

5 特徴となる設定を考える。

4 キャラを作る課題と解決。

①課題 「めぐろっちは？」
「めぐろう」のマスクottキャラクターで、「めぐろう」を盛り上げてくれます。頭に乗った相棒が目黒のサンマで、黒っぽさを表しています。読者に親しみを持つてもらえる存在です。
※キャラ作りのレポートは次のページで紹介します。

②解決 特徴となる設定とは、キャラクターを作りたい。魅力的なめぐろっちのお友だちキャラを創り出したい。実際にキャラクター作りに挑戦。



△可愛いキャラクターを描くだけでなく、それと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。

ワントピント・アドバイス
できあがってきた絵から、設定のイメージーションが膨らむことも多くあります。ですので、設定に縛られすぎても良くありません。「ここだけは外せない」という部分だけを優先し、他是柔軟に考えることができます。

私たちにはこれらのこと踏まえたうえで、オリジナルキャラクターを作つてみました。次ページを見てね！



めぐろっちは？



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うと、記事の内容を補足したり、行間を代弁してくれるからです。

3 キャラクターを作る仕事。

プロから教わる 魅力的なキャラクター作り!!

お話してくださった方



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 ゴッタマゼイヤーが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 ゴッタマゼイヤー。

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を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と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。

1 スタジオワイルドローズってどんな会社？

2 デザインだけでもさまざまな仕事がある。

「キャラクターを作る」という仕事はさまざまなものから成り立ついるそうです。ここでは、キャラクター・デザインやゲーム、アニメーションに関わる主な仕事を見てみましょう。



ヒツジの神官

うさぎの神官

7 最終確認を。

設定が固まつたら、本当に求めていたキャラクターになつたかを確認してみましょう。

①新キャラはめぐろっちとお互いの魅力を引き立て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るか。④本誌の外側で(グッズ化やシンボル化など)どんな展開ができるつか。⑤足りない部分があればアイデア出しを繰り返す。

設定が固まつたら、本当に求めていたキャラクターになつたかを確認してみましょう。

①一緒に冒險する親友・協力したり、考え方を合わせて困難を克服して行く場面が描けます。

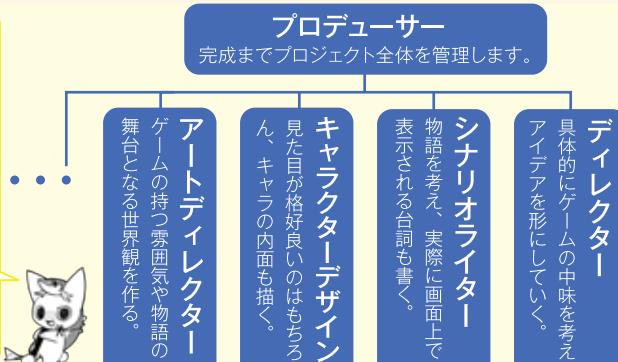
②共に切磋琢磨するライバル・熾烈な勝負、非情な結果などがキャラを打ちのめすと同時に、努力の大切さを学び、その先にある勝利がキャラを思いやつたり、自分を磨くための努力する力を合わせて困難を克服して行く場面が描けます。

③憧れのマドンナ・たまに褒めたり優しくしてくれる。めぐろっちが気を惹こうと相手の気持ちを思いつたり、自分を磨くための努力する力を合わせて困難を克服して行く場面が描けます。

「めぐろう」編集員のみなさんへ

物作りをする上で、とても大事なこと、現場でクリエイターたちが大切にしていることをお話しします。それは「Iteration(イテレーション)」です。日本語だと「反復(作業)」となります。何度も試しては、コツコツ修正を繰り返して完成度を高めることです。一度で挫けず、挑戦を繰り返すこと。その根気強さが大切です。編集者のみなさんに、キャラ作りの体験が、考え方や、考える力を養つていただく助けになれば幸いです。

他にもたくさんの職業があり、一つの作品に多くの人が関わっていることを知りました。



1 スタジオワイルドローズってどんな会社？

2 デザインだけでもさまざまな仕事がある。