



業務用カードゲーム機
「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」
開発決定のお知らせ

株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：和田 洋一）は、「ドラゴンクエスト」シリーズでは初となる、業務用カードゲーム機『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』の開発が決定したことを発表いたします。

記

『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』
稼動予定時期：2007年夏
価 格：1プレイ100円（税込）

「ドラゴンクエスト」シリーズは、1986年の第1作『ドラゴンクエスト』発売以来、日本を代表する家庭用ロールプレイングゲーム(RPG)として常にエンタテインメント市場をリードし、幅広い年齢層の方々から支持されております。

このたび発表いたしました『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』は、本作専用ゲーム機で楽しむことのできるカードバトルゲームです。1プレイ100円で遊ぶことができ、1プレイごとにモンスターカードを1枚入手できます。このカードには「ドラゴンクエスト」シリーズで人気のモンスターが1体ずつ描かれ、裏面に記載されたデータをゲーム機で読み取ることで、ゲーム画面に実際にそのカードのモンスターが登場。次々と現れる敵モンスターと、迫力のバトルを繰り広げます。

バトルは3対3の団体戦となっており、それぞれのモンスターが繰り出す2種類の必殺技からひとつをボタンで選ぶだけのカンタン操作。しかも、ドラゴンクエストならではの多彩な技の応酬により、戦略性のある奥の深いゲームを楽しむことができます。

『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』は、2007年夏より、全国有名デパートやショッピングセンター、アミューズメントスポットなどで稼動予定。さらなる遊びの可能性を広げていく新たな「ドラゴンクエスト」に、どうぞご期待ください。

【ゲーム筐体イメージCG】



【ゲーム画面】



※ゲーム筐体や画面写真はすべて試作段階のもので、内容や仕様・デザイン等は実際の製品とは異なる場合があります。

※ウェブサイトに掲載される場合は、別途「ウェブサイト掲載用」として御提供する、弊社の権利表記入り画面写真をご使用ください。

製品概要

製品名	: 「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」
形態	: 業務用カードゲーム機
稼働予定時期	: 2007年夏
予定価格	: 1プレイ100円(税込) (1プレイにつきモンスターカード1枚提供)
制作	: 株式会社スクウェア・エニックス
取扱会社	: 株式会社タイトー

本製品にはカラージップジャパン株式会社のカラーコード™が使われています。

URL: <http://www.colorzip.co.jp/>

権利表記

[映像や音楽を含む場合]

(C) 2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

(C) KOICHI SUGIYAMA

[雑誌記事など、音楽を含まない場合]

(C) 2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

制作スタッフ

ゼネラルディレクター	: 堀井雄二
キャラクターデザイン	: 鳥山 明
音楽	: すぎやまこういち
企画・プログラム	: 株式会社ロケットスタジオ
グラフィック・カードデザイン	: 株式会社 界グラフィックス

プロフィールのご紹介

(敬称略)

堀井雄二

1954年、兵庫県生まれ。ゲームデザイナー。

早稲田大学第一文学部を卒業後、雑誌、新聞などのフリーライターを経て、1982年、エニックス（現スクウェア・エニックス）主催の「ゲームプログラミングコンテスト」入賞をきっかけにゲームデザイナーへの道を歩みはじめる。1986年、シリーズ第1作目となる「ドラゴンクエスト」を発表。その3作目となる「ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…」は、さまざまな社会現象を引き起こすほどの大ヒットとなり、以後、つねにゲーム業界の第一線で活躍。2004年11月に発売された「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作「ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君」は、全世界で460万本の出荷を記録している（2006年9月末現在）。

主な作品：「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。

鳥山 明

1955年、愛知県生まれ。マンガ家。

デザイナーからマンガ家に転向、1978年に週刊少年ジャンプ誌上でプロデビュー。翌79年に同誌上で連載開始した「Dr. スランプ」が大ブームに。さらに、次作「ドラゴンボール」が爆発的ヒットとなり、原作コミックの売上部数が累計1億2千万部を超えるという記録をうち立てる。さらには、アメリカ版「SHONEN JUMP」での連載をはじめ、作品は欧米各国で展開され、世界的注目を集めている。現在、「Dr. スランプ 完全版」の刊行中。「ドラゴンクエスト」シリーズでは、第1作目からキャラクターデザインを担当。

主な作品：「Dr. スランプ」「ドラゴンボール」「SAND LAND」など。

すぎやまこういち

1931年、東京都生まれ。作曲家。

東京大学教育学部卒業後、文化放送を経て1958年にフジテレビ入社。ディレクターとして数々の番組の演出にたずさわる一方、コマーシャル音楽なども手がけ、その後、レコード界に進出して数々のヒット曲を生み出す。「ドラゴンクエスト」では、第1作目以降すべてのシリーズで音楽を手がけ、近年では、毎年主催している「ファミリークラシックコンサート」が好評を博している。

主な作品：（ポピュラー音楽）「亜麻色の髪の乙女」「花の首飾り」など多数／（ゲーム音楽）「ドラゴンクエスト」シリーズ、「不思議のダンジョン」シリーズなど多数／（その他）JRA中央競馬「ファンファーレ」「マーチ」など。

株式会社タイトー

1953年8月設立。東京都千代田区所在。代表取締役社長 和田 洋一。

1978年には爆発的な人気で社会現象にまでなった「スペースインベーダー」を発売。その後も「電車でGO!」など数々のヒット作を発表。2006年、株式会社スクウェア・エニックスの100%子会社となる。

主な事業内容として、アミューズメント機器の開発・製造・販売・レンタル、アミューズメント施設の企画・運営および運営指導等を行っている。

URL:<http://www.taito.co.jp/>

株式会社ロケットスタジオ

1999年3月設立。北海道札幌市所在。

代表取締役を務める竹部隆司は会社設立以前、株式会社ハドソンにて「ロードランナー」「忍者ハットリくん」「迷宮組曲」など多くのファミコンタイトル開発に携わり、PCエンジン初のRPG「邪聖剣ネクロマンサー」や「天外魔境風雲カブキ伝」を始め、「天外魔境ZERO」「天外魔境第四の黙示録」、育成型歩数計「てくてくエンジェル」「北へ。White Illumination」など多くのソフトの指揮を執り、株式会社ロケットスタジオを設立。マイクロソフト Xbox 用ソフト「N. U. D. E. @ Natural Ultimate Digital Experiment」、PS2 用ソフト「5分後の世界」(発売・株式会社メディアファクトリー)、「グランディア2」を担当。最新作は企画、プログラムを担当したXbox360用ソフト「カルドセプト サーガ」(発売・株式会社バンダイナムコゲームズ)。

URL:<http://www.rocketstd.co.jp/>

株式会社 界グラフィックス

京都市所在。代表取締役社長 白波瀬 登。

1998年に3D技術を軸とした受託開発専門企業として設立。多くのゲームソフトメーカーからさまざまなプラットフォームでの開発を請け負い、これまでに20タイトル以上の開発実績を持つ。

最近では「カルドセプト サーガ」(発売・株式会社バンダイナムコゲームズ)の開発に参加。また、ゲーム開発のほかにグラフィックデザイン/Web開発部署を持ち、さまざまなメディアでの企画・制作も積極的に行っている。

URL:<http://www.kai-g.co.jp/>