

第3章：制作工程と技術要件

C-1. プロジェクトセットアップ

1. **使用ツール・環境**

- **作画ソフト**：Clip Studio Paint、Photoshop等
- **共同作業プラットフォーム**：AnifusionやGoogle Driveなどで、キャラクター設定・技術資料・ネーム原稿を一元管理
- **参考資料**：
 - 現代オフィス・スタートアップ企業の写真集・映像
 - 和菓子店や街並みの写真
 - セキュリティ・ハッキング関連の技術書やドキュメンタリー

2. **キャラクター設定・世界観資料**

- 各キャラのプロフィール、ビジュアルラフ、服装バリエーションをまとめたドキュメントを作成
- 舞台となる企業の社内フロア図、官公庁システムの概念図などを用意し、作画負担を軽減

3. **管理体制**

- **ディレクター/リーダー**：全体進行管理とストーリー監修
- **作画担当**：メイン作画（キャラ・背景・仕上げ）
- **アシスタント**：背景、効果線、トーン貼りなどをサポート
- **IT資料担当/アドバイザー**：技術面の考証（用語、セキュリティ手法、AI演出など）

C-2. 下描き（ネーム）工程

1. **ネーム作成**

- **シナリオとの整合性チェック**：各話のプロットを踏まえ、ページ割り・コマ割り・セリフ配置を検討
- **バランス調整**：技術解説コマが多すぎる場合は演出コマを減らす、逆にサスペンスを強めたい場面はコマ数を増やすなど、テンポを意識

2. **ラフ描き**

- **キャラ配置と構図**：主役キャラが読者の目を引く構図、背景の見せ方、PC画面のレイアウトなどをざっくりラフ化
- **表情・動き**：新人の緊張感やCIPHERのクールさ、敵キャラの不気味さなど、表情づくりをラフ段階でイメージ

3. **編集・チーム内レビュー**

- ネーム段階で編集部やディレクターに確認を取り、「読みやすさ」「サスペンス度合い」「技術解説のわかりやすさ」を評価
- 必要に応じて修正を加え、次の線画工程へ移行

C-3. 線画工程

1. **ペン入れ**

- **キャラ線画**：キャラクターごとにデザインガイド（髪型、衣装、表情）を用意し、作画ブレを防ぐ
- **背景線画**：都市部のビル街、近未来的なオフィス内装、和風の老舗店舗など、シーンごとに差が大きい材料を活用

2. **デジタルツールの活用**

- **パス定規 / 3Dモデル**：ビルや室内の正確な遠近感を取るのに使用。ハッキングシーンではコンピュータ画面やコマの演出に力を入れる
- **レイヤー分割**：キャラと背景は別レイヤーで管理し、修正の際の手戻りを減らす

3. **統一感の確保**

- **敵キャラのビジュアル**：リヒト、カトリーナ、周、宗方、アリサそれぞれの衣装や小物に一貫性を持たせ、派閥・性格の違いも服装や色味で表現

- **IT機器・UI**: 共通デザイン（端末の形状、画面枠など）を決めておき、作品全体でテイストを揃える

C-4. 背景制作

1. **現実とのギャップ調整**
 - 現代のオフィスや和菓子店は極力リアルに描く一方、サイバースペースやAIラボはやや近未来的な演出を取り入れるなど、物語性を強調
 - **インフラ施設や官公庁内部**: 許される範囲で実在構造を参考にし、読者に「本当にありそう」と思わせる
2. **背景の描き込み方**
 - シリアス場面は暗めのトーンや重厚感、コミカル要素や軽い会話シーンはシンプルな背景でスッキリ見せる
 - **ビル外観**: 3Dモデルや写真をトレースし、細部の看板や街の風景を適度に追加
3. **和菓子店など日本文化の要素**
 - 1〜2話の舞台となる老舗和菓子店は、木造の内装や伝統的な道具を丁寧に描き、読者が“和の雰囲気”を感じられるよう工夫

C-5. トーン・効果

1. **サスペンス演出**
 - 緊迫シーンでは集中線や陰影を用い、画面全体をダークにまとめる
 - 不正アクセスやシステム攻防での演出: ログ画面をターミナル風に見せ、赤い警告文字などで危機感を演出
2. **明るい場面とのメリハリ**
 - 和やかな日常シーンや一時的な成功シーンは余白や淡いトーンを増やし、読者が呼吸できるスペースを確保
 - “山と谷”のリズムを意識し、クライマックスを一層引き立てる
3. **IT画面の可視化**
 - コードやネットワーク構造を図解風に描いたり、キャラのモノログと重ねてわかりやすく表現
 - 行き過ぎた専門用語は避け、吹き出し会話で「これは何のための機能か?」を自然に説明する

C-6. 品質管理とレビュー

1. **チェックポイント**
 - **ラフ→線画→仕上げ**の各段階で担当者・編集部が内容を校正
 - 誤字脱字や専門用語の表記ゆれなどを編集がチェック。IT用語担当が監修し、リアリティを担保
2. **バージョン管理**
 - デジタルデータはクラウドにアップし、修正版は別バージョンとして保存
 - 万一の巻き戻しや再修正にも対応しやすい
3. **定期進行会議**
 - 毎話完了後に会議→次話のネーム、プロットを確認。スケジュール遅延や演出不備を早期に発見
 - SNSなどで読者の初期反応を得られる場合、フィードバックを取り入れられる柔軟性を持たせる

第4章：マネジメントと戦略

D-1. スケジュール管理

1. **連載開始時期**

- 企画が通り次第、約3～4ヶ月の準備期間（ネーム・設定詰め）を経て連載開始。
- 月刊誌 or Web連載形態を想定。週刊連載の場合はアシスタント体制の増強が必須。

2. **1話あたりの制作スパン**

- **目安**：1話（30～40P程度）を3～4週間で仕上げる。
- ネーム～下描きに1週間、線画～仕上げに2週間、確認・修正に1週間を目安にする。
- プロット段階でまとめて全10話の大筋を決めておき、細部は各話の直前に詰める。

3. **単行本化・配信計画**

- 4～5話終了時点で1巻分にまとめ、紙・電子書籍で発売。
- 連載完結後に2巻目を出し、全10話完結時点で3巻（または4巻）を想定。

D-2. 技術解説の配置戦略

1. **各話末の用語解説ページ**

- ノーコード、AI、量子暗号など、話中で使われた技術用語を1～2ページにまとめてビジュアルで補足。
- 難解なITワードを理解しやすいようイラストや実例を交える。

2. **本編中の自然な会話**

- CIPHERや橘が「この部分はクラウド上でやるから…」など、あくまで作業手順として語ることで、読者にも伝わるよう配慮。
- 専門用語連発は避け、端的に噛み砕いた説明を随所に挟む。

3. **オフィシャルSNSやWeb連動**

- 連載媒体の公式サイト等に特設ページを用意し、より詳細な技術解説や実在するIT企業事例を紹介。
- 読者の質問に答える形でQ&Aコーナーを設置しても面白い。

D-3. 演出上の工夫とポイント

1. **システム攻防シーン**

- 攻撃ゲージやリアルタイムログのビジュアル化、キャラの叫びや効果線で“見えない戦い”をダイナミックに演出。
- テクノロジーが舞台ながらも、アクション漫画のような迫力を追求する。

2. **キャラ間の対立・ドラマ**

- 主人公サイドでも意見の食い違いや迷いを描き、リアルな人間関係に深みを持たせる。
- 敵側も単純な“悪”ではなく、各々の立場や価値観をぶつけ合うことで、物語全体に多層的な魅力を与える。

3. **緩急の付け方**

- 企業案件の地道な改善作業や日常会話シーンと、大規模陰謀・攻防シーンの落差で読者を飽きさせない。
- 敵キャラの会話で不穏な計画をほのめかすなど、次回への“引き”を作る。

D-4. フィードバック体制

1. **編集部内レビュー**

- 各話のネーム段階でストーリーライン、サスペンス性、キャラの感情描写が適切かチェック。
- IT考証担当やモニターリーダーと連携し、設定に矛盾がないか確認。

2. ****読者反応の収集****

- 誌面アンケートやWebコメント、SNSなどからリアルタイムの意見を得る。
- あまりにも不評な設定や、分かりづらい描写があれば、連載中でも柔軟に微修正を図る。

3. ****今後の展開余地****

- 10話完結後、読者の反響次第ではスピンオフや続編（例：鹿島視点、敵組織内部編、CIPHERのCIA過去編）などを検討。
- 差別化要素（IT×陰謀）の枠組みを活かして、新たなシリーズ展開の可能性を探る。

****まとめ****

- ****10話構成****でありながら、1〜2話ごとの小さな案件解決と伏線の積み上げで読者を繋ぎ止め、最後は国家規模のサイバー攻撃を阻止する壮大なクライマックスへ到達。
- ****新しく追加された敵キャラクター5名****が組織内部で派閥や思想の違いを抱え、本作品にさらなる深みとサスペンスを生む。
- ****制作工程****はデジタル作画・背景資料・技術考証を連携させ、スケジュール管理や品質チェックを徹底。
- ****差別化ポイント****として、IT技術解説を適度に盛り込みながらチームドラマと国家陰謀を絡め、多くの読者層を取り込める作品を目指す。

以上が、本企画の章立てに従ったドキュメント出力の最終構成になります。ご検討いただき、さらにご要望があればお気軽にお申しつけください。