

DENGEKI
HOBBY
BOOKS

DENGEKI HOBBY MAGAZINE SPECIAL 3D WORKS

GUNDAM MODELS

MOBILE SUIT
GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION

機動戦士ガンダム^{ユニコーン}UC編



PETE_AMURO

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

Whereabouts of E

PETE_AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM DESTROY MODE

BANDAI 1/100 scale plastic kit
"Master Grade" RX-0 UNICORN GUNDAM [Ver.Ka]
modeled by Takashi Matsumoto

MSN-001A1 DELTA PLUS

1/100 scale scratch build
modeled by Naoki



Evolution

PETE_AMURO

RGZ-95 ReZEL

1/100 scale scratch build
modeled by Ryuji Sorayama

D-50C LOTO

1/100 scale scratch build
modeled by Kei Nakamura



Marvel



NZ-666 KSHATRIYA
1/100 scale scratch build
modeled by Mitsuaki Misaki

PETE_AMURO

elous Mechanism of NEO-ZEON

MSN-06S SINANJU

1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu

AMS-129 GEARA-ZULU [Angelo Sauper custom]

1/100 scale scratch build
modeled by Nobuyuki Sakurai



PETE_AMURO

DENGEKI
HOBBY
BOOKS

DENGEKI HOBBY MAGAZINE SPECIAL 3D WORKS

GUNDAM MODELS

MOBILE SUIT
GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION

機動戦士ガンダム^{ユニコーン}UC編



PETE_AMURO

MOBILE SUIT GUNDAM
UNICORN

PETE AMURO

ISBN978-4-04-867194-1
C0076 ¥2500E



ASCII
MEDIA
WORKS

発行 ● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 **2,500円**

※消費税が別に加算されます

GUNDAM MODELS

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION
機動戦士ガンダムUC編



DENGEKI HOBBY MAGAZINE SPECIAL 3D WORKS

DENGEKI
HOBBY
BOOKS

GUNDAM MODELS

MOBILE SUIT
GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION

機動戦士ガンダム^{ユニコーン}UC編



PETE_AMURO

MOBILE SUIT GUNDAM
UNICORN

PETE AMURO

GUNDAM MODELS

MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION

機動戦士ガンダム^{ユニコーン}UC編

機動戦士ガンダムUC編

アスキー・メディアワークス

PETE AMURO

GUNDAM
MODELS



MOBILE SUIT GUNDAM
UNICORN
SPECIAL EDITION

ガンダムモデルズ 機動戦士ガンダム^{ユニコーン}UC編

ユニコーン 可能性の獣が宇宙世紀の新章を切り拓く!

『亡国のイージス』や『終戦のローレライ』といったヒット作により、人気作家としての地位を揺るぎないものとした福井晴敏。その福井が、“ガンダム”に挑む――。

それは業界を走った衝撃の“事件”であった。

「ガンダムの洗礼を受けて育った世代から、初代ガンダムへの本気のアンサーを返す」という福井の熱意が周囲を動かし、一流のスタッフ陣が集結。ついに『機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)』は、宇宙世紀を公式に引き継ぐ一大プロジェクトとなって始動したのである。

本誌ではそんな『ガンダムUC』の魅力に立体模型からアプローチ。小説を手掛ける福井晴敏自らが各特撮写真にテキストを添えるという豪華な体制で『機動戦士ガンダムUC』が持つ熱に迫っていきたい。

CONTENTS

003 スペシャルカラーピンナップ

010 作品解説

I 015 マスターグレード RX-0 ユニコーンガンダム[Ver.Ka]

016 モデリングガイド

024 RX-0 ユニコーンガンダム[Ver.Ka]／岩田トシオ

034 塗装ガイド／桜井信之

040 RX-0 ユニコーンガンダム[Ver.Ka]／松本尚文

045 RX-0 ユニコーンガンダム[Ver.Ka]／松本隆

050 ジオラマ「ユニコーン起動」／サエキコウイチ

II 055 地球連邦軍モビルスーツ

056 RGZ-95 リゼル／空山竜司

064 D-50C ロト／中村圭

074 MSN-001A1 デルタプラス／NAOKI

078 ネエル・アーガン／鋭之介・初代・日野

III 080 ネオ・ジオン軍モビルスーツ

082 NZ-666 クシャトリヤ／岬光彰

092 AMS-129 ギラ・ズール(アンジェロ・ザウバー機)／桜井信之

098 AMS-129 ギラ・ズール親衛隊機／takayo4

100 MSN-06S シナンジュ／射水宏

IV 112 福井晴敏スペシャルインタビュー

PETE AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Toshio Iwata



安彦良和

YASUHIKO YOSHIKAZU

福井晴敏の熱烈なラブコールにより、初代「ガンダム」を手掛けた安彦良和によるキャラクターデザインが実現。「安彦さんは富野監督と並ぶガンダム界のもう一人の「神」ですからね、読者を引き込むために安彦さんの助力は絶対に必要でした」という福井の言葉の通り、そのイラストには、さまざまな革新的要素を内包する「ガンダムUC」が、確かに「ガンダム」であると万人を納得させるだけの力を持つ。当初は小説挿絵も担当していたが、連載第10回からは虎哉孝征が挿絵担当を引き継いでいる。



カトキハジメ

KATOKI HAJIME

「ガンダム」においてはメカニックデザインが作品の世界観や技術的背景の構築に寄与する部分は極めて大きい。特に「ガンダムUC」の場合は、時代的に「逆襲のシャア」と「F91」という既存の2作品に挟まれているため、その間の時代にあるものとして整合性を持ち、同時に一見して新しい作品だといふことが伝わるビジュアルのインパクトが必要となる。この難題を抱えたメカデザインに、福井はカトキハジメを指名した。ユニコーンガンダムの全身の「変身」や「袖付き」の装飾など、作品世界を支える多くの要素がカトキから積極的に提案され、両者の間の白熱したやり取りの中で「ガンダムUC」世界は肉付けされていったのである。



Illustration: Katoki Hajime

PETE_AMURO

サンライズ公認 舞台は宇宙世紀0096年! U.C.0093



「機動戦士ガンダムUC」は、サンライズが公式に認める「宇宙世紀正史」として描かれている点でも注目を集めている。やはりどれほどのスタッフが集結しても、ガンダム作品を統括するサンライズが認めていなければ、それは本物とは言えない。逆に言えば、宇宙世紀正史に真っ向から取り組もうという志を同じくするサンライズスタッフと力を合わせることで、ただの雑誌企画サイドストーリーではなく、新たな「ガンダムの本流」として動き出すことができたのである。舞台となるのは、劇場作品「逆襲のシャア」から3年の月日が流れた宇宙世紀(U.C.)0096年。これまで空白だった、第二次ネオ・ジオン戦争以降の宇宙世紀正史について新たなページが加わるのだ…!

「逆襲のシャア」で描かれた宇宙移民と地球連邦との対立はまだまだ解決していないが、「ガンダムUC」世界では若者にとって一年戦争のような大規模戦争はすでに過去のものとなりつつある。

3年後

U.C.0096



プロモーション映像制作

PETE_AMURO



サンライズによって公式プロモーション映像が制作され、各種イベントなどで上映された。初めて公開された動くユニコーンガンダムの変身シーンにガンダムファンの目は釘付けとなった。

PETE AMURO

本物のスタッフによって覚醒した、新世紀の「ガンダム」!

STAFF of GUNDAM UC

月刊ガンダムエースにて連載中!

『機動戦士ガンダムUC』は『ガンダムエース』にて大ボリュームで連載中。『ガンダムUC』世界の登場MSを設定面でフォローするコーナーも充実している。毎月26日発売。



②ユニコーンの日(下)



①ユニコーンの日(上)



④パラオ攻略戦



③赤い彗星



『機動戦士ガンダムUC』
原案:矢立肇・富野由悠季
著:福井晴敏
発行:角川書店
発売:角川グループパブリッシング
B6判/価格:各672円(税込)
最新巻、5巻発売中

『ガンダムエース』(刊:角川書店)に連載開始されるや、「新たなガンダムの本流」として一躍話題となった『機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)』。小説発信という今までにないスタイルで世に贈り出される本作がいかんして本物となったのか。ここではそのステイタスを支えるクリエイター陣を紹介しよう。

2000年に『亡国のイージス』で日本推理作家協会賞、日本冒険小説協会大賞、大藪春彦賞をトリプル受賞。その後も次々とヒット作を産み出し、ベストセラー作家となった福井晴敏。元々富野由悠季監督の大ファンであり、かつては『Vガンダム』のノベライズも手掛けるなど『ガンダム』とは縁の深い福井だが、それでもすでにこれだけ小説家としてステイタスを確立させた作家が、アニメの小説を手掛けるのは異例中の異例と言っていだろうか。しかし福井は「そんな今だからこそガンダム」なのだと言語。文芸小説に比べてガンダムがメジャー性で劣っていると

いう考え自体がもはや時代遅れであり、最初の『ガンダム』に対して、自分たちの世代から本気のアンサーを返すためには、現在の作家としてのポジションと経験値が絶対に必要だったというのだ。そんな福井の熱意は、多くのクリエイターやスタッフを巻き込んでいき、『機動戦士ガンダムUC(ユニコーン)』はサンライズが正式に認める新たな宇宙世紀の物語として始動することとなる。圧倒的筆力でそこに描き出されるのは、まさに「本物」と言えるガンダムであり、同時に宇宙世紀という膨大な背景世界を持つ重厚な未来SF小説でもあるのだ。

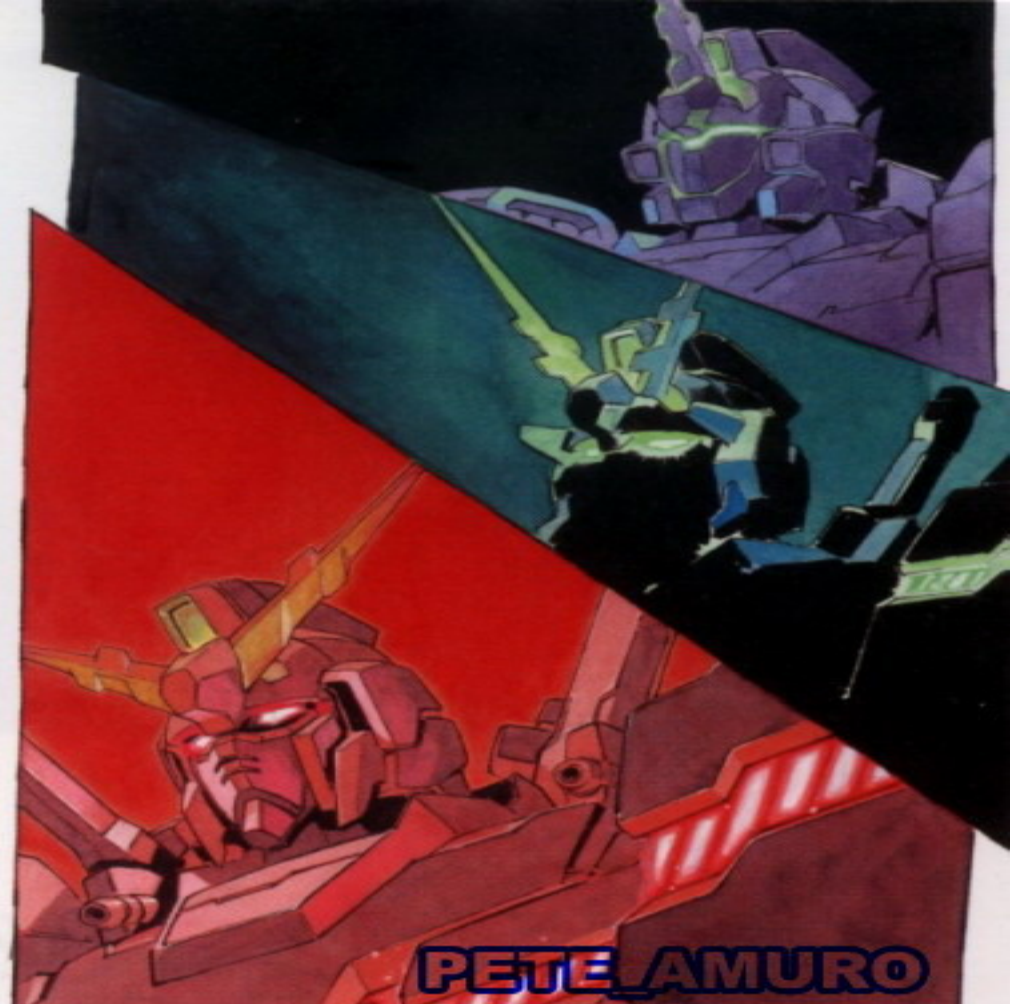
福井晴敏



「袖付き」の強力なMS（クシャトリヤ）を撃退するのだった。

戦火の中で再び意を決したバナージはオードリを探してコロニービルダー構造物を訪れていた。そこでバナージは身内に撃たれ瀕死のカーディアスと再会する。少女のために危険のかけつけたバナージの勇気と優しさに人の希望を見たカーディアスは、純白のMSをバナージに託す。そのMSこそが「ラプラスの箱」への道を示すとされる（ユニコーンガンダム）であった。自分がバナージの父親であることを明かし炎に包まれるカーディアス。バナージの昂る感情は（ユニコーンガンダム）を目覚めさせる。

**燃え盛る炎の中で
白き神獣は解き放たれる…!**



PETE AMURO



**「また敵となるか、
《ガンダム》……!」**

PETE AMURO

「赤い彗星」の脅威が迫る!

「ユニコーンガンダム」と共にネエル・アーガマに収容されたバナージ。そこにはMS「リゼル」のパイロットであるリディ・マーセナスによってインダストリアル7から救出された学友たちとオードリーの姿もあった。「ユニコーンガンダム」にかけられたプロテクトを破ることは通わず、ネエル・アーガマの艦内では、連邦軍、エコーズ、ビスト財団の思惑が交錯する。

そして暗礁宙域に逃れ身を隠すネエル・アーガマに追っ手が迫る。「袖付き」の頭目たるフル・フロンタルが真紅のMS（シナンジュ）を駆って攻撃をしかけてきたのだ。瞬く間に撃ち落とされるネエル・アーガマのMSたち。これに対して「エコーズ」のダグザ中佐はオードリーを人質にとる。オードリーの正体がザビ家の忘れ形見ミネバ・ザビその人であり、ダグザはそのことを突きとめていたのだ。し

かし冷徹なフロンタルの前には人質は通用しなかった。事態を打開し、オードリーを守るため、バナージは再び（ユニコーンガンダム）で出撃する。その能力を再び解放し、一時は「袖付き」を圧倒する（ユニコーンガンダム）しかし（シナンジュ）と（クシャトリヤ）の連携の前に、ついに捕獲されてしまうのだった。

**「そして物語は新たなステージ
「パラオ攻略戦」へ……!」**



フル・フロンタル

「シャアの再来」と呼ばれる「袖付き」の首魁。真紅の専用MS《シナンジュ》を駆り、そのカリスマ性によってネオ・ジオン残党を糾合する。その素顔は常に仮面で隠されている。



スペロア・ジンネマン

ネオ・ジオン軍残党のメンバーで偽装貨物船《ガランシエール》の艦長。「ラプラスの箱」を巡るカーディアスとの交渉に臨む。



マリーダ・クルス

ニュータイプ能力を駆使し、MS《クシャトリヤ》に乗り込む「袖付き」のパイロット。ジンネマンを「マスター」と呼び従う。18歳。

STORY of GUNDAM UC

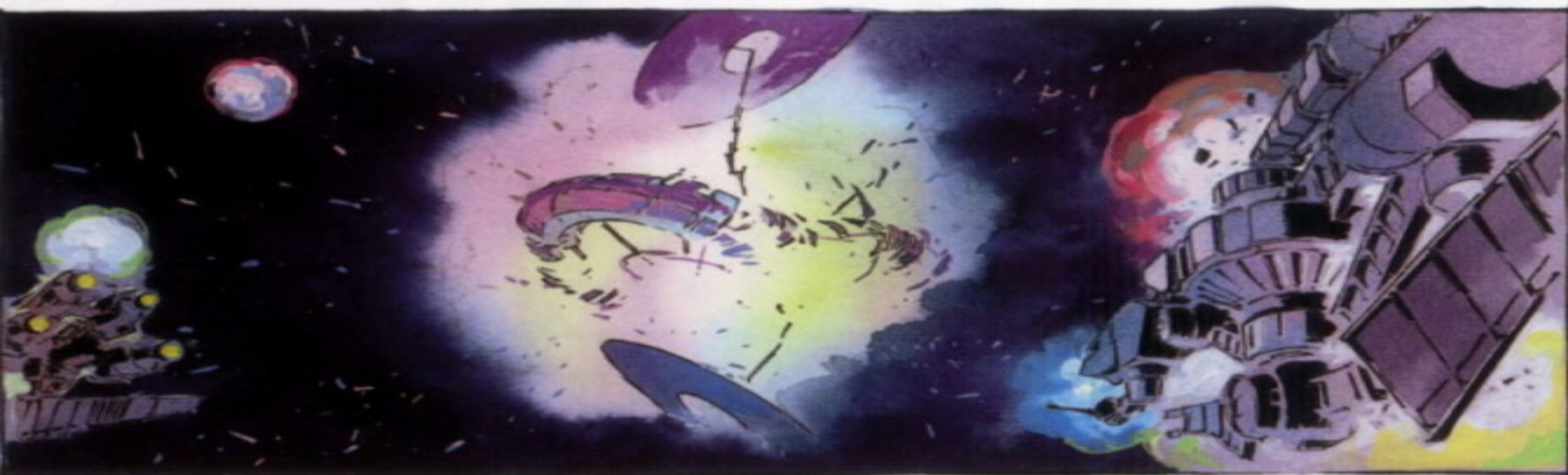
ストーリーダイジェスト

『ガンダムエース』誌上で連載されている『機動戦士ガンダムUC』の、これまでの物語を紹介しよう。

宇宙世紀の開闢に秘められたラプラスの謎

かいびやく

宇宙世紀0001年1月1日、宇宙時代に向けた新たな世紀は、地球連邦政府「ラプラス」への爆破テロという凄惨な事件によって幕を開けた。そのテロに加担していた青年サイアム・ピストは、事件現場付近で偶然にある秘密を手に入れる。以降、青年は「ラプラスの箱」と呼ばれるその秘密によって連邦政府から無制限の便宜を引き出し、その影響力を広げてゆく。やがてサイアムが立ち上げたピスト財団は、地球圏の財政界を影から操る存在になるまで成長していった……。



YAS.

PETE AMURO



「君が誰だってかまわない。
必要だって言ってくれ」

少年は少女に手を伸ばす

時は流れ、宇宙世紀0096年。「シヤアの反乱」とも呼ばれる第二次ネオ・ジオン戦争が終結し、宇宙世紀100年の節目を前に地球圏は束の間の平和を享受していた。しかしその影で、ピスト財団の現当主カーディアス・ピストは「袖付き」と呼ばれるネオ・ジオン軍の残党組織に「ラプラスの箱」を引き渡そうとしていたのだ。

工業用スペースコロニー（インダストリアル7）の専門学校に通う青年バナージ・リンクスは、ある日無重力帯に投げ出された少女オードリーを救う。「袖付き」の要人であるオードリーは、地球圏に無用の争乱を招くと思われる「ラプラスの箱」の譲渡を阻止すべく、その交渉現場であるインダストリアル7に密航してきたのだ。少女の強い視線に求

められ、彼女に協力することになるバナージ。しかし目的地に着いたその場で、カーディアス・ピストにあしらわれ、さらにオードリーから「必要ない」という拒絶を受けて、失意のままに追い返されてしまう。

その頃、「ラプラスの箱」流出阻止の密命を帯び、インダストリアル7を訪れていた連邦宇宙軍ロンド・ベル隊に所属する強襲揚陸艦ネェル・アーガマは、待機していた「袖付き」のMSとの戦端を開いてしまう。さらに「ラプラスの箱」を奪うべく侵入した特務部隊「エコーズ」やピスト財団内の造反者が入り乱れる混乱の中で、「袖付き」とカーディアスとの交渉は中断されるのだった。

登場人物紹介



ダグザ・マックール

「マンハンター」と仇名せられ忌み嫌われる地球連邦軍特殊部隊「ECOAS（エコーズ）」の隊司令を勤める中佐。38歳。



カーディアス・ピスト

アナハイム・エレクトロニクスをもその傘下に治め、連邦政府に大きな影響力を持つピスト財団の現当主。60歳。



リディ・マーセナス

地球連邦軍ロンド・ベル隊のMSパイロット。政治家一族マーセナス家の嫡男だが、家の束縛を嫌って軍隊に身を置く。23歳。



オードリー・バーン

《カランシェール》に密航し、「ラプラスの箱」を巡る連邦と「袖付き」の取り引きを阻止すべく、インダストリアル7に潜入した少女。ネオ・ジオン残党「袖付き」の要人。17歳



バナージ・リンクス

スペースコロニー（インダストリアル7）の工業専門学校に通う16歳の少年。「ラプラスの箱」を巡る連邦軍とネオ・ジオンの策謀に巻き込まれ、その混乱の最中、純白のMS《ユニコーンガンダム》に乗り込むこととなる。

驚天動地のパラオ攻略戦!

《ユニコーンガンダム》ごと捕獲され、ネオ・ジオンの拠点となっている資源衛星基地《パラオ》に連行されたバナージ。彼はそこで、敵であった人々にも人生と生活があることを知り、その心情に触れる。

その頃ネエル・アーガマには単艦でのパラオ攻略、及び《ユニコーンガンダム》奪還の命が下されていた。この無茶な命令を「人質救出作戦」だと規定したダグザの発案により、作戦は開始された。まずはパラオを構成する岩塊同士をつなぐシャフトを潜入工員が同時爆破。さらにネエル・アーガマのハイパー・メガ粒子砲の一撃によって岩塊同士を玉突き状態にし、敵戦力を封じ込めようというのだ。こうして未曾有の拠点攻略戦は開始される。当初は計画通りに進行、バナージも混乱に乗じて《ユニコーンガンダム》で脱出を果たし、作戦は成功したかに見えた。しかしフロントアルはその裏をかき、戦力を《パラオ》の入り江外に温存していたのだった。



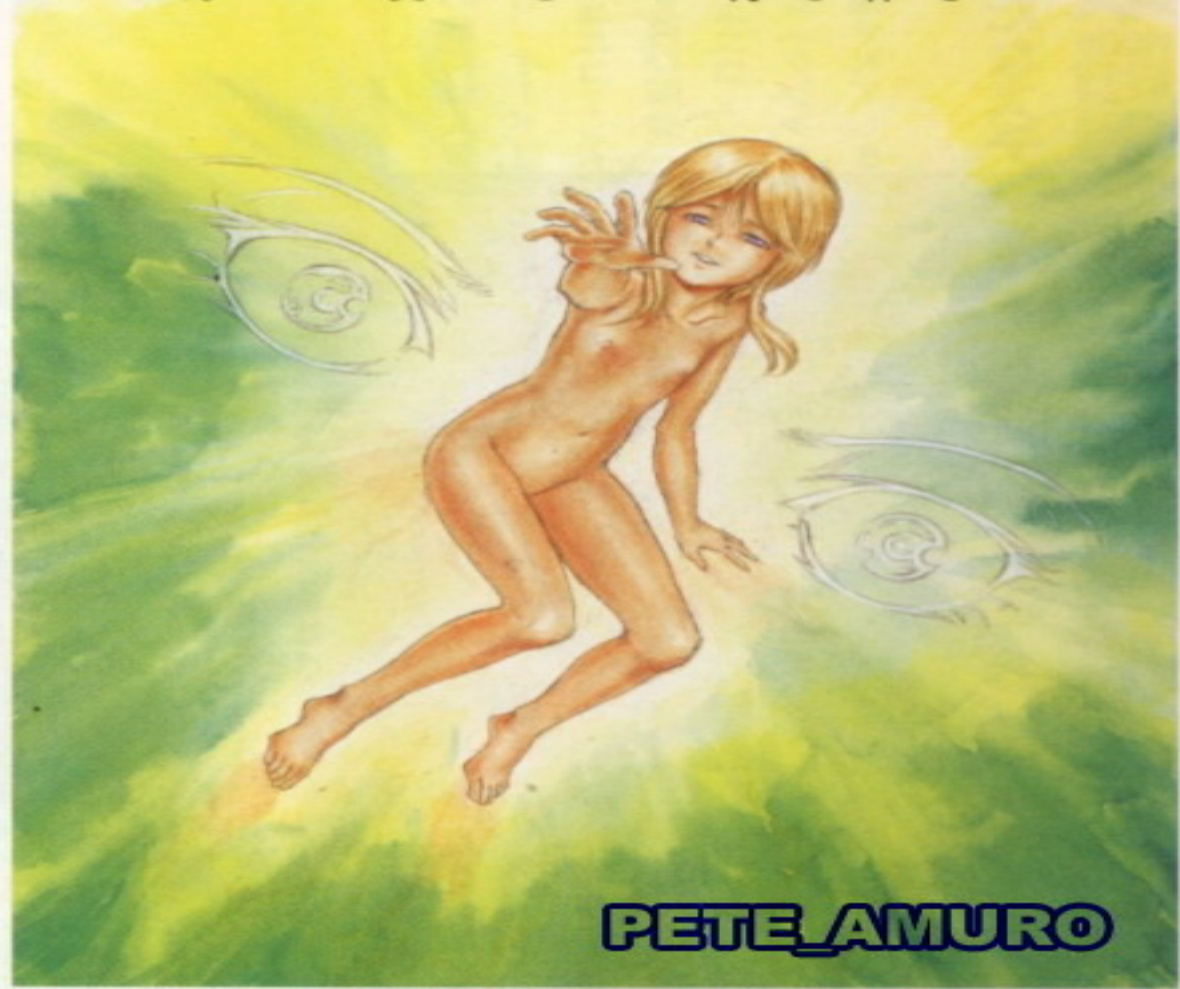
「パラオが
焼かれている……!」



一方、リディは連邦本部に連行されるミネバを密かに連れ出し、試作可変MS《デルタプラス》に同乗させて出撃していた。大気圏突入能力を持つ《デルタプラス》で、ミネバを地球へと逃そうとしていたのだ。戦場でリディと邂逅し、そのことを知ったバナージは、ミネバをリディに託して敵の追っ手を一手に引き受ける。

マリダーの駆る《クシャトリヤ》に押されるバナージ。しかしその身が窮地に陥った時、《ユニコーンガンダム》はハンティング・マシンとしてのもう一つの本性を見せる。

暴走の果てに
バナージが見たものは……!?



相手のサイコミュ兵器をその支配下におき、バナージの制御すら離れて《クシャトリヤ》に襲い掛かる《ユニコーンガンダム》。そのシステムに組み込まれた「NT-D」とは、ニュータイプを探知・殲滅する「ニュータイプ・デストロイヤー」であったのだ。機体が発する殺意に飲み込まれ、マリダーの命を奪いかけるバナージ。しかしその瞬間、2人の思惟が共鳴し、バナージとマリダーは互いの過去と意識を理解し合う。なんとか《ユニコーンガンダム》を押し留めたバナージは、去来する激情に胸を振るわせる。

フロントアルはその一部始終を《ユニコーンガンダム》に仕掛けたサイコモニターを通じて冷徹に観察していた。その目が策謀に怪しく光る。そしてリディとミネバはそれぞれの想いを胸に地球へと向かっていった……。

PETE_AMURO

解き放たれた可能性の獣



I

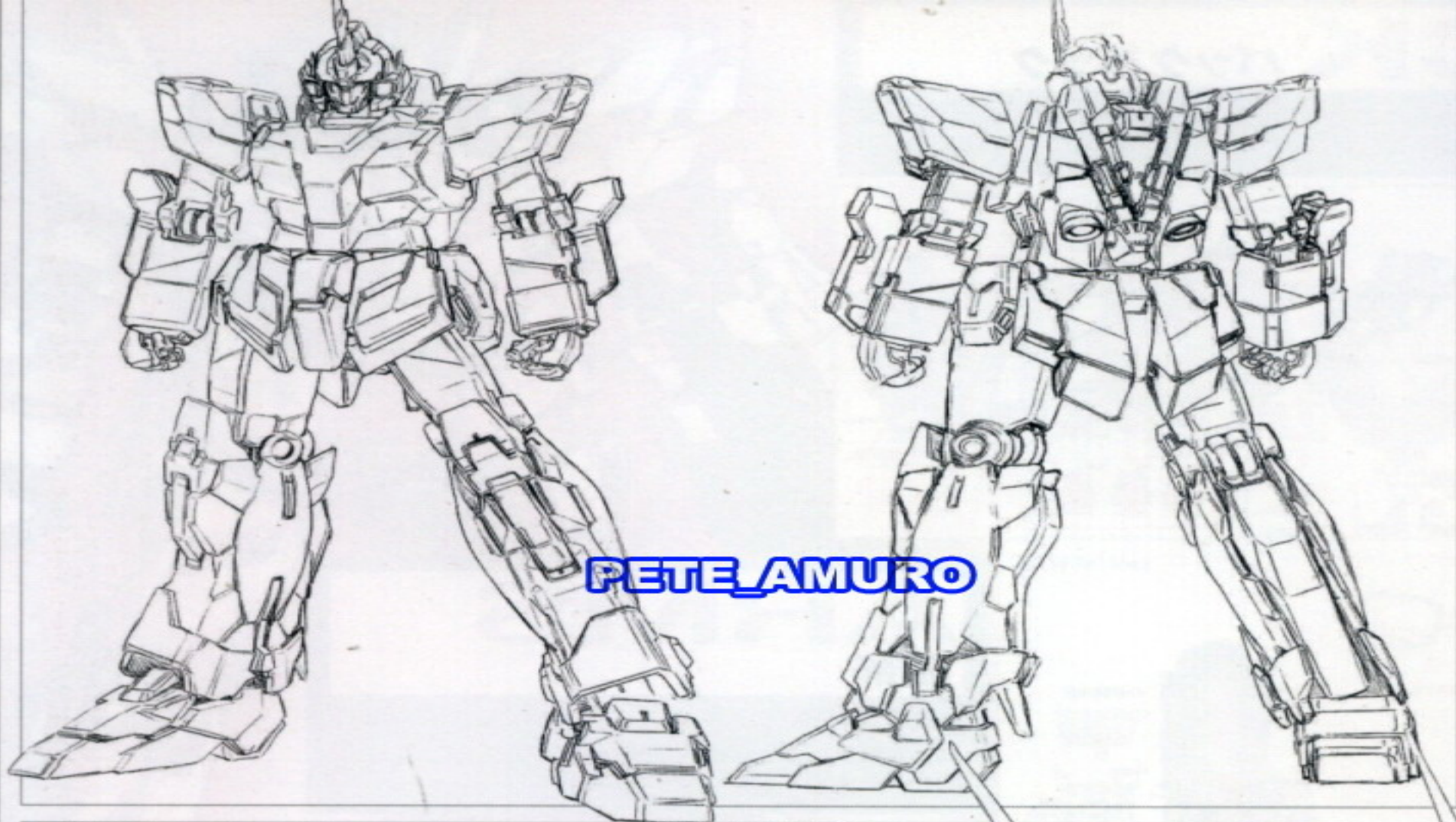
マスターグレード RX-0 ユニコーンガンダム [Ver.Ka]

MASTER GRADE RX-0 UNICORNGUNDAM[Ver.Ka]

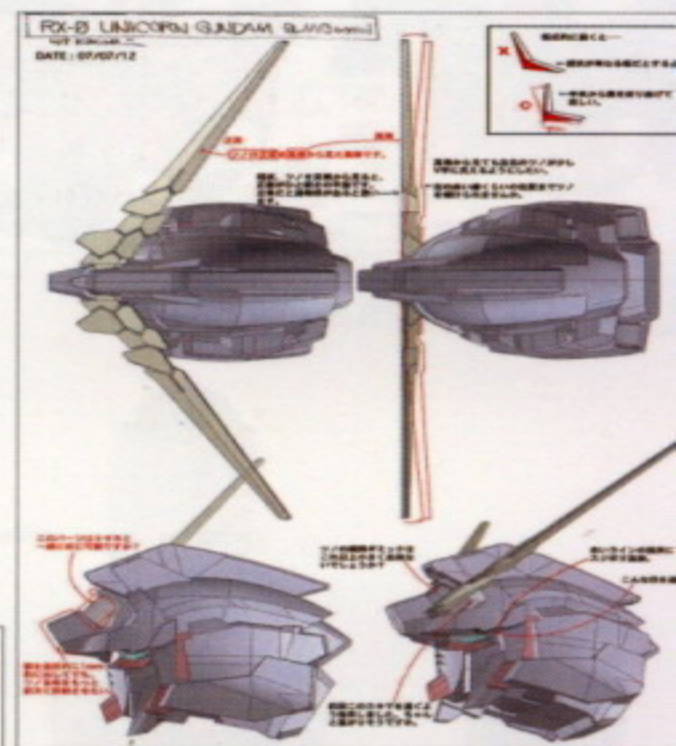
ここでは2007年12月に発売されたMGユニコーンガンダム [Ver.Ka] を紹介しよう。ユニコーンモードからデストロイモードへの変身機構を実現し、劇中でのユニコーンガンダムの特別感を見事に表現してみせたこのキットは、リリースされるや傑作として評判になった。その商品構成から製作法、塗装法、そしてジオラマ作例まで、その魅力を多角的に紹介する。

バンダイ×カトキハジメ 最強タッグが織り成す 傑作キット誕生への道程

MGユニコーンガンダム[Ver.Ka]は、バンダイとカトキハジメによる最強タッグでキット化された。ここでは形状&ギミック検討や修整案など、キット誕生までのバンダイとカトキの妥協なきトライアルを綴った修整指示書をもとに確認していきたい。

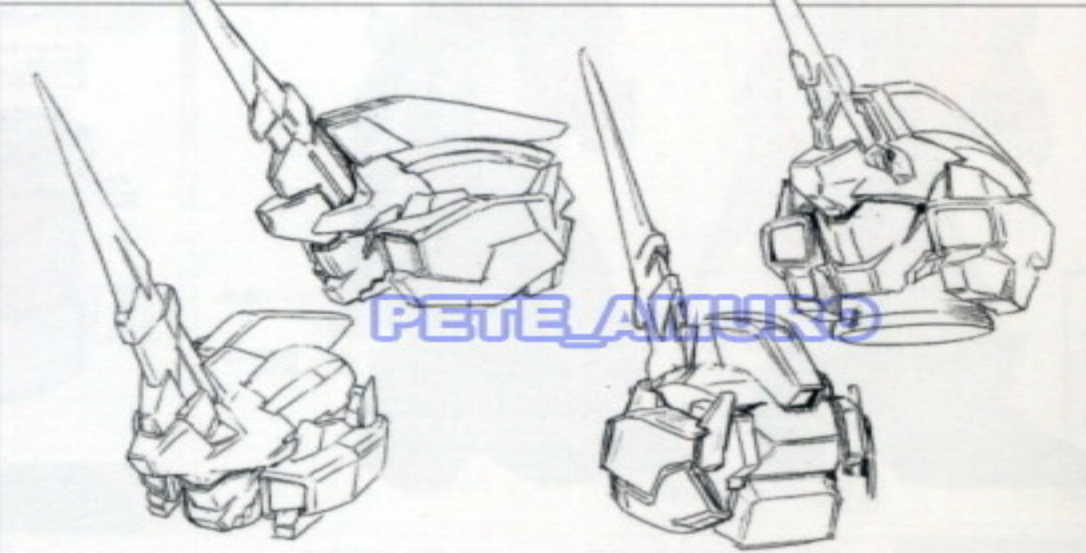
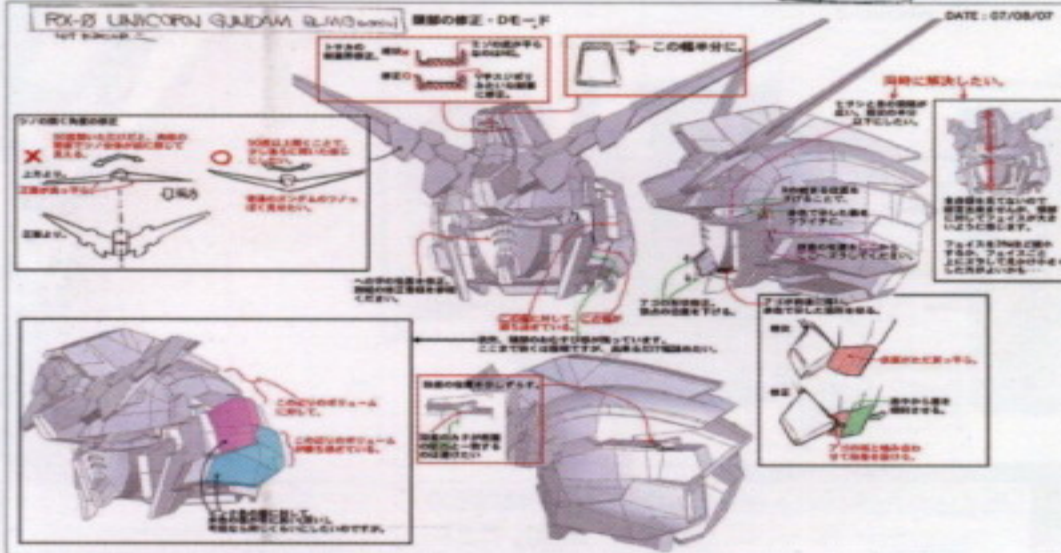


PETE_AMURO



HEAD 頭部

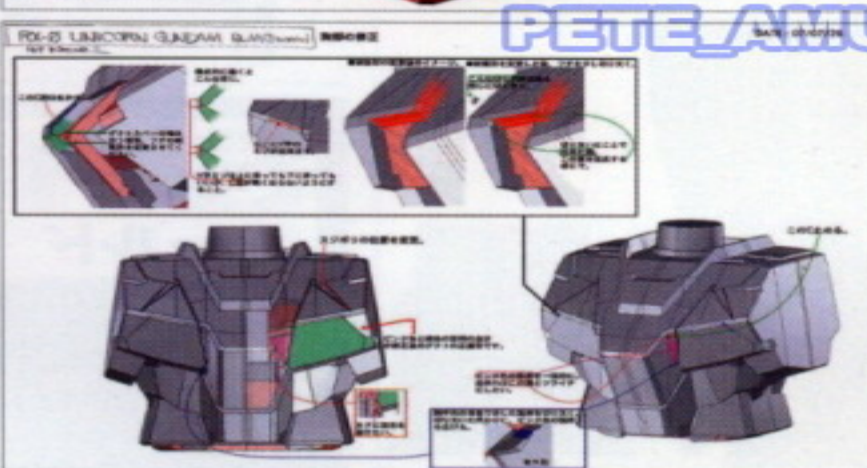
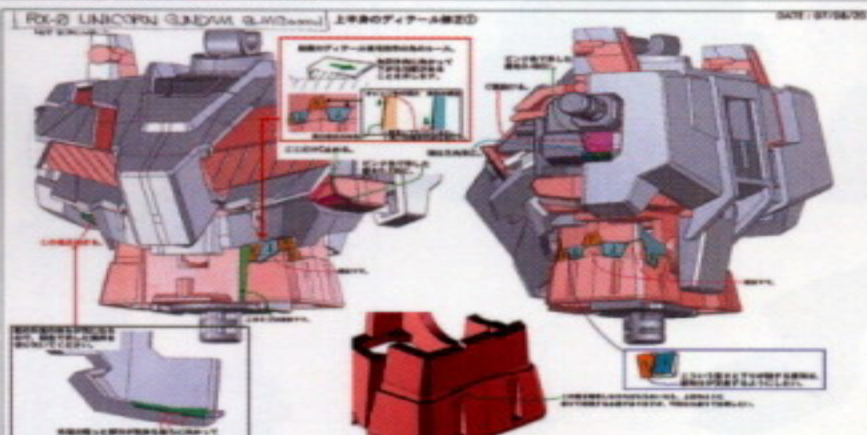
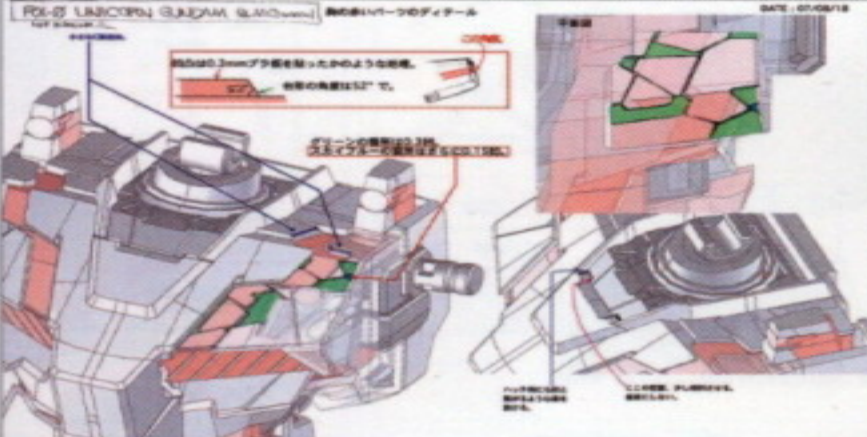
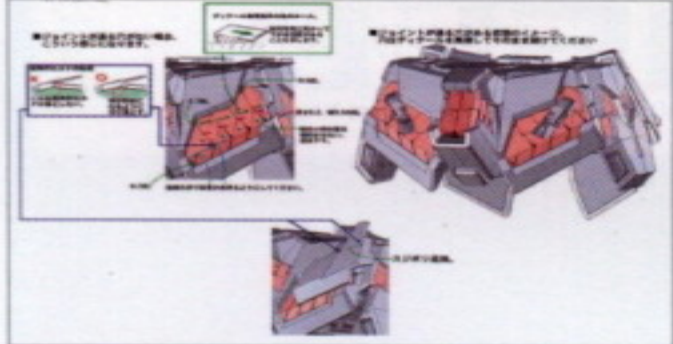
バンダイからのCADデータに対し、カトキハジメは面構成やツノの角度の修整、フェイスの小型化など細部にわたりの確かな指示を出しているのがわかる。



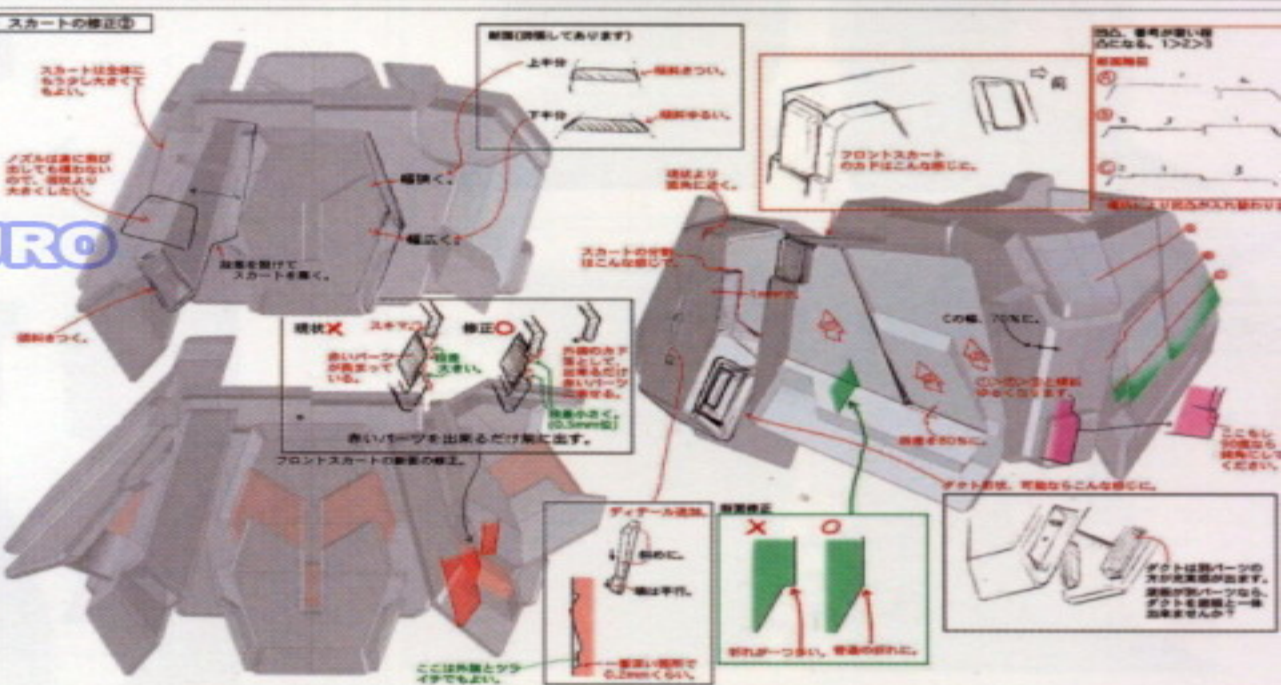
PETE_AMURO

BODY 胴体

C面の処理やスジボリの断面にカトキの指示が集中している上半身。そして全体のボリューム感や面の角度に微細な指示が入った腰部。



PETE_AMURO



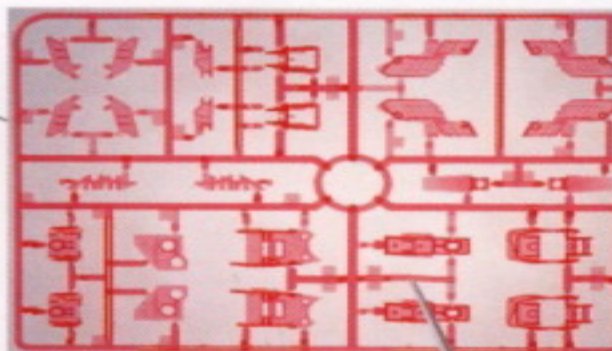
MASTER GRADE RX-0 UNICORN GUNDAM [Ver.Ka]

稀代の傑作キット マスターグレード・ユニコーンガンダム [Ver.Ka]の軌跡

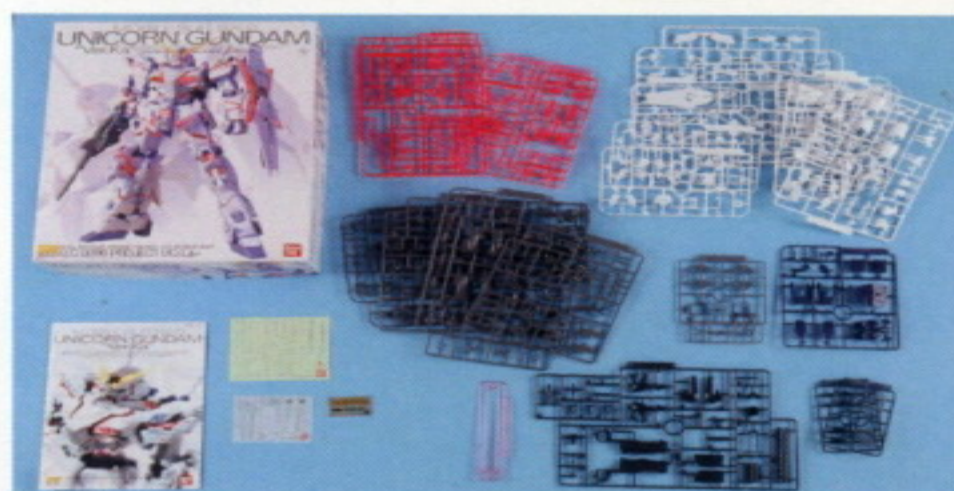
『機動戦士ガンダムUC』の主役機ユニコーンガンダムは、メカデザイナー・カトキハジメ監修の下、デザイナーズブランド[Ver.Ka]としてマスターグレード化された。「ユニコーンモード」から「デストロイモード」への“変身”ギミック、そして全身に渡るサイコ・フレームの再現など、さまざまなハードルを乗り越えて具現化した本キットは、まさに2007年ガンブラシンのラストを飾る最高傑作としてガンブラファンのハートを掴み、近年稀に見る大ヒットを記録した。ここからはこの稀代の傑作キットの素性と開発プロセスをじっくりご覧いただく。

CHECK THIS BOX!

“マスターグレード”
RX-0 ユニコーンガンダム [Ver.Ka]
バンダイ1/100スケール
プラスチックキット
価格:5,250円(税込)、発売中



◀デストロイモード発動時には露出して燐光を発するサイコ・フレーム。キットではあらゆるトライアルを経て集光性樹脂を採用することになった。



◀商品内容一覧。[Ver.Ka]の特徴でもある純白のパッケージと組立説明書、そしてドライデカールやテトロンシールなど豊富なシールが付属。サイコ・フレームを再現する集光性樹脂ランナー、各関節可動を無駄なく再現したABSパーツやポリキャップなど、今やマスターグレード・スタンダードといえる複合素材の塊である。また“変身ギミック”再現のため、外装パーツがより細分化され、総パーツ数が多くなっているのも本キットの特徴といえる。

PETE_AMURO

PETE_AMURO

PETE_AMURO

PETE_AMURO

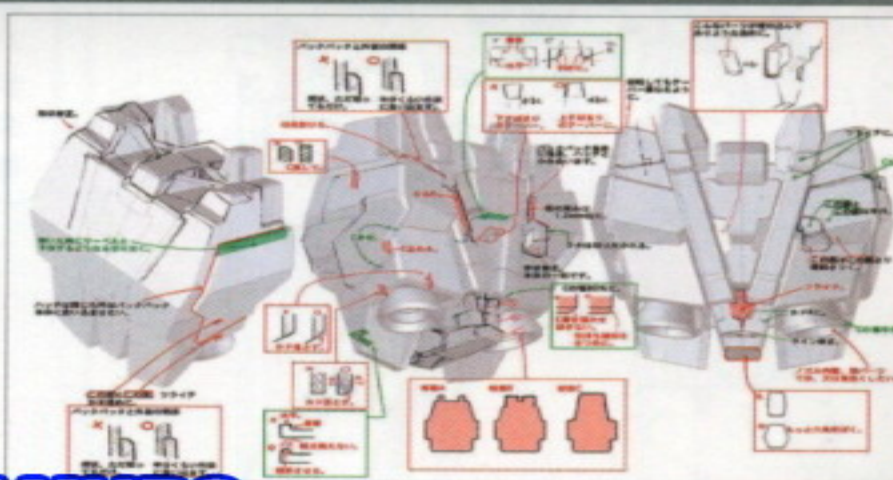
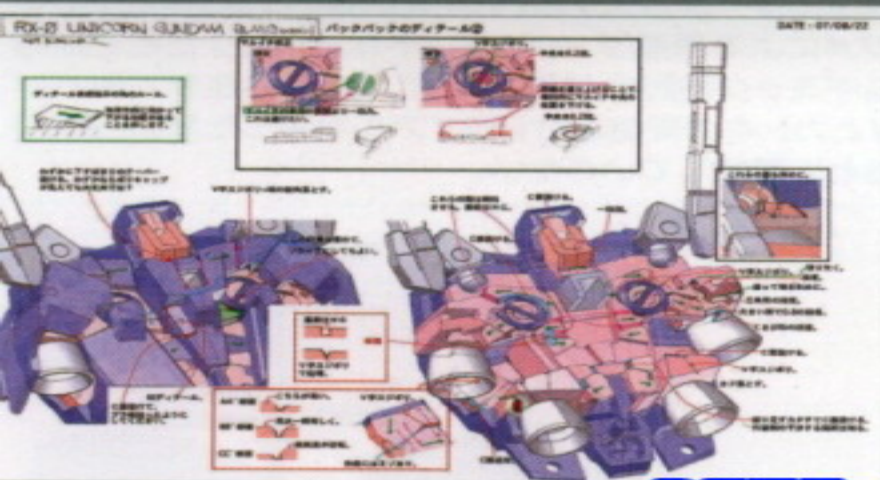
PETE_AMURO

PETE_AMURO

限界まで追求したパーツ精度が
究極の“変身”を可能にした。

BACKPACK バックパック

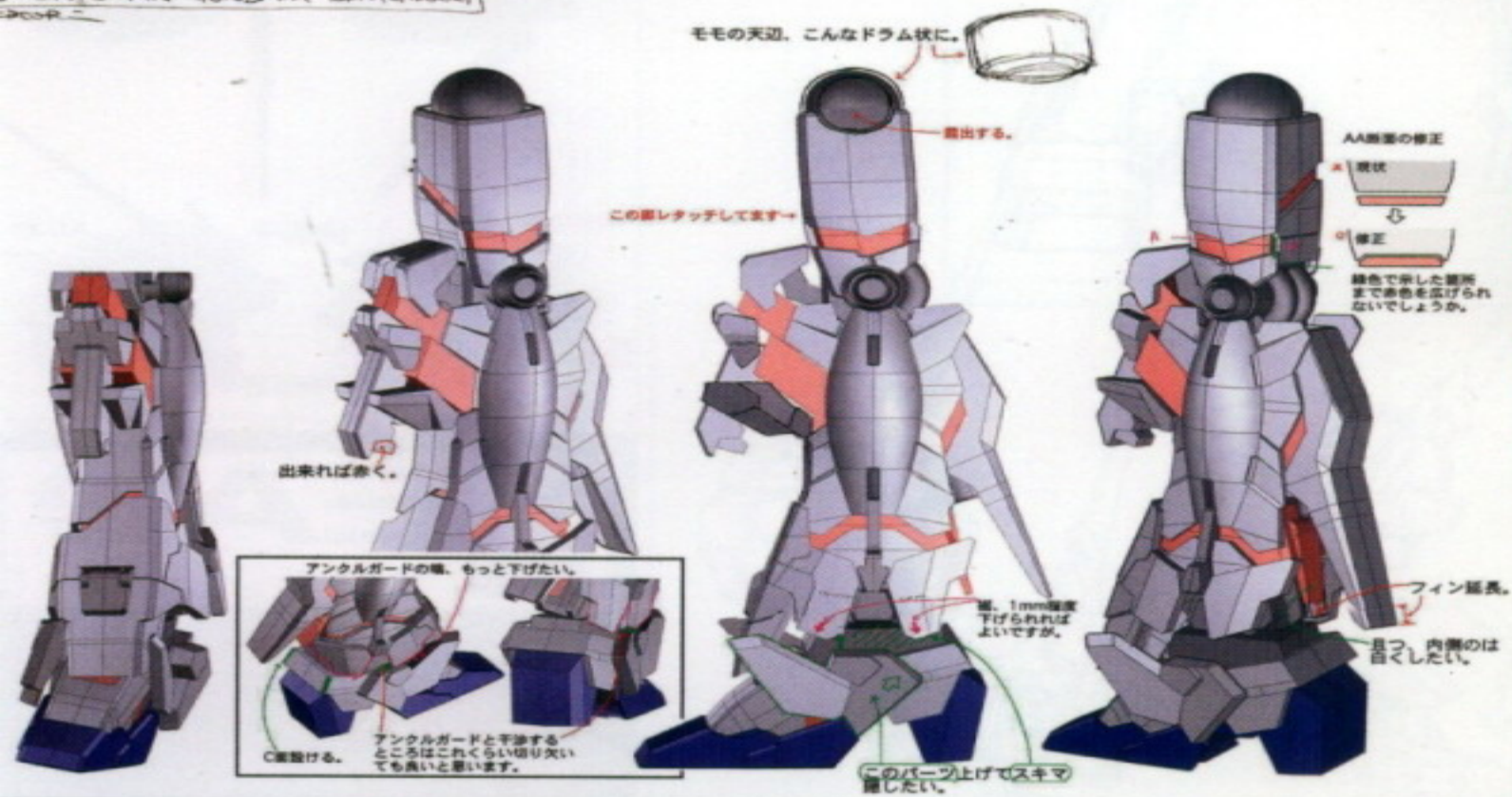
ここも面の細かな角度変更やスジボリの断面、C面やディテールの追加など詳細にわたりカトキの指示が入っている。特にユニコーンモード時の外観には大幅な修整が入っている。



PETE_AMURO

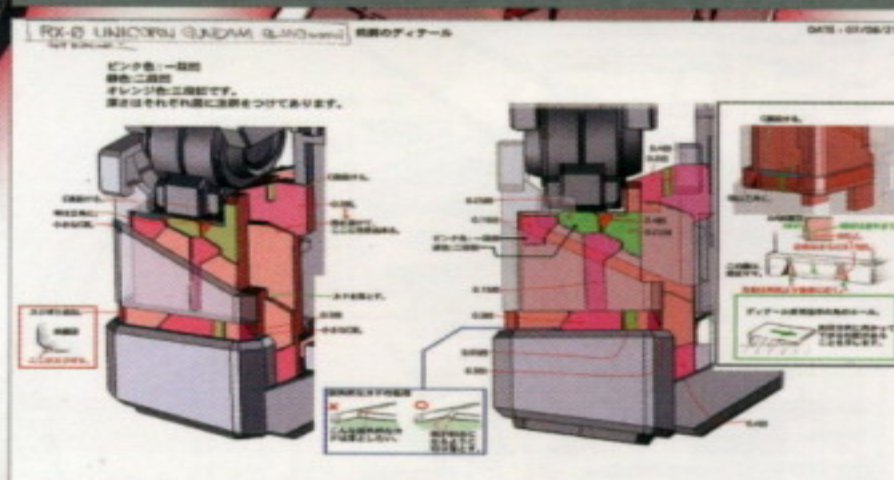
RX-9 UNICORN GUNDAM (MG Ver.)

DATE: 07/07/12



ARMS 腕部

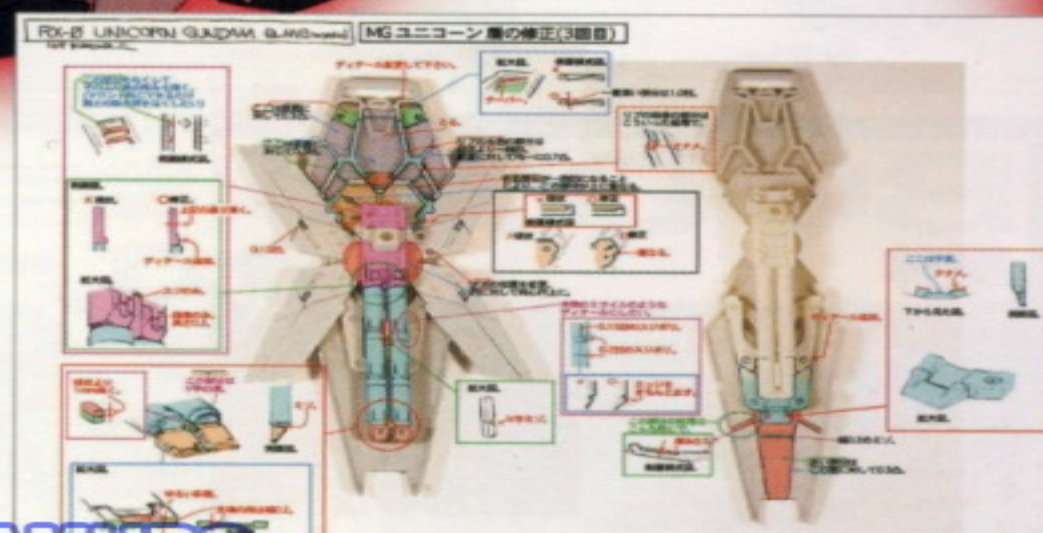
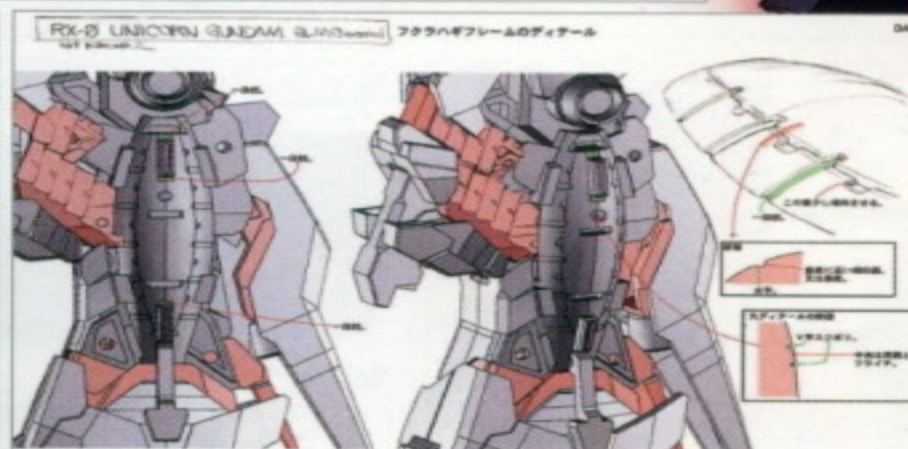
サイコ・フレームの面取りを中心にかトキの指示が入った腕部。各パートで色分けされており非常にわかりやすい指示になっている。



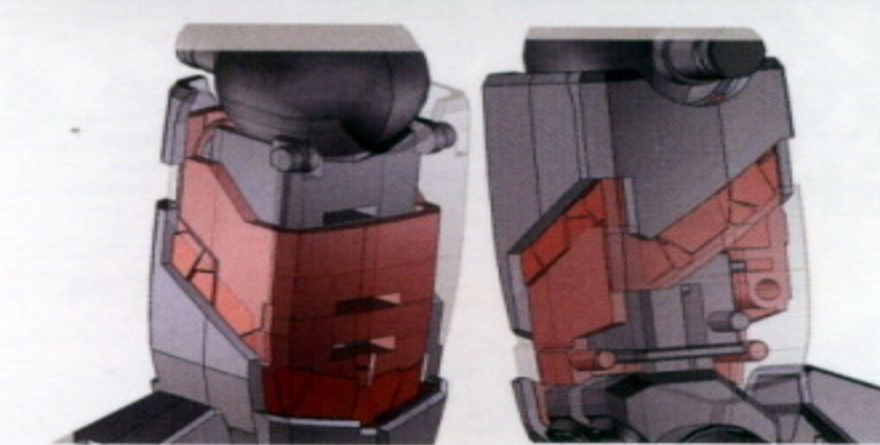
LEGS

脚部

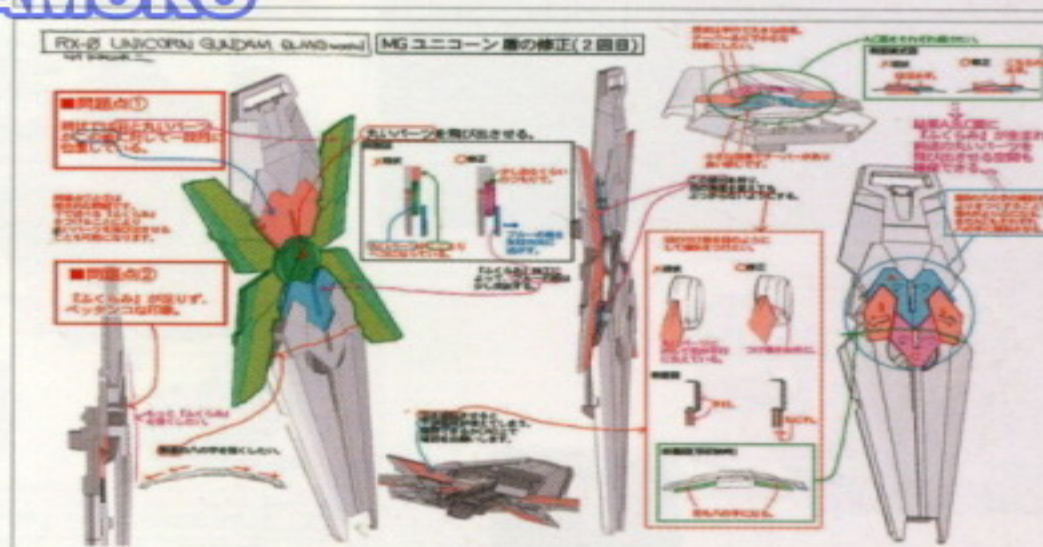
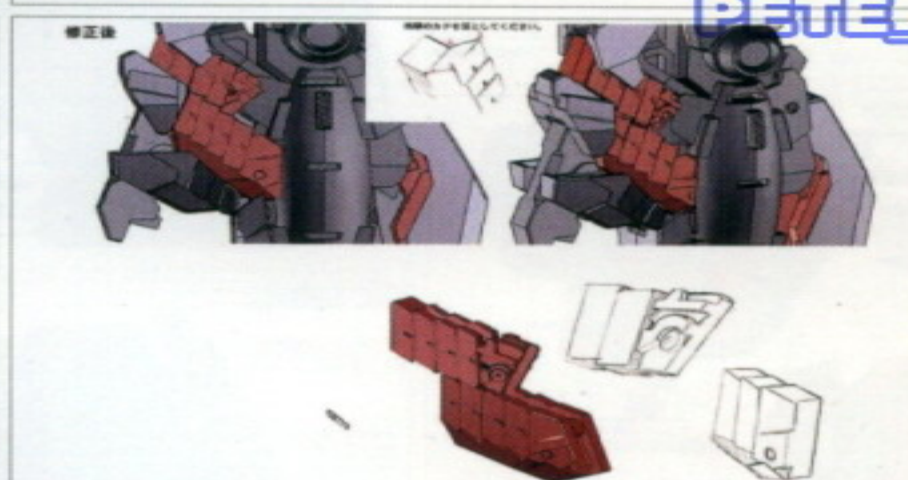
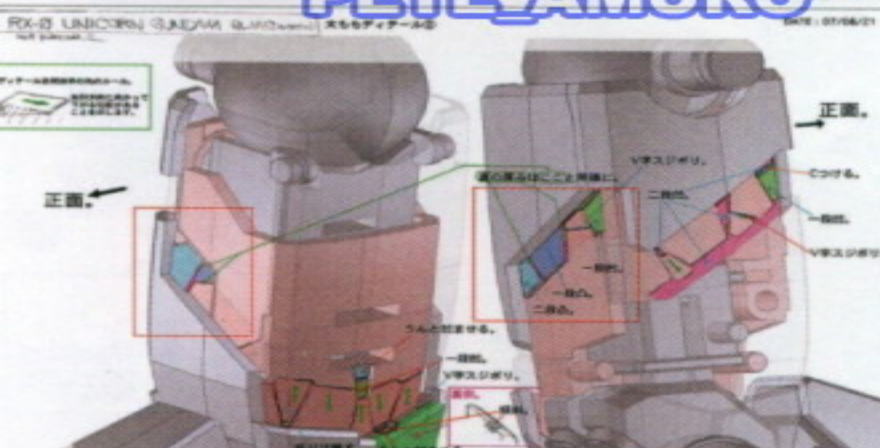
サイコ・フレームの表面ディテールを中心に細かい指示が入っている。またスネ後ろのフィンの延長や足首関節軸を隠すアイデアなどが提案されている。



PETE_AMURO



PETE_AMURO

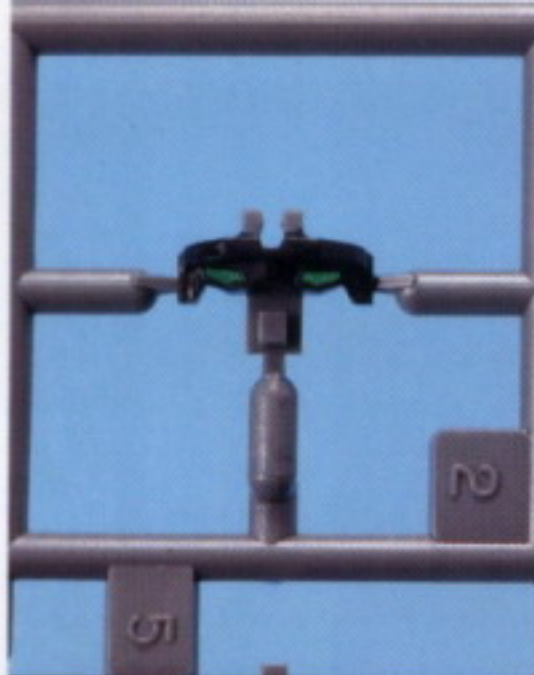


SHIELD シールド

CADデータに修整を加えた2回目の指示書(上)、そしてその後の試作造形に対しても細かな修正が入った(下)。平たくなりがちなシールドにメリハリとボリュームを加えるべく、検討が重ねられた。

2 カメラアイの仕上げ

キットに付属しているシールでも問題ないですが、どうしてもシールだと黒い部分までツヤがあり、カメラアイの質感がうまく引き出せません。ここではシールを活用しながらさらにワンランク上の方法を伝授しましょう。



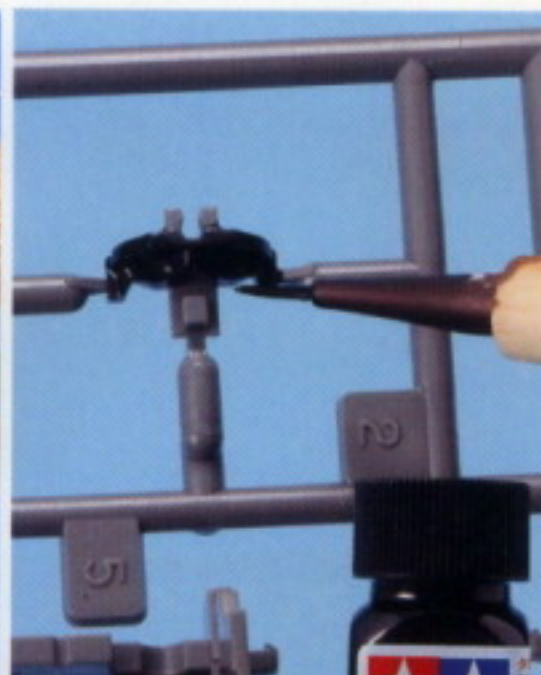
↑完成。黒い部分がツヤ消しになっているため、よりカメラアイのグロスが強調されて良い感じになりました。



↑ナイフの刃でシールをパーツに貼り付けます。シールの面積が小さいためピンセットよりはナイフのほうが扱いやすいでしょう。



↑キットのシールのカメラアイ部分のみを使用。刃の鋭いナイフで緑のカメラアイ部のみを丁寧に切り取ります。



↑キットのシールを使わず、黒い部分をエナメルカラー・フラットブラックで塗りつぶします。



3 ツインアンテナの塗装

ここではキット中唯一設定のカラリングが再現されていない箇所です。シールも付属していますが、やはり塗装で仕上げてワンランク上を目指しましょう。



↑塗料が乾燥したらマスキングテープを剥がしますが、少し塗料がはみ出してしまっています。



↑GSIクレオス GXカラーは写真のキアライエロー以外にもクールホワイトやブルーなども発売中。下地が透けにくいので筆塗りにもびったりです。



↑成型色が透けにくいGSIクレオスのGXカラー・キアライエロー(税込210円)を筆塗りします。



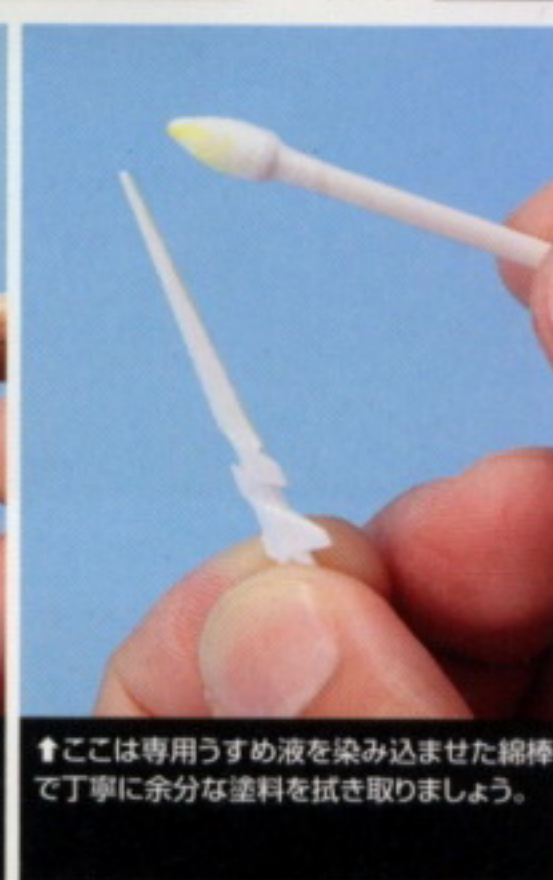
↑まずは塗料が付いて欲しくない部分にマスキングテープを貼ります。ここではきっちり貼らなくてもおおまかで大丈夫です。



完成!!



↑その後タミヤエナメルカラー・ブラウンでスミ入れを行って完成です。シールよりもグッとメリハリが効いた仕上がりにまりました。



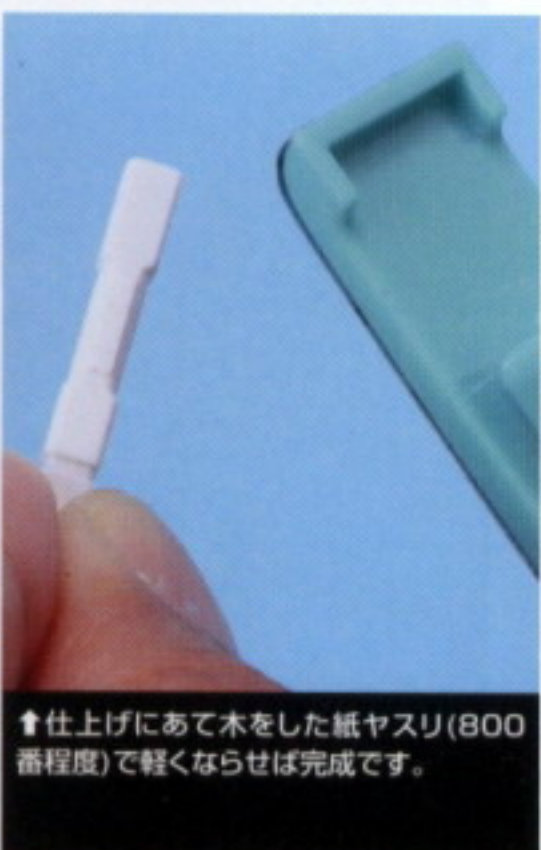
↑ここは専用うすめ液を染み込ませた綿棒で丁寧に余分な塗料を拭き取りましょう。

4 パーティングラインを消す

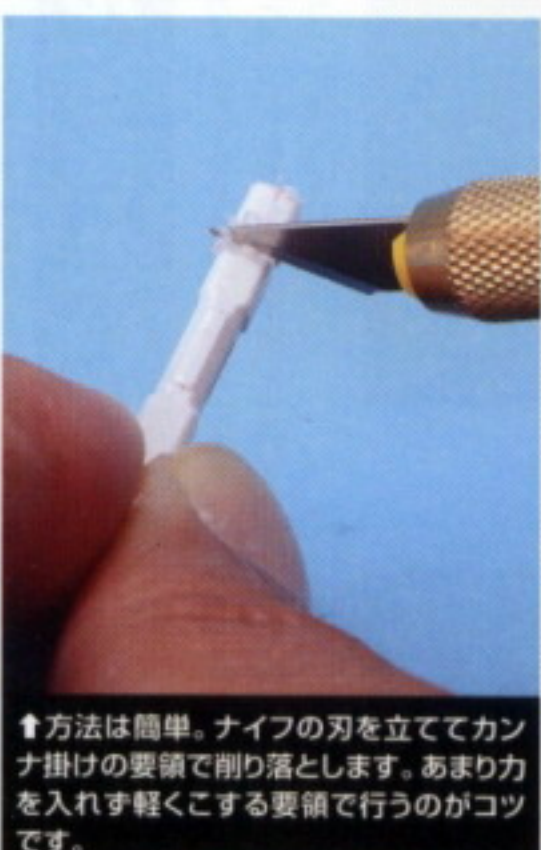
パーツの成型上どうしても出てしまうパーティングライン。目立つ部分を消してやるだけでもすいぶん見栄えは良くなります。ここではビームサーベルのパーツを使ってパーティングラインの消し方を教えます。



完成!!



↑仕上げにあて木をした紙ヤスリ(800番程度)で軽くならせば完成です。



↑方法は簡単。ナイフの刃を立ててカンナ掛けの要領で削り落とします。あまり力を入れず軽くこする要領で行うのがコツです。



↑赤いラインを引いたところがパーティングラインです。成型の都合でパーツの中央に入ってしまったままです。このままでは完成後目立ってしまうので消すことにします。

MODELING GUIDE

ユニコーンガンダム[Ver.Ka]かんたんモデリングガイド

時間がない人でも ワンランク上を目指せる 8つのポイント

本書をご覧の読者諸氏には毎日が忙しくて、なかなかガンブラ作りに満足いく時間が割けない方も多いかと思います。そんな時間のない皆さんのためにお贈りする“かんたんモデリングガイド”。キットの成形色を活かしながら、ただ組んだ状態よりもさらにカッコ良く仕上げる8つのポイントをお教えしましょう。

PETE_AMURO

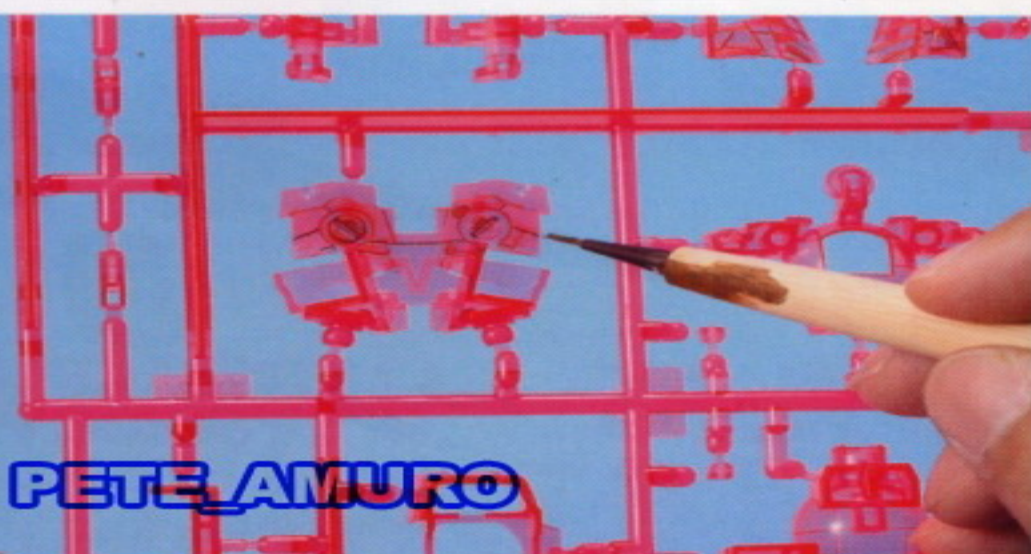
1 スミ入れでモールドをクッキリさせる

エナメル系塗料の場合

ユニコーンガンダムの特徴の一つ、赤く輝くサイコ・フレーム。このフレームによりメリハリを利かせるためにスミ入れを行います。方法は二つ。まずは模型工作技法としてはより一般的なエナメル系塗料でのスミ入れを紹介。



→よりポリウレタンで手に入りやすいタミヤエナメルカラー（各税込157円）でスミ入れを行います。色はレッドブラウンを選択。

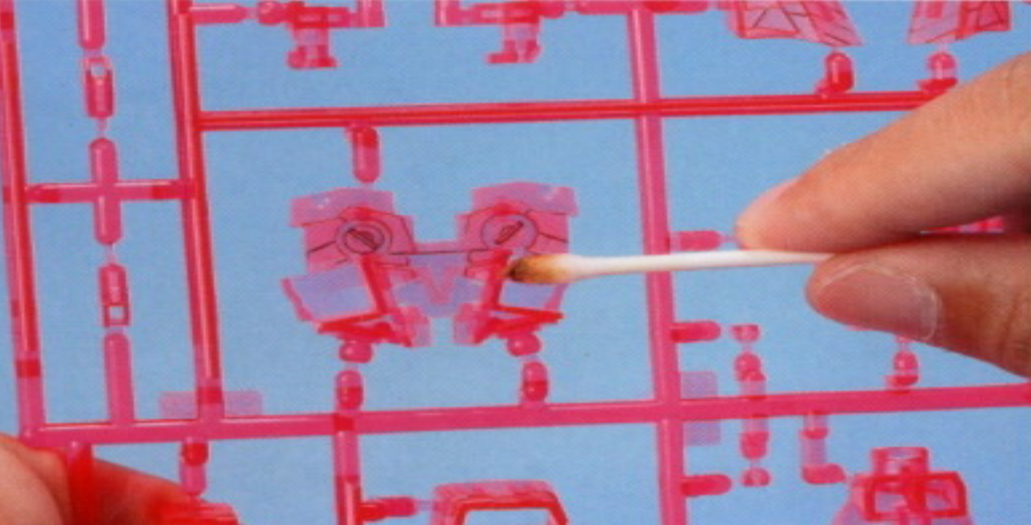


PETE_AMURO

→専用溶剤で薄めたエナメルカラーをモールドラインに染み込ませていきます。水に近い粘度に薄めた塗料を筆先に含ませ、モールドに軽く押し付けると勝手にモールドに流れていきます。



→よくエナメル系塗料はパーツを割ってしまう、と耳にするかと思いますがその対策としてペトロールを溶剤代わりに使用すると良いでしょう。画材店にて購入できるのでお試しを。



PETE_AMURO

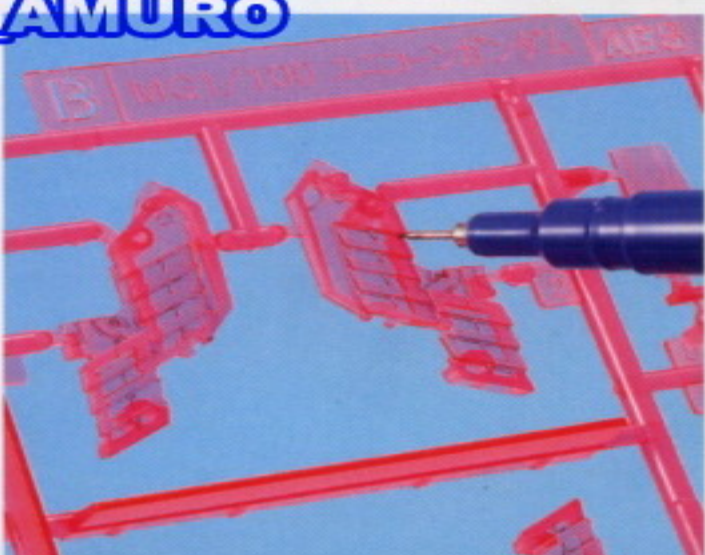
→ある程度塗料が乾燥した時点で、ペトロールを染み込ませた綿棒を使って余分な塗料を拭き取り完成です。綿棒は先の尖ったものより使いやすいでしょう。

ガンダムマーカー・スミいれ用の場合

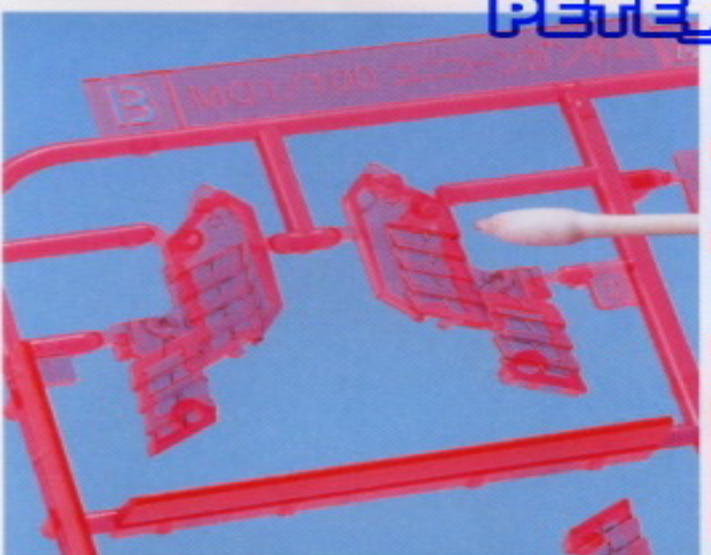
Gスークレオスのガンダムマーカー・スミいれ用（各税込210円）でもエナメル系塗料の場合と同じような効果を演出することができます。



↑ガンダムマーカー・スミいれ用はブラック、グレー、ブラウンの3色とふでペンタイプがあります。成形色によって使い分けるとよいでしょう。



↑サイコ・フレームにはブラウンを選択。モールドにペンでラインを書き込んでいきます。



↑エナメル系塗料の場合と同じく、ペトロールなどを染み込ませた綿棒ではみ出した部分を丁寧に拭き取って完成です。

成形色を活かして 3日間で完成!

1日約2時間のトータル4日間で完成したかんたん仕上げ版ユニコーンガンダム。4日なら週末2回で完成します。平日に少しずつ作るのもよし、週末にじっくり作るのもよし、これなら多忙な方でもチャレンジできますよね。



↑ツインアンテナの塗装やカメラアイの部分塗装、ガンダムマークスミ入れでグッと引き締まった頭部。



⇒白い装甲部分をガンダムマークスミいれ用グレー、サイコフレームをブラウンでスミ入れ。またマーキングシールは余白を丁寧に切り離すことで貼り際が自立したくなった。



PETE_AMURO



⇒金属色がアクセントとなり質感の違いを演出できた脚部と腰サイドアーマーのダクト。



⇒ビーム・ライフルやバズーカはガンダムマークスミいれ用ブラウンでスミ入れ。シールドも成形色に合わせてスミ入れの色を変えるとグッと引き締まります。

PETE_AMURO

5 指の切り離し

このキットでは親指・人差し指は独立していますが、薬指以降の三本は繋がっています。ただ、簡単にすべての指を独立可動させることができるので安心を。



→ カッターマットに指のパーツを固定し、ナイフで上から押し付けるように切断していきます。それぞれの指の接続面積は小さいので、それほど力を入れなくても切断可能です。

→ 完成です。切断面を紙ヤスリなどでならしめるとさらに良くなるでしょう。

6 ゲート跡を目立たなくする

パーツをニッパーでランナーから切り離すとき、どうしても白化してしまうことがあります。特に写真のような色の濃いパーツは目立ってしまいます。



↑↑ こういった場合はGSIクレオス、ガンダムマーカー・スミいれふでペン〈ブラック〉を塗り、指で軽く拭うと目立たなくなります。

7 部分塗装でドレスアップ

バーニアやダクトなどのパーツに塗装して、質感の違いを演出するとさらにリアルに仕上がります。金属色を使って色を変えてみましょう。



↑ まずは各バーニアです。すべてのパーツをランナーから切り離し、割り箸に両面テープを貼りバーニアパーツを一定の間隔を開けて貼り付け、缶スプレーで塗装します。缶スプレーはGSIクレオスのMr.カラースプレー・シルバー（税込525円）を使用。



↑ バーニア接続部分はサイコ・フレーム色になってしまっていて不自然なので、黒で塗りつぶすことにします。ここでは失敗しても良いようにエナメル系塗料を使っています。ガンダムマーカー・ブラックで塗っても良いでしょう。

8 シールをきれいに貼る

ユニコーンガンダムにはカメラアイなどのシールのほかに、コーションマークなどのマーキングシールとガンダムデカールが封入されています。この2種のシールをきれいに貼るコツを教えます。



↑ ガンダムデカールは擦り付けて転写するドライデカールです。貼りたいマークをハサミで切り取り位置を決めてテープで固定し、先の尖った爪楊枝などで擦って貼り付けます。

← マーキングシールはそのまま貼り付けるタイプですが、余白が多くとってあるのでナイフで余白を切り離してから貼ると良いでしょう。



↑ ガンダムマーカー・シルバー（税込210円）を使ってダクトを部分塗装してみましょう。

↑ → 部分塗装したのはスネ両脇と腰サイドアーマーのダクト。多少はみ出しても装甲で見えなくなる部分なので気軽に塗ってみましょう。

《いよいよユニコーンガンダム完成！

PETE AMURO

「これが、《ガンダム》……!!」



最初の《ガンダム》のパイロットは、現地徴用の少年兵だったという。おれが生まれる前の話だ。

大戦中の話は誇張が多い。乗り込んだ瞬間に《ガンダム》の配線が全部わかったとか、ジオンのモビルスーツを百機も撃墜したとかって話は、きつと眉唾だ。確かなことは、彼が一年戦争と呼ばれる大戦を戦い抜き、生き残ったという事実。最後まで逃げずに踏み留まり、《ガンダム》の名を伝説にしたのだという揺るぎない事実――。

なぜできたんだろう。どうして逃げようとしなかったんだろう。国のため？ 戦友のため？ 故郷で待っている家族のため？ 多分、できると思ってたことなどないだろうし、何度も逃げようとしたに違いない。でもそのたびに、せざるを得ないなかで起こり、彼を《ガンダム》のコクピットに留まらせ続けた。それはきつと、大義名分なんて立派なものではなかったはずだ。

意地。無力感。怒り。悔しさ。人と人との関係から紡ぎ出される卑近な感情。それが彼を衝き動かし、《ガンダム》に乗り込ませたのだと思いたい。血の宿命も、機体に秘められた巨大な秘密も関係なく、ただ、彼女を助けたいという熱に押されて《ユニコーンガンダム》に乗り込んだ。この時の自分がそうであったように……。

ユニコーン――可能性の獣。みんながその存在を信じることによって養われるという、伝説の生き物。最初の《ガンダム》のパイロットは生き延びた。彼のその後は知らないけど、彼が残した《ガンダム》の伝説は永遠に生き続ける――みんながその可能性を信じている限り。おれだって、と言いたところだけど……どうなる？



PETE_AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Toshio Iwata

NAHEL ARGAMA

1/1700 scale scratch build
modeled by Einosuke "The First" Hino

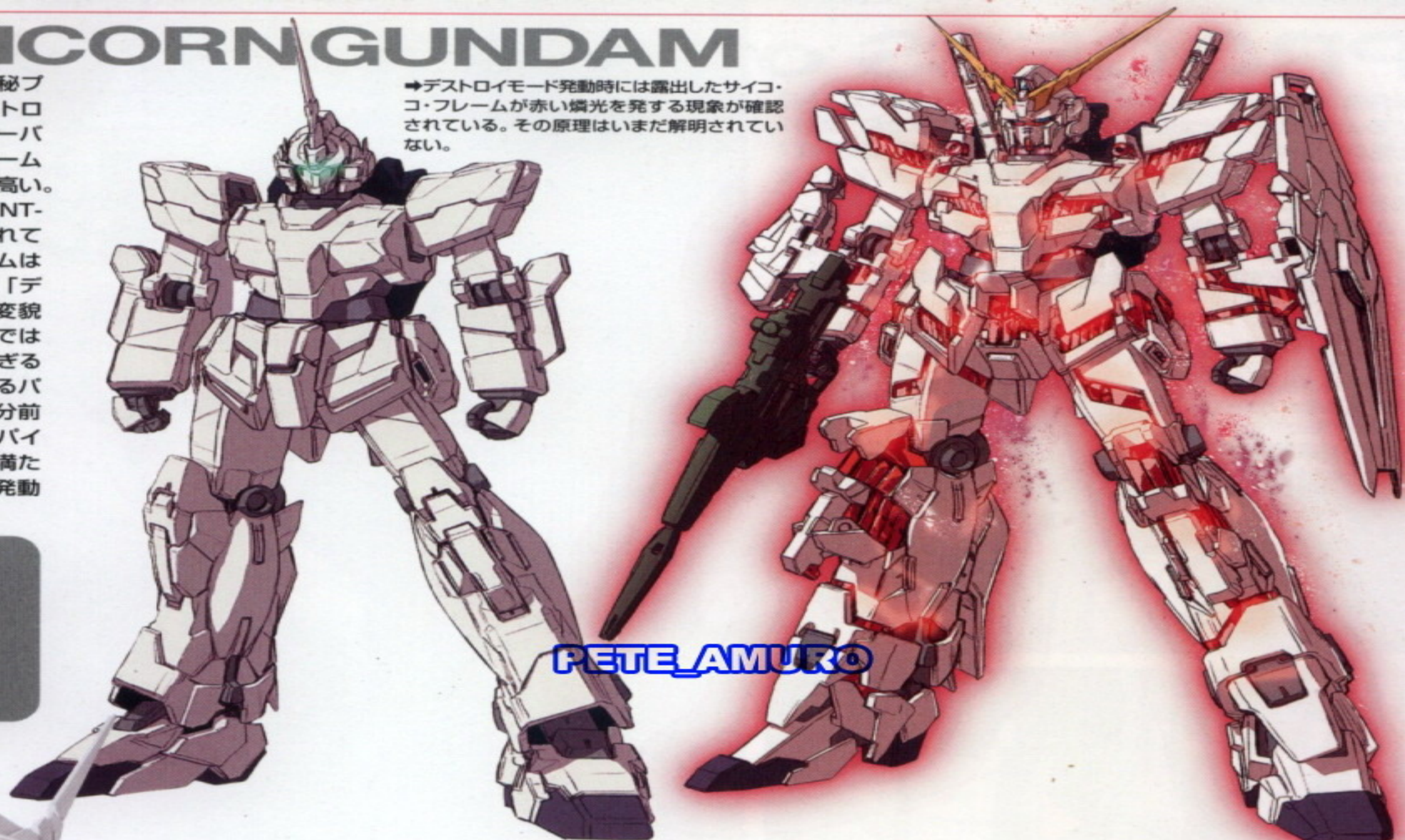
RX-0 UNICORN GUNDAM

連邦軍の「UC計画」と呼ばれる極秘プロジェクトの下、アナハイム・エレクトロニクス社で開発された試作MS。ムーバブル・フレーム構造材にサイコ・フレームを採用しており、機体追従性は極めて高い。特殊なOS「ラプラス・プログラム」と「NT-D」と呼ばれるシステムが組み込まれており、これが発動すると、内部フレームは拡張、各部装甲がスライド開放され、「デストロイモード」と呼ばれる姿へと変貌を遂げる。この「デストロイモード」では機体性能が飛躍的に高まるが、高すぎる機動性能によるGと、サイコミュによるパイロットへの負荷から、稼動限界は5分前後と見られている。この「NT-D」はパイロットの任意ではなく特定の条件を満たすことで自動的に発動するが、その発動条件はいまだ判明していない。

RX-0 ユニコーンガンダム

全高:19.7m→21.7m
 本体重量:23.7t
 装甲材質:ガンダリウム合金
 (以下:ユニコーンモード時)
 センサー有効半径:22,000m
 ジェネレーター出力:3,480kw
 スラスター総推力:142,600kg

→デストロイモード発動時には露出したサイコ・コ・フレームが赤い燐光を発する現象が確認されている。その原理はいまだ解明されていない。



単色の機体をグラデーション塗装で豊かに仕上げる

革新的傑作キットとして完成したMGユニコーンガンダム[Ver.Ka]を、仕上げに定評のある岩田トシオが製作。複雑な変身機構を活かすべく、形状に手を加えることは控え、グレーから白を立ち上げるグラデーション塗装によって、各部の立体構成を強調して仕上げた。また、このグラデーションによって面の情報量が増えているため、付属のデカール・シール類はやや数を絞って貼り込んでいる。



↑バズーカは砲身がスライド。マガジンは取り外し可能。



←「ビーム・マグナム」と呼ばれる専用のライフル。通常のライフル数発分の威力を持つが、一射ごとにEバックを排莢する。キットでもこの排莢機構が再現されている。



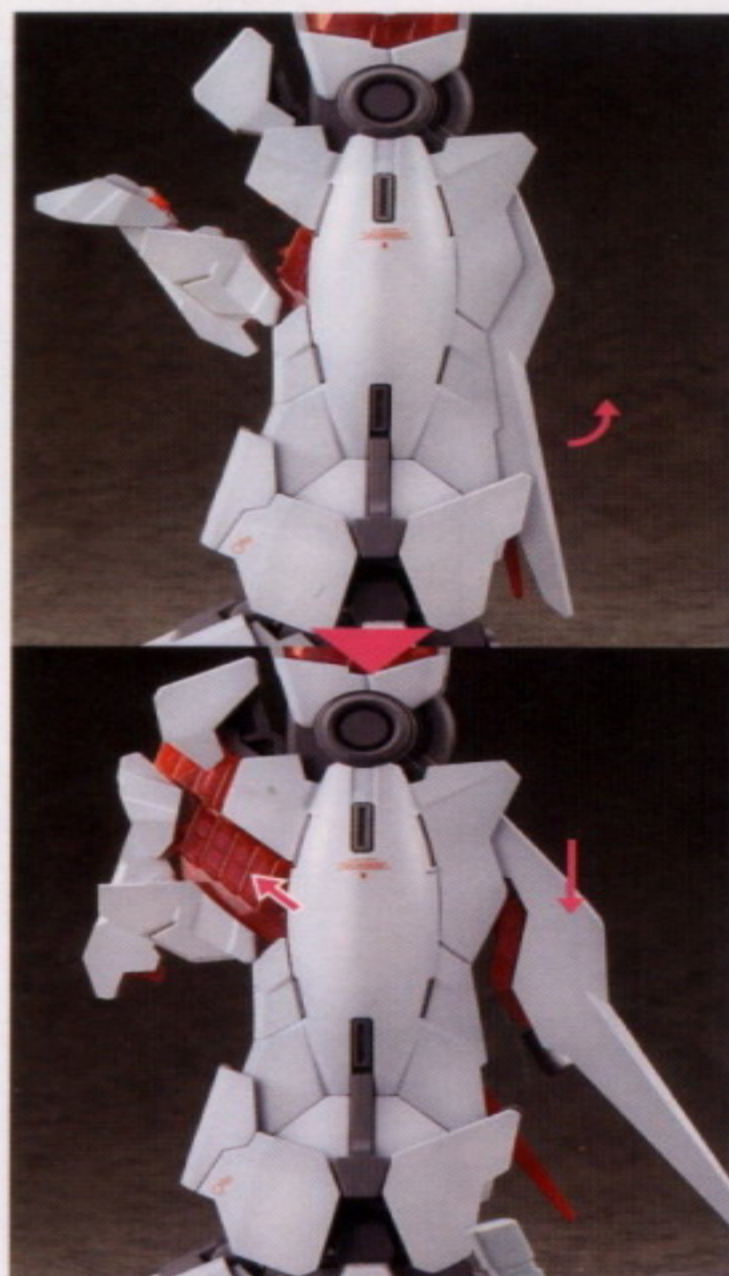
RX-0 UNICORN GUNDAM UNICORN MODE

RX-0 UNICORN GUNDAM [Ver.Ka]
BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
Modeled by Toshio Iwata



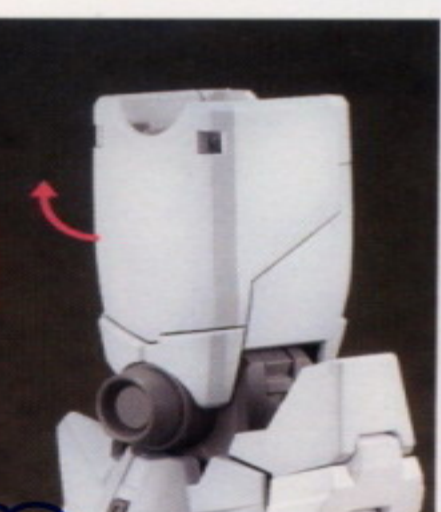
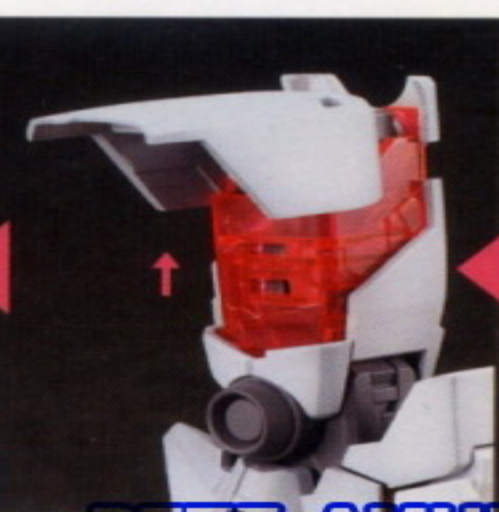
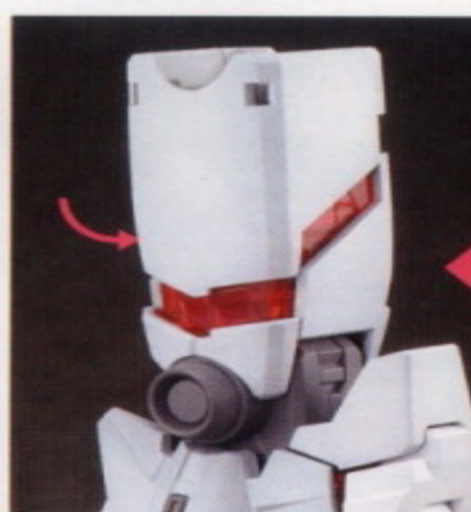
RX-0 ユニコーンガンダム [Ver.Ka]
バンダイ 1:100スケール プラスチックキット "マスターグレード"
製作: 岩田トシオ

PETE AMURO



↑ヒザアーチャーは複雑な形状のパーツの複合体。これがユニコーンモードに戻す際にはパチンと一体化するのだから驚きだ。

←ヒザ内部のサイコ・フレームはスネ後方のスラスターカバーと連動しており、カバーを下げることで自動的にせり上がってくる。



PETE_AMURO



レームを伸ばす。戻した側面装甲がストッパーの役割を果たし、自重でフレームが縮むことはない。

ガンダムに変貌する

PETE_AMURO

↑スネフレームも側面のグレーのパーツ・ストッパーとなっている。足の甲に被さっていた装甲を引き上げ、ヒールを屹立。



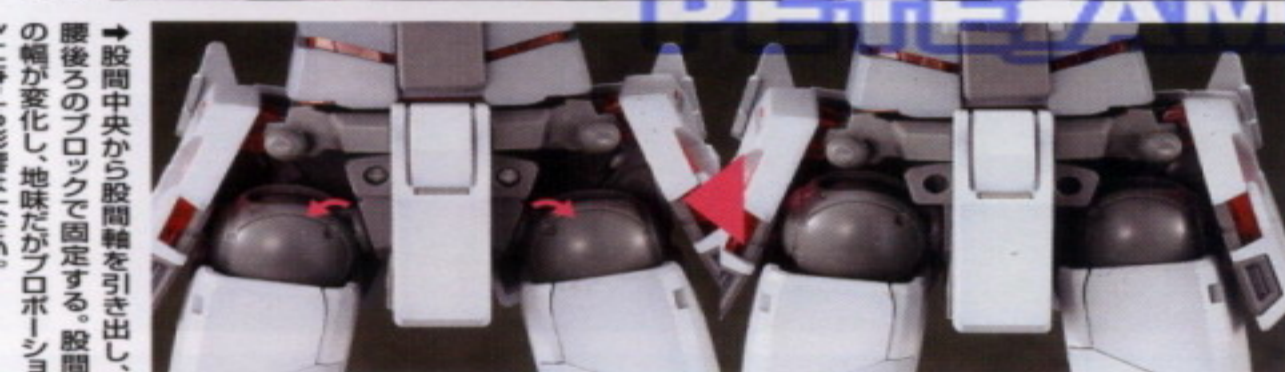
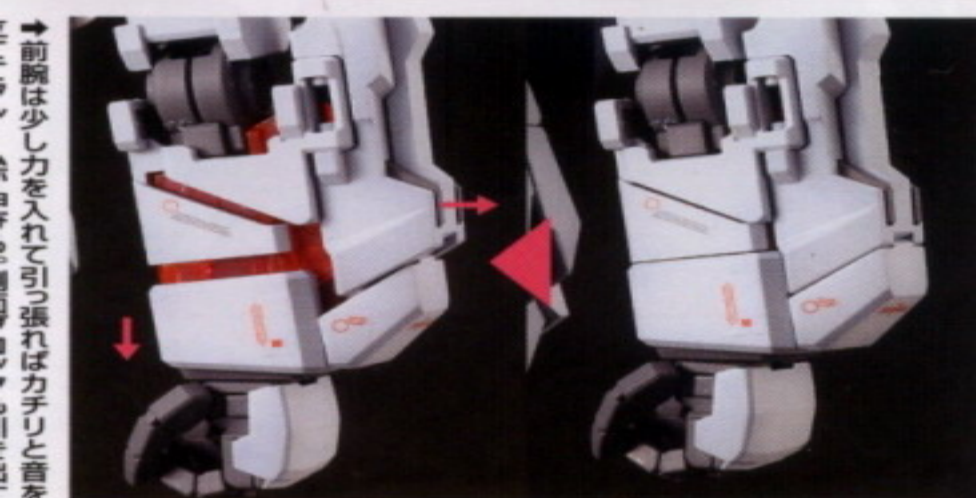
→アンテナを左右に大きく展開。側面パーツはいったん取り外す。ヘルメットを大きく持ち上げれば、フェイスカバーの内側からガンダムフェイスが出現。フェイスカバーを内側に畳んでフェイスを前面に下ろし、側面パーツを取り付ければデストロイモードの完成!



PROCESS of TRANSFORMATION

純白のユニコーンモードからサイコ・フレームが輝くデストロイモードへ。ガラルと印象が変わるその変貌はまさに“変身”と呼ぶにふさわしいものだ。極小のヒンジや、複雑な形状のブロック同士がピッタリと合わさる設計精度も驚きだが、それらの機構を内蔵しながら、両形態で良好なプロポーションを保っていることはまさに驚異。まったく異なる二つの体型を一つのボディの中に収めるのは、まさに物理限界と矛盾への挑戦であった。ここではその驚異に満ちた変身の過程を解説しよう。

肩装甲をスライド開放。側面内部ブロックを半回転させる。



↓2本のビーム・サーベルが屹立し、バックパックの側面装甲が展開して新たに2つのバーニアノズルが露出する。「機動性が向上」という要素がわかりやすく伝わる。



↑フロントアーマーの前面プレートは極小のヒンジによって斜め上へ移動。フンドシ中央ブロックはハッチを開くのに連動して赤いパーツがせり上がってくる。サイドスカートはスライド開放。リアスカートはハッチを開き、バーニアノズルを露出させる。



↑胴体はストッパーとなっていた背中のプレートをいったん浮かせ、胴体を伸ばしてから再び閉じる。

ガンダムが変か革する

PETE_AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM DESTROY MODE

RX-0 UNICORN GUNDAM [Ver.Ka]
BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
Modeled by Toshio Iwata



↑シールドは上下にスライドし、X字にプレートが広がる。フィールド技術によってビームを偏向する。



↑指は3本が一体化されたパーツをデザインナイフで切り離せば簡単に5本とも独立可動するようになる。保持力は弱まるので瞬着などで遊びを調整してやるといいだろう。

→前腕に収納されたビーム・サーベルは前方に起こして、そのまま使用することもできる。



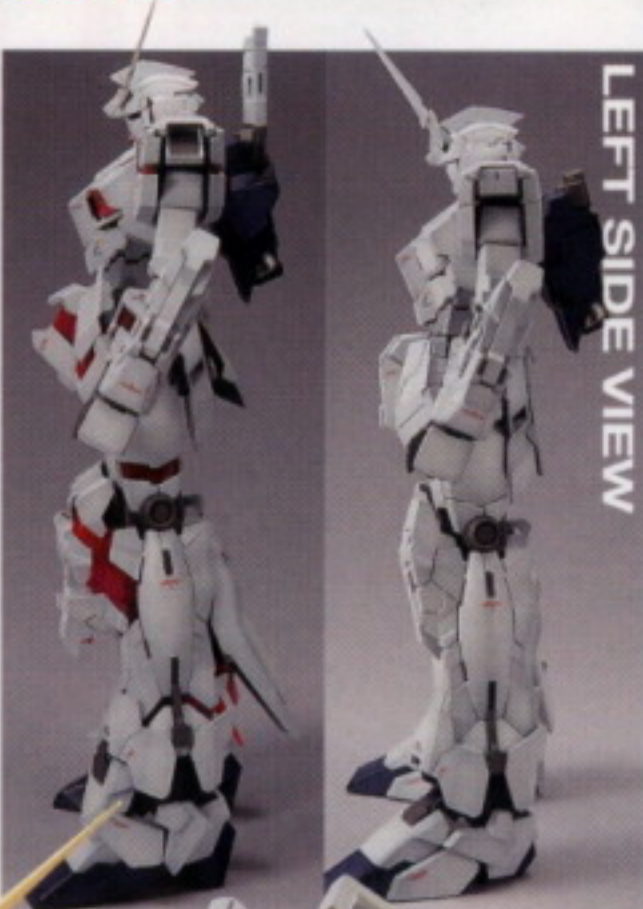
↑腕にはビーム・マグナムを装着可能。背中中央にバズーカを背負う機構はソガンダムとの関連性を想像させる。リアスカートにはビーム・マグナムとバズーカの弾倉を装着できる。



PETE_AMURO



REAR VIEW



LEFT SIDE VIEW



FRONT VIEW



PETE_AMURO

RX-0ユニコーンガンダムVer.Ka
バンダイ/100スケールプラスチックキット
マスターグレード

製作・文 岩田トシオ

キットは設定通り全身の装甲が細かくスライド開放するため、外装のパーツ点数が非常に多く大変作り応え十分。サイコ・フレームは赤いクリアで成形され、純白の外装と相まって無塗装でも美しく仕上がります。

逆に塗装でさらに美しい完成度を目指すには、それなりのセンスとテクニックが要求されると言えるでしょうか。ここではファーストレビューと言うことで、その辺りにポイントを置いて、34ページからのハウトゥ記事と合わせて説明したいと思います。

まず、全塗装を行う場合、そのまま組むとどうしてもパーツ同士の摩擦で塗膜が傷付きやすい部分が出てきます。また可動軸や穴に色があると、変身に影響するので注意が必要です。

作例ではつま先、肩アーマ、ひざ部分外装にこすれが出たためすり合わせを行いました。また、頭部は外装の組み込み時にはがれやすいので注意しましょう。

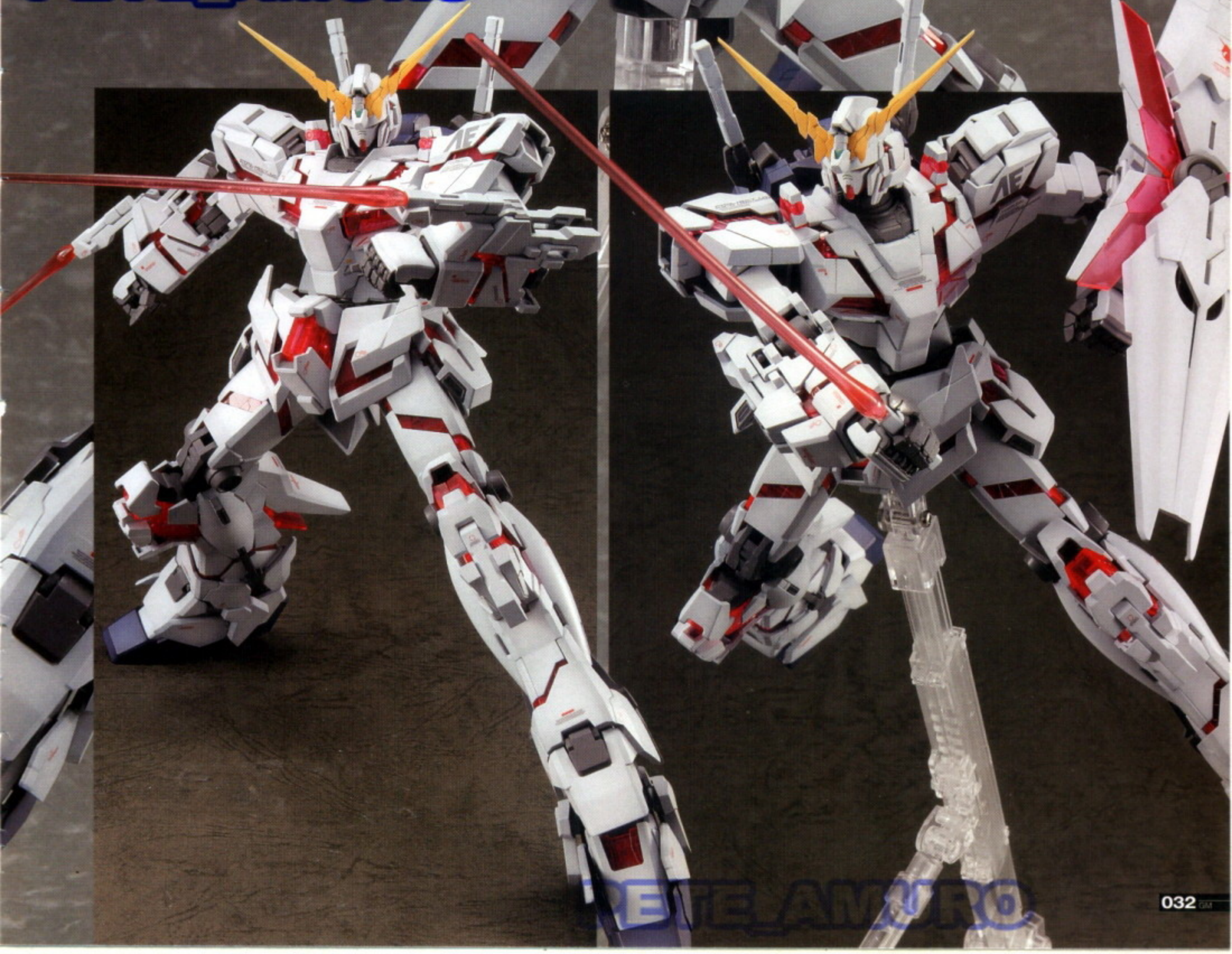
サイコ・フレームは塗装でより美しく魅せたい部分です。作例では、Mr.カラーのレッドパールを極少量吹き、蛍光クリアでコートしています。ハウトゥ記事では桜井さんがさらに色々実験してくれているので、参考にしてください。ゲート処理の補正のためにもクリアコートは有効でしょう。

外装は、作例では308番を下地に吹き、白でハイライト。写真映えを考え、きつめにグラデーション塗装しました。ライトグリーンベースもカッコ良くなりそうですね。スミ入れはさすがに今回は怖かったので、軽くマーカーで描いた程度です。

カラーリングデータ

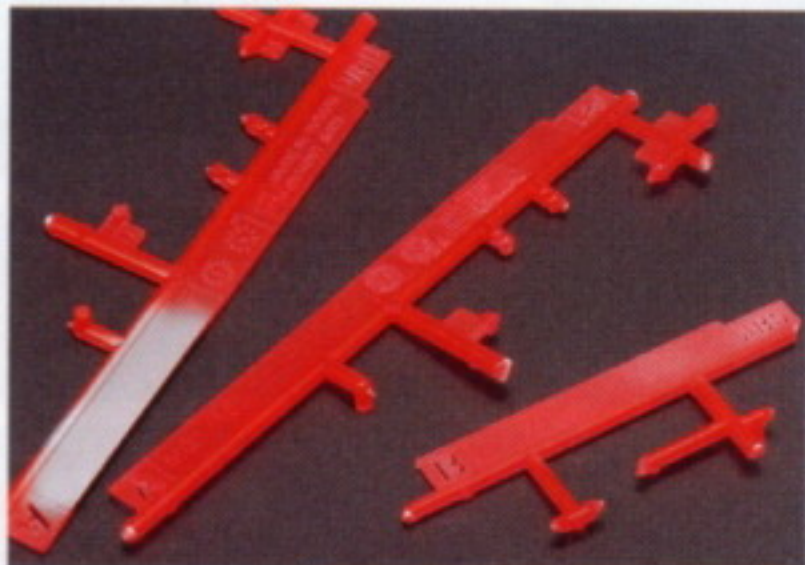
白…308番グレーFS36375
青…ガンダムカラー(G)ブルー39
黄色…Gイエロー2
フレーム…37番・グレーバイオレット
腹部…Gグレー23
武器…Gグリーン5
※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」

PETE_AMURO®



COLUMN ランナーを利用して テスト吹き

さまざまなパターンを検証・紹介しているが、写真ではなく実際に目で見て確かめるのが一番。そんなとき役に立つのがランナーに付いている「ネームタグ」の部分。ランナーの通常部分よりフラットな面が多く、テストを行うには最適だ。特に「バンダイ」ロゴのある部分は凹モールドになっているので、スミ入れの実験もできて便利。



↑両方を比較してみると、先ほどの太ももほど差がないことがわかる。

↑上の写真がクリアパーツの裏側に銀を吹いたもの。下がフレームパーツに銀を吹いたもの。



腰アーマーの場合



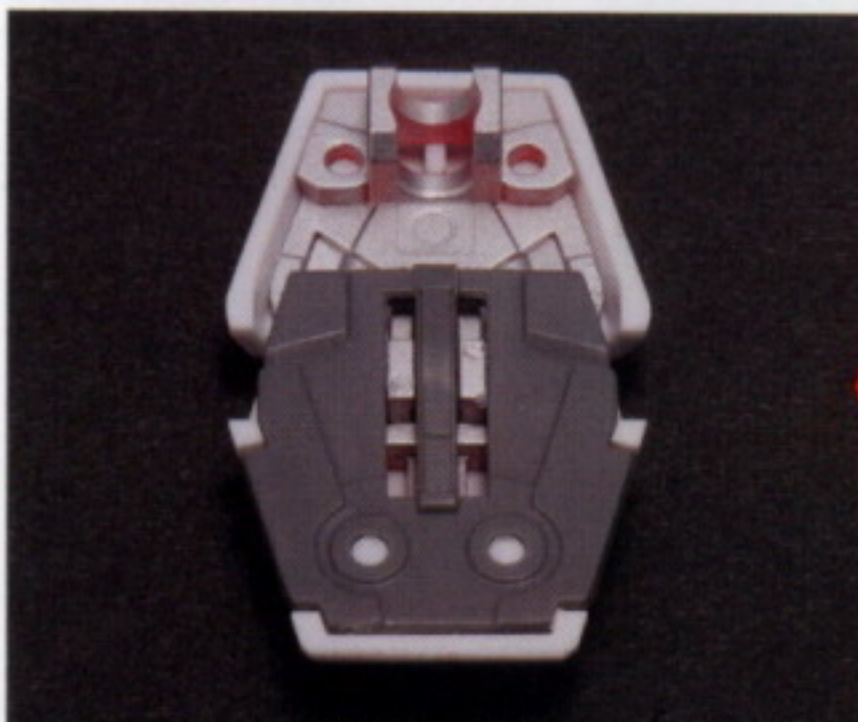
↑今回、内部フレームとクリアパーツ裏側の塗装は、すべてGSIクレオス「Mr.カラー」8番・シルバーを使用した。銀と言っても色味や粒子の細かさなど様々な種類が存在する。



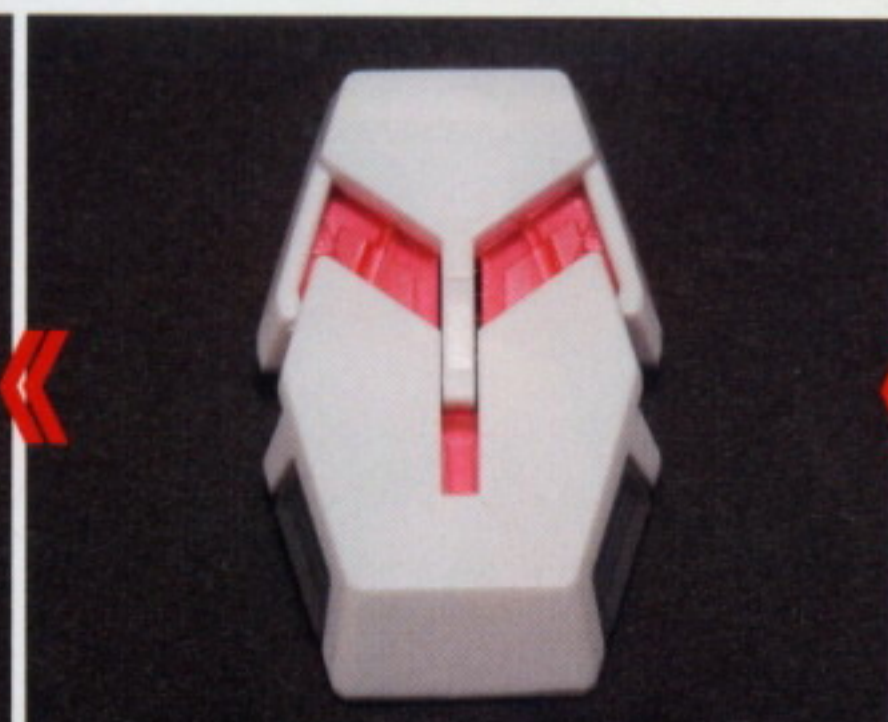
↑これはパーツを切断して断面が見えるように加工したもの。クリアパーツとフレームの距離が極めて近いことがわかる。これが大きく差が出ない理由である。

サイコ・フレーム:パターン2 (クリアパーツの内側にフレームがない場合)

ここでは内部フレームがない箇所の場合を紹介する。フレームがないのでクリアパーツの裏側に銀を吹く。



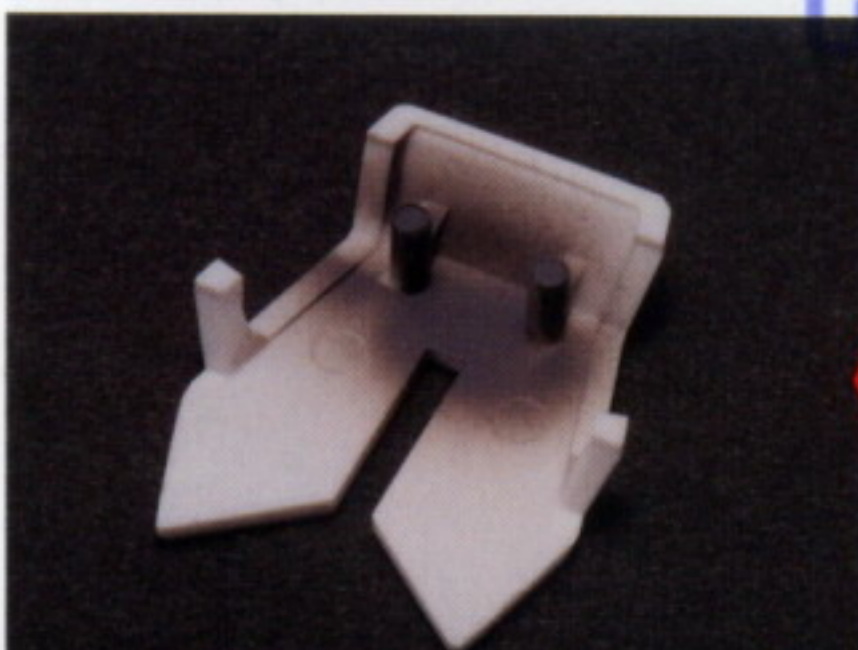
↑フレームがないため銀を吹いただけでは、このように銀が露出してしまふ。



↑このような場合は選択の余地がなく、裏から銀を吹くしかないのだが...



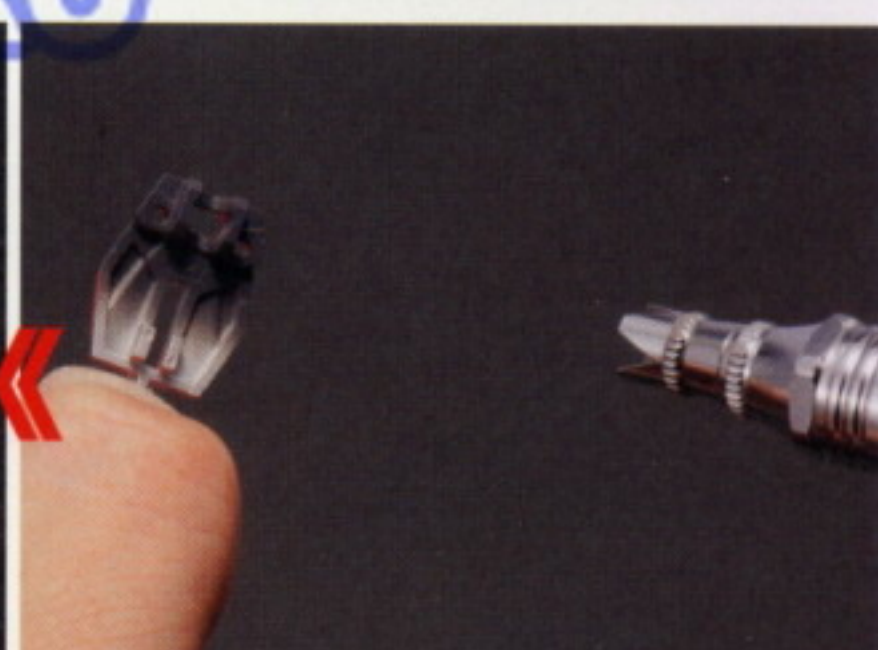
↑両脚をはすしスカートの下から見たところ。サイドアーマー上部にはフレームパーツがないことがわかる。



↑その際、フレームに露出するピンも塗装するのを忘れずに。



↑グレーを吹き終わったところ。



↑そこで銀の上からグレーを吹き、銀を覆い隠す。

GUIDANCE

サイコ・フレイムの処理と“白”について考える

ユニコーンガンダム最大の特徴と言えば、純白の装甲から垣間見えるサイコ・フレイムだろう。ガンブラを作り慣れたモデラーでも、見慣れないクリアパーツをどのように料理するか迷ってしまうのではないだろうか？ このクリアパーツの効果を最大限引き出すために、今回さまざまな検証実験を行ってみた。同時に「一角獣」に似合うのはどんな白なのか？ 最も基本的な色である“白”についても深く掘り下げてみる。

考察サイコ・フレイム

クリアパーツで成形されたサイコ・フレイム。ランナー状態で、実際に組み込んでみた状態では印象が異なる。それはこのクリアパーツの配置された箇所や内部構造などによるところが大きい。ここではサイコ・フレイムをいくつかのパターンに分類し、それぞれに合った塗装法などを紹介する。



サイコ・フレイム:パターン1 (クリアパーツの内側に内部フレイムが存在する場合)

多くのモデラーが「裏に銀を塗装したらサイコ・フレイムがより光り輝くのではないか？」と思いつくことだろう。だが銀を吹くにもパターンがいくつか存在する。まずは代表的な2つの方法を見てもらう。

後面



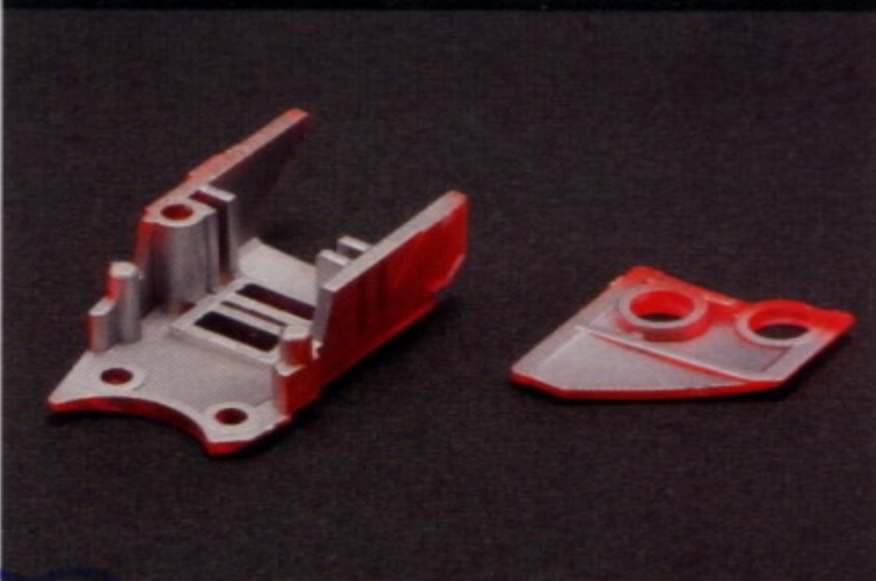
正面



↓内部フレイムは完全に見えなくなってしまうのだが、クリアパーツの裏側モールドが浮かび上がって見える。

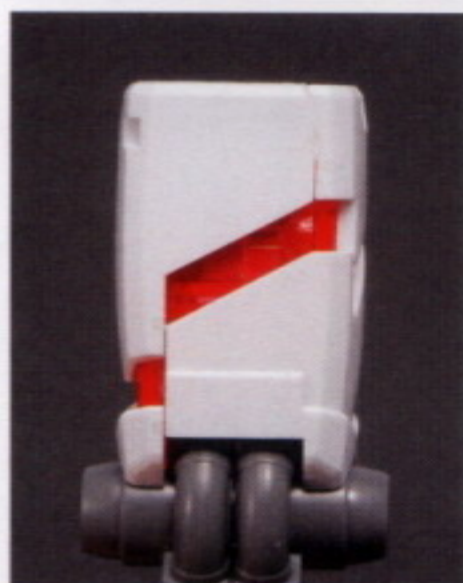


↓まずは赤いクリアパーツの裏側に、直接銀の塗料を吹いてみる。



クリアパーツの裏側に銀を吹く

後面



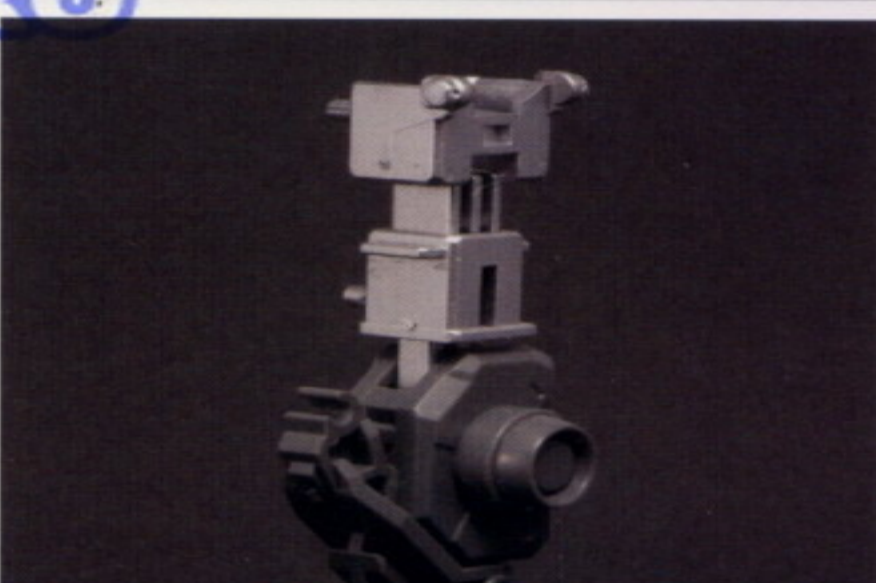
正面



↑この場合は内部フレイムが見えるようになり、上のクリアパーツの裏側に直接銀を吹いたものとは、まったく印象が異なる。



↑こちらはフレイムに銀を吹いてみる。



内部フレイムに銀を吹く

クリアー系塗料をコートする

クリアーパーツの色味に変化をつけたい場合、クリアー系の塗料をコートすることでサイコ・フレームの印象を変えることができる。

→左から未塗装・スーパークリアーⅢ(透明)・クリアーオレンジ・クリアーレッドをそれぞれ吹いたもの。クリアー系の塗料を吹くことによって透明度が上がる。表・裏の両側に吹けばより透明度は上がるが、クリアーオレンジ、クリアーレッドなどの色が付いているものは濃くなってしまうので注意が必要だ。クリアーパーツの透明度が上がっているのは、フレームに銀を吹く方法と組み合わせると、内部のメタリック感により強調される。

PETE_AMURO



未塗装



↑左がノーマル・右がクリアーをコートしたもの。クリアーをコートしたものの方が、透明度が高くなっているのがわかる。



↑GSIクレオス「Mr.カラー」GX100番・スーパークリアーⅢ



↑GSIクレオス「Mr.カラー」49番・クリアーオレンジ



↑GSIクレオス「Mr.カラー」47番・クリアーレッド

パール系塗料でのコーティング

パール系の塗料をコートすると、一味違った感じに仕上げるができる。この場合、透明パーツの内側が見えにくくなるので、サイコ・フレームに透明効果を求めない場合の手段としても利用できる。

PETE_AMURO



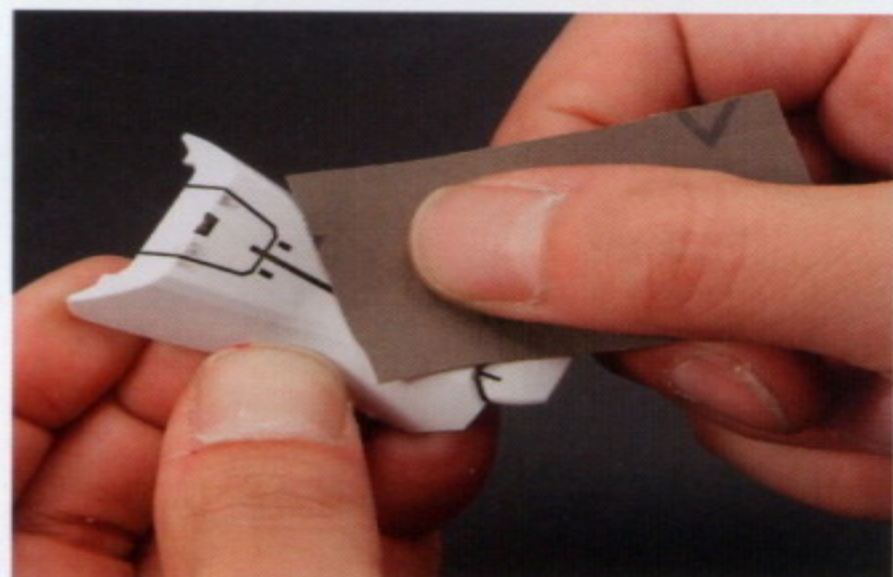
↑実験ということでGSIクレオス「Mr.カラー」182番・スーパークリアー(つや消し)を吹いてみた。他とは全く異なる印象が得られる。



↑GSIクレオス「Mr.カラー」153番・レッドパールをコート。同系色のパールをコートしたことによって落ち着いて見える。

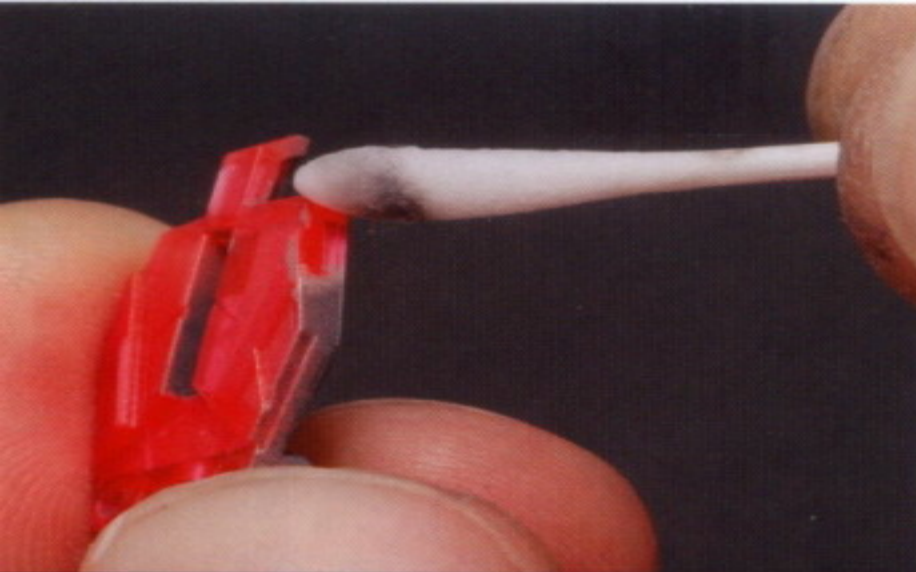


↑GSIクレオス「Mr.カラー」151番・ホワイトパールをコート。ラメが入ったような効果が得られる。



COLUMN スミ入れについて

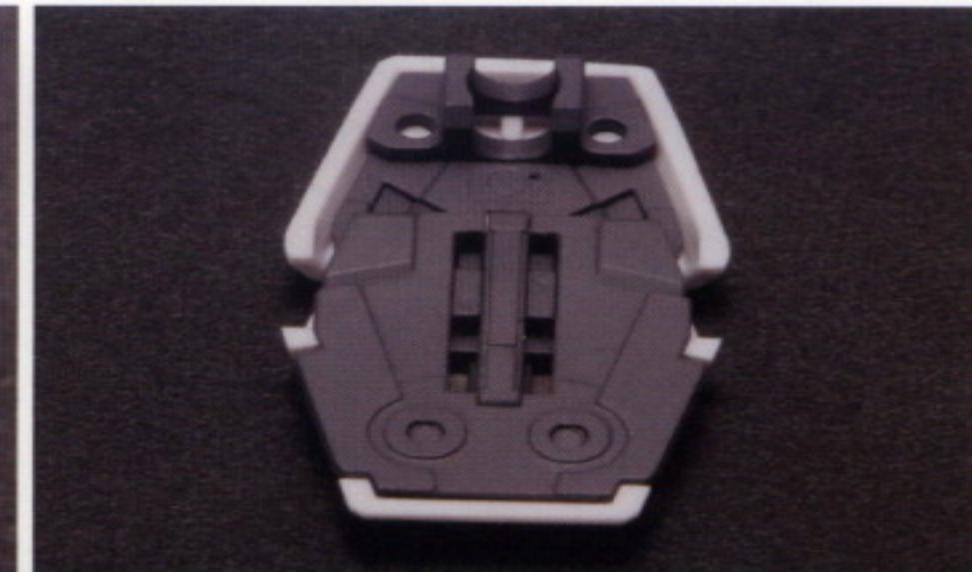
スミ入れというと条件反射的にエナメル系塗料で行いがちだが、本誌でおなじみの「ちょいプロ」製作など、成形色を活かして仕上げる場合、必ずしもエナメル系塗料でスミ入れする必要はない。今回のクリアーパーツのように未塗装の場合は、どんな種類の塗料でスミ入れしても問題ない。また、スミ入れの拭き取りについても同じで、塗装していなければ、コンパウンドやサンドペーパーで削り取っても良いわけだ。ただしサンドペーパーを使用する場合は1500番以上の目の細かいものを使用することをお勧めする。



↑こんな場合は溶剤を含ませた綿棒で拭き取ってやる。



↑意外と忘れがちなのが、このような横から見える部分。銀やグレーを吹いたときに塗料が回り込んでいる。



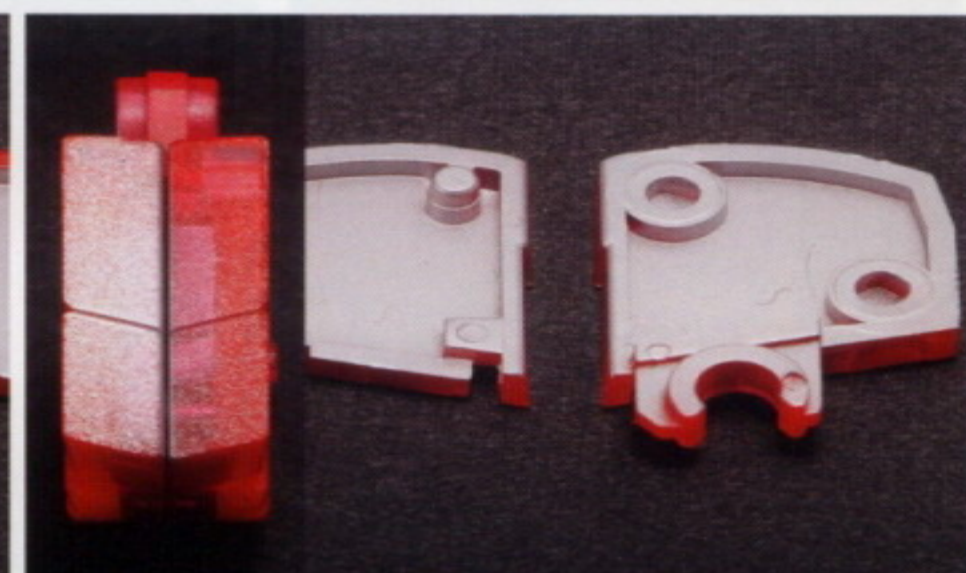
↑完成。

サイコ・フレーム：パターン3 (クリアーパーツのみで独立したブロックの場合)

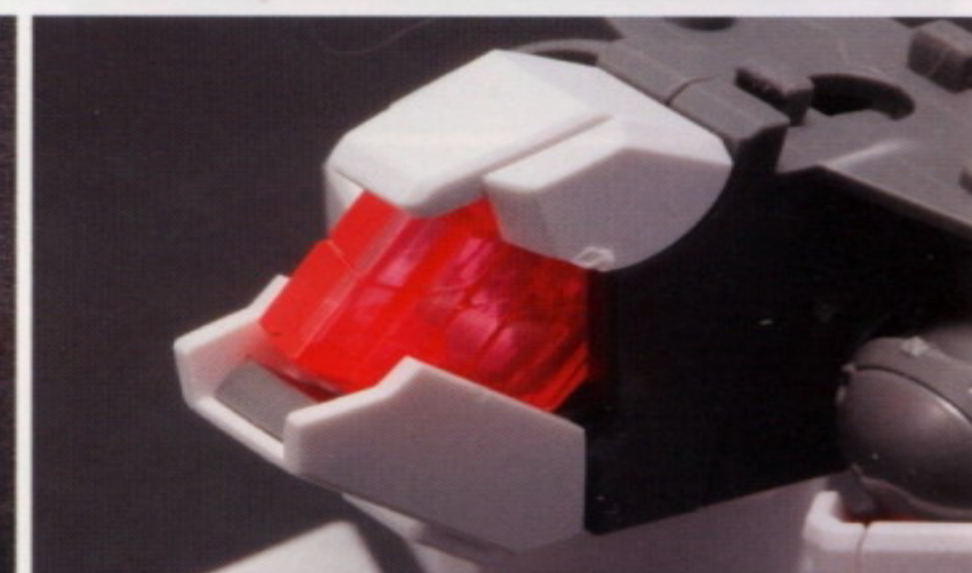
ここもパターン2と同じくフレームがないので、クリアーパーツの裏側に銀を吹く。



↑接合面に付着した塗料は、きちんと拭き取っておこう。



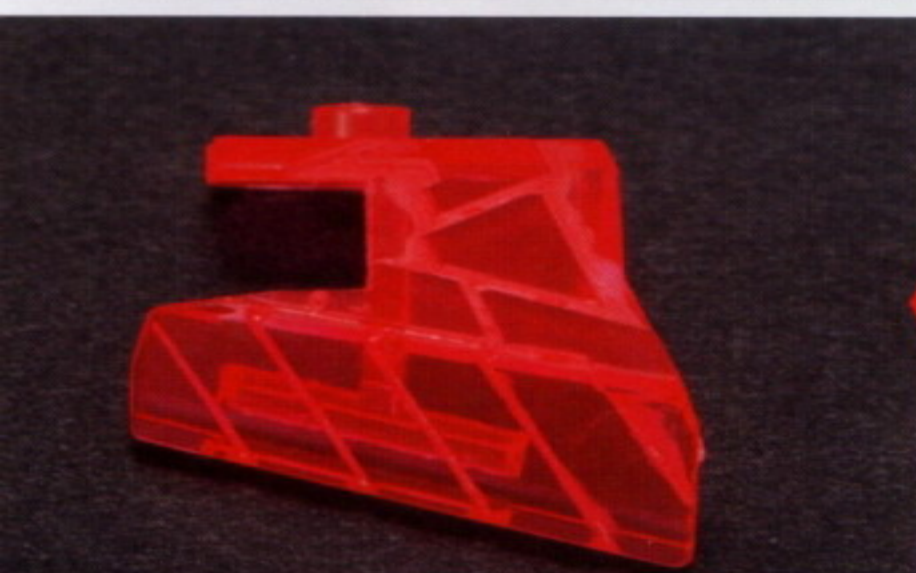
↑無造作に銀を吹いたままだと、巻き返して合わせ目周辺にまで影響が出る。



↑このようなクリアーパーツ同士を組み合わせたブロックの場合も、中にはフレームがないのでクリアーパーツの裏側に銀を吹く。

スミ入れをする

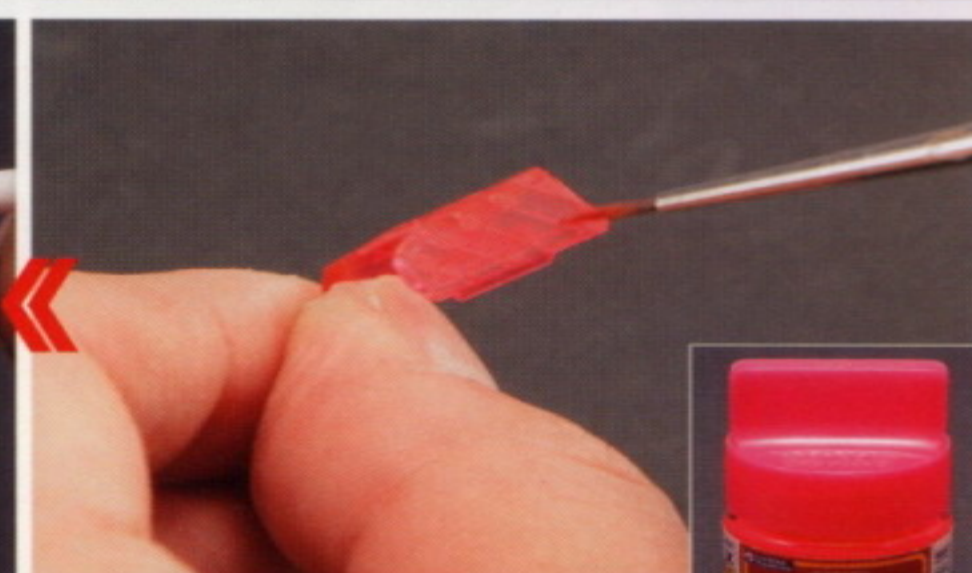
クリアーパーツでもスミ入れをすれば更にモールドが浮き上がってくる。ではどんな色でスミ入れを行えば良いのかを検証してみよう。



↑透明パーツと同系色なので違和感なく仕上がる。



↑ラッカー溶剤を含ませた綿棒で拭き取る。



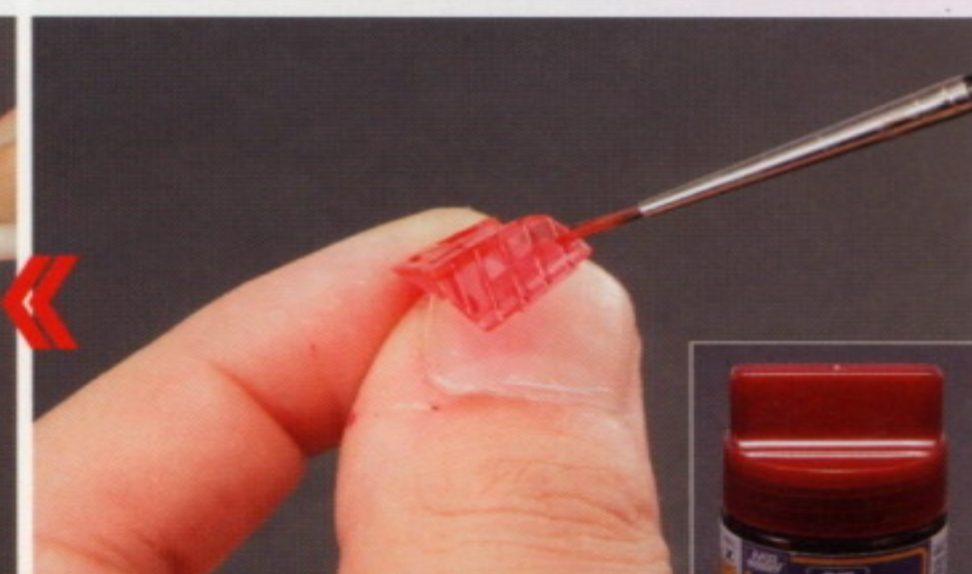
↑GSIクレオス「Mr.カラー」174番・蛍光ピンクでスミ入れをする。



↑コンパウンドで拭き取り作業を行うと、表面の磨きも同時にできるので、得策と言える。



↑こちらはコンパウンドではみ出した部分を削り取ってみる。



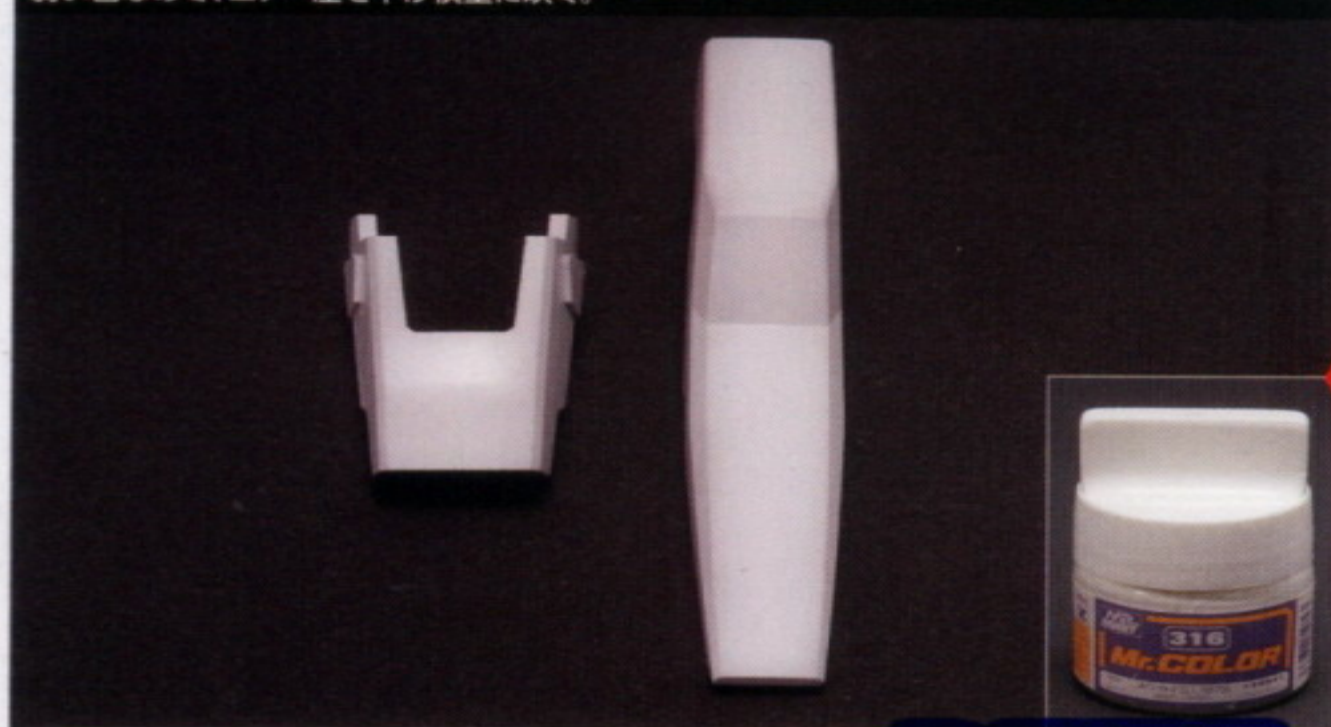
↑GSIクレオス「Mr.カラー」47番・クリアレッドでスミ入れ。



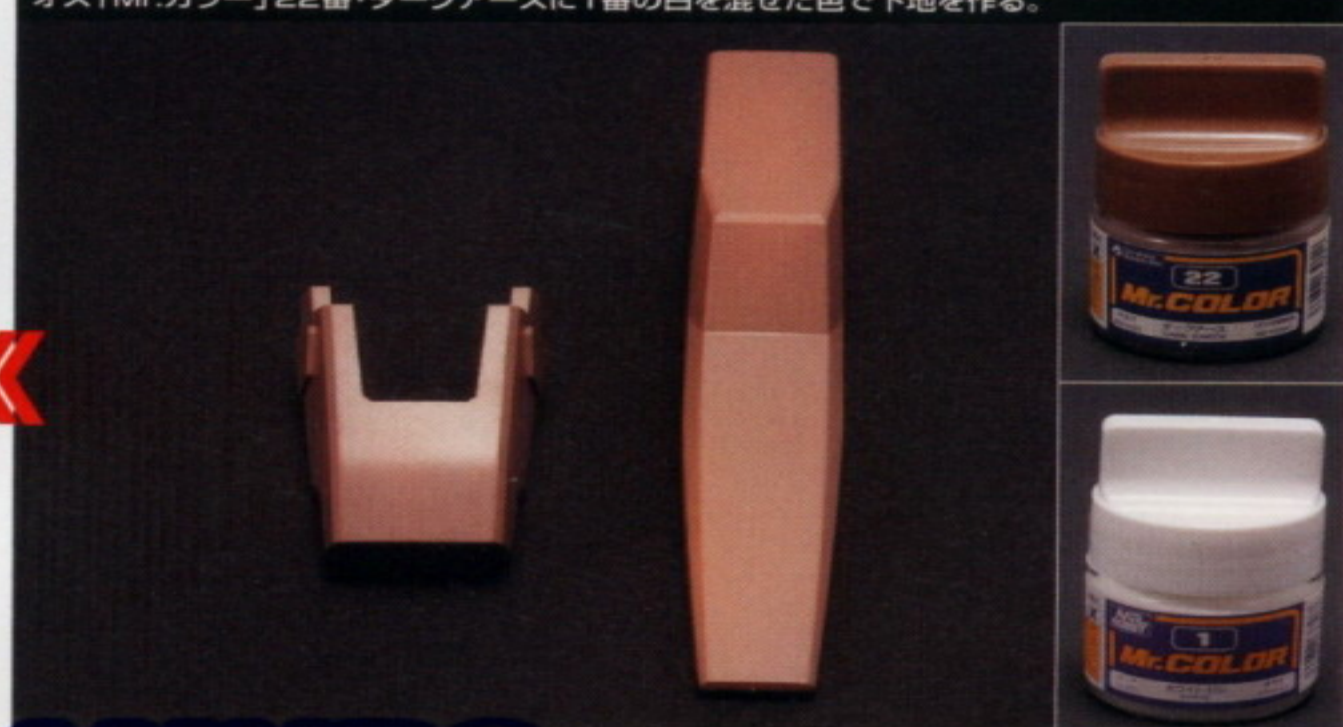
グラデーションをかけてみる

今度はグラデーション塗装で、暖色と寒色の違いを見てもらう。

↓その上からGSIクレオス「Mr.カラー」316番・ホワイトFS17875を吹く。非常に隠ぺい力の弱い色なので、エア圧を下げ慎重に吹く。

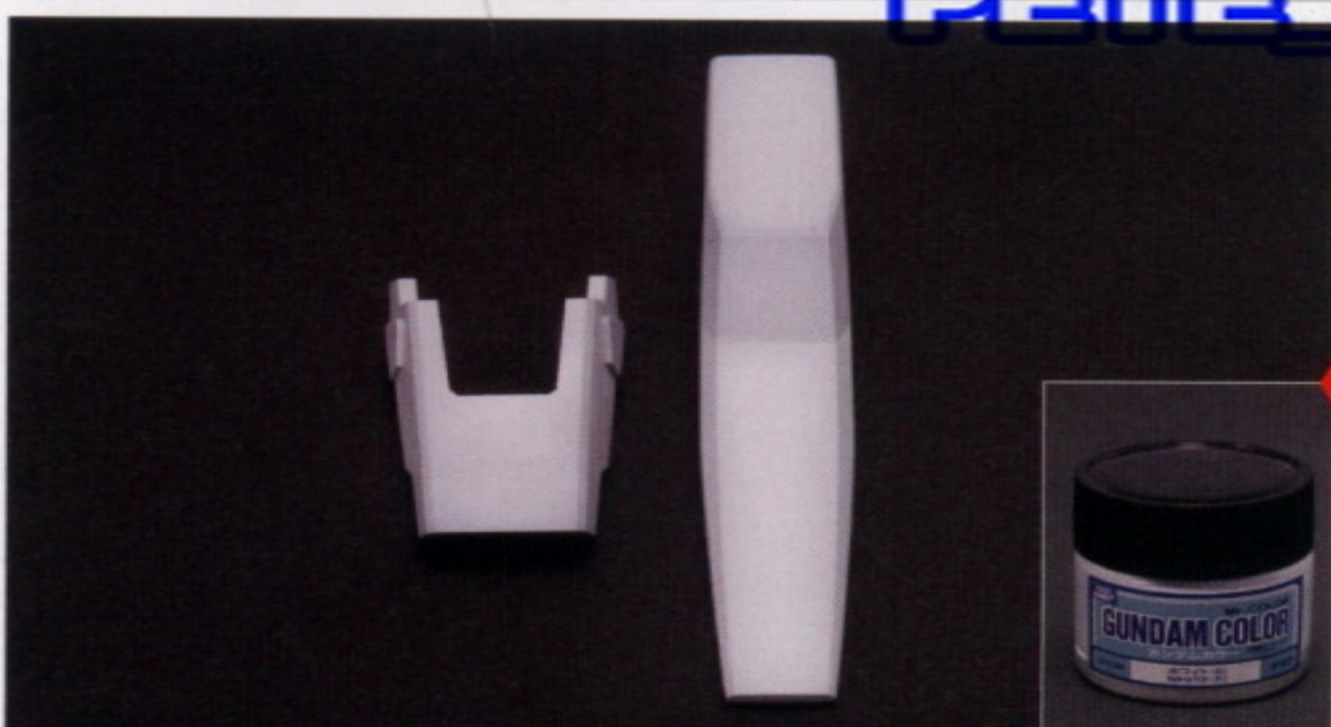


↓暖色系のグラデーションの場合、茶系の下地から立ち上げることをお勧めする。今回はGSIクレオス「Mr.カラー」22番・ダークアースに1番の白を混ぜた色で下地を作る。

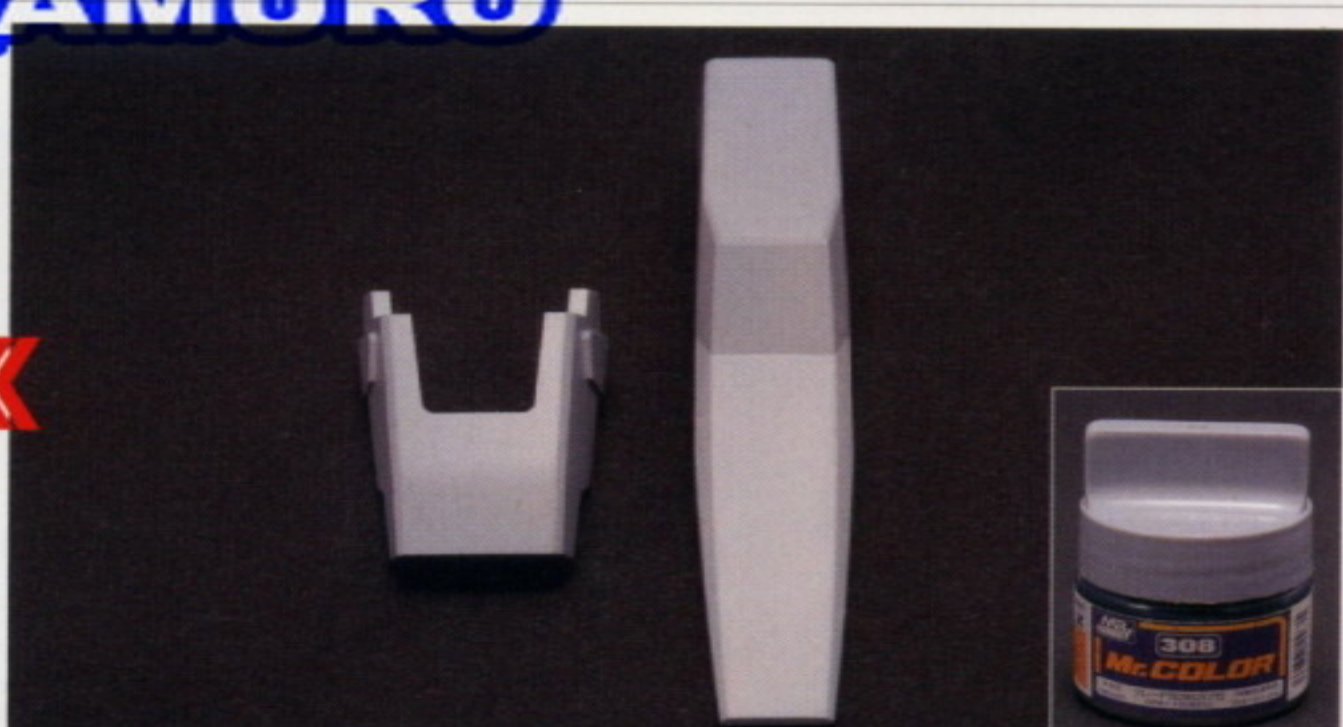


暖色系でのグラデーション

PETE AMURO



↑こちらはGSIクレオス「ガンダムカラー」ホワイト(5)でハイライト吹き。下地のグレーとよく馴染んでくれるので、相性のよいコンビネーションの2色といえる。



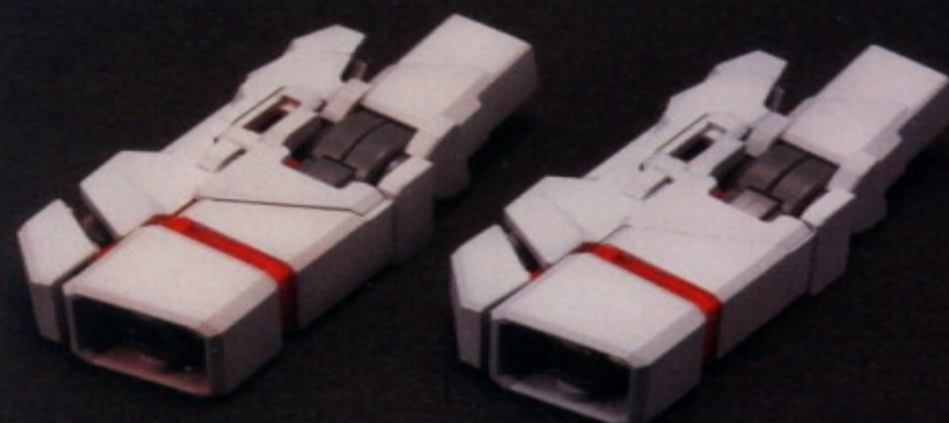
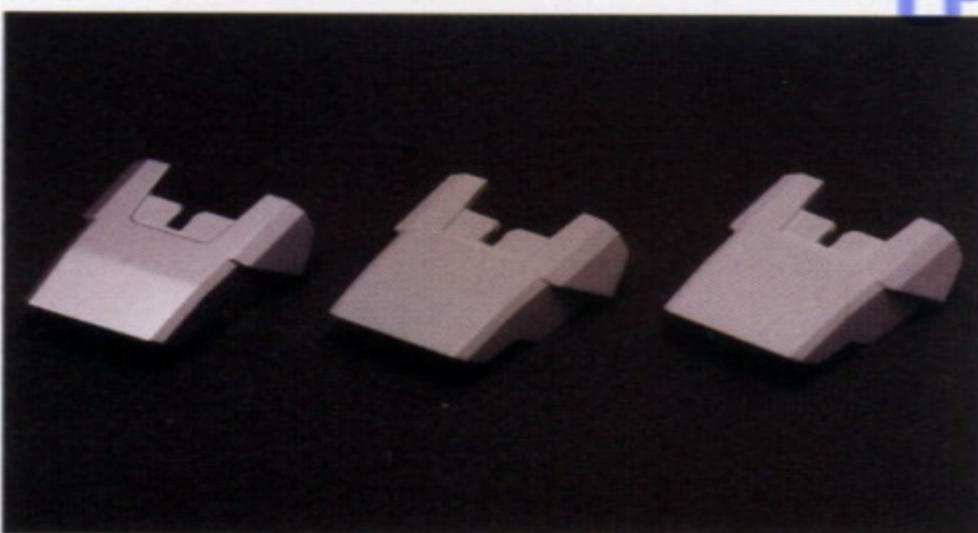
↑寒色系の場合、グレー系で下地を作る。今回はGSIクレオス「Mr.カラー」308番・グレーFS36375アメリカ制空迷彩色を使用。混色では再現できない微妙な色合いが優れている。

寒色系でのグラデーション

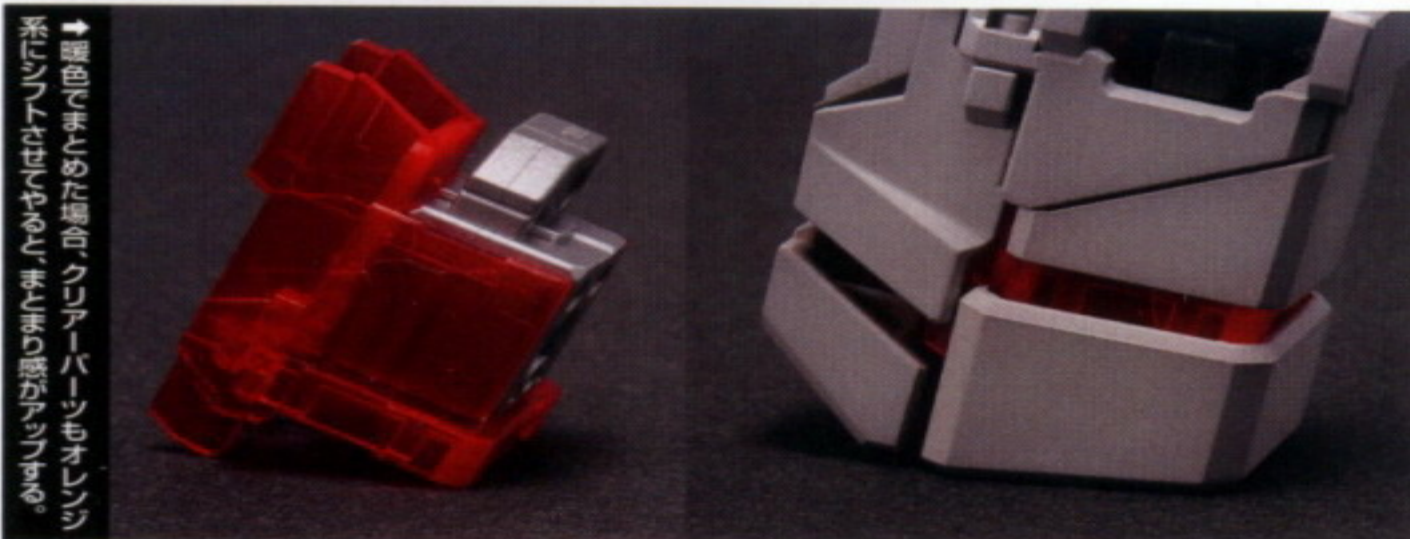
PETE AMURO

COLUMN 白を吹くときの下地

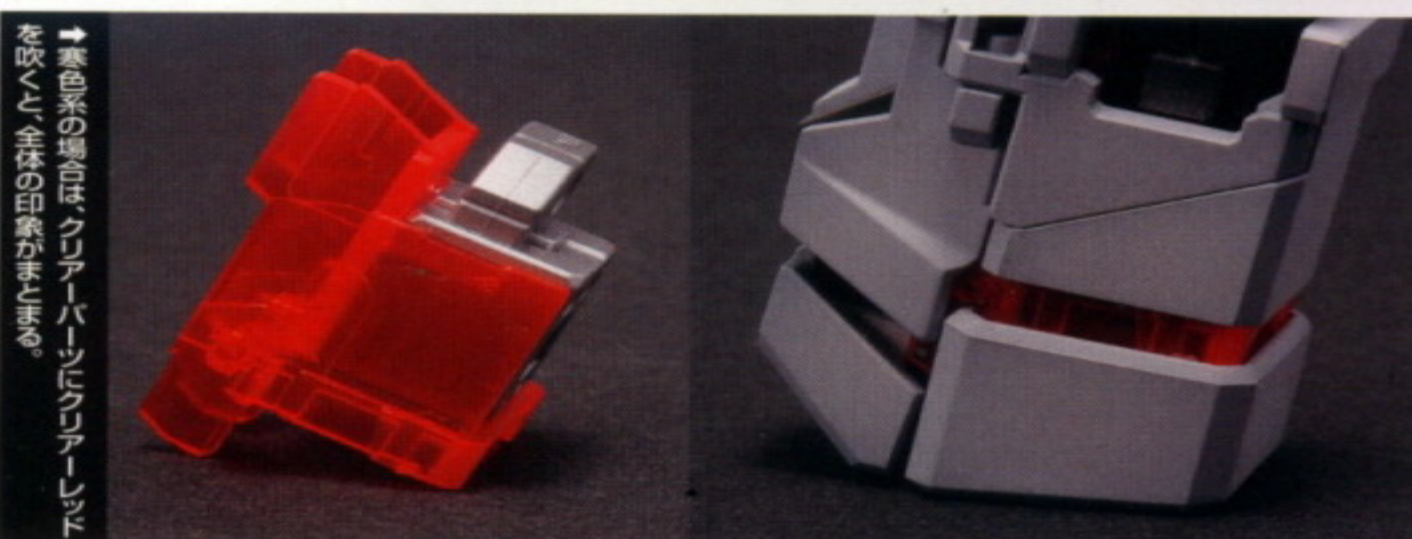
通常エアブラシで塗装する場合、下地の色はサーフェイサーの色でもあるグレーで行うのが一般的だ。ただし例外もある。赤や黄色といった隠ぺい力の低い色を吹く場合は白を、金や銀などのメタリック色の場合は、光の透過を抑え反射を強くするために黒を吹く。では白の場合はどうだろう？ ベタ吹き（ノングラデーション）の場合はグレーもしくは銀が良い。特に隠ぺい力の弱い白を吹く場合は銀をお勧めする。



↑パーツ単位ではなく、腕1本を塗装したもので比較してみる。左が暖色・右が寒色。本体の白に合わせて、関節のグレーも変化させると更に効果がある。



→暖色でまとめた場合、クリアパーツもオレンジ系にシフトさせてやると、まとまり感がアップする。



→寒色系の場合は、クリアパーツにクリアレッドを吹くと、全体の印象がまとまる。

考察「白」について

「連邦の白い奴」と称されるガンダムだが、ここまで真っ白なガンダムは今まで存在しなかった。「白」と言っても実はさまざまである。最も使用頻度が多く基本的な塗料であるが、その色味について考える機会意外に少ないのではないだろうか？ そこで今回「白」について深く掘り下げてみよう。GXホワイの発売で隠れ力について語られる機会は増えたが、色味についても語るべき要素は多いのだ。

暖色系白
(アイボリーに近づく)

白色

寒色系白
(グレーに近づく)

PETE AMURO

↑まず上の図をご覧ください。蛍光灯のパッケージなどでよく目にする図だが、光の色だけでなく塗料にも同じことが言える。自然でナチュラルな白を基準に考えて、クールな印象を受ける白を「寒色系の白」と言い、逆に暖かな印象の白を「暖色系の白」と言う。

GSIクレオスの代表的な塗料で白の違いを比べてみる (全て下地は銀、ツヤは未調整)

基準となる白と、寒色系白4種、暖色系白3種を紹介する。



↑GSIクレオス「ガンダムカラー」ホワイト(4)。更にグレーが加わって暗く、寒い印象になる。



↑GSIクレオス「ガンダムカラー」ホワイト(9)。暗く寒色になっている。



↑GSIクレオス「ガンダムカラー」ホワイト(5)。ガンダムカラーでは最もポピュラーな白。



↑GSIクレオス「Mr.カラー」1番・ホワイト。番号が示すとおり、すべての基準となる白。



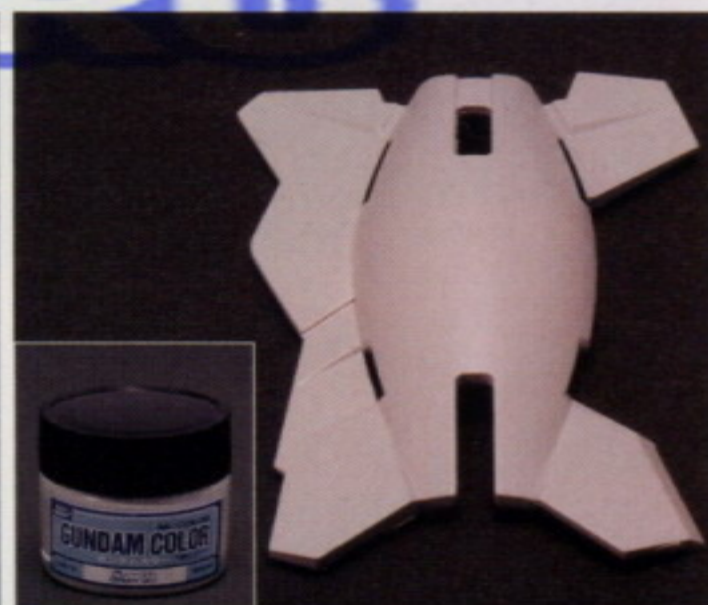
↑GSIクレオス「Mr.カラー」316番・ホワイトFS17875。アメリカ海軍機色。暖色系の白の代表と言える。



↑GSIクレオス「Mr.カラー」311番・グレーFS36622。アメリカ軍機ベトナム迷彩色。名称はやはりグレーだが暖色系の白。



↑GSIクレオス「Mr.カラー」69番・グランプリホワイト。自動車色で少し緑がかっている。



↑GSIクレオス「ガンダムカラー」グレー(21)。名称はグレーだがGP-02の本体色。茶系の色が入っていて暖色に分類される。

→紹介した8色を左から順に並べて見てみると、寒色から暖色への変化がよくわかると思う。「このように白と言っても様々で、どのガンダムにどの白が似合うのか好みや意見がそれぞれのイメージで分かれる。



RX-0 ユニコーンガンダム [Ver.Ka]

バンダイ
1:100スケール プラスチックキット
"マスターグレード"

製作:松本尚文

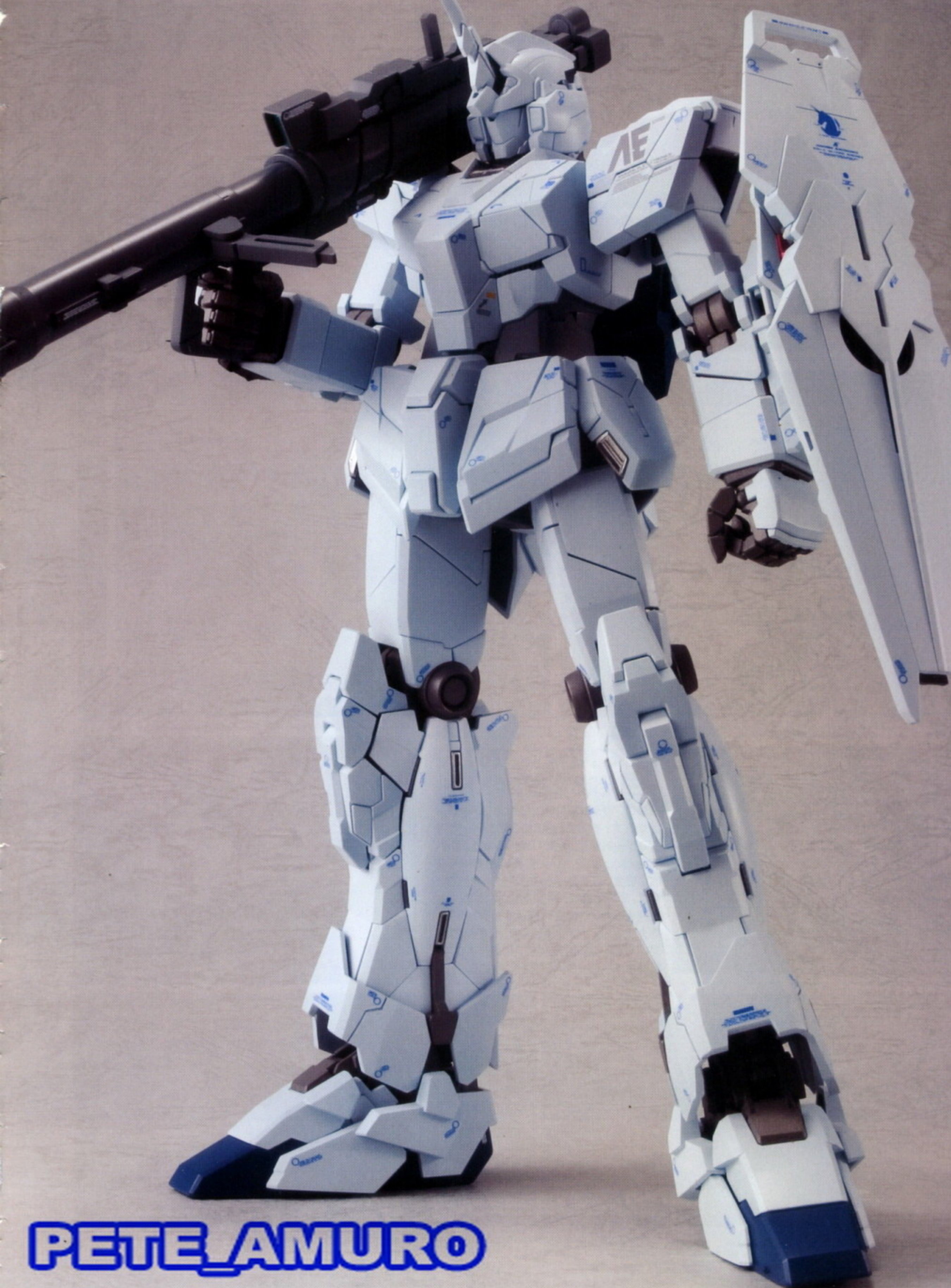
ユニコーンモードからデストロイモードへの「変身」機構を完全再現したMGユニコーンガンダム。岩田トシオに続く2作目の作例となる本作では、塗装面での演出により変身前後での印象の変化を演出。キットの革新的要素をさらに強調してみた。丁寧な面出しによるブラッシュアップなど、精度を高める工作にも注目されたい。



RX-0 UNICORN GUNDAM

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Naofumi Matsumoto

変身前後のギャップを塗装で演出する



PETE_AMURO

◀複雑に交錯する直線で構成されるボディ。丁寧な面出し処理によってエッジが強調され、よりシャープな仕上がり。サイコ・フレームは集光樹脂素材の成形色を活かし、ラッカー系塗料の蛍光ピンク+白+赤でスミ入れをした後、パールカラーを吹き付け色を濃くしてみた。



PETE_AMURO

DESTROYMODE

特装版の小説4巻に付属したビーム・ガトリングガン。クシャトリヤ用の武装を奪ったという設定なので、ユニコーンガンダム用の武器とは色味を変えている。

剥き、バーニアの内側と干渉しないようにします。そうすると、当然バーニアは固定されずに抜け落ちてしまうので、ボールの根元に新たに固定用の凸部を設けました。作例では接着はしていませんが、場合によっては塗装後に接着してしまっても良いでしょう。ただし、バックパック下部の2基は最後にバーニアを、という順序でないと組めないなので、注意しましょう。何にしても仮組み必須です。

■塗装

「両モードでのギャップを演出」ができないものかと考えました。そこで、ユニコーンモードでは極力赤を排除。逆にサイコ・フレームは赤を強調してやる事で、「赤」の印象を強めました（シールドの裏とかはどうしようもないです…）。

そういう訳で、このユニコーンは純白ではなく、赤の補色になる青緑に振っています。関節のグレーとアンテナの黄色以外の部分もとにかく緑系に振ります。

デカールもキットのシールをベースに、シアんで印刷した自作デカールに置き換え（カーターさん、印刷ありがとうございます！）ひたすら赤を排除。

サイコ・フレームは先にラッカーの「蛍光ピンク+白+赤」でスミ入れをし、赤のパールに赤のカラーインクを混ぜ、裏表両面に吹き付けて色濃くしています。パールの効果で反射するようになるので、スカートやバックパック部も少し明るくなります。

■武装

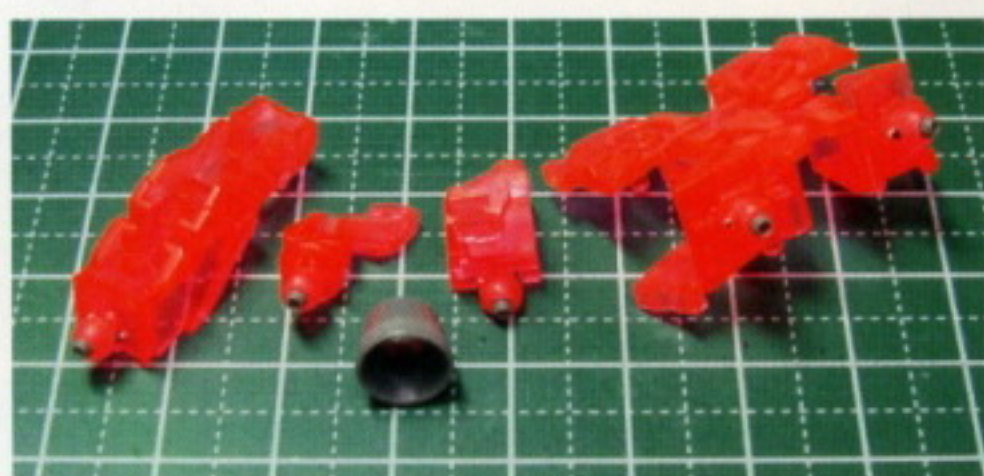
ビーム・ガトリングはテストショットを頂けたので、一丁のみ製作。砲口を薄くし、センサーにウェーブの「H・アイズ」を使った以外はそのままです。ユニコーン専用ではないとの事で、こちらは印象を変えて塗装してみました。

→デストロイモードで展開するサイコ・フレームの「赤」を強調するため、白の塗装は赤の補色である青緑系に振った。マーキング類も青系の



UNICORNMODE

赤を廃したユニコーンモード。涼やかな印象となりデストロイモードとのギャップが際立つ。



↑→バーニアはキットのままでは内側にサイコ・フレームのパーツが露出するので、露出部をウェーブの「O・ボルト」を使ってディテールアップ。Mr. カラースーパーメタリックの「スーパーチタン」で輝くアクセントとした。



RX-0 ユニコーンガンダム「Ver. Ka」
バンダイ/100スケールプラスチックキット
「マスターグレード」

製作・文松本尚文

「凄いな…これ」今更ですがユニコーンを組んだ感想です。パーツの多さに腰が引けたのは最初だけで、後は逐一感動しながら完成！いやー、MGを組んだのいつぶりだろう？満足満足。…が、現実には容赦なく押し寄せてくるのです。締め切りの足音と共に。「これを全塗装するのか…」慄然としつつ（苦笑）作業開始です。

■今回の約束

○変身機構、可動は残すこと

○バーニア類はディテールアップすること

○できるだけデカールを貼ること

○サイコ・フレームは素材を活かして

という事で、形状そのものには大きな変更はなく、各パーツのすり合わせや断面の処理に気を配っていきます。 なんとと言っても塗装前提なので…。前項で岩田さんも書かれていましたが、ほとんどのパーツが隙間なくピッタリ組み合わせられていくので、変身、組立の際にもパーツが干渉してしまう部分があります。これは塗装後だとうしろようもないので、削り過ぎないように気をつけつつ、じっくりペーパーを当てていくしかありません。特に頭部のトサカと展開するアンテナの根元周辺、ユニコーンのマスクのアゴ、等は目立つ部分なので余計に時間をかけています（と言いつつ剥がれていたらすみません）。 ちょっとしたことですが、組立時に薄手のビニール（柔らかいもの良いです）を挟んで、パーツ同士が擦れないようにする、というのも有効な手です。変身時はとにかく気をつけるしかないですが…。

バーニアは、基部をピンバイスとウェーブの「O・ボルト」を使ってディテール追加。また、ボール状の部分でバーニアを固定している為、そのままでは組立時に塗装が剥がれる可能性があります。そこで、ボール部はスポンジペーパーなどでヤスってグルッと一皮



- ①この腕は塗装後にヒジ関節を動かすと干渉そうだったので、黒く塗った部分(下面と正面への“折れ”の部分)を少し削り込んだ。
- ②ごく一部に露出する、サイコ・フレーム上のパーティングラインやゲート跡は800番～1200番まで紙ヤスリを当てた後、コンパウンドで磨いた。多少の磨き傷が残っても、今回は塗装しているので目立たない。
- ③回転する上端ブロックの奥に可動軸が見えるのが気になったので、ランナーのタグを加工して塞いだ。
- ④ライフルは、前部へのはめ込みピンをナメに削り、赤丸囲みの部分を少しだけ削っておく。ただし削り過ぎると、ストッパーが動かなくなるので、少しずつ 確かめながら加工する。
- ⑤バズーカも、スライドする砲身部分のストッパーをナメに削って後ハメ加工。
- ⑥スライドするレール部分には、薄手のプラ板を貼って、可動する際の“渋み”を調整した。

カラーリングデータ

ホワイト…サフ1000+66番・デイトナグリーン+2番・ブラック→ 1番・ホワイト+66番・デイトナグリーン+65番・インディブルー+175番蛍光グリーン+MGパール
 ブルー…65番・インディブルー+14番・ネービーブルー+1番・ホワイト
 イエロー…109番・キャラクターイエロー+4番・イエロー+1番・ホワイト+172・番蛍光イエロー→ HGパールゴールド
 サイコ・フレーム…46番・クリア+FGパール・オパールレッド+コピックR39ガーネット
 グレー(腹部)…サフ1000+2番・ブラック+80番・コバルトブルー
 グレー(関節)…159番・スーパーシルバー+サフ1000+2番・ブラック
 グレー(武器)…1番・ホワイト+2番・ブラック+66番・デイトナグリーン
 ガトリング…SM03スーパーアイアン+2番・ブラック+67番・パープル
 パーニア類…SM05スーパーチタン
 ※サイコ・フレームは光沢仕上げ、その他は半光沢～つや消しで差異を付けています。



⇐⇓ 砲身およびセンサー部が回転し、フォアグリップが可動。グリップパーツの差し替えにより、手に持たせることも、前腕に直付けすることもできる。作例では砲口を薄くし、センサーをクリアパーツでディテールアップした。





RX-0 PETE ANDERSON UNICORN GUNDAM DESTROY MODE

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Takashi Matsumoto

傑作キットのアクション性能を高める

変身機構が最大のウリであるMGユニコーンガンダム。この機構を活かすのがキットの楽しみ方の本道ではあるが、ここではアプローチ方法の一つとして、あえてデストロイモード固定としてみた。これによって「好みに合わせたプロポーション改修」や「可動範囲を広げる工作」といった通常の改造作業も容易となっている。踏み出すには思い切りのいる方法だけに、模型誌作例ならではの贅沢として、その出来栄を楽しんでもらいたい。



↑首は接続パーツに1mmプラ板をかませて延長
段差を削り落としてスッキリ面イチにした。

キット



作例



↑アンテナは凹凸があった方が見映えがするとい
好みから、表裏を逆に装着。中央部もアンテナの開
閉を考えなくていいので、よりガンダムらしいシン
ルな形状にしてみた。



作例



キット

↑股間軸の付き位置を上上げることで、太モモが
短く見えるように調整。



作例



キット

↑太モモ接続部でも若干切り詰めて、足が長い印象
を緩和している。



作例



キット

↑足首フレームには若干角度をつけて、足を開いた
ときの接地性を高めている。

カラーリングデータ

白…クールホワイト
黄…58番・黄橙色+1番・ホワイト+173番・蛍光オレンジ微量
青…80番・コバルトブルー+14番・ネービーブルー+174番・
蛍光ピンク微量
関節…13番・ニュートラルグレー+42番・マホガニー少量
武器…14番・ネービーブルー+17番・ダークグリーン
クリアーパーツ…R32(コビック)+クリアー→クリアー+FGバ
ール(イリサワ)
※特に表記のないものはGSIクレオスのMr.カラー



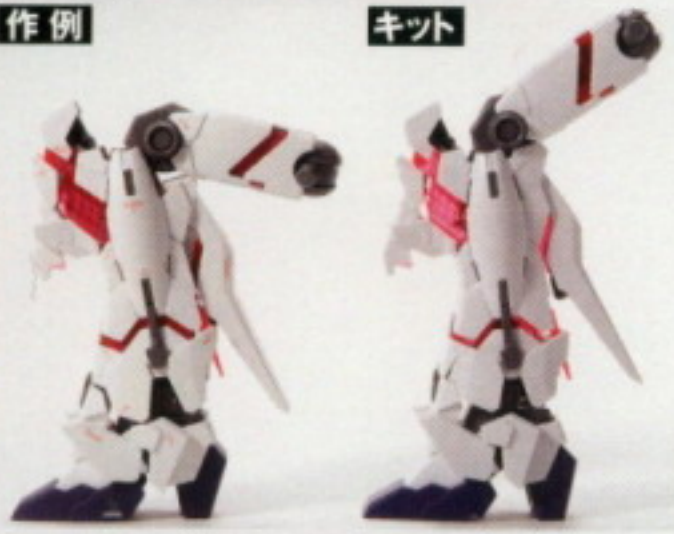
PETE_AMURO

RX-0 ユニコーンガンダム [Ver. Ka]
デストロイモード
バンダイ 1:100スケール プラスチックキット “マスターグレード”
製作: 松本隆

→ヒザ裏の装甲が干渉し、ヒザがあまり曲がらないのがこの操作キットの唯一の弱点。ヒザ裏のスラスタパーツを上下にスライドできるようにし、可動範囲を確保した。

作例

キット



PETE AMURO

RX-0ユニコーンガンダム[Ver. Ka] デストロイモード

バンダイ/100スケールプラスチックキット
“マスターグレード”

製作：文松本隆

デストロイモード限定での製作となりますが、非常に完成度が高いキットだけに、重箱の隅をつつくような方針となりました。改修の指針としては各イラストや挿絵、私の好みなどがごっちゃになっていますが何かしら参考になれば幸いです。

■腰・脚部

デザイン上、ヒザの可動範囲が狭いのでスネ裏のカバーを下にスライドできるように改修。これによりヒザ関節に干渉するパーツが下がり可動範囲が広がります。デストロイモードに変身するとサイコ・フレームが露出し各部が伸びるわけですが脚部はそれが顕著で少し長くなりすぎるかなと感じたので、太モモ、股間の取り付け位置を調整することによって4、5ミリほど太モモを短くしました。足首は足を開いたときの接地性を高めるため、足首のフレームに角度をつけています。

■塗装

より白さを際立たせるため、スミ入れは調色したホワイトパールで行っています。白はスミ入れ色の影響を受けやすいのですがこのホワイトパールは影響が一番少ないと考えています。クリアパーツ以外はつや消しクリアでコートしていますが、ほとんど白だとつや消しにした場合、厚ぼったい感じに見えてしまいますので、それを少しでも解消するべく改修箇所以外は白の外装パーツをサフレスで仕上げ、塗装の際の塗膜を極力薄くしています。クリアパーツは光が通らず暗く見えてしまうパーツの裏にシルバーを塗装して明るく見えるようにしてみました。

BANDAI
1/100 scale plastic kit
"Master Grade"
modeled by Takashi Matsumoto



↑指は3本指パーツを切り離し、
五指が可動するようにした。

PETE_AMURO

RX-0 JINNCORNGUNDAM

作例

キット

→作例では首が長く、足が短くなり、キットの極端なヒーロー
体形が緩和されている。



「どこの機体だ……？」

PETE_AMURO

オリハルコンという言葉をご存じだろうか？
伝説の大陸、アトランティスで探掘された
と言われる幻の金属の名称である。

無論、実在を信じるに値するものではない。
宇宙世紀の現代を生きる技術者が、公式の場
で云々する話題でないことも承知している。
しかし私の研究分野、材料工学において、次
の百年間を占う上でもっとも重要な発明と騒
がれた新素材——サイコ・フレイムについて
考える時、私はどうしてもこの幻の金属の名
前を思い浮かべてしまうのである。

サイコ・フレイムとは、サイココミュに感応
するコンピュータ・チップを極小化し、金属
粒子レベルで鑄込んだ合金の一種だ。パイロ
ットから発せられる脳波——精神感応波とも
言うが——に対して、各チップは受容・信号
化・演算・増幅・発振というプロセスを瞬時
に行い、親機たるサイココミュにパイロットの
思念情報を伝える。この量子的演算制御によ
って、パイロットの感応波はカオス状態のま
まシステムに受容され、単位時間あたりの命
令量が飛躍的に増大する——ようは、パイロ
ットの意思をデジタル信号化することなく、

機器操作に直接、反映させることができるよ
うになるわけだ。

重要な点は、これが人の意思に反応する金
属であるという事実だ。現在までのところ、
サイコ・フレイムの実装はコクピット周りの
フレイムと一部の駆動系に限定されているが、
モビルスーツの骨格、ムーバブル・フレイム
のすべてをこれで形成すればどうなるか。人
の意思にダイレクトに反応する巨人、パイロ
ットの思惟の器となる真のモビルスーツが完
成するのではないか？

アトランティスには、輝くオリハルコンで
造られた城や飛行船が存在していたという。
当時はもちろん、現在でも考えられない技術
力だ。しかしそのような文明を手にしたアト
ランティスは、結局のところ滅んだ。

輝くサイコ・フレイムで形成されたモビル
スーツの姿を思い浮かべる時、私はその無限
の可能性に心を躍らせるとともに、禁忌に触
れて滅んだかの大陸のことを思い出さずには
いられないのである。

(0094/06/27発行

アナハイム・ジャーナルより抜粋)

TEXT 福井晴敏



PETE_AMURO

[UNICORN AWAKING]
BANDAI 1/100scale plastic kit "Master Grade"
UNICORN GUNDAM [Ver.Ka.] use
modeled by Kouichi Saeki

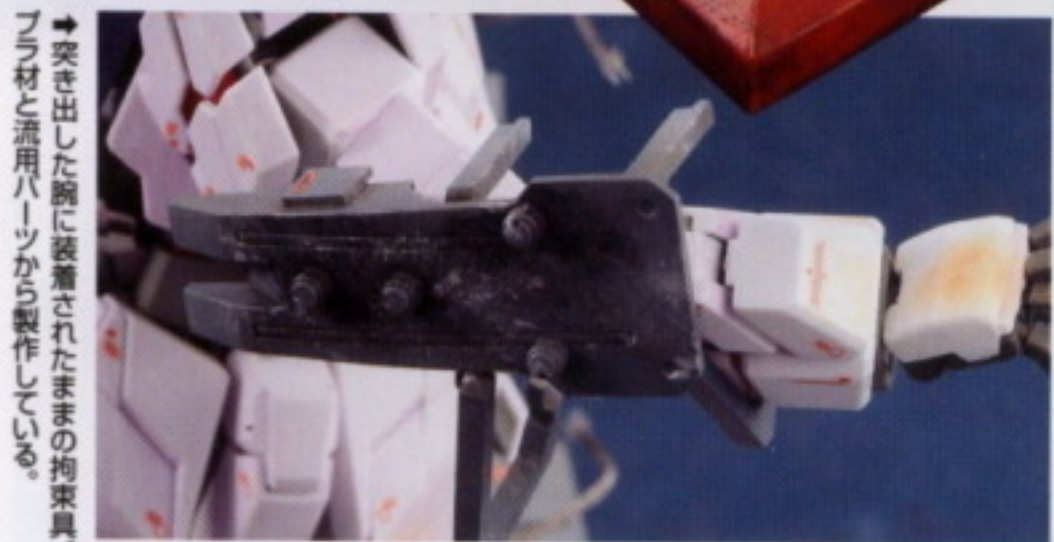


↑身をよじるユニコーンガンダム。そのフェイスカバーの奥にはツインアイの輝きが確認できる。



↑床はプラスチック製。設定上は何もない空間だが、模型として寂しかったのでスポットライトを配した。

PETE AMURO



↑突き出した腕に装着されたままの拘束具。プラスチックと流用パーツから製作している。



まずユニコーンのキットを組みあげ、「気をつけ」ポーズをとらせた状態でギリギリの内壁サイズを決定し、プラスチックと流用パーツを組み合わせて製作しました。

規格ものつばくはない、雑然とした雰囲気を狙ったのですが…。

拘束用の鉄輪は一応ちゃんと手足にはまるサイズにプラスチックで作ってから分割、引き剥がしてひん曲がったように固定。右腕の枷は基部ごとひきちぎったようにしました。

ワイヤーはモデラーズ製のメッシュホースに真鍮線を通して曲げたもので再現しました。本来なら基部から外れるのですが、雰囲気優先で真ん中から切断されたようにしています。ワイヤーのランダムな動きによる無重力感と、ユニコーンの力の凶暴さを表現したかったのです。

床はプラスチック製です。ケージが据えられている場所は「がらんどろ」とのこと、スポットライトを配した程度なのですが…少々寂しかったかもしれません。

ユニコーンは、キットをそのまま組み立てました。ポーズ付けの都合で右肩の軸を切断して角度をつけて再接着、首を反らせるために基部を調節。ツノはユニコーンモード用のものを使用。中央にスジ彫りを施しました。デストロイモードの片鱗を窺わせるべく、ところどころ「変身」しかかっている状態で瞬着を流して固定してあります。

そしてこのユニコーン、いわゆる「ちょいプロ」で仕上げたのです。装甲裏や一部色の足りないところだけ塗って、あとは成形色にエナメル塗料でウォッシングし、色味とカゲのタッチを加えたのみです。本体にパール、メカ部にカーキを使用。マーキングは別売りのデカールを使いました。最後にオレインジのパステルを散らし、炎の照り返しを表現してみました。

カザン氏、健竹史氏、資料協力ありがとうございました。それにしても噂どおり、作りごたえのあるキットでしたね。

炎の中の 起動シーンを立体化

MGユニコーンの最後の作例は、劇中のシチュエーションを再現したジオラマ風固定モデル。単行本2巻のハイライトでもある、ユニコーンガンダムが初起動するシーンで、床面と拘束ハンガーを自作しての製作となった。プロモーション映像でも見られたハンガーを引き千切り、見を振って動き出す生物的なアクションを固定ポーズで見事に再現している。



UNICORN AWAKING

BANDAI 1/100scale plastic kit "Master Grade"
UNICORN GUNDAM [Ver.Ka.] use
modeled by Kouichi Saeki

PETE AMURO

紅蓮の炎の中で神獣は解き放たれた……!!

ユニコーン起動

バンダイ1/100スケールプラスチックキット
マスターグレードユニコーンガンダム[Ver.Ka.]使用
製作・文サエキコウイチ

「ガンダムUC」の小説を読んだ感想は、「これは『逆襲のシャア』を経由しないで『Z』から『F91』へUC世界を繋げる試みではないかな」ということ。

新訳「Z」の登場によって宙に浮いてしまっている感のある「Z」の設定にいま一度光を当て、「アムロとシャアの物語」に拠らぬ別の流れで歴史を、物語を繋ぐ。

主人公の名前「バナージ・リンクス」は、「話を繋げる」が由来じゃないかと想像します（だとしたら、非常に富野監督的なネーミングセンスですね）。

ジオラマは第2巻のハイライト、バナージの乗り込んだユニコーンが炎のなか初起動するシーンの再現です。ユニコーンは鉄輪によって手足を拘束された状態でケージに固定されており、これをひきちぎって動き出します。当然ながらケージの設定画は存在せず、想像造形となるわけですが、プロモーションアニメの該当シーンに登場するケージはMSハンガー然とした、少々華奢な印象を受けるデザインでした。小説ではこのケージは建設中のビルのような外観だと描写されており、いわゆるMSハンガーとはまったく別の、かなり物々しいシロモノのようです。

「白き一角獣が堅牢な檻から解き放たれる」というイメージが欲しかったので、ここはオリジナルでゴツめなデザインのケージにすることに決めました。



↑プロモーション映像で描かれたユニコーンガンダムの起動シーン。拘束具を引きちぎろうと力を込めたボディの隙間からサイコ・フレームの光が漏れる。

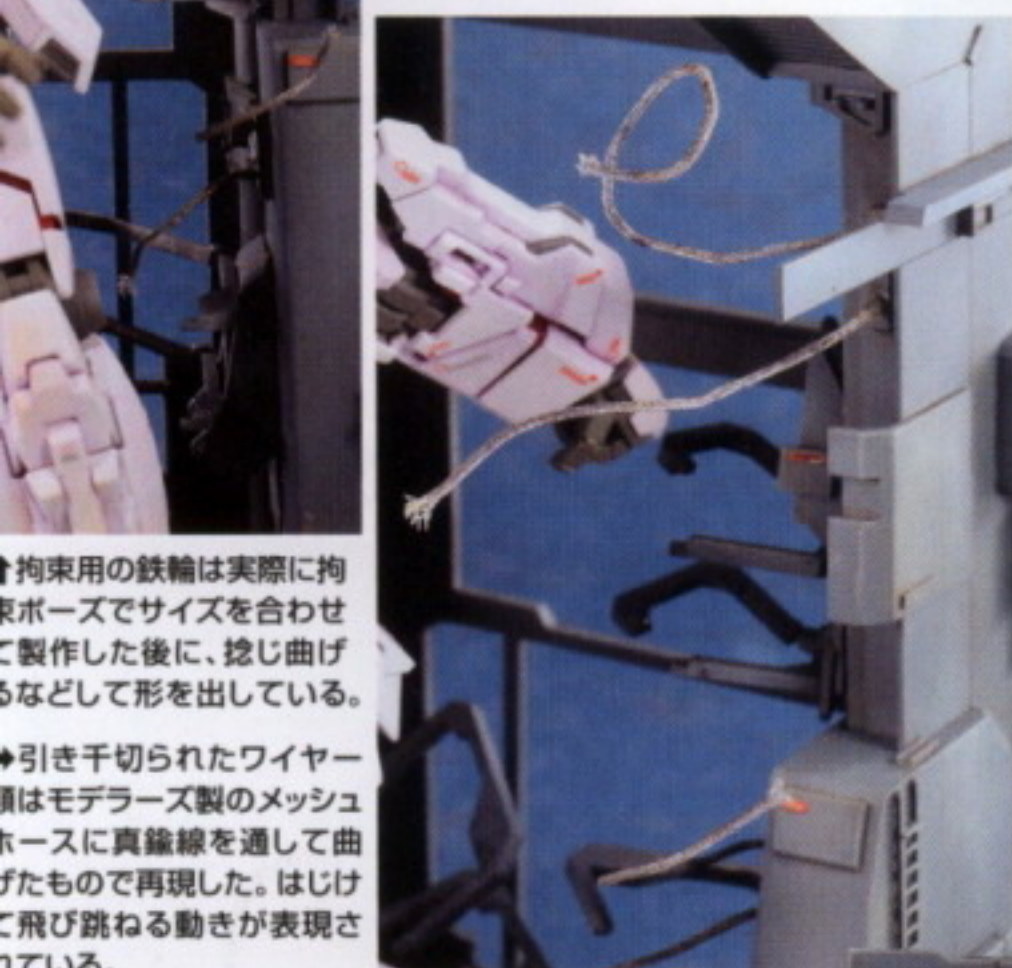


PETE AMURO

↑拘束ケージは直立状態のユニコーンに合わせて、ギリギリのサイズで製作。
主にプラ板と流用パーツを使用している。



↑左側面のタラップも流用パーツから。



↑拘束用の鉄輪は実際に拘束ボーズでサイズを合わせて製作した後に、捻じ曲げるなどして形を出している。

↑引き千切られたワイヤーはモデラーズ製のメッシュホースに真鍮線を通して曲げたもので再現した。はじけて飛び跳ねる動きが表現されている。



[UNICORN AWAKING]

BANDAI 1/100scale plastic kit "Master Grade"
UNICORN GUNDAM [Ver.Ka.] use
modeled by Kouichi Saeki

PETE AMURO



LEFT SIDE VIEW

PETE AMURO



FRONT VIEW

体制を支える者たち



II

地球連邦宇宙軍のメカニックたち

MECHANICS OF EARTH FEDERATION SPACE FORCE

ここでは小説「機動戦士ガンダムUC」に登場する地球連邦軍に所属するMS及び艦船を立体作品で紹介しよう。いずれも連邦系の直線を主体としたデザインでありながら、決して単調にはならず立体として見映えのするものに仕上がっている。リゼルとロトの変形機構の再現にも注目されたい。

PETE_AMURO

「嫌よ、こんなのおつ！」

暴力の臭いを、嗅いだ。

空気中の埃が焼けたような焦げ臭さと、焼けたとも蒸れたともつかない肉の臭い。メガ粒子ビームの直撃は、人に死を実感させることはしない。あつたものが瞬時になくなる、それだけのことだ。

感情も感傷も喚起されようがない、死という言葉すら当てはまらない消滅——だが、なにかが蠢いている。この頭の奥、こめかみを脈動させる。知らない記憶が、恐怖で焼き切れそうな脳細胞に鋭い喝を伝播させる。

この無定見な暴力を許すな。立ち上げられ、やめさせろ、と……。

ビームの直撃でめくれ上がった構造材の向こう、層気楼が立ちこめるゲート口を人型のマシーンが行き過ぎる。地球連邦軍の可変モビルスーツか？ それは見る間に人型を崩し、ウェイブライダーと呼ばれる空間戦闘機に変

形して、コロニーの夜空を滑ってゆく。敵と命のやりとりをするパイロットたちに、流れ弾で消滅させられた人の命を顧みる暇はない。必死に操縦桿を動かし、引き金を引くだけのことだろう。

連邦もネオ・ジオンも関係ない、すべて身を脅かす危険の塊。人から人らしい生き死にを奪い、魂魄さえ蒸散させる暴力の使徒。その理解が、少年を立ち上げらせる。灼けたシッターの残骸を飛び越え、白い獣が眠るコロニービルダーの内奥へ。そこには、彼の運命を変えた少女の姿もあるはずだ。

いや、その瞬間の選択こそが運命の分かれ目であり、引き返せない道への一歩になるのだということ、少年はまだ知らない。始まったばかりの夜を引き裂き、巨人たちの撃ち散らす光弾が新たな暴力の臭気を押し拡げる……。

PETE_AMURO



RGZ-95 リゼル

1/100スケール スクラッチビルド
製作:空山竜司



↑ヘルメットはMG・ゼータプラスのキットパーツを改造したもの。中のフェイス部はエボパテの削り出しから製作した。



↑バックパックのサイドブロックはMGゼータプラスのウイングバインダー支持フレームに接合させる。腰のリアブロックなど直線で構成される部位はプラ板の箱組みをベースに製作した。

関連機体 Related Mobile Suit

MSA-005 メタス

「Z計画」の副産物として生まれた可変MS。機体強度などの問題は抱えていたが一定の性能には達し、グリプス戦役においてはエゥーゴの戦力として実戦投入された。変形機構の簡易さから、操作性・生産性に関しては有望だったと見られ、グリプス戦役後のZガンダムの量産化計画においては、このメタスの変形機構を部分的に取り入れた開発プランも検討されていたという。「RGZ-95 リゼル」はそのプランを、量産化を前提にさらに推し進めたものと思われる。



MSZ-008
ZII (ゼツツー)

ジュリエット いざな ロメオ
乙女を戦場へと誘う伊達男
RGZ-95 ReZEL

1/100 scale scratch build
modeled by Ryuji Sorayama

MGフレームを利用して 可変モデルをスクラッチ!

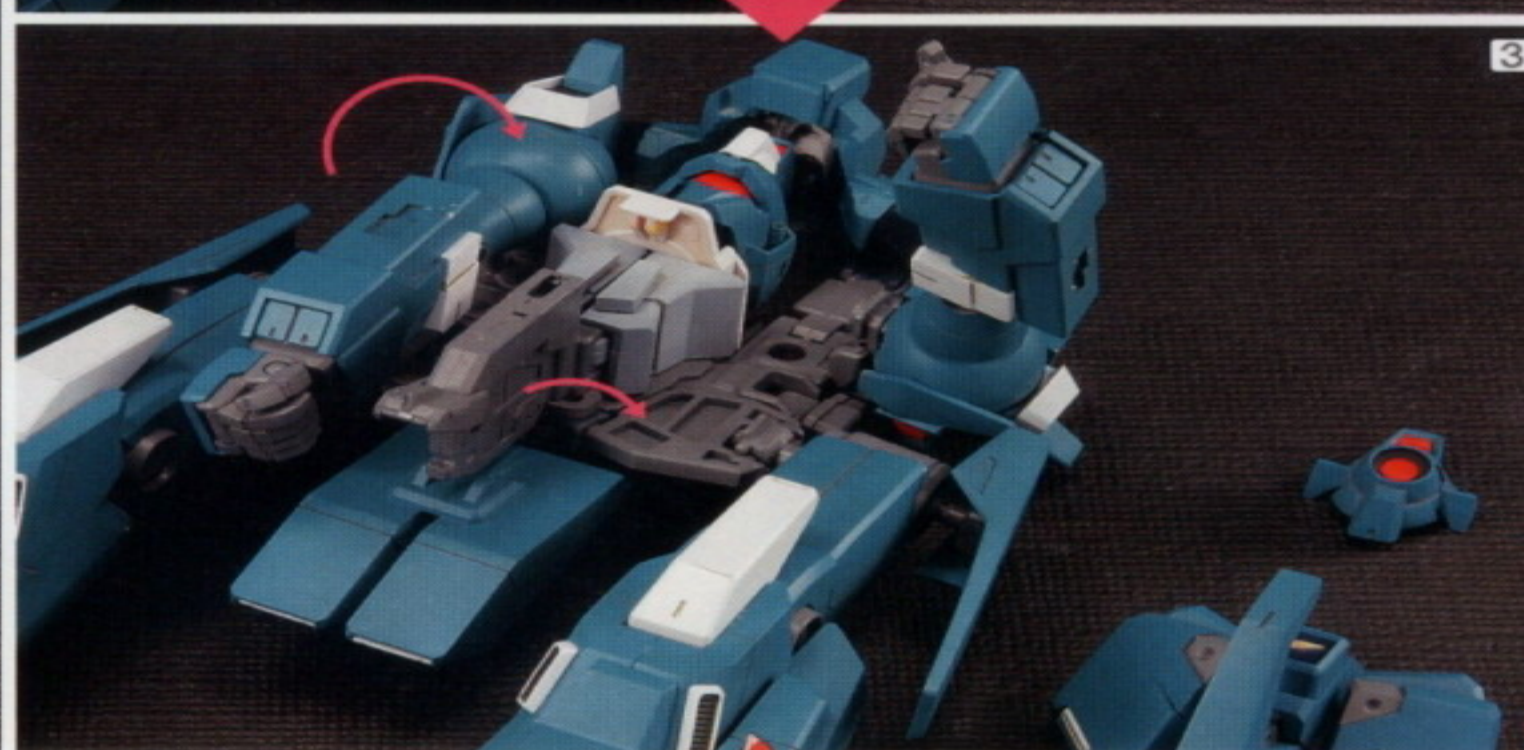
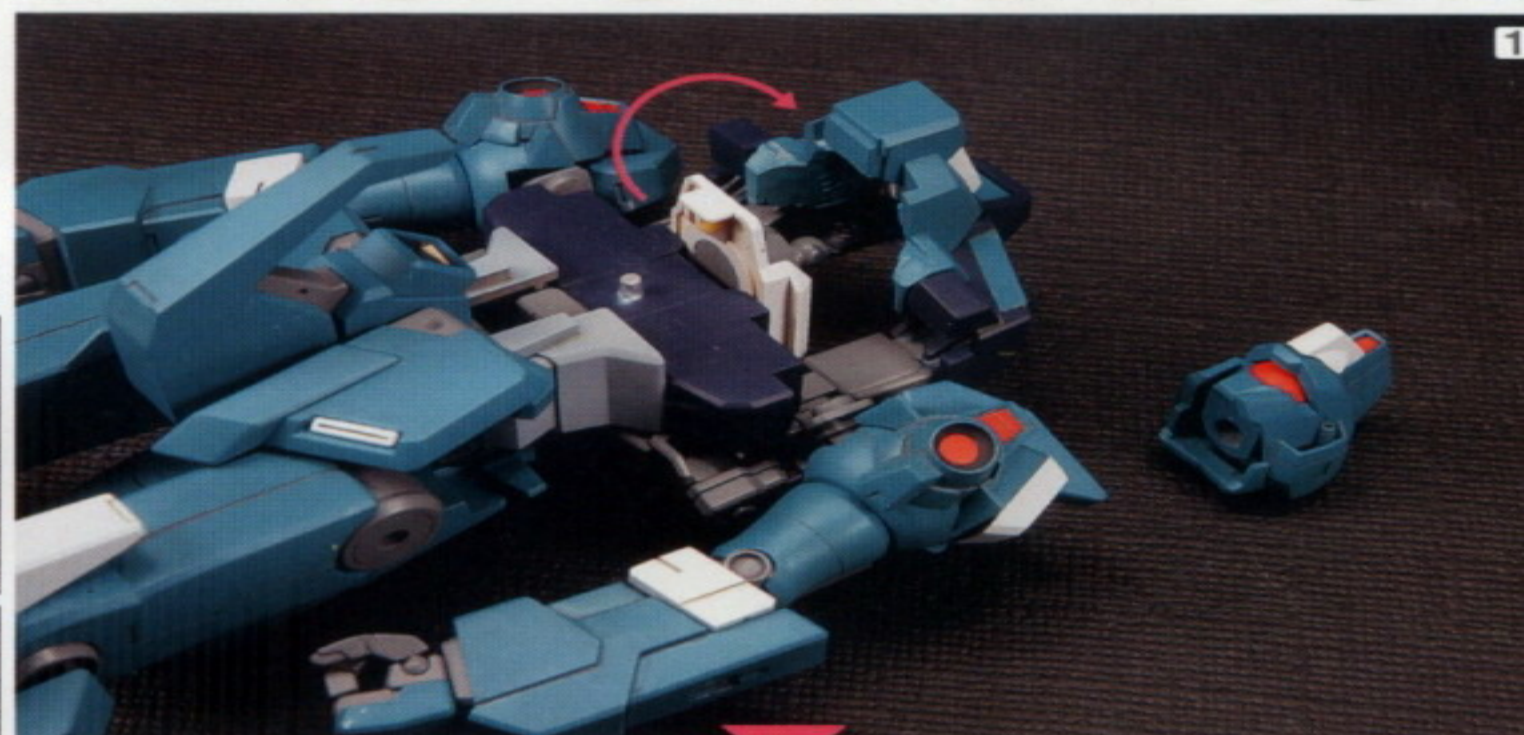
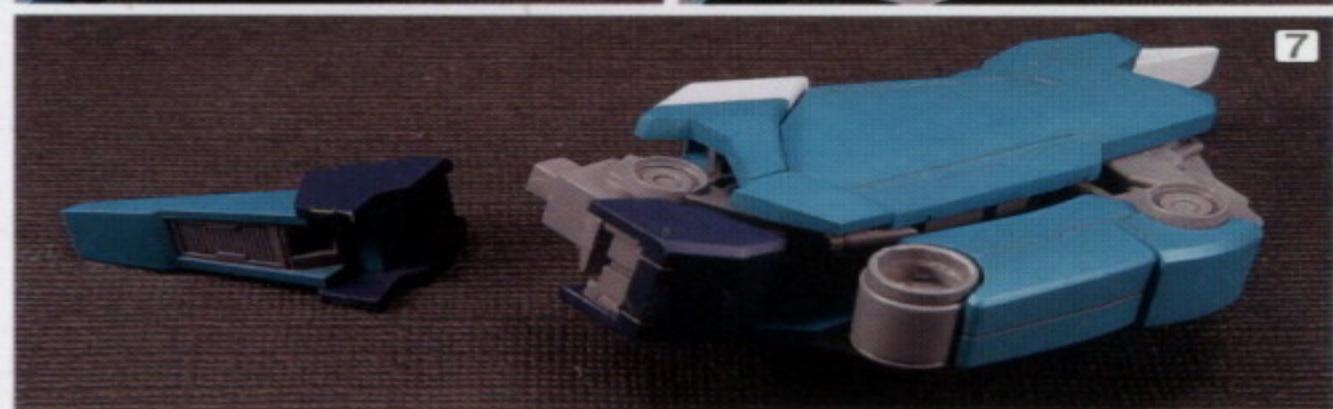
ジム・ジェガン系初の可変MSとして、初代『ガンダム』におけるガンキャノンのポジションで『ガンダムUC』の物語に華を添えてくれるリゼル。このリゼルを空山竜司がスクラッチ。MGゼータプラスの可変フレームを活用して、一部差し替えながらも可変モデルとして完成させた。手足なども基本はゼータプラスをベースとし、エポパテとプラ板工作から形を出している。直線主体の連邦系デザインが映えるシャープな仕上がりをご覧ください。



PETE_AMURO

PROCESS of TRANSFORMATION

- ①バックパックはいったん取り外した。頭部を取り外し、胸部前面ブロックを起こす。
- ②胴体の中のスペーサーを取り外し、空いた空間に首基部を押し下げ、頭部を取り付ける。胴体・脇腹ブロックも中央へと寄せる。
- ③股間のロックを外し、股関節基部となるプレートを左右に展開。空いた空間に腕を収納する。このあたりはMG・ゼータプラスの可変フレームをそのまま活用している。肩前面ブロックは干渉するので取り外している。
- ④⑤⑥足はヒザ関節だけでなく、その基部かた持ち上がり、180度近く曲がる。
- ⑦足を限界まで曲げ、つま先は装着位置を差し替えて、伸ばした状態に。
- ⑧バックパックの左右ブロックを太もも上面に被せるように固定。機首パーツを取り付ければ完成。



RGZ-91 リ・ガゼイ

Zガンダムの量産化プランの一つ。BWSとの合体による簡易変形機構によって整備性や生産性の悪さはある程度解消されたが、戦術の硬直を招くという欠点も指摘される。「シャアの反乱」の際に Rondel 隊に配備され、アムロ・レイが乗り込んだ。



MSZ-006 Zガンダム

カミーユ・ビダンの着想を得てアナハイム・エレクトロニクス社が開発した可変MS。単機での大気圏突入・重力下飛行を可能とする全領域攻撃機。グリプス戦役、「ハマーン戦争」において華々しい戦果を上げ、後の可変MSの開発に大きな影響を与えた。

COLUMN

受け継がれるZの血統

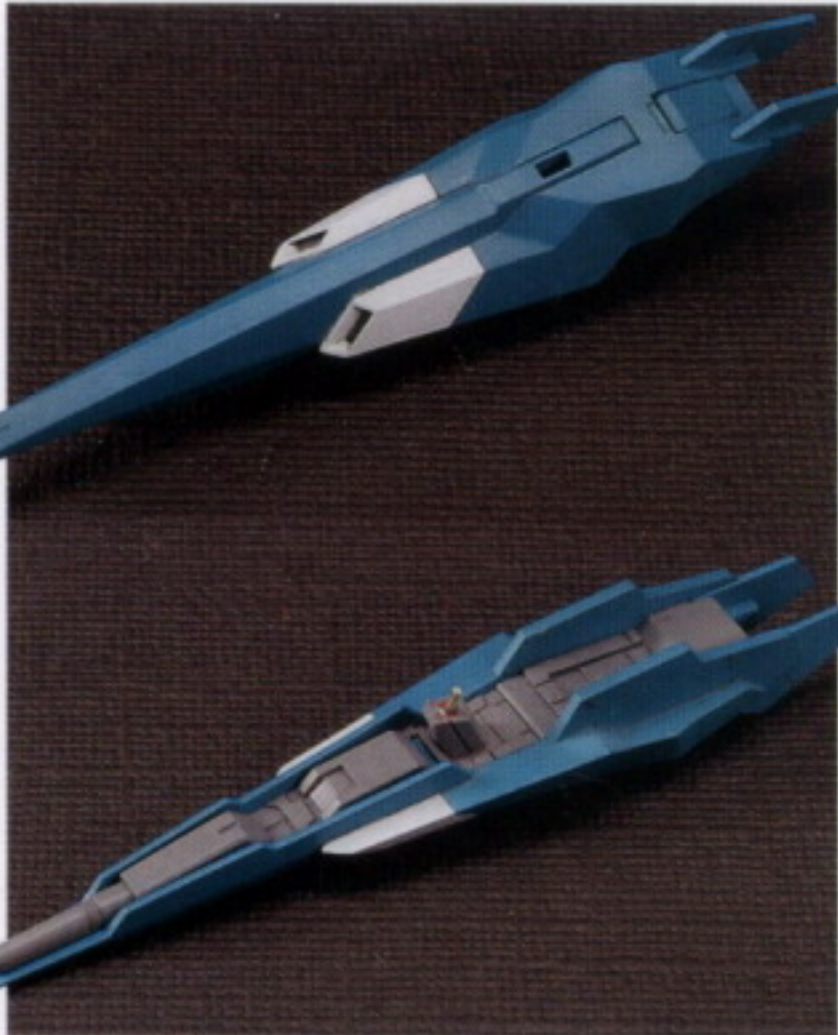
U.C.0080年代半ばに出現し、戦場を席捲した可変MS (TMS=Transformable Mobile Suit) であるが、その成功例として必ず名が挙げられるのが「MSZ-006 Zガンダム」である。連邦軍では華々しい戦果を残したこのZの血統を自軍兵器体系の中に組み込むべく、後継機の開発が進められることとなった。しかしコスト度外視のワン・アンド・オンリーの機体のどの要素を量産兵器に組み込むべきかは意見が分かれ、過度な全領域性を廃した機能特化型、性能目標値を下げての生産性追及型といった複数のアプローチが試みられることとなった。中にはそのアイデンティティとも言える可変機構をオミットした本末転倒な開発案まで存在していたという。その中で「RGZ-95 リゼル」が一応の成功を収め量産に至ったのは、単体性能よりもむしろ、ジム・ジェガン系といった既存のMS戦力への組み込みやすさが評価されたものと思われる。

RGZ-95 ReZEL

1/100 scale scratch build
modeled by Ryuji Sorayama



↑背中に背負ったノーズコーン。本体はプラ板の貼り合わせから形を出し、下方のアールになったバーニアカバーの部分は、大きめのプラパイプを削って形を出した。左右のブロックもプラ板から製作。



↑シールドは変形時には機体底面に装着される。裏面には武装が内蔵されているが、シールドに複合的な機能を持たせるのは、「逆シャア」時代のトレンドを踏襲したものだろう。



↑専用のライフルはMG・ゼータプラスのライフルを改造して製作。グリップは可動する。



Re-fine Zeta Gundam Escort Leader RGZ-95 ReZEL

連邦軍が開発した量産型可変MS。可変機構をBWS（バック・ウェポン・システム）との合体で代替した「RGZ-91 リ・ガズィ」と異なり、本機は可変機構の弾力的運用を前提に設計されている。内装など構成部品をジェガンタイプと共通規格化することでコストダウンに成功。ジム・ジェガン系列としては初の可変MSとなった。本編中でネル・アーガマには8機が配備されており、「ロメオ」のコードネームでリディ・マーセナスらが乗り込む。新兵であるリディが扱えているところを見ると、ゼータ系のピーキーな操作性は緩和されているようだ。追加アタッチメントとして航空機らしい主翼を装着した姿も確認されている。

RGZ-95 リゼル

全高:20.5m 本体重量:25.8t
ジェネレーター出力:2,220kW スラスター総推力:81,500kg
装甲材質:ガンダリウム合金



LEFT SIDE VIEW



REAR VIEW



FRONT VIEW



PETE AMURO

PETE AMURO

RGZ-95 ReZEL

1/100 scale scratch build
modeled by Ryuji Sorayama

諾しました。設定画をもらった時にちょうど涼平さんと編集部で打ち合わせをしていて、「頭はまんまゼータプラスだからそのまんま使えんじやない？」と涼平さんに言われて、ちょうど変形機構もゼータプラスに似ていたのでフレームを流用することにしました。頭長高もほぼ同じだったので手足の長さやバランスはゼータプラスに準じています。

■製作

ゼータプラスの頭部をベースに設定に近づけ、フェイス部はエポバテから削り出し。ウエーブのエポキシパテは切削感が絶妙なのでオススメです。顔以外にも胸回りや肩部の製作にも使っています。

いつもだったらゴリゴリと進めていくことができるのですが今回は変形から来る制約が多く、図面上では解決できないことが山ほどあり、時間だけが過ぎて30過ぎて半ベソかくはめに。そんなこんなでなんとか完成しました。今まで「プラモデル」というカテゴリーの中で塗装を施した完成品を動かすという行為に疑問を感じていたのですが、ほぼスクラッチに近いこのリゼルが変形していく様を撮影室で見ていると(三徹していたこともあり)今までに感じた事の無いテンションで盛り上がっている自分がいました。言葉で言うのは簡単ですが、いざやってみるとすごく大変で射水さんはこんなことを延々と続けて1/144のSガンを変形させていたんだなと改めて感心させられ、今回の製作を通して変形の奥深さを改めて感じました。と言っても、私の技術力では一部どころかあらゆるところが差し替えになってしまったのですが(笑)。

カラーリングデータ

青…34番・スカイブルー(70%)+32番・イエロー(30%)+67番・パープル少量
紺…Gカラーブルー14
白…Gカラーホワイト5+67番・パープル少量
グレー…33番・ライトグレー
関節…37番・グレイバイオレット
センサー部…Gカラーレッド+17番・蛍光オレンジ少量
ライフル…Gカラーファントムグレー
スミ入れ…XF-49カーキ、XF-24ダークグレイ(タミヤカラー)
特に表記のないものはすべてGS-クレオスの「Mr.カラー」

WAVE RIDER

「エスコート・リーダー」の名の通り、総合推力に余力があるこの形態では、ジェガンタイプを戦闘域まで牽引することができる。前線への速やかな展開と撤退が可能となることによって、MS戦力のより柔軟な運用が可能となった。こうした部隊運用上のメリットは、リゼルの単体性能以上に高く評価されているようだ。

PETE_AMURO

Zガンダムとメタスの折衷的な可変機構によってウェイブライダー形態へと変形。サイドスカートアーマーは設定では機体上面に回転移動しているのだが、作例では可動軸を設けるクリアランスがどうしても得られず、やむなく機体側面に位置させている。



LEFT SIDE VIEW



TOP VIEW



PETE_AMURO

FRONT VIEW



RGZ-95リゼル
1/100スケールスクラッチビルド

製作・文空山竜司

バンクセンサーを削る機会が少なくなってしまう、プラを削る力が一段と強まるソラリユウでございます。今回担当したのは「リゼル」。ゼータの流れを組む量産型ということ、案の定「変形」する機体でしたが、見た瞬間「これは！」と感じたので製作依頼を快

鉱物資源衛星パラオの衝突事故 特殊部隊エコーズが関与か

去る四月十二日、サイド6領内の鉱物資源衛星パラオで、警戒行動中の連邦宇宙軍艦艇がネオ・ジオン残党軍と遭遇、突発的な戦闘が行われた事件で、パラオの施設に多大な損害を与えた衛星同士の衝突は、連邦宇宙軍特殊作戦群エコーズによって故意に引き起こされたものであったことが、関係筋の証言で明らかになった。

パラオはカリクスと称される大衛星と、それぞれカローラA、B、Cと称される三つの小衛星からなり、今回の事件ではこれらを繋ぎ留める連結シャフトが破損、爆発の衝撃で定置軌道から逸脱した小衛星が連鎖的に衝突を起こし、住民居住区が存在する大衛星に被害を与える“玉突き”事故に見舞われた。当初、連結シャフトの破損は戦闘の流れ弾によって引き起こされたものとされていたが、本紙取材班が独自に調査したところ、連結シャフトには故意に破断された形跡があることが判明。宇宙軍関係筋への取材を進めた結果、エコーズが爆破に関与した事実が明るみに出た。

エコーズはUC0094、対テロを目的に新設された参謀本部直轄の特殊部隊で、部隊構成から活動に至るまで、多くが軍事機密のベールに守られている。しかしサイド6スウィートウォーターで多数の児童に死傷者を出した隕石衝突事故の際、その前後にエコーズの使用するモビルスーツが目撃されるなど、なにかと黒い噂が絶えない。今回の事件も、彼らの工作によって事前に“演出”されていた可能性は高い。

宇宙軍広報室はエコーズの関与を否定しており、パラオの事故は戦闘中に偶発的に起こったものとの見解を覆していない。しかしパラオは以前からネオ・ジオン残党軍との関係が噂されていた場所であり、今回の事件はインダストリアル7で起こったテロ事件に対する報復との見方もなされている。

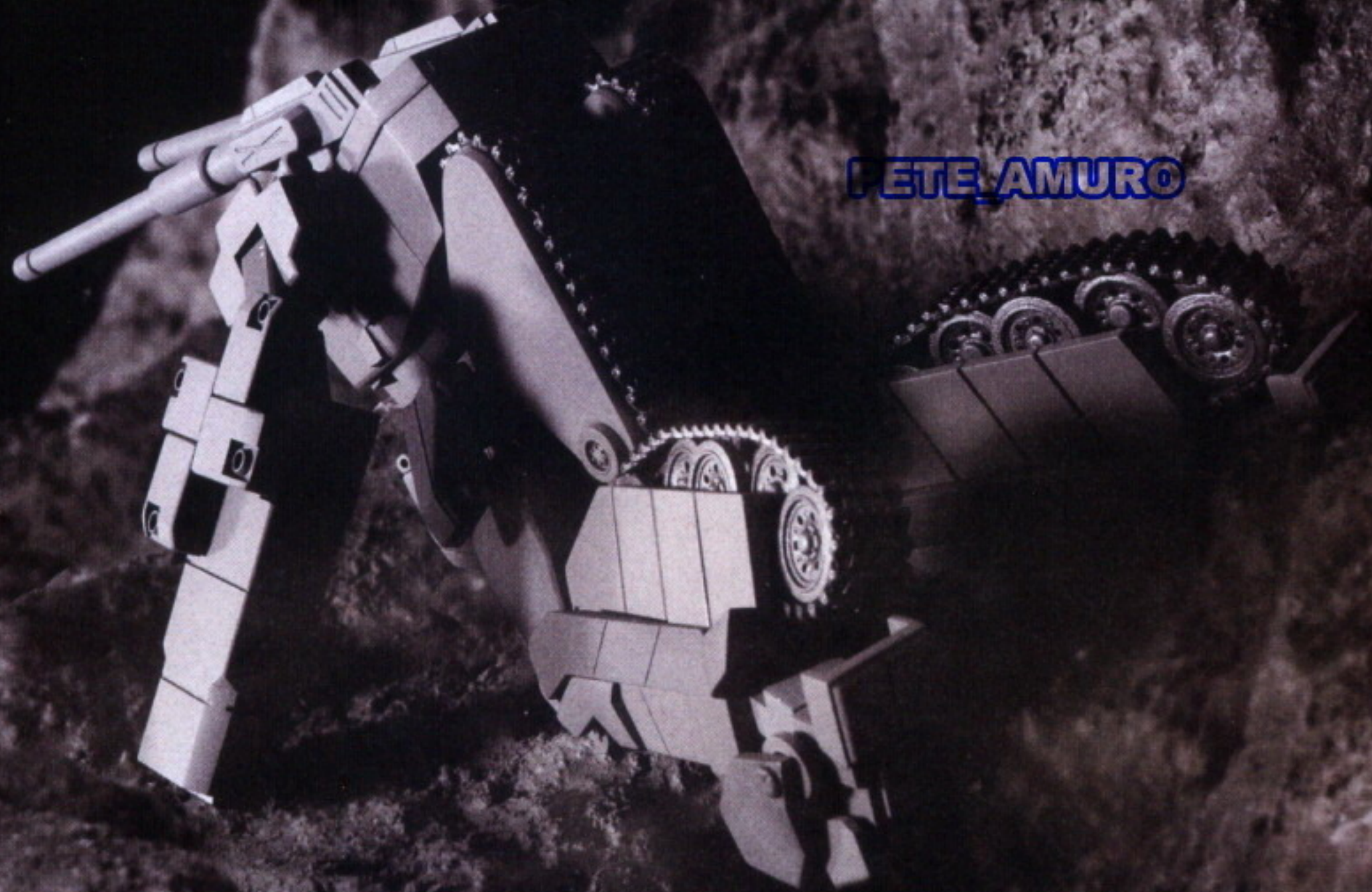
TEXT 福井晴敏

「ドジるなよ。
ダグザが見ているの
だからな……」

PETE AMURO

D-50C LOTO
1/100 scale scratch build
modeled by Kei Nakamura

PETE AMURO



D-50C LOTO

主な軍務が散発的な対テロ活動に移行した時代性に応じて、対人制圧と部隊員の迅速な輸送を主眼として開発された特殊部隊用小型MS。主に地球連邦軍の特殊部隊「ECOAS」に配備された。タンク形態に変形し、軽戦車兼兵員輸送車として運用可能。また現着後は司令部としても機能するため、通信設備も充実している。腕部など各種武装アタッチメントはミッションに合わせて換装され、バラオ攻略戦では両肩に長射程砲を装備した機体やガトリング砲を装備した機体も見られた。開発を担当したのは海軍戦略研究所（サナリィ）。その後サナリィはこのロトの開発を契機にMSのダウンサイジングという課題に取り組んでいくこととなる。



PETE_AMURO

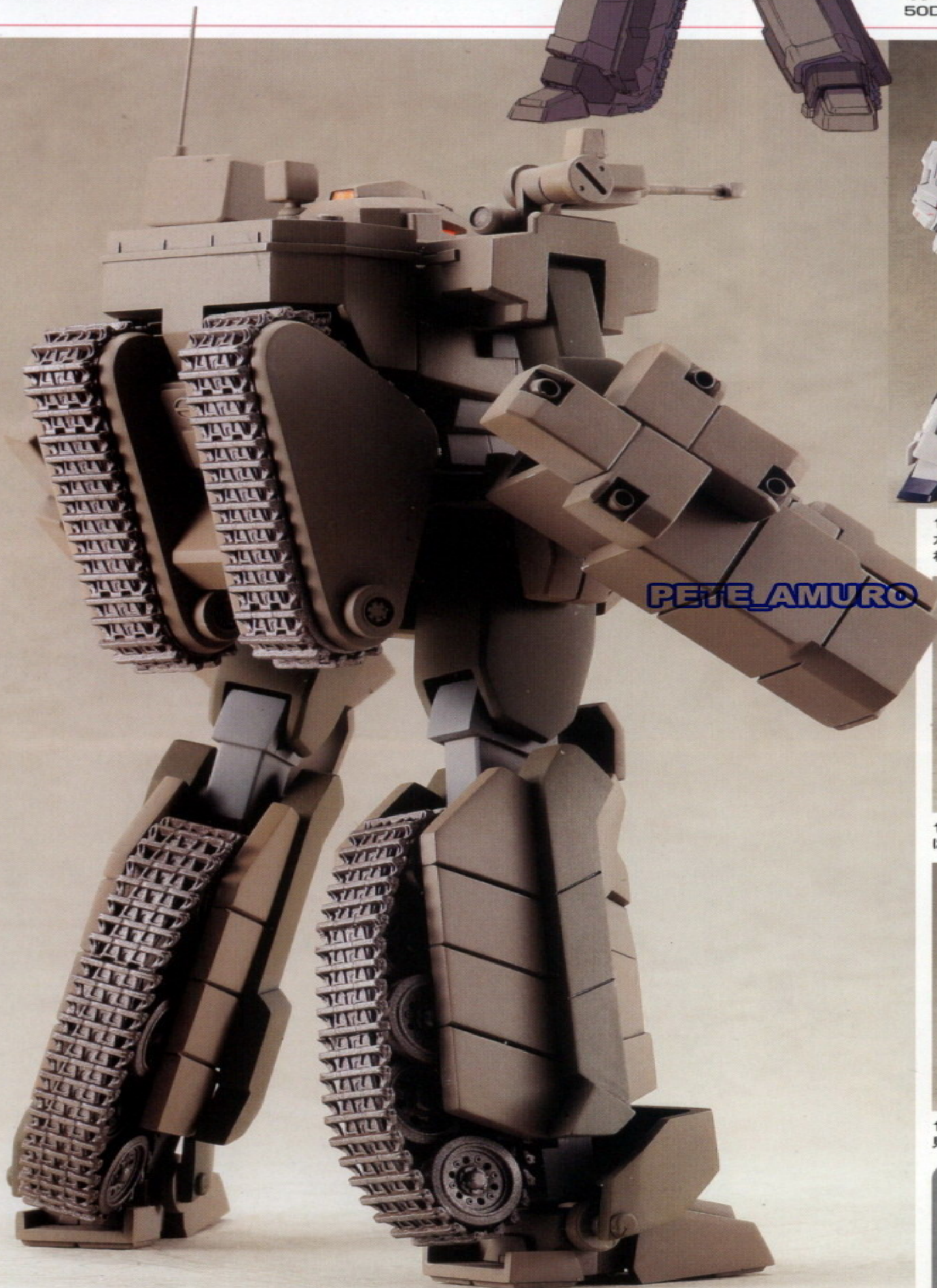
D-50C ロト

全高:12.2m(戦車時:9.66m、幅5.78m)
 本体重量:16.84t
 ジェネレーター出力:980kw
 スラスター総推力:32,400kg
 装甲材質:チタン合金セラミック複合材

→宇宙世紀0120年代にフロンティア4の戦争博物館に展示されていたMS。連邦軍におけるMS小型化計画の一環として試作された「F-50D」のレプリカである。その形状から、元となった「F-50D」はD-50Cから発展した機体のようなだ。



RXR-44 ガンタンクR-4



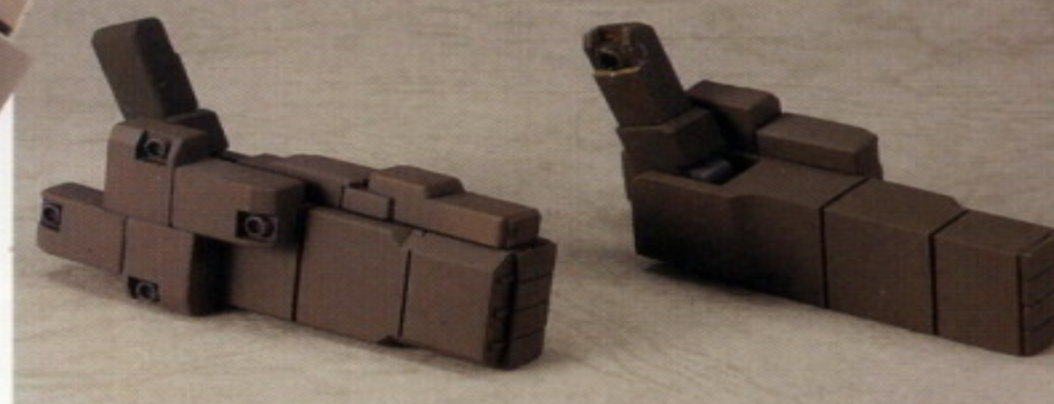
PETE_AMURO



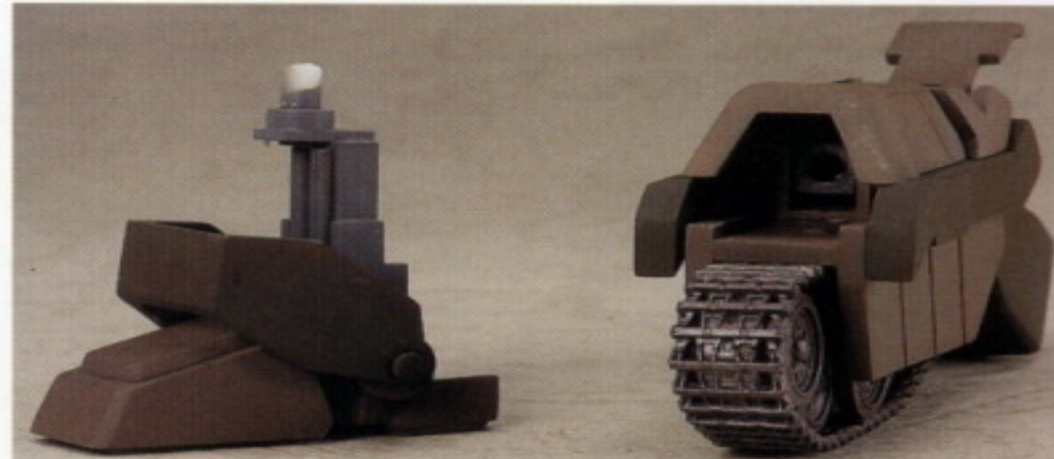
PETE_AMURO



↑後の小型MSの先駆けとなったロト。同じスケールの20m級MSのユニコーンガンダムと比べるとその小ささがよくわかる。人狩り(マンハンター)と思われれるその存在を反映してか、どこか無表情で無機質なデザインだ。



↑基本的に直線部分はプラ板の箱組みの組み合わせから製作。ヒジ、ヒザの関節は他のガンブラから流用した。



↑キャタピラはタミヤの1/48スケール戦車モデルから借用。カカトはMS時の見映えを考慮して元デザインよりも若干長めに製作している。

カラーリングデータ

本体①…13番・ニュートラルグレー+22番・ダークアース
 本体②(太モモなど)…12番・オリブドラブ①+22番・ダークアース
 関節…13番・ニュートラルグレー
 キャタピラ…61番・焼鉄色
 カメラアイ…59番・オレンジ+7番・ブラウン
 ※以上すべてGSIクレオスのMr.カラー

マンハンター

人狩り部隊の運び手

D-50C LOTO

1/100 scale scratch build
modeled by Kei Nakamura

プラ材工作を中心に可変機構をスクラッチ

特務部隊用の小型可変MSとして『ガンダムUC』の物語中に登場するこのロト。それまでの宇宙世紀にはあまり見られなかったカテゴリーの機体であるが、それがかえって2国間の全面戦争が過去のものとなり、地域紛争やテロ事件が軍事活動の主体となったという『ガンダムUC』の時代設定をリアルに感じさせる。主役として大立ち回りの戦闘をこなすわけではないが、物語世界に説得力を付与する、実に優秀なバイプレイヤーなのだ。そんな通好みの機体の中村圭がスクラッチ。直線主体のデザインなので、得意とするプラ板工作を主体とし、空間クリアランスに関するさまざまなアイデアを盛り込んで、可変モデルとして仕上げている。

D-50C ロト

1/100スケール スクラッチビルド

製作: 中村圭

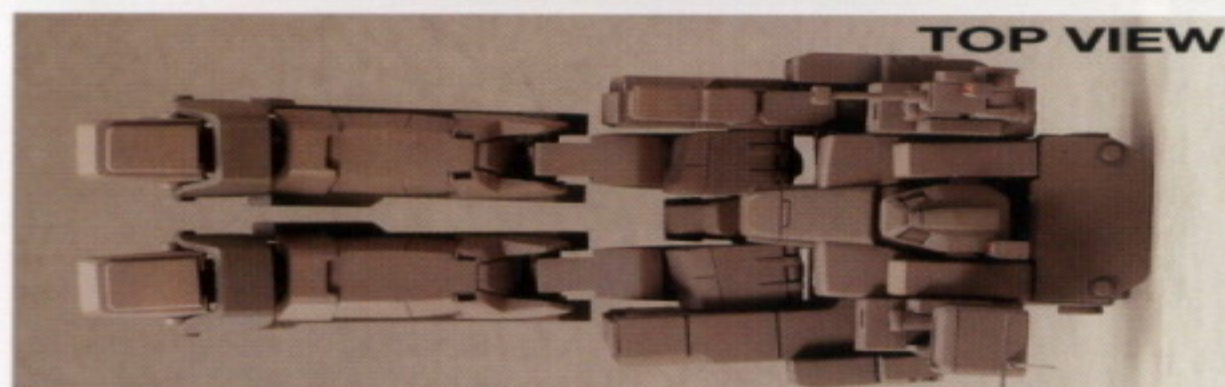


TANK MODE

小回りの効く軽い機体で先行し、その展開能力を活かして戦場での優位を確保する戦術を得意とする。なお戦闘には不向きだが、この形態でも宇宙空間を航行することはできる



PETE AMURO



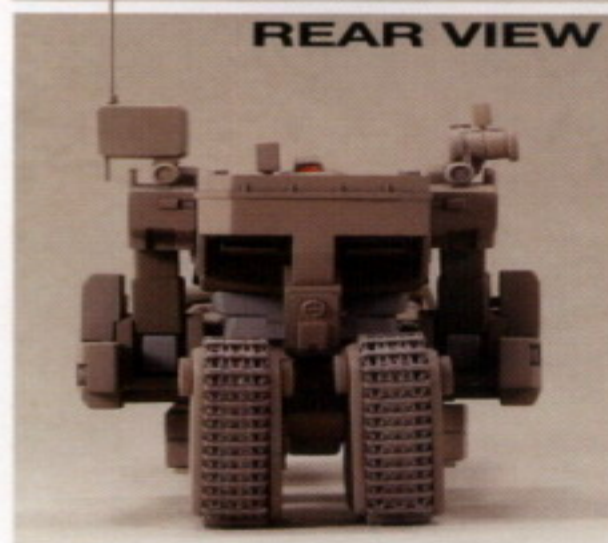
TOP VIEW



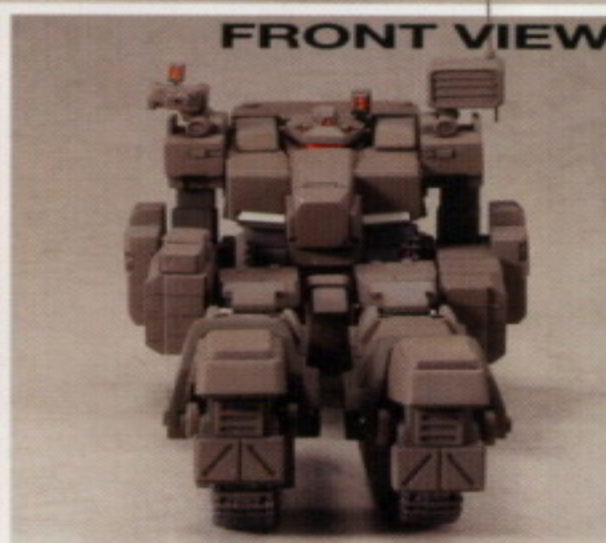
LEFT SIDE VIEW



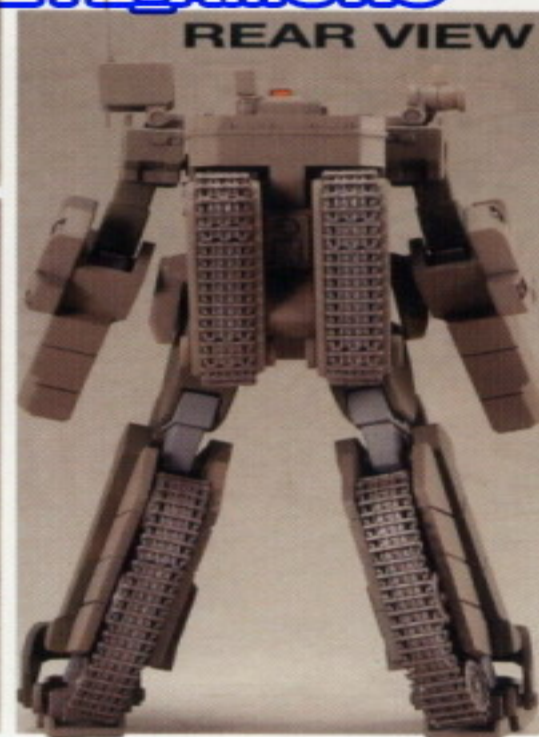
PETE AMURO



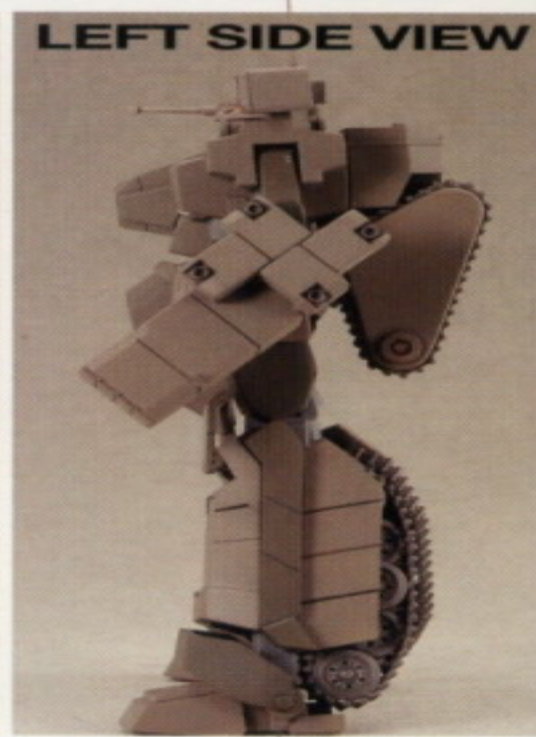
REAR VIEW



FRONT VIEW



REAR VIEW



LEFT SIDE VIEW



FRONT VIEW

それだけに、今回編集部からロトの発注が来たのは、自分の中の何かがそのレベルに達したと評価してもらえたということ。そんなわけで気合を入れていたのですが、今回製作にあたって参考にできる設定画が「ガンダムエース」誌に掲載されたものだけ！ 何っ、この「A.O.Z」のような展開は!? まさかだから自分に発注が！ ざ、残念！ かくしていつもの辛い戦い始まったわけです。

■製作

冗談はさておき、実作業としては毎度のプラ材メインで製作しました。流用部品としては、キャノン砲は「ガンタンクR-44」から、ヒジ・ヒザの関節ブロックは、SEED系のジャンクパーツ。キャタピラはタミヤの1/48スケールの戦車シリーズのプラ製キャタピラをそれぞれ加工して使用しています。

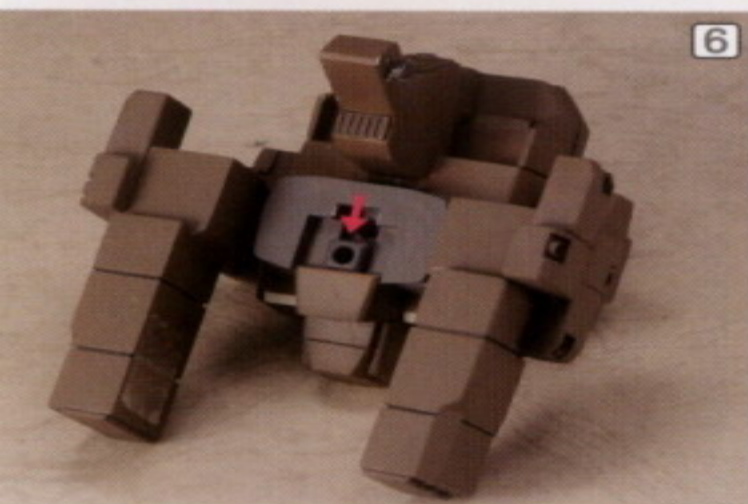
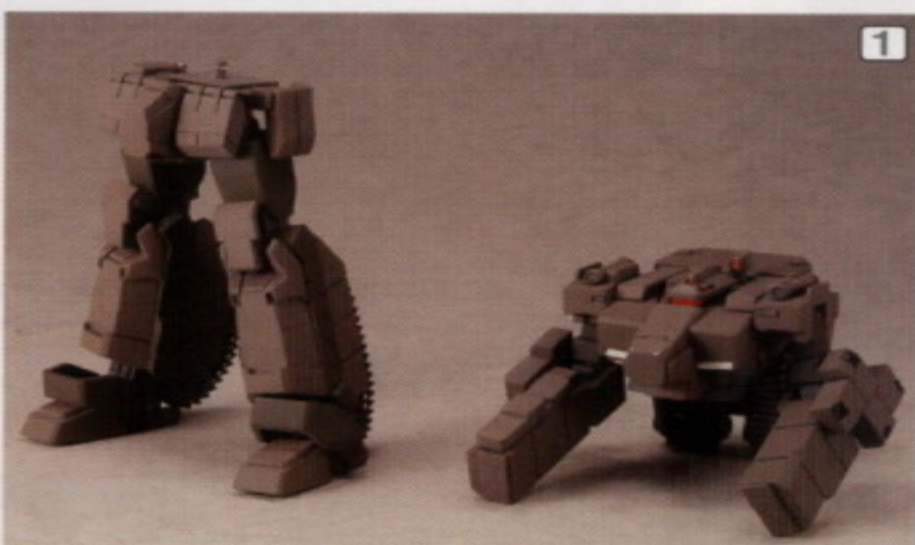
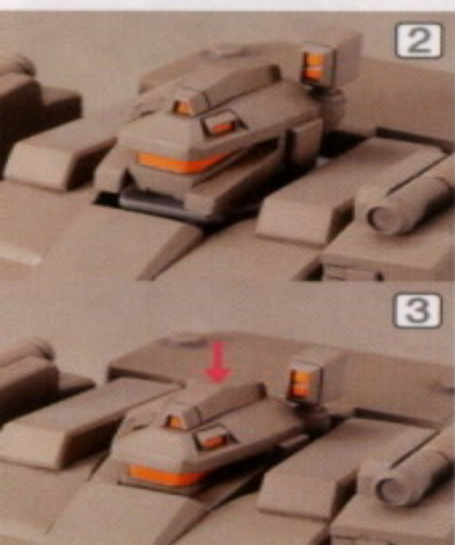
ここでやはり問題となるのが、その設定の少なさと変形機構です。設定に関してはMS形態、タンク形態の前後が存在しますが、まだ仮のものなので、両形態で細かい差異があります。そこで一番形状が把握しやすく、なおかつメインビジュアルとなるであろうMS前面のイラストを優先させて辻褄を合わせています。

■変形機構

変形機構に関しては、タンク形態では非常に車高が低く描かれているため、「ガンタンクR-44」の変形機構を基本に手を加えました。具体的にはまず、上半身を大きく後ろにスライドさせます。これによりフロントスカートアーマーの干渉がなくなり、脚部を90度以上前に出すことが可能になります。その分ヒザを曲げ、横から見た時に尻餅をついたような格好とし、車高を抑えています。またサイドスカートを取り付け基部ごと回転移動させて、その空いたスペースに、腕を移動させることで、腕と車体を密着させ、一体感をアップさせています。

はてさて、自身初のカトキメカのスクラッチは皆様の目にはいかが映ったのでしょうか？

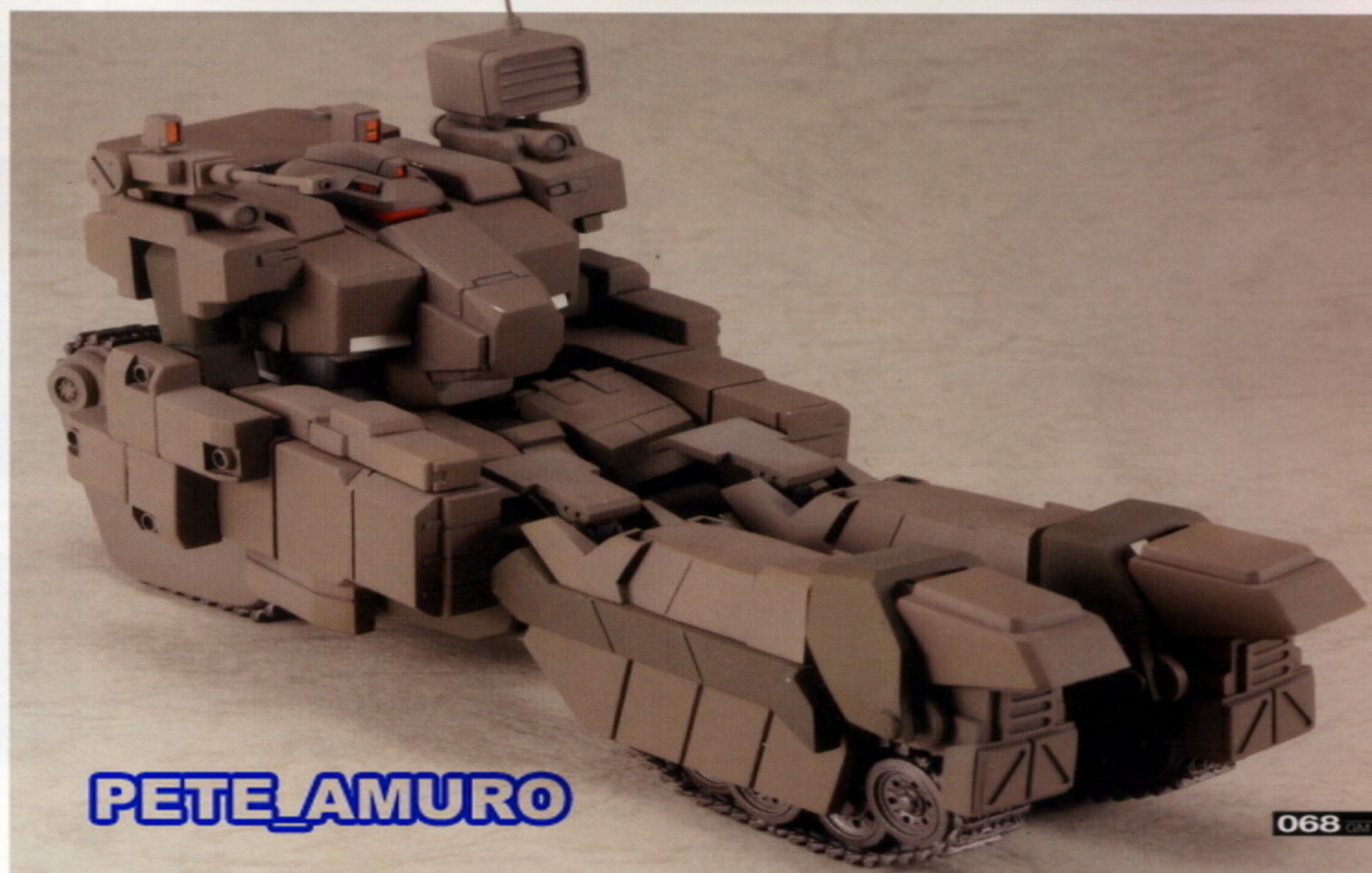
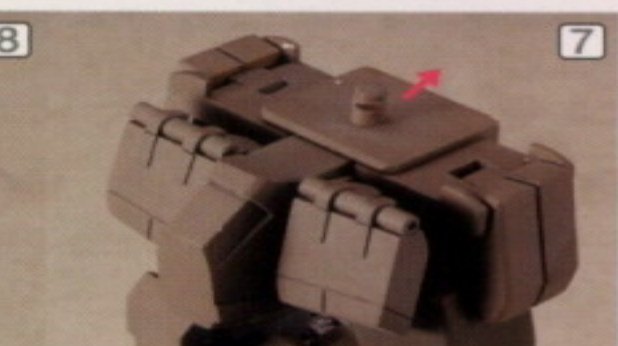
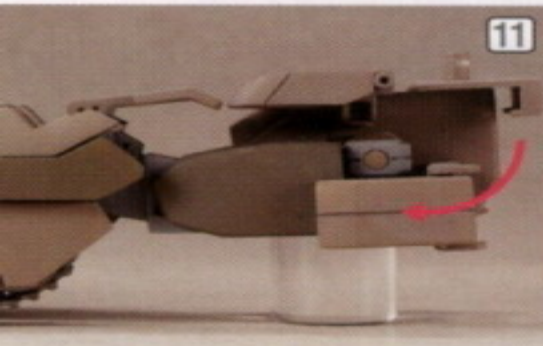
PROCESS of TRANSFORMATION



いったん上半身と下半身を分離させる
 ③頭部を胴体内部に押し込む
 ⑤背中中のキャタピラを下へ回転。
 胴体と腰の接続軸の受けを前方にスライドさせる
 ⑧⑨腰の側でも胴体との接続軸を後方にスライドさせる。
 うして腰と胴体がズレることにより、フロントスカート
 を上げて胴体と干渉しなくなる。
 ⑪サイドスカート90度回転させる。これによってでき
 空間に内側のでっぱりを収納させることで、腕を胴体側
 にピッタリ密着させることができる。
 ⑬ヒザ関節の位置を調整し、つま先を伸ばせば完成。



D-50C LOTO
 1/100 scale scratch build
 modeled by Kei Nakamura



■ざつ残念！

1/100スケールスクラッチビルド
D-50C ロト

製作：文中村圭

今回は「ガンダムUC」の単行本用という
 ことで、ロトを担当しました。個人的に、こ
 のお仕事をさせてもらうようになった時から
 思っていたことが一つ。

「いつかカトキメカをスクラッチ」

「センチネル」や「0083」といった作

品をリアルタイムで体験している世代として

は、実体化させるにはそれなりの技量と抜群

のセンスが必要なカトキメカをスクラッチす

PETE_AMURO



ANOTHER OPTION

バラオ攻略戦で確認された2連の120mm低反動キャノン砲を装備したタイプ。よりガンタンクに近いシルエットとなる。



↑2連装砲は「ガンタンクR-44」のキャノン砲パーツを延長して使用。胴体上面パーツを差し替えて装備させる。



↑肩部アタッチメントも差し替えできる。



D-50C LOTO

1/100 scale scratch build
modeled by Kei Nakamura



PETE_AMURO

PETE_AMURO



↑左から隊司令:ブライト・ノア大佐、技術士官:チェーン・アギ准尉、MSパイロット:ケーラ・スゥ中尉、メカニックマン:アストナージ・メドゥン。「シャアの反乱」時の記念撮影の1枚と思われる。

一年戦争において、ガンダムで伝説的な戦果を上げたMSパイロット。「シャアの反乱」時にはロンド・ベル隊に所属し、「RX-93 ンガンダム」に乗り込んでシャアと死闘を繰り広げた。



アムロ・レイ

PETE_AMURO

隊司令を勤めるのは、一年戦争時にホワイトベースの艦長を勤めたブライト・ノア大佐。MS戦闘隊長は同じく一年戦争時代の英雄であり、ニュータイプ能力者としても有名だったアムロ・レイが勤めている。しかしこのことも、ニュータイプの存在を危険視する連邦政府保守派から疎まれる原因となっており、「シャアの反乱」鎮圧の功績後も、むしろそ

武力蜂起を伴う反地球連邦活動の取り締まりのために、U.C.0090年に地球連邦軍内に設立された独立部隊。シャアが率いる新生ネオ・ジオン軍がスウィート・ウォーターを占拠し、その活動を活性化させてからは、もっぱらこれに対処する専門部隊として活動していた。次期主力機に決定していた「RGM-89 ジェガン」がいち早く配備されるなど装備面では優遇されており、表向きは精鋭部隊ということになっている。しかし、シャアの蜂起を政治的駆け引きを引き出すためのブラフとしか見ていなかった一部の連邦政府高官からは、融通の効かない部隊として疎まれていた節も見受けられる。

『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』
Blu-ray Disc
販売・発売元:バンダイビジュアル
価格:8,190円(税込)、発売中
カラー/125分/(本編120分
+映像特典5分)/リニアPCM(ドルビーサラウンド)/AVC/BD
50G/16:9<1080p High
Definition>/日本語字幕付(ON・OFF可能)

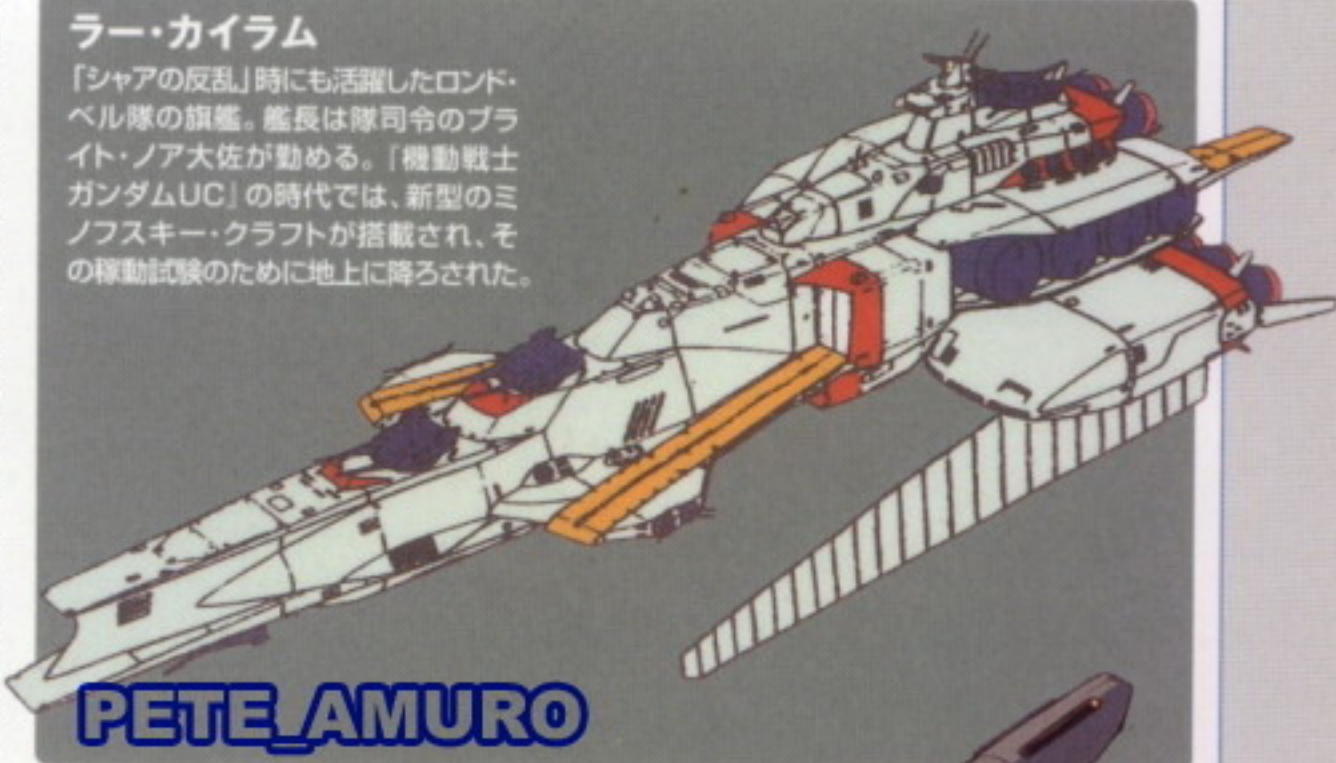


↑ロンド・ベル隊の活躍とアムロとシャアの最後の死闘は次世代メディア・Blu-ray Discで確認できる。

の突出した戦闘力を警戒され、軍組織内の主流からは外れた外郭組織として運用されているようだ。U.C.0096年には、第一次ネオ・ジオン抗争において活躍した戦艦ネェル・アーガンも大規模近代化改修(フラム)を受けた後にこのロンド・ベル隊に編入されている。

ラー・カラム

「シャアの反乱」時にも活躍したロンド・ベル隊の旗艦。艦長は隊司令のブライト・ノア大佐が勤める。「機動戦士ガンダムUC」の時代では、新型のミノフスキー・クラフトが搭載され、その稼動試験のために地上に降ろされた。



PETE_AMURO

サイコフレーム

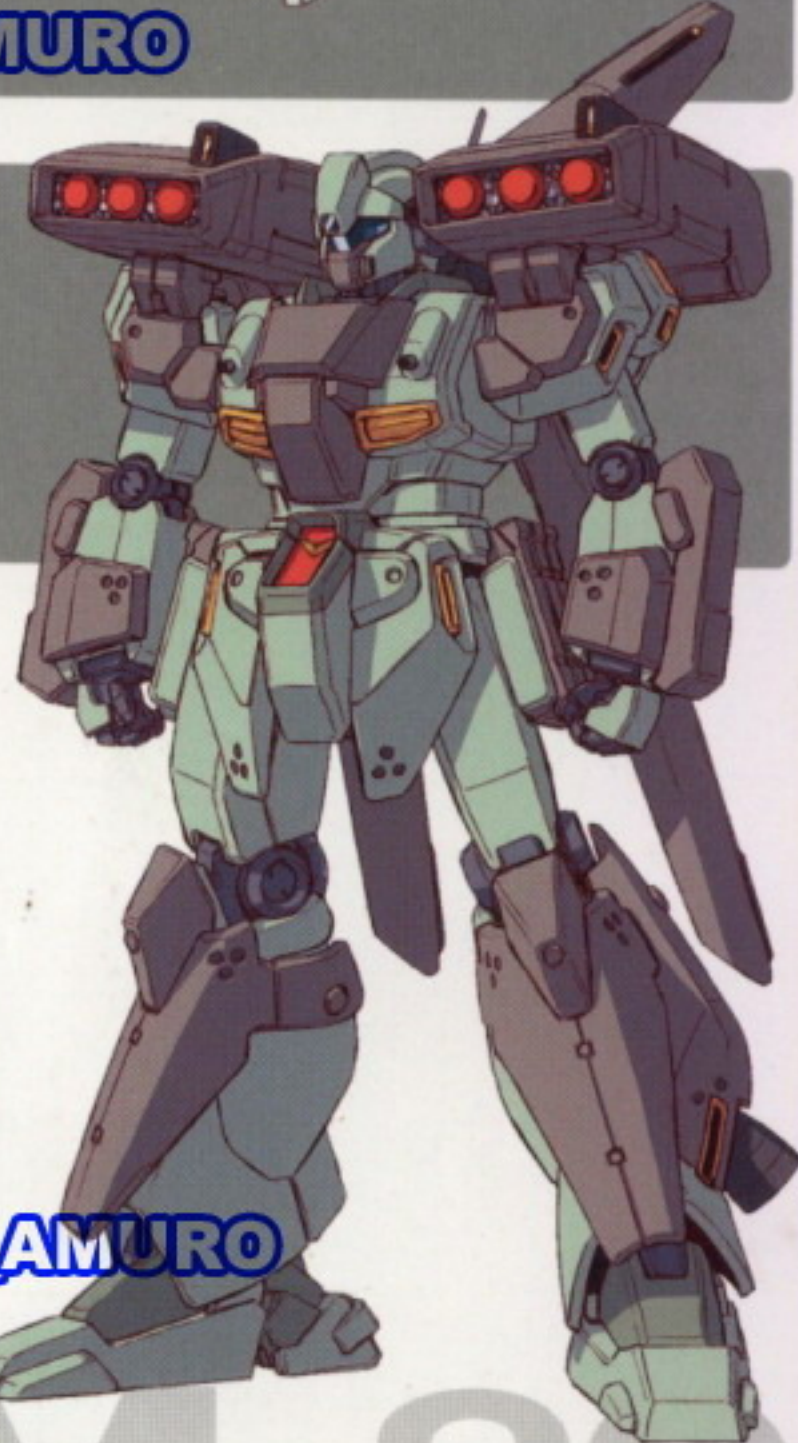
U.C.90年代前半に開発された、コンピュータ・チップを金属粒子レベルで封込み、サイココミュの基礎機能を持たせることに成功した特殊構造材。サイココミュ・システムの機能を強化し、その小型化を可能とする。「シャアの反乱」時には謎の発光・共振現象が確認されており、また未確認ながら周囲の人間の感応能力を高める効果も報告されている。ユニコンガンダムが覚醒時に発光するのは、装甲の隙間から露出したサイコ・フレームが発光しているためであるが、「ピカピカ光って敵に居場所を知らせる兵器なんてナンセンスです」と、その原理はいまだ解明されていない。



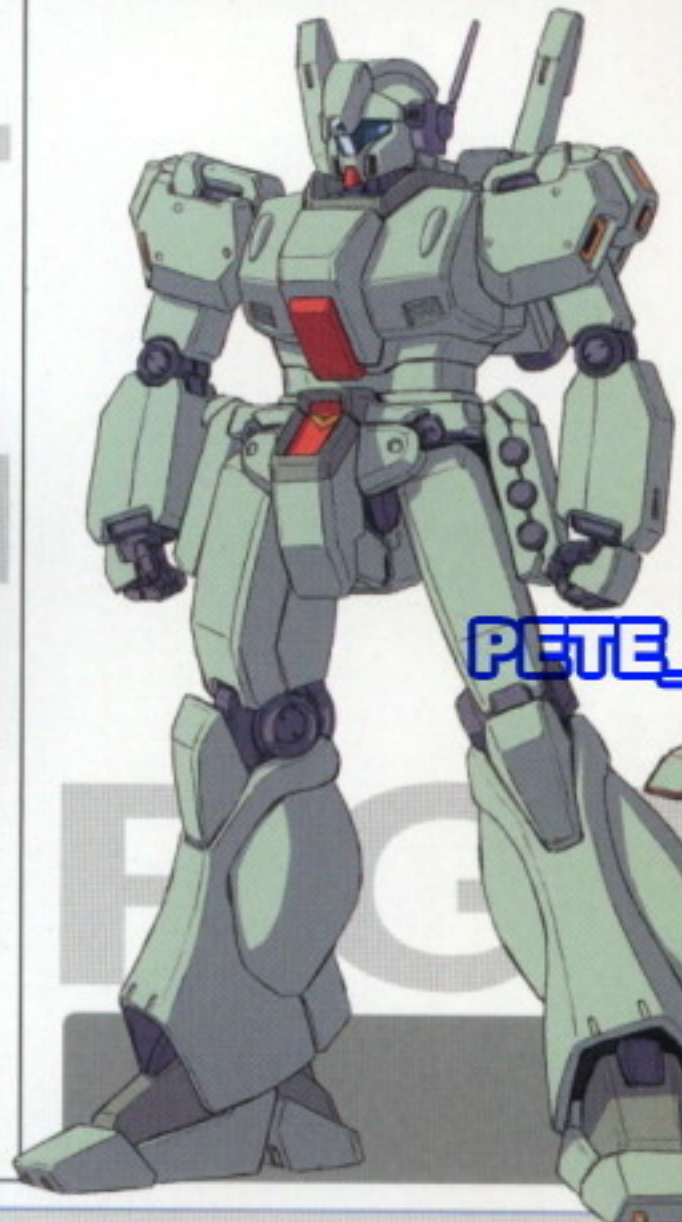
↑↑「シャアの反乱」時に見せた晶石を押し戻した驚異の力を、人為的に取り出すべく研究が進められているが、その原理はいまだ解明されておらず、U.C.0096年においても一種のブラックボックスとなっている。

RGM-89S スターク・ジェガン

U.C.0090年代にジムシリーズに代わる新たな主力MSとして、連邦軍に制式採用された「RGM-89 ジェガン」の特務仕様機。増加装甲とスラスターの追加によって総体的な性能向上が図られている他、ジムⅢの運用思想を引き継ぎ、両肩に支援用のミサイルランチャーユニットを装備している。ロンド・ベル隊にも配備されている。



PETE_AMURO



RGM-89D ジェガン

離脱可能な装甲類を外した姿。S型装備の装着のために、素体のジェガンにもマイナーチェンジが加えられている。



「リディ少尉、男と見込んだ。
オードリーを頼みます」



PETE AMURO

MSN-001A1 DELTA PLUS

1/100 scale scratch build
modeled by Naoki

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Naofumi Matsumoto

PET AMURO

NA-R008
NAOTO TAKAHASHI SCALE 1/100

「現在、連邦軍の男女比率は七対三強。他の職場と較べればまだまだけど、もう男女同権とか女性進出とかって次元じゃなくなってるんです。わかります？ リディ少尉」

「わかるがさ……。抵抗あるんだよね、女がパイロットってのは。ミヒロみたいにオベレーターってんならいいんだけど」

「ナンセンス！ モビルスーツの操縦に関して、男女の能力的差は——」

「いや、だから能力とかの問題じゃないんだって。なんて言うのかな、気分の問題なのよ。男女同権は大いに賛成だけど、男は男、女は女の領分ってやつがあってもいいんじゃないかって……」

「男は狩りに出て、女は家を守れとでも言うんですか？ 原始時代じゃあるまいし」

「そう言うがさ、人類はその原始時代を何万年も生きてきたんだぜ。文化的になったのなんて、せいぜいここ二、三千年のことだろ？ 心と体が悲鳴をあげてるんだよ。頭で考えた現代社会の仕組みってやつに」

「そういう人がモビルスーツのパイロットって、皮肉なんですね」

「怒るなよ。そういうバカな男がやるのがパイロットって仕事なんだって。で、そんなおれたちとしては、どこかで男の世界を守っていきたいわけだ。女にはわからないところで通じあうみたいな、言葉はなくても背中を預けられるみたいな……」

「男のロマンってやつですか？」

「ああ、それ。ロマン。いいねえ」

「つきあってもらえません、っていうのが女の感想ですけど？」

「いいのいいの。男はロマンを追いかければ。それがないと自分探しか始めて、ドツボなんだから。男なんて、子種提供する以外は生物学上の存在意義もないんだからさ」

「達観してるんですねえ……。男らしく」

「まあな」

「褒めてませんけど」

TEXT 福井晴敏

MSN-001A1 DELTA PLUS

「MSN-00100百式」の流れを汲む可変MS。戦闘力自体は「リゼル」をやや上回る程度だが、ウェイブライダー形態では大気圏突入や1G重力下での単独飛行を可能とするなど、その運用領域は格段に広い。しかし規格外の試作機であることから部隊編成には組み込みづらく、長らくお蔵入りとなっていたようだ。ネオ・ジオンの拠点「パラオ」攻略を前に、艦載戦力の大半を失ったネエル・アーガンに補充され、リディ・マーセナスの乗機となった。

MSN-001A1 δ(デルタ)プラス

全高:19.6m 本体重量:27.2t
ジェネレーター出力:2,360kW スラスター総推力:92,400kg
センサー有効半径:16,200m 装甲材質:ガンダリウム合金

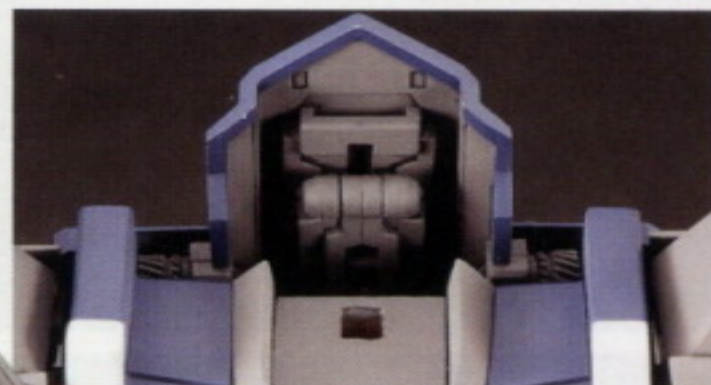


PETE AMURO

MSN-00100 δガンダム
「MSN-00100百式」を当初の設定案に差し戻し、ゼータガンダム以降で確立された技術を投入して可変MSとして完成させた姿。U.C.0090年代にネット上でCGモデルデータが見られたものの、実機の実在は確認されていない。



↑側頭部バルカン砲は市販の金属製パーツを使用している。



↑首の後ろ、胴体と背面装甲とのスキ間はジャンクパーツでデコレート。



↑肩部ユニットはプラ材積層とポリバテから。とすると「ハコ」っぽくなりやすい形状を豊かな面構成で仕上げている。



↑拳はBクラブ製のレジンパーツから。ただしサイズが合わなかったため、2回複製し、収縮を利用して小型化した。

ゴーストファイター

戦場を離脱した不明機

MSN-001A1 DELTA PLUS

1/100 scale scratch build
modeled by NAOKI

緊張感溢れる ストイックな体形を立体化

リディの新たな乗機となったのは、百式から進化した可変機デルタプラス。MS開発系譜のミッシングリンクを埋めるその位置づけと、姫君を連れて脱出航を果たすという物語中での役割から人気が集まる機体である。このデルタプラスを抜群の造形センスを持つNaokiがスクラッチ。百式譲りの細身で、ほんの少しの歪みでも全体に大きな影響を与えてしまうピーキーなデザインを堅実に消化し、しかも実に豊かな面構成で仕上げている。

MSN-001A1 デルタプラス

1/100スケール スクラッチビルド

製作:NAOKI



PETE_AMURO



↑複雑な面で構成されたボディ。直線主体だが決して単調にはならない立体構成が素晴らしい。



→背中の板状のパーツはMGゼータプラスから。キットパーツを縦に4分割して、各部を幅詰めした上で再接着。こうして流用パーツもそのままではなく手を加えて使用している。



REAR VIEW



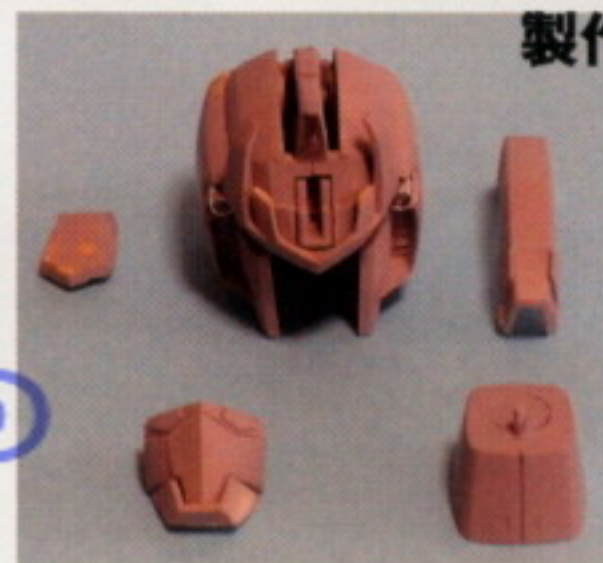
LEFT SIDE VIEW



バンダーはプラ板の積層から製作。自作デカールは「ネル・アーガマ所属 ロメオ8番機」を指す。

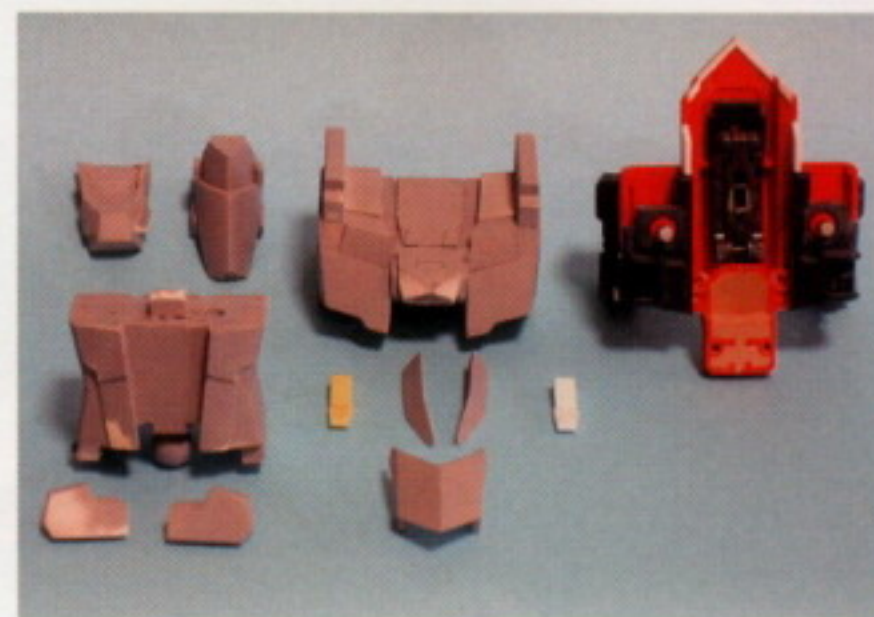


FRONT VIEW



製作途中写真

MGの百式とゼータプラスから一部パーツを流用しているものの、ほとんどのパーツは手を加えて使用している。



■アクセント！
ここで大事件。作業工程的には最後の予定だったのですが、なんとタクシーに轢かれました（笑）いや笑い事じゃないんですが、幸いにも入院はせずに済んだのですが、作業ベイスはガタ落ち。締切を延ばしてもらい、ライフは寸法のみ提示して岬さんをお願いしました。岬さん毎度ありがとうございます。デカールは自作です。リディ君の機体ナンバー「R008」は必須でしょう。頑張れおぼっちゃまくん！
そんなワケで完成したデルタプラスですが、大好きな作家である福井さんのガンダムサーガが読める幸せ！ その作品に登場する機体を製作できた幸せ！！ そして轢かれて跳ね飛ばされたにも拘らず無事？納品できた幸せ！！（笑）を噛み締めつつ完成記念に一杯やりたいと思います。それでは！

たのとセンター出しのためMG ZガンダムVer.2.0のパーツを使用しています。
胴体は股関節をMGゼータプラスのものを切った貼ったして使用。それ以外の部分はプラ板、エポパテ、ポリパテで製作しています。形状に関してはかなり複雑な面構成とユニットの重なりで構成されていますが、なるべく「ハコ」にならないよう腐心しています。上腕・ヒジ関節はMG百式のものを取り変えて使用。前腕はプラ板からの切り出しと積層です。
脚部は今回流用パーツの最も多い箇所です。太モモはMG百式のを4ミリ延長したもの芯にして使用。スネメカ部分は一度4分割し、長さ・幅を変更し再接着。ふくらはぎのユニットが内と外で違う形状なのですが、前面装甲は設定を見るかぎり左右対称です。この接点をいかに左右共通にするかかなり苦心しましたが、なんとか落としどころを見つけクリアしました。これが正解のラインかはわかりませんが、こういった形状を読み解いていく作業もスクラッチの醍醐味のひとつですね。

MSN-001A1 DELTA PLUS

1/100 scale scratch build
modeled by NAOKI

カラーリングデータ

本体グレー…92番・セミグロスブラック+133番・土地色+1番・ホワイトの上から331番・ダークシーグレーBS381C/638+133番・土地色+1番・ホワイトでグラデーション
本体青…328番・ブルーFS15050+インディブルー+ブラック+1番・ホワイトの上から上記色にホワイトを加えた色でグラデーション
関節…37番・RLM75グレーバイオレット+2番・ブラック+1番・ホワイトの上から上記色にホワイトを加えた色でグラデーション
武器…2番・ブラックの上から13番・ニュートラルグレー+80番・コバルトブルー+2番・ブラック+1番・ホワイトでグラデーション
※以上GSIクレオスの「Mr.カラー」使用

PETE_AMURO

↑⇨ライフル本体は岬光影製作。スコープ部分内部に径の異なるアルミ製のバーニアを重ねて多重構造を再現した。

↑⇨フレームがむき出しとなった脚部ヒザ下はパーツが複雑に交差する見所の一つ。フレームパーツはMG百式から流用し、シリンダーはアルミ棒で置き換えた。

MSN-001A1 デルタプラス

製作・文 NAOKI

今回この単行本のためにデルタプラスを製作しました。事の起こりは今より遡ること数ヶ月前。ユニコーンの連載が始まる前からあるごとに福井さんファンと吹聴していた自分に当時の担当ムラ氏から「作例受けてくれるなら福井さんに会わせてあげるよ」と甘いお誘い。で、トントン拍子に話は進み約束どおり福井さんと酒を酌み交わす事もでき、本人から是非と言っていただき…作らないわけにはいかんでしょう！という事で懐柔、もとい快諾したのでした。いや、個人的にもカトキさんの描くユニコーンのMS群はどれも魅力的で作ってみたいかったんです。

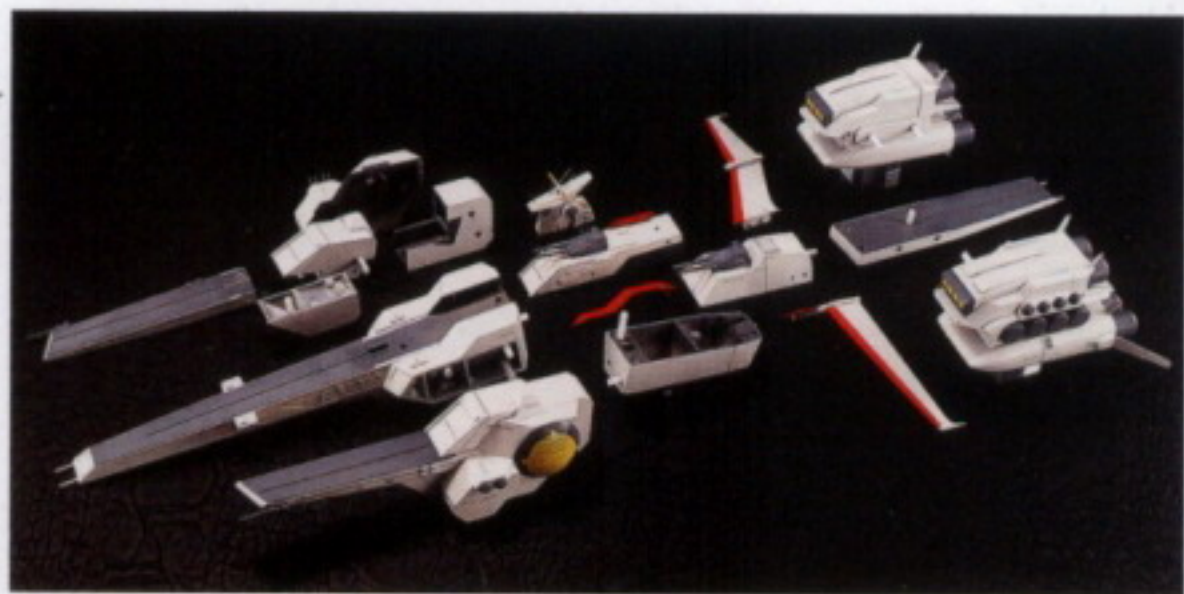
まずは設定画を眺めつつキット流用できる箇所はないかと模索。ぱっと見るかぎり太モ・スネ・上腕あたりは百式からの流用ができそうです。ここでひとつ注意。キット流用からのスクラッチで陥りやすいのが流用したパーツに引っぱらてバランスを崩してしまう事。形状が似ているかといって安易にパーツ流用し、結果的に流用部分が浮いていたり全体のバランスを崩してしまう例をよく見かけます。急がば回れ。あくまで芯ぐらいにとらえ地道に形状出ししていきましょう。

製作

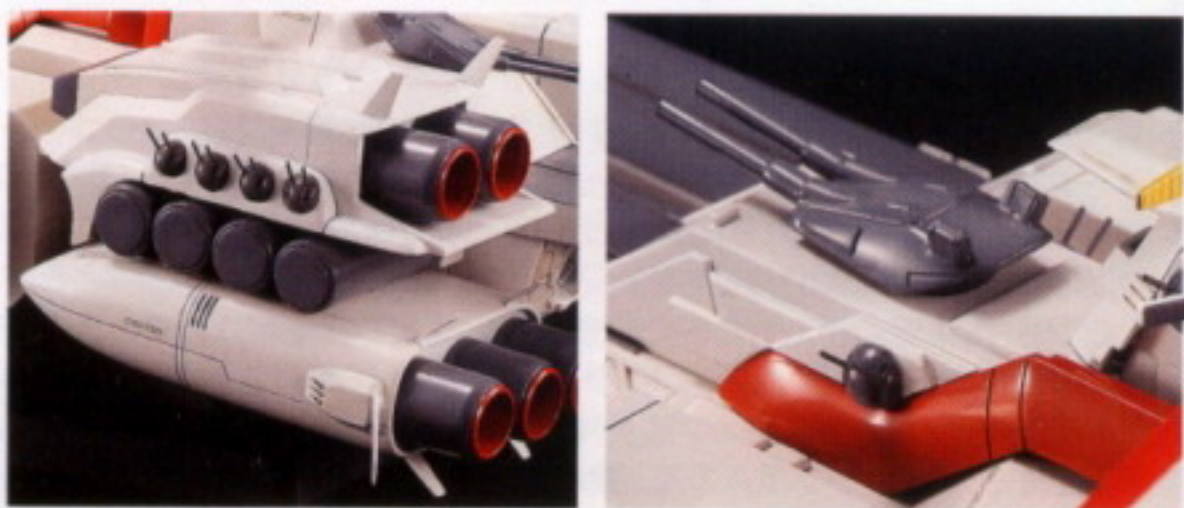
頭部はヘルメット、フェイス部分ともにエポバテとポリバテからの削り出しです。頭頂部メインカメラのみ透明パーツを使いたかつ

NAHEL ARGAMA

1/1700 scale scratch build
modeled by Einosuke "The First" Hino



↑どのようにブロック分けするかによって、仕上げや、モールドを入れ、さらには複製して量産しようと思った時などの作業のしやすさが格段に変わってくる。色ごとにパーツ分けしていれば塗装も楽になる。



ネエル・アーガマ

1/1700スケール スクラッチビルド

製作: 鋭之介 "初代" 日野



PETE AMURO®

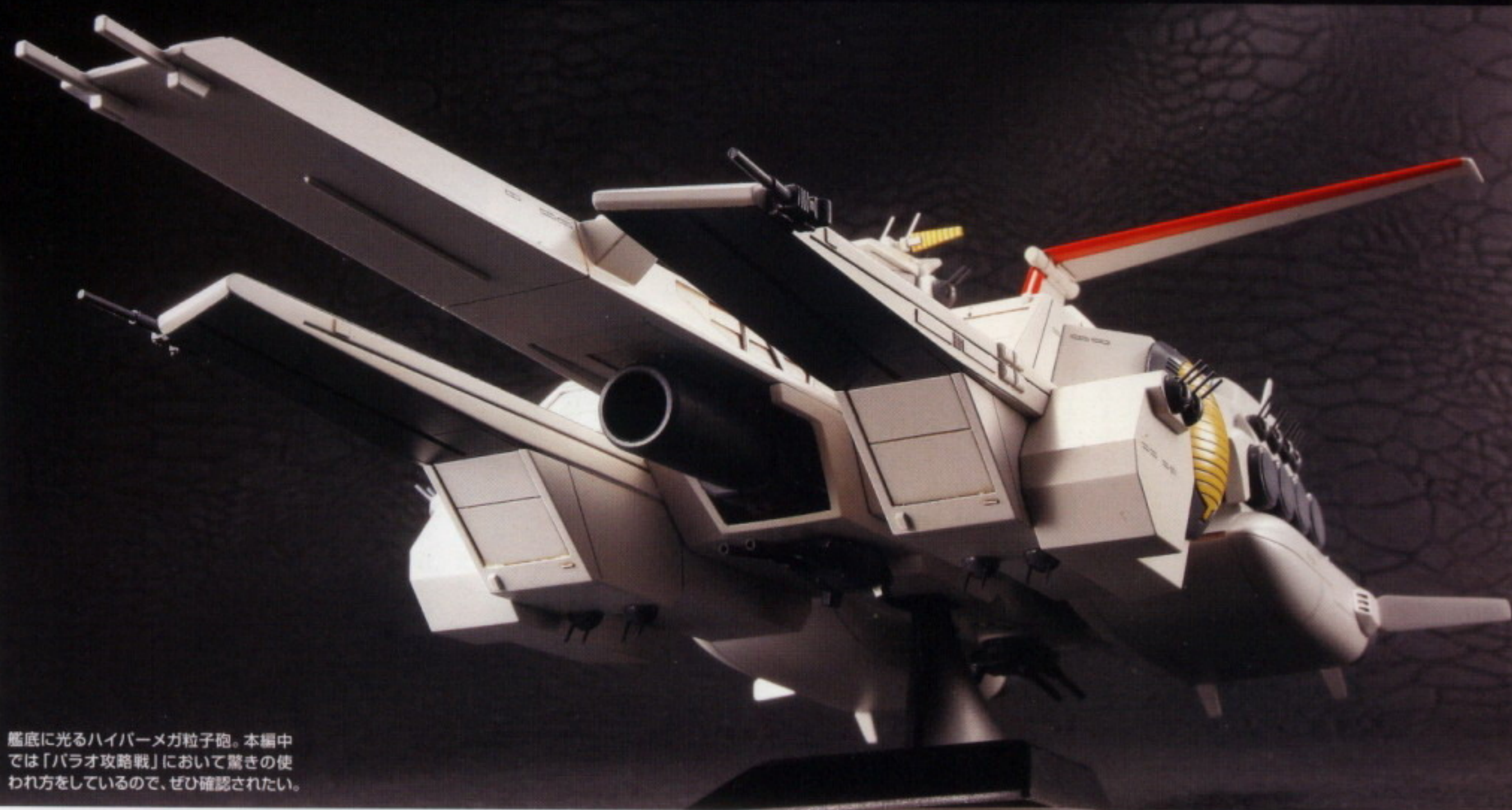
スケールはバンダイのEXモデルの艦船に合わせておよそ1/1700スケールとした。
全長はカタバルトデッキ込みで約28センチ。

新時代に生まれ変わった 歴戦の箱舟



艦船モデルをプラ板主体で スクラッチ

ガンダム作品には欠かせない「白い母艦」ことネエル・アーガマ。設定上は「ガンダムZZ」登場時からかなり形状が変わっているのだが、設定イラストが前後2枚しかないため、想像で補完しつつ図面を作成。効率的なブロック分けを駆使してプラ板を主体に形を出した。艦船モデラーでもある初代ガンブラ王、日野鋭之介が製作を担当した。



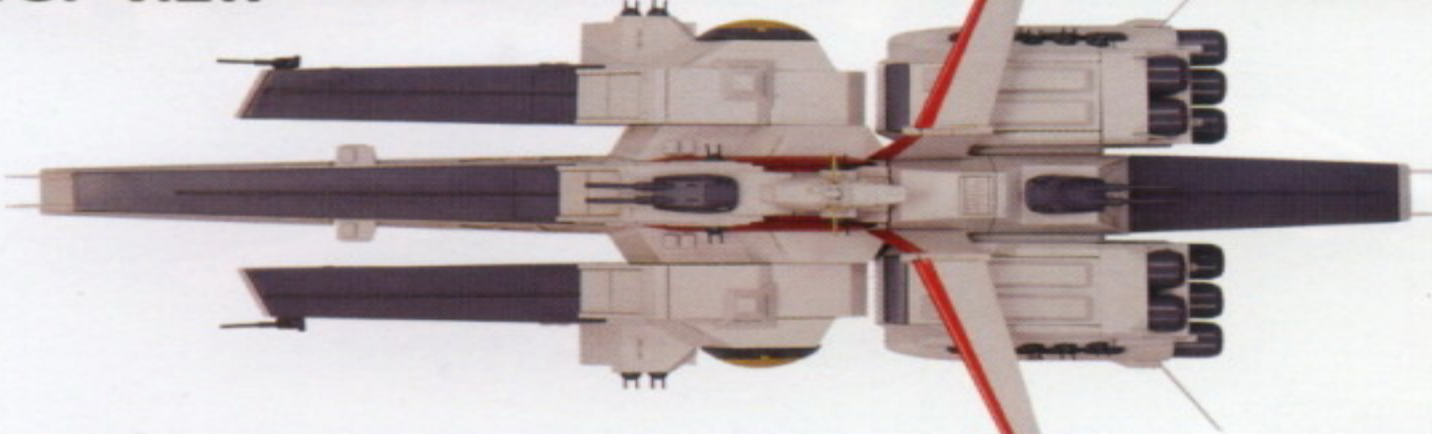
艦底に光るハイパーメガ粒子砲。本編中では「バオ攻略戦」において驚きの使われ方をしているので、ぜひ確認されたい。

NAHEL ARGAMA

1/1700 scale scratch build
modeled by Einosuke "The First" Hino



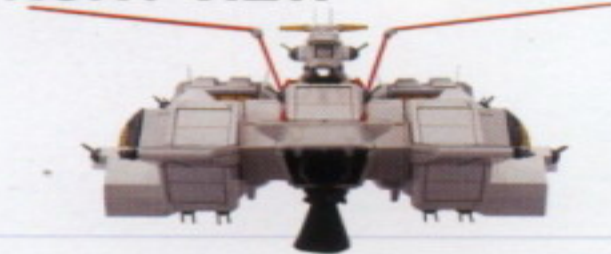
TOP VIEW



LEFT SIDE VIEW



FRONT VIEW

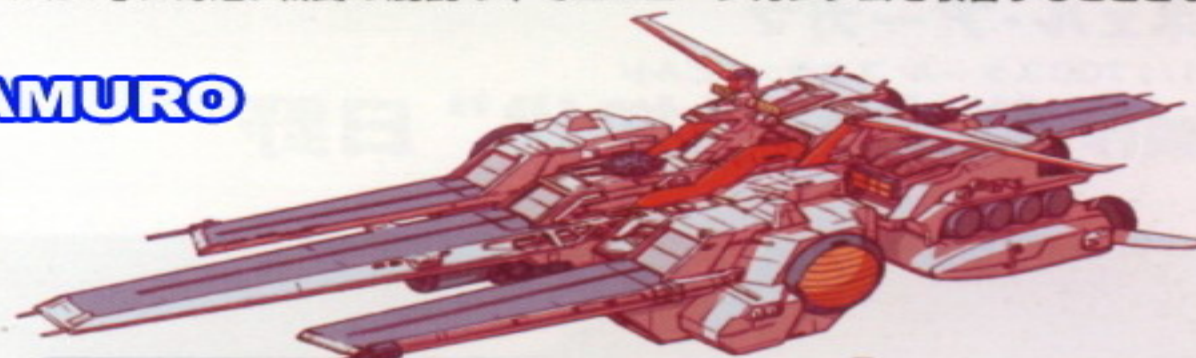


REAR VIEW



NAHEL ARGAMA

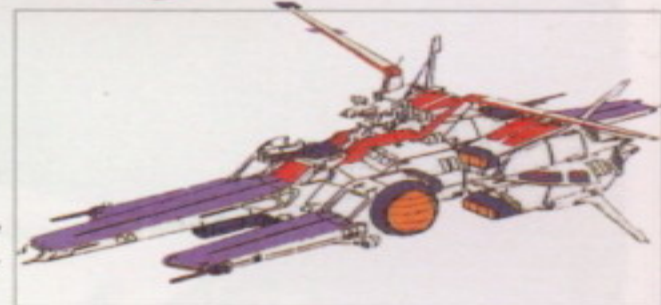
第一次ネオ・ジオン戦争中に竣工されたエウゴの強襲揚陸艦。コロニーレーザーにも準じる威力を持つハイパーメガ粒子砲を艦底に装備する。戦争終結後はその所属を地球連邦軍に移したが、同型艦の存在しない互換性のなさ、取り回しの悪さから艦隊編成にも組み込まれず、連邦宇宙軍の外郭団体とも言えるロンド・ベル隊の中でもさらに外様として、主に単艦運用されているのが実情のようだ。大規模近代化改修（フラム）の際に、MS搭載スペースを拡張。砲塔や推進器周りなどをクラブ級と共通の規格に換装された。ビスト財団による「袖付き」への「ラプラスの箱」譲渡を阻止する密名を受け、「インダストリアル7」に寄港。戦闘の混乱の中でユニコーンガンダムを收容することとなる。



ネェル・アーガマ

全長:380m
推進システム:熱核エンジン・ソーラー
エネルギーハイブリッド
艦長:オットー・ミタス (U.C.0096年時)

→改修前のネェル・アーガマ。多数のガンダムタイプMSを搭載し、第一次ネオ・ジオン戦争の最前線を戦い抜いた。



削り込みに関しては、まず最初の形状を出すのは耐水ペーパー60番！これがスピードに形を出すコツです。使ってるモデラーは少ないようですが、プラ板主体の場合、このくらいの番手でなくては埒があきません。そのあと240番→500番→800番とかけていけば想定以上の速度で仕上げる事ができます。またリユーターを効果的に使用するのも重要。つまらないところで苦労せず、限りある精神力を有効に使うことが完成への鍵と言えるでしょう。

最後に各ブロックは、プラ棒とエバークグリンのプラパイプで連結しています。プラ板に穴を開けただけではどうしても保持力に問題があり、積層に挿すときつ過ぎるのです。スクラッチの場合はどうしても力尽きてしまい、強引に接着して無理矢理完成！という事態を招きやすいのですが、最初から計画的にブロック分けし、接合しておけばそんな悲劇も回避できるはずです。何よりも仮組みが容易、塗装が楽、部分改修に対応と、利点は限りなくあるのですから。

作業はまず3面図を起こすところから始まります。側面なり上面なり、イメージし易い部分から始めて、各面の辻褄を合わせていくことになります。三面図が完成したら、今度はどのようにブロック分けしていくかが課題になります。個人的にはブロック分けさえ上手く行けばもう完成したような物なのです。

それぞれのブロックは、プラ板箱組の集合体になっています。基本的には単純な小さい箱の組み合わせでできているのですが、中には艦首や、左右のブロックなど初めから特殊な形をしている物もあります。また、エンジン部分などの曲面の多い部分は、プラ板を曲げて組むか、角ばった物を削って丸くするかを考えながら作業していきます。そのためプラ板もペーパーから、3・2ミリまで大幅広く使用しています。

製作 文鋭之介・初代・白野

ネェル・アーガマ

1/1700スケールスクラッチビルド

一つ目巨人の血族たち



III

ネオ・ジオン軍のMS

MOBILE SUIT OF NEO-ZEON

ここでは小説『機動戦士ガンダムUC』に登場するネオ・ジオン残党のMSを立体作品で紹介しよう。「袖付き」と仇名される装飾によって新鮮なルックスとなっているが、曲面主体でモノアイを装備したその姿は、間違いなくかつての一つ目巨人(=ザク)の末裔と伝わるものとなっている。オーソドックスなジオン・スタイルを踏襲するギラ・ズールはもとより、巨大なバインダーや翼を供えた異形のMSも見事なバランスで大迫力に仕上がっている。



「この《クシャトリヤ》が
力負けをしている……!?!」

PETE_AMURO

ずっと昔、“三番目の姉さん”と話したことがある。

『すべての生き物は地球の海で生まれた。そのうちの一部が陸に上がって、さらに一部が文明を作って宇宙に上がった。彼らが次にすることはなんだろう？』

自分たちを進化させること。私たちは、人類が生み出した新しい人類なんだ。いまに全部の人間が私たちみたいになる。陸に上がった生き物が肺で呼吸をし始めたみたいだね』

わかる話だ。私たちには、同じ能力と同じ知識が与えられている。生まれた時も同じなら、成長速度も同じだから、“姉さん”という呼び方自体がすでに当たらない。数字は個体を識別するためのもので、上下関係も存在しない。全員が均質なコピー製品だ。

にもかかわらず、“三番目の姉さん”は本当の姉さんのような口をきく。それを聞きながら、違和感を覚えている私も確かに存在する。陸に上がった生き物は、自分で自分を改造するようなことはしなかった。造り物はどこまで行っても造り物ではないか、と。

個体差が生じ始めている、と指導官が言っていた。魂？ よくわからない言葉だ。わかるのは、姉さんが口にした次の言葉――。

『だから《ガンダム》は倒さなくちゃならない。あれはジオンの理想を破壊する恐ろしい化け物。私たちの敵だ……！』

敵。潜在意識に刷り込まれたその言葉が、十年近い時を経てマリィダ・クルスの神経を硬直させる。

焼け落ちる工場ブロックから飛び出してきた白いモビルスーツ。その力が《クシャトリヤ》を圧倒する。フェイス・カバールの奥で閃く一対の“目”とともに。

《ガンダム》は敵。負けるわけにはいかない。ただひとり生き残ってしまった十二番目の妹――マリィダという無二の魂の意思を引き受け、《クシャトリヤ》が鉄の悲鳴をあげる……。

TEXT 福井晴敏

PETE AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit “Master Grade”
modeled by Toshio Iwata

NZ-666 KSHATRIYA

1/100 scale scratch build
modeled by Mitsuaki Misaki

多彩な技術を使い分け 大型モデルをスクラッチ

4枚の大型バインダーが描く異形のシルエットと、「袖付き」の仇名の由来たる装飾が鮮烈な印象を残すクシャトリヤ。物語冒頭で活躍したことと、パイロットである強化人間・マリーダの悲劇性もあいまって、『ガンダムUC』世界を象徴する人気MSの1機となっている。しかしいざ立体化を考えると、曲線と直線が混在するデザインや、大重量となることが予想されるバインダーなど、とにかく課題が多い。その難物にプロモデラー歴10年を迎える岬光彰が挑戦。多様なスクラッチ技術を駆使し、部位ごとに素材や製作法を使い分けて、MGユニコーンガンダムに合わせた1/100スケールでの立体化に成功した。さらに電撃ホビーマガジン2008年2月号に掲載されたものから、本誌用に大幅改修を敢行。大迫力の威容はそのままに、各部の精密度をさらに上げて完成させている。まさに10年のプロモデラー歴の集大成とも言えるその完成度をご覧ください。

NZ-666 クシャトリヤ

1/100スケール スクラッチビルド

製作: 岬光彰

PETE AMURO

ココロ 精神の力を宿す巨人 NZ-666 KSHATRIYA

1/100 scale scratch build
modeled by Mitsuaki Misaki



PETE AMURO

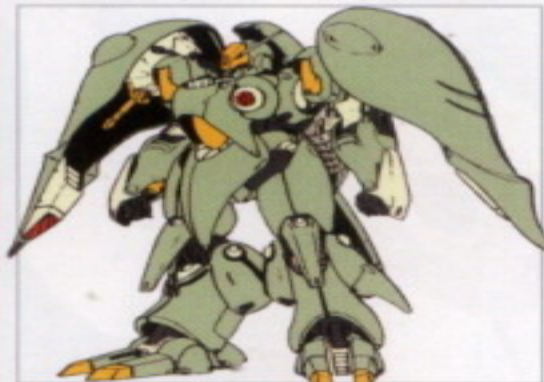


PETE AMURO

NZ-666 KSHATRIYA

4枚の大型バインダーを持つサイコミュ搭載の大型MS。形式番号からわかる通り「NZ-000 クィン・マンサ」系列の機体である。多機能バインダーには固定武装、主推進器、ファンネル・コンテナといった複数の機能を集約させており、本機はこのバインダーを増設することと、サイコ・フレームの使用により、クィン・マンサと同等のパフォーマンスを維持したまま、ダウンサイジングに成功している。しかし、現在の「袖付き」はサイコ・フレームの精製施設を所有していないために、増産はおろか破損箇所の完全修復もままならない、ワンアンドオンリーの機体となっている。強化人間マリーダ・クルスが搭乗。

NZ-000 クィン・マンサ



↑いずれもネオ・ジオン軍が開発したニュータイプ用大型機動兵器。クィン・マンサは全高39.2mという超大型のサイズであり、それに比例して火力も高い。強化人間ブルツァーが乗り込んだ。

NZ-333 α・アジール



PETE_AMURO



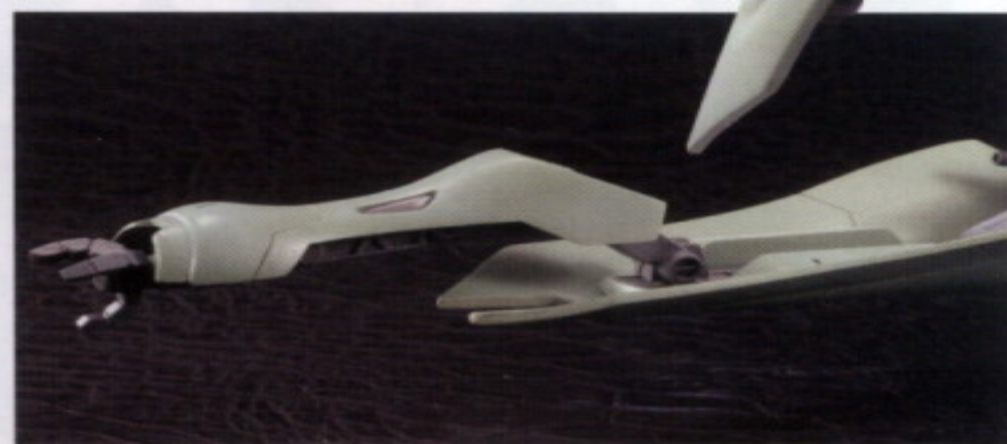
NZ-666 クシャトリヤ

頭頂高:22.3m
本体重量:29.7t
全備重量:74.02t
ジェネレーター出力:16,540kw
スラスター総推力:197,800kg
装甲材質:ガンダリウム合金

↑サンライズによって製作されたプロモーション映像では、バインダーを広げファンネルを放ちながら飛行する迫力の姿が描かれた。



↑曲面の組み合わせで構成される肉感的なライン。これを手作業で歪みなく出すのは至難の技だ。



↑バインダーの先端に装備されるサブ・アームは、パーツの差し替えによって展開状態を再現する。



PETE_AMURO



↑改修にあたって額にゲルググ風ラインを追加。さらにモノアイ周辺にもディテールを追加した。他にも頭の中の積層ディテールや、黄色いパイプ、メガ粒子砲側面ディテールなど、改修箇所は多い。

→「袖付き」の名称の元となった特徴的な装飾。プラ板を2重にバキュームフォームし、上に被せた板を模様の形に切り抜いて立体的に仕上げた。



←足裏も精密に作り込まれている。装甲の断面ディテール、ヒザアーマーをつなぐシリンドラー、足首付け根動力パイプなど改修に当たって追加された箇所も多い。



FRONT VIEW

LEFT SIDE VIEW

REAR VIEW



PETE_AMURO



NZ-666 KSHATRIYA

1/100 scale scratch build
modeled by Mitsuaki Misaki



← 改修前の姿。立体としての力強さは変わらないものの、まだディテールは少なめだ。また全体的に青味がかった色合いとなっていた。



← 製作途中写真。直線部分は主にプラ板で、曲面部分はポリバテで形を出している。頭部はプラ板の箱組みで基準面を作り、そこからポリバテを盛って左右対称を出した。

Multifunction Binder

バインダー表面には2基のメガ粒子砲を装備し、4枚のバインダーで機体周囲360度を攻撃範囲に収める。裏面にはメインスラスターが配置され、6基のファンネルを搭載。先端にはサブ・アームが内蔵されており、ビーム・サーベルを用いた格闘戦にも使用される。



PETE AMURO

全長24センチにもなるバインダー。裏に収納される攻撃端末「ファンネル」は複製してそろえた。プラ棒を中心に、電動ドリルを用いた簡易旋盤でポリバテを円錐状に盛り付け、スラスターのディテールをスタンピングして製作。



↑バーニアノズルは電気ドリルを用いた簡易旋盤でポリバテから形を出した。バーニア孔内のディテールパーツは、歯車やMGゲルググの足裏のバーニアから流用。

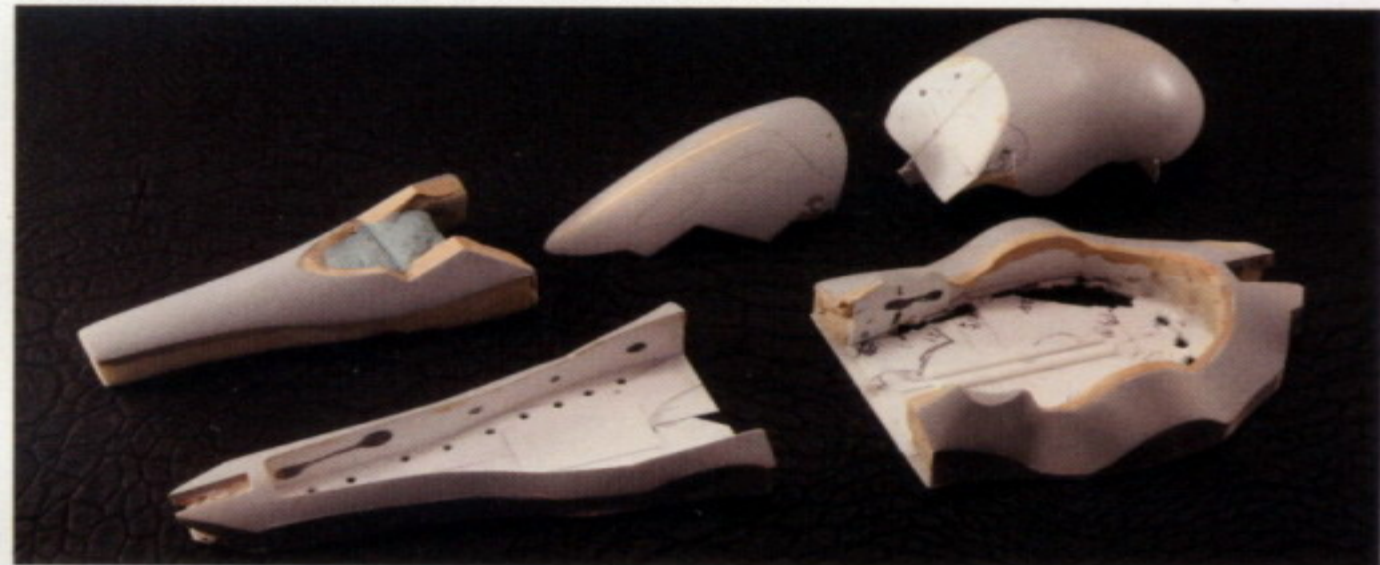


↑このビーム口を始め、基本的に複数あるパーツは複製してそろえている。



↑MGユニコーンガンダムとの比較。ユニコーンモードとはいえ、同じスケールとは思えないボリュームの差。

↓曲率が途中で変わる曲面はうまくバキュームフォームができないため、曲率が変わる部分で分割して空気の逃げ道を作り、プラ板が原型にピッタリと吸い付くようにした。



↓サブ・アームは一度装甲パーツを取り外し、先端パーツを差し替えて展開させる。



を改造して製作しました。

■クシャトリヤ延長戦

電撃ホビーマガジン本誌掲載時のvs.クシャトリヤ戦で規定ラウンドで思うような結果が出せなかったため、編集部に直訴して延長戦の場を与えていただきました。

■エクストララウンド#1「作り直し部分」

本誌掲載時の作例で、形状の煮詰めのかかった部分、構造的に強度不足だった部分などを新たに作り直しています。

肩ブロックは前後の面のディテールをより「メカっぽく」作り直し。

ヒジ関節は2パーツ構成から3パーツ構成に変更、中心の窪みに「ギザ」を加えてみました。

バインダーは基本形状はそのままですが、パーツ構成を見直し強度アップ。裏面のディテールはほぼ作り直し、全体を複製しなおしています。前回作れなかった隠し腕も差し替えて再現。バーニアも作り直してハイディテール化。内部のギザギザモールドはミニ四駆のハイスピードギアを複製して流用しています。

■エクストララウンド#2「ディテール追加」

以前の物は作品のサイズに対してややディテールが不足していて、全体的に間延びした印象だったので全体的にディテールを追加し、密度感とメカメカ感を強調。

■エクストララウンド#3「塗装」

小説の表紙イラストを参考に落ち着いた色味のグリーンに変更しています。追加したディテール部分はせっかくなので（笑）できるだけ塗り分けて強調してみました。

PETE AMURO



PETE AMURO

先端には内蔵されたサブ・アームは、ビーム・サーベルを用いた格闘戦にも使用される。

↓ゲーマルクやサザビーのデザインラインを受け継ぐ脚部。ヒザ関節はMGゲルグVer.2.0を、メッシュコードは市販品を使用した。



↑バンダーの大重量がかかる肩ジョイントは、支持フレームを2枚のABS板で挟んでネジで止める丈夫な関節を自作した。後ろ面、フィンの内側にはメッシュが確認できる。



PETE AMURO

NZ-666 クシャトリヤ

1/100 スケールスクラッチビルド

製作：文 輝光彰

■久々に：

作例でMSを一体まるっとスクラッチするのは実は結構久しぶり。僕に与えられたお題はユニコーンMS群の中でも大型なクシャトリヤでした。肩から伸びたアームで巨大な4枚のバンダーを吊るという、重力下で製作するには、軽量化や関節強度の点でかなり難儀なアイテムです。デザイン的にも線画から形を捉えるのが難しい曲面を多用した面構成なので、今回はプラ材やパテ類での実際の製作の前に各部位ごとに粘土で試作を作って形状の確認をしながら作業を進めました。

■製作

- ①肩や股間などのスクエアなブロックや板状のパーツはプラ板の箱組や積層。
- ②胸部など比較的単純な曲面を含むパーツの場合は、まず基準となる面をプラ板で作り、そこにポリパテを盛り付けて切削加工。
- ③前腕など複雑な曲面で構成されているパーツはパテブロックから彫刻のように削りだしという具合に、各ブロックのデザインによって、自分にとって一番作りやすい方法を選択しながらコツコツと必要なパーツを揃えています。また、バンダーやリアスカートなど曲面で構成されていて軽量化の必要な物は②で原型を作った後に、バキュームフォームでプラ板に置き換えています。

今回のバンダーのような大きな物のバキュームフォームは久々で、コツをつかむまでに時間がかかり、最初は一枚千円近くする2ミリプラ板を使って立て続けに失敗し、精神的&財政的にかなりキツかったです(涙)

■その他各部位の解説

頭部は準備画稿のアップ画の「ゲルググ顔」のタイプに。

胸部、前腕部の装飾はプラ板を2重にバキュームフォームし、上にかぶせた板を模様の形に切り抜いてから接着。

手首はBクラブのスコップドッグ用の手首

最初に顔を合わせた時から、気に食わない奴だと思っではいた。

バナージ・リンクス。偶然から《ユニコーンガンダム》に乗り込み、『ラプラスの箱』の鍵を握ることになった少年。あいつは、初対面のフル・フロント大佐に許せないことを言った。仮面をぬいで顔を見せてほしい、とぬけぬけと口にしたのだ。

大佐が仮面をかぶっている意味も、大佐が背負っているものの重さも、なにひとつ理解していない小僧が、だ。だがもっと許せないのは、大佐がそれに応じたことだった。

仮面を脱ぎ、バナージを見下ろした大佐の目は、見たことのない艶かしい光を帯びていた。すべては彼を幻惑し、こちら側に引き込むための芝居——そんなことはわかっている。しかしあの瞬間、自分の中でなにかが壊れた。こいつは敵だ、と訴える本能の声を聞いた。ようやく手に入れた清浄な世界、真っ白な美しいシーツを土足で踏みにじり、消せない染みを落とす敵である、と。

好敵手？ そんなものではない。これから百年戦い続けたところで、あいつとは通じ合えないという確信がある。わたしが求めるものを簡単に手に入れていくあいつ。そのたびにわたしから奪っていくあいつ。奪ったことに気づきもせず、涼しい顔で和解を口にするような、そんな無神経さも持ち合わせていると思えるあいつ——ただそこにいるだけでわたしを否定し、惨めにさせる存在。それはもはや宿敵ですらなく、天敵と呼ぶのが相応しい。

だから消す。斃す。自分という存在を食いちぎりにくる白い魔物を、この手で完膚なきまでに打ち滅ぼす。不可能なことではない。すでに奴の癖はつかんでいるのだ。次に見える時こそは——。

PETE AMURO



PETE_AMURO

「化け物め……！」

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Takashi Matsumoto

AMS-129 GEARA-ZULU[Angelo Sauper custom]

1/100 scale scratch build
modeled by Nobuyuki Sakurai

ジオン・オーソドックス・スタイルの最新モード

ギラ・ドーガの直系後継機であり、『ガンダムUC』時代における「ザク」とも言えるギラ・ズール。ここではそんなギラ・ズールを、共通部分を複製し、フロントル親衛隊隊長アンジェロ専用機と親衛隊機の2種をスクラッチ。発表された数少ない画稿からわかる範囲で形状を読み取り、想像力で補完しながらの立体製作となった。

バック・バックに接続された長射程砲は
実体弾兵器である200mmランゲブル
ーノ砲からビーム砲に変更されている。

AMS-119 ギラ・ドーガ (重武装仕様)

バック・バックに200mm
ランゲブルーノ砲を装
備し、長距離支援を行なう。
ギラ・ズールのアンジェ
ロ機はこの機体をベー
スに開発されたものと
思われる。



PETE_AMURO

ユニコーン
白き神獣を狩る者

AMS-129 GEARA-ZULU

[Angelo Sauper custom]

1/100 scale scratch build
modeled by Nobuyuki Sakurai



PETE AMURO

AMS-129 ギラ・ズール
(アンジェロ・ザウパー専用機)

1/100スケール スクラッチビルド

製作: 桜井信之



PETE AMURO

カラーリングデータ

本体ピンク…自家製マゼンダ+白
 胴…エヴァンゲリオンカラー使徒バーブル+自家製蛍光クリアーピンク
 ソール・胸…328番・ブルーFS15050
 武器…52番フィールドグレー(2)+331番ダークシーグレー
 ※以上特に表記のないものはGSIクレオスのMr.カラー使用

↑タンクは市販品のタンクパーツから製作。
 でに発売中止になっており入手に苦労したと



↑足首・ヒザ・ヒジ・股間には
 形を出したパーツにジム改
 の関節を埋め込んで可動で
 けるようにした。



↑「袖付き」という仇名の由来となった
 の装飾。肩関節や手首はジオン系MG
 ら移植した。



↑製作途中のパーツ。緑の機体の製作も考慮して、これらをレジンに
 き換えて製作されている。

シールド、バックパック、武器はプラ板と
 プラパイプで製作。各部に施されているカー
 ピング(装飾彫刻)はエバグリーンのプラ
 棒を貼り付け製作いたしました。そして完成
 した各ブロックをレジンで複製した物に、M
 Gの関節を仕込んで組み上げています。
 塗装についてはかなり悩みました。国産塗
 料の混色では、メインとなる紫がかったピン
 クを再現できないと判断し、自家製のマゼン
 ダカラーに、雑色が入っていない白を混ぜ作
 りました。また、このような色にハイライト
 のグラデーションを乗せていくと、ただのピ
 ンクにどんどん近づいていってしまうので、
 僕にしては珍しく、本体色のみノングラデー
 ションで塗装しています。

完成までは苦しい日々が続きますが、完成
 したときの達成感は気持ちがいいものです。
 やっぱリスクラッチは楽しいと改めて実感い
 ました。ではまた。

AMS-129 ギラ・スール
 デンジェロ・ザウパー専用機
 1/100スケールスクラッチビルド

製作:文桜井信之

秋葉原スーパーモデラーズ・グランドオー
 プンの日に「ガンダムUC」の小説を書かれ
 ている福井先生のトークショーが行われてお
 りました。トークショー終了後、編集部員数
 名と福井先生が打ち上げをしており、スーパ
 ーモデラーズで模型製作実演をしていた私も
 そこに合流させてもらったのですが、既にか
 なりのお酒が入り、すっかり「出来上がって
 いる」編集部員と福井さんに、饜にはめられ
 るように製作の依頼を受けたのです(笑)。
 さて、実際の製作ですが、スクラッチなの
 で、「どこを何ミリ」とかという話を書いて
 も仕方がありませんが、ベースとしては、太
 モモとスネはMGジムカスタムのパーツに、
 頭・胴・腕はMGザクVer.2.0にポリパテ
 盛って削り出し、形を出しています。大き
 さやバランスのためにゲージとして使用した
 と言った方が正確ですが。

AMS-129 GEARA-ZULU

「AMS-119 ギラ・ドーガ」に代わるネオ・ジオン軍の次期主力MSとして、アナハイム・エレクトロニクス社で開発が進められていた量産型MS。ネオ・ジオン残党の厳しい台所事情から内装やOSなどはギラ・ドーガのものをそのまま引き継いでいる。ドーガ系よりもさらにザクⅡに近いオーソドックスなジオン・スタイルでまとめられているが、これは総帥を失い求心力が低下した組織の士気を補う意味合いもあったようだ。所属部隊や搭乗者の階級によって武装や装飾が若干異なる。

AMS-129 ギラ・ズール

全高:20.0m/本体重量:21.8t/全備重量:55.2t
装甲材質:チタン合金セラミック複合材/センサー有効半径:18,200m
ジェネレーター出力:2,470kW/スラスター総推力:62,100kg



アンジェロ・ザウバー専用機



→マズルブレイキは円筒に穴を開けるのではなく、円筒同士をブラ板でつなぐ



改良ランゲブルーノ砲はブラ板、ブラパイプ主体で形を出した。ボールジョイントを介してバックパックに装着させる。



最大の特徴となる円筒状の口元と、外装の装飾。装飾はパーグリーン社のブラ棒を貼り付けることで立体的に製した。



大量のスパイクは手動の鉛筆削りで削ったブラ棒を複製して数をそろえた。

REAR VIEW



LEFT SIDE VIEW



FRONT VIEW



PETE_AMURO



AMS-129 ギラ・ズール

AMS-119 ギラ・ドーガ

AMX-011S ザクⅢ改

MS-06 ザクⅡ

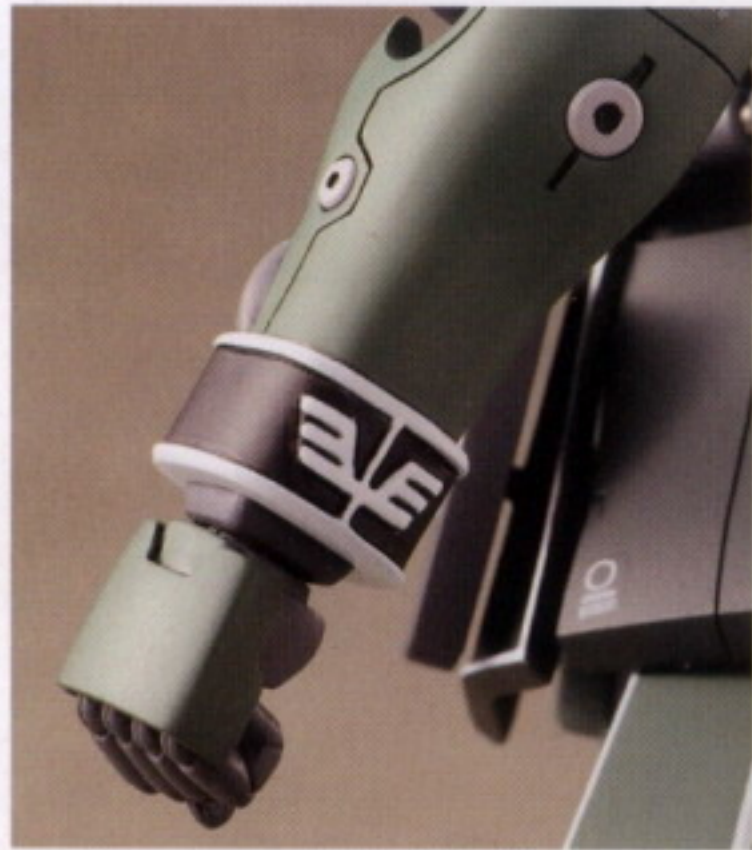
COLUMN

伝統あるジオン・オーソドックス・スタイル

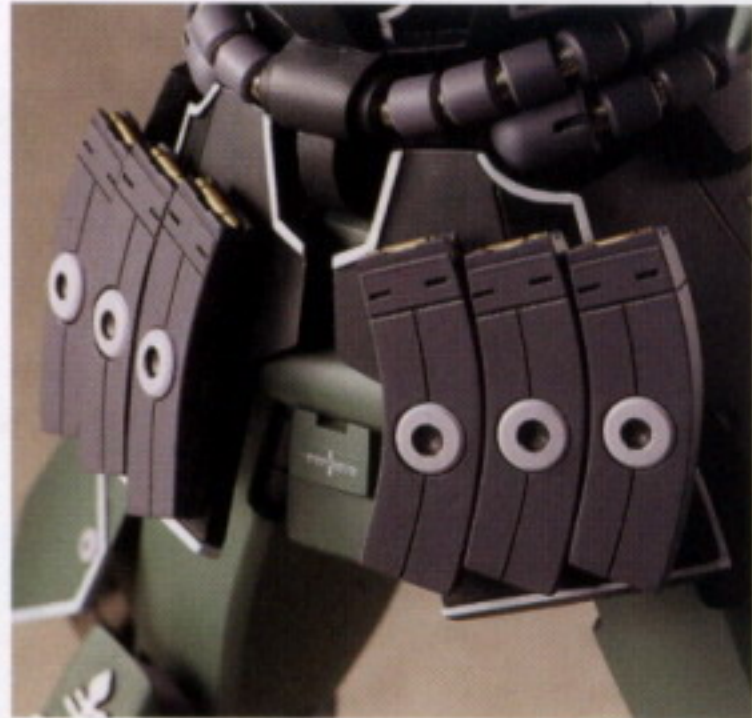
宇宙世紀の歴史上、初めて本格的に実戦投入されたMSであるMS-06ザクⅡは、一年戦争緒戦において、これまで宇宙移民の要求を無視し続けた地球連邦軍に対し、初めて無視し得ぬ打撃を与えた。「ジオン」を名乗る各軍勢が、緑の機体色にスパイクアーマーといったザクⅡのスタイルを継承したMSを繰り返し担ぎ出したのは、ザクⅡに「宇宙移民の反抗の象徴」というシンボリックな意味を求めたのであろう。0093年の「シャアの反乱」の際にネオ・ジオン軍によって開発されたギラ・ドーガもそんなジオン・スタイルを受け継ぐ1機であり、その後継機であるギラ・ズールにもそれはより色濃く継承されている。



↑モノアイ部分はくり抜いて可動式に。後発の作例なので、こうしたプラスアルファの要素で精密感を上げてみた。



↑ギラ・ドーガを踏襲しつつも新鮮な印象を生み出す袖口の装飾。立体物としてもビジュアルを引き締める効果がある。



↑ライフルのマガジンはプラ板の積層から削り出して製作。複製して腰の予備分を揃えた。



PETE_AMURO

複製パーツの提供を 受けての製作

この緑のギラ・ズールは、桜井信之がアンジェロ専用機を製作した際に自作したパーツを複製して、親衛隊機として製作したもの。桜井の製作法を踏襲し、レジンパーツにMG関節を組み込むことで組み上げている。他人の感性によって製作されたパーツなので、その方向性に沿いつつ、違和感なく仕上げている。

AMS-129 ギラ・ズール

1/100スケール スクラッチビルド

製作: takayo4

ジオンの意志を継ぎし精鋭

PETE_AMURO

AMS-129 GEARA-ZULU

1/100 scale scratch build
modeled by takayo4



FRONT VIEW



LEFT SIDE VIEW



REAR VIEW



PETE AMURO

AMS-129 GEARA-ZULU

1/100 scale scratch build
modeled by takayo4

カラーリングデータ

緑…320番・薄松葉色+122番・RLM02ラ
イトグレー+2番・ブラック+1番・ホワイト
緑(濃)…129番・濃緑色(中島系)+2番・ブ
ラック
紺…71番・ミッドナイトブルー
関節…13番・ニュートラルグレー
以上、すべてGSIクレオスのMr.カラー

AMS-129 ギラ・ズール(親衛隊機)
1/100スケールスクラッチビルド

製作・文 takayo4

今回は桜井氏の製作されたギラ・ズール(ア
ンジェロ専用機)の複製パーツを提供してい
ただき、親衛隊仕様を製作させていただきま
した。ジオン色を強く強調した袖付きのMS
は旧来からのガンダムファンも納得させるカ
ッコ良さがあり、今回のオフアームも二つ返事
で快諾しました。しかし、かなりタイトなス
ケジュールの中で、予想される作業量は多く、
その後激しい不安と後悔が…。しかし、自分
で作るとなると二の足を踏む機体をあの桜井
氏が手がけたパーツで作れるまたとない機会
なので、一転奮起。勢いだけで完成にこぎつ
けました。

工作の方は基本的にアンジェロ機に準じた
もので、レジンパーツにMGザクVer.2・
0、ジム改などの関節を移植していく形で製
作。一部異なる部分としてヒジ・ヒザ関節は
可動範囲などの兼ね合いからザクVer.2・0
のものに変更し、アンジェロ機とは異なるバ
ックパックとライフル、腰のマガジンを新た
に製作。モノアイ部分はくり抜いてプラパイ
プを仕込み可動式にし、モノアイはデコレ
ーション用のラインストーンを使用しました。
バックパックに関しては公式な設定がない
のですが、前面からの画稿でちらっと覗くシ
ルエットや、小説内でも語られるネオ・ジオ
ンの台所事情からもギラ・ドーガのものを流
用していると判断。

ライフルはグリップ部分にジャンクを流用
し他はプラ材で製作。箱組みで大まかに形を
作った後に厚みに異なるプラ板を貼り付けて
いく形で立体感を出しています。

今回初めて他のモデラーさんの製作したパ
ーツを手にしたのですが、自分では考え付か
ないようなパーツ分割や接続方法などに目か
らうる。自分とことん考えるのも良いで
すが、こういった経験は劇的にスキルアップ
に繋がると実感しました。



PETE_AMURO



↑↑ヒザ関節にはMGザクVer.2.0を使用。メタリックに仕上げた側面バーニアやパイプの隙間から覗くスプリングパーツが見た目上のアクセントとなっている。



↑動力パイプはスプリングと市販のパイプパーツで製作。腰アーマーの可動クリアランスとの調整が難しい。

↑肩には中のアーマーに3つ。外付けのカバーに3つで計6つのスパイクが、複製してそろえ、根元を削って取り付け角度を調整している。



ライフルはプラ板、プラパイプによる自作。厚みの異なるプラ板を貼り付けて立体的に仕上げた。センサー部はメタリックシールで仕上げた。



↑バックパックは市販のタンクパーツを2個つなげたものを縦に2つ積んでバテで連結。中央の段差は0.5ミリと0.3ミリのプラ板を貼り付けて再現し、スラスター台座部分はプラ板の箱組みで製作した。

RX-0 UNICORN GUNDAM[Ver.Ka]

BANDAI 1/100 scale plastic kit "Master Grade"
modeled by Takashi Matsumoto

MSN-06S SINANJU

1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu

「冗談ではない……!!」



PETE AMURO

「大気層の厚さをご存じですか？ 最上部の極薄大気層を含めても、二百キロに足りません。地球という星のスケールに比すれば、リングの皮ほどの薄さです。

この薄い被膜が種々の宇宙線を遮り、太陽の光を穏やかなものにして、地球に生命が根づく環境を与えたのです。そこは確かに生命の揺籃であつたでしょう。が、残念ながら、人という種が生身で生きていけるほど穏やかな場所ではありませんでした。

牙を持たず、寒さをしのぐ毛皮を持たず、獣のように俊敏な足も持たない。それが知を持たされた代償であつたのか、あるいはその脆弱さが人の中に知を育てたのか……。いずれにせよ、人は牙の代わりに道具を手にしました。毛皮の代わりに服を身にまとい、石の住居で暑さ寒さから身を守りました。俊敏な足の代わりに車輪を発明し、動力を手に入れ、いつか空をも飛ぶようになって——それら文明の質量が地球を窒息させるかもしれないと気づいた時、宇宙に生存の捌け口を求めることを思いついたのです。

それは揺籃からの巣立ちでありましょう。人類という種が飛躍の時を迎えた、と言うこともできます。しかし、いくら言葉を飾ったところで、進んで宇宙移民をしたいという方がどれだけおられるか。宇宙は「行く」場所であつて、「住む」場所ではない。いきなり外に飛び出すには、我々はあまりにも長くこの揺籃に居すぎたのです。

それゆえ、移民義務はすべての人類に別け隔てなく課せられねばならない。そこに特権的例外が認められれば、将来に必ずや大きな禍根を残すことになります。地球に残るのは、自然の回復に手を貸す最小限度の人たちに留めるべきです。民主資本主義が宿命的に含有する「格差」という悪癖を、宇宙移民計画に持ち越すことは許されぬ。

反対意見が多いことは承知です。しかし地球残留者と宇宙移民者の間に格差が生じ、争いが起こるとするなら、それは最悪の未来です。その時は回復した自然も蹂躪され、人類は回避したはずの最終戦争を体験することとなるでしょう……」

選挙演説草稿より抜粋

TEXT 福井晴敏

受け継ぎし名は“赤い彗星”



PETE AMURO

MSN-06S シナンジュ

1/100スケール スクラッチビルド

製作:射水宏

MSN-06S SINANJU

1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu



PETE AMURO

PETE AMURO



1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu



↑MGユニコーンガンダムとの比較。見ての通り、ややオーバースケールになってしまった。

ユニコーンガンダムのライバル機を 超絶精度で立体化!

ネオ・ジオン軍残党を率いるフル・フロンタルの専用機であり、ユニコーンガンダムの兄弟機でもあるシナンジュ。サザビーの直系機かと思いきや、実はアナハイム社が連邦軍用に設計した機体を擬装したMSであり、出自的にはむしろガーベラ・テトラに近いものがある。劇中では何度もユニコーンガンダムを追い詰め、その強さを存分に印象付けた。この強烈なキャラクター性を持った機体を射水宏が超絶スクラッチ。その設定から来る「スマートなフレームにジオン系の曲面主体の外装」という複雑なデザインを、既存フレームと新規パーツの融合により、超絶精度で可動モデルとして仕上げることに成功した。その見事な完成度をご覧ください。



↑腕側面。外装のうねる曲面が筋肉を思わせる肉体的なラインを描く。

⇒襟や胸元のエンブレミングはポリバテから立体的に製作。総帥機としての威厳を出すべく設定の黄色部分は金色とした。



↑MGギャンの内部機構を活かし、モノアイは左右に可動する。ヘルメットの麗やかな立体形状にも注目。



MSN-06S SINANJU



MSN-04 サザビー

ネオ・ジオンにおいて総統専用開発されたMS。構造材そのものにサイコミュ機能を持たせるサイコ・フレーム技術が用いられている。6基の遠隔攻撃端末「ファンネル」を装備する。

U.C.0094年にアナハイム・エレクトロニクス社から「袖付き」によって強奪された試作MS（強奪に擬装した譲渡という説もある）。UC計画に基づいて開発された実験機であり、ムーバブル・フレームの一部にサイコ・フレームが採用されている。本機で検証された追従性や強度などのデータを基にユニコーンガンダムは完成された。いわばユニコーンガンダムの兄弟機にあたる。ファンネルのような遠隔操作小機は持たず、翼のように広がった背部スラスターを駆使した圧倒的な機動性能を身上とする。「袖付き」の首魁であるフル・フロンタルが搭乗。フロンタルの専用機とすることにあたって、「赤い彗星」を想起させる姿に擬装されたようだ。

MSN-06S シナンジュ

全高:22.6m
本体重量:25.2t
ジェネレーター出力:3,240kW
スラスター総推力:128,600kg
センサー有効半径:23,600m
装甲材質:ガンダリウム合金



PETE AMURO

MSN-06S SINANJU

1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu

PETE_AMURO

↑ヒザは黒い関節カバーパーツが独立して可動し、ヒザを曲げた際に空間が空くのを防ぐ。

バックパック中央部のバーニアはコトブキヤの市販バーニアを使用。スラスターユニット内部のバーニアはMGサザビーから。プロペラントタンクはウェーブの「G・タンク」を使用している。

シナンジュの驚異的な機動力を支える背部スラスターユニット。翼のような左右のユニットが独立可動し、立体的な機動を可能とする。2本のプロペラントタンクは推進剤を消費した後は切り離す。

THRUSTER UNIT

↑三次曲面が美しい脚部装甲。バーニアはMGサザビーから流用した。

PETE_AMURO





③

①②製作途中写真。MGギャンの可動フレームをベースに使用。肩だけはMGストライクのパーツとなっている。赤い部分はMGサザビーの装甲パーツ。

③立体的な彫刻はまず平面部の形を出した後に、その上から盛り付けて製作。手作業でここまでエッジの直線がカッチリ出ていることに驚き。④バックパックの直線部分はプラ板製で中空としたが、それでも上下のレジンパーツにより、大重量となってしまった。

⑤⑥腕のパーツ構成。手首はMGシャア専用ザクVer.2.0から。

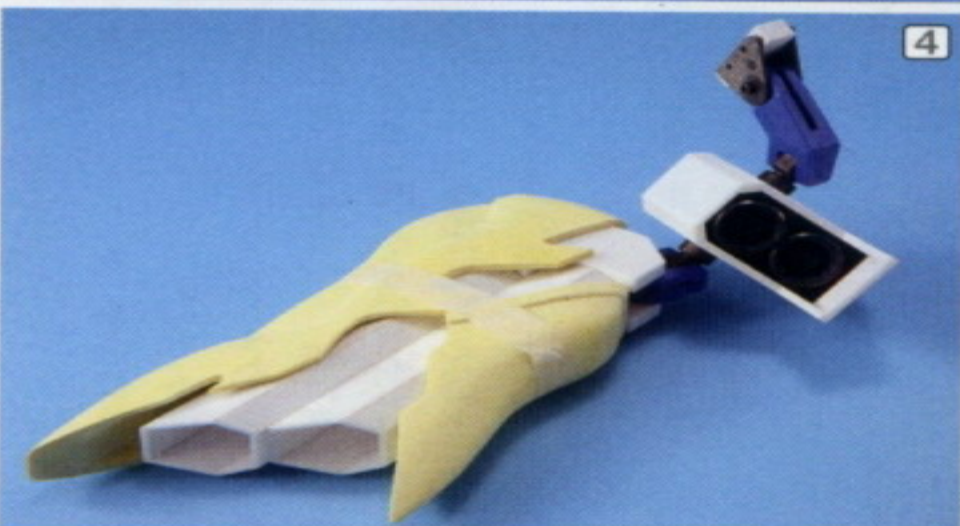
⑦ビーム・ライフルはプラ板、プラパイプから製作。グリップ部のみMGザクVer.2.0のマシガンからパーツを移植した。

⑧⑨脚部の構成。プラ材とポリバテを組み合わせ、外装の形を出している。



②

PETE_AMURO



④



①



⑨

PETE_AMURO



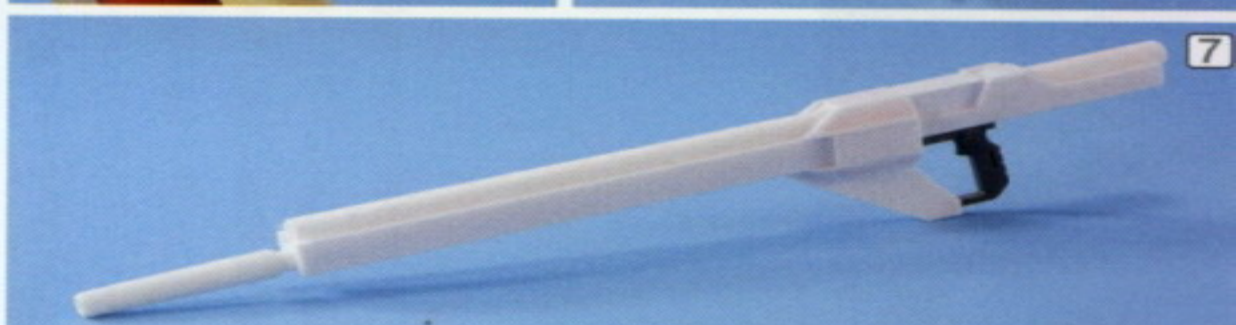
⑧



⑥



⑤



⑦

多く、おそろく何度も盛り削りを繰り返しながら形状を確認していく作業になるであろうことが予測されたので、練り合わせ・盛り付けが楽なポリバテで製作しました。

さて本来は作り始める前に図面を描くのが正解だと思うのですが、それも大変なので今回はイラストを求める大きさになるよう縮尺を合わせてコピーし、それを図面代わりに使用。使用したイラストはベースが付いていて頭部など相当小さく描かれているのですが、このバランスもそのまま落とし込むつもりだったので図面代わりに使うのは結構有効でした。このイラストに合わせてまずフレームを加工。ギャンの場合肩が大きく条件に合わないの、ここはジャンクパーツの中から使える物を選んで延長をかねて変更。スネは外装の流用も考えてやはりジャンクの中からグフ・カスタムの物を移植しつつ延長。外装は、フレームに組めるよう内側のダボを温存しつつ外側の形状を変更しています。

造形としては、先述した“偉そう”で“強そう”な点を強調すべく気を使いました。前腕はイラストから受けた印象よりも若干太めに作りつつ筋肉的なものを意識して造形。全身のエンブレピングは立体的に彫刻してみました。曲面主体のラインは確かにジオン系のデザインですが、スマートなプロポーションや顔の構成等は連邦系の機体を髣髴とさせるので、割り切ってヒーロー体型を意識して作ってみました。

■塗装

サザビーの後継ということで濃い目の赤で塗装。各部黄色はイメージ重視で金に。黒部分はアクセントとしてツヤを落としてみました。

カラーリングデータ

レッド……15番スーパーハイタランレッド60%＋7番フニワ
ン20%＋59番オレンジ20%
ブラック……2番ブラック80%＋1番ホワイト20%
グレー……37番グレイバイオレット80%＋1番ホワイト20%
金……9番ゴールド90%＋8番シルバー10%
※すべてGSクレオスのMrカラーを使用

MSN-06S SINANJU

1/100 scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu



FRONT VIEW



LEFT SIDE VIEW



REAR VIEW



↑先端が尖ったスカートアーマー。こうした部分の造形精度が、「曲面主体でありながらシャープ」という機体の印象を支える。こちらもバーニア類はMGサザビーから流用。



↑リアスカートの裏側にはビーム・サーベルラックを装備させた。根元で回転させてグリッブを横に出しサーベルを抜く機構と想定した。

↑専用のビーム・ライフルは直線主体のスマートでシンプルなデザインだ。



↑翼状のスラスターユニットを取り外した背中。サザビーとは異なり、肩

■始めに

今回はユニコングガンダムのライバル機であるシナンジュ。デザイン的には所々にサザビーの意匠が残りつつも、より「偉そう」で、かつ「スゲー強そう」な印象。久しぶりに「作りたい!」と強く思われました。では早速制作へ。

■製作

最初はやはり色々とプランを立てるところから入ります。最近ではマヌタグレードシリーズもすっかり全身フレームが当たり前になっているので、何がしかのフレームを使用し、それに外装を付けていく方式にすれば外装に力を注ぐことができると考えました。他の利点としても、強度がしっかりしている点や、外装固定用のダボ穴がそのまま使用できる点などがあげられます。当然、延長/短縮などの加工作業は必要となりますが、それでもかなりの省力化となりますので、締め切りのある身としては使わない手はないな、ということと何をベースに使うか考えます。今回については、シナンジュのスタイリングから考え①比較的オーソドックスな人型②大きめの身長③リーズナブル(笑)、といった理由からMGギャンを選択。このフレームをベースに作ることにしました(Hi-レガンダムもいせんいつていたのですが、③の条件にあわなかったで却下)。外装については、曲面だらけのデザインなのでパテをメインに原型を製作→シリコンで型取りレジンに置換→強度を確保しつつ左右分のパーツ数を揃える——といった方式で製作。エポパテを使えば気泡がなく後の処理が楽なのですが、今回は形状がイラストからだけでは読みにくい部分が

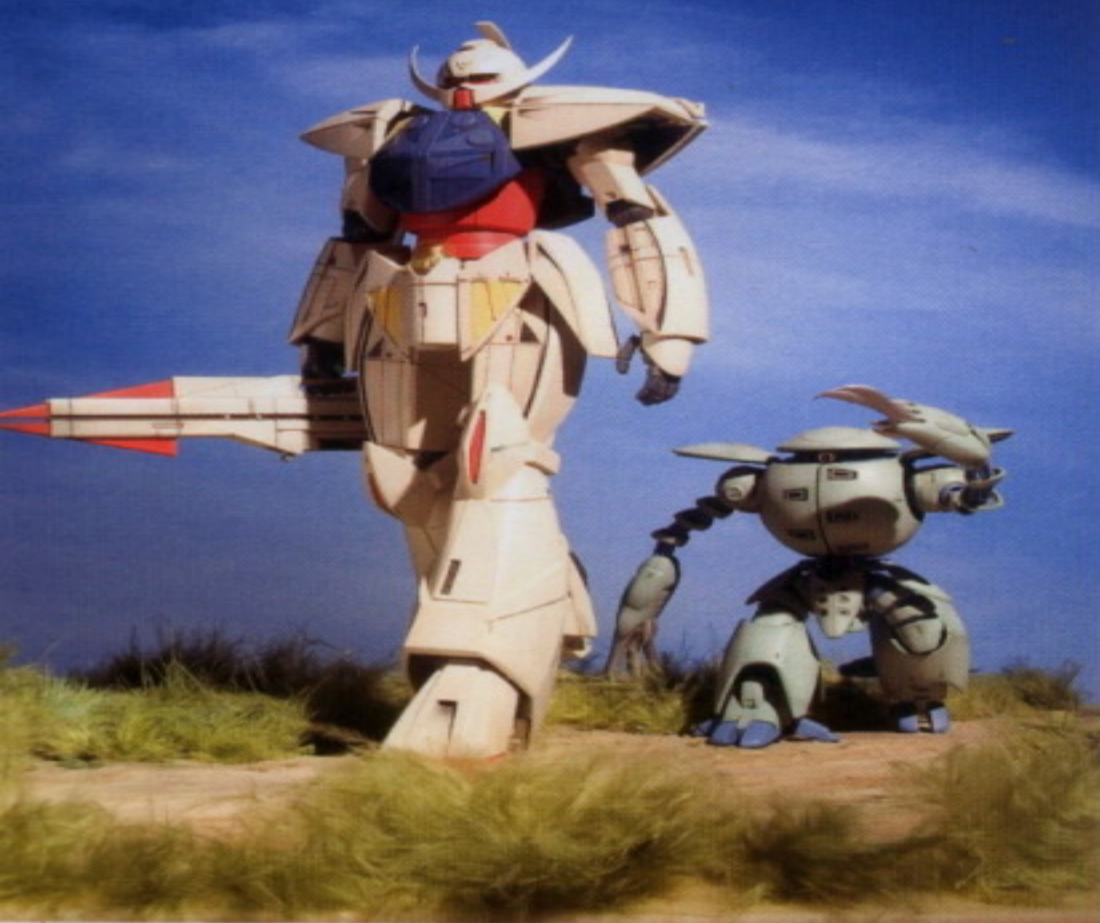
MSN-06S シナンジュ

1/100スケールスクラッチビルド

製作・文 射水宏

SPECIAL

PETE AMURO



「これは間違いなくSF小説です」

今こそ本気で「ガンダム」を！

—2005年に多数の作品が映画化されてま
さしく「時の人」となった福井さんですが、「さあ
次の作品は？」というタイミングで、ガンダムを手
掛ける。それが、乱歩賞の後に「V」を書いたとき
の状況と似ています。なぜ、今ガンダムなのでしょう
う？

福井 まず文芸小説に比べてガンダムがメジャー
性で劣っているという感じ方が、既に時代にそぐ
わないものになっていると思うんです。ガンダムは
もうこれだけ広く認知された文化ですし、特に
ここ5年でガンダムを見て育った私たちの世代が
会社の中で決定権を持つようになって、取り巻
く状況は劇的に変わってきていると感じます。

—むしろ今だからこそ「ガンダム」だと？

福井 去年、僕は映画化という方法論で本をダー
ツと売った。でも、出版業界全体が同じ事を始め
て、あつという間にその畑を食い潰してしまった。
そういう行為を平然と行なう無残さと共に、自
分が書いていく事も含めて限界が見えた。それ
が、当時私が一番感じていた事だったんです。だが
ら、「Op.ローズダスト」(※4)を上梓した後に「ガ
ンダムエース」でガンダム小説を書かないかとい
う話は渡りに船で、活路が見えたような気がし
ました。

—「ガンダム」に小説界の現状を打開する可能
性を感じた？

福井 「ガンダムSEED」のアニメや主題歌の大
ヒットなど、ガンダムがそれまでメジャーな方向に
行けなかった突破口が今や様々な分野で生まれ
ていると感じます。むしろ、みんなが読まなくな
った「文芸小説」へのルートをガンダムで繋いで、
これを機会にもう一度、文芸小説を買うという習
慣を取り戻してもらいたいと考えているんです。
そのためには、ガンダムファンの欲求を満たす作
品でありながら、ガンダムを知らない人でも入れ
る世界にしなければならぬ。この視点から発想
したのが、「ユニコーン」です。

—キャラクターデザインが安彦良和、メカデザイ
ンがカトキハジメという豪華な布陣も話題を呼ん
でいますね。

福井 安彦さんは富野さんと並ぶもう一人のガン
ダム界の神ですからね。読者を引き込むには、安
彦さんの助力が絶対必要ですので、なんとか口
説き落とししました。安彦さんのキャラクター、立
体商品にコンバート可能なカトキさんのデザイン。
そして、劇場版ガンダムを彷彿とさせるタイトル
ロゴ、サンライズ公認のポジション、そこまでしつ
らえたとき、単に「オリジナルで書き下ろしをや
ります」というのではなく、「舞台を与えられた
な」と感じました。名前ばかり先行して、ベストセ

ラー作家だなんだと言っていますが、「ユニコーン」
はそんな現状に対して恥ずかしくない仕事なん
です。

ここまでの実績があつてこそ、
今ガンダムを

—執筆にあたって苦労される点は？

福井 何も知らない人に宇宙世紀の事を説明す
るのが大変ですね。ただ、ドラマを見ていれば自
然に理解できるようにするつもりだし、設定自
体も楽しめる要素にしたい。例えばスペースコロニ
ーでの暮らしをリアルに考えるための情報が、今
までのガンダム作品には散りばめられていますが、
そんな情報をすべて統合して構築していったら、
なかなかのものですよ。これは間違いなくSF小
説です。私たちより1つ上の世代、小松左京や星
新一を読んでいたSF世代でも、読んでもらえれ
ばきっと波及するものになります。アーサー・C
・クラークの「2001年宇宙の旅」よりも緻密な
ぐらいです。ここまでの実績を積み重ねられたか
ら、ようやく触れるようになった。それぐらいガン
ダムは情報量が多くて重い素材ですよ。文芸
から始まったガンダムが、どれぐらいの地平まで
行けるのか。自分と同じぐらいの、いわゆるガンダ
ム世代が、先人たちにどこまで迫れるのかという
ひとつのモデルケースなんです。ストーリーも、売
り方も全部を含めて、そこには是非注目してい
ただきたいですね。

(2007年3月電撃ホビーマガジン編集部にて)

※1 福井晴敏デビュー作。第44回江戸川乱歩賞受賞。

※2 キネマ旬報社。1999年6月発売。富野由悠季氏
のインタビューや対談、70人以上の関係者の証言と各種
記事を掲載した集大成本。

※3 2000年、日本推理作家協会賞、日本冒険小説協
会大賞、大藪春彦賞をトリプル受賞。2005年映画化。
※4 2003年5月〜2004年12月まで、「週刊文春」
(文藝春秋)に掲載された連載小説。2006年3月、上
下巻で発売。

【はぐい・はぐい】

1968年東京都墨田区生まれ。

1998年「WAVEY.O」で第44回江戸川乱歩賞を受賞し
作家デビュー。以降、「亡国のイージス」(1999年)、「終戦の
ローレライ」(2003年)と代表作が立て続けに映画化され



「ローレライ スタンダード・エディション」
発売元:フジテレビジョン
販売元:ポニーキャニオン
価格:3,990円(税込)

©2005フジテレビジョン・東宝・関西テレビ放送・キ
ングレコード



「亡国のイージス」
発売元:バンダイビジュアル
販売元:ジェネオン エンタテインメント
価格:3,990円(税込)

©2005 AEGIS ASSOCIATES



福井作品が
大迫力の映像化！

IV

スペシャルインタビュー

福井晴敏

ここでは「ガンダムUC」に関連する福井晴敏へのインタビュー、対談記事を時系列に沿って掲載する。最初は福井が作家として初めて「ガンダム」と関わることとなった小説版「Vガンダム」と、「ガンダムUC」の連載開始にあたっての意気込みについて語ってもらった。

「V」の時代を振り返る

まずは、Vガンダムの小説を手がけた経緯を教えてください。

福井「1998年」『Twelve Y. O.』は江戸川乱歩賞を受賞(※1)したとき、出版社に「受賞した本を好きな人に献本で送っていい」と言われたんです。その時、富野由悠季監督に本を送ったのがきっかけですね。

元々ガンダムファンだったのですか？

福井「ガンダムに限らずに富野作品全般のファンでした。一番好きなのが『イデオン』だ……」

ああ、それはディープな(笑)。献本して富野監督からリアクションがあったと？

福井「しばらくして手紙で返事が来まして。『もらって嬉しい、初めての献本です』みたいな、あの独特の言い回しで。『これは間違いない！ 富野由悠季が書いた手紙だ！』と(笑)。ちなみに、手紙の内容は『よくやった』が3割で『僕はここがダメだと思っ』が7割でした(笑)。

いきなりダメ出しですか(笑)。

福井「まあ、それはアントニオ猪木にヒントしてもらったもので(笑)。とても幸先のいいスタートが切れたと思います。それからしばらくして、『富野由悠季全仕事』(※2)の対談相手として僕が呼ばれたんです。

それは、富野監督からの指名で？

福井「そうです。でも、会ったらいきなり『ごめんなさいね』と言われて。で、聞いてみると、『新しいガンダムをやるの。角川春樹事務所からノベライズを頼まれたんだけど、僕は書いてる時間がない

から、君どう？』って、もう春樹社長には言っちゃったんだよね(笑)。そして、次は角川春樹さんと3人で会うという、これまたすごい状況になって。目の前に春樹さん！ 横に富野さん！

で、『まだ返事は聞いてないけど、どうかな？』……この状況で、どう私に断れと(笑)。

まだ『Twelve Y. O.』が出版された直後ですよ？

福井「そうです。断ったら業界で生きていけませんよ(笑)。当時、ちょうど『亡国のイージス』(※3)が脱稿直前だったので、『それが終わったら』という事でスタートしました。ちょうどその頃、自分の状況がギリ貧乏を感じていて、半ば途方に暮れていた時期だったんです。

乱歩賞を受賞したのですか？

福井「受賞後、二作目で『Vアニメ』のノベライズの仕事をするのは、業界的には考えられなかったみたいです(笑)。

オリジナル作品に比べれば、『アニメのノベライズ』は小説家としてはステージが低い仕事という世間の印象は確かにありますからね。

福井「そうですね。でも、この世界に飛び込んでみてわかったのは『乱歩賞を受賞しても、小説家としてずっと食っていけるかわからない』という厳然たる事実でした。私は出版バブル崩壊後の第一期生で、大きな賞の受賞者でも仕事が継続的に来るわけでもない。だから、出版界の人には驚かれましたが、私にとっては『これはチャンスだ！』だってガンダムだよ？』って気持ちでした。今でこそ楽になりましたけど、当時はまだガンダムを知らない世代が大人社会の大半を占めていたわけ

「これはチャンスだ！
だってガンダムだよ？」



ですよ。こうしたギャップの中で、耳にフタをして『お前ら、でき上がった小説を見て驚けよ』という気持ちを持ちモチベーションに書いてましたね。そしてまさに書いている途中から『亡国のイージス』が売れ始めてくれて、春樹社長が冗談でおっしゃってたんだけど、『下手すりゃ直木賞受賞後の第一作がガンダムだぜ、オイ』みたいな(笑)。あの時ほど直木賞を欲しいと思ったことはない(笑)。

これが福井晴敏
ベストセラーだ！

ハリウッド映画顔負けのスケールで展開するエンターテインメント性と、日本人や国防のあり方に鋭く切り込む内容で話題に。作品内では中年オヤジと若者の共闘というファクターがしばしば登場し、そこに描かれる絆はどちらの世代からも熱い共感を呼んだ。



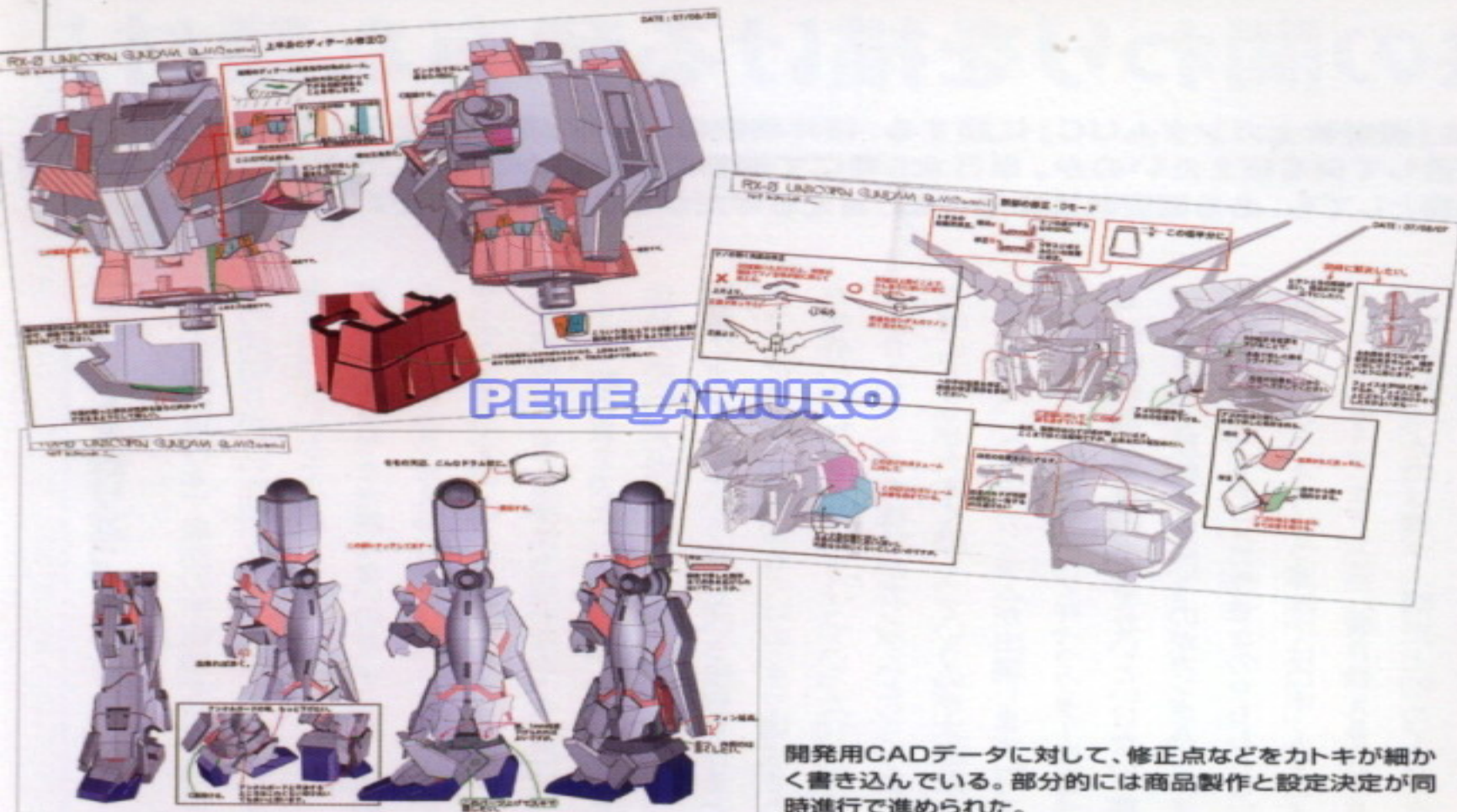
亡国のイージス(上・下)
講談社文庫
価格:各730円(税込)



「月に満地には果実」
(全3巻・幻冬舎文庫)
富野由悠季・矢立肇／福井晴敏・著
各680円(税込)
『Vガンダム』改題



終戦のローレイ
講談社文庫、全4巻
価格:各730円(税込)



開発用CADデータに対して、修正点などをカトキが細かく書き込んでいる。部分的には商品製作と設定決定が同時進行で進められた。



「ガンダムUC」の劇中でRX-0のガンダム状態は、ユニコーンモードから変身して現れ、それを見る登場人物たちを驚愕させる。その特別な機体という位置づけは、最初の『機動戦士ガンダム』におけるガンダムというMSが持つ特別感とあい通じるものがある。変身機構を実現したこのMGモデルは、その特別感を見る者に伝える力を持っている。



るんですよ。角が割れてガンダムになるというのは当初からのアイデアなんだけど、今みたいに全身が変身するのはカトキさんからの提案なんです。それを「人型の中にヒーロー（ガンダム）へ変身し得る可能性が内包されている」という形で物語に取り込み、さらに作品が膨らんでいく。ギリギリにしても、最初はギリギリでいいかと思っていたのですが、新しい作品に新しいビジュアルが必要だということで、カトキさんが袖の装飾を考えてくれて、それに「袖付き」という言葉を与えることで、物語の中での役割という立ち位置がビシッとハマった。あれもカトキさんがあの装飾を持ってこなかったら思いつかなかったことだからね。そういう意味では正しいキャッチボールができています。お互いに思うところをぶつけ合うことで相互作用の力が働き、作品の強度を高めていくんです。そういうのが無いと作品に予想外の力って宿らないじゃないですか。ホビィショーで皆さんが見たときにギョッととなったっていうのは、その予想外の力がサイコフレームのごとく滲み出ているのではなからうかと思えますね。それこそ、最初の『ガンダム』も安彦・富野間の潮力があつて生まれたものなんだろうし。そういう意味では、『ガンダムUC』には岸山さんとい

う新たな潮力が加わったんだよねさらに。
岸山：まあ、ここでは私が顔を出していますけど、具体的に図面書いている大須賀っていう人間がいて、これがまた呆れちゃうほどに切れる人間なんです。

岸山×大須賀と言えはあの「PGガンダム」を作ったバンダイのトップエースコンビじゃないですか！
福井：（MGユニコーンを手になるほど。これだけのものが仕上がったのは、お二人も潮力を引き出す関係だからですね。実はカトキさんはユニコーンガンダムの「変身」を現時点での商品化の可能性はとりあえず度外視して、デザインされたそうなんです。Zガンダムの変形機構みたいに、業界が10年かけて解決するようなお題として、それがいきなりここまでのが完成するとは、まさにバンダイの技術力恐るべしですね。

最後に

岸山：MGユニコーンガンダムについては、「我こそはガンダム好き」という方なら、これは外してはいけない品物ですよ、と言えるものに仕上がったと

思います。例えば、Vガンダムの開発で培ったノウハウが、今回の開発においても、非常に役立っている。そういう連なりの中で、このMGユニコーンガンダムは「これができるんだたら、俺が欲しいあれもできるかもしれない」という先につながってゆくターニングポイントになると思います。「MGガンダムVer.2.0」に向けても、大きな一歩になりました。

福井：「ガンダム」から、「Z」、「ZZ」、「逆襲のシヤア」という宇宙世紀の大きな木があるとして、21世紀に入って何もしままだと息が切れちゃうから、接木をきちんとしていけないといけないんじゃないかと思うんです。接木をして、新しい木を入れて、最終的には豊かな森にしていきたい。そう。そういう心積もりでスタートした企画なので、プラモデルの第1弾として、こうして望み得る限り最高のものが出来たのは、嬉しいという以上にホッとしています。作品としては、これが上手いかなかったら宇宙世紀の木全体もダメにしちゃうんじゃないかという責任まで感じて常に全力でやっているので、ファンの方にもバッチリ受けとめてもらいたいと思いますね。

（2008年1月 バンダイ本社にて）



岸山博文

【きしやま・ひろふみ】バンダイホビー事業部 開発担当
今回MGユニコーンガンダムを担当したバンダイホビー部のエース開発マン。これまでもPGガンダムなどの歴史に残る傑作キットを多数手掛けてきた。

特別 対談

著者 福井晴敏 × 岸山博文

バンダイホビー事業部開発担当

PETE AMURO



驚異の変身機構を盛り込んで完成されたMGユニコーンガンダム。ここでは著者・福井晴敏氏と、今回MGユニコーンガンダムを手掛けたバンダイホビー事業部の岸山博文氏に、完成したMGモデルを前に「ガンダムUC」について語ってもらった。

人と人との間に生み出される潮力が “本物”を産み出す

MGユニコーンを手に

福井(MGユニコーンガンダムを夢中でいじりながらこんなところまで変わるんだ…)

岸山:腰の辺りの機構はMGストライクフリーダムからですね。ストフリは大量のウイングを背負ってるんで、腰をホルドするためにロック機構を設けたんですよ。

福井:なるほど。他の機体で培ったノウハウがどんな新作に投入されて進化してゆくんですね。

——ユニコーンガンダムのMG化ですが、非映像化作品からのキット化ということで、社内的に不安はなかったのでしょうか？

岸山:「ガンダム」と名の付くタイトルMSですから、営業的な不安はそれほどでもなかったんです。社内に福井先生のファンもいますし、上層部も乗り気でした。それより問題はHGUCで出すかMGで出すかということ。MGだと…

——「変身」は当然要求されますからね。

岸山:ええ。それが本当に実現できるのか、それとも変身はあきらめてHGUCとするか…その見極めがなかなかできませんでした。でも結局、「MGしかないだろう」と覚悟を決めたわけです。ただ実際に開発を進めるとやはり大変でしたが(笑)。

福井:カトキさんもおっしゃってましたよ。「普通は通常シリーズで検討を重ねてからMG化だけど、ユニコーンはいきなりMG化なので大変だった」と。

岸山:ええ、どういう機構・形状なのか把握するのと、設計開発が同時進行でしたからね。二つのギミックだけでなく、さらに両形態で格好良くないといけない。カトキさんとも協議の繰り返しでした。

福井:でもこれだけの変身が実現できたんだからその甲斐ありましたね。私も作品の中では「ガンダム」という機体のスペシャル感を出したいと意識しているのですが、このMGからはそのスペシャ

ル感を感じますから。

岸山:ありがとうございます。バンダイでもこれはものすごいことになるんじゃないかと理解したのは、秋のホビィショーでした。

福井:あれはそんなに大事な瞬間だったんだ。

岸山:変身するということのすごさを目の前で見た時のお客さんの反応や、集客力がすごかったんですよ。小説を読んでない人でも足を止めて見入ってくださった。

——宇宙世紀の物語ということもあって、現行で放送している「最近のガンダム」に対して、「自分たちのガンダム」という捕らえ方をされた年輩の方も多かったようですね。

岸山:ええ。カラーリングにしてもトリコロールではなく全身白ですから決してオーソドックスな機体ではなく、機構的にも変身というこれまでにない機構が盛り込まれているのに、「これは自分たちの知っているガンダムだ」と。思うに、変身してやつと現姿というユニコーンガンダムの特別感が、初代「ガンダム」における「ガンダム」という機体の唯一無二の特別感と通じるものがあつたのかもしれない。

福井:それはMGで変身ギミックを実現したからこそですね。

作品の強度を高める相互作用の力

岸山:僕が今まで担当してきた商品って、「すごいザクを作りたい」といった自発的な欲求が先に立っていたのですが、MGユニコーンの場合は気がついたら巻き込まれていたという感じなんです(笑)。

福井:たまには巻き込まれてみるもんだな、みたいな(笑)。

——そもそも、一番中心で巻き込んでいるのは福井さんですが(笑)。

福井:でもね、例えばカトキさんこそ俺が巻き込んだようなものだったけど、やっぱり力のある人って、巻き込まれたときにグアーツと巻き返してく

PETE AMURO

RX-0 UNICORN GUNDAM [Ver.Ka.]
modeled by Naofumi Matsumoto

に早々に学校を出て職を転々とさせています。今回は主人公がいろんなバイトを経験して、しかもライバル店にヘッドハンティングされたりもして、考え方の違いを学んだ上で、「だから人間ってダメなんだよな」という所に落ちるんじゃないかと、じゃあその中で自分はどうやっていけばいいんだろうって、本気で考えさせる話にしたかった。だからヒロインとも早々に離れ離れにさせてしまった。彼女を守るということはバナージに思考停止して戦う言い訳を与えてしまいかねませんか。「ラプラスの箱」という重荷を背負って彼は、時には傲慢になったり、不平不満を溜めたりするんだけど、頭の中だけで閉塞するのではなく、それを何か行動するためのエネルギーとしてキープしつつ、世の中と対峙していく。そういう建設的な主人公に育ってくればいいなと思っています。

——そんな少年が大人とどう関わるかですね。異世代間：特に青年と中年との交流と言えは福井作品の醍醐味ですが。

福井：得意なジャンルではありません。大人というのは先のバイトの例で言うところ店長の立場ですよね。店の方針に対して「実は俺もこれをやりたくないんだよ」という事はあるんだけど、それを口には出せない。ただ、今まではつきり変えているのは、言えないから、言わないってことに対して責任をとる大人の姿をきっちり描こうとしています。それがダグザであったりジンネマンであったりするわけです。例えば初代ガンダムだとランバルというキャラクターがいたけど、あの頃って2国間戦争で双方の正義がかなり明確だった時代の大人像なんですね。仮に出世コースからは外れても、少なくともクビにはならないよねっていう。普通の人は正社員で終身雇用されるというのが常識としてあった時代の大人像なんですね。でも今は大人だってはつきり根拠を持ってない時代なわけじゃないですか。それが子供をも不安にさせている。そういう今の時代に対しての大人なりの責任の取り方や、子供と一緒になって七転八倒してる姿を描きたい。本来だったら世代間の交流ってなかなかないんですよ。大人も子供のことをかまってるヒマはないし、バナージから積極的に関わることもない。ところが「ガンダム」という状

況を動かす力を子供が持つちゃった」ことで、普段描けない人間関係が生じる。それによって今の社会での人間での向き合い方、とらえ直し方みたいなものが伝えられればなど。

——どちらの世代からも共感を呼ぶテーマですね。

福井：今までの俺の作品だと、登場人物が戦争やテロといった深刻な事態に関わるためには必要な特殊スキルがあつて、それを習得するのに必要な時間から逆算すると、若者を描こうとしてもどうしたって20歳は超えてしまっていた。その点『ガンダム』は「ガンダム」にさえ乗れば10代の少年でも世界を左右する事態に関わっていくわけで、ガンダムを降りてくる間は本当にナチュラルな子供として描くことができる。そういう点でガンダムというのは大人と子供の関わりを描ける稀有な題材だと思いますね。

夏はMS大決戦!?

——これからの展開はどうなってるのでしょうか？

福井：大きな流れとしては、ちゃんと落ち着くべきところに向かって着々と進んでいますので安心ください。

——連載ではバラオ、ラプラスと来て、次はダカールですね。

福井：ダカール大決戦はすごいですよ。大怪獣シヤンブロが大暴れます。タンカー炎上とか、怪獣映画でやるようなシチュエーションを詰め込んだからね(笑)。あととせつかく舞台が地球なんだからと、ジオン残党など懐かしいMSたちも出てきます。狙ったわけではないんですが、ちょうど季節もいいなあって。やっぱり地上戦で水陸両用MSが出るのは夏だよなーみたいなものがあるじゃないですか(笑)。「哀・戦士」の公開も夏だったし、ちょうどダカールがシヤンブローに相当する感じですね。

——それは楽しみです！ ありがとうございます！

(2008年6月 都内某所にて)

「ガンダムは大人と子供の関わりを描ける稀有な題材」

ここでは『機動戦士ガンダムUC』に関する、福井晴敏の、最新の談話を紹介しよう。『ガンダムUC』を通して何を伝えたいのか。単行本5巻にて最初の宇宙編が終了し、作品プロダクツとしても、物語としても、ある程度軌道に乗ったと言える今だからこそ語れる、その核心に迫ってみた。

これまでを振り返って

——今回の単行本で最初の宇宙編が終了し、最初の区切りがついた所ですが、これまでの流れを振り返っていかがですか？

福井 感想はね、まだ終らないのかって(笑)。企画の立ち上げから考えると、もうすでに2年くらいやっているんですが、こんなにオレの人生をガンダムに占められるとは思わなかった(笑)。

——小説の書き方としては今までのオリジナル作品と変わった点がありますか？

福井 「ガンダム」という存在がいる世界を作るといのが独特ですね。あれだけカッチリ構成された世界の中に、アムロやカミーユといった10代の少年が介入して、その視線がガンダムとシンクロした時にドラマが大きく動くというのが大原則としてあって、「ここにガンダムが出現します」というポイントに向けてすべてキャラクターの動きも、物語の流れも集約させてないといけない。集約してそこで反転するというのがガンダムの作法というか、ロボットアニメの作法なのかもしれないけどね。だから、そういう意味ではロボットアニメというものをここまで文芸に置き換える作業を本格的にやったのは俺が人類史上初めてじゃないかな(笑)。

——確かに(笑)。

福井 だから読んだ人がことごとく「アニメ見て

るみたい」と言ってくれるというのはね、ちょっと自分の中で「勝った！」っていう気がします(笑)。

——一方で「あ、人間がいる」という意見もあって。今までのガンダム小説とは違って、実写の映像が浮かんでくるって言うのね。だから実写的な物語が浮かびながらも、今までのガンダムを参照してアニメにも変換が可能というところという、ギリギリのラインでなんとか成立しているのになって気がしています。

——もともと最初の「ガンダム」も、当時のアニメとしては映画的・実写的なリアルさが際立っていましたがからね。その原点の魅力を良い意味で受け継いでいるんですね。

福井 「どうやってその原点から離れてやろうか」と奇を衒うのではなく、最新の技術と現在の時代性をフィットさせて、なおかつ元作品の面白さの核心をちゃんと再構築して商品に仕立ててゆくという、本腰入れた大人の仕事を目指しています。これは新劇場版の「エヴァンゲリオン」だとか最近の「マクロスF」もそうですよね。アニメ業界で、そういう作業がやっこの2・3年できるようなってきただという感触です。誰が示し合わせたわけでもないけれど、結果的に「UC」もその流れの中にあるなと感じます。

——気が付いたら、大きな流れの中にいたと。やはり本気で作れば自然と時代を反映させてしまうものなのでしょう。



PETE AMURO

それぞれの世代に向けて

——これまでガンダムから離れていた年輩の初代ガンダムのファンからも好評とかがついています。

福井 この10年、ガンダム作品は主に子供と大人のディープなファンに向けて展開してきた経緯があったので、当初はその外側にマーケットが存在するというのが周囲のスタッフから理解してもらえなかった。だけど思春期にファーストガンダムの洗礼を受けて、その後も節目ごとに大きな作品が啓示のごとく投下されてきた世代ですからね。そこに向かって本気で書けば、応えてくれる人がいるとは思っていました。もちろん自分だけの力ではできなかったことで、そういう人たちにこつちを向いてもらうのに絶対不可欠だということを確認があったからこそ、無理を言って安彦さんとカトキさんに参加をお願いしたわけですけど。

——でも大人をターゲットとしても、今の十代が読んでも絶対に感じるころはあると思います。

福井 若い人に向けてという意味で言うとな、実はこれは始めるまで周囲のスタッフに「番理解してもらえなかった事なんだけど、バナージに母艦



模型専門店「スーパーモデラーズ」でのサイン会の様子。会場にはガンダムファンのみならず、20~40代の幅広いファンが訪れた。

福井 ええ。だけど「ガンダムUC」では、バナージ

っていう帰る場所を持たせず、いろんな場所を渡り歩かせているんです。今までのガンダム作品のフォーマットって基本的に母艦が物語の中心なんです。そこに同年代の仲間たちがいて、外界からくる刺激に対してどう応答するかっていう、要するに学園モノに近い構造だった。「Zガンダム」の場合は、周りの年齢層をちょっと上げてくるから、大人の社会を垣間見るアルバイトだね。

——基本的にはずっと系列店(エウゴ)には所属しているという。

福井

企画・編集:長谷川真、木村学、大河進

カバーデザイン:CREATIVE STATION BEE-PEE(SOKURA)
デザイン・DTP:CREATIVE STATION BEE-PEE

撮影:株式会社エルクラフト

CGワークス:株式会社エルクラフト

モデリング:射水宏、岩田トシオ、鋭之介“初代”日野、サエキコウイチ、桜井信之
takayo4、NAOKI、中村圭、松本隆、松本尚文、岬光彰協力:株式会社バンダイ・ホビー事業部
株式会社サンライズ

発行:2008年7月26日 初版発行

発行者:高野 潔

発行所:株式会社アスキー・メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
電話03-5281-5236(編集)発売元:株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8605(営業)

印刷所:大日本印刷株式会社

本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することができません。落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
購入された書店名を明記して、株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部あてにお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。
但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN978-4-04-867194-1 C0076

©創通・サンライズ

GUNDAM
MODELSMOBILE SUIT GUNDAM UNICORN
SPECIAL EDITION
機動戦士ガンダムUC編

[アンケートご協力お願い]

本書をお読みになってどんな感想をお持ちになりましたか? アンケートにご協力ください。以下のURLまたは右のQRコードに(携帯カメラ用)で、小社アンケートページとアクセスできます。アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で年1回100名の方に記念品を差し上げます。なお、当選者の発表は記念品の発送をもって替えさせていただきます。

<http://www.mediaworks.co.jp/special/HOBBY/mook/>

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、記念品の発送に利用するほか、当社グループ各社の商品やサービスのご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人情報を識別できない形で統計処理をした上で、当社グループ各社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。



4019