

SHOJI KAWAMORI
MACROSS
DESIGN WORKS

河森正治マクロスデザインワークス



**MACROSS
DESIGN WORKS**

CONTENTS.

004-024 COLOR WORKS

025 THE SUPER DIMENSION FORTRESS-1 MACROSS

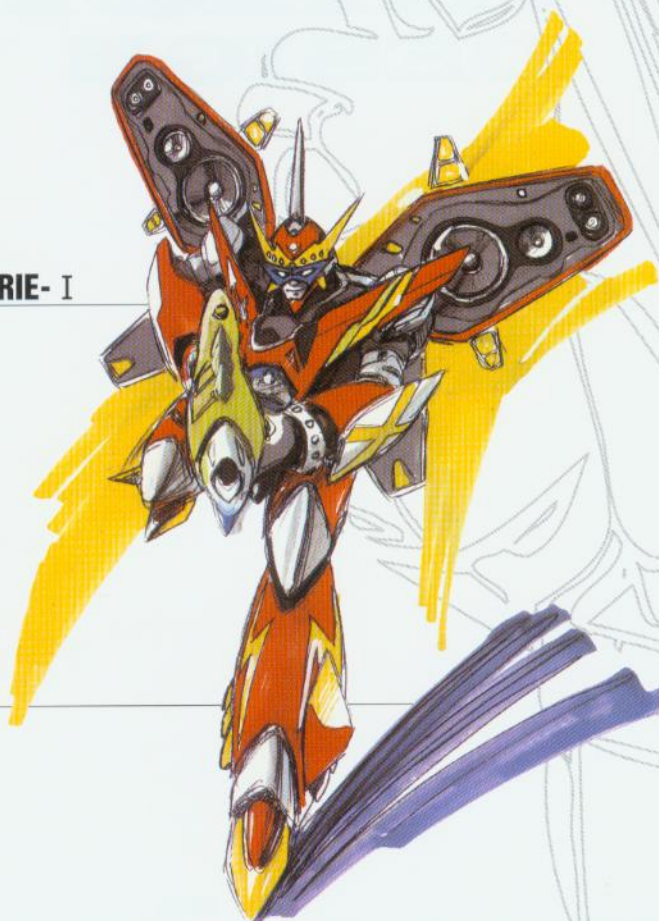
- 026 EARLY DESIGN
- 028 VF-1 VALKYRIE
- 042 VT-1 OSTRICH
- 044 VE-1 ELINT SEEKER
- 045 KARYOVIN & DRAGON II
- 046 REGULT
- 048 GLAUG
- 049 FIGHTER POD

051 GAME & ADVANCED VALKYRIE- I

- 052 VF-X-7 GHOST VALKYRIE
- 053 VF-X-11
- 054 VA-X-3
- 055 V-BR-2
- 056 VF-3000 CRUSADER
- 061 VF-3000B BOMBER VALKYRIE
- 062 VF-9 CUTLASS
- 066 VF-4 LIGHTNING
- 070 STAMPEED VALKYRIE
- 072 FEIOS VALKYRIE

073 MACROSS PLUS

- 074 VF-11B THUNDERBOLT
- 080 YF-19
- 086 YF-21





093 MACROSS7

094	VF-19改 EXCALIBUR
102	VF-11 MAXI改
108	VF-17 NIGHTMARE
118	VF-22S STURMVOGEL II
120	VF-11C THUNDERBOLT
123	VF-19 EXCALIBUR
126	VF-5000 STARMIRAGE
130	VA-3 INVADER
134	FBz-99G ZAUBERGUERIN
136	Fz-109 ELGARSOLN

139 GAME & ADVANCED VALKYRIE-II

140	VB-6 KÖNIG MONSTER
144	VF-14 VAMPIRE
146	NEO GLAUG
147	VARIABLE GLAUG

149 INTERVIEW

150	河森正治	Shoji Kawamori
156	宮武一貴	Kazutaka Miyatake
	森田繁	Shigeru Morita
	松崎健一	Ken-ichi Matsuzaki

COLOR WORKS

VARIABLE FIGHTER COLOR CHART

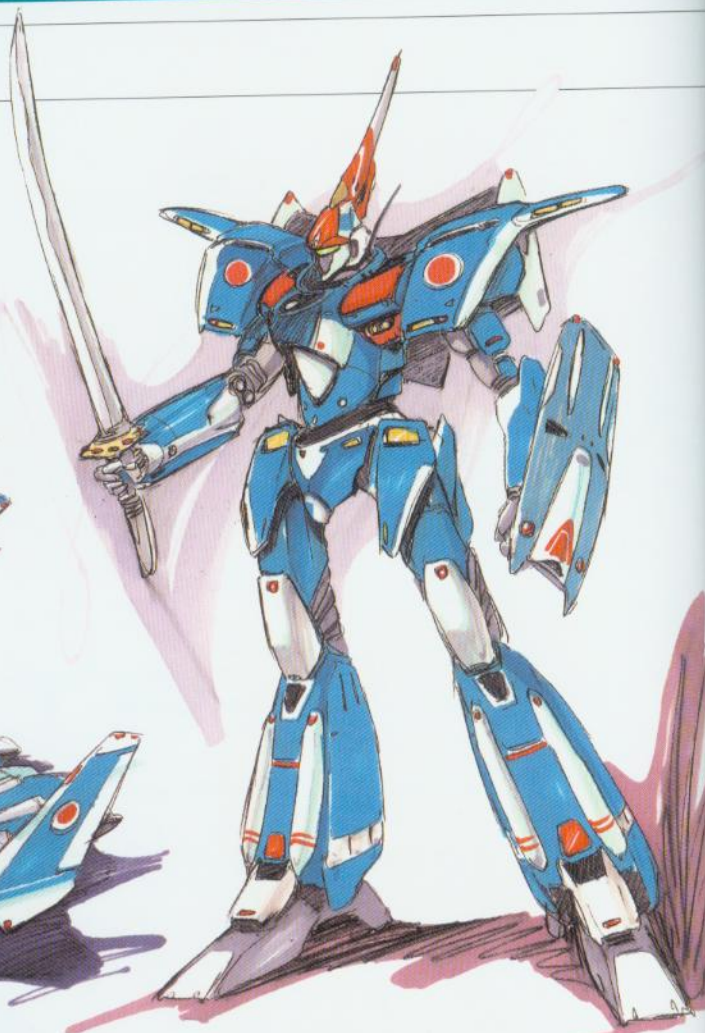
カラーワークス [バリエーブルファイターカラーチャート]

■星嵐-99甲

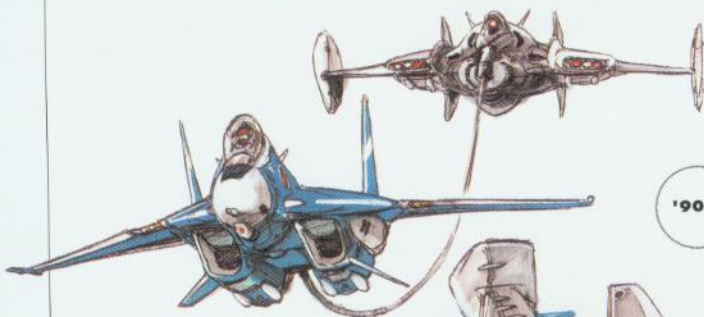
星嵐-99甲

≫≫≫ セーラン99甲

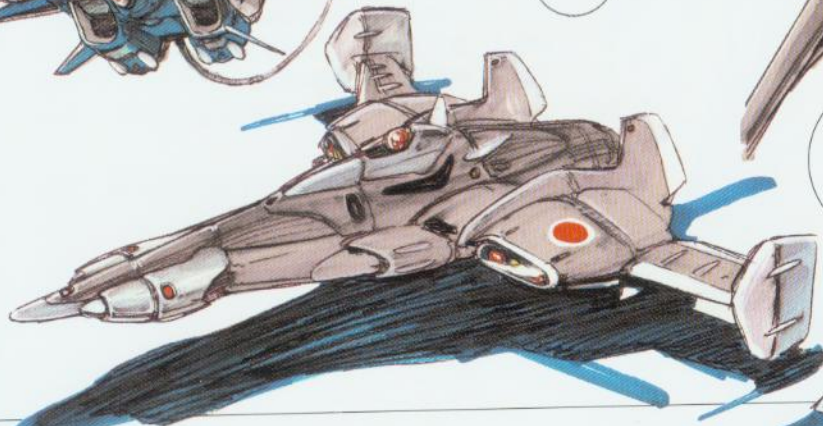
空中騎行戦記



□グライディングアーマー

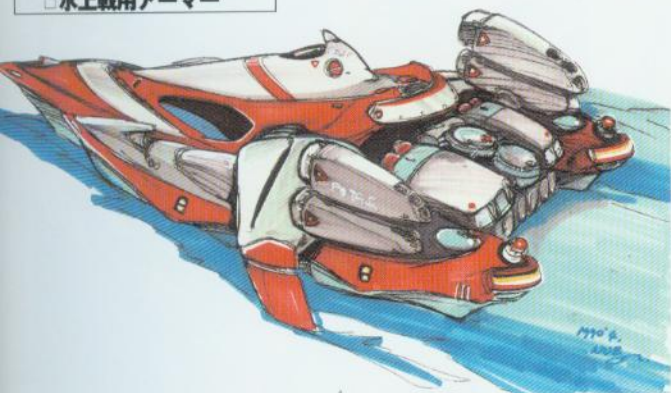


'90.4



■装着モード

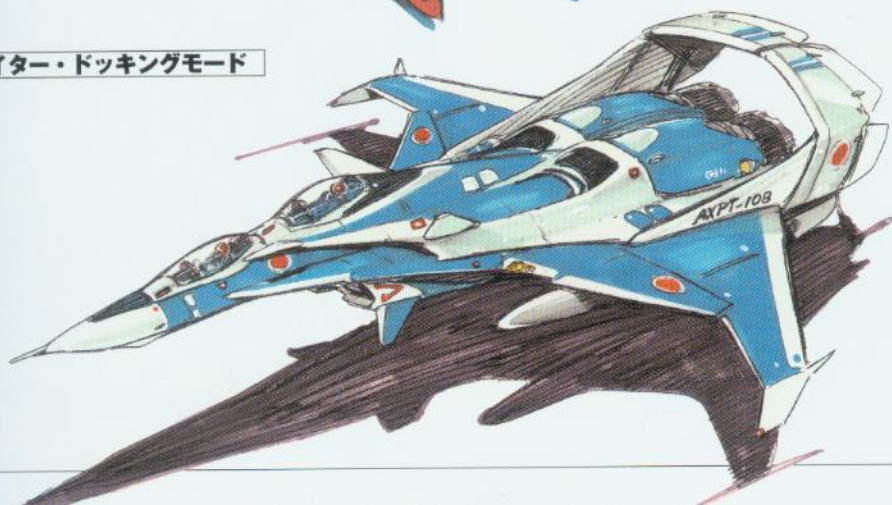
□ 水上戦用アーマー



□ ファストバック



□ ブーストファイター・ドッキングモード



COLOR WORKS

VARIABLE FIGHTER COLOR CHART

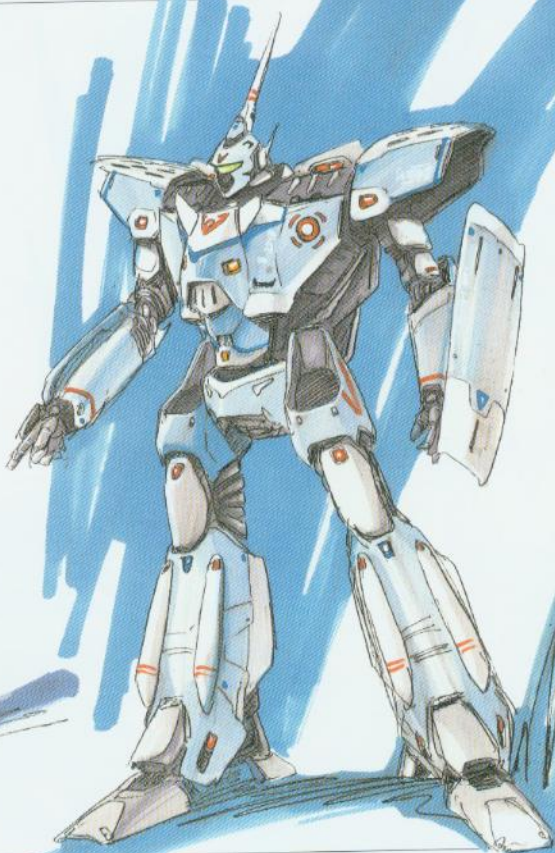
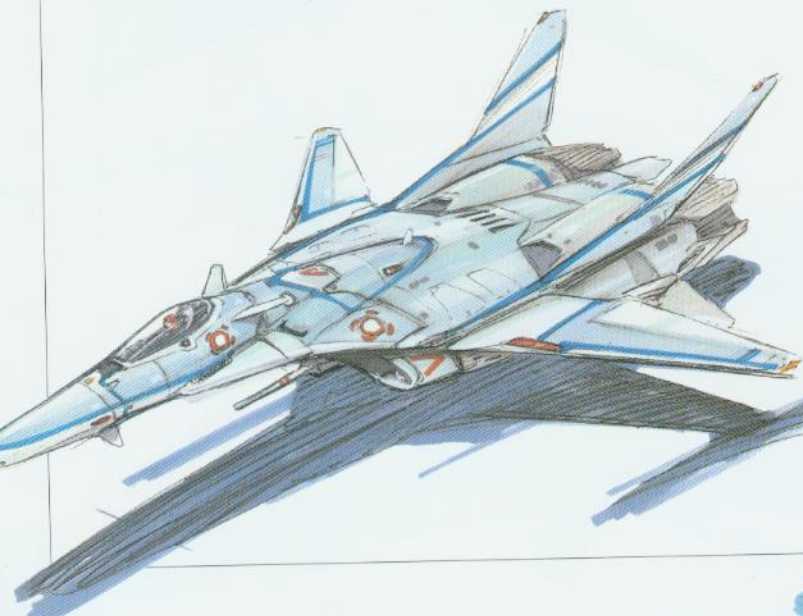
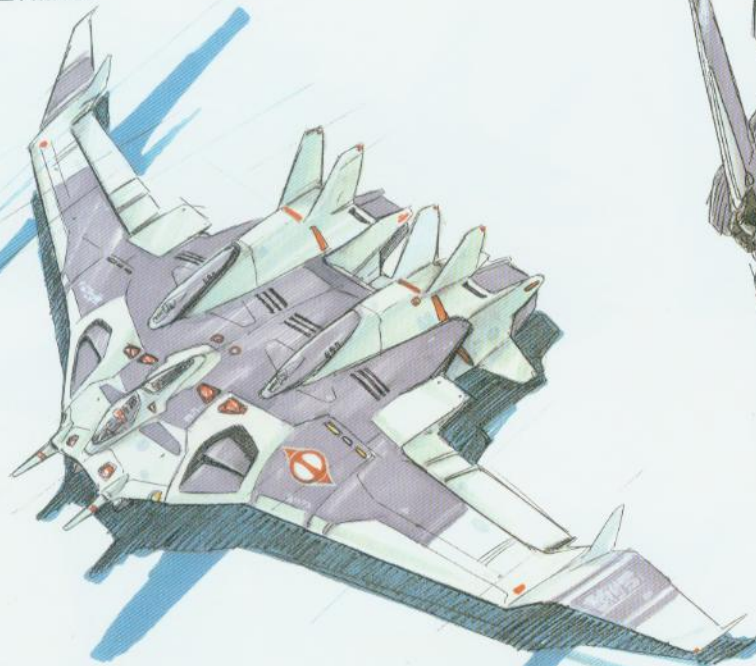
カラーワークス [バリエーブルファイターカラーチャート]

■SILVER AX AF-49 ■VERSTEN Ve-88 ■BG-5C FATMAN

SILVER AX AF-49

≫≫≫ シルバー・アックス AF-49

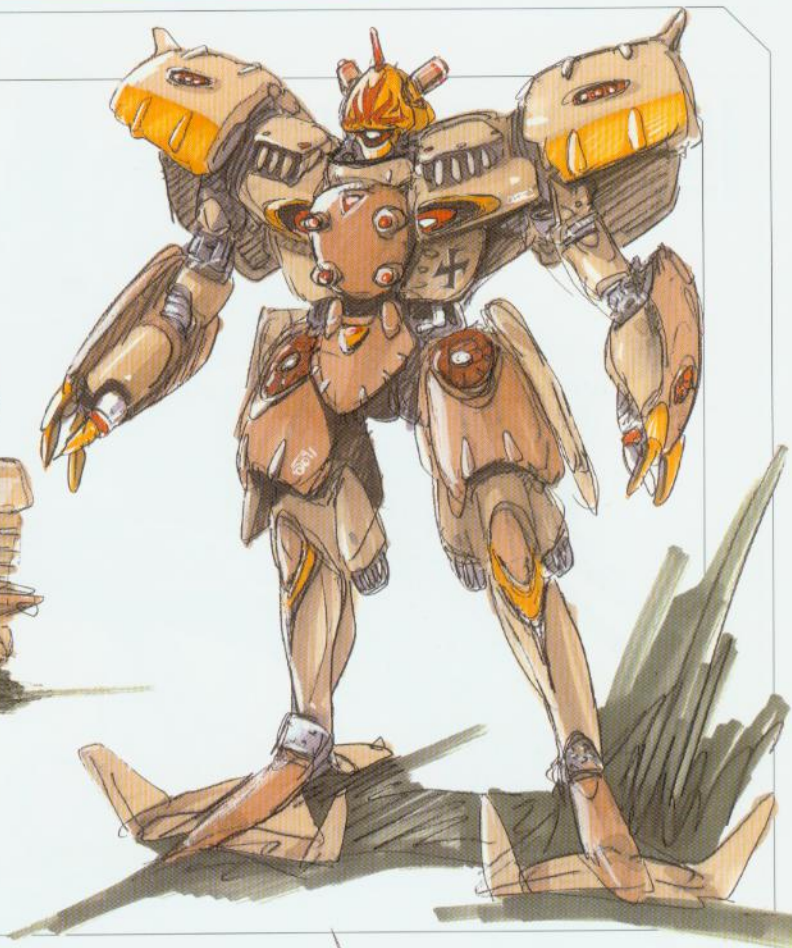
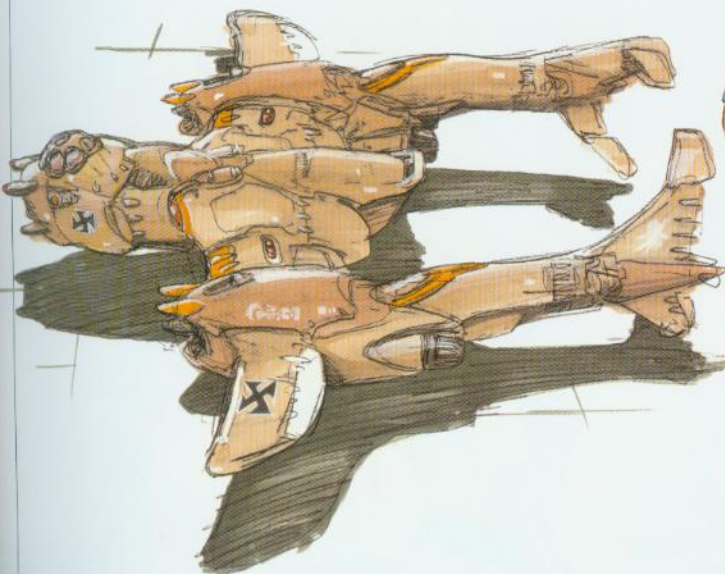
空中騎行戦記



VERSTEN Ve-88

≫≫≫ ヴェルステン Ve-88

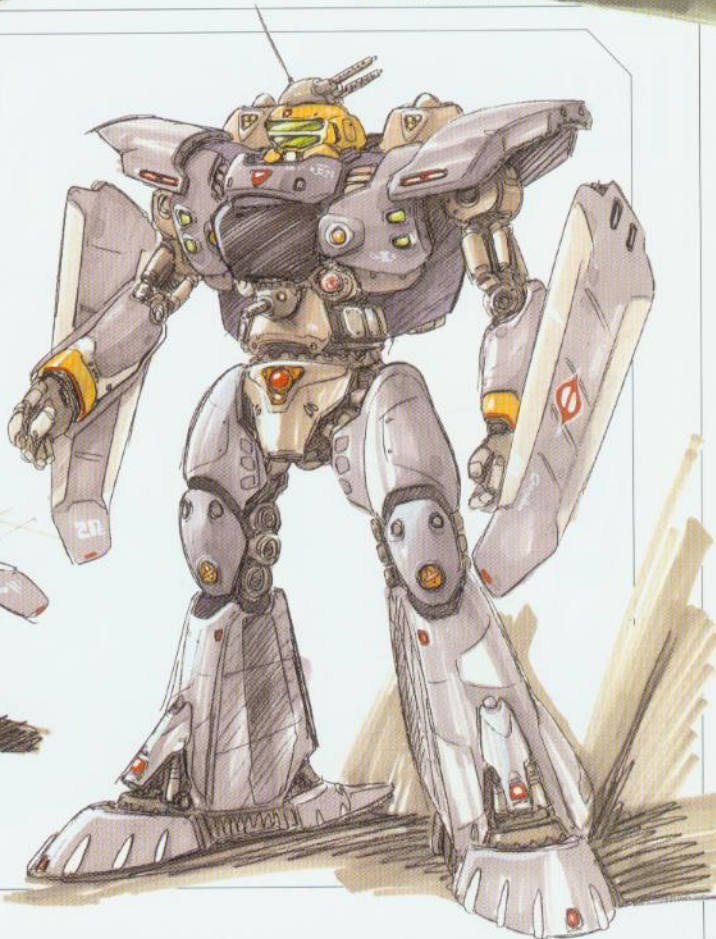
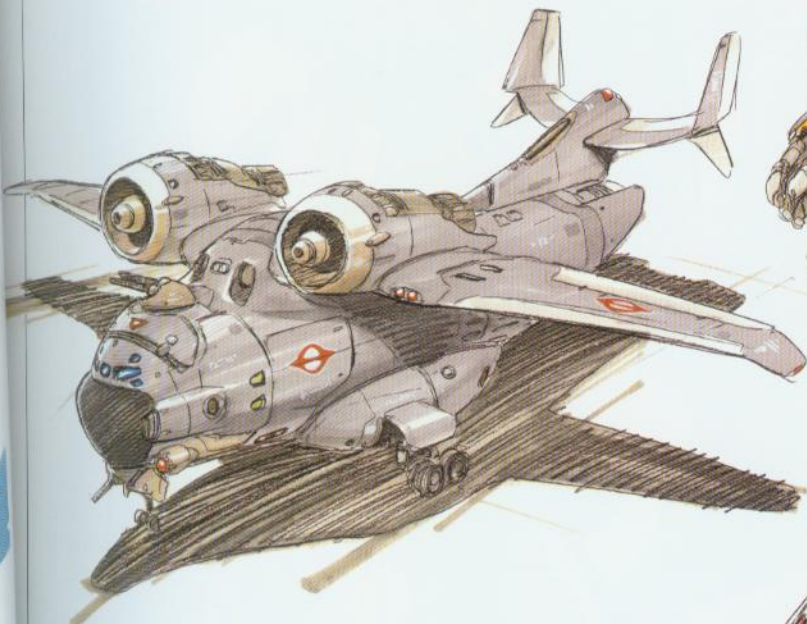
空中騎行戦記



BG-5C FATMAN

≫≫≫ BG-5C ファットマン

空中騎行戦記



COLOR WORKS

VARIABLE FIGHTER COLOR CHART

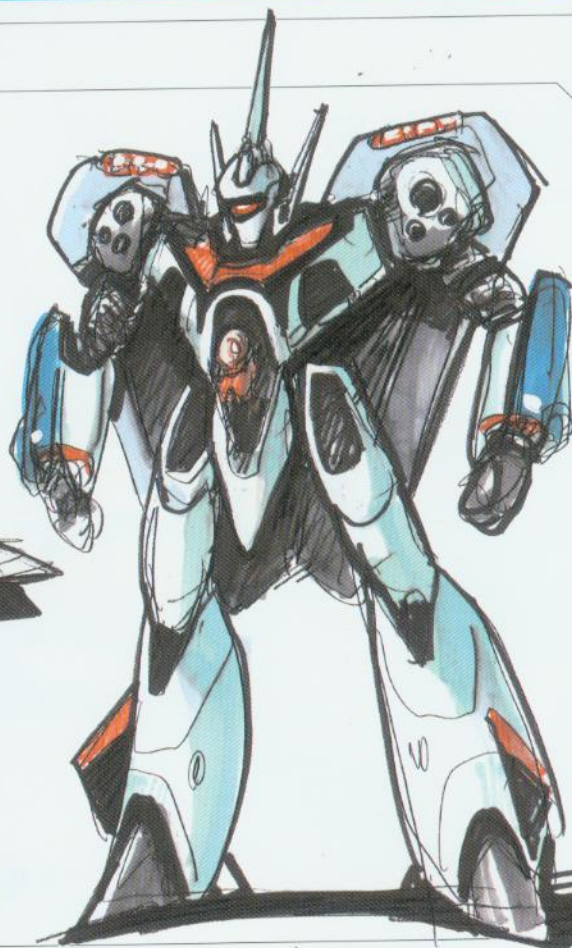
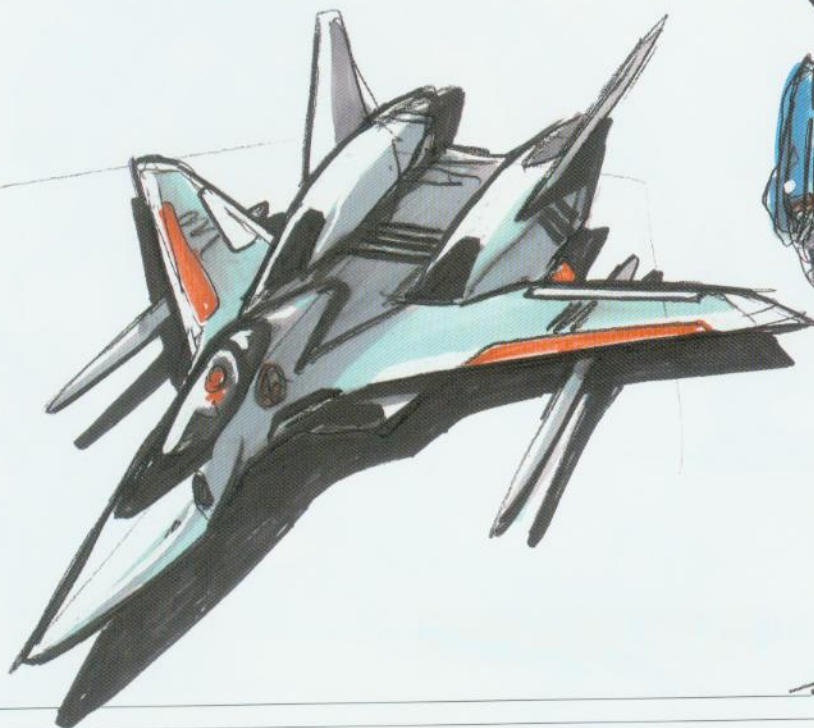
カラーワークス [バリエアブルファイターカラーチャート]

■ADVANCED VALKYRIE α ■ADVANCED VALKYRIE β ■ADVANCED VALKYRIE α+β

ADVANCED VALKYRIE α

≫≫≫ アドバンスドバルキリーα

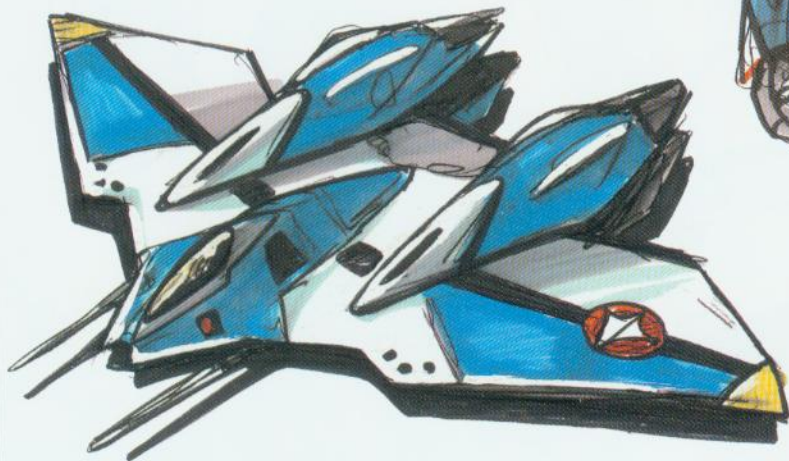
MACROSS 7

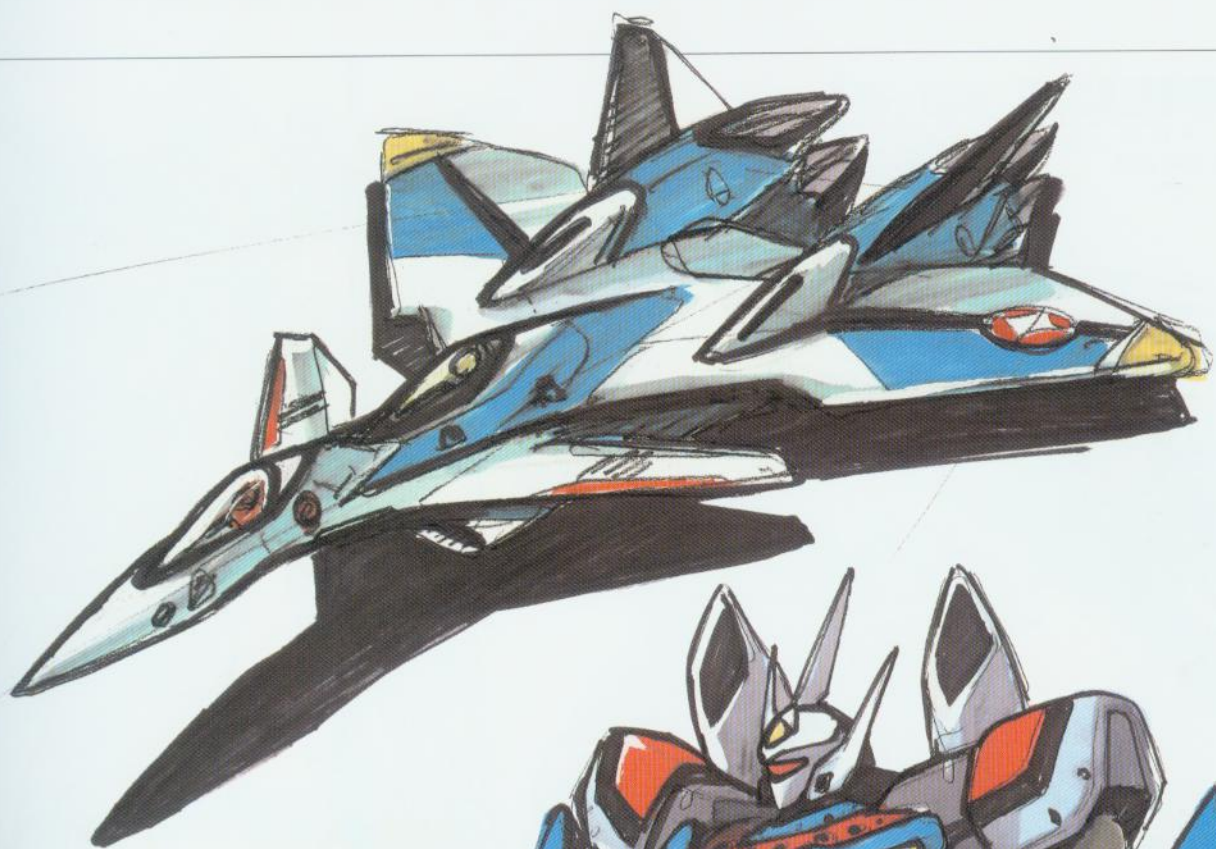


ADVANCED VALKYRIE β

≫≫≫ アドバンスドバルキリーβ

MACROSS 7





ADVANCED VALKYRIE $\alpha+\beta$

≫≫ アドバンスドバルキリー $\alpha+\beta$

MACROSS 7

COLOR WORKS

VARIABLE FIGHTER COLOR CHART

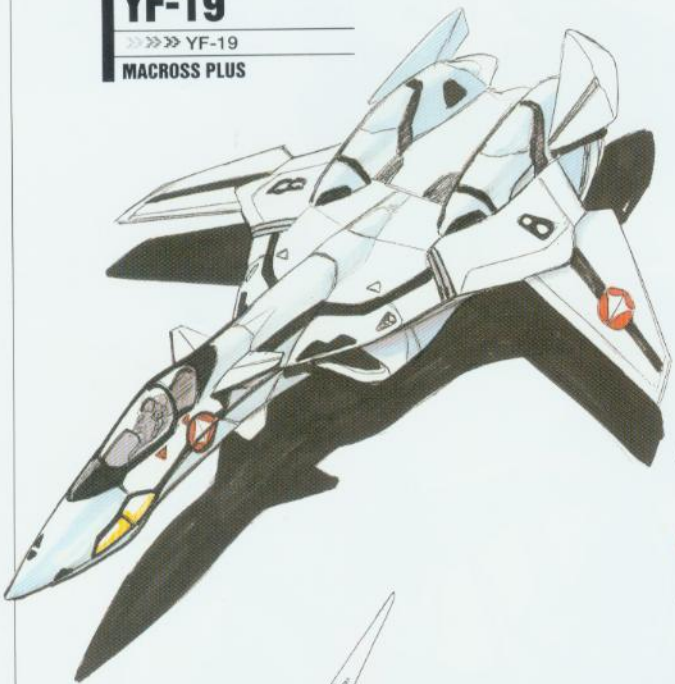
カラーワークス [バリアブルファイターカラーチャート]

■YF-19 ■YF1-11 THUNDERBOLT ■Fz-109F PANTHER SOLN ■YF-19改 EXCALIBUR

YF-19

YF-19

MACROSS PLUS



VF-11 THUNDERBOLT

VF-11 サンダーボルト

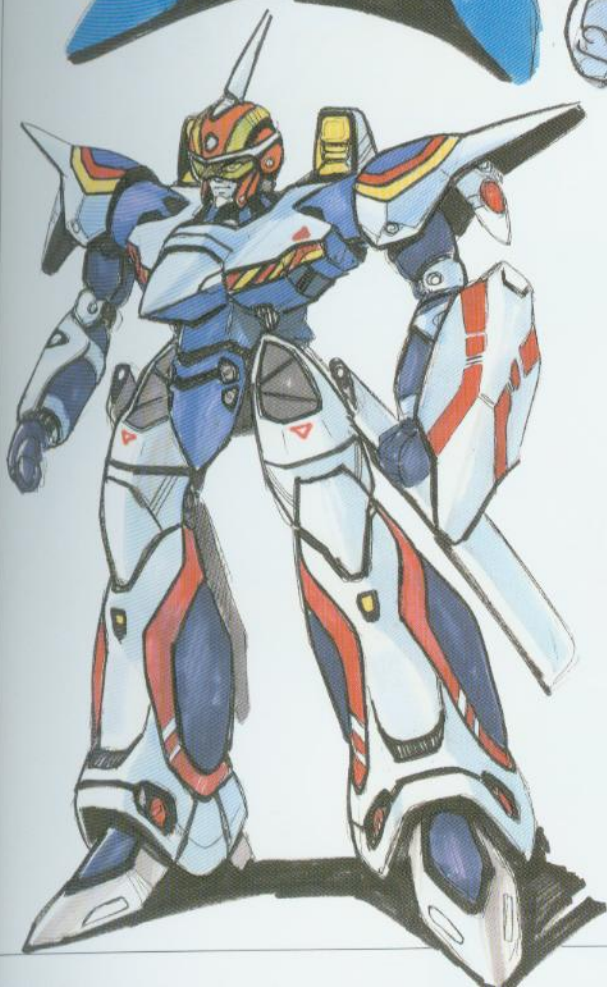
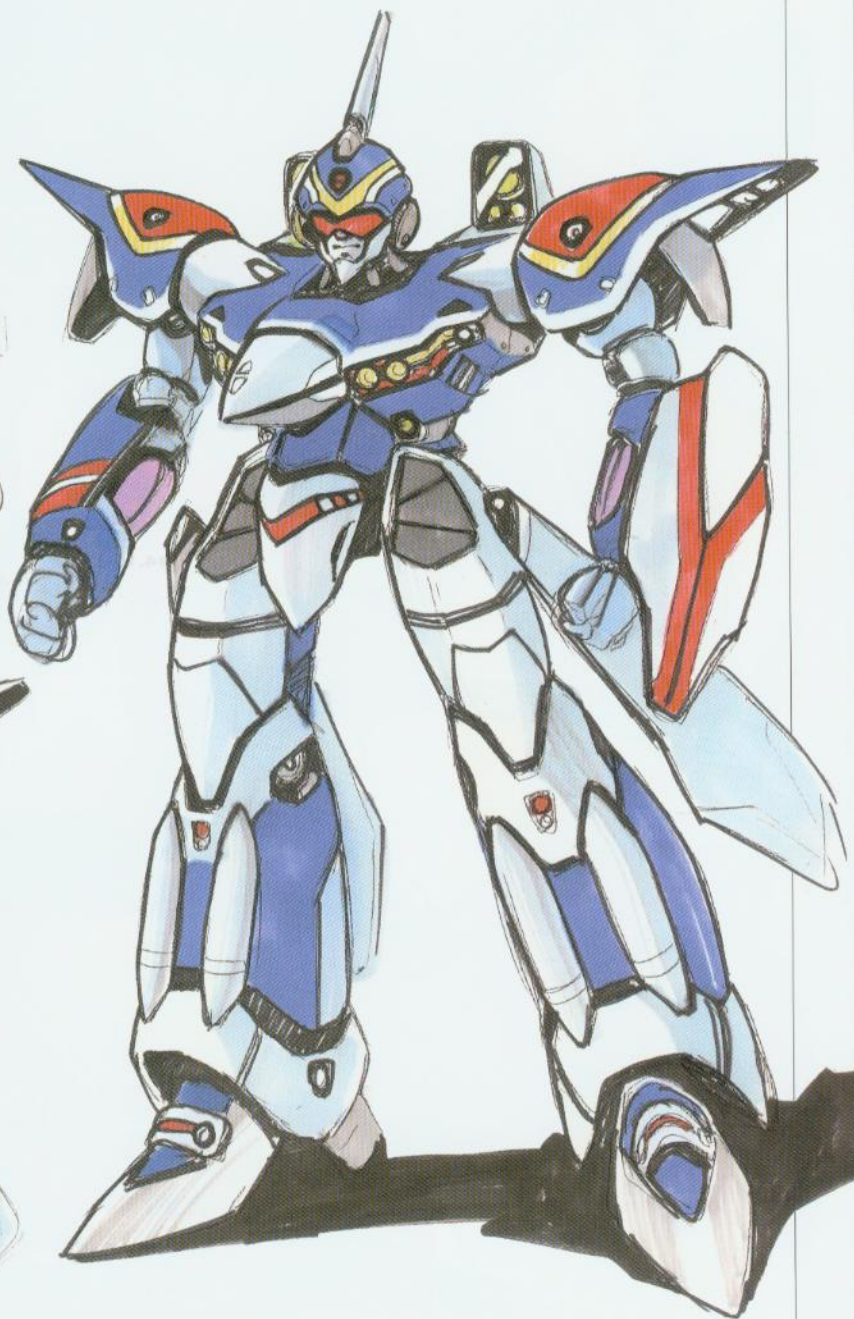
MACROSS PLUS



VF-19改 EXCALIBUR

VF-19改 エクスカリバー

MACROSS 7

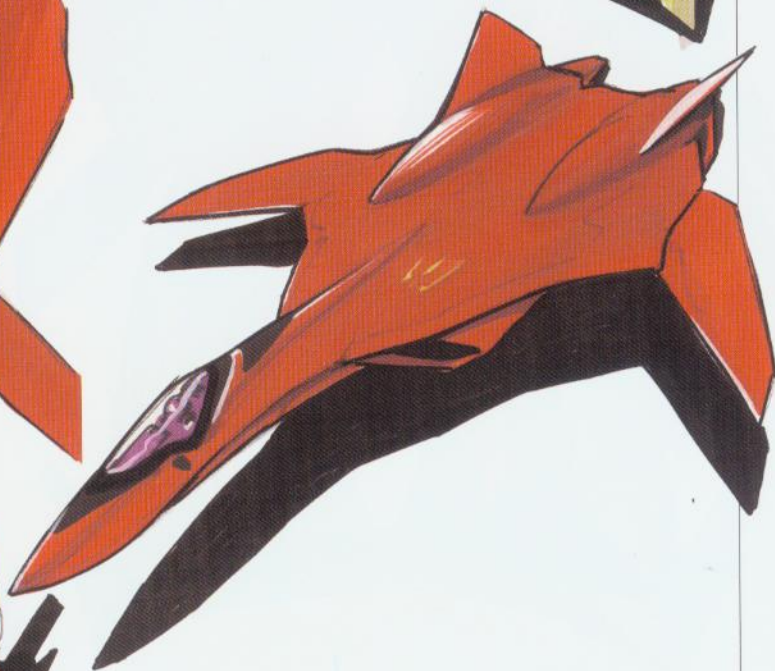
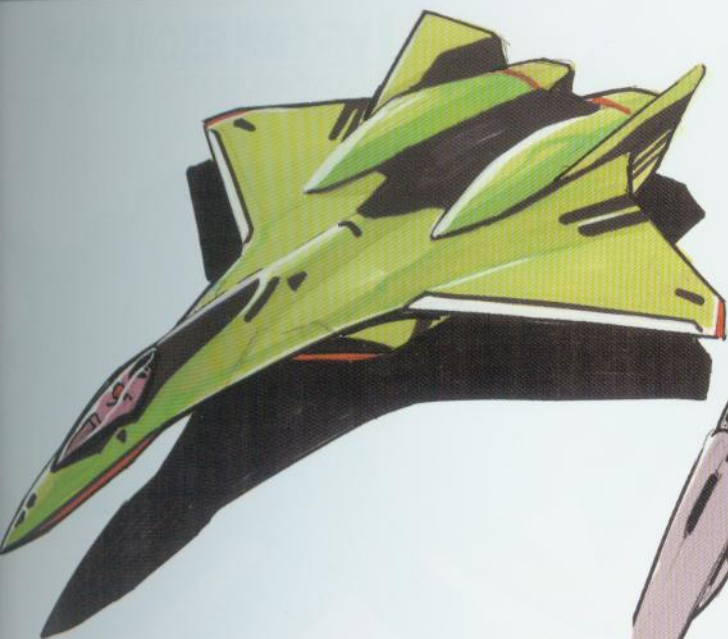


VF-19改 EXCALIBUR

VF-19改 エクスカリバー

MACROSS 7

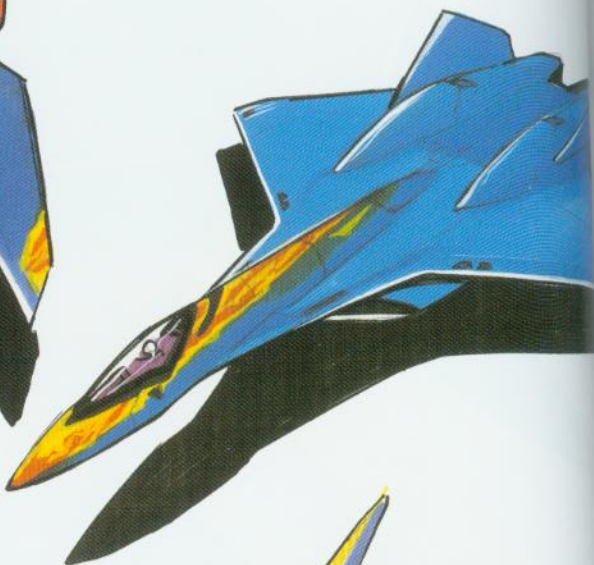
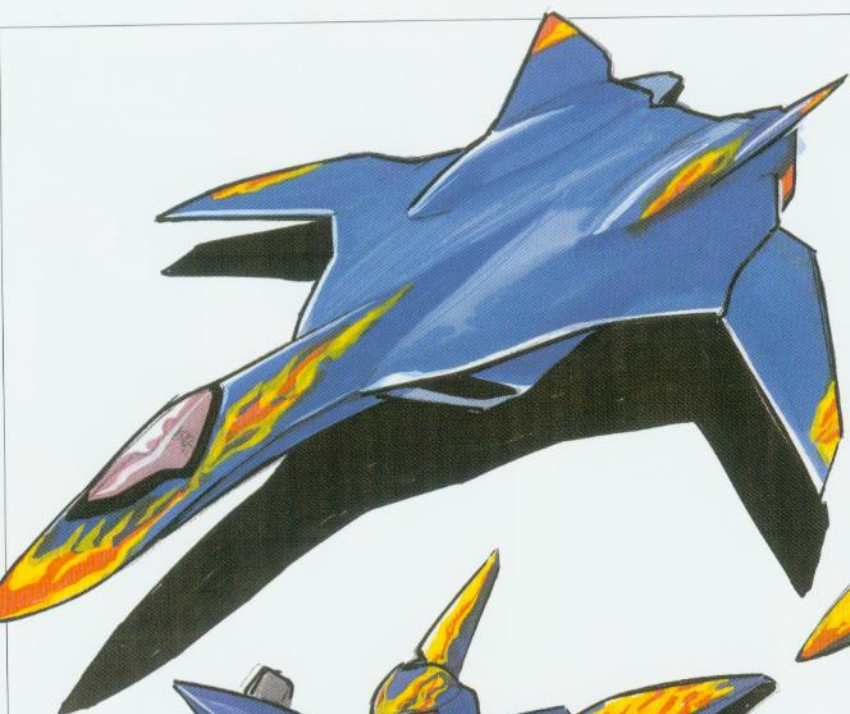


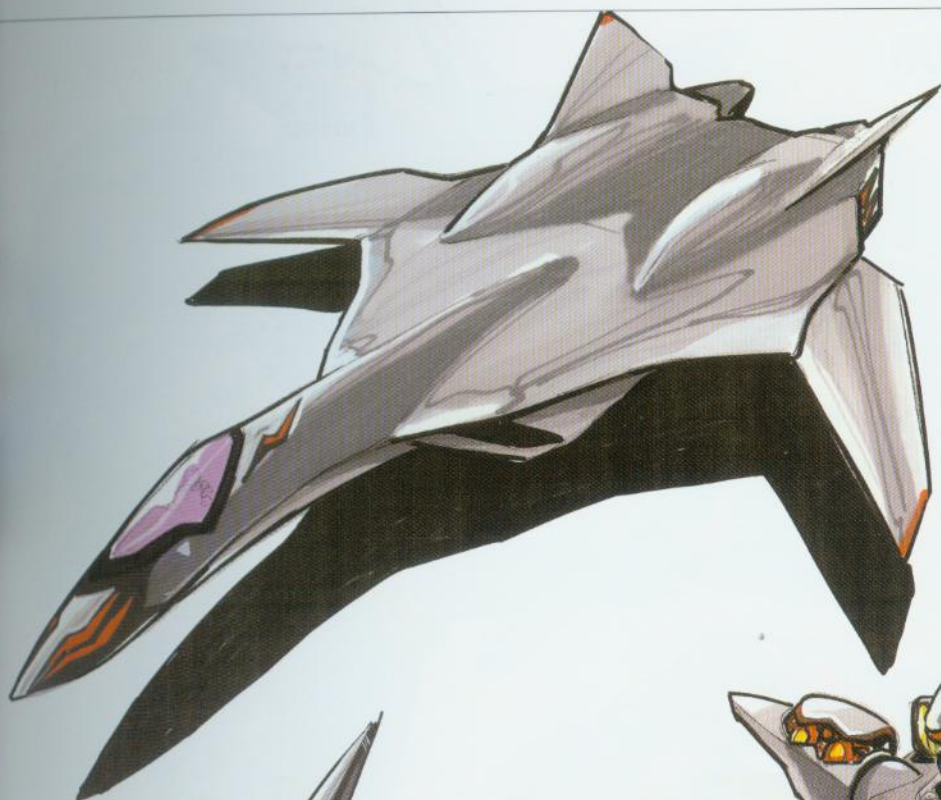


VF-19改 EXCALIBUR

VF-19改 エクスカリバー

MACROSS 7

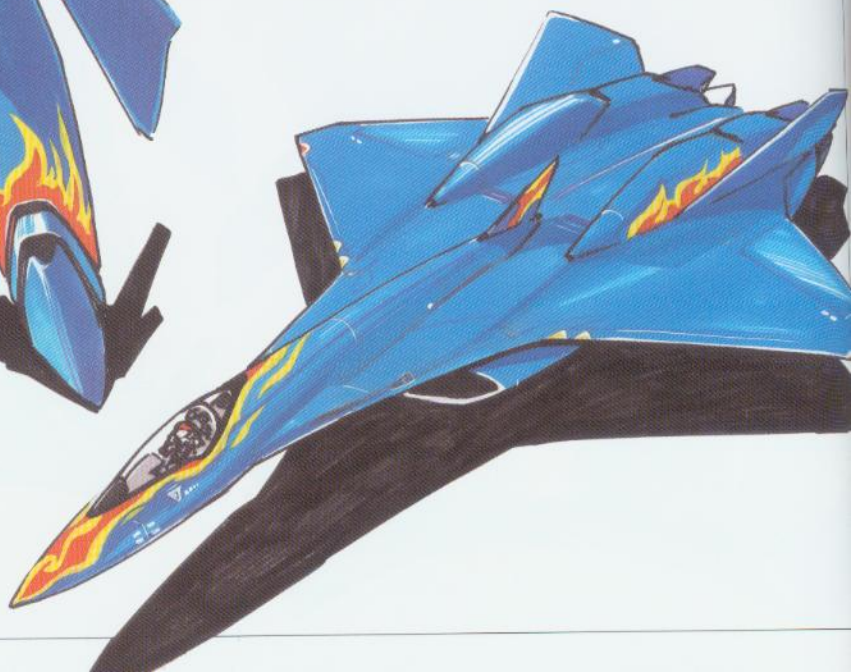




VF-19改 EXCALIBUR

VF-19改 エクスカリバー

MACROSS 7

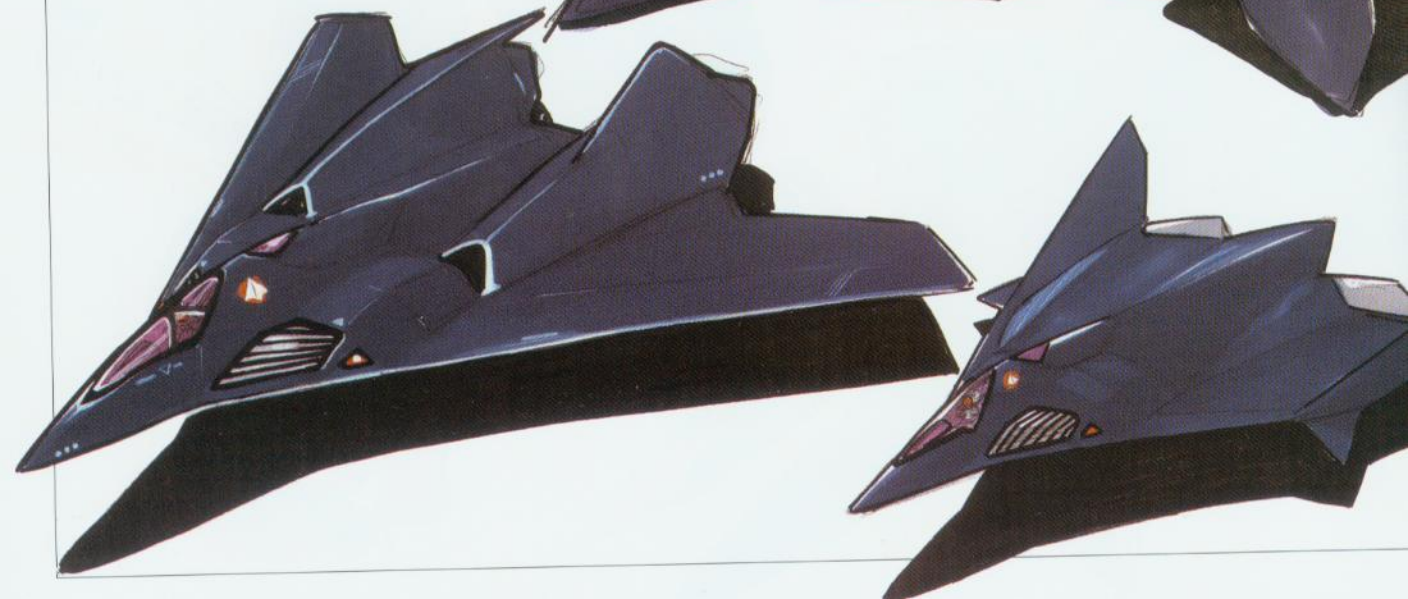


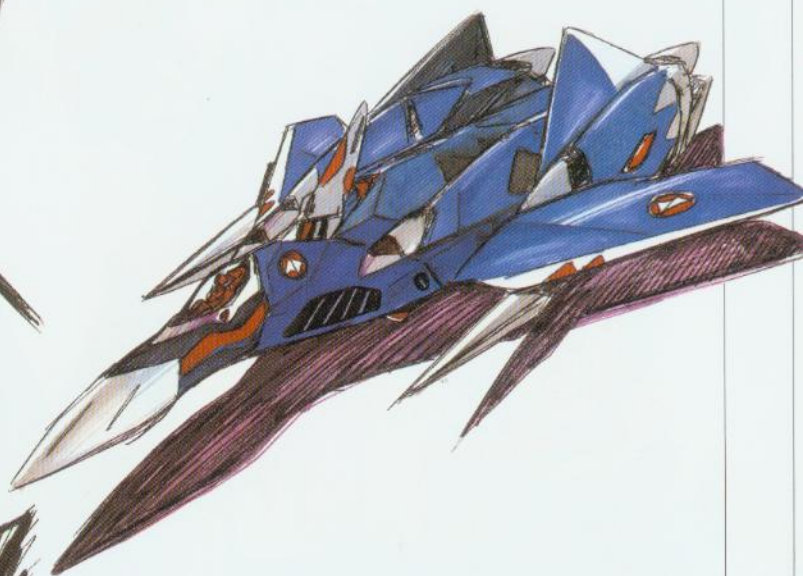
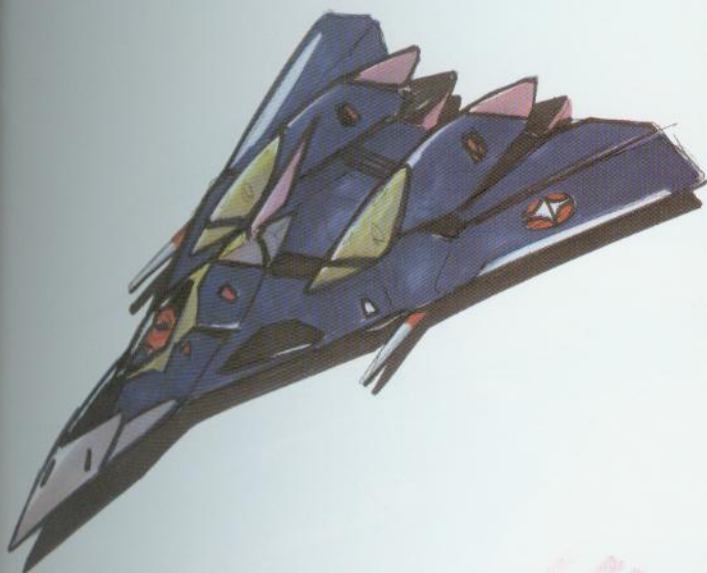


VF-17D NIGHTMARE

VF-17D ナイトメア

MACROSS 7

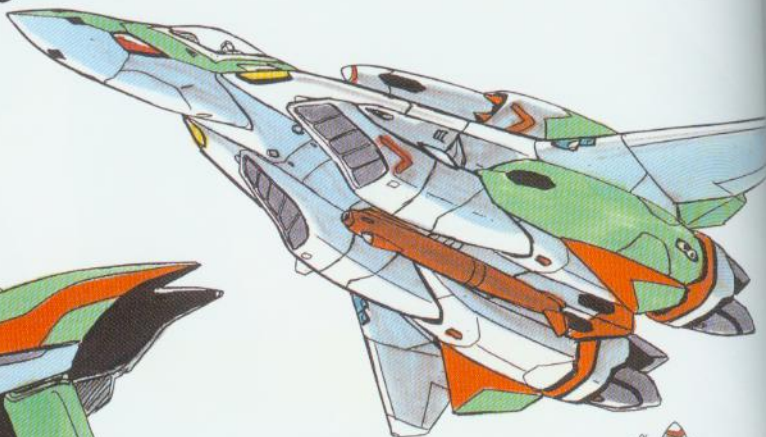
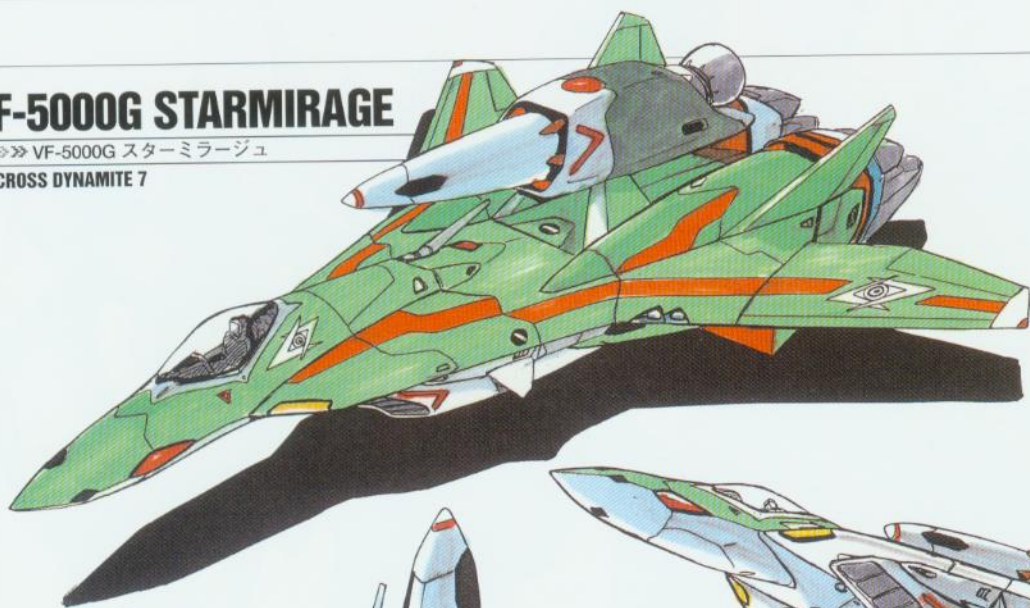


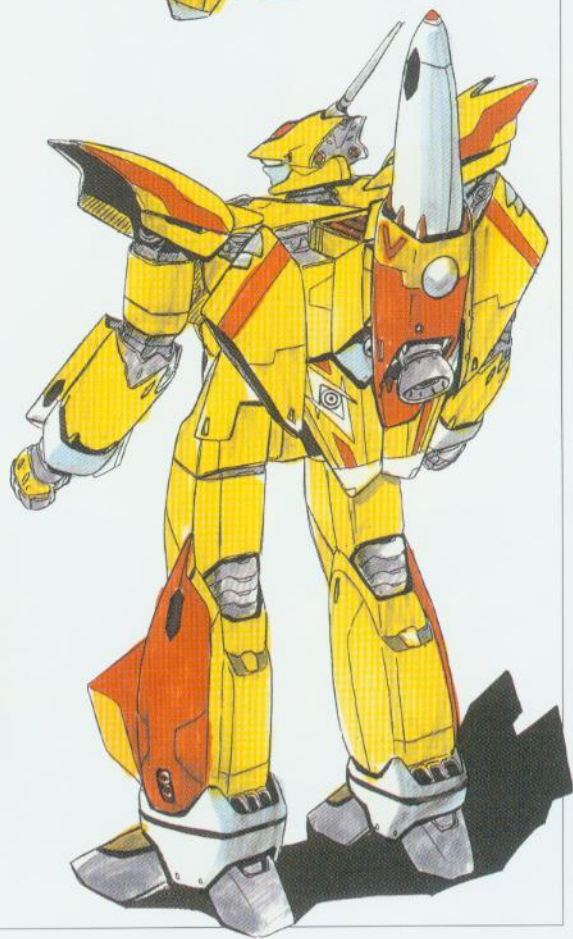
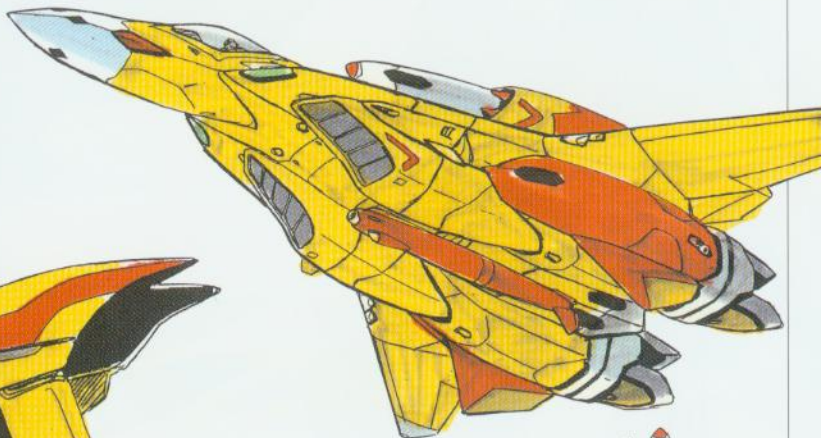
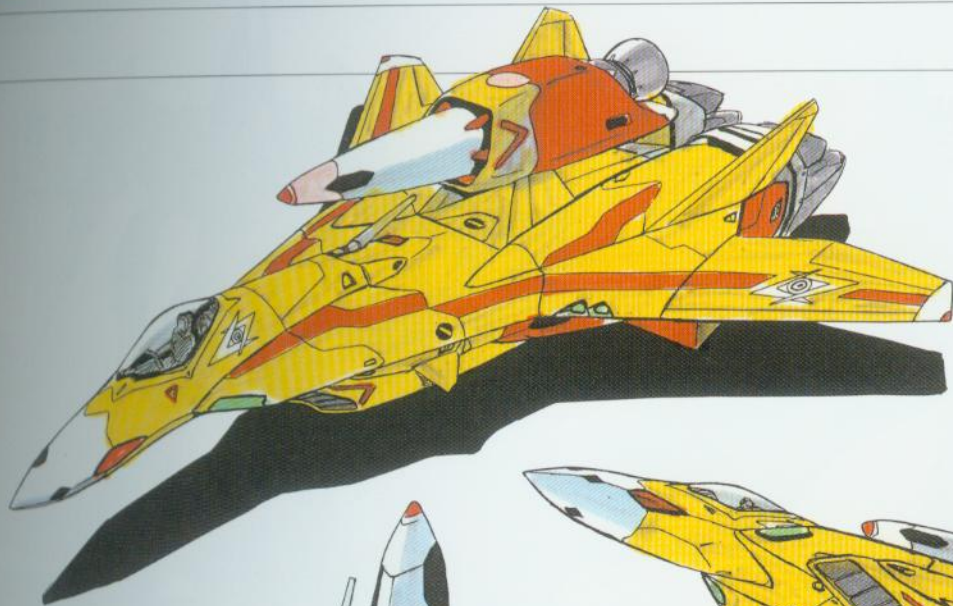


VF-5000G STARMIRAGE

VF-5000G スターミラージュ

MACROSS DYNAMITE 7

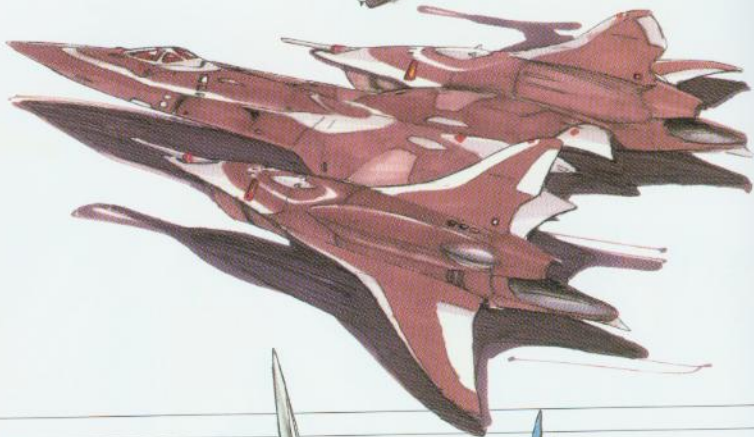




Fz-109G STURMSOLN

≫≫≫ Fz-109G シュトゥルムゾルン

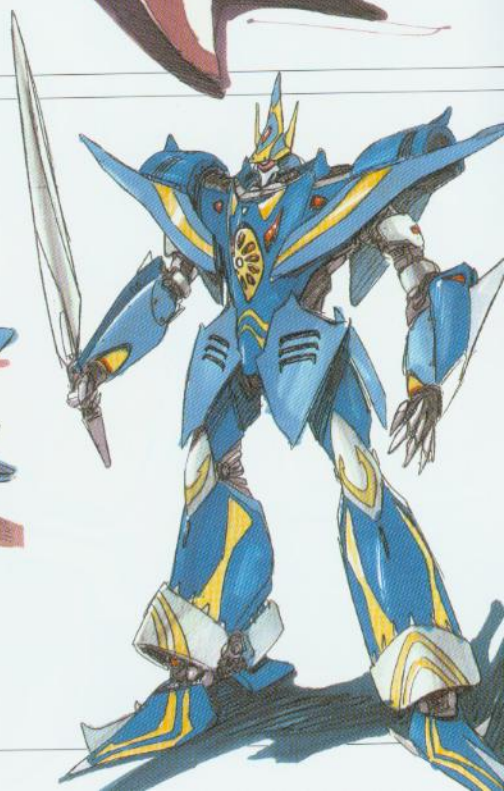
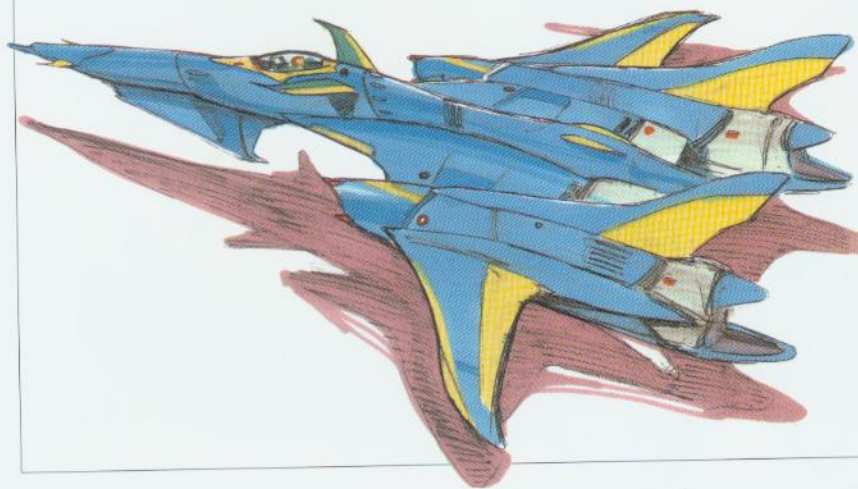
空中騎行戦記



Me-175 MESSERGERN

≫≫≫ Me-175 メッサーゲラン

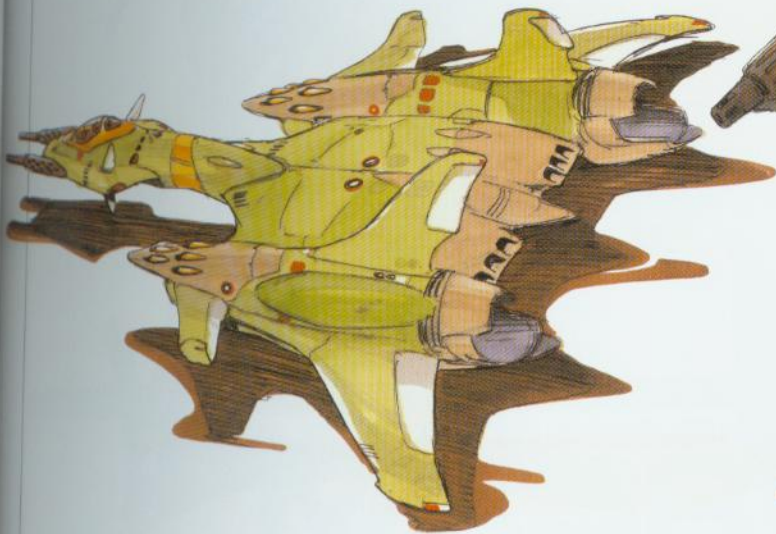
空中騎行戦記



Fz-109F PANTHERSOLN

》》》 Fz-109F パンツァーゾルン

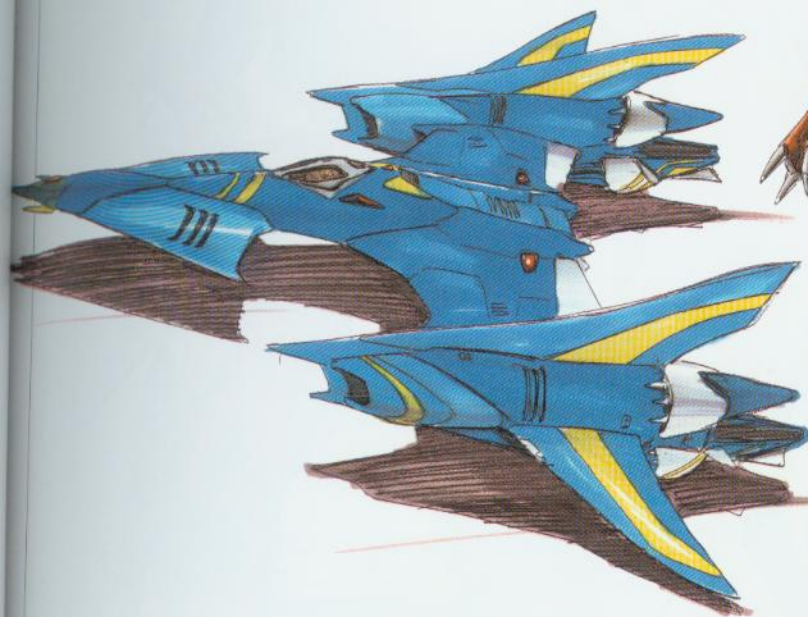
空中戦行戦記



Fz-109A ELGARSOLN

》》》 Fz-109A エルガーゾルン

空中戦行戦記



COLOR WORKS

VARIABLE FIGHTER COLOR CHART

カラーワークス [バリエイブルファイターカラーチャート]





VF-1 VALKYRIE



VT-1 OSTRICH



VE-1 ELINTSEEKER



KARYOVIN

SHOJI KAWAMORI DESIGN WORKS

THE SUPER DIMENSION FORTRESS-1

MACROSS

超時空要塞マクロス

河森氏の演出デビュー作でもある「超時空要塞マクロス」は

1982年10月～83年6月にかけて、全36話が放映された。

主役機の下地に選ばれたF-14は、当時、世界最強の艦隊防空戦闘機と言われた機体である。



DRAGON II



REGULT



GLAUG



FIGHTER POD

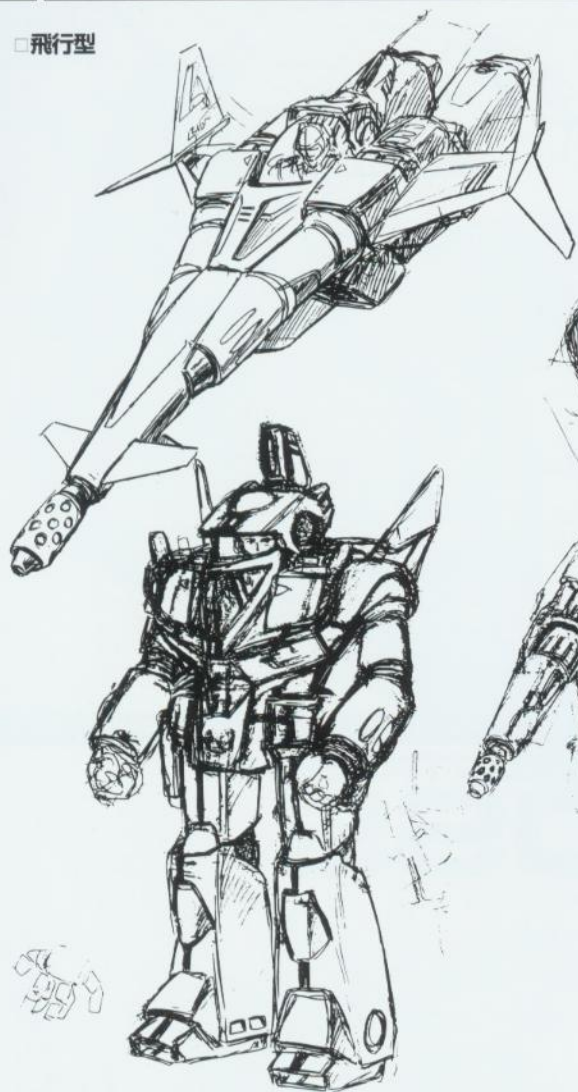
EARLY DESIGN

初期デザイン

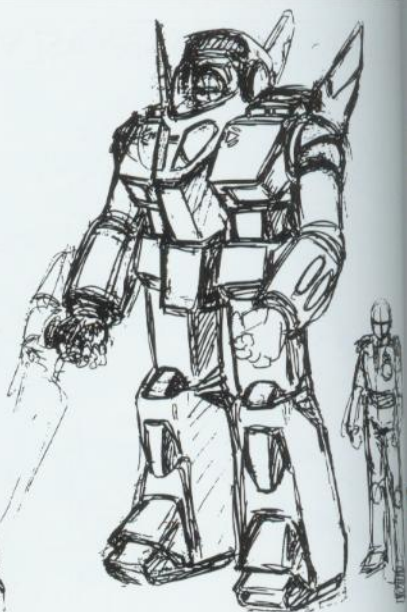
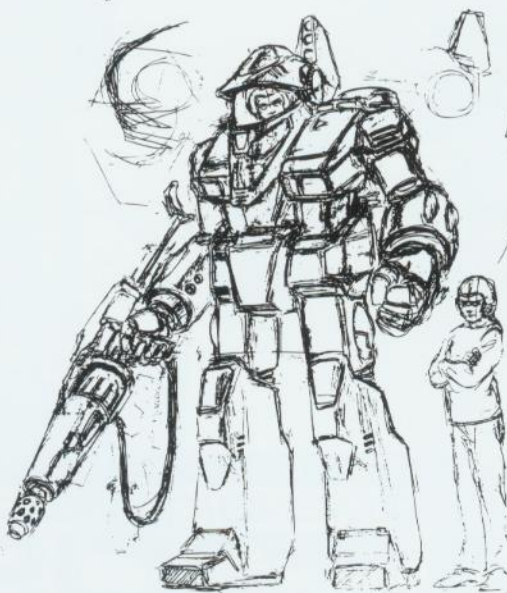
FLIGHT SUIT

フライトスーツ

飛行型



ロボット型

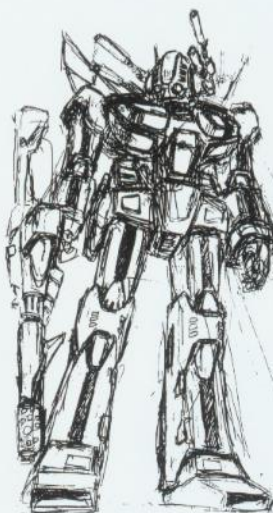


'80.1

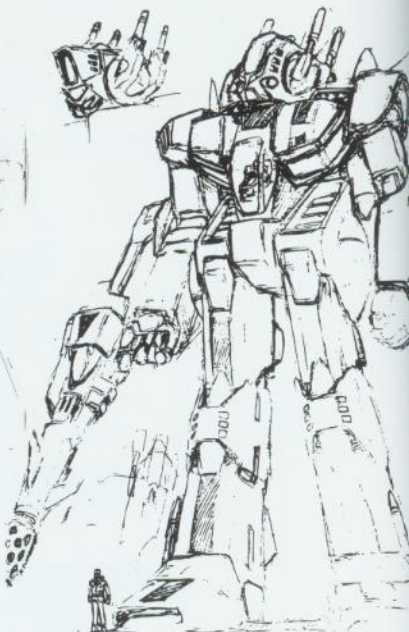
VF-1バлкキリーの原型となったフライトスーツ。その名の通り飛行タイプに変形するパワードスーツという設定でデザインされている。飛行形態に変形可能な「ロボット兵器」という革新的コンセプトの出発点といえるデザインである。飛行形態での主武装をロボット形態の手持ち火器と兼用する発想は、この時点で決定されていたようだ。

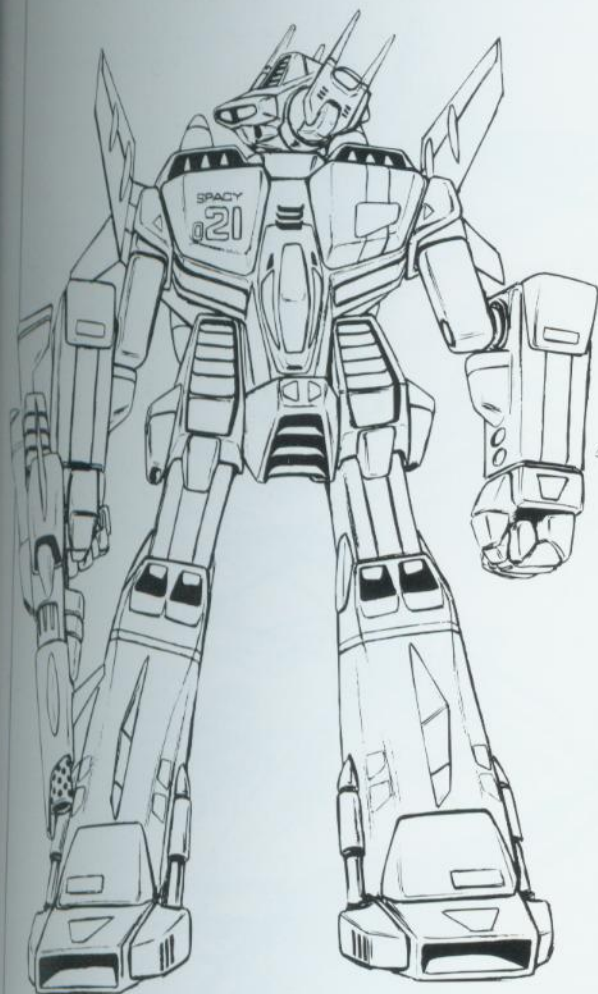
COMPETITION

上のフライトスーツ型の外観を踏襲しつつ、より大型ロボットとしてリファインしたデザイン。脚部の付け根や頭部形状など、後のVF-1との共通点が多く見られる。飛行型のデザインは、フライトスーツと比べて大きな変更点は見られないが、降着装置脚や増設の装備など実用機からのフィードバックが散見されるようになった。

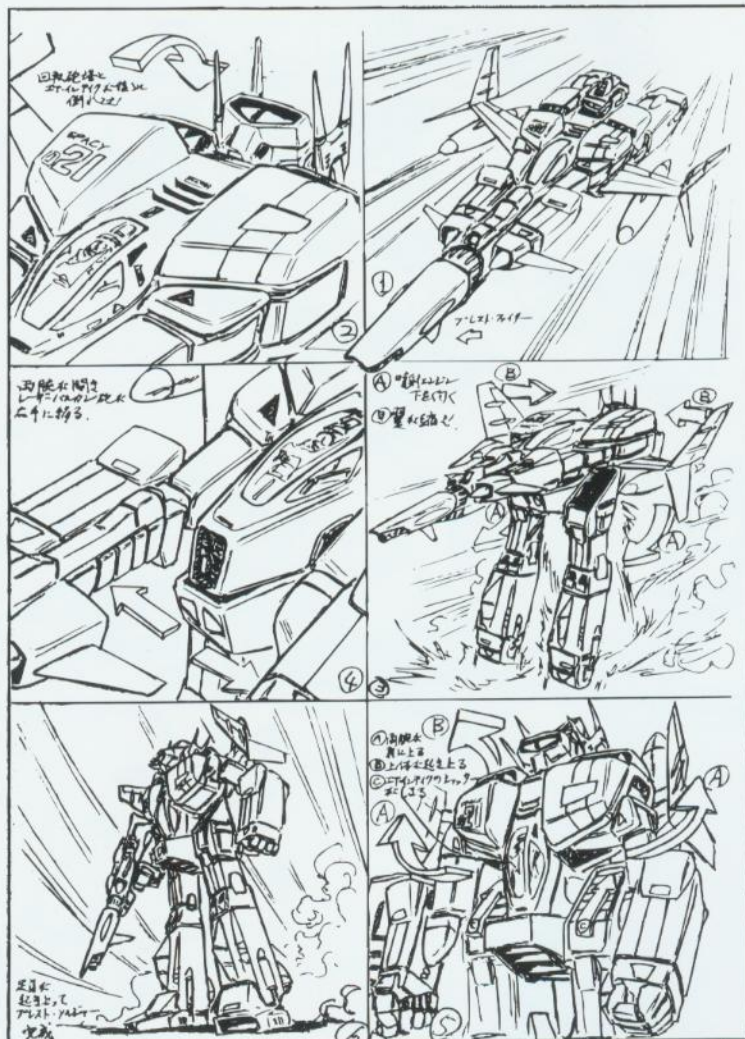


'81.3~4





人型のプレストソルジャーには、胸部や頭部の形状に、VF-1バトロイド形態の基本ラインが見える。飛行型のプレストファイターにはVF-1との共通点は少ないが、ロボット形態の脚部が飛行形態での主推進器となる設定は、この時点で確立したようだ。両腰に開口したエアインテイクにより、脚部にエンジンがあることがわかる。



ファイターからソルジャーへの変形過程。背部に収納される主翼や脚部の展開構造は、VF-1に通じる機構である。図③の中間形態は、ガウォーク形態の原点になったと思われる。

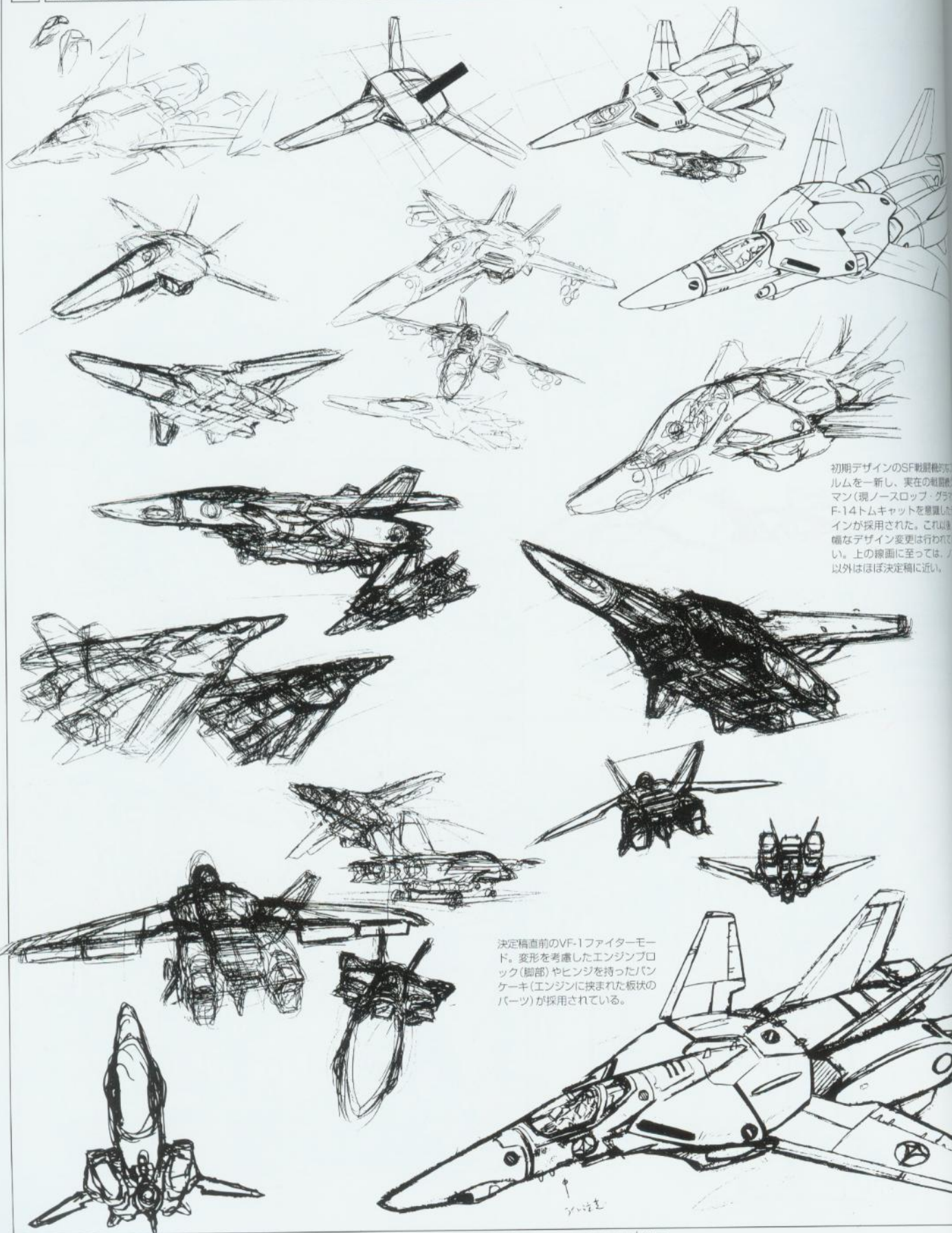


COMPETITION



FIGHTER MODE

ファイターモード



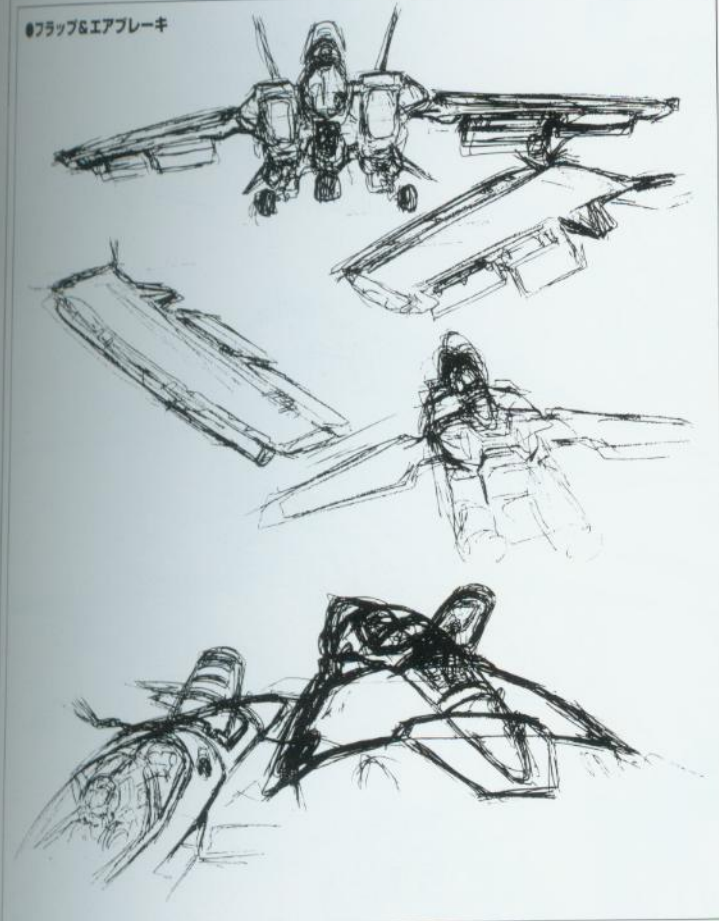
初期デザインのSF戦闘機モデルを一新し、実在の戦闘機マン（現ノースロップ・グラフF-14トムキャットを基にした）が採用された。これ以後、大幅なデザイン変更は行われていない。上の線画に至っては、決定稿に近い。

決定稿直前のVF-1ファイターモード。変形を考慮したエンジンブロック（脚部）やヒンジを持ったパンケーキ（エンジンに挟まれた板状のパーツ）が採用されている。

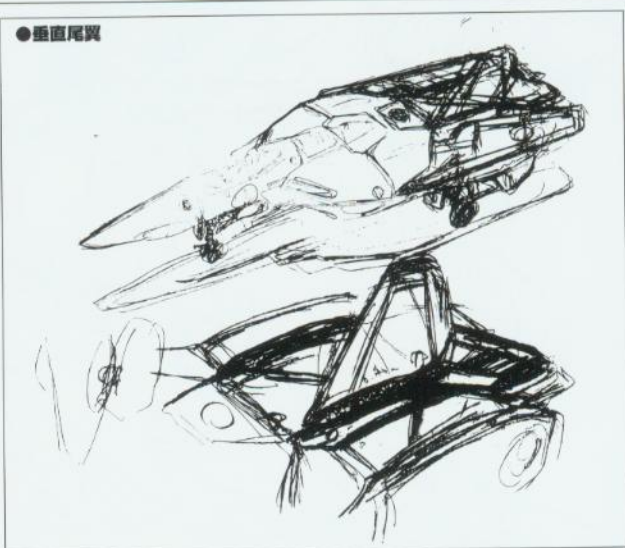
細部ラフデザイン

機体の細部に関するラフデザイン。F-14型のデザインに決定した時点で、艦載機（航空母艦に搭載される軍用機）になることは決定していたらしく、艦載機の必須装備である折りたたみ翼や頑強な降着脚が考案されている。この他、フラップやエアブレーキなど実在の機構を導入することで、VF-1は従来のアニメ戦闘機にないリアリティを持つことになった。

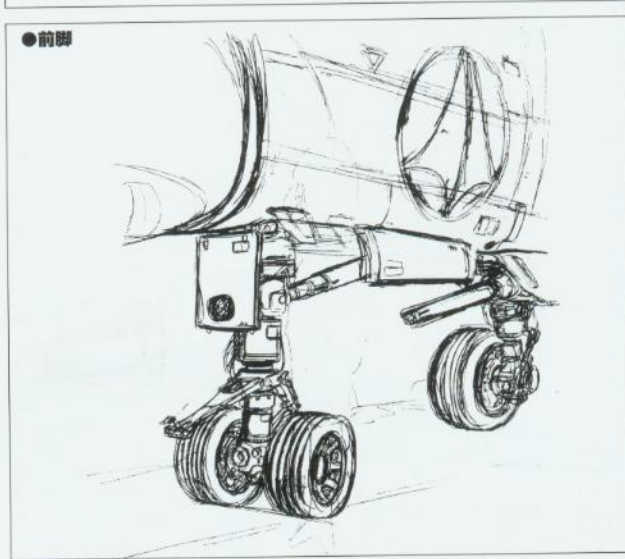
●フラップ&エアブレーキ



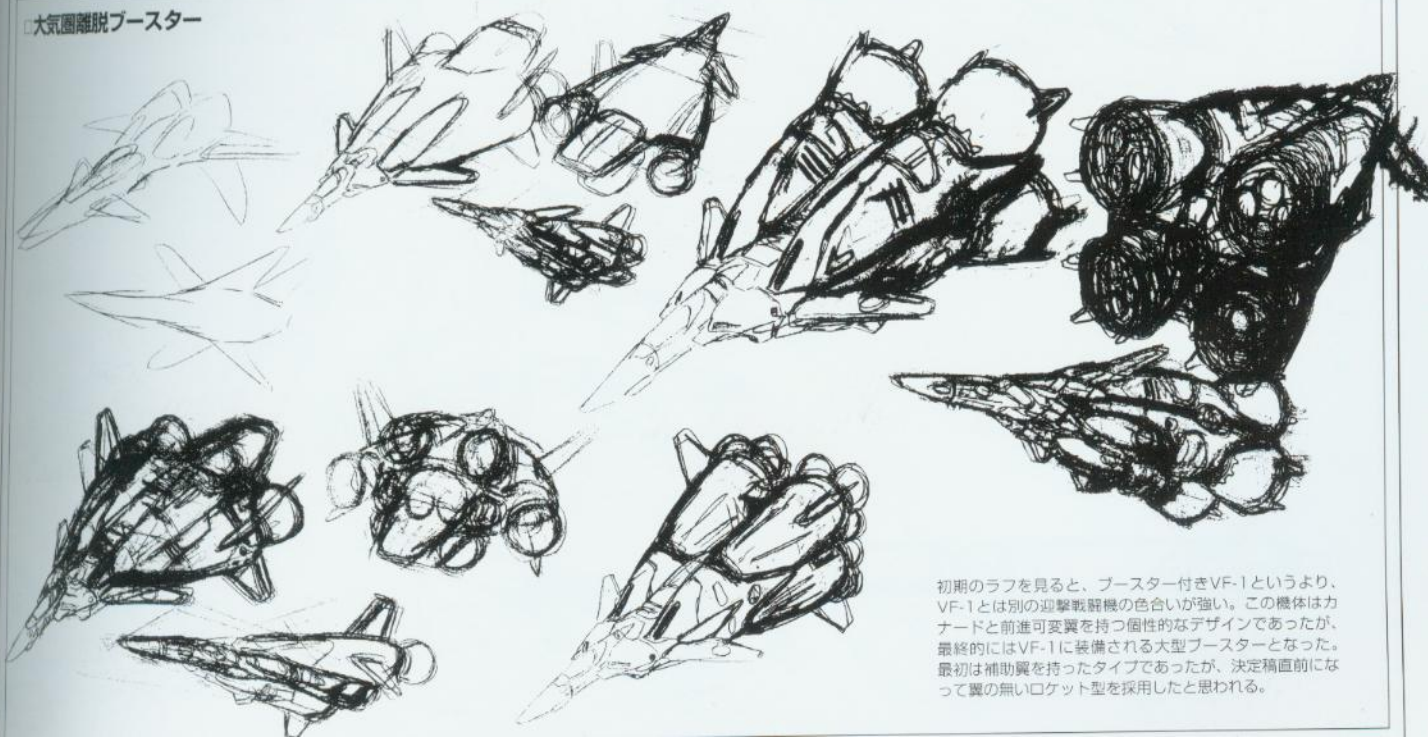
●垂直尾翼



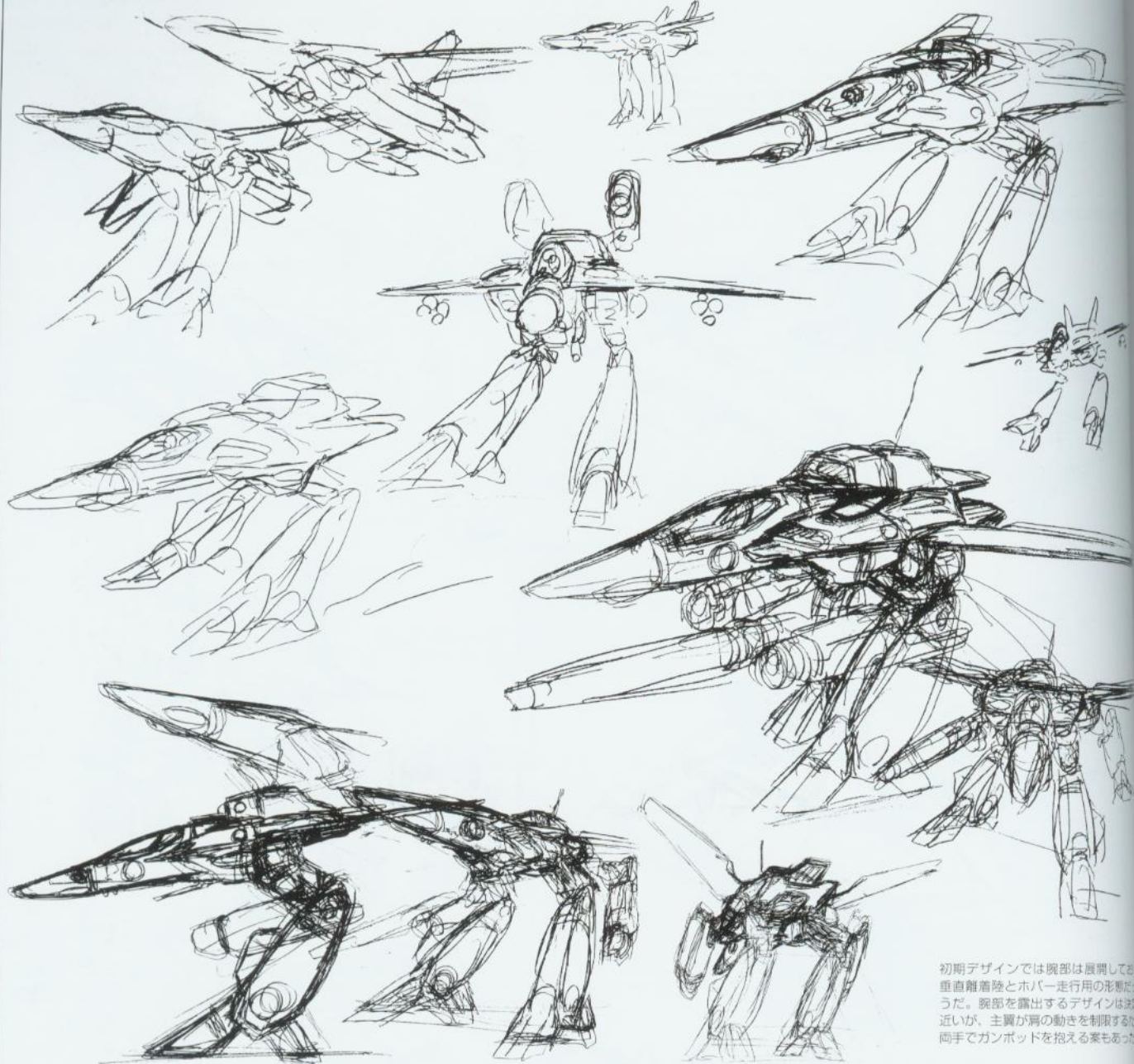
●前脚



■大気圏離脱ブースター

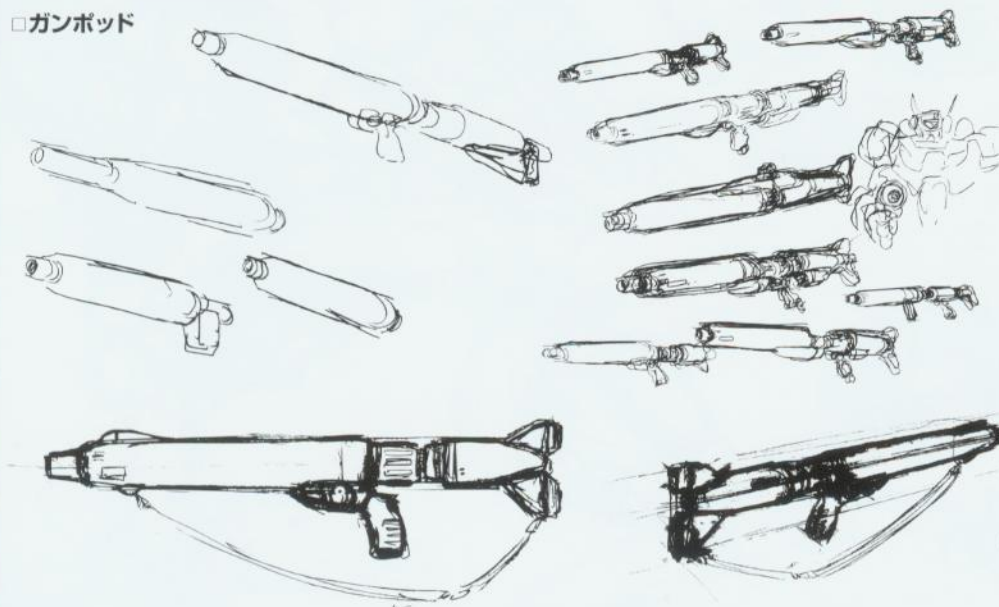


初期のラフを見ると、ブースター付きVF-1というより、VF-1とは別の迎撃戦闘機の色合いが強い。この機体はカナードと前進可変翼を持つ個性的なデザインであったが、最終的にはVF-1に装備される大型ブースターとなった。最初は補助翼を持ったタイプであったが、決定稿直前になって翼の無いロケット型を採用したと思われる。



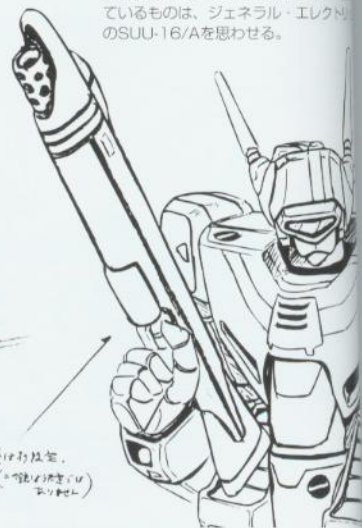
初期デザインでは腕部は展開して垂直離着陸とホバー走行用の形態だった。腕部を露出するデザインは決まったが、主翼が肩の動きを制限するのを両手でガンポッドを抱える案もあった。

□ガンポッド

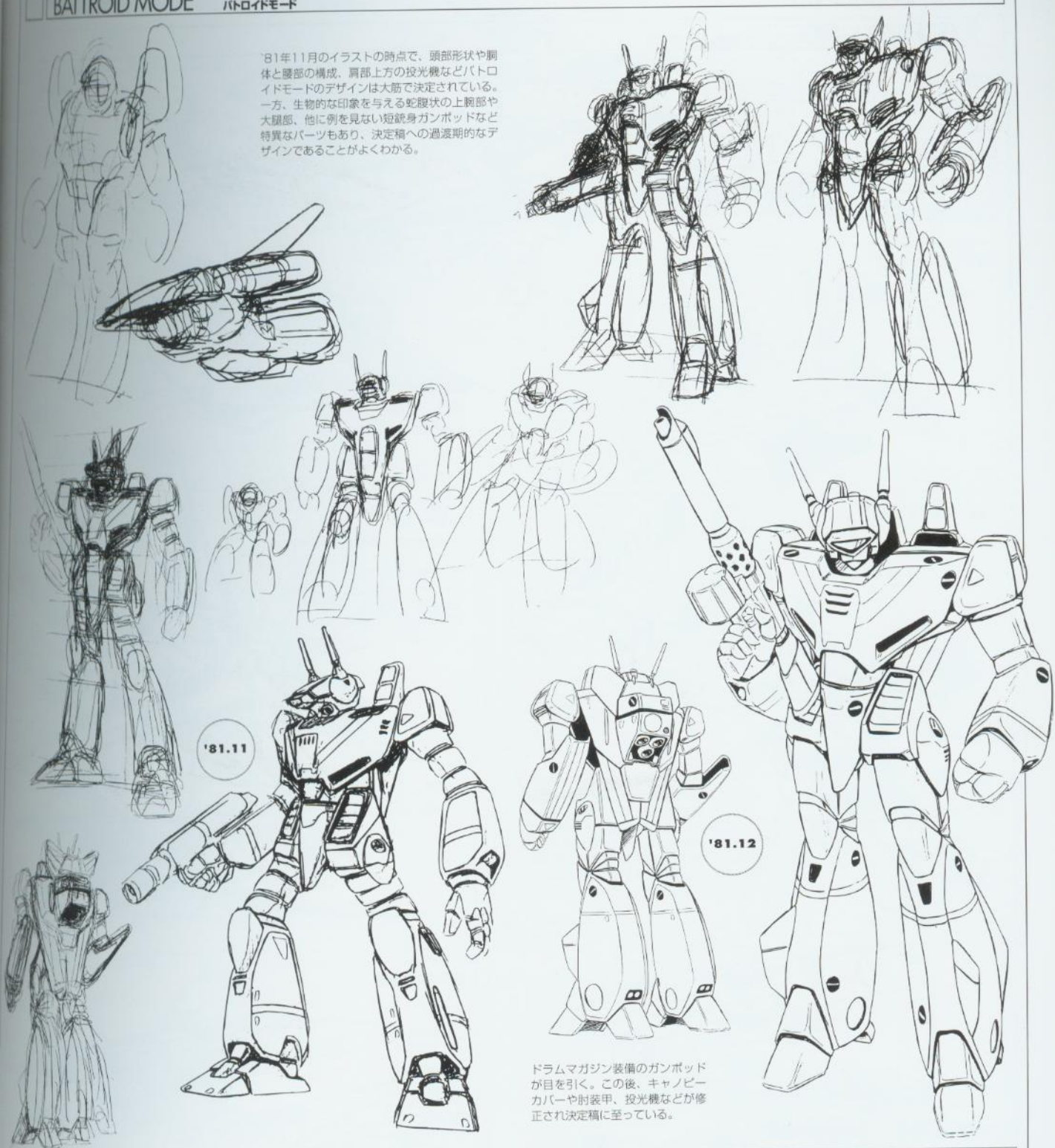


実在のガンポッドとは機外増設式のバズーカ型機関砲(銃)のこと。VF-17のガンポッドは筒型のケースに収まった形状で銃柄が付いているのが特徴だ。砲口が露出しているものは、ジェネラル・エレクトリックのSUU-16/Aを思わせる。

発射口は、
(=筒型機関砲の
砲口)



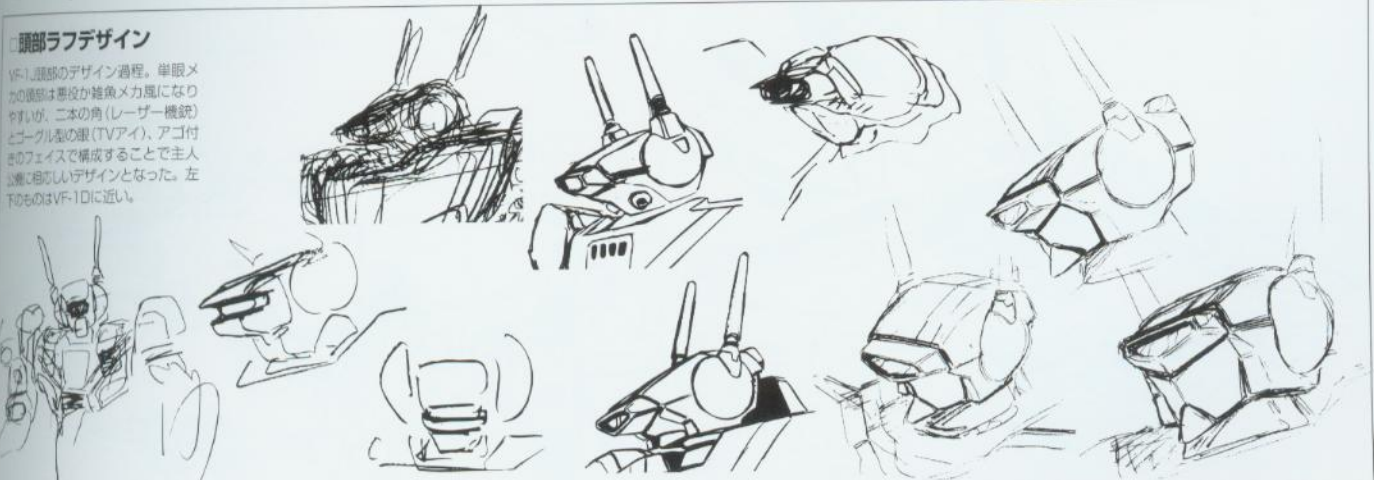
'81年11月のイラストの時点で、頭部形状や胴体と腰部の構成、肩部上方の投光機などバトロイドモードのデザインは太筋で決定されている。一方、生物的な印象を与える蛇腹状の上腕部や大腿部、他に例を見ない短銃身ガンボッドなど特異なパーツもあり、決定稿への過渡期的なデザインであることがよくわかる。



ドラムマガジン装備のガンボッドが目玉。この後、キャノピーカバーや肘装甲、投光機などが修正され決定稿に至っている。

頭部ラフデザイン

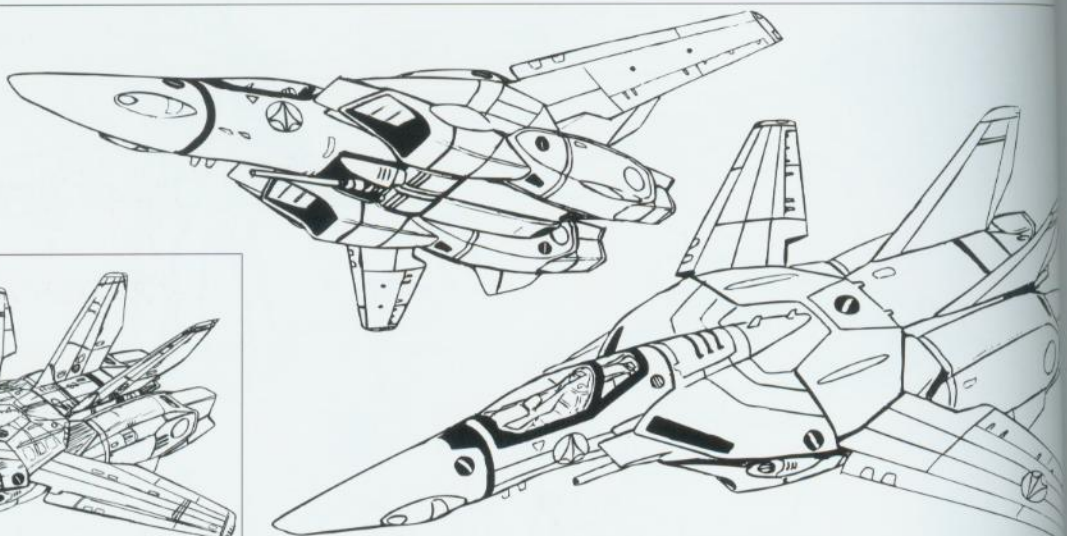
VF-1の頭部のデザイン過程。単眼メカの頭部は悪役か雑魚メカ風になりやすいが、二本の角（レーザー機銃）とゴーグル型の眼（TVアイ）、アゴ付きのフェイスで構成することで主人公に相応しいデザインとなった。左下のはVF-1Dに近い。



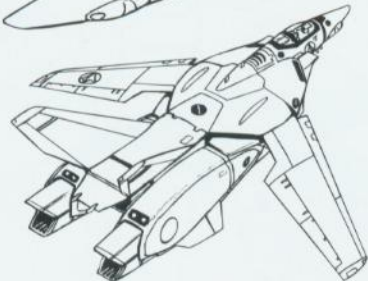
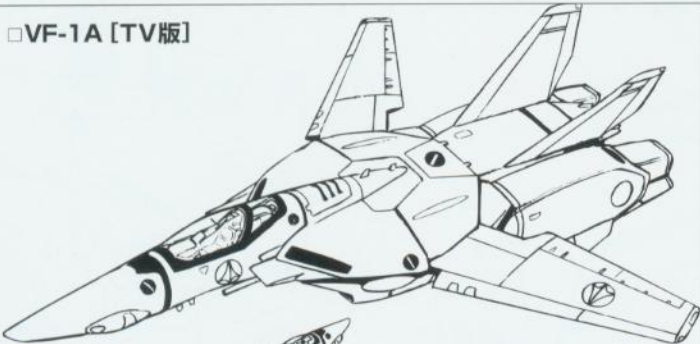
VF-1J

全体的にグラマンF-14トムキャットに似たシルエットを持つが、後のスボーイ設計局フランカーシリーズを思わせるへの字型機首や、バトロイド形態の足首部分が2次元ベクターダノズルになっている点など、'80年代初頭のものとは思えない先進的なデザインである。

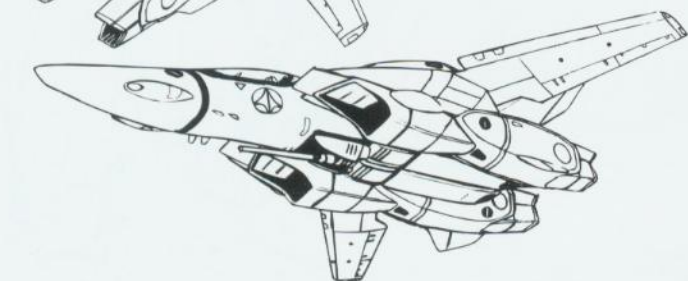
●ディテールアップ



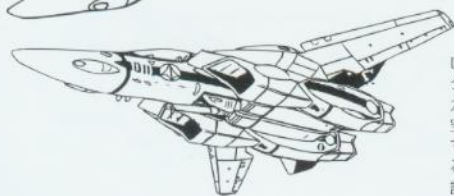
VF-1A [TV版]



一般機であるためマーキングは地味。実際のF-14は全長20m近い大型機だが、VF-1はその一回り以上小さい軽戦闘機クラスのサイズである。この大きさにもかかわらず、可変翼や双発エンジンが余裕を持って配置されている点に注目。



VF-1A [1984年劇場版]



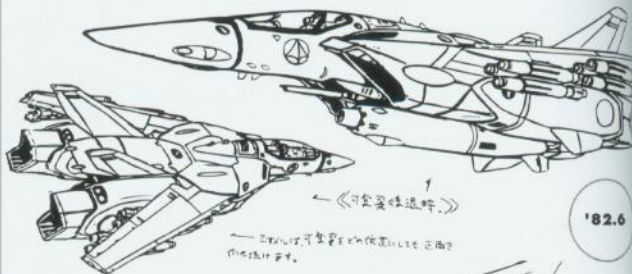
ロイ・フォッカーのVF-1Sと同パターンにマーキングが施されたスカル小隊所属のVF-1A。実在の航空部隊でも、各部隊ごとに独自のマーキングをする例は多数見られる。特に垂直尾翼のマークは軍公認のものであることが多い。

VF-1S

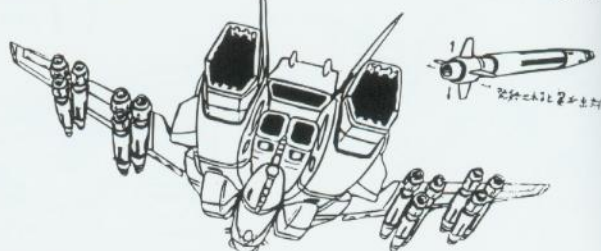
尾翼に艦隊マークを描くのも実例があり、空母ミニッツに配備されていたCVW-8隷下のVF-84ジョリーロジャーズが良く知られている。胴体下のガンポッド装備方式はBAeホークなどで実際に見られる。



●ミサイル装着



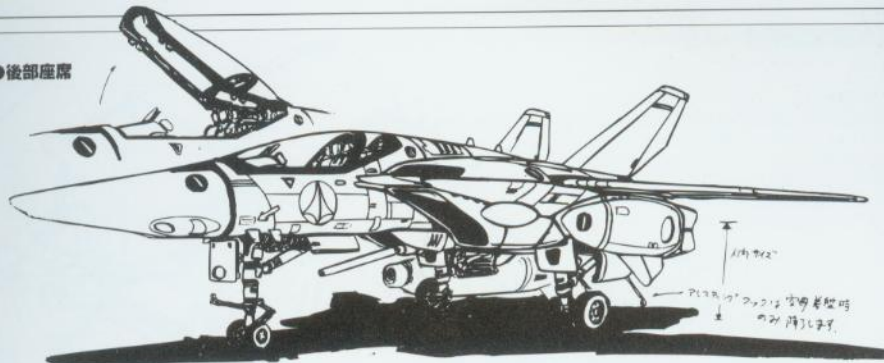
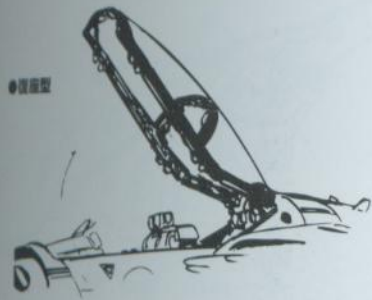
ガンポッドと多数のミサイルを装備した状態。ひとつのパイロンに複数のミサイルを装備するのは空対地ミサイル。可変翼の下にパイロンを吊るすのはバナピア・トネードの搭載パターンである。



キャノピーの開閉

●後部座席

●座席型

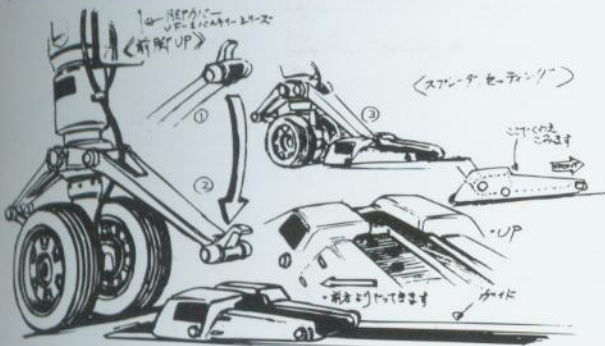
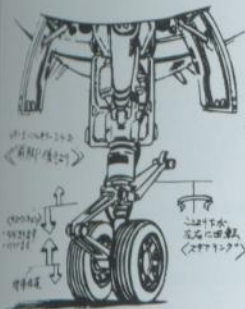


座席の後ろにヒンジを持つ前開き式。このように風防（コクピット正面の透明のカバー）と一体になっているキャノピーは、従来ロッキード・マーチンF-16ファイトニングファルコンをはじめ少数の機種にしか見られなかった。しかし、最新戦闘機F-22ラプターがこの方式を採用していることから新たに注目をあびている。

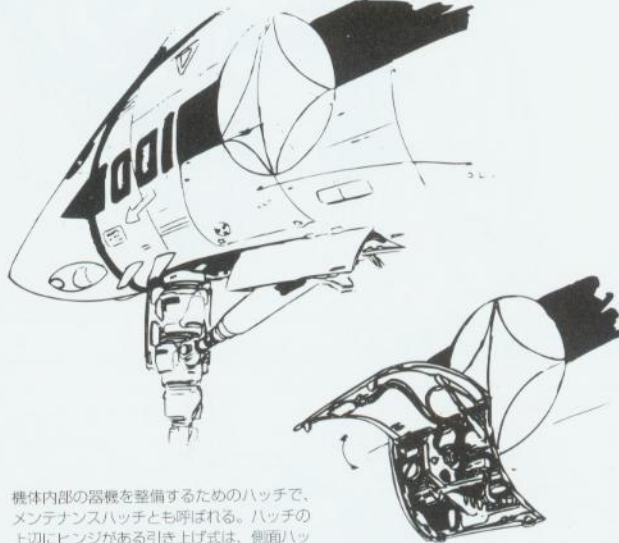


前輪

機体をカタパルト（短距離離陸用の強制加速装置）に接続するためのカタパルト・ストラップ・リンクや、急激な着陸時に耐える強靱な降着脚が詳細に描かれている。これらは艦載機には不可欠な機構であり、F-14やマクドネル・ダグラスF/A-18ホーネットなど実在の艦載機も同様のギミックを持っている。



□アクセス・ハッチ

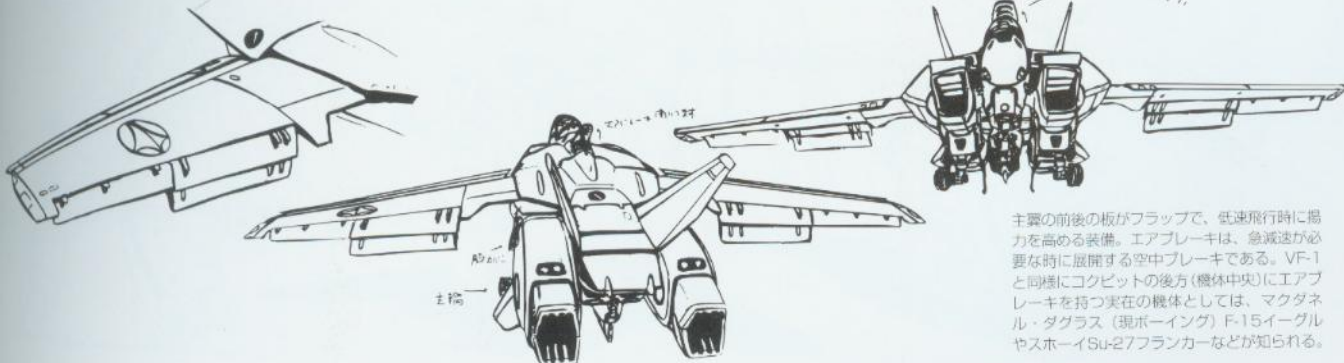
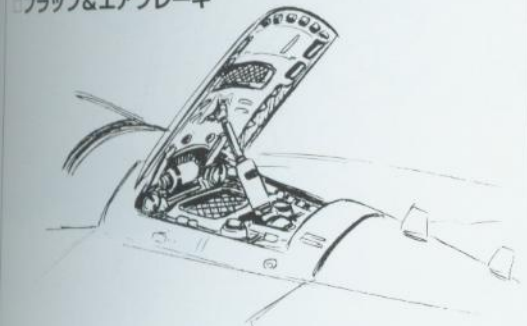
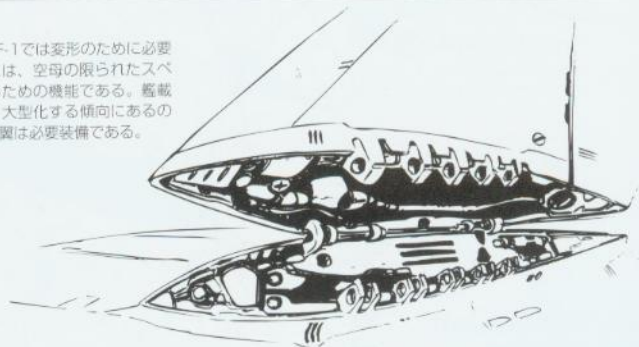


機体内部の器機を整備するためのハッチで、メンテナンスハッチとも呼ばれる。ハッチの上辺にヒンジがある引き上げ式は、側面ハッチとしては一般的なタイプである。イラストの場所にはハッチがある場合、機首内蔵式機関砲のメンテナンス兼用給弾シューター（弾薬を弾倉に収める挿入口）であることが多い。

フラップ&エアブレーキ

●尾翼ヒンジ

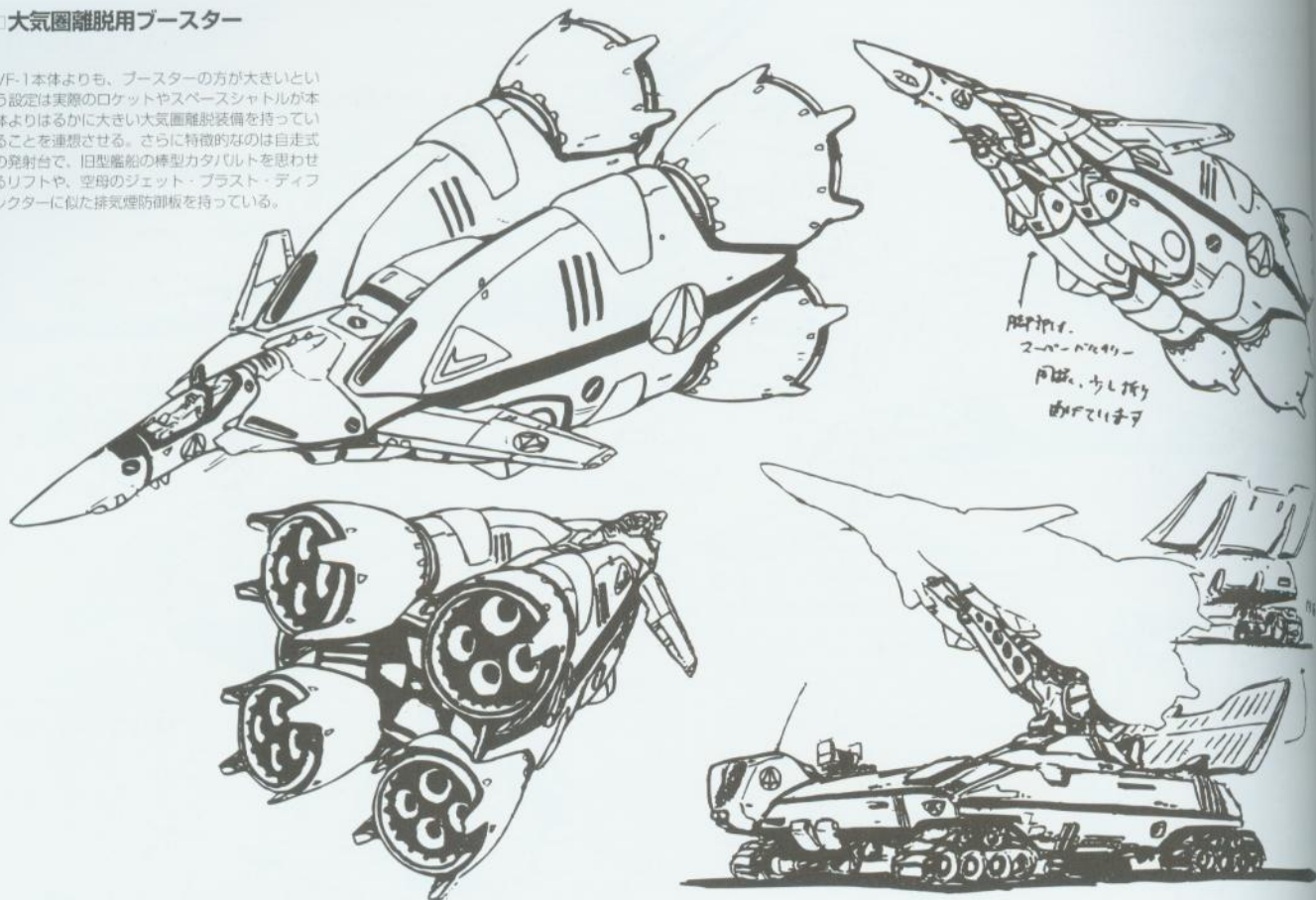
尾翼レンジとは、VF-1では変形のために必要な機構だが、実際には、空母の限られたスペースを有効活用するための機能である。艦載機は設計の都合上、大型化する傾向にあるので、ヒンジを持った翼は必要装備である。



主翼の前後の板がフラップで、低速飛行時に揚力を高める装備。エアブレーキは、急減速が必要な時に展開する空中ブレーキである。VF-1と同様にコクピットの後方（機体中央）にエアブレーキを持つ実在の機体としては、マクドネル・ダグラス（現ボーイング）F-15イーグルやスホイSu-27フランカーなどが知られる。

□大気圏離脱用ブースター

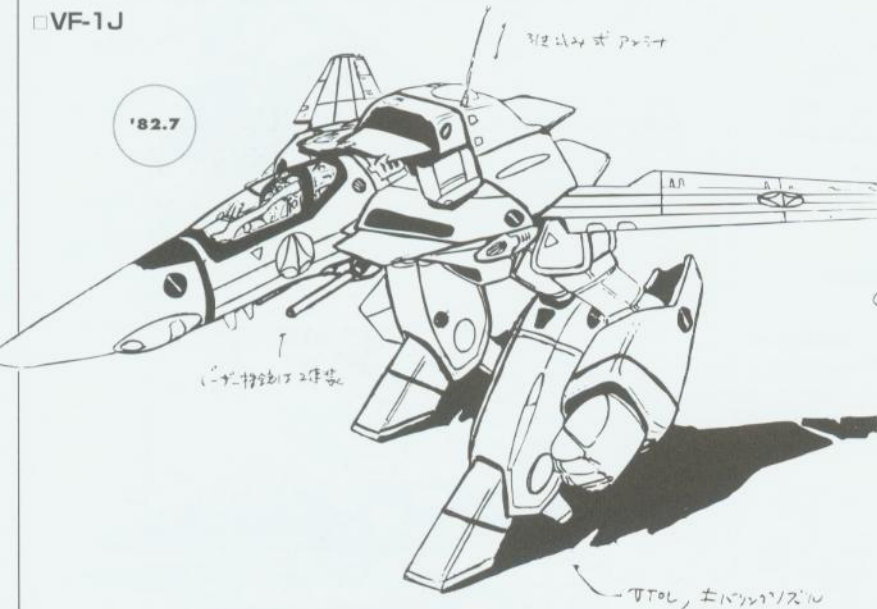
VF-1本体よりも、ブースターの方が大きいという設定は実際のロケットやスペースシャトルが本体よりはるかに大きい大気圏離脱装置を持っていることを連想させる。さらに特徴的なのは自走式の発射台で、旧型艦船の棒型カタパルトを思わせるリフトや、空母のジェット・プラスト・ディフレクターに似た排気煙防雨板を持っている。



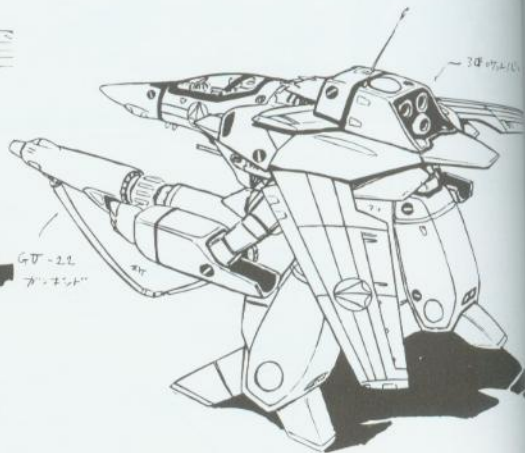
GERWALK MODE

ガウークモード

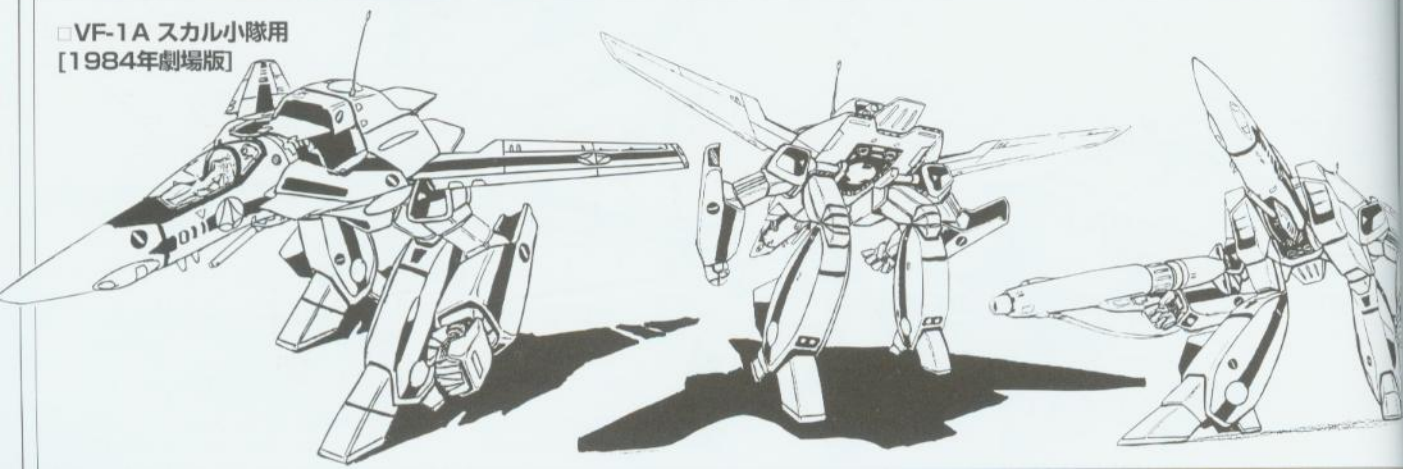
□VF-1J



手足付きの戦闘機という奇抜なスタイルを持つが、コンセプトは84年ハリヤーのような実在のVTOL（垂直離着陸）機であるようだ。ファイターモードのバンケーキ（双発エンジン間の板状パーツ）が、たたまった尾翼と共に機体中央に配置される。これにより胴体部の厚みが増し、独特のボリューム感あふれるシルエットを形成している。

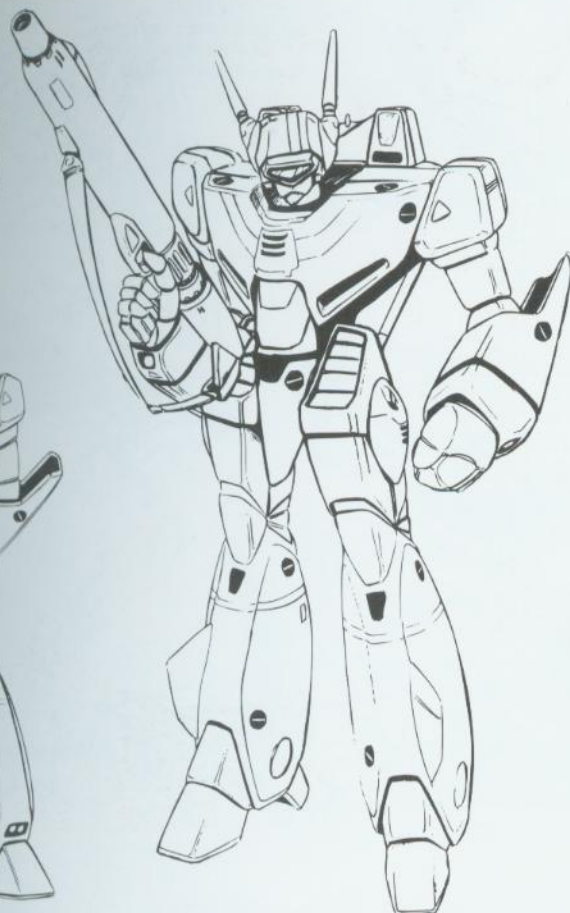


□VF-1A スカル小隊用 [1984年劇場版]



VF-1J

ファイターモードの機体が中央から折り込まれ、特徴的な逆三角形の胴体を構成している。肩付け根のエアインテークが機体の威容を、への字型に開いた足先は、ファイターモードの2次元ノズルを応用してつくられている。

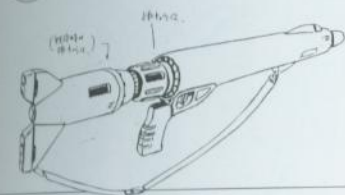
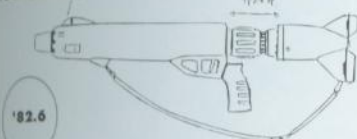


●ディテールアップ (ガンボッドは決定稿と異なる)



■ガンボット

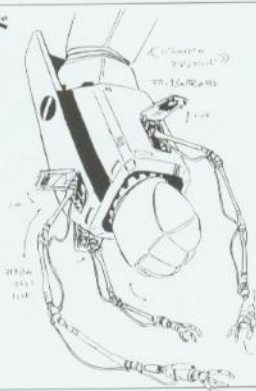
51mm 700mm 281mm 28mm



'82.6

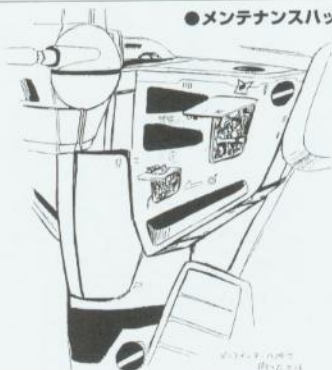
■マジックハンド

47mm 110mm 110mm 110mm



'82.7

●メンテナンスハッチ



47mm 110mm 110mm 110mm

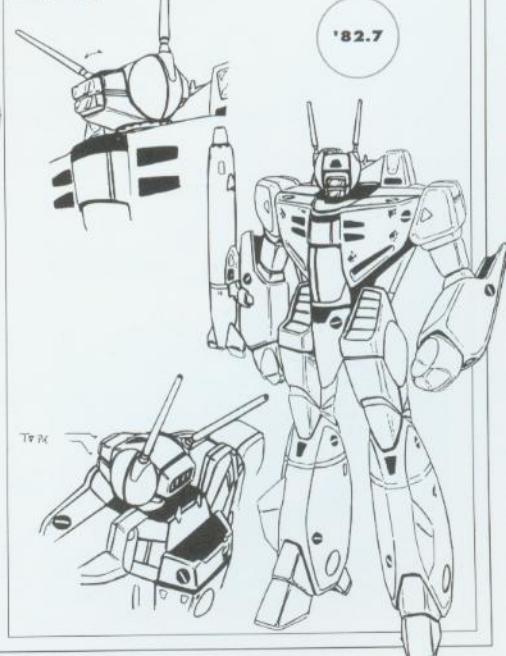
VF-1A



VF-1S

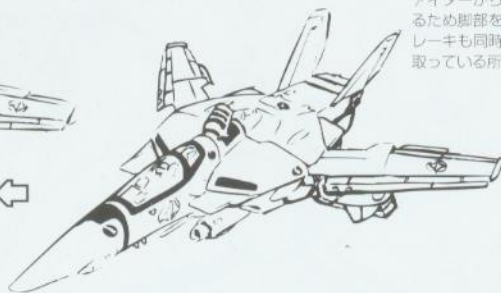
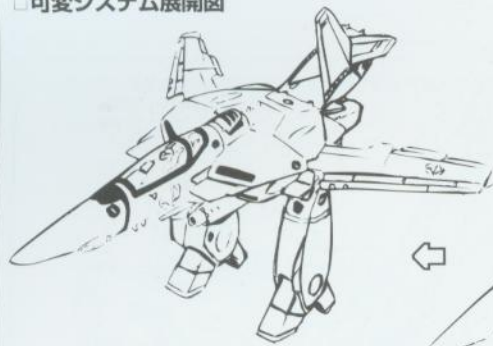


VF-1D



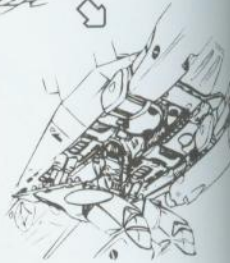
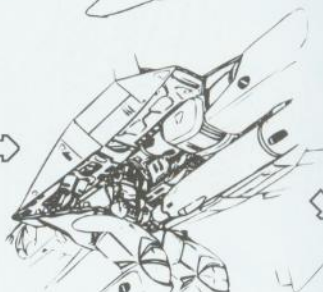
'82.7

□可変システム展開図



●ファイター

VF-1バルキリーの変形過程。ファイターからガウォークに変形するため脚部を展開する際、エアブレーキも同時に開いてバランスを取っている所がリアルである。



上の図が、変形時に最も移動が激しい脚部の展開パターン。肩の基部ごと後退した後ふたつに別れて前進、90°向きを変えてやっと正機の位置に収まるのがわかる。

足部180°旋回可能

膝部ハッチ、2重に閉じる



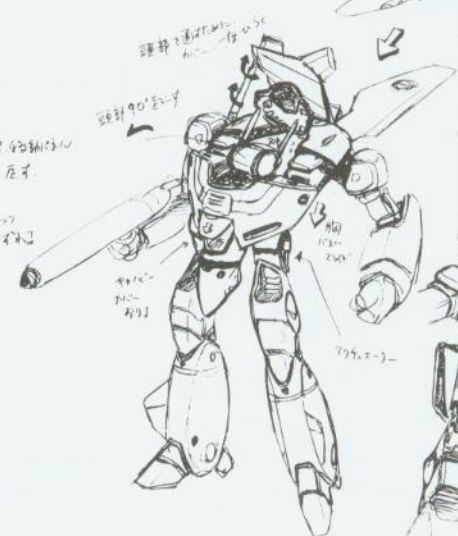
●バトロイド



足部、鉛直に立つ

ローリング可能

足部と胴部、回転可能



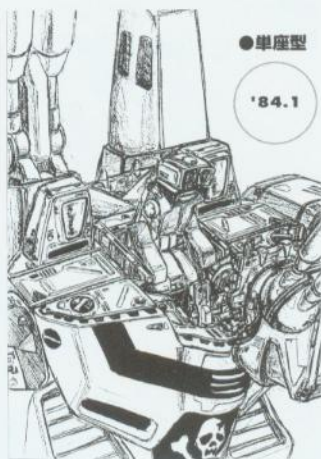
●ガウォーク



□バトロイドモード頭部ハッチ

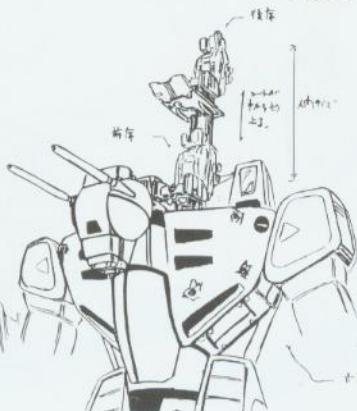
●単座型

'84.1



'82.7

●複座型



目撃者、腕が伸びる

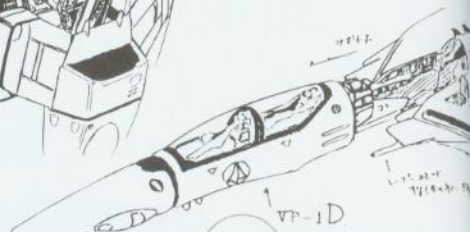


可動機

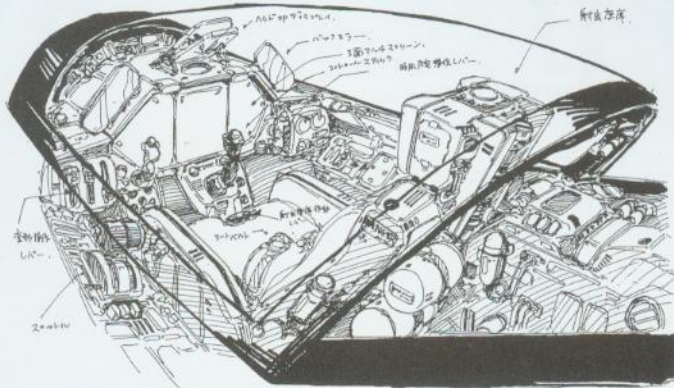
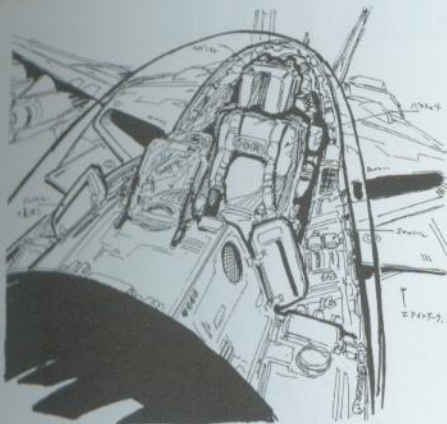
バトロイドモードでの乗降は頭部で行う。これは外観の変形に合わせてノビーにカバーがかかるうえ、この内装が変わってしまうためである。コクピットカプセルは、乗員の主眼するための非常用システムであり、シリーズには必ず搭載されている。

VF-1D

'82.7 □コクピットカプセル

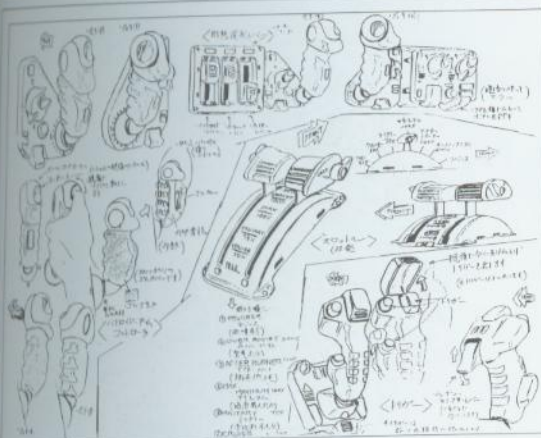
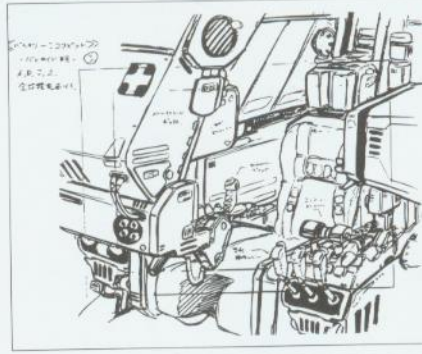
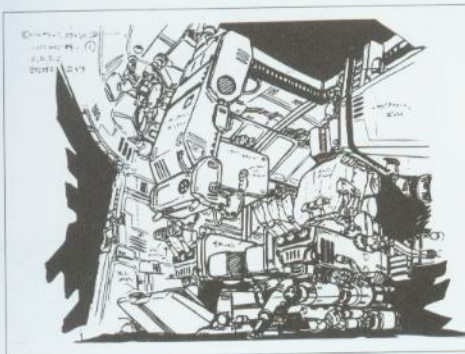
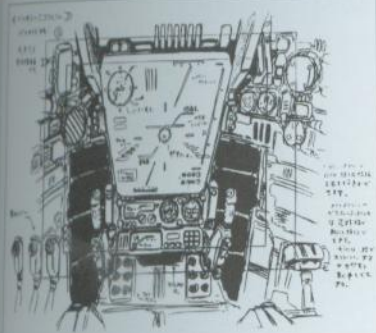


コクピット内部 FIGHTER&GERWALK MODE



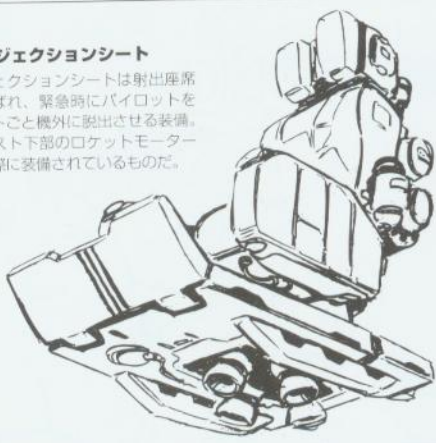
コクピット内の配置は、実際のジェット戦闘機(攻撃機)のものに近い。機体の状況や火器管制の情報を表示するHUD(ヘッド・アップ・ディスプレイ)やシート前中央の操縦桿など、実在の器械がその配置場所にきっちり収められている。コンソールの左右のバックミラーは古典的なものに思えるが、実際に装備している機体は多い。

BATTROID MODE



●エJECTIONシート

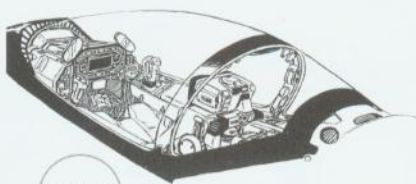
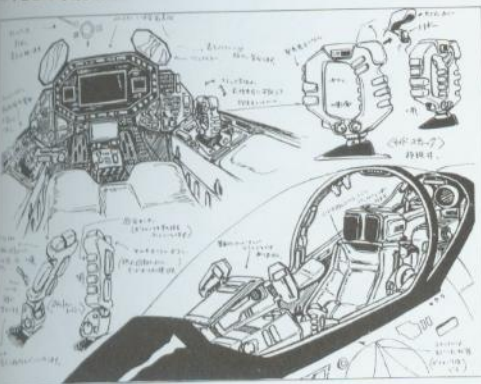
エJECTIONシートは射出座席と呼ばれ、緊急時にパイロットをシートごと機外に射出させる装置。イラスト下部のロケットモーターも実際に装備されているものだ。



●操縦桿&スロットルレバー

航空機の操縦桿やスロットルレバーは、車で言えばハンドルやアクセルに相当する。操縦桿に配されたセーフティ付きトリガーがリアリティを感じさせる。

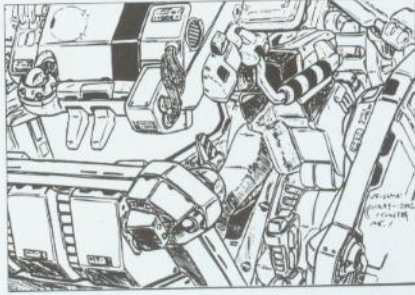
1984年劇場版



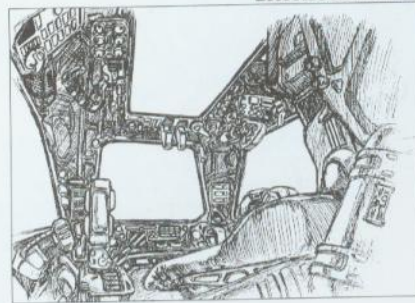
'83.11

HUDがキャンビーに投影されるタイプになり、マルチスクリーンが明るいパネルから暗いモニターに変わったため、印象ががらりと変わった。さらに、操縦桿がF-16ファイトングファルコンで採用されたサイドスティック型になったため、デジタルで先鋭的なデザインとなっている。

FIGHTER&GERWALK MODE



BATTROID MODE



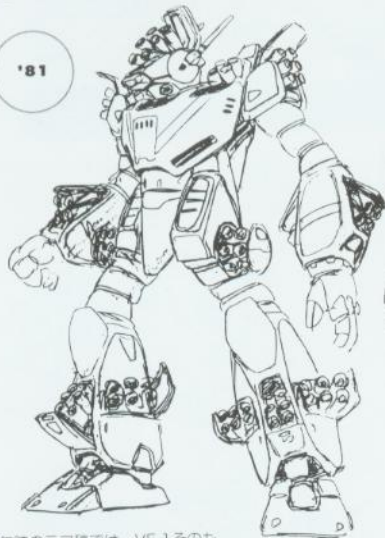
●エJECTIONシート

背もたれ部分にアーム型のロケットモーター(ノズル)、手すり部分に射出座席用の操縦桿が付いた。このため、パラシュートへ移行するための乗り捨てシートではなく、単体で移動手段となるSF的なタイプになっている。

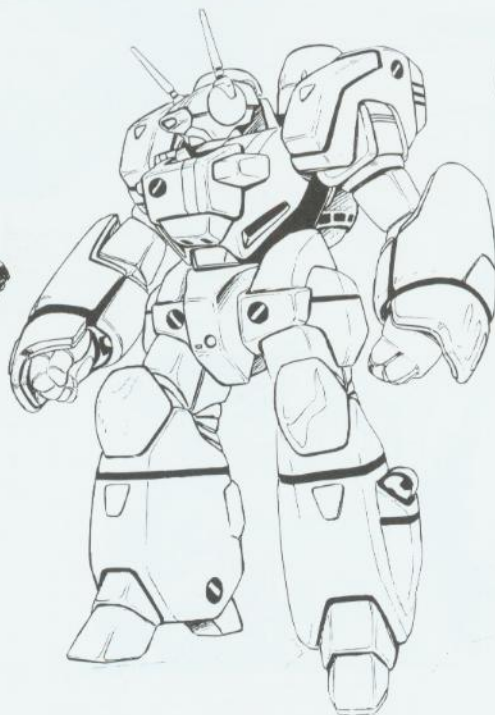


超時空要塞マクロス（1982年 TV作品）

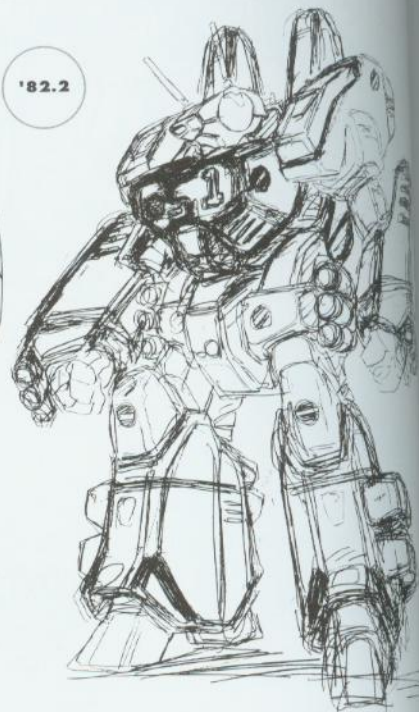
'81



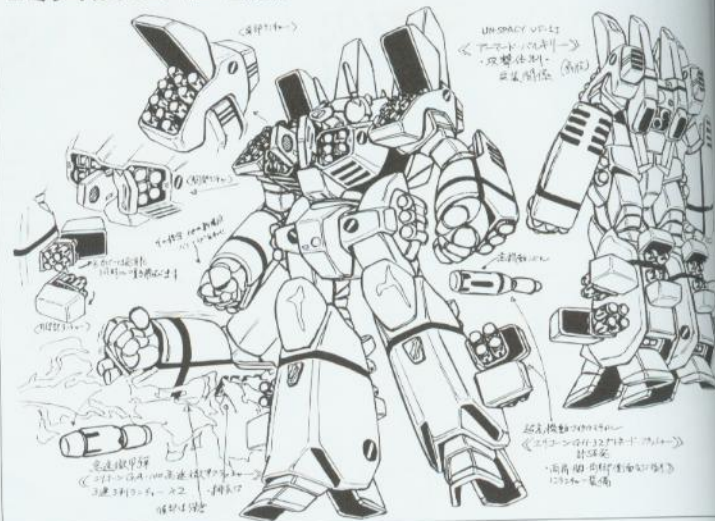
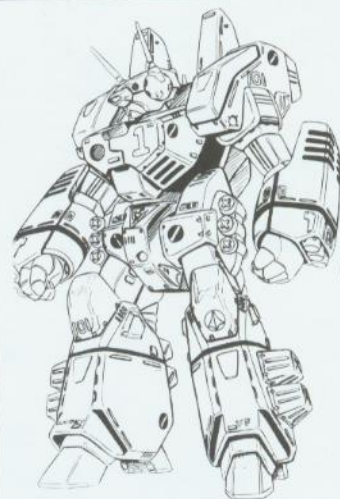
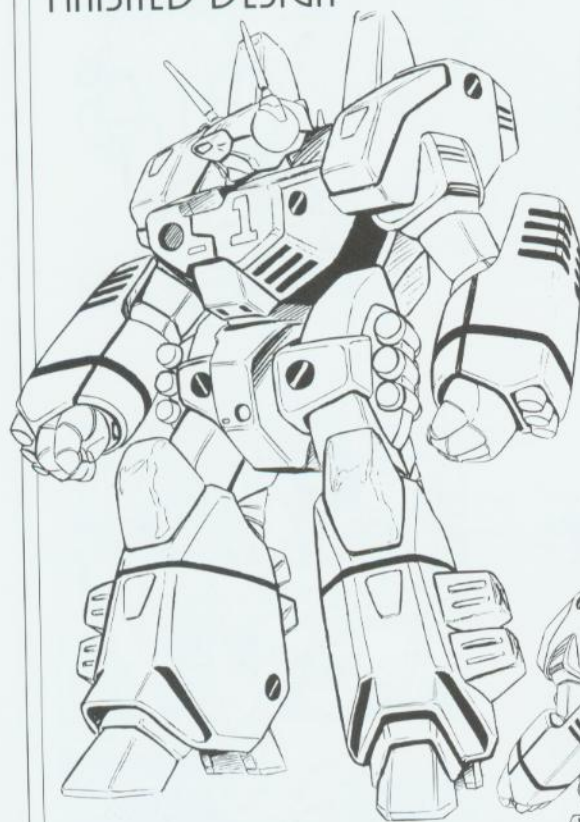
‘81年時のラフ稿では、VF-1そのものが多数の武装を内蔵した機体としてデザインされていた。その後、装甲が重視された中央の機を通して、装甲と武装を両立した決定稿直前の‘82年2月の稿に至っている。



'82.2



□ミサイルランチャー全開放

☐ ディテールアップ

VFシリーズ初の重装甲・重武装の機体。スマートな戦闘機のイメージを生かした通常型VF-1とは正反対に、無骨で重厚な戦車の魅力を持ったデザインを採用。ミサイルランチャーの展開ギミックや、ランチャー後部に設けられた排気孔などの実用的なデザインに加えて、排除可能な装甲というアニメならではの設定も施されている。

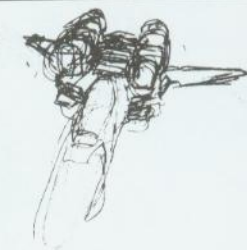
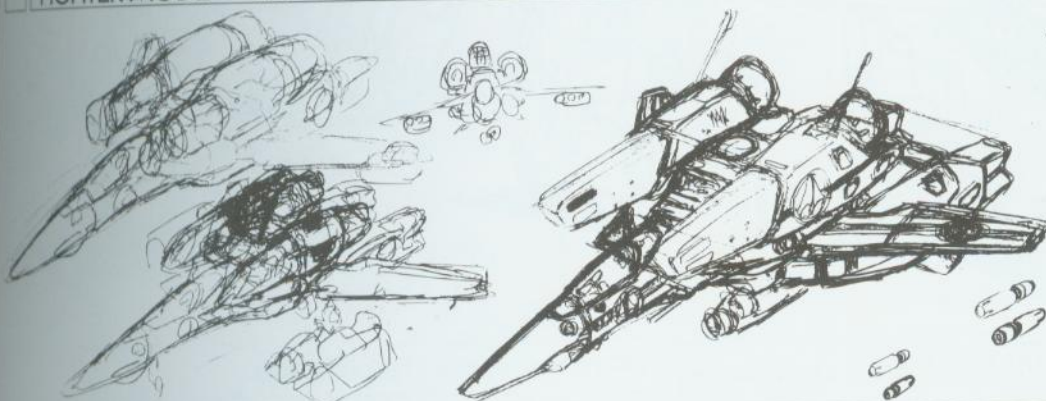
VF-1 SUPER VALKYRIE

VF-1スーパーバルキリー
超時空要塞マクロス (1982年 TV作品)

COMPETITION

FIGHTER MODE

ファイターモード

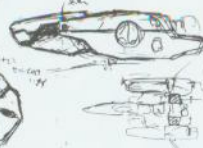
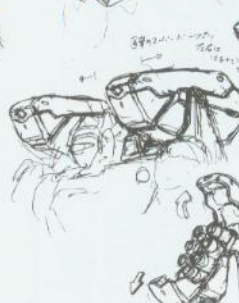


初期のラフ稿の時点で、胴体上に2基のブースターを搭載した基本形は完成している。それでも、ブースター間にさらなる追加装備を施した型もデザインされ、試行錯誤が繰り返されたことを物語っている。

BATROID MODE

バトロイドモード

肩式ガンポッドや、ブースターと脚部ユニットの大型ミサイルポッドなど、アーサー・マクラーンがVF-1スーパーバルキリーを改造する超兵器試作機としてデザインされていたようだ。

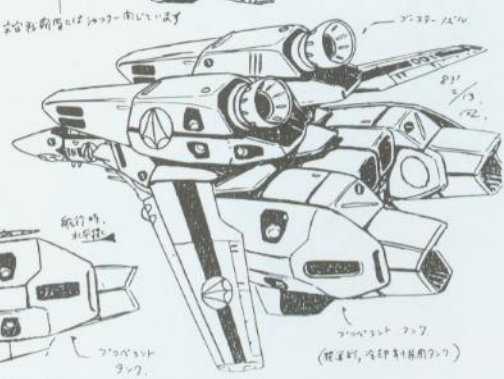
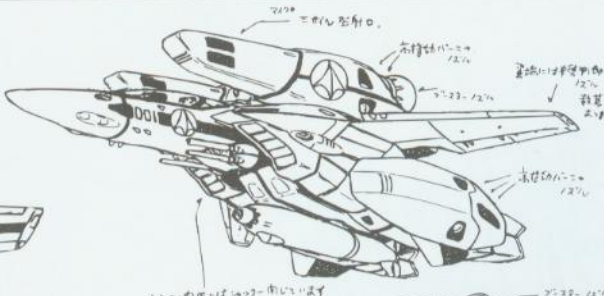
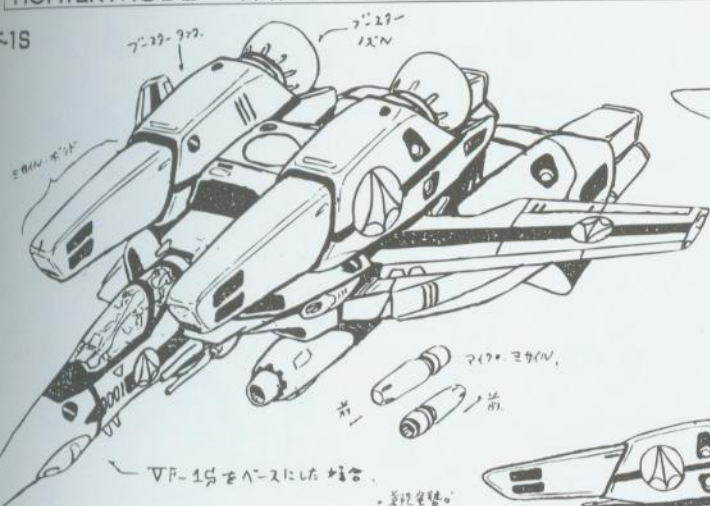


FINISHED DESIGN

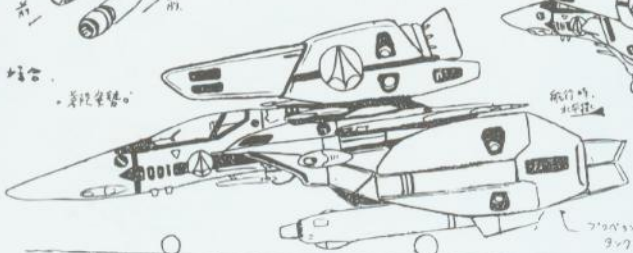
FIGHTER MODE

ファイターモード

VF-1S



ブースターを追加しただけに見えるが、追加装備で、ガウークモードと同様、バンクーキ部が移動しており、通常のファイターモードとは形を取っている。機体上部に追加された巨大な一と、両側に装備されたプロペラントタンクに機体のポリウム感が格段に増している

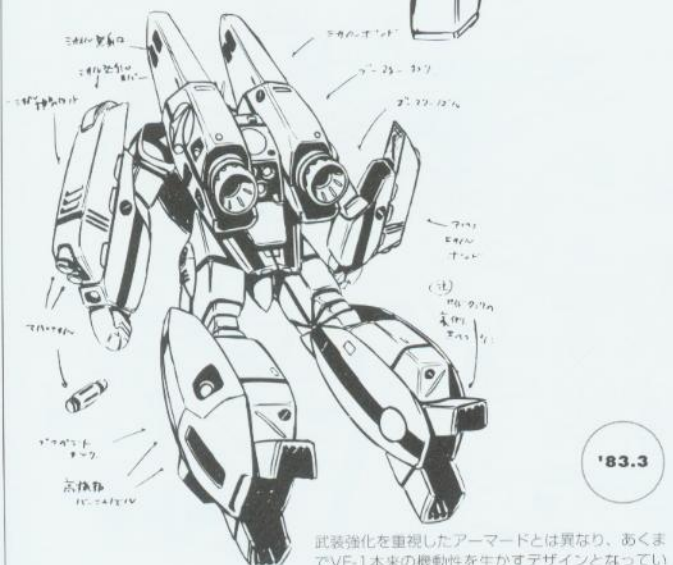


□VF-1J

A detailed line drawing of the VF-1J Valkyrie in its aircraft mode. The mecha is shown from a low, front-three-quarter perspective, emphasizing its sleek, aerodynamic design. It features a long, pointed nose, large swept-back wings, and a prominent tail section. The cockpit is located in the center of the fuselage. The drawing uses clean black lines on a white background, with some shading to indicate form.

機体上部にブースターが追加されたため、ファイターモードからの移行に際しては、機体後部を構成していた固定足が下りるだけで、その他の部分は変化しない。

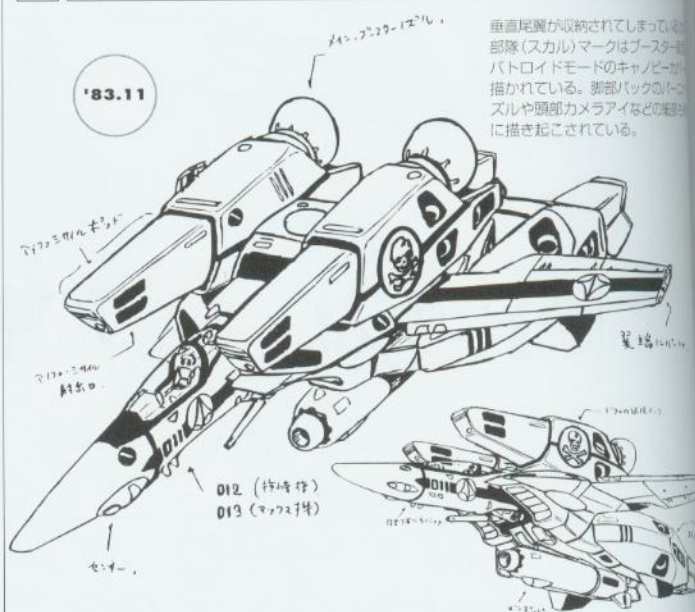
バトロイドモード



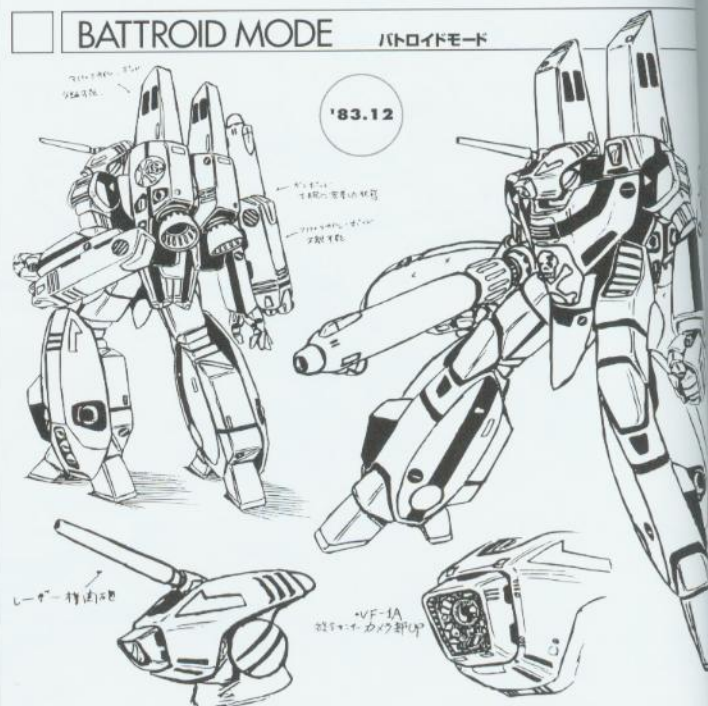
武装強化を重視したアーマードとは異なり、あくまでVF-1本来の機動性を生かすデザインとなっている。背面から見ると、増加装備が占める割合が多いが、すべての追加バックは機体の外延部に装着されており、四肢の動作に支障が出ることはない。

☐ FIGHTER MODE ファイターモード

ファイターモード



バトロイドモード



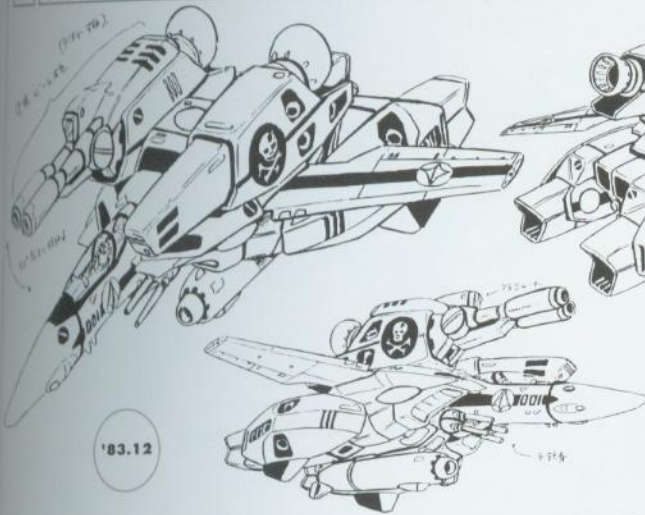
VF-1S STRIKE VALKYRIE

VF-1S ストライクバルキリー

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか (1984年 劇場作品)

FIGHTER MODE

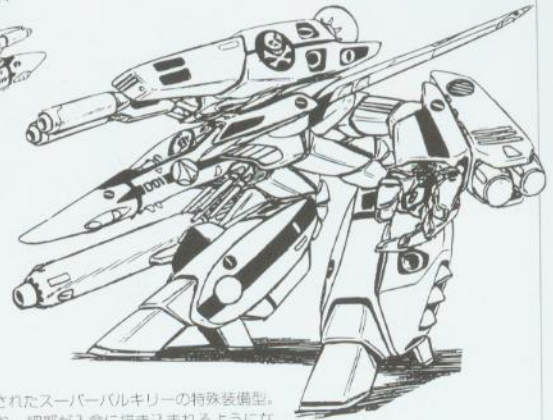
ファイターモード



'83.12

GERWALK MODE

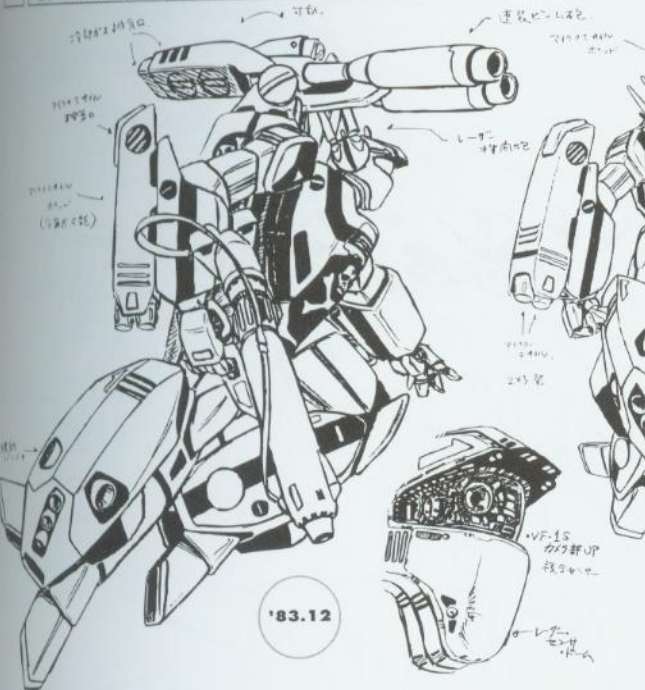
ガウオークモード



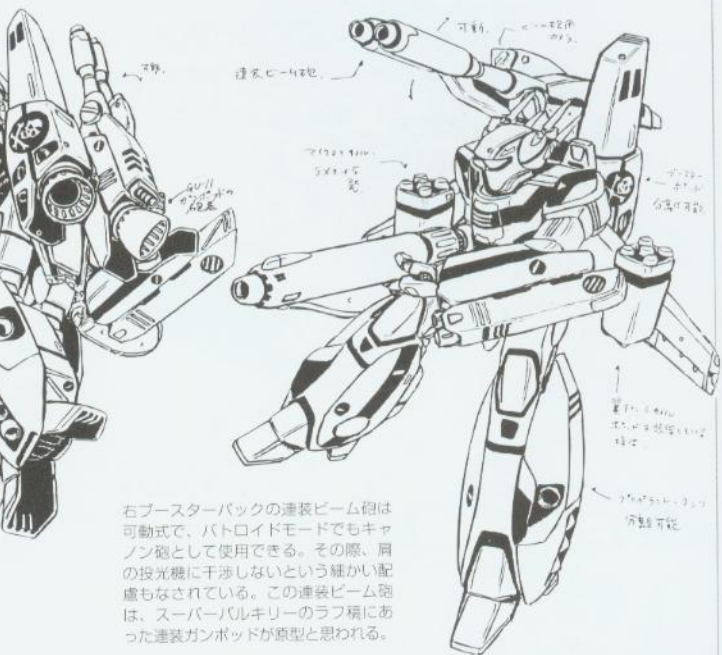
劇場映画用にデザインされたスーパーバルキリーの特殊装備型。連装ビーム砲が装着され、細部が急に描き込まれるようになったため、標準的なスーパーバルキリーよりも重厚さを感じさせる。このため、通常のバルキリーのような軽捷な印象はなくなり、重戦艦機や攻撃機などのイメージが強く出ている。

BATROID MODE

バトロイドモード



'83.12



右ブースターバックの連装ビーム砲は可動式で、バトロイドモードでもキャノン砲として使用できる。その際、肩の投光機に干渉しないという細かい配慮もなされている。この連装ビーム砲は、スーパーバルキリーのラフ稿にあった連装ガンポッドが原型と思われる。

長距離迎撃用装備

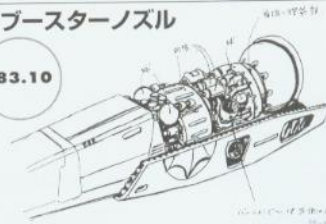


'83.12

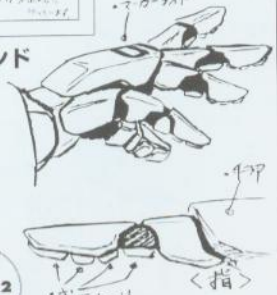
マイクロミサイルポッドと長射程対空反迎ミサイルを装備した状態。どちらのミサイルも先端が平らであり、空気抵抗を考慮しない宇宙戦闘用を想定していると考えられる。

ブースターノズル

'83.10



バルキリーシリーズ共通ハンド



'83.12

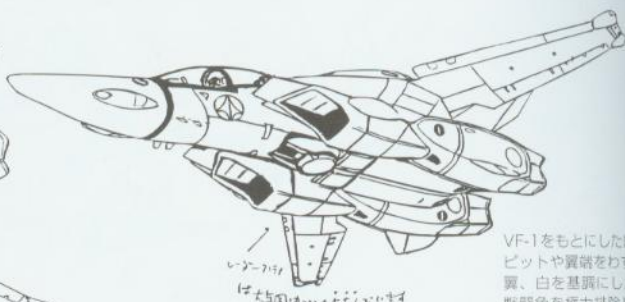
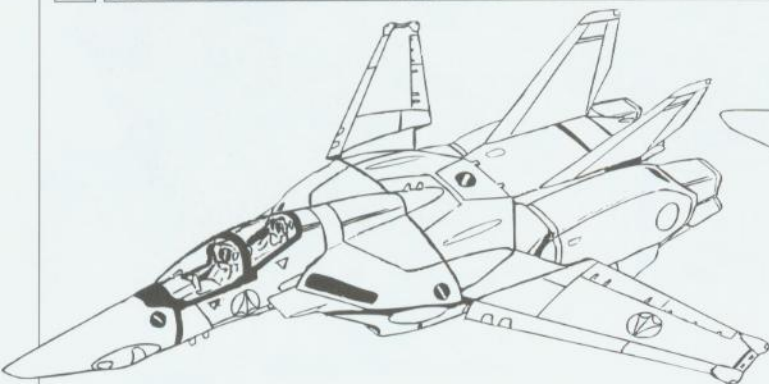
VT-1 OSTRICH

VT-1 オストリッチ

超時空要塞マクロス (1982年TV作品) / 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか (1984年 劇場作品)

FIGHTER MODE

ファイターモード

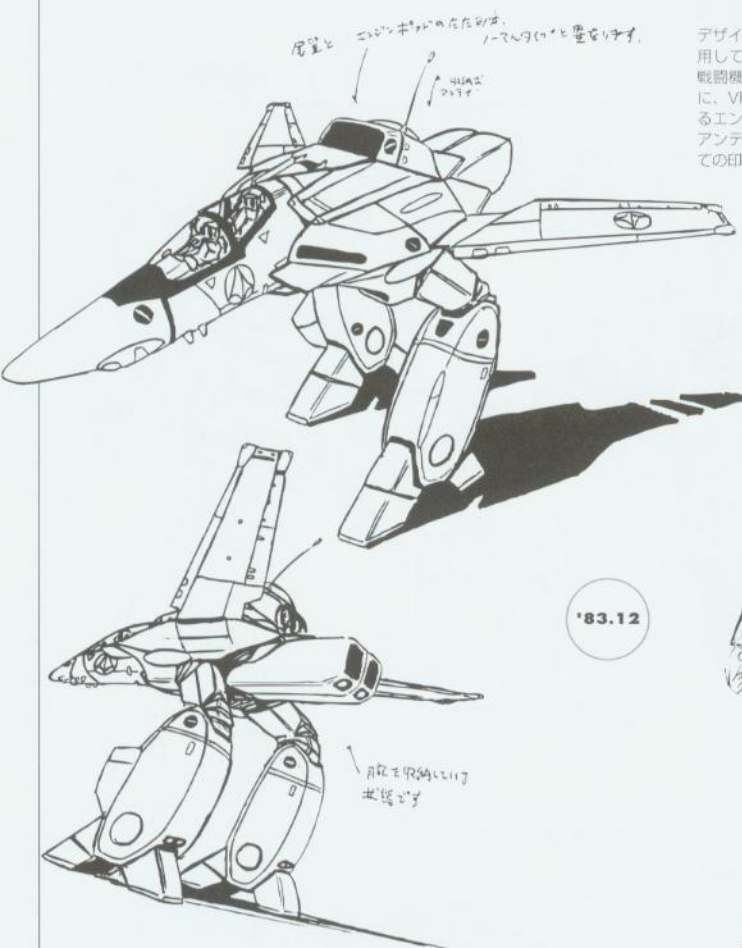


レーダーアンテナは、
はたき山にはおぼえています

VF-1をもとにした機体。機体
ビットや翼根をわずかに膨らまし
翼、白を基調にしたマーキング
戦闘色を極力排除している。前
当するレーダーアンテナが、前
にすっきり収まっているのも特徴

GERWALK MODE

ガウークモード



尾翼と
エンジンボットをたたき、
1メートルの歩幅を歩きます。

ヒール
クランプ

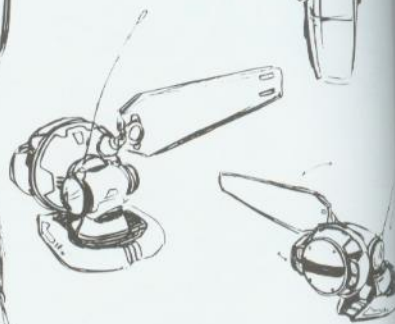
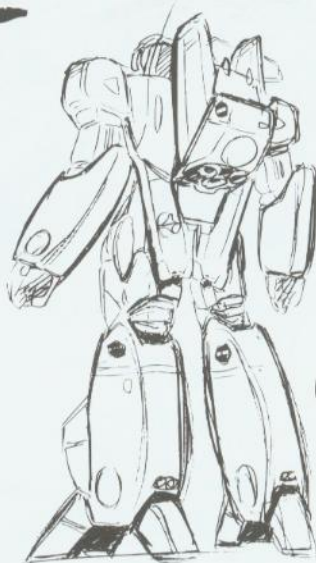
月夜を歩いている
おぼえています

'83.12

BATTROID MODE

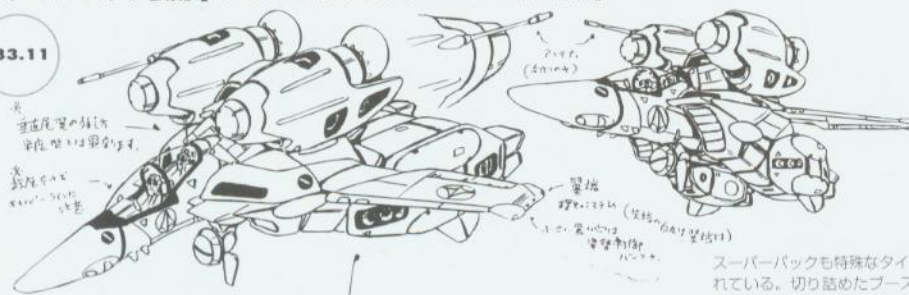
バトロイドモード

デザインベースには同じ機体のVF-1Dを採用
している。固定武装が設定されておらず、
戦闘機としての機能は全く見られない。さら
に、VF-1に比べ、やや後方で折たなまれている
エンジンボットと、左右非対称なレーダー
アンテナ型の頭部が、非戦闘用の改修機とし
ての印象を強めている。



□スーパーバック装備 [スーパーオストリッチ 1984年劇場版]

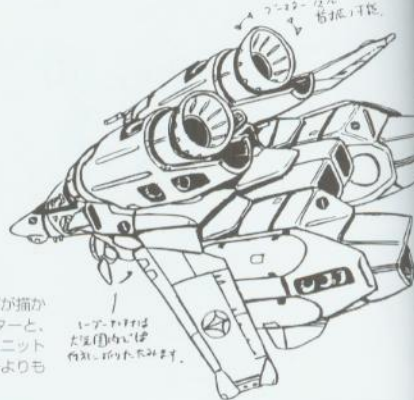
'83.11



主翼の翼の折り
たたき機は、
主翼の翼の折り
たたき機は、

エンジン
(主翼の折りたたき機)
エンジン
(主翼の折りたたき機)

主翼と面を
機体上面に折りたた
きに機体



レーダーアンテナは
主翼の折りたたき機
に折りたたかれます。

スーパーバックも特殊なタイプが描か
れている。切り詰めたブースターと、
前部ノズルを追加された脚部ユニット
が、従来のスーパーバッキリーよりも
軽快な印象を与えている。

'83.11

複座型コクピットとしては狭いタイプに見えるが、機首の厚みが増しているため、実際にはそれほど手狭にはなっていない。前部座席は単座型と同じ内装で、後部座席はバックミラーを除いた替わりに、大型ディスプレイを搭載している。後部座席(教官席)の位置が高く、前席と同型のレバー類が装備されているのは、実在の練習機でも採用されている配置である。

Designed by 宮武一貴

T-1C [1997年 OVA版]

FIGHTER MODE

ファイターモード

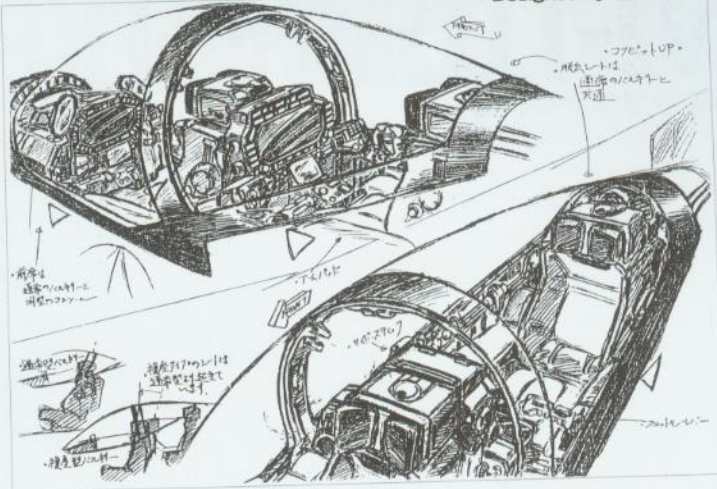
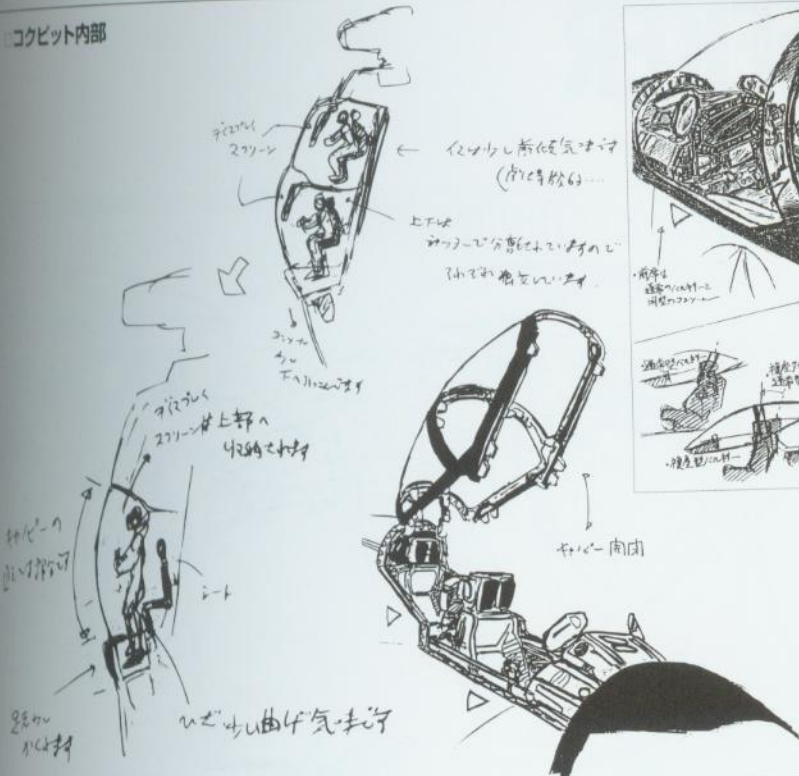
BATTROID MODE

バトロイドモード

GERWALK MODE

ガウォークモード

一、土地 尾崎山



複座型コクピットとしては狭いタイプに見えるが、機首の厚みが薄いため、実際にはそれほど手狭にはなっていない。前部座席は単座型と同じ内装で、後部座席はバックミラーを除いた替わりに、大型ディスプレイを搭載している。後部座席(教官席)の位置が高く、前席と同型のレバー類が装備されているのは、実在の練習機でも採用されている配置である。

'83.11

Designed by 宮武一貴

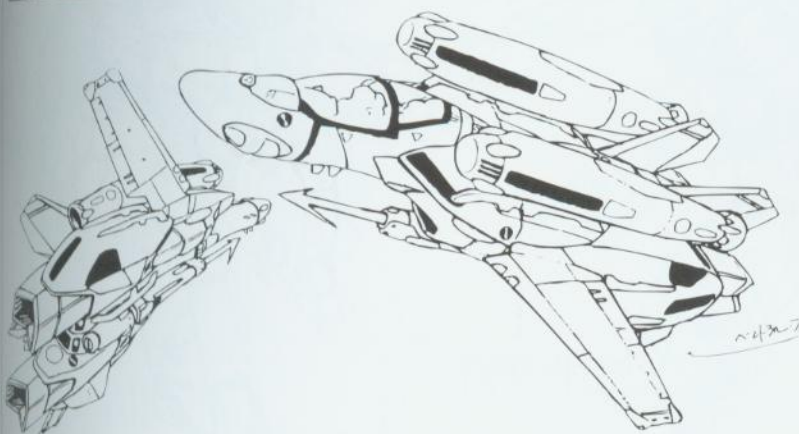
VT-1C [1997年 OVA版]

FIGHTER MODE

ファイターモード

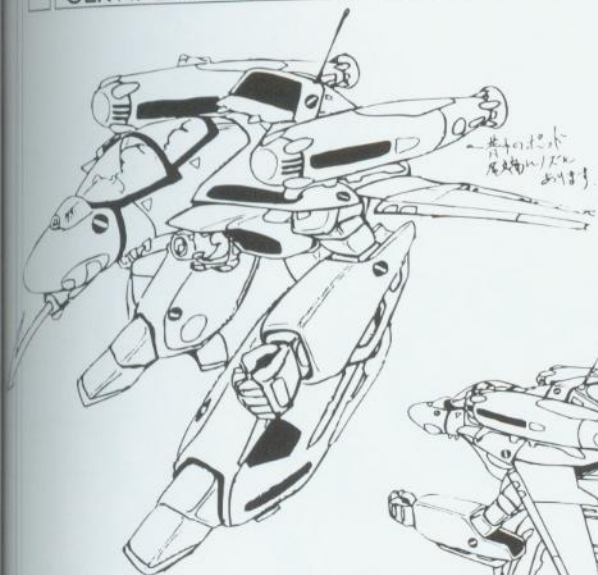
BATTROID MODE

バトロイドモード

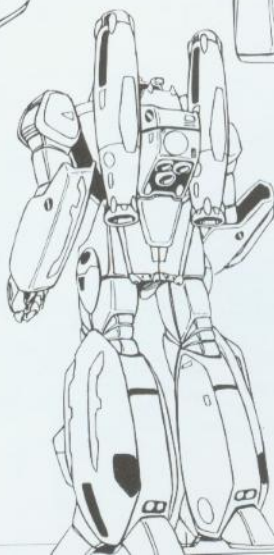


GERWALK MODE

ガウォークモード



オストリッチのリメイク版。VT-1を継承したフォルムだが、コクビットが大型化しているため、全体的に小型化しているように見える。ハーブガン(水中銃)型のガンポッドや、魚雷のような形の背部ブースター、下腕部や脚部のレール状バンパーなど、潜水夫のようなイメージを強調したスタイルとなっている。



把下尾3位
174. 付きまし

VE-1 ELINT SEEKER

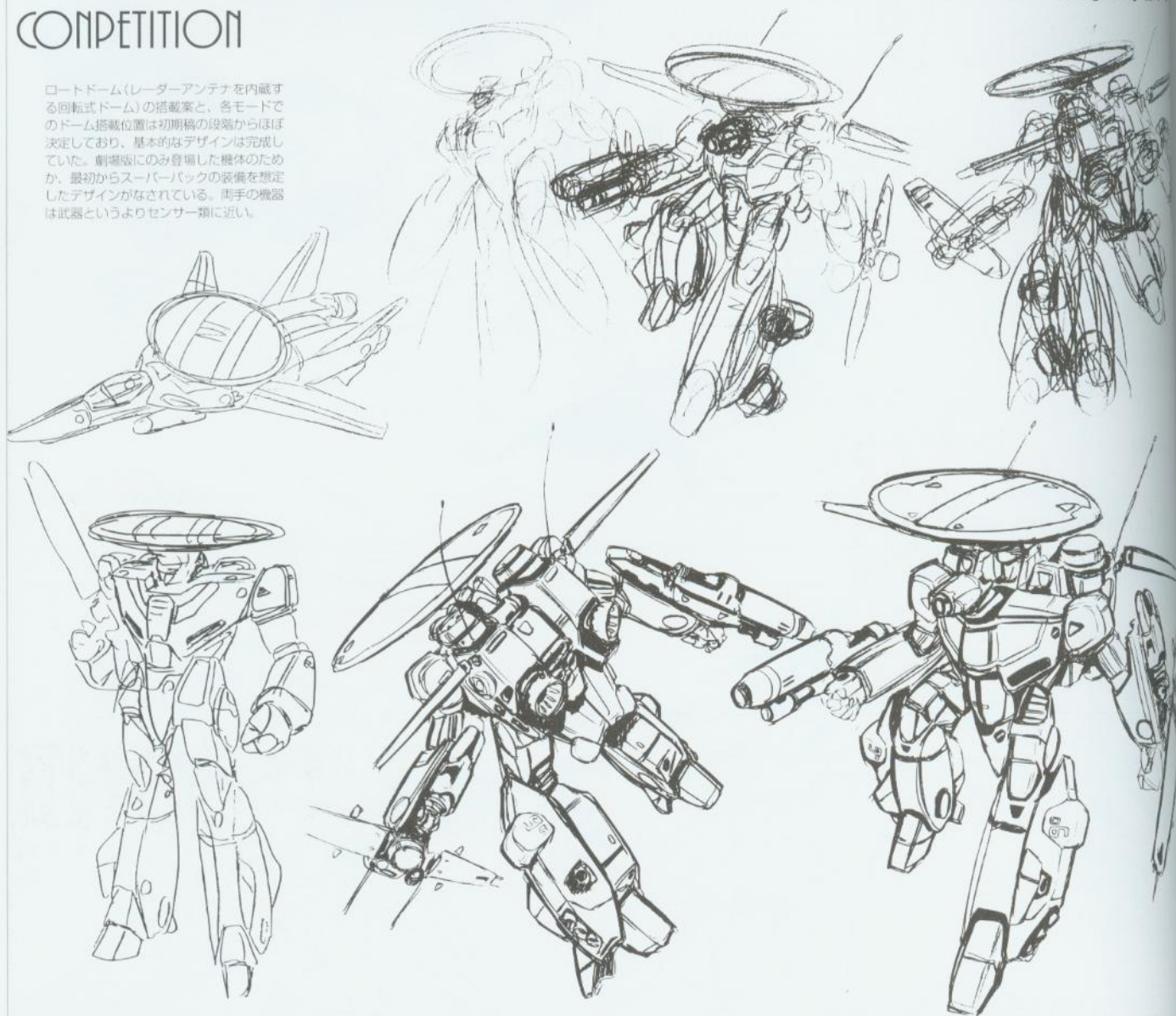
VE-1 エリントシーカー

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか (1984年 劇場作品)

Designed by 宮内

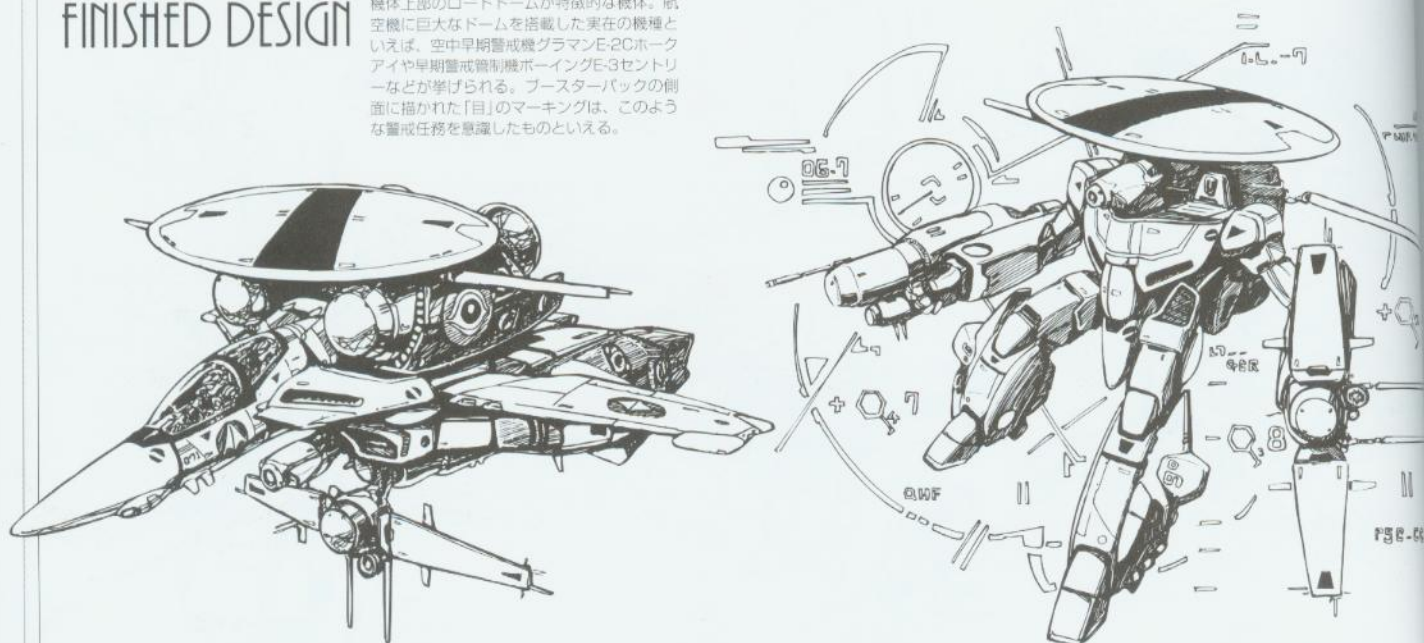
COMPETITION

ロートドーム(レーダーアンテナを内蔵する回転式ドーム)の搭載案と、各モードでのドーム搭載位置は初期稿の段階からほぼ決定しており、基本的なデザインは完成していた。劇場版にのみ登場した機体のためか、最初からスーパーバックの装備を想定したデザインがなされている。両手の機器は武器というよりセンサー類に近い。



FINISHED DESIGN

機体上部のロートドームが特徴的な機体。航空機に巨大なドームを搭載した実在の機種といえば、空中早期警戒機グラマンE-2Cホークアイや早期警戒機海軍ボーイングE-3セントリーなどが挙げられる。ブースターバックの側面に描かれた「目」のマーキングは、このような警戒任務を意識したものといえる。

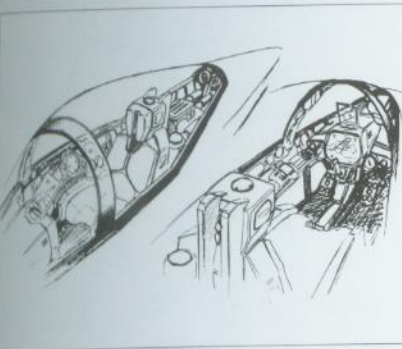
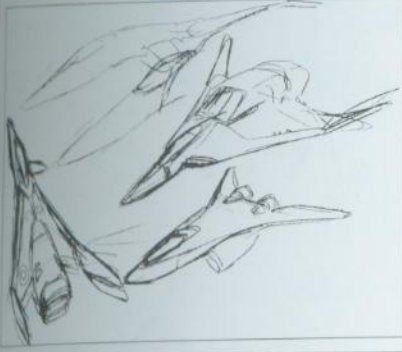


KARYOVIN

カリョービン

超時空要塞マクロス (1982年TV作品)

COMPETITION



□コクピット内部

FINISHED DESIGN

翼端に垂直翼を持つ、無尾翼型デルタ翼(高速高空の飛行に有利な翼形)機という珍しいデザイン。それにプラスして、スホイSu-27やノースアメリカンXB-70などに見られる持ち上げ型機首や、偏向プレート装備のバーニヤが、運動性に優れた機体であることを感じさせる。

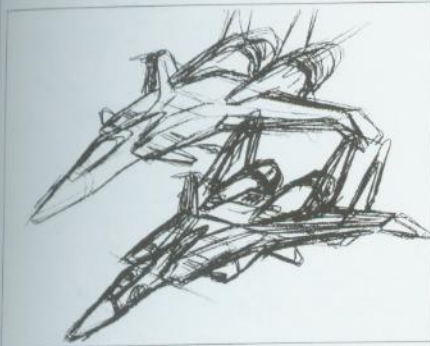


DRAGONII

ドラゴンII

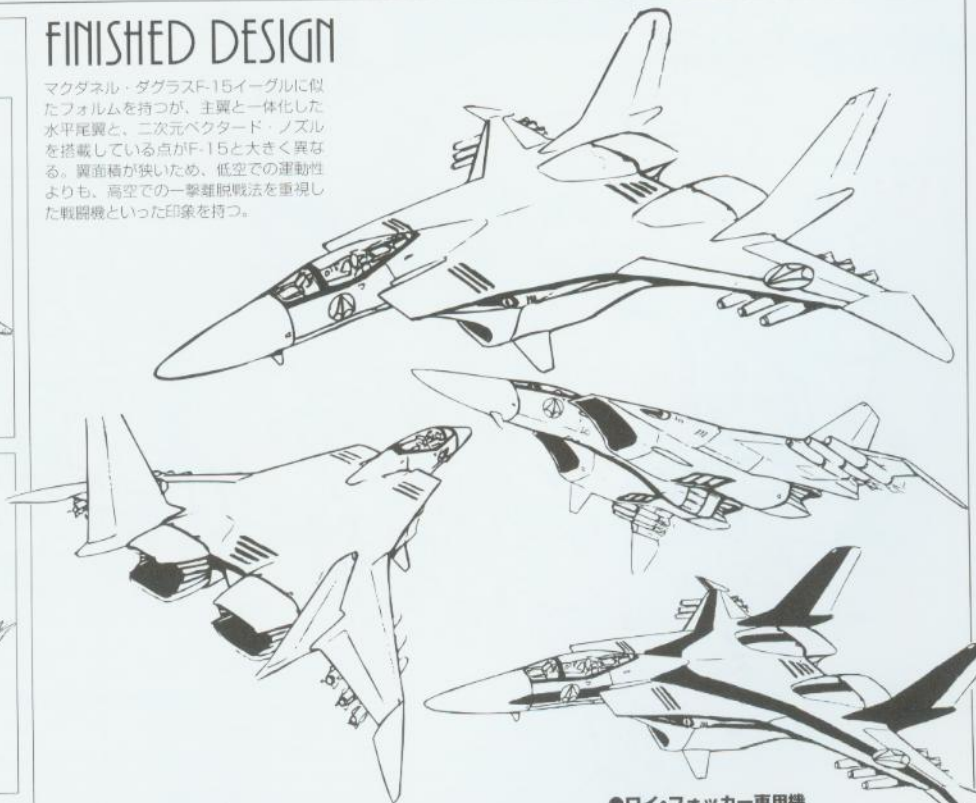
超時空要塞マクロス (1982年TV作品)

COMPETITION



FINISHED DESIGN

マクダネル・ダグラスF-15イーグルに似たフォルムを持つが、主翼と一体化した水平尾翼と、二次元ベクタード・ノズルを搭載している点がF-15と大きく異なる。翼面積が狭いため、低空での運動性よりも、高空での一撃離脱戦法を重視した戦闘機といった印象を持つ。



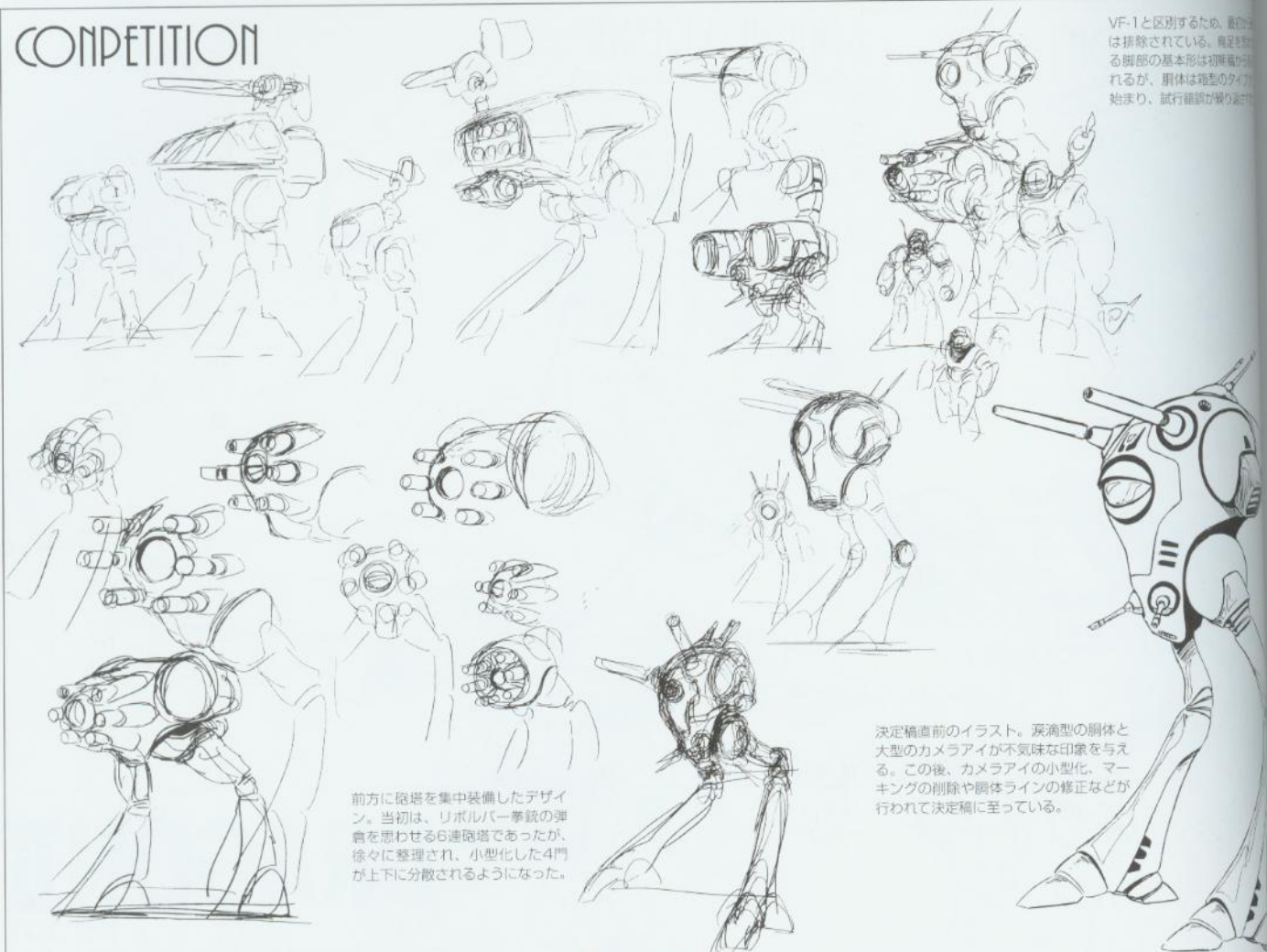
●ロイ・フォッカー専用機

REGULT

リガード

超時空要塞マクロス (1982年TV作品)

COMPETITION

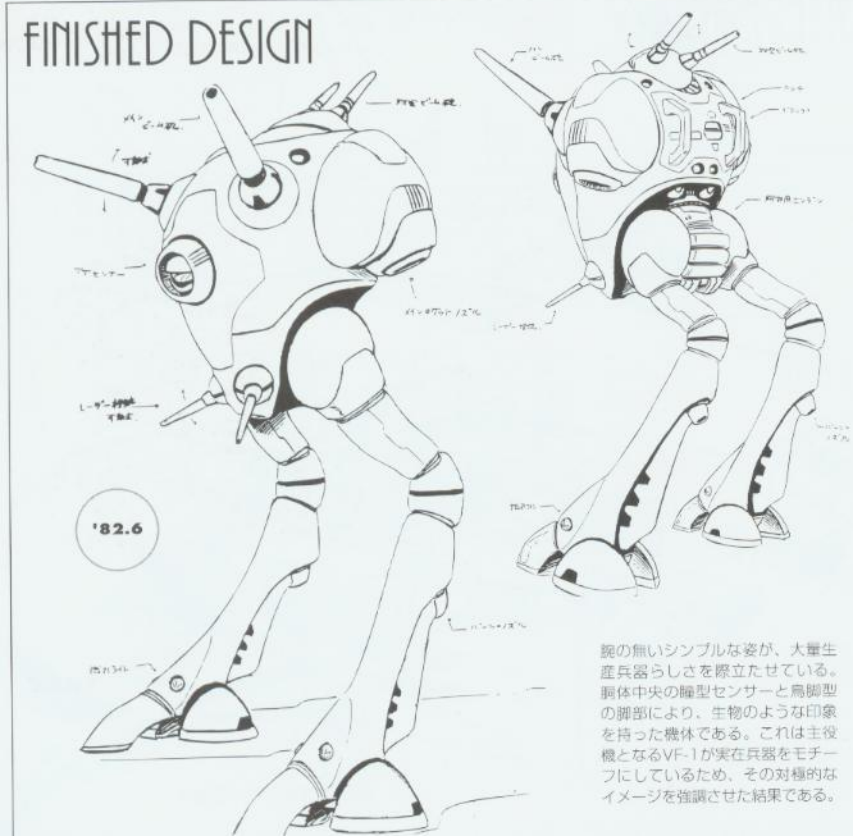


VF-1と区別するため、最初案は排除されている。角足を有する脚部の基本形は初案案が採用されるが、胴体は瑞型のタイプになり、試行錯誤が繰り返される。

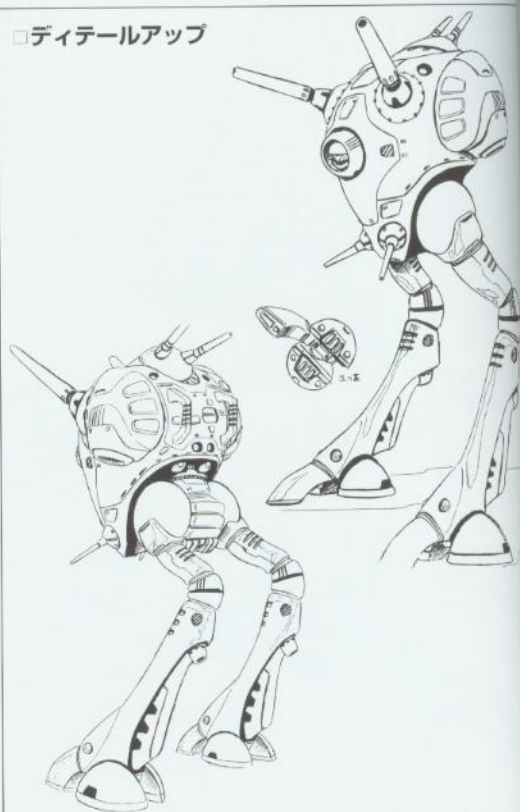
前方に砲塔を集中装備したデザイン。当初は、リボルバー拳銃の弾倉を思わせる6連砲塔であったが、徐々に整理され、小型化した4門が上下に分散されるようになった。

決定稿直前のイラスト。涙滴型の胴体と大型のカメラアイが不気味な印象を与える。この後、カメラアイの小型化、マーキングの削除や胴体ラインの修正などが行われて決定稿に至っている。

FINISHED DESIGN

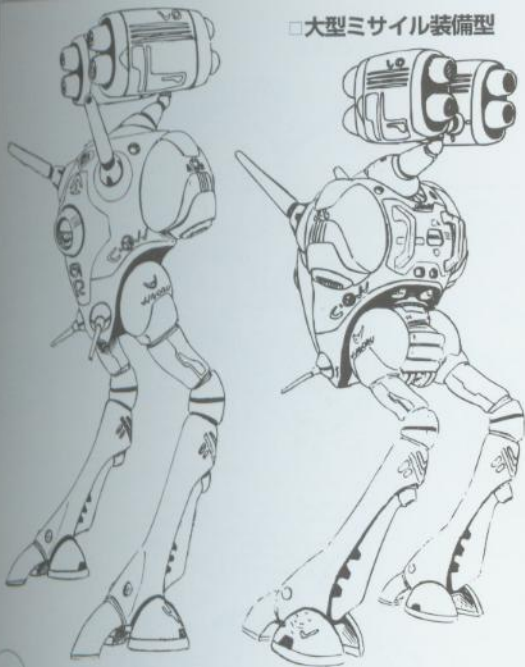


ディテールアップ

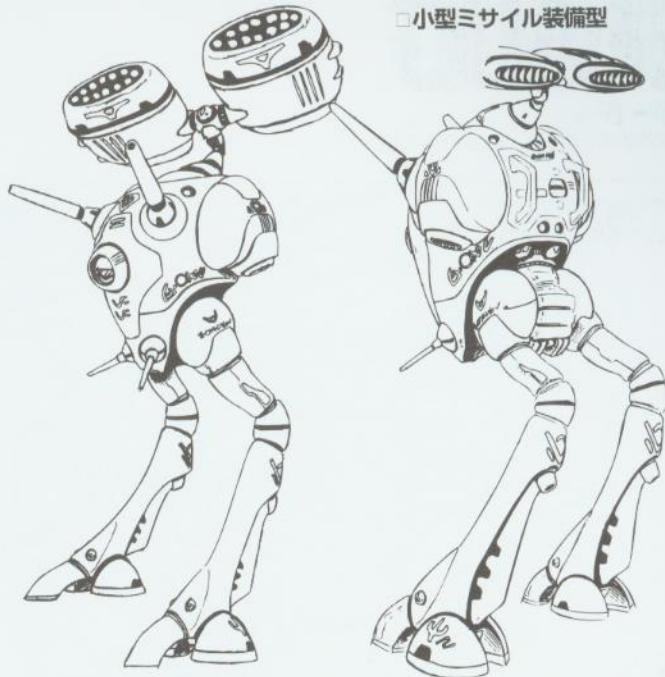


腕の無いシンプルな姿が、大量生産兵器らしさを際立たせている。胴体中央の輪型センサーと鳥脚型の脚部により、生物のような印象を持った機体である。これは主役機となるVF-1が実在兵器をモチーフにしているため、その対極的なイメージを強調させた結果である。

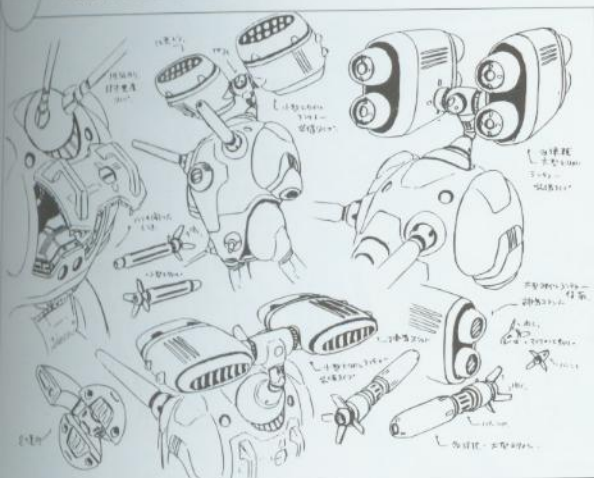
■大型ミサイル装備型



■小型ミサイル装備型

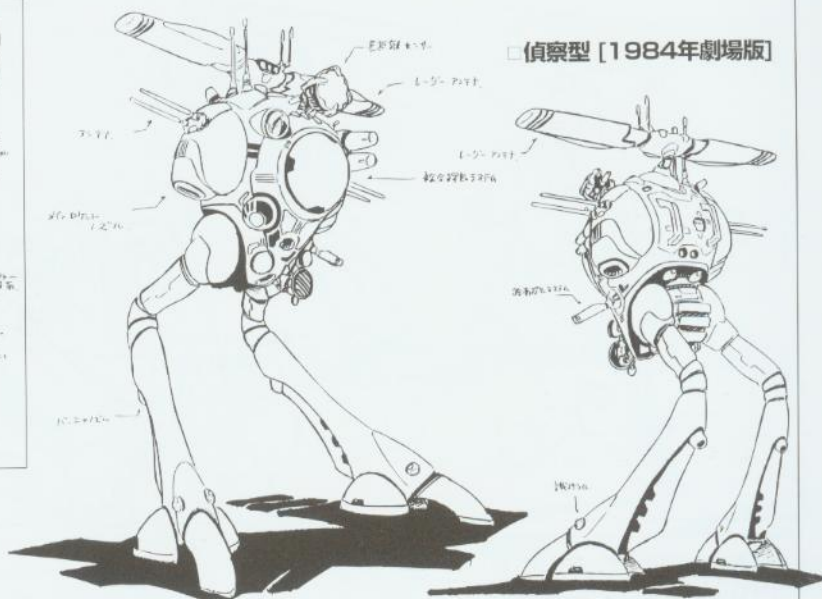


12.7 ●ミサイルランチャー細部



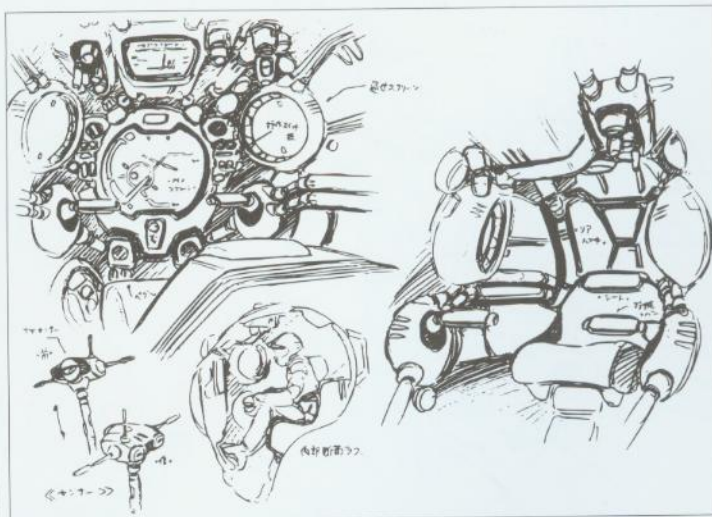
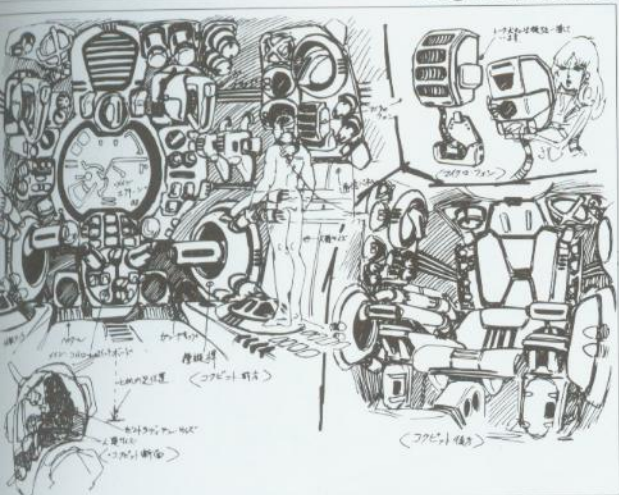
上段は防空戦艦をミサイルランチャーに換装したタイプ。ランチャーは丸みを帯びたデザインで、地球連合軍の角型ものと差別化がはかられている。右の偵察型は換装というより、通常のリガードを根本から改修したもので、円形の大センサーが目を引き、バリエーションが複数存在することも量産兵器としての拡張性の高さを示している。

■偵察型 [1984年劇場版]



コクピット内部

Designed by 宮武一貴



●標準型とミサイル装備型共通

●偵察型

GLAUG

グラージ

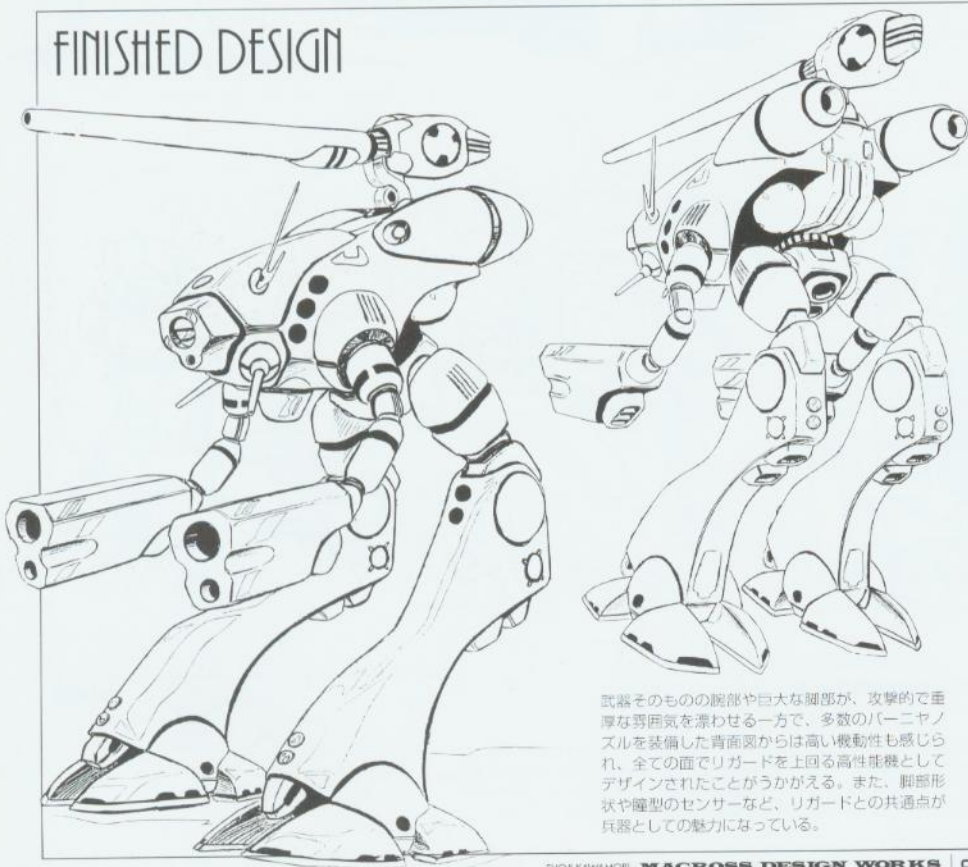
超時空要塞マクロス (1982年TV作品)

COMPETITION

リガードのラインを継承した全体的なシルエットや、両腕を備えた上位機を思わせるスタイル、さらに各パーツの配置場所は、初期のラフが描かれた段階で決定している。また、腕部先端が通常の「手」ではなく、自動拳銃の銃口を思わせる武器になっていることも、最初からのイメージであったことがわかる。

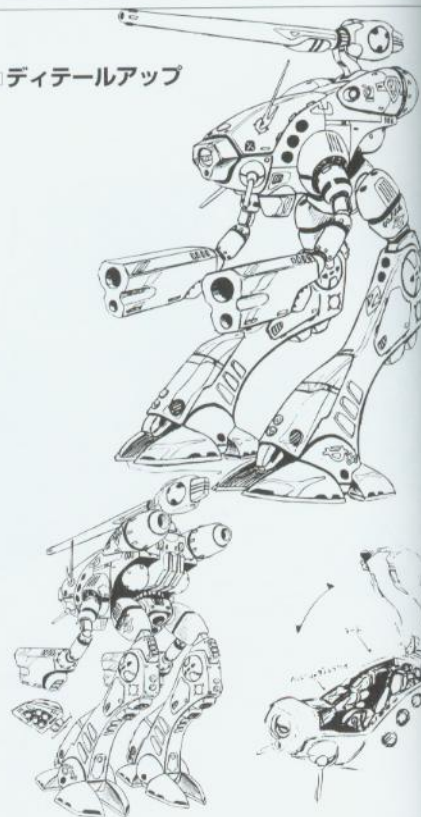


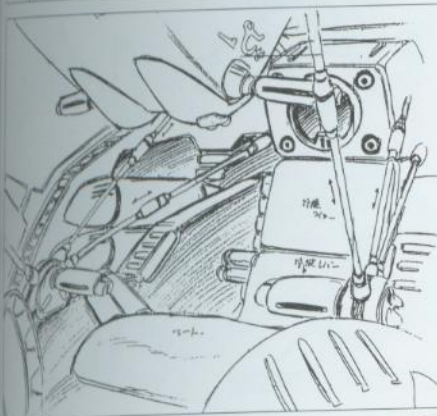
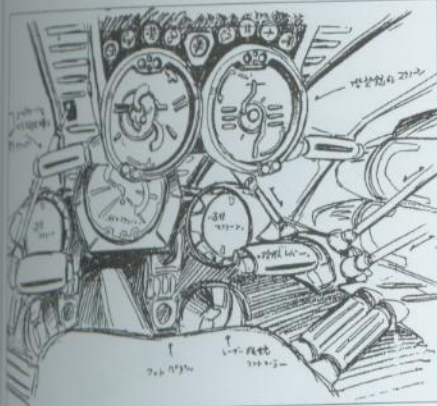
FINISHED DESIGN



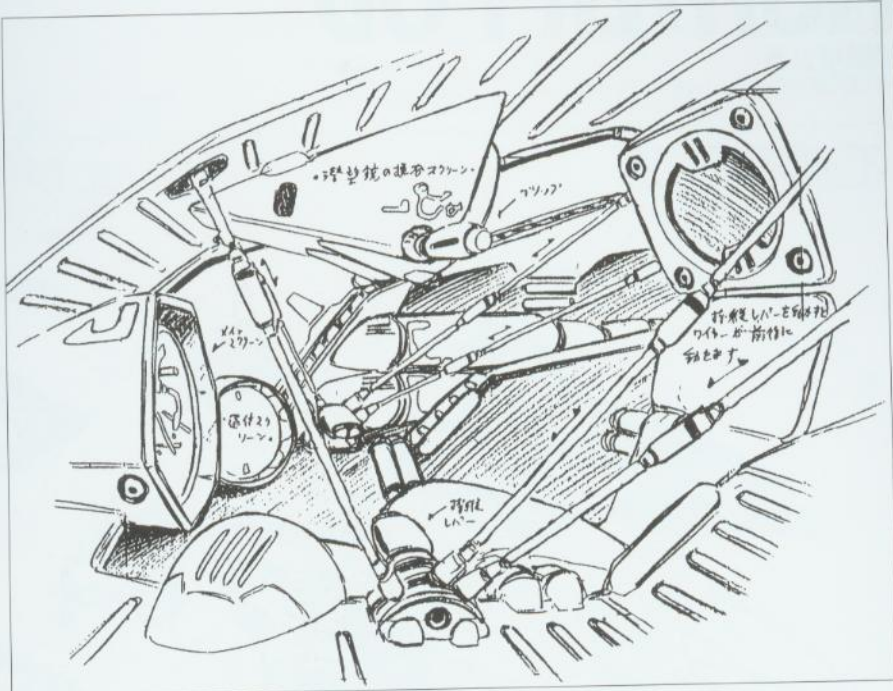
武器そのものの腕部や巨大な脚部が、攻撃的で重厚な雰囲気を与えている一方で、多数のバニヤノズルを装備した背面面からは高い機動性も感じられ、全ての面でリガードを上回る高性能機としてデザインされたことがうかがえる。また、脚部形状や罐型のセンサーなど、リガードとの共通点が兵器としての魅力になっている。

■ディテールアップ





●正面



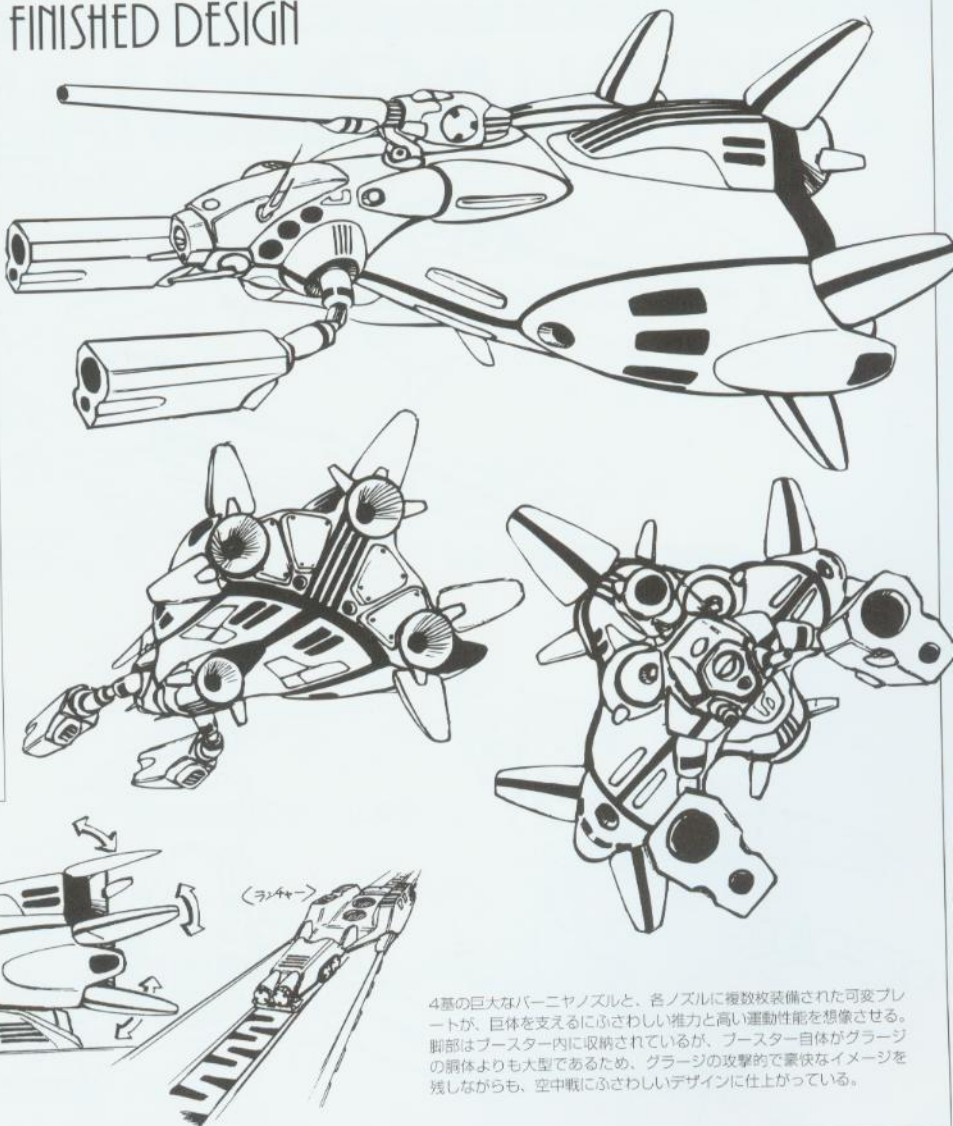
円形状のスクリーン類や、左右のサイドスティックとフットペダルという操縦システムは、リガードと同系統のマシンであることを意識したものである。内部の広さや、大きな背もたれの付いたシート、内壁とシートを繋ぐ緩衝装置を思わせるバーなどは、内部スペースに余裕のある大型上位機種にふさわしい構造である。

大型空戦ブースター

COMPETITION



FINISHED DESIGN

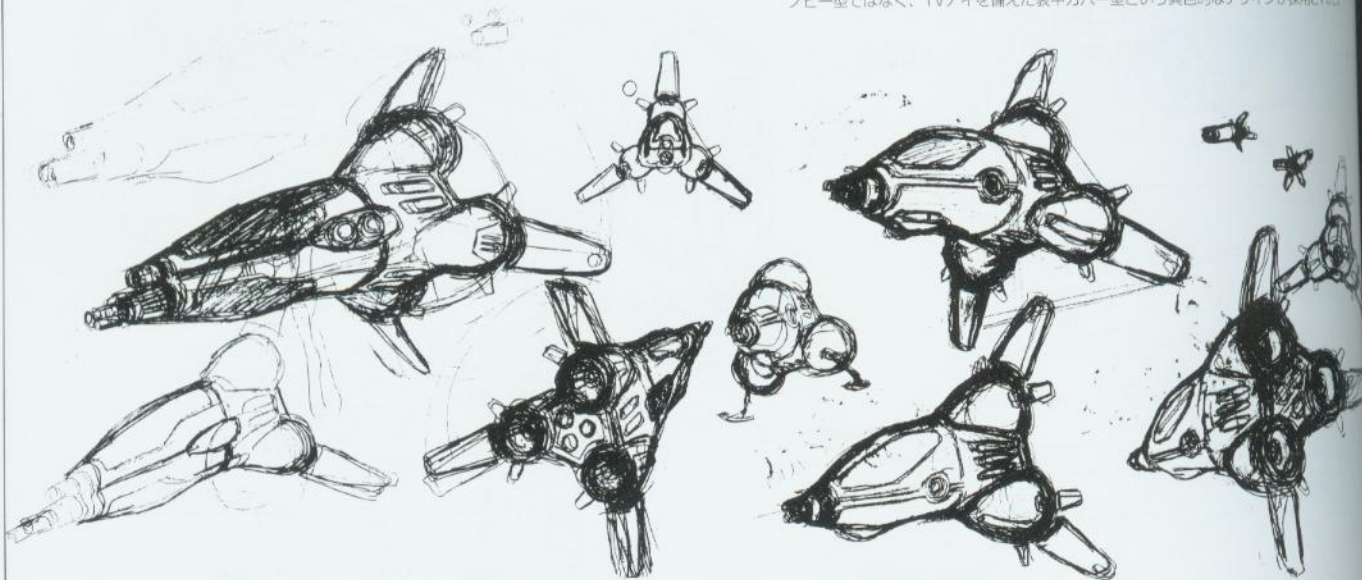


●ランチャーカタパルト

4基の巨大なバーニヤノズルと、各ノズルに複数枚装備された可変プレートが、巨体を支えるにふさわしい推力と高い運動性能を想像させる。脚部はブースター内に収納されているが、ブースター自体がグラージの胴体よりも大型であるため、グラージの攻撃的で豪快なイメージを残しながらも、空中戦にふさわしいデザインに仕上がっている。

超時空要塞マクロス（1982年TV作品）

3基の主推進機を持つ無翼機という基本スタイルは、最初から変わっていない。デザイン上の課題はコグビットの外観だったようで、キャンビーで覆われたタイプと、装甲で覆われたタイプが描かれている。地球連合軍機との差別化のためか、最終的には、実在機の機体形状にキャンビー型ではなく、TVアイを備えた装甲カバー型という異色的なデザインが採用された。

[illegible]

小型無人機にも見えるデザインだが、実際よりも大型の有人機として描かれているロケットのようなデザインであるがロケットに装備された大小3枚の可変ブレ体側面および下面の高機動ノズルが軽快感じさせる。また、搭載用のミサイルにートと高機動ノズルがついている。



VF-X-7 GHOST VALKYRIE



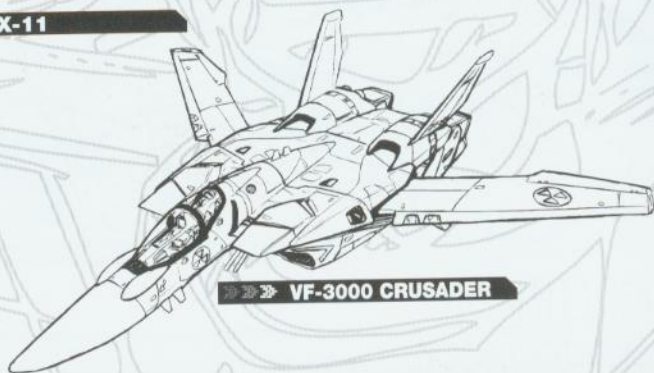
VA-X-3



VF-X-11



V-BR-2



VF-3000 CRUSADER

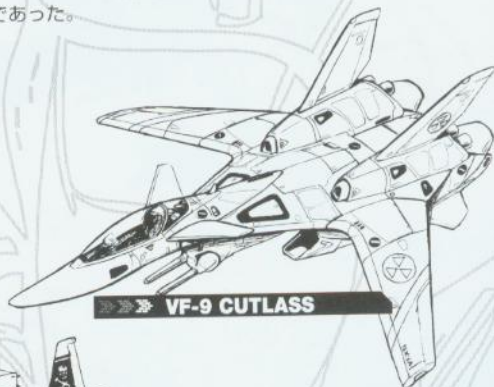
SHOJI KAWAMORI DESIGN WORKS

GAME & ADVANCED VALKYRIE-I

「マクロス」世界で活躍する可変戦闘機 (Variable Fighter) には、
映像作品未登場の機体も存在する。この章に掲載する「アドバンスドバルキリー」も、
企画当初は模型化を前提にしたシリーズであった。



VF-3000B Bomber VALKYRIE



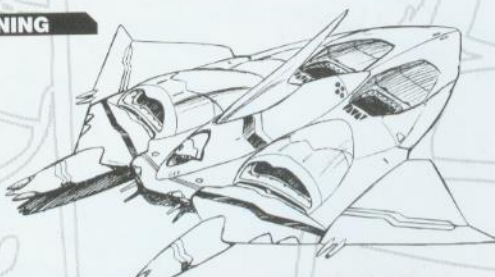
VF-9 CUTLASS



VF-4 LIGHTNING



STAMPEED VALKYRIE



FEIOS VALKYRIE

VF-X-7 GHOST VALKYRIE

VF-X-7 ゴーストバルキリー

アドバンスドバルキリー

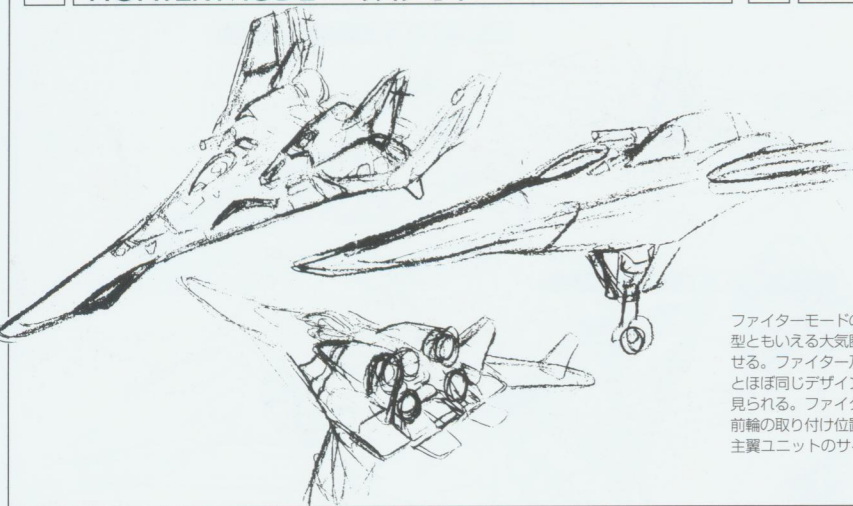
IDEA SKETCH

FIGHTER MODE

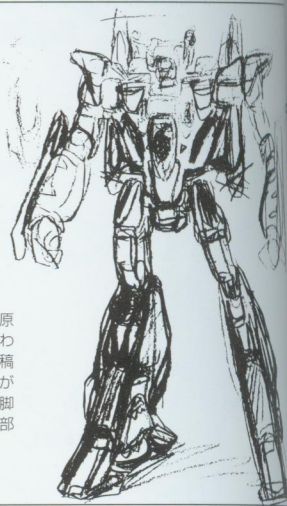
ファイターモード

BATTROID MODE

バトロイドモード



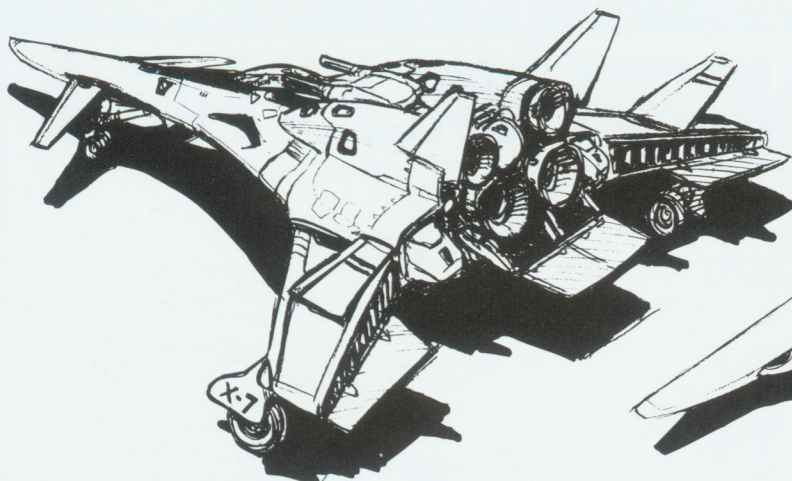
ファイターモードのデザインは、スペースシャトルの原型ともいえる大気圏再突入機リフティングボディを思わせる。ファイター及びバトロイド両形態ともに、最終稿とほぼ同じデザインではあるが、細部ではやや相違点が見られる。ファイターモードでは、主翼の厚みや降着脚前輪の取り付け位置、バトロイドモードに関しては背部主翼ユニットのサイズが微妙に異なっている。



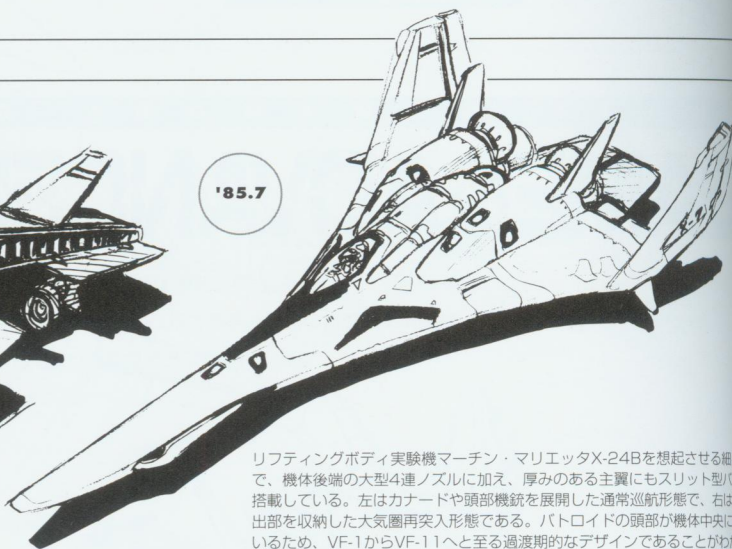
CONPETITION

FIGHTER MODE

ファイターモード



'85.7



リフティングボディ実験機マーチン・マリエッタX-24Bを想起させる細身で、機体後端の大型4連ノズルに加え、厚みのある主翼にもスリット型バーを搭載している。左はカナードや頭部機銃を展開した通常巡航形態で、右は全出部を収納した大気圏再突入形態である。バトロイドの頭部が機体中央に位置するため、VF-1からVF-11へと至る過渡期的なデザインであることがわかる。

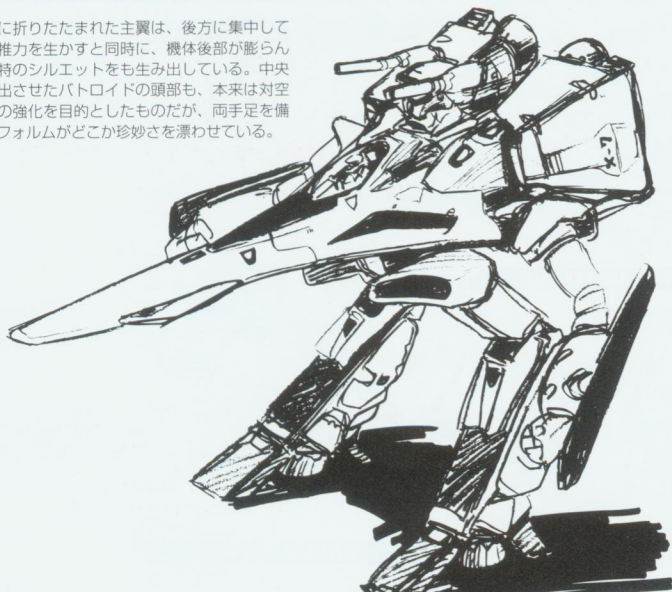
GERWALK MODE

ガウークモード

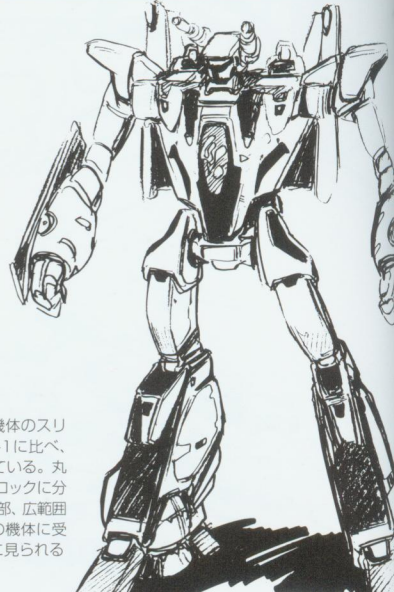
BATTROID MODE

バトロイドモード

垂直に折りたたまれた主翼は、後方に集中している推力を生かすと同時に、機体後部が膨らんだ独特のシルエットをも生み出している。中央に露出させたバトロイドの頭部も、本来は対空警戒の強化を目的としたものだが、両手足を備えたフォルムがどこか珍妙さを漂わせている。



上腕部や大腿部を中心に、機体のスリム化がはかられており、VF-1に比べ、シャープな印象が強められている。丸みをおびたパーツ、2つのブロックに分かれている肩、盾を備えた腕部、広範囲に可動する腰部など、のちの機体を受け継がれるデザインが随所に見られる。



VF-X-11

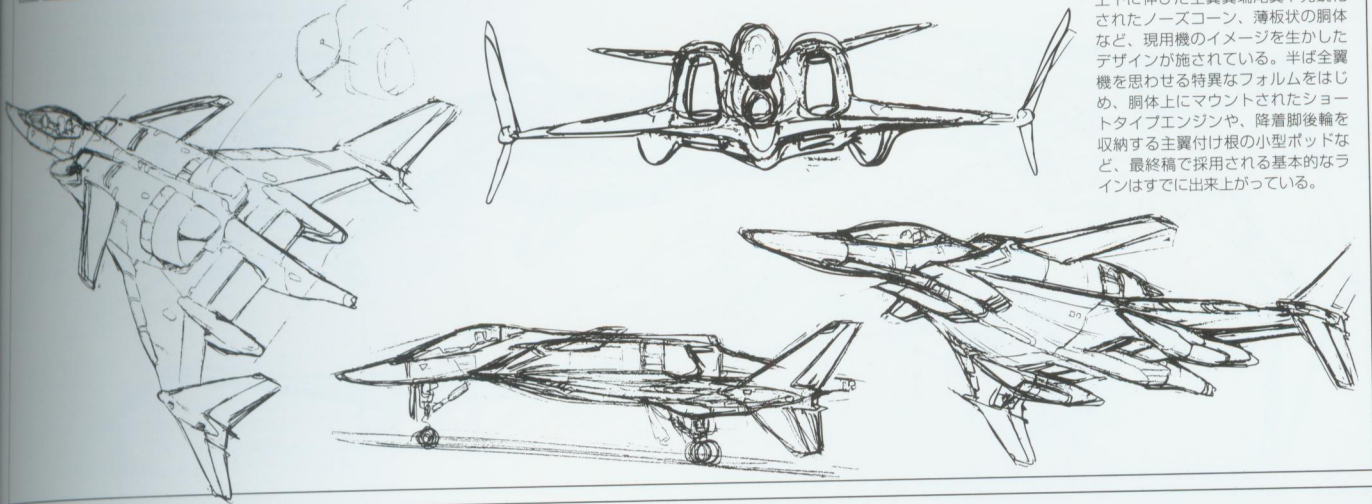
VF-X-11

アドバンスドバルキリー

IDEA SKETCH

FIGHTER MODE

ファイターモード

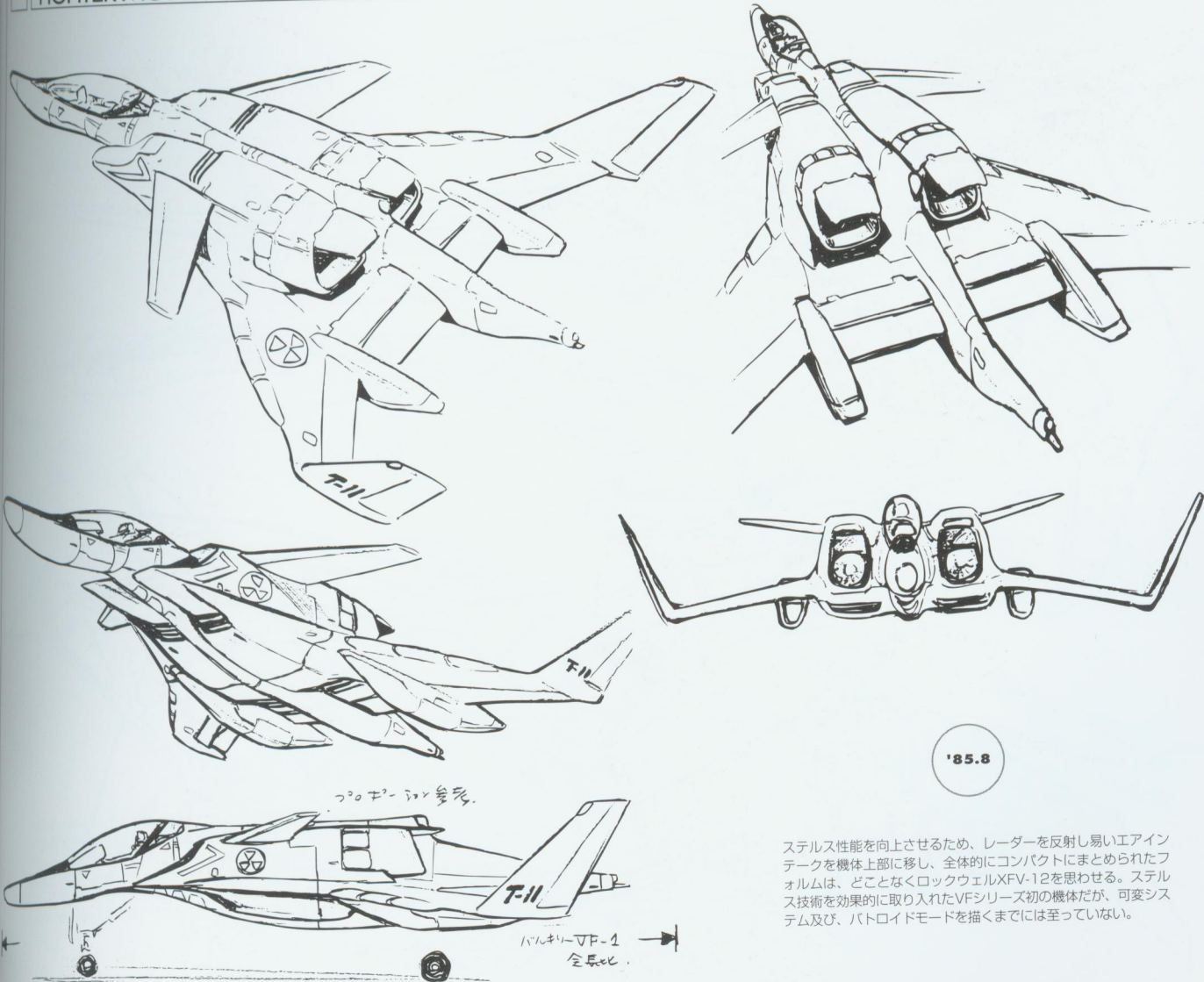


上下に伸びた主翼翼端尾翼や先鋭化されたノーズコーン、薄板状の胴体など、現用機のイメージを生かしたデザインが施されている。半ば全翼機を思わせる特異なフォルムをはじめ、胴体上にマウントされたショートタイプエンジンや、降着脚後輪を収納する主翼付け根の小型ポッドなど、最終稿で採用される基本的なラインはすでに出来上がっている。

COMPETITION

FIGHTER MODE

ファイターモード



'85.8

ステルス性能を向上させるため、レーダーを反射し易いエアインテークを機体上部に移し、全体的にコンパクトにまとめられたフォルムは、どこことなくロックウェルXFV-12を思わせる。ステルス技術を効果的に取り入れたVFシリーズ初の機体だが、可変システム及び、バトロイドモードを描くまでには至っていない。

バルキリーVF-1
全長

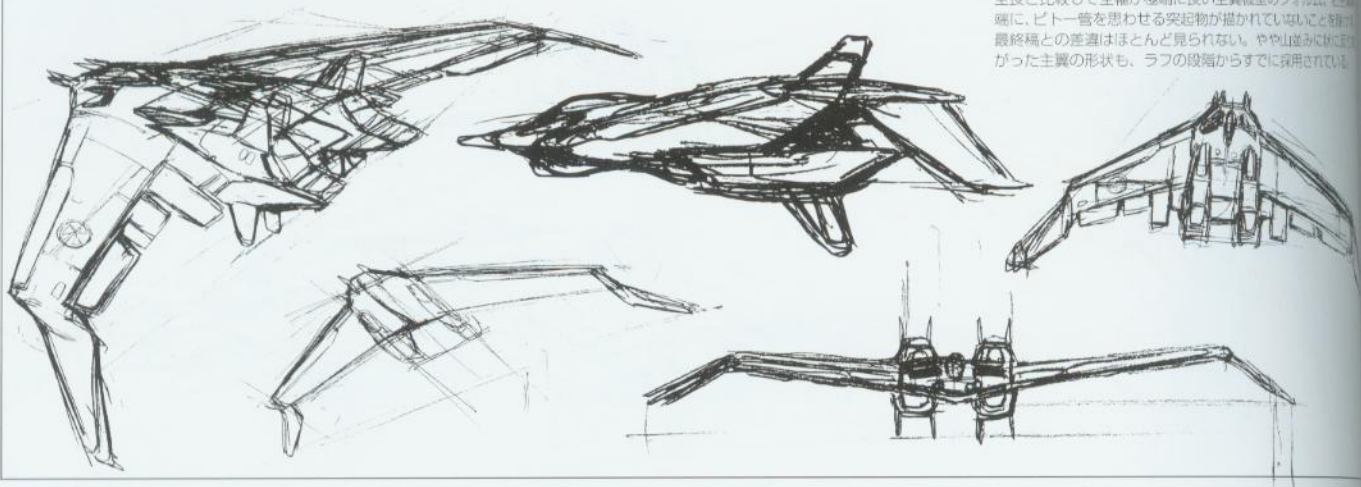
VA-X-3

VA-X-3

アドバンスドバルレキリー

IDEA SKETCH

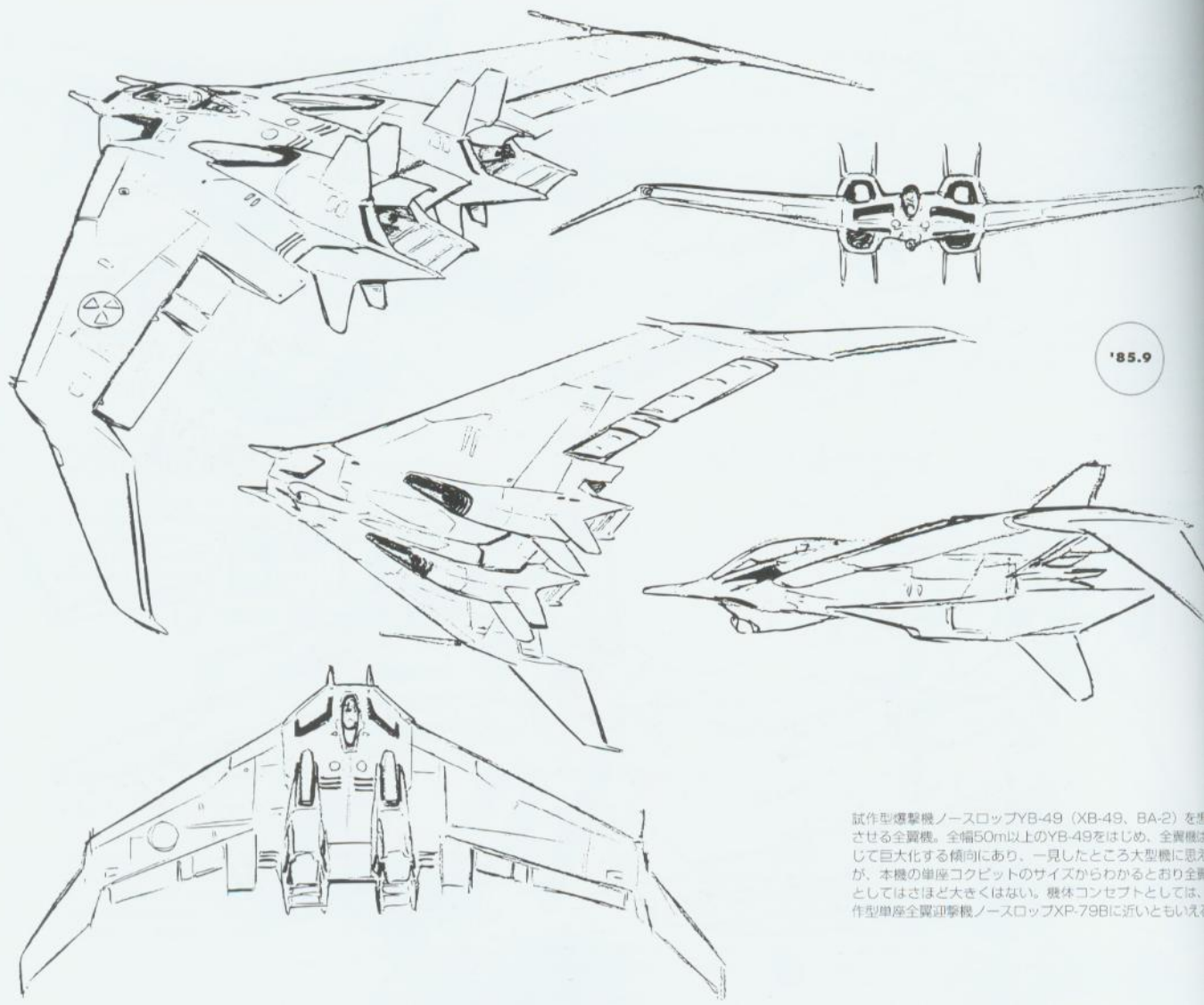
☐ ATTACKER MODE アタッカーモード



全長と比較して全幅が極端に長い全翼機型のフォルム。もろ端に、ビトー管を思わせる突起物が描かれていないことを最終稿との差違はほとんど見られない。やや山並みに似てしまった主翼の形状も、ラフの段階からすでに採用されている。

COMPETITION

☐ ATTACKER MODE アタッカーモード



'85.9

試作型爆撃機ノースロップYB-49 (XB-49, BA-2) を思わせる全翼機。全幅50m以上のYB-49をはじめ、全翼機はじて巨大化する傾向にあり、一見したところ大型機に思えが、本機の単座コックピットのサイズからわかるとおり全翼としてはさほど大きくはない。機体コンセプトとしては、作型単座全翼迎撃機ノースロップXP-79Bに近いたもいえる。

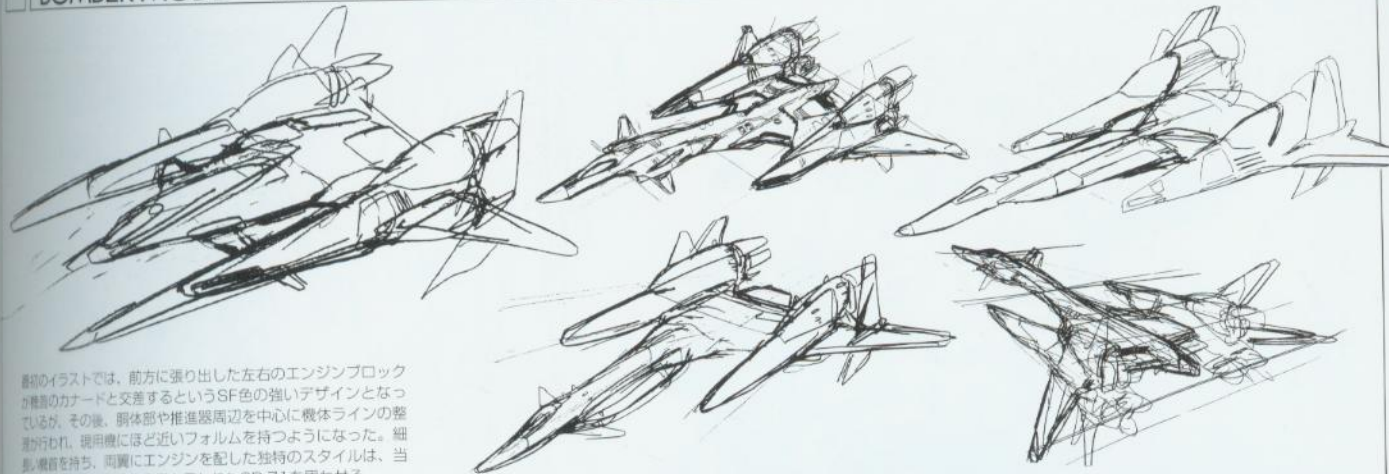
V-BR-2

V-BR-2
アドバンスドバルキリー

IDEA SKETCH

BOMBER MODE

ボンバーモード



最初のイラストでは、前方に張り出した左右のエンジンブロックが機首のカナードと交差するというSF色の強いデザインとなっているが、その後、胴体部や推進器周辺を中心に機体ラインの整理が行われ、現用機にほど近いフォルムを持つようになった。細部・機首を持ち、両翼にエンジンを配した独特のスタイルは、当時、世界最速の戦略偵察機と言われたSR-71を思わせる。

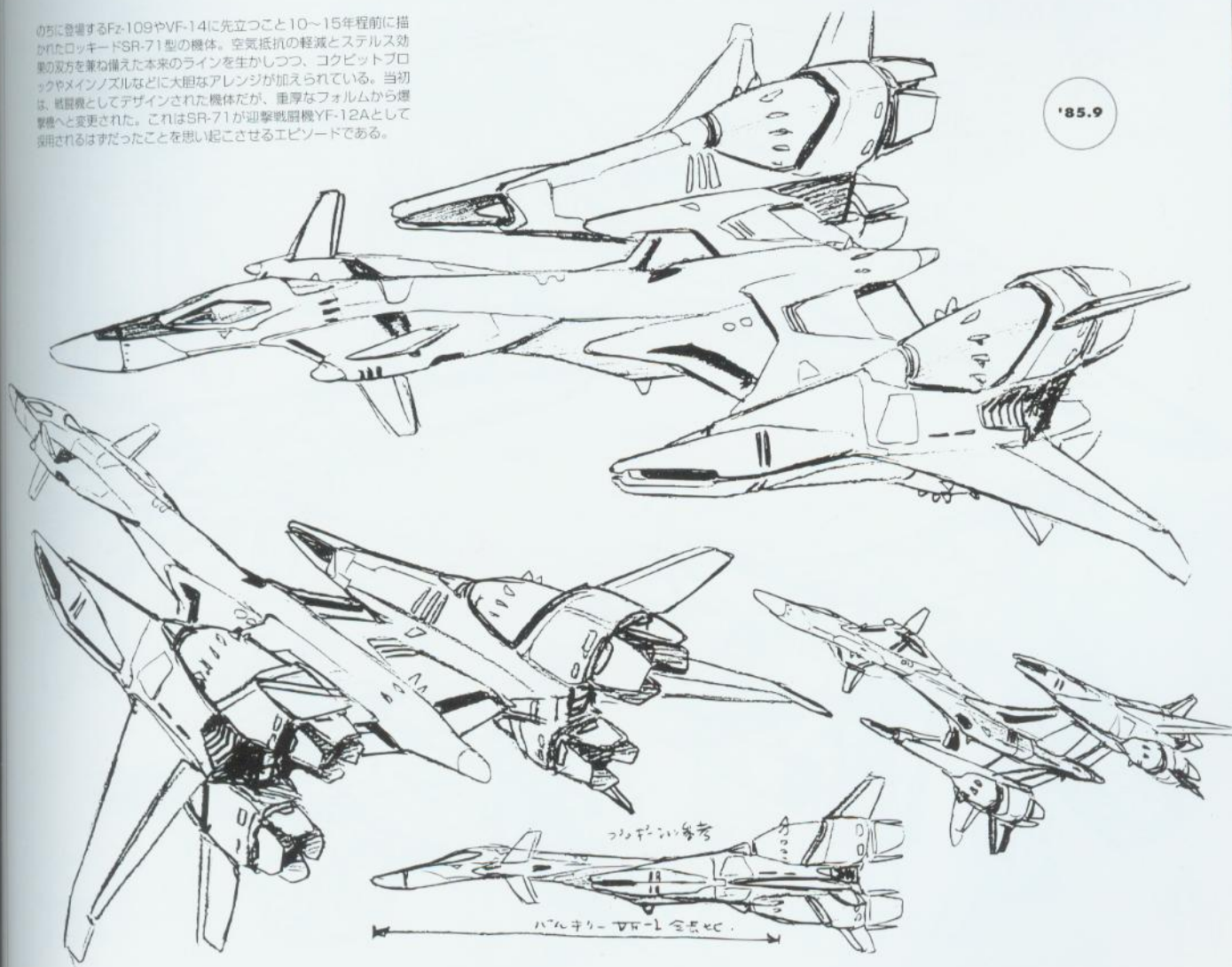
COMPETITION

BOMBER MODE

ボンバーモード

のちに登場するF-109やVF-14に先立つこと10～15年程前に描かれたロッキードSR-71型の機体。空気抵抗の軽減とステルス効果の双方を兼ね備えた本来のラインを生かしつつ、コクピットブロックやメインノズルなどに大胆なアレンジが加えられている。当初は、戦闘機としてデザインされた機体だが、重厚なフォルムから爆撃機へと変更された。これはSR-71が迎撃戦闘機YF-12Aとして採用されるはずだったことを思い起こさせるエピソードである。

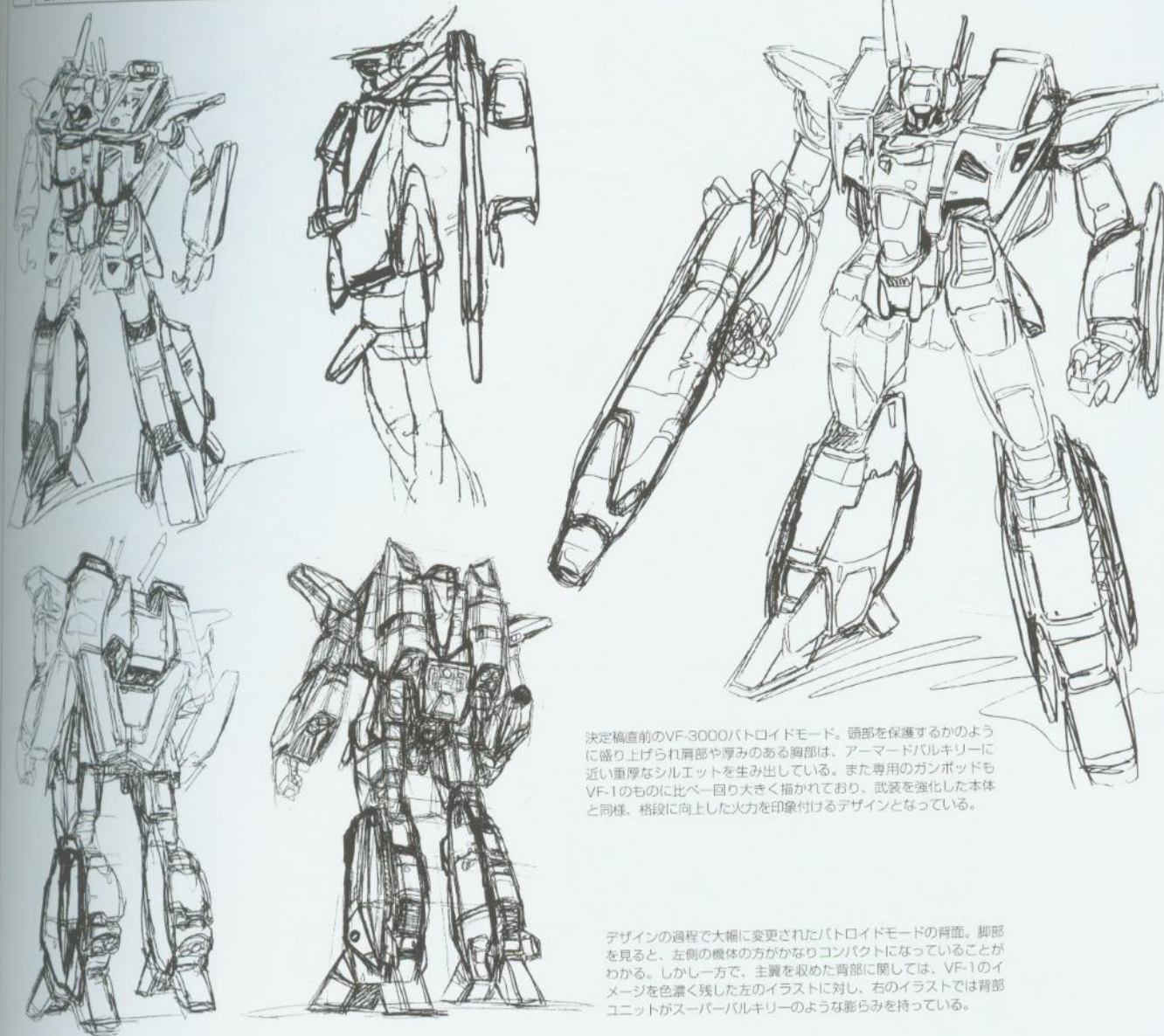
'85.9



バルキリー V-BR-1 全長 22.7m

BATTROID MODE

バトロイドモード

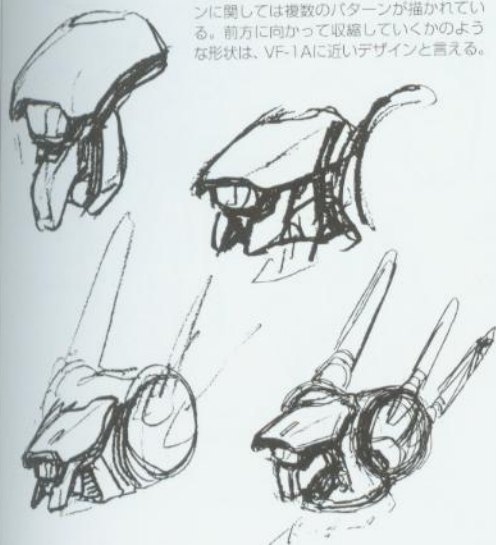


決定稿直前のVF-3000バトロイドモード。頭部を保護するかのように盛り上げられ肩部や厚みのある胸部は、アーマードバルキリーに近い重厚なシルエットを生み出している。また専用のガンボッドもVF-1のものに比べ一回り大きく描かれており、武装を強化した本体と同様、格段に向上した火力を印象付けるデザインとなっている。

デザインの過程で大幅に変更されたバトロイドモードの背面。脚部を見ると、左側の機体の方がかなりコンパクトになっていることがわかる。しかし一方で、主翼を取めた背部に関しては、VF-1のイメージを色濃く残した左のイラストに対し、右のイラストでは背部ユニットがスーパーバルキリーのような影を持っている。

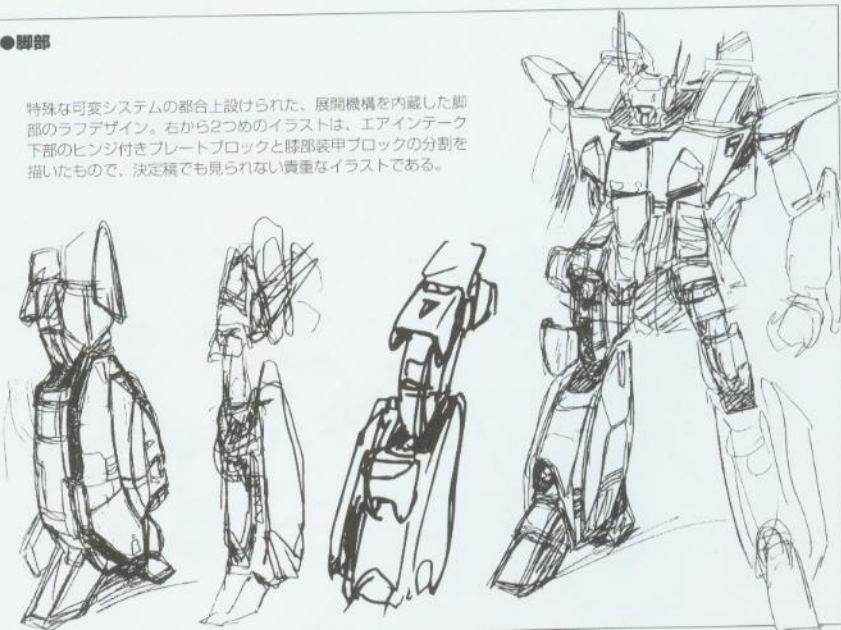
●頭部

3本のレーザー機銃を持つ独特の頭部形状は変わらないものの、カメラアイのデザインに関しては複数のパターンが描かれている。前方に向かって収縮していくような形状は、VF-1Aに近いデザインと言える。



●脚部

特殊な可変システムの都合上設けられた、展開機構を内蔵した脚部のラフデザイン。右から2つめのイラストは、エインテーク下部のヒンジ付きプレートブロックと膝部装甲ブロックの分割を描いたもので、決定稿でも見られない貴重なイラストである。

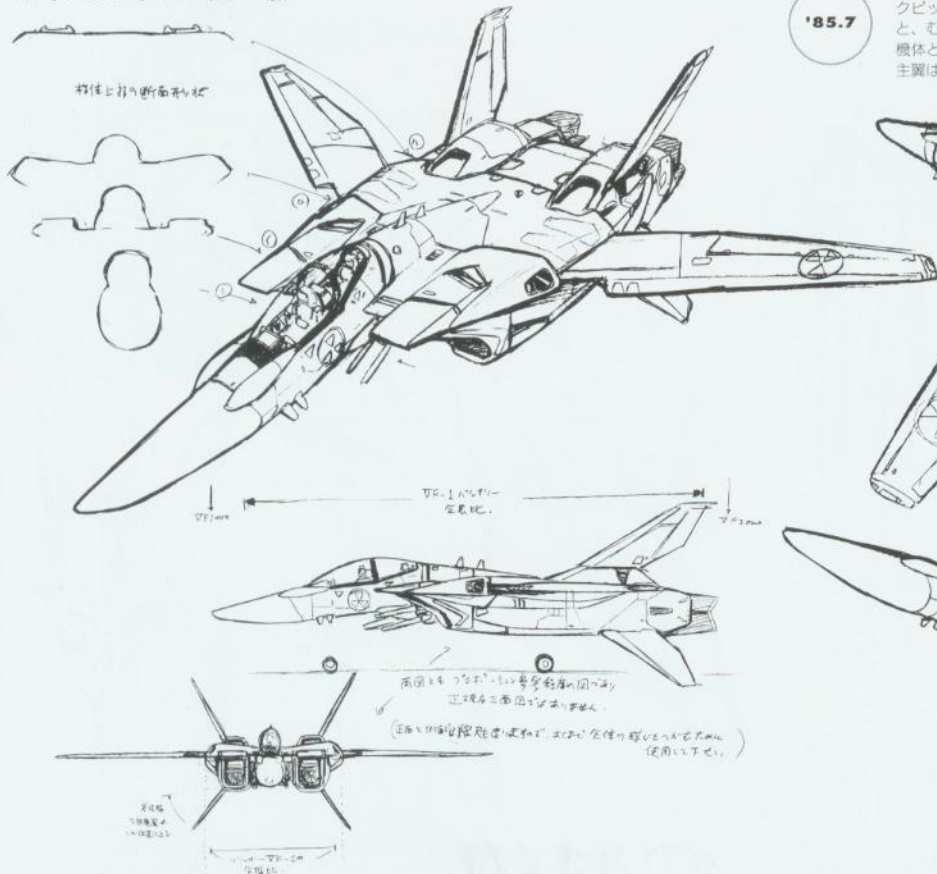


FINISHED DESIGN

☐ FIGHTER MODE

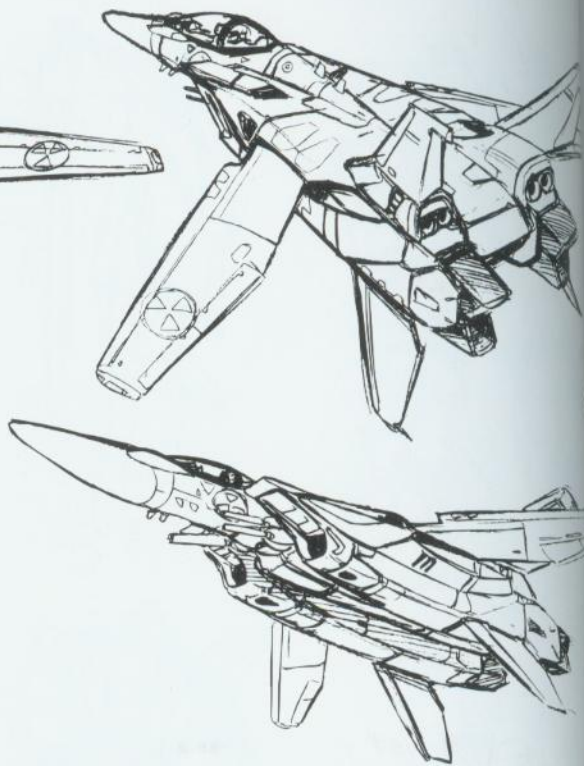
ファイターモード

□アドバンスドバルキリー版

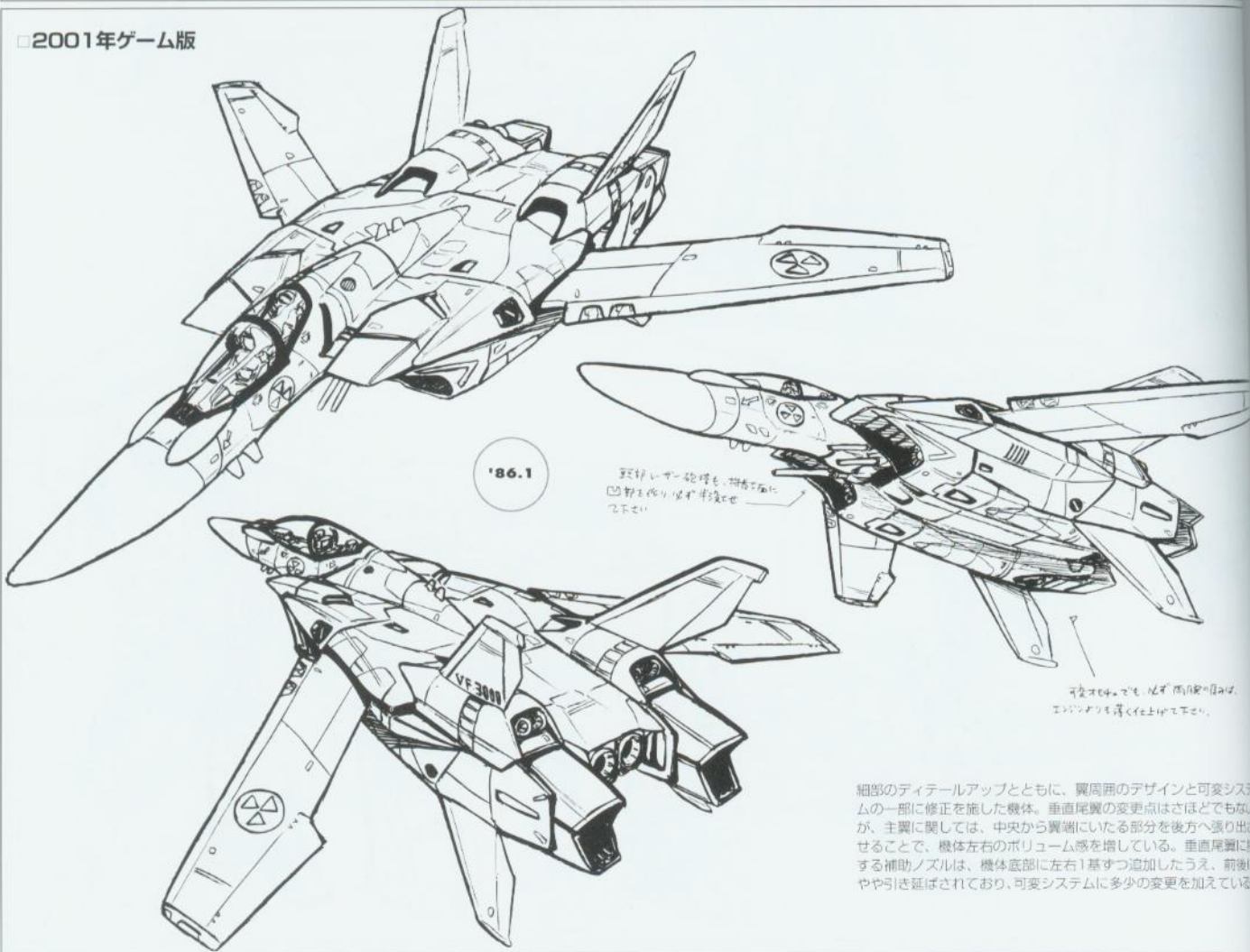


'85.7

全体のシルエットからみてVF-1のリファインとも思えるが、機体形式はクビットやエアインタークの形状。さらに全体のバランスなどを考えると、むしろグラマンF-14トムキャットをもとに、改めて描き起こされた機体という印象が強い。付け板から中央にかけて前腿と後腿が並行する主翼は、VF-1で行われていた切れ込みをさらに押し進めたものもある。



□2001年ゲーム版



'86.1

要部レーザー砲塔も、描き直した。
 凹部を作り、必ず半没させ
 て下さい

可変オモイでも、必ず両目線の間は
エンパナリを薄く仕上げて下さい。

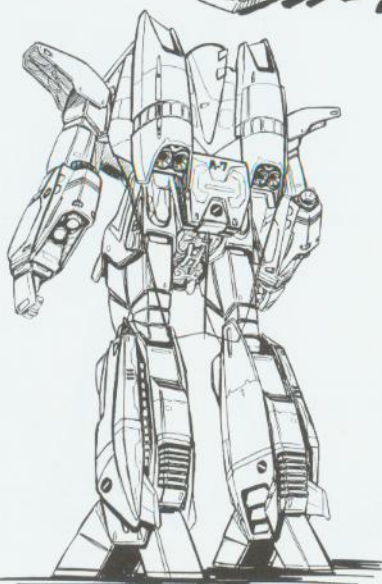
細部のディテールアップとともに、翼周囲のデザインと可変システムの一部に修正を施した機体。垂直尾翼の変更点はさほどでもないが、主翼に関しては、中央から翼端にいたる部分を後方へ張り出させることで、機体左右のボウアー感を増している。垂直尾翼に関する補助ノズルは、機体底部に左右1基ずつ追加したうえ、前後にやや引き延ばされており、可変システムに多少の変更を加えている。



'85.8

□アドバンスドバルキリー版

VF-1を特徴付ける基本的なデザインはそのままに、全体に渡ってポリウムアップが図られている。下半身に関しては、大腿部や脚部の厚みを増すとともに、各関節の可動範囲も広げられている。機首のレーダーを保護するため、ファイターモードのノーズコーンが胴体後部に移動している。VF-1とは異なり、上下の垂直尾翼は背部ユニットではなく、両脚に収められている。



'86.1

□2001年ゲーム版

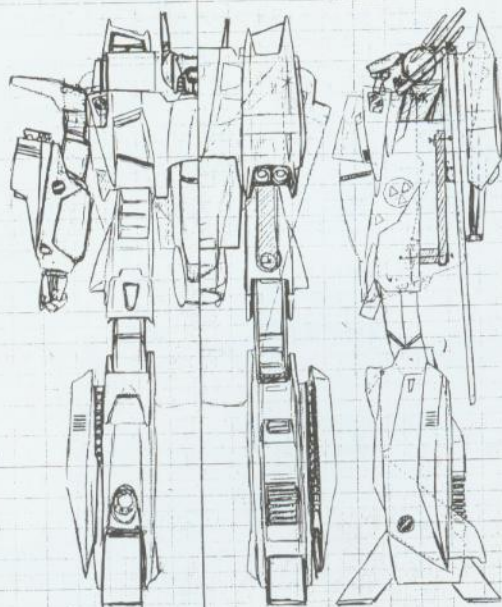
外見上のラインは変わらないものの、細部のデザインが修正されている。前腕部や脚部をはじめ全体に重厚さを増しているが、上腕、手、大腿部は周辺とのバランスを考慮して逆にシェイプアップされている。最も印象が変わった背部に関しては、主翼の大型化と可変機構の変更に伴う補助ノズルの移動によって、VF-1とは異なる大推力を感じさせるデザインとなっている。

□三面図

立体化を前提に描き起こされたVF-3000の三面図。可変機構の要とも言える大腿部と胴体を連結するスイングアーム（斜線部）の位置と、その取り付け部の構造が見て取れる。また胴体の構成を描いた側面図を見ると、後部座席が胸部装甲の下に配置されていることがわかる。

□VF-1との対比

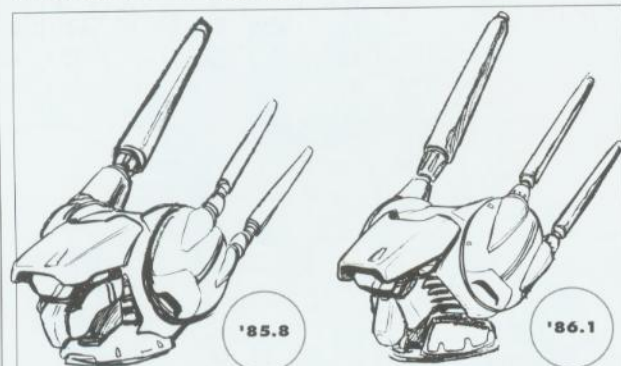
VF-1の後継機としてデザインされたVF-3000は、武装が強化されたほか、機体そのものが大型化している。なかでもバトロイドの胸部は、コクピットブロックとレドーム（レーダーアンテナの収納部）の防御力向上を目的に、周辺の外装を多重装甲として活用しているため、VF-1と比べるとその差は歴然としている。



'85.8

VF-1

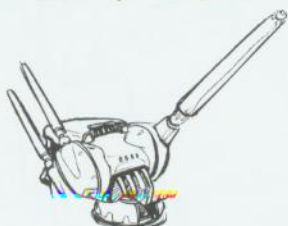
FINISHED DESIGN



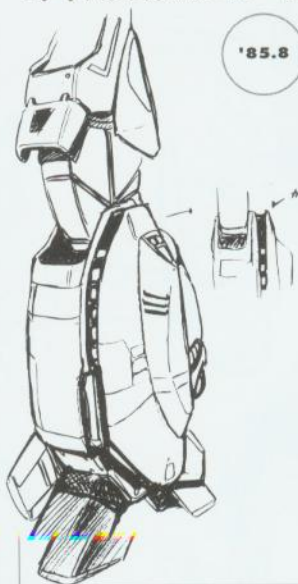
□アドバンスドバルキリー版

□2001年ゲーム版

頭部の武装は、右側面の大口砲1門、左側面の2連装砲1基と、合計3門装備されている。また、カメラアイ周辺のデザインは、前方に突出したカメラカバーや中央部の盛り上がった形状は、VF-1に比べ人の顔に近い造形となっている。後期に描かれた右側のイラストでは、側面の排気口スリットや頭部のディテールなどに、鋭利さを感じさせる描き込みが施されている。



□アドバンスドバルキリー版



VF-3000の重厚なボディにあわせて、頑強なイメージでデザインされた脚部。腰側部の張り出しは、ファイターモードの可変主翼形の下部カバーである。左の機体は2枚の垂直尾翼を収納し、左右基すつのノズルを備えているが、対し、右の機体ではそれらの手を背中に移すことで、脚部全体に印象が引き締められている。

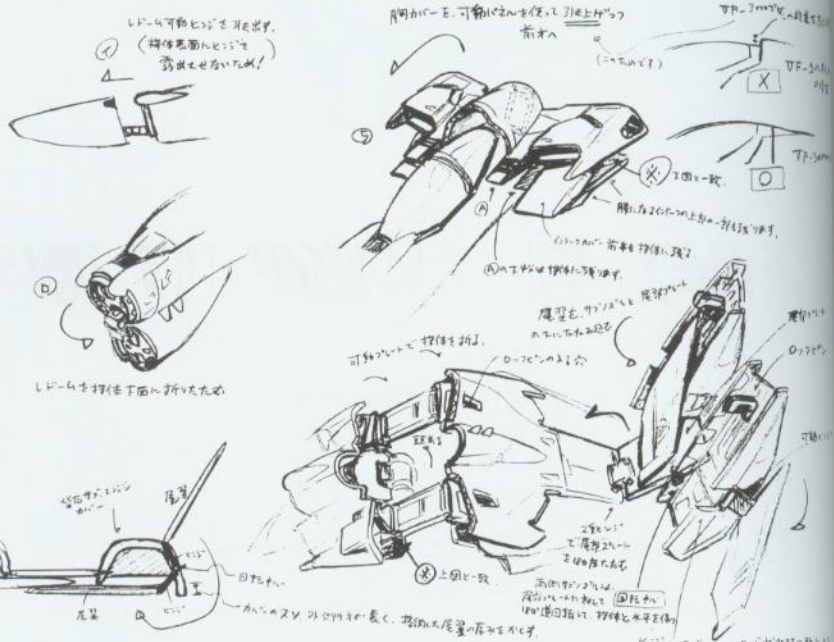
□2001年ゲーム版

FINISHED DESIGN

□可変システム展開図

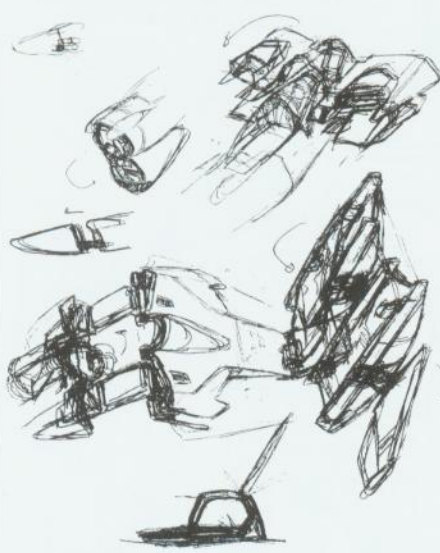
●胴体部可変システム

ファイターモードからバトロイドモードへの変換機構を記した玩具用展開図。コックピットブロックを中心に、各パーツが交互に折り重なりながら、バトロイドモードの胴体部を形成していく過程が描かれている。垂直尾翼の一部が背部ユニットに収納されているところから、この機体が後期型VF-3000であることがわかる。



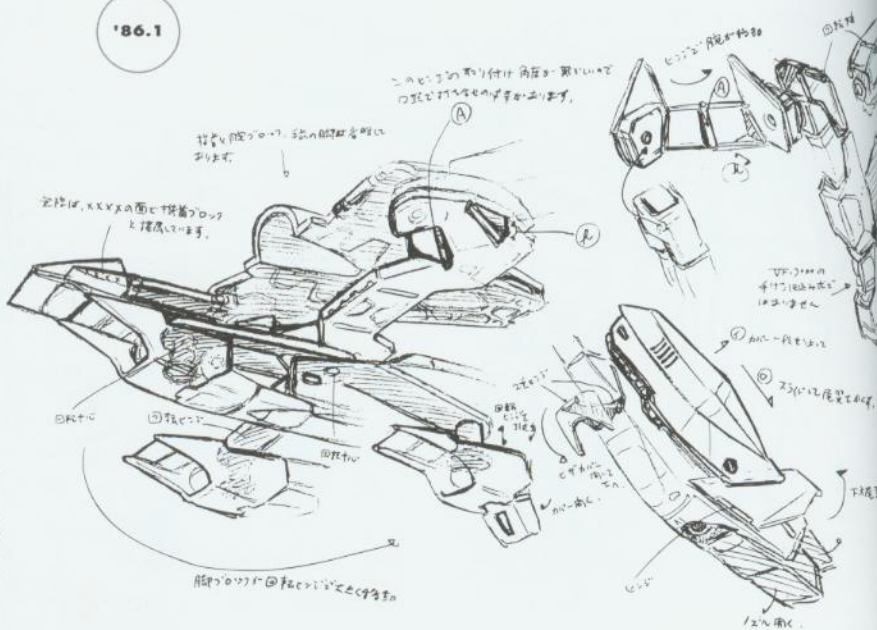
COMPETITION

VF-3000の可変機構を描いたラフイラスト。内側に屈折するレドームや胸部カバーのスライドする様子などが描かれている。



●腕部・脚部可変システム

腕部と脚部の展開図を描いたイラスト。ファイターモードにおける腕部は、収納位置こそVF-1と変わらないが、大型化した機体に合わせ補助ノズルの仕組みは全く異なっている。一方、両脚部は胸部カバーと分離した後、背部フレームに固定されたスイングアームによって後方へスライドする。大腿部を覆う脚部カバーは、ほかの機体には見られないVF-3000独自の機構である。



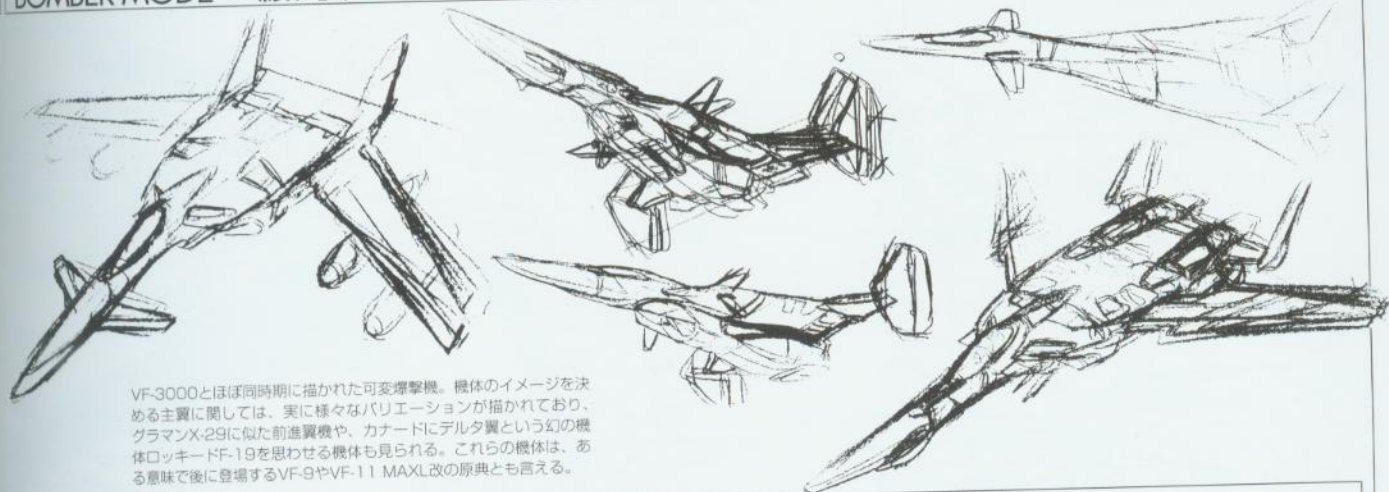
VF-3000B BOMBER VALKYRIE

VF-3000B ボンバーバルキリー
アドバンスドバルキリー

IDEA SKETCH

BOMBER MODE

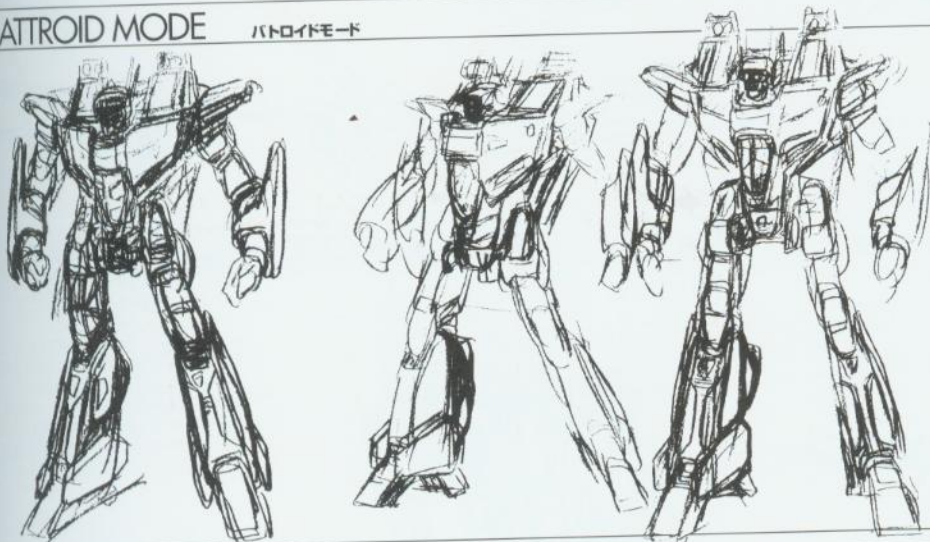
ボンバーモード



VF-3000とほぼ同時期に描かれた可変爆撃機。機体のイメージを決める主翼に関しては、実に様々なバリエーションが描かれており、グラマンX-29に似た前進翼機や、カナードにデルタ翼という幻の機体ロッキードF-19を思わせる機体も見られる。これらの機体は、ある意味で後に登場するVF-9やVF-11 MAXL改の原典とも言える。

BATTROID MODE

バトロイドモード



バトロイドモードは、ファイターモードのイメージが完成した後で描かれたため、3点を通して大きな差遣は見られない。大きく盛り上がった肩部、厚みのある胸部や前腕部など、基本的なフォルムはVF-3000と全く変わらない。この段階では、腰部から脛部にかけてのラインが決定稿よりもさらに細身に描かれている。

FINISHED DESIGN

BOMBER MODE

ボンバーモード



機体後部に、水平安定版と垂直安定版の組み合わせを採用したVF-3000のバリエーション機。機首先端からメインノズルへ至るまでのシャープなラインは、VF-14トムキャットというよりも、ジェネラルダイナミックスF-111アーダーバークを想起させる。

BATTROID MODE

バトロイドモード



'85.7

横列双眼型のTVアイが描かれた最初の機体であるが、2人のパイロットが左右の映像を使い分けるため、VF-19改というよりもむしろVF-1Dのイメージに近い。デザインの完成した時期に加え、上腕部や脚部のスリムなラインを見ると、VFS-2と同様、VF-3000クルセイダーの構想過程で生まれた機体であることがわかる。

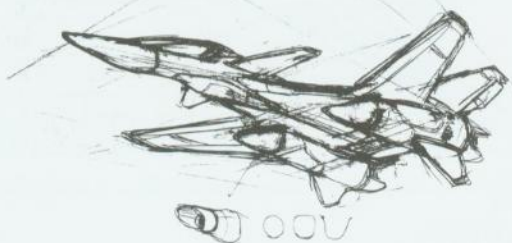
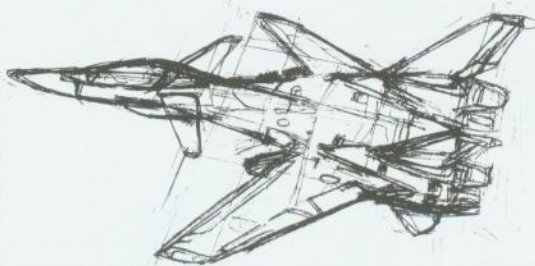
VF-9 CUTLASS

VF-9 カットラス

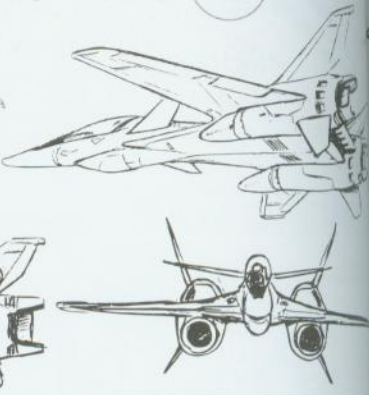
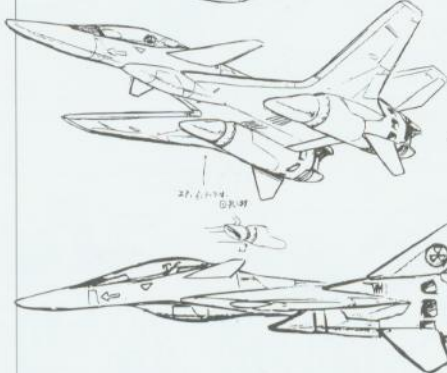
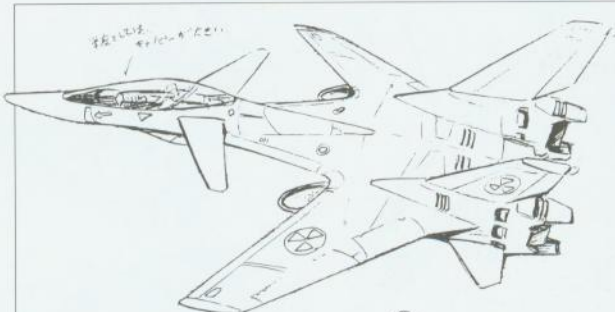
アドバンスドバルキリー／MACROSS M3 (2001年ゲームソフト)

COMPETITION

FIGHTER MODE ファイターモード



カナードと前進翼を装備した小型の軽戦闘機としてデザインされた機体。マーキングこそ施されていないが、各部のパーツ配列や機体底部はVF-X-10と同じフォルムをしている。下のイラストでは、エアインテークからエンジン本体へつながる部分の断面形状が描き込まれている。

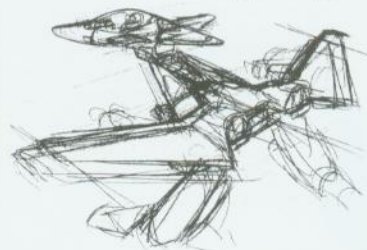
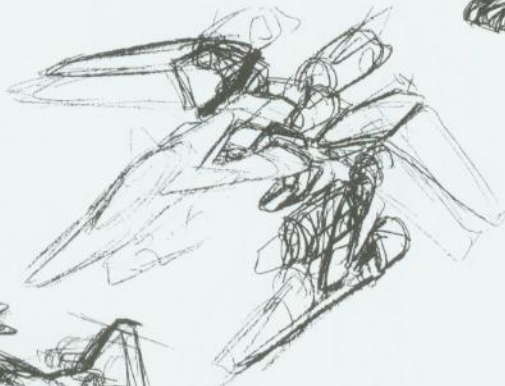
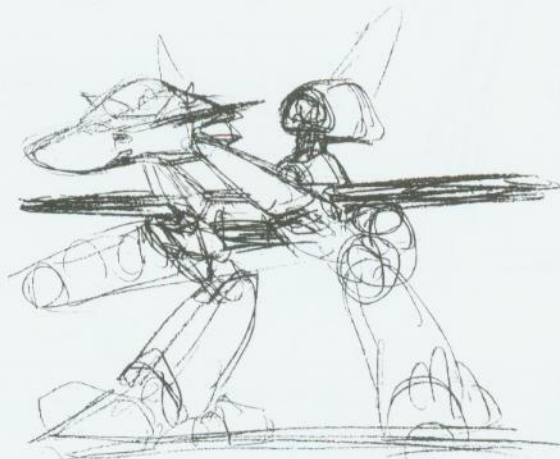


VF-X-10

VF-9の原型となったVF-X-10は、時点では変形システムまでは設計されていない。エアインテークの形状にする機構は、滑走路上のゴミや地面の水を吸い込まないように設計されたもので、現用機ではMR-9に用されたフタ付きインテークの役割を果たしている。

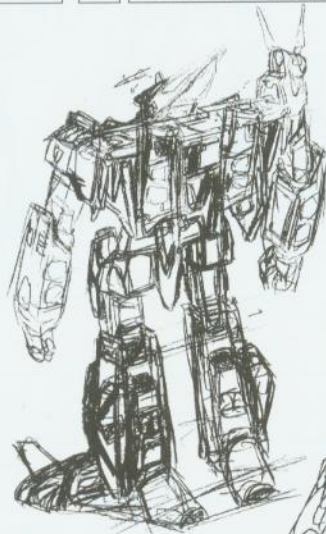
'85.8

GERWALK MODE ガウオークモード

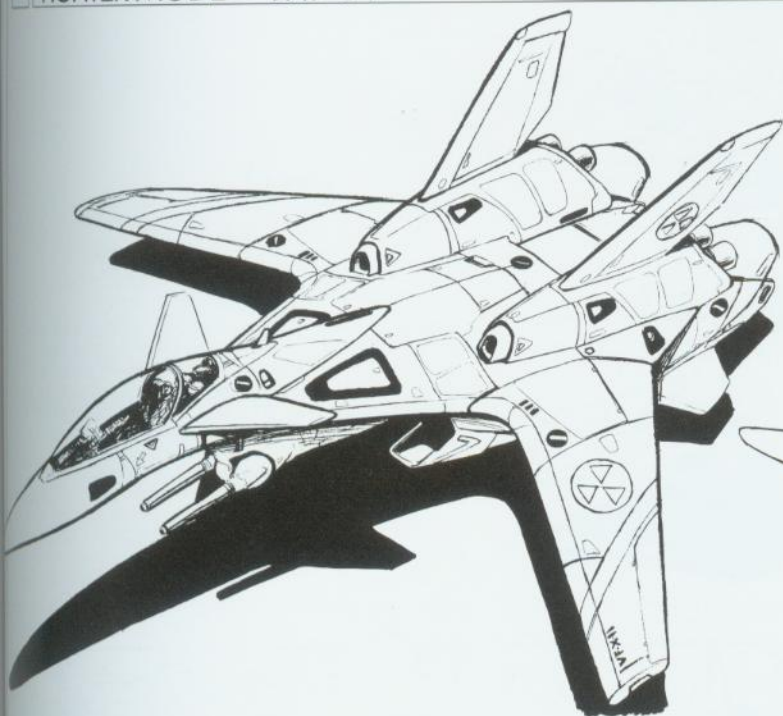


全身のバランス調整を行う前に描かれたラフデザインだが、コックピットブロックや補助ノズルを浮かせた独特のシルエットはすでに完成している。デザイン時期としては最初の前進翼機となるため、主翼の位置や角度に関しては、何度も微調整を行っている。

BATTROID MODE バトロイドモード

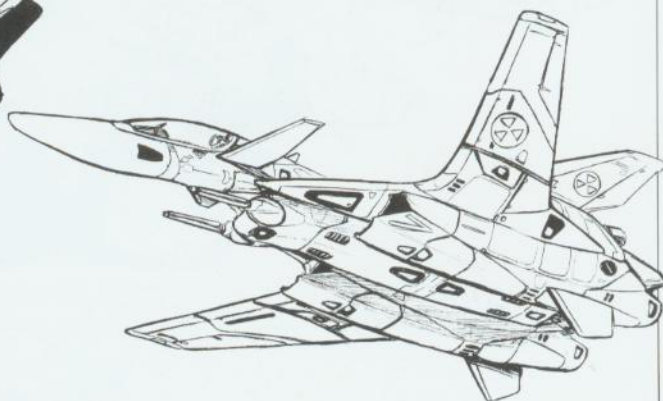


前腕部のラインが丸みを帯びており、サイズもやや大きめに描かれていることを踏まえて、決定稿とほとんど変わらない。VF-9に特微付ける右肩の連装レーザー機銃も、この段階ですでに取り入れられている。手に持った専用ガンボッドは、銃床部分が決定稿と比べ若干長めに描かれている。

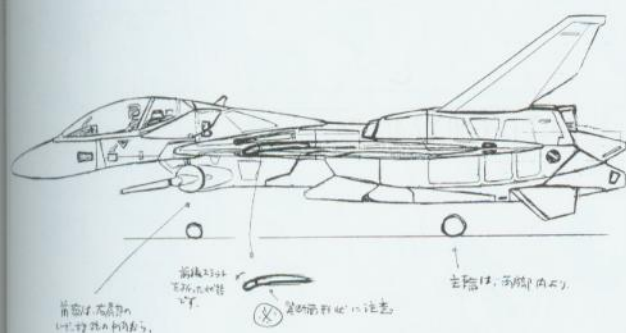


'86.3

双発前進翼のスタイルを持つ軽戦闘機型のデザインで、機首から胴体へのなだらかなラインがF-16ファイティングファルコンを連想させる。コクピットの下に突き出たレーザー機銃によって、対地攻撃もこなすマルチユース・ファイターとしてのイメージも持っている。左主翼に書かれた「VF-X-11」とは、デザイン当初、仮に与えられていたコード名である。

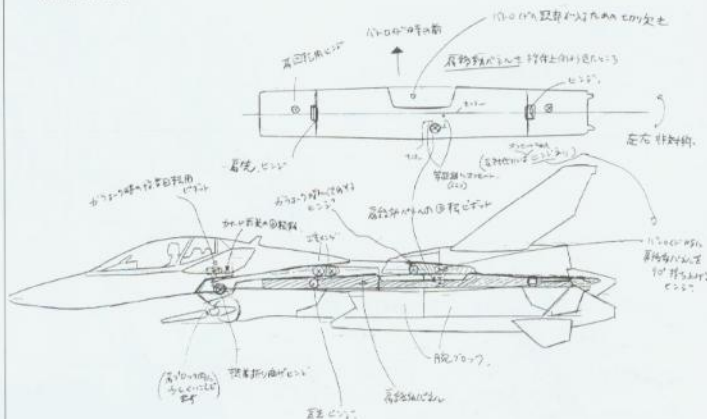


側面図



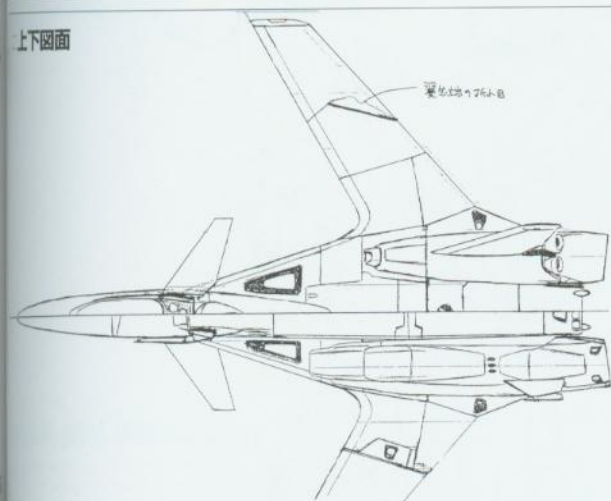
立体化を前提に描かれた側面図。バトロイドモードの胴体と頭部を形成する機首ブロックのサイズから、VF-9がいかにか小型にデザインされているかわかる。重要な主翼に関しては、断面の微妙な角度や前縁フラップの位置まで描き込まれている。

□機構概略1



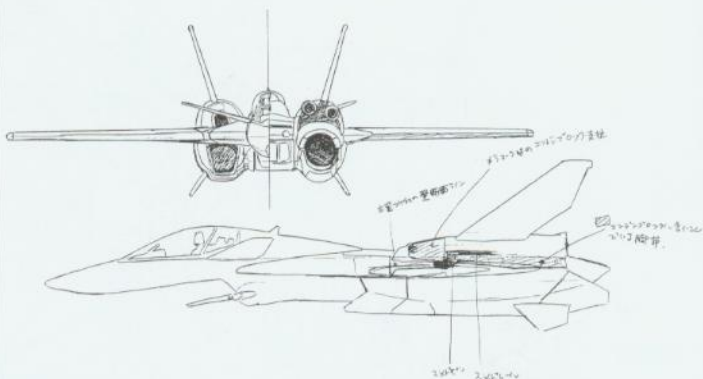
可変機構の要となる中心線を、上方及び側面から描いたイラスト。各パーツのブロック分けとその回転軸が描かれている。バトロイドモードの両肩をつなぐプレート、ファイターモードの胴体中央部に設置され、ボッド状に折りたたまれた両腕を吊り下げる形になっている。

上下図面



バトロイドモードへの変換時における、主翼の分割ラインを描いた上下図面。コクピット下に設けられたカナードは、V字型をした主翼付け根に起こる空気抵抗の削減のほか、ピッチコントロール（機首の上下制御）や揚力の分担など、様々な役割を果たす。

□機構概略2 正面図



上図と同様、機体内部の可変機構を描いたイラスト。メインエンジンブロックの上にマウントされた補助バーニアノズルや、可変時に補助ノズルを支える支柱の位置が記されている。正背面図を見ると、補助バーニアの2連ノズルが微妙に傾斜していることがわかる。

FINISHED DESIGN

GERWALK MODE

ガウォークモード



'86.3

紡錘形のコクピットブロックが、2枚のプレートによって胴体から分離した状態で支えられている。さらに、メインノズルを含む左右のエンジンブロックが両脚部に、ファイターモードの底盤を占めていたパーツが左右の腕部として展開するため、中央部は主翼のみで構成されることとなる。後方へ伸びていた補助ノズルも主翼の上に折りたたまれるため、全体に軽快な印象が強調されている。

BATTROID MODE

バトロイドモード

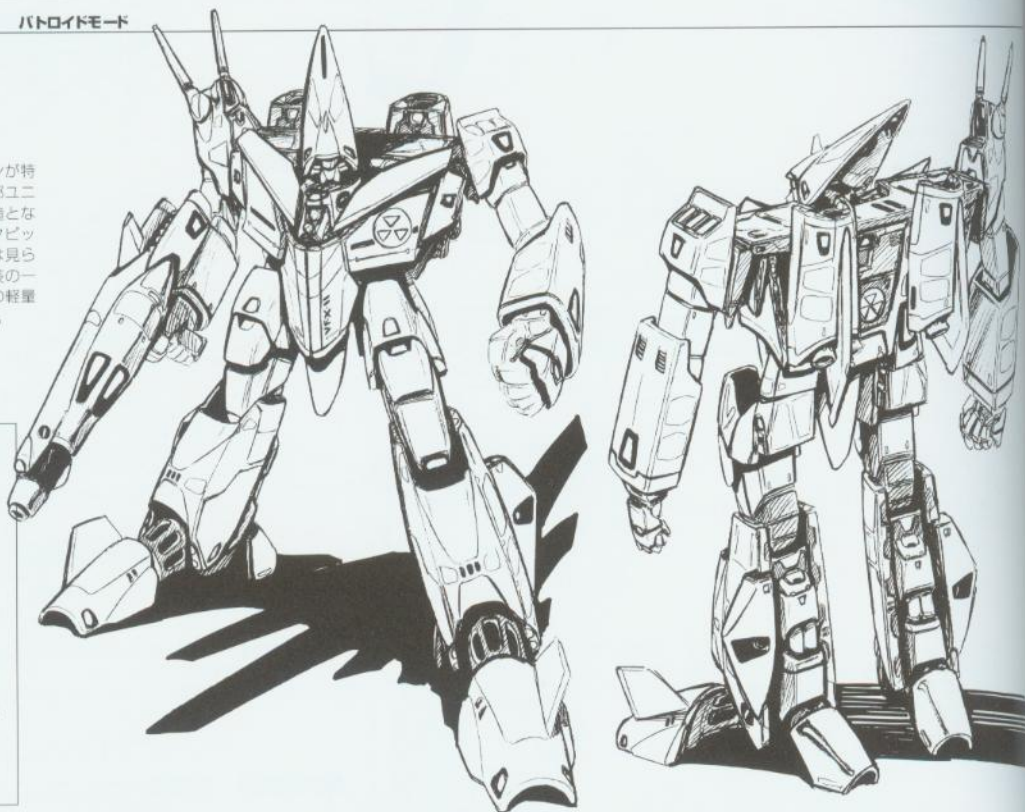
'86.3

細長い頭部と直線を生かした全身のラインが特徴的なバトロイド。主翼の存在しない背部ユニットは、補助ノズルのみのシンプルな構造となっている。2連装砲を備えた右肩や、コクピットブロックを置く主翼は、ほかの機体には見られない異色のアイデアと言える。外装の一部を除いた背部のイラストからは、機体の軽量化を重視した軽戦闘機らしさが感じられる。

●頭部

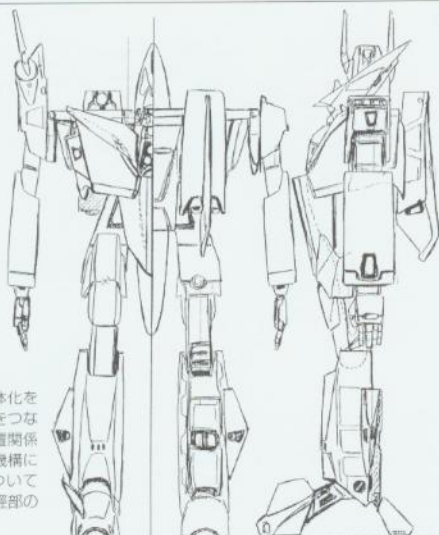


コクピットブロックの後端部から現れるバトロイド頭部。TVアイ周辺のデザインは、VF-3000のイメージに近い。

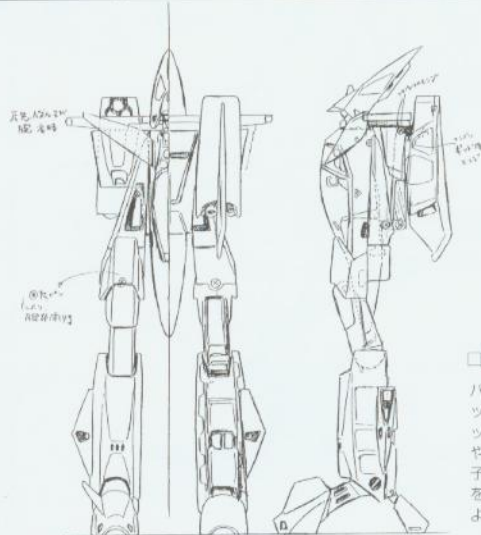


□三面図

ファイターモードと同様、立体化を前提に描かれた三面図。両肩をつなぐプレートと肩部ヒンジの位置関係が描かれている。また、可変機構に収納式を採用した両手足についても、上腕と前腕及び大腿部と脛部の正確な位置づけが見て取れる。

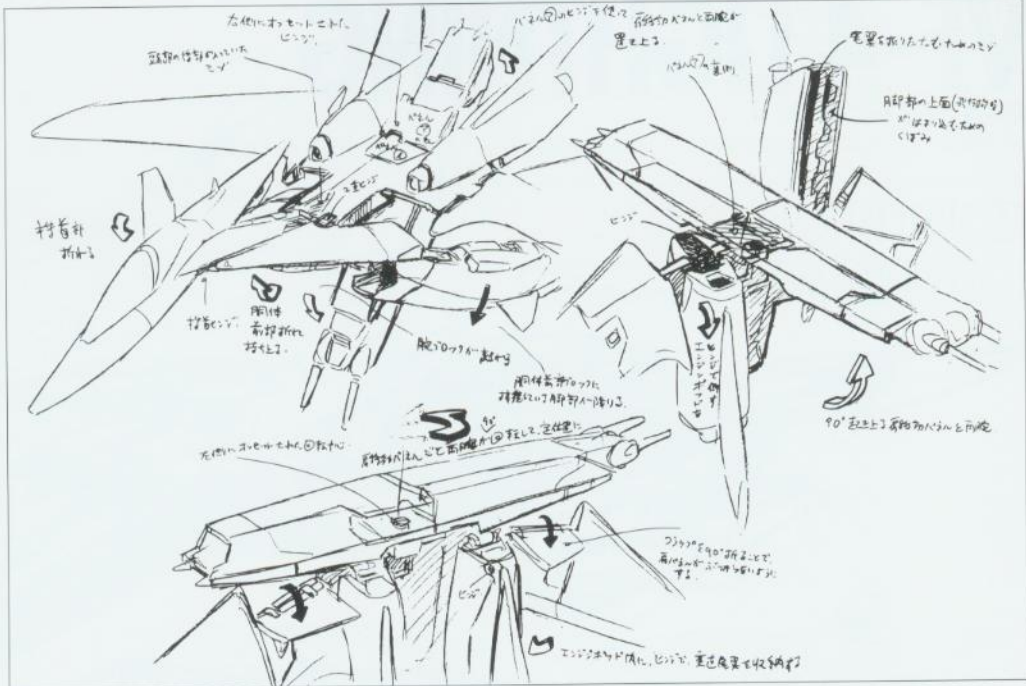


肩ヒンジの位置関係
両腕の位置関係



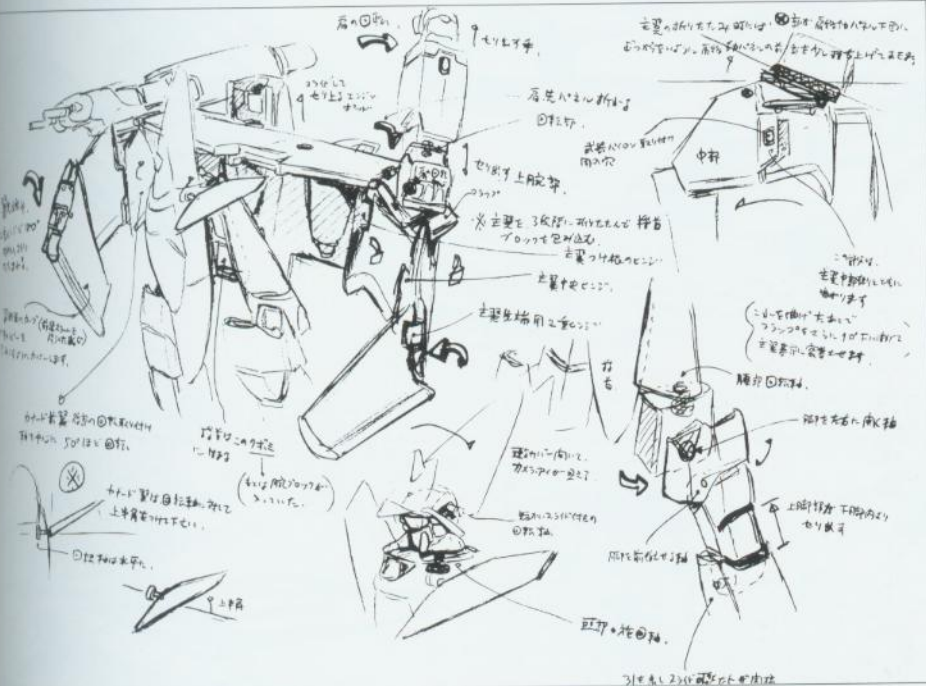
□三面図(主翼、腕部)

バトロイドモードにおける主翼の位置関係を記したイラスト。エンジンに収納される垂直尾翼の位置や、やや前方に傾斜した大腿部がよくわかる。ガウォークを思わせる脚線は、股関節がより前方に位置しているため



●FIGHTER→BATTROID MODE 01

ファイターからバトロイドへの変形過程を単体のイラスト。コックピットブロックがリフトアップされると同時に、機首を支持する左右のプレートとそれに付随する脚部が前方へ展開する。機首から外れた腕部ブロックはいったん垂直に起こされ、左右のエンジンブロックが折りたたまれた後、2連装脚が右側の位置に来るように回転する。

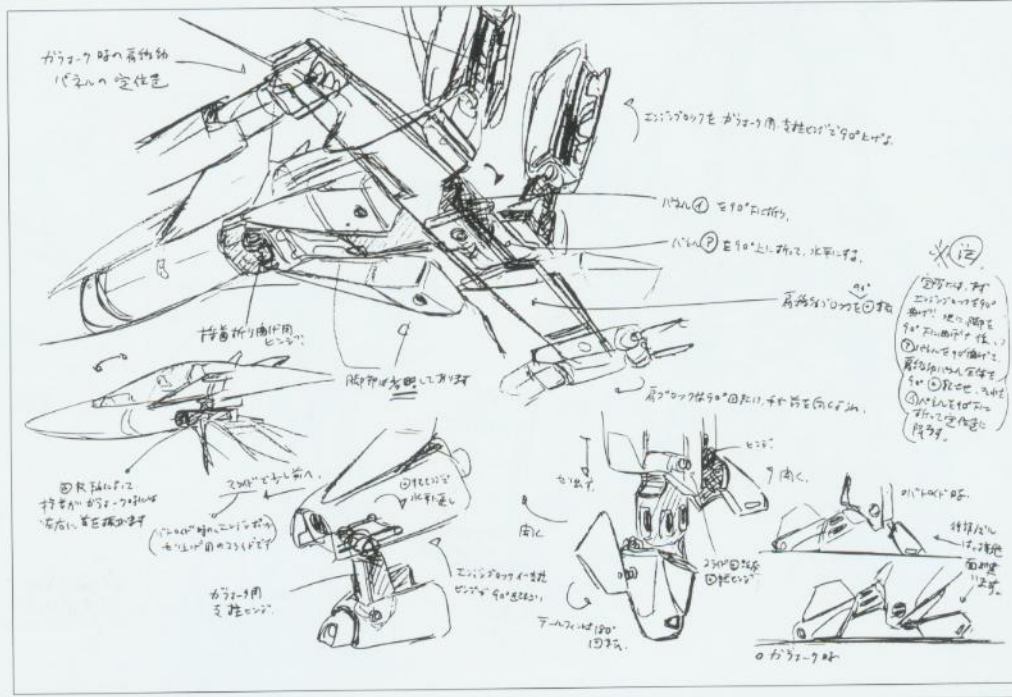


●FIGHTER→BATTROID MODE 02

肩のラインが固定されると、収納されていたパーツが引き出され腕部の変形は終了する。中央のイラストでは、胴体部を形成するため3段階に折りたたまれていく主翼の様子が描かれている。また、本機には厳密な意味での腰部が存在しないため、股関節は2つのパーツで構成されている。足部は本体の形態に合わせて踵の形が多少異なる。

●FIGHTER→GERWALK MODE

ガウォークへ変形する場合、腕部ブロックは、肩のラインが固定された段階で、エンジンブロックと入れ替わるようにして再び主翼の下へ引き込まれる。機体上部へ戻されたエンジンブロックは、2段階のヒンジによって後端部分が引き起こされる。イラスト右下には、バトロイドモードとガウォークモードで異なる、足部の接地状態が描かれている。



VF-4 LIGHTNING

VF-4 ライトニング

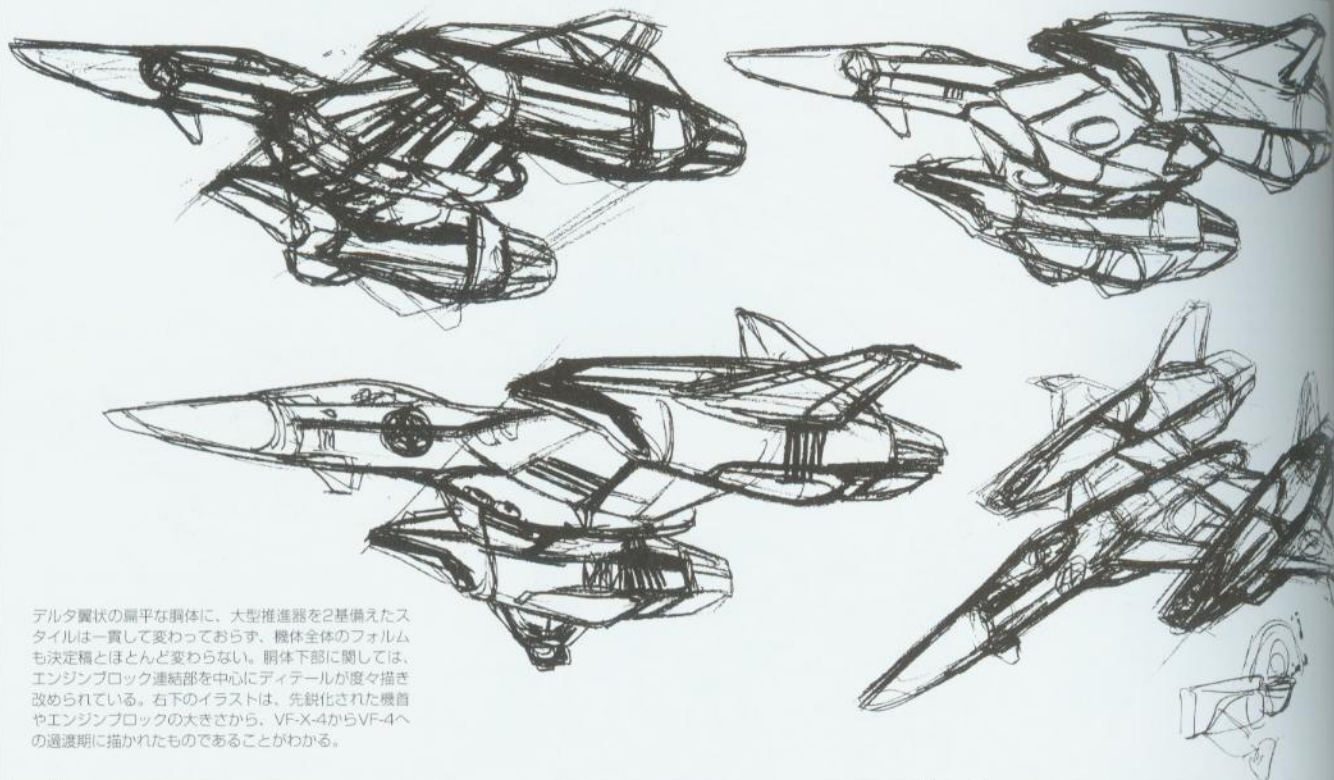
超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか (1984年劇場作品) / MACROSS DIGITAL MISSION VF-X (1997年ゲームソフト)

COMPETITION



FIGHTER MODE

ファイターモード

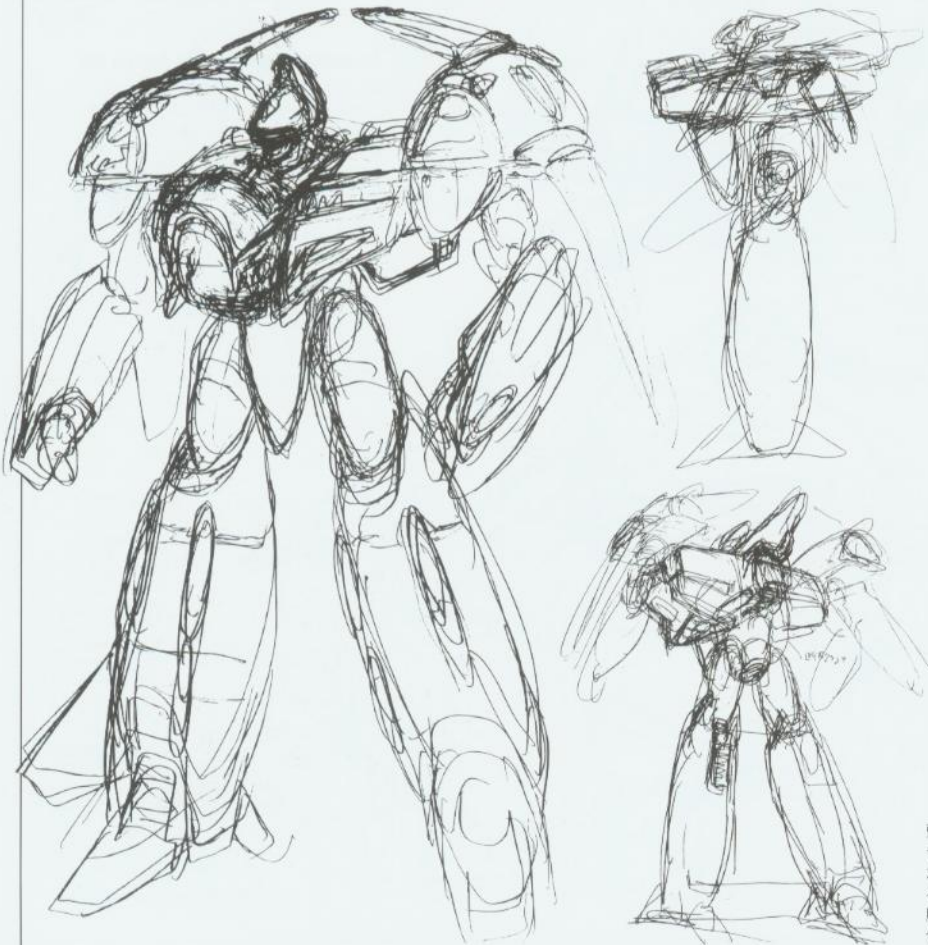


デルタ翼状の扁平な胴体に、大型推進器を2基備えたスタイルは一貫して変わっておらず、機体全体のフォルムも決定稿とほとんど変わらない。胴体下部に関しては、エンジンブロック連結部を中心にディテールが度々描き改められている。右下のイラストは、先鋭化された機首やエンジンブロックの大きさから、VF-X-4からVF-4への過渡期に描かれたものであることがわかる。



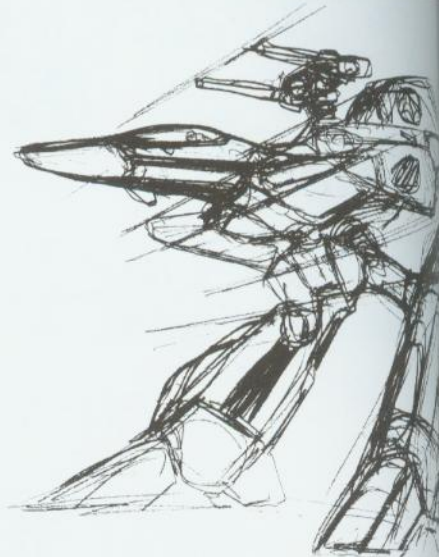
BATTROID MODE

バトロイドモード



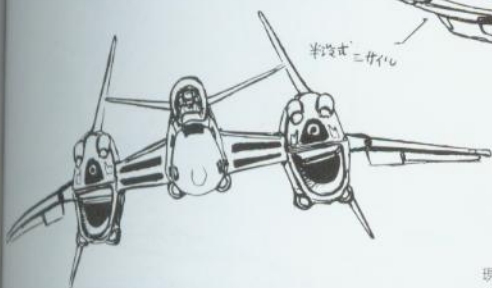
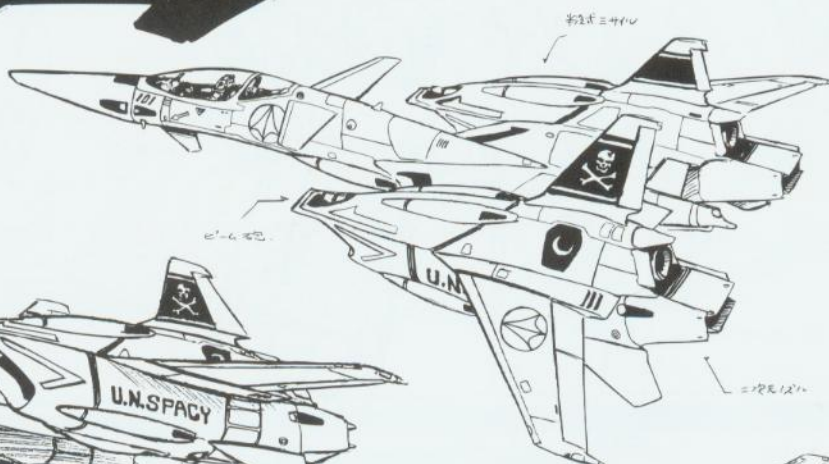
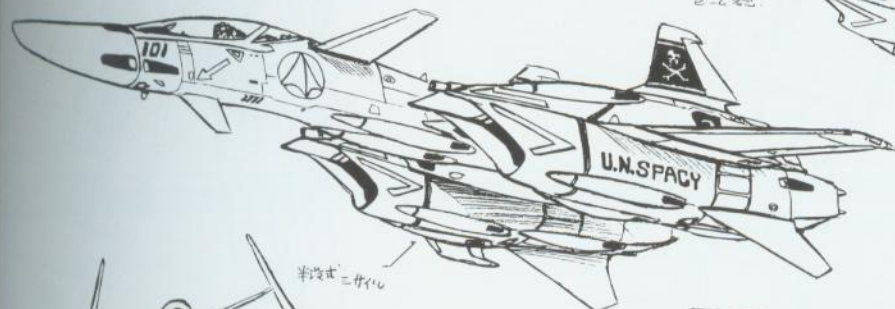
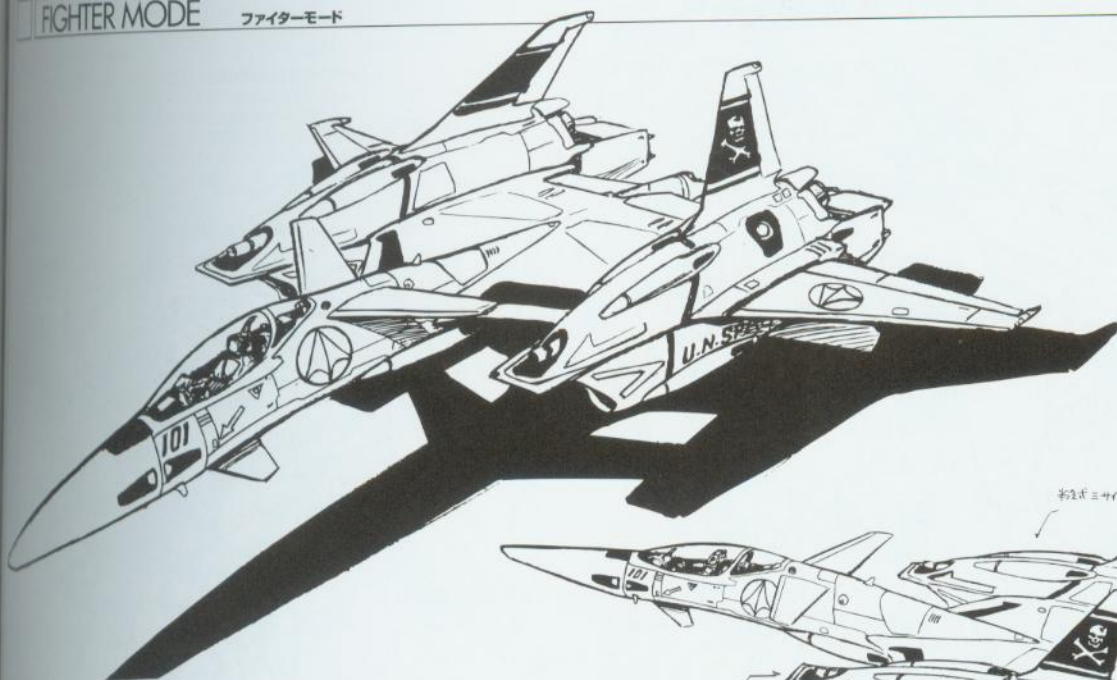
GERWALK MODE

ガウォークモード



胴体上に露出した砲塔は、同じアドバンストバリエーションとして描かれたVF-X-7を思わせるデザインである。決定稿と比較した場合、脚部の股関節には若干の類似性が見られるものの、そのほかの点に関しては共通点が少ない。主翼や腕部を収納し、足部を軽く浮かせた姿は、足歩行型の陸上兵器を思わせるシルエットである。

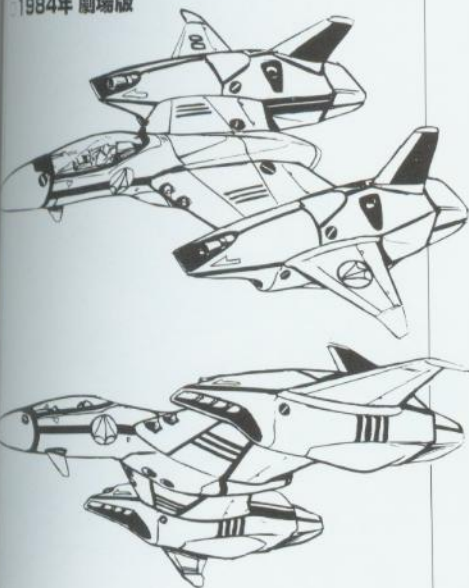
頭部形状と胴体中央のサイズは異なるが、頭部にアーチを描く垂直尾翼や、肩部からシールドのように釣り下がった主翼など、基本的なラインはすでに決定されている。機体を真横から眺めたイラストでは、バトロイドの胸部を構成するノーズコーンと腰部ブロックとの位置関係や、背部ユニットのパーツ構成が描かれている。



'89.2

現用機をもとにVF-X-4をリライトした機体。後方を引き延ばした機首ブロックにはカナードが追加され、主翼やエンジンポッドが大型化する一方、全体のフォルムはシャープさを増している。正面からのイラストを見ると、垂直尾翼が内側に傾斜している様子がよくわかる。これはレーダーの反射を反らす働きがあり、SR-71に共通するデザインである。

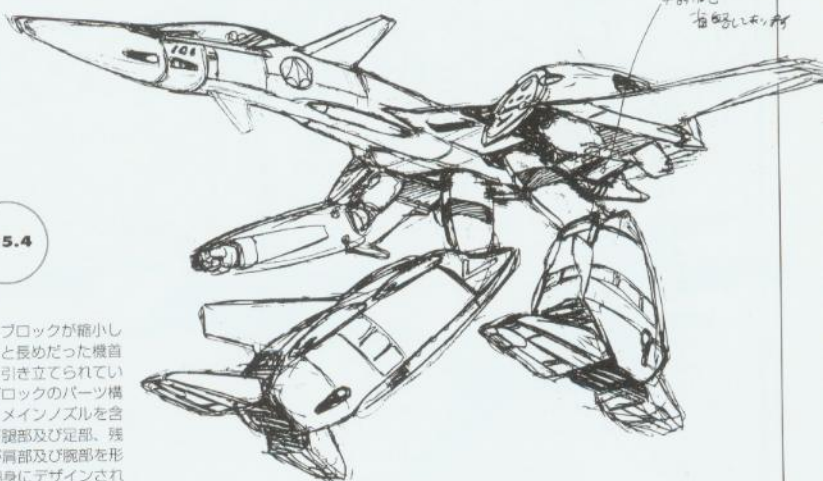
1984年劇場版



VF-1と同様、ロッキードSR-71ブラックバード思わせる機体。物語上、VF-1のパーツを流用したという設定であるため、機首のデザインやエアインテークの形状などにはVF-1のイメージが生かされている。

GERWALK MODE

ガウウォークモード



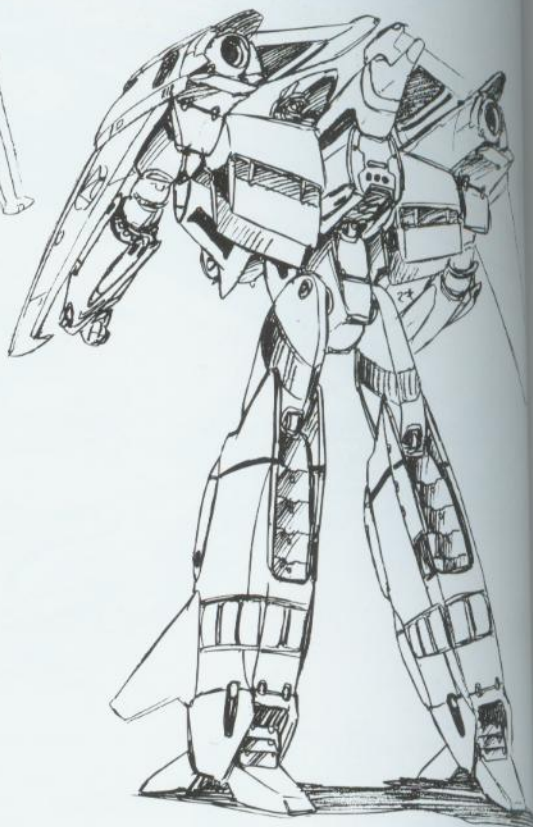
'95.4

左右のエンジンブロックが縮小したため、もともと長めだった機首の印象がさらに引き立てられている。エンジンブロックのパーツ構成に関しては、メインノズルを含めた下半分が下腿部及び足部、残された上半分が肩部及び腕部を形成する。やや細身にデザインされた大腿部は、機体の底部に横向きで収納されている。

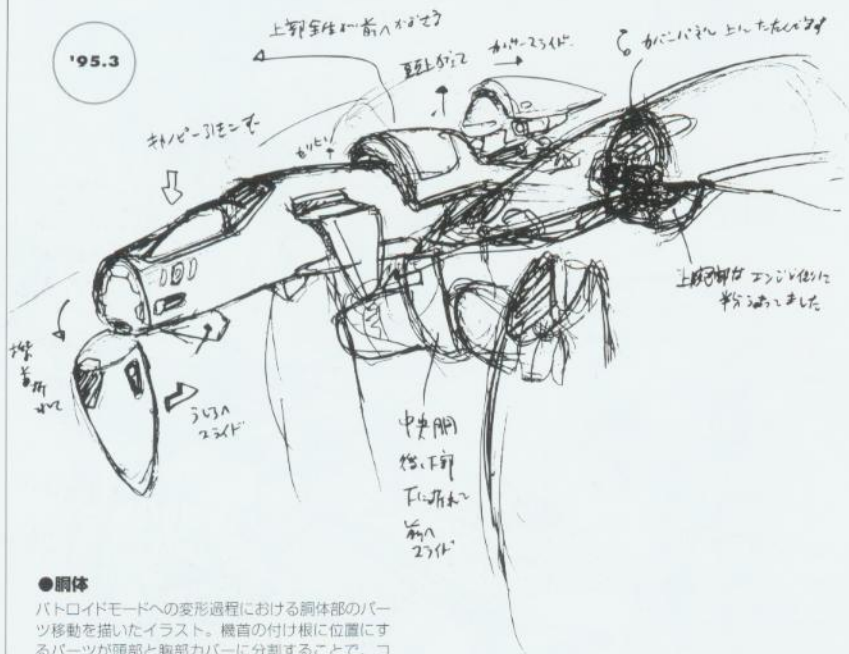
'95.3



水平に倒れた垂直尾翼と、頭部・胸部・背骨の前後に乗り出したフォルムが機体のイメージを特徴付けている。車体にノーズコンを配したVF-11以来のデザインと、VF-11に採用された水平収納式のコクピットブロックという、新旧双方のデザインコンセプトを兼ね備えた機体。コールドのTVアイを採用した頭部デザインは、シムルン機体デザインと合わせて、どこかVF-1Sを思わせる造形となっている。



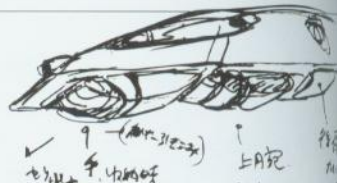
'95.3



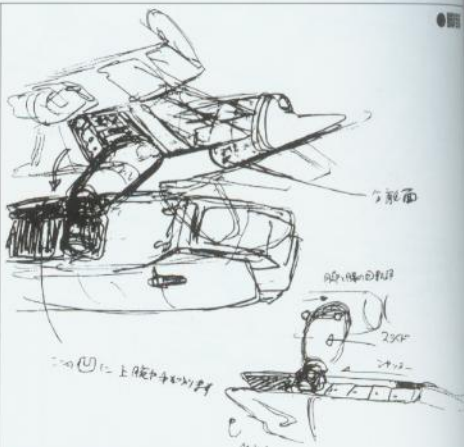
● 胴体

パトロイドモードへの変形過程における胴体部のパーツ移動を描いたイラスト。機首の付け根に位置にするパーツが頭部と胸部カバーに分割することで、クビックブロックを収めるためのスペースが確保される。股関節を含む腰部ブロックはいったん前方に下ろされるものの、クビックのスライドに合わせ て後退し、機体中央の定位で固定される。

●脚部



手、上腕、後方肩カバーなど、エンジンブロックの前半部を形成する前腕部以外は、全てブロック内部に収納されている。



大腿部を中心に脚部の展開機構を描いたイラスト。ファイターモードでは、膝関節が展開時よりもやや後方に位置しており、それによって空けられたスペースには腕部パーツの余剰部分が収められている。

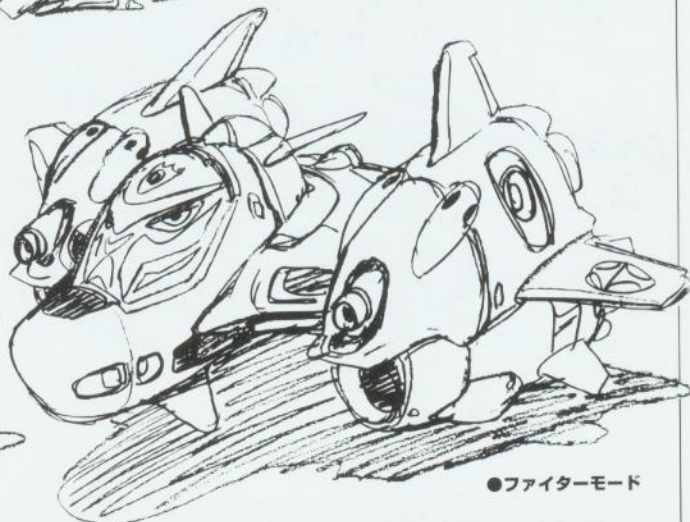
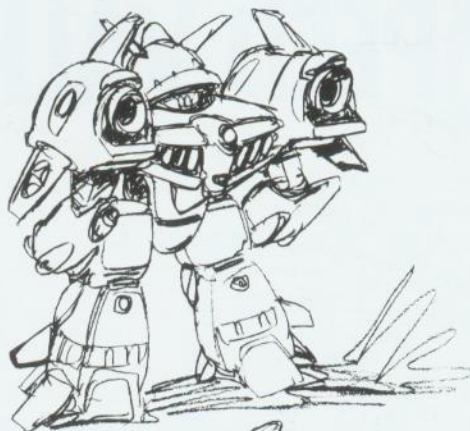
デフォルメタイプ

FX-4及びVF-4に共通するラインを持ったデフォルメ機。縦横比が微妙に変更されているためファイターモードからの判別は難しいが、バトロイドモードの胸部形状がVF-1と同じであるから、この機体がVF-X-4をもとにしたものであることがわかる。前腕部及び下腿部にミサイルを装備するアイデアは、すでにこの段階から盛り込まれている。

'90.5



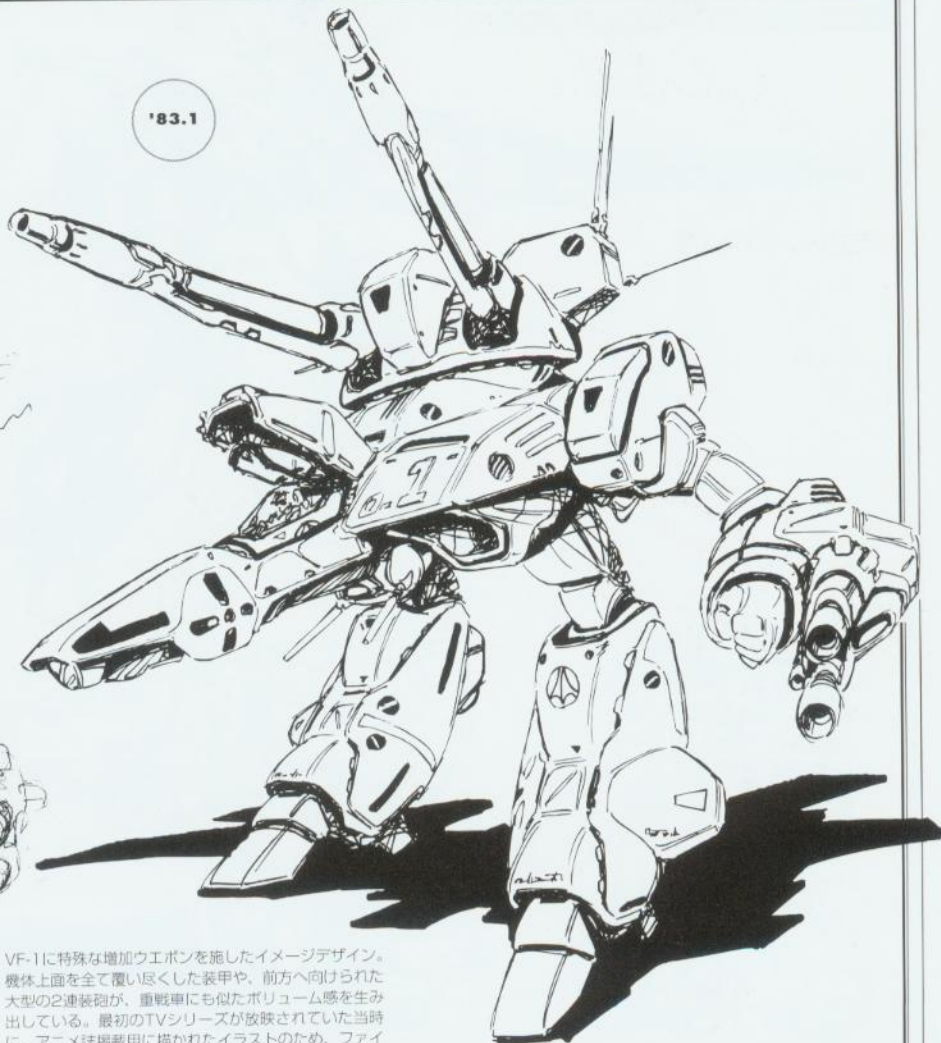
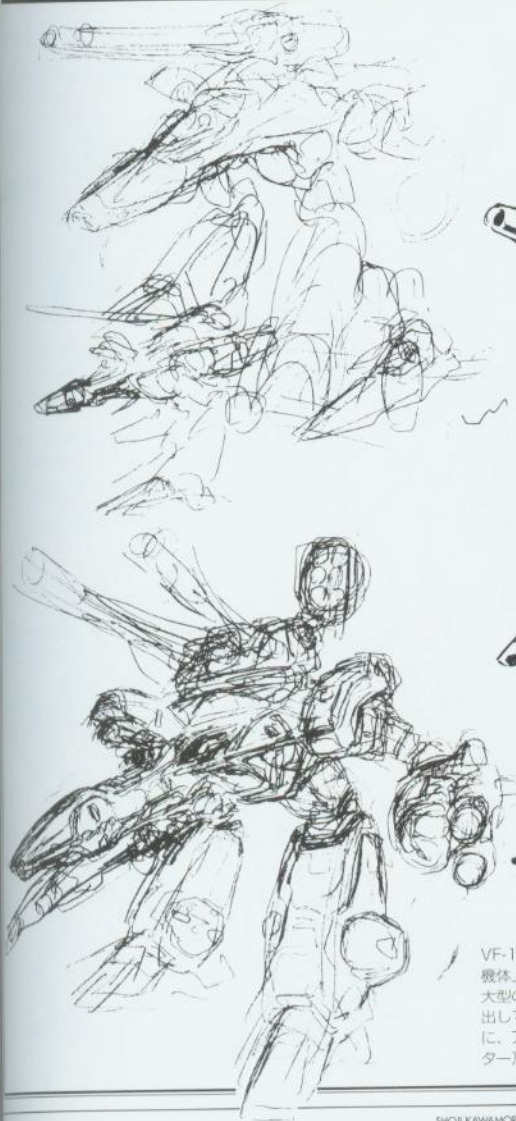
●バトロイドモード



●ファイターモード

「ARMORED GERWALK アーマードガウォーク」

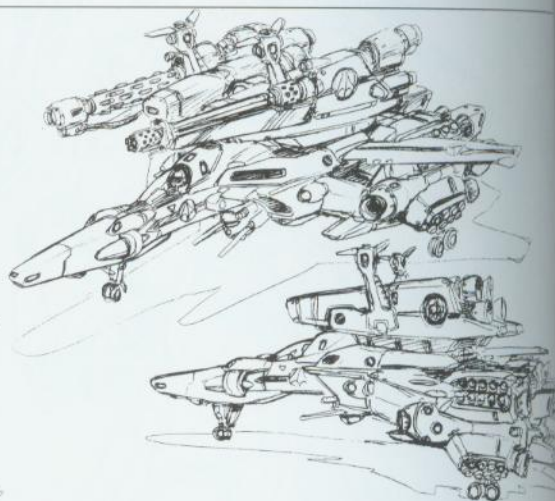
'83.1



VF-1に特殊な増加ウエポンを施したイメージデザイン。機体上面を全て覆い尽くした装甲や、前方へ向けられた大型の2連装砲が、重戦車にも似たボリューム感を生み出している。最初のTVシリーズが放映されていた当時に、アニメ誌掲載用に描かれたイラストのため、ファイター及びバトロイドモードは存在しない。

アドバンスドバブルキリー

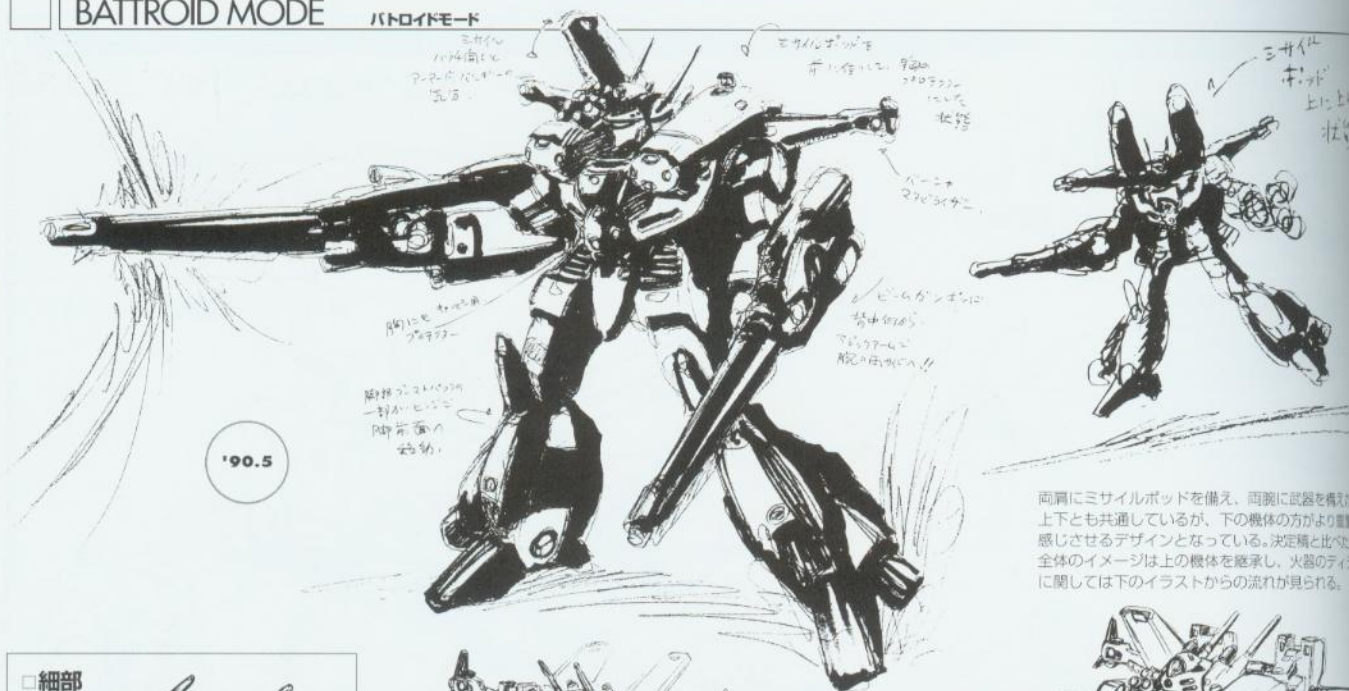
FIGHTER MODE ファイターモード



'90.5

細部に多少の差違があるものの、ミサイルポッド兼大型ブースターに、2機種の重火器を備えたフォルムは決定稿とほとんど変わらない。あくまでも追加兵器として描かれているため、武装の下に見える本体のデザインはVF-1と似通っている。デザイン当初は、ジェノサイドバレルキリーという名称が添えられていた。

BATTROID MODE バトロイドモード

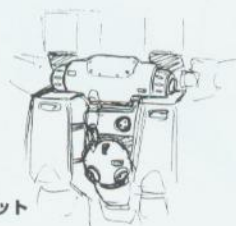


両肩にミサイルポッドを備え、両腕に武器を構えた上、上下とも共通しているが、下の機体の方がより重厚な感じさせるデザインとなっている。決定稿と比べて、機体のイメージは上の機体を継承し、火器のディテールに関しては下のイラストからの流れが見られる。

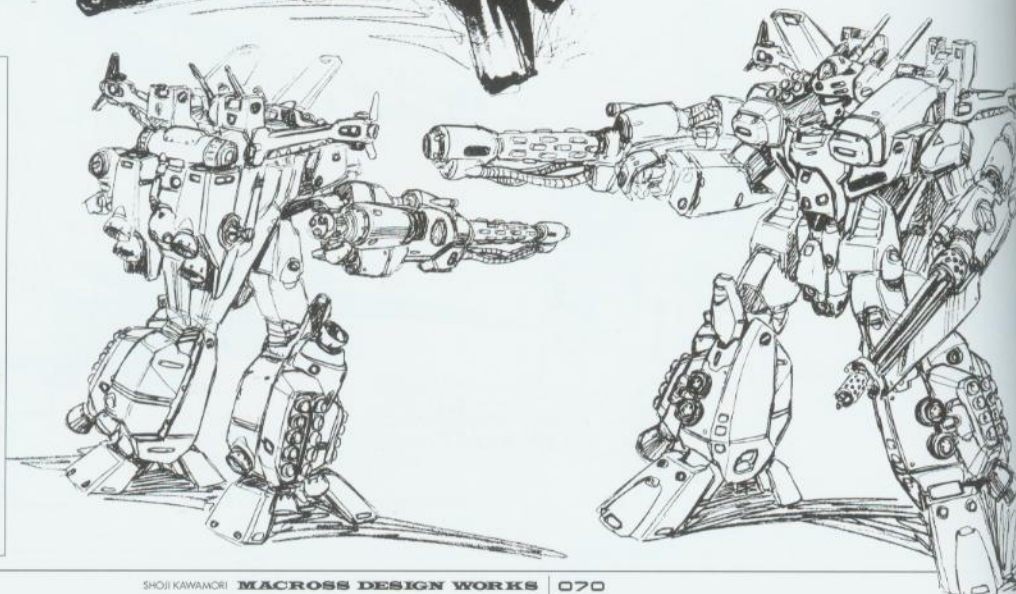
□細部



● 頭部



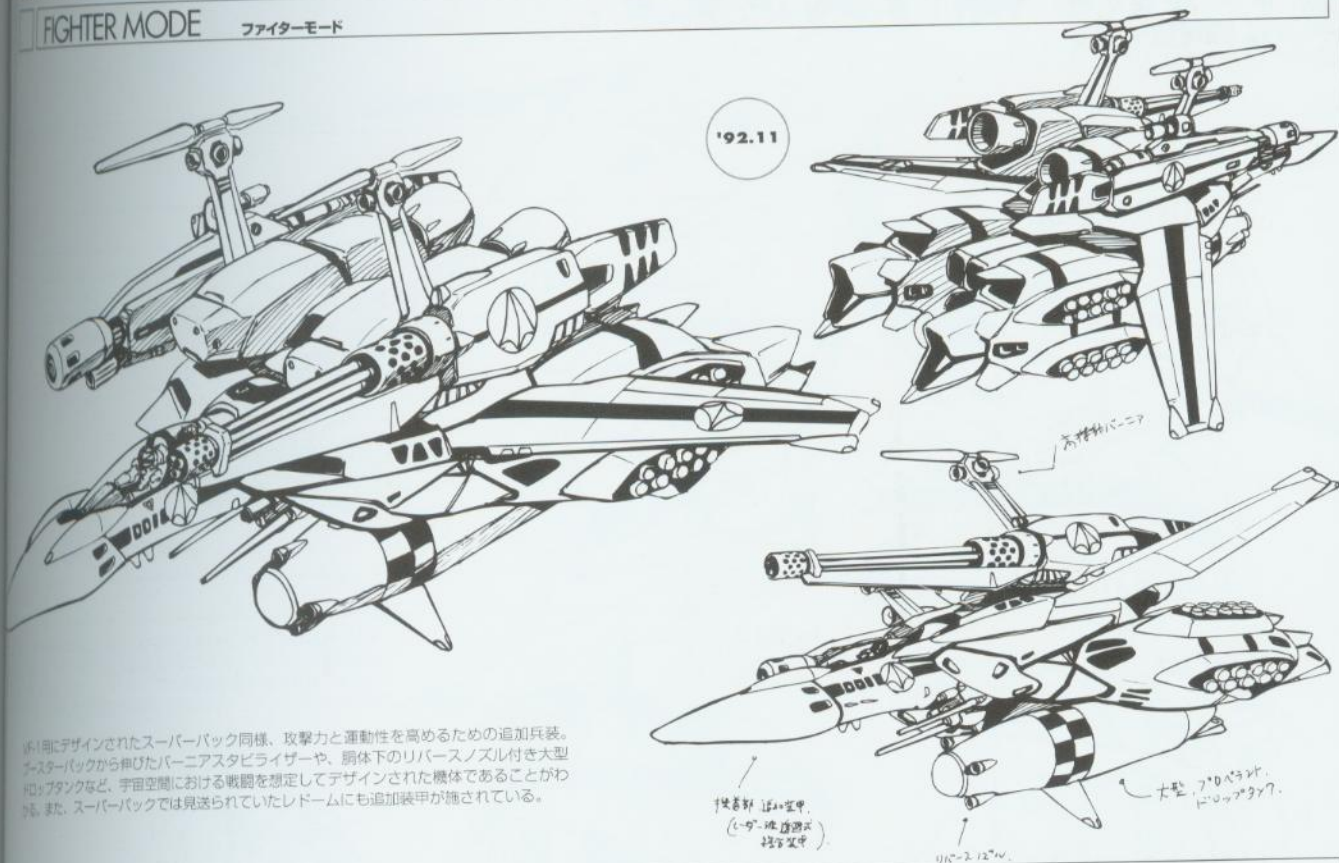
●背部ユニット



FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE

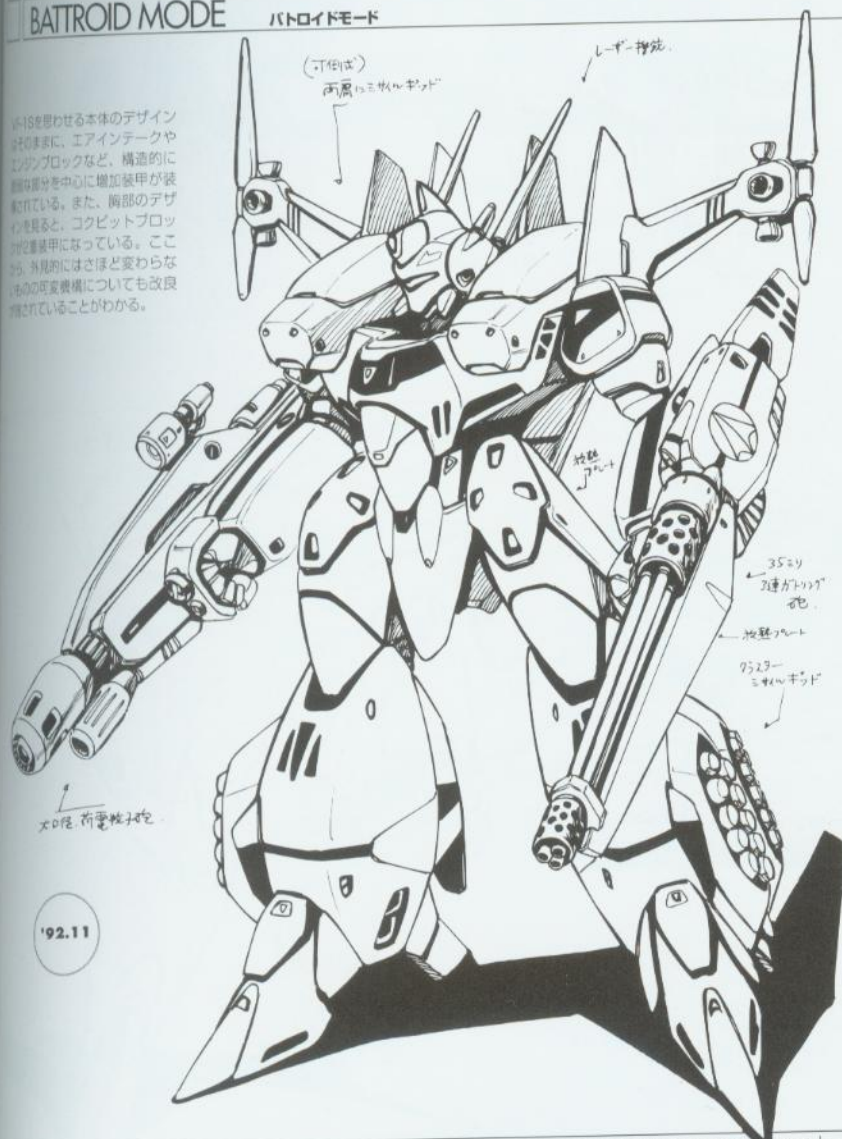
ファイターモード



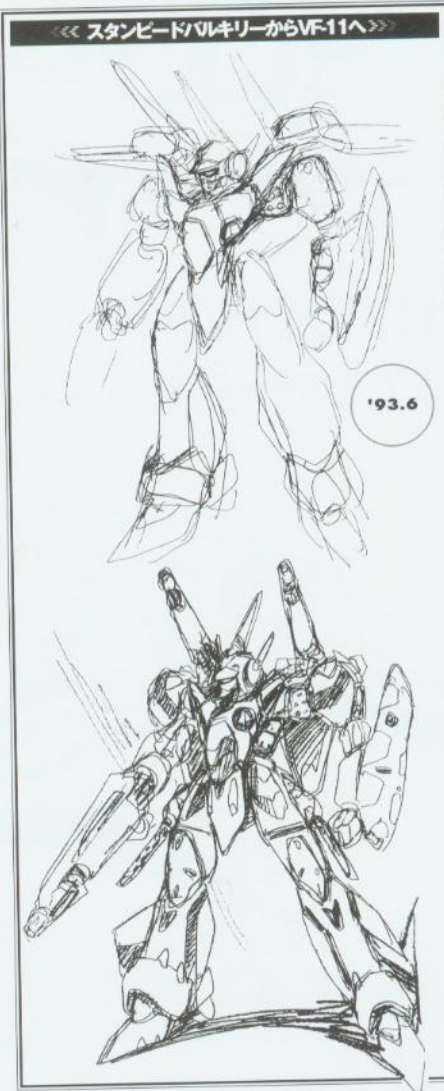
4月にデザインされたスーパーバック同様、攻撃力と運動性を高めるための追加兵装。ブースターバックから伸びたバーニアスタビライザーや、胴体下のリバーズノズル付き大型ロケットタンクなど、宇宙空間における戦闘を想定してデザインされた機体であることがわかる。また、スーパーバックでは見送られていたレドームにも追加装甲が施されている。

BATTROID MODE

バトロイドモード



'92.11



'93.6

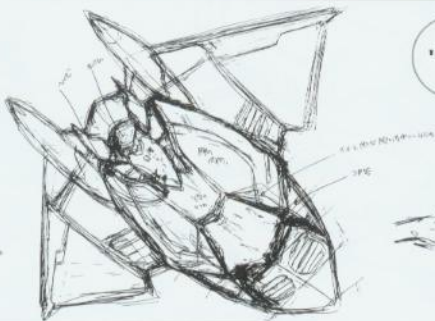
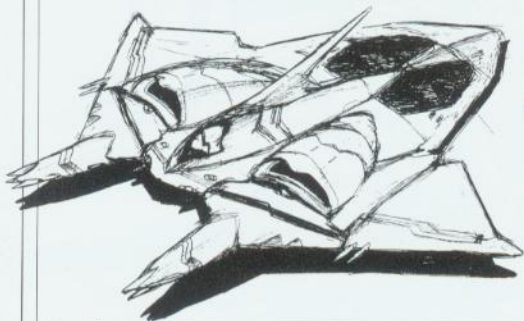
VF-X用 敵可変マシン

VF-X用 敵可変マシン

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X (1997年ゲームソフト)

COMPETITION

☐ FIGHTER MODE ファイターモード



'95.7

細部のデザインを修正する前のイラスト。幅広い翼幅の下に大型のエアインテークを備えた姿は、この前年に開発されたFBz-99Gを思い起こさせる。厚みのある脚部を機能的に設計する方法は、同じ薄型ボディのVF-17に見られた機能である。



同様に、このデザインは、その機能性から、VF-17のデザインに似ている。

☐ BATTROID MODE バトロイドモード



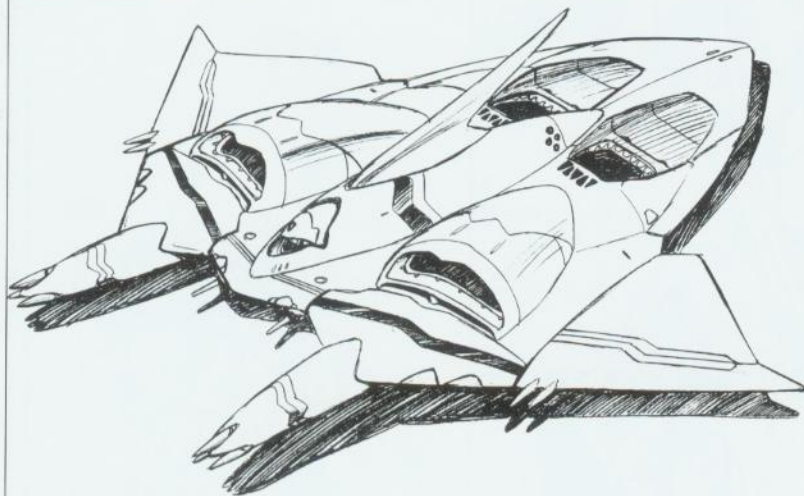
頭部や主翼のディテールは異なるものの、膨らみのある肩や腕に伸びたエアインテークなどは、決定稿とはほぼ同じデザインになっている。全身を覆う巨大な背部ユニットと、やや前のめり気味の姿勢によって、VFシリーズには無い異様な雰囲気を生み出している。



'95.7

FINISHED DESIGN

☐ FIGHTER MODE ファイターモード

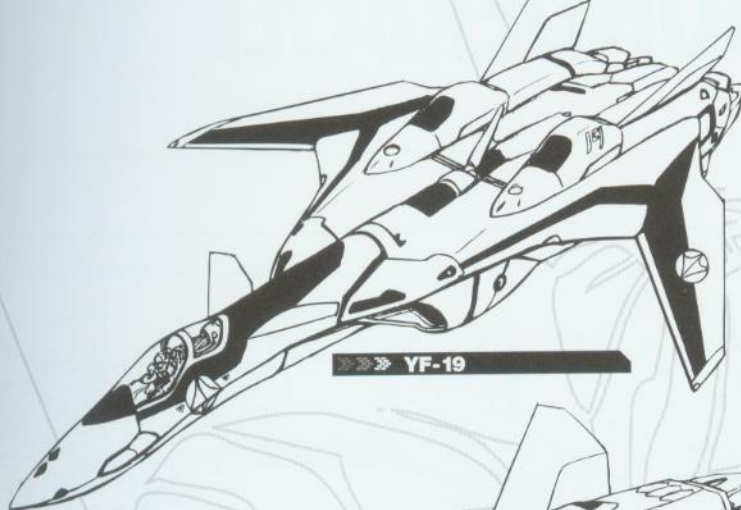


☐ BATTROID MODE バトロイドモード

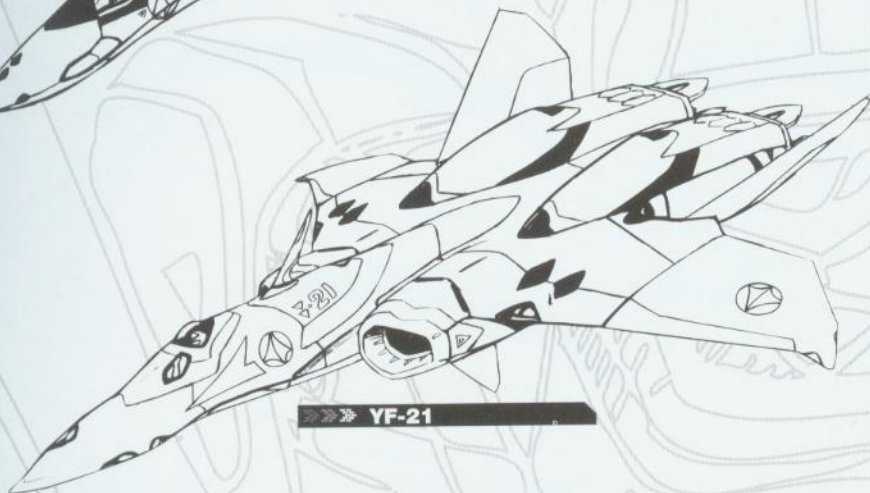


'95.11

機体の印象に関してVFシリーズと明確な差を付けるため、ファイターモードの外観は、円盤型試作艦上戦闘機ポートXF5U-1 フライング・バンカーキと、ステルス爆撃機ノースロップB-2スピリットを合わせたようなシルエットをしている。ファイターモードの底部がバトロイドモードの下半身、エアインテークを含む主翼周辺が上半身を形成する。



YF-19

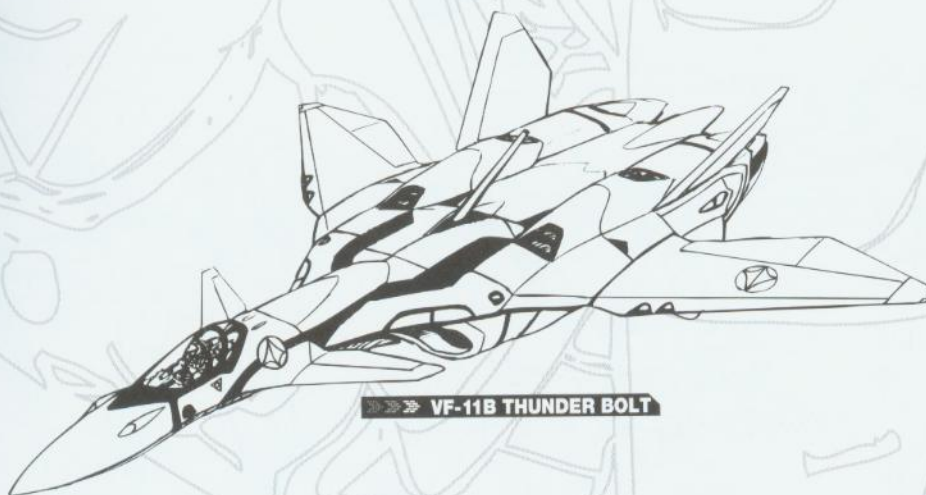


YF-21

SHOJI KAWAMORI DESIGN WORKS

MACROSS PLUS

TVシリーズの歴史を受け継いだOVA「MACROSS PLUS」は、
河森氏が初監督を務めた劇場版「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」
の公開より10年、1994年8月～95年6月にかけ全4巻が発売された。



VF-11B THUNDER BOLT

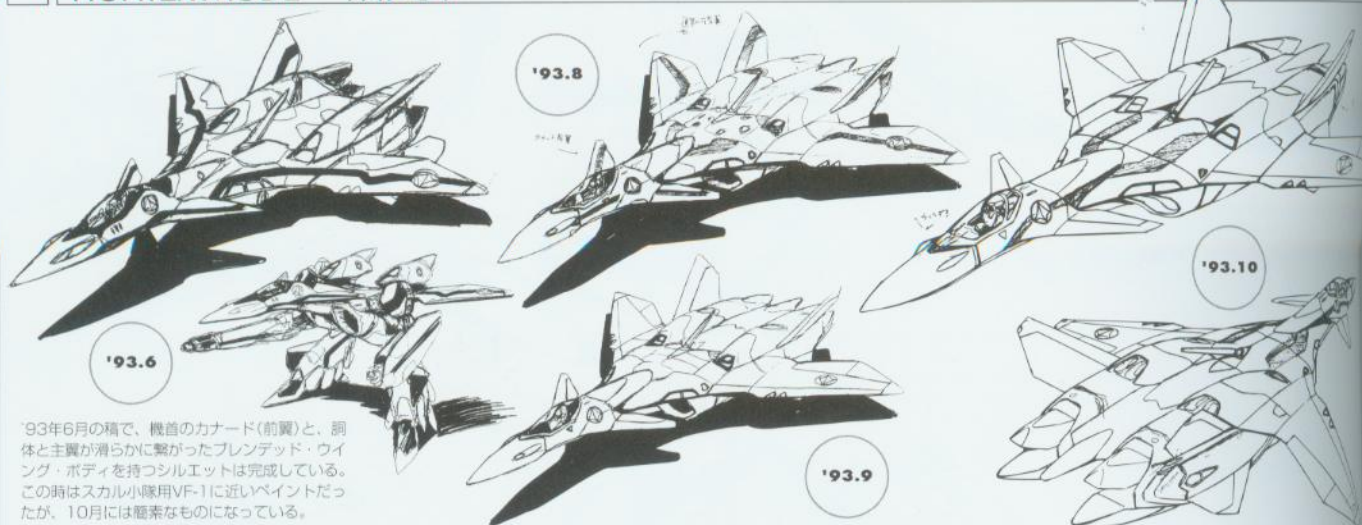
VF-11B THUNDERBOLT

VF-11B サンダーボルト
マクロスプラス (1994年OVA作品)

COMPETITION

FIGHTER MODE

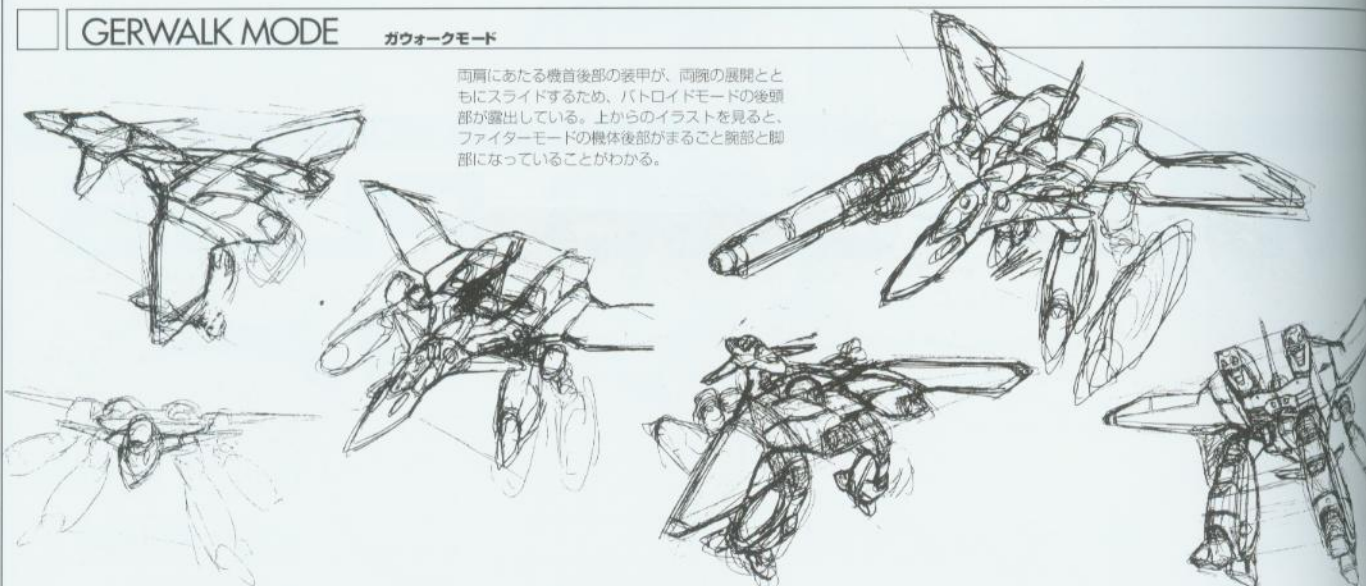
ファイターモード



'93年6月の稿で、機首のカナード(前翼)と、胴体と主翼が滑らかに繋がったブレンデッド・ウィング・ボディを持つシルエットは完成している。この時はスカル小隊用VF-1に近いペイントだったが、10月には麗索なものになっている。

GERWALK MODE

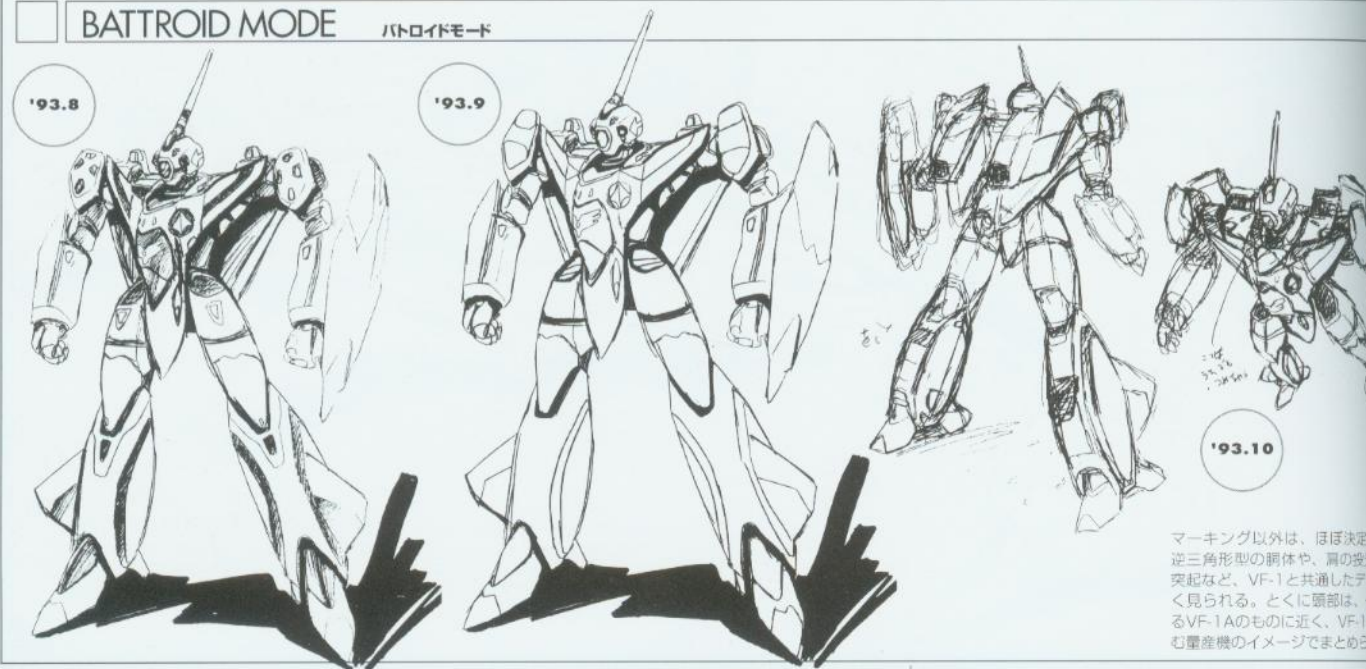
ガウォークモード



両肩にあたる機首後部の装甲が、両腕の展開とともにスライドするため、バトロイドモードの後頭部が露出している。上からのイラストを見ると、ファイターモードの機体後部がまるごと腕部と脚部になっていることがわかる。

BATTROID MODE

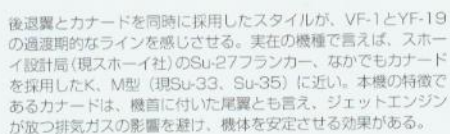
バトロイドモード



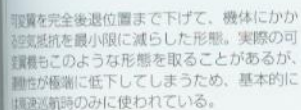
マーキング以外は、ほぼ決定版。逆三角形型の胴体や、肩の投光機突起など、VF-1と共通したデザインが見られる。とくに頭部は、一戦するVF-1Aのものに近く、VF-1の初代母艦機体のイメージでまとめられて

FIGHTER MODE

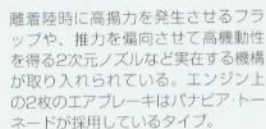
ファイターモード



大気圏内での高速飛行形態



□大気圏内での フラップ&ブレーキ

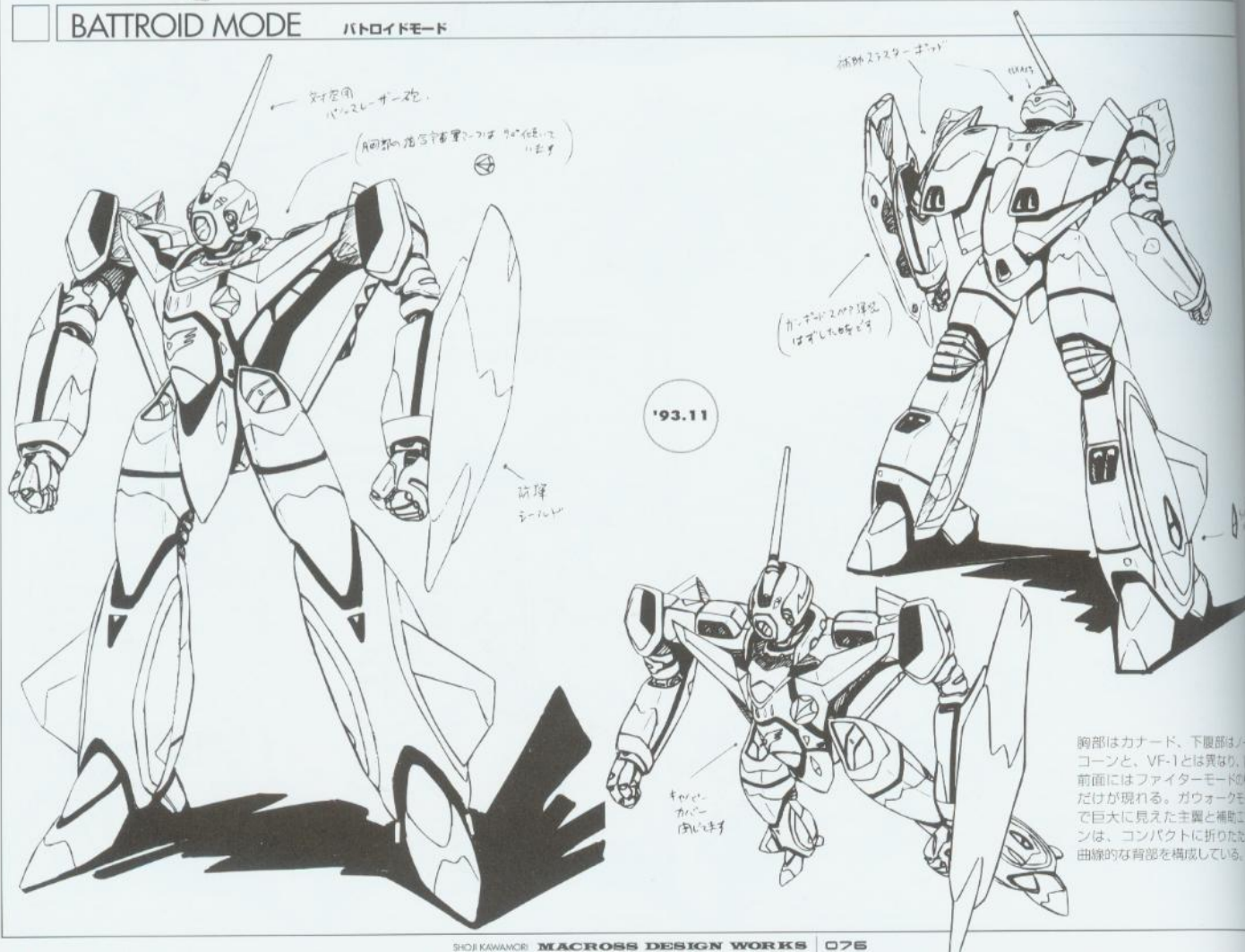


FINISHED DESIGN

GERWALK MODE ガウウォークモード

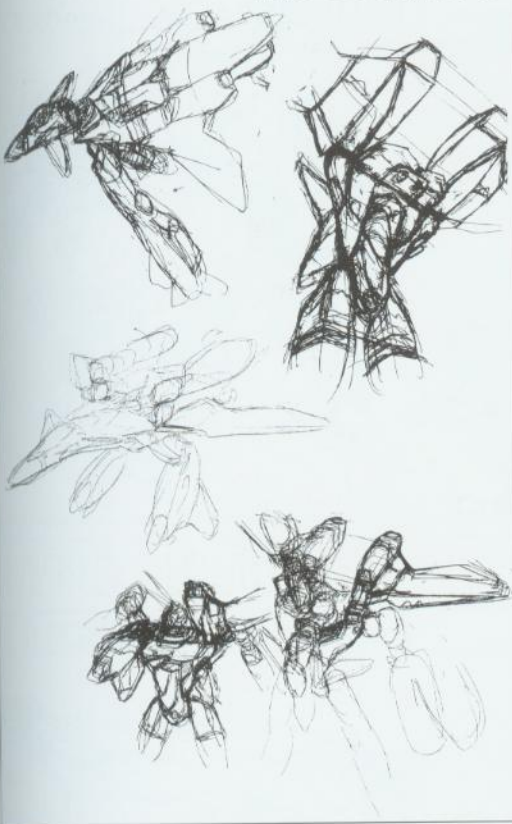


BATTROID MODE バトロイドモード

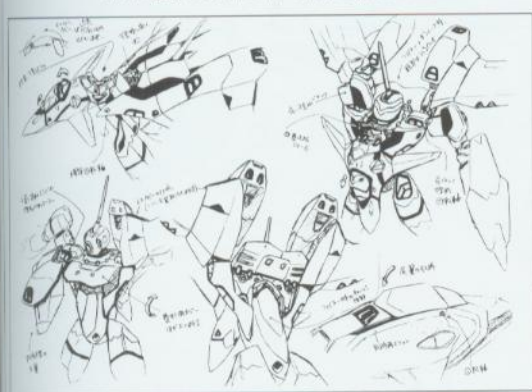


COMPETITION

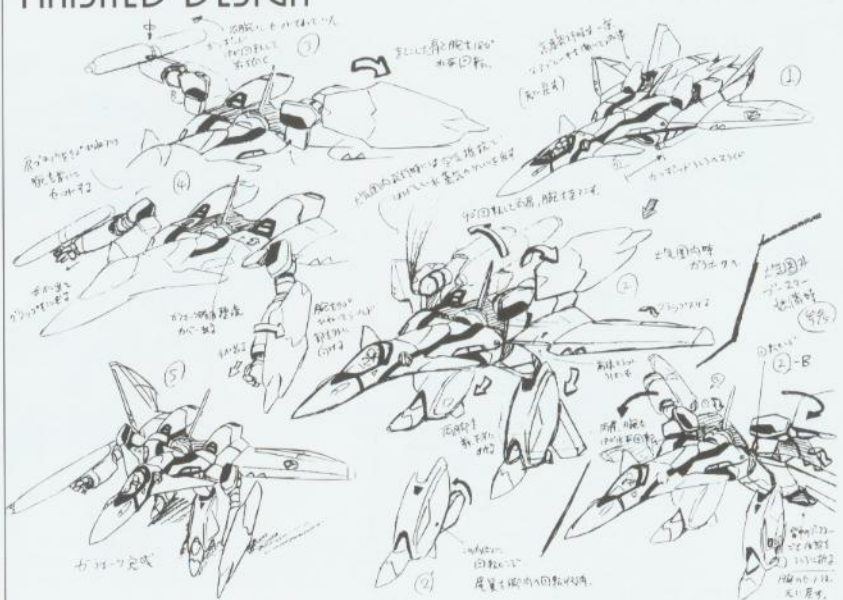
変形システムのラフ稿。ガウォークモードへ変形するための腕部や脚部の展開パターンや、バトロイドの胴体構成シークエンスが描かれている。



細部設定
詳細な胴体部変形パターン。脚部が連結されたセンターモジュールを中心に、機首(胴体前面)と主翼プラス補助推進機(臀部)が前後に折れ曲がってバトロイドの胴体を構成している。

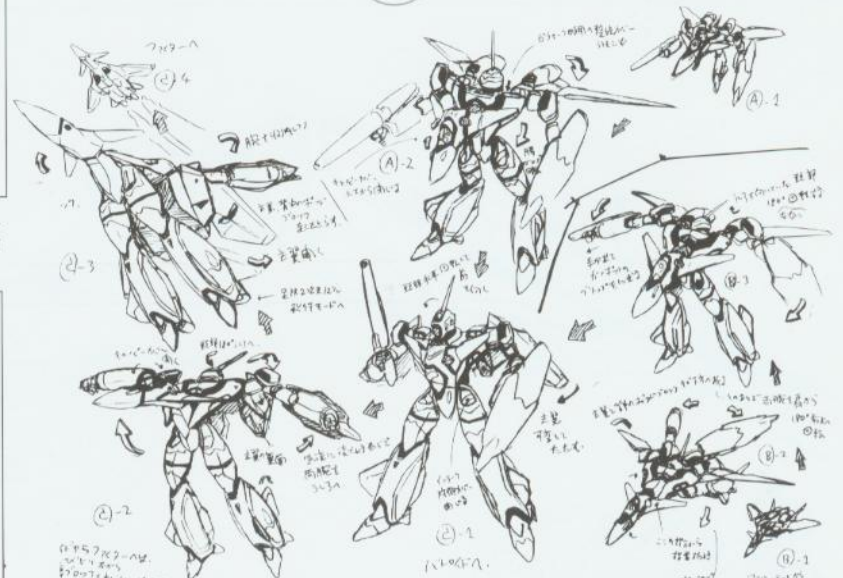


FINISHED DESIGN



'93.11

ファイターモードからガウォークモードへの変形機構。ファイターモードの機体後部が展開し、腕部とシールドを構成する。胴体の上で肩を中心に半回転し、主翼の前に収まる。

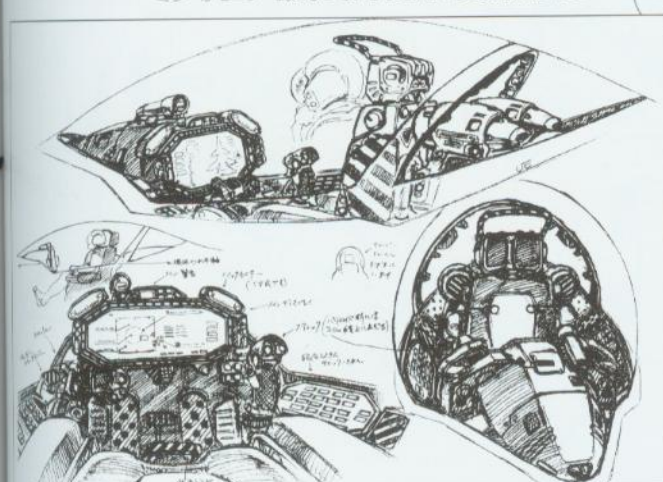


'93.11

ファイター、ガウォーク両モードからバトロイドモードを経てファイターへ。ファイターから直接バトロイドに変形する場合、エンジン部は伸びきったまま脚部になる。

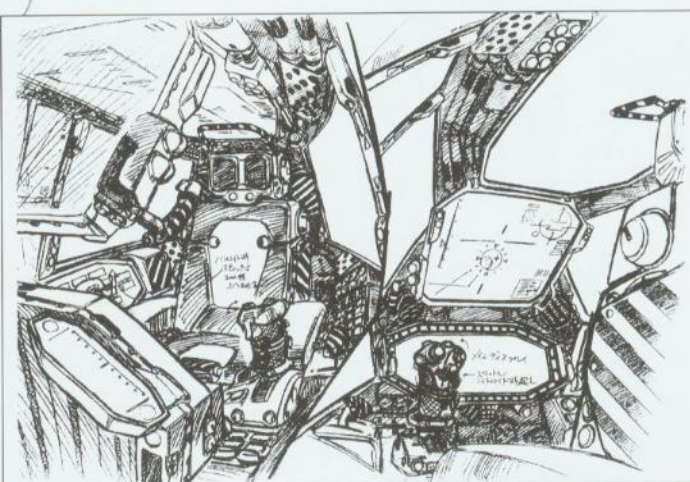
コクピット内部
操縦桿や計器類、内部配置などは映画版VF-1と似ているが、バックミラーがモニター式になっているなど細かい変更が散見される。

'93.10



FIGHTER&GERWALK MODE

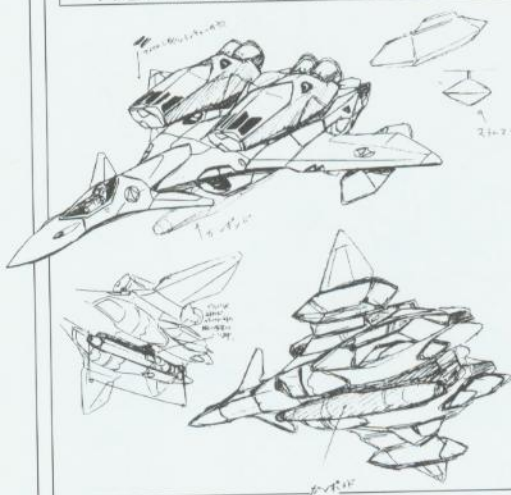
Designed by 宮武一貴



BATTROID MODE

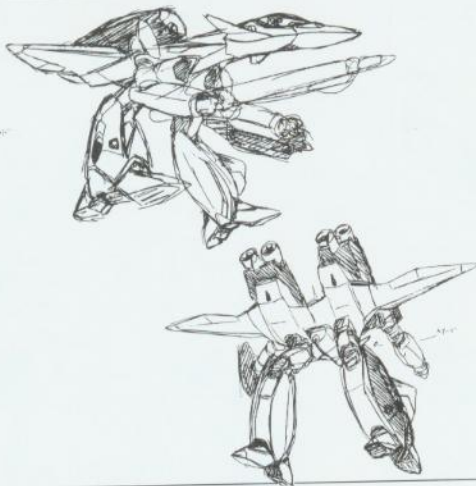
FIGHTER MODE

ファイターモード



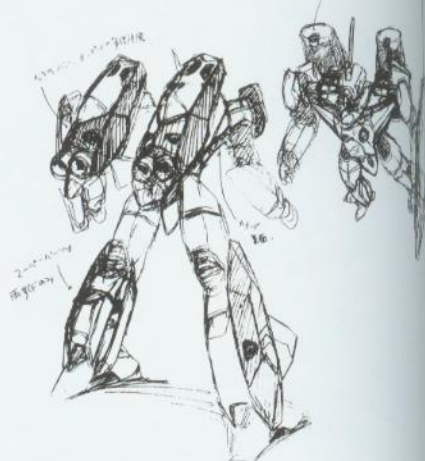
GERWALK MODE

ガウォークモード



BATTROID MODE

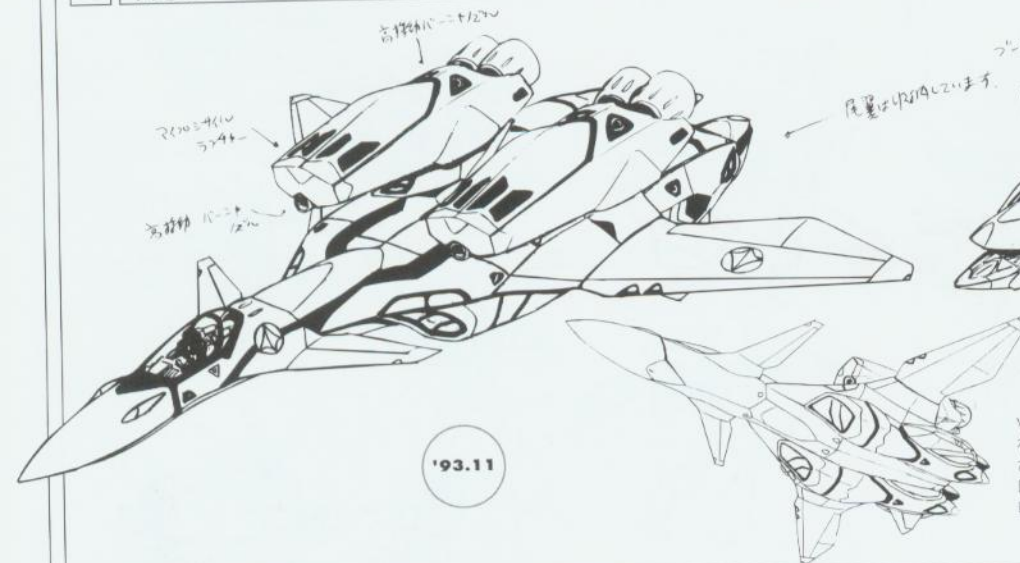
バトロイドモード



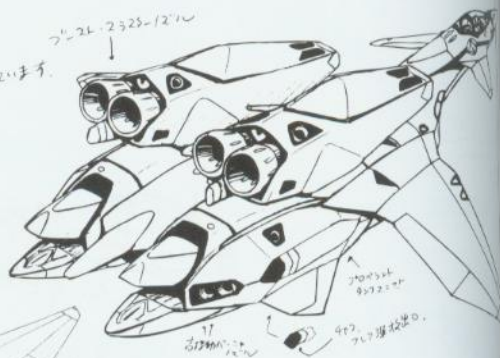
FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE

ファイターモード



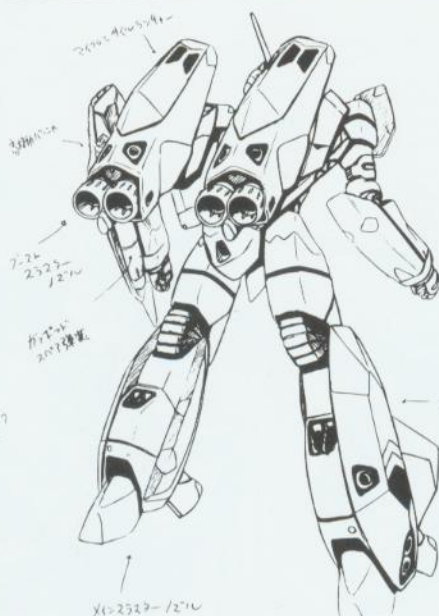
'93.11



VF-1スーパーバルキリーのファイターモードとは異なり、バグを装備しても本体の形状には変化がなく、スマートなイメージが保たれている。脚部バックを装備したことで、チャフ・フレア脱出口がふさがれているが、バック自体に同様のバッチがある。ミサイル・ミサイル発射口は、ブースター両脇から上方へ変更されている。

BATTROID MODE

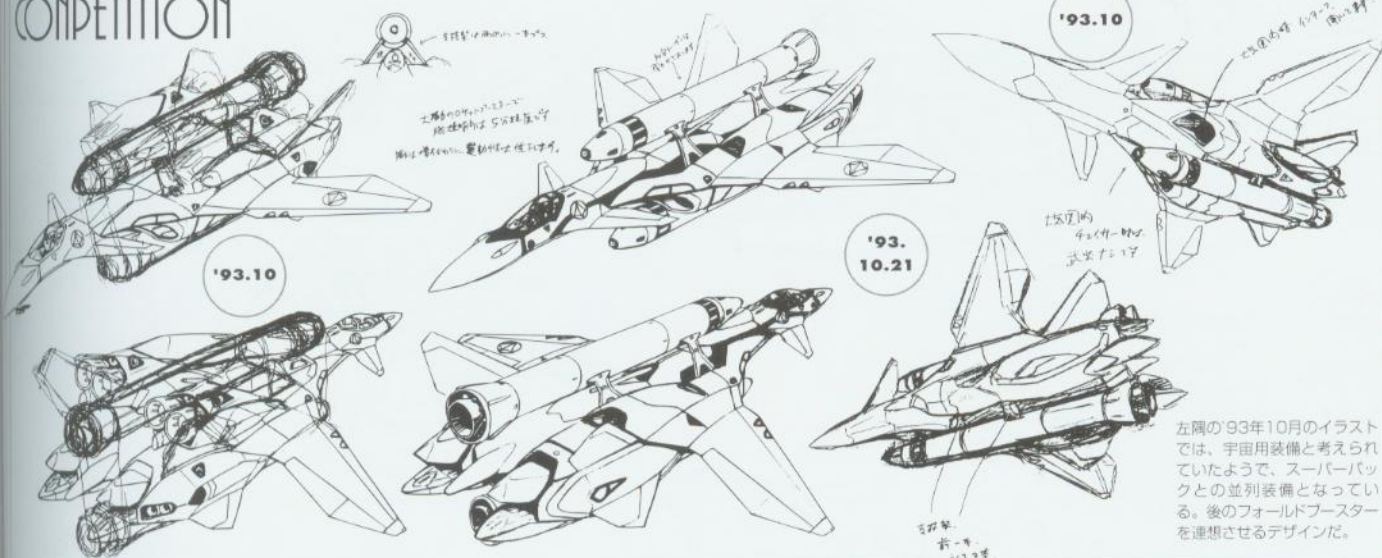
バトロイドモード



'93.11

背部ブースターにむき出しにされたブースト・スラスタ・ノズルは、空気抵抗を考慮する必要のない大気圏外用の機器であることを印象付けるデザインである。VF-11の頃比べ、マイクロミサイルの収納部とメイン・ノズルが小型化しており、さらにブースターの先端にもノズルが追加されており前型を上回る高機動性がうかがえる。

COMPETITION

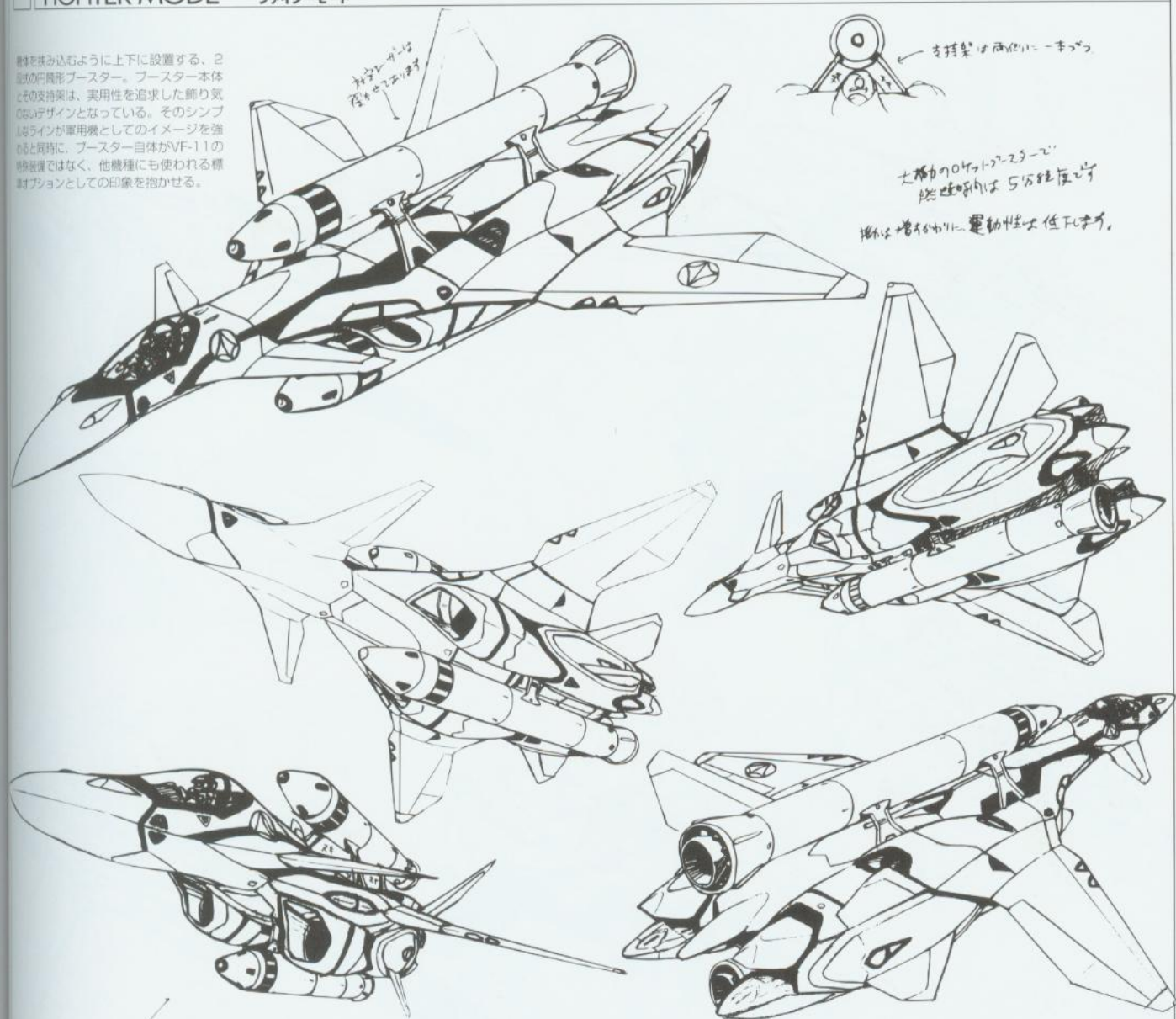


左隣の'93年10月のイラストでは、宇宙用装備と考えられていたようで、スーパーバックとの並列装備となっている。後のフォールドブースターを連想させるデザインだ。

FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE ファイターモード

機体を狭み込むように上下に設置する、2基の筒筒形ブースター。ブースター本体とその支持架は、実用性を追求した飾り気のないデザインとなっている。そのシンボルはラインが軍用機としてのイメージを強調すると同時に、ブースター自体がVF-11の機体装備ではなく、他機種にも使われる標準オプションとしての印象を抱かせる。



下機、0.4m x 2.2m x 2.2mの搭載は前機、0.4m x 2.2m x 2.2m

YF-19

YF-19

マクロスプラス (1994年OVA作品)

COMPETITION

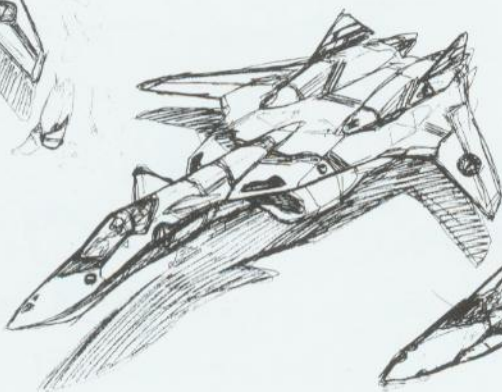
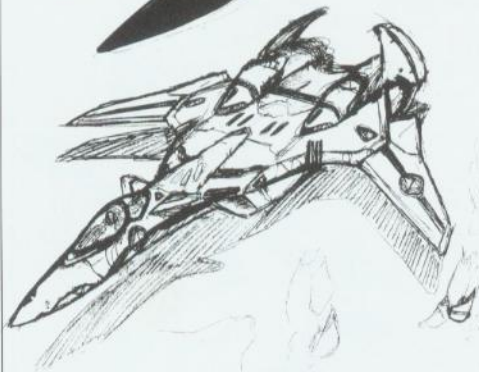
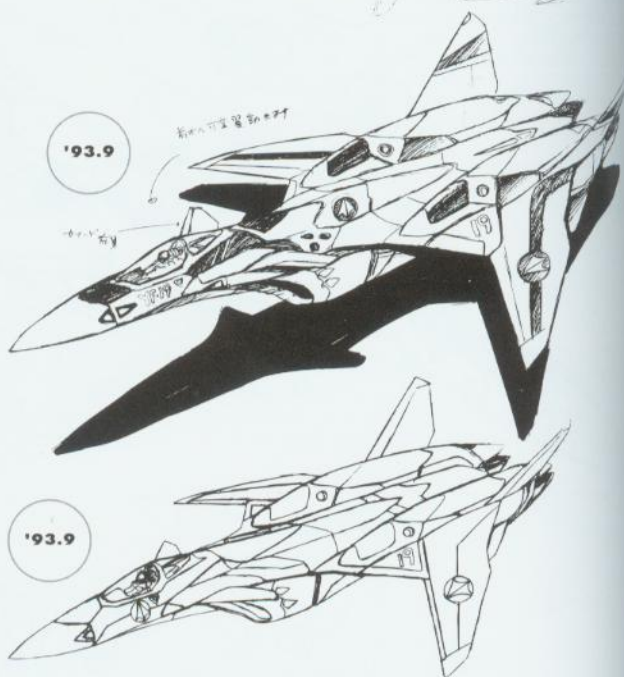
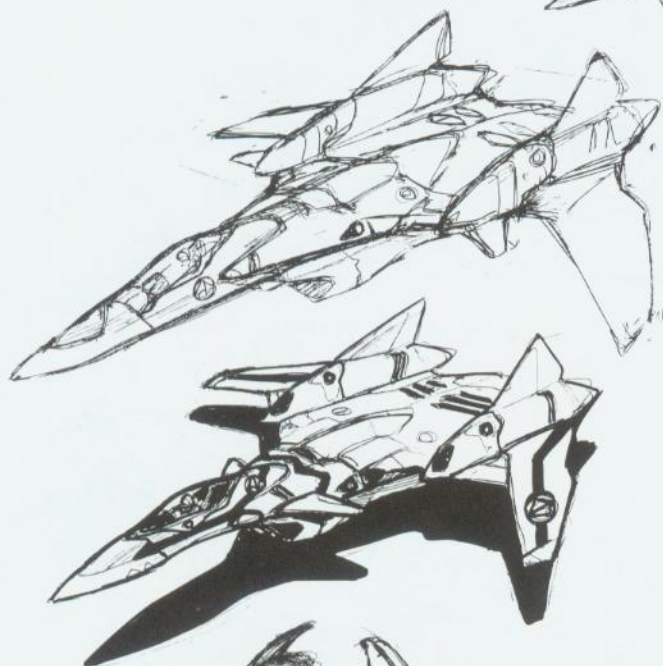


FIGHTER MODE

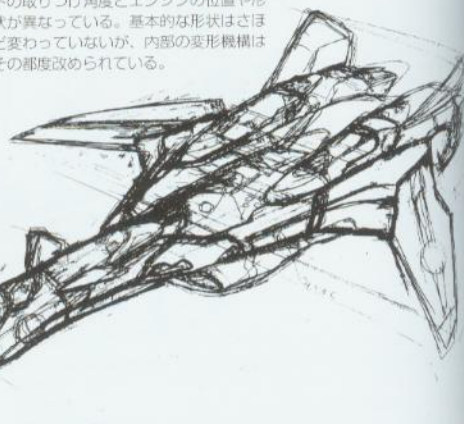
ファイターモード

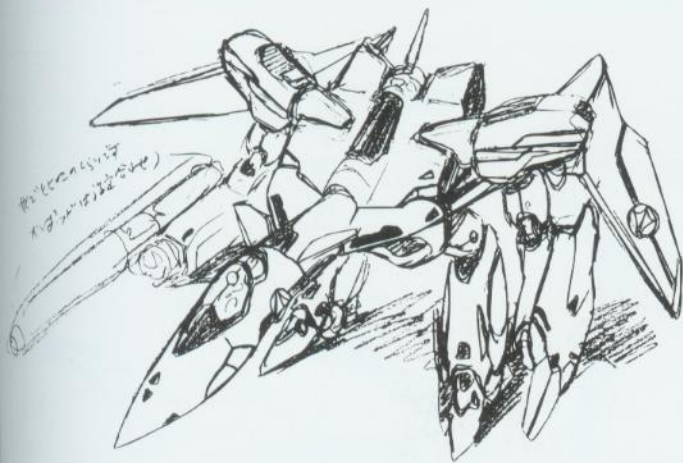


左上の初期ラフ稿からわかる通り、最初からカナード付きの前進翼機としてデザインされていた。また、主翼を機体の後方に配することで機首を長く感じさせるスタイルも、この段階で決定している。



'93年9月と'94年2月の稿では、カナードの取り付け角度とエンジンの位置や形状が異なっている。基本的な形状はさほど変わっていないが、内部の変形機構はその都度改められている。



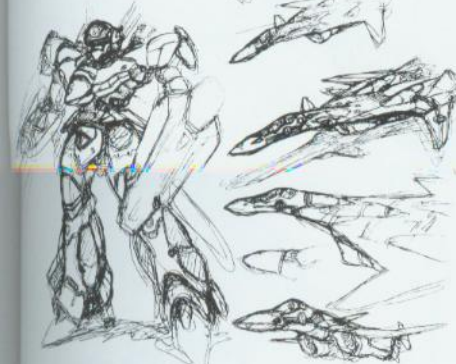


胴体中央部が折れ曲がり、極端な前傾姿勢という異色のシルエットを放つデザイン。機首が下がっているようにも見えるが、脚部上端のエアインテークの位置と主翼の取り付け角度からわかるとおり、機体後部が極端に持ち上げられているのである。後端に見える角の付いた丸型パーツは、バトロイドモードの頭部にあたる。

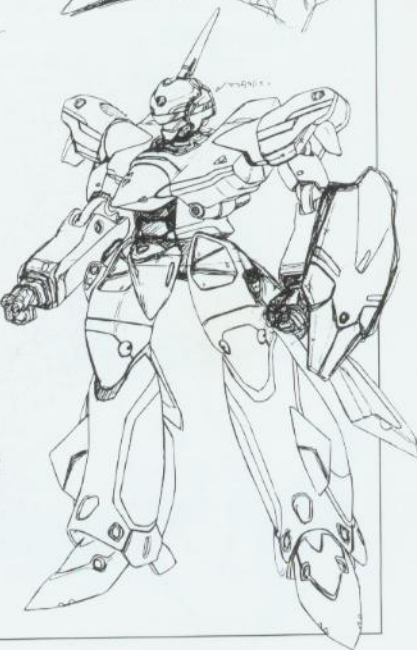
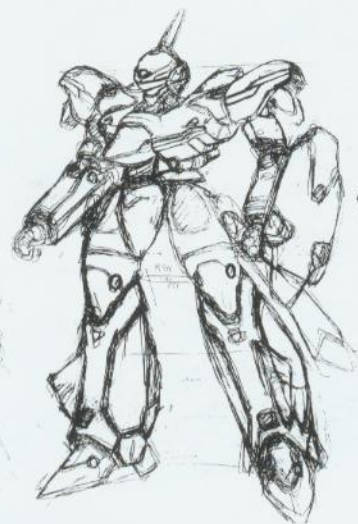
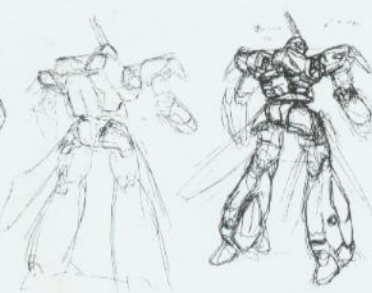
BATTROID MODE

バトロイドモード

74年のラインは最初から決まっていたらしく、胴体および脚部に関しては試行錯誤が繰り返されて、93年8月の頃ではVF-1Sに近しい4本角の脚を持ち、主役機イメージが強調しつつ、最終的にはさらにスリムなイメージに仕上がっている。胴体中央には折りたたまれたノーズコーンあり、すでに決定稿の胸部構造との共通点が見える。

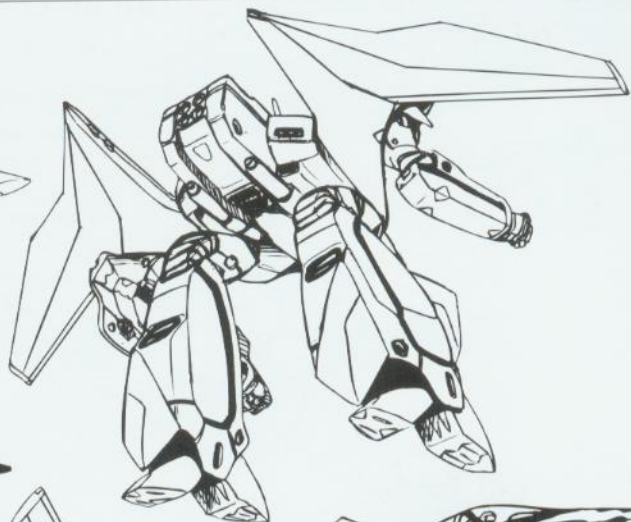


機体の全体的なラインが決定した後も、マーキングや脚部ハッチ、シールドの形状など、細部のデザインに関しては、たびたび修正が加えられている。とくに頭部のレーザ機銃に関しては、かなり最終的な段階まで2連装型を採用しており、前作の主役機であったVF-1Jのラインに対するこだわりが感じられる。



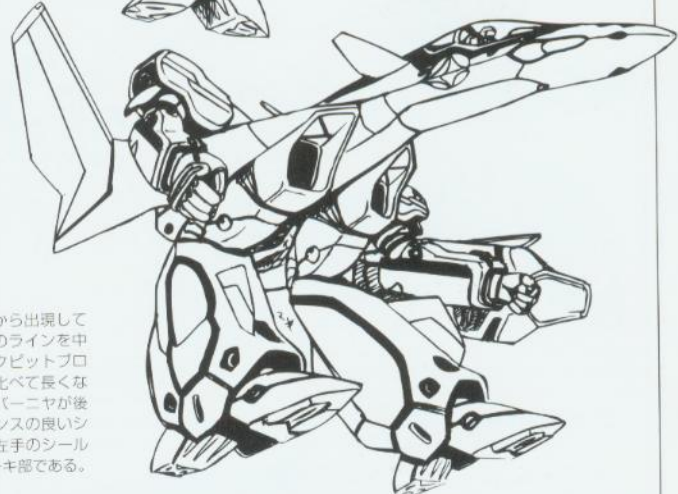
GERWALK MODE

ガウウォークモード



'93.9

両腕が主翼よりも高い位置から出現しているため、機体後部が両肩のラインを中心に反りあがっている。コクピットブロックが、これまでの機種と比べて長くなっているが、その分、背部バーニアが後方へ突出しているのでバランスの良いシルエットを形成している。左手のシールドはVF-11と同様、バンケーキ部である。



BATTROID MODE

バトロイドモード

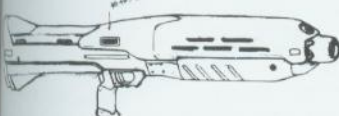
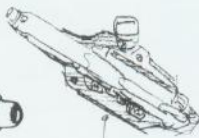


ノーズコーンを胸部に収めたことで、胸から腰にかかる上半身のラインが、より人体に近付いている。両腕に主翼が来るアイディアは、星嵐シリーズを描いた際の箱が元になっている。

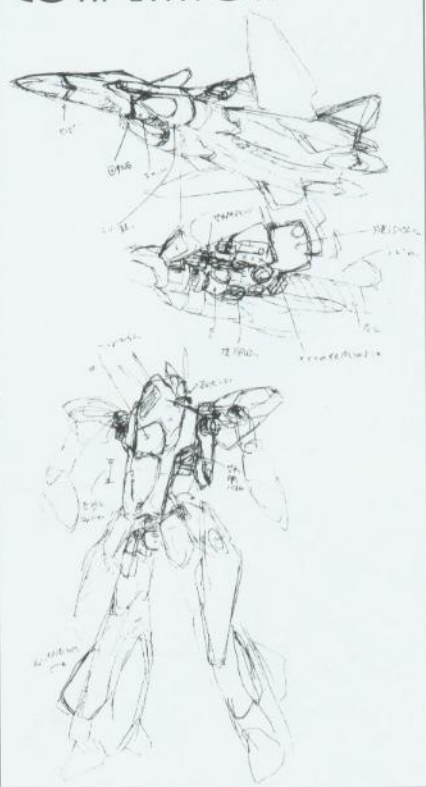


ガンボッド

丸みを帯びた砲身カバーや大型のストックなど、VF-1のガンボッドに比べて、実在の銃器に近いデザインとなっている。また、シールドの裏にはガンボッド用のホルダーが存在する。

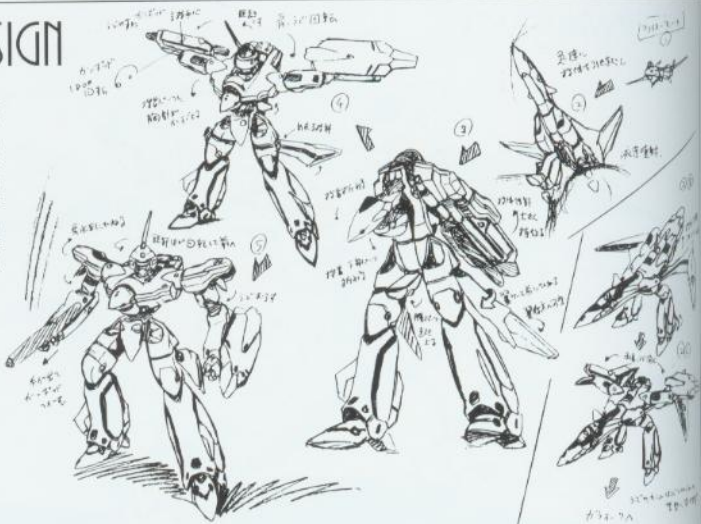


COMPETITION



FINISHED DESIGN

ファイターモードから、ガウオーク及びバトロイドモードへの変形過程。主翼付け根が大膝部にあるため、ガウオークモードへの変形時には、両足はあまり大きく移動しない。一方、バトロイドモードへ変形する際には、外翼(主翼のうち前方に反り返った部分)が一回転した後、主翼の中に収納されていることがわかる。



'94.5

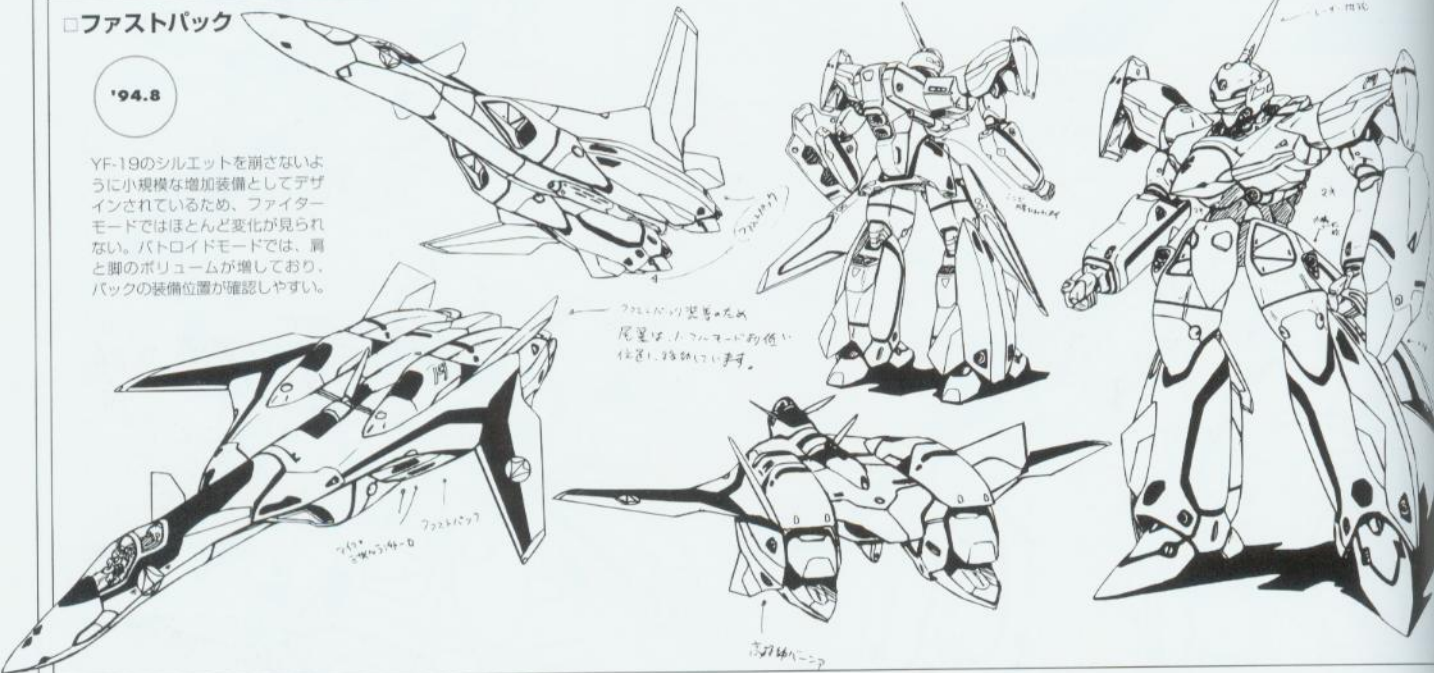
●細部設定

バトロイドモード変形時に見る胴体部の形成過程を描いたイラスト。ファイターの機首がバトロイドのセンターブロックになり、キャノピーがバトロイドの背部に収まっていくのが見て取れる。曲がったノーズコーンは胸部中央になる。

□ファストバック

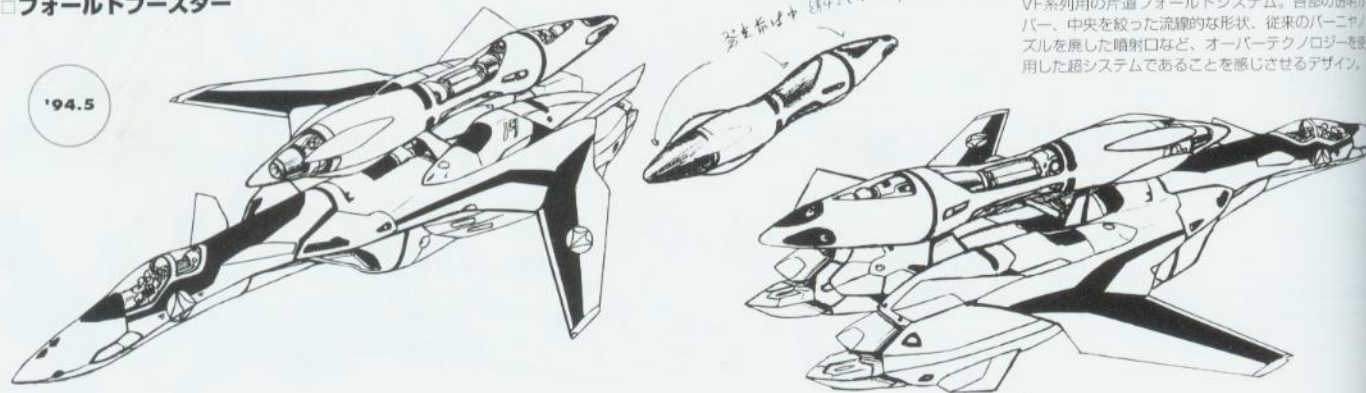
'94.8

YF-19のシルエットを崩さないように小規模な増加装備としてデザインされているため、ファイターモードではほとんど変化が見られない。バトロイドモードでは、肩と脚のボリュームが増しており、バックの装備位置が確認しやすい。



□フォールドブースター

'94.5

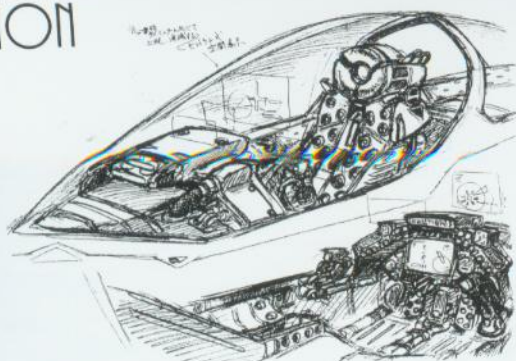


VF系列用の片道フォールドシステム。各部の透明カバー、中央を絞った流線的な形状、従来のバーニアノズルを廃した噴射口など、オーバーテクノロジーを使用した超システムであることを感じさせるデザイン。

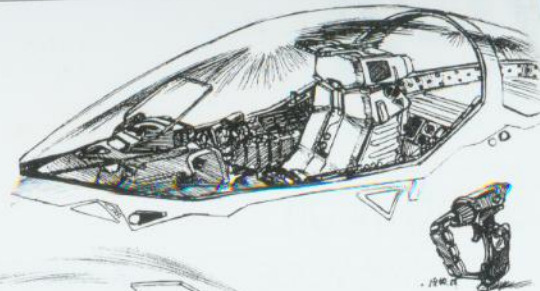
COMPETITION

コクピット内部

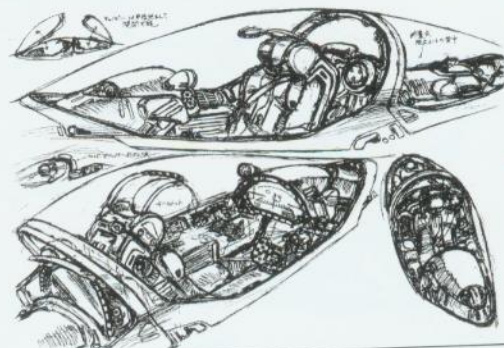
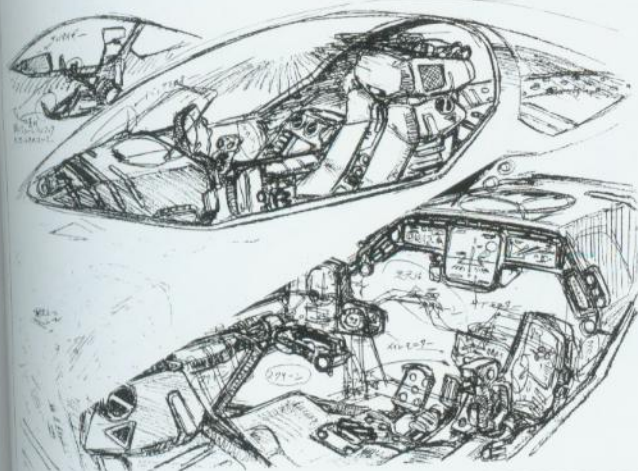
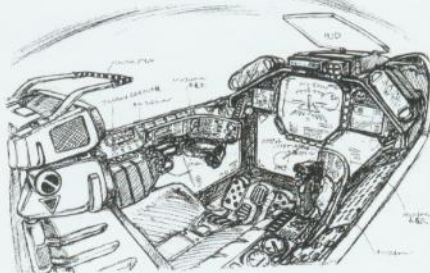
穴を穿ったシートや、ヘッド・アップ・ディスプレイを装備した（物語上では）旧型のコクピットなど、試験機のイメージを醸成した急造的なデザインが施されている。



'93.9



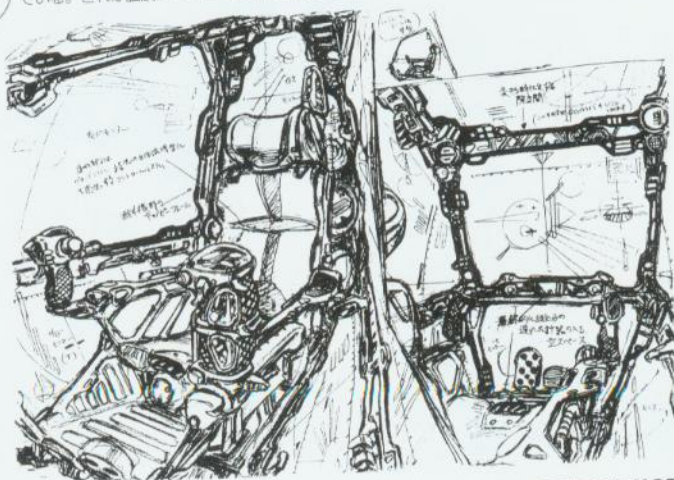
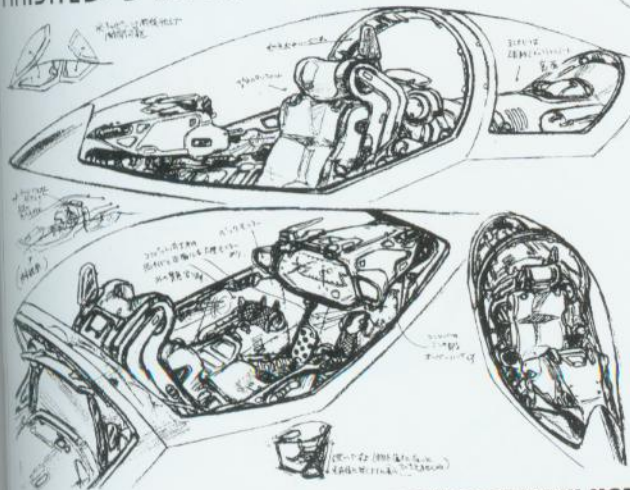
'93.11



FINISHED DESIGN

'93.11

コンソール類が整理され、内壁をモニターにするなど視認性を重視したコクピットになっている。これは脳波コントロールを採用したYF-21と好対照なデザインであると言える。

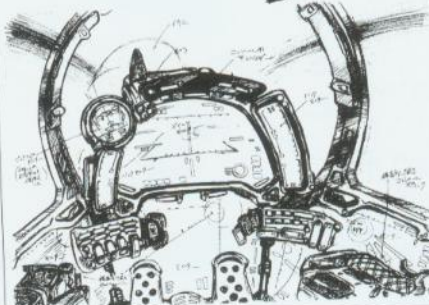
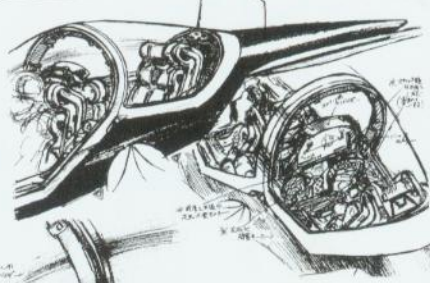


BATTROID MODE

FIGHTER&GERWAIK MODE

●後部座席

非常用の補助シートであるため、やや圧迫感を感じさせるデザインとなっている。前席と同様の計器類及び操縦システムが配置されているので、緊急時には、後部座席からの機体コントロールも可能であることがわかる。



●右手/操縦桿



左手/スロットルレバー

'94.3 滑り止め付きのグリップやトリガーの形状などに見られる実在のデザインと、生体磁場感知センサーという架空のシステムが違和感なく融合している。

YF-21

YF-21

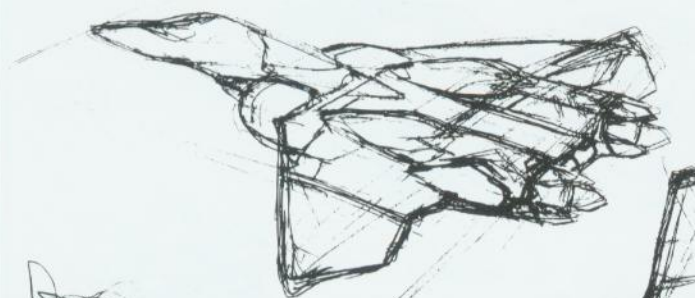
マクロスプラス (1994年OVA作品)

COMPETITION

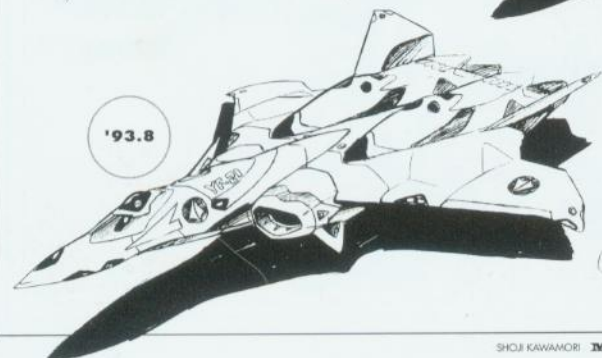


FIGHTER MODE

ファイターモード

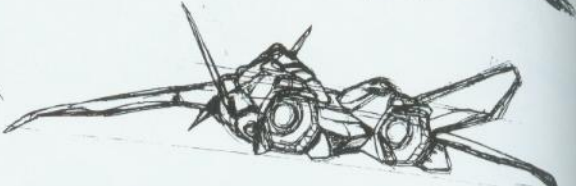


下方から見上げた時のラフ。扁平型の機首と大型のエアインテークによって、迫力あるフロントビューとなっている。この視点だと、主翼全体が下方向へ微妙なカーブを描いていることがわかる。

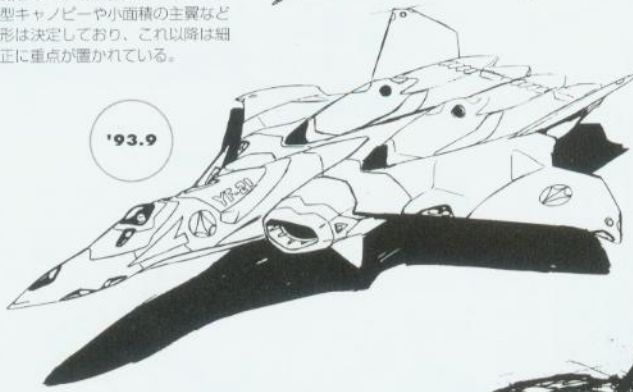
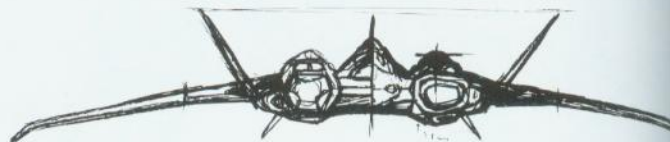


'93.8

全体のバランスを取ったラフ。上部に出っ張ったエンジンセルや、凹凸の少ないフラットな下面、また主翼の基本ラインなど、ほぼ決定稿と同じシルエットが見える。

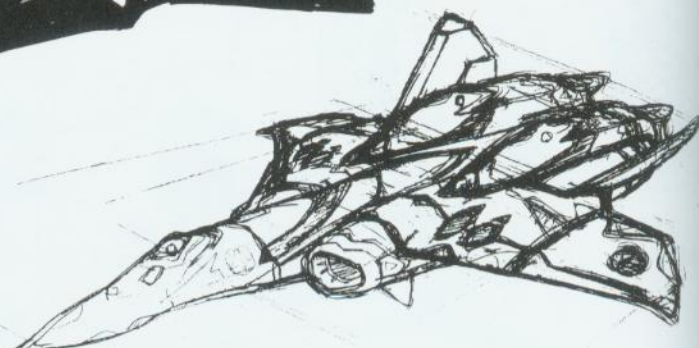


決定稿直前のファイターモード。93年8月の段階で、本機の特徴であるドーム状の小型キャノピーや小面積の主翼などの基本形は決定しており、これ以降は細部の修正に重点が置かれている。



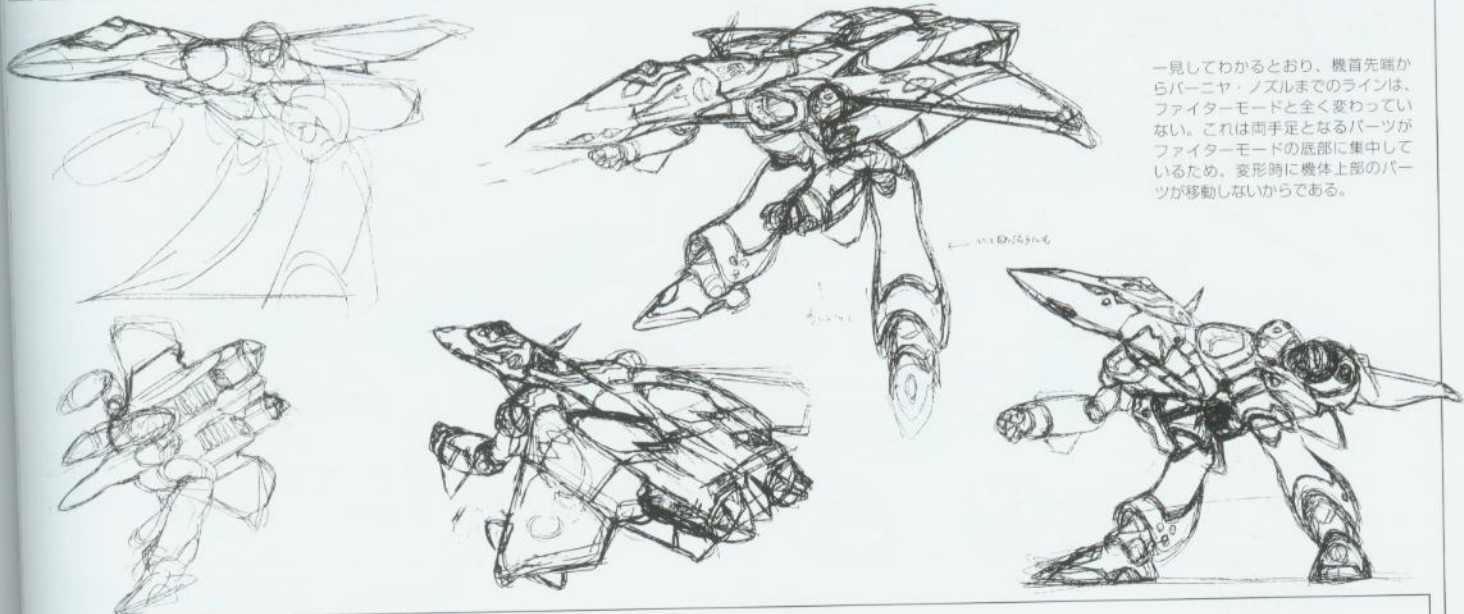
'93.9

右下の稿では、コクピット後方の窓のマークが省かれていること以外、定稿との差はほとんどない。主翼根のふたつの菱形スリットは、決定稿でミサイルランチャーになる場所。



GERWALK MODE

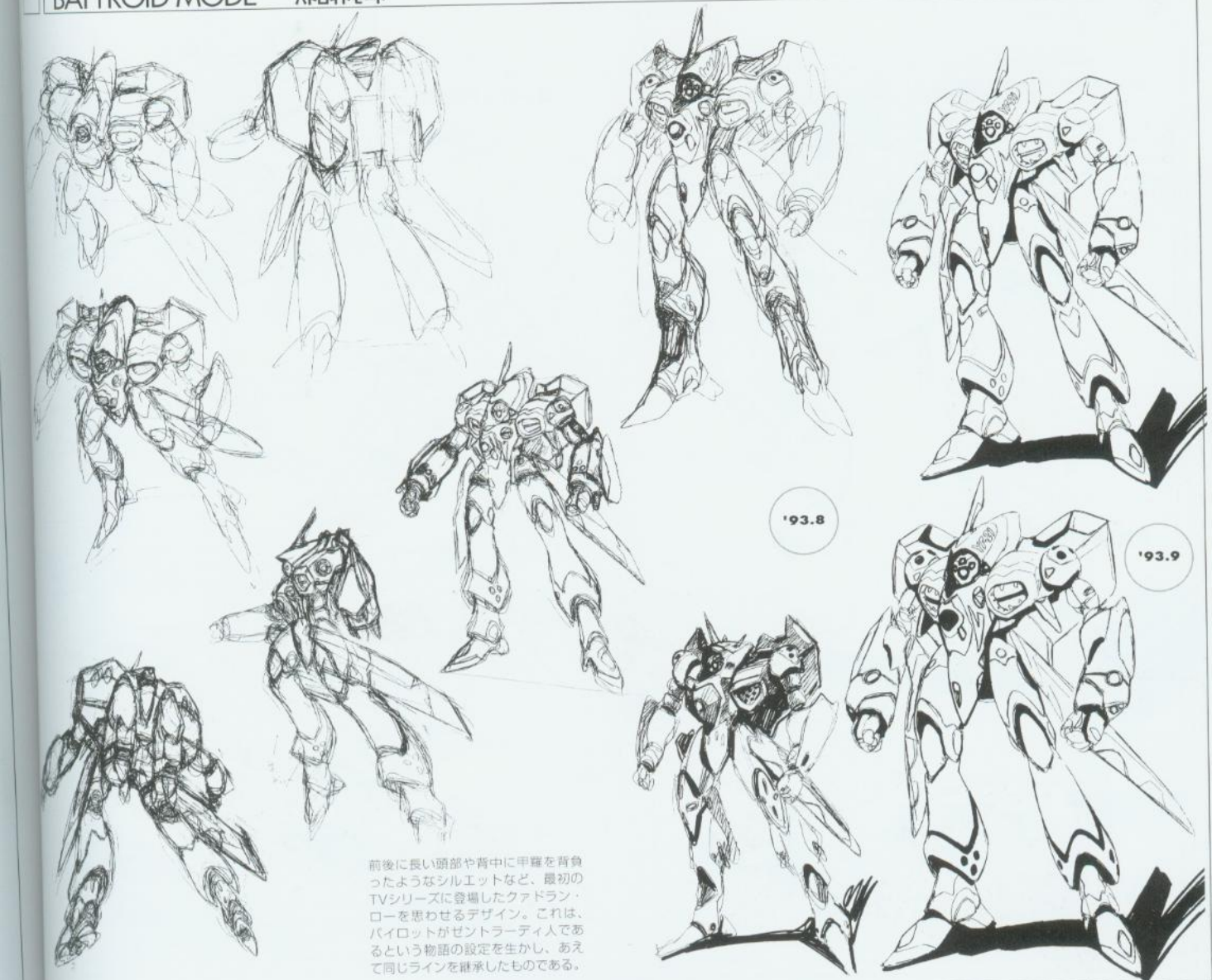
ガウウォークモード



一見してわかるとおり、機首先端からバーニャ・ノズルまでのラインは、ファイターモードと全く変わっていない。これは両手足となるパーツがファイターモードの底部に集中しているため、変形時に機体上部のパーツが移動しないからである。

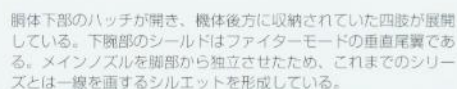
BATTROID MODE

バトロイドモード

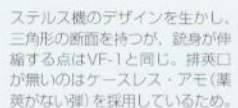
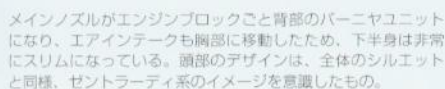


前後に長い頭部や背中に甲羅を背負ったようなシルエットなど、最初のTVシリーズに登場したクアドランローを思わせるデザイン。これは、パイロットがゼントラーディ人であるという物語の設定を生かし、あえて同じラインを継承したものである。

ガウォークモード



バトロイドモード



□ 可変システム展開図



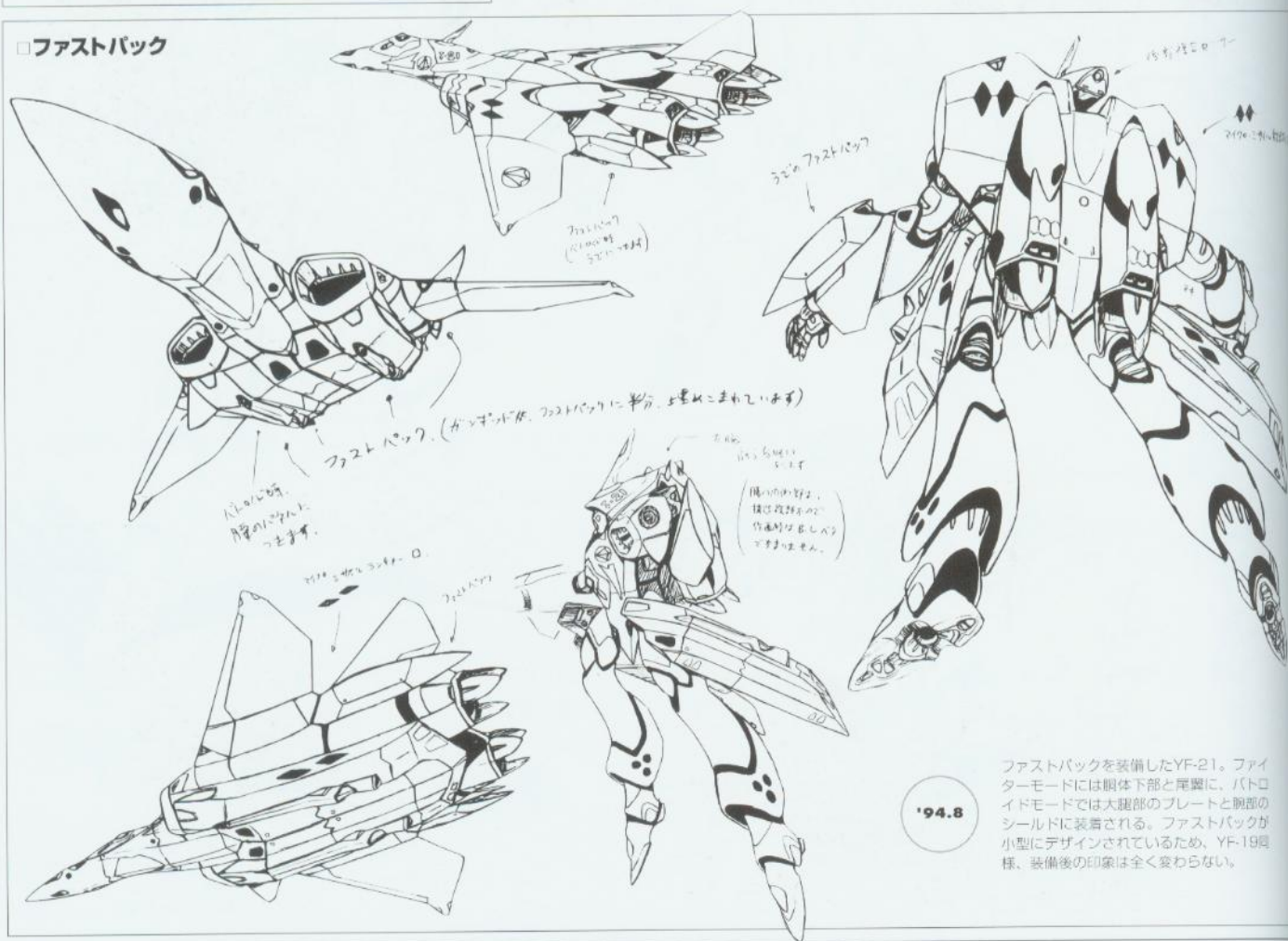
FINISHED DESIGN

ファイターからガウォークへの変形では、両手足の展開に加えて、新しいエンジンブロックの格納描かれている。またバトロイドモードにおけるシールドや武器のバーは、YF-19と共通のデザインでながら、元になる部分は全く異なる

ファイターからガウォークへの変
では、両手足の展開に加えて、動
していくエンジンブロックの椅子
描かれている。またバトロイドモ
ドにおけるシールドや可変のパー
は、VF-19と共通のデザインで
ながら、元になる部分は全く異

'94.5

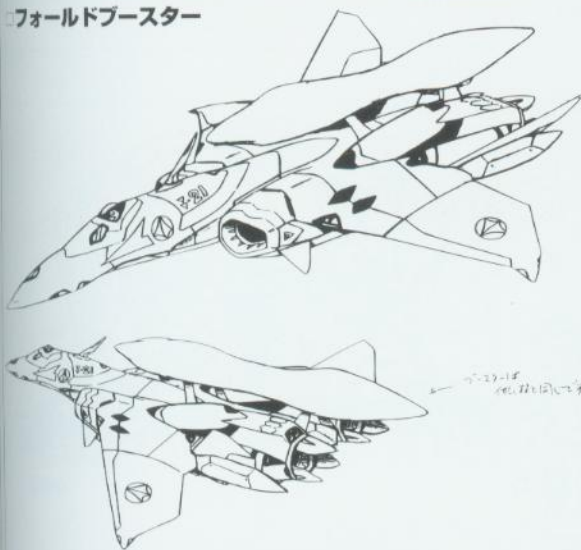
☐ **ファストバック**



ファストバックを装備したYF-21。ファイターモードには胴体下部と尾翼に、バトロイドモードでは大腿部のプレートと腕部のシールドに装着される。ファストバックが小型にデザインされているため、YF-19同様、装備後の印象は全く変わらない。

'94.8

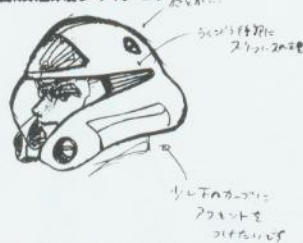
フォルドブースター



'94.9

フォルドブースターはYF-19のものと同じデザインであるため、イラストでは設置場所のみ描かれている。ブースターの支持架がシンプルなデザインになっているのも、VF-11の固体燃料ブースターと同様、全機種に共通した標準装備として描かれているからである。

脳波感知システム

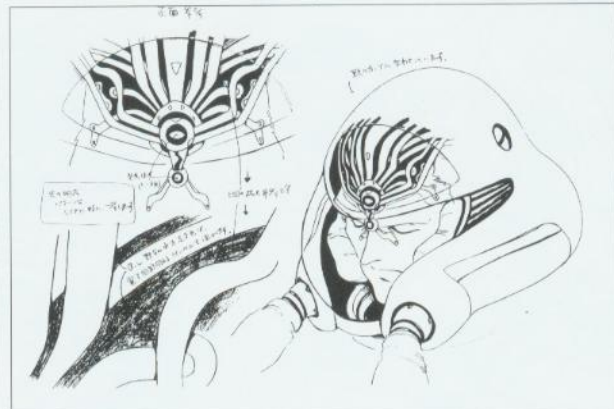


'93.10

脳波を利用したヘルメット型操縦デバイス。頬の膨らんだ末広がりのデザインは、額に集中した意識が全体へ拡散していくイメージを上手く表している。

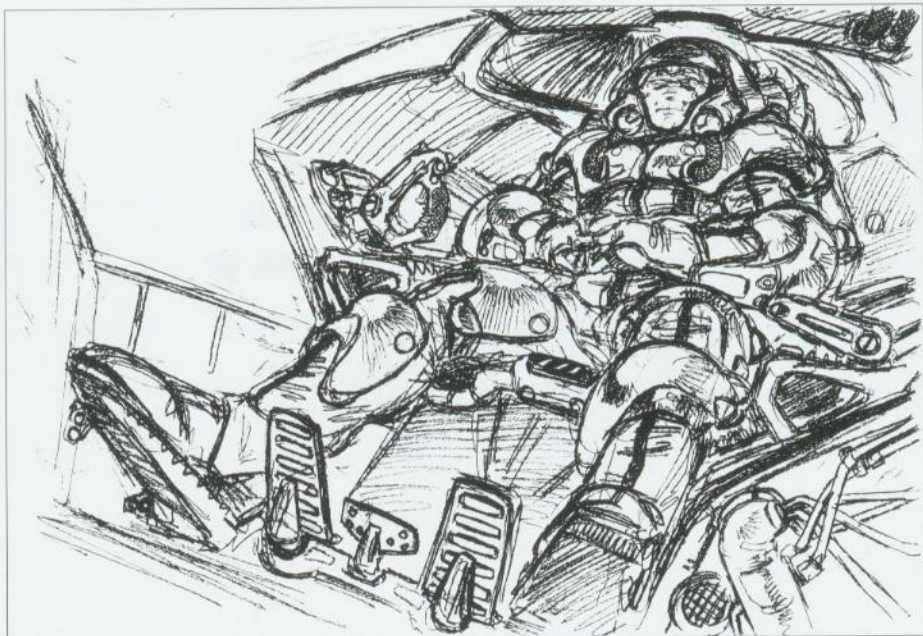
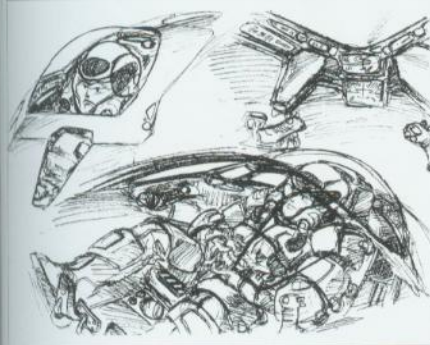
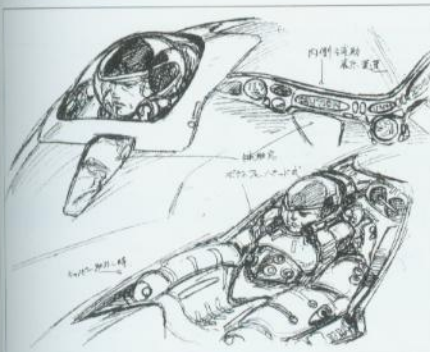
●決定稿

'93.11



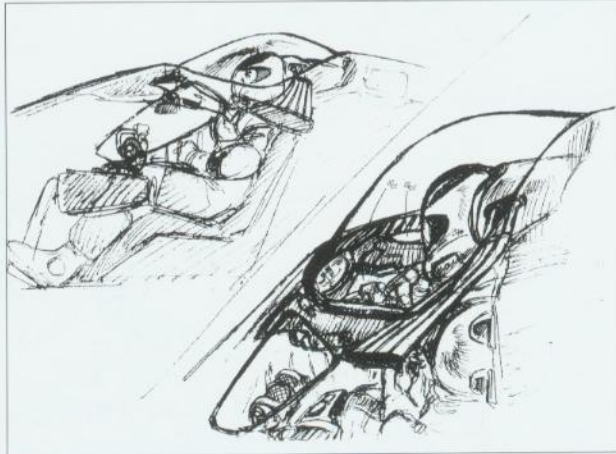
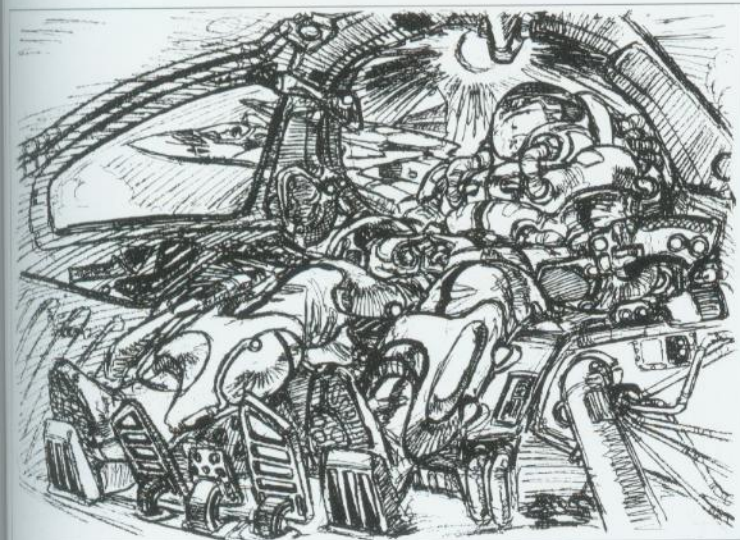
Designed by 宮武一貴

コクピット内部



'93.9

パイロットの頭部がドーム状のキャノピーに収まる形は、最初の段階から見られるが、一方でパイロットの搭乗姿勢に関しては様々なバリエーションがあり、全身を覆うボディフルパッドまで描かれている。

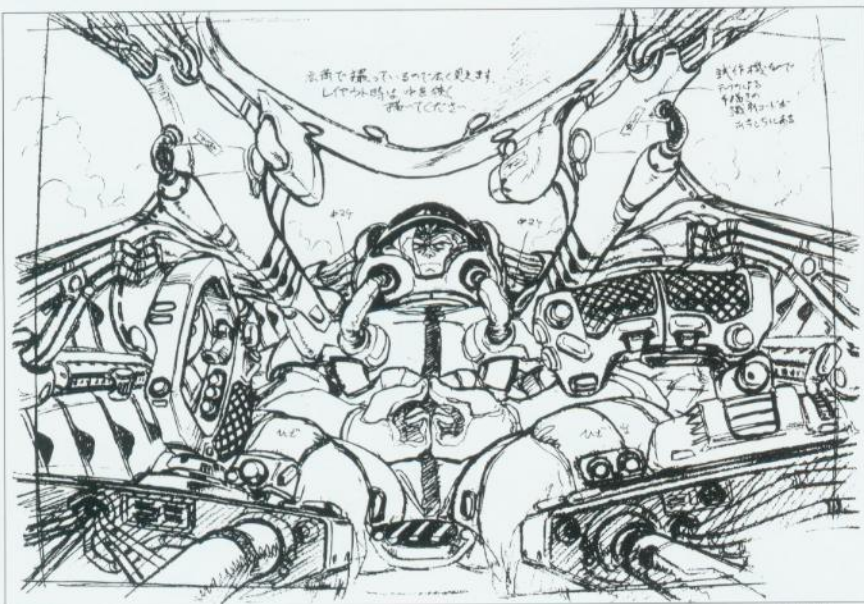


'93.10

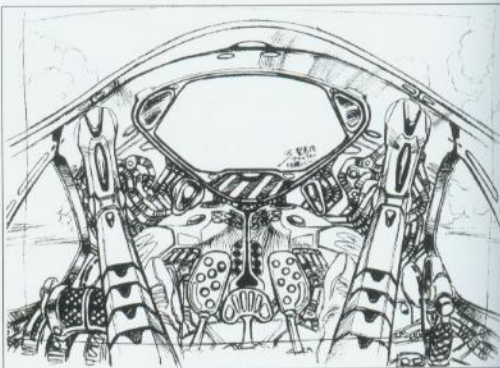
'93年10月のイラストではキャノピーからの視界が描かれている。横の断面図を見ると、内部が非常に狭いため、パイロットが装置の一部になっているかのような印象を受ける。

FINISHED DESIGN

□コクピット内部



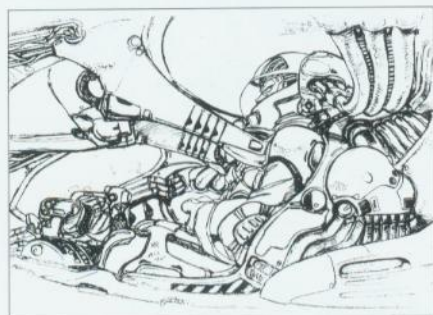
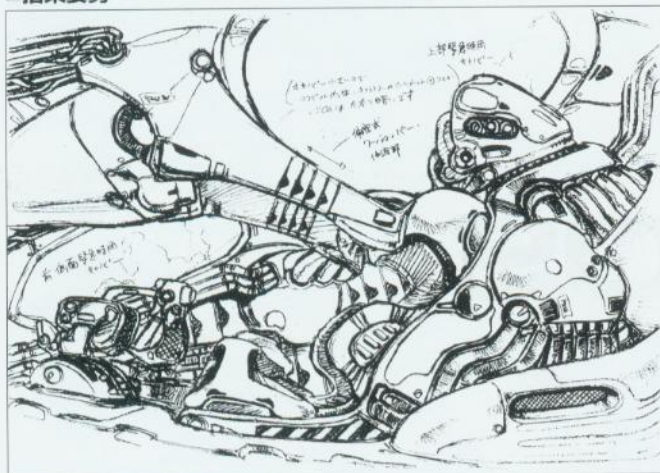
●正面



●前面

パイロットをコクピットに固定するための2本のクッションバーや、内壁に張り巡らされたコード類などが、戦艦機のコクピットとは思えない異質さを生み出している。全周りに設けられたキャノピーによって、一見広く感じられるが、シートの周りには通常の操縦機器やセンサーシステムによって埋め尽くされているため、着席したパイロットはほとんど身動きがとれない。

□搭乗姿勢

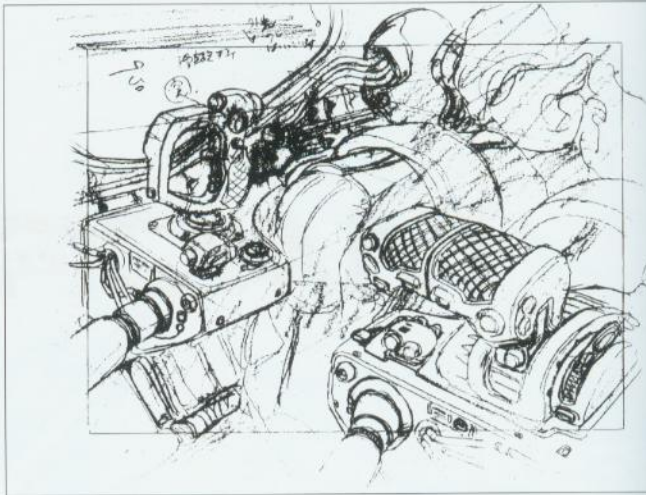


FIGHTER&GERWALK MODE

脳波感知システムを採用したYF-21では、操縦桿やスロットルレバーは緊急用の装置にすぎない。そのため、旧来の規格的なデザインに仕上げられたレバー類や、基盤から延びるむき出しの配線が試作機としての印象を強めている。切り替えレバーのカバーに入った2色の斜線は、現用機が危険物や緊急装置に黄と黒の斜線を入れるのと同じ。



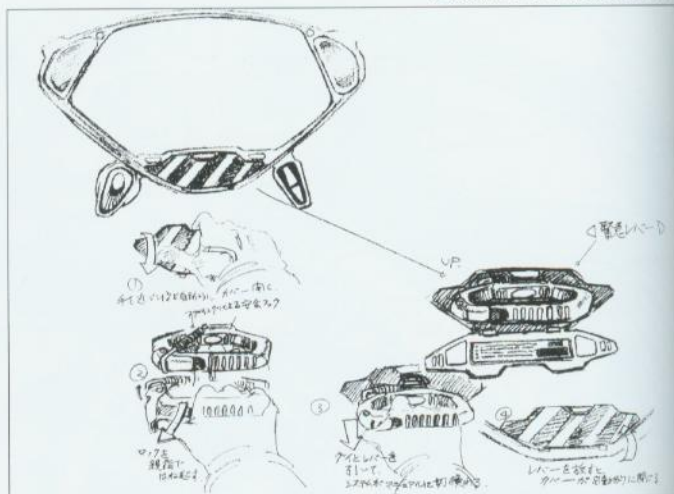
BATTROID MODE

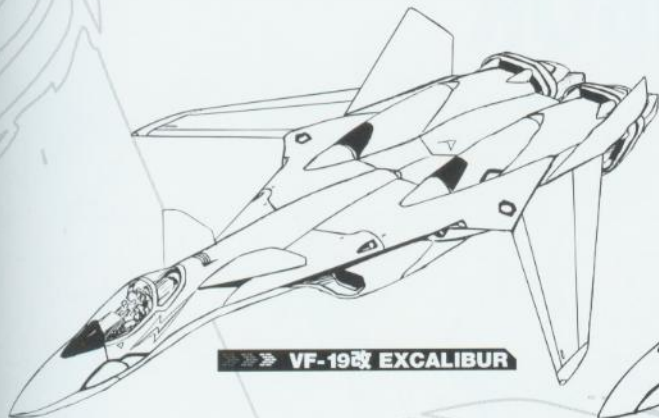


●操縦桿&スロットルレバー

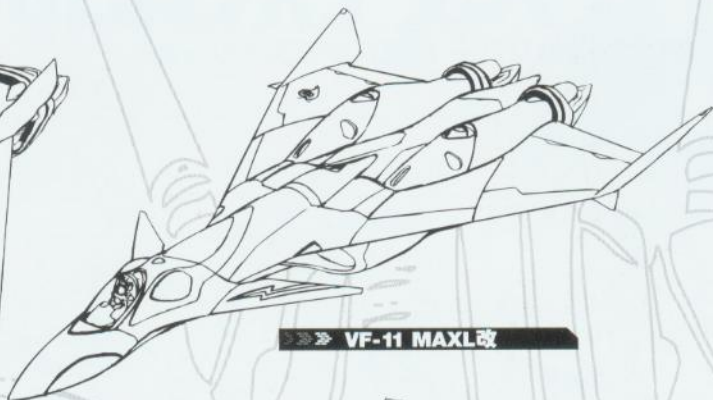
ファイター&ガウークモードでは、パイロットはややもたれかかるような姿勢で深く腰掛けている。バトロイドモードでは、パイロットの体が正面を向いているが、コクピットブロックの傾斜とともに、シートの背もたれが後方へ倒れ込む仕組みになっているため、ブロック自体の傾斜角度は、それほど大きいものではない。

●緊急用マニュアル切り替えレバー





➤➤➤ VF-19改 EXCALIBUR



➤➤➤ VF-11 MAXI改



➤➤➤ VF-17 NIGHTMARE



➤➤➤ VF-22S STURMVOGEL II

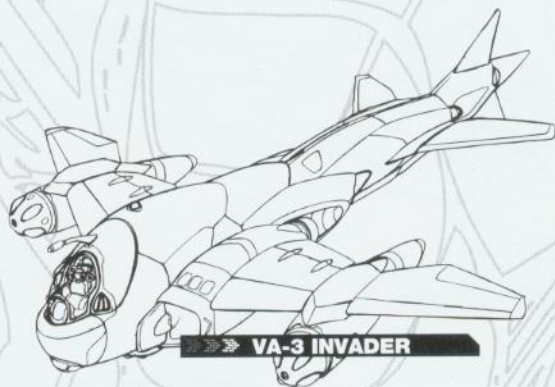
S H O J I K A W A M O R I D E S I G N W O R K S

マクロス7 MACROSS7

1994年10月～95年9月までに全49話が放映された「マクロス7」は、
その後、劇場版「マクロス7 銀河がオレを呼んでいる!」(95年10月公開)と
OVA「マクロス ダイナマイト7」(1997年12月～98年8月/全4巻)が製作された。



➤➤➤ VF-5000 STAR MIRAGE



➤➤➤ VA-3 INVADER



➤➤➤ FBz-99G ZAUBERGUERIN



➤➤➤ Fz-109 ELGARSOLN

VF-19改 EXCALIBUR

VF-19改 エクスカリバー 熱気バサラスペシャル

マクロス7 (1994年TV作品)

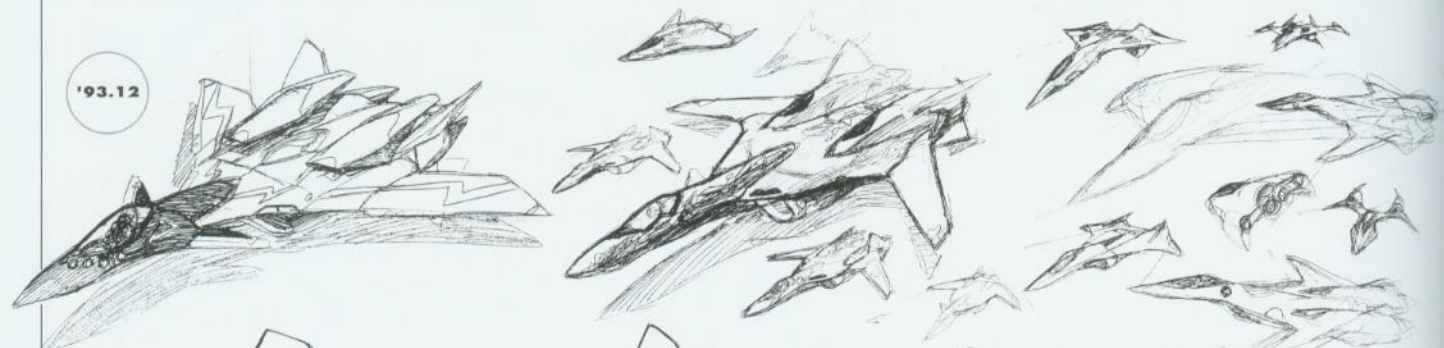
CONPETITION



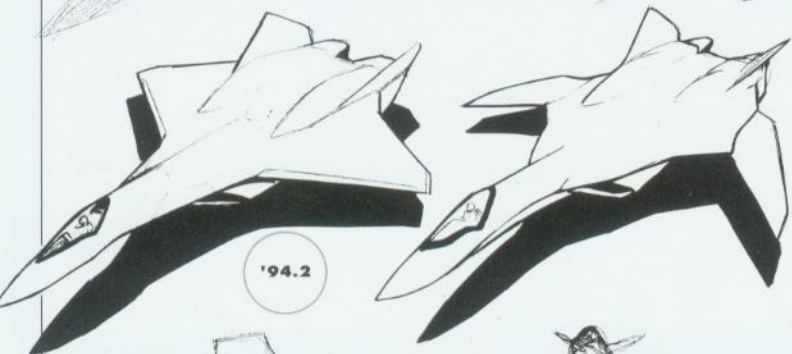
FIGHTER MODE

ファイターモード

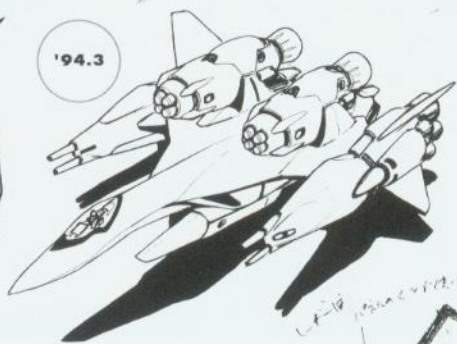
'93.12



'94.2

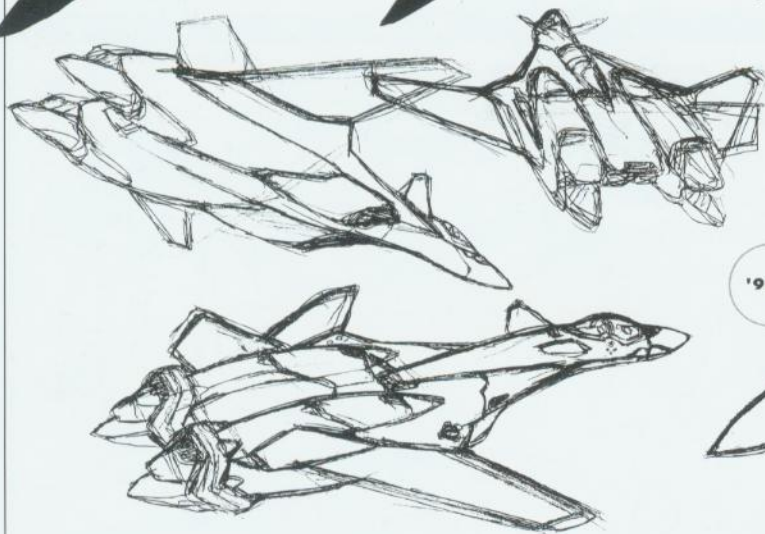


'94.3



製作初期の段階では、VF-19をベースにした主人公機の案があり、93年12月のデザインはそれの当時のものである。最終的に直前の94年3月には追加案も見られるが、本編ではサブドブスターに変更されている。

'94.6

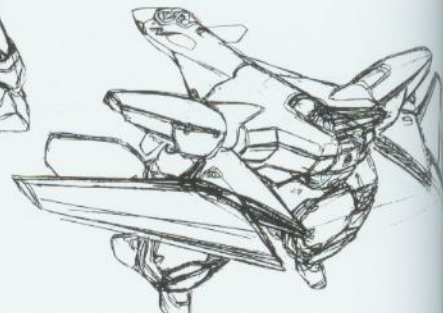
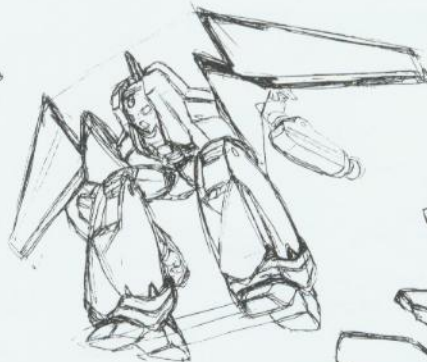
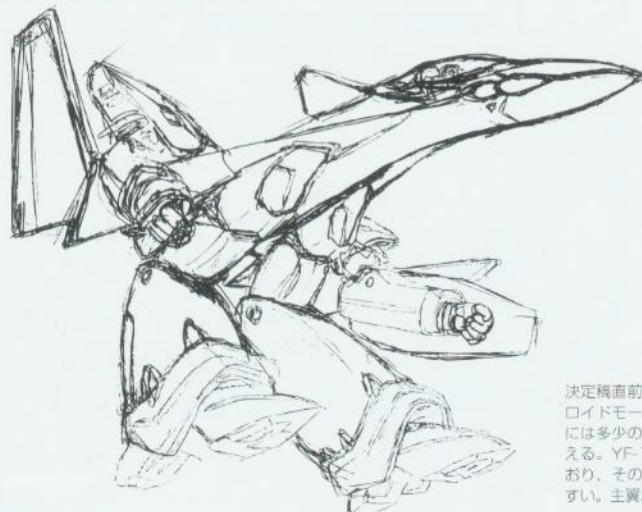


キャンピーと機体中央にあるバトロイドの頭部周辺を除けば、ほぼ決定稿と同じ。VF-19のコンセプトを受け継いだ生産型という設定から、全体のシルエットは共通している部分が多い。しかし細部に関しては、メインノズルの周辺や垂直尾翼の設置位置の変更、主翼ピボット(回転軸)の追加など、全体に渡って手加えられている。



GERWALK MODE

ガウォークモード



決定稿直前のイラスト。機体後部からのぞいたバトロイドモードの頭部や主翼後端のラインなど、細部には多少の調整を残しつつも、ほぼ完全な状態と言える。VF-19に比べ、主翼後端を大胆にカットしており、その違いはガウォークモードが最もわかりやすい。主翼が縮小した分、軽快な印象を受ける。



'93.11

VF-11を基にデザインされたもので、ボーカロイド/ルキリーという機体名が設定されていた。頭部に付いた仮面状の飾りや、サウンドブースターを連想させる大型スピーカーなど、後のVF-19改との共通点も見られる。透明なキャノピーや手に装備されたギターなど、従来の兵器的なイメージを拭く大胆な演出が施されている。



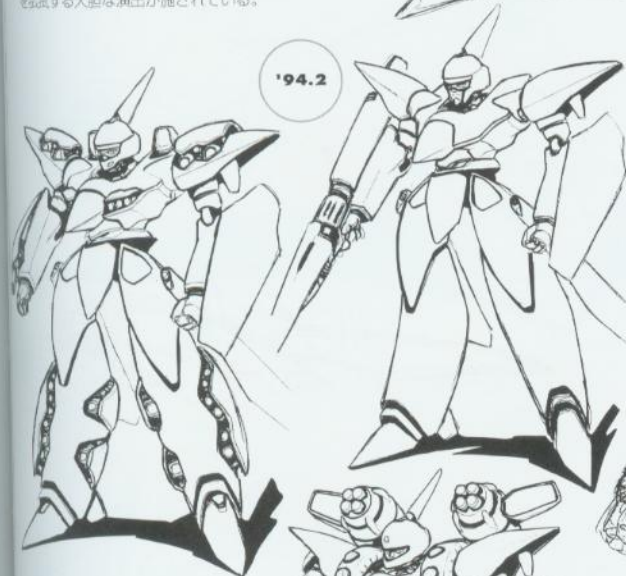
'94.1



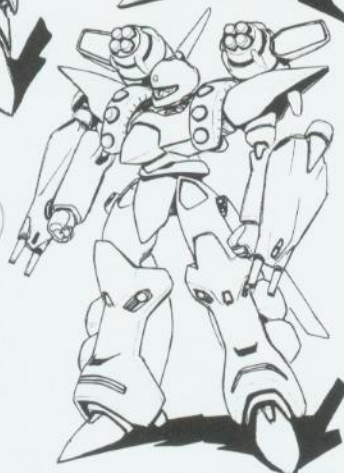
'94.2



VF-19ベースにした機体でも、当初は豪華なマーキングが描かれていた。全身に配された球形の文様が銀打ち風の派手さを持つ上のイラストや、縦のラインを基調としてレースマシン風に仕上げられた右のイラストは、その一例である。



'94.2



'94.3

上のイラストは、全身のハッチを開放した状態。この展開機構は、お足輪のスピーカーユニットやリトルロック射出システムなどに受け継がれている。94年3月のイラストは、同時期に描かれたファイターモードと対になっている。



'94.5



全体のラインはほぼ完成しているものの、頭部や肩、主翼など、細部のデザインにはまだ変更が見られる。この段階では、ファイヤー/ルキリーという通称に合わせるため、定首に「炎」をイメージしたマーキングが描かれている。本機のマーキングは、最終的に「稲妻」の文様が採用された。

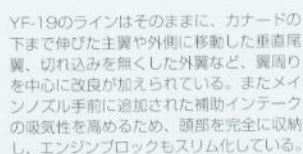
顔ラフデザイン



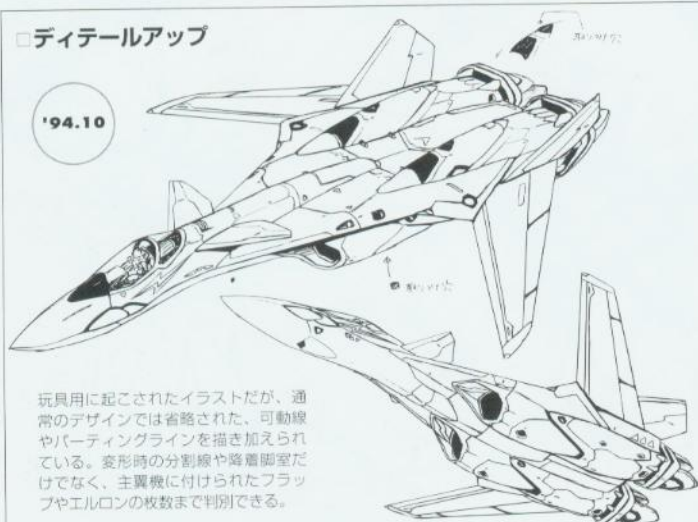
「口」を持ったバトロイドは、シリーズ初の試みであり、完成までには多くのデザインが試みられた。アイマスク風のものに始まり、ゴーグルタイプやヘルメットタイプなど、実に様々なデザインが残っている。

FIGHTER MODE

ファイターモード

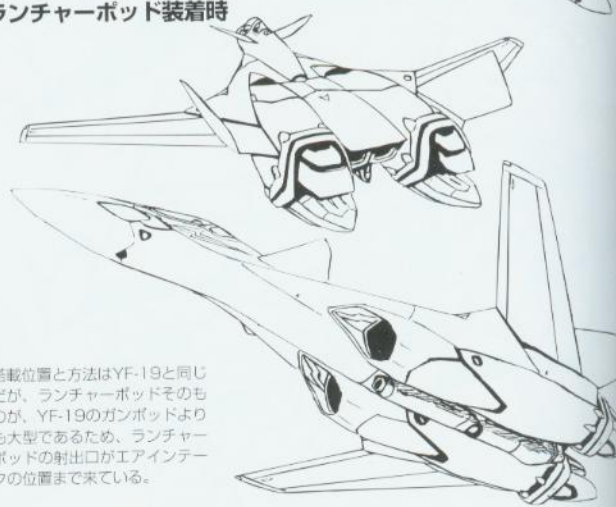
☐ディテールアップ

'94.10



玩具用に起こされたイラストだが、通常のデザインでは省略された、可動線やパーティングラインを描き加えられている。変形時の分割線や降着脚室だけでなく、主翼機に付けられたフラップやエルロン枚数の枚数まで判別できる。

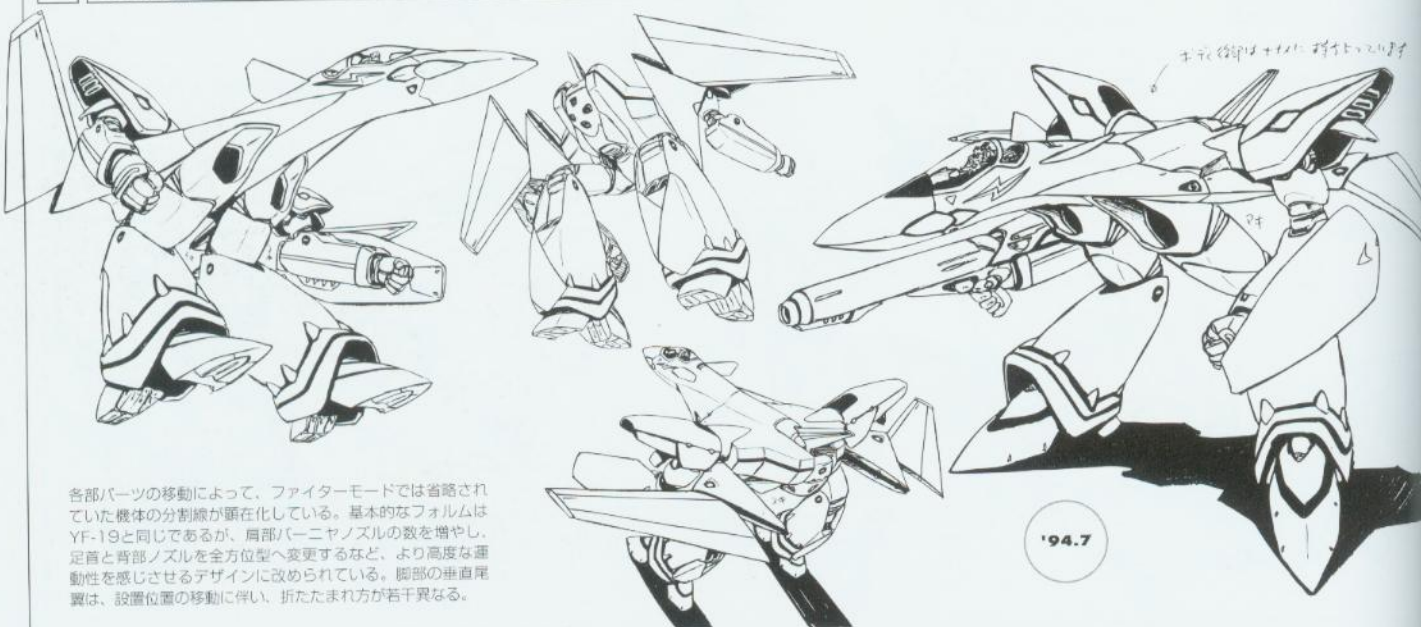
□ランチャーポッド装着時



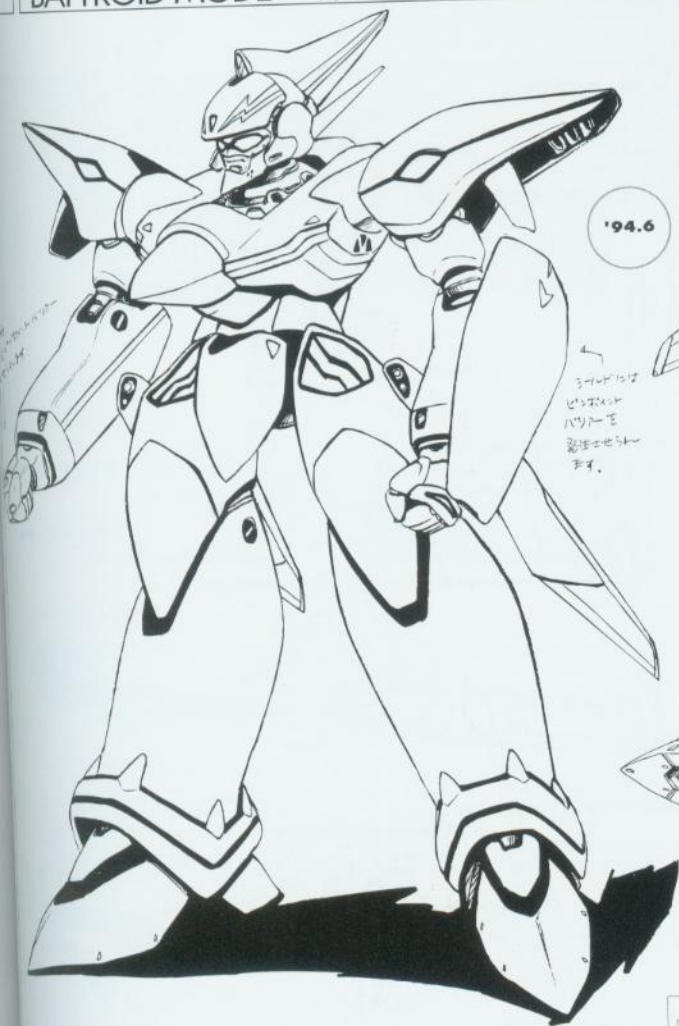
搭載位置と方法はYF-19と同じだが、ランチャーポッドそのものの、YF-19のガンポッドよりも大型であるため、ランチャーポッドの射出口がエアインテークの位置まで来ている。

GERWALK MODE

ガウークモード



各部パーツの移動によって、ファイターモードでは省略されていた機体の分割線が顕在化している。基本的なフォルムはYF-19と同じであるが、肩パーツにヤノズルの数を増やし、定着と背部ノズルを全方位型へ変更するなど、より高度な運動性を感じさせるデザインに改められている。脚部の垂直尾翼は、記憶位置の移動に伴い、折たまため方が若干異なる。

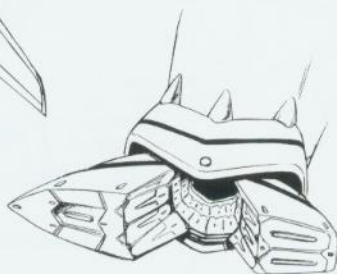


'94.6

ラウロイドは
ピンポイント
バリエーション
デザインで
デザインされた
です。



「頭」を持った黄色のバトロイド。頭頂部から後方へ伸びたセンサーフィンが一目目立つが、攻撃用の武器ではない。これは耳の位置に備えられた、VF-19を思わせる角に同じくも同様である。背面及び側面のイラストを見ると、VF-19に比べ、バーニア部分がコンパクトになっていることがわかる。



'93.9 ●足の裏

足の裏は
センサー
レーザーで
探知する



腕・肘・手首
を動かす

バーニア
スリット

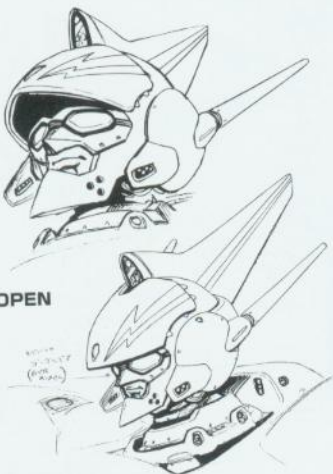
(このスリットの
間にはバーニア
が収納されて
います)

フェイスプレート

顔にあたる部分が鼻下まで伸びることで、口元を完全に覆う。作中では、画面演出上、フェイスプレートを開いている状態が多かった。



●OPEN

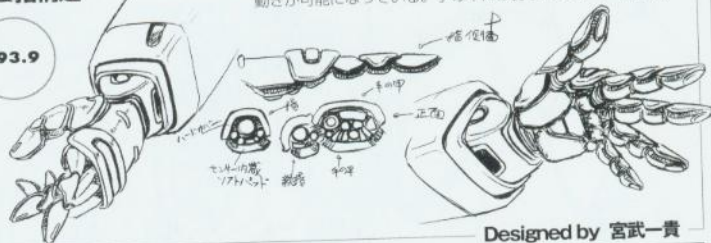


●CLOSE

手&指構造

VF-19に比べ、関節部分が格段に増えたため、よりしなやかな動きが可能になっている。手の甲には攻撃用のガードを装備。

'93.9



Designed by 宮武一貴

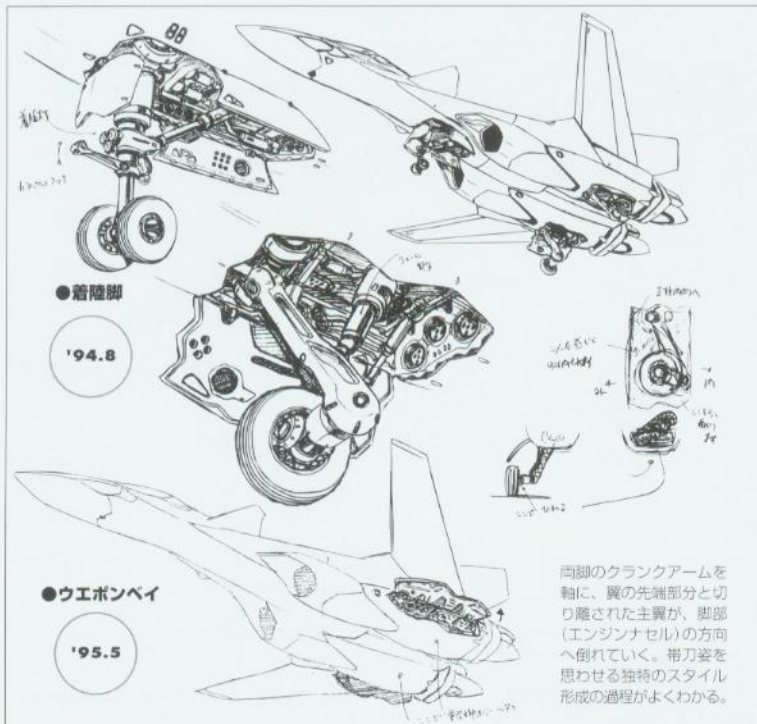
ディテールアップ

'94.10

こちらも玩具用に起こされた設定画である。脚部ウエポンベイやリトルロック射出システムをはじめとする、内蔵機器用に備えられた開閉ハッチの位置がよくわかる。

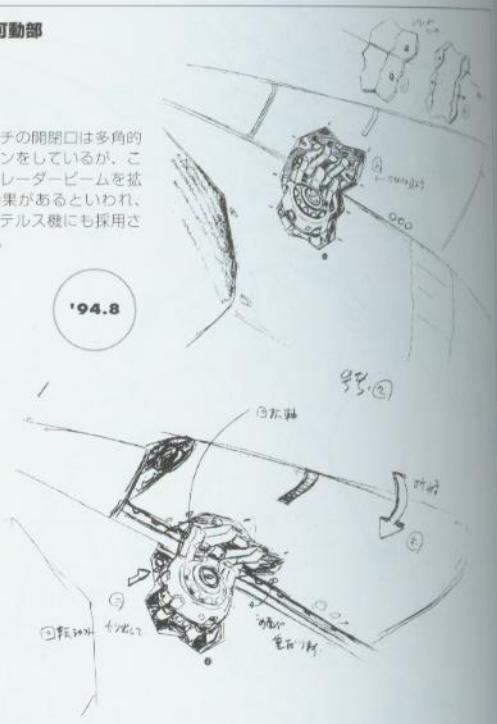


■細部設定



●主翼可動部

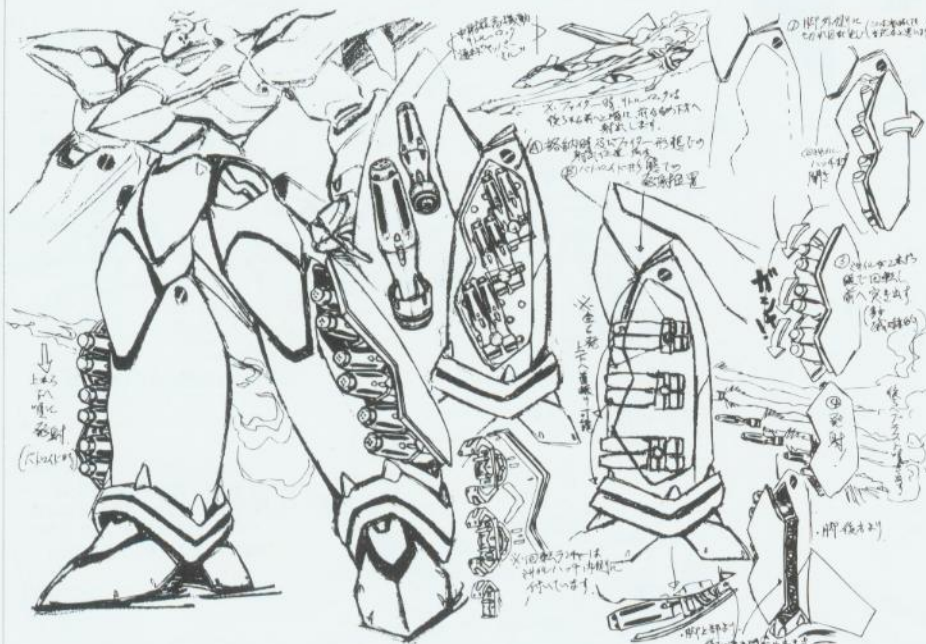
各部ハッチの開閉口は多角的なデザインをしているが、この形にはレーダービームを拡散する効果があるといわれ、実際のステルス機にも採用されている。



●リトルロック 射出システム

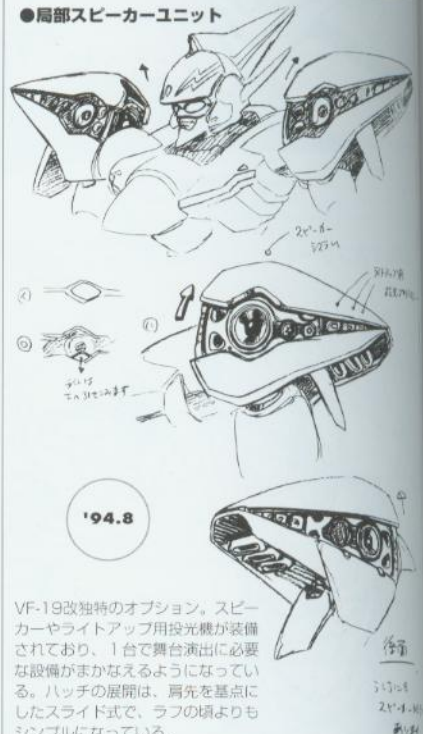
'94.8

ハッチ側に3つの回転ランチャーが付いていて、ファイター、バトロイドいずれの形態においても射出が可能になっている。1つのランチャーにつき2本、合計6本のミサイルが両側に装備されている。

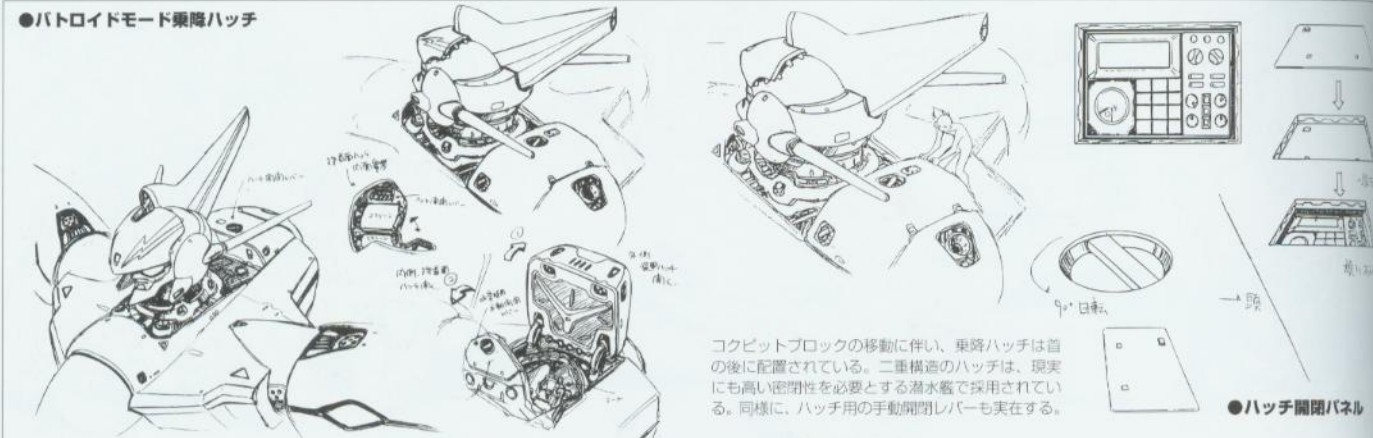


Designed by 宮武一貴

●局部スピーカーユニット



●バトロイドモード乗降ハッチ



可変システム展開図

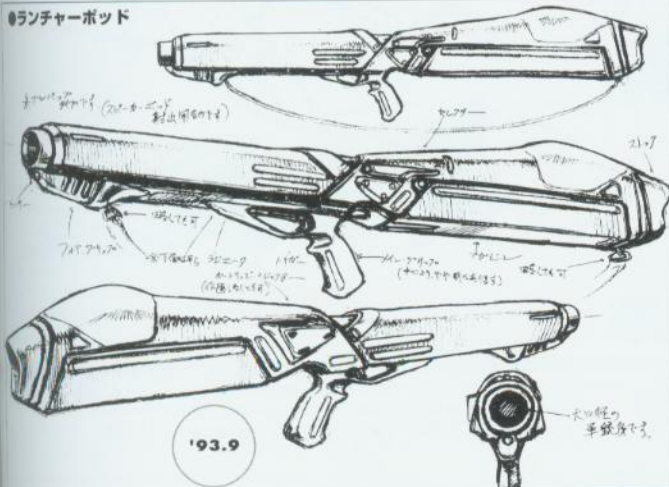


Designed by 宮武一貴

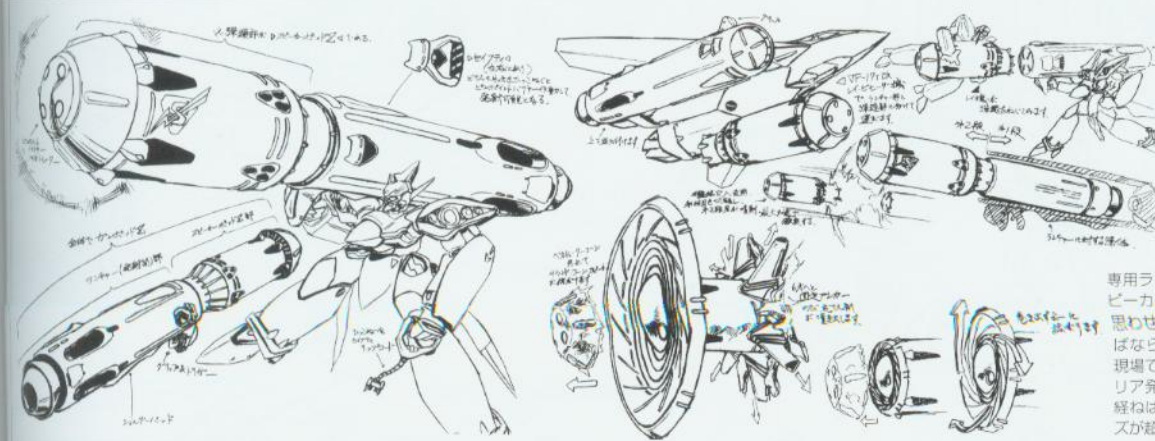
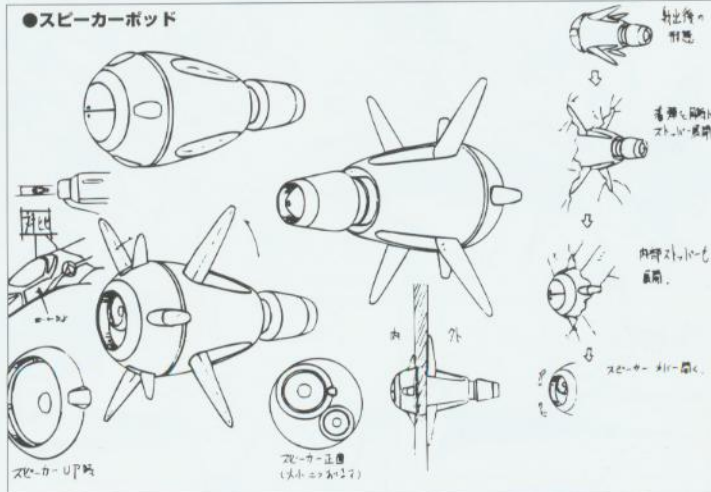
専用武器設定

ランチャーボッドは、スピーカーボッド専用の射出機であるため、口径や弾倉がこれまでのガンボッドよりも大型化している。敵機の外装に貼り付き内部へ音楽を伝えるスピーカーボッドは、相手の機体を貫通しないように8本のストッパーが用意されている。

●ランチャーボッド



●スピーカーボッド



専用ランチャーで射出される超大型のスピーカーボッド。大気圏離脱ロケットを思わせる形状と、運動時に分割しなければならぬほどのサイズが最大の特徴。現場での組み立て、安全装置の解除、バリア発生など、発射までに多くの過程を経ねばならず、この複雑さと巨大なサイズが超兵器としての存在感を強めている。

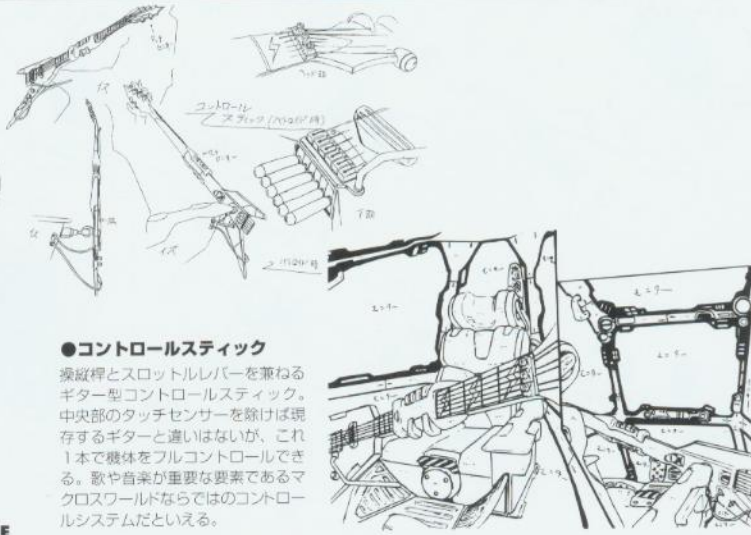
FIGHTER & GERWALK MODE



●コクピット内部

縦横やシフトレバーなどを全て排除し、ギター型の操縦システムを採用したVF-19改独自のコクピット。キャノピーの開閉とギター本体の角が連動する仕組みになっている。また、後部座席を撤去して、完全な単座型に変更した上で、キャノピーの位置が改められている。

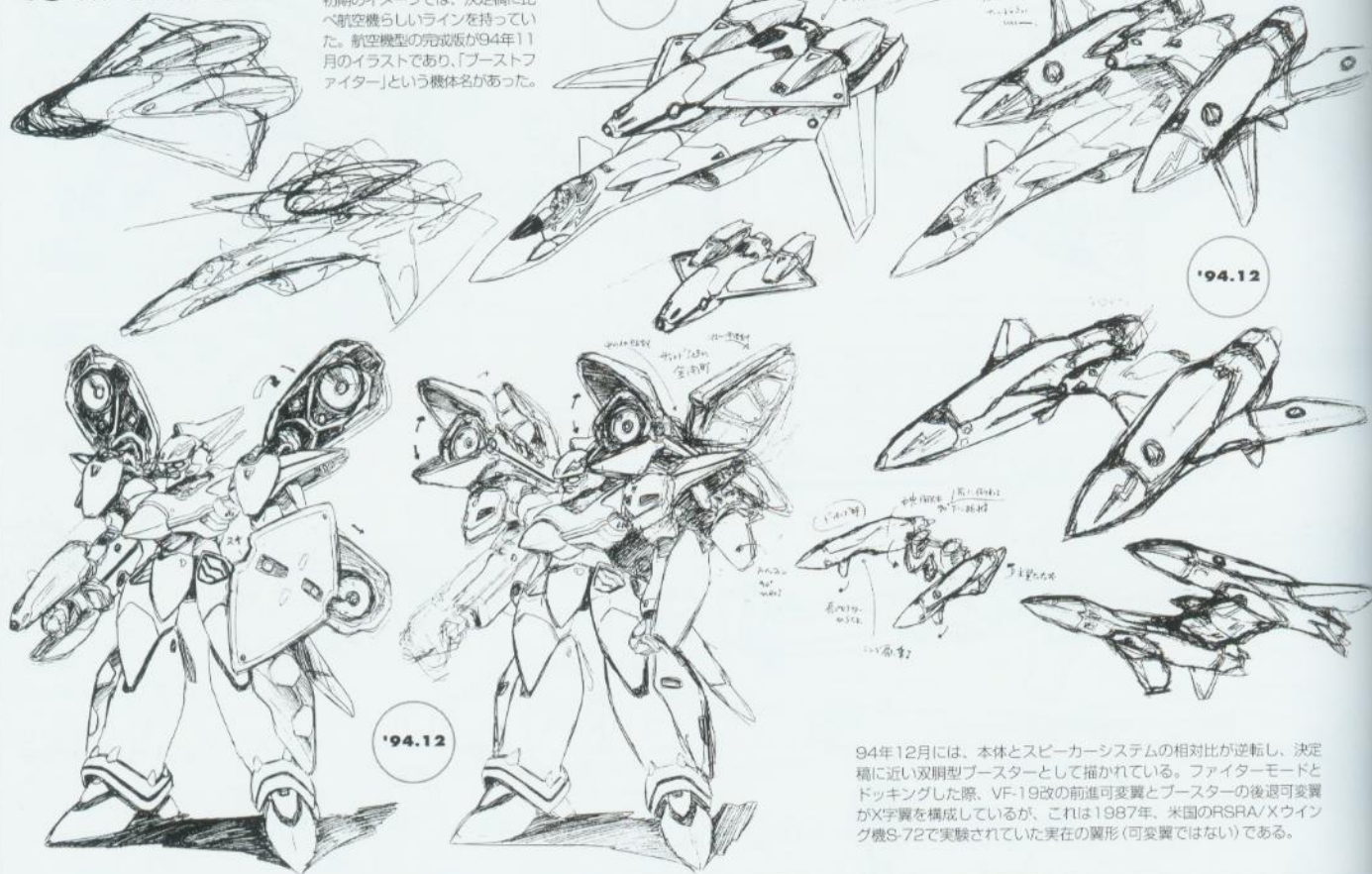
BATROID MODE



縦横桿とスロットルレバーを兼ねるギター型コントロールスティック。中央部のタッチセンサーを除けば現存するギターと違いはないが、これ1本で機体をフルコントロールできる。歌や音楽が重要な要素であるマクロスワールドならではのコントロールシステムだといえる。

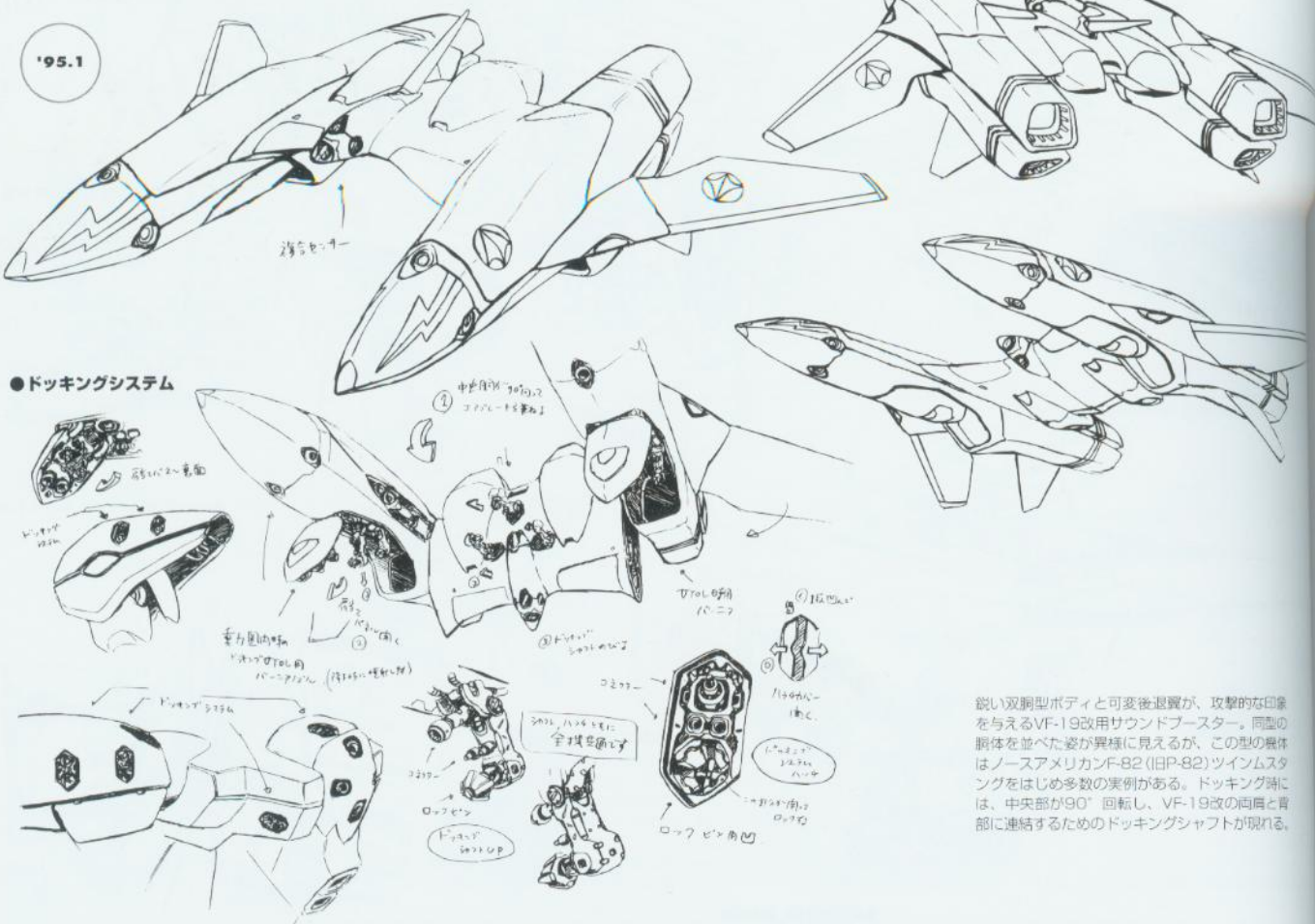
COMPETITION

初期のイメージでは、決定稿に比べ航空機らしいラインを持っていた。航空機型の完成版が94年11月のイラストであり、「ブーストファイター」という機体名があった。



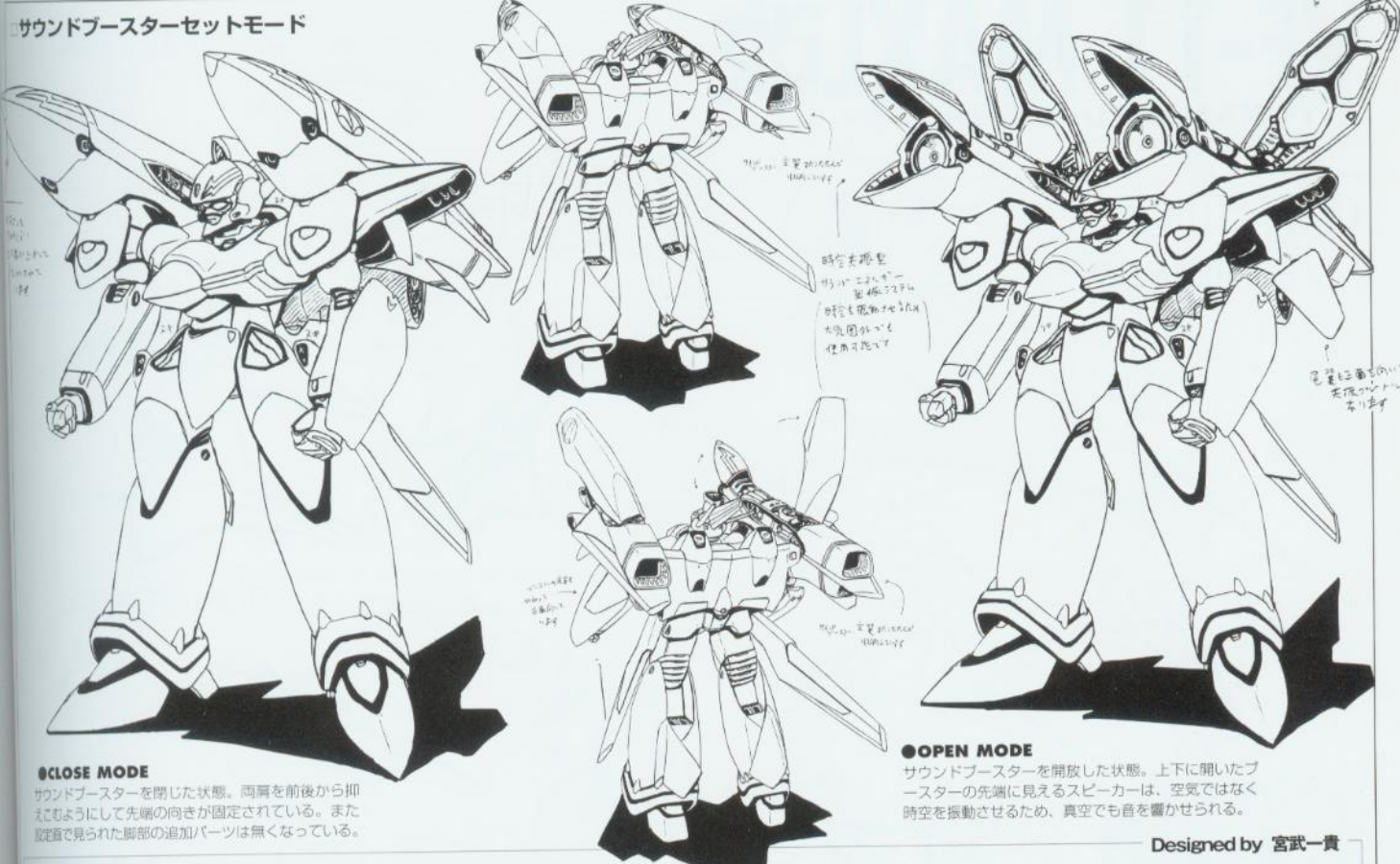
94年12月には、本体とスピーカーシステムの相対比が逆転し、決定稿に近い双胴型ブースターとして描かれている。ファイターモードとドッキングした際、VF-19改の前進可変翼とブースターの後退可変翼がX字翼を構成しているが、これは1987年、米国のRSRA/Xウィング機S-72で実験されていた実在の翼形(可変翼ではない)である。

FINISHED DESIGN



鋭い双胴型ボディと可変後退翼が、攻撃的な印象を与えるVF-19改用サウンドブースター。同型の胴体を並べた姿が異様に見えるが、この型の機体はノースアメリカンF-82 (B-82) ツインスタングをはじめ多数の実例がある。ドッキング時には、中央部が90°回転し、VF-19改の向肩と背部に連結するためのドッキングシャフトが見れる。

サウンドブースターセットモード



●CLOSE MODE

サウンドブースターを閉じた状態。両肩を前後から抑えこむようにして先端の向きが固定されている。また設定画で見られた脚部の追加パーツは無くならない。

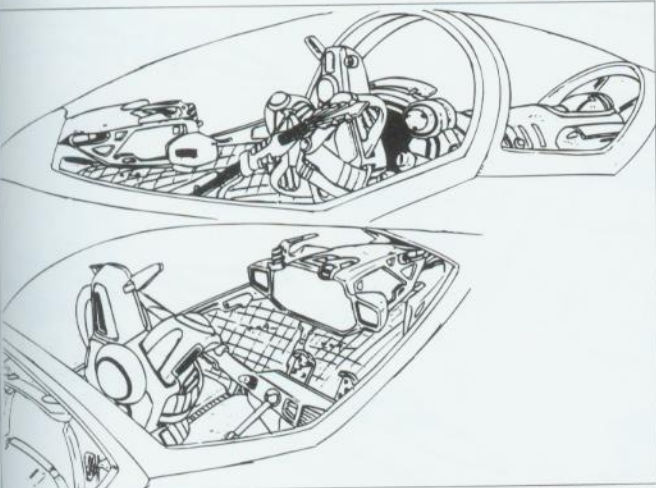
●OPEN MODE

サウンドブースターを開放した状態。上下に開いたブースターの先端に見えるスピーカーは、空気ではなく時空を振動させるため、真空でも音を響かせられる。

Designed by 宮武一貴

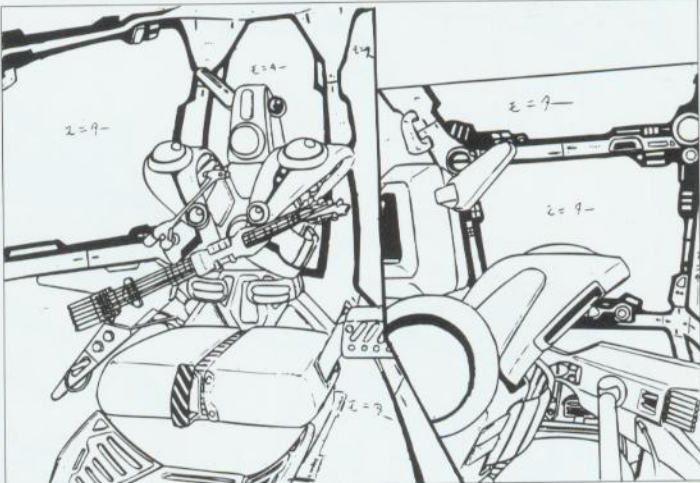
新コクピット内部

上半身を包む救命胴衣型のサウンドエネルギー変換装置を搭載した新デザインのコクピット。ただしシステム以外の内装に関しては元のデザインのまま。

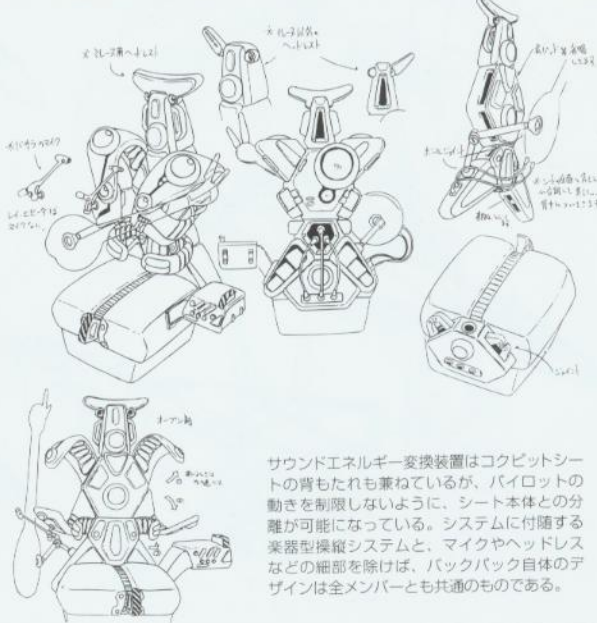


FIGHTER&GERWALK MODE

BATTROID MODE



●サウンドエネルギー変換装置



サウンドエネルギー変換装置はコクピットシートの背もたれも兼ねているが、パイロットの動きを制限しないように、シート本体との分離が可能になっている。システムに付随する楽器型操縦システムと、マイクやヘッドレスなどの細部を除けば、バックパック自体のデザインは全メンバーとも共通のものである。

VF-11 MAXL改

VF-11 MAXL改 ミレニアム専用機

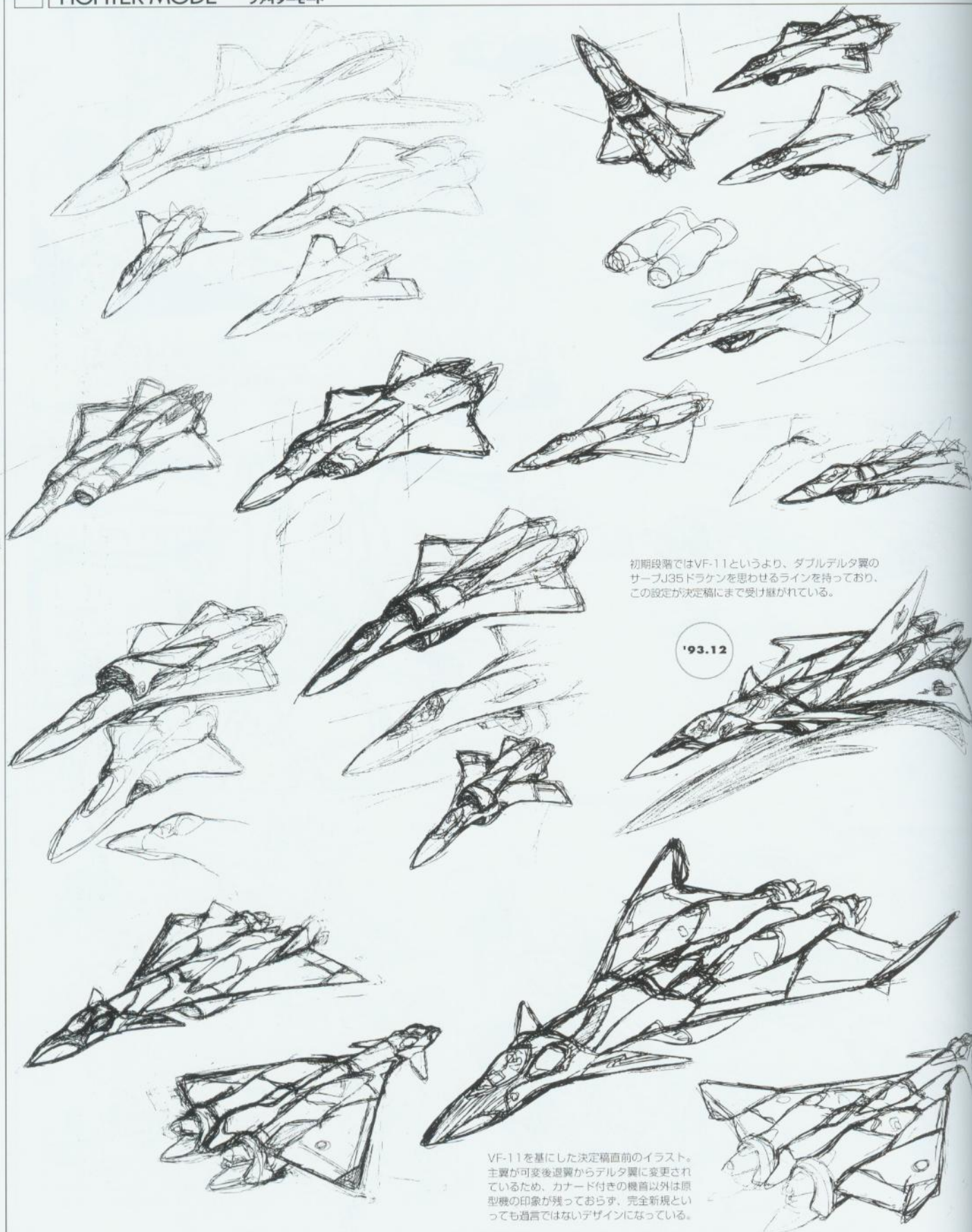
マクロスプラス (1994年OVA作品)

COMPETITION



FIGHTER MODE

ファイターモード



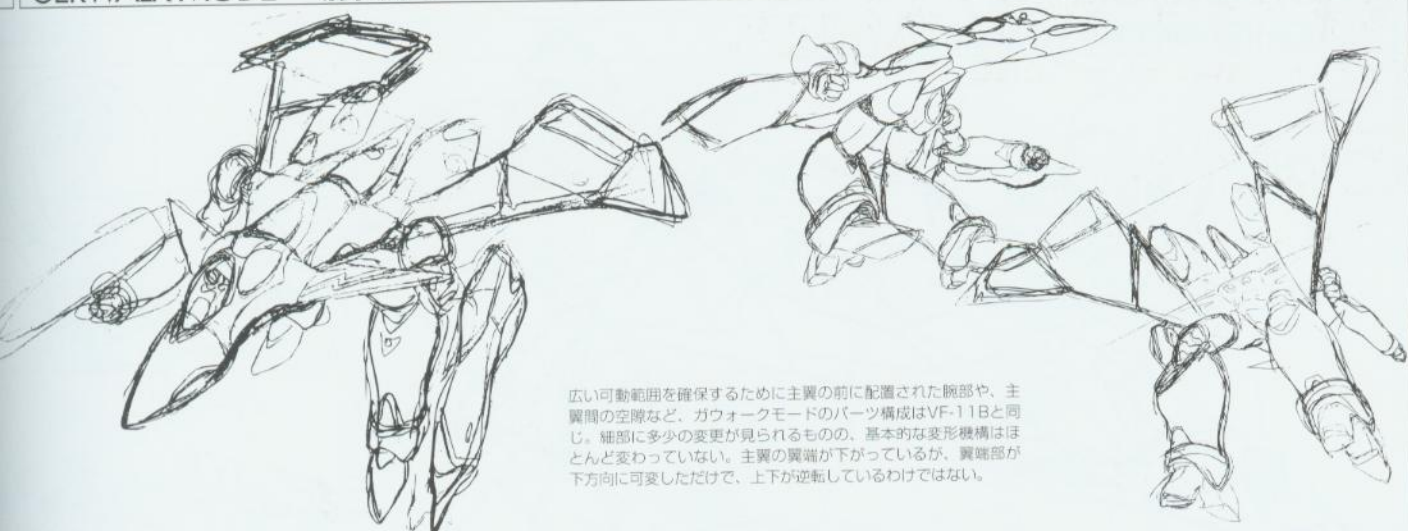
初期段階ではVF-11というより、ダブルデルタ翼のサーブJ35ドラケンを思わせるラインを持っており、この設定が決定稿にまで受け継がれている。

'93.12

VF-11を基にした決定稿直前のイラスト。主翼が可変後退翼からデルタ翼に変更されているため、カナード付きの機首以外は原型機の印象が残っており、完全新規といっても過言ではないデザインになっている。

GERWALK MODE

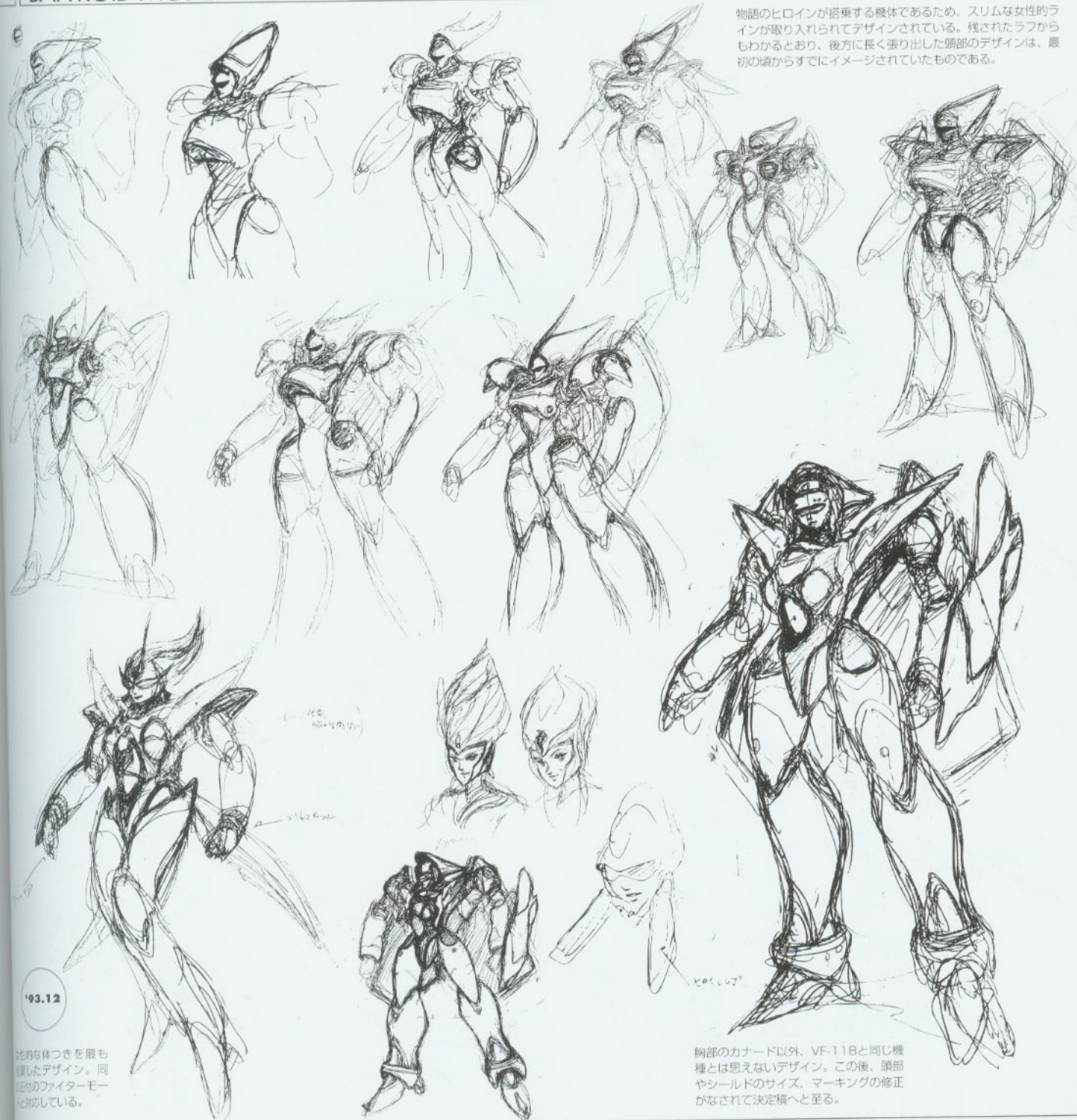
ガウォークモード



広い可動範囲を確保するために主翼の前に配置された腕部や、主翼間の空隙など、ガウォークモードのパーツ構成はVF-11Bと同じ。細部に多少の変更が見られるものの、基本的な変形機構はほとんど変わっていない。主翼の翼端が下がっているが、翼端部が下方向に変位しただけで、上下が逆転しているわけではない。

BATTROID MODE

バトロイドモード



物語のヒロインが搭乗する機体であるため、スリムな女性的ラインが取り入れられてデザインされている。残されたラフからもわかるとおり、後方に長く張り出した頭部のデザインは、最初の頃からすでにイメージされていたものである。

'93.12

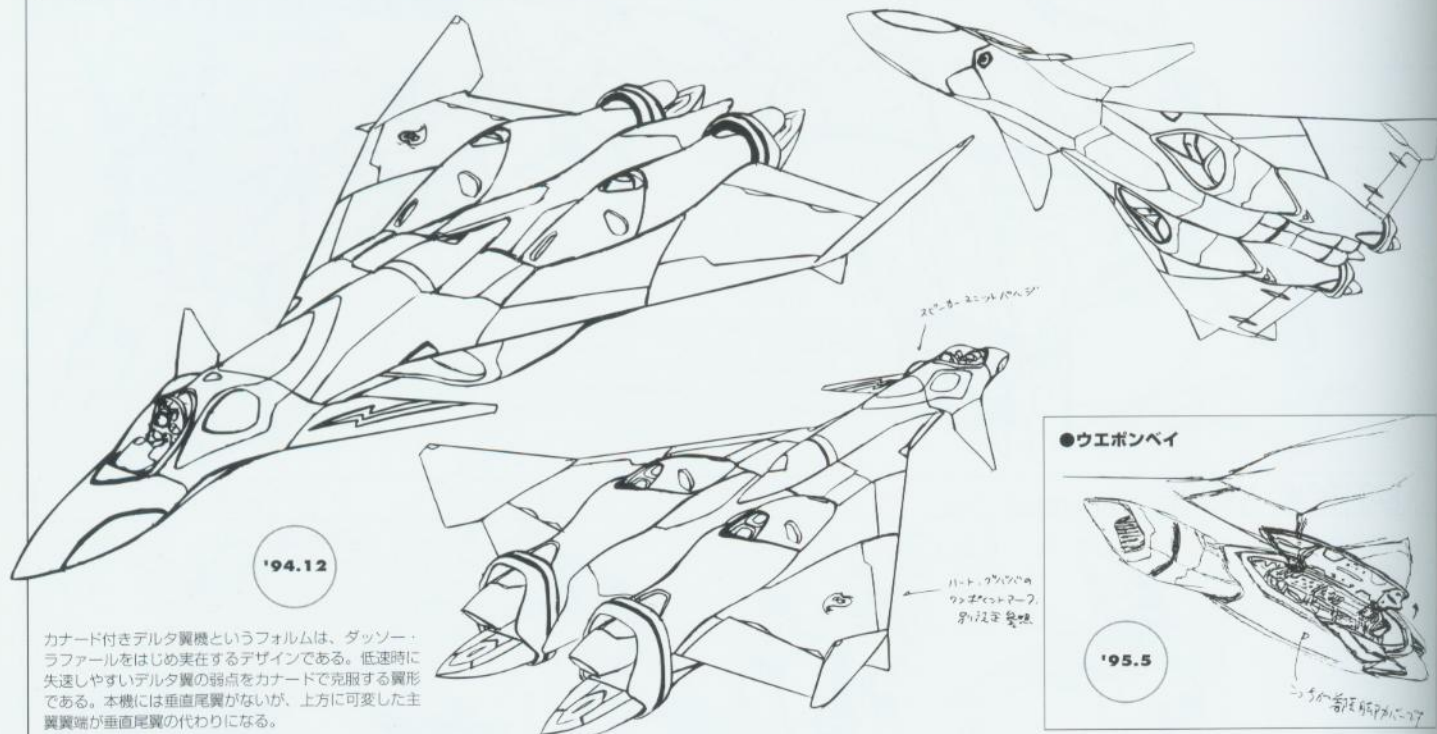
流れるような体つきを最も重視したデザイン。同様のファイターモードに対応している。

胸部のカナード以外、VF-11Bと同じ機種とは思えないデザイン。この後、頭部やシールドのサイズ、マーキングの修正がなされて決定稿へと至る。

FINISHED DESIGN

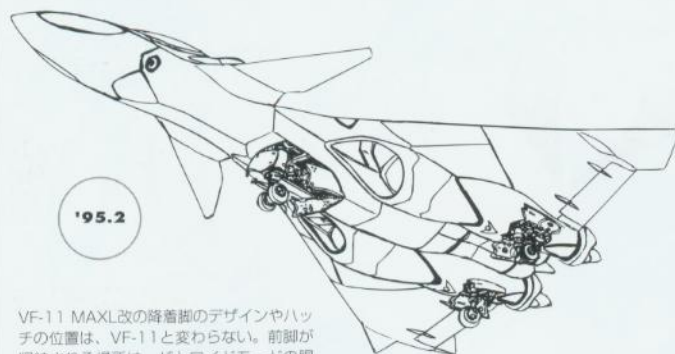
FIGHTER MODE

ファイターモード



カナード付きデルタ翼機というフォルムは、ダッソー・ラファールをはじめ実在するデザインである。低速時に失速しやすいデルタ翼の弱点をカナードで克服する翼形である。本機には垂直尾翼がないが、上方に可変した主翼翼端が垂直尾翼の代わりになる。

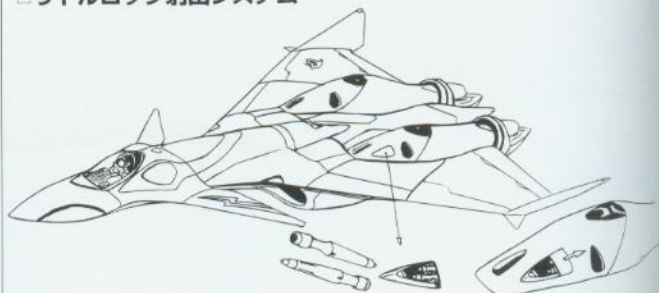
着陸脚



VF-11 MAXL改の降着脚のデザインやハッチの位置は、VF-11と変わらない。前脚が収納される場所は、バトロイドモードの胴体の中心ブロックであり、2つの後脚はエンジンナセルに収納される。

降着脚は、VF-11とほぼ同じデザイン。

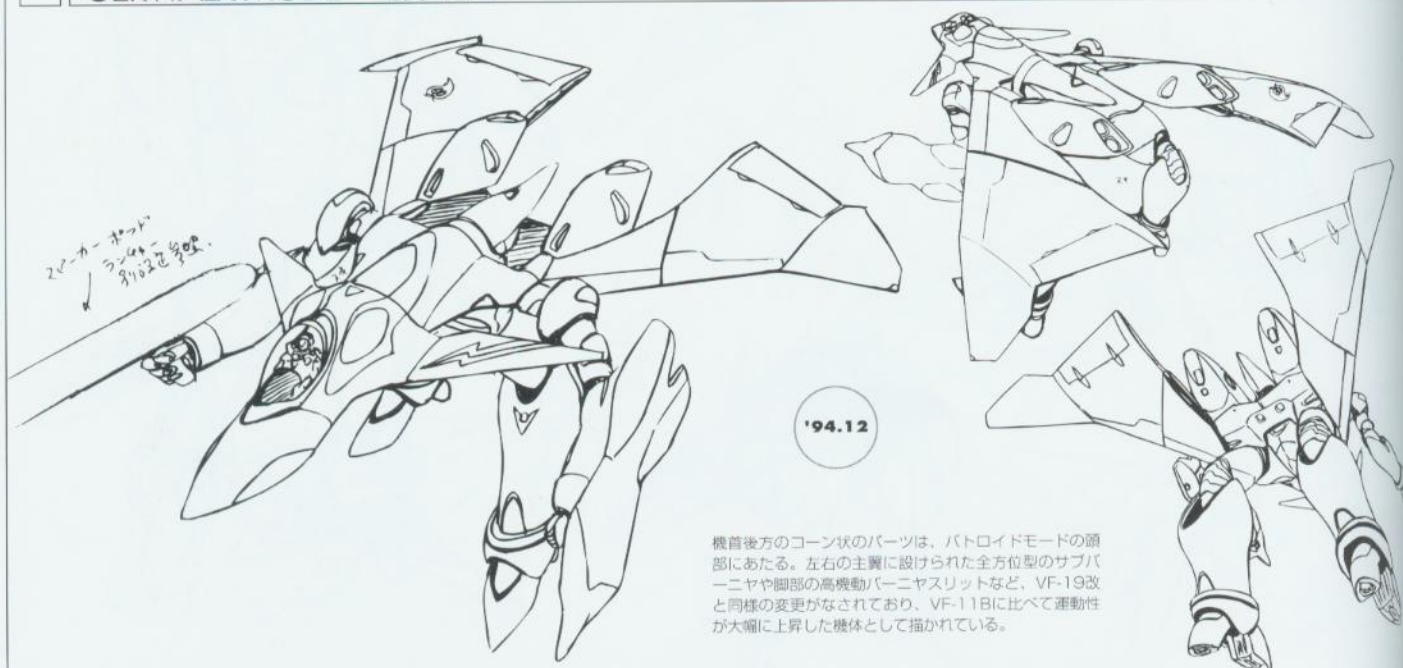
リトルロック射出システム



ファイター時には、主翼が脚部のウエポンベイを塞いでしまう。このため、胴体上のエンジンナセルの先端、バトロイドモードの背部バーニヤにあたる場所に射出用のハッチが設けられている。

GERWALK MODE

ガウォークモード



機首後方のコーン状のパーツは、バトロイドモードの頭部にあたる。左右の主翼に設けられた全方位型のサブバーニヤや脚部の高機動バーニヤスリットなど、VF-19改と同様の変更がなされており、VF-11Bに比べて運動性が大幅に上昇した機体として描かれている。

●グババマーク



パイロットであるミレーヌのペット、グババをハート型にアレンジしたパーソナルマーク。

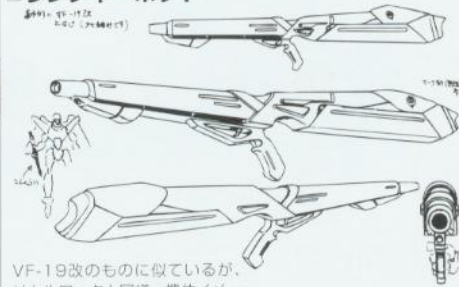


□リトルロック射出システム



射出システム及び装弾数はVF-19改と同じ。ただしミサイルの形状は、スリムな機体のイメージに合わせて、細身のデザインに改められている。

□ランチャーポッド

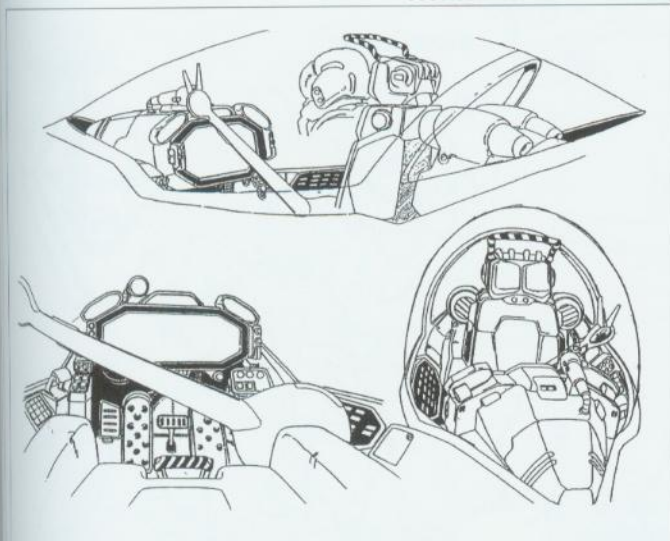


VF-19改のものに似ているが、リトルロックと同様、機体イメージに合わせて細身になっている。

Designed by 宮武一貴

□コクピット内部

FIGHTER&GERWALK MODE

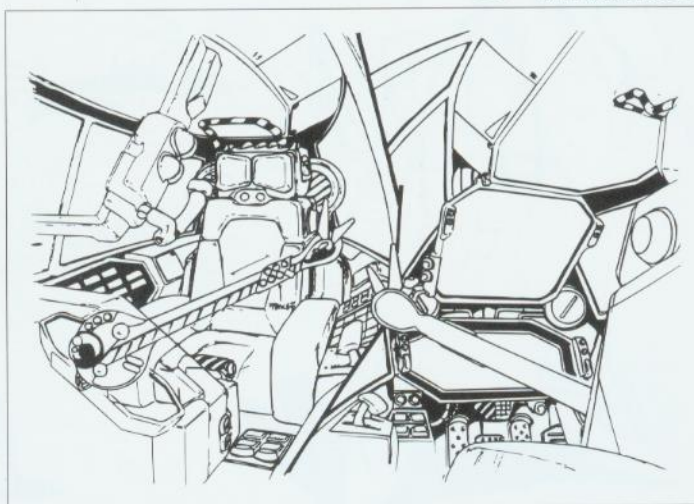


VF-19改とは異なり、操縦桿とサイドスティックの替わりに、ベース型コントロールスティックが取り付けられたことを除けば、元になったVF-11Bのコクピットと同じである。ただし、VF-11Bではコクピットシートの周囲に配線が張り巡らされていたが、本機では全てパネルがかぶせられており、軍用機としてのイメージが薄まっている。

コクピットシートがベースと連結しているが、基部の可動範囲は広く、ネックも自由に動かせるため演奏の邪魔にならない。

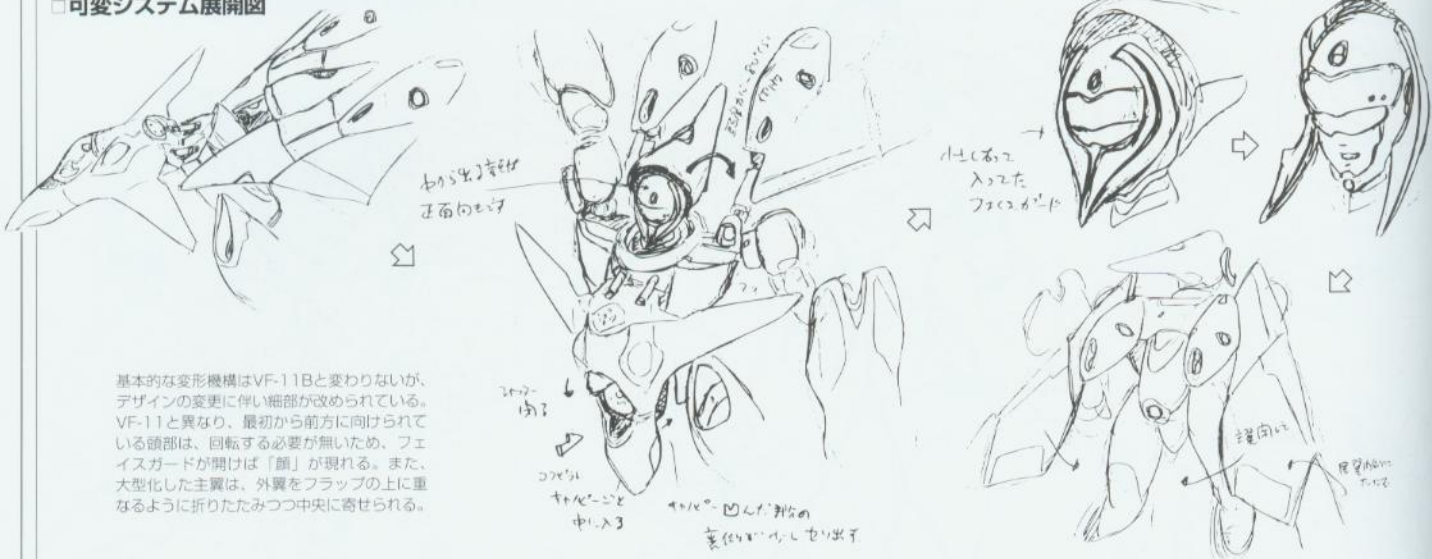


BATTROID MODE

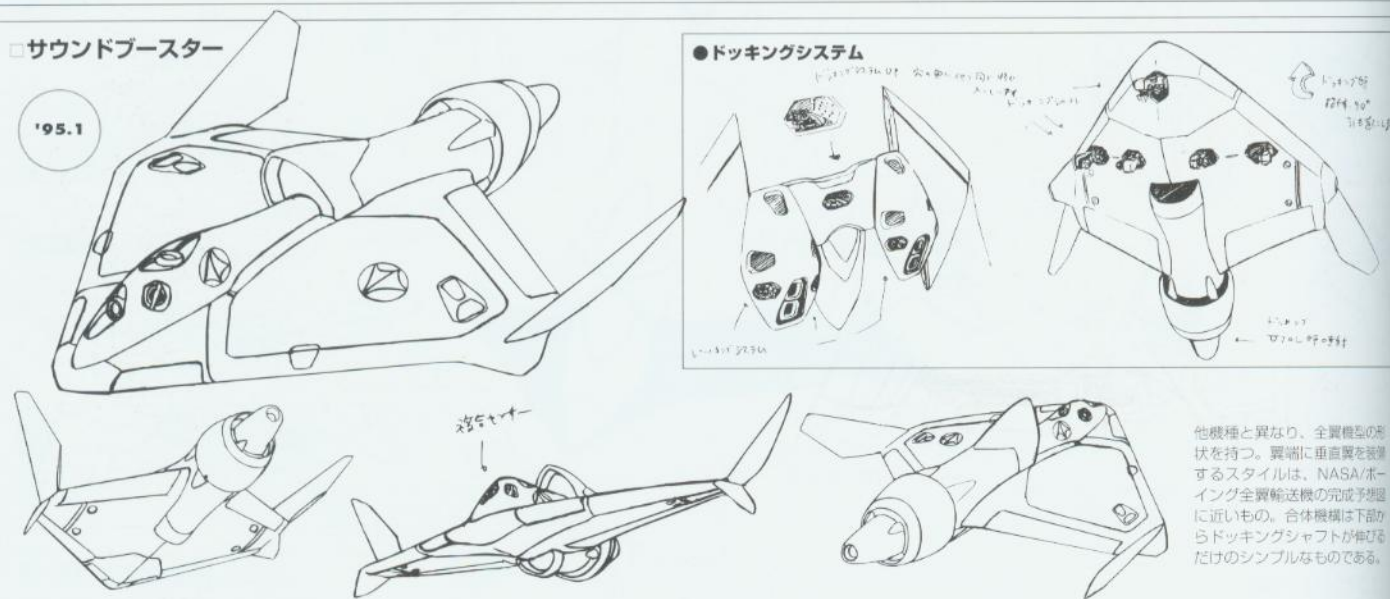


FINISHED DESIGN

□可変システム展開図



□サウンドブースター

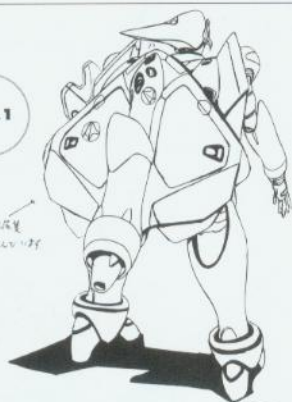


□サウンドブースターセットモード

●CLOSE MODE



'95.1

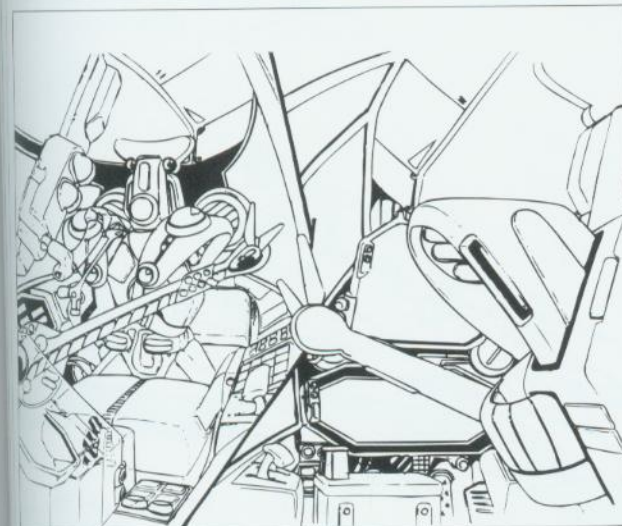
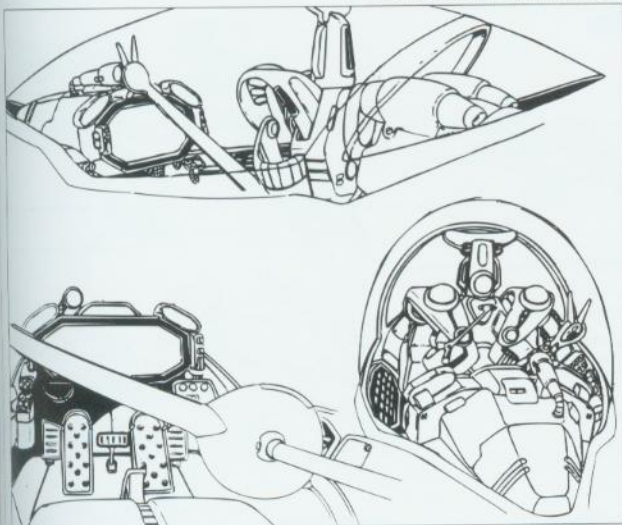


●OPEN MODE



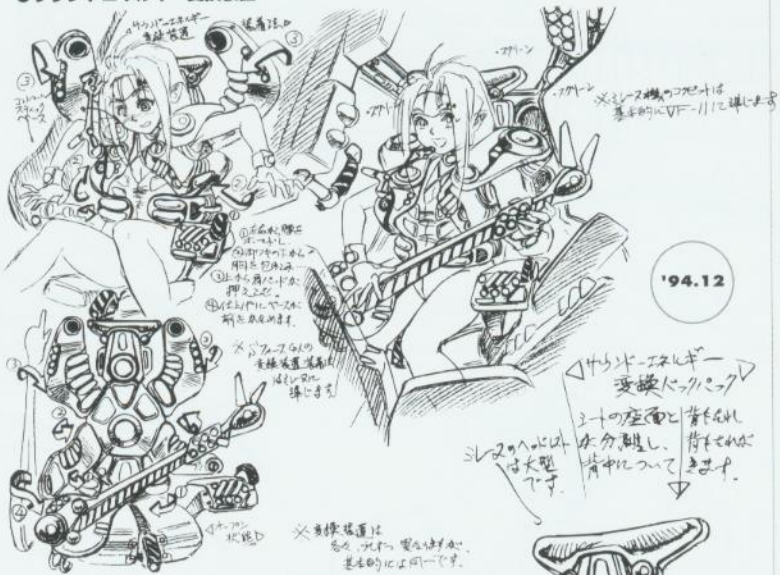
新コクピット内部

●FIGHTER&GERWALK MODE

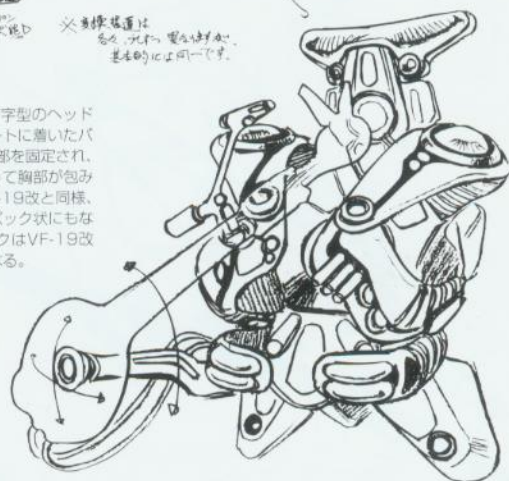


●BATTROID MODE

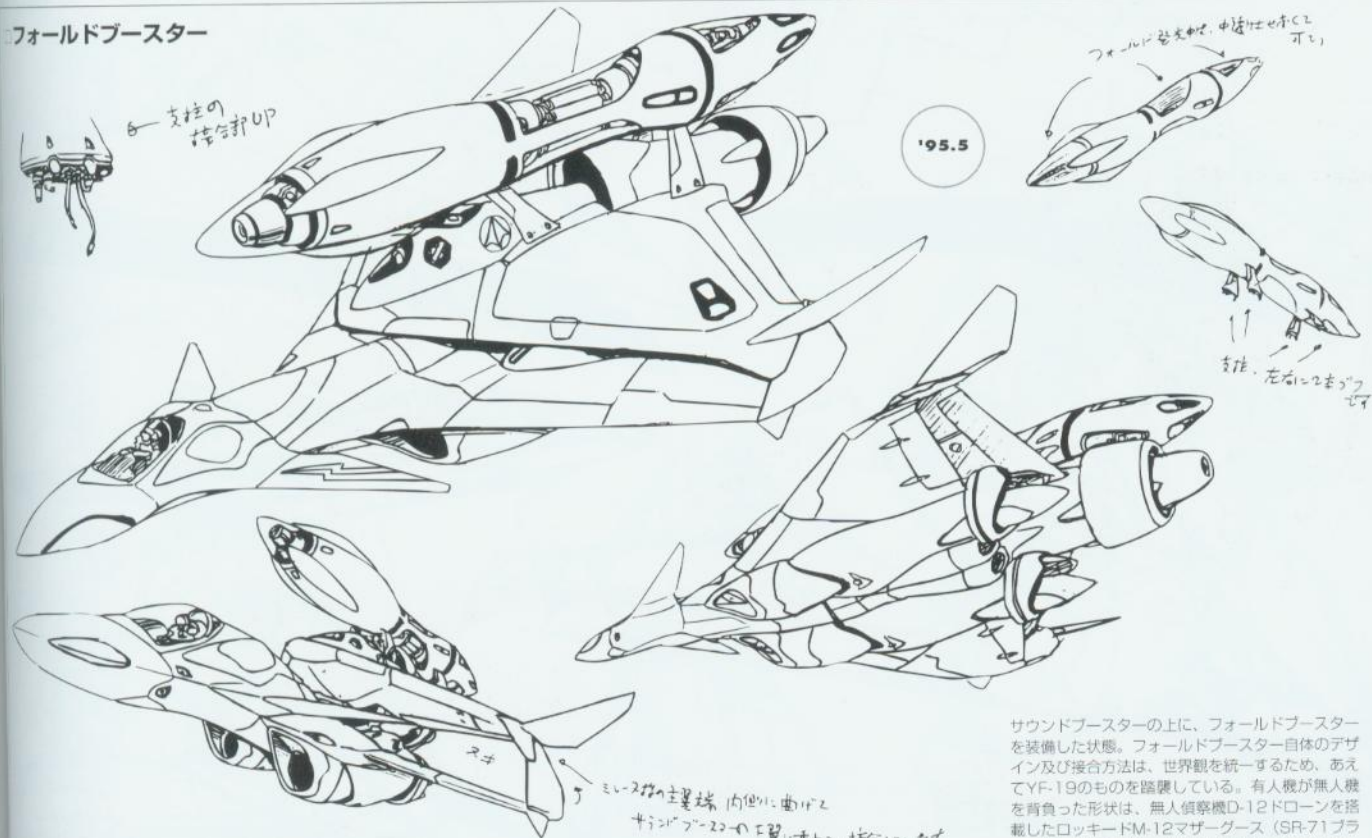
●サウンドエネルギー変換装置



他のメンバーとは異なり、T字型のヘッドレストを採用している。シートに備いたパイロットは、まず左右から腰部を固定され、その後、上下のパッドによって胸部が包み込まれる。変換装置は、VF-19改と同様、シートから分離してバックパック状にもなる。右胸に備えられたマイクはVF-19改のものと多少デザインが異なる。



フォルドブースター



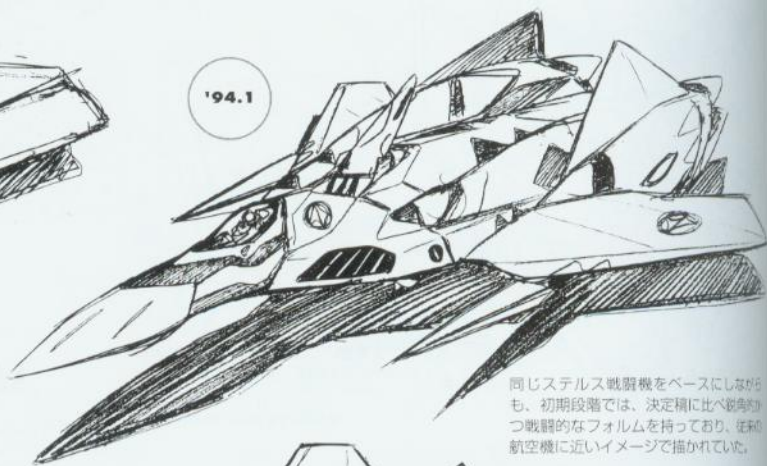
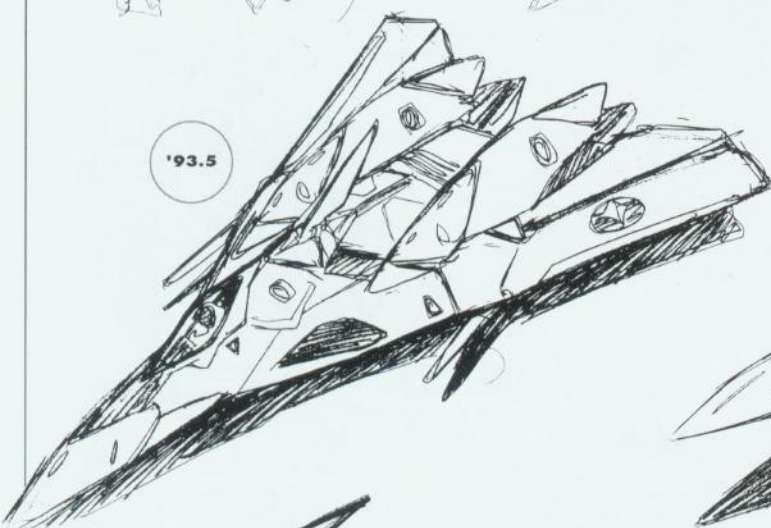
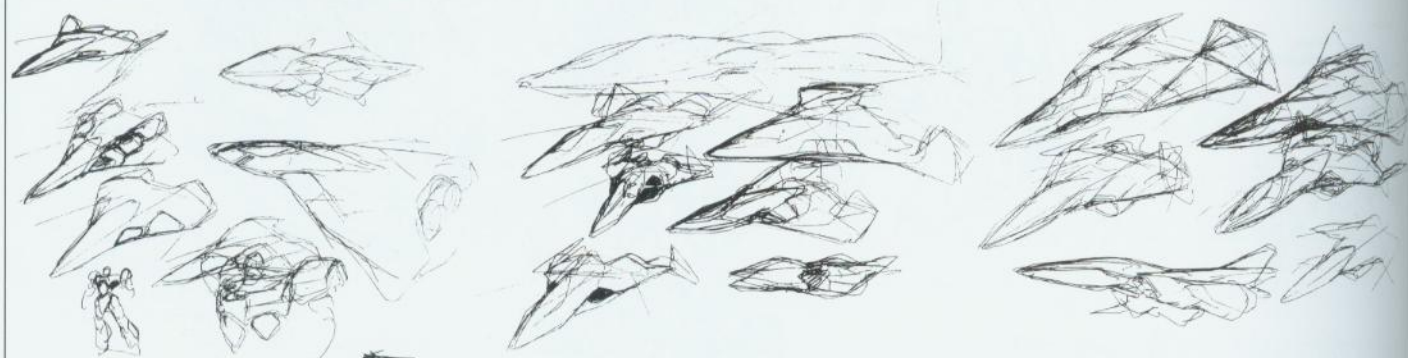
サウンドブースターの上に、フォルドブースターを装備した状態。フォルドブースター自体のデザイン及び接合方法は、世界観を統一するため、あえてVF-19のものを踏襲している。有人機が無人機を背負った形状は、無人偵察機D-12ドローンを搭載したロッキードM-12マザーグース（SR-71ブラックバードの単座型、A-12の改修機）を思わせる。

VF-17 NIGHTMARE

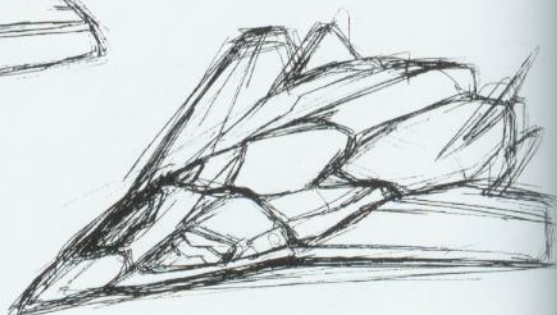
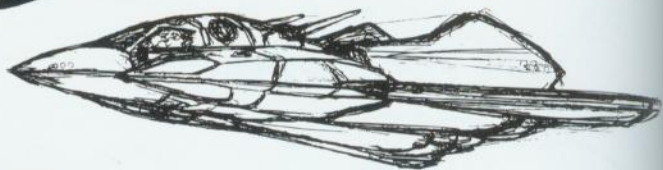
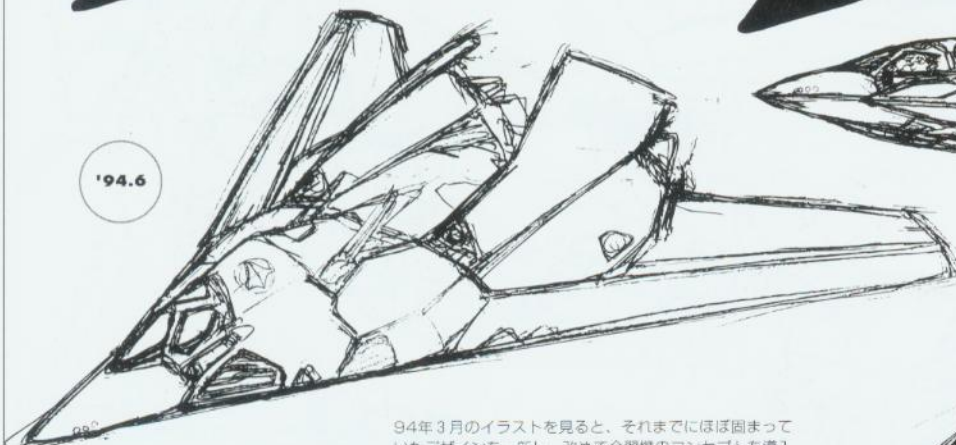
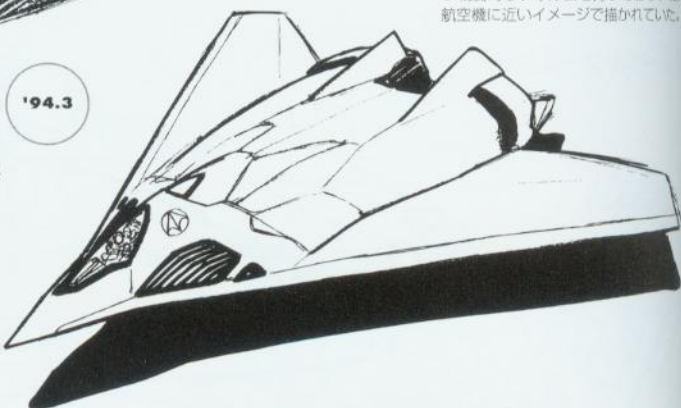
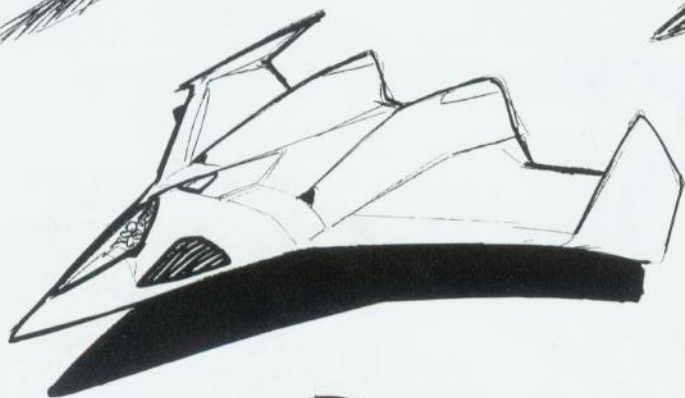
VF-17 ナイトメア
マクロス7 (1994年TV作品)

COMPETITION

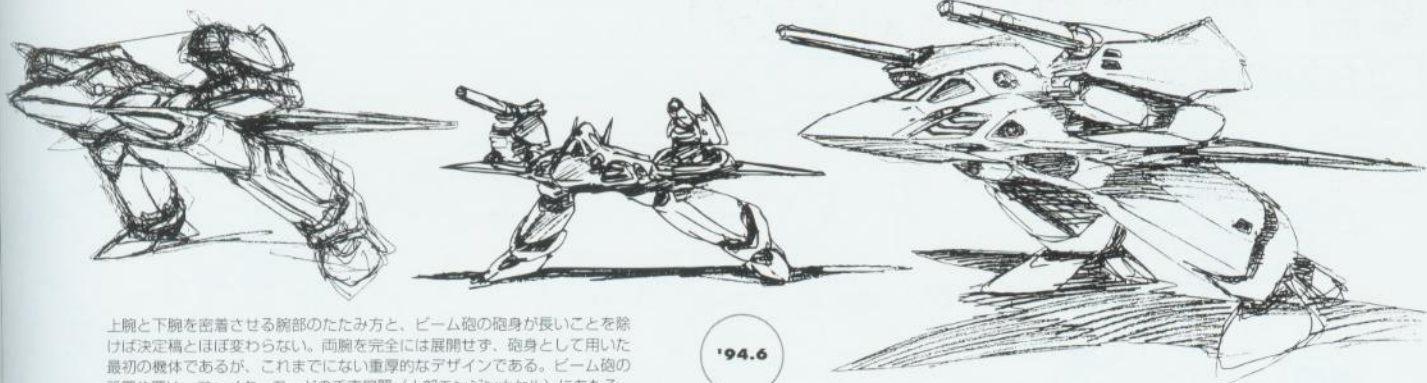
☐ FIGHTER MODE ファイターモード



同じステルス戦闘機をベースにしながらも、初期段階では、決定稿に比べ鋭角かつ戦術的なフォルムを持っており、従来の航空機に近いイメージで描かれていた。



94年3月のイラストを見ると、それまでにほぼ固まっていたデザインを一新し、改めて全翼機のコセプトを導入したことがわかる。VF-17を特徴付ける機首から主翼翼端まで伸びる直線的なラインが定着した後は、垂直尾翼やメインノズルを中心に手が加えられ、決定稿へと至っている。

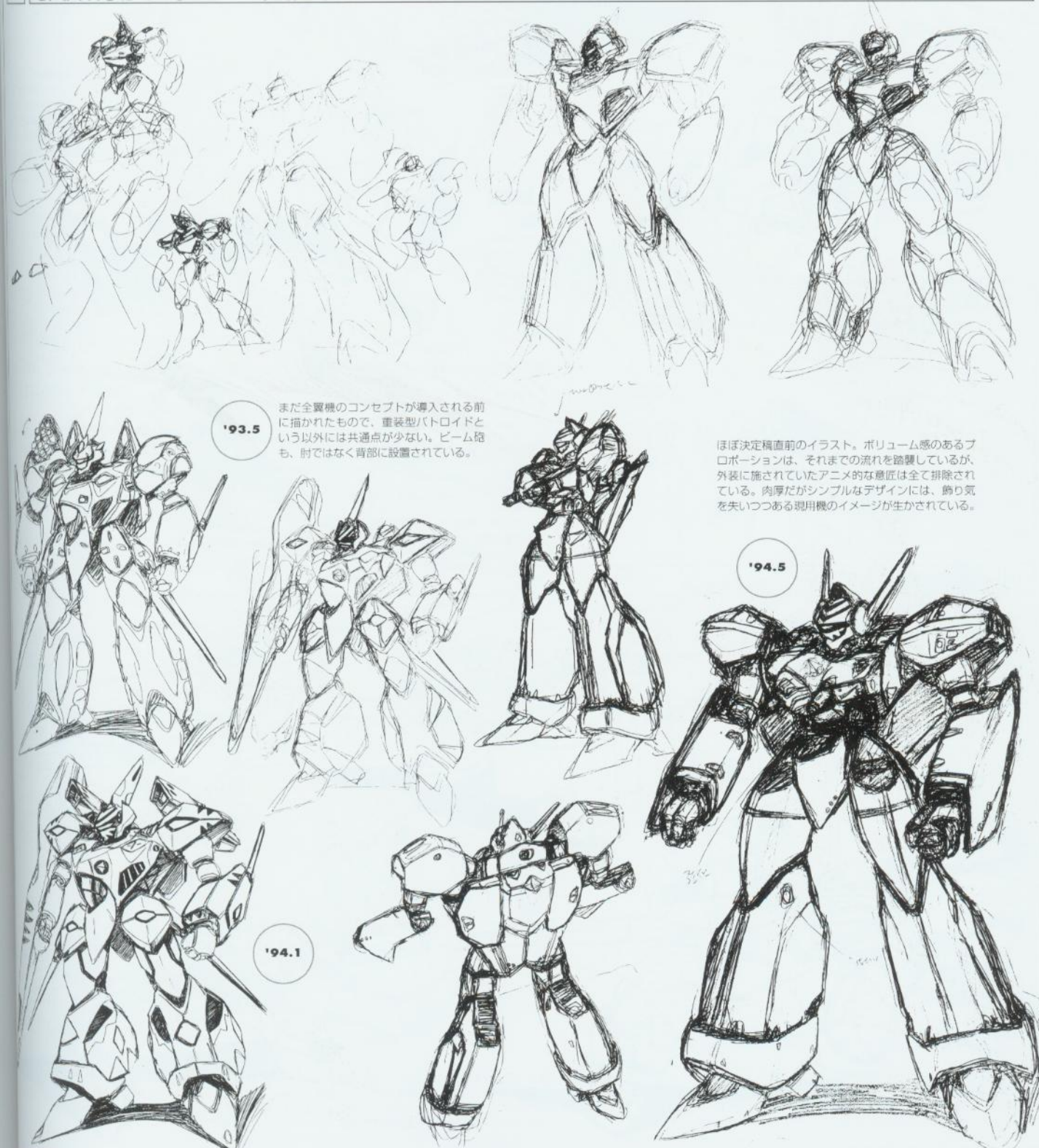


上腕と下腕を密着させる腕部のたたみ方と、ビーム砲の砲身が長いことを除けば決定稿とほぼ変わらない。両腕を完全には展開せず、砲身として用いた最初の機体であるが、これまでにない重厚なデザインである。ビーム砲の設置位置は、ファイターモードの垂直尾翼（上部エンジンセル）にあたる。

'94.6

BATTROID MODE

バトロイドモード



'93.5

まだ全翼機のコンセプトが導入される前に描かれたもので、重装型バトロイドという以外には共通点が少ない。ビーム砲も、肘ではなく背部に設置されている。

ほぼ決定稿直前のイラスト。ボリューム感のあるプロポーションは、それまでの流れを踏襲しているが、外装に施されていたアニメ的な意匠は全て排除されている。肉厚だがシンプルなデザインには、飾り気を失いつつある現用機のイメージが生かされている。

'94.5

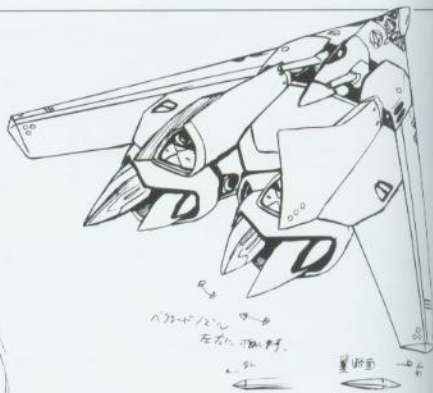
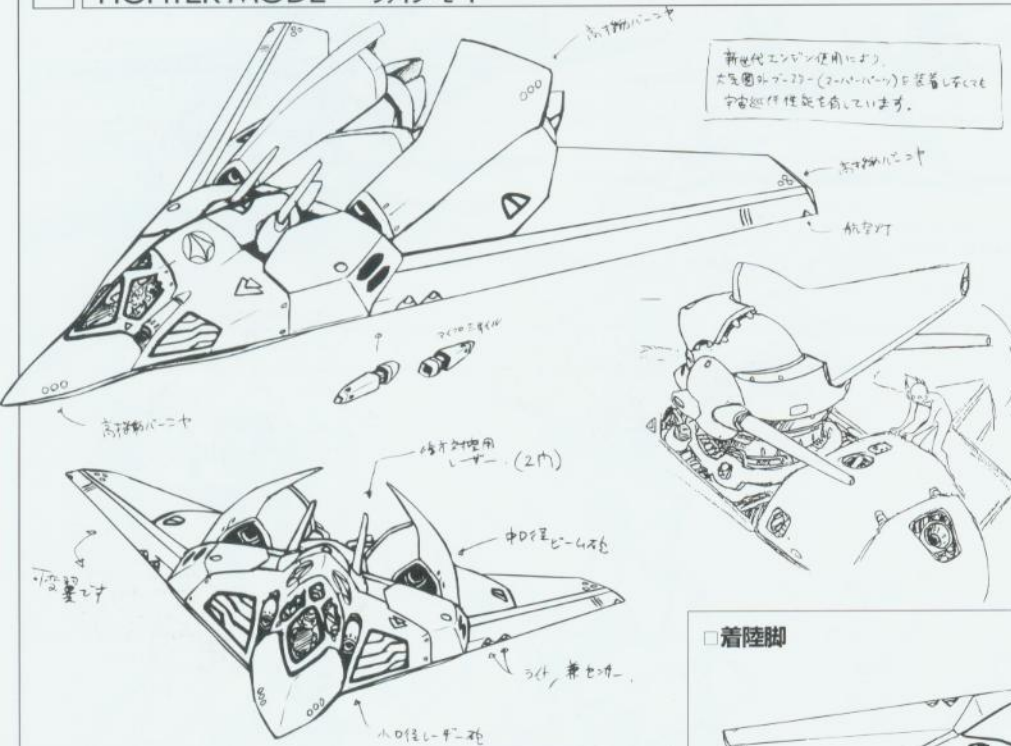
'94.1

FINISHED DESIGN

VF-17D

FIGHTER MODE

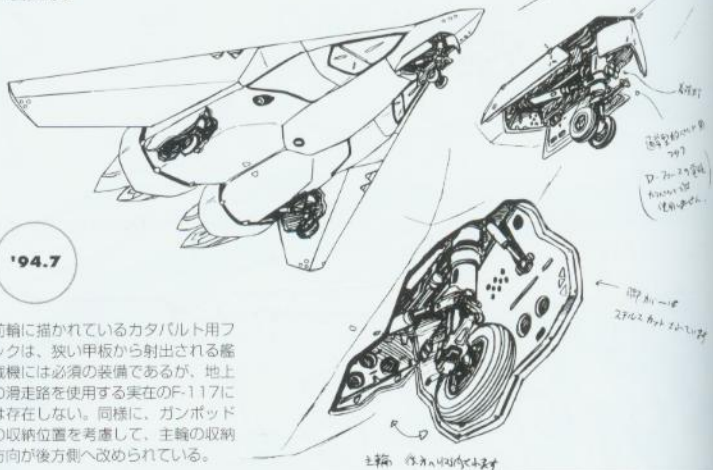
ファイターモード



全体のイメージは、ステルス戦闘機ロッド・マーチンF-117Aナイトホークを思わせるが、内側に傾斜した尾翼はF-117の実験機バプルーチH81001に採用されていた。機向きの脚部兼エンジンブロックや2門の中口径ビーム砲は、他の機種には見られない機構である。

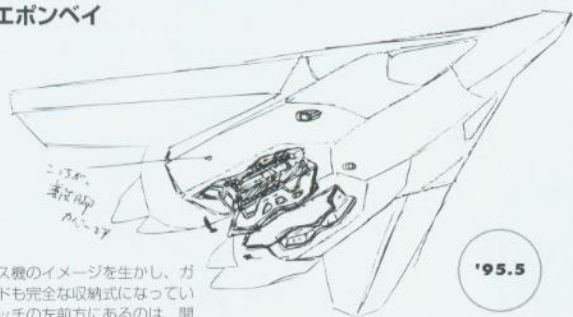
'94.7

着陸脚



'94.7

ウエポンベイ



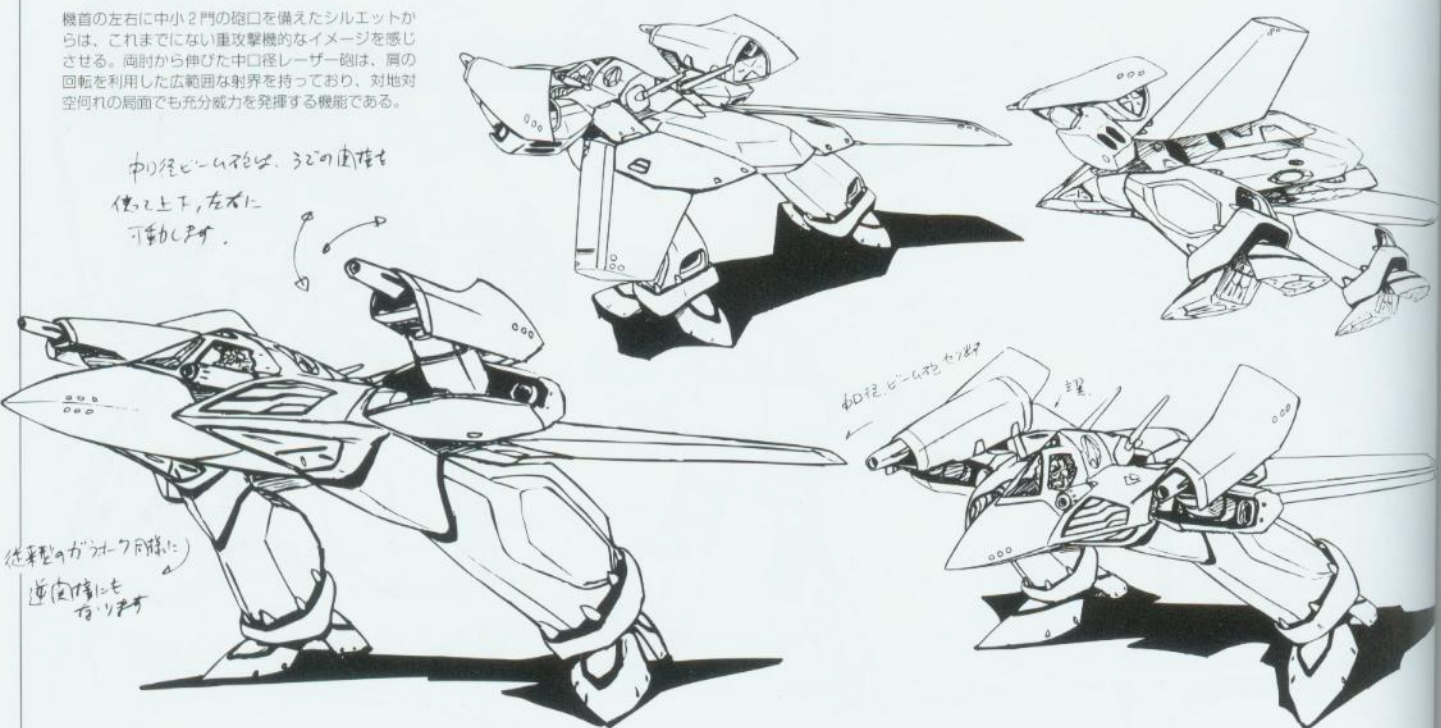
ステルス機のイメージを生かし、ガンポッドも完全な収納式になっている。ハッチの左前方にあるのは、開閉式のガンポッド用砲口である。

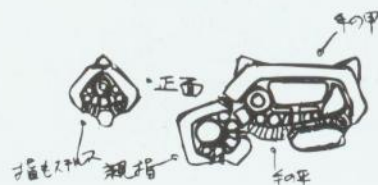
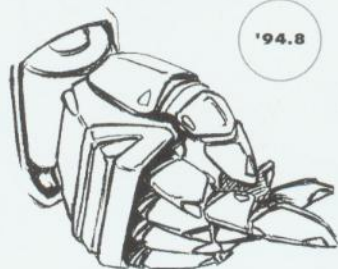
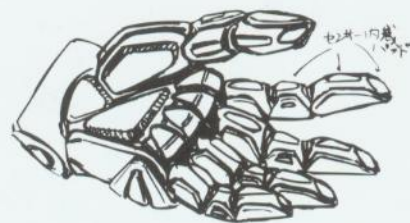
'95.5

GERWALK MODE

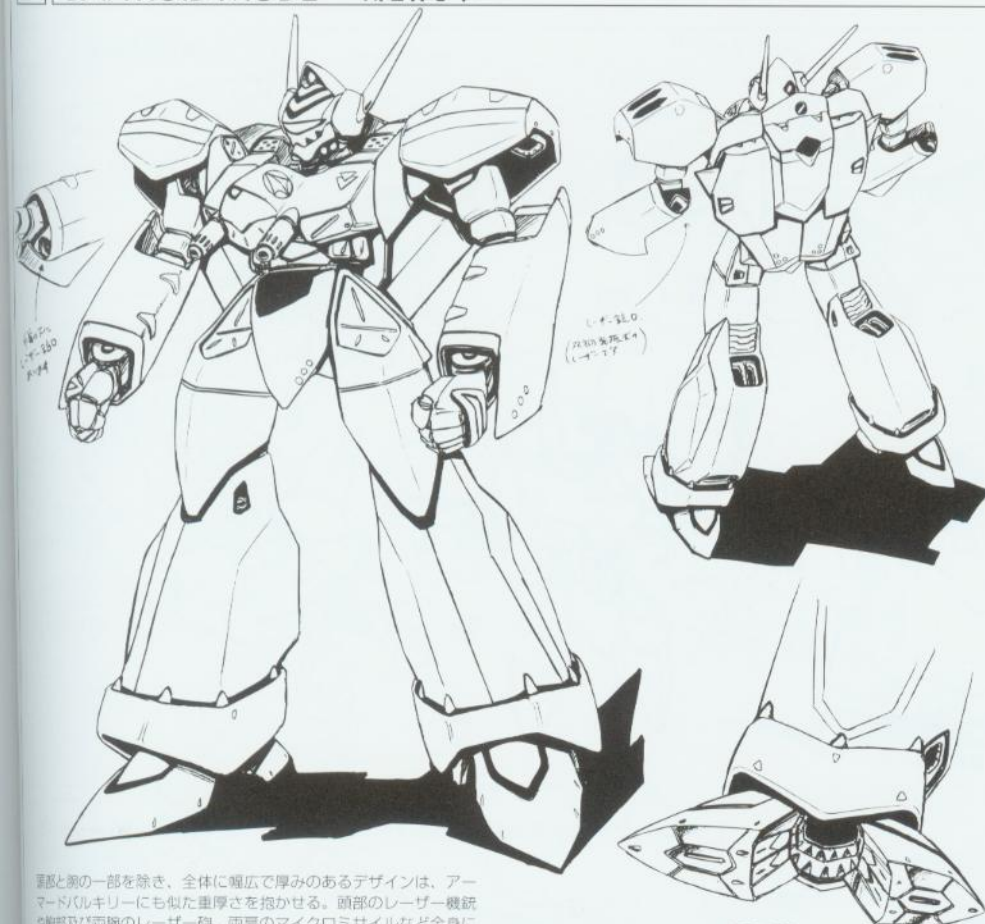
ガウォークモード

機首の左右に中小2門の砲口を備えたシルエットからは、これまでにない重攻撃機的なイメージを感じさせる。両肘から伸びた中口径レーザー砲は、肩の回転を利用した広範囲な射界を持っており、対地対空何れの局面でも充分威力を発揮する機能である。





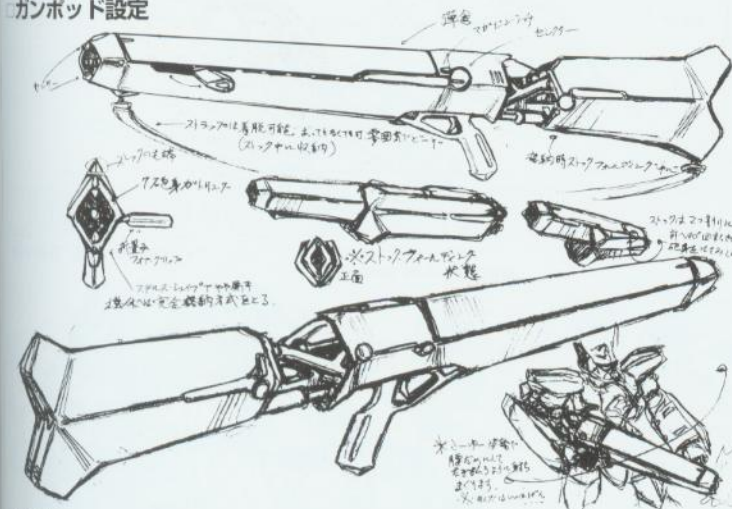
指部外側の装甲すらもレーダー反射を押さえる面構成になっており、徹底したステルス機としてデザインされているのがわかる。一方、手の平の複雑な可動ラインや指部のセンサーが、緻密な作業性能も感じさせる。



●足の裏

鼻と顎の一部を除き、全体に幅広く厚みのあるデザインは、アーマービルキリーにも似た重厚さを抱かせる。頭部のレーザー視鏡と胸部及び両腕のレーザー砲、両肩のマイクロミサイルなど全身に設けられているため、最小限の動きで死角をカバーできる。

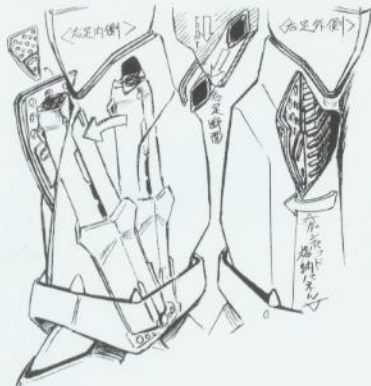
ガンボッド設定



●格納部

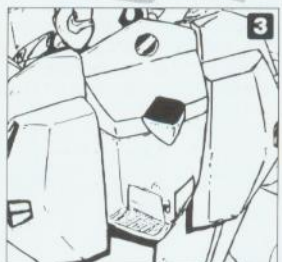
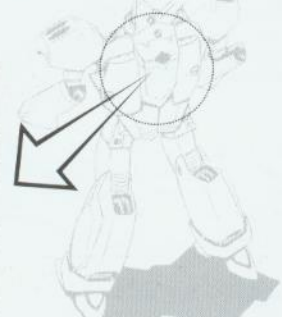
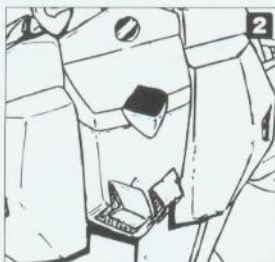
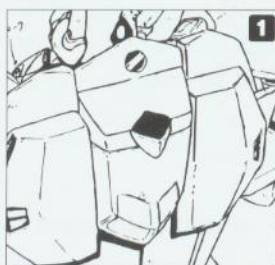


●射出システム



折りたたみ式のストックは実在するが、割れたストックで砲身を挟むのは本機独自の機構である。本体の上に配された弾倉は、FN社P-90サブマシンガンで採用されている。着陸脚との関係から脚部内側に収納される。

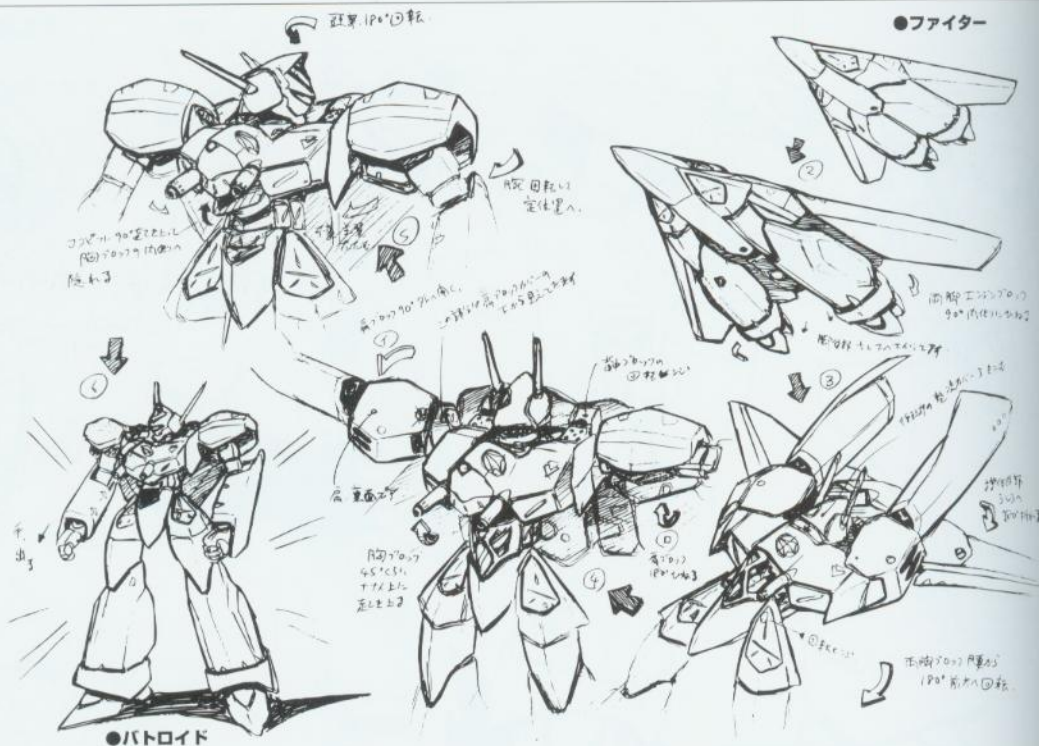
□ 背部バーニヤ



'95.2

ステルス性を高めるため、機体背部のバーニヤも内蔵式になっており、その場の状況に合わせて展開される。展開の構造は、最初に薄板状のハッチが内部に折り込まれ、ユニット内部へ完全に収納された後、バーニヤノズルが押し出される仕組みになっている。

□可変システム展開図

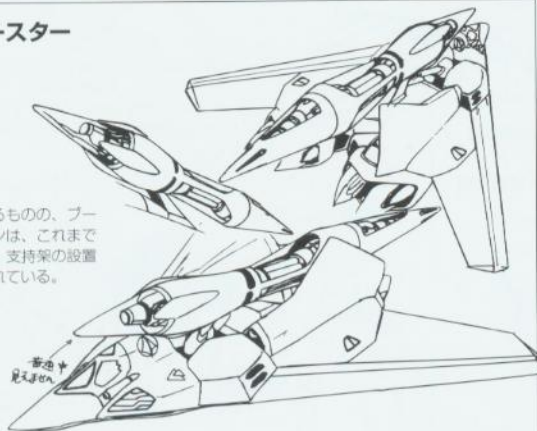


'94.8

ファイターモードは、変形の際、中央を境に前後に分かれる。機体後部からは両手足が分離し、機体前部はバトロイドモードの上半身を構成するため、さらに胸部・コクピット・中心部の3つのブロックに分割される。薄型の機体が特徴的なファイターモードでは、肩や脚など厚みのあるパーツを横向きにすることで見事に収めている。

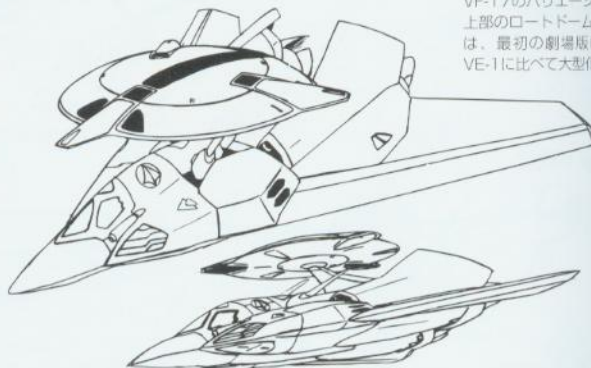
□フォールドブースター

先端が鋭利になっているものの、ブースター自体の基本ラインは、これまでと変わらない。ただし、支持架の設置角度は前傾型に変更されている。



□レーダードーム装着タイプ

電子素子用にリライトされたVF-17のパリエーション。機体上部のロードームのデザインは、最初の劇場版に登場したVF-11に比べて大型化している。

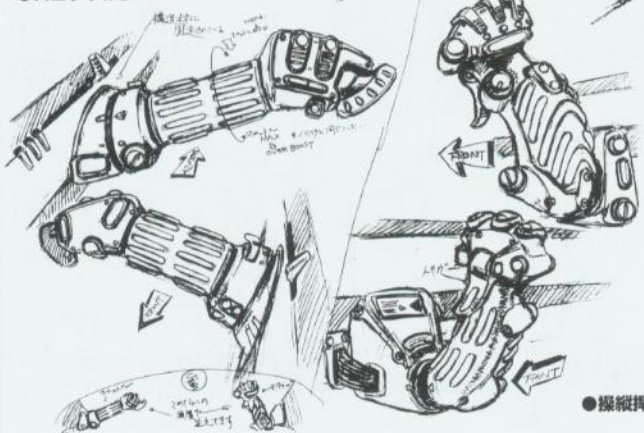


Designed by 宮武一貴

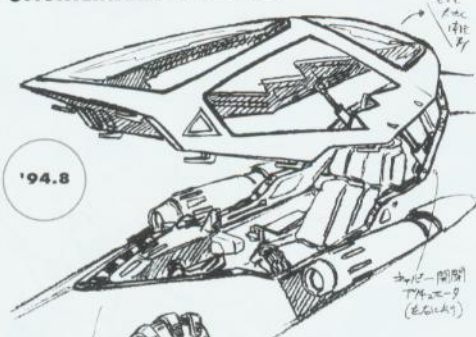
□コクピット設定

幅広で鋸刃状になったキャノピー枠は、実在のF-117Aにも採用されているもので、レーダー波を拡散する効果がある。これまでの機体では、バトロイドモードのみ専用のディスプレイを使用していたが、このVF-17の場合、3形態ともシート前方に設置されたディスプレイを使用する。レバー類のグリップには2段階の意匠を採用している。

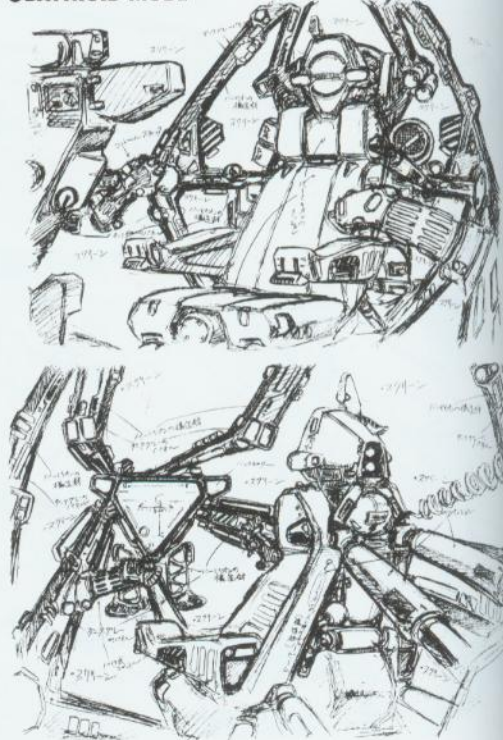
●スロットルレバー



●FIGHTER & GERWALK MODE



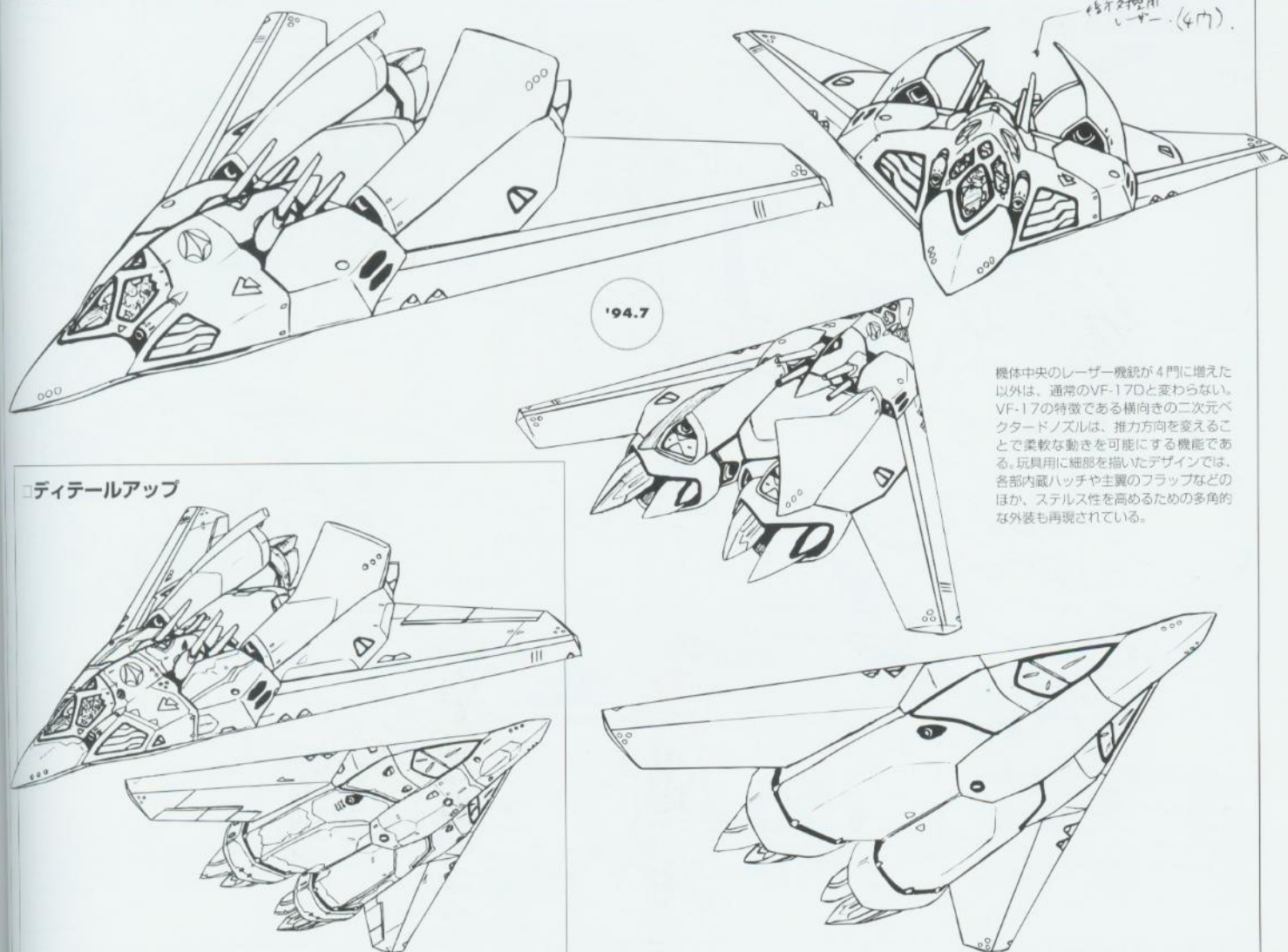
●BATROID MODE



●操縦桿

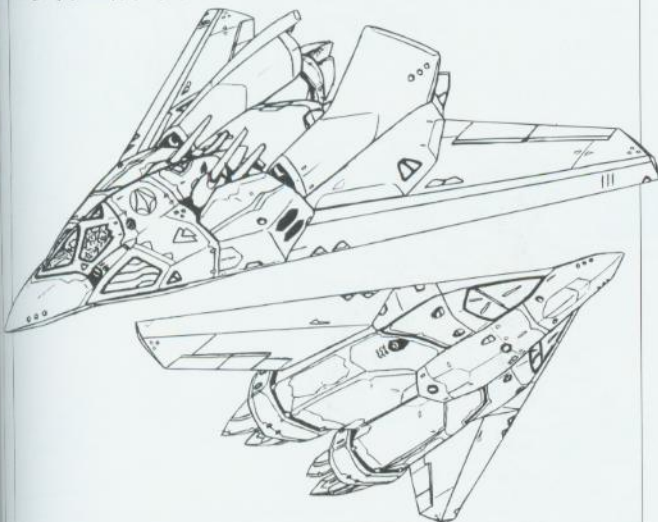
FIGHTER MODE

ファイターモード



機体中央のレーザー機銃が4門に増えた以外は、通常のVF-17Dと変わらない。VF-17の特徴である横向きの二次元ベクターノズルは、推力方向を変えることで柔軟な動きを可能にする機能である。玩具用に細部を描いたデザインでは、各部内蔵ハッチや主翼のフラップなどのほか、ステルス性を高めるための多角的な外装も再現されている。

ディテールアップ



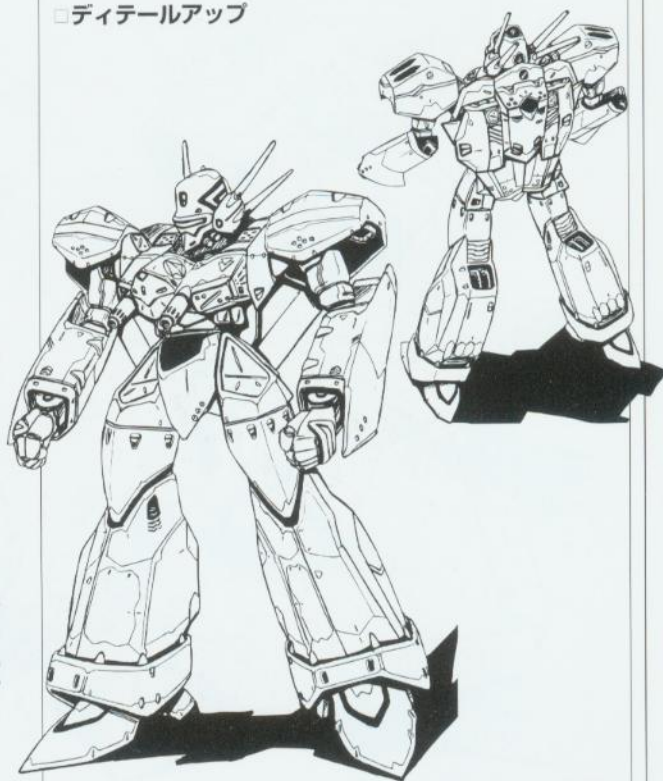
BATTROID MODE

バトロイドモード



VF-17の上位機種。頭部のレーザー機銃を増やし、メインカメラを細くしたのはVF-17Sのラインを継承したものだが、一方で、前頭部の厚みを増すという正反対の試みも見られる。玩具用のデザインでは、とくに背部バーニヤに入念な描き足しが行われている。

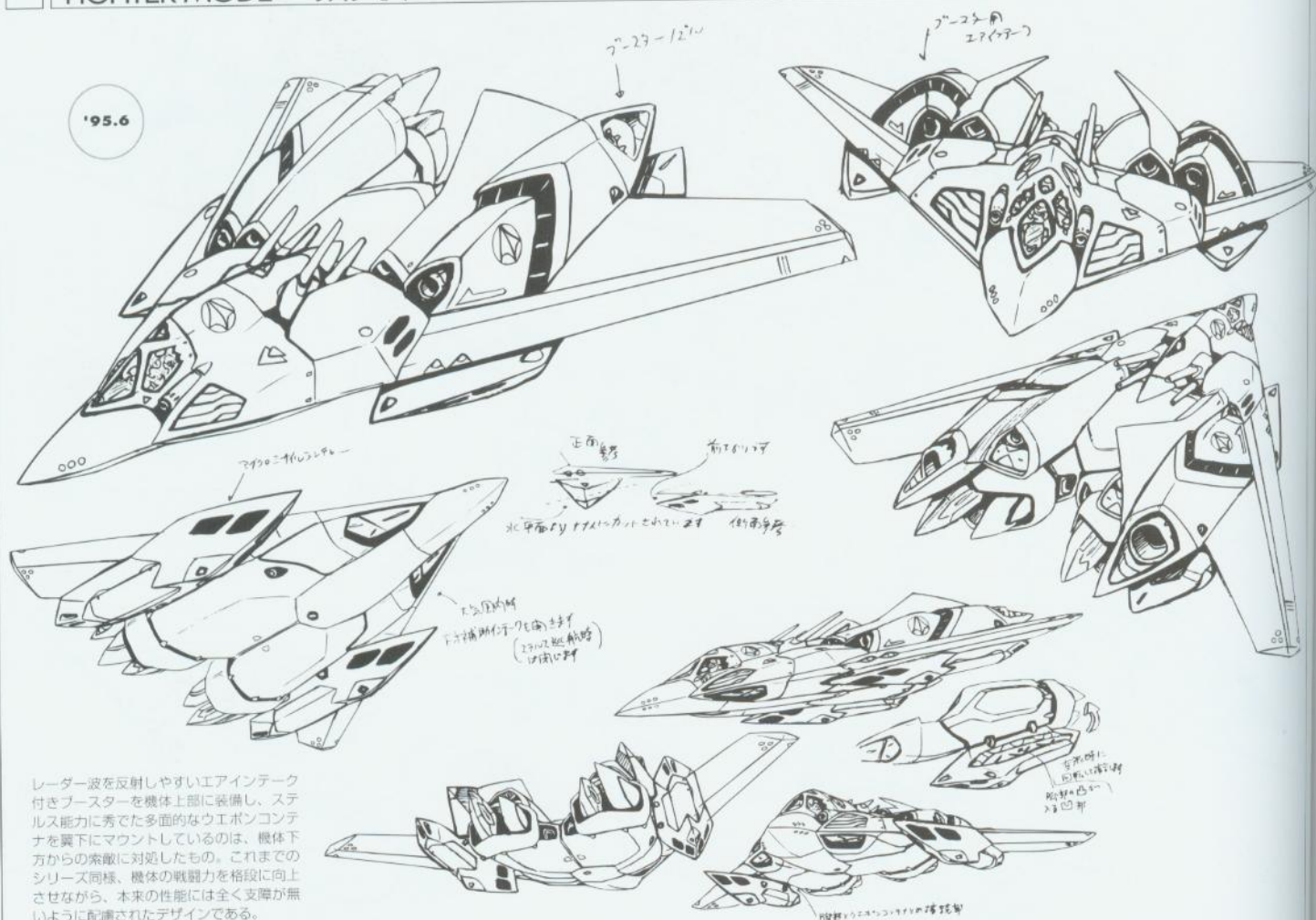
ディテールアップ



□スーパーバック

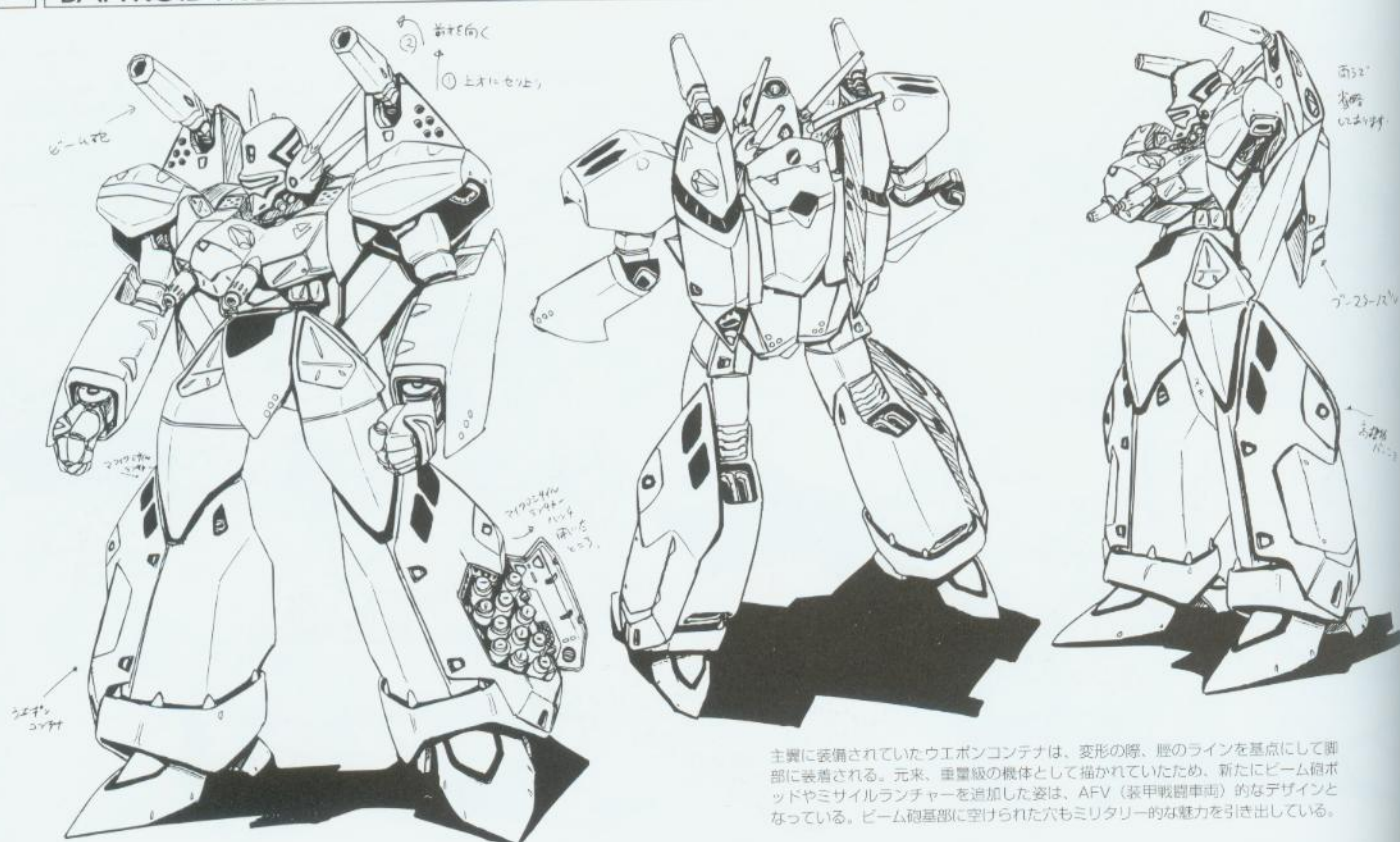
ファイターモード

'95.6



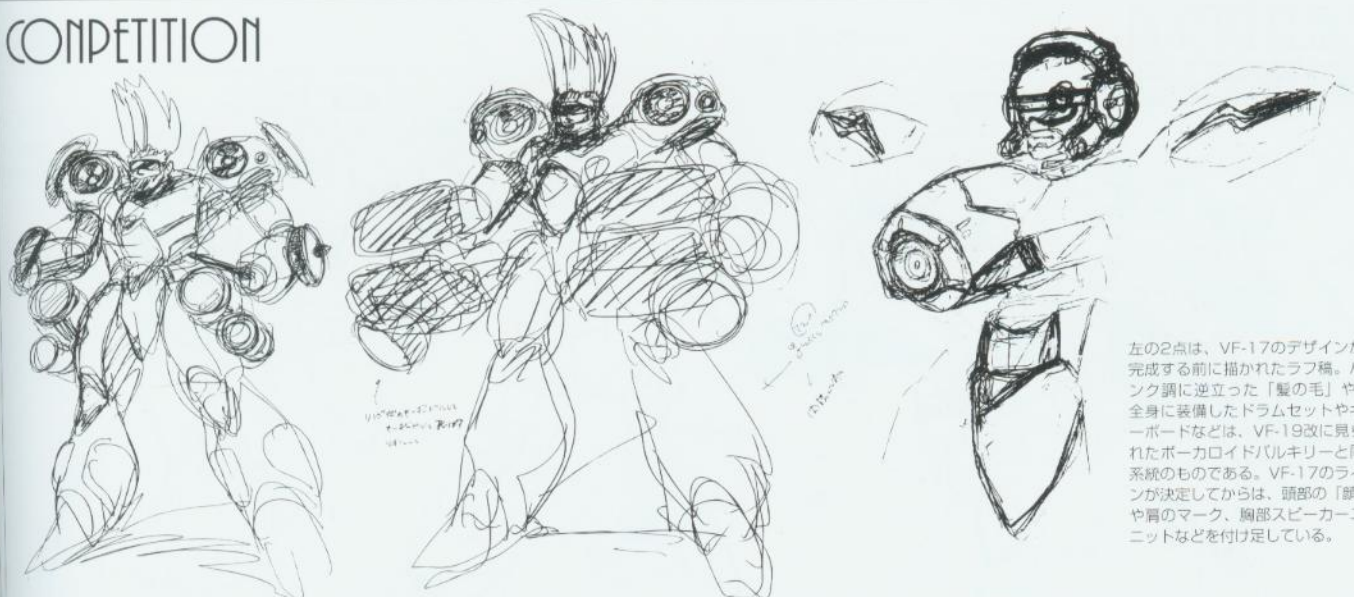
レーダー波を反射しやすいエアインテーク付きブースターを機体上部に装備し、スルズ能力に秀でた多面的なウエポンコンテナを翼下にマウントしているのは、機体下方からの索敵に対処したもの。これまでのシリーズ同様、機体の戦力性を格段に向上させながら、本来の性能には全く支障が無いように配慮されたデザインである。

バトロイドモード



主翼に装備されていたウエポンコンテナは、変形の際、脛のラインを基点にして脚部に装着される。元来、重撃級の機体として描かれていたため、新たにビーム砲ポッドやミサイルランチャーを追加した姿は、AFV（装甲戦闘車両）的なデザインとなっている。ビーム砲基部に付けられた穴もミリタリー的な魅力を引き出している。

COMPETITION

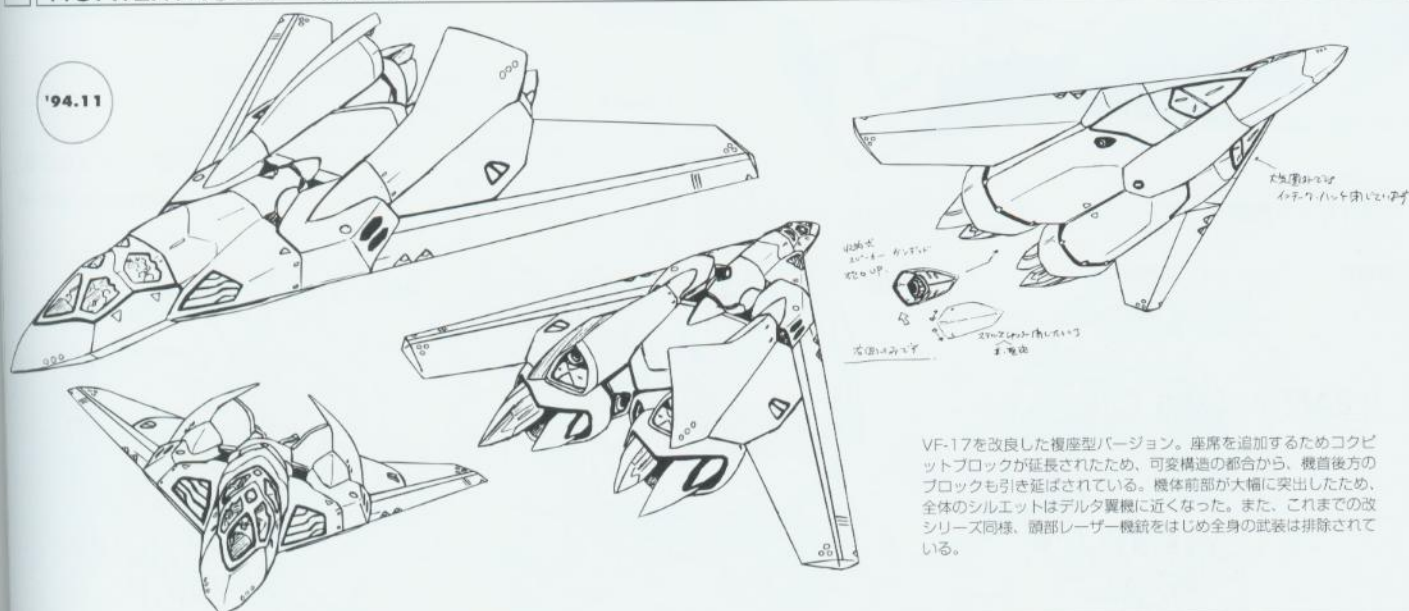


左の2点は、VF-17のデザインが完成する前に描かれたラフ稿。バンク調に逆立った「髪のコ」や、全身に装備したドラムセットやキーボードなどは、VF-19改に見られたボーカロイドバルキリーと同系統のものである。VF-17のラインが決定してからは、頭部の「顔」や肩のマーク、胸部スピーカーユニットなどを付け足している。

FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE ファイターモード

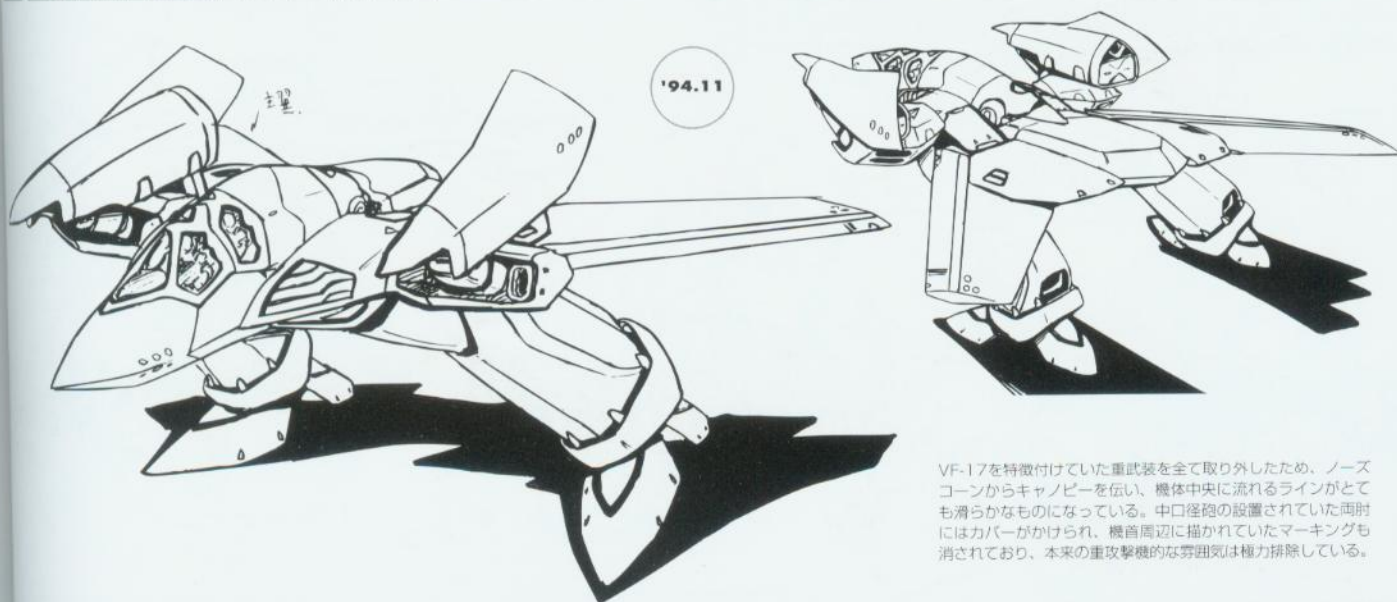
'94.11



VF-17を改良した複座型バージョン。座席を追加するためコックピットブロックが延長されたため、可変構造の都合から、機首後方のブロックも引き延ばされている。機体前部が大楯に突出したため、全体のシルエットはデルタ翼機に近くなった。また、これまでの改シリーズ同様、頭部レーザー機銃をはじめ全身の武装は排除されている。

GERWALK MODE ガウォークモード

'94.11



VF-17を特徴付けていた重武装を全て取り外したため、ノーズコーンからキャノピーを伝い、機体中央に流れるラインがとても滑らかなものになっている。中口径砲の設置されていた両肘にはカバーがかけられ、機首周辺に描かれていたマーキングも消されており、本来の重攻撃機的な雰囲気は極力排除している。

サウンドブースターセットモード

●OPEN MODE 装備したシルエットはVF-19改に近いが、ブースター中央部の向きや時空共振機の設置位置、固定機構など細部のデザインが若干異なる。またドッキング位置が高いため背後からブースター中央部がはみ出している。

'95.1

時空共振機
サウンドブースター
共振シールド

サウンドブースター
共振シールド

●CLOSE MODE

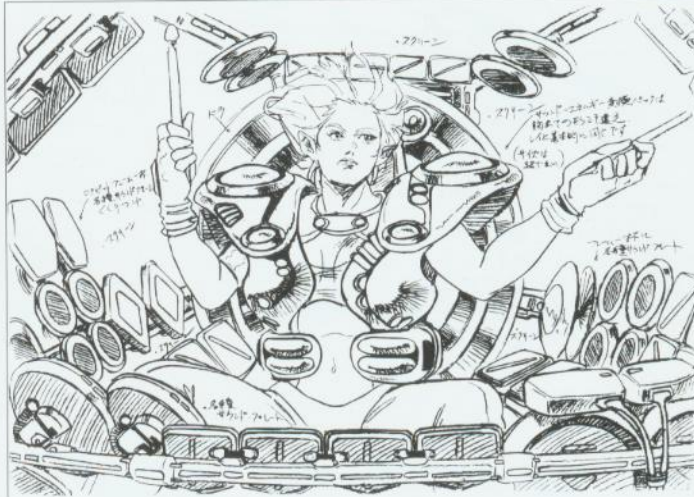
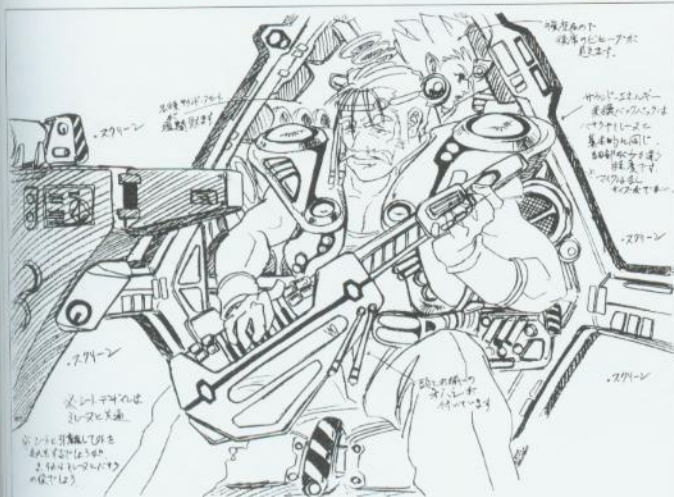
サウンドシステム開放時には、時空共振機の先端部を分割し、それぞれ2つのスピーカーとして使用する。胸部と合わせて合計5基ものスピーカーを備えた姿は、サブ・パイロット兼ドラム担当であるビーダの演奏スタイルに近い。

Designed by 宮武一貴

新コクピット内部

'94.12

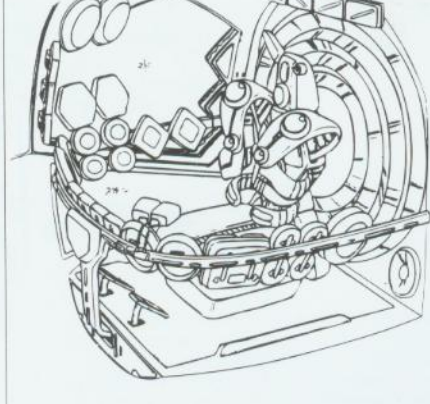
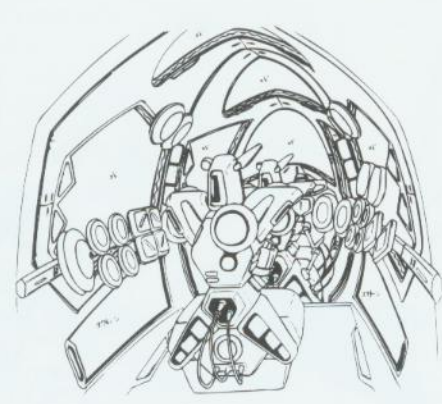
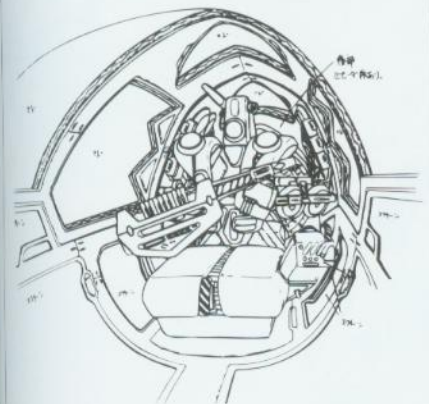
前後席ともサウンドエネルギー変換装置に変更した新型コクピット。前部座席のハンドキーボードと、後部座席のデジタル化したドラムセットとサウンドプレートが、VF-19改やVF-11 MAXL改とは異なった力強い印象を与えている。後席シート背後にある大型円形の物体は銅鐘である。



●前席

●全景

●後席



VF-22S STURMVOGEL II

VF-22S ストゥルムボーゲルII

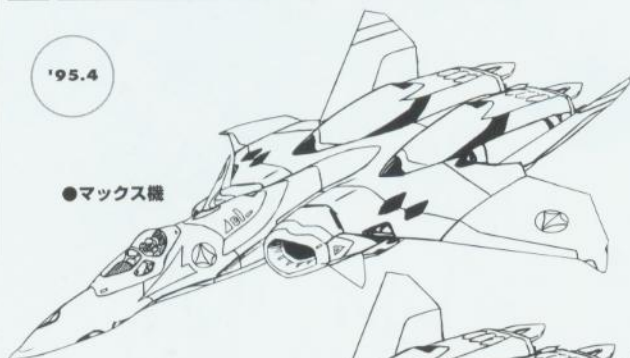
マクロス7 (1994年TV作品) / マクロスダイナマイト7 (1997年OVA作品)

FINISHED DESIGN

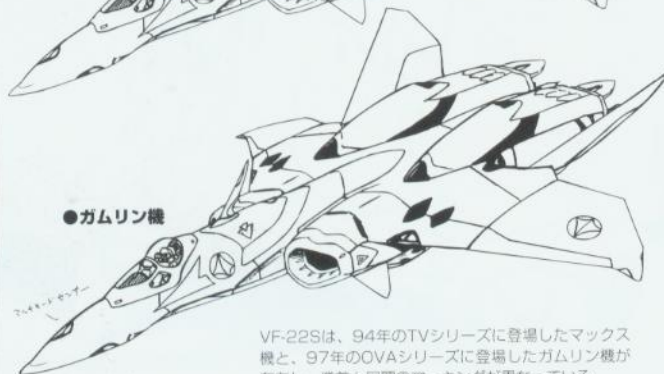
FIGHTER MODE ファイターモード

'95.4

●マックス機

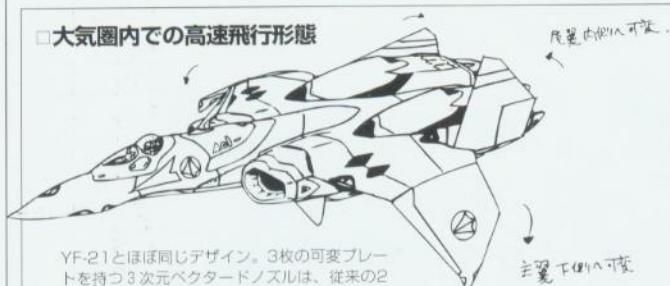


●ガムリン機



VF-22Sは、94年のTVシリーズに登場したマックス機と、97年のOVAシリーズに登場したガムリン機が存在し、機首と尾翼のマーキングが異なっている。

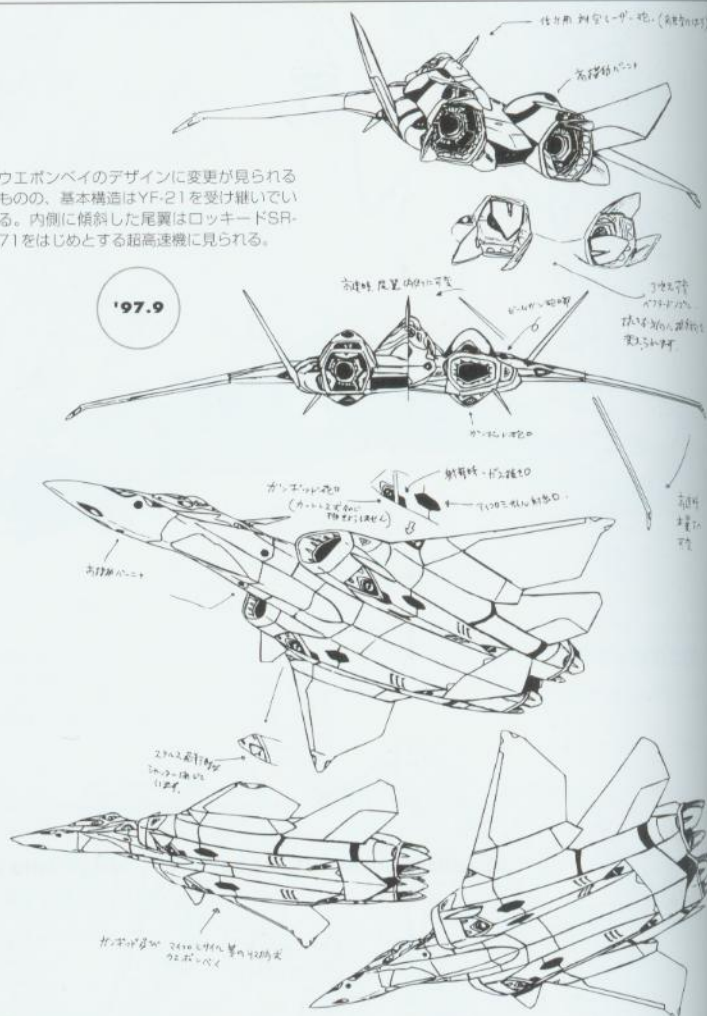
□大気圏内での高速飛行形態



YF-21とほぼ同じデザイン。3枚の可変プレートを持つ3次元ベクターノズルは、従来の2次元ノズルを上回る、超高機動性を感じさせる。

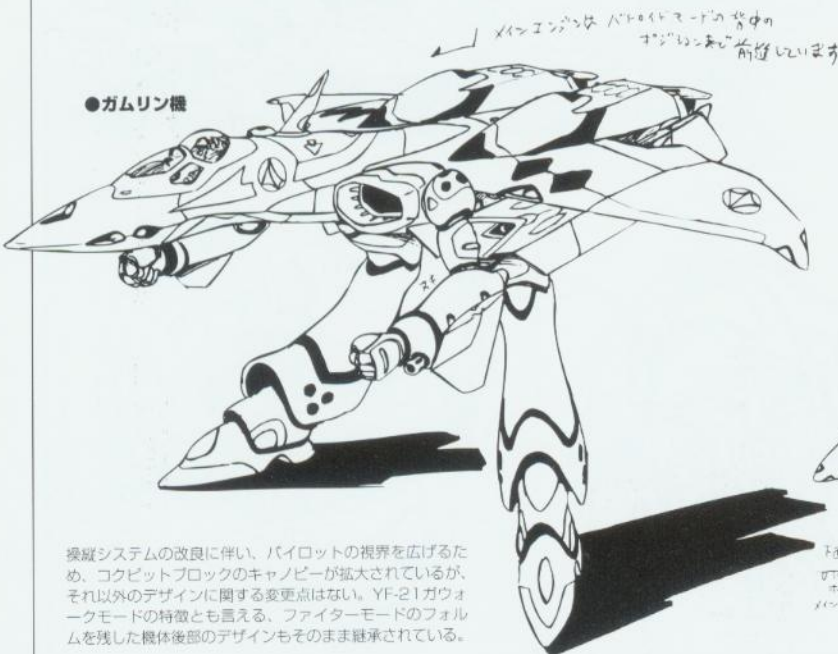
ウエポンベイのデザインに変更が見られるものの、基本構造はYF-21を受け継いでいる。内側に傾斜した尾翼はロッキードSR-71をはじめとする超音速機に見られる。

'97.9

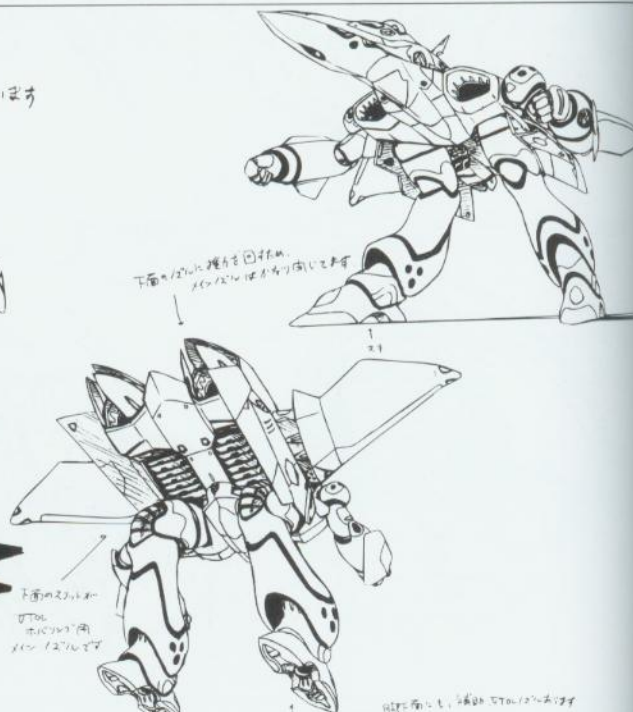


GERWALK MODE ガウオークモード

●ガムリン機



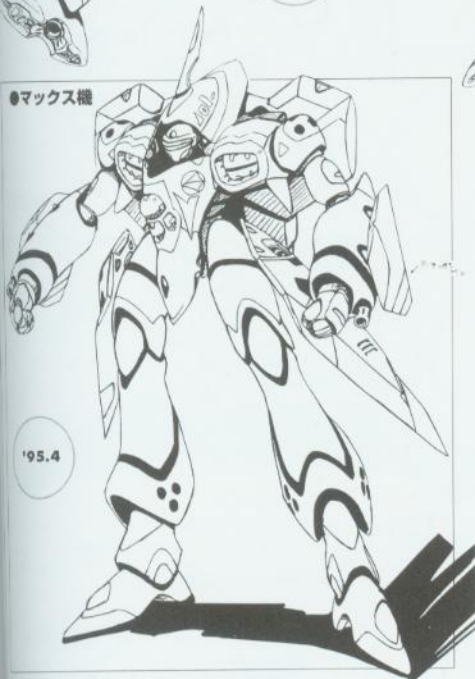
換装システムの改良に伴い、パイロットの視界を広げるため、コックピットブロックのキャノピーが拡大されているが、それ以外のデザインに関する変更点はない。YF-21ガウオークモードの特徴とも言える、ファイターモードのフォルムを残した機体後部のデザインもそのまま継承されている。



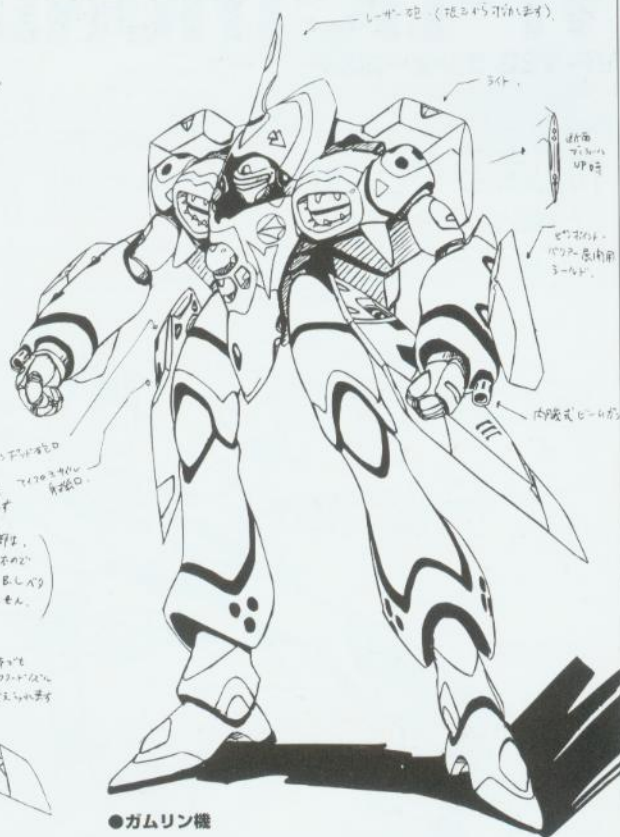
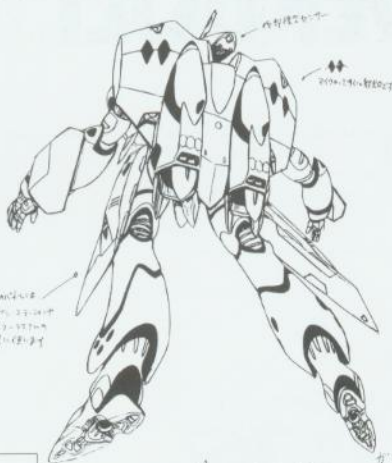


'97.9

●マックス機



'95.4



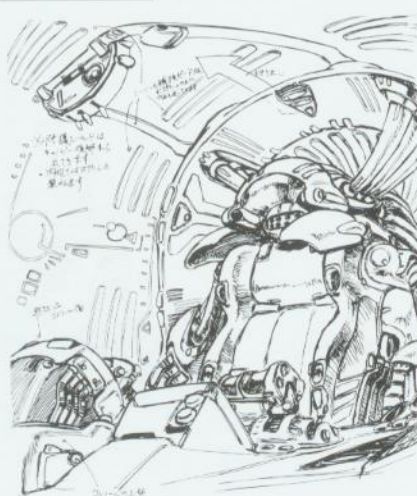
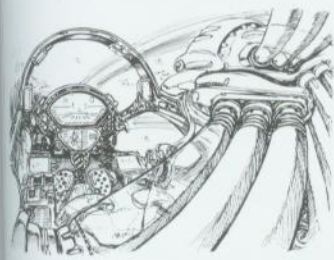
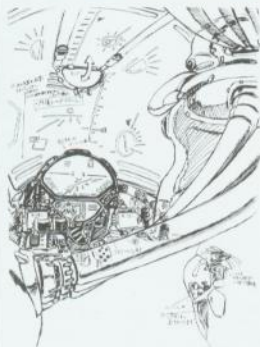
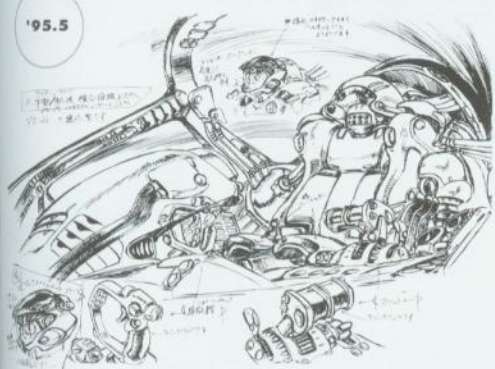
●ガムリン機

YF-21の生産型。細部の変更箇所を除く主なデザインは、ほぼそのまま受け継がれている。最も大きな変更点は頭部フェイスの形状であり、以前のモノアイタイプに替わって、新たに2段式のスリムなゴーグルタイプを採用している。YF-21に盛り込まれていた異文化性を取り除きつつ、全体のシャープなイメージを強調させるデザインである。

コクピット内部

●FIGHTER&GERWALK MODE

●BATTROID MODE



既存のシステムに脳波コントロールを併用した新式コクピット。YF-21の丸みを帯びたイメージを残しながら、制式機にふさわしい整った仕様に仕上げられている。手動操作を行うため、バトロイドモードでは、コクピットブロック全体が回転するようになった。

□サウンドブースター (ラフ)

ラフだけが描かれ、作中では使用されなかったサウンドブースター案。上部に設置されたエアインテークや、バトロイドモード時のスピーカー開放パターンはジャミング・バーズ仕様のVF-11D改のもの思わせる。

'95.6



VF-11C THUNDERBOLT

VF-11C サンダーボルト

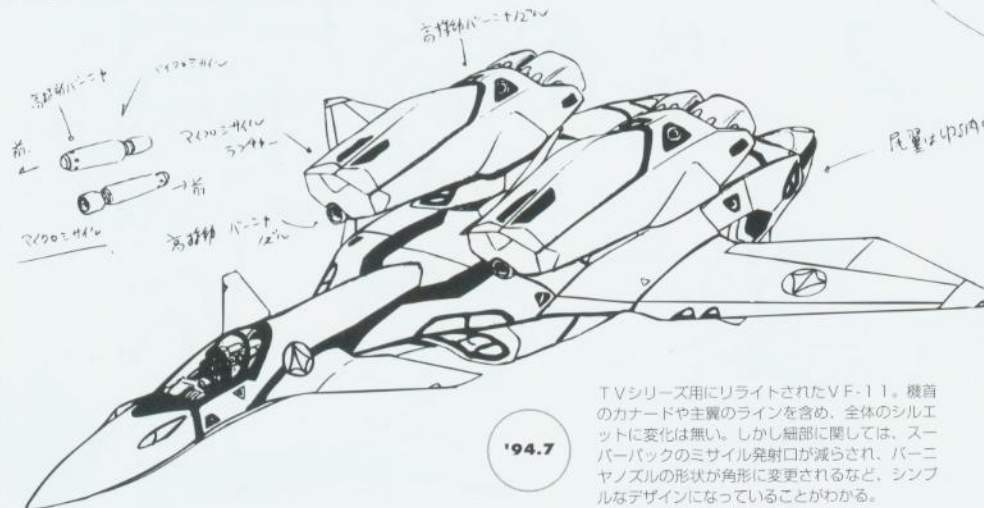
マクロスプラス (1994年OVA作品)

FINISHED DESIGN

□ 大気圏外用スーパーパーツ

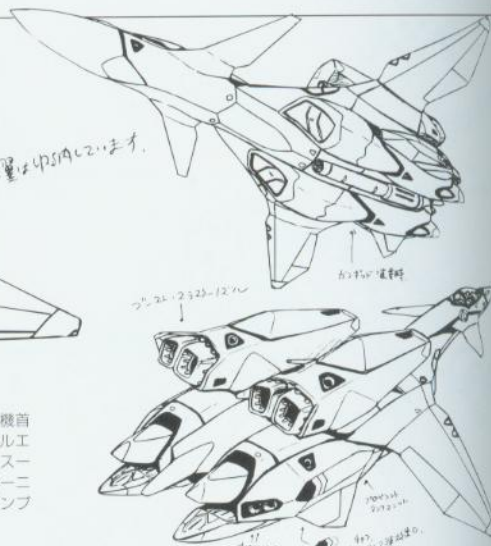
□ FIGHTER MODE

ファイターモード



'94.7

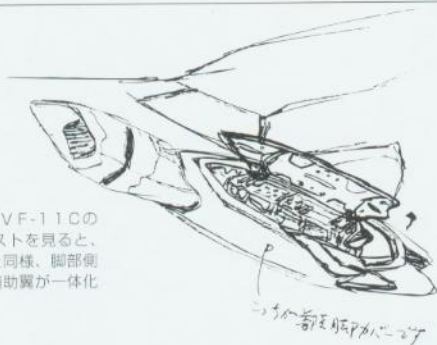
T Vシリーズ用にリライトされたVF-11。機首のカナードや主翼のラインを含め、全体のシルエットに変化は無い。しかし細部に関しては、スーパーバックのミサイル発射口が減らされ、バーニヤノズルの形状が角形に変更されるなど、シンプルなデザインになっていることがわかる。



● ウェポンベイ

'95.5

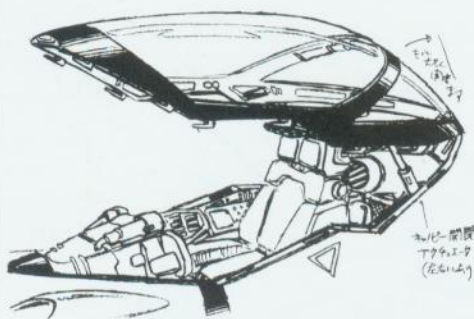
作中では描かれなかった、VF-11Cのウェポンベイ。このイラストを見ると、開閉口の位置は、他機種と同様、脚部側面にあり、開口カバーと補助翼が一体化していることがわかる。



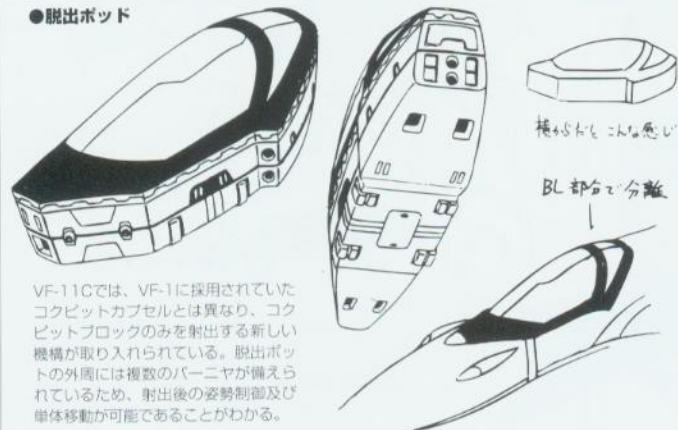
Designed by 宮武一貴

● コックピット

コックピット内部のデザインも、外観と同じく、前機体にあたるVF-11Bのラインをほぼそのまま継承している。シートの側面に描かれていた2色の斜線や背部構造のデザインなど、入念な描き込みがなされていたディテールは、全体に渡って簡略化されている。

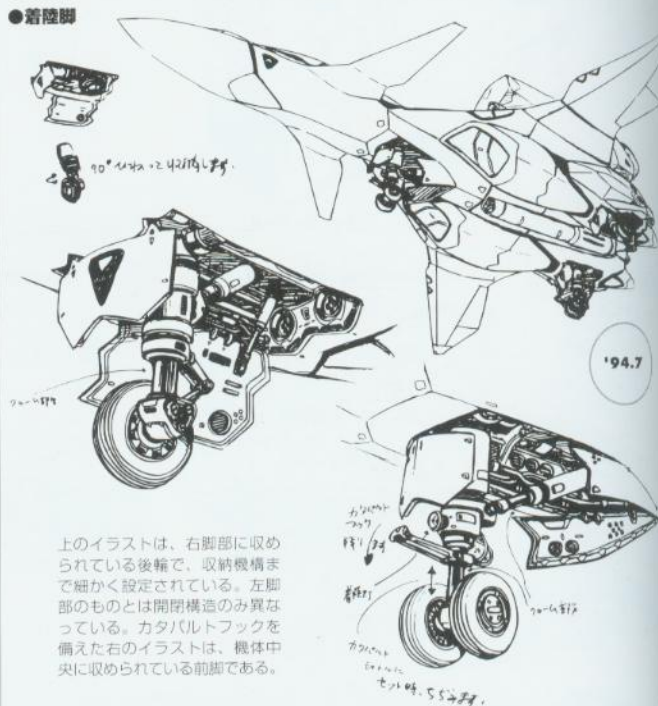


● 脱出ポッド



VF-11Cでは、VF-11に採用されていたコックピットカプセルとは異なり、コックピットブロックのみを射出する新しい機構が取り入れられている。脱出ポッドの外周には複数のバーニヤが備えられているため、射出後の姿勢制御及び単体移動が可能であることがわかる。

● 着陸脚



'94.7

上のイラストは、右脚部に収められている後輪で、収納機構まで細かく設定されている。左脚部のもとは開閉構造のみ異なっている。カタパルトフックを備えた右のイラストは、機体中央に収められている前脚である。

□ レーダーレドーム装着タイプ

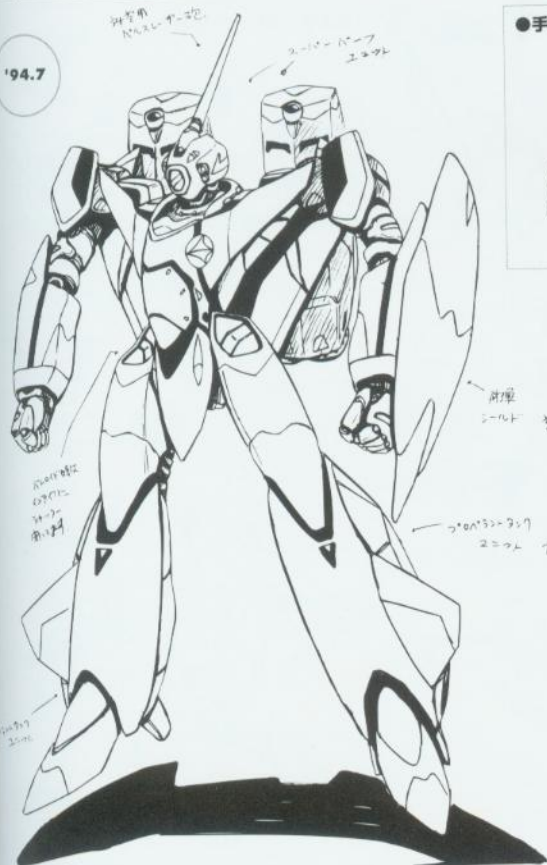


VF-11Cの警戒・索敵能力を高めた機体。ロードームのデザインは若干異なるものの、通常仕様の機体にレーダーを搭載するスタイルは、VF-17シリーズにも見られた共通の構想である。

BATROID MODE

バトロイドモード

'94.7

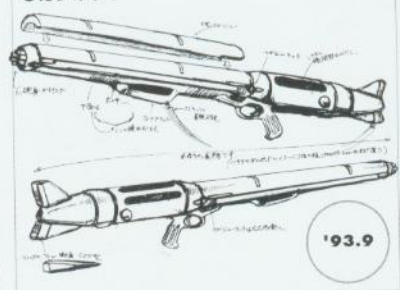


●手&指設定



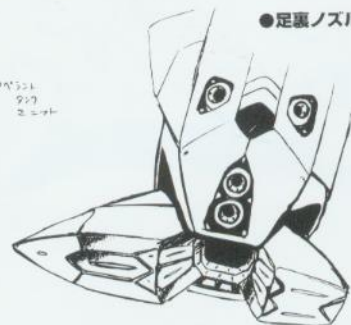
Designed by 宮武一貴

●ガンポッド



'93.9

●足裏ノズル



スーパーパーツを除けば、機体に関する変更点はほとんどない。コクピットカバー及び、脚部内側のデザインのみ多少簡略化されている。VF-11用の6銃身ガンポッドは、TVシリーズに向けて新しく描き起こされたもので、VF-19改のランチャーポッドを上回る、大型の重機関銃として設定されている。

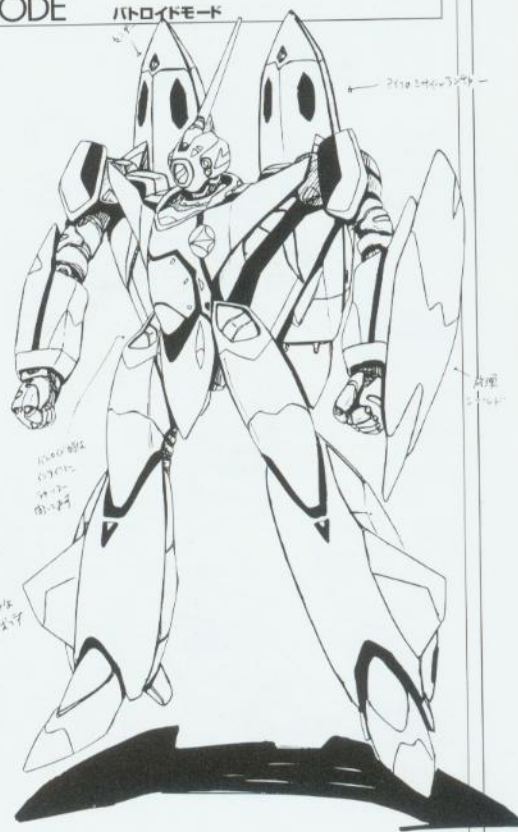
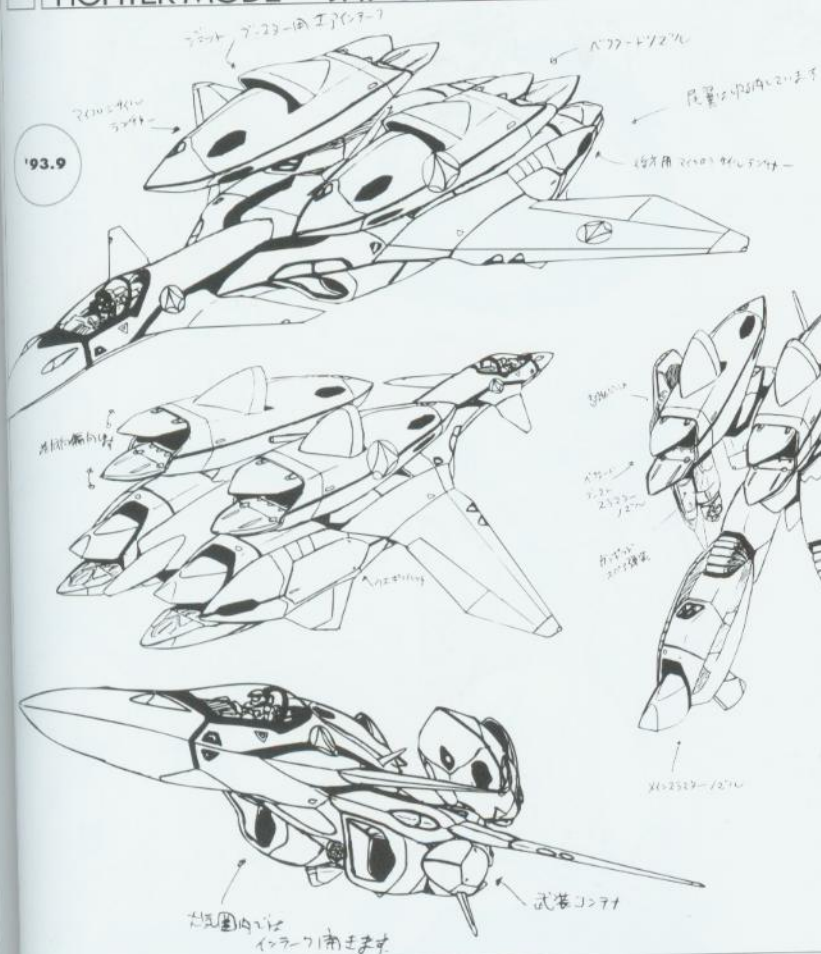
大気圏内用スーパーパーツ

FIGHTER MODE

ファイターモード

BATROID MODE

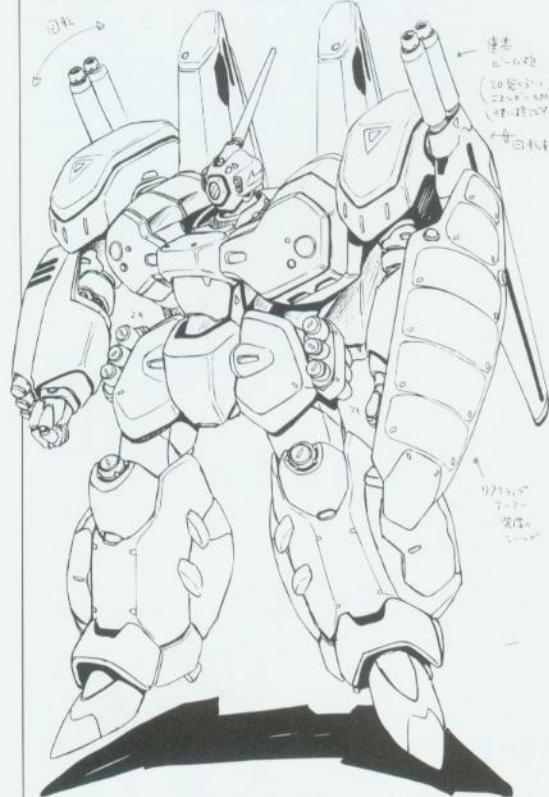
バトロイドモード



全体のデザインは、スリム化した先端から後方に向かってやや膨らみを帯びた流線形になり、上部中央にはF-1マシンにも似た大型のエアインテークが追加されている。ノズルも整流性が高く、推力変向が可能なベクターノズルに変更され、同じスーパーパーツでありながら、空気抵抗を重視したデザインとなっている。

FINISHED DESIGN

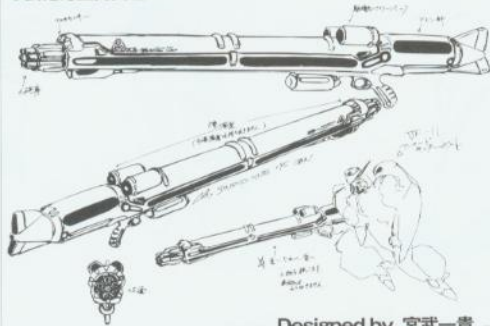
フルアーマード・サンダーボルト



VF-11に追加武装を施した機体。2連装ビーム砲や全身のミサイルランチャーなど、アーマードバルキリーを上回る重武装に加え、リアクティブ（攻撃を受けた際、自ら爆発することで本体への衝撃をそらす）機能を持ったシールドと、専用の長距離用ガンポッドを備えている。

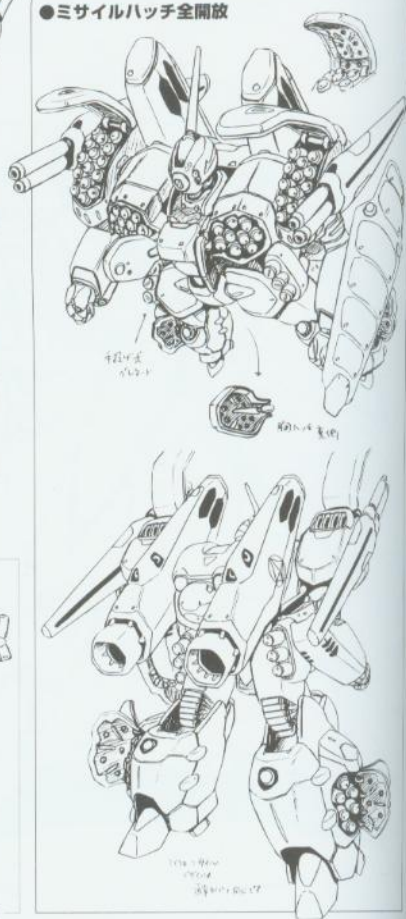
'93.9

●長砲身型高貫通ガンポッド



Designed by 宮武一貴

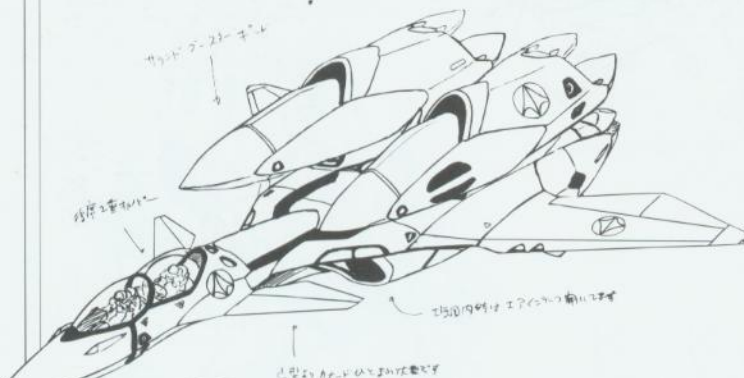
●ミサイルパッチ全開放



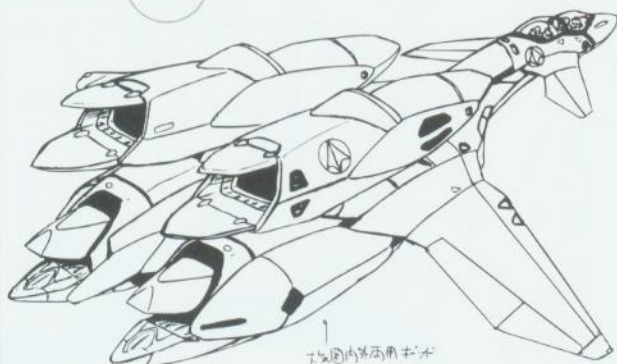
VF-11D改 ジャミングバース専用機（大気圏内外両用スーパーパーツ）

☐ FIGHTER MODE ファイターモード

☐ BATTROID MODE バトロイドモード



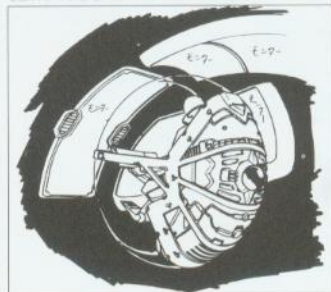
'93.9



特殊装備を施した複座型VF-11。コックピットブロックが拡大したため、バランス調整のためカナードの幅も広がっている。背部のユニットは、サウンドスピーカーを備えた大気圏内外両用スーパーパーツである。シールドは大気圏内用に似ているが、エアインテークの形状やミサイル発射口の位置などが異なる。

●上部コックピットモニター位置

後部席は民間人が乗るため二重構造になっている。



VF-19 EXCALIBUR

VF-19 エクスカリバー

マクロス7 (1994年TV作品) / マクロスダイナマイト7 (1997年OVA作品)

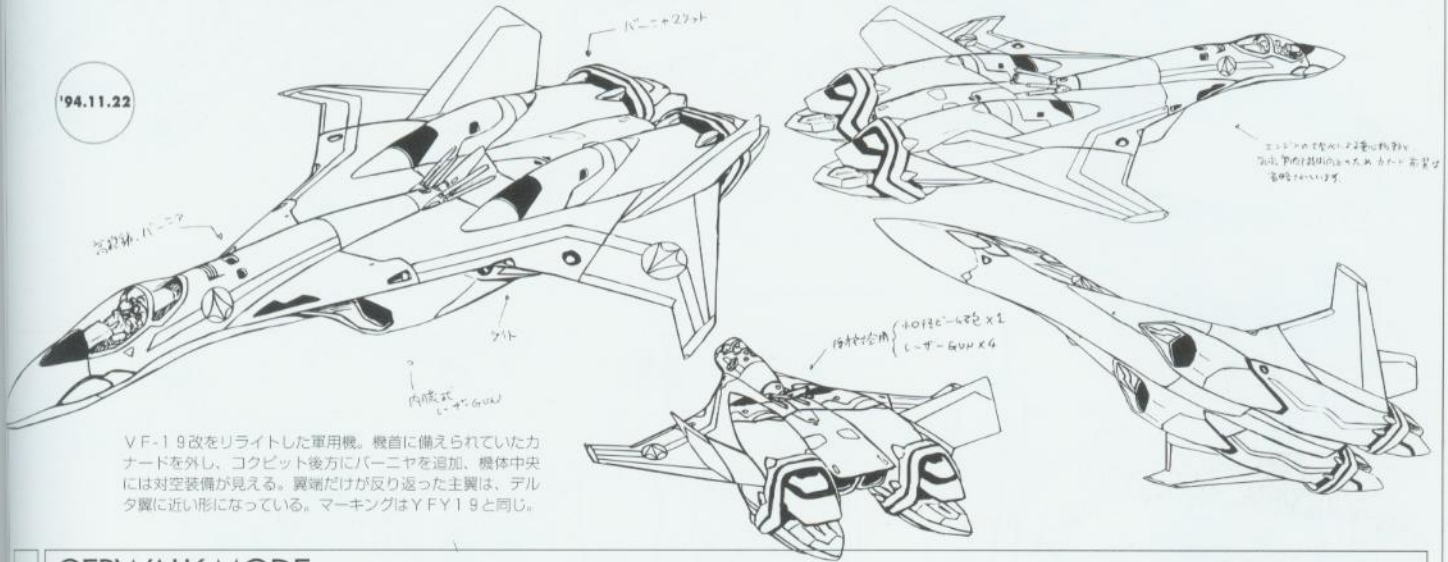
FINISHED DESIGN

VF-19 EXCALIBUR エメラルドフォース指揮官機

FIGHTER MODE

ファイターモード

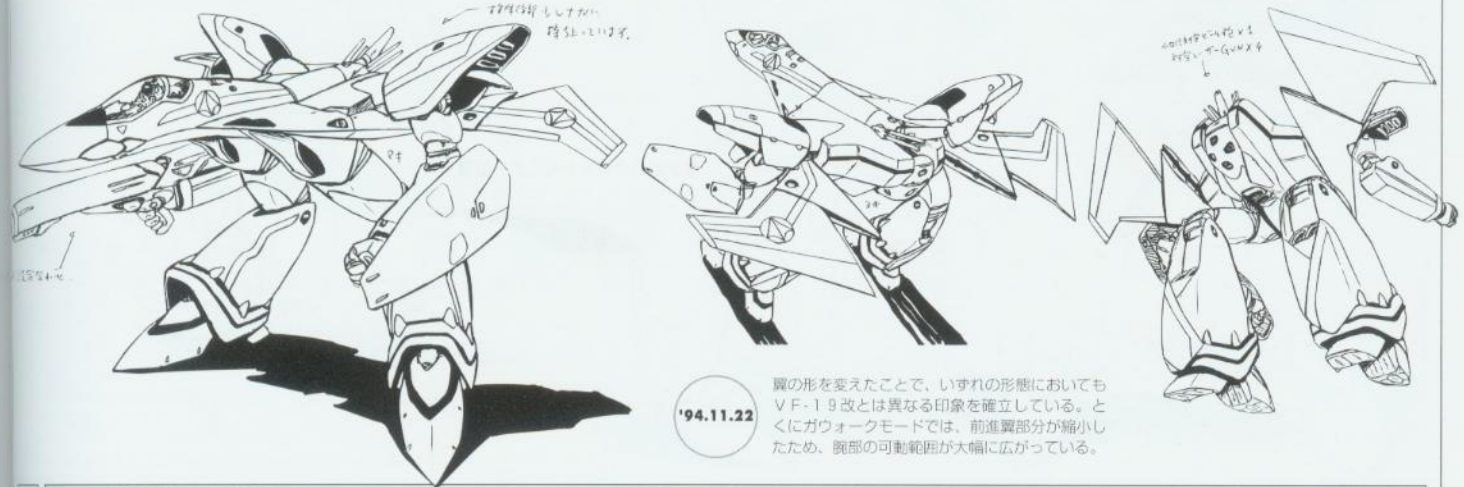
'94.11.22



VF-19改をリライトした軍用機。機首に備えられていたカナードを外し、コクピット後にバーニヤを追加、機体中央には対空装備が見える。翼端だけが反り返った主翼は、デルタ翼に近い形になっている。マーキングはVF-19と同じ。

GERWALK MODE

ガウークモード

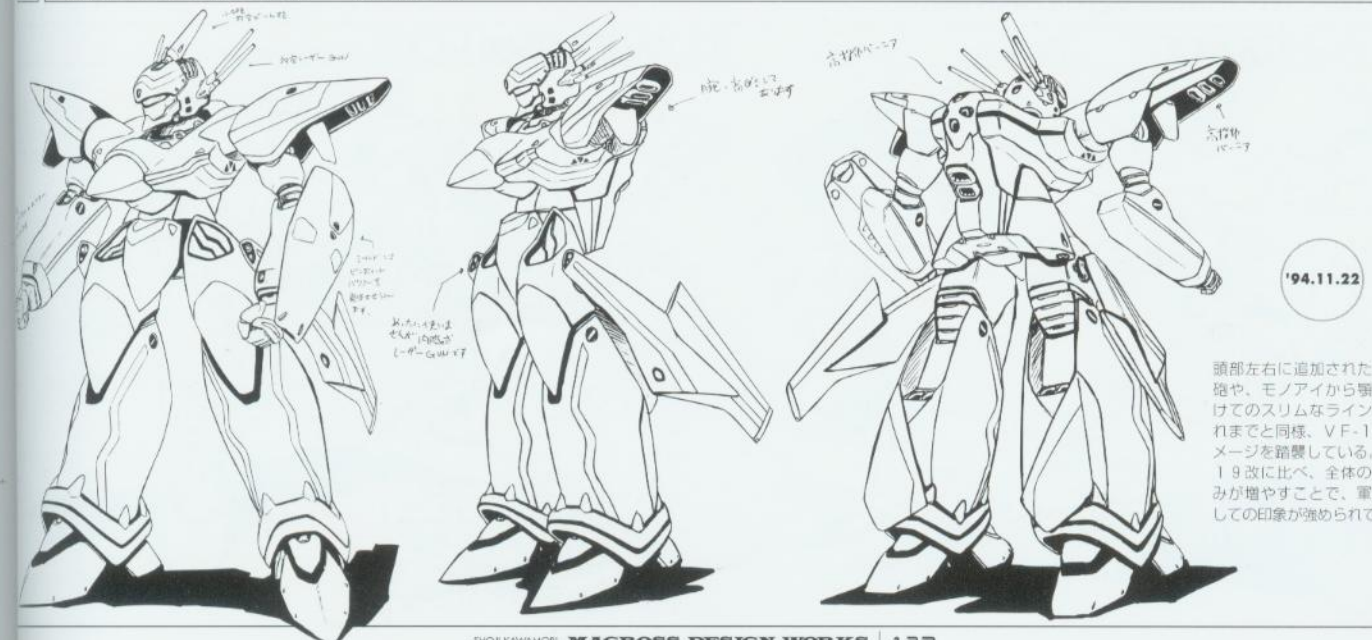


'94.11.22

翼の形を変えたことで、いずれの形態においてもVF-19改とは異なる印象を確立している。とくにガウークモードでは、前進翼部分が縮小したため、腕部の可動範囲が大幅に広がっている。

BATTROID MODE

バトロイドモード



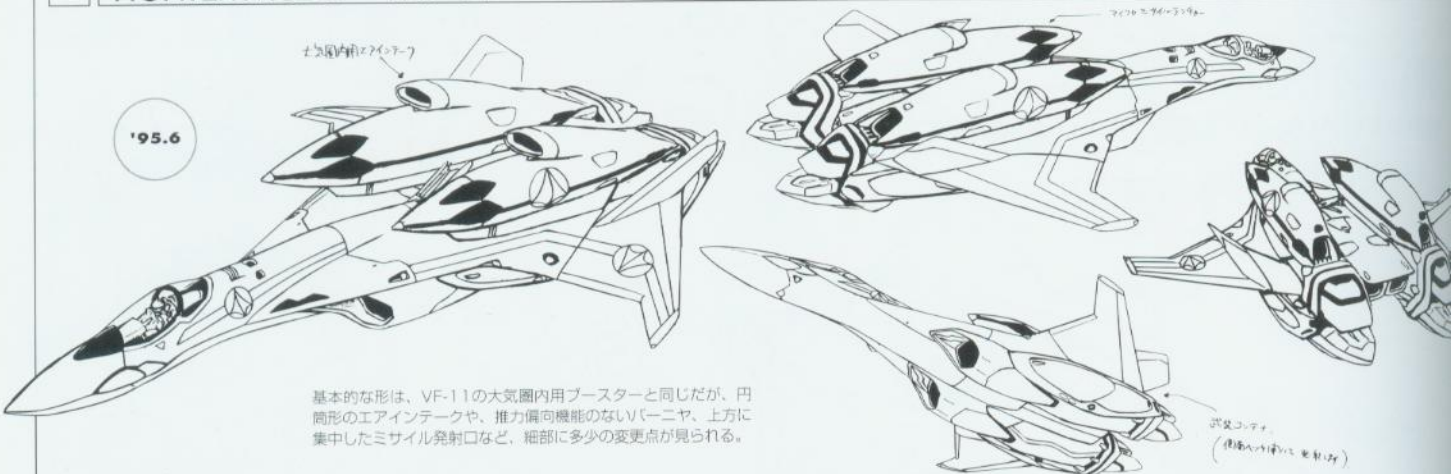
'94.11.22

頭部左右に追加された2連装砲や、モノアイから額先にかけてのスリムなラインは、これまでと同様、VF-19Sのイメージを踏襲している。VF-19改に比べ、全体の描き込みが増やすことで、軍用機としての印象が強められている。

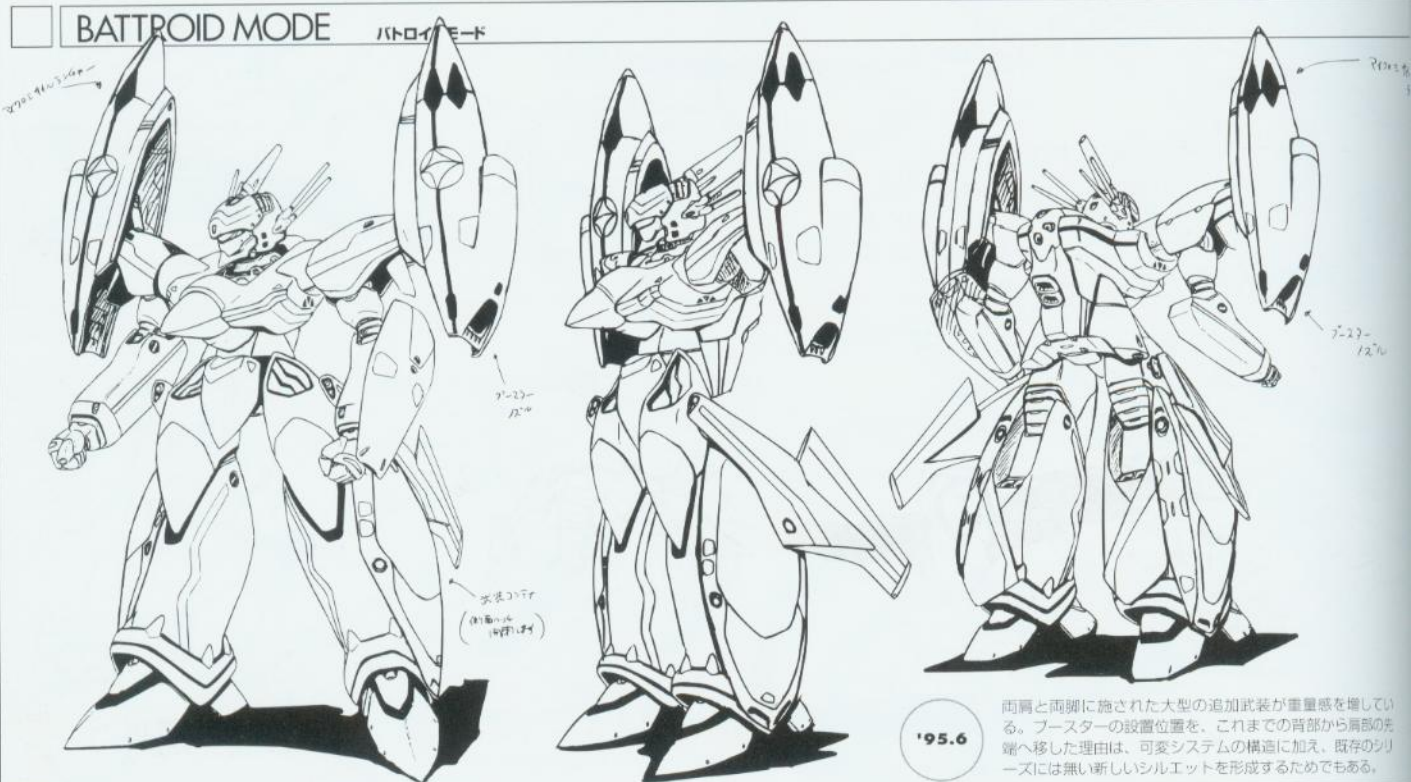
FINISHED DESIGN

□大気圏内外両用ブースター

□ FIGHTER MODE ファイターモード

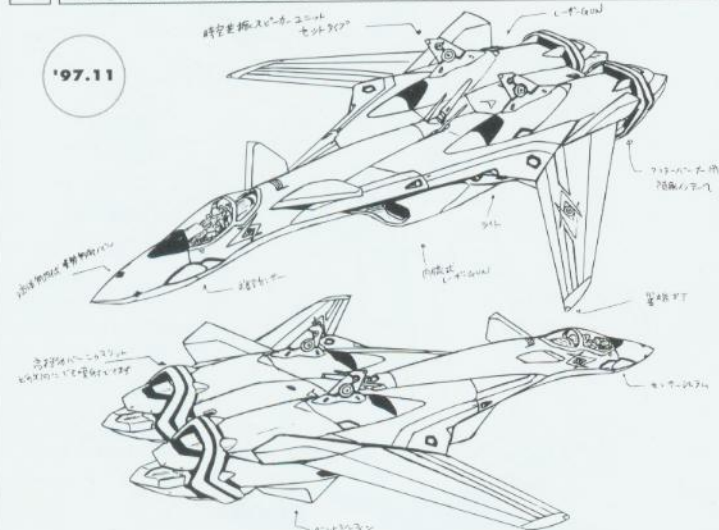


□ BATTROID MODE バトロイドモード



□VF-19P バトルロール隊員用 [1997年OVA版]

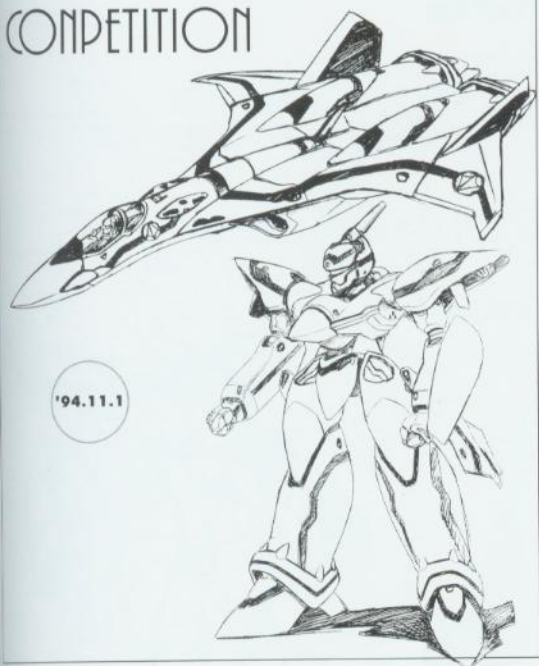
□ FIGHTER MODE ファイターモード



□ GERWALK MODE ガウオークモード

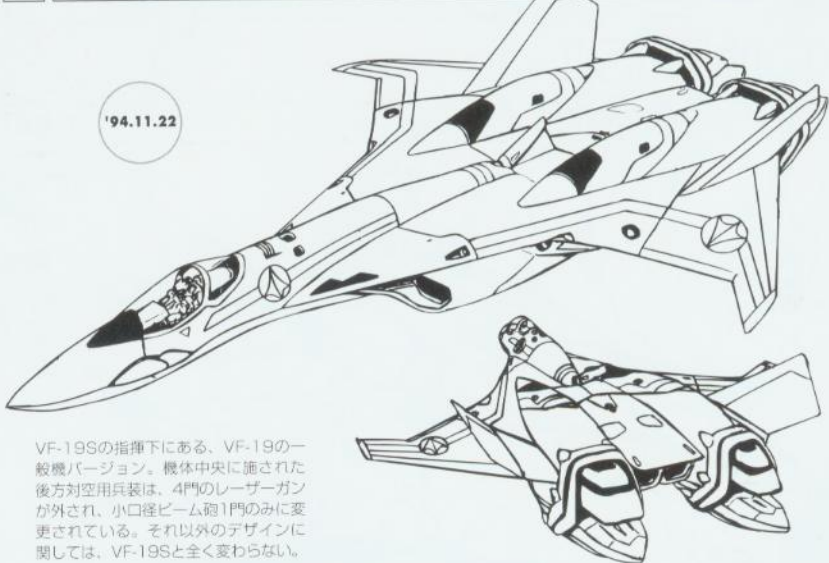


COMPETITION



FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE ファイターモード



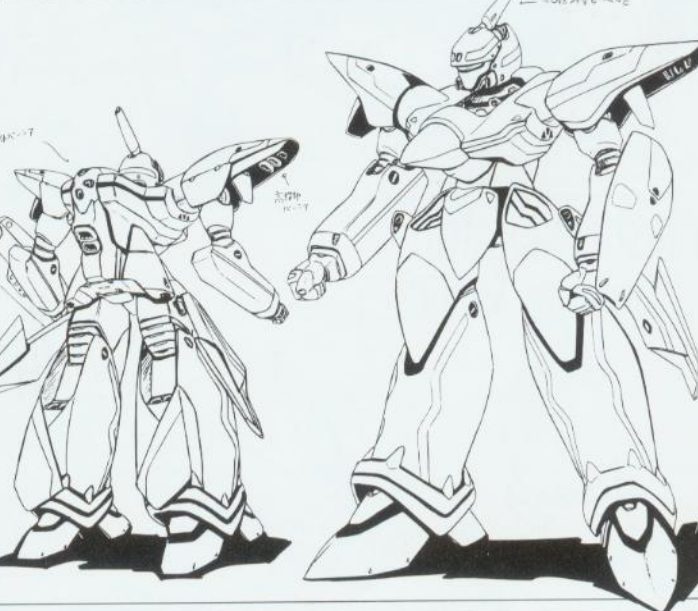
VF-19Sの指揮下にある、VF-19の一般機バージョン。機体中央に施された後方対空用兵装は、4門のレーザーガンが外され、小口径ビーム砲1門のみに変更されている。それ以外のデザインに関しては、VF-19Sと全く変わらない。

GERWALK MODE ガウオークモード

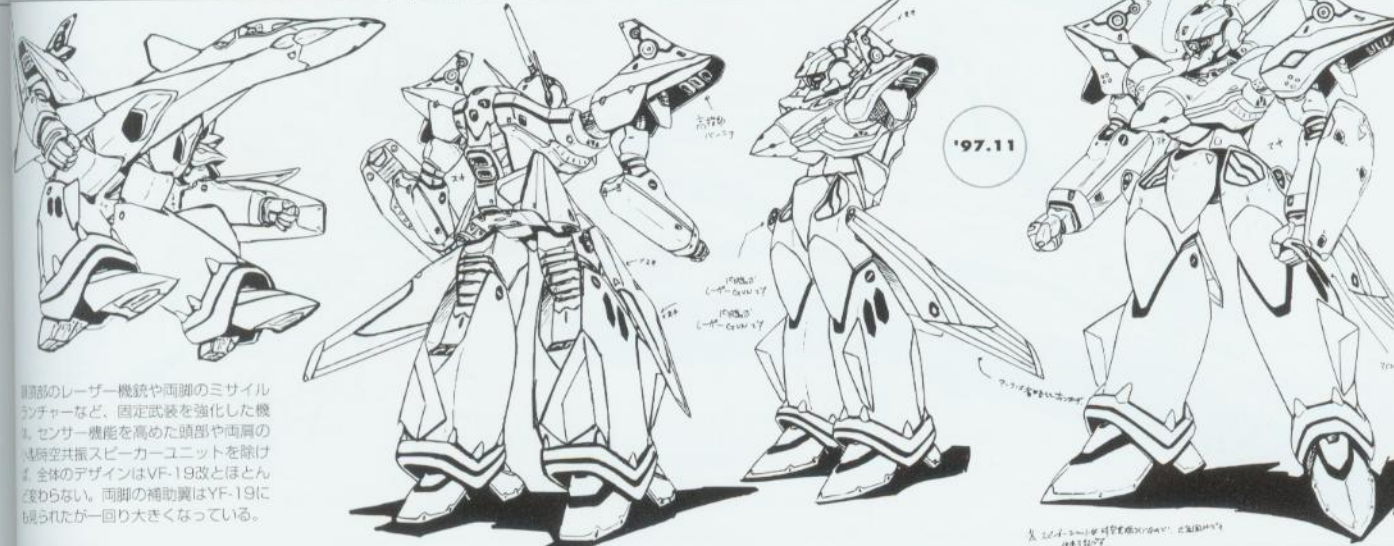


ガウオークが手にしているのはVF-19改のランチャーボッドである。VF-19のガンボッドやコクピットは、VF-19と同じデザインを採用している。またバトロイドモードの頭部は、VF-1SとVF-19の中間的なラインを持っている。

BATTROID MODE バトロイドモード



BATTROID MODE バトロイドモード



頭部のレーザー機銃や両脚のミサイルランチャーなど、固定武装を強化した機体。センサー機能を高めた頭部や両脚の補助翼ユニットを除けば、全体のデザインはVF-19改とほとんど変わらない。両脚の補助翼はVF-19に比べ一回り大きくなっている。

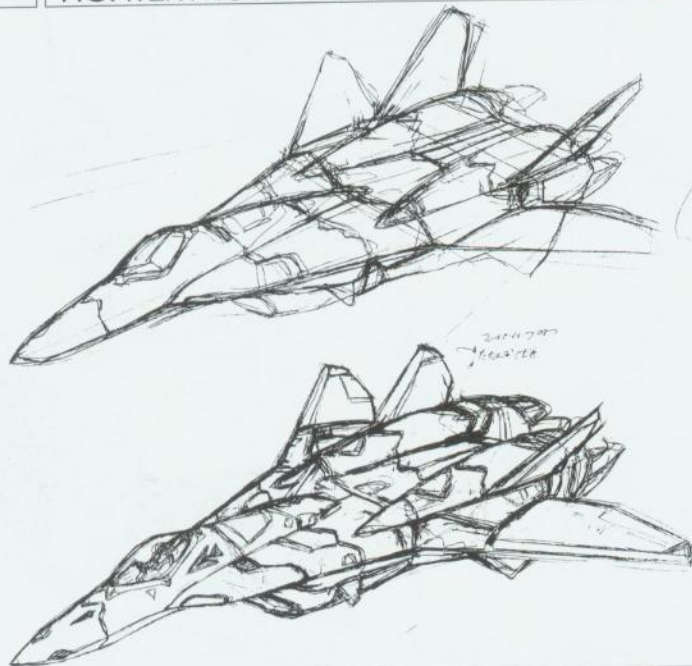
VF-5000 STARMIRAGE

VF-5000 スターミラージュ

マクロスダイナマイト7 (1997年OVA作品) / MACROSS PLUS -GAME EDITION- (2000年ゲームソフト)

CONPETITION

☐ FIGHTER MODE ファイターモード



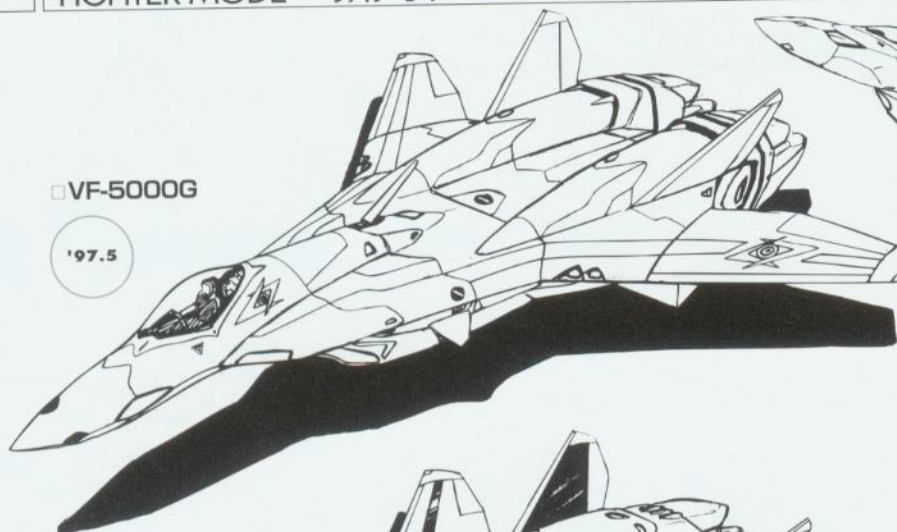
☐ BATTROID MODE バトロイドモード



バトロイドモードのラフには、すでに本機の特徴である切れ目の入った肩が描かれており、上半身のラインは最初の段階から決定していたことがわかる。

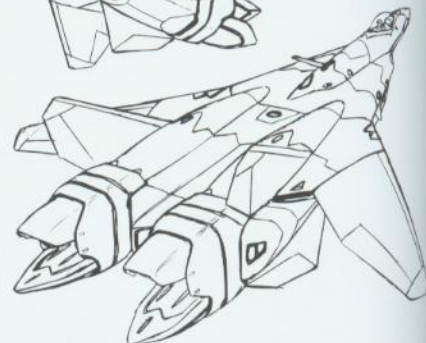
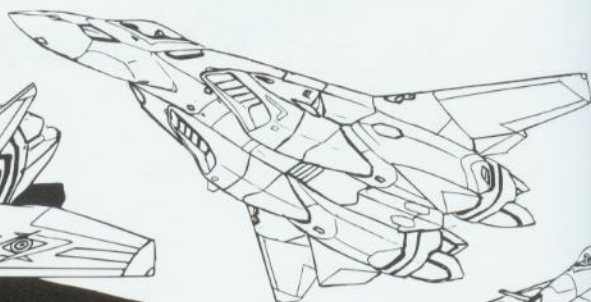
FINISHED DESIGN

☐ FIGHTER MODE ファイターモード

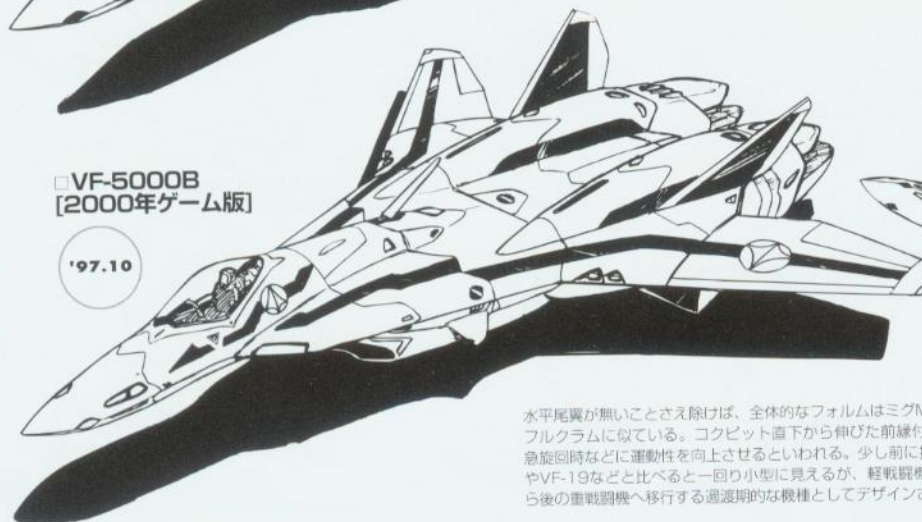


VF-5000G

'97.5



VF-5000B
[2000年ゲーム版]

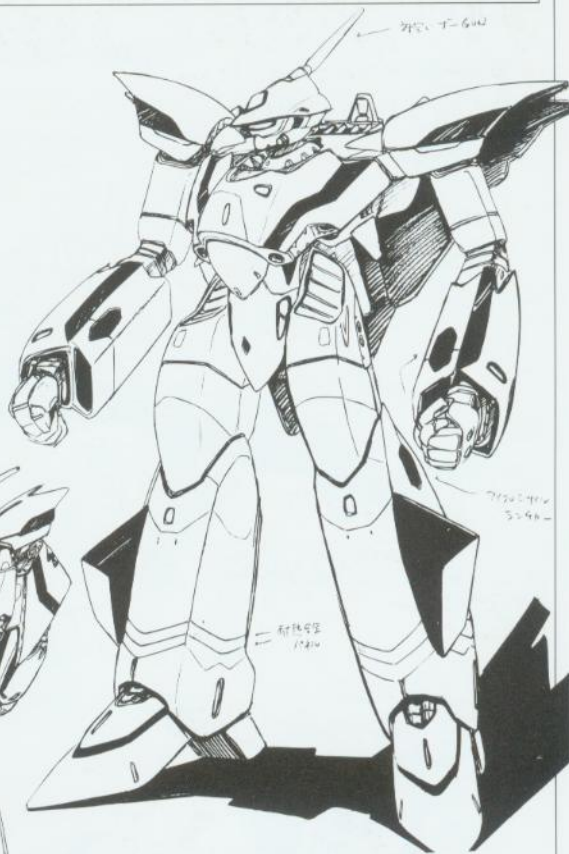
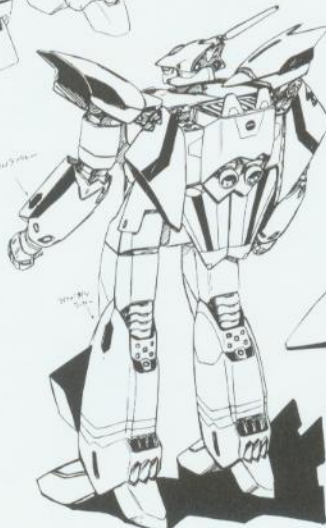
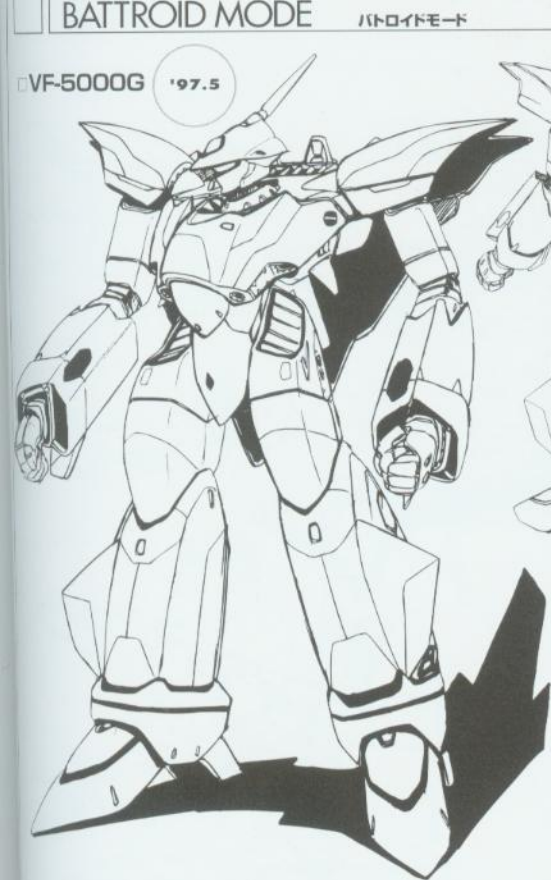


'97.10



水平尾翼が無いことさえ除けば、全体的なフォルムはミグMAPO MIG-29フルグラムに似ている。コクピット直下から伸びた前縁付け根延長部は、急旋回時などに運動性を向上させるといわれる。少し前に描かれたVF-11やVF-19などと比べると一回り小型に見えるが、軽戦闘機であるVF-1から後の重戦闘機へ移行する過渡期的な機種としてデザインされている。

VF-5000G '97.5

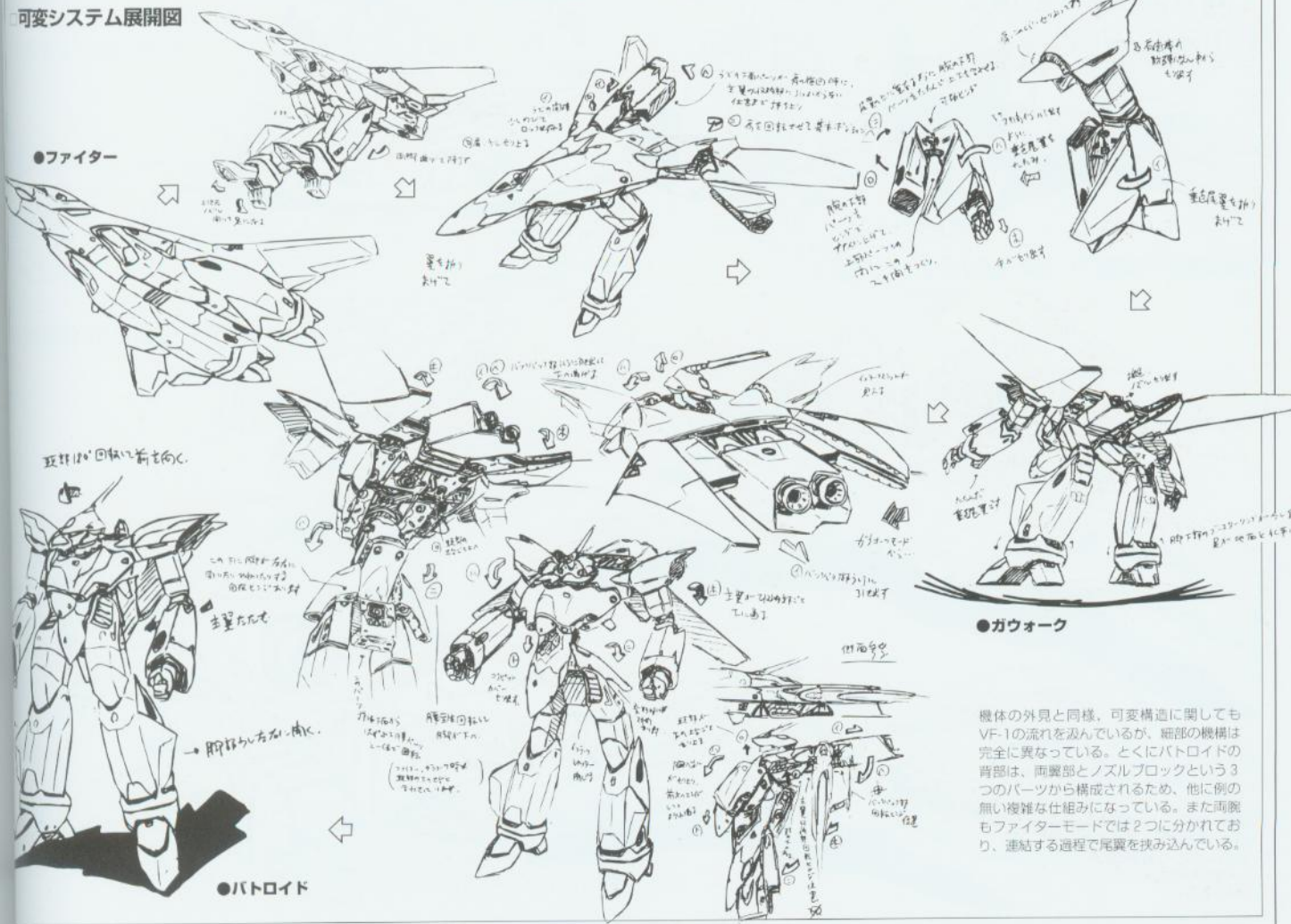


全体の印象はVF-1を思わせるが、鋭角的な頭部や先端の割れた巨大な肩、脚部に内蔵されたミサイルランチャーからは、重戦車の印象を抱かされる。また二層構造の腕部を採用した、全シリーズ中、唯一の機種でもある。後方から見ると、両肩の先端から折りたたまれた主翼先端までのラインが逆三角形を描いている。

VF-5000B (2000年ゲーム版) '97.10

可変システム展開図

●ファイター



●ガウオーク

機体の外見と同様、可変構造に関してもVF-1の流れを汲んでいるが、細部の機構は完全に異なっている。とくにバトロイドの背部は、両翼部とノズルブロックという3つのパーツから構成されるため、他に例の無い複雑な仕組みになっている。また両腕もファイターモードでは2つに分かれており、連結する過程で尾翼を挟み込んでいる。

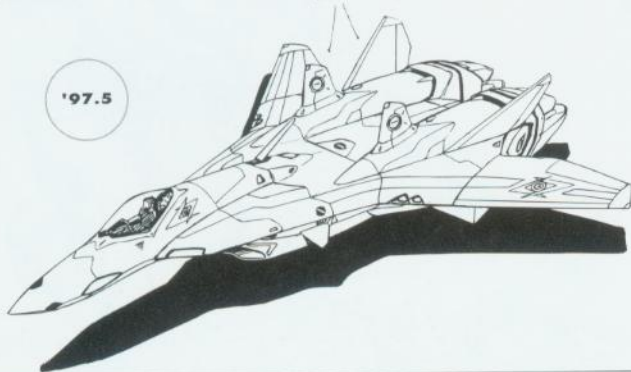
FINISHED DESIGN

時空共振スピーカーユニット

FIGHTER MODE ファイターモード

●VF-5000G

'97.5



GERWALK MODE

ガウオークモード

●VF-5000T-G

'98.1



BATTROID MODE

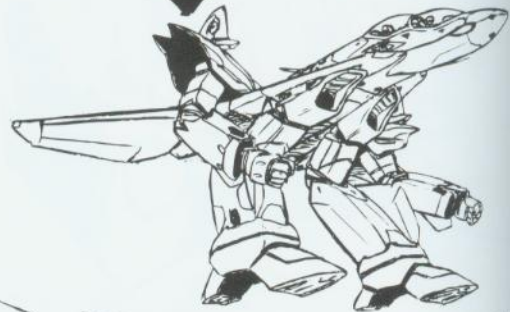
バトロイドモード

●VF-5000G

'97.5



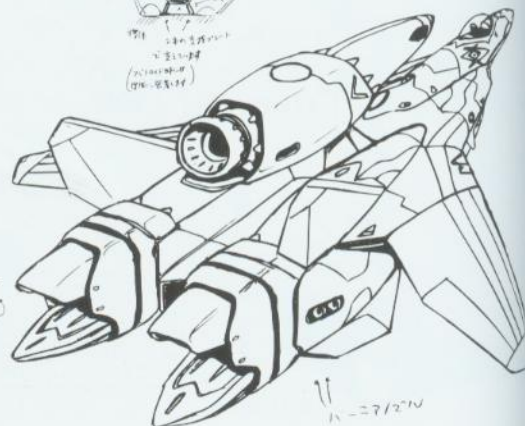
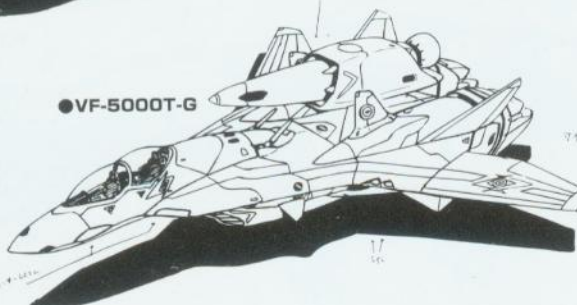
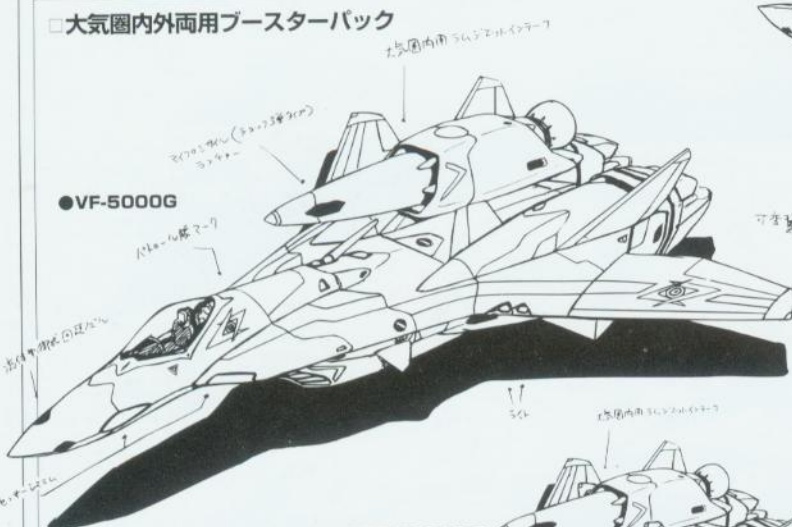
時空共振スピーカーを装備したVF-5000G (VF-5000T-Gは複座型)。スピーカー本体は、VF-19Pのものより一回り大きい。ファイターモードの機体後部が両手足のみで構成されているため、ガウオークモードの機体後部はVF-11と同じ様なシルエットになる。



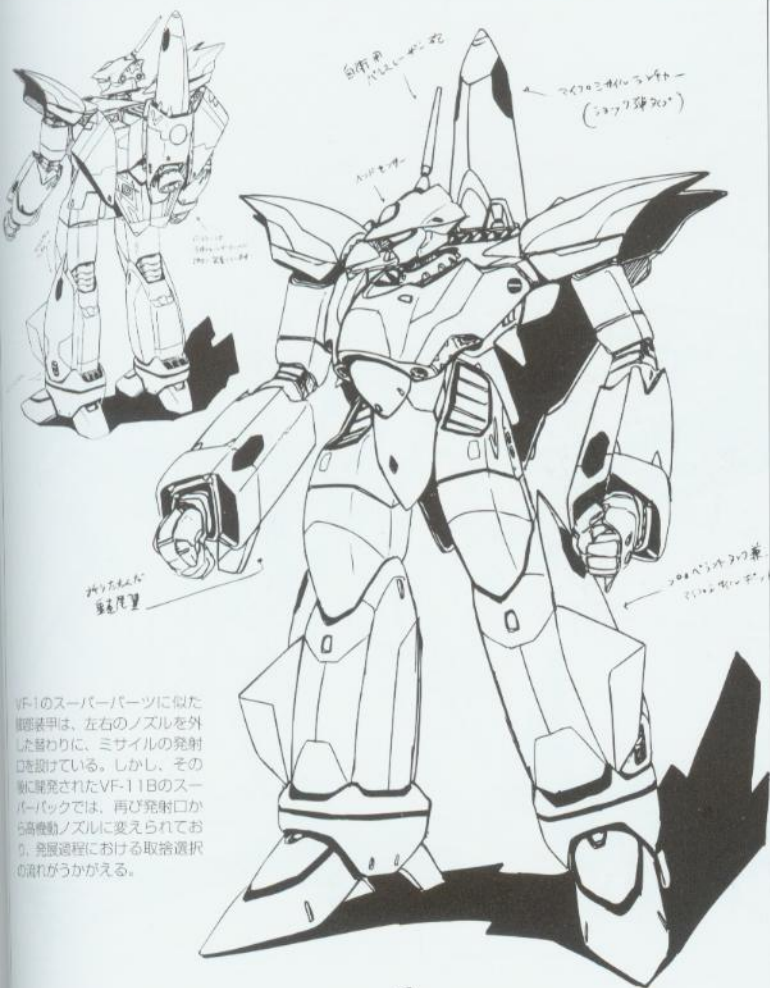
大気圏内外両用ブースターパック

●VF-5000G

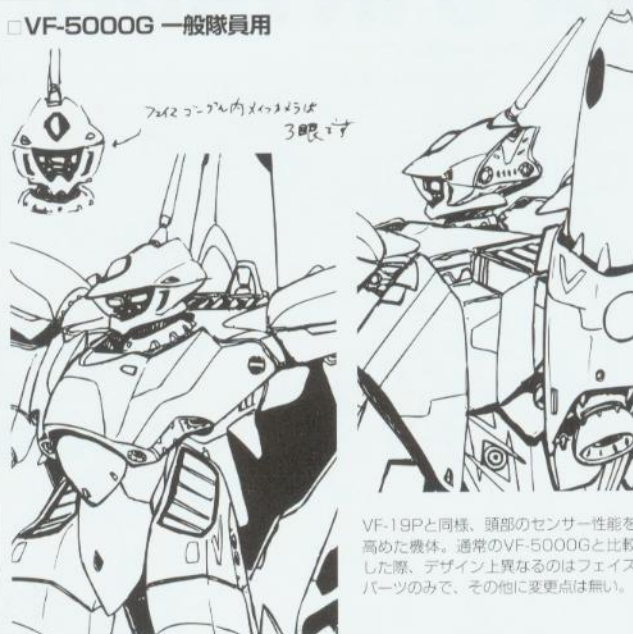
●VF-5000T-G



ミサイルランチャーを備えた単発式ブースター。先端が粗身になっているものの、全体の形状はVF-1のスーパーパーツを引き継いでいる。作品世界的には、VF-11Bが搭載していた固定燃料ブースター以前の装備であり、物語の開発史を補完するデザインといえる。



VF-5000G 一般隊員用



VF-19Pと同様、頭部のセンサー性能を高めた機体。通常のVF-5000Gと比較した際、デザイン上異なるのはフェイスパーツのみで、その他に変更点はない。

VF-5000T-G



上下2列のTVアイを採用した頭部は、同じ複座型のVF-1Dのイメージを取り入れたもの。胸部も複座型コクピットに対応するために大型化している。

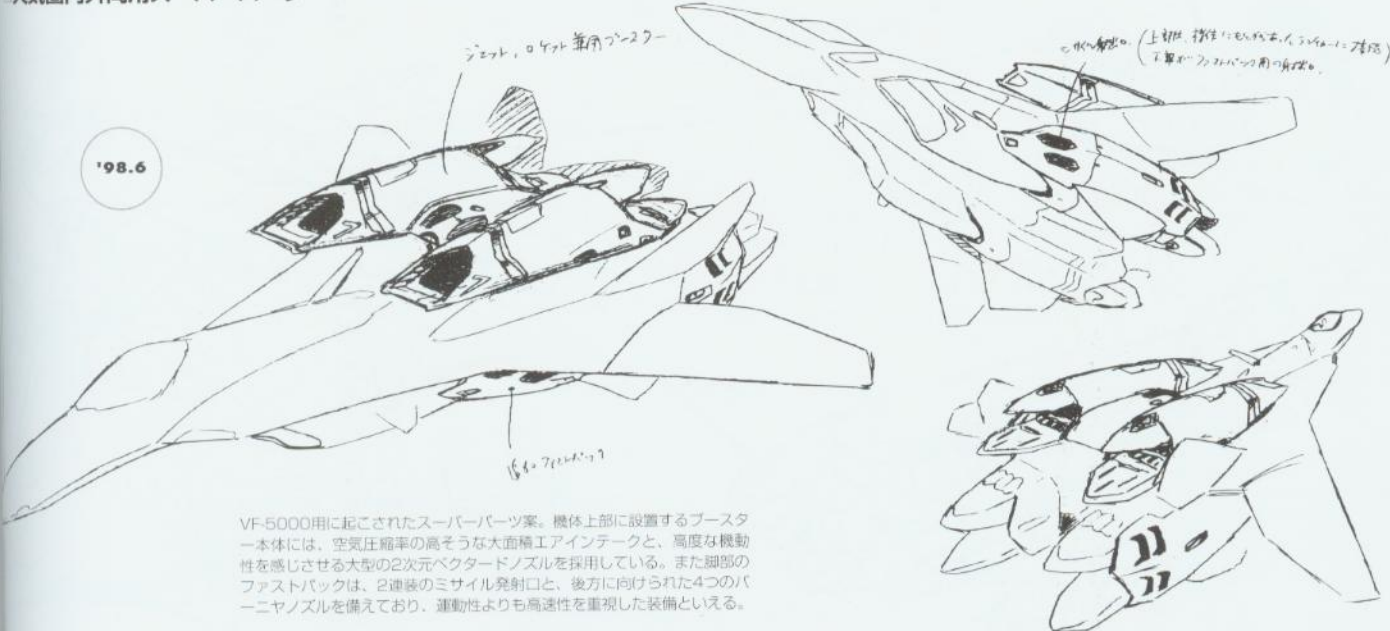
ショックガンボッド



専用の固定武装。後端のフィン、ファイター搭乗時に機体底面の気流を安定させるためのもの。



大気圏内外両用スーパーパーツ



VF-5000用に起こされたスーパーパーツ案。機体上部に設置するブースター本体には、空気圧縮率の高そうな大面積エアインテークと、高度な機動性を感じさせる大型の2次元ベクターノズルを採用している。また脚部のファストバックは、2連装のミサイル発射口と、後方に向けられた4つのバーニヤノズルを備えており、運動性よりも高速性を重視した装備といえる。

VA-3 INVADER

VA-3 インベダー

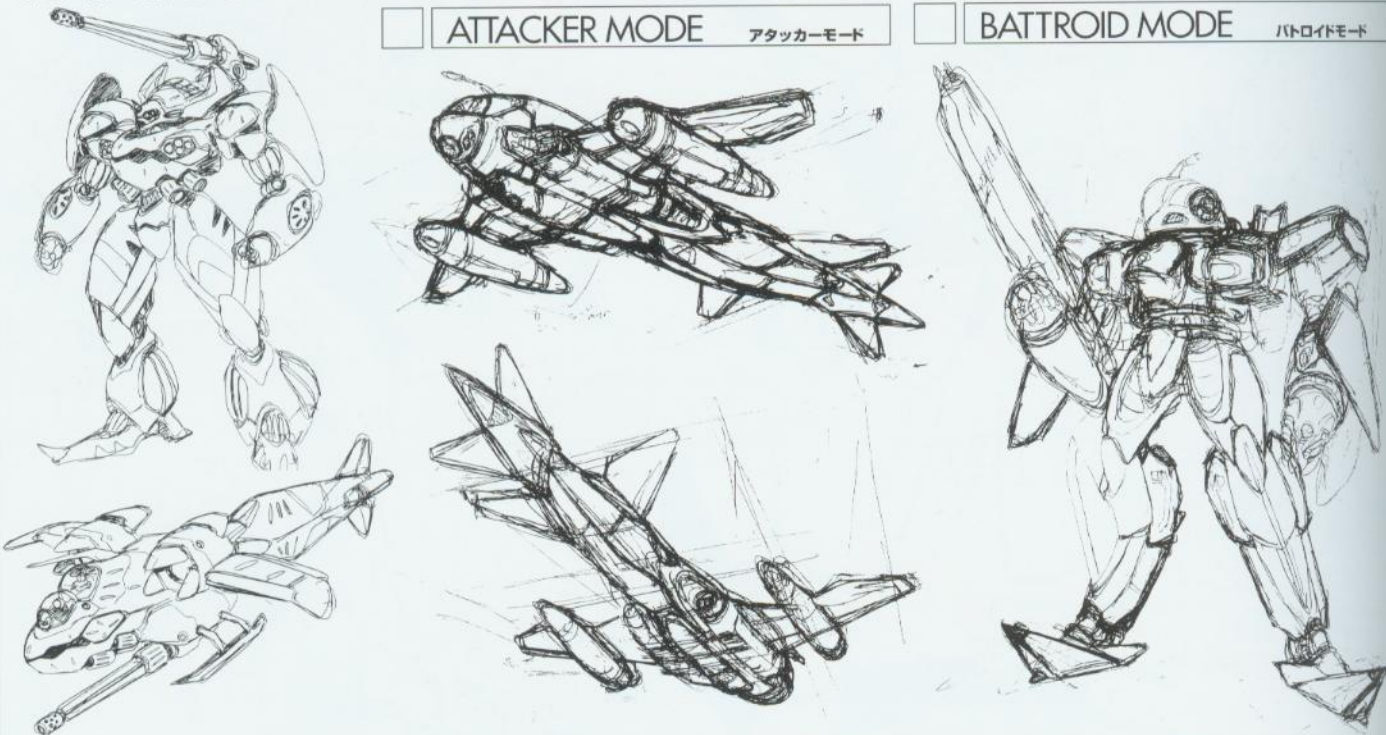
マクロスダイナマイト7 (1997年OVA作品) / MACROSS VF-X2 (1999年ゲームソフト)

COMPETITION

一番左のバトロイドは、FBz-99Gとも取れるデザインだが、胸部と足先にはVA-3との共通点が見える。一方、ファイターモードでは全体のシルエットと後部のフォルムが似通っており、実在機で言えば、ローターこそないもののロシアの攻撃ヘリ、ミルMi-24ハインドにも共通するデザインである。

☐ ATTACKER MODE アタッカーモード

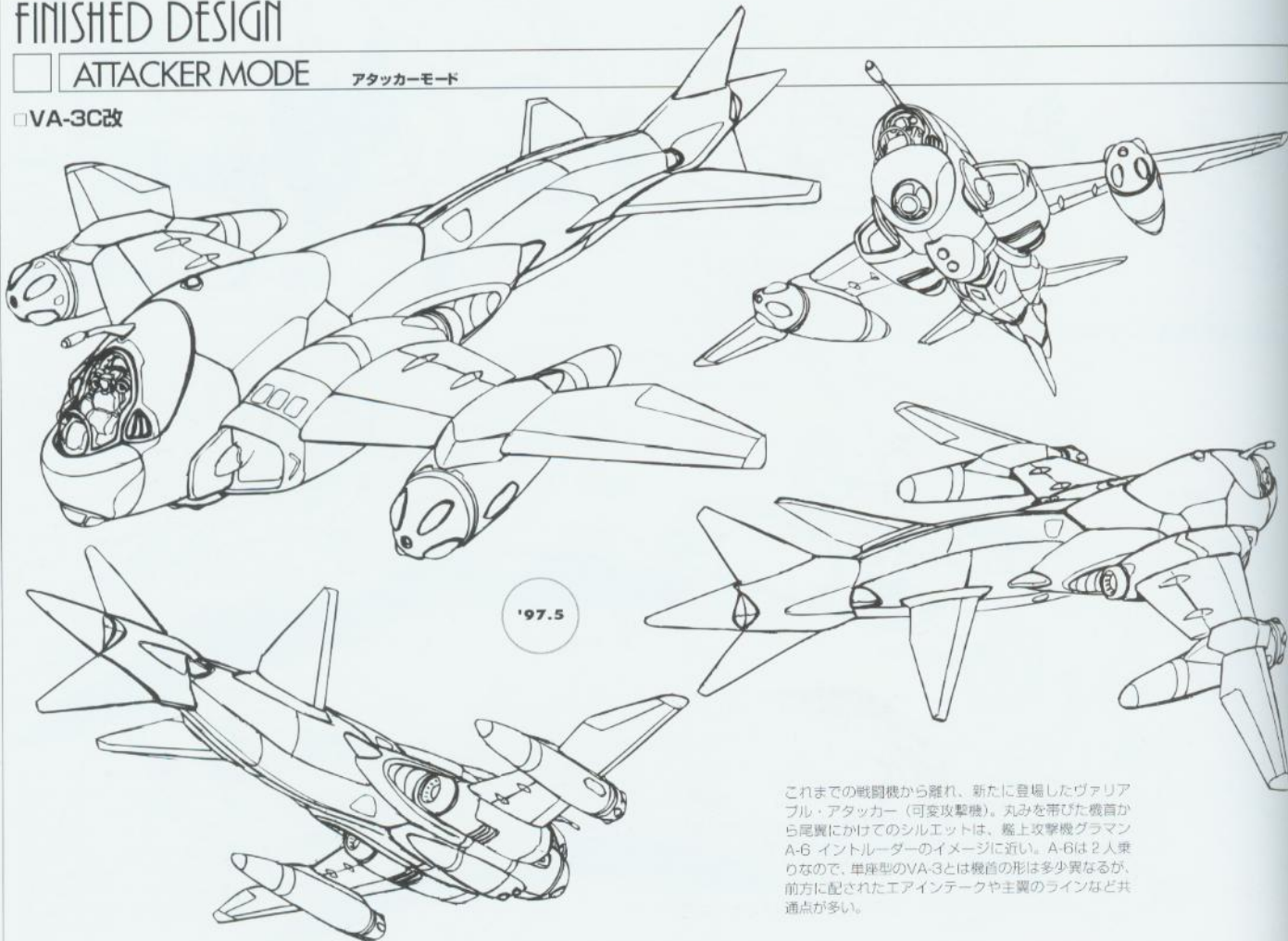
☐ BATTROID MODE バトロイドモード



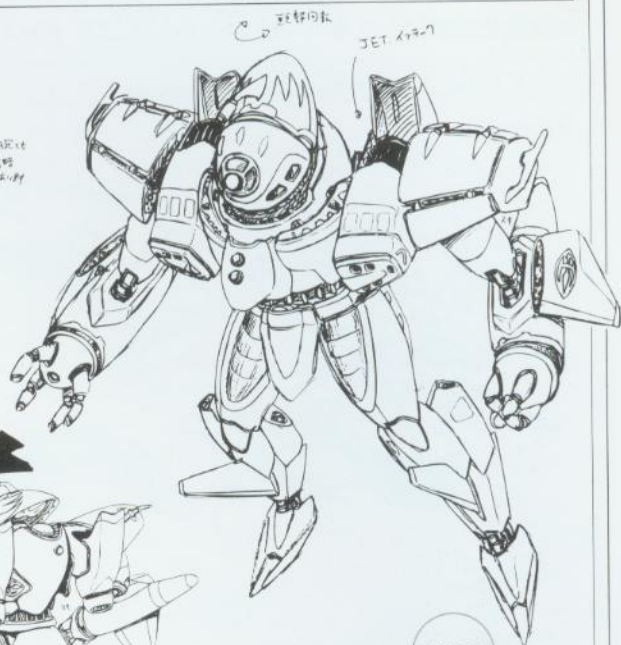
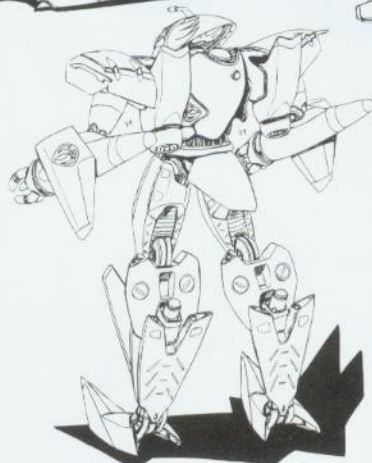
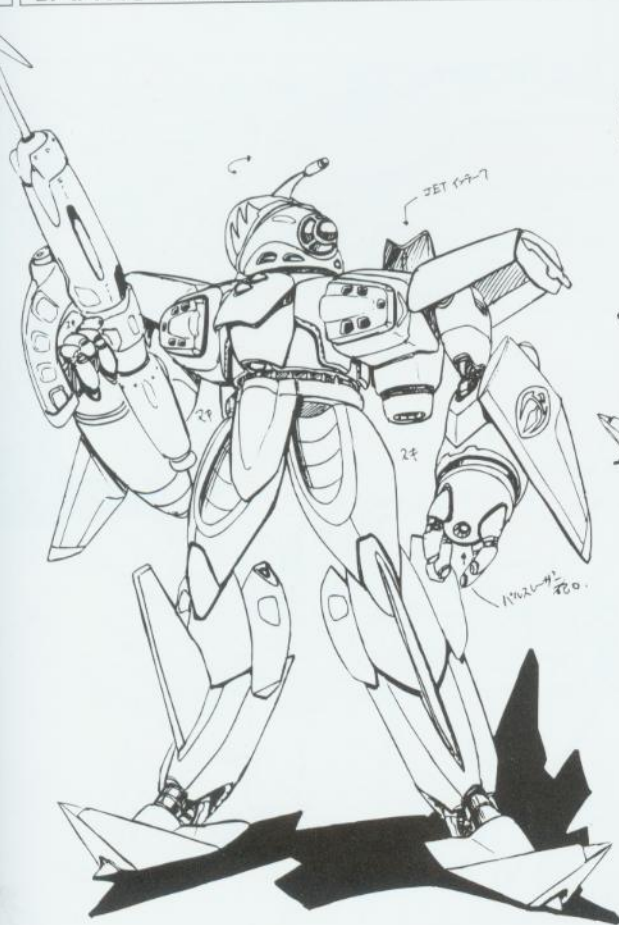
FINISHED DESIGN

☐ ATTACKER MODE アタッカーモード

□VA-3C改



これまでの戦闘機から離れ、新たに登場したヴァリアブル・アタッカー（可変攻撃機）。丸みを帯びた機首から尾翼にかけてのシルエットは、艦上攻撃機グラマンA-6 イントルーダーのイメージに近い。A-6は2人乗りなので、単座型のVA-3とは機首の形は多少異なるが、前方に配されたエアインテークや主翼のラインなど共通点が多い。

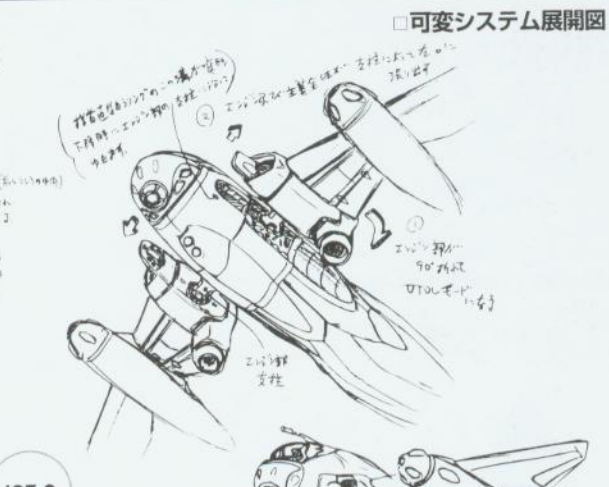
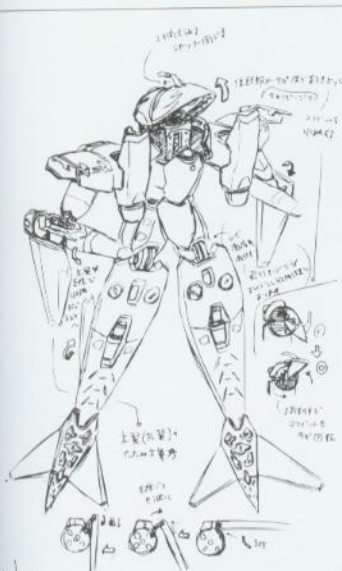


VA-3C改

'97.9

エンジン部が胸部を構成しているほか、前後に分かれた主翼がそれぞれ上腕部とシールドを形成し、翼下ボッドが展開して肘から手になるなど、パーツ配置はVF系列機とはまったく異なる。肩アーマー前面は主翼前縁フラップ、後面はファウラー（後縁）フラップからなっており、主翼のヒンジを生かした構造になっている。

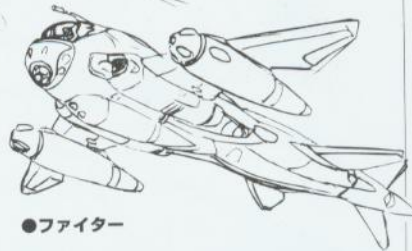
可変システム展開図



'97.9

アタッカーモードの尾部が、2つに割れて脚部になる。また、尾翼とテールコーン末端部によって構成されたつま先や、主翼が変形した肩など平板状のパーツを箱型に再構成する手法が多用されている。

ファイター

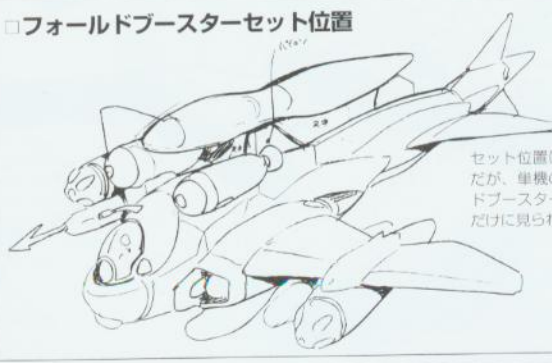


バトロイド



三角女性型に組み立てる

フォールドブースターセット位置



セット位置は他機種のものと同じだが、単機のパイロンでフォールドブースターを固定するのは本機だけに見られる機構である。

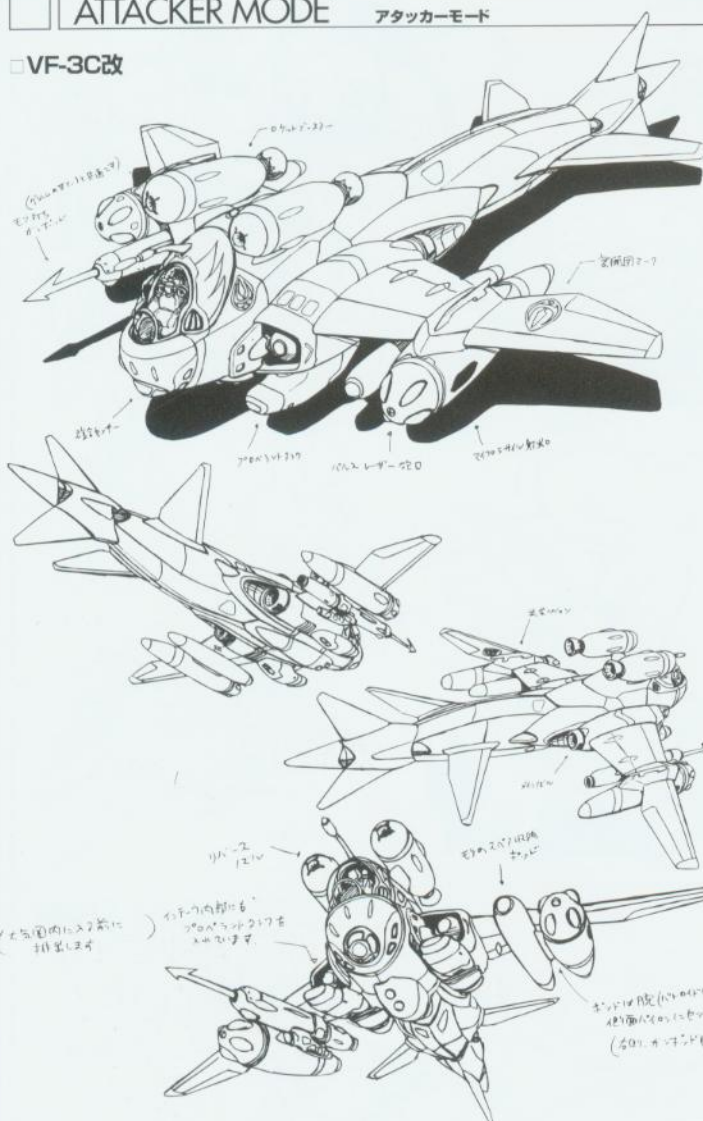
'97.9

FINISHED DESIGN

■大気圏内外両用ブースター

ATTACKER MODE アタッカーモード

■VF-3C改



BATTROID MODE バトロイドモード

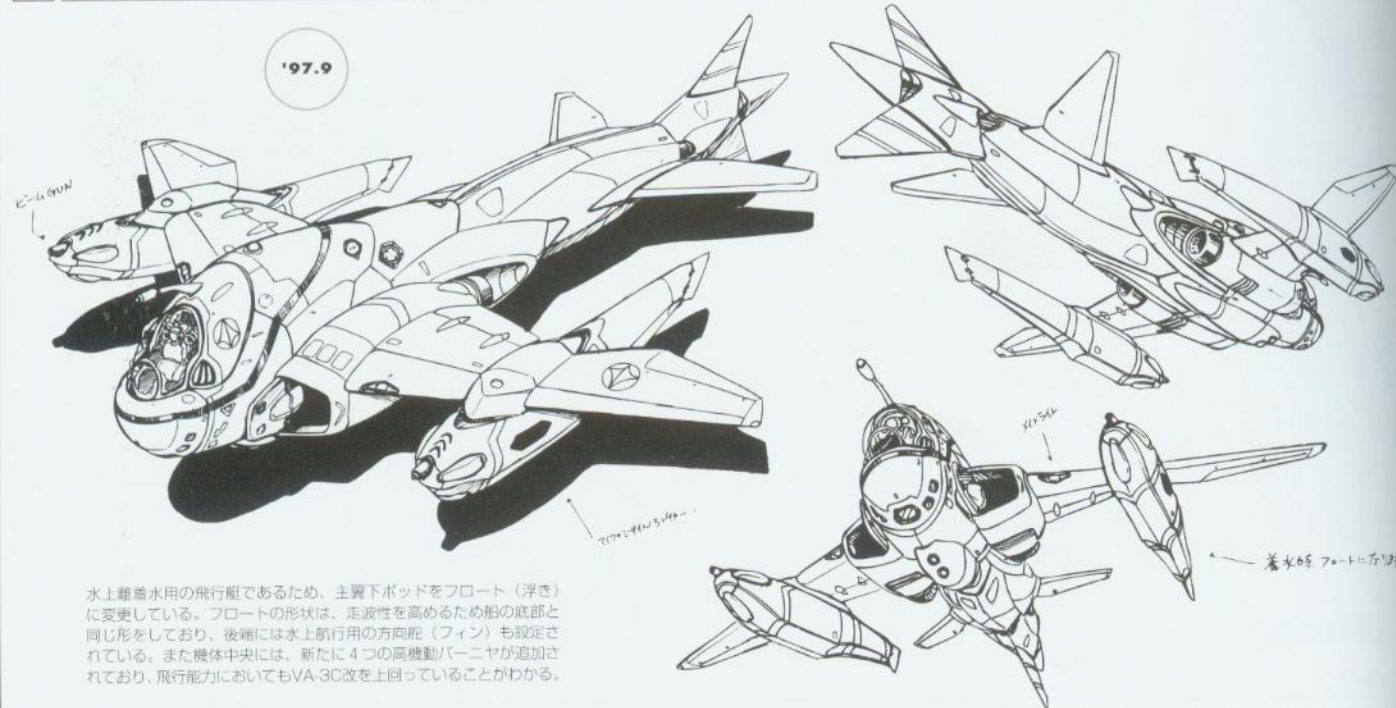
追加されたタンク及びブースターは変形の妨げにならないように、最も可動の少ない機体中央に配され、ガンボッドと予備弾は下腹部に備えられる。本機のパイロットが密猟者であるため、ガンボッドは水中銃をモチーフにしたユニークなものになっている。これは機体に施されたマーキングも同様である。



■VA-3M [1999年ゲーム版]

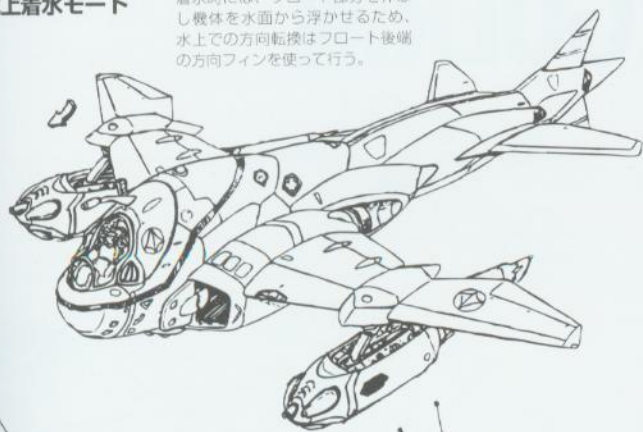
ATTACKER MODE アタッカーモード

'97.9



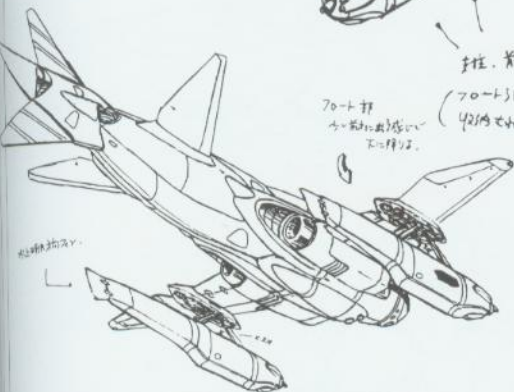
水上離着水用の飛行艇であるため、主翼下ボッドをフロート（浮き）に変更している。フロートの形状は、定波性を高めるため船の底部と同じ形をしており、後端には水上航行用の方向舵（フィン）も設定されている。また機体中央には、新たに4つの高機動バーニアが追加されており、飛行能力においてもVA-3C改を上回っていることがわかる。

着水時には、フロート部分を伸ばし機体を水面から浮かせるため、水上での方向転換はフロート後端の方向フィンを使って行う。



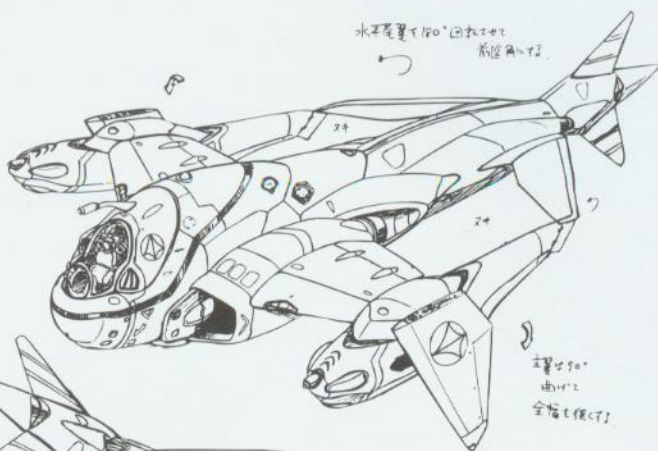
雄. 前1本, 後2本.

700ト部 (700ト以上が0.5%以下)
 400ト部 (400ト以上が0.5%以下)
 200ト部 (200ト以上が0.5%以下)



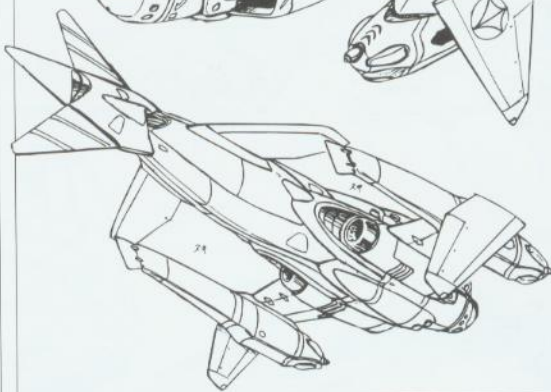
'97.10

潜行時における水の抵抗を極力減らすため、主翼先端を直角に折りたたみ、水平尾翼は反転させフロートの後端と密着させている。



水平尾翼を180°回転させて
前後向きです

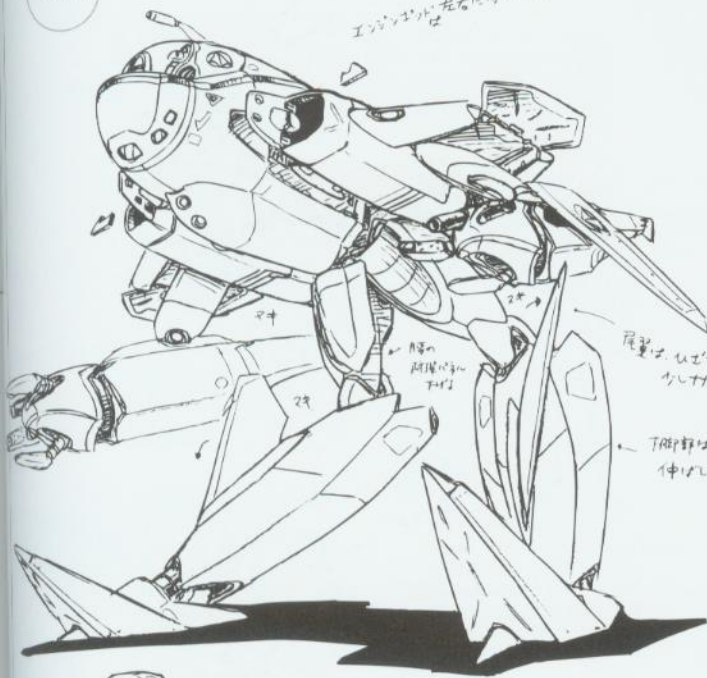
主観は90°
曲14°2
全幅も狭く、



'97.10

ガウォークモード

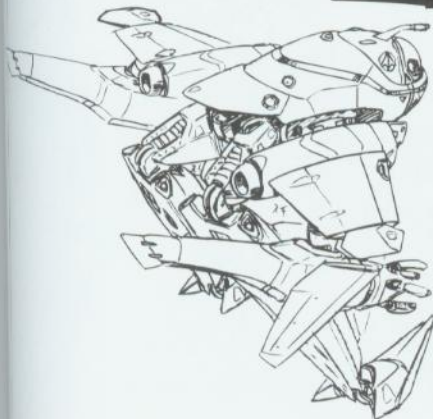
'97.11



エンジンボルトは右に4つづつ開いて、
両月曜を挟み5つづつ開いた2ペースを開くはず

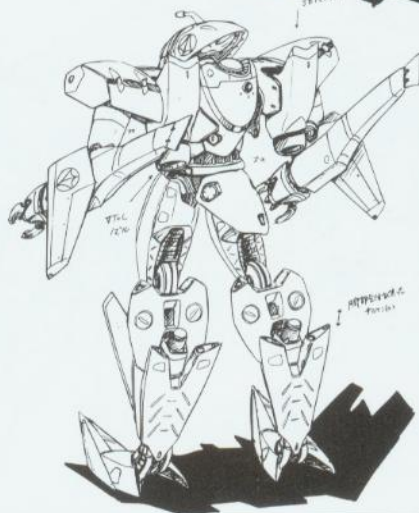
尾量は、 u を曲げられずに、
少しだけ外側に（南）を向

下脚部は、バルコニー形と墨塗り。
伸ばしたままです。



バトロイドモード

豆乳地②より、卵黄の上へ注ぎ可也



'97.9

ファイターモードの機体後部が全て脚部であるため、両脚を展開するだけでカウリングードに移行できる。ただし可変構造上、両脚の大腿部よりも腰槽の方が小さくなるため、エンジンブロックを左右に広げてスペースを確保しなければならない。大腿部正面のへこみには、アタックモードでバーニヤから出る排気炎を受け流すためのプレートである。

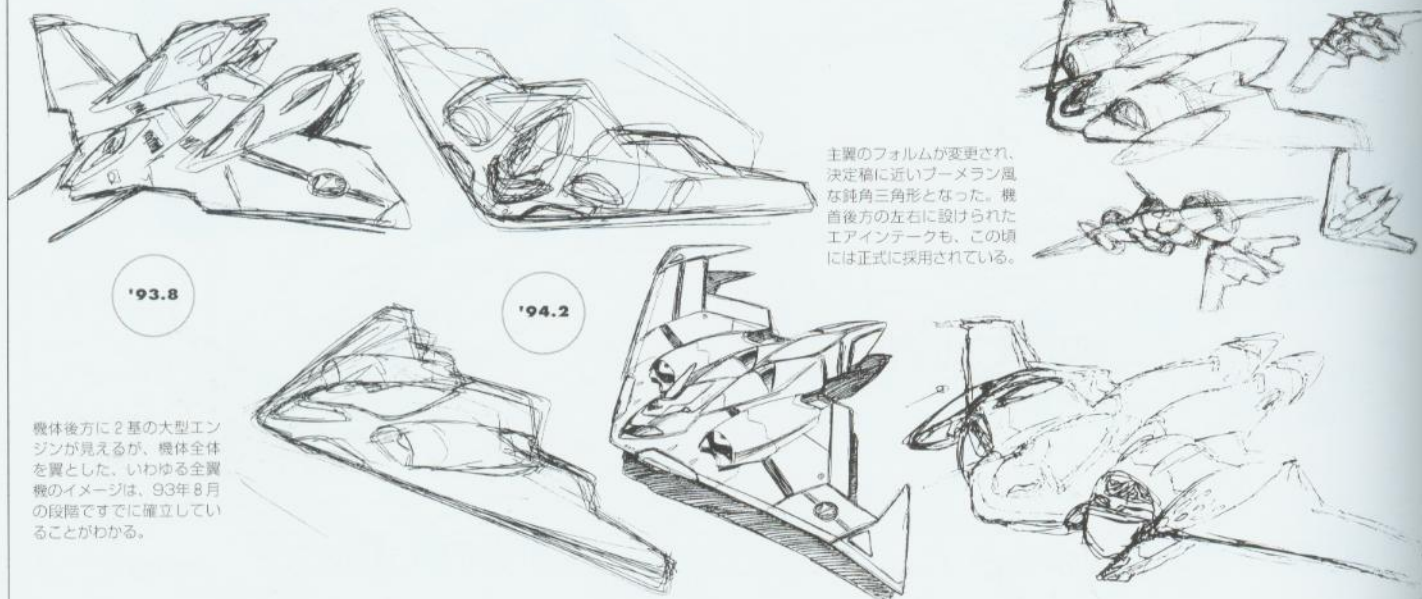
FBz-99G ZAUBERGUERIN

FBz-99G ザウバーゲラン

マクロス7 (1994年TV作品)

COMPETITION

FIGHTER MODE ファイターモード



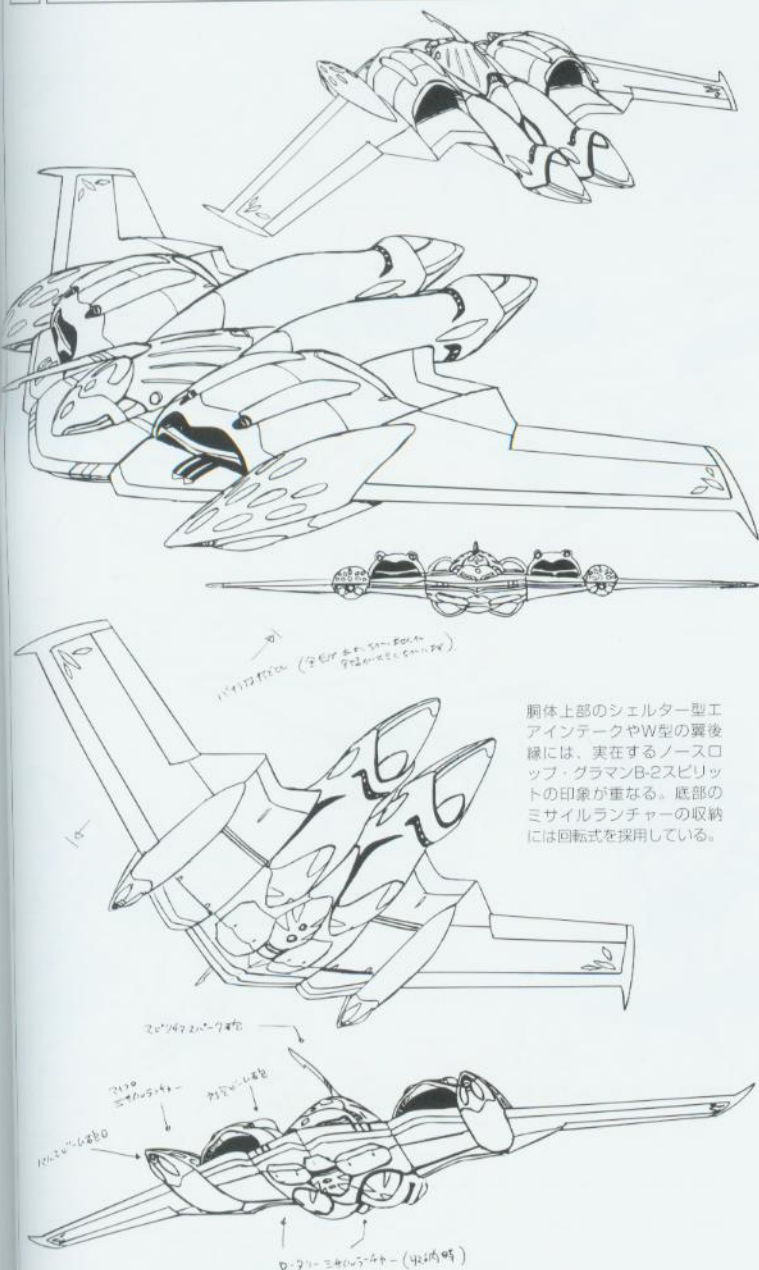
BATTROID MODE バトロイドモード



FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE

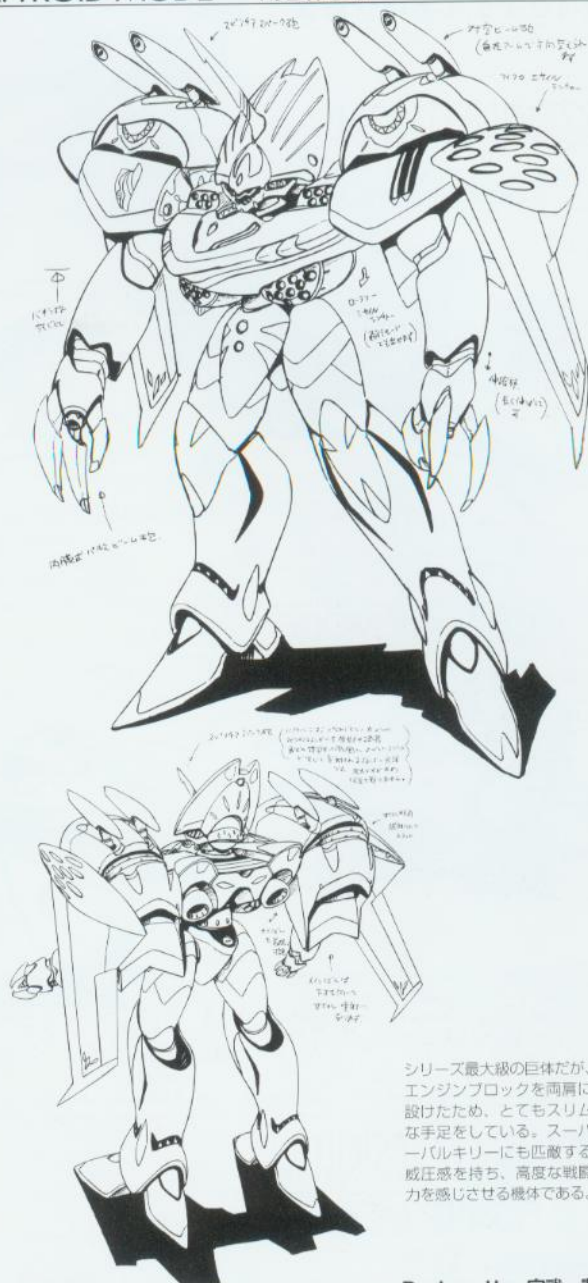
ファイターモード



胴体上部のシェルター型エンジンデックやW型の翼後縁には、実在するノースロップ・グラマンB-2スピリットの影響が重なる。底部のミサイルランチャーの収納には回転式を採用している。

BATTROID MODE

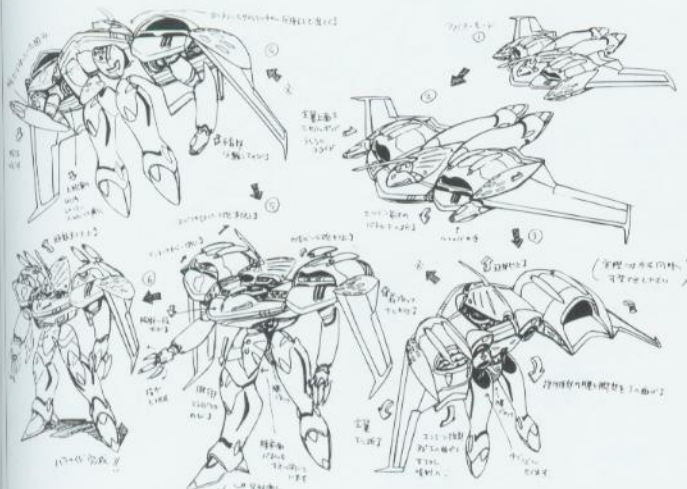
バトロイドモード



シリーズ最大級の巨体だが、エンジンブロックを両肩に設けたため、とてもスリムな手足をしている。スーパーバルキリーにも匹敵する威圧感を持ち、高度な戦闘力を感じさせる機体である。

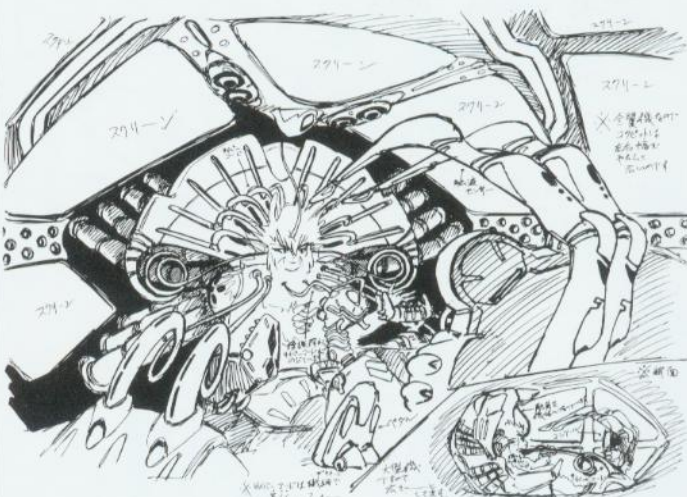
Designed by 宮武一貴

可変システム展開図



大型の翼が展開して上半身になり、機体後部が脚部を形成する。フラップ機構を肩に利用する構造はVA-3に継承されている。収納式の大脳部や細身の指など、大型機の弱点とも言える機体重量を考慮した設定も見られる。

コックピット内部



有機的なイメージの機体外観に合わせて、コックピット内部も昆虫の脚や触覚を思わせるセンサー類が配置された生物的なデザインになっている。余裕のあるコックピットブロックは、広いスペースを持つ大型機にふさわしい。

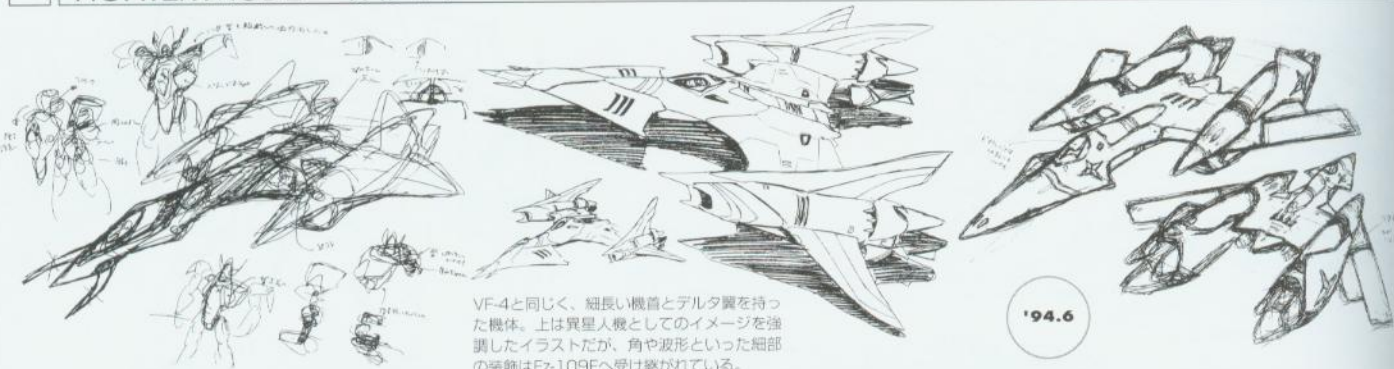
Fz-109 ELGARSOLN

Fz-109 エルガーゾルン

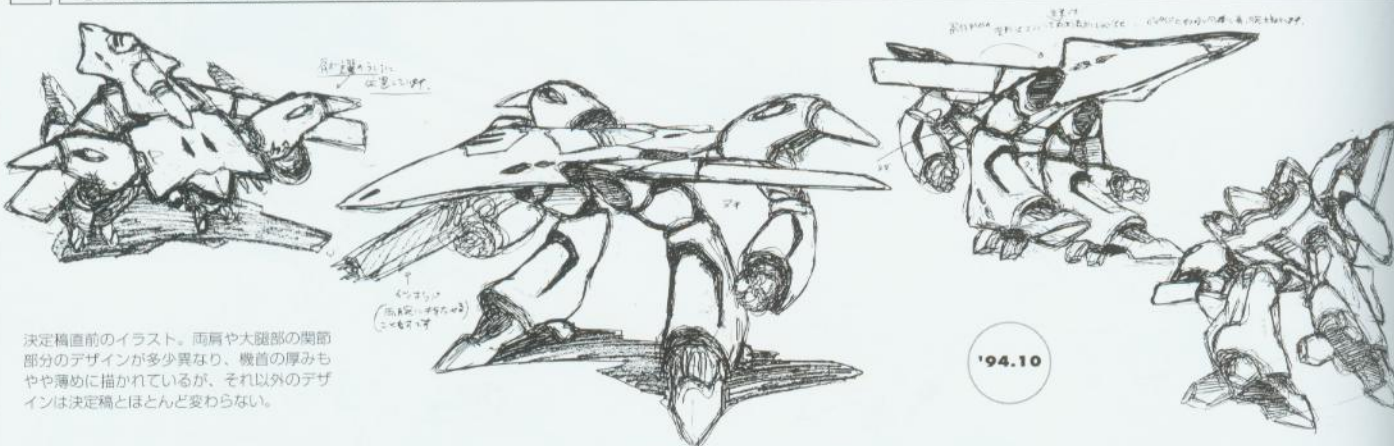
マクロス7 (1994年TV作品)

COMPETITION

FIGHTER MODE ファイターモード



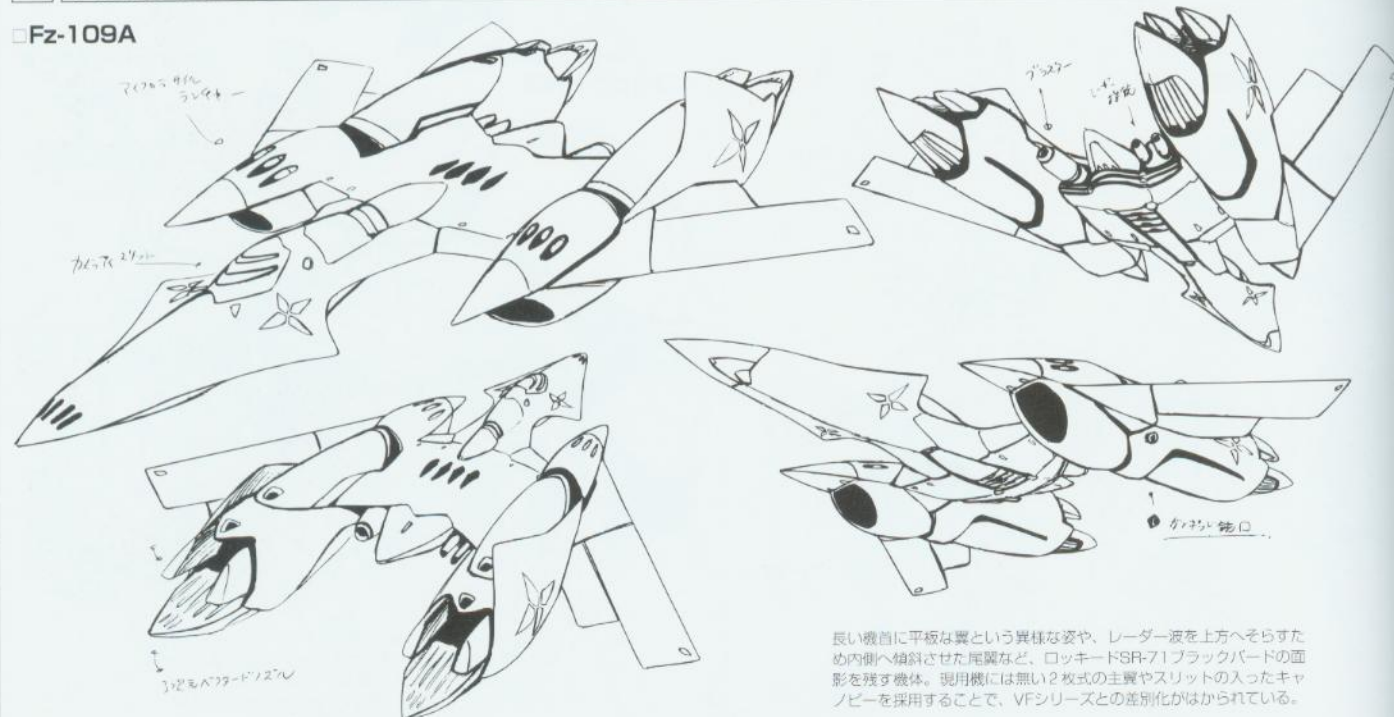
GERWALK MODE ガウークモード

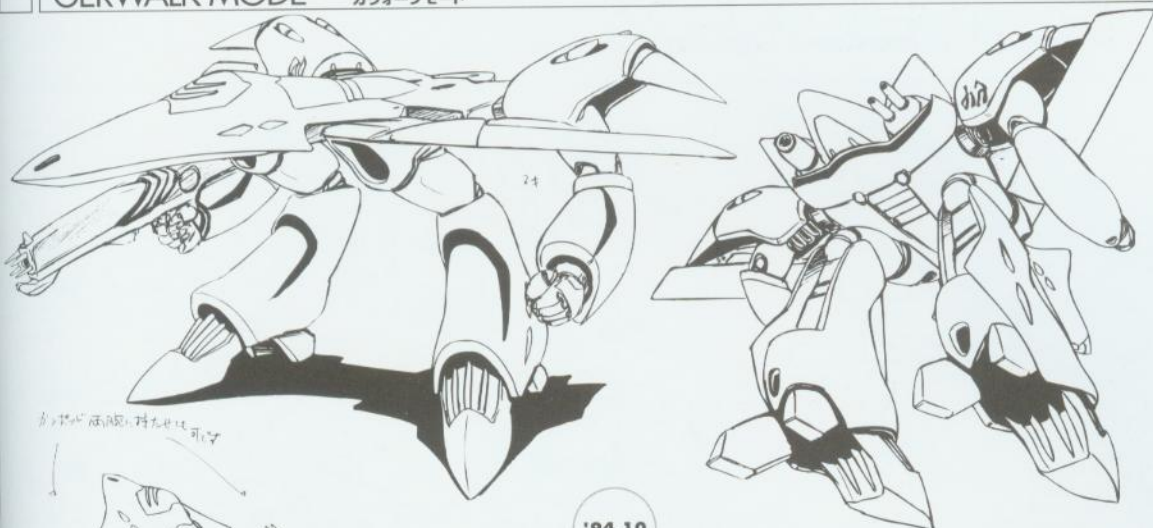


FINISHED DESIGN

FIGHTER MODE ファイターモード

Fz-109A

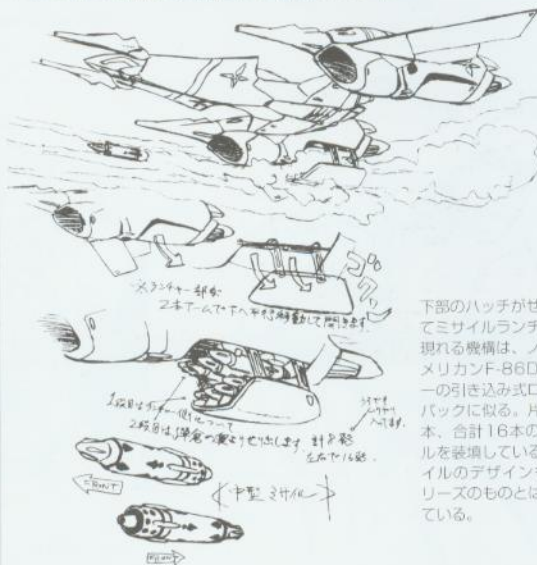




'94.10

主翼付け根から後方にかけての胴体部が極端に薄い機体。ファイターモード時のエンジンブロックの上部が腕部、下部は脚部になっている。両腕が翼の後ろに位置しているため、VFシリーズとは異なった雰囲気が出ている。

■Fz-109A&F共通ミサイルランチャー



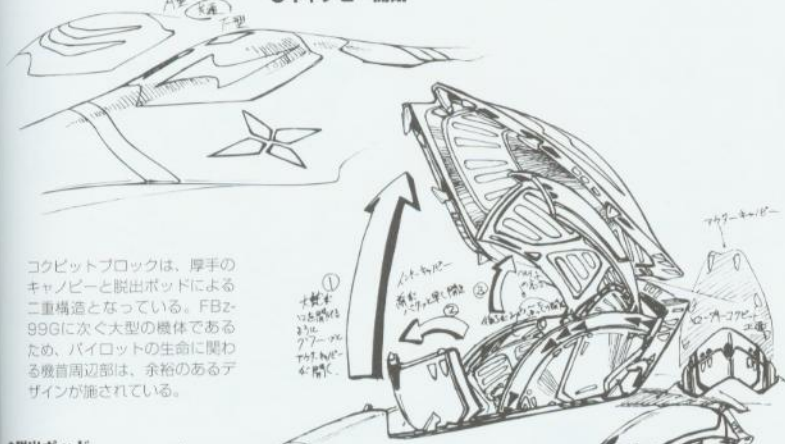
下部のハッチがせり出し、ミサイルランチャーが現れる機構は、ノースアメリカンF-86Dセイバーの引き込み式ロケットバックに似る。片足に8本、合計16本のミサイルを装備している。ミサイルのデザインもVFシリーズのものとは異なっている。

Designed by 宮武一貴

Fz-109F

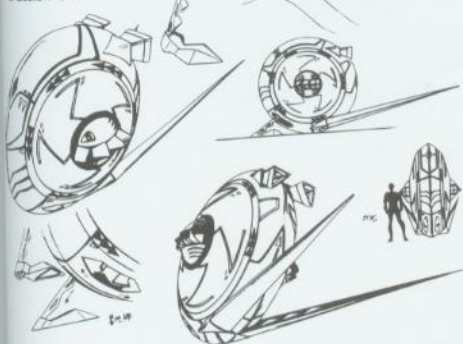
●コクピット内部

●キャノピー開閉



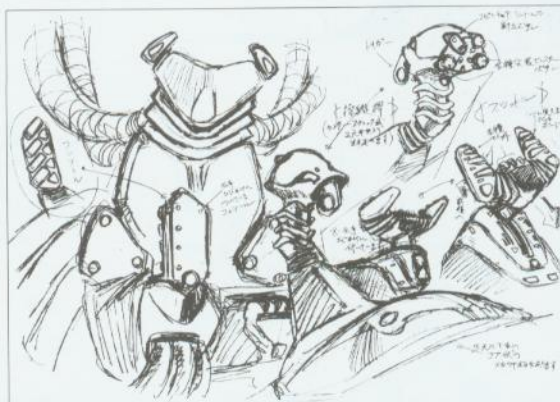
コクピットブロックは、厚手のキャノピーと脱出ポッドによる二重構造となっている。FBz-99Gに次ぐ大型の機体であるため、パイロットの生命に関わる機首周辺部は、余裕のあるデザインが施されている。

●脱出ポッド

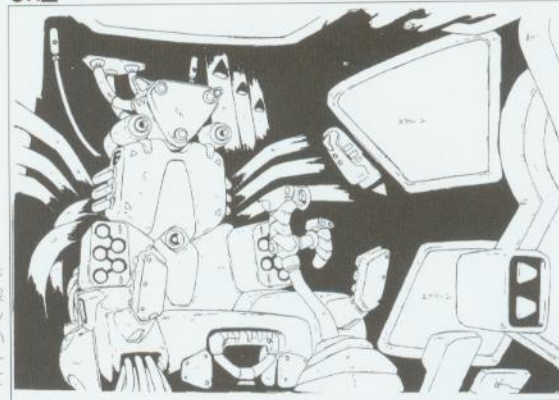


●操縦桿&スロットルレバー

内装に關しても、外観と同様、VFシリーズとは全く異なる装飾を採用。AとFの間でも、操縦機器やシート、背部壁面などが異なっている。またA型は操縦桿とコントロールが一体化しており、F型に比べてやや矮身なデザインとなっている。



●A型

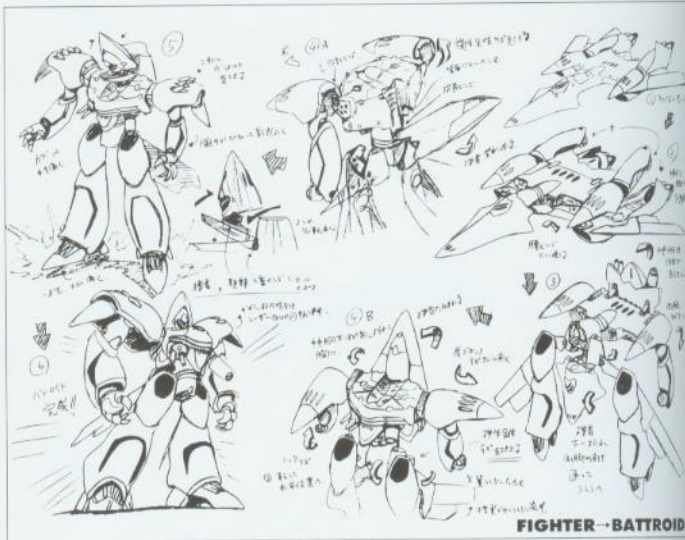
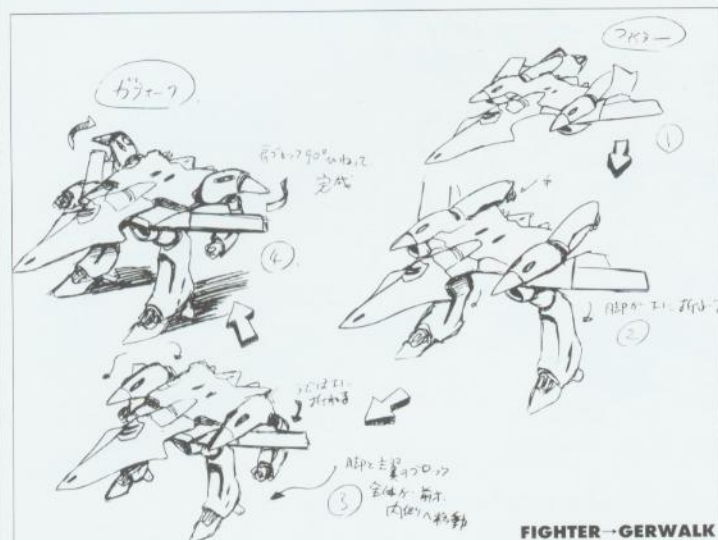


●F型

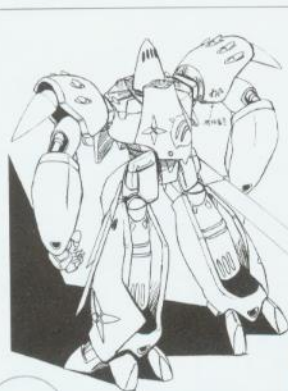
FINISHED DESIGN

可変システム展開図

特異なフォルムを持った機体であるだけに、可変システムについても特殊な機構が目立つ。ファイターモードの胴体部は、これまでの屈折方向とは逆に、中央を境に後部が起き上がり前方へ折り重なる。また機首も同様で、付け根から一回転してバックバックとなる機体は他に少なく、フェイス部分の展開機構はシリーズ中最も複雑な組合せの一つである。



Designed by 宮武一貴



Fz-109A

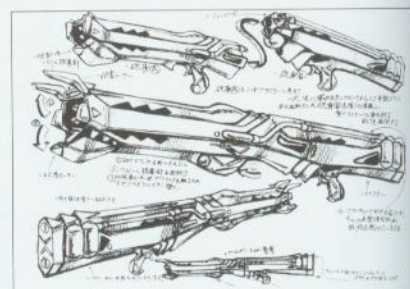
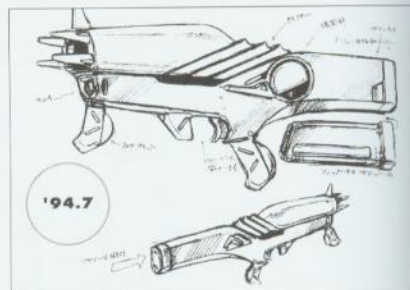
ポリウム感のあるシルエットに加え、肩に露出したミサイルや胸部に施された武装など、VF-17をも超える重厚なスタイルを持つ。



Fz-109F

頭部及び肩部にレーザー砲が追加され、凶悪さを増したデザイン。指揮官マークほか、膝や手首など細部の意匠も改められている。

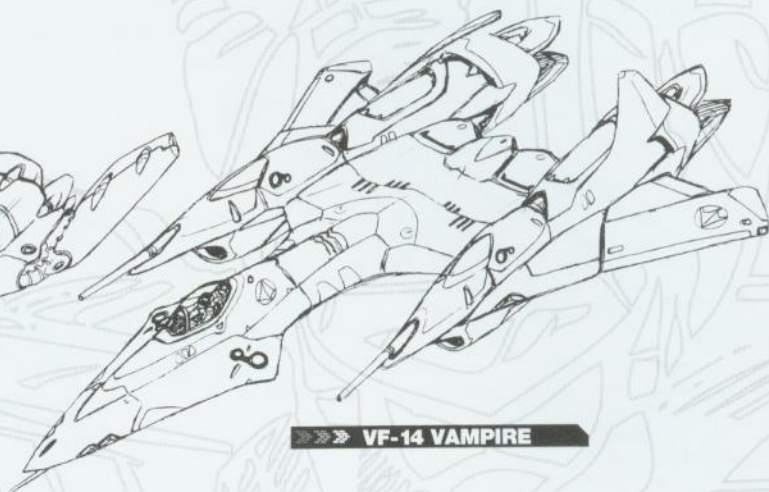
細部デザイン



上は標準仕様のガンポッドで、サブマシンガンのような形でフォアグリップが装備されている。下の重プラスターは、2丁に分けたままでも使用が可能であり、連結させることでより破壊力を増すという設定になっている。



▶▶▶ VB-6 KÖNIG MONSTER



▶▶▶ VF-14 VAMPIRE

S H O J I K A W A M O R I D E S I G N W O R K S

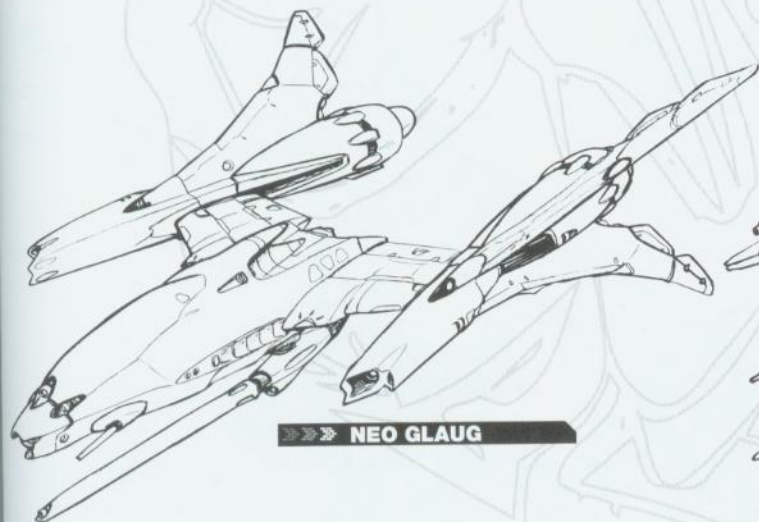
GAME&ADVANCED VALKYRIE-II

ゲーム&アドバンスドバルキリー

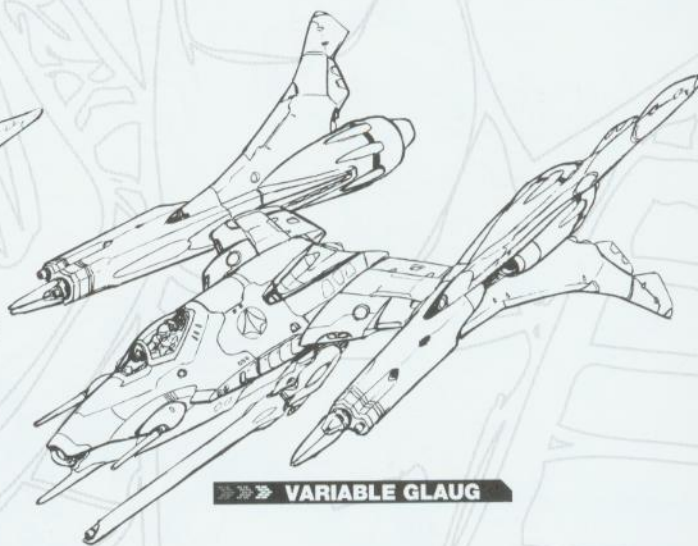
「マクロス」を題材にしたゲームには、映像作品のサイドストーリーを扱った作品が多い。

そのため本編未登場のアドバンスドバルキリーや、

ゲーム・オリジナルの機体が新たに描き起こされている。



▶▶▶ NEO GLAUG



▶▶▶ VARIABLE GLAUG

VB-6 KÖNIG MONSTER

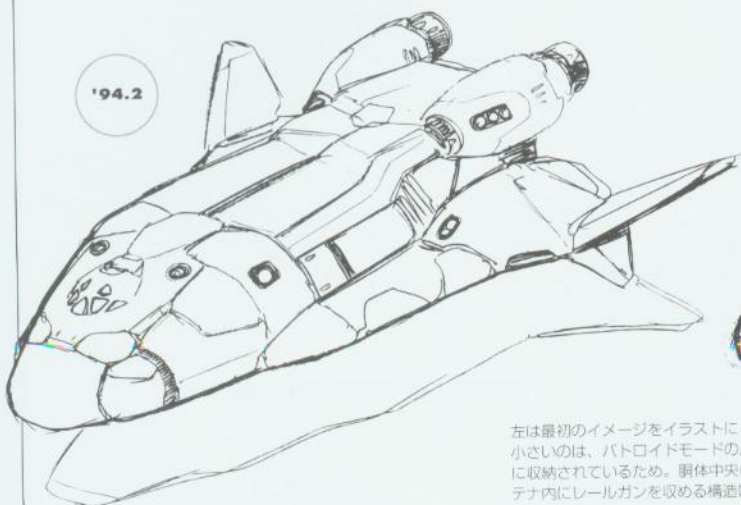
VB-6 ケーニッヒモンスター

MACROSS VF-X2 (1999年ゲームソフト)

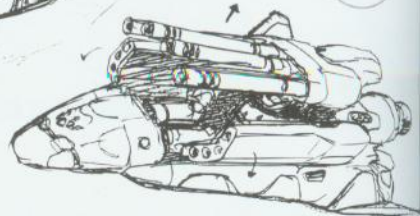
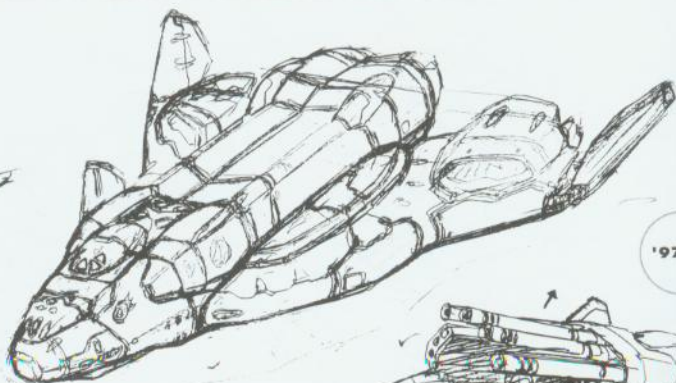
COMPETITION

☐ SHUTTLE MODE シャトルモード

'94.2



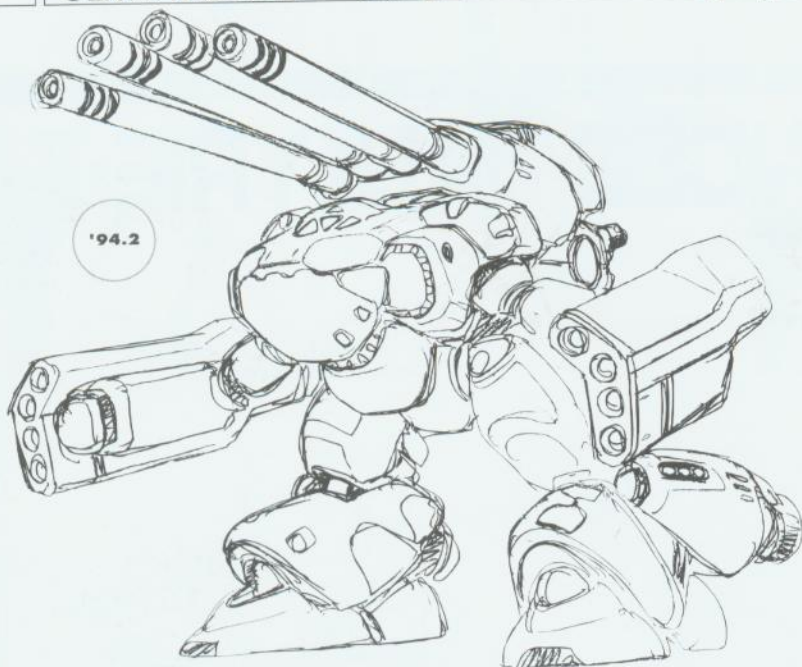
'97-8



左は最初のイメージをイラストにしたもので、胴体に比べ主翼は非常に小さいのは、バトロイドモードのパーツのほとんどがシャトルの胴体部に収納されているため。胴体中央のハッチをミサイルランチャー、コンテナ内にレールガン収める構造は、この段階から採用されている。

☐ GERWALK MODE ガウオークモード

'94.2

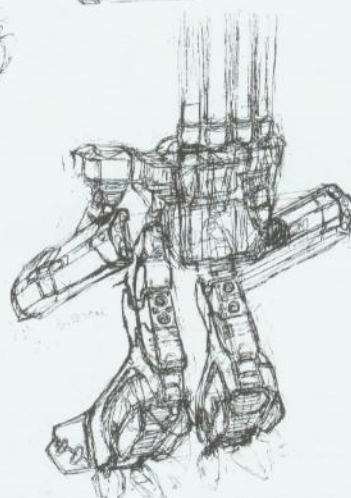
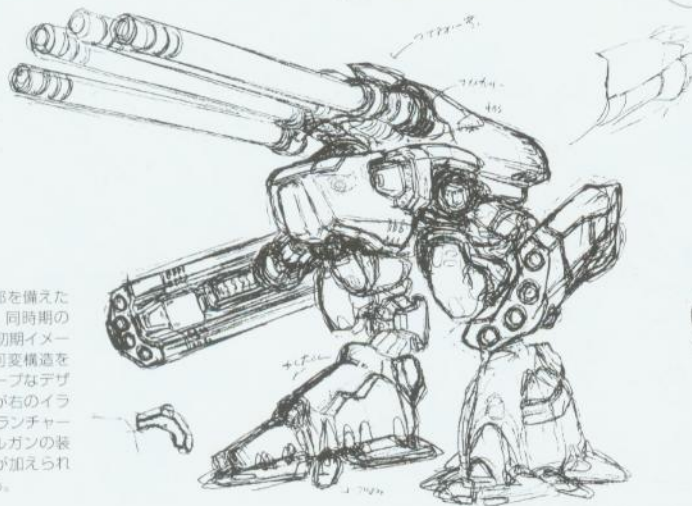


☐ DESTROID MODE デストロイドモード

'97-8



重厚な胴体に太い脚部を備えた94年のイラストは、同時期のシャトルモード同様、初期イメージデザインである。可変構造を考慮して、よりシャープなデザインに改められたのが右のイラストであり、ミサイルランチャーの発射口や4連レールガンの装飾などに微妙な変更が加えられた後、決定稿へと至る。



VB-6のみに適用されるデストロイドモードは、VFシリーズのバトロイドモードにあたる。巨大なレールガンを背負い、直立したような独自のスタイルは、ラフ稿の時点からすでに見られる。決定稿に比べ、肩関節の形状や腕部ミサイルランチャーのボリューム、胸部装甲の形状などが多少異なっている。

シャトルモード



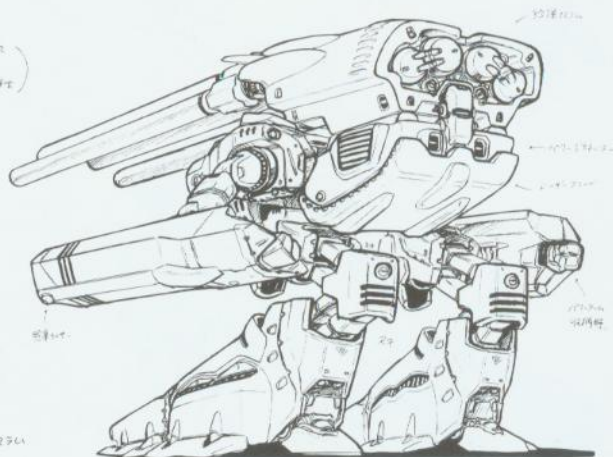
鉛筆は、シタノ筆、
筆弾殺す。

（レールガン）の27mmを利用した
70mmのミサイルを、電磁的レール
ガンで発射します。

プラズマロケット

↑
シエラ12/16

ガウォークモード

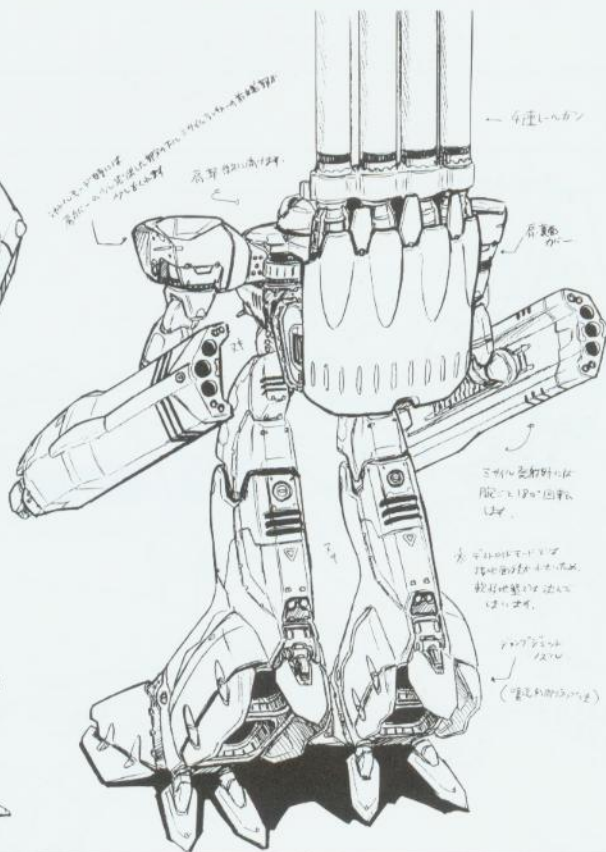
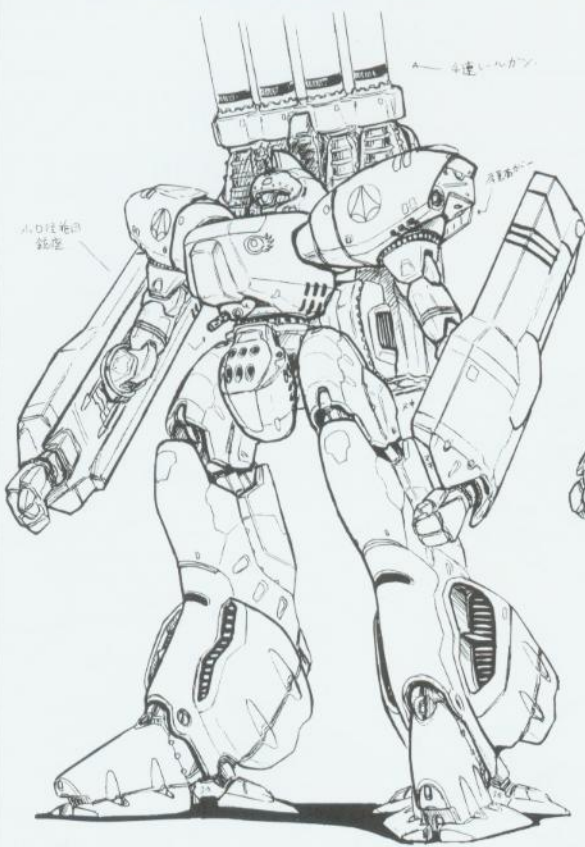


'98.2

攻撃力の薄いシャトルモードと異なり、長砲身のレールガンや砲塔後部の給弾ハッチなど、自走砲のような圧倒的な破壊力と威圧感を感じさせる機体。レールガンの砲身はシャトル内部に収納されていたため、このモードで初めて露出することになる。外見は最初のTVシリーズに登場したデストロイドモンスターと同じだが、本体のサイズは約2/3に縮小されている。

FINISHED DESIGN

デストロイドモード

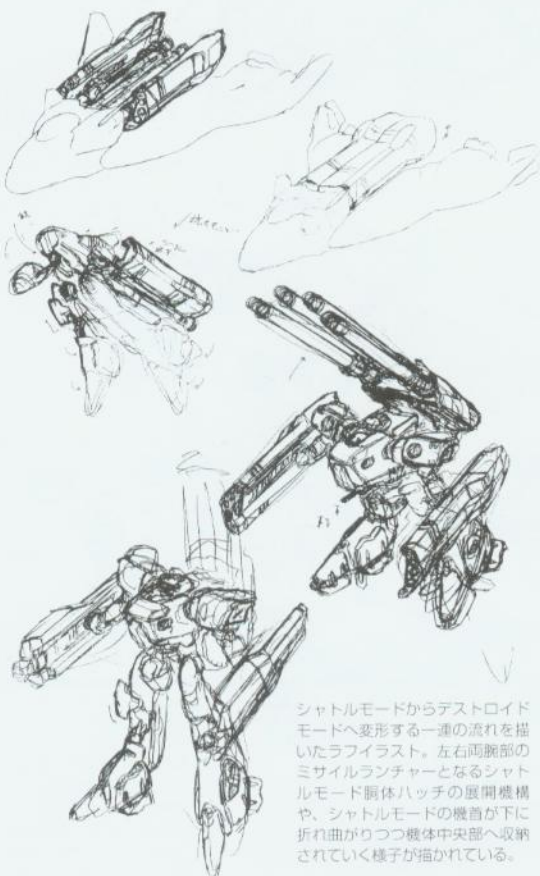


'98.2

肉厚だが引き締まったプロポーションをしたシリーズ初の変型ストロイド。シャトルモードの翼で構成された脚部は、やがて反響する気味の形状をしており、膝のジェットノズルとともに高い運動力を感じさせるデザインとなっている。攻撃の際には、一瞬脱した腕部がミサイルランチャーとなるためガンボッドを使用しない。

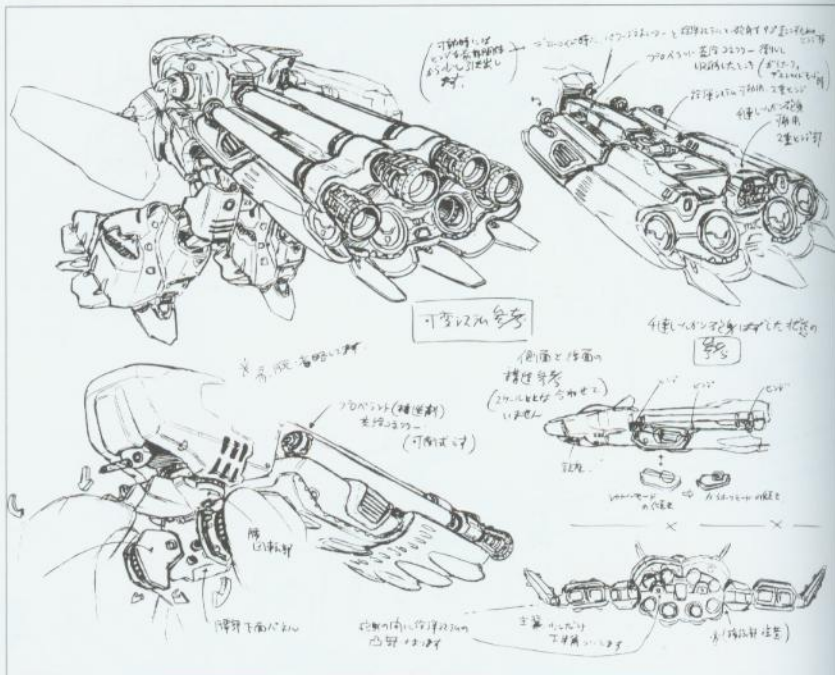
□可変システム展開図

COMPETITION



シャトルモードからデストロイドモードへ変形する一連の流れを描いたラフイラスト。左右両腕部のミサイルランチャーとなるシャトルモード胴体ハッチの展開機構や、シャトルモードの機首が下に折れ曲がりつつ機体中央部へ収納されていく様子が描かれている。

FINISHED DESIGN



'98.3

変形過程における細部パーツの移動を描いたイラスト。レールガンを取り外した
との砲台部や、コクピットブロック底部にある小口径旋回座席用ハッチの開閉機
について触れられている。右下のイラストを見ると、砲台部の変形に関しては、ヒ
ンジの位置だけでなく、傾斜角度についてまで細かく設定されていることがわかる。

VF-14 VAMPIRE

VF-14 バンパイア

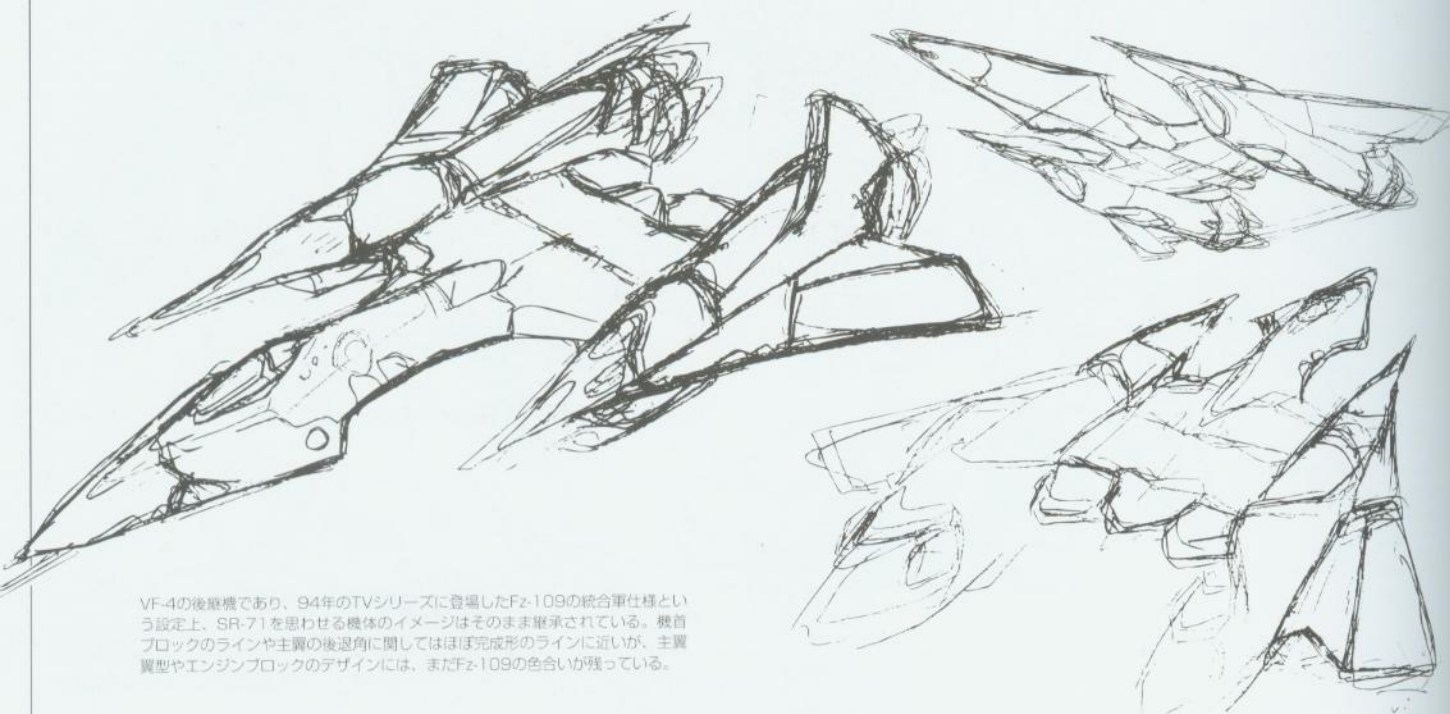
MACROSS M3 (2001年ゲームソフト)

COMPETITION



FIGHTER MODE

ファイターモード

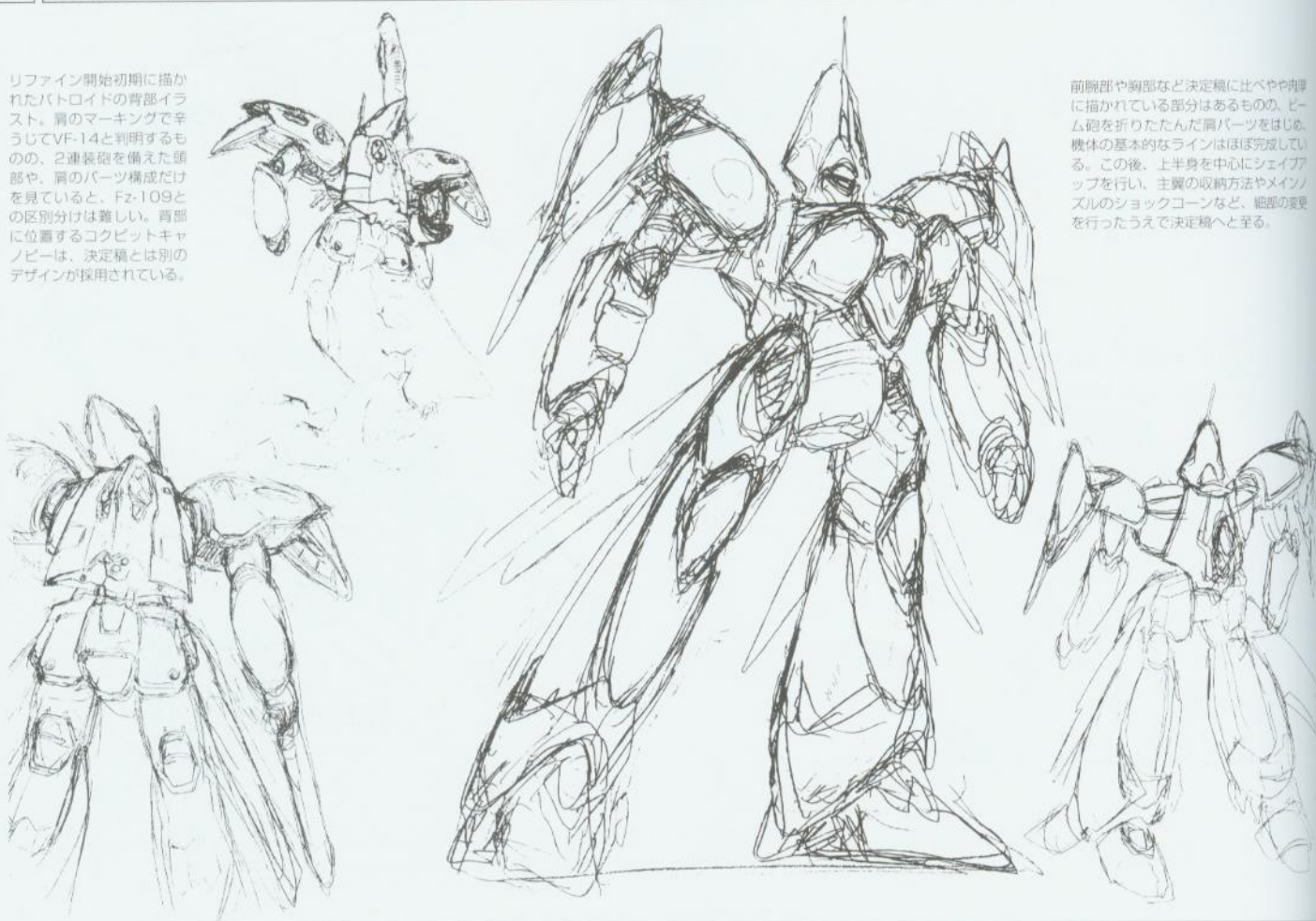


VF-4の後継機であり、94年のTVシリーズに登場したFz-109の統合軍仕様という設定上、SR-71を思わせる機体のイメージはそのまま継承されている。機首ブロックのラインや主翼の後退角に関してはほぼ完成形のラインに近いが、主翼翼型やエンジンブロックのデザインには、まだFz-109の色合いが残っている。



BATTROID MODE

バトロイドモード

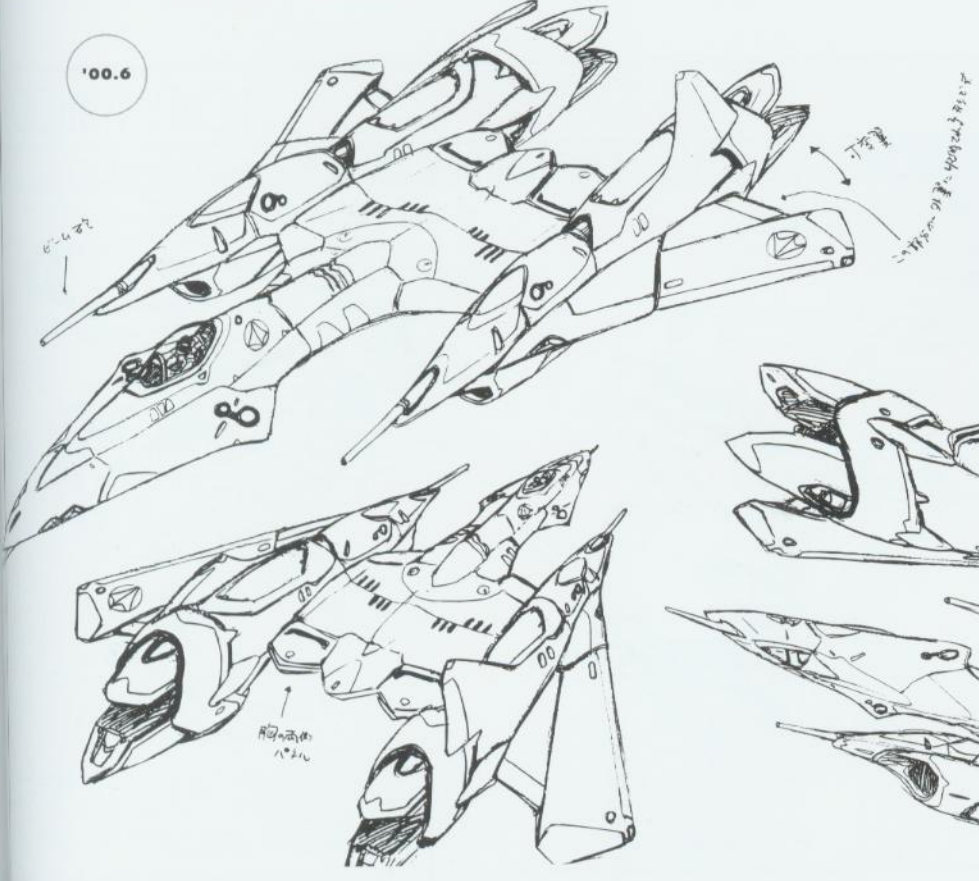


リファイン開始初期に描かれたバトロイドの背部イラスト。肩のマーキングで辛うじてVF-14と判明するものの、2連装砲を備えた頭部や、肩のパーツ構成だけを見ていると、Fz-109との区別分けは難しい。背部に位置するコクピットキャノピーは、決定稿とは別のデザインが採用されている。

前腕部や胸部など決定稿に比べやや肉厚に描かれている部分はあるものの、ビーム砲を折りたたんだ肩パーツをはじめ、機体の基本的なラインはほぼ完成している。この後、上半身を中心にシェイプアップを行い、主翼の収納方法やメインノズルのショックコーンなど、細部の変更を行ったうえで決定稿へと至る。

FINISHED DESIGN

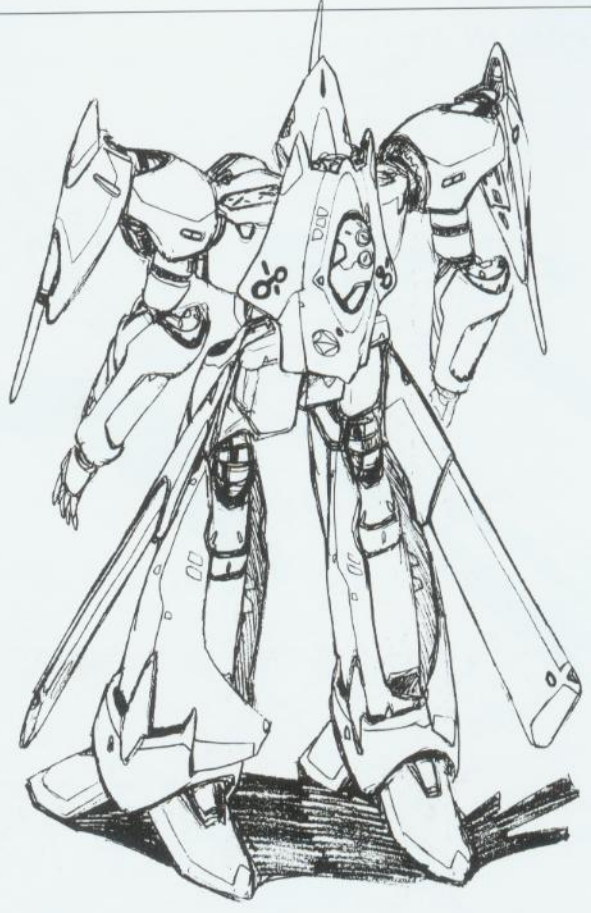
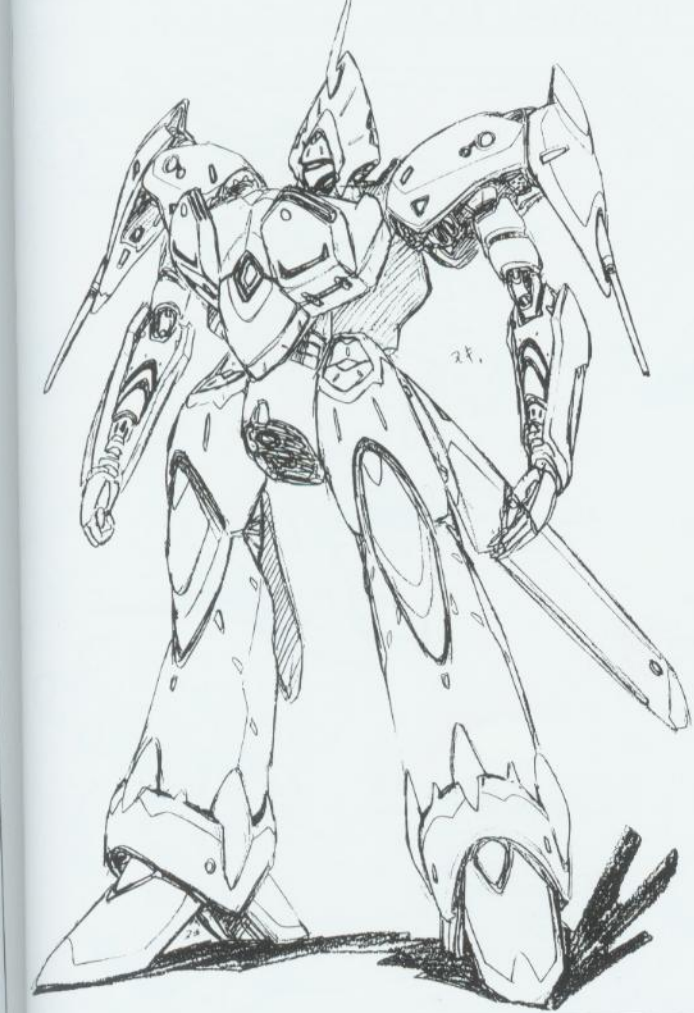
FIGHTER MODE ファイターモード



Fz-109をもとに、より航空機らしくリファインした機体。コクピットのキャノピーを透過式に変更し、前方に引き延ばされたエンジンブロックにはビーム砲を追加。さらに主翼の後退角を上げ全幅を狭めるなど、SR-71本来のシャープなイメージを引き立たせている。Fz-109に施されていたエンジンブロック間の武装も外され、機動性を高めるため補助バーニアが備わっている。



BATTROID MODE バトロイドモード



'00.6

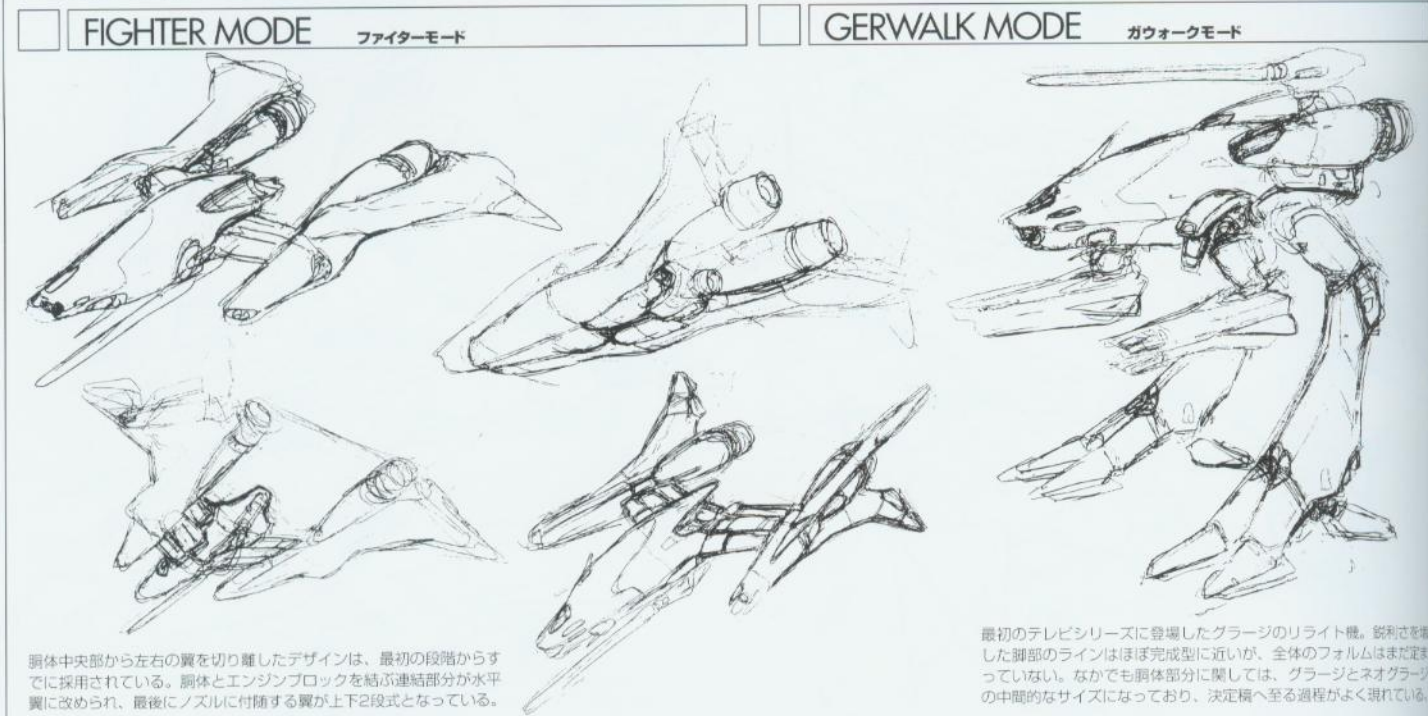
丸みを帯びた滑らかなラインはそのままに、全身のラインが引き締められている。なかでも外装を最低限に減らした腕部は、VF-11 MAXI改に次ぐスリムさを実現しており、ボリューム感を重視したFz-104のイメージが一新されている。各部のパーツ構成が同じであるため、可変機体はFz-109とほとんど変わらない。アウターキャノピーを外したコクピットブロックには新たに防護カバーを追加している。

NEO GLAUG

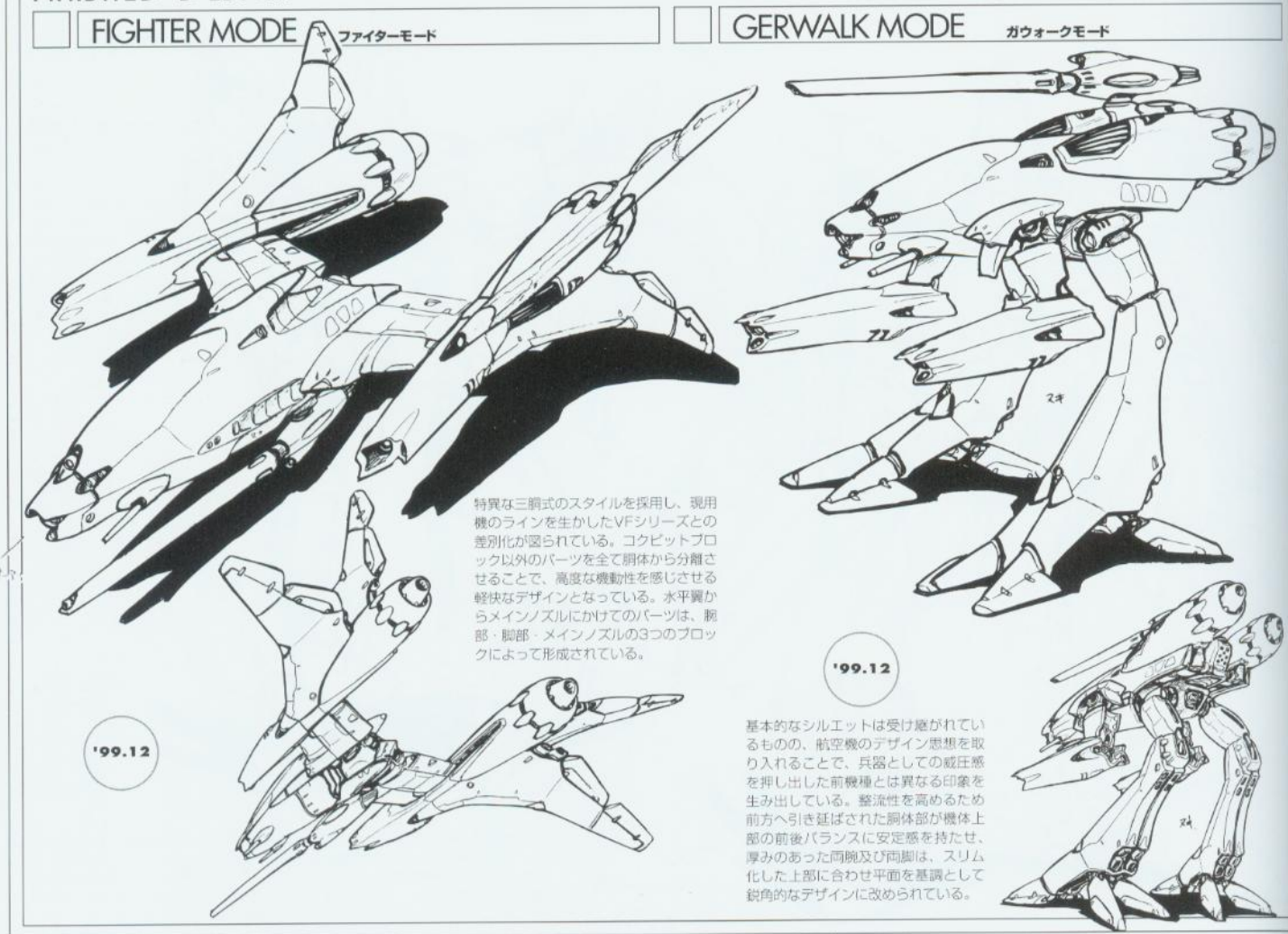
ネオ グラージ

MACROSS PLUS -GAME EDITION- (2000年ゲームソフト)

CONPETITION



FINISHED DESIGN



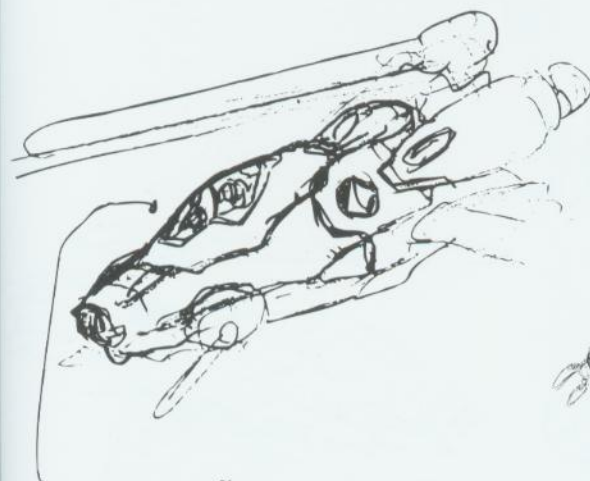
VARIABLE GLAUG

バリエブル グラージ

MACROSS M3 (2001年ゲームソフト)

COMPETITION

☐ GERWALK MODE ガウオークモード

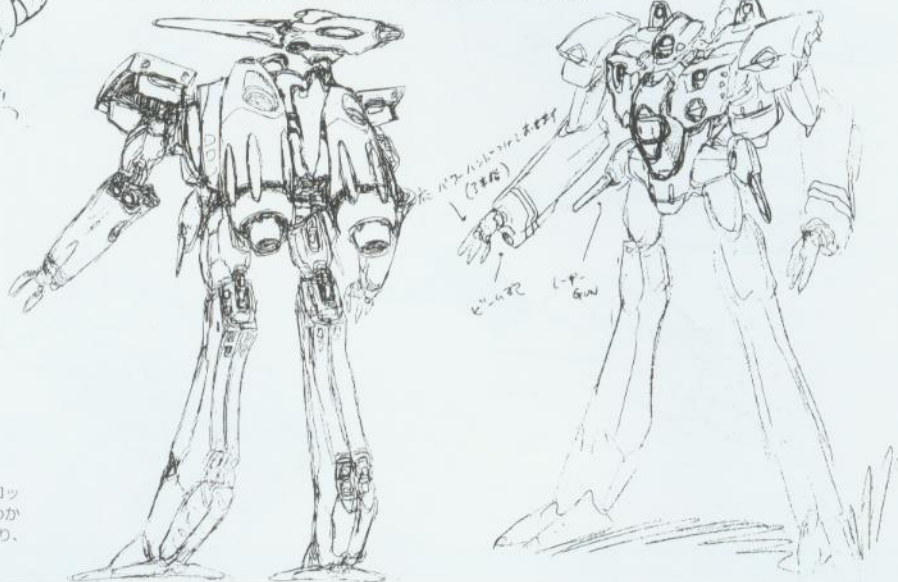


統合軍バージョン
コックピット

透過式キャノピーを描いたラフデザイン。機首のデザインやエンジンブロック先端の形状など見ると、ネオグラージをもとに修正されていることがわかる。この段階では、コックピットブロック自体がやや大きめに描かれており、パイロットシートも決定稿に比べて機首寄りの位置に設けられている。

☐ BATTROID MODE バトロイドモード

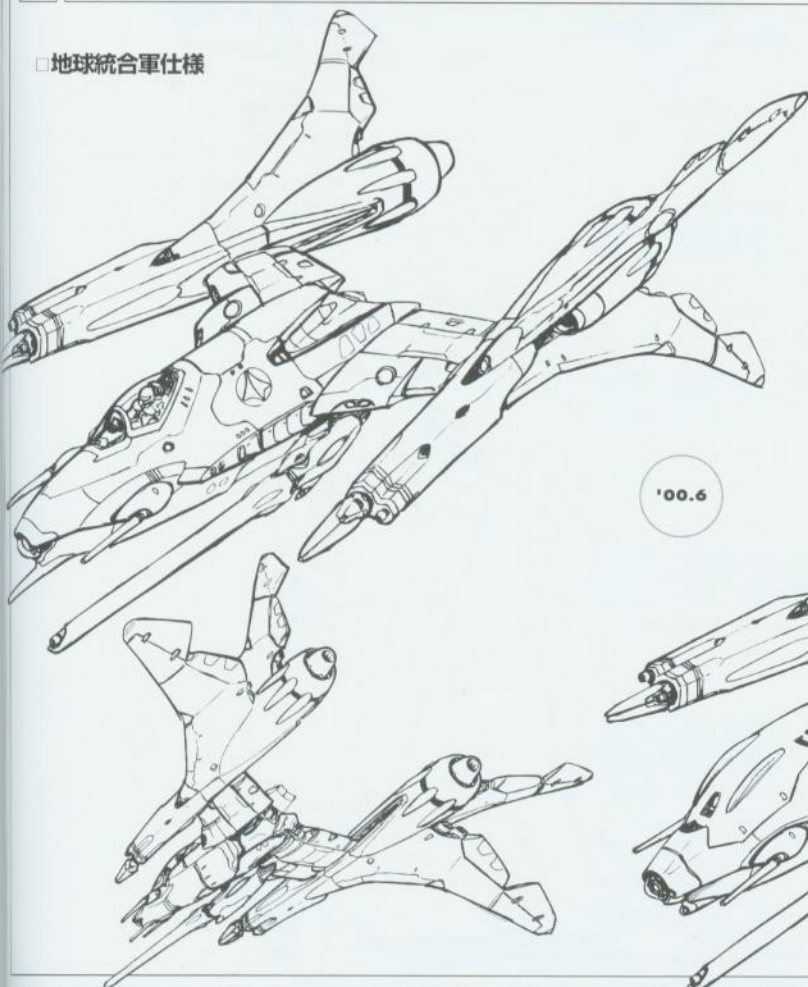
胸のマーキングから判断して統合軍仕様機のラファイラスト。細長い下腿部や背部のメインノズルなど全体のバランスは完成しており、TVカメラを含む頭部の形状と胸部からキャノピーカバーにかけてのラインが、わずかに決定稿と異なっている。



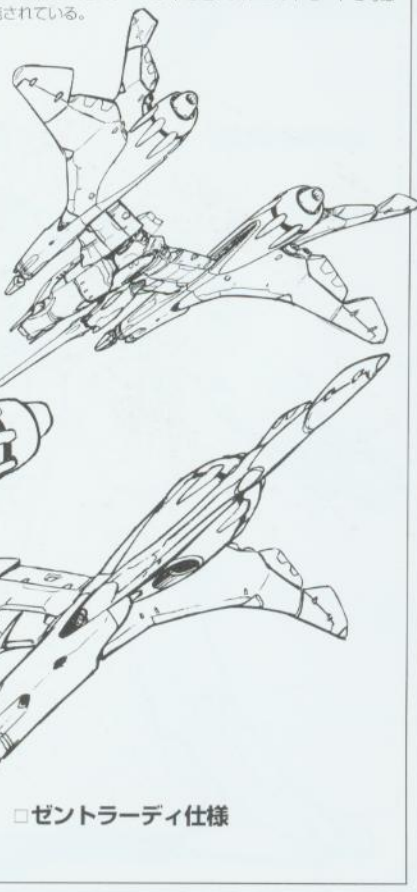
FINISHED DESIGN

☐ FIGHTER MODE ファイターモード

☐ 地球統合軍仕様



VFシリーズと同様、3段階形式のグラージ。可変システム自体はネオグラージで完成しているため外見上はほとんど変わらない。可変時におけるパーツ分割線の入った胴体部をはじめ、やや上方へ移動した機首のビーム砲や、左右のエンジンブロック先端に追加されたパワーハンドなど、バトロイドモードを考慮した細部の修正が施されている。



☐ ゼントラーディ仕様

FINISHED DESIGN

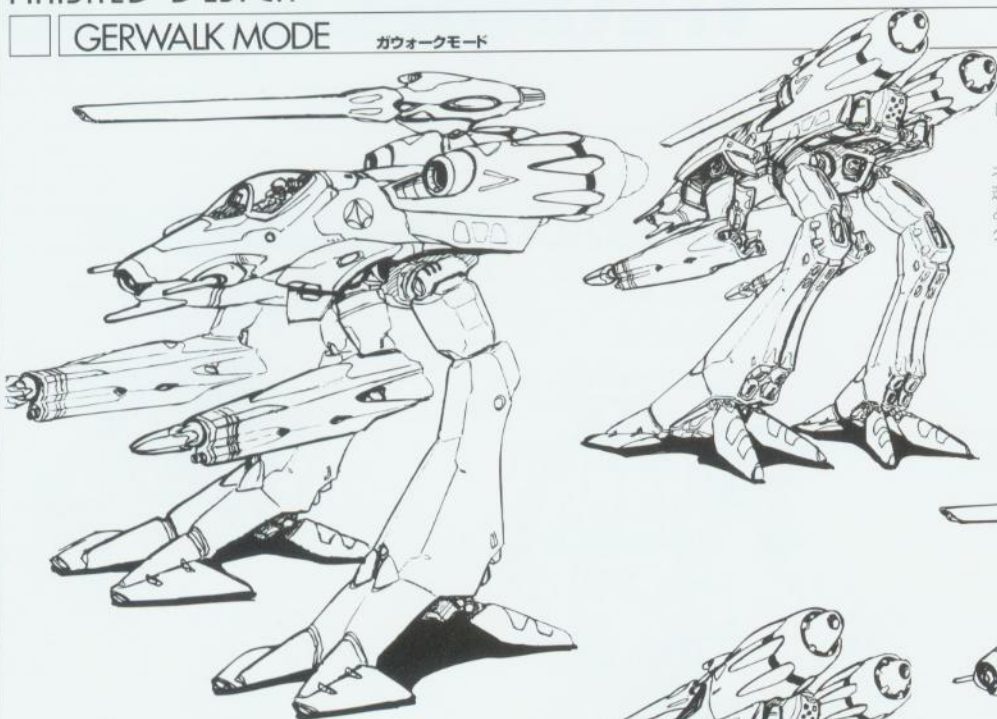
GERWALK MODE

ガウウォークモード

地球統合軍仕様

'00.6

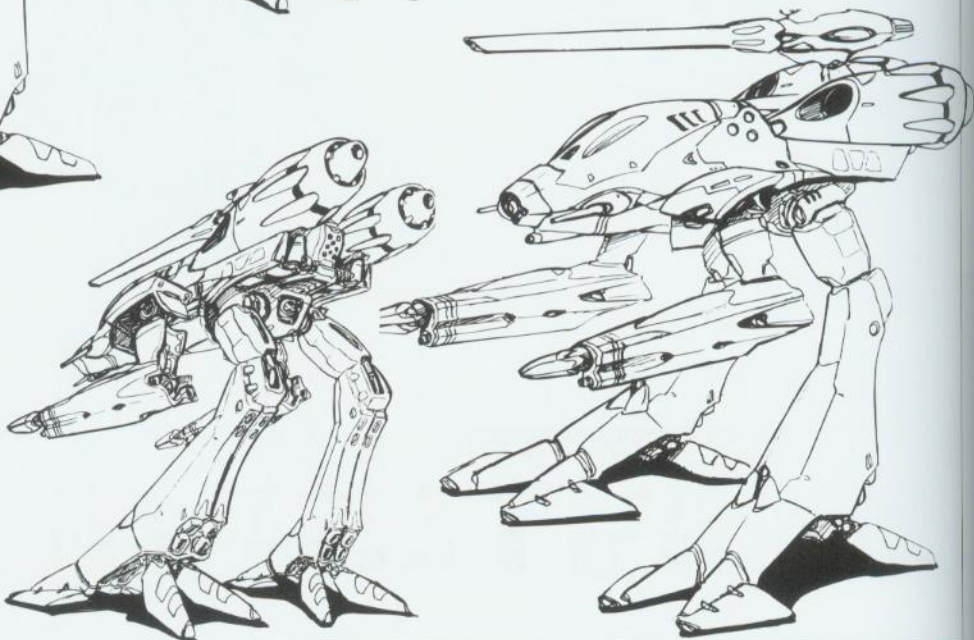
ネオグラージからのおもな変更箇所は、VFシリーズを思わせる透過型コクピットキャノピーのほか、エンジンボッド、前腕部などが挙げられる。コクピットシートのサイズから、オリジナルのグラージに比べ機体そのものが小型化していることがわかる。



ゼントラーディ仕様

'00.7

多角形の機首、外装に覆われたコクピット、エアインテークの形状など、胴体部の細部に関してはオリジナルのグラージを思わせるデザインとなっている。あくまでも同型機のバリエーションであるため、腕部及び脚部のデザインは上の機体をそのまま受け継いでいる。



FIGHTER MODE

ファイターモード

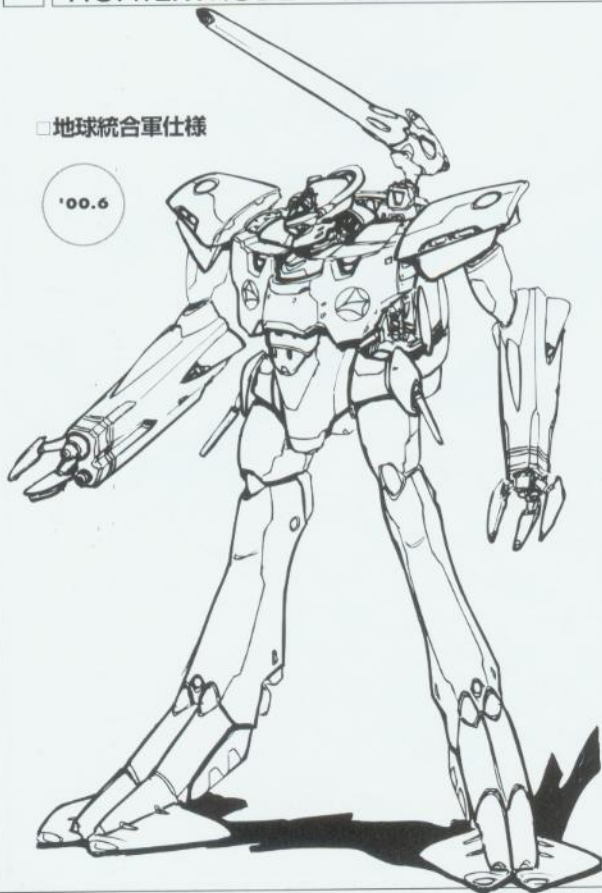
地球統合軍仕様

'00.6

ゼントラーディ仕様

'00.7

胴体部が前後に倒れ、バトロイドモードの頭部が出現する。コクピットブロックは胴体パーツとの2重構造で、左の機体にはキャノピーカバーも追加されている。垂直に引き起こされた脚部は、横に広げられていた各パーツを収納することで、緩やかなカーブを描くスリムな形状となっている。





S H O J I K A W A M O R I D E S I G N W O R K S

INTERVIEW

河森正治

SHOJI KAWAMORI

宮武一貴

KAZUTAKA MIYATAKE

森田 繁

SHIGERU MORITA

松崎健一

KEN-ICHI MATSUZAKI

INTERVIEW

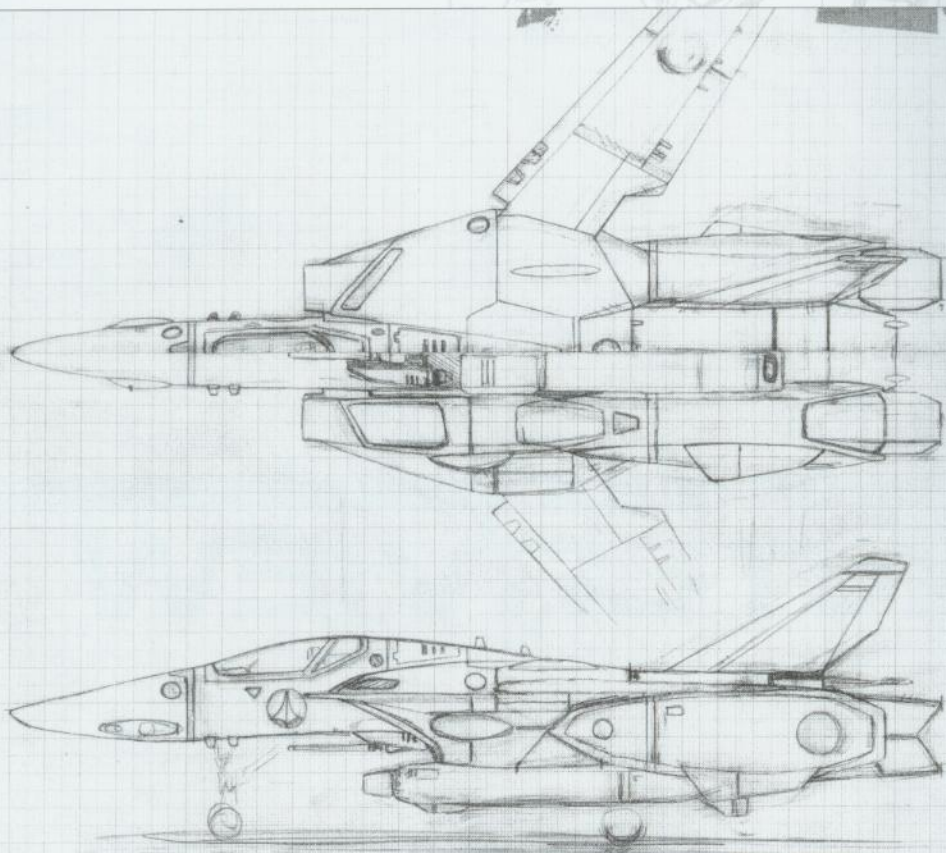
河森正治

インタビュー

SHOJI KAWAMORI PROFILE

1960年2月20日生まれ。1979年(株)スタジオぬえ入社。メカデザインから監督までを幅広くこなすクリエイター。メカデザインの代表作に『超時空要塞マクロス』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』。監督作品には『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』『地球少女アルジュナ』など。

バルキリーのデザインで重視されるのは変形ギミックだけではない。その世界の中でいかに存在するのが、練り込められているのである。



第一作である『超時空要塞マクロス』の時点で描かれたVF-1Aの二面性(変形ロボットでありながら、戦闘機の要のスタイル)には、その描き手からその後の作品と同一の目線が持ち込まれている事がうかがわれる。

空力デザインにこだわる理由

— 各機的设计についてお聞きする前に、オーバーテクノロジーを投入した機体なのに、バルキリーシリーズが空力にこだわる理由はあるのでしょうか？

河森: やはり作品世界の中でも操力による飛行は効率が良いはずだ。というのがあります。現実にもロケットで1Gの重力を打ち消そうとすると大変ですけど、揚力ならばはるかに少ないエネルギーで浮かぶことが出来る訳ですからね。

作品内では、重力制御装置自体が大きければ大きいほど効率が高いという設定にしてあるんです。大型艦ならば自重を支えるほどの揚力を発生させられるサイズのものを積めるけれども、戦闘機クラスに搭載できるサイズではVTOL出来ない。ゼントラーディの戦闘ボッドでも全体の3〜4割の重量を軽減しているくらいの設定ですね。ロケット推進やジェット推進と併用している。特に地球側に関しては戦闘機のサイズで重力制御装置を搭載しても、ほとんど役に立たないので、それと比較してはるかに効率がよい揚力で飛んでいるという考えなんです。

— 趣味でこだわっている訳ではないんですね。

河森: もちろん、それはありますが(笑)。翼のある戦闘機に意味を持たせるためにもバルキリー関係には重力制御は使わない。「何でも有り」にして楯が無くなってしまうと、デザインも何も無くなってしまうんです。

デザインのプロセス:VF-1バルキリー

— デザインなさるときには、ロボットが先になりますか？ それとも飛行機が先でしょうか？

河森: 最近では飛行機が先になることもあります。最初のVF-1ではロボットが先でした。ロボットをどうやったら飛行形態に持っていけるだろうか、という流れだったんです。

VF-1はロボットが先行して出来ていて、玩具的なデザインの飛行機に変形するものが最初にあったんです。あまりにも玩具っぽいので、何とかしようとしているうちに今のVF-1の形になったんです。

— バルキリーシリーズの変形という、ある種パズル的な面白さが重視されている気がするんですが、実際に河森さんが重視している点はどうなのでしょう？

河森: それまでの変形メカというのは、変形の都合で中

が「がらんどろ」になってしまうケースが多かったんですが、VF-1をはじめバルキリーシリーズでは、それは避けたいと気を付けています。

自分が気を付けている点としては、エンジンブロックはエンジンブロックとして、きちんとエンジンが入ったまま変形させる。他の部分もなるべく内蔵されている機能を損なう率が最小限になるようにする。それと、バトロイドやガウォークの形態で使用する関節を、出来る限り変形にも活用し、余分な変形機能をなるべく減らす。変形のための変形にはしたくないんです。だから頭部もなるべくセンサーになり、その機銃はどの形態でも、ちゃんと機銃として使えるようにする、そのようなところに気を付けています。

●VF-1バルキリー

— では具体的に各機について聞いていきたいのですが。先ほどもお聞きした通りVF-1はロボット(バトロイド)を出発点として、あのF-14トムキャットのような飛行機の形が出来ていった訳ですね。

河森: 最初の1〜2年間は、銃を機首にして手を前に合わせる、あるいは手を機首にするというアイデアから離れられなかったんです。ある日、プラモデルのF-14



■VF-1 VALKYRIE



■VF-3000 CRUSADER



■VF-4 LIGHTNING

を見ていて、左右のエンジンの「この間に腕が入る!!」と気付いたんです。そこからは一週間くらいで、この形になりました。

——デザイン上での閃きや、ご苦労などはありましたか？

河森：そうですね、ロボットの腰を、人間のような腰にしないで良いんだと割り切れた時が、バトロイドのデザインでは大きなポイントになりました。

苦労した点としては、当時のアニメのレベルでは、本物に近い飛行機を描きにくい時代だったので、なるべくシンプルにしなければいけなかった。だから手で覚えて描きやすい形にしなければ、というのがありました。

——斬新なガウォークのデザインは、玩具の試作モデルから産まれたとお聞きしたのですが？

河森：元々、ガウォークというコンセプトは、「マクロス」以前の企画からあったんですけど、VF-1自体は、ガウォークとして使えるとは思っていなかったんです。玩具の試作を見せてもらったときに、まだ膝関節にロック機構を入れる前の段階で、いじっているうちに脚がプランと逆関節のガウォークの形になった。「ああ、ガウォークになるじゃないか。ロック部分が出来なくて良かった!!」と喜びましたね(笑)。

——主人公の乗るVF-1Jは、主役ロボットなんですけれども、顔の記号的には「ゴーグル」や「角」など悪役的だと思うのですが？

河森：あまり主役、主役してない顔にしたいというのもありましたが、一番のポイントは、あれは頭部ではなく「センサーシステムの固まりに回転銃座が付いている」という事。アニメ的なデフォルメで、少し人間的な要素は入っていますが、基本は対空戦車などに付いている機銃のターレットと同じ気分です。

——その他、従来のメカものとの差別化を狙った部分は？

河森：確か当時は、主役メカでマーキングラインを入れたものはほとんど無かったんです。ラインやマーキングなどを入れたのもポイントのひとつです。マーキングを個々で変えたことで、同じ形のバルキリーを違う機体と識別できたと思います。

●アーマード&スーパーバルキリー

——アーマードバルキリーと、スーパーバルキリーという、ふたつの派生型について教えて下さい。

河森：そうですね。アーマードバルキリーは、バルキリー一陸戦時には過剰な出力を活かすべく、着脱式アーマー兼ウェポンユニットとしてデザインしました。

スーパーバルキリーの時は、玩具もありましたし、アーマードバルキリーのような増加パーツを、変形に干渉しないように作れるだろうと、紙と発砲スチロールを張り合わせてモデルを作ってみました。

●ゼントラーディメカ

——リガード。これも河森さんのデザインですね。

河森：敵方のメインを、あまり人型にしたいというのがあったんです。それで、卵形のカプセルにしてみよう。なるべく非地球的デザインに見せたいということもありました。

——そのあとにグラージがデザインされたのですか？

河森：そうですね。グラージの腕の部分は、ちょっと馬鹿な事をしますね(笑)。自動拳銃の銃身部分そのものが付くという、だいぶ変形的な感性が入ってますね。

宮武氏との共同作業

——ラフ画などを拝見していると、河森さんが大ラフで宮武さんが仕上げ、あるいはその逆の作業をなさっているものなどをお見かけするのですが、実際にお二人の作業の連携というのは、どう行われていたのでしょうか？

河森：大ラフを描いて渡したり、お互いのデザインを合わせたり、色々なやり方でやってるから、自分でも良く解らないものもあります。宮武さんに聞いても「どっちが描いたんだろう?」となるかもしれないですね。

アドバンスバルキリー

——アドバンスバルキリーのシリーズはバンダイ・ホビーさんから企画だったんですか？

河森：最初は自分で勝手にやっていたんです。それで「どこが発売先はないだろうか?」という話でバンダイ・ホビーさんになったんです。今は企画自体が止まっていますが、いつか何とかしたいですね。ずっとチャンスを狙っているんだけどやる暇がない(笑)。

●VF-9カッター

——ゲーム用に復活したVF-9についてお聞かせ下さい。特にリニューアルした点はあるのでしょうか？

河森：これは、自分で言うのもなんですが完成度が高くて、なにも変えられませんでした。

——コックピットのブロックが二本のアームで持ち上げられているガウォークのデザインが斬新なのですが。

河森：ええ、これについては、首を振ってガウォークにも演技が付けられるように考えたんです。

——全体の変形が見ただけでは想像も付かないですね。

河森：昔に自分が描いた変形図面が見つからなくて苦労しました(笑)。パーツのオフセットをどのくらいにしたかとか、位置関係が解らないと出来なくて。

——主翼の変型も凄い。

河森：この翼は、もう折り紙でもやらない限り絶対に理解してもらえないでしょう。ゲームでポリゴンモデルつくるときにも折り紙を渡して、「こう折って、こうやると、これになって」と説明しました(笑)。バルキリーの中では、これが一番フォルム通りに変形出来るんじゃないかな。これは何とかが立体化して玩具化したいですね。

●VF-X-7ゴーストバルキリー

——実在するテスト機のイメージが重なるのですが。

河森：とりあえず、飛行機の形として実在するものは、すべてやってみたいと思っています(笑)。リフティングボディの機体は、まだとってあるといったところですが、いつかチャンスがあればちゃんとやってみたい。アドバンスバルキリーで描いていたゴーストバルキリーだと「まだ云が足りないな」と思ってます。

——この機体で面白いのは、頭部がどの形態でも上に位置するところだと思うのですが。

河森：そうですね。設定的にゼントラーディ戦の考え方が変わってきたというところですね。

当初は下方を狙えるようになっていたのが、いざ戦闘が始まってみたら、空戦ボディは来るは、結構空中戦が多くて後を取られるケースが多かった。それで頭部兼砲塔を上につけておけば振り返って撃てる。やはり後に付いた敵に対処するために上に移されたというのが歴史の経緯と言えるでしょう。

——腰の部分が別パーツになっているのですけれど、やはり腰の回転を考えて？

河森：VF-1以降の機体は腰を回すということを可能な限り追求したんです。VF-X-7は腰を回さない替わりに、腰の付け根に捻りを入れるようにしています。

●VF-3000クルセイダー

——VF-3000は、モックアップなど、当時からかなりの線まで立体化されていたようですが。

河森：変形はしないけれど、モックアップは出来ていましたね。

——VF-1と比べてマッシブで攻撃的なイメージを？

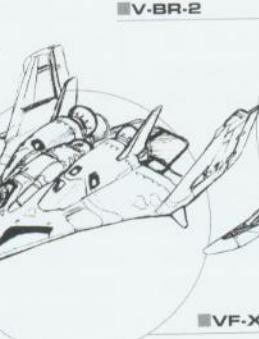
河森：そうですね。まずデザイン面から言ったら、せっかく変形するのなら変化が激しい方が面白い。飛行機的には薄く、バトロイド的には分厚くというのが一つ。それとVF-1より攻撃力を増して、段々と機体が大型化していくという途上にあるということ。ただイメージと



■VF-X-11



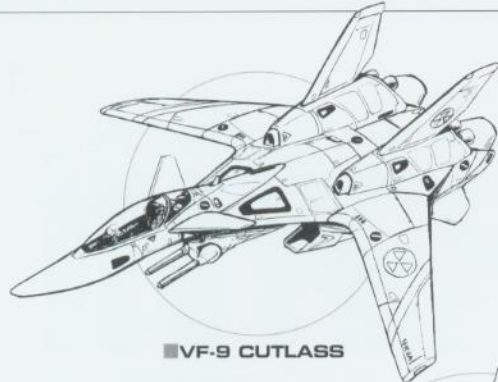
■VA-X-3



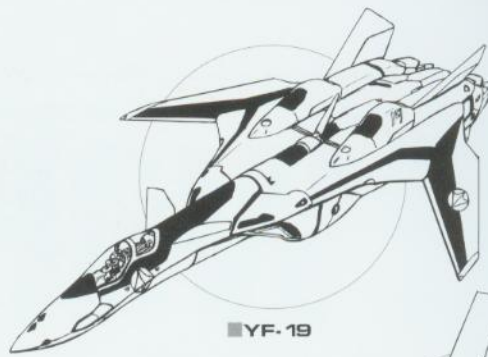
■V-BR-2



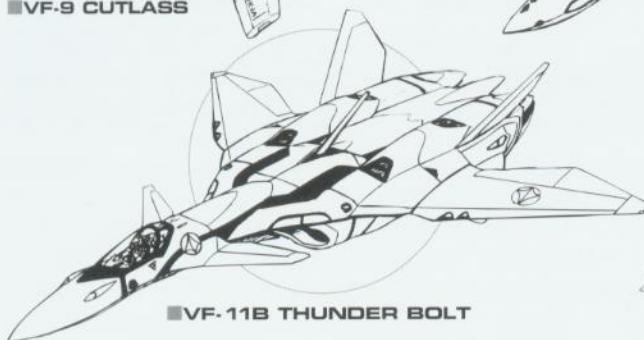
■VF-X-7 GHOST VALKYRIE



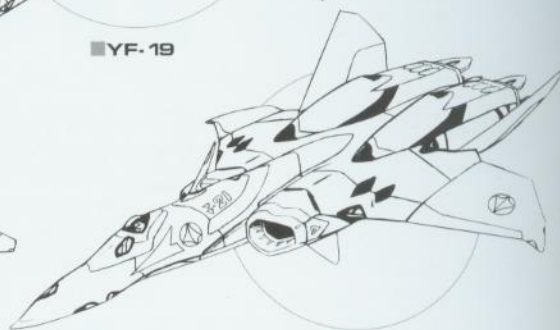
■VF-9 CUTLASS



■VF-19



■VF-11B THUNDER BOLT



■VF-21

しては、VF-1をかなり色濃く残している機体であると。
——機首のレドームが曲がって曇まれるという構造がこの機体で登場するのですが？

河森：機首を伸ばした方が、飛行機の時には格好が良いんだけど、そうするとパトロイドの時に、どんどん股間が長くなるというジレンマがあったんです(笑)。それを解消しようとしたというのが一つ。それとレドームを潰されると飛べなくなるから、これは後部に隠してみようかな、という感じです。VF-19あたりになってしまうと、そこにピンポイントリリヤー張っても良いか、みたいな開き直りになって来んですけどね。

●VF-3000Bボンバーバリエーリー

——最初から、VF-3000ベースの爆撃機ということでは？

河森：翼の形状などを変えて、バリエーションを付けられれば良いんじゃないかと考えたんです。イメージテストまで行ってるくらいですね。主翼の形状を変えて、少し大きいエンジンを積んで、後部を伸ばしてバランスをとって……。

——VF-3000Iに比べて、軽いイメージですね。

河森：脚をストレッチしてるから、かえってスリムに見えてしまうのかな。サイズとしては大きくなって。下駄を履くようなもんですからね。

——細かいところですが、VF-3000Bの頭部は初めての双眼タイプなんですか？

河森：これは複座にしたときに、縦2個はVF-10でやったから、横2個にしてみようとしたんです。パイロットそれぞれに、視界を確保しても良いかなと。でも横に置くと、左右の視角に限界があるから問題があるだろうなとも考えた。それと双眼のデザインにしてしまうとヒーロー的な顔立ちになってしまうので止めました。これは試行錯誤の過程ですね。

●VF-X-11

——こちらはまだ、人型が無いのですか？

河森：そうですね。まだパトロイドのデザインまでは行っていない段階ですね。

——局地戦仕様機体であるというのがインテークが上。を向いているところに感じられます。やはりこれは条件の悪い滑走路で、泥や小石を吸い込まないように？
河森：そうですね。ちょっとエンジンを上に載せたのをやってみたくなったというのがあって。ちょうど現実でも戦闘機のステルス性が流行りだした頃だったんです。確か、もう少しいじって水上機にでもしようと考えていました。まだ煮詰めてはいませんが、フロートを付けても良いかなと思ってます。

アドバンスバリエーリーのシリーズは、ロボット型に完璧に変形出来るという訳じゃなくて「これだったら出来るだろう」ぐらいのものもあります。自分が、まずスタートしておいて時間をかけて詰めていくタイプだからなんです。変形機構が出来て完成する時には、だいぶ形が変わってしまうかも知れない。

●VF-X-3

——VF-X-3もまだ人型が存在しない？

河森：この形態のものでは無いですね。でも、この後の『星嵐』では同様の全翼機が変形するもので近い線までは作ってあります。

●VF-BR-2

——実際のSR-71ブラックバードがイメージソースになっているのでしょうか？ 後のエルガーソルンのベースになると推測したのですが？

河森：そうですね。元々SR-71が好きですから(笑)。あれだけ個性の強い機体だと、やってもそのまんまに見えてしまったりするんです。ちょっとアニメ的になりすぎていますね。ちょっとケレン味を入れると実機から離れていくので難しいですね。

●スタンビードバリエーリー

——少々玩具的な重装備型という気もするのですが。
河森：そうですね。これらはもう、大気圏内の飛行を考えないで、宇宙戦闘用の強化型です。

描いたのは、もう8年前なんですね。確かPCゲーム用の機体のはずです。これは意識してヒーロー的なラインを取り入れています。脚部のミサイルポッドが気に入っている部分ですね。

●VF-4ライトニング

——テレビシリーズで一条 輝が持っていたモックアップの模型から、ゲーム用の機体までどういう流れがあるのでしょうか？

河森：VF-4は、テレビシリーズの当時には、完全変形する段階まではデザインしてなかったんです。ゲーム用にしてこの段階で完成したという感じですね。しかし、『フラッシュバック2012』の頃にガウォークまでは描いたんだけど、それがどこかに紛れちゃったんです。それで、自分でもう覚えのところを思い出しながら書き直した、それがゲーム用のものですね。

——テレビシリーズでは、変形まで考えていなかった？
河森：考えていないですね。TV放映版とゲーム用ではデザイン自体が違います。輝の持っていた模型は、あの世界で開発が始まった時期のモックアップテストということで、それ以降、正式採用されたVF-4が、ゲーム用となっている機体だと思って下さい。

第二期への移行

——「マクロスプラス」と「マクロス7」では、どちらの企画の方が先になるのでしょうか？

河森：企画自体は、ほぼ同時にはじまっているんですが、作業は「マクロスプラス」の方が先ですね。

丁度、映画の「マクロス」が終わって10年なんです。当時は「二度とやらない」と言ったんですけど、10年たってみて、なにか新しい事が出来るならば、もう時効かな、ということで始めたんです。

マクロスプラス

●VF-11サンダーボルト

——「マクロスプラス」では、特に実在する飛行機のイメージが強いのですが？

河森：VF-11は、ロシアのスホイなどのイメージですね。アメリカの戦闘機はみんなステルスの要素が入ってしまっていて綺麗な機体ではなくなってきているから。少々のステルスカットは取り入れていますけど、主にはロシア機のテイストを入れています。フランク・ヤン、ラインは一番綺麗じゃないかなと思います。

——プラスの主役2機は、飛行機先行型でしょうか？

河森：そうですね。VF-19はまず、前進翼機ということを決めてやりました。VF-21もああいう形の飛行機のデザインからスタートしています。

●VF-19

——VF-19は主役級らしく、準備稿にはバリエーションが多いようですが……。

河森：形がとにかく決まらなかったんです。それと、変形モデルを何個試作してみても上手く行かない。どうしてもあと一歩のところで上手く取まらなくて、それで何度もやり直したというのが正直なところですね。

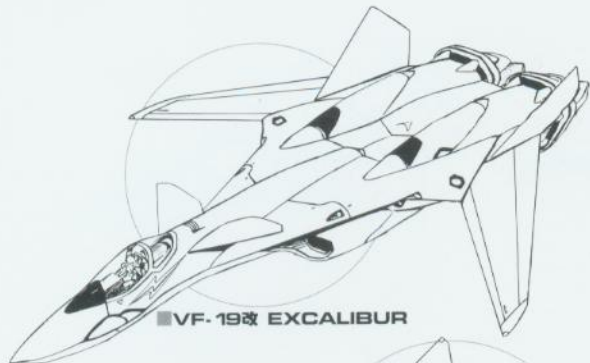
これ(93年8月)は結構気に入ってたんだけども、強度が保てなくて変形しきれなかったんです。飛行機の形的にはこれが一番気に入ってたんですけどね。

——VF-19でポイントになる部分はどこでしょう？

河森：やはり前進翼を作画しても良い時代が来たというのが一番大きいですね。あと、よくバーニアと思われるんですけど、ガスを噴いて機体表面の気流を制御する揚力調整の機構を採り入れたのもポイントでしょうか。これは既に実在するシステムなんです。ちょっとやってみたかったという(笑)。

それとパトロイドへの変形方法は、いつもそうなんですけど、とにかく毎回変える。同じ方法は採らないというのを、自分自身に課しているんです。それで、この機

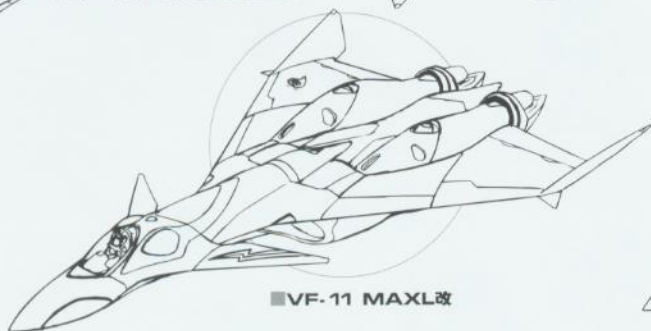
——ライバル機であり、完成度が高い機体ですね。



■VF-19改 EXCALIBUR



■VF-17 NIGHTMARE



■VF-11 MAXL改



■VF-5000 STAR MIRAGE

河森：機体そのものは、VF-19より好きですね。

——この機体は変形するとセントラードのパワードスーツであるクアドラン・ローになるのですが、飛行機とロボットの、どちらが先にあったのでしょうか？

河森：どちらとも言えないところですね。とにかく本物のVF-23のようなステルス機と、クアドラン・ローを結べるはずだ、といったところからスタートしている。

——では、ファイターとバトロイドの形は決まっていた、それを折り合わせていったのですか？

河森：そうです。だからバックバックでも、「丸い固まりは無理だけど、この翼の形をここに持ってくれば、このシルエットが再現できる」といったような。

——この機体に至って、とうとう、2次元ベクターノズルから、3次元ベクターノズルになりましたが、これはやはり新世代機の特徴ということですか？

河森：それもあります、この機体ではノズルを足にしないで良いという、その条件のせいもあります。

——設定面の神経接続という操縦法に関しても、河森さんのアイディアと聞きましたが？

河森：そうです。イザムの乗っているVF-19は、昔ながらのパイロットが飛ばし、ガルドのVF-21はハイクが飛ばして、といった気分です。

——変形に関しては脚部の厚さが変わるの、玩具的な部分を切り捨てた部分として目立つのですが？

河森：玩具の事を考えると、これはするんですよね(笑)。でも、今にして思うと、脚は細いままでも良かったかも知れない。もっと細いデザインでも成立したかなという、薄いままでも良かったかなと。

——エンジン部分が背中の中バックバックになるところなど、確かに毎回変形のパターンを変えていますね。

河森：これだけは意地を張って絶対に同じ事はしない。毎回チャレンジしようというのがポイントです。

マクロス7

●VF-19改エクスカリバー(ファイヤーバリエーション)

——後にVF-19ベースとなるファイヤーバリエーションは、当初、別機種としてラフが進行していたのですか？

河森：はい。というか、ファイヤーバリエーションは、最初VF-11ベースでやっていて、物語の半ばでVF-19ベースのものに乗り換える予定だったんですけど、2機も作っている暇がなかったというのが真相です(笑)。

——最初は主役機の交代が考えられていたんですか？

河森：でも、「ダメだ、そこまで余裕がない」と。それとVF-11が、可動関節の強度の問題で、玩具化が難しいという話になって、それでVF-19にしたというのもある

ったんです。

——準備稿のギターを持ったバトロイドというのはすごいインパクトですね。

河森：最初は完全に漫画チックな路線でしたので、あまりミリタリー色がなかった時点でのデザインです。——「マクロスプラス」と同じVF-19とを使いながら、イメージはガラリと違うものになっていますが。

河森：最初に「マクロスプラス」と「マクロス7」では世界観そのものを変えようというのが、本来の目的としてあったというのがあります。

OVAとテレビという媒体の違いもあって、毎週放送するテレビ用は描きやすいようにしてあります。

——線画でもかなりイメージが変えてありますね。

河森：ラインを強調してスポーツ機に見えるというのを狙っていたところもあります。

——特徴的な口については？

河森：出来れば歌を歌わせるために(笑)。熱気(サラが「口の付いていないロボットには乗たくない」という設定上の理由なんですが、やはり歌がポイントになる話でしたので口が欲しかったという気分です。

——サウンドブースターなんですけど、発想自体はスーパーバックのスピーカー版ですか？

河森：そうですね。

——スーパーバックと異なり合体メカになっているのは、やはりケレン味を強調したのですか？

河森：最初は、単体でも十分戦闘機として機能するという案もあったんです。呼んで、飛んで来て、一緒にアクションして、それから合体してみたいな、ね。

●VF-11 MAXL改(ミレーヌバリエーション)

——ミレーヌバリエーションの基本がVF-11だということに驚かされるのですが。

河森：基本構造は全部同じです。

——VF-11の「出っ張るところ出っ張らして、凹ませるところ凹ませると、良い感じのラインが出るぞ」といった発想なのですか？

河森：そうですね。基本構造は同じにしながら、どこまで印象を変えられるかということです。

●VF-17 ナイトメア(ステルスバリエーション)

——VF-17なのですが、ラフの初期では、以外とVF-117からは速いものだったのですか？

河森：最初は一般的な戦闘機のラインですよ。……いや、嫌いだったんですよ、最初はVF-117というのは(笑)。やはり許せない形をしていたんですけど、アメリカへ行って本物を見てしまうと、「うーん、飛んじやったものはしょうがない」と(笑)。

——当初は「こんな飛べねえよ」と(笑)。

河森：最悪ですよ。最悪なんだけど、あれがVF-15と並んで飛んでるのを見て、すごく嫌なんだけれども、VF-117の方が未来的というか、時代が変わったという感がある、VF-117のラインになってしまった。

嫌だったんですけど、「負けた、すいません」といった感じですね。そうすると、逆に個性になりますから、VF-17に関しては開き直って良かったと思います。

——バトロイドに関しても重装甲といったイメージで、これまでにないイメージですが。

河森：どうしても通常のバリエーションは、やせ形になるんで、明らかに違うタイプが出来たというのがメリットです。ある部分、VF-17に関しては、「マクロスプラス」で出した方が、作品の系列としては良かったかも知れない。

——変ではあるが、現実にある飛行機の形をしている。

河森：VF-117だけは、悔しいけれど予想できなかった。VF-23までは何となく納得出来るんだけど、VF-117をやられちゃうと「何事が起こったんだ？」という(笑)。

——河森さんをして、現実と追いつかれた瞬間というのは？ SFものをやっている場合には、現実の先を行くんだという自負もあると思うんですが。

河森：ホントにかなわないって思ったのは、B-2ステルス爆撃機(ノースロップ・グラマンB-2スピリット)ですね。B-2はやはり格好良い。B-2は飛んでるところを見て、もうデザインをやめようかと思ったくらい。「あれだけシンプルで、あそこまで線が少なく、あそこまで個性的で未来的には出来ません」みたいなね(笑)。あれは本物にかなわない。

——本物を作っている会社に、やられることもある(笑)。

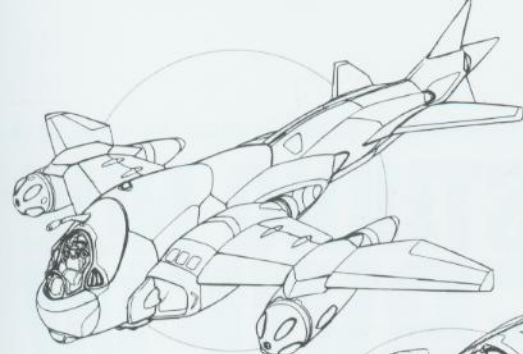
河森：その後、VF-117を好きになったかと言われると抵抗はありますが、納得せざるを得ないというのが近い。操縦性能は良くないらしくて、パイロットに、「こんな操縦性能はどうなんだ？」と聞いたら、「大丈夫だ、コンピュータを4つ積んでるから」って(笑)。

——1つ止まったら、その場で落ちこちるといふ。

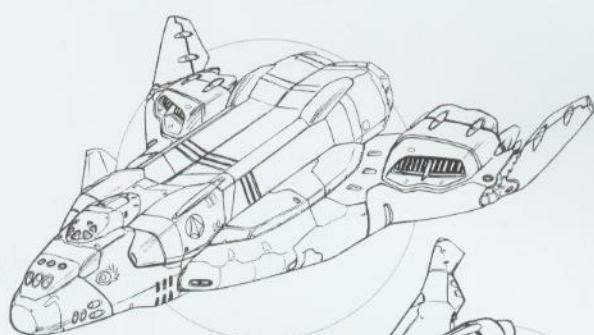
河森：そういうことだよな(笑)。

——そして後座型のVF-17T改、マイナーチェンジではありながら、かなり印象が違う。

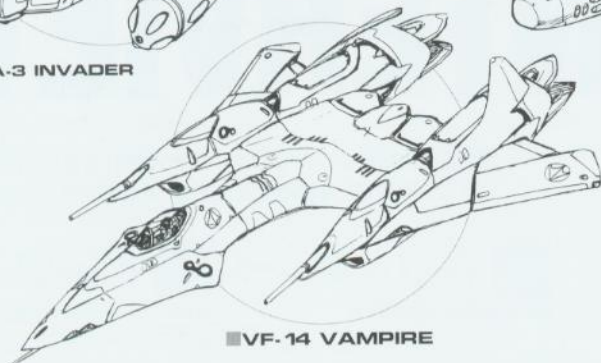
河森：本物に近い物の良さというのは、ちょっと変えるすごく差が付くところ。最初から漫画チックで、アニメチックなデザインって、変えてもあまり変わった気がしないんですよ。現用機に近いデザインは、ほんのわずかな違いが、すごく響くのでそれが面白いところ



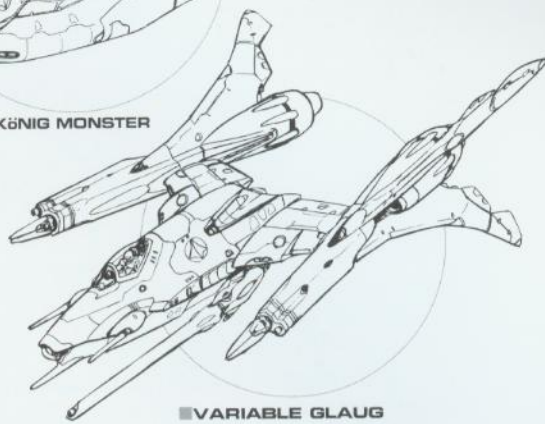
■VA-3 INVADER



■VB-6 KÖNIG MONSTER



■VF-14 VAMPIRE



■VARIABLE GLAUG

●VF-22ストームボーゲル

—— マックス艦長のスペシャル機であるVF-22。これにはサウンドブースターを装備したラフもあったのですが?

河森: マックス艦長も歌うという案もあったんですよ。さすがにそこまでは出来なかった。

マクロス7と歌

—— コクピットの中で楽器を弾かせるという案は最初からあったのですか?

河森: 最初からです。とにかく「マクロス7」のコンセプトは、「メカファンからさっぽを向かれる作品」ということと、「空前にして絶後」を狙うということ(笑)。「空前の作品はあっても、絶後にするのはめったに出来ないだろう」と。誰もこの後、真似しようと思わない物を作ろうって(笑)。

—— たしかに「マクロス7」は、あれだけ紆余曲折のドラマでありながら、客観的に観ると、実はすごく整合性を持っている作品ですね。

河森: ほんとにそう言う意味では、変な作品ですね。

—— ストーリー的には「マクロス7」が「マクロス」の本道なのかなとも思えます。

河森: スタイルは漫画ですけど、やっている内容はそんなに外れてはいないはずですよ。全部を小説のSFとして書いてしまうと、結構、筋立って見えるはずですよ。

●VF-19エクスカリバー

—— VF-19のバージョン3になるVF-19なのですか。主翼の形が前進翼からデルタ翼に近い形になっていますが、これは強度を持たせるための形なのでしょう?

河森: 強度と安定性の向上ですね。主翼をデルタ翼に近い形にして、失速防止用のカナードもなくなりました。

—— 今まで、背中側にあったブースターボッドが肩の端に来ているのはシルエットを変えるためですか?

河森: そうですね。それと、飛行機の時に肩パーツになる部分に被さっているのが、必然的にここに来てしまうというのがあります。

●VF-5000スターミラージュ

河森: これはVF-5000。VF-5000はアドバンスの頃に描いているんですよね。当時は、まだ変形まではやっていなかった。結構好きな機体です。

●VA-3インベダー

—— この機体で面白いのは、キャンピーと頭部が一つになっているところ。今まで無かったと思うのですが。河森: 結構、個人的には好きだったりするんですけどね。脚もエンジンブロックではなく、胴体そのものがエ

ンジン部であったり、試みとしては、かなり変えられました。かなりキャラクター性が強く出せた機体だと思います。

—— これも立体を見てみたい機体ですね。

河森: これは自分も見たい。曲面主体で出来ているんで、ちゃんと立体になったら、どんな風になるのが興味があります。

●FBz-99Gザウバーグラン

—— ステルス爆撃機系ですが、やはり現実にある機体を観ると、「よし、こいつを変形させてやるぜ」と。

河森: そうですね。とりあえずやってみないと気が済まない。「やらずにおくものか!」のような気持ちはあります。ザウバーグランは最初のラフだとバトロイドは1号機と2号機が合体する合体機ですね。

—— まだ、合体型のバリエーションは出ていないですね。河森: ないです。バンダイ側から「合体だけはやらないでくれ」と(笑)。バンダイの方では、ほかで合体メカを出してるから。食い合っちゃうとまずいというのがあったと思うんですけどね。

—— では、次世代のバリエーションは、合体型バリエーション? 河森: やったとしても、単発で終わってしまっていて続かないかな、と今の段階では思います。

●Fz-109エルガーゾルン

—— 長い機首部が特徴のエルガーゾルンですが。

河森: そこに整合性を持たせつつ、VF-4以外でも三胴型の機体をやってみようと思った。

—— エルガーゾルンは、宮武さんがバトロイド形態をお描きになられて、河森さんがファイター形態を描かれたと聞いたのです。

河森: ファイター形態と変形まで作ったものを、宮武さんに渡してバトロイド形態を作ってもらい、最後にもう一回、すり合わせて戻してもらったという形ですね。やはり敵メカらしさは、宮武さんの方が上手いんです。

VF-X

●VB-6ケーニッヒモンスター

河森: これは時間がかかってます。初期のラフが94年で、完成が98年ですね。たしか「マクロス7」の時にしようとして出来なかった。

—— モンスターをシャトル型に変形させるというのは、いつ頃の発想だったのですか?

河森: 「マクロス7」の時に、ただモンスターを出しても新味がないから、何とか変形できないかと途中でやってみたんです。いまひとつ決まり切らない時に、オンエアが近付いて時間切れ。一度は試合放棄したんです。

—— 最初の段階から3段変形を考えていたのですか? 河森: はい。2段変形が出来れば、3段までは行けちゃうもんです。でも、これだけやると、それなりの達成感がありますね。久しぶりに変形モデルをやったという気がするもの。本当に時間がかかりました。

—— キャラクター性と変形が両立していますよね。

河森: 元の宮武さんのデザインが良いので、下手に崩せないというのがありましたね。

—— 後部のコンテナ部は武器だけが収まっている。

河森: 本当は背部ユニットを全部交換すると、武装も変えられるという。

—— オリジナルに忠実にドーザーシャベルも完備(笑)。

河森: これだけやってるんだから玩具が欲しい(笑)。最近、玩具にならないと変形デザインを考えても寂しいですね。CGだと多少の軸を付いても変形できるから、それが寂しい。

●ネオ&バリアブルグラージ

—— 大口徑砲は旧ドイツ軍のイメージがありますね。

河森: そうですね。でも特定の機体を意識していると言うのはいないです。

—— ファイターとバトロイドどちらを先にデザインされたんでしょうか?

河森: ファイターを先に作って、それからバトロイドに持って行きましたね。実は先にゲームの時に実は三段変形まで出来ていたんですけど、ポリゴンモデルの都合でその時は二段変形にしておいたんです。

今後のバリエーション

—— 今後のバリエーションは、どうなっていくのでしょうか?

河森: F-104のような形のもので途中までは行っているがあるので、それをフィニッシュしたい。まあ、ハリヤー型もやってみたい、A-10型もやってみたいって、色々あるんですけどね。なかなか暇がなくて。暇になったらやろうかなって思ってます(笑)。

—— では、世界中の戦闘機を変形させてやるぞ、と。

河森: とりあえず、やれるだけやろうと考えています。だけれど、可変機能を変えなければいけないという自身に課せた制約があるんで……。

やるとしたら、半年ぐらいの期間、それにかかりきりになれる状況を作っていないと出来ない(笑)。

実はVFシリーズのナンバリングが、飛び飛びになっていて完全に埋まっていないのも、いつか、その穴を埋めていきたいと思っているからなんです。

あとは、キャラクターを含めて、フル3Dで「マクロス」をやる時が来たら、ちょっと考えようかな。

STUDIO NUE INTERVIEW

>>>スタジオぬえインタビュー

河森正治の所属するSFクリエイティブ集団「スタジオぬえ」。彼らだからこそ理解できる秘められた才能、そしてデザインの妙がある。

STUDIO
NUE

宮武一貴

KAZUTAKA MIYATAKE

メカデザイナー。(株)スタジオぬえ所属。代表作に「さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち」「超時空要塞マクロス」など

STUDIO
NUE

森田 繁

SHIGERU MORITA

アニメ・ゲームの企画、設定に携わる。(株)スタジオぬえ所属。代表作に「マガンダム」「エンジェリックレイヤー」など

Writer

松崎健一

KEN-ICHI MATSUZAKI

脚本家。(株)スタジオぬえの創立メンバー。現在はフリー。代表作に「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」など

スタジオぬえとの出会い

――まず、河森正治という人物はどうやって「スタジオぬえ」と関わりをもっていったのか？

宮武：河森は中学を卒業して、高校に入る前の春休みから「ぬえ」に来てました。最初は「宇宙戦艦ヤマト」で「ぬえ」の事を聞きつけて、慶応の幼稚舎上りの連中が十数人で訪ねてきた。それで紙袋に入れて奥に押し込んであったヤマトの設定をひっかきまわしてギャアギャアと騒いでいて、その中にいた黒い影のようなものというのが河森の印象でしたね。

――その頃はまだ、単にファンが訪ねてきたという印象だったのでしょうか？

宮武：そこまで来るファンというのがいなかった時代なんです。彼らが訪ねてきたのが、ファンがやって来た最初だったんです。

それから、毎日のようにやって来てましたね。それでノートを見せに来るわけですよ。こっちも見たいというのもあったんですが、それで僕が初めて見た河森のノートには「99」とナンバーが書いてあった、つまり99番目のメカノートだったんです。

――実際に、河森さんが「スタジオぬえ」に入社されたのはいつ頃なのでしょう？

宮武：河森に最初に仕事をやらせようと思ったのは、「さらば宇宙戦艦ヤマト」でしたね。凄く短時間でやらなければならなくて、しかも設定を清書する人間がいなかった。僕はラフデザインはドンドンできるんですよ。でも清書している時間がなくて、「河森、お前どうだ、手伝うか？」って聞いたら、「僕、車の免許取るから」って断られた(笑)。つまり、もう高校を卒業して大学に入るのが決まっている段階。18歳くらいですか……。

森田：「闘将ダイモス」が最初だった？

松崎：河森はそんなに早く入社していません。本人が拒否してましたから。

宮武：まだ学校を真剣にやろうとしてたので、ジレンマは一応あったみたいだね。

森田：正式に入社したのは大学の2年くらいじゃなかったですか。

宮武：でも、その間にどんどんテレビの仕事はくるし、永井 豪ちゃんのマンガのデザインはやってるし……。

森田：バイト扱いでやってるよりは、社員になった方が事務上の手続きが面倒くさくないからって(笑)。最初はそういうことで社員になったんじゃないかな。

宮武：「マクロス」の前が「ユリシーズ31」だった。そのメインメカを全部やったのが河森の本格的な大仕事です。「ザ・ウルトラマン」と「黄金戦士ゴルドライタン」、「騎士ゴーディアン」もそうですね。

――それらの作品で実力を認められて、新番組の「超時空要塞マクロス」で主役級のメカをやらせてみようという事になったのですか？

松崎：もっとフランクな感じだったかな。当時の「ぬえ」ではアニメばかりじゃなく、他にも最低でも3〜4つの企画が同時進行してましたから。

宮武：おもちゃ屋さんの仕事とか小説の仕事とか、あとはマンガ家さんからの依頼だとか、色々なジャンルの仕事があるんですよ。そんな中で「ぬえ」に河森が住み着いて、仕事をやるようになっていったという。

松崎：今は語弊がある。住み着いたのはキミだ(笑)。――初期の河森デザインで、印象的なものは？

宮武：ウルトラアじゃない？ 『ザ・ウルトラマン』の後半に登場する合体する宇宙戦艦。

森田：河森の原デザインでしょう。劇場版「クラッシュジョウ」の宇宙戦艦にも、ウルトラの流線をくむフォルムと構造があるし。

松崎：宮武と河森で刺激し合うことはある？ バクることはないだろうけど。

宮武：「あんちくしょーめ」ってことはありますね。河森がこうやるなら、俺は別の方向性でいくぞって。

森田：傍から見てると面白いんです。デザイナー2人が、お互いのデザインをけなしながら仕事してるんですよ。そして相手にけなされると、翌日にはデザインが変わるという。

松崎：そういうのは、基本的にデザイナーだけではないかなってんですけどね。「ぬえ」の中では。

宮武：先輩も後輩もないんですよ。気に入らなかつたら文句を言う。それはお互い様。「考え方が間違っている」とか、「知識が足りないだろう」とか俺が言うと、向こうも「宮武さんそのデザイン古いよ」とかね。一応「さん」付けになるだけ。お互いに仕返して言ってるわけじゃない。そういう関係を作っていましたね。

マクロス

――最初のバルキリーが出来ていくプロセスはどんなものだったのでしょうか？

宮武：河森が慶応の漫画でやっていた「最終戦士」という合作漫画の中で変形パワードスーツを登場させてい

たのと、「ぬえ」側では松崎の企画で、逆関節の二足歩行兵器。今というガウォークが登場する作品を模索していた。ただのロボットでないことを売りにしようとした企画で、要するに戦闘機とロボットの間をいかに埋めるかというのがやっていたんです。

――デザイン的には宮武さんと河森さんがお互いに知恵を出し合ってた？

宮武：「マクロス」をやっていた頃は、「ぬえ」の黄金時代なんです。つまり僕も独身だし、河森も学生上がりで若いしで、みんなが会社についてワイワイとやっていた。そうすると、絵を描くのはひとりなんだけれども、生まれるアイデアというのは周りから入ってくる。つまり一枚をみんなで描いているのと同じになってしまう。

たとえばバルキリーが出来上がっていく過程では、どうにも胴体の部分がまとまらない。「腰を斜めに切り落とせ」って僕が言う。シルエット的にはロボットになるからやってみると。そういうような意見出しが段階ごとに、いくらでもあったんです。

僕よりも河森はモノに執着する期間が長い。僕がアニメの企画としては一応適用するレベルにまとめたものを、河森はそれではぜんぜん満足できなくて、そこからバルキリーを練り上げたんです。

河森は幼稚園の頃から、変形おもちゃを自分で設計して自分で組み立てて、それで遊んでいた。だからパーツが合わさってどこに収まると、どんな恰好に変わって、そのスペースに何を組み込んで、シャフトはどう使えば良いとか、僕らが問題にならないくらい河森は解るんですよ。

それで確かなめながら、腕は折れる、腹の下にも収まる。でも、これでは本物の飛行機に見えないと河森は言う。実際に自分がやっても、なかなか本物の飛行機には見えてこない。手持ちのガンを機首にしてみたりなど色々と試行錯誤があったんですが、河森は上手くやればF-14のようなスタイルになると主張していた。――完成したものは、ほとんどF-14トムキャットに。

宮武：できるのならやってみると。「玩具としても成立する」と河森はすごい自信でした。それで、自分で練りゴムと粘土と、ケント紙を組み合わせて、木型を作ったんです。

森田：血まみれになって作ったんですよ(笑)。カッターで太刀刺したりして。

宮武：「ぬえ」のそばに、渡辺技研という木型屋さんが一軒ありまして、凄く腕が立つ人がいたんです。河森

の作ったものを基に完全変形のバリエーションの原型を作ってもらって玩具屋さん相手にプレゼンしたんです。森田：玩具がないとスポンサーが付かない時代だったので、まずものが無いことには話が始められないんです。この作品にはこういう玩具が登場しますというのが大前提。しかしその玩具が実際に作れるかどうか、バリエーションの場合にはみんなが首を傾げていたんですね。それならば実際に原型試作を作ってそれを見せてプレゼンしないと納得しないだろうなって。

宮武：河森はモデルの方が、描くデザインより先行していくんです。つまり自分でモデルを組んで、駆動が実証されて初めて絵が描けるというのが、河森のやり方だったんですね。でも、自分用のものだから、河森の作ったモデルではやはり製品化への説得力はないんですよ。

松崎：木型屋さんの腕も良かったよね。

森田：山のように設定を持っていて、河森がこの曲線はああで、こうだと話をして、向こうの方も熱心な方だったので、あおましよう、こうましようとしてくれた。それが完璧だったんですよ。

宮武：主翼の間にある頭のふたの部分と、頭の基部になる部分が、首の後ろを起こしたときカチッとハマる。それが脚の部分もロックにもなる。2〜3つのロックになるんですよ。

森田：原型を作った段階で入ったアイデアでしたね。

宮武：そう、河森もここまでやって初めて解ったことなんだよね。紙ではロックが効かないから。

森田：木型屋さんと話して「ここはこうやったら、ロックになるんですよ」と言われて、河森が「あー！」って言ったのを覚えてる(笑)。

宮武：さすがモチはモチ屋、プロに頼んだ意味がある。松崎：あれが腕の悪い型屋さんだったら、ここどうするんだって、逆にクレームがくるどころだよ。真鍮を使って旧日本海軍の戦艦模型を作っているような人だったので、そういうところを凄く判ってくれたんですよ。いい意味での職人さん。

――最初の「超時空要塞マクロス」での、主役が直線型で、敵が曲線型など、そういう方向性は「スタジオぬえ」の側で付けていったんですか？

宮武：アートランドの石黒さんをチーフディレクターに迎えて面白い作品をやろうという話は、僕と松崎くんと石黒さんとの間でだいぶ前からあったんですよ。

「宇宙戦艦ヤマト」をやった時に、SFの話が解って、アイデアが面白く、メカを自由自在に操ってくれる演出家というのが石黒さんの他にいなかったんです。

松崎：サンライズ系の、そういった作品を主に作っている、スペシャリストの会社がありますよね。それ以外となるとメカものSFものに造詣が深いって少なかったんですよ。

宮武：ムチャなアイデアとか、ムチャな展開をやっても面白がってくれる。それは演出できないとか、お話にならないとかの、既存のパターンで考える演出家さんが多かったんです。昔はSFのこと話して面白がってくれたのは石黒さんと富野さんだけだったと言ってもいい時代だったんですよ。

松崎：監督が解っていないと、出来上がるはずのものが

スゴくても、認めてもらえない。

――「超時空要塞マクロス」は、ストーリーで「スタジオぬえ」がやりたかったことを解ってくれる監督が居たということですよね。デザイン的に突き詰めたかったことはあったんでしょうか？

松崎：デザイン面では、いかに本物にするか。

――現用兵器に近くするという事ですか？

宮武：リアリティーを感じられるもの。リアリズムではなくてね。絵的なウソは山程ついて、現実になんかものがなかったとしても、作品中としては本当にリアルに見える。リアリティーのあるもの。しかも基本は本当にバカらしいもの。それと他にないもの。

――他にないものという事？

宮武：マクロス艦の中は実際の軍艦の中をちょっとモデルファイするだけで、ほとんどそのままやってます。横須賀には軍艦が山ほど入ってまして、その取材というのをよくやってましたから、みんな頭の中に入っているんで、その場で描けるんですよ。だから雰囲気は楽に出せる。そういう意味ではすごくリアリズムです。画面上のリアリズムは絶対なんです。

だけど、要するに全長が12キロの、その中に2万人も住んでいる宇宙戦艦なんてリアルじゃないでしょ。でもそれに対する異議はないです。ロボットに変形する飛行機なんてリアルじゃないですが、でもそれにも文句はない。つまり、それを納得させられるだけのデザインがあればいい。説得力のあるデザインをいかに積み上げられるか。あとはデザイン面ではボコを出さない、というか、作品世界と矛盾のないものを徹底的に追いかけてはいけない。やれるかぎりやる。だからデザイナーは死ぬ思いだったし、つまり僕と河森が死ぬ思いで描きつづけて、べらぼうな量のデザインも作らざるを得なかった。

しかも、それを作り上げた上でそれを説得できる話がなくちゃダメ。話自体も、「マクロス」は松崎君もかなり苦労したはずなんだけど、既成のパターンは使いたくない。つまりストーリー展開でも演出でも、基本的な演出のパターンを極力はずしたい。一番その意向が強かったのが河森です。我々はいかに妙なものを作り、人がやってないことをやる。それが「マクロス」の一つの方向性ですね。人がやってないことって、やっちゃいけないことも山ほど含まれているわけですが、上手くいそうにないから、やめておくという理由でやられてないものも一杯あるんです。それがやらない理由の7割8割を占めるんです。でも、やったらすごく面白いものになるはずというの、残りの3割にはあるんですよ。

松崎：ロボットに変形する飛行機というのはリアルじゃないというけど、そこは設定として相手が巨人だから、肉弾戦をやるのに飛行機からロボットに変形してしまえばそのまま肉弾戦ができるっていう設定、言わば「言い訳」ができる。

森田：でも、あの頃はそんなにはっきりとした言葉で語れる認識はなかった。その場その場の仕事に追われて、後になって振り返ればそうであったとは思いますが。リアリティーの話にしても、意識して言葉に出したことは一度もなかったんじゃないでしょうか。ただ、「ぬえ」

にとつてのデザインの領域というのは空気を呼吸するようなものですからね。

宮武：だから準備稿の段階で河森の口から、「これはリアルじゃない」というのは出ていた。本物の飛行機にはこんなものはないってハッキリ。こっちは「マクロス」の前に山ほど仕事をやってきていて、アニメのメカはこの程度のもんという諦めが正直あったんですよ。この程度で出せば作画も納得するし、一応色塗ってしまえばそれで画面上もちゃんと見えるしというレベルで諦めていたんです。だけど、河森は諦めなかったんですよ。もうやる限りリアルにしていってやるって。

松崎：アニメになった時に見てもらえるというのは、作画の板野君たちの力が大きいんだよね。現用兵器に限らず、いかにもしばしば動きをしてくれたから。

宮武：板野君は最終的にはテレビシリーズの時には飛行機の動きに納得していなかったと言って、「マクロスプラス」では自分で実機を操縦して空中戦やって、どういうものかチェックした上で作り上げてきたわけですから。そこまでやる必要があるのかというのはとまかぬ。それで「マクロスプラス」に関しては、最初の1本目を見た「航空情報」の方で、本物の未来の航空機はこうなるのかも、と書いてくれてましたから。もちろんやっただけのことはあるねって。

演出者・河森正治

――河森さんが演出をやろうと思ったきっかけは何だったんですか？

宮武：やりたいことを実現するためには、そこまで入り込まないとできないと。

松崎：自分のやりたいことを他人に任せていたんじゃないということなんですよ。

宮武：だから突き詰めてしまうと、一人でコツコツと2年も3年もかけて10分くらいのアニメを作るという感じになっちゃう。

松崎：最初は明確に演出をやるという方向性があったのではなく、ああだこうだと、口出していううちにいつの間にかコンテ描くようになっていたのが始まり。

宮武：劇場版「クラッシュジョウ」の冷たい。河森がデザインして持っていって、コレを誰か描くんだって話になって、デザインしたお前が描いて、その場で泣きながら回頭シーンの原画を描いたのが原画の初仕事。それで原画の描き方と演出の切り方を現場でミッチリ覚えてきた。

森田：もともと河森は、メカニックデザインで完結するのではなく、そのメカニックデザインしたものをどう動かすかということも含めて考えていましたから、形を作ったら今度はそれをどう動かすかにたどり着くのは必然だったんですよ。

で、やっていくうちに当然、メカが動けば人も絡んでくるわけで人間の芝居もやらなければいけない。やりたいことをやっていくうちに、気がついたら演出になっていたという。

宮武：河森はともかく、デザインと同時にその使い方も考えるんですよ。ラフスケッチも当然のことながらつけて。「マクロス」でも自分でデザイン設定を描いても、それを更に原画マンが描きなおすと、修正で自分が直

さなくちゃいけないから面倒だと、自分でレイアウトから原画まで全部描いちゃったのもありますから。テスト段階の組み立て途中でフレーム剥き出しのバリキリーの脚の動きなんかね。

——デザイナーとしてギミックなどを考えたのに、演出や動きに反映されない部分があるわけですね。

森田：それで河森は自分で演出したいんですよ。

宮武：デザインした物の9割は活かされません。1割が活かれば良い方です。特に僕や河森が手がけるものは、ここぞというアイデアを山のように盛りこんでいますから結構そういった部分があるんですよ。

「ぬえ」はアイデアマンが揃ってますから、よそに負けるという考えはないんです。うぬぬれかもしれませんが、そういった自信は「ぬえ」のスタッフはみんな持っていると思います。その中で出てくるアイデアも、お互いもまれていきますから、もの凄く突っ込んだアイデアが山ほど出てくるわけですよ。それは各個人の単位でもおそらく同じなんです。そうすると、その中のアイデアで理解されないものが9割は出てきてしまうんですよ。理解されれば面白くはないんですけど、どうも空回りしてしまう。例えば、「一枚だけの板に乗って、時速200キロで降下するエレベーターって気持ちいいよね」と言ったら、「それは、素人がやったら危ないじゃないですか。手摺りくらいはあるでしょう」と言われてしまう。

森田：アニメの演出家は、生理感覚でものを考えますからね。例えば、先ほどの宮武の例ですと、高所恐怖症の演出家が「僕が怖いと思うので出来ません」と言えば、それは出来ないことなんですよ。つまり自分で許さないから。

宮武：でも「ぬえ」ではそういった制限がありませんから、気にせずやってしまうんですね。でも後でよそから「おまえこんなバカなことを！」と言われる。ですから、自分たちのアイデアを実現するには、石黒さんのようにムチャクチャ面白がってくれる人たちが必要なんですよ。デザインサイドやアイデアサイドが面白がっていることを、演出さんにしる作画さんにしる、同じレベルで面白がってくれなかったら、どう口で説明しても実現しないんです。

「マクロス」に関しては、そのコンビネーションが一番うまくいったパターンだと思いますね。だからこそ今でもシリーズが続く企画になったんですから。

森田：不遜な言い方を許してもらえば、『マクロス』の場合はスタッフを集める段階から、考慮されていたから上手いってんだと思います。それが板野さんであり、石黒さんであるわけなんです。たとえば、板野さんと話していても、アイデアの話になればお互いに止まらない。今までずっとやりたくても止められていたアイデアが溢れ出てくるんです。そういう空気があったから、『マクロス』はこれまでの作品になれたのだってということが、今ならわかります。私自身は経験もなかったもので、作品作りとはそういうのが当たり前だと思っていましたからひどい話ですが(笑)。

監督・河森正治

宮武：河森がまだアルバイトの頃に『ユリシイズ31』で

フランス人の監督を泣かしたことがあるんですよ。

河森が次から次へとアイデアを矢継ぎ早に出すものだから、その監督のプランの数倍上を行ってしまうんですね。そのアイデアを実現させるには明らかに監督に力がない。自分のプランを後生大事に守り通すしかないんです。しかし守り通せば河森の出したアイデアより、つまらなくなるのは監督自身にも解っている。

ダメだと言えば、河森はさらに凄いアイデアを持ってくるわけです。つまり、ダメだというのは「もっとレベルを下げてくれ」ということなのに、河森は絶対そうは思わないから、その上のアイデアを出すんですよ。だからどうしてダメなんだって河森が問い詰めても答えられない。しまいに泣き出したそうですけど。お互い、可哀そうだね。

——自分のやりたいことを実現するには演出なり監督なりをしなければならなかった？

森田：河森が監督をやりたいと言ってくれば周りは楽なんだよね。河森は監督はやりたくないんだけど、作品は作りたい。不思議なポジションにいますよね。

松崎：河森はね、手塚治虫さんにならば良いの。つまり、自分が情熱したものを任せて作らせている。それで監督や何かよりも偉いから、現場に入っていって自分のやりたいことを全部修正して帰ってくるという。現場は泣くんだけだ。

宮武：手塚さんほど偉く見てもらえないから(笑)。

森田：監督業は、半分は雑用係ですね。だから、現場でスタッフを動かしていくということが必要になります。でも、河森自身は第一にフィルムを作りたいのであって、スタッフを動かすというのは彼の興味の外的ことになる。だから一番いいのは河森が監督に立って、その横にスタジオワークをすべて担当する人がつく。これが彼にとっては理想のプロダクツなんです。

松崎：いや、ちょっとちがうな。監督とか総監督でもなくて「ゴッドディレクター」というのになって、どこにでも口出しできますという立場にすると良いのかも知れない。

森田：つまり河森がいかに邪悪であるかと(笑)。

松崎：でも、評判を取っている作品って、そういう人が作っている場合が多いじゃない。

森田：多かれ少なかれ監督には必要な資質だとは思いますが、聞かなくていいんですよ。聞かなくていいんですよ。

松崎：で、上がったものを見て、「直ってないじゃないですか！」と言われると、「そうだった？」って。

森田：思ったより大人の世界って汚い(笑)。でもそれはスタジオワークに必要な狡猾さですよ。

宮武：河森も、「そうだった？」って？

森田：河森は本当に忘れてる(笑)。でも作品に対する情熱は凄いの。完全に健康は害するは、私生活はなくなるはで。その作品を作り上げるんだってという集中力は凄いですよ。

宮武：作品にのめり込んでしまえば、スタジオで死んでも不思議はないような生き方をずっとしているから。

河森デザインの魅力

——最初の「マクロス」では、河森さんがバリキリー担

当で、戦艦やデストロイドを宮武さんが担当していたと思ってよろしいのでしょうか？

宮武：単純に好きが嫌いですがね。自分の得意なものの他にセンスを磨く時間があったかどうかです。

森田：他の会社から来たオーダーだったら、好き嫌い関係なしに描かなくちゃいけないけど、幸か不幸か内部の企画だったから、これは僕が描く、これは誰が描くって自由に割り振ってしまいましたんで。

宮武：しかも河森は演出の現場に入ったので、本読みから何まで僕よりも先行するわけですよ。自分の描きたいものを先に取っちゃうと「あとお願い」って(笑)。

森田：ところで、デザインの資質の差として言うと、宮武一貫のデザインは3Dで、河森正治のデザインは言うところ2Dだって僕は常々思ってるんですがそのあたりはどうでしょう？

宮武：僕は、河森のデザインはアニメに向いた、アニメ世代のデザインだと思う。だから彼の描いたデザインというのは、アニメのベースとしてカッコいいと思うんです。でも特定のベースを要求しますからね。つまり彼の設定を見ていると歪んでいるんですよ。ちゃんとベースを取っていない。気にしてないらしい。それは、画面上でカッコ良ければ良いじゃないかと。そういう意識はないだろうけど、画面上のカッコ良さ、ベストアングルで絵を描いているんですね。CGでフルに回せば回るんだけど、どの角度でもカッコいいデザインという訳じゃない。アニメで回すくらいの感覚で、彼はおそらくそういう思考の構成を子供の頃にやってきた。完全なアニメ世代で、子供のころからアニメのフィルターが入ってる世代だと思います。

森田：デストロイドのデザインの差が、一番わかりやすい例でしょうね。宮武デザインのモンスターやファランクスなんかは立体にしたときも印象が変わらないんですが、河森デザインのデストロイド・スリランは立体にすると印象が変わっちゃうんですよ。こんなに細かったのかって感じになっちゃう。

宮武：僕がバリキリーを描くといかにつくなんですよ。劇場版のバリキリーなんかは、河森が「時間がないから描いて」ということで、河森のラフを元に僕がベースを取り直したんですよ。僕が描いたバリキリーって凄くいかついんです。僕と比べて河森の線って丸いんですよ。——アイデアやデザインのラフ的なもののやり取りは、お二人の間では頻りにあったのでしょうか？

宮武：アーマード/バリキリーに関しては初期の段階からやっていったかな。バリキリーって当時のロボットにしてはスマートでしょう。陸戦兵器としての迫力を出すアーマードパーツの設定は、プレゼンの段階からありました。つまり玩具としてのバリエーション展開が、玩具屋さんの考える数倍上のボリュームがあれば良いと。あれも出来る、これも出来るで全部やったんです。

クアドラン・ローに関しては河森と僕の間の打ち合わせがデザインの基本になってますけど、ヌージャデル・ガーは全部僕ですね。クアドランは本当は変形形でもっていきかったんですが、時間がとにかく足りなくて、当時は、あの段階で出してしまった。それが最終的にはYF-21になったんです。

マクロス艦に関しては、とにかく御茶碗から湯沸か

し器のデザインまでやってる。艦内士官食堂の食器、全部ロゴマーク入りなんだよ。

森田：現場で艦載の知識があるのは自分たちだけだ。それじゃしょうがない、俺が描くしかないのだった。結局、自分で自分の首を絞めてしまった(笑)。

松崎：分類的に言うと、河森のデザインというのは、現物の兵器で言うところの試作機に近いモノがあるんです。ですから先ほどのバルキリーで言うと、スマートに見えるというのは試作機だから。だから現物でも試作機って、妙にバランスがとれていなかったりスマートだったりするんですよ。量産されるようになると、色々なところが省略されるんだけど実用機の迫力が出てくる。ですから先ほどの例で言いますと、河森のスマートなバルキリーはまだ試作機の段階で、宮武のは妙にゴツくなったのが量産機の段階なんです。

宮武：河森の世代はベトナム戦争以降なんです。松崎や僕とかの最初の戦争体験というのが朝鮮戦争なんです。しかも僕は横須賀育ちだったので、当時の凄惨な横須賀を見ていた。軍艦のそばで育ったんで、まあ実物主義的なんでしょうね。

松崎：実機は見えてないけど、叔父貴がたたき上げの自衛隊員だからさんざんやられたの。兵器の肌触りをどっちが身近に感じてたかという問題なんです。

宮武：河森は雑誌の「航空情報」とニュースフィルムが情報の大半を占めているんですよ。僕は実物をそばで見えていたんです。ベコンベコンでバッチ当て放題の飛行機を見ているんですよ。オイルがボタボタとこぼれているんですよ。あれほど整備状態が良いと言われていたのにね。それでも気にしていない。そういうのを見て育っていますから。

松崎：飛行機で言えばF-4ファントム。ファントムというのは実戦をぐくりに抜けてきて完成されていった実に殺気のこもった機体だけど、実際に戦った経験のないF-14トムキャットになると殺気が感じられない。戦争で使われると、どんどん修正が加えられるでしょ。すると雰囲気ファントムっぽくなってくるんだよね。

森田：現場合わせで、ここにシリンダーのボルトがつきましたとか、そういう部分での迫力でしょうかね。

松崎：最近では戦闘ヘリのAバッチが近いよね。

宮武：F-18ホーネットが実用段階に入ってコロコロ変わっていった。艦載機は求められる要求がキツイものだからドンドン変わるんです。空軍機って広い滑走路を使っていて整備状態も良いからあまり変わらないんですよ。だからF-15イーグルなんて、ほとんど実戦に出ていないから最終版でも殺気が弱いってもんね。

よく、自分のメカを見て下さって持ち込みがあるんですけど、兵器として見せられたときに、たいいていの場合、人を殺す道具には見えない。

森田：今やガンブラ育ちのメカデザイナーが出てきています。もう2世代くらい変わってるんですが、どうしてもそういうところは物足りないですね。

宮武：最近の河森のデザインは、もまれてないなって思います。つまり一緒に部屋で作業しなくなって……。おそらく河森も同じことと思うんですけど。

森田：だって、二人とも偉くなっちゃったから。デザインしたものが全部通るようになってしまった。

宮武：だからおそらく河森も「最近の宮武のデザインには迫力がない」って言うでしょうね。オーダーした人が、「もまれてないデザインばかり上げてきやがって」と言ってくれないんですよ。物凄くやばい事態なんだよね。松崎：俺も外から見ていても、最近の「ぬえ」で作ったデザインって面白くないもん。

宮武：偉くなっちゃってんのかなあ。今だって偉くなんてなりたくないし、思われたくもないんだけど……。

僕や河森って文句を言われたいんです。その場は腹が立っても、文句言われた方が良くなるのは解ってますから。それが独立するようになって同業者同士の痛みあひがなくなって、仕上げまでスッパリ簡単になってしまった。執念を燃やす状況がなくなったんです。それは僕も河森も感じていると思います。

森田：クライアントがそれで良いと言ってますからね。

宮武：それで、僕は実はクレームが欲しいと。仕事をやる上でデザイナーとしては文句言われた方が嬉しいんですよ。それは河森も同じなんです。

松崎：文句を言われたい人が、実は文句を出さなきゃいけない立場になっているんですよ。だからさっき言ったデザインに不満があると言ったのは、周りの状況が「先生」って持ち上げちゃうと良くないのになって思いますけどね。

宮武：たまた河森とデザインの話を電話でして、文句つけたりすると仕上がり良くなってますよ。

松崎：やっぱり本人が年を取ってきて、周りが若くなるという難いというもあるでしょう。「ぬえ」って怖いもの知らずだったから。石黒さんのように年齢が遙かに上の人でもズバズバとモノ言っていましたから。

宮武：それは僕が、初めて「ゼロテスター」の時に一緒に仕事をした富野監督に対して、「それっておかしいですよ」ってやったのと同じです。やれるならやった方がいいでしょう。少なくとも僕も河森も地位感ってないと思いますから、言われても本気になって怒ることもないでしょう。なんとかしたいなあ。

「スタジオぬえ」サイドから見た傑作機

——バルキリーの中で傑作だと思われるのは？

宮武：河森がひたすら凝りまくったのはYF-19、YF-21でしょうね。YF-19に関しては側で見ていて、もの凄く苦勞していたのは分かってるんですよ。真にリアリズム(現実感)がありすぎてリアリティ(説得力)が出せないって。そういう意味ではYF-21は結構、上手くいったと思います。仕上りのイメージが最初にあったので、それに向かっての合わせは、おそらく河森も傑作と思っているのではないでしょう。

憶えているのが実機のステルス機F-117Aナイトホークが発表になったとき、河森から電話があったんですよ。「見た?」って言うから、「見てない」って言うと、翌日に新聞のキリヌキ持ってきて、どんな恰好してるんだろって見たら「うっ……」って(笑)。それが、ある段階から2人同時に「あれカッコ良くみえる」って言い始めて。もしかしたら、もの凄く説得力あるんじゃないかと思った。

森田：私は「マクロス7」のバルキリーが許せないんですよ。ステルスの形状が、ストーリーにならんと

としない。

宮武：だから7に関してはあんまり文句を言ってくれない部分で、河森にはあると思います。

だってバルキリーの成立って、ロボットから現用機に変形できることを発見した、その機構の面が最優先であって、たまたま現用機に似せられたというのが最初の突破口であり、コンセプトはあとから付け足したものですからね。その前後関係を知ってますから、やっぱりVF-17も河森なりの割り切りでやったんだ。割り切るようになってしまったというかな。でもVF-17のガウォーク、バランスとれてないじゃんなんて思ったりして(笑)。でも、このカッコで立たないでしょという文句自体、VF-1に水平尾翼がないって文句と同じレベルですよ。

森田：オーバートクノロジーが入ってるから? (笑)

河森が前に文句を言っていたんですが、どこかのファンから、航空機というのは装甲がヤワなのにそれをロボット陸戦兵器にするのは矛盾があるんじゃないかって言われたことがあった。でも設定上、オーバートクノロジーで分子強化しているから強度の問題はないことになっているのに、どこか雑誌やムックでもそれに関する記述が端折られているって言うんですよ。

松崎：マクロスのテレビシリーズのオープニング見れば解るじゃない。墜落していく時にビル突き抜けて落下していくでしょ。普通の航空機ならぶつかった時点でバラバラになってますよ。

森田：でも、飛行機だから脆弱に違いないという先入観で見られちゃうんだよね。

宮武：確かキャンピーまで細かく設定したんだけどね。

森田：今思えば、機体に透明なバリアが張られてますって、その一言で済んだんですが。

松崎：へ理屈なんて「ぬえ」の得意技だからね。

宮武：だから、こういう設定なので、こういう展開になりますと言うような発想は我々にはあまりないんです。「ぬえ」といえば設定マニアという見方をされてる部分があると思いますが、実は「ぬえ」では一番大事にしてない部分なんじゃないですか。

最後に

——では最後に河森さんへメッセージを。

森田：もっとデザインで苦勞してくれ、と(笑)。たぶん本人に楽しんでいるつもりはないでしょうが、結果的には同じようなデザインが続いてしまっている。この先デザインと演出をどう振り分けていくのか、そろそろ分岐点にさしかかっているのではないかと。

あともう頑張るって。……たまには家へ帰れよ(笑)。

松崎：同じになるかもしれませんが、見て面白いモノをデザイナーとしては作ってほしい。もっと苦しんで欲しいということになっちゃいますね。

宮武：暗い。単に暗いって一言で言っちゃいけないんだけど、デザインも暗くなって、企画とストーリーとアイデアも、暗い方向に向きがち。河森の悪いクセだ(笑)。あと、子供に顔を忘れられないようにね(笑)。

MECHANICAL DESIGN WORKS SERIES
SHOJI KAWAMORI
MACROSS
DESIGN WORKS

発行 2001年12月1日
企画 松下一美
編集 杉原克由(STUDIO HARD/TEAM 7)
宮崎 歩(STUDIO HARD/TEAM 7)
杉山和繁
装丁 別紙一輝(STUDIO HARD/TEAM 7)
デザイン 別紙一輝(STUDIO HARD/TEAM 7)
デザイン協力 三上じゅん(スタジオねこの手)
山部万奈

取材協力 河森正治
宮武一貴
森田 繁
竹川裕司
(株式会社スタジオぬえ)
松崎健一

資料協力 株式会社スタジオぬえ
株式会社ビックウエスト

発行 株式会社ムービック
藤井春彦
〒173-8558
東京都板橋区弥生町77-3
TEL 03-3972-1992
FAX 03-3972-1235

本書掲載記事ノ無断転載ヲ禁ズ

©1982 ビックウエスト
©1984 ビックウエスト
©1987 ビックウエスト
©1994 ビックウエスト
©1995 ビックウエスト
©1997 ビックウエスト
©1999 ビックウエスト
©2000 ビックウエスト
©河森正治&スタジオぬえ 2001

