

装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2

ARMORED
TROOPER
BOTTOMS
AT PERFECT
LINKAGE
DATA

INCLUDES ALL AT THE MACHINES
AND THE CHARACTERS FROM
[COMMAND FORCE] TO [LAST FRONT]

REFLECTS AT AND THE MACHINES IN THE SETTING DATA FROM THE MAIN
PART AND THE TESTIMONIES OF STAFF

INCLUDES THE SUBSTANTIAL INTERVIEW OF THE
CREATORS IN THE PAST THE PRESENT AND THE FUTURE OF BOTTOMS
RYOSUKE TAKAHASHI KUNIO OHGAKURA NORIO SHOTAJIMA SHITSUO TAGARASHI
KENJI TERAJIMA CHIKAZO CHISHIUKI HISUO SHITAJI JUNTAI YAMAHA

STARTED
THE ACC SETTING OF
AT COCORS OF
SUCCESSFUL BOTTOMS



9784758012362

ISBN978-4-7580-1236-2

C0076 ¥2800E



1920076028007

株式会社一迅社

定価：本体 2,800円+税

『コマンド・フォークト』から『孤影再び』までの 全AT・メカ・キャラを収録

■設定資料に記されたAT造形・メカニックなどを
本編映像とスタッフ証言から検証

■充実のクリエイター対談&インタビュー
「ボトムズの過去・現在・未来」

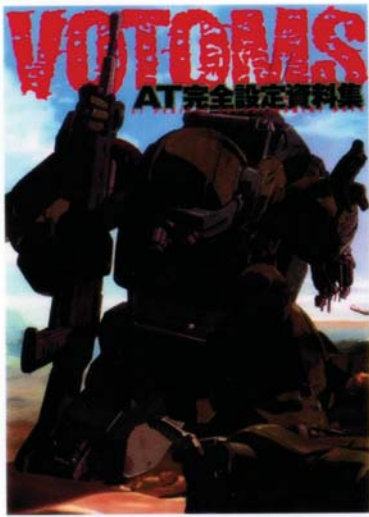
高橋良輔・大河原邦男・塩山紀生・五十嵐紫樟・寺岡賢司・久行宏和・
重田敦司・羽山淳一

歴代ボトムズ ATカラー設定を 全掲載!

ARMORED TROOPER **7070MSD**
A PERFECT ESTABLISHMENT DATA

装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2

一迅社



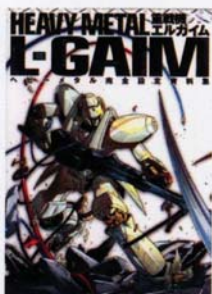
装甲騎兵ボトムズ
AT完全設定資料集

本体2,200円+税

COVER ILLUSTRATION : **KUNIO OKAWARA**

© **SUNRISE**

サンライズ 完全設定資料集シリーズ



重戦機エルガイム
ヘビーメタル完全設定資料集
本体2,200円+税



戦国メカ ザブングル
完全設定資料集
本体2,500円+税



聖戦士ダンバイン
完全設定資料集
本体2,400円+税



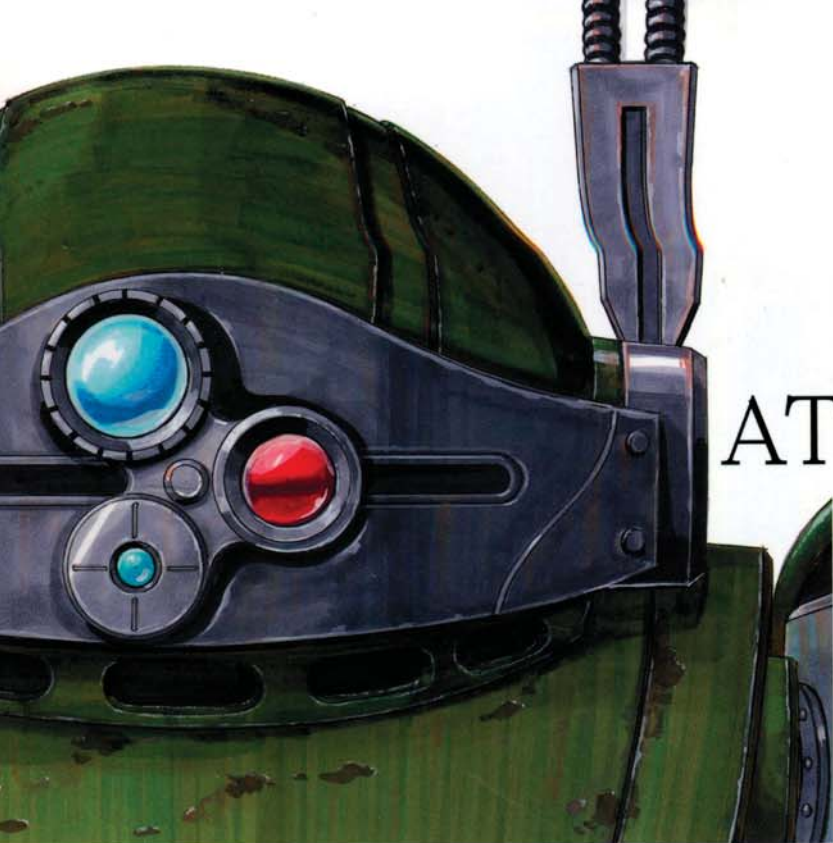
リンの翼
解析設定資料集
本体2,500円+税



伝説巨神イデオン
完全設定資料集
本体2,857円+税



完本
太陽の牙ダグラム
本体3,000円+税



装甲騎兵ボトムズ
AT完全設定資料集2

ARMORED
TROOPER
707015
AT PERFECT
ESTABLISHMENT
DATA

ARMORED TROOPER VO
AT PERFECT E





9784758012362

ISBN978-4-7580-1236-2

C0076 ¥2800E



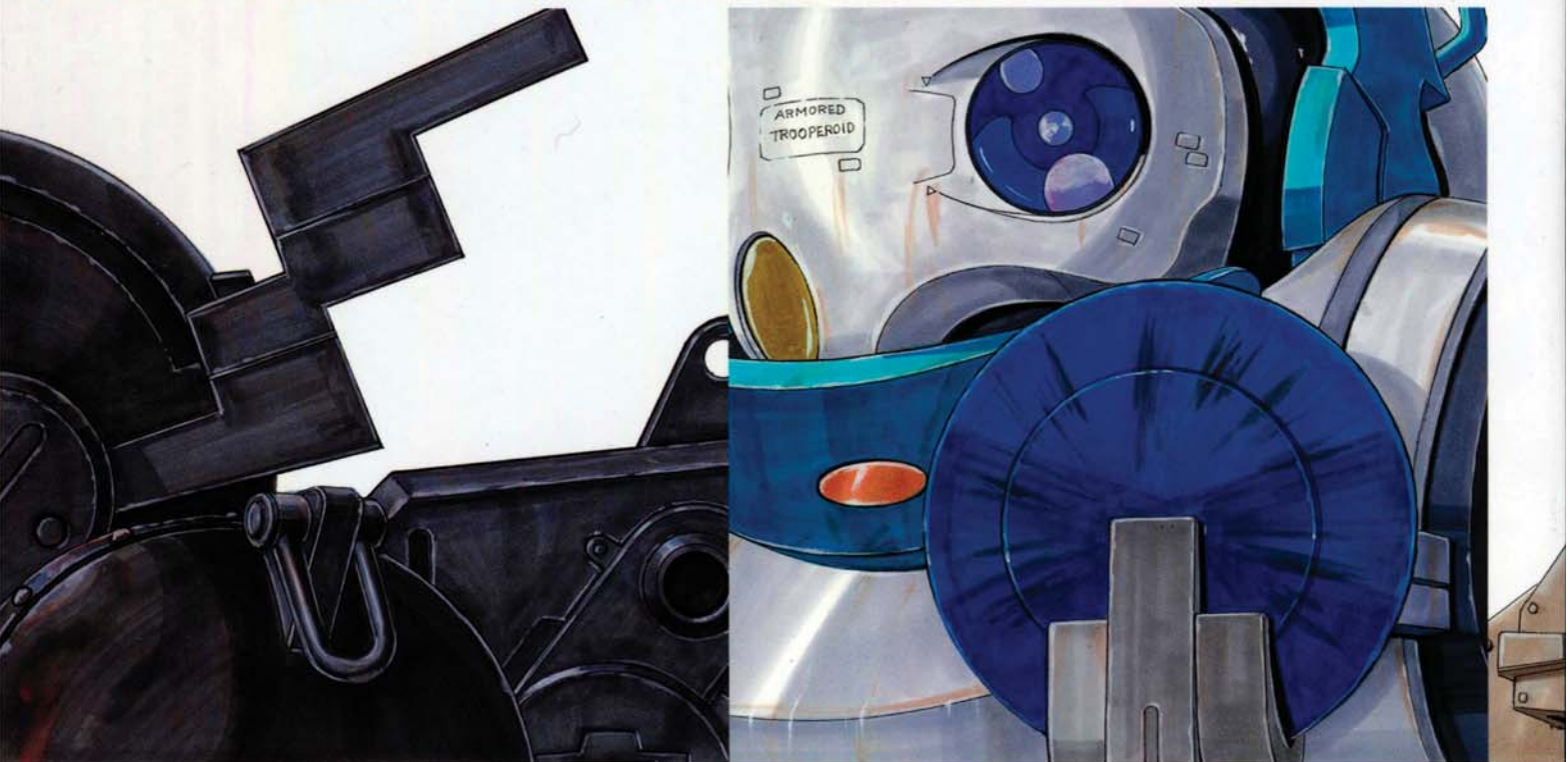
1920076028007

株式会社一迅社

定価：本体 2,800円+税

TROOPERS

ESTABLISHMENT DATA

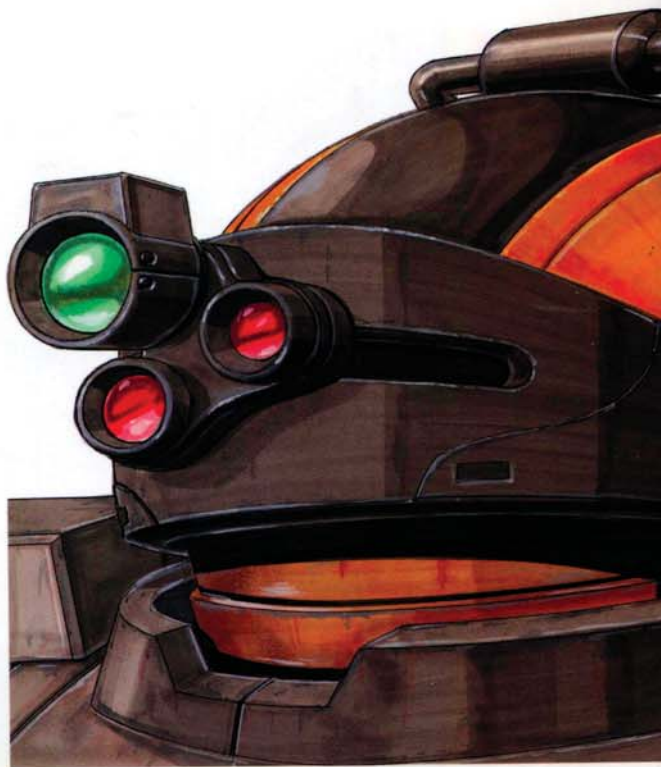


ARMORED TROOPER **7070MSD**
AT PERFECT ESTIMATION DATA

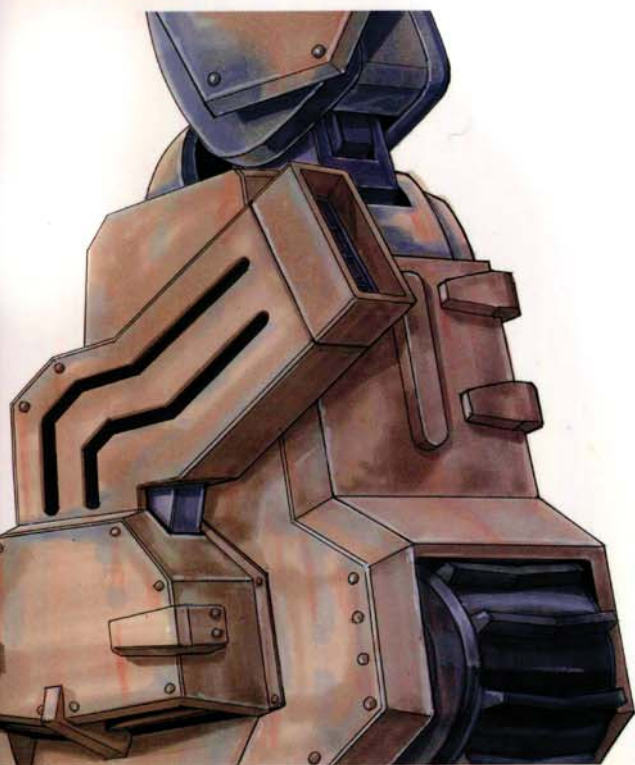
装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2


一迅社

AR
TI



COVER ILLUSTRATION : **KUNIO OKAWARA**
© **SUNRISE**





渡河作戦
イマーシ
（グレートタバ）



ARMORED TROOPER **ボトムズ**
AT PERFECT ESTIMATION DATA

装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2

一番社

COLOR SAMPLE

COLOR SAMPLE

本書は弊社にて2005年2月に発行した「装甲騎兵ボトムズ AT 完全設定資料集」第2弾として「コマンドフォーク」以降、2012年5月現在までに発表されたボトムズ作品全ての設定資料を網羅した。まず最初に、各作品のカラーチャートを掲載する。モデリング塗装等の参考にさせていただきたい。

装甲騎兵ボトムズ コマンドフォーク

立体物と小説とを組み合わせた企画である「コマンドフォーク」のカラーチャート。立体物の塗装参考用に作成されたもので、実際の作例やジオラマではこの塗色に準じつつ、より臨場感を増加させ立体物として映える方向にアレンジやウェザリングが加えられている。



⊕ ボルク機



⊕ フォーク機



⊕ 新レーン機



⊕ レーン機



⊕ コマンド機水中用



⊕ ノルデン機



⊕ ボックメッサー機



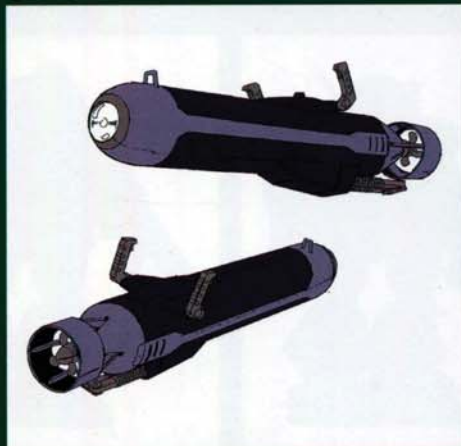
⊕ ゼトラ機



⊕ ファッティー (ケスワリ機)



⊕ 水中スクーター



装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ

ATの表現に3DCGモデルを投入した作品である「ペールゼン・ファイルズ」。本作以降、例外はあるが大半の作品で3DCGが標準的に使用されている。ここでは3DCG使用作品で実際に使用されたATの3DCGモデルそのものを、3DCGが使用されていない作品ではカラーチャートを紹介しよう。

■バーコフ小队 通常塗装

バーコフ分隊の通常塗装。パターンそのものはギルガメス軍でごく一般的な塗り分けだが、退色したグリーンや細部に沈滞したような陰影など、3DCGモデルならではの表現も多い。以降の作品では、これらの表現が一般的になっている。

⊕ 手榴弾



■ISS仕様塗装

ISS仕様の3DCGモデル。特記事項として、この機体には画幅による決定稿は存在しない。これは直接3DCGモデルを作成したという制作上の経緯と、画面に使用する3DCGモデルを最終的な決定稿として扱う判断によるもの。

⊕ キリコ機



⊕ コチャック機



⊕ ザキ機



⊕ ゴダン機



⊕ バーコフ機



■雪上迷彩塗装

通常塗装の機体に隊員自身が塗装し、雪上迷彩を施した状態。着任まではこの装備でノーマル塗装だった。また迷彩塗装を施したのはAT本体と本体に直接マウントする装備品までで、GAT-22 など手持ちの武器は通常のみである。

⊕ キリコ機



⊕ ザキ機



⊕ バーコフ機



⊕ コチャック機



⊕ ゴダン機



⊕ ATU-LT-03 アイスブローワー 装着時

モデルはキリコ機だが、アイスブローワー部分の塗装は共通。本体は通常の塗装の上に自分たちの手で雪上迷彩を施したものであるため全機パターンが異なっているが、アイスブローワーは元の塗装のまま使用しているため、このような状態になっている。



■■ スコープドッグ

⊕ 通常塗装



⊕ ラウンドムーバー装着時



⊕ レッドショルダー所属機



■■ ダイビングビートル

⊕ 渡河作戦時塗装



■スタンディングトータス

⊕ 通常塗装



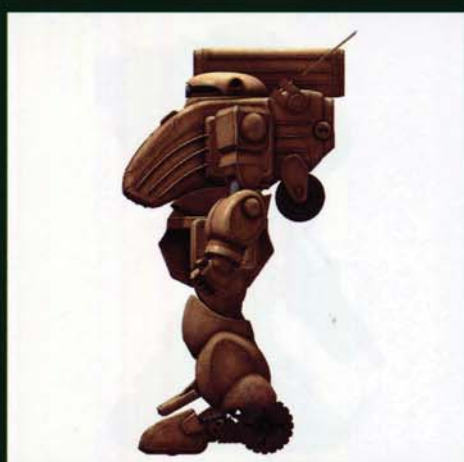
⊕ 雪上迷彩塗装



⊕ 雪上迷彩塗装 (アイスブLOWER装着時)



■ファッティー



■チャビィー

⊕ 宇宙用Aタイプ



⊕ 宇宙用Bタイプ



⊕ 地上用雪上迷彩



⊕ 地上用雪上迷彩 (アイスブローワー装着時)



装甲騎兵ボトムズ 幻影篇

『幻影篇』は『ベールゼン・ファイルズ』同様に3DCGモデルによる表現を投入した作品で、改修した上で引き続き使用した3DCGモデルも多い。また過去を巡るセンチメンタル・ジャーニーというコンセプトにより、登場ATはかつてのボトムズ作品に登場した機体の同型機やレプリカが大半を占める。

■レッドショルダー バトリング用レプリカ

■バトリング用



■ストロングボックス

■パープルベア



■ベルゼルガ



■エルドスピーネ



■■スタンディングトータス

⊕ 大統領専用機



⊕ クメン政府軍機



■ダイビングビートル (クーデター軍機)



■ストライクドッグ (レプリカ)



装甲騎兵ボトムズ Case;IRVINE

『Case;IRVINE』は3D表現を使用せず、ATも従来通りの2D表現によって作成されている。登場するATは大部分が新規にデザインされた機体であるが、リファインされた設定に基づくスコープドッグも登場しており、2Dによって表現された最新のスコープドッグの姿が描かれた作品でもある。

■ドッグ・ザ・ダーク

⊕ 第2戦目



⊕ 第1戦目



⊕ アームパンチ機構



⊕ 第3戦目



⊕ コクピット



■スワンプドッグ

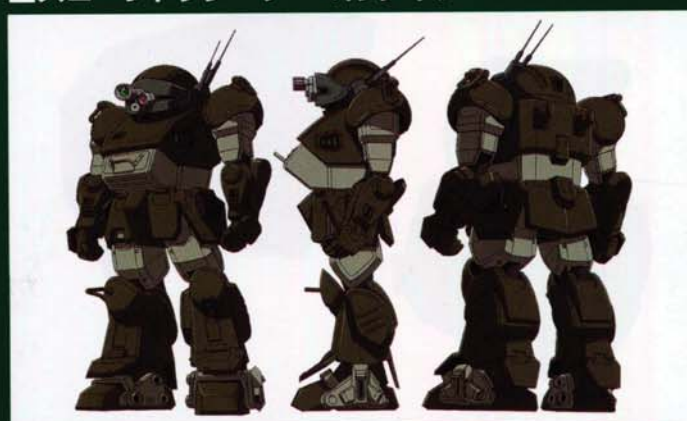
⊕ スキー下げ状態



⊕ スキー上げ状態



■スコープドッグ ノーマルタイプ



■ブラディドッグ

⊕ 第1戦目 (シールド付き)



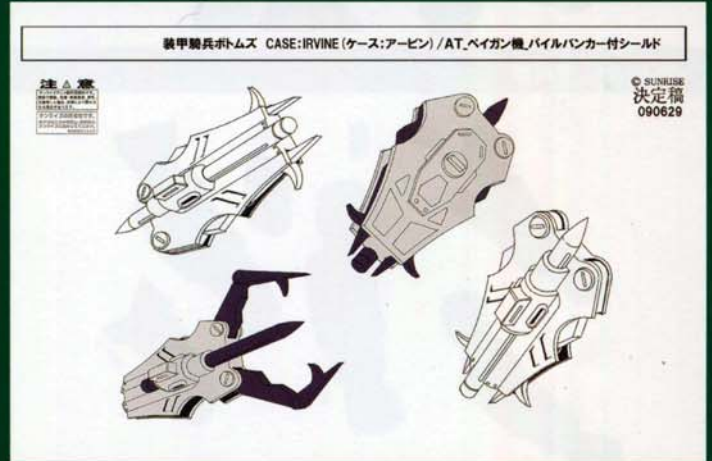
⊕ 第1戦目



⊕ 第2戦目 フル装備状態



⊕ バイルバンカー付きシールド



⊕ 第3戦目 最終形態 (2)



⊕ 第3戦目 最終形態 (1)



⊕ コクピット (2)



⊕ コクピット (1)

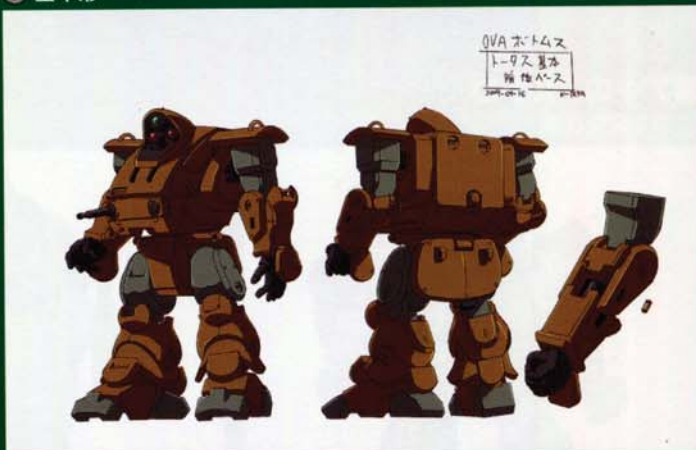


■スタンディングトータス

⊕ バトリング仕様



⊕ 基本形



⊕ 湿地戦仕様 (2)



⊕ 湿地戦仕様 (1)

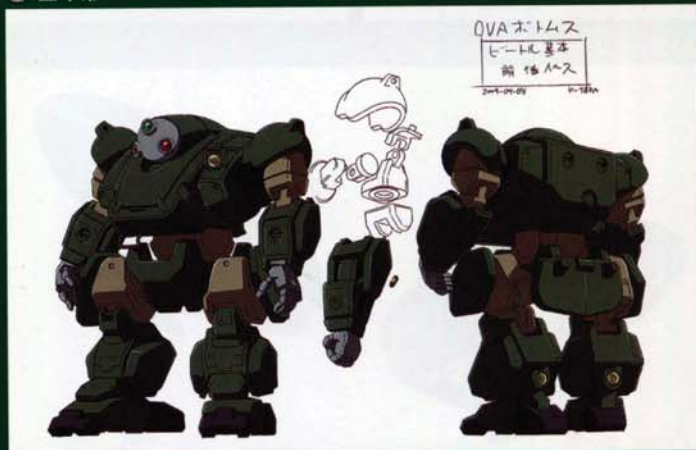


■スタンディングビートル

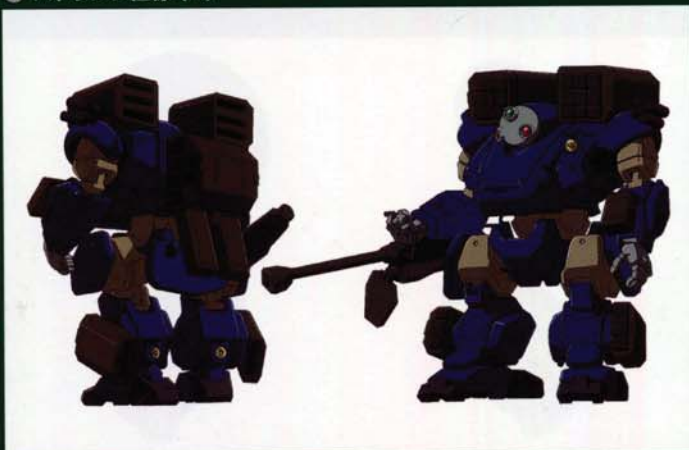
⊕ バトリング仕様 (1)



⊕ 基本形



⊕ バトリング仕様 (3)



⊕ バトリング仕様 (2)



ボトムズファインダー

従来のボトムズ作品の枠から離れ、世界観からメカニクまですべてを再構築した作品である「ボトムズファインダー」。At（アルトロ）はデザインの検討段階から3DCGモデルで表現することを前提として作成されたマシンである。ここでは、着彩した3Dモデルとパーツ類をご紹介します。

■アキのアルトロ

⊕ フル装備状態



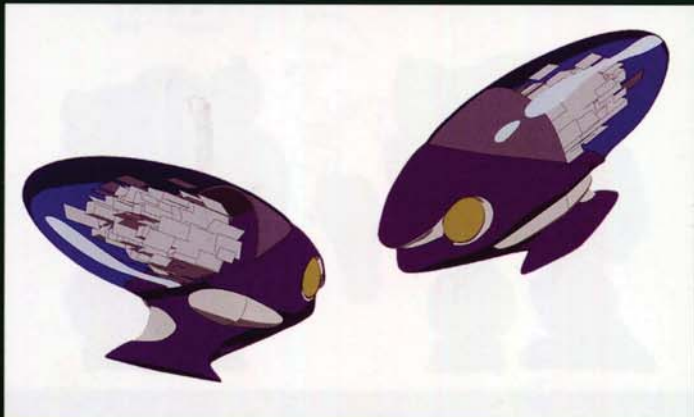
⊕ 本体のみ状態



⊕ バックパック解除状態



⊕ ファインダーパーツ



⊕ 破損状態



⊕ At用ライフル

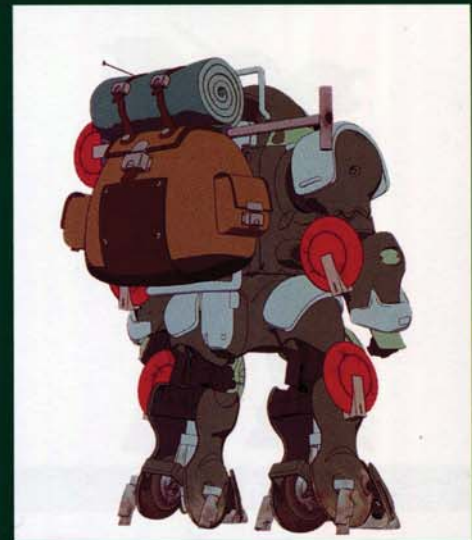


⊕ ドラムマガジン



■エイビィのアルトロ

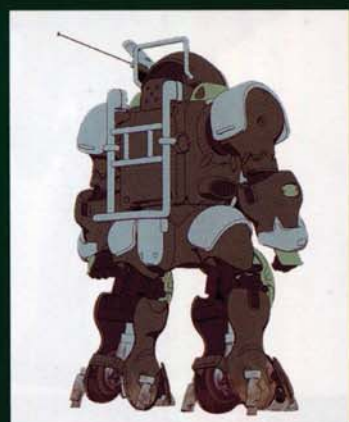
+ フル装備状態



本体のみ

■ボトムズのアルトロ

+ タイプ1



+ タイプ3



+ タイプ2



+ タイプ5

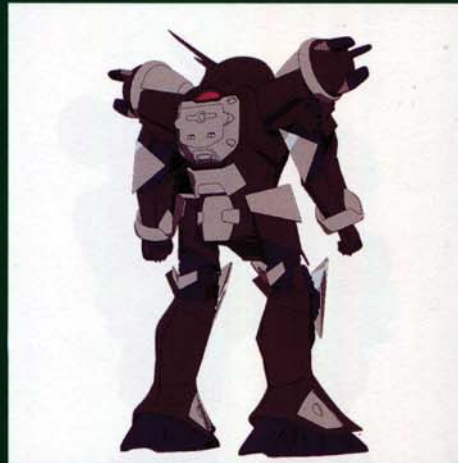


+ タイプ4

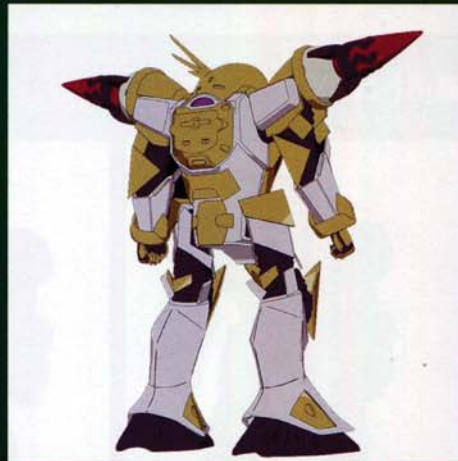


■トップのアルトロ

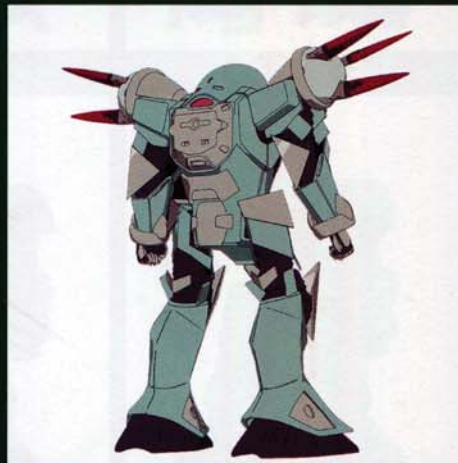
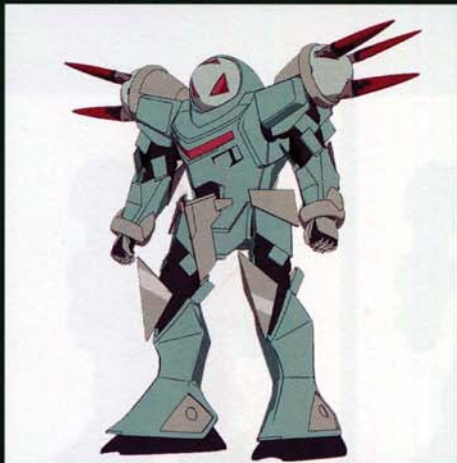
⊕ ディアハルトのアルトロ (ビルアーク クニグフト)



⊕ レッシングのアルトロ



⊕ レッシングの部下のアルトロ



⊕ ボリスのアルトロ



⊕ トブのアルトロ (武装)



装甲騎兵ボトムズ 弧影再び

「弧影再び」は「幻影篇」とワンセットで制作されたため、スコープドッグや通常塗装のエルドスピーネなど、双方共に登場している機体では共通の3DCGモデルが使用されている。ここで取り上げるのは「弧影再び」のみに登場する機体の、3DCGモデルを出力したカラーチャートである。

■ バークラリードッグ

⊕ キリコ搭乗機



⊕ 黒い稲妻旅団機



■ エルドスピーネ (ティタニア搭乗機)



ATM-09 の ISS 仕様のように、画稿による決定稿が存在しないメカは少数だが存在する。AT については今までのページで紹介してきたが、ここでは AT 以外のメカニズムの 3DCG モデルを紹介する。

3Dモデリングによるメカニク

3D MODEL MECHANICS

+ アストラッド



+ 自走ミサイル



+ 自走迎撃砲



+ 情報車



+ クレーン



+ Wテルタイン



+ タンクローリー

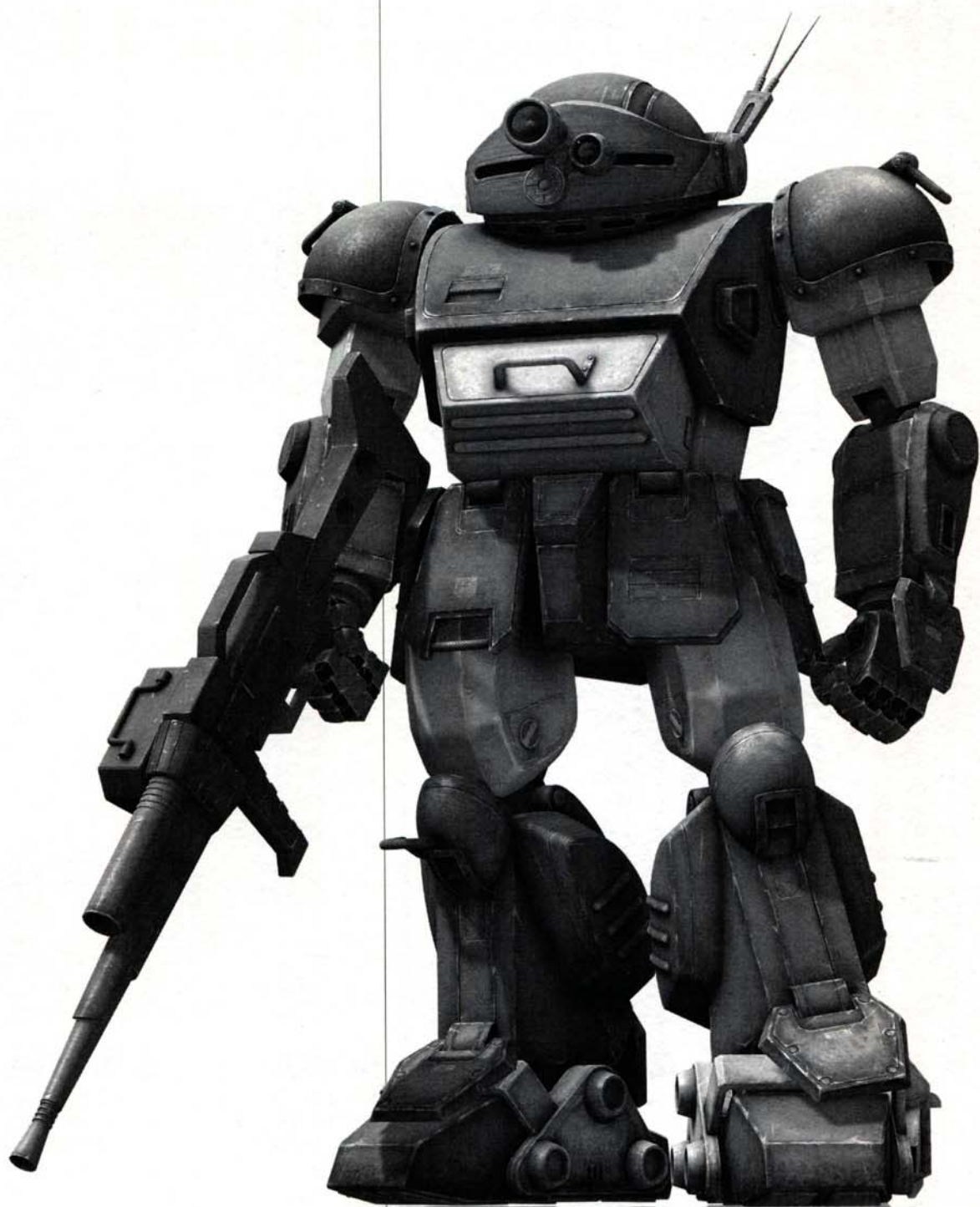


+ ヒーター



装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2

ARMORED
TROOPER
707015
AT PERFECT
ESTABLISHMENT
DATA



COMMANDO VORCT

コマンドフォークト編

Section COMMANDO VORCT

▶ DATA

■装甲騎兵ボトムズ コマンドフォークト
ARMORED TROOPER VOTOMS
COMMANDO VORCT

オリジナルディオラマストーリー／小説

ディオラマストーリー

月刊ホビージャパン 2006年9月号～2007年11月号
小説(連載)

ノベルジャパン Vol.1～Vol.9、きゃらの! Vol.1～Vol.3
小説(文庫) HJ文庫より刊行、全2巻

装甲騎兵ボトムズ コマンドフォークト ～群狼邂逅～

発売日 2007年4月1日

装甲騎兵ボトムズ コマンドフォークト ～伝説誕生～

発売日 2007年10月1日

原作 矢立肇／高橋良輔

監修 高橋良輔

メカデザイン 大河原邦男

キャラクターデザイン 塩山紀生

ストーリー 野崎透

▶ 概要

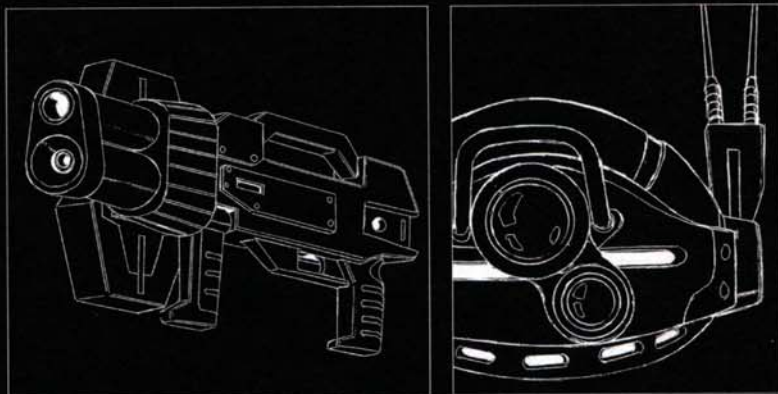
「ベールゼン・ファイルズ」に先行して行われた雑誌連載企画。高橋良輔氏監修のもと野崎透氏により執筆された小説作品であり、立体物とのコラボレーションを強く意識した企画である。「月刊ホビージャパン」誌では描き下ろし設定に基づき、ATの立体物や劇中のシーンを再現したディオラマを作成。それらを撮影して視覚的な表現を構築していた。

「ノベルジャパン」及び「きゃらの!」では「月刊ホビージャパン」連載分の前日譚に当たるエピソードが展開されている。

▶ STORY

第三次銀河大戦末期、アストラギウス銀河の辺境にある惑星デゲン。ギルガメスに支援されたヒュロスとバララントを後盾とするモルニアの二大国の戦争は、膠着状態に陥っていた。豊富な希少資源を基盤とするモルニアは国力でヒュロスを圧倒したが、技術集約型の産業基盤を有し錬度に勝るヒュロス軍の奮戦により、侵攻が押しとどめられていたからだ。

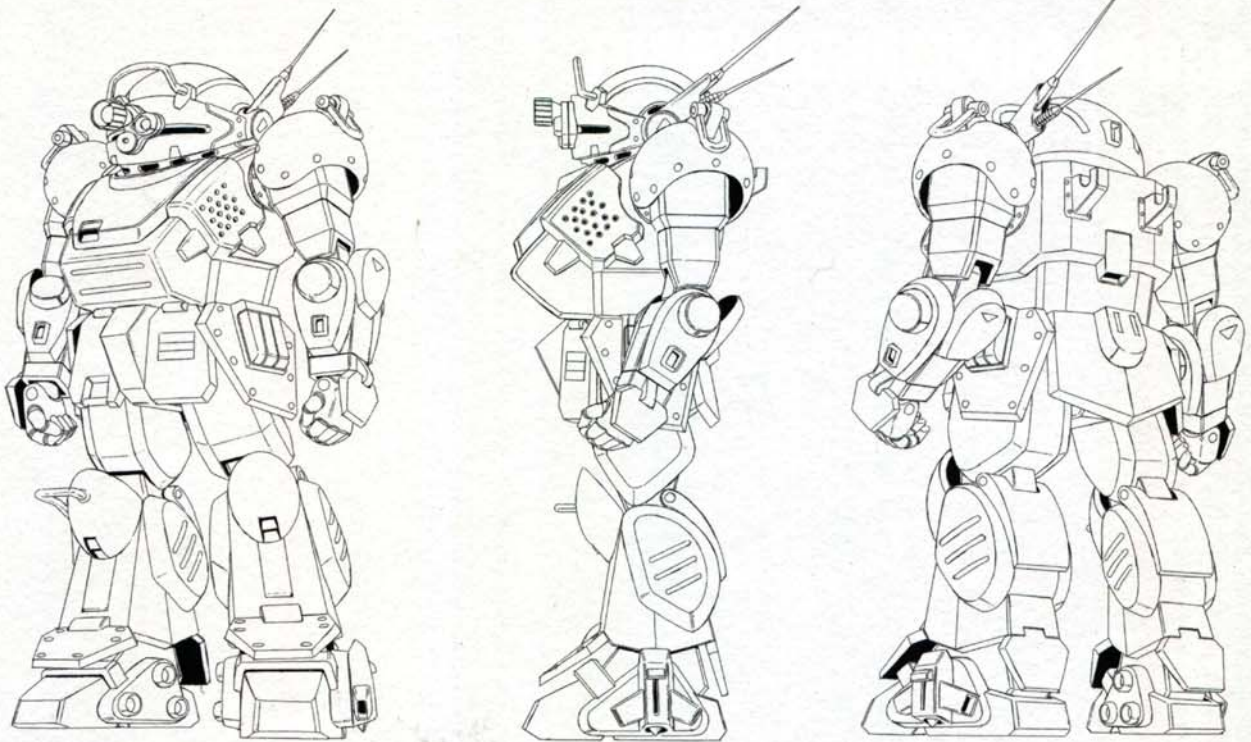
そんな状況下、ヒュロス最年少のトップエースであるレーン大尉は、かつて軍を支えた英雄・フォークト戦闘総監が設立した第501実験中隊「コマンドフォークト」に参加する。戦闘総監自らが降格して部隊長をつとめるこの特殊部隊は、ヒュロス最強の戦闘集団だった……!



■ レーン機

近接戦闘を得意とするエースパイロット、レーン大尉の搭乗機。これはコマンドフォークト配属中、大部分の任務に使用した機体で、過去の任務で使用した特殊装備用バライザーとコクピット周辺の増加装甲が特色。各部もチューンされており、突撃仕様のな性格を持つカスタム機といえる。

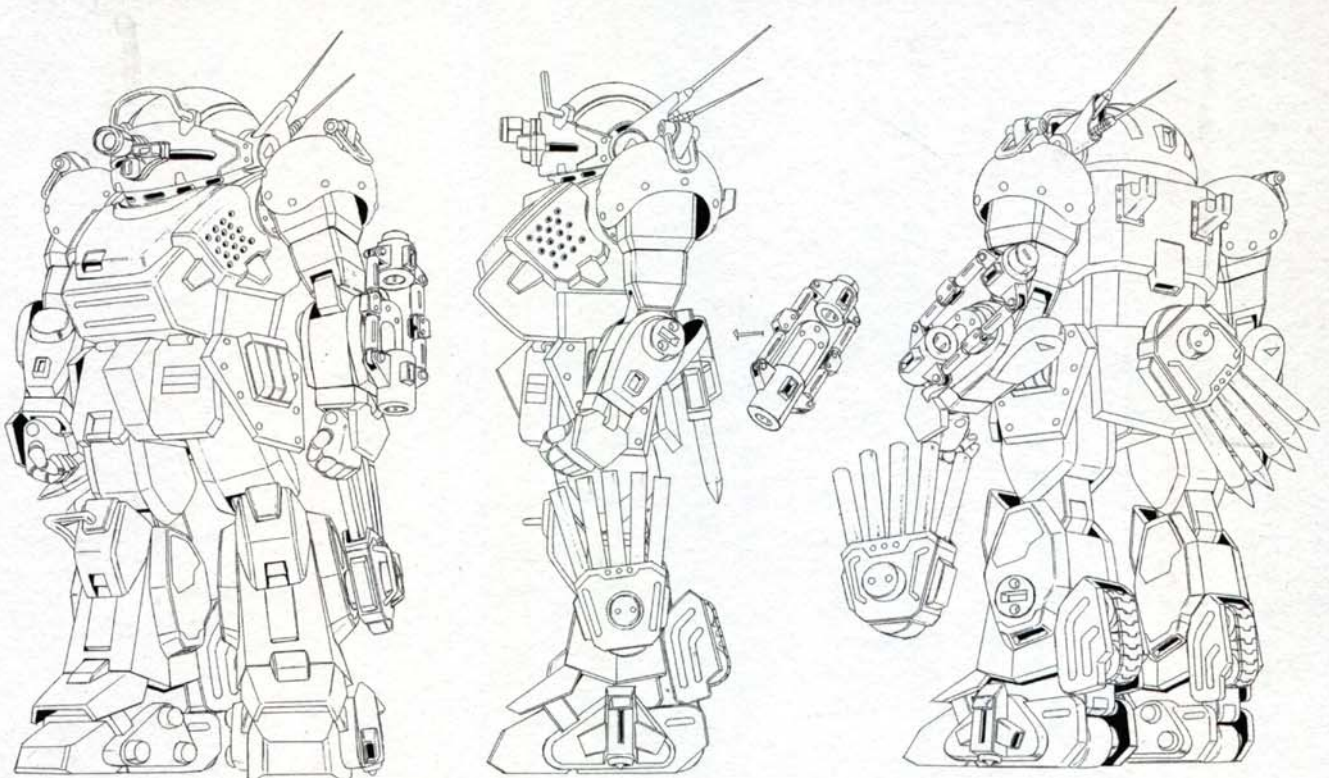
⊕ フロント×サイド×リア



■ AT-09-STA スコープドッグアサルト

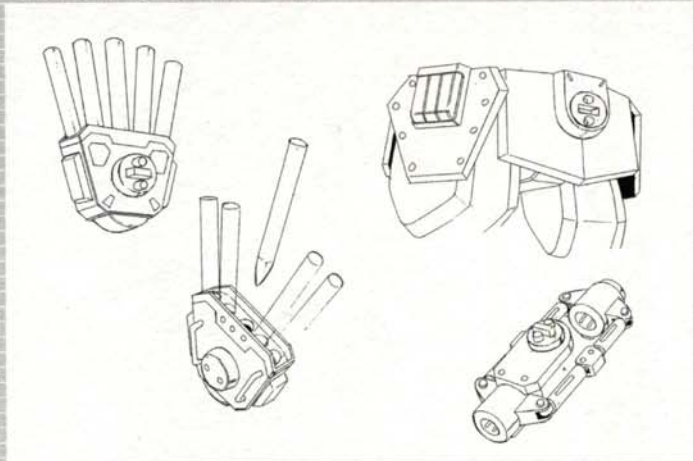
中破したレーン大尉の機体を改修し、さらなる強化を行ったカスタム機。近接戦用バイルバンカーを追加し、破損した脚部をヒュロスに最適化して開発された試作型ターボユニット装備型に交換。操作安定性の極端な低下と引き換えに高い機動性を獲得した。

⊕ フロント×サイド×リア



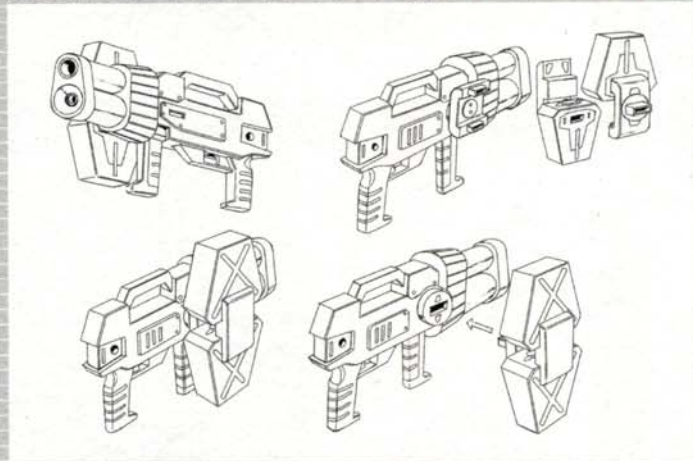
第三次銀河大戦末期、ヒュロス・モラニア間の戦争において数に勝るモラニアの侵攻を食い止めたのは、ヒュロス軍の錬度とそれを支える技術力であった。そして終戦までに100機以上の撃破数を誇るATエースを100人以上輩出したのが、特殊部隊「コマンドフォーク」である。ここでは彼らの使用したATM-09系カスタム機を中心に、ヒュロス・モラニア間の戦争で使用されたATを紹介しよう。

⊕ バイルバンカーとバイルユニット



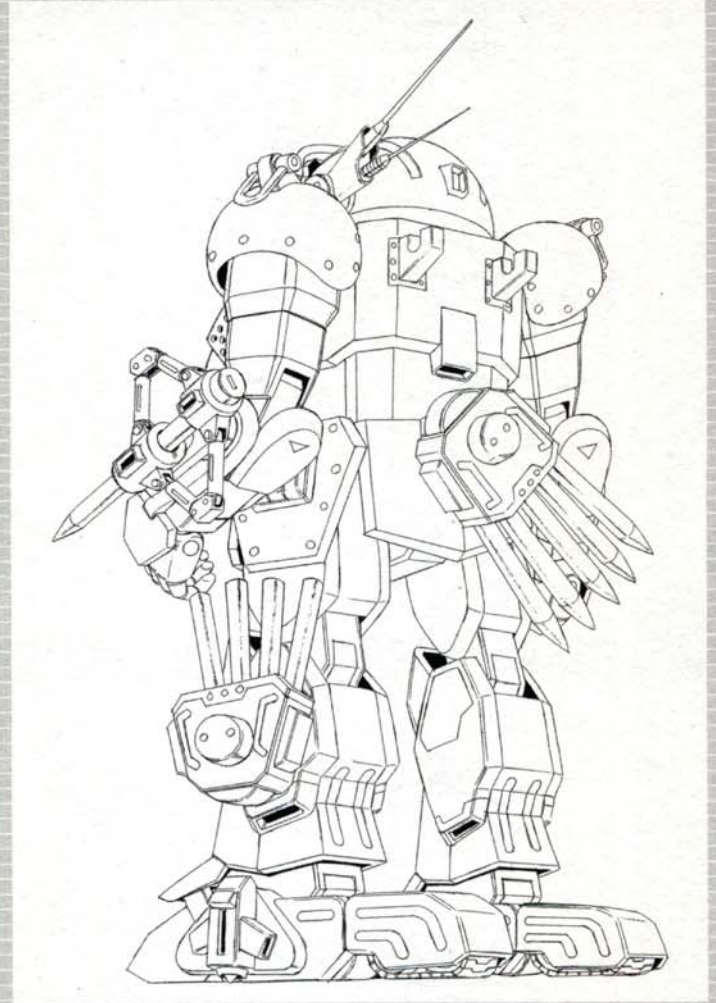
バイルバンカーの装着側の詳細と、予備杭のラックであるバイルユニット。予備杭により杭を使い捨てるのが容易になり、戦術の幅が広がっている。ユニット用のマウントは腰と左右の腰部。

⊕ ダイヤルマガジン付きヘヴィマシンガン (改)



GAT-22Cに120連弾倉を2基結合するアタッチメントを組み合わせ、240発の装弾数を確保した近接戦用火砲。バランスも悪く弾倉の再交換も難しい癖の強い装備だが、近距離での火力は絶大。

⊕ 荒地走行ユニット展開状態

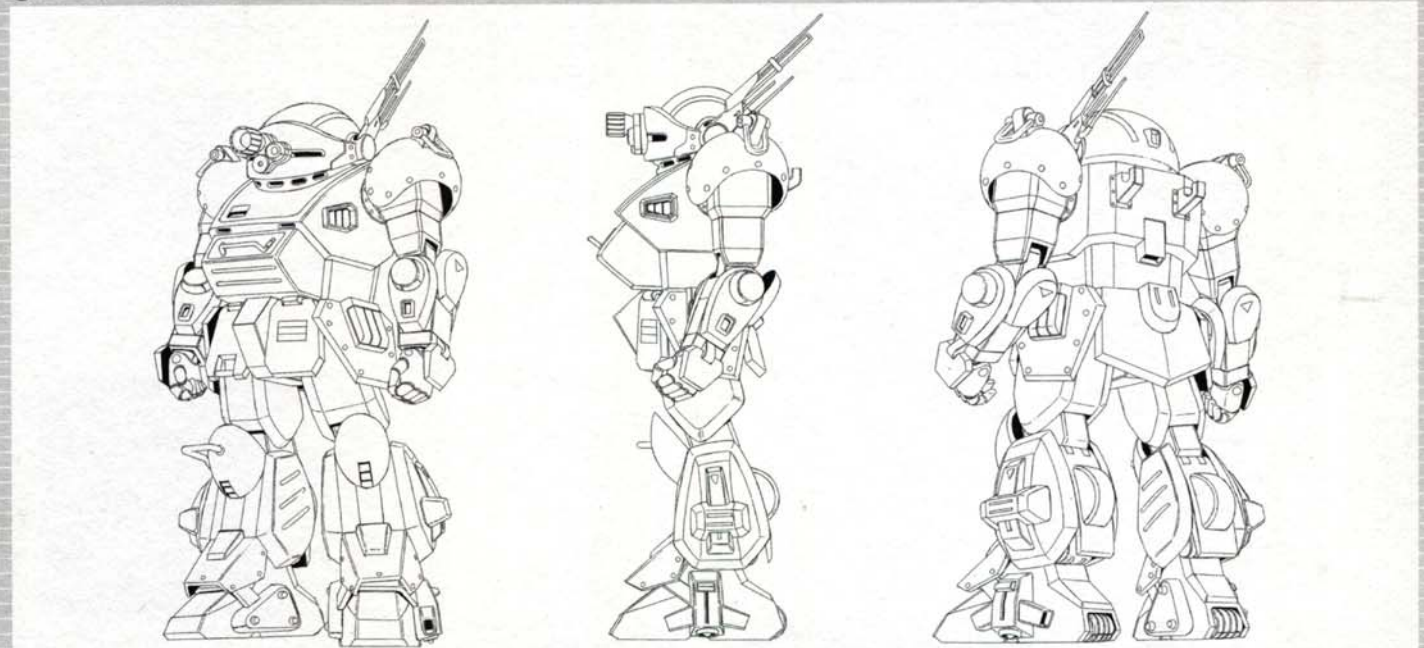


高度な不整地走行能力や驚異的な加速力をもたらす後部走行ユニット。展開前の状態でも加速力・最高速度の双方が向上しているが、この状態の「突進力」は非常に高いレベルに達している。

■ フォーク機

ヒュロスの英雄にしてコマンドフォークの部隊長であるフォーク中佐の搭乗機。隊長機であるため頭部アンテナの大型化など通信機能の強化が行われているが、基本的にはヒュロスの技術力に目置いているメルキアから試験的に供与された「タイプ20」とATM-09-STTCターボカスタムそのものである。

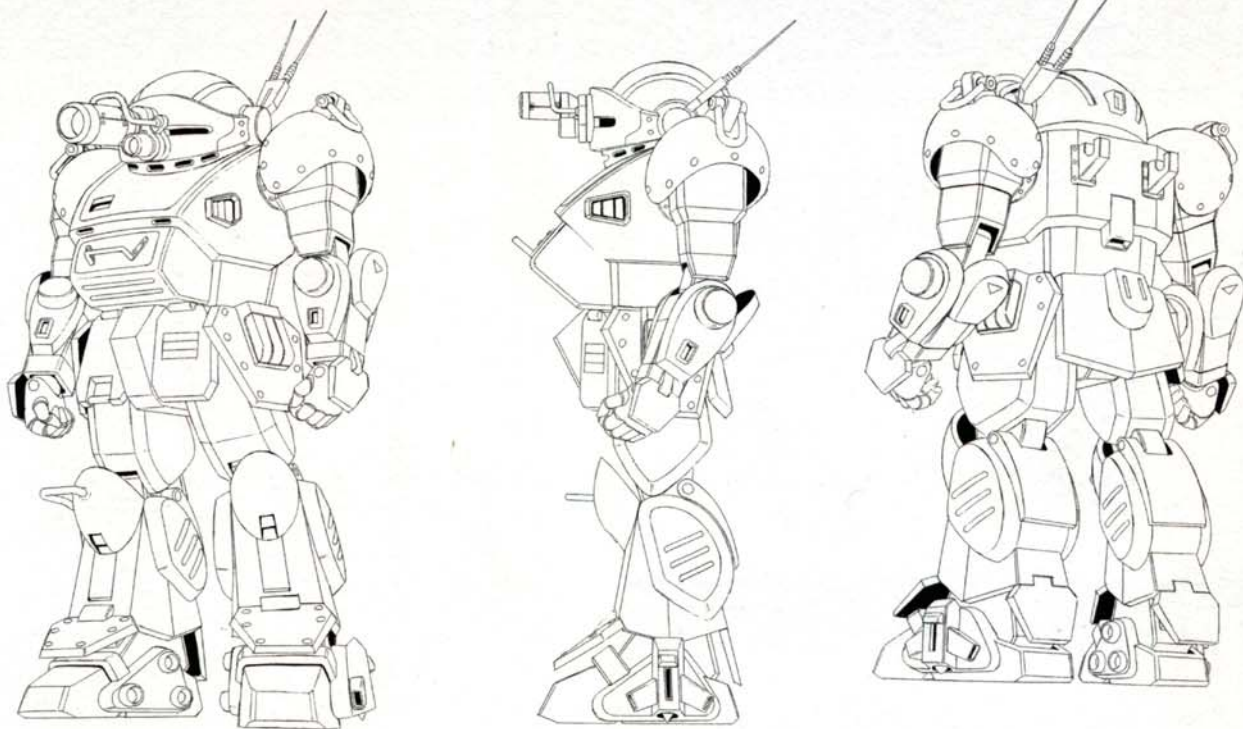
⊕ フロント×サイド×リア



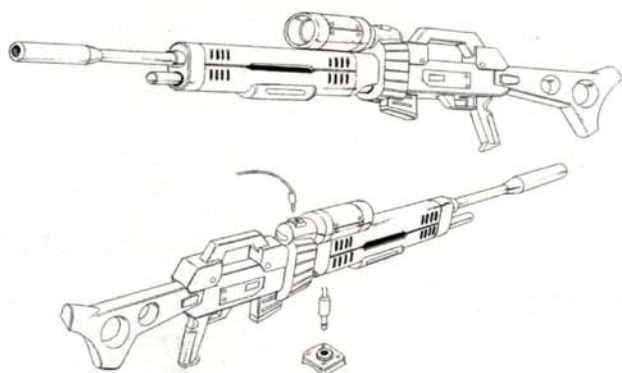
■ゼトラ機

遠距離狙撃と中距離からの機動射撃を得意とするゼトラ大尉の機体。大型スコープを搭載した狙撃用のターレットを装備する、狙撃戦用のカスタム機である。GAT-22 など通常の武装も併用するが、基本的にはスナイパーライフルと一体となったウェポンシステムであるといえるだろう。

⊕ フロント×サイド×リア

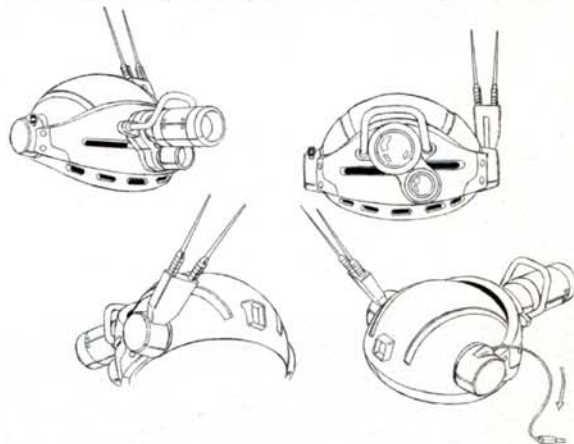


⊕ スナイパーライフル



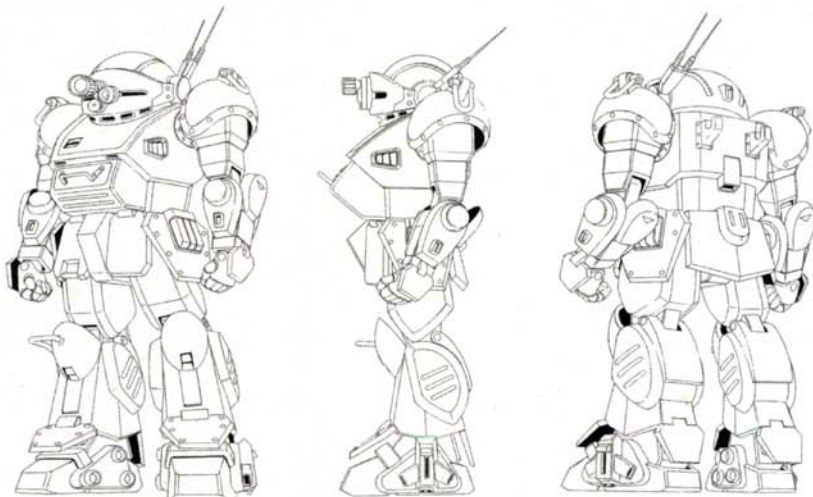
GAT-22系と共通の意匠を持つスナイパーライフル。本体のスコープも使用し誤差を修正することで、精度はさらに向上可能。使用弾は高速徹甲弾。

⊕ 狙撃用ターレット



大型スコープとスナイパーライフルとの有線リンクシステムを搭載したターレット。幅広い照準倍率により近距離から遠距離まで対応可能だが、視野が狭いため使用には熟練を要する装備である。

⊕ ノルデン機 フロント×サイド×リア



ノルデン中佐の使用機。機動性向上のための基本的なチューンが行われているものの、特徴的な装備は一切持たないノーマルに近い機体である。これは機体フレームに歪みが蓄積していない新品に近いコンディションの機体を使い継ぐという中佐の主義によるもので、機体も頻繁に交換されている。これは機体ごとに整備兵が付くヒュロス軍の高度な支援態勢と、中佐の機体整備を担当しているバンクス曹長への信頼がなければ実現できない行為である。

▶ 参照 → P 028

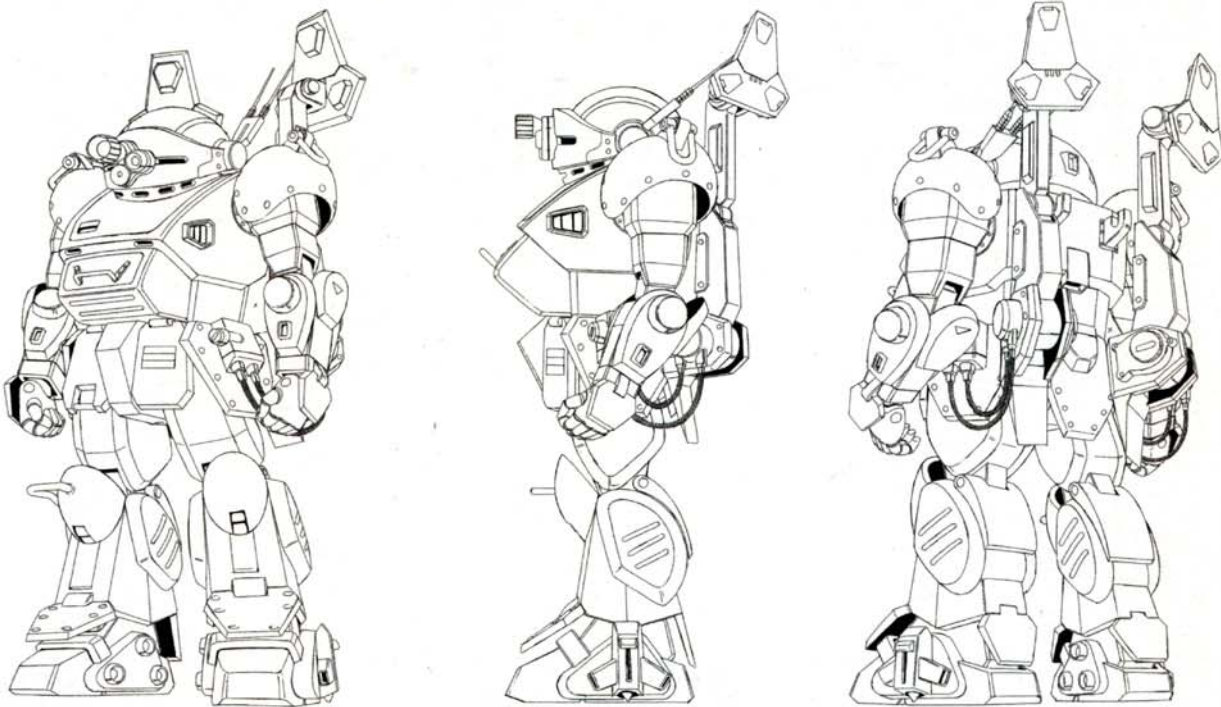
Memo

設定画の画稿は「ペールゼン・ファイル」用にリファインされた ATM-09-ST の設定と共通のもので、こちらが先行して発表された。これはリファインされたデザインを立体物という形で披露したいという意向と、ノーマルに近い機体を用いるエースパイロットを登場させたいという作劇上の都合により実現されたもの。

■ボックメッサー機

大型艦や大型車両を目標とする「大物狩り」を得意とするボックメッサー大尉の使用機。一発でATのフレームをガタガタにするアンチ・マテリアル・キャノン(AMC)の運用に特化したカスタム機で、腰部に専用のスベード(駐鋸)を備え、キャノンの強烈な反動に対処している。

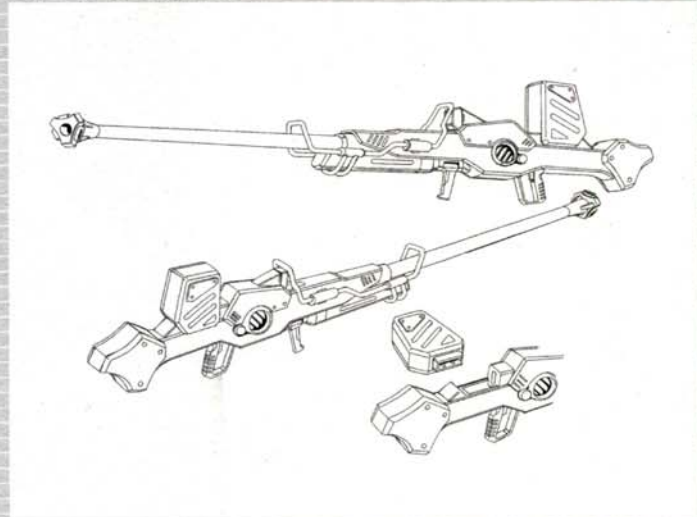
⊕ フロント×サイド×リア



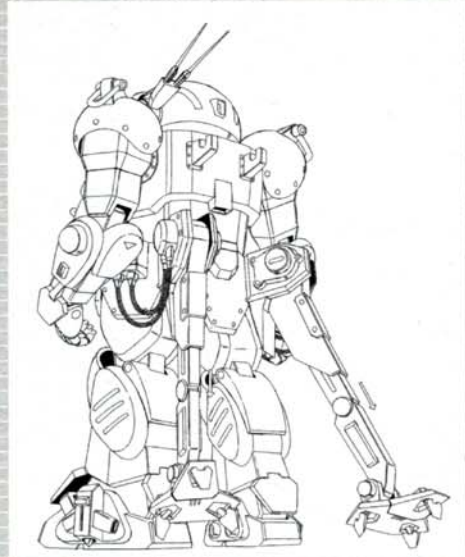
コマンドフォークト編

⊕ アンチマテリアルキャノン

⊕ スベード(駐鋸) 展開時



超高速徹甲弾により艦船の分厚い装甲をも貫通する大口徑火砲。強烈な反動によりお蔵入りしていた試作品を持ち出したもので、ヒュロスではボックメッサーのみが運用している。装弾数は18発。

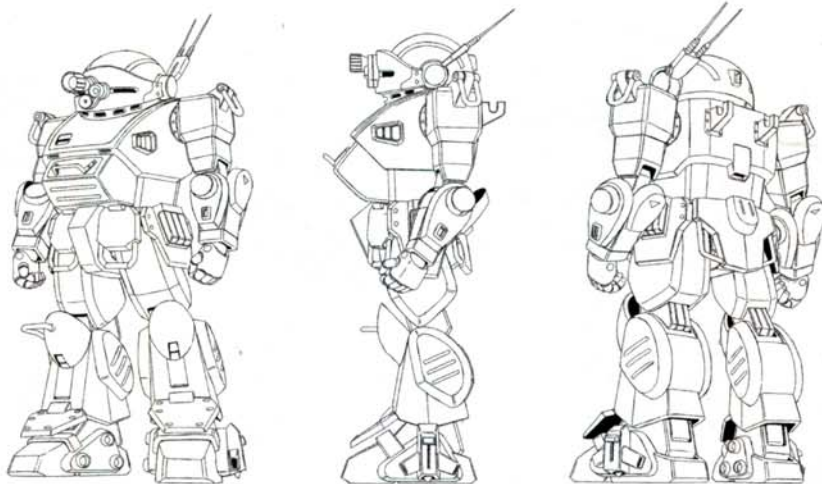


スベード(駐鋸)を下ろした射撃準備状態。先端の突起も展開されている。先端を地面に撃ち込むことで機体を固定し、強烈な反動に対処するスベードは野砲では一般的なもののだが、ATでは異例の装備である。

■ボルク機

軽量高速型のチューンを突き詰めたカスタム機。加速度や最高速度に加え、マッスルシリンダーの強化による機動速度、操作に対する反応速度も極限まで向上させている高性能機である。

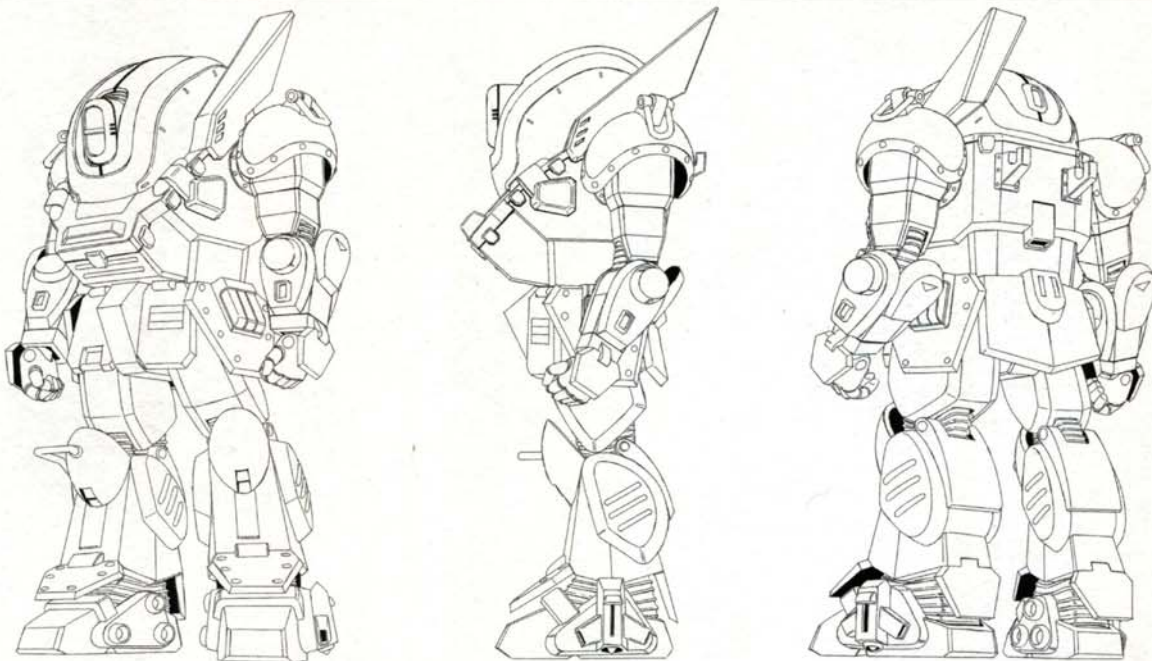
⊕ フロント×サイド×リア



■スコブドッグ 水中潜航装備仕様

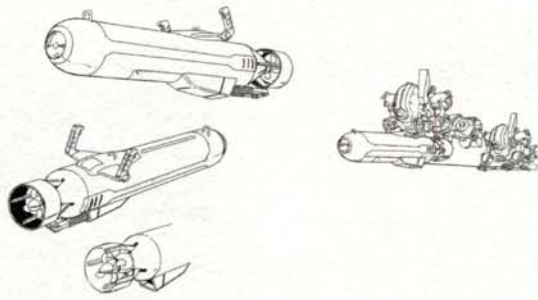
ヒュロスの特務部隊が使用する水中潜航装備。コマンドフォークトも地底湖を経由しての奇襲作戦に使用。気密性の低いATM-09系に水中行動能力を付加できる機材だが、機動性が著しく低下するため、使用例はごく限定されている。

⊕ フロント×サイド×リア



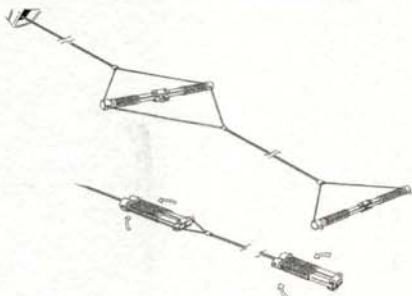
⊕ 水中スクーター

コマンドフォークトが地底湖横断に使用した水中スクーター。ヒュロス軍の特務部隊用装備でもあり、航続時間・潜水深度・静粛性共に高い水準を達成している。コントロールは上部のレバーでATが直接行い、機体下部には牽引ワイヤーを装備。若干ながらカーゴスペースも備えられており、AT用の武装などを収納することができる。



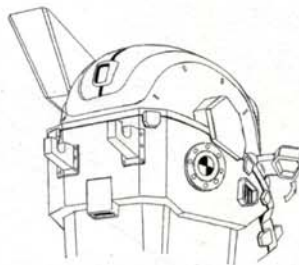
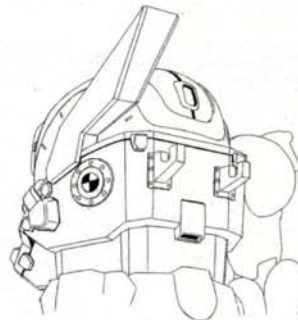
⊕ 牽引ワイヤー

水中スクーターが牽引するワイヤーユニット。途中と端にグリップが装備されており、本体と併せてスクーター1台当たり3機のATが移動可能。ワイヤーの長さは最低限で、この状態のまま高度な機動や戦闘が行えるものではない。あくまでも隠密行動用の装備である。



⊕ アタッチメント

頭部に装着するアタッチメント部分。コックピット周辺のハッチすべてと体側の吸気口を完全にシールド可能である。装備中はアタッチメント側のカメラで視界を確認するが、視野も可動域も非常に狭い。六角形の部品が固定具で爆発ボルトを使用すれば素早い除装も可能。なおAT側に酸素供給システムは追加装備されておらず、酸素は耐圧服のボンベに頼っている。



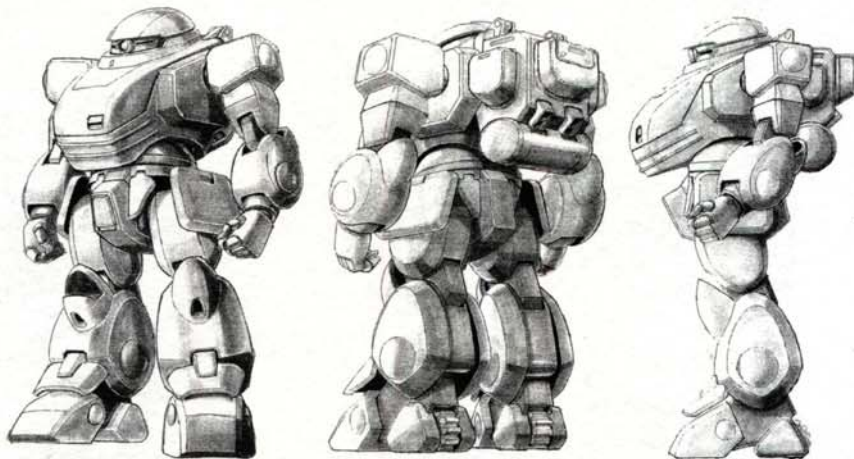
⊕ チャビィー

B・ATM-03 ファッティーに続く高性能機ながら、終戦のため生産が大幅に縮小されたB・ATM-04 チャビィー。モラニアにも数機が試験的に持ち込まれて実戦参加しており、コマンドフォークトもケスリリの搭乗する機体と交戦、苦戦を強いられている。スペックは全高3852mm、基本待機重量7240kg、装甲厚6~17mm、MCはPP-BS-402、巡航走行速度42.0km/h、PR液BP-EC 11.8、PR液総量122リットル、標準交換時間102時間。

▶参照→P 037

Memo

画柄はノルデン機という形で発表されたスコブドッグ同様、「バールゼン・ファイルズ」用に準備されていたものと共通。また本書に掲載されたATの中で、スペックを新規に設定されたのはこの機体のみとなっている。



PEOPLE OF PLANET DEGEN

FTCE >> MO

惑星デゲンでの戦闘で特筆すべきなのは、やはりギルガメス最高水準の技量を持つ特殊部隊「コマンドフォークト」の存在である。選りすぐりのスーパーエースを集めたこの部隊は、単なる特殊部隊の枠を超えてヒュロスの精神的支柱となっていた。ここでは関係者を中心に、部隊に関わりの深い人物を紹介する。

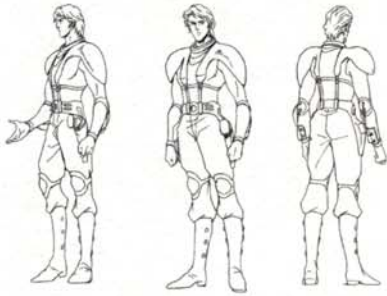
コマンドフォークト編

■コマンドフォークト隊員たち

コマンドフォークトの隊員は、ATエースを多数擁するヒュロス軍でも選りすぐりのトップエースである。近接戦闘や狙撃など一芸に秀でたタイプのメンバーが多く、互いの能力を生かし有機的な役割分担を行うことで部隊としての総合力を向上させている。

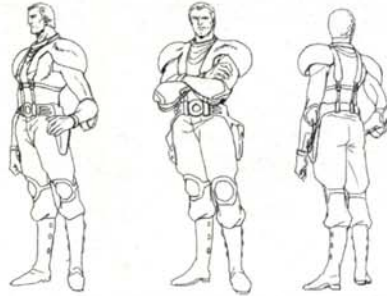
⊕ トクルス・ゼトラ大尉

単独での撃破数ではヒュロス軍最高のトップエースであるスナイパー。遠距離射撃に加え、高速機動中に敵の未来位置を予測しながら攻撃する機動射撃も完璧にこなす人物。繊細な性格で気分屋な面が強く、爆発的にスコアを伸ばすことも多いがスランプも多い。僚機を一度も撃破されたことがない、という実績も持つ。



⊕ アンドレアス・ヴァン・フォークト中佐

ヒュロスで初めて100機超のATを撃破し、実戦投入から日が浅いATの運用においても功績を残した伝説的なエース。英雄を失いたくない上層部により戦艦総監として後方から指揮を取る任務を与えられていたが、前線の兵のため第501実験中隊ごとコマンドフォークトを設立。自ら降格し部隊長として前線へ戻った人物。



⊕ ルート・レーン大尉

ヒュロスでも数少ない200機以上のAT撃破スコア、それを史上最年少かつ僅か3年の期間で達成したエースパイロットである。22歳。抜群の反射神経と鋭敏な感覚を武器に、近接戦闘では無類の強さを発揮する。激情的だが元々は音楽家志望で傷つきやすく、スランプに陥ることも多い。愛称は「炎の軍」を意味するギグ。



⊕ ゲート・ダム・ボルク少佐

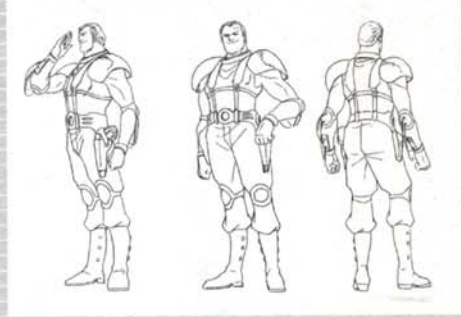
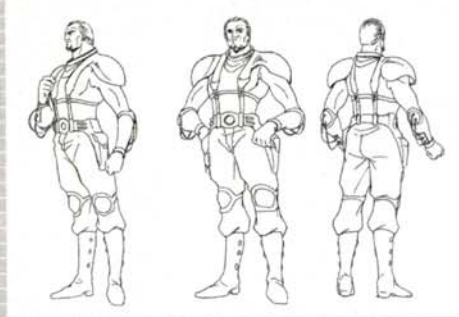
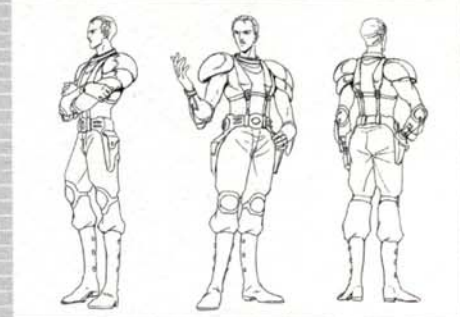
技術者として研究の必要性から独学でAT操縦を学び、スキルだけでなくヒュロス最高と評されるレベルに到達した異色のパイロット。反射神経・状況判断などAT乗りに必要なすべてを超人的なレベルで併せ持ち、一度も実戦で被弾したことがない「天才」。だが精神的な障害に苦しんだ過去により、スコアそのものは多くない。

⊕ ボリス・ノルデン少佐

フォークトの旧友にして、ヒュロス軍最高の中隊長と評される人物。単独でもヒュロス最高のトップエースだったことがあり、そのスコアはゼトラに抜かれているものの、部隊としての戦果はいまだに彼の部隊が持っているほど、指揮官として有能。スランプとは無縁な職人型のエースであり、着実に戦果を積み重ねている。

⊕ マティアス・ボックメッセー大尉

アンチ・マテリアル・キャノンの威力とゼトラ大尉に勝るとも劣らない遠距離狙撃能力により、100を超える大型車両や艦船を撃破してきたスーパーエース。この異色の戦果はATに換算するならば300機以上に相当するスコアである。寡黙で多くを語るず、また本人も単独行動を好むため、その性格はあまり知られていない。

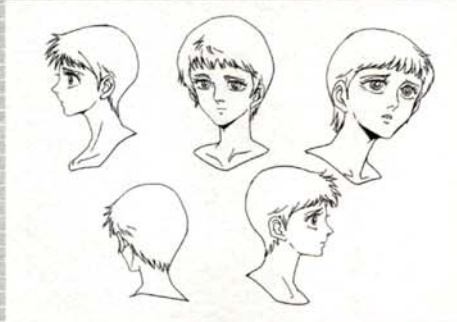
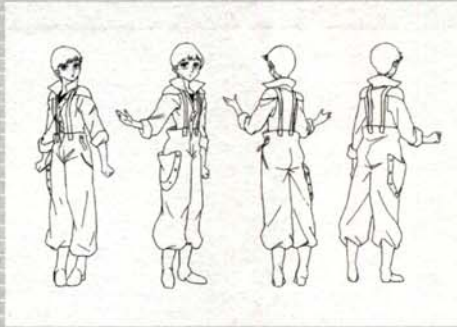


■部隊に関わる人間たち

整備兵やジャーナリストなど、コマンドフォークトを支えている人間たちは多い。また敵であるモラニアにも好敵手となる者が存在し、良くも悪くも影響を与え合っている。ここでは、コマンドフォークトに関わる人間たちを敵味方問わずにご紹介する。

● サラ・メイ・カナワ

ヒュロス軍の元看護兵。巡回診療で訪れた村で教会跡に集まった孤児たちのコロニーの存在を知り、そのまま軍を退役して居残ってしまった少女。軍では機動部隊の衛生中隊に所属。戦場となった村で中隊長時代のレーン大尉が率いる部隊に救われたことから、直接間接にコマンドフォークトに関わっていくことになる。



● カリン・ルッカ伍長

ゴッベル整備主任の不在中、コマンドフォークトに臨時に配属された新米整備士。整備士としては半人前で、一流の整備士が揃うコマンドフォークトでは場違いと思われていたが、素直な性格と不器用な一所懸命さにより部隊の潤滑材となり、次第に隊員たちの信頼を得ていく。開戦前は宇宙船の操縦士を志望していた。



● ゴッベル軍曹

後に昇進して曹長。トップエース時代にフォークトの専任整備士をつとめた人物で、コマンドフォークト設立後は主任整備士として手腕を振るう。フォークトをはじめとするパイロットにも部下である整備士にも絶大な信頼を寄せられており、人間関係の調整にも尽力するなど、部隊をまとめ上げる真のキーマンである。



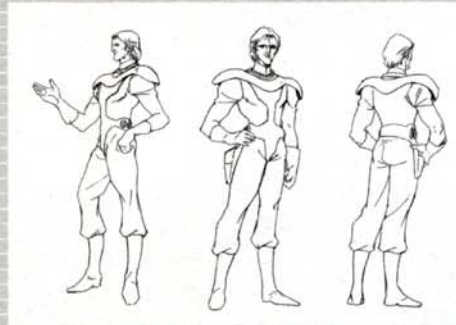
● モアデン・カルベツ

モラニア軍第4企画部に所属し、軍を牛耳る天才参謀にして策略家。完璧な理論が戦場を支配すると考える人物で、戦場を実験装置とみなしている。自身の立案した作戦を失敗に追い込んだコマンドフォークトへの対抗策としてケスウリ中佐に注目、新たに創設した部隊と非人道的な手段を組み合わせた作戦を展開する。



● スタニスラフ・ケスウリ中佐

モラニア軍屈指のエースパイロット。赤く塗装したパーソナルマークを描き込んだ機体愛機とする。当初は地上用ファッティーを使用し、その実績によりチャビィーを支給される。当初は自身の技量向上にしか興味を持たなかったが、フォークトに敗北したことで雪辱を決意。冷酷ながら有能な指揮官へと変貌していく。



● フィレス・ホーン

独立系の通信社であるブラヴェ通信の特派記者。前線での取材も積極的に行う女性であり、取材を通じてノルデン少佐や戦闘総監時代のフォークトの知己も得ていた。彼らが前線で戦う兵士たちに向ける想いを理解しており、コマンドフォークトの設立後は記者として彼らの戦闘をヒュロスの国民に伝える役割を果たす。



PAISEN FILES

パールゼン・ファイルズ編

Section Pailsen Files

▶ DATA

■装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ
ARMORED TROOPER VOTOMS
PAISEN FILES

OVA (全6巻 12話)

発売日 2007年10月26日~2008年8月22日

劇場公開 2009年1月17日

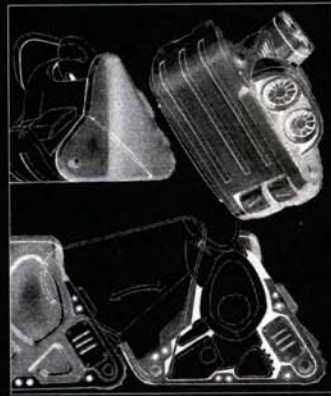
原作 矢立肇/高橋良輔

監督 高橋良輔

シリーズ構成 吉川惣司

キャラクターデザイン 塩山紀生

メカニックデザイン 大河原邦男



▶ 概要

高橋良輔監督としては「赫奕たる異端」から12年ぶりの映像によるボトムズ作品で、エピソード的には「レッドショルダードキュメント 野望のルーツ」とテレビ本編第1話との間のエピソードとなる。

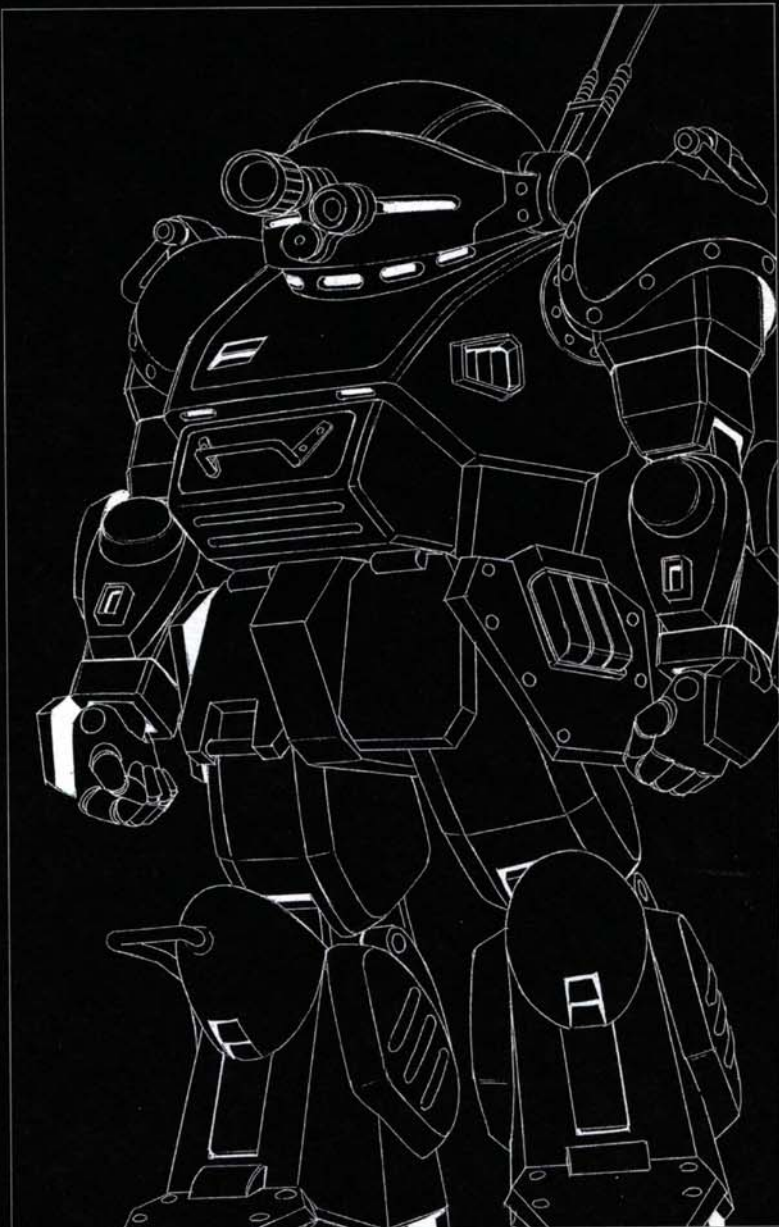
特徴的なのは、3DCGの技法を投入して描かれたATをはじめとするメカニカルデザインおよび戦闘シーン演出で、CGのメカ・背景に手描きの炎や爆発などが緻密に描き込まれ、独特の画面効果を出している。冒頭の「タイバス渡河作戦」に見られるような、無数のATが大量投入された戦闘シーンの迫力などは、その極めつけともいえよう。

▶ STORY

百年戦争末期、キリコ・キュービーはレッドショルダーを除隊した後、惑星ロウムスで展開される大激戦の渦中に身を置いていた。だが「タイバス渡河作戦」と命名され、60万人以上もの兵力を投下したこの作戦は、軍事目的とは異なる、別の意図で仕組まれたものだったのだ……。

一方、かつてのレッドショルダー部隊司令官ヨラン・ペールゼンは失脚し、いまや軍事法廷の被告人として裁断されつつあった。ペールゼンを断罪し、葬ろうとする軍首脳部だったが、ここに情報省の横槍が入り、彼は法廷から救出されることとなる。ペールゼンを確保した情報省次官ウォッカムの目的は、ペールゼンの残した機密文書「ペールゼン・ファイルズ」にあった。ウォッカムは「異能生存体」の機密情報をペールゼンから引き出し、さらにその有効性を検証すべく、さらなる実験を試みようとしていたのだ。

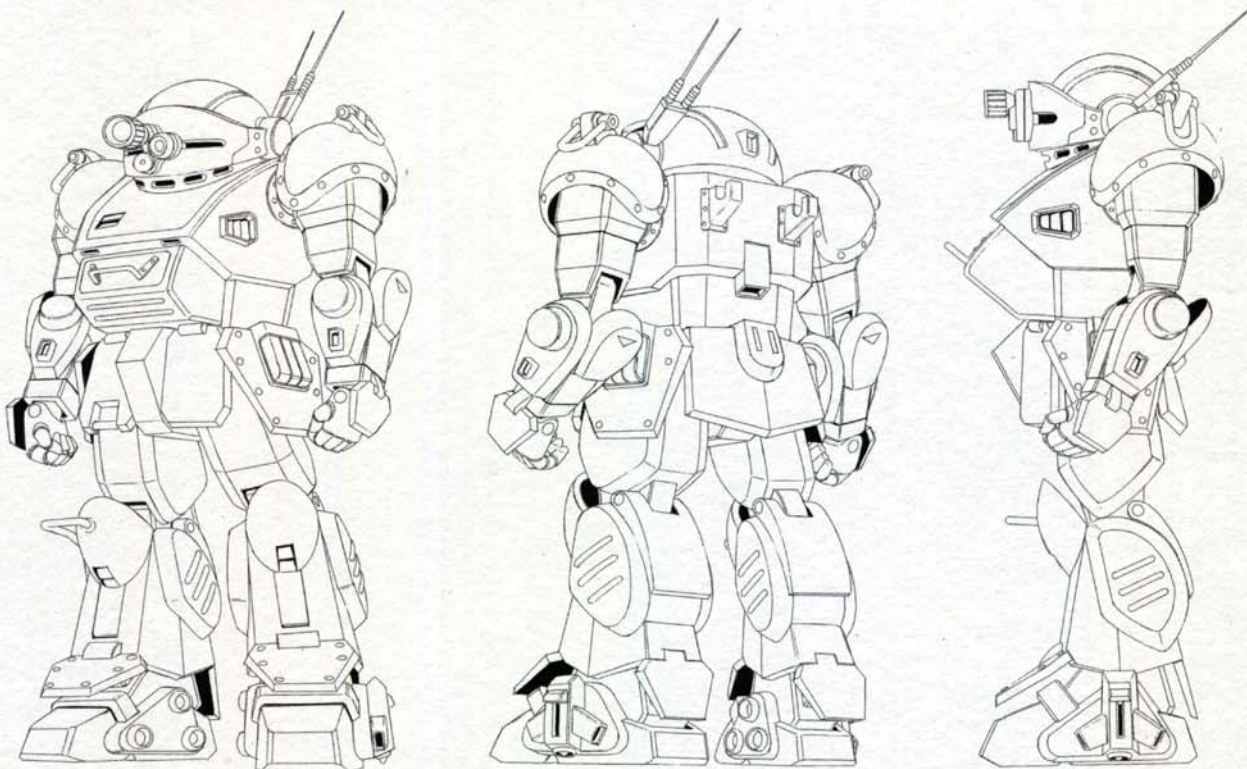
かくして、キリコはウォッカムによって密かに集められた4人の兵士…バーコフ、ゴダン、ザキ、コチャックとともに小隊を結成。生還不能な戦場へと、次々に投入転戦させられることとなるのだ。



SCOPE DOG スコープドッグ

ギルガメス軍正式 M 級 AT。優秀な基本設計と量産性の高さにより膨大な数が生産され、ギルガメス製 AT の事実上の標準モデルとなった機体である。複数の生産拠点で長期に渡って生産されたため派生型も多数存在するが、標準型に区分される機体であっても細部の仕様が異なるバリエーションも多い。ここに挙げた機体は、惑星ガレアデなどで標準的だったモデルである。

⊕ フロント×リア×サイド



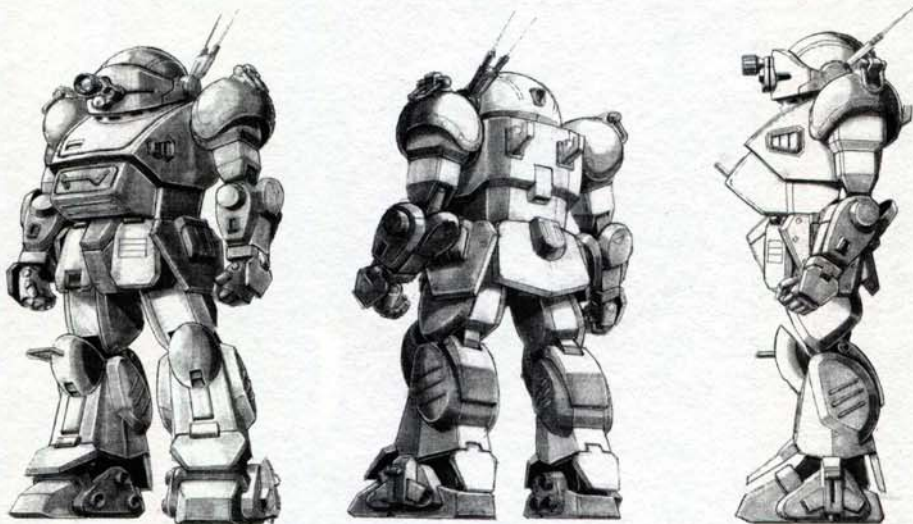
オプションを外した本体。第 18 装甲騎兵団などに配属されたこのタイプは生産時に省力化が比較的行われておらず、肘の二重関節や手首装甲の回転など、優れた可動性を保持している。

Memo

右は陰影を付け、立体としての特徴を際立たせたもの。胴体部分のリブが目立つ特徴だが、各部装甲、アンテナ、肩フックの形式など部品レベルでも特徴的な部分が散在している。

COMMENT

塚田：スコープドッグを今風にリファインしていただく、という形をお願いしました。手首の装甲など変更点もありますが、胴体のリブなど作画の都合による表現を本来の意図に戻せた部分もあります。これを工場やロットの違いと解釈してもいいのですが、TV シリーズの機体も基本的には同じもので、表現の違いで細かく見えていると思っただけです。



ON THE FRONT LINE



▲クリーニング機構動作中の標準レンズ。高圧の洗浄液により汚れを吹き飛ばす方式で、泥程度なら簡単に除去可能。洗浄液の噴射口は左上の 1 箇所のみ。(1)



▲AT の任務遂行能力は追加装備により拡大する。これはタイバス渡河作戦で使用されたミッションバックで、後方の残骸は GAT-22 の予備弾倉を取り外している。(1)

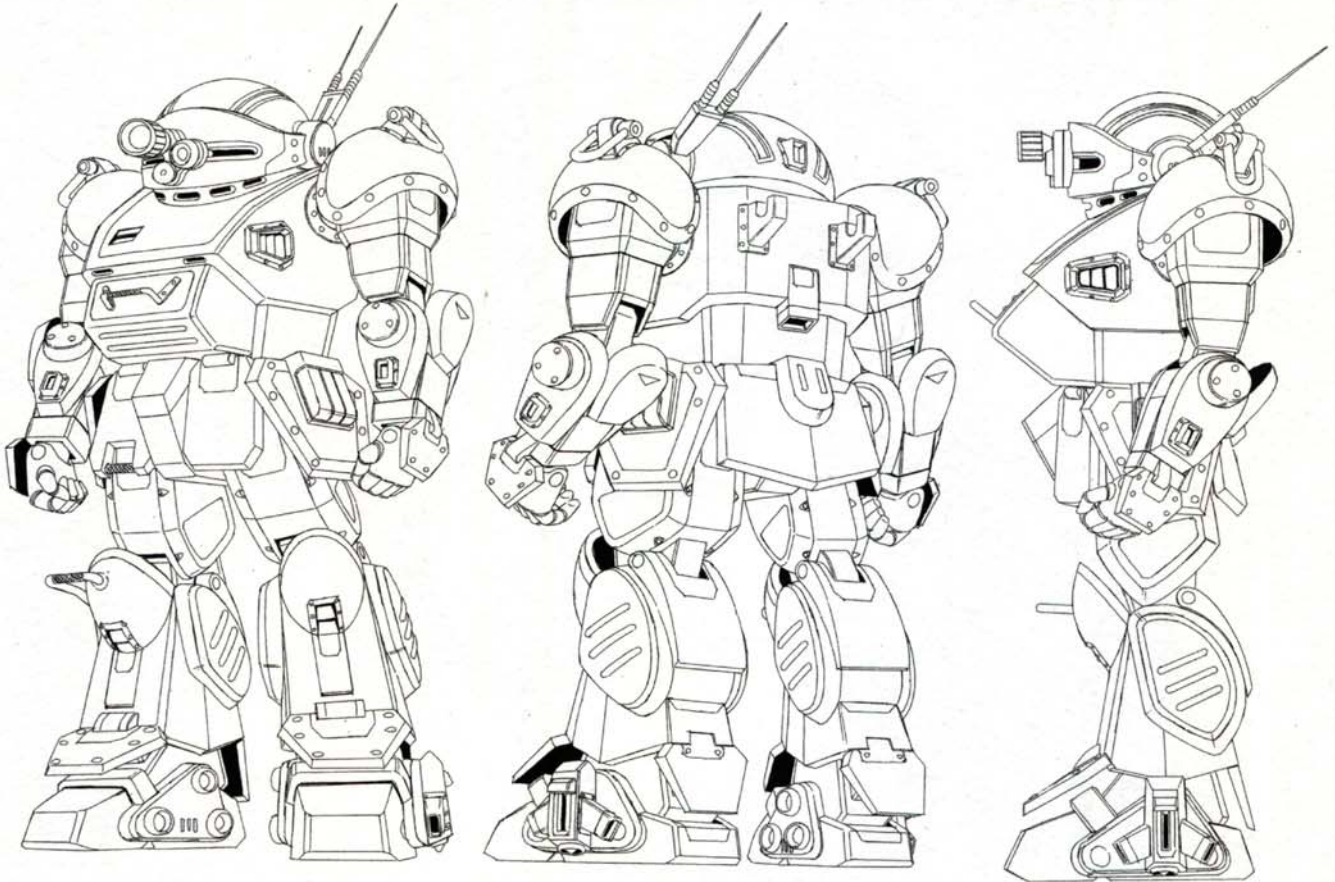


▲ミッションバックは装備のハブとしての機能もある。バック背面に追加された円筒形の部品はヒーティングポットで、寒冷地の AT 運用には必須の機材である。(8)

百年戦争とも呼ばれる第三次銀河大戦。アストラギウス銀河全体を巻き込んだその戦乱の後半から終盤において、戦場の主役となったのはAT(ARMORED TROOPER)＝装甲騎兵と呼ばれる小型機動兵器である。惑星上や宇宙空間の施設・領土を占領し戦時経済に必要な資源を奪取するこの兵器は、人命を濫費するという難点を持つものの、非常に効率的な存在といえる。ここでは、惑星ガレアデで使用された機体を中心に紹介していこう。

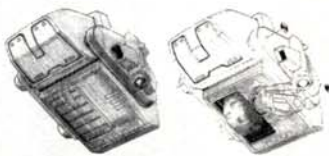
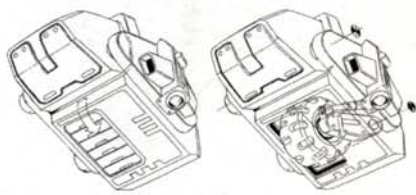
＋ フロント×リア×サイド (ディテールアップ)

ヘルゼン・ファイルズ編



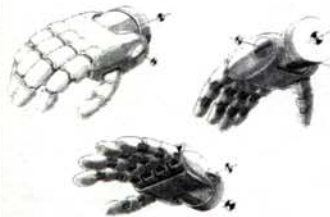
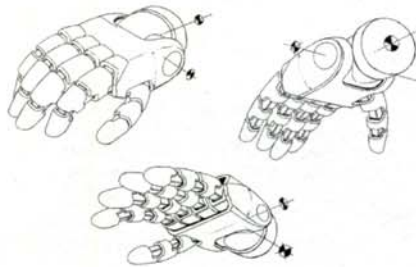
各部をディテールアップしたもの。各装甲の接合の詳細やリベットの位置、手摺に施された滑り止め加工などがよく判る。もっともこのディテールは一例に過ぎない。オプションパーツの追加や改造を最初から考慮している点を勘案するなら、ATM-09-STというのは機体名というより規格の状態だと考えた方が実情に近いといえるだろう。

＋ 足裏 詳細



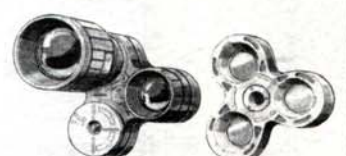
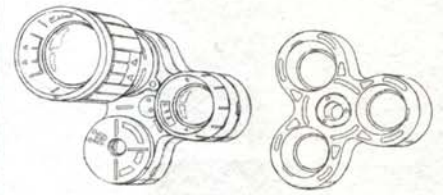
足首とその内部構造。高速移動に必要なローラーダッシュ機構にはカバーが付いており、使用時以外は保護される構造である。

＋ 手 詳細



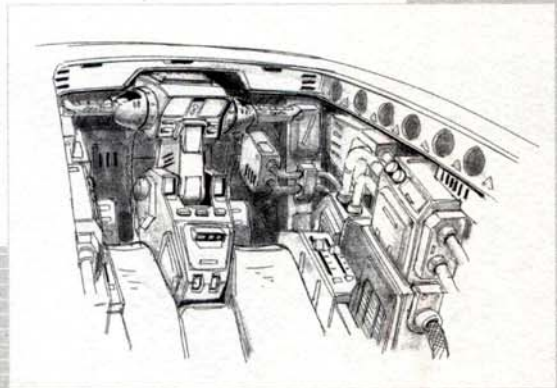
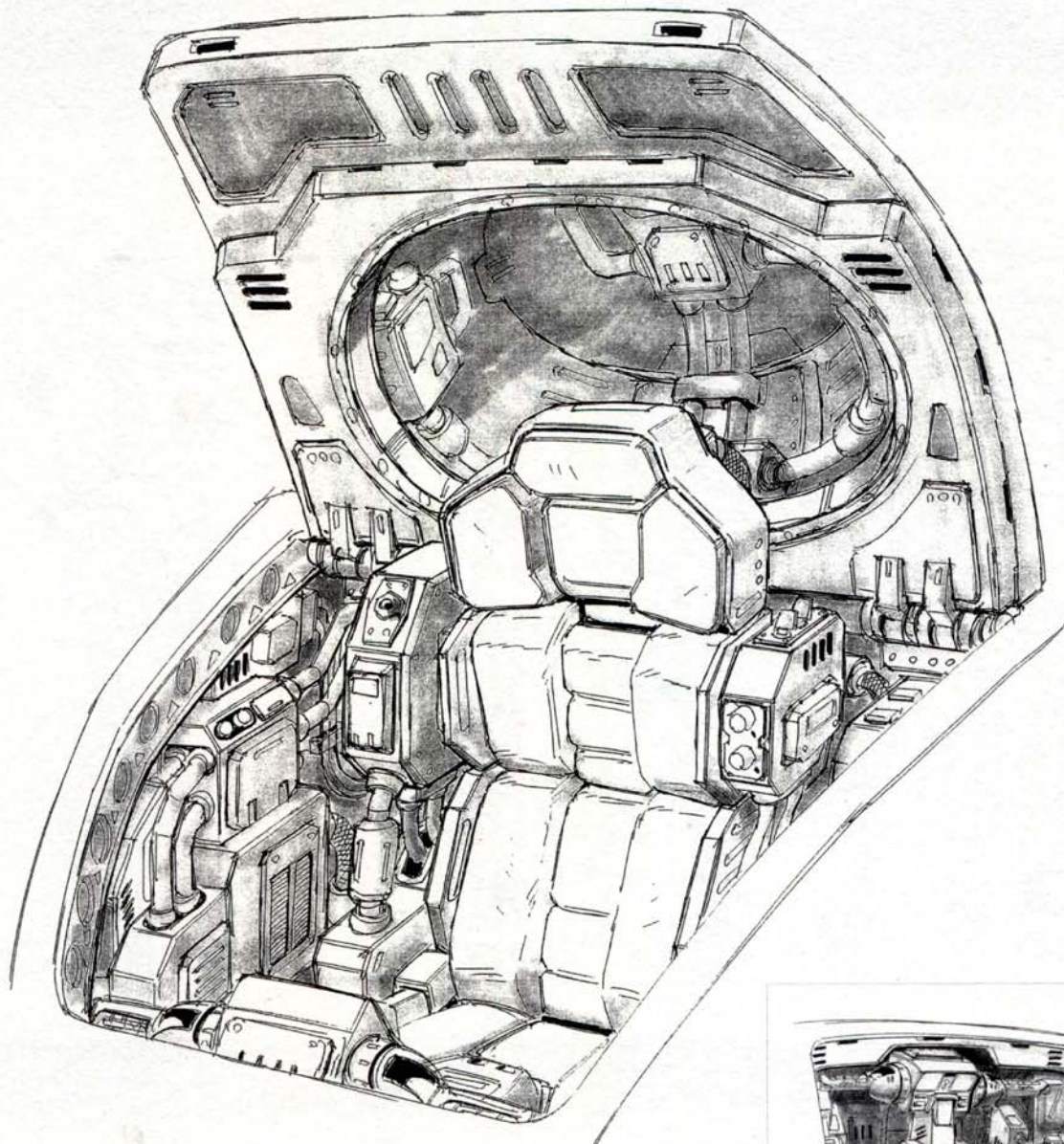
銃火器のアタッチメントでもある手首。指は円柱を基本にした形状で、アームバンチ機構の打撃に耐え得る対衝撃性を持つ。

＋ ターレットレンズ



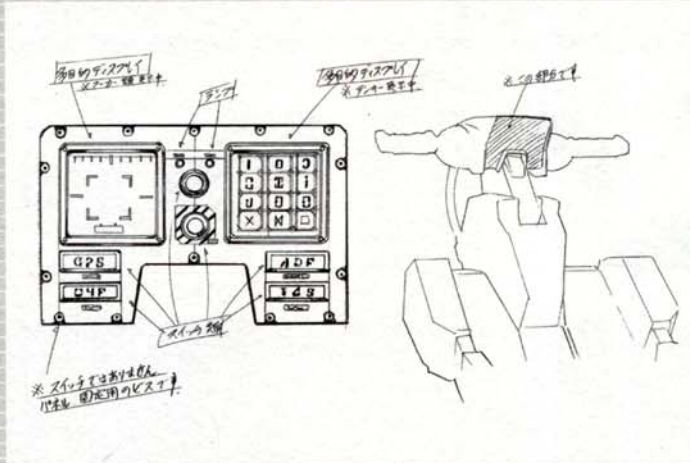
標準・精密・広角の3群のレンズがセットになったターレットレンズ。標準レンズにはズームなどの機能も組み込まれている。

✦ コクピット



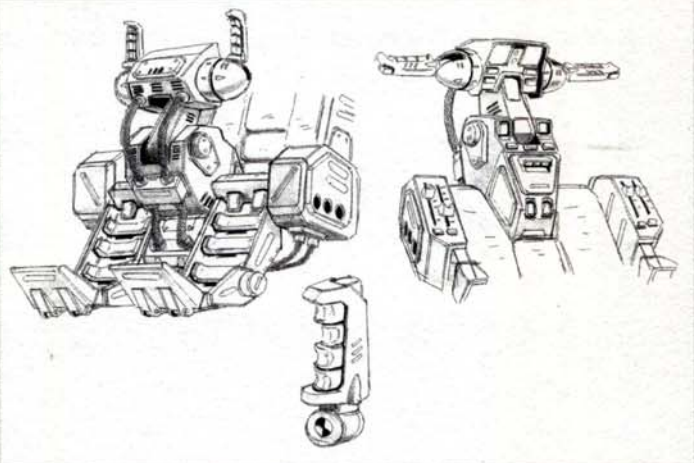
効率的に絞りこまれたコクピット。基本構造は変化の余地が少ないが、個々の要素部品は変更されるケースも多い。このタイプの場合細かく変更されたシート形状と、ハッチ基部のジョイントが目立つ特徴だといえる。

✦ 通信パネル



AT 本体が備える数少ない表示系でもある通信パネル。このタイプの場合、2基が装備された多目的ディスプレイは入力装置としての機能を持ち、通信相手の指定やモード切り替えなどに使用される。

✦ コクピット詳細



シートと操作系を外した状態。ボタン5基を持つレバー2本と、2基のフットペダルが操作の中心となる。対応する動作はミッションディスクにより変更可能で、任務や環境に合わせて調整する。

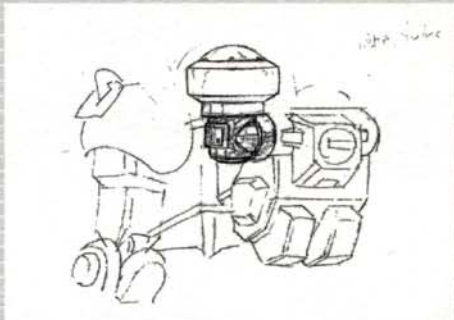
COMMENT

塚田：今回はATのコックピットも3DCGでやろうというこで設定を作り起こしています。ただシートの分割が現代的だったりおまけのパーツが付いている場合もあったりしますが、昔の設定を120%位にディテールアップしたものです。

⊕ ATU-MP-88 ミッションバック装着時

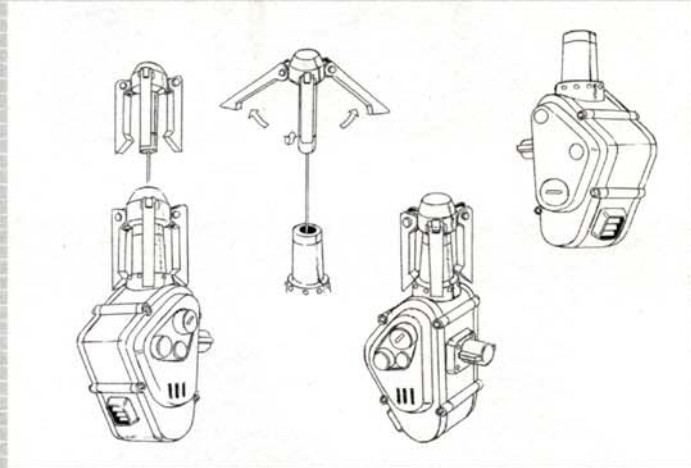
ガリアデなどで多用されている、拡張性の高いミッションバック。武装や各種オプションを使用可能なマウント2基装備し、GAT-22の予備弾倉3個を携行。さらに空挺降下時には上部フックにパラグライダーを装着することもできる。

⊕ ジャイロ

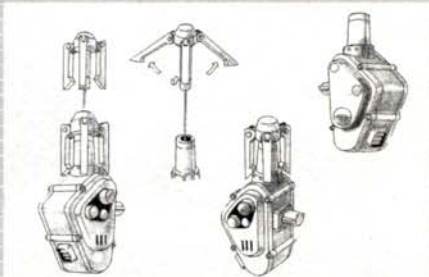


モナド攻略戦でISS所属機が使用したオプション。ジャイロで機体のモーメントを調整し、空中での姿勢制御を劇的に向上させる。

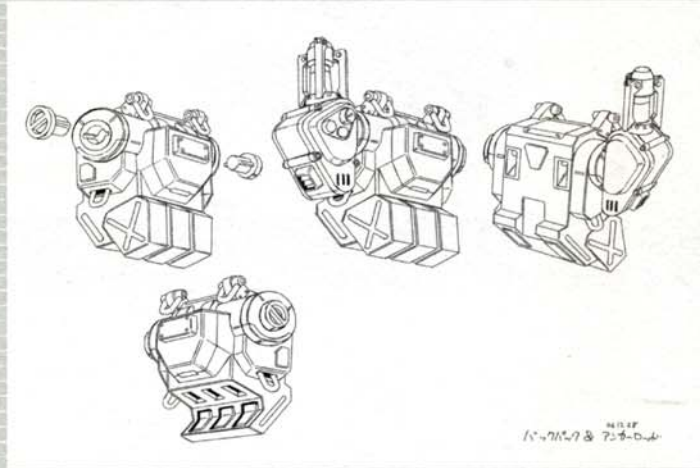
⊕ アンカーロッド詳細



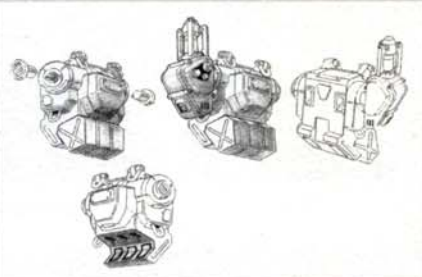
ワイヤーの付いたアンカーを射出し、ラベリング的な機動を可能にするオプションパーツ。実戦の場でAT2機を吊り下げる能力を持つ。起伏のある地形で有効な装備。



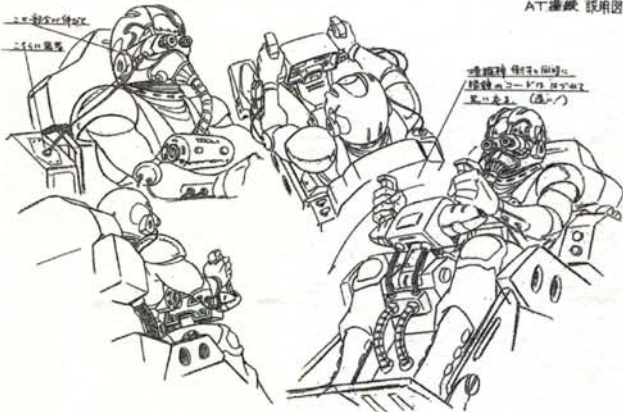
⊕ ATU-MP-88詳細



ATU-MP-88と、オプションであるアンカーロッドの詳細。ネジ状の部品はマウントのカバーで、装着する際には取り外す。他に武器や寒冷地用ヒーターなども装着可能。



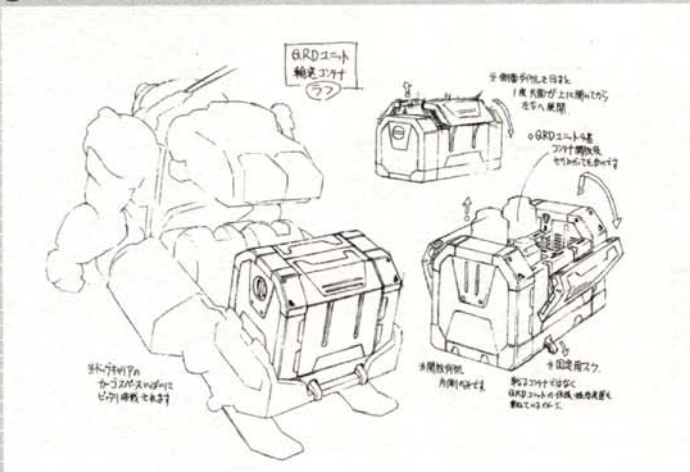
キリコ・キュービー AT操縦 説明図



⊕ AT操縦説明図

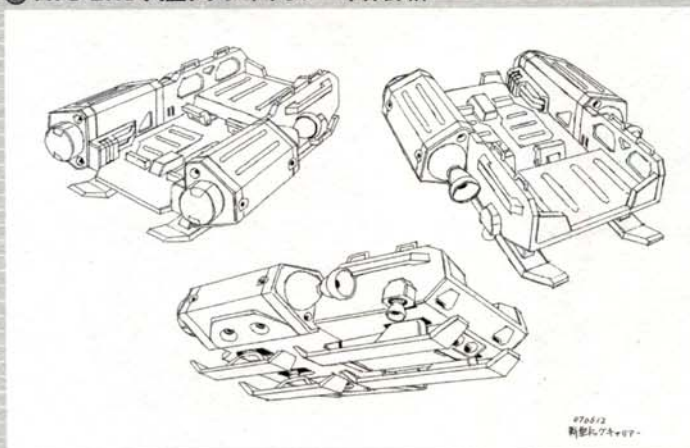
パイロットが搭乗した状態。耐圧服は生命維持装置として、ゴーグルはATの情報表示装置として共に重要なもの。特にゴーグルがなければATの性能を完全に引き出すことは困難である。

➊ QRDユニット&輸送コンテナ



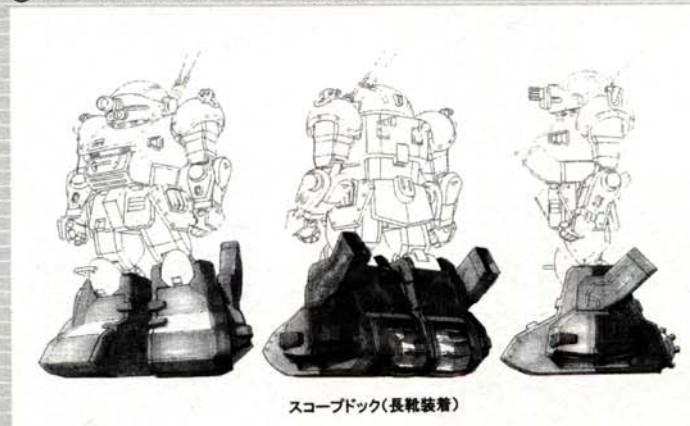
ISSがモナド攻略戦に参加した際、作戦の要として行ったコントローラー奪取。その任務の専用機材であるQRDユニットの輸送コンテナを搭載した状態。コンテナはユニットの維持機能も搭載している。

➋ ATC-BR5 大型ドッグキャリアー本体詳細



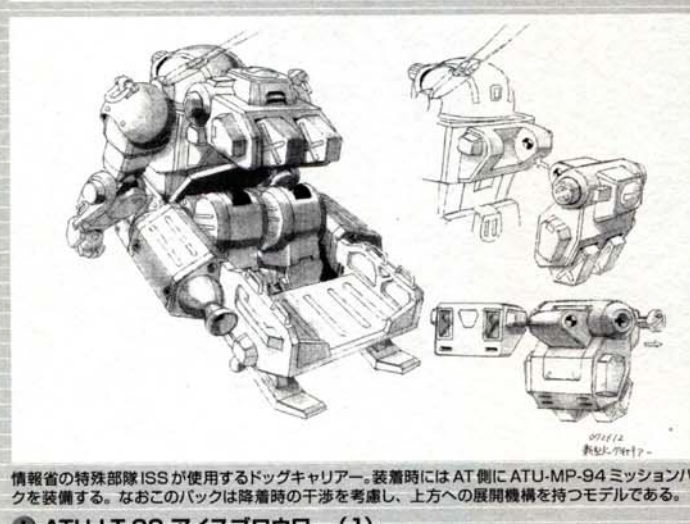
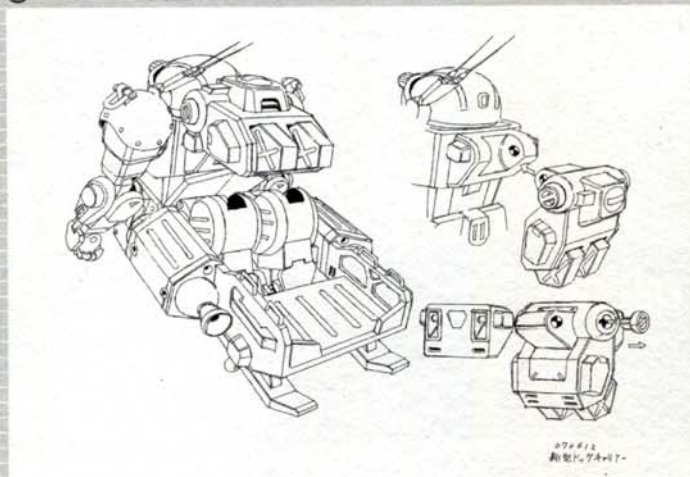
本体のみの状態。1機用の機体であるATC-BR3-Sと基本構成はほぼ同じだが、大型化された僚機や作戦機材を高速で運搬する能力を得ている。搭載した僚機をガンナーとする複座機的な運用も行われた。

➌ スコープドッグATU-LT-03装着時



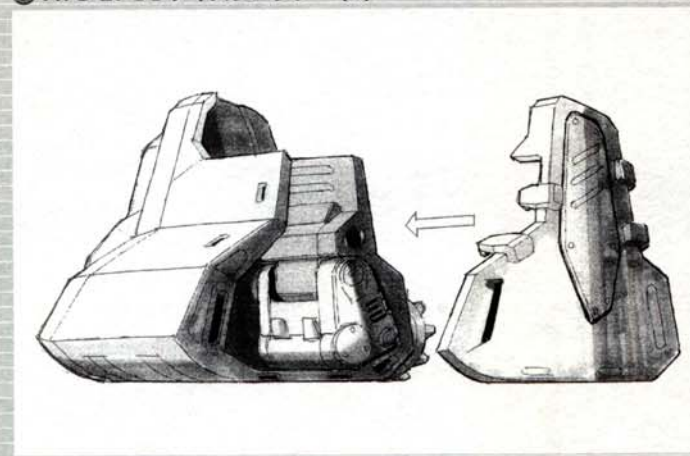
長靴を装着した状態。これにミッションパックとオプションのヒーティングボットを追加し、雪上仕様となる。他に寒冷地用に直接改修されたATも存在しているが、極北基地には配備されていない。

➍ ATC-BR5 大型ドッグキャリアー



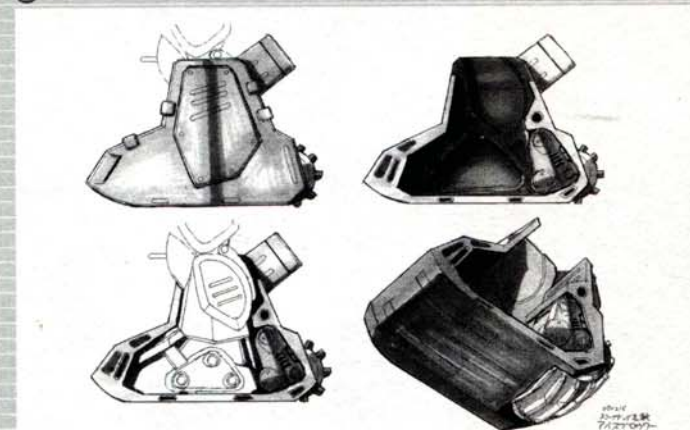
情報省の特殊部隊ISSが使用するドッグキャリアー。装着時にはAT側にATU-MP-94 ミッションパックを装備する。なおこのパックは降着時の干渉を考慮し、上方への展開機構を持つモデルである。

➎ ATU-LT-03 アイスブローワー (1)



長靴とも呼ばれる雪上戦闘用装備。追加のモーターを持ち雪上での高速移動を行うほか、氷雪を吹き飛ばし壁障を構築する能力を持つ。豪雪地帯ではその能力を応用し「雪中に潜る」ことも可能。

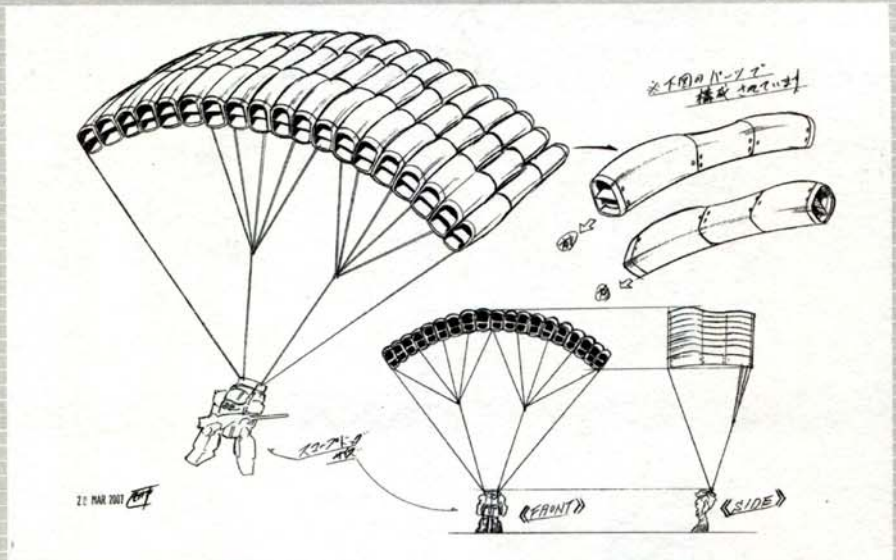
➏ ATU-LT-03 アイスブローワー (2)



内脚側のカバーを外した状態。カバーは必ずしも動作に必要ではなく、パーコフ分隊はこの状態のまま運用している。また長靴はATM-09系の専用装備ではなく、ATH-14系でも支障なく使用可能。

⊕ パラグライダー装着時

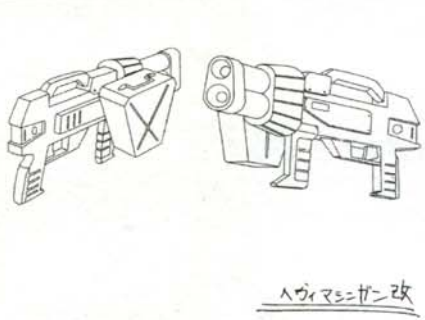
偵察や奇襲などに使用されるAT用パラグライダー。翼面積の大きい擬似的な三翼構造で揚力を稼いでおり、運動性は良好。ATに特殊塗装を施せばレーダーにも反応しない。本体とはミッションパック上部のフックで接合し、着陸後は自動で切り離される。



⊕ GAT-22 ヘビーマシンガン



⊕ GAT-22C(GAT-11)ヘビーマシンガン改

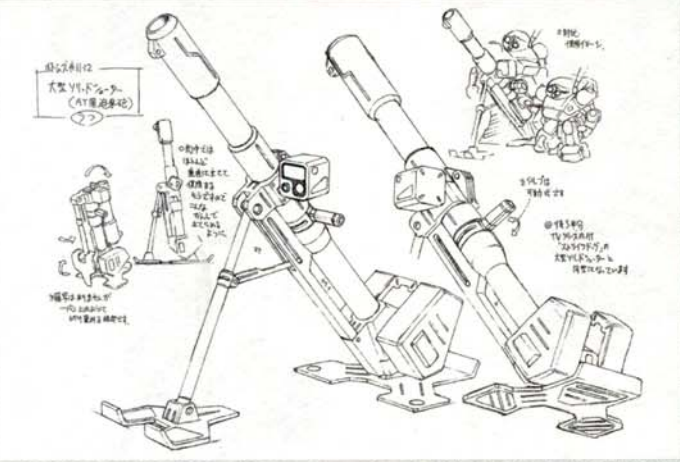


⊕ SAT-03 ソリッドシューター

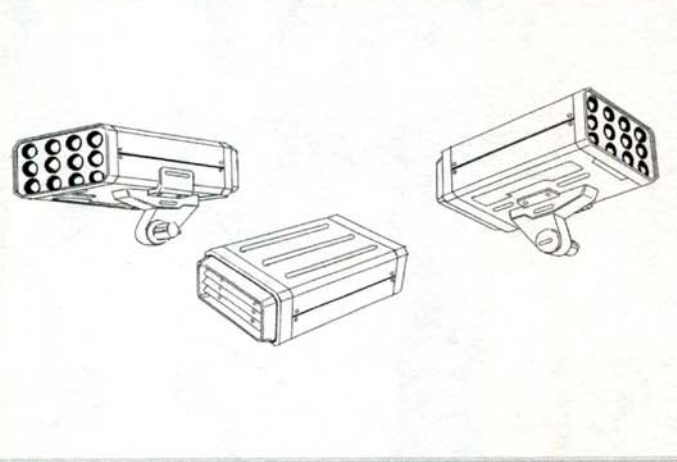


いずれも AT 用の標準的な携行兵器。特に GAT-22 系は 120 連マガジン用装着マウントが多くのミッションパックに用意されているなど、ATM-09 系の主要装備として切り離せない存在になっている。

⊕ ハンマーキャノン



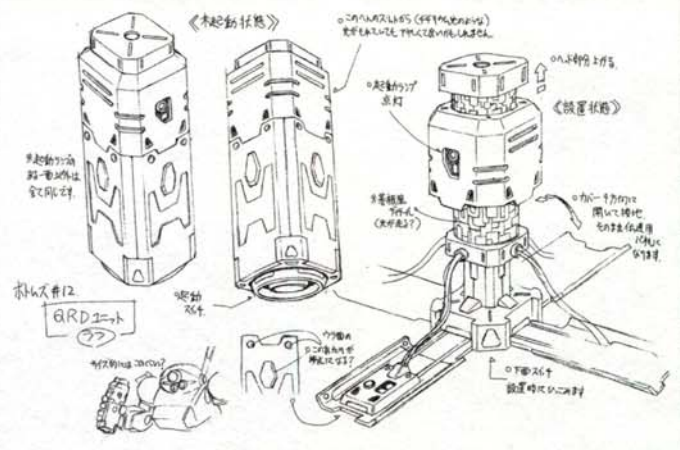
⊕ ミサイルポッド



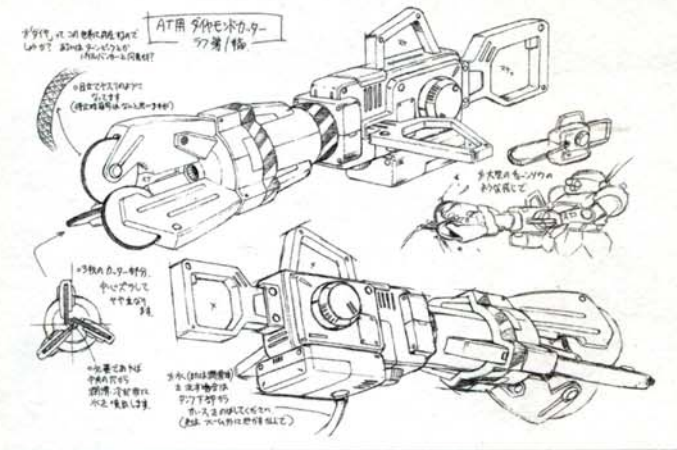
モナド攻略戦に投入された設置用の大型ソリッドシューター。AT2 機で運用する大威力の支援火器である。X-SAT-01 とは共通部品も多く近縁の火砲といえるが、使用形態も目的も大きく異なる。

バーコフが使用する 12 連の大型ミサイルポッド。ミッションパックを介して使用するタイプで、弾体は SMAT-36 などと共通のものである。モナド攻略戦ではキリコも同型のものを使用している。

⊕ 量子共鳴解析機 (QRD ユニット)



⊕ マッドデントロイダー

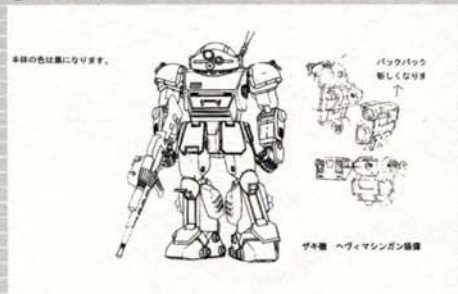


Quantum Resonance Decoder、略称 QRD。ただし Q はクエントを意味する Quantish という異説もある。電子的・物理的に敵コンピューターに侵入し支配する機材で、モナド攻略戦の要となった。

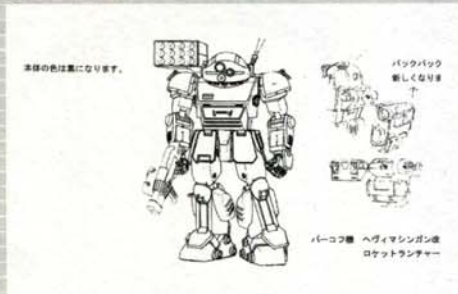
障壁突破等に使用される AT サイズの動力式三枚刃丸鋸。ポリマーリング液 (PRL) 貯蔵施設に影響を与えず障壁を切り開くために持ち出されたもので、作業機械として AT が使われた実例といえる。

■バーコフ分隊装備品

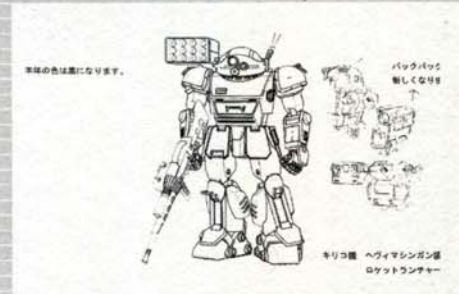
⊕ ザキ機



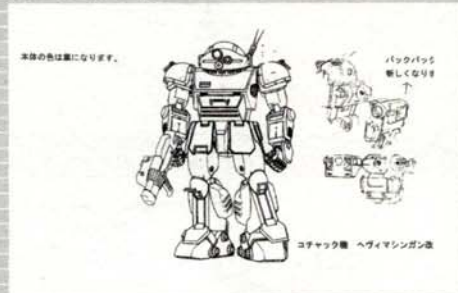
⊕ バーコフ機



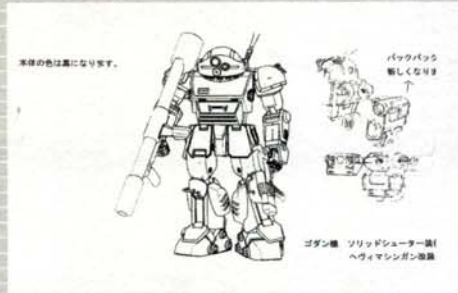
⊕ キリコ機



⊕ コチャック機



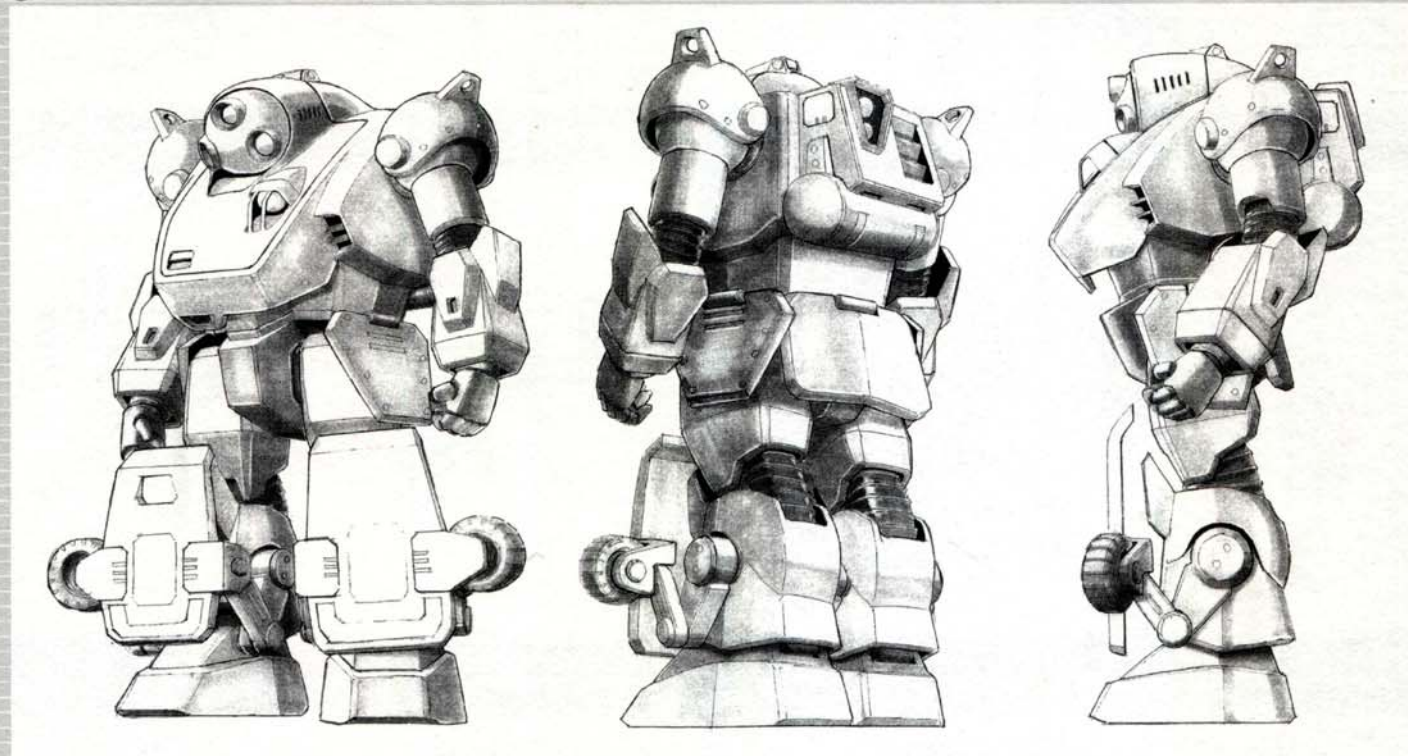
⊕ ゴダン機



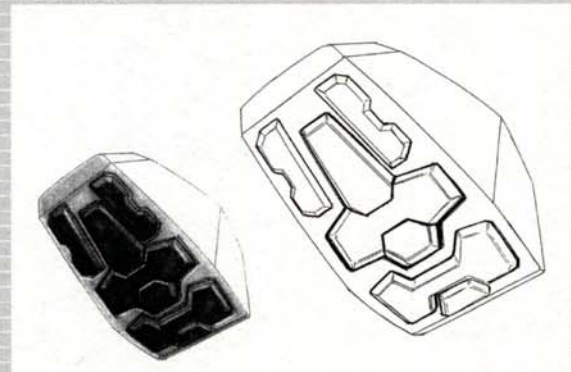
ISSとしてモナド攻略戦に参加したバーコフ分隊の武装。この時の機体は本体がATM-09-STTCターボカスタム（ただし細部はレッドシールド所属機と異なる）、ミッションパックはATU-MP-94、オプションにはジャイロバランサーを装備。武装は分隊配属時から基本的に一貫しているが、モナド戦時にはキリコも12連ミサイルポッドを装備し、ザキがマンド峡谷の作戦では携行していたグレネードを装備しないなどの差異もある。

■ATH-06-WP ダイビングビートル DIVING BEETLE

⊕ フロント×リア×サイド



⊕ 足裏詳細



足裏のモールドパターン。あまり注目されませんが、直接地面と接する足裏のパターンは重要な要素である。これもクメン内戦の機体とはパターンが異なる。

ON THE FRONT LINE



▲腕を吹き飛ばされ、本体側のジョイントが剥き出しになった状態のダイビングビートル。流れ出しているのは強粘性のポリマーリングル液（PRL）である。(1)

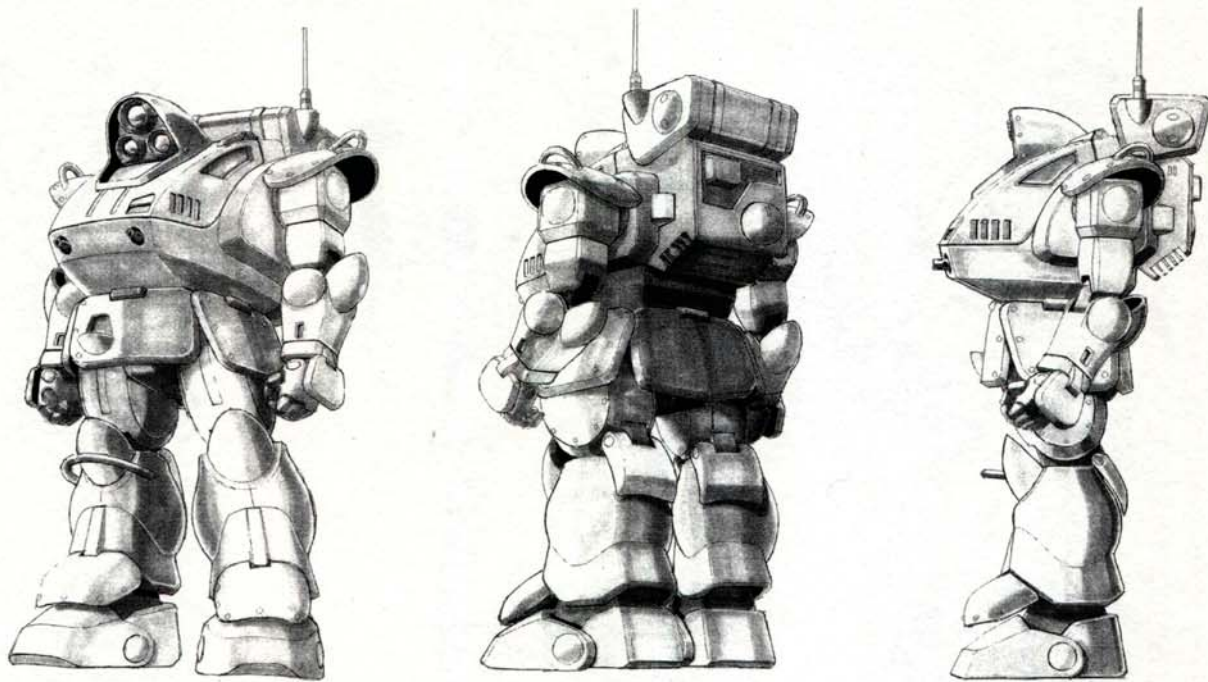


▲GAT-19を背部にマウントし、工兵的な任務に従事するビートル。運搬しているのは崖を越える際に使用する登攀用ガイドレール（通称スプリングピン）。(1)



■ ATH-14-ST スタンディングトータス STANDING TORTOISE

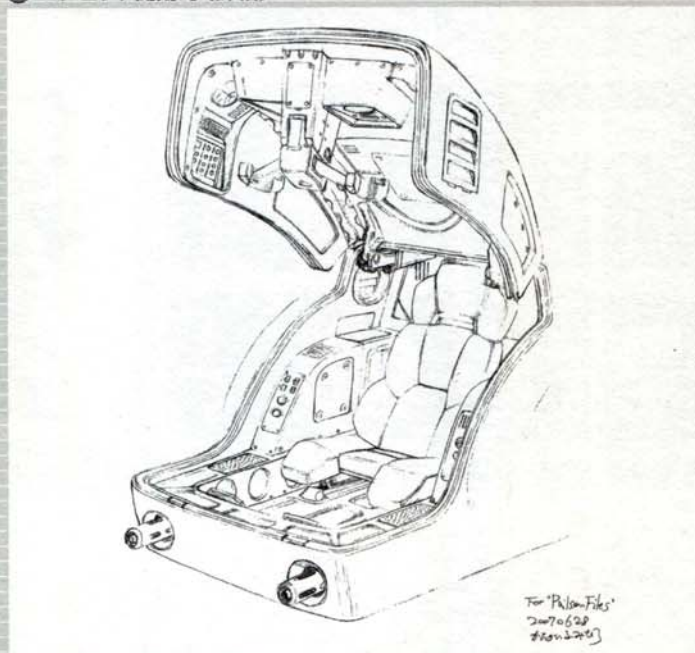
⊕ フロント×リア×サイド



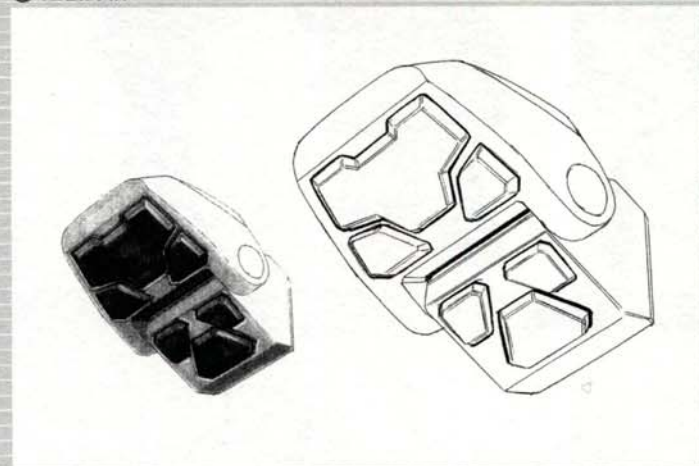
ヘルゼン・ファイブズ編

ギルガメス軍正式H級AT。H級としてはもっとも普及した機体で、局地戦や特殊任務に対応したバリエーションモデルも多い。通常型のATH-14-STでもアームパンチ機構の有無などメカニズム自体が異なるケースも存在し、それらは並列して使用されている。

⊕ コクピット開閉時(詳細)

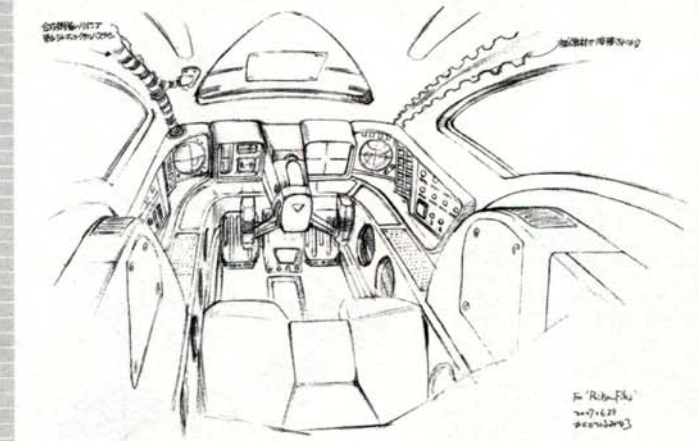
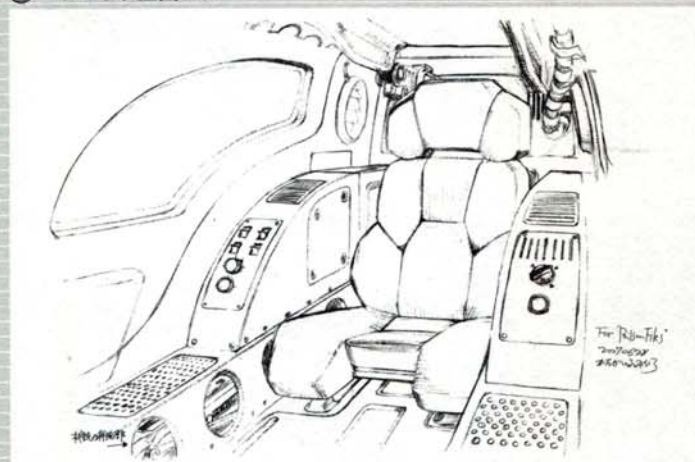


⊕ 足裏詳細



足裏のモールドパターン。第18装甲騎兵団隷下のカスケス大隊所属機にはローラータッシュ機構を持つ機体も存在しているが、このパターンがその機体のものかは不明である。

⊕ コクピット背面より



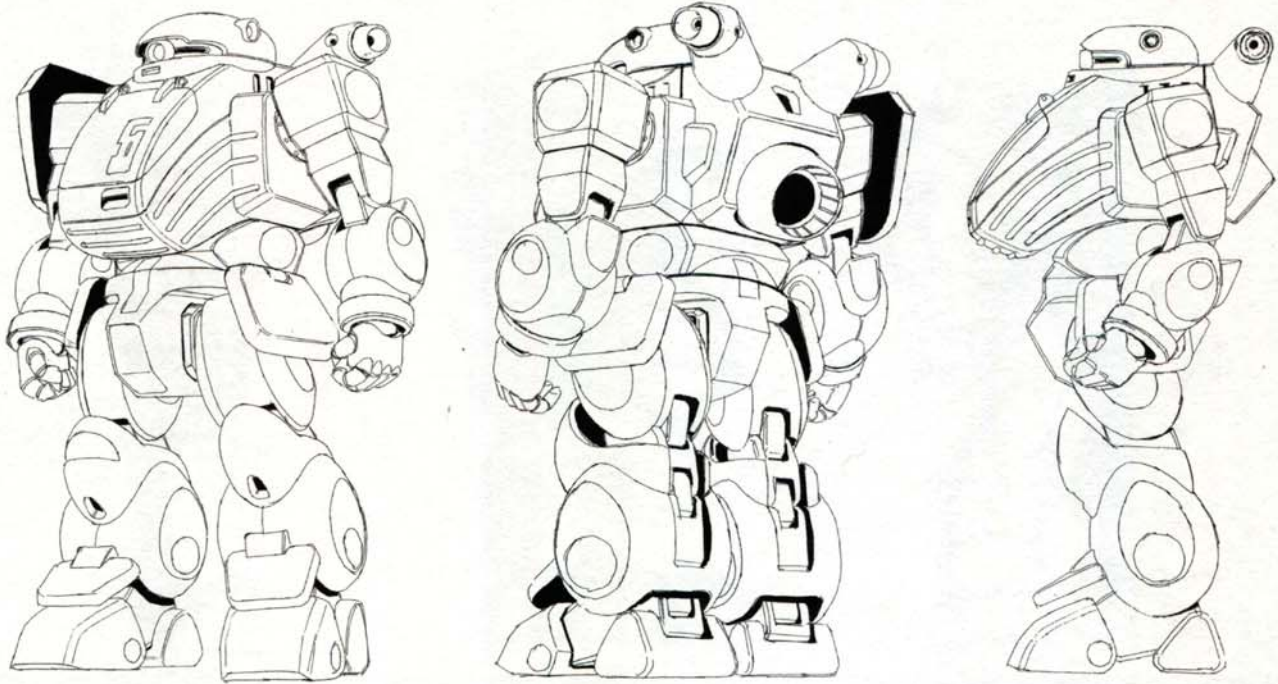
コクピットの全面。基本操作を行うレバーやペダルの配置こそATM-09系と共通しているが、通信パネルがレバーから独立し胸部装甲の裏側に置かれる等、余裕を持たせたレイアウトになっている。

機体が大型のため、ある程度余裕を持った構造のコクピット。密閉性も実用充分なようで、最終的には自爆したもののヒーティングボットなどで零下200度の環境に一時的に耐えた実績も存在する。



■ B・ATM-03 ファッティー FATTY

⊕ フロント×リア×サイド



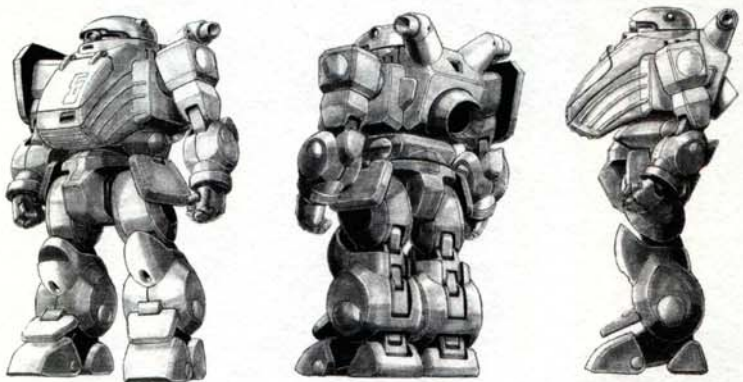
バラントで最も一般的な AT。こちらは先行して開発された宇宙用の機体で、地上型の配備までは不利を承知で地上戦にも投入されていた。宇宙空間では ATM-09 系と同等の性能を持つ。

COMMENT

塚田：ファッティーは設定は作りましたが、実はペールゼンには陸戦用しか出てきてません！(笑) そして陸戦用は直接 3DCG で作っちゃったので、設定画は存在しないんです。ISS のターボカスタムや、演出上必要と判断して追加した下の銃のマガジン部分もそうです。最終的には 3D モデルが決定権扱いになっています。

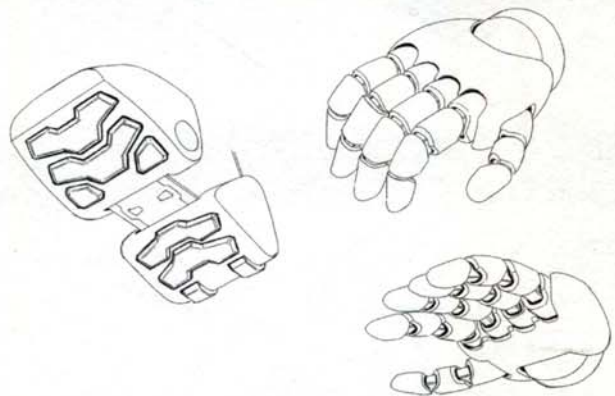
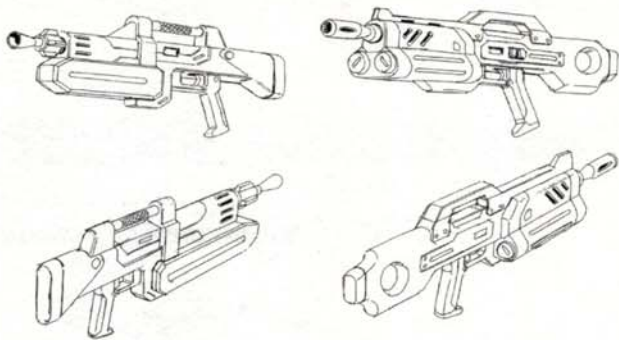
Memo 基本設定 (カゲつき)

基本構成に変更はないが、プロポーションは大きく異なる。なお舞台の関係上このモデルの 3DCG は最後まで作成されておらず、この画稿を基本として地上用の 3DCG モデルが作成された。

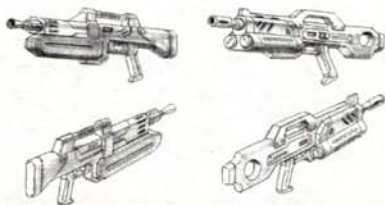


⊕ G・BATM-51 / G・BATM-52G

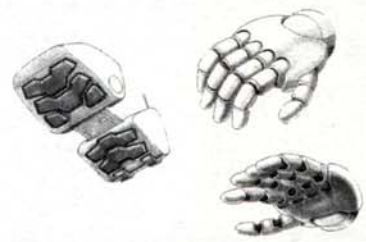
⊕ 手首・足裏詳細



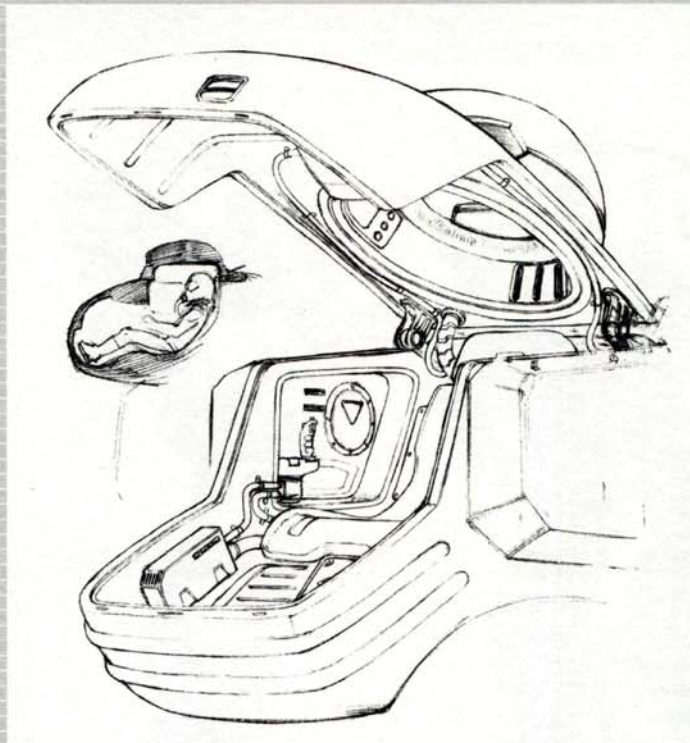
バラント製 AT が使用するマシンガン。右側が G・BATM-52G で、これは弾倉を外した状態。銃身下部の 2 つの筒状の部品は 1 本当たり数発のグレナード弾を発射可能なアタッチメントとなっている。



手首は曲面的で可動を重視した形状になっているものの、構成そのものは ATM-09 系と同一。足首は前後に分れており、地上用では踵全体がグランディングホイールに交換される等の改修が行われている。

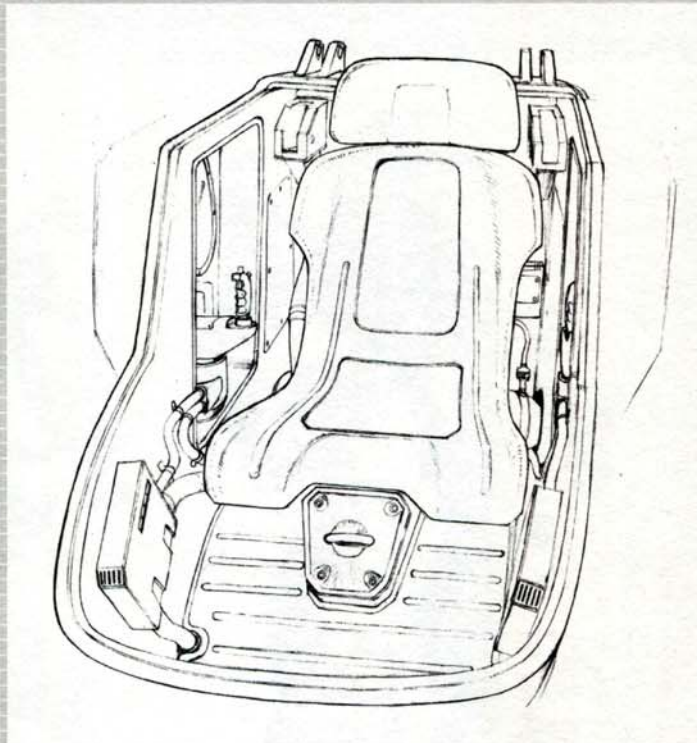


⊕ コクピット開閉状態



チャビィーのハッチはファッティー同様上面全体がハッチになっている。ただし胸部装甲だけを開けるサブハッチはオミットされ、ATH-14系のように下面全体が機器のレイアウトに使用されている。

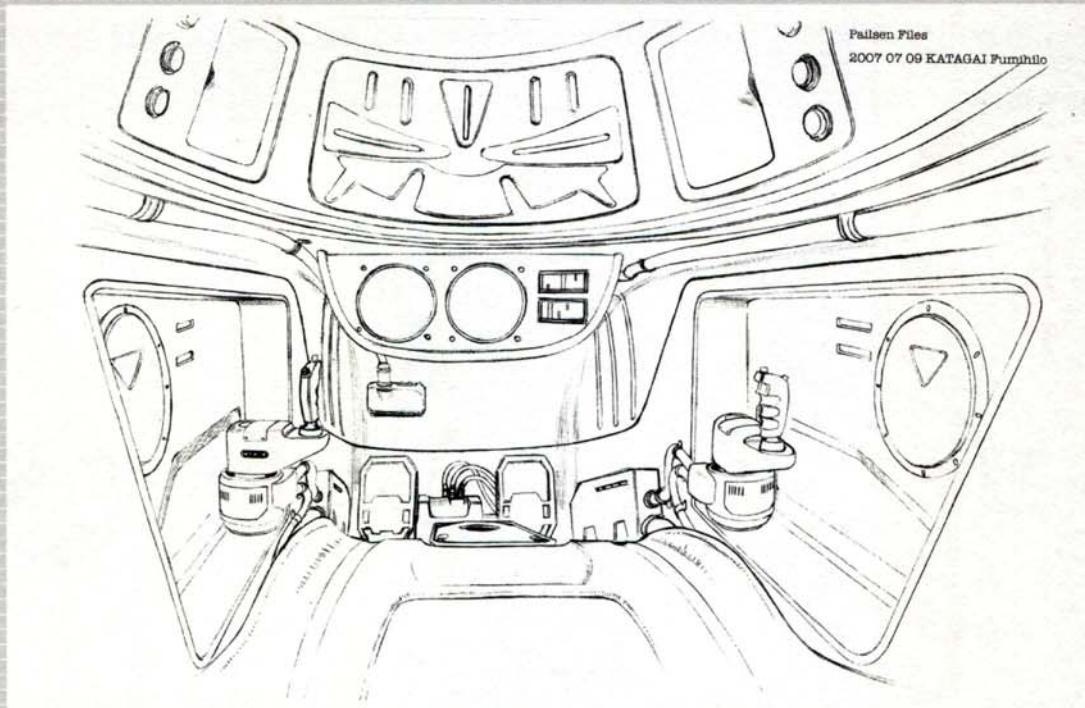
⊕ 操縦席 コクピット正面より



コクピットのシート周辺。機体サイズの問題から容積そのものは狭いが、装備品はシンプルにまとめられており、乗降時などに邪魔になる突起物はない。非常に完成度の高いコクピットだといえる。

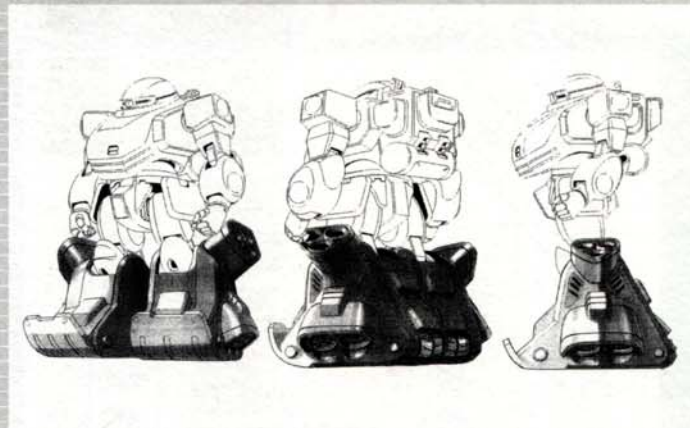
⊕ 操縦席 コクピット背面より

ハッチを閉じ、シート側から見たコクピット内部。操縦桿は高Gなど極限状態への対応に有利なサイドスティック方式。追加のスイッチも少なく、操縦系の集約はギルガメス製AT以上に進んでいる。



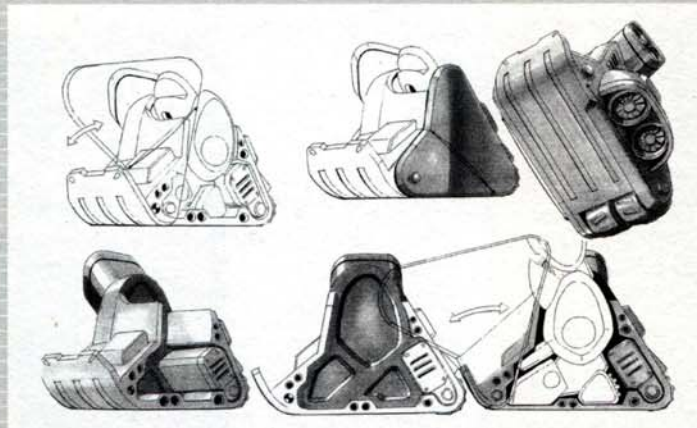
Paissen Files
2007 07 09 KATAGAI Pumihito

⊕ チャビィー アイスブローワー装着時



チャビィーに装着した状態。装着は内脚側のカバーが一点支持による回転式になっており、そこから取り付ける。極北基地攻略作戦への参加機は、確認可能な全機がこの仕様で統一されている。

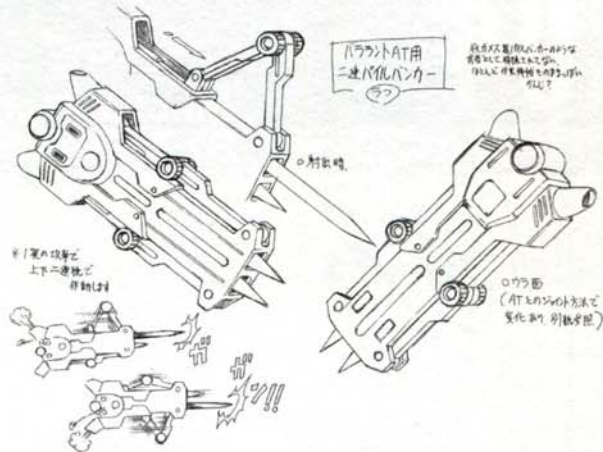
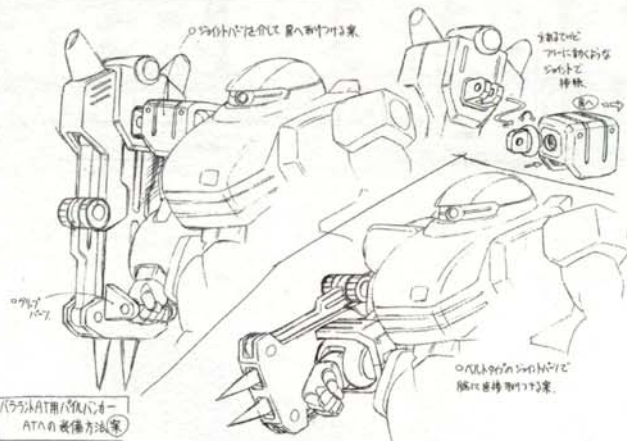
⊕ B・ATU-LT-01 バラント軍アイスブローワー



チャビィー用のアイスブローワー。雪を側面下部の吸入口から吸い込み上面に吹き飛ばす構造や駆動の掘削、雪に潜る等ギルガメスのアイスブローワーと同等の機能を持つ。長靴という俗称も共通。

⊕ バイルバンカー装着方法

⊕ デュアルバイルバンカー



装着には本体の一部パーツ交換が必要で、まず右肩をアタッチメント付きの外装に交換、そこにバイルバンカー基部を接合する。可動域は広いが、トグルによる干渉を考慮しなければならない。

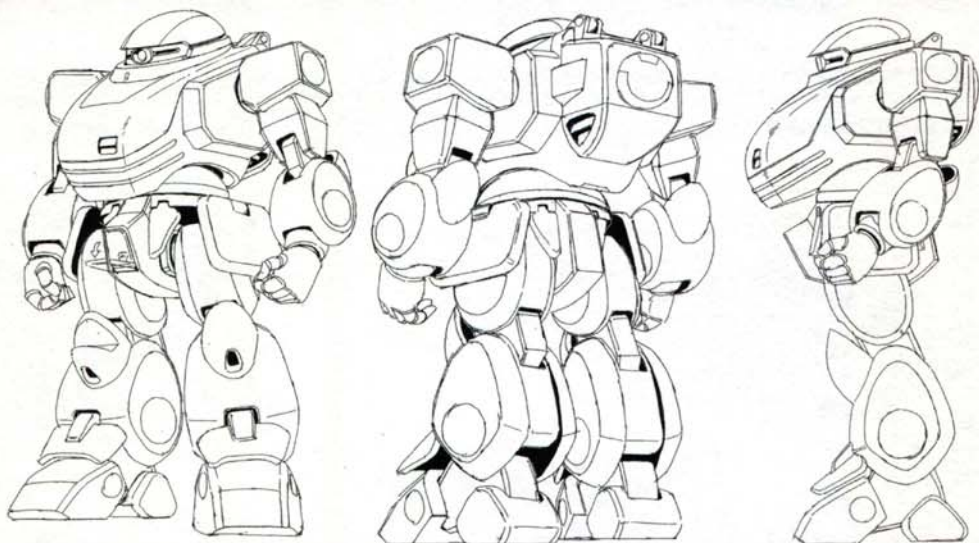
チャッピー用の近接戦闘装備。トグルアクション式の閉鎖機構を持つ火薬式のバイルバンカーで、2本の杭を連続して撃ち出す。ギルガメス側のものほど洗練されていないが、実用的な兵器である。

Memo

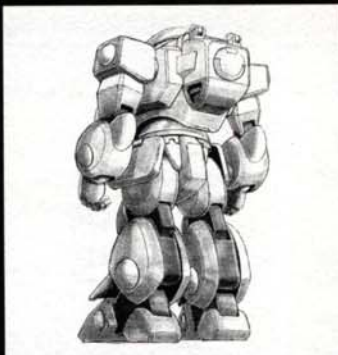
大河原邦男氏によって描き下ろされたチャッピーの設定。この画稿は宇宙戦用をイメージしてデザインされたのだが、ストーリー展開上の理由などからそのままの形では登場しておらず、初期設定として扱われている存在である。

⊕ フロント×リア×サイド

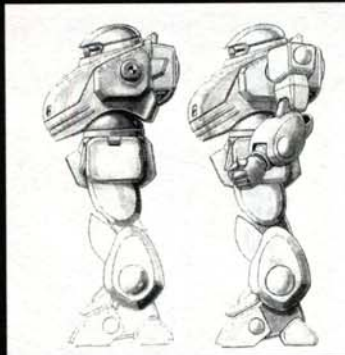
チャッピーの基本となったこの画稿と実際に登場したチャッピーとの変更点は、ミッションバックとグライディングホイールである。地上では雪上戦用装備でしか登場せず、宇宙ではファッティーに近い装備をしたため、結果としてそのような形態になっている。



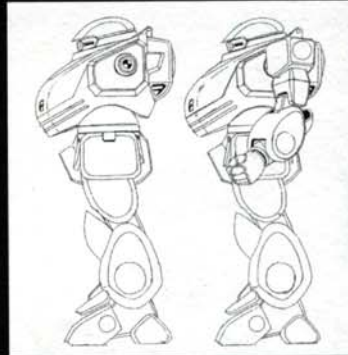
⊕ 背面視点詳細カゲ付き



⊕ 側面図詳細カゲ付き



⊕ 側面図詳細 (カゲなし)



側面と背面の画稿。ファッティーとは同系統の新型と一目で判るデザインである。なお、この形態のチャッピーが画面上で確認されたことはないが、それはこの仕様の機体がアストラギウスに存在しないこととイコールではない。

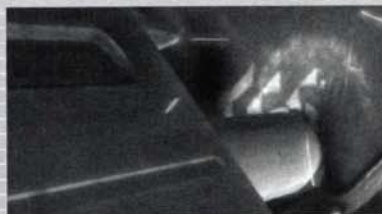
ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



▲ダウンバーストで生じた氷点下200度の冷気により凍結した雪上戦装備のチャッピー。優秀な機体だが、極端に苛酷な環境に耐える能力は備えていない。(9)



▲近接戦闘時、デュアルバイルバンカーを使用して攻撃を仕掛けるチャッピー。腕で直接コントロールするため通常のパンチと同様のモーションが必要。(11)

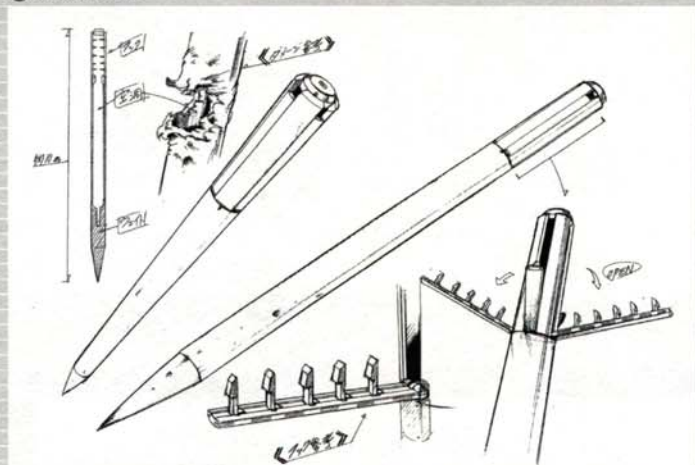


▲デュアルバイルバンカーによる攻撃を受けた ATM-09 の肩部。装甲の丸みでバイルが滑ったためか最初から威力が低いためか、装甲は貫通されていない。(11)

COMMENT

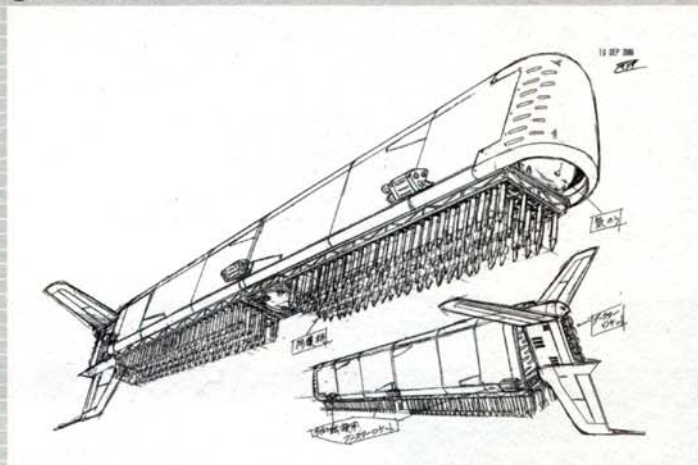
塚田：チャッピーも、最初に発表した形では結局登場していない機体です(笑)。裏話なんですけど、実は極北基地の話に間に合わなかったんですよ。アイスブローワーを装備した状態では登場していますが、これはなし崩しです(笑)。

⊕ 防護杭詳細



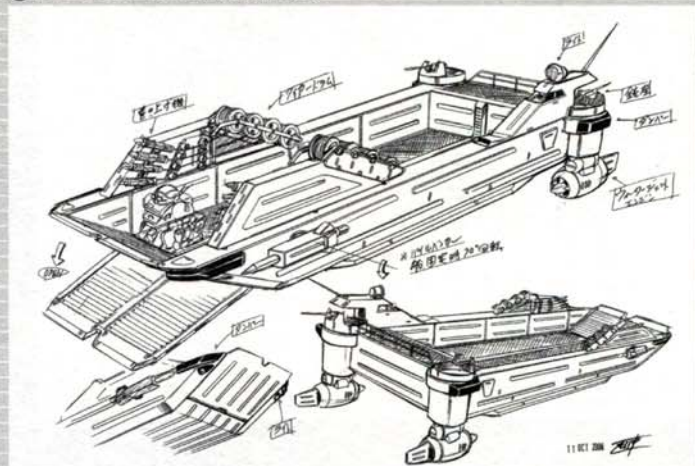
ステイクボマーが投下する杭。全長がATの3倍近い大型のもので、上陸地点近くに投下した杭に船から射出したアンカーを引っ掛け、防御用の障害物としてATを前進させる手掛かりとするもの。

⊕ 軍用飛行船ステイクボマー



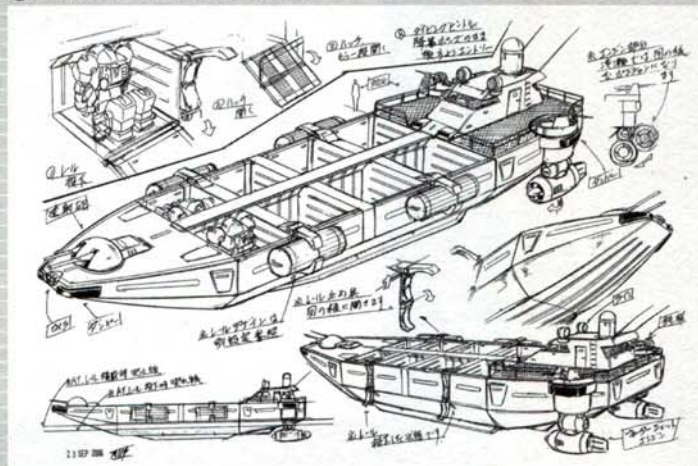
惑星ロウムスで使用されている多用途飛行船。杭の投下装置はオプション装備である。重力がガリアデより2割前後弱いロウムスでは有効な装備で、船体に相当する部分はほぼ浮力材で占められる。

⊕ LS-18-AT AT上陸用舟艇 (1)



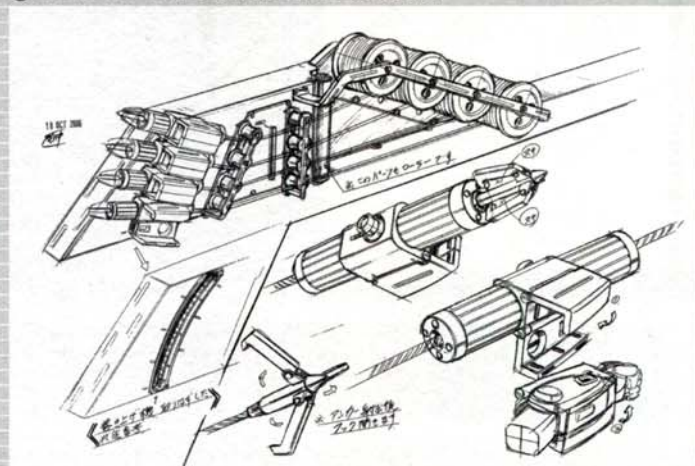
橋頭堡を確保する部隊を送り出すことが多い、正面にハッチを持つタイプの揚陸艇。タイバスではアンカーを使用してATを送り出す戦術を取るが、それでも甚大な被害を受けた。ATは8機を搭載。

⊕ LS-20D-AT AT上陸用舟艇



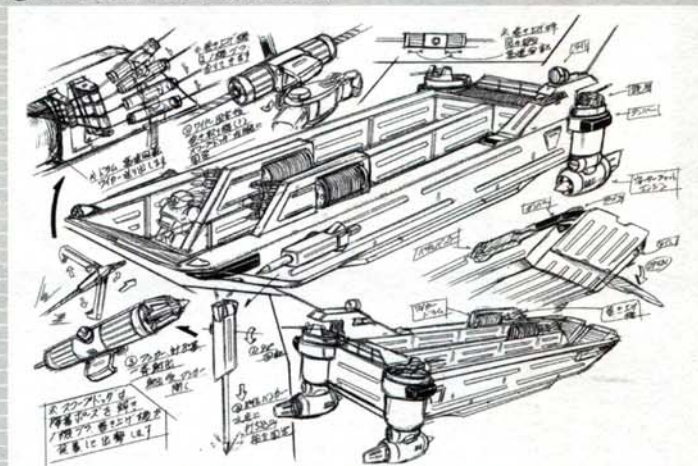
AT8機を搭載可能な揚陸艇。着岸ではなく沖合で海中に投下するタイプで、タイバス川渡河作戦では第2陣のATH-06部隊を運搬。特殊装備のスプリングボビン共々、海中への投入を行っている。

⊕ LS-18-AT AT上陸用舟艇 巻き上げ機詳細



巻き上げ機の詳細。ワイヤーとATを接続するアタッチメントは片側に4機分が用意されているが、一度に1機しか接続作業はできない。接続はアームバンチ機構の排莖口を使用して固定を行う方式。

⊕ LS-18-AT AT上陸用舟艇 (2)



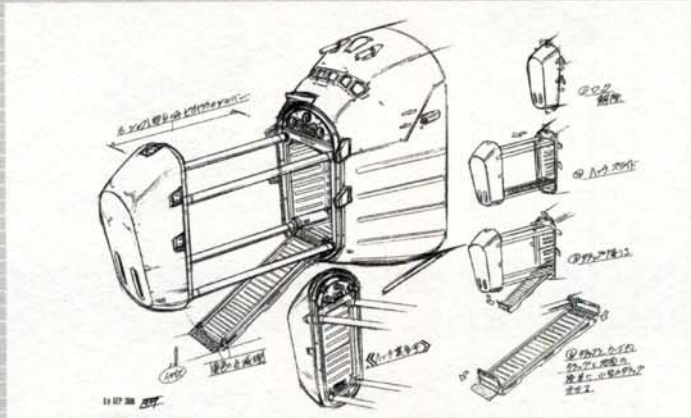
装備しているアンカーの機構の説明。先行して投下した杭にこのアンカーを引っ掛けてワイヤーを渡し、巻き上げ機でATを高速で前進させるもので、杭の直前までは高速で移動することができる。

COMMENT

塚田：飛行船は杭を落とした後浮き上がる描写もありますし、中はガスです。どんなガスかは謎ですが（笑）。スプリングボビンにはスコープドッグのターンピックを流用していますが、なるべく同じ物を使うだろうという考えですね。

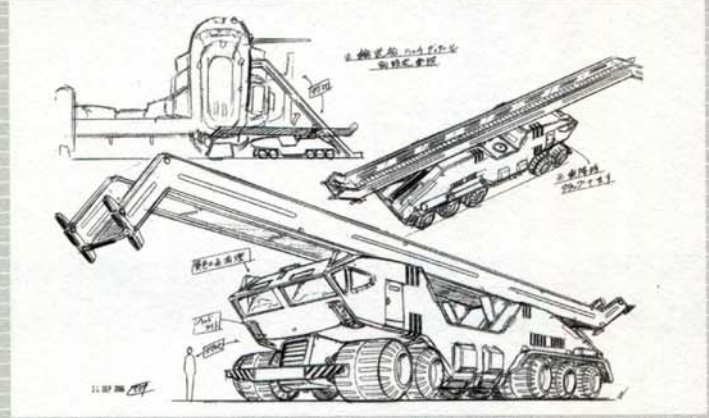
第三次銀河大戦末期に一般化して以降、アストラギウス両陣営の主戦兵器の座は紛れもなくATが占めている。だがATの優秀さは他の支援兵器との親和性の高さによって実現している部分も少なくない。ここでは後に特筆する航空機を除き、第三次銀河大戦終結直前のロウムスやガリアデ、そしてモナドで使用されたものを中心に、大は宇宙艦から小は支援用の装備に至るまで、ATを支援するさまざまな移動兵器について紹介していこう。

⊕ 大型輸送艦タラップ



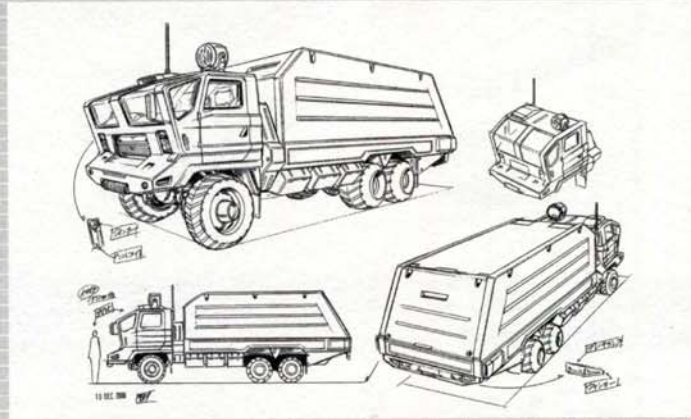
こちらは艦本体に装備されたタラップ。航宙時にはカーゴ内に収納されている。ハッチはシャフトによって水平に伸びる形になるが、これは無重力下での信頼性を確保し易い形式だといえる。

⊕ タラップ車



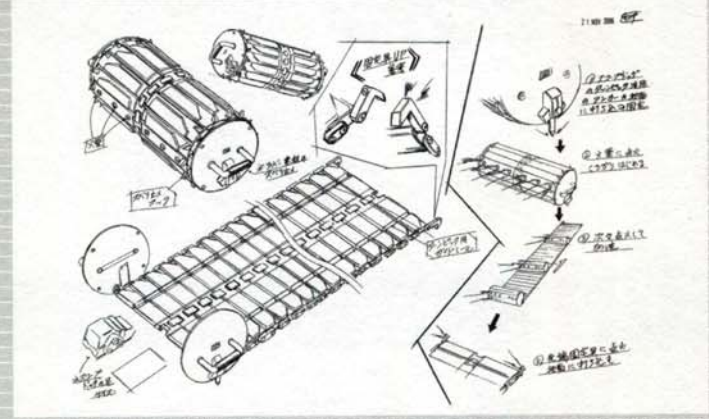
ガリアデのギルガメス軍宇宙港に配備されているタラップ車。移送された兵士の上陸に使用された。大型輸送艦は単体でも人員の上陸や荷役が可能だが、このような補機を使用した方が効率が良い。

⊕ 兵員輸送用トラック



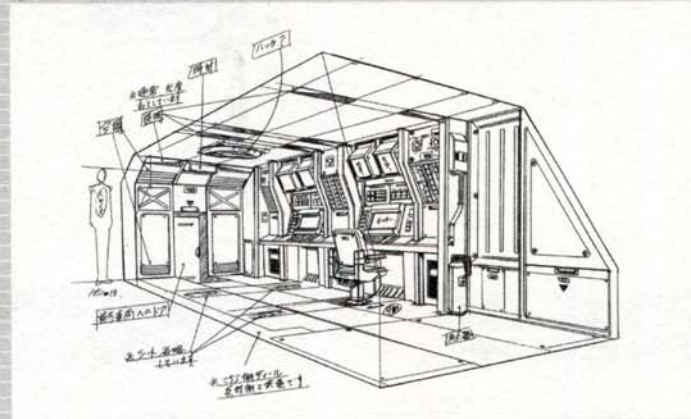
ガリアデでギルガメス軍が多用しているトラック。バーコフ分隊のうち3人は、このトラックで17時間をかけ宇宙港から戦略統合基地 M7へと移動している。荷台を改修したバリエーションも存在する。

⊕ スプリングボビン



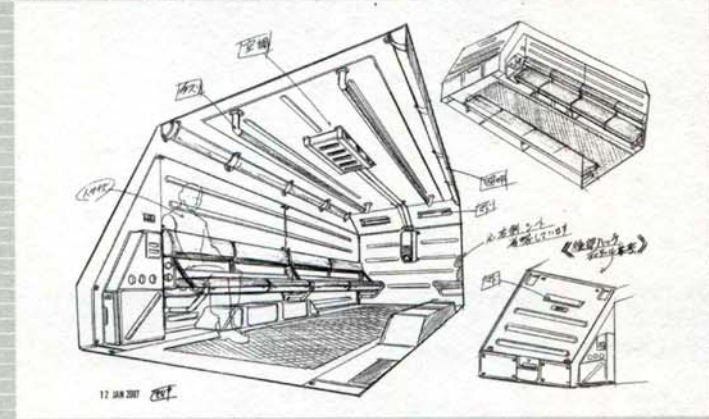
ATにより運用される軟弱地適通用装置。ATM-09用のターンピックを流用した固定ピンで固定後、火薬の力で展開する。展開は瞬時で、先端のフックで固定できれば高低差のある地形でも通過可能。

⊕ 情報車車内



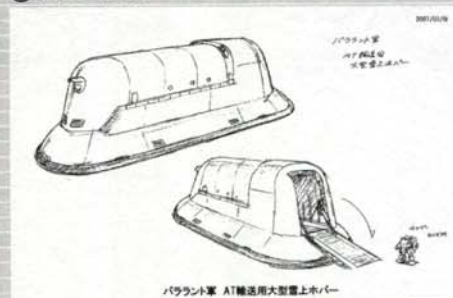
こちらはバリエーションである情報車。カスケス大隊の指揮系統の中核となっていた車両で、マニド峡谷での作戦時には司令部スタッフも詰めている。ATとの直接通話など強力な通信能力も保有。

⊕ 兵員輸送用トラック車内



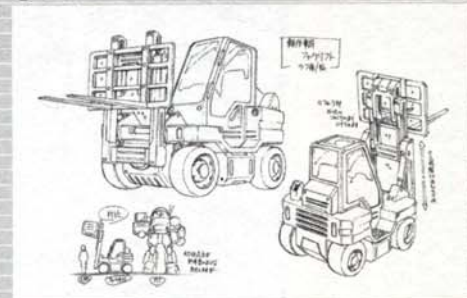
通常の兵員輸送型の荷台。サイドに椅子が設けられているが簡単に折りたたむため、貨客双方に対応可能な形状になっている。椅子が出ていても荷台が幅広いため、床に直接寝る兵士も珍しくなかった。

⊕ スノーシップ



パララント軍 AT 輸送用大型雪上ホバークラフト。AT を相当数運搬可能で、極北基地攻略戦にも使用された。

⊕ 軽作業用フォークリフト



ガリアデの宇宙港で使用されるフォークリフト。ごく一般的なもので、撤収作戦での使用が確認できる。

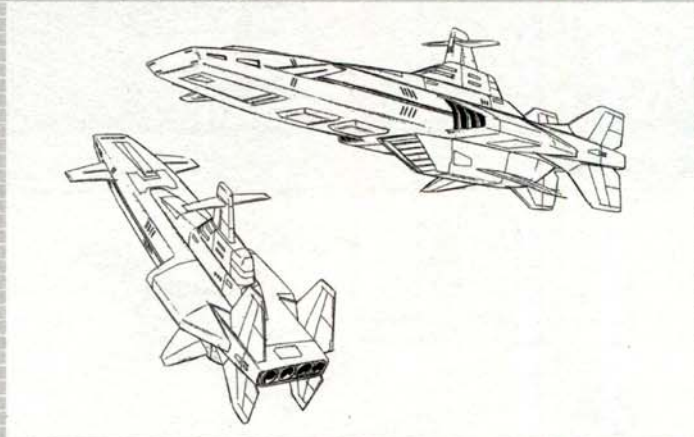
Memo 給油トラック&ドラム缶



危険物を輸送する専用のトラック。「メロウリンク」と共通設定だが、参考として使用され、3DCG モデルは作成されていない。

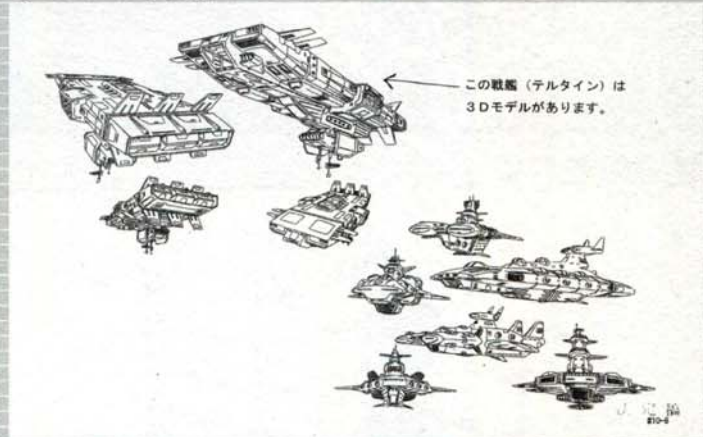
ペールセン・ファイルズ編

➊ オバノー級高速重巡洋艦



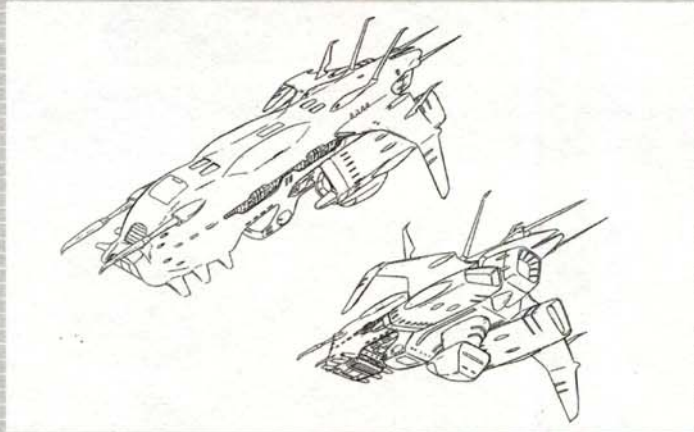
ギルガメスの主力重巡洋艦。AT 母艦としての能力も持ち、惑星降下戦などでは母艦としても使用される。モナド攻略戦にも参加し、AT 部隊の支援や高速を生かした肉薄攻撃などを敢行している。

➋ ギルガメス軍宇宙艦



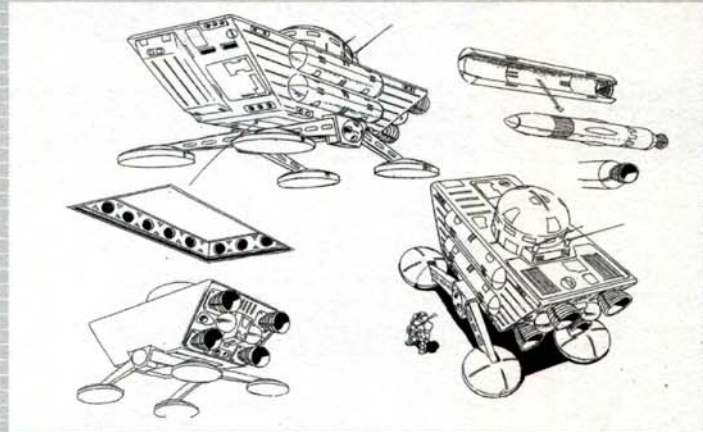
ギルガメス側が使用しているか、かつて使用していた各種宇宙艦。ここに挙げられている全艦が旧式艦である。名称が確定できるのは左上のテルタインと、右下の超大型戦艦バウトントのみ。

➌ レスリオン級宇宙戦艦



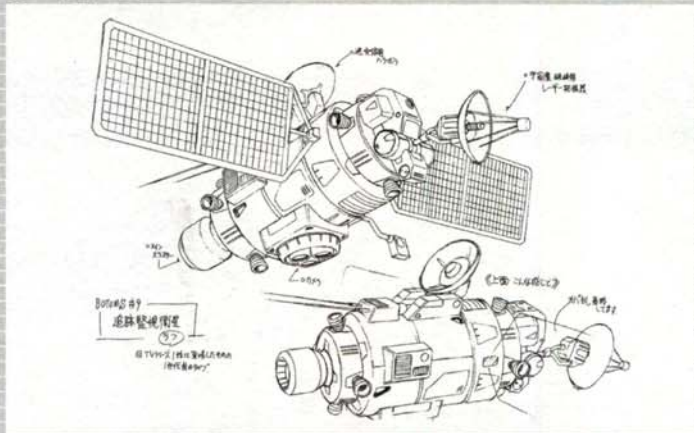
バラントが誇る大型宇宙戦艦。500とも600ともいわれる大量のATを搭載し、本体も強大な攻撃力を誇る。

➍ LHC-05-AT 宇宙揚陸艇



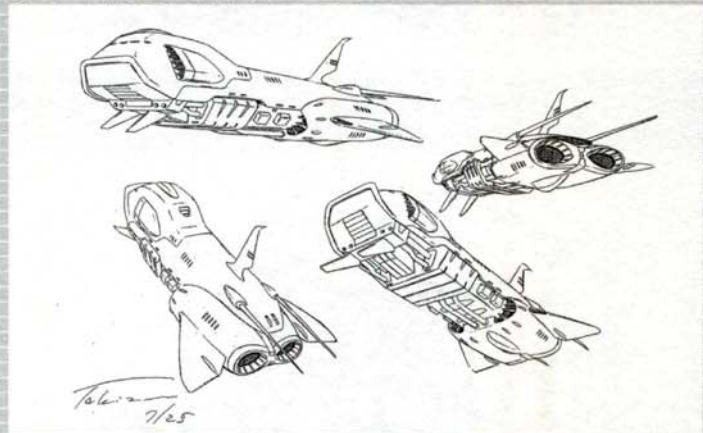
ギルガメスでもっとも標準的なAT揚陸艇。通常の装備なら10機のATを搭載可能だが、モナド攻略戦に参加したパーコフ分隊の場合、1隻にAT5機と大型ドッグキャリアー3機を搭載して突入している。

➎ 監視衛星



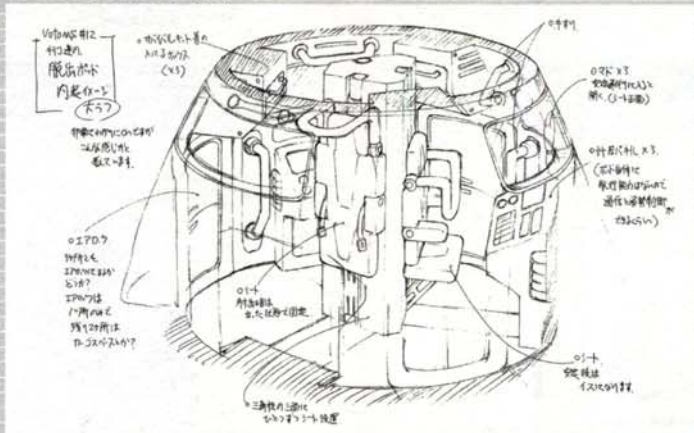
ギルガメスがガレアデの軌道に展開していた監視衛星。メルキア情報省はこの衛星を使用しパーコフ分隊の監視を行っていた。なお惑星メルキアの軌道には同系統の新型衛星が投入されている。

➏ ミーズ級小型宇宙戦艦



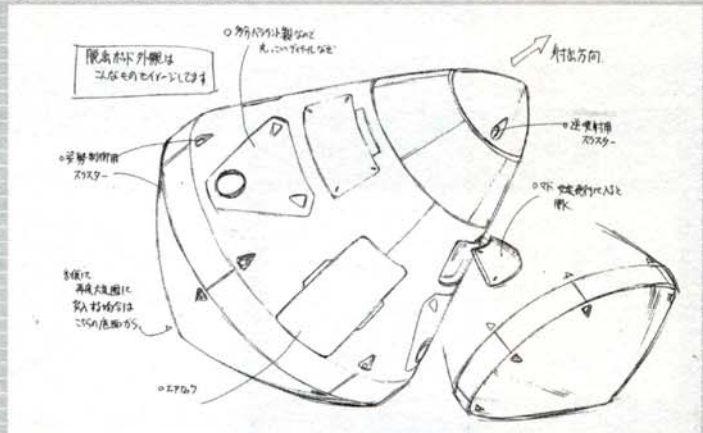
バラントにおいてオバノー級に相当する役割を果たしている小型宇宙戦艦。AT40機、支援戦闘機15機、上陸用舟艇や装甲車などを搭載。

➐ LCS脱出ポッド 内部



脱出ポッドの内部。1基につき3人の兵員が搭乗できる。救助や回収までの時間生命維持が可能な程度の装備は少なく、サバイバルキットには酸素の消費を抑えるための睡眠薬も搭載されている。

➑ LCS脱出ポッド 外観



モナドに装備されていた非常用脱出ポッド。モナドの内部から宇宙まで直通のカカバルトによって射出される。ポッド自体の航行能力は姿勢制御が可能な程度だが、大気圏突入は考慮されている。

05

固定翼機 / 回転翼機

FILE

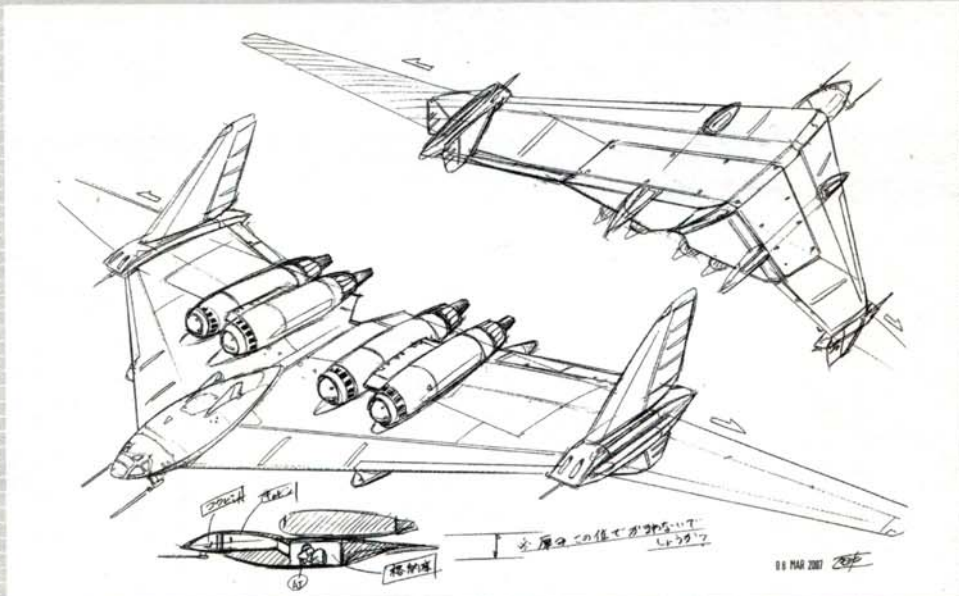
Mechanics02 | FIXED & ROTATION WING AIRCRAFTS

FIXED & ROTATION
WING AIRCRAFTS
FTCE >> ME

第三次銀河大戦末期の時点において、航空機は戦場の主役と言える存在ではなくなっている。だが一定以上の役割を果たしているのも確かで、大気圏内輸送の重要な柱として不可欠な存在であるし、航空機によるAT降下作戦や制空権を保持した勢力が行う対地攻撃は恐るべき威力を持つなど、ATにとっては敵としても味方としてもきわめて重要な存在となっている。ここでは固定翼機を中心に、両陣営の航空機群を取り上げていこう。

FW-08 汎用輸送機

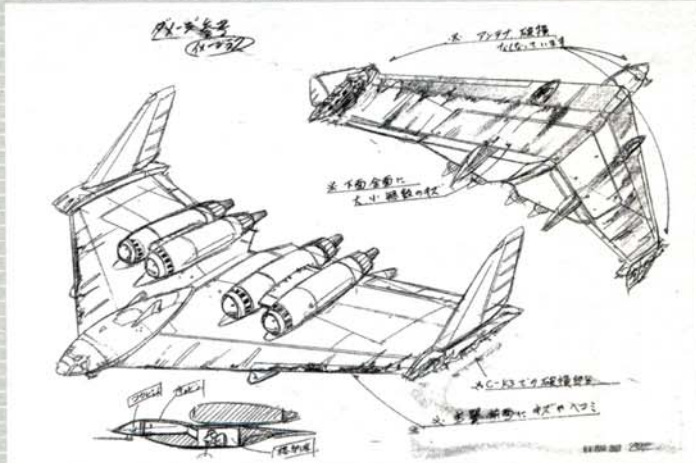
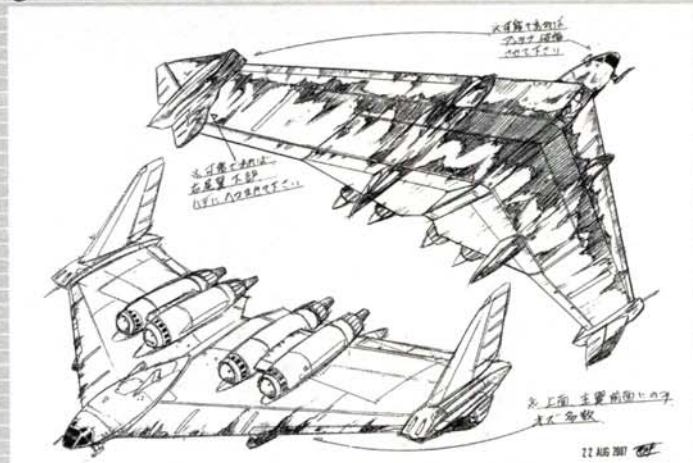
惑星ガリアデで一般的に使用されている、全翼4発型の輸送機。通常は人員や貨物の輸送などを主な任務としているが、ATの空挺降下用カタパルトや主翼端を延長して無動力で滑空する機能も備えており、特殊任務にも対応可能。輸送可能なATは5機。



ヘルセン・ファイルズ編

輸送機 ダメージ時参考(2)

輸送機 ダメージ時参考(1)

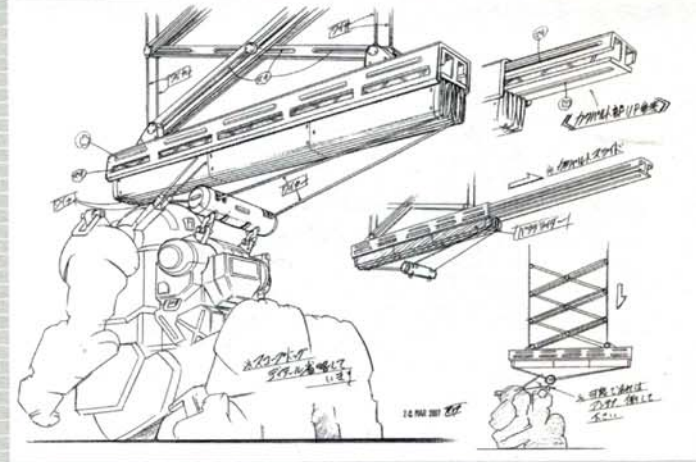
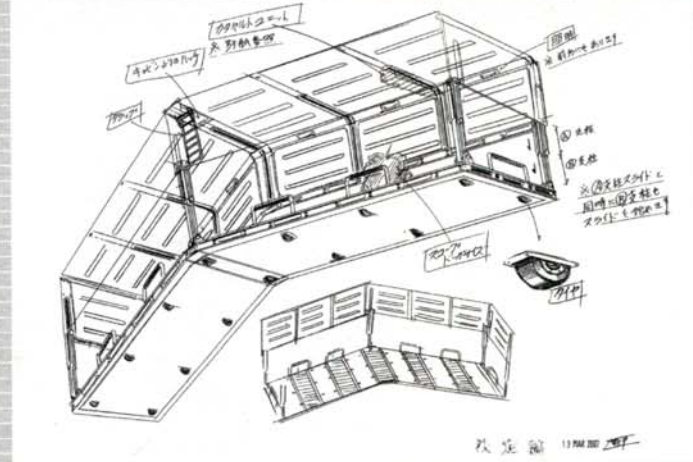


同じ機のダメージの詳細。細かい破損は非常に多いが、最大のダメージは委員会が行った中央制御室への破壊工作で、この後ATを射出するために一時的な離陸を行える程度のものでしかなかった。

ギルガメス軍浄化委員会の破壊工作によって墜落した際のダメージ。多くの機能が使用できない状況下の胴体着陸ではあったものの、搭乗者・貨物のAT5機共に健全のまま着陸を果たしている。

輸送機 格納庫

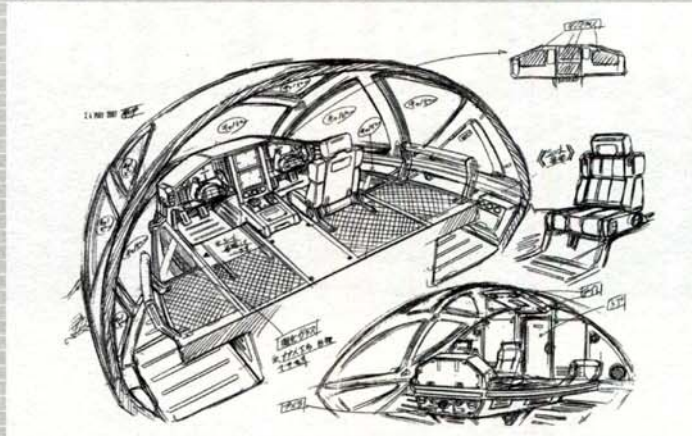
輸送機 カタパルト



床面全体を昇降させる機能を持った格納庫。非常に荷役作業が行い易く、かつ空中投下の際に展開速度を稼ぎ易い優れた構造である。その反面、胴体着陸時には開閉不能になるという難点もある。

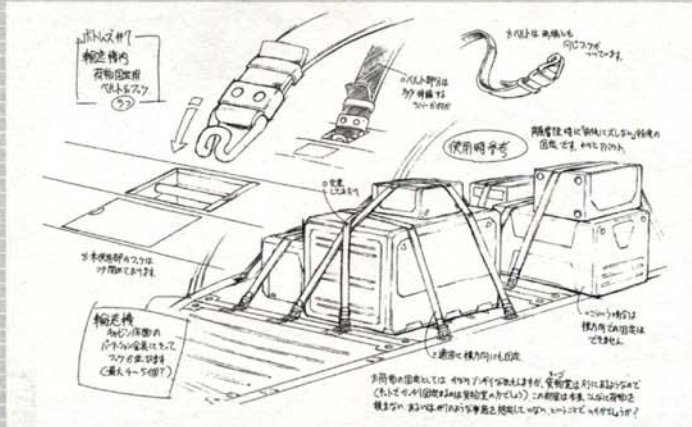
ATを空挺降下させるための伸縮式カタパルト。後方へATを「置いていく」形で射出するもので、機能としては単純なガイドレールである。格納庫に5器が装備され、5機のATを一気に投下可能。

➤ 輸送機 コクピット



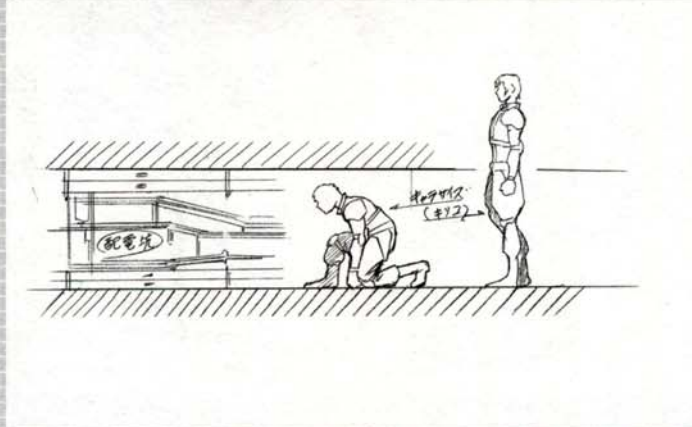
コクピットの図解。操縦は正副2名で行い、前方に向かって左側が機長、右側が副操縦士のシートになる。特殊任務なども考慮しているため、輸送機としては非常に広い視界が確保されている。

➤ 輸送機内 荷物固定用ベルト&フック



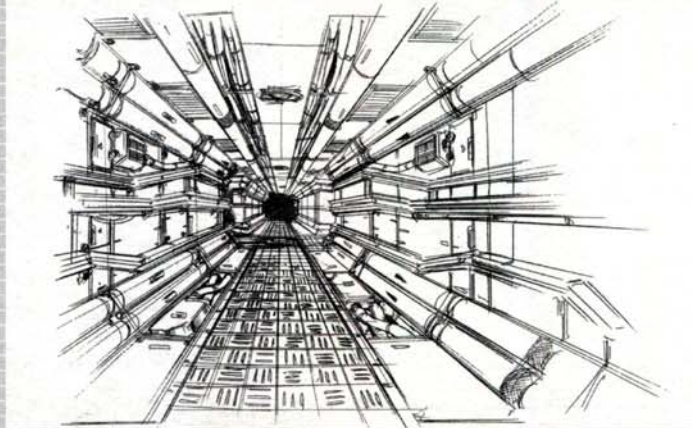
前部貨物室の床にはフック固定用のラッチがあり、ベルトを使用して貨物を固定している。これは本格的な貨物は格納庫でもある後部貨物室を利用して、こちらは補助的な荷物を積む程度のため。

➤ 輸送機内 配電坑概念図



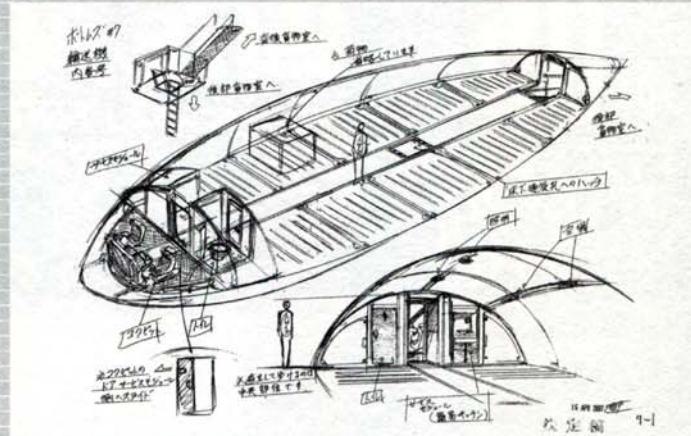
輸送機の内部、涙滴状の部分の直下あたりに位置する配電坑の概念図。その名の通り内部には機体をコントロールする配線が集中しており、キリコは機体状況の確認のためこの配電坑に入った。

➤ 輸送機内 配電坑



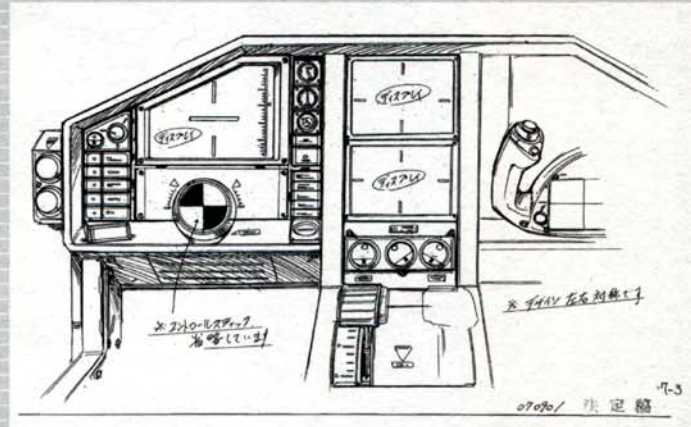
配電坑の詳細。整備作業のためのもので、高さは人の腰の高さ程度に過ぎない。4隅に2本ずつの太いケーブルが配置されているのを筆頭に、多数のケーブルがこの周囲に配置されている。

➤ 輸送機内部



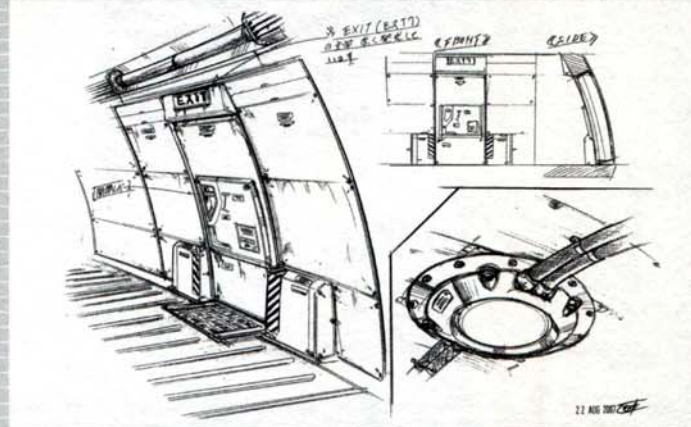
輸送機の機体上面に位置する涙滴状の部分の内部。最前部にコクピット、その背後にトイレや簡易キッチンなどのサービスモジュールを挟み、後方に人員用のキャビンも兼ねた前部貨物室がある。

➤ 輸送機 コクピットコンソール



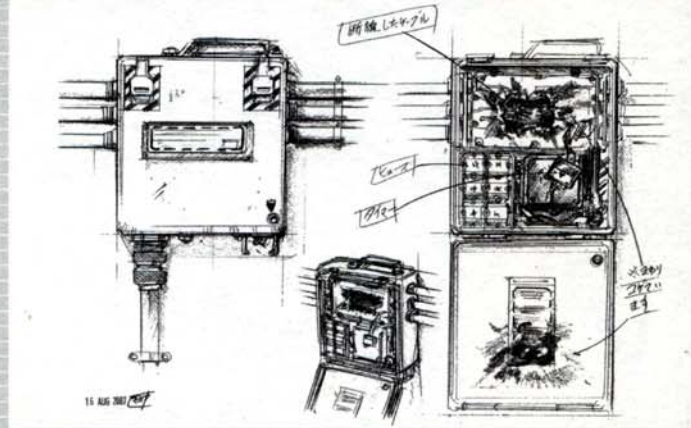
コクピットのコンソール。個別のメーターは廃され、ディスプレイ上に情報を表示するグラスコックピット化がかなり進んでいる。設備は左右共通で、その双方で同一の操作が可能になっている。

➤ 輸送機参考

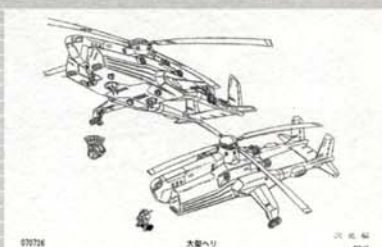


ハッチや非常灯など、輸送機の内部ディテール。ハッチの厚さから機体の外壁はかなりの厚みがあるように見える。その一方狙撃された部分の中には、ごく薄い外壁のみという部分も存在している。

➤ 輸送機内 中央制御盤



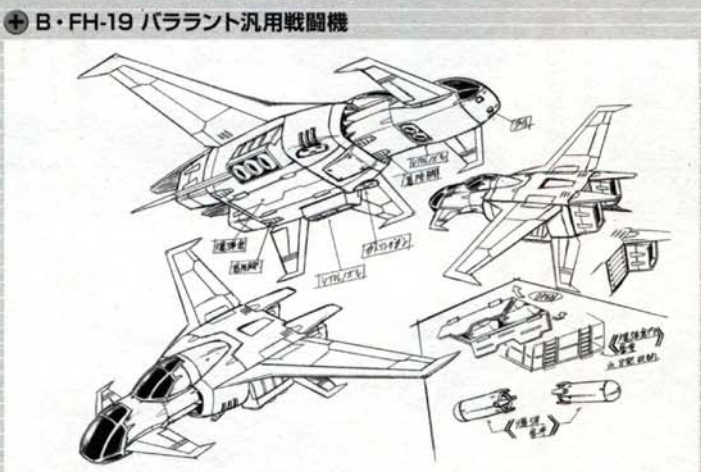
機体の配線が集まっている中央制御盤。不時着の原因は副操縦士のショキットがここに破壊作業を行ったためである。この制御盤が破壊されても、バックアップを集めれば浮く程度のこととは可能。



⊕ 大型ヘリ
 ガリアデで兵員や物資の移動に多用される大型ヘリ。コクピット後部にはキャビンも装備されており、人員と装備を同時に輸送することも可能となっている。



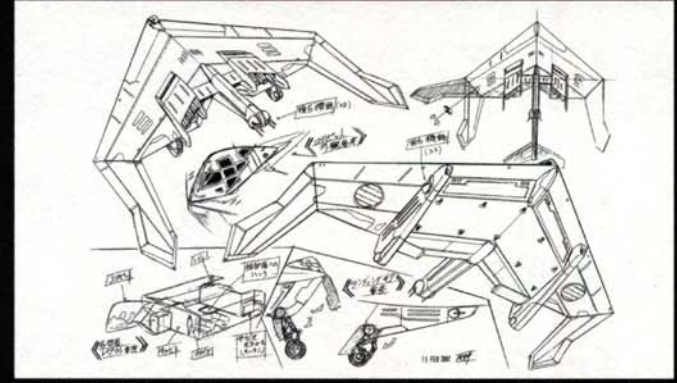
⊕ TH-28-T スパームウェイル
 大型ヘリよりは一回り小さいが、それでもかなりの機体規模を持つ大型機。要人の移動に使われる機体もあり、バーコフ分隊もVIP仕様機で移動したことがある。



バラントが使用するマルチロールファイター的な戦闘攻撃機。使い所が難しい機体だが、マンド峡谷の崩落に集った攻撃ではナバーム弾のような高性能焼夷弾を使用し相当な戦果を挙げている。

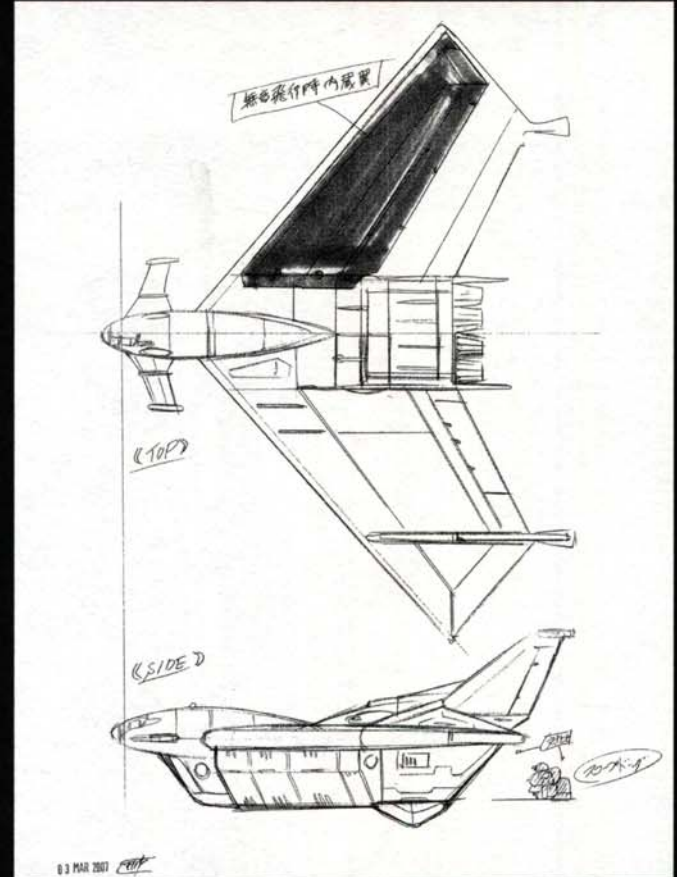
Memo

⊕ 汎用輸送機 第1稿 (2)



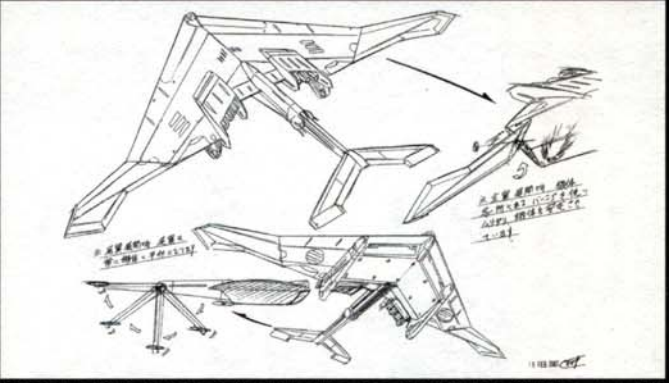
滑空のための変形の図解。可変翼は回転式で、折りたたまれた尾翼が長大に伸びる構造が検討されていた。またエンジンの配置も決定稿とは異なり、翼内に埋め込まれた構造になっている。

⊕ 汎用輸送機 第2稿 (3)



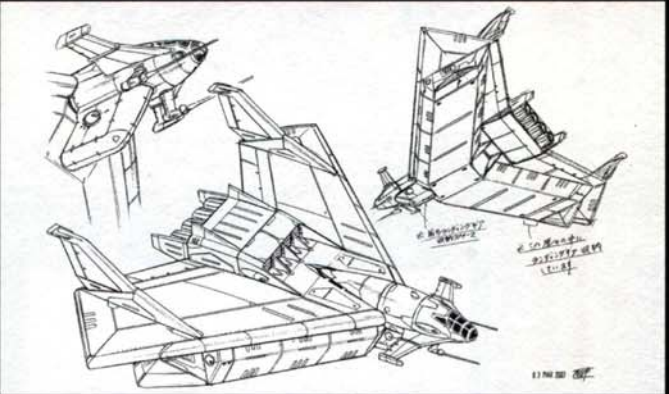
第2稿の2面図。内蔵翼についての配置も検討されている。ATは機体後部から降着状態で射出されることになっているが、位置によってはエンジンの後方排気の影響を受けることになる。

⊕ 汎用輸送機 第1稿 (1)



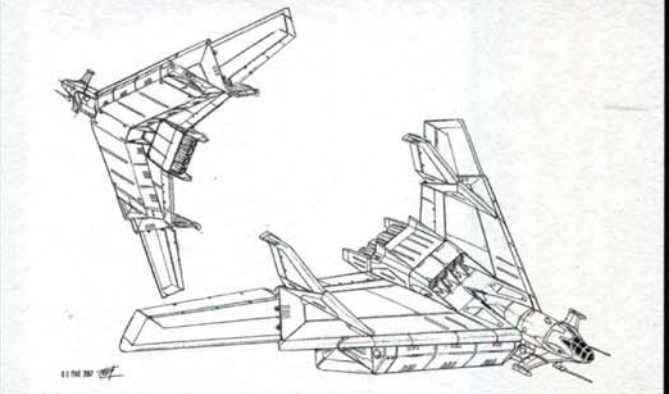
汎用輸送機の初期デザイン案で最初に作製されたプラン。滑空のための可変翼やブーム型格納庫など要素レベルでは共通しているものの、デザインは大幅に異なるバージョンといえる。

⊕ 汎用輸送機 第2稿 (1)



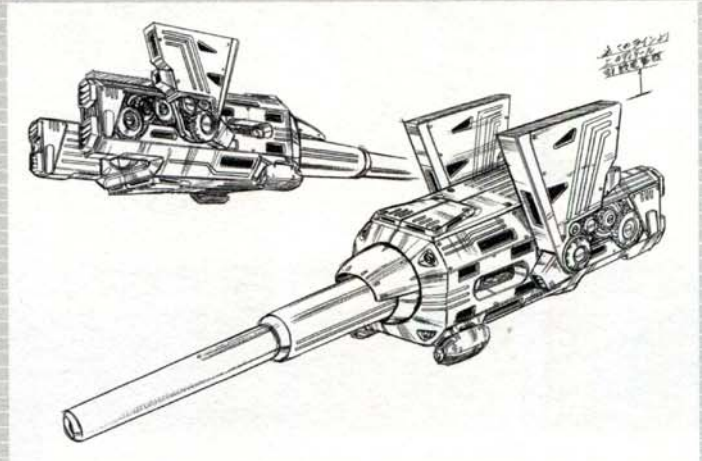
リファインされた第2稿。格納庫を下方に展開するというアイデアは、この段階でも導入されていない。格納庫は展開した状態に相当するサイズのまま固定であり、鈍重なイメージを受ける。

⊕ 汎用輸送機 第2稿 (2)



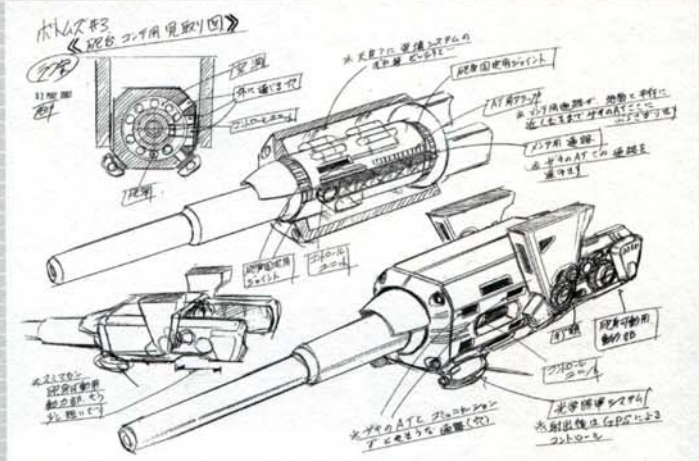
滑空用に内蔵翼を展開した状態。イメージは決定稿に近くなったが、エンジンの配置など異なる部分も多い。可変翼のメカニズムや尾翼の配置などは、この第2稿の段階で既に完成している。

⊕ 砲台



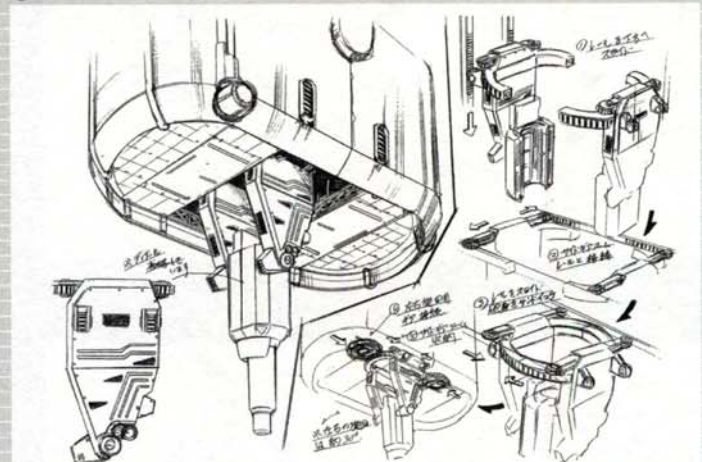
組み上げられた本体。可動ユニットの中心に砲身が来る。ATの頭部に酷似した形状を持つ部品は光学照準モジュールで、サイズは大きく異なるが技術的な関連性を見出せるものとなっている。

⊕ 可動砲身



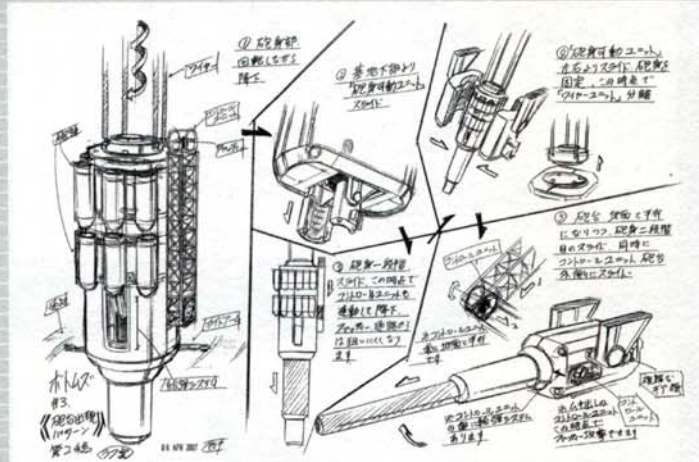
バラントがマノド深谷に建設し、拠点防衛の要となっていた空中要塞。その主力兵器である大型砲の構造図である。可動ユニットと砲身は分解して保管され、使用時に組み上げられ発射される。

⊕ 砲身可動ユニット



砲身可動ユニットの全景と構造図。この空中要塞はモナド防壁の一部で、感度防衛用の迎撃衛星を一部転用したもの。そのため宇宙空間にある他の防壁拠点にもほぼ同型の兵器が配備されている。

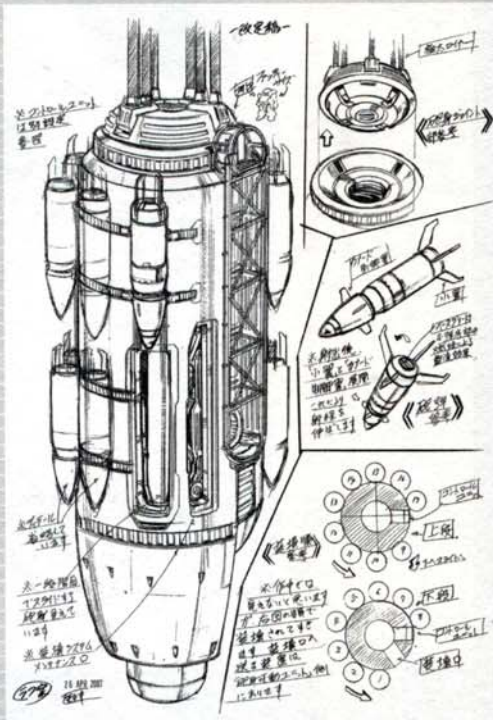
⊕ 砲身出現パターン



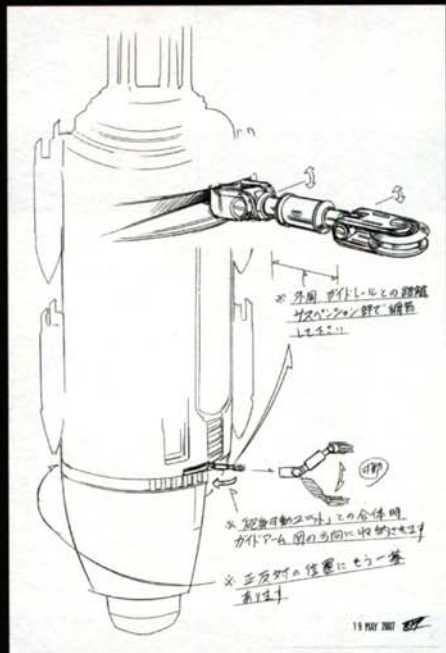
砲身の出現パターンに関する説明。砲身はワイヤーで吊られた形で準備されている。この時コントロールユニットは最上部に位置しているが、伸張や接合に伴って相対位置は大きく移動する。

⊕ 砲身部詳細

砲身部の詳細。17発の砲弾が準備されている。決して潤沢な数ではないが、この空中要塞はかつての一大生産プラントの名残である峡谷に位置しており、簡単に崩落を引き起こせるため、峡谷を通過する戦力を壊滅させる能力は充分にある。



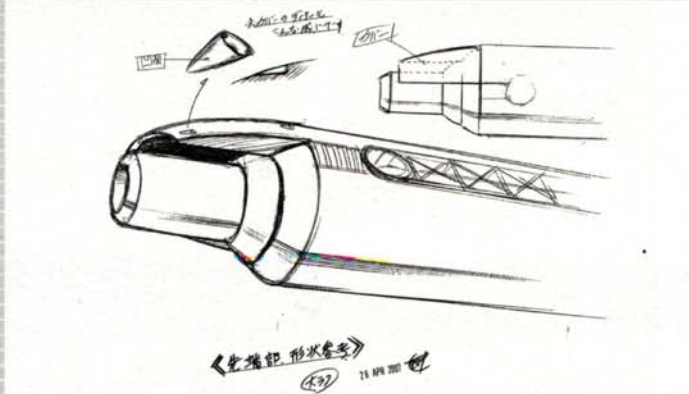
Memo 砲身部ガイドアーム



砲身部と可動ユニットを最適位置に調整するためのガイドアーム。砲身と可動ユニットとを半自動で組み立てるこの大型砲には有効な設備である。もっともこれはラフデザインで、3DCG作成の段階で砲弾装填用アームユニットに変更された。

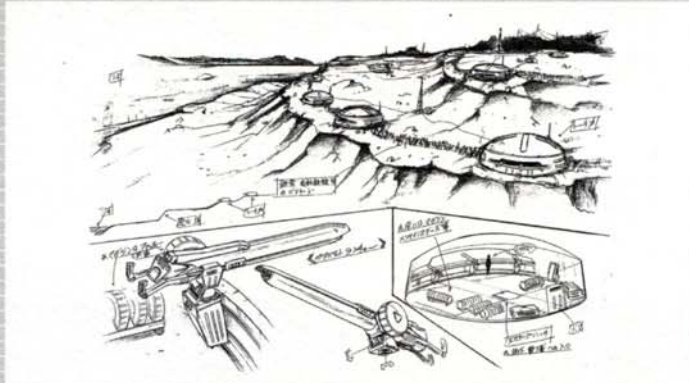
第三次銀河大戦末期の戦争目的は、単純化すれば有用な資源や地域、拠点などの奪い合いである。そのため軍事基地、特に最前線基地の目的は防衛の拠点や侵攻作戦の策源地となり、装備されるメカニズムも他の兵器との関わりの中で独特の進化を遂げている。ここではやはりロウムとガレアデを例に取り、戦略的な意義を持つ巨大兵器から AT を支援するための整備機材に至るまで、基地に装備されたメカニズムの数々を紹介する。

➤ 砲身部先端



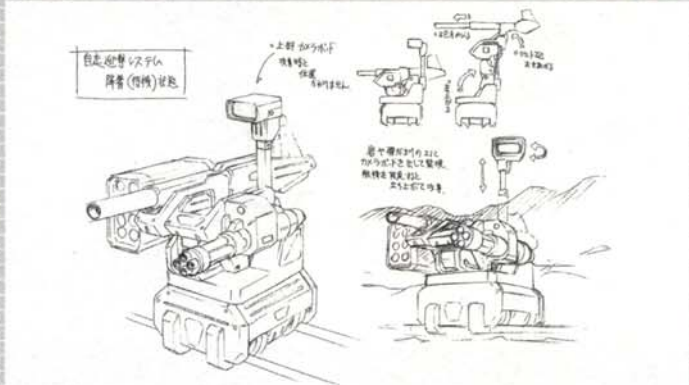
砲身先端部のアップ。これは収納時の状態で、ここから伸長して発射状態になる。砲身は非常に太く見えるがそれはカバーで、実際の口径はそれほどではない。

➤ トーチカ



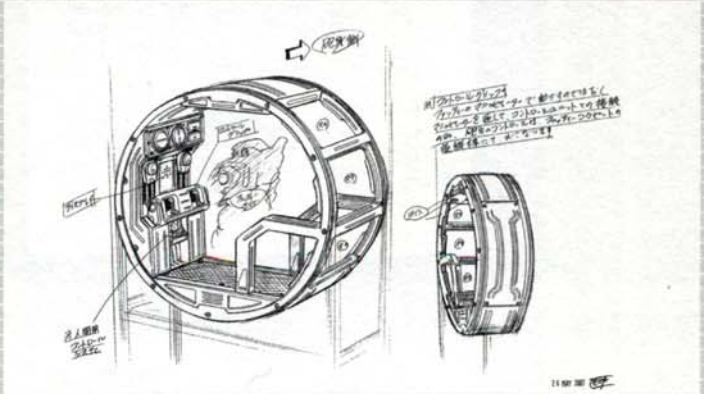
タイプスのバラント側沿岸に建設されたトーチカ。装備されているカタパルトランチャーは生身の兵士が使用するものだが、AT用のG-BTAM-04と共通の弾薬を使用し、ATを撃破できる威力を持つ。

➤ 自走迎撃システム 待機状態



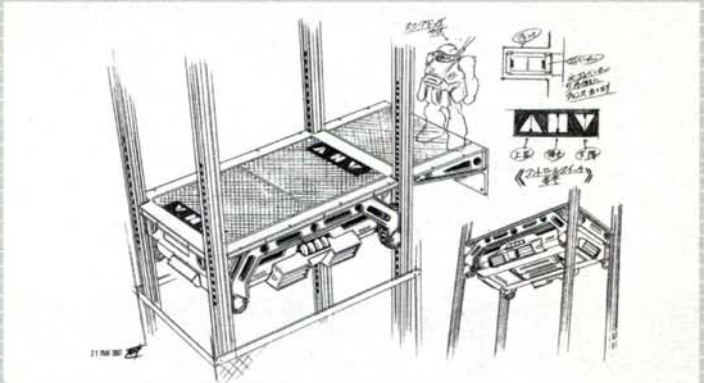
自走迎撃システムの待機状態。ATの降着状態に相当する。また機関砲にAT用のGG-03ガトリング銃と基本的に同じものが使用されているなど、ATからの影響が非常に濃い兵器である。

➤ 砲身部 コントロールユニット



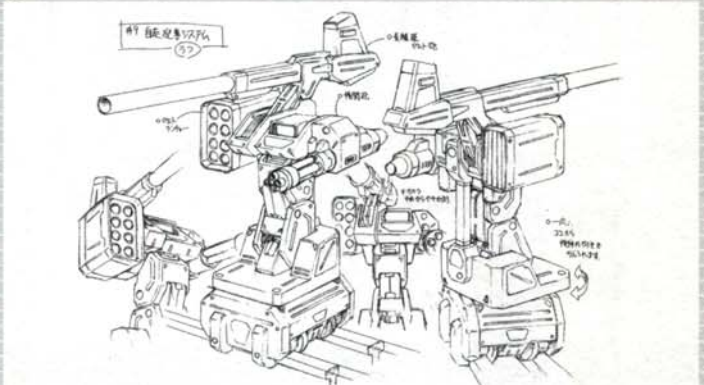
大型砲のコントロールユニット。ATサイズと人間サイズの2系統の操作盤がある。ATサイズのはマニピュレーターを情報伝達の端子として使う方式であり、ATの指で操作している訳ではない。

➤ タワー内リフト



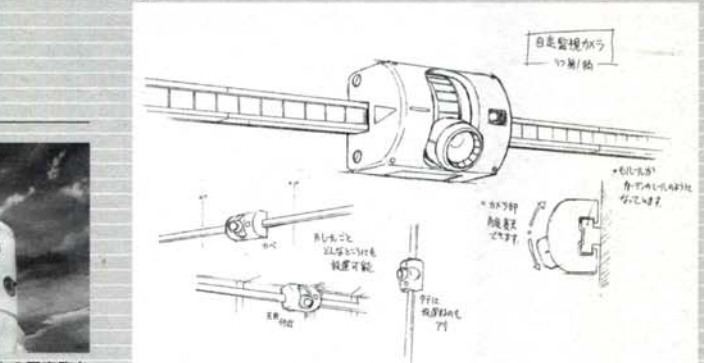
空中要塞に装備されていたリフト。縦に長い空中要塞の重要なアクセス手段で、螺旋状の通路の内面に位置する。キリコはこのリフトで移動しながら銃撃を行い、基地内で大量のATを撃破している。

➤ 自走迎撃システム



極北基地に配備されていた無人兵器。歩哨砲の一種で、レール上を移動しつつ防衛ラインへの侵入者を自動的に攻撃する。他にもレール移動ができない固定砲台タイプも存在し、併用されている。

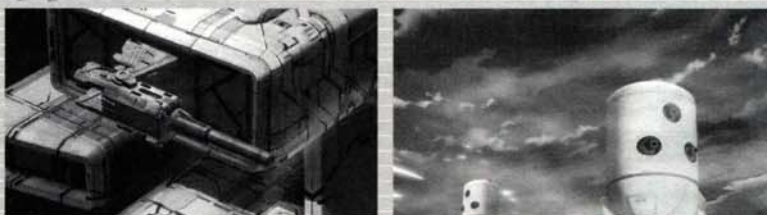
➤ 自走監視カメラ



ギルガメス軍の前線基地M7で使用されていた自走監視カメラ。基地内の状況を動的に把握できる設備だが、有線式のためモニターケーブルを破壊されると使用不能となる。

ON THE FRONT LINE

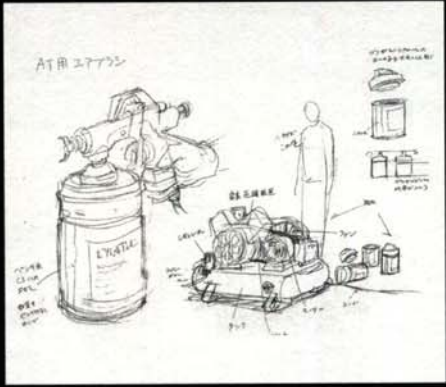
ON THE FRONT LINE



▲モノダの迎撃衛星に配備されている大型砲。空中要塞に転用された砲の本来の姿である。宇宙艦隊隻分の装甲を貫通する威力と一定の速射性を併せ持つ。(10)

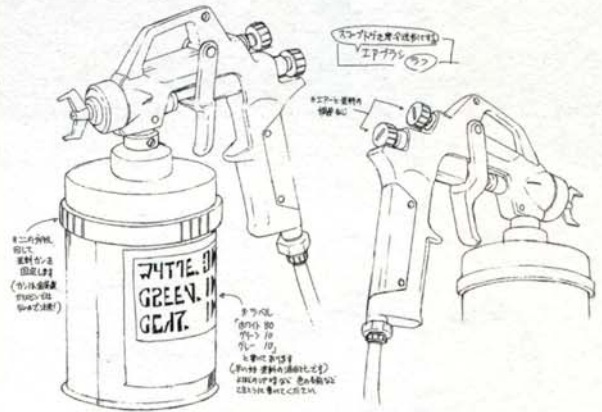
▲極北基地に配備されている迎撃システムの固定砲台タイプ。機銃のみが装備された簡略型で攻撃力は移動型に劣るが、拠点周辺の面制圧には向いている。(9)

Memo エアブラシ (ラフ)



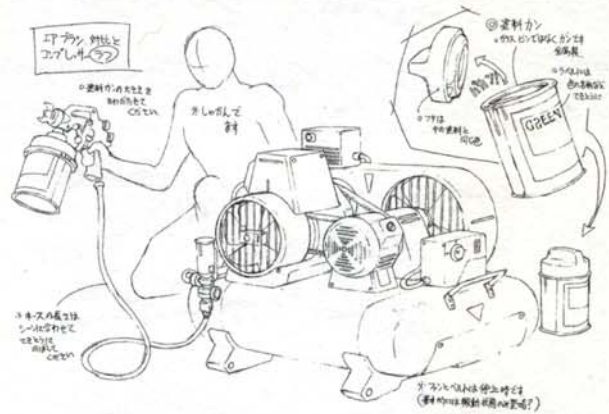
エアブラシ全体のラフ画。塗料缶はグンゼやハンプロール等のツマミの付いた塗料ピンをイメージしている。なお、雪上迷彩の塗装シーンはモデラー層へのファンサービスとして行ったとのこと。

✦ 迷彩塗装用エアブラシ



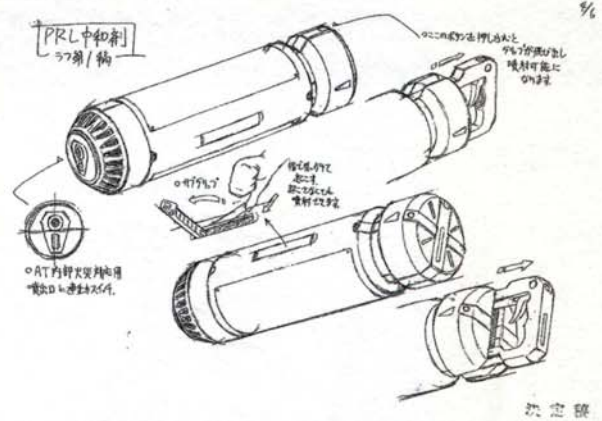
極北の最前線基地に装備されていたエアブラシのハンドピース部分。塗料缶を直接固定する以外はごく一般的なトリガー式ハンドピースである。調整次第で細かい仕上げも行える性能を持っている。

✦ エアブラシ&コンプレッサー



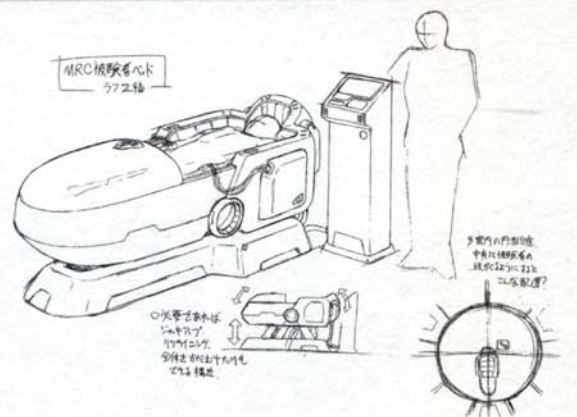
コンプレッサーを含むエアブラシの全体図。グリーン系の塗装のままガリアデ極北の最前線基地に着任したバーコフ分隊は、この機材を使って自分たちのスコップ掘りに雪上迷彩を施している。

✦ PRL 中和剤



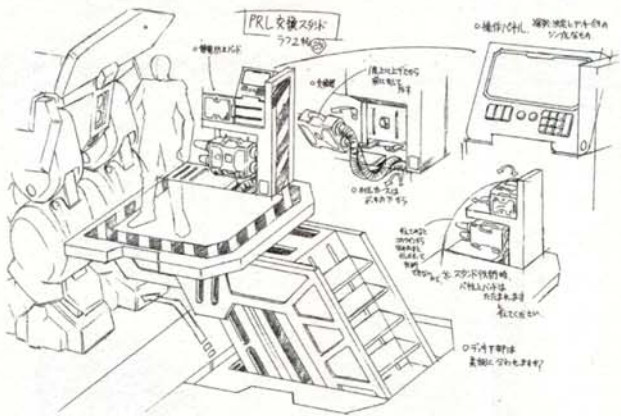
危険な状態にあるPRLを中和し、反応性を下げる薬剤の放射器。炎上しているPRLに対しては消火器的な機能も果たす。PRLを扱う部室には必須の機材で、AT本体にも備え付けられている場合がある。

✦ MRC 被験者ベッド



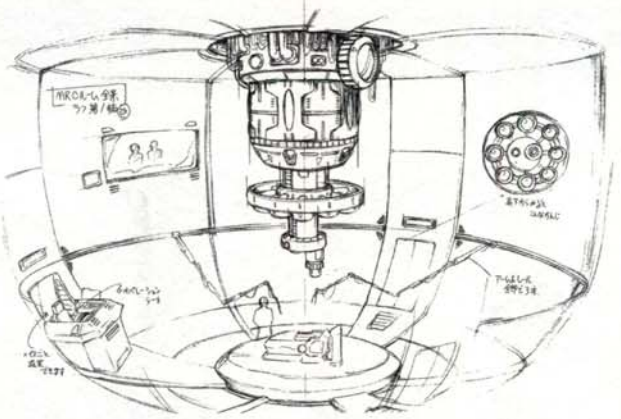
MRCは磁場により性質が変わる溶液を脳内に満たし、外部から操作してニューロンの働きを変えるという原理に基づく。そのため、センサーや溶液を注入する機構を持つ専用のベッドを必要とする。

✦ PRL 交換スタンド



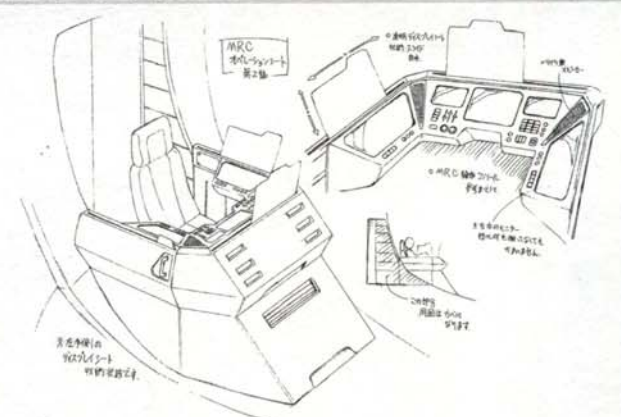
ATの電源であるポリマーリングル液(PRL)を交換する設備。PRLは簡単に爆発・炎上などを起こす危険物であるため、静電防止パッドや専用の樹脂製ホースなどの安全対策が講じられている。

✦ MRC ルーム全景



正確には基地ではなく医療收容所の設備。MRCは情報省が運用する自我破壊自白強要装置で、これは惑星クスクの医療收容所で使用されていたもの。ヨラン・ペールゼンに対する尋問に使用された。

✦ MRC オペレーションシート



MRCのオペレーションシート。オペレーターには医療を含む専門知識が必要のため、ペールゼンの尋問の際には情報省の医官であるメンケンが操作を担当した。なお、実行キーはキーボードの右下。

個人用装備品

Equipment | Individual Equipment

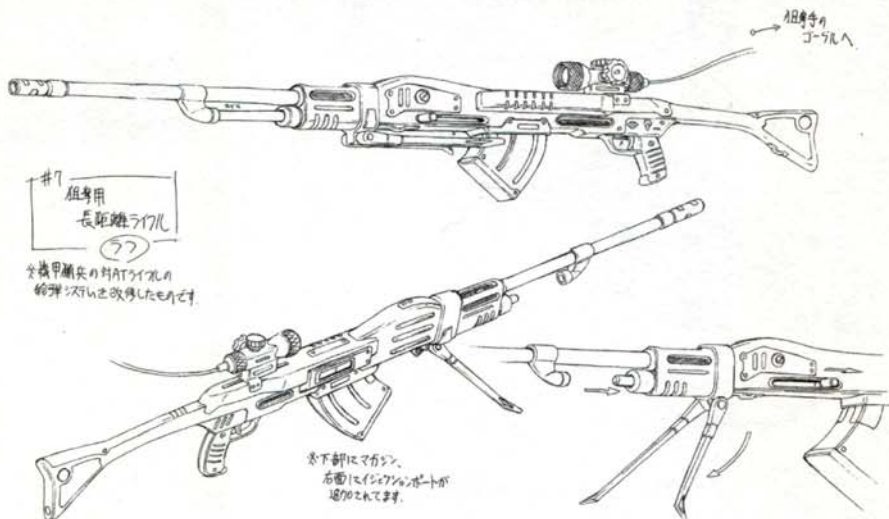
FILE 07

TNDT7TSUHC EQUIPMENT
FTCE >> Mi

戦争遂行に必要な物資は多々あるが、その歯車となって働く個人にとって最も切実な問題となるのはそれぞれが使用する個人装備である。書類から大型ライフルまで多岐に渡るこれらの存在は、最前線から後方の基地に至る軍隊組織の中で日常生活を続けなければならない将兵たちの戦争体験を大きく左右する存在である。ここでは個人装備の定義をやや広く取り、兵士から将官までの個人が使用する各種装備品について紹介しよう。

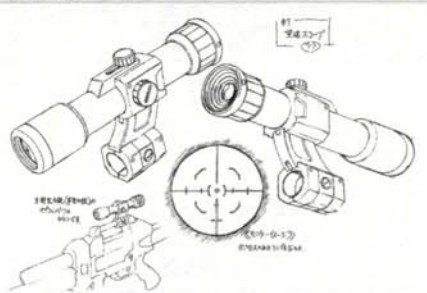
狙撃用長距離ライフル

HR-SAT 対ATライフルの給弾機構を改修し狙撃銃化したもの。狙撃銃としても高性能だが、原型同様 17mm × 115 弾を使用するため限定的な対装甲能力も持ち、航空機の外板程度なら 1000m でも楽々と貫通する。



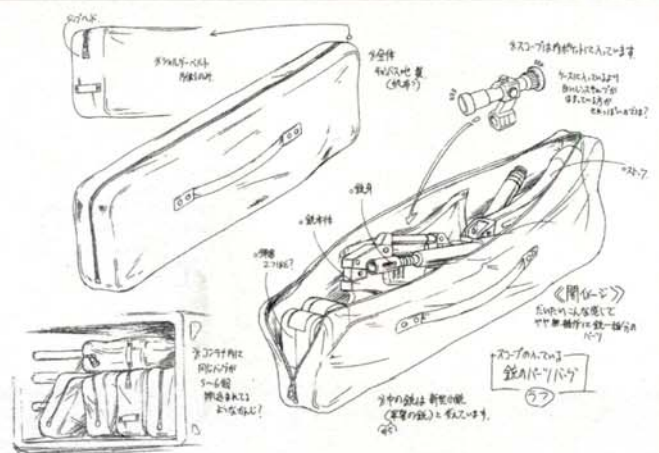
ヘルゼン・ファイルズ編

望遠スコープ



バーコフ分隊が狙撃に対抗すべく状況確認に使用したスコープ。本来は軍警察の自動小銃用で、輸送中のコンテナから拝借した。

新型小銃用キャリングバッグ



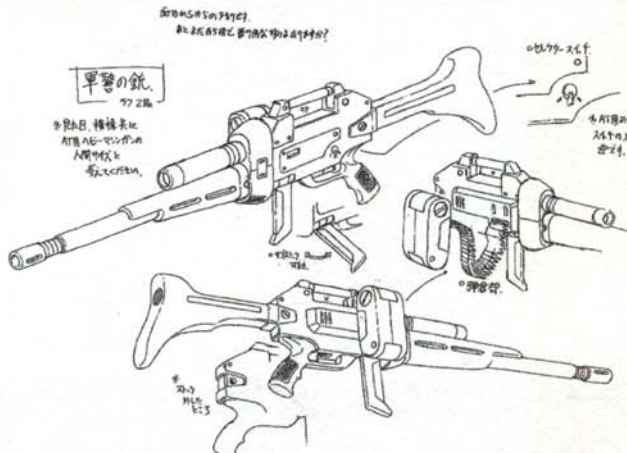
新型小銃をパーツの状態で輸送するキャリングバッグと輸送用のコンテナ。バッグはキャンバス地の単純なソフトケースで、本体だけではなく予備弾倉やスコープなどの装備品も同梱されている。

襲撃者の銃



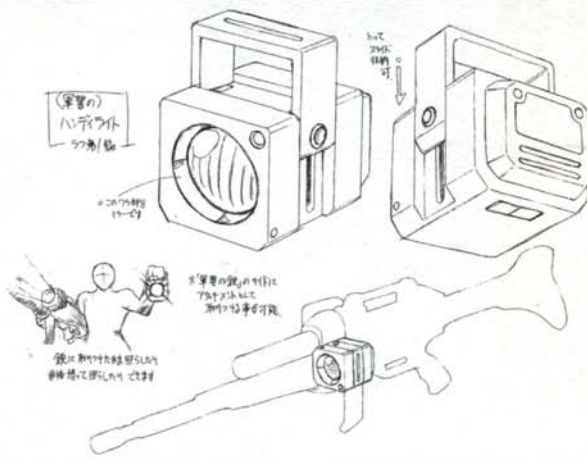
ギルガメス軍浄化委員会が M7 基地での襲撃に使用した銃火器。銃身が中心軸から外れたタイプの大容量消音器を後付けてあり、ある程度の隠密性を確保している。どの銃でも消音機は同型である。

軍警察の銃



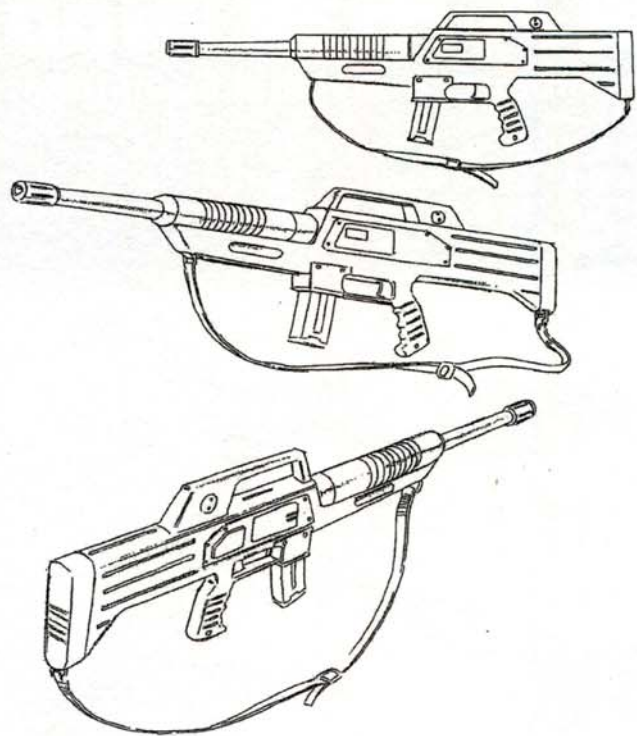
軍警察が使用する新型小銃。ATの標準的な火器である GAT-22 に酷似した構成を持つ。側面からの給弾はベルトリングによるもので、従来の小銃より格段に多い弾薬を無理なく運用することができる。

軍警のハンディライト



軍警察のハンディライト。新型小銃のアタッチメントでもあり、左側面に取り付けた状態で使用することも可能。野戦には向かないが、市街戦や治安維持任務などには非常に有効な装備といえる。

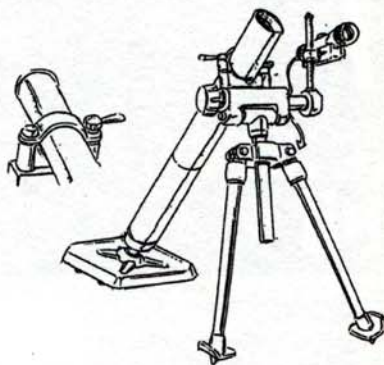
➊ メルキア軍正式小銃



(制式小銃)メルキア兵士使用)

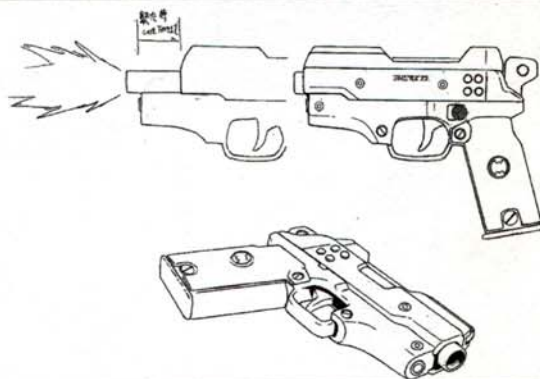
直銃床・下方マガジン式の構造を持つ制式小銃。第三次銀河大戦末期には数種類の新型小銃が開発されており、既に旧式化したモデルといえるが、軍内部における普及率はいまだ圧倒的である。

➋ 迫撃砲



メルキア軍で広く採用されている迫撃砲。ゴーグルによる照準システム以外は古典的といえる構成だが、曲射弾道による面制圧は有効である。浄化委員会がバーコフ分隊襲撃時に使用している。

➌ ザキの銃



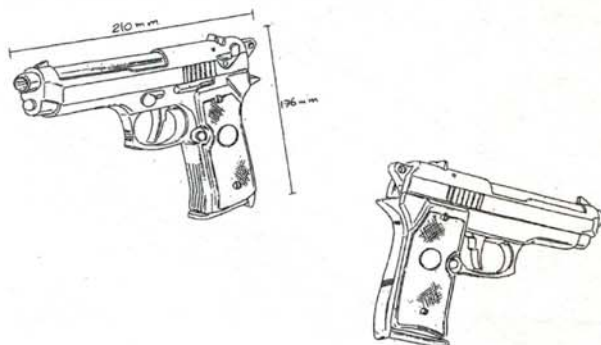
ザキが携行していたハンドガン。やや小振りな中型拳銃で、スライドの後退距離はあまり大きくないが、大型のハンマーによって信頼性を向上させている。側面に打たれている刻印は VAHTER PD。

➍ マシンピストル



ゴダンなどが使用するフルオート射撃可能なマシンピストル。元は技術者であるコチャックも愛用していた。優秀な対人兵器だが、扱い難いためか通常の拳銃同様セミオートで使用されている。

➎ ルスケの銃



情報省の秘書官であるルスケが使用していたハンドガン。トリガーバー内蔵式のダブルアクション機構を持つ。本来はメルキア軍の正式拳銃だが普及率は低く、別の銃を使う将兵は非常に多い。

➏ アーマーマグナム (分解)

バハウザー M571 アーマーマグナムの分解図。日常的な整備を行うフィールド・ストリッピングの図解であり完全分解ではないが、部品点数がかなり抑えられているのが判る。また予備弾やツールを収納可能なグリップや前方給弾などに原型である HR-SAT 対 AT ライフルの影響が見て取れる。

アーマーマグナム
分解案

大抵 200mm 分解すれば
銃と判断できつつ、それ以外のものは
ないだろうか、



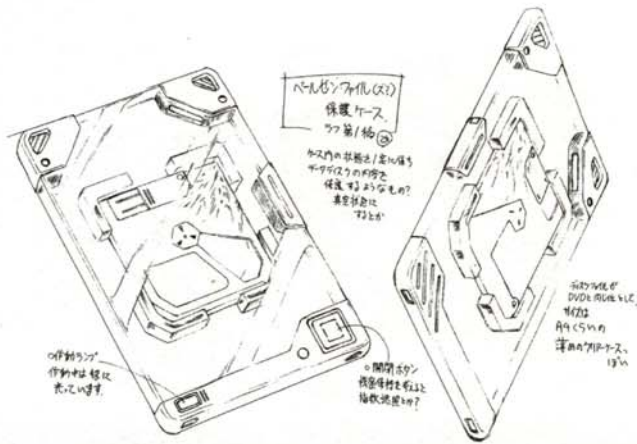
*あとは、わざとしく弾丸を
こぼしておけば
それらしい?

➐ バハウザー M571 アーマーマグナム



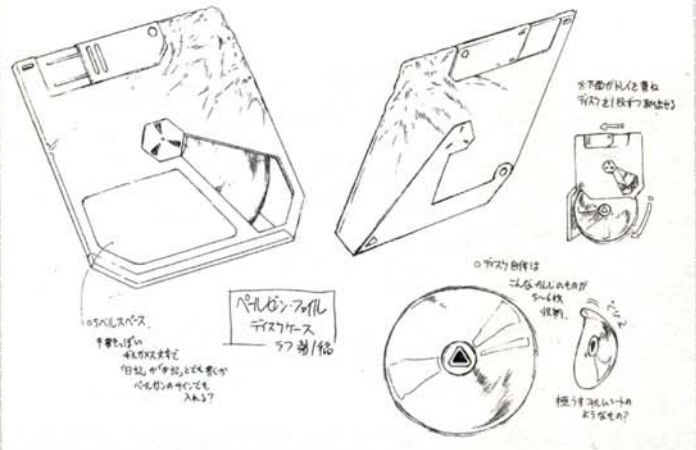
組み立てた状態。この銃は AT に対抗可能な最低限の威力を持つため、AT 乗りに愛用者が多い。バーコフとキリコが使用している。

● ペールゼン・ファイル 保護ケース



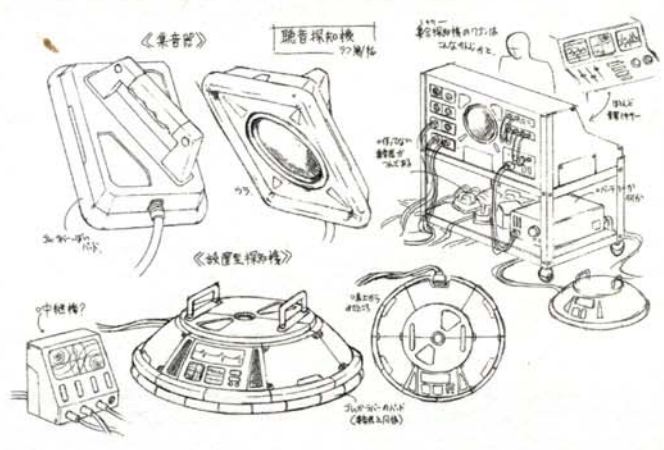
同ディスクの保護ケース。単純なケースではなく劣化防止や機密保持用のメカニズムも組み込まれているが、保護するファイルの内容そのものは既にバックアップされ解析作業に回されている。

● ペールゼン・ファイル ディスクケース



ヨラン・ペールゼンが行った長年の研究の記録。膨大な容量を持つプログラムシートを数枚纏めてパック化したもので、本人による暗号化と破損により、ごく一部が解読できたにすぎない。

● 聴音探知機



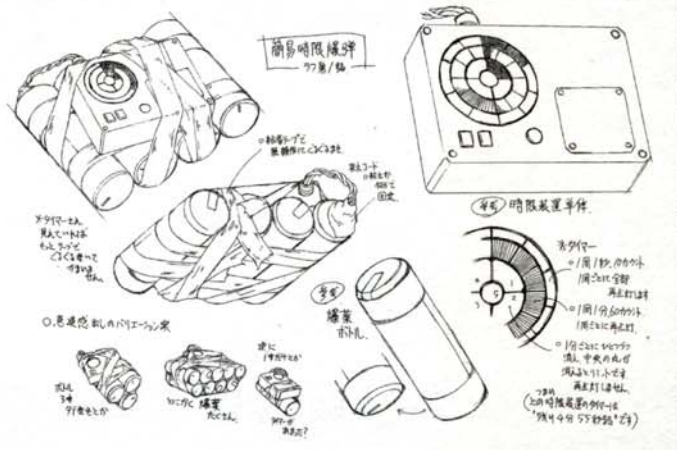
ゴタンとキラコの居場所を掴むため軍警察が持ち出した機材。複数の集音機からのデータを集合探知機(ミキサー)で解析し、心臓の鼓動などを探知する。壁の裏に潜む人間を発見する能力がある。

● 軍用バッグ



ギルガメス軍の一般兵が使用する大型バッグ。パーコフ部隊を含め兵士たちが長距離の移動を行う際には基本的にこのバッグを携行しており、必要な個人装備すべてをパッキング可能だと思われる。

● 簡易時限爆弾



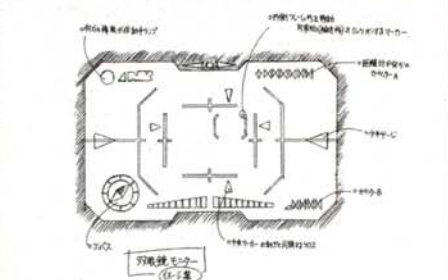
キラコらが立て籠もるPRL貯蔵区画を爆破するため、軍警察がタンクの中に投げ込んだ時限爆弾。ありあわせの部品や機材を組み合わせた急造のものだが、PRLを誘爆させる威力は充分にある。

● マーク2種



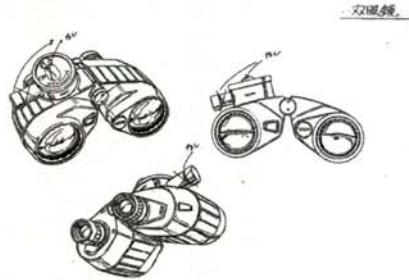
メルキア情報省(MARGER INFORMATION MINISTRY)のマークと、その隷下にある情報省特殊部隊ISS(INFORMATION MINISTRY SPECIAL SERVICE)のマーク。ISSのマークはATにもペイントされている。

● 双眼鏡モニター イメージ



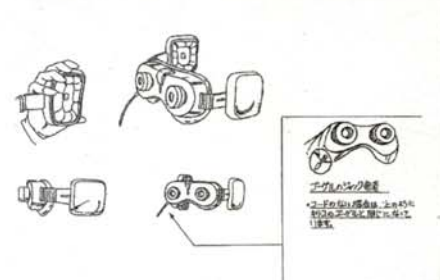
双眼鏡の内部モニター。この双眼鏡は単純な光学機器ではなく、収集した情報を表示する機能を持った策動支援機材でもある。

● 双眼鏡



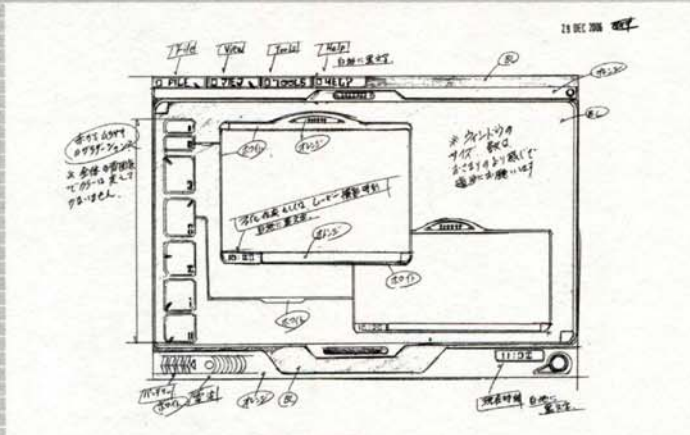
極北の最前線基地がバララントの大軍に包囲された際、ワップが面視確認に使用したもの。コンパスは実際には装備されていない。

● 狙撃者たちのゴーグル



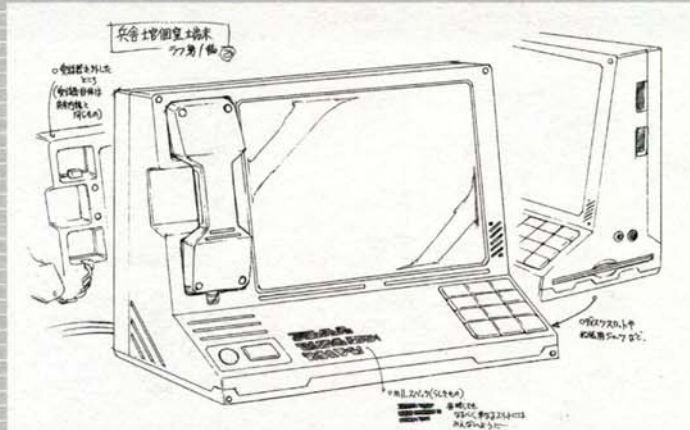
迫撃砲や狙撃銃で使用されているレシーバー体型のゴーグル。歩兵用装備として一般的なもので、対応している兵器は多い。

⊕ アタッシェケースPC インターフェイス案



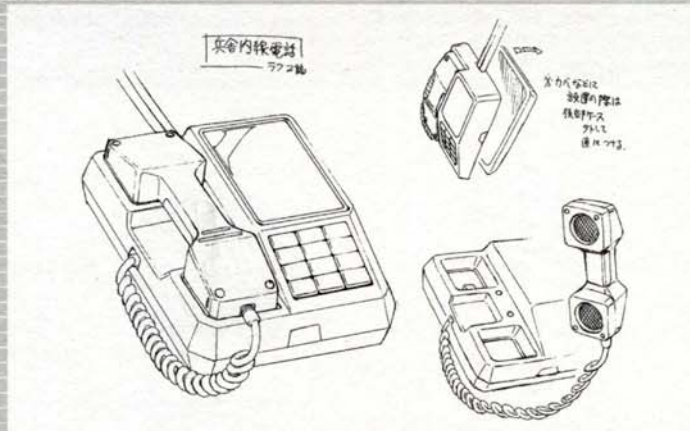
アタッシェケースPCのインターフェイス案。このインターフェイスはそのままの形では使用されず、ネハルコのPCなどと共通のものなど、数種のインターフェイスが並列して使用されている。

⊕ 兵舎士官個室の端末



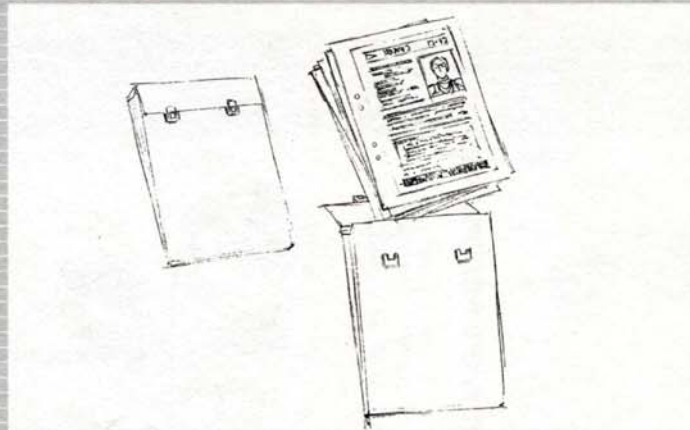
ワップの個室に備え付けられていた端末。上層部の人間が使用する端末とは異なり、かなり単純なインターフェイスしか持たない。ワップは自身の赴任地である極北基地の位置を確認していた。

⊕ 兵舎内線電話



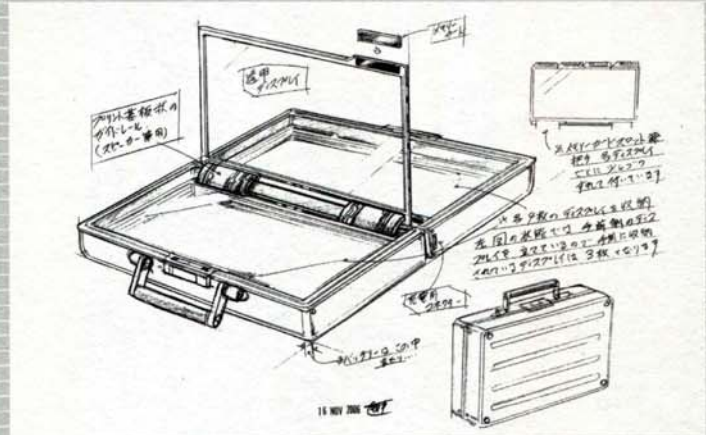
M7の施設内で使用されている内線電話。パーコフ隊の部屋にも設置されており、浄化委員会に襲撃されたキリコとゴダンが、仲間に武器を届けるよう依頼する際に使用した。色はアイボリー。

⊕ 浄化委員会からのファイル



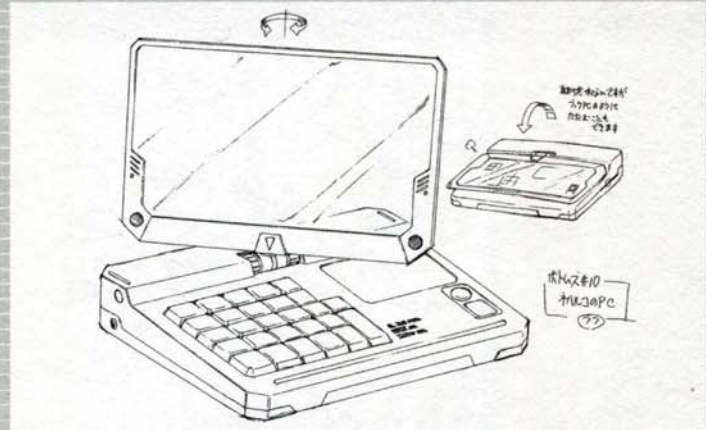
ギルガメス軍浄化委員会から、司令官殺害事件の調査のためガリアデに残るワップ少尉に渡された資料。中にはパーコフの過去の汚点を始め、パーコフ隊の隊員たちの経歴がまとめられている。

⊕ アタッシェケースPC



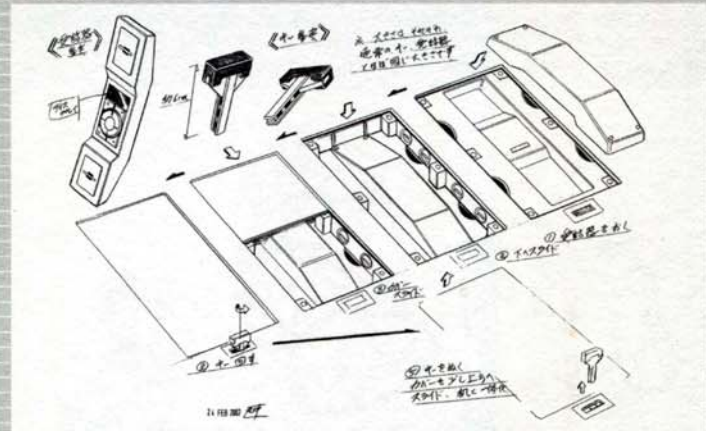
ウォッカムやルスケなど、情報省の関係者が使用するPC。複数のディスプレイを組み合わせてあり会議などにも利用される。ペールゼンへのプレゼンに情報収集、連絡まで幅広く利用されている。

⊕ ネハルコのPC



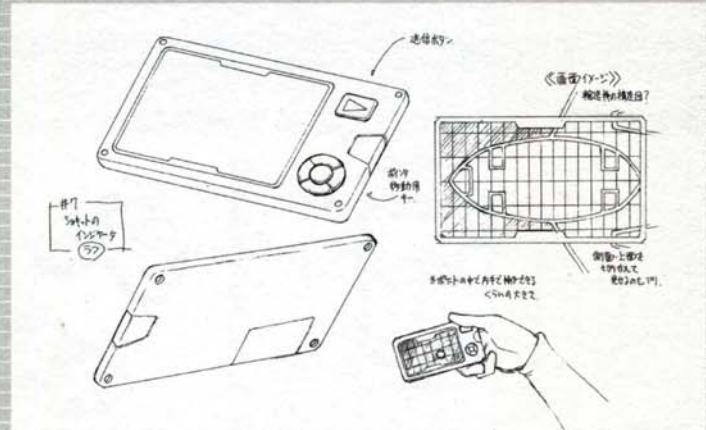
ギルガメス軍参謀総長のネハルコが会議場に持ちこみ、部下に使用させていた端末。モナド攻略の戦略動議を行ったウォッカムを失脚させるため、ロイド国防相との通話に使用している。

⊕ 優先電話



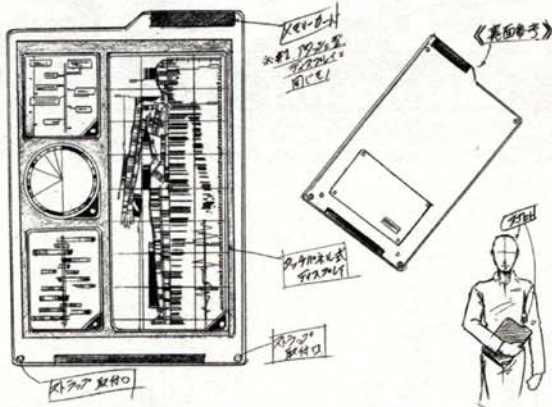
M7の基地指令であるユークントのデスクに埋め込まれている優先電話。パーコフ隊に関する連絡を含め、上層部との連絡など機密性の高い連絡に使用される。受話器そのものはコードレス方式。

⊕ ショキットのインジケーター



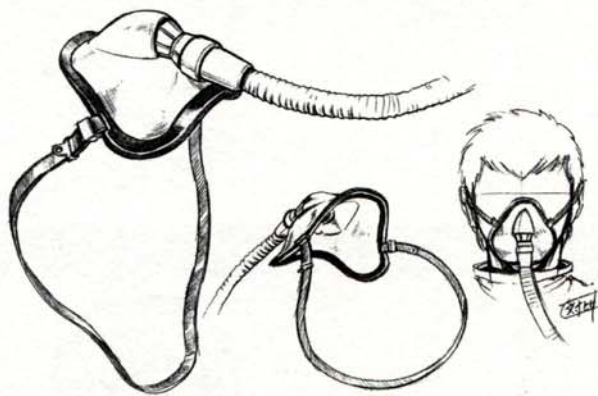
輸送機の操縦士であるショキットが浄化委員会の狙撃手に機内の状況を知らせるために使用していた装置。間接射撃の応用で、狙撃手は機内の人間を直接目視することなく銃撃することが可能となる。

● ICカルテ



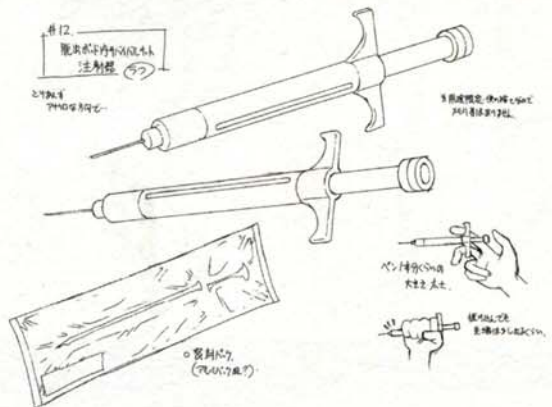
負傷したキリコの情報が書き込まれたICカルテ。医療タグよりも詳細な情報が書き込まれている。もっともキリコの回復力の高さにより、内容については混乱による入力ミスが疑われていた。

● 酸素マスク



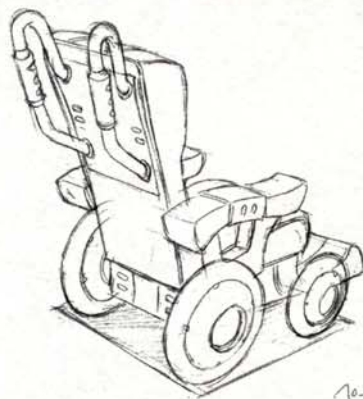
M7に瀕死の状態に移送されてきたキリコを治療する際に使用された酸素マスク。キリコの心臓を再起動させた後、ごく短時間だけ使用されたもの。吸い口は透明な樹脂製で、手術室の備品である。

● サバイバルキットの注射器



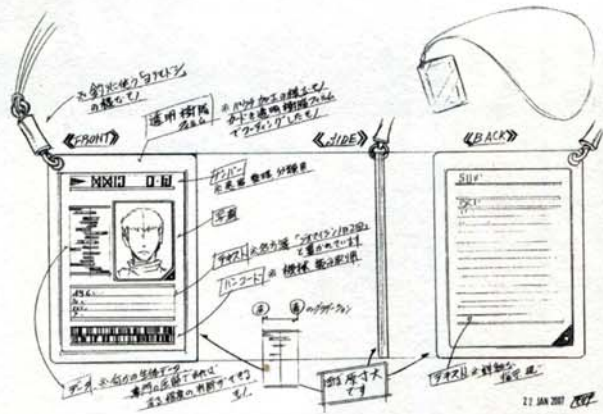
脱出ポッド内のサバイバルキットに用意されていた使い捨ての注射器。薬剤ごと密封パックされていた。古典的な有針式注射器で、モナド脱出後にキリコは酸素を節約するため睡眠薬を使用している。

● ベールゼンの車椅子



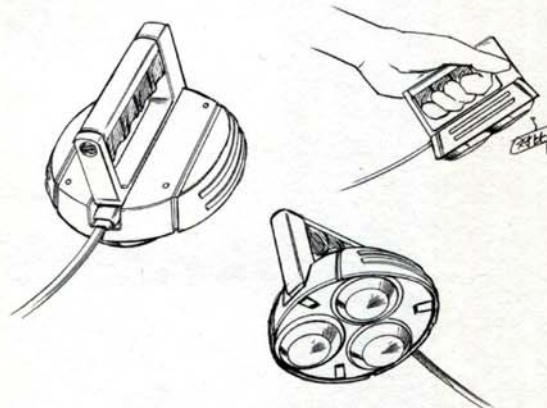
軍事法廷からの移送時にベールゼンが使用していた車椅子。後にMRCによって脳に障害を負い、自力では立てなくなって以降の移動にも使っている。モーターによる自力移動も可能となっている。

● キリコの医療タグ



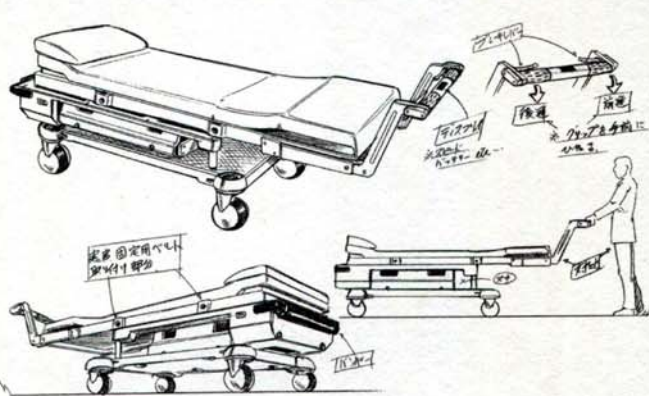
傷病兵に首から下げる形で付与されるカード。治療の指示や薬品の投与記録も書き込まれており、カルテ的な役割を果たす。キリコの場合、ロドマイシンを1日2回、投与する指示がなされている。

● AED



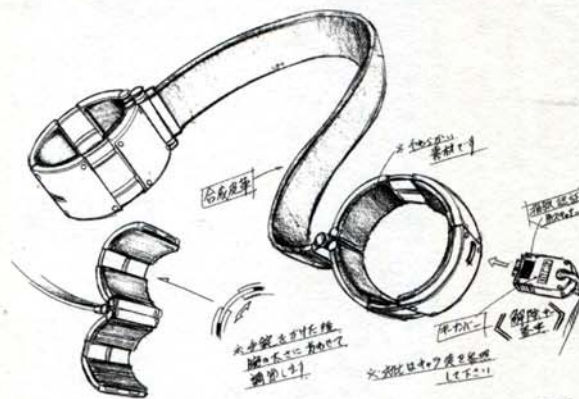
M7の手術室の設備。電気刺激で停止した心臓を再起動させるもので、心停止状態で運び込まれたキリコを治療する際に使用された。2基をワンセットで使用し、使用後には相互にごすり合わせる。

● 軍用モーター付きベッド



M7で患者を移送するために使用されているベッド。いくつかの動作がプログラムされており、看護兵の負担を減らしつつ患者を移動させることが可能。移動速度は人が走る程度に調整されている。

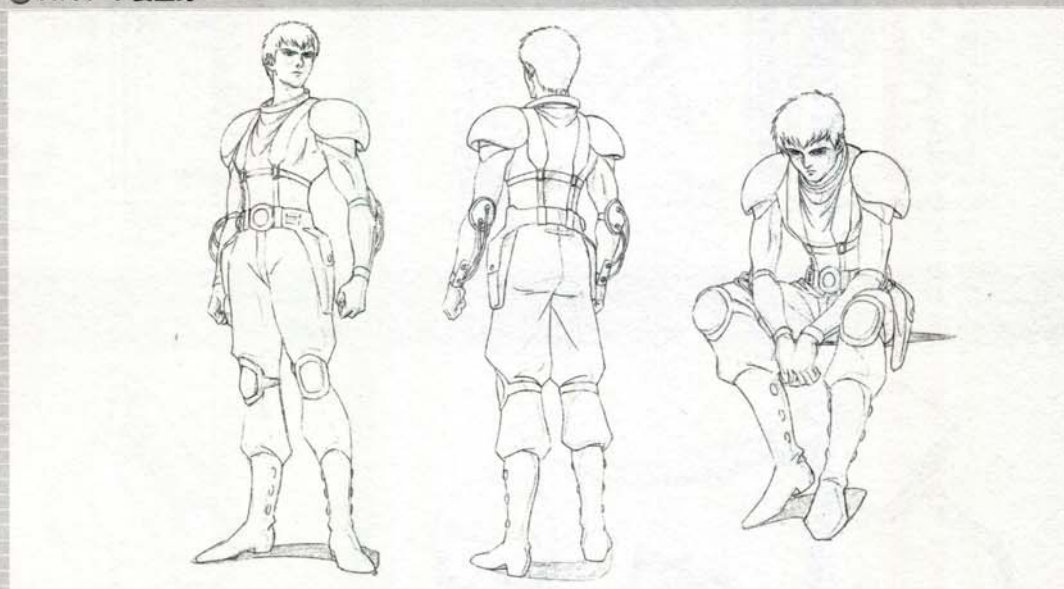
● 電子手錠



軍事裁判に出廷したヨラン・ベールゼンにかけられていた手錠。解除キー自体に認証システムが組み込まれている。手錠の部分は自動的にサイズが最適化されるため、不正に外すのは困難である。

耐圧服とも呼ばれるATスーツを着用したキリコ・キュービー曹長。彼は喜びの表情や気を抜いた表情がなく、怒りや悲しみの感情表現も控えめである。感情がないのではなく、常に感情を抑えることが身についてしまっているのだろう。なおこのATスーツは情報省特殊部隊ISSに入隊するまで使用していたもので、メルキア軍AT搭乗員の標準的なもの。上下セパレートで、負傷時には上を脱いでいる。

⊕ ATスーツ姿全身



⊕ 上半身

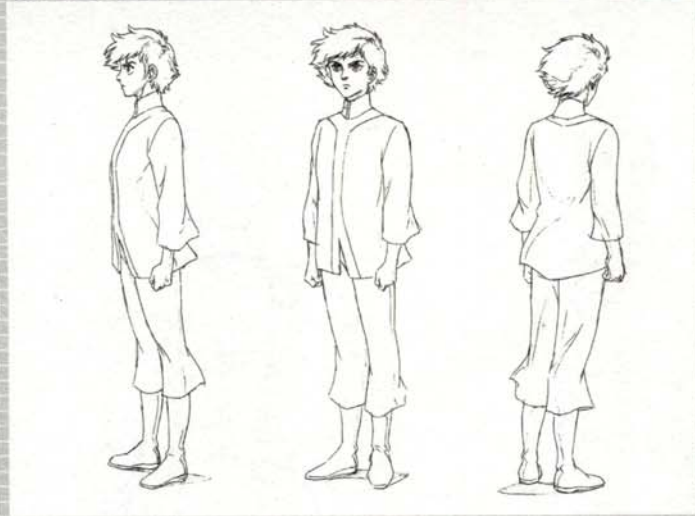


⊕ 表情集

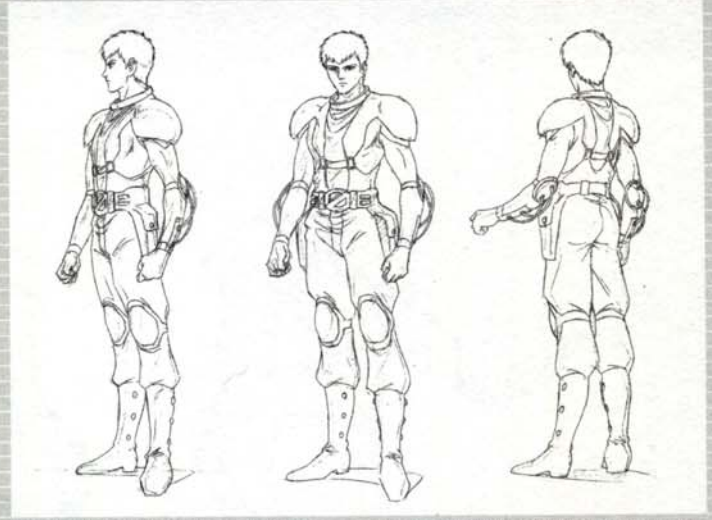


ペールゼンによればキリコ・キュービーは「異能生存体」、すなわち殺しても死なない異常な生物である。ペールゼン失脚によるレッドショルダー崩壊後、キリコは不死身の兵士に興味を持った権力者たちによって更なる生存の試練にさらされることになる。なお、ペールゼンの裁判では証拠としてサンサ戦凱旋記念式典の映像が提示されており、この中にバレード用の制服を着たレッドショルダー時代のキリコも登場している。

⊕ 少年時代のキリコ

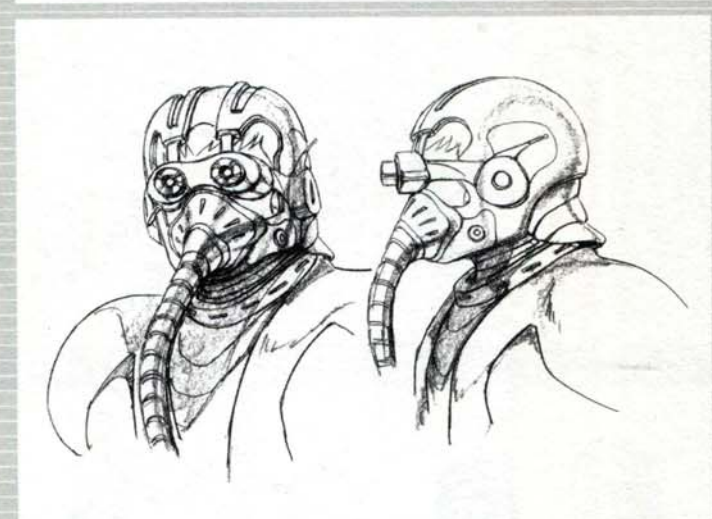
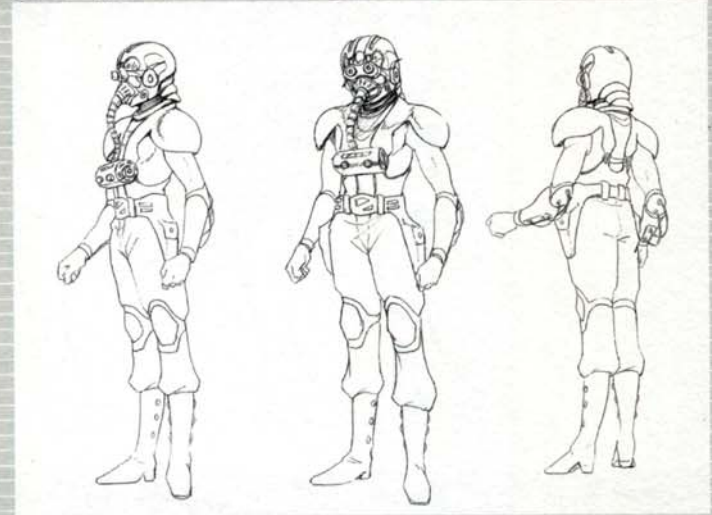


⊕ ISS用ATスーツ着用時



情報省特殊部隊ISS入隊後に使用したATスーツ。メルキア軍の標準的なものとはプロテクターやバックルのデザインが異なる。また全体的に黒系統のカラーで統一されている。

⊕ ISS用ATスーツ ヘルメット装着時



ISS仕様のATスーツを着用し、ヘルメットを装着した状態。胸の酸素ボンベこそ標準規格のものだが、ヘルメットはメルキア軍で標準的なタイプとは異なる仕様になっている。

ペールゼン・ファイルズ編



ペールゼンにより研究所を焼かれた頃のキリコ。成長し軍に入隊した時点で彼は髪を短く刈り込んでいるが、この時代は長髪である。

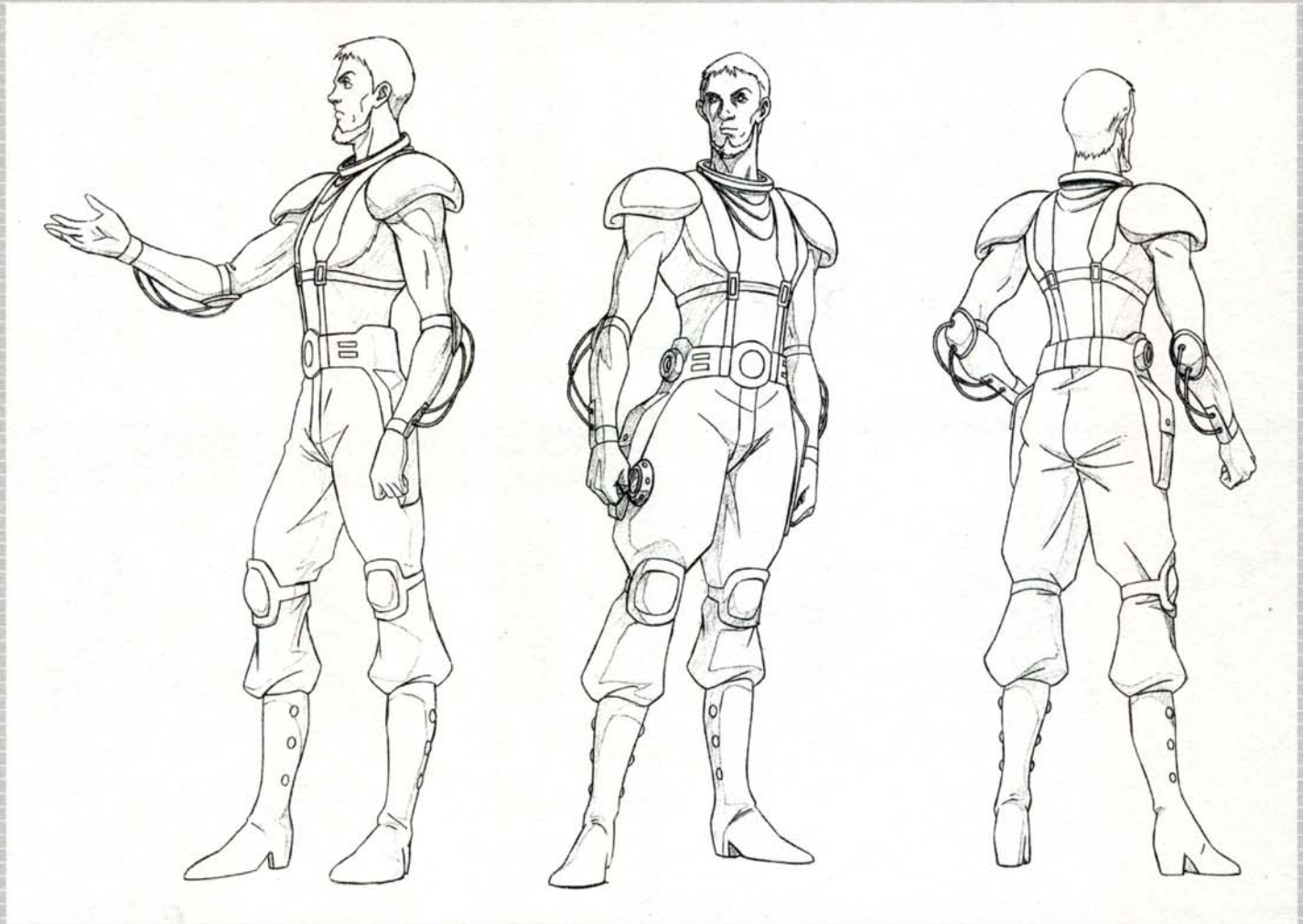
FILE 09 バーコフ分隊隊員たち

Character02 | Burcov Detachment Members

■ノル・バーコフ曹長

分隊員の中では最専任であったため、隊長となったキリコの所属する分隊の分隊長。32歳で、顎鬚とひょろりとした長身が特徴。時々部下を見捨てて一人で逃げてしまう情けない隊長だが、平素は元気象分析官という経歴通り、知的かつ温厚で面倒見も良い人物である。かつて将校から降格された過去を持っている。

⊕ 全身



⊕ 表情集 (2)



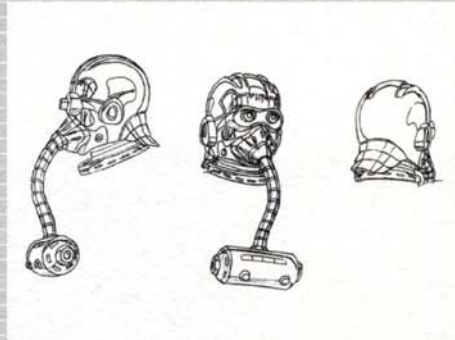
⊕ 表情集 (1)



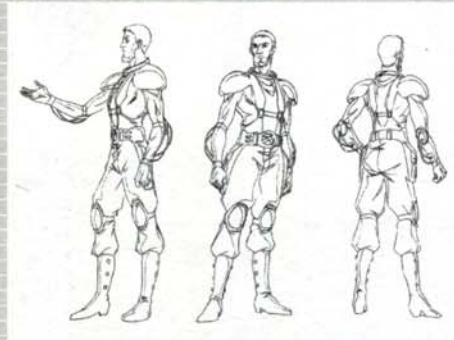
⊕ ヘルメット着用



⊕ ATスーツ(マスク)



⊕ ATスーツ



⊕ 表情集 (3)



情報省次官であるウォッカムの思惑により、惑星ガレアデの最前線で結成された部隊。それがパーコフ分隊である。軍に適合できない問題兵士を寄せ集めたようにしか見えないこの5人編成の分隊は、タイバス渡河作戦で重症を負ったキリコを含め全員が戦死率の非常に高い戦闘から常に生還しているという共通点を持ち、さらに全員が程度の差はあれ何らかの秘密を抱えているという、常規を逸した背景を持つ分隊であった。

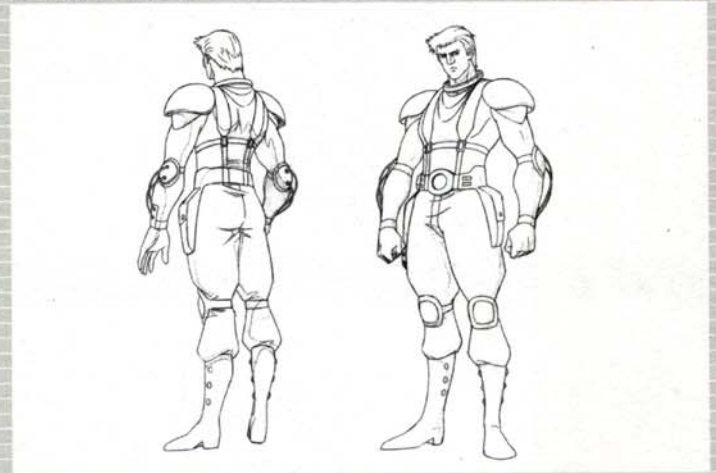
■ ガリー・ゴダン曹長

素手で人間を殺害する腕力とATパイロットとしての確かな技量を併せ持つ人物。29歳。自分勝手な振る舞いが目立つ人物である。部隊が全滅しても彼だけは常に生還するため「死神シラスコ」の異名を持ち、兵士の怨嗟の対象となった結果、ギルガメス軍浄化委員会という非公認組織に命を狙われている。

⊕ ヘルメット着用時

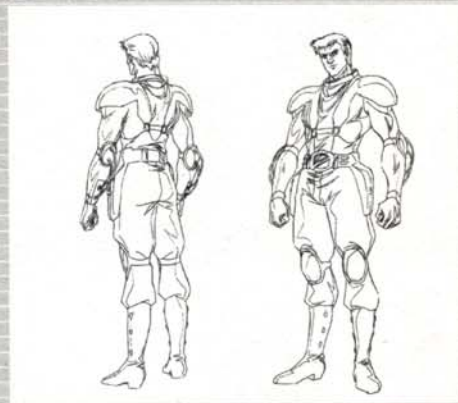


⊕ 全身 ATスーツ

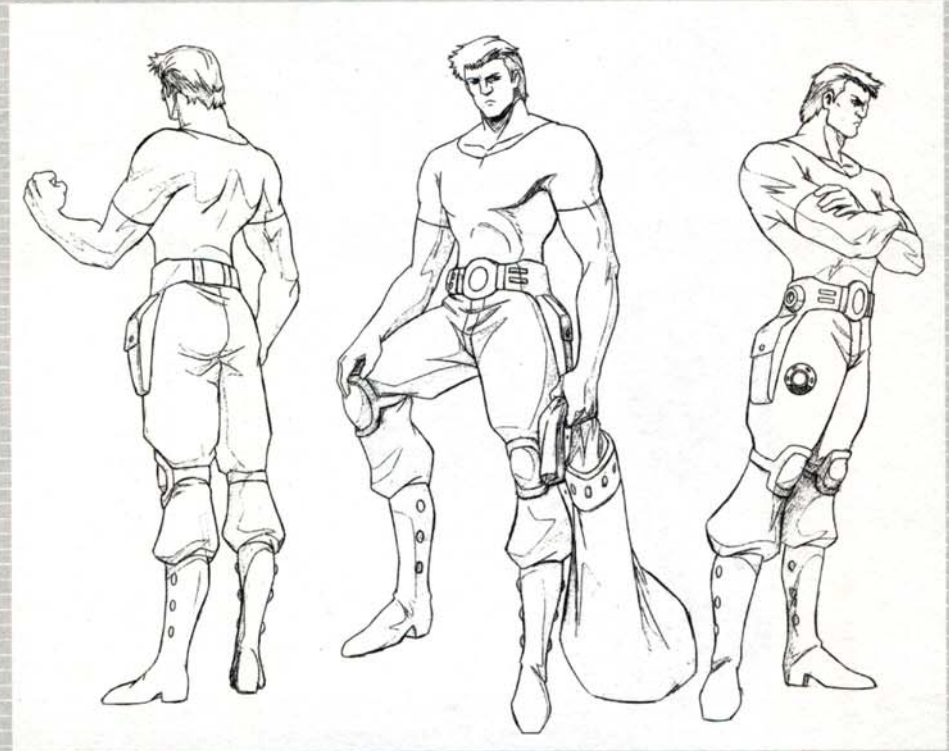


ペールゼン・ファイルズ編

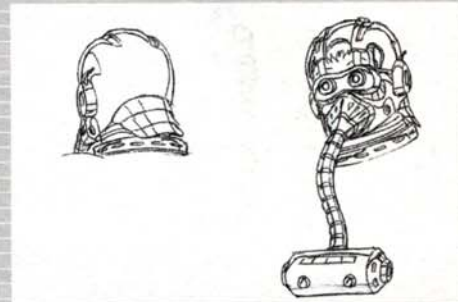
⊕ ATスーツ



⊕ 全身 上半身スーツ脱着時



⊕ ATスーツ (マスク)



⊕ 表情集 (2)



⊕ 表情集 (1)



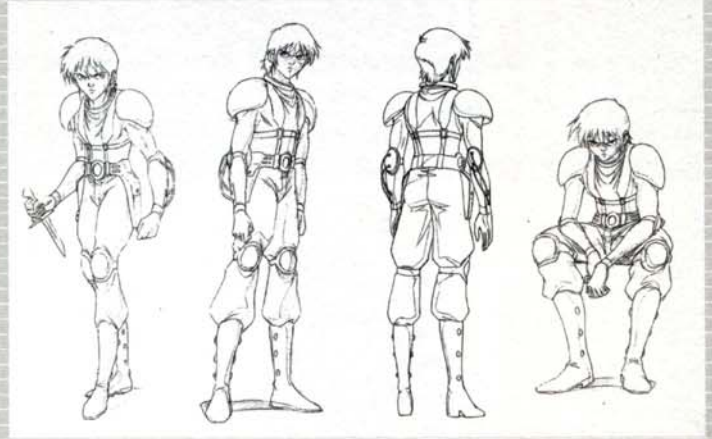
■ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ伍長

分隊最年少となる16歳。軍の病院で出会ったキリコに対し、異常な恐怖心と殺意を抱いている。冷静な時はキリコを含む戦友たちに好意的で、仲間意識も強い。分隊で唯一ガリアデまで実戦経験がなく、異常な戦闘生存率というバーコフ分隊の共通点から外れている。

⊕ ヘルメット着用



⊕ 全身



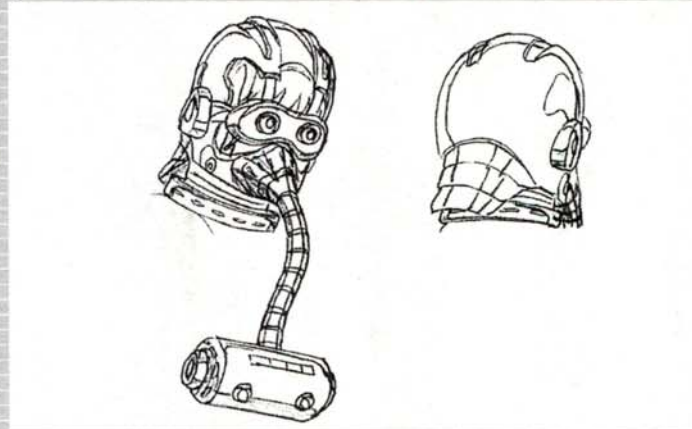
⊕ 表情集 (2)



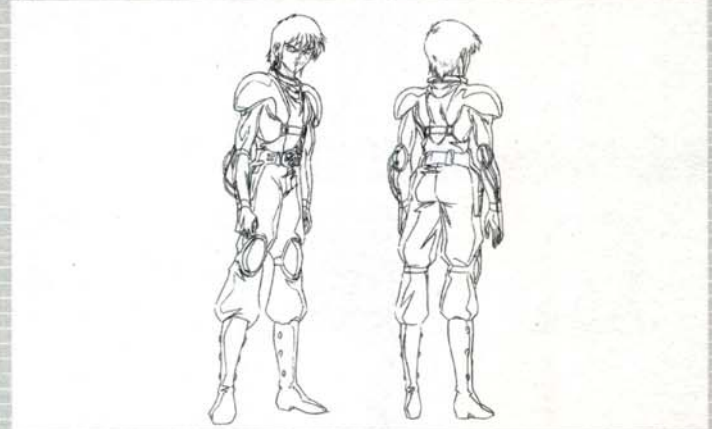
⊕ 表情集 (1)



⊕ ATスーツ (マスク)

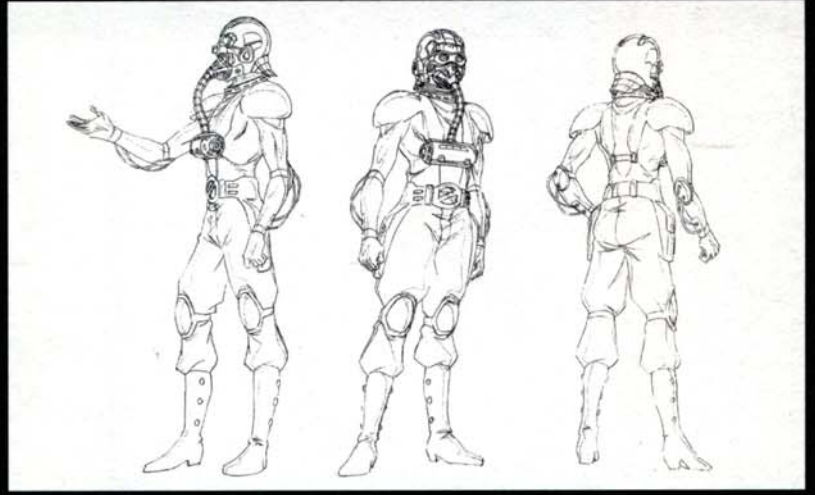


⊕ ATスーツ



Memo ATスーツ新設定

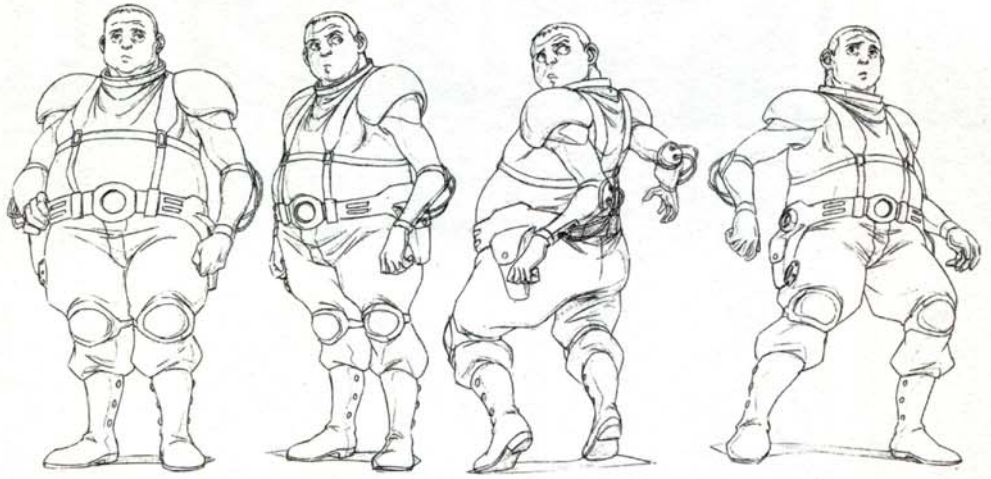
情報省直轄の特殊部隊ISS隊員用の黒いATスーツ。ISS所属になったバーコフ分隊が惑星モナド攻略戦で着用したものである。肩や膝のプロテクターが軍のものより大型で、ベルトのバックルのデザインも異なる。また傷口を止血する機能も持つ。軍のATスーツよりかなり高級なイメージを持つスーツだといえるだろう。



■ダレ・コチャック軍曹

小柄で太った、あまり兵士らしくない34歳。AT乗りとしての技量が低い訳ではないが、臆病で生への執着が強いという性格上前線に向かず、トラブルの元凶になることも多い人物である。情報省から分隊の監視を命じられたスパイでもあり、戦闘以外の局面では度胸も思い切りも良い。また元AT技術者としての高度な知識を持ち、分隊を救ったこともある。

⊕ 全身



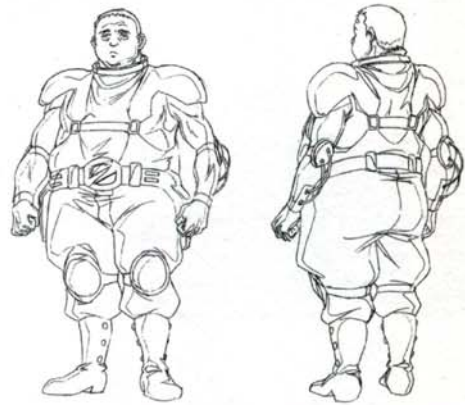
⊕ 表情集



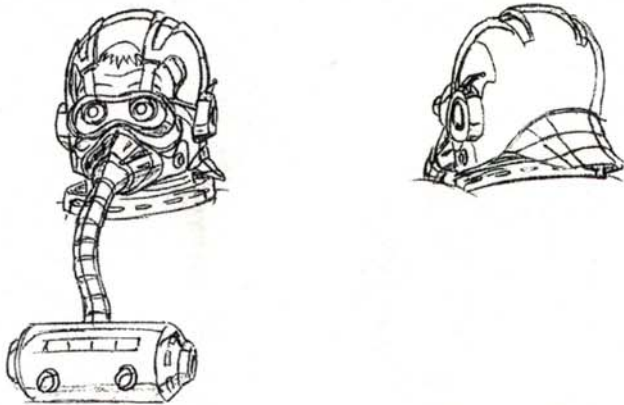
⊕ ヘルメット着用



⊕ ATスーツ



⊕ ATスーツ(マスク)



Memo

水着姿(正面) / 水着姿(背面)



第10話において、特別待遇で休養中のバーコフ分隊の水着姿の設定。ボトムズシリーズ全編を通して、キリコを含めた下級兵士たちが制服以外の姿でくつろいでいるシーンは非常に珍しい。

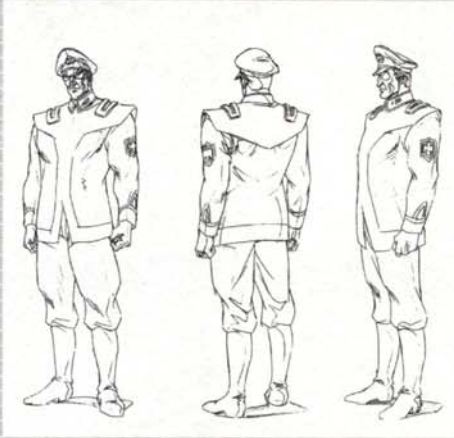
FILE 10 ペールゼン 裁判関係者

Character03 | Consens in Trial of Pailsen

■ヨラン・ペールゼン

レッドショルダーの創設者。裁判では被告人として、階級章などの徽章を取り去った軍服姿で出廷していた。平服は情報部医療収容所に幽閉されていた時の服装。室内外を問わず、テンプルのないサングラスをしていることが多かった。

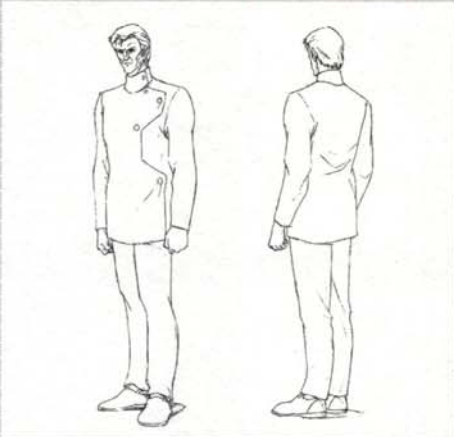
⊕ 軍装



⊕ 全身軍装コート着用



⊕ 平服 全身

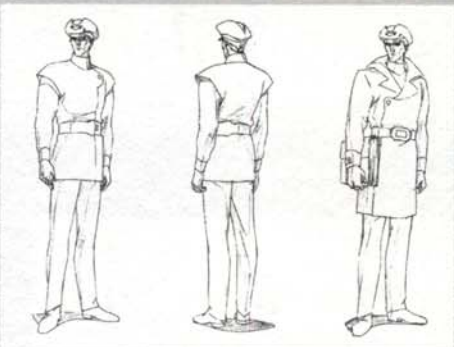


⊕ 表情集

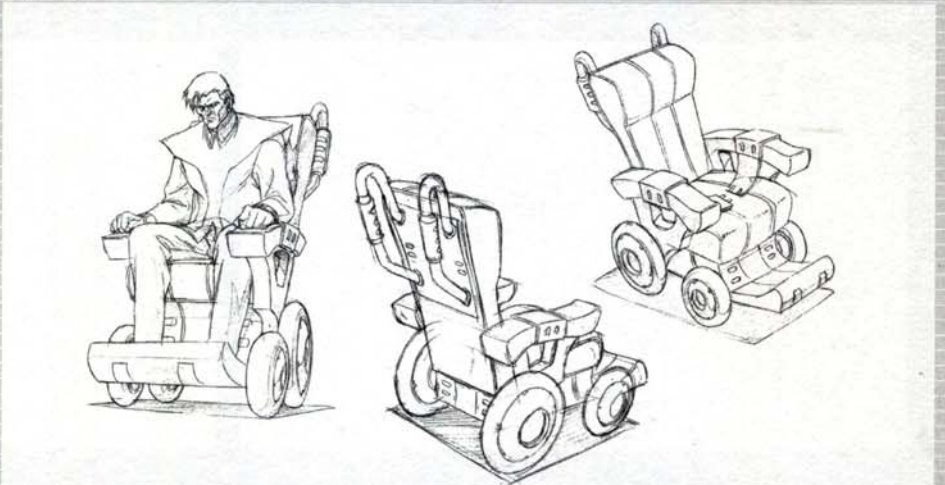


■ウォッカム

情報省次官。キリコの秘密に興味を持ち、軍からペールゼンを奪い取った人物。シャンパンらしきドリンクを好み、ぎっしりと瓶の並んだ櫃とバーカウンターのがある部屋でバスローブ姿でくつろぐなど、キザでリッチな趣味の男である。部下のルスケに自らコーヒを淹れる、意外な気遣いも見せている。



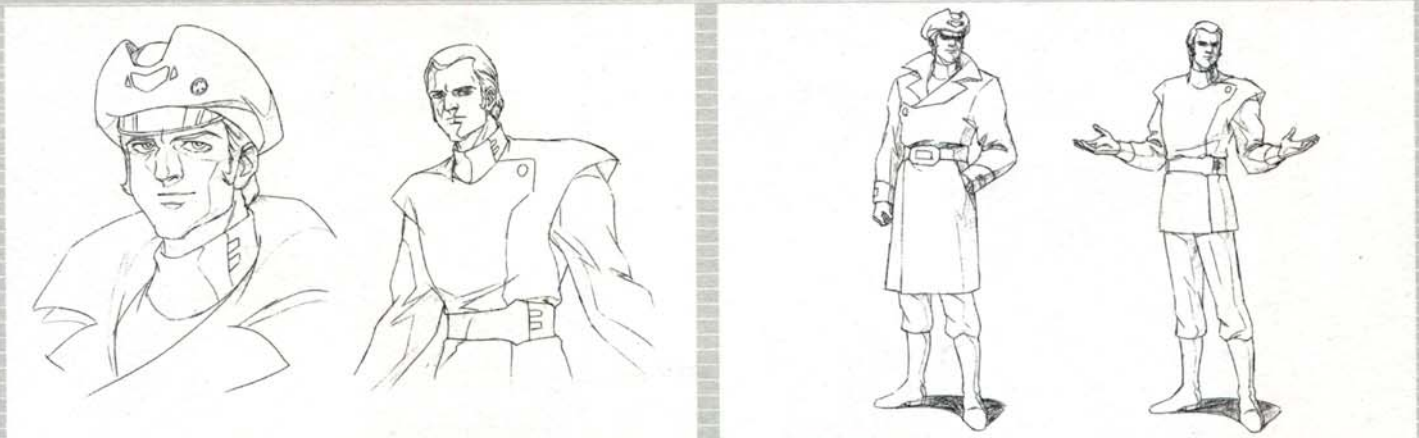
⊕ 車椅子



惑星メルキアのギルガメス軍最高裁判所で開かれたヨラン・ペールゼンの裁判。ペールゼンはレッドショルダーそのものの違法性、さらに証拠隠滅のためレッドショルダー隊員のほぼ全員を虐殺した罪に問われていたが、その審議を実質的に中止させたのが情報省次官ウォッカムとその関係者たちである。裁判官や検事は審議が止まった時点で退場したが、ペールゼンと情報省関係者たちはその後も互に関わり合うことになる。

■コッタ・ルスケ

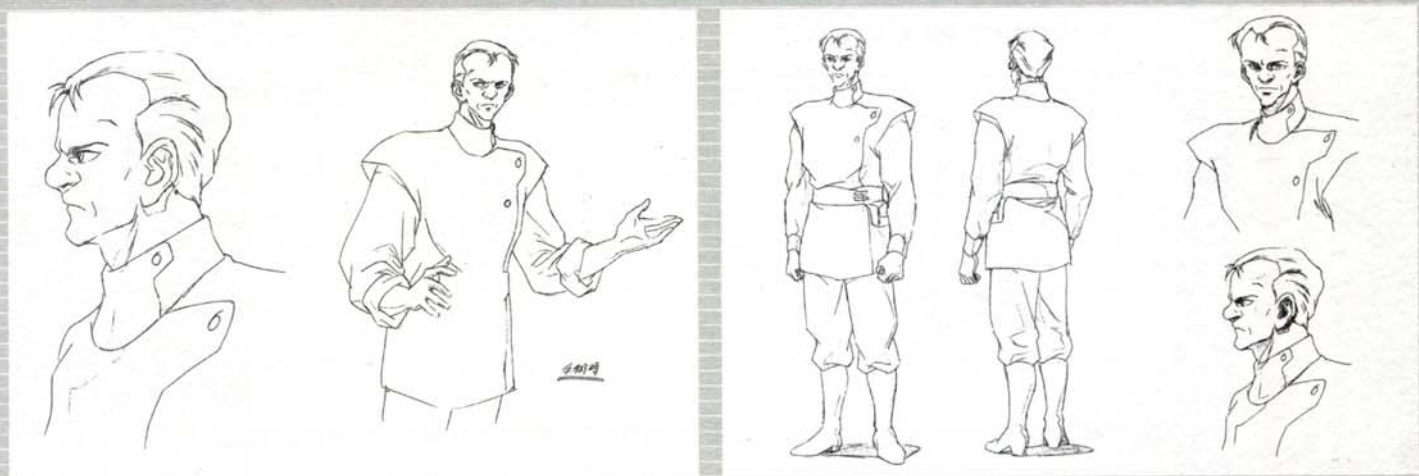
ウォッカムが連れ歩いている腹心の部下。立場としては情報省秘書官となる。制服はウォッカムとほぼ同じものを着用しているが、靴はブーツを使用。情報省主導による作戦であるモナド攻略戦の失敗と情報省の影響力低下、さらにウォッカムの死亡後にはペールゼンのもとに身を寄せ、異能生存体に関わっていくことを選択する。



ペールゼン・ファイルズ編

■メンケン

惑星クススクにある情報省医療収容所の医官。ウォッカムの部下としてペールゼン尋問時に白装装置MRCを使用した技術者だが、実はペールゼンの忠実な部下としての顔を持っており、尋問自体を茶番と化した立役者である。情報省の職員だが、医官であるためか制服の色やデザインはウォッカムやルスケと異なっている。



■裁判長

■検事



ペールゼンの裁判を担当した判事。検事に恫喝発言を禁じるなど、それなりに公正な裁判を行っていた。制服は一般のギルガメス軍将校と同様のデザインで、特別な法衣や小柄など裁判官を象徴するような物はない。

裁判でペールゼンを厳しく糾弾した検事。制服は普通のギルガメス軍将校と同様のデザインで、判事同様目立った特徴はない。なお裁判中には裸眼で通しており、眼鏡をかける局面はなかった。

■ワップ曹長

正確には上級曹長で、後に昇進して少尉。喜怒哀楽が激しく、単純・姑息で権威を笠に着る小人物だが、出世欲が強いなど良くも悪くも非常に人間的な側面もある。隊員を尋問したり直属の上官に任官するなど、パーコフ分隊とは因縁が深い。後にクメンの傭兵部隊 EX-10 でキリコの上官となるカン・ユーとは友人である。



ワップ(曹長モデル#8c14~c36まで)

階級章参考



ワップ少尉(ATスーツ姿)

●少尉任官時の軍装

ワップが少尉への昇進時に渡された軍装。任官証、徽章。徽章はATをモチーフにしたデザインされたもの。襟元の階級章はこの段階で制服に取り付けられている。



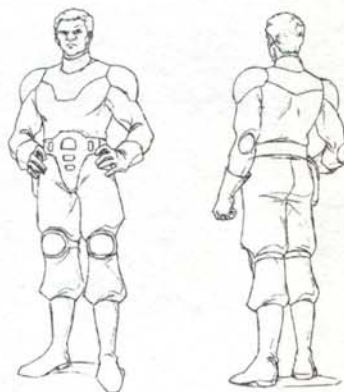
■ナラヤ小隊長

タイバス渡河作戦でキリコの上司だった人物。自身は「上」としか認識していなかったが、実はウォッカム次官の命令でキリコを監視していた。



■グレーゾン

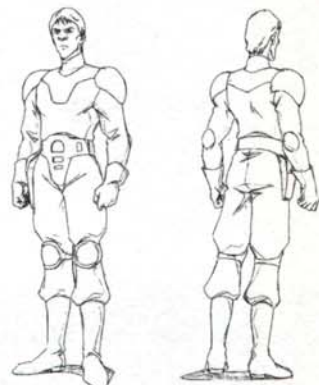
パーコフ分隊を輸送した汎用輸送機の機長。パイロットとしての腕は高く、人間的にもパーコフが捕虜を託すことを考えるほど分隊長に信頼されていた。



グレーゾン

■ショキット

グレーソンの部下である副操縦士。ギルガメス軍浄化委員会の関係者であり、ゴタンを浄化するために破壊工作を行った。

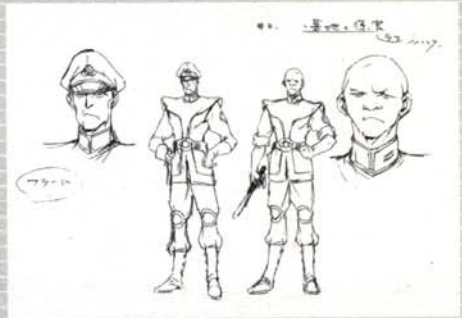


バーコフ分隊と直接間接に関係のあった軍と情報省の関係者たち。所属は不明だが関連省庁の関係者もここに挙げる。ロウムのタイバス渡河作戦、ガレアデを舞台とした幾つかの作戦、情報省主導によるモノド攻略戦の関係者がほとんどである。第三次銀河大戦終結直前のこの時期、各組織は軍事的合理性よりも自分たちの思惑を実現するための策謀に注力しており、ギルガメス軍浄化委員会など不正規組織の活動も活発化している。

■ガレアデ基地関係者

バーコフ分隊が配備された惑星ガレアデの関係者たち。ギルガメス統合基地M7、及び前線部隊X2の関係者が多い。M7では情報省からの不合理な指示もあり、バーコフ分隊に悪い印象を抱いている人間が多かったが、マニド峡谷通過作戦の甚大な損害によりそれは決定的になった。

⊕ 基地係官

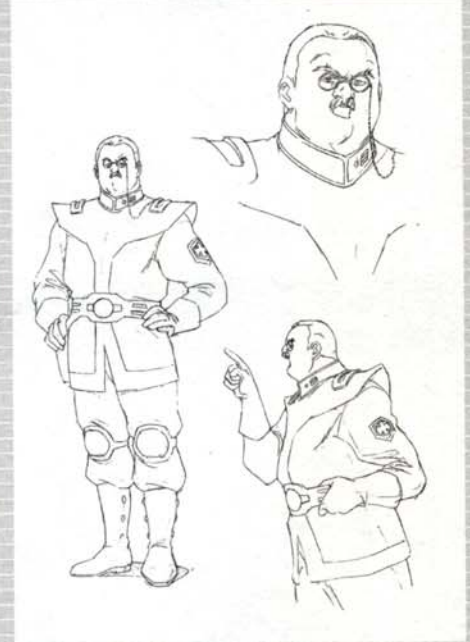


ユーグント指令官とフラー副指令官はM7のトップだが、情報省の指示に振り回され手駒として使われた挙句、不合理な死を遂げる。基地係官の左側はフラー副指令官、右側はガレアデ宇宙港でキリコたちの上陸を受け付けた係官で、瀕死のキリコの看病をゴタンに命令した人物でもある。

⊕ フラー副司令



⊕ ユーグント司令官

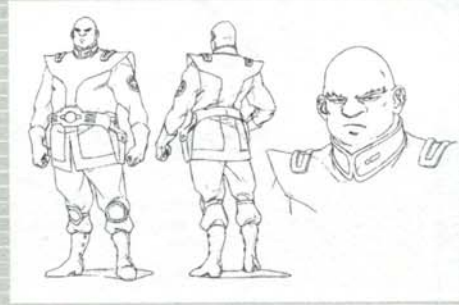


⊕ 作戦指揮官



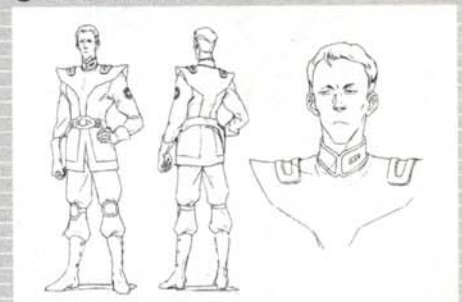
マニド峡谷通過作戦を説明していた将校。作戦の背景まで丁寧に説明し、バーコフ分隊に関する部分以外は質問にもわかりやすく回答していた。フラー副指令官同様、ギルガメスの典型的な高級将校といえる人物。

⊕ カスケス大隊長



マニド峡谷通過作戦を現場指揮した、スキンヘッドで体格の良い将校。バーコフ分隊の起用に最初から懐疑的で、作戦失敗後も怒りの矛先を要塞攻略に失敗したバーコフ分隊に向けていた。

⊕ オーエン中隊長



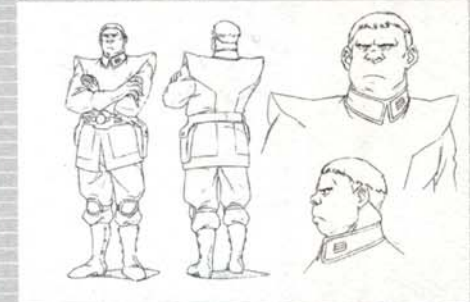
マニド峡谷通過作戦の会議に参加していた下士官。会議終了後カスケスたちが行ったバーコフ分隊への詰問に参加している。

⊕ マッカ中隊長



カスケスの部下にしてオーエンの同僚。峡谷では最後尾に位置していたため共に生き残り、司令官への報告に参加していた。

⊕ ゴル曹長



カスケスの部下であり、大隊長と同様にバーコフ分隊の起用に懐疑的だった人物。作戦会議後に分隊を詰問している。

⊕ ログウッド司令官



ユーグントとフラーの死亡後に、後任としてM7のガレアデ撤収を指揮した人物。ワップに司令官殺人事件の究明を命じている。

⊕ ノム中尉



ログウッドのスタッフとしてガレアデ撤収任務に当たっていた将校。ワップの少尉昇進に立会い、任官証を手渡している。

⊕ マナガル司令官



極北基地の司令官。ワップ少尉と未到着のバーコフ分隊を残し、最低限の引継ぎのみで部下と共にガレアデから撤収した。

ペールゼン・ファイルズ編

■軍上層部

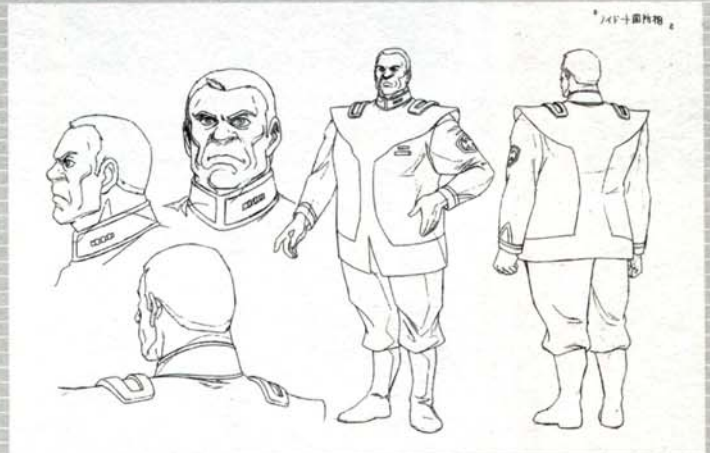
ギルガメス軍の中枢を占める高官たちで、ここに挙げるのは国家最高戦略会議の関係者である。戦争終結によって権力構造が大きく変化するため、自分たちの影響力を残すべく情報省の恩恵に乗ってモノド攻略戦を承認する。全員がそうだという訳ではないが、百万の兵の命より自分たちの退役を心配する類の人間たちである。

⊕ 国防委員



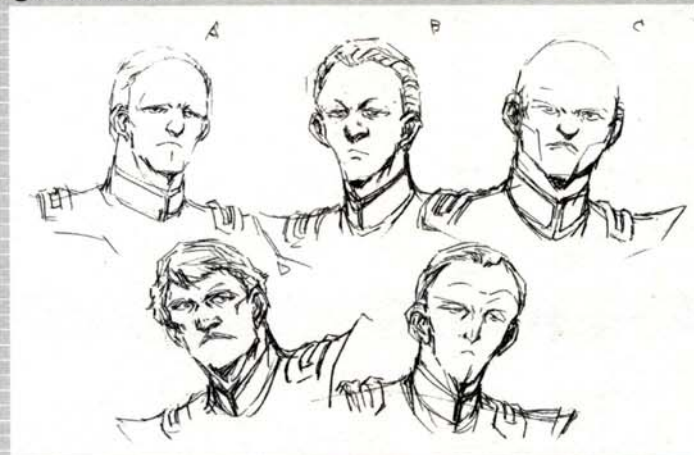
国家最高戦略会議の難増最上段、議長の左右に座っていた人物。直接の発言はないが、右側の委員にノイドート国防相の搭乗したヘリの墜落が報告された結果、議長により議事が中断されている。

⊕ ノイドート国防相



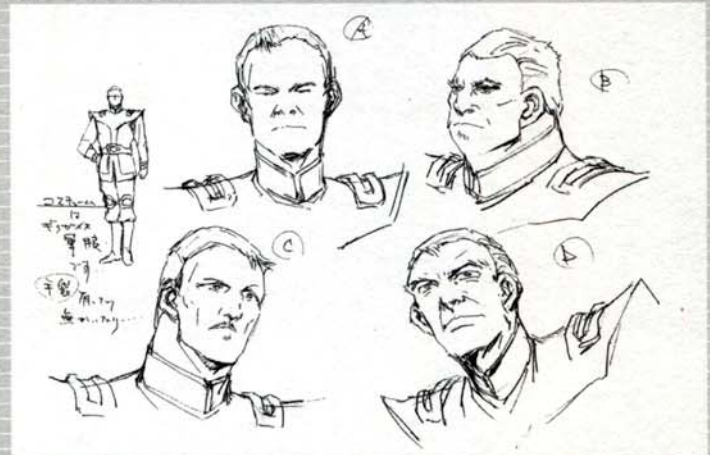
メルキア軍行政の最高位にある人物で、襟章によると階級は大将。ペールゼン裁判の傍聴席にも顔を見せている。モノド攻略戦反対派の鍵となる人物で、彼の死亡によって作戦実施が決定した。

⊕ 国防総省代表



国家最高戦略会議に参加していた、メルキアの軍行政を担当する部門の高官たち。戦闘部門である軍と同様に軍服を着用しており、徽章などによる差別化も行われていない。

⊕ 戦略会議委員代表

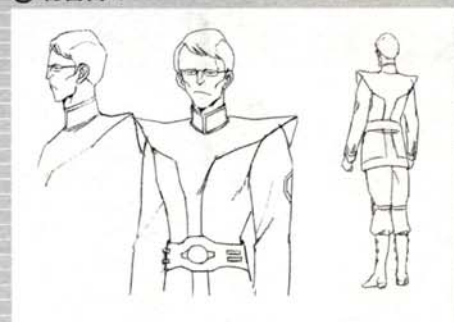


こちらも戦略会議に参加していた委員たち。一部の委員は会議中に発言し、情報省のウォッカム次官によって行われたモノド攻略を意図した新たな戦略動議に対する質問を行っている。

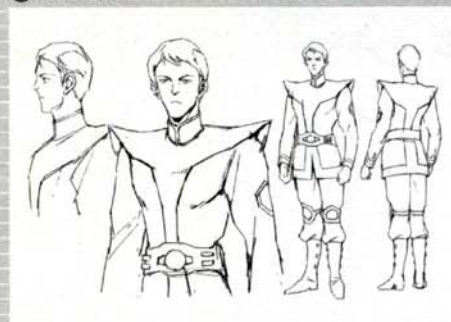
■その他軍関係者

議長や秘書官、分析官などの立場で戦略会議に関わっている軍関係者たち。レッドショルダーの実情を暴き、ペールゼンを失脚させたネハルコ参謀長や彼の腹心であるラーキンソン少将のスタッフも多い。軍内部に情報省のスパイがいる可能性を指摘した分析官も、彼らのスタッフである。

⊕ 秘書官B



⊕ 秘書官A



⊕ 議長



⊕ 分析官B



⊕ 分析官A・B



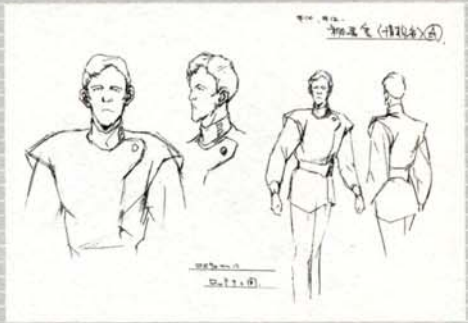
⊕ 議長



情報省および関連省庁関係者

モナド攻略戦はウォッカム次官の動議により発動された作戦であり、情報省の特殊部隊ISSも攻略の要として参加しているため軍に劣らぬ大規模な司令室を構えて作戦に挑んでいる。ここではその関係者と合わせ、関連省庁の代表も紹介する。

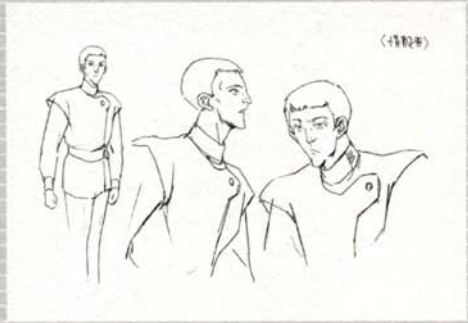
情報相秘書官



情報省代表者



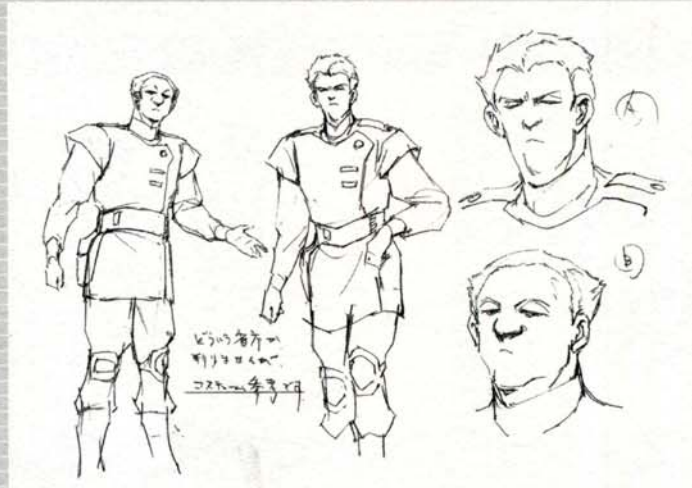
分析官



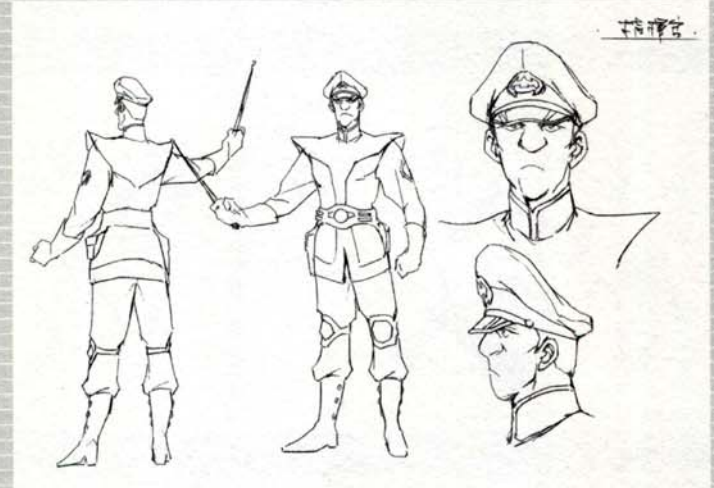
オペレーター



関連省庁代表

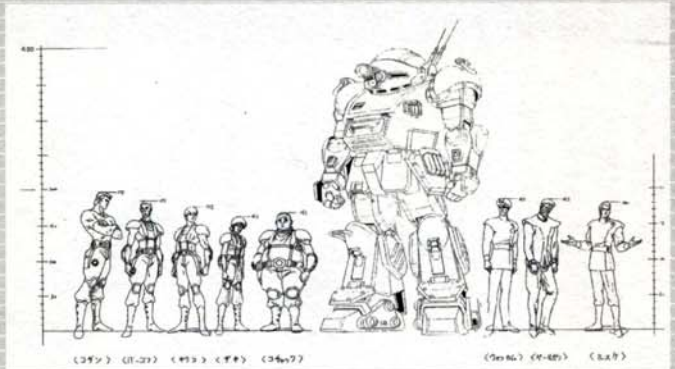
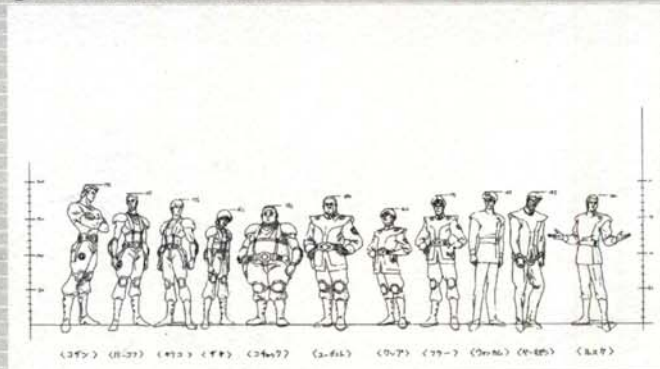


指揮官



ヘルゼン・ファイルズ編

メインキャラクター対比表



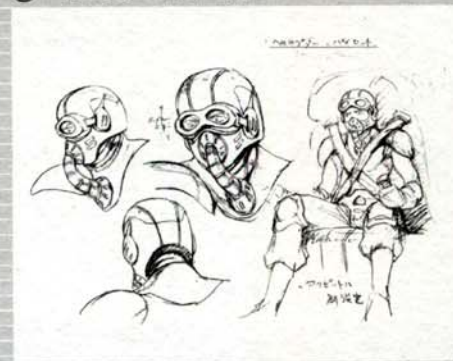
■一般兵

アストラギウスで最前線ですり潰される人命の相当部分はATのパイロットで占められているが、他の兵科も相応の規模を持って戦場に存在している。彼らの多くは専門的な技量を備えた兵卒で、ATパイロットではこなせない任務に従事している。また軍内部には正規の命令系統とは異なる、秘密結社的な実力組織も存在している。

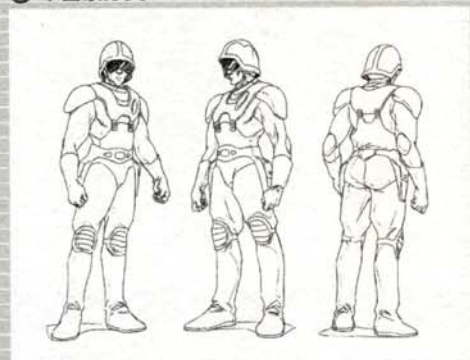
⊕ 狙撃兵



⊕ ヘリコプターパイロット



⊕ 軍警察隊員



⊕ 軍警察隊長



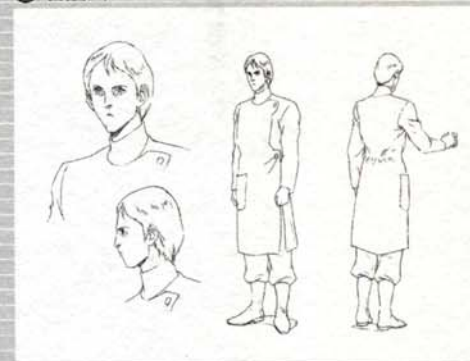
⊕ 警備兵



⊕ 軍医



⊕ 看護兵



⊕ 目出し帽の男たち



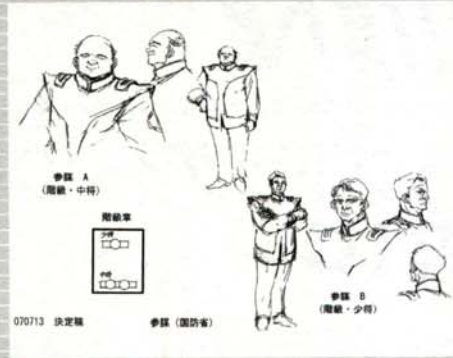
■その他兵士たち

一部に例外はあるものの、任務中の軍人は一般兵から高官に至るまで軍服を着用する。この中には耐圧服など実用上必要な衣服や、防火服などの特殊なものも含まれる。もっとも疲弊した部隊や最前線などでは規律が弛緩することが普通で、多くの兵士が軍服をだらしなく着用している。

⊕ 耐火服警備兵



⊕ 高級将校軍服および階級章参考



⊕ ギルガメス軍高官軍服参考

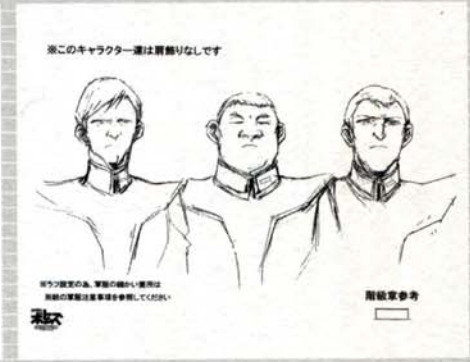
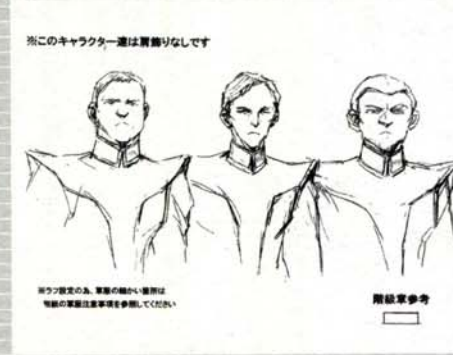


ヘルゼン・ファイルス編

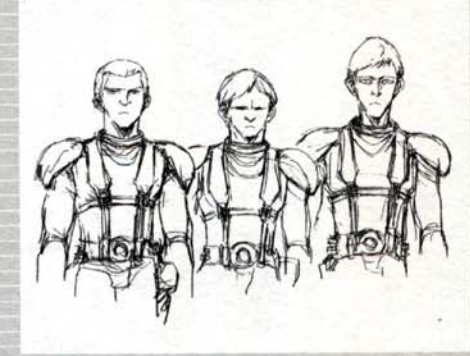
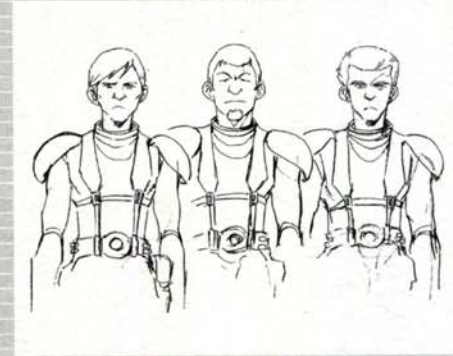
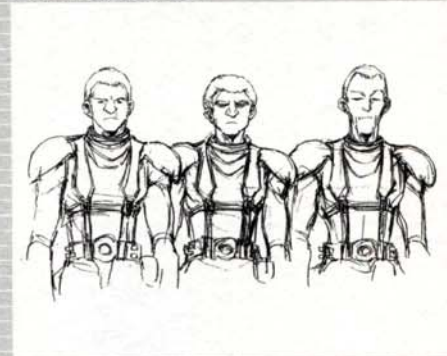
⊕ 極北基地隊員冬服



⊕ 一般兵軍服参考



⊕ AT 特殊部隊隊員



⊕ ATパイロット



⊕ タラップを降りる兵士たち



⊕ メカニック



COLUMN

新たなるスコープドッグへの提言 スコープドッグ21C

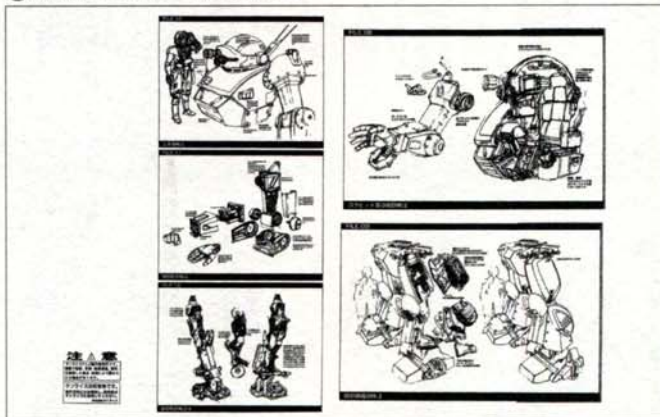
もっともスタンダードなATであるATM1091STスコープドッグ。この機体のデザインは本書のパート1にあたる「装甲騎兵ボトムズ 完全設定資料集」(2005年2月刊行)で扱っている作品ではTVシリーズ当時のオリジナルが、本書で扱っている作品では『ペールゼン・ファイルズ』制作時にリファインされたデザインが基本となっているが、この両者以外にも特筆すべきデザインが存在している。それはシリーズ初期作品の設定考証に深く関わった井上幸一氏主導による「プロジェクト21C」、そしてその企画から生み出されたスコープドッグ21Cである。

2004年にスタートしたこの企画は、アニメーションなど何らかの商品をリリースする目的で立ち上げられたものではない。「装甲騎兵ボトムズスコープドッグ21C マスターブック」(ソフトバンク刊・2009年)及び立体設定としての役割を果たすガレージキット「1/24 スコープドッグ21C」(ウエーブ・2011年発売)として成果は世に出ているが、それも後の話である。この企画の目的はスコープドッグ(正確には、無数のバリエーションが存在するスコープドッグの中の一形式)を一つの量産兵器として徹底して突き詰めるといふ思想のもと、細かいパーツやマーキングに至るまで想像力の限りを尽くして再現し設定を創り上げるという行為自体である。そして企画の中で創り上げられた設定、そして制作の過程で得られた考察や知見は、後の作品に強い影響を与えている。

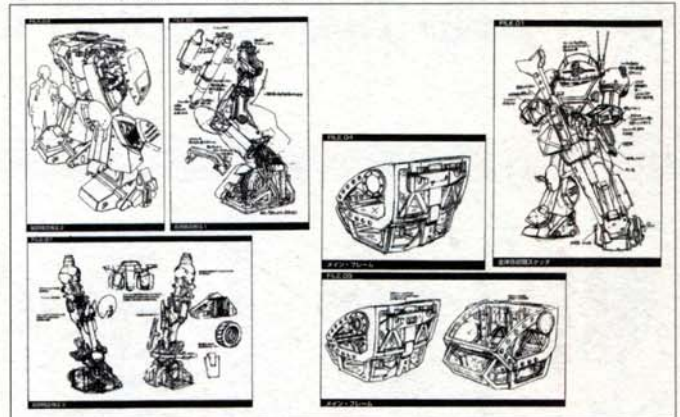
たとえばリファイン版のスコープドッグについて、塚田プロデューサーは「デザイン面では(21Cから)進化した点も退化した点もある」と証言し、両者は並列して存在するものと位置づけている。また本書に掲載した全作品は程度の差はあれ21Cの影響を受けており、水準を大きく超えた緻密さにより、ボトムズシリーズ以外のサンライズ作品でも参考として使用される事例は後を絶たない。

リアルというものを貫く思想。スコープドッグ、ひいてはリアルロボットへの新たなる提言。それがスコープドッグ21Cの果たした役割なのである。

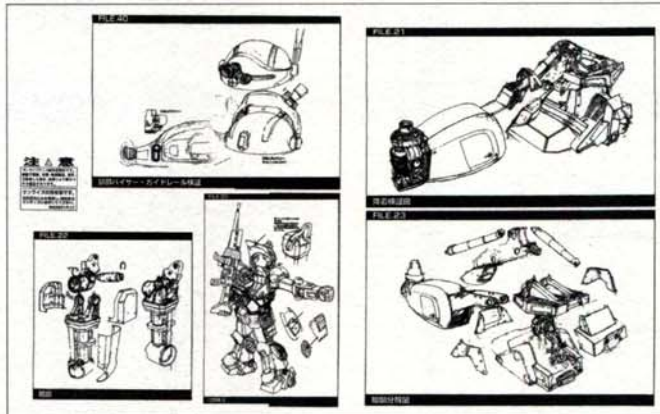
内部メカディテール参考(2)



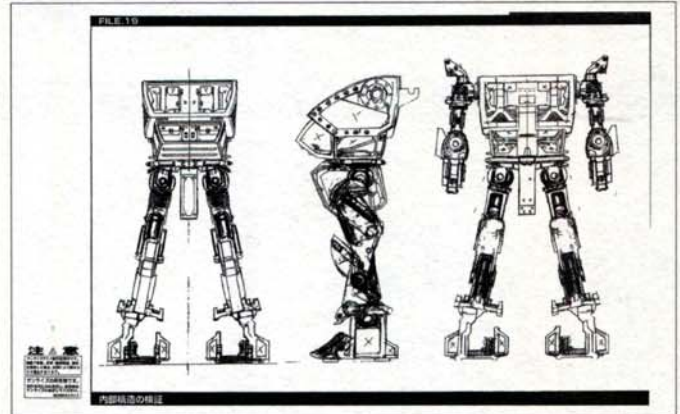
内部メカディテール参考(1)



内部メカディテール参考(4)



内部メカディテール参考(3)

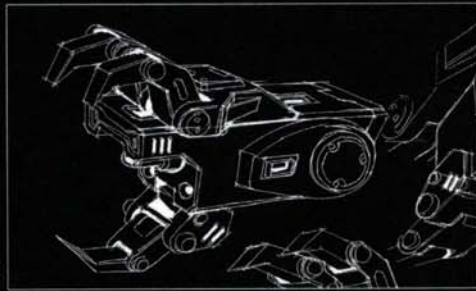
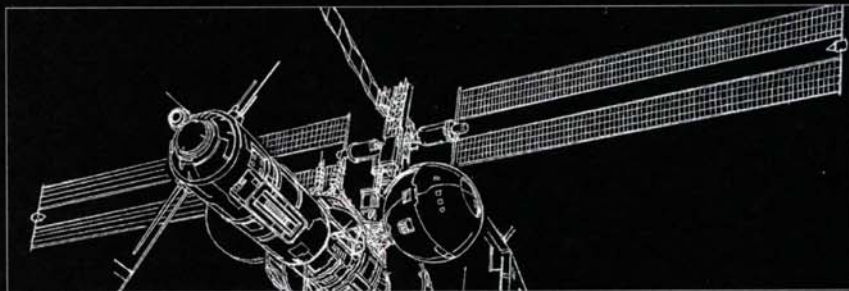


上の画像は「ケース：アービン」制作当時、参考用として配布された21Cの設定資料の一部。徹底的に検証された内部構造は、破損した機体によるアクションシーンの表現になど大きく貢献した。

GENE T-4E N

幻影篇

Section GENEI



▶ DATA

■装甲騎兵ボトムズ 幻影篇

ARMORED TROOPER VOTOMS GENEI

OVA (全6巻6話)

発売日 2010年3月26日~2010年10月27日

原作 矢立肇/高橋良輔

監督 高橋良輔

シリーズ構成 五武冬史

キャラクターデザイン 塩山紀生

メカニックデザイン 大河原邦男

▶ 概要

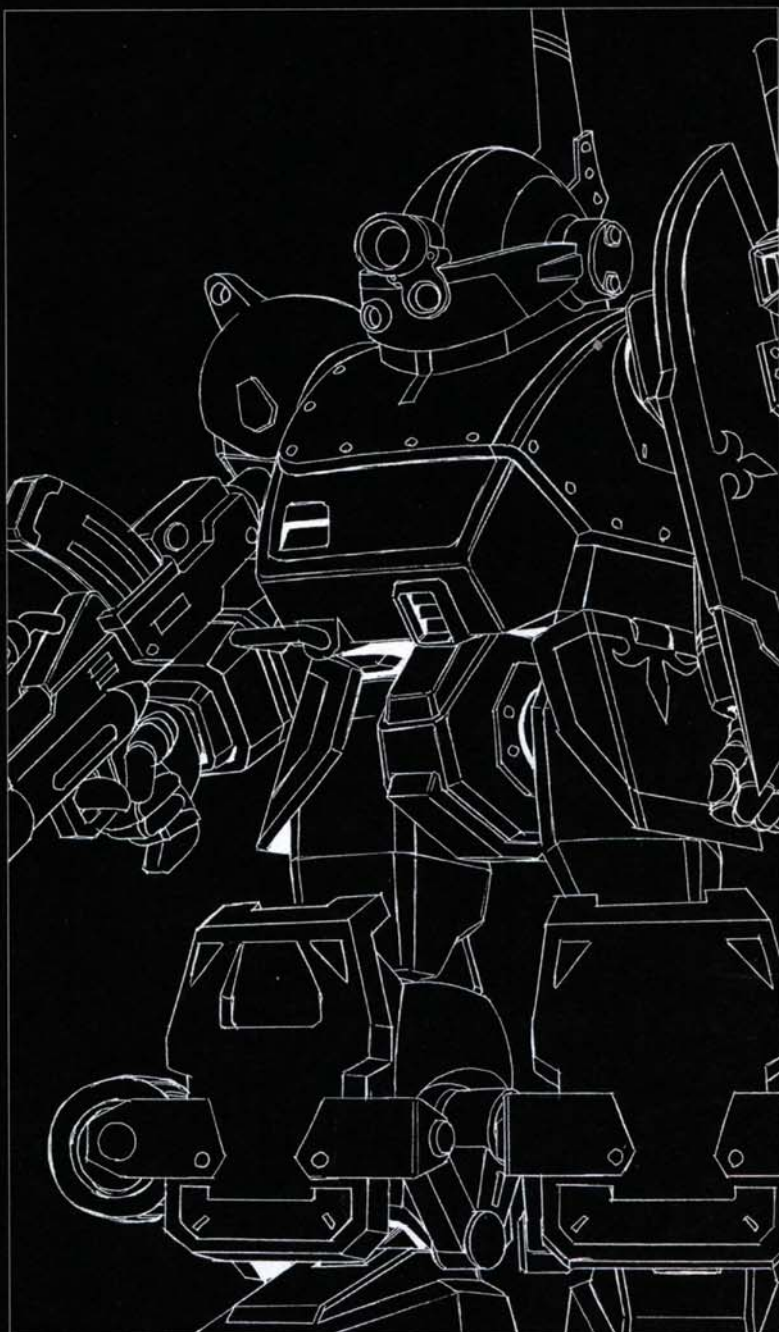
TVシリーズのオリジナルスタッフが集結したOVA作品。物語の時系列的には『装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端』および、それに続く『孤影再び』の後を受けた後日譚となっている。導入部では行方不明となったキリコを追って、仲間のバナラとココナ夫妻とゴウトが、過去の戦場を巡るという展開から始まる。作画面では、本作の前に制作された『ペールゼン・ファイルズ』同様、ATなどのメカニック描写においてはCGが駆使されているのも特徴である。

▶ STORY

行方不明のキリコをめぐる、諍いを起こしたバナラとココナ夫妻。そんな二人を和解させようと、ゴウトはキリコとの再会を目的に、かつての戦場を訪問する銀婚旅行の旅に出ることを提案する。メルキア、ウド、そしてクメン……旅を続けるとともに、懐かしい仲間との再会や、思い出の酒場の復活、さらには巻き込まれた戦乱の嵐など、さまざまな事件に遭遇するバナラたち。

一方、行方不明のキリコは、砂嵐の吹きすさぶ惑星サンサで、いまや年老いたゾフィーの、屑鉄屋に身を寄せていた。30年前、かつては仇として憎み、命を狙った相手とも知らず、キリコに優しく接するゾフィー。だが、そこへ突然強襲してきたAT部隊によって、かつての忌まわしい思い出は封印を解かれてしまうのだ。

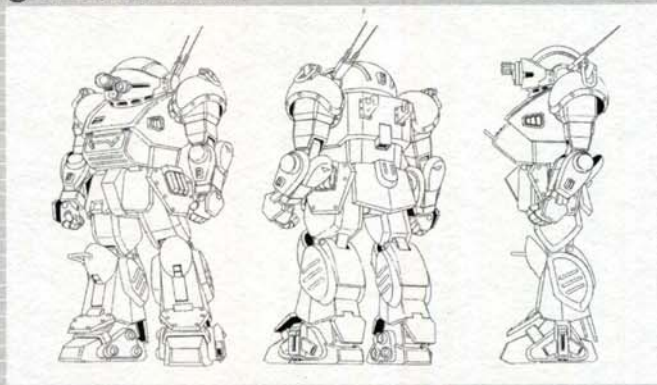
果たして、敵の目的は？ そして、キリコの進む道の先に待つものは……？



SCOPE DOG スコープドッグ

第三次銀河大戦末期に開発され、第四次銀河大戦勃発後 30 年以上が経過したアストラギウス暦 7247 年の時点でも主力 AT の座を守り続けている傑作機。ギルガメスで最も普及している AT でもあり、総生産数は一説には 1 億機を超えるともいわれている。入手が容易なためパトリングなどの娯楽用途でも多用されており、まさに AT という兵器の代名詞的な存在であるといえるだろう。

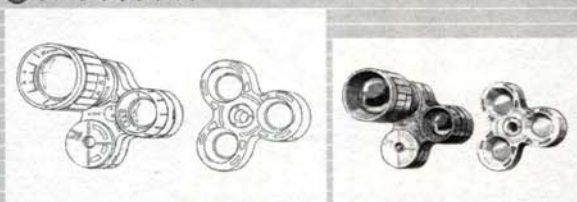
⊕ フロント×リア×サイド



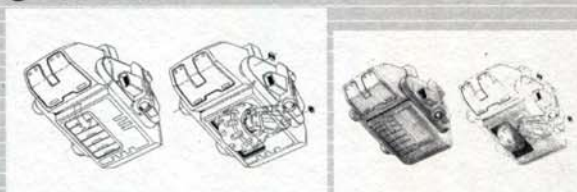
▶参照→P 028

第四次銀河大戦中に使用されている機体。元々膨大なサブタイプが存在していたため一概にはいえないが、外見から判る相違点はない。

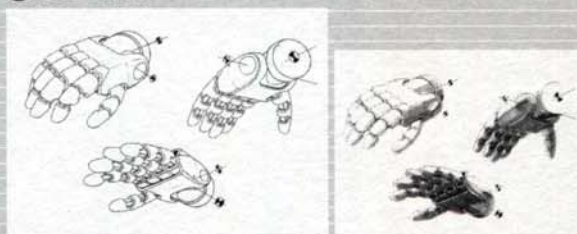
⊕ ターレットレンズ



⊕ 足裏 詳細



⊕ 手首 詳細

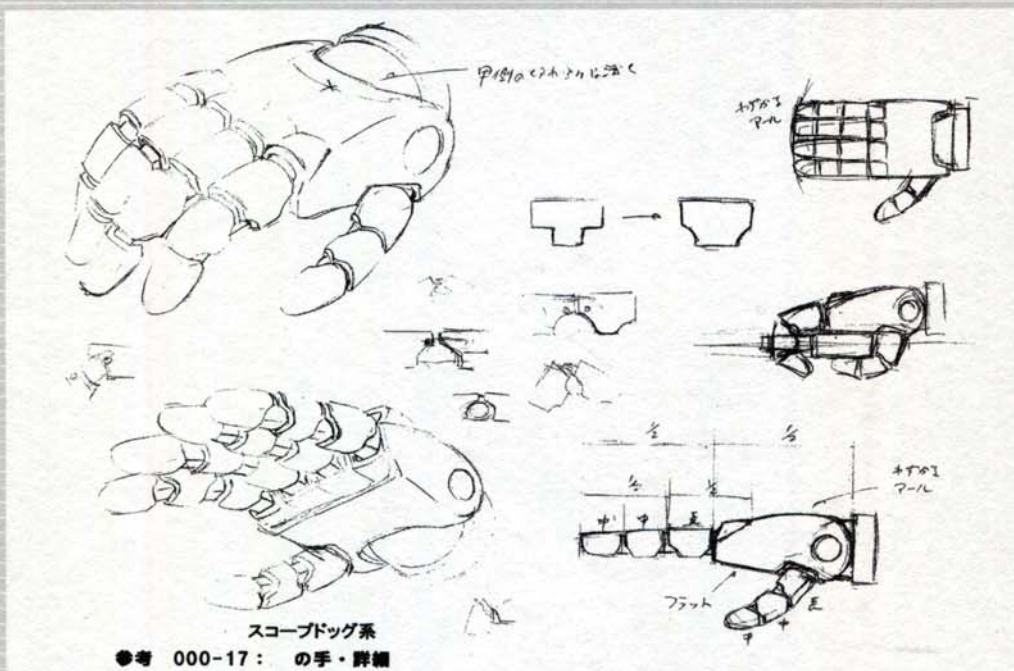


▶参照→P 029

ターレットレンズなどの細かい可動部の詳細。こちらも基本的な仕様は長年変更されていないが、特にサブタイプが多い部品でもある。

⊕ 手首・指 詳細

指の各関節の比率など、手首のより詳細な図解。指の個々の関節部を構成するパーツの形状や、可動時の相対位置などが扱われている。なおスコープドッグ系の指は強度の高い丸い指が基本となっている。



スコープドッグ系

参考 000-17: の手・詳細

MEMO

過去の作品から引き継いだ具体例として、たとえばこの見開きでは手首・指の詳細とウオドのパトリングのボスター以外の全ての画稿が、他のボトムズシリーズのために制作されたものの引き継ぎである。ただしコクピット周辺の設定など「ヘルゼン・ファイルズ」当時に作成されながらそのままの形で使用されなかった（配布・使用されたのは影付きのバージョンのみ）ものも存在するなど、一筋縄ではいかない状態にある。

COMMENT

塚田：発表は「幻影編」の方が先ですが、「幻影編」は「孤影再び」の後日談に当たる物語で、現場では一続きのシリーズとして制作されました。元々ボトムズシリーズは過去の作品から設定画を引き継ぐケースが多いんですが、この2作品は設定や3DCGなど、かなりのものが共通になっています。

ON THE FRONT LINE ON THE FRONT LINE



▲ゴウトの事務所に 30 年以上放置されていたスクラップ。ATM-09 系と判別可能な部品も多く残り、部品単位でも一定以上の耐久性を持つことが読み取れる。(1)



▲シャッコのベルゼルガにより撃破されるレッドショルダーカスタムのレプリカ。搭乗者はネクスタントであり、この爆発の混乱を利用して逃亡している。(1)

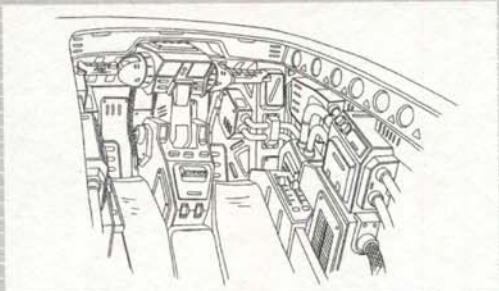


▲少年時代のキリコが居た施設を襲撃するレッドショルダー所属機。ATM-09-STTC ターボカスタムらしき機体も多数確認できる。(5)

第四次銀河大戦は多くの点で第三次銀河大戦末期の延長線上にある戦争で、冷凍睡眠が負傷兵の後送に使用される等の進歩はあるものの、兵器も戦術も劇的な変化は起こっていない。主力となるATも第四次銀河大戦勃発以前から使用されていた機体が、その派生型が中心である。ここではアレギウム騒乱やグルフェーでの戦闘を引き起こしたキリコ・キュービーとその仲間たちが、過去を巡る旅で出会ったATを中心に紹介していこう。

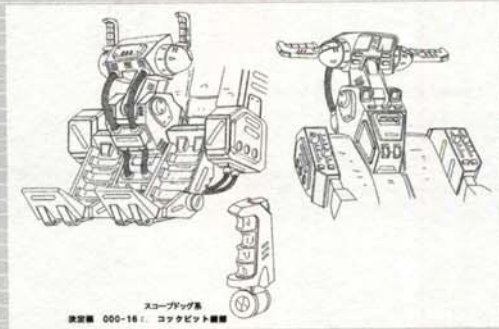
✦ コクピット 背面より

コクピット前部のインターフェイス部分。レバーを横に倒すのはATを停止させている時の状態で、起動時にはレバーを立てる。またコクピットは狭いが乳児を載せる程度にはスペースの余裕がある。

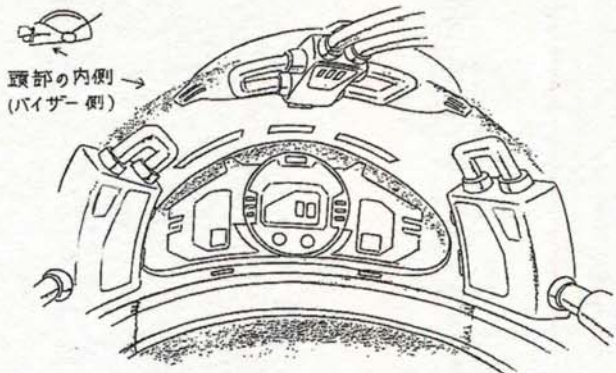


✦ コクピット 頭部細部

シートやレバー等、コントロールに直接関わる部分を取り出したもの。基本的にはここに挙げた部品とゴーグルだけで、ATを操作することが可能。



✦ コクピット 頭部内側 (バイザー側より)

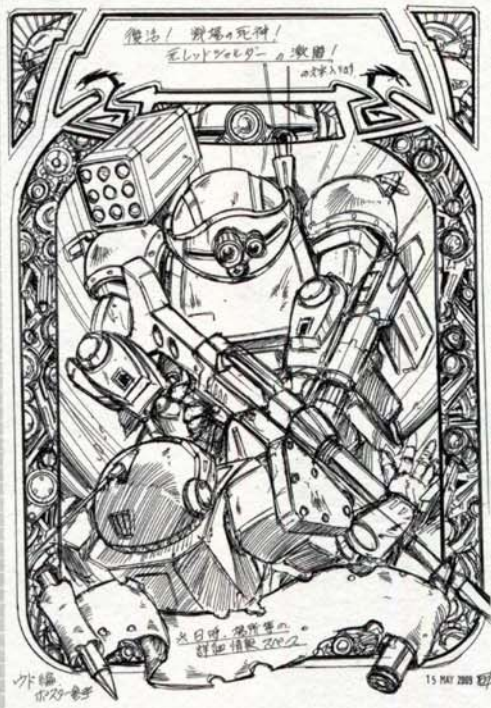


スコープドッグ 頭部の内側 (バイザー側) 参考

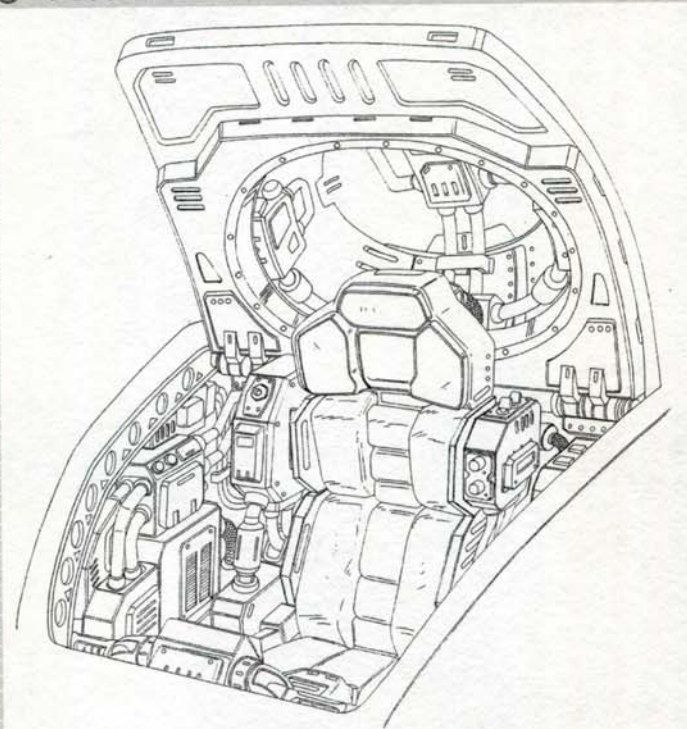
スコープドッグの頭部内側を兵士の側から見たもの。正面にある構円形は開口部で、バイザーが下がっているため内側が見えている。バイザーを上げた状態であれば、ここから外部を視認できる。

✦ ウド バトリングの 宣伝ポスター

ゴウトの事務所に張られていたバトリングのポスター。レッドショルダーカスタムの特徴が、パニラの勘違いによるものまで含めて再現されている。



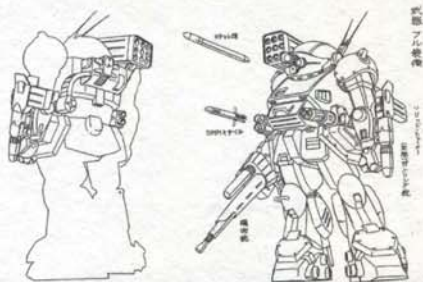
✦ コクピット



ハッチを開放したコクピット。絶大な実績により信頼性が確保されているため、操作法や構造などヒューマンインターフェイスに関わる部分は第三次銀河大戦当時と基本的に同じままである。

✦ レッドショルダー カスタム フル装備

終戦直後のウドで治安警察を壊滅に追い込んだ機体。その戦艦は語り草になっており、ゴウトの手配でレプリカがバトリングを行っている。

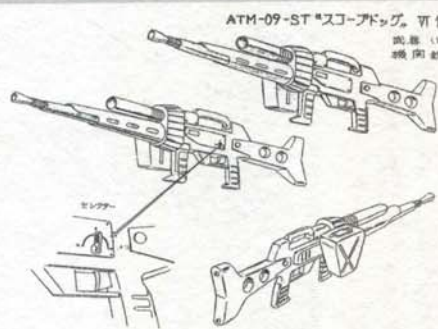


<ウド編> 機体番号 008: レッドショルダーカスタム

✦ GAT-22 ヘビマシンガン

第四次銀河大戦においてもっとも標準的なAT用携行兵器の座を守り続けている火砲。本体同様の長い兵器である。口径30mm、装弾数120発。

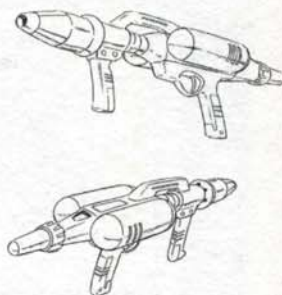
▶ 参照 → P 033



ATM-09-ST「スコープドッグ」用
高基 (1)
機体同銃

✦ FATA-16 フレイムスロウワー

単体で動作可能なATサイズの火炎放射器。少年時代のキリコがいた研究施設をレッドショルダーが襲撃した際、施設を焼き払うために使用している。



火筒状射撃

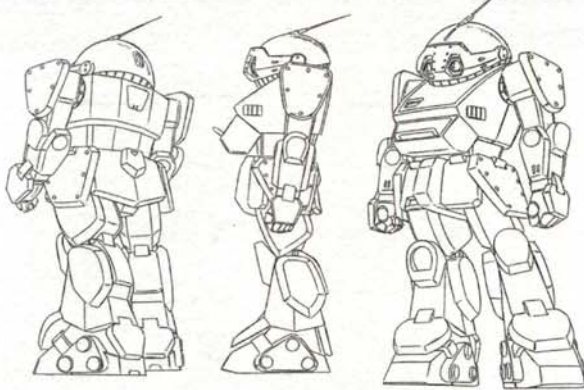
■パープルベア PURPLE BEAR

ATM-09系の軽量型バリエーション。立体視が可能なステレオスコープにより高い近接格闘能力を持つ。こちらもバトリングでは定番の機体で、機体名もバトリング選手のリングネームに由来する。

■ストロングボックス STRONG BACCS

ATM-09系の装甲強化型バリエーション。機動性に劣り稼働時間も短い。火器を使用しない格闘戦では09系有数の性能を発揮するため、ウドでは戦後のバトリング黎明期から使用され続けている。

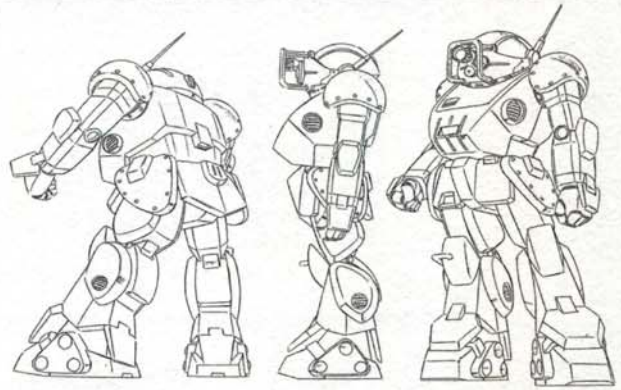
ATM-09-SSC "パープル・ベア"



<ウド編>決定稿 038: パープルベア

Page: 136/096 2005/03/10 14:58 田中幸次郎

バトリング用AT ATM-09-STS "ストロング・ボックス" W4



<ウド編>決定稿 029: ストロングボックス

Page: 136/096 2005/03/10 14:58 田中幸次郎

■ダイビングビートル DYVING BEETLE

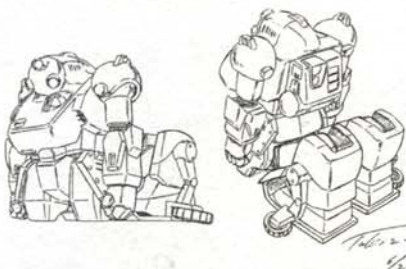
ATH-06系の湿地戦用バリエーションモデル。独立した酸素供給システムなど充実した装備を備え、高度な水中戦闘能力を誇る。高価なため普及率の高い機体ではないが、湿地帯の多いクメンでは内戦当時から戦力の重要な柱となっている。

⊕ フロント×リア

これはボタリア政権に対するクーデターで、カンナム將軍率いる反乱軍が使用した機体。クメン内戦時の機体とは構成は同じだが、アームパンチ用の開口部が片側の排気口のみになるなど、細部は必ずしも同一ではない。なおクメン内戦では王国政府側に一傭兵として参加したボタリア大統領も本機を愛用していた。

⊕ 降着ポーズ

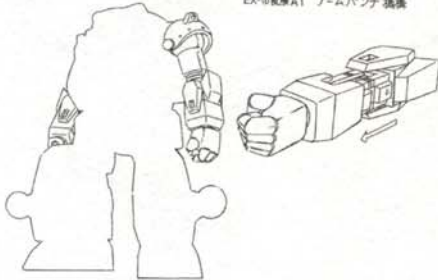
ATH-06-WP "ダイビングビートル" #24
EX-10 駆動AT 降着ポーズ



降着ポーズ。降着はギルガメス製 AT では標準的な前方降着で、スワンピークラッグを下ろした状態でのみこの形態を取ることができる。

⊕ アームパンチ機構

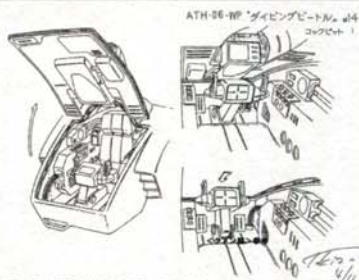
ATH-06-WP "ダイビングビートル" #22
EX-10 駆動AT アームパンチ機構



前腕部が大きく射出されるアームパンチ機構。伸縮部のストロークはかなり長い。通常時には前腕部の装甲により完全にカバーされる。

⊕ コクピット

06系のコクピットは水密構造になっており、生命維持を耐圧服に頼った他のATと一線を画した生存性を持つ。操縦は他のギルガメス製AT同様、センターレバー2本とペダル2個で行う。



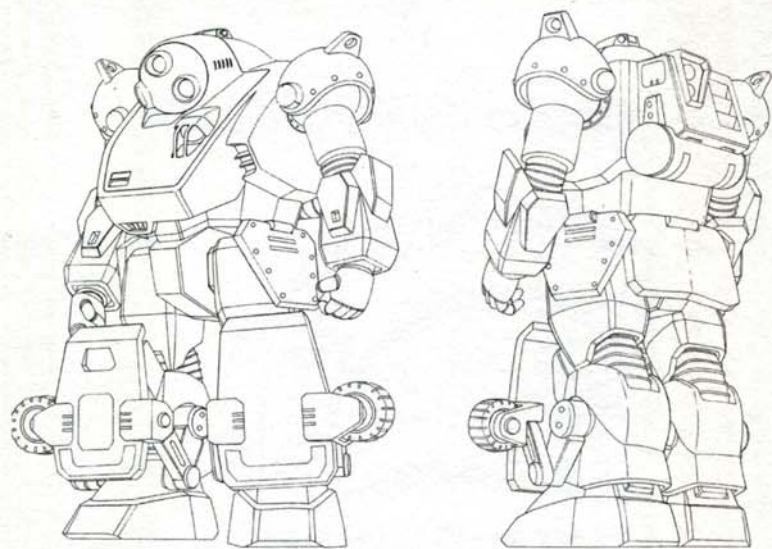
<ウド編>決定稿 040-08: ダイビングビートル コクピット

Page: 040/096 2005/03/10 14:58 田中幸次郎

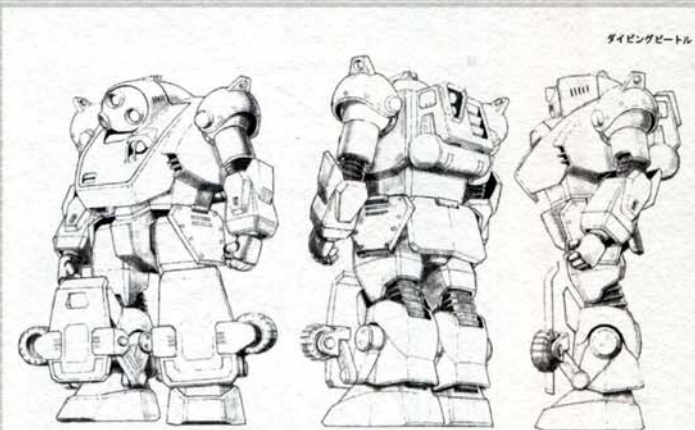
⊕ フロント×リア ×サイド

側面も含めた図解。上腕部にある肘関節の可動範囲を増すための切り欠きや、膝関節後方のカバーの凹凸など、こちらでなければ判別が困難な箇所も少なくない。

▶参照→P 034



ダイビングビートル



⊕ GAT-19 ミッドマシンガン

ATH-06系で標準的に使用されているAT用30mmマシンガン。口径も使用する液体炸薬もGAT-22系と共通で同等の威力を持つが、装弾数を20発に抑えてあるため軽量で取り回し易くなっている。

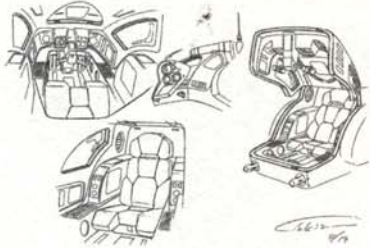
7セブブルEX-10 駆動AT ATH-06-WP "ダイビングビートル" #14
専用銃



■スタンディングトータス STANDING TORTOISE

H級としては最も普及しているATH-14系。厚い装甲と余裕のある機体構成により、支援など機動性が重視されない任務に多用される。これはその基本型で、ボタリア政権下のクメンではATH-06系と併用されていた。

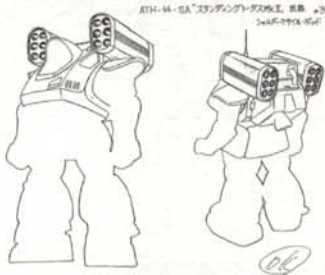
⊕ コクピット



<クメン編> 機体番号 010-03: スタンディングトータス コクピット

コクピットはH級らしく余裕があり、大柄なクメント人でも普通に搭乗可能。大統領専用機ではゴーグルも内部に準備されていた。

⊕ SMAT-32 ミサイルポッド



<クメン編> 機体番号 010-05: スタンディングトータス ミサイルポッド

ミサイルポッドを装着した状態。この装備の機体はグランドファイアと呼ばれ、火力と装甲により支援任務に最適な機体となる。

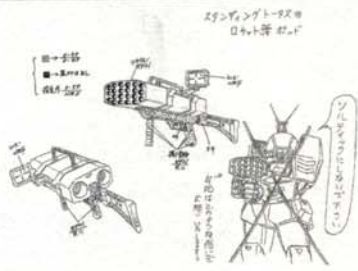
⊕ X・SAT-01 ソリッドシューター



<クメン編> 機体番号 010-04: スタンディングトータス X・SAT-01

対物感応センサーを持つソリッドシューター。装弾数はこの種の火砲としては破格の36発で、継続的な支援を味方と与えられる。

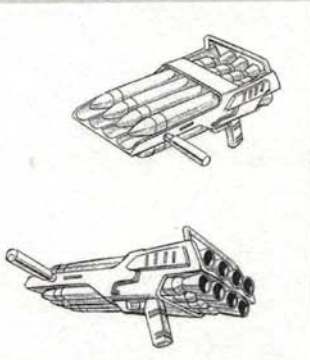
⊕ HRAT-30 ハンディロケットガン



<クメン編> 機体番号 010-07: スタンディングトータス ロケットランチャー

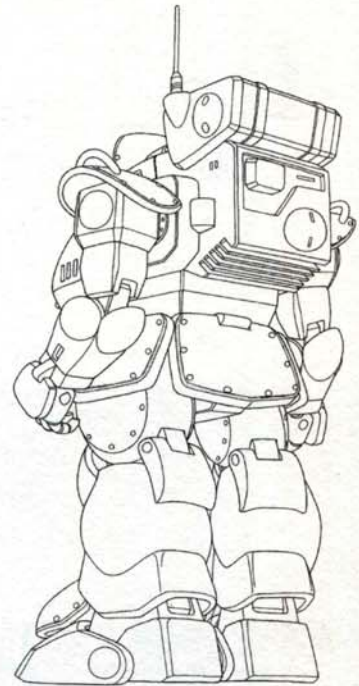
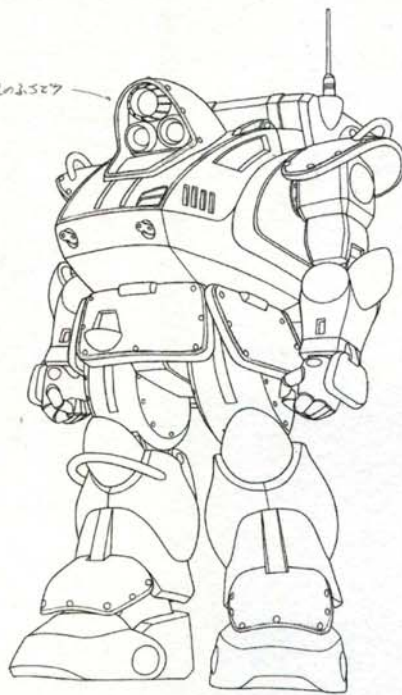
ロケット弾をばら撒く面制圧兵器。装弾数は44発で、PR5kからPR12kまで破壊力の異なる数種類の弾薬が用意されている。

⊕ HMAT-38 ハンディミサイルランチャー



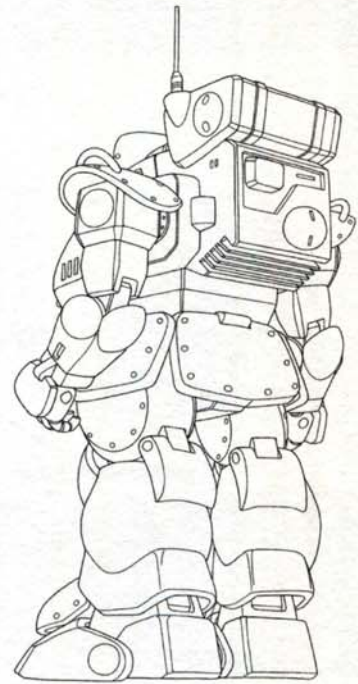
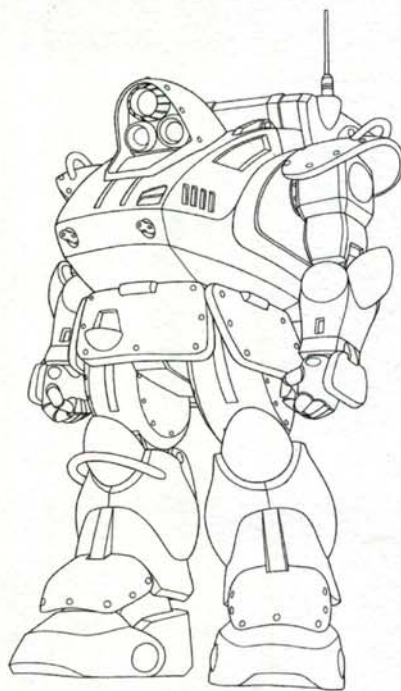
8発のミサイルを運用可能な支援兵器。ホーミングミサイルを使用しており命中精度も高いが、攻撃可能な回数が少ないのが難点。

⊕ ボタリア専用機 (シャッコ搭乗)



ATH-14の大統領専用機。通常型に装飾を施し専用の部品を導入した機体で、ボタリア大統領に合わせた調整が行われている。ATH-14系はクメン内戦時に民衆側の勢力だったビーラーゲリラの主力機であり、イメージ戦略としては最適な機体選択だといえるだろう。

⊕ 汎用機



こちらは通常型の機体。クメン内戦時に多用されていたのは湿地戦用のWPだが、これは通常型のSTである。ボタリア大統領に従う親衛隊などが装備しており、反乱軍の06系ほど高性能ではないものの、防衛に回った場合には優れた特性を発揮する機体である。

ON THE FRONT LINE



▲大統領就任以前、民衆に向け演説するボタリア。彼の周囲を固めているのはATH-14系で、民衆の側に立つ戦力というイメージをより強固なものとしている。(2)

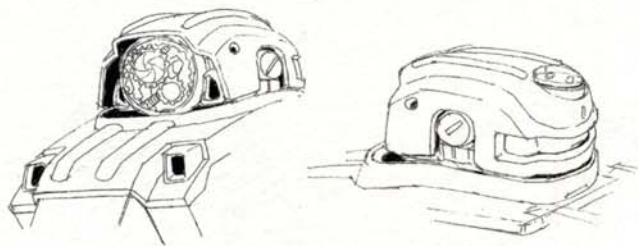


▲壁に激突したストロングボックスにアクロパティックなどび蹴りをかけるパープルベア。パトリングでは実戦とは異なる形で技量が磨き上げられている。(1)

■エルドスピーネ ELDSPINNE

アストラギウス銀河最大の宗教結社・マーティアルが配備しているH級AT。聖地アレギウム防衛のため森林や石造建築など聖地周辺の環境に最適化されている機体だが、砂漠の惑星であるサンサでも活動可能な適応性も備えている。

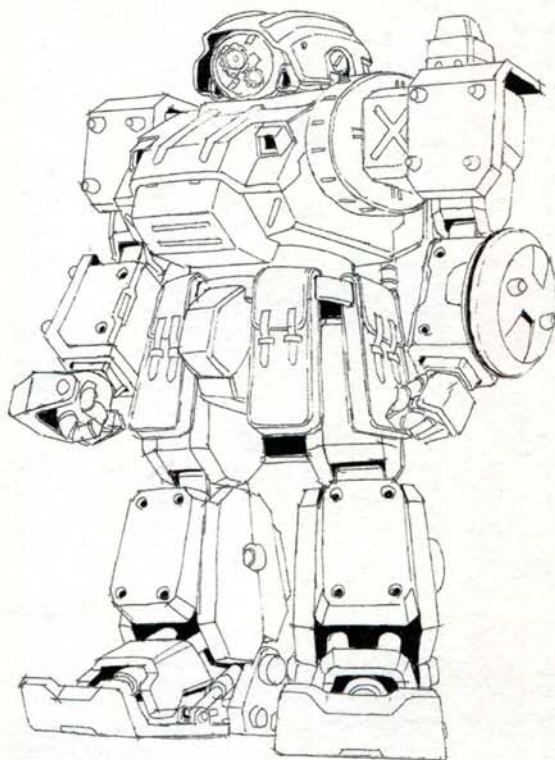
➤ 頭部詳細



< サンサ > 決定稿 007-02.6 : エルドスピーネ

エルドスピーネの頭部と全身。これはマーティアルがキリコ襲撃に使用した機体で、グルフェーでの戦闘に参加した機体と同型である。アレギウム騒乱時に聖地防衛に当たった機体とは基本的な構成は共通しているが、頭部や全体のバランスなど相違点も多い。またサンサでは本来は高低差のある環境で使用する装備であるハブネを転用し、建造物を倒壊させるような使い方も行っている。

➤ フロント



COMMENT

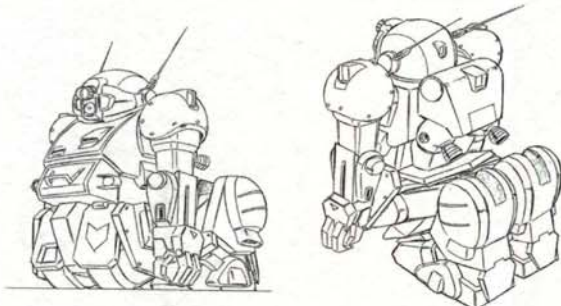
塚田: エルドスピーネは今回大河原さんによるリメイクが入って、頭部のイメージがかなり変わってます。ストライクドッグは秘密結社と無関係ではないにせよ、30年も経ってから別の団体が作る別の機体ですから部分的にも変えましょうということで、左腕を別物に。ヘルゼルガも新デザインというかTVシリーズとは別の機体ですが、シールドは一度リメイクが入って弾倉が付いた画構に変わっています。

■ストライクドッグ STRIKE DOG

クメンでパニラたちを襲撃した機体。オリジナルは秘密結社が開発したPS用ATだが、これはマーティアルが製造したレプリカである。キリコを誘い出す作戦のために製造されたため、オリジナルに必ずしも忠実な機体にはなっていない。

➤ 降着ポーズ

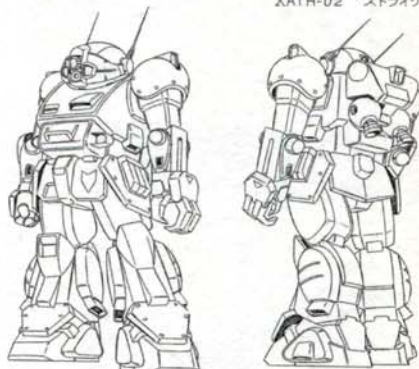
XATH-02 "ストライクドッグ" 機体 #27
イアロン零用AT 降着ポーズ



※爪部分は別設定を使用してください。

➤ フロント×リア

XATH-02 "ストライクドッグ" 機体 #27



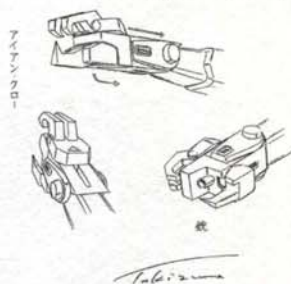
※爪部分は別設定を使用してください。

こちらはクメン内戦時に使用されたオリジナルタイプ。左腕以外はほぼ同一の外見だが、内部がどの程度再現されているのかは不明。またパイロットはPSではないが、多くの点でPS以上の戦闘能力を発揮するマーティアルの類人兵器・ネクスタントが搭乗している。

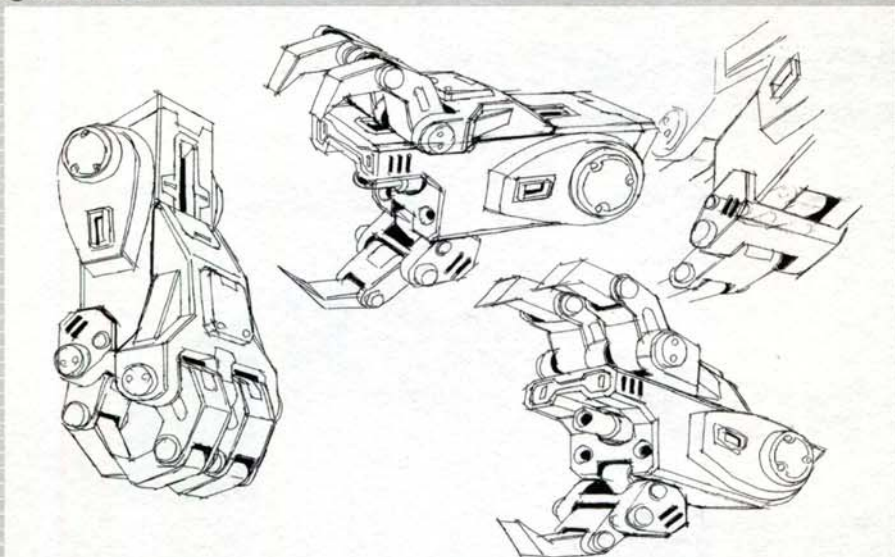
➤ アイアークロー

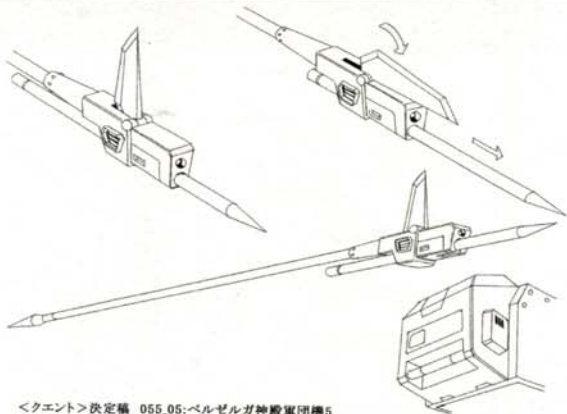
➤ アームパンチ機構設定

XATH-02 "ストライクドッグ" 機体 #26
アームパンチ機構 アイアークロー、アームパンチ機構 機



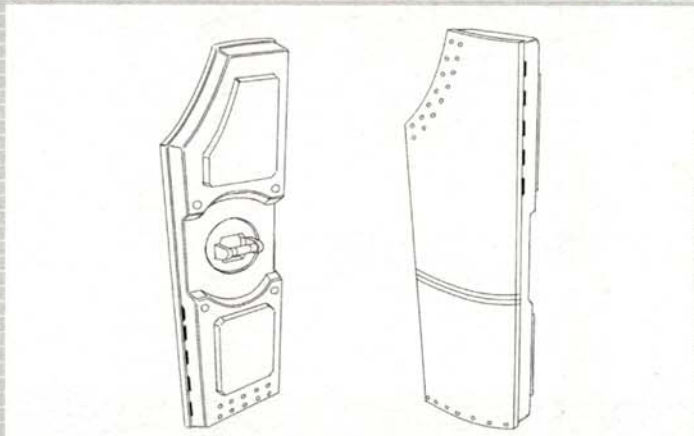
オリジナルとレプリカの最大の相違点である左腕の比較。上側がオリジナルである。レプリカは基本構成こそオリジナルと同一だが、より大型のクローを搭載。また機関砲も零距离ならATH-06の胴体を楽々と貫通する威力を持つなど、オリジナルより強化されている。



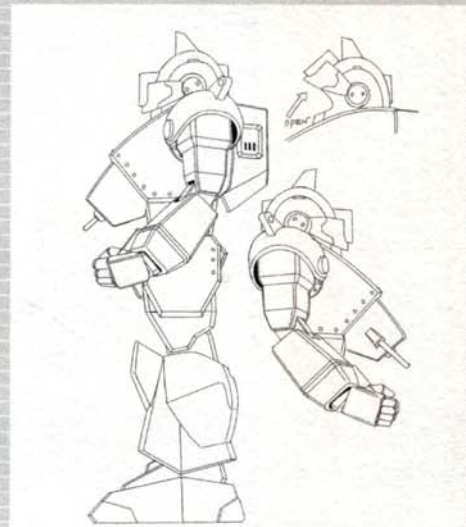
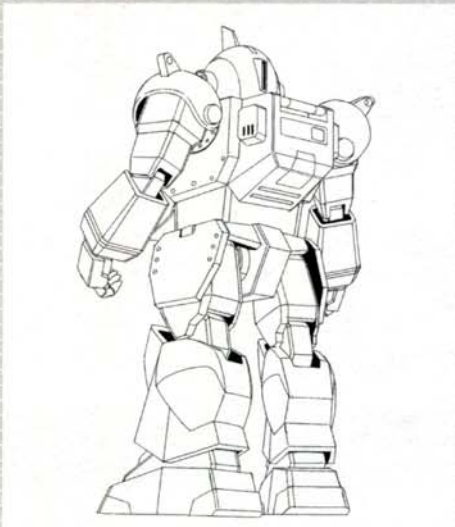


<クエント> 決定稿 055.05:ベルゼルガ神殿軍団機5

プレトリオが装備するバイルバンカー付きの槍とミッションバック。槍には可動式のブレードも装備されており、バイルバンカー射出時には運動して倒れ、全長の伸びた槍のバランスを変化させる。



プレトリオ用の盾。何の機能も組み込まれていない単純な盾だが、僚機とフォーメーションを組み、壁とする戦術には必須の装備である。キリコとシャッコを包囲し地下へと落とす際にも使用された。



槍と盾を持たない本体のみの状態。戦闘用 AT として最低限必要な機能だけで組み上げられている。例外は頭部の飾りだが、これも他のベルゼルガと比較して格段に小型のものが装備されている。

プレトリオの背面。ル・シャッコの搭乗する Q-64 に類似したミッションバックは装備されているが、特定の任務に特化したものではない。また腰や肩の増加装甲も、最低限のものに抑えられている。

プレトリオの側面。腕部にアームバンチ機構などは組み込まれておらず、マニピュレーターとしての機能を果たすのみである。脚部にもローラーダッシュ機構などの追加装備は組み込まれていない。

ON THE FRONT LINE ON THE FRONT LINE



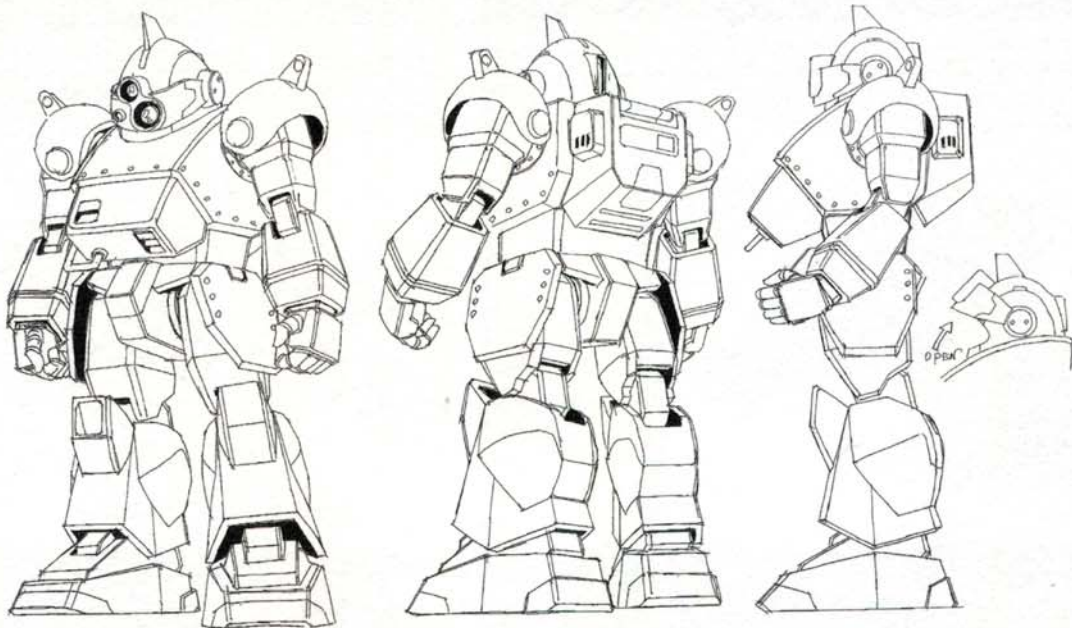
▲ 槍と盾を使用した集団戦術でキリコを包囲するプレトリオ。盾は 30mm 弾程度では貫通不能な防弾性能を持つため、陣形を組まれると厄介な相手である。(4)



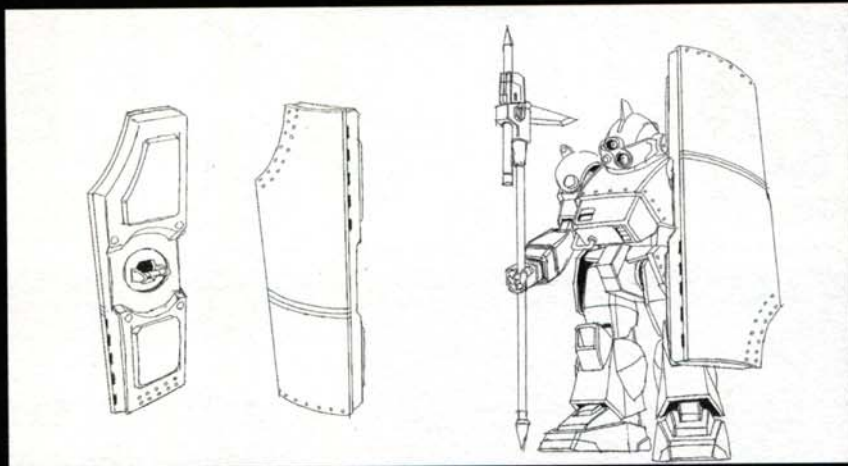
▲ GAT-22 の 30mm 弾で破壊されるプレトリオ。本体の装甲は AT としては強固で、アームバンチに耐える能力を持つが、30mm 弾の直撃に耐えられる程ではない。(5)



▲ キリコたちを地下に落とす後、破壊した神殿の床を修復するプレトリオ。儀仗兵的な機能以外にも土木作業用の機材として貴重な役割を果たしている。(5)



プレトリオのラフデザイン最終段階。線を修正する直前の画稿で、バランスやデザインはこの段階で完成している。なお、より初期のデザインでは頭部は飾りのない坊主頭になっていたとのこと。



フル装備のプレトリオのラフ。こちらも線を整理する最終段階の画稿。この機体は鍛冶屋が時間をかけて作る、戦場に合わせた装備を施す前の素体、もっともプリミティブな形態のベルゼルガなど多くのイメージを集約してデザインされた。

COMMENT

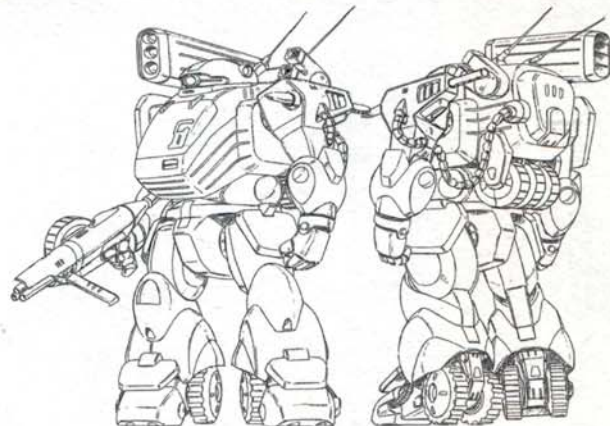
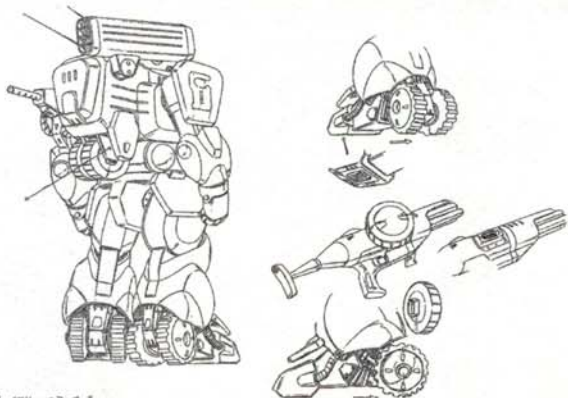
大河原：このベルゼルガは盾は人（AT）が隠れるくらい大きいのが欲しい、後はデザインはお任せしますというオーダーでした。それで町工場で作ったような、原寸大ボトムズを作った食田さんなら1日で作るようなテストを心がけつつ…。あとはボトムズの一番の特徴であるパイルバンカーですね。ATはビームもほとんど使えないし、洗練されていない方がいいので、叩いたり突いたりどついたり（笑）という無骨なイメージです。

■ファッティー陸戦型 FATTY GROUND CUSTOM

バララントが宇宙用に続いて投入したファッティーの陸戦用バリエーション。集団での突撃戦術を得意とする。キリコたちは巡礼の中で直接この機体と対峙することはなかったが、ワイズマンにより生み出された幻影を目撃している。

⊕ 足回りおよびG・BATM-05ガトリングガン詳細

⊕ フロント×リア



直線的な突撃力を重視した足回りと携行兵器。肩にパイルバンカーを装備したこのA型の場合、高速でショルダーチャージを行いつつパイルバンカーで攻撃、という戦術を取ることが多かった。

陸戦型ファッティーについて、ギルガメスは一時期装備の違いでA型とB型の2種に分類していた。だが後に両者が混在した機体や別規格の機体などが確認され、正確な識別は困難になっている。

FILE 13

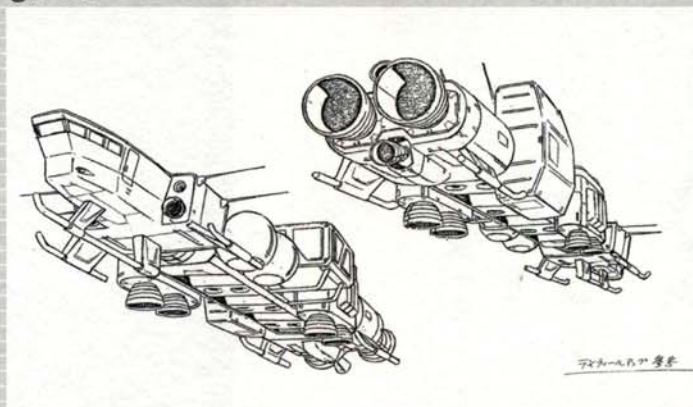
船舶/御座船/車両他

Space Ships and Vehicles

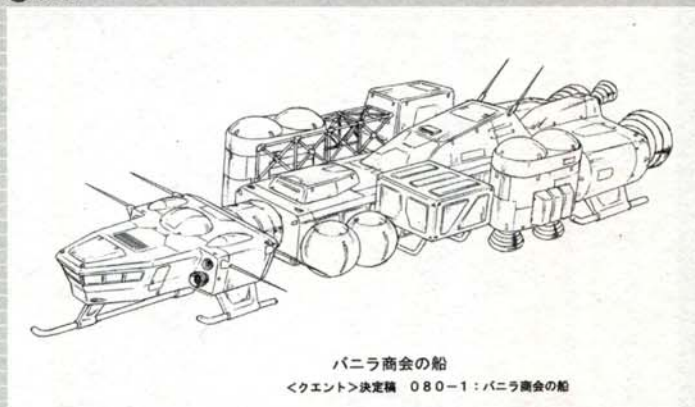
■ バニラ商会の船

バニラ商会が保有する貨物船。ヌルグラントに飛ばされたバニラ一行を迎えるため使用したもので、バニラとココナの子供たち全員が搭乗していた。優秀な形式の貨物船らしく、かつてゴウトも同型の宇宙船を運用していたことがある。

⊕ アオリ



⊕ 俯瞰

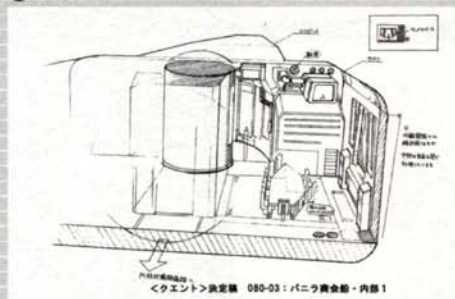


バニラ商会の船
 <クエント>決定稿 080-1:バニラ商会の船

下方及び後方。全てではないがエンジンは2基をセットにして信頼性を上げているが、数そのものは少ない。下方用エンジンは互い違いの配置で、故障時の操作性低下を最小限に抑えている。

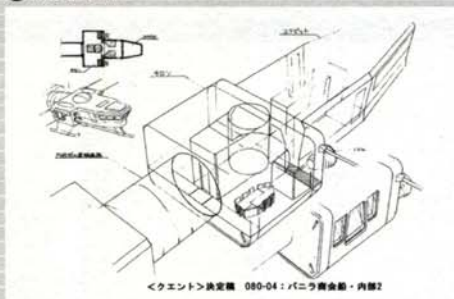
貨物船の俯瞰。基本となる船体外部にタンクなどの装備を追加している形式が見て取れる。地上に直接降下・離脱する能力も持っており、帰途にゾフィーたちを惑星サンサへと送り届けている。

⊕ 内部 (3)



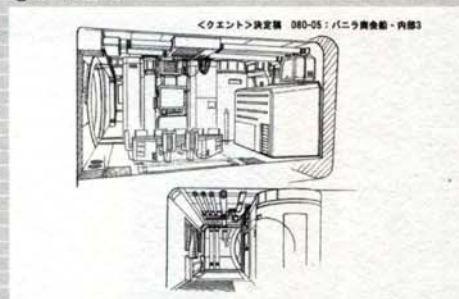
<クエント>決定稿 080-03:バニラ商会船・内部1

⊕ 内部 (2)



<クエント>決定稿 080-04:バニラ商会船・内部2

⊕ 内部 (1)



<クエント>決定稿 080-05:バニラ商会船・内部3

後方から見た船室の透視図。縦の円筒形がある奥側の通路の先がコックピット、手前の円系チューブが船体への移動通路である。

船室の位置。船首にあるコックピットの右側後方に位置しておりアクセス性は良好。左側の側面には存在しない窓も開けられている。

船首側面にある船室。回収されたバニラたちが子供たちと団楽していた部屋で、船の規模の割に広いスペースが確保されている。

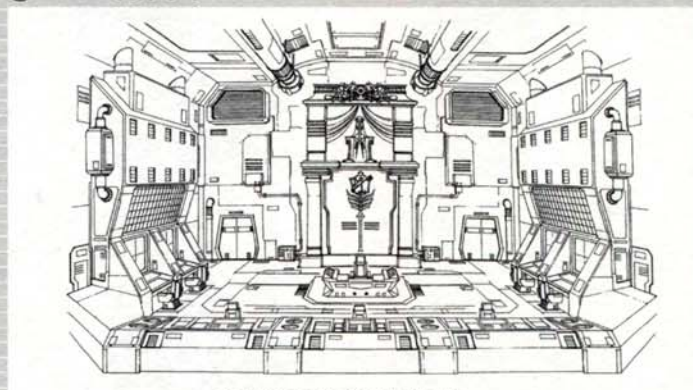
■ 御座船

モンテウェルズがヌルグラントへの移動に使用した御座船。宇宙船としては大型かつ非常に壮麗な船である。かつてはキルガメス・バラントの高勢力が敬意を払う存在であったが、アレキウム騒乱によりマーティアル教団の権威が失墜して以降は、無視しても問題のない船として扱われている。

⊕ 外観

突起物も少なく、シンプルに仕上げられた外観。濃い紺色の塗色と金色の緑取りにより高貴なイメージを持たされているが、権威が伴わない状況では空虚な存在である。また巨体ながら直接惑星上に降下可能で、性能面では申し分ない。

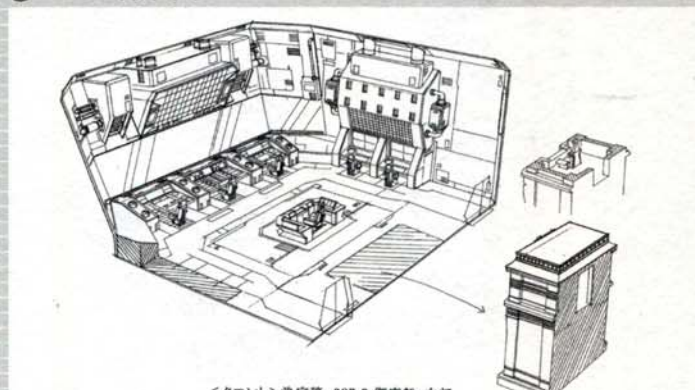
⊕ ブリッジ内部 (2)



<クエント>決定稿 087.2:御座船・内部

正面から見たブリッジ。ブリッジとしては乗員に比して極端に広いスペースが確保され、また天井も非常に高く作られている。実用性よりも宗教的な演出に重きを置いた構造であるといえるだろう。

⊕ ブリッジ内部 (1)



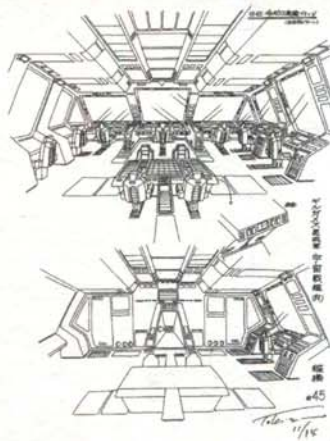
<クエント>決定稿 087.3:御座船・内部

ブリッジの内部。後端中央にある高い台座は法王のためのもので、艦長は下の甲板から法王に向けてプレゼンテーションを行う。その補助のため、法王の高さに巨大なモニターも設置されている。

キリコとその仲間たちによる過去への巡礼の旅は、第四次銀河大戦が小康状態にある状況下で行われた。クメンのクーデターなど軍事作戦と完全に無縁とは行かず、政治的な思惑により事実上の惑星封鎖も行われたものの、直接戦闘はキリコ・キュービーと「神」に関するものが大部分を占めている。ここでは彼らの巡礼の旅に使用され、あるいは直接間接を問わず関わることになった AT 以外のメカニクスを、種類を問わず紹介していこう。

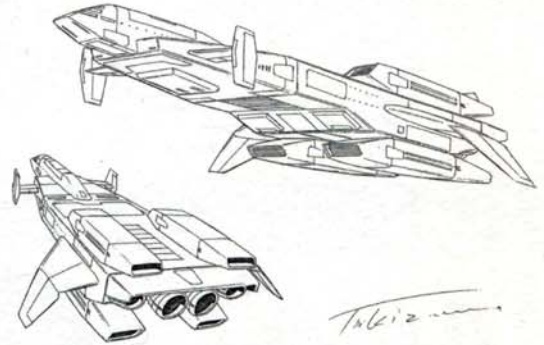
旗艦内部

旗艦のブリッジ内部。艦の規模に比してコンパクトにまとめられている。また一部の窓は情報表示用のディスプレイとして使用可能で、状況の把握に利用される。



ギルガメス小艦隊 旗艦

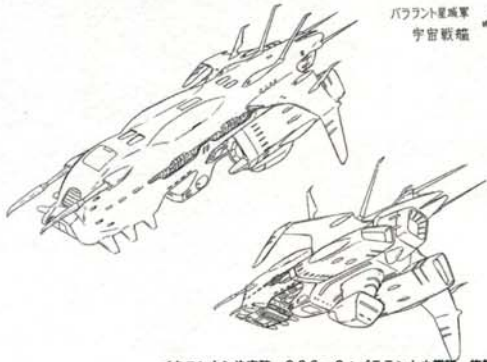
ギルガメス小艦隊 旗艦



ヌルゲラントの包囲を行っていたギルガメス艦隊の旗艦。クラスはギーガ級大型宇宙戦艦で、オバノー級十数隻を隷下に置いている。艦隊規模が小さく、バララントには動きが鈍いと評された。

バララント小艦隊 旗艦 (2)

バララント小艦隊 宇宙戦艦 #29

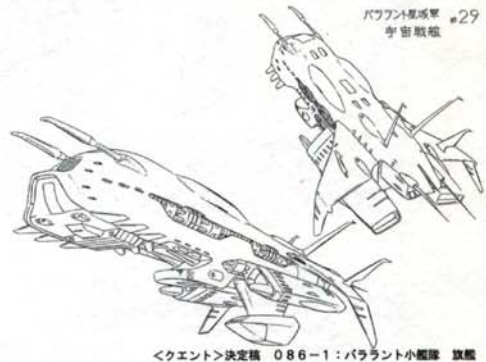


<クメント>決定稿 086-2:バララント小艦隊 旗艦

別方向から見たレスリオン級。ヌルゲラントを包囲した艦隊はレスリオン級1隻を中心に十数隻のミーズ級を擁した小艦隊で、無視できる戦力ではないが、決して大戦力と呼べる規模ではない。

バララント小艦隊 旗艦 (1)

バララント小艦隊 宇宙戦艦 #29



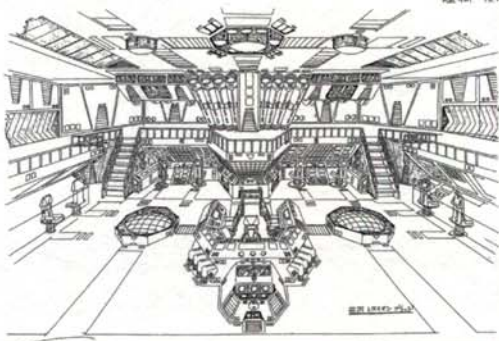
<クメント>決定稿 086-1:バララント小艦隊 旗艦

ヌルゲラントを包囲していたバララント艦隊の旗艦。第三次銀河大戦当時から多用され、バララントでは非常にポピュラーな大型戦艦であるレスリオン級である。

幻影篇

旗艦内部 正面から

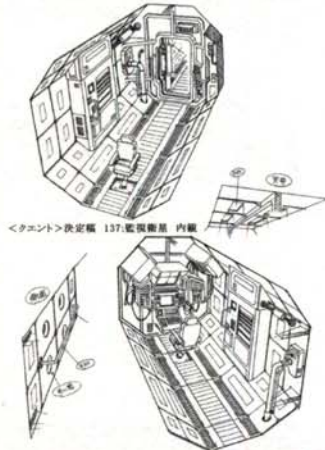
バララント小艦隊 宇宙戦艦「レスリオン」 #0 #31
艦橋 林野



正面から見たブリッジ。実作業を行うスタッフの居る甲板の周囲を一段高いデッキが取り巻いているのが判る。なおブリッジの基本的な配置はネームシップのレスリオンから変更されていない。

監視衛星 内部

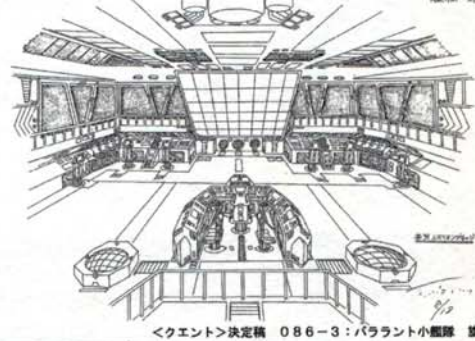
監視衛星の内部。少なくともこの区画には重力が働いており、無重力状態ではない。また通常のカップで飲み物を取れる程度の居住性も確保されている。



<クメント>決定稿 137:監視衛星 内観

旗艦内部 背面から

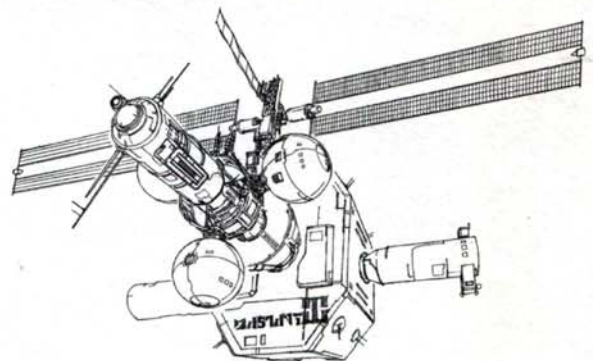
バララント小艦隊 宇宙戦艦「レスリオン」 #0 #31
艦橋 林野



<クメント>決定稿 086-3:バララント小艦隊 旗艦 (内部)

レスリオン級のブリッジ。中央にある3人分のシートを備えた部分が高級士官席で、中央が艦長など指揮官である。オペレーターなど、この3人以外のブリッジクルーは外周部に配置されている。

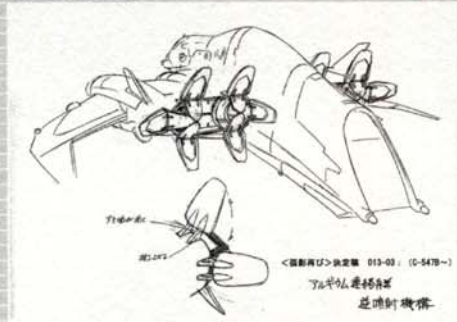
監視衛星



辺境に位置する、有人としては小規模な監視衛星。緑の泡に包まれて宇宙を漂流していた男と赤ん坊の噂が伝わっていた。なお表面に MARTANT 5 と記入されているが、これが何を意味するかは不明。

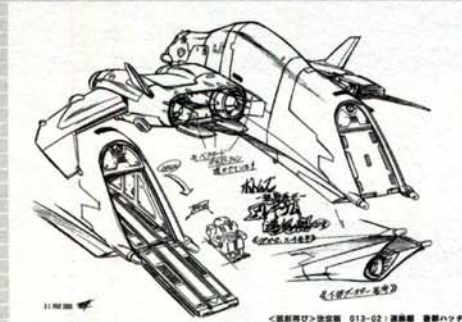
■アレギウム連絡艇

⊕ 逆噴射機構



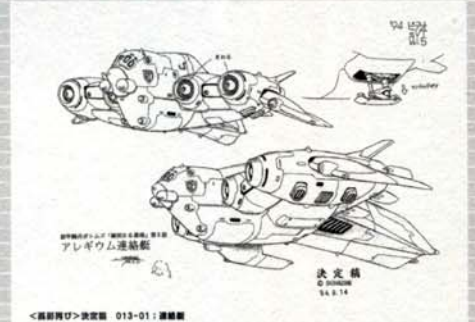
エンジン噴射を逆方向に作用させ、急減速を行う装置。この種の機体としては非常に高い機動性を発揮させられる装備である。

⊕ 後部ハッチ



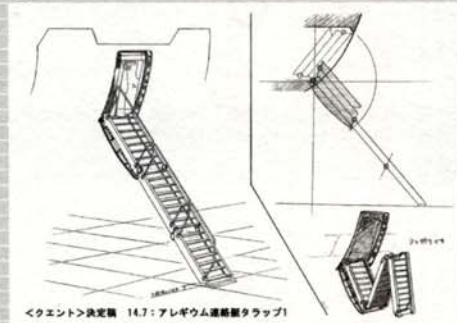
連絡艇の後部ハッチ。本来は荷役用として使用されるが、ガイドレールも設置されており、ATや貨物を空中投下する能力もある。

⊕ 外観



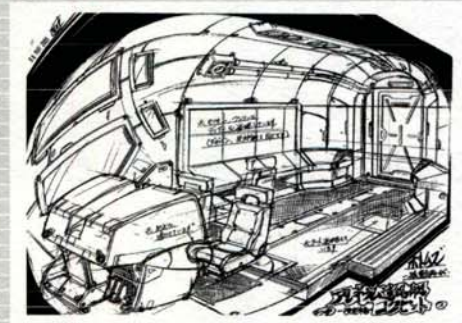
アレギウムが多目的に使用している連絡艇。航空機的な運用も行われるが、本来は恒星間宇宙機。かなり高価な機体だといえる。

⊕ タラップ



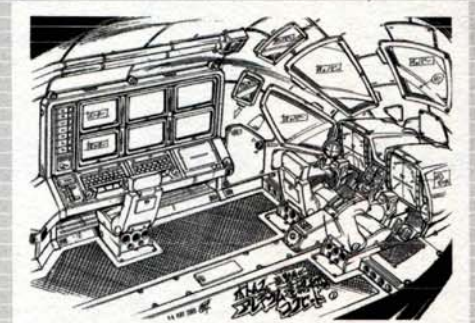
連絡艇は設備の貧弱な空港などに対応するため、機首の下部に自前のタラップを装備。収納時には折り畳まれてハッチ内側にある。

⊕ コクピット (正面から)



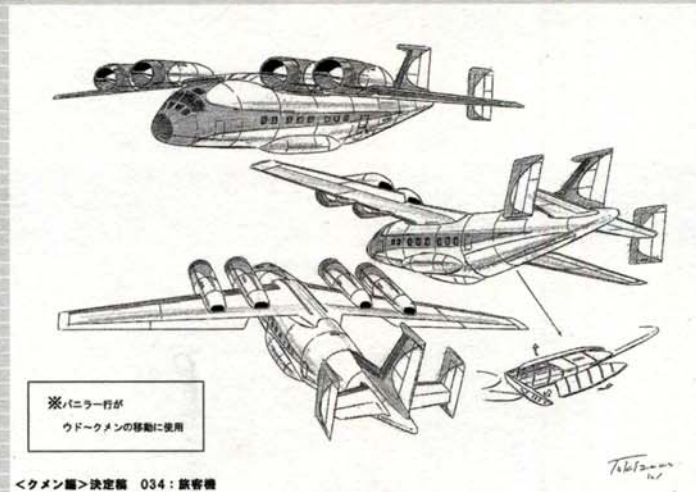
正面から見たコクピット。スペースは広く取られており、クルー以外の同乗も容易。なお、法王自身もこの連絡艇を利用していた。

⊕ コクピット (後部から)



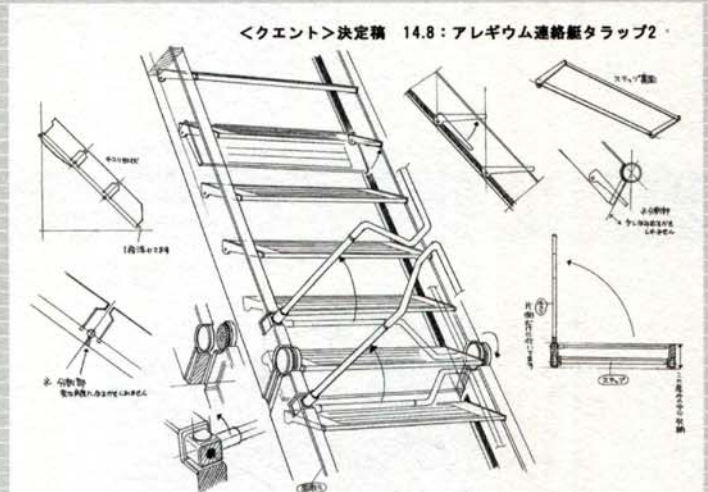
連絡艇のコクピット。乗員は4名必要だが、飛ばすだけなら1名でも不可能ではない。また無人での自動航行にも対応している。

⊕ バニラたちの乗った旅客機



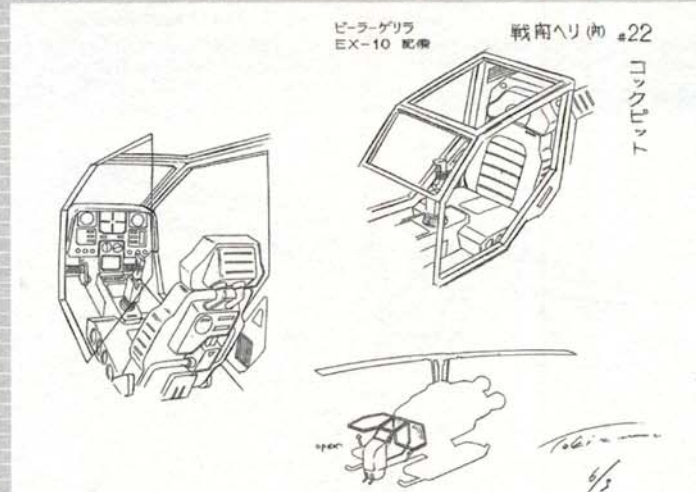
バニラたちがメルキア屋内の移動に使用した民間旅客機。機体は軍用の大型輸送機と同系統の貨客兼用型だが、チケットは高価。なおバニラたちは2度搭乗しているが、いずれも同一の機体である。

⊕ タラップ詳細



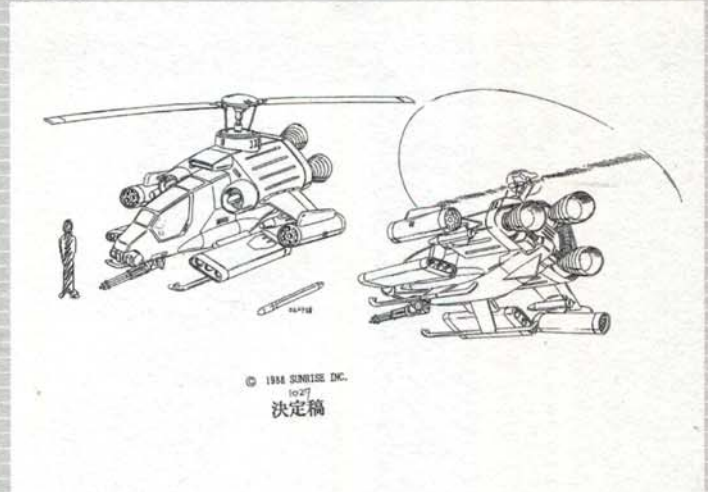
アレギウム連絡艇のタラップの詳細。ステップと手摺をコンパクトにたたみ、さらにそれを三つ折りにする。手摺は片側のみ装備。かなり華奢な構造だが、実用上十分な強度は確保されている。

⊕ 戦闘ヘリ コクピット



コクピット。ファイヤーバロッドと基本的に共通のシンプルな構造で、単座機であるためパイロットが全ての火器を操作する。キャノピーは左右の各面が開く形で、中央の面は固定式となっている。

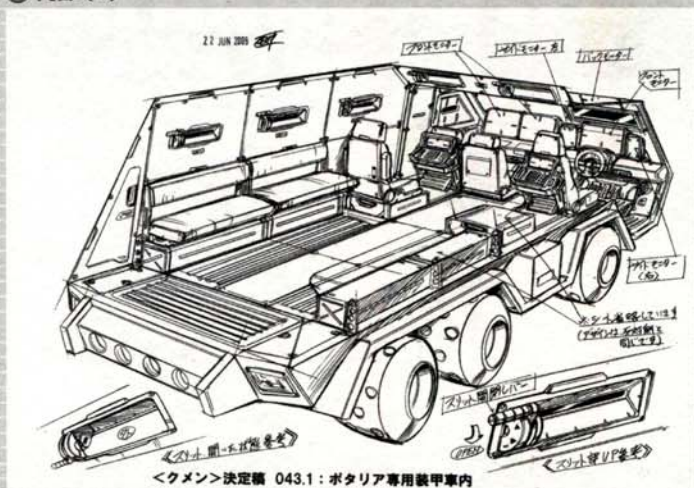
⊕ 戦闘ヘリ



クメント共和国が戦後に導入した戦闘ヘリ。内戦で活躍したファイヤーバロッドの重武装型で、制空戦闘から対地攻撃まで行う万能機である。対AT戦闘も可能だが損耗率も高く、効率は良くない。

■ポタリア専用装甲車

⊕ 内部 (1)



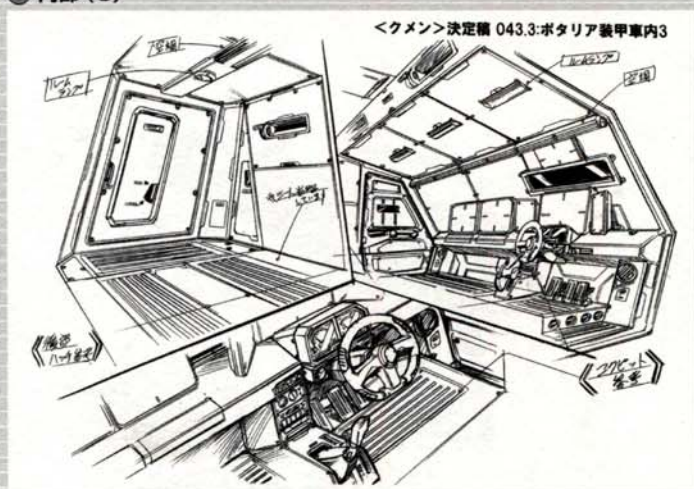
装甲車の内部。トラックをベースにした車両だがドライバーシートと後部キャビンは一体で、キャビンから直接ドライバーと話すことが可能。護衛や秘書官が乗り込むスペースも確保されている。

⊕ 外観



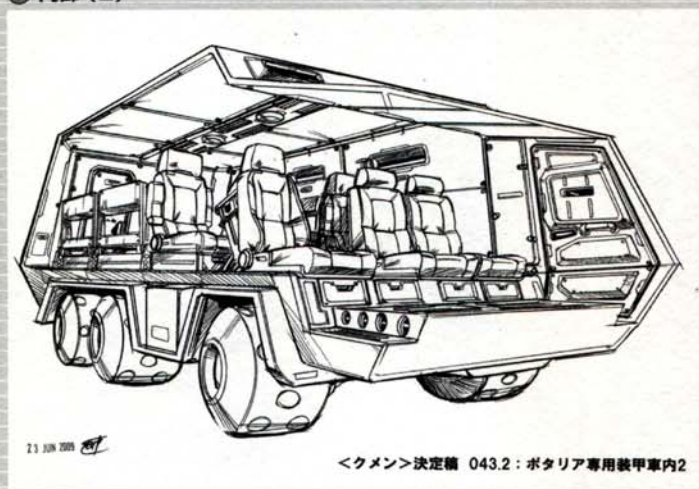
ポタリア大統領が首都脱出時に使用した専用装甲車。ジャングルや階段を踏破可能な不整地走行能力と快適な乗り心地、そしてATの銃撃に耐えられる重装甲を両立した高価かつ高性能な車両である。

⊕ 内部 (3)



内部の詳細。装甲車としては視界は広いが充分ではないようで、モニターによる支援システムが搭載されている。また空調やルームランプなど、快適さに関する装備もかなり充実している。

⊕ 内部 (2)



前方から見た内部。前部のみ段差が設けられており、ドライバーのシートがキャビンの床の高さになっている。ドライバー用ハッチも装甲されているが、ヒンジは他の装甲部分ほど強固ではない。

幻影篇

■一般兵用装甲車

⊕ 8輪バギー フロントまわり



8輪バギーのフロント。突出した形状のバンパーやガードの付いたライトなど、衝突しても機能を維持する設計が行われている。

⊕ 8輪バギー



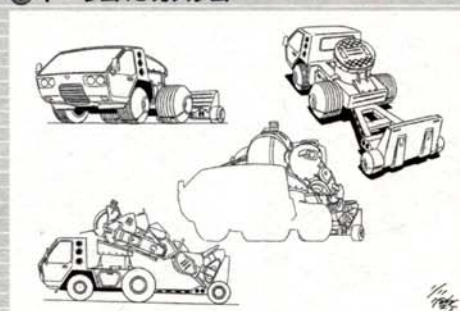
バニラー行がクメンで使用した車両。内戦時に一般的だったMEV-38-Tに類似しているが、一回り以上大型で積載量もかなり異なる。

⊕ MAV-48-F 歩兵戦闘車



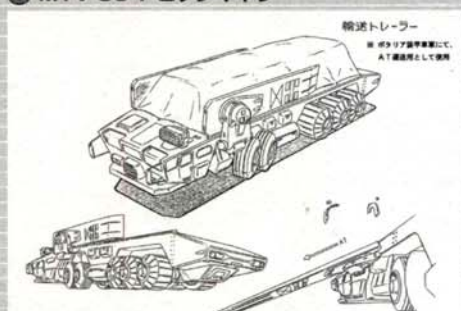
ギルガメスで一般的な装甲装甲車。クメンでも長く使用されており、大統領就任前にポタリアがこの車両の上で演説を行っていた。

⊕ トーラム10カスタム



サンサで襲撃されたキリコにATを屈ける際に、バニラーたちが使用した車両。その利便性により広範囲で長期に渡り使用されている。

⊕ MTV-36-T ビッグキャリアー



ポタリアの親衛隊が首都からの脱出に使用したトランスポーター。脱出時には大統領専用機を含め、4機のATH-14を搭載していた。

⊕ ポンゴツ軍用トラック



ソフィーやキリコが移動や輸送など日常の足として使っているトラック。元は軍用でマナウラ軍などが使用していたタイプである。

➤ アーマー・マグナム&メンテナンスツール



▶ 参照 → P050

▶ 参照 → P050

多くのAT乗りが愛用する強力なハンドガン。キリコもメルキア軍時代から愛用しており、ワズマンとの二度に渡る直接対決にも使用。どちらの対決でも重要な役割を果たしている。メンテナンスツールはキリコが持ち歩いているもので、最低限必要な機材を布ケースにまとめただけのもの。ライフルの銃身にも対応した接続ロッド付きクリーニングブラシも含まれ、汎用品であることがわかる。

➤ モンテウェルズの銃



マーティアルのモンテウェルズ法王が、現役軍人時代から愛用しているハンドガン。彼は野望のため娘を犠牲にしたが、さらに軍人時代の部下や教団内のライバルなどを自らの手で射殺している。

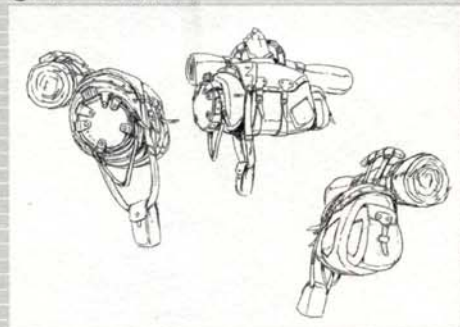
➤ 信号弾の銃



<サンサ>決定稿 009:信号弾銃

ソフィーが離れた現場で作業中のキリコに食事の時間を伝えるため、信号弾を発射した信号拳銃。グルフェーを離れた後、キリコは名前を明かさずソフィーの元に転がり込んでいた。

➤ キリコの荷物 (2)



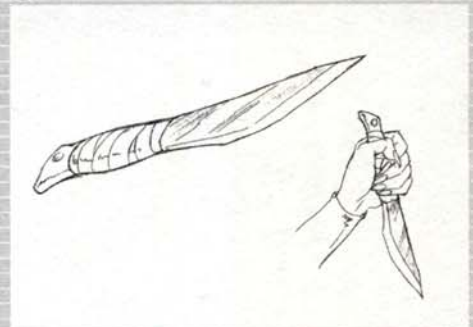
別の視点から見た荷物。なお大型バッグの中身は、サンサの時点では耐圧服を含めた衣類やアーマー・マグナムが収納されていた。

➤ キリコの荷物 (1)



アレギウム騒乱以降、旅を続けるキリコが持ち歩いている旅道具。大型バッグと水筒とテント、小型のポーチという構成である。

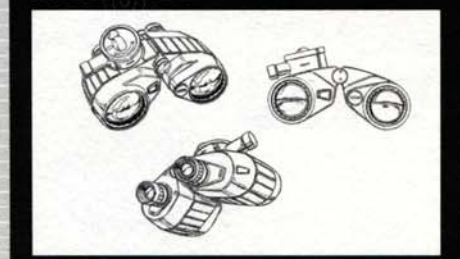
➤ ジュノのナイフ



ジュノがドヨの顔を切り裂いた際に使用したナイフ。ブレードに薄い革か布をグリップ代わりに巻き付けただけの単純なもの。

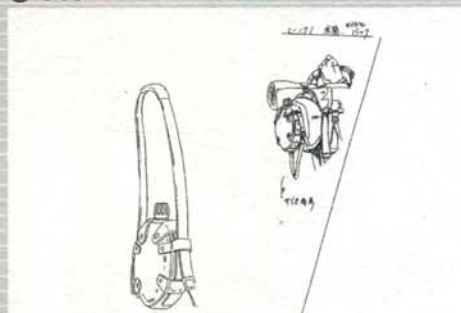
Memo 双眼鏡

▶ 参照 → P051



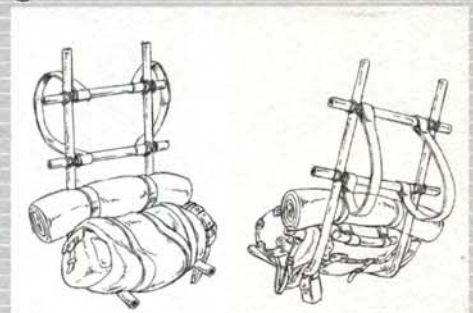
準備されていたが未使用の共通設定。キリコの荷物の中に含まれていてもおかしくない装備品である。

➤ 水筒



キリコが荷物の横に取り付けている水筒。乾燥地帯に対応した比較的容量の多いもので、キャンバス地のカバーがかけられている。

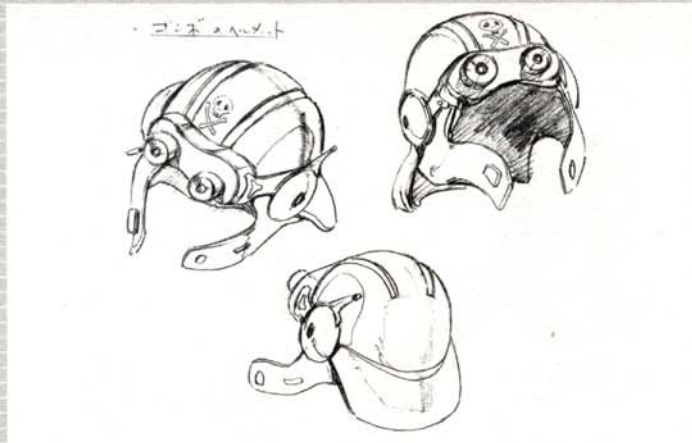
➤ 背負子



キリコがソフィーと砂漠を渡るため、ありあわせの部品で作り上げた背負子。かつてフィアナのために行った行為の写し絵である。

キリコたちの巡礼の旅は戦火と無関係ではないものの、直接軍隊と砲火を交えるような状況は基本的に発生していない。例外はクメンだが、これは友人が大統領になっていたために過ぎない。そのためキリコやその周囲の人間たちが使用する個人装備は軍隊という組織の色がそれほど濃くはなく、民間の色が強い。ここでは個人装備の幅をやや広く取り、個人携行兵器から小物に至るまで、キリコたちが使用していた物品を取り上げていこう。

● ゴンボのヘルメット



ウドの腕利きパトリング選手であるゴンボのヘルメット。パトリング選手はパフォーマンスも重要であるため、演出として操作性を損わない範囲でファッション性の高い装備を使用する例は多い。

● ル・シャッコのゴーグル



使用したのはシャッコだが、大統領専用機に備品として搭載されていたもので、本来はボタリア用の器材。金色の豪華なゴーグルで、伸縮するバンドによりボタリア以外の人間でも使用できる。

● ネクスタントのヘルメット



ネクスタントたちが使用するヘルメット。タイタニアのものに近いデザインだが別物。機能的には通常のゴーグルと同等である。

● ル・シャッコのヘルメット (2)



ヘルメットを装備した状態の全身像。これはクメン内戦時代の服装で、年齢を重ねたシャッコはまた別の服を着用している。

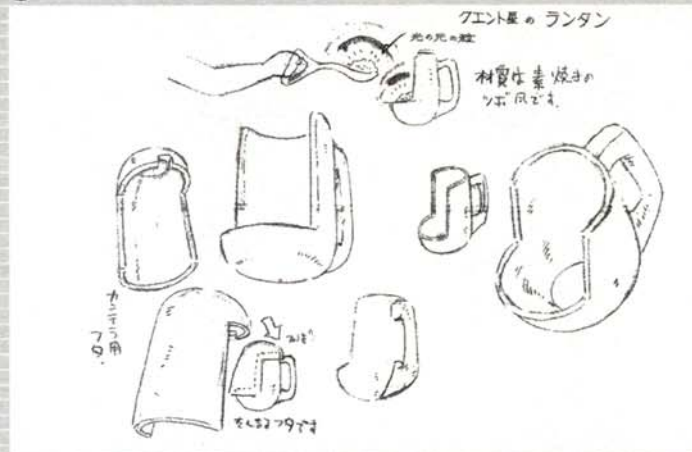
● ル・シャッコのヘルメット (1)



シャッコが使用するゴーグル付きヘルメット。ヘルゼルガ本体同様ハンドメイドで、機能は通常のものと同程度が使い勝手に勝る。

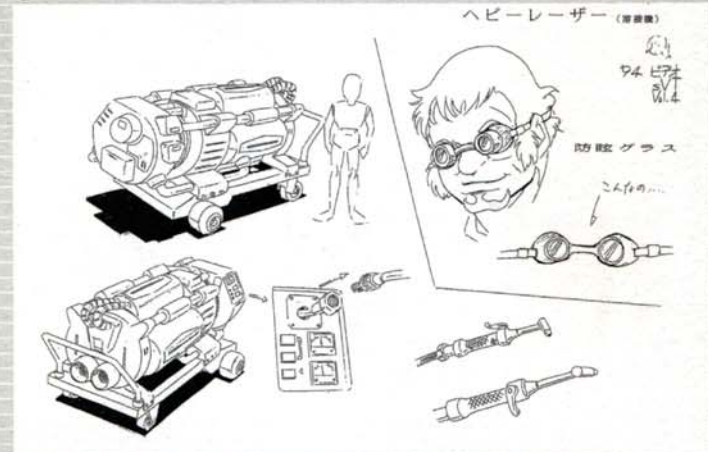
幻影篇

● クエント星のランタン



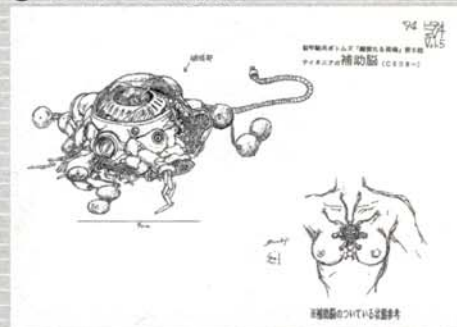
ヌルゲラントに転移し、そこで生活を営んでいたシャッコの村の住人が使用していたランタン。クエント星で使用していたものと同等のもので、地下や谷底が生活の場である彼らには必需品である。

● ヘビーレーザー



キリコがスクラップ解体に使用していた工具。溶断などを行う万能工具で、比較的ポピュラーな存在である。かつてウドでゴウトが同型のものを使い、キリコを救出したというエピソードもある。

● ネクスタントの補助脳



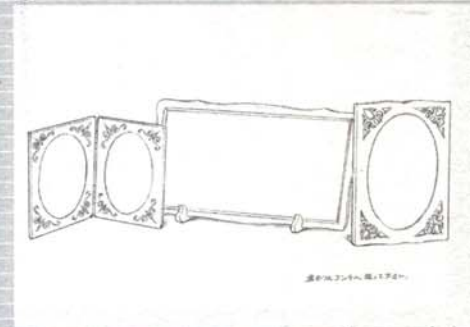
ネクスタントが装着している補助脳。戦闘能力を最大限引き出すには必須の装備だが、ワイズマンは洗脳に利用し手駒としている。

● 笏束



マーティアルが使用する宗教用具。揺らすことで音を出し、そのリズムに合わせて折りの言葉を押さげるなど、さまざまな使用方法がある。

● 写真立て



パニラの屋敷で使用されている写真立て。パニラとコナが結婚した時の記念写真など、家族の記念写真が多数飾られている。

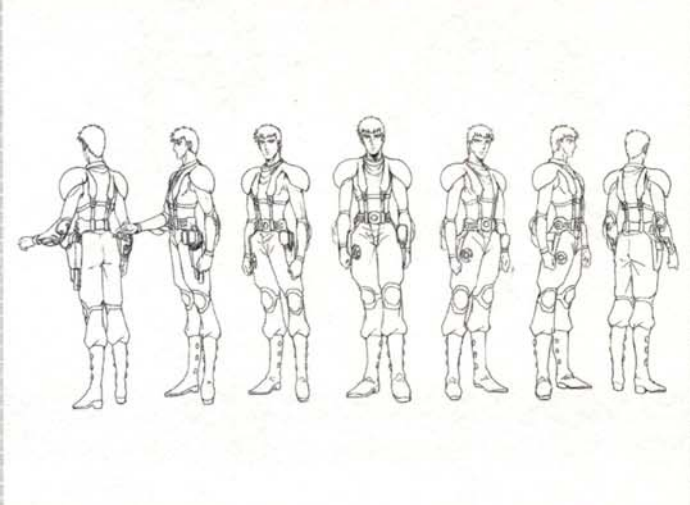
FILE 15 キリコおよび仲間たち

Character01 | Chirico and his Fellows

■キリコ・キュービー

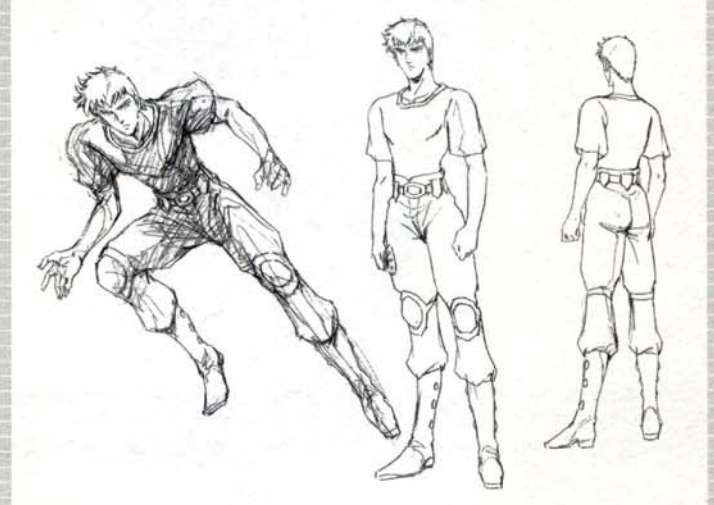
「アストラギウス銀河最大の謎」「生まれながらのPS」「異能生存体」「触れ得ざる者」「神殺し」など、多くの異名を持つ元メルキア軍 AT 搭乗員。高い戦闘能力と異常な生存性を併せ持ち、無口で生真面目、情に厚く、必要ならば無茶もする熱い男である。

⊕ ATスーツ



キリコのもっとも基本的な格好であるATスーツ姿。スーツは新型で、肩のプロテクターがサスペンダーと一体化になった形式。色は昔と同じ赤だが、この時代にはそれほど一般的ではない。

⊕ 作業服



惑星サンサにおいて、ソフィーの下で働いていた時のスタイル。ATスーツの上着を脱いでTシャツになっただけで、上着や装備品などはバッグの中に詰め込んだまま部屋に置いてある。

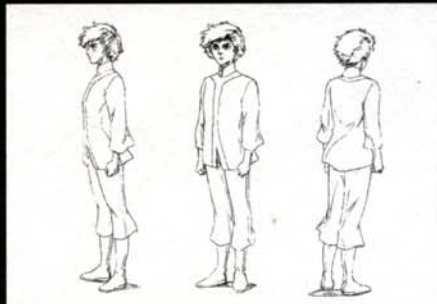
⊕ 表情集

キリコの表情集。30年の冷凍睡眠による断絶、アレギウム争乱、グルフェーでの戦闘を経てもなお、感情を表にほとんど出さないというキリコの性格は変わっていない。だが30年前に自分に激しい怒りをぶつけたソフィーの所に身を寄せるなど、その内面はきわめて人間的である。



Memo 少年時代のキリコ

▶参照→P055



回想シーンに使用されているキリコの設定。「ペールゼン・ファイルズ」で使用されたものと共通の設定である。この時期のことはシリーズを通して何度か描写されているため、一貫性を維持するため同一の画稿が使い続けられている。

ここにいる「仲間」はキリコが百年戦争終結後に知り合った友人たちで、最初の出会いは30年余り前である。長期間冬眠状態にあったキリコは昔とほとんど変わっていないが、仲間たちは相応に歳をとった容姿になっている。キリコ本人はともかく、キリコの仲間たちはけっこう愉快的な連中である。ウドで知り合ったゴウトやバニラ、ココナは暗い戦中・戦後を明るく乗り切り、羨ましいくらい充実した人生を送っている。

■フィアナ

キリコの幻影に登場する少女。キリコとフィアナの出会いは第三次銀河大戦終戦直前とされているが、二人が幼い頃に同じ施設にいたことが示唆されている。彼女が後のフィアナなのか、PS(パーフェクト・ソルジャー)の素体であるプロトワンにこの少女の面影を見てそう呼んだだけなのか、真実は明らかではない。



■研究所の少年少女たち

キリコの回想に出てくる施設にいた少年少女たち。キリコの回想によれば、施設はペールゼンの率いるレッドショルダーに焼き討ちされ、少年少女たちはほぼ皆殺しにされたらしい。



■神の子

シャッコの部族に誕生した「神の子」とおぼしき赤ん坊。その真偽は確かではないが、キリコと共に数々の試練を潜り抜け、生き延びただけは確かである。なお毛布にくるまれ籠に収められているが、毛布の下は素肌で、おむつなどは使用していない。



■ バニラ・パートラー

キリコとはウド以来の仲間であり、30年以上経った現在は交易都市グルフェーに居を構える成功した実業家である。歳相応の貫禄も付き、服装もTPOに合わせるようになった。地元では名士で通っているが、根本にある熱血さや口調の軽さは昔のままである。

⊕ パーティー服



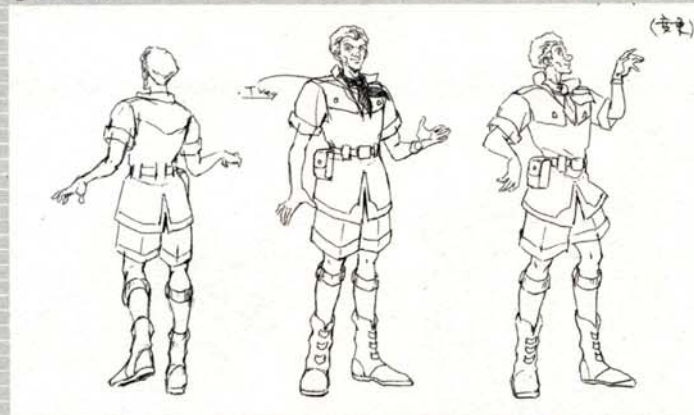
冒頭、ココナと夫婦喧嘩していた時に着ていた服。キリコがグルフェーに来た時、ホームパーティーで着ていた服と同じで、普段からよく着ている服のようだ。

⊕ 旅姿



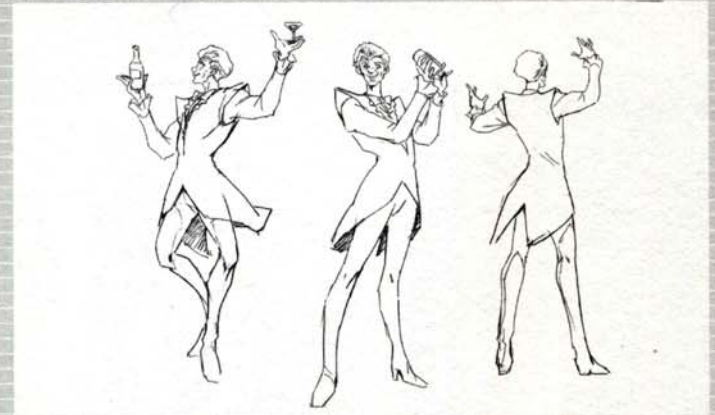
ゴウトの提案でココナとウドに結婚式記念旅行に出た時の旅姿。

⊕ 熱帯服



クメンやサンサでの旅姿。クメンはジャングル、サンサは砂漠なので、ウドの時とは着替えている。

⊕ パーのマスター衣装



クメンで昔のクラブを一夜営業した時の店のマスター衣装。30年前にマスターをしていた時とほぼ同じだが、若干流めにキマっているかも。

⊕ 表情集



オヤジ顔になったバニラの表情集。一家の主としての貫禄も感じられる良い顔になっている。



⊕ 若かりし頃のバニラとココナ

バニラのデスクに飾られた結婚記念写真に写っているココナとバニラ。ウドでキリコと知り合った時から5、6年経った頃のはずだが、二人ともまだかなり若い。

■ココナ・パートラー

ウドの町以来のキリコの仲間の一人。キリコとフィアナが旅立った後にパニラと結婚し、3男3女の母となっている。魅力ある大人の女性として上品なお洒落も板についているが、はずばな面も抜けきっていない。フィアナを失ったキリコに同情している。

✦ 旅姿



ゴウトの提案でパニラとウドに旅行した時の旅姿。ウドは戦後かなり発展しており、砂漠のゴルフ場より大都会なので、こんなお洒落な旅着が似合う。

✦ 普段着



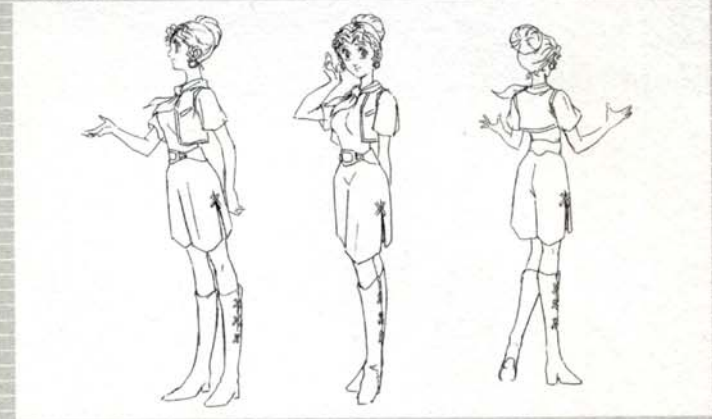
冒頭、夫婦喧嘩していた時の服。キリコがゴルフ場に来た時、ホームパーティーで着ていたのと同じ服。

✦ 歌姫衣装 (1)



ゴウトが昔のクラブを再現して一夜営業した時に着たステージ衣装。昔、クラブで歌っていた時の服を再現したデザインになっている。

✦ 熱帯服



クメンやサンサでの旅姿。日焼けの心配はしていないようだ。

✦ 歌姫衣装 (3) ステージ上



ステージで歌っているココナ。30年の人生経験を加えてもなおその歌声は衰えておらず、ファンタムクラブに集まった客たちに喝采を浴びていた。

✦ 歌姫衣装 (2) 表情集



一曲歌った後、キリコが現れないのを愚痴りながらジョッキをあおっているココナ。ビールの泡が口唇のようにになっている。

✦ パニラ・ココナ・ゴウト・ソフィー 巡礼服姿



惑星ヌルグラントでキリコを探して巡礼に粉れ込んだ時の一行の巡礼服姿。右から、ゴウト、ココナ(フードなし)、ココナ(フードあり)、パニラ、ソフィー。

✦ 表情集



表情豊かなココナ。同情による泣き顔は見せることがあっても、子供たちに囲まれ充実した家庭生活を送っているためか、悲しそうな表情はない。

■ブルーズ・ゴウト

ウド以来のキリコの仲間。当時から業突く張りぶっていたものの、根は面倒見の良いオヤジである。パニラー家の良きお爺ちゃんになっており、パニラ夫婦の銀婚式記念として大金のかかる企画を幾つも用意する気前の良さを見せている。

➊ サバイバル服



➋ 旅姿



➌ 部屋着



ゴウトの服装各種。右がパニラーの家にいた時の部屋着。中央がウドに、左がクメンとサンサに行った時の服装。クメンのクラブではパニラーとココナにコスプレさせているが、自分は左の旅姿のままだった。

■子供たち

パニラーとココナの子供たち。音、香辛料や甘味料にちなんだ名前がついている。兄弟6人の大家族。男ばかり3人続けた後、今度は女ばかり3人続いたらしい。上の4人は家業の手伝いをしている。当然ながらキリコのごとはまったく知らないで、両親やゴウトがキリコに寄せる特別な仲間意識はあまり理解していないようだ。

➊ ステビア (長女)



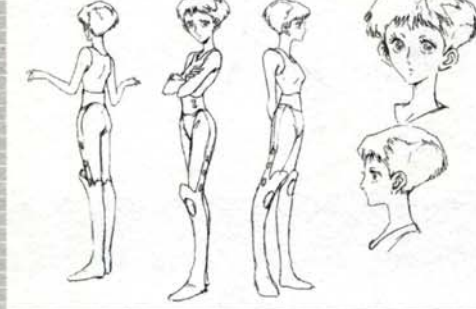
パニラーとココナの長女。年齢は不明だが既に両親の仕事を手伝っており、また妹のキシレルが15歳なので、それなりの年齢に達している。家の内外ともに作業着で過ごすことが多い。兄弟の中では最初にキリコと会い、他の兄弟よりも過ごした時間が長いという経緯があるためか、少しだけキリコに興味を持っている。

➋ チクロ (三女)



一家の末っ子。幼く見えるが、これでも13歳である。姉たちとは服装の趣味が違うようで、フリルのついた服を着用している。

➌ キシレル (次女)



パニラーとココナの次女。15歳で、まだ家業の手伝いは始めている。運動着のような服装をしている。

➍ シュガル (三男)



➎ ソルティオ (次男)



➏ ベブル (長男)



パニラーとココナの三男。22歳。母親譲りの赤毛だが髪に興味は父親に近く、若い頃のパニラーと同じ髪型をしている。

パニラーとココナの次男。25歳。家業やゴルフへの街への想いは深い精神面は年齢以上に若く、血気盛んな性格である。

パニラーとココナの長男。28歳で、髪の色は父親、肌の色は母親譲りの優男である。家業にかなり深く参加している。

ウドの住人たち

Character02 | People of Woodo

ゴウトの提案でキリコ探しを兼ねて思い出の地を旅行することになったコナとバニラが、最初の訪問地であるウドで出会った人々。ウドはコナたちが住んでいた頃の荒んだ雰囲気は一掃され、モダンな大都会になっている。しかし、幸か不幸かゴウトやバニラのアジトがあった地域は再開発から取り残されて、当時のまま無人の廃墟として残されていた。また、いまだに昔のままの熱気でバトリング興行が続けられている。

ル・シャッコ

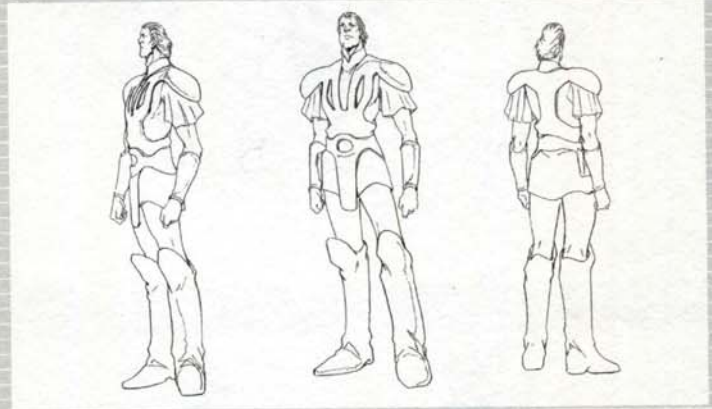
クメンの傭兵基地アッセンブル EX-10 以来、キリコたちと友人であるクエント人傭兵。長命な種族であり、容姿は当時とほとんど変わっていない。バニラたちとは別にキリコを探しており、偶然ウドのバトリング場でゴウトたちと出会って合流することになった。

表情集



容姿はほとんど変わっていないものの、30年の年齢と傭兵としての経験により、精悍さを増した印象を受ける。またキリコ以上に感情を表に出さず、ぶっきらぼうに喋る点は昔のまま。

ATスーツ姿



ル・シャッコの立ち姿。メルキア軍のものデザインが違うが、再会してからはずっとこのATスーツを着用している。体格の問題から、可能な場合にはクエント人用のATを使用している。

バトリング関係者

バトリングはウドで人気のある、ATを戦わせる見世物。ゴウトがキリコに近づくようになったきっかけでもある。復興が進み華やかな大都市となった今でも、バトリングはかなり人気があるようだ。命懸けの真剣勝負が売りで、時には本物の火器を使った事実上の殺しあいである「リアルバトル」も行われる。

兵士B



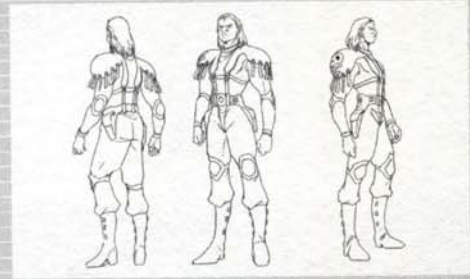
控え室にいたバトリングの選手。ゴンボと逆にATスーツの左側に飾り絵が描かれている。

ゴンボ 表情集



ゴンボの上半身。ゴンボはゴウトが見込んだ選手で、銀婚式記念試合でレッドショルダーズスペシャルに乗ることになった。

兵士A (ゴンボ) ATスーツ



ル・シャッコに絡んで勝負することになったバトリング選手。観客の受けを取るためプロテクターなどに派手なアレンジが入っている。

マッチメイカー



バトリングを仕切っている関係者たち。ウド時代のゴウトの同業でもあり、記念バトリングを頼むなど現在でも知人が居る。

兵士D



控え室にいたバトリングの選手。選手たちは全員カスタムメイドのATスーツを着ている。

兵士C



控え室にいたバトリング選手。なおゴンボを含めた全員が元兵士であり、戦場でも一定のキャリアを積んだAT乗りである。

少し身なりのいいウド住民



開発の進んだ地域のウド市民たち。街は30年の年月によって大きく発展、市民たちの経済状態も上向いて、彼らのように上品な市民も増えている。もっともバトリング会場周辺にも彼らのような存在は多く、根本的な気性はあまり変わらないようだ。

バトリング会場の観客たち

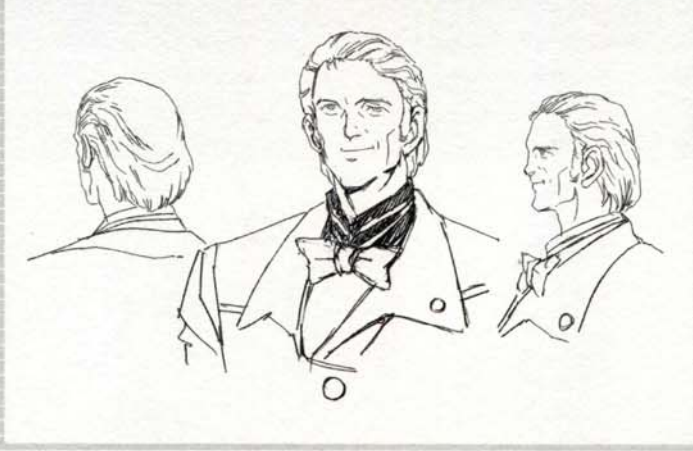


会場の熱気は30年前のままで、開発のためか荒み方は昔ほど極端ではないようで、多少身なりがよくなっているようだ。

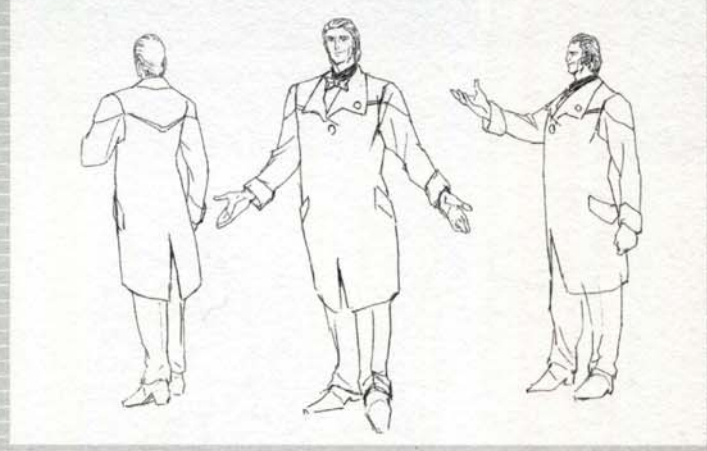
■ ボル・ポタリア

クメンの現大統領。ただしクーデターで都落ちするところだった。かつての内戦時代、キリコとはともに戦った戦友で、バナラたちとも親しかった。大統領就任後はカンジェルマンの隠された真意を継いでクメンの近代化に力を入れたが、カムナム将軍に反乱を起こされてしまった。

⊕ バストアップ



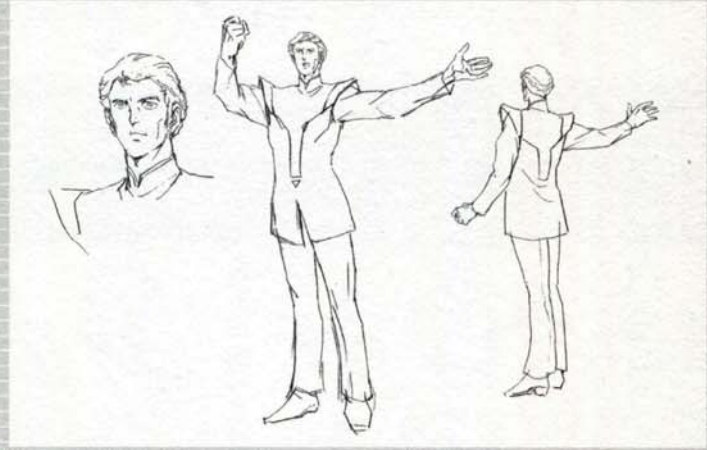
⊕ コート姿



⊕ 上着脱着後



⊕ 若かりし頃 (演説中)



クメン内戦後の30年間、ポタリアは政治という手段でクメンに尽くしてきた。政治的な立場は改革派だが、その手段は必ずしも国民の理解を得られておらず、反発を受けてしまった。なおATパイロットとしても現役であり続けていたようで、改革派の政治家として演説をする際にはATと共に、現職の大統領である現在も専用ATを用意したりという武闘派の側面も残している。

⊕ ポタリアの人形



⊕ 肖像画



⊕ 選挙ポスター

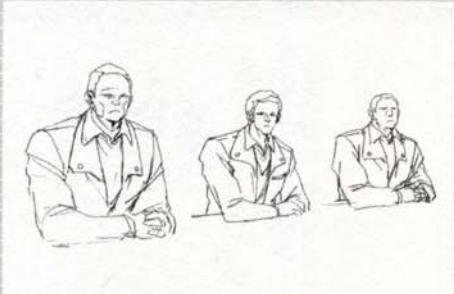


縛り首のように吊るされた人形で、顔にはポタリアの写真が貼られている。このコートはポタリアの象徴の一つになっているようだ。

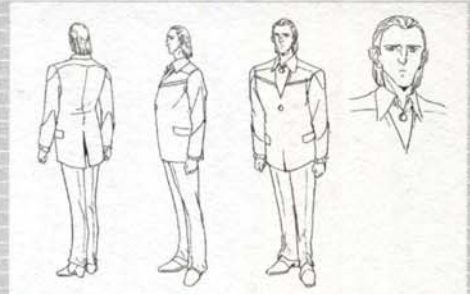
大統領執務室に掛けられていたポタリアの肖像画。民衆に力強く改革を訴えている若き日の演説姿を、忠実に描いたもの。

町に貼られていたポタリアの選挙ポスター。この肖像は町中の建造物に掛けられた巨大な垂れ幕にも使用されていた。

⊕ スタッフ



⊕ ルミナル秘書官



カムナム将軍との会議でポタリアの左側に座っていた大統領のスタッフ。実際には左の男の代わりにルミナルが座っていた。

ポタリアの特に重要な側近であり、最後まで同行していた秘書官。クーデターにより逃亡中のポタリアに忠実であり、ファンタム・クラブに立ち寄った際にはポタリアの疲労を考えたオーダーを出すなど、秘書としても腹心としても有能な人物であるようだ。

PEOPLE OF KOMMEN

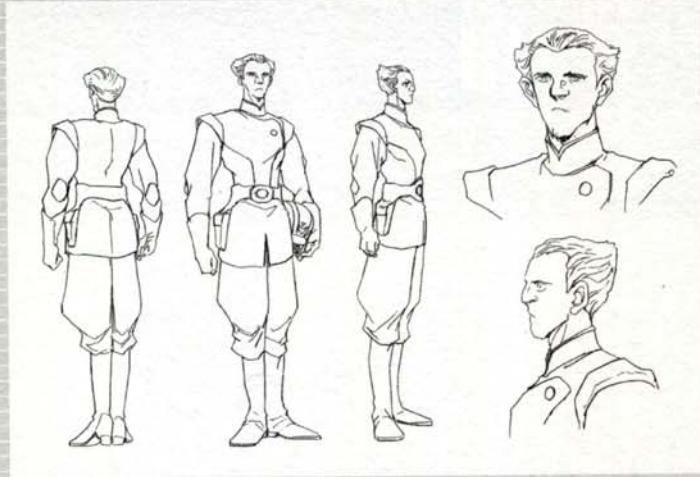
FTCE >> 11

キリコ探しを兼ねた、パニラとココナの銀婚式記念旅行の2番目の訪問地クメンの人々。昔、ゴウトは当時内戦中だったクメンで傭兵基地アッセンブル EX-10 に武器を納める一方、パニラがマスターを務めるナイトクラブ「ファンタムクラブ」を開いていた。その後、クメンは内戦と外部勢力の介入による混乱をいったんは乗り切ったようだ。だが、近代化が順調に進まず、一行が訪れた時はクーデター騒ぎの最中だった。

➊ 護衛隊員



➋ 護衛隊長ホワン大尉



大統領の護衛を任務とするホワン大尉の部下たち。直前まで同じクメン軍だったクーデター側の兵士とほぼ同じ制服を着用しているが、ベルトのバックルが異っており、左腕に記章がある。

ポタリアの護衛隊長。ルミナル秘書官と共に、クーデターによって逃亡するポタリアに付き従った人物。ヘルメットをしていないが、服装は一般の護衛隊員とほぼ同じである。

➌ ファンタムクラブの客たち



再建されたファンタムクラブの一夜営業に集まった客たち。客はゴウトが内戦当時の常連に招待状を出して集めたもので、相応に年を重ねた客が多い。なおゴウトはポタリアにも招待状を送っていた。

➍ カンナム將軍



ポタリア大統領の近代化政策に反対してクーデターを起こした軍人。クーデターは近代化を押し進めるポタリアの政策に対応できない森や河の住民をはじめ、都市住民まで含めた広範な国民たちのために行ったものであり、カンナム本人は決して筋の通らない人間というわけではない。事実、クーデターを起こす前にポタリアと話し合いを行い、要求を大統領に伝えている。

➎ クーデター側の兵士

➏ クメン市民たち

➐ カンナム將軍側の人物たち



PEOPLE OF SANSA PTCE>>19

バニラとココナの銀婚式記念旅行の3番目の訪問地は惑星サンサ。もう感傷旅行ではなく真剣にキリコ探しの旅になっている。サンサは戦争末期にギルガメスの猛攻を受け、地表の大部分を焼かれて、大気は呼吸すらままならない状態になってしまった。今のサンサは殺風景な砂漠の惑星だが、大気は呼吸可能なレベルに回復している。戦争の副産物で地表全土に武器の残骸が散乱しており、スクラップ屋が主要産業になっている。

■ゾフィー・ファダス

サンサでスクラップの回収業を営む年老いた女性。年齢は70代くらいで、長い砂漠暮らしで視力を失いつつある。武器商人時代のゴウトの取引相手だったが、サンサを攻撃したレッドショルダーの元隊員であるキリコを憎んでいた。

+ 表情集



+ 室内着



+ 外出着



+ 帽子着用



30年前には元レッドショルダーのキリコを激しく憎んだゾフィーだが、キリコやココナとの出会い、そして髪が白くなるほどの年月によりかなり丸くなっている。また年齢が合わないこともあり、マーティアルによる襲撃までは、名前を明かさずまま身を寄せたキリコの素性にもまったく気がついていなかった。また外出着の帽子と固定具付きのショルダーバッグは砂漠の必需品である。

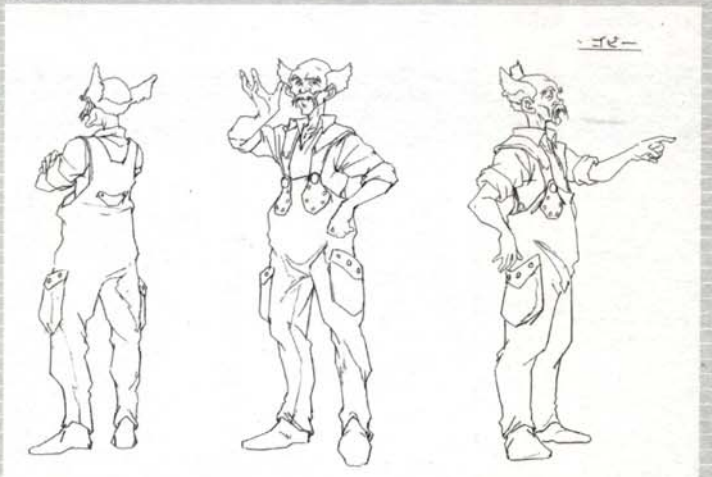
■ゴビー

ゾフィーの取引相手である老人。スクラップの引き取りや必要品の販売をしているらしく、ゾフィーの持ち込んだスクラップを買い取っている。ゾフィーの身を案じる友人でもあり、彼女からは拒絶されているが一緒になって共に暮らすことを望んでいる人物でもある。

+ 表情集



+ 普段着



クエント関係者

FILE 19

Character05 | People of Quent

PEOPLE OF QUENT
PTCE >> 13

惑星クエントは30年前に消滅した。だが、クエントの住民の多くは星が爆発する直前に双子星のヌルゲラントに転送されて生きのびている。キリコは消滅前のクエントでル・シャッコの一族に会っており、長老とも旧知の仲である。ゼノの一族も同様にヌルゲラントに移り住んだクエント人である。高度な文明を捨て「神」あるいは「ワズマン」に近い星で生きてきた彼らは、恐ろしく長い歴史を背景にした独特の風習や掟を持っている人々である。

■ シャッコの部族民たち

ル・シャッコの一族はクエント消滅以来ヌルゲラントで暮らしている。長老がル・シャッコにキリコを探させたのは、1200年ぶりに一族に「神の子」と疑われる赤ん坊が生まれるとわかったためだった。「神の子」の誕生は災厄であり、長老は厄介な赤ん坊の管理を「神殺し」のキリコに頼ることにしたのである。

⊕ とりあげ婆さん



「神の子」と疑われている赤ん坊を取り上げた産婆。

⊕ テダヤの籠と担ぐ男たち



老人であり、自力での移動が困難になっているテダヤは輿で移動する。輿は担ぎ棒が地面につかないような構造になっている。

⊕ テダヤ



シャッコの部族の長老。30年前の段階で100歳を優に超えており、長命な種族ということも考えても大変な老人である。

⊕ シャモン



神の子の誕生を見極める能力を持つシャモン。神の子の誕生はクエントにとっては災いであり、クエント人は神の子と疑われてきた赤子を地下世界への追放という形で抹殺する掟を持っている。



⊕ 妊婦



神の子を産む母親と神の子の誕生を察知するシャモン。シャモンたちが妊婦の腹部に手をかざすと、その部分が輝く。

⊕ 籠を担ぐ男



「神の子」かもしれない赤ん坊を神殿に運ぶ籠と、籠を担ぐ男。神殿に向かう行列ではテダヤの輿より前を歩いていた。

⊕ 部族民たち



日常生活用の衣服を着ている部族の人々。

⊕ 部族民たち(祭礼用コスチューム)



神の子の誕生や試練に関係する人々の服装。

■ゼノ派の一族

「神の子」の誕生を重大な災いとみなしている一族。神の子を確実に抹殺することがクエント 3000 年の掟と信じ、神殿での判定を待たず、赤ん坊を殺そうとした。

⊕ 楽隊の旗手



襲撃隊の列の末尾にいる楽隊の旗手。旗手は一人だけで、前後両側から見たところ。

⊕ ゼノ



「神の子」を亡き者にしようとする一族の長。テダヤの一行を襲撃した後、ゴモルの塔の前の神殿に何食わぬ顔をして姿を現している。神秘性を強調するためか、非常に芝居がかった言動を行う人物である。

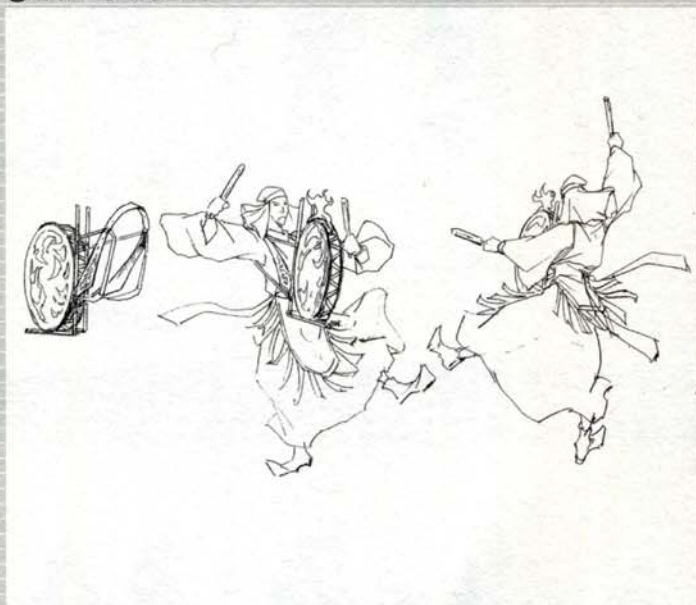


⊕ 楽隊 ドラム奏者



楽隊のドラム奏者。ドラムは出陣や襲撃時に打ち鳴らされる。

⊕ 楽隊 小太鼓奏者



楽隊の小太鼓奏者。踊るような足取りで演奏する。小太鼓の演奏は襲撃の時のみ。

⊕ 祭司



ゴモルの塔の前にある神殿の自称大司祭。腐女裁判的な方法で赤ん坊を「神の子」が否か判定しようとした。クエント人たちの前でこそ威張っているがマーティアルにも通じている。教団のトップであるモンテウエルズには頭が上がらず、ロッचनाにも小者扱いされている。

⊕ ゼノ派一党



ゼノの手下たち。テダヤの一族を狙うゼノの一族の襲撃隊には、さまざまな体格の者たちが登場している。

⊕ グレファローズ



グルフェーにあるパニラとコナの屋敷のメイド頭。子供たちまで出かけてしまった屋敷の留守を守っていた人物。

⊕ 巡礼宿の主人



パニラたちが利用していた巡礼宿の主人。ジュノのクエント語を翻訳し、キリコたちからの伝言を一行に伝えてくれた。

⊕ 巡礼者たち



巡礼宿でゴウトたちに「神の子」の話をした巡礼者の一行。ヌルゲラントは巡礼の対象でもあり、この4人以外にも巡礼者は多い。

Character06 | People of Aleguim

PEOPLE OF ALEGUIM
PTCE >> OM

アレギウムは戦いを何よりも尊ぶ宗教組織マーティアルの本拠地である。マーティアルはアストラギウス銀河に広く勢力を持ち、民衆の信仰とネクスタントを開発するほどの技術力を背景に、かつては第三勢力としてアストラギウス銀河に君臨していた。しかし、キリコをめぐる一連の事件で力を失い、今や権威はすっかり失墜している。その結果、ギルガメスやバラントの軍部からは実力の伴わない組織として軽く見られるようになっている。

■モンテウェルズ法皇

マーティアルの最高指導者。かつてキリコと争い、決定的な権威の失墜を招いた。「神の子」が生まれたと聞き、その力で権威を取り戻そうと試みるが、結局アルベルト・キリイと同じ運命をたどった。



■ジャン・ポール・ロッチナ

キリコと因縁深く、誰よりもキリコを良く知る人物となった。年老いた現在も彼の異能を疑う気持ちを抱いているらしい。その時々の上司を裏切り生き延びてきた彼だが、現在はマーティアルの幹部に納まり、キリコの行動を追い続けている。



⊕ 司祭 C

⊕ 司祭 B

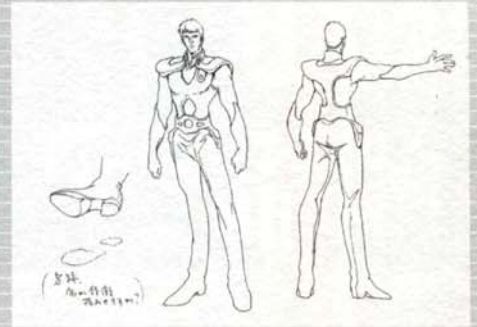
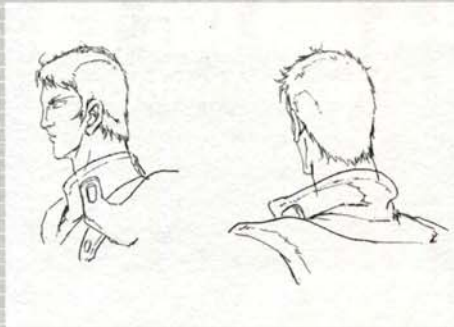
⊕ 司祭 A



モンテウェルズにかしずくマーティアルの3人の幹部たち。失墜したマーティアルの権威を再び取り戻すため、キリコ殺害を画策する。なおAとBはモンテウェルズに同行して、ヌルグラントまで行っている。

■ネクスタントX

ウドなどでパニラー一行を襲った、ATの搭乗員。ティタニアに次ぐマーティアルの「秩序の盾」として製造された、いわばマーティアル製PSともいべき改造人間である。当初は3司祭の命によりパニラー一行を追ってキリコを探していた。



⊕ 御座船 船長



モンテウェルズの乗る御座船の船長。

⊕ ネクスタントZ



サンサで襲ってきた3機のATの搭乗員の一人。ATに搭乗しての工作活動が多いため、直接姿を見せることは多くない。

⊕ ネクスタントY



サンサで襲ってきた3機のATの搭乗員の一人。改造人間である彼らはそれを逆手に取られ、ワイズマンに洗脳され手駒となった。

⊕ アレギウム連絡艇 乗員



連絡艇の一般乗員の設定。基本的に艇長と同じデザインの制服を着ている。

⊕ アレギウム連絡艇 キャプテン



ロッチナがヌルゲラントに向かうために乗った連絡艇の艇長。

Memo 御座船の乗員

御座船の乗員として準備されていた画稿。裾の太いズボンなど、独自の様式を持った制服を着用していた。

⊕ クエント 人物対比表

惑星ヌルゲラントに登場した人物の対比表。クエント人は一律に大きく、テダヤ長老も立ち上がるとかなり背が高い。同じ古代クエント文明の末裔でも、ヌルゲラントの司祭は背が低い。モンテウェルズの大男ぶりも目立つ。

ボトムズ<クエント編I>

対比表
8/25



Character07 | Officers and Soldiers

OFFICERS AND SOLDIERS PAGE >> 01

第四次銀河大戦が小康状態にある現在、ギルガメス・バララント両陣営の直接的武力衝突は避けられているが、どちらもアストラギウス銀河の覇権を握る野望は捨てていない。また戦時としては比較的平和に近い体制下では、諜報部門は相当に活発な活動を行っているようだ。しかし直接的な武力衝突は起こっておらず、また両陣営共に衝突を避ける努力を行っている。ここに挙げる軍人たちは、その闘争と平和に関わっている人々である。

✦ ギルガメス情報将校



ヌルゲラントに出現したという「神の子」についての会議に出席していたギルガメス軍情報部の将校たち。30年前のクエント消滅など「神」に関連した事象は多数存在しているため、それなりに重要な議題として討議されている。

✦ 議事進行役の将校



アレギウムから得た「神の子」の情報を検討する会議の議長役をしていたギルガメス軍情報部の幹部。

✦ 各国軍将校たち



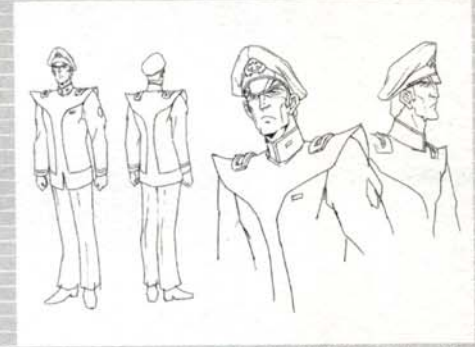
銀河星雲会議に出席する各国代表たち。

✦ ギルガメス小艦隊 旗艦レーダー係



ヌルゲラント周辺を警戒するギルガメス艦隊旗艦のレーダー手。マーティアルの船の接近を艦長に報告した。

✦ ギルガメス旗艦 艦長



ヌルゲラント周辺を警戒するギルガメス艦隊旗艦の艦長。展開可能な戦力の少なさや対応の遅さを問題視している。

✦ バララント小艦隊 旗艦士官



ヌルゲラント周辺を警戒するバララント艦隊旗艦の士官。若い世代であり、クエント消滅についての知識を持たなかった。

✦ バララント小艦隊 旗艦艦長



ヌルゲラント周辺を警戒するバララント艦隊旗艦の艦長。クエント消滅を部下に説明するなど、状況を的確に判断していた。

✦ バララント星域軍 高級幹部



ヌルゲラントに近い宇宙要塞で指揮を執るバララント高級将校。将校は他にも同席していたが、言動からこの男が最優先のようだ。

✦ 監視員たち



辺境の監視ステーションにおいて「緑色の泡にくるまれて宇宙を漂流していた男と赤ん坊が宇宙船に救助された」という、キリコと赤ん坊の行方を示唆する噂話をする男たち。仕事に没頭しきっており、かなり呑気に任務を担当している男たちのようだ。

✦ バララント情報将校



アレギウムの動きをきっかけに「神の子」について検討するバララント軍情報部の幹部。

FILE 22 ヌルゲラント地下世界の住人たち

Creatures in Underground of Nurgerant

CREATURES IN UNDERGROUND OF NURGERANT
PTCE >> 00

惑星ヌルゲラントのゴモルの塔の前にある神殿には、深く広い地下空間が隠されている。クエントから続く掟によれば、神殿の裁きで「神の子」と断じられた赤ん坊はこの地下に落とされる決まりとなっている。この地下空間はゴモルの塔内部へとつながっており、「神の子」を試す試練はこの地下空間のほうが本番である。怪物ドヨはワイズマンの意図に沿って赤ん坊を選別する、最後の審判者なのである。

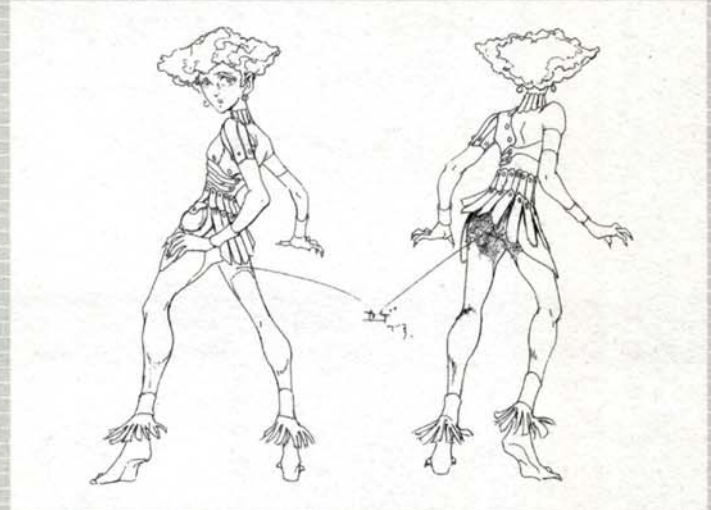
■ ジュノ

神殿の地下世界に一人で暮らしていた少女。本人によれば、かつて「神の子」として地下に落とされたものの、ホテルのお陰で助かったという。赤ん坊の時に落とされたとなると、ジュノの生存には説明しにくい部分がある。外界に馴染むのも非常に早く、彼女自身が異常な生存能力を持つ異能者という可能性もある。

⊕ 表情集 (1)

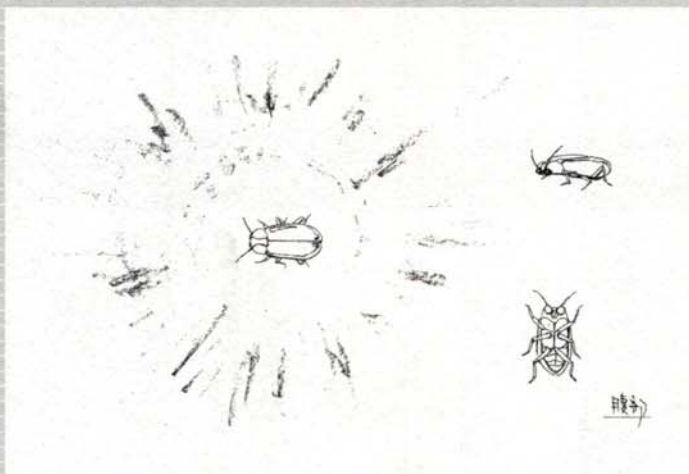


⊕ 普段着

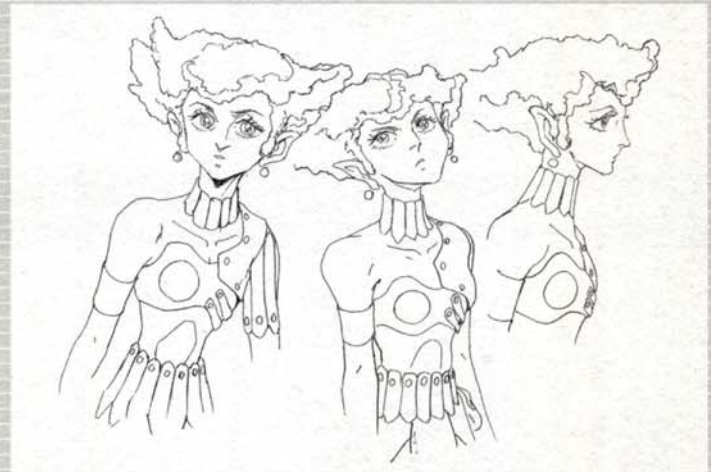


■ 宇宙ボタル

地下空間に棲むホタル。この光はドヨの攻撃性を抑える効果がある。

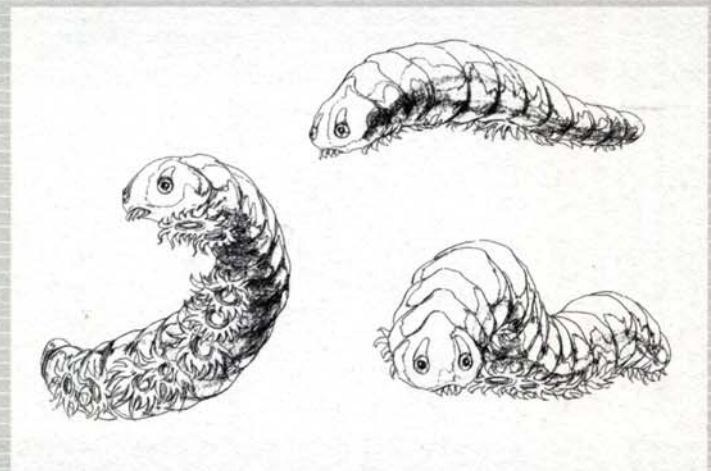
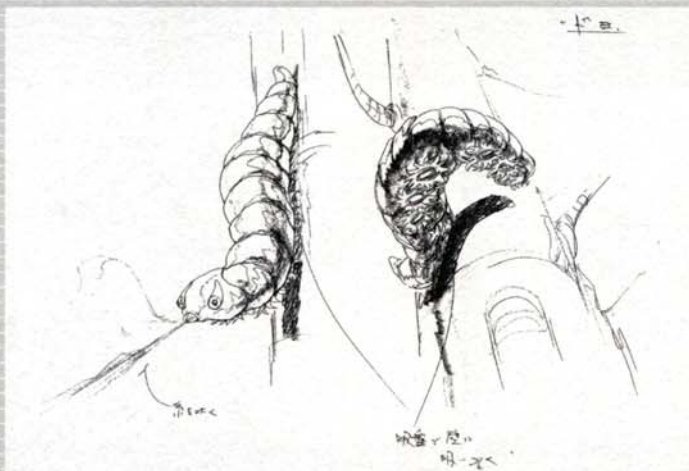


⊕ 表情集 (2)



■ ドヨ

ヌルゲラント地下空間に生息する、芋虫のような怪物。地上からここへ落とされてきた赤ん坊はドヨの吐き出す糸によって罾にされ、巣にしまいこまれる。生き延びた赤ん坊は、さらにゴモルの塔内部へと運び込まれることになる。



CASE;TR7TNE

Case;IRVINE 編

Section Case;IRVINE



▶ DATA

■装甲騎兵ボトムズ Case;IRVINE
ARMORED TROOPER VOTOMS
Case;IRVINE

OVA (全1巻)

発売日 2011年2月25日

劇場公開 2010年11月6日

原作 矢立肇 / 高橋良輔

監督 五十嵐紫樟

キャラクターデザイン 久行宏和

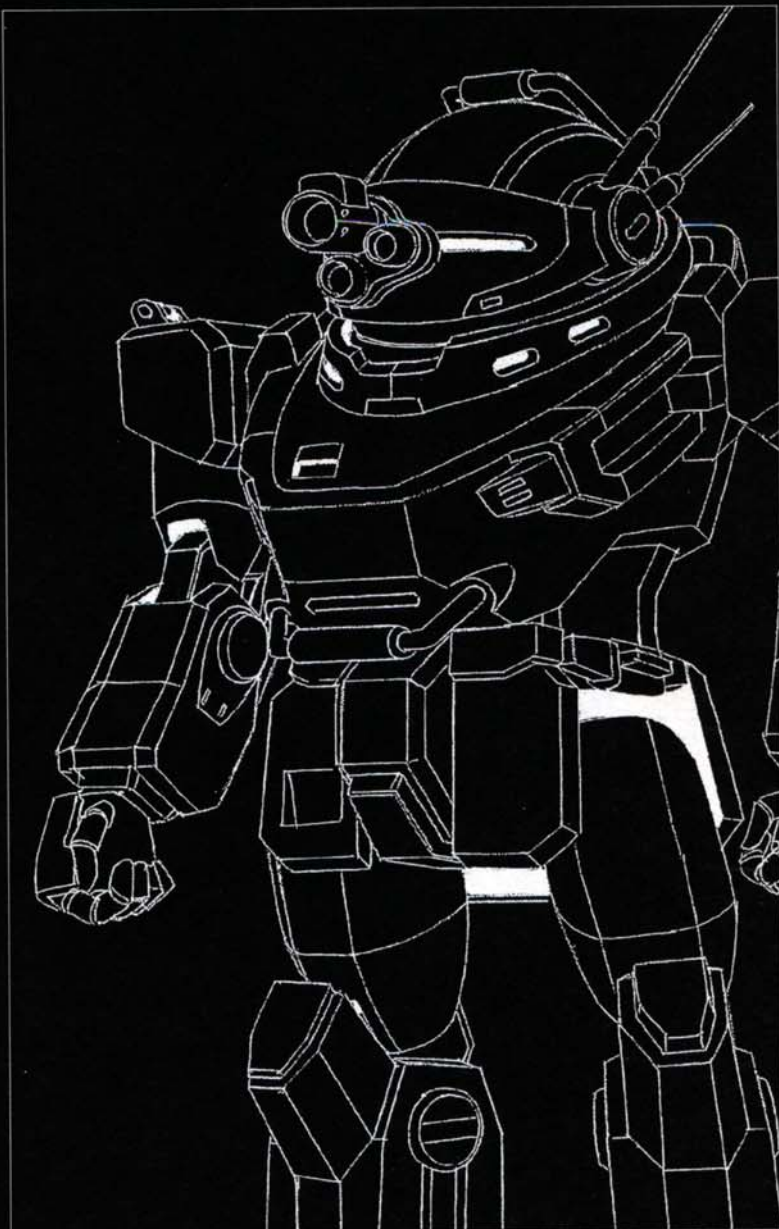
メカニカルデザイン 大河原邦男 / 寺岡賢司

▶ 概要

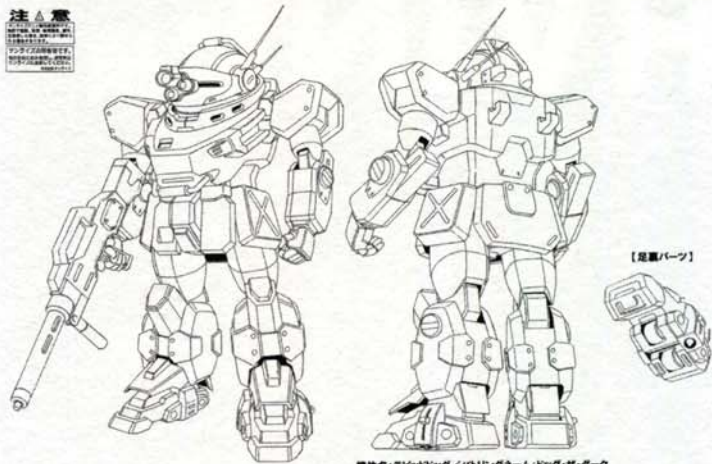
新世代ボトムズ第1弾として、五十嵐紫樟氏を監督に「コードギアス 反逆のルルーシュ」「舞-HIME」のスタッフが総力を挙げたオリジナル作品で、2010年11月に「ボトムズフェスティバル」において先行劇場公開も行われた。設定としては『装甲騎兵ボトムズ』の世界観を踏襲し、舞台もアストラギウス銀河となっているが、登場人物たちはすべて、本作品のオリジナル設定である。また「ペールゼン・ファイルズ」から導入されたCGによるATのモデリング、作画等は採用せず、全編すべて手描き作画である点も特徴的である。

▶ STORY

ATの整備工場を営みながら、新世界への脱出を夢見るアービンと妹のドナ。だがアービンには、ATによる裏賭博であるバトリングの凄腕ファイター「ザ・ダーク」という裏の顔もあった。だがある日、興行主イシュレーナの指示により負け役としてベイガンという男と戦った際、それが仕組まれた八百長だったと気づいたベイガンの怒りによって、事態は思わぬ方向へと進んでしまう。アービンとの復讐戦に燃えたぎるベイガン、そして興行主イシュレーナの思惑は、結果として狂気に満ちた最悪の戦いを引き寄せることとなるのだった……。



注△意
この機体は、ATM-09をベースとしたカスタム機体であり、機体色は白と黒を基調としたデザインとなっている。



機体名:ラビットドッグ / パトリングネーム:ドッグ・ザ・ダーク

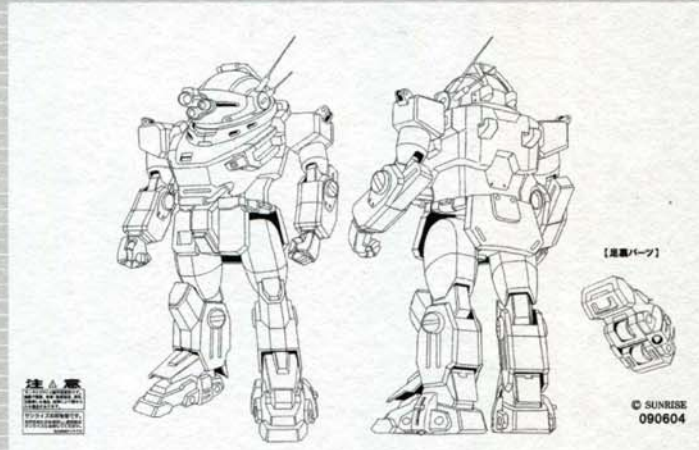
DOG THE DARK ドッグ・ザ・ダーク

帰還兵のアービン・レスターが八百長ファイター「ザ・ダーク」としてパトリングを行う際に使用するカスタムAT。現地軍の正式採用ATであるラビットドッグを改修した機体で、機動性を向上させ必要最低限の武装のみを施した、軽量高速型の仕様である。

⊕ ドッグ・ザ・ダーク 第1戦目装備

ベイガンとの最初のパトリングに使用した際の仕様。素体となったラビットドッグはアービンの母星の現地軍がATM-09を現地の実情に合わせてローカライズした派生モデルであり、コクピット周辺の装甲強化や肩部のスライド可動機構、複数のコアレスモーターを使用したローラーダッシュ機構などにより原型機とはかなり様相が異なる機体である。アービンはその素性の良さを生かしたカスタムを行っており、外見から判る改修点はあまり多くない。

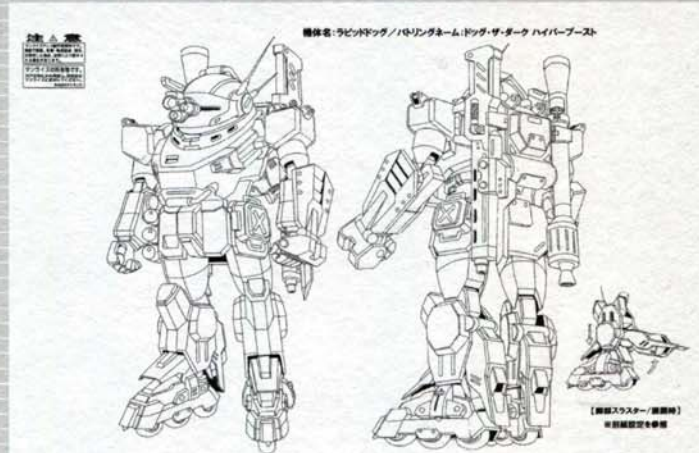
⊕ ドッグ・ザ・ダーク ノーマル状態



© SUNRISE 090604

アービンが使用する機体の改造前、軍払い下げ状態のラビットドッグ。放出される機体はモデルチェンジ前の旧型機や年式の古い個体が多く、軍ではより新しいタイプを使用している。

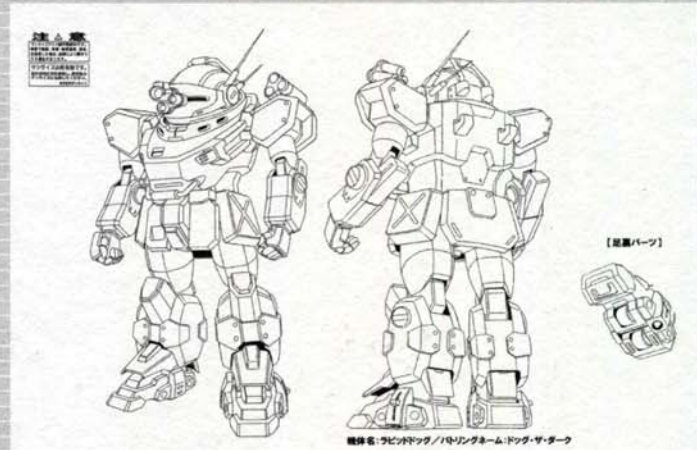
⊕ ドッグ・ザ・ダーク ハイパーブースト 第3戦目装備 (1)



機体名:ラビットドッグ / パトリングネーム:ドッグ・ザ・ダーク ハイパーブースト

暴走したベイガンと対決すべく再改造を行った状態。ただし装備はさらなる変更がある。大径3連タイヤのローラーユニットと展開式スラスターユニットにより、機動性を極限まで向上させている。

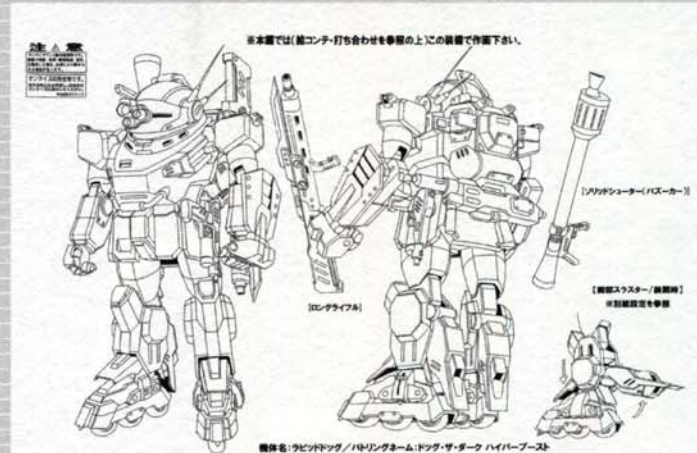
⊕ ドッグ・ザ・ダーク 第2戦目装備



機体名:ラビットドッグ / パトリングネーム:ドッグ・ザ・ダーク

事情を知らないまま、ベイガンとの2度目のパトリングに赴いた時の状態。トリッキーな機動を身上とするファイトスタイルもあり、最初の戦闘時との差は若干の武装変更が行われた程度に過ぎない。

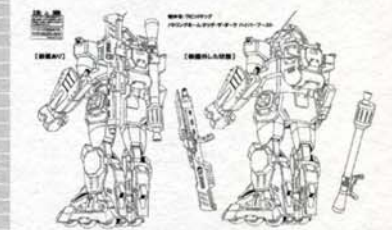
⊕ ドッグ・ザ・ダーク ハイパーブースト 第3戦目装備 (2)



機体名:ラビットドッグ / パトリングネーム:ドッグ・ザ・ダーク ハイパーブースト

ハンドガンを装備した状態。装着したミッションパックは予備兵器を携行するためのマウントを備えたタイプで、腕に装備したマシンガンの他に2基のAT用火砲を無理なく携行することができる。

⊕ 第3戦目装備 (3)



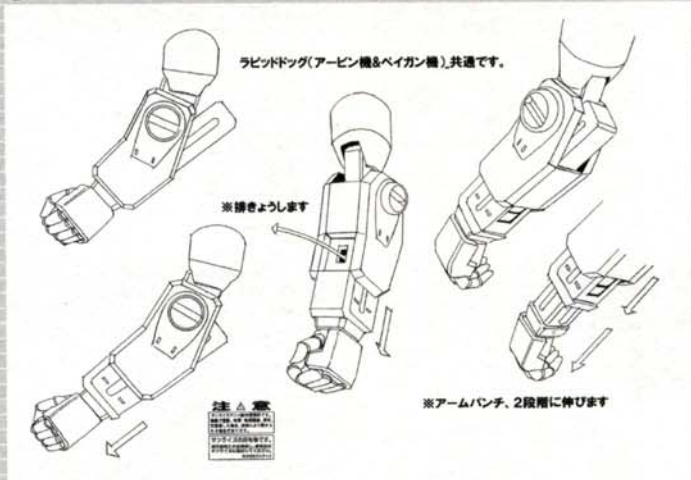
ハンドガンを外した状態で、ミッションパックにソリッドシューターとロングライフルを装着した状態と外した状態の比較。また、肩の増加装甲は外されている。

COMMENT

寺岡：アービン機とベイガン機は大河原さんのお仕事で、僕が担当したのはクリーンナップとコクピット周り、それと演出上必要な要素の追加です。アービン機では肩の発煙弾の付け足しなどですね。肩スライド、2段アームパンチ、2連ローラーダッシュ、第3形態でのナックルガードなどはすべて大河原さんのアイデアです。

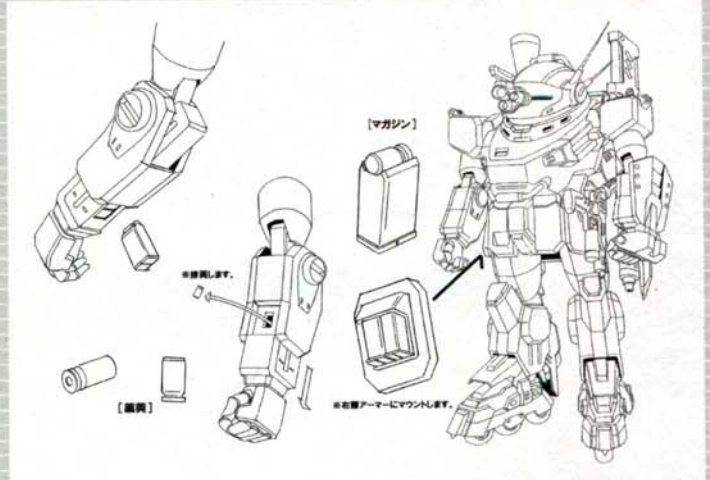
銀河規模で生産され大量消費されているATには、膨大な数のマイナーバージョンが存在する。その差は小は刻印の違いから大は原型を留めない改修までかなりの幅があるが、恐るべき規模のために完全な規格統一など不可能なアストラギスの実情が見て取れる現象である。ここでは、高度な技術力とメルキアとは大きく異なる発想を併せ持つことで、非常に独自性の強い機体を生み出したある惑星の事例を紹介していこう。

➕ アービン機&ベイガン機共通 アームパンチ



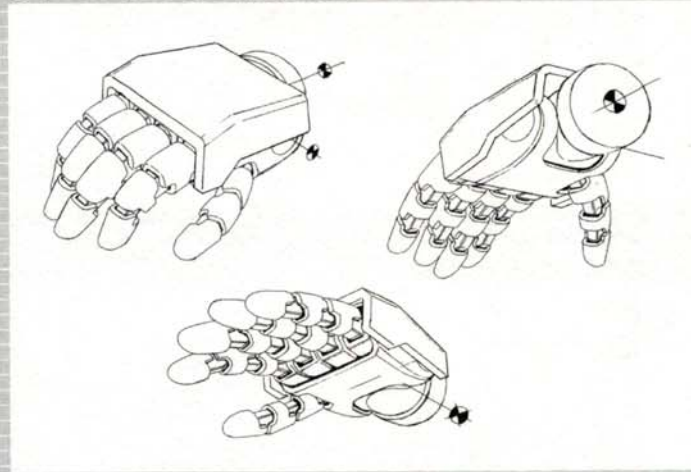
アームパンチ機構の動作詳細。射出部分は意外に大きく、2段階に伸縮する機構を持つ。また射撃動作を避けて斜めに撃ち出されるため、使用時にかかる衝撃をある程度分散させることも可能。

➕ 第3戦目 アームパンチ用マガジン詳細

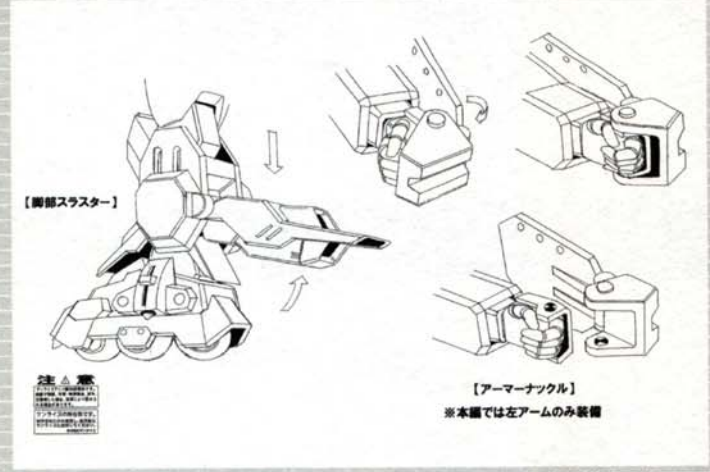


アームパンチ機構とそのマガジン。火薬式なのはスコープドッグと同様だが、排夾位置や動作部品のレイアウトは大きく異なる別物。また弾薬・マガジン共に、スコープドッグとは互換性がない。

➕ アービン機&ベイガン機共通設定 ハンドパーツ



➕ アービン機 第3戦 胸部スラスタ&アーマーナックル



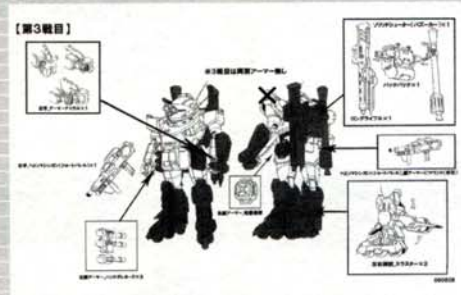
ベイガンとの最後の戦闘に備えて追加したカスタムパーツ。スラスタは展開時に基部が下方にスライドする。アーマーナックルは手首の装甲に固定され、この状態のまま武器を扱うことができる。

➕ 3戦目 装備修正(破損箇所)



第3戦で受けたダメージ。コックピット周辺の装甲が強化されており、当たり方にもよるが30mm弾前後ならある程度耐えることができる。

➕ 装備表(2)



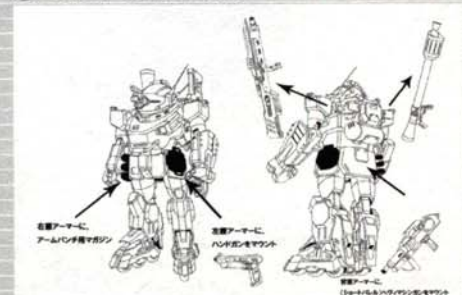
第3戦のために行った装備の変更点。バトリングという「遊び」の仕様ではなく、機動力・火力双方を向上させる実戦装備である。

➕ 装備表(1)



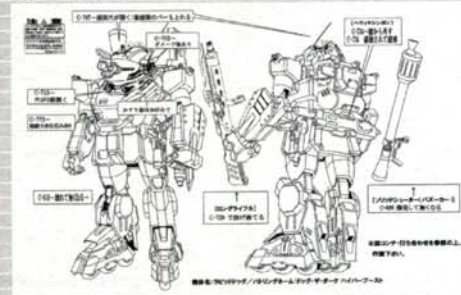
第1戦と第2戦の装備。1戦目はロングバレルのヘビィマシンガンのみ。2戦目は別形式のヘビィマシンガンとスモークを追加した。

➕ 3戦目 装備変更指示



第3戦の装備変更の追加点。予備のヘビィマシンガンに加え最後の武器であるハンドガンとアームパンチ用マガジンが装備された。

➕ 3戦目 装備修正(破損箇所)解説



第3戦でのアービン機のダメージ或使用した装備の説明。アービンは火器を次々に使い捨てることで機動性を確保する戦術を行った。

➕ 3戦目 装備修正(破損箇所)解説



第1戦と第2戦の装備。1戦目はロングバレルのヘビィマシンガンのみ。2戦目は別形式のヘビィマシンガンとスモークを追加した。

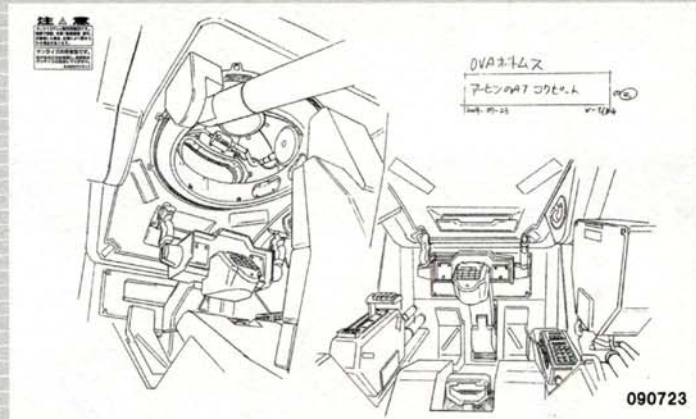
➊ 降着ポーズと人物対比



注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

パイロットとの対比。ラビットドッグはスコップドッグを原型としている機体ではあるが、各部のバランスは大きく異なっている。パイロットとの比較は、それが顕著に出るものになっている。

➋ コクピット (2)



注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

090723

内部はスコップドッグと大差ないが、軍から払い下げられた時点で機密性の高い装備など多くの補機類を取り外しているため、非常に整理されたコクピットになっている。

➌ コクピット 増設スイッチ (2)



注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

アービンが増設したスイッチ。このスイッチは脚部に増設したスラスタユニットを点火するためのもの。なお固定はテーブルで止めただけの単純なもので、レバー本来のボタン2基と干渉している。

➍ 肩関節部

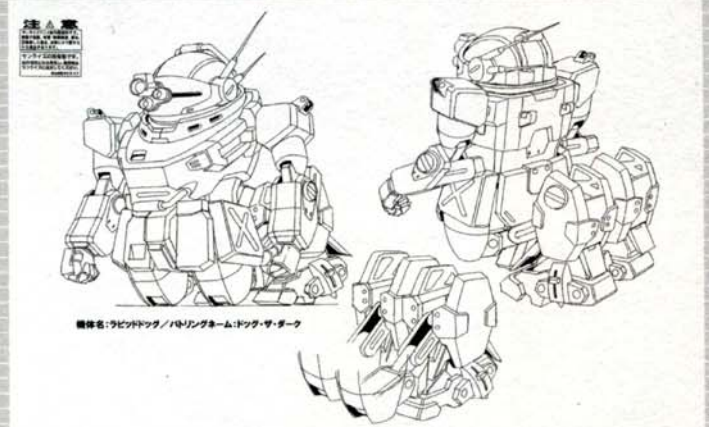


注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

※腕パーツを外した状態

肩を前後にスライドさせ、腕部全体の可動範囲を広げる機構の詳細。ATでは標準的なメカニズムで、格闘・射撃など腕を使う行為の自由度を劇的に拡大することができる。

➎ 降着ポーズ

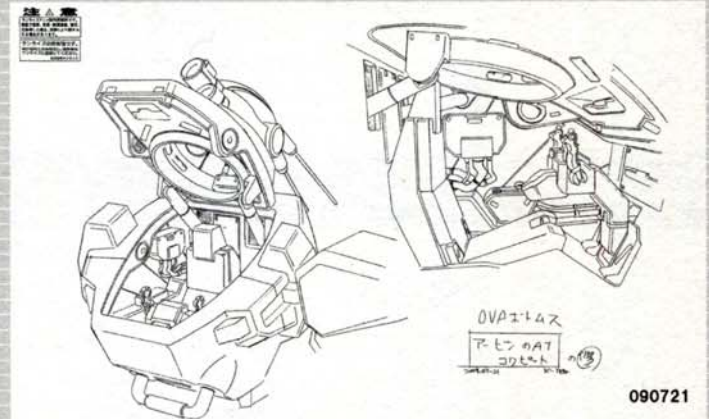


注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

機体名:ラビットドッグ/バトリングホームドッグ-サターク

降着ポーズは原型機と同様の前型。またアービンはバトリング場内の構造物を使用したハイジャンプを見せ場として使用しており、ショックアブソーバーとしての機能も重要なものとなっている。

➏ コクピット (1)

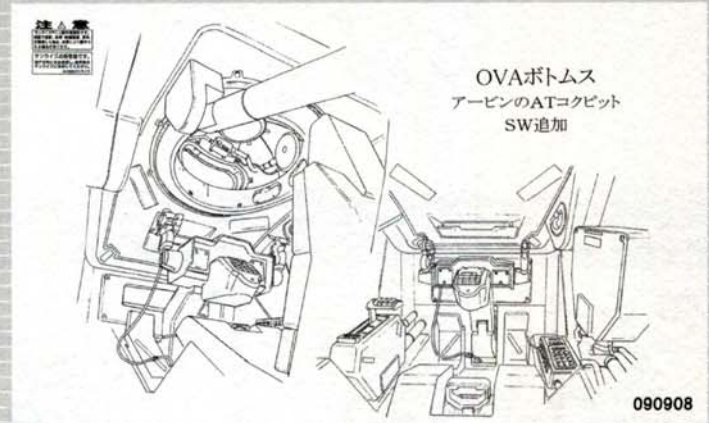


注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

090721

開放したハッチと、閉鎖時のコクピット内部。コクピット周辺の装甲は原型より明らかに厚く、腕部のスライド機構が増加装甲の役目も果たすため、比較的パイロットの安全性が高い構造である。

➐ コクピット 増設スイッチ (1)



注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

OVAボトムス
アービンのATコクピット
SW追加

090908

専用のスイッチが増加された改修後のコクピット。元々ラビットドッグのコクピットには独立したスイッチが多数配置されており、操作系を集約する原型機とはかなり異なる思想で設計されている。

➑ コクピット 人物対比



注▲機
機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。機体はラビットドッグのATコクピットを参考に設計されている。

OVAボトムス
アービンのAT
コクピット対比参考

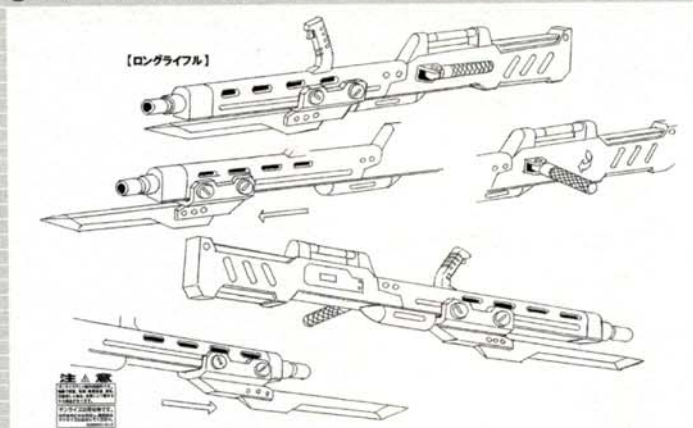
★操縦時にはレバーを引き上げて定位置に持っています。

090721

※ハッチを開けて降りる際にはレバーを前に倒します。

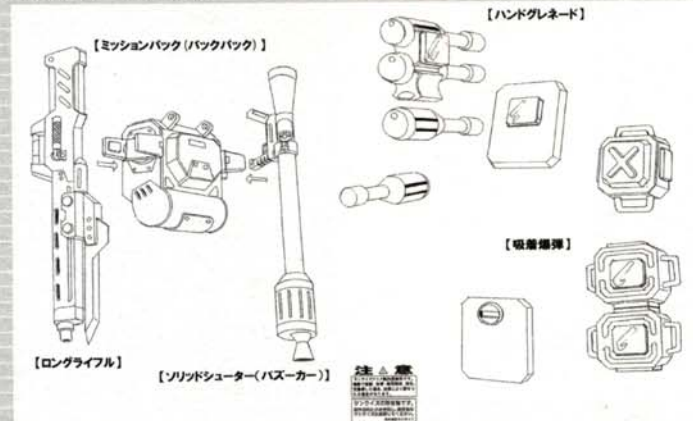
コクピットにパイロットが搭乗した状態。シートの位置が原型機より低く見えるが、これは装甲強化に伴いコクピット周辺の形状が変化しており、ATの頭部が相対的に高くマウントされているため。

3戦目 ロングライフル



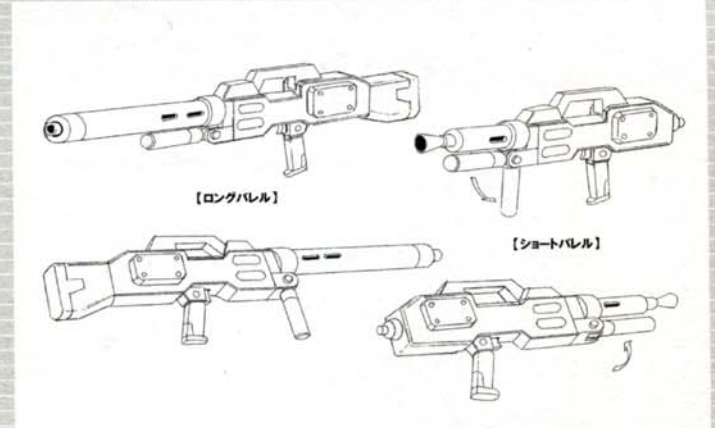
スライド式の銃剣を持つロングライフル。こちらも固体炸薬を使う薬莖式である。現地軍では運用が容易で信頼性が高い固体炸薬が主流で、放出品を使うバトリングでも液体炸薬はまず見かけない。

3戦目 各種装備



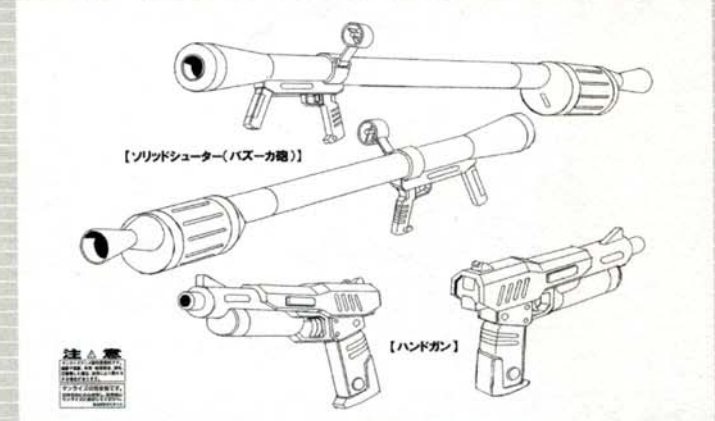
ベイガンとの最後の戦闘に使用したミッションバックと武器類。吸着地雷とハンドグレナードは実際には携行しておらず、アームバンチ用の予備マガジンとハンドガンを選択して戦闘に挑んでいる。

アービン機&ベイガン機 共通ヘビマシンガン



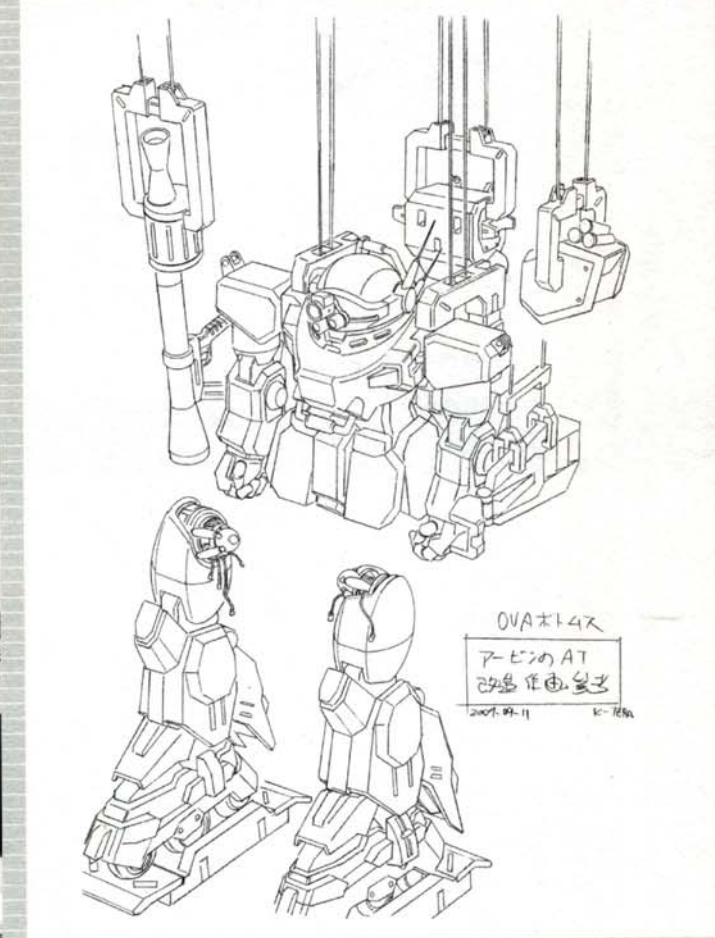
ラビッドドッグをはじめ、現地では軍やバトリングで広く使用されている AT 用携行兵器。銃身の長短で2タイプ存在する。GAT-22 のような液体炸薬ではなく、固体の炸薬を使う薬莖式の火筒である。

3戦目 ソリッドシューター&ハンドガン



SAT-03 に酷似した構成を持つソリッドシューターと、AT ではあまり使用例がないハンドガン。ハンドガンはホルスターのようなものは使用せず、携行時には腰部の装甲に直接マウントさせている。

改造風景



OVAホト4ス
アービンのAT
改造作由 矢野
2007-09-11 K-126A

ハイパーブーストへの改造風景。ラビッドドッグは規格化が進んでいる機体だが、それは支援システムにも及んでおり、一晩程度の時間でも大規模なカスタマイズが実行可能になっている。

ケース・アービン編

ON THE FRONT LINE



▲イシュルナーの地下ハンガーに用意されていた AT 用の武装。一部はアービン機に装備して最終決戦に使用されたが、あまり見かけない武装も揃えられていた。



▲アームバンチ用マガジンのリロード。一度マガジン先端部を腕に固定し、その上で叩き込むようにセットする。なお装薬の燃焼ガスは数箇所から排出される。



▲追加パーツなどの装備により固定されない場合、前後で分割された足首はかなりの可動範囲を持つ。これはショックアブソーバーの補助としても使用される。

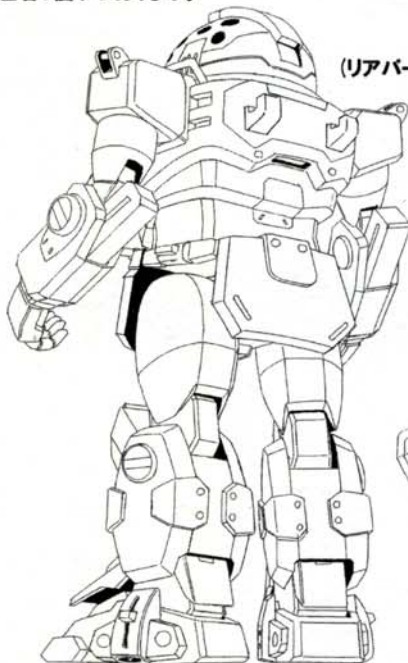
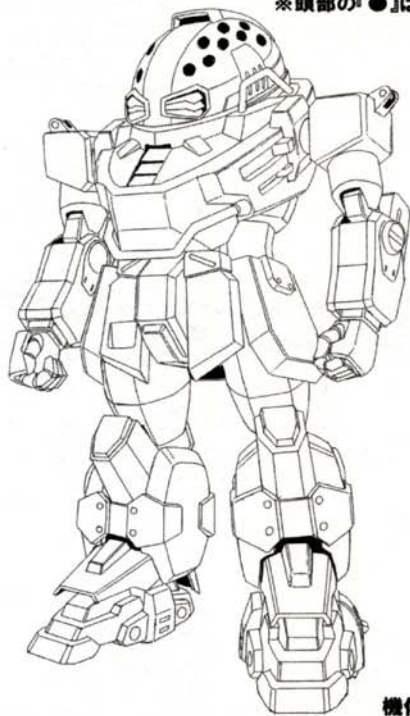
COMMENT

寺岡：今回登場する AT は、すべて軍隊で使っていたものを払い下げて入手して改造して使っている、と考えています。ただラビッドドッグの基本タイプも軍隊で使われていたものではありませんが、これは飛行機で言うところの A 型で、現役はすでに C 型や D 型になっています。年代が古くなっているため、ベースのままのものが現在軍隊で使われているわけではありません。

BLODDY DOG ブラッディドッグ

残酷かつ冷酷なファイトスタイルを取る新人バトリング選手、ベイガンが使用するラビットドッグベースのカスタム機。センサーの塊のような特異な頭部が特色。デビュー当初は軽量高速型の常識的なカスタム AT だったが、バトリングを戦争とみなし重武装を追求するベイガンの嗜好により、AT という枠を大きく踏み越えた機体へと変貌していくことになる。

※頭部の『●』は左右8個ずつあります。



(リアバース: 履アーマーなし)

【足裏パーツ】

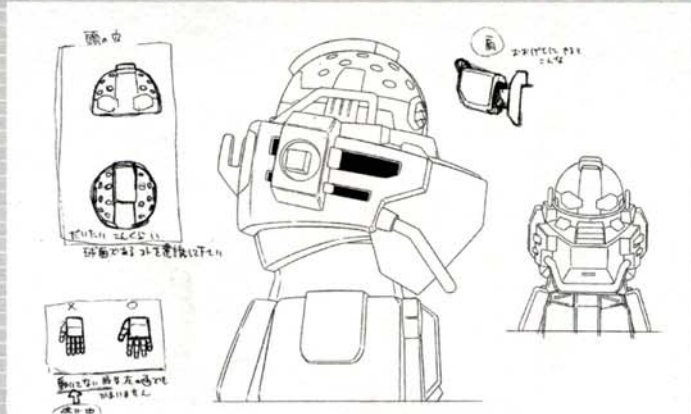


機体名:ラビットドッグ/バトリングネーム:ブラッディドッグ

● フロント×リア

八百長ファイターであるアービンと最初に対戦した時の状態。脚部などにアービン機と共通の部品も使用されているが、異様なフォルムを持つ頭部、明らかに強化されている装甲、ロールバーによる補強など、同じラビットドッグベースとはいえ方向性が大きく異なる機体である。この段階では本体側は手堅く入念なカスタムの域を出ていないが、パイロットの殺害をショーアップするパイルバンカー付シールドの装備など、狂気の片鱗も見取れる。

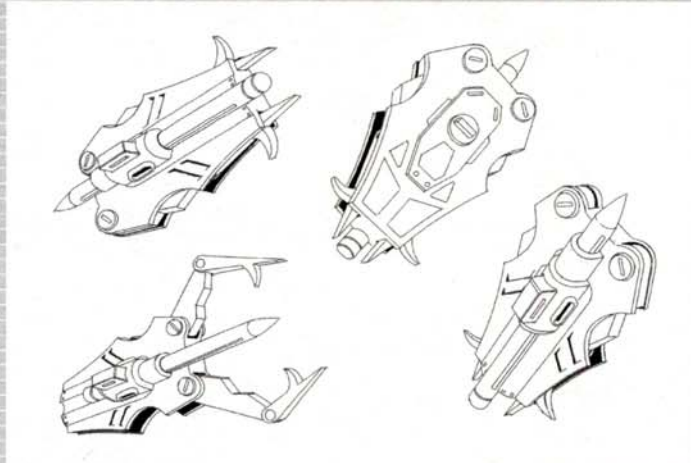
● 肩関節部



※腕パーツを外した状態

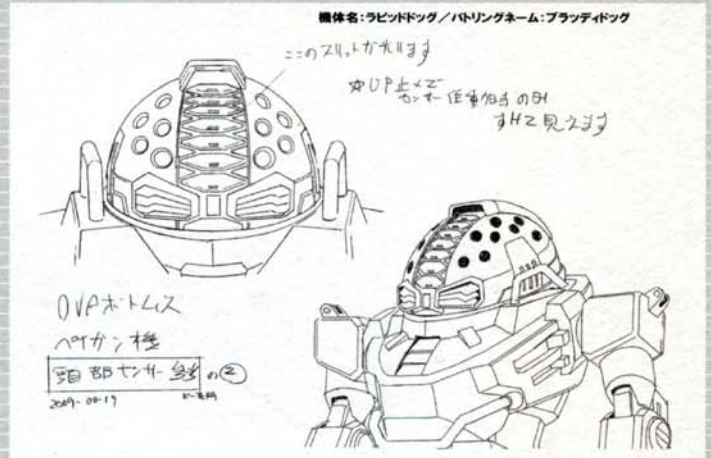
肩パーツを外した上半身。頭部以外では肩をスライドさせるレールが2本になっている点がアービン機との最大の相違点である。他にもロールバー兼用の取っ手や装甲形状など、相違点は多い。

● パイルバンカー付シールド



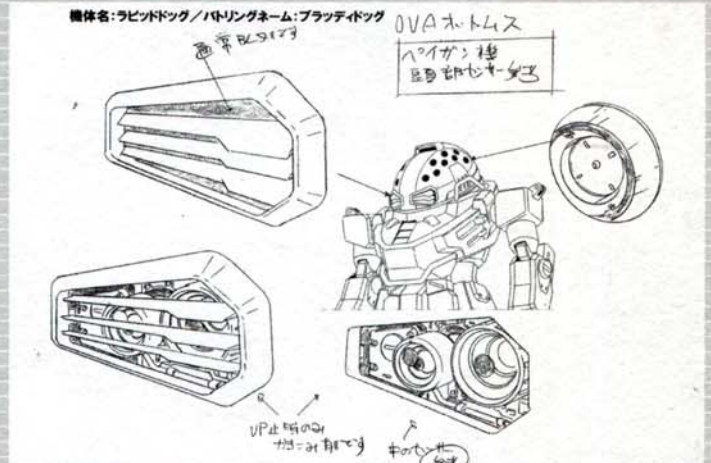
1戦目で装備しているパイルバンカー付のシールド。可動式のクロウを持つ実用より趣味性を重視した装備で、ベイガンは対戦相手を殺害するパフォーマンスに使用し観客の人気を擡っていた。

● 頭部センサー



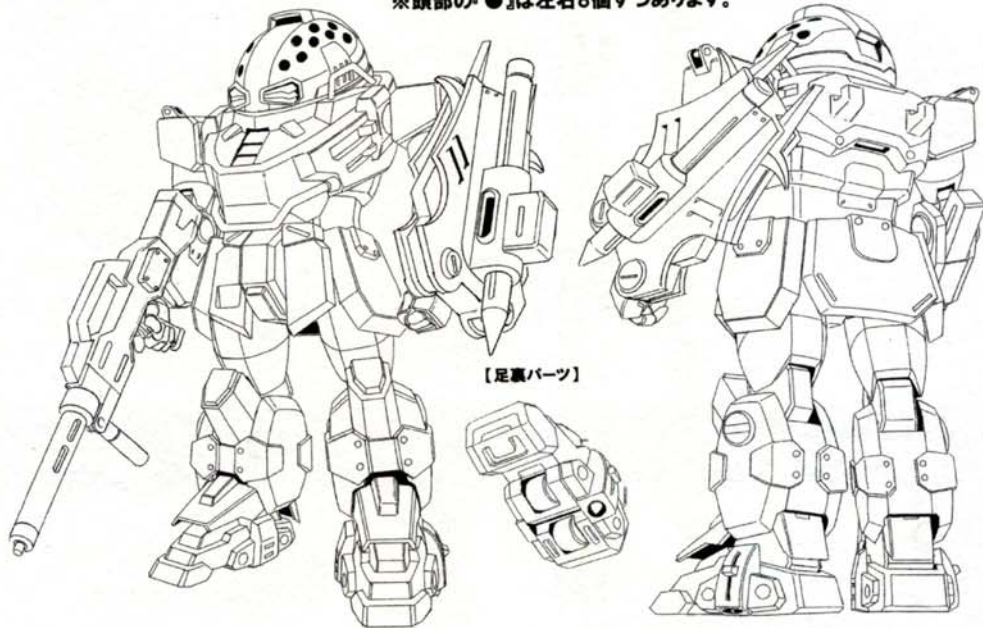
ブラッディドッグの頭部。中央にあるスリット部も何らかのセンサーなのか、メインカメラのカバーの開閉に反応して発光し、対戦相手に威圧感を与える。

● センサーユニット詳細



ブラッディドッグは頭部だけで2基のメインカメラと円形のセンサー多数を組み合わせた情報系を持つ。さらにメインカメラは、1基でも複数のカメラユニットを持つ複合センサーになっている。

※頭部の『●』は左右8個ずつあります。



【足裏パーツ】

※リアバースのヘビマシンガンは省略しています。

COMMENT

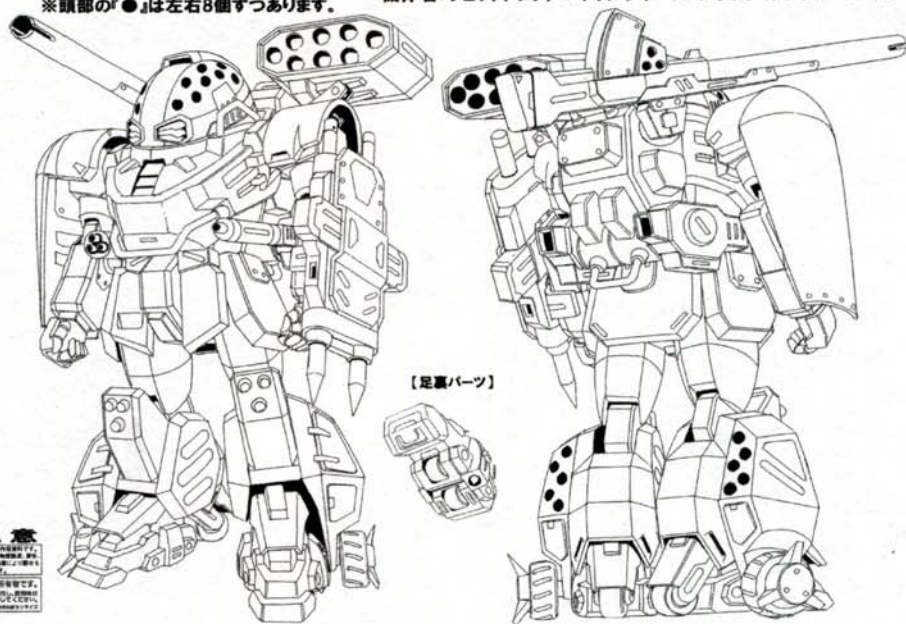
寺岡：ベイガン機は大原さんが今まで出し所がなかったデザインの塊でして、僕が追加したのは演出上必要な目のシャッター開閉キミックくらいです。あと部品と一緒に線も増えていくメカなので、アニメ的な省略にも苦労しました。たとえば初期案にあったボルトなどは、全部外してあります。

① 1戦目 ベイガン機 シールド付き

バイルバンカー付シールドとヘビマシンガンを装備した状態。マシンガンはアービン同様ロングバレル装備型である。リアルバトル用の武装としては比較的軽武装だが、ベイガンはこの装備でアービン以外の対戦相手全員を撃破している。

※頭部の『●』は左右8個ずつあります。

機体名：ラビットドッグ/バトリングネーム：ブラッディドッグ アームドカスタム



【足裏パーツ】

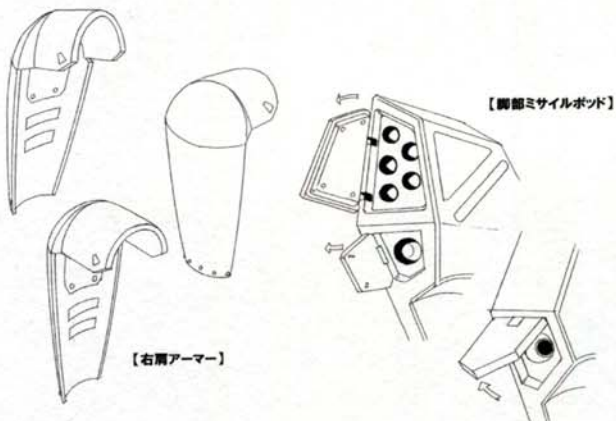
注△意
この機体は、機体各部にセンサーやカメラを多数搭載している。また、機体各部には、センサーやカメラの出力を制御するためのスイッチやボタンが設置されている。また、機体各部には、センサーやカメラの出力を制御するためのスイッチやボタンが設置されている。

② 2戦目 ベイガン機 フル装備状態

2戦目、希望通りに大量の銃火器を装備した状態。元々暴走の多かったベイガンだが、この機体を使用した試合中に暴走し、アリーナを破壊したうえで鉄の街の治安警察が派遣した鎮圧部隊を全滅させている。この段階でも、恐るべき威力を持つ機体だといえるだろう。

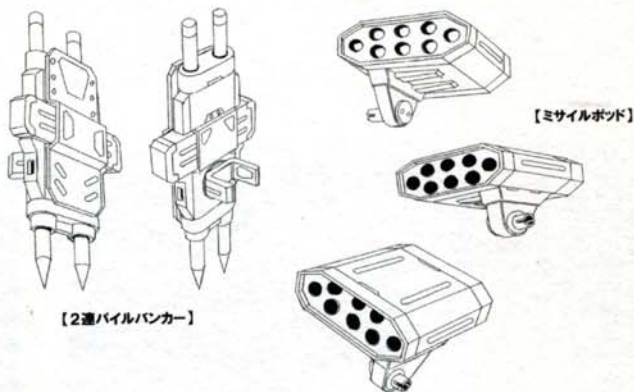
② 2戦目 ベイガン機 各種武器(2)

② 2戦目 ベイガン機 各種武器(1)



【右肩アーマー】

【脚部ミサイルポッド】



【2連バイルバンカー】

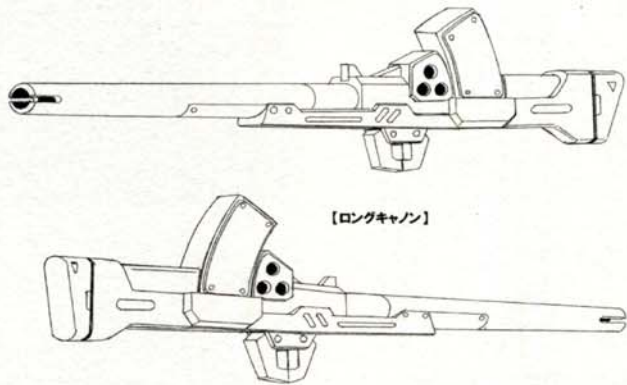
【ミサイルポッド】

右肩のアーマーと脚部のミサイルポッド。脚部ミサイルポッドは後方にモー基発射口がある。なお2戦目に追加装備した火器は戦闘で射耗しており、最終形態では別形式のものが使用されている。

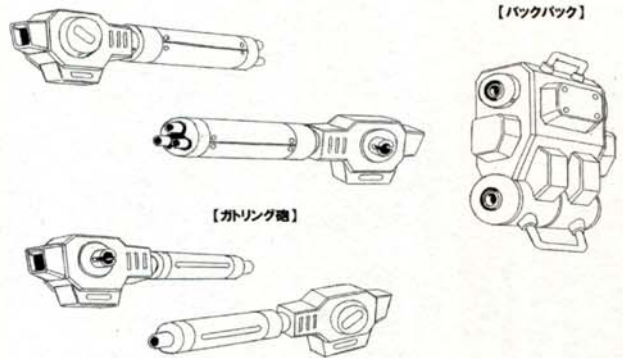
アービンとの再戦時に追加した武装。デュアルバイルバンカーは連射可能な火薬式である。ベイガンはバイルバンカーを格闘用のアーマーナックル的に使用しているが、アービンには通用していない。

⊕ 2戦目 ベイガン機 各種武器(4)

⊕ 2戦目 ベイガン機 各種武器(3)



【ロングキャノン】



【ガトリング砲】

【ミッションバック】

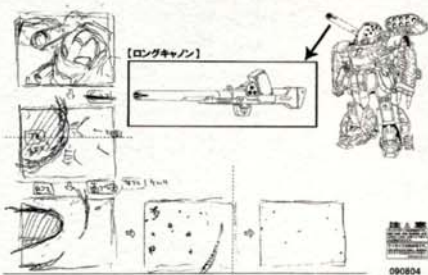
トータスの装甲に背中側まで大穴を開け、観客席を一撃で破壊するというAT用としては破格の威力を持つ大型火砲。対空兵器としての能力も高く、出動した治安警察のヘリを多数撃墜している。

ミッションバックは4基のマウントラッチを持つタイプで、下部にマウントしたガトリング砲は左右で形式が異なる。上部のマウントにはミサイルポッドとロングキャノンが装備されていた。

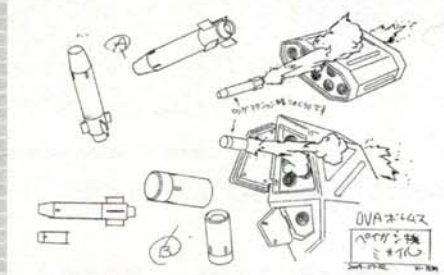
⊕ 2戦目 ベイガン機 ロングキャノン(エフェクト)

⊕ 2戦目 ベイガン機 ミサイル

⊕ 1戦目 ベイガン機 右アーム破損状態



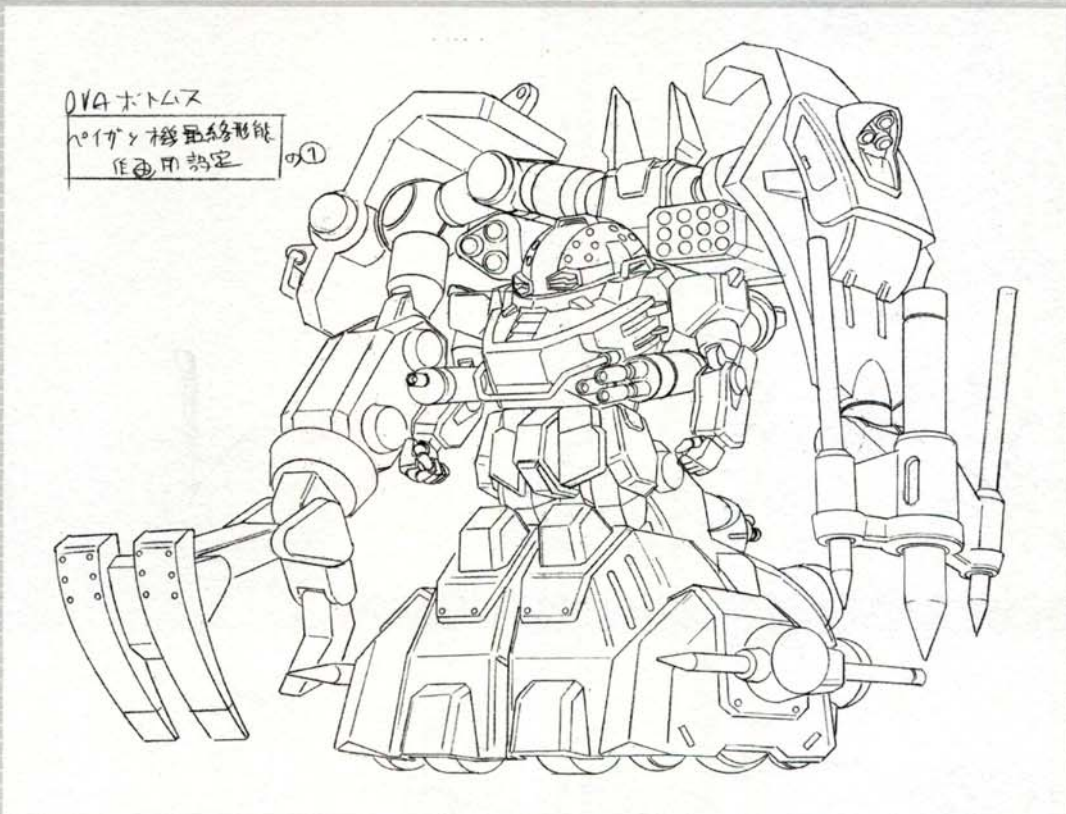
ロングキャノン発射後のプロセス。一瞬大きな硝煙の塊が撃ち出された後、リング状のスモークとして周囲へ広がっていく。



2戦目で使用したミサイル。進行方向に存在する音源に向け自己誘導する音響誘導方式で、破壊力はどちらもかなり高い。



アービンとの最初の戦闘で、アームパンチによるカウンターを当てられ潰された右アーム。二の腕に当たる部分も歪んでいた。



OVAホトムス
ベイガン機最終形態
作中用設定 ①

⊕ ベイガン機 3戦目(最終形態) ブラッディドッグ アルティメットカスタム(1)

アービンとの3度目にして最後の戦闘のためベイガンが組み上げたブラッディドッグの最終形態。最低4機のATと大量の機械部品を使用し、もはやATとは言い難い機体である。格闘用の装備が目を引くが、火器もより大型のものに換装されており、攻撃力は狂的な水準に到達している。

ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



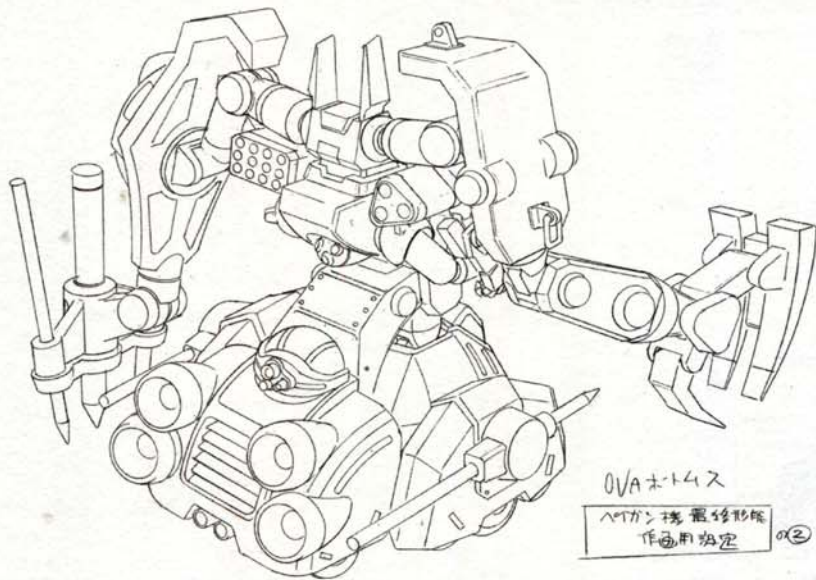
▲最初のバトリングで使用したバイルバンカー。後により強力なモデルに換装するが、この段階でも増加装甲を付けたATを背中側まで貫通する破壊力を誇る。



▲最終形態のスラシャーに装備されたATM-09系の頭部センサー。背面や側面への監視を受け持っており、どの方向からの攻撃にも対応する事が可能となっている。



▲スラシャーを切り離すための爆発ボルト。不要な部品を排除しつつ戦闘を行う機体だが、このような専用の排除機構まで搭載しているパーツはさほど多くない。



OVAボトムス
ベイガン機 最終形態
作画的決定 (2)

⊕ ベイガン機 3戦目(最終形態)
ブラディドッグ アルティメットカスタム(2)

最終形態の背面。ミッションバック替わりに背負っているのは上下逆にしたマッスルビートルで、特大のアームはビートルの脚部としてマウントしている。また背面と左側の特大アームについているAT 3基分の頭部センサーは機能しており、機体の情報系として活用されている。

注△意
この機体は、ベイガン機の最終形態として描かれています。機体の構造は、ベイガン機の最終形態とほぼ同じですが、頭部の内側はアービン機とは似ても似つかない構造になっています。



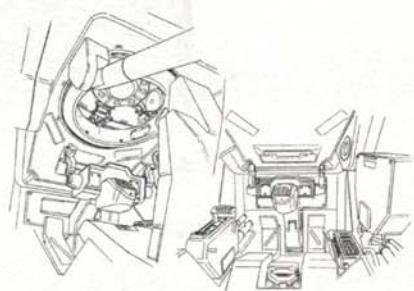
機体名:ラビットドッグ/バトリングネーム:ブラディドッグ アルティメット カスタム

OVAボトムス
ベイガン機
最終形態

⊕ ベイガン機 3戦目(最終形態)
ブラディドッグ アルティメットカスタム(3)

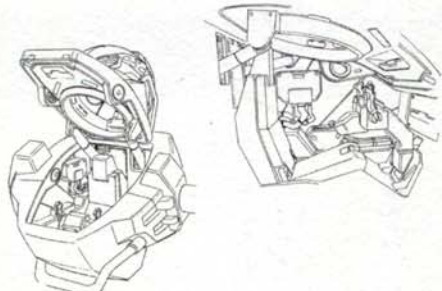
最終形態の足回りは長靴を追加装備しており、開くこともできるが固定時に安定する。また腰の装甲にマウントしたスラスターユニットはローダッシュ機構により補助的な足としても機能し、3本脚の機体ともみなせる。ターンピクはバイルバンカーをそのまま流用したもので、攻撃にも機動にも使用可能。

ケース・アービン編



⊕ 3戦目
コクピット(2)

ハッチを閉鎖した状態。本体側の部品はアービン機とほぼ同じ仕様だが、頭部の内側はアービン機とは似ても似つかない構造になっている。



⊕ ベイガン機
コクピット(1)

ベイガンは多くの部品を一戦ごとに組み替えているが、コクピット周辺は一貫して同じものを使い続けている。これは1戦目と2戦目の状態。

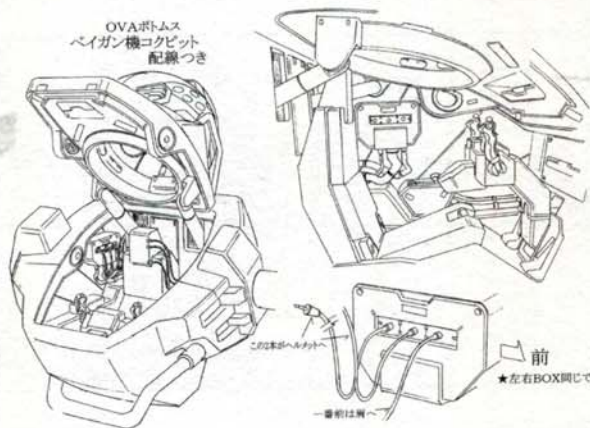
COMMENT

五十嵐: ベイガン機の最終形態は、ATは追加パーツで性能がカスタマイズできるので、それを怪物的に進化させるというアイデアでした。そのアイデアのキャッチボールを大河原さんと何度も仕事をされている方達に上手くまとめていただいて、リクエストさせていただきました。実をいうと没案には、もっと素っ頓狂なアイデアもあったんですけど、大河原さんは非常に柔軟な方なので、寺岡: ベイガン機は中間の第2形態が最初に上がってきまして、それをそぎ落としたものと足したものという流れです。ちょうど「ヤッターマン」と仕事の時期が重なっていて、ビックリドッキリメカだと言われたこともあります(笑)、サンライズのアニメーターの方が描けばサンライズのメカになるから大丈夫だろうと思っていました。

⊕ 3戦目
コクピット(3)
増設ケーブル付き

最終形態として完成した後のコクピット。スイッチの増設など操作に関わるハード的な改修はなく、ケーブルの増設が確認できる程度である。

OVAボトムス
ベイガン機コクピット
配線つき



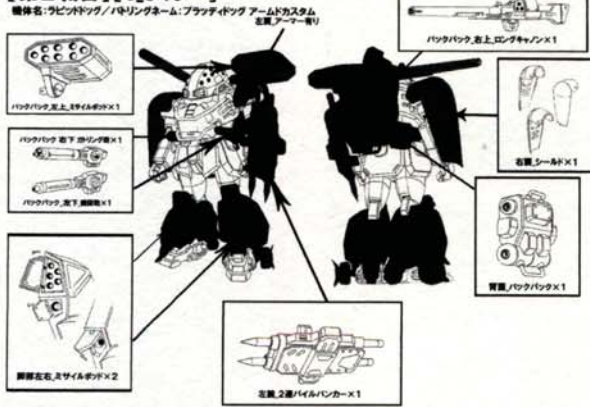
この部分にケーブル
★左右BOX同じです
一番前は別

⊕ ベイガン機 1戦目・2戦目 装備表

【第1戦目】
[c.002~]

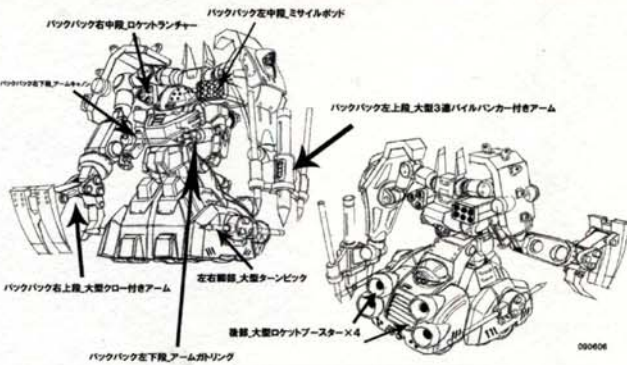


【第2戦目】[c.340~]



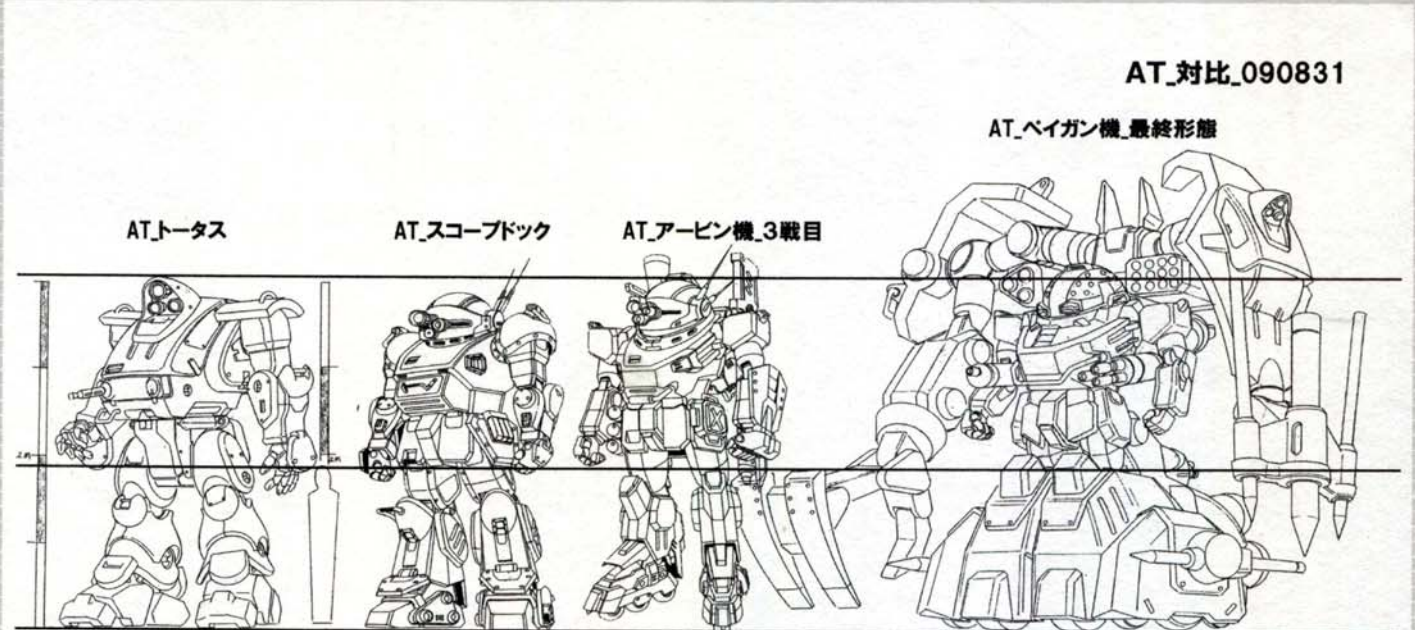
1戦目と2戦目にブラッディッグが使用した装備。最終形態への改修でもそうだが、ベイガンはATの本体こそ同じ機体を修理しつつ引き継いでいるが、武装や装備などは一切引き継いでいない。

⊕ ベイガン機 3戦目 装備表



最終形態の装備表。ベイガンがこの形態に組み上げたのはアリーナの跡地であり、ガトリングアームや機関砲など、かつて自身が居た機体から剥ぎ取ったのではないかと推定される部品も多い。

⊕ AT対比表 (1)



AT_対比_090831

AT_ベイガン機_最終形態

AT_トーラス

AT_スコープドック

AT_アービン機_3戦目



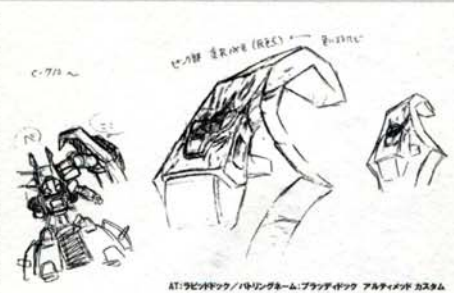
⊕ 3戦目 ベイガン機 破損状態 (1)

アービンの戦闘で損傷した状態。射耗した武器や破壊された部品は放棄する前提で組み立てられており、より深刻な破損を受けても戦闘続行可能。



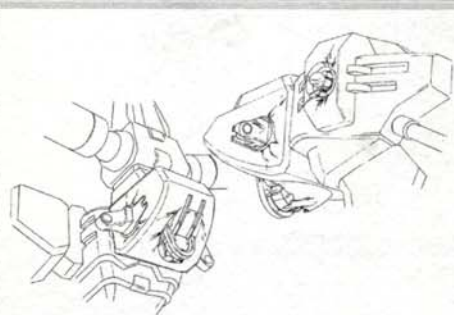
⊕ 3戦目 ベイガン機 破損状態 (2)

決着が着く直前、ダメージが積み重なった状態。この後のアームパンチの連打やアリーナからの落下によって、完全に行動不能となる。



⊕ 3戦目 ベイガン機 破損状態 (3)

破損した左側アームのシールド部分。ここにはストレートトーラスの頭部が接続され、死角を減らすためのセンサーとして使用されていた。



⊕ 3戦目 ベイガン機 破損状態 (4)

ミッションバック替わりに使用していたマッスルビートルや、破壊された右腕のアップ。ジョイント部分のみが残存している状態である。

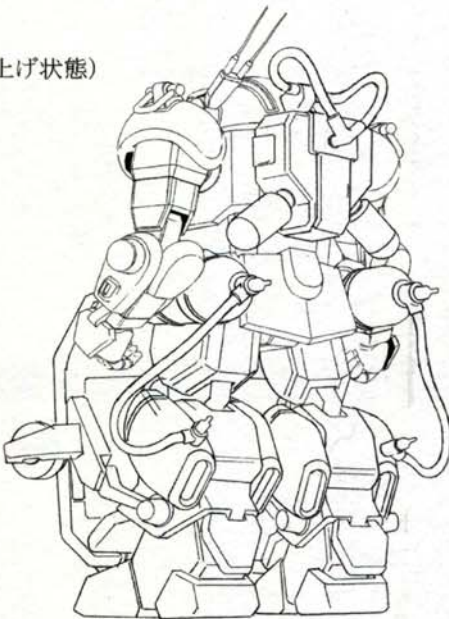
■スワンブドッグ SCOPE DOG(SWAMP DOG)

現地軍が使用していた ATM-09 系湿地戦用バリエーションモデル。湖沼用バックは現地仕様だが本体はローカライズされておらず、原型機の影響を強く残した機体である。アービンは戦時中に搭乗している。

※共通ヘビマシンガンを装備します。(別紙参照)



(スキー上げ状態)



⊕ スキー上げ状態

通常時のスワンブドッグ。水中モーターや動力源兼用の浮力材、酸素ボンベなど装備そのものはローバータートルに近い構造のもの。水上戦闘が基本だが限定的な水中行動能力を持つのも同一である。

注△意

ATM-09の派生機であり、機体構造、武装、機体色などはATM-09と共通しています。また、機体色もATM-09と共通しています。

サンライズの所有物です。機体構造、武装、機体色などはATM-09と共通しています。また、機体色もATM-09と共通しています。

COMMENT

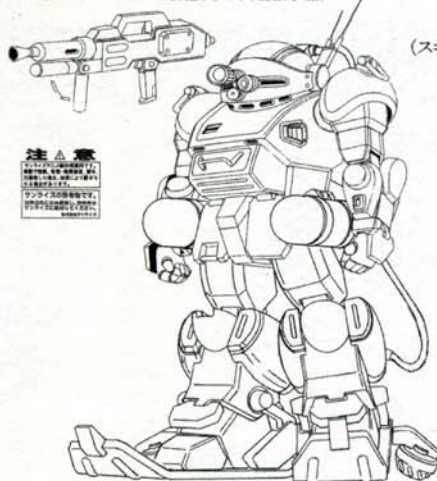
五十嵐：スワンブドッグは寺岡版マーシードッグですね。スタッフ一同がファン根性丸出しでデザインしました。寺岡：AT 以外にも関わることですが、今回は今の軍隊に詳しい人が想像できる範囲で対人、対 AT の銃の口径使い分けと装甲を表現しています。弾丸は米軍を中心におおむね現用の規格を使い、貫通力も現代が数年先程度のものをイメージしました。AT の場合なら 20mm 弾が止まる程度の、ジープよりは装甲が厚い車両のような感じでデザインしています。

MEMO

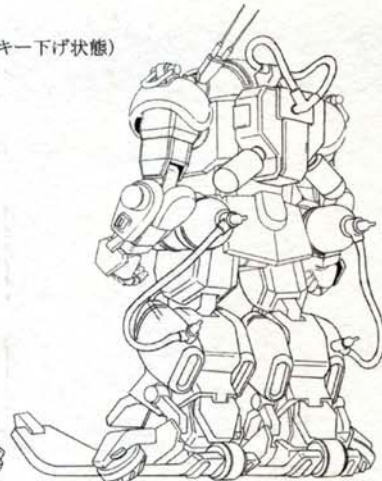
対比表に通常型のスコープドッグが掲載されているが、ローカライズされた機体が主流である鉄の街でもこの AT だけは多数存在しており、劇中にも何度か登場している。これらは P028 などで紹介した設定に基づいて作画されているが、内部構造などの参考用にスコープドッグ 21c で作成された画稿も配布・使用されている。

⊕ スキー下げ状態

※共通ヘビマシンガンを装備します。(別紙参照)



(スキー下げ状態)



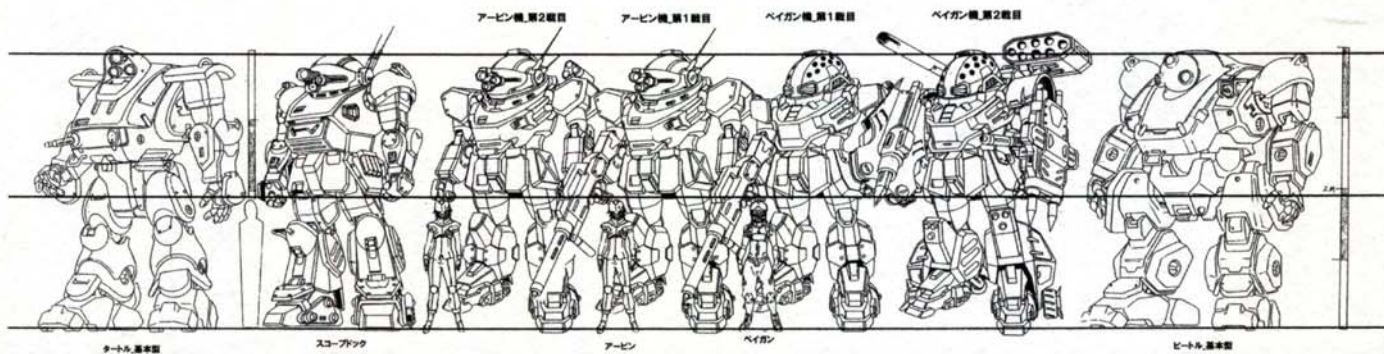
注△意

ATM-09の派生機であり、機体構造、武装、機体色などはATM-09と共通しています。また、機体色もATM-09と共通しています。

サンライズの所有物です。機体構造、武装、機体色などはATM-09と共通しています。また、機体色もATM-09と共通しています。

スキーを下げて接地圧を減らした状態。ローラーダッシュ機構はスキー1枚に2基が装備されている。また上半身は通常の ATM-09 同様に浸水するタイプと、シーリングした水密の機体の双方が存在する。

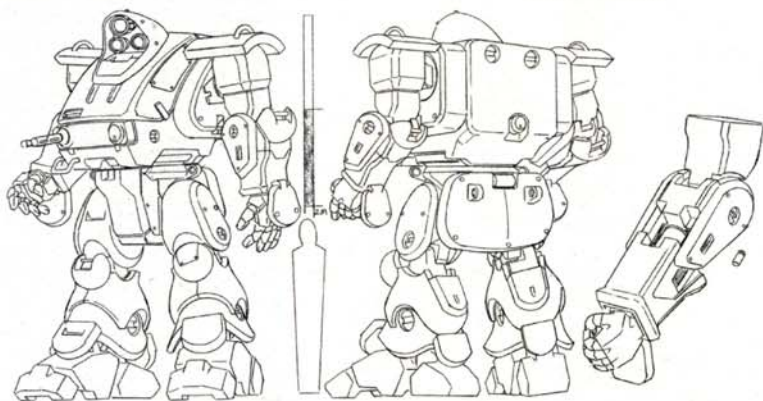
⊕ AT 対比表 (2)



注△機体
機体名:ストレートトータス
機体番号:1-92号本
機体種別:AT

機体名:ストレートトータス

OVAボトムス
1-92号本
機体種別:AT



STRAIGHT TORTOISE ストレートトータス (基本形)

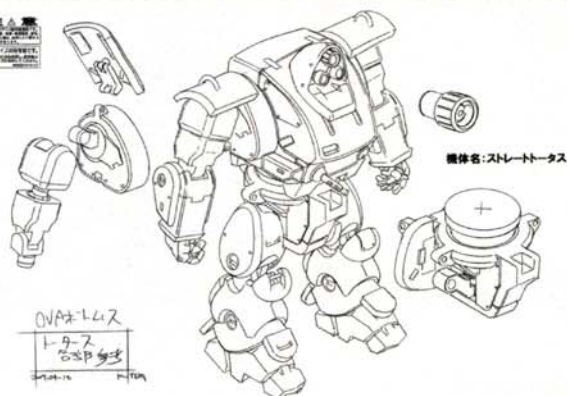
ATH-14系(スタンディング・トータス)を現地軍がローカライズした派生モデル。とはいえ単純な現地仕様ではなく、ATH-06系ローカライズ機との部品や装備の共通化など、組織全体での効率化を目指した機体となっている。軍が放出した機体も多く、地元のバトリングでもメジャーな機種である。

⊕ フロント×リア

軍が払い下げた状態。ミッションバックは軍が管理しており、また向上する性能の方向性も異なることから、バトリング用としてはあまり使用されない。

⊕ 各部参考

注△機体
機体名:ストレートトータス
機体番号:1-92号本
機体種別:AT



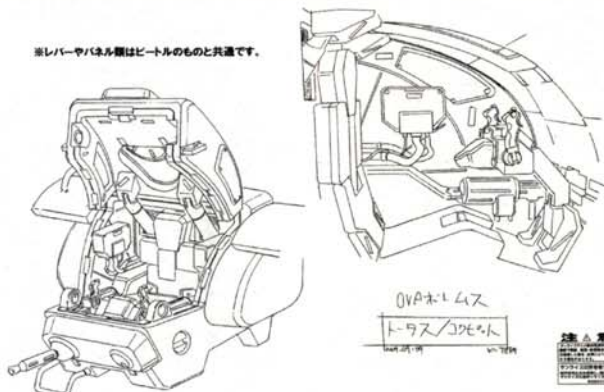
機体名:ストレートトータス

OVAボトムス
1-92号本
機体種別:AT

肩関節は前方を軸に振り出す機構が搭載され、方式は異なるがラビットドッグ同様に胸部の自由度が拡大されている。また腰部の構造など、スタンディングトータスからの改設計点は数多い。

⊕ コクピット

※レバーやパネル類はビートルのものと共通です。



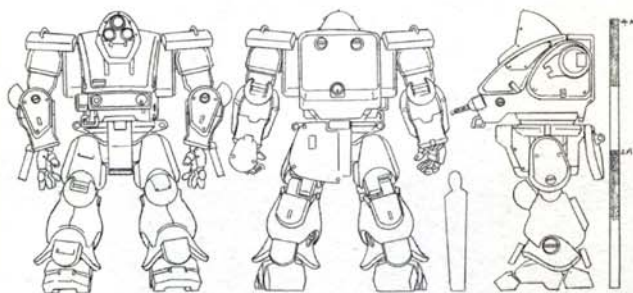
OVAボトムス
トータス/コクピット
機体種別:AT

原型機より余裕が少ないコクピット周辺。20mm機銃は原型同様2基に増やすことも可能だが、コクピット内部の空間を圧迫するためあまり行われず。内装部品はATH-06系ローカライズ機と共通。

⊕ フロント×サイド×リア

注△機体
機体名:ストレートトータス
機体番号:1-92号本
機体種別:AT

機体名:ストレートトータス

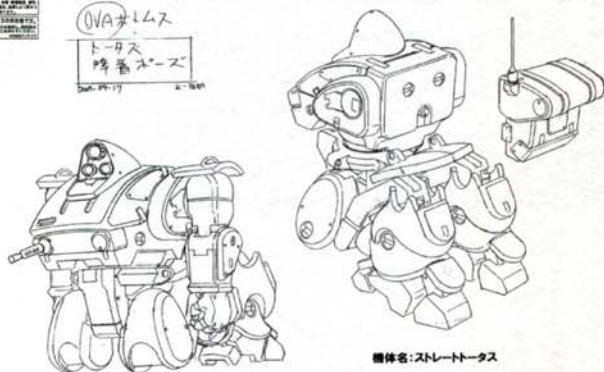


肩関節の振り出し機構と装甲の強化のため、スタンディングトータスより肩幅が広く見える。20mm機銃横の張り出しは弾倉で、機関部は機内に置かれていて、この部分に蝶番付の接合部がある。

⊕ 降着ポーズ

注△機体
機体名:ストレートトータス
機体番号:1-92号本
機体種別:AT

OVAボトムス
トータス
降着ポーズ
機体種別:AT



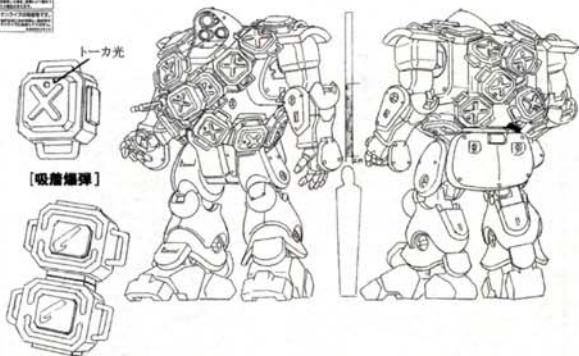
機体名:ストレートトータス

降着はジョイント部を大きく伸ばして行う。またミッションバックを接続する背部ラッチの配置はATH-06系のローカライズ機と共通のもので、同じ規格のミッションバックを使い回すことができる。

■ ストレートトータス シラフのトータス STRAIGHT TORTOISE (SHIRAPH'S SCISSORS)

注△機体
機体名:ストレートトータス
機体番号:1-92号本
機体種別:AT

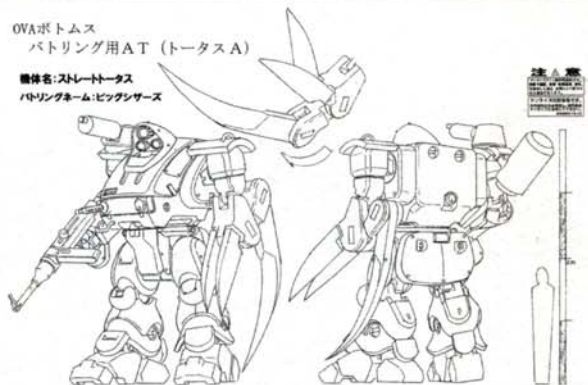
機体名:ストレートトータス



アービンに再び人殺しをさせないため、ベイガンに挑んだシラフの機体。機体そのものに目立った改造点はないが、連結した大量の吸着爆弾を装備しており、相打ちを前提とした装備となっている。

■ ストレートトータス ビッグシザーズ STRAIGHT TORTOISE (BIG SCISSORS)

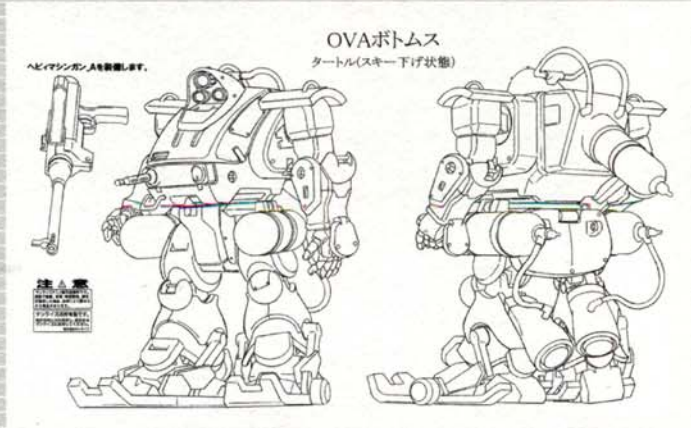
OVAボトムス
バトリング用AT (トータスA)
機体名:ストレートトータス
バトリングネーム:ビッグシザーズ



左腕に3枚刃のクロウ、右肩の装甲に機関銃を取り付けたバトリング用の機体。クロウは工事車両用か何かを無理矢理取り付けたいらしい。ベイガンに瞬殺され、搭乗者はギブアップ後に殺害された。

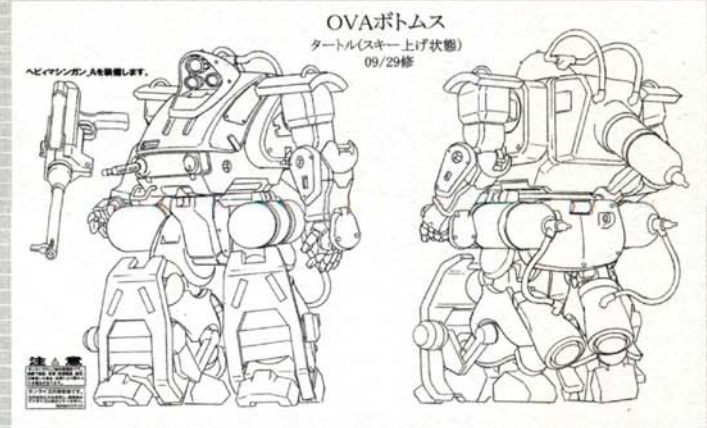
■ロバートートル(湿地帯用トータス) STRAIGHT TORTOISE (ROBBER TURTLE)

⊕ スキー下げ状態



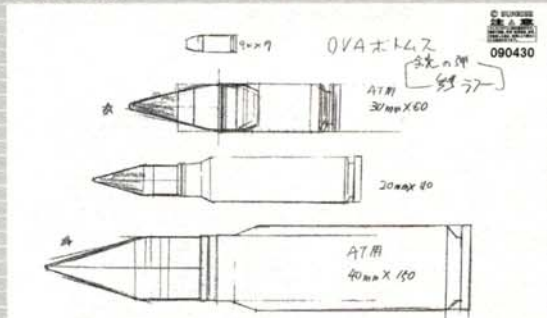
スキーを下げた状態。スキーに装着されたローラーダッシュはこの状態で使用する。腰のタンクは浮力材以外にも脚部の水中モーターの動力を内蔵する。背部のタンクは酸素ボンベとなっている。

⊕ スキー上げ状態



戦時中、アーピンと交戦したゲリラが装備していた湿地戦用AT。現地仕様のトータスに湖沼用バックを組んだもので、湿地と水上での戦闘を主眼としつつ、限定的な水中行動も可能な機体である。

⊕ 各種銃弾



固体炸薬を使用する銃弾の比較。これ以外の弾薬も使われている。9mm x 19と20mm x 110とが人間用、30mm x 60と40mm x 150がAT用。

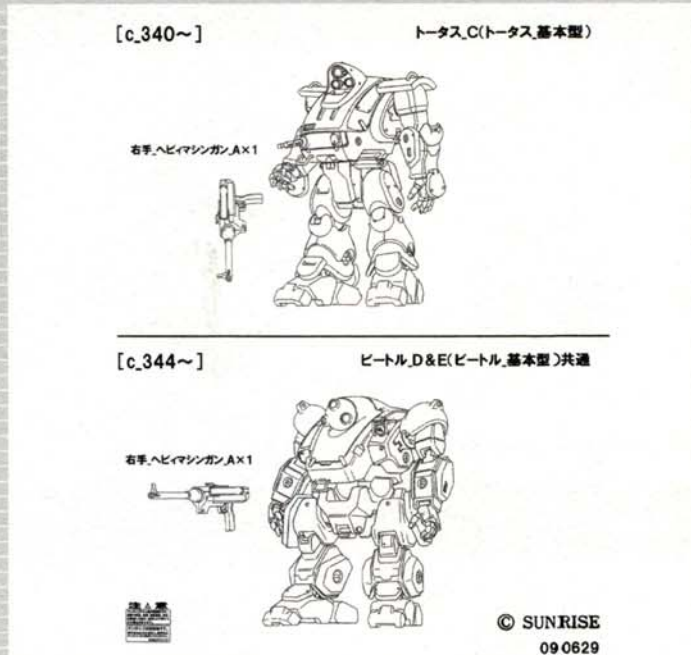
⊕ ヘビィマシンガン

30mm x 60弾を使用するヘビィマシンガン。現地ではH級AT用として広く普及しており、ゲリラやパトリック選手が多用する火器である。



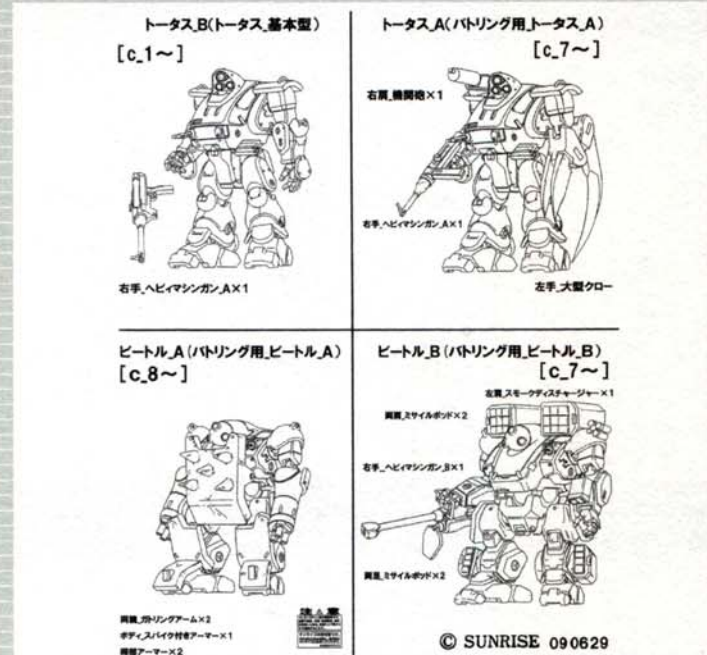
© SUNRISE 決定稿 090530

⊕ 第2戦目AT装備表



アーピンとベイガンの再戦の前座として、ベイガンとパトリックを行ったATの装備。ATは基本型。火器も30mm x 60弾使用銃に統一し、連携して攻撃を行ったがブラッディドッグに瞬殺されている。

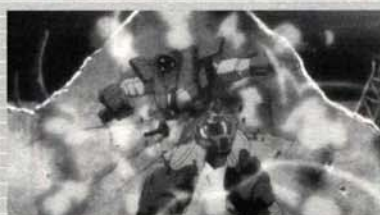
⊕ 第1戦目AT装備表



アーピンとベイガンが最初にパトリックで対戦した際、アーピン参戦前にベイガンが対戦したATの装備品リスト。多様な武装が使用されており、基本型以外は相互に支援可能な構成になっている。

ケース・アーピン編

ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



▲ロングキャノンの直撃を受け、大破したトータス。それなりに頑強な機体ではあるが、ATとしては破格の威力を持つ火砲の直撃に耐えられるレベルではない。



▲ハッチを失ったシラフのトータス。この機体は民間用らしく、固定武装の機関銃が取り外されている。上に突き出ているのはハッチ開閉用のエアシリンダー。

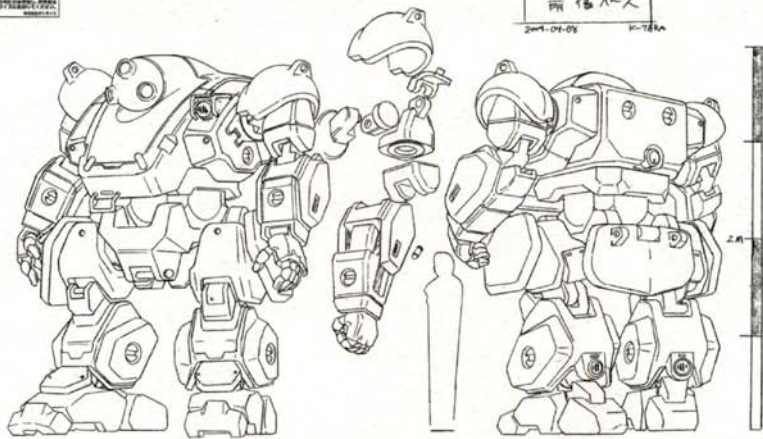


▲戦時中、アーピンの部隊を待ち伏せたゲリラが使用していたスレッジトータス。ゲリラ戦など、機動性が問題にならない状況下では恐るべき戦力になり得る。

注△意
 ○VAホトムス
 ヒートル基本
 前編 1/2
 2011.04.05 K-78A

機体名:マッスルビートル

○VAホトムス
 ヒートル基本
 前編 1/2
 2011.04.05 K-78A



MUSCLE BEETLE マッスルビートル

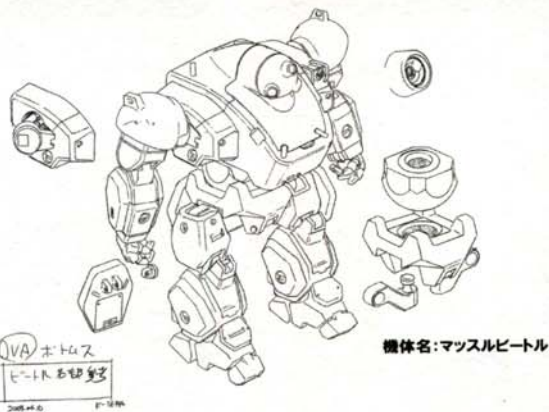
ATH-06系(ダイビングビートル)を現地軍がローカライズした派生モデル。同じくH級ATの派生モデルであるストレートトータスとの部品共通化を筆頭に、可動軸の追加や機体構造の変更など大幅な変更が加えられている。ダイビングビートル譲りの高い基本性能により、バトリング選手にも愛用者が多い。

● フロント×サイド

無改造状態のマッスルビートル。四肢のバランスにより一見小型に見えるが全高はほぼ変わっておらず、ATH-06系以上のボリュームを持った大型ATとなっている。

● 各部参考

注△意
 ○VAホトムス
 ヒートル基本
 前編 1/2
 2011.04.05 K-78A

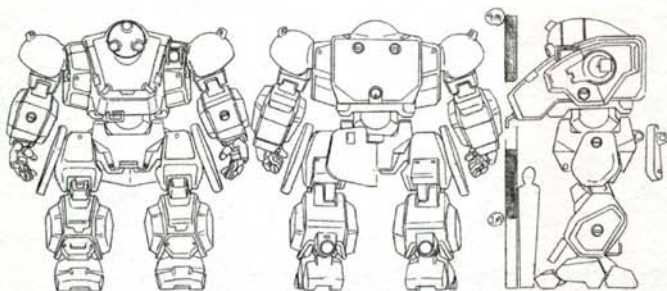


機体名:マッスルビートル

● フロント×リア×サイド

注△意
 ○VAホトムス
 ヒートル基本
 前編 1/2
 2011.04.05 K-78A

機体名:マッスルビートル



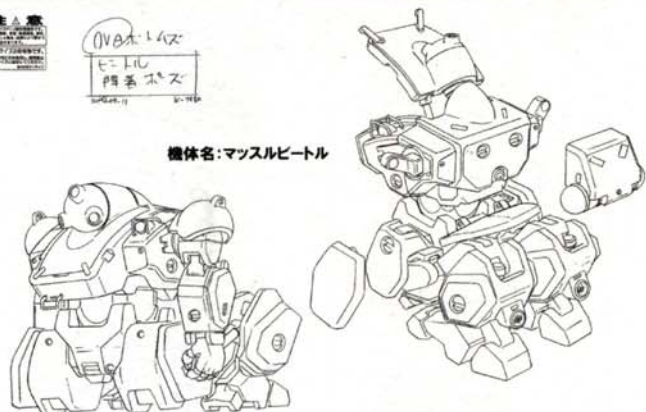
装甲強化や肩関節の振り出し機構など、改設計のポイントはストレートトータスと共通である。ただしその傾向はより強く、腰部関節の構造など原型機とは別物に近い。

三面図。ATH-06系と要素そのものは共通だが、名前通り非常にマッシュなシルエットを持つ。また機体各部に設けられた円形部品はローカル規格の接続用ラッチで、各種オプションパーツを装着可能。

● 降着ポーズ

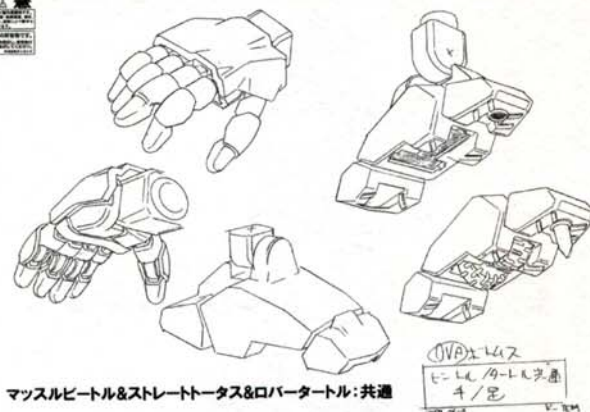
注△意
 ○VAホトムス
 ヒートル降着ポーズ
 2011.04.11 K-78A

機体名:マッスルビートル



● 手&足 共通パーツ

注△意
 ○VAホトムス
 ヒートル共通
 手&足
 2011.04.11 K-78A

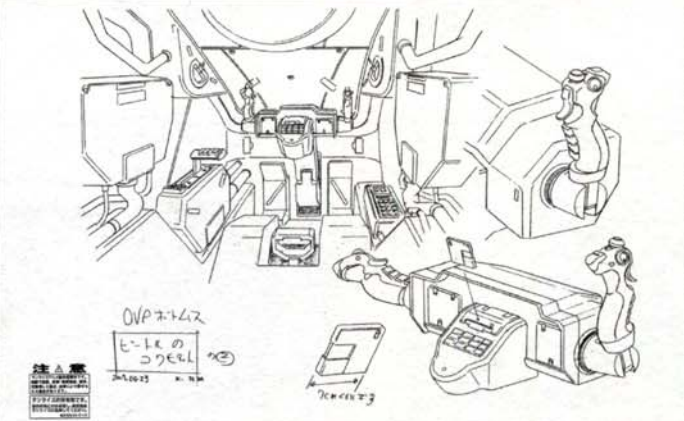


マッスルビートル&ストレートトータス&ロバータール:共通

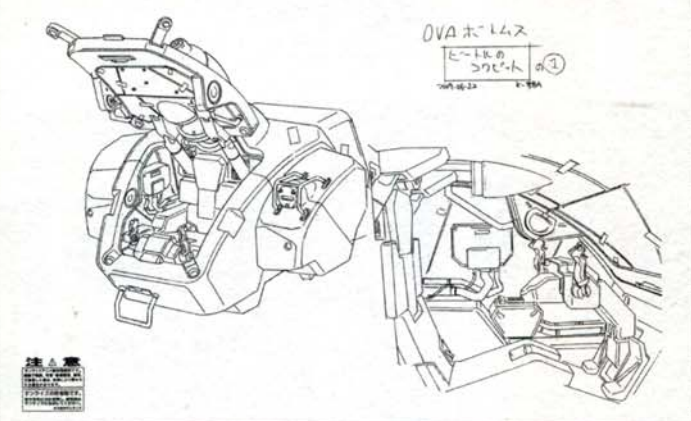
降着はトータス同様ジョイント部を大きく伸ばす形式。またATH-06系では腰部に付いていた装甲板は可動用ジョイントを介して大腿部にあるローカル規格のラッチに接続する方式に改められている。

手首と足首はストレートトータスと共通。足首は横向きローラーも装備されたローラーダッシュ機構、足首内組み込み式のターンピック、独特の支持方式など非常に特徴的な構造になっている。

● コクピット(2)



● コクピット(1)

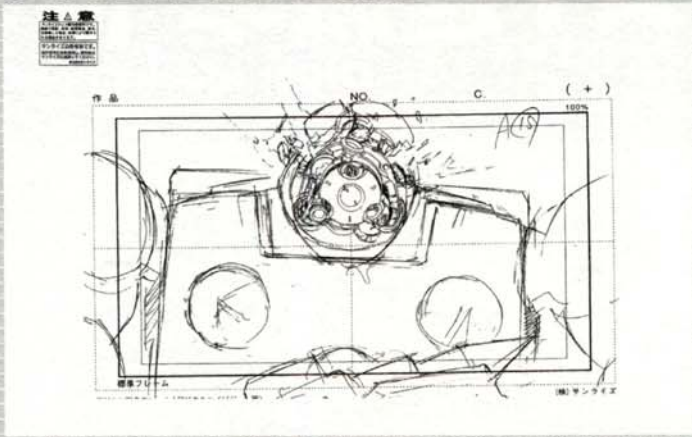


コクピットの内部。現地向けにローカライズされた機体は稼働率を上げるため、多くのパーツが共通化されている。またミッションディスクはメルキア製と中身は同じだが、製造メーカーは異なる。

ハッチを開放した状態とコクピット。ハッチは2本のエアチューブで支持され、閉鎖時には装甲面にはまり込む。ハッチを含めコクピット周辺の装甲は特に強化されており、断面も厚くなっている。

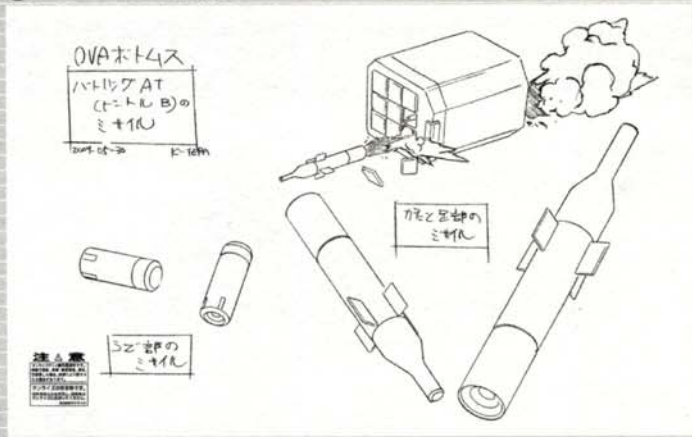
■マッスルビートル (スパイクシールド) MUSCLE BEETLE (SPIKE SHIELD)

⊕ マッスルビートル 頭部センサー損傷時



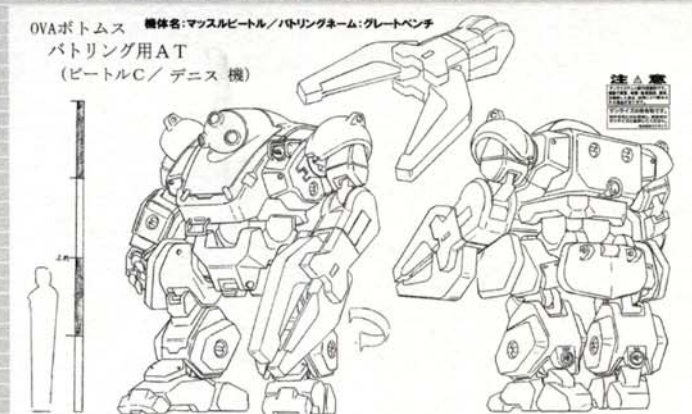
マッスルビートルのメインカメラ基部。パイガンはビートルのカメラ周辺を破壊する戦術を得意とするため、この部分を破壊された機体は多い。剥ぎ取ったカメラを誇示するヒーロー的な言動も行う。

⊕ ブルーコマンドー用ミサイル

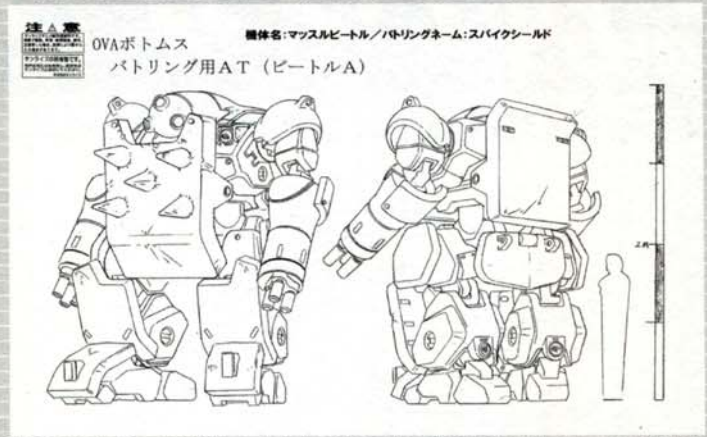


ブルーコマンドーが大量に装備しているミサイル。両肩と脚部のミサイルは共通で、小型のものは腕部ポッド用。また同機は、ミッションパックにもサイズの異なるミサイル射出口を持っている。

■マッスルビートル (グレートピンチ) MUSCLE BEETLE (GREAT PINCH)

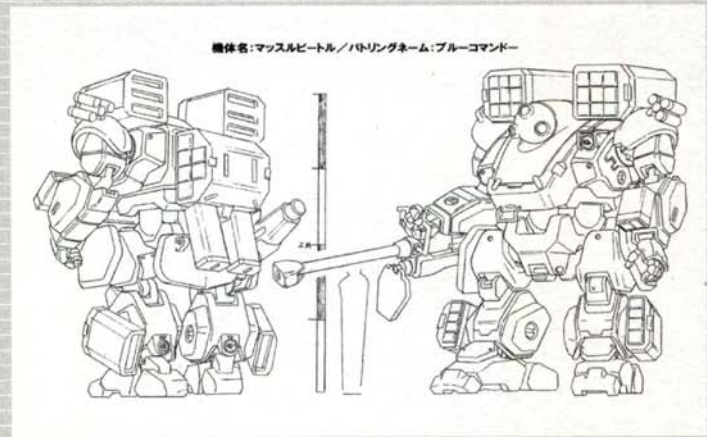


アーピンが本来の整備屋で扱っているAT。年配のパトリック選手であるデニスの愛機で、攻撃力を重視した仕様になっているが、アーピンはバランスの悪さを指摘している。塗装はトリコロール。



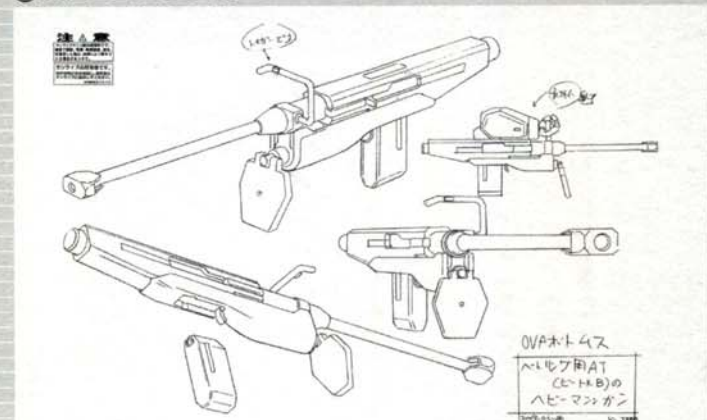
腕部をガトリングアームに換装し、大量の増加装甲を付けた防御重視型カスタム機。スパイク付きの装甲を押し立てて突進するスタイルだが、バイルバンカーで装甲を背中側まで貫通され撃破された。

■マッスルビートル (ブルーコマンドー) MUSCLE BEETLE (BLUE COMMAND)



大量のミサイルポッドを装備した破壊力偏重の機体。リアルバトル向けのカスタム機だが近距離で撃ち合う場合にはあまり有利でもなく、ミサイルを掻い潜るパイガンに逆襲され撃破されている。

⊕ 共通ヘビーマシンガン



40mm x 150弾を使用する大口徑火砲。速射性に劣るものの、ATの装甲を確実に貫通する威力を持つ。トリガーのみが電気式で、他の動作は機械式。マズルブレーキと本体の重量で反動を抑えている。

ケース・アーピン編

ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



▲整備中のデニスの愛機。胴体周囲の装甲がハッチの傾斜に合わせて斜めにカットされており、装甲が見た目以上に厚く見える理由がよく判る。



▲ブラッドイットと激突するスパイクシールド。重装甲の機体だがターゲットレンズ周辺は増加装甲がないため、銃撃とバイルバンカーにより瞬殺されている。

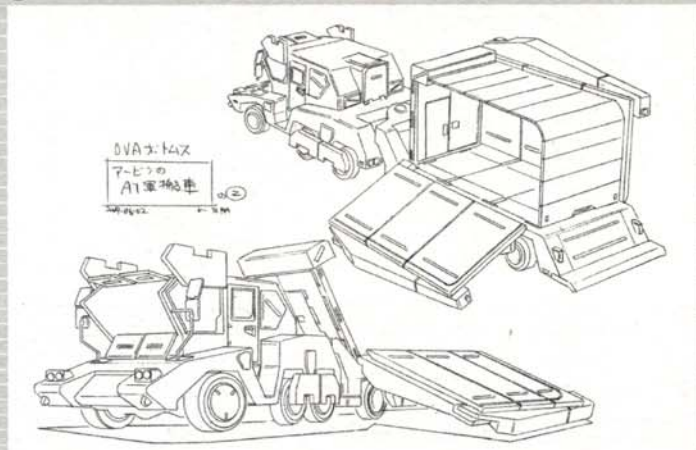


▲ヘビーマシンガンで破壊されたブルーコマンドー。短時間に大火力を発射した後は、空のミサイルポッドなどデッドウェイトを抱える鈍重な機体でしかない。

FILE 24 ハンガー/AT運搬車 他

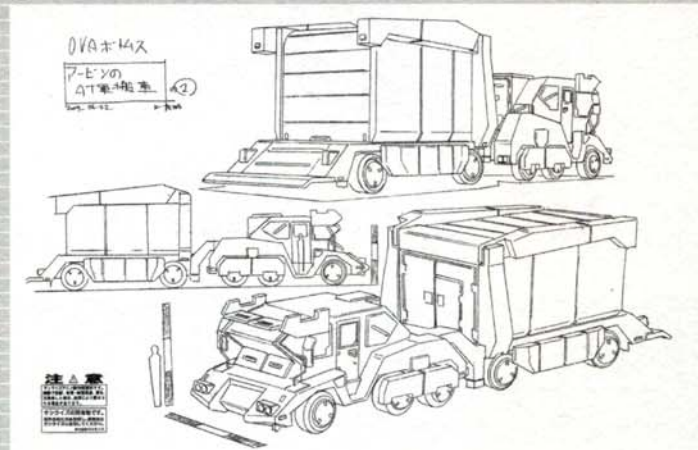
Other Mechanics

➤ アービンのAT運搬車(2)



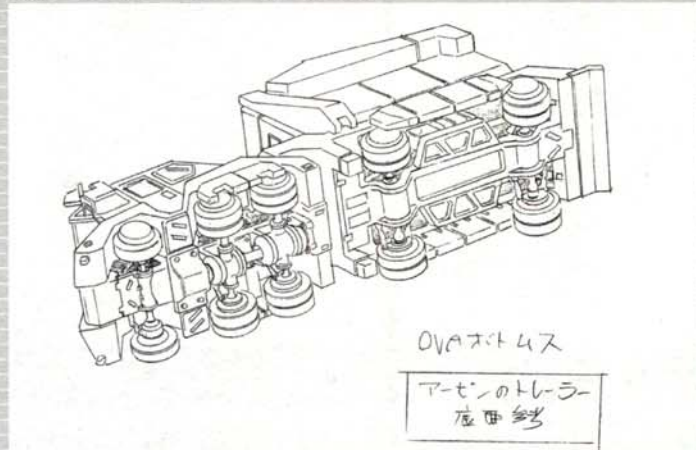
コンテナを開放した状態。シャッター状のハードトップはコンテナ前方の壁にある収納部へ引き込まれる。なおコンテナには人間用のドアもあり、危険だが走行中に牽引車から乗り移ることも可能。

➤ アービンのAT運搬車(1)



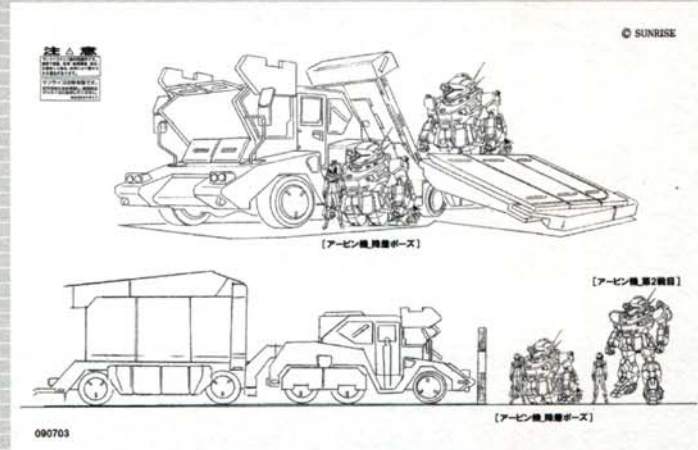
アービンのAT運搬車(1)はドッグ・ザ・ダークの運搬に使用している車両。酸の雨が降る過酷な環境への対応に加え、パトリング用のATを妹に秘匿する必要から、アービンはハードトップ構造の車両を選択している。

➤ アービンのAT運搬車 底面部参考



横転時に見せたAT運搬車の底面。どの程度オリジナルを残しているかは不明だが、この車両は元は軍用の装甲トラックであり、ATに投げ入れられた後でも原形をとどめ、爆発や炎上は起こっていない。

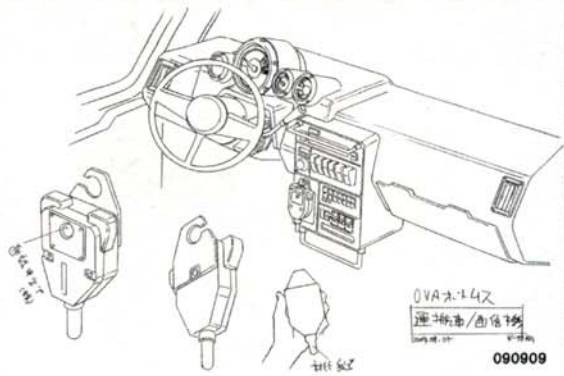
➤ アービンのAT運搬車 ATとのサイズ対比



AT運搬車と積載するドッグ・ザ・ダークとの比較。コンテナは降着状態のATに合わせたサイズだが、武装やオプションパーツも同時輸送可能なため、ドッグ・ザ・ダーク単体ではかなり余裕がある。

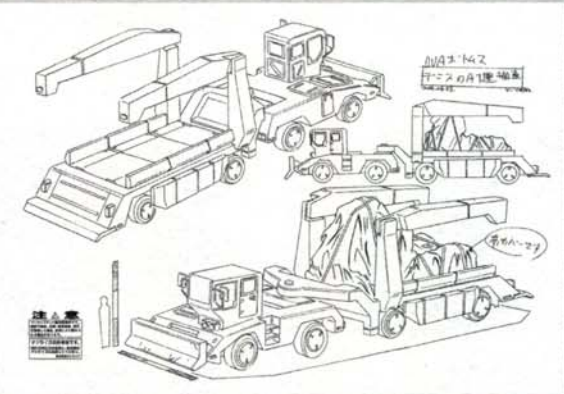
➤ アービンのAT運搬車 通信機

アービンのAT運搬車に固定装備されている通信機。アリーナを破壊し自分たちを追ってくるベイガンと話を付けるためイシュルナが使用したが、ベイガンが止まることはなかった。

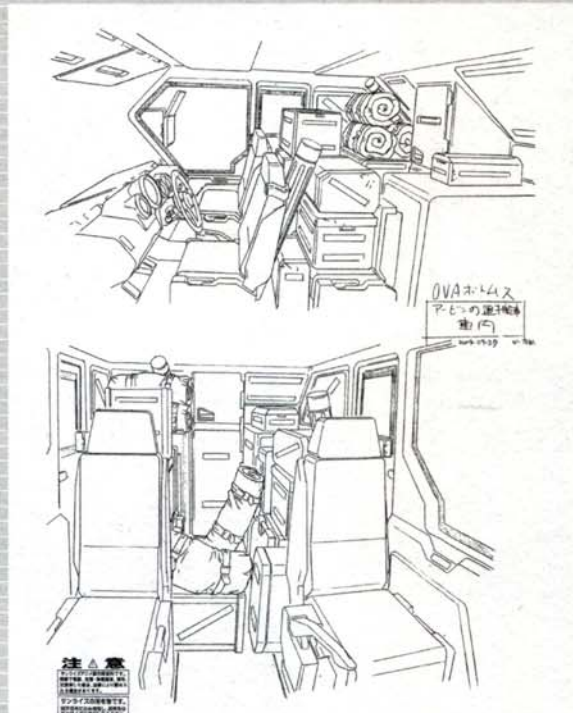


➤ デニスのAT運搬車

牽引車は民間用の工事車両、トレーラー部はアービンのAT運搬車と同系統のオープントップモデルという運搬車。ATを秘匿する必要がないため、酸の雨対策は布カバーだけで済ませている。



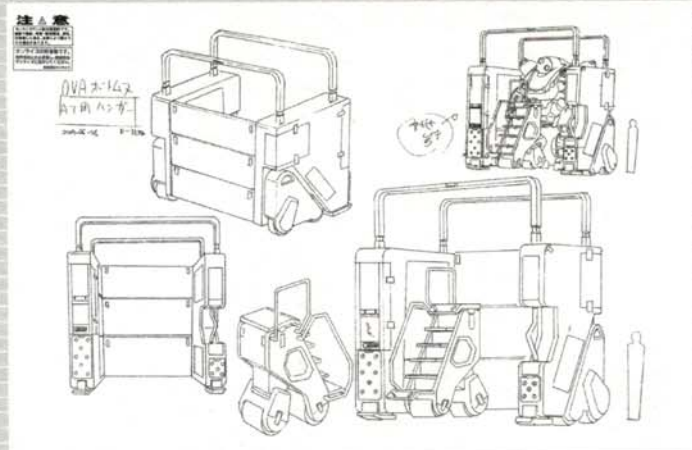
➤ アービンのAT運搬車 車内



牽引車の内部。ドアはシート後方で、中央の通路を通って移動する。後部に積載スペースがあり、アービンの行動に不快感を持ったドナはここに身を潜めていた。

パトリングは兵器を使って戦戦を行うものの、その本質は見世物であり娯楽であり商売である。使用する兵器も実戦仕様ではなく、戦場では自滅必至の馬鹿げた機体であったり、観客の受けをとるための演出優先の機体であったりする。だがどんなに馬鹿げた機体であっても、兵器である以上はある程度の後方支援が必要である。ここではATの輸送や整備に使われている機材を中心に、鉄の町で使用される機械類について見ていこう。

⊕ ATハンガー



鉄の街で使われているAT用ハンガー。コンピューターによる支援システムが組み込まれており、手作業が不要になる訳ではないものの、半自動である程度までのATの修理や改造を行える機材である。

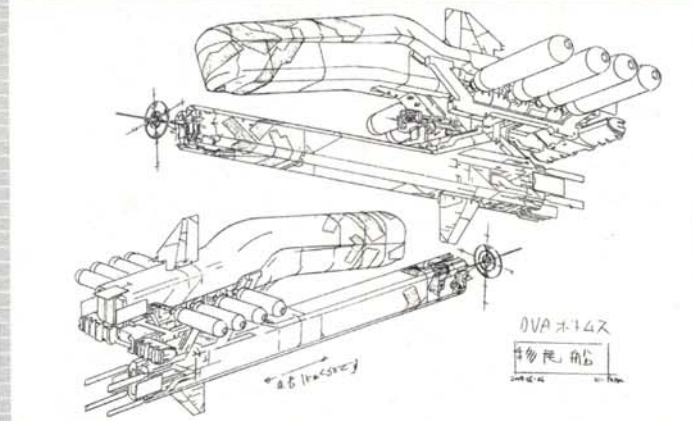
⊕ 格納庫内 AT用整備ハンガー参考



イシュルーナの地下格納庫。AT用に加え武器用のハンガーも用意されている施設である。数時間でドッグ・ザ・ダークを改造できたのは、アービンの技量もあるがこの設備を利用できたことも大きい。

⊕ 移民船

戦災で過酷な環境となったアービンの母星から、トレリアなど良好な環境を残している惑星へ移民を送り出す宇宙船。チケットを買い取る経済力を持った人間を中心に、新天地を求め旅立つ者は多い。



COMMENT

寺岡：移民宇宙船は宇宙だけ飛ぶ予定だったのでそちらのイメージでデザインしたんですが、大気圏内を飛んじったんです。AT用トレーラーはアービンのものが元は軍用、デニスの重機が元は民間の作業用というイメージですが、実はこれ、横幅を間違えて縮めて修正したんです(笑)。

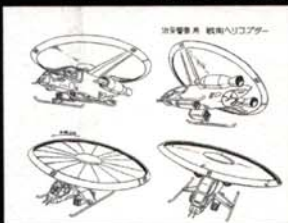
ケース・アービン編

MEMO

「ケース：アービン」ではメカニズムの大部分を新規に描き下ろしているが、過去のホムズ作品の部隊との「繋がり」と「距離感」を演出するため、脇役を中心に共通の設定もかなり準備されている。ここでは車両などを中心に、ごく僅かな登場に終わったもの、準備されていたが実際には使用されていないものをまとめてみた。別コーナーで紹介している銃火器や酒などにも、共通のものは多数存在している。

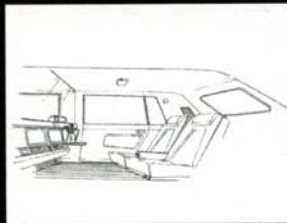
⊕ 治安警察 戦闘ヘリコプター

治安警察がベイガンを止めるため出動させたが多大な損失を出した戦闘ヘリ。



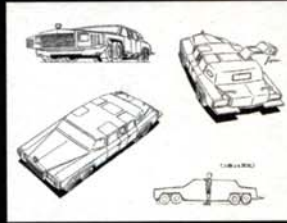
⊕ イシュルーナのリムジン車内

リムジンの内部。これはTVシリーズとの共通設定で、フィアナたちがウドで使っていたもの。



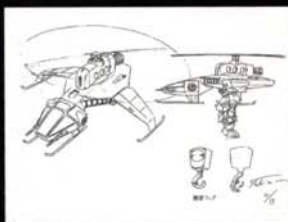
⊕ イシュルーナのリムジン

2度目の対戦を実現すべくシラフに接触した時のリムジン。窓はスモークシールドである。



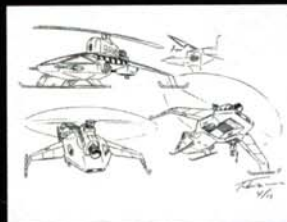
⊕ TH-32-AT イティーフライ(2)

同じく未使用の設定。画稿はTVシリーズと共通だが、多くの作品に登場している機体である。



⊕ TH-32-AT イティーフライ(1)

ATを懸架可能な輸送ヘリ。準備はされていたが未使用、あるいは残骸などの参考のみ使用。

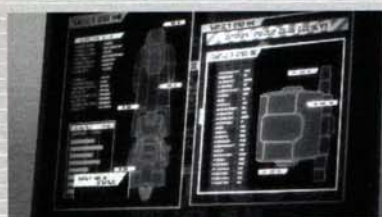


⊕ 治安警察 装甲車 ガーシム

鉄の街の治安警察が使用する装甲車。遠景と残骸の参考のみ使用された。



ON THE FRONT LINE ON THE FRONT LINE



▲ ATハンガーに装備された支援システムの操作画面。コマンドにより部品や装備を半自動でAT本体に装着することが可能なため、作業を大幅に省力化できる。

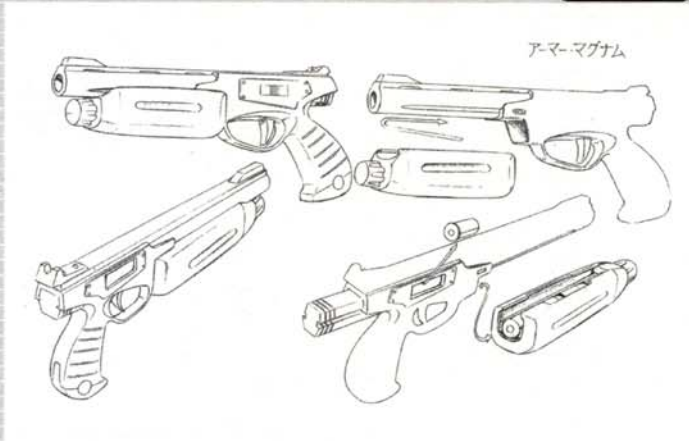


▲ ATハンガーを使用したAT本体の改造作業。重量のある部品の取り付けなどには有用な機材だが、細かい部品の取り付けや調整は人の手による作業が必要。

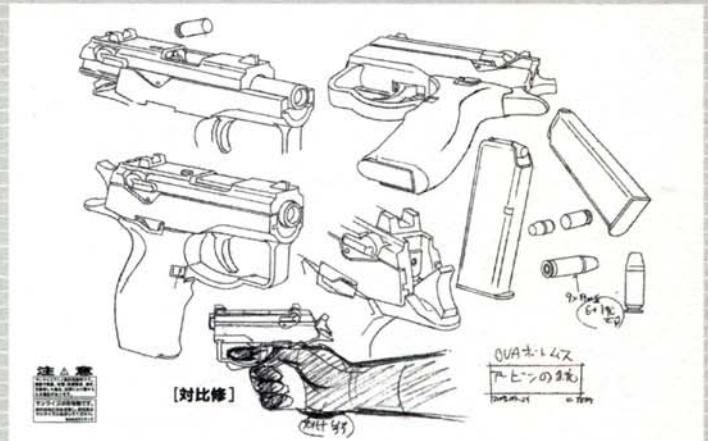
⊕ ベイガンのアーマーマグナム

▶参照→P050

⊕ アービンの銃



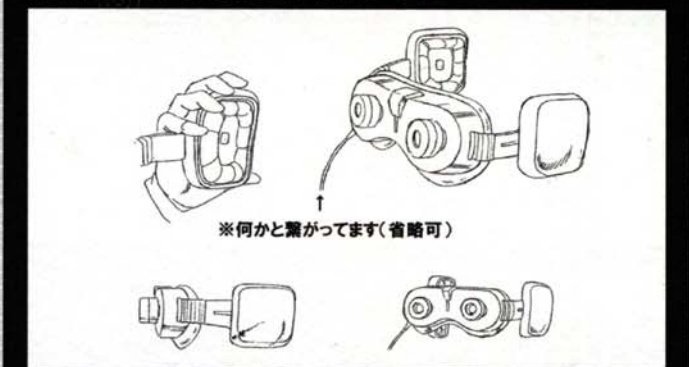
ATパイロットに愛用者が多い大型ハンドガン。ATを失った後も戦闘を続行可能な装備だが、アービンとベイガンとの戦闘では敗北しATを失ったベイガンがアービンの自殺を止めるために使用した。



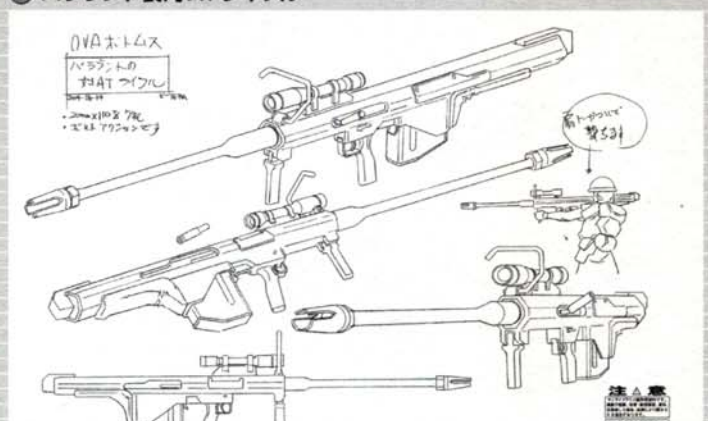
アービンは軍人時代から愛用し、戦後は自殺用に持ち歩いていた小型拳銃。ATや装甲車両の乗員などが脱出後の自衛に使用するもので、口径9mm×19、装弾数6発。ストレートブローバック方式。

⊕ バラント製対ATライフル

Memo ゲリラの対ATライフル用ゴーグル

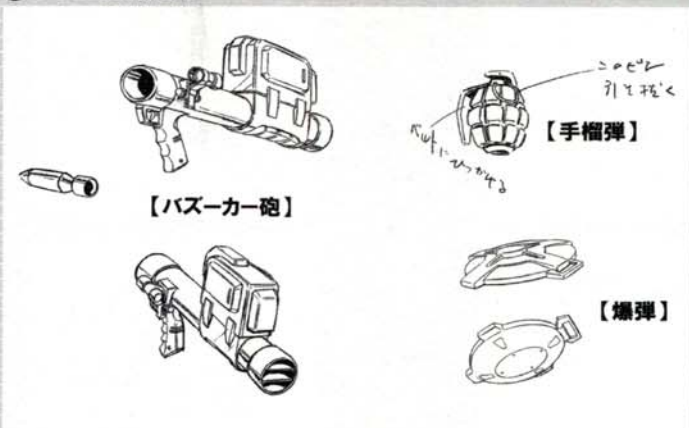


準備されていたが未使用の設定。ギルガメスで野戦用兵器に接続されているゴーグルと共通のもので、改造か共通規格なのかは不明ながら、ライフルに接続しての使用が考慮されていた。



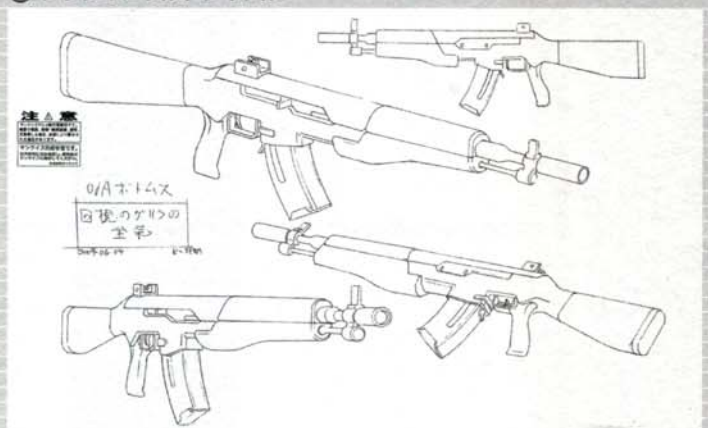
ゲリラが使用したバラント製ボルトアクション式対ATライフル。ギルガメスで一般的なHR-SAT対ATライフルより一回り大型の20mm×110弾を使用するが、性能も有効性も大差ない。

⊕ ゲリラの武器各種



対ATライフルやアサルトライフルと共に、ゲリラが使用していた各種兵器。ギルガメス軍の制式兵器であるGCS-79ロケットランチャーを筆頭に、いずれもギルガメス側の兵器かそのコピーである。

⊕ ゲリラのアサルトライフル



第三次銀河大戦中、アービンは会敵したバラント側のゲリラ部隊が使用していたアサルトライフル。信頼性を重視してガスピストン方式を採用し、湖沼地帯の豪雨や泥濘中でも確実に動作する。

ON THE FRONT LINE



▲アサルトライフルを抱えて位置変更を行うゲリラ。ATを撃破できる兵器ではないが、乗機を捨て脱出したパイロットにとっては恐るべき脅威となる存在である。



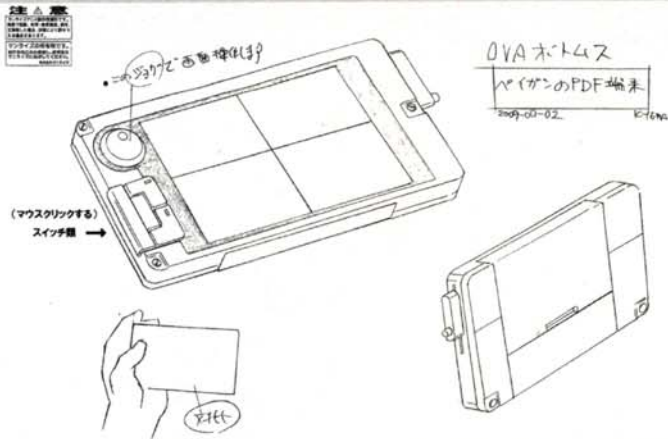
▲吸着地雷による肉弾攻撃。通常であれば自殺の同義語だが、ATの機動性を発揮できない泥濘地であれば、困難だが一定の戦果が見込める戦術として使用できる。



▲バラント製の対ATライフルを構え、アービンに向けるゲリラの少年兵。味方まで全滅させたという良心の呵責と彼らの一言が、アービンに心的外傷を与えた。

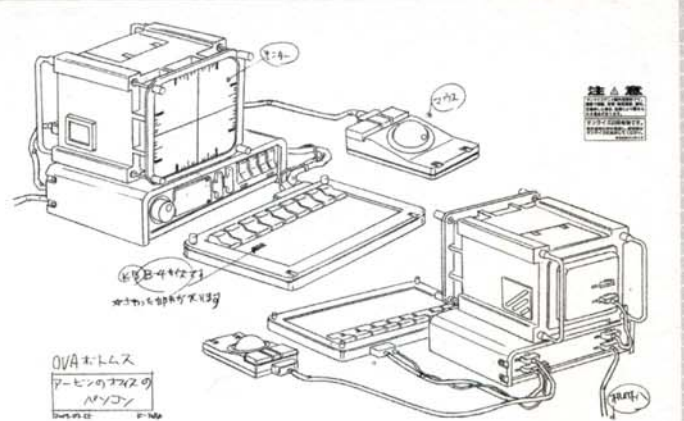
アービンの母星はギルガメスに属してはいるものの、ローカルな規格を立ち上げる工業力や市場規模を持っていることもあり、独自の物品を生産・流通させている。その一方ギルガメスで一般的な物品も多数入ってきており、銃火器や小物類など個人が使用する範囲のものはそれらが並列した一種独特な状態にある。ここでは銃器や電子機器を中心に、アービンとその母星で使用されている小道具の数々を紹介していくことにしよう。

➤ ベイガンのPDA端末



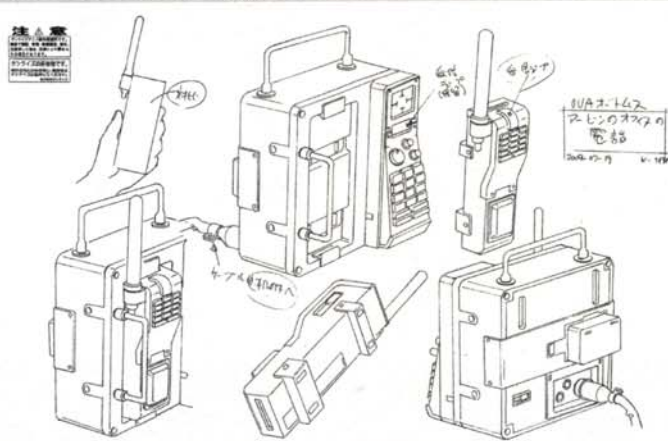
ベイガンがATのコックピットに持ち込んでいるPDA端末。タッチパッドではなくジョグダイヤルとスイッチで操作するタイプで、イシュルーナが収集したアービンの情報を閲覧するために使用した。

➤ アービンのオフィスのパソコン



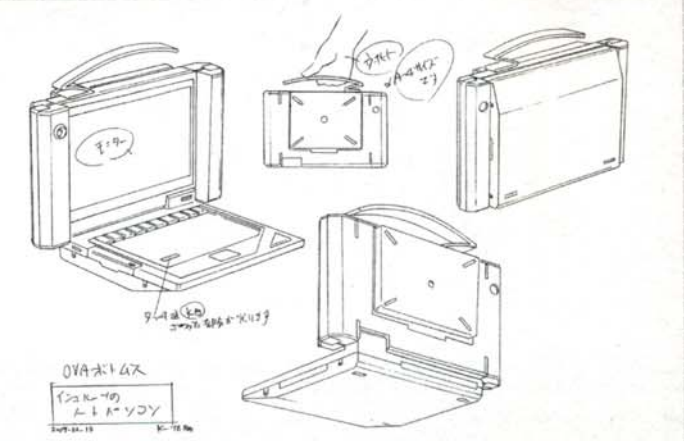
アービンの本業である整備工場で使っているデスクトップ。市販品ではなく、ATや装甲車、戦闘機などに組み込まれている電子部品を流用し組み立てたもの。妹のドナが事務作業に使用している。

➤ アービンのオフィスの電話



元は軍用の通信機で、ジャンクを拾ってきて電話機に改造したもの。受話器はコードレス。オリジナルには秘話通信機能が組み込まれていたが、その機能が現在生きているかどうかは不明である。

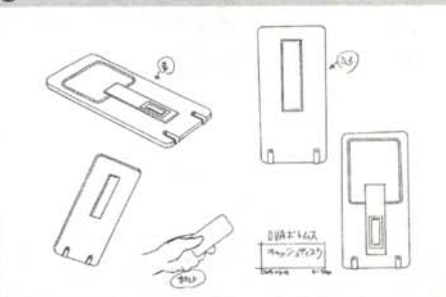
➤ イシュルーナのオフィスのノートパソコン



金でアービンのマネージメントを引き継いだ彼女が、機密になっているアービンの戦時中の情報を調査するために使用。専用スペースに表示されるキーボードは鉄の街ではポピュラーな方式である。

ケース・アービン編

➤ キャッシュディスク



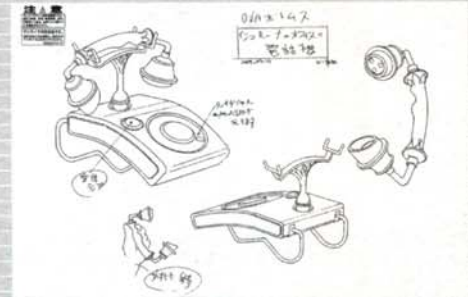
鉄の街で使用されている電子通貨。アービンはファイトマネー報酬を受け取った時のように、ディスクごと受け渡す場合もある。

➤ イシュルーナの携帯通信機



携帯電話ではなく、イシュルーナが自分がマネージメントするATと通信するための無線機。元は軍が放出した小型通信機である。

➤ イシュルーナのオフィスの電話



イシュルーナのオフィスにあったクラシカルな意匠を持つ電話機。ベイガンとの2度目のバトルにアービンを誘い出すため使用した。

➤ ワインボトル



イシュルーナの事務所にあった赤ワインとワイングラス。ワインはメルキアの貴族階級にも愛飲者がいる銘柄のものである。

➤ 蒸留酒ボトル



イシュルーナの部屋にあった蒸留酒。おそらくシラフを釣るため使ったもので、直前にシラフは同じ銘柄の別ボトルを飲んでいた。

➤ 救急キット



イシュルーナの持つ地下格納庫に置かれていたもの。負傷し、応急処置のみを施していたドナの治療に使ったものと思われる。

■アービン・レスター

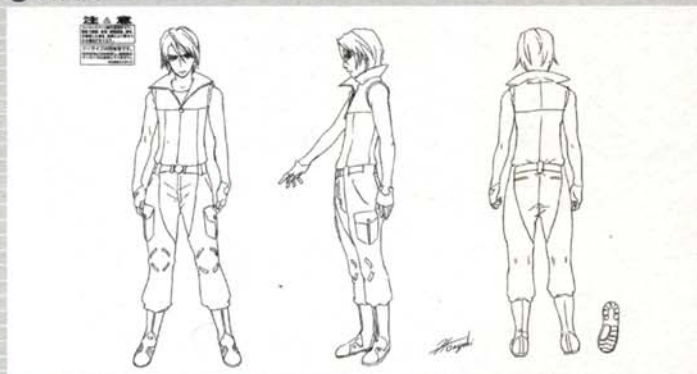
心に戦争の傷を抱えた帰還兵。今は妹とAT修理とスクラップの売買をして暮らしている。金を貯めるために妹に隠れて、「ザ・ダーク」の名前でパトリングに出ている。もっぱら八百長試合の負け役で、高額の優勝賞金が出る勝ち抜き戦への出場を避けているため、腕はずば抜けて良いにもかかわらず稼ぎは多くない。

⊕ 表情集



アービンの表情。戦争で追った心の傷は癒えておらず、暗い表情が多い。もっとも状況はそれなりに好転しつつあるのか、ドナなど信頼できる人物の前では笑顔を見せることも少なくない。

⊕ 外出着



アービンの外出着姿。袖なしのツナギの上にベルト付きのチャップス（足覆い）を履いて外出着にしている。自宅でAT整備作業中はチャップスなしのツナギのみ。

⊕ 改造作業時



左はATスーツのマスクと上着を脱いだ状態。ベイガンとの決戦に備えた改造作業中の姿である。右はATスーツの内側の構造図で、スーツ内には脊椎保護用のプロテクターが入っている。

⊕ アンダーウェア



アービンの寝間着。シャワー後、電話を受けたときにもこの格好だった。またツナギに草履という組み合わせもあり、家の中ではかなりラフな格好を好んでいるらしい。

⊕ パイロットスーツ (2)



アービンのATスーツのバストアップとマスク。硬質の仮面部分はゴーグルで、上にすらして外を見ることができる。ATと接続するケーブルはあるが、呼吸用のマスクはない。

⊕ パイロットスーツ (1)



アービンのATスーツ。メルキア軍のATスーツとはまったく異なる、オリジナルデザインになっている。マスクは後頭部が露出したお面のような形式で、伸縮性の顎あてで固定されている。

⊕ 帰還兵姿



ドナのもとに帰ってきた時のアービン。耐圧服はメルキア軍の標準的なATスーツに似ているが、細部はかなり異なる。戦争中、アービンはこのタイプの耐圧服を着てATに搭乗していた。

⊕ パーソナルマーク



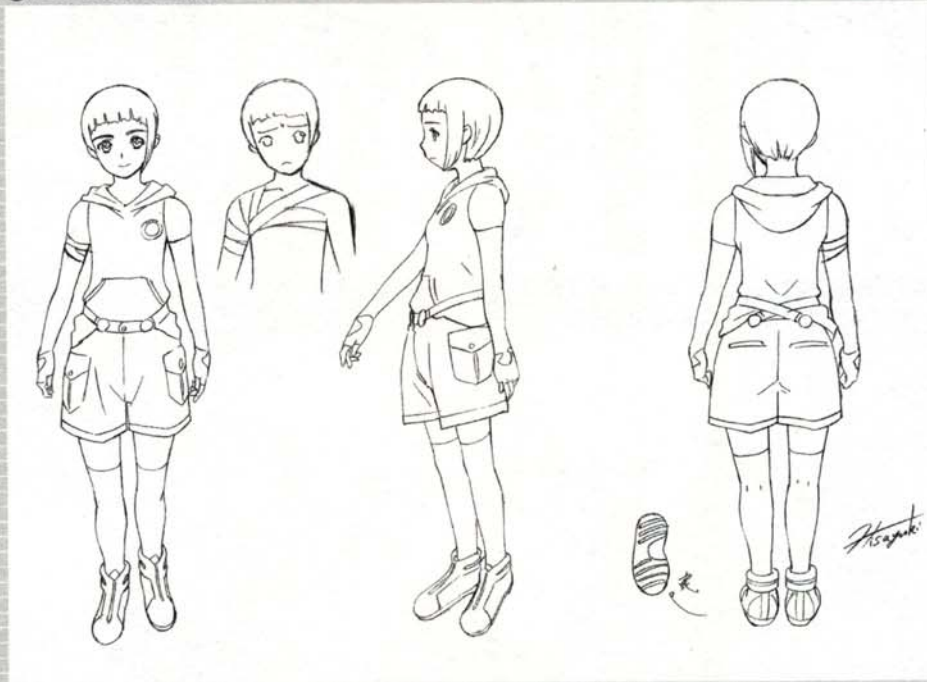
ゴーグルにつけているパーソナルマーク。正確な形や書き込み位置がわかりやすい。ゴーグルのレンズ中央に瞳のように見える丸い部分がある。

第三次銀河大戦終結後まもなくアストラギウス銀河のどこか、戦争により傷ついたある惑星。その星の「鉄の町」と呼ばれる街でもバトリングが隆盛し、帰還兵となったATパイロットたちが多数参加することで、一代産業となっていた。ここでは「鉄の町」のバトリングに負け役専門の八百長ファイターとして参加していたアービン・レスターと、その周囲の人間たちについて紹介していこう。

ドナ

酸性雨の降る惑星を離れ、環境の良い星に移住することを夢見て、花を育てているアービンの妹。兄妹二人で「整備屋 アービン&ドナ」を営んでいるが、兄がお人好しのためか整備屋は赤字続きのようだ。経理やATの操縦もできるし、コーヒーも淹れられる。小柄で可愛い容姿、しかもしっかり者という、理想の妹である。

通常時および負傷時



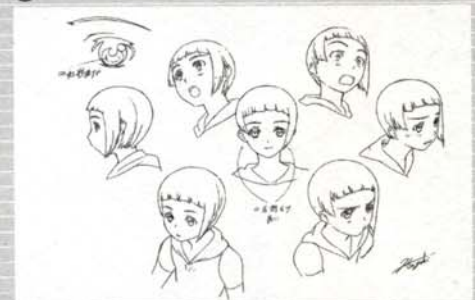
通常の衣装を着用したドナと、負傷した際の包帯姿。かつて帰還したアービンを迎えたとき以外、ドナはずっとこの衣装を着ていた。半ズボンにはサスペンダーではなく、ウエストで支える構造となっている。

回想時



戦争から帰って来たアービンを迎えた時のドナ。時間的にはそれほど昔のことではなく、あまり大きな成長は見られない。

表情集

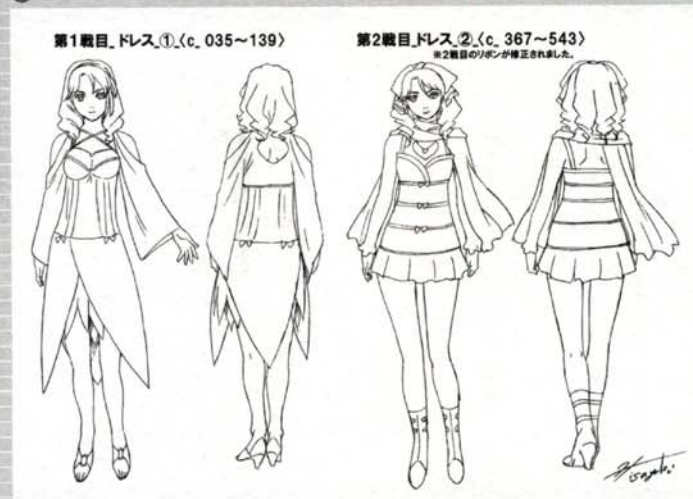


喜怒哀楽が顔に出やすいが、しっかり者で極端な表情は少ない。こめかみを覆う髪は左右非対称で、左側だけ長い。

イシュルーナ

バトリングのマッチメーカー。アービンの胸前を見抜いて、エージェントになろうと狙ってきた。リッチでお洒落な女で、登場のたびに違うドレスを着ている。エージェントとしては凄腕らしいが、可愛い顔をしてエグイこともやる。ATのハードには強いが、操縦は苦手。

ドレス



右はアービンとベイガンの再戦のときに着ていたドレス。左は冒頭のベイガンの試合を来賓と見物していたときのドレス。イシュルーナにしては珍しく、足よりも胸元を強調したデザインになっている。

フォーマルスーツ



シラフと会ったときに着ていた服。イシュルーナのビジネスウエアといったところである。髪は後ろで結んで、肩から前に垂らしている。

表情集



イシュルーナはコロコロと表情がよく変わる。表情だけでなく、髪型も違うのに注意。

私服



ATの改造作業時の服装。彼女は髪型を服に合わせて変えているが、これは髪を高い位置で結んでいて印象がかなり異なる。

セクシードレス

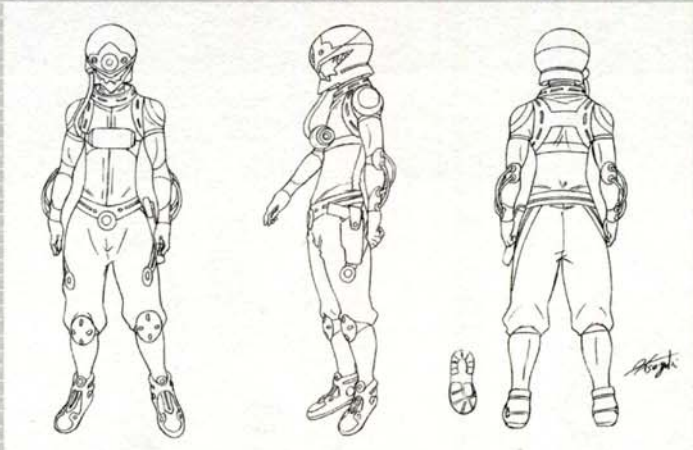


アービンを部屋に招いたときの服装。色仕掛けでアービンを籠絡するつもりだったのが、思い切って露出の多いドレスを着ている。

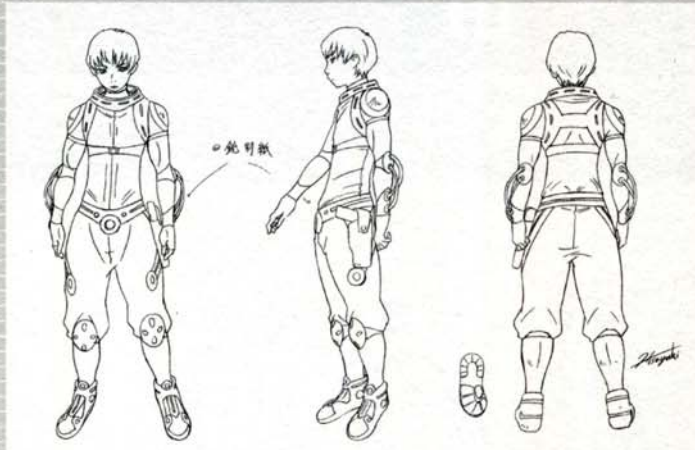
● ベイガン

「死神」と異名をとるバトリングの達人。見世物であるにもかかわらず、バトリング中で対戦相手を殺しまくるといふ狂犬のような人物である。抜群の腕前は裏腹に性格はきわめて反動的で、雇い主であるイシュルーナもいささか持て余し気味である。

● パイロットスーツ (ヘルメット着用)



● パイロットスーツ



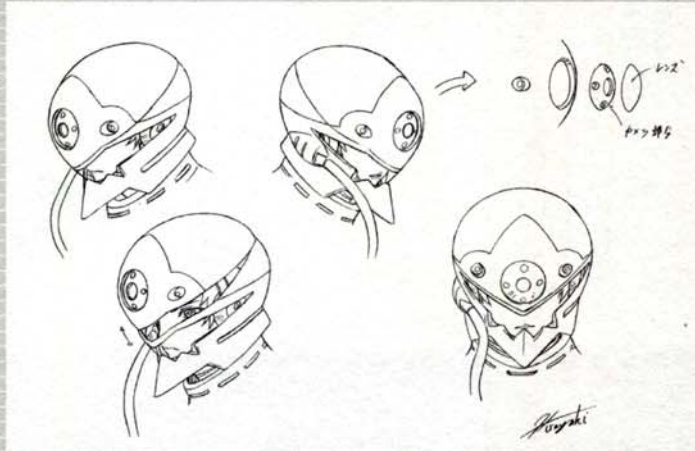
パイロットスーツ姿。左側はマスクを着用した状態である。メルキア軍のATスーツとは異なり、胸に固定したパーツから出ているパイプはマスクの側面に繋がっている。

● 表情集



いろいろな角度から見たベイガンの表情。うろたえたような表情も見せるが、実際には冷たく狂的な表情や激昂する表情など、激しい表情を見せるケースが多かった。

● ヘルメット



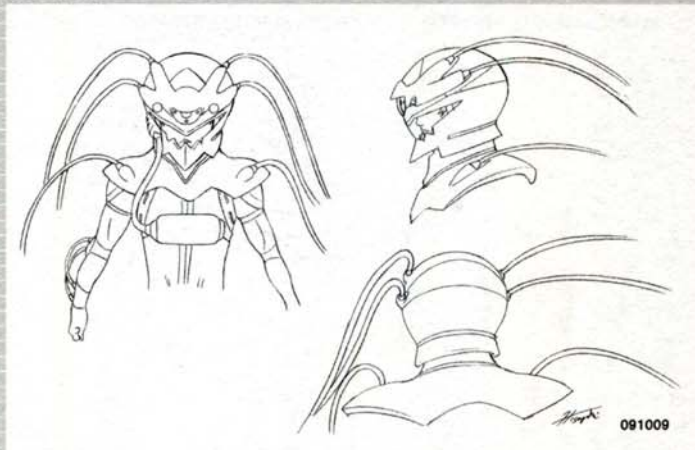
ヘルメットはゴーグルと一体化していて、顔の見える下側の部分にも透明な覆いのあるフルフェイス型。ヘルメットの上半分を持ち上げて、直接周囲を見ることができる。

● 最終形 壊れ合わせ



決戦後に破壊したヘルメット。マスクのインナーの形状がわかる。この時は、まず顔の下半分を覆う透明パーツが割れ、ついでマスクが縦に真っ二つになった。

● 最終形



ATを怪物のように増強したときのベイガンのパイロットスーツ。ヘルメットの顔とスーツの肩にATと接続するケーブルのついたパーツが追加されている。

● デニス



アービンの整備の腕に信用を寄せる、ベテランのバトリング選手。片側にベンチを付けたマッスルビートルを愛用している。

● シラフ (回想用)



制服を着用した軍隊時代のシラフ。メルキア軍の一般兵とよく似た軍装だが、ヘルメットの形状など細かい相違点が多い。

● シラフ



「ザ・ダーク」のエージェント。アービンの戦友でもあり、自身も心身に戦争の傷を負っている。酒を持ち歩き、常に呑んでいる。

➤ 賓客の男



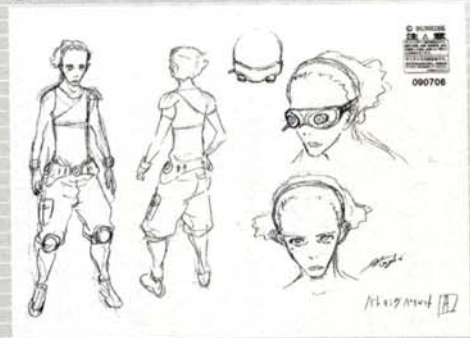
冒頭のベイガンの試合でイシュルーナと特別席で観戦していた男。ほとんどの指に石のついた指輪をしているのが目立つ。

➤ バトリングのパイロットたち



ベイガンの試合をモニターで観戦していたバトリング選手たち。BとCはメルキア軍風のATスーツを着用している。

➤ バトリングのパイロットA



バトリングで降参したのにベイガンに殺された男。ゴーグルやズボンはメルキア軍のATスーツ用とはデザインが異なっている。

➤ 治安警察 警官



治安警察の警官。署長への取り次ぎ役として登場している。内勤でも、このプロテクター付きの制服らしい。

➤ 治安警察 署長



イシュルーナから賄賂をもらっているが、ピンチに見捨てた治安警察の署長。

➤ イシュルーナのボディガード



スキンヘッドの男は特別席で観戦中のイシュルーナの後方に立っていたボディガード。

➤ ゲリラたち



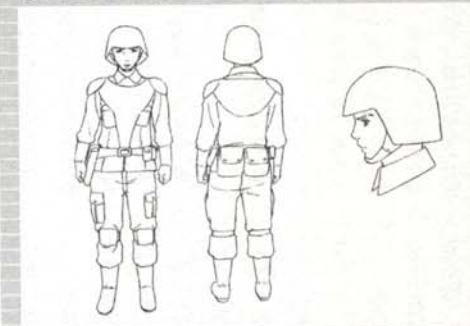
アービンの部隊を待ち伏せ攻撃したゲリラ兵。ゲリラなので服装にもばらつきがある。

➤ ゲリラの少年兵たち



アービンを銃に向けて、トラウマを決定的にした少年兵たち。備え付けの顔をしている。

➤ ギルガメス軍 歩兵



戦争中にアービンと関わった歩兵部隊の軍装。シラフの着用していた制服とは若干異なるデザインになっている。

➤ 娼婦たち



バトリング終了後、繁華街の街頭で男に声をかけていた女たち。このほか、室内で客を待つ女性もいた。

➤ コロシアムの観客たち



バトリングが開催されているアリーナや付近の繁華街にたむろしている一般人たち。彼らは観客のごく一部に過ぎない。

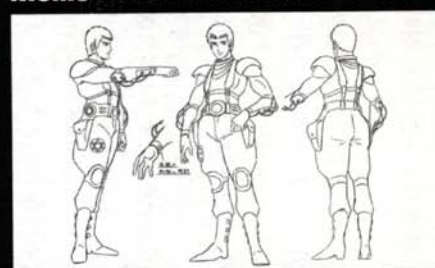
➤ キャラ対比表



主要登場人物の対比。アービンは182cmの長身。イシュルーナはハイヒールによって身長がかなり変わっている。

ケース・アービン編

Memo バトリングのパイロットスーツ参考



バトリングのパイロットのうち、キリコなどメルキア軍関係者が多用するタイプのATスーツの設定。バトリング選手の中に着用した選手(上記設定のBおよびCのパイロット)があり、参考として使用された。ただし設定のようにきちんと着用した選手はおらず、全員が着崩している。



五十嵐 紫樟

『装甲騎兵ボトムズ ケース;アービン』 監督

本作で監督デビューを果たした期待の新鋭。その初監督業の苦労話から、本作ならではのAT戦の見所、キャラへの思いまで幅広く語っていただいた。

五十嵐 紫樟◎いがらし ししろう

1974年生まれ。サンライズにて『センチメンタルジャーニー』(1998)で制作進行を担当。『ゴーゴー五つ子らんど』(2001)でアニメ演出家デビュー。『OVERMANキングゲイナー』(2002)『ブラネテス』(2003)『コードギアス 反逆のルルーシュR2』(2008)などで演出を担当。本作で監督デビューを果たした。

久行さんという「舞・HIME」など美少女キャラのイメージが強い方ですね？

五十嵐 過去に久行さんと仕事をした時の印象は、本人同様、男性的な人物描写の得意な方だ、ということですね。ですから「ボトムズ」をやることに対して全然違和感はなく、むしろ良いと思っています。

監督の方からは、どのようなキャラクターをリクエストされたんですか？

五十嵐 久行さんには、シナリオ会議でキャラを煮詰めていく段階から立ち会ってもらっていたので、イメージの共有ができていました。だから、ほぼ全て久行さんの最初の案でOKになっています。

キャラクターの衣装、特に耐圧服やヘルメットなどは、今までの「ボトムズ」世界になかったタイプのものでしょ？

五十嵐 アービンの仮面については、久行さんも苦労されていたようで、主人公だと目でわかるようなアクセントが欲しい、何かないかなと話をしていたときに、今までの「ボトムズ」のゴーグルと違うものを考えるよ、とおっしゃってできあがったんです。最初はもう少しゴーグルっぽい感じだったんですが、それが頭部と一体化したような今の形となりましたね。

ベイガンに関しても同じです。ただ完全に顔が隠れてしまうと無個性になってしまうので最低限、口元だけは出してもらったんです。今までの「ボトムズ」世界にはない、かなり異質なデザインになりましたね。人物の個性も反映させていて、さすがだと思いました。

当初はキャラの年齢がもう少し高かったとお聞きしましたが。

五十嵐 そうですね。最初、脚本の佐藤卓哉さんのイメージでは20代半ばか、30歳を超えていました。ただ、悲しいかなアニメに落とし込むには年齢を下げなきゃいけないという要請があるの

で、18〜19歳ぐらいに無理矢理落ち着かせました。とはいえ、私自身は20代半ばぐらいのイメージで認識しています。まあ、キリコも初登場時は18歳ですし、アービン達にしても劇中で何歳とは明言していませんけどね。

最新の手描き技術にこだわった理由

ATのデザインに関して、大御所である大河原さんへリクエストを出すのは大変ではありませんでしたか？

五十嵐 いや、そのあたりは制作サイドにうまくまとめていただいて、こっちは好き勝手にリクエストさせていただいただけという感じでした。逆に当時、大河原さんは「ヤッターマン」に関わっていたので、いろいろな柔軟な発想の提案をいただきました。ですから私は、むしろやりすぎを抑制する側でした(笑)。

今回、メカアクションのために手描きにこだわったのお話ですが、それはなぜ？

五十嵐 当時作られていた「ボトムズ」のATは全て3DCGで、手描きものは「赫奕たる異端」までさかのぼらなければなかつたんです。それで逆に最新の作画技術でATを動かしたら、当時からファンも面白く見てくれるんじゃないかと考えたわけです。

具体的にお勧めシーンといますと？

五十嵐 冒頭のバトリングシーンに、今の作画技術でATを動かしたらこういう風になりますよ、という要素を詰め込んでみたつもりです。またバトリングということで、無理にリアルな戦いに見える必要はないから、平面的な戦いだけではなく、立体的に飛んだり跳ねたりさせてもいます。

そういえば初期のTVシリーズでも、意外とATは飛んだり跳ねたりしていましたね。

五十嵐 そうなんです。改めて見直してみる

と割とアクロバティックに戦っているんですよ。30年も経ってしまうと、作り手もファンもATは飛んじゃダメ、走らなきゃ、というイメージに捕らわれているものなんです。

キャラの話に移りますが、監督的にうまくできたと思えるキャラといますと？

五十嵐 シラフです。最初はアービンに仕事を斡旋している飲んだくれのエージェントという設定だけだったんですが、元戦友という設定などを付け加えた結果、劇中により大きな位置を占める人物になりました。

あとは、やっぱりイシユルナですね。単に綺麗なだけじゃなく、人間的に意地汚いところもある。ぱっと見は良家のお嬢さんだけど、しょせんは成り上がりなので、何かあるとすぐボロが出て、劇中でどんどん転落していくシャム猫の皮を被った野良猫、といったところですね。そういう多面的で、コロコロと変わる奴が好きなんです。

アービンやベイガンはいかがですか？

五十嵐 ベイガンは戦場の体験が元でここまで歪んだ、自分が強くなるしかないという信念を持つようになったんでしょうね。逆にアービンは、常に自殺を考えて拳銃を持ち歩いているほど、戦場での体験がトラウマとなっている。

私はアンチミリタリズム、反戦の考えの持ち主なので、そんなアービンが戦争を嫌いだということでは素直に感情移入できませんでした。だから逆に、アービンの過去の殺戮シーンは精神的にとっても苦しかった思いがあります。

最後にファンへのメッセージをお願いします。

五十嵐 バトリングのシーンなどは「ジオラマにして欲しい」という気持ちで作っています。たとえばアービンが背面跳びで飛んでいるシーンなどは、ぜひチャレンジしてみてください。

本日はどうもありがとうございました。

(2011年8月 サンライズにて)

寺岡 賢司

装甲騎兵ボトムズ ケース;アービン』メカニカルデザイナー

『ケース;アービン』で掘り下げられた、アストラギウス銀河のAT、そしてバトリング。そのキリコの居ない『ボトムズ』世界をメカ面から支えた寺岡賢司が、デザインの指針から、ちょっとした裏話、個人的な見所までを語る。

寺岡 賢司◎てらおか けんじ

1962年鳥根県出身。メカニカル、およびコンセプトデザイナーとして幅広く活躍しており、代表作は『攻殻機動隊 SAC』シリーズ(2002~)、『コードギアス 反逆のルルーシュ』(2006~)、『機動戦士ガンダムAGE』(2011)など多数。また『機動戦士ガンダム00』ではSF考証担当。銃器にも造詣が深く大日本技研のカスタムガン「45TRIAL マスクド ガバ」もデザインしている。

の話とされていたんです。それで、この両方の間をつなぐ作品ということで、メカニクスの雰囲気は当初の『ボトムズ』のものを残しつつ、主人公を代えるという話でした。要するにまったく新規のメカは出さないとの方針でした。

それはかなり難しくありませんか？

寺岡 難しい面もありますが、元となる大河原さんのデザインがありました。さらに今回は、最初のATとそこから一番離れたベイガン機最終形態があって、その間を埋めていく作業でした。つまり、この幅でデザインをすればよいという限界のラインを示してもらえたので、案といえは案でもありました。それから、バトリングという舞台がありますし。そこで戦争で使う量産機とは毛色が違う、好き放題にカスタマイズできるというATのもうひとつの面が出せたいと思います。

片手がベンチになっていたり、前面がスパイクシールドになっているATなどは、寺岡さんの方でデザインをされたのでしょうか？

寺岡 そうですね。あれは打ち合わせしながら描いていった感じなんです。そのときバトリングシーンのシナリオはできあがっていて、監督がそれを見ながら「こういう風にしたい」と言っていて、それに皆でアイデアを出し合っていて感えていく感じでした。ですから、誰が考えたというのは断定できないんですけどね(笑)。

いかにも興行の見せ物といった風のデザインになっていますね？

寺岡 ええ。今回は戦争ではないので、こういう馬鹿げたこともできるということからデザインしています。要するに、今回のATには理不尽な武装というものもあるんです。

プロレスラーが、タイツの中からいきなり凶器を取り出すような(笑)？

寺岡 そうですね。ほかに使えるものが一杯あるのに、なぜ抜かすの？ という感じなんです。そんな風にバトリングも、ひとりひとりのスタイルが

あって、何を使いたいかで各人がATをアレンジしているんじゃないかな。

— そういったデザインを、打ち合わせをしながらまとめていくのは楽しかったですか？

寺岡 楽しいですね。そういうのは真面目に描かずには済むので(笑)。ただ、その辺りをどこまで強調した方がいいのか、が絵を描くときの加減で、実際に描いてみないとわからない部分も大きいんです。ただ、顔さえあればいいという見え方ATというデザインの素体がつっちりある。すると何を付けても大丈夫というのはありますし、それがATのデザインの強みだと思います。

— バリエーションでは特に描いていて楽しかったATというと、どれになるのでしょうか？

寺岡 やはりシオマネキになっているヤツと、スパイクシールドのヤツですね。とくにこのスパイクシールドのは、手が届かないから胴体で突っ込むしかできないはずなんです。きつとそうやって、ぶつかっていくというスタイルのバトリングをやっていたんじゃないかな。

リアリズムとアクションバトルの相互作用

— 逆に装甲の厚みなど、リアリティ面も強化されているようにも見受けられましたか？

寺岡 今回のATは今までより少し装甲が厚い感じの絵にしています。従来のATはジブのイメージですが、それだと20ミリ弾で簡単に穴が空いてしまう。それでギリギリ20ミリ弾が当たって止まるレベル。上手く跳弾すれば被害なしで済むけど、40ミリ弾だと当たれば貫かれる程度のイメージでリアラインしているわけです。そのためC面という斜めの線から、エッジを落とす描き方をして、たとえば肩の装甲が増えて見えるようにしています。

— 劇中での使われ方として、こう使われて本

望というアクションやシーンはございますか？

寺岡 作画の上手さで助けられてはいますが、基本的に予測外の動きはしていません。ただ今回は戦争ではやらない、本当にプロレスタ的なアクションをしています。アービンとベイガンの最後の戦いも、もし本場の戦争ならある程度の距離をとって一発で決まっちゃうと思うんです。それが対の接近戦になるというところが「アービン」がほかの作品と違うところですね。その一方で最終形態のベイガン機が、やられるたびにパーツを切り離していくというのは、如何にも「ボトムズ」らしい所です。

— そういった戦闘シーンや、アクションについてラフを描いたり指示をされたりは？

寺岡 それはシナリオの方でもう入れ込んであったので、シナリオを元にデザインするだけでした。ですから、それをこう動かしてくださいとデザインに落とし込んでいく作業だけです。

— アクションについては「コードギアス」的なものも散見されましたが、そのあたりは？

寺岡 高橋監督と「ギアス」の谷口悟郎監督って師弟関係で、サンライズにはそういった演出家の流れというのがあって。たとえば何メートルサイズのメカならどう動くと面白いかというパターンですね。そういう意味で、「ギアス」にしろ、「アービン」にしろ、その演出の流れに何かを足していく形で作品ができていくと思います。

— では最後にATのメカデザイナーという立場からファンの方に、見所やぜひ造ってほしいモデリングデザインを提案ください。

寺岡 やはり最終バトルですね。ATがローラーダッシュを使って、三次元的に縦横無尽に走り回るところ。そこでちゃんとステージを使ったアクションをしているので、しっかり見て欲しいです。あと造ってほしいメカは、やはりスパイクシールド付きのビートルですね(笑)。

(2011年12月 サンライズにて)

久行 宏和

『装甲騎兵ボトムズ ケース;アービン』キャラクターデザイン/キャラクター作画監督

『ケース;アービン』のキャラクターデザインとキャラクター作監を務め、ご自身も大の『ボトムズ』ファンだという久行氏。制作の過程で提案したキャラクターからストーリー、そしてご自身なりの解釈と想いの丈を伺った。

久行 宏和◎ひさゆき ひろかず

フリーアニメーター。キャラクターデザイナー、総作画監督(またはアニメーションディレクター)としては、『舞-HIME』シリーズ、『GEAR戦士 電童』『新世紀GPX サイバーフォーミュラ SAGA』『新世紀GPX サイバーフォーミュラSIN』で知られる。また『舞-乙HIME O~S.ifr~』では監督も務めた。

リコの台詞の揚げ足を取ってやろうという視点から、八百長の話を提案したんですよね。「しょせん遊びだ」という台詞に対して「遊びで何が悪いんだ」と。やっと戦争が終わって生きて帰って、ゲームで命を懸けるバカがどこにいるんだ、と。そういう方向に話を持っていくようにしたんです。

い。クメン篇で出てきたような、こういうゴーグルタイプでOKなんです。

——もつと最後までタカヒーに突っ張るかと思っていたので、そのあたりは意外でした。

それは完成した作品とは、また違う部分があったのでしょうか？

久行 ベイガンというのは、戦争を知らない世代からしたら生理的に気持ち悪い人間なのではない、画として伝わればいいな、と。そこだけですよ。だから、ベイガン以外は二つ目やゴーグルで、多少とも人間味がある。ベイガンは二つ目で、むしろスコップドッグより機械っぽく見える。それぐらいの感じにしようという意図ですね。

久行 アービンの存在ですね。キリコは身ひとつの風来坊で、誰かに追われている。アービンは終戦で、食い物も何もなしで、それでも腰を落ち着けて日銭を稼ぎつつ家族を養っていかなくやいけない。そんな生活感がある方が、今のユーザーにはわかりやすいだろうという発想なんです。

もともと、TVのときのキリコって年相応の尖ったところがあるキャラで、上から目線で言う先輩方にちよつと反抗しているだけなんです。それも実は確信を得ていないままで。何となく台詞として名文句っぽく残っているけれども「実はキリコが言っていることって、すごくトンチンカンで、的はずれなんだよ」という話をやりたくて、八百長の話にしようと思っただけです。

久行 多分、生き残っちゃったことが、すごく居心地が悪い子なんです。実際、見ての通り、ベイガンってアービンほど強くないんです。アービンは子どもを殺して帰ってきたのが心の傷になつたわけですが、ベイガンは「弱い自分が生き残った事」が納得できていない。パトリックで勝つために戦っているけど、生き続けて幸せになるイメージを持っていないんです。白の耐圧服も「死に装束」のイメージなんです。

久行 イシユルナはねえ……いろいろ作ってはみたけど使われませんでしたね(笑)。本当は「フォーマルスーツ」となっているのがメインキャラ表で、一番メインのコスチュームになるはずだったんですよ。ところが、この服での出番が一番少ないんです。

——「ケース;アービン」ではシナリオから設定まで、久行さんがすいぶん意見を出されていたとお聞きしましたが？

久行 ヒールとしての仕事着ですね。あと、白と対になる色として収まりがいいからですね。

久行 環境が環境なんで、ウェーブ掛けたりとか、そんな髪型はさすがないじゃないですか。第一街にそんな店があるかどうかも怪しい。

久行 最初に、パトリックの話というのと、対象年齢を最低でも5歳下げたいというオーダーがあったんです。それから他の2作品との差別化ですね。「ファインダー」は世界観も違うからいいんですけど、3本連続公開の最後には高橋良輔さんが監督でスコップドッグがいっぱい出てくる「孤影再び」がある。だから、ボスターを作ったキヤッチコピーを付けるとしても、スコップドッグを描いて終わりじゃ済まないんです。

久行 彼らは見せ物のスターですから、ちよつとくらい小洒落た格好をしてもおかしくないだろうということ。それに今回は、宇宙空間で戦う必要もないから、まず耐圧服である必要はない。

久行 金持ちのイシユルナで金髪でマンガ風のテンプレートですよ。ヒネらずそのままやりました。ドナのピンクはTVシリーズのココナでも使われていたし、「ボトムズ」の世界ではアリじゃない？ くらいの発想です。

——あいつたヘルメットをしている理屈付けみたいなものも考えられていたんでしょうか？

久行 高慢なだけかと思つたら、途中からはだんだんと人間味が出てきたところもそうです。

久行 本日はお忙しい中、貴重なお話をどうもありがとうございました。

じゃあ何を売りにするかとやうところで、キ

——「死に装束」のイメージなんです。

久行 (2011年11月 サンライズにて)

VOTOMS FINDER

ボトムズファインダー 編

Section VOTOMS FINDER



▶ DATA

■ボトムズファインダー

VOTOMS FINDER ARMORED TROOPEROID

OVA (全1巻)

公開日 2010年12月7日 (先行イベント劇場公開)

発売日 2011年4月7日 (DVD/Blu-ray)

原作 矢立肇 / 高橋良輔

監督 重田敦司

キャラクターデザイン 羽山淳一

メカニカルデザイン 重田敦司 / 福地仁 / 大河原邦男

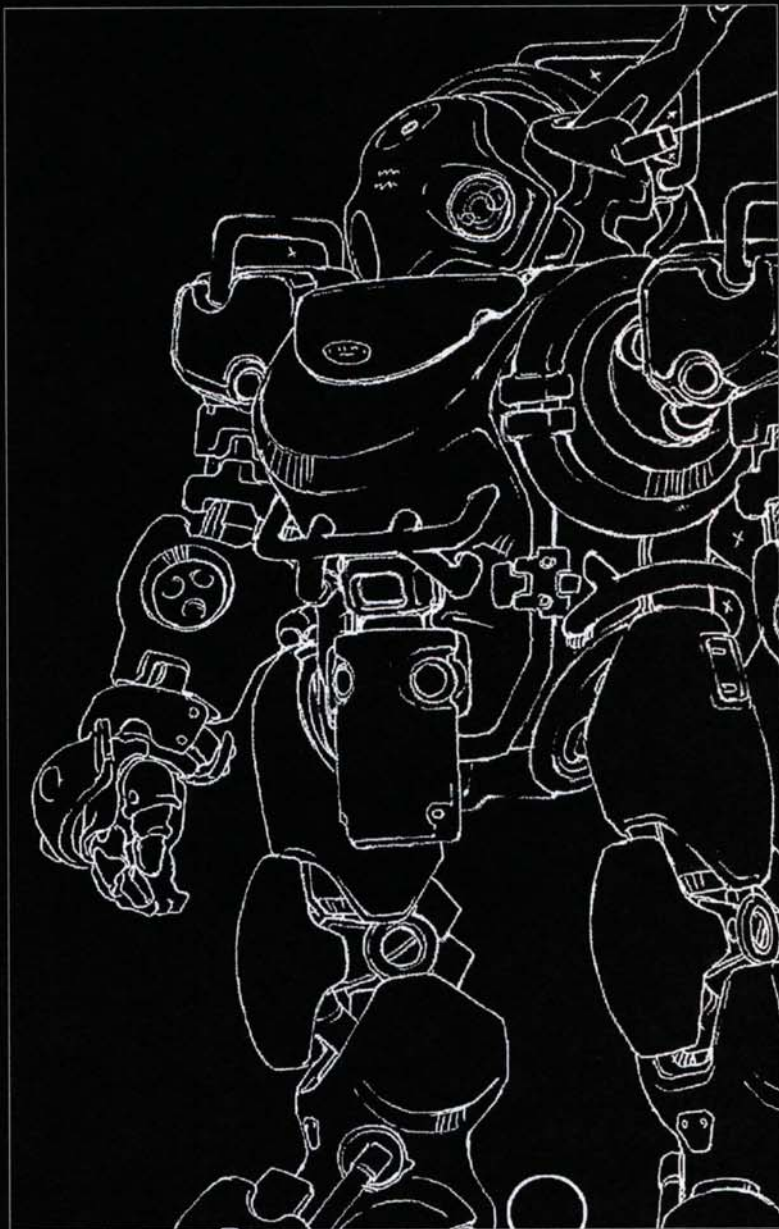
▶ 概要

新世代ボトムズとして企画されたオリジナル作品第2弾。制作はサンライズ荻窪スタジオで、メカやバトルシーンではふんだんにCGを駆使している。世界観もアストラギウス銀河とは異なる新設定で、AT (アーマードトルーパー) に代わるメカとして「アルトロ (At)」という新機軸を打ち出し、よりスピーディでトリッキーなバトルシーンが展開されている。2010年12月には「ボトムズフェスティバル」にて劇場での先行上映が行われた。

▶ STORY

深い崖の底にある「ボトムズ」と、崖の上の「トブ」という二つのエリアに分断された世界。古アルトロ (At) を採掘する現場で用心棒を務める「ボトムズ」の青年アキ・テスノは、噂に聞くだけのトブに憧れる一人だった。そんな彼に、突然トブから舞い込んできた依頼。それはボトムズに潜伏したディアハルトという男を捜し出し、彼に誘拐された少女を救出して欲しい、というものだった。

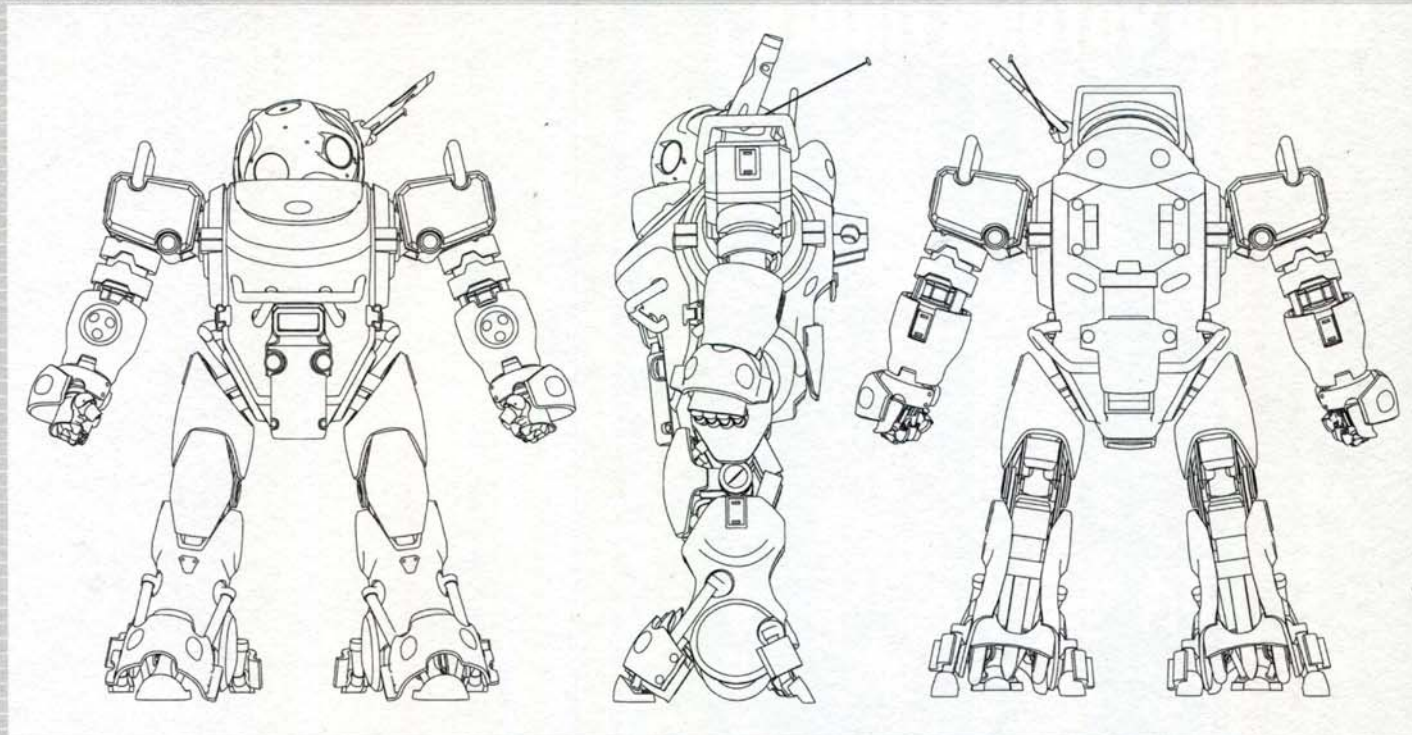
二つ返事で引き受け、相棒の少女エイビィと共に廃墟へ向かい、無事に少女を救出……。と思いきや、実は事件の真相は真逆であることをディアハルトから知らされ、アキは驚愕する。そして少女を再び救い出すため、彼はディアハルトと共に崖の上「トブの地」へと向かうことを決意するのだった。



AKI'S ARTRO アキのアルトロ

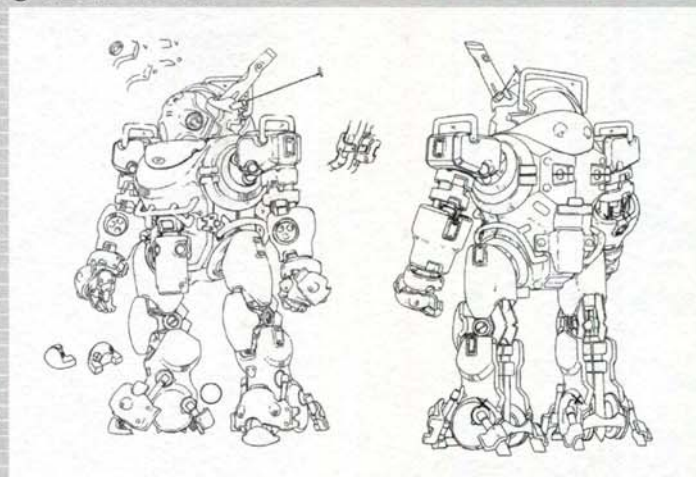
「タンブラー(曲芸師)」の異名を持つ用心棒・アキの愛機。形式はマティオンタイプaⅡ型に属するが、修理と改造を繰り返した結果オリジナルとはかなり異なる機体に仕上がっている。本来は採掘作業やシロアリ退治といった日常作業を行うための機体なのだが、内蔵した多彩なギミックにより非常に高い機動性を発揮。トブの戦闘用 At とも渡り合う能力を持つ。

⊕ フロント×サイド×リア



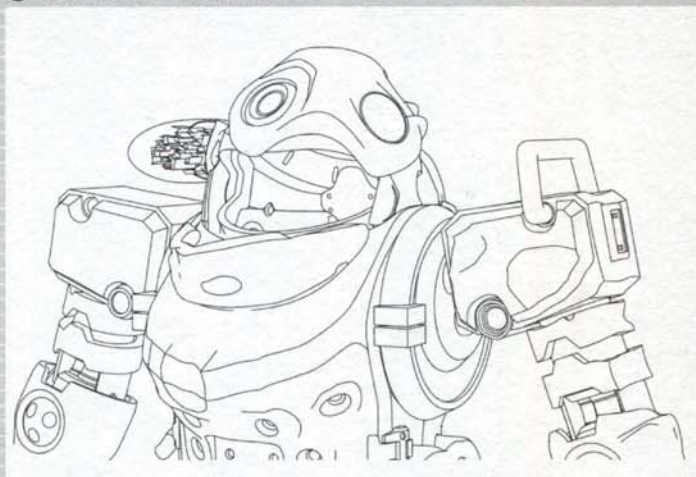
オプションパーツをすべて外した、本体のみの状態。元々古アルトロをレストアした機体であり、作業中に破損することも多いが、丁寧な修理と整備によって新品同様の状態を保っている。

⊕ フロント×リア ラフ



やや斜めから見たアキの At。もっとも身軽な状態だが、実はこの状態では高い機動性を発揮できる回数はごく限られている。本体各部に装備されたギミックは圧縮ガスのカートリッジをパワーソースとしており、各ギミック内に1〜数発程度の装填は可能なのだが、ギミックの使用には最低1個のカートリッジを消費するためである。そのため戦闘などギミックを多用する機動には、予備マガジンが必要となっている。

⊕ 頭部ハッチオープン状態



開放された頭部ハッチ。ただしこれは損傷時のもので、本来の開放状態とは異なる。なお頭部ハッチ自体の可動は一軸だが、顔面に相当するセンサーユニットはハッチ上の基部から可動するため、眼球上のコンタクトレンズのように自在に動かすことができる。

COMMENT

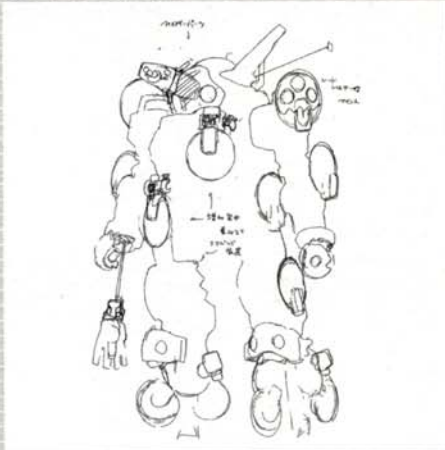
重田：イタリア語でも英語でもアーマードトルーパーの綴りは一緒で発音だけ違うんだそうです。そこで語尾に「~のようなもの」を意味する「-oid」を付けて、発音はイタリア語風にしたのが「アルモレド・トロオペロイド(略称アルトロ)」です。アルトロにはイタリア語で関節という意味もあるので、関節メカという趣旨にも合うからちょうどいいやと決めました。Fiatのような、イタリア車と通じるイメージがあったというのが、結果的に通ってしまったんですね。

MEMO

「ボトムズファインダー」は3Dモデルの使用を極端に推し進めた作品であり、Atを含め登場したメカニックの少なくない部分に手書きによる決定稿が存在していない。管理上決定稿として扱われている画稿も少数存在するが、これも3Dモデル作成のための資料として使用されたもので、扱いとしては3Dモデルこそが決定稿である。ここでは3Dモデルの出力データと手書きによる決定稿、そしてラフを組み合わせ「ボトムズファインダー」の世界を紹介することにしたい。

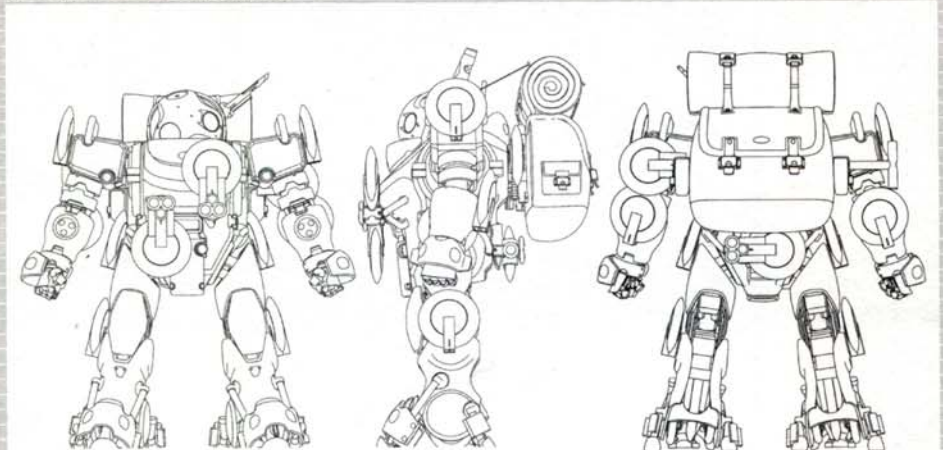
正式にはアルモレド・トロオペロイド。ボトムズ・トブ共に普及している全高4m前後の人類ロボットである。機体内に複数のギミックを備えており、ボトムズでは圧縮ガスのカートリッジを、トブではカード状の金属片を使用し多彩な機動を行うことができる。両者の技術力には大きな差があり、構造はほぼ別物。また開発から相当な期間が経過しており、古アルトロのスクラップ採掘が産業となっている程、長い歴史を持っている。

⊕ パーツ ギミック

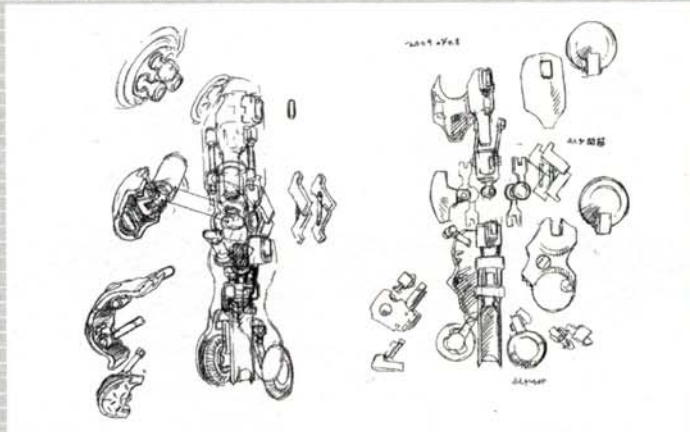


各部のギミックを使用する際に必須となるドラムマガジンの装着位置。ロールバーに装着されたものは予備兼エアバッグ用。

⊕ 予備マガジンプル装備状態

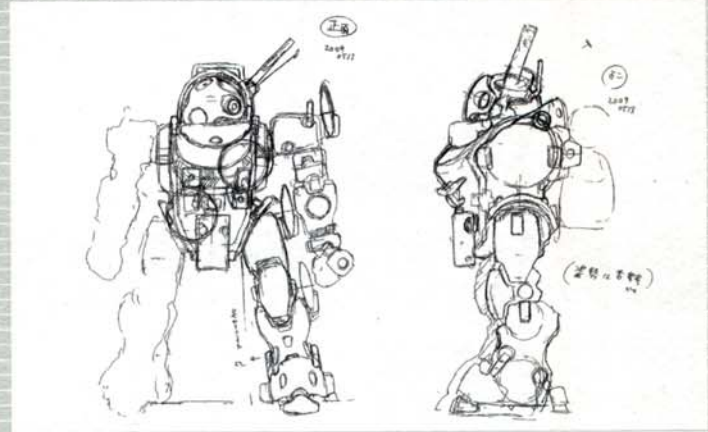


⊕ 脚のパーツ ラフ

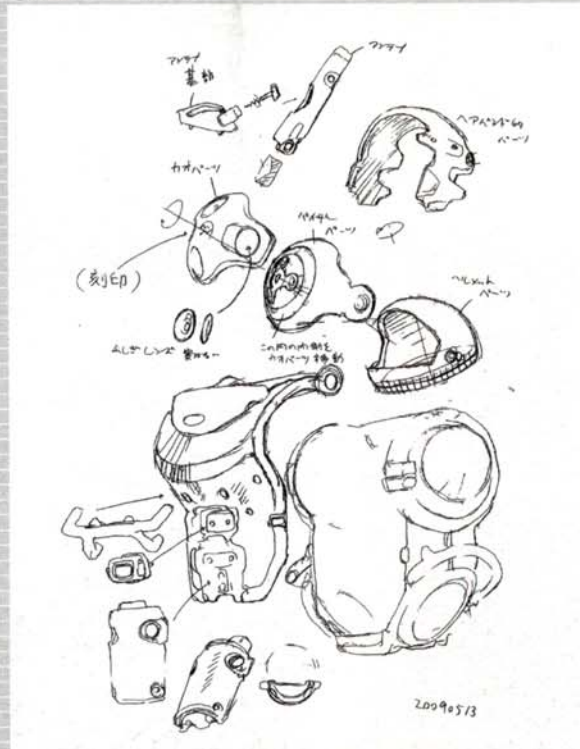


大腿部には膝装甲を伸ばすニーアタック、腰部にはレッグアンカー、足首にはローラーダッシュを装備。同じくドラムマガジンの装着位置。本体に直接装着されたドラムマガジンは各ギミックの薬室(チャンパー)にカートリッジを送り込むことで、複数回のギミック使用を可能にすることができる。

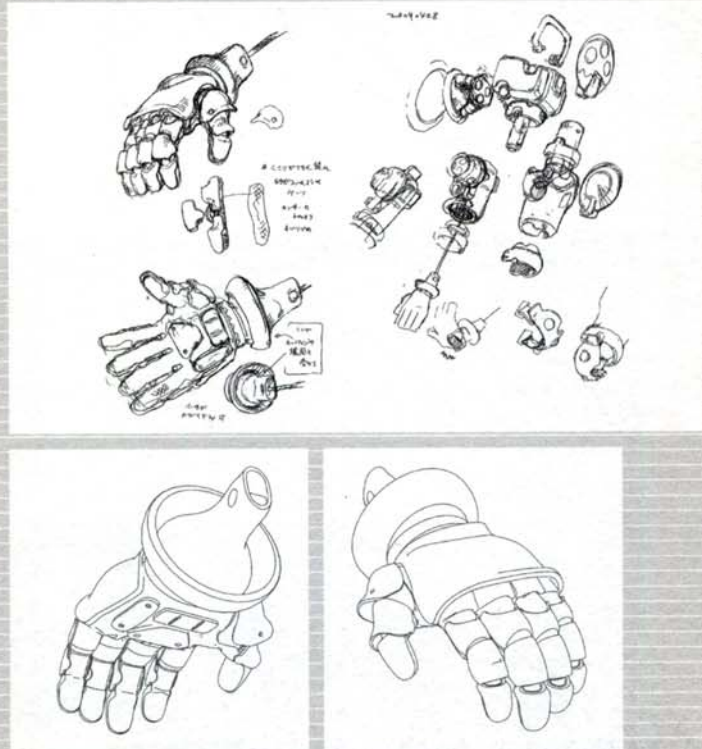
⊕ フロント×サイド ラフ



⊕ 上半身パーツ ラフ



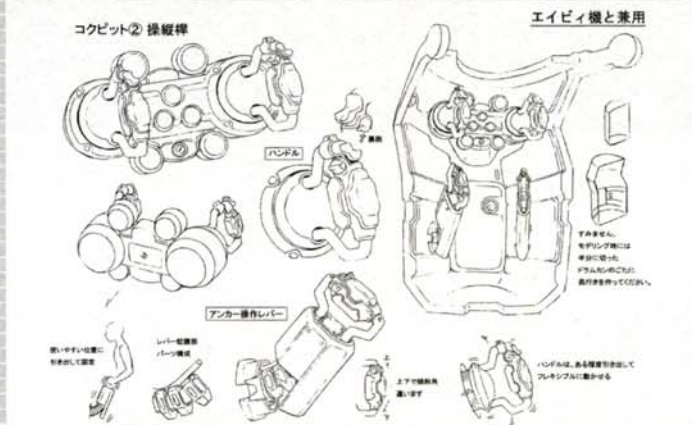
⊕ 手のパーツ



上半身の主要パーツの分解図。回転機構を持たない腰部、一体型の胴体に可動部品が取り付けられる構造やロールバーの装備など、強度を優先する構造である。

腕部には二の腕の部分伸縮させるアームバンチと、ワイヤー付きの手首を射出するワイヤーアームが搭載されている。射出後も手首は操作でき、高い位置の手掛かりを掴むなど登攀にも多用される。

⊕ コクピット ラフ (2)



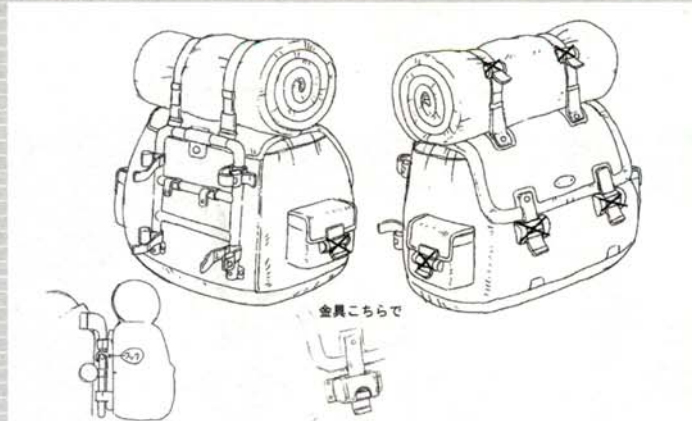
コクピットハッチ。操縦桿をはじめとするレバー類はハッチ側に装備されている。またレバー類はフレキシブルに動作し、各姿勢で搭乗者がもっとも使用しやすい位置で使用することができる。

⊕ 降着ポーズ ラフ



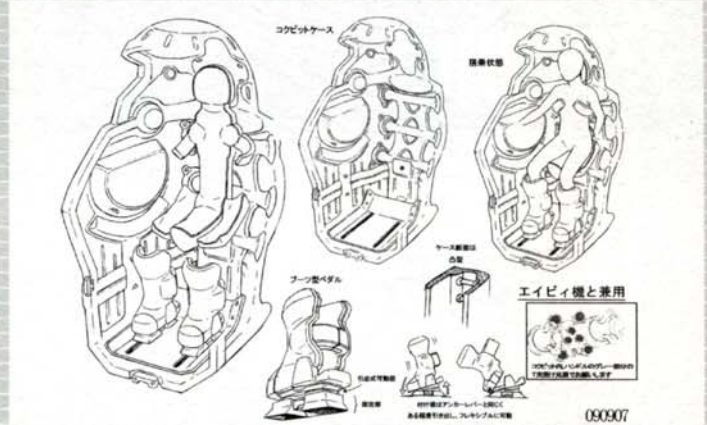
降着ポーズ。この状態への変形はレッグアンカーやニアアタックに使用するシャフトを伸ばすことで行う。ハッチの開閉は自動。ドラムマガジンはフル装備状態でも干渉しないよう配慮されている。

⊕ リュック ラフ



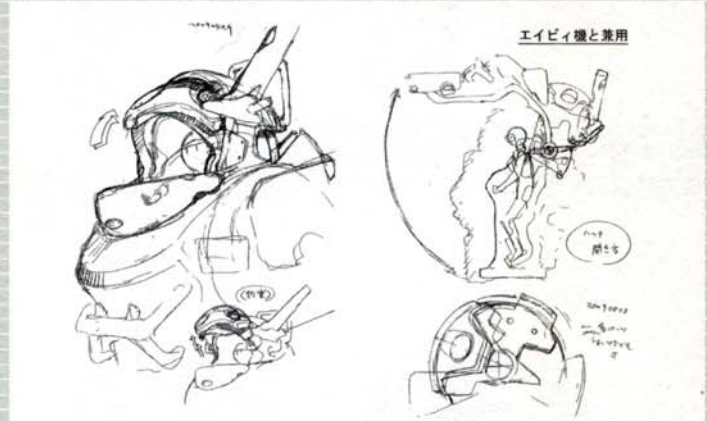
アキのAtのリュック。中身は予備のドラムマガジンや食料などで、スイッチ一つで除装することが可能。なおアキのAtは銃を腰にマウントしており、リュックを背負った状態では銃を取り外せない。

⊕ コクピット ラフ (1)



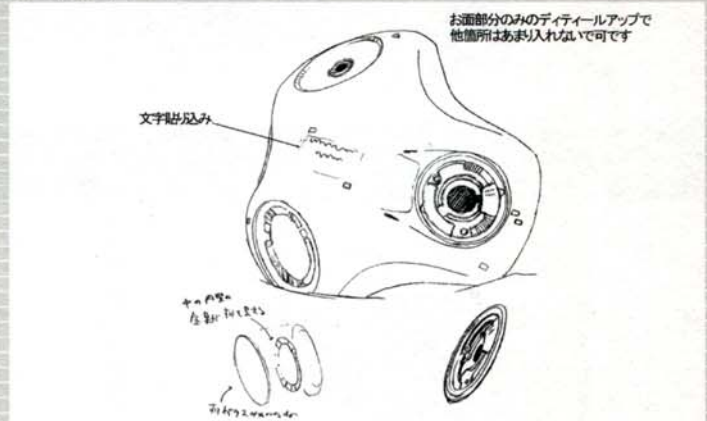
ボトムズのAtに共通するコクピット。立った状態で操縦するため、直感的なコントロールが可能。体の固定が甘く危険な構造に思えるが、エアバッグが標準装備されており耐衝撃性は相当に高い。

⊕ コクピット ラフ (3)



コクピットハッチ周辺。乗降用のハッチは肩を軸に、前方に大きく開く構造。また機体の情報表示は搭乗者のゴーグルに依存しているが、頭部ハッチを開放することで目視による操縦も可能となる。

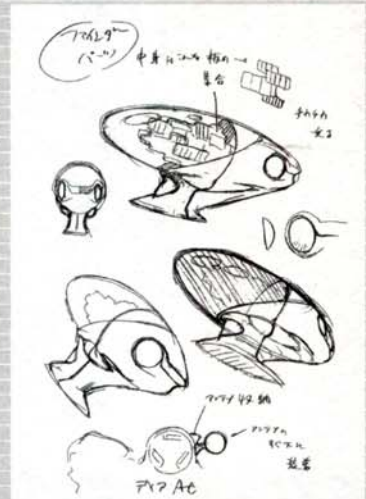
⊕ 頭部アップ ラフ



顔に相当するセンサーユニットのアップ。レンズの一つは強力なライトで四角いディテールもセンサーであるなど、複合的な機能を持つ。中央部には ARMORED TROOPEROID の文字が刻印されている。

⊕ ファインダーパーツ ラフ

元々はディアハルトのAtであるビルアーク クニグフトに搭載されていたもの。統治議会議員令嬢の位置を指し示すセンサーで、ボトムズの技術ではトップのAtのメインフレームに関わる部分の修理は不可能なため、アキの機体に装備された。Atに合わせて自動対応する能力を持つ。



ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



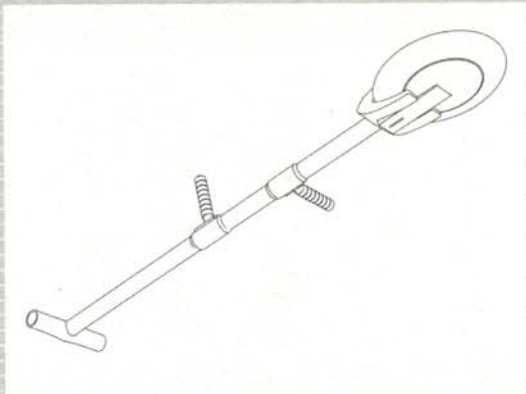
▲後方から見た降着状態のアキのAt。銃は腕に構えた状態で、背面には何もマウントされていない。脚部を貫くシャフトが大きく後方に張り出しているのが判る。



▲格闘時に膝を伸ばすニアアタックを使用した直後。腰部にもガイドはあるがシャフトは太腿側から伸びており、照準は主に股関節側によって付ける形になる。

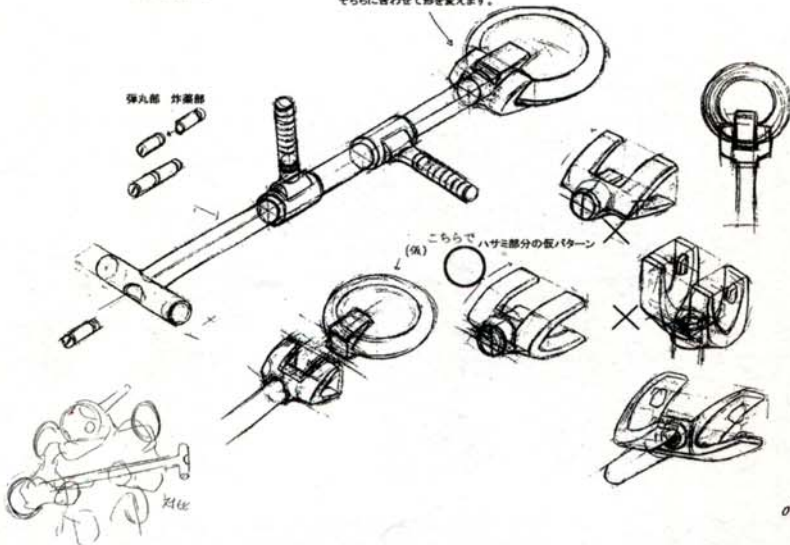
⊕ At用ライフル

アキとエイビィのAtが使用するライフル。At本体でも使用するドラムマガジンと鉄パイプ製の本体を組み合わせたもので、カートリッジ2発を使用することで1度の発砲が可能。カートリッジの威力に頼った榴弾砲的な火器で、構造もそれほど頑丈ではない。



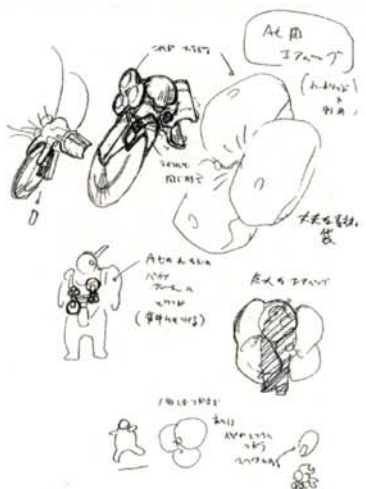
AT用武器 ラフ

このカートリッジとハサミの部分は假です。良いカートリッジが上がったらそちらに合わせて形を変えます。

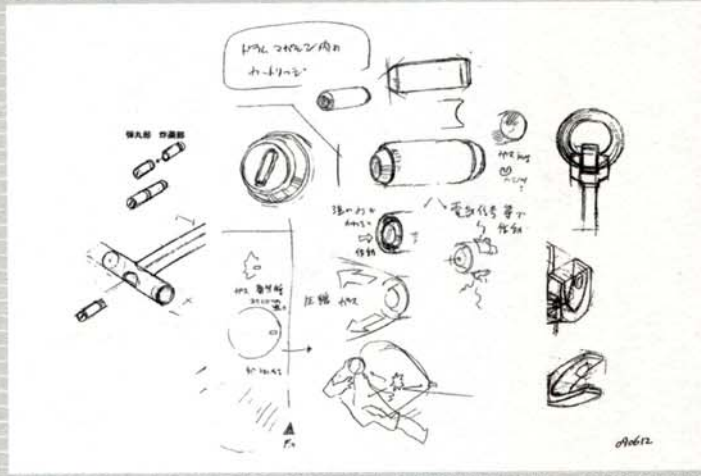


⊕ エアバッグ ラフ

Atを衝撃から守るエアバッグ。本体のギミックや銃器と共通の圧縮ガスカートリッジをパワースーツとしており、おおむねAt全体を防護できるサイズになっている。自動・手動のどちらでも展開可能。



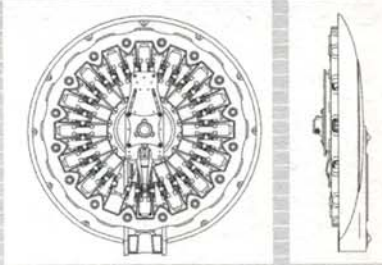
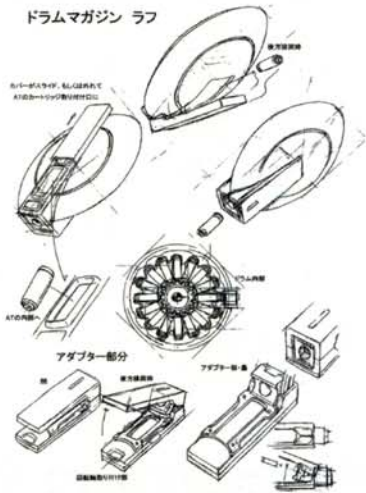
⊕ 弾薬 ラフ



弾薬は圧縮ガスカートリッジそのもの。1発の圧力でもう1発を弾体として射出し、着弾時に射出された側のカートリッジの圧力を開放。指向性の衝撃波を発生させてターゲットを破壊する。

⊕ ドラムマガジン

ドラムマガジン ラフ



圧縮ガスのカートリッジを16発装填可能なドラムマガジン。カートリッジは放射状に配置されており、中央部には給弾機構を組み込まれている。銃撃など外部からの攻撃により複数のカートリッジの圧力を同時に解放し、強力な衝撃波を発生させる代用爆弾的な使用方法も存在する。

ボトムズファイナダー編

COMMENT

重田: Atのギミックはカートリッジによるものですが、これはATをオーバーにして進化系を作ってみたという事なんです。アームパンチを活かすためには、薬莖みたいなカートリッジが大量にあったらいい。体中にその機構を付けて、膝が壊れた時にはそこが銃口になる。さらに、肩と肘の間を伸ばす機構も用意していたんです。ただ、兵器とは違うものにしたというのもありまして。ランチャーは狩猟用の空気銃みたいな存在で、昔の戦車の砲口制退器みたいなものを意識しつつ、何かパイプを繋げて作りましたという感じです。

ON THE FRONT LINE



▲格闘中に破損し、圧縮ガスを噴出させるドラムマガジン。火薬の爆発ほど強力ではないが、衝撃波により周囲に損害を与えるだけのパワーは充分に持っている。

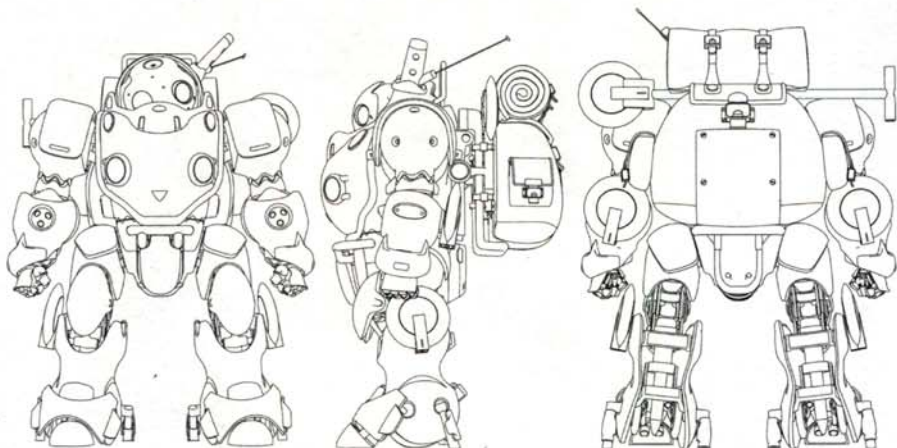


▲At大腿部シャフトの薬室に装填されるカートリッジ。これはシャフトを銃に転用するため意図的に二重装填しているが、通常では一発のみを装填して使用する。



▲戦闘中に曲がったAt用ライフル。ディアハルトとの戦闘時にもアキはライフルを破損しており、本格的な武器ではない点を差し引いても脆い機材といえる。

⊕ エイビィのアルトロ フロント×サイド×リア



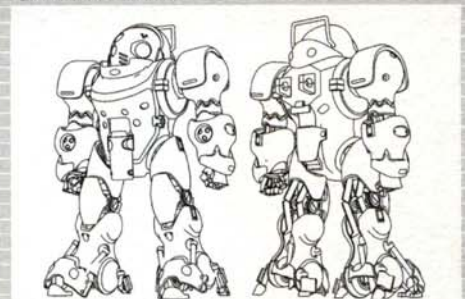
アキと共に用心棒をしているエイビィの機体。形式はマティオンタイプⅡⅢ型で、後方からの支援射撃を担当する。ドラムマガジンの装着ポイントが限られるため連続して過激な機動を行うことは難しいが、腰の回転機構など人間的な動作を行う能力は高い。

VOTOMS' ARTRO

ボトムズたちのアルトロ

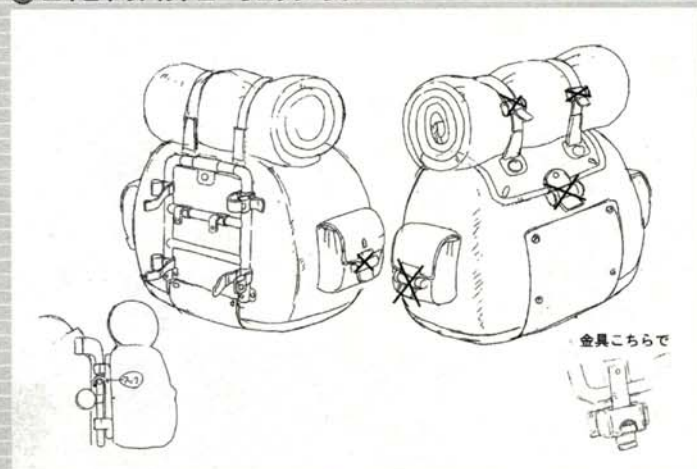
ボトムズで使用されている他の At。探掘現場で大量に産出する古 At をレストアしたマティオンタイプが標準的な機体である。

⊕ 作業用アルトロ



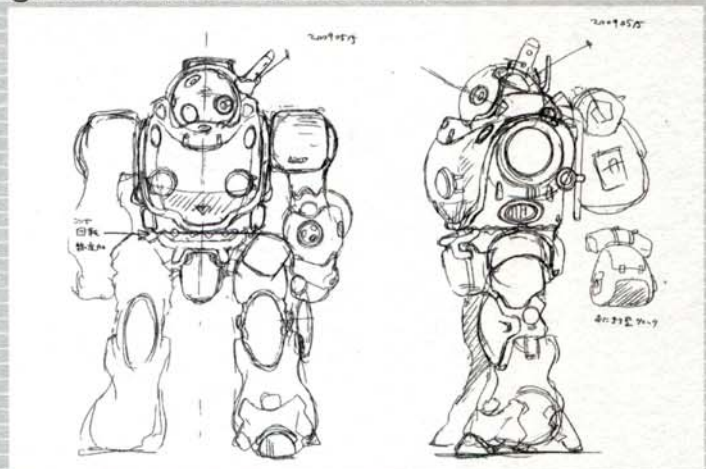
現場で標準的に使用されている形式不明のマティオンタイプ。探掘される古 At にも同型のものが多数確認できる。

⊕ エイビィのアルトロ リュック ラフ



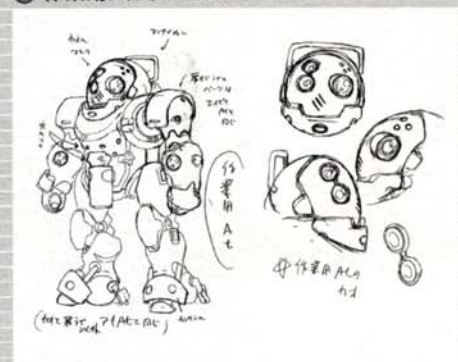
エイビィの At が運搬しているリュック。食料なども積まれているが、最も多いのは大量のドラムマガジンで、彼女の At の銃と共にレッシングとの対決に挑むアキに対する最高の補給となった。

⊕ エイビィのアルトロ フロント×サイド ラフ



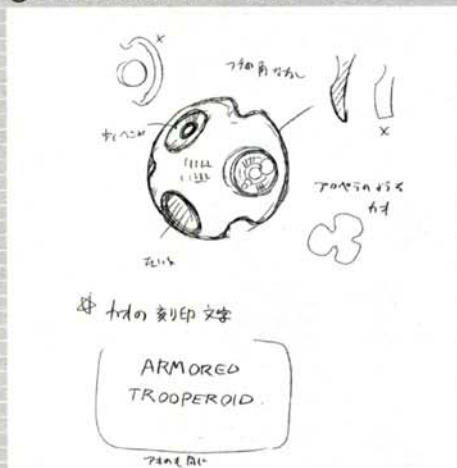
リュックを装着した状態の正面と側面。またエイビィは銃をリュックの上に載せる形で運搬しているため、リュックを除装することなく射撃準備を整えることができる。腹部のレンズはライト。

⊕ 作業用アルトロ ラフ



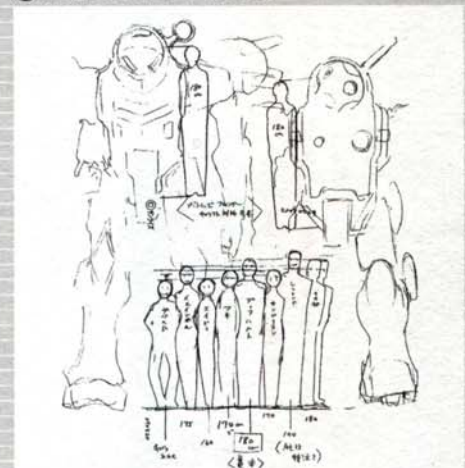
作業用 At の頭部と機体構成。頭部はかなり異なるが、胴体と脚部はアキの、腕部はエイビィの機体と同型。なお圧縮ガスを使用したギミックは古 At が元々装備していたもので、高機動を必要としない機体でも、機能そのものは保持している。

⊕ エイビィのアルトロ 頭部パーツ ラフ



エイビィの機体のセンサーユニット部分。構成はアキの機体に近いが形状は異なり、全体的になだらかなものになっている。

⊕ 人物とアルトロ 対比表



人間と At のサイズ比較。ボトムズの At はトップのものより頭一つ分小型であり、コックピットの位置もその分低くなっている。

ON THE FRONT LINE



▲ボディを細かく動かし、坑道に入っていくエイビィの At。人間的な動作が可能ということは、難易度の高い細かい作業や支援射撃の有効性などに直結している。



▲古アルトロの探掘を取り仕切るタバード親方の机に飾られている At の模型。形式は探掘場でも一般的に使用されている、形式不明のマティオンタイプである。



▲大量に出土する古アルトロの中で、クレーンを誘導するマティオン。古アルトロはレストアされ再使用されるケースも多いが、資源としても活用されている。

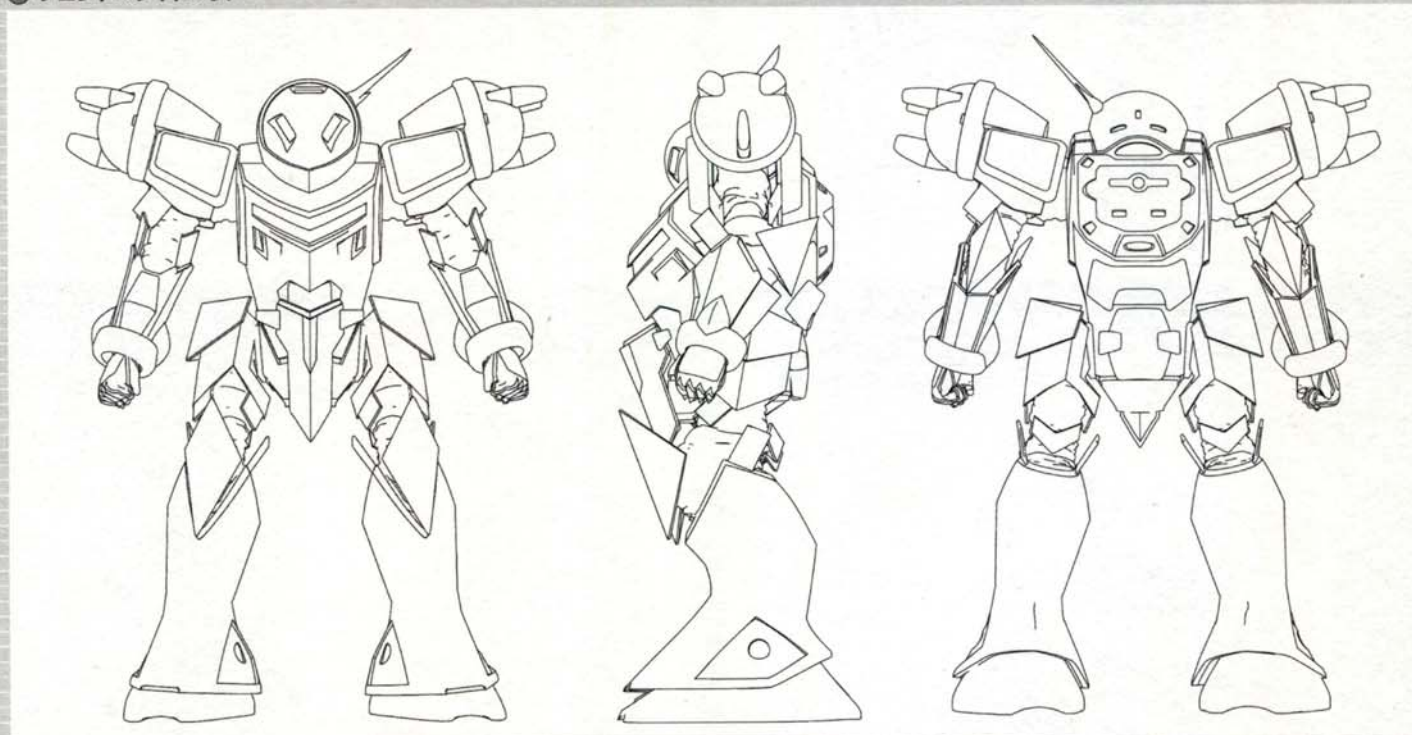
TOP'S ARTRO トプのアルトロ

トプのAtは、組織や特定個人用などのバリエーションはあるものの、基本的には最初から戦闘用として開発されたAtであるクニグフトのみが確認されている。この機体は装甲を除く機体の大部分がカード状の金属片で構成され、その位相を自在に変更して多彩な機能を実現できる機能を備えている。使用されている技術は非常に高度で、ボトムズとは隔絶した水準にある。

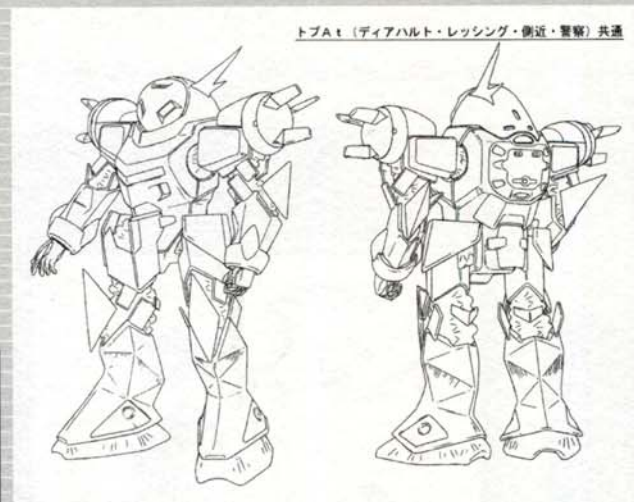
黒騎士を思わせる意匠を持つディアハルト専用クニグフト。通常型を改修した機体で、当初は議員令嬢を追跡するファインダーパーツを搭載していた。肩は警察部隊の機体と共通の仕様であり、外見から判別可能な改修点は頭部と塗装、そしてファインダーパーツ程度である。

■ビルアーク クニグフト

⊕ フロント×サイド×リア



ビルアーク クニグフト本体の三面図。もっともクニグフトの改修の幅はかなり狭いようで、判別可能な範囲では、頭部と肩と塗装以外は全クニグフトがこの三面図そのままの仕様を踏襲している。



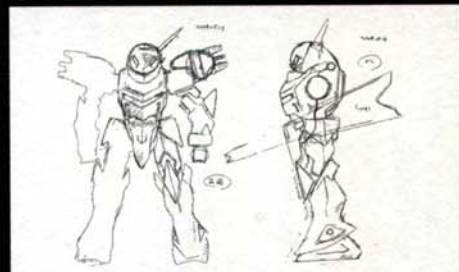
トプAt (ディアハルト・レッシング・側近・警察) 共通

⊕ フロント×リア ラフ

やや斜めから見たビルアーク クニグフト。装甲の形状などが良く判る。関節部はカード状の金属片が露出しており、その位相変更を利用して可動している。また足裏にも金属片は露出しており、履帯状に変形させ高速移動するクローラダッシュと呼ばれる機能も標準装備されている。

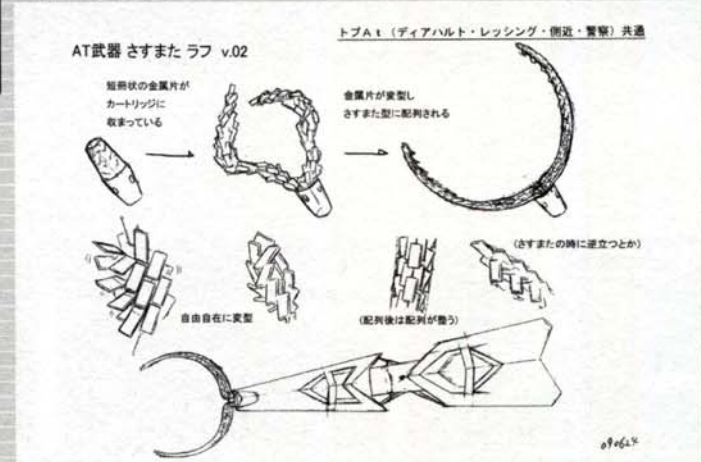
MEMO

⊕ フロント×サイド (ラフ)



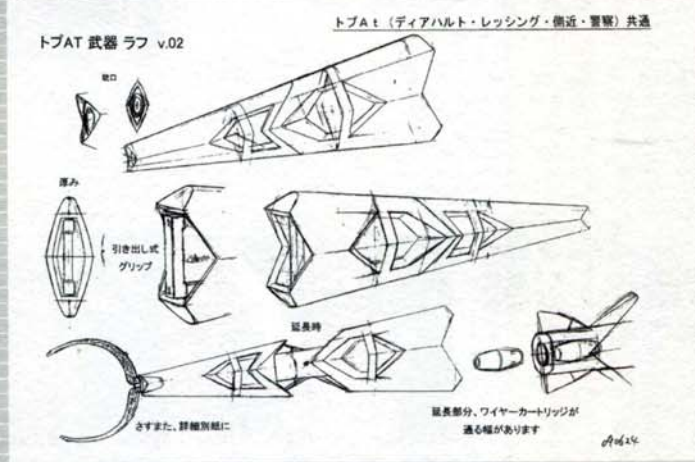
腕を外した本体とライフルとの比較。3Dモデル作成までにプロポーションが調整されたため、ボリュームはかなり異なる。

⊕ 武装 (2) ラフ



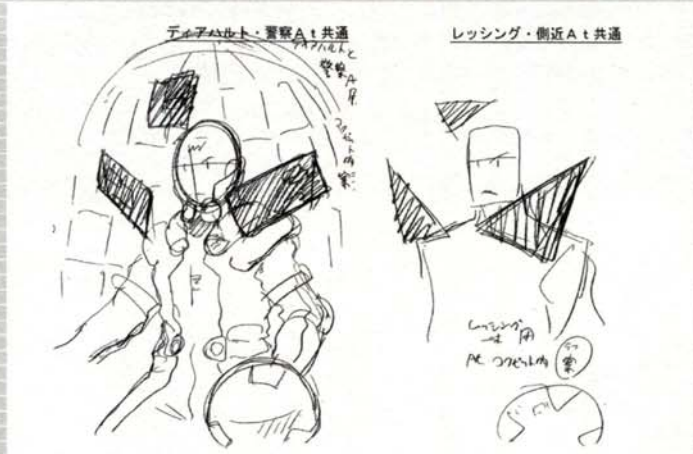
金属片による武器の活用例。金属片の位相を調整してさすまた状に変形させ、捕縛用の装備としたもの。これは警察部隊の所属機が使用したものだが、他の機体でも同様の装備は再現可能である。

⊕ 武装 (1) ラフ



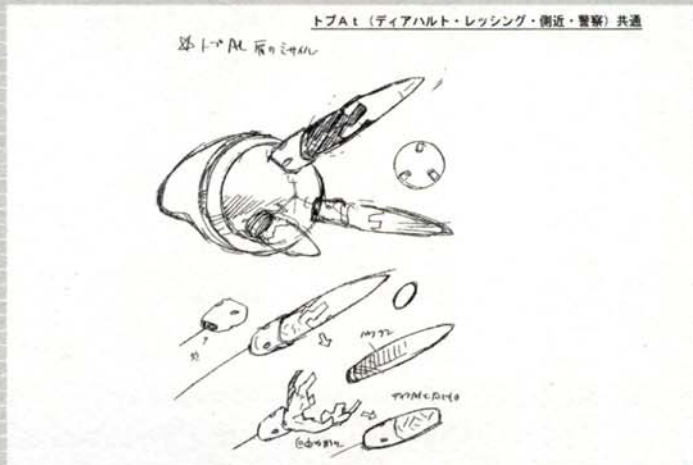
銃器としても格闘用の武器としても使用可能なクニグフトの武装。どの機体も同じものを使用するが、金属片によって機能を改変可能。また射出する弾体も捕縛から破壊まで様々に設定できる。

✦ クニグフト コクピット(2) ラフ



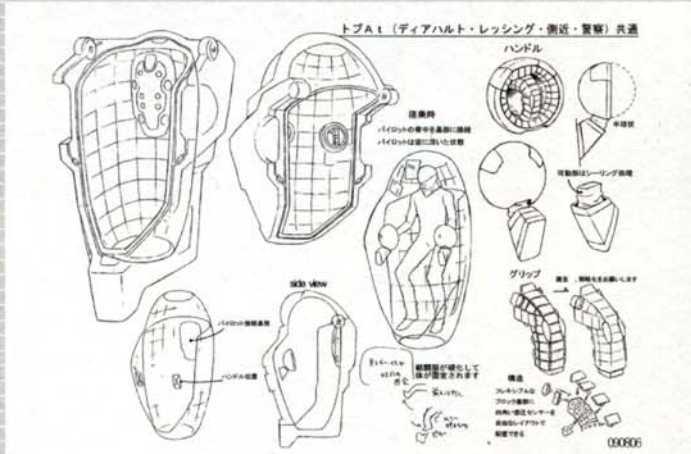
コクピット内の表示。クニグフトはコクピット内壁が全周スクリーンとなっており、これは追加情報の表示ウィンドウである。なお表示ウィンドウの形状はセンサーユニットの意匠と共通している。

✦ 肩パーツ (ラフ)



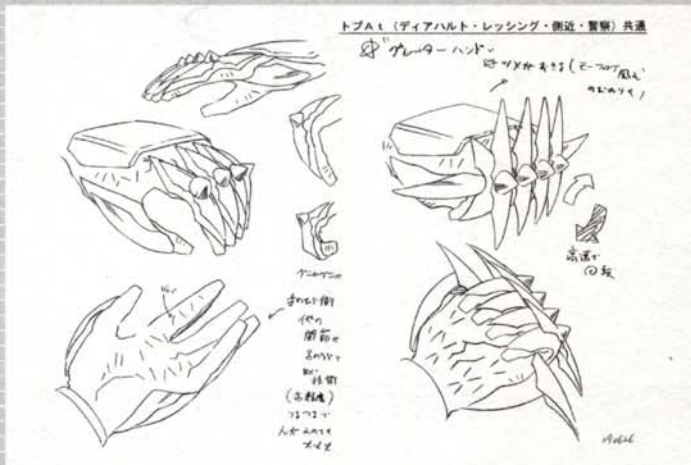
クニグフトの肩パーツには標準装備としてワイヤークローが搭載されている。なお弾頭部分は金属片により変形可能で、登攀用のクローや武装などの荷物を運搬する際の留め金などに活用される。

✦ クニグフト コクピット(1) ラフ



クニグフトのコクピットはボトムズの At 同様、立ったまま操縦する。搭乗すると通常服が変形してパイロットスーツを形成し、スーツはパイロットシートや安全ベルトも兼用する構造となっている。

✦ 手のパーツ (ラフ)



クニグフトの手首は金属片によって構成されており、変形・回転させて格闘用の固定武装としても使用できる。マティオンのアームパンチに相当するもので、グレーターハンドという呼称もある。

✦ クニグフト 降着ポーズ (ラフ)

クニグフトの降着ポーズ。基本的にはボトムズの At と近い姿勢だが、金属片を最適な形状に変化させる。膝カバーを接地させ安定性を高めるなど、非常に洗練されている点が多い。

COMMENT

重田：トプの At ですが、実は装甲の下は全部金属片というか、カード状のマテリアルです。それがジャラジャラと音している感じですね。頭部の眼の形が三角なのが悪玉、四角なのが善玉という風に統一してあります。技術力についてですけど、最新技術を結集した車であるプリウスと昔の車であるジープでは、使われている技術力はまるで違います。ですが性能面ではそこまで差がない。トプとボトムズの At の差は、そういう性格のものだと考えています。

MEMO

✦ 手のパーツ (塗り分け参考)

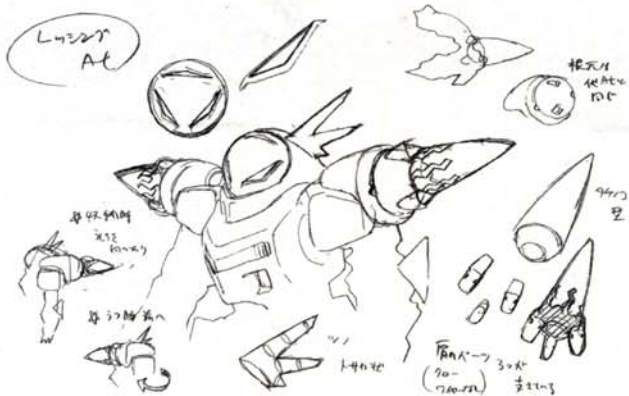
上の画稿に着色し、パーツ構造をわかりやすくしたものの。通常時には手首は柔らかいのだが、この機能を使用する際には硬化する。

ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



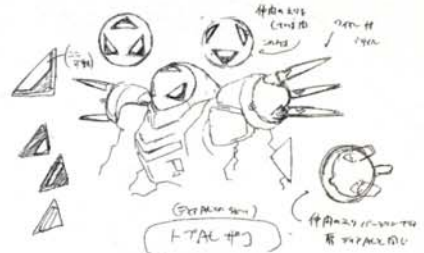
▲手首を回転させて攻撃を加えるクニグフトのアームパンチ。クニグフトは機構的なギミックは多くないが金属片を組み合わせて自在な攻撃を行う能力を持つ。
▲足首の金属片をキャタピラ状にして移動するクローラーダッシュを解きクローに変形させた状態。クローラーのままチェーンソー的な攻撃を行うことも可能。
▲肩のワイヤーマイサイルや銃の弾体にも金属片は使用されている。射出後に金属片を変形させ、単純な破壊用から捕縛まで使い分ける方法も一般的なものだ。

本体部分ディアハルトA共通



レッシング専用のクニグフト。肩部を単発のミサイルランチャーに換装しており、ディアハルトの機体を一撃で破壊するなどAtとしては破格の火力を誇る。ランチャー基部はワイヤークローと共通。

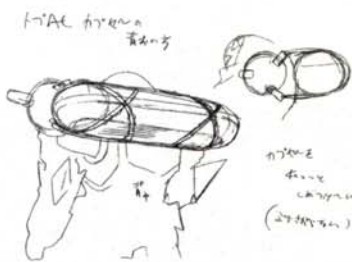
本体部分ディアハルトA共通



トプのアルトロ (1) ラフ

レッシングの部下達が使用するノーマルタイプのクニグフト。頭部の意匠は頂点が外側を向いた三角形のタイプを使用する。

本体部分ディアハルトA共通



トプのアルトロ (2) ラフ

トプのAtが保護カプセルを背負った状態。カプセルは横向きで、ぶら下げるのではなくロープで肩にきつくしめつけ固定している。

クニグフト ノーマルタイプ ラフ

ワイヤークローを使用した物資運搬の例。手を空けたまま荷物を運搬できるため、ワイヤークローは道具としても有用である。

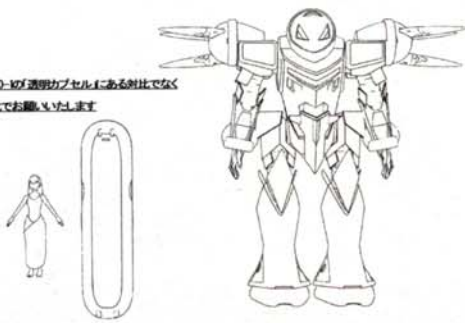
保護カプセル

レッシングが統治議会議員令嬢を確保するために使用した保護カプセル。運用にAtを必要とする大型の装備で、内部に収められた人物は休眠状態となるが、開放するだけで覚醒する。人を意に反して連行するには格好の装備。



Aとカプセル、キャラの対比修正

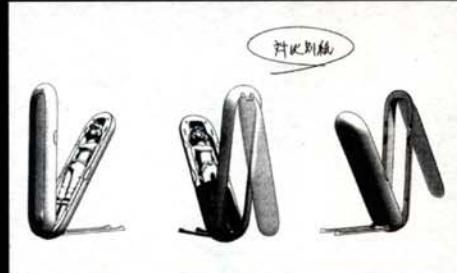
キャラ設定の1/3の透明カプセルにこの対比でなく、こちらの対比でお願ひいたします



保護カプセルとアルトロ (対比) ラフ

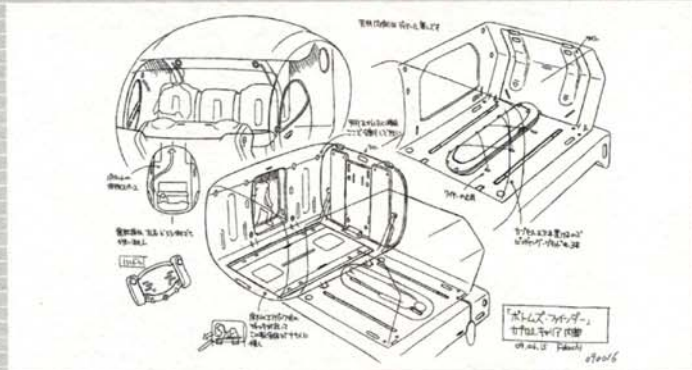
保護カプセルとクニグフトの対比。なおカプセルはAtでの操作も考慮されており、人間の手でもAtの指でも動作させることが可能である。

保護カプセル (モデル参考)



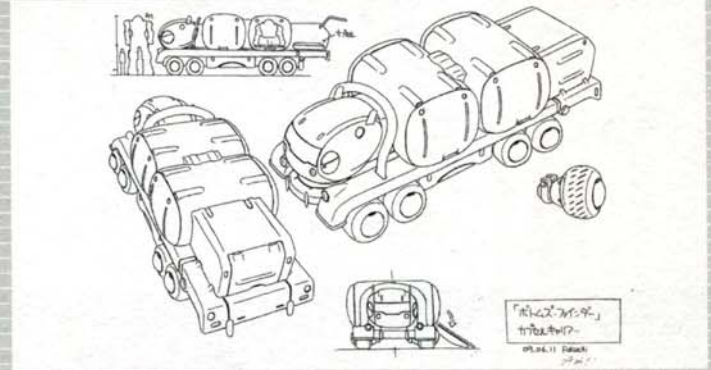
カプセルは当初令嬢の体に合わせたサイズにして設定されていたが、演出のため最終的にはかなり大型に変更されている。

⊕ カプセルキャリア (2)



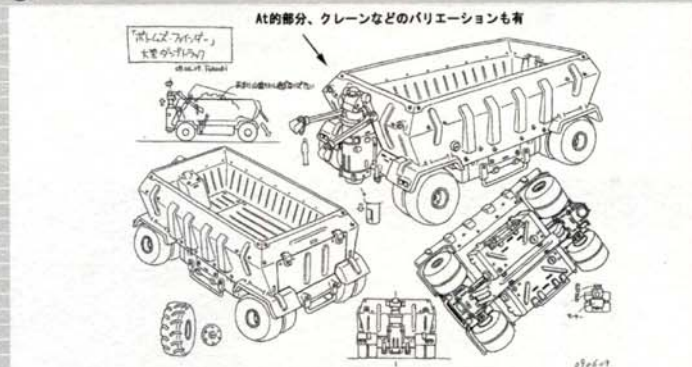
カプセルキャリアの内部。大型のコンテナには降着状態のAtを収納することが可能。またカプセルは金属片で組まれたワイヤーによって固定されているが、強度はボトムズのAtで引き裂ける程度。

⊕ カプセルキャリア (1)



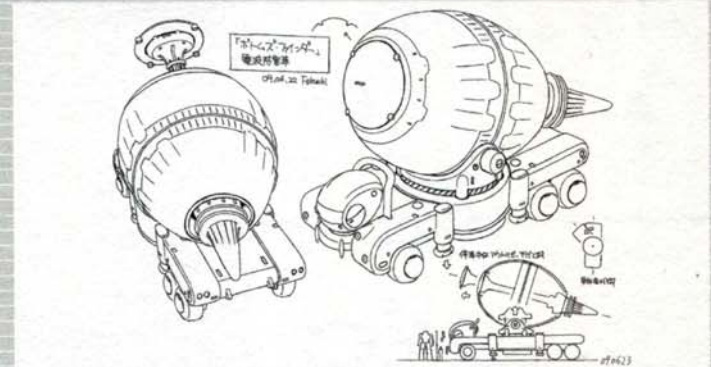
レッシングがカプセル運搬に使用した車両。タイヤはクニグフトでも使用している金属片と同様の素材で組まれたもので、苛酷な環境下でも高速移動が可能。上のAtとの対比を見ると全高は同程度。

⊕ 大型ダンプトラック



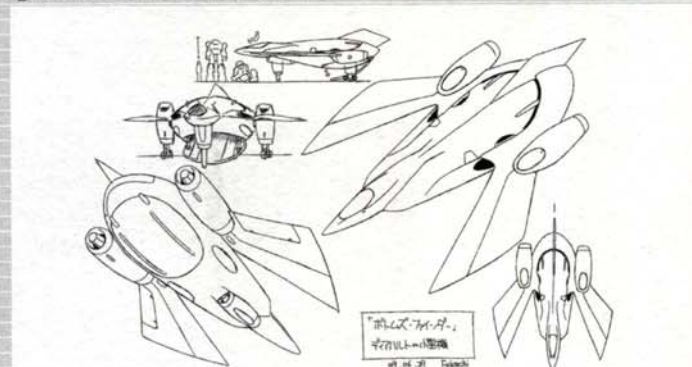
ボトムズで大量に採掘される古アルトロのスクラップを運搬している大型車両。簡単な作業アームを搭載しているが、これはバラ積みされるスクラップのバランスを取る際に使われるもの。

⊕ アンテナ車



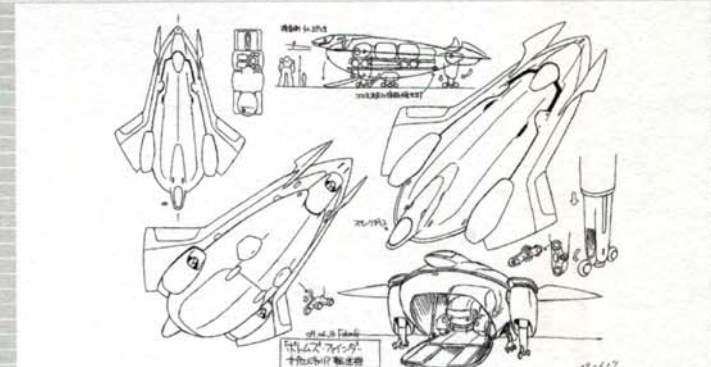
レッシングが電波妨害に使用していたアンテナ車。破壊されるとごく短時間で警察部隊が到着しており、レッシングの作戦の要であった。車両としてはドラムマガジンの爆発で大破するほど脆弱。

⊕ トップのVTOL ディアハルト機



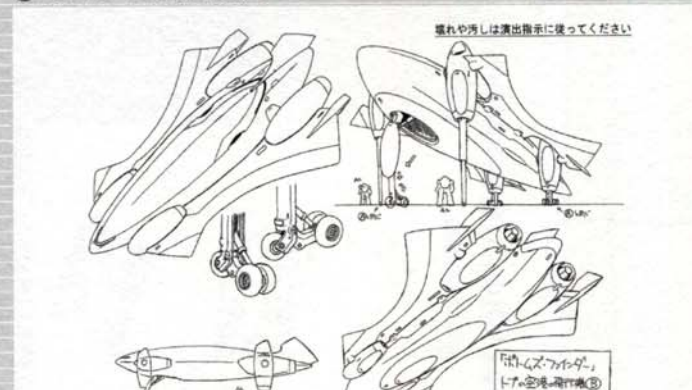
ディアハルトがレッシングから令嬢を奪還し、ボトムズへ逃げ込んだ際に使用した機体。既に損傷を受けており、ボトムズの技術では修理は不可能なため、アキと共にAtで断崖を登る決断を行った。

⊕ トップのVTOL レッシング機



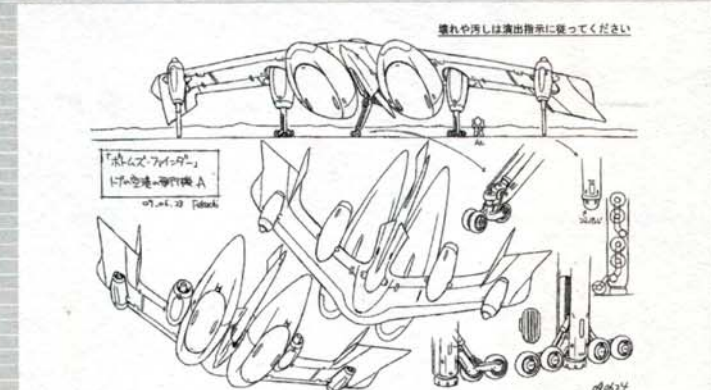
レッシングがボトムズへの移動に使用した機体。内部にカプセルキャリアを収納したままVTOLでボトムズまで降下する能力を持つ。貨物用ハッチはそのままタラップになる方式で、着陸脚は5脚。

⊕ 壊れたトップの飛行機 (2)



同じくトップの空港に駐機していた航空機。こちらも飛行できる状態ではなく、機体や着陸脚には錆びや汚れが目立っていた。機体としてはかなり大型だが、現代時代の性能や使用目的などは不明。

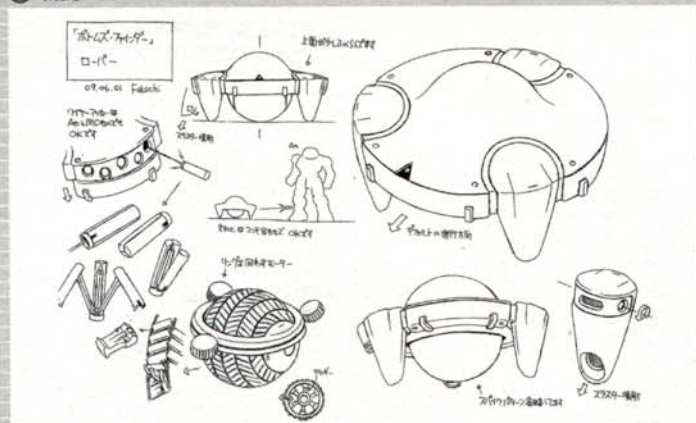
⊕ 壊れたトップの飛行機 (1)



レッシングの拠点であるトップの古い空港に駐機していた航空機。既に飛行できる状態ではなく、合流したエイビィがアキに銃やドラムマガジンを渡す際に間に合わせの遮蔽物として使用している。

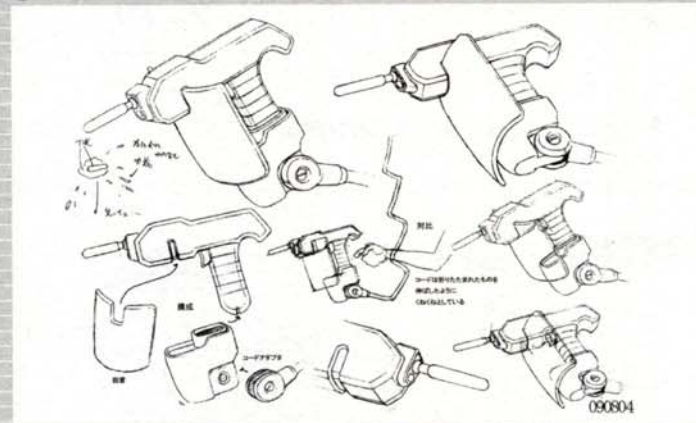
ボトムズとトップの技術力には大きな差があり、使用するメカニズムも大きく異なる。たとえばトップはVTOL能力を持つ航空機を多用するが、ボトムズ側は航空機を保有していない。だが希薄とはいえ両者に交流はあり、Atの他にも車両など共通項のあるメカニズムが存在し、完全に乖離しているというわけでもない。ここではアキが巻き込まれた議員令嬢を巡る事件の周囲に存在していたボトムズとトップ双方のメカニズムの数々を紹介しよう。

戦闘メカ ローバー



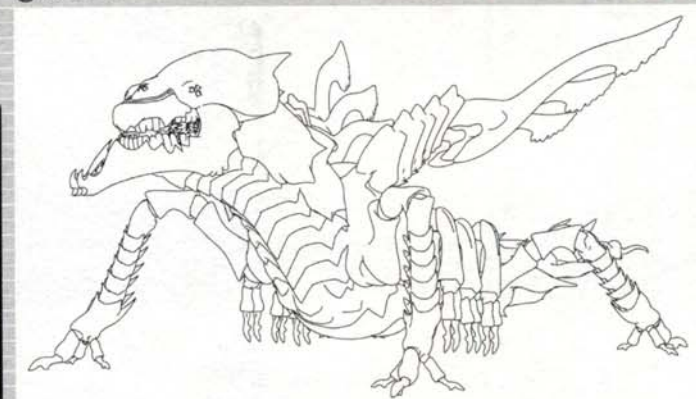
レッシングが投入した無人兵器。チェーンミサイルを装備し数機のAtを簡単に撃破する性能を持つが、判断力はそれほど高くない。アキたちのトリッキーな機動には追従できず、撃破されている。

イカケヤの工具



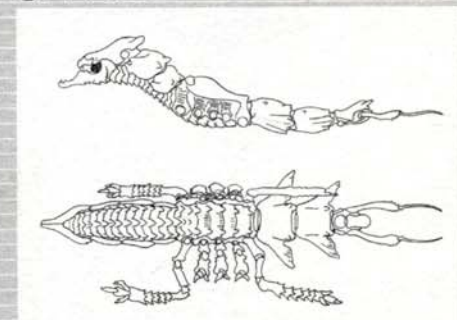
アキやディアハルトのAtを修理する際に使用した工具。イカケヤの車両内にある工房に備え付けられたもので、パワーソースは車両側から有線で供給されるため、その範囲でしか使用できない。

シロアリ

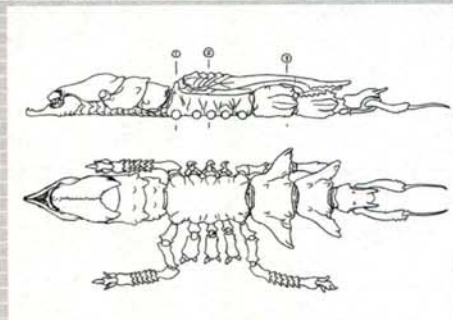


絶壁内部に縦横にトンネルを掘り、そこに生息する巨大生物。Atなど金属を好んで食べるため、探掘場では用心棒が駆除する対象となっている。Atを丸呑みにするほど大型の個体も存在する。

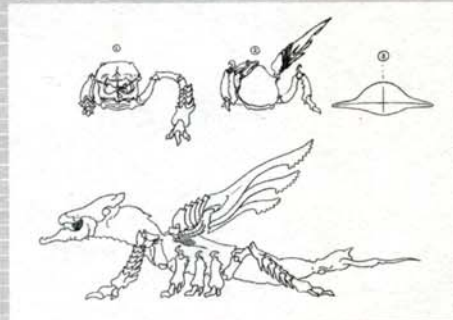
三面図 (3)



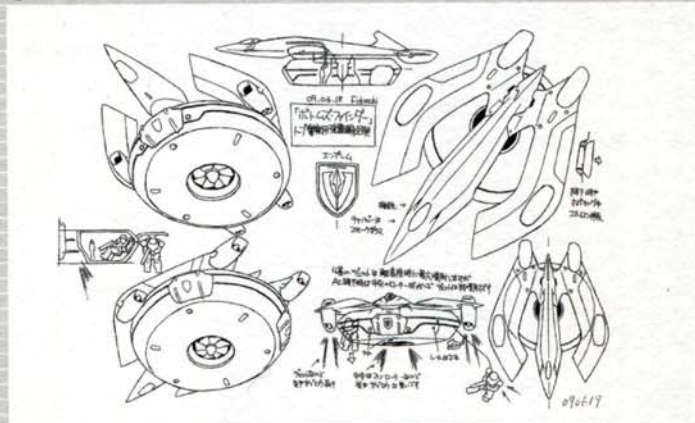
三面図 (2)



三面図 (1)

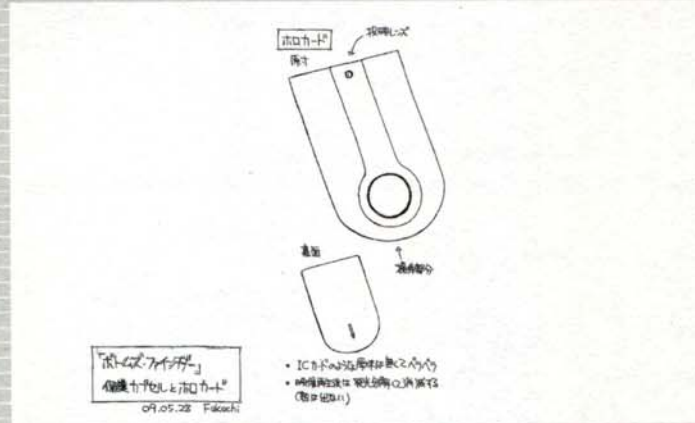


トップのVTOL 警察機



警察部隊を空港まで輸送した機体。空中での静止も可能なVTOL性能を持ち、At側のワイヤークローを使用したラベリングで多数のクニグフトを高速展開している。警察のマークはAtと共通のもの。

ホロIDカード

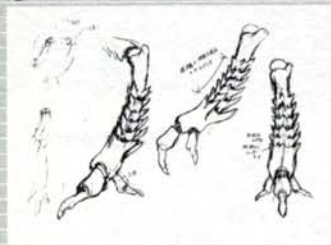


議員令嬢やディアハルトのAtの画像を記録したIDカード。レッシングが協力を求めた際にアキに渡したものの、目的達成後に表示しようとする時監視隠滅のため発火し、カードごと焼失している。

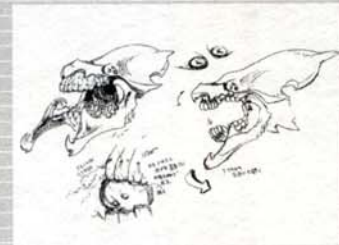
COMMENT

重田：ボトムズの車両は普通のタイヤを履いていますが、トップの車のタイヤはカード状のマテリアルです。ですので、壊れる時は一緒にバラバラになります。それから上上がった時に飛行場みたいなベタンコな所にしたのは、ローラーダッシュができる舞台が欲しいということで走り回れるようにしたためです。

脚部 (ラフ)



頭部 (ラフ)



■アキ・テスノ

軽業的なAt操縦テクニックからタンブラー（曲芸師）と呼ばれている少年。古アルトロの探掘作業場に現れるシロアリを退治する用心棒を生業としており、判断が甘い事もあるが、技術力に劣るボトムズのAtで、トップの戦闘用Atと渡り合う凄腕の持ち主。崖の上にあるトフ、あるいは「ここではない何処か」に強い憧れを抱いており、そのためスウィニー御令嬢誘拐事件に巻き込まれる。無鉄砲だが真っ直ぐな性格である。



瞳H 色TP

※基本的には手袋は操縦時のみです
着脱については演出指示に従ってください



※バンダナの模様、色レス(別紙参照)

090913



瞳H 色TP

※目、眉 透けません



※バンダナの模様、色レス(別紙参照)

*アキ 2

090913



※顔のタッチ実線

091002

※目、眉 透けません
※バンダナの模様、色レス(別紙参照)

ゴーグルの透け処理については
カホゴに異なるので
演出指示に従ってください



090919

■エイビィ・モス

アキと共に用心棒をつとめるボトムズのAt乗り。幼なじみ(あるいは腐れ縁) 兼相棒として、後方からの支援射撃や修理、補給、食事などでアキをサポートする。アキに想いを寄せているが、しおらしさと無縁ながさつな性格もあって、トフへの憧れに夢中のアキにはまったく気付かれていない。

※目、眉 透けません



※瞳の処理、別紙参照

*エイビィ 2

090924

※目、眉 透けません



*エイビィ 1

090924

谷底のボトムズと、地上の未来都市トプ。地理的にはそれほど離れていないはずのこの二つの世界はごく限られた接触しか持たず、互いに並列して存在し続けている。世界の名前と同じくボトムズと呼ばれる谷底の住人たちは飛行機械を持たず、地上に続く道も設けられず、トプの人間にはボトムズたちを軽蔑する感情を持つものもある。だがその壁を越えてなお交流を持ち、強い友情で結ばれる人間たちも、数は少ないかもしれないが確実に存在している。

■ディアハルト・グリュニリッヒ

スウィニー卿の秘書で誘拐された令嬢を単身で奪還しボトムズに逃亡した優秀な At 乗り。トプで軍隊経験があり、在籍中は若手のホープであった。本来はおどけたような表情も見せる爽やかな二枚目なのだが、事件の解決までそのような側面を見せることはなかった。なおディアハルトのものを含め、トプの At 乗りが着用している服は At スーツへ組み変わる機能が搭載されている。

目のHI部分、色TP



* ディアハルト . 1
090827

目のHI部分、色TP



* ディアハルト . 2
090827

目のHI部分、色TP

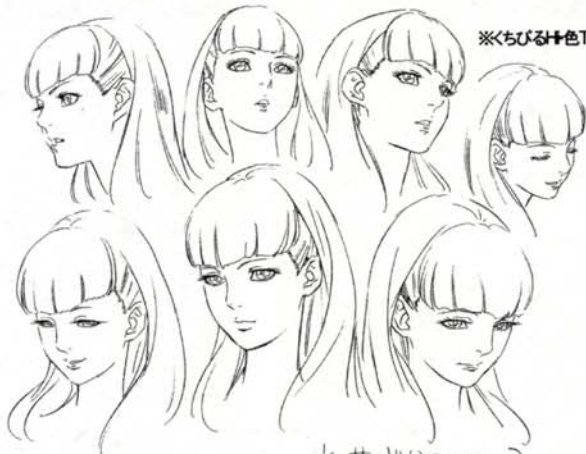


090827 * ディアハルト 戦闘服

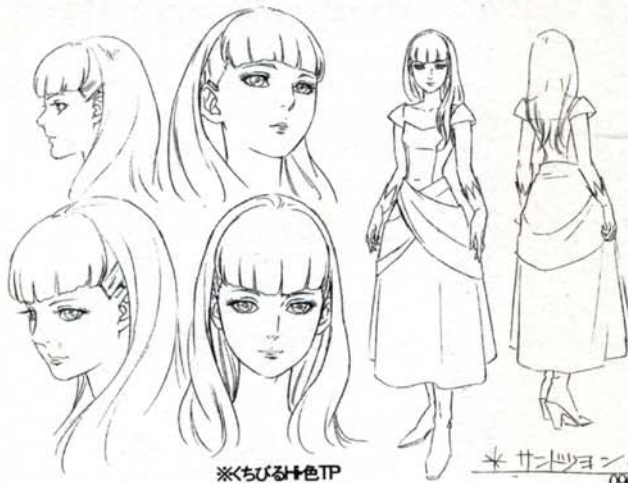
■サンドリヨン・スウィニー

トプの上級統治会議議長スウィニー卿の令嬢。何者かに「誘拐されて」ボトムズに下り立ち、「鳥」と呼ばれる工場跡の廃墟に潜伏していたが、それはレッシングに一度誘拐された後、味方であるディアハルトの手によって奪回されてのことだった。

※ちびる+色TP



* サンドリヨン . 2
090926



※ちびる+色TP
* サンドリヨン . 1
090926

■ボトムズの人々

ボトムズの谷底に大量に埋まっている古Atなどを掘り起こし、資源として換金することを生業としている人々。ボトムズに他の産業があるのかは確認できていない。移動して新たな採掘場で操業することもあるため、施設の多くをトレーラーに搭載し移動可能な生活スタイルを取っている。

●メルインガル・サライヴァ



At修理用の大型トレーラー、イカゲヤのオーナーである美女。アキやエイビィと親しく、よく便宜をはかっている。メカにも強く、ファインダーパーツをアキのAtに装備すると決めたのも彼女。

●ロディ・タバルド



ボトムズの古At採掘現場のボスであるブローカー。若い頃に崖を登ってトプまで行った経緯があり、今でもトプに友人がいる。アキのように「ここではない何処か」にあこがれる若者を見守っている。

●ボトムズの男たち



■レッシングと部下たち

政治取引のためスウィニー議長令嬢の誘拐事件を企て、一度は成功したもののデアハルトにより奪還されたトプの人間たち。アキなどボトムズの人間を騙して協力を取り付け、再度令嬢誘拐を企てる。顔を見せる人間は多くないが組織力があり、ボトムズ・トプ双方で作戦を展開する。

●レッシングの側近たち

レッシングと共にボトムズにやってきた側近。二人ともAt乗りらしい。またレッシングはスウィニー令嬢の身柄を確保するため、ボトムズ側だけでも3機のAtと少なくとも数人の部下を動員している。



●ジョゼ・レッシング



●人物対比表

アキをはじめとする関係者の対比図。アキやエイビィはまだ成長期なのか、屈強な大人たちに比べて背が低いのが目立つ。



スウィニー議長を政敵とする統治議会議員ビルド師の腹心。デアハルトの軍隊時代の上官でもあり、At操縦の腕も高い。愛想良くアキに接するが、実は差別感情を持つ冷酷な人物である。

重田 敦司

『ボトムズファイnder』 監督/メカニカルデザイン

新世代を目指して作られた『ボトムズファイnder』。そのメカと世界、ストーリーラインを作り上げた重田敦司監督に、At(アルトロ)とATのデザインの関連から、世界についての意外な裏設定まで幅広くお話を伺った。

重田 敦司◎しげた あつし

フリーアニメーター、メカニカルデザイナー。「∀ガンダム」(2000年度)ではメカ面におけるアニメ用デザインへのクリンナップやレイアウト作監など担当。「OVAERMANキングゲイナー」などでは作画監督などを務めた。「ボトムズ」には「ペールゼン・ファイルズ」(2007~2009)以降参加しており、「ボトムズファイnder」(2010)では監督・絵コンテ・メカデザイナーを務めた。

か?」というのを大量に描いているんです。ここまで変えたら、それはもうボトムズではないよな、というのを。そこからボトムズに見えるものまで引き戻し、これなら主役メカにいいかもしれないというものを先に作り、それに合わせて話を作っていったんです。

——ちなみに重田監督は、「ボトムズ」の魅力はどこにあると感じておられましたか?

重田 僕の中では「ガンダム」に並ぶくらい重要なメカアニメだと思っています。キリコなどキャラも魅力的でしたが、特に好きなのはATでした。ね。身近なスケール感や、深海用潜水服のように、フタを開けると人がいたりするのが。

——そのあたりのイメージが、今回の「ファイnder」のATにも引き継がれているわけですね。そしてATが決まると次は物語ですが……

重田 元来ミリタリー色の強い「ボトムズ」から離れようと考えて、人助けの話、と。じゃあ女の子を助け出すみたいな話を作りたいな、となった感じです。

——トブとボトムズという存在は、どういったところからの発想でしょうか?

重田 ボトムズを底の方としたので、下があれば上もあるだろうということで。当初はあんなに隔絶しておらず、普通に行き来している感じで考えていたんです。

——ではシロアリというのは?

重田 現実のシロアリは食べた木を体内のバクテリアで分解して、栄養にするわけです。それと似た生態を取って、金属を食べて、それを消化して体を作ったり生きていける生物というイメージです。それでシロアリと名付けました。

——では機械生命体とか、作られた物ではなく、天然の金属生物的存在なんですか?

重田 そんな感じですね。

——それがボトムズたちを襲うのはなぜでしょうか? 自分で穴を掘って食べればいいのか?

重田 掘るのに邪魔な物があったって、人間がそこから引つ張り出してくるのを待っているんです。ある意味、ボトムズに寄生している。

——邪魔な物というのと、遺跡にトラップのようなものがあるのでしょうか?

重田 いえ、あそこ遺跡とかじゃなくて、たまたま埋まっちゃった工場跡か何かなんです。じつはあの世界はダイソン球殻(1)なんです。それで気密が漏れたか何かしたとき、その補修用の充填材とかが内側にしみだしてきて工場を埋めちゃったんです。シロアリにはそれが邪魔なんです。一方、ボトムズたちはそこから何か使える物を引つ張り出しているわけです。

——冒頭のシロアリとアキ機の戦闘シーンでは、刺したターニングピックが抜けなくなって、アキは自機の足ごと破壊して脱出しました。あのあたりの表現は、ATを使い捨てにしたいというアイデアの名残なのでしょうか?

重田 ええ。初期ストーリーでは、あるときアキはコクピットを開けて身ひとつで逃げる予定だったんです。それで降もATを使い捨てて、次から次へと乗り換えていくというのを想定してました。ですが、愛機への想いというのでも考え、あの形となりました。

——実はラストも、サンドリヨンの入ったカプセルを持ったままズルズルと滑っていき、あのままATだけ落下。アキはディアハルトに手を掴まれて助かり「サヨナラ、俺のAT」となる予定でした。ですがほかのスタッフさんたちに反対されてなくなりました。それでも結局、最後にアキのATはポロボロになつてるんですが、ラストでファイnderパーツがチカチカ光っているのは、アキ機がまだ生きてるんだよ、というサインなんです。

——ちなみに、この世界とオリジナルの「ボトムズ」世界は、どこかで繋がっているのですか?

重田 それはわかりません。ギルガメスやバランと同一アストラギウス銀河の別の場所

かも知れないし、そういう関係があっても問題はないとは思っています。ただ、元々のATにはミツシヨンドイスクというのがありますよね。最初、じつはATにも同様のものがあって、ただ形が四角いからキューヒーと呼ばれる。そこに誰かの謎のデータが入っているらしく、主人公のATはそれを持って……というのでも思いついたんです。まあ没アイデアですね。

——それは面白かったかも知れないですね。

重田 でもそれはそれで「ボトムズ」であって「ボトムズ」ではない作品に入れても喜んでもらえたかどうか、ちよつとわからないですね。

——そういえばATとATとして動力や駆動機構は同じなんでしょうか?

重田 どうでしょう。(笑)。アキ機の最初のスケッチでは、背中にエンジンや武装させていたんです。それを大河原さんにチェックしてもらったところ背中の出っぱりがなくなつてまして、エンジンがどこにあるかは謎のままです。ですから背面はほとんど大河原さんのデザインです。

——それでは、最後にファンへメッセージをお願いします。

重田 これはDVDのブックレットのインタビューにも載っているんですが、じつは本作には色々メタファーを盛り込んであるんです。要するにボトムズは大人になりきれないというか、趣味的な世界で、彼らが掘り出しているのは80年代のリアルロボット物全盛期のロボたち。トブは憧れの立派な大人の世界。だからダブルドじいさんなんて、じつは僕のことだったりもするんです。そして白くてでっかいシロアリは……まあご想像通りだと思いますよ(笑)。

——なるほど(笑)。本日はどうもお忙しいところありがとうございました。

(2011年11月 サンライズにて)

*1 ダイソン球殻
米国の物理学者フリーマン・ダイソンが提唱した一種のスペースコロニー。恒星のエネルギーを捕らえ、利用するために恒星を人の大地で覆った球体型の構造物。人々はその内側、常に太陽を天頂に受ける大地に暮らすと考えられている。

羽山 淳一

『ボトムズファイnder』キャラクターデザイン／作画監督

『ボトムズファイnder』のキャラクターデザインと、手描き(キャラ)パートの作画監督を務めた羽山淳一氏のキャラデザのちょっとしたこだわりから、動きについての見解まで。素直な思いがここに語られる。

羽山 淳一◎はやま じゅんいち

アニメーター、キャラクターデザイナー。代表作としては劇場版『ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド』(2007)など。OVA『ボトムズファイnder』(2010)ではキャラクターデザインと作画監督を務めた。

羽山 具体的に出てくるようになったのはキャラの名前、性格や特徴などが出された頃です。ただ監督からよりも、プロデューサーの方から説明を受けたような記憶があります。監督、あんまりしゃべる人ではないので(笑)。

——初めからメインの7名は決まっていた感じだったのでしょうか？ 増えたり、減ったりはしていないですか？

羽山 そうですね。お話し自体はこういう作りで、キャラは元気印の少年だったりお嬢様だったり、という説明はされました。なので無駄なキャラは全然描いてないですね。

——本編と初期案で大きな変更などはあったのでしょうか？

羽山 基本的に全部そのままですね。叩き台のつもりで描いたストレートすぎるデザインのキャラが、ほとんどそのまま使われています。だから、何かしゃべれることって少ないんですよ。ああ、でも、ダバルトは変わってますね。キャラがよく掴めなかったのも、もう少し鼻がでかくて頭がハゲていて、こんなに肉好きがよくないオジサンを描いたんですが、監督の方から「寅さん」のタコ社長(1)みたいなしてくれ」と言われて、本編のような形に仕上がりました。

——衣装なども、目でボトムズとトップが差別化されていてよいですね。

羽山 そうですね。トップとボトムズの違いは、ホワイトカラーとブルーカラーという感じが出せれば、と思っていました。ですから色合いも、ボトムズの方は作業着的で暖色系だし、トップの方は白を基調にしたような清潔感がある寒色系で行ければいいというイメージがありました。

トップの服がそのまま戦闘服に変化するというアイデアは監督のもんです。ただそのアイデアをもとに描いた俺の初稿はシャープ過ぎて、監督から修正案をいただきました。——シャープ過ぎたということ？

羽山 大まかなラインの差はそれほどないんですけど、ディテールの詰め方といった部分……たとえば俺は肘にプロテクターが入っているのをしっかり線で描いていたんですが、それをふくらみで見せる表現にしてほしい、と言われました。俺のはヒーローのコスチュームみたいだったんですよ。作品の雰囲気にもそぐわない。

——デザインで他に気にされた点は？

羽山 少し気を許すと、すぐ描きにくい方向の画を作っちゃったりするので、原画マンやみんなが描きやすい線でまとめるように気を遣いましてね。俺の指向としては、きっちりディテールを追っかけ過ぎちゃったりするんです。それをやりすぎると、みんな付いてこれなくなっちゃう。そうなるので全部自分で直さなくちゃいけないんですよ。——作監作業としては、具体的にどんなものだったのでしょうか？

羽山 荻窪スタジオというのがCGスタッフばかりのスタジオで、しかも知り合いもないので、そこで黙々と上がってきた原画のチェックをしなくちゃいけなくて、寂しかったです(笑)。レイアウトには全カット、監督のラフが入っていました。俺の作業は、監督の意向を拾いつつ、それだけじゃつまらないので自分のスタイルをどこまで入れ込めるか、といったものでした。原画マンが描いたレイアウトなどはほとんど原形をとどめていなくて、ちよと申し訳ない気分です。

CGがらみのカットは、ラフの動きをCG班で作ってもらって、その動きを見ながら俺とか監督が指示を出していました。妙にアニメチックな方向に行ってしまうような動きに関しては本意ではないので、口頭で伝えたり、その場で自分で動いてみせたり、その場でラフを描いたり。こちらのわかりにくい指示を辛抱強く拾ってくれたCG班はエライです。

——メカとCGのパートについては、完全に重田

監督の作業だったのですか？

羽山 そうです。ただ俺からも気になるところは口を挟ませていただきました。例えば、A1のローラーダッシュでの動きから止まるところとか、足に根っこが生えたとように止まって、ボディが少し行きすぎて戻るというアクションを入れてくるんです。四肢でバランスをとって全身で制動をかけるのだから、スケートみたいに最後は止まる感じになるはずですよ。スキーやスケートで止まる時の動きがわかり易いと思います。もし行きすぎた動きにしたいのなら、むしろガクッと、と戻るより一歩踏み出して止まるようになりますよ。——何でそうなるのかなあ？——というように、ことを、言った記憶はありません。

——それでは完成した本編をご覧になって、気に入られた点はどのあたりですか？

羽山 アキとかエイビイなどは元気に動いてくれたのでよかったです。キャラだけの作画監督って今回初めてだったんですよ。だからカットの流れがつかみにくくて、うまく全体像が把握できてるか心配でしたが、思ったよりちゃんとできてさすがと思いました(笑)。

——最後に、本作の見所をお願いします。

羽山 百点満点のCGをお楽しみください。

——あれ？ キャラパートは？

羽山 日常芝居とコクピットの中だけです。地味なシーンばかりで、あまり苦労したという印象がないです(笑)。作品自体の売りもCGのメカアクションですし、キャラの方は添え物らしく、ということ。

——なるほど。本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。

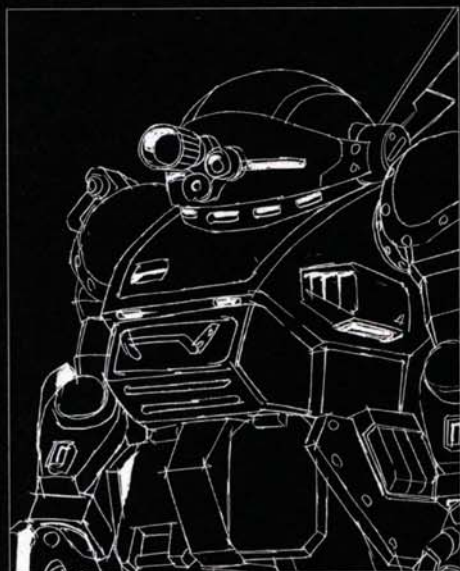
(2011年12月 サンライズにて)

1 男はつらいよのタコ社長
山田洋次監督、脚本、源美清主演による日本の国民的シリーズ。タコ社長は中小印刷会社の社長で、人々よびが「三ッ」のため、いつも寅次郎と喧嘩になる。その源平にも見えるやり取りはシリーズ定番の見せ場となっている。なおタコ社長は寅次郎が付けたあだ名で、本名は桂木太郎。演じた俳優は本幸久。

KOEI FUTATABI

弧影再び編

Section KOEI-FUTATABI



▶ DATA

■装甲騎兵ボトムズ 弧影再び

ARMORED TROOPER VOTOMS
KOEI-FUTATABI

OVA (全1巻)

公開日 2011年1月8日 (先行イベント劇場公開)

発売日 2011年4月22日 (DVD/Blu-ray)

原作 矢立肇/高橋良輔

監督 高橋良輔

キャラクターデザイン 塩山紀生

メカニックデザイン 大河原邦男

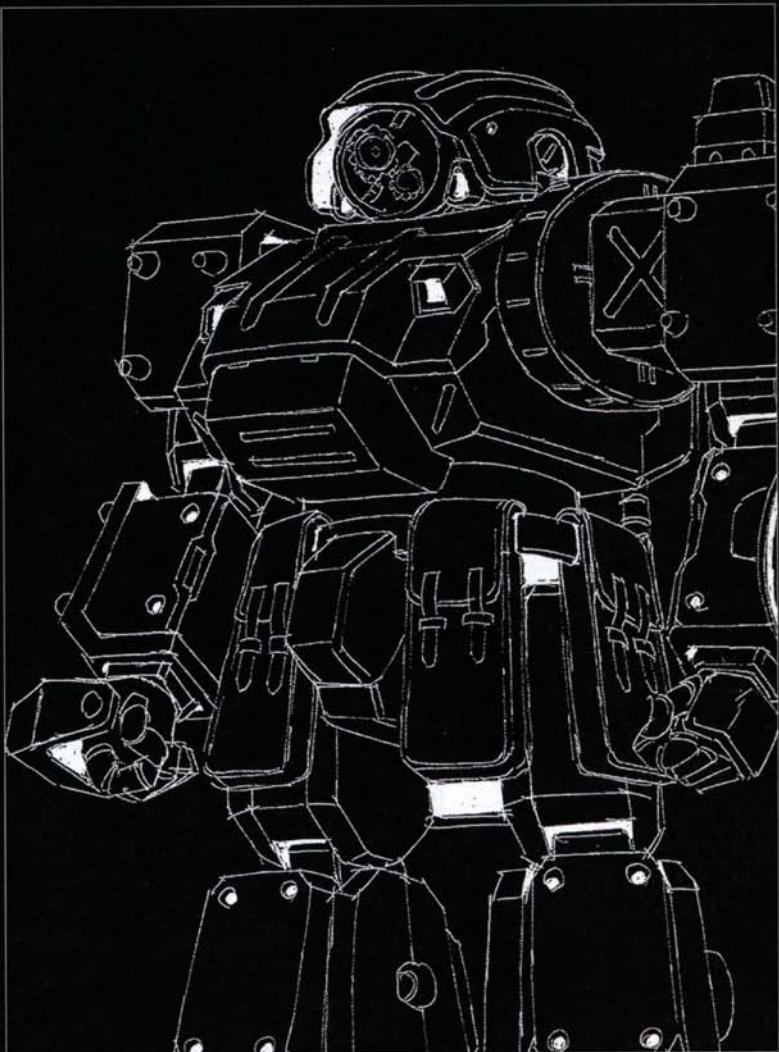
▶ 概要

新世代ボトムズ3作品の最後を飾るOVA作品で、原作監督とも、高橋良輔氏ほかオリジナルスタッフが担当している。設定的には『装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端』の後日談にあたり、また先行発売された『幻影篇』直前の、キリコ不在という空白期を埋める作品ともなっている。

▶ STORY

「アレギウムの赫い霍乱」より3ヶ月が経過。キリコ・キュービーはかつての仲間たちバニラ一家のいる交易都市、グルフェーへと向かう。途中、偶然にもバニラの娘ステビアと出会い、同行するものの、目的の街はいまやメルキア軍「黒い稲妻」のAT大部隊に包囲され、一触即発の危機の最中だった。

一方、マーティアルを追放され、放浪の身になったテイタニアもまた、教団の追撃を受けながらもキリコの後を追うのだった……。

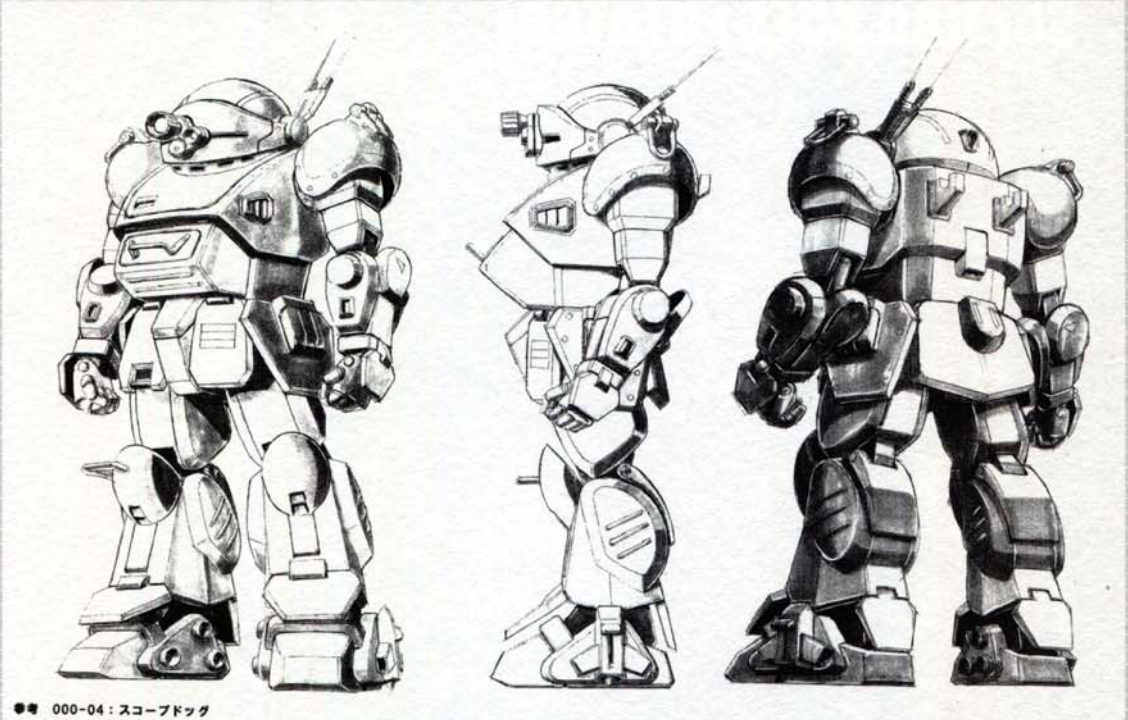


SCOPE DOG スコープドッグ

第四次銀河大戦でもギルガメス側の主力兵器として使用され続けている ATM-09。兵器としては非常に長命で膨大な戦闘実績を持ち、民間での入手も容易なため、AT というカテゴリ自体が陳腐化するまで運用され続けると予想される傑作機である。グルフェーでの戦闘では荒地に対応した派生型を中心に、数タイプのバリエーションモデルの戦闘参加が確認されている。

⊕ フロント×サイド×リア

グルフェーの戦闘ではマーティアル関係者以外はすべて ATM-09 系を使用しており、事実上はスコープドッグ同士の戦闘であった。ただし直接戦闘の主力は派生型のバークラードッグであり、また黒い稲妻旅団の機体は一見 ST に見える機体もトランブルリガーを外した状態の DD であるため、ここで挙げる形式の通常型はバートラー商会が密輸した機体の一部に見られるのみである。



●● 000-04 : スコープドッグ

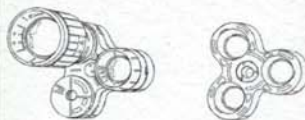
Memo

⊕ ターレットレンズ (カゲ付き)



▶参照→P 029

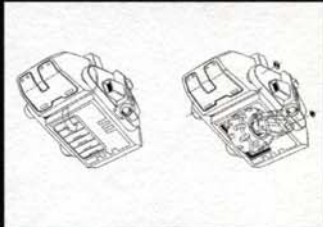
⊕ ターレットレンズ



▶参照→P 029

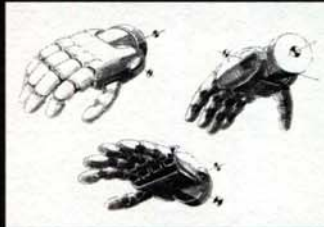
「孤影再び」はボトムズフェスティバルのトリを飾る劇場作品であり、時系列では「幻影」の前白濁に当たるものの、キリコの旅路を綴る作品群の最新作である。さらに「ペールゼン・ファイルズ」から始まるボトムズシリーズの 3DCG 表現の集大成としての性格も持っている。そのためスコープドッグについては、過去作品で作成された設定と 3D モデルの相当部分が参考資料として準備されていた。ここに囲ったのは、「ペールゼン〜」以降の作品から引き継いだ設定の数々である。また、P143 の設定は全て TV シリーズから引き継ぎ使用しているものである。

⊕ 足裏



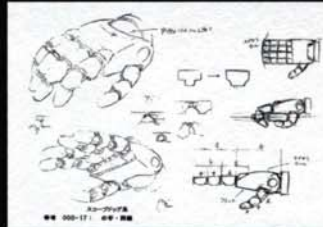
▶参照→P 029

⊕ 手 詳細 (カゲ付き)



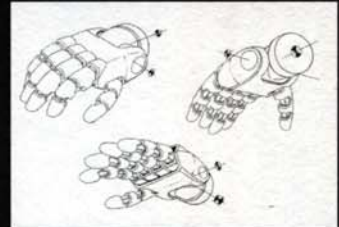
▶参照→P 029

⊕ 手 詳細 (2)



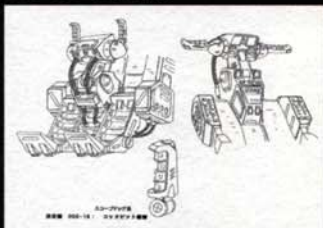
▶参照→P 070

⊕ 手 詳細 (1)



▶参照→P 029

⊕ コクピット詳細



▶参照→P 030

⊕ コクピット (2)



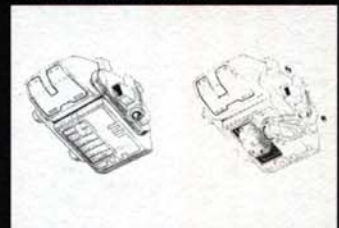
▶参照→P 071

⊕ コクピット (1)



▶参照→P 071

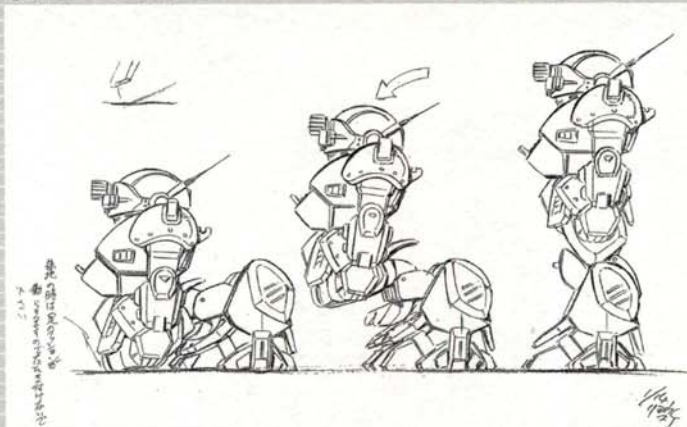
⊕ 足の裏 (カゲ付き)



▶参照→P 029

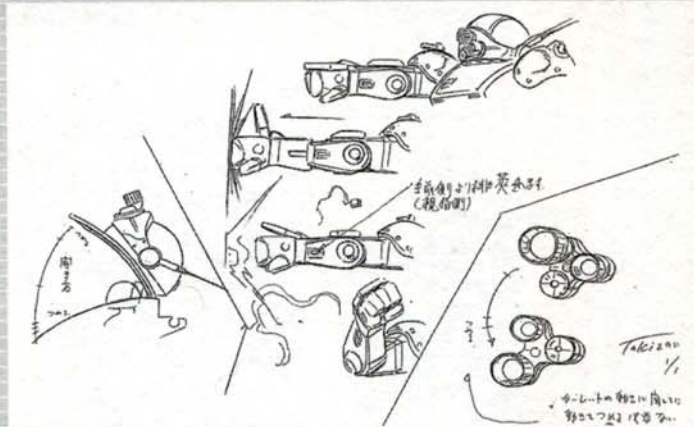
アレキウム騒乱の後、キリコが最初に関わった大規模な戦闘は交易都市グルフェーを舞台にしたものである。メルキアの砂漠地帯に位置するこの都市はマーティアルの庇護により平和を保っていたが、教団の権威失墜により現地のメルキア軍部隊「黒い稲妻」旅団の勢力下に飲み込まれようとしていた。ここではグルフェーの騒乱に参加した市民側の戦力と黒い稲妻旅団、そしてマーティアル教団が使用した AT を紹介していこう。

⊕ 降着ポーズ (1)



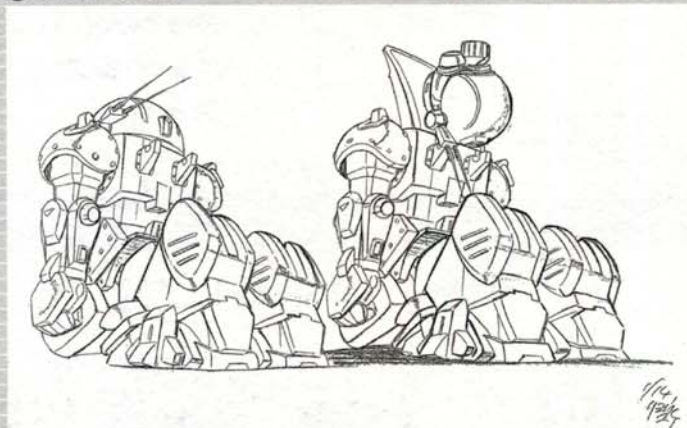
ATM-09-STの降着パターン。この機構は腕部のアームパンチ同様フレームに組み込まれている。ショックアブソーバーとしても多用され、高い機動性の発揮には必須のメカニズムといえる。

⊕ アームパンチ他



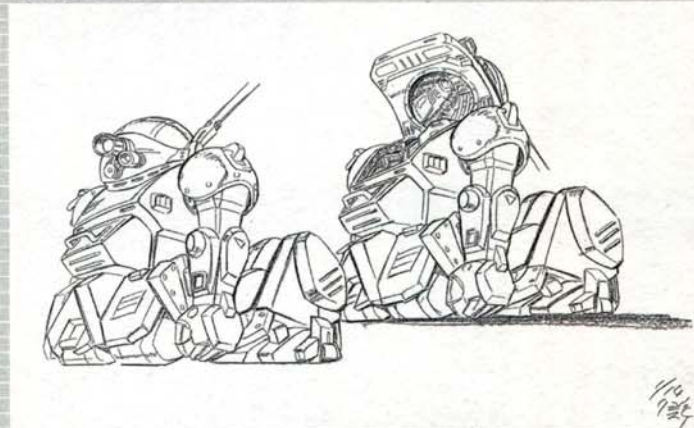
アームパンチ機構とターレットレンズの説明。火薬の力で瞬間的に巨大な衝撃を生み出すアームパンチは本体のフレームに組み込まれた格闘戦兵器であるため、最後の武器としての側面も強い。

⊕ 降着ポーズ (3)



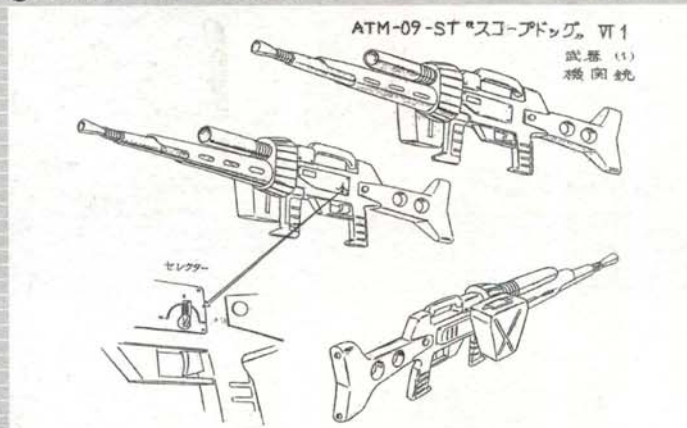
降着状態の背面。この状態で運用する装備も存在する。なおこれはミッションバックを搭載していない状態だが、一部には干渉を避けるため跳ね上げ機構を搭載したミッションバックも存在する。

⊕ 降着ポーズ (2)



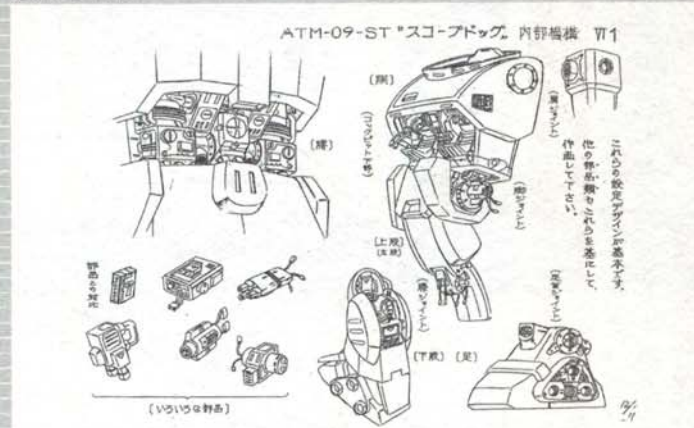
降着状態。ATM-09を含め大部分のATは立った状態でも搭乗可能なよう設計されているが、オーバーハングをよじ登る等体力が必要なケースが多く、より楽に搭乗できるこの姿勢が多用される。

⊕ GAT-22 ヘビーマシンガン



ATM-09系でもっとも標準的なAT用火砲。またオプションパーツにより外部からの給弾も可能で、黒い稲妻旅団はホバーに特大の外部マガジンを搭載、接続して重機関銃的な運用を行っている。

⊕ 各部品



内部構造や部品類。個々の要素部品には高度技術が多用されているが、整備性の向上のため、メカニズムそのものは兵士が理解できる水準に押さえられている。モジュール化も相当に進んでいる。

ON THE FRONT LINE

ON THE FRONT LINE



▲アームパンチの衝撃により、撃った側の機体が破損してしまった事例。整備不良の可能性も高いが、アームパンチ機構にはこのようなリスクも存在している。

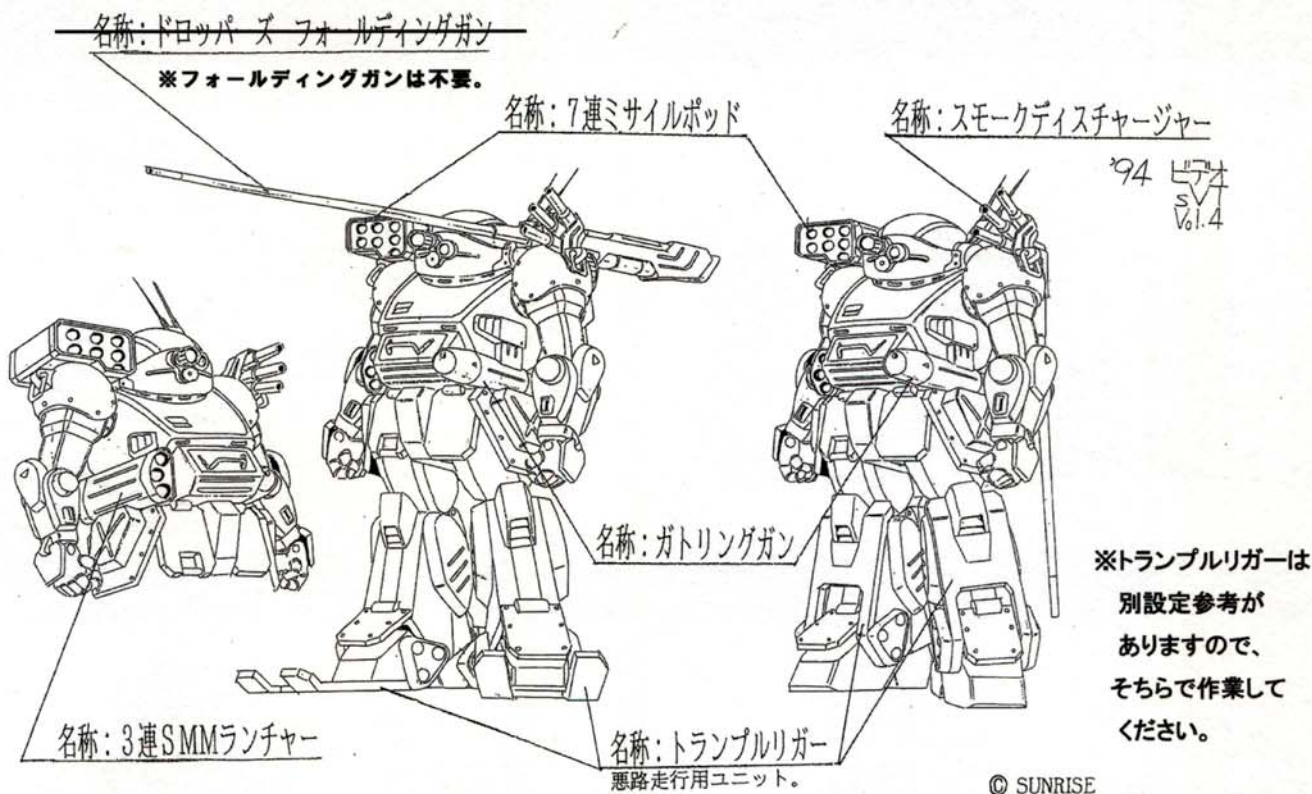


▲黒い稲妻旅団が使用する、ホバー使用のためトランフルリガーを外した状態のATM-09-DD。一見通常型に見えるが、膝から下の構造はバググラリーである。



▲大容量マガジンによる外部給弾を生かし、制圧射撃を行うGAT-22ヘビーマシンガン。本体は通常と同型だが、その火力はもはや別物といいたい。

機能説明



© SUNRISE

キリコが搭乗したバグラリードッグ。密輸された機体にたまたま含まれていたもので、状態も完全装備という訳ではない。理由は不明だが、ドロップスフォールディングガンも未装備の状態である。

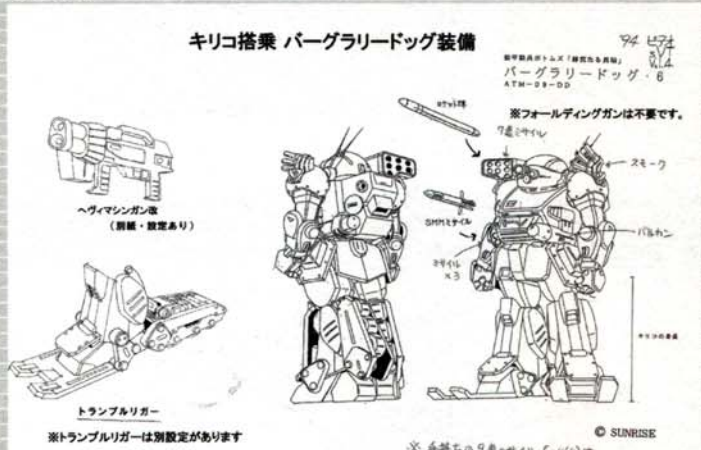
降着ポーズ

装備表



© SUNRISE

降着ポーズ。トランブルリガーは湿地戦用ATのスワンピークラグ同様上げた状態では降着機構と干渉するので、フロントスキーを下ろした状態ではこの姿勢を取ることはできない。

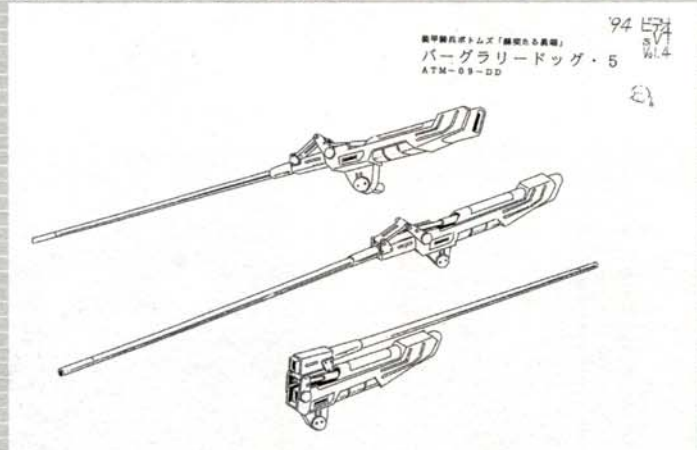


© SUNRISE

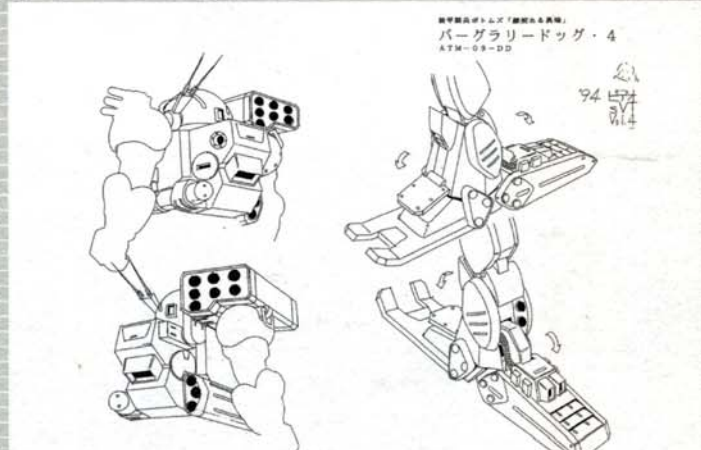
グルフェー市外での黒い稲妻旅団との対決時に使用したキリコ機の装備。本体側は黒い稲妻旅団所属の機体ほど重装備ではないが、その火力の差は巧みな戦術と手持ちの武装によって補っている。

ドロップスフォールディングガン

オプションパーツ詳細

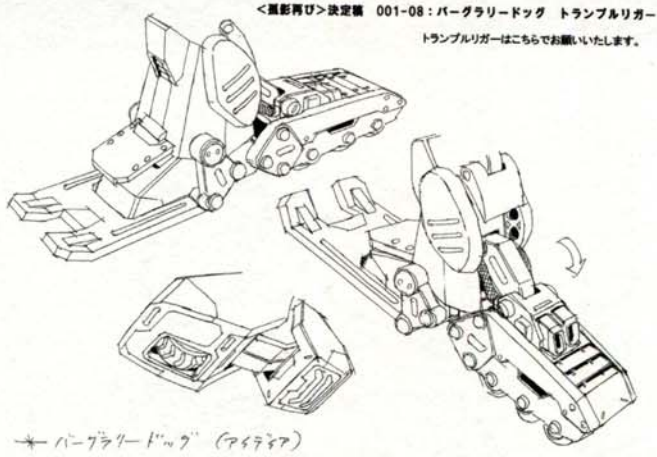


本来ならバグラリードッグに装備されていた AT 用長距離砲。ただし黒い稲妻旅団のバグラリードッグにも未搭載の機体は多く、標準装備ではない。この形式のものはグルフェーでは未確認である。



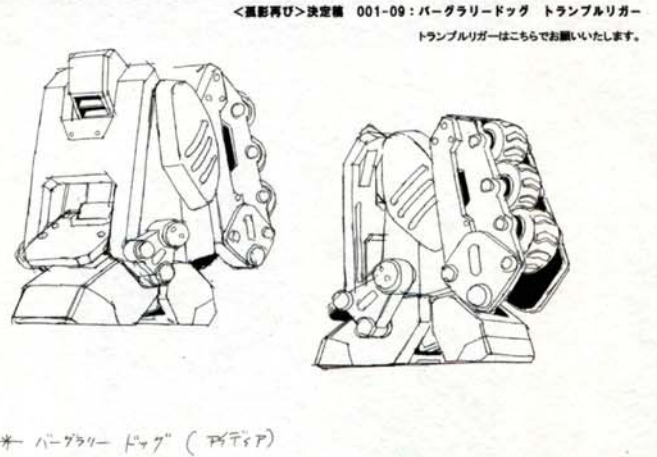
トランブルリガーとミッションパック。トランブルリガーはアレキウム騒乱時のもの。ミッションパックには SMAT-40、3 連 SMM ランチャー、サイドガトリングガンを装備している。

トランブルリガー (2)



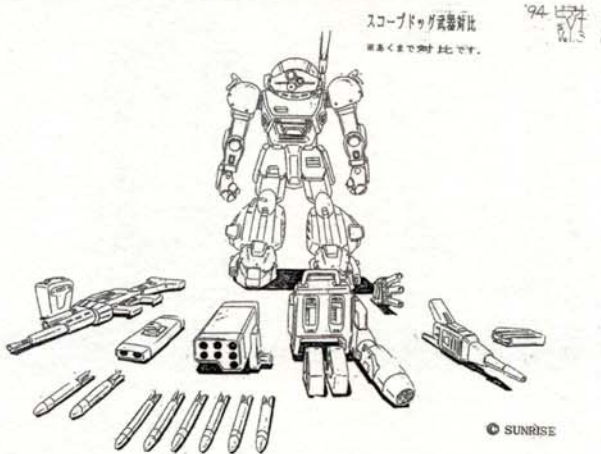
展開した状態。この状態でも足首側のローラーダッシュ機構は使用可能で、スキーによる設置圧低下と片足につき計4基のローラーで機動性を確保する。足首のローラーも不整地仕様の大型のもの。

トランブルリガー (1)



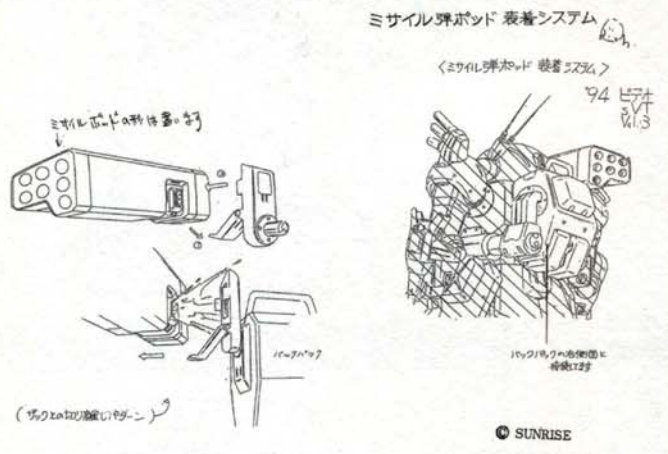
キリコが搭乗した機体に装備されていた悪路走行用装備。後方の走行用ユニットに3基のローラーを使用する方式で、アレギウム騒乱でキリコが使用した機体と近い構造だが、細部に相違点も多い。

武器対比一覧



使用武器と本体との対比。ただし全てがグルフェーで使用された武器という訳ではなく、SMM-25 2連SSMランチャーやミッションパックなど、未使用の武器や装備も含まれている。

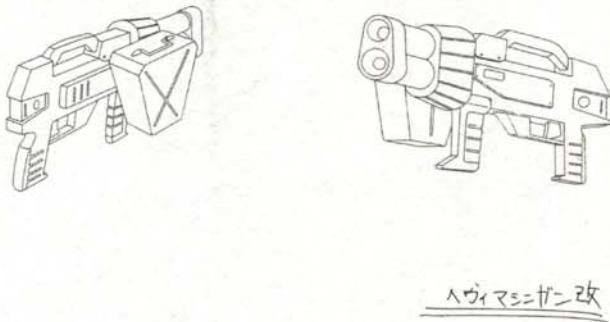
ミサイルポッド装着システム



SMAT-40 7連ショルダーミサイルポッドの装着システム。このタイプは使用後に爆発ポルトで除装することができるため、射撃後にデッドウェイトを抱えている時間を最小限にできる。

GAT-22C(GAT-11) ヘビィマシンガン改

※【孤影再び】最後の決戦時、キリコは短いヘビィマシンガンを使用します
<絵コンテ参照>



GAT-22の短銃身型。威力や精度はGAT-22に劣るが取り回しが良く、遮蔽物の多い地形や近接戦闘などに有効である。キリコは250機のATを相手取った戦闘にこの武器を2丁装備して挑んでいる。

SMAT-38 ショルダーミサイルガンポッド

【孤影再び】<c464~>に、キリコがバグラーードッグの肩にのせて使用するミサイルポッド



手持ち式のAT用ミサイルポッド。多目的に使用できる兵器だがキリコは対空兵器として使用し、展開中の黒い稲妻旅団所属機をATフライごと撃破。戦場を市外の砂漠に移すことに成功している。

孤影再び編

ON THE FRONT LINE
ON THE FRONT LINE



▲トランブルリガーを展開しつつ、コンテナから脱出するキリコ機。この装備は地形や状況によって使い分けられているが、機動中に展開することも可能。



▲GAT-22Cの予備弾倉を装着するキリコ機。除装は自動で可能、装着も組み合わせるだけだが、両腕に火器を装備しているため短時間での変更は困難である。

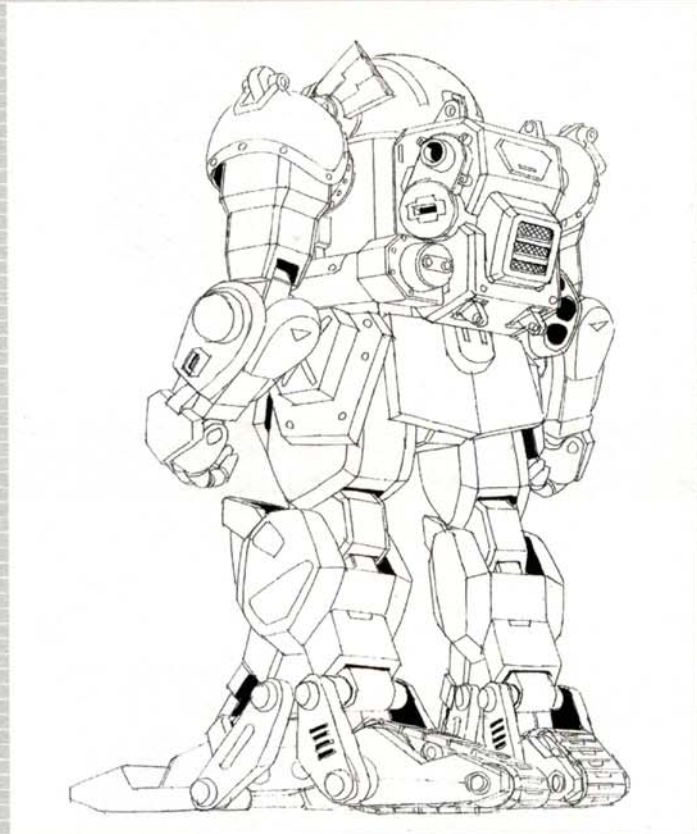


▲こちらは黒い稲妻旅団の完全装備のバグラーードッグ。トランブルリガーは未展開。足首ではなく腰部に取り付けられているため、そちらに運動して動いている。

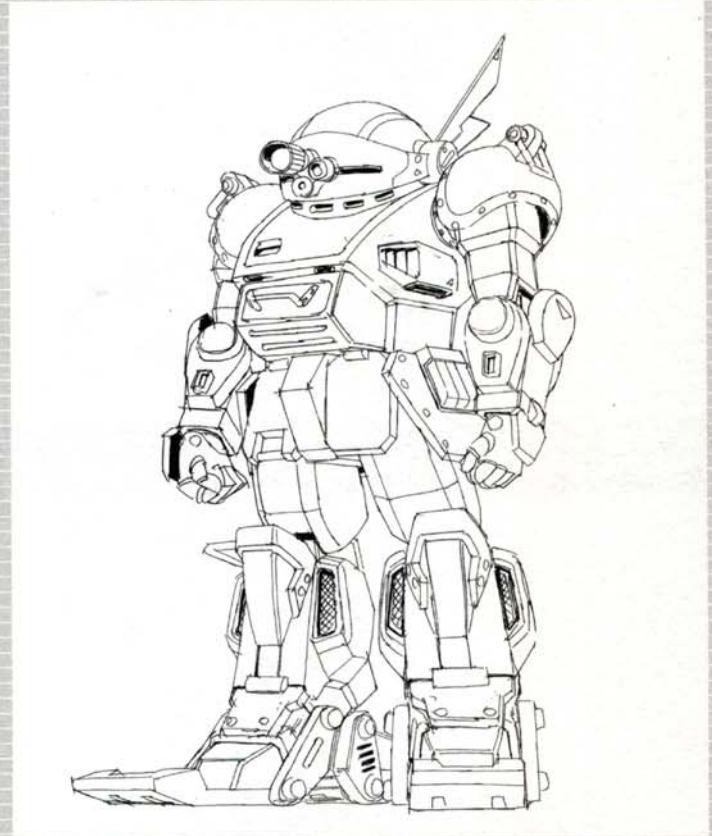
■バグラリドッグ (黒い稲妻所属機)

第17バリエーション方面軍戦略機甲兵団、通称「黒い稲妻」旅団に所属する ATM-09-DD。グルフェー攻略に参加した旅団所属機は基本的にこのタイプだが、装備を変更していた機体も多い。独特の折りたたみアンテナを特色としている。

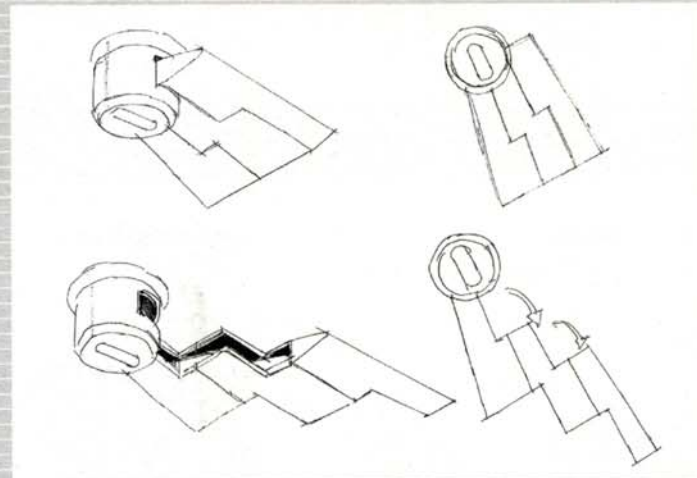
⊕ リア (トランブルリガー展開時)



⊕ フロント (トランブルリガー展開時)

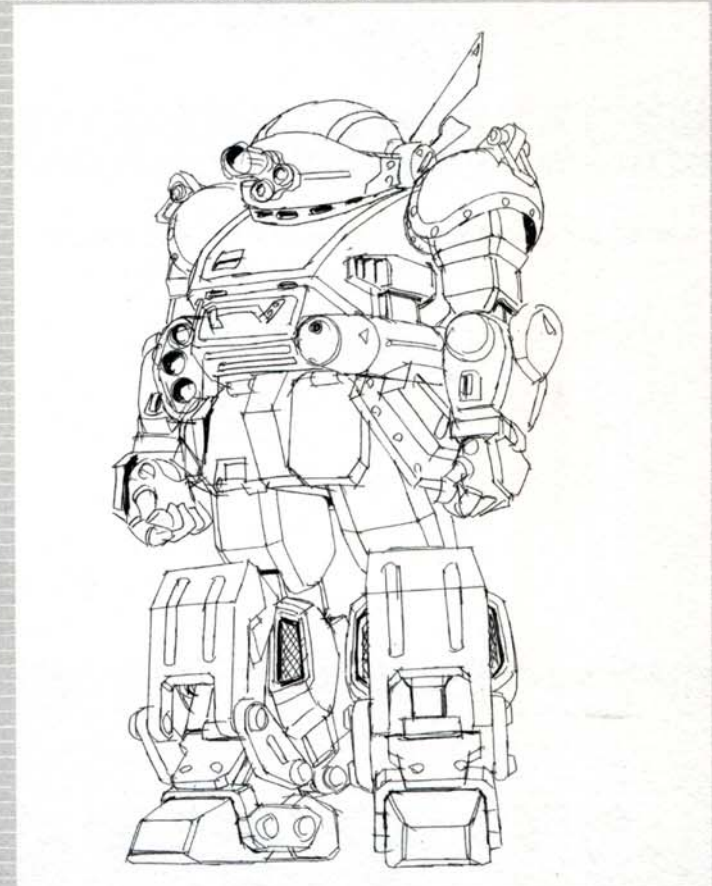


⊕ アンテナ

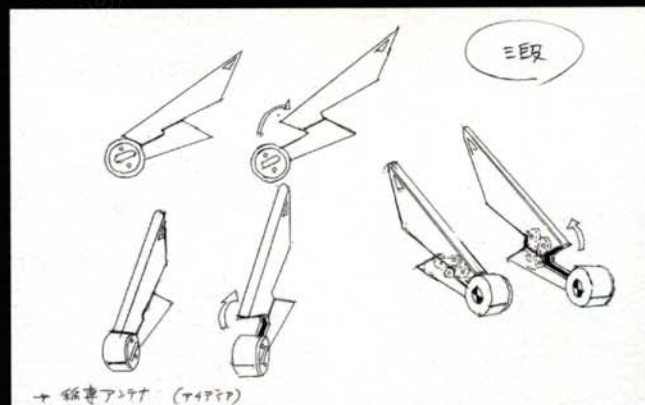


3段に伸縮する通信用アンテナ。配備された機体にたまたま装備されていたものだが、特徴的な外形から部隊のシンボリックな存在となり、通称の語源にもなった。性能は通常型のものと同程度。

⊕ フロント (トランブルリガー通常時)



Memo アンテナ (アイデア)



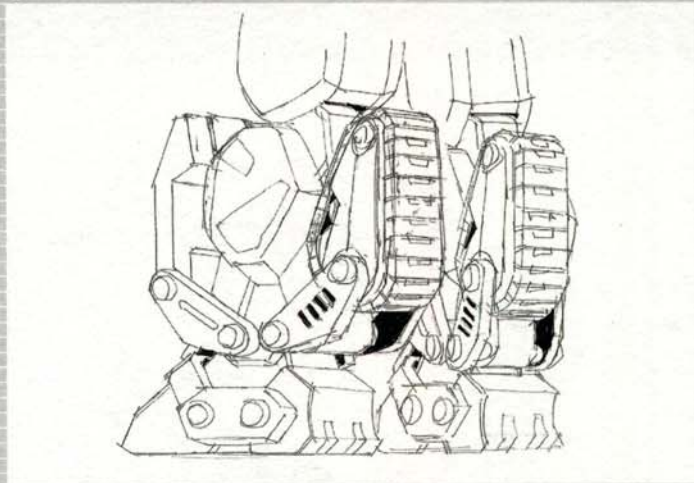
→ 稲妻アンテナ (タイプA)

没になったアンテナ案。短縮した状態でも稲妻のイメージを持つ。高橋監督のこだわりによりアンテナは何度もリメイクされ、確定前の画稿ではこちらの2段階伸縮型が使用されている。

COMMENT

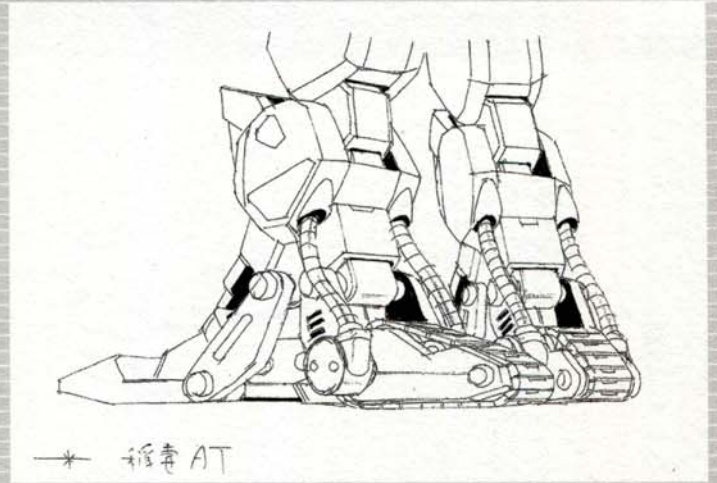
塚田：バグラリーにはアイデンティティ問題というものがありまして、これはどこまで装備品がついていればバグラリードッグなのかという議論です。ほかにもATの型番問題に関する議論もありまして、たとえばATM-09-何々の末尾の部分。バグラリードッグは多少違ってDDで落ち着きましたが、どこまで違いを変えるべきなのか。カスタム機は全部STCでいい、なんて意見まで出ました(笑)。

トランブルリガー (2)



スキーと走行用ユニットを折りたたんだ状態。空輸時などはこの状態である。また黒い稲妻旅団はAT用ホバークラフトを運用しているが、そちらにはトランブルリガーを外した機体を回している。

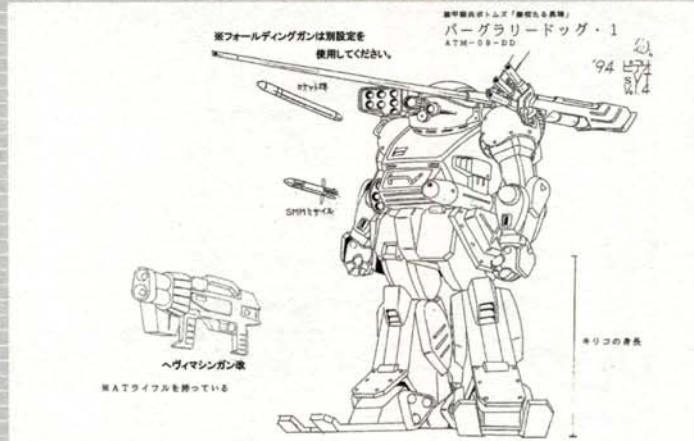
トランブルリガー (1)



＊ 稲妻AT

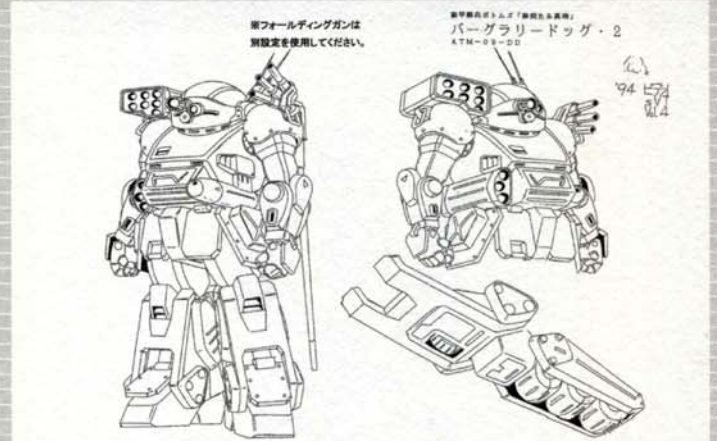
キャタピラ式の走行用ユニット。同じ ATM-09-DD でも重視する地形によりサブタイプが存在し、これは黒い稲妻旅団の活動地域に対応したもの。砂の多い砂漠では相当な機動性を発揮する。

ドロップスフォールディングガン装備機 武装 (2)



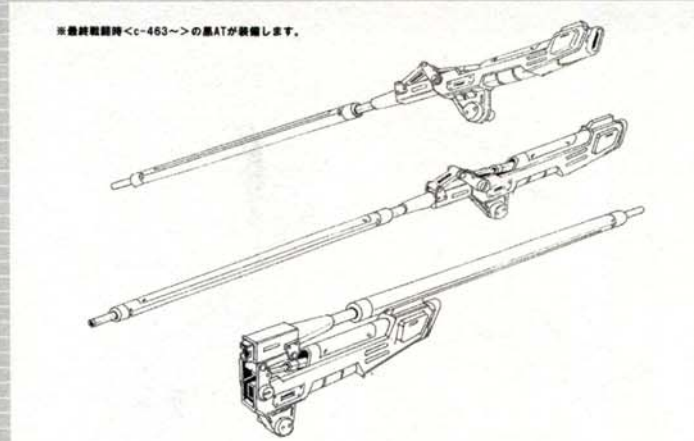
展開状態のドロップスフォールディングガンと、装備しているミサイルやロケット弾。なお安定性は劣るものの、トランブルリガーを上げた状態でもフォールディングガンの発砲は可能。

ドロップスフォールディングガン装備機 武装 (1)



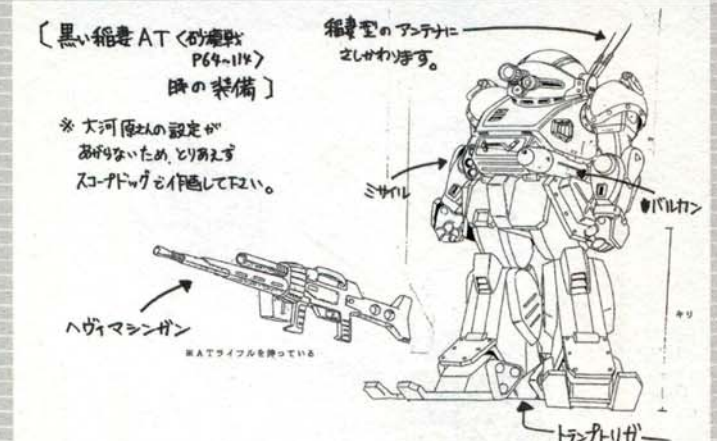
ドロップスフォールディングガンを装備した完全装備の機体の図解。細部に細かい相違は多いものの、基本的にはアレギウム騒乱時のキリコ機とほぼ同様の装備である。

フォールディングガン



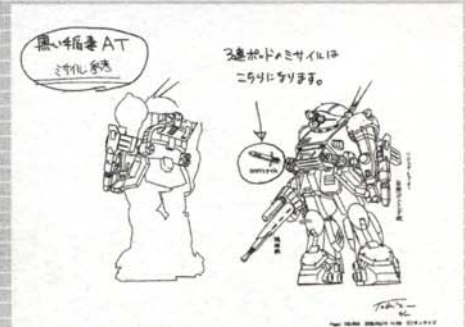
黒い稲妻旅団が装備する、アレギウムでキリコが使用したものとは異なる形式のフォールディングガン。細身の砲身にはカバーが付けられており、発砲時には砲身部分のみがブローバックする。

ドロップスフォールディングガン未装備機 武装

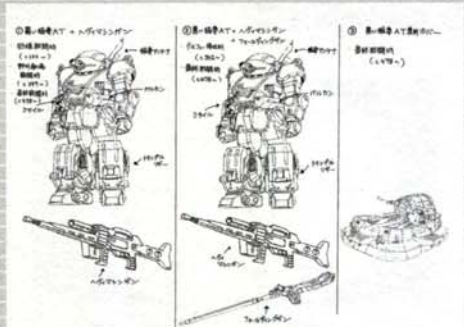


フォールディングガンを装備しない状態での武装。GAT-22、3連SSMランチャー、サイドガトリングガンの組み合わせは定番の装備のようで、キリコが使用する機体に近い構成である。

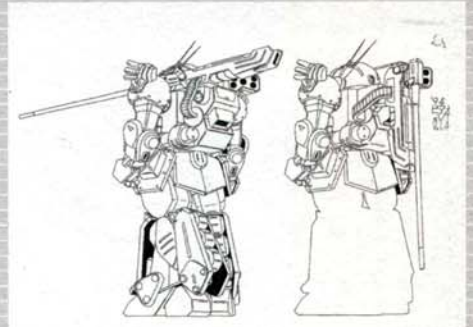
3連SSMランチャー用ミサイル



装備パターン



フォールディングガン装着詳細



3連SSMランチャーから発射されるミサイル。SSM-21ことS3M2連装ミサイルの弾体と同型のものを使用する。

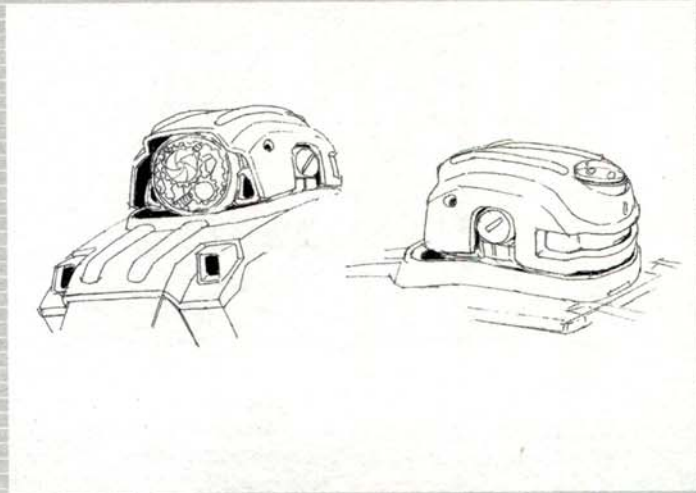
黒い稲妻旅団の装備。いずれも重武装で大別して3パターンに分けられるが、おおむね部隊ごとに装備は統一されている。

フォールディングガンを装備した状態の背面。フォールディングガンの可動に伴い、給弾用のベルトも基部から回転する。

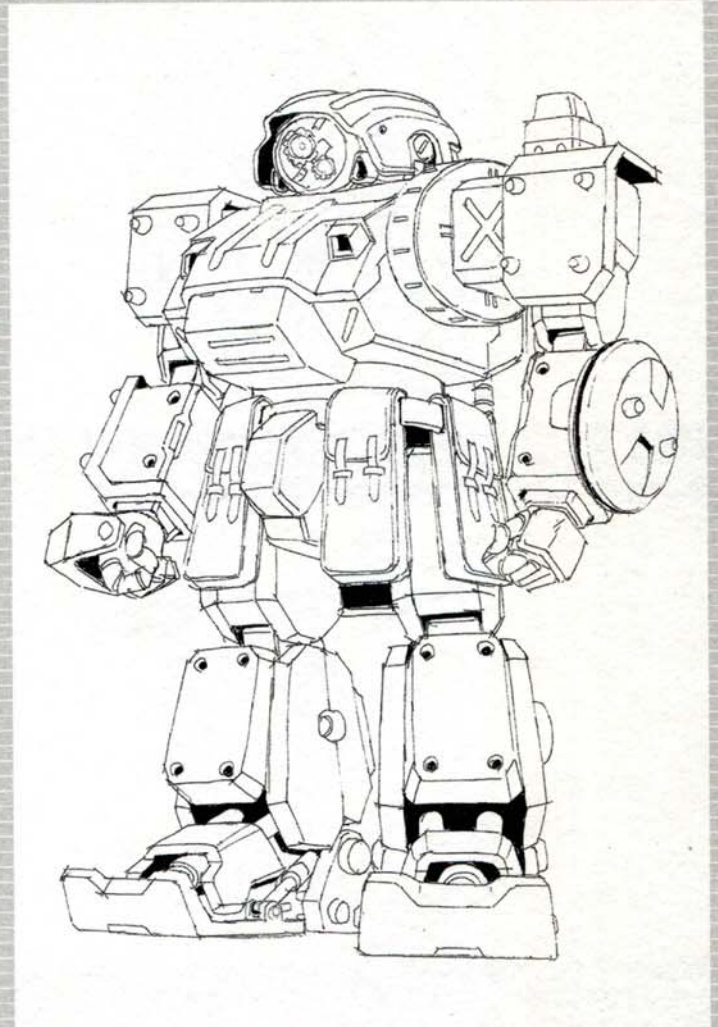
■エルドスピーネ X・ATH-11ERDSPINNE

宗教結社マーティアルが使用するH級AT。本来は聖地アレギウム防衛用の機体だが、教団の権威失墜後は外部での戦闘にも多数投入されている。降着機構のオミットなど運用上の難点はあるが基本性能は高く、強力なATであるといえる。

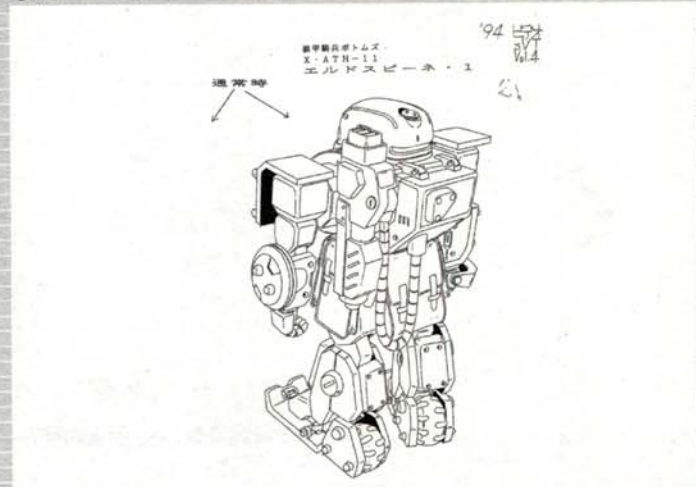
⊕ 頭部



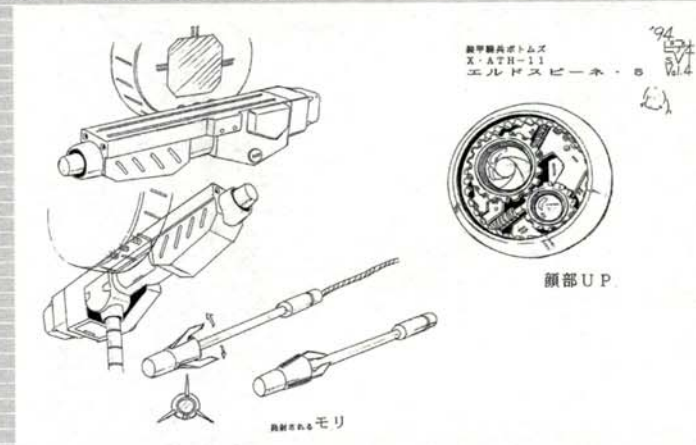
⊕ フロント



⊕ リア

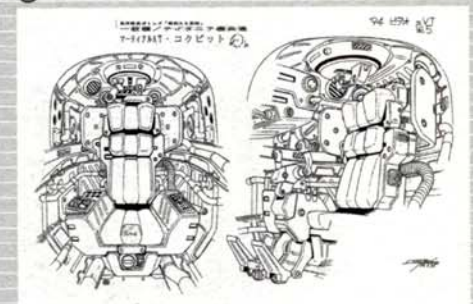


⊕ メインカメラとザイルスバイド



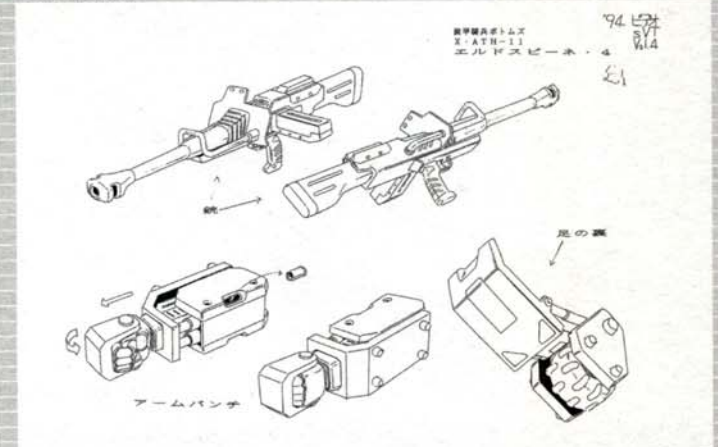
センサーを歯車状の部品で自在に移動させるメインカメラと、ハブネと呼ばれる鋸を射出するザイルスバイド。鋸本来は石造建築内での縦移動のための装備だが、応用の幅が広い機器でもある。

⊕ コクピット



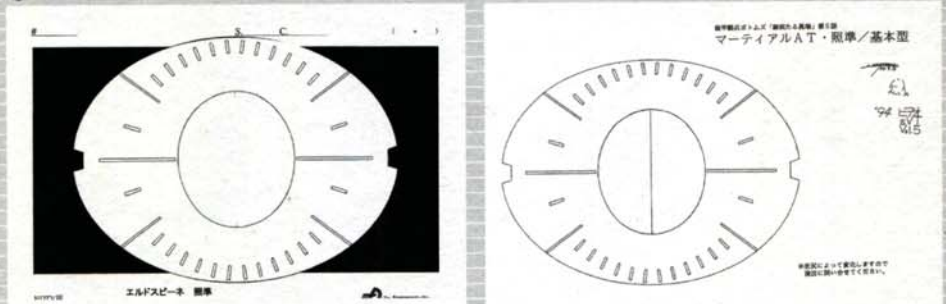
通常のATとはかなり様相の異なるコクピット。應じた真鍮のような金属で作られた部品など、美観優先の部分も散見される。

⊕ 各部詳細



主武装であるStG-3bシュトルムゲベルとアームパンチ、足置。アームパンチ時に射出部を保護するガードは右腕のみで、左腕にはスピラッドと呼ばれるワイヤー巻き上げ機が装備される。

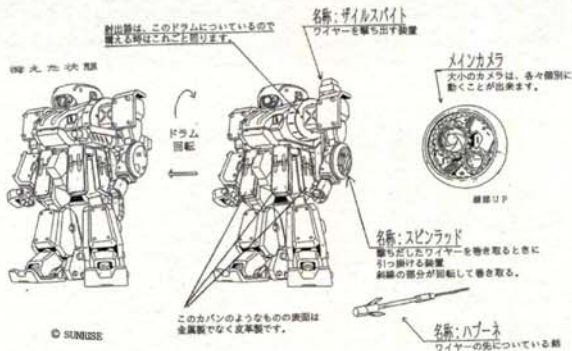
⊕ ターゲットスコープ



エルドスピーネの照準表示。これは基本状態で、インジケーターや捕捉したターゲットの動きを把握し易くするガイドゲージ、解析情報などの各種情報も重ねて表示される。表示は複数のモードがあるが、詳細な表示を行った場合かなり精密な情報が提示される。

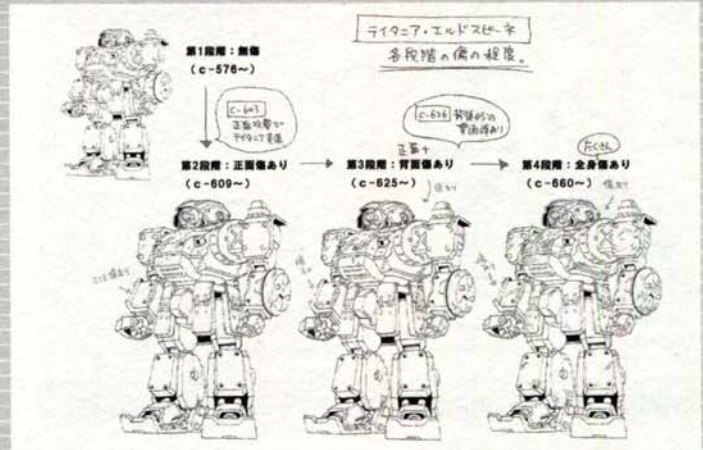
機能説明

エルドスピーネ機能説明 ※旧設定での説明となります。



本体に多くのギミックを固定装備しているエルドスピーネの機能説明。本機の最大の特徴はやはりワイヤー付きの話を自在に操るメカニズムの数々で、土蜘蛛を意味する愛称もこれに起因している。

タイタニア機 損傷過程変化



最終決戦におけるタイタニア機の損傷。最終的には弾にされ行動不能になるが、そのような状態まで戦闘を継続できたのは、本体以上にネクスタントであるタイタニアの頑強さによる部分が多い。

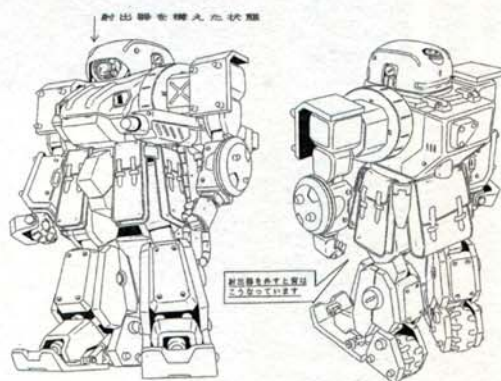
3連パラシュート

タイタニアを追撃する教団側の部隊が使用する3連型のパラシュート。安全性を重視した形式であり、一部が破損しても降下できる可能性が高い。安定性も高く、黒い稲妻旅団となし崩しの戦闘に突入した際には降下中に対地攻撃を行い一定の戦果を挙げている。



ゼイルスパイト射出時

※旧設定での説明となります。



ゼイルスパイトを射出する状態。これはアレキウム騒乱時にキリコと交戦した機体のもので、ゴルフフェーでの戦闘に参加した機体とは基本的な構成は共通しているものの、細部など相違点は多い。

Memo エルドスピーネの設定修正について

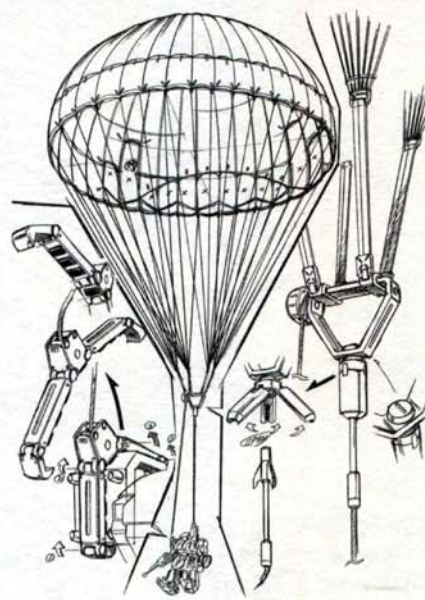
エルドスピーネ旧設定での対比となります。



ATM-09 系との対比。エルドスピーネは旧設定が多数流用され、これは出淵裕氏のデザインを大河原氏が修正したもの。今回はそれを大河原氏が再度修正したという経緯を辿っている。

タイタニア機
パラシュート

タイタニアが連絡艇から機体ごと脱出した際に使用したパラシュート。追撃部隊のものとは異なるが、タイタニアの使用機は彼女の追撃者が準備していた機体で連絡艇ごと鹵獲して使用しているため、この装備もたまたま機内に準備されていたものに過ぎない。



▲パラシュートはラベリング時に機体を支えるゼイルスパイトに接続され、搭乗者も上下移動に頼れているため、撃ちながら体当たりするような真似も可能。



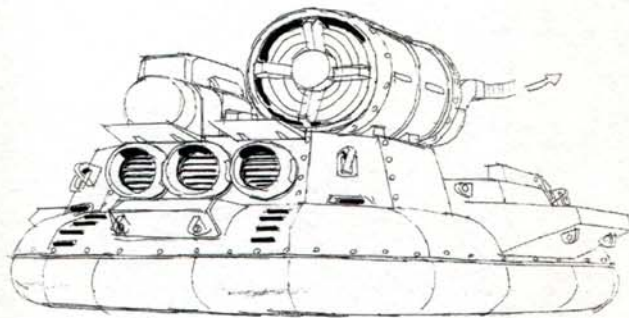
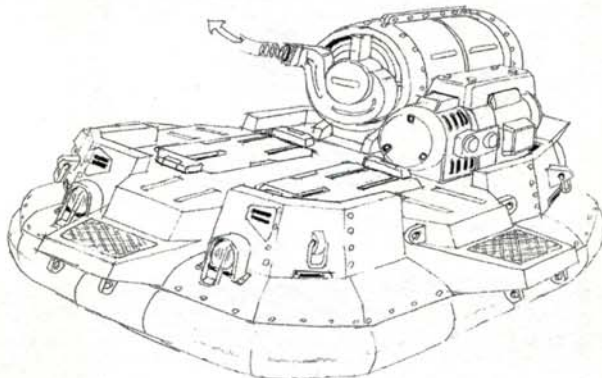
▲破壊されたエルドスピーネ。頭部がまるごと外れ、さらにメインカメラの筐体が外れかけている。破壊したカメラカバーの存在や装甲の割れ方などにも注意。



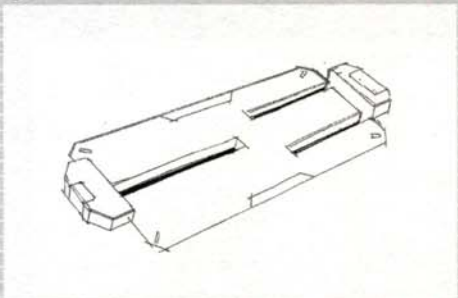
▲4機分のハーネを撃ち込まれ、弾になったタイタニア機。搭乗者も人間なら死亡する状態だったが、ネクスタントである彼女はまだまだ生存していた。

⊕ 黒い稲妻専用ホバー

黒い稲妻旅団が使用している砂漠用ホバークラフト。砂漠での高速巡航に適した装備で、旅団ではトランブルリガーなどの補機類を外した ATM-09-DD を乗せて運用している。ホバー本体に追加の武装はないが、特大の GAT-22 用ドラムマガジンと給弾機構が標準装備されており、GAT-22 を長時間の制圧射撃が可能な重機関銃的な火砲に変貌させる能力を持つ。

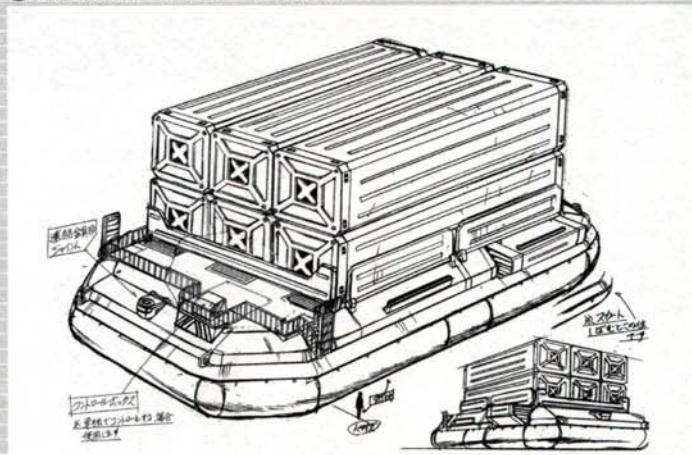


⊕ 足乗せ台



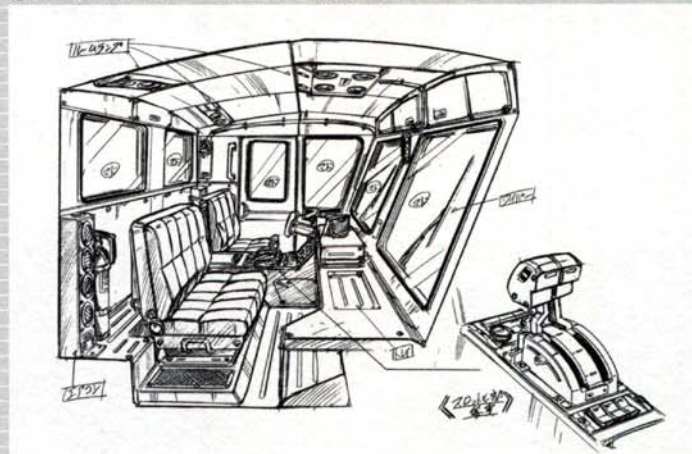
ホバーの上面にある足乗せ台のアップ。ATとはこの部分で接合される。一定範囲でフレキシブルに可動するため、ドッキングしたATは移動や射撃などに最適な姿勢を取りやすくなっている。

⊕ 民間用ホバーキャリア 後続車両



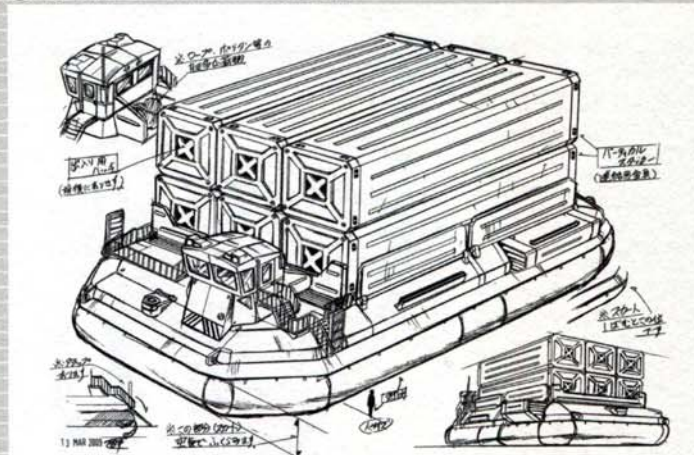
こちらは無人型のホバークラフト。コンボイの後続に使用されるもので、一応単独や有人での運用も可能になってはいるものの、基本的には有人型の車両からの遠隔操作が前提となっている。

⊕ ホバーキャリア コクピット 横視点



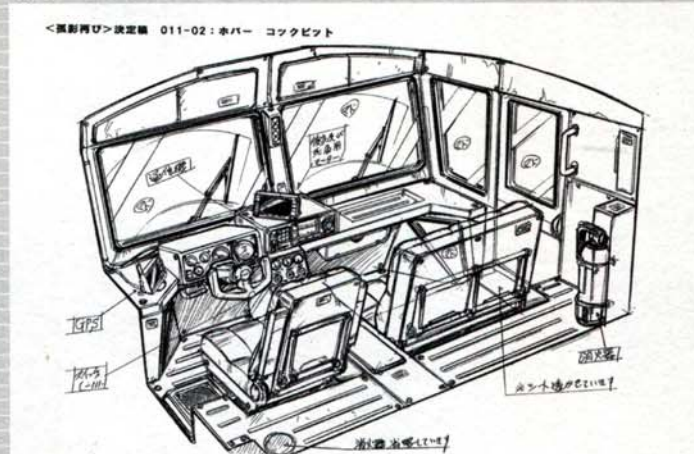
横から見たコクピット。休憩用の後部座席など長距離用の装備はなく、比較的限定された距離の移動が前提である。パートナー商會では最寄りの宇宙港とゴルフフェー間の輸送にこの車両を使っている。

⊕ 民間用ホバーキャリア 先頭車両



地上の宇宙港からゴルフフェーまで、砂漠を越えて規格品のコンテナを輸送するホバークラフト。これは有人型で、無人型とコンボイを組んで運用するため最小限の人員で大規模輸送が可能である。

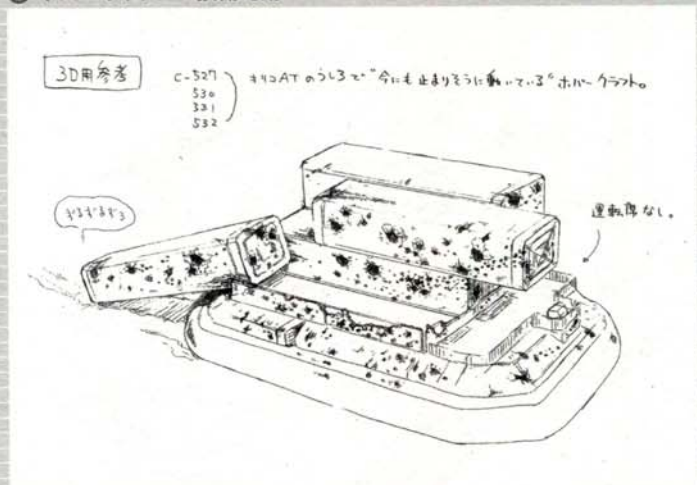
⊕ ホバーキャリア コクピット



有人型のコクピット内部。助手兼交代ドライバー用のシートも準備されているが、元々人員削減を目的として使用されている車両であるため、予備のドライバーなしで運用されることも多い。

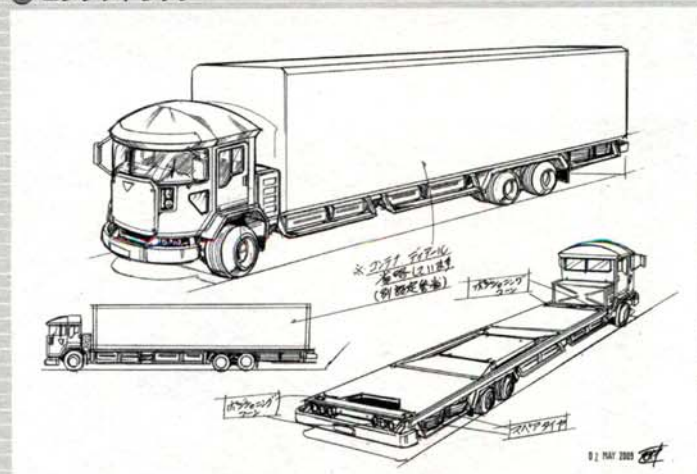
グルフェーを巡る騒動で黒い稲妻旅団が取った手段は、実力によりグルフェーを封鎖するというものだった。これは戦略としては古典的な通商破壊戦であり、砂漠に囲まれた交易都市の存在意義であり弱点でもある部分を突くものといえる。ここでは、黒い稲妻旅団が封鎖作戦に使用した車両やグルフェー市民が交易に使用している車両に加え、輸送の拠点となる施設などで使用される車両も含め、各種陸上車両を紹介していこう。

ホバーキャリア 損傷時用



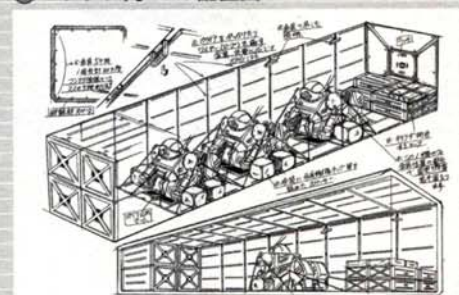
黒い稲妻旅団との最終決戦時、キリコが陽動兼盾として使用し破損したホバーキャリア。戦闘用ではないが車両サイズが根本的に大きいため、ある程度までは耐弾能力を期待することができる。

コンテナトラック



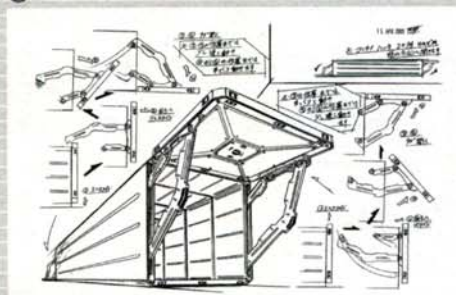
規格品のコンテナ1本を積載可能なトラック。グルフェーに集積された貨物を近郊の町に配送するなど、広い範囲で使用されている。この車両が運ぶ食料が生命線である地域も少なくない。

コンテナ内 AT配置図



コンテナ内部にはAT3機と武装などを収納する容積がある。また固定用のフックなども常備され、貨物の固定も充分に行える。

コンテナハッチ参考用



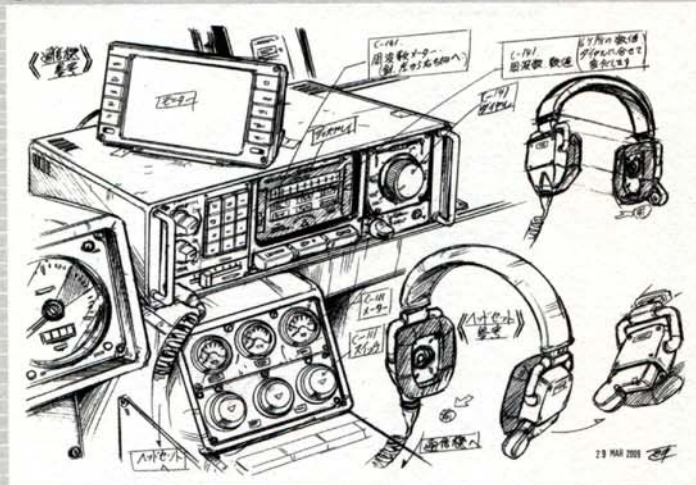
規格コンテナのハッチ。可動用の板状アームは壁面に収まるため内側にも外側にも突起物はない。両端のハッチは上下逆に開く。

MEV-31-T リトルバーサー



ステビアがグルフェー市内の足にしているバギー。内戦時代のクメンでも多用されており、息が長い車両だといえる。

ホバー内 計器類



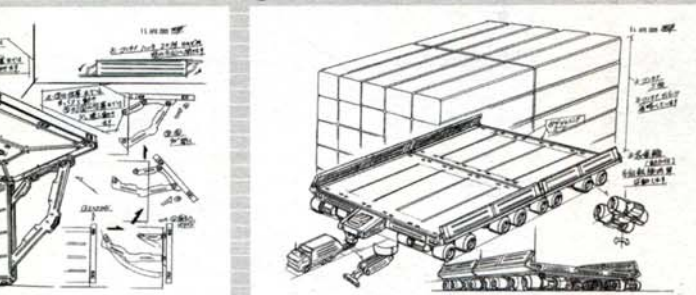
ホバー内の計器類。下側の円形スイッチは起動時に使用するもので、上部のラックマウントに収納されているのはまるごと通信機。砂漠で使用する車両であるため、通信能力は重視されている。

コンテナ牽引用トラック



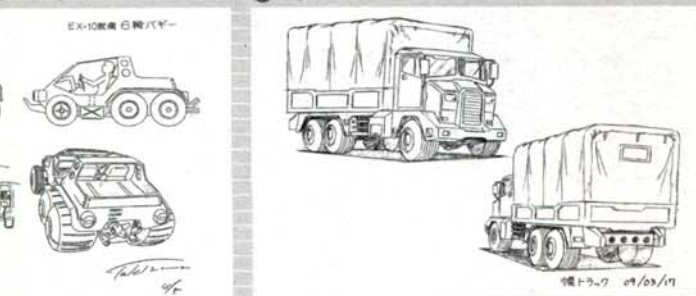
グルフェー最寄りの宇宙港で、大量のコンテナを港内で移動する際に使用されていた牽引車。この車両の牽引力だけで移動させる訳ではなく、動力式の台車をコントロールする形で移動させる方式。

コンテナ牽引用装置



宇宙港で使用されているコンテナ牽引車の牽引部。動力を持つ台車を装備しており、牽引車によるコントロールに従って移動する。

幌トラック



グルフェーで使用されているトラック。マナウラ軍で使用されているトラックのバリエーションで、おそらく民間型である。

FILE 32 航空機/宇宙船その他メカニック

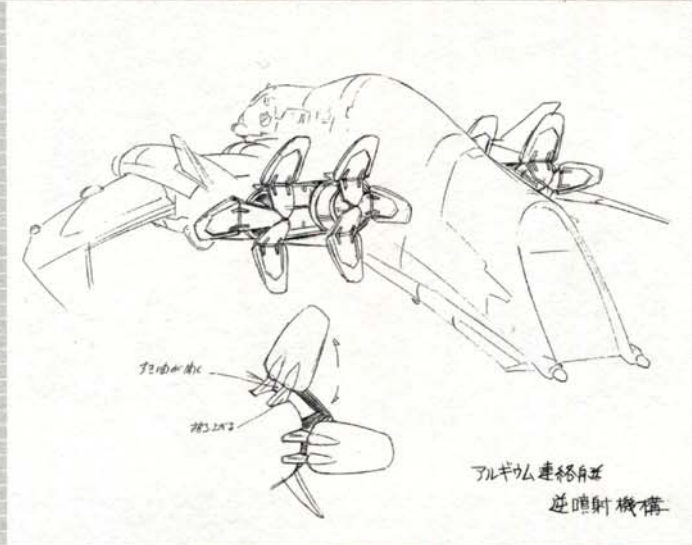
Aircraft SpacePlane etc.

➊ アレギウム連絡艇 逆噴射機構

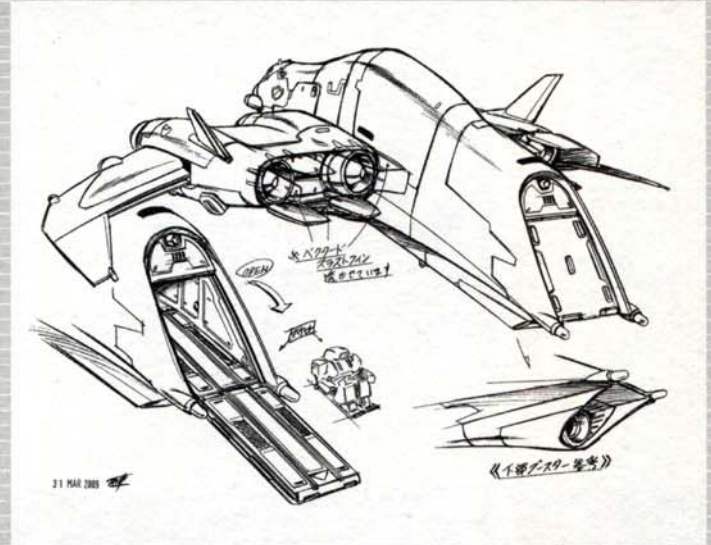
▶参照→P080

➋ アレギウム連絡艇 後部ハッチ

▶参照→P080



短時間で速度を劇的に落とす逆噴射機構。この機体に固定武装はないが機動性は相当に高い。また搭載可能な AT の機数は限定されるものの、強襲降下など難易度の高い任務をこなす能力もある。



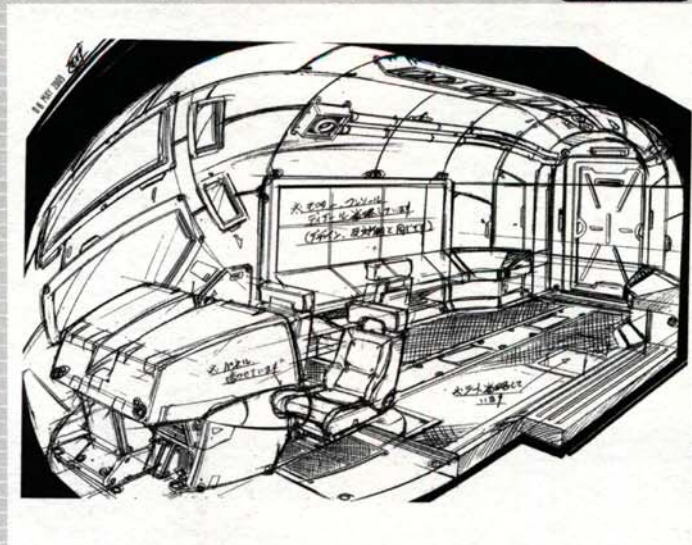
マーティアルが布敷などに使用している恒星間宇宙船。テイタニアがメルキアへ移動する際にも使用したが、これは自身を追う追撃部隊の機体を鹵獲したもので、後方のハッチから空中投下も可能。

➌ アレギウム連絡艇 コクピット (2)

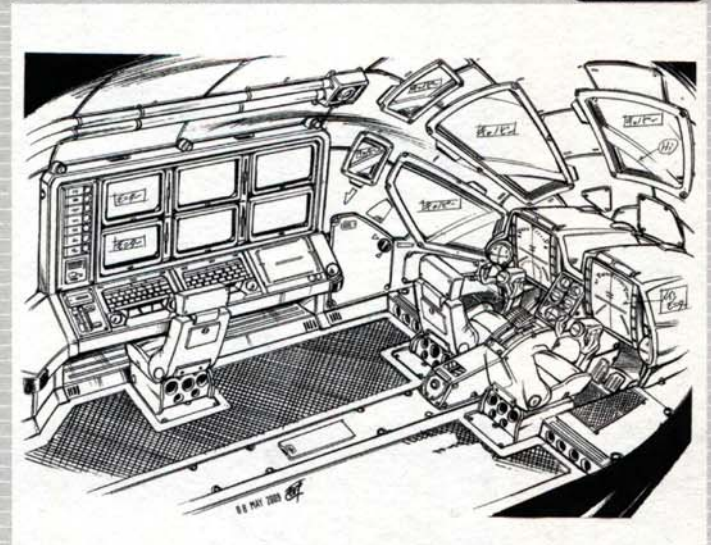
▶参照→P080

➍ アレギウム連絡艇 コクピット (1)

▶参照→P080



前方から見たコクピット。テイタニアはコンソールに近い窓を手持ち式のチェーンガンで突き破り対空戦闘の銃眼として使用したが、これはネクスタントの能力によって実現できた部分が大い。



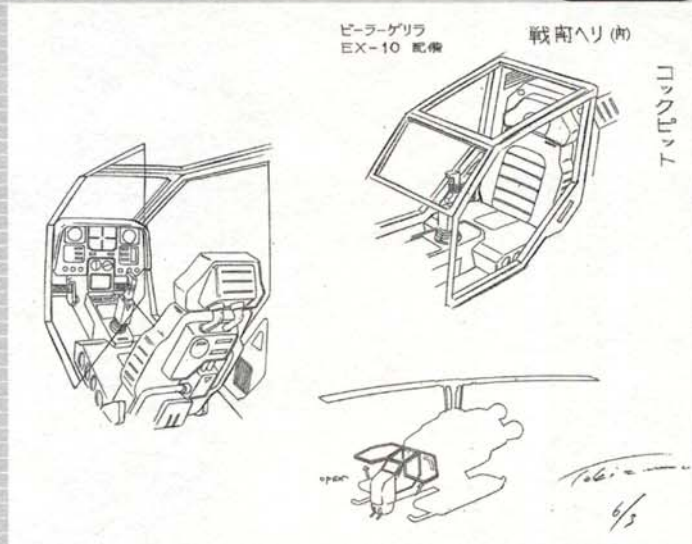
連絡艇のコクピット。コンソールが4人分用意されているが、運用だけなら1人でも可能。またテイタニアの機体には追跡部隊が収集・分析したキリコの行動パターンデータのデータも入力されていた。

➎ 戦闘ヘリ コクピット

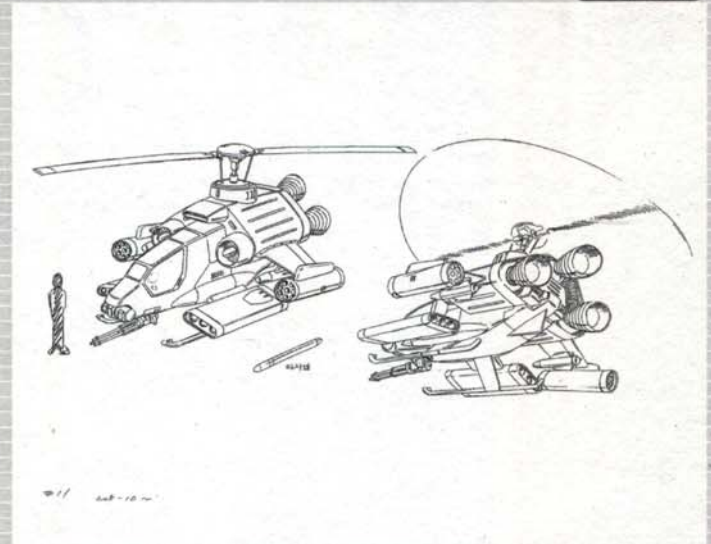
▶参照→P080

➏ 戦闘ヘリ

▶参照→P080



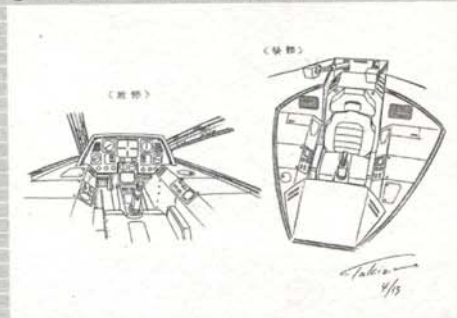
戦闘ヘリのコクピット。コクピットそのものはファイバーロッドと共通。キャノピーは平面で構成されており、構造上視界が限られる方向はあるものの、可能な範囲で広い視界を確保している。



メルキア星では広く使用されているファイバーロッド系の重装型戦闘ヘリ。制空戦闘も可能で、マーティアルのテイタニア追撃部隊が連絡艇撃墜のために使用したが、逆襲され撃墜されている。

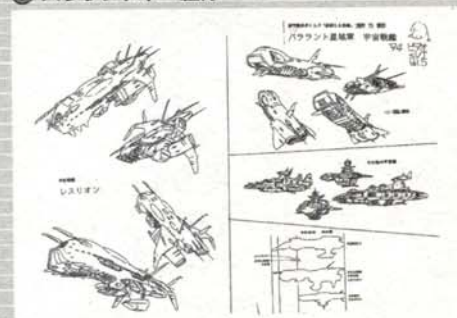
グルフェーでの騒乱は参加した戦力の大部分が壊滅するという形で決着を見たが、その直接の引き金となったのはマーティアルによる介入である。それは教団の意思ではなくテイタニア追撃任務中に起こった半ば偶発的な事態であったが、事態をより混乱させる決定打となった。ここでは、マーティアルが介入に使用した宇宙船や航空戦力に加え、キリコとテイタニアの周辺に現れたさまざまなメカニズムについて取り上げていこう。

✦ エイティーフライ コクピット



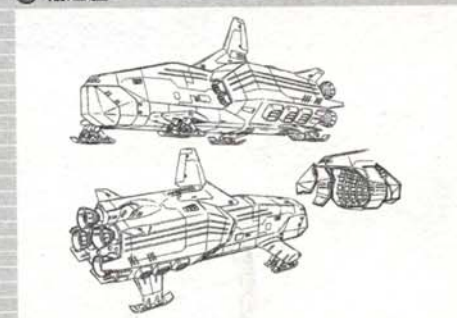
単座型のコクピット。これ以外に複座型も存在する。計器や操縦桿のレイアウトはファイヤーバロット系とほぼ共通である。

✦ パララント軍 艦隊



貿易衛星に近い軌道に入ってきたパララント艦隊。レスリオン級など複数の艦種で構成されるが、彼らの目的もキリコである。

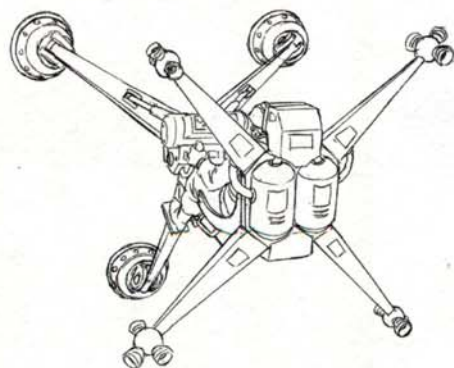
✦ 輸送艦



民間で使用されている輸送艦。メルキアでは、軌道上の貿易衛星から地上側の宇宙港まで規格コンテナの輸送を行っている。

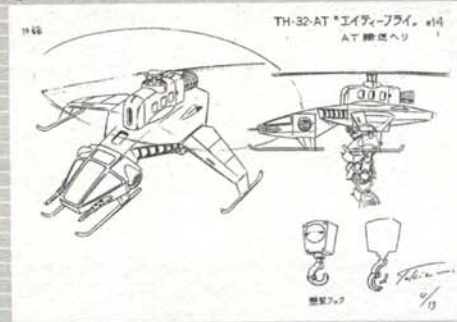
✦ コンテナ輸送機械

軌道上の貿易衛星でコンテナの移動に使用されている機械。フォークリフトの無重力空間版のようなものである。なおバーニアの構成はATM-09用のランドムーバーと同様のもので、動作の基本的な考え方はATと共通といえるだろう。



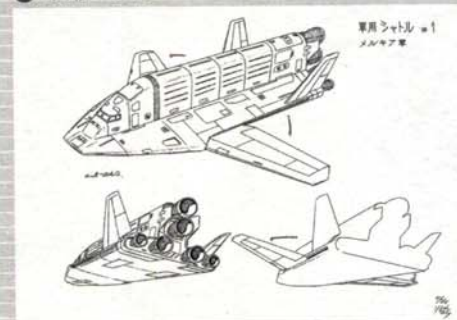
✦ エイティーフライ (2)

▶参照→P115



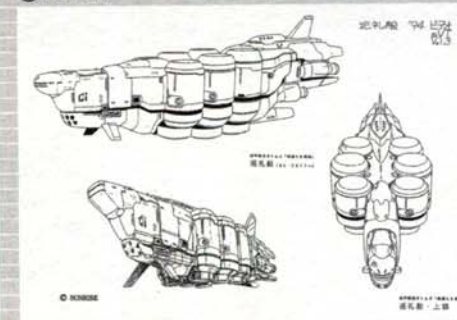
上面と側面、肩のフックで結合するAT懸架部。懸架状態でも一定の機動性を発揮可能である。固定武装として機関砲も装備する。

✦ 軍用シャトル



ギルガメス軍がキリコの調査・追跡チームをテルタイン級から貿易衛星に送る際に使用したシャトル。純粋な連絡・往還機である。

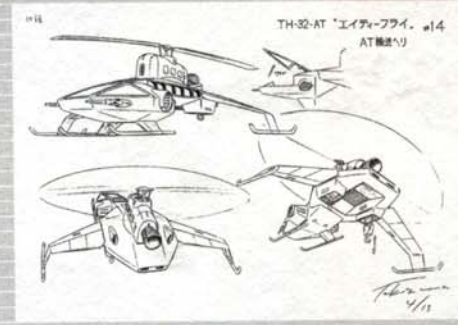
✦ 巡礼船



キリコがメルキアの移動に使用した民間船。アレキウムへの巡礼者を運ぶためこう呼ばれるが、船内の治安はあまり良くない。

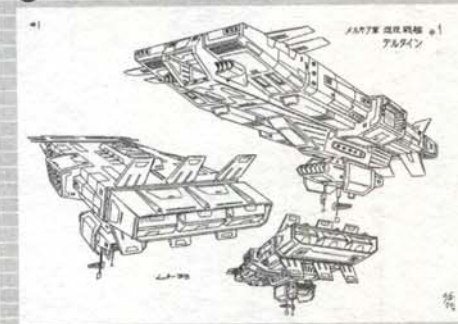
✦ エイティーフライ (1)

▶参照→P115



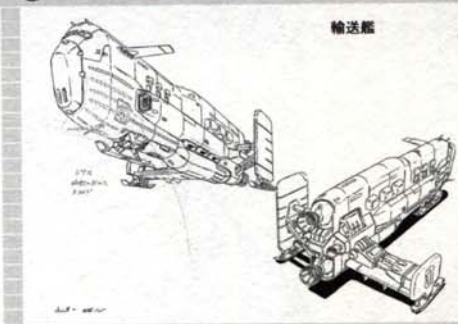
黒い稲妻旅団の所属ATを展開するために使用された回転翼機。ATフライとも呼ばれ、長年使い続けられていた信頼性の高い機体。

✦ テルタイン級宇宙艦



キリコ監視のためメルキアの軌道に入ってきたギルガメスの宇宙艦。第三次銀河大戦末期には退役艦が出るほど古い設計である。

✦ 大型輸送艦



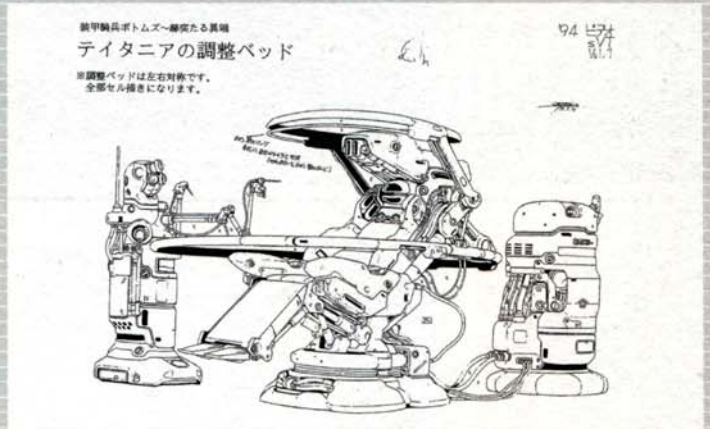
ギルガメス側の恒星間輸送艦。武装も追加可能で、テイタニアを追撃していた艦はAT部隊の展開と砲撃の双方をこなしていた。

➤ ネクスタントの調整ベッド 機構説明



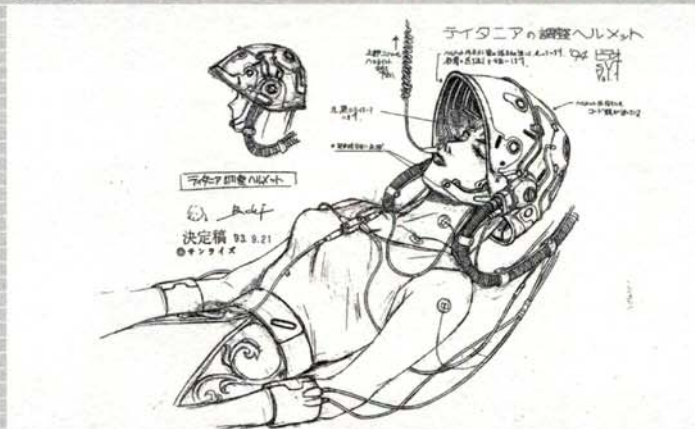
リングを上げた状態の調整ベッド。強大な戦闘能力を持つネクスタントだが定期的な整備と調整が必要で、その作業中が最大の弱点である。ティタニアの追撃者も調整中の襲撃を選択している。

➤ ネクスタントの調整ベッド



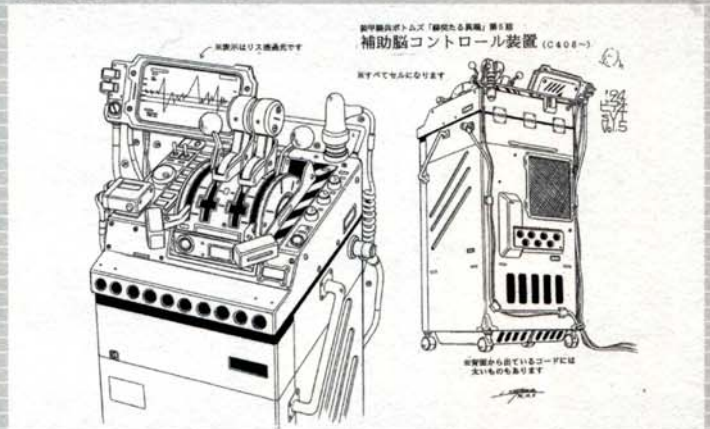
研究施設の備品である調整ベッド。ティタニアは生体機能維持溶液の交換を望んでいたが、溶液は備蓄が残されており、間に合わせの処置である浄化フィルターによる体液の浄化を選択した。

➤ ティタニアの調整ヘルメット



反撃用の銃を隠してティタニアに渡すため、医療助手が差し出した調整ヘルメット。本来は補助脳の調整に使用される機材であるため、ネクスタントに差し出してもまったく不自然ではない。

➤ 補助脳コントロール装置



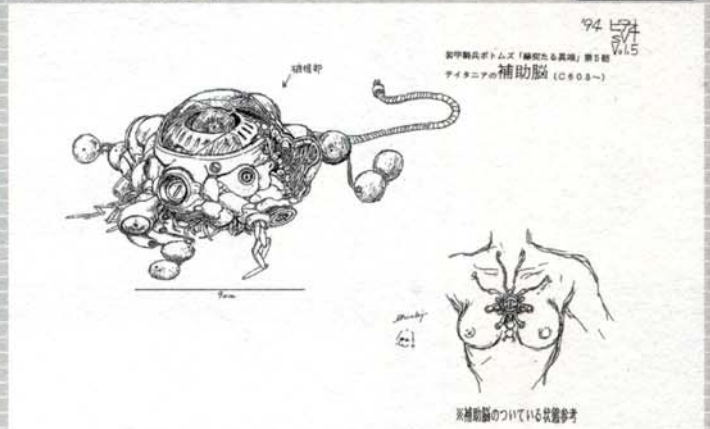
補助脳は外部から部分的にコントロール可能で、これはそのための機材。調整用としての側面もあるため、研究施設には備えられている。現在のティタニアには不要なメカニズムである。

➤ フィアナのカプセル (1)



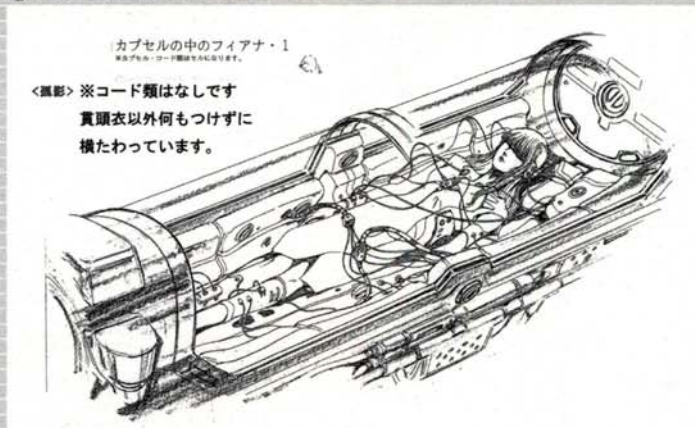
寿命が残されていないフィアナを冷凍し、ロッテナの手で宇宙に射出されたカプセル。キリコがグルフェーに向かったのは、このカプセルに反射する光を見られるタイミングが存在したためである。

➤ ティタニアの補助脳



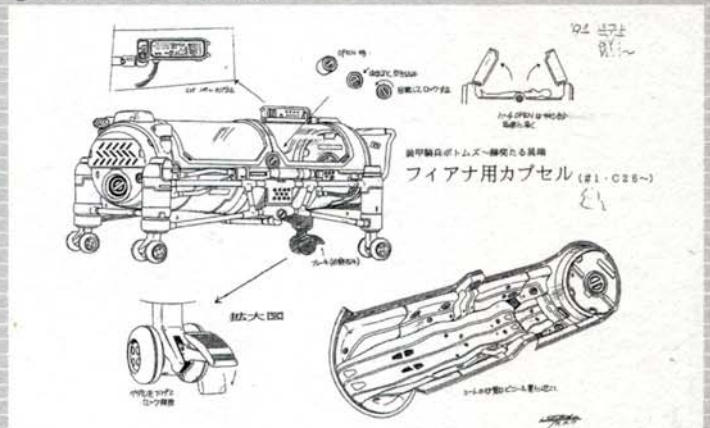
ネクスタントの能力を有効に利用するには必須の装備である外装式の補助脳。ティタニアはかつて補助脳をキリコに破壊されており、装備していない不完全な状態である。

➤ カプセル内のフィアナ



カプセル内で眠るフィアナ。PSである彼女の余命は最初に覚醒した時点で僅かに2年、既にその大半の期間を過ごしている。完全に死んでいる訳ではないが、解凍は限りなく死に近い行為である。

➤ フィアナのカプセル (2)



キャスターに載せられた状態のカプセルと、内部などの詳細。この時代には負傷兵の後送用として冷凍睡眠カプセルが大規模に使用されており、その信頼性は非常に高いレベルに到達している。

個人用装備品他

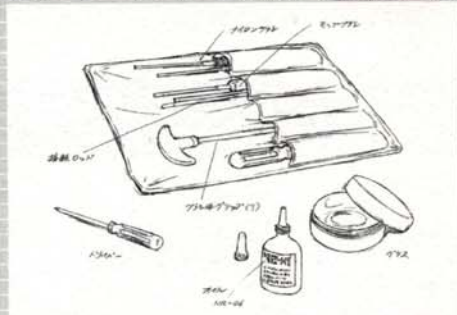
Individual Equipments

FILE 33

TNDT7TSUJG EQUTPMEN7S
FTCE >> 33

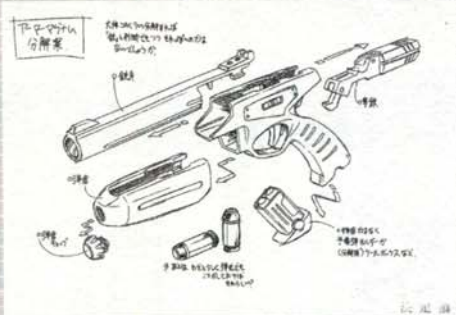
砂漠のような生存自体が困難な環境下での戦闘では、武器以上に移動手段や補給物資が重要な存在となることが多い。また武器も火力や索敵能力の差がダイレクトに戦力に反映されるため、特に個人携行兵器の価値は相対的に低下する。そのため民間人はもちろん、戦闘を目的とする兵士でさえ生存や補給を重視した装備を持つことが多い。ここでは、直接間接にグルフェー側で戦闘に関わった人間が使用した装備などを紹介しよう。

➤ アーマーマグナム 装備用品 ▶参照→P082



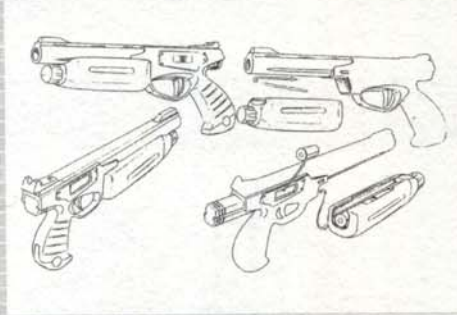
汎用のメンテナンスツール。消耗品としてボロ布なども必要で、キリコが行っていた整備も布で部品に付いた汚れを取り除くもの。

➤ アーマーマグナム分解案 ▶参照→P050



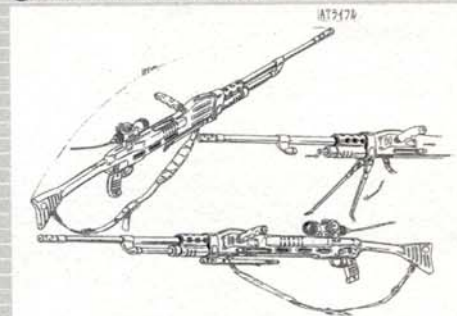
整備用の簡易分解。計略として砂の上に落とすため、キリコはグルフェー到着後に時間が取れるとすぐ分解整備を行っている。

➤ アーマーマグナム ▶参照→P050



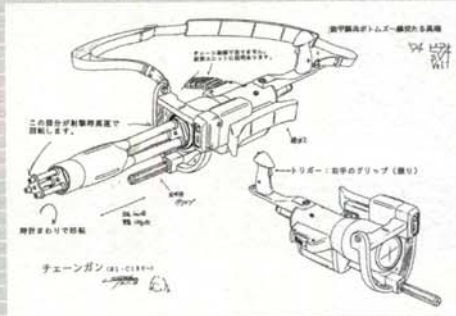
正確にはパウザー M571 アーマーマグナム。AT 乗りが広く愛用している個人携行兵器で、キリコも護身用として使用している。

➤ HR-SAT 対ATライフル



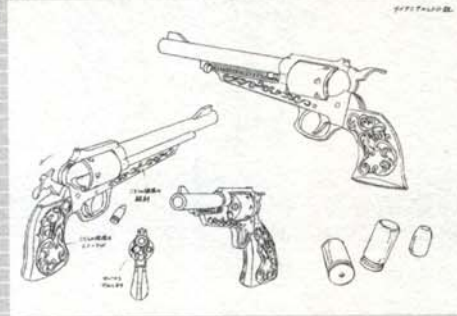
キリコと共に戦うべくバニラが持ち出した旧型兵器。一応の威力はあるが、前大戦時には懲罰部隊用の兵器となっていた代物。

➤ チェーンガン



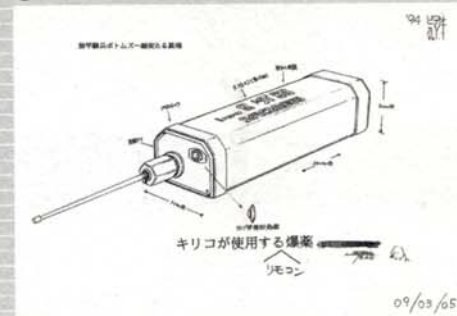
テイタニアが使用する重火器。携行兵器としては破格の連射速度を持ち、彼女は対空兵器に転用して複数のヘリを撃墜している。

➤ テイタニアのレトロ銃



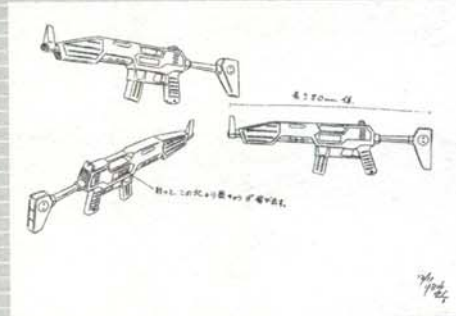
テイタニアが看護士から渡されたシングルアクションリボルバー。趣味性は強いが、ネクスタントの使用に耐える基本性能を持つ。

➤ キリコの使用するリモコン爆弾



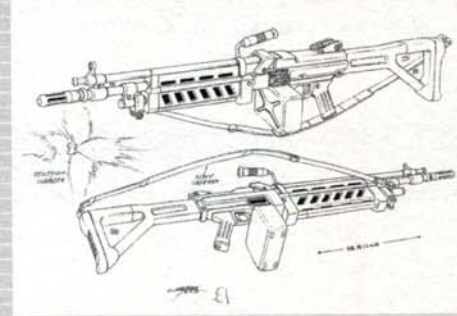
グルフェーへの移動中、黒い稲妻団に襲撃された際にキリコが使用した簡易兵器。かつてキリコは同型のものを使用している。

➤ マーティアル兵の機関銃



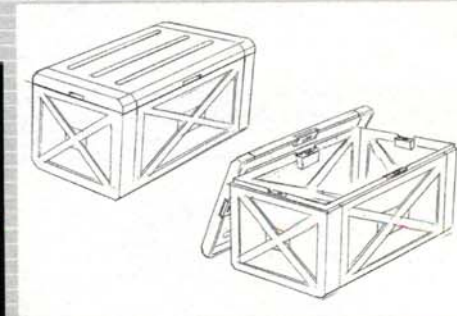
テイタニアを襲撃したマーティアル兵の使用銃。第三次銀河大戦末期に新型扱われていた火器で、現在では一般化している。

➤ ギルガメス兵の大型銃



ステーションの管制室に踏み込んだギルガメス兵が装備していたもの。強力な対人兵器だが取り回しにくく、荷しの意味が強い。

➤ 爆薬の箱



爆薬が納められていた鉄製の箱。鍵などはかかっておらず、キリコは事態を把握した直後に使用可能な装備を物色し始めている。

➤ 手榴弾



キリコが使用する柄付手榴弾。ピンなど脱着型の安全装置はないが危険状態になると作動するランプが装備されている。

➤ リモコン爆弾 紙包み

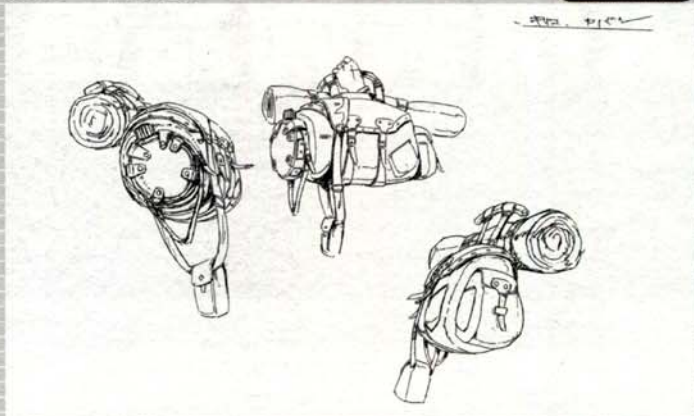


リモコン爆弾の爆薬部分の梱包。どうやら正規品らしく、薬量や製造ロットの番号などの情報が梱包ごとに印字されている。

孤影再び編

✦ キリコの荷物 (2)

▶ 参照 → P082



荷物の両側面。それほど大きな荷物ではなく、絞り込まれている。これ以外の装備品として巡礼者のような上着とAT用の耐圧服、そしてアーマー・マグナムのホルスターを身に着けている。

✦ AT用ゴーグル

▶ 参照 → P082



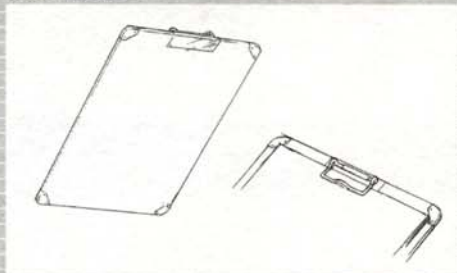
ソルティオが密輸したATに備え付けられていたゴーグル。地上で使用する機体では生命維持装置を兼ねる耐圧服が必ずしも必要なく、このようなゴーグルのみを使用する場合も多い。

✦ ステビアの認識票



ステビアが貿易衛星に身に着けていた認識票。認識番号や有効期限の日付、バーコードなどが印字されているだけの簡素なもの。

✦ 入官書類



地上側の宇宙港で記入する入官書類のクリップボード。ステビアだけではなく、グルフェーに向かう仲間の商人も記入していた。

✦ 洗濯かご



夕食に遅れたキリコをステビアが呼びに来た際、一緒に持ってきた洗濯かご。かなり柔軟な素材で編み上げられている。

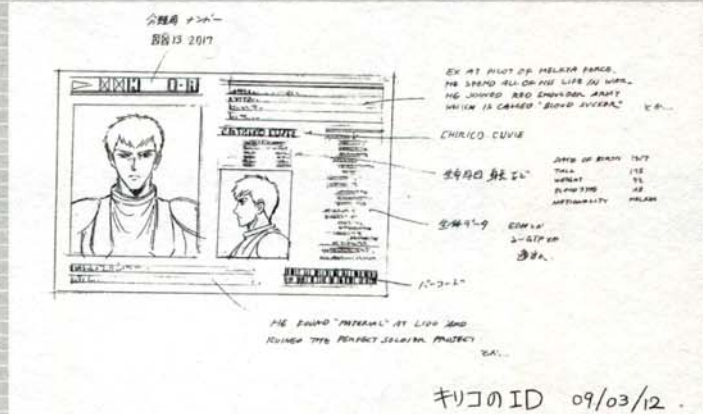
✦ キリコの荷物 (1)

▶ 参照 → P082



アレギウム騒乱後、放浪中しているキリコが持ち歩き続けている荷物。メルキアに移動する巡礼船の中で置き引きに狙われたが未遂に終わり、被害はなかった。本体は緑がかった灰色。

✦ キリコのID



コンピューター画面に表示されたキリコのID情報。アレギウム騒乱後に再び軍に注目される存在となったキリコは、ギルガメス、バラント、そしてマーティアルによって追跡されている。

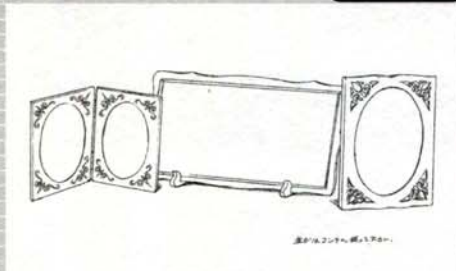
▶ 参照 → P083

✦ パニラの高級時計



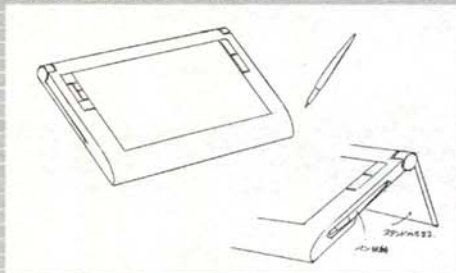
パニラが愛用している高級時計。外装は金で、ふたつの大型文字盤を持つ凝った構造のもの。名士としてのステータスでもある。

✦ 写真立て



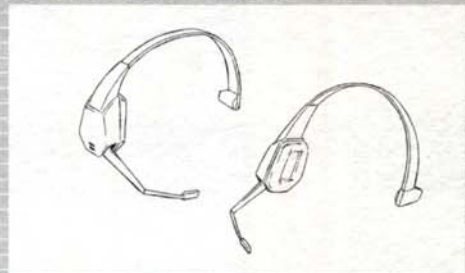
パニラ一家の写真が飾られた写真立て。負傷したキリコが寝かされていたパニラの屋敷の客間に置かれていたもの。

✦ モバイルモニター&タッチペン



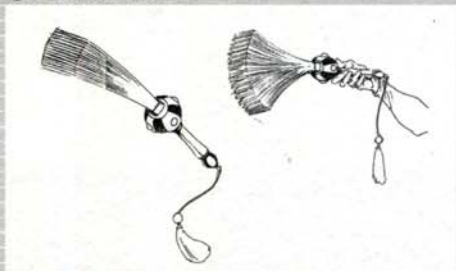
ステビアが仕事に愛用しているモバイルモニターとタッチペン。床に落とすくらいでは壊れず、解像度も高い実用的な機材である。

✦ ヘッドフォンタイプ通信機



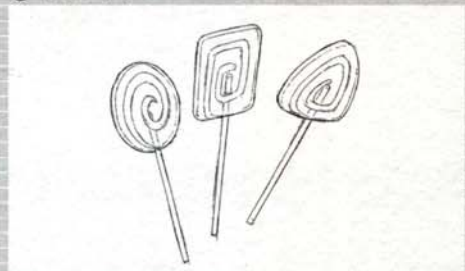
こちらもステビアが貿易衛星に身に着けていた装備。グルフェーの商会本部に居るゴウトなど連絡を取るために使用していた。

✦ 修行僧の笏束



マーティアルの修行僧たちが使用する笏束。折りの際などに音を鳴らすため振るもので、マーティアルでは一般的な法具である。

✦ キャンディー

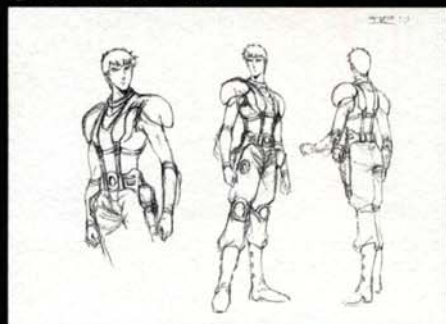


市民と触れ合いながらの「五つのバラ」の会議中、パニラが子供たちに配っていた棒付きの飴。

Memo

キリコ イメージラフ & 共通設定

+ イメージラフ 全身



+ イメージラフ 表情



+ ヘルメット着用時

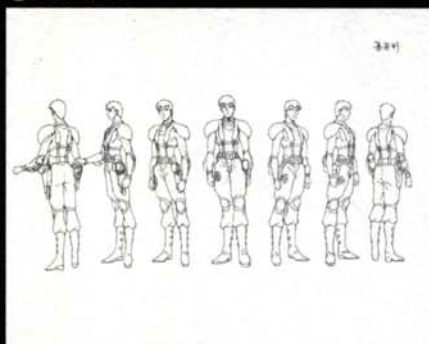


正確には設定とは異なるが、「孤影再び」制作時、この時代のキリコのイメージを固むためのイメージラフが新規に描かれている。また時系列の近い「幻影編」と共通の設定や、演出上の理由から準備されていたが未使用に終わったヘルメット装着時の設定なども存在する（「孤影再び」では、キリコはゴーグルのみの装備でATに搭乗している）。ここでは、それらのキリコの画稿をまとめて紹介しよう。

+ イメージラフ



+ ATスーツ



▶参照→P084

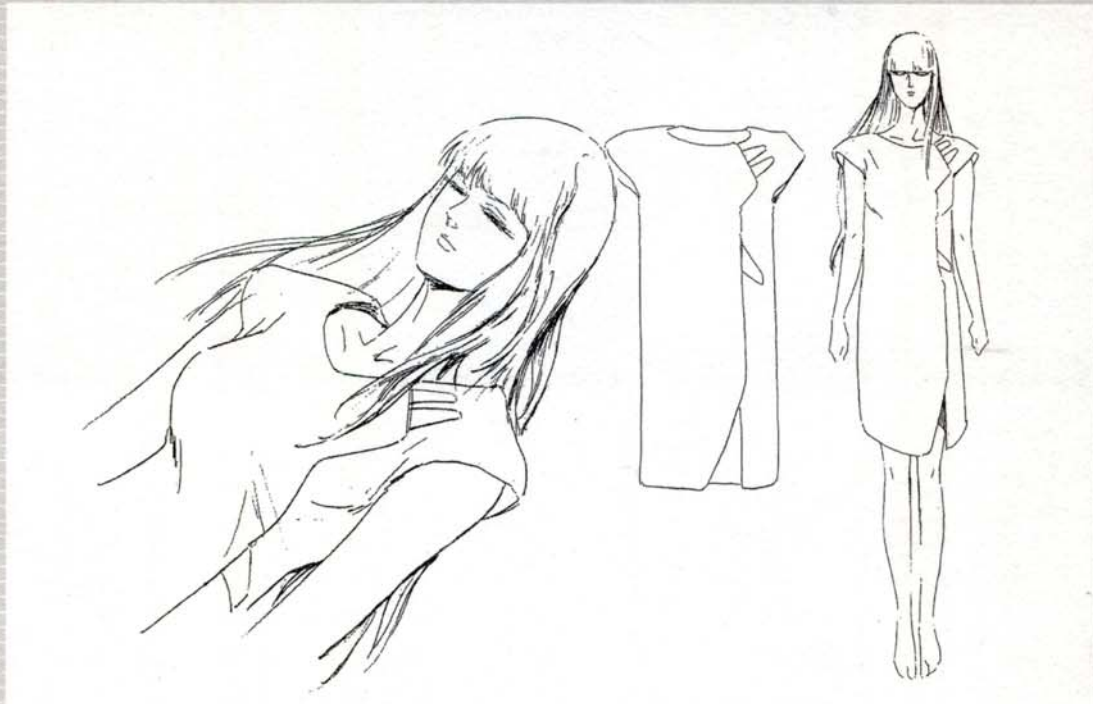
+ 表情集



▶参照→P084

■フィアナ

キリコの恋人であるパーフェクト・ソルジャー（PS）。決して長くはない寿命が尽き、この入院着姿で再びコールドスリープ用のカプセルに収められ、宇宙を漂っている。



■ バニラ・パートナー

キリコとは30年来の友人。元は一介の軍のヘリパイロットだが、今はパートナー商会代表として財産を築き、交易都市グルフェーを仕切る「五つのバラ」の一人として名譽も手にしている。昔からの仲間であるココナと結婚し、6人の子供もいる。今も昔もノリの軽い熱血漢である。



表情集



＜撮影用＞決定稿 024 バニラ・パートナー 表情

五つのバラ ユニフォーム姿



戦闘服



＜撮影用＞決定稿 040 バニラ・パートナー＜戦闘服＞

イメージラフ (3)



イメージラフ (2) 表情集



イメージラフ (1)



社会的に成功し、子供たちが事業に参加するようになった今も作業服でクレーンの操縦を行うなど、現場に出てくるタイプの経営者になっている。感情表現が豊かなのも昔と変わっていないが、成功して名士となった商人らしく、不敵な中年オヤジの側面も加わっている。また、戦闘の原因になりにかぬATを素早く開催する、「五つのバラ」の一人として相談をいっつ子供たちに飽を配る。グルフェーの危機にはキリコと共に戦おうとする…など、フットワークの軽さや決断の早さはさらに磨きがかかっている。

■ココナ・パートラー

キリコと30年来の仲間のひとり。知り合った頃はウドの町の浮浪児だったが、今はリッチなマダムになっている。パニラと結婚し6児を設けており、上の4人は事業に参加するほど成長している。喜怒哀楽の激しいパニラとは似た者夫婦で、喧嘩は絶えないが夫婦仲はすこぶる良好である。

⊕ 表情集 (2)



すました顔のココナ。まったく老けておらず、キリコも「昔と変わらない」と言うほど若々しいたすまいだが、彼女の長男であるペブルは28歳。本人の推定年齢は46歳(?)である。

⊕ 表情集 (1)



年齢を重ねても感情の激しさは相変わらずどころか、若い頃よりも起伏が激しくなっているかもしれない。また彼女はフィアナを亡くしたばかりのキリコに対し、心の底から同情している。

Memo パニラ&ココナ



パニラとココナの旅姿のラフ。元々は「幻影編」のウド旅行時の衣装案だが、ココナの服はかなり違うデザインに変更されたため、画稿は「孤影再び」で参考として使用された。

⊕ 普段着



ココナが屋敷で着用している普段着。シンプルだが上質で、品良くまとめられている。またこの服装は乾燥地帯であるゴルフ場で過ごしやすい服装という側面も強く持っている。

■ブルーズ・ゴウト

ココナやパニラと同じくウド以来のキリコの仲間。老成して権力欲はまったくなく、財産を築いた今は楽隠居的な暮らしをしている。もっとも完全に隠居したわけではなく、現場の情報も把握している。



⊕ ペブル・ソルティオ・シュガル



⊕ キシレル・チクロ・ステビア



⊕ パニラ&ココナ



キリコが寝かされていた客間と思われる部屋に飾られていた、家族写真の服装。ゴウトだけは普段と同じ格好だが、パニラとココナ、そしてその子供たちは着飾った格好でフレームに収まっている。

■ステビア

パニラとココナの長女。兄たちと共に家業を手伝っている。仕事でステーションに行き、ゴウトの指示でキリコをゴルフへ連れて来た。兄弟の中ではキリコと最初に会ったが、両親たちの深い関係は知らず、またゴルフへの道程で戦闘にも巻き込まれてしまったため、当初キリコを胡散臭い危険人物としか思っていなかった。

表情集 (1)

▶参照→P088

作業着

▶参照→P088



ステビアの表情。深刻な事態に遭遇することが多いためか、あまり楽しそうな顔はない。また数少ないお洒落として、両耳に大型のピアスを通してはいる。



ステビアの作業着姿。軌道上の交易ステーションから地上の砂漠、さらに屋内で家事をしている時に至るまで、彼女はこの飾り気のない作業着で通している。

Memo 初期イメージ&コスチューム案



ステビアの初期イメージと、若干異なるコスチューム案。初期のイメージでは楚楚としたお嬢様風のイメージだが、これは小説版での控えめな役割に準備したため。コスチューム案はほとんど固まった段階のものだが、ポーズから受けるイメージは大きく異なる。

表情集 (2)

▶参照→P088



■ソルティオ

パニラとココナの次男。若く経験不足なため考えが浅く、黒い稲妻に包囲されているゴルフの現状を憂い、実力で対抗しようと考えている。もっともその考えはギャッシルマン司教に吹き込まれたもので、操られていることには気づいていない。

「黒い雄牛」制服

普段着



ソルティオの衣装。左は「黒い雄牛」の集会に出る時の制服で、かなりの有力メンバーである。右は普段着。Tシャツにオープンシャツを重ね着し、さらにベストを着込んでいる。



<最新刊V>決装画 120:ソルティオ 常服

▶参照→P088

■ペプル

パニラとココナの長男。キリコとの接触は多くなく、パーティーで顔を合わせた程度。

▶参照→P088



<最新刊V>決装画 110

■シュガル

パニラとココナの三男。彼もキリコとの接触は少なく、パーティーで顔を合わせた程度。

▶参照→P088



■キシレル

パニラとココナの次女。まだ家の事業には参加しておらず、ココナにはチクロと共に「まだ手がかる」と言われている。

▶参照→P088



<最新刊V>決装画 090

■チクロ

パニラとココナの三女にして、6人兄弟の末っ子。まだ幼さが抜けず、甘えん坊っぽい性格も強い。

▶参照→P088



チクロ 三才

FILE 35 ティタニア・ダ・モンテ=ウェルズ

Titania Da Monte=Wells

⊕ 放浪姿

束の間意識を取り戻したフィアナの願いのためか、本人の愛憎入り混じった想いのためか、アレギウム争乱後のティタニアはキリコを追って放浪している。これはその時の装備である。下は生体機能維持溶液の交換のため立ち寄った研究施設での調整中のため、荷物を外した姿。追われる身となっても彼女の希望は高いようで、彼女に手を差し伸べるマテリアル関係者は決して少なくない。



ティタニアのバスタップ。胸のベルトや金具の配置がわかりやすい。

Memo

⊕ 表情集



⊕ マスク姿 参考



これは直接は使用されなかったものの、参考として使用された設定。「孤影再び」は「赫奕たる異端」の直接の続編に当たり、時系列的にもごく近い時期の物語であるため、ティタニアについては当時の設定に若干の追加を行った上で使用する形をとっている。そのため、今回描き下ろされた彼女の画稿はごく限られる。

「触れ得ざる者」キリコを倒すために造られた人間兵器。ネクスタントと呼ばれる改造人間であるが、彼女がキリコに敗れたため、マーティアルはネクスタントの研究を放棄してしまった。生体機能維持溶液の交換ができなくなったティタニアは長くは生きられない運命にある。モンテウェルス法皇の妹の娘で、本人もマーティアルの「秩序の盾」の称号を持つが、組織の内部混乱によりマーティアルから追われる身となっている。

⊕ ATスーツ姿 (2)



⊕ ATスーツ姿 (1)



ヘルメットを装着したティタニアのアップ。ゴグルとヘルメットの接続部は左右で異なる。幅広い領域での運用はあまり考えられていないため、生命維持装置などの機能は組み込まれていない。

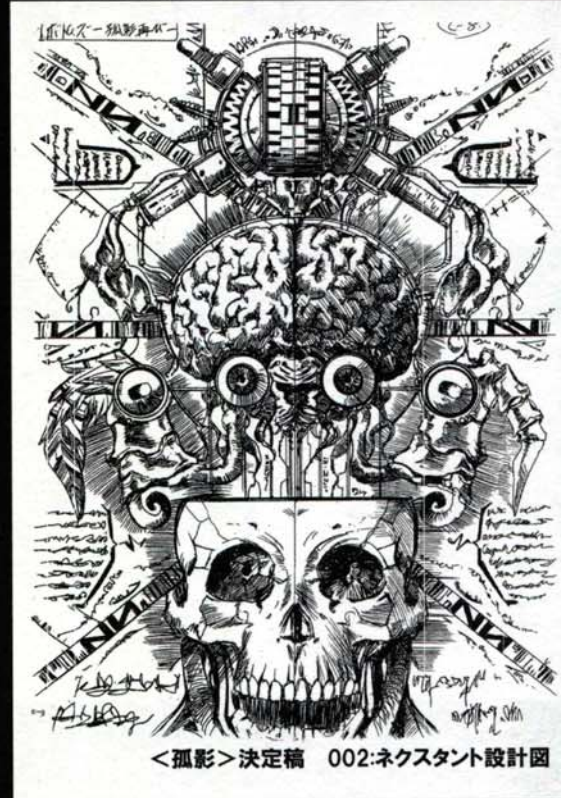
アレキウム争乱時、キリコと対決した時に使用したATスーツ。ゴルフではこのタイプのATスーツを着用することはなかったが、エルドスピーネ搭乗時に同型のヘルメットを使用している。

Memo ネクスタント設計図の数々

⊕ 脳の連結図



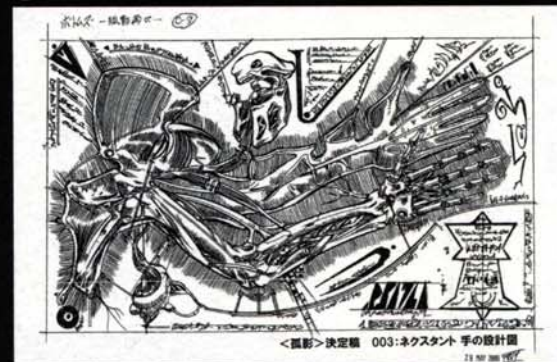
⊕ ネクスタント設計図



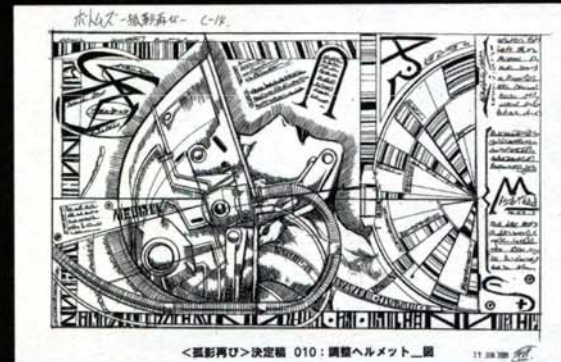
⊕ 補助脳の装着図



⊕ ネクスタント手の設計図



⊕ 調整ヘルメット図



研究施設の壁を飾っていたネクスタントの設計図と思われる図版。古びて見えるが近年になって作成されたもので、モデルになっているのはティタニア本人である。なお補助脳やそれを調整する機器についての言及があるが、キリコとの戦闘の際に補助脳を破壊され放置したままのティタニアの現状とは必ずしも一致していない。ちなみにティタニアのように全身を機械化し、胸に補助脳を装着した完全状態のネクスタントは、生身でATと寄り合えるほどの戦闘能力を持つ。さらに人間では死亡するようなダメージを受けても活動可能だが、体液に相当するブルーグリンの生体機能維持溶液の供給がなければ死亡してしまう。なお、これらの画稿は着色され、そのまま止め絵としても使用されている。

⊕「黒い牡牛」信者たち



ギャッシルマンにそそのかされ、軍隊に実力で抵抗しようとしている若者たち。右拳を胸にあてているのは敬礼の姿勢。

⊕ギャッシルマン(2) 表情集



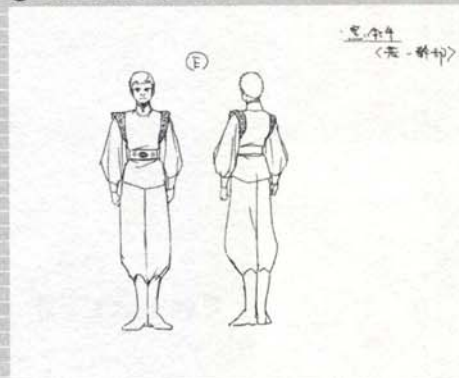
ギャッシルマンの表情。「より多くの犠牲を生む戦略を好む」と言い切る冷酷な人物であり、扇動者としても相当に有能。

⊕ギャッシルマン(1)



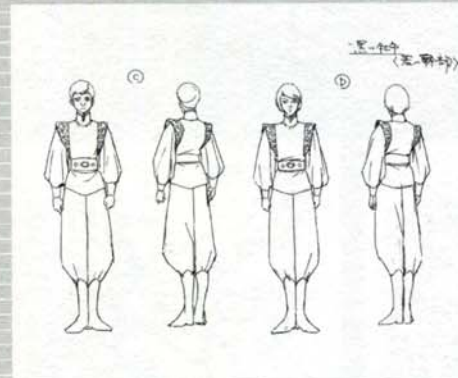
交易都市グルフェーを担当するマーティアルの司教。個人的な野心から若者たちを扇動し、扇動していた。

⊕「黒い牡牛」若い幹部E



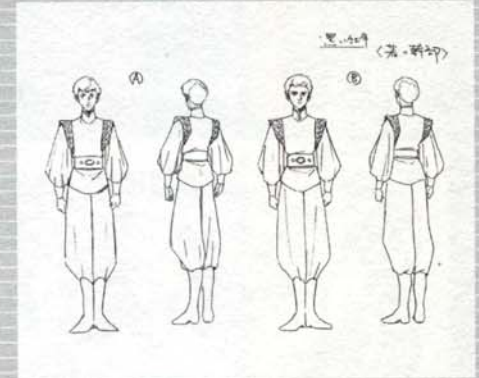
黒い牡牛の若者たちはギャッシルマンを「先生」、ギャッシルマンは彼らを「同士」と呼んでいる。

⊕「黒い牡牛」若い幹部C&D



幹部はソルティオ以外に5人。実戦力となるATの調達を担当したソルティオも「黒い牡牛」の有力なメンバーである。

⊕「黒い牡牛」若い幹部A&B



幹部信者。幹部は全員が揃いの服というだけで、一般信者と区別する記事のようなものはない。

⊕マーティアル兵A



研究施設でテイタニアを襲ったマーティアル兵。ATでは駆動音を察知されるため、あえて銃火器による襲撃を敢行した。

⊕律法院メンバー



律法院のメンバー。ギャッシルマンはグルフェーで戦闘を起こし、彼らと院長に責任をなすりつけようとしていた。

⊕律法院長



グルフェーのマーティアル幹部。マーティアル内でも地位があるようだ。ギャッシルマンはこの人物の地位を狙っていた。

⊕マーティアル兵D



同じく、テイタニアを襲ってきたマーティアル兵。

⊕マーティアル兵C



テイタニアを襲ってきたマーティアル兵。

⊕マーティアル兵B



テイタニアを襲ってきたマーティアル兵。最初に撃ってきた男。

キリコとテイタニアは、グルフェーを巡る一件だけでも意外なほど多くの人々と関わりを持って活動している。グルフェーの住人たちや軌道上の貿易衛星の関係者など単純に居合わせただけの人々も少なくないが、テイタニアを追うアレキウムの追跡者や彼女を慕い助けようとする医療助手たち、グルフェーを牛耳ろうとするギャッシルマン司教など、積極的に敵あるいは味方になる人物も少ないながら含まれている。

➤ マーティアル 医療助手A



ネクスタント研究施設の医療助手たちのリーダー。他の助手たちとは制服が違っており、右腕に入れ墨を入れている。

➤ マーティアル医師 (2)



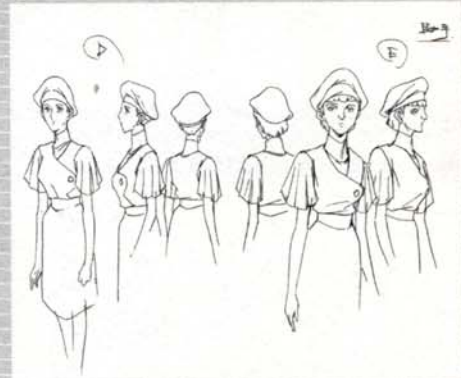
裏切りが発覚し、逃げ出す時の表情。彼は襲撃したマーティアル兵と共に、テイタニアによって倒されている。

➤ マーティアル医師 (1)



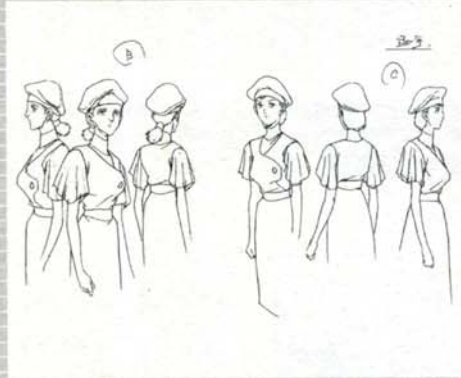
テイタニアが頼ったネクスタント研究施設の医師。追われる身であるテイタニアを騙し、毒物を注入しようとした。

➤ マーティアル 医療助手D&E



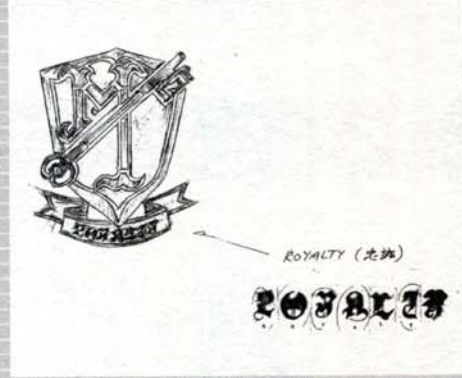
同じくネクスタント研究施設の医療助手。医師とは異なり、彼女たちはあくまでもテイタニアに忠実だった。

➤ マーティアル 医療助手B&C



研究施設のリーダー以外の医療助手たち。医療助手はリーダーを含めて5人で、テイタニアの維持溶液の浄化を行っている。

➤ マーティアル 医療助手の入れ墨



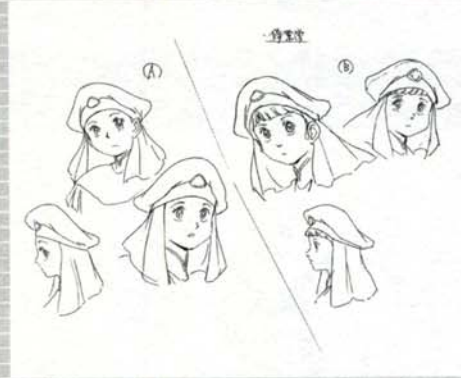
医療助手Aの入れ墨。鍵と盾とMの文字を図案化した紋章、そして忠誠を意味する「ROYALTY」の文字が刻まれている。

➤ 管制官A



グルフェーに近い宇宙港の管制官。パララント艦隊の接近に気がつき不安を感じていた。

➤ 修行僧A&B 表情集



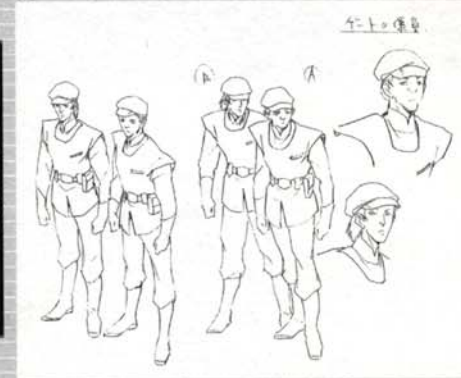
修行僧たちの表情。彼らは教義を自己判断で取捨選択するような行為を自然に行っており、古い世代とは明らかに異なっている。

➤ 修行僧A&B



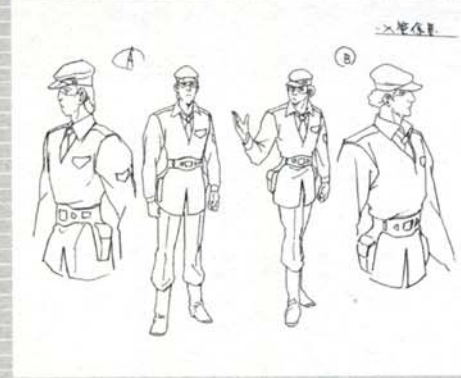
律法院に務めるマーティアルの若い修行僧たち。多少の敬虔さは持ち合わせているが、ギャッシルマンを嫌っている。

➤ ゲートの係員



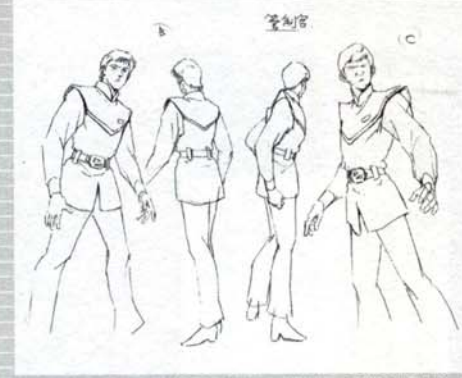
交易ステーションにあるゲートの職員。キリコの通過したゲートの担当者で、キリコの通過にやや動揺していた。

➤ 入官係員



ステビアの貨物パークラフトに通過許可を出した空港の職員たち。貨物にも関わり、税関的な役割を果たす人々でもある。

➤ 管制官B&C



Bはギルガメス艦隊の接近を報告した管制官。兵隊が管制室に踏み込んだとき、この3人以外に何人も管制官がいた。

➤ 仲買人たち



宇宙港に陸揚げされた貨物を大型コンテナ単位で売買する、競り市の買い手たち。

➤ 宇宙港の客たち (2)



別の利用者たち。ステーションは交通の拠点であるため利用者の素性は様々で、服装も容姿も年齢も多様性に富んでいる。

➤ 宇宙港の客たち (1)



メルキア衛星軌道上に浮かぶ交易ステーションを歩く客たち。メルキアはギルガメスの主星でもあるため、利用者は非常に多い。

➤ パニラの商売仲間



パニラから輸入品を仕入れている商人たち。グルフェーやその周辺地域では、彼らが扱う食料品が文字通り生命線となっている。

➤ セリ役A&B



宇宙港の競り市の競売人。パートラー商会の主要商品である生鮮食料品の担当で、威勢良く競りを仕切っている。

➤ 売人



パートラー商会にATを納品したバイヤー。貨物がATと知ったステビアに契約条件を読むように言い、引き取らせたい人物。

➤ ロサB



交易都市グルフェーを仕切る「五つのバラ」のメンバー。グルフェーとマーティアルの関係について説明的なセリフを言う人。

➤ ロサ・ガリガ



交易都市グルフェーを仕切る「五つのバラ」の筆頭。「五つのバラ」は町の広場で市民の話を聞きながらミーティングをする。

➤ ホバークラフト運転席の商人



大型ホバークラフトで空港から貨物を輸送している業者。ステビアに頼まれて砂漠の道を教えた人。

➤ グルフェー市民の母娘



ロサCに左端の赤ん坊を抱いてもらった母娘。

➤ ロサD



交易都市グルフェーを仕切る「五つのバラ」のメンバー。

➤ ロサC



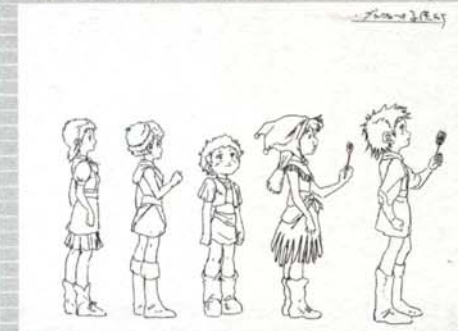
交易都市グルフェーを仕切る「五つのバラ」のメンバー。「黒い稲妻」がグルフェーを包囲している動機について語った。

➤ グルフェーの民衆



市場の広場で「五つのバラ」を囲む市民たち。

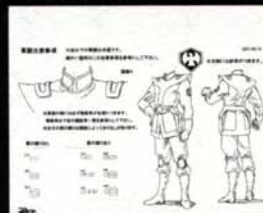
➤ グルフェーの子どもたち



広場に並んでパニラに船をもらっていた子どもたち。

MEMO

➤ 軍服参考



宇宙港の管制センターを占拠したギルガメス兵用の参考設定。元々は「ペールゼン・ファイルズ」制作時に作成されたもので、30年が経過しても軍服のモデルチェンジが行われていないことを示唆する資料でもある。

✦ ギルガメス兵



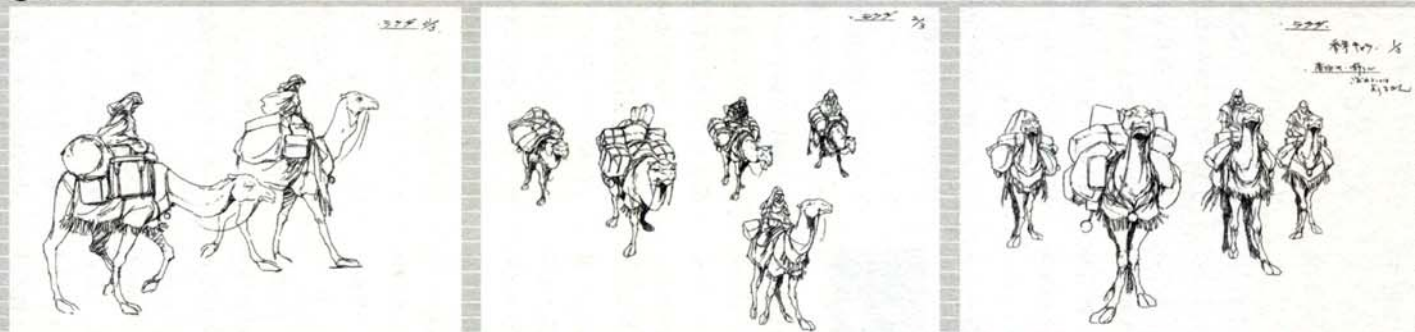
宇宙港の管制センターを占拠したギルガメス兵たち。袖まくりをしているのが隊長。狭い空間ではあまり有効ではない重機関銃を携行し、襟元を開いてサングラスを着用するという威圧感優先のスタイルを取っている。周囲を委縮させることで自分たちの任務を円滑に進めるタイプの兵士たちである。

✦ 黒い稲妻 ATパイロット



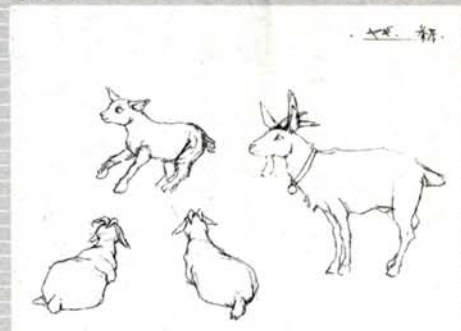
黒い稲妻に所属するパイロットたち。砂漠地帯など人間が生身で活動可能な環境に展開している旅団であるため、生命維持装置を搭載していないタイプのATスーツを使用している。ヘルメットの顔部分に稲妻のマークがある。

✦ ラクダ



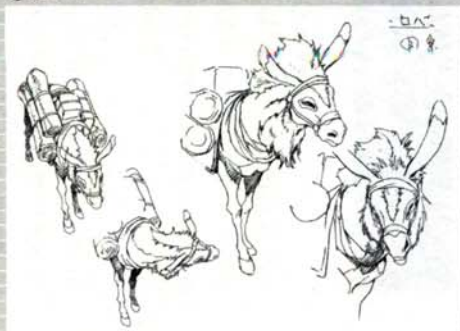
乾燥地帯であるグルフェーでは、いまだにラクダが使用されキャラバンも組まれている。ステビアたちのホバークラフトもラクダのキャラバン隊すれ違っており、トレーラーほど大規模ではないものの一定の役割は果たしているようだ。

✦ ヤギ



ロサ・ガリガの連れていたヤギ。

✦ ロバ



市場にいた荷物運びのロバ。かなり賢いようで、ロサ・ガリガに挨拶するような仕草をした。

✦ ハト



頭に一對の長い飾り羽を持ち、体色が白く胸に模様がある。伝書バトとしても使用されており、グルフェーの修行僧たちが外部のマーティアルに救援を求めて通信筒をつけたハトを飛ばしている。

孤影再び編

大河原 邦男

『装甲騎兵ボトムズ』メカニカルデザイナー

『ボトムズ』のATなどメカニクの生みの親が語る『パールゼン・ファイルズ』以降の『ボトムズ』参加への経緯と、ATデザインの肝、その見所から、『ボトムズ』が生み出した意外な波及効果まで、多彩なエピソードが語られる。

大河原 邦男◎おおかわら くにお

1947年東京生まれ。タツノコプロを経て現在はフリーのメカニカルデザイナー。『タイムボカン』シリーズなどギャグメカから、『勇者』シリーズなどのスーパーロボット、さらに『ガンダム』『ボトムズ』といったリアル指向のメカまで幅広く手がけている。近年は故郷、稲城市のご当地キャラなど、さまざまなマスコットキャラクターのデザインにも取り組む。

大河原 ATそのものは既に存在するものを使うと決まっていたので、以前にデザインしたATのポリウムやディテール、バランスなど、本放送のときから気になっていたあたりをリファイする作業が中心でした。

——3DCGの作成にも参加されたのですか？

大河原 私も3DCGモデリングの勉強はしていましたが、それはどういふプロセスで3DCGができるのかだけを知っていればいい、というスタンスのものです。ですからそこは専門の人に任せさせて、たとえば壊れる部分をこうしてくださいと口を出した程度です。つまり完璧なフィニッシュではなく、こちらから提案できることだけを手伝った感じです。あとは「ファンとしてどう完成するのかを楽しみに待っていました。」

——この「ボトムズ」という作品は人間との絡みは大変ですけど、3DCG作品にはすごく向いている素材だと思っていたからです。たとえばスコップドッグはデザイン的に真面目が多く、手描きは難しいメカです。でも私の方で実際に「立体模型として」作ってみて、デザイン通りに動くというのにはわかっていました。結局そのあたりで、3DCGでモデリングをした方が嘘がなく、向いているんですよ。

——完成した作品をご覧になって、3DCGになったことで注目された点といますと？

大河原 冒頭で大量のスコップドッグがワラワラと動いているシーンは誰もが見たかった場面でしょうし、高橋監督も満足していると思います。ただ、この頃は3DCGがメインになってきたので、エフェクトにしても自分が楽しめるというか、考えていたような映像に仕上がるのがわかっているんです。だから仕事内容というより、作品そのものが完成するのを、楽しみに待っているという感じです。

——特に楽しみに待っておられる部分というと、たとえばどのような？

大河原 エフェクトのレベルが、だいぶ上がっていますよ。我々がアニメ業界に入った70年代という時代は、前例がないから職人芸でいろいろな効果を自分で作り出す人がいたんです。ところがひとたび教科書ができちゃうと、今度はそこから抜け出せなくなる。それが3DCGになると、工夫次第で実際に近い、新しいエフェクトができるんです。

——「パールゼン」というと、たとえば？

大河原 たとえばポリマーインゲル液を浴びて燃える人とか。そういうアルコールランプの炎のような透明感のあるシーンは、今までのアニメではなかなか表現できないものでしたからね。現実でもガソリンなんかだと爆発しちゃいますし、灯油の燃え方もまた違う。そのへんは、独自の架空の燃料なだけけど、かなり表現が上手くできていたと思います。

——だから一ヶ所、あそこがすごかったという印象はないんだけど、全体的なクオリティとしては40歳の大人が観ても楽しめるレベルになっていたんじゃないかなと思いますよ。

最終形態ありきで、デザインした「アービン」

——そのあと引き続きリリースされた「コマンドフォークト」では、どのようなスタンスで参加されたんですか？

大河原 ATなどのメカのデザインというものは必然的に幅が決まっていますので、そこから出ないようにした程度です。もともとたとえばブラッドサッカーなんかは、行きすぎたデザインとして語り継がれているくらいですが、私個人としてはもう少しフツフツ飛んだのも作りたんですけど、明確に決まっている「ボトムズ」世界という幅を守って、その部分ではあまり苦労しないように、努力しないように抑えていました(笑)。

——では「幻影篇」ではどのように？

大河原 「幻影篇」も、あまり構えて仕事をするようなタイプのものではなく、淡々と昔を思い出しながら作業していました。

——続いて「孤影再び」では何か苦労された点はございますか？

大河原 そうですね、黒い稲妻旅団の稲妻で、監督に「もっと簡単にいい」と言われるまでは、少々苦労しました。具体的に言ううと、私は初めのうち、もっと意外な変形プロセスで稲妻に変わるものを考えなければ、と思っていたんですが、高橋監督から単純にアンテナがスライドしたら稲妻に見えるという構造でいいという話で。だから当初は、3パターンか4パターン、変形方法を考えたんじゃないですかね？ 私の場合、変形合体が好きなので、かなり派手なギミックから入っちゃうんです。それに立体物の商品になるところには、やはり稲妻にならなければまずいということもあります。それでヒンジの数とか、いろいろと考えたわけですよ。

——ところが、高橋監督はメカにそんなにうるさい人ではないので、「そんなに難しく考えなくて、すつとやればいいじゃない」と言われたわけです。監督がそんなタイプなので、こっちがあんまり深く考えてもしようがないだろうと。それよりは作った物をより深く使ってくれる方が、よいと思いますからね。

——続いて、高橋監督ではなく五十嵐紫穂さんが監督された「ケース・アービン」ですが、参加されていかがでした？

大河原 「アービン」の場合は、最初の「ボトムズ」と同じ時代の話だとは聞いていましたから、ブラッドサッカーなんかを作ったときの気分です。ここまではいいんじゃないのか…というギリギリの線で、遠目には「応スコップドッグに見えるデザインを心がけました。それでまずいろいろ

なパーツを付けて武装していった最終形態を最初にデザインして、そこから外していくという作業をしました。もともと、初めからそういうオーダーでしたしね。

——まず最終形態ありき、だったわけですね？

大河原 基本的にそうですね。ブラッディドッグはほとんど付けていって、化け物になっていくし、ドッグ・ザ・ダークもATとしての姿は保っているけど、ほとんど大武装化していく。

——大河原さんの方で作業されたのはこの2機だけだったんですか？

大河原 そうです。でも2機だけといっても大変だったんですよ。全部のバリエーションを作っていくかなければならないんですから。

——ドッグ・ザ・ダークの二段式アームパンチや、肩関節から腕が前にずれる機構は最初からデザインされていたとお聞きしましたが？

大河原 やはりいつも同じデザインだとつまらないので、少し色気を出して進化した部分を出したかったんですね。あと頭の形を少し半球じゃなくするだけで、相当印象が変わるということになるんだか。いろいろ勉強になりましたね。

ブラッディドッグは、以前タカラトミーさんからi-SOBOT(*2)として発売される予定で、結局中止になったものを復活させたんです。頭の部分はi-SOBOTの大河原版に近いデザイン。捨てるのはもったいなかったんで、今回タカラトミーさんの方に「使うよ」と一言断りを入れて使っています。

——そういえば、ブラッディドッグの第二形態でのパイルバンカーには、タガメの手のような機構が欲しいという発注がなされたとお聞きしたことがありますが？

大河原 演出上、こうした方がいいという発注は必ず出ますから。最初の「ポトムズ」でも、ATの特徴となる部分は、高橋監督からの要望で入れた部分ですからね。だからこの作品の演出上、

こういうものがあつた方がより魅力的に戦えるという考えが、監督サイドにはやはり頑固にあります。それを採り入れなければ、やはりマズい。ですから「アービン」に関して、監督の要望は全部入れてあります。

アーチストだと、それを嫌うんです。でも私は本当はアニメ界にアーチストがいてはいいかなと思っている人間なんです。だから最後まで、職人であればと思っています。

時代の感性が「ポトムズ」に追いついた？

——いま改めて考えると「ポトムズ」は、いろいろな人に深く影響を与えていますね。

大河原 そうですね。これは余談ですが、ツイッターでも「いまインラインスケートにハマっているのは「ポトムズ」を見たから」と呟いてくれる人もいたりしましたし。

それにトヨタには「REAL(*3)」っていう、手足のないATみたいなメカがあるんです。その開発者のひとりが「ポトムズ」ファンだということとトヨタのイベントに呼ばれて、それに試乗させてもらった。そのときそのファンでもある開発者の方が「これが私のポトムズです」と言われたんです。昔リアルタイムで「ポトムズ」を見ていた人が色んな物作りの現場で活躍している。だからむしろ、こういうのが出てくるのが遅かったくらいなんです。日本のアニメを見て育った人が、こういったものを作る立場になっている。そんな中では必然だと思っただけです。

——やつと時代が追いついてきた？

大河原 ええ。私がこの業界入ってもうじき40年ですけど、「ガッチャマン」が持っていたものがすべて現実にある。人間の想像力なんてそんなものなんです。携帯電話なんて、当時は考えられなかったわけですから。ただ、私は想像して作っ

ているんじゃないかと、嘘つきで作っているんです(笑)。さもありそうに、あるいはできそうに見える。それくらいの嘘を付いてたわけですよ。それを実際に作っている人がほとんど出てきているというのは、大変に感慨深いです。

——話を戻しますが、「ポトムズファイナダー」については、ご覧になった感想はいかがでしたでしょうか？

大河原 あれは重田さんの作品ですね。だから、ラフ段階のデザインを私の方でいじって、こうしたら従来のATに近づきますよという提案をしただけです。だけどそれは重田さんの求めているものとは少し方向性が違ったので、完成したデザインはあくまで重田さん個人の作品です。だから、あえて「ポトムズ」という名前を冠さないで、オリジナルのTVシリーズとして一本作った方が、より魅力が出せたんじゃないかという思いもあります。

——なるほど。では最後に、大河原さんにとりまして「ポトムズ」とは、どのように位置づけられる作品ですか？

大河原 「ポトムズ」というのは……私がこの業界に入って、こういう作品に参加したいと自分からプレゼンした唯一の作品なんです。だいたいいつもは、オファーがあつてから仕事をするのが普通でしたから。

そしてこの作品の世界観というのは、私が一番素直にデザインを出せる世界でもあるんです。たとえば「ガンダム」みたいな作品なら、格好良くする努力というのがしなければならぬですが、「ポトムズ」に関しては何の苦勞もなしに、あるものをそのまま出せば「ポトムズ」の世界になる。それはやはり、戦中戦後という時代を生きてきたからなのかもしれない。だから高橋良輔監督が求めるイメージというのは、全部脳裏にあつて事前にコンセンサスを取る必要もない。あの意味、それを出すだけの楽な作品ですね。

ただスコopドッグは、「ポトムズ」放映前にボンサーがああ頭部を嫌っていたんですよ。でも結局、作品世界でそれが必要であれば魅力というのは出てきます。「ポトムズ」では、ATを(全高)4メートルに抑えるためには、どうしてもあの頭でない中途半端な形になってしまふ。要するに人が入って戦うためには、ドーム型が一番理想的だということであの形にしたんです。けれどボンサーさんはショックだったみたいで、あまりいい顔はしていなかったんですね。

でも私たちはキャラというものはそういうもの、人の心に残るものというのはどこか普通じゃない方がいいと思っっているんです。それに無責任なようにだけど、スコopドッグのような今までと毛色が少し違うヤツを、演出家とかモデラーさんなどのように表現してくれるかという期待もあるんです。その一方で、実際に作つたら証明できる。その自信はありましたし、それは証明されたわけです。

——本日はどうもありがとうございました。
(2011年10月 稲城市オフィス・スケイにて)

*1 サンライズインタラクティブ
1998年から2008年まで活動したサンライズの子会社で、おもにサンライズ作品を題材としたゲームの制作販売をしていた。代表作は「サンライズ英雄譚」「ハロボッツ」ほか多数。

*2 i-SOBOT
正式名称「Omnibot2007 i-SOBOT(アイソボット)」。小型軽量ながら17輪のサーボモーターにより、二足歩行をこなす人型のホビーロボット

*3 i-REAL
トヨタが2007年に発表した人間サイズで、一人乗りのパーソナル・モビリティ。現在実用試験が行われている。

塩山紀生

キャラクターデザイン／作画監督

『装甲騎兵ボトムズ』を『ボトムズ』たらしめるキャラクター、キリコを生み出した塩山氏に、TVシリーズ参加の経緯から、参加された『ボトムズ』各作品への雑感までお聞きした。いま明かされる意外な事実とは？(なお、インタビューに際しては、同席頂いたサンライズプロデューサーの塚田廷式氏にも一部、コメントを頂戴した)。

塩山紀生◎しおやまのりお

1940年熊本県生まれ。作画監督、キャラクターデザインなどを歴任するベテランアニメーター。代表作は『装甲騎兵ボトムズ』、『無敵鋼人ダイターン3』、『機甲界ガリアン』、『鎧伝サムライトルーパー』ほか多数。

キャラでこういう風にしてやるぞ」という意気込みで入ったような感じでした。

塩山 塩山さんの、その意気込みが出せたポイントというところのあたりでしょうか？

塩山 まずは今までの平面的なアニメではない、もつと立体的なキャラが動く作品にしたかった。たとえば、キリコが戦場で立っているシーンで、キリコの重さを感じられる表現にしたい。ですからわざと線も粗いタッチを使ったりしていました。結果的にそういうことをやりたかったんですね。

最初は、キリコ自身が少年時代から戦場しか知らずに育った、少し病んだ少年ということでキャラ作りをやっていたんですね。それは、今までのヒーロー像にない、珍しいものだったんです。当時の流行語で言うと、要は「根暗」なわけです。

当時、現実の青年たちは根暗、根暗と言われるのが嫌で、無理しておどけたりして振る舞っていたんです。僕は、根暗っていうのは一生懸命生きてることなんだろう、それでいいじゃないかと。そういう思いでキリコを作ったわけです。高橋監督も「そういうキャラが、リハビリしていく物語だから」と言っていましたね。

キリコ以外、たとえばフィアナやココナといった女性キャラはいかがでしたか？

塩山 フィアナは最初に人間じゃないと言われされました。監督はレプリカントと言っていました。ちなみに、僕には理想的な女性像として外国の女優さんが二人いるんです。その名前はあえて言いませんが……その二人をモチーフにして、少し人間離れた美人になるように作ったのがフィアナです。

一方ココナは、僕がそれまでアニメで描いてきた女性キャラの延長ともいえるもので、ずっと描きやすかったですし、キャラクターとしてもフィアナより好きです。フィアナはキリコと同じく

らい描くのが難しかったんですが、ココナはどう描いてもココナにしかならず、楽しんで描けました。

塩山 それは一番最初に監督と僕とでちょうどしたイメージを描いていたとき、監督が描いたものがベースですね。色についても、米軍の落下傘部隊に真っ赤なのがいたとか。ヘルメットも当時、あんなゴージャスなものがなかったんですね。今にして思うと試行錯誤もなく、ヘルメットの形なんかもう二回くらいで決まったんじゃないかな？

それから、これはもう言ってもいいと思いますけど、耐圧服の腕にワイヤーがあるでしょ？これはギミックを考えて付けていたんです。僕はリドリール・スコット監督の『ブレードランナー』(1982年日本公開)が好きで、ああいった巨大な舞台の中で活躍するとして、よじ登ろうとしても手では難しい。そこでこれを取り外して、その先に付いている磁石が何かでぶら下がって登っていきける。そういうのを考えていたんです。けれど、最後までそういう風に使われることはなかったですね。

シエイブアップされた『ペールゼン』キャラ

それでは久々の新作である本書収録の『ペールゼン・ファイナルズ』について伺います。

塚本 その前に一言いっておくと、『ペールゼン』と『幻影編』と『孤影再び』ではそれぞれ塩山さんの関わり方が違うんです。『ペールゼン』では10年振りに『ボトムズ』をやりますが、塩山さんにキャラクターデザインだけをお願いしますという形でした。それが『幻影編』以降、原画など本

編中の作画や、レイアウトのチェックもやってもらっています。

塩山 そうそう。『ペールゼン』のときは、原案でいいということ、実際に設定を整理されたのは竹内(義)さんですから。

では、本誌で掲載させていただいている『ペールゼン』のデザインは、竹内さんが清書されたものということですか？

塩山 そうです。『ペールゼン』のキャラの目は、僕が描いていたザックリとしたものから、アンサー・スタジオさん風というから、今のアニメ的な緻密なものにしていたら、すごく満足しています。特にコチャックが鼻血を出しながら反撃して嘔みつくあたり。ああいうのは僕自身が作画監督をしていたのでは出せなかったのではないかと、と思いました。

塚田 竹内さんは塩山さんの描かれたラフを表情的なものまで、一点あまざすクリンナップされているんです。だから塩山さんの線を拾っていくのって大変だったんじゃないかと思えますね。

塩山 そういう作業は大変なんです。先ほど言った『ダグラム』のとき、吉川さんの絵を僕がいじったときも、最初のうちは修正しながらやればいいと思っていたんですが、とても大変だった。だから竹内さんも、僕なりの複雑に強弱のついた絵を、今風のアニメの絵にするのは大変だったと思います。

バナラ&ココナの子どもたち 6人に驚愕？

『孤影再び』は小説の挿絵がアニメより先ですね。そのあたりはどのように作業を？

塚田 監督と塩山さんに打ち合わせしていたら、漠然としたイメージを伝え合い、さらにすりあわせてキャラが決まるとイラスト作業へ、という感じでした。

塩山 まあ長い付き合いですから、監督の考え方や、やりたいことは大体わかっていますから。たとえばもっと太らせて、とか丸坊主にして、なんてよほどの修正がなければ「大体こんな感じで」と言われたものが外れることはないですからね。

ただ、小説の挿絵では遠景にいたキャラを、アニメ化では詳しく設定し直したりはしましたけれど。

——印象的だったキャラといえますか？

塩山 バニラとコノナの間に、6人も子どもがいるというのにびびくりしましたね。楽しくもありましたけど。実は最初の設定では次女が活躍するという話だったんですけど、そこが長女になってしまった。次女のキシベルは全然活躍しなくてね……。

塚田 塩山さんのにも久々に可愛いキャラクターだったのに、もったいなかったですね。

——そういえば、姉妹の名前が甘味料なんですね。

塩山 そうそう。それから次男のソルティオが「塩」で、末弟がシュガルで「砂糖」なんだと思う。ソルティオは絶対「塩山」から取ってると思いますよ(笑)。

——「幻影編」の方ではいかがでした？ 最初に「ポトムズ」キャラたちが、年を経て登場するのがとても印象的でしたか。

塩山 最初、ラフで描いたとき、ソフィーはもうお婆さんになったんだから、シワも入れなきゃと思っただけですが、あまり老婆にしたくなかった。それで、芝居や環境でそれなりの年齢が出せればいいから、あのままでいい、としました。実際、アンサーさんの方で描いてもらったソフィーはしつかりした、でもどこか可愛らしい婆さんというニュアンスが出てよかったですよ。特に「幻影編」ラストでのジュノとのやり取りなんかを見ると、すごくいいお婆ちゃんになってきて、

よかったですよ？

——ほかのメインキャラはいかがでした？

塩山 バニラは元々が老け顔でしたから、ちよつとシワを強調しました。

ですが女性キャラってというのは、シワをちよつと入れただけでも崩れちゃいます。だからコノナは髪型とかそういうもので年齢らしい雰囲気が出てくれればいいなと感じていました。ゴウトだけは最初はずっとお爺ちゃんにしようと思っていたんです。もう80歳くらいですから。けどずっと見ていて、ゴウトはそれなりに元気だし、歳を感じさせないキャラでいいと思うようになりました。ということと、彼らは30年経ったということとをあまり感じさせないけど、それなりに人間的に成長できているというのを表現できたような気がします。

塚田 でも現場では「コノナをこんなに年取らせるなんて、塩山さんは鬼だ！」と盛りあがってたんですよ(笑)。実は、「幻影編」の第1話「ウド」の「コノナ初登場シーン」で、最初の原画には頬にシワ線が入っていたんです。でもそれは年取りすぎだ、と現場で線を取ったとか……。

塩山 それは第1回目に描いて持っていたラフキャラを見てそう言ったんじゃないかな？ ある程度、髪型とか決まった頃のものを見ると、まだじゅつぶん若いし、そもそも僕がコノナをそんなに年寄りに描くはずがないよ！ オレはコノナが一番好きなんだから(笑)。コノナと同じ歳の日本人だって、まだまだ若いですからね。

僕のことをひどいひどい、と言っていたのは「孤影再び」に出てくるマーティアルの老人たちに関してですよ。あれは「赫奕たる異端」に出たキャラクターそのままですから。あのシーンでは30人から40人の老人たちが出てくるんだけど、そういう要求のキャラだからね。老人老醜のオンパレード。それを「容赦がない」って言われたんだ。けどそもそも元が年寄りだから仕方な

いよ。

——新キャラのジュノはいかがでした？

塩山 ジュノに関して、例によって高橋監督から「こういうのが出てくるんだよ」という話は色々伺っているんです。でジュノに関しては、男か女かわからない中性的なキャラで、普通の子どもじゃない。そして着ているものも普通じゃない、という話でした。それで、ジュノのコスチュームなんかもすぐサラサラと描いて提案したらそれが通っちゃったという感じでした。監督に「で、このキャラは人間の？」と聞いたら「いや、それはわかんない」と言われてしまいました(笑)。

逆にそう言われる方が、やりやすいんです。これはどういう人間で、とか言われると、かえってそれに意味を持たせないといけないじゃないですか。でも「人間じゃない」と言われたら、もうあとは自由ですから。

それにジュノも今までの僕の手の内にはないキャラだったのに、今回生み出したということも納得できたキャラでした。

——それでは最後に、塩山様にとって「ポトムズ」とはどういう作品かを伺いたいのですが？

塩山 僕の中ではこの30年の間で「ポトムズ」に無接触だったのは、10年もないかも知れない。ですからこう言うと僕が関わってきた他の作品について失礼だけど、重たいというより、僕のアニメ生活自体が「ポトムズ」になっているくらいな存在になっています。同時にキャラというのは、声優さんなり、演出さんなりの作業を通じてより確かなものに成長して行くので、今では「本当に自分が作ったのかな？」という感慨が「ポトムズ」のキャラにはあるくらいです。それが、僕にとって嬉しいことではありますね。

僕は30年「ポトムズ」に関わってきたわけですが、ここから30年、もし続くとしたら、キリコの出る「ポトムズ」にはぜひ結論を出して頂きたい。キリコはどうなるのか、大いに興味があります。期待しています。「ポトムズ」世界の拡がりを楽しみにしています。

——本日はありがとうございました。

(2011年8月 サンライズにて)



*1 吉川惣司
作画を皮切りに監督、脚本、演出と幅広くこなすアニメクリエイターの大御所。「ダグラム」は珍しく氏がキャラクターデザインを務めたほとんど唯一の作品。また「ダグラム」「ポトムズ」では脚本も担当。

*2 竹内一義
作画監督。「パールゼン・ファイルズ」以降、キリコの登場する「ポトムズ」映像作品の作画を担当しているアンサー・スタジオ所属。

インタビュー中に塩山氏が描いたスケッチ。キリコをキリコたらしめる目の表情と、決して上方を向かない口元のディテール…特に「マスクで口元が隠れても」目だけでキリコが認識できるほどの特徴的なアイコンに注目いただきたい。

高橋良輔 × 井上幸一 × 塚田延式

鼎談『装甲騎兵ボトムズ』

『ボトムズ』の生みの親であり、今なお新作を生み出し続ける高橋良輔監督。そして20世紀『ボトムズ』では設定進行にしてフィクサーだった井上幸一氏。21世紀の『ボトムズ』のプロデューサー塚田延式氏。『ボトムズ』世界を広げたキーマン3人による鼎談がここに実現。

高橋良輔◎たかはし りょうすけ

『ボトムズ』の原作、総監督。そのほか代表作は『太陽の牙ダグラム』『ガサラキ』『FLAG』『幕末機関説いろはにほへと』など多数。

井上幸一◎いのうえ こういち

サンライズ企画開発室長。『ダグラム』から設定進行をつとめ、高橋良輔作品にとどまらず多くのサンライズ作品の企画、設定に関わる。

塚田延式◎つかだ たかのり

元サンライズインタラクティブ(ゲーム制作を中核業務としたサンライズの子会社。現在は解散)所属。サンライズのプロデューサーとして、『ペールゼン・ファイルズ』『幻影篇』『孤影再び』を担当。

— それではまず、『ペールゼン・ファイルズ』からお話を伺いたのですが、制作開始からもう、だいぶ時間も経っておりますね？

塚田 2005年末に打ち合わせを始めて、翌年1年かけて制作に入ったんですよ。さらに翌年、2007年に最初の巻が出たと思います。それで、劇場版の作業が終わったのが2009年。高橋 本当に時間が経つのは早いよね。

— 『ペールゼン』の企画のそもそものスタートはどんな形だったのでしょうか？

塚田 あの時、僕はサンライズインタラクティブという会社について、ゲームを作っていたんです。そこで当時の社長に『ボトムズ』新作をやった方がいいと思うんです」という話をしていたんです。当初は否定的だったんです。

それがなぜか半年過ぎた頃から「やってみれば」という話になって。ですから高橋良輔監督はほったらかして、先にそういう話が決まっていた。その後で「監督すいません。じつは『ボトムズ』を作っていたことになりました」と話をして。そこからまず監督とスタッフをどうするか相談させていただきました。で、「吉川さんには参加して欲しい」。「塩山さんは当然だし、大河原さん」と言われて、みなさんに集まっていたら、中身を作り始めたという感じです。

高橋 ただ、その話とは全然別に、「良輔監督いちぶんの二(監督のプログラムの)中で、「トイレの蓋をちゃんと閉めればいいことがある」というのを実践したら、創業者のひとりである中心だった人が僕の枕元に立って、「これからもう一回『ボトムズ』来るよ」とみたいなことを言う……という話を書いていたんです。まあ全部創作だったんですけど、いつの間にか勝手にそっちへ進んでる人がいたんですよ。だから個人的な予感と、仕事レベルで予定していたくれた人が、偶然にも合わさったんですよ。

— そのとき、監督的には「またやるのか」と、「やるぞ」とどちらの感じでした？

高橋 いや、あんまり高揚感はなく、何となく「また巡り合わせで……」という感じでしたね。ただ僕としては、何年かに一度必ずやっている企画

でもあるので、自分がやるべきこととしては「次にやるべきことを用意できれば」というところはありますね。要するに、僕も年齢的にも現場と距離を置かないと辛いので、結構小狭く、その時々最新の作の中に、次の宿題を必ず入れておくわけです。

井上 監督がそういう風に作品を一本作った後で、続きを作るかな？ と思ったのは、いつくらいからですか？

高橋 それは『ボトムズ』のビデオシリーズを作り始めてからだね。あの頃からビデオというものが、アニメ業界の中でメインの経済活動として入ってきたじゃないの。で、僕の場合は経済はあまり関係ないから、作り手としてふたつ考えたい。ひとつは次に作るものは何か、新しいものにしたということ。つまり「こんなものがアニメのテーマになりうるんだ」「こんなものもアニメの表現になりうるんだ」と思われるように、同じことはやらないようにしてアニメの表現かモチーフかテーマかをフレームアップしていきたいということ。

— してもうひとつが「過去の作品を大事にする」ということだね。やはりファンが付いてくれただおかげで、その作品が繰り返し作られるというのがありますから、そこがアニメ従事者としての一番大切にしないといけない土台だと思います。

『ペールゼン』における「タワリ」

— それでは『ペールゼン』では、どういうファンを想定されたんですか？

高橋 『ペールゼン』のときはミリタリーに特化したファンのアプローチが多かったですよ。ところが『ボトムズ』というのは、メカも主人公も戦争の中から生まれて来たものなのに、じつはその戦争のただ中では描いていない。今までちゃんとやっていたなかつた。だから、『ボトムズ』という世界でちゃんとした戦争物をやるのがファンに応える道かな？ と思ったんですよ。ただ、そこにあまりにも突っ走りすぎて、女性が全然出てこない。

— ですね。看護兵というから女性かと思っただ

ら、そこまで男だった(笑)。

高橋 僕は意地を張るタイプではないんですが、そこに吉川惣司という男がいます。「女が出てきたら周りの反応が変わるし、面倒くさいじゃないか。そういう物語も作らなくちゃいけないし、物語の主軸からは余計な物になる。だから、出さない方がいいんじゃない？」って言う。何せ僕より彼の方が決定権があるもので、こちらも「そうだね」としか言えない(笑)。

塚田 じつは最初に全体の構成的にどうするか、というところで、監督は「ノルマンディーだよ。ノルマンディーの上陸やりたいんだよ」とはっきり言うもんだから、1話から進まなかつたんですよ。それで1話だけじゃなくて「全体的にどうしましょう？」と聞いても「それは吉川さんに考えてもらいましょう」と。ずっとそんな感じで、シナリオ含めて全体の構成が結構大変でした。

— 大変というと、『ペールゼン』では初め本格的にCGを導入されたわけですが、そのあたりはいかがだったでしょうか？

塚田 今回、CGを使うという話は最初からしてまして、監督がノルマンディー上陸をやりたいと言ったらしたのも、CGモデルなら手描きでは難しい物量が出るからというのがあったらしいです。それで通常のアニメでは、セルの質感に合わせるために、トゥーンシェンダーかけてやるんですけど、『ペールゼン』では3Dモデルにテクスチャーを貼って敢えてリアリティを追求した違和感を出しています。これは、先ほど監督もおっしゃっていたように、ミリタリー系のファンに訴求するために、少しチャレンジしたところですね。ただ、そうすると今度は背景美術と合わなくなるので、浮かれないようにするため描き込みの密度を上げなければならず、現場はかなり苦労しました。

— その3DCGを作るのにも、時間は相当かかっているんですか？

塚田 1話に関しては相当時間をかけましたけど2話からはだんだん短くなっていきます。

井上 じつはATの特質として、CGの方がいいというのがあるんです。特にスコップドッグは頭が球形で、ターレットは円の上に円が付いている

レンズが円に準じて左右に動いたりクルクル回ったりする。だからTVシリーズではどうしても少しズレているけど、ベースにうるさい人はどうしてもそこが気になるんですよ。そのところが、CGだとアングルが大幅に変わっても乱れないんです。

塚田 ただ、丸つて3DCGモデルだとレンダリングデータを喰うんですよ。

井上 でも、手描きでやるのも大変だよ。

高橋 「ペールゼン」に関しては、ATは兵器というか、工業製品としてにかく数を出したかった。それには誰が考えても、手描きよりCGの方がいいに決まっているんですよ。ところが、弾痕その度ごとにモデリングして作ったらとてもできないと反対意見もあつたんです。でもそれは考えようひとつで、セルの時代からやっている僕の発想として、上に足していけばいいんですよ。で、やってみたらちゃんと穴が開いているように見えた。

塚田 作画監督の竹内さんが、その部分をすごく気に入っていらつしゃって。たとえば損傷だけでも、いくつかテクスチャーを張り替えた物を作ってもらいました。たとえば3話では投入されたときと最後の部分で、その表現が変わっているんです。

——CGということ、ATの重量感を表現する演出で気をつけられた点といますか？

塚田 いえ、ATは大きいものじゃないので、そんなに重量感が必要としないんですよ。

井上 「ペールゼン」のCGを見て、「上手いなあ」と思ったのが、そこだったんですよ。ATがちゃんと4メートル程度のもに見える。ロボットだからと、うかつに重量感を描いたりしたら「逆に違和感が出るよなあ」と思っていたんですが、完成したものを観るといい具合に軽っぽいんですよ。

高橋 それは今回だけじゃなくて、「ポトムズ」TVシリーズのときからの思想がそうなんだよね。要するに、演出として10メートルのダグラムだとして、演出として大きくて、重いという演出上のテクニクを使わざるを得ないんですよ。そうするとスピード感がなくなる。だからスピード感を取るか、ロボットの強さ、重さを取るかということ

ころで、「ダグラム」から「ポトムズ」へ移ったときには、スピード感を取ったわけです。でも、ジープに近いんだよと言っても、ジープの薄い鉄板という雰囲気を出すのもなかなか難しいんで、どうしても、もうちょっと厚い鉄板になっちゃう。

——戦車まではいかず、装甲車くらい？

井上 だから「ポトムズ」で本当にやりたかったのは、ATの軽快さと、丈夫なロボットという両面を見せるため、横にバイクを置いて一緒に走り回らせたかったんです。バイクだとキャラを露出させなきゃいけないので、作画に殺されそうですけどね(笑)。ただ、「ペールゼン」では、ATより「自然」の方が重いというのはちゃんと見せられませんでした。すごい風が来ると煽られてしまう。そこで、やはり小型メカなんだと実感できましたから。あと、表が寒くなつてくると、中もどんどん寒くなつてくる場所なんかも、細かい技が効いたという感じでした。そういうところが、本来の「ポトムズ」の「らしさ」なんですよ。

——雪の中も軽快に走り回つたりしてますね。

高橋 あれは見てくれ優先の嘘ですけどね。あと、「ポトムズ」でやりたかったのは、前に僕が監督を務めた「サイボーグ009」の1話でやった、巨人が地中に潜っていく描写。それをロボットでやりたかったんですよ。要するに自分でトレンチ(塹壕)を掘る機能を持っているロボットなんだよ。今回「ペールゼン」の雪原でもそれに挑んだんだよね。あれはアニメーターが理屈抜きの動きの楽しさというのをに入れてくれたんで、上手いきましたね。

井上 トレンチとは、いきなりネタが古いですよ。古いネタという、今の人たちは自分で混合液作らないからわかんないでしょ？

塚田 コチャックですか？

井上 うん、あれはガソリンスタンドにしか行かない人には、わかんないと思う。わかる人って、古い農機具を使っているか、せめてラジコンをやっている人くらいでしょう。

高橋 でもねえ、なんだかんだで25年くらい前まで、僕は自分で混合液を作って、2ストに乗っていたんだよね。

井上 いや、当時でも2サイクルは、もう中で混合するようになってませんでした？

高橋 僕はベスバだったから、わざわざ自分でやったの。

塚田 ガソリン給油して、自分でオイル入れて、さあ振るぞ、みたいな。

井上 でも、そのネタがわかる人って相応に年寄りだろうと思えますよ。若い人は、温度で変えると言われても、何のことかわかんないでしょう？

——ポリマーインゲル液は発火しやすいとは聞いていたけど、いつから混合してそのレベルがいくつもあるやつを作るようになったんだ？

塚田 あれはポリマーインゲル液を混合していたとは言ってませんが、何か別の液体かも知れない。そのあたりが「ポトムズ」のライブ感覚なんですよ。

——ポリマーインゲル液を溶びて燃え上がった、混合液に点火して立ち上がる炎なんかもCGを使われないんですか？

高橋 いやあ、使っているところもありますけど、それに関しては現場が工夫して、僕の指示は全然ないですよ。

井上 でもイメージだけは、明確に伝えているわけでしょう？

高橋 最初にイメージを伝えると、あと案でできるというだけなんだよね。

井上 そういう意味では、本当に1話の力強さがすごいですよね。あの杭が落ちてくるのを見て、ATに当たつたらどうなんだ、と(笑)。あれも杭の方が重そうで、ATの軽さが出ていたでしょう？ その一方で、ミサイルでも撃ち込めば終わりそうなのに、そういう現代戦略が通用しない。それが「ポトムズ」なんですよ。

塚田 あの杭も、そもそもトーチカに落とせという話もあつて(笑)。

井上 だから、現代戦略と逆でしょう？ 普通、航空戦力が現地を叩いて、少しは敵の反撃が減つたところに地上部隊投入なのに、最初から泳げないATを先に泳がせて……(笑)。

塚田 TVシリーズのときからそうですけど、

「ポトムズ」のスタッフって、航空戦力をまったく描かない人たちが。本当なら、航空戦力出したらATなんかタコ殴りじゃないですか。

井上 そうそう。

塚田 ただ、今回の「ペールゼン」第1話は、ウォッカムがキリコを試すための作戦なので、成功するようにやっちゃいけないんです。

井上 あ、言われてみたらその通りだね。

塚田 ちゃんと、別の部隊が裏から行って、作戦自体は成功しています。で、キリコたち正面部隊は、「みんな死ぬ」という。それで生き延びたら、やつは普通じゃない。それを立証したいだけなので。

井上 で、それだけのために崖を登るためのメカを作つたり……。

高橋 あれは不思議なんだよね。最初、自分でもあれはさすがに馬鹿馬鹿しいと思つていたんだ。これを振るとスタッフに馬鹿にされるんじゃないかな？ と。でも昔から、そういうのを出すと、みんなが笑われない程度のものに仕上げちゃうんだよね。杭落としだつてね、本当は自分たちがあそこを隠れながら行くはずなのに、それよりも自分たちの損傷が大きいという。

井上 それはですね、大いなる無駄とハツタリが「ポトムズ」世界を支えているからですよ。

高橋 でも、「ポトムズ」世界を支えているのは、やっぱりキャラクターと役者だね。だから、塩山さんが作る絵のキャラクターと、声優さんの力つて大きいんですよ。

井上 よく考えれば、「ペールゼン」のキリコって、フィアナに出会うところか、レッドショルダーに蹂まれる前なんですよ。ところが「野望のルーツ」でもそうでしたけど、後に作られた作品になるほどキリコが強く仕上がっている。ATだって、もつと古い原形が出てくるのかな？と思つていたらそうでもない。

高橋 そこはね、あんまりそういうものを見せても、ファンは喜ばないだろうというのがあるんだよね。

井上 まあそこは、ファンが自分のイメージで解釈してくれば良いところですよ。たとえば同じスコップドックでも、作品ごとにデザインが違つ

たりする。「ペールゼン」に出てきたスコープドックは二重関節になっていたりとか。そこも勝手に、最初は丁寧に作っていたけれど、百年戦争の間に、だんだん簡略化されていたなんて考えてもよいわけですよ。

塚田 いや、そこはみんなの目が少しよくなったんで「ここに線があったんだ」と判るようになってきたんですよ。スコープドックはスコープドックなので、その程度に考えていただければいいかと思えますよ。

井上 そこは理屈を考える人が楽しめばよいんです。なぜそうなったのかを自分で考えて、アストラギウス銀河は、深い！と楽しんだ結果を、スタッフとしては否定もしなければ、肯定もしないですから。

「幻影編」に秘められた「大人の事情」とは

——では、そろそろ「ペールゼン」から「幻影編」へ話を移しまして。歳を取ったバニラたちを描くのは大変ではありませんでしたか？

井上 コナは、昔だったらできなかったでしょうね。なぜかという、あの年齢であそこまで軽い女性っていなかったですから。だいたい40過ぎくらいだと思えますが、TVシリーズ当時の女性像だと、もう落ち着いた小母さんという感じになるんです。それが子どももいて、あのノリというのが今風だと思うんですが、監督はそのあたり意識されたんですか？

高橋 いや、僕はコナはもうちょい歳でもよかつたんですよ。それと、コナ役の川浪葉子さんが老けてなかったからね。

井上 声、変わらなかつたですねえ。でも親爺がどんだん老けてるのに、女性が老けないっていうのは現代的ですよな。

——そういえば、「幻影編」と「孤影再び」では時系列はどうなっているんですか？

塚田 「孤影再び」の方が、「幻影編」の前のお話です。だから「幻影編」の冒頭が、「孤影再び」のすぐ後からなるんです。ところが「幻影編」の方が

先にできてしまっていて、そこが少しわかりづらくなつたかもしれませんね。

井上 でも「幻影編」で、ゾフィーまで出てくるとは思わなかつた。本当に同窓会っていうノリでしたよね。

高橋 そうだねえ。

塚田 じつは「幻影編」も、サンサまではよかつたんですよ。ウド、クメン、サンサはあるから。ところがクエントは、もうないんですよ。それで「まあクエントは後で考えよう」と言いながら、最初の3本を作っていたときまでは、コンセプトも決まっていた。ところが、途中でコンセプトが変わりまして、「ああ、どうしよう、どうしよう」と……。

井上 大人の事情で変わった笑。

塚田 そう。「まだ4話以降決めていないから、なんとかそれで話をうまくまとめてください」とお願いしてクエントに変わる新しい星を作って、さらに次へ続くであろう話を3本で作っていたわけですね。

井上 また次回作への引きを仕込んで。

塚田 そう。それで、クエント篇に当たる物を1本でやって、残りの2本で引きの話にしようと言っていたんです。けれど結果的には、クエント篇も含めて残りの3本で新しい話を構築する形になったわけですね。だから後半部分は、もう過去の幻影とは関係なし。それで監督とシナリオの五武さんにご苦労を押しつける形で作っていただいた。そんな感じでしたな。

——監督的には、その辺りが特にご苦労されたところでしょうか？

高橋 そうですね。考え方としては、センチメンタル・ジャーニーを基本に置いていたのに、クエントはぶつ飛んじやいましたからないんですよ。それをどうするのか、考えないといけないなかつた。た、最後まで決めちゃうと弾けない。だから最初は大雑把にしか決めずにはいた。

井上 でも、その大雑把という言葉が言えるのは、いざとなつたらどうにでもできるという、自信がなかつたらできないでしょう？

高橋 あのねえ、誰でもできるんだよね。必死に考えれば。

井上 いや、それを言えるのは、監督だからだと思えますよ。原作者だからというのではなく、困つたらどうにでもできる人たちが回りにそろっているじゃないですか。そうじゃなかつたら心配で、多分すぐ胃を壊しちゃう。そこが「ポトムズ」をやっている人たちって、覚悟の仕方とか、スタッフの力量がすごいんだと思えます。

——それで「幻影編」は、最後にジュノを助け出してゾフィーの元に連れていって、ときれいにまとめられたわけですね。

塚田 監督が最初におっしゃられていたんですけど、次に続けられるような要素は全部「幻影編」に入れ込んでいる。だから「ポトムズ」の続きを作るのであれば、企画レベルから監督ではなく、別の人がやられるとしても、そのときにとっかかりは全部用意できている。次には逆に、それをうまく使つて作つてもらえればよいんじゃないかと。

——次といいますが、塩山さんに以前お話を伺つたときは「年取つてヒゲはやして白髪になったキリコが荒野でずつと遠くを見ていて、そういうイラストだったら描いてみたい」と伺つたんです。監督的にはどう思われますか？

高橋 彼は絵描きさんだからね。だからそういう絵は描きたいでしょうね。ただ、物語を作る人間としては、キリコの晩年を描くためにはキリコがそこにいたるまでの全てを想定しないと書けない。「その間はいよいよ、また考えるから」というわけにはいかないからね。それと、いつまた僕の考えが変わるかはわかんないですけど、「赫奕」ではキリコが目覚めて30年経つた。でもキリコが変わらない。主人公は変わらない、だけど状況は変わる。そのために寝たというところを利用して、相当な工夫をしたわけですよ。だから、僕としてはキリコの晩年というのは書く気はないんですよ。

塚田 でもまあ、ボル・ポタリアのように脇役とはいえ、30年経つてまた表に出てきて亡くなつてしまふというシチュエーションも出てますからね。そういうことが先の先とは言えないでしょうか？

高橋 まあ彼は脇役だから。それで、もうみなさんが散々話をして、いかに「ポトムズ」が設定的に

も、いろんな意味でも穴だらけかというのにはわかるでしょう？とところがいろんな人が参加して、いろんな話で、いろんな演出がありながら、「ポトムズ」は「ポトムズ」なんですよね。それは結局、全部の作品に僕が関わつてきているからということもあって、「これはどっちなの？」と聞かれたときに、僕がこつちと言つたら、理路整然とした理由がなくても、それで「ポトムズ」の世界は決まっています。要するにひとり人間の生理的に判断している部分も含めて、ひとつの色合いに統一されている。だから穴が幾らあつても、引いて全体を見れば、ひとつひとつはドットみたいなもので、ひとつの世界の中に認められてしまう。そういう意味で一番の不思議は、30年の間「ポトムズ」はこの流れで、こういうキャラクターで、こういう作劇で、こんな演出の方法で……と続いていること。珍しい作品ですよな。

将来の「ポトムズ」が引き継ぐもの

——その先を見据えて、監督の方で今後描きたいものと言いますか？

高橋 キリコとフィアナのことに関しては、繰り返し観ていた人は気にしているでしょう？それで僕の中では、非常にいいと思つているアイデアがある。この映像を僕が作ろうと作るまいと、キリコとフィアナのふたりの話の結末は、僕がつけたというのがあるわけですね。それに第一、ほかの人に「いいよ、つけて」と言つても、相手の人も困るでしょう。

井上 でも監督が、「フィアナどうしようかな？生き返らせようかなあ？」と言つたとき吉川さんが、ダメ出ししたんでしょう？

塚田 そうそう、「何言つてるの、男らしくない」と。

井上 「いさぎよくないよ。殺したんでしょ？」。「どっかの漫画じゃないんだから、都合よく生き返つたらダメでしょう。男らしくないなあ」と言つた。そこで日和つちやいけないなと発言をした吉川さん、僕は大好きですよ。それに、監督も「あ、そう。そうかなあ」と言つてたでしょう？

ただ悩むのもわかるんですよ。ずっとキリコとフィアナのお話をしてくて、フィアナ好きのファンだつていっぱいいるのに。だから生き返るなら生き返るで、何か理屈付けがないと面白くない。

高橋 それはもう散々考えて、結局これだ、と。

吉川さんも、筋が立つてますね。

塚田 でもそう言いながら、また今度、シナリオで吉川さんをお願いしたときに、「フィアナ来ないの？」と言われたりしたんですよ。

井上 だつてねえ。最初のTVの1話のときだつて、監督と「キリコキユービー」っていう弱冠18歳くらいのやつがいて。そいつがこれからリハビリをするんだけど、ここから先、動かしていくのにかかよいのないかね？」って話したら、その横で吉川さん「そりゃあ女ですよ、女じゃないじゃないですか」って、いきなり裸の女が出てくる。わかりやすく、すごく好き。

高橋 まあメカものである「ポトムズ」。そしてもうひとつ、観てくれた人のいろんな判断の中で、TVシリーズは特にそうだったんですけど、じつはこれはラプストリーなんだという見方があるわけですよ。そのラプストリーが一番最初の終わり方が、ふたりが永遠の眠りにつくという「流星」だった。ところが「赫奕」で目を覚ましてからは、「じゃあ「赫奕」がちゃんとその問題に決着をつけられた作品か」というと、そうではないわけですよ。そこで広がってしまったティタニアのことは、「孤影再び」で、池田成君の演出でちゃんとけりが付いた、と。すると付いてないのは、エンディングに出てくるフィアナをどうするんだ、という問題なんですよ。それに対しては、やりたいなと言ふことと同時に、年齢的に作らしたらあと二回が限界だと思ふ。それに「ポトムズ」っていうのは、そんなに商売になる作品ではない。だから、商売にならないけどまた作る？」「しよつがないね。まあ一班空いているからね」という話でも来たときに、「じゃあこれを」と言えは、それが最後くらいになるんじゃないですか？ まあ、あとはコンテンツとして生き延びていたら、作りたい人がいればどうか作ってください、という。とくに「孤影再び」の先は、「神の子」問題とか、幾つか積み残して

いる課題がありますから。そこで僕に一緒に考えてよと言ふことであれば、考えるのは「所懸命に考えますよ。けれども、まかせておいてください、自分たちの中でこういう決着も付けられるというんであれば、それを発展してもらつていいです。し。

井上 それも面白いなあ……。

塚田 「幻影篇」の先の話は、多分作りやすいと思えますよ。何分、キリコがあんまり絡まないからです。簡単に言うると、キリコの最後がない分だけ、新しい作品として見てもらえるじゃないかなという気もするんですよ。キリコの「最後」と言うよりは、そのために神の子とか用意しているわけですから。その子たちがどうか？ というところを見てもらうのであれば、それはもうキリコはバックボーンはどこかにいるかも知れないですけど、その子たちを使った新しい作品として見てもらえる、作ってもらえればいいんじゃないかな？

ロドムビーの苦勞と醍醐味

— それでは話を変えて、思い出話といいますが、「ポトムズ」シリーズを通じて大変だったこと思い出などございますか？

井上 いやあ、僕がやっていたのはTVですから、そんなに大変なことはなかったですよ。週に1本納品しなきゃいけないので、スケジュールは大変でしたけど。あとは「ダグラム」のときからそうでしたけど、やたら場所ごとの美術設定が多かったことくらいかな。普通美術設定よりは、メカとかキャラとか、そつちで大変になるのが普通なのに、「ポトムズ」では美術が多いんですよ。

高橋 ロドムビーだからね。

塚田 ああ、なるほど。舞台が変わるんですね。

井上 股動物ですからね。それと比べると、「ガンダム」って、ずっと旅しているように見えて、メイの舞台はずっとホワイトベースの中だから、まじいわけですよ。それが「ダグラム」の時はみんな次々場所を移していく。しかもみんなが乗る乗り物はないから、背景が全部変わる。それで「しばらく砂漠だよ」と言われてほっと息をついてい

たら、砂漠からあつという間に別の街に着いちゃつて(笑)。ひとつの惑星の上をくまなく動いているでしょ？ それ「ポトムズ」のときに反省してもらつたらしくて、1クールごとに場所決めましたね。

塚田 ある程度きつちりと。

井上 ところが今度は1クールごとに、それまでと全然違う場所になるから、その度に全部起こし直してしよう。結局、共通しているのはATのコクピットの中だけ(笑)。

塚田 「ペールゼン」でも、また次から次へと旅をしていて2話と同じ所じゃないんですよ。

井上 監督の作品って旅がやたら多いですよ。ね。

「いろは」もそうだったんですけど、それってやはり何かあるんですか？ 風来坊気質とか？

高橋 え？ 何も考えてなかったけど、考えてみたらみんな移動するね。

— 美術設定だけで分厚いですよね？

塚田 わずか1クールの中に、こんだけあるつておかしいですよ。

井上 宇宙でも飛んでくれれば、宇宙船が出てくるくらいなんですけどね。

高橋 でも美術の人も、いつも同じ場所を描きたくないんですよ。自分が楽しむためには新しい物を描きたいわけですよ。

塚田 でもその背景に負けないように描こうと、演出の方が凝っちゃつと……。

井上 枚数がいくと、AT描くだけでも大変なのに、レッドシオルターカスタムを出して、やたらいっぱい武装をつけちゃう。すると線が増えていくし、パトリングしているATはみんなデザインが違つたりする。

— 「ペールゼン」以降を担当された塚田さんの方でもやはり美術で苦勞をされた？

塚田 OVAですから、TVシリーズと違ってスケジュール的には余裕があったので、その辺りは大丈夫でした。ただ、厳しかったのは制作現場であるアンサースタジオさんから「どうなつたんですか？ シナリオまだですか？」と追及を受けたいのが大変でした。監督と吉川さんと打ち合わせ

をしながら、どうしてもそこに時間をかけられる方々なので。でもシナリオが上がつてからのコンテンツ作業に関しては非常に早かつたんですよ。

高橋 でも、やつぱり絵描きさんって独特ですよ。デザイン森木靖泰さんなんて、メカを逸脱して描き込んでくるんですよ。たとえば「孤影再び」のティタニアの解剖図みたいな。あんなの全然要求していないのに、本人が描きたくて、描いて来ちゃう。

塚田 でも、その森木さんをして「ペールゼン」の3話と4話の砲台は、演出上の要求と実際の設定がうまく合わなくて、それを併せるのが大変だったとおっしゃつてました(笑)。

— では最後に、今回は監督が関わつておられない、新世代「ポトムズ」が2本作られたわけですが、その感慨はいかがですか？

高橋 いろんなところに書いていますが、まず五十嵐さんの作品は、「ポトムズ」のいろんなものをかなり意識して作つてくれますよ。精神的なものとか設定のものとか、「ポトムズ」のパーツを相当意識している。逆に重田さんの方は、「ポトムズ」の持つているアクションの可能性を広げてくれたという。ただやつぱり、おふたりにとつては今までの「ポトムズ」があるので、それは作りにくかつたと思うんですが、よく作つてくれたなと思いますよ。じつは、少しでも参加して1回でもシナリオの感想を聞かせて欲しいと言われたんですけど、僕は一切聞わないで、その範囲内で作つてほしいとお願ひしたんですよ。そうでないと、僕が何気なく言った、意味のない言葉でも気にしてしまうに決まっています。それは不自由で仕方ないですからね。そんな不自由を感じずにやれるのは、池田君ぐらいのもので、だから、「孤影再び」の絵コンテと演出をした彼なんて「あれ、おかし

いじゃないですか。あんなもの全部外しました」とか平気で言つてましたから(笑)。

— なるほど。本日はお忙しい中、貴重なお話をありがとうございました。

(2011年8月 上井草にて)

CONTENTS

■COLOR SAMPLE	001
■3Dモデリングによるメカニック	016
■本書の使い方	018

コマンドフォークト編	019
FILE01 AT	020
FILE02 惑星デゲン関係者	025

ペールゼン・ファイルズ編	027
FILE03 AT	028
FILE04 空陸移動兵器	040
FILE05 固定翼機/回転翼機	043
FILE06 基地関係メカニック	046
FILE07 個人用装備品	049
FILE08 キリコ・キュービー	054
FILE09 パーコフ分隊隊員たち	056
FILE10 ペールゼン裁判関係者	060
FILE11 軍および情報省関係者	062
■COLUMN 新たなるスコープドッグへの提言 スコープドッグ21C	068

幻影篇	069
FILE12 AT	070
FILE13 船舶/御座船/車両他	078
FILE14 個人用装備品他	082
FILE15 キリコおよび仲間たち	084
FILE16 ウドの住人たち	089
FILE17 クメン関係者	090
FILE18 サンサ関係者	092
FILE19 クメント関係者	093
FILE20 アレギウム関係者	095
FILE21 軍人たち	097
FILE22 ヌルゲラント地下世界の住人たち	098

Case ; IRVINE 編	099
FILE23 AT	100
FILE24 ハンガー/AT運搬車他	114
FILE25 小道具類	116
FILE26 キャラクター	118
■インタビュー	
五十嵐紫樟氏 (『ケース:アービン』監督)	122
寺岡賢司氏 (『ケース:アービン』メカニカルデザイナー)	123
久行宏和氏 (『ケース:アービン』キャラクターデザイン/キャラクター作画監督)	124

ボトムズファインダー編	125
FILE27 Artro	126
FILE28 航空/陸上メカニック他	134
FILE29 キャラクター	136
■インタビュー	
重田敦司氏 (『ボトムズファインダー』監督/メカニカルデザイン)	139
羽山淳一氏 (『ボトムズファインダー』キャラクターデザイン/作画監督)	140

孤影再び編	141
FILE30 AT	142
FILE31 陸上車両	150
FILE32 航空機/宇宙船その他メカニック	152
FILE33 個人用装備品他	155
FILE34 キリコおよび仲間たち	157
FILE35 テイタニア・ダ・モンテ=ウェルズ	162
FILE36 その他キャラクターたち	164

■インタビュー	
大河原邦男氏 (メカニカルデザイナー)	168
塩山紀生氏 (キャラクターデザイン/作画監督)	170
■鼎談『装甲騎兵ボトムズ』	
高橋良輔氏×井上幸一氏×塚田廷式氏	172
■FILE EX パチスロ 装甲騎兵ボトムズ	177
■COLOR SAMPLE OF 1ST ISSUE	181

装甲騎兵ボトムズ AT完全設定資料集2

AMORED
TROOPER
707015
AT PERFECT
ESTABLISHED
DATA

2012年6月5日 初版発行

編集：笠井 修
構成・執筆：江頭豊広、東部戦線
取材・執筆：池上隆之
本文デザイン：鶴巻文子(ファウンデーション)
カバーデザイン：乾坤グラフィック(小山力也)
担当編集：木村 晃

協力：バンダイビジュアル
監修：株式会社サンライズ

発行人 原田 修
編集人 木村 晃
発行所 株式会社 一迅社
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
電話：03-5312-6150(営業) 03-5312-6132(編集)
印刷・製本 大日本印刷株式会社

●本の一部または全部を転載・複製・複製することを禁じます。
●落丁、乱丁は当社にてお取り替えいたします。
●定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan
ISBN978-4-7580-1236-2
©サンライズ
©株式会社 一迅社

FILE EX パチスロ 装甲騎兵ボトムズ

Pachi-Slot

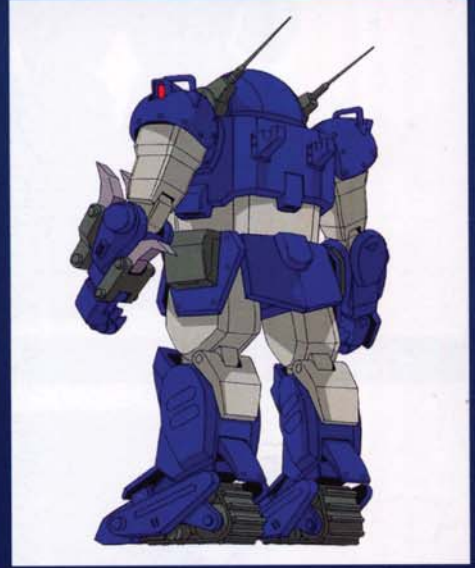
TNDT7TSUJCE EQUIPMENTS
FTCE>>ES

サミーから2011年4月にリリースされた「パチスロ装甲騎兵ボトムズ」。この遊技機ではゲームに伴いTVシリーズと初期OVAを中心に再構成されたストーリーが展開されるが、クエントの消滅前後からTVシリーズ最終回までの期間に展開されるオリジナルストーリーも用意されており、そちらに登場する4機種のATと2人の新キャラがカラー素材の形で描き下ろされている。ここでは特別編として、新規に描き下ろされたものを紹介しよう。

ATH-02-DTC ラビドリードッグ TypeS

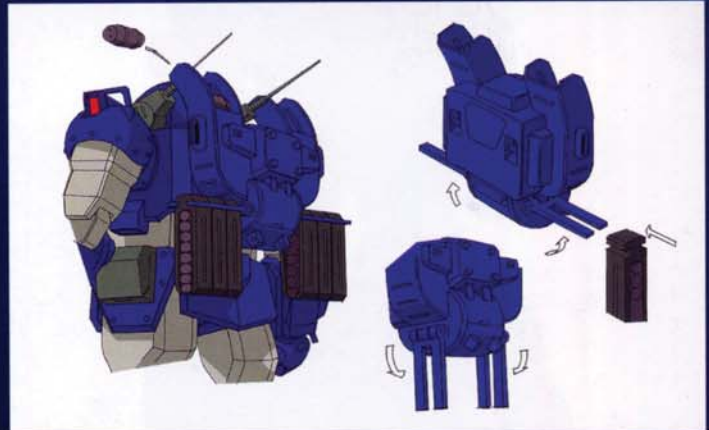
キリコが搭乗するラビドリードッグの砂漠戦用カスタム機。左腕のアイアンクローを威力に劣るが汎用性に勝る可変型に変更し、近距離での破壊力を重視した火器を装備する強力な機体である。その素性は不明で型番に試作を意味するXはなく、しかし量産機の型番であるATH-12とも異なるため、訳ありの機体と推測できる程度である。

⊕ フロント×サイド×リア



⊕ アイアンクロー、ターレットレンズ、サンドトリッパー

⊕ ミッションパック (投射爆雷付き)



⊕ ハンディグレネードランチャー

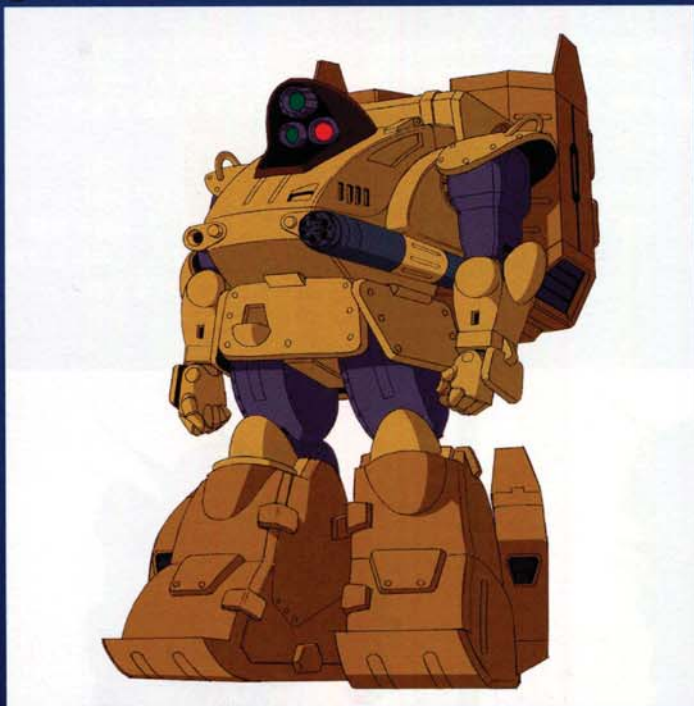
⊕ ヘビィガトリングガン



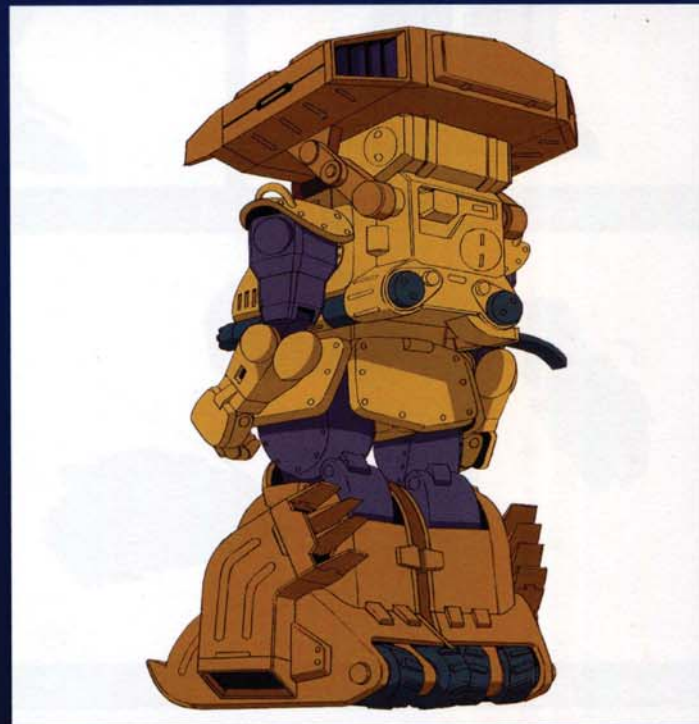
ATH-14-DT スタンディングトータス

ATH-14系の砂漠戦用カスタム機。シェルロケットランチャーを始めとする重火力と砂漠仕様の「長靴」であるサンドブローワーを組み合わせた機体で、砂の中に潜って目標を待ち伏せるアンブッシュ戦法を得意とする。近接戦闘用の武装も多く、短銃身のチェーンガンやスパイクグローブなどを装備している。

⊕ 通常時



⊕ ミサイル発射時



⊕ スパイクグローブ



⊕ チェーンガン



⊕ シェルロケットランチャー



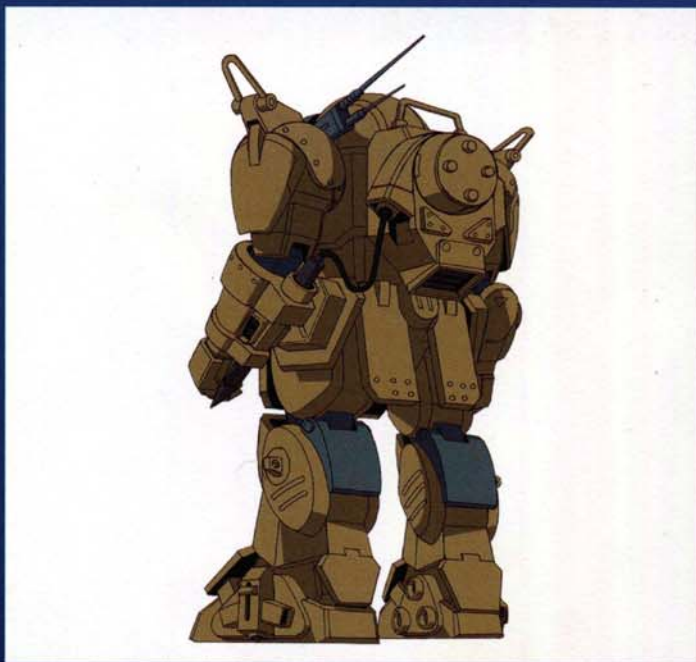
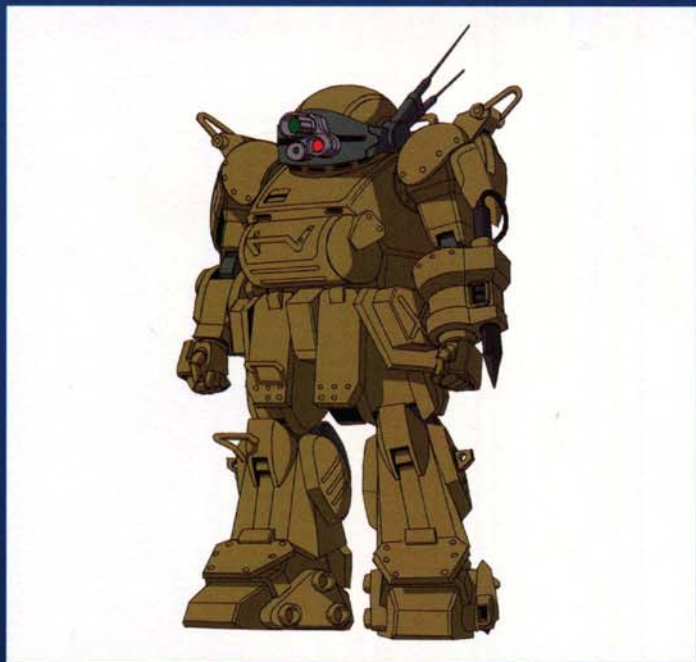
格闘戦用のオプション装備。非常に頑丈な機材であり、X・SAT-06ハンディソリッドシューターの直撃に耐える能力を持つ。

3銃身式の小型・短銃身のチェーンガン。ベルトリンク給弾による固体炸薬式の火砲で、弾薬はミッションバックから供給される。

潜砂中にこの部分のみを地上に出して攻撃を行うミサイルポッド。発射管は前面の28基に加え、上面にも複合型のを搭載する。

ATM-09-RC バウンティドッグ デボラ部隊仕様

キリコを追撃するマーティアル部隊、その一般兵が使用するカスタム機。特殊部隊が使用するバウンティドッグを改修し特大のワイヤーウィンチを持つミッションバックを組んだもので、後のエルドスピーネを想起させる仕様となっている。射出部は通常の状態ではバイルバンカーだが、オプションパーツの使用により多彩な攻撃が可能。



ATM-09-STC デボラスペシャル

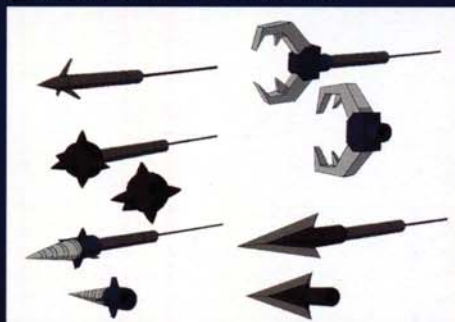
マーティアルの刺客であるデボラ・グレンの専用機。強化されたコクピット周辺の装甲に特大のアイアンクロー、部下の機体とは仕様異なるワイヤーウィンチ付きバイルバンカー、コアレスモーターを追加したローラーダッシュ機構など非常に入念なカスタムが行われた高性能機である。センサーや通信装置の増強など、小部隊を率いる隊長機としても優秀。



⊕ ペンタトルーパー



⊕ バイルバンカー用アタッチメント



⊕ 各部ディテール



名称は同じだが、メルキア軍が多用するGAT-49minとは別形式のもの。火力より機動性を重視する精鋭部隊に向けた装備である。

左上は通常時のバイルバンカー。先端部には収納可能な「返し」が付いており、この部分を使用してアタッチメントを固定する。

バイルバンカー用のアタッチメントを収めたコンテナと、シールドの裏側。シールドには隠し武器としてミサイル2基を装備。

カルビン・ウォーカ

ワイズマンの後継者となる決意を固めたキリコを倒すため、砂漠戦仕様のスランディングトータスで立ち塞がるAT乗り。化石の神にすぎることを見せしめず、神は人間の手で葬らねばならないという信念を持つ。



ゴウトたちに「出会った頃のキリコに似た雰囲気を持つ」と評される人物らしい乾いた表情。キリコを異能者とも呼び、過去にキリコと接触があった可能性も高い。

デボラ・グレン

神を殺した異能者を倒すべく、マーティアルから送り込まれたネクスタント。目的のためには手段を選ばないが独自の美学も持ち、フィアナを拉致した後キリコと一対一で対決する。戦闘能力はキリコと互角程度。



MEMO バチスロ 装甲騎兵ボトムズについて

バチスロとしてのボトムズは、リールの目を合わせる押し順のアシストを受けつつ役の成立する確率が異なる多数のモード間を移行する「ART機」と、完成の域に達している全面液晶筐体とを組み合わせたものである。アシストのお陰で操作そのものはシンプルで（ただしタイミングなど非常に奥は深い）、遊技機としては大画面の液晶パネルを備えているため、映像面では迫力のある演出と凝った演出とを共存させることができる。ただしゲーム性の確保のため最短では数秒、最長でも数分程度のスパンで演出を切り替える必要があるため、通常のアニメーション

以上に短時間で「魅せる」動画を必要とする。塚田プロデューサーの談話によれば、今回描き下ろされたデザインもそちらの文脈に合わせて最適化されているとのこと。そして最後に特記しておかなければならない事項として、バチスロ版スタッフのアニメ版に対するこだわりが挙げられる。大は可能な限りのオリジナルキャストの起用から、小は本編を見込んでいなければ判らない小技まで、ボトムズファンに向けたサービスは多い。稼動開始からほぼ1年が経過しているにも拘わらず無視できない数が稼動し続けている理由の一つは、このこだわりがファンを魅了しているからだと言えるだろう。

最後に前巻「装甲騎兵ボトムズ AT 完全設定資料集」に登場したATとメロウリンク装備品のカラーチャートのうち、制作当時作成されたものを掲載する。全ATを網羅するものではないが、制作時の色使いに関する参考としていただきたい。

COLOR SAMPLE of 1st Issue

COLOR SAMPLE OF 1ST ISSUE

※「参照ページ」は、各カラーサンプルに対応する前巻の設定資料記載ページを表します。

ISCOPE DOG スコープドッグ

▶参照→P 004-005

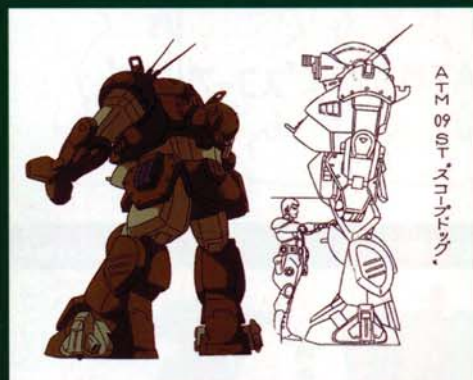
⊕ ノーマル塗装



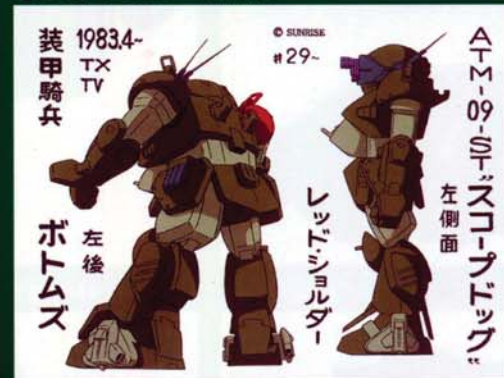
⊕ ノーマル塗装 (「赫奕たる異端」バージョン)



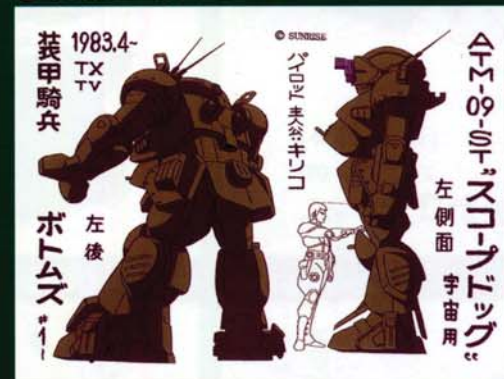
⊕ カゲパターン



⊕ レッドショルダー所属機

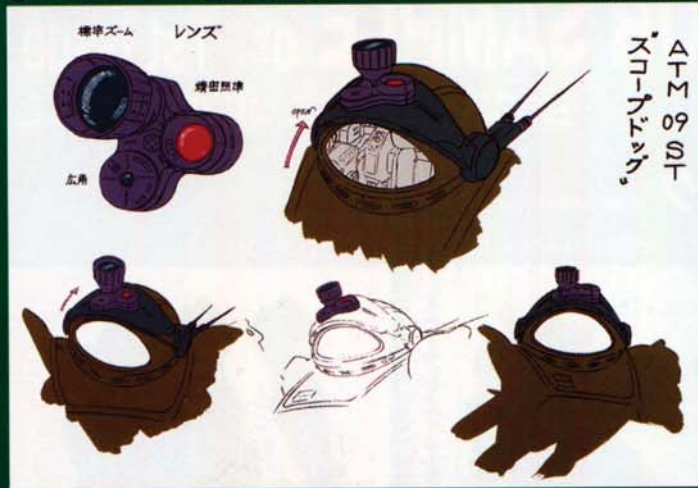


⊕ 宇宙戦艦X搭載機 (ハイコントラスト)



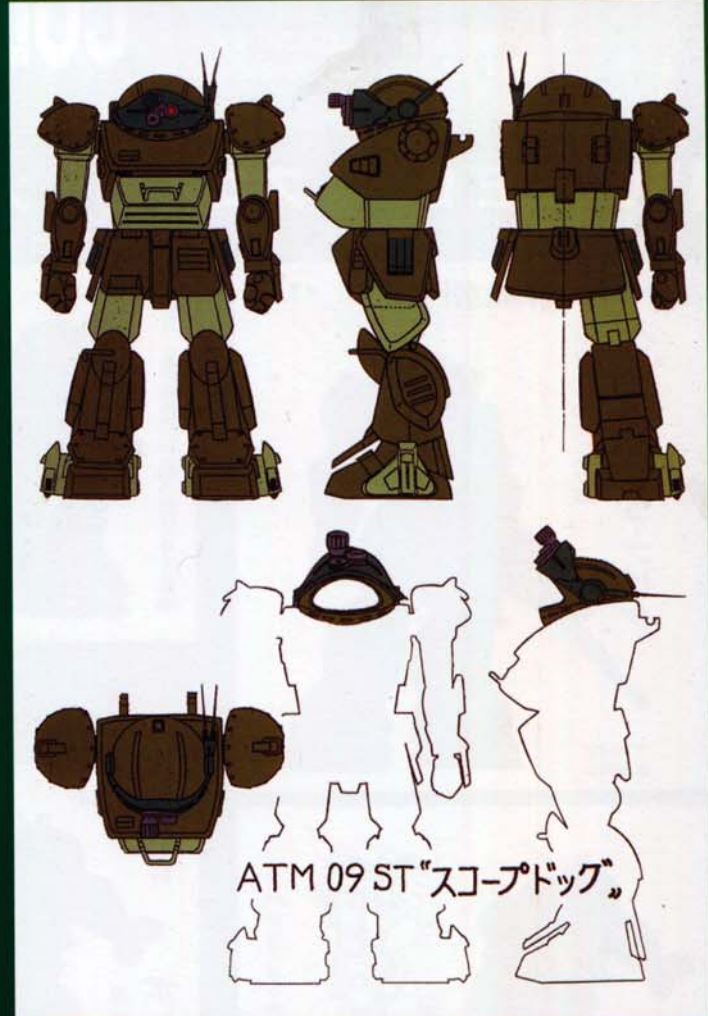
細部ディテール (カメラ部アップ)

▶参照→P 006



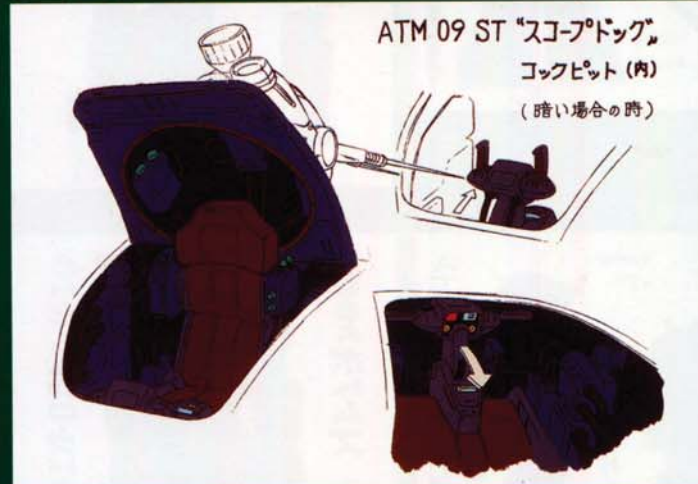
ノーマル塗装 (三面図)

▶参照→P 005



コクピット ハッチオープン

▶参照→P 006



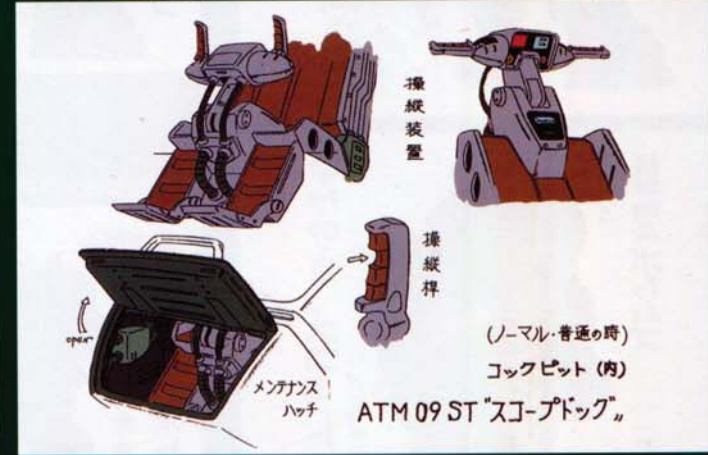
コクピット内部 (暗い状態)

▶参照→P 007



コクピット内部 (明るい状態)

▶参照→P 007



メルキア軍塗装 (ログガン)

▶参照→P 009



メルキア軍塗装 (ベントルーパー)

▶参照→P 009



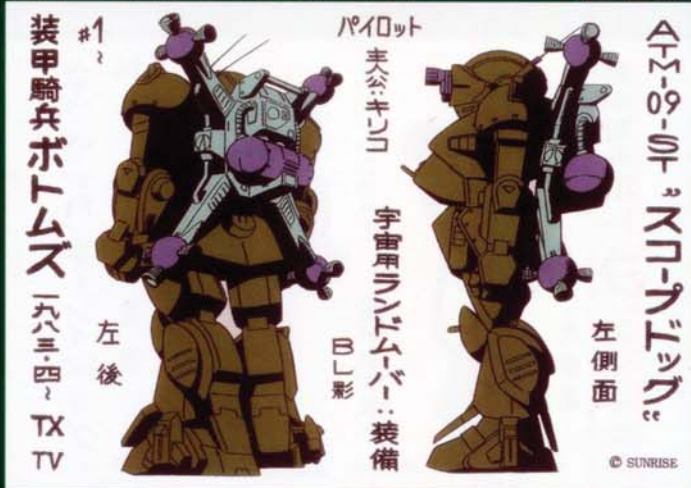
ラウンドムーバーザック (塗装パターン1)

▶参照→P008-009



ラウンドムーバーザック (塗装パターン2)

▶参照→P008



ラウンドムーバーザック (塗装パターン1 ハイコントラスト)

▶参照→P008-009



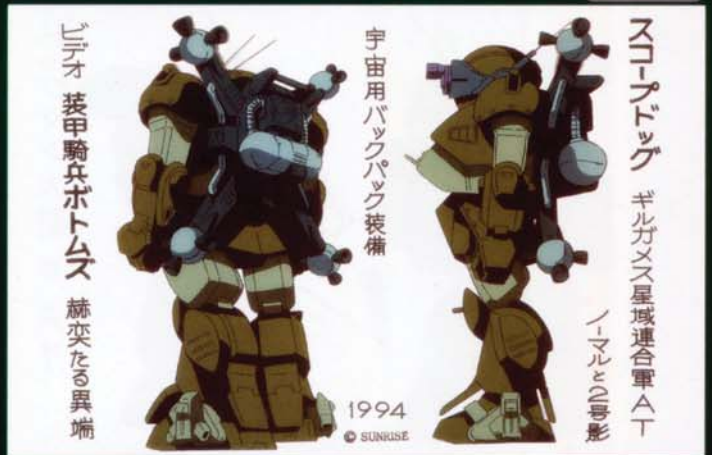
パラシュートザック

▶参照→P008



ラウンドムーバーザック (塗装パターン3)

▶参照→P008



オドン殲滅戦参加機

▶参照→P014



レッドショルダーカスタム

▶参照→P009



ブルーティッシュドッグ

▶参照→P 033

パープルベア

▶参照→P 019

ストロングボックス

▶参照→P 018



マーシドッグ

▶参照→P 021-022



ドックマン専用機

▶参照→P 024



スコープドッグ ターボカスタム

▶参照→P 010



サンサ戦 グレゴール機

▶参照→P 017



サンサ戦 リーマン少佐機

▶参照→P 015



サンサ戦 バイマン機

▶参照→P 017



サンサ戦 ムーザ機

▶参照→P 017



サンサ戦 キリコ機

▶参照→P 016



⊕ ライトスコブドッグ

▶参照→P 028

装甲騎兵ボトムズ ビデオ VOL.6 "スコブドッグ。軽装タイプ"



⊕ ベルゼルガ イミテイト

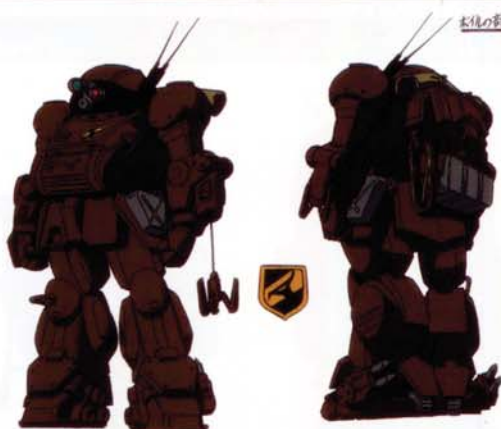
▶参照→P 028

装甲騎兵ボトムズ ビデオ VOL.6 ル・シャッコ用AT (ズルネド)



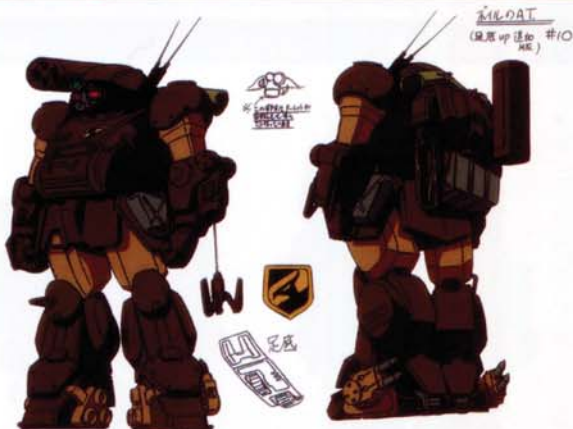
⊕ ハウンティドッグ 一般兵機

▶参照→P 034



⊕ ハウンティドッグ 指揮官機

▶参照→P 034



⊕ バークラリドッグ

▶参照→P 025 - 026

⊕ アバランチドッグ

▶参照→P 022



装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端

一九九四・四 ビデオ

© SUNRISE

バークラリドッグ
BURGLARY DOG
ATM-09-DD



1994.4 © SUNRISE

装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端 ビデオ



バークラリドッグ 前左 ATM-09-DD

装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端
ビデオ 1994.4
© SUNRISE

バークラリドッグ
BURGLARY DOG



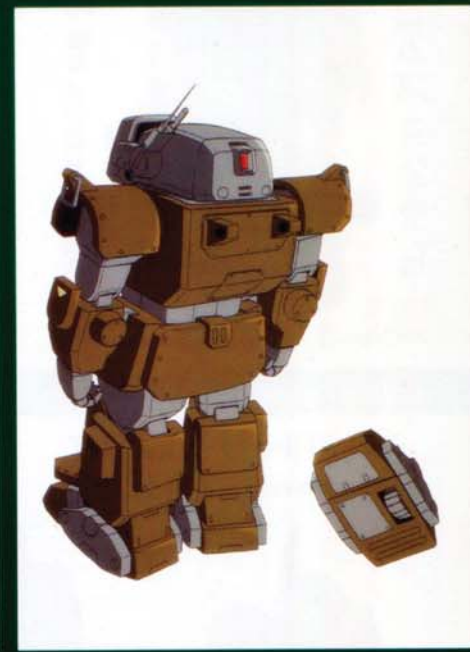
ATM-09-DD 後



■スペンディングウルフ ▶参照→P 055

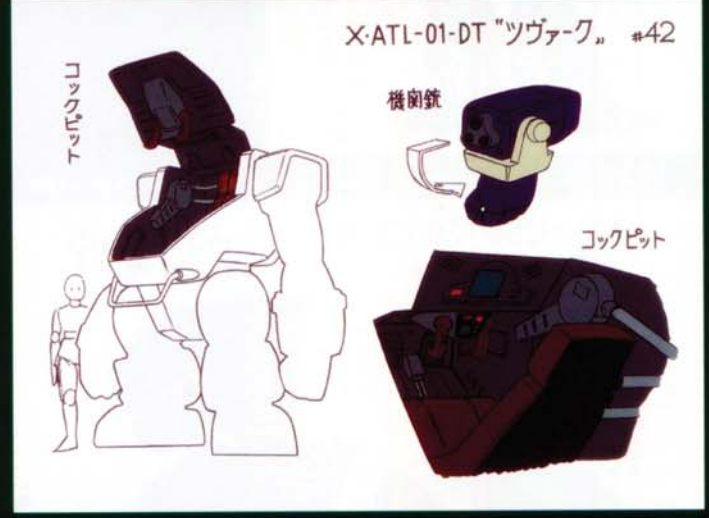
■イグサートキャトル ▶参照→P 055

■マスカレイドコング ▶参照→P 054



■ツヴァーク

▶参照→P 056



■ダイビングビートル

▶参照→P040-041

#23 ATH-06-WP "ダイビングビートル", 降着ポーズ

#14-の EX-10 配備 AT



ATH-06-WP "ダイビングビートル", #14

EX-10 配備



■ベルゼルガ

▶参照→P044

© SUNRISE

ATH-Q64

ベルゼルガ 後ろ

BERSERGA WP

専用機

装甲騎兵ボトムズ 一九八三・四、#15

ル・シャッコ



#15-

装甲騎兵ボトムズ

スワンピークランプ使用

1983.4-

© SUNRISE

ベルゼルガ 前右 ATH-Q64

ル・シャッコ専用機



装甲騎兵ボトムズ

ル・シャッコ 専用機 一九八三・四、#15

ベルゼルガ

BERSERGA WP

クイント星製 H級AT

ATH-Q64

前



⊕ ベルゼルガ (塗装違い)

▶参照→P044-045

#23 ATH-Q64 "ベルゼルガ",

#15-の ル・シャッコ用 AT 降着ポーズ



ATH-Q64 "ベルゼルガ" #15
ル・シャッコ用 AT

⊕ ベルゼルガ DT

▶参照→P045

ATH-Q58 "ベルゼルガ DT", #50



⊕ ベルゼルガ コックピット内部

▶参照→P045

ATH-Q64 "ベルゼルガ", ル・シャッコ用 AT #15
ノーマル (普通の場合) コックピット (内)



操縦桿とハッチの開閉はスコブドッグと同じ。

■スタンディングトータス Mk II

▶参照→P 046



ATH-14-SA "スタンディングトータス Mk II." #32

▶参照→P 046



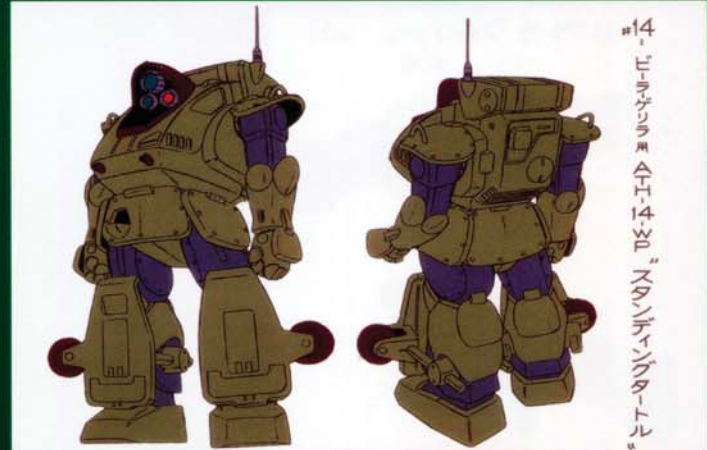
ATH-14-WP "スタンディングトータス Mk II." #13

▶参照→P 048



#14
「プロトツ用 ATH-14-WPC "スナッピングタートル"」

▶参照→P 048



#14
「ビラゲリラ用 ATH-14-WP "スタンディングタートル"」

▶参照→P 047



秘密結社用 AT バズーカ砲
ATH-14-SA "スタンディングトータス Mk II."

#32
「X-ATH-02 "ストライクドッグ"」
イアシロン用 AT バズーカ砲

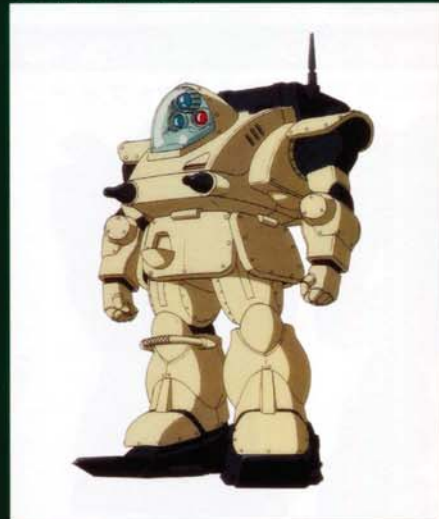
▶参照→P 049



プロトツ用、ビラゲリラ用 AT #15
コックピット (R) イマル

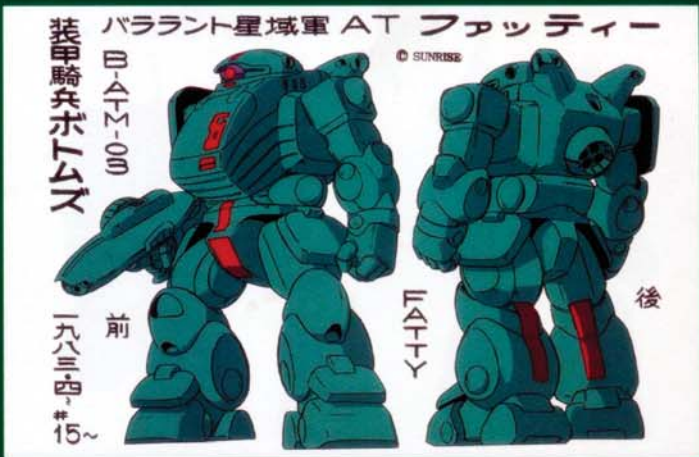
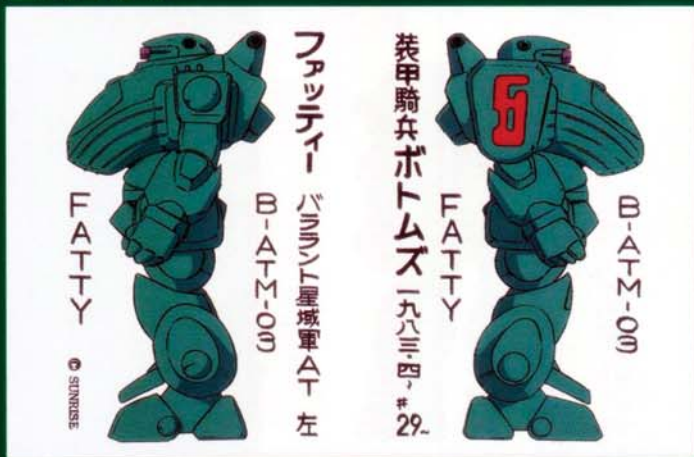
ATH-14-WPC "スナッピングタートル."
ATH-14-WP "スタンディングタートル."

▶参照→P 051



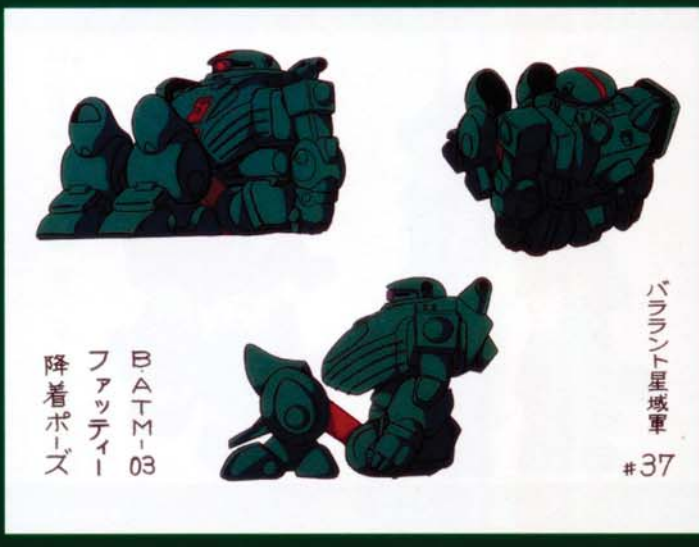
■ファッティー

▶参照→P.058



⊕ ハードブレッドガン

▶参照→P.059



⊕ 作業用アーム装着時 (ハイコントラスト)

▶参照→P.058



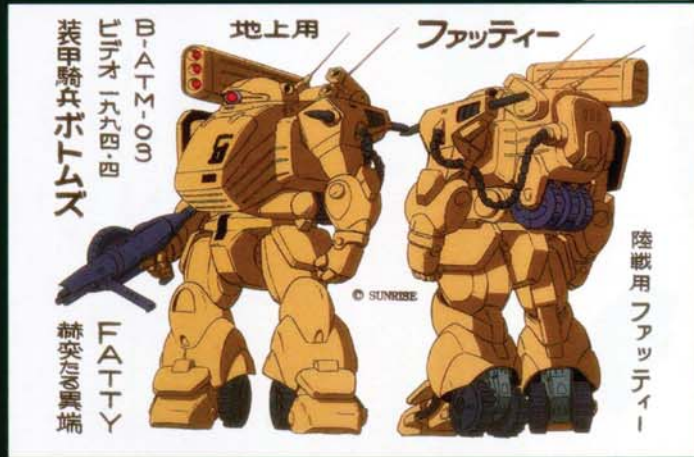
⊕ コックピット

▶参照→P.059



⊕ 陸戦型ファッティー

▶参照→P.060



⊕ ファッティー (「赫奕たる異端」バージョン)

▶参照→P.058



■ エクルビス

▶ 参照 → P.065

⊕ ファッティー雪上戦用

▶ 参照 → P.063

装甲騎兵ボトムズ ビデオ VOL.6 ニーパ用 AT (Z-モード)



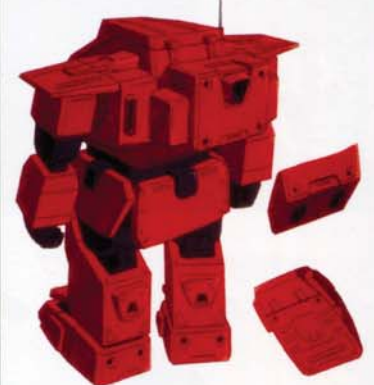
■ ビズィークラブ

▶ 参照 → P.064

■ ブロッカー

▶ 参照 → P.064

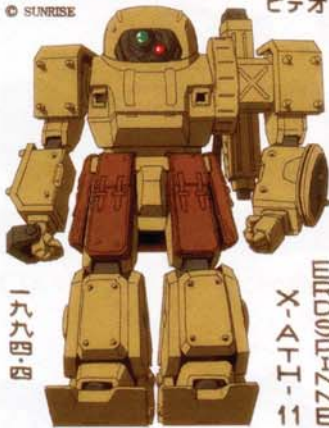
装甲騎兵ボトムズ ビデオ VOL.6 フィアナが乗せられる AT (Z-モード)



■ エルドスピーネ

▶ 参照 → P.066

装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端
ビデオ



一九九四・四

ERD SPINNE
X-ATH-11

エルドスピーネ 正面

ビデオ

装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端 一九九四・四



エルドスピーネ 後左
ERD SPINNE
X-ATH-11

© SUNRISE

装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端 一九九四ビデオ

エルドスピーネ
XATH-11



ERD SPINNE

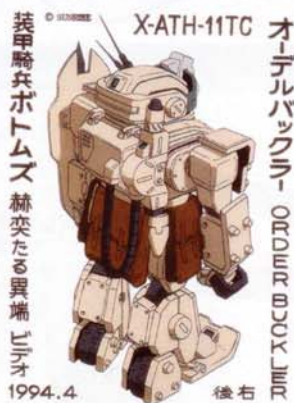
© SUNRISE

■ オーデルバックラー

▶ 参照 → P.068

⊕ エルドスピーネ (改修前)

▶ 参照 → P.067



装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端 ビデオ
1994.4

X-ATH-11TC

オーデルバックラー ODER BACKLER
後右



装甲騎兵ボトムズ 赫変たる異端 ビデオ 一九九四・四

オーデルバックラー
X-ATH-11TC

© SUNRISE



一九九四・四

© SUNRISE





メロウリンク 主人公装備品

AT本体でも装備でもないが主人公が使用した装備品ということで、補足として機甲猟兵メロウリンクの主人公、メロウリンク・アリエーの装備のカラーチャート掲載する。これもすべて制作当時のもの。複製に限界があったPC以前の時代、印刷など様々な用途で使われたカラーチャートは損耗も多く、素材として現存しているものはあまり多くない。

