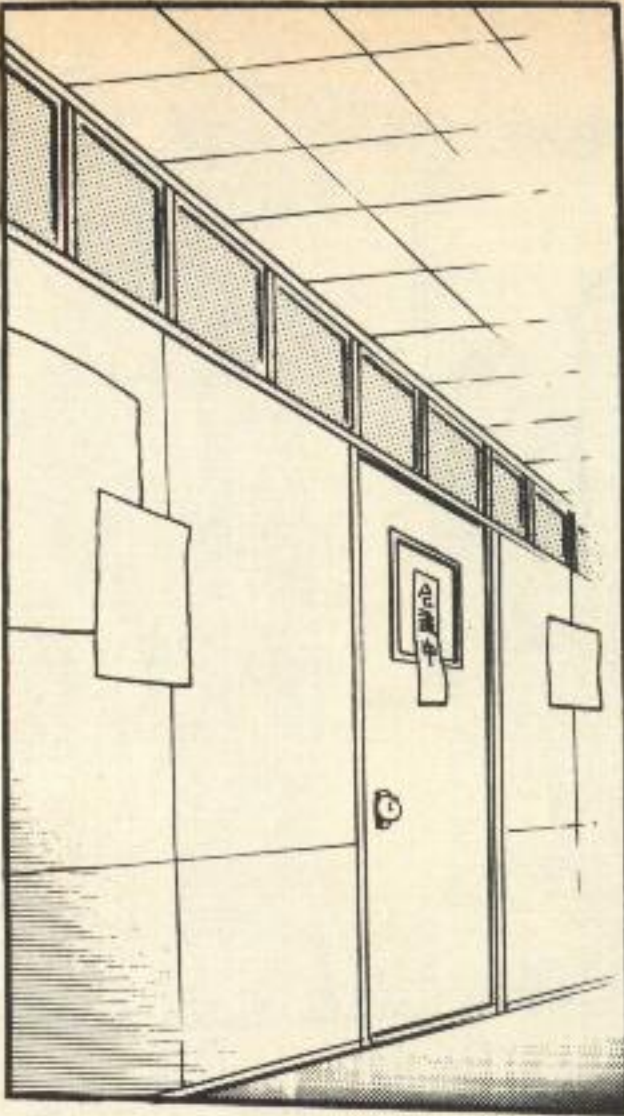


※当時、人気マンガ「ドラゴンボール」を執筆中。仕事の合い間をぬって、ファミコンゲームにも熱中していた。

※**鳥山明**  
**漫画家**

「ドラゴンクエスト」  
モンスターデザイン  
担当

いやあ  
どーも



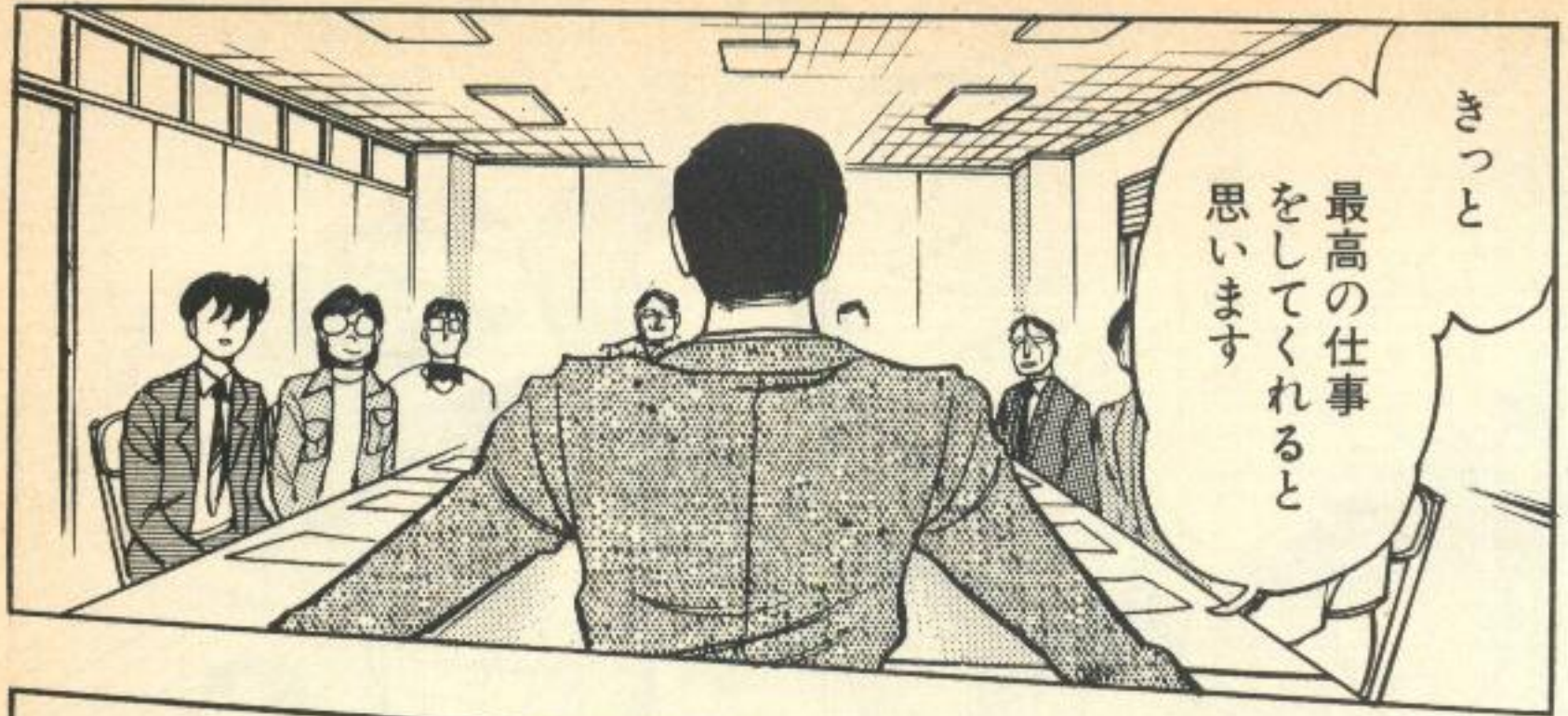






きつと

最高の仕事を  
をしてくれると  
思います



わたしの  
夢は  
ただひとつ！

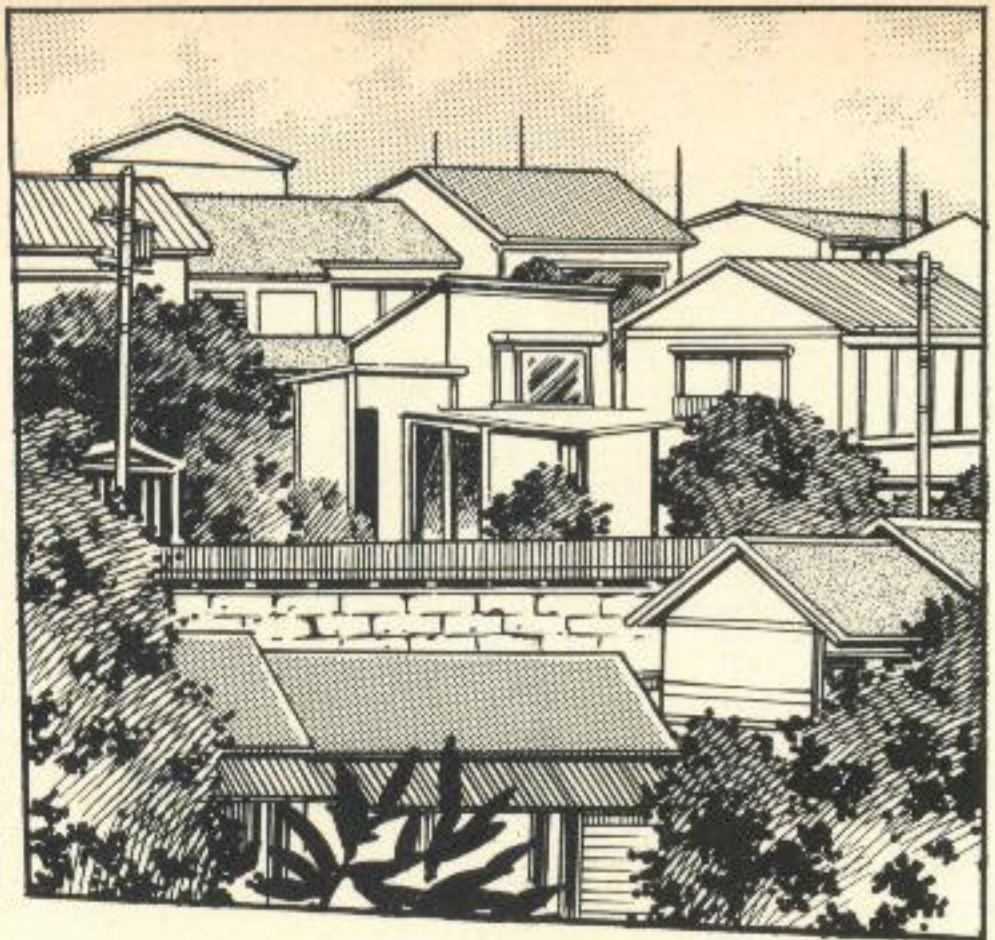
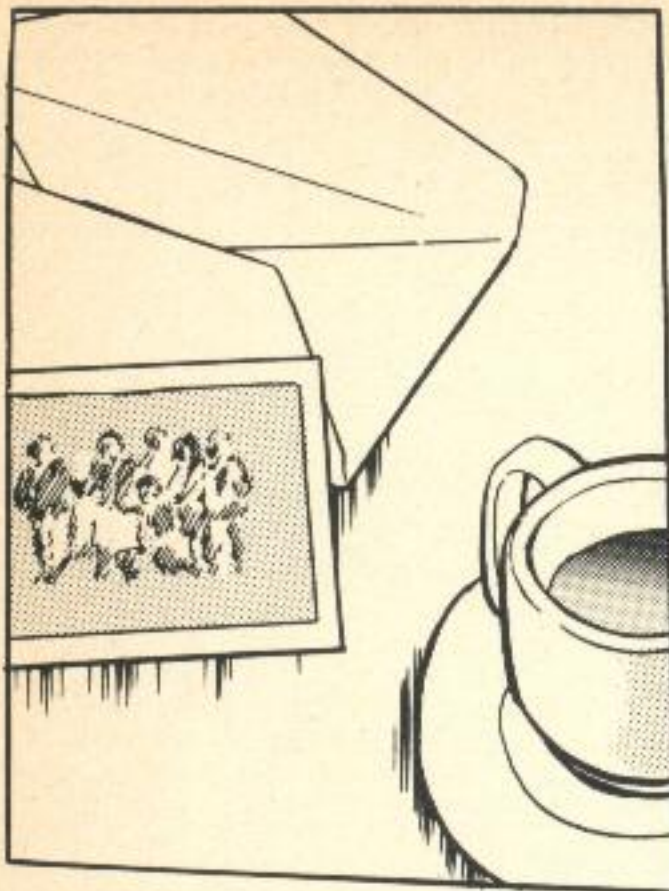
世界一の  
ゲームソフトを  
作ることです！！

子どもたちに  
夢と感動を与える  
すばらしい  
ゲームソフトを！！

ぜひ、みなさんと  
作ってみたいんです







ぜひ  
このゲーム音楽の  
作曲をお願い  
いたします。

千田幸信

フフフ

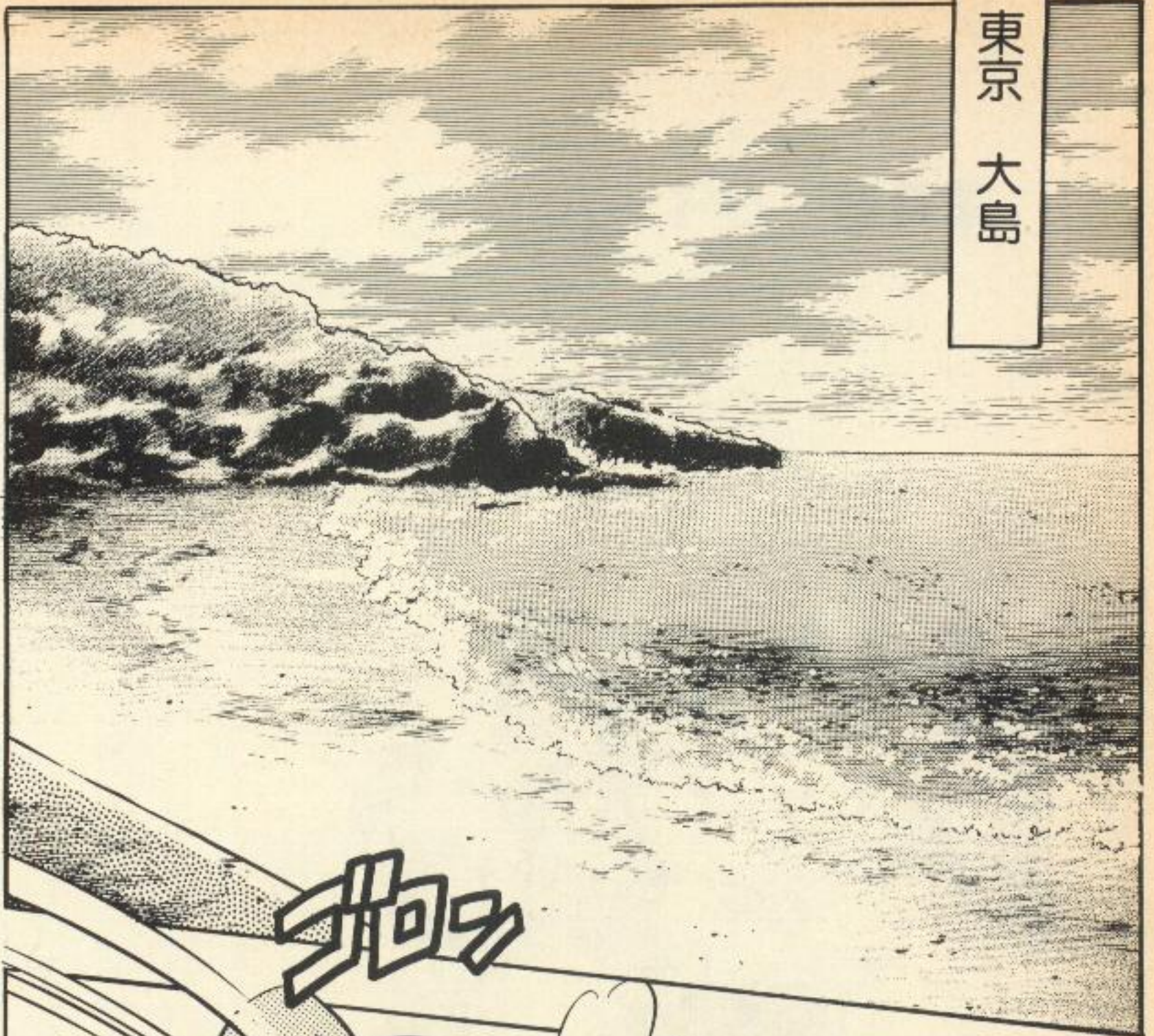
情熱家  
だねえ

あの方は  
.....

# 第4章 タイトル



東京 大島



おっ









こんな季節に  
くるお客さん  
だからねえ  
……



上のお客さん  
なにやってるん  
だろ？

さあ



冬とはいっても  
あたたかいよな



潮のかおりに  
草のにおいが  
まじって……

いいなあ





青い空



山に  
岩山

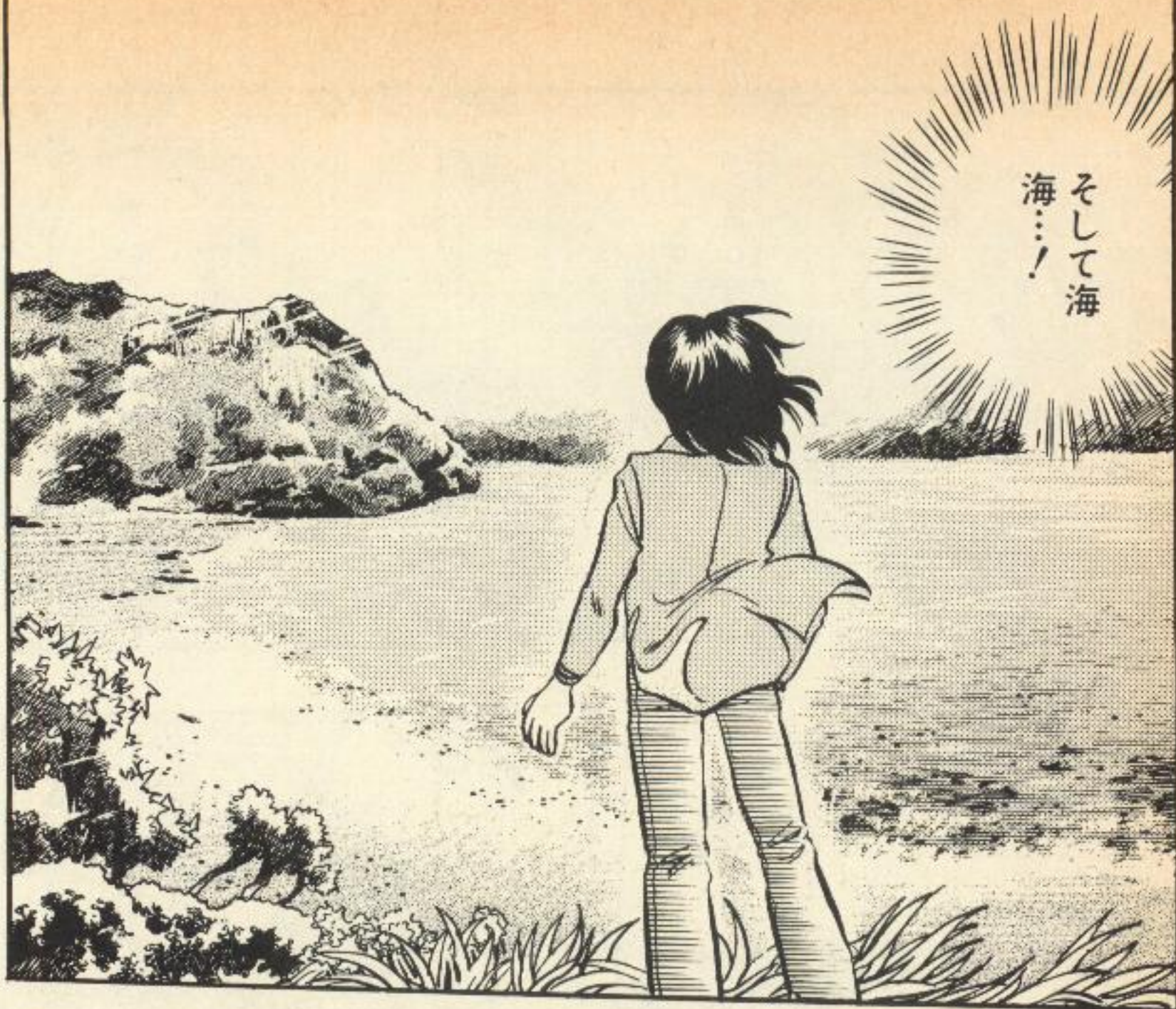
それに  
暗くて深い  
洞くつ!

はてしない  
砂漠!



そして  
草原





そして海  
海……!



ゲームの中  
ぐらい……

いや  
ゲームの中  
だからこそ

夢のある  
大自然と

魔物の  
世界で……



町があり、人々が  
いて、魔物が  
登場する……

そんな  
舞台設定が  
いいなあ

とすると  
中世ヨーロッパ!!

剣と魔法の  
ファンタジーワールド  
幻想世界だ!!





魔王がお姫さまを  
さららい、世界を  
破めつさせよう  
としている

そこに立ち上がった  
若き勇者が  
魔王を倒し  
お姫さまを救う



いや  
まてよ

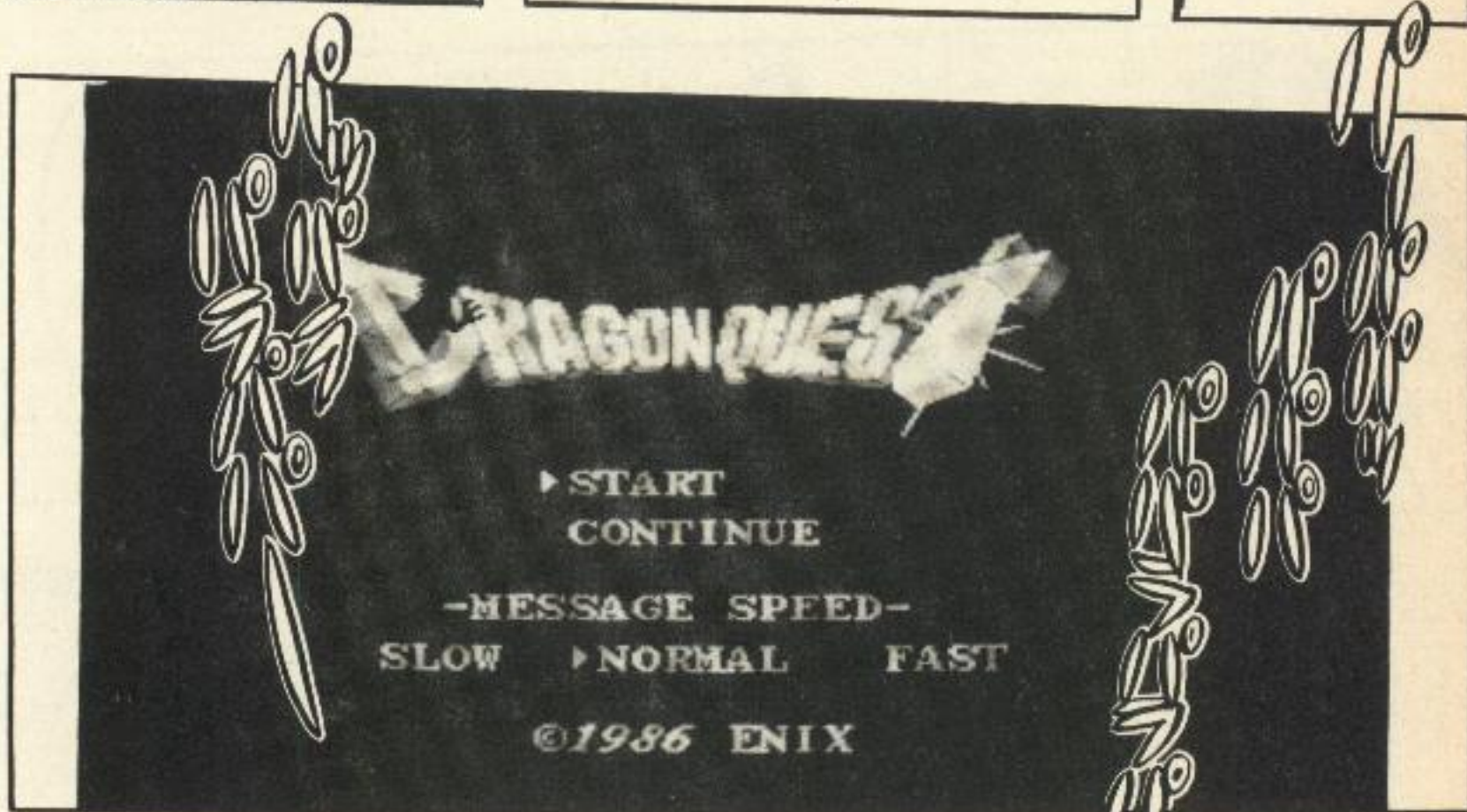
お姫さまを  
救うまでのゲームは  
ほかにもたくさん  
あるから

その後も  
冒険が続く  
ストーリーに  
しよう



その後に  
待ち受ける  
魔王との決戦が  
クライマックスだ!!





エニックス

通行禁止

えーっ!!  
堀井さん!!

千田さん  
堀井さんからです  
生きています!!

今どこだった!!

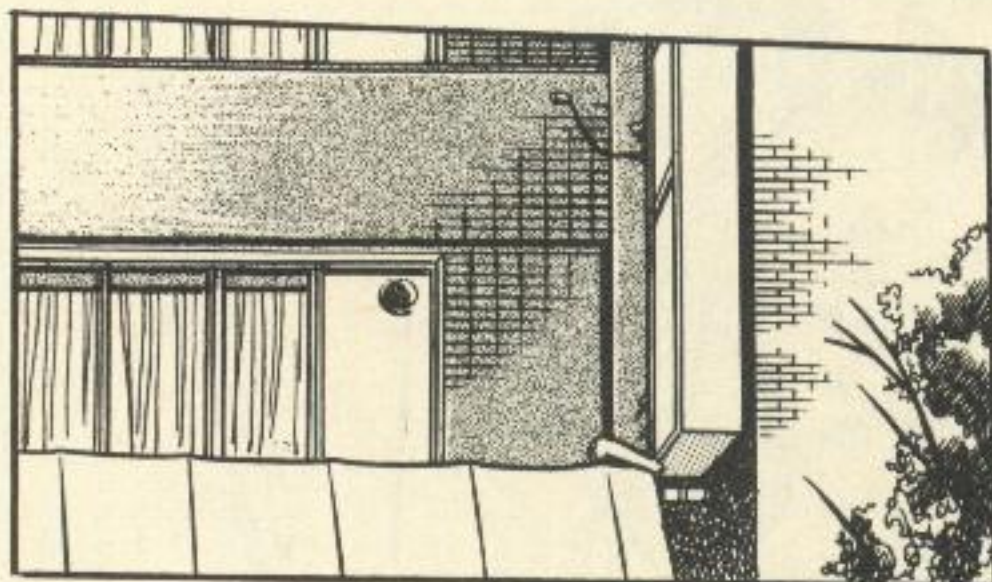
無事なのか!?

ガタン

ザッ

.....  
?







ローレンツゲーム  
第1回RPG  
企画打ち合わせ

夢のある  
ファンタジー  
ワールド？

ええ  
なにしろ  
敵を倒すという  
行為を何千回も  
くり返すわけ  
ですから

殺バツとした  
雰囲気にな  
らないように  
楽しくあたたかみの  
あるイメージでない

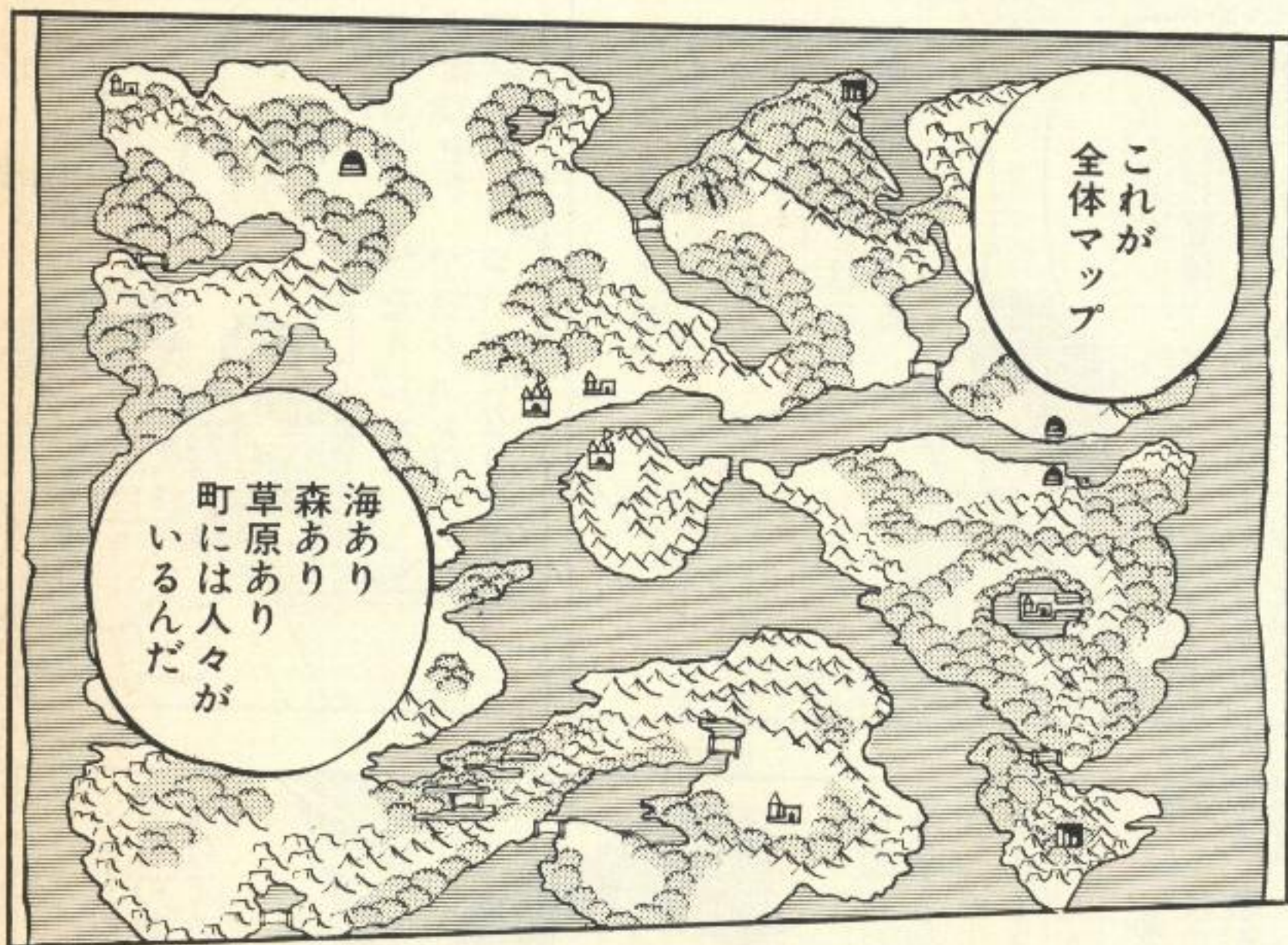
途中でイヤになって  
最後までゲームを  
やって  
もらえませんかよ

ふむ  
たしかに  
そのとおり  
だよ

ですから  
敵キャラも  
空想のモンスター  
で

見ためには  
ユニークで  
不気味なものは  
ダメですね

なるほど





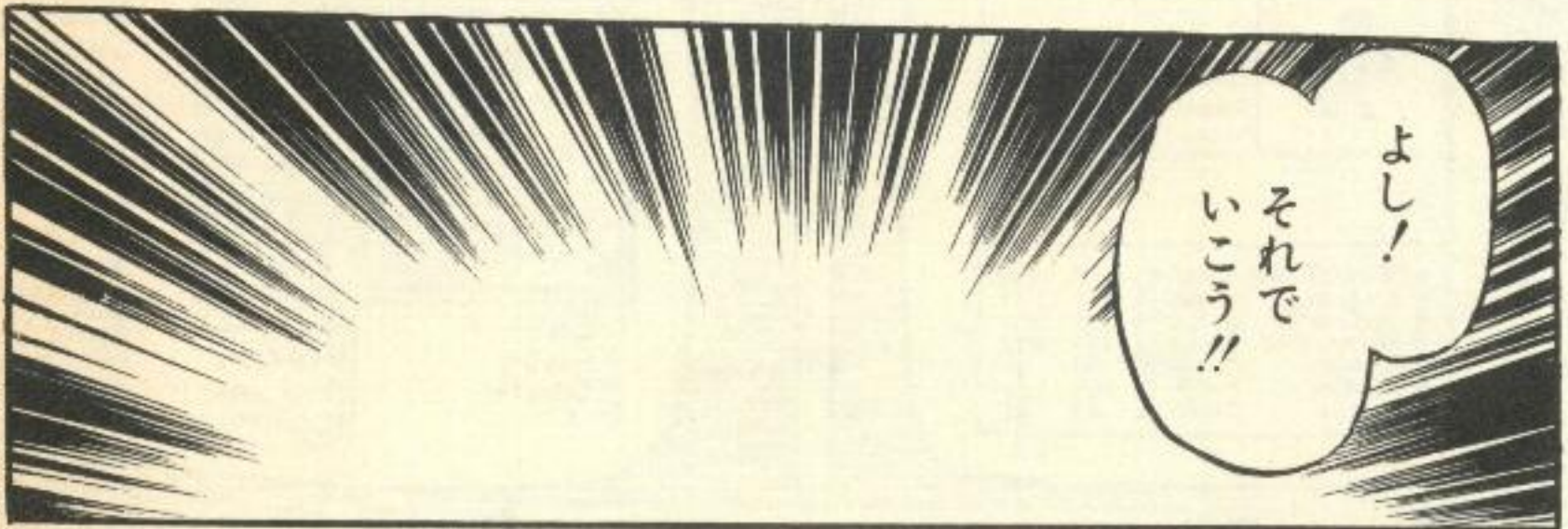
※「ワイザードリイ」と並ぶ、コンピュータRPGの元祖。1981年に発売され、シリーズ化。現在でも高い評価を受けている。



は  
はい!



きみは  
そのほうが  
おもしろいと  
思った  
わけだよね



よし!  
それで  
いこう!!



そして  
画面デザイン——

※ 全体は  
「ウルティマ」型で  
戦闘モードは  
「ワイザードリイ」型で  
どうかと思うんだ

CLASS	AC	HITS	STATUS
16	-2	95	95
	9	59	59

TIMES FOR 22 DAMAGE!

HP = 65  
FOOD = 88  
EXP =

ウィザードリィ

WIZARDRY™



1) 5 ORCS (5)

GILGAM'S OPTIONS  
FIGHT SPELL PARTY  
RUN USE

#	CHARACTER	NAME	CLASS	AC	HITS	STRENGTH
1	GILGAM		G-FIG	-3	131	131
2	ORCS		G-FIG	10	171	171
3	SHINIGUSA		N-DW	-3	126	126
4	BUNNY		N-PIN	4	48	48
5	TURON		E-DF	7	69	69
6	RYTON		G-PSE	12	83	83

ウルティマ

Ultima



▷ East  
▷ East  
▷ South  
▷ X

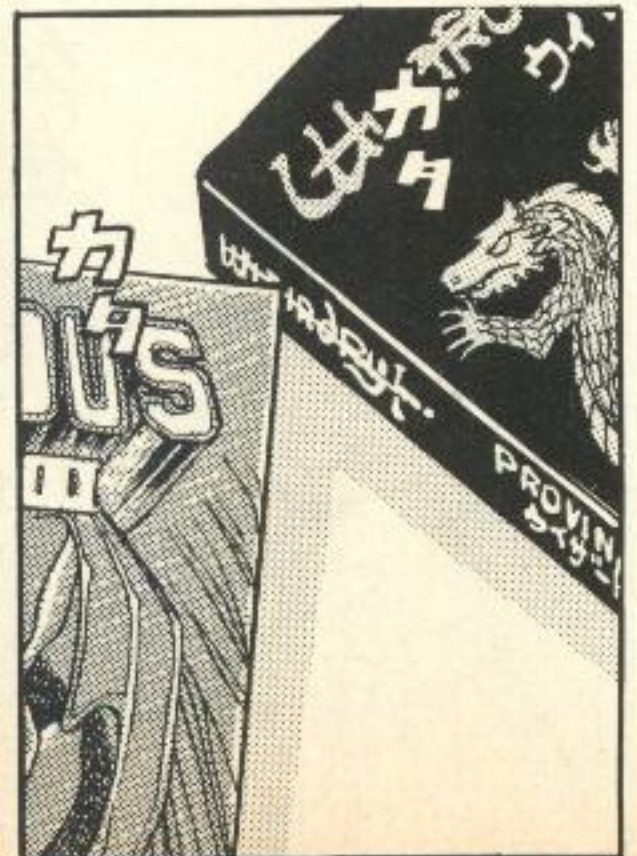
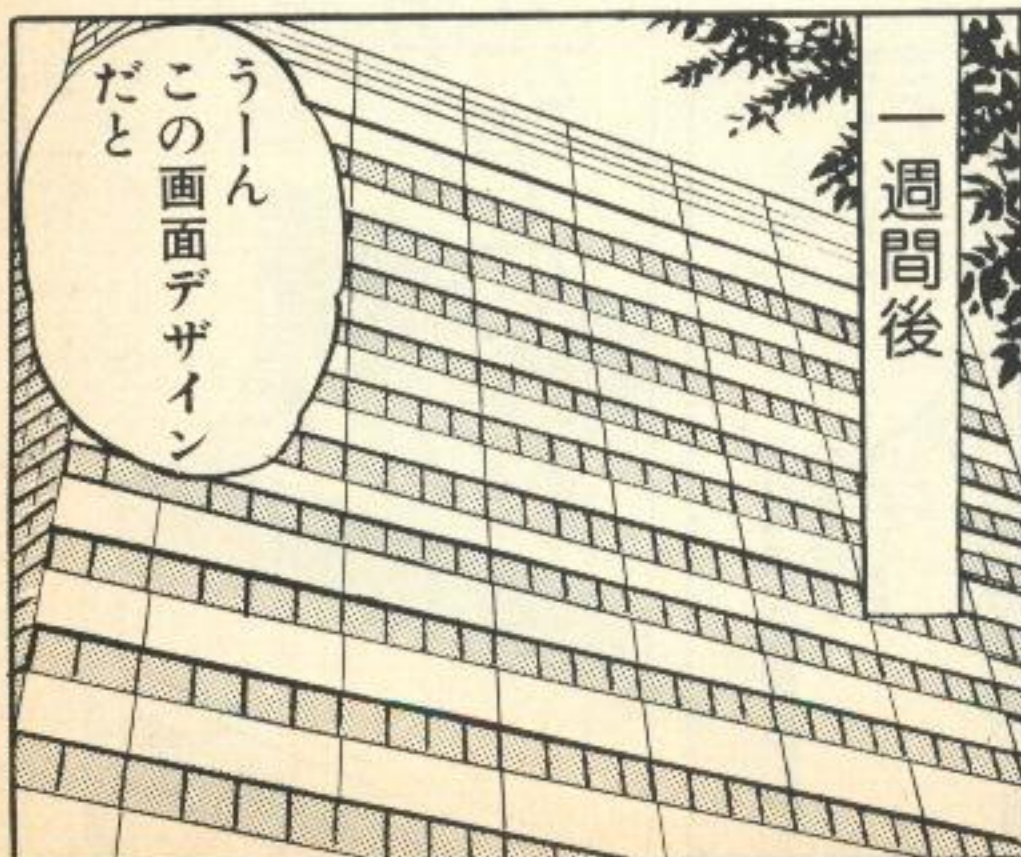
Hits 1021  
Foods 792  
Exp. 6941  
Coin 1715



じゃ  
画面デザインは  
来週までに  
考えてきてね  
じゃあ……

またまたまた



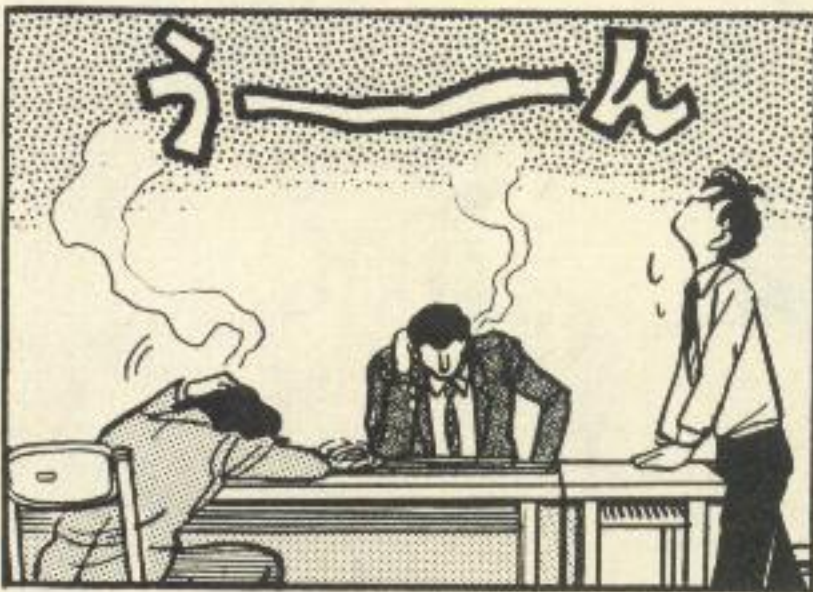






本当に「ウルティマ」って  
いう感じになっ  
ちゃうねえ

コマンド：西	HP = 65
コマンド：西	MP = 88
コマンド：南	経験値 = 76
コマンド：X	ゴールド = 191



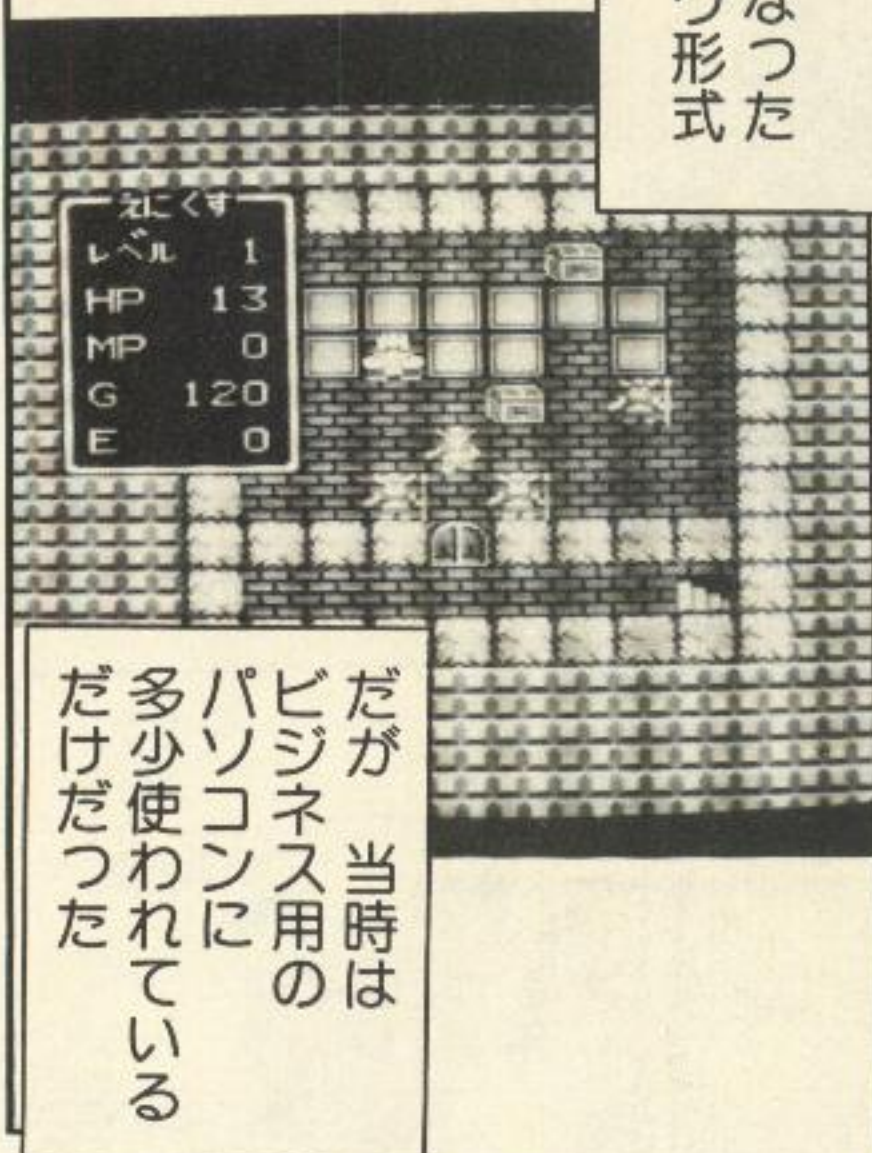


※画面上に複数のウィンドウ(窓)を出すことで、複雑な情報を順序立て、わかりやすく表示することができる。

※  
マルチ  
ウィンドウ!!



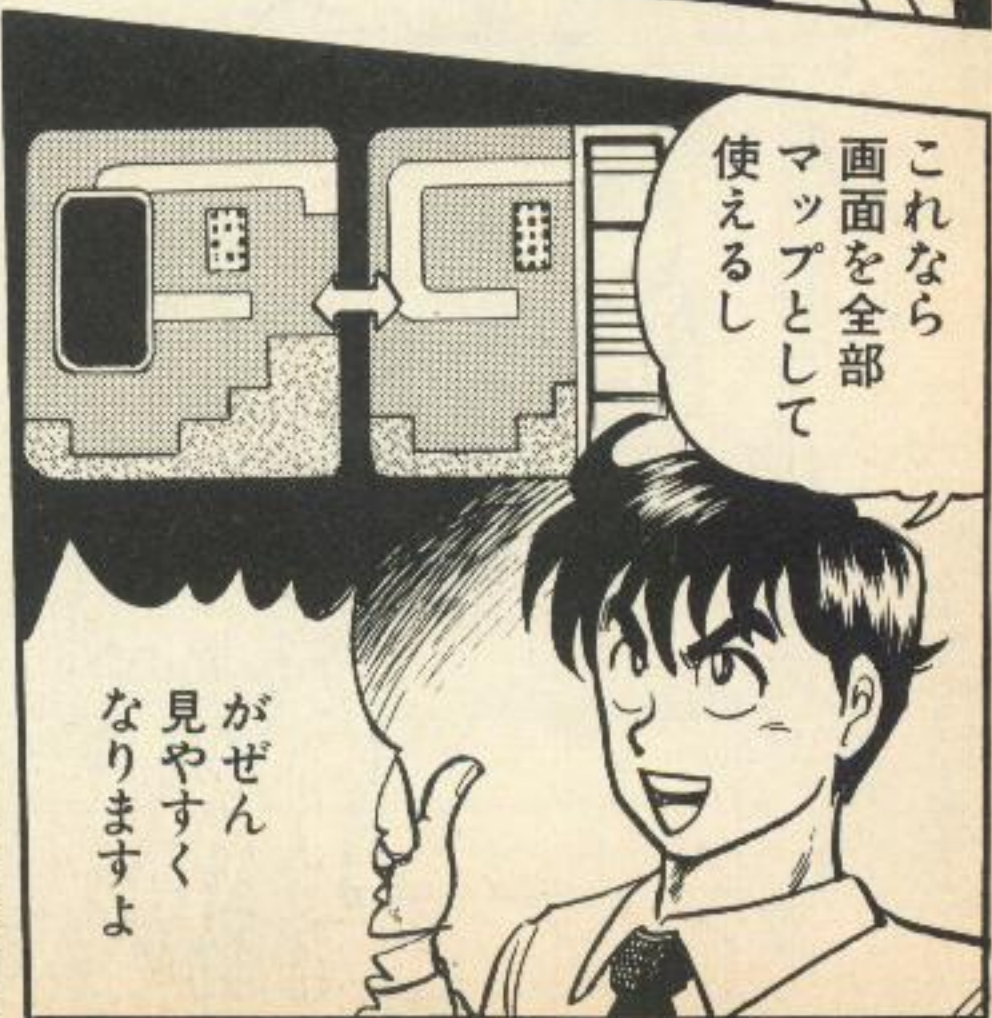
今でこそ  
一般的になった  
ウィンドウ形式



レベル 1  
HP 13  
MP 0  
G 120  
E 0

だが 当時は  
ビジネス用の  
パソコンに  
多少使われて  
いただけだ

これなら  
画面を全部  
マップとして  
使えるし

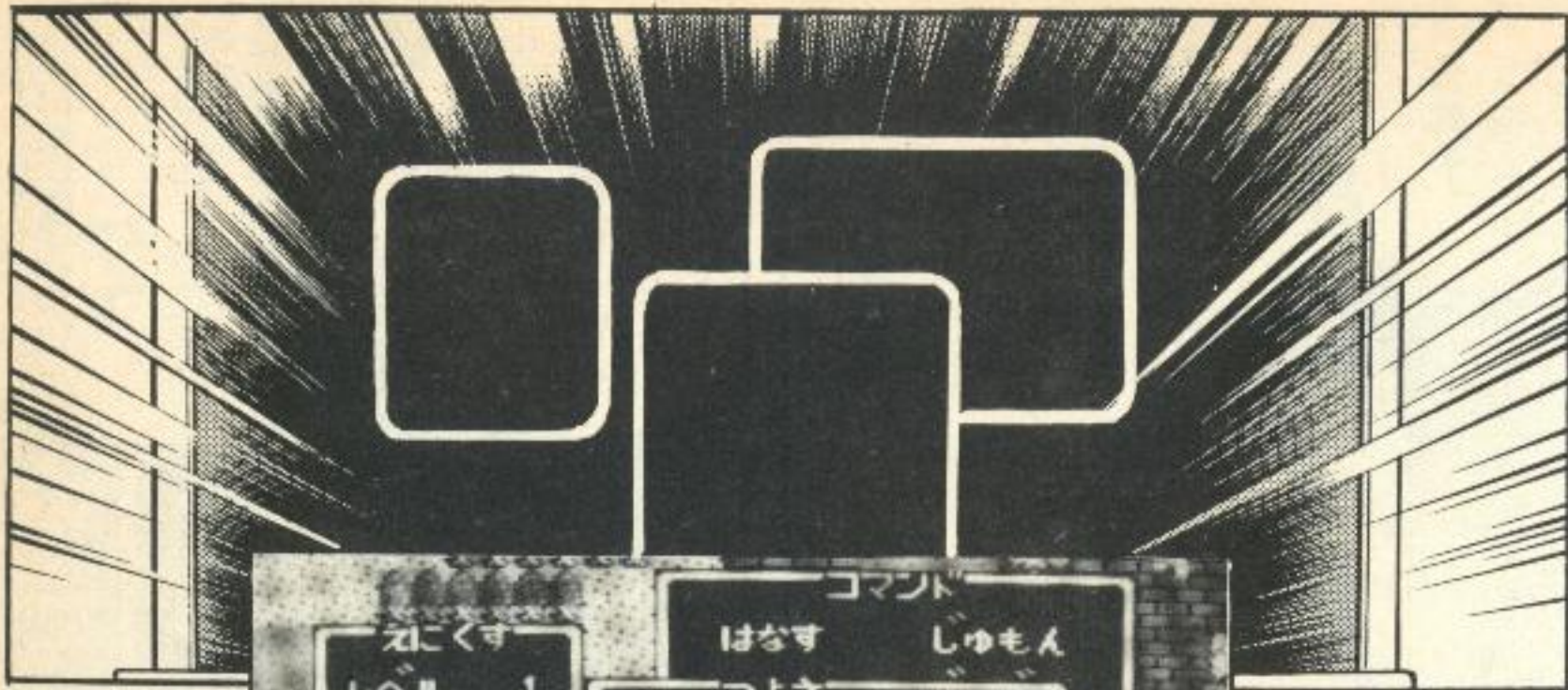


がぜん  
見やすく  
なりますよ

ウィンドウが  
2個3個と表示  
されるときは  
どうかね?

こんな  
感じですよ





おにくす		コマンド	
レベル	1	はなす	じゅもん
HP	13	つよさ	
MP	0	レベル:	1
G	40	ちから:	4
E	0	すばやさ:	4
		さいたいHP:	13
		さいたいMP:	0
		こうげきカ:	8
		しゅびカ:	4
		ふき:	こんぼう
		よろい:	ぬめのふく
		たて:	なし

これはいいよ!!  
このゲームの  
個性になるよ!!  
オリシナリライ



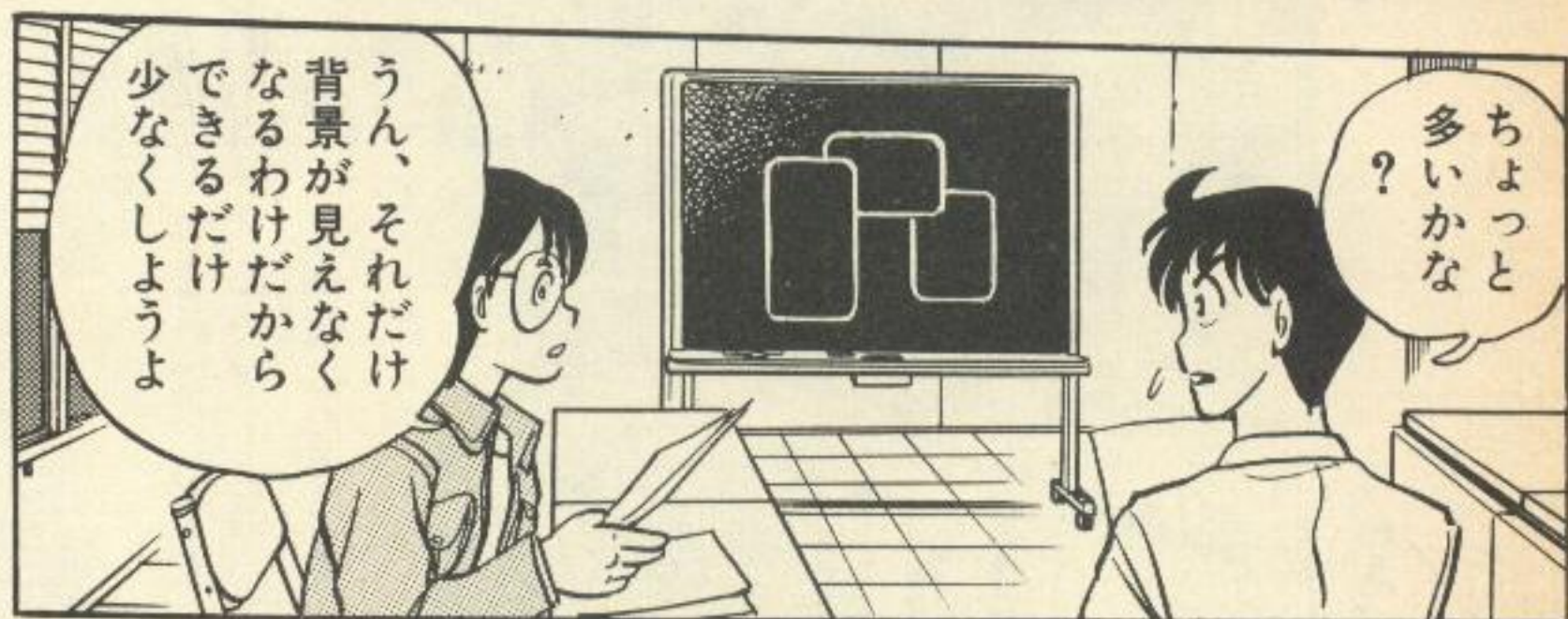
うわあ  
雪が降って  
きた



※数値で表わされた、ゲームキャラクターの特徴や能力のこと

# ※ステータス表示

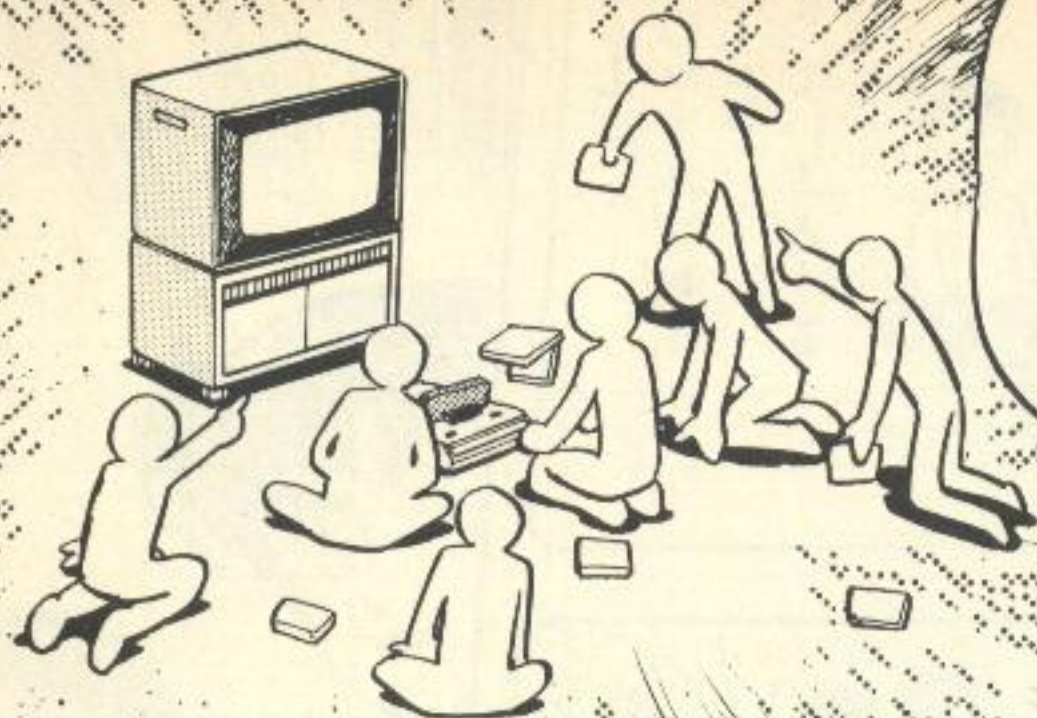
つぎはウインドウの中に、何と何の情報を入れるかなんですけど……







パソコンは一人で遊ぶゲームかもしれないがファミコンは、ちがうということなんだ

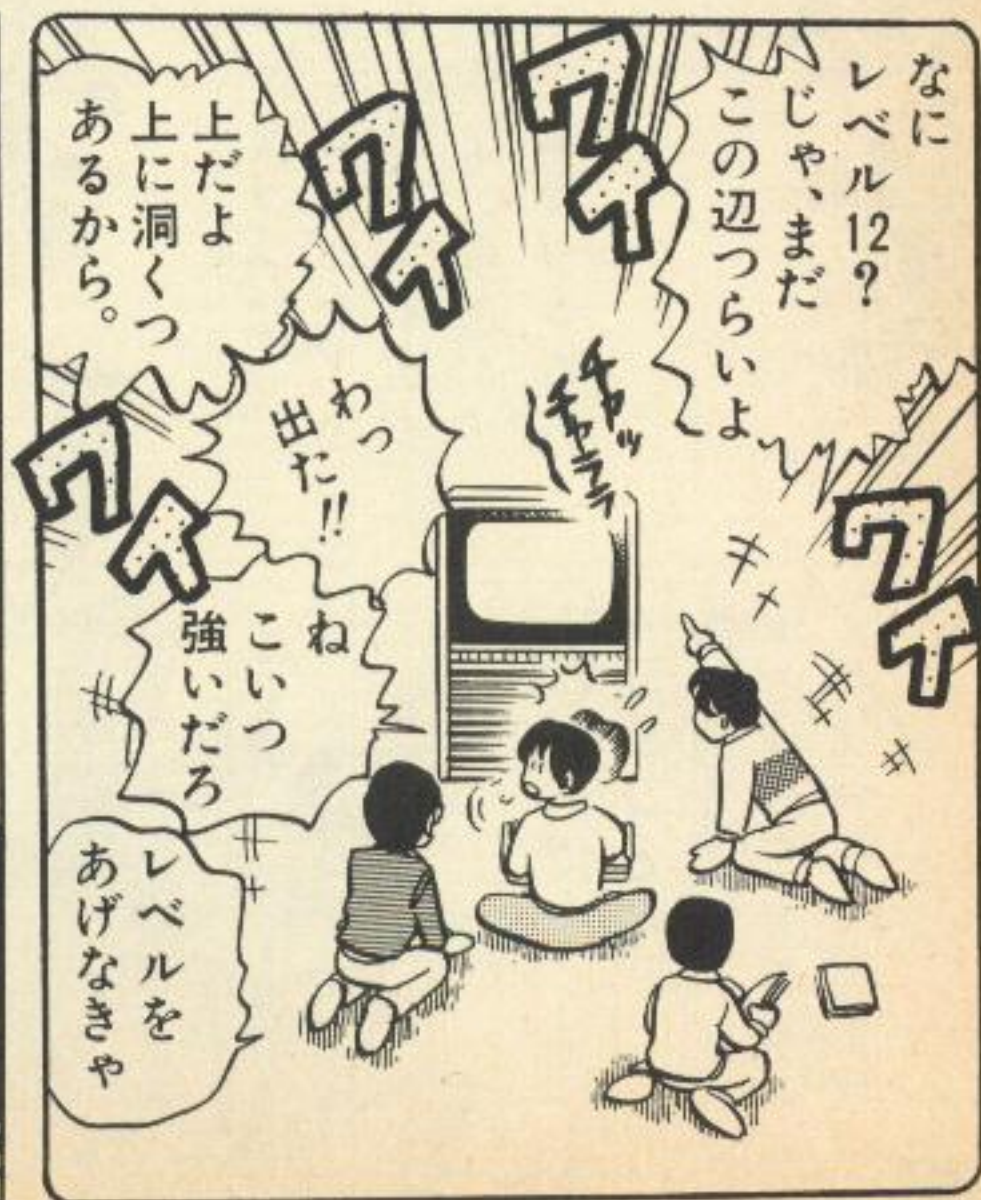
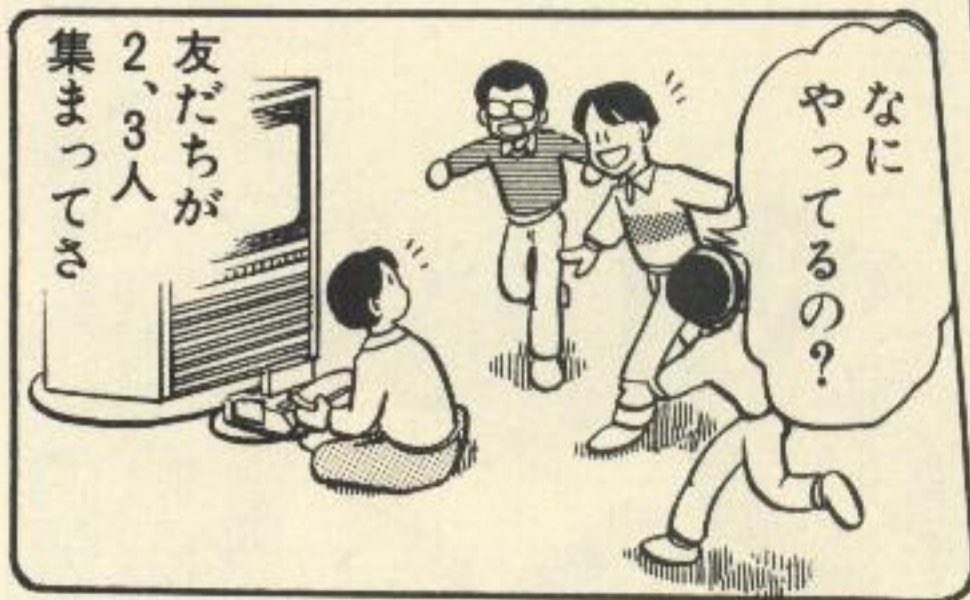
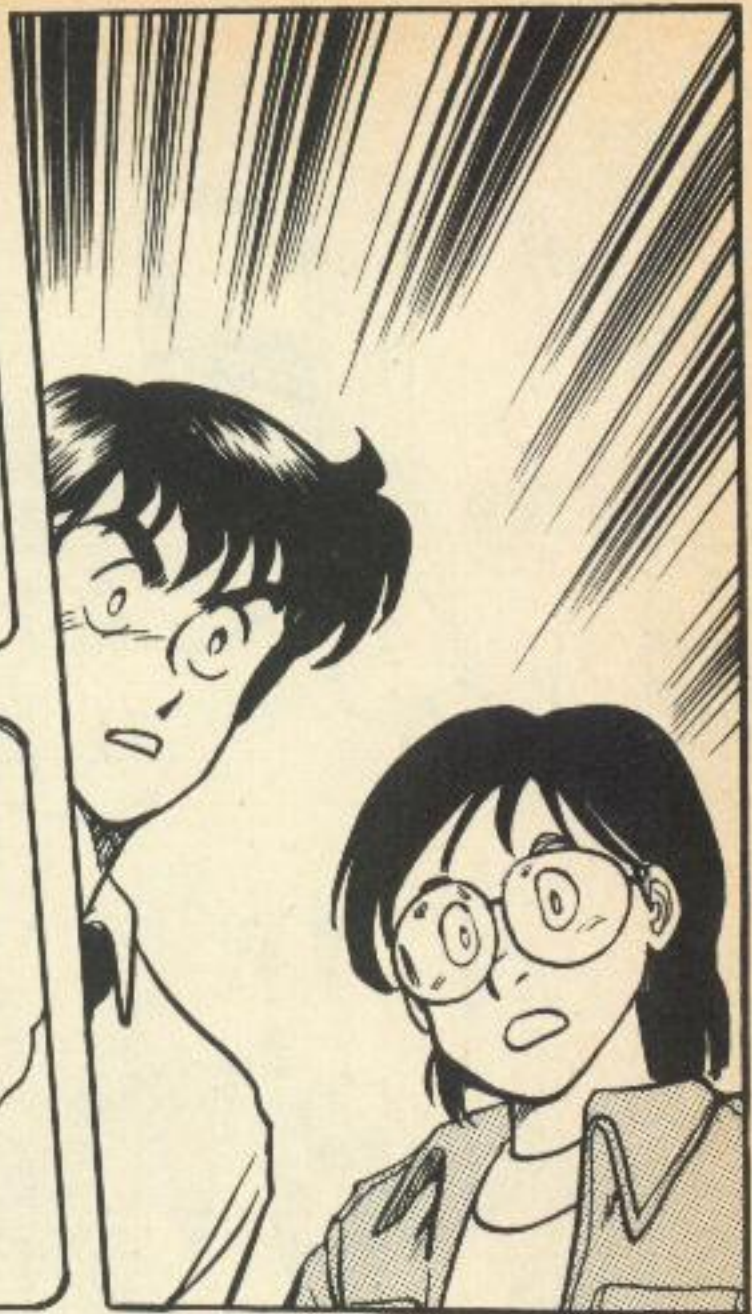


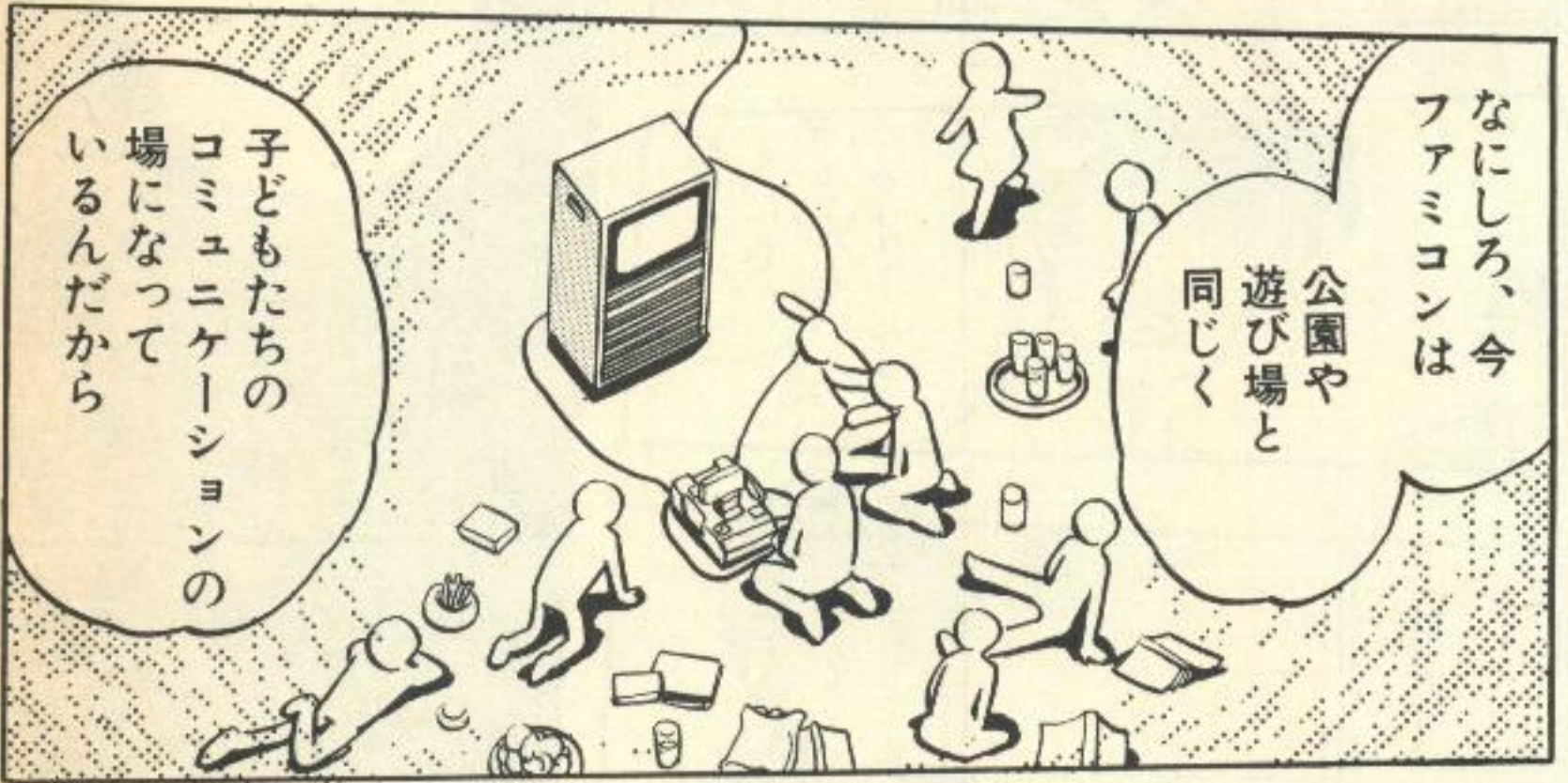
ファミコンはゲームセンターのようにみんなでワイワイやりながら遊ぶゲームマシンなんだよ!!

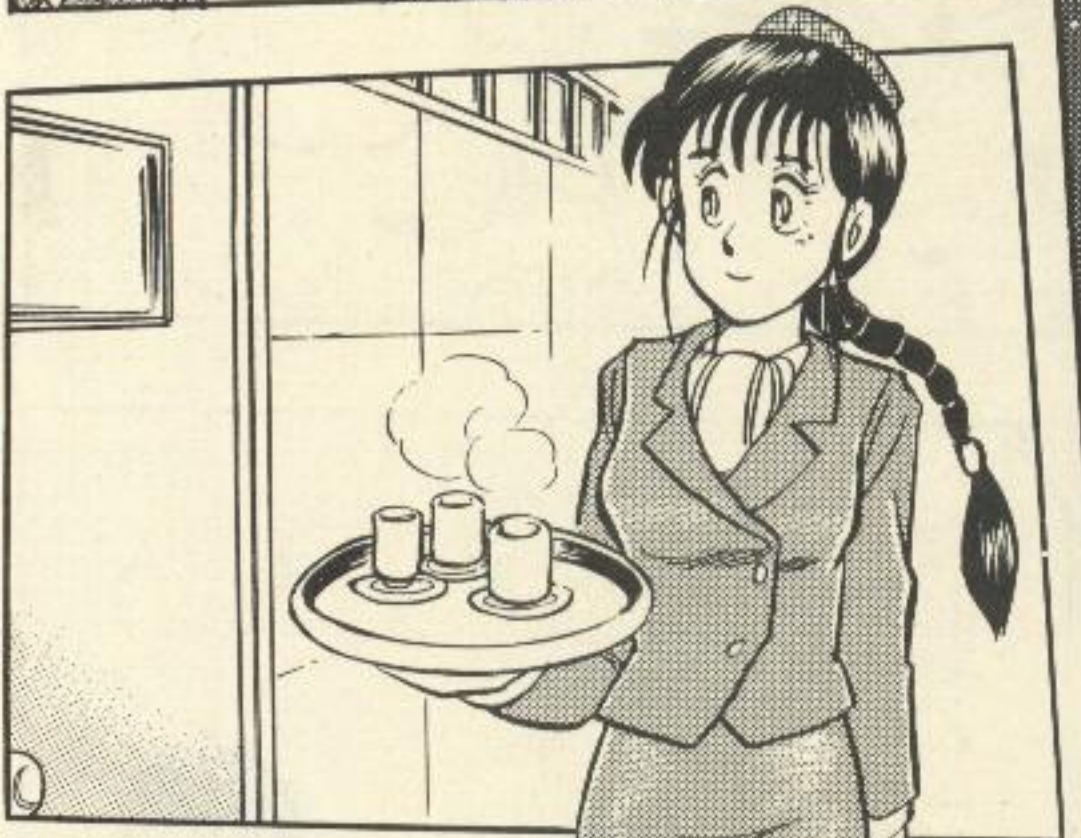
いいかい!?!  
パソコンとはまた異なる  
\*コミュニケーション  
メディアなんだよ!!

※人間同志がお互いに通じ合うための手段・方法、またそのための道具を意味している。  
ちなみに、平成2年1月現在のファミコンの発売台数は、約千二百万台におよび、メディアとして定着している。









ところで  
このゲームの  
タイトル  
どうするんだっけ？

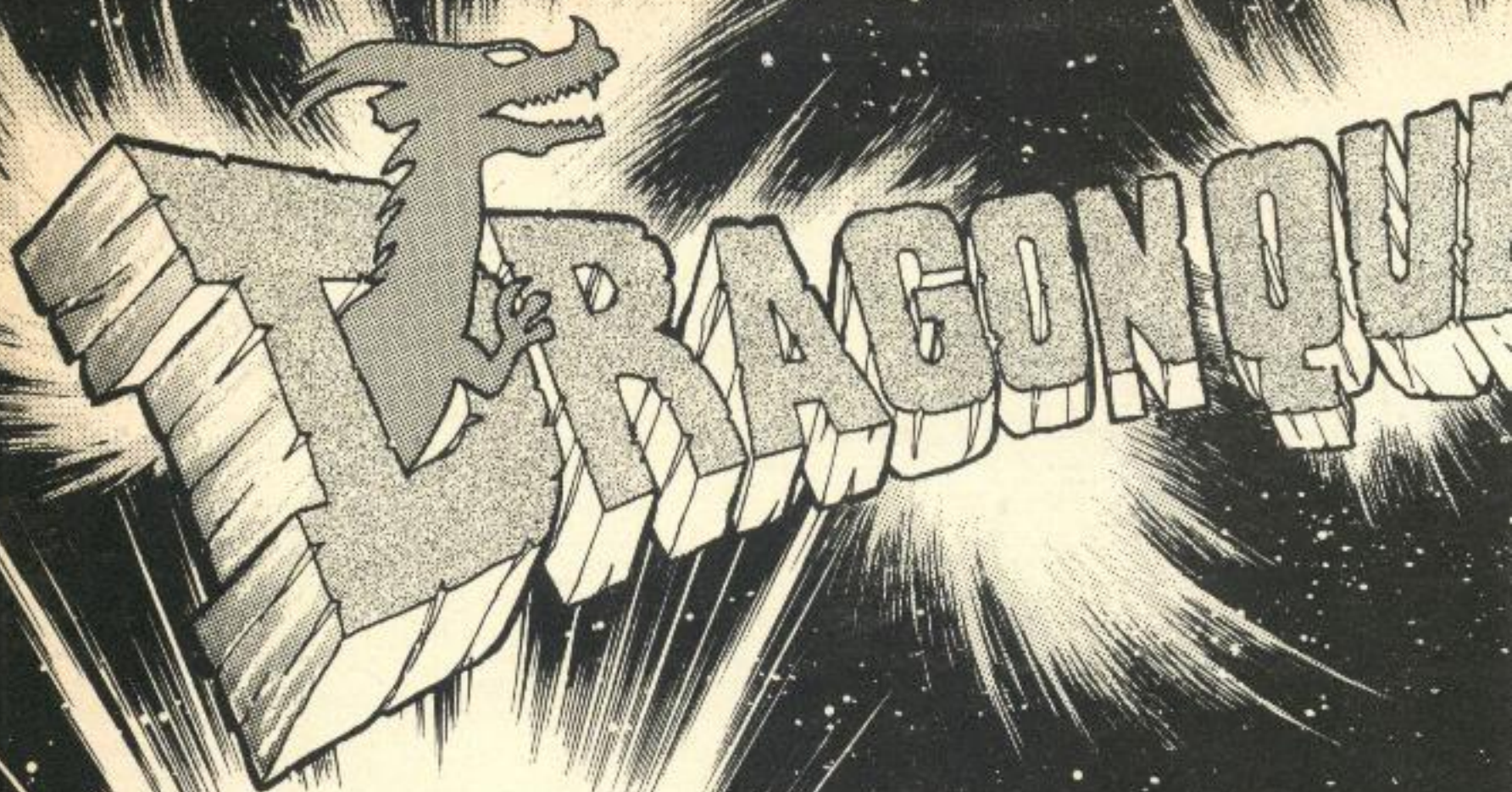


ドラゴン  
クエスト……

ドラゴンクエスト  
DRAGON QUEST





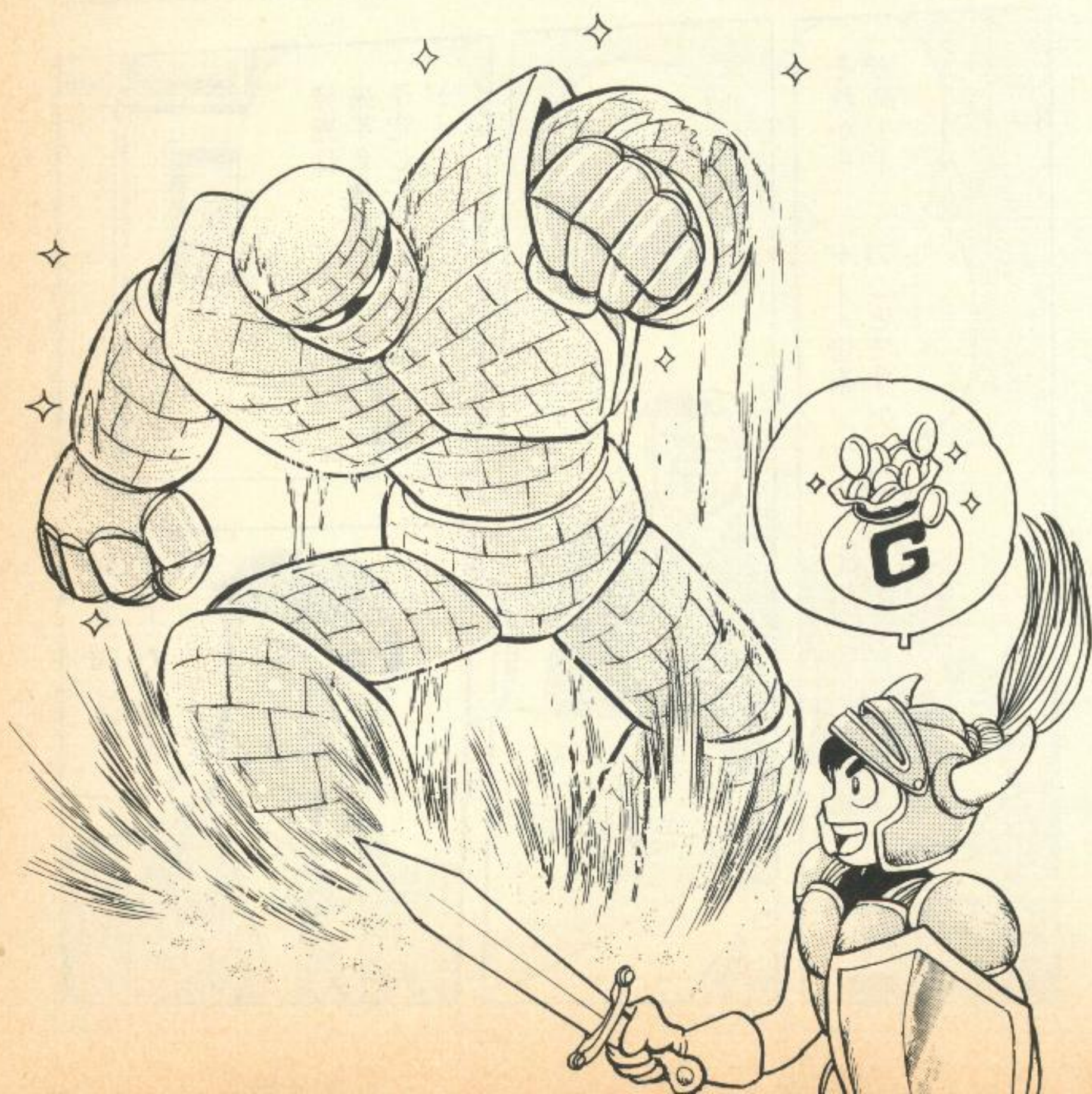


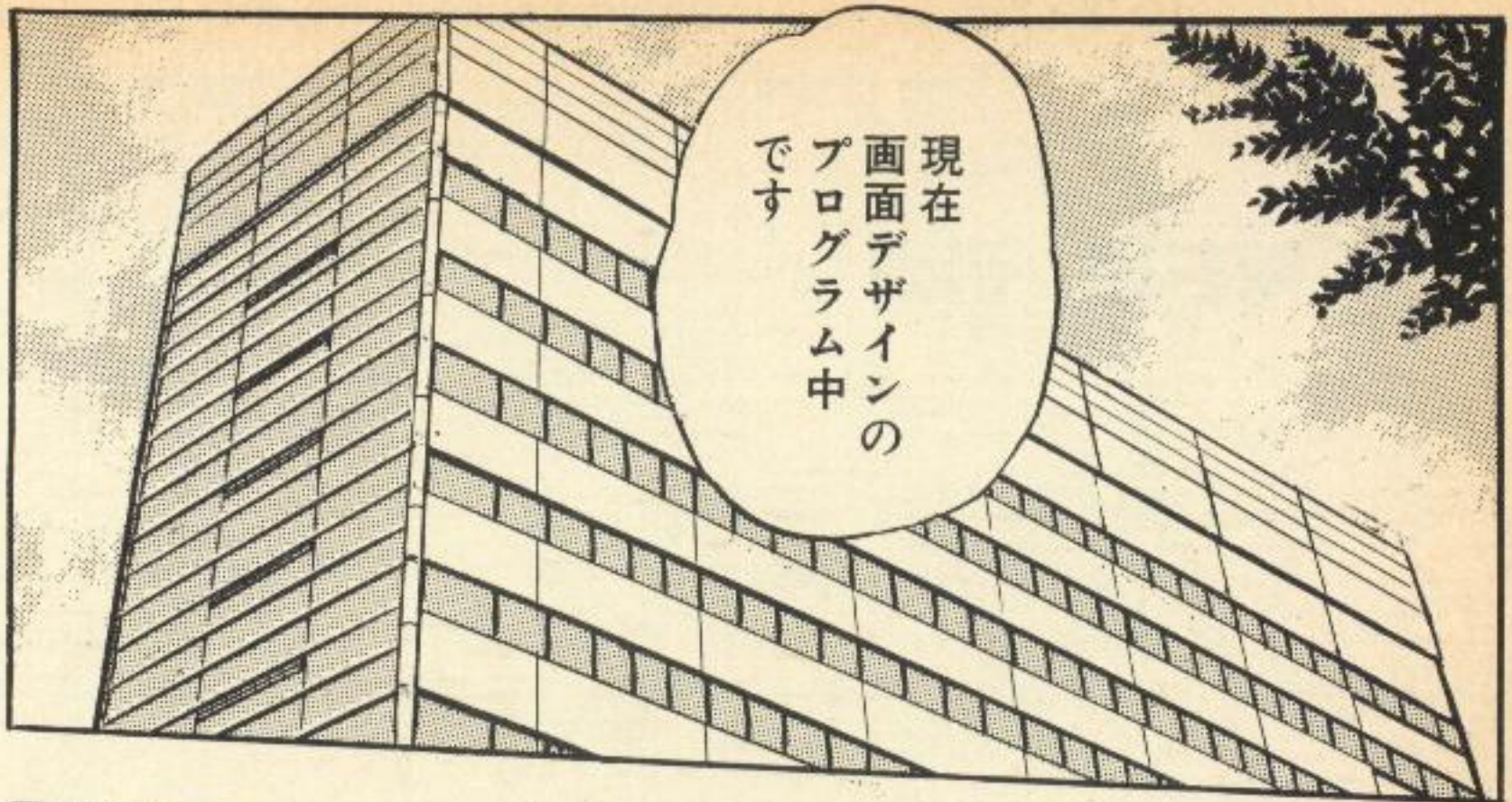
# DRAGON QUEST

タイトルは決まった!!  
ドラゴンクエスト!!

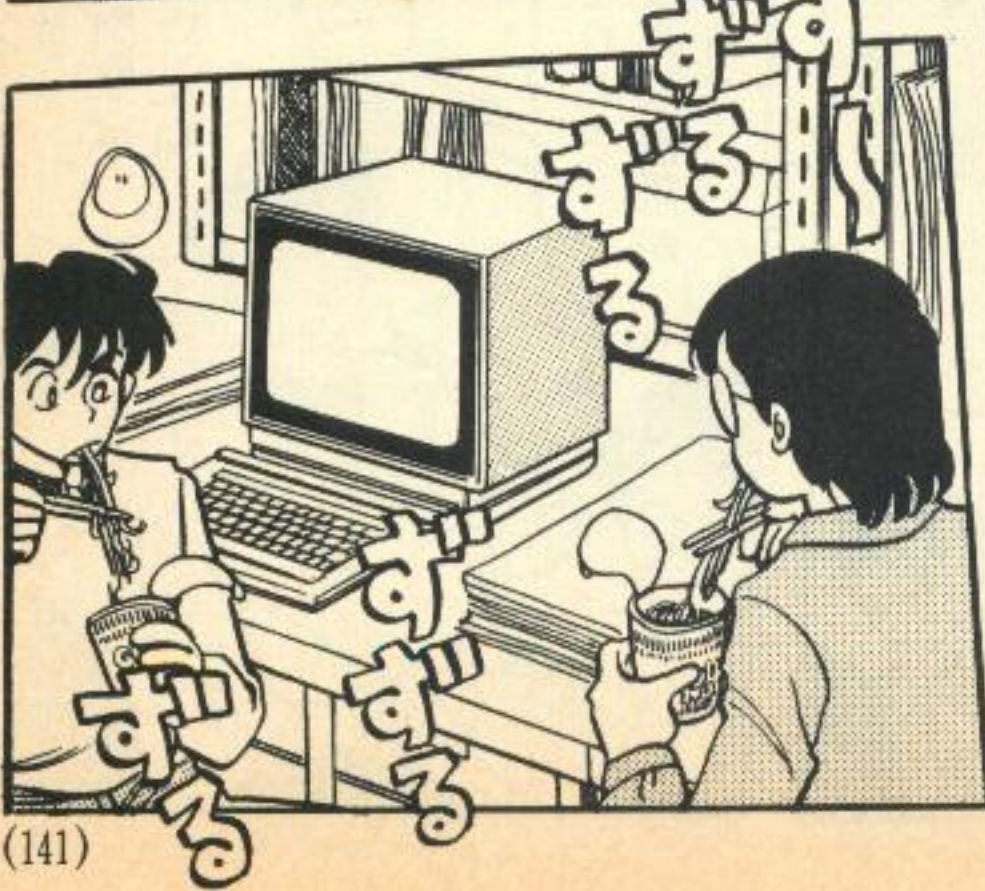
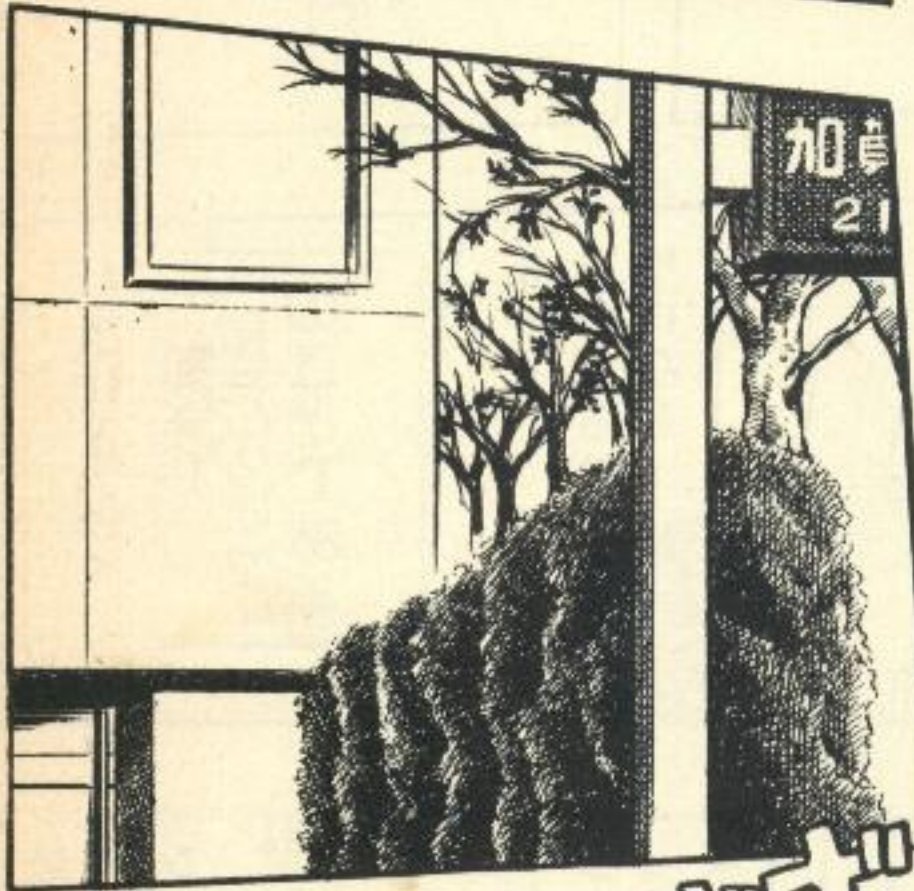


## 第5章 音樂

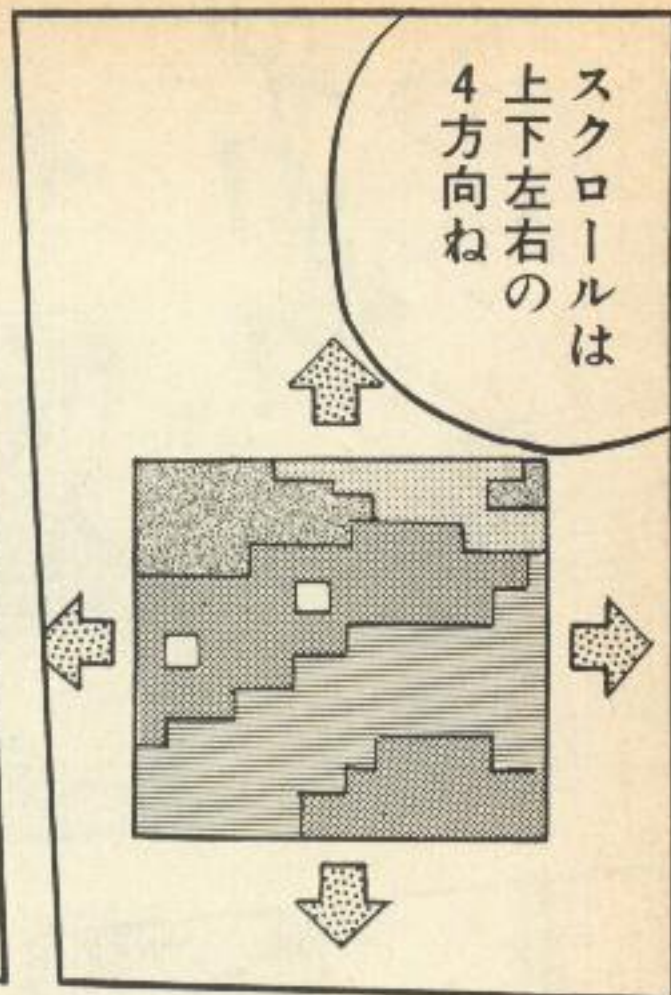








※いちどやめたゲームを再開すること。RPGの場合、電源を切ってもコンティニューが可能なように、パスワードや、最近のものではバッテリーバックアップが用意されている。



それぐらい  
あれば  
なんとか  
なるよ

画面の  
基本システムは？

※<sup>1</sup>フイールド・  
町・城の中で  
※<sup>2</sup>32パターンは  
使いたいな

※<sup>3</sup>でも  
ダンジョンの  
中は8パターン  
ぐらいでいいよ

そーね  
それだと  
容量  
効率も  
いいしね



あーア  
もうすぐ  
正月かあ



中村くん  
正月は？

堀井さんと  
仕事に決まっ  
てるでしょ



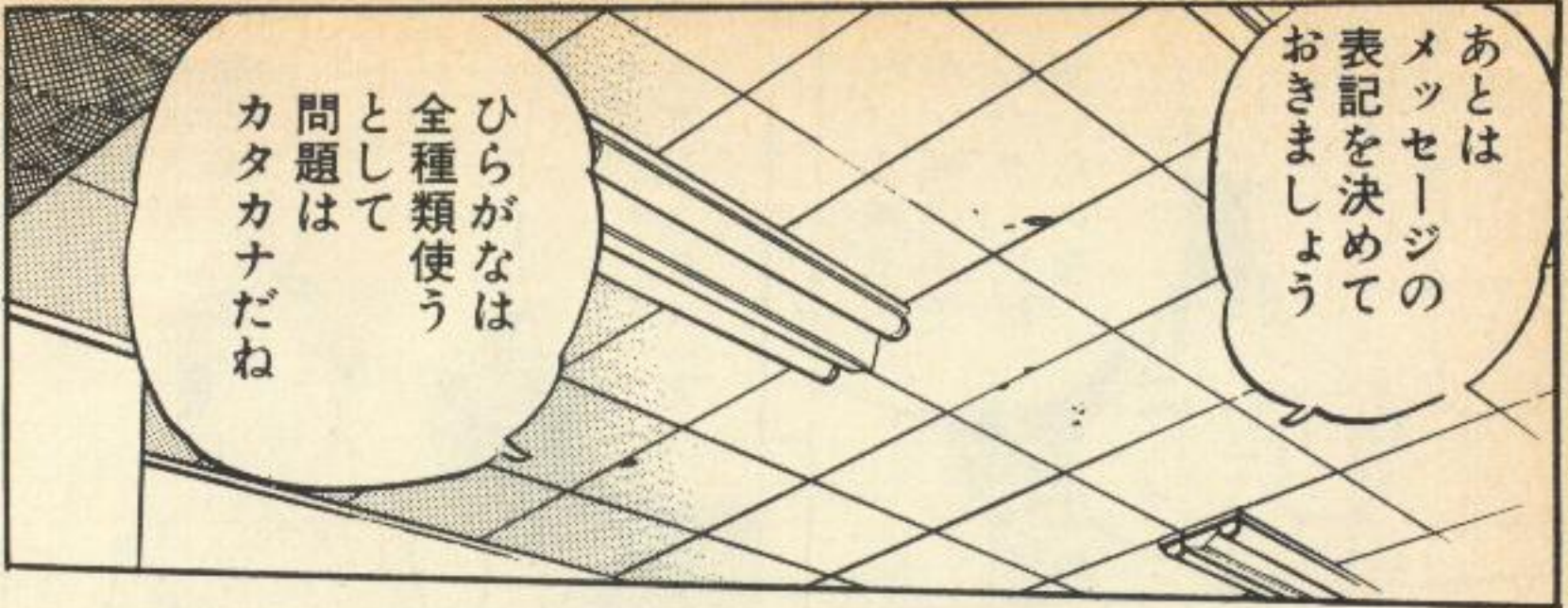
くろ  
男ばっか  
やなん  
て

だお  
れも



※1 ここでは、ゲーム上に表された自然の風景部分すべてをさす。  
※2 草原・山・海などのマップを構成する、絵グラフィックの単位。  
※3 迷路になっている洞くつのこと。

※「イ・カ・キ・コ・シ・ス・タ・ト・ヘ・ホ・マ・ミ・ム・メ・ラ・リ・ル・レ・ロ・ン」。ドラクエのゲーム内のカタカナ名はすべてこの20文字と「ん」（だく点）と「ー」（おんぴき）の組み合わせである。





「ポートピア」のときは きみがうまくやってくれたけど…

今回は っらいな

20文字だと名前つけるにもかなり制限されちゃうなあ

「ペ」のカタカナが使えなかつたので「ゆびわ」に変わったいきさつがある



「ポートピア」では原作で「ゆき」のペンダントだったものが



がんばって考えてくださいこれあげるから

もう 食べあきた



帰るわ

とほほー



ゲームのプログラムは

つねに容量との戦いである



とはいえ

原作者は  
プログラムの  
ことを十分  
理解して

シナリオを  
考えることが  
できた

カカ  
カカ  
カカ

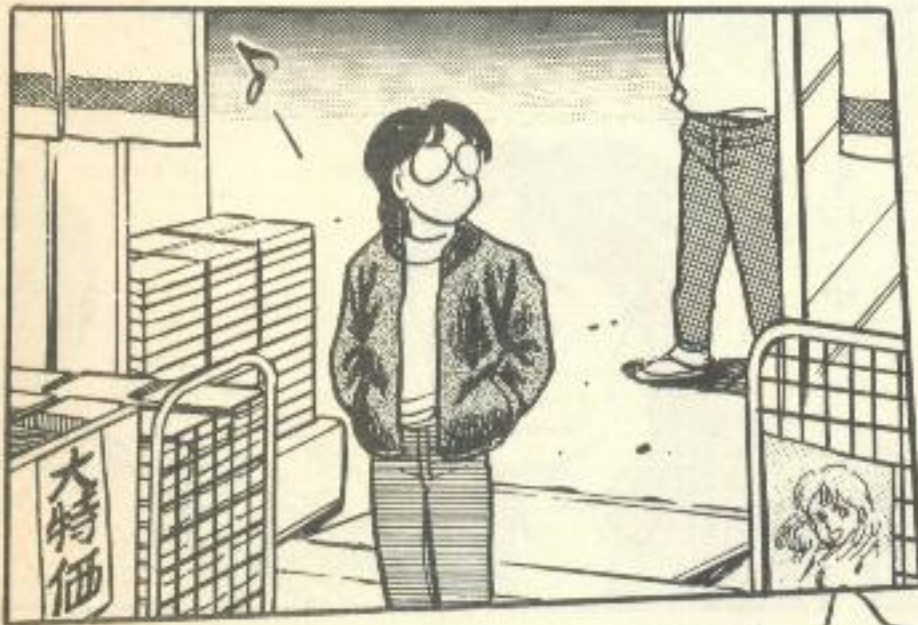
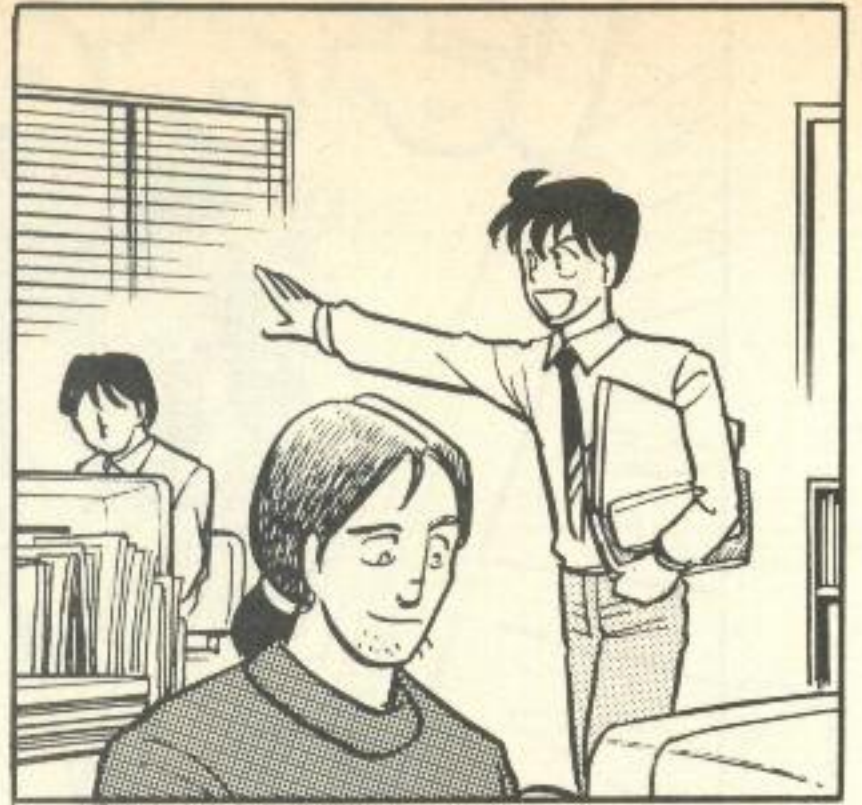
えーと



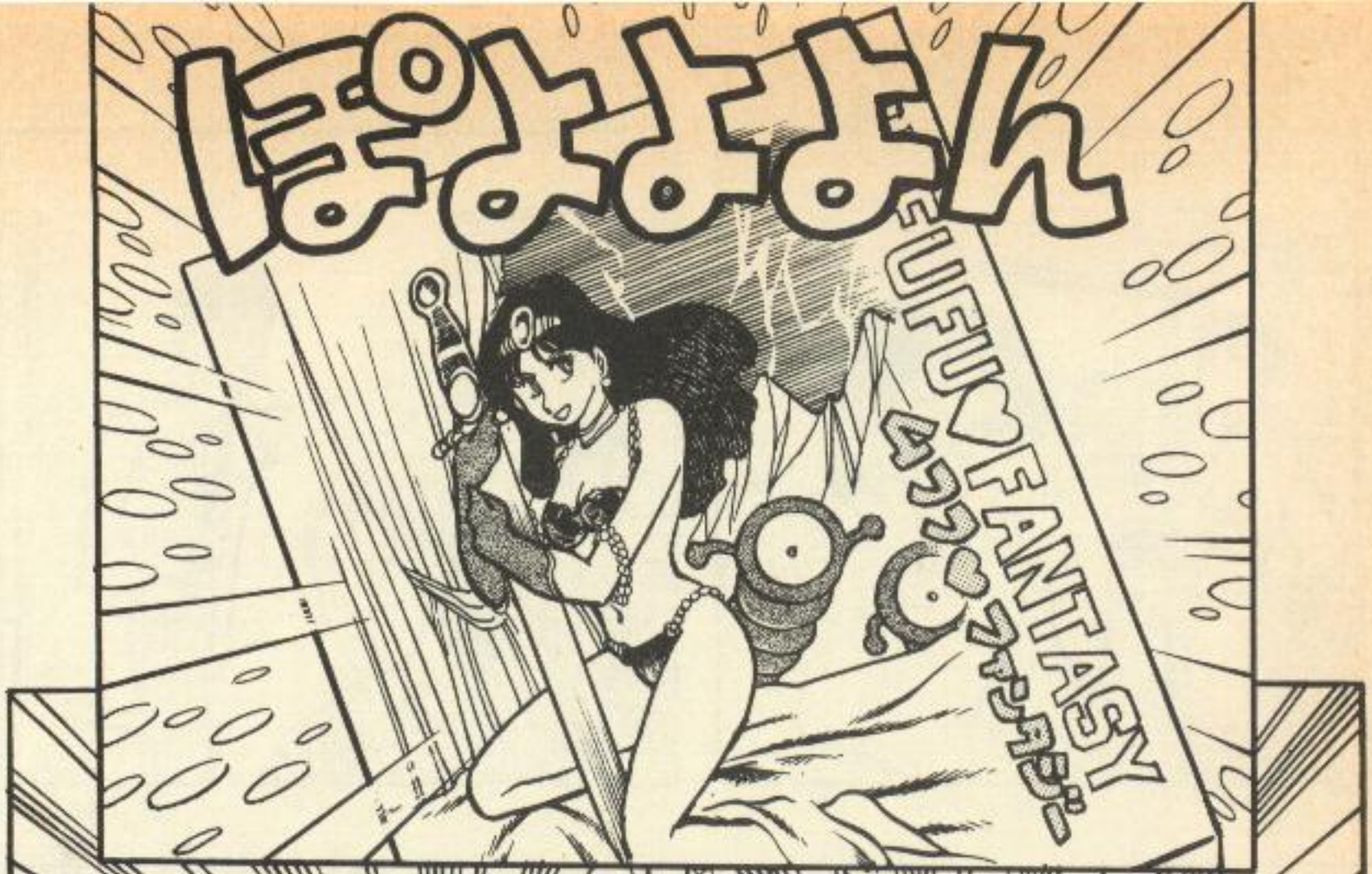
そして  
プログラマーは

原作のおもしろさを  
どう演出したら  
いいかを十分  
こころえていた

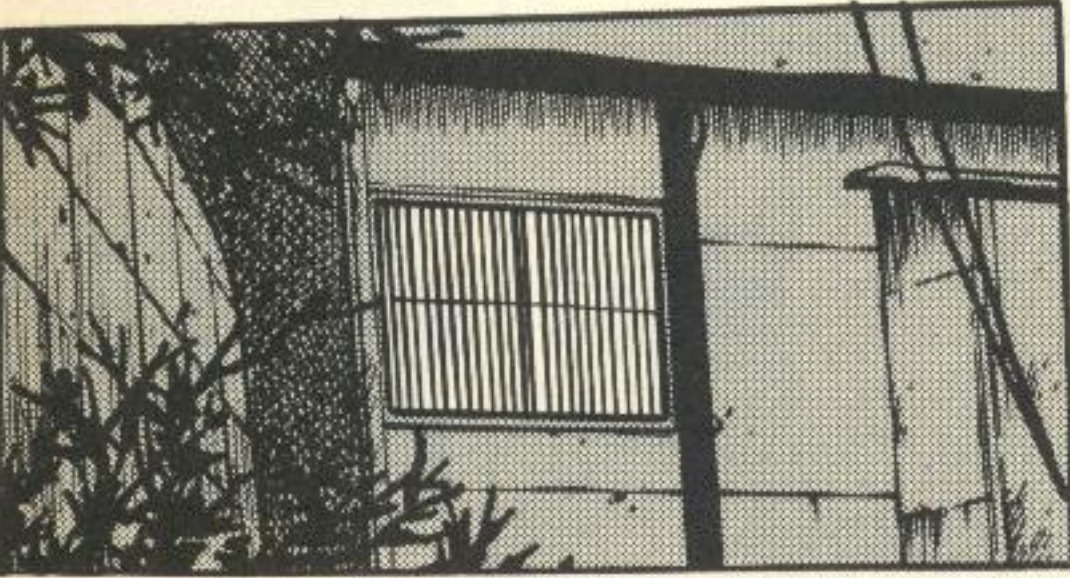
ニニ  
ニニ  
ニニ



# ぽよよん









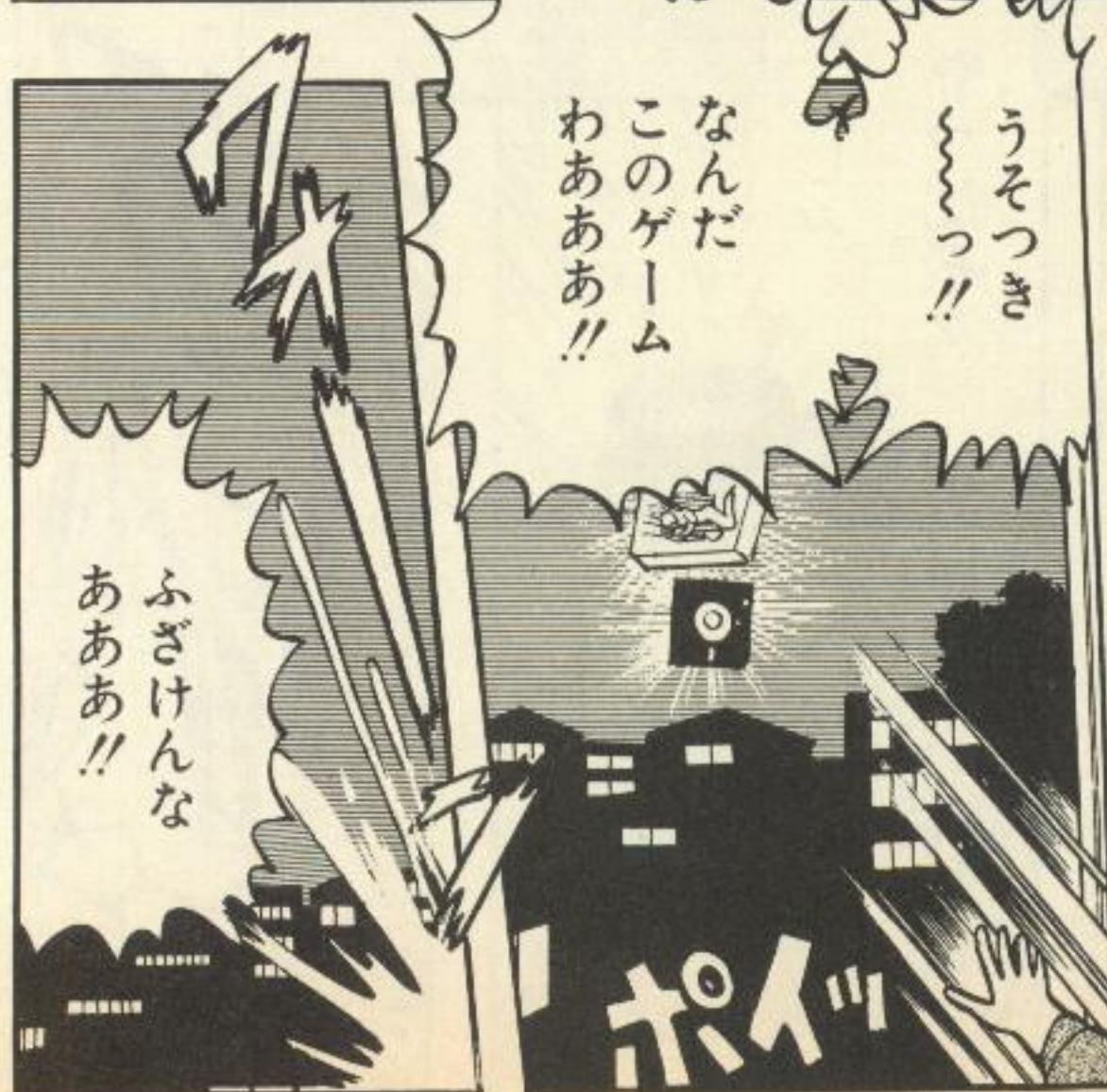
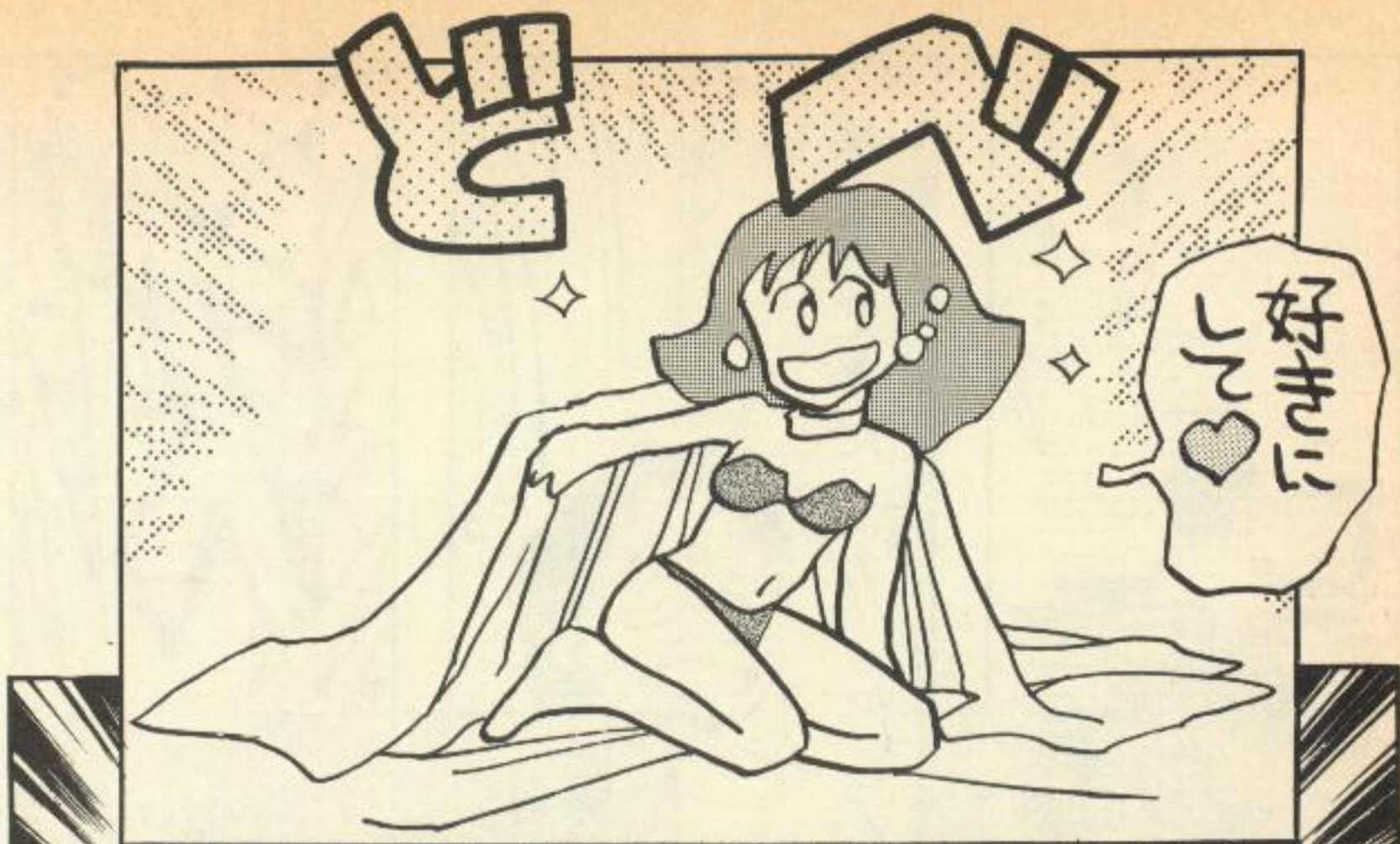


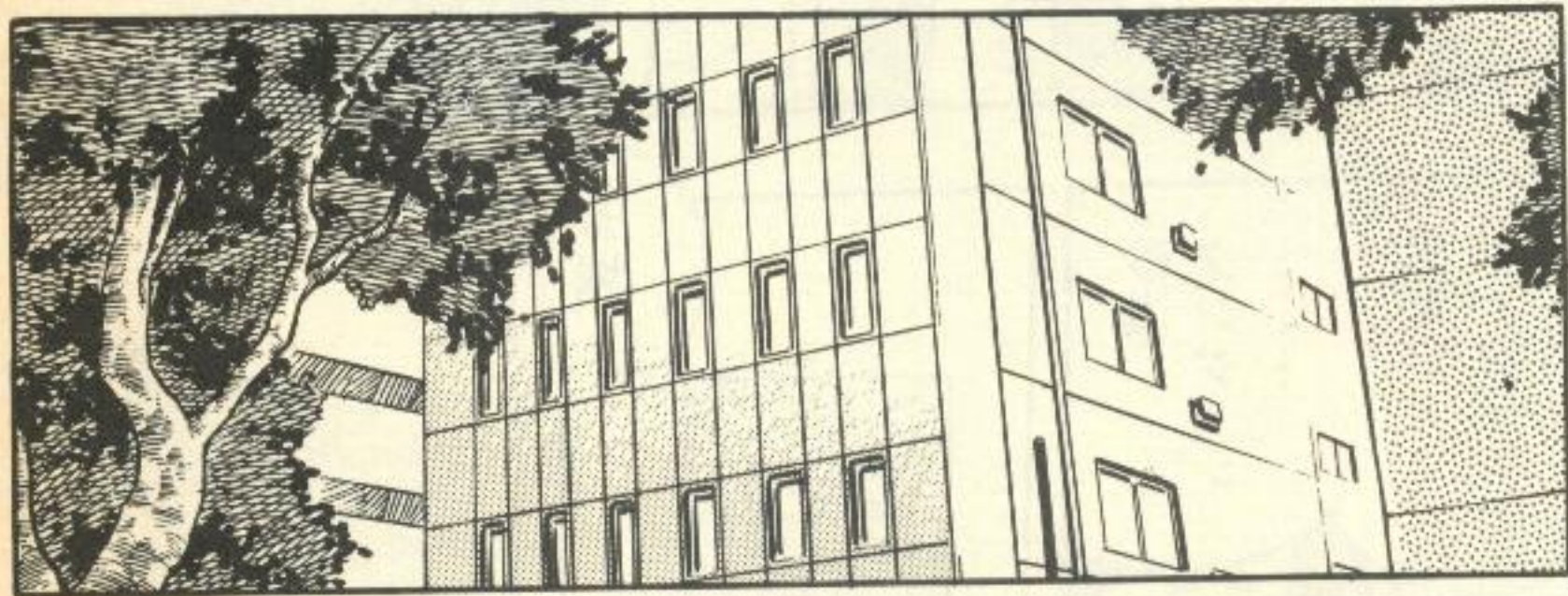
カーテンの奥で  
姫は服を全部  
脱いだ！  
「私を好きにして  
いいのよ…♡」

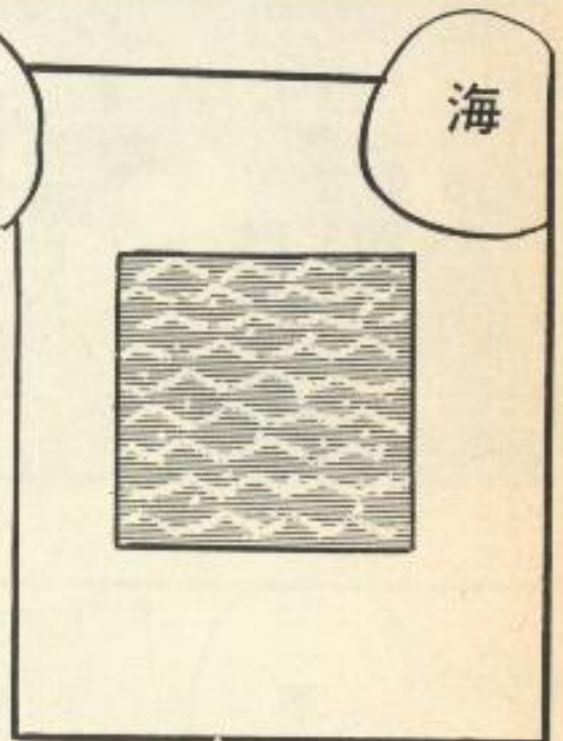
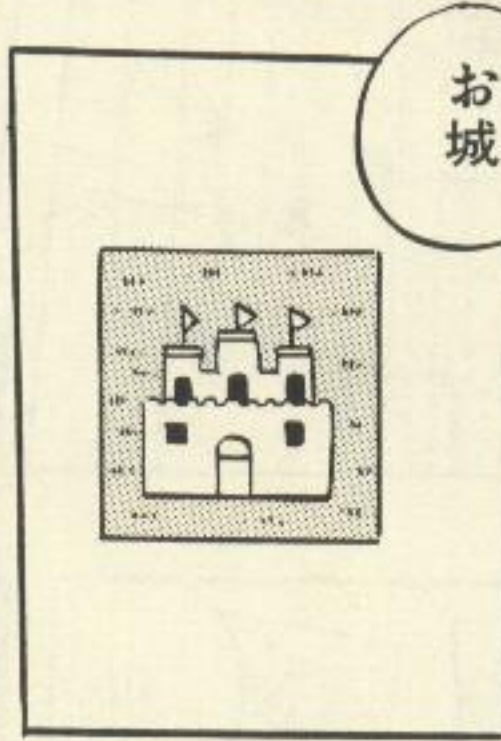
勇者〇〇は  
スケベ大王を  
倒し姫を  
救い出した！

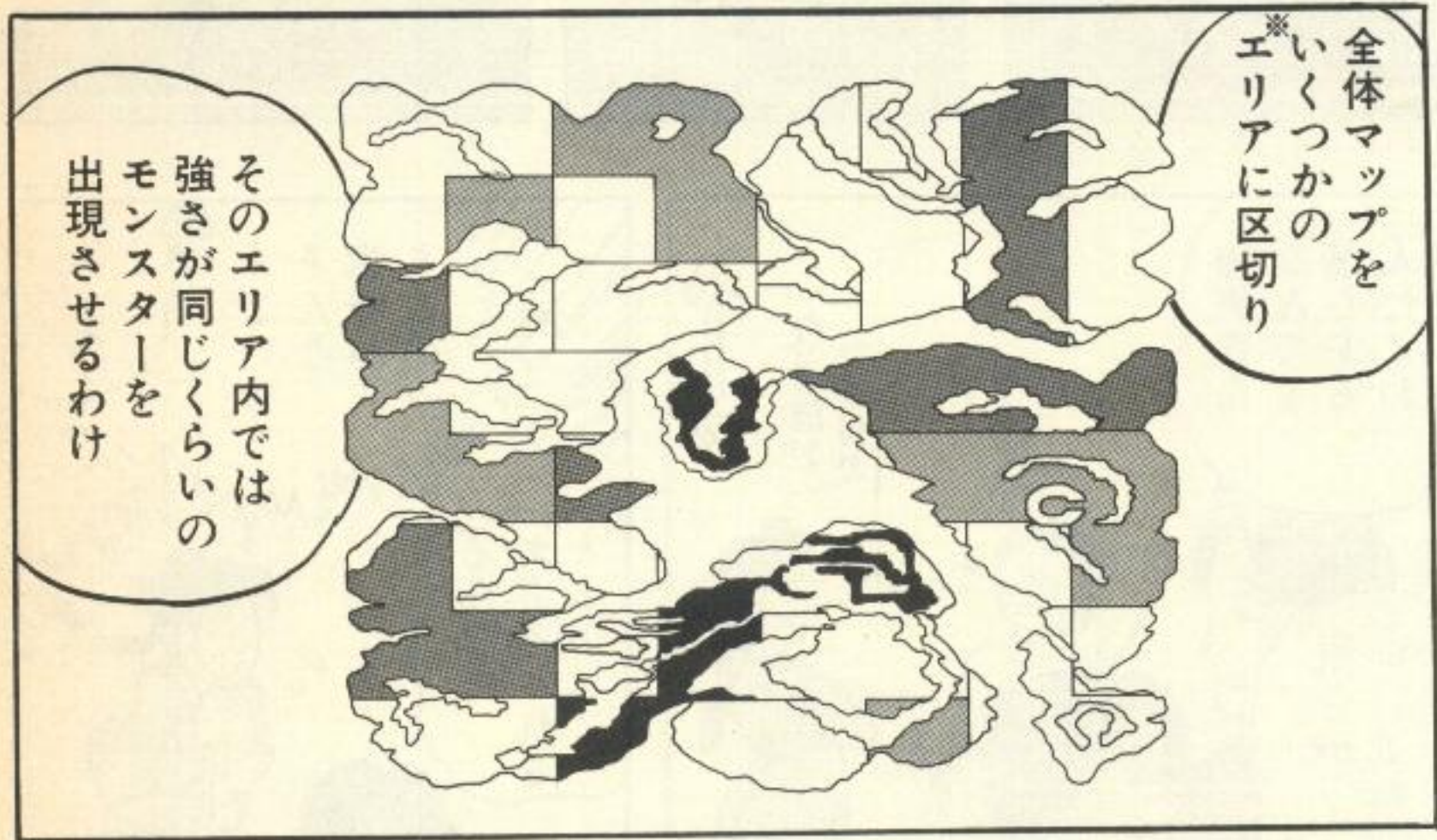
よおーし！！  
やったぞ！！

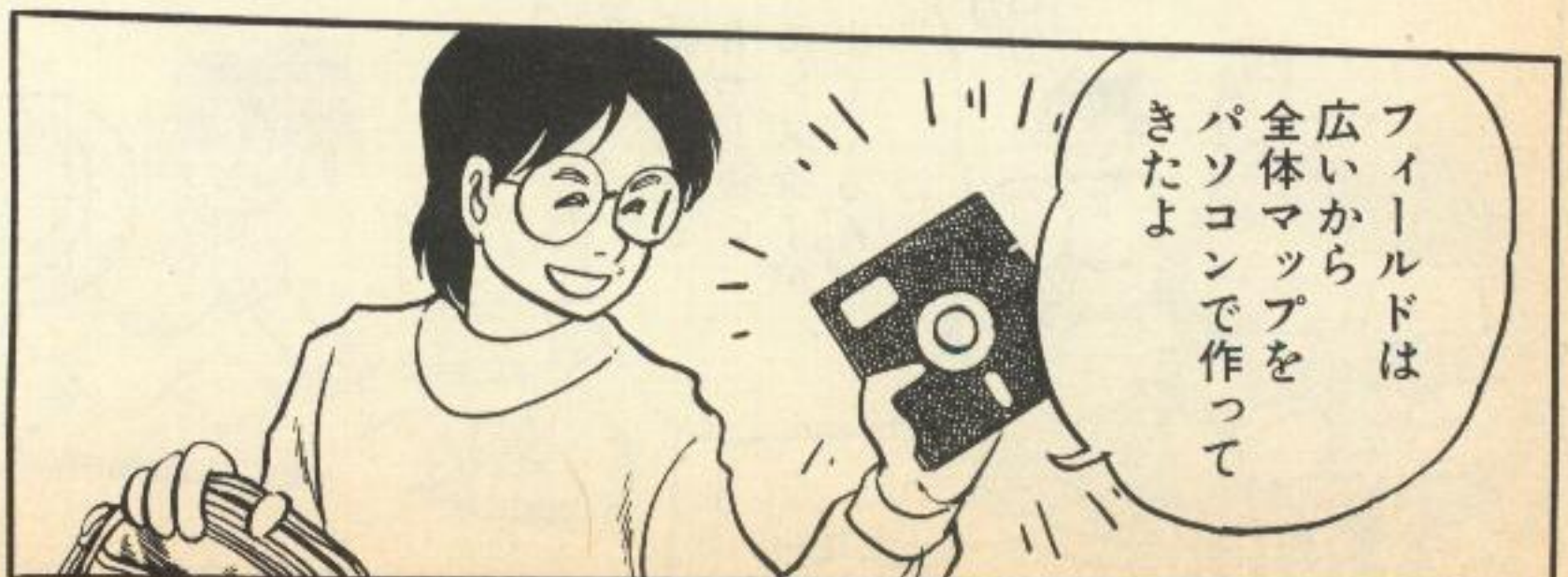
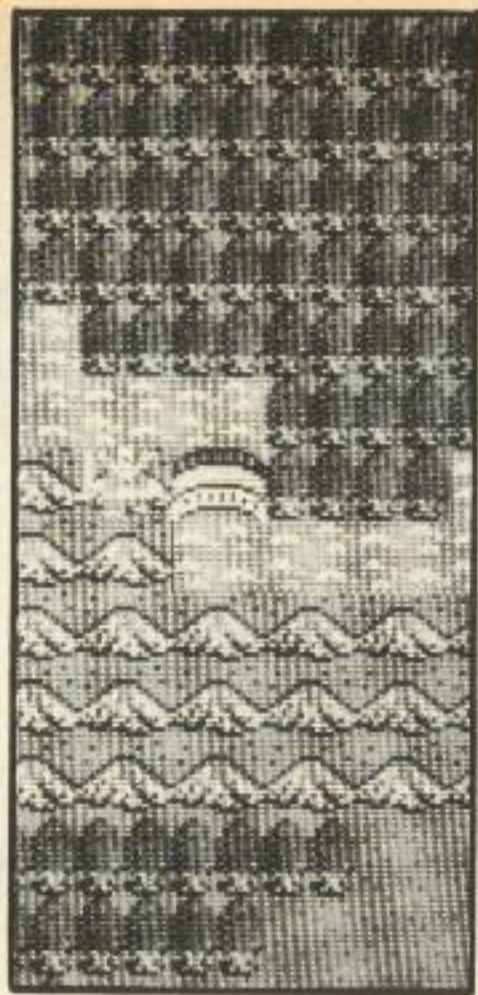






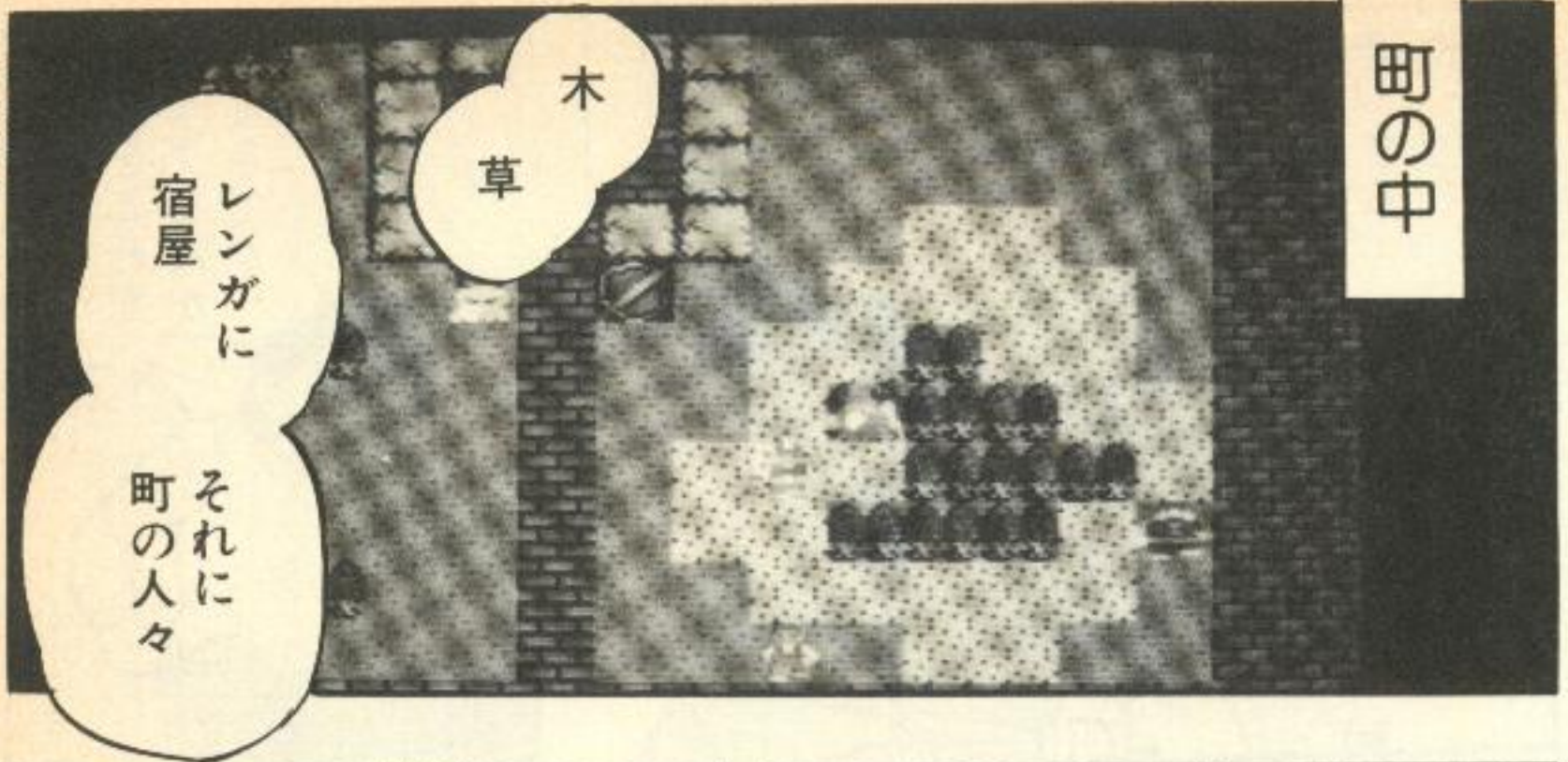








町の中



木  
草

レンガに  
宿屋

それに  
町の人々



カカカカ

ねえ  
堀井さん

ん？



あつ  
いいね  
安野くん

町の中に  
青みが  
ほしいなあ

池とか  
作りま  
しょうか？



うん  
うん

※  
マニュアルが  
こーんなに  
厚くて  
全部読まない  
と遊べないなんて  
最低でしょ!!



うん

最近になっても  
まだひどい  
ゲームって  
多いですよ

ゲームの世界をこわす  
ギャグなんか  
出てきて!!

そそ  
そーっ!!

おまけに  
実際の  
\*グラフィックが  
貧弱なくせに  
パッケージで  
ごまかして  
売ってる  
やつ!!

許せません  
よね!!

ゲームを楽しむ  
ために買ったのに  
その前に  
複雑な操作を  
おぼえなければ  
ならないなんて

そんな  
苦痛を感じる  
ゲームなんて  
お金を払って  
買った人に  
失礼ですよね!!

きょとん

うん!!  
まさに  
そのとおり!!

そういう手抜き  
ゲームは  
腹が立つね!!

今度の  
ドラゴンクエストは  
マニユアルなんか  
読まなくても

やっっているうちに  
遊び方が  
自然にわかる  
ものにしましよう  
よね

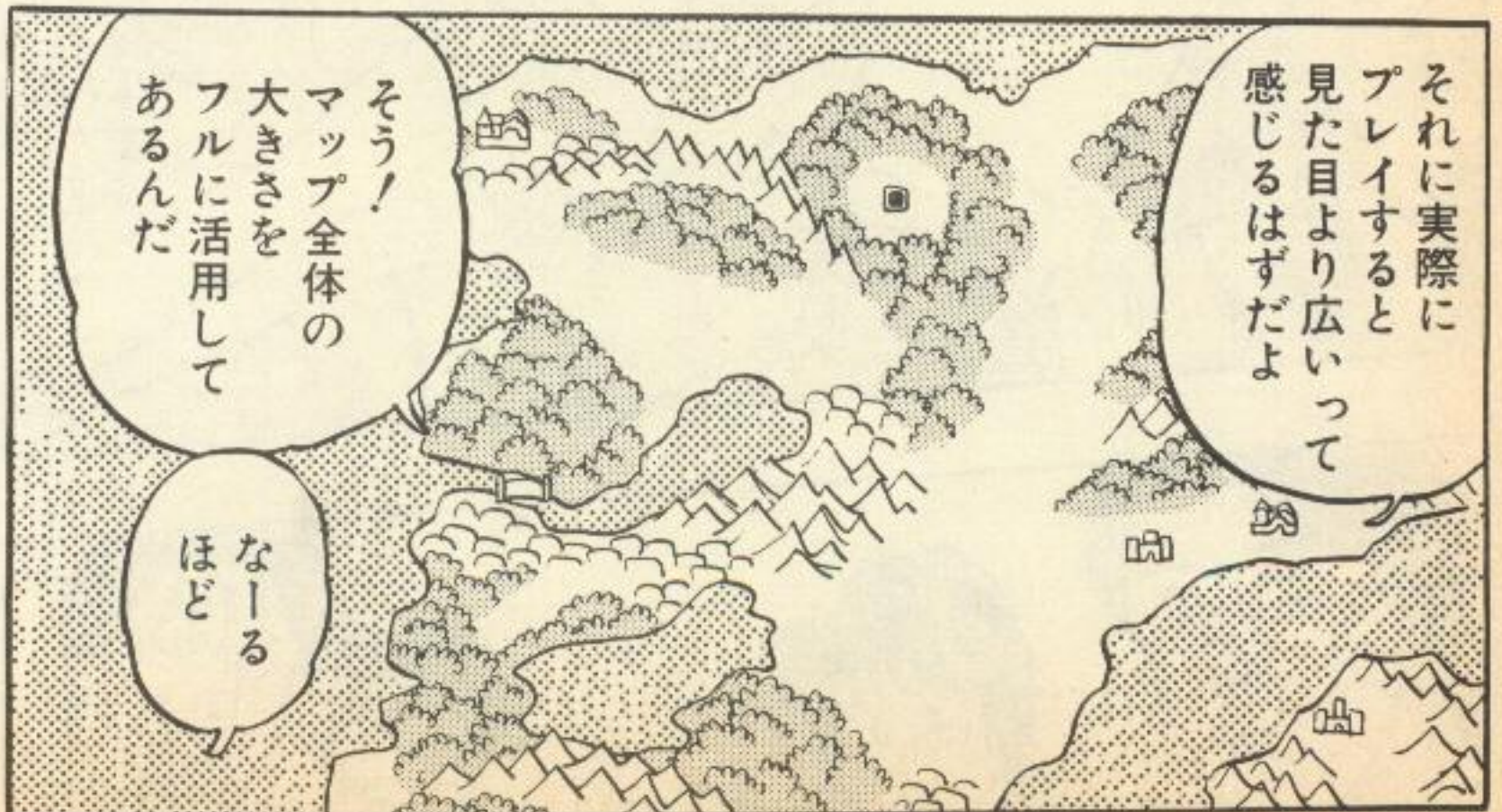
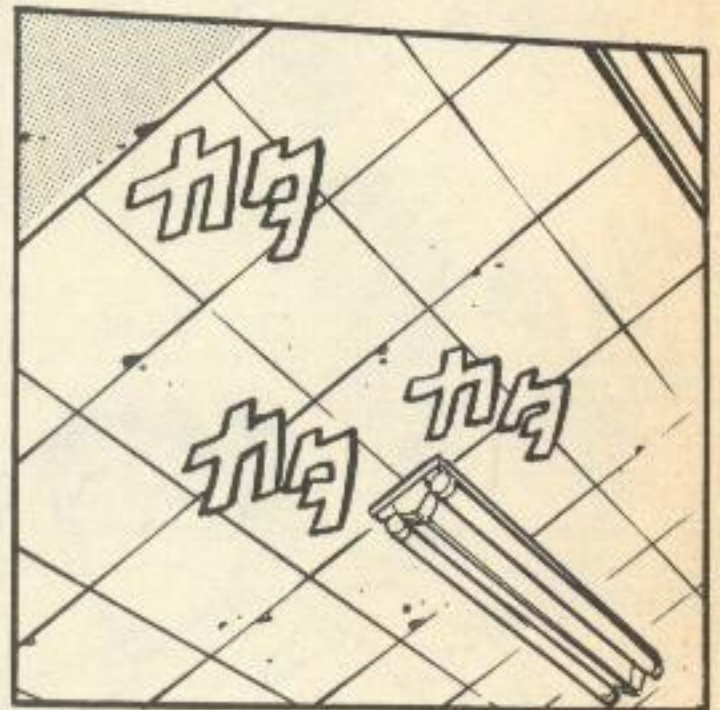
買った人の  
期待を裏切らない  
ソフトにしましようね

正義の  
ために!!

ああ  
正義の  
ために!!

ゴ  
オオオ







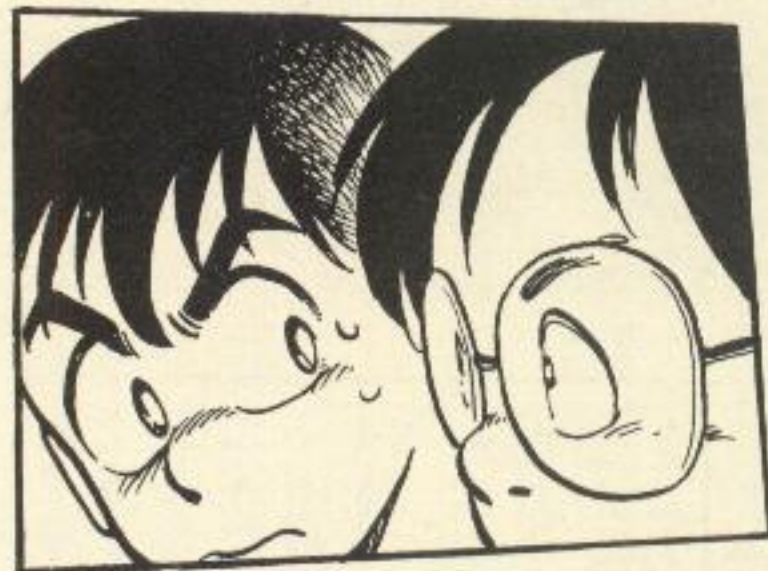
2人とも  
ゲームの話を  
始めると  
とどまることを  
知らなかった




※ゲーム中の主人公が、どのくらい経験を積んできたかを、数値によって表したものを。一般に、敵を倒すことによって加算されていく。









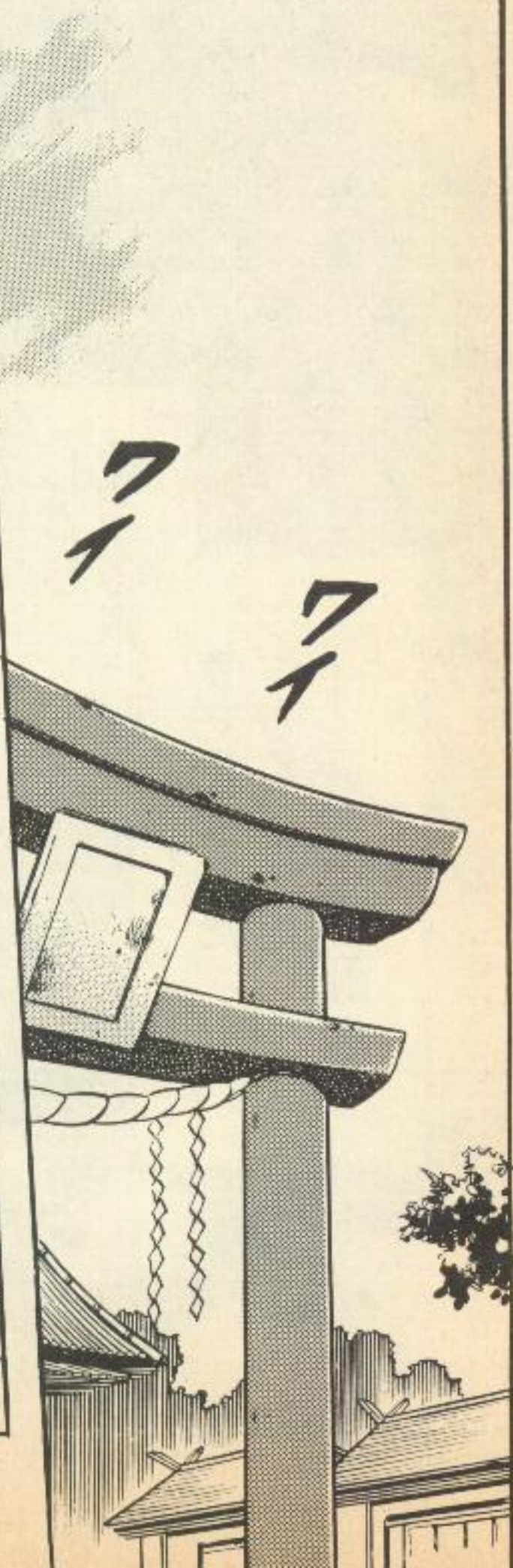
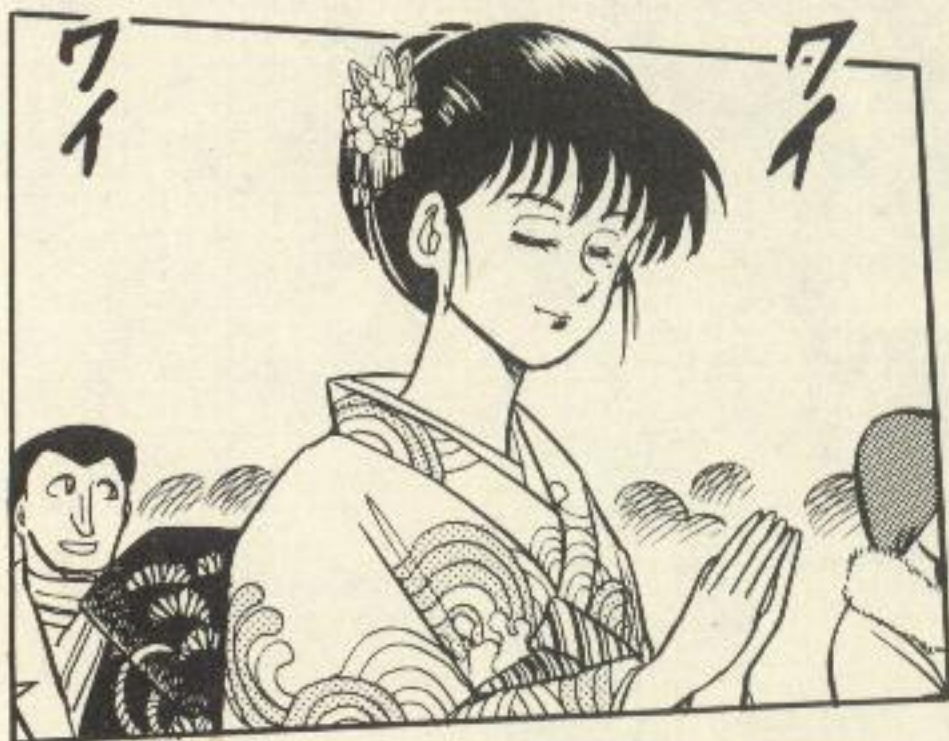
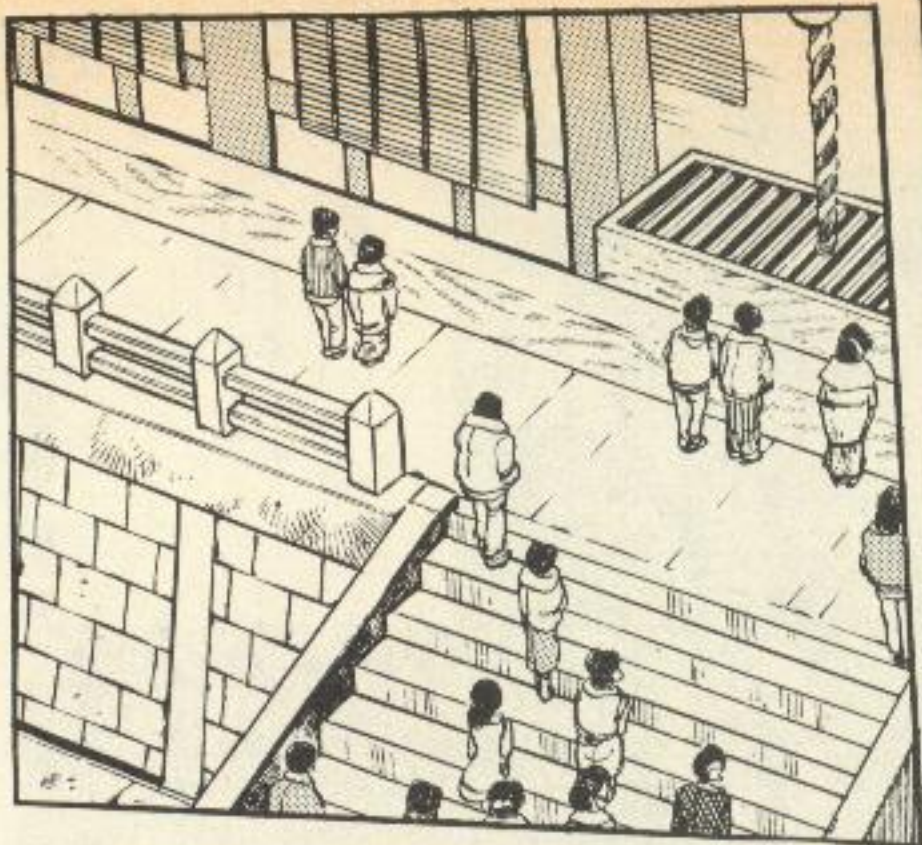


こうして  
昭和60年は  
過ぎていった

しかし  
彼らの戦いは

まだ始まった  
ばかりだった  
——明けて昭和61年

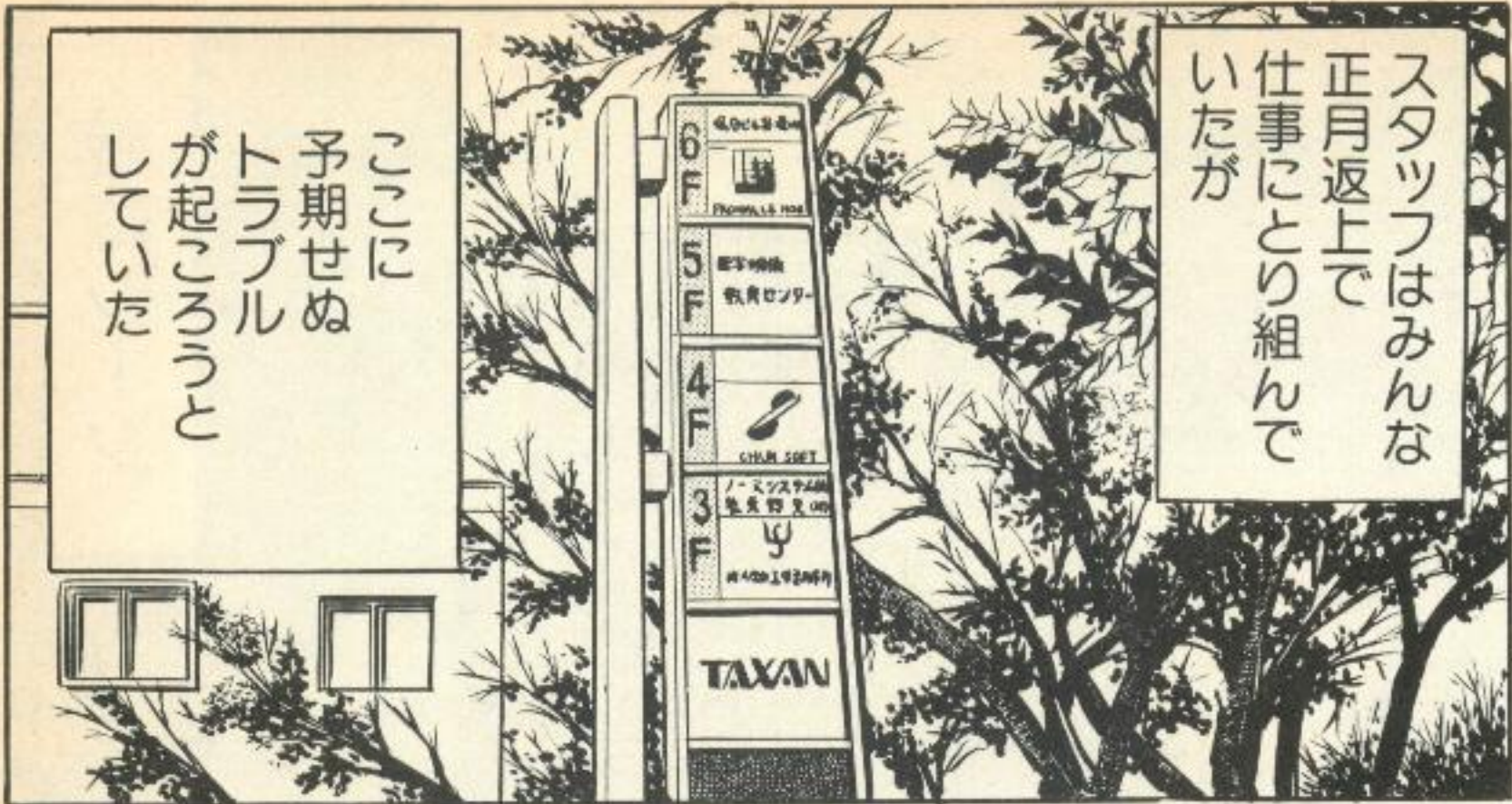
昭和61年  
正月



※音楽担当のプログラマー。音楽データをコンピュータに打ち込む仕事をする。

スタッフはみんな  
正月返上で  
仕事にとり組んで  
いたが

ここに  
予期せぬ  
トラブル  
が起ころうと  
していた



もうドラゴン  
クエストの  
音楽が  
できていると  
知ったら

千田さん  
おどろくぞ

あなたって  
うちの  
SPの  
自信作だからね



資料室



戦闘シーン

えにくす  
レベル 1  
HP 10  
MP 0  
G 40  
E 0

えにくすの こうげき！  
ゴーストに 1ポイントの  
ダメージを あたえた！

戦闘シーンは  
やっぱり  
パーティプレイの  
ほうが、おもしろ  
いんですけどね

パーティプレイ

のちの  
ドラゴンクエストII  
ドラゴンクエストIII  
で採用された  
多人数対多人数の  
戦闘形式である

えにくすーけにくすーそねくす  
H353 H360 H256  
M105 M 0 M160  
ゆ:40 せ:38 け:39



えにくす  
▶たたかう  
じゅもん  
にげる  
どうぐ

キラーエイ  
マッドオー  
メタルスライム



ただ始めから  
数人分の  
コマンドの入力を  
させるのは

あまりにも  
酷でしょう









プレイヤーの  
想像力を  
かきたてる  
いいゲーム音楽が  
このソフトに

ドラゴンクエスト  
には  
ほしいんだよ!



いくら  
プロの作曲家  
といっても  
ゲームを  
知らなきや  
本当にいい

ゲーム音楽を  
作れるわけ  
ないんじゃない  
ですかー!!



……  
ぼくは



賛成  
できません!!



そんなことは  
ないぞ!!  
中村くん!!



やば……



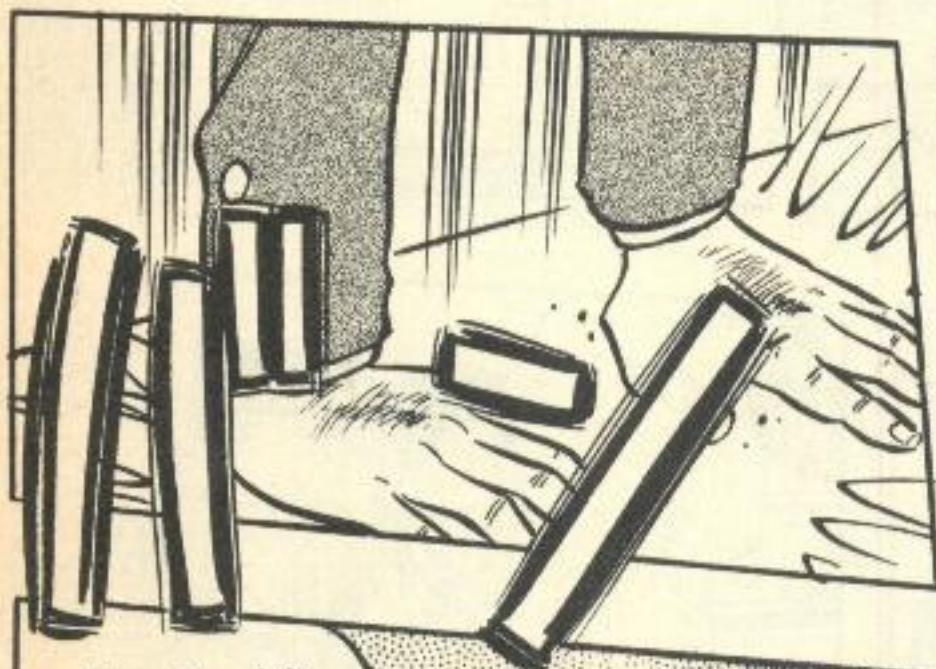
※もう一度作り直すこと



そうですかね!?

イメージが  
ちがっても  
※  
リテイクなんか  
お願いしたら  
おこりだすんじゃないですか!?

な  
中村くん  
言いすぎ  
だぞ!!



なめられ  
ますよ!!

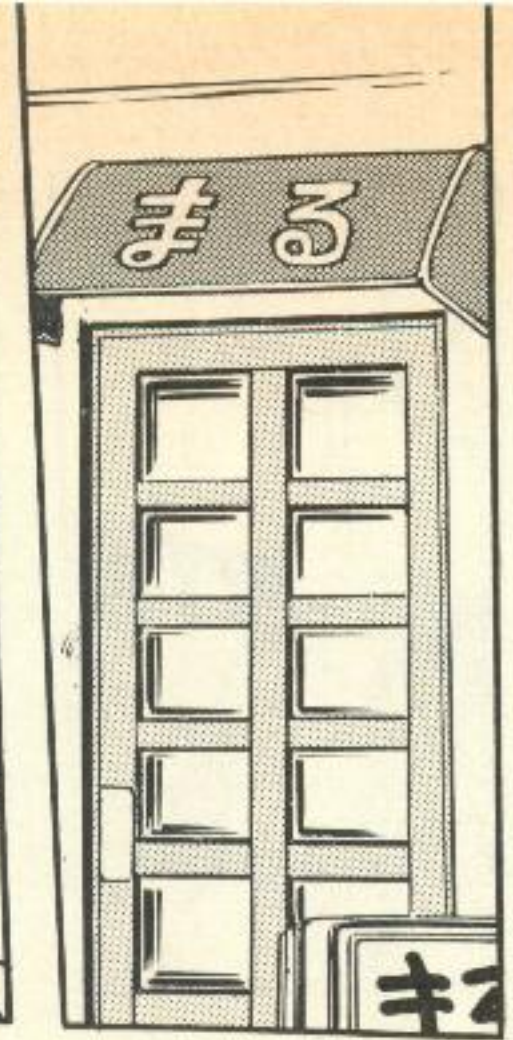
そんなんじや  
本当にいい  
ゲームソフトなんか  
できっこない  
ですよ!!



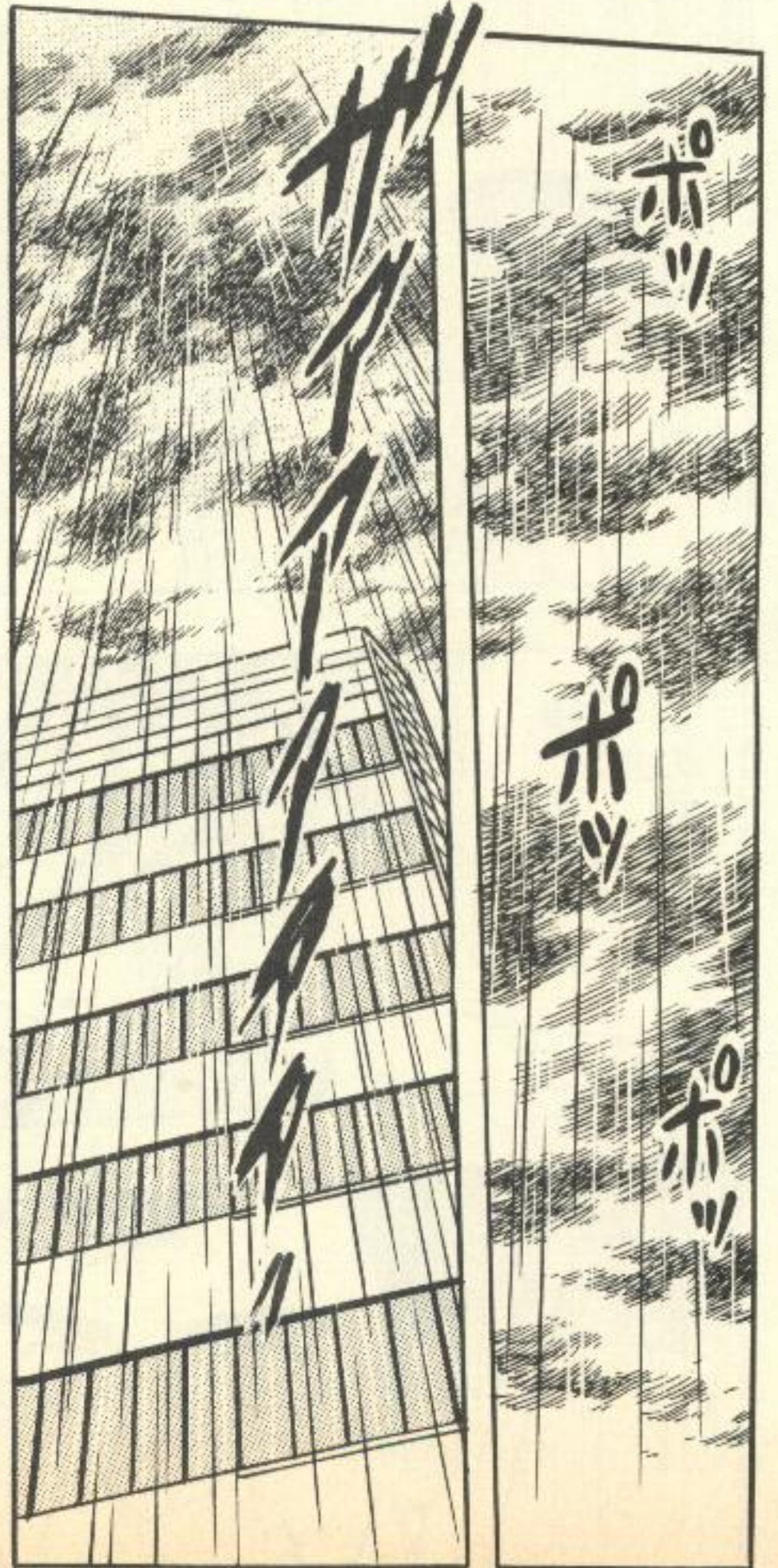
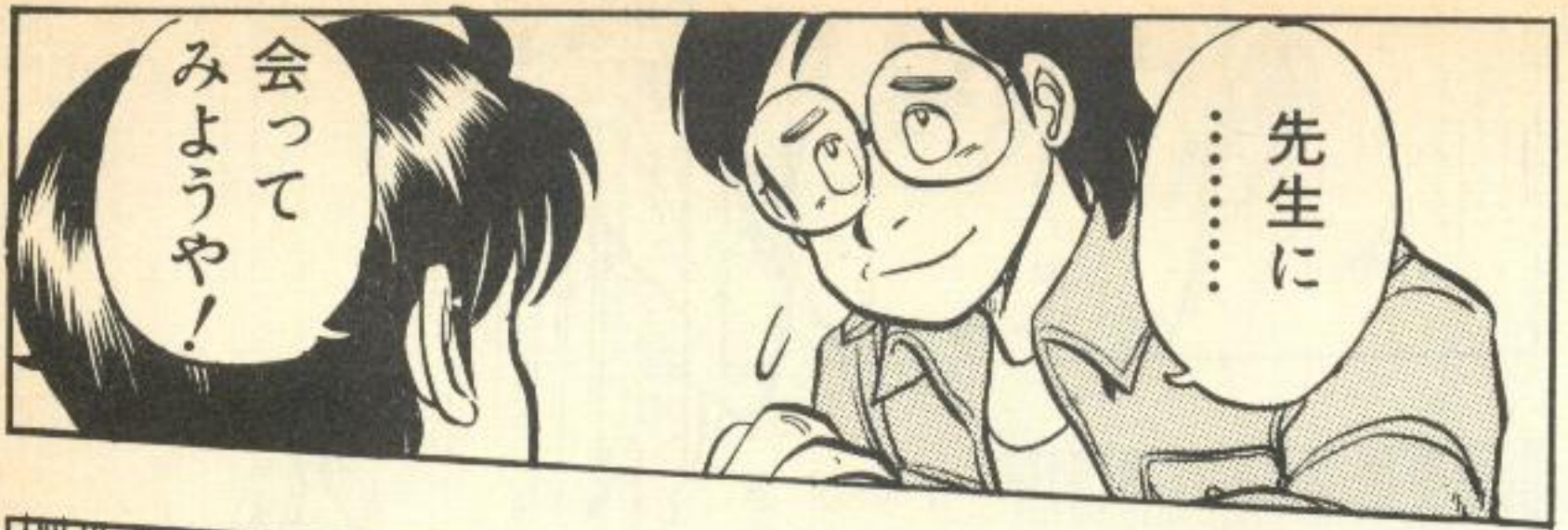
絶対に  
そんなことは  
ないぞ!!





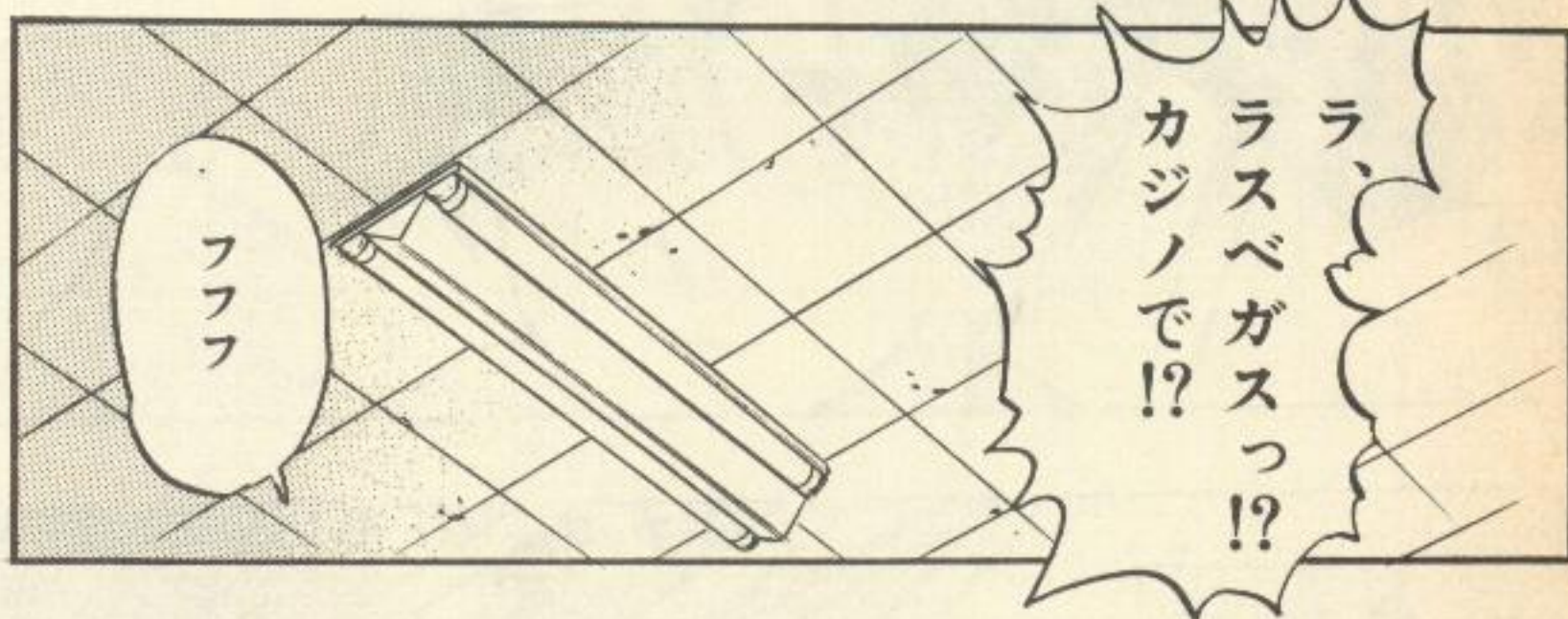














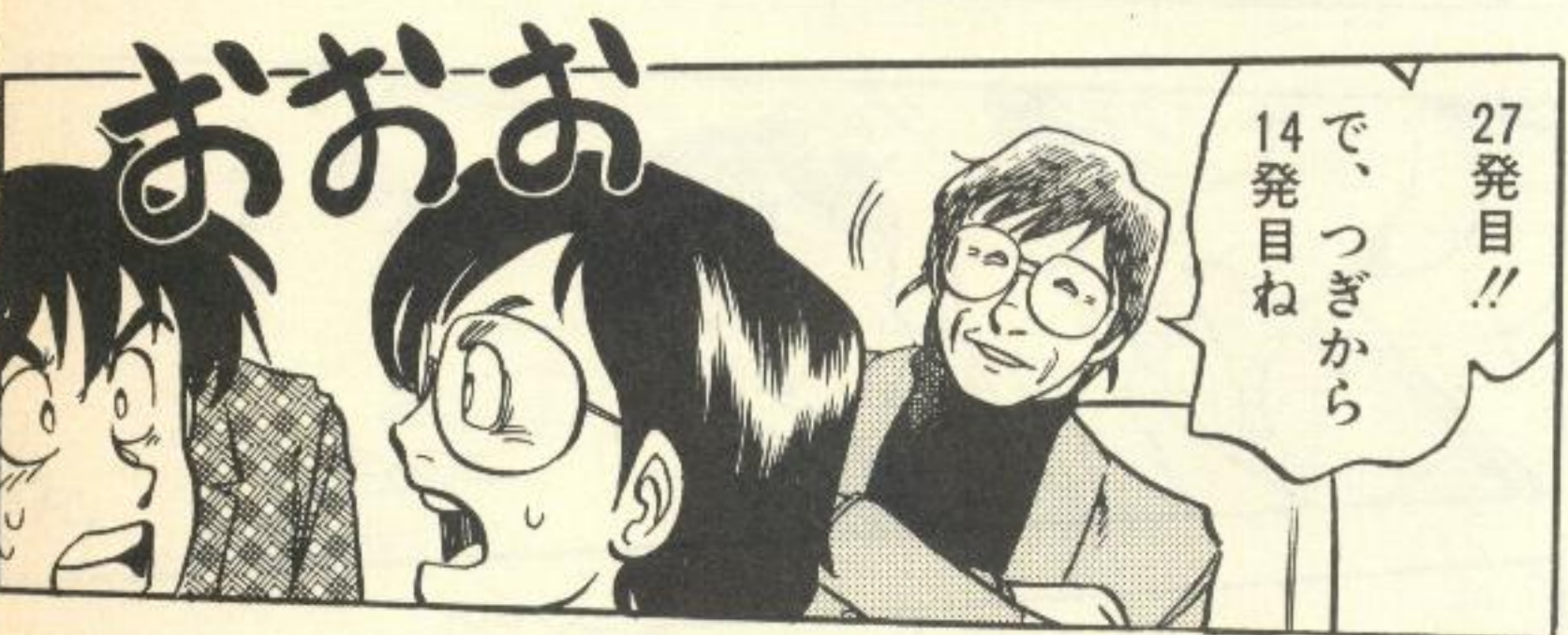
※1画面上のボールを、コントローラー操作によるパドルではね返して、壁ブロックをくずしていくゲーム。  
 ※2一大テレビゲームブームを巻き起こした、シューティングゲームの元祖「スペースインベーダー」のこと。



先生、じゃ  
インベーダーで  
300点とるには  
UFOを  
何発目で  
撃てばいいか  
知ってますか？

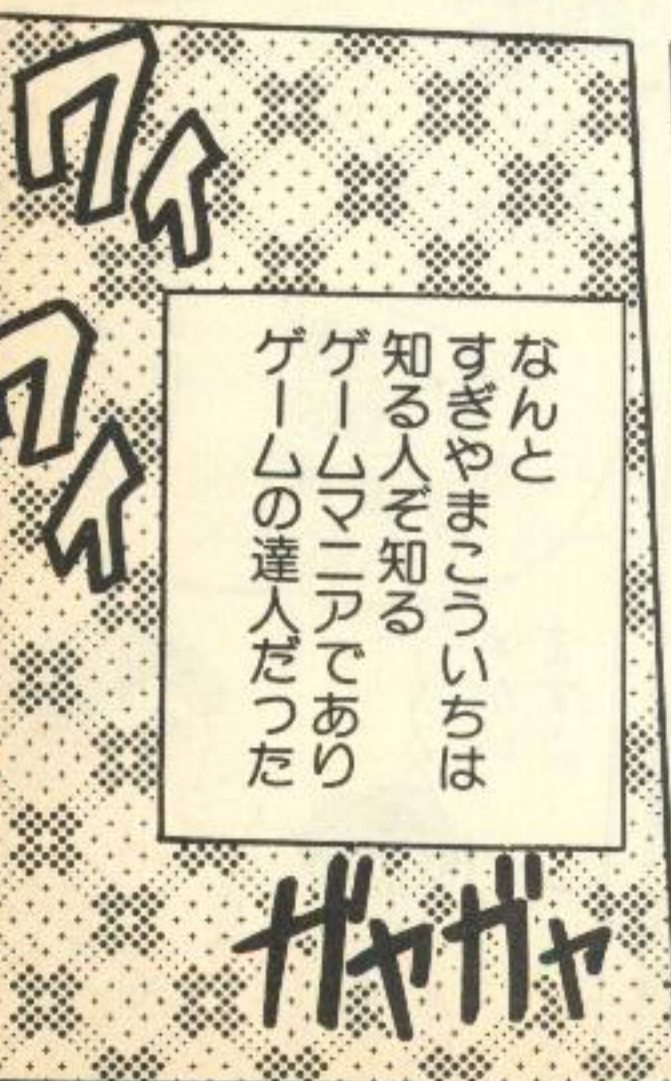


ゲームセンターも  
\*1 ブロックくずしや  
\*2 インベーダーのころ  
よくかよっていたよ



おおお

27発目!!  
で、つぎから  
14発目ね



なんと  
すぎやまこういち  
は知る人ぞ知る  
ゲームマニアであり  
ゲームの達人だつた

ガヤガヤ



ファミコンも  
ファミコンの第一弾  
ソフトは何だ？

えーと

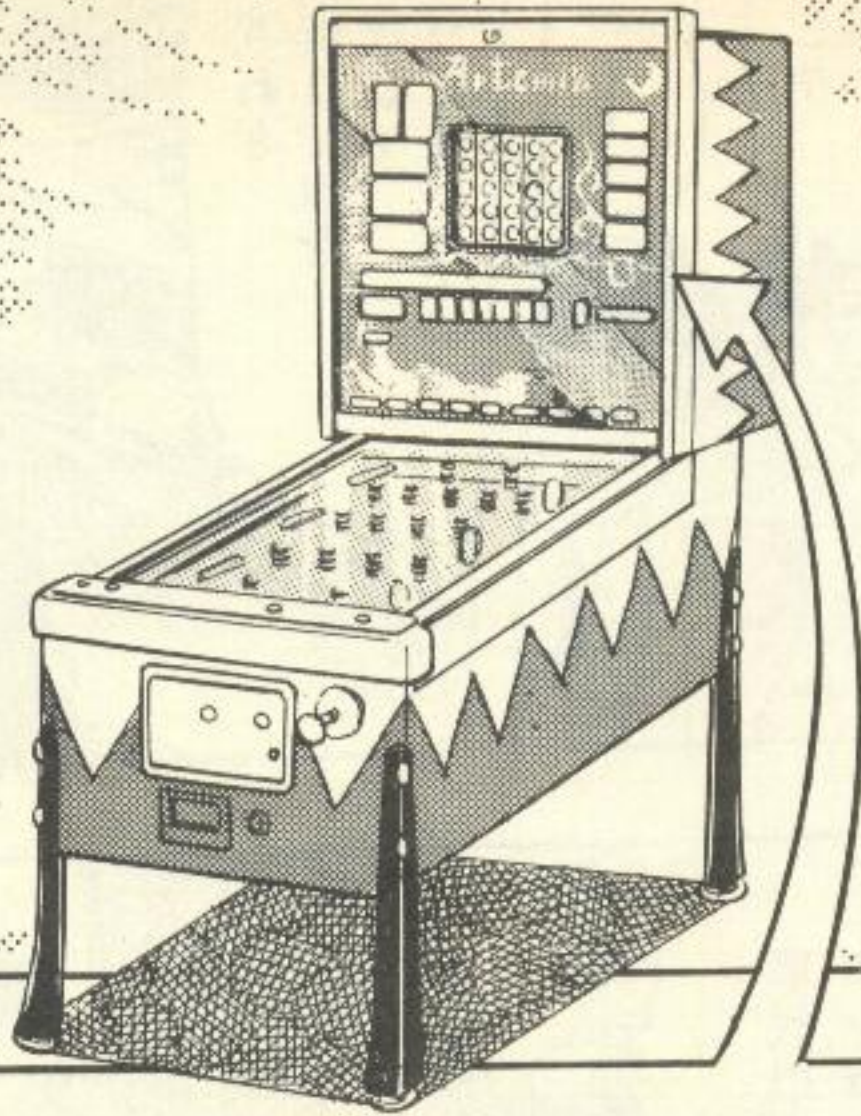
ドンキー  
コングに  
ドンキーコング  
Jr.  
それから...



# ビンゴゲーム

ボールを  
5球打つて  
スクリーン上の  
赤・黄・緑  
いずれかの  
ラインに  
そろえる

3つ以上  
そろえば  
プレイヤーの  
勝ちになる



9	1	2	11	15
4	19	7	22	18
25	24	16	13	17
6	23	5	21	20
12	8	14	3	10

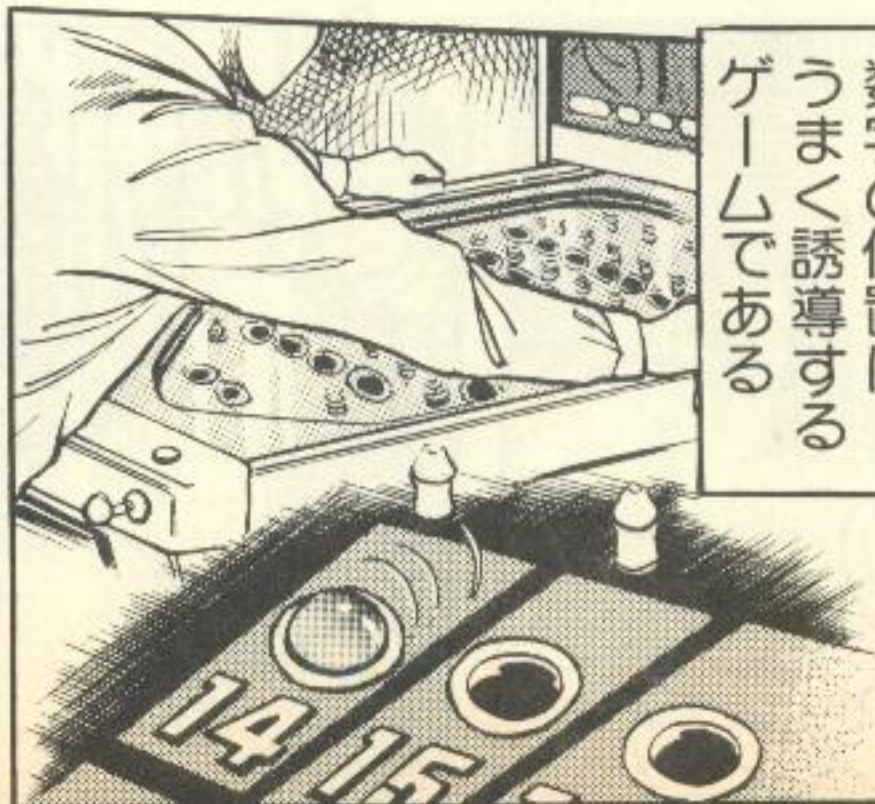
9	1	2	11	15
4	19	7	22	18
25	24	16	13	17
6	23	5	21	20
12	8	14	3	10

いやー  
あんなにシンプルで  
それでいて  
奥の深いゲームは  
ほかには  
ありませんよね

うん



ボールを打つて  
自分のねらう  
数字の位置に  
うまく誘導する  
ゲームである

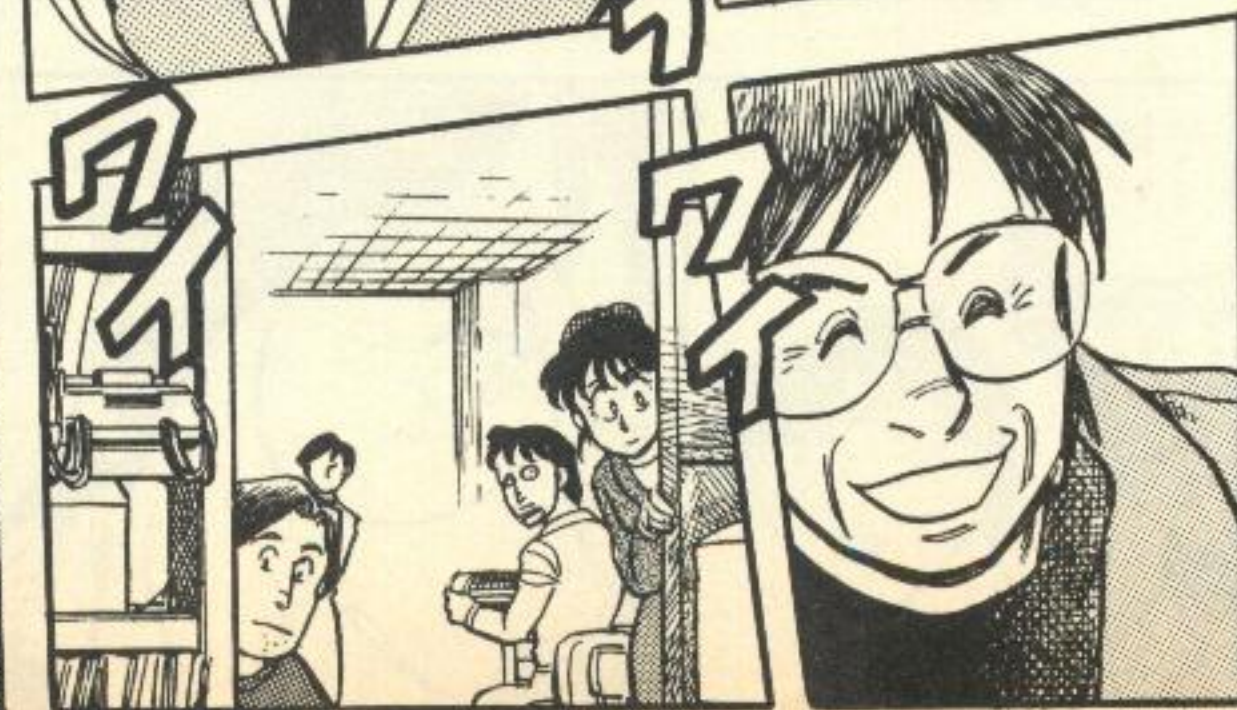




ぼくらとは  
年季がちがう

この人も  
本当に  
ゲームが大好き  
なんだ!!

ゲームの話は  
まだまだ  
つきなかつた

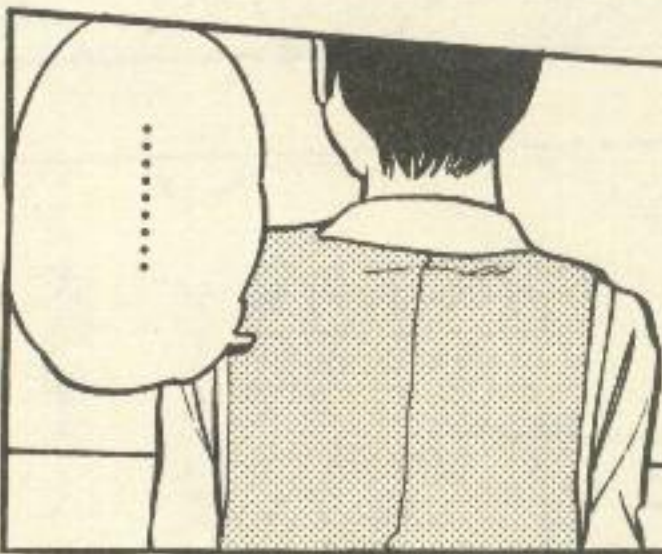








うん！  
まさに  
そのとおり！！



中村君  
すぎやま先生に  
お願いしようよ



失礼な  
言いかたですが

ゲームのために  
どうしても  
かき直しを  
お願いすること  
もあるかもしれませ



ぼくらは  
このゲームを  
とてみたいせつに  
作っています

最高の  
ソフトを作る！！  
それだけを  
考えています

命かけて  
いるんです  
このソフトに



それでも  
よければ  
ぜひお願いします

ドラゴンクエストの  
ゲーム音楽を  
お願いしたい  
のです





引き受けましたよ  
中村監督!!

ニッコリ

こちらこそ



おいおい  
何やって  
るんだ!!

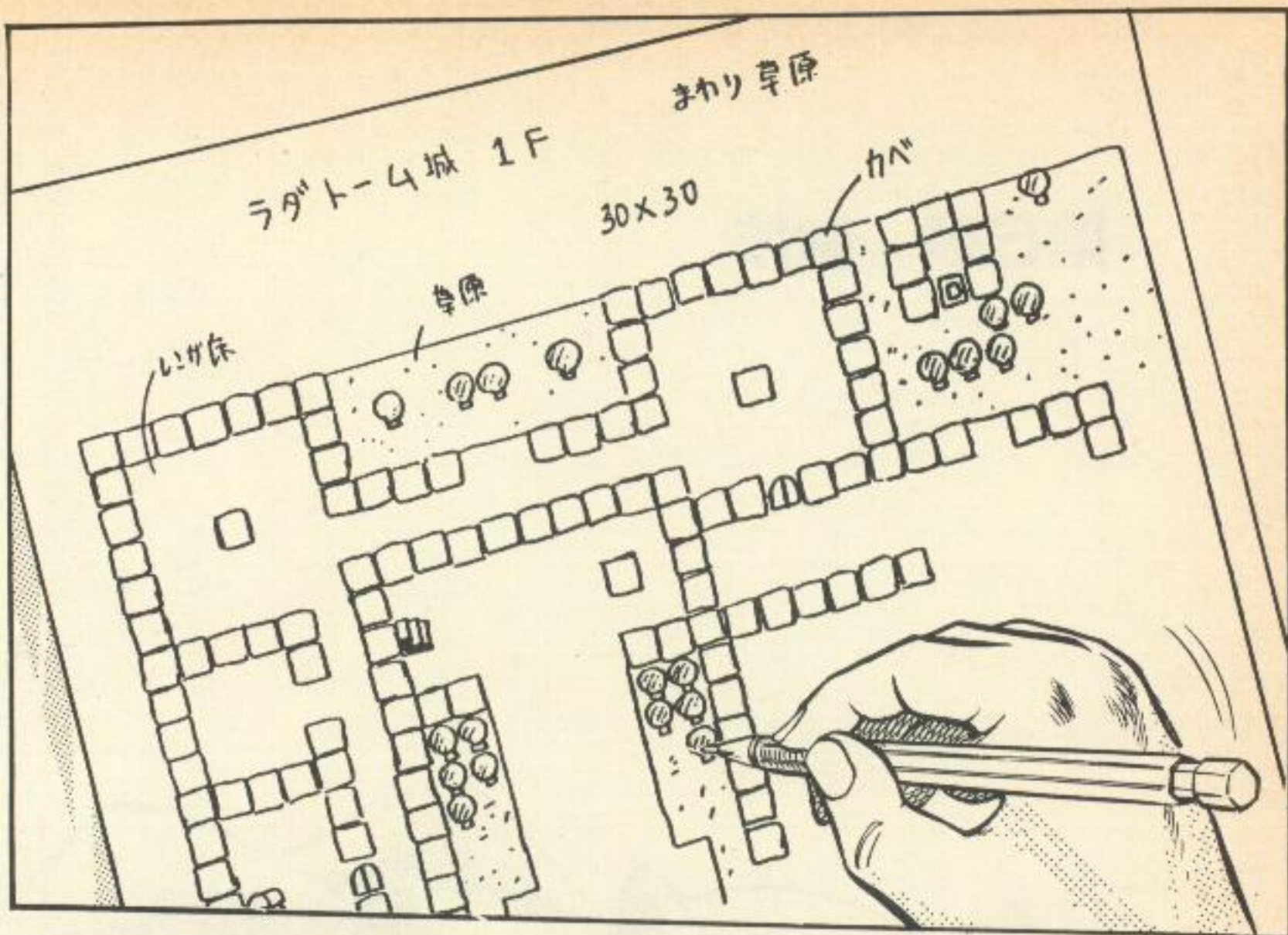


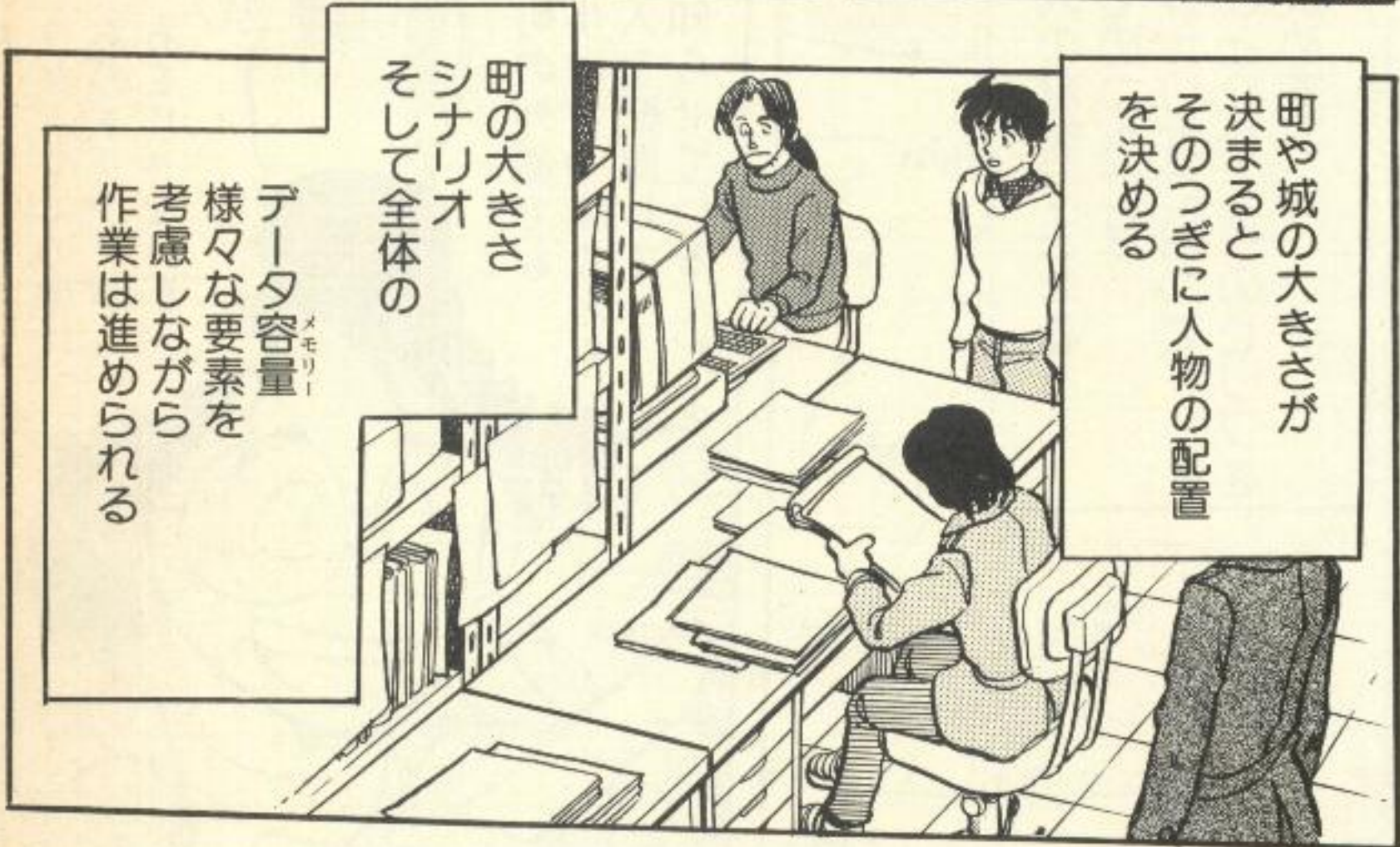
クク...



# 第6章 制作









あれ？  
リムルダールの  
こんな所に  
人がいるよ

へー  
そんな町の  
外側に…

だれかを  
こっそり  
待ってるの  
かな？

えへへ  
わからない  
かな？



ラダトームの城に  
あのトリックが  
あるじゃないか!!

町の外側でも  
歩けるってことを  
人を配置して  
知らせているんだよ

人の配置が決まると  
そのつぎには  
シナリオに沿って  
ひとりひとりのセリフを  
決めていく

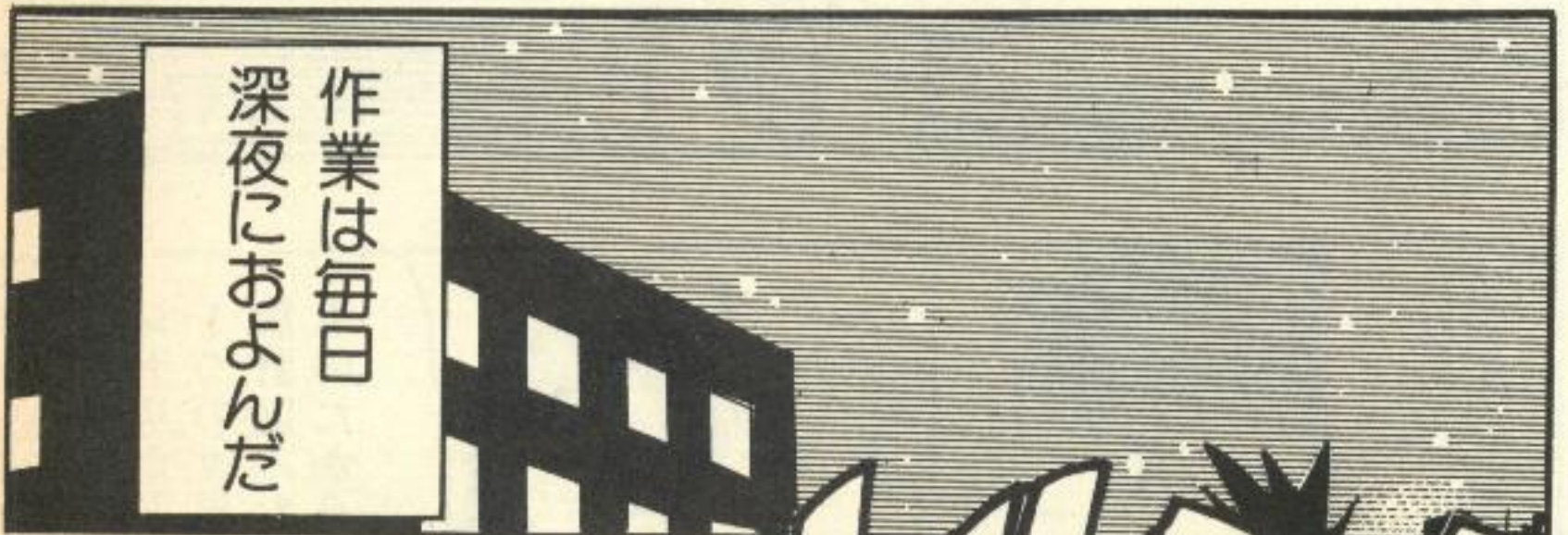
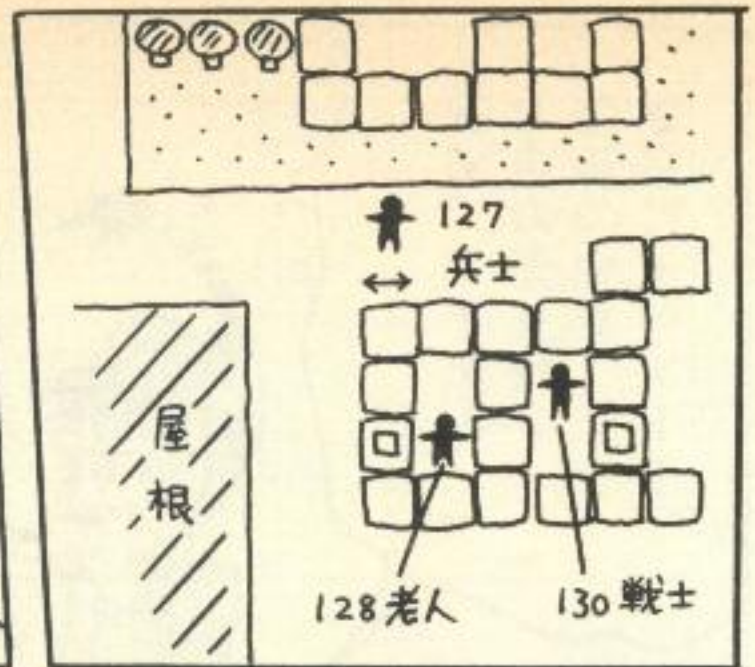
場合  
子！  
ない！  
ちど  
またえよう！

次のレベルまで

おお 〇〇〇！  
まじでぶいでもどってきた。  
わいはとてもうわいぞ。  
(そなたが次のレベルになる  
か)

つまり  
登場人物の  
メッセージを  
決定していく

そなたが つぎのレベルになるには  
あと 7ポイントの  
カリケンが ひつようじゃ。

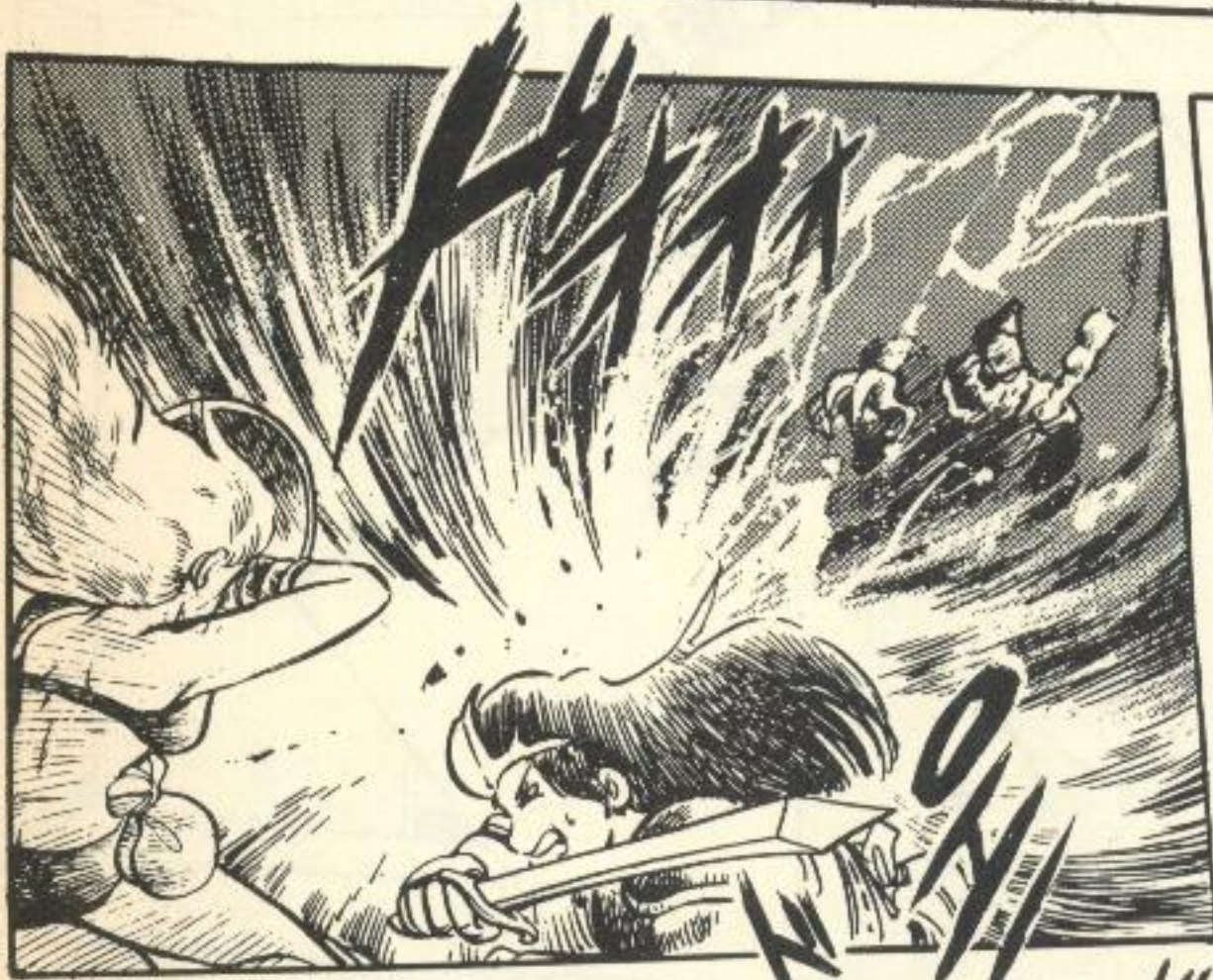


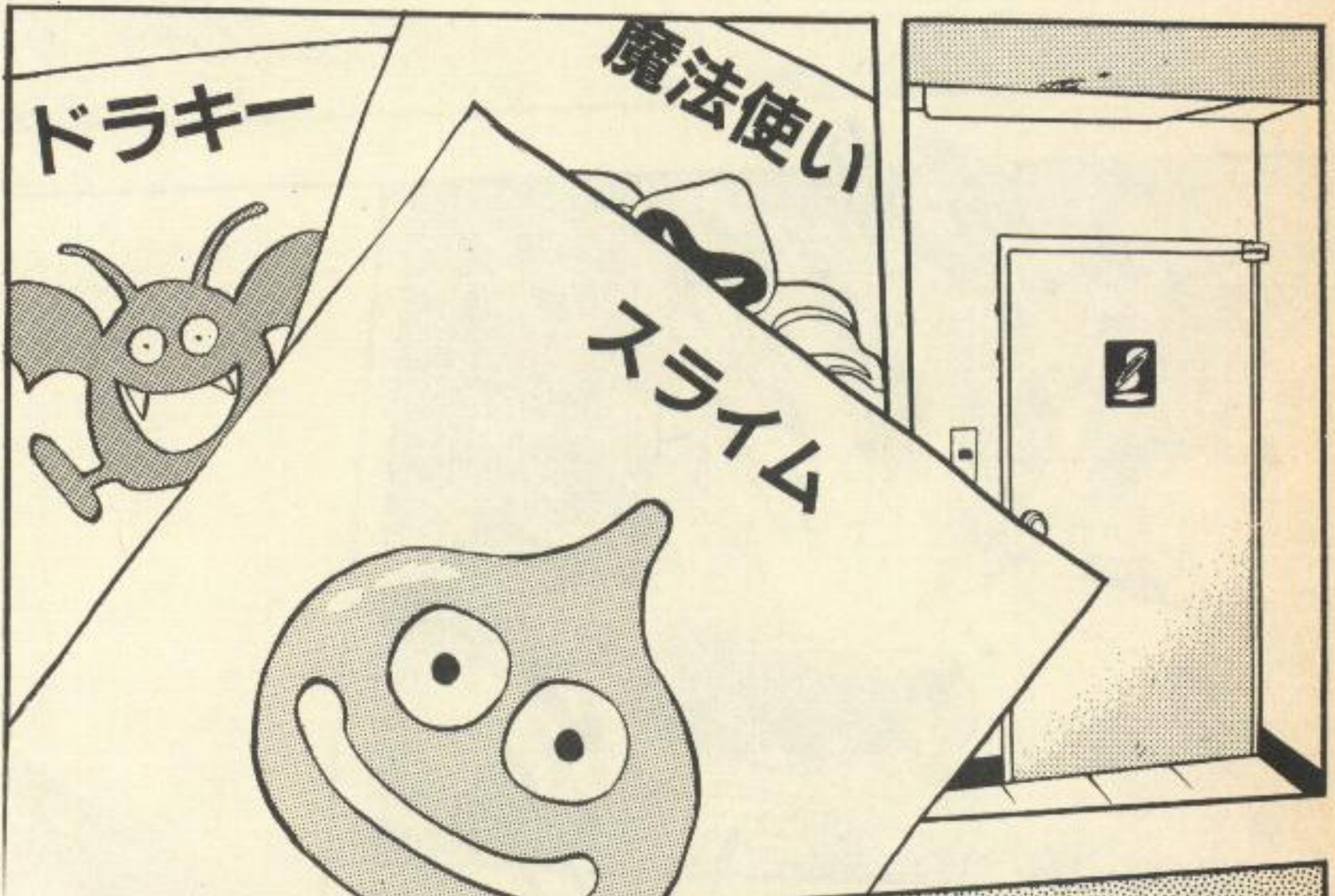


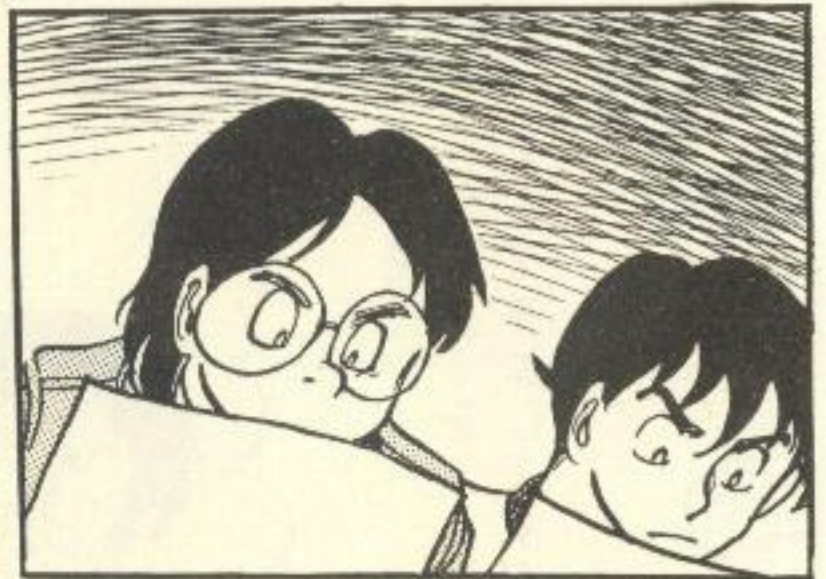
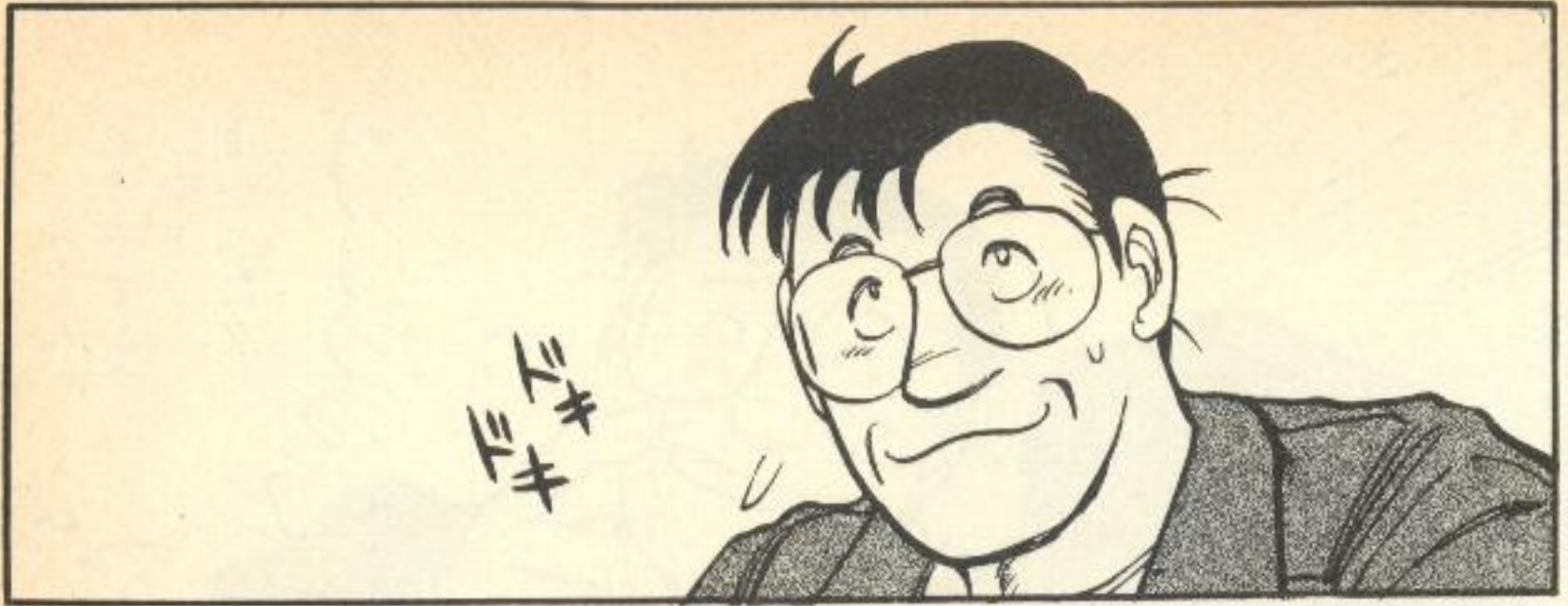


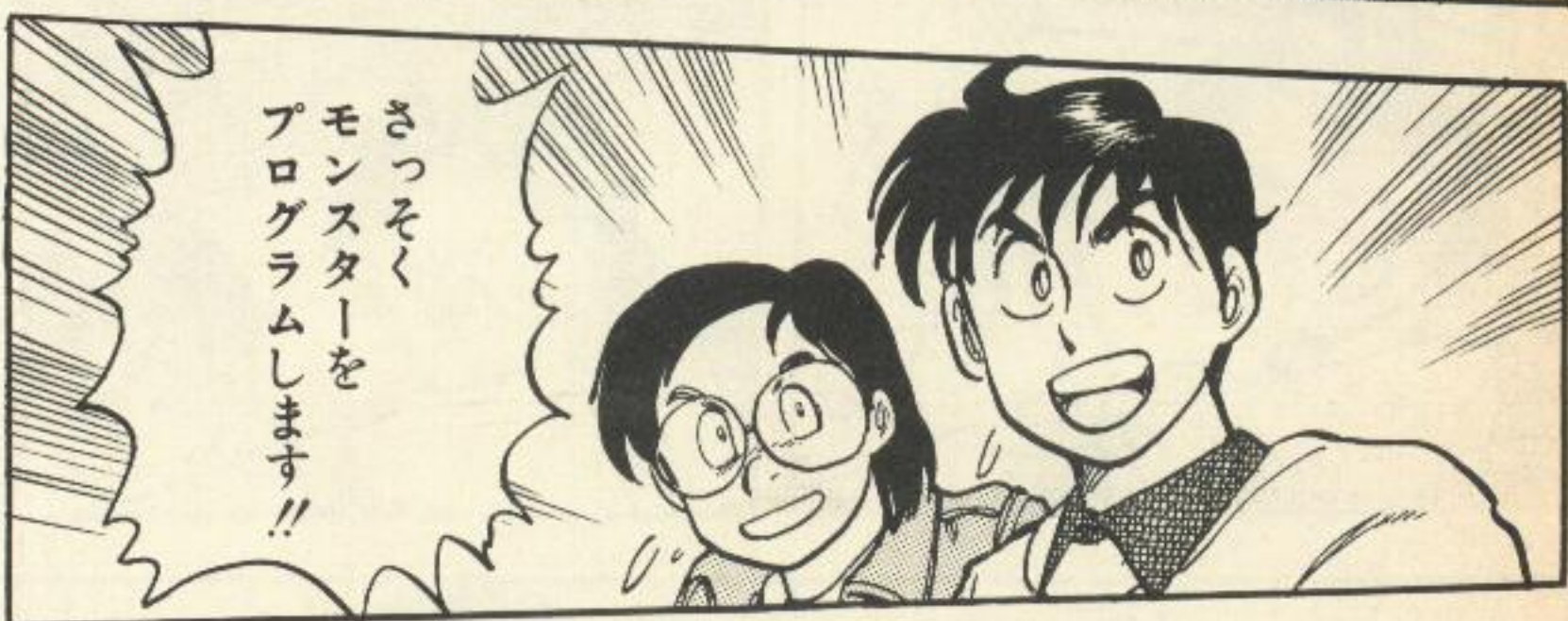
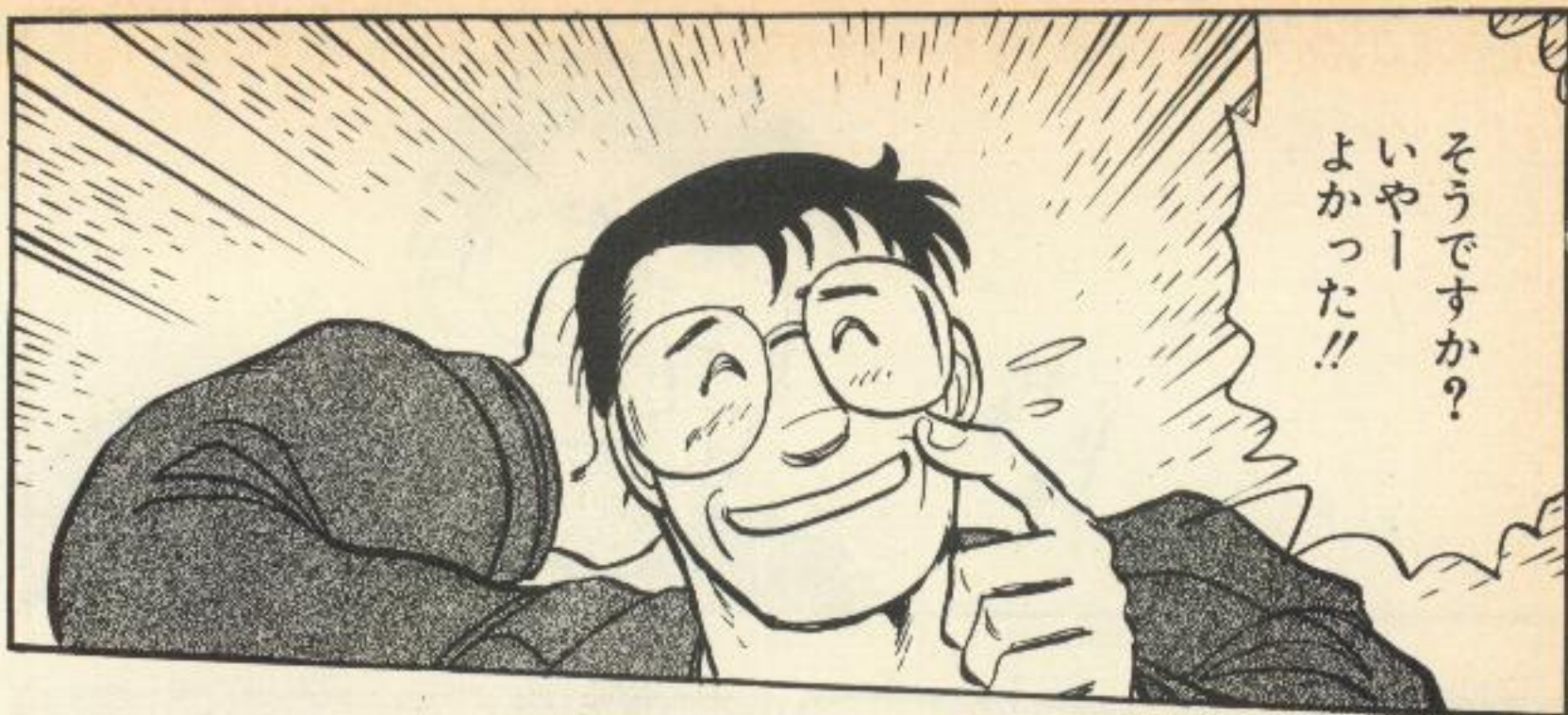
そして昭和61年  
1月末の時点で

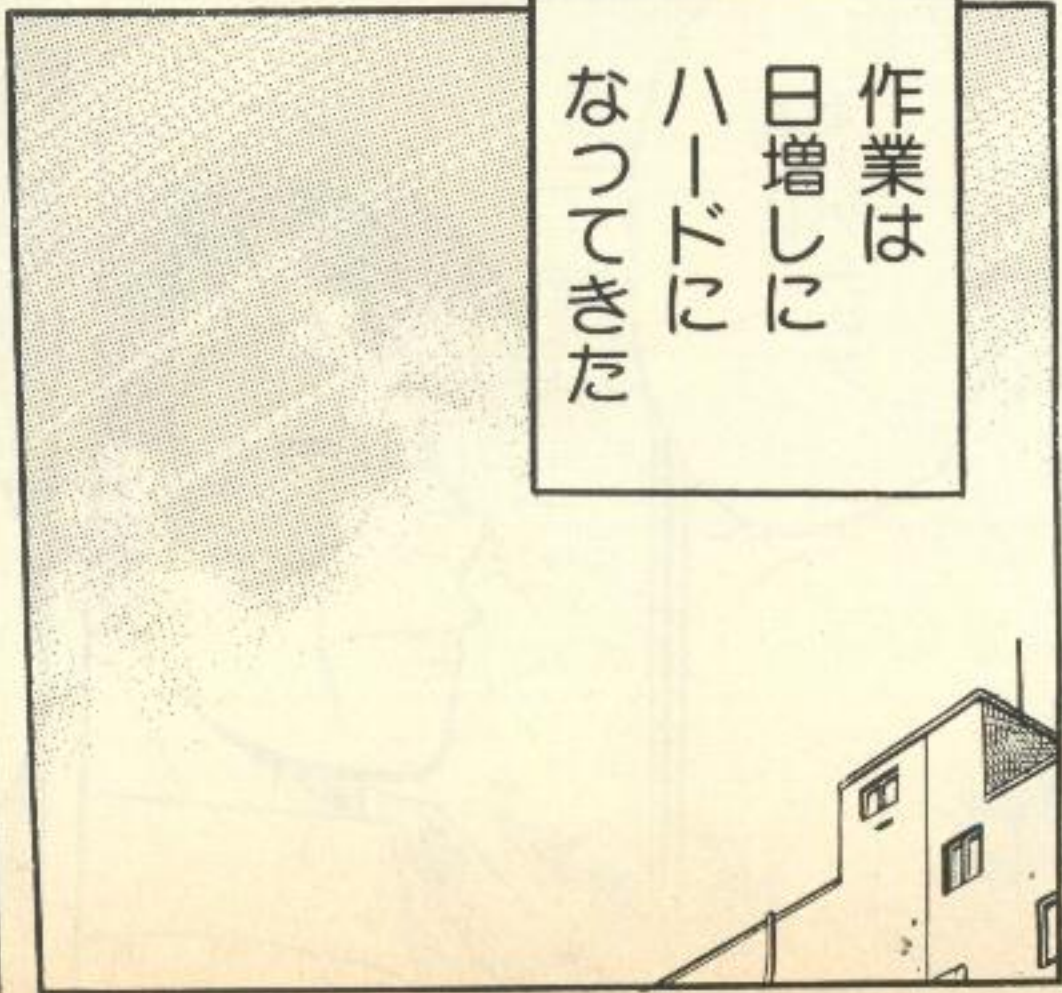
エニックスは  
当初予定の  
2月発売を  
5月に延期した

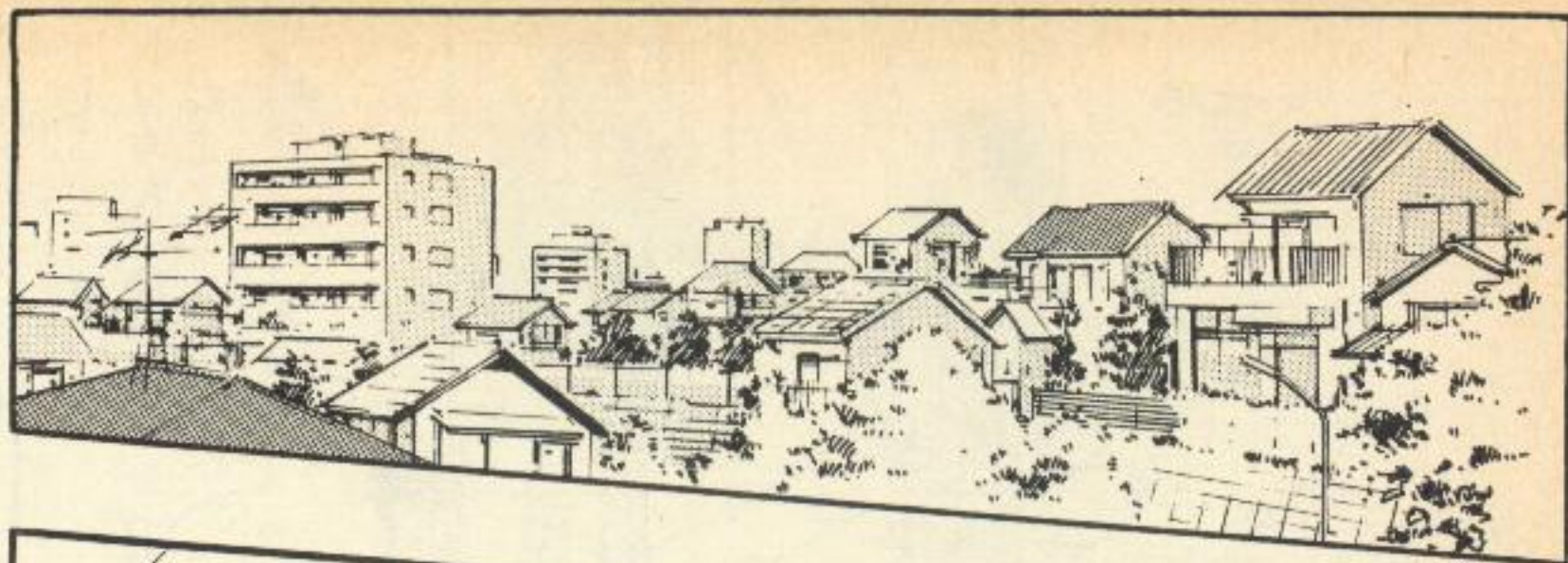












最初の音で  
中世ヨーロッパの  
冒険物語——

というイメージを  
出したいなあ

とすると  
出だしは……

ファンファーレ  
だな!!

楽器でいうと  
トランペット  
……  
ホルンかな……

※ドラゴンクエストの音楽構成は「序曲」「ラダトーム城」「街の人々」「広野に行く」「戦闘」「洞窟」「竜王」「フィナーレ」以上メイン音楽が8曲と多数の効果音楽（レベルアップ時等）からなる。



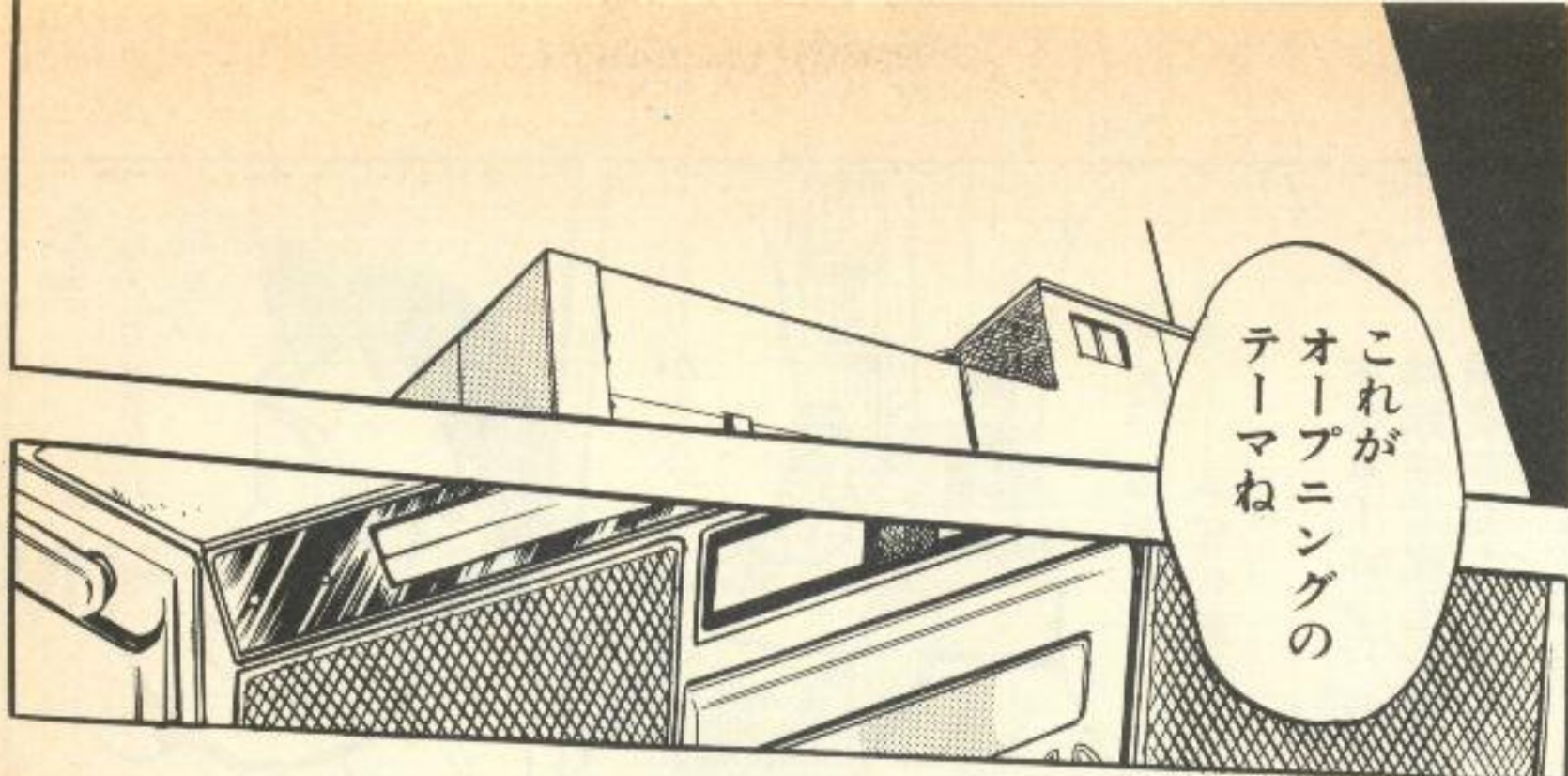
よし！  
できた！！



※全部で  
8曲の音楽

二週間 一時も休まずに  
すぎやまごういちは  
作曲を続けた





これが  
オープニングの  
テーマね



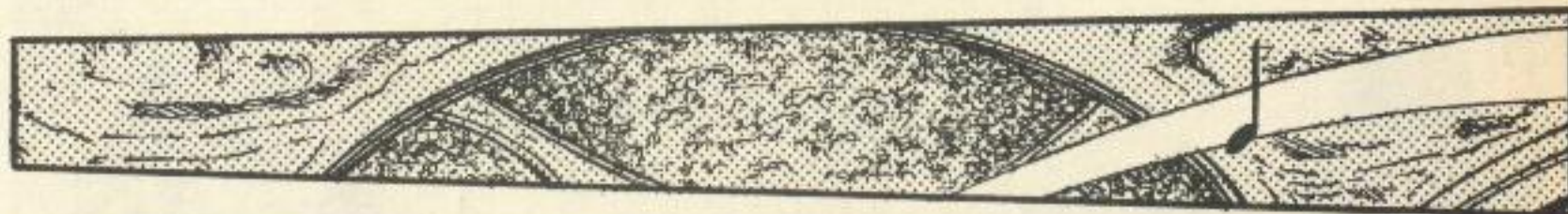
森に響きわたる  
つの笛

それに続く  
勇壮なマーチ



ウ……ン

という  
イメージ  
だけど

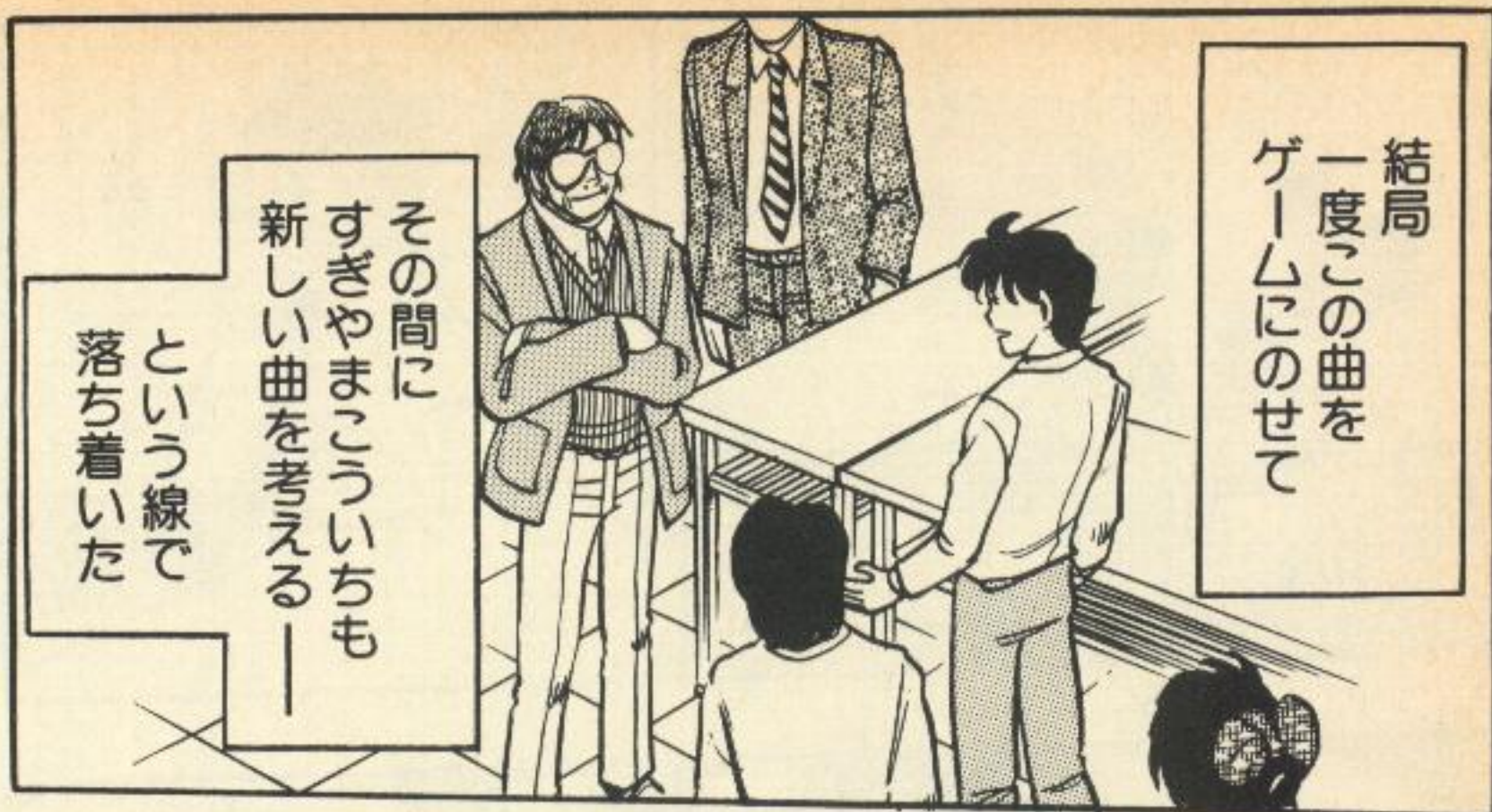


※バッハやビバルディに代表される、17世紀〜18世紀中期ヨーロッパの音楽。









結局  
一度この曲を  
ゲームにのせて

その間に  
すぎやまこういちも  
新しい曲を考える—

という線で  
落ち着いた



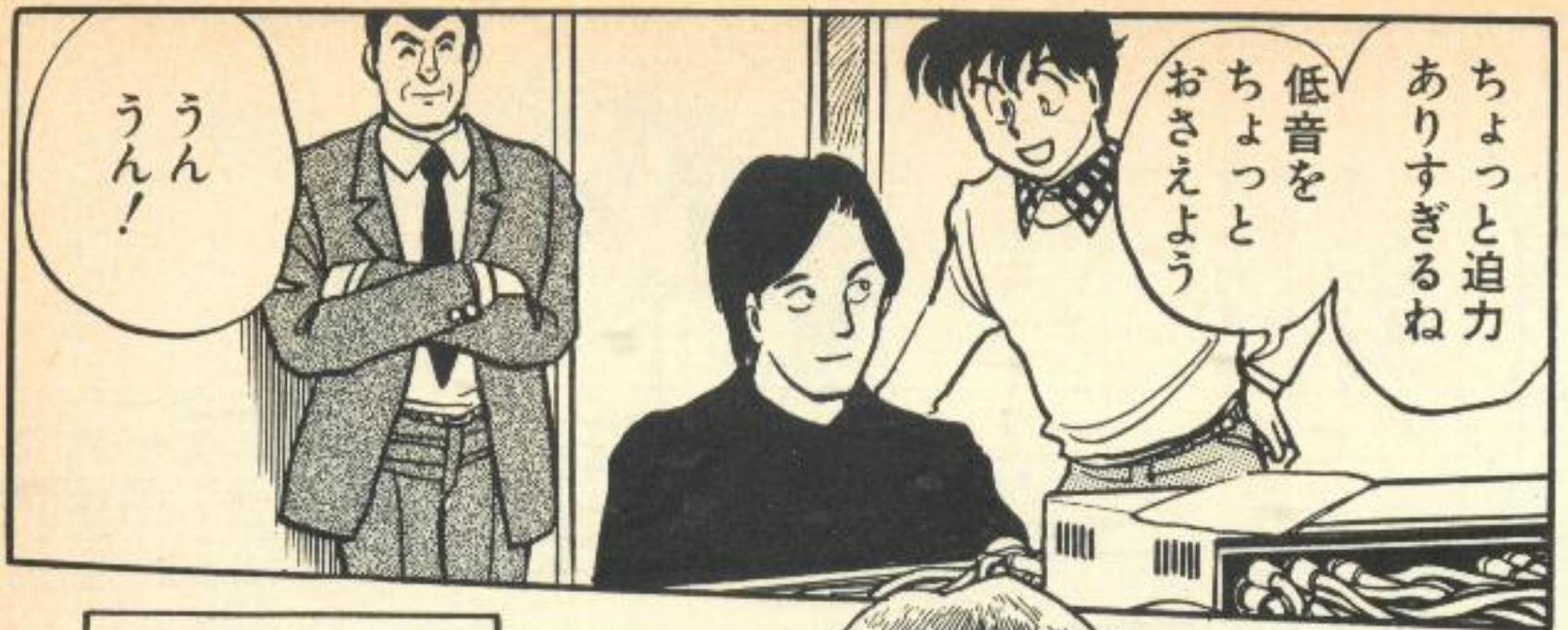
ほかの曲は？

それは  
だいじょうぶ  
OKです!!

すぎやまこういちに  
よつて作曲された  
音楽は

ファミコン用に  
一度音を  
分解され

サウンド  
プログラマーの  
手によつて  
再構成される



毎週一度  
すぎやまこういちも  
音楽のチエツクに  
チューンソフトに  
通うようになった



すぎやま先生——!!  
ちよっと、相談に  
のってください!!

ダンジョンの曲  
なんですけど

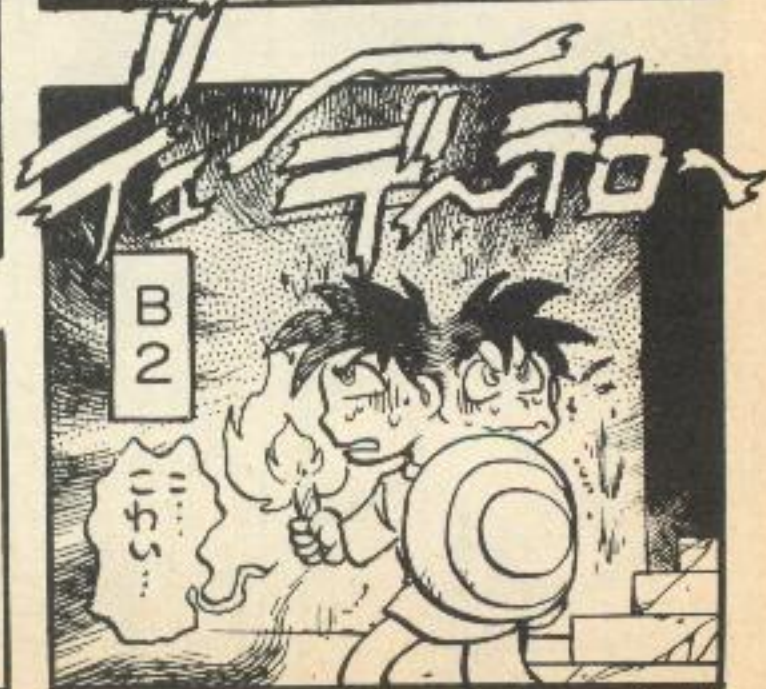
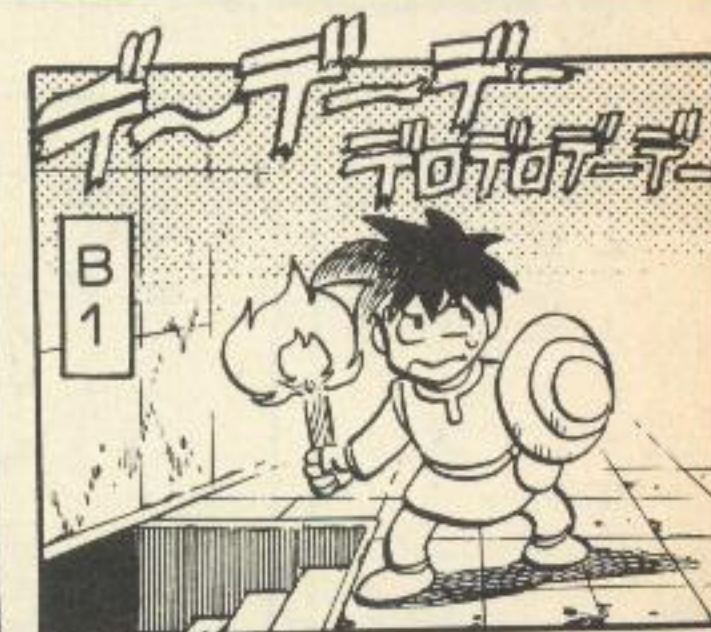
地下一階から  
下へ降りても  
曲が同じだと  
臨場感に欠けるん  
ですよ

うん  
うん

で、ちよっと  
変化がほしくて

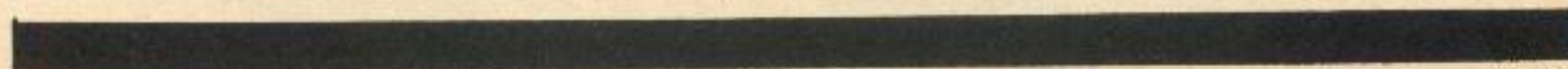
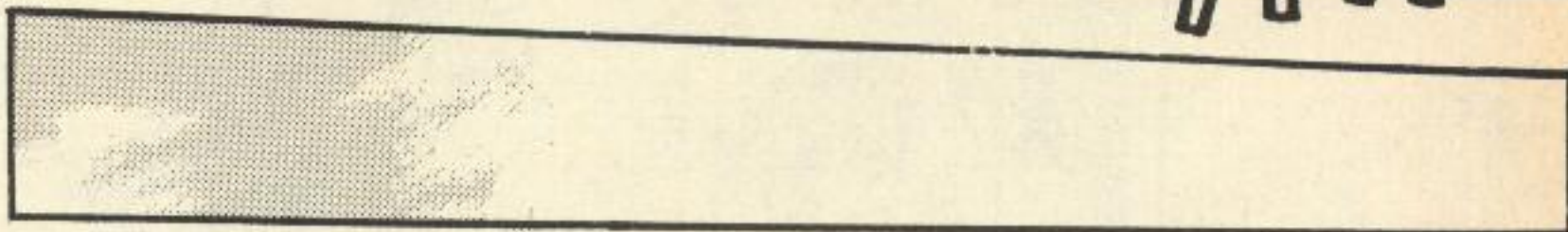
音低を下げたら  
どうかかって…



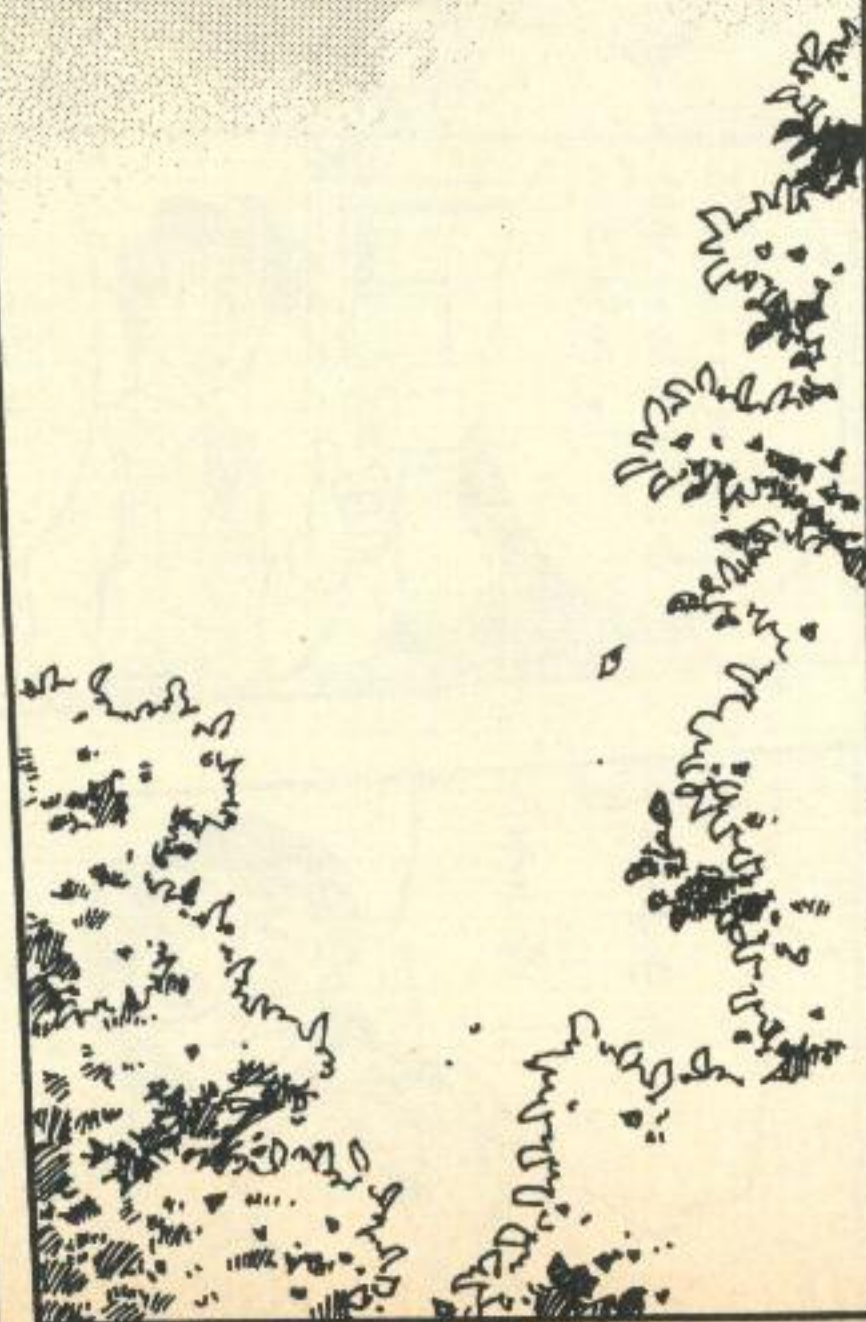
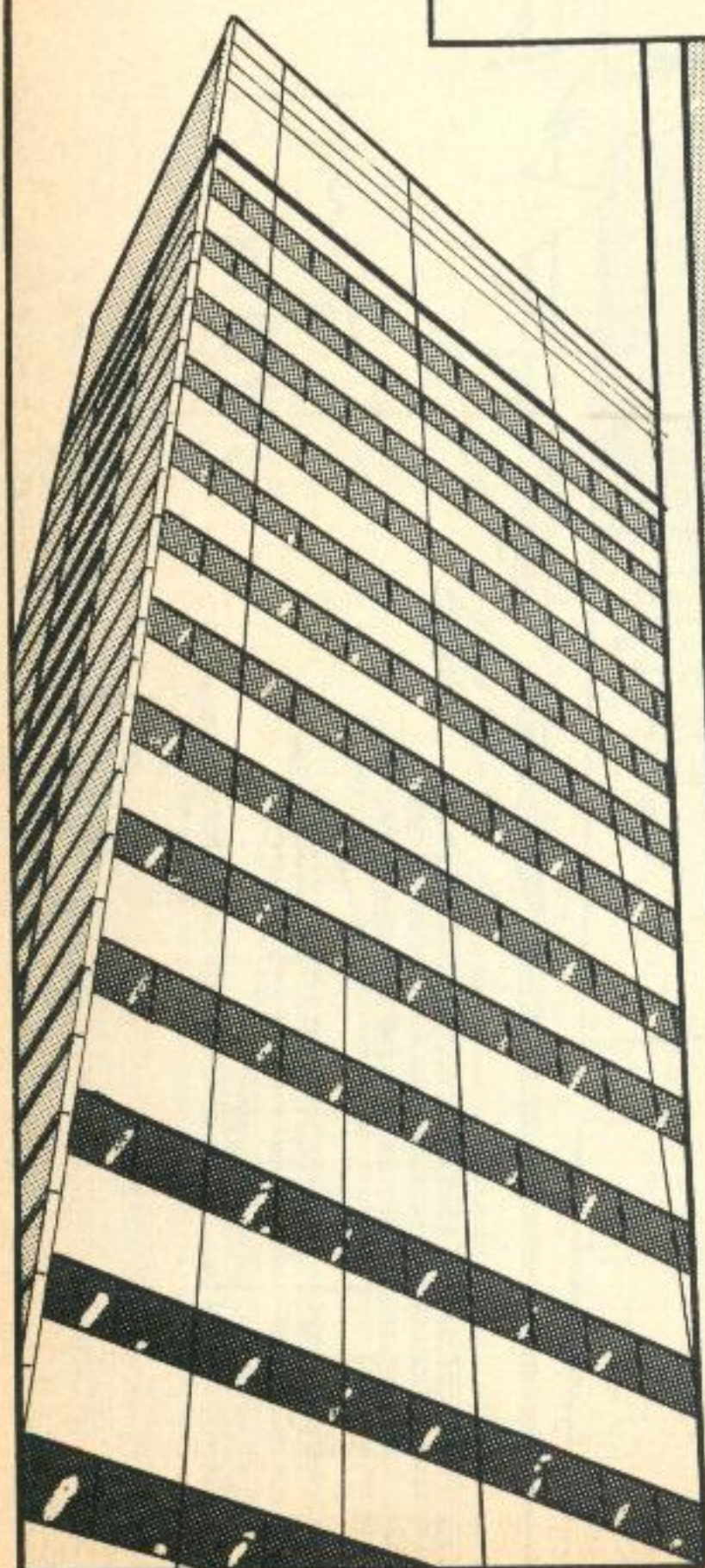




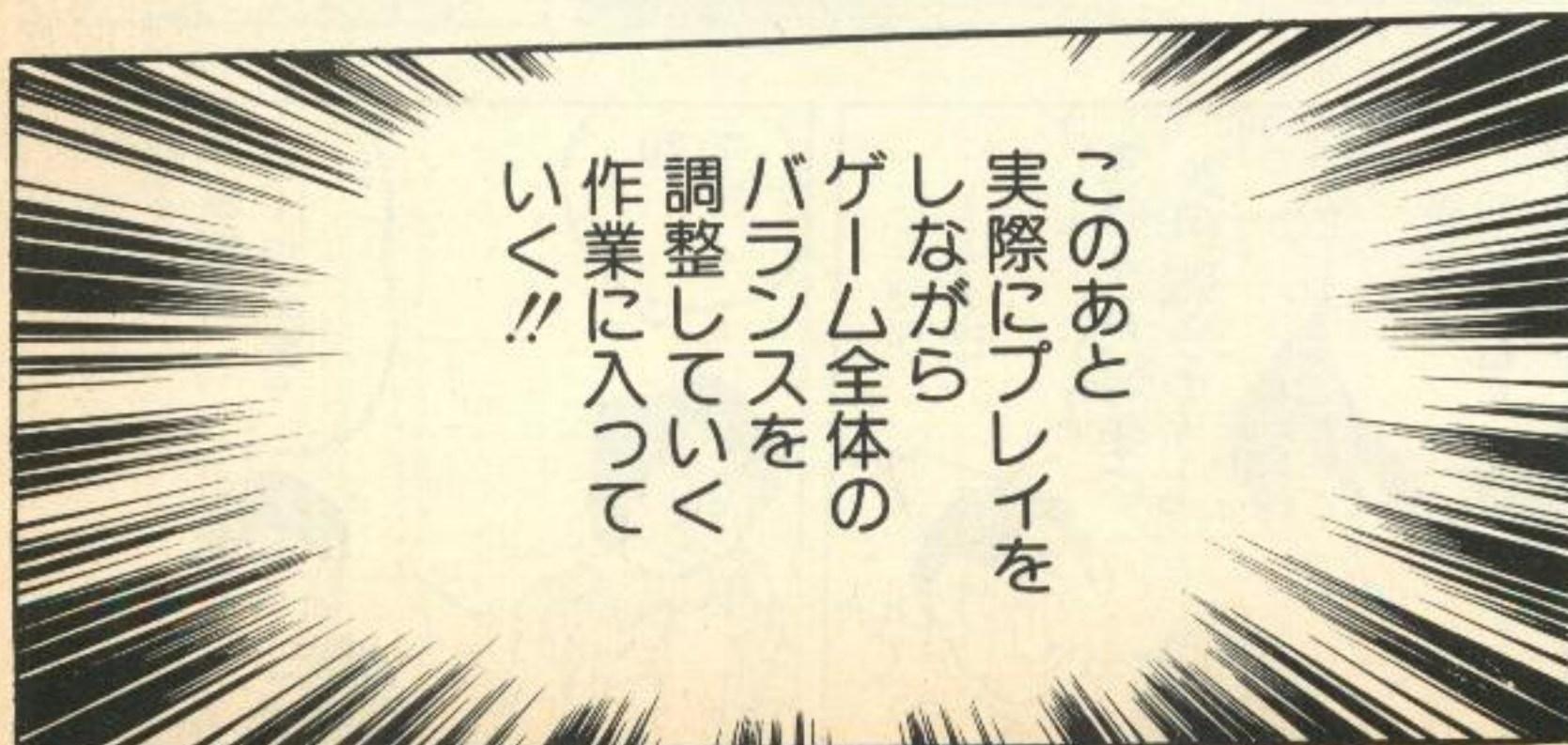




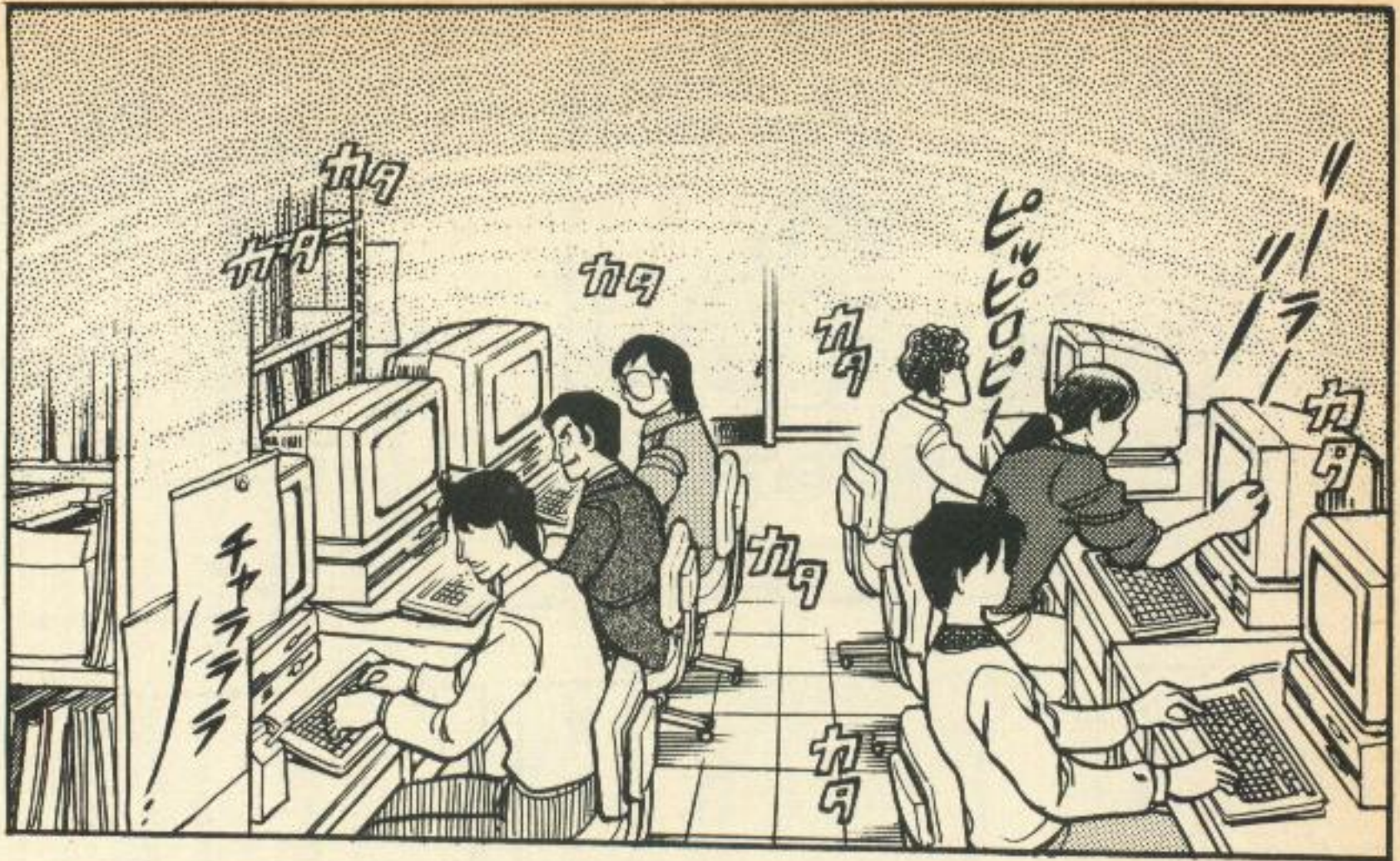
そして  
同年  
2月末







このあと  
実際にプレイを  
しながら  
ゲーム全体の  
バランスを  
調整していく  
作業に入つて  
いく!!





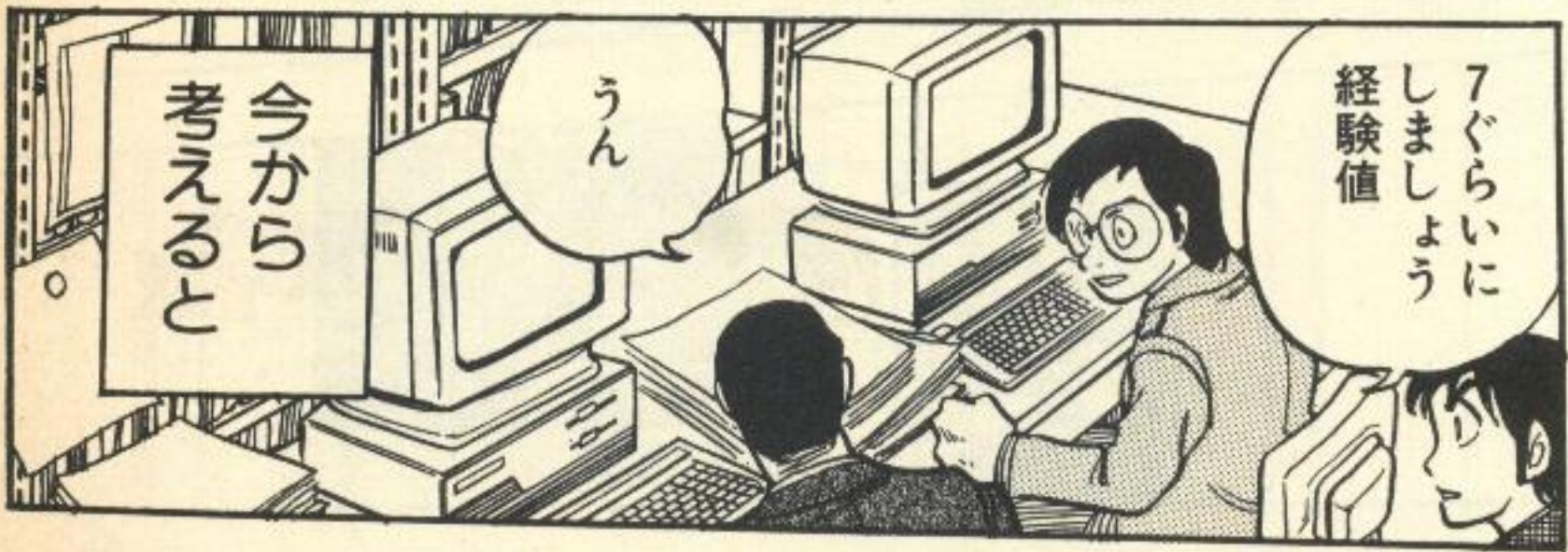
そうですね  
最初の印象で  
すべてが  
決まりますから

まずはゲームの  
おもしろさを  
理解してもらいましょう



その方が  
ゲームに  
引きこめる

最初はどんだん  
レベルがあがる  
ようにしようよ



今から  
考えると

うん

7ぐらいに  
しましょう  
経験値

これは  
大英断であり  
そして、おそらく  
大正解であつた

レベルアップの  
楽しさ!!

これこそ  
ドラゴンクエストの  
大きな魅力の  
一つだから

レベル	経験値
1	7
2	23
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11

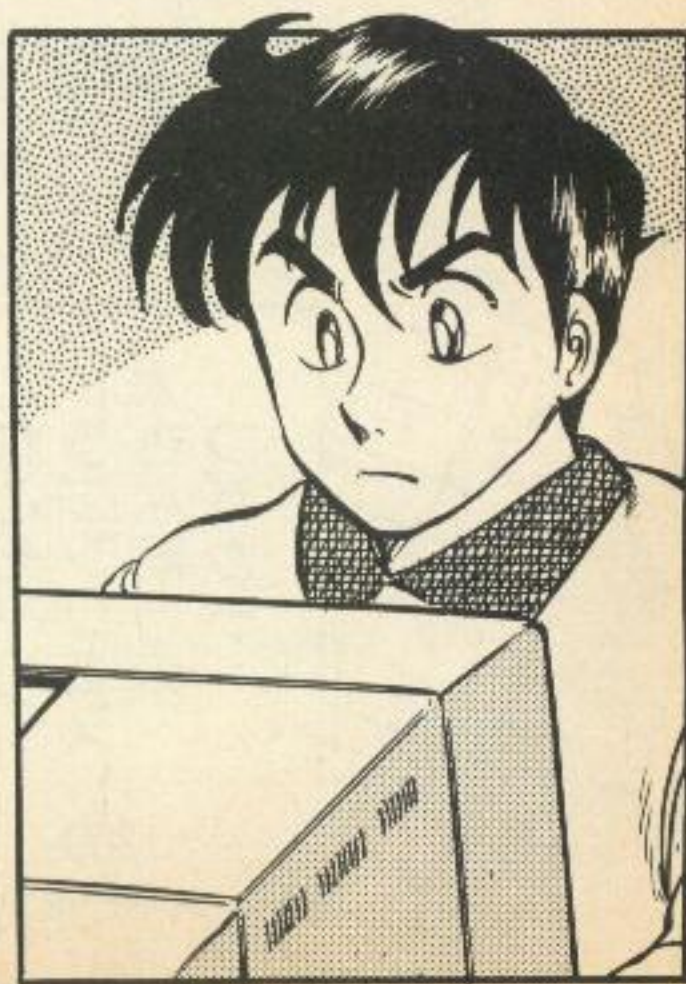
ドラゴンクエストの  
制作スタッフは  
みんなそれぞれに  
ゲームに対する  
「こだわり」をもつ  
人間であつた

えにくす

レベル	1
HP	10
MP	0
G	40
E	0

はなす  
はい  
いいえ  
とびら

じゅもん  
どうぐ  
しらべる  
とる



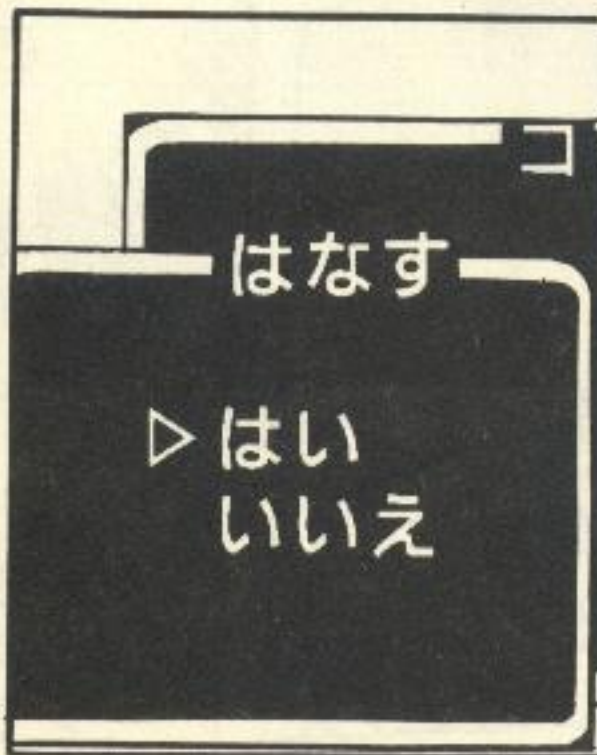


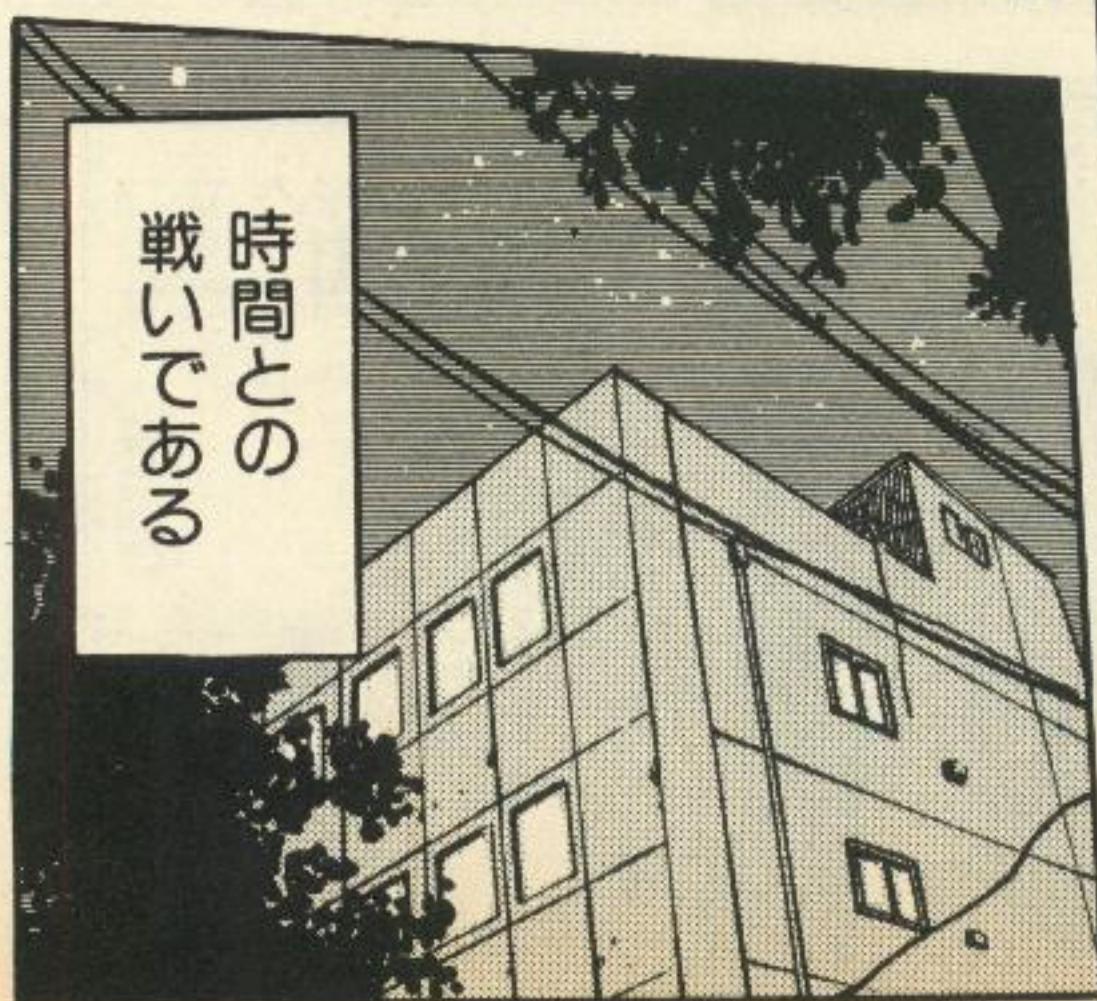
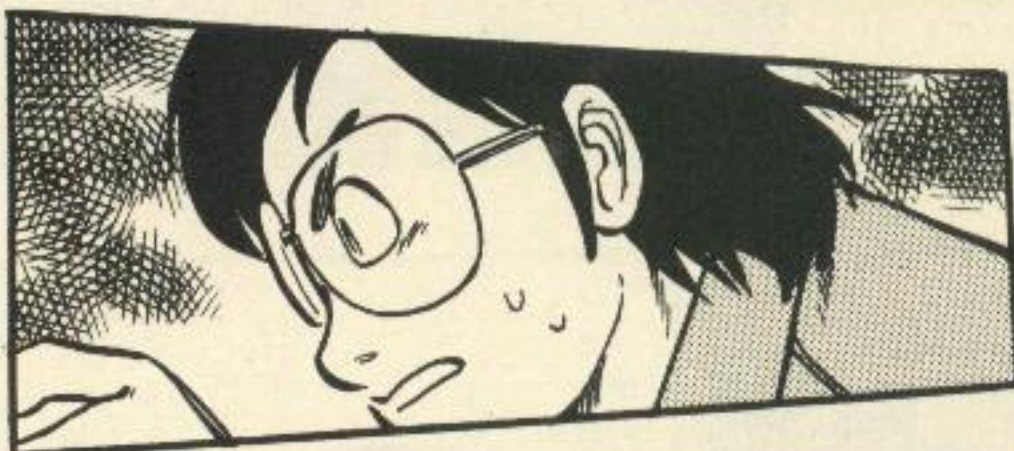


ウインドウを  
大きくして  
みましょう



ウインドウが  
出たことに  
プレイヤーが

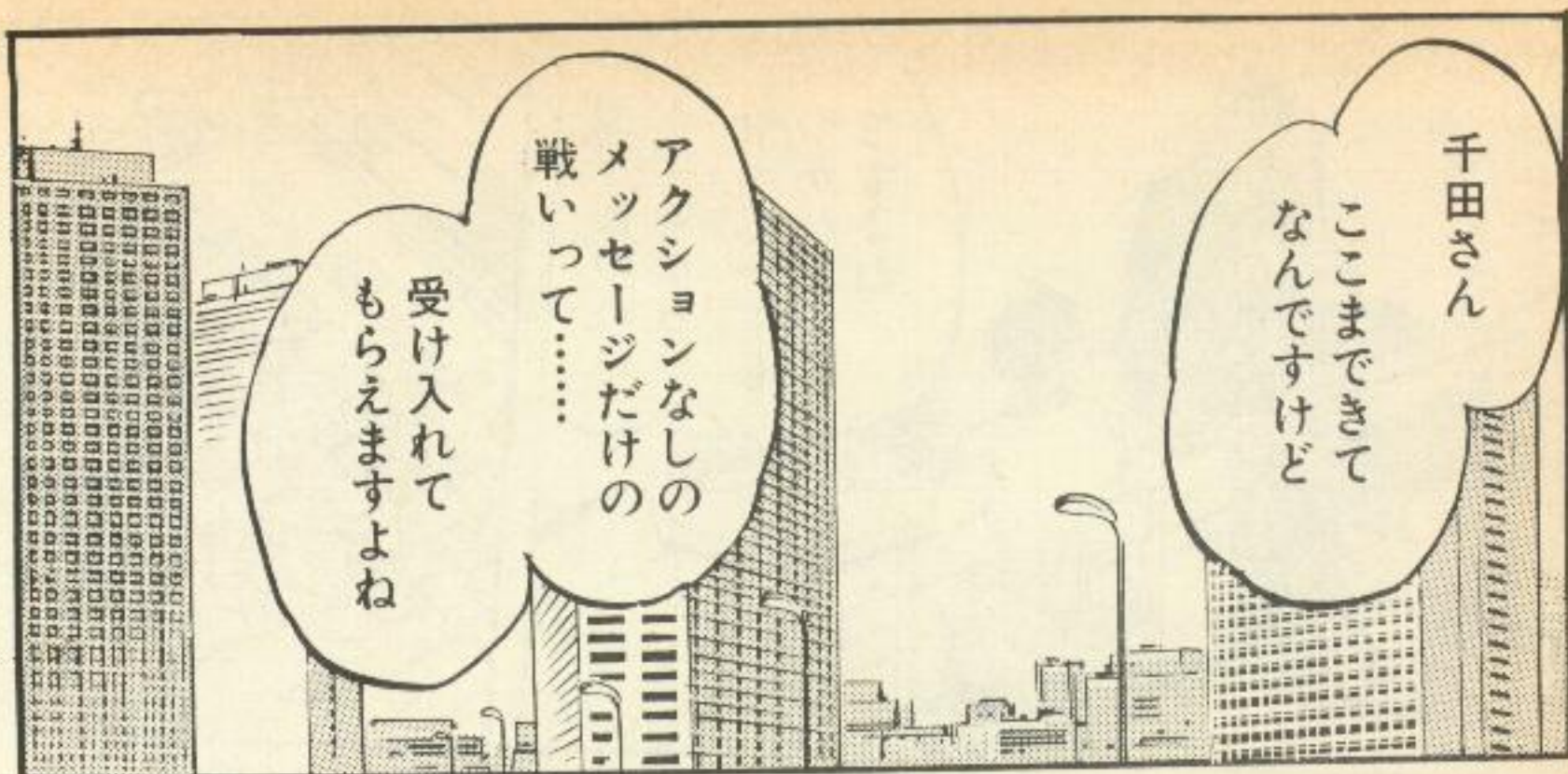




そして  
ドラゴンクエストが  
本当にいいソフトに  
なるかどうかは

ここからの作業に  
どれだけ労力を  
注ぐことができるかに  
かかっていた――





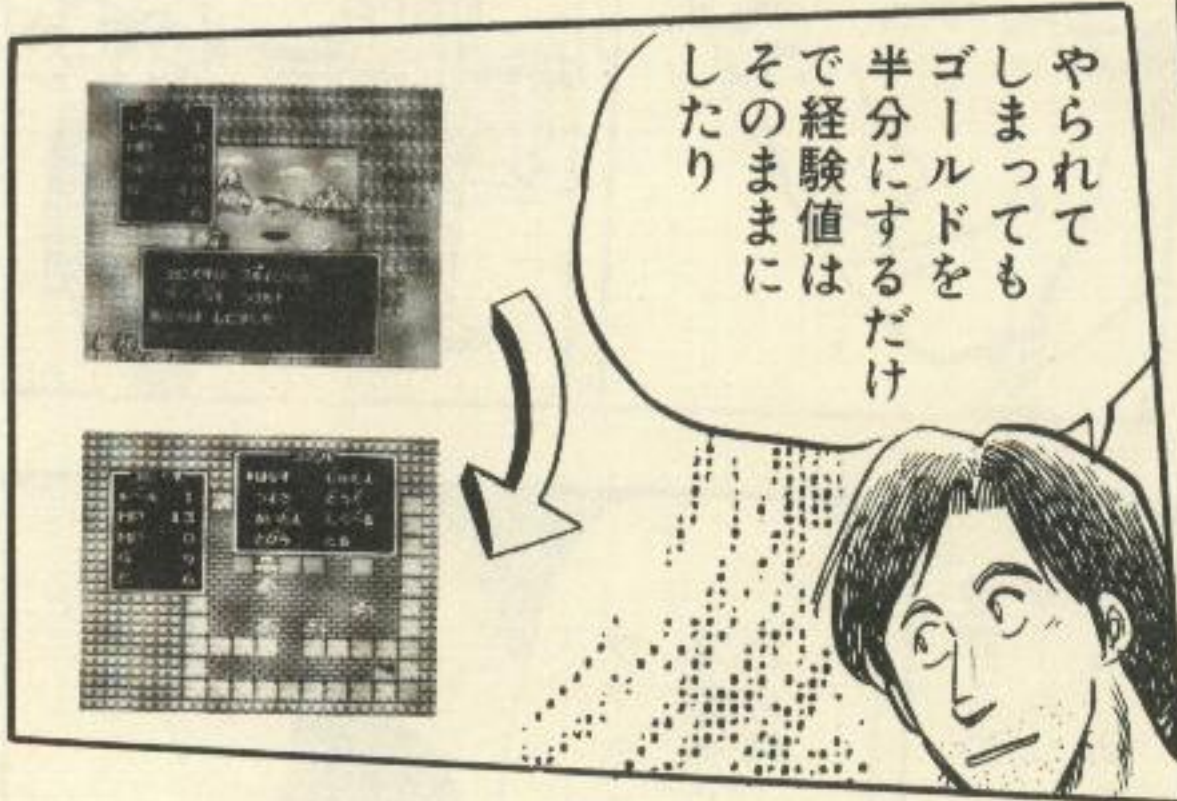




それに  
みんな不安に  
打ち勝つために  
いろいろなことを  
考えてきた  
じゃないか

うん  
そうですよ

最初は  
レベルアップ  
を簡単に  
したり



やられて  
しまっても  
ゴールドを  
半分にするだけ  
で経験値は  
そのままに  
したり

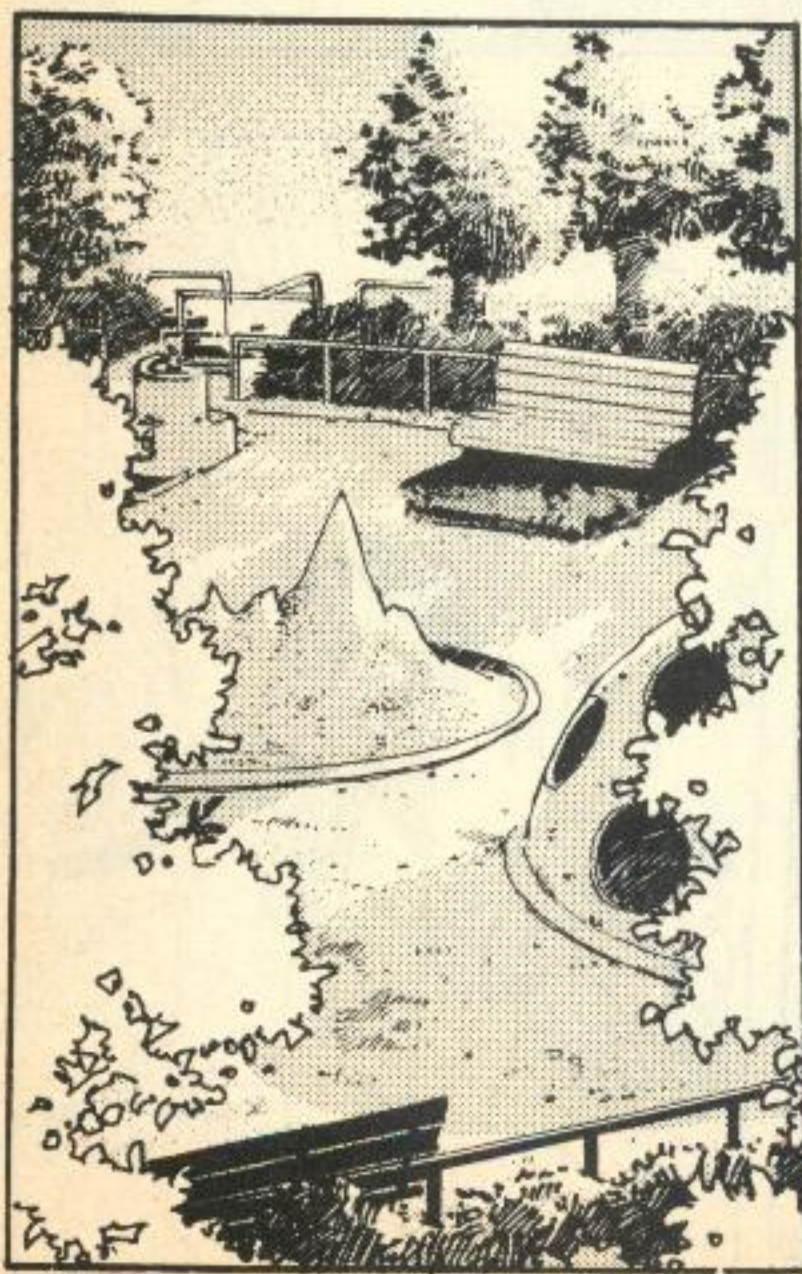


なんと失敗して  
しんだとしても  
あれなら  
続けてプレイ  
してくれるよ

ぼくらは  
これ以上考えつかない  
くらいに  
工夫をしましたよね

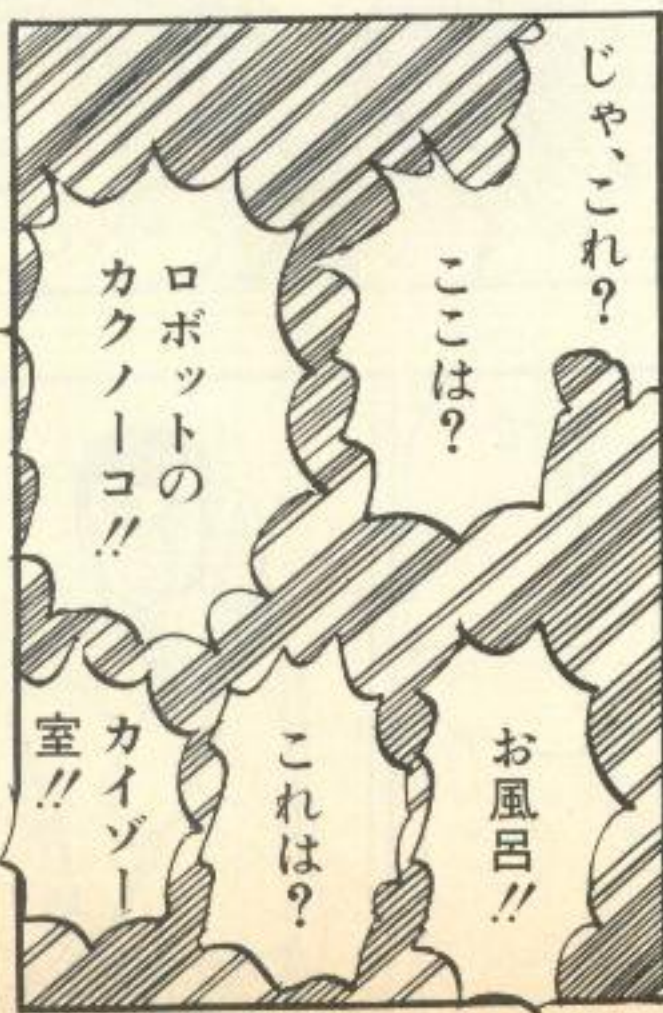


冒険に  
100%の安全など  
ありえない!!

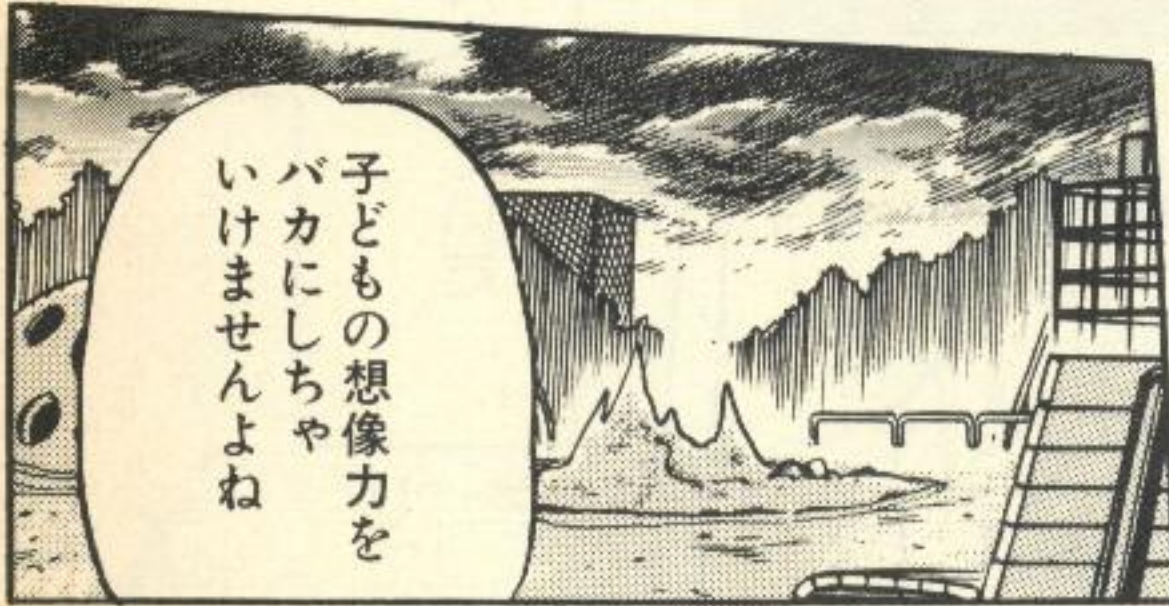
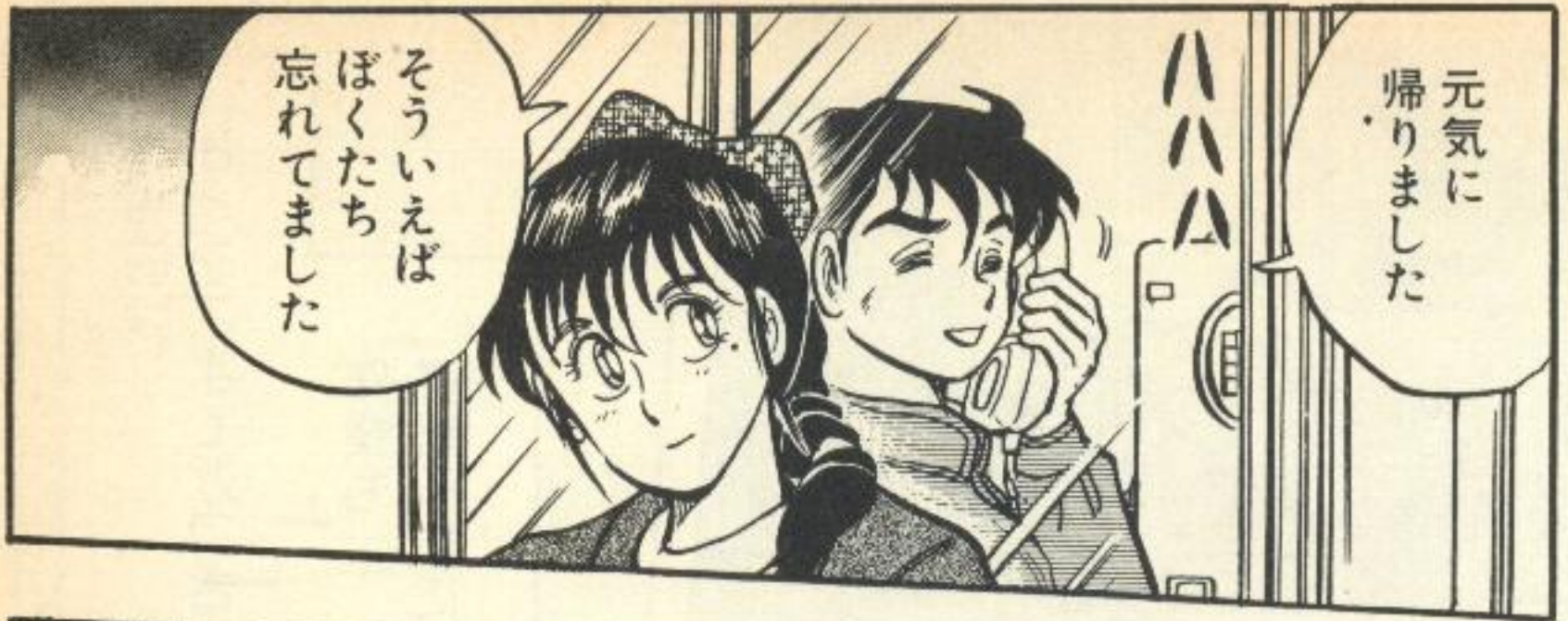














発売日は  
すぐそこまで近づき

作業も  
最終段階に入っていた

昭和61年春





※直接攻撃



はい  
あ、中村くん  
か!?

いや〜  
まだ  
バランスどりが  
終わらなくて  
変更データは…



えっ?

後半の戦闘が  
単調になる!?

ええ!  
プレイヤーには  
ラリホーや  
マホトーンが  
あるのに

※敵の攻撃が  
アタックとギラ  
ホイミ 火をはく  
だけでしょ!!

だから!!

同じ頃  
エニックスにおいて  
子どもたちによる  
モニターが行われた

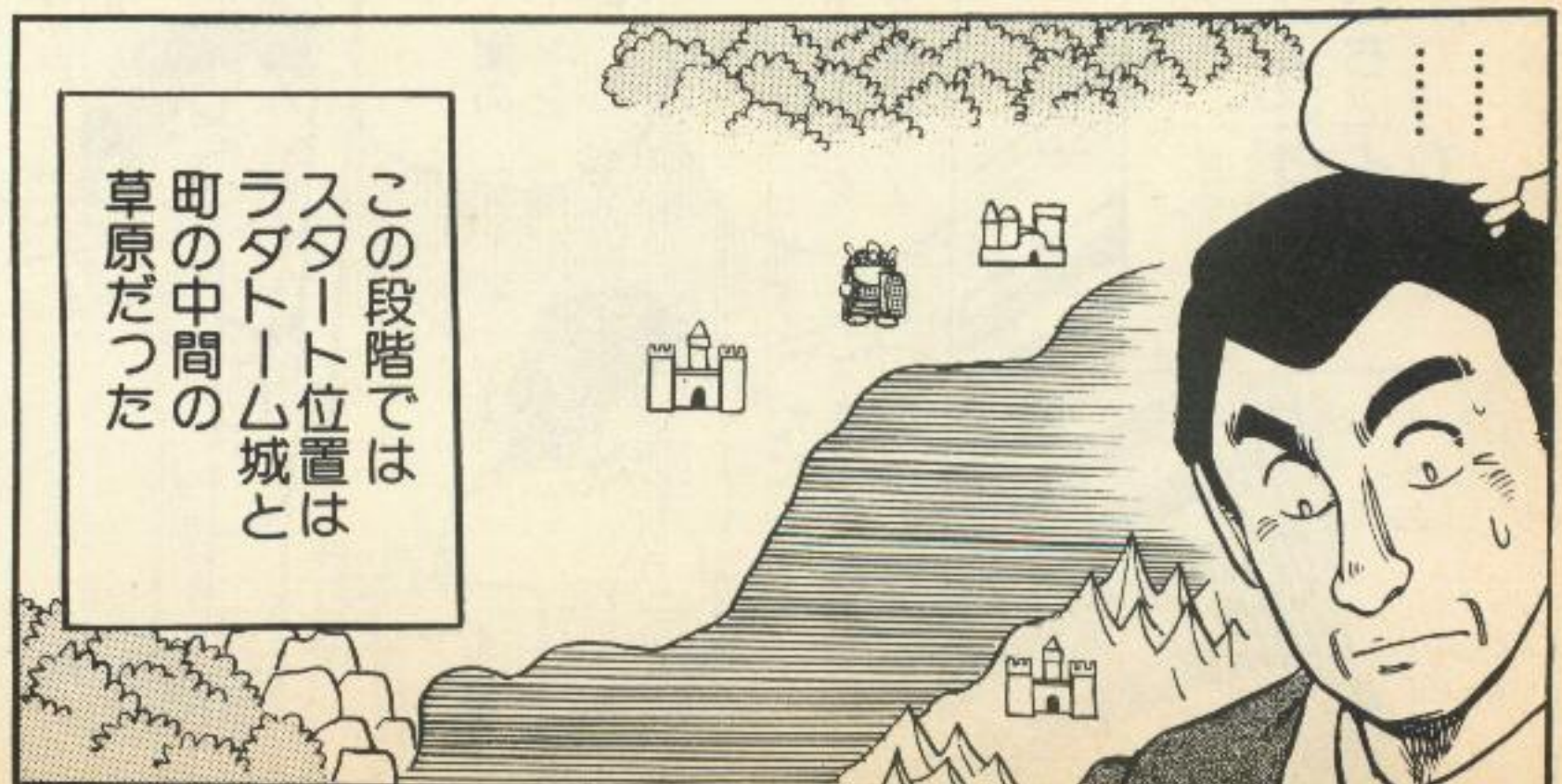
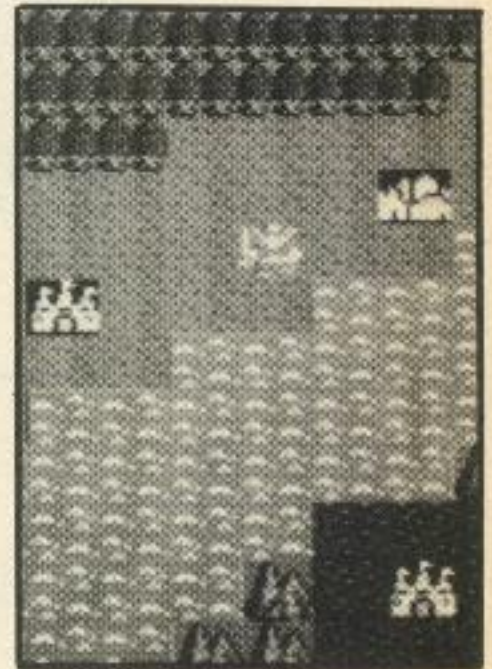
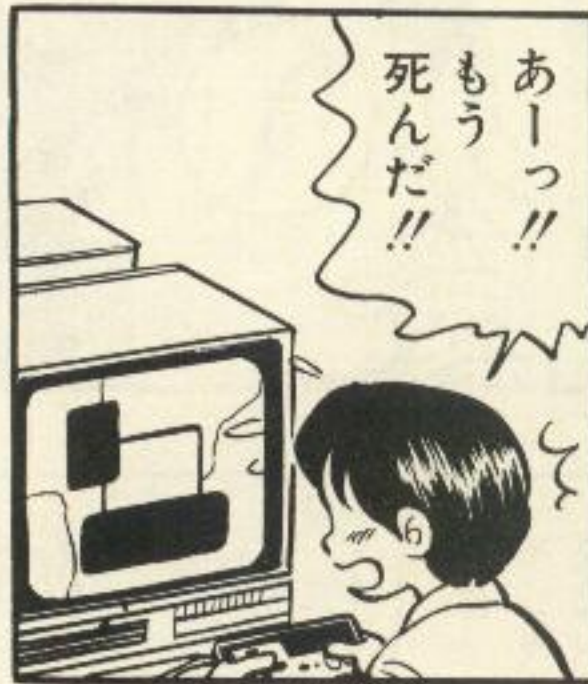
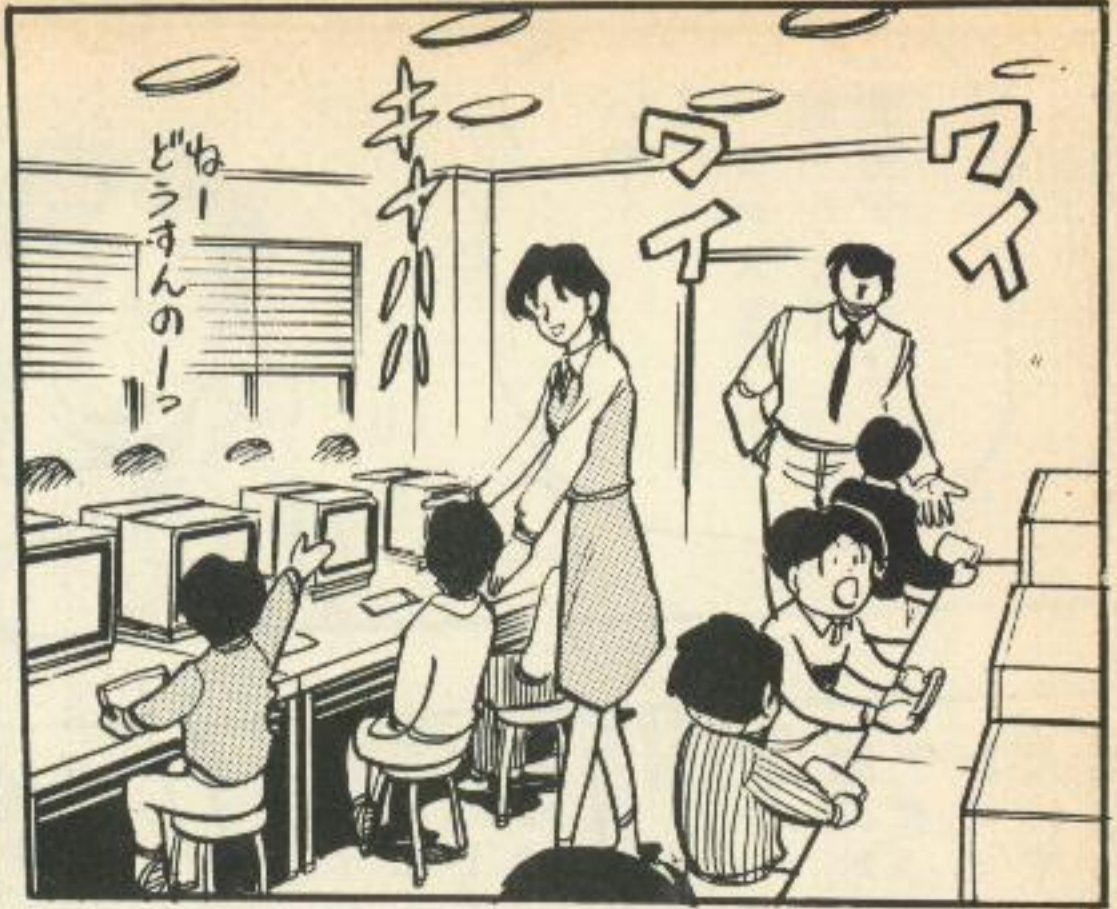


わかった…  
モンスター側の  
攻撃パターンを  
変えるなら

こっちも  
モンスターデータを  
1から作り直そう!

ただ…  
千田さんが  
なんというか…











どこにも  
いかしたくないの  
だったら

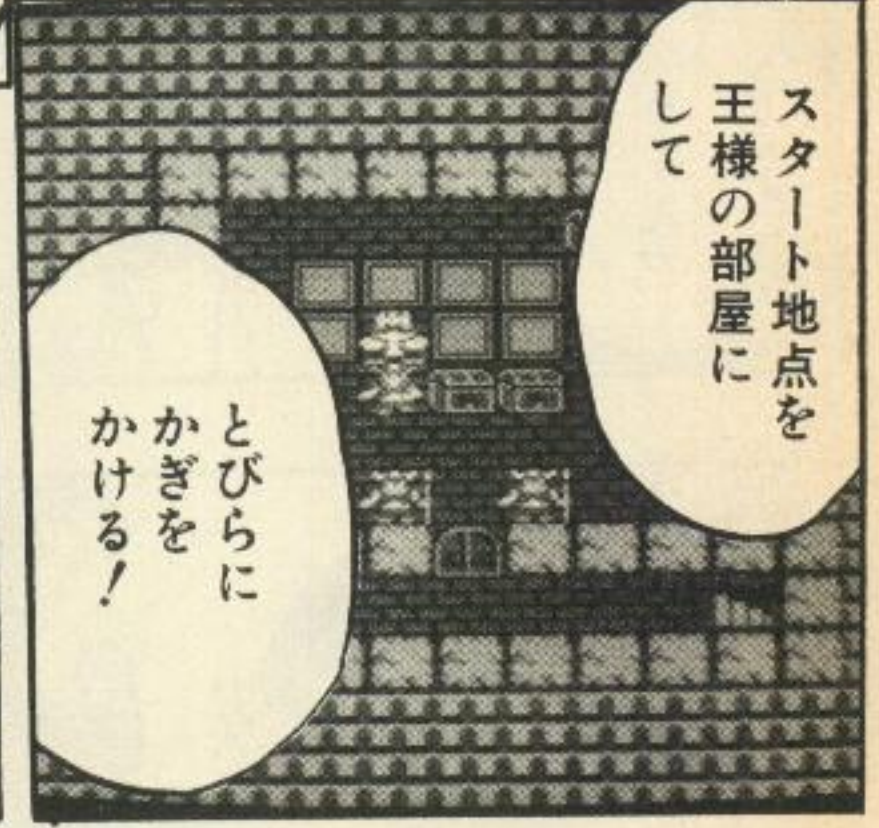
とじこめ  
ちやえ!  
なーんて  
ダメよね

エヘ



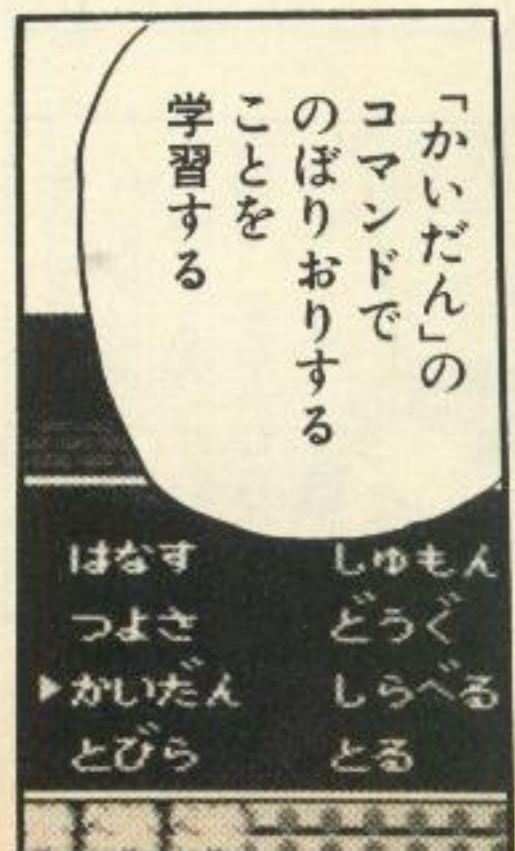
ゲームは  
王様との  
会話から  
始める

\*「そのむかしゆうしやロトが  
カミからひかりのたまをさずかり  
まものたちをふうしこめたという。」



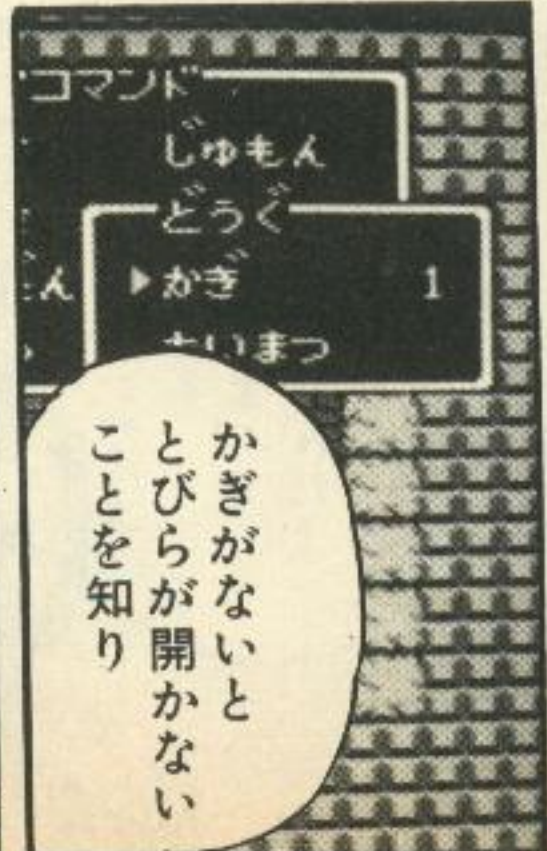
スタート地点を  
王様の部屋に  
して

とびらに  
かぎを  
かける!



「かいだん」の  
コマンドで  
のぼりおりする  
ことを  
学習する

はなす	しゅもん
つよさ	どうぐ
▶かいだん	しらべる
とびら	とる



コマンド  
しゅもん  
どうぐ  
▶かぎ 1  
+いまつ

かぎがないと  
とびらが開かない  
ことを知り



そして  
宝箱から  
「とる」  
ことをおぼえ

は 120ゴールドを  
た。



よし  
すぐ直します



どれくらい  
かかる?  
なにしろ  
発売日が...

ご心配なく



これは  
すぐ直り  
ますよ



この王様の部屋で  
重要  
コマンドの使い方を  
おぼえられる!!

遊び方を  
おぼえてから  
きちんとゲームが  
スタートできるって  
わけです



なに〜!?  
プログラムを  
ほとんど  
やり直す  
〜〜っ!!



な  
なんで!?

レベル15  
ぐらいから  
戦闘が  
つまらなくなる  
んです…

モンスターの  
攻撃が単調で  
緊張感が  
なくなるんです!!

敵の  
攻撃は  
!?

アタックと  
ギラとホイミ  
と炎です



ロールプレイングゲーム  
RPGは  
レベルが上がれば  
上がるほど  
多くの経験値が  
必要で

つまり  
さらに多くの  
戦闘を  
くり返す  
わけですから

そのとき  
モンスターの  
攻撃が  
ワンパターンに  
なったら

ロールプレイングゲーム  
RPG  
としては  
致命傷  
です!!



簡単に  
いうな!!  
発売日は  
すぐそこ  
なんだぞ!!

いまさら  
プログラムの  
大幅変更なんか  
できるか!!



もっと  
バラエティのある  
戦闘にしたいん  
ですよ

お願い  
します!!  
千田さん!!

千田  
さん!!

ぼくら  
本当にいいゲームを  
作りたんです!!

いまのまま  
発売なんかしたら  
ものすごく後悔します!!

発売日が  
遅れることは  
申し訳ないと  
思います

けど、その分  
完成度の高い  
ゲームができれば

子供たちも  
納得して  
くれると  
思います!!

お願い  
します!!

ふう

いいかい?

もう  
エニックスは  
発売日を決めて

広告も  
出している!

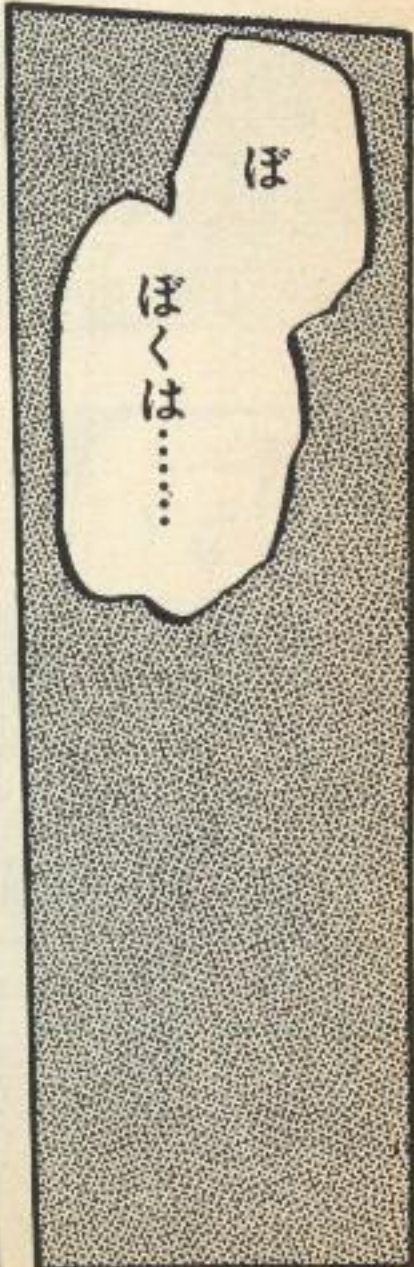


このソフトには  
たくさんの  
人たちが  
かかわって  
いるんだぞ!!



.....  
売る側の都合で  
.....

遊んでくれる  
子供たちの  
期待を  
裏切るようなことは  
したくありません



ぼ

ぼくは.....





※ゲームの原本。これから複製され、商品であるゲームソフトが作られる。



千田です

あと一週間  
ドラゴンクエストの

※マスター納入を  
遅らせてください



ち  
千田さん!!



ハイ  
それは  
私が責任を  
とります

ええ  
ハイ

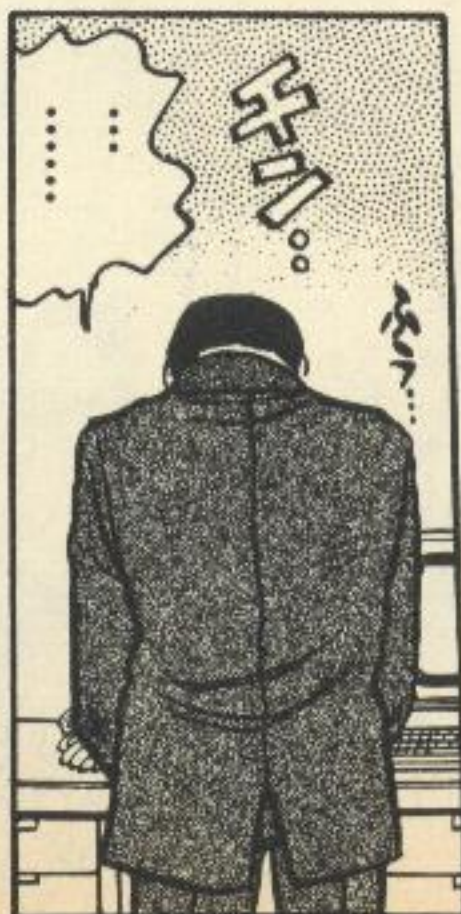
任天堂には  
私のほうから  
.....

はい!

あ  
ありがとう  
ございます!!



いいか!!



千田!!

一週間だ!!

かけ引きじや  
ないぞ!!

一週間で

全作業を

終えてくれ



必ずなんとかか

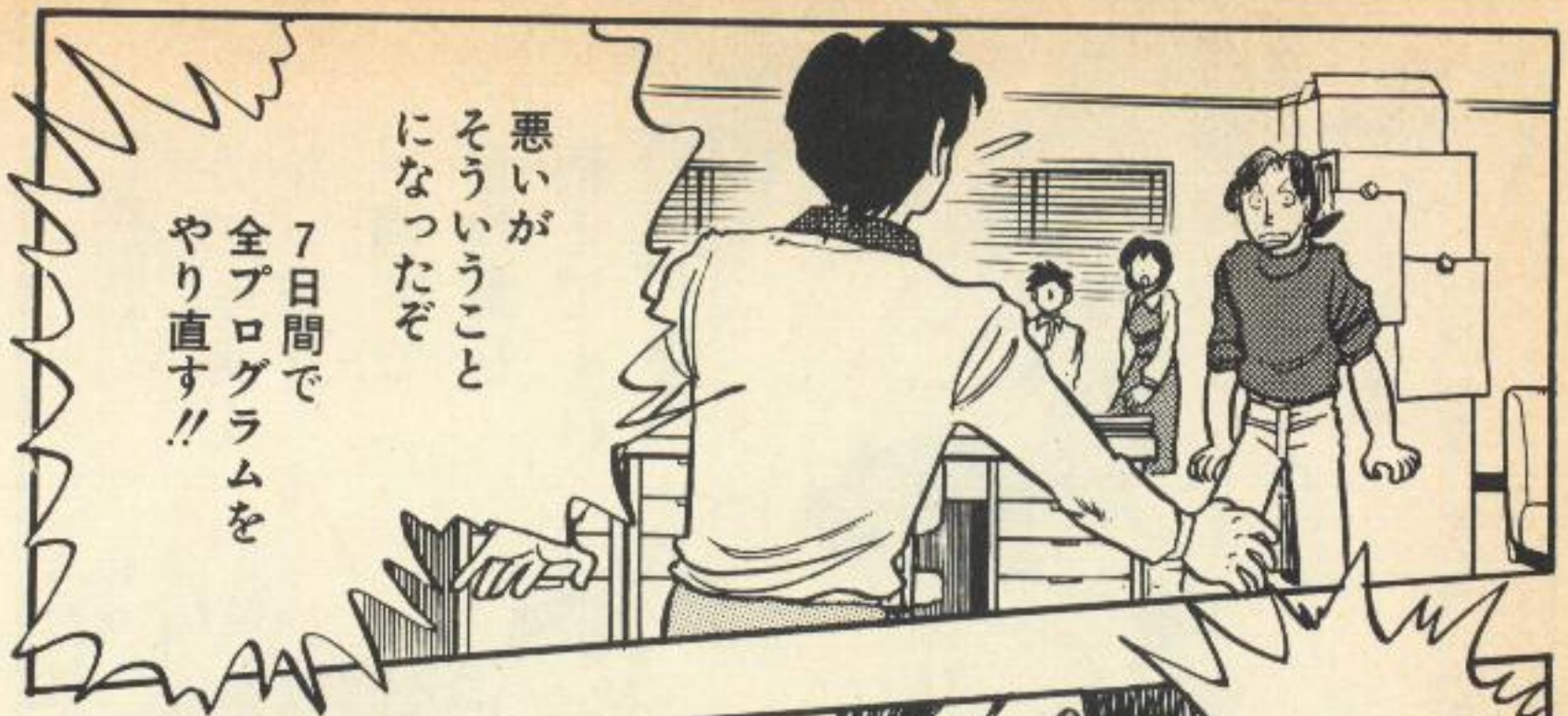
しろよ

いいな! きみたち!!



はい!!



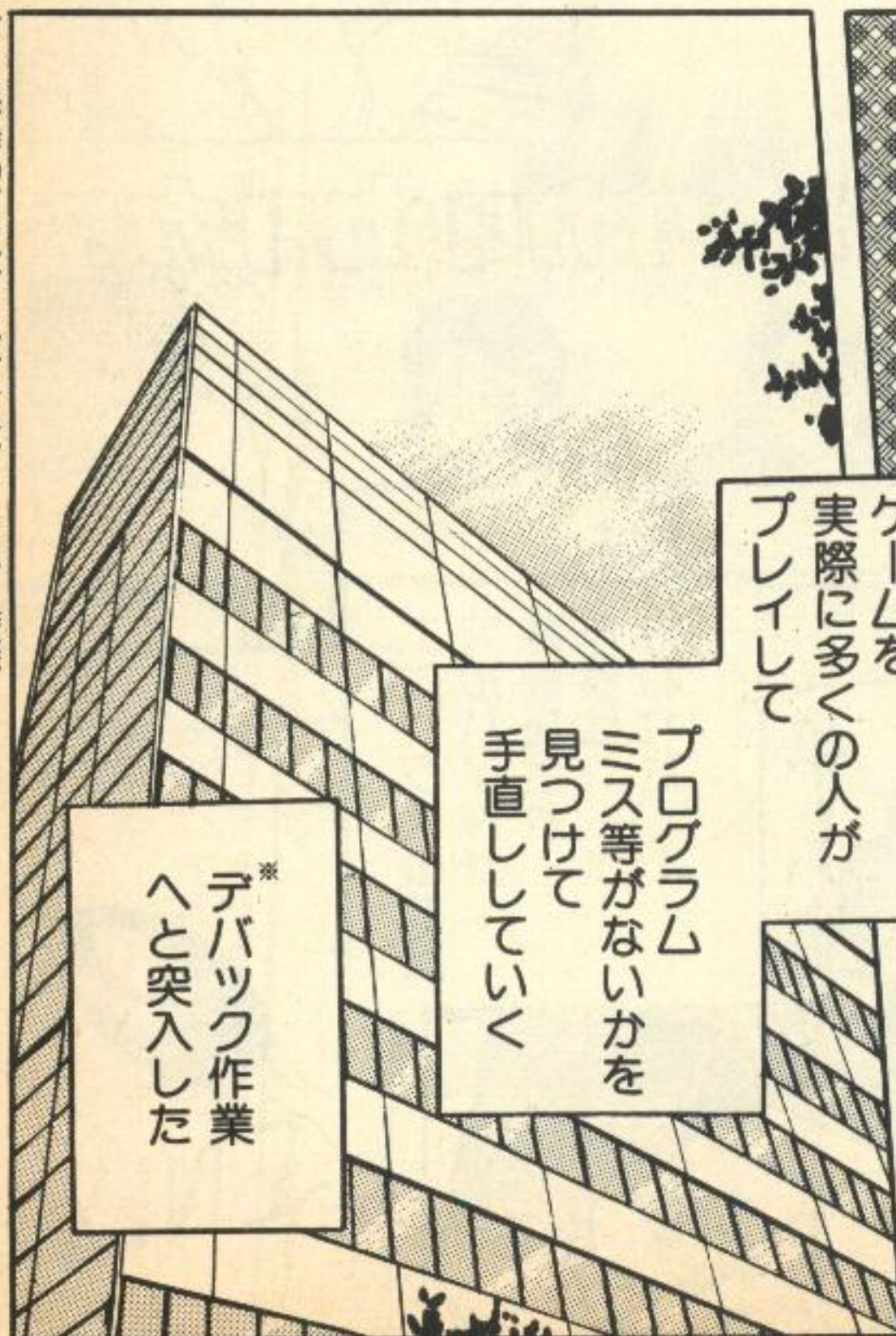
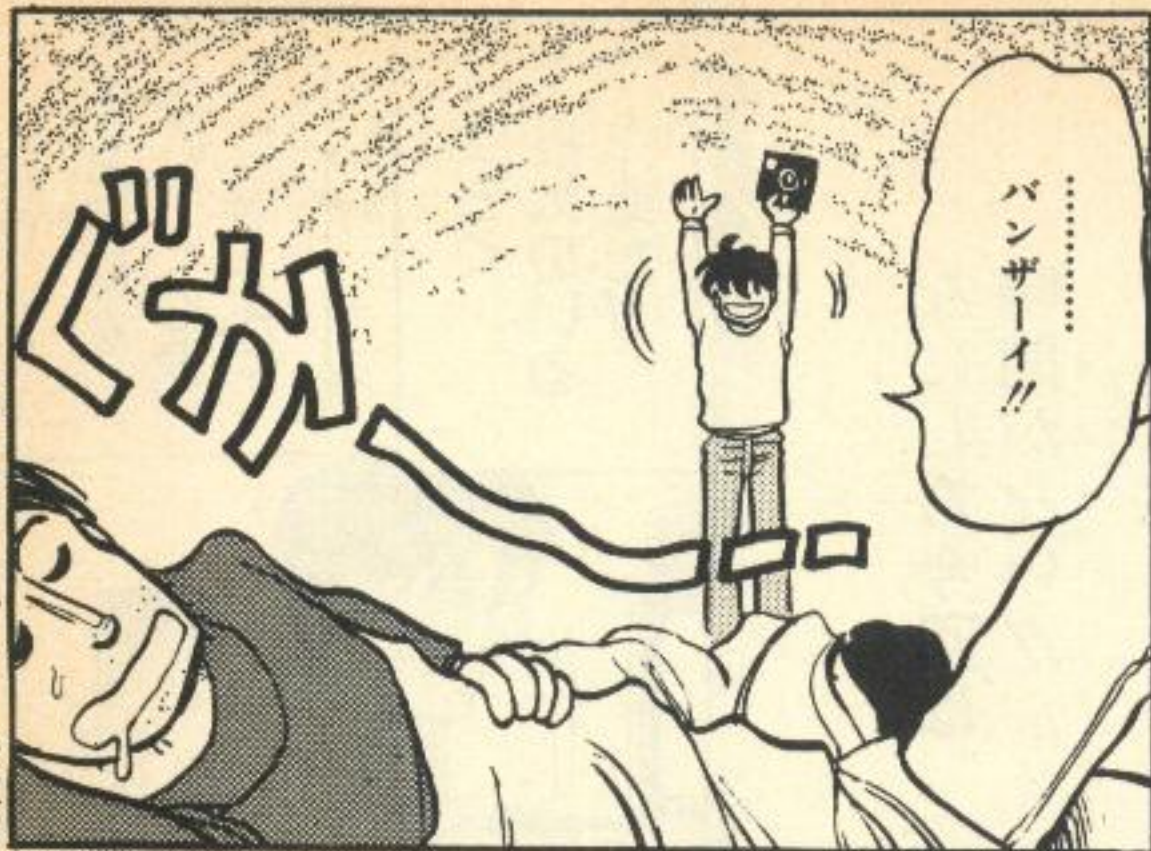


いいゲームを作る!!  
みんなそれだけを考えた  
不眠不休の作業を続けた





※ゲーム中のあらゆる局面を想定してプレイし、正常にプログラムが作動するかどうか、チェックしていく作業。



いよいよ最終  
段階である

完成した  
ゲームを  
実際に多くの人が  
プレイして

プログラム  
ミス等がないかを  
見つけて  
手直ししていく

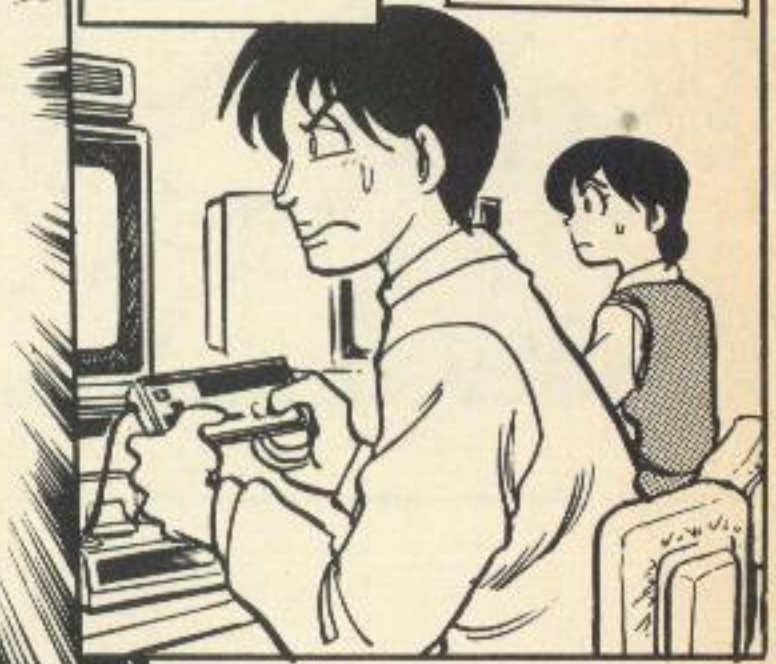
※  
デバック作業  
へと突入した

様々な局面を  
想定してVS返し  
プレイするので

つらく  
根気のいる  
作業だが

なにしろ今回は  
時間がない!!

チュンソフト  
のスタッフは  
もちろんの  
こと



カワカワ カワカワ カワカワ カワカワ



エニックスの社員  
アルバイトが  
総動員され  
作業は  
行われた



ENIX





あ  
中村くん？  
※1  
バグだよ



虹のしずくを  
もっていても  
1/16ぐらいの  
確率で橋が  
でてこない  
ことがあるんだ

重要アイテム  
虹のしずく

確認して  
みてくれ!!



はい



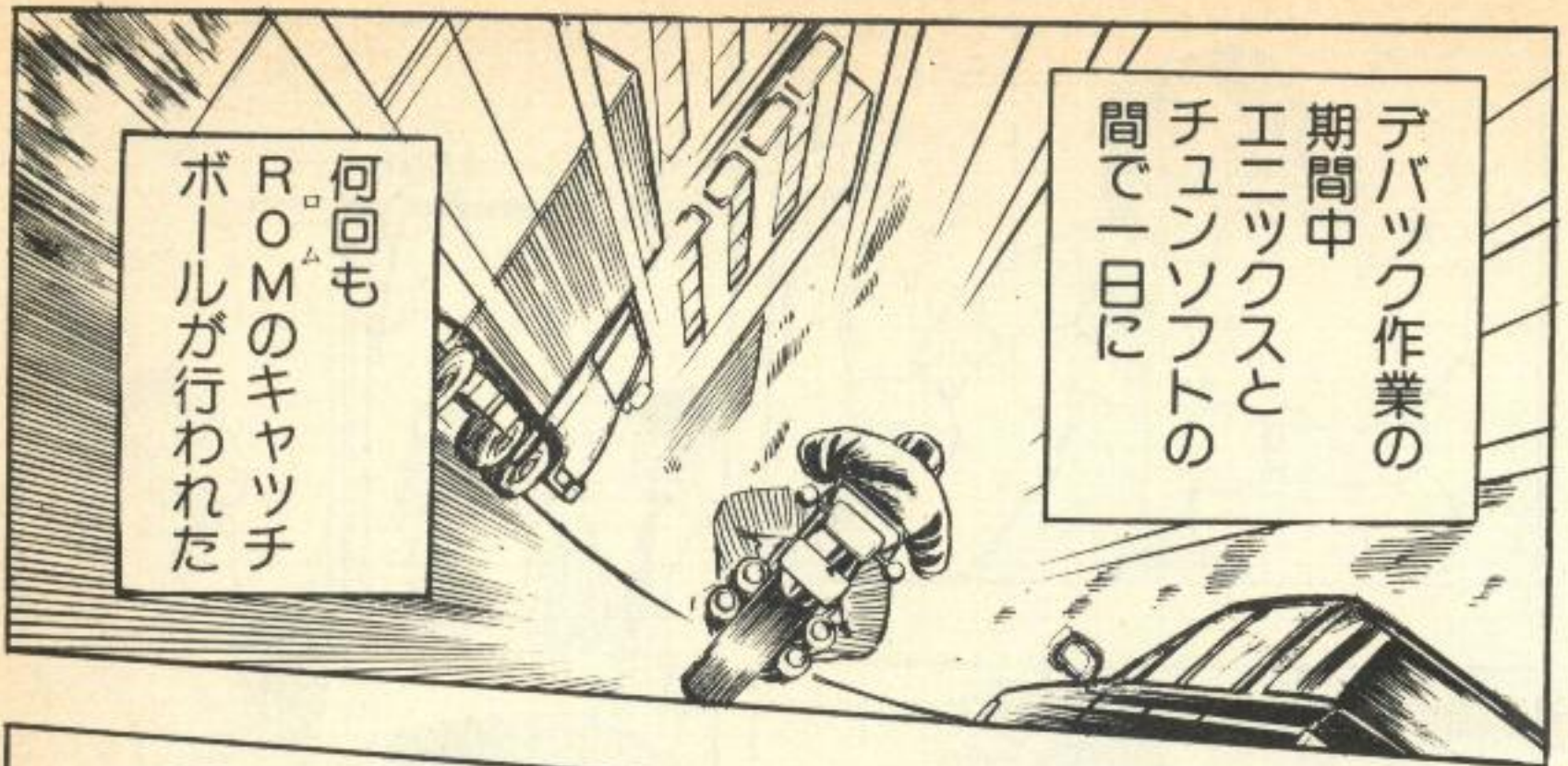
直し  
終わった  
けど

OK  
石に焼い  
ちやって!!

「石に焼く」というのは、出来上がったディスクからROMへデータを転送することである——

※1 プログラム上の誤り。  
※2 プログラム情報を記憶させておくための、主に半導体チップでできたメモリー集積回路のひとつ。





デバック作業の  
期間中  
エニックスと  
チュンソフトの  
間で一日に

何回も  
ROMのキャッチ  
ボールが行われた



本業の  
ライターの  
仕事の帰り  
様子を  
見に来た

デバック作業が  
開始されて  
3日目……

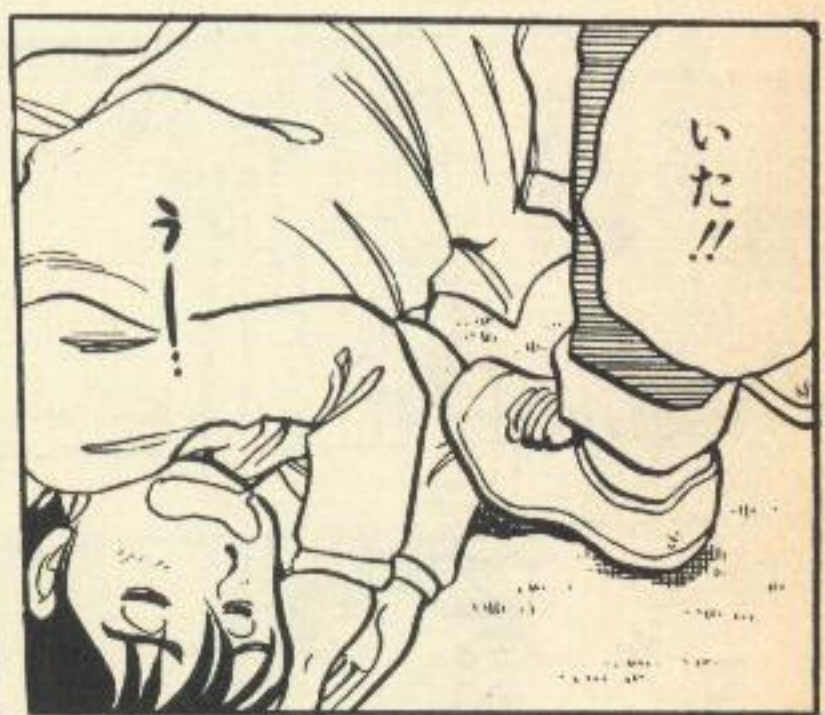


うーん  
どうなって  
るかな？

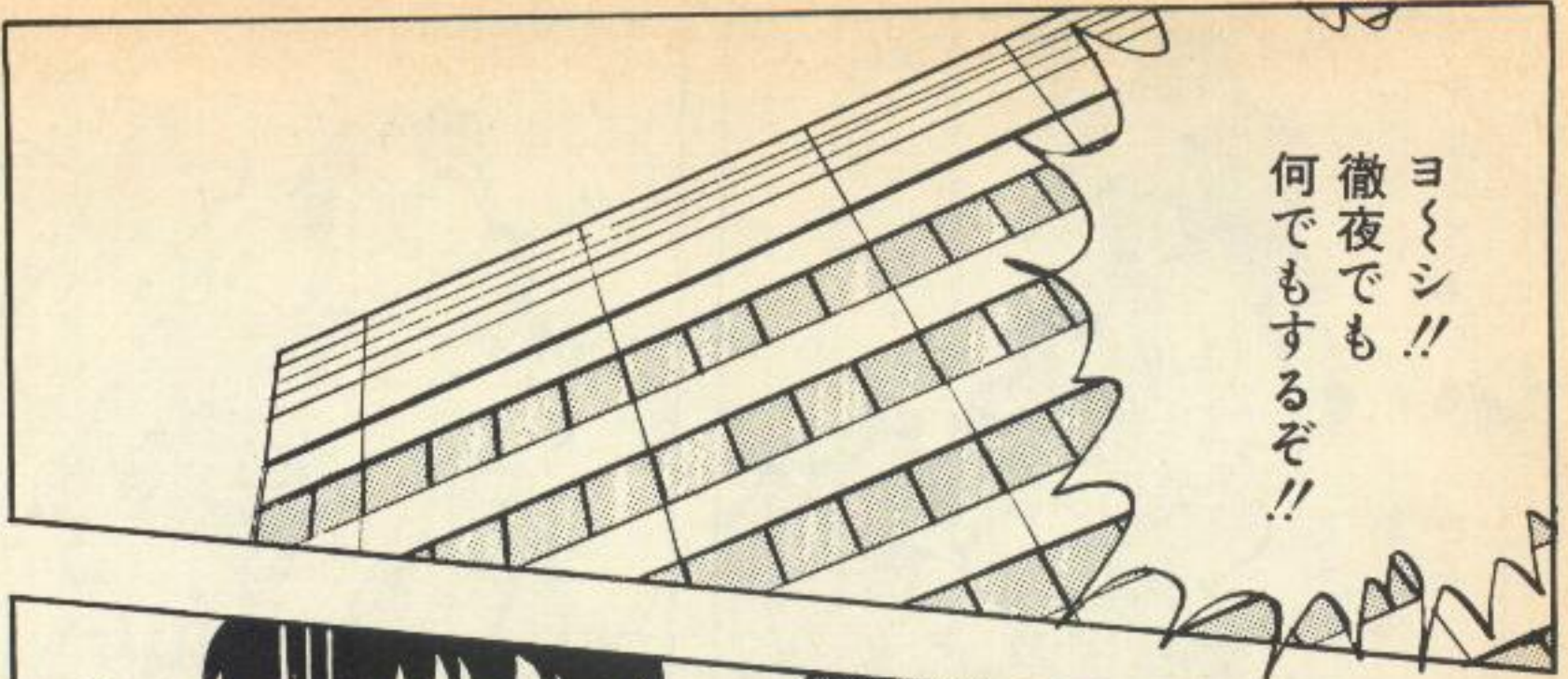
だれも  
電話に出な  
かったし……











ヨクシ!!  
徹夜でも  
何でもするぞ!!



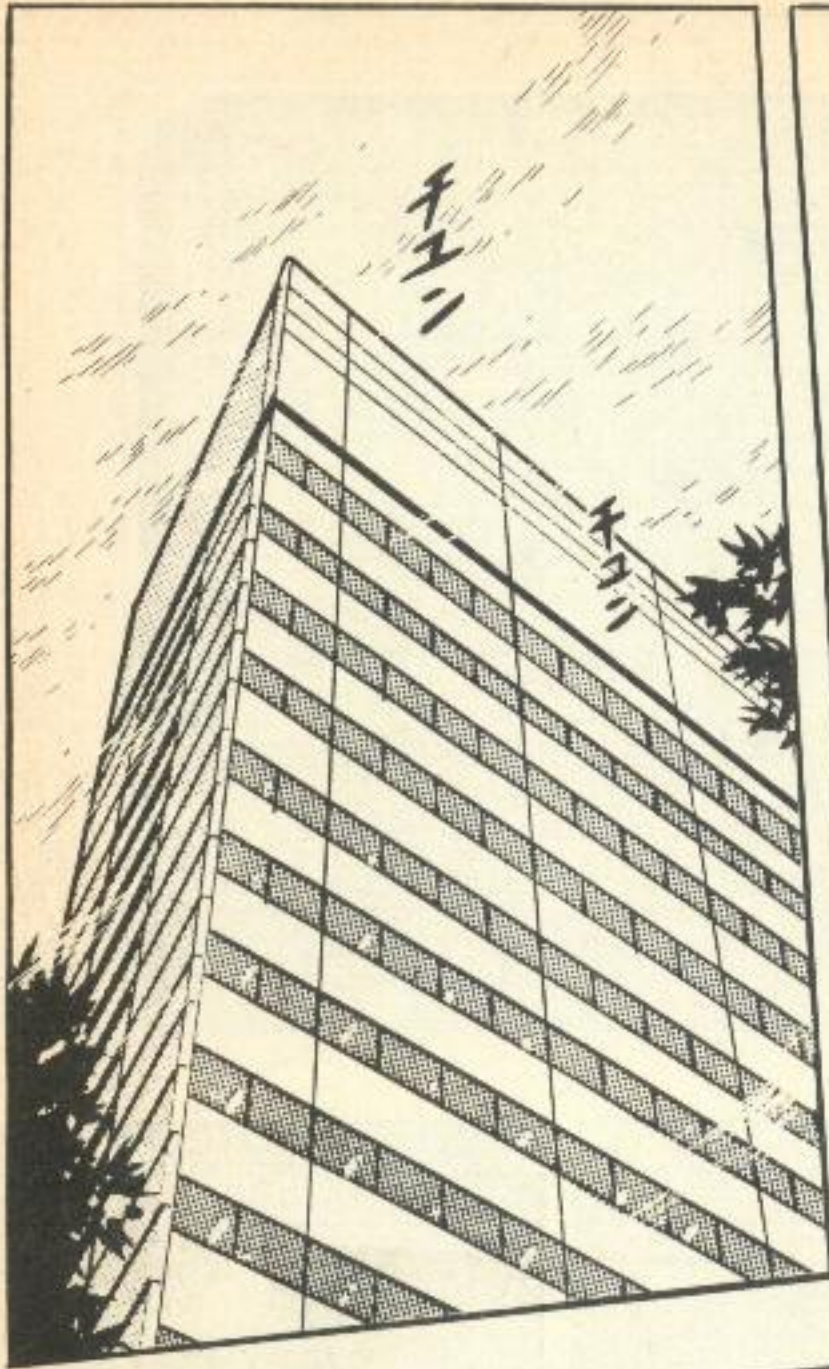
先ッ  
先ッ



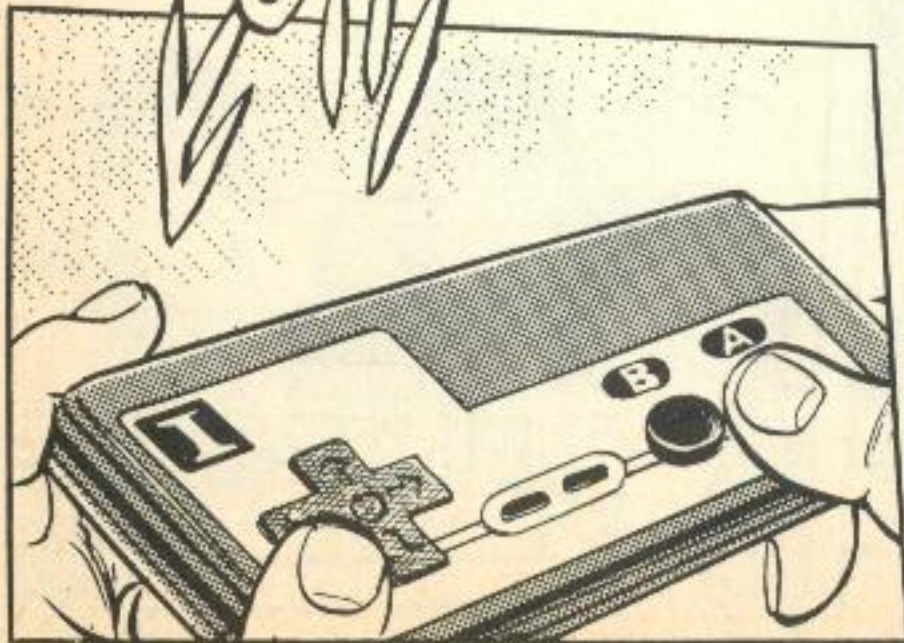
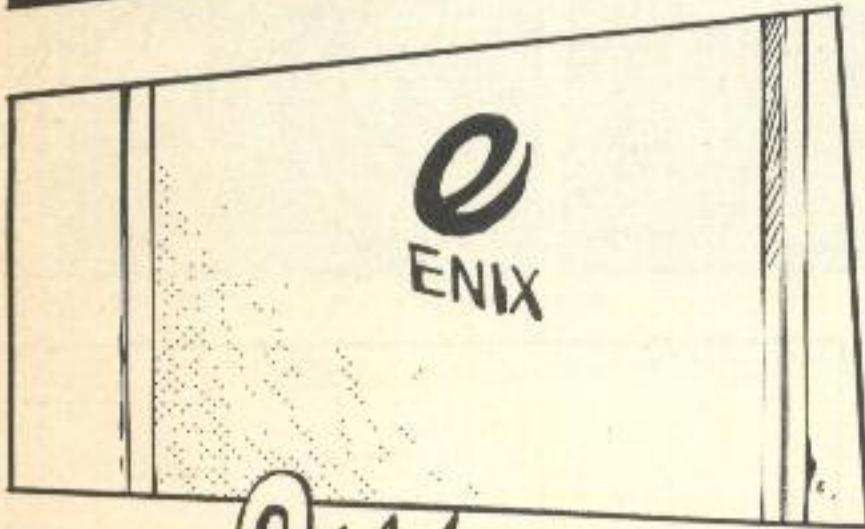
カッ  
カッ







そして  
翌朝――



GREAT//  
YOU REGAINED PEACE  
TO THE WORLD/  
BUT YOU DECIDED TO START  
ON A NEW JOURNEY  
MAY GOD BE ALWAYS  
WITH YOU/

The End



DRAGON QUEST  
STAFF







きこえますか  
みんなの声…

パチ  
パチ  
パチ



あ  
すぎやま先生  
ですか？

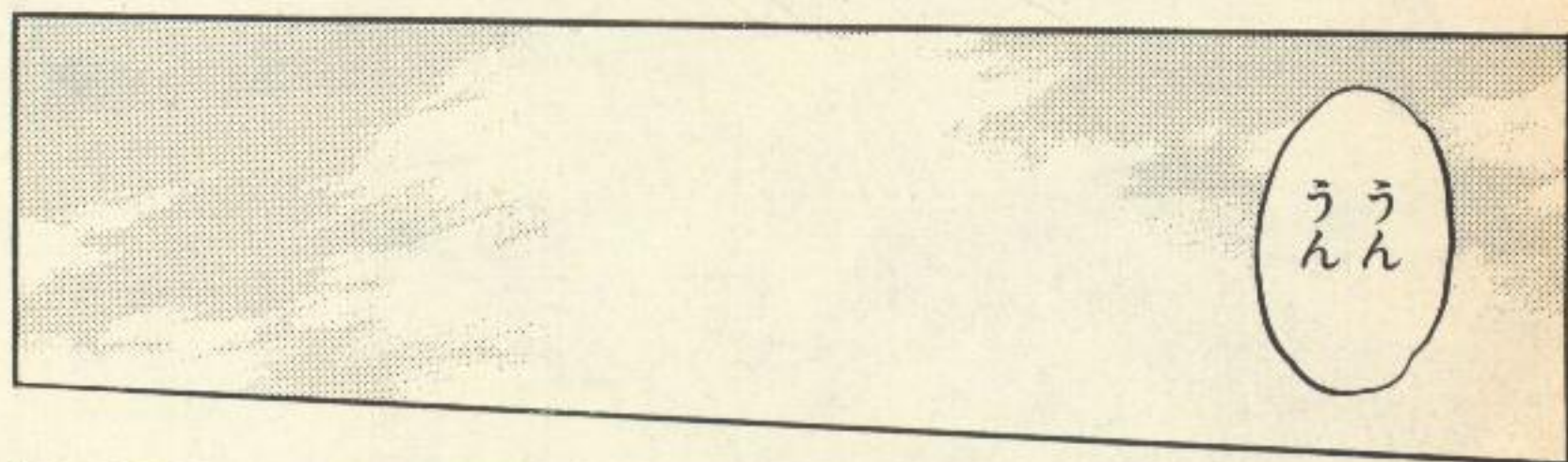
カチカチ

今  
たった今  
すべての作業が  
終わりました



ど  
ポ

パ  
ポ  
ビ

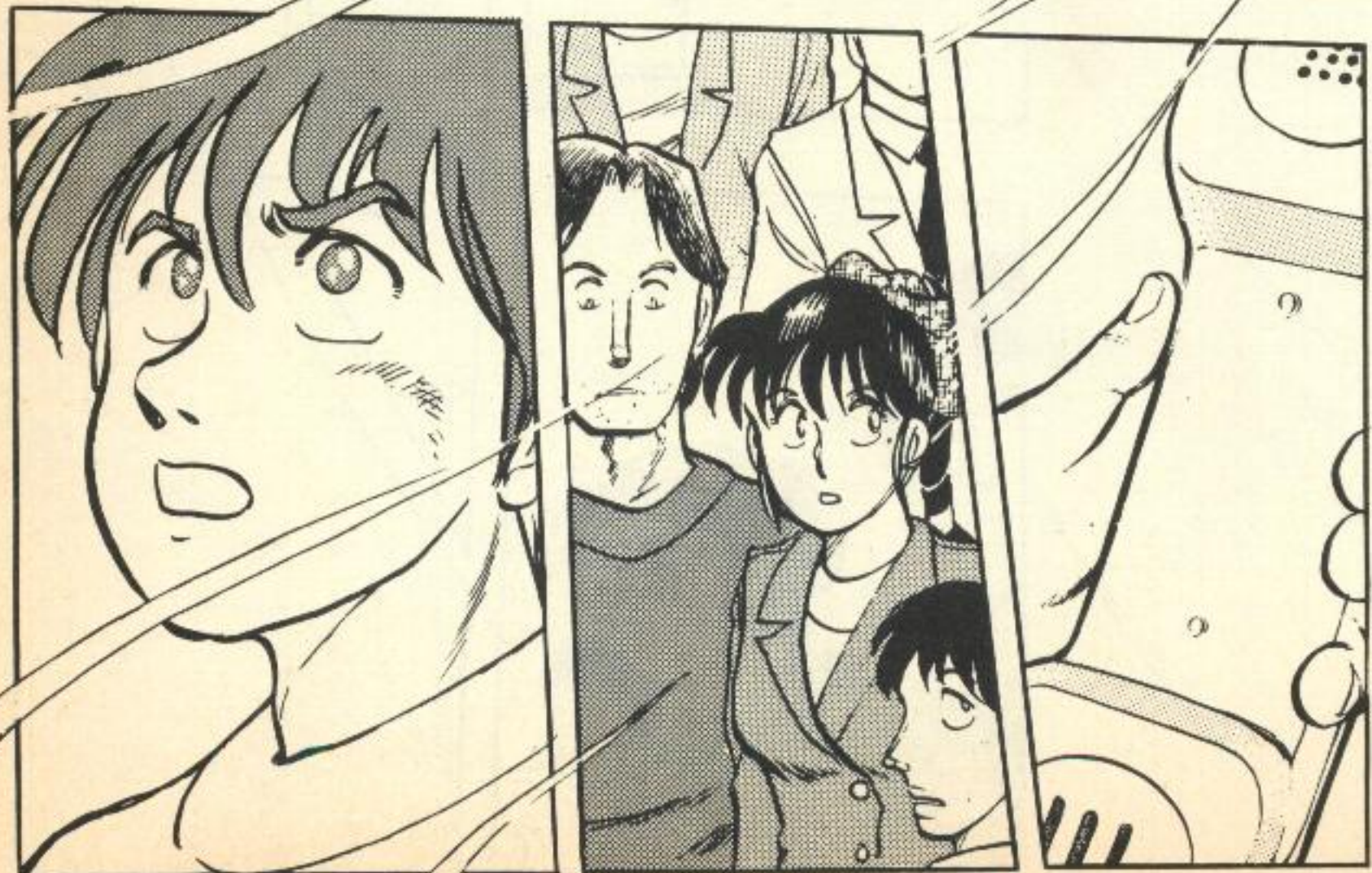
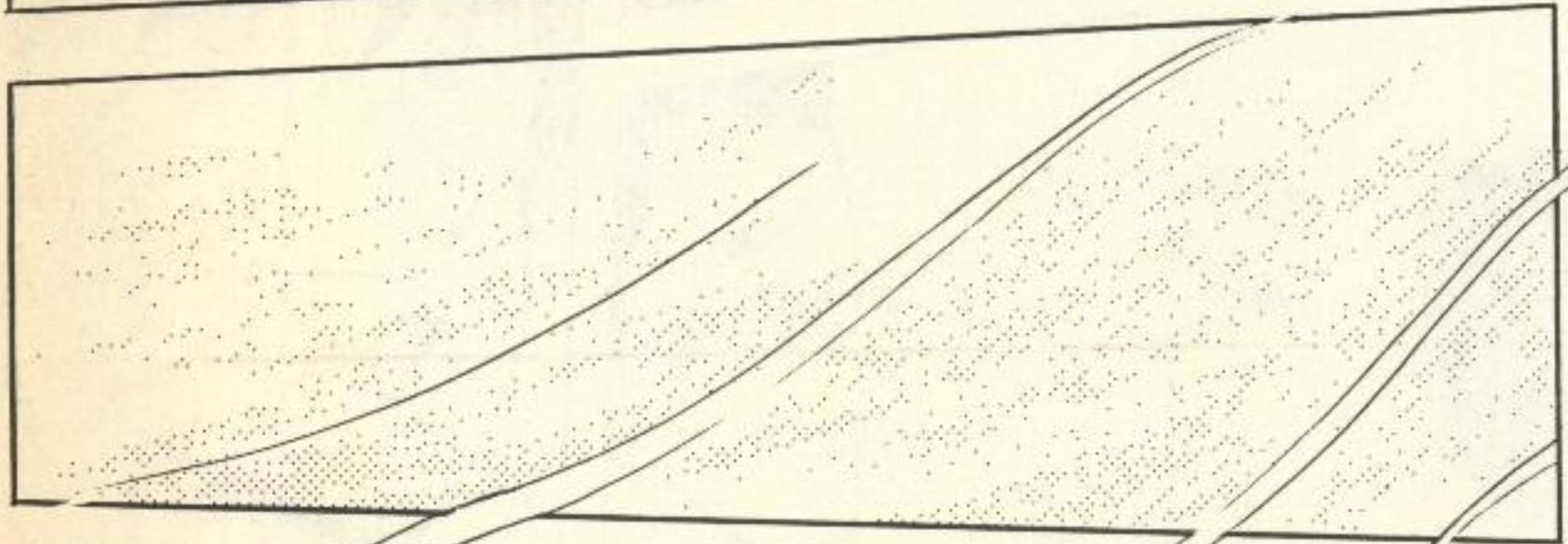
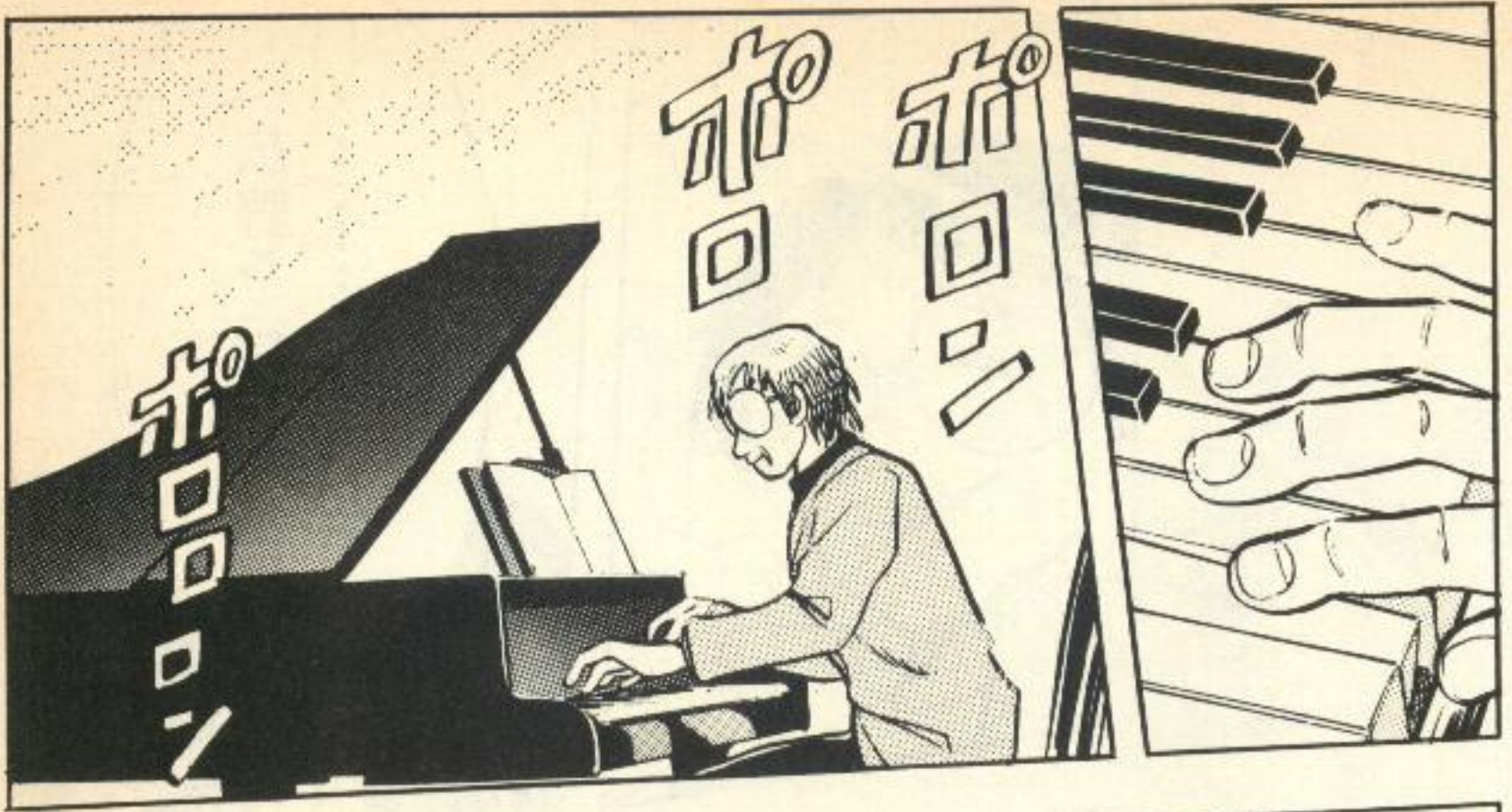


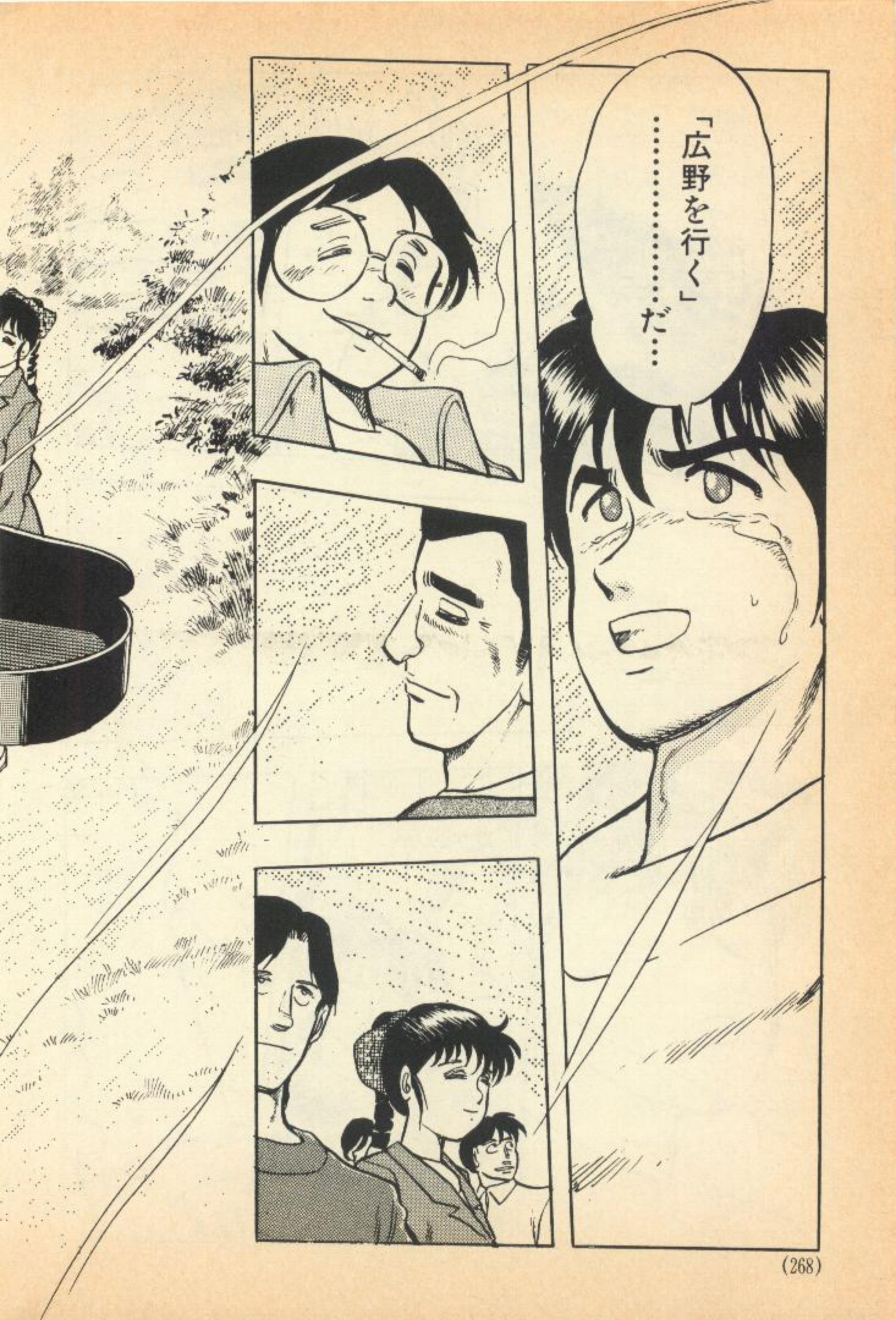
うん  
うん



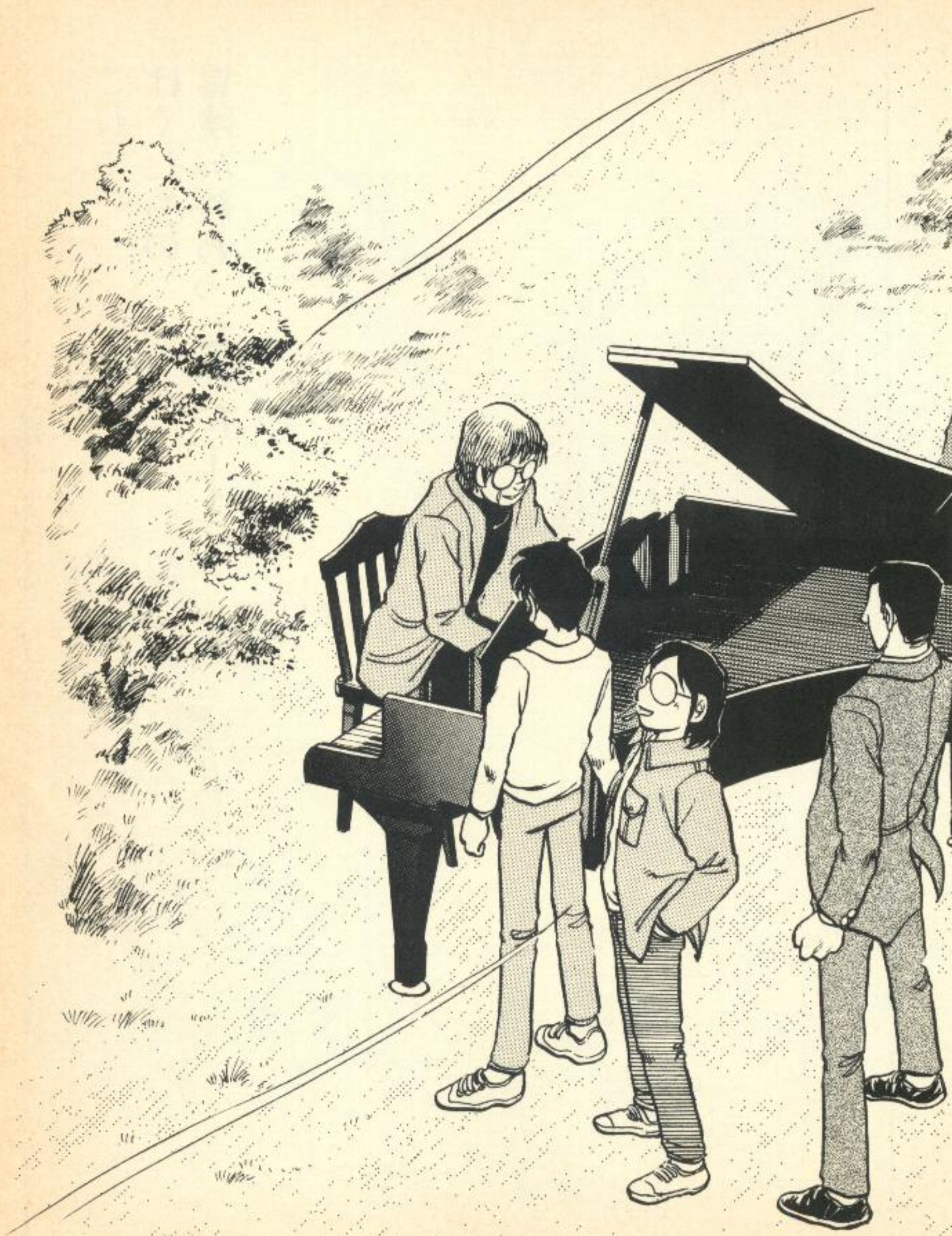
きこえる  
きこえますよ

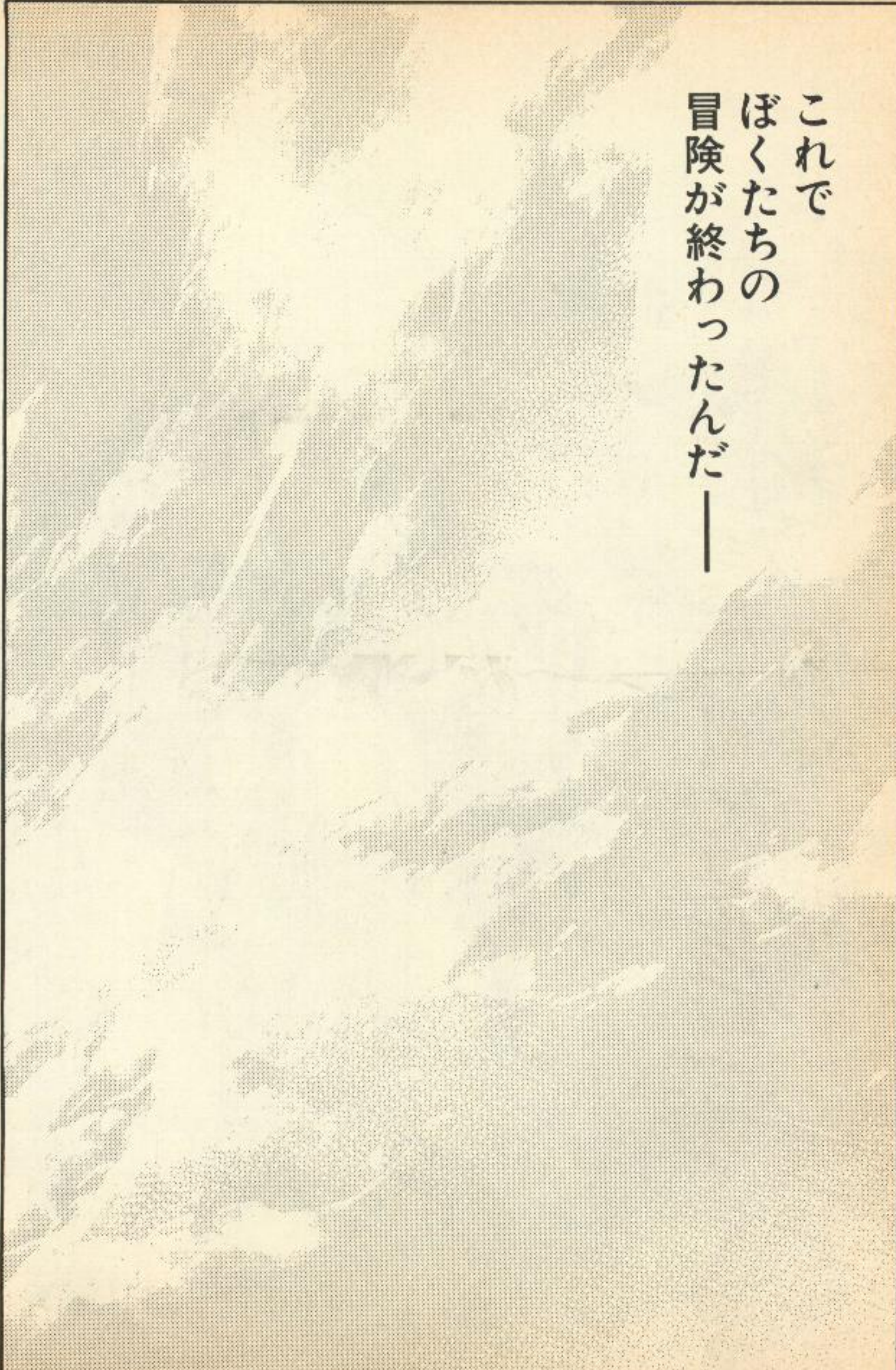
みんなには  
ぼくからお祝いを  
しよう





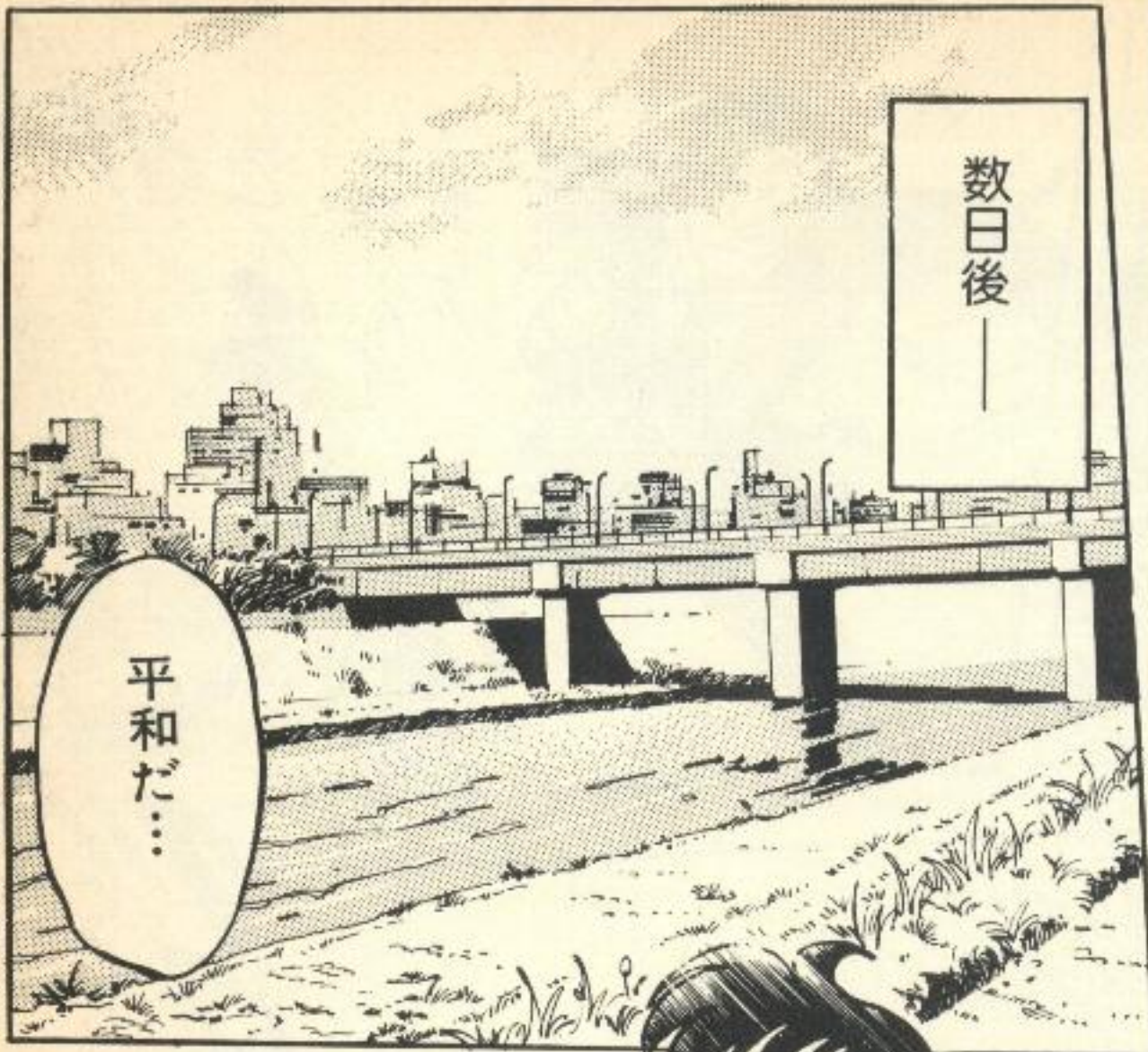
「広野に行く」  
だ...





これで  
ぼくたちの  
冒険が終わったんだ——





数日後

平和だ...



ホカ

ホカ



カキーン



.....  
うれしい

寺

寺

寺

寺

寺

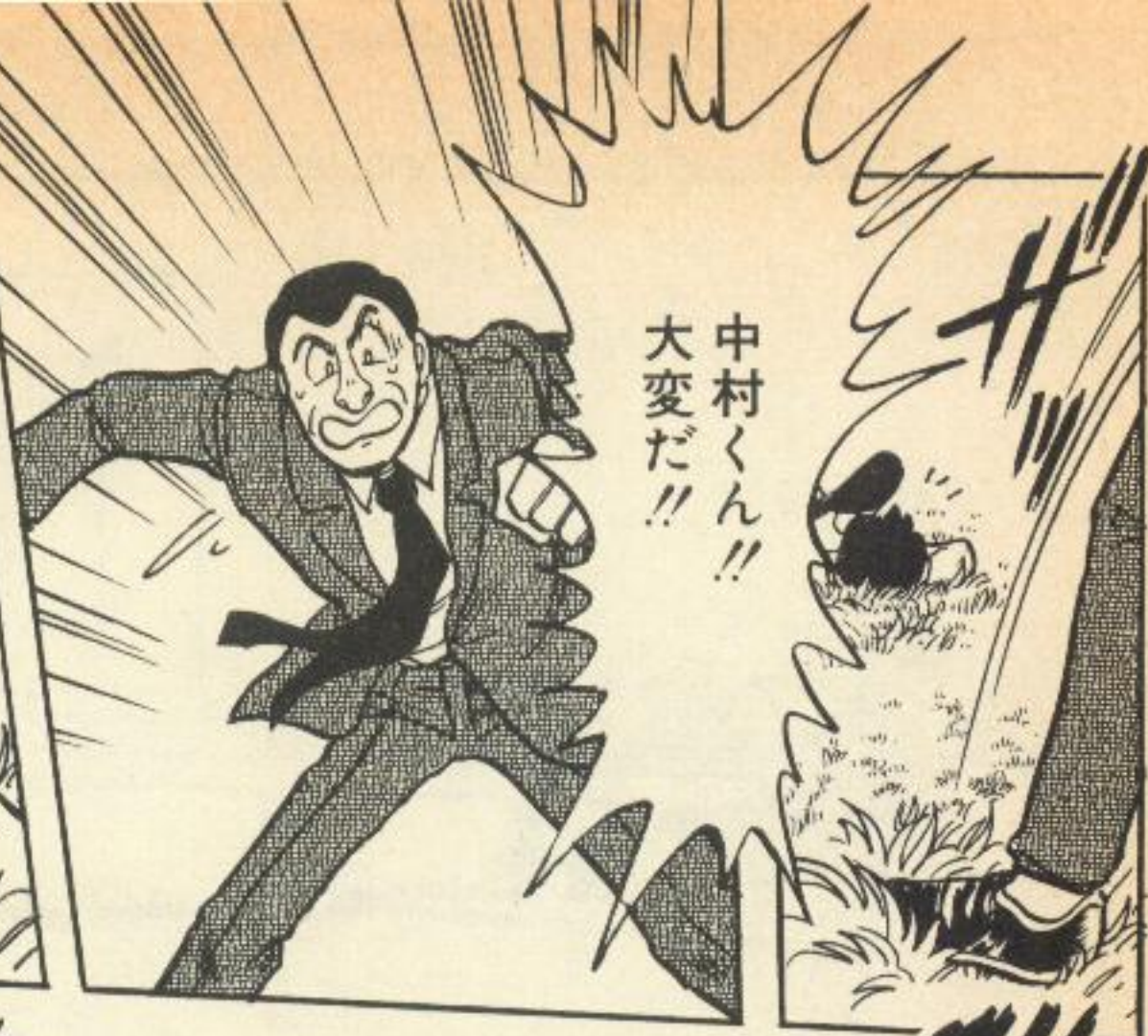
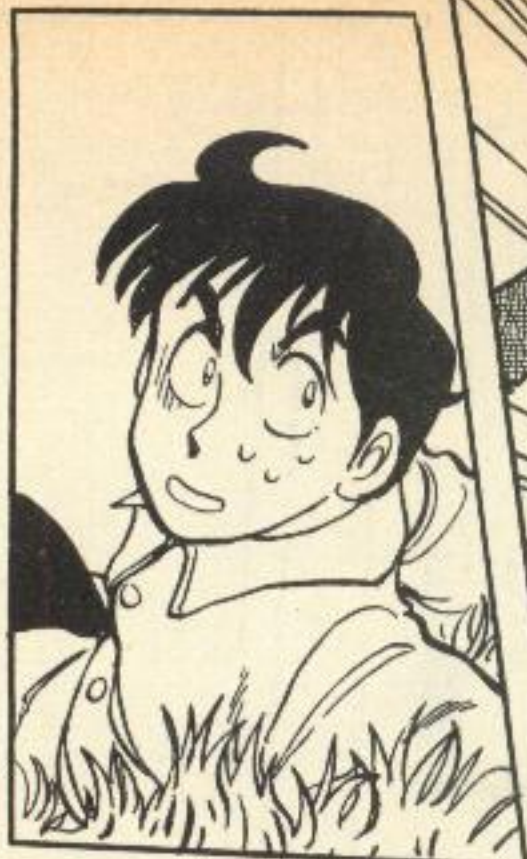
寺

寺

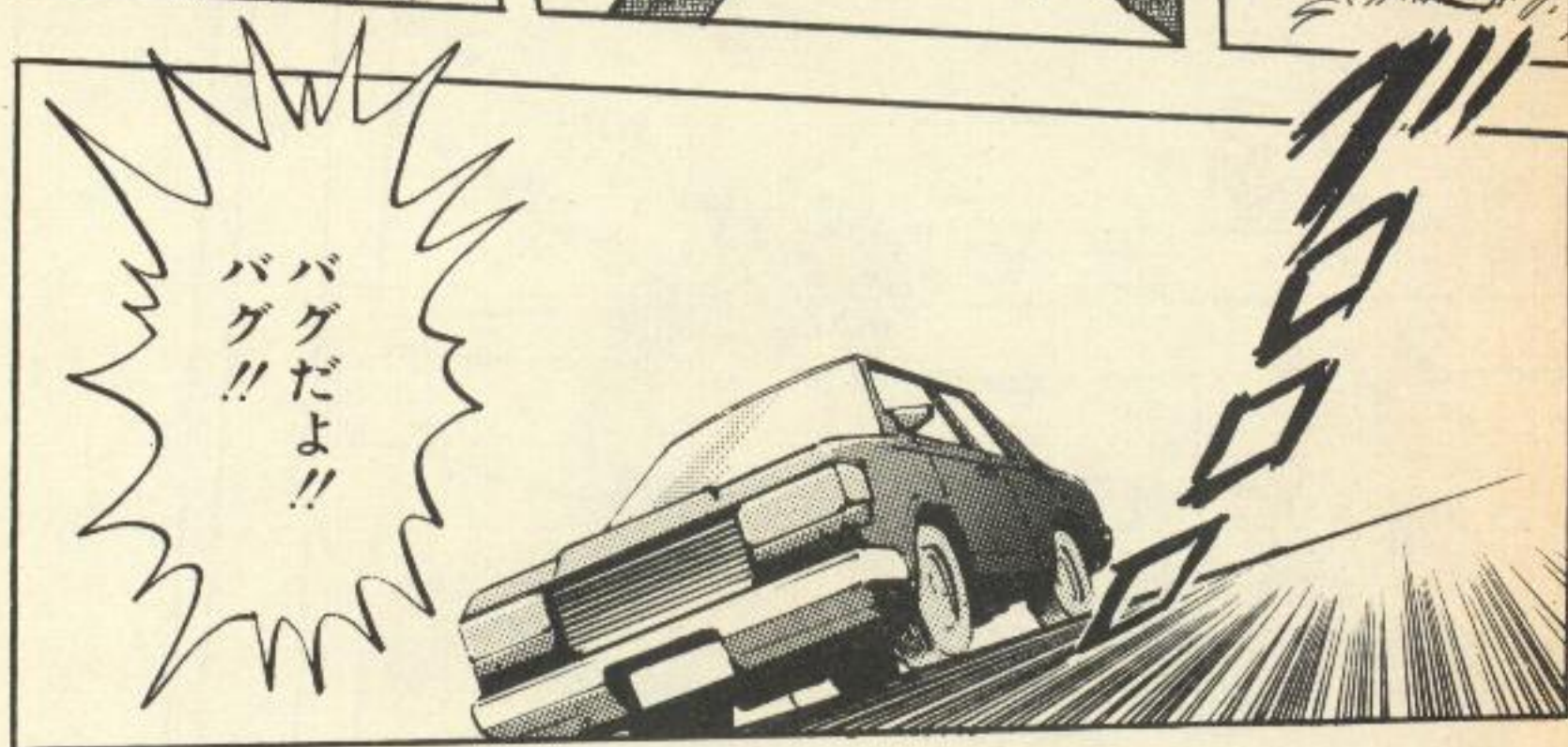
寺

寺

寺



中村くん!!  
大変だ!!



バグだよ!!  
バグ!!

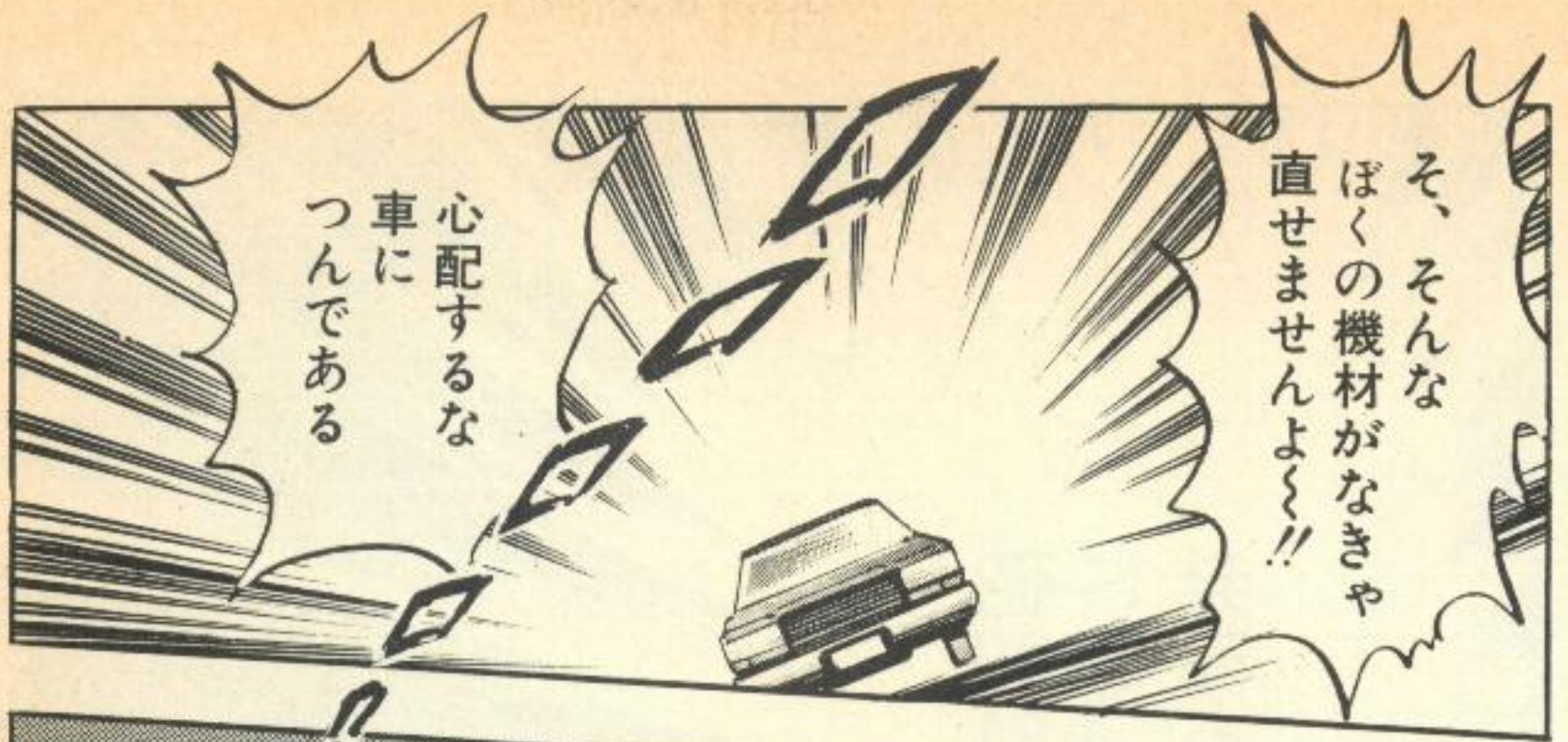


ひえ〜!!



こっちで  
直してる  
暇がない

京都へ直行!!  
任天堂で解せきだ!!



そ、そんな  
ぼくの機材がなきや  
直せませんよ〜!!

心配するな  
車に  
つんである



最後まで  
ハプニングの  
連続だったけど



ごくろう  
さん

昭和61年5月27日  
ドラゴンクエストは  
発売された!!

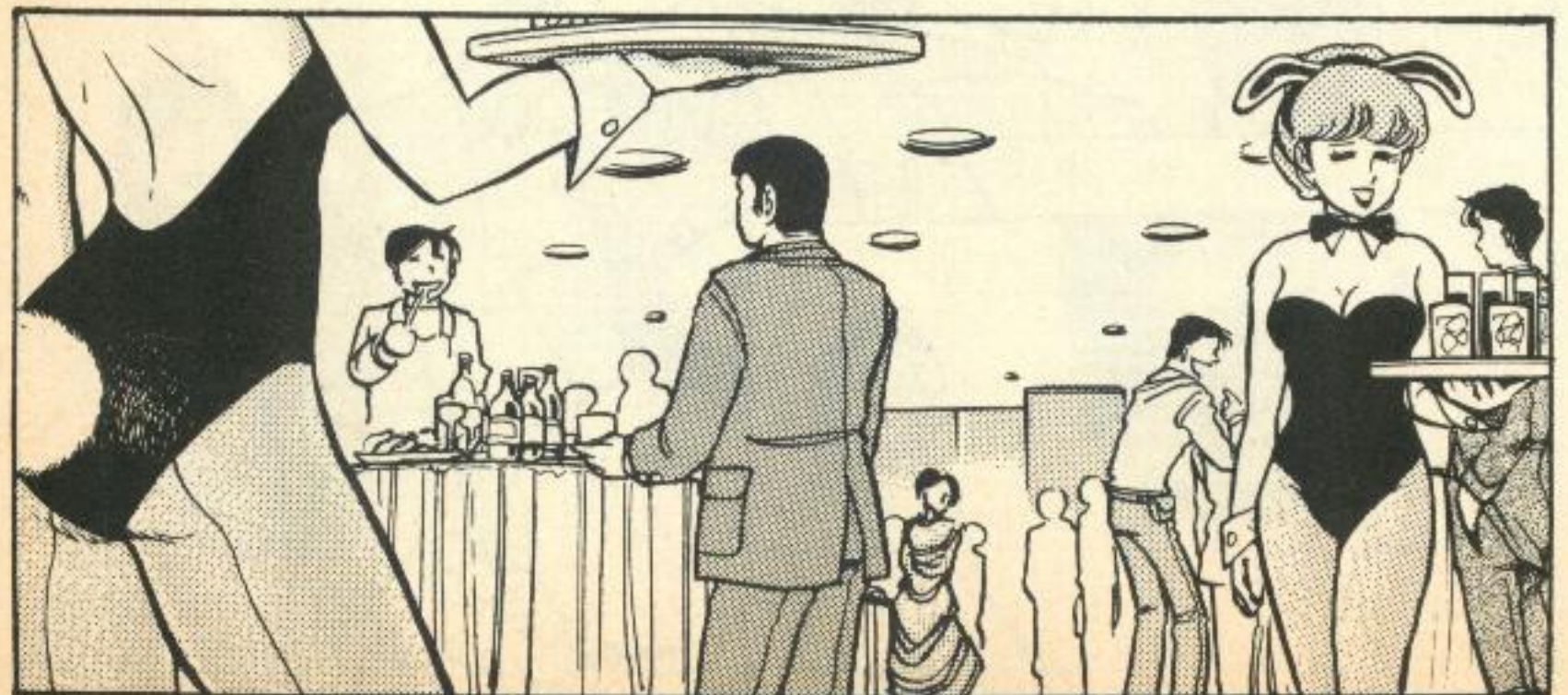
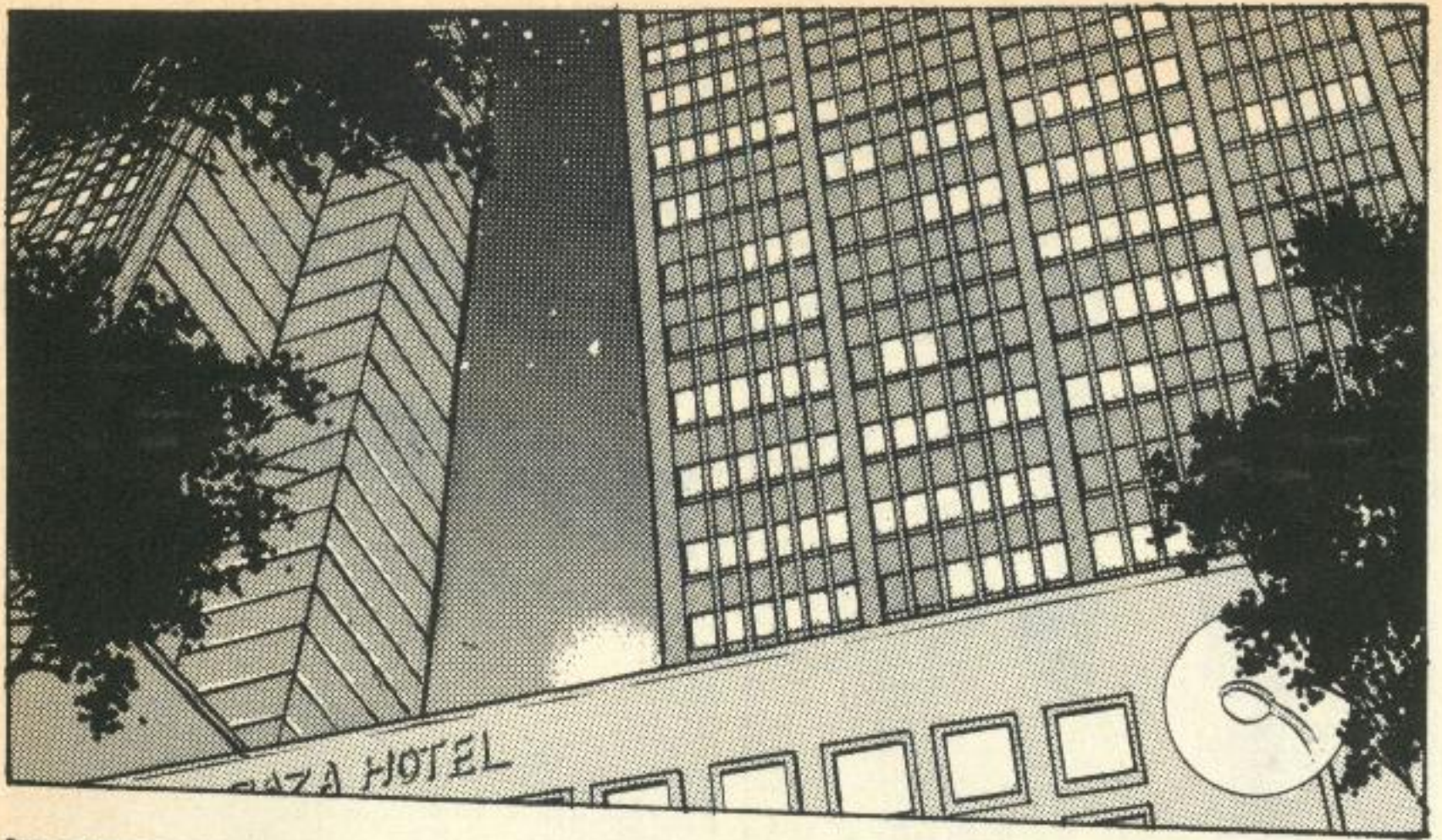


# エピソード



それから3年後  
平成1年12月  
東京新宿――











ほんとうに

ドラゴンクエストが  
ここまで成長するとは  
思いませんでしたよね

※フュー  
IVまで  
作ることに  
なるとは思わな  
かったよ……

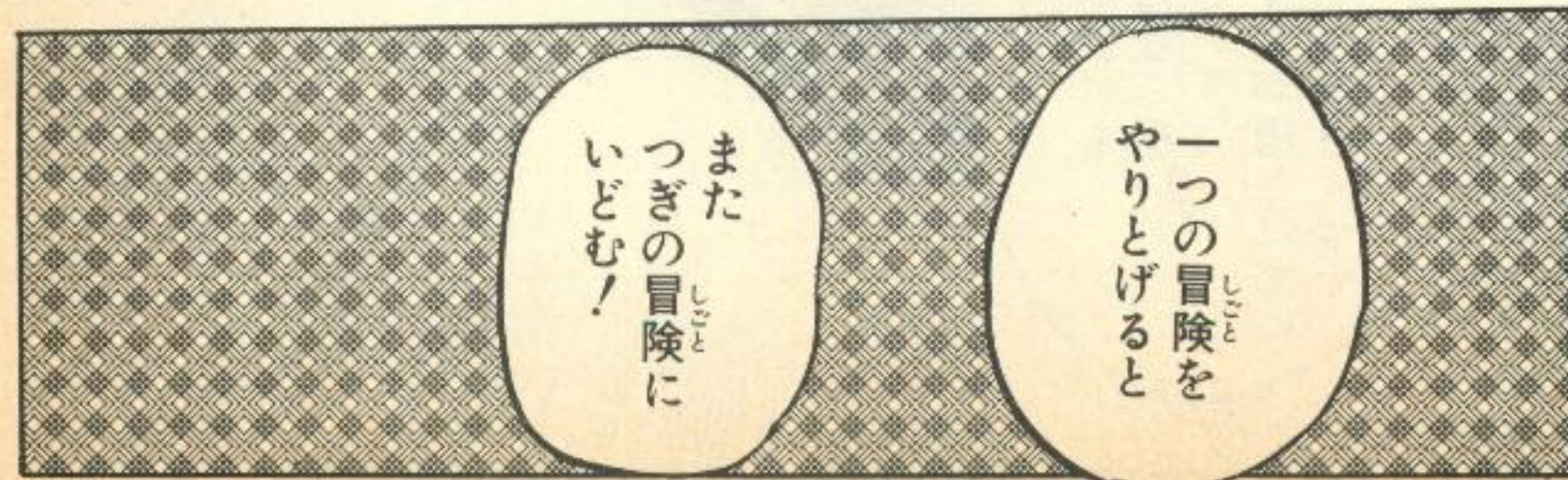
新聞・テレビ  
マスコミに

ロト伝説は  
I・II・IIIで  
完結して

大ブームを  
巻き起こしました  
からね

このIVからは  
新しい物語の  
始まりって  
わけでしょ？



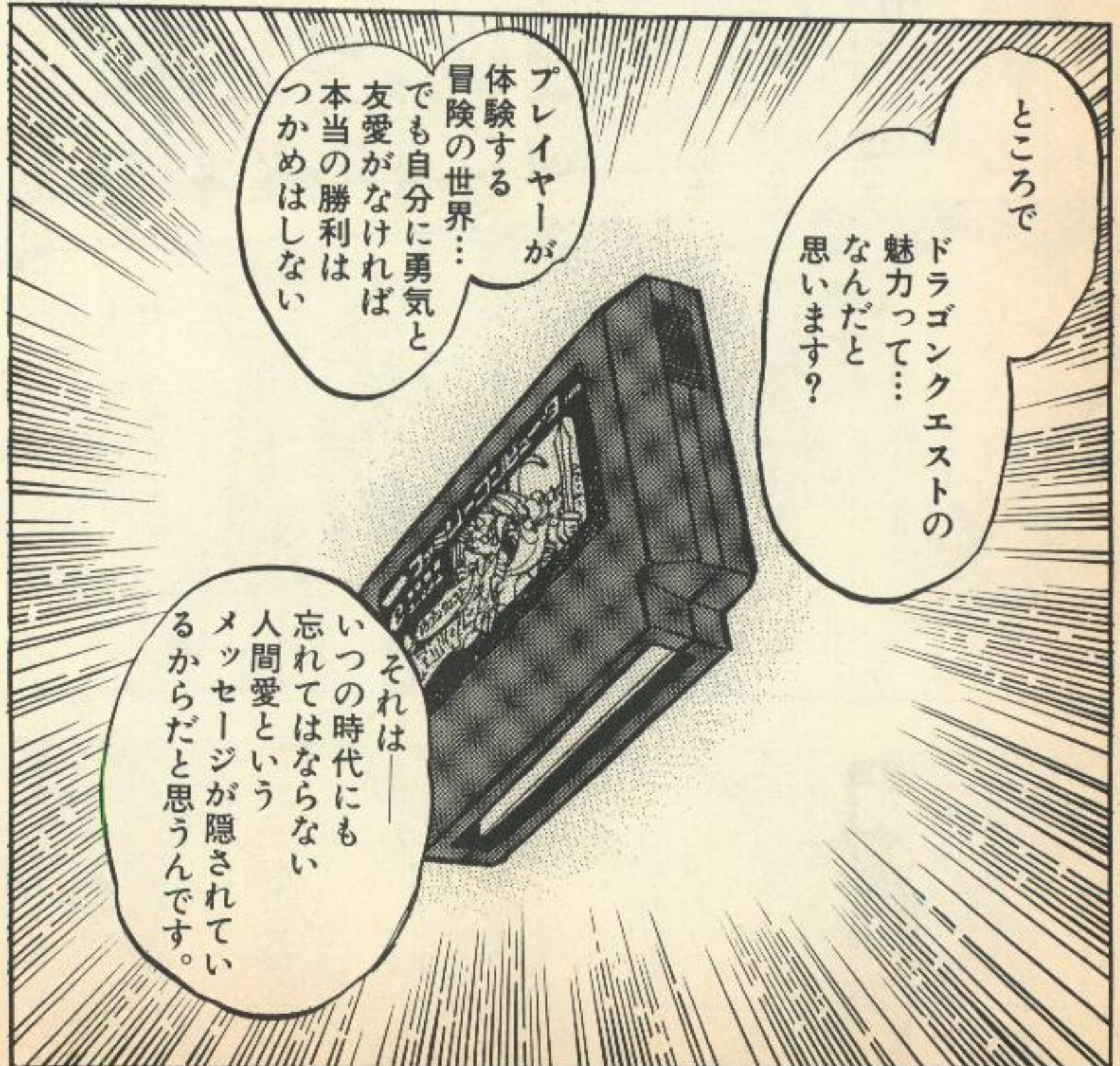




この業界も  
発展して  
成熟した

良質なソフトは売れ  
よくないソフトは  
そっぽをむかれる！

どの会社も  
いいソフト作りを  
めざして  
一生懸命だからね



ところで

ドラゴンクエストの  
魅力って…  
なんだと  
思います？

プレイヤーが  
体験する  
冒険の世界…  
でも自分に勇氣と  
友愛がなければ  
本当の勝利は  
つかめはしない

それは—  
いつの時代にも  
忘れてはならない  
人間愛という  
メッセージが隠されてい  
るからだと思うんです。



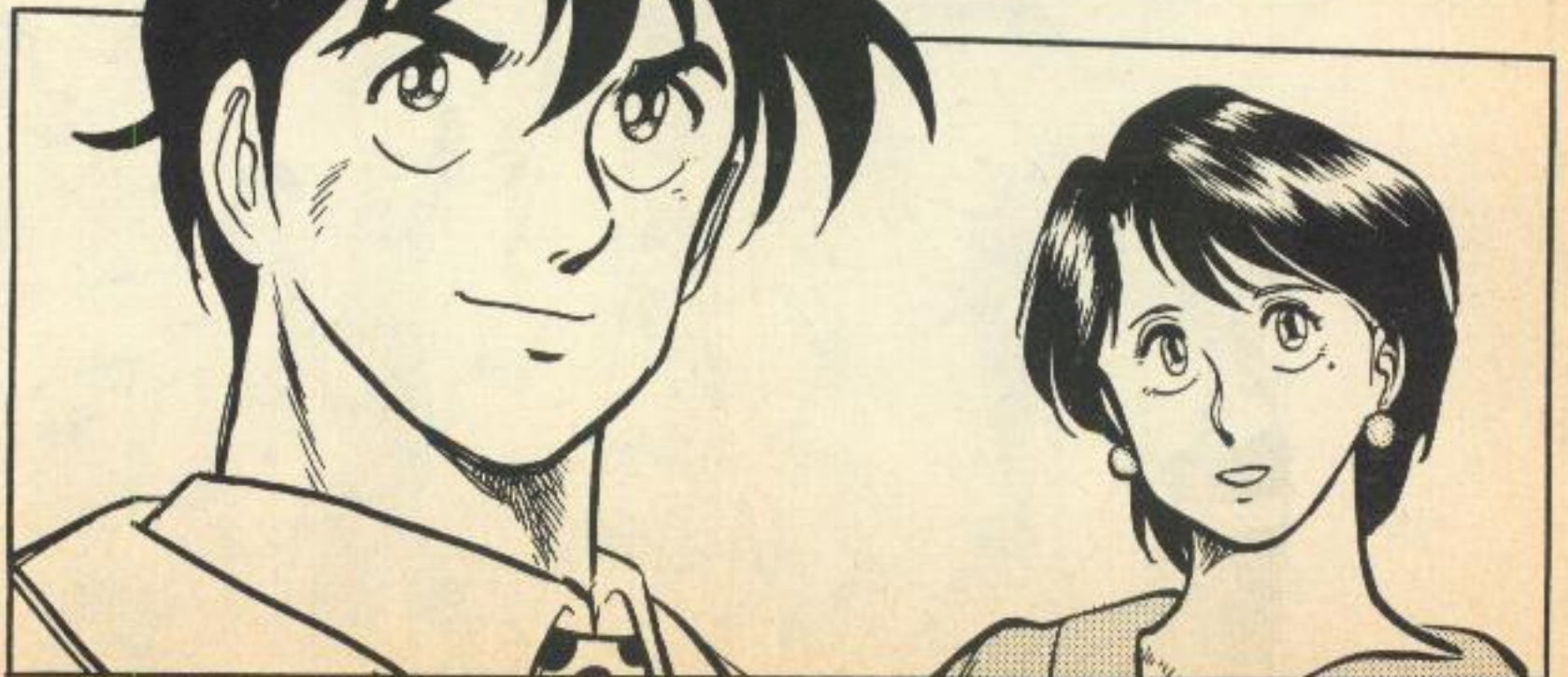
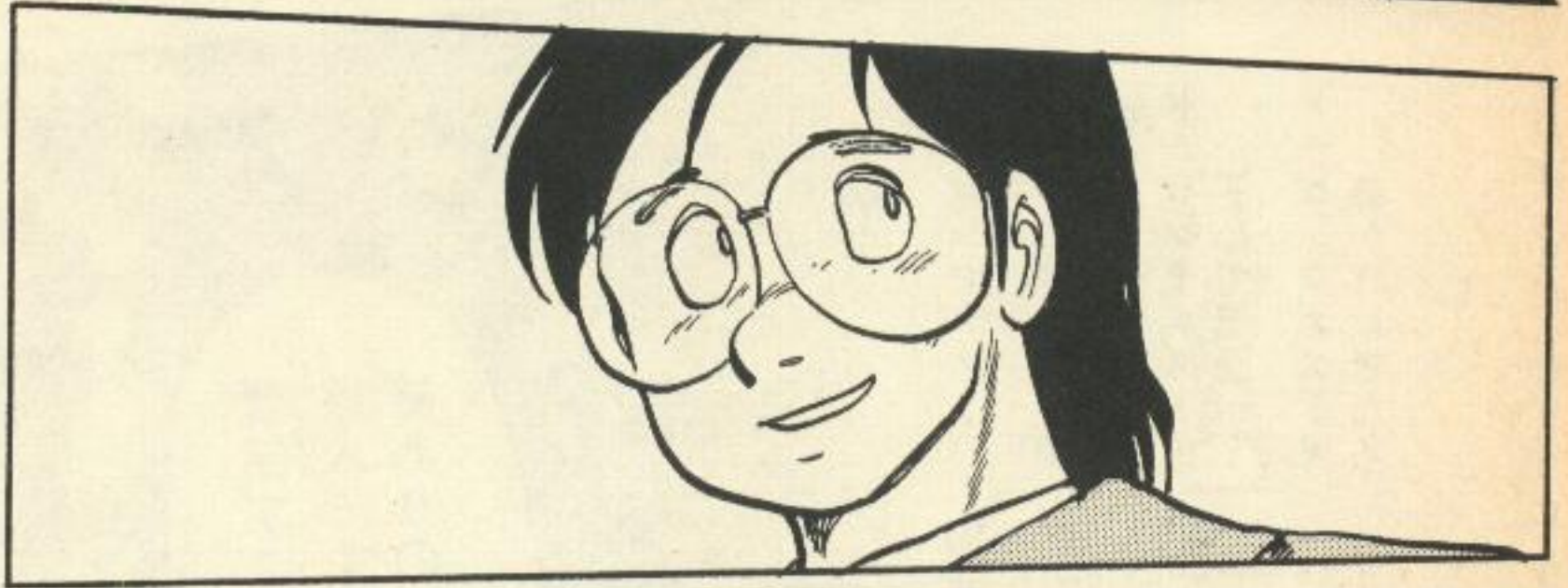
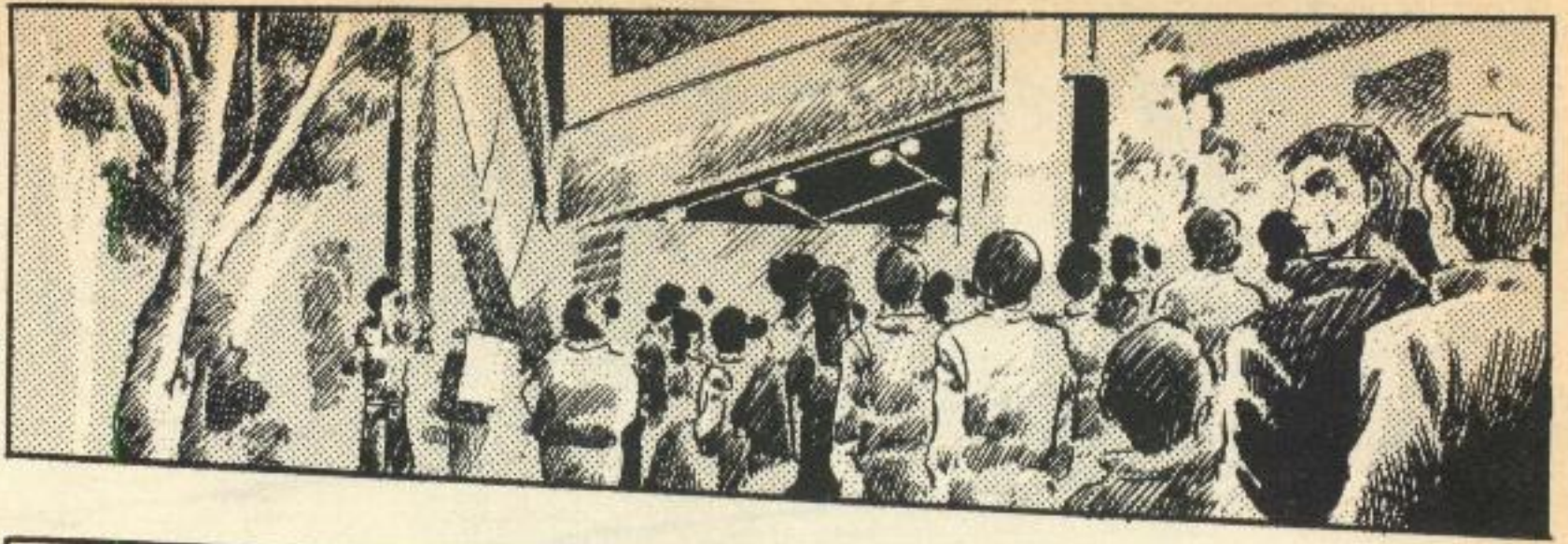
そういうソフトをいつも求めてはいるから

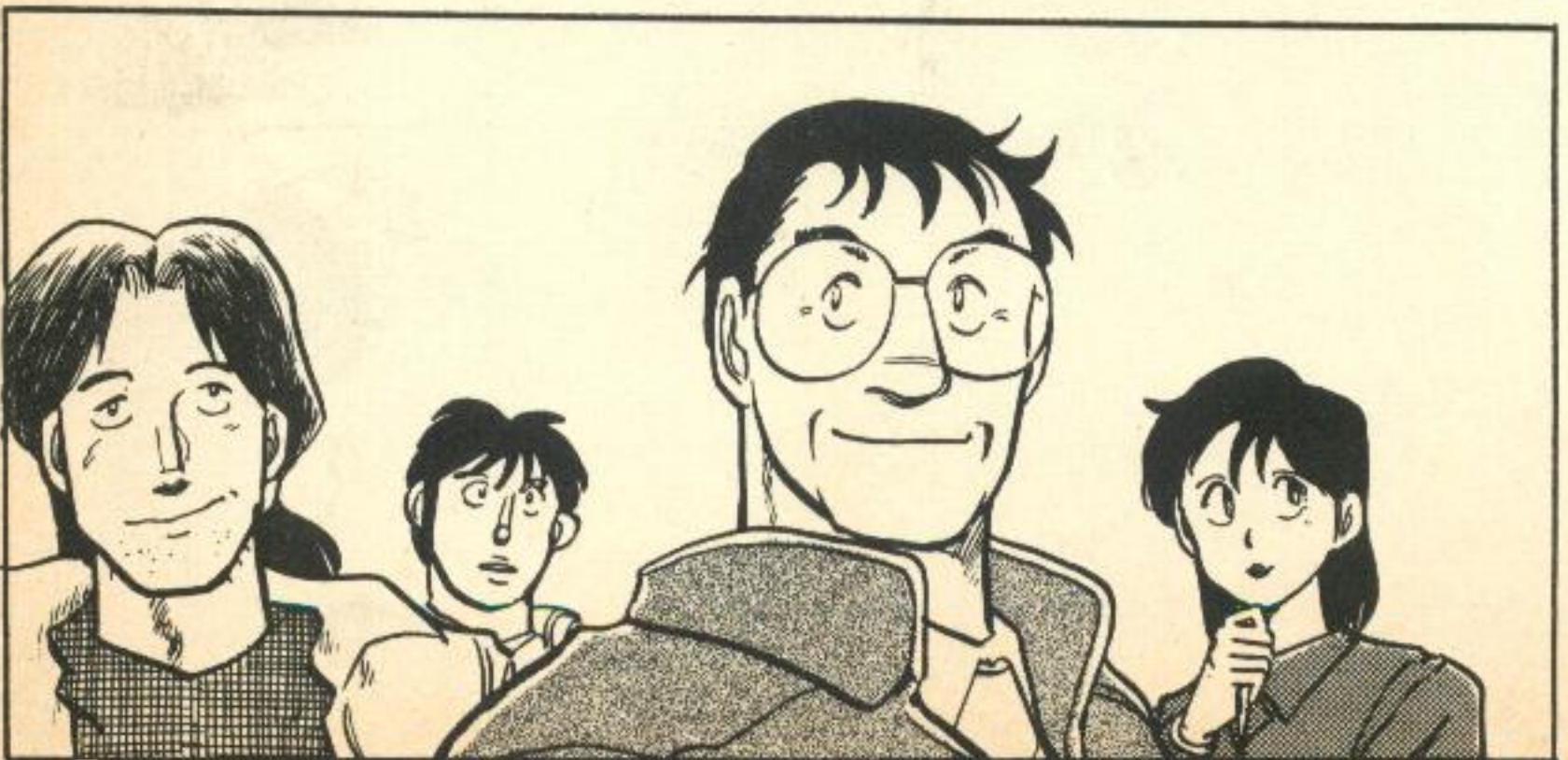


冒険すぎな旅人ですな 終わりのない...

- ドラゴンクエスト 140万本
- ドラゴンクエストII 悪霊の神々 230万本
- ドラゴンクエストIII そして伝説へ... 340万本
- ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ...

売り上げ本数平成1年12月現在





The End



ドラクエコミックス  
マンガ ドラゴンクエストへの道

一九九〇年二月十五日 初版発行

監修 石ノ森章太郎

作画 滝沢ひろゆき

石森プロ

原作 エニックス出版局

脚色 和智正喜

協力 堀井雄二 中村光一

すぎやまこういち

鳥山明

週刊少年ジャンプ編集部

編集 (株)小学館プロダクション

©Hiroyuki Takizawa/Ishimori Pro/Enix 1990, Printed in Japan



発行者 福嶋康博

発行所 株式会社エニックス

東京都新宿区西新宿7-3-4 仁杉ビル4F 〒160

印刷所 凸版印刷

乱丁・落丁本はお取り替え致します。

※ファミリコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©エニックス 1988

