

5 特徴となる設定を考える。
 特徴となる設定とは、キャラクターを肉付けする上で大事なもので、プロフィールとして公開されるもの。バックグラウンドと呼ばれます。

特別公開・ラフ画 対比図



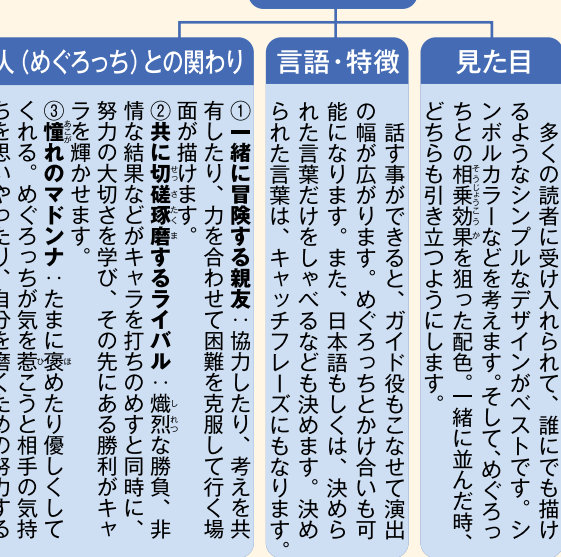
▲可愛いキャラクターを描くだけでなくそれぞれの関係性も決めておきます。「対比図」があれば、身長差がわかります。

ワンポイント・アドバイス
 できあがって来た絵から、設定のイメージネーションが膨らむことも多くあります。ですので、設定に縛られすぎると良くありません。「ここだけは外せない」という部分だけを優先し、他は柔軟に考えるのが良いキャラクターを生み出す秘訣です。

私たちはこれらのことを踏まえたうえで、オリジナルキャラクターを作ってみました。次のページを見てね！

3 キャラクターを作る仕事。
 キャラクターというのは発信者である作家や編集者のみなさんの化身です。発信者は、キャラクターを通じてメッセージを読者に届けます。記者の書いた記事が正面から内容を伝えるものだとしたら、キャラクターは、より読者に寄り添った存在と言えます。吹き出しやセリフを使って、記事の内容を補足したり、行間にある文字にされていない気持ちを代弁してくれるからです。

設定



7 最終確認を。
 設定が固まったら、本当に求めたいキャラクターになったかを確認してみましょう。
 ① 新キャラはめぐろつちとお互いの魅力を引き立たせる関係性が樹立できたか。② その関係性が紙面上で行う演出にちゃんとマッチしているか。③ 読者にとつて、新キャラの登場する演出が面白いと感じられそうか。④ 本誌の外側で(グッズ化やシンボル化など)どんな展開ができそうか。⑤ 足りない部分があればアイデア出しを繰り返す。

4 キャラを作る課題と解決。

6 主な設定を考える。

2 デザインだけでもさまざまな仕事がある。

プロから教わる 魅力的なキャラクター作り!!

お話しくださった方

町田 松三 さん
 スタジオ ワイルドローズ 代表取締役、ゲームデザイナー、脚本家。

クロノ・トリガー、ファイナルファンタジーVII、サガ フロンティアをはじめ二十代の頃からゲーム制作に従事し、ディレクター、プロデューサー職を歴任。オリジナルの代表作はシャドウハーツ・シリーズ、ファーゼライ!など多数。現在もコンシューマータイトル、ソーシャルゲーム他、複数のプロジェクトに参加。直近では、LINE ゴッタマゼイヤが9月にリリース。

加藤 美也子 さん
 スタジオ ワイルドローズ 取締役 イラストレーター、デザイナー。

二十代の頃からゲーム制作に従事。シャドウハーツ・シリーズ、ファーゼライ!でキャラクターデザインを担当し、その後もケイオスリングス他、多くのゲームでイラスト作成、コンセプトアートなどのグラフィック業務を手がける。最新作は9月にリリースされた LINE ゴッタマゼイヤ。

株式会社スタジオワイルドローズのお二人に、魅力的なキャラクター作りについて教えてもらいました。



▲魅力的なキャラクター作りのコツを色々教えていただきました。

ビジョン・理念

スタジオワイルドローズは「愛と涙とお笑いから創造する感動を、世界へ」を合い言葉に、自分たちの創り出したもので世界中の人々を笑顔にするコンテンツ製作集団です。
 ① リモートワークを基本に、情熱とスキルがあれば年齢や場所に気にすることなく働ける会社です。② 定年制度はありません。いくつになっても楽しい物作りをつづけていける会社です。③ 遊んだ人の心に残り、ユーザー様からつぎは何を創るのかなどワクワク期待される会社です。④ そして、儲かった暁には世間様へ恩返しをする会社です。

特別公開・ラフ画

