

# 国民的ゲームとは何か？

ドラゴンクエストの場合

# 講師紹介

## ◎堀井 雄二 ゲームデザイナー

「ドラゴンクエスト」シリーズ  
「ポートピア連続殺人事件」  
「いただきストリート」シリーズ など

## ◎市村 龍太郎 株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー

「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」シリーズ  
「ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君」  
「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」 など

## ◎藤澤 仁 株式会社スクウェア・エニックス ディレクター

「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」  
「ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君」  
「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」 など

# 本日のテーマ

## テーマ1

なぜドラゴンクエストは人気を維持できるのか ▼

## テーマ2

ドラゴンクエストIXのゲームデザイン ▼

## テーマ3

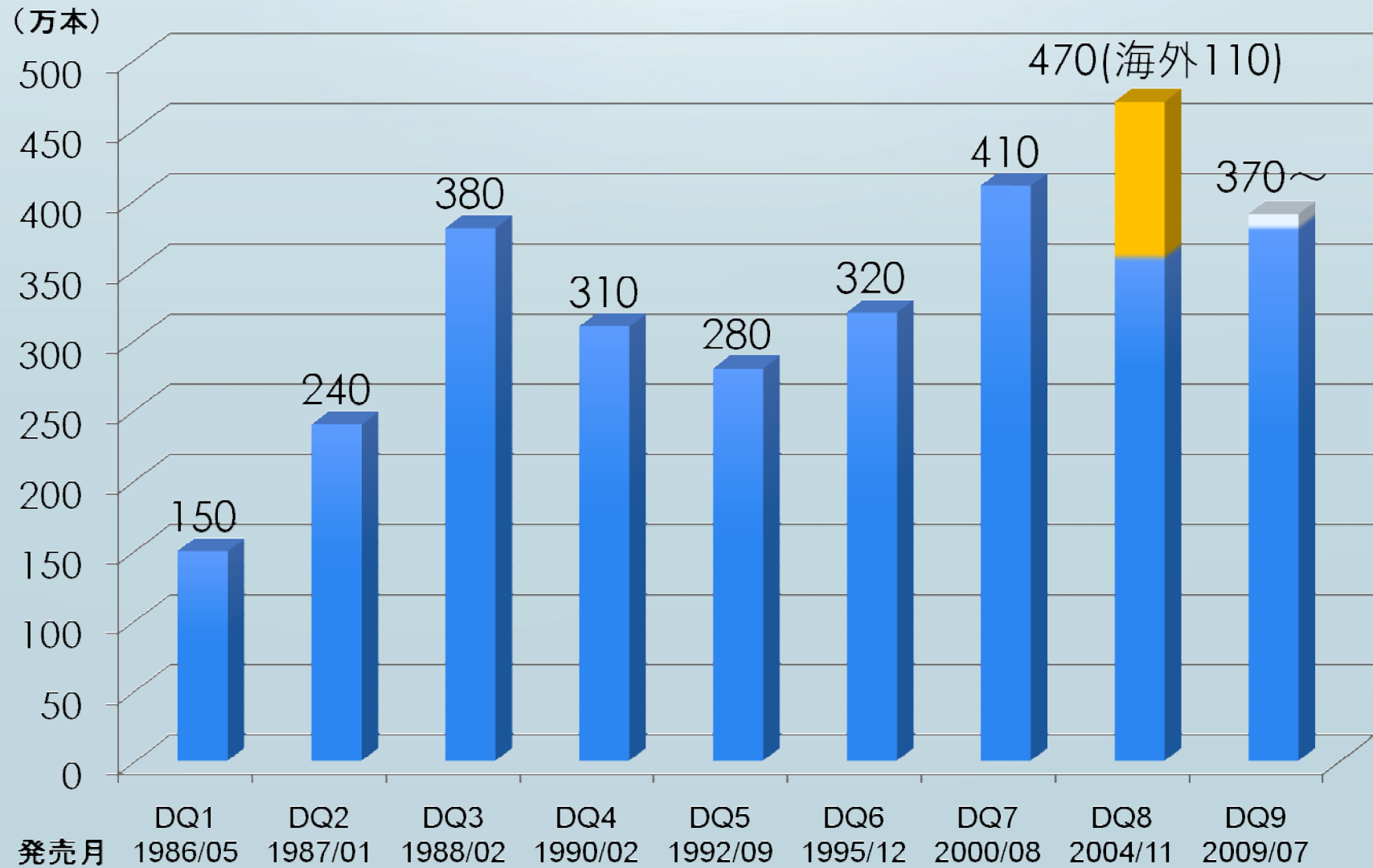
これからのゲームはどうなっていくのか ▼


# テーマ1

なぜドラゴンクエストは  
人気を維持できるのか

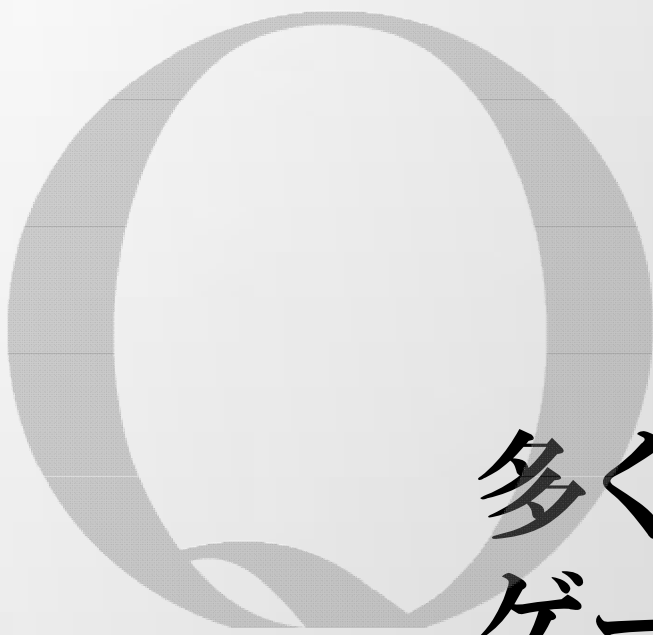


# ドラゴンクエスト・クロニクル






なぜドラゴンクエストは  
人気を維持できるのか



多くの人が遊ぶ  
ゲームだからこそ  
大切にしていることは



シリーズゲーム  
ならではの  
注意点は



# テーマ2

ドラゴンクエストIXの  
ゲームデザイン

## 開発開始当初の決定事項

- nintendoDSで  
マルチプレイができるドラクエを作る。

# ドラゴンクエストIXの開発コンセプト

『ずっと遊べる』

『みんなで遊べる』

(多くの人にとっての)

従来のドラゴンクエストのプレイスタイル

『エンディングまで50時間くらい遊ぶもの』

『人にヒントは聞かず、一人で攻略するもの』

# 『ずっと遊べる』を実現するゲームデザイン

『エンディングまで50時間程度遊ぶもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

# 『ずっと遊べる』を実現するゲームデザイン

『エンディングまで50時間程度遊ぶもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

## (1) エンディング後も遊べるゲームデザイン



## (1) エンディング後も遊べるゲームデザイン

- エンディング後の世界を描く
  - 移動手段が増える
- 
- 「強くなる」モチベーションを失わせない

## (1) エンディング後も遊べるゲームデザイン

- エンディング後の世界を描く
- 移動手段が増える

⇒新しいことが始まることを強調

- 「強くなる」モチベーションを失わせない

## (1) エンディング後も遊べるゲームデザイン

- エンディング後の世界を描く
- 移動手段が増える

⇒新しいことが始まることを強調

- 「強くなる」モチベーションを失わせない  
⇒ほぼ無制限に強くなる成長システムと  
ともなって成長する敵

# 『ずっと遊べる』を実現するゲームデザイン

『エンディングまで50時間程度遊ぶもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

## (1) エンディング後も遊べるゲームデザイン

# 『ずっと遊べる』を実現するゲームデザイン

『エンディングまで50時間程度遊ぶもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

(1) エンディング後も遊べるゲームデザイン

(2) 一度離れても

また遊ぶ気になるゲームデザイン

(2) 一度離れても  
また遊ぶ気になるゲームデザイン

- 毎日電源を入れたくなる仕組み

- 時間進度で追加される要素



(2) 一度離れても  
また遊ぶ気になるゲームデザイン

- 毎日電源を入れたくなる仕組み  
⇒ Wi-Fiショッピング・すれちがい通信など
- 時間進度で追加される要素

(2) 一度離れても  
また遊ぶ気になるゲームデザイン

- 毎日電源を入れたくなる仕組み  
⇒ Wi-Fiショッピング・すれちがい通信など
- 時間進度で追加される要素  
⇒ Wi-Fi通信によるクエスト配信など

# 『みんなで遊べる』を実現するゲームデザイン

『人にヒントは聞かず、一人で攻略するもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

# 『みんなで遊べる』を実現するゲームデザイン

『人にヒントは聞かず、一人で攻略するもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

## (3) みんなで攻略できるゲームデザイン

### (3) みんなで攻略できるゲームデザイン

- ゲームの攻略成果を共有できる

- 先行している人の情報が必要になる

### (3) みんなで攻略できるゲームデザイン

- ゲームの攻略成果を共有できる  
⇒ すれちがい通信で「宝の地図」を渡せる
- 先行している人の情報が必要になる



### (3) みんなで攻略できるゲームデザイン

- ゲームの攻略成果を共有できる  
⇒ すれちがい通信で「宝の地図」を渡せる
- 先行している人の情報が必要になる  
⇒ クエストや錬金など、攻略ヒントが必要な  
難易度が高めのゲームシステム

# 『みんなで遊べる』を実現するゲームデザイン

『人にヒントは聞かず、一人で攻略するもの』

⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

## (3) みんなで攻略できるゲームデザイン

# 『みんなで遊べる』を実現するゲームデザイン

『人にヒントは聞かず、一人で攻略するもの』  
⇒それを乗り越えるゲームデザインとは……？

(3) みんなで攻略できるゲームデザイン

(4) 人に話したくなるゲームデザイン

## (4) 人に話したくなるゲームデザイン

- データーを人と差別化できる
- ゲーム内での体験を人に話したくなる

## (4) 人に話したくなるゲームデザイン

- データーを人と差別化できる  
⇒ 見た目も。強さも。遊び方も。
- ゲーム内での体験を人に話したくなる

## (4) 人に話したくなるゲームデザイン

- データーを人と差別化できる  
⇒ 見た目も。強さも。遊び方も。
- ゲーム内での体験を人に話したくなる  
⇒ 人と違うことが起こるから話したくなる。  
ブログに書きたくなる。

# まとめ ～本当の難題～


『スタートダッシュ型ゲーム』から  
『ロングラン型ゲーム』への質的変換

## まとめ ～本当の難題～

『スタートダッシュ型ゲーム』から  
『ロングラン型ゲーム』への質的変換

⇒シリーズゲームでありながら、  
新しいプレイスタイルを提案し、  
従来作のファンに理解してもらおうということ






ドラゴンクエストIXの  
開発を振り返って

# テーマ3

これからのゲームは  
どうなっていくのか



# 国民的ゲームとは何か