

# DRAGON BALL

# 30th

## Anniversary

- SUPER HISTORY BOOK -

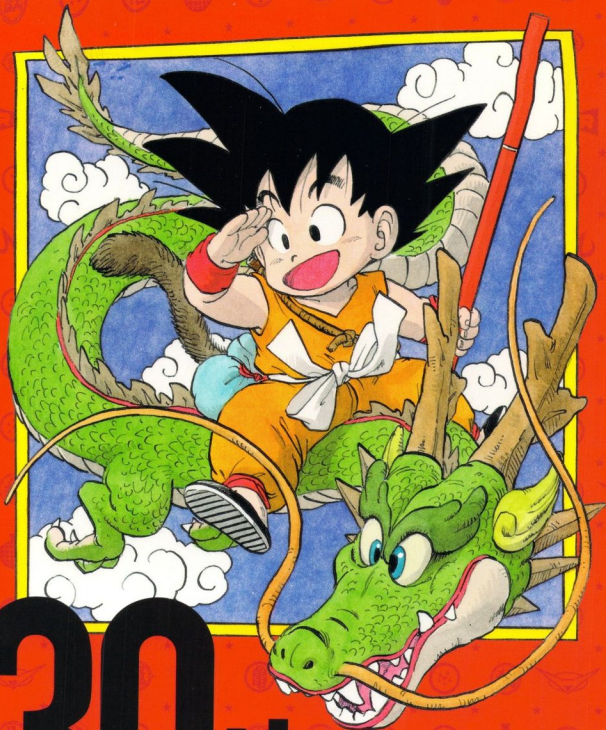


# 超史集



# 30th Anniversary

SHUEISHA



**30th** Anniversary

**DRAGON BALL**

— SUPER HISTORY BOOK —

超史集

ドラゴンボールが30周年だそうです。  
30年です！すごいですね。自分が始めた作品なのに驚きました。

まあ、でもこれはボクが30年も連載を続けてきたわけでもありませんから  
あまり偉そうなことは言えないんですけどね。

マンガ連載は10年ほどで終わっていますのでその後の20年は、  
ファンの皆さんや関係者の皆さんに支えられて今に至る、というわけです。  
じつはこれがホントにすごいことなんです！  
なんとというありがたいマンガなんでしょう！

ドラゴンボールは、もともといたした準備期間もないまま連載を始めざるを  
得なかったマンガです。先の展開どころか次回の事もほとんど決めないまま  
連載を始めたわけですが、けっきょくこの描き方は作者にとっても  
展開の読めないスリルな部分が入って最後まで続きます。

またドラゴンボールは、もちろんボク自身も愛していますが、  
地味なバカバカしさを好むボクとしては、けっして好みの作品ではないんです。  
マンガを読む習慣がほとんどないボクが、読んでいた小学生の頃のワクワク感を思い出しながら、  
ある意味、少年漫画誌の仕事と割り切って描いていたところがあるんですが、  
不思議にそれほど話作りに困ったり悩んだりした事がありません。  
たぶん、うまく肩の力が抜けて気負い過ぎず描けたからではないでしょうか。

それに孫悟空というキャラクターは、わりに早い段階で勝手に動き出し、  
戦闘バカな主人公の行動のままに話を進められたのも幸運でした。  
さらにアニメが始まると、声優の野沢雅子さんの声で悟空のキャラは決定的なものになり、  
マンガを描いている時にもその元気な声で自由自在に動き続けてくれました。

連載終了後は、ボク自身は次の仕事に興味が移ってしまい、たいしたことをしていないにも関わらず、  
集英社さんをはじめ様々な関係者の皆さんのおかげで、  
ドラゴンボールを支え続けていただき本当に感謝しています。  
特にバンダイさんには新たなファンを生み出していただけるほど盛り上げ続けていただきました。  
30周年なんて言えるのも、そんな皆さん達のおかげです。  
改めてお礼を申し上げます。

自分の中では過去のものになったドラゴンボールも、その後の実写版の映画に腰を立てたり、  
アニメ映画の脚本を書き直したり、テレビアニメの出来に文句を言ったりするところを見ると、  
いつのまにか放っておけないほど好きな作品になっているのかもしれないね。

最後に、そんなドラゴンボールを好きでいてくれるファンの皆さん、  
本当にありがとうございます！！大感謝！！であります。

2016年 鳥山明

AKIRA TORIYAMA  
30th MESSAGE

ありがとう  
——っ!!



絶えず変わりゆく時の中で  
変わることなく輝き続ける『ドラゴンボール』

その物語は原作からアニメ、そしてホビーへ。  
親から子へ…、海をも越えジャンルも、世代も、国境も、  
軽々と飛び越え、広がっていく。



30th Anniversary



『ドラゴンボール』の誕生から30年。



その誕生を祝うとともに、  
これほどまでに愛されてきた  
「ドラゴンボールの神秘」を  
探し求める旅に出よう。

本書では、秘蔵資料や人々の言葉をつむぎ、  
原作からアニメへ、そしてホビーへと広がっていった  
「ドラゴンボール」の魅力に迫る。



# DRAGON BALL

# 30th OVERVIEW

「ドラゴンボール」が連載を開始してから30年。マンガの枠を超え、アニメやゲームなど、さまざまな分野の歴史をめぐりかえてきた。



1984

『DRAGON BALL』連載開始

●JC「DRAGON BALL」1巻発売。  
●天下1武道会編でWJ読者アンケート1位を獲得。その後、連載終了まで不動の1位に



1986

アニメ『ドラゴンボール』放送開始

●FC版ゲーム「ドラゴンボール 神龍の謎」120万本の出荷を記録。  
●初の劇場版アニメ「ドラゴンボール 神龍の伝説」公開。  
●アニメ「ドラゴンボール」47話で最高視聴率29.5%を記録。

1988 ●カードダスドラゴンボールシリーズ発売。10年で累計20億枚の販売を記録。

1989

アニメ『ドラゴンボールZ』放送開始

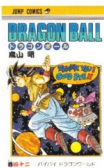
●劇場版アニメ「ドラゴンボールZ 激突!! 100億バワイの戦士たち」で当時最高の配給収入16億を記録。



1993 ●SFC版ゲーム「ドラゴンボールZ 超武闘伝」141万本の出荷を記録。

1994 ●アニメ「ドラゴンボールZ」218話で最高視聴率27.5%を記録。

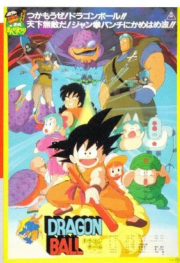
1995 ●WJ25号に最終回「ハイバイドラゴンワールド」掲載。●JC「DRAGON BALL」最終巻となる42巻発売。シリーズ累計発行部数は全世界で23億冊を記録。



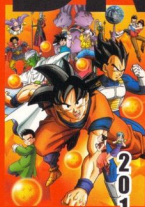
1996

アニメ『ドラゴンボールGT』放送開始

1997 ●「ドラゴンボールGT」2話で最高視聴率19.7%を記録。



# DRAGON BALL



2015

**ドラゴンボール30周年突破!!**

●スマアブリ「ドラゴンボールZ」ドカンバトル 配信開始 48日には1000万DLを記録  
 ●劇場版アニメ「ドラゴンボールZ 復活の「F」」公開 興行収入37億円突破を記録  
**アニメ『ドラゴンボール超』放送開始**



2013

**劇場版アニメ**

**『ドラゴンボールZ 神と神』公開**  
 劇場版シリーズの記録をめりかえ、30億円近くの興行収入を記録



2009

**アニメ『ドラゴンボール改』放送開始**

●ワールドコレクタブルフィギュア発売開始  
 ●データカードダス「ドラゴンボールヒーローズ」稼働開始  
 稼働5年目には累計出荷枚数4億枚を突破

2006 ●「DRAGON BALL 劇場版」DVD・BOX 「DRAGON BOX THE MOVIES」発売

2005 ●「DRAGON BALL GT DVD・BOX」「DRAGON BOX GT 編」発売

2004 ●「DRAGON BALL DVD・BOX」「DRAGON BOX」発売



2002

**『DRAGON BALL』完全版発売**

累計2000万部の販売を超える大ヒットを記録

2003 ●PS2版「ドラゴンボールZ」が大ブレイク 全世界で300万本を超える出荷を記録  
**アニメシリーズのDVD・BOX が次々と発売**

●「DRAGON BALL Z DVD・BOX」「DRAGON BOX Z 編」Vol.1 & Vol.2発売 3万セット以上の販売数を記録





2 AKIRA TORIYAMA 30th MESSAGE

4 INTRODUCTION

6 DRAGON BALL 30th OVERVIEW

## 9 ORIGIN

### 原点『ドラゴンボール』

12 DRAGON BALL SUPER HIT STORY !

14 DAWN OF DRAGON BALL

[DRAGON BALL] 前夜

20 The PERIOD of DRAGON BALL

[DRAGON BALL] 連載の時代

EPISODE 1984-1988

EPISODE 1989-1992

EPISODE 1993-1995

ドラゴンボール終了後… あのころの鳥山明

72 After the Period of DRAGON BALL

[DRAGON BALL] 連載終了後

EPISODE 1996~2008

EPISODE 2009~2015

84 EXHIBITION AKIRA TORIYAMA

鳥山明の世界

鳥山明 The World of DRAGON BALL

88 鳥山明INTERVIEW

DRAGON BALLと鳥山明

94 鳥山明描き下ろし

『ドラゴンボール30周年スペシャルマンガ』

### DRAGON BALL EDITORS INTERVIEW

38 no.1 初代担当編集 鳥嶋和彦

54 no.2 2代担当編集 近藤裕

70 no.3 3代担当編集 武田冬門

## 103 ANIMATION

### 原点から「動画」へ

106 『ドラゴンボール』 1986-1989

112 『ドラゴンボールZ』 1989-1996

118 『ドラゴンボールGT』 1996-1997

122 『ドラゴンボール改』

第1期 2009-2011

第2期 2014-2015

### 『DRAGON BALL』 ANIMATION INTERVIEW

124 森下孝一

140 山室直儀

141 中鶴勝祥

148 木戸睦

128 『DRAGON BALL』 ANIMATION SPECIAL INTERVIEW

声優(孫悟空・孫悟飯・孫悟天役)野沢雅子

132 DRAGON BALL MOVIES 1986-1996

142 DRAGON BALL MOVIES 2013-future…

148 『ドラゴンボール超』 2015-future

## 157 GAMES&TOYS

### 動画から「遊戯」へ

160 DRAGON BALL GAME MASTER PIECE

CARD GAME カードゲームの超進化!

#### CARDGAME SELECTION

166 [01] ドラゴンボール カードダスシリーズ

プロデューサー 折原能幸

168 [02] データカードダス ドラゴンボール

プロデューサー 金木勲

170 [03] ドラゴンボールヒーローズ

プロデューサー 樋口亘

172 『DRAGON BALL』 GAME MASTER PIECE

VIDEOGAME [DB] ビデオゲームの超進化!

#### VIDEOGAME SELECTION

182 [01] ドラゴンボール カードバトルRPGシリーズ

シリーズプロデューサー 田中庸介

184 [02] 『ドラゴンボールZ 超武闘伝』シリーズ

シリーズプロデューサー 鈴木敏弘

186 [03] 『ドラゴンボールZ』シリーズ

シリーズプロデューサー 内山大輔

188 [04] 『ドラゴンボールZ Sparking!』シリーズ

シリーズプロデューサー 三戸亮

190 [05] 『ドラゴンボール ゼノバース』

プロデューサー 平野真之

192 DRAGON BALL FIGURE OUTLINE!

~DB立体物ピックアップストーリー~

196 CREATOR INTERVIEW ~フィギュア型師インタビュー

198 DRAGON BALL玩具大図鑑

## 209 DRAGON BALL スーパーデータ

DRAGON BALL COMICS&BOOK DATA

DRAGON BALL ANIMATION DATA

DRAGON BALL VIDEO GAME DATA

DRAGON BALL CARD GAME DATA

DB玩具21世紀リスト

222 DRAGON BALL 30YEARS HISTORY

## 228 DRAGON BALL 最終回

### 超貴重ネームギャラリー

## DRAGON BALL 30th 特別寄稿

95 DRAGON BALL祝い囉 特別作家寄稿 真之一

秋本治・浅田弘幸・藤生周一・荒木飛呂彦・池沢春人・

井上進彦 / つすた京介 / オオishiナホ / 尾田栄一郎 /

小畑健 / KAITO / 川田 / 桂正和 / 岸本斉史 / 久保幸人

152 DRAGON BALL祝い囉 特別作家寄稿 真之二

古味直志 / 佐伯俊 / 鳥袋光年 / 空知英秋 / 高橋和希 /

田島裕基 / 附田祐斗 / 富樫義博 / とよらろ / 仲間よう

202 DRAGON BALL祝い囉 特別作家寄稿 真之三

沼駿 / 原哲夫 / 古部春一 / 北条司 / 堀越耕平 /

松井優征 / 村田雄介 / 森田まさのり / 矢吹健太朗 /

ゆてたまこ(嶋田隆司・中井範明) / 横田卓馬 / 和月伸宏

# ORIGIN

## —原点『ドラゴンボール』

日本で生まれたたったひとつの漫画が、世界を動かした。  
伝説的作品『ドラゴンボール』。その誕生と成長の神話に迫る。



# ORIGIN

## 原点「ドラゴンボール」

毎週、皆が心躍らせた、当時のWJ誌面や表紙を鳥山先生のコメントと共に掲載。共に歩んだ担当編集の話と合わせ、その歴史を「原点」から読み解く。





# SUPER HIT STORY!

少年時代から青年期、そして祖父になるまで…全59話にわたる、孫悟空のめくるめく大冒険を総ざらい。

## ピッコロ大魔王

1987年W J 35号～1988年W J 44号

其之百三十五  
～其之百九十四

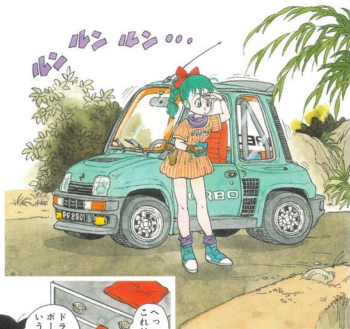
封印から復活したピッコロ大魔王。死闘の末に悟空は大魔王を打ち破る。数年後、神様の下で修業を積んだ悟空は、第23回天下一武道会に登場。そこで大魔王の息子・マジュニアと、決勝戦で激突する。

## 孫悟空少年

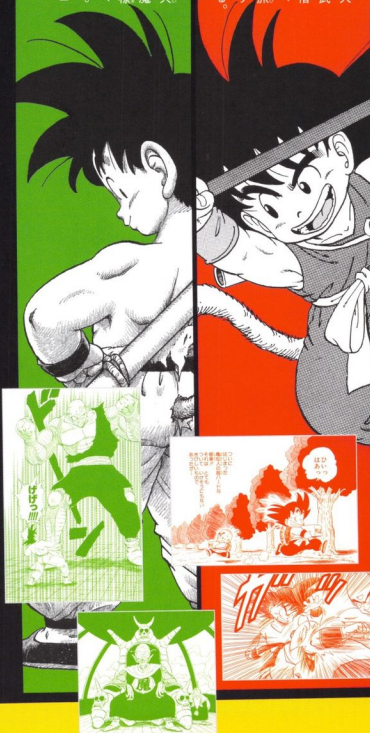
1984年W J 31号～1987年W J 34号

其之一  
～其之百三十四

武術の達人・亀仙人に弟子入りした悟空。第21回天下一武道会に登場するも、悟空は情しくも優勝を逃す。その後、再びドラゴンボール探しの旅に出た悟空は、途中レッドリボン軍との激闘を繰り広げる。



▲7つ集めると願いが叶うというドラゴンボールを求め、孫悟空とブルマが旅に出発。



# DRAGON BALL

ドラゴンボールスーパーヒストリー

## 魔人ブウ編

1993年W J 23号～1995年W J 25号

其之四百二十一  
～其之五百十九

第25回天下第一武道会の開催日、セルゲームで死んだ悟空が1日だけ蘇る。同日、太古の神々により封印されていた魔人ブウが復活し、地球を破壊。悟空たちは、界王神界でブウと最終決戦を迎える。

## 人造人間・セル編

1991年W J 29号～1993年W J 21・22合併号

其之三百三十  
～其之四百二十

ドクター・ゲロが生み出した人造人間が悟空を狙って動き出す。未来から来たトランクスが危機を救うも、新種の敵セルが出現。人造人間を吸収し完全体となったセルは、セルゲームの開催を告げる…。

## フリーザ編

1989年W J 44号～1991年W J 28号

其之二百四十四  
～其之三百二十九

殺された仲間を蘇らせるためのナメック星のドラゴンボールをめざして出発した悟空たち。だがナメック星には宇宙の帝王フリーザがいた。遅れて来た悟空は、フリーザとの死闘の中で超サイヤ人に覚醒する。

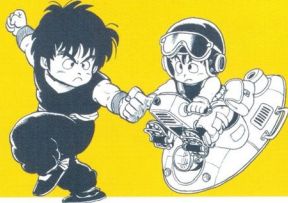
## サイヤ人編

1988年W J 45号～1989年W J 43号

其之百九十五  
～其之二百四十三

悟空の兄ラディッツが地球に襲来し、悟空は死亡。1年後に地球へ来るというサイヤ人との闘いに備え、悟空の息子、悟飯たちは修業を開始する。次々と仲間たちが殺される中、悟空が蘇りサイヤ人を退ける。





# DAWN of DRAGON BALL

## 『DRAGON BALL』前夜

ここからは、時代を追って『DB』にまつわるできごとを見ていこう。まずは『DB』連載前の時代からだ。

### EPISODE

▶~1984



『Dr. スランプ』を終わらせたい!!

鳥山先生初の連載作品である「Dr. スランプ」は80年に開始し、アニメ化を経て日本中に「アラレちゃんブーム」を巻き起こしていた。しかし連載150回を数えた83年頃から、鳥山先生の中では別の漫画を描きたいという気持ちが出てきていたという。「Dr. スランプ」は1話完結のギャグものであり、新しい話とオチを毎回考えることに苦労していたので、次作はストーリーものにしたと考えていたようだ。

「酔拳」を100回以上見たというエピソードが残っているほどジャッキー・チェンやブルース・リーのカンフー映画に夢中になっていた鳥山先生は、当時の担当編集である鳥嶋の勧めで83年に「DB」の原点となる読切「騎竜少年」を発表。それが好評だったことから、カンフーものでの新連載の構想を徐々に練りはじめることになる。鳥嶋に以前から「Dr. スランプ」終了

を相談していたため「3か月後に新連載を始めるなら」という条件が出た。そこで新作を「西遊記」を元にしたカンフーものにすることを決定し、84年5月には中国へと取材を兼ねたプライベート旅行を敢行。翌月には新作の構想を鳥嶋に提出した。そして84年8月に惜しまれつつ「Dr. スランプ」が終了する。「ぼくとしては、次のが描きたくて終わるんだから、すっげえベストの状態だと思えますよ」とは、その頃の鳥山先生のコメントだ。

当時はラブロメ全盛の時代だったが、鳥山先生には「次はいつたいどうなるんだらう?」と子どもの頃に胸をおどらせた少年マンガのような冒険ものが描きたいという思いがあった。「ぼくは基本的にシリアスはかけないから、コメディーっぽい冒険ものをやろう」と思っています。男は冒険もの!!(笑)」という言葉通り、「西遊記」をモチーフとした新連載の開始に向けて試行錯誤が始まった。

8月の第一稿は「西遊記」のイメージそのままで、10月の第二稿ではキャラクターのビジュアルが固まった。アラレちゃんがハデだったので、悟空はわざと脇役のような目立たない感じにしたかったという。そこでヘアースタイルとシッポと性格だけで特徴を出そうとした。そして7つのドラゴンボールを集めるという大筋が決定。鳥嶋との約束通り「Dr. スランプ」終了から3か月後の84年11月、ついに「DB」がスタートするのである。

★あしとん★

5年ちかく連載(5巻)のDr. スランプが、ついに少年ジャンプ第39号をもっておしまいといることに存じます!

鳥山先生は、Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

★あしとん★

Dr. スランプが、ついに少年ジャンプ第39号をもっておしまいといることに存じます!

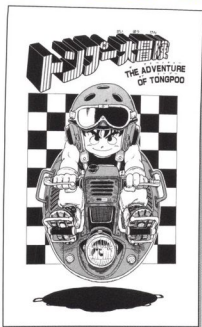
Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

Dr. スランプの連載が、ついにおしまいと存じます!

## 『騎竜少年』

▼姫さまと竜の国めざして旅をする、青に翼をもたない思慮な少年唐童の物語 /



当時は、連載作家が毎年数本の読切作品を描くことが当たり前の時代、鳥山先生も10作もの読切を『Dr.スランプ』連載時に発表している。中でも『騎竜少年』『トンブー大冒険』は『DB』につながるアーストが満載なのだ。

『Dr.スランプ』連載中もさまざまな短編を描く!!

## 『トンブー大冒険』

▼サイボーグ少年トンブーが未知の星を探索するSFアドベンチャー。

## これぞ『DB』のルーツ発掘!?

### オープニング

#### 『騎竜少年』より

▶老幼のもとで修業中の唐童 / 『DB』冒険では悟空も同様にカンフーの鍛錬を積んでいたぞ。



### 珠から龍

#### 『騎竜少年』より

▶ドラゴンボールのように珠から龍が出てくる。ただし『騎竜少年』はこんなに小さくてかわいい。



### ホイホイカプセル



#### 『トンブー大冒険』より

◀ホイホイカプセルが早くも登場!? 凍凍したお湯に10秒ひたすと中身が出てくるのだ。

### ウーロン? プーアル?



#### 『騎竜少年』より

◀唐童たちからにぎり飯を奪おうとした妖怪。3分間だけ変身できる。

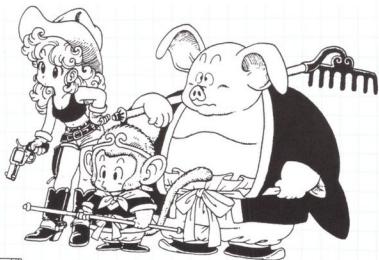
## 『Dr.スランプ』から『DRAGON BALL』までの鳥山明作品リスト

- 1980.1 『Dr.スランプ』
- WJ5.6合併号より連載開始
- 1981.3 POLA&ROID
- WJ17号掲載
- 1981.12 ESCAPE
- WJ増刊1/10発売号掲載
- 1982.2 M.A.D.M.A.I.C
- WJ12号掲載
- 1982.7 ハタッパマン力研究所
- WJ2月号より連載開始
- 1982.10 PINK(F)J12月号掲載
- 1982.12 CHOCOLIT(W)J10月号掲載
- 1983.4 CHOCOLIT2(F)J6月号掲載
- 1983.6 騎竜少年 其の巻(F)J9月号掲載
- 1983.10 騎竜少年 其の巻(F)J10月号掲載
- 1983.11 トンブー大冒険(W)J52号掲載
- 1984.11 DRAGON BALL
- (W)J51号より連載開始



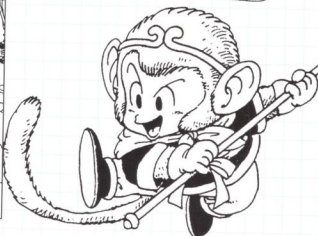
## メイキング・オブ・ドラゴンボール | 構想から完成まで「DB」が生まれる過程を一挙掲載。

▶悟空は「サル」そのもの。孫のお供には猪八戒、そして女の子は三蔵法師をアレンジした人物だろうか。悟空が筋斗雲ではなくロケットのようなものに乗り、中国らしき場所を飛んでいることが印象的。



### 第一稿

当初は、「新連載にするなら『西遊記』にしようと思っていた鳥山先生。キャラも話も『西遊記』に忠実だ。

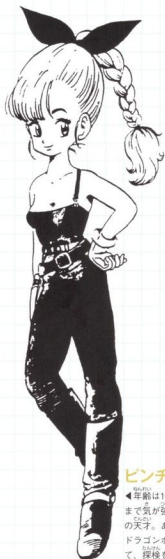


### 第二稿

一気に「DB」感が増した第二稿。だがこのときはまだ、タイトルは決まっていなかったのだ。



◀この時点で男の子は「孫悟空」、女の子は「ピンチ」と名前を決めていた鳥山先生。オリジナル作品にしようと考えはじめたのも、この頃だ。



**ピンチ**

▲年齢は16歳。わがままで気が強いが、メカの天才。ある事故からドラゴンボールを知って、探検を続ける。

**ウーロン**

▶食べ物に目がなく、荷物スベでなまけ者。いじわるな性格だが、愛身にも化けられる変身能力を持っている。



**ブーアル**

▼高級ヤム・チャの手下。いちおう悪党だが性格はかわいい。ウーロン同様化けることが可能。



**孫悟空**

▶ムチャクチャ強い14歳。単純で明るい性格でわんぱく。祖父の形見に、ドラゴンボールのひとつを持っている。



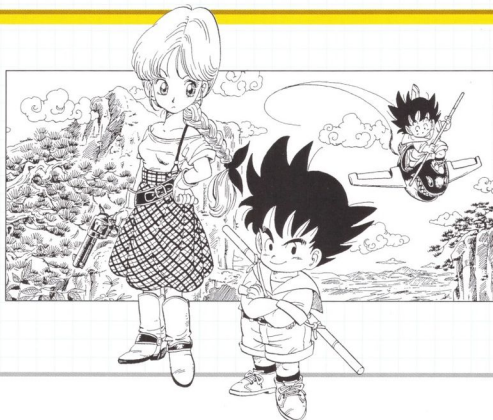
**ヤム・チャ**

▲ドラゴンボールの秘密を盗み出した。悟空たちをつけ狙う悪党。よくカッコをつけるが、二枚自半。



**キャラクターイメージ**

ラフスケッチをもとに徐々にイメージが固まってきたという。ドラゴンボールのアイディアはここで固まった。



**準備稿**

舞台設定には、先行錯誤していた時期、好きなものを描ける理由で、中国風だが時代も場所も悟空の舞台に決定。

◀ピンチの顔や服のデザインが一新され、名前もブルマに。さらに悟空がシティボーイのようなかっこうに。当初は「SF冒險活劇ドラゴメナーお色気」といったストーリーが打ちだされていたのだ。

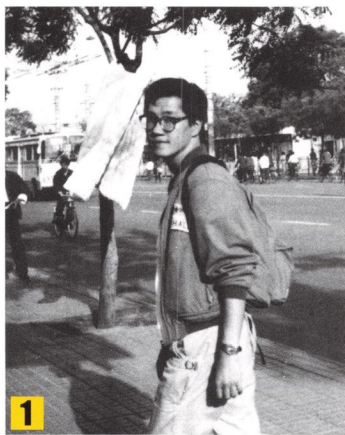
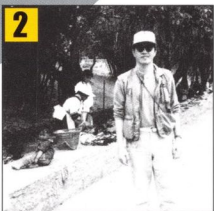
## 鳥山明、人生初の はちゃめちや中国紀行!

84年5月、取材も兼ねて10日間かけて北京、昆明(石林)、桂林、上海の4つの都市を旅した鳥山先生。写真とともに当時の思い出を振り返ってみよう。

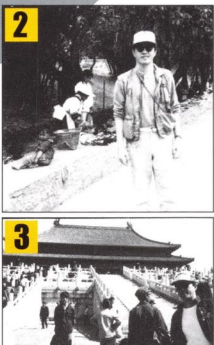
最初に降り立った北京では、道路の広さと自転車の多さに仰天! 道路は自転車優先で、バスや車は自転車を避けるが運転していることに度肝を抜かれた。忘れられないエピソードといえば恐怖のトイレ事情。当時の中国ではトイレに個別のトビラはなく、まったくの丸見え! 時々きく鳥山先生はじっとガマンして

公衆便所は使わなかったという。旅行を終えて「風景よく、人を見てるのが一番おもしろかった」と語った鳥山先生。絵ハガキと同じ雄大な風景以上に鳥山先生が興味を惹かれたもの、それは生き生きとしている人々の姿だった。大人たちはパワフルによく働き、子どもは子どろしく元気に駆けまわります。鳥山先生は帰国後、一種のカルチャーショックをおちいってしまったと笑う。「帰ってきたらなんかポロツとちやつて、働く気がしなかったスよ、ホント(笑)」

とは言いつつも、中国旅行の成果は「DB」初期にきっちり活かされている。悟りの住処やヤムチャの衣装など、中国の息吹がそここに感じられるだろう。



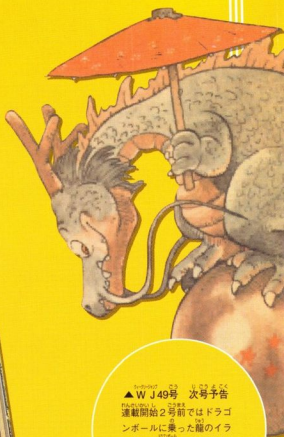
1 北京の広い道路。北京市は四国と同じくらいの広さ。2 石林。後ろにいる子供のお尻を撮った。3 北京の故宮博物院。桂林の自由市場で見かけたネズミの山。4 昆明の十三陵。謎のラクダ前で撮った。5 天安門広場で見かけた乳母車。6 万里の長城。7 鉱山道のため不時着した南寧空港。8 桂林で見かけた下校途中の幼稚園児。9 昆明の十三陵の中にあっただっかいゴミ箱。10 上海で入った、わりと高級そうなレストラン。11 万里の長城で見かけたオート三輪車。東風号。



# 『DRAGON BALL』

## 新連載告知記事

『Dr.スランプ』終了から『DB』連載開始までの間はわずか3か月。初予告の1984年49号の時点では内容が固まっておらず、50号でようやく悟空とブルマが登場。中華テイストのイラストからは、アメリカ西海岸風だった前作とは世界観を一変したことが伝わってくる。



### ▲ W J49号 次号予告

連載開始2号前ではドラゴンボールに乗った龍のイラストと『DB』のタイトルのみが掲載された。龍の表情がどここみカルだ。

ドラゴンボールは元玉

51より

DRAGON BALL

鳥山明

ギャブ

傑作トピラ絵人気コンテスト

鳥山先生のステキなイラストがもらえるぞ!!

悟空より年上でセクシーなブルマほどんぱトラブルメーカー!!

ドラゴンボールを手にした者の前にドラゴンあらわれ

スパークロマンチ

ワイルドボーイ新連載1号!!

あまけつき5週連続

No. 51 日火発売

### ◀ W J50号 次号予告

連載直前号で悟空とブルマが初登場し、アツのドラゴンボールを奪めるというストーリーも判明! この時点ではギャグマンガとして紹介されていた。

# The PERIOD of DRAGON BALL



## 『DRAGON BALL』連載の時代

いよいよ「DB」の連載開始。各時代の出来事と合わせ、WJ表紙を見ていこう。先生からのコメントも必見だ。

### EPISODE

▶1984~1988



ドラゴンボールを探す旅からバトルが熱い天下「武道会」へ!

大ヒットした「Dr.スランプ」に代わる作品として連載開始した「DB」。しかし、その船出は順風満帆ではなく、時には読者アンケートが15位になることもあった。先生は、前作の経験から「ベンギン村(グランプリ)」のようなバトル要素がある話の人気が出ると思っていたものの、「ぼくはあまりのじゃく性格だから、すぐにそっちにいくのがどうにもシャクに障る(笑)」と闘いの描写を増やすことに抵抗があったという。その頃、担当の鳥嶋の「キミの主人公は地味だね。だから人気ないんだ」という冗談まじりの言葉にカチンときて「わかりました。じゃあ人気出しますよ」と決意。そこで生まれたのが天下「武道会」だった。再登場させた亀仙

人(の)下での修業を経て、バトルトーナメント形式の天下「武道会」が始まるとぐんぐんと人気上昇していった。

天下「武道会」では誰が勝つか決めていなかったというのには有名な話だが、最初の大会では、優勝はやはり主人公の悟空だ。悟空と鳥山先生もイメージしていた。しかし誰が優勝するのかを予想する読者アンケートで悟空が1位を獲得。あまのじゃくな鳥山先生は、ここでも「みんなが思うとおりにはしたくない(笑)」と、悟空が優勝しないアイデアを必死で考えたのだ。その結果、読者をハラハラドキキさせる予想のつかない展開が生まれた。その後のR、R軍との対決では、トーナメント形式とは違う見せ方で次から次へと現れる強敵と闘う展開へ。そこには先生がブレイしていたFCゲーム「スバルタンX」の影響もあったそうだ。

そして満を持して登場したのがビツコ口大魔王。それまでのどこか愛嬌のある敵とは違い、真の悪役として悟空の前に立ちちはだかった。読者人気ももちろん、鳥山先生も「いちばん描いていておもしろかった」と言うほどのストーリーとなった。

当初はドラゴンボールを7つ集めたら終わろうと思っていたはずが、人気が増速。ここから「DB」は、さらなる飛躍を見せていくことになる。



DB  
コラム02

プライベートでの  
バリエーションと  
DBとの  
意外な関係!?

天下「武道会」開始からバリエーションは、じつは休載で読者のバリエーションが私生活と関係が深い行っていたから、当時の表紙も変わったもの、そのままだと想像された。

# そいつは『DB』は始まった

1 鳥島のワタ・ビーチ。  
2 ロフスターをバクつく先生たち。3 ナチルにあったガルーダ像。4 よくわからない神様の前でパナリ。

1

4

3

1984年W J51号



# SERIES of Weekly JUMP

高橋留美子  
ジャンプ掲載

1984～1989年までの「DB」が表紙を飾ったジャンプを、鳥山先生のコメントとともに一挙掲載！ 7つの珠を求めてブルマと旅立った悟空は、冒険の中でヤムチャや亀仙人、クリリンたちと出会い、R.R.軍や強敵ピッコロ大魔王を相手にいくつもの死闘を繰り広げた！



1984年W J51号 其之一より

**TORIYAMA's comments**

鳥山先生コメント

通常、表紙デザインはジャンプのデザイナーさんの指定なのですが、連載の初回で内容が把握しきれないと思い、この号はデザインさせてもらおうと思いました。どんな感じの漫画なのかイメージを描きやすいイラストにしたつもりです。背景の内まではイラストで描いていますが、それ以外はデザイナーさんです。



1984年W J51号 次号予告より

1985年 W J7号



1985年 W J3号 其之四より



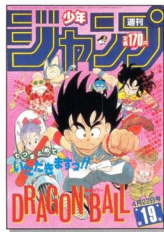
1985年 W J45号



1985年 W J42号



1985年 W J30号



1985年 W J19号

1986年W J7号

少年 週刊

定価 170円

新年 7号 1月29日号

うわさのBOY  
ロードランナー  
ハイスクール/奇面組  
CITY HUNTER  
きまぐれオレゴンロード  
ごらも節区亀有公園前派出所

ドラゴンボール

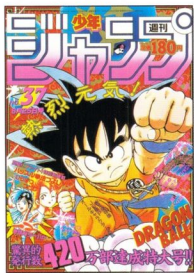
悟空大冒険!!

大説伝

龍球

グラビア特集  
ファミコンあだた木紹介

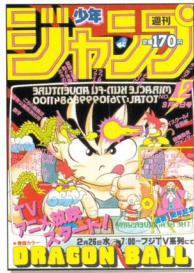




■1986年 W J 37号



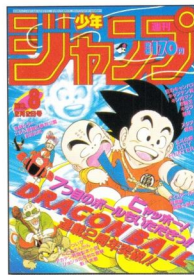
■1986年 W J 25号



■1986年 W J 12号



■1987年 W J 17号



■1987年 W J 8号



■1986年 W J 46号

## TORIYAMA's Comments

鳥山先生コメント

86年12号の絵はたぶん、ゲーム発売に合わせた指定の表紙デザインだったと思います。ゲーム自体は、忙しくて遊ぶ時間はなかったんじゃないかなあ。ボクは、この頃、よく居間のテーブルでゲームをしていました。コゲという黒猫も大好きで、いつもいっしょでしたかね。子供が生まれてからは、おむつもよく替えたり、テレビもつけていたり、騒がしい中でわりと平気な方なんです。



## 鳥山先生、表紙で七変化!?

かつて年始付近の号では、全漫画家がコスプレをするという伝統的表紙が存在した。着物に平袴に武士に、渾身の衣装を見よ!



**DB**  
コラム03



■1986年 W J 6号



■1985年 W J 6号

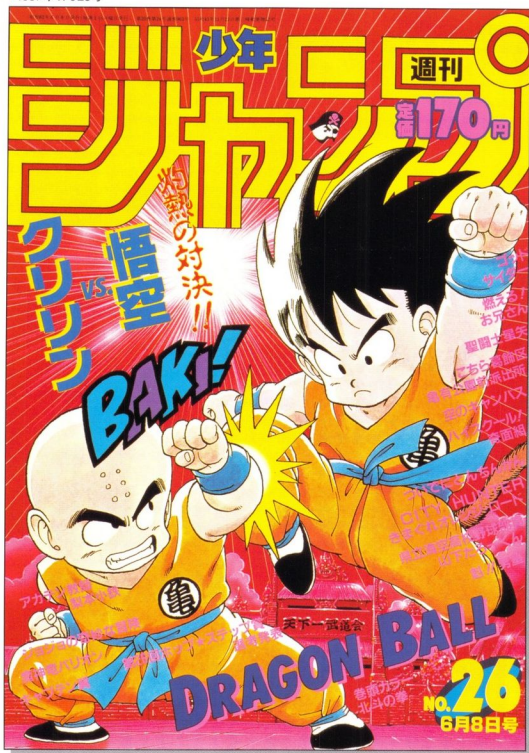


■1988年 W J 6号



■1987年 W J 6号

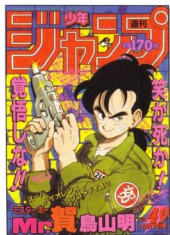
1987年 W J26号



**TORIYAMA's comments**

鳥山先生コメント

鳥山先生のコメントは、うれしいと言えばうれしいのですが、正直、少ない余暇がそのためになくなってしまう、テンションが落ちることもあります。等、その頃の表紙絵を見てみると、そんな絵もあって、ちょっと反省してしまいます(汗)

1986年 W J49号



■1987年W J49号



■1987年W J37号

DB  
コラム04

■1986年W J5号

いろいろなシーンの悟空がいっぱい！  
ジャンプ連載漫画の主人公たちが、表紙に一堂に集結！ 爆ネクタイ姿、海賊姿など、普段はなかなか見られない顔やシチュエーションを楽しめる。

■1987年W J32号

■1987年W J5号

■1986年W J31号

■1988年W J32号

■1988年W J13号

■1988年W J5号

TORIYAMA's comments  
高山先生コメント

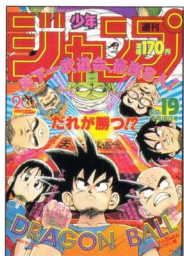
ピッコロのカラーはここで初めて出のですが、キャラデザンを考えていた頃から、イメージ的に緑色だと決めていたと思います。本格的に描くって強いキャラを描くのはピッコロが初めてだったので、描いてちょっと新鮮でした。

ただピッコロ敵のクライマックスが近づくに連れ、「次の敵はそのピッコロを上回らなければいけないだ」というプレッシャーも感じ始めていました。

1988年W J38号



1988年W J29号



1988年W J19号

**TORIYAMA'S comments**  
 鳥山先生コメント

まだ「戦闘漫画」としての絵のタッチが確立されていませんが、この頃から、悟空のギャグ漫画的な体型では、闘いにくいと感じ始めてきました。そこで、思い切って大人体型に変えようと思ったわけです。その後やっとな、少しずつ、絵のタッチが変化しはじめていきます。













■虚空や天津飯、ヤムチャは、天下第一武道会場で<sup>再会</sup>の再会シーンの服装スケッチ。クリリンはこの時点で<sup>鬍髯</sup>鬍髯がなかった模様。  
 ■ヤムチャが短髪で登場していた可能性もあった…!? <sup>髪</sup>髪さまごまなトーナメント案。ピッコロVSヤムチャなど、実現しなかった組み合わせもあって興味深い。

# DRAGON BALL SECRET FILE

ドラゴンボール秘蔵資料

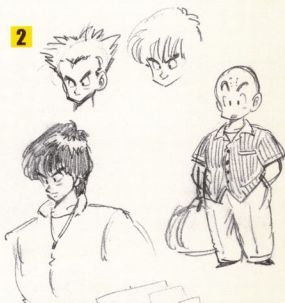
## 鳥山明ラフスケッチ

たくさんのキャラが生み出された鳥山明のスケッチブックを公開。

1



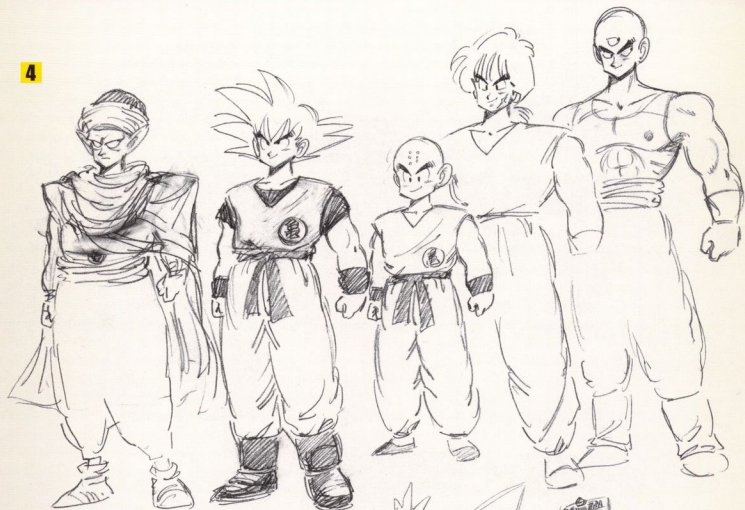
2



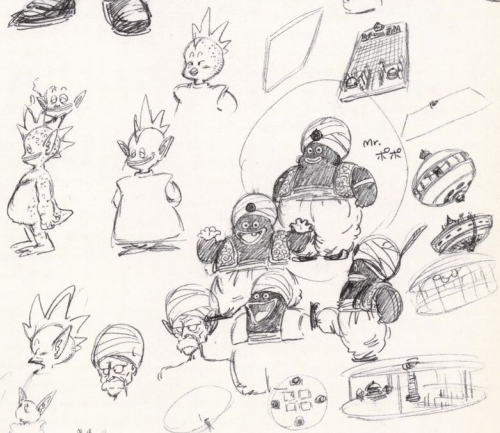
3



4



5



6



■ 雰囲気は変わらないまま凄く成長した悟空たち。悟空たちが大きくなる際、編年部内ではラフが回覧されたという。  
 ■ 最初、ミスター・ポポは不思議な生物だった…？ ポポの表情もコミカルだ。  
 ■ 恐竜のような姿だが、どこか威厳がある。これは神様のラフスケッチだろうか。

# DRAGON BALL SECRET FILE

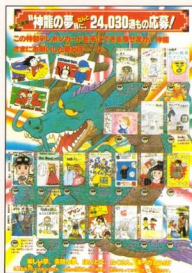
週刊少年ジャンプ  
なつかしの特集ページ

カラーポスターなどWJに掲載された「DB」特集ページを厳選。



◀「カッコいい悟空を、と言われ  
て嬉しく痛いた」と先生がコメント  
していた悟空ポスター。写真で  
もはればれるカッコよさだ。

■1986年W J12号



▶人気振りを象徴するよ  
うに「DB」の企画が数  
多く掲載された。中でも  
「神龍の夢」は、ファン  
がこぞって応募。掲載者  
には、貴重な特製テレホ  
ンカードがもらえたのだ。

■1987年W J21号



■1987年W J10号

1986年W J23号



鳥山先生の描き下ろしイラスト  
 とともにキャッチフレーズを発表。  
 この企画はWJ全作品で行われて  
 いた大人気お祭り企画だ。

キャッチフレーズコンテスト大発表

おめえ強いが!?

DRAGON BALL

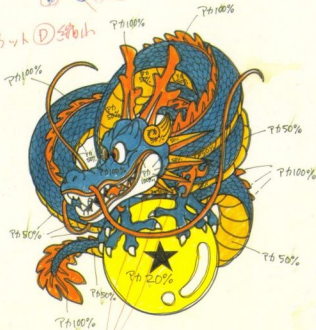


1987年W J26号

秘蔵資料  
 レポート  
 Report

JC「ドラゴンボール」巻紙

カット① 龍山



- PA 100%
- PA 50%
- PA 20%
- PA 100%

イラストは巻紙2 PA100% + PA100%  
 アクリン

ジャンプコミックス  
 1巻の表紙色指定

ジャンプコミックスのカバ  
 を外した表紙に描かれた神龍の赤  
 と青を使って印刷する二色の指  
 定を鳥山先生が行った。

Secret File

■ BIRD LAND PRESS19



■ BIRD LAND PRESS18



■ BIRD LAND PRESS16



DRAGON BALL SECRET FILE

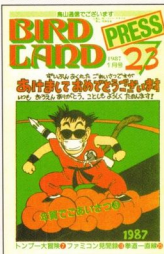
BIRD LAND PRESS  
カバーセレクション

鳥山明先生ファンクラブの伝説的  
会報誌。その表紙をセレクト。

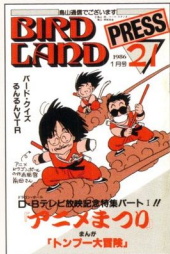
■ BIRD LAND PRESS25裏表紙



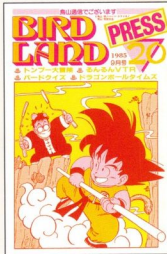
■ BIRD LAND PRESS23



■ BIRD LAND PRESS21



■ BIRD LAND PRESS20



■ BIRD LAND PRESS15

鳥山通信でございます

# BIRD LAND PRESS 15

1984 11月号

トリアがジャンプに帰ってきた!!

お色気

冒険活劇“ドラゴンボール”

# DRAGON BALL

ドラゴンボール  
第1話に登場  
ブルス所有の  
カプセルバイク

あっさりといっぺん  
しめたいな...  
気はいるんで、また  
だいたいな...と  
おもって ありませう。

1回めは原稿が、いっぺんすぎて  
わしの原稿とかの、カットが、せつせん  
ついでに、お前の、原稿が、おたくに、しめした  
は、あつりいて、わしの、せいひん、スイマセン、このとありませう...

ドラゴンボール  
第1話に登場したブルマのバイク。新連載開始にあたって、忙しすぎでB.L.P.発行が遅れたというこぼれ話も

1986年



1986年



# DRAGON BALL SECRET FILE

## 鳥山明保存会

### ハガキセレクション

ファンクラブ会員に届いた、超貴重な年賀状や暑中見舞いなど。

1984年



1984年



Secret File



1985年



1983年



1985年



1985年



1985年



1984年

4号ページのBIRD LAND PRESSも発行していたファンクラブからは、年の瀬や夏のこあいさつとして、先生描き手ろしのハガキが届いた。そのほか、読み切りや新作のある際には、おしらせがあることも。



# DRAGON BALL EDITORS INTERVIEW

## 鳥嶋和彦

初代担当編集



とんちまがずひこ

**孫悟空という主人公をいかに立てるか**

「DB」主人公の魅力は、誰にでもわかりやすいところ。主人公の悟空は、小学校高学年から中学生くらいの子が好きなもの、なりたいのを突きつめて生まれたキャラクターです。主人公がどういう御座服を持っていれば読者に響くか、どういふ絵にすれば伝わりやすいか。常に対象年齢の読者に向かい話けるという仮想的な作り方をしているからこそ、誰もが理解しやすく、魅力が衰えないでしょう。

そうは言っても、初期は人気が取れなかった。読者にとって魅力的なキャラクターになっていないと巻き返すのはかたため、孫悟空ってこんなキャラクターと鳥嶋先生とデイスカッションして行き着いた結論が「強くない方がいい」という結論が導かれた。それこそターゲットの読者に「影響くメッセージだったんです。そこで、いまのサブキャラを一回全部捨て、亀仙人と、悟空とは対象的なクリリンというライバルを登場させ、修業編を作り、成果を認められるように「天下無武道伝」を設定したんです。そうしたら、人気が上がった。というのも、読者が主人公に思い入れを持ってストーリーに入りこめるようにしたからだと思います。読者が主人公に共感できる部分をきちんと

30年経った今もなお、これほど「DB」が年代や国境を超えて愛されるのはなぜか？  
初代担当がその魅力の「核」を解き明かす。



**人を元気にするものが  
漫画だと思っただけです**

と用意しておかないと読者はストーリーを消化できません。面白くないと感じてしまう。でも一度主人公を「自分だ」と思ったと、物語が途端に切実になります。それが「キャラを立てる」ということ。「DB」はいつもそこに選んでいました。「シンプルに作ることは主人公をいかに立てるか」ということと同等です。主人公以外のキャラは全部主人公を立てるためにある。どんなにキャラがいても主人公1人を立てるため、ストーリーを常に整理してリセットしていく。だから天下無武道伝もレッドリボン軍編も、4も5も選んでリセットして、途中から読者が入れやすいように作っているんです。基本的な部分を非常にシンプルに作ってあるがゆえ、今も年代や国境を超えて「DB」は伝わっているわけです。

子どもたちは100ページの漫画をだいたい30分で読むんですよ。そういうときは、途中で手が止まってしまう。戻つてもダメなんです。途中で手が止まらないために、コマ割りでどれだけわかりやすく動きを追わ

せるかが大切なんです。同時にどれだけ短いセリフのやりとりでキャラを表したり、ストーリーを語れるか？ 感情や心理描写がうつつと読者の心は、ネーミングの時点でダメ、僕がすると実力不足です。アクションシーンでバスターアップばかりの漫画も同様です。アクションを描きながらロンソとミドルとアップのアンクルを使いつけなきゃいけない。ロンソで状況を読み、ミドルで動きを表現し、アップで表情を表現。この3つが揃えば、アクターも漫画として意味がない。たまたま、算のある映画だとカメラ台数が多ければ、さきまな角度から動きを撮れる。ところが予算が少ないと単調なアングルでしか撮れない。漫画を読む時にもそこを見ればいいです。読んでいておのずと気持ちいいとか、ページを早くめくりたいとか、その漫画家に魅力があるんですよ。鳥嶋先生は、それがさっさとできる人なんです。

もう一つ気をつけていたことは、「週刊少年誌」とはライバルであるということ。必ず毎週、読者の



PROFILE  
[Dr.スランプ]の時代から鳥嶋先生の担当を務めた『ドラゴンボール』のヒット以降でも担当。VJ編集長、WJ編集長を歴任。現在は白泉社代表取締役。

**ドラゴンボールは先生がオリジン**

鳥嶋先生の絵のすざさを感じるには難しいけど、今で言う3Dプリンタみたいな発想が最初から鳥嶋先生の頭の中にあっただけじゃないかな。当時人気だったアクション漫画はビジュアル的に1





校絵の見せ方で、パンチの次のフツでその  
結核を描く。紙芝居の「DIB」はそ  
れを真似ても仕方がないから、「動き」で見せる  
ことにしました。たとえば天下無双武斗会という體  
いの地を作り、激進派を利用して遠くいた距離が  
が近くなる時、対象物の大きさと動いた距離が  
わかるようにしたんです。さらにいうと、武斗台  
の上空なら無敵のスピードがあるから、近方ある  
シーンを描けました。た、空中戦はいろんなア  
ングルでアクションを描かないといけないんですけど  
それは普通はとても大変なこと。でもDIBの視点  
があったから、空中戦を描くことができたんで  
ね。同時に、腕の描くマシンもとても体系的で  
が、資料を用意して描くわけではない。広告デザ  
イナー時代に、いろんな角度から商品が描かない  
といけないから描けるようになった。みんな  
話がありましたね。

それから描かないものは描かないですむよ  
うな画面構成をしたこと。なぜ「DIB」は  
ガッチャンが生まれたかというところ、世界に飛ぶす  
とフランスが取れる上に、ガッチャンが飛んでい  
れば背景を描かなくていいから、つまり鳥山冠  
生はいいかにポイントでいなく、「いやに描かない  
か」なんです。ポイントを決めて進捗して描い  
ていく。鳥山先生はきちんと頭を使って描いて  
いるのがすごいんです。努力を感じてほしいし、  
なくともいいんです。努力を感じてほしいし、  
だでどんなに苦労して漫画を描いているか  
で、読者は関係ない。読者は描いてる人か  
なくていいんです。自分を描くことになる  
と思うんです。描きたいの「DIB」描けるもの  
の描き方があります。読者は漫画家が描きたい  
というものは何かのコピーなんです。みんなの  
を描きたい、といった願望は誰も持っていません  
す。ところが実際に「描けるもの」は、自分の中  
にあるものから。この話を鳥山先生が知  
づいて引き出せるのか。鳥山先生の場合、  
自分をうまく引き出して、千鳥野さんと借勢

として描いてました。これが数するに、その人  
の中に「原点」がある。原点がよりリアルな  
「オリジナル」というのはさうして、  
す。自分の中にあるものを描く漫画家作品だ  
けが、年月を越えて残っていく、それが「描ける  
もの」と「描きたいもの」の違いなんです。

原稿自体も結構のあから、描き手がど  
んと描くようになって、最終の描き方とも含めて  
変わってしまってますね。ほのぼのとした描き  
ずと評判と聞いているわけにはいかな。だから  
アニメも変わらなななな。思っているよりも  
りして、変わったのは脚と演出で、いろいろあり  
てこと。DIBからは、演出で大きく大  
して、森下孝志さんと、脚本家の小山高生さんに  
参加していたので、描かたはですね。

アニメは「Z」編から  
大きく変わった  
原稿自体も結構のあから、描き手がど  
んと描くようになって、最終の描き方とも含めて  
変わってしまってますね。ほのぼのとした描き  
ずと評判と聞いているわけにはいかな。だから  
アニメも変わらななな。思っているよりも  
りして、変わったのは脚と演出で、いろいろあり  
てこと。DIBからは、演出で大きく大  
して、森下孝志さんと、脚本家の小山高生さんに  
参加していたので、描かたはですね。

「DB」を通して  
伝えたかったこと  
やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

アニメは「Z」編から  
大きく変わった  
原稿自体も結構のあから、描き手がど  
んと描くようになって、最終の描き方とも含めて  
変わってしまってますね。ほのぼのとした描き  
ずと評判と聞いているわけにはいかな。だから  
アニメも変わらななな。思っているよりも  
りして、変わったのは脚と演出で、いろいろあり  
てこと。DIBからは、演出で大きく大  
して、森下孝志さんと、脚本家の小山高生さんに  
参加していたので、描かたはですね。

「DB」を通して  
伝えたかったこと  
やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、

やっぱり、つらい時に「DB」を見て元気にな  
ってほしいですね。僕が担当している時に、毎  
校担当の児童が「DB」を読むと元気になって校  
門をくぐるって話聞いてた。そういうことの  
ために僕らは作っているんだよね。そういうこと  
にするものは僕等だと思ってる。楽しくなりたい  
というのが、僕に行きたい、ポテタイプに生  
っててからだから。借勢って、借すタイプに生  
なくなから読んでほしくない。こんなエイブス  
イックな男はいないですね(笑)。だけどその  
す(インシブル)。それが借勢というキャラクター  
のスタイルになるんです。それをいいか、白  
に描けるか、これは重要なことです。黒や赤が  
周りにキヤマで、これを黒や赤に換えて、白が  
引き立つ。この無色透明な白を設計できたら、  
が、鳥山先生が「天下一」ってこと  
が、でもまさか30周年人気が経ちましたと思  
たですな(笑)。だって、フリーザ編でこれに  
終わるはずなんです。ただね、それをし  
て、真つ白にたつたんで鳥山先生は描いた。見て  
くれれば、読者がいての作家であり漫画家だ  
漫画って大したもじやないとは思ってますが  
大、読んできた。何かを知られる。元気  
にされる。これにこれだけ気配をあげてい  
るか。でも、でも、でも、でも、でも、  
て、いかに、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、  
出で、でも、でも、でも、でも、でも、



EPISODE

▶1989~1992



大きく変わった悟空  
激化するバトル!

「悟空を大きくします」  
鳥山先生にそう言われた時、編集部に激震が走った。天下「武道会、ピッコロ大魔王編と続き、「DB」人気が急上昇していた矢先だった。闘いがどんどん激化し、悟空が低い等身のままで、バトルに迫力が出ない。そこで鳥山先生は「キャラを印象づける」というマンガのセオリーに反する大胆な提案を行ったのだ。そこで慌てたのは当時の担当編集・鳥嶋だ。「連載の危機を一番感じたよ(笑)」  
そうは言いつつも鳥嶋は上司を説得し、発売日には朝8時に編集部で待機読者からの抗議の電話を待っていたそうだ。だが、それは杞憂に終わった。「かわいい悟空」から「カッコいい悟空」へ

悟空の成長は、自然と読者に受け入れられたのだ。事実、「DB」の爆発的人気はとどまるどころを知らなかった。フリーザ編で行ったWJ1000票アンケートでは、なんと815票という伝説的人気を獲得。「DB」は紛れもなく、不動の一位へと登りつめたのだ。

やがて闘いがエスカレートするにつれて、バトルのスピード感と迫力を出すため、鳥山先生のイラストのタッチや色使いはよりシャープになっていく。こういった変化は、ほぼ原作と同時に並行で進んでいたテレビアニメの影響も少なからずあったようだ。鋭い線のほろが闘いに向いていること。色と色の境をカッチリと塗りわければ少年誌らしくシャープな色わけができるし、「アニメーターの芦田豊雄さんとアニメ、両方の影響かな」と、鳥山先生は当時を振り返って語っている。

いつしか絵を描くより、ストーリーを考えるほうが楽しくなっていたと語る鳥山先生。帝王フリーザを倒して宇宙一になってしまったので、次は時を超えるしかない。そうして生まれたのが、人造人間編だった。「でも未来いどうなるかなんて、僕にもわかんない。こんなの書いてみましたけど来週どうしましょうって。いつも担当に相談してました(笑)」

毎週がクワイマックス!!!



▶悟空VSフリーザの最終決戦。1991年のWJは発行部数600万部を突破し、空前の盛り上がりを見せた。手に汗握る展開に、誰しもこぞってWJを手にした。

※この作品はフィクションです。実在の人物

■1989年 W J1-2号



# SERIES of Weekly JUMP

月刊少年  
ジャンプ編集

ピッコロとの戦いから数年後、地球に戦闘狂サイヤ人が襲来。悟空は自身もサイヤ人であることを知る。闘いの場は宇宙へ…帝王フリーザとの死闘で伝説の超サイヤ人として自覚めた悟空。宇宙に平和が訪れたが、数年後、地球は人造人間やセルの脅威にさらされて…

■1989年 W J18号



■1992年 W J3-4号

## ジャンプキャラが フィギュアに!

◀当時、少年漫画誌上最高の  
部数を記録したWJの記念号。  
連載中の全キャラがフィギュ  
アとなり、悟空を中心に集結。



このころ担当が鳥嶋さんから近藤さんになりました。  
近藤さんは、とても真面目そうな印象でしたが、なかなかの趣味人で、気が合いましたね。ただ、電話で趣味のことを話始めると長くなってしまったので、その様、仕事が大変だったこともよくありました。



■1989年W J37号



■1989年W J28号



■1989年W J21号



■1990年W J21-22号



■1990年W J3-4号



■1989年W J47号

TORIYAMA's  
comments



鳥山先生コメント

F-1は、近藤さんとドイツに取材に行った時はとても興奮したものです(笑)。ちなみにこの頃、やっと「戦闘漫画」というものの絵のタッチを選ばせながら見つけ出したと思います。自分比で絵が少し丁寧になった別に、描くスピードがアップしたんです。それまであまり戦闘漫画には興味がなく、なんとなく描いていたようなところがあったのですが、ピッコロ編が終わったあたりから、戦闘漫画に目覚めた、というか「楽しいかも」と思えるようになったんです。



■1990年W J 18号



■1990年W J 18号其之二百六十九より

**コスチュームがパワーアップ!**  
 連載開始から、ジャンプ漫画家陣によるコスプレ展覧会、ゲームのキャラ風に宇宙服、レーザー風など、多彩な姿で表紙を飾った。

**DB**  
 コラム05

■1990年W J 6号

■1989年W J 5・6合併号

■1992年W J 5号

■1991年W J 5号



■1990年W J37号



■1991年W J21-22号

## TORIYAMA's Comments

鳥山先生コメント



90年37号のようなタッチこそが、戦闘漫画ならではのイラストかもしれませんね。デザイン的な絵が好みの自分としては、本来なら絶対に描かない絵です。でも、少年漫画としては、こういうのもアリなんだなあ、と、自分の幅が広がりました。でも、こういう嬉しい絵を描いていると、自分も同じ表情で描いているようで、描き終えると顔がメチャメチャ疲れていました(笑)。

## いよいよ信長の姿も！

サイヤ人編からは、信長も集合表紙に登場する。レーサー編の信空など巻頭とは違った衣装やシチュエーションも。



# DB

コラム06

■1989年W J31号    ■1989年W J13号    ■1989年W J3・4号



■1990年W J50号    ■1990年W J31号    ■1990年W J5号



■1991年W J33号    ■1991年W J31号    ■1991年W J3・4号





■1992年 W J8号



■1991年 W J36-37号



■1992年 W J36-37号



■1992年 W J21-22号











# DRAGON BALL SECRET FILE

ドラゴンボール秘蔵資料

## 鳥山明ラフスケッチ

サイヤ人編～セル編あたりの貴重なラフスケッチに注目してみよう。

1



2



3



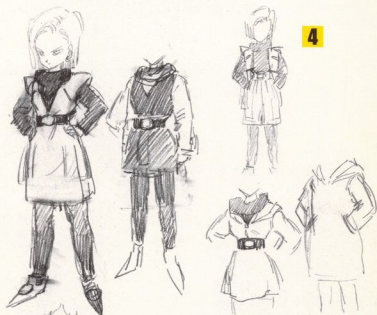
■鳥山明 界王様には中華料理人のようなデザインも。カシのラフガキもお茶目。■鳥山明 最初、界王星に住んでいるのはパブルスくんではなかった？ 宇宙人のような生き物の姿も。■鳥山明 界王星も井のような建物を考えていたようだ。

■16号が購入した洋服のスケッチ。■ミスター・サ  
 タンのイメージラフ。最終決定のサタンよりも精悍  
 で凛々しい雰囲気。■第二～第三形態へと変化した  
 セルのデザイン。複数描かれたラフからは創意工夫  
 のあとが伺える。中には人に近いデザインも。

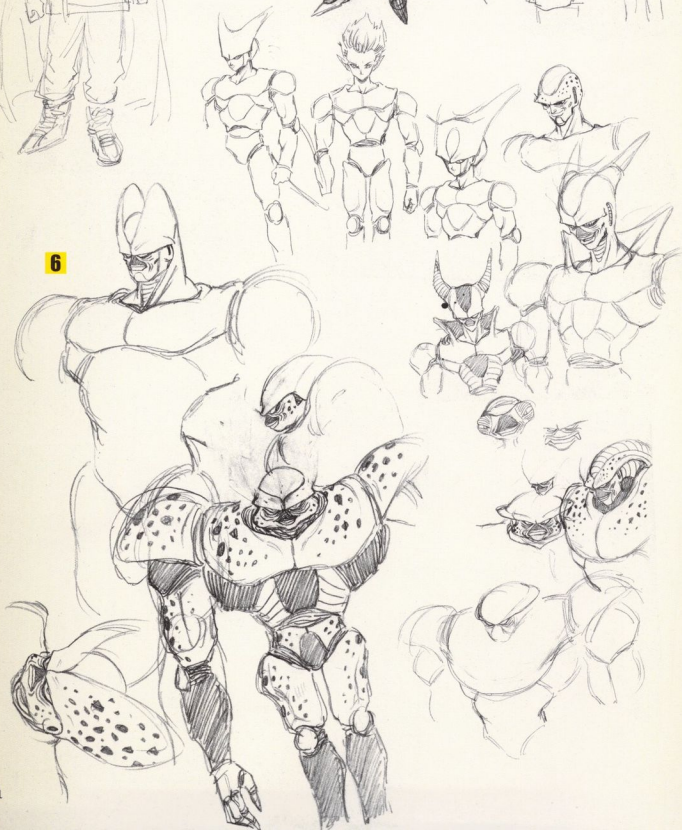
5



4



6



## 週刊少年ジャンプ なつかしの特集ページ

WJCM用のキャラ制作やF-1とのコラボなど、多彩な記事に協力。

■1989年W J31号

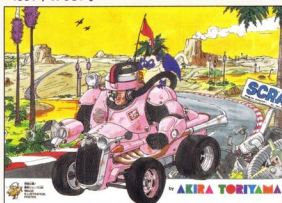
▼スカウターの登場で悟空たちのパワーが明確に数値化！ この特集で初めて主要メンバーの戦闘力を比べられるようになった。

この特集は、悟空たちの戦闘力を数値化し、比較できるようにした。主要メンバーの戦闘力を比較できるようになった。

悟空 (2000)	孫悟空 (700)	孫悟空 (970)	孫悟空 (8000)	悟空 (2000)
悟空 (220)	悟空 (260)	悟空 (3500)	悟空 (7500)	悟空 (4000)
悟空 (130)	悟空 (610)	悟空 (1800)	悟空 (970)	悟空 (1770)
悟空 (210)	悟空 (120)	悟空 (700)	悟空 (180)	悟空 (1030)
悟空 (1480)	悟空 (8500)			

究極戦士 大集合!! カード

■1991年W J31号



■1991年W J38号



■1989年W J23号



▲キャッチフレーズ「グラプリ用描き下ろしイラスト。」

▼WJCM用イラスト。これをもとに特撮CMを作成し、

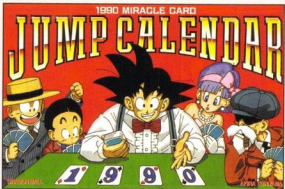
F-1番組中に流された。男性は泉谷しげる氏が熱演。

◆大人気のカードタスカーション「妖魔団」コーナーで特集。

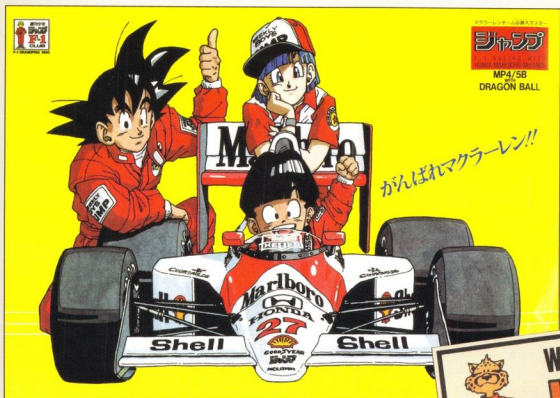
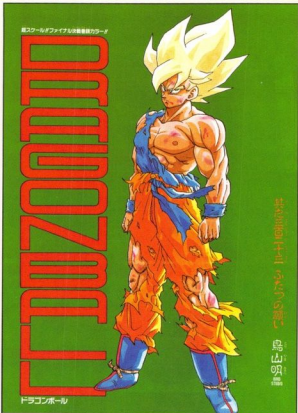
■1992年W J31号



■1990年W J5号



■1991年W J21-22合併号



シャープ

MP4/5B  
DRAGON BALL

秘蔵資料  
レポート  
Report

がんばれマクラーレン!!

WEEKLY  
JUMP  
F-1  
CLUB

鳥山明

F-1

■1990年W J26号

1990年代のF-1ブームの折には、WJがマクラーレンのスポンサーに。専好きで有名な鳥山先生は、F-1と信空たちとのコラボイラストやロゴ、漫画を描くなど、大活躍をした。

■1991年W J19号



「DB」の担当を任されたんです。これには僕だけじゃなく、編集部のみなが驚いていました。その時、まさにサイヤ人編が始まるところで読者アンケートは1位。実は、先のパーティーが鳥山

前、「Dr.スランプ」のアニメ漫画をやっていたら、「DB」は読んでるか?と聞いてきて、「読んでます」と答えたら、いきなり鳥山先生を紹介されたんです。それで挨拶だけしました。その時の先生の印象はすごく人当たりがよく、ニコニコと笑っていて優しい感じでしたね。その印象はずっと変わらないうです。

そして年明けの1月の連載会議でいきなり「DB」の担当を任されたんです。

**読者人気**が**1位**から**落ちる**こと**は**な**な**か**っ**た**で**す**ね**

先生の担当としての面接だったらしく、僕だけ知らされていなかったんです。あの時のニコニコは、実はニヤニヤだったのかもしれないね(笑)。本当に数分しか話していないんですが、鳥山先生のOKもあって、担当になりました。あとから聞いた話では、鳥嶋さんのジャンプっぽくない新しい人間にやらせたかったそうです。ちなみに鳥嶋さんからの引き継ぎは何もなし!「新しい担当者に任せろんだから好きにやれ」と。その時点で宇宙が舞台になることまでは決まっています。その他はゼロの状態でした。唯一言われたのは、「先生とのやりとりのために自宅にファックスを買いなさい」

でした(笑)。  
**次回**の**展開**も**わ**か**ら**な**い**?  
**鳥山先生**流**漫**画**の**作**り**方  
 いざ担当になって、「サイヤ人が来る目的は何にしましょうか」というところから始まりました。その頃はバブルの後ですが、悪者のイメージと言えど地上げ屋。そこで宇宙の地上げ屋はどうでしょうと言うと鳥山先生が面白がってくれて、それでフリーザができたんです。打ち合わせは大きなストーリーの節の時は直接会い、普段は電話でしていました。次々の展開は全然決まっておらず、次

回の展開さえ考えていない場合もありました。時間がなかったというのもあるんですけど、先生には「自分がわからないけれど、読者もわからないから、面白いでしょ」という考えがありました。だから読者も続きが気になったんでしょう。鳥山先生ってネームがないんですよ。いきなり下書きが届くんです。これは僕の想像だけど、恐らくペン入れを同時進行していたんじゃないかな。もちろん修正を伝えて、鳥山先生も納得すれば当然直すんですけど、先生は「直しの天才」なんですよ。たった1コマの修正だけでこちらの要望に添えてくれる。先生とっては大変だから直しを最小限にしたいって

2代目担当編集長

近藤

裕



ベジータやフリーザとの死闘、超サイヤ人への覚醒……「DB」の盛り上がりがいかにして生まれたのかを明らかにする。



PROFILE  
 「DB」2代目担当として、サイヤ人編～人造人間・セル編に関わる。「週刊マーガレット」「週刊少年ジャンプ」を経て「Vジャンプ」編集長などを歴任。

■イラスト：石塚2祐子



こんなだろうけど(笑)、本当にうまい。こちらが言った以上に直つてくることが多かったですね。それと、ペン入れが早かったです。原稿を落とすことは一度もありませんでした。

**人気爆発！  
エスカレートしていくバトル**

僕が担当している間、読者人気が1位から落ちることはなかったですね。ずっとダントツの1位だったので、話をエスカレートさせて上をめざすしかなかった。僕が第一形態、第二形態って変身するようになるのもフリーザ編あたりからですよ。悟空も超サイヤ人に変身しますし。悪い言い方をすれば強さがインフレを起していくんですけど、例えば超サイヤ人になつてくやつたら、次はその悟空と闘う相手が必要になるわけです。悟空自身も「もっと強い奴と闘いたい」というキャラ



**僕が意見したのはセルの完全体だけかな**

ラですし。

ちなみに悟空たちがあまりに強くなつてしまつたんでサイヤ人が出てきた時に「強い者同士」とつちが強いんだろう。もうわかんないよ」と困つてしまつて。そこで先生の方から数値化した方がいいんじゃないかってアイデアが出て、スカウターができたんですよ。

**魅力的なキャラクターを  
造形するためのこだわり**

道着の背中に亀マークが入っているのは、後ろ姿でも亀なら味方、鶴なら敵つてわかるからなんです。超サイヤ人の悟空も、読者から「なんで金髪になるんですか？」という意見があつたんですけど、マンガは白黒なので、黒から白に変わるのもっともインパクトがあるからというのが大きき理由です。先生は元々デザイナーですから、そういう「見せ方」は

すごく考えていましたよ。キャラ造形に関しては、基本的に鳥山先生がすべて考えています。僕が意見したのはセルの完全体だけかな。第二形態を見た時にまさかこれが最終じゃないですよ(笑)。先生は第二形態が気に入つてたようなんだけど、この頃は僕も遠慮なく言いたいことを伝えていたし、先生も聞いてくれましたね。

鳥嶋さんが担当の時から変わらない大前提が、敵を大きくしないということ。実は悟空が大敵になつた時で原作でもアニメでも全然人気がないんです。要するに大きすぎるとリアリティがなくて、見ている側がピンとこないんです。それよりも相手が自分と同じくらいの方がいい。そして僕がセルにこだわった理由は敵が醜いと、「悟空が勝つぞね」と思われちゃって予定調和になるから。でも敵が美形だと「本当に勝てるのか？」と敵。だから、怪物みたいな見た目にしたくなつたんです。セルだけは唯一、鳥山先生に一生懸命お願いしました(笑)。

**アニメからゲームにグッズ:  
膨大なメディアミックス**

あの頃は本当に忙しくて、鳥山先生から下書きが送られてきたらアニメの現場にすぐファックスしていました。今と違い、僕が担当していた頃はまだ版權を扱う専門の部署もなく、担当編集者が一人

ですべてチェックしていたんですよ。例えはアニメの脚本は、アニメスタッフとホテルの部屋に缶詰になつてプロットが出る時は1合つし、新しいカードロスが公開されたら、すぐつて戦闘シーンなどをゲーム会社の人と確認しましたね。グッズも数えきれないほどあつて、チェックが本当に大変でした。一度、フィギュアの造形に気がなつたことがあつて、その時はフィギュアの会社に連絡して全部持って来てもらい、テーブルの上ですら1つと並べて、チェックしおしました。悟空の髪型って立体にするのがすごく難しかったんですよ。今では原画師さんとか髪を挿んでいるし、技術も向上しているのでもオリテイがとでも高くて、すごくカッコいいですよ。

また僕だけでなく、鳥山先生も時々、「このキャラはこうしたら？」とか「この話は、もっとアツサリしてみたら？」とか、アニメや玩具に関心しての意見をくださいました。当時は週刊連載をしながら、鳥嶋さんが編集長をしていた「Vジャンプ」で漫画を描いたり、ゲームのキャラクターデザインをしたりと、先生はとにかく大変だったと思います。本誌ではF1とコラボしてドイツのサーキットに先生と取材に行ったこともありました。鳥山先生は巻き込まれただけだと思つているかもしれないですけど、F1になんかは先生もお好きだったので、楽しんでくれてもいたんじゃないかな。

僕が担当していた頃は、とにかく漫画も漫画以外のことも、色々なことがあつて忙しい時代でした。







「DRAGON BALL」  
新境地への模索

93年7月、WJ 25周年記念イベント「ジャンプマルチワールド」の目玉タイトルは「DB」、同年12月には業界でも異例の、漫画家個人の美術展「鳥山明の世界」展が開催された。もはや「DB」は社会現象となっていた。そんな世の中の流れに対して、鳥山先生は「DB」の幕引きを考えていた。「キツかったなあ……」鳥山先生自身がそう振り返るセル編は、ようやくクライマックスを迎える。これ以上は、強い敵を出すのも悟空を強めるのも無理ではないかと思いついた。鳥山先生の言葉を受けて、当時新担当となった武田は「最後に、先生自身が描きたいことを全部やりましょう」と答えた。バトルに特化した展開を目



10年間、おらもあつめたちも、おちきくなつたな。

指した結果、抑えていたギャグ要素を盛り込み、ブウ編の構想が地上上がっていく。

「田舎から来た地味な奴が、実はものすごい力を持っている、周囲を驚かせる」という、鳥山先生のおも展開で新章はスタート。主人公となった悟飯はクレイトサイヤマンで新たな一面を見せて、セル編で登場したミスター・サタンが、先生自らも予想しなかった活躍を始める。見た目も振る舞いもコミカルな敵・魔人ブウが登場、ゴテンクスを相手に、ユリモア満載の明るいバトルを繰り広げ、「DB」は新境地へと到達していた。鳥山先生の描きた

かったものをすべて詰め込んで、ついに「DB」は10年間の歴史に幕を下ろした。だが、その後も「DB」は終わらなかつた。TVアニメではその後のオリジナルストーリー「GT」が制作され、後の新たな展開へとつながっていく。

連載開始から30年が経過した現在も、完全新作アニメや劇場映画が制作されている。「DB」は今なお世界中で愛される。鳥山先生が作ったひとつの時代。それはこれからも終わることなく、続いていく。

幕は下り、それでも時代は続く。

裏

表

1995年 WJ3-4合併号

**DB**  
コラム07

超レア付録のビッグカレンダー

連載が終了する1995年には、異例の1冊に入る大型のカレンダーが付録になったことも、色の付いた紙にイラストを描くという手法で、鳥山先生は常に読者の目を惹きつけていたのだ。

■1993年 W J33号



SERIES of Weekly JUMP

週刊少年ジャンプ連載

「ジャンプマルチワールド」「高知の世界」展などのビッグイベントが行われた時期。連載も次詰めを迎え、物語では都立の高校に進学した悟飯を主人公に、新たな展開に突入。地球に封印されていた恐怖の魔王が復活し、全宇宙の命運を懸けた闘いが始まる。

■1993年 W J2号



■1993年 W J17号



■1993年 W J44号



TORIYAMA's comments



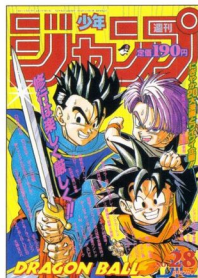
鳥山先生コメント

93年17号は髪型の苦勞を思うと、CGの制作者は大変だったのではないのでしょうか。このころ担当が近藤さんから武田さんに代わりまして、丸い体格、にこやかでおおらかな印象のおもしろい担当さんでした。が、繊細なところがいイメージと違って、意外でしたな(笑)。

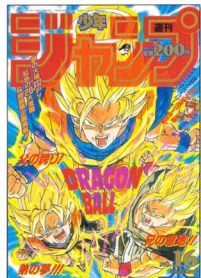


■1994年WJ28号、其之四百七十四より

■1995年WJ7号



■1994年WJ28号



■1994年WJ16号













DRAGON  
BALL

しゅうりょうご  
終了後…

あのころの

鳥山明

連載終了後の鳥山先生が、エッセイ漫画でその心情を赤裸々告白!!



連載終了後に集英社から出版された、超豪華ガイドブック「ドラゴンボール大全集」。全7巻のこの本に挟み込まれたチラシ「神庵通信」には、鳥山先生の近況報告漫画が掲載されていたのだ。このマンガには、大きな仕事をやり遂げた先生の気持ちが、傷りなく記されている。



ここからは本をタテにして読んで下さい



鳥山明先生「あつこ」のイラスト

喜びだね、いいかげんで、やさしくて、つめたくて、あかるくて、くらくと、おたけかなで、よかあってで、ほすかんがりで、えうて、しんが、うまさい、じけんでも よくおからぬい かげしいハネきがりヤロウと叫ぶあぢちの

# ちかご3のワラ



■461 INGSUN 原註: 1-onon.jp.com 雑誌: 神龍通巻第3号に掲載

喜びだね、いいかげんで、やさしくて、つめたくて、あかるくて、くらくと、おたけかなで、よかあってで、ほすかんがりで、えうて、しんが、うまさい、じけんでも よくおからぬい かげしいハネきがりヤロウと叫ぶあぢちの

# ちかご3のワラ





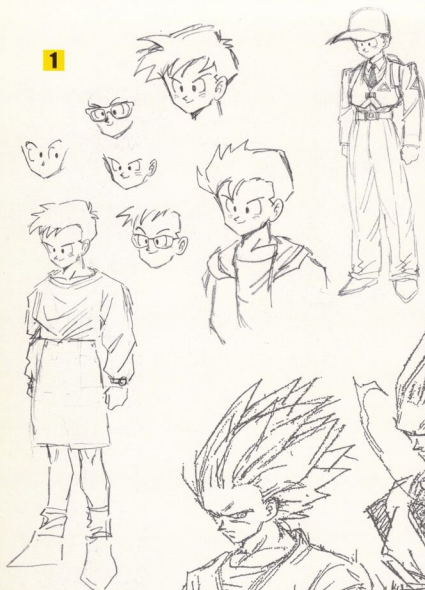


# DRAGON BALL SECRET FILE

ドラゴンボール秘蔵資料

## 鳥山明ラフスケッチ

ブウ編を開始するにあたり、書き  
ためられたデザイン案の数々。



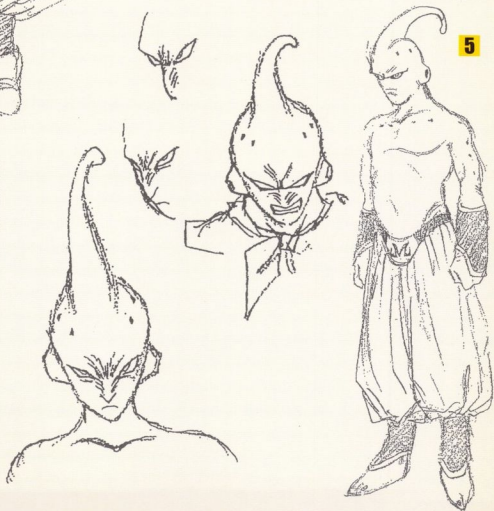
3

■このシリーズ序盤に登場する、オレンジスター・ハイス  
クルの制服や、グレートサイヤマンのデザインに試  
行錯誤の跡が見える。この時の服録情報は、最終回で  
目の目を見ることに。■一方、超サイヤ人3のデザ  
インは、早い段階で固まったのかスケッチは少ない。

4



5



■初登場時のブウは、多くのスケッチがあるものの、丸っこいコミカルなデザインということはすべて共通している。鳥山先生自身はこのブウがデザイン的に1番好きだという。衣装に関しては、「白と黒のバランスを見て」決めるとか。

■ブウはほとんど決定稿だが、いくつか「鼻のあるブウ」のスケッチがある。



「DB」の前は月刊少年ジャンプにいたんですけど、異動していきなり鳥山先生の担当でね。異動の話が出た時点ではまだ担当を聞いていなくて…挨拶の時に初めて知りました。だから、覚悟なんか全然なくて(笑)。当時、月刊と週刊の間に妙なライバル意識みたいなものがありまして…特に「DB」はライバル雑誌の看板漫画なわけだから、負けられないと思っていました。でも改めて読んで「やっぱり面白い」と。

担当するのを告げられた時は、もう「どうしよう」ですよ。近藤さんから引き継ぐ時に、ジャンプマルチワールドで鳥山先生が上京してきて、紹介されたのが最初でした。で、挨拶した時にいきなり「それは申し訳ないことしましたね」っておっしゃって。「えっ!? どういうことですか?」って聞いたら「もうあと5〜6回今のシリーズが終わったら「DB」終わ

**新担当でいきなりのピンチ!**

## 武田冬門



最終回を意識した鳥山先生は、本当に描きたいものを模索する——有終の美を飾るエピソード「魔人ブウ編」の制作背景とは?!

りにしようと思ってるんですよ。って。そんなこと何にも聞いていないものだから、「どうしよう!」ですよ。もう「DB」の印象とか心構えより、そっちが気になっちゃって。ただ、鳥山先生は元からそういう言葉のジャブを打ってくる人で、前任の近藤さんも何回も「そろそろ終わりますかね」って言われていたみたいですね(笑)。その言葉で「どういう反応するかな?」って探っていたんじゃないかな、って僕は思ってます。「終わらせたい」ということは、初代の鳥山さんの頃から言っていたみたいです。

「意味のない引き伸ばしはするなよ」と解釈しました。でも周りからは「DB」は大事な作品だから、簡単に終わってそらつては困る」という声もあって…。それは雑誌を作っている側の意見としては、当たり前のことなんです。どんな作品であれ、人気作品だったら「終わりたい」と言われたところで簡単に「はい、わかりました」とは言えないですよ。

「終わるなら最後に描きたいものを描く」  
最初に担当した話は、人造人間・セル編の途中かな。最初のうちは近藤さんが

「僕が大学生の頃、「Drスランプ」が好きでね。可愛い絵ですすこけたキャラも面白いし;でも「DB」って二枚目というか、カッコいいキャラばかりになっ

## 最後に描きたいキャラを

描いて締めませんか?!



PROFILE

『月刊少年ジャンプ』から『週刊少年ジャンプ』へ異動後、セル編の途中から最終回まで「DB」を担当。現在はJ C編集部長を務めている。

僕がやったことなんて何も無い



ていたんですよ。それは、前担当の近藤さんに「少年漫画には二枚目キャラじゃない」とっていう確固たる信念があったと思うんですよ。でも、何というか「鳥山先生が本当に描きたいものって、どういうものだろう?」と思っ、それを鳥山先生にそのまま聞いたんです。そうしたら「そうなんです、僕実は二枚目キャラってあんまり得意じゃなくて……」と返ってきた。鳥山先生の中で、キャラクターの見た目が特徴的で面白くないと……っていう思いがあったようです。だから「先生、このままで描きたいものをきちんと描かずに終わっちゃいますよ。せつかくだから、最後に好きなものを描いて締めませんか?」とは伝えました。説得と言いつもりはなかったですね。締めること自体は反対もしてませんでした。もちろん、いきなりブウが生まれたわけじゃないんで……最初は「笑いを入れながら話が進

担当編集の役割は「面白い」と言うことだけ

先生とのやりとりは、もともと先生の描きたいものを描く、っていうスタンスだから、僕は先生が上げてきたものを面

む感じでいきたい」といった話が出て、グレートサイヤマンを出しました。それを描きながら、ブウ編をどんな話にするか、はって考えたいと思います。編集部に、終わることは内緒で(笑)。「連載続くよな?」って言われたら「はい、がんばりまーす」とか返して、結局終わる予定の半年前ぐらいには編集部と言った気がします。結局のびてしまつて一、二年ぐらい過ぎたのかな、もうブウで最後にしませう。先生も好きなものを描いて満足してるみたいですよ。って。編集部も特に反対はしなかったですよ。

白いか、面白くないか、って判断をするだけでですね。鳥山先生のネームって、普通のネームじゃなくて下書きのような状態で編集部に送られてくるんですけど、その段階で描すってことはほとんどなかったですね。だから、その次とか2・3話先の話について話したりはしましたけどね。まあ、「DB」に聞けば僕が何かやったことなんて、基本的に何も無いと思います。アイデアもネタも全部、先生の中から出てきたものですよ。

ネームを見て僕が意表をつかれたのは、ミスター・サタンでした。セル編で初登場した脇役を、またちよろしく出して登場したんですよ。先生に「このキャラクター、面白いですよね。一回で消えるのはもったいないですよね。一回で消えるのはもったいないですよね」と言ったら、「で、すよねえ!こいつ面白いですよね」みたいな感じで、ほとんど出番が増えて、最終的には重要人物になった(笑)。

もしかしたら、僕の言葉が先生の琴線に触れたのかもしれません。でも僕が面白いですね、って言っただけでその通りになったことって、サタン以外は何も無いんじゃないかな。

鳥山先生のキャラの基本だと思っんですよ、サタンって。楽をしたいし、がんばりたくないんだけど、状況的に追い込まれて何かすごいことをしちゃう……。能力的にはどう考えても地球を救えないのに、気が付いたら救世主……って面白いなと思っました。

多大なる影響を与えた

「鳥山明の世界」展

鳥山先生って、インタビュアーなどではよく「ペン入れが嫌い」とか「ネームがしんどい」とか言っていますけど、実際にはは言わないんです。でも「DB」が終わったあとは筆を切ったように言っました(笑)。「持ちには読み切り描きましたよな。」って打ちかけた「いやいや!もう老兵は消え去るのみです」って即答されましたよ(笑)。もしかしたら「DB」で最後!」って決めていたのかも知れない。だからその後までがなければならぬじゃないでしょうか。

この時期で面白かったのは、「鳥山明の世界」展ですね。担当が変わった頃には、企画自体は動き始めていたんです。ただ、みんな要領がわるくなって、連載中の作品で展覧会をやるのって、当時の常識からするとありえないですから。終わることを周知に秘密にしたまわりまわした(笑)。この企画は「ジャンプ流!」(※)という本にも取り上げ、後「ONE PIECE展」にも影響を与えています。それと、あれは名古屋会場の時だったか!エスカレーター下のスペースがほったかり空いちゃって、そこにテレビを置いて、鳥山先生の作画風景を流したんですよ。漫画家が絵を描いているところなんて、見る機会がないものだから、どのコーナーより人が集まっていました(笑)。ちなみにその動画も、「ジャンプ流!」の特典で見られますので、よろしくお願ひします(笑)。







# After the Period of DRAGON BALL

## 『DRAGON BALL』連載終了後

「DB」連載終了後の時代。ここからは、WJ以外にも各種資料を交え、鳥山先生と「DB」の動きを追う。

だ。2001年からは掲載の場をMJの場をWJのみならず、月刊少年ジャンプやVジャンプへと広げていくことになる。いくつもの読切作品を複数の雑誌で発表し、中でも人気を集めたのが1996年からWJで不定期掲載として始まった「ネコマジン」シリーズだ。

さらに、この頃から鳥山先生は活動の場をWJのみならず、月刊少年ジャンプやVジャンプへと広げていくことになる。いくつもの読切作品を複数の雑誌で発表し、中でも人気を集めたのが1996年からWJで不定期掲載として始まった「ネコマジン」シリーズだ。

『ドラゴンボールGT』放送開始、そして新たな人気キャラ誕生！

### EPISODE ▶1996～2008



また、完全版の発売を皮切りに2003年にはアニメ「ドラゴンボールZ」が完全収録されたDVDセット「DRAGON BOX」が発売。10万円を超える高価商品ながらも驚異的な売り上げを記録し、その後もアニメ「ドラゴンボール」や「ドラゴンボールGT」の劇場版シリーズと、たて続けにDVDがリリースされていく。

また、完全版の発売を皮切りに2003年にはアニメ「ドラゴンボールZ」が完全収録されたDVDセット「DRAGON BOX」が発売。10万円を超える高価商品ながらも驚異的な売り上げを記録し、その後もアニメ「ドラゴンボール」や「ドラゴンボールGT」の劇場版シリーズと、たて続けにDVDがリリースされていく。

漫画、アニメ、ゲーム……空前のリバイバルブーム到来！

2002年からは「DB」の完全版コミックスが発売。全34巻のカバーイラストをすべて鳥山先生が描きおろし、累計発行部数2000万部を超えるベストセラーとなった。

# 終わらない、DBワールド!!

SANDLAND  
鳥山明

カンカ  
鳥山明

COWA!  
鳥山明

鳥山明O!作劇場  
鳥山明

DB  
コラム09

「DB」以外の連載や読み切りも

▲鳥山先生が筆塚とする、架空の世界が舞台となった独特の漫画作品が生まれていった。ジャンルはギャグやホラー、アドベンチャーものなど、多岐に渡っている。先生一番のお気に入りには「COWA/」。

■「ネコマジンZ」2003年M J特大9月号



# 1999~2005 NEKOMAJIN SERIES

ネコマジンシリーズ

奇妙な生き物ネコマジンが活躍するギャグ漫画シリーズ。後半の「ネコマジンZ」からは「DRAGON BALL」のパラレルワールドとしての要素が取り込まれている。全8話が描かれ、それらすべてを収録した完全版コミックスが2005年に発売されている。

ネコマジン  
シリーズが  
始動!

TORIYAMA's  
Comments



鳥山先生コメント

はじめの2話の「ネコマジン」は自分が好きで描いたものですが、「ネコマジンZ」は、頼まれて描いたもので、正産あまり乗り気じゃなかったかも…。

■「ネコマジンがいる」扉

1999年W J22・23合併号



■「ネコマジンがいる2」  
1999年W J37・38合併号



■「ネコマジンがいる」  
1999年W J22・23合併号



■「ネコマジンZ」  
2005年M J2月号



■「ネコマジンみけ」  
2003年M J9月号



いろんなネコマジンが登場!

「ネコマジン」表紙コレクション

「W」や「M」の表紙には、様々な種類のネコマジンたちがカラーで登場している。中でも「ネコマジンみけ」だけ、他のネコマジンと違って白い毛並みの五毛猫顔後種なところが可愛い。



■「ネコマジンZ」  
2001年M J6月号



■「ネコマジンZ4」2005年MJ新年1月号



■「ネコマジンZ3」2004年MJ3月号

## Toriyama's comments 1999-2005 NEKOMAJIN

WJからMJへと連載の場を移した「ネコマジン」シリーズの、漫画掲載時の巻末コメントを掲載。

MJ 2月号	MJ 1月号	2005	MJ 3月号	2004	MJ 9月号	2003	MJ 6月号	WJ 37-38号	WJ 22-23号	1999
は仕事をしないダメな大人に……。去年は忙しくて、原稿が一つも作れなかった。今年、ネコマジンに……	ネコマジンZ4 ほんの少し描いたネコマジンZ4ですが4話「ネコマジンZ4」も描いておきます。	ネコマジンZ4 今頃はベシータが登場するので、ドラゴンボールの頃のスタッチで描いてみました。	ネコマジンZ4 今頃はベシータが登場するので、ドラゴンボールの頃のスタッチで描いてみました。	ネコマジンZ3 久しぶりに連載誌上でマンガを描きました。月理シャンの子にもネコマジンZ3を描きましたので、かつらつらつ読んで下さい。	ネコマジンZ3 この既刊を上げたから、すべて週刊用の既刊を描きます。9月11日発売、その後も続けます。	ネコマジンZ3 久しぶりに連載誌上でマンガを描きました。月理シャンの子にもネコマジンZ3を描きましたので、かつらつらつ読んで下さい。	ネコマジンZ3 DRAGON SLAYERの最終回の作画は、かなり楽しめました。みなさんの感想もお待ちします！	ネコマジンZ3 このごく近頃の物見えなくなってきた。ガン、やっぱり44まで遊ばせよう。	ネコマジンZ3 最近の力を思いはじまりましたが……いや、だからドラゴンボールを描いたわけでも……	ネコマジンZ3 ネコマジンZ3 ネコマジンZ3

2003年V J 7月号

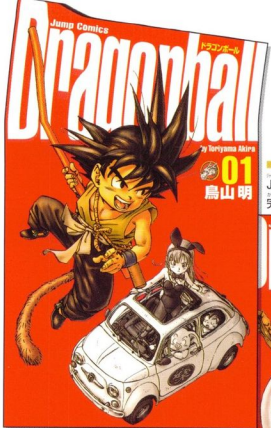


1996~  
SERIES of  
V JUMP

集英社のゲーム&アニメ誌・Vジャンプでも鳥山先生は多くのイラストを描き下ろしている。特に10周年などの節目となる記念号には、表紙イラストやコメントを寄稿。V Jでは現在まで「DB」に関するゲームやイベント情報など多くの特集が組まれている。



■(右)1998年V J 7月号  
Vジャンプ5周年お祝いイラスト&コメント  
(左)2005年V J 10月号  
DRAGONBALL 20th ANNIVERSARY

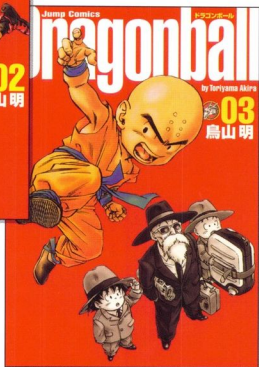


2002年～2004年  
J C [DRAGON BALL]  
完全版1～34巻刊行

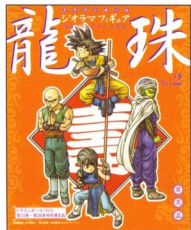
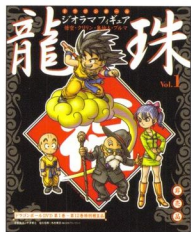


## 2002～ Revival of DRAGON BALL

リバイバルブームの火付け役となったのはJ Cよりも大判で、カラーページを完全再現した02年の完全版コミックスだった。翌年アニメDVD BOXやゲームの発売で「DB」人気が定着。その間、先生は商品特典イラストやコラボ漫画の発表など多忙な日々を送ることに。



■2007年「ドラゴンボール」  
単巻DVD特典

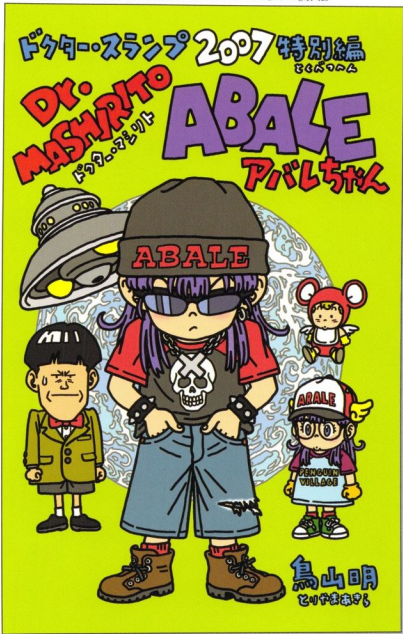


■2004年  
『ドラゴンボール』DVD BOX  
Dragon Box 特典フィギュア

◀2004年のDVD BOXには豪華フィギュアが特典でついた。左ページと中央のシノラマフィギュアは、単巻DVDを規定数買うと、必ずもらえるものだった。いずれも、先生の描き下ろしイラストが印刷された嬉しい特典だ。

2007年M J4月号

「Dr.SLUMP 2007特別編 Dr.MASHIRITO ABALEちゃん」扉絵



様々な企画に  
イラストや漫画を  
描き下ろしていく

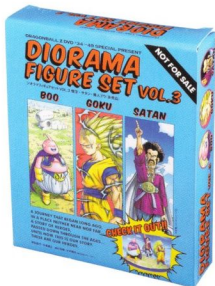
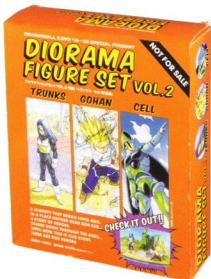


2007年に描かれた「Dr.スランプ」のスピノフ作品。上記のラフは、実際に漫画に描かれたものとは違う、大人っぽいのが登場するレアな1枚だ。

Toriyama's comments  
2007 ABALE

劇場版の原作漫画としてM Jに掲載された。

M J 4月号  
今回のマンガは、別企画用に描いたモノで、月刊誌者の方には解り辛いかも、失礼。



2005~2006年「ドラゴンボール Z」単巻DVD特典フィギュア



## こちらナメック星 ドラゴン公園前派出所

秋本治・鳥山明



こちら龍崎区竜崎公園前派出所×DRAGON BALL



伝説のウソ最終回の続きが今!! 16年越しのコラボSP!!



## 「こちらナメック星 ドラゴン公園前派出所」

秋本治先生の作品「こち亀」連載30周年記念本「超こち亀」に掲載された漫画。宇宙最強との呼び声高いフリーザも、ギャグ漫画の住人である両さんには苦戦を強いられることに。

## Oriyama's comments 2007 CROSS EPOCH

「CROSS EPOCH」掲載時のWJコメント。

WJ 庵田祐ごころうさま / 久しぶりの漫画なので道員を探すのに平日。老版合併号で原稿はよく見えず。ガーン!!

2007年W J4・5合併号



王がふと  
光を失う  
その翌日の  
午後3時

よく来た  
友よ

宴だ  
!!!

悟空

ルフィ

ちよつと  
2人共  
遅いわよ

オラも  
ハラペコペコ  
だぞ

人の願いを  
叶える龍の  
友が集まり  
パーティーが  
開かれる

お菓子の世界の  
勢の大宴会!!!

CROSS EPOCH

「CROSS EPOCH」  
鳥山先生ファンを自認する「ONE PIECE」の作者、尾田栄一郎先生とともコラボ漫画を発表、悟空とルフィがいる栗わらの一味との夢の競演は、世間の話題を集めた。



# いまへとつながる、DB新展開へ!!

## EPISODE

▶ 2009~2015



### アニメ「DB改」から劇場版、そして最新アニメ「DB超」へ

週刊少年ジャンプ連載中から圧倒的な人気を集め、連載終了後もリバイバルブームを巻き起こしてきた「DRAGON BALL」。そして2016年現在、世間では新たな「DRAGON BALL」ブームが巻き起こっている。2009年にアニメ「ドラゴンボールZ」のデジタルリマスター再編集版として、「ドラゴンボール改」が放送スタート。その後2014年からは第2期「魔人ブ編」も放送され、どちらも高視聴率を記録。こうして「ドラゴンボール」アニメは、親子2世代で楽しむことができる、世を越えた国民的人気作品へと発展を遂げる。さらに2013年には劇場版として

かつての最高売上記録を塗りこめた劇場版「魔人ブ編」が45周年記念特別連載第1弾!

## 銀河パトロール ベンジャコ

### JACO THE GALACTIC PATROLMAN

10-11 DB-11

第1話: 銀河パトロール地球へ

鳥山明  
SHRED STUDIO

新連載!!!

最新巻中巻録  
最新号より30P先行

●2013年W J33号

### ニューヒーロー(?) ジャコ誕生!!

週刊少年ジャンプにて創刊45周年記念として2013年に短期連載された「銀河パトロールジャコ」。鳥山先生が漫画連載を行うのは13年ぶりのことで、全1巻がジャンプコミックスと完全版の両方から発売されている。その内容は「DB」の前日譚として悟空が地球に送り込まれる前の話が描かれており、主人公のジャコは劇場版「ドラゴンボール 復活の「F」」やアニメ「ドラゴンボール超」にも登場。「DB」においても、主要キャラクターの1人となっているのだ。



●鳥山先生の愛猫で、全巻には「おにぎり」が描かれている。



### DBコラム 11

新キャラクター「ビルス」のモデルは先生の愛猫!

劇場版「ドラゴンボールZ 神の戦い」で登場した「ビルス」のモデルは、鳥山先生の愛猫である。ビルスは、鳥山先生の自宅に飼われていた愛猫だったのだ。



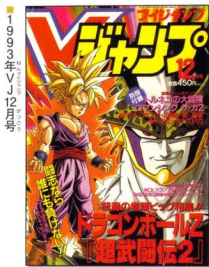
創刊時から深い関わりを持ち続けている鳥山先生とVジャンプ。ここでは、その歴史の一部を少しだけ振り返っていく。

**創刊からVジャンプを支え続ける！**

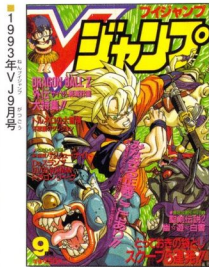
1992年にWJの増刊として誕生し1993年7月号で月刊化したVJ。編集長は鳥山先生の初代担当鳥嶋だった。創刊には強力なコンテンツが不可欠だったが、鳥山先生の大きな協力もあり人気雑誌へと成長した。月刊化の頃はゲーム・アニメに合わせ表紙を描き下ろすなど、目の回る忙しさを味わった。



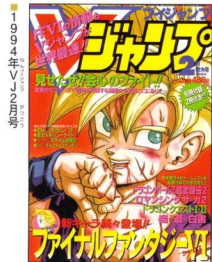
■1990年Vジャンプ12月12日号



1993年VJ 12月12日号



1993年VJ 9月号



1994年VJ 1月号



1994年VJ 2月号

**TORIYAMA'S comments**

鳥山先生コメント

鳥嶋さんは、とにかく新しい企画を考えるのが好きで、手っ取り早く編まえられるボクが、いつも犠牲になっていた。と感じます(笑)。Vジャンプを立ち上げた当時は、ただでさえ忙しいのに、本当に大変でした。たぶん睡眠時間は毎日1時間ぐらいだったんじゃないかな(笑)。



週刊少年ジャンプ  
25周年  
記念イベントに  
参戦!

1993年VJ2月21日号



ジャンプ  
マルチワールド

WJの25周年イベントとして、1993年に開催されたジャンプマルチワールド。ジャンプフェスタの前身でもあるこのイベントで鳥山先生は「DB」のゲーム筐体のデザインを手がけている。

1993年WJ31号



▶「DB」の扉でも、ジャンプマルチワールドの告知を行った。  
▼バンフでは先生の特撮ページも、描き下ろしイラストも掲載された。



イベントのオリジナルゲーム用に鳥山先生が描き下ろした敵キャラ・オット。原作やアニメにも出てこない、レアキャラだ。

ジャンプマルチワールドバンフレット



▲CGイラストが主流ではなかった頃に鳥山先生デザインのイラストを当時の最新技術でCG化。VJの表紙を飾っている。



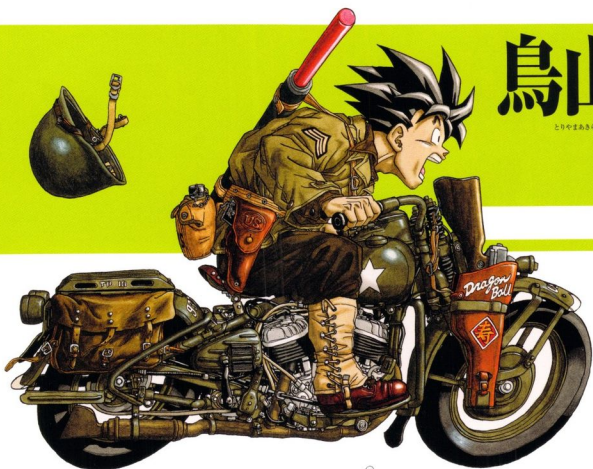
▲鳥山先生が描き下ろした、VJのマスコットキャラクターV龍。

ドラゴンボール以外の企画にも続々参加!  
鳥山先生がキャラクターデザインを手がけた「ドラゴンクエスト」のインタビュ記事や対談企画は新シリーズ発表の度に掲載。さらにVジャンプのオリジナル企画等にもイラストを数多く描き下ろしている。

# EXHIBITION AKIRA TORIYAMA

1993年と2013年に、鳥山先生の絵を集めた大きな展覧会が開催された。その様子や当時の資料を公開。

## 鳥山明の世界 1993~



日本各地に鳥山明ワールドが展開！  
1993年から開催された展覧会。400点に及ぶ原画やオリジナル映像が展示され日本中の「DB」ファンが注目した。

鳥山明の世界  
図録用描きおろしイラスト



線画



ラフスケッチ



鳥山明の世界 図録2種



### 開催情報

- 1993年 12月～1994年 1月 川崎市市民ミュージアム
  - 1994年 4月～1994年 5月 いわき市立美術館
  - 1994年 8月～1994年 9月 富山県美術館
  - 1994年 10月～1994年 11月 北海道立旭川美術館
  - 1994年 12月～1995年 1月 ラフォーレミュージアム小倉
  - 1995年 4月～1995年 5月 三益美術館・新潟
  - 1995年 6月～1995年 7月 名古屋市民ギャラリー
  - 1995年 7月～1995年 8月 熊本県立美術館
- ※1995年版「鳥山明の世界」図録より。  
※以降も各地で展覧会を開催。



# 鳥山明

The World of  
DRAGON BALL

# 2013



鳥山明 The World of DRAGON BALL  
描き下ろしイラストとメッセージ

『ドラゴンボール展』にお越しただいて

ありがとうございます!

この漫画は、ずいぶん昔の作品にもかかわらず  
当時からずっとファンでいてくださる方や  
最近になって興味を持っていただいた方も多く  
世界中のファンの皆様に支えられて本当に幸せな作品です。

なんと2013年になった今、新作のアニメーション映画を  
制作していただきました!

ドキドキわくわく楽しく観ただければ最高です!  
ただし、泣けません

鳥山明



鳥山明 The World of  
DRAGON BALL パンフレット表紙



鳥山明 The World of DRAGON BALL パンフレット

連載終了から18年、  
「DRAGON BALL」の展覧会が開催!  
2013年に劇場版「ドラゴンボールZ 神と神」の公  
開を記念して、DRAGON BALL展が開催。東京、  
大阪、名古屋の3都市で行われ、多くの人が足を運んだ。

## 開催情報

- 2013年3月～4月  
日本橋高島屋
- 2013年4月  
阪神百貨店梅田本店
- 2013年7月～9月  
松坂屋美術館



## 多くの原画やお宝資料を多数展示！

展覧会は、親子かめはめ波のエンタランスからスタート。  
 展示のメインは鳥山先生直筆の「DB」原稿や原画の数々。  
 さらに、原作・アニメのキャラを網羅した「キャラクター  
 ウォール」や野沢雅子さんと鳥山先生の対談映像、アニメ  
 からは設定画やセル画、そして多くのお宝アイテムなど、  
 300を超える貴重な展示がDBファンを魅了する。

## 多彩なバリエーションの グッズを展開！

トートバッグやカード用ジャケット、  
 オリジナルのお菓子まで、様々な種類  
 のアイテムが多数販売されています。



■カードデザインジャケット ■皮製バケース ■キャンバストートバッグ



■うmy棒

■メモパッド

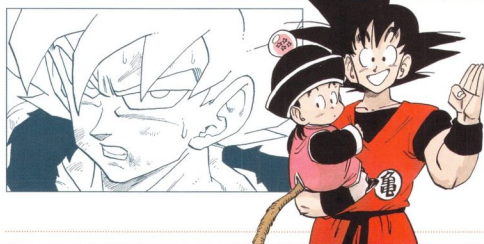
■ポストカード







# 地味そうな奴が強い方が面白い!!



「……って感じでした。そこからさらに超サイヤ人になるわけですが、どういうところからあのデザインになったのでしょうか？」  
 鳥山「金髪にしたのは、アシスタントの手間を減らすためです。アシスタントが悟空の髪のパタ塗りで時間がかかってしまうと、僕が消しゴムをかけるさやいけないんです。それが本当に嫌で嫌で……(笑)。」  
 目の形も変わりますよね。

## 今語られる物語の「源」。

# DRAGO



2015年10月、名古屋。「DB」が誕生して30年を突破したこの年、改めて鳥山明先生へのロングインタビューを敢行した。物語の構想から設定まで、「DB」の源 鳥山明先生に迫る。



「キャラ作りに関して、ルールのよ  
 うなものはあったのでしょうか？」  
 鳥山「明確なルールみたいなものは、  
 無意識だけであるかもしれない。悪役  
 を描く時に、あんまり陰湿な、読後感  
 が悪くなるような奴は描けないとか。  
 読者を意識するということより、自分  
 いてて嫌だからですけど。フリーザも

キャラデザインに  
 コンセプトはない  
 決めちゃうと  
 面白くないから



鳥山「通常のデザインの目だと、横が  
 向きにくいんですよ。微妙な目線が出  
 にくいから。どうにか普通の……こを  
 見るかわかりやすい目にしたかった  
 っていうのもある。最初に変身して、  
 フリーザを見上げる時の目……あれはブ  
 ルース・リーをイメージしています。  
 あのキツとこつちを睨んだ目に痺れま  
 したからたねえ！フリーザ編はもうそ  
 れがやりたくて……悟空があの目をした  
 時に、自分の中ではフリーザ編はもう  
 終わって「これから闘うのか、嫌だ  
 なあ」と思っていました。あそこまでが  
 目標だったんですよ。いざ描いてみた  
 ら自分のイメージとちよつと違つて、  
 ブルース・リーのほうがかっこよかつ  
 たなあ、と思いましたけど……(笑)。」



# 3回も変身するとは 思わなかつたです



陰謀は陰謀なんだけど、心理的に追い詰めるような嫌さはあまり描かないですね。あと、フリーザのあの口調は割と意識しました。悪役がいつもそんな口調っていうのも変化がでないから。丁寧な口調と、残酷さや強さのギャップが不気味かな、って。

外見に關してですが、「DB」のキャラはシルエットで判別できる、っていうことがよく言われていますね。

鳥山：ロングのコマを多用することが多いのに、どこでどう開くってかわからせるために、自然とそうなる感覚です。小さく描いた時に、どっちかわからないとまずいから、どこか特徴をつけるんだと思います。

デザインはどういうところから考えるのでしょうか？

鳥山：キャラを描く手順としては、基本的にまずは性格があつて、それから顔を決めて、顔が決まれば服装も決まる感じですね。デザインのコンプって、この決めちゃうと面白くないから、あんまり決めないようにしてました。その時に影響を受けた何かと、かなかなと思えます。あと、新しいキャラを出す時は、自分の中では今まであんまり描いたことのないタイプを、という風に考えます。たとえばギニュー特戦隊に関しては、子供がその頃小さかったので観戦物ヒーローが好きで、「これは面白いなあ」って。あれは楽でしたね。ユニフォームのパターンがフリーザ軍の物で決まってるから、そんなに変わらないです。5人集めて特戦隊と言つてしまえば(笑)。

フリーザについてはいかがですか？

鳥山：あれは、とある映画に女王みたいなキャラがいて、モチーフにならなかなあ、と思つた記憶があります。

セルに關しては、第二形態が好きだとおっしゃっていましたね。

鳥山：あれが一番表現がしやすいからですね。口もあるし。最初の形態は口がなかったから、一応あれあんまりやりにくかつたし、こいつはあんまりかっこよくないなあとは思つてました。

デザインについて担当編集者から

注文が入つたことはありますか？

鳥山：注文というか、人造人間19号と20号を出した時に、鳥嶋さんから連絡があつた気がしますね。「老人とデブじゃないですか？」みたいなことを言われました。それで17号・18号を出したら「今度は子供ですか」って、「どうすればいいんだ、って感じて(笑)。」

それからセルを出したら近藤さんに「もつとカッコよくしてください」って言われて、シユツとしたかつこよさが好きだつたんですね、近藤さんは。

中盤以降の敵は、変身するのが定番になりましたよね？

鳥山：フリーザからですね。もちろん最初は変身するつもりもなかったんですけど、途中で「これはハツタリと見せかけて変身するの勝手な」って思つたんですよ。その時点で「最後はすっきりしたデザインにしよう」とは思つてたよなあ気がしますね。だんだん複雑で強そうな形態にしておいて、最後ですっきりさせるっていうのは、最後のクセですね。複雑にすると描くのが大変です(笑)。どこかで何測分かを描かなきゃならぬっていう時に、複雑なやつだと大変です。セルで苦労しました。瑕点がキツくて(笑)。

フリーザの「あと3回変身する」って言うセリフは衝撃でした。

鳥山：何となくなんですが、3回も変身するとは思わなかつたですね(笑)。「ちよつと多かつたなあ、2回って言うておけばよかった」って(笑)。

もしして一番複雑な第三形態が、すぐに変身してしまつたのは？

鳥山：…そう。これはもう「あつという間にいつたほうがいいな」と(笑)。

強そうな奴は  
だいたい強くない  
意表を突くのが  
好きなんです



世界観については、どのように考へていらつしゃいましたか？

鳥山：前にどこかで話したんですけど、架空の世界の「こじやない」とかみたいな自由のほうに自由に描けるので描きやすいんです。現実世界を描くと、それこそ資料が山ほどいるじゃないですか。間違えたことを描いたらまずいです。車一台描くにしても調べないと駄目だし、もうそんなしんどいのは嫌です。これは最初からずつと貫つてますね。だから「DB」も世界観みたいなものは確かに出来てますね。説明できなようなものが。

その世界観の中には、神様という存在が出てきますよね。実はそれが宇宙人だという所も独特です。



ギニュー  
特戦隊



鳥山…困った時の神頼みですね(笑)。神様とか宇宙人とか、そういう未知の存在は、話が作りやすいんです。神様だったら大抵のことはでまぢやうし、子どもにもなじみやすいように、小難しくもない、ざつくばらんな神様にするようにしています。神様に付き人をつけるのは、偉い人には執事がいるもんだらうというのと、会話でストーリーを展開しやすくなるためですね。

【説明後のようなものではないか?】鳥山…ですので、キビ役はあえて強面にして、実は大したことないって。僕の場合、強そうな外見の奴は強くないのがほとんどです。とにかく、意表を突くのが好きなんです。

【お話の舞台になるのは田舎が多いですが、思い入れがあるのでしょうか?】鳥山…先にお話したように、ますます強い奴がいる。でもそいつがいるのが都会だったら、もう話題になってるじゃないですか。だから田舎、田舎って得体の知らない者がいるんじゃないか

いか、っていう…。嫁が昔よく言っていたのが、「中国の山奥には、ちよつと宙に浮くくらいの人がいるもおかしくない」と。仙人みたいな人が知らず暮らしてるんじゃないか、みたいなイメージですね。

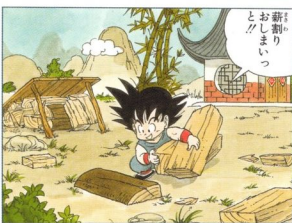
【特に田舎が好きというわけではなんでしょうか?】

鳥山…ないですね。田舎が好きだからというより、ビルや家あんまり描かねれば済むけど変化がないからたまたま都に行ったりとか、そういうのがごまかしてるところはありましたね。だから舞台を考える時は、話に合ってるべく都会を描かずに済むものっていうのが基本で(笑)。

【好き嫌いではないのですか?】

鳥山…とにかく描くのが大変っていうのが大前提にあるんですよ。僕自身は都会はそんなに嫌いではないんですけど、今は東京に住んでおけば良かったなあと思いますもん。もつと全然時期から。確かに昔は東京なんて早稲行きたくなかったんですけど、歳を取ってくると、便利でもなんえ都会。【風景としては、地平線が多く描かれてるイメージがありますか?】

鳥山…ああ、地平線は好きかもしれない。子供の時、周りは畑ばかりで、本当に地平線が見えて、あれはほんとなく好きでしたね。今は中途半端な田舎になって、家もいっぱい建っちゃったけど、田舎なら田舎、御なら御のほうがいいですね。



別に丸っこいメカが好きなのではなく時代の逆を行きたかった



【本編とは少し外れるのですが、原絵やイラストでは、龍やメカが多く描かれていますよね?】鳥山…ドラゴン…龍を描くのは割と好きですね。存在は誰でも知ってるんだけど、現実の存在じゃないから決まった形はない。西洋と東洋でもいろいろあって、正解がないから好きに描けるじゃないですか。「ドラクエ」と合わせて、めちゃくちゃいっぱい描きましたよ、ドラゴン(笑)。



【DB】の神龍に関しては? 鳥山…神龍は東洋の龍をベースにしてるんですけど、そのまま描くとちょっと複雑な感じですよ。手とかあつて少しイメージが違うというか。でもそれだと毎回描くの大変だから、和洋折衷っぽい感じにしようかな、と。ナメック星の神龍(ポルンガ)は、「本場だからもつと凄い感じに!」って思ってたから、それを出したかったんですよ。メカに関しては、原絵や作中で個性的なのがたくさん描かれましたね。鳥山…メカのデザインは好きです。考えるのも描くのも好きなんですけど、半分逃避みたいな感覚ですね(笑)。あの頃は丸みのあるデザインは好きだったから、そういうのが好きだと思われてたんですけど、実はそうじゃないんです。当時は車なんかカクカクしたものが多くて、あえて丸っこいのを描いてただけで、今の車は空気抵抗を考えた流線型が多いので、逆にカクカクしたのを描いてやうでしょうね。流行の逆を行きたいんですよ。



先のことは考えて  
なかったですね  
ピッコロを処理する  
だけで手一杯……



「DB」のルートがカンフー映画  
だというのは、いろいろな所でお話さ  
れていますね？

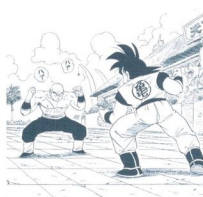
鳥山：正確に言えば、「騎龍少年」と  
いう連載前の読み切りですね。ジャッ  
キー・チエンの「酔拳」とかをしょっ  
ちゅう見てるって話をうっかりしちや  
ったら、担当編集の鳥嶋さんが「そん  
なに好きなら描け」って(笑)。好きと  
描きたいのとはまた違いますから、あ  
んまり描きたくなかったなあ。

でもそれが好評だったというこ  
とで、「DB」につながるんですよ。冒  
カンフー映画の対決図式ではなく、冒  
険物になりましたが……

鳥山：冒険のほうが好きなんですけど、  
当時は「やっぱりロード漫画っていう  
のは受けにくいなあ」と感じましたよ。  
毎回舞台がどんどん変わっていくって  
いうのは。当初は「年くらい続けばい  
い」と思ってたんですが、評判はあまり  
良くなかったですね。

その後、天下「武道会」をきっかけ  
にバトルへ特化していきます。

鳥山：あれはねえ、人気はどんどん無  
くなっていったって、鳥嶋さんがうるさか



ったんですよ。全然「人気ないよ」  
とか憎たらしいことを言ってます(笑)。  
元からうらら「少年漫画だから闘い  
を描けばその方が受けはいいだろう」  
と思ってたのですが、ちよっとへそを  
曲げて西遊記にこだわっていたんです  
でもあんまりしつこく言うから。

聞いてシフトしたのです。

鳥山：アンケートのことをさんざん言  
われて嫌だったから(笑)。「不本意だ  
ったけど、実際に天下「武道会」あたり  
から人気も出て……不本意でも、気分は  
よかったですね(笑)。

その後、RPG重てまた冒険に戻  
っていますよ。

鳥山：ちよっとあがいてみました(笑)。  
アラレちゃんを出してみたりコミカル  
な感じにしたり、もがいてる感じがし  
ますね。でも結局、自分でも納得いか  
なかつたので、もうこれは闘いに徹し  
よう、と。そう決めてしまえば、気分  
的にはずいぶん楽になりましたね。

最初の頃から最終回のイメージは  
あったのでしょうか？

鳥山：それはなかつたです。最後を決  
めちゃうと、途中がどうしてもそっち  
に引きずられちゃって軌道修正が出来

ないから。最後だけは決めないほうが  
いいなとも思ってたですね。最初  
はそもそも、ギャグ漫画の癖が残って  
いて、そんな先のことを決めなくても  
っていう考えがあったんじゃないかな  
あ。西遊記みたいに舞台変えていった  
らいろんな敵も出てくるし、場面も変  
わるし面白そうだなっていうくらいで  
したね。闘って強くなりながら物語が  
進むっていう感じですね。

ピッコロ大魔王を書きながら、フ  
リーザ編の構想を考える……というよう  
なこともありましたが？

鳥山：全然考えてないです。ピッコロ  
大魔王を処理するだけで手一杯だった  
と思います。たぶん、フリーザ編のこ  
とを考えた始めたのはマジユニアの途中  
ぐらいでしょうね。アンケートが上が  
ってきちゃって、「これは早々に終わ  
れそうにないぞ」っていう思いがして  
きたから考えだしたんだと思います。

次々と強い敵が襲来してくるとい  
う、その後の展開のイメージはあった  
のでしょうか？

鳥山：闘いに特化させて描くしかない  
なっていうのはありましたけど、先の  
展開まで考えてたわけじゃなくて……  
自分で描いていても、「あれー、すこ  
いベジータが味方になってきたなあ」と  
か思う時ありますもん。ピッコロも  
描いていて自分が驚いたし。

先のことは考えず、と言います  
が、伏線回収が見事ですよ。人造  
人間のルートとか、悟空の尻尾がサ  
イヤ人の特徴になっていたり。



鳥山：強引なつじつま合わせが割と好  
きたんですよ。こうしたら作者は  
深く考えなくて思われるんじゃないか  
という(笑)。最初から考えて出してる  
わけじゃなくて、基本的にはお話を考  
えながら詰まっていた時に、「あれ使えな  
いかなあ」といった感じです。キヤラク  
ターも「あいつ生きてもよあな、使  
えないかな」って。すごいスパンでス  
トリー考えてるって思われてました。  
歴代編集者も、設定を組み合わせる  
ことに関して鳥山先生は天才だとお  
っしゃっています。





鳥山「これだけは自信がありますね。うまくやらないと、バレバレになったり、辻褄が合わなくなっちゃいますから(笑)。

パトルの演出に関してはほとんどエスカレートしていきませんか? ほとんど空間が広く使われていて、「D」的な闘い」が展開されます。

鳥山「エスカレートしていきにはあれしかなかった感じがしますが、自分の中では。徐々に敵が強くなっていくに従って、如意棒や筋斗雲で飛んでたんじゃ追いつかなくなってくるんで、空も飛ばなきゃいけないって。天津飯が最初に乗ってましたっけ:「コイツ便利だな」と、思った記憶はありますね(笑)。漫画的に「気」を視覚的に見せることを思いついた時は、本当に乗になりましたね。かめはめ液とか。

派手なパトルになっていくに従って、かっこいいと思えるシーンが変わっていき感じだったのでしょうか? 鳥山「最初の頃は、カンフー映画の動きに影響されていたんと思いますけど、静と動とか、間みたいなものを意識していたと思いますね。

# ありがとう。 ほんと、それだけです

ブウ編は最後まで決めていたので好きなように描きました



終盤に関しては、どんな心境で描かっていたのでしょうか? 鳥山「人造人間・セル編はキツかったなあ、フリーザでやることはやったというから、これ以上スゴイ闘いはできないだろうって燃え尽きちゃって。「まだ続くか」という思いでした。「セルが終わっても、まだ終われない雰囲気でしたからね。で、ブウ編が始まる前に「次の流れが終わったら、どうしても終わらせて欲しい」と言っていた気がします。もうこれ以上に強い奴は出てこないし、これ以上悟空を強くできないと思ったから。ブウ編は「最後だから好きなものを描いてやろう」という部分がとっかかりですね。本来はバカバカしいギャグが好きなんで、グレイ

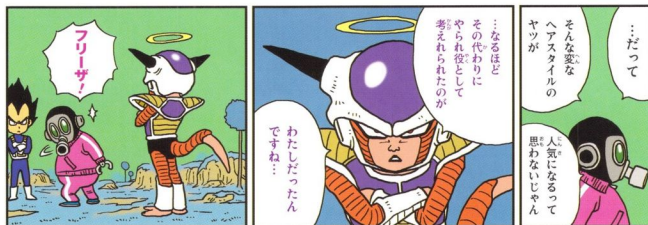
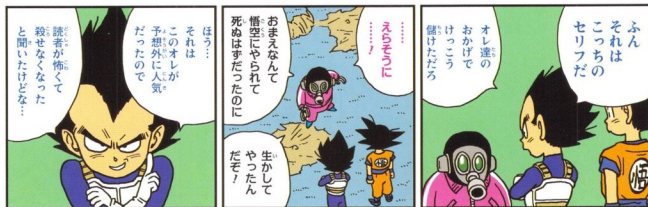
トサイヤマンとかゴテンクスとか、コミカルにやっちゃいました。ラストを考えたのは、もう最終回の直前だったんじゃないかな。「本当にこれでおしまい」という話が必要だと思って、時間を10年後まで進めたいんですけど、まさかアニメで復活するとは思っていませんでした。アニメ会社さんは大変だったんじゃないかな(笑)。

う意図を明確にしたかったんで。連載開始から30年、今思い返してみてもいいですか? 鳥山「基本的には、終わったらわざと忘れるようにしているんですけど。前のものを捨てて新しいのを考えないと、キャバシテイが知れますから。尾田栄一郎君と話している時に「桃白白って何だっけ?」って言っちゃって、今でも言われるぐらいで(笑)。でも、これだけ時間がたっているのに読んでくれる人がいるっていうのは、もう、ありがとうとしか言えないですね。ほんと、それだけです。



◀次ページには鳥山先生描きおろし スペシャル裏マンガを掲載!

# 東 ドラゴンボール30周年スペシャルマンガ 鳥山明



おわり

「DB」  
祝い隊

# 特別作家寄稿

30名を超す漫画家のみさんから、お祝いイラスト&コメントが届いたぞ。



## 桂正和

かつらまさかず

### PROFILE

代表作は『ウイングマン』『電影少女』『ZETMAN』など。担当編集が同じ鳥嶋だったこともあり、鳥嶋先生とは旧知の間柄。漫画の合作も多数発表している。

### COMMENT

マンガをほとんど読まない僕が『ドラゴンボール』は毎週真剣に楽しみだったし、大好きでした。いや、鳥嶋さんと親しくさせてもらったからとかそういうのは全然関係なく、普通にクソ面白い訳です。と、超今更なことを書きましたが、鳥嶋さん本人はというと、この世界的に“誰もが知るモンスターマンガ”を描いてる人オーラを全く発していない人で、そういう所がホント尊敬なんです。なんなんでしょう、作品も人柄も。まったく！…それにしても、僕が描く悟空は野性味が足りないなあ。あの絶妙な雰囲気は唯一無二です。『ドラゴンボール』という作品は、そんなセンスの塊です。今後“100周年記念”を余裕で迎えるんでしょね。



あきもとおさむ

## 秋本治

### PROFILE

1957年12月20日生まれ。東京都葛飾区出身。1977年『ドラゴンボール』の作画に参加。代表作は「こちら葛飾区亀有公園前派出所」など。2016年現在、「こちら葛飾区亀有公園前派出所」を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

30周年おめでとう!! 『ドラゴンボール』の作品ってもう30年前になるんですね。「ドラゴンボール」に影響を受けた漫画家は多いです。永遠に続く名作です。



あさだひろゆき

## 浅田弘幸

### PROFILE

代表作は『011』『テガミバチ』など。

### COMMENT

アラレちゃんの変な目に魅了され、鳥山明先生のディテールを磨らないディフォルメに驚愕した『Dr.スランプ』。その終了から全く関をあげずに始まった新連載で、鳥山先生は更に驚きの世界を僕らにみせてくれました。あの少年の日のワクワクは今も変わらず、そして僕らの子供、いつか生まれる孫、ひ孫にとっても『ドラゴンボール』は特別な作品であり続けるでしょう。30周年、本当におめでとうございます。



あさうしゅういち

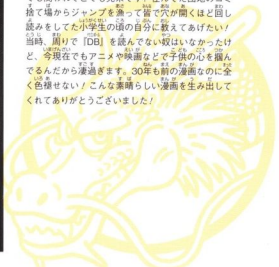
# 麻生周一

## PROFILE

2016年現在、「サイヤ人の血を引き」を週刊少年ジャンプで連載中。ほか代表作は「ぼくのわたしの勇者学」など。

## COMMENT

祝「DB」30周年！こんな記念すべき出来事に僕らでも関わらせても光栄です！住んでいた団地のゴミ捨て場からジャンプを持って登った穴がなんと同じ読みをした小学生の頃に読んであげたい！当時、周りで「DB」を読んでない奴はいなかったけど、今現在でもアニメや映画などで子供の心を轟かせるんだから凄過ぎます。30年前の漫画なのに全く色褪せない！こんな素晴らしい漫画を生み出してくれてありがとうございます！



それが…ボク  
グレートサイヤマン  
だ…!!

最強の戦闘民族  
「サイヤ人の血を引き」  
幼少期を大魔王と共に  
過ごした…

# 30周年おめでとうございます

あらかむひろこ

# 荒木飛呂彦

## PROFILE

代表作は「パオー采訪者」「ジョジョの奇妙な冒険」など。

2016年現在、「ジョジョ」シリーズ第8部「ジョジョリオン」をウルトラジャンプで連載中。

## COMMENT

何回も読み返しているから、つい最近のことのようにですが、もう30年も経っているんですね。30周年、素晴らしいです。おめでとうございます。



「ドラゴンボール、30周年 おめでとう ございます。」



いけむはると

## 池沢春人

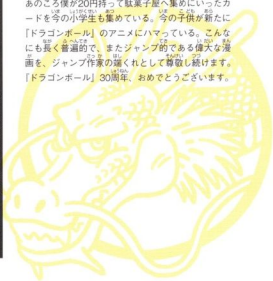
### PROFILE

2016年現在、『ものふ』を週刊少年ジャンプで連載中。ほか代表作は『フロガネ』など。

### COMMENT

僕が小学生の頃、懐空の絵を描ける子がヒーローでした。

あのころ僕が20円持って駄菓子屋へ集めにいったカードを今の小学生も集めている。今の子供が新たに『ドラゴンボール』のアニメにハマっている。こんなにも長く普遍的で、またジャンプ的である偉大な漫画を、ジャンプ作家の強くてと尊敬し続けます。『ドラゴンボール』30周年、おめでとうございます。



いのうえたけひこ

## 井上雄彦

### PROFILE

代表作は『SLAM DUNK』『バガボンド』など。2016年現在、『バガボンド』を週刊モーニングで、『リアル』を週刊ヤングジャンプで連載中。

### COMMENT

『ドラゴンボール』30周年おめでとうございます。

毎回のトビラ絵をじっくりと臨めながら

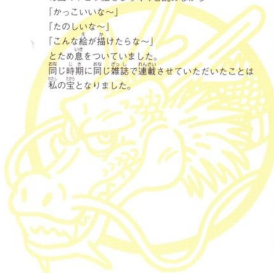
「かっこいいな〜」

「たのしいな〜」

「こんな絵が描けたらな〜」

とため息をついていました。

同じ時期に同じ雑誌で連載させていただいたことは私の宝となりました。





うすたきょうすけ

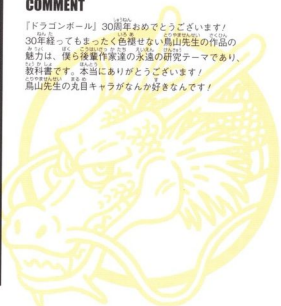
## うすた京介

### PROFILE

代表作は「セクシーコマンドー外伝 すごいよ!!マサルさん」「ビューと疾く/ジャガー」など。2016年現在、『フードファイタータベル』を少年ジャンプ中で連載中。

### COMMENT

「ドラゴンボール」30周年おめでとうございます!  
30年経ってもまったく色褪せない鳥山先生の作品の魅力は、僕ら後輩作家達の永遠の研究テーマであり、教科書です。本当にありがとうございます!  
鳥山先生の丸目キャラがなんか好きなんです!



おおいしなほ

## オオイシナホ

### PROFILE

2016年現在、『ドラゴンボールSD』を最強ジャンプで連載中。

### COMMENT

連載30周年おめでとうございます!  
物心ついた時から「DB」を読み、悟空とともに子供時代を過ごし、そして大人になってからも悟空や「DB」の世界が大好きで大好きで気づけば今日になってました!  
連載30周年ということは、全世界の「DB」ファンのファン歴も30周年ということになるんですね…  
これからも「DB」の1ファンとして40周年、50周年とファンであり続けたいと思います!  
鳥山先生、「DB」を生んでくださり本当にありがとうございます!  
そして心の底から30周年おめでとうございます!!





おたけいいちろう

## 尾田栄一郎

### PROFILE

2016年現在、[ONE PIECE] を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

高山先生、[DRAGON BALL] 生誕30周年おめでとうございます!!

30年前に生んだキャラクターが未だ世界に愛され続けるってどんな気持ちでしょうか? おそらく悟空はこの世に星の数程いるキャラクターの中で最も純粋な人物だから愛されるのだと思います。これからもずっと!

実は僕はヤムチャも好きでした。程度あんまりだったけどいつか御光を浴びる日が来ると、今でも信じています!!

おばたけし

## 小畑健

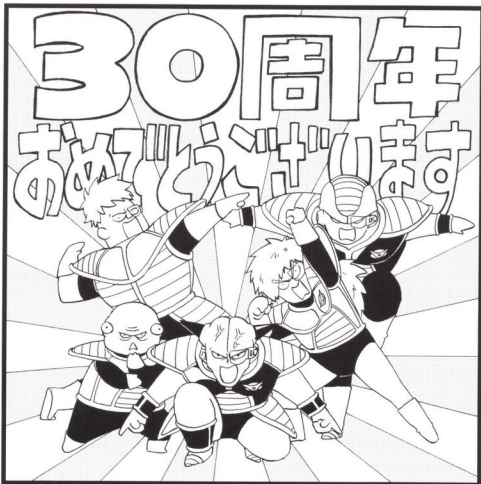
### PROFILE

代表作は「ヒカルの碁」[DEATH NOTE] [バクマン] など。2016年現在、「プラチナエンド」をジャンプSQ.で連載中。

### COMMENT

「ドラゴンボール」30周年おめでとうございます。高山先生のメカを見続けてどうとう自分も車やバイクが好きになってしまいました。コマの隅に小さく描かれたメカにもきっちり愛情がこもって遊び心に手を抜かない一流の仕事ぶりに初めて見た時から影響を受け続けています。次回作でも新作のメカを期待しています!





カイト

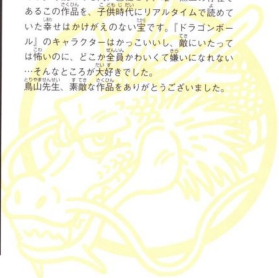
# KAITO

## PROFILE

2016年現在、「クロス・マジック」など。2016年現在、「バディストライク」を週刊少年ジャンプで連載中。

## COMMENT

「ドラゴンボール」30周年おめでとうございます。このお祝いの場に参加させていただけるなんて恐縮です。今読んでも尚、色褪せず、唯一無二の存在であるこの作品を、子供時代にリアルタイムで読んでいた幸せはかけがえのない宝です。「ドラゴンボール」のキャラクターはカッコいいし、敵にいたっては怖いの、どこか全員かわいくて嫌いになれない…そんなところが大好きでした。鳥山先生、素晴らしい作品をありがとうございました。



かわた

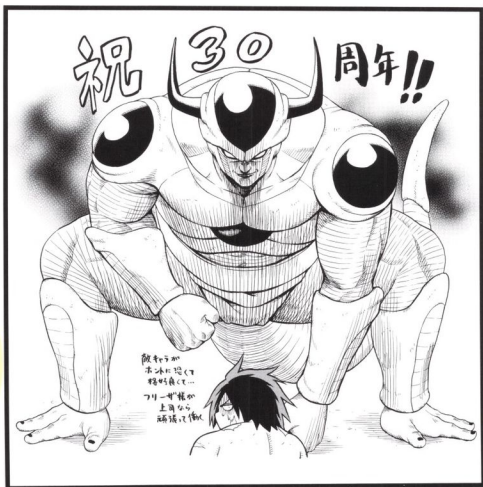
# 川田

## PROFILE

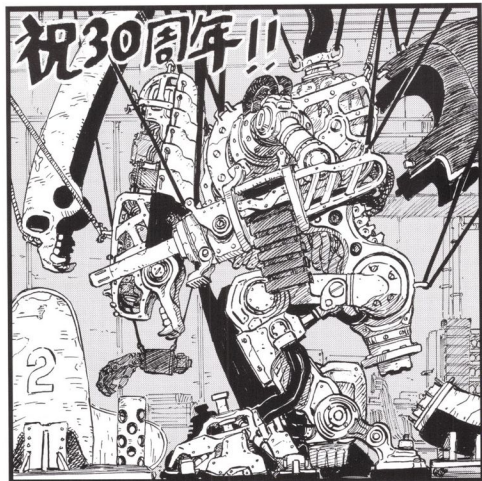
2016年現在、「火ノ丸相撲」を週刊少年ジャンプで連載中。

## COMMENT

「DB」連載開始30周年おめでとうございます！と、僕なんぞが大変恐縮なんです。僕とて「DB」を読んで育ち、どどんとくらいらいならせるのでは指先が震えていた世代です。いやしかし、何が言いたって、連載を終えた今でも子供達は「DB」の虜。この間小学生が魔入ブウについて熱く語っておりました。そんな偉大な作品が読まれていく様をリアルタイムで目撃できた事はこの先も僕の自慢であります！



祝 30周年!!  
祝 30周年!!  
祝 30周年!!  
祝 30周年!!



きしとまさし

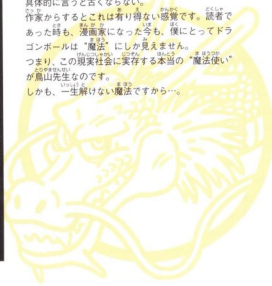
## 岸本斉史

### PROFILE

代表作は「NARUTO -ナルト-」など。

### COMMENT

「ドラゴンボール」30周年おめでとうございます。  
 「ドラゴンボール」は常に時代と共に在る漫画だとい  
 う事を実感します。  
 具体的に言うところはない。  
 作家からするとこれは有り得ない感覚です。読者で  
 あった時も、漫画家になった今も、僕にとってドラ  
 ゴンボールは「魔法」にしか見えません。  
 つまり、この現実社会に実存する本当の「魔法使い」  
 が鳥山先生なのです。  
 しかも、一生解けない魔法ですから。



くぼたひと

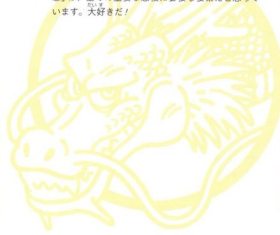
## 久保帯人

### PROFILE

2016年現在、「BLEACH」を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

「ドラゴンボール」30周年おめでとうございます！  
 「ドラゴンボール」に対する想いの丈は以前別のところ  
 で書きまくったので、今回はシンプルに桃白白が  
 好きだ！と言っただけだと思います。桃白白の  
 持つ「あいつホントはもっと強かったんじゃないか  
 感」は、全ての重要な悪役に必要な要素だと思っ  
 ています。大好きだ！



# ANIMATION

—原点から「動画」へ

「ドラゴンボール」は誌面を飛び出し、アニメの世界へ。元気に動き出した悟空の人気は、世代も国境も超え拡がっていく。

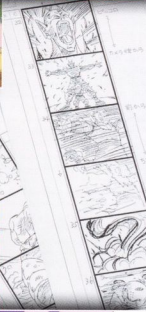




# MATION!

## げんてんからどうがへ 原点から「動画」へ

「DB」の人気を、絶えず牽引してきたアニメ作品。一大ブームとなったTVアニメと劇場版の歴史を、製作者たちの想いと秘蔵資料で綴る。



# ANIME



九折

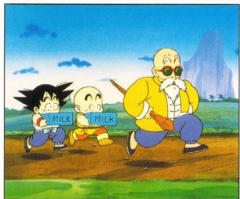
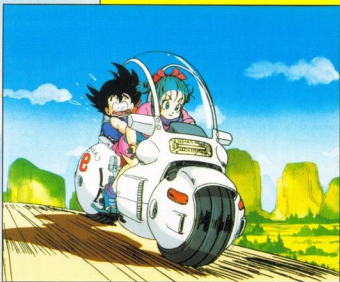
神龍の

神龍 2.

ドラゴンボールGT

ドラゴンボールGT





# DRAGON BALL

ドラゴンボール

全153話  
1986年2月26日～  
1989年4月19日放送

## 1986-1989

原作を愛するスタッフたちが集結し、伝説のアニメ『ドラゴンボール』が誕生！

大人気アニメ『Dr.スランプ』に続く期待の鳥山作品として、原作の開始から約半年という驚異のスピードでアニメ化が企画された。『Dr.スランプ』の後を継ぐ形で、毎週水曜19時のゴールデンタイムに放送。メインスタッフの大半を引き継いだこともあり、鳥山作品に対する思い入れは並々ならぬものがあつた。原作をリスペクトし、内容・ビジュアルともに原作の世界を驚くほど忠実に再現。アニメ『ドラゴンボール』は瞬く間にファンを魅了し、平均視聴率21・2%を記録する国民的アニメにまで成長した。

### MAIN STAFF

メインスタッフ  
原作：鳥山明  
企画：七條敬三・森下孝三  
フジテレビプロデューサー：土屋登喜雄・清水賢治・石川順一  
シリーズディレクター：岡崎敏・西尾大介  
シリーズ構成：小山高生 チーフデザイナー：辻忠直・池田祐二  
チーフアニメーター：前田美 音楽：菊池俊輔  
制作担当：岸本松司 編集：福光伸一  
音響効果：新井秀徳 選曲：宮下滋  
オーディオディレクター：小松昌弘

### MAIN CAST

メインキャスト  
孫悟空：野沢雅子  
ブルマ：鶴ひろみ  
亀仙人：宮内幸平  
クリリン：田中真弓  
ヤムチャ：古谷徹  
ウーロン：滝田直樹  
ブーアル：渡辺菜生子  
ピラフ：千葉繁  
シュウ：玄田哲章  
マイ：山田栄子  
天津飯：鈴置洋孝  
餃子：江森浩子  
ピッコロ大魔王：青野武  
ナレーション：八奈見乗児

### 原作の人気

#### アニメでさらにヒートアップ

1986年、原作は天下第一武道会編が爆発の人気となり、週刊少年ジャンプの読者アンケートで不動の1位をキープ。アニメ化を盛り上げる原動力になった。

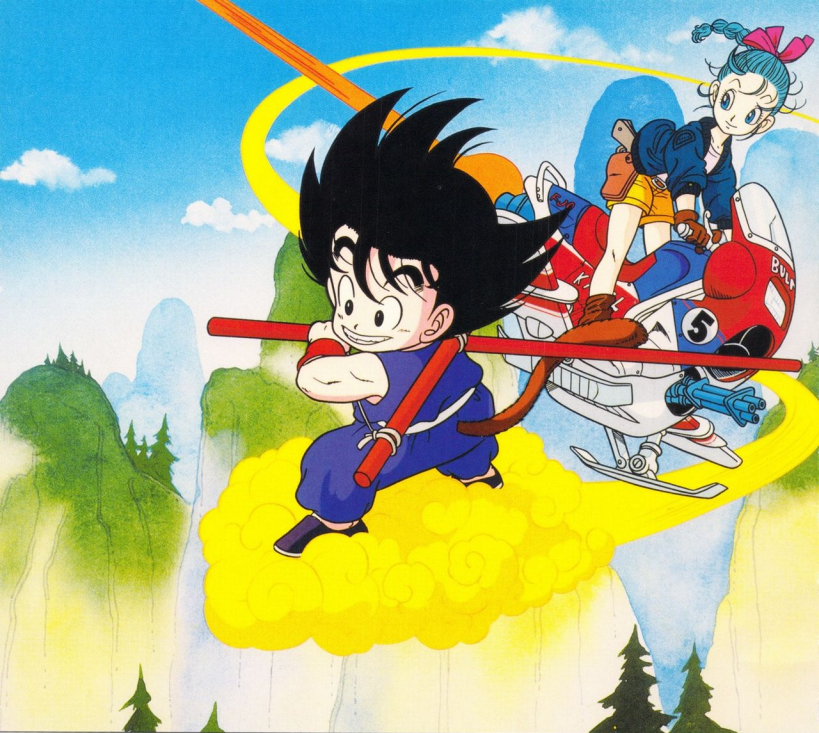


## DRAGON BALL COLUMN

ドラゴンボールコラム

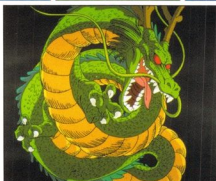
### アニメ『ドラゴンボール』のテーマは「ロマン」!!

「今の世の中って考え方が画一的で、皆が、お金や力みたいなものを求めている。そんな時代だから、ロマンというものに価値があると思うんです。企画の七條敬三氏はアニメ化の際、原作に「ロマン」を付け足したのだという。5人もの作詞家が参加した主題歌のオーディションでも、「この世はでっかい宝島」というロマンあふれる一行が、採用の決め手になったそうだ。



**主役から脇役まで  
豪華声優陣をキャストイング!!**

悟空役の野沢雅子さんを筆頭に、超ベテラン級の声優を惜しげもなく起用。絶妙なキャストイングによって、唯一無二の魅力的なキャラクターが誕生した。



**アニメ独自の視点で描く  
悟空の成長物語**

連載中の原作に追いつかぬよう、アニメではオリジナルのエピソードを追加。原作で描かれなかった神様との修業など、悟空が心身ともに成長していく様子がより深く描かれた。



## SECRET FILE

アニメ「ドラゴンボール」

資料室

アニメ「ドラゴンボール」の立ち上げや製作に使われた、極秘資料を公開する。



鳥山先生が  
「漫画家で良かった」と  
痛感するほど  
アニメ化は大変な作業

瞬間の動きにも大量のセル画を使うアニメで、バトルを見せることは大変な作業だった。またナメック語の会話シーンは字幕で見せるなど、演出にも匠の技が光る。



イメージビジュアル

原作のトビラ絵をベースに、背景とキャラの配色を変えている。番組宣伝用ポスターなどに使われていたイラストだ。

## WJ特集記事

1986年のWJ12号では、鳥山先生が東映アニメのスタジオへ。自身の絵が動画になる過程を見学し、衝撃を受けていた。





当時のセル画用カラーはオレンジの色数が少なかったため、アニメでは道着は赤系色に。

影の色使いにもこだわり、アニメ『ドラゴンボール』専用の「影表」も作られていた。



## 色設定のヒミツ

カラー設定は基本色と、その色の影部分を指定。当時は今のデジタル彩色と違い色数が限られた中で色彩設計がなされていた。ある意味職人技なのである。

## 企画書

本邦初公開// アニメ化に向けたコンセプトからスタッフの選出方法まで、企画段階の意気込みが伝わってくる、貴重な資料だ。

## 新番組企画書

東映動画株式会社



企画書のページには、「設備性の浸透する中、破天荒で規格外れの悟空が子供達に夢と憧れを呼び出す」という、アニメ化に向けた製作者の想いが記されている。

### 悟空の消防隊



ブルマの家で火災が発生！消防隊の悟空がハシゴ車と知恵棒を駆使して救出する。

### 悟空の交通安全



ブルマとは無縁の悟空が、横断歩道の渡りかたや飛び出しの危険を身をもって学んでいる。

## TVアニメの枠を超え 文化的貢献

当時製作された教育映画からも、「DB」が国民的人気作品だったことがわかる。主題歌「摩訶不思議アドベンチャー」を替え歌にするなど、凝った内容だ。

# キャラクター設定

基本の「線」や表情の要となる設定画は、主要キャラクターから脇役まで、その数は500枚を超える。

## キャラの成長や髪型が変化するたびに新たに設定画を描き起こす

服装や髪型の変化が多いブルマやヤムチャは、特に設定画の数も多い。



4歳成長  
髪型はカウボーイ  
スタイルの短髪  
髪は時々の変化  
(カウボーイ  
スタイル)  
カウボーイスタイル  
の髪型にします

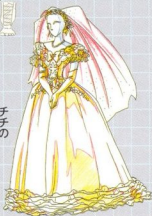


ブルマ  
衣装設定

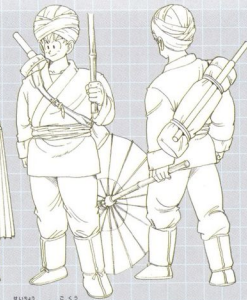
4歳成長  
髪型はカウボーイ  
スタイルの短髪  
髪は時々の変化  
(カウボーイ  
スタイル)  
カウボーイスタイル  
の髪型にします

ヤムチャ  
骨折時設定

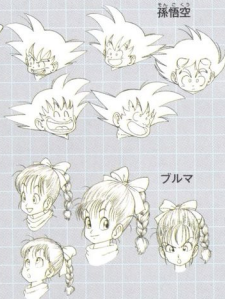
チチの  
ウェディング  
ドレス



アンニン



成長した悟空

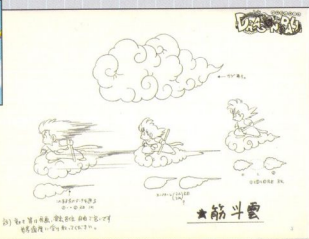


孫悟空

ブルマ



作画を駆使して筋斗雲の動きを表現  
想像上のものである筋斗雲の動きを自由な発想で表現している。鳥山先生もアニメの影響を受けて筋斗雲の描きかたを変えたという。



★筋斗雲



フファンファン



若かりし孫の鶴仙人



ハスキー



猪鹿蝶

オリジナルのキャラクターも続々登場

劇場アニメーターの前田実氏は、鳥山先生の画風を再現すべく必死し、オリジナルキャラを作り上げたという。

## 炎の中のウェディングドレス編



▲149-153話は、チチと悟空が花嫁衣装を求めて奮闘する感動巨編。

## 天界修業編

▲129話で悟空は過去へ、亀仙人の跡、武斗の下で修業をする。



## 修業の旅編



▲81話は悟空が魔界へ行く、劇場版のような壮大な物語。

## アニメ「ドラゴンボール」を彩るオリジナルエピソード

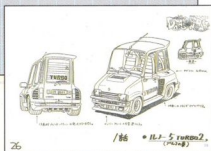
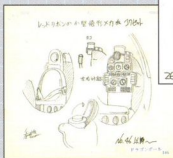
アニメでは原作の流れを壊さぬよう、物語の合間を深く掘り下げた。「別の物語」を描きながら「別の作品」にはならない、完成度の高い物語ばかりだ。

## 美術設定

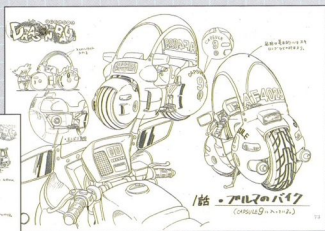
緻密に描かれた美術設定によって『ドラゴンボール』の摩訶不思議な世界に命が吹き込まれる。

メカは原作では見えない部分も設定

こだわったぶりのメカを映像化するのには至難の業。その再現度は高山先生も感心するほどで、「アニメではメカが動くのがうまい」と、コメントしている。



ブルマの車

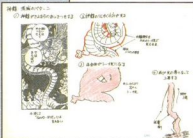
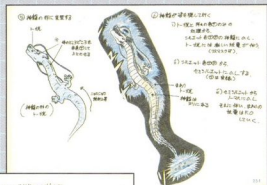


ブルマのバイク

レッドリボン軍飛行機の操縦席

カリン塔

神龍のエフェクト



アニメでしか表現できない

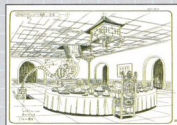
神龍の動きと登場シーン

神龍の登場シーンは物語の重要な見せ場である。漫画では表現できない光と音有效果的に使用し、アニメならではの迫力満点シーンが誕生した。

さまざまなアングルに対応できるように

建造物は立体的な設計図を作成

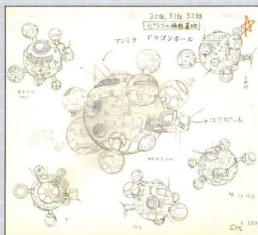
カリン塔の圧倒的なスケール感やアイテムの質感が、違和感なくリアルに感じられたのは、立体を想定した設定画のおかげだ。



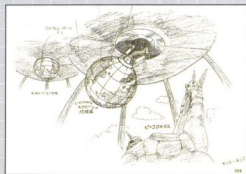
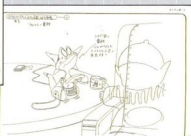
悟空の家

ピラフの宮殿(食堂)

ピラフの移動要塞



ピラフの電話



ピッコロ大魔王飛行船内部

アニメならではのコミカル&壮大な設定

複雑に入り組んだ要塞や奇妙な電話など、アニメで動くことを想定して、遊び心あふれる設定がなされている。





# DRAGONBALL Z

ドラゴンボール

全291話+SP2話

1989年4月26日  
1996年1月31日放送

1989-1996

## タイトル「Z」への思い

タイトルの「Z」は鳥山先生のアイデア。アルファベットの最後ということから「終着点」のような意味が込められているという。その言いやすさと力強さから正式なタイトルに決定した。



「Z」の名のもとに生まれ変わったアニメ「ドラゴンボール」の新境地。アニメ「ドラゴンボール」が終了した次の週に「ドラゴンボールZ」がスタート。当時は「ドラゴンボール」がひとつのピークを迎えた時期であり、次のステップに進むためにも、あえて3年も続いた前作を終了させ、新番組として「Z」を立ち上げたという。原作の情熱登壇から最終話までのテンションをそのままに、アクションとバトルの要素が色濃く押し出された。次第にエスカレートする強敵とのバトルは、大人から子供まで幅広い世代を魅了。平均視聴率20.4%という記録的。大人気アニメにまで成長した。

## MAIN STAFF メインスタッフ

原作：鳥山明  
企画：森下孝三  
フジテレビプロデューサー：清水賢治・金田耕司  
シリーズ構成：小山高生  
シリーズディレクター：西尾大介  
キャラクターデザイン：前田実・中鶴勝祐  
美術デザイン：池田祐二・徳重賢  
製作担当：岸本松司・島本武・山口彰彦・末永雄一  
音楽：菊池俊輔

## MAIN CAST メインキャスト

孫悟空・孫悟飯・孫悟天：野沢雅子	トランクス：草尾毅
ブルマ：鶴ひろみ	ビーデル：皆口裕子
クリリン：田中真弓	ミスター・サタン：郷里大介
ヤムチャ：古谷徹	フリーザ：中尾隆聖
亀仙人：宮内幸平	セル：若本規夫
チチ：荘真由美・渡辺菜生子	魔人ブウ：塩屋浩三
ピッコロ：古川登志夫	ナレーション：八景見泉
ベジータ：堀川亮	

## STAFF'S COMMENT

スタッフコメント

### 森下孝三 企画

「ドラゴンボールZ」には、企画として参加しました。「Z」に参加する前は「聖闘士星矢」で演出をしていたのですが、あちらも華から光が飛んだり、派手なアクションが美しな作品でした。そこで思った演出のノウハウが「Z」でも活かされたんじゃないかなと思いました。本とアニメでの大きな違いは、アニメは自分のペースで観れないこと。アニメができあがるまでは、コンテを見てもらってタイミングや間なんかは想像しにくいんです。そういった演

出の部分は、編集長さんからも程度を控えていたいたので、やりやすかったですね。2009年に「Z」を放送したわけですが、「Z」を原作に合わせて編集したものの、ファンが観てくれるのにかん配する意見もありました。でも、放送されると多くの人が観てくれました。「DBZ」は何度観てもいい作品になったんです。今は、完全新作の「超」が放送されていますが、こうやって引き継がれながら、ずっとずっと続いてほしいですね。



### バトルに対応し 迫力ある描線に進化

『Dr.スランプ』から続く、やわらかい描線から、スピーディーなバトルに適したメリハリのあるタッチに変化。アニメの描線の変化は、鳥山先生が描く原作の絵にも影響を与えたという。



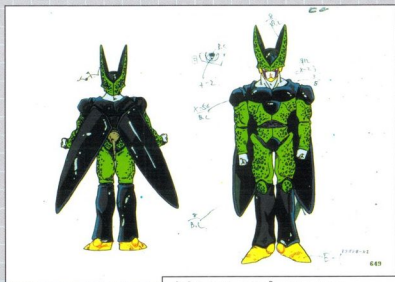
### スタッフの努力で 原作を即座にアニメ化!!

原作のバトルをアニメにするとわずか数秒。原作に追いつかないようにするのが大変だったという。編集部からFAXで送られてくる鳥山先生のネーム(漫画の下書き)を元にシナリオを書いていたというのは有名だ。



## SECRET FILE

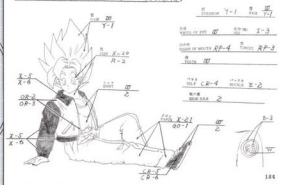
セル画色設定



## 色設定

キャラの配色を示した資料。彩色は海外に発注していたため、キャラ名などを英語で表記している。

D-22 #169 GOKU (NEW COSTUME)

アニメ『ドラゴンボールZ』  
資料室

『Z』は最後までセル画で描かれた。資料ももちろん、紙に描かれたものだ。

## 絵コンテ

映像の設計図である絵コンテ本来の役割を超え、まるで漫画のような迫力。



## 絵コンテの表紙には熱い想いと遊び心が

原作の扉絵のような構図や名場面のパロディなど、これほどまで表紙に凝ったアニメは他にないだろう。





孫悟空



ベジータ

## キャラクター設定

『Z』の激しいバトルシーンに対応すべく、角度や構えなど様々なパターンが描かれた。

超サイヤ人3孫悟空



ゴテンクス



→十ノハクが髪型。

幼少時代のベジータと若かりし頃のナッパ



ドラゴンボールを愛するあまり設定画のデザインも進化!

中鶴氏が担当になってからは、描いているうちにどんだん熱量がこもり、新代未開の凝ったデザインの設定画に!

チチと悟飯のおでかけ

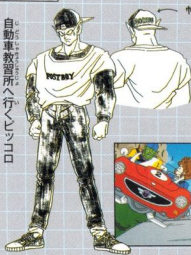


アニメでしか見られないキャラクターの多彩な姿  
アニメオリジナルのエピソードでは、敵役にはないキャラクターの意外な姿が描かれている。

ランチ



自動車教習所へ行くベジータ



帽子=文字 GOKUUV

▶グレートサイヤマンの衣装は、鳥山先生がアニメ用にカラーリングを決めたそうです。



▲初登場時のベジータの髪は鮮やかな色だが、後に原作に合わせて色が変更された。

色の決まっていないキャラは鳥山先生に相談をしてカラーを設定

作画スタッフが配色を決め、それを鳥山先生にチェックしてもらい、最終的なカラーリングを決めていた。

# キャラクター比較表

シリーズを通して人物の対比を統一するための表。ギャグのシーンは例外でサイズが変わってもいいようだ。

DBZ

ドラゴンボールZ

ドラゴンボールZ

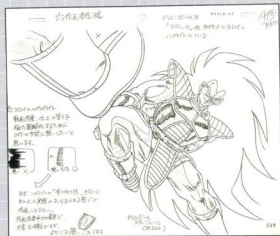


340

スタッフを悩ませた

「バトルジャケットは硬い？軟かい？」

プラスチックのような硬いイメージだったが、先生が「硬いと肩が上がる」と気付き、アニメもそれになったという。



バトルジャケットハイライト設定

アニメで広がる  
ドラゴンボールの  
世界

観戦地のような施設や、戦艦のような基地など、原作の知られざる世界がユニークに描かれた。



ギニュー特戦隊  
発進基地



地獄



アメリカ版



PATHOS OF FRIEZA



飛天力有三億五千萬

中国版

『Z』がきっかけで  
「ドラゴンボール」の人気は世界へ！

バトルをメインに描いた『Z』は、直感的でわかりやすく、海外でも大人気になった。2003年にはすでに42か国で放映され、日本アニメの代名詞になるほど。国によって表現に違いがあり、裸の悟空がアメリカ版ではパンツをはいている。

ドラゴンボールZ

・DBZ悪人



編キャラクター比較表 PART2

基本形はここが似ている  
思います。(キヤグ)の  
シーンなどは多少  
アニメ化します。原作の  
フィギュアも参考にします。

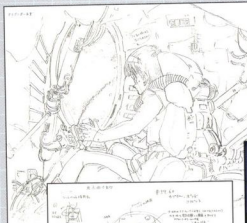


その他のキャラクターについては、ほぼほぼ比較も参照下さい。  
また、ナンデコエスとか少しズレる感じも思いますが、いまの機会に比較表を作りたくて、

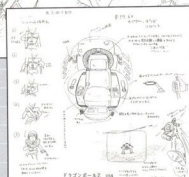
439

# 美術設定

バトルジャケットの塗り分けや、マンのハンドグリップなど、細部にこだわった設定面も。



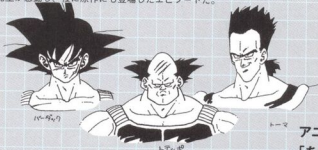
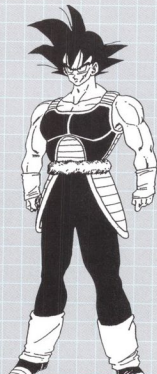
ブルマの  
カプセルポッド



原作にない場面はメカの内部やキャラの動きなども詳細に設定  
ナメック星でブルマが乗ったメカ。ベルトの裏面法など遊び心いっぱいの設定面。

## アニメから原作にフィードバックされた TVスペシャル「たったひとりの最終決戦」

悟空の父・バーダックの悲しい過去を描いた物語。鳥山先生が感動し、後に原作にも登場したエピソードだ。



鳥山先生の「たったひとりの最終決戦」が原作にも登場したエピソードだ。悟空の父・バーダックの悲しい過去を描いた物語。鳥山先生が感動し、後に原作にも登場したエピソードだ。



フリーザの野望にたどり着く。フリーザの野望にたどり着く。フリーザの野望にたどり着く。



悟空とバーダックの家を壊したフリーザ。アニメを受けて描かれたシーンだ。

# 鳥山明×Z

## 鳥山先生描き下ろし設定集

新キャラクターの描き下ろしや、アイデアのメモを渡すなど、鳥山先生の発想が「Z」の物語をさらに盛り上げた。

### アニメの人気エピソード「あの世一武道会」の描き下ろしキャラクター

悟空があの子の世の武道会に参戦。決勝の相手・バイクーハンと、主催者の大界王が描かれた。



バイクーハン

### 「ドラゴンボールZ」のロゴスケッチ

鳥山先生が思うままにペンを走らせて描いたロゴ。「Z」の部分は完成版のイメージに近い。



悟空のライバルのキャラ設定資料には「愛情」はピッコロを参考にとの合産はアメリカ車をイメージしたデザインだ。



ツッパ人と探検者サイヤ人の設定が描かれています。実際に第20話などで描かれた。



界王の相棒グレゴリーは、鳥山先生がデザインも手がけている。



### 原作とアニメの世界をつなげた「鳥山メモ」

天津飯とランチの関係や、ピッコロの分身特訓など、原作では語られていない気になるサイドストーリーを、先生が自らアニメのために書き記している。

▼ヘビの道で悟空をジャマするヘビも、先生の発案。



▲ヤムチャが野球選手のアルバイトをするアイデアも。

# DRAGON BALL GT

全64話+SP1話

1996年2月7日～  
1997年11月19日放送

## 1996-1997



『ドラゴンボール』イースムを継承する  
正統なる外伝アニメ

原作と『Z』の終了後、衰えることのない『ドラゴンボール』の勢いと人気を継承すべく誕生した、完全なるオリジナル作品。原作のその後が描かれ、成長したパンやトランクスが活躍する、『ドラゴンボール』のネクストジェネレーション的なアニメである。鳥山先生は初期のキャラクター設定とタイトルのネーミングなどに参加し、メインの部分には『ドラゴンボール』のアニメに携わってきた優秀なスタッフに安心してお任せしたという。原作を引きすぎらない「なんでもアリ」をさらに超えた展開が話題となった。



### 少年悟空とパン

世代を超えた新ヒーローが活躍!

テーマを冒険に戻したことに伴い、悟空を少年の姿に。パンは当初のブルマのような、ヒーロー（悟空）を引き立てるためのヒロインという役回りだ。



## 冒険の舞台は宇宙へ!

鳥山先生が名付けたG T というタイトルには、グランドツーリング(壮大な旅)という意味が込められている。作品の軸が激しいバトルから原作の当初の姿である“冒険”に戻り、物語を壮かつ長く続けるために、舞台が宇宙になったという。

## MAIN STAFF メインスタッフ

原作：鳥山明  
企画：森下孝三・蛭田成一・吉田竜也  
フジテレビプロデューサー：清水賢治・金田耕司・河合隆  
シリーズ構成：松井亜弥  
シリーズディレクター：葛西治  
キャラクターデザイン：中鶴勝祥  
美術デザイン：辻忠直・吉池隆司  
製作担当：末永雄一  
音楽：徳永暁人

## MAIN CAST メインキャスト

孫悟空・孫悟飯・孫悟空：野沢雅子  
パン：皆口裕子  
トランクス：草尾毅  
ギル：里内信夫  
ブルマ：鶴ひろみ  
ベジータ：堀川 亮  
ピッコロ：古川登志夫  
クリリン：田中真弓  
ナレーション：八宗見栄児

## STAFF COMMENT スタッフコメント

### 蛭田成一 プロデューサー

「DB」30周年おめでとうございます。私はアシスタントPとして「DB Z」の77話から参加させていただいたのですが、主にサブタイトルや予告ナレーションの監修をまかせていただいで、どう「DB」ならではの「ワクワクする感じ」を表現するかに特に苦んでいた気がします。

「Z」の当時はアニメ製作のため、WJ(ワイドショー)に1か月先行してネームをいただいていた。そのFAXが送られてきた際に、

展開の太さに関心が多くて、毎回、個人的にも楽しみにしていました。

その後、「ドラゴンボールGT」を立ち上げる際に、アシスタントPの立場としてストーリーの制作に参加させていただいたのですが、そこでも「DB」らしい大胆なストーリー展開と、ユーモアのあるキャラづくり、そしてシリアスなバトルのバランスが常に課題だったことを憶えています。





# シークレットファイル SECRET FILE

## キャラクター設定

キャラクター設定の中鶴氏が描く設定画は、鳥山先生が「僕が描く絵よりも美しい」と大絶賛。

### 究極ドラゴンボールの神龍



バイク3人の対比



パンと悟空

宇宙人たち



初の完全オリジナルアニメに向けての熱意があふれる！  
新登場のパンと若返った悟空の表現には特にこだわり、中鶴氏自らシャツの文や表情の解説書を作成するほど。



超サイヤ人4倍空



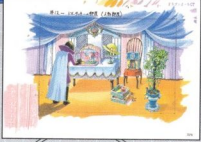
最強を超えた最強  
「超サイヤ人4」設定秘話  
野性味を出すため体毛を赤に。強さを誇張する歌舞伎の化粧「隈取」風に、目の縁を黒くしている。

## 絵コンテ

バトルの絵コンテは原作を彷彿とさせる迫力。表紙も作品への愛が溢れている。



龍宇宙船



ドラタツキーの部屋

## 美術設定

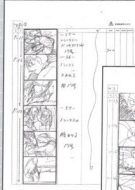
細かい部分まで丁寧に美しく描き込まれた舞台設定は、まるで美術品のようだ。

## 企画書

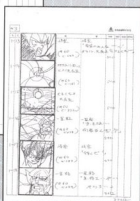
「TVでしか見られないドラゴンボール」として、「GT」の魅力を解説している。

## 新書籍企画書

鳥山明先生からのメッセージ



46話



64話



## 鳥山明×GT

鳥山先生描き下ろし設定集  
「GT」立ち上げの際に描かれた、イメージや設定。登場人物は原作の最終話から、5年後の姿が描かれている。

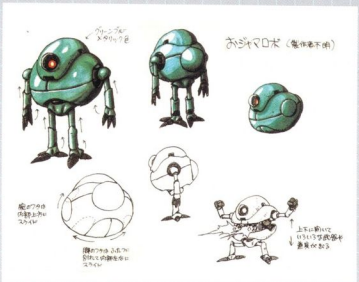
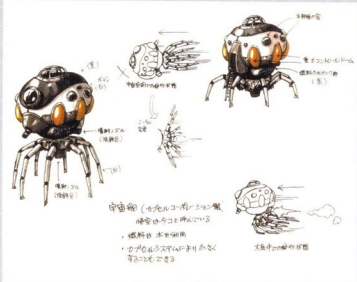
鳥山先生が描くイメージが「GT」に息吹を与えた

1枚のボードに壮大な冒険がギュッと詰まった、見るほどにワクワクしてくるイラストだ。

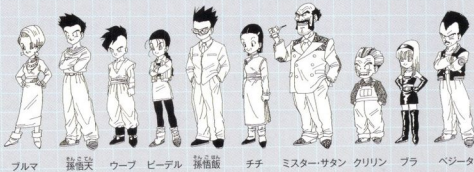


宇宙船設定

ギル設定



### キャラクター設定



### トランクス

ハン

孫悟空 (テスト配色)



# DRAGON BALL Z 改

ドラゴンボール ゴールド



最新の技術で甦った  
新世代の「ドラゴンボール」

アニメ「ドラゴンボールZ」の放送開始20周年記念企画としてスタートした、「Z」の映像を最新デジタル技術でリニューアル。ストーリーを再構成し、より原作に近いスピードな展開が実現した。リニューアルに伴い、キャラクターの声も再録。豪華声優陣が再集結した。懐かしくも新しい「Z」世紀のドラゴンボールは、原作を知らない世代にも大ヒット。新たな世代のファン層の心をつかんだ。

第1期

サイヤ人・フリーザ編 / 人造人間・セル編

全98話

2009年4月5日～  
2011年3月27日放送

2009-2011

サイヤ人の地球襲来からフリーザ戦、人造人間・セルとの闘いと、およそ2年に渡って激しいバトルパートを駆け抜けた。シリーズ初のフルハイビジョン対応作品だ。

※98話は映像ソフトボックスセットにのみ収録

## MAIN STAFF

原作：鳥山明	製作担当：風間厚徳
企画：松崎容子・森下孝三	編集：福伸光一・片瀬健太郎
プロデューサー：情野誠人・木村京太郎・渡辺和哉・小原康平・若林豪	配信：西村英一
音響監督：長崎行男	編集協力：古庄賢太郎
	シリーズ構成協力：小原康平・佐渡和隆・キャメラル・ママ

## MAIN CAST

孫悟空・孫悟飯：野沢雅子	チチ：渡辺菜生子	セル：若本規夫
クリリン：鶴ひろみ	ピッコロ：古川登志夫	ナレーション：ベジータ：堀川りょう
ブルマ：田中真弓	トランクス：草尾毅	八象見衆
ヤムチャ：古谷徹	フリーザ：中尾隆聖	

HDリマスターで映像がより美しく！

「Z」のフィルムを、高精細で鮮やかなデジタル映像に再構築。ファンは美しい映像を楽しめた。

## STAFF'S COMMENT

スタッフコメント

**小原康平** プロデューサー

「改」は「GT」以来15年ぶりのテレビ企画でした。しかし「Z」の物語をもう一度伝える企画でしたから、世間は懸念を知り尽くしているわけですよね。作品も多方面の展開が続いており、「改」の関係各社は「超サイヤ人 孫悟空」への引きが強いことを良く知っていました。そのため、あえて物語を語り、各社が放送と足並みを揃えることだけでも、業界標準ではありませんでした。そこで製作では新旧のファン層を等しく取り込もうと努めました。第1話の冒頭で悟空

**若林豪** プロデューサー

「DB」30周年おめでとうございます。私は小原康平プロデューサーから引き継いで「人造人間・セル編」の終わりにまで担当しました。思い出はたくさんありますが、たまにふと思いつくのは、東日本大震災の日に放送テープを納品した事です。アフレコスタジオのバックでダビング中に地震が起こり、外にすぐ避難。揺れが収まった作業再開。作業終了後は次の現場、キューテックに行かねばならず、新宿から赤坂まで歩いて移動。作業を終え、放送用テープができたのが

とフリーザの物語を一定量に紹介する一方、OPやECでは展開に合わせてカットを切り替える、可能な限り細かな変化を加えました。人も手算も小規模なチームで番組を回すのは辛くもありましたが、その分通常番組することのない方々ともお話しする機会を多く持つことができました。久々の「DB」ということでもあって、往年の名演出・アニメーターの方々とも会えて、様々な依頼にも前向きに応えてくださりました。国民的作品ならではの、本当に貴重な経験です。

20時すぎ、そこから今度は車で大沼湖の中お台場に向けて出発し、聞いたのが深夜0時ごろ。フジテレビ館への納品を済ませた後、近くのホテルのロビーで寝られなくなった方々とともに朝を待ちました。大変な事が起こった一日でしたが、それでも、あの日に納品できた事は良かったなと思います。尽力してくださった関係者の皆様、改めて、ありがとうございました。たくさんの方の親身的な仕事に支えられたことは決して忘れません！

## 第2期

## 魔人ブウ編

全61話

2014年4月6日～  
2015年6月28日放送

# 2014-2015

第1期の人気を受け、2014年から放送がスタートし、後に海外でも放送を開始。魔人ブウ編はバトルに加えてギャグも多く、日曜朝のファミリー層に高い支持を得た。

### MAIN STAFF

原作：鳥山明	製作担当：風間厚徳
企画：慎野誠人・森下孝三	編集：片瀬健太
プロデューサー：野崎理・佐川直子・林田師傅	編集協力：古庄賢太郎
音楽：住友紀人	構成協力：キャラメル・ママ
音響監督：本山哲・長崎行男	オープニング・エンディング：山さ直備

### MAIN CAST

孫悟空・孫悟飯・孫悟天： 野沢雅子	ブルマ：鶴ひろみ	ミスター・サタン： 石塚運昇
ベジータ：堀川りょう	クリリン：田中真弓	界王神：三ツ矢雄二
魔人ブウ：塩屋浩三	ヤムチャ：古谷徹	ナレーション： 八奈見乗児
ピッコロ：古川登志夫	チチ：渡辺菜生子	ビビディ：島田敏
トランクス：草尾毅	ビーデル：柿沼紫乃	



### 新風を吹き込んだオープニング&エンディング曲

「Z」を觀て育った世代のアーティストが参加。作品への思いも強く、谷本氏は「改」のためのユニット「Dragon Soul」を結成したほどだ。



第1期オープニング「Dragon Soul」／谷本眞義 (Dragon Soul)



### 全面リニューアルされたアイキャッチ

「改」のために新たに描き下ろされたアイキャッチのイラストは、物語の進行に合わせて数パターンが切り替わって登場した。



第2期オープニング「空・前・絶・後 Kuu-Zen-Zetsu-Go」  
／谷本眞義 (Dragon Soul)

## STAFF'S COMMENT

スタッフコメント

### 林田師傅 プロデューサー

「改」の「大逆無道・セル編」終了から3年。「ゼン・ゼツ」(Z)という国内外のファン層からのリクエストに後押しされ、「ブウ編」製作が決定しました。実作業では編集が大変でした。「セル編」までは1話ごとアニメオリジナルという図が相当あったので、そこをカットして残りの部分を整理すればなんとか編集できたのですが、「ブウ編」は各話の中にオリジナルシーンが散りばめられているため、該当部分をどうカットして各話の終わり(落とし所)を作るか、スタッ

フの管理と相当頭を悩ませました。また、台詞は何度もチェックし、鳥山先生の原作に合わせて変更しています。穴があくほどコミックス全巻を読み込み、集英社の担当者様とDB意義を重ねているうちに、原作に関する知識は社内の誰にも負けない自信ができました(笑)。最後になりますが、「DB」30周年、本当におめでとうございませう。「DB」は永久に不滅です。これからアニメで「DB」を更に盛り上げていきたいと思います。

# 『DRAGON BALL』ANIMATION INTERVIEW

ドラゴンボール  
アニメーション  
インタビュー

『ドラゴンボール』シリーズ企画

森下孝三

漫画の世界をアニメで表現するということ

『ドラゴンボール』シリーズを長く担当してきた森下さん。製作の裏事情やアニメでの表現方法など、当時を思い出しながら語る。



**思い切ってやっ  
てみる**  
ことが大切

「ドラゴンボール」シリーズには、企画として参加しているのですが、「ドラゴンボール」シリーズの前は「聖闘士星矢」のシリーズディレクターを担当していました。「聖闘士星矢」はアクションが話題になりましたので、悟空が大きくなり戦闘シーンが多くなるため、お声がけいただいたんだと思います。例えば、「聖闘士星矢」の1話とオープニング・エンディングを作った時は、思い切ってキャラクターを動かしたり、セルを何枚も重ねてキャラクターに厚みを出したり、透過光の新しいアイデアを

試したりしました。TVアニメであのクオリティを出すのは、今でも難しいと思います。その結果、当時周りに驚かされて、どうやって製作したのかと質問をいただくことが多かったですね。その分お金もかかってしまっただけで、まだ始まったばかりなのに、こんなになんて心配されてが潰れてしまうのではなんて心配されて（笑）。でも、思い切ってやってみないと、どこまで作り込むことができるのかわからなかったはずなので、意味のあることだんじゃないかな。実は「聖闘士星矢」をやっている時、社内での「ドラゴンボール」チームに密かにライバル心を抱いていたのですが、「ドラゴンボール」に参入した経験が役立っていましたね。

**外して描くことで  
悟空になる**

「聖闘士星矢」の演出をしていた頃、「Dr.スランプ」をよく読んでいたので、影響を受けてあんなキャラクターを作れないかなと思っていました。ですので、「乙」の前から鳥山先生の作品には親しんでいましたね。「Dr.スランプ」のように1話ずつ起承転結を描くことはすごく大変だと思います。それを先生は掘り掘りしていたのかと思うと驚きますね。「ドラゴンボール」を担当する時に何だったのですが、先生も「ドラゴンボール」になっただけで、先生も「Dr.スランプ」は1話で完結しなくてはいいけれど、「ドラゴンボール」は困ったから続きでいるということ。

「ドラゴンボール」に移って思ったのは、「聖闘士星矢」はスポ根の要素が強かったのですが、「ドラゴンボール」は違って、悟空がいて周りがどうリアクションとる



PROFILE  
プロフィール  
東映アニメーション取締役会長、海外アニメーションから「聖闘士星矢」まで、数々の名作を手掛けてきた、『ドラゴンボール』後編から同シリーズの企画を務める。



か、というところがキーポイントになってくるんです。悟空がなんでこんなに強いのか、なんでいつも明るいのか、というの理由はないんですよ。

その中で意識していたのは、悟空だったらこんな時どうするんだろう、悟空はこういう時どこを見ているんだろう、というところを的から外すことです。外れば外れるほど鳥山流で面白くなるんですよ。例えば、極悪非道のフリーザと対

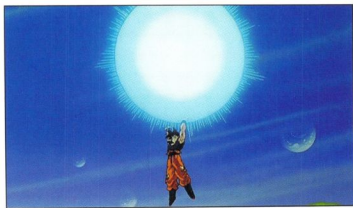
峙した時、普通なら怒りに燃えて、「許せない！」と闘いがヒートアップしますよね。でも、悟空はそんな相手さえも闘いを楽しんでるふしがある。そんな風なところから、ちよつと違うところへいくように意識していましたね。「普通」の枠から悟空を外して描いていって、動きをつけて、野沢雅子さんが声をあてると、それでやっと「先生の描く悟空」に、「ト

## 「普通」の枠から外して 悟空を描く

ラゴンボール」に近くなるんです。また、悟空は基本的にあまり会話しないですよ。なぜ怒っているのかというのがあるけど、長い理屈のあるセリフは言わない。悟空が強いヤツと闘うというのがお話のメインなので、地球を救うためという細かい説明は書かない方がいいんです。そして、そのあたりを表情などで描けると、すごく面白くなるんですよ。

### 「かっこいい」の表現には 間が必要

「かっこいい」という表現は、かっこいい絵があればいいだけではなくて、やられ方も立ち上がり方も「間」が大切なんですよ。星矢も、やられて悔しがりながら立ち上がるまでに、ものすごく間があつて…。何で相手はその間に攻撃しないんだろうと思われくらいたいと思うのですが、その「間」がかっこよさにつながります。『ドラゴンボール』の原作を見ても、スピードのあるところと、溜めになつていところがありますよね。その溜めというのは、実はいくら使つてもいいんですよ。そこでカットを積んで、しやべらない悟空の感情を表したり、フリーザの感情を表したりするんです。『無印』の時は、とてもアニメーションしなかったというか、常に悟空は動いていたのですが、「乙」では悟空が大人になつたので、動きを少し過ぎると軽い感じになつてしまつて、強さが表わせないんですよ。元氣玉のシーンは、2か月くらい溜めていましたね。とても長い溜めなんで



すけど、それが元氣玉というのはすごくパワフルで、投げたらどうなっちゃうんだろうと視聴者に想像してもらつた「間」になつていったんです。今は録画ができてまとめて観る人もいれるので、当時のような「間」は合わないかもしれませんが、「乙」が放送されていた頃は、見逃してしまつたらもう一度と見られないという時代だったからこそ、できた大胆さですね。

また、映画に何度も登場するプロローグのように、絶対勝てない強い敵を倒すシーンでも間が大事なんです。強敵は撃つた時に隙ができるというのが鉄則。相手がそうして撃つている時に「またまたたが」といって、たつがり間をとって立ち上がる。そこから逆転劇が始まるのですが、これが快感なんですよ。



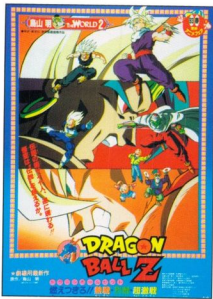
そして、アニメはカメラワークも重要です。例えば、蹴りを出す時、その蹴りが見えないところにカメラがあるのはダメです。蹴りが見えるようにするために、カット割りしていかないと面白くない。そういった、映画やアニメーションの鉄則は忘れてはいけませんね。また、リズムをつけるために時々、悟空じゃないキャラクターをメインに置くのはいいんですけど、話の大筋の中で、他のキャラクターがメインになってきてはダメなんです。悟空を見せるためのクリリンはいいんですけど、クリリンを見せるための悟空になってしまうのは違います。視聴者の中でも、95%以上は悟空ファンなんですけど、意見を寄せてきてくれるのは5%くらいのファン。そして実はその5%のファンは悟空以外のキャラクターのファンなんです。でも、その声に負けてはダメなんです。



## 視聴者に想像してもらう「間」を作る

**映画はタイトルから決める**

集英社の編集担当さんとの打ち合わせは、月に1回くらいでしたね。年に2回、春と夏で映画を作っていた時は、完全オリジナルなので、編集部と密に連絡をとっていました。「ドラゴンボール」の映画は、タイトルから決めるんですよ。タイトルが決まると、大体ストーリーが決まります。その後に敵キャラクターの名前を決めて、ストーリーの詳細が作られていきます。当時、集英社の近藤さんがF1にハマっていて、F1のノリを参考にしてタイトルをつけたりしていましたね。元気な感じで語感がいいんですよ。また、映画の尺が40~50分くらいなので、内容もある程度限られてくるんです。悟空たちが平和に暮らしていて、そこに敵がやってくるか、悟空がなにかしてかかすか。大筋を決めて、ストーリーを作っていました。1時期、年に3本担当していた時もあったのですが、さすがにそれ以上は無理だと思いましたね。映画に何度も登場するプロローは、近藤さんのアイデアなんです。プロローは絶対負けないヤツで、その絶対に負けないヤツにどう勝つかというのを描くのが軸になっていました。ただ、絶対に負けないというありえないキャラクターをどうやって描いていけばいいか、すごく悩みましたよ。最後はもう絵で見せるしかないなと、筋肉ムキムキにして、あとは先生の絵の力を信じる形でした。そうしたら、その強さをターゲットとなる



子どもたちが理解してくれたので嬉しかったですね。プロローは今でも支持される、人気キャラクターになりました。

## アニメでロードムービーは難しかった

「Z」の後、完全オリジナルの「GT」に突入しました。最初「GT」は宇宙を旅するというコンセプトで、イメージはグランドツーリング船だったんです。先生から面白い宇宙船のデザインをいただいたので作ってみて、いったいどのロードムービーというのが向いてないというのを痛感しました。例えば、100年前の設定でイタリヤからスペインまで行く、というお話があったも、子どもたちは100年前と今の差や、イタリヤとスペインの違いがわからないんですよ。なので、知らない場所から知らない場所へ行くお話をいくらやっても、ツーリングにはならないわけです。宇宙でも、星ごとの違いは宇宙人です。宇宙人をつけるしかないんですが、宇宙人を

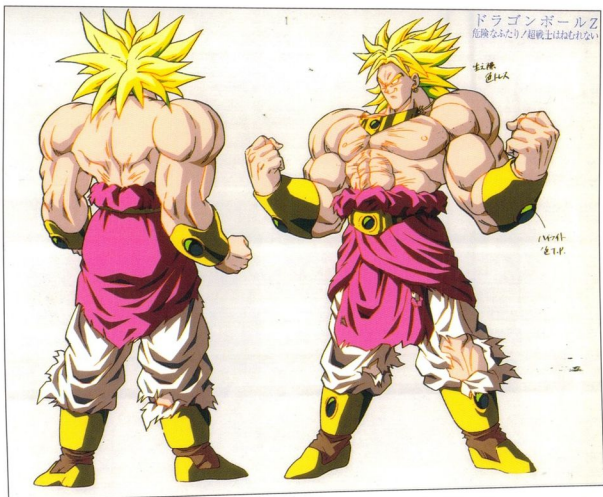
説明すること自体が変でした。最初の導入部分はツーリングのようにしましたが、ある程度話が進んだ段階で、ツーリング形式はやめにしました。訪れた星で事件があって、助かったと思ったら、また次の事件が起きて、という「出来事で引っ張っていく」流れに変えたいんです。また子どもたちに、これは危機だなとか、これは強いなどというのをわかりやすく伝えるために、強いキャラクターは強そうな絵で見せきるなど、勢いが大事でしたね。

## 時代を経て生き続ける『ドラゴンボール』

超サイヤ人4もプロローと共通している、絵で強さを見せるために筋肉質になっていきますね。闘いもパワー合戦になっていき、どんどんパワーアップになってはいけなかったため、毎回どうやってパワーアップを見せるか、考えるのに頭を悩ませました。「GT」は1年と少しくらいの放送だったので、オリジナルで60本以上の話数でしたので、それこそ本当に死ぬ思いでした。今では、DVDボックスでも好評をいただいていますし、アメリカでは「GT」がすごい人気なので努力のかけがありましたね。「GT」が終わってしばらく経った2009年、原作と同じ流れの『ドラゴンボール』を放送しようという話が出ました。それが「改」です。よく再放送をされていたので、誰が観るんだという意見もありましたが、作品が生き続けるた

めに、地上波で放送するというのは重要なことです。想定していたよりもっと多くの視聴者に観ていただけたので、『ドラゴンボール』は何度観ても楽しめる作品なんだとあらためて思いました。今で

は、「超」も放送されて、「GT」の時代からますます作品の世界が広がっています。こうやって、引き継がれながら『ドラゴンボール』は生き続けていくのでしようね。



ドラゴンボールZ  
危険なふたり/超戦士ははなれない

生田雄次

1/401



# 『DRAGON BALL』ANIMATION SPECIAL INTERVIEW

ドラゴンボール  
アニメーション  
スペシャル  
インタビュー

声優(孫悟空、孫悟飯、孫悟天役)

## 野沢雅子

### 30年間、悟空たちを演じ続けるということ

まるで悟空その人と対峙しているかのよう…言葉の端々にパワーがみなぎる野沢雅子さんに、30年の想いのたけを語って頂いた。

#### 「DB」初回の視聴率は「賭け」をした

「DB」もいよいよ30周年ですか。本当にすごいことですよ。『DB』は、最初からとてもいい視聴率だったんですよ。実は収録時に、初回の『DB』の視聴率についてスタッフのみなさんと「賭け」をしたんです。賭けといっても、もちろん、お金なんて賭けていませんけどね(笑)。そして、私ひとりだけ高い視聴率を挙げ、他の方は全然ね。『Dr.スランプ』よりもちよっと低い数字を見積もっていたんです。当時は『Dr.スランプ』がものすごいブームでしたから、スランプの中には「あれを超えられるのだろうか?」という率直な思いがあったのかも知れません。

でも、いざ蓋を開けてみれば、大人気でしょ? 私を立てた予想の視聴率が一番当たって、初回は約27%だったんですよ! だから私ね、みなさんにごう言っちゃったんです。「これからスタートするのに、そんなに気弱でどうするの?」って(笑)。

初回のアフレコは懐かしいですね。私には特に、最初のほうの悟空が大好きなんです。大里離れたところにじいちゃんとおふたりきりで暮らしていたから世間知らずで、普通の食べ物を見て、それが食べられるか食べられないかがわからなくて、男か女かわからないくらいです。からね。もう、可愛くて可愛くて、大好きでした。

#### マイクの前に立つとすーっと悟空になれる

私ね、どのキャラクターもそうなんですよけど、改まって「役作り」をしていくわけではないんです。最低限、そのキャラクターがどういうバックボーンなのかというところだけ頭に入れるんです。悟空の場合はまず、両親がいませんよ。おじいさんと山の中で育っているから、おれのことを何も知らないんです。それだけ頭に入れておけば、収録の時にマイクの前に立つと、素直にすーっと悟空になれるんです。

第一声を発した時、今日現在にいたるまで、悟空に限らずどんなキャラクターでも、ディレクターやプロデューサーや原作の先生から「もう少しこんな感じがいいです」と言われたことが、不思議と1回もないんですよ。きっと、このお仕事が私に合っていたんでしょうね。

『DB』では悟空、悟飯、悟天と演じていますが、どんな役でも、秘のスタンスは変わりません。悟空は世の中のことを知らずに育っています。一方で、悟飯くんには両親がいて、教育ママに育てられて、えらい字者さんになりましたから、悟空さんとは両親がいるところは悟飯くんとか、緒だけ、次男坊なのでお母さんも甘くなっているから、自由でやんちゃですよ。「一般的に家庭と同じですよ。こんなふうにはベースが全然違うので、しっかりと理解するところが大切だと思います。ですから「こういうふうにするよ」ではなく、ベースさえ頭に置

#### PROFILE

プロフィール



『ドラゴンボール』の悟空役として、現在も幅広く活躍中。代表作は『ゲゲゲの鬼太郎』など、少年夜の第一人者として、現在も幅広く活躍中。

いておけば、自然と喋ることができました。だから、アフレコの時点では、原案をあえて読まないです。ただ、収録が終わってからは読みますよ。これがすごくおすすりです(笑)。アフレコのとくに原案を読むと、1コマ目から2コマ目に移る間に「あ、アニメでは、ここでこんなブラスアルファがあったんだな」ということに気づくんですよ。中には、アニメのほうでびびくりするようなドラマが描かれることもあって、原案の膨らませ方がわかってすごく面白いです。悟空を演じることになったきっかけは、オーディションで役を頂いたことです。でも随分あとになってから、実は「鳥山先生が選んでくださった」というお話を集英社の方からうかがったんです。でも、それをうかがった時はまだ半信半疑で…(笑)。ついこの間、劇場版「神と神」の時に先生とお話しする機会がありました、思い切って聞いてみたんです。そして「本当ですよ。オーディション

のテーマを聞いて「発で決めたんで、迷いもなくこの人だつて」と、鳥山先生がおっしゃって。私、それを聞いた時はんつとうに嬉しかったんです。鳥山先生の印象は、とても気さくで飾らない方。ちょっとシャイなかもしれ



ませんね(笑)。パーティがあっても普通の格好でいらつしやるので、そういうスーツ姿を一度も見たいことがないんです。でも、いつでも飾らない普段のままというのが、自分を見てもらおうと思つたら一番いいことですよ。

## 「声優」という仕事に誇りを抱いて…

私、とっても幸せなことに、原作者の先生に選んで頂いた作品は今まで3本あるんですが、どれも大ヒットしているんですよ。最初が『ゲゲゲの鬼太郎』の鬼太郎役、次に『銀河鉄道999』の鉄郎役、そして悟空。昔は自分が「声優」と呼ばれることに違和感を覚えていたんですけれど、今では「私は声優です」と胸を張って言えるんです。

ひとつ忘れられないエピソードがあつて、昔ね、ある子どもからファンレターを頂いたんですよ。まだ小さな子どもなので、そのキャラクターとはまるで友だちのような感覚で手紙を書いているんですよ。それを読むだけでも幸せな気持ちになるのに、最後に「僕の宝物あげるよ」と書いてあるんです。子どもは「宝物」って何ですか。子どもの時「宝物」ってとても大事で、人には絶対にあげられないじゃないですか。だから、なんだろうと思つて封筒から出してみたら、牛乳瓶の蓋や、チラシに描かれた気に入った絵の切り抜きだったんです。そんな「宝物」を見た時はもう、嬉しくつて嬉しくつて…。

多分、それが「声優」というお仕事を誇りに思うきっかけだと思つています。ああ、私たちの仕事はキャラクターに命を吹き込むことなんだな、子どもたちにお友だちをそばに作つてあげることなんだな、って…。

私、これ以上の仕事がないんじゃないかなつてくらい、本当に今までやってきてよかつたなと思つています。鳥山先生とお話した時に野沢さんの声が聞こえてくるので、悟空がしゃべっているからとくんぶん漫画が進みます」ともおっしゃってくださったって。声優としてこんなに幸せなことってないんじゃないでしょうか。

30年経って、悟空は子どもから大人になるのでしゃべり方は変わりますが、演じ方そのものには変化はないつもりです。悟空の素暗らしいところは、成長しても性格は変わらないところですから。『DB超』でもビルス様が界王様を訪れた時に「おつす！」なんて挨拶してしまい、界王様に怒られていました(笑)。でも、悟空としてはきちんと挨拶したつもりなんです。ああ、世の中に、悟空みたいな人ばつかりだつたらいいのに(笑)。

普通人間が「強くなる」目的は自分のためですよ。でも、悟空はまよつと違うと私は思うんです。周りが平和であるためなんです。悪いヤツが来たから、自分が出ていってやっつけてやりますから。みんなには怪我ひとつさせられない、と。私たちはすぐ「自分」が出てしまいがちですが、悟空はずつと純真で変わらない。そこが素敵なんです。大好き！でも、どんな人と会つても変わらない所は、私と少し似ています(笑)。たとえばこれから総理大臣に会うことになつても私は普通に喋れます。だって、その人が「総理大臣」という役をやっているようなものだから。



らしいですよ。サイヤ人編でナメック星に向かう時に髪型が変わって登場しましたよね。リュックを背負って水筒をかかえて「お母さんが持つてけて〜」と言うところとか、すごくかわいいです。

今も忘れられないのは、ピッコロとの修業！ あんなに小さい子が大きなコブ作っても、ピッコロを絶対にはらまないとやらないですか。もう、あの時は私頭にかけてね。スタジオでつい、ピッコロ役の古川くんと言ったんです。「いい加減にして。悟飯は子どもだよ」と（笑）。そしたら「すいませんマコさん。俺、役でやってるんです」と古川くんに言われて、ハッと気づきました（笑）。



でも、悟飯とピッコロの師弟関係はすばらしいですよ。サイヤ人編で、悟飯がナッパにやられそうになって、ピッコロが身を呈して庇って殺されるシーンありますよ。あそこは、未だに私はジーンときてしまうんです。

先日、古川くんがこのシーンの海外版フィギュアをインターネットで見つけて予約しようかと言っていました。私も悟飯がいるから欲しいですよ。悟飯とピッコロのフィギュアって、なかなかないですからね。でもね、古川くんはピッコロのフィギュアをたくさん持っているらしいんです。私がピッコロのストラップなどを見つけて古川くんに買っていった



あげると、喜んでですよ。

私ももちろん、たくさんグッズを持っていますよ。持つていないグッズがあれば、買いたい。持つていないですから（笑）。2013年のDBの展覧会では、私物のグッズを展示したんです。

一番の宝物は、先生から頂いた2枚の色紙です。1枚目はアニメがスタートする時に描いてくださったもの。もう1枚は、テレビシリーズが終わる時。額入りで先生が持つてきてくださった、色紙に「背でてもらってありがとございました」とコメントを入れてくださいました。

今ね、自宅にある「DB」のフィギュアを全部ケースに並べようとしているんです。リビングに飾り棚があって、普通は洋酒か何かを入れるんですけど、私の方は手作りしてくださったぬいぐるみが飾ってあるんですよ。そこにあるものは、全部、私の宝物です。

## ワクワクが止まらない！ これからのDB

ちょうど今、アフレコをしているところが、フリーザが復活したあたりです。憎ったらしいですよ、フリーザ（笑）。でもあんなフリーザでも、地球の地獄で天使やかわいいぬいぐるみに迎えられるんですから、面白いんです（笑）。

劇場版「復活の「F」」は、多くの国々で上映されていて、大反響なんですって。ロサンゼルスで行ったイベントでは、海外で行われる日本のアニメイベントの中

で、これほど人が集まることはないといふくらい盛況だったらしくて、ヨーロッパや南米からも続々と集まってくるので、本当に、ありがたいです。

最初に「DB超」のお話を聞いた時、私はスタッフの方に「言ったんです。「新」シリーズが始まるなら、希望として10年は続きますよね？」と（笑）。

この先も「DB」は、絶対には、みんながついてこられるような、万人に愛される作品として進んでいくと思います。でも、私自身、米連の語もわからないわけですから「どんなふうになるのかな」と、毎回ワクワクしています。悟空みたいに「今日ほどんな奴と闘えるんだ？」とね。本当に、心から思います。「悟空と出会えてよかったな」って。



▶ 新登場の悟空のお家の1枚。2013年の展覧会に展示された。

TVアニメはさらに進  
化し劇場版へ！ スク  
リーンで迫力満点の作  
品が続々と公開された。

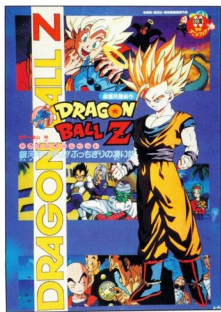
# DRAGONBALL MOVIES

ドラゴンボール  
ムービーズ

## 1986-1996

珠玉のサイドストーリーが人気を呼び  
劇場版東映アニメの顔として君臨！

1986年、アニメ「ドラゴンボール」の放送  
が開始。爆発的ヒットを受け、同年12月に劇場  
版の第1作が公開。その後、およそ10年に渡っ  
て全17作が公開され、観客総動員数は3800  
万人を超える、歴史的人気シリーズとなった。



# GOKOU&VEGETA



## アニメをよりダイナミックに! ハイクオリティに!

あまりのクオリティの高さに、初参加のスタッフが技術的について来れないほどだったという。毎回、漫画以上にかつ前作以上に強い敵キャラを考えるのが、一番の苦勞だったとか。

## 大きな舞台に挑戦することで スタッフもキャストも成長

劇場版という大舞台を経験することで、各スタッフのレベルがさらにアップしたという。その経験が「Vアニメに活かされ、「ドラゴンボール」の作品全体に磨きがかかっていったのだ。



## 1986~1996年 劇場版ドラゴンボールデータ

タイトル	公開	配収収入
ドラゴンボール 神龍の伝説	1986年12月20日	8億
ドラゴンボール 魔神城のねむり姫	1987年7月18日	8.5億
ドラゴンボール 摩訶不思議大冒険	1988年7月9日	6.5億
ドラゴンボールZ	1989年7月15日	8億
ドラゴンボールZ この世で一番強いヤツ	1990年3月10日	9.5億
ドラゴンボールZ 地球まるごと超決戦	1990年7月7日	8.5億
ドラゴンボールZ 超サイヤ人だ降魔空	1991年3月9日	13億
ドラゴンボールZ とびっきりの最強対最強	1991年7月20日	14億
ドラゴンボールZ 激突!!100億パワーの戦士たち	1992年3月7日	16億
ドラゴンボールZ 極限バトル!!三大超サイヤ人	1992年7月11日	15億
ドラゴンボールZ 燃えつきろ!!熱戦・烈戦・超激戦	1993年3月6日	13.7億
ドラゴンボールZ 銀河ギリギリ!!ぶっちぎりの凄い奴	1993年7月10日	13.1億
ドラゴンボールZ 危険なふたり!超戦士はねむれない	1994年3月12日	14.5億
ドラゴンボールZ 超戦士撃破!!勝つのはオレだ	1994年7月9日	11.2億
ドラゴンボールZ 復活のフュージョン!!悟空とベジータ	1995年3月4日	12.7億
ドラゴンボールZ 龍拳爆発!!悟空がやらかせば誰かや	1995年7月15日	8.7億
ドラゴンボール 最強への道	1996年3月2日	6億

※配収収入とは興行収入とは違い、配給会社の収益を指します。  
※配収収入データはおおよその数字です。



# DB MOVIE POSTERS COLLECTION

劇場版17作品をポスターとともに紹介。特別映像4作品と合わせて、その歴史を振り返る。



1987

ドラゴンボール  
魔神城のねむり姫

亀仙人に弟子入りするための条件で、ある「ねむり姫」を捜すべく、悟空とクリリンは魔神城へ、魔物たちとの激しいバトルが展開された。



1986

ドラゴンボール  
神龍の伝説

世界の平和を求め、国民を苦しめるグルメス王。助けを求めにやって来た少女、パンジとともに、悟空たちはグルメス王陣に立ち向かう。



1991

ドラゴンボールZ  
とびっきりの最強対最強

フリーザの兄のクワラが、サイヤ人を滅ぶべく地球に降り立つ。激しい闘いの末、クワラは最終形態になり、悟空は超サイヤ人にパワーアップ。



1991

ドラゴンボールZ  
超サイヤ人だ孫悟空

地球の支配を企てる悪の超ナメック星人・スラム。死闘の中で、怒った悟空が黄金のオラを纏う。超サイヤ人の片鱗となるエピソードだ。



1990

ドラゴンボールZ  
地球まるごと超決戦

凶悪なサイヤ人・タリスが地球に襲来。神龍樹を壊し、地球のエネルギーを吸い尽くそうとする。強敵無しのタリス軍団に、悟空が挑む。



1994

ドラゴンボールZ  
超戦士撃破!! 勝つのはオレだ

サタン(宿敵)ジャギヤ・バタ、ロギが生み出した増殖生物「バイオロギ」大暴発!! 悟空とトランクスが力を合わせてバイオロギに挑む!!



1994

ドラゴンボールZ  
危険なふたり! 超戦士はねむれない

悟空とトランクス、ビデルがドラゴンボールを求めて大冒険!! 伝説の超サイヤ人ロギーが復活!! 超サイヤ人悟飯と先陣を争い広げる!!



1993

ドラゴンボールZ  
銀河ギリギリ!! ぶっちぎりの凄い奴

天下第一大武道大会に、かつて悪王が封印した「魔界」人、ポイヤックが侵入している悟空に代わり、悟空は地球を守るべく闘う!!

劇場版17作品

**ドラゴンボール**

— 神龍の伝説 —

東映株式会社

---

アフレコ台本

▲東映には全劇場版の台本が、今も大切に保管されている。

劇場配布チラシ

▲作品の見どころを紹介したチラシ。当時のちびっこは、楽しみに何度も読み返していた。

7月7日(土)東映劇場系公開

秘蔵資料

**劇場版「ドラゴンボール」**

劇場版は「東映まんがまつり」の中の1作品として他の人気作品と同時に上映。1990年からは「東映アニメフェア」に名称変更し、年に2回、春と夏に公開されていた。



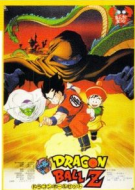




1990

神龍の力で、悪の科学者Dr.フクロウを復活させたDr.クウラ。優秀な頭脳にふさわしい強靭な身体を求め、悟空たちを戦士に襲いかかる。

ドラゴンボールZ  
この世で一番強いヤツ



1989

永遠の命を手に入れた悟空。ドラゴンボールの力を集めるガリクウ。悟空の劇場版デビュー作で、悟空とピッコロ、神様も巻き込む大団圓物語。

ドラゴンボールZ



1988

ミューファン帝国の武帝・皇太子に出現することになった悟空。皇太子の殿子、大匠の執行人と、おなじみのキャラクターが登場する。別世界の物語だ。

ドラゴンボール  
摩訶不思議大冒険



1993

ベジータ一匹に恨みを持つサイヤ人バラガスが復讐を企てる。悟空のフロリーが伝説の超サイヤ人に進化し、凄まじいパワーで悟空を圧倒する!!

ドラゴンボールZ  
燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦



1992

ドクターゲロのコピュウータによつて生み出された人型サイヤ人14号に、三大サイヤ人の悟空、ベジータ、トランクスが立ち向かう。

ドラゴンボールZ  
極限バトル!! 三大超サイヤ人



1992

クワウが機体感応ピッキングテストと融合し、メタルクワウが誕生。100体以上のメタルクワウが、悟空とベジータに襲いかかるシーンは圧巻!

ドラゴンボールZ  
激突!! 100億パワーの戦士たち



1996

TVアニメ「ドラゴンボール」のメイクアップ。登場キャラクターのデザインを一刷新し、悟空とブルマの出会いから19日連続で描かれてきた。

ドラゴンボール  
最強への道



1995

勇者クビオンの復活によって、恐怖の幻魔人・ヒレデガールが甦った。超サイヤ人3悟空の劇場版オリジナルストーリー。戦争が炸裂する!!

ドラゴンボールZ  
龍拳爆発!! 悟空がやらねば誰がやる



1995

魔界から魂がよみがえり、死者たちが復活。謎の機体ジャンパーを駆す悟空とベジータがフュージョンし、最強戦士コンビータが誕生!

ドラゴンボールZ  
復活のフュージョン!! 悟空とベジータ



2012

ドラゴンボール  
エピソード オブ  
バーダック

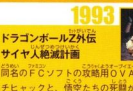
フリーザとの闘いで過去に飛ばされた、悟空の父バーダックが、フリーザの祖先ドルドと対峙する。最強ジャンプ2012年3月号DVD付録。



2008

ドラゴンボール  
オッス! 帰ってきた孫悟空と  
仲間たち!!

「J SAT 08」にて上映。成人ブク版から2年後、フリーザ軍の残党アボとカドの襲来を知らせに、ベジータの弟・ターブルがやってくる。



1993

ドラゴンボールZ外伝  
サイヤ人絶滅計画

同名のFコンプトの攻め用OVA。超戦士ハッチャックと、悟空たちの死闘が描かれている。



2010

ドラゴンボール  
超サイヤ人絶滅計画

「DRAGON BALL RAGING BLAST2」のゲーム内ムービーとして、OVA版と完全リメイク。

オリジナルアニメーション ORIGINAL ANIMATIONS



シークレットファイル  
**SECRET FILE**

**鳥山明×MOVIE**  
**鳥山先生描き下ろし設定集**

鳥山先生が劇場版作品のために描き下ろした、オリジナルキャラクターの数々だ。



DB 神龍の伝説



▲1作目はメインキャラをすべて鳥山先生が描き下ろし。ファンタジー色の強いデザインになっている。

劇場版で人造人間との闘いにさらにヒートアップ!

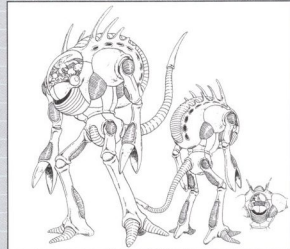
ボスのキャラには彩色も振っている。先生の設定では14・15号が違ったが物語の都合で今の番号に。



▲人造人間13号は3人のリーダー的存在。14号と15号を吸収し、合体13号にパワーアップする。

Dr.ウイロー

DBZ この世で一番強いヤツ



▲Dr.ウイローの脳を搭載したメカをデザイン。巨大メカとして登場したが、設定の段階では大きさは決まっていなかった。

DBZ 極限バトル!! 三大超サイヤ人

合体13号



人造人間15号

人造人間14号

人造人間13号



DBZ 超サイヤ人た孫悟空

スラック



▲神龍の力で若返るため、年老いた姿と両方が描かれている。「なくてもいい」とメモしてある。左目の傷も忠実に再現された。

## DBZ とびっきりの最強対最強

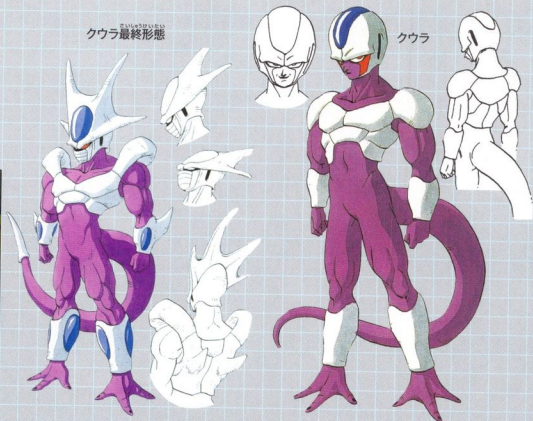
劇場版で新たな局面を迎えた  
フリーザー族との対決

アニメでフリーザーが倒された後に劇場版で登場のクウラが登場。絶妙なタイミングで、復讐の物語をヒートアップさせた。

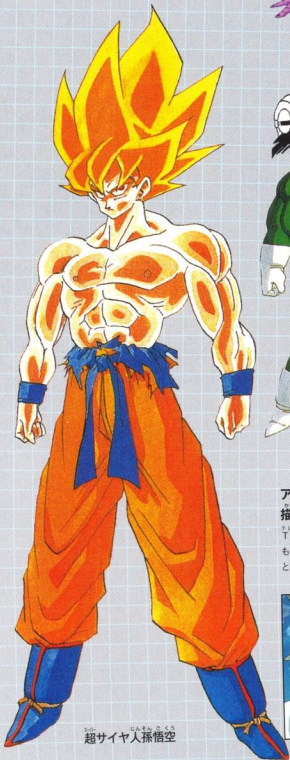


▲クウラの登場時がフリーザーの最終形態にあたる。さらに変身し、最強の姿となって悟空を苦しめる。

クウラ最終形態



クウラ



超サイヤ人孫悟空



ドーレ

サザ



▲クウラに従う精鋭、クウラ機甲戦隊。奇妙なキメポーズはギニュー特戦隊のよう。

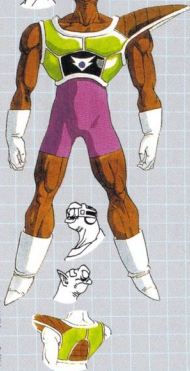
### アニメ用超サイヤ人 描き下ろしカラー設定画

TVアニメか劇場版のために描かれたもの。種の色は先生が「赤もいいかな」と思い、試しに塗ってみたそうだ。



▲劇場版では原作どおりの青い種に。筋肉の質感は、先生が描いたイメージを見事に表現している。

ネイズ



編と音と脚が編は  
変身話：これとしよう

### 超サイヤ人ブローリー



#### 劇場版の人気を不動のものにした 伝説の超サイヤ人ブローリー

超サイヤ人から、さらに破壊と殺戮を好む伝説の超サイヤ人にパワーアップする。その圧倒的な強さがファンの心を驚嘆みし、3作もの劇場版に登場した人気キャラクターだ。

バジュータ 驚いたろう 敵対スレは  
ブローリー軍から見たおたのしみなのかな  
この戦い好きじゃん

#### ブローリー



### DBZ 燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦



▲悟空と同様に生まれ、親の保育施設にいた悟空の鳴き声に悩まされたことを恨んでいる。

ブローリーはあんなくも  
いとおもいます



### DBZ 銀河ギリギリ!!ぶっちぎりの凄い奴



「残虐」が  
名目  
の由来だ。

4地球支配を企てる「種  
（傍若無人）「極悪非道」

#### ビド



#### ゴクア



#### ボージャック

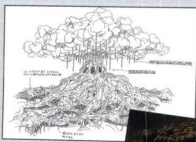


ザンギャ



ボージン

### DBZ 超サイヤ人だ孫悟空



#### DBZ 地球まるごと超決戦

精神樹



▲「ナメック星人は口笛が苦手」という先生  
のアイデアは、スラックの弱点として登場。

#### 鳥山先生のアイデアで 劇場版がさらにグレードアップ!

プロデューサーが高麗人参からヒントを得た「精神樹」は、鳥山先生の美術設定によって荘嚴なビジュアルが完成。原作者ならではのアイデアが、劇場版の絶妙なスパイスになっているのだ。

## DBZ 龍拳爆発!! 悟空がやらねば誰がやる

タビオン



▲企画段階ではタビオンの名前はタビオだったけど、鳥山先生の意見で名前を変更した。

ミノシア

## DB 最強への道



▲初期の物語のリメイク版ということで、R.R.軍のキャラクターデザインが一新された。

レッド総帥

ホワイト将軍

ブラック参謀

メタリック軍曹

ブルー将軍

ハッチャン

パイオレット大佐

巨大ロボット

## OVA 「エピソードオブバーダック」



▲悟空の父バーダックが、フリーザの祖先チルドと対決！チルドと邪龍プラントの住人ベリー、イバナは鳥山先生によるデザインだ。

チルド

イバナ

バーダック

◀「JSHスペシャルコレクション」DVD「ドラゴンボールZ」附属コメントとして掲載されたもの。

ベリー

東映アニメーション 所長、ドラゴンボールシリーズは原作・作画監督を、映画「悟空の伝説」では総監督を務め、現在も活躍中。



# 山室直儀

## 原作の世界観の表現、デジタルに移っていく変化

山室さんは原画・作画監督などで「ドラゴンボール」に関わり続けてきた。その長い歴史の中で感じた変化や、製作上でのこだわったポイントについて語っていただいた。

### 先生の絵に近づけたい

子どもの頃はアニメを見て、なんで漫画の絵と違うのかなって思っていたんです。なので、「DBZ」はなるべく原作に近づけるように、原作の読者が持っている世界観を壊さないようにと意識して描いていましたね。ただ、鳥山先生の絵は、許容範囲が狭いというか、パーツの位置や形が少し外れるだけで違う絵になってしまうんです。なかなか似ないので毎回苦労していました（笑）。時期、タッチを真似していましたが、原画をGペンで描いていたことがあるんです。それで似てくるかというときに難しいのですが、トレースしてもらったときにそのニュアンスが伝わるというのを感じています。

### 想像の逆をいくキャラクター

映画「ドラゴンボールZ 銀河ギリギリ!ぶっちぎりの凄い奴」でポリージャックというキャラクターが登場することになり、そのデザインラフを鳥山先生にお送りしたんです。そうしたら、カラーの生原稿5枚くらいで戻ってきた。「本物がお送りしたのから大きく変わっていて、ポリージャックが宇宙海賊のようになっていたんです。こういう発想でくるのか、すごいなと思います。想像していたところと逆の方向を突かれるんですよ。また、先生が、映画の時は普段漫画では使わない肌の色や、描くことが大変そうなお眼にしていたとおっしゃっています。

### デジタル化で大きな変化を感じた

「ドラゴンボール」を今まで担当してきた、一番大きく変化したところは、アニメがフィルムからデジタルになったことですね。「ジャンプスーパーアニメター」で流す短編アニメで初めてデジタルで作りしました。ゲームとしては描いていまだけど、お話として作ったのはそれが一番最初ですね。その時上がつてきた絵を見て、あまりにパッキリと写っているのに、驚きました。その後、フィルムで処理を知りました。フィルムの時は絵が微妙にブレていたんですけど、デジタルはカチッと止まった状態になっていて、線も強弱がなく均一になっているので、ちよつと違うな、と思っただけです。色もパッキリしていますね。同じような動きをさせても、やはりフィルムの時と違う気がしましたね。最近はずっとデジタルですが、線にわざと強弱をつけたら、色味を調整したりと、当時の「ドラゴンボール」のイメージに近づけるように意識しています。

2015年に公開した映画「ドラゴンボール 復活の「F」」では、たくさんCGを使うイメージが、カメラワークがめまぐるしいアクションシーンでは、特にCGを利用したのですが、キャラクターにカメラが寄るとCGだと分かってしまうので、寄りの途中で作画の絵に切り替えて

た。実際に動かすことが大変だったので、後半はバトルで服をボロボロにして、こつこつ動かしやすくしていました（笑）。

## 原作の世界観を壊さないように意識していた

いたんですよ。その作業が大変で、切り替える瞬間の絵はCGに合わせなくてはいけませんので、どこから切り替えていくか、スタッフたちとCGの映像を見ながら、指示を出していました。また、CGを使う中で一番難しかったのが、1対多数のアクションシーンで、周囲のキャラクターをどう動かすかですね。目立たないような形で、全員を動かさなくては行かなかったの。こっちは走らせて、こっちは飛ばせて、というような感じで、止まっているキャラクターを作らないようにするのが苦労しました。

原作が始まって30年たった今、また新作のアニメが放送されているのはすごいことですね。これまで製作していた中でも、「これでこのキャラクターを描くのは最後か」と思っていたらまた描くことになって、という感じで続いていたので、これからも形を変えながらずっと続いているって欲しいと思います。

# DRAGON BALL ANIMATION

アニメーションでも重要な「DB」ならではの「絵づくり」。それを支え続ける2人のアニメーターに迫る。

## 中鶴勝祥

### 原作の絵柄に合わせる意識、アニメと漫画の難しさ

『ドラゴンボール』に関わり続けてきた中鶴さん。鳥山先生の絵を表現するために意識してきたこと、先生原作の漫画を描いていた時のことについて語っていただいた。



#### PROFILE

ドラゴンボール、シャングリラのキャラクターデザイナーとして活躍。『G』ではキャラクター設定を担当、『S』ではキャラクターデザイナーとして活躍。

### バランスをとるのが難しい

新人原画マンだった20数年前に、「初めてレギュラーとしてテレビシリーズにわたったのが『ドラゴンボール』でした。僕はこの作品で育ててもらいました。当時はカンファ映画が流行っていて、そうだったアクションを『ドラゴンボール』でできた面白いな」と演出の西屋大介さん（元・東映アニメーション所属、アニメーション監督）と話して、「ドラゴンボール」で何ができるんじゃないかと思い参加しました。しかし、新人ですから最初の頃はキャラクターを描くことから難しかったです。鳥山先生の絵は洗練されていて、しっかり造形が出来ていてなおかつ、バランスがとても絶妙だと思います。体のプロポーションはもちろん、顔の中の目や鼻、口などのバランスを覚えるまでが難しかったです。漫画の中でも、場面に合わせて頭身が微妙に調整されているので、基準がつかめなかった。先生は漫画にトーンをほとんど使わないので有名でしたが、白と黒のバランスもすごく良いんです。そういうた無意識に計算されて描かれている部分をつかむまで時間がかかりました。

まあ、今は解った様に見えるんですが、最初の頃は、鳥山先生の絵に似せて、おかしくない様に動かすことに必死でした。当時は「週刊少年ジャンプ」を発売日前に売ってお店に手に入れて、最新の鳥山先生の絵柄に合わせて描くということもやっていました。アニメの展開が原作に追いついてしまった頃は、観

られる前の漫画原稿が送られてきて、ペン入れ前のネームが送られてきた時もありましたね。集英社関係の方以外で「DRAGON BALL」の最新話が「一番早く読めるのがスタッフの役得で、仕事の励みになっていました。楽しかったですね。

### 超サイヤ人4は試行錯誤

鳥山先生とのやり取りで印象的だったことですか？ 例えば、悟空の父親・バードは、こちらでキャラクターのラフを描いてチェックしていただいたのですが、先生から戻ってきた絵がバツチリ修正されてカッコよくなって戻ってきた時ですかね。修正されるのが悔しいとかそういうのは全くなくて、絵を通じてコミュニケーションできてくることに密かに感激していました。『ドラゴンボールG』

## 最新の鳥山先生の絵柄に合わせて描こうとしていた

では、重要な設定の「超サイヤ人4」も僕がラフを描くことになって、先生ですら「4」までは想定していなかったらうし、とても難しい宿題を与えられたなと思います。試行錯誤しながらカタチにしました。先生にお送りしたところ、少し修正は入っていたと思うんですけど、アイデア自体の変更は無かったので嬉しかった。先生から戻ってくるまで、とてもドキドキでしたけど。

### 漫画をセル画で描いていた

Vジャンプ創刊時、鳥山先生原作「ちよとだけかえってきたDr.スランプ」と「貯金戦士キヤッシュマン」の漫画を描かせていただきました。なにしろ、まとまった漫画を描いたことがなかったので難しかったです。この作品は、アニメ製作で使ってたセル画で漫画原稿を作るという試みがポイントで、僕を描いた下絵からセル画に仕上げてもらって、それを印刷用のカラー原稿として使ってみました。パソコンで全部できちゃう今では信じられない話です（笑）。

連載から30年、「ドラゴンボール」は新しいファンに読み続けられていますが、将来はもしかしたら鳥山先生のテイストを引き継いで、「ドラゴンボール」の世界観を発展させる天才が現れるかもしれないです。「スーパーマン」や「スパイダーマン」のように長く続く作品になりそうです。

# DRAGON BALL MOVIES

## 2013-future...

ドラゴンボール  
ムービーズ

フューチャー

鳥山先生の本格参戦と、最新の映像技術によって、劇場版は新たなステージへ!!

「神と神」から「復活のF」へ  
新劇場版に全世界が熱狂!!

劇場版最終作公開から17年、スクリーンに再び「ドラゴンボール」が帰って来た。鳥山先生が初めて本格的に劇場版の製作に参加。原作者の手によって、「ドラゴンボール」の正当なるオリジナルストーリーが誕生した。かつてセル画で描かれていた映像はデジタルへと進化。バトルシーンにCGの演出が加わるなど、劇場版「ドラゴンボール」は全世界を揺るがす次世代エンターテイメントとなった。



### 鳥山先生参戦/ 17年ぶりに甦った 新劇場版「神と神」

鳥山先生はストーリーとキャラクターデザインを担当。脚本を修正するうち、気づけばストーリーを全部書いていたという。



## DRAGON BALL Z

BATTLE OF GODS 神と神

2013年3月公開  
興行収入約30億

ストーリー

### S T O R Y

魔人ブウとの闘いから数年後、破壊を司る神・ビルスが長い眠りから自覚めた。超サイヤ人ゴッドと闘う予知夢を見たビルスは、真相を確かめるべくフリーザを倒したサイヤ人である悟空のもとへ。破壊神ビルスと超サイヤ人ゴッド悟空が激突する!!





# DRAGON BALL Z

## 復活の「F」

2015年4月公開  
興行収入約37億

### STORY

フリーザ軍の残党ソルベは、軍の再興のためにフリーザの復活を企てる。ドラゴンボールの方で甦ったフリーザは、悟空に復讐を果たすべく地球へ向かう。超サイヤ人ゴッド超サイヤ人に進化した悟空と黄金に輝く最凶のフリーザが対峙する!!



### 鳥山先生が脚本を手がけ 劇場版に本格参戦した 話題作「復活の「F」」

「復活の「F」」の脚本は鳥山先生の総書き下ろし。フリーザ復活のアイデアは、「ボツ」で有名な初代編集の鳥嶋にも好評だったとか。



鳥山先生脚本  
▼鳥山先生脚本

#### ドラゴンボールZ 復活の「F」

真に轟かれたお花畑。妖精や天使がバタバタ帰っている。かわいらしい動物もいる。いよいよみ通のかわいいうんちがはじまった。その見事を見ていたオラオラは、ミノムシのようにカウガがぐるぐるまわっている。オラオラは目をアップになる。(これは地球にいるサイボーグフリーザ)

宇宙に浮かぶフリーザ軍の巨大な本拠地。ソルベと部下の声が聞こえる。

- ソルベ 「ソルベ様」
- ソルベ 「なんだ」
- ソルベ 「距離4.4キロですが、先住民の反抗が激しく、持ちこたえられないようです」
- ソルベ 「兵士をもっと増強しろ」
- ソルベ 「それが、他の軍でも買っていますので、おずおずな兵士は送れません」
- ソルベ 「なに……で……うー、くそ、軍団だ、増強しろー」

艦内、司令室の全員が震える。ソルベは小さく目撃を感じてフリーザにフリーザ軍のトップである。近くには参謀も立っている。ソルベ、ゆっくり歩いて艦内に大きな椅子に座る。艦はズリズリと震えていぼり眼を見つめながらスクーターをビビッと操作する。遠くに居るソルベ。

ソルベ 「ソルベだ、どうだ、チメタ星人の生き残りがいる星はみつかったかー」

スクーター越しに部下の声が聞こえる。

部下 「ダメですソルベ様。スパイカメラも大量に使っていますが、あいかわらずまったく見つかることができません」

ソルベ 「ハハハ……やはり地球に行くしかないかー。よし、チメタ星人の復活は打ち切ったかー」

スクーターのスイッチを切って立ち上がるソルベ。



# SECRET FILE

鳥山明×MOVIE 2013-future...

鳥山先生劇場用イラスト集

新しい物語に合わせ、新キャラクターのほか、主要キャラクターも描き下ろしている。



## 『ドラゴンボールZ 神と神』

ビルス



### 破壊を司る神「破壊神」

「大層はやり尽くしたのでネコ」という発想からビルスのキャラクターが誕生。服装は威厳のあるエジプト貴族風のデザインになった。

二度寝する  
ビルス



ウイス



### 謎に包まれた ビルスの付き人

鳥山先生が「さすがにイケメンも出さなきゃいけない」と考えたキャラ。危機感がなく、すっとぼけた管風気がお気に入りなのだとか。



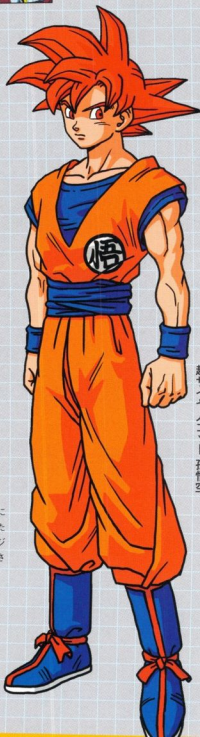
▲ビルスと一緒に登場させることで、ナレーション役も兼ねているという。

### 新たなサイヤ人の 伝説によって生まれた サイヤ人の“神”

これまでは変身を重なるたびに悟空がマッチョになっていったので、今回はスリムなイメージに。髪を弄くすることで、強さを視覚的に表現している。



◀超サイヤ人ゴッドは「6人の正しい心を持ったサイヤ人から創られる神」。ビルスと反角に闘うほどのパワーを秘める。

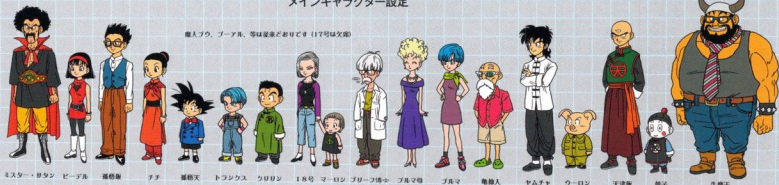


超サイヤ人ゴッド 孫悟空



▼「神」を題材にしたことで堅苦しくならないよう、お茶目な性格に。

## メインキャラクター設定



悪人ゾウ、ブール、等は設定の通りです（17号は欠席）

### ピラフ一味



ピラフ大王      マイ      シュウ

### 予言魚



### ビルスの城

劇場版の映像ではビルスの城が大層のようなデザインに。城周辺の広い庭や、城内にあるビルスの寢室や食堂などが登場した。



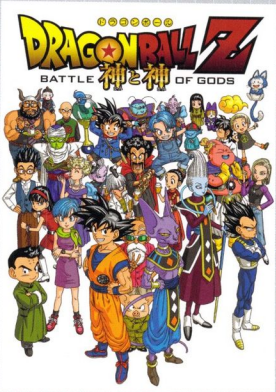
描き下ろしポスター

## ONE PIECE FILM Z × DRAGON BALL Z 神と神 超コラボチケット



### 悟空とルフィの夢のコラボが実現!

両作品の劇場版賞状を鳥山先生も尾田先生描き下ろしの題紙に設めた。まさに夢のチケット。



### ご機嫌をとるベジータ



### 原作者だからこそできるキャラじりのさじ加減

『神と神』で話題となった、ベジータがダンスを踊るシーン。これまで原作から外れることをタブーとしていただけに、原作者ならではの演出に製作陣も驚いたという。

▲当初は感動的なシーンにする予定だったが、「映画は娯楽」という先生のモットーから、命がけのギャグシーンになった。

格闘技の腕前を活かし、警察官として活躍。バイクのような乗り物も細かい設定が考えられている。



格闘時のクリリン



「ドラゴンボールZ 復活のF」

警察官のクリリン  
ヘルメットを取った  
ヘアスタイルは  
神と神の時と同じです



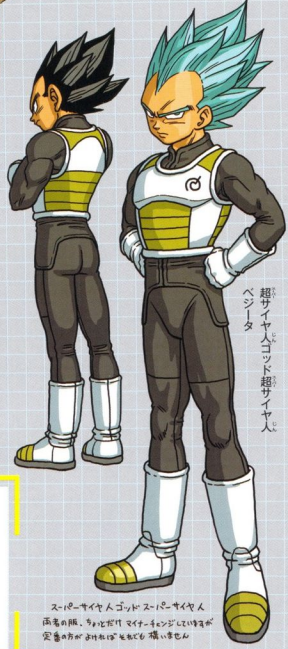
孫悟飯



孫悟飯の格闘服



クリリン



ベジータ  
超サイヤ人ゴッド超サイヤ人

超サイヤ人ゴッド  
超サイヤ人  
孫悟空

←この両者の胸にあるマークはウイスのらくがきしたサインです



▲家にあったジャージがたまたま緑だったとのことでピッコロを意識したわけではないらしい。

銀河バトロール ジャコが ゲスト出演！

「銀河バトロール ジャコ」の主人公・ジャコが、ブルマにフリーザ軍の襲来を知らせにやってくる。2つの作品が同じ舞台で繋がった瞬間だ。



▶フリーザ軍とのバトルにも決々と参戦し、戦況を外に活躍させる。意。



超サイヤ人ゴッドの  
パワーを持つ超サイヤ人  
「超サイヤ人ゴッド超サイヤ人」  
黄色の髪は、ある限界を超えて冷静に闘えるようになったことを表している。ちなみに2人の戦闘服は、ブルマの指令でC.C.の開発部が特殊な生地で作っている。

▲ウイスとの格闘で、悟空たちはSSGSSに覚醒。進化したフリーザと壮絶なバトルを繰り広げる。

地獄にいる天使、妖精、ぬいぐるみ



天使

妖精



▲かわいいダンスやパレードを見せつけて、地獄にいるフリーザを苦しめた。

ぬいぐるみ

メルハンチックなものにはかたや、こんなギョウは自由に、かわいくいろいろ遊んでいた。だから、これいいぞ。

ブルマ



▲先生曰く、愛わぬ若さとは異質は、自身で開発した美容液のおかげだとか。



▲フリーザさまは、復讐を期して来た。重の再興のためにフリーザの復活を目論む。



ソルベ



色が違うのちっちゃいだけ新型。新素材の戦闘服という設定です。多くの兵士も従来のものです。



ソルベ

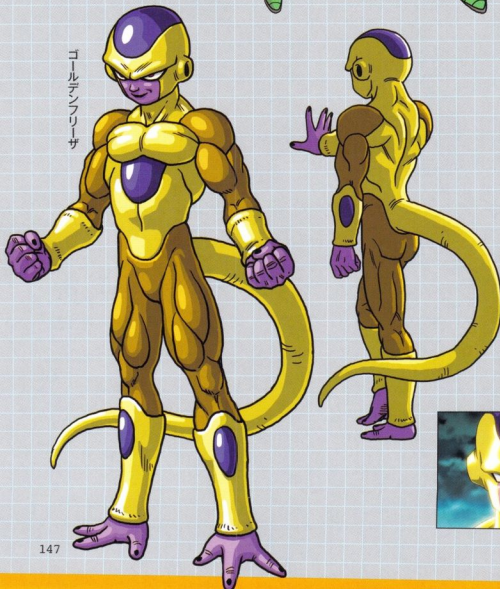


亀仙人

▼かめはめ波でフリーザ軍を一掃！その強さは健在だ。



ゴールデンフリーザ



修業の末に覚醒した新形態はゴールデン!!

ナメック星で悟空に倒された復讐を果たすべく、生まれて初めてトレーニングを積んだフリーザ。さらなる進化を遂げ、悟空に闘いを挑む!!



◀▲最終形態で極限までデザインをシンプルにしていたので、色を最終のイメージの金にしたのだ。



# DRAGON BALL 超

ドラゴンボールスーパースUPER

2015年7月5日～  
放送開始  
毎週日曜日9時～

2015-future...  
フューチャー



## 原作から

「神と神」「復活のF」へと繋がる  
もうひとつの「ドラゴンボール」

時代は魔人ブウとの闘いの後。  
鳥山先生原案の2つの劇場版  
作品のエピソードやキャラク  
ターが、形を変えて登場する。



鳥山先生の原案で描かれる  
新たな「ドラゴンボール」

「GT」の終了からおおよそ18年ぶりとなる、全世界待望のアニメ「ドラゴンボール」新作シリーズ。鳥山先生が自らストーリーとキャラクターの原案を担当し、「ドラゴンボール」の新たな物語が描かれる。物語の舞台は悟空たちが住む第7宇宙を越え、はるか彼方の第6宇宙へ想像を絶するスケールの物語とバトルが待ち受けている。アニメ「ドラゴンボール」の新天地を切り拓く、歴史的な作品だ。

## 「DRAGON BALL」 ANIMATION INTERVIEW アニメの新たな未来へ プロデューサー 木戸睦 PRODUCER

今まではD.C.D.「DBヒーローズ」のOPを担当していた僕が「DB超」を担当すると聞いた時は「きゃー!!」と思いました(笑)。入社直後に「DB超」の現場を経験し、すごい熱量に感動したことがあります。そのバトンを受け継ぐので、これは気持ちを入れ替えないといけないなと思いました。

私が常に考える「DB」らしさは緊張感です。鳥山先生のギャグは、限界ギリギリのバトルから生み出される緊張感の中でほんっと出てくるからこそ、生きてくると思うんです。どんなに土壇場の状態でも、悟空は笑いますよね。その笑顔は緊張感があったからこそ引き立つものではないかと。

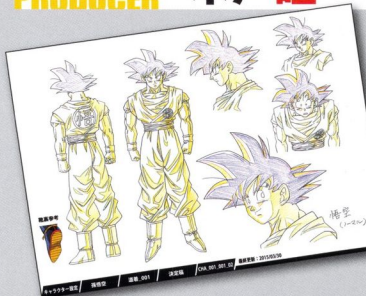
また、鳥山先生の漫画を読んでも思うのですが、ページをめくった瞬間に驚きがあるんですよ。たとえば、悟

空とチチの結婚シーン。(じやケツコンすっか!)「んだー」なんて、「えっ!?」その流しちゃうんだ!」って驚きですよ(笑)。そういうテンション感が、鳥山先生は本当にいいなと思います。

製作で印象深いことと言えば、悟空とベジータがウイイスのもとで修業する18話は、ちょっぴり懐んだ記憶があります。「復活のF」には描かれていないシーンですけれど、彼らがどんな修業をするのか私が見たい、と思いました(笑)。

毎週現場は開いています。スタッフ全員で「DB」たりうるものにしようにとアイデアを絞り出すんです。前みがき粉のチューブみたいな。最後までエネルギーを絞ってギリギリのところで闘うので、「キヲわくわくしてきたぞー」と毎週、肌で感じています(笑)。

アフレコ現場はともいえない雰囲気



## MAIN STAFF

メインスタッフ

原作・ストーリー・キャラクター原案：鳥山明  
プロデューサー：野崎理、佐川直子・木戸隼  
シリーズディレクター：地岡公俊  
キャラクターデザイン：山室直儀

## MAIN CAST

メインキャスト

孫悟空・孫悟飯・孫悟天：	チチ：遠辺菜生子
野沢雅子	ビーデル：菅口裕子
ベジータ：堀川りょう	ミスター・サタン：石塚運昇
ブルマ：鶴ひろみ	魔人ブウ：塩屋浩三
トランクス：草尾毅	ビルス：山寺宏一
ピッコロ：古川登志夫	ウイス：森田成一
亀仙人：佐藤正治	ナレーション：
クリリン：田中真弓	八奈見乗児・龍田直樹



「ドラゴンボール超」を担当する興味アニメーションプロデューサー。入社直後にフリーザ編で復帰だった「Z」の現場を経験。



## ギリギリの緊張感の中、 ふっと抜ける笑い

ですよ。なのでキャラの説明がいらないくらい、声優さんが演じるキャラを愛してきています。こんな現場は初めてですよ！だから、新キャラのシャンパとヴァドスを演じるお二人に説明した時はちょっと感動しました。「おれ今初めてキャラ説明してる」って笑。

現場で意識していることは、初見の映像を見た時の声優さんの反応です。いわば第一視聽者とも言えるので、声優さんがつっこみながら見てくれると嬉しいですね。野沢さんが敵を本当に憎まれしく思ってくるとか、ベジータが卵まみれになる16話で、堀川さんが「おれこれ言うの!」みたいな反応をしてくれた時とか。みなさんのリアクションから「芝居として成立しているな」と手応えを感じます。

そしていよいよ、物語は悟空たちのいる第7宇宙VS第6宇宙の代表者5名による格闘試合へ。プロスポッツの試合のように、「戦」のバトルをどう見せていくかがポイントです。新キャラもたくさん登場するので、楽しみにしてくださいませ!

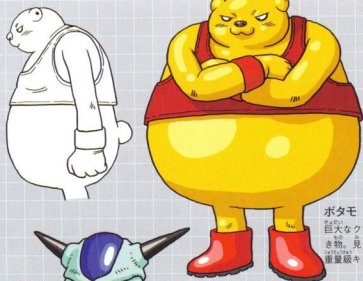
「DBZ」は原作の誕生から30年経ちましたが、今後も絶対に残りますよ。でもその時代の人たちが、その時代の空気感にあった新たな「DBZ」を構築していくと思います。例えば今から30年後なら、ビジュアル的にすごいことになっていますよね。「DBZ」の変わりないエッセンスを見せてくれるはずなので、未来のファンはうらやましいな。私も見てみたいですよ!

シークレットファイル  
**SECRET FILE**

鳥山明×超

鳥山先生描き下ろし設定集

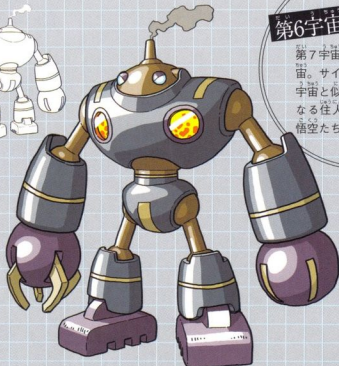
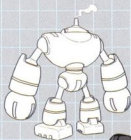
鳥山先生の全面協力で制作されている「超」は、新キャラクターのほとんどが先生のアイデアから誕生している。



ポタモ  
 巨大なクマのような生き物。見た目どおりの重量級キャラか？



フロスト  
 名前もビジュアルもフリーザとよく似ている。形態も変化するのだろうか？



マゲッタ  
 ロボットのような風貌で、顔部は開閉式だ。

第6宇宙の住人たち

第7宇宙と対を成す別宇宙。サイヤ人など、第7宇宙と似ているが少し異なる住人たちが登場し、悟空たちと闘うことに！



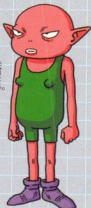
◀なんでも知っているという、とてもエライ人。

付き人

スノー様

モナカ

情報を探し、第7宇宙代表に選ばれた謎の男。



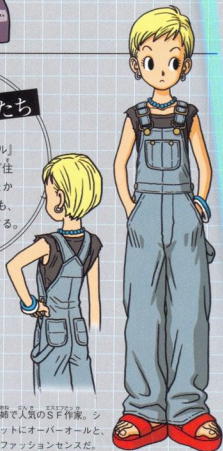
ブルマがまだら服の頃だ。

JC「銀河バトロールジャコ」より



第7宇宙の住人たち

原作の「ドラゴンボール」の舞台で、悟空たちが住む世界。知り尽くしたかに思えた第7宇宙にも、まだ見ぬ人物が存在する。



タイツ

ブルマの姉で人気のSF作家。ショートカットにオーバーオールと、現代風のファッションセンスだ。



ヒット



第6宇宙の實力者。見るからに戦闘向きの体格と表情だ。

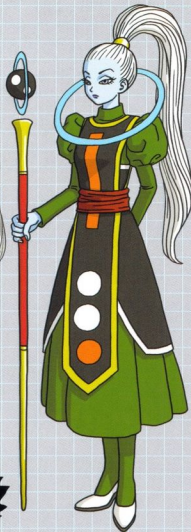


キャベ

第6宇宙のサイヤ人。戦闘員族とは、ほど遠い雲間族？



左右にある乗降トビフ



シャンバ

第6宇宙の破壊神。ビルスの双子の兄弟で、常に実力競争を繰り返していた。地球を賭けて格闘大会を開催する。



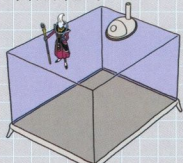
ヴァドス

ウイスの姉で、シャンバの付き人でもある。その実力は、やはり神クラスだ！

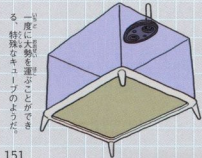


▲ビルスとシャンバ、2人の神を中心に、2つの中核を軸とした破壊神選挙格闘大会の開催が決定！

ウイスのキューブ

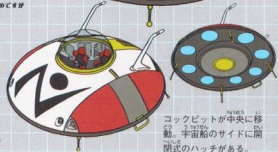
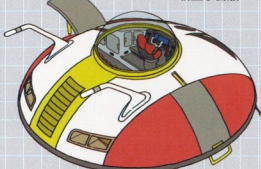


上に付いているのは乗降のための足踏み部分。扉を開いたときの扉裏面はフラットなまっすぐな面になっているので、乗降しやすくなっています。



一度に2人を乗せておくことができる。特殊なキューブのようだが、

ジャコの新型宇宙船



コックピットが中央に移動。宇宙船のサイドに開閉式のハッチがある。

## 摩訶不思議な乗り物

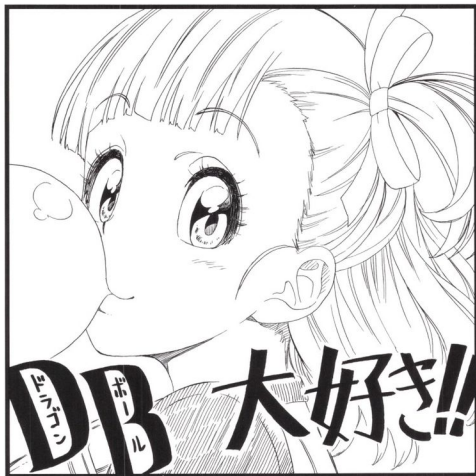
最先端の科学技術と、神々の能力の粋を集めた乗り物たち。メカ好きの鳥山先生ならではの、面白い設計になっている。

劇場版「復活のF」より



この時は「復活のF」より劇場版「復活のF」に登場した宇宙船と同タイプだ。





こみなおし

## 古味直志

### PROFILE

2016年現在、『ニセコイ』を週刊少年ジャンプで連載中。ほか代表作は『ダブルアーツ』など。

### COMMENT

まずここにコメントを書けられるのが嬉しい!!  
 はば僕が生まれた時から読んでいる作品に、こうしてお祝いという形で参加出来て本当に光栄です。  
 原作もアニメも何回も見たかわかりません!  
 ずっと応援しています!  
 30周年おめでとうございます!!



さえさしゅん

## 佐伯俊

### PROFILE

2016年現在、『食戟のソーマ』を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

生まれてはじめて読んだ漫画が『ドラゴンボール』でした! 幼い頃、病息で病院通いのなかで、唯一の楽しみがその病院においてあった『ドラゴンボール』を読むことでした! それから、アニメを見たりごっこ遊びをしたりゲームをしたり。そんな数え切れない思い出をくれた偉大な作品のキャラクターを描かせていただき、光栄の極みです。



# 祝ドラゴンボール30周年



しまぶくろみつとし

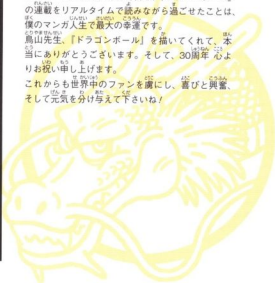
## 鳥袋光年

### PROFILE

2016年現在、「トリコ」を週刊少年ジャンプで連載中。ほか代表作は「世紀末リーダー伝たけし」など。

### COMMENT

何度様写したかわかりません。  
小・中・高と多感な青春時代を、「ドラゴンボール」の連載をリアルタイムで読みながら過ごせたことは、僕のマンガ人生で最大の幸運です。  
鳥山先生、「ドラゴンボール」を描いてくれて、本当にありがとうございます。そして、30周年 心よりお祝い申し上げます。  
これからも世界中のファンを廣にし、喜びと興奮、そして元気を分け与えて下さいね！



そらちひあき

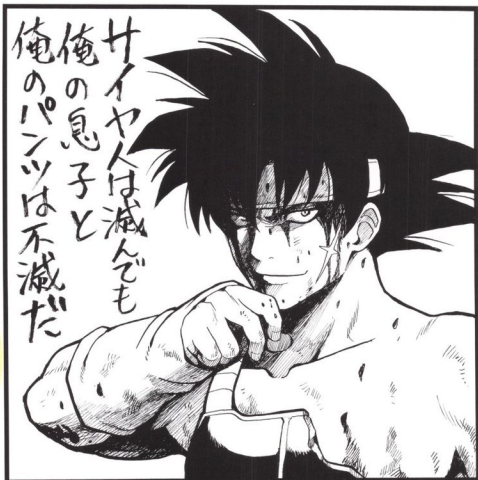
## 空知英秋

### PROFILE

2016年現在、「銀魂」を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

「DB」30周年おめでとうございます。  
「DB」は戦闘力が高いキャラに人気がいちがちですが、僕はいい負けっぶりをするキャラが好きで、中でもバーダックの敗り際がカッコよすぎて、当時小学生だった僕は「たったひとりの最終決戦」をビデオ録画し、50回位バーダックがバンダナとパンツだけを残して、彗星ベジータと消えていく様を見送り、母にいい加減にしろと叱られた思い出があります。あと、みんな大好きヤムチャの負けっぶりは言うまでもなく、悟飯をかばって敵ったピッコロにも涙しました。  
だが、ベジータ、てめーはダメだ。何故ならお前は俺達のブルマを奪っていったからな。





たがはしかずき

## 高橋和希

### PROFILE

代表作は『闘合覇王』など。

### COMMENT

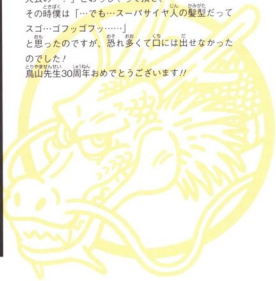
鳥山先生とは漫画賞の食事会で一度ご一緒させて頂いたことがあります。

挨拶の時「あー！ 覇敵王…！ あの凄い髪型の主人公の…！」とおっしゃって頂き、

その時は「…でも…スーパーサイヤ人の髪型だってスゴ…ゴフゴフ…」

と思ったのですが、恐れ多くて口には出せなかったのです！

鳥山先生30周年おめでとうございます！！



たばたゆうき

## 田島裕基

### PROFILE

2016年現在、『ブラックローバー』を連載少年ジャンプで連載中。ほか代表作は『HUNGRY JOKER』など。

### COMMENT

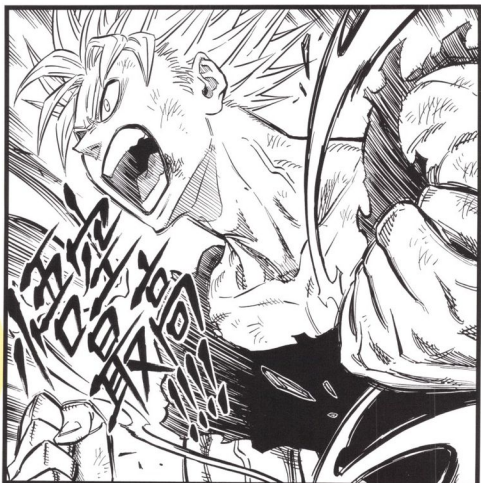
僕の一番古い漫画の記憶。保育園児の時、友達が持ってきたジャンプで超サイヤ人の悟空がフリーザと闘っていました。カッコよすぎました。

その時、漫画家という職業を知り、当時から絵を描くのが好きだった僕は漫画家になるのを将来の夢にしました。その後『ドラゴンボール』のコミックスを買って、何回も何回も読み返し、悟空達をめちゃくちゃ模写しまくりました。それが僕の少年時代。『ドラゴンボール』は僕の漫画の原点です。

この記念本にこうして書籍させて頂いたこと、とてもな光栄です。

ありがとうございます『ドラゴンボール』!!!!

【ドラゴンボール】連載開始の年に生まれた田島裕基





つくだゆうと

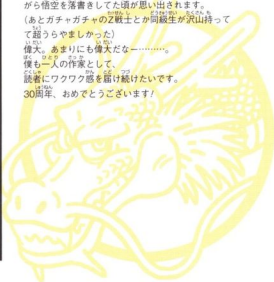
## 附田祐斗

### PROFILE

2016年現在、『異戦のソーマ』を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

ドラゴンボールのキャラを真似して描いてると、小学生の頃チラシの裏に鉛筆で、本当にワクワクしながら悟空を落書きしてた頃が思い出されます。(あとガチャガチャのZ戦士とか同級生が沢山持ってた) 偉大、あまりにも偉大だな……。僕も一人の作家として、読者にワクワク感を届けたいです。30周年、おめでとうございます！



とがしよしひろ

## 富樫義博

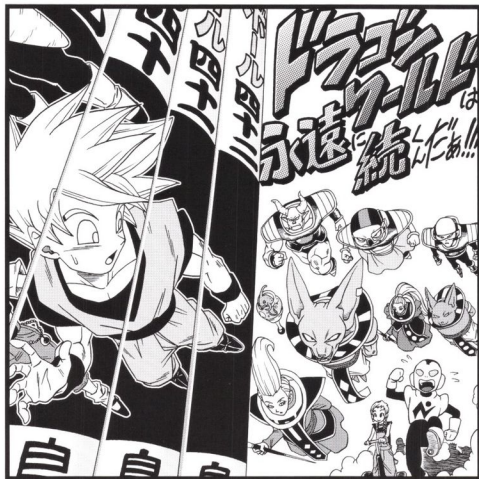
### PROFILE

2016年現在、『HUNTER×HUNTER』を週刊少年ジャンプで連載中。ほか代表作は『闘☆☆☆☆☆』など。

### COMMENT

30周年おめでとうございます！先日、読み返したらジャンプが出てきて冷や汗がドバツと出ました。オレみたいに忘れっぽい人間には、面白い作品は宝物です。何度も読んでも面白いからです。努力をみんなにも楽しく読める作品は他にないです。投入自分の描写すら、先生は乗り気じゃなかったかも知れませんが、読む度泣きます。新人の頃、同じ部屋にいられただけで、天にも昇る気持ちでした。キモイすね、すみません。最後にお礼だけ。鳥山先生、すごい作品を生んでくれて本当にありがとうございます！





とよたろう

## とよたろう

### PROFILE

代表作は『ドラゴンボールヒーローズ ビクトリーミッション』。2016年現在、『ドラゴンボール超』をVジャンプで連載中。

### COMMENT

30周年本当におめでとうございます。この30年間『ドラゴンボール』は僕の人生を作り続けてくれました。今思えば自分が選んできた道の枕詞にはすべて『ドラゴンボールが好きだから…』が付くような気がします。それほど僕にとっては大好きな、大切な作品です。そんな作品が、今なお提供され続けていることの奇跡と、それに少しばかり携わることができていく奇跡に幸せすぎて、たまにちびりそうになります。『ドラゴンボール』という作品をこの第7宇宙に生み出してくれた鳥山先生は本当に神様です。これからもずっとずっとドラゴンワールドが続いていきますように!!

なかりょう

## 仲間りょう

### PROFILE

2016年現在、『機動戦艦高达物語〜浮世はつらいよ〜』を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

『ドラゴンボール』30周年おめでとうございます！  
 多くの生まれる前にはじまったジャンプ作品ですが、  
 多くの友だちは読んでいました。  
 そんなマンガがいつか描きたいと思いますけど！



# GAME&TOYS

— 動画から「遊戯」へ

玩具やゲーム化によって「ドラゴンボール」の魅力はさらに昇華。  
時代とともに進化を続け、常に子どもたちの心を引きつけている。



# & TOYS

動画から「遊戯」へ

「ドラゴンボール」のキャラや世界の魅力が  
りばめられた、数多くの玩具たち。カードとゲ  
ームを中心に、資料と作り手の想いをまとめた。



# GAME





# DRAGONBALL GAME MASTER PIECE

ドラゴンボール  
ゲームマスターピース

## CARD GAME

カードゲームの超進化!

「DB」はカードゲームの世界にも大きな影響を与えた。ここからはその進化の軌跡をビジュアルとともに追っていくぞ!

スーパーバトル



技を中心に  
イラストが選ばれた  
究極のバトルカード!

●スーパーバトル シリーズ

情報・ゲーム性・  
ビジュアルを満載して誕生!



●カードダス  
本弾シリーズ

1991~

鳥山先生の原画を  
セル画で再現して  
カード化!

●ビジュアル  
アドベンチャーシリーズ

1991~



ビジュアルアドベンチャー

1988~

様々な形に派生!



- ドラゴンボール90/91
- ジャンボカードダスシリーズ
- カードダス-half

「DB」カードダス&  
カードゲームの  
歴史を総まとめ!

これまでに登場した「DB」の  
カードダス、カードゲームのうち、  
各シリーズのおもな商品の  
発売開始時期をピックアップして  
掲載しているぞ!

- 1988年11月5日 カードダス 第1弾発売
- 1990年9月15日 カードダス 第2弾発売
- 1990年9月15日 リメイク版カードダス
- 1990年9月15日 ドラゴンボール90発売
- 1991年3月5日 ジャンボカードダス
- (劇場版専用) 登場
- 1991年5月5日 リメイク版カードダス
- ドラゴンボール91発売
- 6月5日 ビジュアルアドベンチャー
- 第1弾発売
- 10月5日 カードダス ティンラン
- ジャンボカードダス (1) 第1弾発売
- 11月5日 ハートダス 第1弾発売
- 1992年6月 カードダス ハーフハート1発売
- 12月5日 ハートドラゴンボールハート1発売



本格的  
トレーディング  
カードゲームに  
参戦!



- ドラゴンボールカードゲーム
- ドラゴンボール超カードゲーム
- ミラクルバトルカードダス

ドラゴンボールカードゲーム



ICカードダス ドラゴンボール



未来のデジタル  
カードゲームが  
続々登場!

ドラゴンボールヒーローズ



- ドラゴンボールヒーローズ
- ICカードダス ドラゴンボール

2010~

2005~

2003~

1992~

筐体ゲームと  
カードが融合し  
新たな遊びが  
誕生!

- DCD ドラゴンボールZ
- DCD ドラゴンボールZ2
- DCD ドラゴンボールZ 複製IMPACT
- DCD ドラゴンボールZ W複製IMPACT
- DCD ドラゴンボールZ改 ドラゴンバトルス



DCDドラゴンボールZ

デジタルバトルと  
キャラ名鑑が合体!

- バーコード  
ドラゴンボールシリーズ
- キャラクターズ  
コレクションシリーズ



バーコードドラゴンボール

1993年6月5日

レジェンドドラゴンボール

1994年4月

キャラクターズコレクション

1994年11月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

1995年7月

シンボルカードダス 自動販売機専用

**面白さを追求して  
進化し続けた**

1988年、バンダイから初の自動販売機で販売するコレクションカードとして登場した「カードダス」。集めて楽しい、新しいカード遊びとして子ども大人も夢中になった。なかでも最大のヒットを飛ばしたのは、「ドラゴンボールカードダス」だ。

また、この「本弾」の人気を受け、スーパーバトル、ジャンボカードダスなど、さまざまな形・デザインシリーズへと展開。1988年から1997年の10年間で、シリーズ累計販売数が20億枚以上となる大ブームを起こした。

ドラゴンボール カードダス シリーズラインナップ **バンダイ**

<b>本弾サイズシリーズ</b>
本弾 (第1弾~第30弾、ドラゴンボール90、ドラゴンボール91、特別弾)
スーパーバトル (第1弾~第16弾)
バーコードドラゴンボール (パート1~パート4)
キャラクターコレクション (パート1、パート2)
ビジュアルアドベンチャー (第1巻~第5巻、スペシャル、'95、'96EX)
<b>ジャンボサイズシリーズ</b>
ジャンボカードダス<劇場配布用> (91年春~95年夏)
カードダステーション ジャンボカードダス①~④
ジャンボカードダス<自販機専用販売用> DBジャンボカードダスシリーズ (パート1~パート5)
ジャンボカードダス<自販機専用販売用> ビジュアルセレクションシリーズ (パート1~パート2)
<b>ミニサイズ</b>
カードダスハーフ (パート1~パート4)

ドラゴンボールカードダス **本弾**

この「本弾」が、最初に誕生したカードダスの主流シリーズだ。TVアニメの最新情報を最速でフォローし、時にはアニメよりも早くカード化するほど。情報、ビジュアル、ゲーム

性、そして集めやすい価格で人気を博した。そして2015年、18年ぶりに復刻シリーズが発売。さらに2016年には新弾31弾・32弾を取めたBOXが発売される。

デザインの進化の歴史



↑ 第17弾 スカウター編は裏へ移動。洗練されたデザインだ。



↑ 第1弾 第1弾、第2弾では、ゲーム用の情報がまだ少なかった。



↑ 第5弾 スカウターや語マークなど、この弾で基本形が決まる。裏面にもバトルマークや数マーク、演数字でバトル情報を記載。

さまざまなバリエーションのカードが誕生した



↑ 第29弾 超戦士たちが大集合したカード。カードの裏も裏もプリズムになっている豪華な仕様だ。

リバースプリズム



↑ 第14弾 連番で、セルへZ戦士が全員出撃する巻を描いた。合体させると1枚の絵に!

パノラマプリズム



↑ 第12弾 No.500突破を記念して作られたカード。シリーズ初の3大超サイヤ人が集合したプリズムカードの下に、もう1枚のプリズムカードが存在した。

ダブルプリズム

## カードダスステーション

### ジャンボカードダス

東映アニメフェアで配られたジャンボカードダスが評判を呼び「普段でも手に入るようにしてほしい」というDBファンの声に応えて製作された店頭売りのシリーズ。すべてのカードにホリ加工が施されている豪華仕様で、カッコいい悟空たちの姿にファンは酔いしれた。



ジャンボカードダス④92年4月

## ジャンボカードダス

### (劇場配布用)

90年代前期、毎年の春と夏に公開されていた東映アニメフェアはDBの映画を自注として公開していた。これを見に来た来場者向けへのプレゼントとして配られていたのがジャンボカードダスだ。通常の86×59mmの3倍はあるサイズで公開映画にちなんだイラストが描かれた。



燃えつきろ!! 熱戦・超激戦。93年春、スーパーバトルライオン

## スーパーバトル

本弾に続く2つめのシリーズ。原作がサイヤ人編に入り、選いバトルが展開されるようになってきたため、バトルの魅力により語るカードを作ろうと立ち上げられた。カードイラストはすべてキャラクターの必殺技がモチーフだ。ゲームはパワーレベルの大小を競うものだった。



第3弾 超サイヤ人最強三太技!!

## カードダスハーフ

カードダスハーフは本弾シリーズを名前の通り半分のサイズに小さくしたものの、リメイクとしての意味合いとともに、ミニチュア感覚でカードを楽しめるシリーズ。2枚1組で、台紙からカードをはがして使用した。台紙裏面にはDB情報や本弾の公式ルールなどが書かれていた。



パート4 ビッコロ 1/2分のカワイイサイズ。

## ビジュアルアドベンチャー

鳥山明先生の原画をそのままセル画に再現して、カード化したという超こだわりのシリーズ! モノクロで描かれた漫画の原稿も、WJ編集部監修のもと、カラーリングされたという方の入れようだ。少し青い感じのような、大人っぽいデザインが印象的。全8集が発売された。



第3集 お父さんとの休日

## ジャンボカードダス(自動販売機販売用)

### DBジャンボカードダスシリーズ&ビジュアルセレクションシリーズ

大人気となったカードダスステーションジャンボカードダスの自動販売機用として生まれたシリーズ。2種類あり、DBジャンボカードダスは、豪華なメタリック調のフレー

ムの中に、絵画のようにセル画が描かれた。ビジュアルセレクションシリーズは、フレームレスでフォントも英字のみとクールな仕上げとなっていた。



### ビジュアルセレクション

#### 悟空と仲間たち

### キャラクターズコレクション

TVアニメで魔人ブウ編が始動したにあわせ、パーコードドラゴンボールがリニューアルした。キャラクター名義としての機能を、より強めていったシリーズだ。なお、TVアニメシリーズだけでなく、発売当時公開されていた劇場用映画のキャラクターも収録されているのだ。



パート2 超サイヤ人悟天&トランクス



### DBジャンボカードダス

#### スーパーサイヤンズ

### パーコード

#### ドラゴンボール

本シリーズは、DBに登場するキャラクターの名前を網羅し、統一ルールの下でバトルを行うというのがコンセプト。そのため、各時代からキャラクターが選出されているのが特徴だ。カード裏面にはパーコードがあり、バンダイの商品・パーコードウォーズで活用できた。



パート1 サイヤ人ファミリー

ドラゴンボール カードゲーム シリーズ  
**DRAGON BALL CARDGAME SERIES**

DBのバトルを  
カードで体感できる

カードダス15周年企画として登場した、DB初の本格派カードゲーム。カードにスペシャルスカウターを重ねると、文字が出現して効果が発生するなど、DBらしさを詰め込んでいる。「ドラゴンボール超カードゲーム」は、DCDのカードと同じデッキに入れて強化ができた。

ジャンプヒーローたちの  
バトルに悟空が参戦

ジャンプヒーローたちが作品の枠を超えて奇跡の大共演を果たしたTCG。DBも参戦し、「スパーク」など原作設定を活かしたカード化で人気となる。



「DB08 超018」スーパーサイヤ人4孫悟空

ミラクルバトルカードダス  
ドラゴンボール改

バンダイ 2009年～2014年 (第1弾～第17弾)

ドラゴンボールカードゲーム

バンダイ 2003年～2006年 (第1弾～第10弾)  
ドラゴンボール超カードゲーム  
バンダイ 2006年～2009年 (第1弾～第13弾)

ドラゴンボール超カードゲーム



「DB189」IIベジット

ドラゴンボールカードゲーム



「DB45」IIピッコロ

ドラゴンボール改  
ドラゴンバトルーズ



「DB05」孫悟空

ドラゴンボールZ  
爆烈IMPACT



「S4」IIトランクス

ドラゴンボールZ2



「OS4」II孫悟空

デジタルゲームと  
融合したTCG

カードダスとビデオゲームが融合した、カードダスに新時代の到来を告げたシリーズ。カードを筐体でスキャンすると、画面に超戦士たちが登場。3つのボタンによる簡単操作で悟空たちの必殺技を繰り出せた。

DCD ドラゴンボールZ

バンダイ 2005年3月～ (第1弾～第7弾)

DCD ドラゴンボールZ2

バンダイ 2006年4月～ (第1弾～第5弾)

DCD ドラゴンボールZ 爆烈IMPACT

バンダイ 2007年5月～ (第1弾～第6弾)

DCD ドラゴンボールZ W爆烈IMPACT

バンダイ 2008年5月～ (第1弾～第5弾、SP弾)

DCD ドラゴンボール改 ドラゴンバトルーズ

バンダイ 2009年6月～ (第1弾～第7弾)

※すべて1人プレイ 1回100円。  
100円につき必ずカードが1枚出ます。



超戦士たちによる  
ド迫力バトルが楽しめる

マシンにカードを  
スキャンすると悟空たちが  
ゲームに登場

データカードダス ドラゴンボール シリーズ  
**DATA CARD DASS DRAGON BALL SERIES**

## DRAGON BALL HEROES



[HGD5-35] 孫悟空

▲イラストのカッコよきだけでなく、色強による豪華な表現がファンの心をつかんでいる。

## ドラゴンボールヒーローズ

バンダイ

2010年11月～本弾第1弾～第5弾

ギャラクシーミッション1弾～10弾

邪悪龍ミッション1弾～8弾

ゴッドミッション1弾～稼働中(2016年1月現在)

※1人プレイ 1回100円。

100円につき必ずカードが1枚出ます。

**最強の英雄をめざし  
時空を旅する**

カードをフラットパネルに読み込ませることで、最大で5vs5のバトルが楽しめる。データカードダス初の新筐体として登場。プレイヤーは自身の分身であるヒーローアバターとなり、悟空たちとともに闘うことができるのが特徴だ。DB世界のさまざまな時代へ旅立ち、強力なライバルたちと闘うなかで、最強のヒーローをめざしていく。闘いの記録はヒーローライセン스에保存でき、ヒーローアバターが成長していく様を実感できるのが、超サイヤ人4となつた孫悟空など、本シリーズで初登場となるキャラクターが多数存在するのも特徴だ。



最大5枚でチームをつくり  
5vs5のバトルに挑む



悟空たちがキミの戦術どおりに  
動き、激しいバトルを展開!



フラットパネル上で  
カードを動かして  
超戦士たちを操作

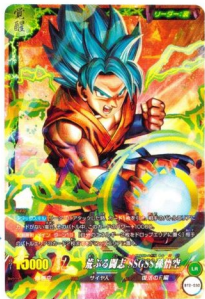
## IC CARD DASS DRAGON BALL



裏返して覚醒

[BT2-050] 孫悟空

▲リーダーカードはピンチになると「覚醒」し、真の力を発揮する。



1枚のカードでリアルでもデジタルでもプレイ可能



**次世代型TCG  
ものに極まる**

すべてのカードにICチップが搭載された次世代のTCG。リアルでのバトルだけでなく、スマートフォンなどでカードをスキャンすれば、オフラインで全国のプレイヤーと対戦できる。1枚のカードで、リアルでもデジタルでもバトルできるのが特徴だ。自分のリーダーを「覚醒」して、仲間とともに「乱戦」を制して勝利しよう。

## ICカードダス ドラゴンボール

バンダイ 2015年9月～



ICカードリーダーや  
スマホで読み込むと  
アプリ内にカードが登場



すべてのカードに  
ICチップ搭載

## 最新かつ最高のイラストのカード化にこだわった



## ドラゴンボール カードダスシリーズ

1988年、ゲームカードとしても遊べるコレクションカードとして、初めて自動販売機で販売された「カードダス」。シリーズ累計販売数20億枚を誇るブームとなったカードダスの制作秘話をお届けする。

## SERIES DATA シリーズデータ

- ドラゴンボール カードダスシリーズ
- 発売期間：1988年11月～1997年9月
- メーカー：バンダイ

## MEMORIAL INTERVIEW

## 折原能章

「ドラゴンボール カードダス」プロデューサー

とにかくファンを驚かせたい、喜んでもらいたい一心でした。

情報だけでなく、カードイラストにもこだわりました。当時は原作とTVアニメが同時進行で動いているのに、時には原作で色設定がないものをアニメ側で先行して色塗りすることもあった。そんな中、とにかく新しいものを

カードダスという名前前は、1988年当時話題になっていた気象庁の無人観測施設「アメダス」にあやかって名づけられました。カードダス自販機が、子どもたちへの情報発信基地となることを目標としてスタートしたんです。目指したのは、プロ野球の選手名鑑のような……。さまざまな情報が裏面に書かれているメンコのようなイメージです。『DB』ではたとえビッコロ大魔王なら、魔族の「魔」とアインキヤを入れるなど、このキャラはどんなキャラなのかわかるようにしました。単に情報をのせるだけでなく、「このキャラはこのグループにカテゴライズできるよ」と、情報性の深みを増すように心がけていたんです。加えてカードを集めて情報を解析すると、カードバトルで有利になるといった新たな情報を紡ぎだせる要素も加え、収集するモチベーションを高める工夫もしました。DBならではの戦闘力表現については、ゲーム性をつける中で原作の世界観を崩すことがないように、独自の数値であるBやDでカードの強弱をつけていきました。一方で、スカウターの登場後はカードダス専用のスカウターを通してと隠し文字が見える、といったギミックを入れたりしました。

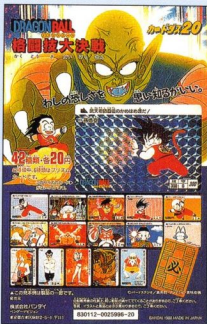
そうしてお預かりしたネームや線画で、いかに速く、いいイラストを描いてもらうかで必死でした。ネームを見てもすぐに作画に着手しないと間に合わないこともしばしばだったのですが、翌朝早く東映アニメさんに雇っていただきました。また「この悟空を描いた人に、ぜひカードのイラストを描いてほしいんです!」とか、お願いしたりして勝手に熱くなっていました(笑)。

カード自体にも、ひと工夫していました。プリズムカードの場合ですと2枚のカードを合体させることで1つの絵柄になるパノラマプリズムカード、シール状に2枚重ねるにはがすと1枚出てるダブルプリズムカードなどがその例です。8枚のプリズムカードを集めて正しく並べると、背景の神龍の姿が浮かび上がり、という仕組みを作ったりも加えて、ファンを驚かせたい、喜んでもらいたい一心でした。それを見ていただいていたのか、DBカードダスの休止を決めたあと、関係者のかたから「今まで悟空たちをありがとう」と島山先生のサインをいただけました。思い出の宝物です。



## プロフィール PROFILE

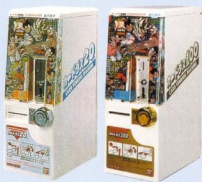
1990年バンダイ入社。  
DBカードダス」プロデューサーを経て、現在在ボーイストイ事業部に在る。



第1弾カードダス自販機ディスプレイ

## すべてはここから始まった

本弾第1弾は、少年時代の悟空の成長物語がテーマ。悟空、ピッコロ大魔王、亀仙人が初のプリズムカードとして登場していた。



(左)カードダス20、(右)カードダス100



## 箱マークの秘密

すべてカードにプリズムの高級感を、という意図から箱マークが導入された。コピー製品防止にも役立った。



## テレビCMも放送

1993年にはカードダスのCMが放送。新作アニメもこのCMのために用意され、ファン拡大に貢献した。



## カードダスだけの博覧会も開催

1994年10月には、ジャンプキャラのカードダスを中心とするカードダス究極博を開催。好評を受け、1995年にも開催された。



## 究極博パンフレット



# SECRET FILES

## つねにユーザーの一歩先へ

原作とTVアニメが同時進行している中で、カード化が進められたDBカードダス。ファンたちのように受け取られていたのかを、ここで改めて振り返ってこう。



## ブイジャンプでの漫画連載や公式本発売など一大ブームとなる

第1次ブームは原作が超サイヤ人篇の時。増刊時代のブイジャンプには漫画「悪魔の武伊」が連載され公式カードダス本も発売された。

## 90年代以降は世界的にも人気を博した

原作のヒットの功により、海外へ進出した。香港では左のようには雑誌で特集も組まれた。



## 店頭POPにもこだわる

第29弾ではカードが回る最新型POPを導入。両面プリズムを効果的にアピール。



## デジタルとカードの融合で新たなバトルを創生

DATA CARD DASS  
データカードダスデータカードダス  
ドラゴンボールシリーズ

カードの付加価値をどんどん上げようとする中で、カードデータをバーコードで読みとって、デジタルゲームで遊ぶが発想に行き着いたという本シリーズ。その開発過程と稼働時のエピソードを追ってみた。

## SERIES DATA シリーズデータ

データカードダス ドラゴンボール

稼働開始：2005年3月

メーカー：バンダイ

## MEMORIAL INTERVIEW

DCD ドラゴンボールZ プロデューサー

## 金木 勲

カードとゲームを融合した  
新たな遊びを創りたい

## PROFILE

1995年バンダイ入社。  
DCD ドラゴンボールZ  
を経て、現在はキ  
ャード事業部 セネ  
ラルマネージャー。

「カードダスの名前の由来である『情報発信基地』としてのコンセプトを進化させるために、カードとゲームを融合した新たな遊びを提案しようということ、この企画はスタートしました。2004年当時は、鳥山明先生の絵の雰囲気に近いCGを製作できる技術、「ドラゴンシェーディング」が用いられたキャラが魅力的、PS2版「DBZ2」が大ヒットしていたころ。そんな「DBZ2」の映像表現をカード1枚から読み出せて簡単な操作でキャラクターたちがカッコいい必殺技を出せるゲーム機にすれば、子どもたちに喜んでもらえるのではと、企画書をまとめていったんです。

製作にあたっては、カードコレクションであることを意識しました。悟空、ベジータなどの戦闘型のキャラだけでカードを作ると、カードのバリエーションが限られてしまいます。そのため、イベントカードやサポートカードを設定し、「発進の可能性があるゲーム性を生み出すとともに、非戦闘型のブルマ、サタンなども参戦できるようにしました。カードイラストの構成上も、組み絵ができたりしたほうがファンに喜んでくれますしね。バトルの演出は、演技が長くて飽きてしまうのは良くないと、カメラの回りこみにこだわって、背景も何パターンか作って、1回約3分のテンポの良いバトルを目標にしました。必殺技は短い映像ながらも爽快感があり、元気玉の元気を貯めて「ドーン！」って言う

のも、かつこよく、ブレイビイで飛ばしたくないものを目指しました。開発においては、当時たまたま私なカード事業部と同じフロアに、ビデオゲーム事業部があったのが大きかったですね。気軽にゲームを貸りたり相談を持ちかけたたりと、ツーカール関係が作れたんです。「ドラゴンボールヒーローズ」の開発に現在関わっている、開発会社のディープスを紹介してもらえたり、当時のビデオゲーム事業部の部長から「筐体の角度を変えたら遊びやすい」とアドバイスをもらって、ユーザーがよりボタンを押しやすい環境が作れました。

「一方で、業界初だったゲームをせず」「カードを買う」とモードは、ゲーム業界の方に「オマケだけ買わせる」とと驚かれました。ゲームで遊びながらカードを入手して、デッキを組む形だとテンポが悪いという方が多いと思っただけで、設定したモードです。ただ、長年カードダスを手がけてきた僕らとしては、「ゲームがカードの付加価値だ」という意識でそうしただけなんです。今は当たり前ですが、当時は「必ずカードが手に入る」と常に譲り続けていました。それだけ斬新な新ホビーだったんです。

リリース後、鳥山先生がショッピンゲスターでDCDドラゴンボールを稼働しているのを見て、「DBってすごいね」という感想を漏らされたそうです。ちゃんと人気のあるところをお見せすることができてホッとしました。



## 「悟空とともに闘い、いつかは超える」視点を描いて大ヒット

## ドラゴンボール ヒーローズ

稼働開始から5年で累計出荷カード枚数が4億枚を突破した超人気デジタルカードゲーム。最大5枚のカードを使った5vs5のバトルが楽しめる。プレイヤーがヒーローアバターとなり闘えるのが特徴だ。

## SERIES DATA シリーズデータ

ドラゴンボールヒーローズ

稼働開始日：2010年11月

メーカー：バンダイ



## MEMORIAL INTERVIEW

「ドラゴンボール ヒーローズ」プロデューサー

## 樋口 亘

『ドラゴンボール』のすべてを反映したゲームにしていきます!

「変身する時でもカードを動かさない」と、気を溜める部分でカードをこすったのが、カードを動かすことで能力が発動するカードアクションアビリティへと発展しました。

「変身する時でもカードを動かさない」と、気を溜める部分でカードをこすったのが、カードを動かすことで能力が発動するカードアクションアビリティへと発展しました。

「変身する時でもカードを動かさない」と、気を溜める部分でカードをこすったのが、カードを動かすことで能力が発動するカードアクションアビリティへと発展しました。

「変身する時でもカードを動かさない」と、気を溜める部分でカードをこすったのが、カードを動かすことで能力が発動するカードアクションアビリティへと発展しました。



## PROFILE

1975年生まれ。2008年にバンダイ入社後、最新世代DCOプロジェクトに参加。DBHを作り上げる。DBHの顔面といえる存在。

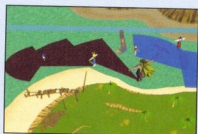
DBHを作るにあたり、「孫悟空になつて遊ぶ」DBゲームはたくさんあったので、別の切り口をたもたせてみました。ただ、いちプレイヤー、DBファンとして、悟空という物語の主人公への憧れ、悟空になつてみたいという気持ちも大切にしたかったんです。この理想を叶えるため、20本の企画書にボツが出されながらもたどり着いたのが悟空になるのではなく「プレイヤーが悟空たちとともに闘う」というコンセプトです。闘うなかで強くなって、いつか悟空の役割を継いで、この新しい切り口をきつかけに、DBH最大のポイント、プレイヤーがDBH世界に飛び込みひとりの戦士となる。ヒーローアバターが誕生しました。

企画画が通つてからは、開発チームと連日合宿をしてアイデア出しの日々。そんな中で、悟空やヒーローアバターのカードで「ごっこ遊び」ができないか?と想いついたんです。ヒーローの人影を使った「ごっこ遊び」は、子供の脳内では現実そのもの。この感覚をカードゲームでも実現できたら、面白いものになると考えたんです。たとえば筐体のフラットパネルに置いたカードを前に出すと攻撃、というのは、人形遊びで攻撃する時に、人形を前に出すところから発想を得ています。また、「変身する時でもカードを動かさない」と、気を溜める部分でカードをこすったのが、カードを動かすことで能力が発動するカードアクションアビリティへと発展しました。

一方で、当初からキッズゲームジャンルにこだわらない、大人も夢中になれる対戦ゲームにしたいと思っていました。しかし、そうすると戦格を考えらる大人や、強いカードを持っているプレイヤーが絶対的に強くなる。かといって連任せでだけのゲームでは飽きられてしまいます。どんな条件のプレイヤーでも勝負できる余地を必要のために、反射神経や動体視力が必要になる、チャレンジインパクトというシステムを作りました。これはゲージの動きに合わせて、タイミングよくボタンを押したほうが攻撃できるというものです。これにより、実際、年齢制限なしの大会でも低年齢層が優勝したりしています。

孫悟空がS、4になるなど、ストーリーやキャラに、多くのオリジナルやIF要素を入れています。これは、若い世代に向けたコンテンツは常に何らかの新しい展開がある。ライブ感のあるコンテンツ。であるべきだ、という考えからです。もちろん、原作を大事にしてほしいというファンの気持ちは理解していますので、鳥山明先生や関係者のご協力の下、ファンに納得してもらえよう努力しているつもりです。こういうことできるのも、「DB」の根の深さですよね。

今は映画やTVアニメの新しい展開に合わせてため開発も頑張っています。元々「DB」のすべてを入れていくコンセプトなので、今後も原作で登場した要素はどんどん反映したいですね。



▲開発初期はフラットパネルを盾風の動向のように捉え、俯視で遊ぶ戦略的なゲームだった。



▲話しからカードアクションの構想があったことが伺える。中央のアイコンには「バースト」の文言が見える。

## 悩みめいた開発過程

大成功を取ったDBHだが、開発過程は苦難の連続。企画OKが出るまで1年以上かかり、樋口さんはストレスで食事が喉を通らなくなったそう。名作の陰に努力あり、だ！

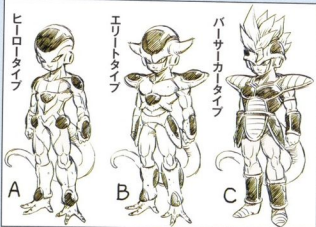


## 紆余曲折あった開発初期

パネル上で動かすカードにあわせてキャラが動き、直接敵にぶつけて攻撃する「ぶつかり勝負」という案も。



## フリーザ族ヒーローアバター初期デザイン案



## 鳥山明先生描き下ろしのフリーザ族ヒーローアバター



## 鳥山先生の描きおろしによりヒーローアバターのデザインが一変！

DBH用に作成したデザインや設定は、原作者の鳥山先生や集英社の監修を受ける。このフリーザ族アバターは鳥山先生から修正のデザイン案が到着した特殊な例だ。



## カードの印刷に徹底的にこだわる

憧えたちをよりカッコよく見せるよう、カードの表現にもこだわる。この例では、12パターンも見本から選びぬかれた。



孫悟飯(GI)超サイヤ人4



## アニメシリーズの精鋭スタッフがOPアニメーションを担当！

大筋力のOPアニメは、アニメシリーズを支えるプロデューサーの木戸睦さん、アニメーターの山重直樹さんが担当！

# DRAGON BALL GAME MASTER PIECE

ドラゴンボール  
ゲームマスターピース

## VIDEO GAME

「DB」ビデオゲームの超進化!

ビデオゲームでも「DB」は約30年リリースされてきた。ゲームハード別にどう進化してきたのか見ていこう。



1

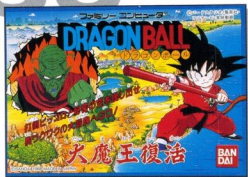
悟空やベジータになれる！  
インタラクティブな「DB」!!

ビデオゲームが漫画やアニメと違って楽しめること。しかも、自分の行動によって原作とは違う結果も待っている。現在ではオリジナルの1Fストーリーも多く取り入れられ、もうひとつの世界を作りつつある。

# 1986



3



2



5 ドラゴンボールZ 激突フリーザ!!  
タイトル通り「激突フリーザ!!」でのフリーザ戦を再現しており、ナムコが「フリーザ」を「フリーザ」から「フリーザ」に変更した。フリーザのデザインも変更されている。

4 ドラゴンボールZ 強敵サイヤ人  
「ドラゴンボールZ」に題材が変わった。最初の作品はカードバトルのシステムはそのままに、立体感のある空中の戦闘シーンへ変更された。劇場版からガリィ役も参入している。

3 ドラゴンボール3 悟空伝  
「大魔王復活」のシステムを継承しつつファミコン用「ドラゴンボール」のストーリーを完全再現した第3作。施設からマジョリアの対決まで、主要なキャラクターやボスも登場している。

2 ドラゴンボール 大魔王復活  
第2作ではカードバトルを採用、ピッコロ大魔王を倒すのが目的だ。すぐころのようなルートを進みながらカードを集めつつ、アドベンチャーパートやバトルパートをクリアしていく。

1 ドラゴンボール 神龍の謎  
ファミコン用第1作。オリジナルのストーリーで進む、フィールド探索し謎のアクションゲーム。大ヒットタイトルだが、その難しさゆえに伝説となり現在も知名度が高い。

## 1986-1993 黎明期

デジタルワールドに  
デビューした孫悟空

初期の頃のDBゲームはハードの制約もあり、カードバトルがメイン。ストーリーもアニメに合わせてリアルタイムなもだった。



■ドラゴンボール  
ゼンカイバトル

タイトル	稼働年
DBZ	1993年
DBZ2 Super Battle	1994年
DBZ V.R.V.S	1994年
超DBZ	2005年
DB ZENKAIバトルロイヤル	2011年
DB ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒	2012年
DB ゼンカイバトル	2015年

アーケードゲームでも「DBZ」タイトルは定期的にリリースされている。ジャンルはどれも対戦型アクションゲームで、プレイヤー同士の熱い闘いが繰り返される。

アーケードゲームでも「DBZ」タイトルは定期的にリリースされている。ジャンルはどれも対戦型アクションゲームで、プレイヤー同士の熱い闘いが繰り返される。



8



5



4

1993 1990



7



6



▶1986~1993年FCゲームリスト

No	タイトル	機種	発売年月	価格	メーカー
1	DB 神龍の謎	FC	1986年11月	5,300円	バンダイ
2	DB 大魔王復活	FC	1988年8月	5,800円	バンダイ
3	DB3 悟空伝	FC	1989年10月	6,800円	バンダイ
4	DBZ 強襲 / サイヤ人	FC	1990年10月	7,800円	バンダイ
5	DBZ II 激神フリーザ!!	FC	1991年8月	8,200円	バンダイ
6	DBZ III 烈戦人造人間	FC	1992年8月	7,800円	バンダイ
7	DBZ 激闘天下一武道会	FC	1992年12月	7,800円	バンダイ
8	DBZ外伝 サイヤ人絶滅計画	FC	1993年8月	7,800円	バンダイ

※価格は税別 FC=ファミリーコンピュータ

6 **ドラゴンボールZ III 烈戦人造人間**  
人造人間を題材にした「DBZ」の3作目。バトルの演出はさらに進歩になり、特に必殺技はアニメをほうふつさせるグラフィックが表示される。劇場版からクワラも登場した。

7 **ドラゴンボールZ 激闘天下一武道会**  
「データブック」というシステムを使った作品。読み取り機・ソフトカートリッジ、紙のカードがセットになっている。ゲームジャンルは対戦アクションで、カードを読みこませる遊び。

8 **ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画**  
FCのカードバトルシリーズ最終作。ドクタイライナーが隠し要素を運ぶオリジナルストーリーで、以降たびたびメカされる。最新のゲームにも登場するハッチヒャックはここが初出。



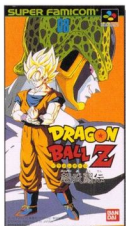
14



13



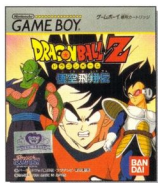
9



10



# 1994 1992



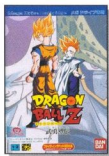
16



15



11



12



- 9 **ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説**  
カドバトを引継いだスーパーファミコン第1作。サイヤ人からフリーザ編が題材。その後、DBZゲームの流れを決めた。本格対戦格闘タイトル。セル編までの13人が登場。
- 10 **ドラゴンボールZ 超武闘伝**  
セル編の空中結晶上など、独自のシステムを継承。超サイヤの悟空を含めた全10キャラ。縦スクリーンで遊ぶアドベンチャーになっている。
- 11 **ドラゴンボールZ 超武闘伝2**  
セル編のシステムをM.Dに移植。フリーザ編とセル編の主なキャラクターが11人登場する。
- 12 **ドラゴンボールZ 超武闘伝**  
セル編のシステムをM.Dに移植。フリーザ編とセル編の主なキャラクターが11人登場する。
- 13 **ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画-地球編-**  
真サイヤ人絶滅計画のアニメ版を使ったゲーム。映像で遊ぶアドベンチャーになっている。
- 14 **ドラゴンボールZ 超武闘伝3**  
テンポアップした作目は、敵人、ブウ編が題材。同じキャラ、トランクス編をテーマに全10人。
- 15 **ドラゴンボールZ 偉大な孫悟空伝説**  
CD-ROMによる膨大なアニメ再現。シント間にアクションが挿入されるマルチメディアゲーム。
- 16 **ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝**  
バトルコマンド選択式のアドベンチャー。バトルグラフィックが漫画のコマ風になっている。

## 1992-1996 成長期

ハードの進化により  
アニメで遊ぶ感覚へ  
ハードの表現力が上がり、まるでアニメのようなグラフィックで遊べる時代に。ゲームハードも増え、さまざまなタイトルが登場した。

90年代前半はマルチメディア時代  
DBでもエンターテイメント  
ソフトが発売！

●1991年バンダイの「ドラゴンボールZ」用ソフト「ドラゴンボールZ 超サイヤ人」が発売された。アニメの素材が多数収録されており、スタッフとして画面に登場するだけで原作にアニメの一歩進められてしまった。

■アニメデザイナー  
ドラゴンボールZ  
(1996年発売)



17



20

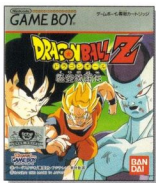


18

# 1996



21



19



## ▶1992~1996年 SFC&GB他ゲームリスト

No	タイトル	機種	発売年月	価格	メーカー
9	DBZ 超サイヤ伝説	SFC	1992年1月	9,500円	バンダイ
10	DBZ 超武闘伝	SFC	1993年3月	9,800円	バンダイ
11	DBZ 超武闘伝2	SFC	1993年12月	9,800円	バンダイ
12	DBZ 武勇烈伝	MD	1994年4月	8,800円	バンダイ
13	DBZ 真サイヤ人絶滅計画-地球編-	PD	1994年9月	4,800円	バンダイ
14	DBZ 超武闘伝3	SFC	1994年9月	9,800円	バンダイ
15	DBZ 偉大なる孫悟空伝説	PCE	1994年11月	8,800円	バンダイ
16	DBZ 悟空飛翔伝	GB	1994年11月	4,660円	バンダイ
17	DBZ 真サイヤ人絶滅計画-宇宙編-	PD	1994年11月	4,800円	バンダイ
18	DBZ 超悟空伝-突激編-	SFC	1995年3月	10,800円	バンダイ
19	DBZ 悟空激闘伝	GB	1995年8月	5,631円	バンダイ
20	DBZ 超悟空伝-覚醒編-	SFC	1995年9月	10,800円	バンダイ
21	DBZ HYPHER DIMENSION	SFC	1996年3月	7,800円	バンダイ

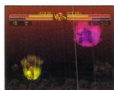
※SFC=スーパーファミコン、MD=メガドライブ、PCE=PCエンジンSUPER CD-ROM、GB=ゲームボーイ、PD=プレイステーション

- 17 ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画-宇宙編-  
④の続編で、ストーリー後半が描かれる。舞台を宇宙に移し、ハッチヒックとの対決がメイン。
- 18 ドラゴンボールZ 超悟空伝-突激編-  
原作ストーリーを忠実に再現できるアドベンチャーバトルは、イミダシな運命のクォータービュー。
- 19 ドラゴンボールZ 悟空激闘伝  
サイヤ人がたつた④の続編。ストーリーは、悟空のフリーザ編にたつており、ナムック尾が舞台。
- 20 ドラゴンボールZ 超悟空伝-覚醒編-  
④と同じシステムを使い、サイヤ人編からフリーザ編までをカバー。カルトクイズもある。
- 21 ドラゴンボールZ HYPHER DIMENSION  
対戦に特化した調整された対戦格闘ゲーム。歴代ボスが集合し、魔人ブウ(最終)も登場した。

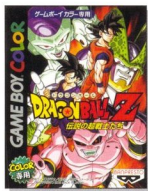




25



22



26



23



27



24



タイトル	稼働年	価格	メーカー
Let's! TVプレイ ドラゴンボールZ バトル体験かめはめ流-おめえとフュージョン-	2005年11月	7,200円	バンダイ
Let's! TVプレイドラゴンボールZ バトル体験かめはめ流2-オッスおめえ悟空 天下一武道会-	2006年10月	7,500円	バンダイ
Let's! TVプレイドラゴンボールZ スカウターバトル体験かめはめ流-おらとおめえとスカウター-	2007年11月	7,800円	バンダイ
Let's! TVプレイ バトル体験ゴムのかめはめ流-おめえの界でおらをおめえ-	2008年11月	7,500円	バンダイ



テレビに向かって  
アクションする  
体感ゲーム!

ゲームハードが変わらず、直接テレビにつないで楽しむゲーム機も発売された。このシリーズは両手にコントローラーを持ち、ゲーム機を置いてテレビに向けてポーズをとると技が出せるという体感型スカウターが付いたバージョンも登場し、なりきって遊べたのだ!

1995-2005

## 発展期

家庭用はポリゴンでリアルに  
携帯機で気軽さも

プレイステーションにハードが移りポリゴン時代が幕開け。一方で携帯機の上だった携帯機は徐々にゲームに普及しており任み分けが進んだ。

22 ドラゴンボールZ  
ULTIMATE BATTLE 2

当時としては破格の22人同時対戦キャラ5人が登場する対戦格闘。キャラはアニメ画像取りこみ。

23 ドラゴンボールZ 真武闘伝

画に超武闘伝の画風が特徴となっており、サタンが大会の結果を予想する発言のモノも搭載。

24 偉大なるドラゴンボール伝説

画を当時の最新ハードでリメイク、敵人ブウ編最後まで収録しバトルは最大3人対3人。

25 ドラゴンボールFINAL BOUT

「DB」初の完全ポリゴン描写による対戦格闘。G.T.編を中心にベヒーのようなデカキャラも!

26 ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち

懐古視点でサイヤ人編以降を追うカセットル通信ケーブルを使った対戦モードも楽しめる。

27 ドラゴンボールZ

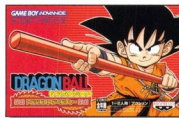
PS2となりシステムなど全てリニューアルした対戦格闘。キャラを強化して戦えるのが特徴。

28 ドラゴンボール

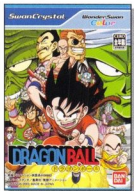
3Dモデルリメイク。原作再現が強化されておりハードに合わせてカットインも大幅増加。



32



29



28

# 2005 2003

33



30



## ▶1995~2005年 PS&PS2他ゲームリスト

No	タイトル	機種	発売年月	価格	メーカー
22	DBZ ULTIMATE BATTLE22	PS	1995年7月	8,000円	バンダイ
23	DBZ 真武闘伝	SS	1995年11月	6,800円	バンダイ
24	DBZ 偉大なるDB伝説	PS	1996年11月	5,800円	バンダイ
25	DB FINAL BOUT	PS	1997年8月	5,800円	バンダイ
26	DBZ 伝説の超戦士たち	GBC	2002年8月	4,500円	バンプレスト
27	DBZ	PS2	2003年2月	6,800円	バンダイ
28	DB	WSC	2003年11月	3,980円	バンダイ
29	DBZ2	PS2	2004年2月	6,800円	バンダイ
30	DBZ 舞空闘劇	GBA	2004年3月	4,800円	バンプレスト
31	DBZ THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL	GBA	2004年7月	4,800円	バンプレスト
32	DB アドバンスアドベンチャー	GBA	2004年11月	4,800円	バンプレスト
33	DBZ3	PS2	2005年2月	6,800円	バンダイ

※価格は税別 ※PS=プレイステーション、SS=セガサターン、GBC=ゲームボーイカラー、WSC=ワンダースワンカラー、GC=ゲームキューブ、GBA=ゲームボーイアドバンス、PS2=プレイステーション2



31

- 33** **ドラゴンボールZ3**  
Z3はシリーズ最終作。G.T.のキャラクターも追加され、合体キャラを含む全42人もの戦士が登場。
- 32** **アドバンスアドベンチャー**  
機スクロームアクションゲーム。多数の敵をなぎ倒す以外に、1対1や部下に集まるバトルも。
- 31** **DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL**  
海外で発売された見下ろし画面のアクションRPGを逆輸入。ストーリーには人造人間・セル編。
- 30** **ドラゴンボールZ 舞空闘劇**  
空中を自由に最大9対3チームバトル。登場キャラ別にオリジナルの表シナリオがある。
- 29** **ドラゴンボールZ2**  
同の続編で、超人フウ編に追加。グラフィックの方向性を決定づけた。バトル中の合体が可能。
- 28** **ドラゴンボールZ**  
悟空を倒したベジータの復活が最大の謎。



39



34



40



41



35



36



# 2008 2005



42



38



43



37

40 ドラゴンボールZ 真武道会2  
 図の総編、未来のトランク스가いた世界を舞台にした、完全オリジナルストーリーが展開

39 ドラゴンボールZ 遥かなる悟空伝説  
 図から総編、カードRの合計の作品、カードの種類を補える、コボや通信対戦が新要素

38 ドラゴンボールZ Sparking! NEO  
 図の総編、登場士はなんと10人超え、Wi-Fi版は必殺技を属性通りの動作を出せた

37 超ドラゴンボールZ  
 図の総編を再現したが、ようやくグラフィックの本格対戦格闘、成長したチチで闘える貴重な作品

36 ドラゴンボールZ 真武道会  
 図の系譜を継ぐ作品、DIBらしい高速移動や瞬間移動によるハイスピードバトルが特徴

35 ドラゴンボールZ 舞空烈戦  
 図の総編、チーム必殺技が追加、1F、2Fストーリーも健在、隠しコマンドでネコマジン参戦

34 ドラゴンボールZ Sparking!  
 図の総編の後方視点で、3Dフィールドを飛び回れる新機軸格闘、1F、2Fストーリーが話題に

2005-2011  
**革命期**  
 立体的な空間バトルで「なりきり」感が加速  
 複雑なポリゴン描写が可能になり、立体的な視点のタイトルが増加、自分が「DB」ワールドにいるような気分になれる時代に!



49



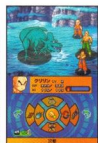
48



44



45



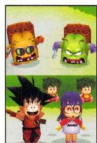
▶2005~2011年 PS2&DS他ゲームリスト

No	タイトル	機種	発売年月	価格	メーカー
34	DBZ Sparking!	PS2	2005年10月	6,800円	バンダイ
35	DBZ 舞空烈戦	DS	2005年12月	4,800円	バンダイ
36	DBZ 真武道会	PSP	2006年4月	4,800円	BNG
37	超DBZ	PS2	2006年6月	6,800円	BNG
38	DBZ Sparking! NEO	PS2	2006年10月	6,800円	BNG
		Wii	2007年1月	6,800円	BNG
39	DBZ 遙かなる悟空伝説	DS	2007年3月	4,800円	BNG
40	DBZ 真武道会2	PSP	2007年6月	4,800円	BNG
41	DBZ Sparking! METEOR	PS2	2007年10月	6,800円	BNG
		Wii	2007年10月	6,800円	BNG
42	DBDS	DS	2008年9月	4,800円	BNG
43	DBZ インフィニットワールド	PS2	2008年12月	5,800円	BNG
44	DB EVOLUTION	PSP	2009年3月	4,800円	BNG
45	DB改 サイヤ人来襲	DS	2009年4月	4,800円	BNG
46	DB 天下一大冒険	Wii	2009年7月	6,800円	BNG
47	DBDS2 突撃! レッドリボン軍	DS	2010年2月	4,980円	BNG
48	DB タッグバーサス	PSP	2010年9月	4,980円	BNG
49	DB改 アルティメット武闘伝	DS	2011年2月	4,800円	BNG

※価格は税別 ※PS2=プレイステーション2、DS=ニンテンドーDS、PSP=プレイステーション・ポータブル、BNG=バンダイナムコゲームス



46



47



49 **ドラゴンボール改アルティメット武闘伝**  
DSユーザー層を踏まえ、敵単体の対戦格闘キラーのドレスアップが見た目を変えられる。

48 **ドラゴンボール タッグバーサス**  
基本システムは前作とほぼ同じだが、アクションも可能な対2バトル。アニメカットも多数使用。

47 **ドラゴンボールDS2 突撃! レッドリボン軍**  
敵の完全総集。通信協力プレイ、フィギュアコレクションの追加。さらに「E」を見ごと収録。

46 **ドラゴンボール 天下一大冒険**  
ピンコロなどさまざまな謎の穴も登場。アクションで休戦、山賊船など珍しいイベントも登場する。

45 **ドラゴンボール改 サイヤ人来襲**  
DB改の放送回に合わせて発売されたPSP版作世界を厳密に再現したフィールドが美しい。

44 **DRAGON BALL EVOLUTION**  
ハリウッド実写映画を題材にした対戦格闘ゲーム。システムは前作の系統で、銃や車を使う新技も。

43 **ドラゴンボールZ インフィニットワールド**  
同作のシステム解決策、フィールド探索や登場人物になりきるニゲナムもある。

42 **ドラゴンボールDS**  
発売から最初の天下一大冒険よりも再現度が高い。敵単体の対戦格闘キラーは現在でも人気の嵐人。アラレちゃんも参戦。Wii版はいち早くオンライン対戦を搭載した。

41 **ドラゴンボールZ Sparking! METEOR**  
同シリーズの集大成。登場キャラは現在でも最大の嵐人以上。アラレちゃんも参戦。Wii版はいち早くオンライン対戦を搭載した。



53



50



54



51

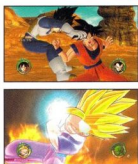


2014 2008



55

52



**54** ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション  
アルティメットミッション  
アルティメットで大ヒットしている「ドラゴンボールヒーローズ」を移植・タッチスクリーンを使い、本物のようにカードアクションを行なえる。

**53** ドラゴンボール アルティメットプラス  
ドラゴンボール  
最大の特徴は自分の分身を好きなデザインで作れるアバターモード。あるサイヤ人の闘いを追った「ドストリー」が楽しめる。

**52** ドラゴンボール レイジングブラスト2  
ドラゴンボール  
映画の続編で映画版のキャラクターを多数追加さらにOVA「サイヤ人帰来計画」をリメイクしたアニメ「超サイヤ人絶滅計画」を特別収録。

**51** ドラゴンボール レイジングブラスト  
ドラゴンボール  
こちらは旧系統作品。約60分程度の描写により映像は非常に滑らか。対戦中もキャラクターの表情が変わるなど演出も光る。

**50** ドラゴンボール Z パーフェクトブレイク  
ドラゴンボール  
本格的なオンライン対戦を導入した初の描写も進む対戦格闘ゲーム。ハードの進化によりグラフィックは大輪にクオリティアップ。

## 2008-2015 進化期

オンライン対応となり  
楽しみ方は「つながり」へ  
ゲームのネットワーク対応が当然となり、オンラインで対戦や協力を楽しめる現在、悟空のように仲間と闘う時代がいつか来た。

ドラゴンボールZ  
ドクカンバトル  
(2016年配信開始)



ドラゴンボールZ タップバトル(配信終了)

手<sup>て</sup>の平<sup>へ</sup>で悟空<sup>ごうくう</sup>たちが  
激<sup>げき</sup>烈<sup>りつ</sup>バトルを展開<sup>てんぱん</sup>!!

以前より携帯電話でも「ドラゴンボール」のゲームが製作されており遊ぶことはできたが、2010年頃から普及し始めたスマートフォン<sup>スマートフォン</sup>の性能は高くゲーム専用機<sup>専用機</sup>に負けないレベルの内容が可能になった。今度も、スマートフォン<sup>スマートフォン</sup>とは「ドラゴンボール」のプラットフォーム<sup>プラットフォーム</sup>に異なるからこそ、これまで対戦アクションの「タップバトル」とバトル要素のあるバトルゲーム「ドクカンバトル」の2タイトルがリリースされており、「ドクカンバトル」は現在日本、アジア、ヨーロッパでも配信中で、世界中の「DB」ファンが手の平でバトルを楽しんでいるのだ。



58



56



# 2015

2008~2015年 PS3&PS4他ゲームリスト

No	タイトル	機種	発売年月	価格	メーカー
50	DBZ バーストリミット	PS3	2008年6月	7,428円	BNG
		360	2008年6月	7,428円	BNG
51	DB レイジングブラスト	PS3	2009年11月	6,980円	BNG
		360	2009年11月	6,980円	BNG
52	DB レイジングブラスト2	PS3	2010年11月	6,980円	BNG
		360	2010年11月	6,980円	BNG
53	DB アルティメットブラスト	PS3	2011年12月	6,980円	BNG
		360	2011年12月	6,980円	BNG
54	DBヒーローズ アルティメットミッション	3DS	2013年2月	5,523円	BNG
55	DBZ BATTLE OF Z	PS3	2014年1月	7,123円	BNG
		PSV	2014年1月	6,174円	BNG
56	DBヒーローズ アルティメットミッション2	PS3	2014年8月	5,690円	BNE
		PS3	2015年2月	7,120円	BNE
57	DB ゼノバース	PS4	2015年2月	7,120円	BNE
		360	2015年2月	7,120円	BNE
		ONE	2015年2月	7,120円	BNE
		3DS	2015年2月	5,690円	BNE
58	DB 超究極武闘伝	3DS	2015年6月	5,690円	BNE

※価格は税別 ※PS3=プレイステーション3、360=Xbox360、3DS=ニンテンドー3DS、PSV=プレイステーションウィータ、PS4=プレイステーション4、ONE=Xbox One、BNG=バンダイナムコゲームス、BNE=バンダイナムコエンターテインメント

57

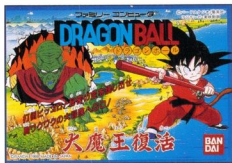
**55** **ドラゴンボールZ BATTLE OF Z**  
4対4のチーム別対戦バトルで、オンライン時は最大8人でプレイできる。劇場版「神と神」の直前でビルスや超サイヤ人ゴッドが初参戦した。

**56** **ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2**  
『M3』のM3モードでも収録し、威力がバリエーション豊富で、フィニッシュ技を繰り出す新モードやすれがたい通信も追加された。

**57** **ドラゴンボール ゼノバース**  
サイヤ人や魔人など種族を混んでアバター作り歴史の交差点を舞台にした共闘アクション。オンラインもコミュニケーションに重点が置かれた。

**58** **ドラゴンボール 超究極武闘伝**  
『M3』以来のドット絵による対戦格闘ゲーム。チームを組んで交代やアシストを呼び掛けながら、必殺技を繰り出すセレクトは幅広に総勢100人以上以上。

## カード+RPGでDB世界の広がり表現!!



## ドラゴンボール 大魔王復活 ほか

ドラゴンボールの「大魔王復活」から始まる「カードRPG」シリーズ。スゴロク風のRPG要素と、カードゲームの要素をミックスした、まったく新しいシステムを導入。新タイトルごとに、3Dバトルやカードの組み合わせによる必殺技発動など、進化を続けてDBゲーム初期を長く支えた。



## SERIES DATA シリーズデータ

DB 大魔王復活	DBZ1 激神フリーザ!!	DBZ外伝 サイヤ人絶滅計画
■機種: FC ■発売日: 1988年8月	■機種: FC ■発売日: 1991年8月	■機種: FC ■発売日: 1993年8月
DB3 悟空伝	DBZ 超サイヤ人伝説	
■機種: FC ■発売日: 1989年10月	■機種: SFC ■発売日: 1992年1月	
DBZ 強襲/サイヤ人	DBZ2 烈戦人連人間	
■機種: FC ■発売日: 1990年10月	■機種: FC ■発売日: 1992年8月	

※すべてバンダイ。  
※DB、DBZは簡略表記。

## MEMORIAL INTERVIEW

メモリアルインタビュー

ドラゴンボール カードRPGシリーズプロデューサー

## 田中 庸介

午前2時に集英社さんを集まって先生からのFAXを待っていましたね



## PROFILE

プロフィール  
からDB3悟空伝、DBZ超サイヤ人伝説まで手がける。その他多数のジャンプ系タイトルを製作した。



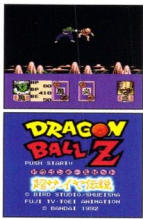
田中氏とともに、当時の部下で「サイヤ人絶滅計画」などシリーズの後に携わった鈴木氏も同席した。

カードとRPGを融合したシステムはどうやって決まったんですか。田中(以下、田)「当時の『大魔王復活』の開発担当に聞いたんですが、原作やアニメに近い世界観のゲームにするために思いついたそうなんです。初期の『DB』には「バトル」とともに「ボール」を探す「冒険」がある。それを両方きっちり見せていきたいなかつたんです。しかしFCにはそれほど容量がなかったんで、バトルをアニメーションで見せることは難しかった。そこで考えたのが、原作の漫画のコマのようにカット割りして見せていくことでした。しかしそれで容量をとってしまったので、冒険部分のマップに容量をさげなかつた。そこでカードを使ったスゴロク風の形が生まれたんです。それでも、鳥山先生の描く世界は各場所に特徴があるので、マップの使いわがしにくくて、苦労しました(笑)。

鈴木「Zから演出も興行きのあるものになってさらに大変でした。田中「技については鳥山先生に決めていただいたり、こちらから提案したものに「ご返答をいただいたりしたものです。忙しい連載の合間に。当時は毎週水曜日の夜中の2時から、先生の原稿が上がりそうな時間になると、担当さんの連絡を受けてジャンプの編集部へ行くんです。そうして待っていると、原稿を終えた先生から、技の絵と名前が描かれたFAXが届くんです。それをそのまま開発会社にFAXしたり、東映アニメーションさんに送って色指定をしてもらっていましたね。

田中「そう、原作でバトルがより大きく占めるようになって、ゲームでもFCの制限のなかでいかにバトルを表現するかということが重要課題になりました。そこでカードは残しつつも、カードの効果によってアニメーションを行う形にしました。3Dのように興行きを表現したうえで動かすので、当然大幅に容量がいる。その分背景を黒にするなどして容量をかせいでいましたね。

田中「当時、原作では技などに名前がなかったんですが、どうされてたんですか。田中「技については鳥山先生に決めていただいたり、こちらから提案したものに「ご返答をいただいたりしたものです。忙しい連載の合間に。当時は毎週水曜日の夜中の2時から、先生の原稿が上がりそうな時間になると、担当さんの連絡を受けてジャンプの編集部へ行くんです。そうして待っていると、原稿を終えた先生から、技の絵と名前が描かれたFAXが届くんです。それをそのまま開発会社にFAXしたり、東映アニメーションさんに送って色指定をしてもらっていましたね。



「サイヤ人絶滅計画」攻略本  
スタッフインタビュー

開発スタッフの参加コーナー。ツフル人については鳥山先生のかなりしっかりした設定があったことや、製作の裏話などが満載。



SECRET FILES

攻略本記事

古いタイトルだけに資料はあまり残されていないが、当時の攻略本には、鳥山先生や開発スタッフへのインタビューなど、貴重な証言が残る企画が収録されている。

V.NET 複製  
オフィシャルカード

当時のWJのゲームコーナー「V.NET」で「烈戦人造人間」クリア記念プレゼント用に作られた、金属製のカード。



ロゴが刻まれた銀色の重厚なカード。バンダイが制作。



鳥山先生「復活」攻略本  
「大魔王復活」インタビュー

鳥山先生の仕事場や自宅に訪ねるといって、豪華なイラストが自宅でもラックアップした姿や、レアな写真も多数掲載。

「激神フリーザ!!」非売品  
限定パッケージイラスト

プレゼント用に作られた「激神フリーザ!!」限定版ソフトのパッケージイラスト。なんと鳥山先生の描き下ろしだ。



激神フリーザが激突する力強いイラスト。ジャンプ本誌の新送ポスターでも使われた。



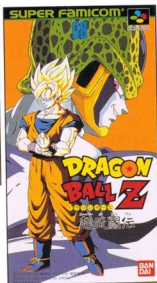
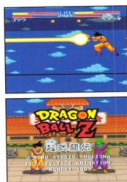
「サイヤ人絶滅計画」のOVAは限定製作後、ブレイディア版が販売。後にリメイク版も作られた。

田「フリーザが原作に追いついてしまっ  
メとチームが原作に追いついてしまっ  
て、毎週のP.A.Xで全てが決まってい  
くようなシステムになっていました。  
みんな目の前の上がってくるものをま  
とめるので精一杯でした。今のよう  
に携帯もメールもない時代ですしね  
——最後の「DBZ外伝 サイヤ人絶  
滅計画」はオリジナルでした。  
鈴「ゲームが原作に追いついてしまっ  
たということもあって、当時アニメの  
シリーズ構成をしていた小山高生さん  
に協力いただいてオリジナルをやらせ  
ていただきました。それで「せっかく  
のオリジナルなんだから」とアニメの  
話が動きだしまして、最初はまさかと  
思っていました。OVA化が決まっ  
ただんだらプロジェクトになって現場  
は戦意昂扬していましたね(笑)。  
田「ゲームに限ったことではなく、D  
Bは企画から形になるまでの展開が早  
いんですよ。あつという間に、いろん  
な会社や人たを巻き込んでいく。原  
作の力のすごさゆえですよ。」



DB格闘ゲームの端緒を開いた、成長期の代名詞的名作!

PICK UP!

ドラゴンボール  
DBのバトルを体感する初の対戦格闘!ドラゴンボールZ  
超武闘伝シリーズ

スーパーファミコンで登場した、DBタイトル最初の対戦格闘ゲーム。キャラクター同士が離れると画面が分割する「デュアルスクリーン」により、それまでの格闘ゲームになかった広大なフィールドでのバトルを実現した。'90年代DBゲームの代名詞ともいえる大ヒットシリーズ。

## SERIES DATA シリーズデータ

ドラゴンボールZ 超武闘伝

■機種:SFC

■発売日:1993年3月

ドラゴンボールZ 超武闘伝2

■機種:SFC

■発売日:1993年12月

ドラゴンボールZ 超武闘伝3

■機種:SFC

■発売日:1994年9月

※すべてバンダイ

## MEMORIAL INTERVIEW

## 鈴木敏弘

(ドラゴン鈴木)

[ドラゴンボールZ 超武闘伝]シリーズプロデューサー

ドラゴン鈴木として  
金髪にするため、会社に許可を貰いました

## PROFILE

多くのDBゲームを手がけた。ゲームのガイド役「ドラゴン鈴木」として、当時の誌面やイベントで活躍した。

「1と2が同じ年に出ているのもすごいですね。1が3月に発売して、2が12月という無茶苦茶な計画で……。とにかく時間がなかったですね。しかも1でネタもキャラも出しつくしていました。そ

う、1と2が同じ年に出ているのもすごいですね。1が3月に発売して、2が12月という無茶苦茶な計画で……。とにかく時間がなかったですね。しかも1でネタもキャラも出しつくしていました。そ

「今ではDBといえば格闘ゲームですが、当時はどういった経緯で格闘ゲームになったんですか。鈴木(以下鈴木)「あの当時「ストーリーファイターII」などの格闘ゲームがすごく流行っていたとあって、新しいゲームを任せられるにあたって、どうしても自分の好きなジャンルということで、格闘を選んだのが理由です。それでまず、原作に忠実に沿った舞台にしよう、DBらしいスケールの大きいバトルをSFCの制限のなかでどう表現しようかと悩んだのですが、1人では何も出てこなくて……。そこでゲームデザイナーや開発会社全員で集まって具体案を考えました。そうしたらチーフプログラマーの人が「離れたら画面割ればいいんじゃない?」と。こうしてデュアルスクリーンのアイデアができたわけです。まったく新しいアイデアだったので、企画書ではイメージがわかないだろうということで、集英社さんにはまず「超武闘伝」の原型を作って実験してもらいました。開発会社のある京都まで、みんなで一緒に移動したんですけど、移動中ドキドキしましたね。京都まで連れて行くと納得されなかったらどうしよう!と気が気じゃなかったです。

「1と2が同じ年に出ているのもすごいですね。1が3月に発売して、2が12月という無茶苦茶な計画で……。とにかく時間がなかったですね。しかも1でネタもキャラも出しつくしていました。その頃から「ドラゴン鈴木」として

「1が完成した後、全員1週間だけ休んでから、またみんなで集まったなかで出たのが、初めて絵の原画を東映アニメーションさんにお願いするということや、水の中や森の中といった戦闘可能なフィールドを増やすということ、そしてアドベンチャー要素もある武闘伝モードを設けることでした。東映アニメーションに原画をお願いする流れだとおっしゃる方もいらっしゃるんですけど、映画のキャラもブッシュしてほしいとお願いしたんです。それが、東映アニメーションさんにお会いしたことはあります。東映さんのお宅へ伺いました。それと1作目の時、かめはめ波が難しくて出せないというので、僕が操作している手を映したビデオをモニターに映し出すという悟きの動きをモチーフにした操作法だったんですけど、たしかに難しかったんですね(笑)。そういうのもあって2から簡単にしました。



▲デュアルスクリーンの分割線は高さと同じなら画面に、遠くと回転して斜めになり、距離が離れても位置関係がわかりやすい工夫がされていた。

### 『Vジャンプ』鳥山先生 体験レポート記事

Vジャンプ93年4月4日号には、鳥山先生の「超武闘伝」の体験レポートが掲載されている。スピード感や演出、ボイスなどに非常に感心した様子が見える。



### 鈴木さん扮する 「ドラゴン鈴木」 登場記事

個性的なキャラがゲームを紹介する現在のVJ記事のスタイルの原点が「ドラゴン鈴木」。テクニック紹介や告知など、雑誌や攻略本で大活躍だった。

Vジャンプと『超武闘伝』は同時期に誕生している。それだけに当時の関連記事は毎回熱の入ったものだった。鈴木氏が扮する「ドラゴン鈴木」も誌面を賑わせた。



### 広告

当時のVジャンプでは記事だけでなく広告も大々的に載せ誌面を賑わせた。ここではドラゴン鈴木がキャンペーン告知で登場。



VJ誌面にも出始めるんですよね。鈴「超武闘伝」の発売記念イベント「天下一試戦会」のときに、上司に言われて「下会をやったのがよかったけど上会もあります。当時25歳くらいでしたかね。最初の頃はアメリカ製の金粉入りのスーパーハードボードをつけて、超サイヤ人の髪を作ってたんです。これがシャンプーでは落ちないので、毎回食器用洗剤で洗ったら髪がポロポロになってしまつて…。このままじゃハゲちゃうって上司に相談したら、「業務上さしたくなく金髪にするのを認めてください」という申請を会社に出すことになりました。当時は会社員が金髪にするなんてありえない時代でしたから、それで無事許可が下りて金髪にしたんですが、社内で事情を知らない人には変な目で見られるし、町なかでコワイ人にならまられたりして、大変でしたかね…。(笑)

15年6月に出了た「DBZ 超究極武闘伝」に、「超武闘伝」がうまく再録されましたね。

鈴「うれしかったです、当時はみんなであつたしよにわいわい言いながら楽しんでたゲームだったんで、DSで遊べるのはいいなと思いました。僕も買つて懐かしみながら遊んでましたよ。

「超究極武闘伝」の攻略本のデジタル版で当時の攻略本も再録しました。鈴「僕が「超メテオなボエム」とかやってる本ですすね(笑)。今から20年ほど前のものですから懐かしいですね。若かったなあ。

新ハードの登場とともに迎えたDBゲーム発展期の傑作!

PICK UP!

## 3DCGでDBの“超”再現に挑んだ!



## ドラゴンボールZシリーズ

2003年、掘え置き機では実に6年ぶりの登場となった、DBタイトルの対戦アクション。プレイステーション2の機能をフル活用し、DBキャラクターを3Dポリゴンでみごとに再現。国内外で高いクオリティが評価され、DBのリバイバルブームをけん引する一役を担った。

## SERIES DATA シリーズデータ

- ドラゴンボールZ  
 ■機種:PS2 ■発売日:2003年2月発売 ■メーカー:バンダイ
- ドラゴンボールZ2  
 ■機種:PS2 ■発売日:2004年2月発売 ■メーカー:バンダイ
- ドラゴンボールZ3  
 ■機種:PS2 ■発売日:2005年2月発売 ■メーカー:バンダイ

## MEMORIAL INTERVIEW

## 内山大輔

「ドラゴンボールZ」シリーズプロデューサー

“ドラゴンシェード”は普通の3倍の手間になる  
でもカッコいいという理由で採用しました



## プロフィール PROFILE

BNE エグゼクティブ  
 プロデューサー、[Pa  
 ck]、[NARUTO-ナル  
 ト-ナルティメットヒ  
 ーロー] など手がける。

内山(以下、内) 97年にアニメが終った後は、DBのゲームは休戦期間となっていました。2000年、ついに、当時まだ発売されていなかったPS2で、「DBZ」をやろうという企画が始まったと記憶しています。新しいハードが成功するにはいいソフトが必要ですが、バンダイが参入する前に、「DB」だろうと。それと当時は「懐かし需要」で売れるんじゃないか、という目算もありました。

PS2での開発は大変でしたが、内:当初は開発環境も整備されていなかったために、最初はポリゴンを出すのも大変でした。トライ&エラーを繰り返しながら、何度もスケジュールを見直すことになりました。実は最初の発売日は2003年の2月じゃなくて2002年の夏だったんですよ。しかし、3Dモデルのクオリティ追及のために大幅な時間がかかりました。完成しかけていたものを、ほぼ全部作り直すようなこともしました。でも、そのおかげで見えるほど良くなりましたね。そしてもうひとつ、発売が延期されてよかったです。2002年の12月に原作コミックの完結版シリーズが発売されて、さらにアニメでも豪華なDVD BOX「DRAGON BOX」が2003年の3月から出るということ、DB関連がとて盛り上がったんです。発売日が延びた結果、このふたつの状況という、とてもいいタイミングで発売できることになりました。

狙っていたのかと思っていました。全然別の動きがたまたま重なっただけなんです。ほかから見ると、DBを再び盛り上げるプランが、あたかもちゃんと考えられていたように見えますが、あれは偶然なんです(笑)。

内:それもあってか、相当売れました。国内でも売れましたが、想定外だったのは海外でした。当時はまだDBゲームは国内だけだったんですが、海外の会社からの要望で英語対応を出したんです。おまけ程度に売れてくれればいいくらいに思っていたんですが、最終的に300万本くらい売れて、ひびが震えました。改めて「DB」ってすごいな一と思いましたが。バンダイ的には悟空が海外ビジネスの可能性を切り拓いてくれたのは間違いないです。

DBZ3のドラゴン(トゥーン)シェード容は、当時新しかったんです。内:よりDBらしいする方法を探して、たどり着いたのがトゥーンでした。当時海外でも情報が少なくて苦労しました。そもそもトゥーンは厳密にはキャラクター3体のモデルを重ねて表現しているんで、通常の3倍の手間とコストがかかるんです。当時PS2はそんな機能はサポートしてませんし、なおかつキャラの数も増やさなくちゃならないので大変でした。でも、誰が見ても、だか、これ意外の選択肢はありませんでしたね。その完成系となった「DBZ3」のモデルは今でも相応しいものだと思っています。



**パッケージイラスト全身**

1作目のパッケージイラストは、実は全身が描かれていた。力強い完成イラストを見て、製作陣は成功を確信したという。

**開発資料**  
初のPS2タイトルであるDBZの開発資料は、試行錯誤の軌跡の資料でもある。ブラッシュアップの過程から、3DでDBを完全再現する苦勞と執念が伺える。

**前後比較**  
**ポリゴン修正**



初めのモデル制作は手探りで、髪の色を白く修正しなければならぬほどの修正もあった。右はその修正前後の画像。テクニカルアップが一目瞭然とわかる。

**広告**

かつて原作やアニメを観ていたファンが成長していることを見越し、懐かしさを煽る演出が意識された。

**雑誌広告**

ゲームのスピード感を表現した広告。色とぼやけた像だけで誰かわかる。DBのキャラの強さを活かしたスタイリッシュなデザイン。

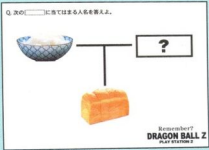
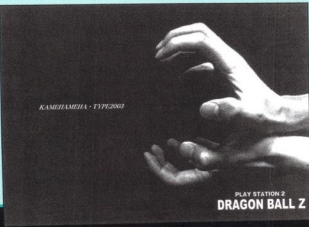


**ポスター**

白地にキャラクターの目の線画だけという、シンプルだがインパクトのある広告。原作やアニメも終わって長く経つなかのこのポスターは、期待感を煽った。

**広告デザイン案**

1作目の発売時には多くの広告案が検討された。6年の休眠期間からの再スタートのため、インパクトを重視したアイデアも多かった。



挑戦を繰り返し、殻を破り続けた革命期の金字塔のシリーズ。

## 3D空間での立体的なバトルが可能に!



### ドラゴンボールZ Sparking! シリーズ

キャラクターだけでなく、フィールドも3Dとなり、ついに3次元のバトルを実現させた対戦アクション。キャラクター数の多さも特徴で、マニアックなキャラも操作できると話題となった。また、ストーリーモードで条件を満たすと発生する、本編とは違うiFストーリーも評判に。

#### SERIES DATA シリーズデータ

ドラゴンボールZ Sparking!  
 ■機種: PS2 ■発売日: 2005年10月  
 ■メーカー: バンダイ  
 ドラゴンボールZ Sparking! NEO  
 ■機種: PS2 ■発売日: 2006年10月/  
 ■機種: Wii ■発売日: 2007年1月 ■メーカー: BNG

ドラゴンボールZ Sparking! METEOR  
 ■機種: PS2・Wii ■発売日: 2007年10月  
 ■メーカー: BNG

### MEMORIAL INTERVIEW

## 三戸 亮

ドラゴンボールZ Sparking!/シリーズプロデューサー

### キャラ数はユーザーの想像の上をいこうと思って頑張りました



#### プロフィール

BNEプロデューサー。「DBZ パーストリミット」「DB レイジング フラスト」シリーズ他多数の作品を手がける。

三戸(以下「三」)内山さんの「DBZ」シリーズが「DBZ3」まであって、シリーズの集大成のものができたので、新シリーズを立ち上げようとなったのが「DBZ Sparking!」の始まりです。「DBZ」シリーズは横軸上のバトルの完成形だったの、次のテーマは「3D空間」となりました。そして、僕のイメージするDBのバトルの「かっこよさ」というのは、敵を蹴り飛ばして、それを猛スピードで追いかけて、突き落とす、かめはめ波を撃つ……みたいな一連の流れにあります。それを突き詰めたのが「DBZ Sparking!」のシステムになっています。

タイトルが「DBZ Sparking!」になった理由はなんですか  
 三 最初は「超戦士激闘伝」という仮のタイトルがついていたんですが、これが過去にも似たようなものがあるので、他と差別化したかったんです。なおかつDBらしい単語ということで、いろいろ考えた結果、アニメの主題歌で影山ヒロノブさんが最後に叫んでいる「スパークン！」が印象的だったので使わせていただきました。

続くタイトルに2、3とつかなかつたのはなぜですか  
 三 2とつけるのをやってない人は遊びにくいんじゃないかという声もあって「NEO」にしました。で、3作目で「NEO」の次はと考えたときに「METEOR」という言葉は「超武闘伝」の「メテオスマッシュ」もあり

いのがしっくりくるので決めました。

1作目からキャラの数がとても多かったですが、これはなぜですか  
 三 「DBZ」シリーズで3作かけて増えていったのに、新シリーズで数が減ったら悲しいじゃないですか。なので、最初から80キャラ入れました。で、次にちよっと増やしたくらいじゃ驚いてくれないんじゃないかということ、じゃあ困る超えるかということになって、3作目では160を超えたという(笑)。ユーザさんの想像の上をいかないと、という思いが強くなりました。

「METEOR」ではiFストーリーというものがありましたね。  
 三 原作を忠実に再現して熱くなる、ということ以外にゲームならではの楽しみ方も欲しいということ、でもそのストーリーを入れてみました。ただDBファンに納得してもらえないといけないので、非常にこだわって作りましたね。このゲームはキャラクター数が多いので、本業出会ういろいろなキャラ同士が出会ったりするというようなことが作りやすく、面白いと思つたので積極的に作ってましたね。

当時のユーザーの反応はどうでしたか  
 三 おおかげさまで反応が良くて、「神ゲー」とか「神ゲーを超えた大魔王神ゲー」とか、言っていたいただきました(笑)。前作の「DBZ」シリーズも評判がよかったのですが、それとは違った楽しみ方ができるということで評価されたんだと思います。



DBゲームの新たな境地を切り拓いた、進化期の代表作。

PICK UP!

## オンラインで新たな「ドラゴンボール体験」を実現!



## ドラゴンボール ゼノバース

DBゲームでは初となるPS4を含め全4機種で登場。オンラインやアバターによって、初めて自分自身がDB世界に入りこむことが可能になった。プレイヤーは悟空やベジータと共に闘いながら、何者かによるDBの歴史の改悪を阻止し、DBの世界を守っていく。

## SERIES DATA シリーズデータ

ドラゴンボール ゼノバース  
 開発元: Bandai Namco Entertainment  
 ■機種: PS4/PS3/Xbox One/  
 Xbox 360  
 ■発売日: 2015年2月 ■メーカー: BNE

## MEMORIAL INTERVIEW

## 平野真之

[ドラゴンボール ゼノバース]プロデューサー

## 新しいドラゴンボールの「愛し方」を提示したかった



プロフィール PROFILE

BNEプロデューサー、  
 「神龍万歳」フロンティア、  
 「ドラゴンボール ゼノバース」  
 「超究極武闘伝」などを手がける。

平野(以下平)「これまでのDBゲーム特にPS2の「DBZ」シリーズ以降は「悟空を使って闘う」「原作再現」のふたつが大前提としてありました。でもそれも長い間やってきましたし、そろそろ違う形の「DBの愛し方」といいたいものがあるんじゃないか、というところからこのゲームの企画が始まりました。それともうひとつ、ちょうどその頃アジアで展開していた「DBオンライン」(2010年1月から2013年10月まで稼働)が終了するることになっていて、これには鳥山先生にも絵を描いていただいたり、監修をしていただいたりした。まだ目の目を見ていないものも含めて大層の設定や世界観があつたんです。それらを僕らが最も得意とする家庭用ゲーム機で、しっかり使わせてもらいたい、という理由もありました。

■家庭用ゲーム機のDBでは珍しくアバターが採用されました。平「このゲームの最初の軸となつたのがアバターのアイデアです。そこから、アバターを作ったら見せびらかしたいでしょう、とオンラインのアイデアから、必然的に繋がっていきました。ストーリーも、自分がDBの世界に入っていくならば、ということから考え始め、最初に思いついたのが、自分がDBの世界を変えることでした。しかし、全てのファンが望む形にはできません。うと考え直して過度な想像を変え、改悪された歴史をみんなが知っているDBに戻すことを思いついたんです。

■「15年の夏に行われた「天下」武道会」は盛り上がりました。平「全世界で4万人程の参加者がいました。僕も参加したんですが、20回闘って0勝でした。配信中、コメントを北米で千件くらいはいただいたんですが、終了時に、運営側から「サンキユーベリーマッチアップ」「みたいなおコメントを選んだ、ユザイさんから「7か月間もエキサイトさせてくれてありがとう」というような返事をいただいたりもしました。こういった交流ができたのは過去のDBのゲームにはなかったことで、自分でもいい経験でした。第1回は地域ごとで1番を決めました。次は全世界で行つても面白いかもしれません!

■「DBオンライン」からでもない、オリジナル設定も多いですね。平「ミラ、トフ、時の果などは「DBオンライン」からのものですが、トキトキやドキトキ、ドミクランなどはゼノバースのオリジナルですね。時の果、玉神のデザインもオリジナルで、鳥山先生にご監修をいただきました。ユザイ先生は相当頑張ってましたね。

■「DBオンライン」からでもない、オリジナル設定も多いですね。平「ミラ、トフ、時の果などは「DBオンライン」からのものですが、トキトキやドキトキ、ドミクランなどはゼノバースのオリジナルですね。時の果、玉神のデザインもオリジナルで、鳥山先生にご監修をいただきました。ユザイ先生は相当頑張ってましたね。

■「DBオンライン」からでもない、オリジナル設定も多いですね。平「ミラ、トフ、時の果などは「DBオンライン」からのものですが、トキトキやドキトキ、ドミクランなどはゼノバースのオリジナルですね。時の果、玉神のデザインもオリジナルで、鳥山先生にご監修をいただきました。ユザイ先生は相当頑張ってましたね。

### オリジナルキャラクター設定資料

DBの世界に近づけるために幾度も作り直したという『ゼンバース』オリジナルのキャラクターデザイン画。試行錯誤の末に最終デザインにたどりついた。

#### 初期デザイン案



#### 最終イメージ



#### トキトキ設定画

トキそのものだった最初期から、ワシタイプやズメタイプなど試行錯誤を重ねられ、鳥山先生の監督を経てフクロウに似た姿に決定。



#### 初期デザイン案



#### 最終イメージ



#### 時の界王神設定画

時の界王神は、背の高いお姉さんタイプもいくつか検討されたが、最終のギャップがいいということで今の姿に決定した。

#### 初期デザイン案



#### 最終イメージ

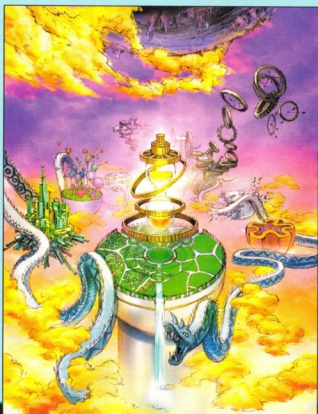


#### ドミグラ設定画

完全にゼロからのオリジナルキャラクターだったため、一番苦労したというドミグラ。変身後も含め、さまざまな形や色が提案されていた。

#### トキトキ都イメージ画

トキトキ都も、オンラインの集合場所として作られたオリジナル設定。DBの世界感から外れないように検討を重ねて現在の姿の姿に。





# DRAGON BALL FIGURE OUTLINE!

ドラゴンボール フィギュア アウトライン

## ～DB立体物ピックアップストーリー～

現在も多くのフィギュアが発売される「DB」。これまでリリースされた立体物の沿革を振り返る。

### ■フルカラーバトル DBZ

1993年 7月 バンダイ

フルカラーミニフィギュアの先駆け。12体にジオラマシートが付属。



## 1986～1996

### DBの立体物がおもちゃとしてスタート!

「DB」立体物としてのスタートは、アニメ放送開始と合わせて登場した少年向けのおもちゃ。初期は集めやすいミニフィギュアが中心で、「DBZ」以降は等身が高く動かして遊べるアクションフィギュアも人気を博した。



### ■DBZ天下一武道会

1993年 11月 バンダイ

ブウ編の武道会を再現したフィギュア6体と会場ジオラマのセット。ジオラマには効果音が鳴る仕掛けがあり、名場面を再現できた。

### ■ガシャポンシリーズ

1990年 バンダイ

カプセルトイの定番でもシリーズ化。写真はパート5でサイヤ人編となっていた。



### ■ドラゴンボール五目セット

1986年 5月 バンダイ

序盤に登場した19人のセット。サイコロと箱裏の盤面で遊ぶ遊具も。

### ■ドラゴンボールと8人セット

1986年 5月 バンダイ

序盤のメインキャラ8人に加えて、ドラゴンボールなどが付属した。



### ■カプセルボーイドラゴンボール

1991年 6月 バンダイ

フィギュア風コマ6個とゲームシートがセット。ミニゲームで遊ぶ。写真はパート4。



### ■アクションキットシリーズ

1994年～ バンダイ

自分で組み立てるアクションフィギュア。腕は動きに対応するための軟らかい素材を使用。



### ■超戦士大全シリーズ

1991年 12月～ バンダイ

当時ブームになりつつあった、プリスターバック入り。腕と膝が可動。



### ■ドラゴンボールZフルアクションポーズスーパーサイヤ人

1991年 1月 バンダイ

関節が自由に動き好きなポーズが取れる。通常は自分で着せる希冀のもの。

ミニフィギュア

アクションフィギュア

## ブームとなった 食玩にも進出!

2000年ごろからフィギュア付きの食玩がブームに。ミニフィギュアで培った経験を活かし大きく展開した。



■キャラブッチ 2003年9月~

## ■ドラゴンボールカプセル:ネオ ~帰ってきたサイヤ人編~

2008年7月 メガハウス  
大ヒットしたドラゴンボールカプセルの「DBZ」版。シリーズの精進であるメリハリの利いた造形は健在。



## ■ハイブリッドアクション 超龍伝シリーズ

2006年11月~ バンダイ  
超戦士大全の流れをくむブリスターパック入り。魔人ブウやG.T.編など幅広く展開。



## ■ドラゴンボールカプセル はじめは四星球 ドラゴンボール メモリーズ編 2001年1月 メガハウス

パースの急いた小型のジオラマタイプで臨場感の高い作品。



## 2003~2008

## 集めやすいミニフィギュアが 大人気を博す

アクションフィギュアや食玩のブームによってクオリティが上昇。さらにミニフィギュアは価格が安くコンビニなどで取りやすい環境だったため、幅広い年齢層にヒット。一方でその逆をいく高級路線も徐々に増えていく。

## ■HGシリーズ ドラゴンボールZ

2003年3月~ バンダイ  
90年代に発売したHGが復活。HGは長期にわたり人気が高く、技術向上をしながら何年も継続。現在は2004年のパート3。



## ■超造形魂 ドラゴンボールZ ~真之~

2004年 バンダイ  
箱入りで台座付きのトレーディングミニフィギュア。G.T.編やリニューアル版など長期で展開。



## ■新超戦士大全シリーズ

2003年9月~ バンダイ  
超戦士大全がリニューアル。アクションに加えてパーツ付け替えで兼せかえも楽しめた。



## ■ドラゴンボール DXソフビフィギュア

2007年5月 バンプレスト  
ブライス向けの大型フィギュア。この頃の大型なフィギュアは、ソフトビニール製が中心だった。



## ■DRAGON BOX DVD-BOX特典 フィギュア 2003年

造形の名門、海洋堂による  
ハイクオリティフィギュア。  
リアルで高級路線の先駆け。



リアルフィギュア

**フィギュアに  
オーラをプラスできる  
パーツが登場!**

一般的にフィギュアの人気があがるにつれ、遊んで飾る人も急増。ディスプレイ用品も充実したぞ。



■**EFFECT ENERGY AURA**  
Yellow Ver. 2015年11月 バンダイ

**2009~2015**

**造形のグレードが  
技術向上でどんどんUP!**

フィギュアが一般にも浸透し、生産技術も進化。細かい造形の再現、彩色が可能になり、サイズを問わず原作から飛び出してきたような作品が続々登場している。トータルリリース数はこの30年で現在が最も多い状況になった。

**ミニフィギュア**



■**DG ドラゴンボール改01**  
2010年 バンダイ

HGを継承する新世代ガシャポンフィギュア。髪にクリアパーツを使うなどサイズ以上のクオリティ。

**アクションフィギュア**



■**S.H.Figuarts ピッコロ**  
2009年11月 バンダイ

15cm前後の手ごろなサイズで造形、彩色と可動を両立。名場面の再現も可能。



■**フィギュアーツZERO**  
スーパーサイヤ人孫悟空  
2013年8月 バンダイ

無可動フィギュア。手頃なサイズに高度な造形と彩色を実現した。  
※登録済

■**デスクトップリアルマスコイ**  
ドラゴンボール改 孫悟空  
2010年4月 メガハウス

有名イラストを立体的化したシリーズ。精巧商品のさきげけでもある。



■**ドラゴンボール 組立式ドラゴンボールワールド**  
コレクタブルフィギュア vol.1  
2009年1月 バンプレスト

プライス向けデフォルメフィギュア。今でも多くの種類が出ているシリーズ。

■**ドラゴンボールZ**  
組立式ハイクオリティ  
DXフィギュアシリーズ  
2008年7月~ バンプレスト

プライス向け大型フィギュア。20cm近いサイズでリアルなディテールを追究している。



**リアルフィギュア**



■**ドラゴンボール Sculptures BIG 造形天下一武闘会 其之一~六** 2011年~2012年1月 バンプレスト

原型的の対決企画で制作されたものをプライス商品化。原型的の個性が輝発。



■**一番くじ**  
ドラゴンボール  
摩訶不思議アドベンチャー編  
2008年6月 バンプレスト

コンビニや書店などで販売される、一番くじの自玉商品にフィギュアがラインナップ。



ミニフィギュアの

限界最小に挑戦!?

造形技術の限界に挑戦した超小型フィギュアもプライズで登場。約1.5cmながら緻密な造形と正確な彩色は、デジタルプリント技術によるもの。

■MICRO ドラゴンボールZ

2014年12月 バンプレスト



■66アクション

ドラゴンボール改

2014年12月 バンダイ

66mmというミニサイズのフィギュアながら必殺技を再現可能。交換パーツも付属。



Dimension of  
DRAGON BALL

超サイヤ人孫悟空 / トランクス

2015年1月/11月 メガハウス

複数の素材の組み合わせで展開するハイブリッドフィギュア。衣類を帯で再現。装備パーツの差し替えや首の可動ができる。



■フィギュアーツ  
ZERO EX

スーパーサイヤ人3

孫悟空

2015年5月 バンダイ

スタチューフィギュアの最上位モデル。全身は一般的なサイズの倍以上もある約30cm / ※要注経路



■ドラゴンボールZ  
MASTER STARS

PIECEシリーズ

2013年6月-

バンプレスト

プライズ向けとしては最上級のクオリティを誇るPIECEシリーズ。サイズも約20-25cmと迫力がある。



■ドラゴンボール  
スタイリング プルマ

2015年1月 バンダイ

有名イラストレーターと原型師がタッグで手ける、「本格派」な真珠。

■HG/HY/HYAMU  
GOKUHYAMUKO!

2015年8月 バンダイ



■HG/HY/HYAMU  
GODEDITRON!

2015年9月 バンダイ



■HYBRID GRADE  
ドラゴンボール改

2013年3月 バンダイ



通販専売によって超クオリティ&ミニアツクが実現

近年通信販売が発達し、予約限定にすることで高価な商品やマニアックな題材も可能になった。

といったキャラクターに対する印象は？  
 中澤「鳥山先生は模型なども作られたりするし、立体把握ができている方なのでとても作りやすい。過去一番難しかったのはヤジロベエ。初期のキャラクターは輪郭だけで構成されているので、ギザギザの髪型がどう生えているのか、想像が難しい……！  
 今なら超サイヤ人3みたいな髪型だとわかるんですが……。あと直立や口をつくんでるような、動きの少ないもので、正解を見つけ出すのも難しい！」



「ドラゴンボールというものが中心にあって、さまざまな物や人に派生していくのが楽しい」

山下「シンプルなデザインのほうが難しいのはあります。フリーザの頭の丸みとか」

東映アニメーションさんでもフリーザの顔のバランスは難しいと聞きました。

VAROQ「初期のキャラクターは原作のプロローグそのままだと再現するのを選んでます。遊戯天下の武道会では贅音あると覚悟して筋肉などは今風にしています」

中澤「鳥山先生は軽快さや体のラインを出すためか、特に宙に浮くときのブーツには、足首が無いんです。でも裸足になるとしつかり踵が描いてある。そういったシーンによって違いを再現するのは楽しいですね」

立体化の際のこだわりは？  
 中澤「ひたすら描かれている線を追う感じですよ。リアルではありえない間接位置でも、整合性を優先すると独特の良さが掘り出されて、輪郭がその通りになるようにします」

山下「鳥山先生のラインは全部入れたいと思つてやっています。漫画の各シーンで描かれている傷などをできるだけ、そのポーズにまともめるんです。でも、遊戯は自分の好みが出ちゃいますね。中澤さんがスタイルガイドのように作ってきたことによつて、

「ドラゴンボールのフィギュアによって工場の技術向上はかなりあった」



■トランクス

VAROQ氏原案、東映アニメーション制作、第四回遊戯天下の武道会特別企画「遊戯の強敵」のメインキャラクターとして登場。遊戯と髪と腕の表現力に目を奪われる。



「超サイヤ人になる瞬間のフィギュアが作りたい」

ウチらはちょっとずらした提案ができます」  
 VAROQ「自分は仕事を始めるまえから商品を買っていた側。中澤さんの遊戯が染みついていたので、そこありきで山下さんたちみえさんの表現を見て自分なりの表現を足していく感じでやっています」

今後やりたいことや作りたいものは  
 山下「山賊とか、モヒカンのクマを半魔王クラスのサイズで作りたいです。あとは西遊記悟空、WJ1989年23号掲載を虎の毛とか作りこんでみたいですね」

VAROQ「必殺技シリーズをやりたいですね。闘役のヤムチャや天津飯でもカッコイイ技で。また、トランクスとか難そうですが、超サイヤ人になる瞬間のフィギュアも作りたいです。大猿になる瞬間の境界線を切り取ったものとか。まだ求められているものはあると思うので、そういうのを

自分から発信できる原形師になりたいです。中澤「やつてみたいのは家族くり。18号とクリリンとマロンが並んだだけで、そこから物語がひとつできちゃうような。DX、フィギュアくらいはサイズが面白いですね」  
 飯田「この取柄をもうですが「D.B.」というものが中心にあつて、いろんな人、いろんな世界にフィギュアとかゲームとか本とかへ広がるのが楽しいんです。例えば遊戯天下の武道会も、今やりたいのは海外の原形師さんと呼ぶこと。ハリウッドの原形師さんとか、また「D.B.」を作ったことがない海外のトップクラスが本格的に乗りこんできたら面白いと思うんですよ。「D.B.」の世界と一緒にわくわくしますよね。ナムみたいな人、水代を嫁のために原形作つてくるような人が来たら最高です。(笑)」



「鳥山先生の作りました世界がすべて楽しい」



■ランチ

東映アニメーション制作、第一回遊戯天下の武道会特別企画「遊戯の強敵」のメインキャラクターとして登場。再現度の高さは元祖「DB」を愛する中澤氏ならではの。

# DB TOYS CATALOG

## — ドラゴンボール 玩具図鑑 —

「DB」で遊んだ歴史を振り返る、  
「DB」の歴代おもちゃカタログ。

### LSI GAMES

当時子供たちが夢中になった、シンプルな電子携帯ゲーム。

#### ■DBZ スカウターバトル 1991年2月

スカウターをかけると、フリーザの動きが見えるという変わり種。



#### ■DBZ Z戦士大修業! 1993年9月

悟飯が仲間たちと修業するゲーム。プレイ中に悟空や悟飯の声が出る。



■DBZ ガンバレ!孫悟版 1989年9月  
悟飯を操作して、ベジータやナッパと闘うLSIゲーム。通常攻撃のほか、元気玉を使うこともできる。



#### ■DBZ 超サイヤ人登場! 1991年10月

こちらは最終形態フリーザと超サイヤ人になった悟空が対決。

#### ■DBZ 出現! ギニュー特戦隊 1990年

悟飯がギニュー、パートナー、ジースと闘う!



■DBZ 怒りの界王拳!  
1991年5月  
悟空がベジータと対決。背後から襲撃も攻撃。



#### ■DBZ 悪逆フリーザ襲来! 1991年3月

左右に悟空を動かして、縦横無尽に動きまわるフリーザを攻撃!



#### ■DB ごおりっこ 1987年7月

水を入れて冷凍庫に入れると悟空の形の氷ができる。

#### ■DBZ システム電子手帳 1993年2月

かわいらしいデザインのシステム電子手帳。リフィル部分は実用だけでなく可愛いゲームもできた。



#### ■DB オフロセット 1986年5月

スポンジや石鹸のほか、お風呂に浮かべるおもちゃも入ったセット。

### LIFE TOYS

DBで生活を彩る、お楽しみグッズも盛りだくさん!



#### ■ドンぶり燻シリーズ 1986年10月

組み立てたカメラハウス等のジョラマでクレスなどを育てられる。

# PARTY GAMES

みんなで楽しく遊べるゲーム。みんなの中心にDBがあった。

■ジョイファミリー DBZ スーパー  
DXゲーム 打倒サイヤ人!!必殺界王拳  
1989年9月

バリエーションに富んだステータジをめぐる、サイヤ人編のボードゲーム。



■パーティジョイ DBZゲーム 大魔王復活  
1988年9月

FCソフト「大魔王復活」が、カードとスコルクでボードゲーム化された。



■ドンジャラ DBZ

1990年7月

同じ絵柄をそろえて役を作って闘う。ドンジャラシリーズのDBZ版。



■LSIシミュレーション DBZ

ドラゴン大決戦 1990年4月

カードを1に読み込ませて戦績をしながら、コマを進めるボードゲーム。



■DBZ ジョイカードゲーム3

七星球争奪戦

1989年10月

先に7つのドラゴンボールを集めることを競う、対戦型カードゲーム。



■LSIバーコードウォーズ DBZ

1991年8月

地球サイドとフリーザサイドで戦うシミュレーション。

■スーパーバーコードウォーズ DBZ

1992年8月



カードタとも連動したパワーアップ版。



■ポケットドンジャラ

ゲーム DBZ

1990年7月

携帯してどこでも遊べる、ドンジャラのカードゲーム版。



■パーティジョイダブル

DBZゲーム2

最強戦士ベジータ!

1989年12月

「ナッパと光臨」と「ナメック星」の2つのゲームが遊べる。



■DBZ スーパーピンゴ

1992年7月



通常のピンゴゲームのほかに、キャラの絵をそろえるなどの遊びもできる。



■ジョイファミリー

DBZ DXゲーム3

ナメック星 最後の対決

1991年8月

ナメック星でフリーザと戦う、スコルク風ボードゲーム。

■DBZ ドラゴンシュート

1992年12月

悟空像とセル像でドラゴンボールを模した玉を、中央の穴に入れて競う玉入れゲーム。



■かみつき電仙人

1986年6月

レバーを引くと、棒の先の電仙人の口が動く。

■ぼんぼんぼー

1986年11月

レバーを握ると電仙人の間手が閉じてバフバフをする。



■界王拳かめはめ波

1991年9月

腕につけて、かめはめ波のアクションをする。と効果音が出るバンド。



■キャラコパッチ

ハイパーツインシューター DBZ

1993年4月

パッチにもコマにもなるキャラコパッチを、2つ同時に打ち出すシューター。



■いろいろ電仙人 1986年10月

組み立てると可動する電仙人になるプラモデル。



# ACTION

アクション

動かして遊ぶユニークなおもちゃたちもたくさんあった。



■ドラゴン  
レーダーZ  
モバイル オレンジ  
2007年1月

ホワイトとは、登場キャラクターやDBの入手場所が若干異なる。



■ドラゴン  
レーダーZ  
モバイル ホワイト  
2007年1月

ドラゴンレーダー型の携帯体感ゲーム。振って操作してDBを集めていく。

## 2003~2015

2000年代となって、DBの進化の勢いは止まらない。技術が上がり、ゲームも進化した分、より精工で洗練されたおもちゃが登場し、子供たちのハートを掴んでいった。



■全開！アクションかめはめ波  
2014年7月

悟空やベジータ、ピッコロの必殺技の効果音がアクションに応じて楽しめる。



■究極/DX超戦士スカウター  
LIMITED ブルーver.  
2014年11月

レッドやグリーンの収録ボイスの他に追加の音声も収録されている。



■究極/DX超戦士スカウター  
レッドver. 2014年4月

装着してベジータとフリーザの名セリフが楽しめる。グリーンver.も

## PRETEND PLAY

なりきり系アクションおもちゃも充実。装着して想像の世界に飛び込める。

## COLLECT & PLAY

集めて遊べる最新DB玩具たち。楽しみが無限に広がる！



■DBディスクロス01～誕生編～ 2014年12月

スキャンさせるとくじガシャポンで遊べるほか、ライジングスカウターとの連動など、さまざまな遊び方ができる。



■DB 超スカウターバトル  
2015年11月

カードをPCやスマホに登録して、獲得した戦士でバトルができる。修業で鍛えることも可能だ。



■DBスピンエンブレム第1弾  
2015年9月

パッチにもコマにもなる。カスタマイズして回転バトルが遊べるぞ。



■スピンエンブレム  
スタジアム 天下第一武道会  
2015年9月

スピンエンブレム同士を対戦させる、専用のスタジアム。



■スピンシューターセット  
ホワイトカラー  
2015年9月

スピンシューターとスピンエンブレム、パーツのセット。





むらたゆうすけ

# 村田雄介

## PROFILE

2016年現在、『ワンパンマン』(原作: ONE) をと  
なりのヤングジャンプで連載中。ほか代表作は『ア  
イシールド21』(原作: 稲垣浩一郎) など。

## COMMENT

「カッコいいのに可愛くて緻密なのにシンプル」、「牧  
歌的な雰囲気があるのにバトルとなると圧倒的な緊  
迫感」天守の仕事は相反する著の要素が矛盾せず固  
立するものです。永遠の憧れです。『ドラゴンボ  
ール』30周年おめでとうございます。



【DB】祝い隊特別作家寄稿



もりたまさのり

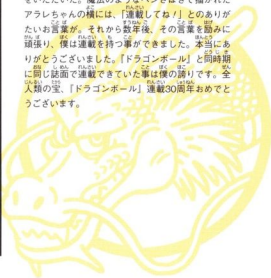
# 森田まさのり

## PROFILE

代表作は「ろくでなしBLUES」「ROOKIES」「べしやりに暮らし」など。

## COMMENT

僕が高校生の頃、まだ「ドラゴンボール」が生まれる少し前に、集英社のパーティで高山先生にサインをいただいた。魔法のようなペンさばきで描かれたアラレちゃんの横には、「連載してね!」とのありがたいお言葉が。それから数年後、その言葉を胸みに頑張る。僕は連載を持つ事ができました。本当にありがとうとございました。「ドラゴンボール」と同時に同じ誌面で連載できていた事は僕の誇りです。全人類の宝、「ドラゴンボール」連載30周年おめでとございます。



やぶきけんたろう

# 矢吹健太郎

## PROFILE

代表作は「BLACK CAT」「To LOVEる -とらぶる-」など。2016年現在、「To LOVEる -とらぶる- ダークネス」(脚本:長谷見沙貴)をジャンプSQ.で連載中。

## COMMENT

30周年おめでとうございます!!  
毎週のジャンプを楽しみにし、ガシャボンやカードダスを集めまくったあの小学生時代。  
まさか大人になっても悟空やベジータのフィギュアを仕事机に飾り、毎週「ドラゴンボール」を楽しみにする日々を過ごせるとは…!  
また現役とも言える作品の持つ不滅のパワーにただ感服するばかりです。  
ちなみに、作中で僕が特に好きなキャラは人造人間の3人組。その中でも特に17号。  
「そのムダが楽しい」と言い切り、その後の物語に深く関与することなく自然保護費として自由に生きる姿まで含めてカッコいい!  
今回イラストを描かせてもらえて、ノートに悟空たちの絵を描いていた少年時代を思い出し、すごく楽しかったです。

僕の人生を充実させてくれたドラゴンボールと高山先生に感謝…!





ゆでたまご しまだたかし ながいよしのり

## ゆでたまご 嶋田隆司 中井義則

### PROFILE

代表作は『キン肉マン』『キン肉マンII世』『闘将ノラシオン』など。2016年現在、『キン肉マン』を週プレNEWSで連載中。

### COMMENT

30周年おめでとうございます。  
嶋田さんと僕たちのデビューはほぼ同じなのですが、初のジャンプの新年会の時、お互い居場所がないなか、『こち亀』の萩本先生に誘われ4人で大賞状をしたのを覚えています(笑)。その後、『キン肉マン』はジャンプで約8年、『DB』は10年半、連載されましたが、10年以上続けるのは本当にすごいです。私たちもまだまだ挑戦を続けながら、嶋田さんのご活躍を見守っております。(嶋田)

よこたたくま

## 横田卓馬

### PROFILE

2016年現在、『背すじをピン!とー鹿高級技ダンス部へようこそ〜』を週刊少年ジャンプで連載中。

### COMMENT

『ドラゴンボール』三十周年おめでとうございます。子供の頃から『ドラゴンボール』が大好きで、しょっちゅう『ドラゴンボール』のバクリのような絵を描き廻り、『ドラゴンボール』が載っているからという理由でジャンプを読み始め、漫画家を目指した身からすれば三十周年の節目に参加させていただいたこと、身に余る光栄でございます。興奮して『ドラゴンボール』連呼してしまいました。申し訳ありません。



わつきのふひろ

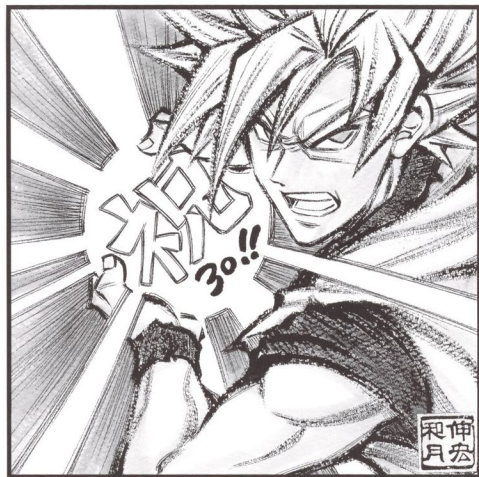
# 和月伸宏

## PROFILE

和月伸宏（わつき のぶひろ）は、1960年（昭和35年）東京都武蔵野区生まれ。代表作は『るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-』『武装錬金』『エンバーミング-THE ANOTHER TALE OF FRANKENSTEIN-』など。

## COMMENT

『ドラゴンボール』三十周年、おめでとうございます。三十年前の自分は毎週火曜日の発売のジャンプを心待ちにしていた。いち中学生で『Dr.スランプ』→『ドラゴンボール』新連載にクラス中で大盛り上がりしていました。今、いち漫画家としてここに登場出来ることを大変光栄に感じております。世代を越えて世界中に広がる『ドラゴンボール』レジェンド、これからも期待しています！



みなさん  
ありがとうございました！





多くの分野で大ヒットを打ち出してきた「DB」。数字データや商品数の多さから、DBブームを再検証。

# DRAGON BALL SUPER DATA

ドラゴンボールスーパーデータ



# DRAGON BALL COMICS&BOOK DATA

ドラゴンボール コミック&ブックデータ

※J・Cなど発行部数の判明している  
書籍データをまとめてみました。

								
8巻	7巻	6巻	5巻	4巻	3巻	2巻	1巻	
1987年7月	1987年5月	1987年3月	1987年1月	1986年10月	1986年6月	1986年1月	1985年9月	
400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	
								
16巻	15巻	14巻	13巻	12巻	11巻	10巻	9巻	
1989年2月	1988年12月	1988年8月	1988年6月	1988年4月	1988年2月	1987年11月	1987年9月	
400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	
								
24巻	23巻	22巻	21巻	20巻	19巻	18巻	17巻	
1991年1月	1990年10月	1990年3月	1990年4月	1990年1月	1989年11月	1989年7月	1989年5月	
400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	
								
33巻	32巻	31巻	30巻	29巻	28巻	27巻	26巻	25巻
1992年12月	1992年10月	1992年8月	1992年6月	1992年3月	1991年11月	1991年8月	1991年6月	1991年3月
400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円
								
42巻	41巻	40巻	39巻	38巻	37巻	36巻	35巻	34巻
1995年8月	1995年6月	1995年3月	1994年12月	1994年8月	1994年4月	1993年11月	1993年9月	1993年6月
400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円	400円

JUMP COMICS

全42巻

累計発行部数  
約1億4000万部

ページの見た 1985年9月 ..... 初版発行日  
400円 ..... 価格(税別)

8巻	7巻	6巻	5巻	4巻	3巻	2巻	1巻
2003年3月	2003年3月	2003年2月	2003年2月	2002年12月	2002年12月	2002年12月	2002年12月
933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円

16巻	15巻	14巻	13巻	12巻	11巻	10巻	9巻
2003年7月	2003年7月	2003年6月	2003年6月	2003年5月	2003年5月	2003年4月	2003年4月
933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円

24巻	23巻	22巻	21巻	20巻	19巻	18巻	17巻
2003年11月	2003年11月	2003年10月	2003年10月	2003年9月	2003年9月	2003年8月	2003年8月
933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円	933円

完全版

全

34

巻

累計発行部数  
約2000万部

データ アナライズ

## DATA ANALYZE

ジャンプコミックスは2009年より新装版全42巻が発売。カバーが一新されて、背表紙が描きおろされた。初版と合わせると、ジャンプコミックスの発行部数は約1億4000万部を記録。さらに海外での発行部数を合わせると、累計2億3000万部以上の大ヒットとなる。連載終了後もTVシリーズやゲームなど展開はとどまるところを知らず、今も累計部数を更新し続けている。

29巻	28巻	27巻	26巻	25巻
2004年2月	2004年1月	2004年1月	2003年12月	2003年12月
933円	933円	933円	933円	933円

34巻	33巻	32巻	31巻	30巻
2004年4月	2004年4月	2004年3月	2004年3月	2004年2月
933円	933円	933円	933円	933円

## GAME GUIDE

TVゲームやデータカードダスなど、攻略本も多数にわたり発行されている。

作品名	初版発売月	価格
JCS ファクション神典典義大全書 巻の3 ドラゴンボール	1986年12月	690円
JCS ドラゴンボール 大魔王復活 必勝!! 奥義の書!!	1988年8月	390円
JCS ドラゴンボールZ 強襲!! サイヤ人ファミコン典義大全書	1990年11月	437円
JCS カードダス典義大全書 ドラゴンボールZ	1991年4月	485円
JCS ドラゴンボールZ2 激神ブレイザー!!ファミコン典義大全書	1991年8月	485円
JCS ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説 ファミコン典義大全書	1992年2月	485円
JCS ドラゴンボールZIII 戦闘人選入編 ファミコン典義大全書	1992年8月	485円
JCS ドラゴンボールZ 超武闘伝	1993年3月	485円
JCS ドラゴンボールZ 超武闘伝2	1993年9月	971円
VJB ドラゴンボールZ 超武闘伝2	1994年1月	971円
VJB ドラゴンボールZ 超武闘伝3	1994年11月	971円
VJB ドラゴンボールZ 超武闘伝4	1995年1月	680円
VJB ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	1995年9月	925円
VJB DRAGON BALL 最強伝説 BIBLE	1997年10月	1,000円
VJB ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち	2002年8月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ 限界突破の超戦士たち!!!	2003年2月	952円
VJB DRAGON BALL Z2 全開がよまじりの超パワー!!!	2004年2月	952円
VJB DRAGON BALL Z 舞空闘劇	2004年3月	952円
VJB ドラゴンボールZ ドラゴンパンチャージャー	2004年11月	952円
VJB DRAGON BALL Z3 ギリギリ限界突破パワー!!!	2005年2月	1,143円
VJB DRAGON BALL Z Sparking!!	2005年10月	1,048円
VJB DRAGON BALL Z 舞空闘劇 宇宙まるごと超対決ガイア	2005年12月	965円
集英社オリジナルデータカードダス DRAGON BALL Z プレミアムガイド	2005年12月	648円
VJB DRAGON BALL Z 真実の書 超絶フルパワーガイド	2006年4月	952円
VJB 超ドラゴンボールZ 超攻魂集	2006年6月	1,048円
VJB DRAGON BALL Z Sparking!! NEO 新武闘篇	2006年10月	1,048円
VJB DRAGON BALL Z 超かくなる懐古伝説	2007年3月	1,048円
VJB ドラゴンボールZ 爆烈インパクト マスターカードブック	2007年8月	1,048円
VJB DRAGON BALL Z Sparking!! METEOR 究極武闘篇(メテオバトル)	2007年10月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ BLST LIMIT DRAMATIC BATTLE BIBLE	2008年6月	1,048円
VJB ドラゴンボールZ 爆烈IMPACT Winning Guide	2008年7月	876円
VJB ドラゴンボールZS アドベンチャーバイブル	2008年9月	1,095円
VJB ドラゴンボールZ INFINITE WORLD MAXIMUM DATA BIBLE	2008年12月	1,238円

作品名	初版発売月	価格
VJB ドラゴンボールZ サイヤ人集 コンビネーションバイブル	2009年4月	1,095円
VJB ドラゴンボールZ 天下一大冒険 天下一攻略ガイドブック	2009年7月	1,095円
VJB ドラゴンボールZ ドラゴンパトラーズ ドラゴンストライクガイド	2009年8月	906円
VJB ドラゴンボールZ レイジングプラスト 爆武闘篇(バーニングバイブル)	2009年11月	1,286円
VJB ドラゴンボールZ ドラゴンパトラーズ ドラゴンストライクガイド2	2009年12月	952円
VJB ドラゴンボールZ DS2 突撃!! レッリリリリ 突撃/アドベンチャーバイブル	2010年2月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ドラゴンパトラーズ ドラゴンストライクガイドマスターズ	2010年5月	1,190円
VJB ドラゴンボールZ TAG VS TAG BATTLE NAVIGATOR	2010年9月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ レイジングプラスト2 限界突破武闘篇	2010年11月	1,190円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド	2011年1月	933円
VJB ドラゴンボールZ アルティメット闘争 突撃編	2011年2月	1,048円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド2	2011年5月	933円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド3	2011年9月	952円
VJB ドラゴンボールZ アルティメットプラスト 極限武闘篇	2011年12月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド4	2012年1月	1,048円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド5	2012年5月	1,095円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド6	2012年11月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ アルティメットミッション 超究極Vガイド	2013年2月	1,190円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド7	2013年3月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド8	2013年9月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド9	2014年1月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ハトルオブZ 闘神集	2014年11月	1,143円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド10	2014年5月	1,150円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ アルティメットミッション2 超究極Vガイド	2014年8月	1,350円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド11	2014年11月	1,200円
VJB ドラゴンボールZ セパラス	2015年2月	1,400円
VJB ドラゴンボールZ デュエル クロス スタートブック	2015年2月	694円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ スタートブックガイド	2015年3月	722円
VJB ドラゴンボールZ 超究極闘争編	2015年6月	950円
VJB ドラゴンボールZ ヒーローズ ヒーローズガイド12	2015年7月	1,200円

## COLOR COMICS

原作を新たに賞彩し直したカラーコミックが登場。2016年から少年増刊が発売。

作品名	初版発売月	価格
ドラゴンボール フルカラー サイヤ人編1	2013年2月	600円
ドラゴンボール フルカラー サイヤ人編2	2013年2月	600円
ドラゴンボール フルカラー サイヤ人編3	2013年2月	600円
ドラゴンボール フルカラー フリーザ編1	2013年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー フリーザ編2	2013年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー フリーザ編3	2013年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー フリーザ編4	2013年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー フリーザ編5	2013年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編1	2014年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編2	2014年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編3	2014年4月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編4	2014年5月	600円

作品名	初版発売月	価格
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編5	2014年5月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編6	2014年5月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編7	2014年6月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編8	2014年6月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編9	2014年6月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編10	2014年7月	600円
ドラゴンボール フルカラー 人造人間・セル編11	2014年7月	600円
ドラゴンボール フルカラー 少年編1	2016年1月	600円
ドラゴンボール フルカラー 少年編2	2016年1月	600円
ドラゴンボール フルカラー 少年編3	2016年1月	600円
ドラゴンボール フルカラー 少年編4	2016年1月	600円

## MAGAZINE

コンビニで購入できるリミックス版や、劇場版・TVアニメのムック本など。

作品名	初版発売月	価格
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 映画編	1994年8月	466円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編	1994年9月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編2	1994年10月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編3	1994年11月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編4	1994年12月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編5	1995年1月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編6	1995年2月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編7	1995年3月	437円
JAL1 ドラゴンボールZ 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ	1995年4月	971円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 映画編2	1995年4月	466円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編8	1995年5月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編9	1995年6月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編10	1995年7月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編11	1995年8月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編12	1995年9月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編13	1995年10月	437円
JAC3 ドラゴンボールZ 龍拳発射!! 悟空がやねば誰がやる	1995年10月	854円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編14	1995年11月	437円
SCIM アメックスコミックス ドラゴンボールZ 人造人間編15	1995年12月	437円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 1	2004年7月	619円

作品名	初版発売月	価格
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 2	2004年7月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ&TVスペシャル 3	2004年11月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 4	2004年12月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 5	2005年3月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 6	2005年4月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 7	2005年4月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ&TVスペシャルGT 8	2005年5月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 9	2005年7月	619円
SJR 劇場版 ドラゴンボールZ 10	2005年12月	619円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 1	2009年11月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 2	2009年11月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 3	2009年12月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 4	2009年12月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 5	2010年1月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 6	2010年2月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 7	2010年2月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 8	2010年3月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 9	2010年3月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 10	2010年3月	524円
SJR TV版アメックスコミックス DRAGON BALL 11	2010年4月	524円
SJR DRAGON BALL Z 神と魔 アニメコミックス	2014年8月	667円



# アニメ コレクション ANIME COMICS

オリジナルの漫画版やTVシリーズを中心に、映像化された「DB」をマンガにしたもの。

作品名	初版発売月	価格
JCSドラゴンボールZ とびっきりの最終対決	1992年3月	670円
JCSドラゴンボールZ 激突!! 100億パワーの戦士たち	1992年7月	670円
JCSドラゴンボールZ ぶつくりとぶつくりの最終決戦	1993年1月	670円
JCSドラゴンボールZ 極限/バトル!! 三つ超サイヤ人	1993年3月	670円
JCSドラゴンボールZ 絶望への反乱!!	1993年5月	670円
JCSドラゴンボールZ 燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦	1993年7月	670円
JCSドラゴンボールZ 銀河ギリギリ!! ぶっちぎりの凄い奴	1993年11月	670円
JCSドラゴンボールZ 超サイヤ人だ 孫悟空	1994年3月	670円
JCSドラゴンボールZ 地球まるごと超決戦	1994年5月	670円
JCSドラゴンボールZ この世で一番強いヤツ	1994年6月	670円
JCSドラゴンボールZ 危険なふたり! 超戦士はほわれない	1994年8月	670円
JCSドラゴンボールZ 超戦士撃破!! 勝つのはオレだ	1994年10月	670円
JCSドラゴンボール 神龍の伝説	1995年1月	670円
JCSドラゴンボール 魔神城のむむむむ	1995年2月	670円
JCSドラゴンボール 摩訶不思議大冒険	1995年3月	670円
JCSドラゴンボールZ 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ	1995年8月	670円
JCSドラゴンボールZ 龍争虎闘!! 悟空がやむを得ない	1995年11月	670円
JCSドラゴンボール 最強への道	1996年5月	728円
ドラゴンボールGT 悟空外伝 / 勇気の証は四星球	1997年7月	733円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z サイヤ人編 巻一	2005年11月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z サイヤ人編 巻二	2005年11月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z サイヤ人編 巻三	2005年12月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z サイヤ人編 巻四	2006年1月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z サイヤ人編 巻五	2006年2月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻一	2006年5月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻二	2006年6月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻三	2006年7月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻四	2006年8月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻五	2006年9月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・ギニュー特戦隊編 巻六	2006年10月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・フリーザ編 巻一	2007年1月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・フリーザ編 巻二	2007年2月	676円

作品名	初版発売月	価格
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・フリーザ編 巻三	2007年3月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超サイヤ人・フリーザ編 巻四	2007年4月	676円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超人道人間編 巻一	2008年4月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超人道人間編 巻二	2008年5月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超人道人間編 巻三	2008年6月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 超人道人間編 巻四	2008年7月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z セルゲーム編 巻一	2008年10月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z セルゲーム編 巻二	2008年11月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z セルゲーム編 巻三	2008年12月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z セルゲーム編 巻四	2009年1月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z セルゲーム編 巻五	2009年2月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z あの昔一度読んだ巻一	2009年4月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z あの昔一度読んだ巻二	2009年5月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻一	2009年7月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻二	2009年8月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻三	2009年9月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻四	2009年10月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻五	2009年11月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ復活編 巻六	2009年12月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻一	2010年2月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻二	2010年3月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻三	2010年4月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻四	2010年4月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻五	2010年6月	695円
TV版アニメコミックス DRAGON BALL Z 魔人ブウ激闘編 巻六	2010年7月	695円
JSAT版アニメコミックス DRAGON BALL オススメ! 帰ってきた孫悟空と仲間たち!!	2010年9月	695円
新装版アニメコミックス ザムビー ドラゴンボールZ 燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦	2013年10月	667円
DRAGON BALL Z 神と神 アニメコミックス	2013年10月	1,333円
新装版アニメコミックス ザムビー ドラゴンボールZ 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ	2014年8月	667円
DRAGON BALL Z 復活の(F)アニメコミックス	2015年12月	1,350円

# 画集・FAN BOOK

原作の魅力を引き出すため、画集や大全集など数多々の関連書籍が発売された。

作品名	初版発売月	価格
カラランドドラゴンボール	1986年4月	300円
ドラゴンボール音楽SPECIAL	1987年12月	280円
ドラゴンボール アニメ・スペシャル	1989年10月	550円
JCDX 鳥山明 THE WORLD	1990年3月	1,476円
鳥山明 THE WORLD SPECIAL	1990年9月	3,400円
鳥山明 THE WORLD アニメ・スペシャル	1990年10月	290円
ドラゴンボールZ アニメ・スペシャルII	1991年6月	550円
ジャンプミニ総集2! ぞんごくのみつ	1995年4月	291円
ジャンプミニ総集2! ゴテンクスのみつ	1995年4月	291円
DRAGON BALL大全集1 COMPLETE ILLUSTRATIONS	1995年6月	1,460円
DRAGON BALL大全集2 STORY GUIDE	1995年8月	1,748円
DRAGON BALL大全集3 TV ANIMATION	1995年9月	1,750円
DRAGON BALL大全集4 WORLD GUIDE	1995年10月	1,456円
DRAGON BALL大全集5 TV ANIMATION PART2	1995年11月	1,748円
DRAGON BALL大全集6 MOVIES&SPECIALS	1995年12月	1,748円
DRAGON BALL大全集別巻 ドラゴンボールカードダスパーフェクトファイル PART1	1996年1月	951円
DRAGON BALL大全集7 DRAGON BALL大辞典	1996年2月	1,748円
ドラゴンボールカードダスパーフェクトファイル PART2	1996年3月	951円
ジャンプミニ総集3! キラクター ミニじてん	1996年3月	291円
ジャンプミニ総集3! スーパーヒーロー ミニズバトル	1996年3月	291円
DRAGON BALL大全集 補巻 TV ANIMATION PART3	1996年8月	951円
ドラゴンボールGTパーフェクトファイル Vol.1	1997年5月	733円
ドラゴンボールGTパーフェクトファイル Vol.2	1997年12月	733円
テレビアニメ完全ガイド DRAGON BALL Z 孫悟空伝説	2003年10月	1,524円
ドラゴンボール完全公式ガイド Dragonball LANDMARK 少年編-フリーザ編	2003年12月	933円

作品名	初版発売月	価格
ドラゴンボール完全公式ガイド Dragonball FOREVER 超人道人間編-魔人ブウ編	2004年4月	933円
テレビアニメ完全ガイド DRAGON BALL 天下統一伝説	2004年7月	1,238円
シールブックドラゴンボールZ 悟空最強伝説	2005年12月	552円
新装版ドラゴンボールGTパーフェクトファイル Vol.1	2006年4月	571円
新装版ドラゴンボールGTパーフェクトファイル Vol.2	2006年4月	571円
名作コミック完全解説 DRAGON BALL 超キライティングガイド ストリー編	2009年3月	600円
名作コミック完全解説 DRAGON BALL 超キライティングガイド キャラクター編	2009年4月	600円
ドラゴンボール超ヒーロー! ぶいぶいにおまかせ	2010年3月	800円
DRAGON BALL アニメイラスト集 金色の戦士	2010年4月	1,143円
テレビアニメ実務ガイド DRAGON BALL 極限/バトルコレクション ラウンド01	2010年7月	667円
DRAGON BALLシリーズは... おはなしブック	2010年7月	743円
テレビアニメ実務ガイド DRAGON BALL 極限/バトルコレクション ラウンド02	2010年8月	667円
DRAGON BALLシリーズは... キラブック	2010年8月	743円
DRAGON BALLシリーズは... クイズブック	2010年8月	743円
ドラゴンボール総集全 1 STORY&WORLD GUIDE	2013年2月	2,095円
ドラゴンボール総集全 2 ANIMATION GUIDE PART1	2013年3月	2,190円
劇場版 DRAGON BALL Z 神と神 フィギュアムビーガイド	2013年3月	550円
ドラゴンボール総集全 3 ANIMATION GUIDE PART2	2013年4月	2,190円
ドラゴンボール総集全 4 超事典	2013年5月	2,190円
ドラゴンボール総集全 5 超事典	2013年5月	3,619円
DRAGON BALL 590 QUIZ BOOK	2015年5月	700円
ドラゴンボール 超ステータスガイド	2015年7月	695円
ドラゴンボールヒーローズ 5th ANNIVERSARY MISSION	2015年11月	815円

# その他

キャラクターをデフォルメ化した番外マンガも登場。作者はオオishiナオ先生。

作品名	初版発売月	価格
DRAGON BALL Z SPECIAL SELECTION DVD	2011年8月	952円
ドラゴンボールSD 1	2013年4月	571円
ドラゴンボールSD 2	2014年4月	571円

作品名	初版発売月	価格
ドラゴンボールSD 3	2014年12月	571円
ジャンプ魂! vol.01 まるごと鳥山明	2016年11月	571円

JCS=ジャンプコミックスセレクション JCDX=ジャンプコミックスフラックス VJB=Vジャンプボックス SCMM=集英社コミックメディアムック JAL=ジャンプアニメイラブライアー  
JAC=ジャンプアニメコレクション SJR=SHUEISHA JUMP RIMIX

※価格全て税別価格・本体価格です。※データは2015年11月現在のものです。

# DRAGON BALL ANIMATION DATA

ドラゴンボールアニメーションデータ

TVアニメ「DB」から「DBG」までの視聴率推移が一目瞭然。

## 【視聴率ベスト5】

1	29.5%	47話	KAME HOUSE発見さる!! (1987年1月21日放送)
2	29.2%	56話	うほほーい/アラレ業にのる (1987年3月25日放送)
3	28.4%	50話	海賊たちのワナ (1987年2月11日放送)
4	28.0%	38話	恐るべし!! 分身の術 (1986年11月12日放送)
5	27.9%	4話	人ざらい妖怪ウーロン (1986年3月19日放送)

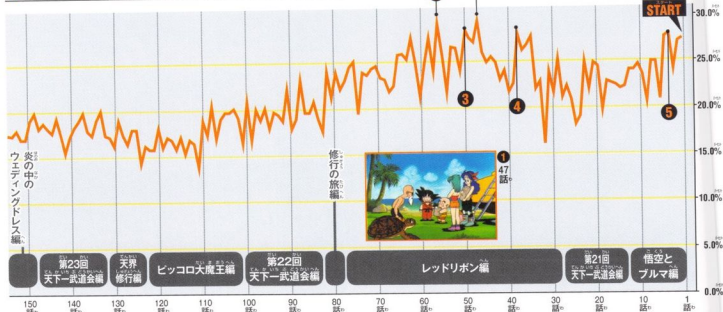
## 【基本DATA】

▶ 放送日：1986年2月26日～  
1989年4月19日  
▶ 放送時間：水曜日19時～  
▶ 平均視聴率：21.2%

## ドラゴンボール

全153話

初回から27.4%と高視聴率を記録。中盤、R.R.軍との闘いが加速していく話数が視聴率上上の



## 【視聴率ベスト5】

1	27.5%	218話	バレちゃった!!サイヤ人は孫悟空 (1994年2月23日放送)
2	26.8%	219話	うごめく龍珠!! 信長の力が奪われた (1994年3月2日放送)
3	26.7%	213話	どうするサタン!? 史上最大のピンチ (1994年1月19日放送)
4	26.5%	220話	黒幕登場!! 悪の魔導師/バディ (1994年3月9日放送)
5	26.2%	215話	どうしたピッコロ!! まさかの不戦敗 (1994年2月2日放送)

## 【基本DATA】

▶ 放送日：1989年4月26日～  
1996年1月31日  
▶ 放送時間：水曜日19時～  
▶ 平均視聴率：20.4%

## スペシャル

① ドラゴンボールZ たったひとりの最終決戦  
～フリーザに挑んだZ戦士 孫悟空の父～  
(1990年10月17日放送)

② ドラゴンボールZ 絶望への反抗!!  
残された超戦士・信長とトランクス  
(1993年2月24日放送)

## ドラゴンボールZ

全281話+SP2話

毎週水曜7時のお茶の間の席巻した「DBZ」。大きく変わった信長が活躍する、魔人ブウ編の序盤が上位を占める。1994年はジャンプ600万部時代。視聴率からも注目度の高さがわかる。

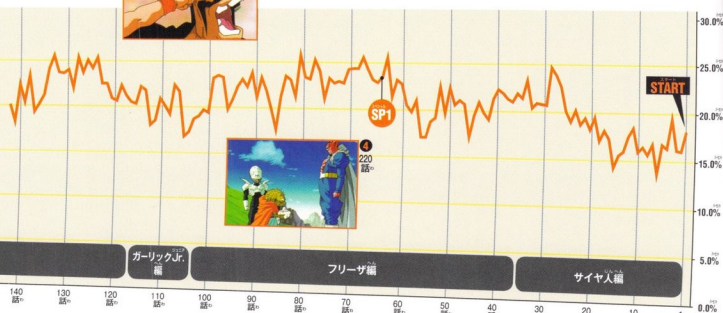


3  
213話



SP1

4  
220話



### 【視聴率ベスト5】

- 1 19.7% 2話 主役は私/ハン宇宙に飛び立つ!! (1996年2月14日放送)
- 2 19.6% 1話 謎のDB出現!!悟空が子供に!? (1996年2月7日放送)
- 3 19.1% 3話 超ガメイ!!商人の惑星イメツガ (1996年2月21日放送)
- 4 18.9% 64話 さらは悟空...また逢う日まで (1996年11月19日放送)
- 5 17.5% 5話 強いヤツ見つけ!!用心棒レジック (1996年3月6日放送)

### 【基本DATA】

- ▶放送日: 1996年2月7日~1997年11月19日
- ▶放送時間: 水曜日19時~
- ▶平均視聴率: 14.6%
- ▶スペシャル
- 悟空外伝/ 勇気の証しは四星球 (1997年3月26日放送)

### ドラゴンボールGT

全64話+SP1話

原作完結後のエピソードを描くオリジナル。鳥山先生がキャラクターデザインなどを手がけた。



64話



2話



### 「ドラゴンボールZ」デジタルリマスター版 ドラゴンボール改

全159話 ※

「DBZ」をデジタルリマスター化し、原作に沿って声も新たに再編集。若い世代のファンを魅了。

### 【基本DATA】

- ▶放送日: 第1期2009年4月5日~2011年3月27日  
第2期2014年4月6日~2015年6月28日
- ▶放送時間: 日曜日9時~ ▶平均視聴率: 8.0%
- ▶最高視聴率: 12.3% (2010年3月7日放送)
- ▶「自覚めろ信長の戦士...超サイヤ人、録音SP!!」
- ▶※98話「未来に平和を/ 悟空の魂よ永遠に」(映像ソフトのみに収録)

219話



218話



あの世「武闘会」編



215話

魔人ブウ編

人造人間・セル編

# DRAGON BALL VIDEO GAME DATA

ドラゴンボールビデオゲームデータ

ファミコンやPS3、スマホアプリまで、歴代ゲームデータを公開。

発売月	価格	出荷本数
<b>●ニンテンドーDS</b>		
ドラゴンボールZ 真闘烈戦	2005年12月	4,800円 380,000
ドラゴンボールZ 遙かなる悟空伝説	2007年3月	4,800円 170,000
ドラゴンボールDS	2008年9月	4,800円 240,000
ドラゴンボール改 サイヤ人来襲	2009年4月	4,800円 207,000
ドラゴンボールDS2	2010年2月	4,980円 78,000
突撃レッドリボン軍		
ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝	2011年2月	4,800円 108,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●プレイステーション・ポータブル</b>		
ドラゴンボールZ 真武道会	2006年4月	4,800円 170,000
ドラゴンボールZ 真武道会2	2007年6月	4,800円 140,000
DRAGONBALL EVOLUTION	2009年3月	4,800円 13,000
ドラゴンボール タッグバース	2010年9月	4,980円 85,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●プレイステーション3</b>		
ドラゴンボールZ パーストリミット	2008年6月	7,428円 180,000 (※4)
ドラゴンボール レイジングブラスト	2009年11月	6,980円 145,000 (※5)
ドラゴンボール レイジングブラスト2	2010年11月	6,980円 97,000 (※6)
ドラゴンボール アルティメットブラスト	2011年12月	6,980円 84,000 (※7)
ドラゴンボールZ BATTLE OF Z	2014年1月	7,123円 136,000 (※8)
ドラゴンボール ゼノバース	2015年2月	7,120円 228,000 (※9)

(※4) PS3 (※5) PS3 (※6) PS3 (※7) Xbox 360/PS3  
(※8) PSVita、Xbox 360/PS3  
(※9) PS4、Xbox 360、Xbox One/PS3

発売月	価格	出荷本数
<b>●Wii</b>		
ドラゴンボール 天下一大冒険	2009年7月	6,800円 80,000
<b>●ニンテンドー3DS</b>		
ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	2013年2月	5,523円 308,000
ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2	2014年8月	5,690円 300,000
ドラゴンボールZ 超究極武闘伝	2015年6月	5,690円 180,000

サービス状況	価格	ダウンロード数
ドラゴンボールZ タップバトル	配信停止	ダウンロード無料・一部アイテム課金 国内43,000
ドラゴンボールZ ドッカンバトル(iOS)	好評配信中	ダウンロード無料・一部アイテム課金 国内16,000,000
ドラゴンボールZ ドッカンバトル(Android)	好評配信中	ダウンロード無料・一部アイテム課金 国内9,500,000

※価格は全て税別価格、本体価格です。  
※2015年12月現在のデータです。  
※出荷本数、ダウンロード数はおよその数値となります。

発売月	価格	出荷本数
<b>●ファミリーコンピュータ</b>		
ドラゴンボール 神龍の謎	1996年11月	5,300円 1,200,000
ドラゴンボール 大魔王復活	1998年8月	5,800円 530,000
ドラゴンボール3 悟空伝	1999年10月	6,800円 760,000
ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人	1990年4月	7,800円 900,000
ドラゴンボールZII 激神フリーザ!	1991年8月	8,200円 790,000
ドラゴンボールZIII 烈戦! 人造人間	1992年8月	7,800円 610,000
ドラゴンボールZ 激闘天下! 武道会	1992年12月	7,800円 330,000
ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	1993年8月	7,800円 300,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●スーパーファミコン</b>		
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	1992年1月	9,500円 730,000
ドラゴンボールZ 超武闘伝	1993年3月	9,800円 1,410,000
ドラゴンボールZ 超武闘伝2	1993年12月	9,800円 1,150,000
ドラゴンボールZ 超武闘伝3	1994年9月	9,800円 910,000
ドラゴンボールZ 超悟空伝-突進編-	1995年1月	10,800円 420,000
ドラゴンボールZ 超悟空伝-寛解編-	1995年9月	10,800円 130,000
ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION	1996年3月	7,800円 220,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●メガドライブ</b>		
ドラゴンボールZ 武勇列伝	1994年4月	8,800円 -
<b>●ブレイディヤ</b>		
ドラゴンボールZ	1994年9月	4,800円 -
真サイヤ人絶滅計画-地球編-		
ドラゴンボールZ	1994年12月	4,800円 -
真サイヤ人絶滅計画-宇宙編-		

発売月	価格	出荷本数
<b>●PCエンジン SUPER 32-BIT</b>		
ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説	1994年11月	8,800円 40,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●ゲームボーイ</b>		
ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝	1994年11月	4,660円 240,000
ドラゴンボールZ 悟空激闘伝	1995年8月	5,631円 90,000
<b>●プレイステーション2</b>		
ドラゴンボールZ ULTIMATE BATTLE22	1995年7月	8,000円 320,000
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	1996年5月	5,800円 320,000 (※1)
ドラゴンボール FINAL BOUT	1997年8月	5,800円 245,000 (※1) セガサターン/PS2

発売月	価格	出荷本数
<b>●セガサターン</b>		
ドラゴンボールZ 真武闘伝	1995年11月	6,800円 110,000
<b>●ゲームボーイカラー</b>		
ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち	2002年8月	4,500円 -

発売月	価格	出荷本数
<b>●プレイステーション2</b>		
ドラゴンボールZ	2003年2月	6,800円 570,000
ドラゴンボールZ2	2004年2月	6,800円 530,000
ドラゴンボールZ3	2005年2月	6,800円 690,000
ドラゴンボールZ Sparking!	2005年10月	6,800円 610,000
超ドラゴンボールZ	2006年6月	6,800円 220,000
ドラゴンボールZ Sparking! NEO	2006年10月	6,800円 650,000 (※2)
ドラゴンボールZ Sparking! METEOR	2007年10月	6,800円 500,000 (※3)

発売月	価格	出荷本数
ドラゴンボールZ インフィニットワールド	2008年12月	5,800円 200,000 (※2) (※3) Wii/PS3 (※2) のWii版の発売日は2007年1月
<b>●ワンダースワンカラー</b>		
ドラゴンボール	2003年11月	3,980円 9,000

発売月	価格	出荷本数
<b>●ゲームキューブ</b>		
ドラゴンボールZ	2003年11月	6,800円 78,000
<b>●ゲームボーイアドバンス</b>		
ドラゴンボールZ 真空闘伝	2004年3月	4,800円 160,000
ドラゴンボールZ THE LEGACY OF GOKU IN INTERNATIONAL	2004年7月	4,800円 67,000
ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	2004年11月	4,800円 152,000

column

## 海外でも「DB」ゲームは大人気!

2003年に発売されたPS2「DBZ」は海外での出荷本数300万本を超える大ヒットを記録。海外版「DB」ソフトの門戸を開いた。以降、「DB」ゲームの海外での累計出荷本数は2015年で2400万本を突破。そのブームは今も続いている。

## DRAGON BALL CARD GAME DATA

弾数	発売時期	出荷枚数
第18弾	1996年8月	8,530,000
第19弾	1996年12月	9,100,000
第20弾	1997年4月	9,610,000
●バート ドラゴンボール		
バート1	1992年12月	5,310,000
バート2	1993年4月	5,310,000
バート3	1993年7月	4,250,000
バート4	1993年11月	4,350,000
●ビジュアルアドベンチャー		
第1集	1991年6月	7,950,000
第2集	1991年9月	10,320,000
第3集	1991年12月	9,600,000
第4集	1992年5月	9,000,000
第5集	1992年9月	8,590,000
スペシャル	1993年6月	1,440,000
'95	1995年4月	11,550,000
'95EX	1995年10月	14,440,000
●カードダスハーフ		
PART1	1992年6月	5,760,000
PART2	1992年12月	3,620,000
PART3	1993年3月	3,170,000
PART4	1993年8月	1,190,000
●キャラクターコレクション		
バート1	1994年4月	3,600,000
バート2	1994年8月	3,290,000

※出荷枚数はおよそその数値です。

弾数	発売時期	出荷枚数
第24弾	1995年9月	35,450,000
第25弾	1995年12月	34,860,000
第26弾	1996年3月	20,690,000
第27弾	1996年7月	12,910,000
第28弾	1996年10月	10,290,000
第29弾	1997年2月	10,200,000
第30弾	1997年7月	6,800,000
特別弾	1997年9月	5,250,000
●リメイク版 カードダス ドラゴンボール		
ドラゴンボール90	1990年9月	16,630,000
ドラゴンボール91	1991年5月	36,490,000
●カードダス ドラゴンボール スーパーバトル		
第1弾	1991年11月	13,500,000
第2弾	1992年4月	15,530,000
第3弾	1992年7月	24,610,000
第4弾	1992年10月	25,890,000
第5弾	1993年2月	25,410,000
第6弾	1993年5月	16,860,000
第7弾	1993年8月	21,440,000
第8弾	1994年2月	22,700,000
第9弾	1994年5月	19,770,000
第10弾	1994年8月	21,360,000
第11弾	1994年11月	19,750,000
第12弾	1995年2月	25,630,000
第13弾	1995年5月	29,430,000
第14弾	1995年8月	35,790,000
第15弾	1995年11月	27,860,000
第16弾	1996年2月	16,420,000
第17弾	1996年5月	17,060,000

## カードダス ドラゴンボールシリーズ

情報性とビジュアル性を融合させたカードシリーズ。海外でも高い人気を得た。

弾数	発売時期	出荷枚数
●カードダス ドラゴンボール本弾		
第1弾	1989年11月	2,570,000
第2弾	1989年7月	37,450,000
第3弾	1989年11月	40,490,000
第4弾	1990年4月	32,690,000
第5弾	1990年7月	46,240,000
第6弾	1990年11月	58,650,000
第7弾	1991年2月	69,470,000
第8弾	1991年8月	78,940,000
第9弾	1991年11月	78,940,000
第10弾	1992年2月	78,090,000
第11弾	1992年5月	77,920,000
第12弾	1992年8月	64,450,000
第13弾	1992年11月	64,840,000
第14弾	1993年3月	51,620,000
第15弾	1993年6月	49,010,000
第16弾	1993年9月	39,970,000
第17弾	1993年12月	43,810,000
第18弾	1994年3月	39,330,000
第19弾	1994年7月	37,950,000
第20弾	1994年9月	29,670,000
第21弾	1994年12月	34,100,000
第22弾	1995年3月	32,510,000
第23弾	1995年7月	35,710,000

弾数	発売時期	出荷枚数
●データカードダス ドラゴンボールZ W爆烈IMPACT		
第1弾	2006年4月	2,520,000
第2弾	2006年7月	1,690,000
第3弾	2006年9月	2,080,000
第4弾	2006年11月	3,020,000
第5弾	2009年1月	2,200,000
SP弾	2009年3月	2,940,000
●データカードダス ドラゴンボール改 DRAGON BATTLES		
第1弾	2009年6月	3,440,000
第2弾	2009年8月	2,830,000
第3弾	2009年10月	1,570,000
第4弾	2009年12月	3,000,000
第5弾	2010年2月	1,670,000
第6弾	2010年3月	2,800,000
第7弾	2010年5月	2,280,000

※出荷枚数はおよそその数値です。

弾数	発売時期	出荷枚数
●データカードダス ドラゴンボールZ 2		
第1弾	2006年4月	49,000
第2弾	2006年7月	31,000
第3弾	2006年9月	1,560,000
第4弾	2006年11月	1,980,000
ファイナル	2007年1月	4,980,000
●データカードダス ドラゴンボールZ 爆烈IMPACT		
第1弾	2007年3月	4,200,000
第1弾CP版	—	4,140,000
第2弾	2007年5月	2,020,000
第3弾	2007年7月	3,670,000
第4弾	2007年9月	2,860,000
第5弾	2007年11月	2,930,000
第6弾	2008年1月	2,800,000
PE弾	2008年3月	3,310,000

## データカードダス ドラゴンボールシリーズ

バーコードつきのカードを筐体に読み込ませてプレイする。2005～2010年まで稼働。

弾数	発売時期	出荷枚数
●データカードダス ドラゴンボールZ		
第1弾	2005年3月	11,000
第2弾	2005年5月	14,000
第3弾	2005年6月	20,000
第4弾	2005年8月	20,000
第5弾	2005年9月	33,000
第6弾	2005年11月	47,000
第7弾	2006年1月	33,000
プレミアム	2006年3月	28,000

column

30年を超えて愛される  
カードゲームシリーズ

10年間で20億枚以上の出荷枚数を記録したカードダスシリーズ。その人気は現在DBHに受け継がれている。DBHでは2010年の稼働から5年間で累計出荷枚数4億枚を突破。累計ユーザー数も160万人を超え、ファンを増やし続けている。



シリーズ名	商品名	価格	発売時期
ディスクロス派生商品	ライジングディスクロスセット03	500円	2015年10月
●ガシャポン：ブレイトイ			
DBカプセルグッズ	ドラゴンボールZ DBカプセルグッズ	200円	2008年3月
	ドラゴンボールZ DBカプセルグッズ2	200円	2008年9月
	ドラゴンボールZ DBカプセルグッズ3	200円	2009年1月
mini PEZ	mini PEZ ドラゴンボールZ	200円	2005年12月
	mini PEZ ドラゴンボールZ2	200円	2006年6月
	mini PEZ ドラゴンボールZ3	200円	2007年3月
ガシャポンピンズコレクション	ガシャポンピンズコレクションドラゴンボールZ	200円	2004年8月
	ガシャポンピンズコレクションドラゴンボールZ2	200円	2005年7月
	ガシャポンピンズコレクションドラゴンボールGT	200円	2006年7月
	ガシャポンピンズコレクション	200円	2006年11月
ガシャメダル	ガシャメダルドラゴンボールZ	200円	2007年2月
	ガシャメダルドラゴンボールZ2	200円	2007年6月
サウンドロップ	サウンドロップドラゴンボールZ	200円	2006年7月
	サウンドロップドラゴンボールZ2	200円	2007年3月
	サウンドロップドラゴンボールZ3	200円	2007年11月
	サウンドロップコンパクトドラゴンボールZ	200円	2008年5月
	サウンドロップコンパクトドラゴンボールZ2	200円	2008年10月
	サウンドロップコンパクトドラゴンボールZ改	200円	2009年9月
スパーキングライト	ドラゴンボール改スパーキングライトマスコット	200円	2010年1月
	ドラゴンボール改スパーキングライトマスコット2	200円	2010年7月
スイング	ドラゴンボール改ドラゴンボールスイング	200円	2004年10月
	ドラゴンボール改リリンススイング	200円	2009年4月
	ドラゴンボール改遊園リリンススイング	200円	2009年10月
その他	ドラゴンボールZ メカコレクション	400円	2004年5月
	ドラゴンボールZ プロジェクターライト	200円	2007年1月
	ガシャポンミニ ドラゴンボールZ	200円	2007年8月
	ドラゴンボールZ リバースバトルプレート	200円	2007年11月
	ドラゴンボールZ 手に入る! ドラゴンボール	200円	2008年2月
	ドラゴンボール改 カプセルドーム	200円	2009年4月
	コレクション〜魔人ブウ編〜		
	ドラゴンボール改 小物根付	200円	2009年6月
	サウンドアクション ドラゴンボール改	200円	2010年4月
	ドラゴンボールZ プレートチャームコレクション	200円	2013年11月
	ドラゴンボール改フィギュアコレクション	200円	2014年11月
	[mini] ドラゴンボール 超戦士プレート	100円	2015年7月
	ドラゴンボール フライングディスク	100円	2015年8月
	[mini] ドラゴンボール超戦士プレート2	100円	2015年9月

## 食玩

シリーズ名	商品名	価格	発売時期
●食玩：ミニフィギュア			
アルティメットパーク	ドラゴンボールZ アルティメットパーク	300円	2006年10月
	ドラゴンボールZアルティメットパーク 全巻	300円	2007年4月
	ドラゴンボールZアルティメットパーク2 魔人ブウ編	300円	2007年7月
	ドラゴンボールGTアルティメットパーク	300円	2007年11月
ディフォルメーション	ドラゴンボールGTディフォルメーション	180円	2008年3月
	ドラゴンボールZディフォルメーション サイヤ人編/魔	180円	2008年5月
	ドラゴンボールZディフォルメーション 孫悟空編	180円	2008年8月
	ドラゴンボールZディフォルメーション 魔人ブウ編	180円	2008年11月
	ドラゴンボールZディフォルメーション 最終の戦い編	180円	2009年3月
	ドラゴンボール改ディフォルメーション	180円	2009年8月
	奇跡の親子かめはめ編/編		
	ドラゴンボール改ディフォルメーション 逆り(6巻)編	180円	2009年12月
	ドラゴンボール改ディフォルメーション 伝説の戦士編	180円	2010年2月
掌動	掌動 ドラゴンボール	550円	2013年3月
	掌動 SHODO. ドラゴンボールZ	2,000円	2013年5月
	アルティメットパークVer.		
	掌動 ドラゴンボール	700円	2015年3月
ドラゴンボールキャプッチ	ドラゴンボールキャプッチ	150円	2003年9月

シリーズ名	商品名	価格	発売時期
UDMバースト	ドラゴンボール超 アルティメット	200円	2015年10月
	ディフォルメマスコットバースト15		
UDM THE BEST	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2013年5月
	ディフォルメマスコット THE BEST		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2013年8月
	ディフォルメマスコット THE BEST02		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2013年11月
	ディフォルメマスコット THE BEST03		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2014年2月
	ディフォルメマスコット THE BEST04		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2014年5月
	ディフォルメマスコット THE BEST05		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2014年7月
	ディフォルメマスコット THE BEST06		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2014年8月
	ディフォルメマスコット THE BEST07		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2014年12月
	ディフォルメマスコット THE BEST08		
	ドラゴンボール改 アルティメット	200円	2015年2月
	ディフォルメマスコット THE BEST09		
	ドラゴンボール超 アルティメット	200円	2015年8月
	ディフォルメマスコット THE BEST10		
	ドラゴンボール超 アルティメット	200円	2015年9月
	ディフォルメマスコット THE BEST11		
爆裂バトルストラップ	ドラゴンボール改 爆裂バトルストラップ	200円	2010年1月
	ドラゴンボール改 爆裂バトルストラップ2	200円	2010年6月
	ドラゴンボール改 爆裂バトルストラップ3	200円	2010年8月
キャラストラップ	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ	200円	2006年1月
	ドラゴンボールGT DB キャラストラップ2	200円	2006年10月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ3	200円	2007年4月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ4	200円	2007年7月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ5	200円	2008年1月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ6	200円	2008年7月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ7	200円	2008年11月
	ドラゴンボールZ DB キャラストラップ8	200円	2009年4月
	ドラゴンボール改 DB キャラストラップ7B	200円	2009年4月
その他	ドラゴンボール改超戦士ストラップ	200円	2011年1月
	J-WORLD限定ストラップドラゴンボールZ	200円	2013年6月
●ガシャポン：ディスクロス			
ディスクロス	ドラゴンボール ディスクロス01〜派生編〜	100円	2014年12月
	ドラゴンボール ディスクロス02〜遊園編〜	100円	2015年2月
	ドラゴンボール ディスクロス03〜最終バトル編〜	100円	2015年5月
	ドラゴンボール ディスクロス04	100円	2015年7月
	-HISTORY OF DRAGON BALL編-		
	ドラゴンボール ディスクロス02EX 遊園編	200円	2015年8月
	ドラゴンボール ディスクロス05 最終バトル編	200円	2015年9月
	ドラゴンボール ディスクロス06 全巻バトル編	100円	2015年10月
	ドラゴンボール ディスクロス 神力暴走編01	100円	2015年12月
ディスクロス派生商品	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット	200円	2015年7月
	ドラゴンボール ディスクロス	1,200円	2015年8月
	オフィシャル ディスクロスホルダー		
	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット	200円	2015年8月
	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット2	1,300円	2015年8月
	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット	200円	2015年9月
	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット	200円	2015年10月
	ドラゴンボール ディスクロス	1,200円	2015年10月
	オフィシャル ディスクロスホルダー02		
	ドラゴンボール ディスクロスW7〜スターセット2	1,300円	2015年10月
	ドラゴンボール ディスクロススペース SP01	200円	2015年10月
	ドラゴンボール ディスクロスガム	110円	2015年9月
	ライジングスカウター バイオレットVer.	4,200円	2015年10月
	ライジングスカウター レッドVer.	4,200円	2015年10月
	ライジングディスクロス+H1 信託と情熱編	500円	2015年10月
	ライジングディスクロスセット02	500円	2015年10月
	信託のスーパーサイヤ人プロローグ登場!		

シリーズ名	商品名	価格	発売時期
ドラゴンボールスナック	ドラゴンボール スナック	100円	2010年1月
	ドラゴンボール改ドラゴンボールスナック2	100円	2010年4月
●発売：DBHシリーズ			
ドラゴンボールヒーローズカードゲーム	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム	100円	2011年4月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム2	100円	2011年8月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム3	100円	2011年12月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム4	100円	2012年4月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム5	100円	2012年7月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム6	100円	2012年10月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム7	100円	2012年12月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム8	100円	2013年3月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム9	100円	2013年6月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム10	100円	2013年9月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム11	100円	2013年12月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム12	100円	2014年4月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム13	100円	2014年7月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム14	100円	2014年11月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム15	100円	2015年2月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム16	100円	2015年6月
	ドラゴンボールヒーローズカードゲーム17	100円	2015年9月
ドラゴンボールヒーローズスナック	ドラゴンボールヒーローズスナック	100円	2011年3月
	ドラゴンボールヒーローズスナック2	100円	2011年9月
	ドラゴンボールヒーローズスナック3	100円	2012年6月
	ドラゴンボールヒーローズスナック4	100円	2012年9月
	ドラゴンボールヒーローズスナック5	100円	2014年2月
	ドラゴンボールヒーローズスナック6	100円	2014年8月
ドラゴンボールヒーローズスナック7	ドラゴンボールヒーローズスナック7	100円	2015年4月
	ドラゴンボールヒーローズスナック8	100円	2015年8月
	ドラゴンボールヒーローズスナック9	100円	2015年8月
ドラゴンボールヒーローズコレクション	ドラゴンボールヒーローズコレクション	280円	2011年6月
	ドラゴンボールヒーローズコレクション2	280円	2011年11月
ドラゴンボールヒーローズクワース	ドラゴンボールヒーローズクワース	100円	2012年11月
	ドラゴンボールヒーローズクワース2	100円	2013年2月
ドラゴンボールヒーローズクワース3	ドラゴンボールヒーローズクワース3	100円	2013年5月
	ドラゴンボールヒーローズクワース4	200円	2015年3月
ドラゴンボールヒーローズキャンディー	ドラゴンボールヒーローズキャンディー	200円	2015年8月
	ドラゴンボールヒーローズキャンディー2	200円	2015年8月
●発売：そのほか			
	ドラゴンボールゼンココレクション	80円	2004年5月
	ドラゴンボール てびりぎんぎんチェーン	280円	2009年6月
	ドラゴンボール 広島のババラワールド	500円	2009年7月
	ドラゴンボール改 キャラムネ	100円	2009年10月
	ドラゴンボール改 スパークギンチェーン	300円	2009年10月
	ドラゴンボール改 サイヤンシューム	500円	2009年11月
	ドラゴンボール QDマスコット	350円	2015年9月
	ドラゴンボールスカウター	380円	2015年10月

## 玩具

シリーズ名	商品名	価格	発売時期
●玩具：ミニフィギュア			
ドラゴンボールコレクション	ドラゴンボールコレクション第1弾	200円	2003年11月
	ドラゴンボールコレクション第2弾	200円	2004年3月
	ドラゴンボールコレクション第3弾	200円	2004年9月
	マスコットコレクション	580円	2010年10月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之一～	200円	2004年1月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之二～	200円	2004年6月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之三～	200円	2004年10月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之四～	200円	2005年2月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之五～	200円	2005年7月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之六～	200円	2005年12月
超超形魂	超超形魂 ドラゴンボールG T	200円	2006年5月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之七～	200円	2006年9月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ～其之八～	200円	2006年12月
	超超形魂 ドラゴンボール 天下一武道会編	200円	2007年2月
	超超形魂 ドラゴンボールGT PAR12	200円	2007年5月
	超超形魂 ドラゴンボールZ 其之九	238円	2007年9月
	超超形魂 ドラゴンボールZ 其之十	238円	2007年12月
	超超形魂 ドラゴンボールZ ベストセレクション	238円	2008年3月
	超超形魂 ドラゴンボールZ 30周年記念特別版	267円	2008年11月

シリーズ名	商品名	価格	発売時期	
ドラゴンボールキャラブッチ	ドラゴンボールキャラブッチ2	150円	2004年2月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ	150円	2004年8月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ2	150円	2004年11月	
	ドラゴンボールZキャラブッチセル編	150円	2005年7月	
	ドラゴンボールZキャラブッチウラム編	150円	2006年1月	
	ドラゴンボールキャラブッチ天下一闘争編	150円	2006年5月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ激闘フリー編	150円	2006年9月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ集う超戦士編	150円	2007年3月	
	ドラゴンボールGTキャラブッチ(超サイヤ人編)	150円	2007年6月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ(増えた超戦士編)	150円	2007年9月	
	ドラゴンボールZキャラブッチ(増えた超戦士編)	150円	2007年12月	
	ドラゴンボールスタイリング	ドラゴンボールスタイリング スーパーサイヤ人限定	1,000円	2015年1月
		ドラゴンボールスタイリング プルマ	1,000円	2015年1月
		ドラゴンボールスタイリング プルマPE限定	1,800円	2015年2月
		ドラゴンボールスタイリング スーパーサイヤ人限定	1,000円	2015年6月
		ドラゴンボールスタイリング 孫悟空(少年期)	1,000円	2015年6月
		ドラゴンボールスタイリング 孫悟空(少年期)限定	1,800円	2015年6月
ドラゴンボールマグネティックモデル	ドラゴンボールマグネティックモデル	200円	2003年11月	
	ドラゴンボールマグネティックモデル2	200円	2004年6月	
ドラゴンボールミニフィギュアコレクション	ドラゴンボールマグネティックモデル3	200円	2005年1月	
	ドラゴンボールミニフィギュアセレクション2	150円	2003年7月	
	ドラゴンボールミニフィギュアセレクション3	150円	2004年2月	
	ドラゴンボールミニフィギュアセレクション4	250円	2004年9月	
リアルワークス	ドラゴンボールGTリアルワークス	350円	2007年1月	
	ドラゴンボールリアルワークス 亀人アプ編	350円	2007年5月	
	ドラゴンボールリアルワークス セル編	350円	2007年9月	
	ドラゴンボールリアルワークス 魔界/超サイヤ人	350円	2008年4月	
	ドラゴンボールリアルワークス 人造人間編	350円	2008年7月	
	ドラゴンボールリアルワークス セレクション 超戦士の系譜	350円	2008年10月	
アーツシリーズ	ドラゴンボールリアルワークス 魔界/超サイヤ人編	350円	2008年12月	
	ドラゴンボールリアルワークス 魔界/超サイヤ人編	350円	2009年5月	
	ドラゴンボールリアルワークス サイヤ人の伝説	350円	2009年10月	
	ドラゴンボールリアルワークス 超サイヤ人の伝説	350円	2010年1月	
	ドラゴンボールリアルワークス グレートアーツ	500円	2003年12月	
	ドラゴンボールGreatest Arts	600円	2008年3月	
その他	ドラゴンボール アメイジングアーツ	600円	2009年2月	
	ルビドVS ドラゴンボール改 激闘/激闘編	350円	2009年1月	
	ブレイクローVS ドラゴンボール	350円	2009年6月	
	対決セット 天下無敵の合体編			
	DragonBall改 極彩	350円	2010年7月	
	66アクションドラゴンボール改	400円	2014年12月	
	ドラゴンボール改超絶伝	200円	2010年8月	

## ●発売：ブレイトイ

ドラゴンボールアイテムズ	ドラゴンボールアイテムズ	500円	2006年12月
	ドラゴンボール超アイテムズ	500円	2007年2月
	ドラゴンボールアイテムズNEO	500円	2008年2月
	ドラゴンボールアイテムズNEO2	500円	2008年6月
	ドラゴンボールアイテムズNEO SPECIAL	500円	2008年12月
	ドラゴンボール改アイテムズ	500円	2010年4月

## ●発売：カード、シール入り

ドラゴンボールゲーム	ドラゴンボールゲーム	100円	2003年12月
	ドラゴンボールゲーム2	100円	2004年3月
	ドラゴンボールゲーム3	100円	2004年7月
	ドラゴンボールゲーム4	100円	2004年11月
	ドラゴンボールゲーム	100円	2006年7月
	ドラゴンボールゲーム2	100円	2006年10月
	ドラゴンボールGTゲーム	100円	2007年3月
	ドラゴンボールゲーム3	100円	2007年4月
	ドラゴンボールゲーム4	100円	2007年9月
		ドラゴンボール改カードゲーム	100円
ドラゴンボールスナック	ドラゴンボールスナック	100円	2006年11月
	ドラゴンボールスナック キャラメル味	100円	2007年5月
	ドラゴンボールスナックPar3 しお味	100円	2007年10月
	ドラゴンボール改スナック	110円	2009年10月



シリーズ名	商品名	価格	発売時期
新超戦士大空	新超戦士大空 vol. 1 孫悟空	1,200円	2003年9月
	新超戦士大空 vol. 2 ベジータ	1,200円	2003年9月
	新超戦士大空 vol. 3 ベジータ	1,200円	2003年9月
	新超戦士大空 vol. 4 スーパーサイヤ人 孫悟空	1,200円	2003年10月
	新超戦士大空 vol. 5 スーパーサイヤ人 ベジータ	1,200円	2003年10月
	新超戦士大空 vol. 6 スーパーサイヤ人 ベジータ	1,200円	2003年10月
	新超戦士大空 vol. 7 スーパーサイヤ人3 孫悟空	1,200円	2003年11月
	新超戦士大空 vol. 8 孫悟空	1,200円	2003年11月
	新超戦士大空 vol. 9 ゴジータ	1,200円	2003年11月
	新超戦士大空 vol. 10 ビッコロ	1,200円	2004年10月
新超戦士大空 vol. 11 フリーザ	1,200円	2004年10月	
超戦士大空改 ビッコロ	1,500円	2009年7月	
超戦士大空改 ベジータ	1,500円	2009年7月	
超戦士大空改 孫悟空	1,500円	2009年7月	

#### ●玩具：フィギュア (ソフビ)

ドラゴンヒーローズ	DHS SS4 ゴジータ	800円	2008年12月
	DHS SS4 ソフィ	800円	2008年3月
	DHS SS4 ゴジータ	800円	2008年6月
	DHS ゴジータ	800円	2008年6月
	DHS 4人4孫悟空	800円	2007年10月
	DHS 4人4ベジータ	800円	2007年10月
	DHS 4人孫悟空	800円	2007年10月
	DHS スーパー4人3ゴジータ	800円	2008年7月
	DHS ビッコロ	800円	2008年9月
	DHS フリーザ	800円	2008年8月
	DHS SS3孫悟空	800円	2008年12月
	DHS フリーザ (第一形態)	800円	2009年9月
	DHS ベジータ (ノーマル)	800円	2009年6月
	DHS 孫悟空 (ノーマル)	800円	2009年9月
	DHS 孫悟空	800円	2009年9月
	DHS 魔人アウ	800円	2008年7月
	DHS スーパーベジータ	800円	2008年3月
ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ	ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ ビッコロ	900円	2014年8月
	ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ超サイヤ人3ゴジータ	900円	2014年8月
	ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ超サイヤ人3孫悟空	900円	2014年11月
	ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ超サイヤ人ベジータ	900円	2014年8月
	ドラゴンボール超戦士ソフビシリーズ超サイヤ人孫悟空	900円	2014年8月

#### ●玩具：プレイ玩具

遊音音声	遊音声 (スーパーバトルボックス) スーパーサイヤ人ベジータ	1,850円	2008年9月
	遊音声 (スーパーバトルボックス) スーパーサイヤ人孫悟空	1,850円	2008年9月
スピエンブレム	スピエンブレムスタジアム 天下一武闘会	1,400円	2015年9月
	スピシューターセット オレンジカラー	1,350円	2015年9月
	スピシューターセット ホワイトカラー	1,350円	2015年9月
	D X 対戦バトルセット	3,900円	2015年10月
超戦士スカウター	ドラゴンボールスピエンブレム第1弾	400円	2015年9月
	究極/D X超戦士スカウター グリーンver.	3,000円	2014年4月
	究極/D X超戦士スカウター レッドver.	3,000円	2014年4月
ドラゴンレーダーモバイル	ドラゴンレーダーモバイル Z オレンジ	3,800円	2007年1月
	ドラゴンレーダーモバイル Z ホワイト	3,800円	2007年1月
メタルシューギ	メタルシューギ DX セット	3,800円	2010年3月
	メタルシューギ バトルキャストセット01	1,500円	2010年3月
	メタルシューギ バトルキャストセット02	1,500円	2010年3月
	メタルシューギ バトルキャストセット03	1,500円	2010年3月
	メタルシューギ バトルキャストブスター01	286円	2010年3月
その他	メタルシューギ バトルキャストブスター02	286円	2010年3月
	ケンダマロス ドラゴンボール改 両足球	2,500円	2014年10月
	ドラゴンボールヒーローズ 3Dカードメーカー	2,200円	2014年3月
	ドラゴンボール改 バンチファイター	2,400円	2014年7月
	バンチボール ドラゴンボール改 孫悟空	952円	2007年7月
	激突サウンド かねめめ波	2,980円	2009年3月
	激突超戦士 天下一武闘会	7,800円	2008年11月
	全戦! アクションかねめめ波	3,700円	2014年4月
	争奪バトルM ドラゴンボールワールド	3,500円	2009年11月
	大超サイヤ人M フリーザ(最終形態)1/2スケール	9,800円	2015年8月
大超サイヤ人M フリーザ(最終形態)1/2スケール	9,800円	2015年8月	
たたくし最後の宴身をたたくし真の姿を!!!			

シリーズ名	商品名	価格	発売時期
超激形態	超激形態 ドラゴンボール改～最終のゴキウ～最終編	4,76円	2009年10月
	超激形態 ドラゴンボール改～フリーザ編	4,76円	2010年2月

#### ●玩具：フィギュア・プラモ

フィギュアZERO	フィギュアZERO スーパーサイヤ人孫悟空	3,000円	2013年8月
	フィギュアZERO スーパーサイヤ人トランクス	3,200円	2013年12月
	フィギュアZERO スーパーサイヤ人ベジータ	3,200円	2014年4月
	フィギュアZERO フリーザ(最終形態)	3,200円	2014年7月
	フィギュアZERO ビッコロ	3,500円	2014年10月
	フィギュアZERO 孫悟空(元氣玉)	3,200円	2014年12月
	フィギュアZERO EX スーパーサイヤ人3孫悟空	9,000円	2015年5月
	フィギュアZERO EX ベンチキリリリ	3,500円	2015年8月
	フィギュアZERO 孫悟空(かねめめ波)	3,500円	2015年8月
	フィギュアZERO 孫悟空(元氣玉)	3,500円	2015年8月
魂バディーズ	魂バディーズ スーパーサイヤ人トランクス	1,500円	2014年11月
	魂バディーズ スーパーサイヤ人孫悟空	1,500円	2014年11月
	魂バディーズ ビッコロ	1,500円	2014年11月
	魂バディーズ ベジータ	1,500円	2014年11月
	魂バディーズ スーパーサイヤ人フリーザ	1,500円	2015年5月
	魂バディーズ フリーザ(第一形態)	1,500円	2015年5月
	魂バディーズ 孫悟空	1,500円	2015年12月
	魂バディーズ ベジータ	1,500円	2015年12月
	MG FIGURE RISE 1/8 孫悟空	3,500円	2009年12月
	MG FIGURE RISE 1/8 超サイヤ人孫悟空	3,800円	2009年12月
MG FIGURE RISE 1/8 孫悟空 界王拳Ver.	3,800円	2010年6月	

#### ●玩具：アクションフィギュア

S.H.Figuarts	S.H.Figuarts ビッコロ	3,500円	2009年11月
	S.H.Figuarts スーパーサイヤ人孫悟空	3,200円	2010年10月
	S.H.Figuarts 孫悟空	3,200円	2010年7月
	S.H.Figuarts スーパーサイヤ人ベジータ	3,300円	2011年11月
	S.H.Figuarts スーパーサイヤ人3孫悟空	4,500円	2012年2月
	S.H.Figuarts トランクス	3,800円	2012年4月
	S.H.Figuarts セル完全体	4,500円	2012年11月
	S.H.Figuarts ベジータ	3,800円	2013年4月
	S.H.Figuarts フリーザ最終形態	4,500円	2013年6月
	S.H.Figuarts クリリン	3,800円	2013年10月
	S.H.Figuarts 孫悟空	3,800円	2014年4月
	S.H.Figuarts 人造人間16号	3,800円	2014年6月
	S.H.Figuarts 人造人間17号	3,800円	2014年9月
	S.H.Figuarts プロロー	6,000円	2014年11月
	S.H.Figuarts 人造人間16号	5,500円	2015年2月
	S.H.Figuarts ベジータ	3,800円	2015年4月
	S.H.Figuarts アルティメット孫悟空	3,800円	2015年9月
S.H.Figuarts ゴルデンフリーザ	4,200円	2015年10月	
S.H.Figuarts 超サイヤ人	4,200円	2015年10月	
ゴッドSS (超サイヤ人) 孫悟空			

ハイブリッドアクション超激伝	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人トランクス	1,200円	2006年11月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人3ゴジータ	1,200円	2006年11月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人孫悟空	1,200円	2006年11月
	ハイブリッドアクション超激伝 ビッコロ	1,300円	2006年11月
	ハイブリッドアクション超激伝 魔人アウ	1,400円	2007年2月
	ハイブリッドアクション超激伝 孫悟空	1,200円	2007年2月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人孫悟空	1,200円	2007年3月
	ハイブリッドアクション超激伝 セル完全体	1,300円	2007年3月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人3孫悟空	1,200円	2007年3月
	ハイブリッドアクション超激伝 トランクス	1,200円	2007年3月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人ベジータ	1,200円	2007年4月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人ゴジータ	1,200円	2007年4月
	ハイブリッドアクション超激伝 プロロー	1,700円	2007年5月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人3ゴジータ	1,300円	2007年6月
	ハイブリッドアクション超激伝 ベジータ	1,200円	2007年6月
	ハイブリッドアクション超激伝 バーダック	1,200円	2007年7月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人4 ベジータ	1,400円	2007年8月
	ハイブリッドアクション超激伝 スーパーベジータ	1,200円	2007年8月
	ハイブリッドアクション超激伝 孫悟空(青年版)	1,300円	2007年9月
	ハイブリッドアクション超激伝 最終賽馬王アウ	1,200円	2007年9月
ハイブリッドアクション超激伝 孫悟空 (GT版)	1,500円	2007年11月	
ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人4 ベジータ	1,500円	2007年12月	
ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人4 孫悟空	1,500円	2007年12月	
ハイブリッドアクション超激伝 スーパーサイヤ人4 ゴジータ	1,500円	2008年2月	





原作・書籍

1995

- 1月 連載500回/WJ・3・4合併号 500回
- 3月 J.C. DRAGON BALL 第40巻
- 4月 鳥山明の「ドラゴンボール」創作秘話
- 8月 新書「ドラゴンボール」
- 8月 DRAGON BALL 大全集1
- 8月 DRAGON BALL 大全集2
- 8月 DRAGON BALL 第42巻 最終巻
- 9月 DRAGON BALL 大全集3
- 10月 DRAGON BALL 大全集4
- 11月 DRAGON BALL 大全集5
- 12月 DRAGON BALL 大全集6

8月 新書「ドラゴンボール」

7月 新書「ドラゴンボール」

9月 DRAGON BALL 大全集7

12月 DRAGON BALL 大全集8

1996

- 1月 DRAGON BALL 大全集別巻 PART1
- 2月 DRAGON BALL 大全集別巻 PART2
- 3月 DRAGON BALL 大全集別巻 PART3
- 8月 DRAGON BALL 大全集別巻 PART4



アニメ&映画&ソフト

2月 Zビデオ LD DVD 超戦へ参戦!!

3月 Zビデオ LD DVD 超戦へ参戦!!

3月 Zビデオ LD DVD 超戦へ参戦!!

3月 DVD 復活のフュージョン!!

3月 DVD 復活のフュージョン!!

3月 DVD 復活のフュージョン!!

7月 DVD 龍拳復活!!

7月 DVD 龍拳復活!!

7月 DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

9月 Zビデオ LD DVD 龍拳復活!!

出衆

1月 阪神競馬大出走

3月 地獄サリン事件

11月 野茂英雄が

米ジャーマンで

再び上場

12月 ドラゴンクエストIII

発売





原作  
○………演出家・監督・脚本・制作  
DRAGON BALL Z (W) 26.4.5 合巻(全5巻)

原作・書籍

アニメ

アニメ&映画&ソフト

ゲーム&カード

出家者

4月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」



1月 2D「Z」Sprinkle's Note (W)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(2) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(3) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(4) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(5) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(6) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(7) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(8) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(9) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(10) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(11) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(12) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(13) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(14) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(15) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(16) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(17) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(18) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(19) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(20) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(21) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(22) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(23) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(24) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(25) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(26) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(27) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(28) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(29) (D)  
3月 2D「Z」Zからなる作戦(30) (D)

4月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

2月 単1回東京ラン  
3月 単1回東京ラン  
2007特刊  
DRAGON BALL Z  
AVALON & 他  
郵政民営化

2月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
8月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

5月 2D「Z」Zからなる作戦(1) (D)  
6月 2D「Z」Zからなる作戦(2) (D)  
6月 2D「Z」Zからなる作戦(3) (D)  
9月 2D「Z」Zからなる作戦(4) (D)  
11月 2D「Z」Zからなる作戦(5) (D)  
12月 2D「Z」Zからなる作戦(6) (D)

7月 郵政民営化  
7月 郵政民営化  
8月 郵政民営化  
8月 郵政民営化



9月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

12月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

6月 単1回東京ラン  
6月 単1回東京ラン



4月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

3月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
4月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
6月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」  
7月 単巻DVD「DRAGON BALL #4」  
7月 単巻DVD「DRAGON BALL #5」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #6」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #7」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #8」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #9」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #10」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #11」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #12」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #13」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #14」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #15」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #16」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #17」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #18」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #19」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #20」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #21」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #22」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #23」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #24」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #25」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #26」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #27」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #28」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #29」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #30」

6月 単1回東京ラン  
6月 単1回東京ラン

5月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
10月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

2月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
9月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #4」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #5」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #6」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #7」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #8」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #9」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #10」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #11」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #12」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #13」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #14」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #15」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #16」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #17」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #18」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #19」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #20」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #21」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #22」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #23」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #24」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #25」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #26」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #27」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #28」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #29」  
11月 単巻DVD「DRAGON BALL #30」

2月 単1回東京ラン  
3月 単1回東京ラン  
7月 単1回東京ラン



3月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

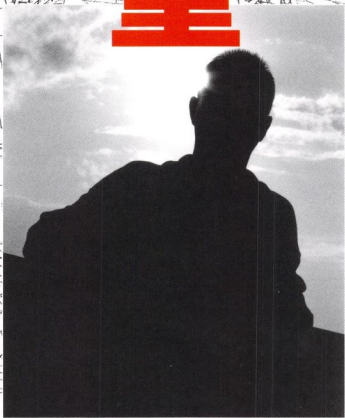
2月 単巻DVD「DRAGON BALL #1」  
5月 単巻DVD「DRAGON BALL #2」  
12月 単巻DVD「DRAGON BALL #3」

2月 単1回東京ラン  
3月 単1回東京ラン  
7月 単1回東京ラン





# ネームギャラリー 超貴重 最終回

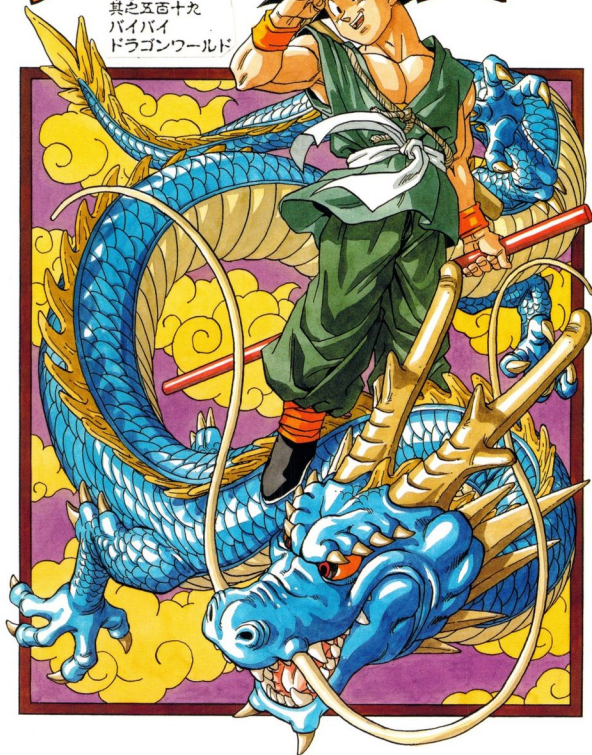


【DB】の最終回、全16ページのネームを本邦初公開。さらにカラー原稿の複写も合わせて公開する。最終原稿に近い構図やイラスト…。鳥山先生が「天才」と称される所以、それは完成されたネームを見れば、おのずと納得できるだろう。



# DRAGON BALL

其の五百十九  
バイバイ  
ドラゴンワールド





優勝

1 ベン  
2 猛血虎  
3 猿悟空  
4 ウーブ  
5 ちんちん  
6 キラー  
7 ミスター  
8 孫悟天  
9 タトミン  
10 オート  
11 リノック  
12 マスター

えー 対戦相手  
および 対戦順は  
このように未定  
いたしました

……まもろん  
試合が  
始まりますので  
多前が呼ばれ  
まじに武闘の  
のほつに  
さうござんす

1回戦でいざなりぶつさんだ

なんぞ!!!

おれんちん 修行さばかりいっかすにやあんなに

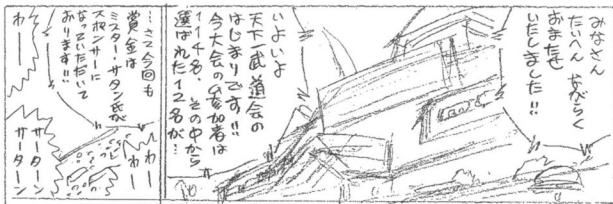
おれまじは 休むなれども ウーミンケアも エレども 二台のボロボロ

おれまじ

おれんちん!  
立きたいのは  
ニつちせ

おれんちん  
あいは  
ニんちかぎだぜ!  
おれんちん 保身園に  
おれんちん きたわけじゃ  
ないんちん! ぐんたれ





みなさん  
たいへんおよろしく  
おまかせ  
いたしました!!

いよいよ  
天下第一武道会の  
はじまりです!!  
今大会の参加者は  
14名、その中から  
選ばれた12名が!!

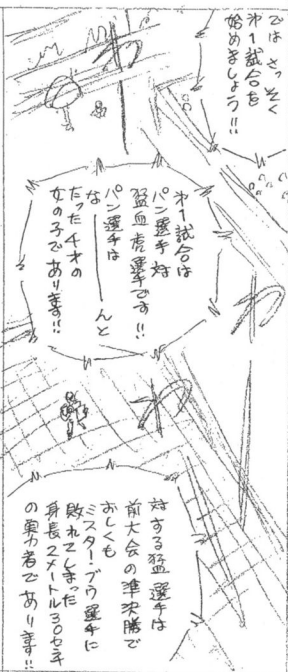
……さき今度も  
賞金は  
ミスター・サタンが  
スポンサーに  
なっています!!  
ありがとうございます!!  
カーター  
カーター



ギョー!!  
ははははは  
かわい  
いじめるな  
ははははは

ちよ……  
ちよんもねえ

ちよん……



オ1試合を  
始めましょう!!

オ1試合は  
10人選手対  
猛血虎選手です!!  
10人選手は  
なんと  
下った4オの  
女の子であります!!

対する猛血選手は  
前大会の準決勝で  
おしくも  
ミスター・ブウ選手に  
敗れしまった  
身長2メートル30センチ  
の勇者であります!!

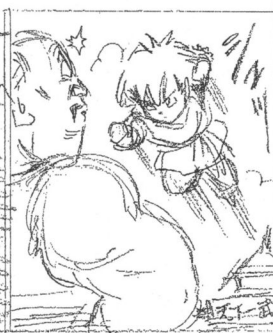
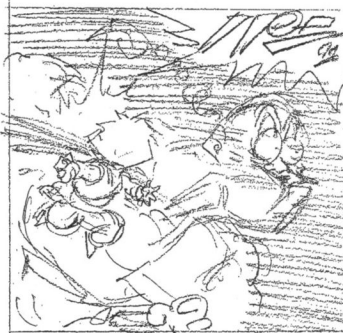
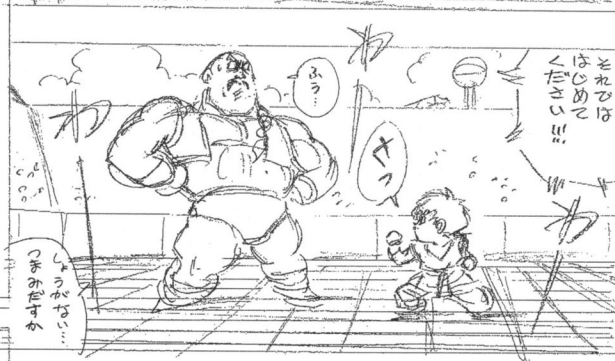
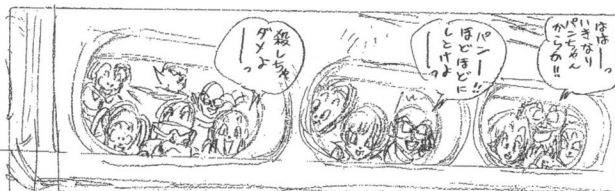
……でもよつ  
ちんであんなに色  
予選通過したんぞ

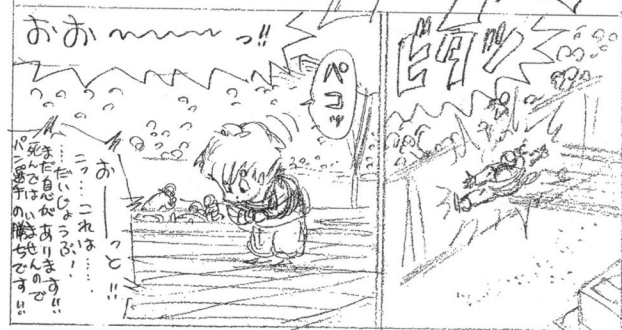
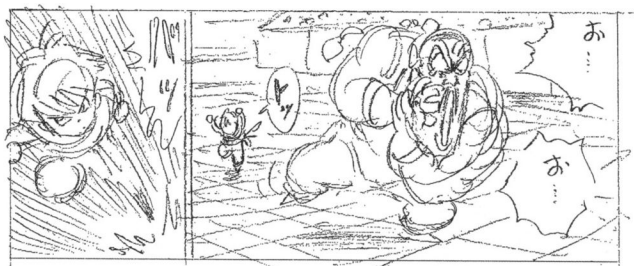


今回から予選は  
くじ引きにでも  
なるとは聞いてないの??



だ……だ……いじらぶかな  
ちよんちゃん



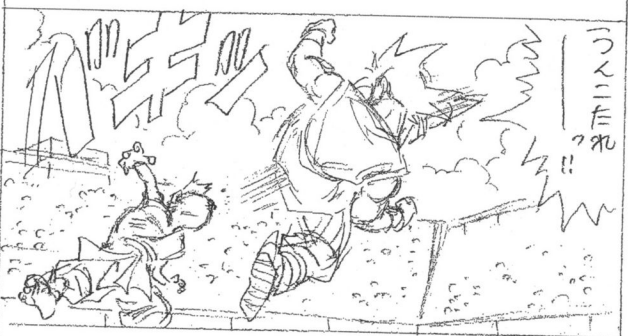






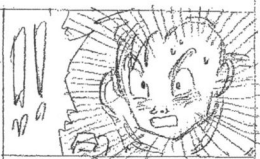
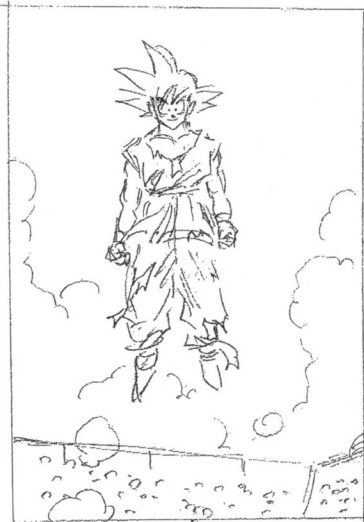
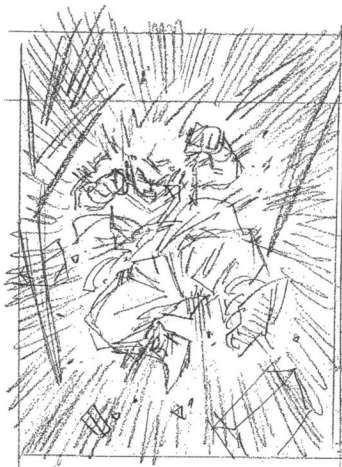














師匠！ムリもねえよな  
師匠なんぞいねえし  
そんなこと考えたことも  
ないよ...

そうか、  
おめえ、まだ  
空の壁ひかたも  
知らねえのか...

...!!  
...!!  
...!!



...  
え??

おめえの  
肩かち  
知りたか。たんだ

さ、きは、悪口いそ  
わるか。たか。  
ゆるしてこれ

...



オラが、これから  
おのえんちん  
いっしょにぼんち  
教えてやるよ  
さめえ!

え??  
むも...



ぜっば、おめえは  
オラが、おもたとおりの  
ヤツだった。  
さすかだ。すげえよ

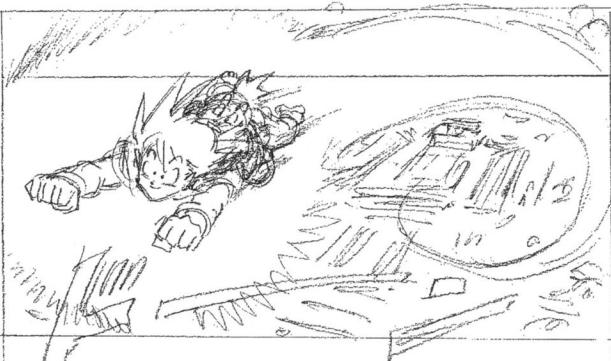
だけど、カの  
使い方が  
なっちやいねえ。  
んなふうに  
闘ったことなんか  
はじめえんたろ??



オ...オレんち  
復元だから  
ムムリだよ  
か...はかわ  
賞金ほしくて  
ムリしてムリに  
きたんた...



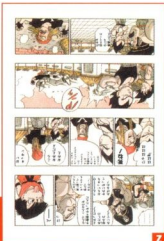








1



2



3



4



5



6



7



8



9



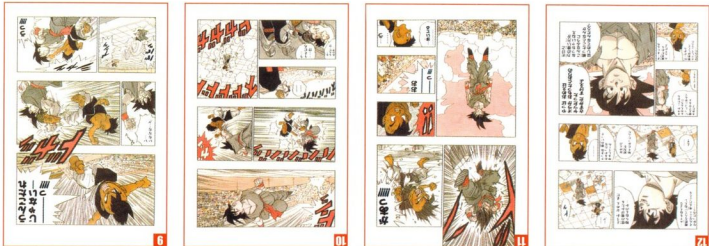
10



11



12



13



14



15

# DRAGON BALL

~SUPER HISTORY BOOK~  
30th ANNIVERSARY

愛蔵版コミックス

30th Anniversary

ドラゴンボール超史集

~SUPER HISTORY BOOK~

平成28年1月26日 第1刷発行

平成28年9月21日 第5刷発行

著者 **鳥山明** ©BIRD STUDIO 2016

発行人 **鈴木晴彦**

企画・編集 **Vジャンプ編集部** ©SHUEISHA 2016

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

発行所 **株式会社集英社**

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

編集部 03(3230)6330

販売部 03(3230)6393(書店専用)

読者係 03(3230)6080

印刷所 **共同印刷株式会社**

Printed in Japan

ISBN 978-4-08-792505-0 C0979

企画・構成 **株式会社キャラメル・ママ**

若山由樹/榎村航司/峯村美江

カバーデザイン **有限会社バナナグローブスタジオ**

酒井布実子

本文デザイン **有限会社バナナグローブスタジオ**

棚田圭子/酒井布実子/能勢陽子/黒澤亜里沙

/岩井美沙/BGS制作部[前田侑香]

協力 **東映株式会社**

東映アニメーション株式会社

株式会社東映ビデオ

株式会社バンダイ

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

株式会社バンプレスト

株式会社フジテレビジョン

株式会社メガハウス

©バードスタジオ/集英社

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

©1997 バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

©[2013 ドラゴンボールZ] 製作委員会

©[2015 ドラゴンボールZ] 製作委員会

©BANDAI NAMCO Entertainment, Inc.

©BANDAI

造本には十分注意しておりますが、乱丁・落丁（本のページ順序の間違いや抜け落ち）の場合があります。購入された書店名を明記して、集英社读者係宛にお送り下さい。送料は集英社負担でお取り替え致します。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。本書の一部または全部を無断で複写、複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。また、筆者など、読者本人以外による本書のデジタル化は、いかなる場合でも一切認められませんのでご注意ください。