

# ネオロマンスゲーム における キャラクターメイキング

9月1日(水) 14:50-15:50

大森 まゆこ

## ・自己紹介

大森まゆこ(1996年 光栄入社)

---開発タイトル---

ネオロマンスシリーズ:

遙かなる時空の中で 1、3、十六夜記、運命の迷宮、舞一夜、4など

金色のコルダ 2、2アンコール、3 など

アンジェリークトロワ

ネオアンジェリーク

他:

太閤立志伝V、采配のゆくえ、維新の嵐 疾風龍馬伝など

1. ネオロマンスシリーズとは
2. 社内デザイナーの役割
3. キャラクターメイキング
4. 工程管理

# 1. ネオロマンスシリーズとは コーエー発の女性向け恋愛ゲームの総称



4-1.ネオロマンスシリーズとは

## 金色のコルダ3 プロモーションムービー

※公開制限のあるファイルのため、割愛させていただきます。

# 「遙かなる時空の中で」シリーズ 誕生10周年



6-1.ネオロマンスシリーズとは

## 2. 社内デザイナーの役割

- デザイナーは漫画家
- 原案はシナリオ担当者
- 双方の主張をつなぐために

# キャラクターデザインは漫画家

由羅カイリ氏



水野十子氏



呉由姫氏



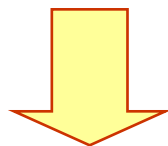


# キャラ設定はシナリオ担当者

# 「遙かなる時空の中で」 主人公をとりまく八葉



キャラクターデザインとは  
ゲームに必要な「仕掛け」である



キャラクター設定はシナリオ担当者が主導

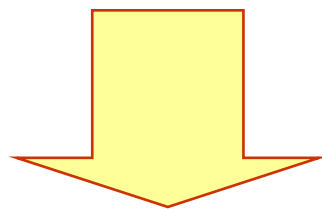
漫画家

と

シナリオ担当

双方の主張をつなぐために

シナリオ担当  
キャラクター設定



漫画家  
デザイン開始

！ポイント！

曖昧な主張を  
具体的な主張に

## 事例1: 金色のフォルダ3 八木沢雪広



HOME \* CHARACTER CHARACTER TOP

LA CORDA D'ORO 3 - CHARACTERS

MOBILE WALLPAPER

「金色のフォルダ3」  
キャラクター待受  
ダウンロード公開中!

SAMPLE VOICE UP!

YUKIHIRO YAGISAWA  
SHISEIKAN HIGH SCHOOL THIRD YEAR

八木沢雪広  
CV 伊藤健太郎

設定種 プロフィール  
ケータイ待受ダウンロードサンプル

PERSONAL DATA

サンプルボイス  
01 02 03

所属・学年 至誠館高校 普通科3年  
部活動 吹奏楽部 部長  
楽器 トランペット

穏やかでおっとりした至誠館吹奏楽部の部長。  
個性豊かな部員たちを、苦勞しながらもまとめている。  
ライバルである主人公たちに対しても、礼儀正しく誠実に応対する。

HOME WORLD CHARACTERS GAME CD BOOK GOODS DOWNLOAD GALLERY INFORMATION

NEW

▶ プレミアムBOX・トレジャーBOX情報 ▶ ショップはこちら 商品紹介ページ

イラスト/【山根】 ©2010 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

## 事例1: 金色のコルダ3 八木沢雪広

・おだやかでおっとり

・礼儀正しく誠実



The screenshot shows a character profile page for Yukihiro Yagisawa. The page features a large illustration of the character on the right, wearing a white school uniform with a crest. The left side contains text and navigation elements. At the top, there are navigation links: HOME, CHARACTER, and CHARACTER TOP. Below this, there's a section for 'SAMPLE VOICE UP!' with three voice samples (01, 02, 03). The character's name '八木沢雪広' is prominently displayed in large characters, with 'YUKIHIRO YAGISAWA SHISEIKAN HIGH SCHOOL THIRD YEAR' written above it. Below the name, there are buttons for '設定種' (Setting Type), 'プロフィール' (Profile), and 'ケータイ特受ダウンロードサンプル' (Mobile Special Download Sample). The character's CV is listed as '伊藤健太郎' (Kenjiro Ito). To the right of the illustration, there's a 'PERSONAL DATA' section with the following information:

所属・学年	至誠館高校 普通科3年
部活動	吹奏楽部 部長
楽器	トランペット

Below this table, there's a short bio: '穏やかでおっとりした至誠館吹奏楽部の部長。個性豊かな部員たちを、苦勞しながらもまとめている。ライバルである主人公たちに対しても、礼儀正しく誠実に応対する。'

At the bottom of the page, there's a navigation bar with links: HOME, WORLD, CHARACTERS, GAME, CD, BOOK, GOODS, DOWNLOAD, GALLERY, INFORMATION. There's also a 'NEW' button and a section for 'プレミアムBOX・トレジャーBOX情報' (Premium Box/Treasure Box Information) with a link to 'ショップはこちら' (Shop Here) and a '商品紹介ページ' (Product Introduction Page). The footer contains the copyright information: 'イラスト/『山崎』 ©2010 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.'



# 呉先生デザイン 第一弾

八木沢 雪広 (3年)





18-社内デザイナーの役割

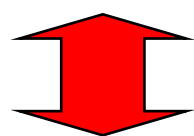
「アホ毛はやめてください」



20-2社内デザイナーの役割



見た目に特徴が必要



相反する主張

地味キャラの提案

## 特徴づけの必要性

ユーザーに受け入れられるか？人気が出るのか？

→社内デザイナーの不安

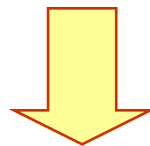
## 地味キャラの意味

→ゲーム演出上の必須条件

# 八木沢君チーム敗退

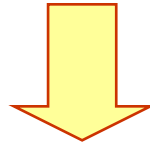


八木沢君チーム敗退

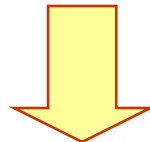


泣き出す部員

八木沢君チーム敗退

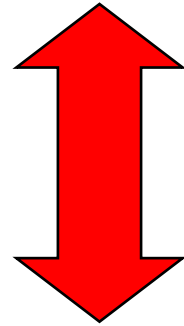


泣き出す部員



熱く励ます八木沢君

普段の姿



熱い演出



## 社内デザイナーの役割①

漫画家の先生からのデザイン画と  
シナリオ担当者の持つイメージ  
双方をつなぐ橋渡し

## 事例2: 金色のコルダ3 東金千秋

CHARACTER ▶ CHARACTER TOP

MOBILE WALLPAPER

「金色のコルダ3」キャラクター待受ダウンロード公開中!

SILENT Violin YAMAHA

SAMPLE VOICE UP!

CHIAKI TOKIGANE  
JINNAN HIGH SCHOOL THIRD YEAR

東金千秋 CV 谷山紀章

設定機 プロフィール ケータイ待受ダウンロードサンプル

PERSONAL DATA

サンプルボイス 01 02 03

所属・学年 神南高校 普通科3年  
部活動 管弦楽部 部長  
楽器 ヴァイオリン

派手で専断な態度の神南高校管弦楽部の部長。星奏学院の如月 律のライバルであり、一年の頃から競い合っていたようだ。西の覇者と呼ばれ華やかな演奏が持ち味。主人公の演奏を個性がないと一蹴する。

HOME WORLD CHARACTERS GAME CD BOOK GOODS DOWNLOAD GALLERY INFORMATION

NEW

ゲームBOX・トレジャーBOX情報 ショップはこちら 商品紹介ページ

イラスト/黒山 ©2010 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

### 30-2.社内デザイナーの役割

「<sup>うつわ</sup>器を大きくしてください」

## 東金千秋 原画





## 東金千秋 原画



## キャラCG 1回目



「いわば伊達政宗です。」



# 伊達政宗



戦国時代の各軍をイメージ

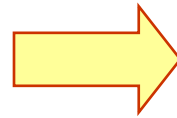


設定のすべてを  
漫画家の先生には  
お伝えしきれない

## 社内デザイナーの役割②

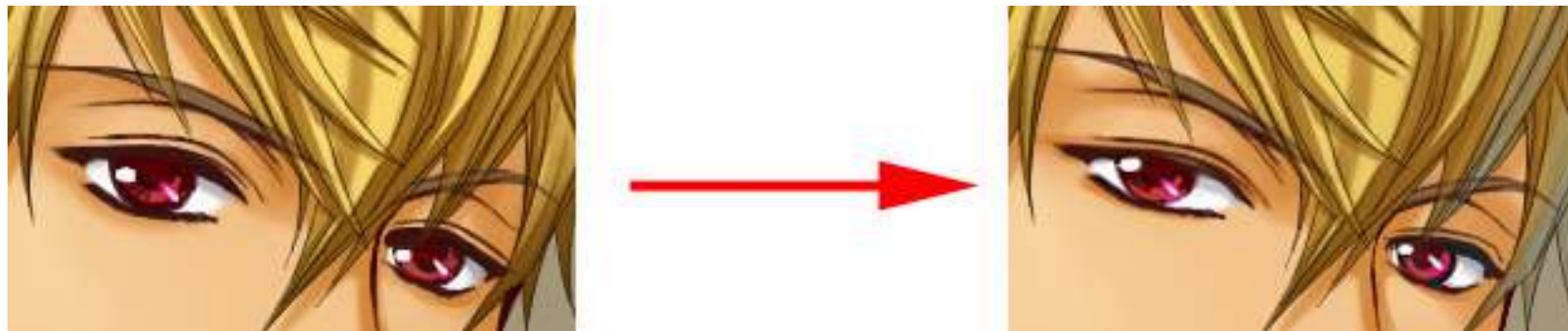
シナリオ担当の要求に  
的確に応える

## 社内デザイナーの対応



39-2.社内デザイナーの役割

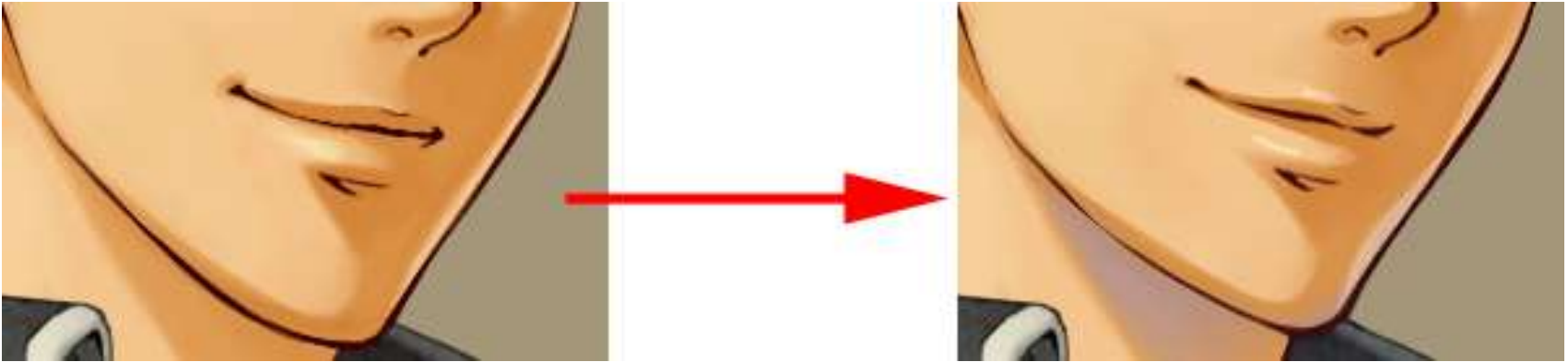
## 社内デザイナーの対応



- 右眉を吊り上げる
- まつげを細く
- 瞳孔を小さく
- 瞳の色を明るく

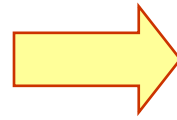


## 社内デザイナーの対応



- ・上唇を薄く
- ・口角にたまった影を小さく
- ・アゴのラインをシャープに

## 社内デザイナーの対応



42-2.社内デザイナーの役割

### 3.キャラクターメイキング

- ・物語・舞台設定の把握
- ・色設計
- ・全身図・詳細設定



43-3.キャラクターメイキング

# 物語・舞台設定の把握

- 企画書の内容確認
- 物語のプロット(あらすじや構想)を読む
- 舞台背景・歴史背景を学ぶ

・金色のコルダ3の舞台設定



**時代：2011年(現代)・夏**

**場所：横浜(寮生活)**

**職業：高校生**

**目的：音楽コンクール優勝**



# 金色のコルダ3

46-3. キャラクターメイキング

・遙かなる時空の中で3 鎌倉時代



・遙かなる時空の中で4 神話時代



## 源義経・武蔵坊弁慶





・遙かなる時空の中で3 源九郎義経



・遙かなる時空の中で3 武蔵坊弁慶



# 色設計

金色のホルダ3イメージカラー

セイラーブルー



## キャラカラー

小日向かなで		サンコーラル
如月響也		ムーンブルー
如月 律		ミッドナイトブルー
神 大地		ダークオリーブグリーン
水嶋悠人		ウイングイエロー
八木沢雪広		ジュピターブルー
火積司郎		ホットフレイム
水嶋 新		バレンシア
東金千秋		ゴールドングロウ
土岐蓬生		ウイスティア
真加玲士		クリームソレーキ
天宮 静		シャドウクリスタル
七海宗介		ブリーズグリーン
支倉仁亜		アイスグリーン

# ■ネオロマンスゲームにおけるキャラクターメイキング



大地	ダークオリーブグリーン
----	-------------

「金色のコルダ3」  
キャラクター待受  
ダウンロード公開中!

SAMPLE VOICE UP!

DAICHI SAKAKI  
SEISO GAKUIN THIRD YEAR GENERAL COURSE

榊 大地

サンプルボイス  
01 02 03

所属・学年 星奏学院 普通科3年  
部活動 オークストラ部 副部長  
楽器 ヴィオラ

よく言えば鷹揚、悪く言えばいい加減なオーケストラ部の副部長。  
オンパな性格で女子に優しく、主人公にも気軽に甘い言葉をかける。

PERSONAL DATA

52-3.キャラクターメイキング

# ■ネオロマンスゲームにおけるキャラクターメイキング



火積司郎		ホットフレイム
------	---	---------



「金色のコルダ3」  
キャラクター待受  
ダウンロード公開中!

SAMPLE VOICE UP!

SHIRO HOZUMI  
SHISEIKAN HIGH SCHOOL SECOND YEAR

火積司郎

PERSONAL DATA

サンプルボイス  
01 02 03

所属・学年 至誠館高校 普通科2年  
部活動 吹奏楽部  
楽器 トランペット

眉間に大きな傷があり凶悪な顔立ちの至誠館吹奏楽部の部員。  
無口で、ハングリーな雰囲気漂わせ多くの生徒たちに恐れられている。  
至誠館の勝利のために執念を燃やしている。

## ・全身図・詳細設定

### 10\_冥加玲士

学ラン参考画像



青蓮  
入っている模様は全身図を  
参考にしてください

校章↓



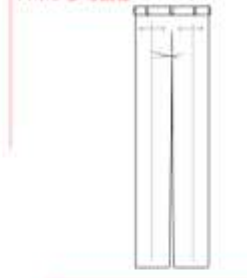
学ラン袖内部詳細



学ランの下に着ているシャツ参考画像↓



ズボン参考画像



# ・身長表



# ネオロマンスシリーズの 美男子たちは 約100名



## 4. 工程管理

- 全工程をPhotoshopで
- 作業細分化の利点
- 今後の課題

・キャラクターCG点数(描画点数)

**遙かなる時空の中で3 175点**

(スピンオフ作品との合計400点)

**遙かなる時空の中で4 230点**

※ウエストアップ、バストアップなどサイズ別に加工するので、  
実際の納品数はこの2倍

・キャラクター制作期間

**3~4ヶ月**

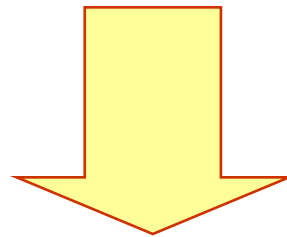
# 全工程をPhotoshopで



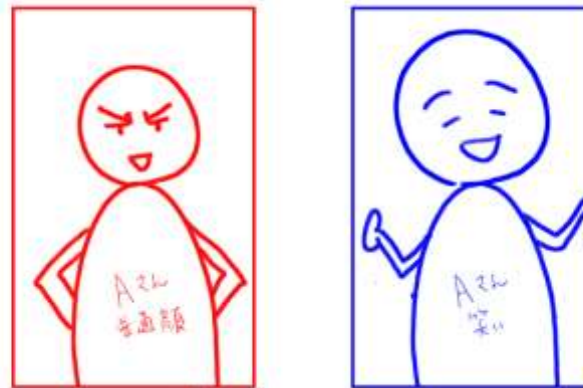
# WACOMのペンタブレットがパートナー



Photoshop作業



修正が容易



重なる



頭が大きさが合わない！

Photoshopなら  
拡大縮小ツールで  
頭を縮小するだけ

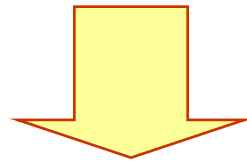


紙作業だと  
最悪の場合  
描き直し





パーツ類の流用が容易



描き間違い・描き忘れを防ぐ



# 作業細分化の利点

## 作業細分化

1・下絵

2・ラフ

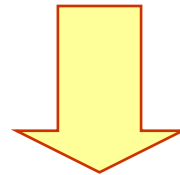
3・線画クлинаップ

4・色マスク

5・着色

6・目パチロパクアニメ

## 作業細分化とは



工程を後戻りしないで済む工夫



## 1・下絵

- ・キャラクターの魅力
- ・動きの勢い
- ・表情の豊かさ
- ・ポーズの確定



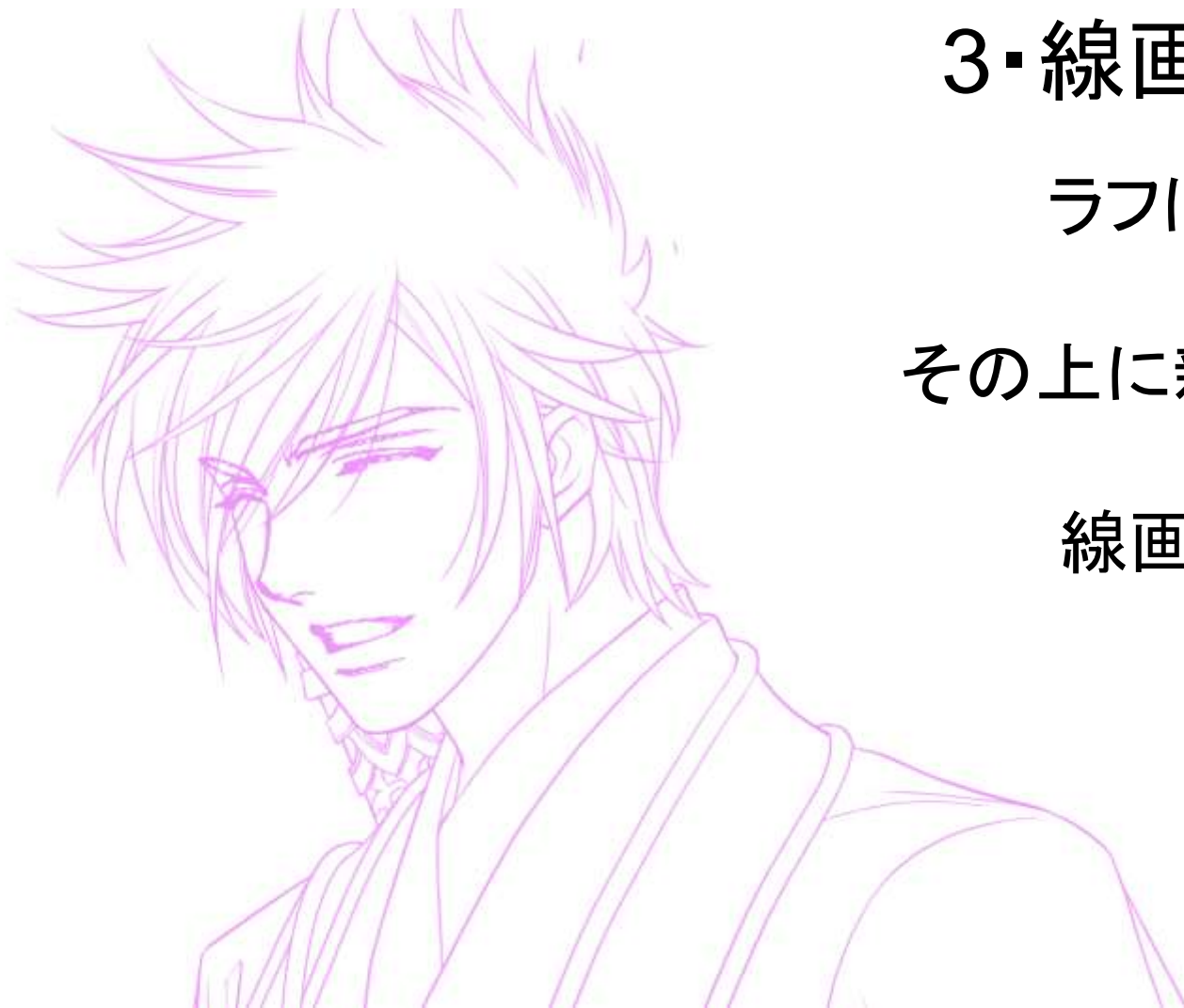
## 2・ラフ

- ・パーツの位置、形状
- ・人体的構造の整合性
- ・表情の詳細なニュアンス



### 3・線画クлинаツプ

- ・線のきれいさ
- ・設定落ちの確認
- ・すべての形状の確定



### 3・線画クリンナップ

ラフに色を乗せる

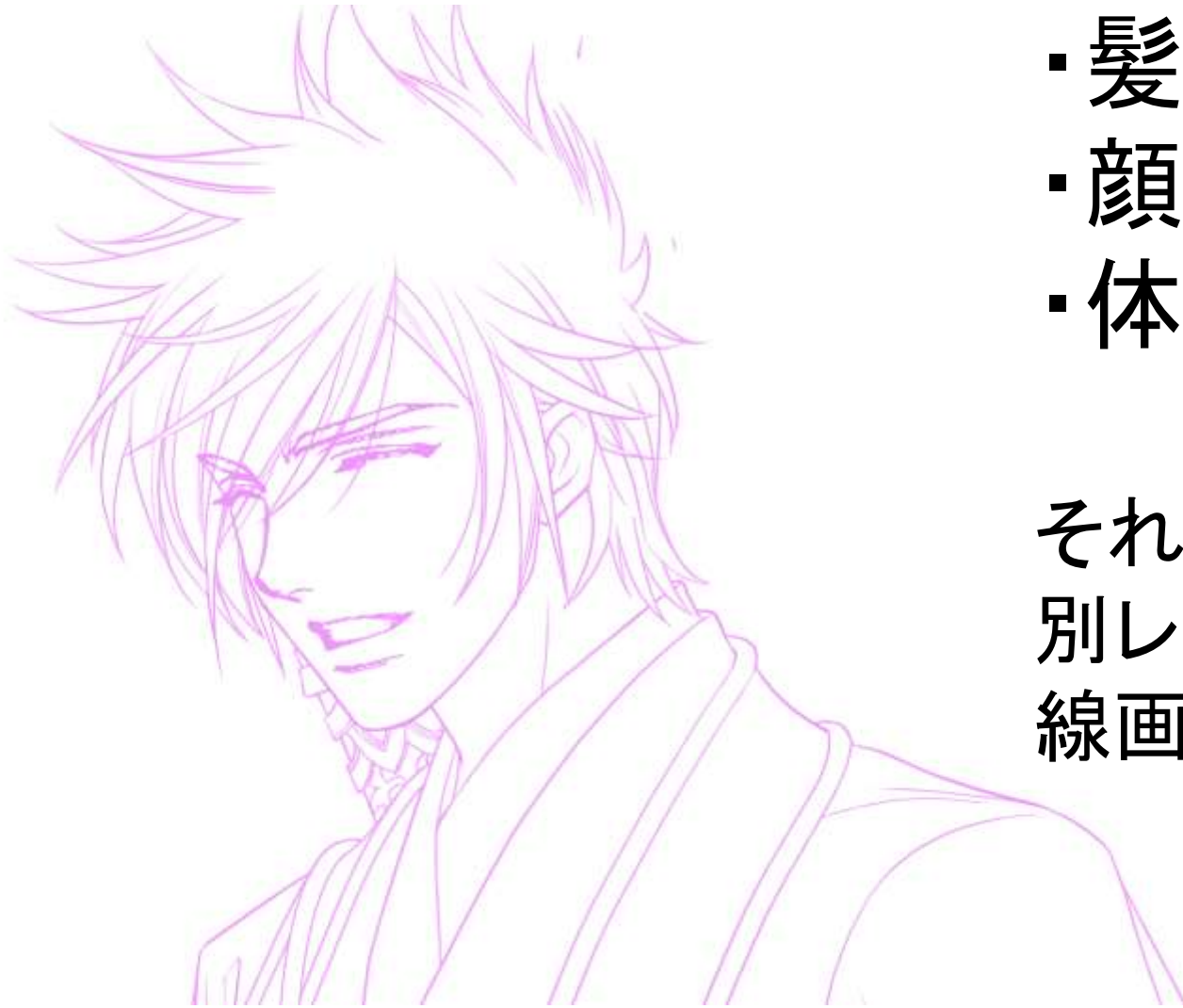


その上に新規レイヤー作成



線画クリンナップ





- ・髪
- ・顔(目・口)
- ・体

それぞれ  
別レイヤーで  
線画作成



## 4・色マスク

- 各パーツごとの着色範囲の確定
- 人物部分を隙間なく埋める
- 人物以外の部分のゴミ除去



## 5・着色

- ・色表現すべての確定
- ・表情のニュアンス  
最終確定
- ・立体感・質感



## ■髪の色着手順

### 1.色マスク状態



## 2.大きいブラシで軽く 陰影を付ける



### 3.中太のブラシで 毛束を描き込む



## 4.光を入れる





## 5.仕上げ



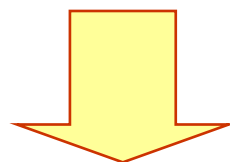




## 6・目パチロパク アニメ

- ・顔アニメーションの確定
- ・レイヤー構成の整理

もし 5・着色 の工程の後に  
ポーズを修正するとしたら…



1・下絵 の工程から  
やり直し！

# 作業細分化とは

コスト削減

リスク回避

# 作業細分化の利点

# 分業化の促進

下絵

線画

色マスク

求められるスキルが多様

ラフ

目パチ  
口パク

着色

すべてのスキル獲得

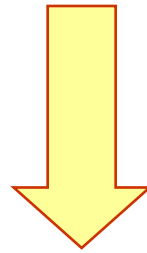
経験

指導人員の確保

が必要



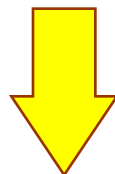
# 分業化



# スキルの限定

- ・少ない工数
- ・短い作業期間
- ・大量のキャラクターCG

分業化の促進→



Photoshopで作業効率化→

←作業細分化による工程管理

品質向上・納期遵守

# 今後の課題

# 人員育成

# 総括

- 漫画家の先生からいただいた絵柄を大切に
- シナリオ担当者の意図を汲み、絵に落とし込む
- 細分化された各作業の工程管理

# 総括

思いやりの心

相手を尊重する心

# ネオロマンスゲーム における キャラクターメイキング

おわり

イラスト／由羅カイリ  
イラスト／水野十子  
イラスト／呉 由姫

(C) TECMO KOEI GAMES CO.,LTD. All rights reserved.