

# モビルスーツ

Model Graphix

モデルグラフィックス編  
大日本絵画



Model Graphix  
**ボトムスアークアイヴス**

月刊モデルグラフィックス編

大日本絵画

# ボトムズ アーマード

月刊モデルグラフィックス編

模型専門雑誌「月刊モデルグラフィックス」には毎月数々のロボット／メカものの作例やスクラッチビルド作例が掲載されていますが、本書ではその膨大な作例群のなかから『装甲騎兵ボトムズ』とその外伝作品に登場するアーマード・トルーパー（AT）の作例をピックアップしてまとめたものです。なお、本書内でのボトムズ世界考証は模型を楽しむための独自のもので、公式設定を下敷きにはしていませんがサンライズ公式設定ではないことをお断りいたします。

©サンライズ  
©サンライズ 協力：仲重浩



\*本書では基本的に雑誌掲載当時の記事表記に準拠するようにしています。そのため、「本誌」=「月刊モデルグラフィックス」となっています。また、記事中にあるマテリアルやキットに関する表記は雑誌掲載当時のものになっているため、現在は販売が停止されていたり名称が変更になっていたりと価格が改訂されていたりする場合があります。また、プレミアムバンダイ販売アイテムは購入受けを終了している場合があります。悪しからずご了承ください。

## Contents;

スコープドッグ (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/哀原善行(仮名).....4	スコープドッグ (やまと 1/12) 製作/岡正信、ちっく齋藤.....46
スコープドッグ (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/曾山 学.....18	ダイビングビートル [ST版] (ウェーブ 1/35) 製作/ハタ.....52
スコープドッグ (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/中嶋春彦.....20	ファッティー 地上用 (ヘルゼン・ファイルズ版) (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/曾山 学.....60
ブルーティッシュドッグ (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/POOH.....22	ファッティー (ボックス 1/35改造) 製作/市野裕己.....64
スコープドッグターボカスタム (サンザ戦仕様) グレゴルー機 (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/三代目素組の匠 リアルロボットおやじ.....26	ブラッドサッカー [ST版] (ウェーブ 1/35) 製作/ハタ.....68
スコープドッグ ターボカスタム (BANDAI SPIRITS 1/20) 製作/柳生圭太.....30	ベルゼルガDT [ST版] (ウェーブ 1/35) 製作/柳生圭太.....72
ラビドリドッグ [PS版] (ウェーブ 1/35) 製作/ハタ.....33	BERSERGA SSS-X テスタロッサ (ボックス 1/24) 製作/市野裕己.....76
スコープドッグ ターボカスタム キリコ機 (サンザ戦仕様) (ウェーブ 1/35) 製作/柳生圭太.....36	Bベルゼルガ スーパーエクスキューション (ボックス 1/35) 製作/市野裕己.....82
スコープドッグ ターボカスタム 高速走行試験機 (ウェーブ 1/35改造) 製作/ハタ.....40	ゼルベリオス VR-MAXIMA (ボックス 1/24) 製作/市野裕己.....86
スコープドッグ ターボカスタム [PS版] (ウェーブ 1/35) 製作/哀原善行(仮).....44	ベルゼルガBTS (ボックス 1/35) 製作/リョータ.....92







1/20 AMT-09-ST スコープドッグ  
BANDAI SPIRITS  
インジェクションプラスチックキット  
発売中 税込4400円  
出典／『装甲騎兵ボトムズ』  
製作・文／哀原善行(仮名)

※本稿の記述はサンライズの公式設定ではありません。  
あくまで模型製作上のアイデアです

▶ストリート組みとの比較(右が作例)。基本的にシルエットは変えておらず、全身のディテール表現で“ATのリアル”を表現している。「全高約4mのATが実在したとして、それを製造、操縦、整備、点検することを考えたときにはいったいどんなものがそこに必要となるだろうか？」哀原氏は自分の経験値を元にした深い思索を頼りに“ATのリアル”を見出し、それを模型に反映する。モビルスーツの模型では難しい、1/20 ATだからこそ、「ボルト1本、ネジ1個にまでこだわった」作り込みの意図を読み解いてほしい



# History Makers 1/20 ATM-09-ST SCOPEDOG

歴史に残る題材やキットを、それにふさわしい作り込みで仕上げた作例で紹介するコーナー、「ヒストリーメーカーズ」。久々の復活となる今回の題材はBANDAI SPIRITS製 1/20 スコープドッグ。長い間『ボトムズ』モデルシーンに君臨し続けた傑作、タカラ 1/24を踏まえうえて真っ向から新境地を切り開いた新たな傑作キットだ。そしてそれをやるは、あの哀原善行(仮名)氏。PG ガンダムやMG ドム/リック・ドムなどの作例で、ロボットモデルの“リアル”を高精細に形にした達人だ。そんな哀原氏が作るスコープドッグとはいえば、もちろんその切り口は“ATのリアル”。全高4mのアーマード・トルーパーというマシンが実際にそこにあったとしたらそれぞれの部位はどんな役割でどんな形になっているのか？ 記号的に「それらしい」という範疇を超えて思考し、それを持ち前の高い技術力で形に落とし込む。用法や機能はもちろんのこと、製造法にまで思いを馳せて構築された、哀原氏ならではの高精細なATモデルをじっくりとご覧いただく。

圧倒的な技量と考察で  
1/20ATをリアルに表現  
哀原流の「本物のAT像」

ヒストリーメーカーズ

Model Graphix  
2018年1月号  
掲載











COPEDOG





●1/20 スコープドッグにはもちろん降着のギミックが採用されているが、降着時に丸見えになる脚内側は「プラモデルなりによく再現されている」といった具合。これは一般販売されるプラモデルとしては当然の塩梅なのだが、作例では、「降着時にどこから見ても機械として破綻なく見れる」というところまで内側の構造が徹底的に作り込まれている

●スコープドッグの降着システムは、デザイン上、降着姿勢から直立時に移行する際に重心が崩れた不安定なバランスになる瞬間がある。そこで転倒防止用に股間に内蔵された起倒式ジャッキパーツが伸縮するようにしてみた。不安定な姿勢を一時的に3点で支持するというような考え方だ





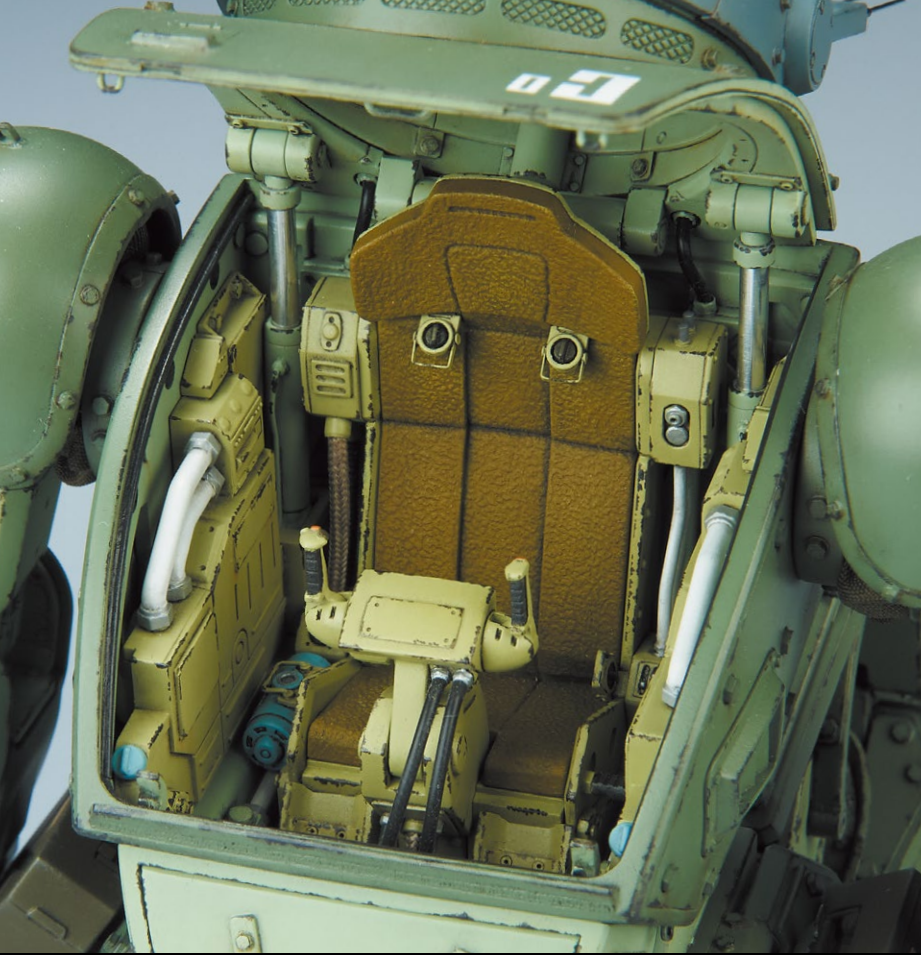
「俺の目には、スコープドッグは  
こういう機械だろうなって  
見えてるんだよね」(哀原)

●実物が存在しないスコープドッグだが、元デザインが内包する機能や構造を考え抜くことで、実物が存在するスケールモデルと同等のレベルまでディテールを作り込んだ本作は、哀原氏によるATの模型におけるリアリティー表現の極限への挑戦だ。「どんな機能の部位なのか」「なぜそこにその大きさのボルトがあるのか」「なぜそこに配線があるのか」「その部分の素材は何でできているのか、どうやって固定されているのか」といったことがありとあらゆる部分で想定され、ひとつずつ想定に応じた形状や質感に落とし込まれている

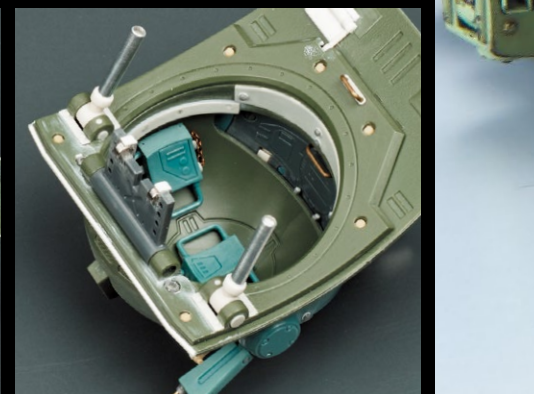
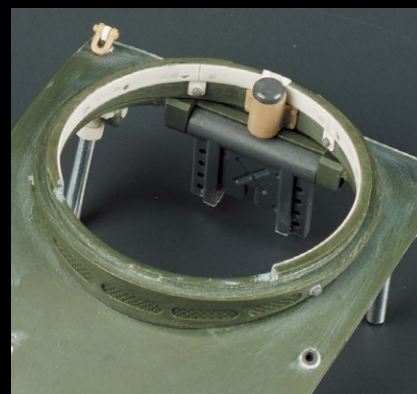
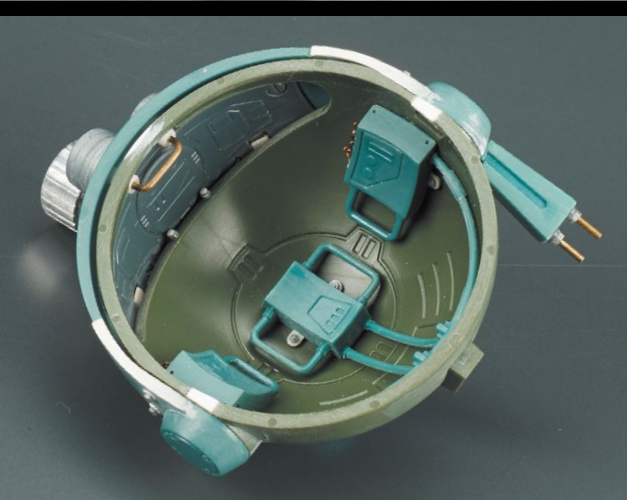
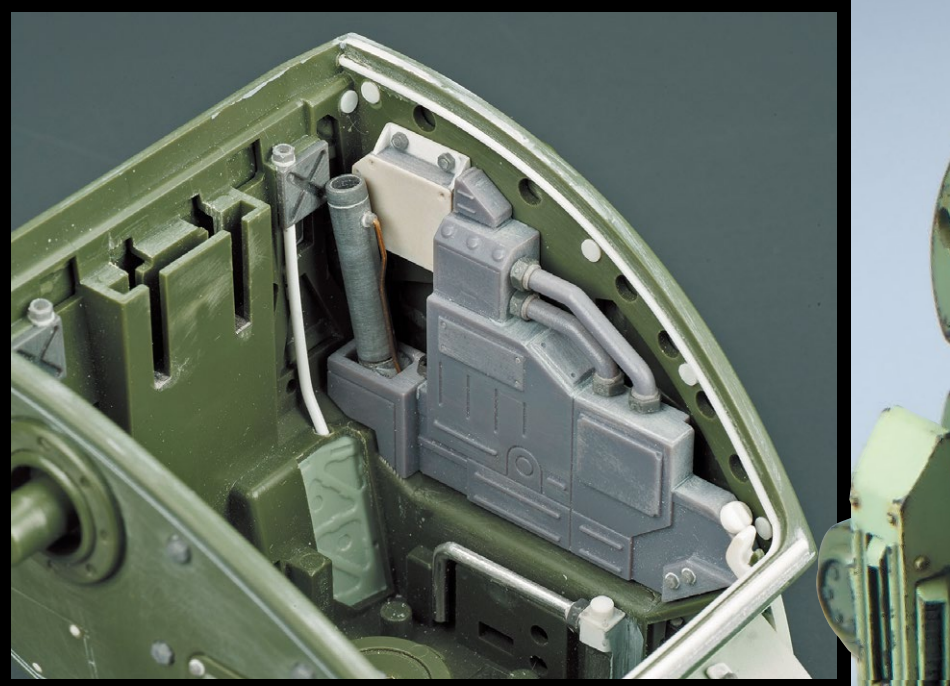
# History Makers 1/20 ATM-09-ST SCOPE DOG



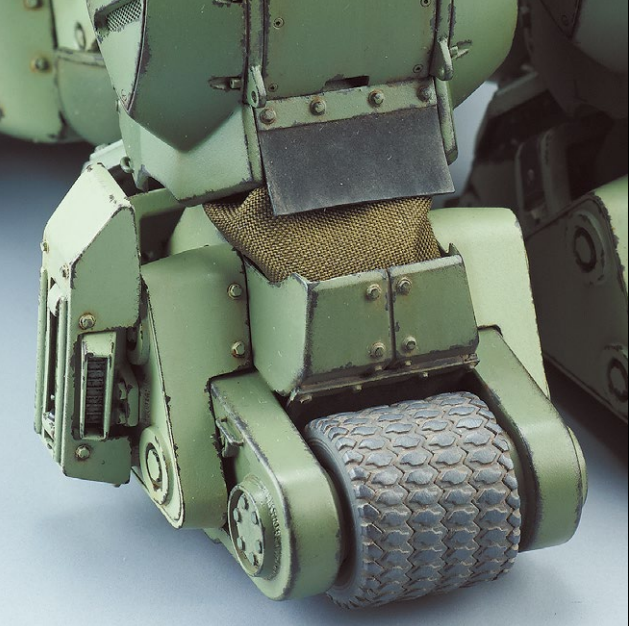




●シートにはパイロットスーツのハーネスに接続して体を固定するための留め金ディテールなどを追加している  
●シート右側には予備の酸素ボトルが取り付けられているが、かなり目立つ色をしている。これは、使用した場合の戻し忘れを防止するため。パイロットスーツに装備するのとは異なる「警告色」で塗られているという解釈だ



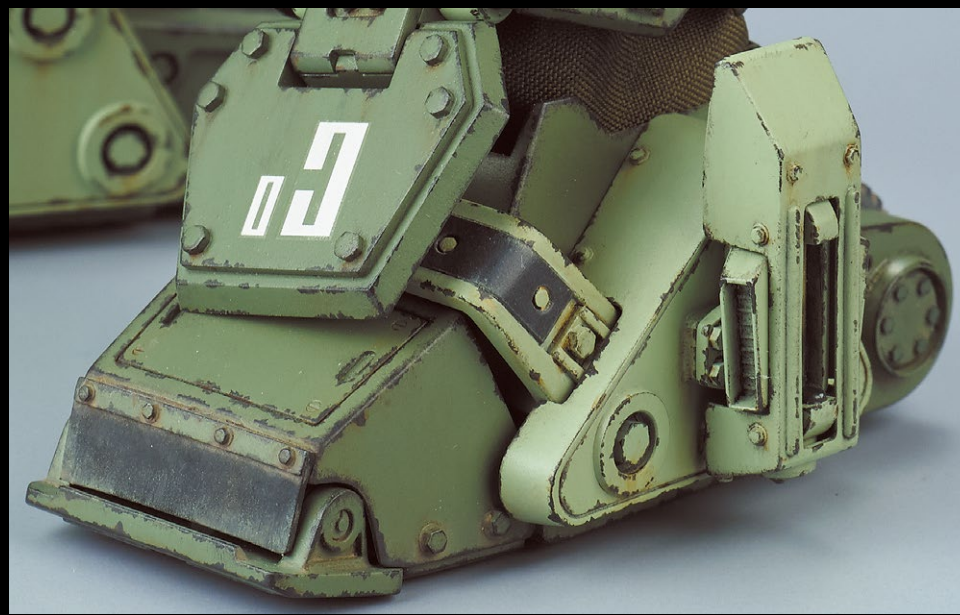




●ATの機動力の要となる脚部はATを特徴づけるものであり、兵器としての生命線的な機能を持つ部位ともいえる。足裏にある標準のグライディングホイールだけでは機動性が心もとないので、かかとに剛性の高い大型グライディングホイールを増設。アキレス腱のマッドフラップやスネ装甲を留めるボルトの配置などのこまやかな表現にも注目してほしい

●「歩行」と「滑走」という相反する性能を両立しなければならないスコープドグの足裏。歩行時の接地性をよくするため足は3分割され、滑走時はホイールと連動してスキッドがせり出して滑り止めのある部位を地面から離す構造。中央の痛みの激しい部位がスキッドだ

## ATの生命線 脚部の説得力



●全身に散りばめられているリベットモールドだが、強度を考えるとじつは数がまったく足りないと思われる。また構造的に必要な部位にきちんと留められているとも言えない。そこで、すべてのボルトモールドを削り落とし、位置／形状ともに再構築している。アクセスパネルなど部位によっては、自分自身がメンテナンスすることを想像しながらボルト、パネルサイズを想定。また、部位ごとに装甲厚の違いを考えながら大きさや形状の異なるボルトを植え込むことでATのリアリティーに迫った

●「この重量であの速度の物体を、あの細いピックでひっかけて回すのは……」ということで、くるぶしの部分のターンピックの代わりに「バイルガン」を取りつけている。これは精密射撃や大型兵器の使用時に機体を地面に固定するためのものと想定している





History  
Makers  
1/20  
TM-09-ST  
COPEDOG

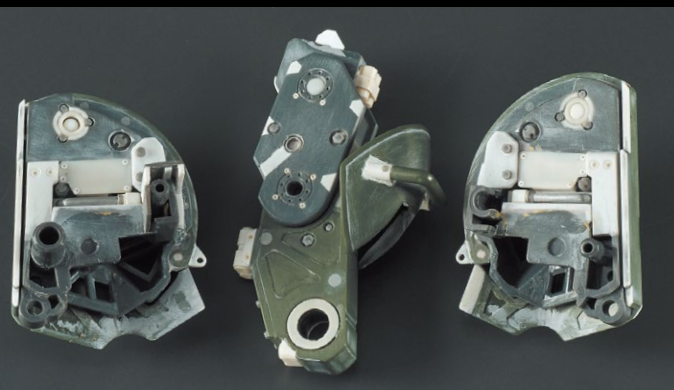






●ATといえば、パイロットが乗り降りするための降着姿勢がメカとしての個性となっているのはいわずもがな。1/20のスコープドッグは、巧みな軸位置設定で直立状態と降着姿勢を見事に両立して見せた。ただしそれはキャラクターモデルとしてのギミックやフォルムとしてであって、スケールモデルと同じレベルで“リアル”に表現されているかというももちろんそういうわけではない。そこで作例では、キットの秀逸なギミックとフォルムはそのままに、機械としてのリアリティーを追い求めた

# ギミックとリアリティーのせめぎあい。



●降着すると見える脚内側はキットのままだと形状がかなりそっくりない。目立つ部分なので重点的に構造を作り込んでいる。降着時にヒザ裏フレームを保護する装甲板は、位置関係的に立ち上がる際スネ装甲と干渉してしまうので、先端にローラーを取りつけた

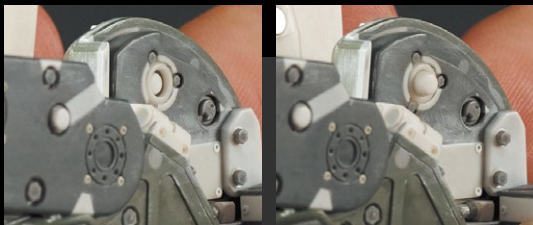


キャラクターモデルのリアリティーを考  
えるとき、私がいづも思い浮かべるのが「テ  
ィーガーのキノコ」。ここでいうキノコ  
は、砲塔上面3カ所にあるビルツェンとよ  
ばれるディテールだ。クレーンを取り付け  
るための台座だが、実際の主な用途はエン  
ジンの脱着用だったらしい。  
これがあるのは、台座を常設する必要が  
あるほどエンジンを下ろす機会があるとい  
うこと。1940年代の工業技術では60t  
もの戦車を戦場で酷使するのは文字どおり  
荷が重かったということだとすると、初期  
型にはこのキノコがないことの説明がつか  
ない。そこで、後方支援体制が限界に来て  
いることの頭れと考えは、じつじつが合う。  
これは戦車自体の事情ではないのだ。戦場  
での戦車そのものしか考えなければこのキ  
ノコは生えない。そういう意味で、このキ  
ノコは、ただの小さな筒でありながらティ

## MGティーガーに キノコは生えているか？





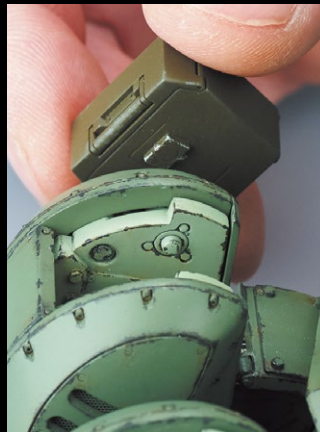


### 脚内フレームを固定する仕掛けにも工夫がこめられています。

降着時にスネのところから前方に倒れ込む脚フレームだが、直立時にはヒザのところで曲がるように固定されてほしい。そこで作例ではロック機構を作っている。

ロック機構は、外装側に可動するピン、脚部フレームにピンを受

ける穴を作り、ピンが穴にはまることで直立時に位置が固定される仕組み。可動するピン側にはネオジム磁石が取りつけてあって、磁石を内蔵したマシンガンの弾倉パーツを近づけると磁力でピンが押し出されるようになっているのだ。



- 腰の股関節保護装甲は吊り下げ式で取り付けられているが、リアアーマーだけはアクチュエータによりはね上げられる構造。これは降着姿勢を取る際に動いて脚部を避けるためのもの。また、機体のメンテナンス時にははね上げることができて便利そうだ。
- 股関節、肩、足首のシーリングカバーは本物の薄

手の布を裁断して使用。すべての関節ではなく場所を限定して巻いているところに注目してほしい

●降着姿勢から直立時に移行する際は重心が崩れて不安定になるため、転倒防止用に股間に内蔵された起倒式ジャッキパーツが伸縮する構造に。不安定な姿勢時に一時的に3点で支持することができる



「リアル」をコンセプトに模型を作るなら、まず「機械の模写」を目指す必要があるのだ。そもそも、アニメメカの元デザインでこの4要素が考慮されることはほほえない。ハンブラビがなんであんな形なのか、この4つの要素を満たして説明できないでしょ？ガンダムがガンダリウムでできているというのにはデザインとは関係ない設定情報であって、機械としてのガンダムの模型製作にはほほなんの役に立たない。それを立体化しているガンブラに代表されるキャラクター模型は「機械の縮尺模写」としては要件を備えていないのだ。まあ、「そこを目指すしていない」のだからあたりまえなのだが、

少女乱暴に言つと、機械はすべからず機能／構造／材質の4つの要素で説明できてしまう。スケールモデルは、実物を模している時点でこれらの要素が盛り込まれている。たとえば飛行機模型であれば、どのくらい似ているかは別として間違いなく飛び形になっているし、翼やインテークのデザインなどの程度の速度域を重視しているかまでわかる。表面のパネルラインは機体の構造や部品の構成を反映したものだし、クリアパーツのキャノピーは、アクリルやポリカーボネート等といった材質を再現している。あたりまえだ。では、キャラクターモデルではどうだろうか？

「なぜその部品がその形でそこにあるのか？」を自分の知識を組み合わせて生み出すしかない。キャラクターモデルの解像度を上げてリアルにするということは、そうやって何かを生み出す作業なのだ。

「ガー」の置かれたリアルな状況を象徴する部品だと思つたのだ。

さて、仮にティイガーがアニメ「機動戦車ティイガー」に登場する架空の兵器で、誰も本物の戦車を知らない世界でマスターグレードティイガーが発売されたとして、どっついたロジックを組み立てれば砲塔にキノコが生えるだろうか？ 本物があれば、その部品の意味や用途がわからなくても模型で再現することはできる。しかしキャラクターモデルでは、描かれていないものは





9784499233804

ISBN978-4-499-23380-4 C0076 ¥4500E

定価(本体4,500円+税)



1920076045004

# Model Graphix Votoms ARCHIVES

©サンライズ  
©サンライズ 協力：伸童舎

