

荒野の カトジャキ飛行隊

設定資料集&
モデリングガイドブック



モデルグラフィックス編集部／編
大日本絵画

荒野の コトブキ飛行隊

設定資料集& モデリングガイドブック

空戦が日常。



モデルグラフィックス編集部／編
大日本絵画

©荒野のコトブキ飛行隊制作委員会
©「荒野のコトブキ飛行隊 完全版」製作委員会
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

120~175

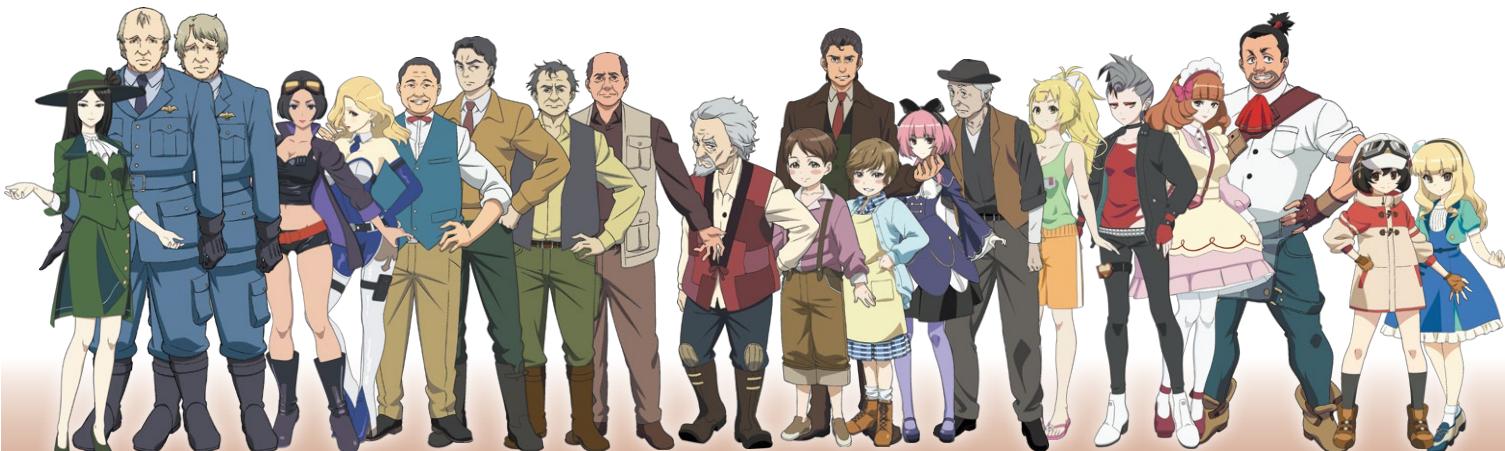
『荒野のコトブキ飛行隊 大空のティクオフガールズ!』編

キャラクター&機体設定資料集

ハルカゼ飛行隊	ムラクモ空賊団
122 ユーカ／隼三型、九七式戦闘機	152 クロエ／雷電
124 エリカ／隼三型	153 ミヤビ／零戦五二型
126 アカリ／隼三型	154 ツバキ／飛燕
128 ベル／隼三型	155 オボロ／鍾馗
130 ダリア／隼三型	156 ホタル／疾風
132 ガーベラ／隼三型	157 ネム／紫電改
怪盗団アカツキ	158 サクラ／鍾馗
134 ロイグ／鍾馗	159 『荒野のコトブキ飛行隊 大空のティクオフガールズ!』に登場する TVシリーズのキャラクターたち
135 モア／鍾馗	164 『荒野のコトブキ飛行隊 大空のティクオフガールズ!』 に登場するそのほかの飛行機たち
136 レンジ／隼一型	167 機体カードイラスト
137 リガル／飛燕	168 『大空のティクオフガールズ!』 登場キャラクターピックアップ
138 ベッグ／飛燕	170 スタッフスペシャルイラスト、背景イラストギャラリー
139 カラン／隼三型	
ゲキテツ一家	
140 フィオ／紫電	
141 イサカ／零戦二一型	
142 レミ／零戦五二型	
143 ニコ／零戦五二型	
144 シアラ／雷電	
145 ローラ／零戦二一型	
カナリア自警団	
146 アコ／紫電	171 プラモデルガイド／ 『完全版』『大空のティクオフガールズ!』編 プラモデル作例
147 エル／紫電	172 流星リリコ機 仕様 (ソード 1/72改造)／二宮茂幸
148 ヘレン／紫電	174 九七式戦闘機 ガデン商会 仕様 (ハセガワ 1/48)／稻井蚊一
149 リッタ／紫電	
150 ミント／紫電	
151 シノ／紫電	

立体物アーカイブ

©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会
©「荒野のコトブキ飛行隊 完全版」製作委員会
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



目次

004~119

『荒野のコトブキ飛行隊』・『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』編

キャラクター&機体設定資料集

- 006 キリエ／隼一型、赤とんぼ
- 012 エンマ／隼一型
- 016 ケイト・アレン／隼一型、九七式戦闘機
- 020 レオナ／隼一型、九七式戦闘機
- 024 ザラ／隼一型、一〇〇式輸送機
- 028 チカ／隼一型、鍾馗

羽衣丸クルー

- 032 マダム・ルゥルゥ、サネアツ、アンナ、マリア、アディ、ベティ、シンディ、ドードー船長、ジョニー、リリコ／羽衣丸、一〇〇式輸送機

- 036 イサオ／震電、震電改、五式戦

- 038 執事／キ六四

- 039 ヒデアキ／五式戦

ナサリン飛行隊

- 040 フェルナンド内海、アドルフォ山田、イスマエル、ミゲル、ロドリゲス／紫電

- 042 ユーリア、ユーリア護衛隊／一〇〇式輸送機、鍾馗

- 044 ナオミ／零戦三二型

- 045 カミラ／飛燕

ラハマの人々

- 046 町長、自警団員、オサナガ、ソウヤ、ミユリ／雷電、九七式戦闘機、赤とんぼ

- 048 トリヘイ／隼三型

- 049 姐さん／彗星

- 050 サブジー／零戦三二型

- 051 タミル／零戦二一型、ジイサマ／赤とんぼ

- 052 ゴドロウ／零戦五二型

- 053 ムサコ、ヒガコ／鍾馗

- 054 『荒野のコトブキ飛行隊』に登場する
そのほかの飛行機たち

立体物アーカイブ

- 058 フィギュアガイド

- 062 プラモデルガイド／TVシリーズ編

プラモデル作例

- 066 隼一型 キリエ仕様

(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72)／ヤタガラス

- 070 隼一型 チカ仕様

(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72)／どろぼうひげ

- 072 隼一型 レオナ仕様（高高度迎撃仕様）

(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72)／さたまみ

- 074 隼一型 エンマ、ケイト仕様

(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72)／二宮茂幸

- 074 隼一型 ザラ仕様

(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72)／九兵衛

- 076 羽衣丸

(フルスクラッチビルト 1/700)／二宮茂幸

美術・プロップ設定資料集

- 080 その他設定

- 082 劇中プロップ・美術設定

こだわりの飛行機描写アーカイブ

- 088 君にもできる？ How to テイクオフ 隼一型

- 092 空戦

『荒野のコトブキ飛行隊』を
より楽しむための空戦・飛行機Tips集

『コトブキ』見どころアーカイブ

- 096 コトブキおじさん再集結! ミリタリー設定座談会

- 096 小ネタ設定集&

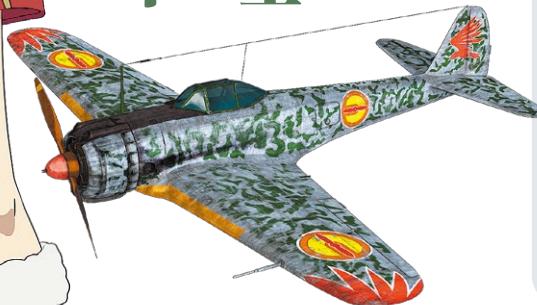
『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』有澤P 一問一答

- 096 『荒野のコトブキ飛行隊』見どころ紹介





隼一型 (キリエ機)



コトブキ飛行隊 キリエ

監督・水島努氏×シリーズ構成・横手美智子氏 異世界「イジツ」を飛ぶ飛行機と 美少女用心棒たちの物語

STAFF

監督・音響監督：水島努／シリーズ構成：横手美智子／メインキャラクター原案：左／キャラクターデザイン：菅井翔／ミリタリー監修：二宮茂幸／ミリタリー設定：中野哲也／菊地秀行、時浜次郎／設定協力：白土晴一／副監督：神戸洋行／3D監督：江川久志／総作画監督：中村統子／作画監督：上野翔太／美術監督：小倉一男／音楽：浜口史郎／音響効果：小山恭正／サウンドミキサー：山口貴之／制作：デジタル・フロンティア／アニメーション制作：GEMBA



の基礎的ななことで、いえば、「飛行機はなんでも万能�派おくれて反応する」んですよね。たとえば第1話の発進の場面でも、初期の映像ではキリエがスロットルを開けると、まるで自動車のように瞬時に走りはじめちゃつていて、でも実際はそうじゃない。プロペラでも空気を吹ふかんでも徐々に力がかかるってじわじわと加速していく。飛行してもうそです。操縦桿を動かして、翼が空気を押し上げて機体に動きが出てるまではわざかながらの反応のズレがある。そういうことをいまかく指示してやつてもらいました。3DCGをやってる方は理解の方が多いのか、どうしてそうなるのか原理を説明したらすぐ理解に反映してくれたのでありだかたつたんですね。わたし自身はいうと、飛行機のことをわかつていても、アニメのことがわからぬのです。いぶん苦労しました。「こうしてもらいたい」ということがあっても、現場の方にどういう言葉

「監修に呼ばれたときに、水島努監督から『レシプロ機しか飛ぶことができない世界って、どういう理屈だったら成立し得ると思う?』といふ相談を受けたのが、この作品に関わるいちばん最初のきっかけだったかと思ひます。4年ぐらいい前でしようか。そのときは『このコトブキ飛行隊の具體的な話は、そのとぎはなく、監修たいの具体的な話はなく、監修ともいふべき』なんて思つたものですが(笑)。それ以降も監修で監督に会うたびにその話をされ、わたしも技術レベル的な都合とか燃料の都合とかいろいろな案を出したんですがどれも決定打にはならず、あるときその相談に他の作品で設定のお仕事でされている白土晴一さんが加わって、おとどきイナミックな案を提示していただいたんでです。それでコトブキ飛行隊の世界設定の概要が決ま

ミリタリー監修 二宮茂幸氏 インタビュー

に飛んで録画した動画をたくさん送つてくれた
りするんですよ。機外からの映像だけじゃなく
コクピット内からの映像も送つくれたりする
んです「ありがとうございます」ほかにも内海
さんは各種飛行についての意見や見解をも
らつたり、航空機に関する技術や理論を改めて
基礎から教えてもらつたりしています。



で説明したらしいのかさっぱりわからなかったんです。でもそこは水島監督の指示を見てマネしながら少しずつ覚えていきました。ガルパンでアニメーションにおける3DCGの進化を見させていただいてるところから判断すると、いまこの時点でこれだけのレベルの3DCGをT-1RAニメで動かすって、とんでもない挑戦でもあると思うんです。最初のガルパンのTV放送から6年ですか、6年前だったらまだいなくなこの作品はできなかつたと思います。それ以降のコンピュータの進化であつたり、アニメ業界における3DCGの人的リソースだつたり、ようやくその水準がクリアできて挑戦に打つ出ることができただんでしょう。

そんな大変さを感じてはいるけど、第1話は半年間、各カット10〜12時間くらい修正作業をくり返したりしましたね。CG制作班の方々は本当に大変だったと思います……いまも制作は続いてるんで過去形じゃないんですけどね。

3DCGスタッフのなかに飛行機好きの方がどうもいるよう、最近、指示してないのにものすごい描写だつたりディテール再現をしてくる人がいるんですね。監修「発OKどじろか、「これどうやって作ったの!」って聞きたくなるようなシーンが上がってきたらもじるんです。監督の意思が現場の隅々まで行き渡ると、ガルパンのときもそうでしたが腕手にクオリティを上げていっちゃんが現れるんですね! (笑)

余談になりますが、TAMASHII NATION会員用に約1/1スケールの隼型を秋葉原に展示していただいたことがあるんです。T-1RAのスタッフさんのが、『デザインココ』のスタッフさんとのなかにも飛行機好きな人がいて、この人も「勝手にクオリティを上げていっちゃん」でしたね。当初はその予定がなかつたのに二重になつた星形エンジンを再現してくれたり、機体表面の約1万個のリベットは最初アタマが半球状になつた押しピンをぶすぶす刺して再現していく予定だったのに、「隼は枕頭銃の機体だからそれじゃダメだ!」と小さな円盤を貰つて貼り付けてくれたり。その方はすいぶんと古くからこの本誌読者さんなんだそうで、ぼくの作った1/144 Zpus D型の作例も知つてくれていましたよ。

ミリタリー監修というのはフイクションである作品に本物しさを加味させて厚みを出したための作業にすぎないんですね。作つてあるのではなくても、物はこうじゃない、「あそこが違う」というところでも勝負をするつもりはありません。実物と違うことをわかつていてもそのままにしている箇所もあるし、あえて現実と違う表現をしている

ところもたくさんあるわけです。

もちろん「本物らしさ」を加味するために呼ばれているんで、出されたきたものに対して、「OK」「ダメ」「こうしたらよくなる」とか判断したりいろいろ意見をつたりするんですけど、いつだつたか、水島監督からあるシーンの案を相談されて、それがいくらなんでも航空機の常識的に荒唐無稽するものだつたんで「絶対ムリ! ありえない! ダメ!」って拒否したんです。以降、水島監督に会うたびにそのシーンの帰結について議論をして、私もいくつも案を出したわけですが、水島監督は「じゃあこっちとこっちの案だつたらどうがいい?」とやつてくるわけですよ。その2択だつたら……「こっちかなあ?」なんてやりながら1ヶ月後くらいにようやくそのシーンの落としどころが決まつたわけですが、「あれ? この方法つ……」水島監督が最初に提示した荒唐無稽な案そのものではないか?」と、水島監督は策士ですね。まんまと誘導されちゃいました。

飛行機に詳しい人はアニメーションを見て、紫電にしろ鍾馗にしろ「この機体だつたらもつとこうやつて戦つたほうがいいのでは?」とか考えると思います。でも機体「ことの特徴を活かした戦い方をすべきかどうか」というのはT-1RAアニメ作品ではじつは相当に悩ましい問題で、そういう戦い方はだいたい上下方向の展開になるんですよ。いまのTV画面が極端な横長だということもあって縦方向の展開を描くのが難しかつたり……縦方向に展開していく機体をカメラで追つていくとなると、画面のなかで機体が少つちやくなつっちゃうんですね。空戦の迫力が削がれていっちゃんいます。しかも実際の機体の動きを考えてもうえればわかると思いますが、縦方向への動きというのは時間もかかるんで(29参照)、テンポも悪くなつちゃう。第1話ではインメルマンターンを描きましたし、まったくやらないわけじゃないんですけどもね。

そういうえはずいぶん「なんで隼なの? なんぞに戦じやしないの?」という質問を受けましたよ。

「隼じゃないの?」といふ質問を受けたときも、わたし自身はその答えを水島監督から聞いたことはありません。もちろん隼がかつこいい戦闘機だからというのが大前提なんでしょうけど、ガルパンの主人公戦車がIV号だつたあたりで、水島ファンにとつては「ですね」といふものだとは思つんんですけどね。隼つてすごい過渡期の戦闘機で、とくに一型なんかはほとんど手作りのような代物だつたそうです。ある機体の部品が他の機体には取り付けることができなかつたとかいうこともあつたそつですが、そういうようなエピソードを水島監督が気に入つたとか……あとは隼の一型は特徴的な2翅ペラだからじゃないですかね? 個的にはそう

キリエ

KYLIE

CV: 鈴代 紗弓

正確な操縦技術と空間把握能力に長けていて、機体の性能をきっちりと引き出すことができるパイロット。ただ頭に血が上りやすい性格で、戦闘では先走った行動をとっては、あとでレオナに怒られている





■汎用キャラクター
イラスト

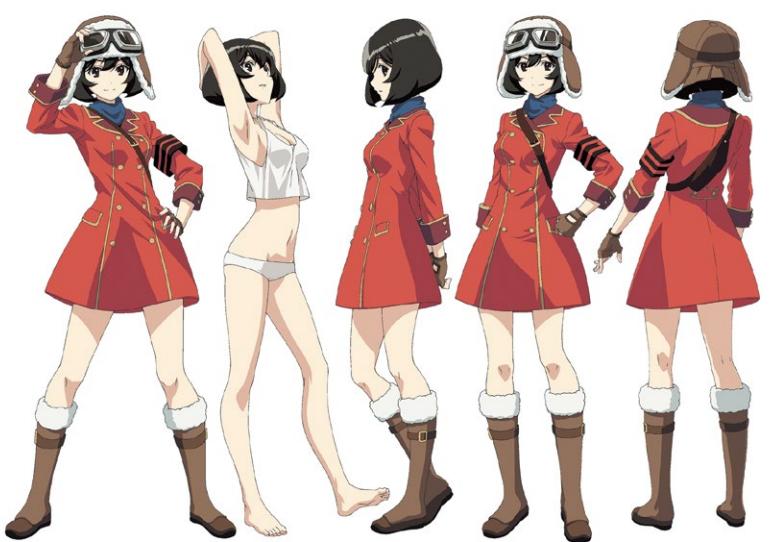
■パーソナルマーク



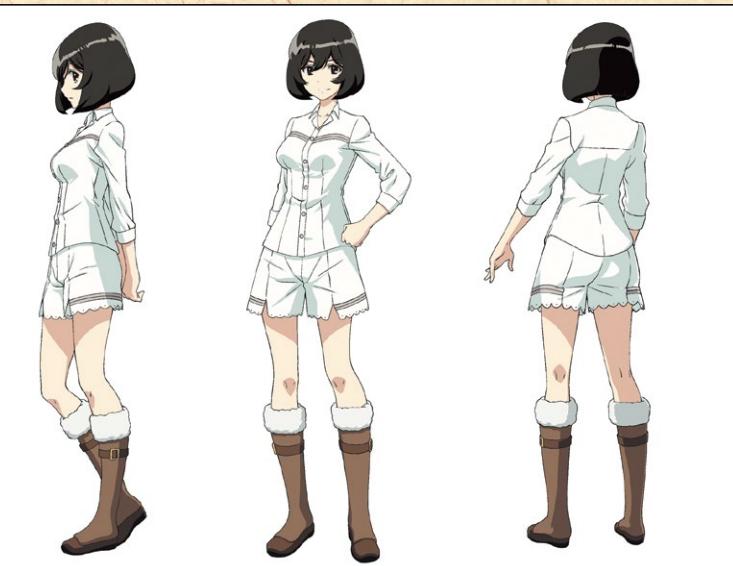
■2D設定画／表情集



■2D設定画



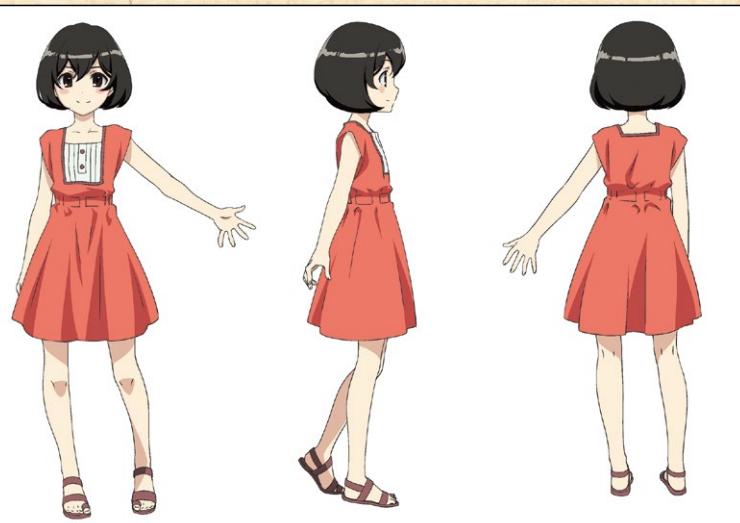
■2D設定画／インナー



帽子なし



■2D設定画／幼少期



■2D設定画／表情集 幼少期



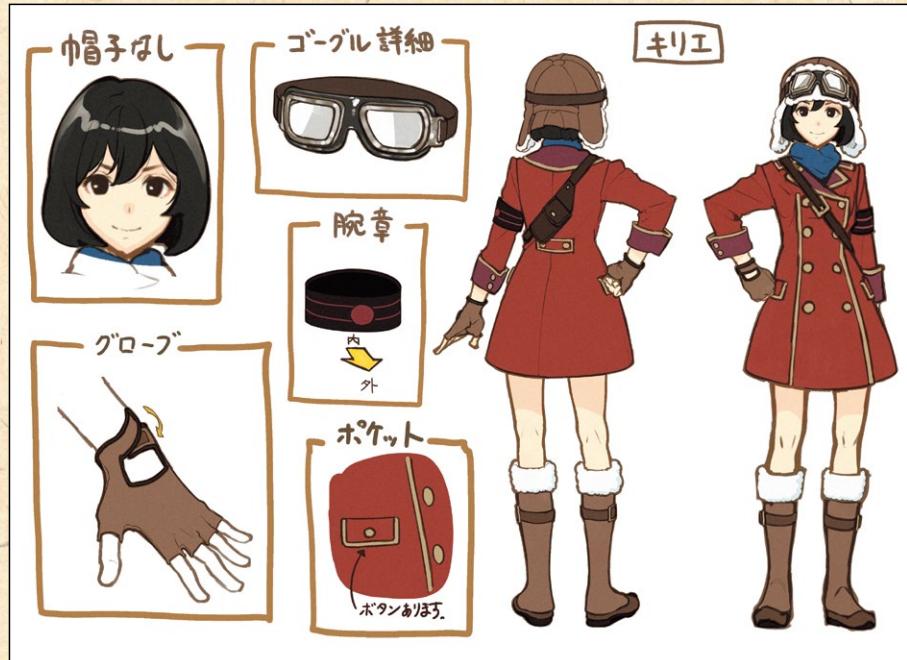
■SDイラスト



■原案／インナー



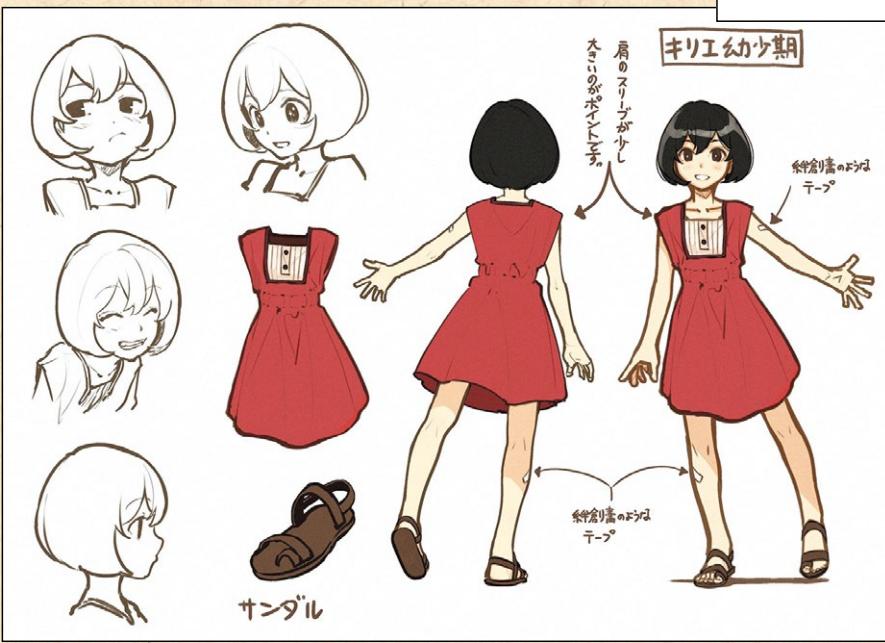
■原案



■原案／表情集



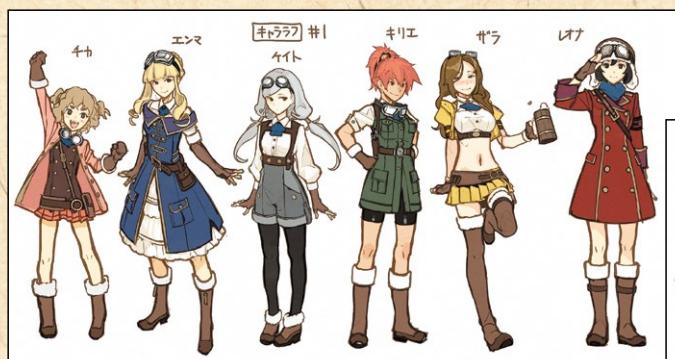
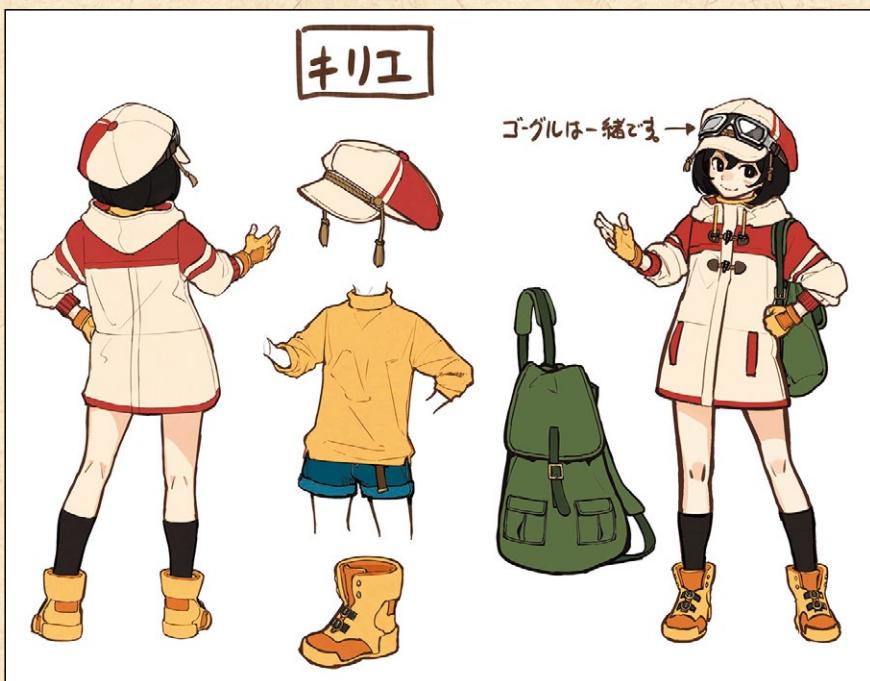
■原案／幼少期



■『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』2D設定画、表情集／少女期のキリエ



■『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』原案／少女期のキリエ



コトブキ飛行隊 初期案



コトブキ飛行隊の最初期案では、それぞれのキャラクターデザインは大きく変わらないものの「キリエ」が現在のレオナで、「レオナ」がキリエと設定されていた。よく見ると赤いコートの「レオナ」は現在のキリエよりもすこし大人っぽい。エンマも丈の長いワンピースドレスを着ている

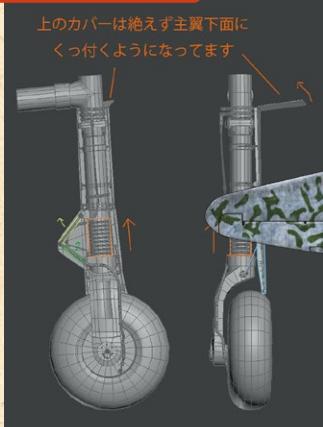
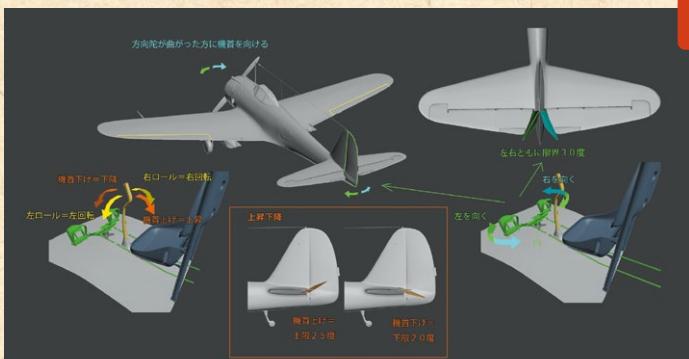
隼一型

一式戦闘機一型

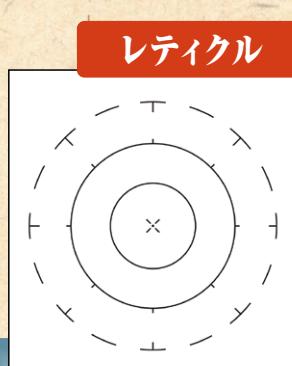
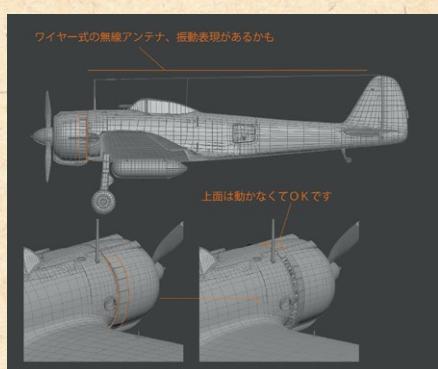
キリエ仕様



3DCG設定



ダメージモデル



▲隼一型の3DCGモデル一例。登場する飛行機たちは、形を再現するだけでなく、機体各部がどう動くかに至るまで考え尽くされている



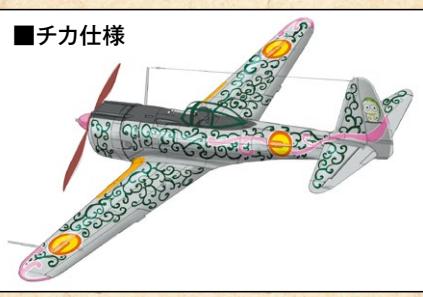
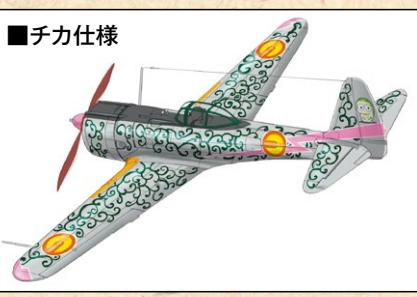
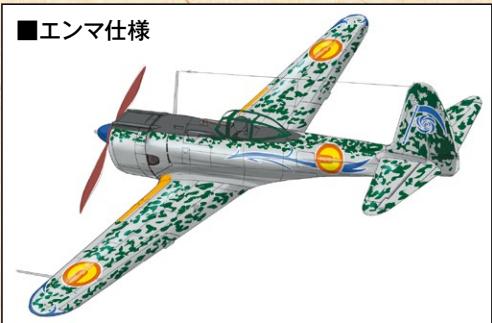
►TVシリーズ第6話で、ナオミの零戦三二型に撃墜されてしまったキリエの隼一型。エンジン部の損傷と、オイルが飛び散った様子を3DCGによるダメージモデルで再現し、劇中映像に反映している



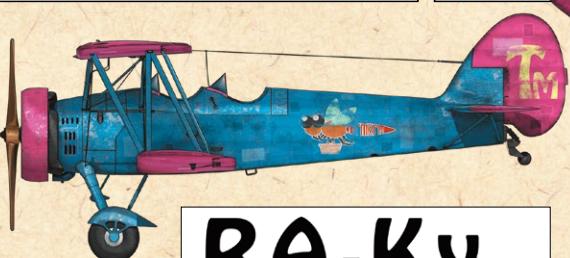


コトブキ飛行隊 機体ペイント初期案

現在の設定の原型となった、コトブキ飛行隊の初期ペイント案。コトブキ飛行隊のマークや、それぞれのパーソナルマークの入り方が現在と少しずつ違っている。チカの機体にはいくつかある案のなかでイナズマのようなデザイン案が採用されたようだ



赤とんぼ
九五式一型練習機
トンボ便仕様



RA-Ky
TONBO

■翼の文字

■とんぼ便
マーク





9784499233248

ISBN978-4-499-23324-8 C0076 ¥3200E



1920076032004

定価(本体3,200円+税)

