

求む、次世代のヒーロー!

名作ゲームの裏には、いつも最高のアイデアと、決して忘れられない主人公がいます。

飛び跳ねる配管工も、巨大な獣を狩るハンターも。

彼らは物語の心臓であり、私たちが未知の世界へ踏み出すための、もう一人の自分です。

そして今、Studio Mangazoku (スタジオ・マンガゾク) から、君へ挑戦状。究極の主人公を創り出せ。

ただ上手いだけ、きれいなだけの絵はいりません。思わず一緒に旅に出たくなるキャラクターがほしい。

さあ、鉛筆を手にとろう。想像力を解き放て。

君の中に眠るヒーローを、見せてください。

君のキャラクターが、次の伝説になる。

テーマ：ゲームの主人公のデザイン

RPGゲーム『Song of Forestia (ソング・オブ・フォレストィア)』の主人公デザインを募集します。

舞台は、古くから続く広大な森と、たくさんの生き物が共に暮らす世界「フォレストィア」。

しかし今、この世界は恐るべきイモムシの王であり、ロボットの王「モグ・キング」とその眷属たちに支配されています。

機械と汚染によって自然は壊され、各地は無機質で荒れた景観へと変わってしまいました。

君が創る主人公は、魔法とアクションを組み合わせてモグ・キングに立ち向かい、森を再生し、荒廃した土地にもう一度命を取り戻す存在です。

冒険と戦いが中心の物語にふさわしい、オリジナリティがあり、分かりやすく、カリスマ性のある主人公を求めています。

キャラクター制作ガイド（作成例：モグキング）

このコンテストでは、キャラクターの“完成絵”だけでなく、**完成までの「創作プロセス」も審査対象です。**

なぜなら、皆さんがどう考えて、どう試して、どう完成にたどり着いたかを知りたいからです。

ここでは実例キャラクター「モグキング」を使い、**必須の3ステップ**を説明します。

■ステップ1：エントリーシート（応募用紙）とコンセプト

まずはアイデアに“芯”を入れましょう。別紙のエントリーシートに、次を記入してください。

・ キャラクター名

（例：モグキング）

・ 簡単なストーリー（誰？どこから来た？何をしたい？）

（例：モグ・キングは底なしの食欲を持つ機械のイモムシ。

惑星フォレステの森を食い荒らし、文明さえも飲み込んできた。

村々を次々と屈服させ、今や絶対的な支配を築き上げ、住民たちを

おぞましい機械で監視し、力でねじ伏せている。武器は汚染だ。

空を濁し、大地を蝕み、日常を恐怖に変えていく。

果たして、彼に立ち向かえる英雄は現れるのか？

・ 記入方法

手書きでもOK。読みやすくしたい場合は、パソコンで打った文章を印刷して枠内に貼り付けてもOKです（この例は貼り付けています）

■ステップ2：スケッチ（アイデア出しと下書き）

ここからが本番。集めた資料を、どう“自分のデザイン”に変えたかを見せてください。※ここは「きれいさ」よりも、努力と進化の過程を見ます。悩んだ跡、試した跡、大歓迎です。インクの汚れや鉛筆の跡も、むしろ大歓迎です！

・ ルール

完全アナログのみ（鉛筆、ボールペン、紙など）。

タブレットなどのデジタル制作は不可。

・ 枚数

制限なし。描いて、考えて、また描いてOK。

■ステップ3：キャラクターシート（完成稿）

最終デザインの発表です。必ず次を入れてください。

・ 全身ポーズ

3方向（正面・横・後ろ）

・ 表情

5種類

【仕上げのおすすめ】

・ペン入れ

線をはっきり見せるため、マーカーやインクで清書するのがおすすめです。

・カラー

「全身1体」と「顔1つ」は必ず着色してください。
その他は線画（モノクロ）のままでもOKです。

・画材

すべて手描き（色鉛筆、マーカー、水彩など自由）。

【！重要！】

アナログ制作の“失敗”について

紙に描くと、ミスはつきもの。私たちはアナログならではの味を大切にしていって、汚れや消し跡だけで減点はしません。
むしろ、手作業の証として歓迎します。

「最後のシートで失敗したらどうする？」

大丈夫！切り貼り修正（コラージュ）OKです。

- ・気に入らない部分は、別紙に描き直して切り取り、糊で貼ってOK。
- ・修正液・修正テープを使ってOK。
- ・できるだけきれいが理想ですが、デジタルの完璧さより、手作業のプロセスを評価します。

（※この実例でも、貼り直しや、説明文の印刷貼り付けをしています。）

失敗を恐れず、手を動かして、楽しんで描いてください！



作品は紙に手描きで制作してください（鉛筆・マーカー・クレヨン・色鉛筆など）。コピーや印刷したものは不可です。写真のとおりに、別の紙に描いて切り取り、別の用紙に貼り付けてもOKです（文字も切り貼り可）。間違いがあれば、できるだけきれいに消す・修正してください。



ラフスケッチ（下描き）も同封してもらえると、制作の流れやキャラクターへのこだわりが伝わって嬉しいです。なお、スケッチも審査の点数に含まれますので、入れ忘れのないようお願いします。

応募要項

1. 提出期限および提出場所

- ・ 応募締切： ~~2025年1月31日（金）~~ 必着 **2026年2月20日（金）へ延長**
（この日までに到着している必要があります）
- ・ 提出方法： 郵送または持参のみ
※電子メール、デジタルデータでの応募は受け付けません。
- ・ 送付先・提出先：

〒930-0393
富山県中新川郡上市町法音寺1番地
上市町企画課 キャラクターデザインコンテスト作品受付係
（お問い合わせは studiomangazoku@gmail.com）

2. 技術要件

- ・ 完全アナログ制作
作品はすべて手描き（鉛筆、インク、水彩、マーカー等）で制作してください。
デジタル出力やコピー（複写）は不可。線画から着色まで、原画用紙に直接描く必要があります。
- ・ 生成AI（人工知能）の禁止
制作のいかなる段階でも、生成AIの使用を固く禁じます。
 - ・ AI使用が疑われる場合、審査員の判断により失格となることがあります。
 - ・ 私たちは、AIの完璧な画像よりも、作者の情熱や試行錯誤の跡が残る原画を評価します。
- ・ 修正とコラージュについて
手描き特有の汚れや修正跡は減点対象ではありません。
 - ・ 切り貼り（コラージュ）については 別紙で描いて着色したパーツを切り取り、完成シートに貼るのはOK。
 - ・ 【例外】テキスト： キャラクターシート内の「説明文」に限り、PCで作成・印刷した文字を貼り付け可（読みやすさのため）。

3. テーマおよび要件

- ・本コンテストは自由創作ではありません。別添の「キャラクターテーマ」に沿ってデザインしてください。
- ・指定された世界観や設定から大きく外れた場合、審査で不利になることがあります。

4. 提出書類

指定フォームをウェブサイト (<https://studiomangazoku.com/contest/>) からダウンロードし、以下A～Eを封筒に入れて提出してください。

A. 応募用紙

作者名、キャラクター名、連絡先、作者コメント等

B. キャラクター詳細シート

キャラクターの説明文等はパソコンで打ち、テキストを切り取って指定の枠内に貼り付けることができます。

C. ラフスケッチ・制作プロセス（枚数無制限）

目的：思考の流れを確認し、AI生成や単なる模写ではない「オリジナルの創作」であることを示すため

D. キャラクター設定シート（決定稿）【提出作品本番】

- ・サイズ：A4またはA3
- ・必須アングル：三面図（正面・側面・背面）
- ・必須表情：少なくとも5種類
- ・レイアウトは自由。見やすく、オリジナリティのある構成は加点対象
- ・内容：キャラクター（描画・着色）、名前、簡単な説明文（シートBで作成したテキスト等の貼り付け可）

E. 提出物チェックシート

- ・必要物が揃っているか確認するためのシート

5. 著作権および免責事項

- ・著作権：提出作品の著作権は、作者（応募者）本人に帰属します。
- ・世界観・設定の権利：コンテストが提供する世界観、ストーリー、ヴィラン等の設定に関する権利は主催者に帰属します。参加者がそれらの設定を使って、独自のゲームや作品を商業的に制作・販売することはできません。
- ・主催者による使用：主催者は、広報（ウェブサイト、SNS、パンフレット、展示等）のために、提出作品を無償で使用・公開できるものとします。