





第三次
超合金魂計画

PROJECT
THE SOUL OF CHOGOKIN

目次



最新作ギャラリー 003

- 超合金 フォンブレイバーセブン 004
 ダイターン3 005
 GX-31V ボルテスV RESPECT FOR VOLT IN BOX 006
 GX-44S 太陽の使者 鋼人28号VSブラックオックス 008
 GX-45 ダイゼンガードアウセンザイター 009
 XS-11 ファルゲン 011
 魂SPEC LIMITED 夜天光&六道 012

超合金魂プロダクトレビュー 013

- GX-35 ウォーカーギャリア 014
 GX-36 イデオン 016
 GX-37 キングジョー 022
 GX-37B キングジョープラック 024
 GX-38 アイアンギア 025
 GX-39 バイカンフ 030
 GX-40 六神合体ゴッドマーズ 036
 GX-41 勇者ライディーン 042
第三次超合金魂次第開
 ライティーンVSバストドン 044
 GX-42 鋼鉄神ジグ 052
 GX-43 鋼特ダイモス 054

魂SPECプロダクトレビュー 051

- XS-01 エヴァンゲリオン初号機 062
 XS-01B エヴァンゲリオン初号機(リニューアルVer.) 063
 XS-02 SPTレイズナー 064
 XS-03 エヴァンゲリオン零号機(新劇場版) 065
 XS-04 エヴァンゲリオン零号機(新劇場版) 067
 XS-05 ドラグナー1 from "Opening Silhouette" 068
 XS-06 ドラグナー1 with キャパリア 070
 XS-07 ブラックサレナ 072
 XS-08 エヴァンゲリオン零号機 076
 XS-09 エヴァンゲリオン零号機改 077
 XS-10 エルガイム 078

限定商品紹介

- GX-28R ザブングル [リアルカラー] ○ GX-32BB ゴールドライタン シルバー&ブラック 081
 エヴァンゲリオン初号機 シンクロ率400%Ver.○
 GX-01R マジンガーZ (超合金魂10周年記念Ver.) 082
 GX-11MAM ダイアナナンA マリンブルーマーメイド ○ GX-07E エネルガーZ ○
 GX-07I アイアンZ ○ GX-06G1 ゲッター1 (メタリックバージョン) 083

魂ネイション2008 展示アイテム紹介

- 南原コネクション 084
 ポニニカラーリング コンバトラーV 086
 ファイナルダンクーガ 087
 ノトルシャーク 088
 ギア・ギア 089
 ゴッドマーズ大型試作 091
 六神ロボ収納像 092
 クリアーバイカンフ 094
 エステナリスカスタム ○ クリアーブラックサレナ 094

ハイターゲット超合金の世界 097

- DX超合金アクエリオン○電脳超合金タチコマ 098
 DX超合金 VF-25 メサイアバルキリー 099
 復刻版超合金ゴールドライターシリーズ ○ 超合金 支神戦闘ゴーオンジャー ○ 超合金東トーフ龍子 100
 RX-78-2ガンダムVer.Ka WITH Gファイター 101
 RX-78-2ガンダムVer.Ka WITH Gファイター [G-3バージョン] ○ MRX-009サイコ・ガンダム ○
 RX-78/C.Aキャスバル専用ガンダム ○ RX-78-2ガンダムVer.Ka 102
 MRX-010サイコ・ガンダムMK-II ○ 超合金 可変戦士Zガンダム (リニューアルVer.) ○
 SDX騎士ガンダム (烈伝版) 103

誌上限定通販 超合金魂GX-40G ガイナー (リアルカラーVer.) 104

メイキング・オブ・超合金魂 105

- 超合金魂の10年+ 106
 スペシャル対談 ○ 福井晴敏×野中剛 108
 超合金魂原画スケッチ全集II 112
 対談 ○ 田中空明×加藤大志 128
 対談 ○ 上岡枝夫×坂壁竜 132
 商品リスト 134
 誌上限定通販店番号 135



THE HOT ITEM GALLERY

最新作ギャラリー

まだまだ続く超合金魂、超合金、魂SPEC 悲讌のラインナップ!!

本項では、今後ぞくぞく発売される予定の最新アイテムを紹介しよう。

(※本コーナーに掲載した商品はすべて開発中のものです。カラーリングやキミックなどの仕様が変更される場合があります)



モバイルフォーム

手足をたたむことで簡単電
話型に変形。もちろんサイズは
実機と同じ大きさとなっている。

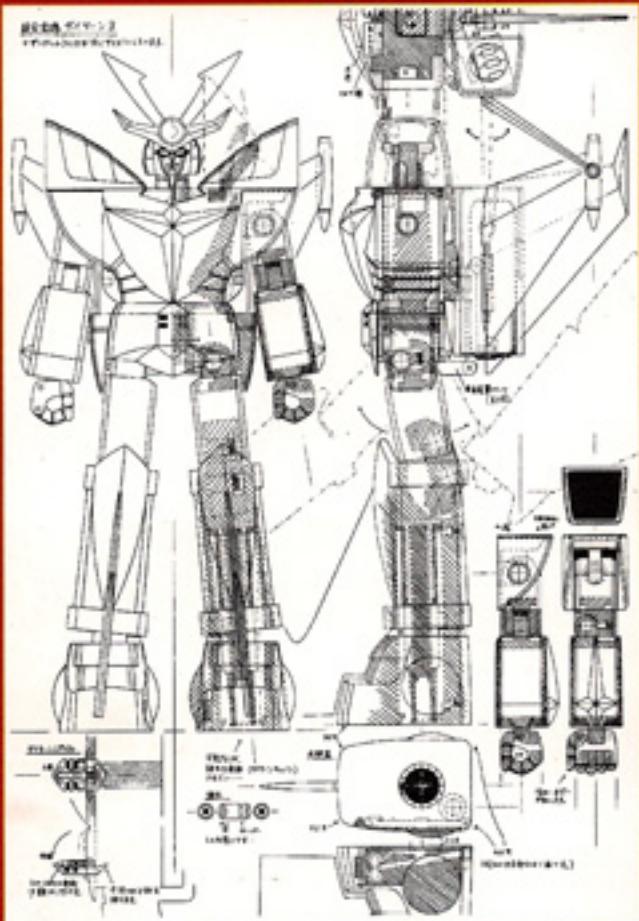
▶本体はCDイラスト、商品はこ
のボースを組めとしたら、様々なシテュー
ションが再現できるようになっている。

▲オプション手首、「イニシエイト
クラシック・スクエア」用の甲
手がうれしい。なお、本使用時
の手首パックは、付属の充電
池に接続することができます。

▲足元の配置も実機同様に両足
なら手首はキツー板の部分をグルーブ
まだ脚パックや電池部品が接着さ
れていない状態である。

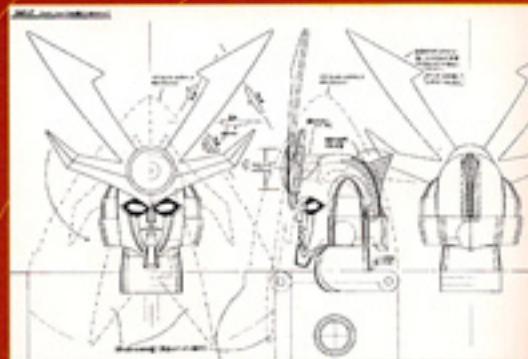
超合金 フォンブレイバ ーセブン

現在、テレビ東京系で絶賛放送中の「ケ
ータイ捜査官セブン」の主役メカであ
るセブンをダイキャスト製可動モデルで再
現。劇中同様、形態電話型のモバイルフ
ォームからロボット型のアクティブフォーム
に完全変形。その劇中ソフトバンク社
815TPbのスタイリングを忠実に再現し、
実機にはないオプション手首や足首の可
動機構などが追加されている。さらに電飾
や音声ギミックなども搭載される予定だ。
価格と発売日は未定。



超合金魂 ダイターン3

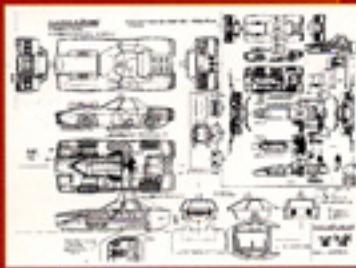
『無敵戦士ダイターン3』(1978)より、新番組『無敵超人サンボット3』(1977)同様、新規放送時はクローバーポイントトイズが販売され、超合金ブランドとしてラインナップされるのは今回が初めてとなる。商品のキモとなるのはダイファイター・ダイターンへの3段変形で、今届お見せる開発用スケッチでは構造上クリアされている。またダイターンジャッペリンなどの武器はもちろん、マッハアタッカーも付属するようだ。価格と発売日は未定。



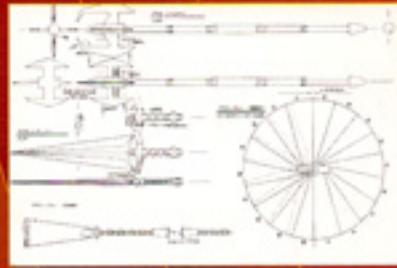
▲頭部アップ。ダイファイター、ダイターンに変形する際には、角が頭の中央から回転して、下向きに折りたたまれる。



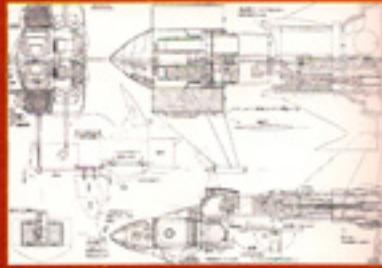
▲ダイターン3の全身、変形キックとスマートな球型の固定を目指している。サイズはサンボット3とはほぼ同じになるといい。



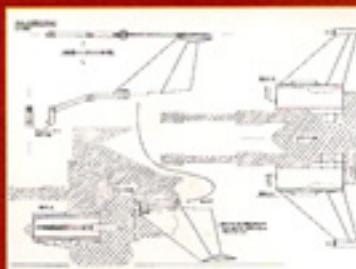
▲マッハアタッカー、マッハアタッカーへの変形を再現した大型サイドミラー。収納可能な3点式の2種が付属。変形用のセンサを下部に配することで、車体側面のラインを美しく保っている。



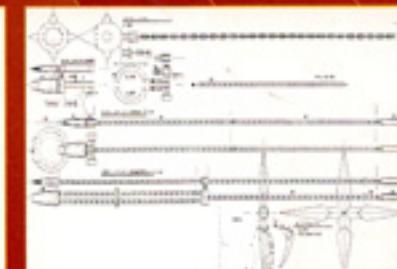
▲武器アーマー。ダイターンジャッペリン。ダイターンゼンパーは生産品が直張式となっている。ダイターンファンズはつが合体してシールドしない。戦闘時に平面になるよう正方形が考慮されている。



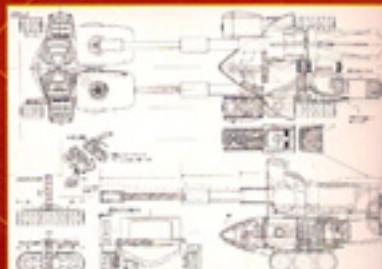
▲ダイターン3の運用形態であるダイファイター。ダイターン用のキタビウフはオディレ完全吸収、ランディングギアの構造や、両スケールのマッハアタッカーの収納が細かく示されている。



▲ダイターン3のウイングは既定上、ダイターンの時は全動バークとなり。これをモディにフィットさせたまま、完全実用化できるかを検討したスケッチ。果たして実現するのだろうか？



▲武器アーマー。ダイターンスナッパーは近接型・手銃型・先端充電型の3タイプを用意。ダイターンウェーブ、ビッグウェーブは展開状態を用意。ダイターンハンマーには金属チェーンが付く予定。



▲収束形態のダイターン。頭部から垂直方向を主軸とする解説で検討され、キタビウフの固定方法がまた採用となっている。正真正銘ダイターンキノコの収納方法が気になるところ。

GX-31V

超合金魂 ボルテスV RESPECT FOR VOLT IN BOX

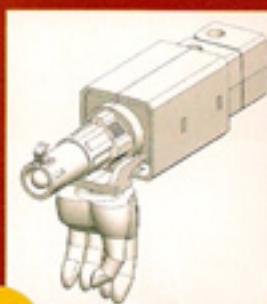


最新作 ギャラリー



ボルテス バズーカ

既製式であった旧「GX-31」
版に対し、新製式となること。
口径を大型化。さらに薬筒各
部の強化により、重き同様、右
手裏を左手裏で握込むことが
可能となる。状況から連射
を実現。



CAD図面

チェーンナックル

・先端ループリングで脚部を新規バーフに適合化。「GX-
31」と先世種の「先端部が伸びる」タイプを付属し、
先端バーフは両タイプで利用する方法となる。



▲ボルト・ゼロ



▲ボルト・ボンバー



▶ボルト・ピンガー

ディスプレイスタンド



▲ビッグフルコンを組んだスタンド。オプションパーツの変更に伴い、ジョイントの間に凹凸が変わっている。これに伴い、黒だったカラーリングをビッグフルコン同様の白へと変更している。

ボルテス重戦車

かつての組合全コン・バトラーVから受け継がれる変形機構、「コン・バトラーV」のように劇中には登場しなかったため、このオマスクは「GX-31」からは削除されていた。この形態への変形を実現するため、本商品では既存のキャタピラの支柱を廃止している。

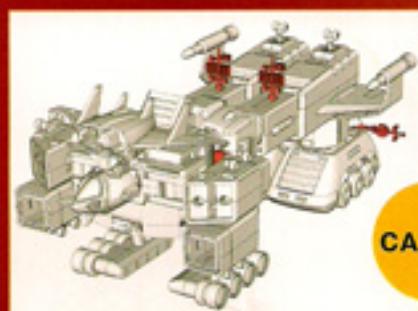


▲ボルト・フレガート

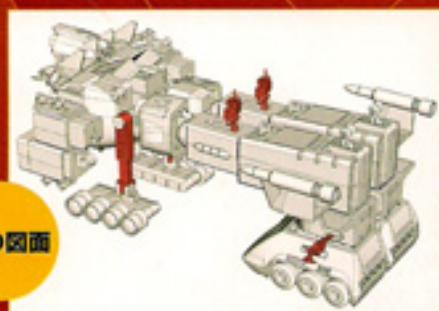
▲ボルト・ランダー

ボルトマシーン

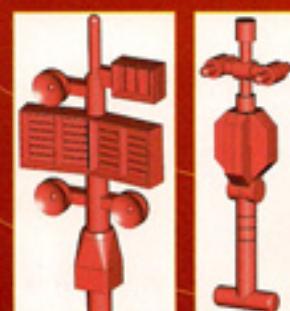
それぞれカラーリングの変更に伴い、各メカの英語表記や「V-1」などのマーニングが施されている。なお「GX-31」台風の収束型手首は施されており、その代わりにボルト・ボンバーの腕にはシャッター状バーツを搭載する。また、キヤタピラの支柱を廃止したこと、ボルト・パンガーの車高が高くなっている。



CAD図面



▼ボルト・フレガート、ボルト・ランダーのアンテナバーツ、旧キヤタピラの支柱を廃止した形態に変更されている。なお実際の商品ではペリキラが採用される予定だ。



▲ボルテス重戦車の構造図。ピンクで塗られた部分が新造バーツである。この改修で手首のシャッターは複数付いていない。

鉄人28号

GX-44

超合金魂 太陽の使者 鉄人28号

GX-44S

超合金魂 太陽の使者 鉄人28号
VSブラックオックス

「太陽の使者」版と称される、1980年版「鉄人28号」を原画化。旧鉄人(GX-44)同様に可動とプロポーションを両立させた決定版として進行している。商品は鉄人のみのスタンダート版と、ブラックオックスとのセット版による2タイプを同時展開。GX-44は価格7,350円(税込)、GX-44Sは価格13,550円(税込)。それぞれ2008年11月下旬発売予定。

ブラックオックス



※サイズは脚を開いて、脚中の封連シートを外す。2体の全長は通常シリーズの標準サイズである180cmとされている。



▼商品に付属する専用ケースの大きさ
大型、取扱い手袋、クリーナー、専用工具等
可変式大型サイドスクリューボルトホルダー
が付いている(GX-44/GX-44Sの専用に付属)。



最新作 ギャラリー



▲「上を向く」ことが可能な、可動タイプの拳銃が付属。これを使うことで劇中で想像的な飛行ゲースの再現が可能。青面ロケットはスプリングによって安定感が保証する。



▶ペルトの上部には可動箇所が存在。腰を入れたパンチーパンチが振り出せる。



彩色原型

こちらはテストショット以前に公開された彩色試験型。商品の詳しい内見は、これら原型零真でご紹介する。なお鉄人本体は「GX-44」「GX-45」のどちらも同じ仕様となる予定だ。



可動検討モデル

最初期に製作された試作品。この後、彩色試作を経てテストショット版へと繋ぎ、その度にプロポーションの調整が行われてきた。

▼可動部のチェック用に製作されたものだが、細かいホールなども施されている。



▲開脚装置の一辺が引き込まれることで、ヒジを曲げる際のクリアランスを確保。更に脚部上面に幅広いボーリングをとることができる。



▶脚部にも試作の可動部が存在しない。等身大では足先にも可動部が存在しているが、実物と安定性の問題から採用は見送られることになった。



◀▶ブラックオフク版の彩色原型。手足には做人と同様の爪込み機構が存在する。また、こちらもつま先に可動部が存在していたようだ。

GK-45

超合金魂 ダイゼンガー &アウセンザイター

長寿ゲームシリーズ「スーパーロボット大戦」に登場するオリジナルロボット。ここでは3次元CADデータを使用した、ラピッドプロトタイピング(積層造形法)によって起こされた試作品をご紹介する。また珍しいキックをお見せすることはできないが、商品版は手足などの関節可動はもちろん、アウセンザイターには変形機構まで備わる予定となっている。それぞれ価格や発売日、分売形態などは未定。



ダイゼンガー

「第2次スーパーロボット大戦」より登場した、DGG(ダイナミック・セネカル・ガーディアン)1号機、本誌「潮の塊」コーナーで公開した画面では、脚部ダイナミック・ナックルの展開機構も示されていた。拳式新規刀とガーディアンズ・ソードが付属する。

アウセンザイター

「スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION」より登場。実際の商品にはマントとグリップ・カノネット(両)が付属。なんとフェールトモード(変形態)への変形も再現されるらしい。また、特徴である翼がどのように表現されるか気になるところだ。



▼ダイゼンガーを装備する新規刀。普通の手に持たせただけで目立つ不可視となる大型武器である。その重量バランスはいかにしてクリアかれるのだろうか。



▲超合金魂シリーズ初の「スーパーZ」キャラクター。本商品の登場は、超合金ファンの可能性をさらに広げることとなる。

XS-11 魂SPEC ファルゲン

「機甲戦記ドラグナー」に登場する、「ギガノスの巣き廻」上呼ばれるライバル機。プロポーションはオーフニンクや劇中を意識したバランスとなっている。ドラグナーIのような内部フレームの再現はないが、パーフの一部に軟質素材を使用するなど、劇中のアクションを再現するための工夫が凝らされている。飛行ユニットであるMAFFやディスプレイスタンドなど、オプションも多数付属する。2009年1月発売予定。オープン価格。



▲設定上では柔軟性のある装甲が使用されているファルゲン。商品でも脚部のアクションを抜けぬよう、スクートの範囲(CO)ではなく(部分)に軟質素材が使用される。



▲開拓用に搭載されたCO、タビー装備の各部などに使用されており、運転もはばこのスタイルで仕上がっている。



新作
ギャラリー

●MAFF(メタル・アーマー・フィクスド・ウォルグニット)
装着状態。走行は設定通り
歩けたことができる。

●レーザーシード(電束)、ハンマーブルボンなどの武器も付属。背面の3連
マルチディスクランサーは互換式。

魂SPEC LIMITED

夜天光&六連

劇場版「機動戦艦ナデシコ -The prince of darkness-」に登場したライバル機の2体セット。商品化希望アンケートで上位にランクインしたキャラクターで、2008年3月開催のイベント「TAMASHII NATION 2008」での抽選販売の展示を経て、「魂ウェブ」内のショッピングサイト「魂ウェブ商店」にて限定販売された。価格7,350円(税込)。受付期間は2008年8月25日～10月上旬(2008年12月下旬より発送予定)。



夜天光(ヤテンコウ)

火薬の供給者、北辰が率いる機動兵団。主人公機のような華麗なフォルムと、鮮やかな深紅のカラーリングが美しい。商品は劇中にほんの少しだけ登場した降着形態への変形も再現。交換用手首と武器である約丈が付属する。



▶新色「魂SPEC XS-07 ブラックサレナ」との
パーティット。夜天光は「怪盗團(くわぞうだん)」
と呼ばれるカリッキーを駆けてブラックサレナを
見つけた。



◀夜天光と六連は同スケールで再現されている。
「ナデシコ」ファンから注目され、あと手体の内
部を見たいところ。

◀劇中のラストシーンを再現。両者の一争が
互いの強度を引き、その間にブラックサレナは
上半身を撃破。本体であるエスティリスが姿を
現した。



▲両腕から内蔵フレームを引き出し、フロントアーマーを付することで降着形態に変形する。



六連(ムヅラ)

北辰の配下である北辰六人衆が召喚する機動兵器。ノズルとランディングギアで構成された脚部や、ボディから大きく離れた肩ユニットなど、人型から外れたフォルムが特徴。劇中には8体の同型機が登場した。夜天光同様、交換用手首と約丈が付属する。

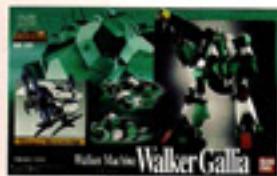




THE SOUL OF CHOGOKIN PRODUCT REVIEWS

超合金魂プロダクトレビュー

超合金魂が市場にレギュラー投入されるようになって久しい。
しかも、近年のアイテムは大型化、複雑化する傾向にある。
急速な勢いで進化を遂げる超合金魂のプロダクトを、
試作原型と比較しながらご覧いただきたい。



GX-35 WALKER GALLIA

ウォーカーギャリア



▲図44回にて、アーチー様を連れ出す際に使用したコンテナ。ドラム状型の生存維持装置も再現されている。



▲ブーメラントイオムは、劇中両脚に両脚で構える事が可能。脚入脚の可動具合にも注目して欲しい。



▲ライフル、バズーカ、ミサイルランチャーをセットした状態。脚関節がハンドルに可動するため、安定感のあるポーズが決まる。

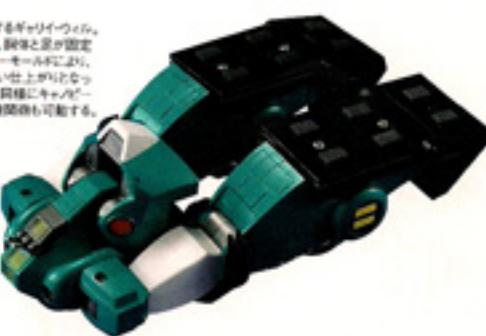


▲付属武器一式。ライフルとバズーカのマガジンは外すことが可能。バズーカに入れる際も1発付属する。



▲キャリイ・ホバー。ローターには監視用の鏡があり、鏡はしっかり固定される。鏡下面には展開可能なランディングギアを実装(写真は閉じた状態)。キャノピーはクリア成型となっている。

▶頭部と下半身を形成するギャリイ・ホバー。头部のシャインにより、頭部と足が固定される。下半身のシャッターソールが二つ。変形時にも連動感のない仕上がりになっている。キャリイ・ホバーと同様にキャノピーはクリア成型。20cm機関砲も可動する。



戦闘メカ ザブングル

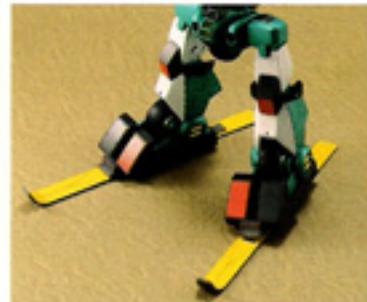
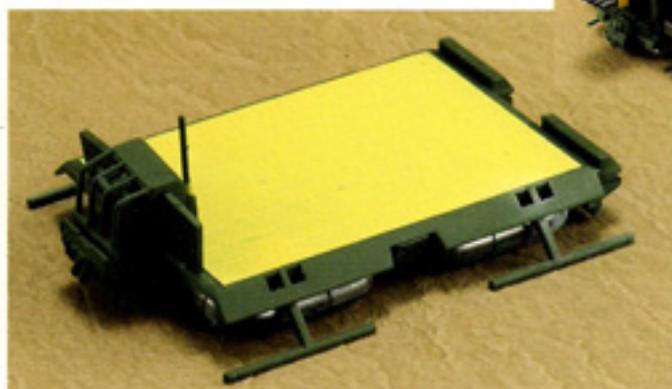
1982年2月6日～1983年1月29日・全50話、及び劇場映画「ザブングルグラフィティ」(1983年公開)

ウォーカーギャリアは「戦闘メカ ザブングル」第26話にてザブングルに替わる新たなる主役機として初登場。ロボットアニメにおいて「物語途中での主役メカの交代」は本作が初めての事である。2機のマシンが

変形・合体するというギミックをザブングルから引き継ぎつつも、そのフォルムはヒーローロボット然としたザブングルに比べ世界観にマッチして、より重機的なものとなっている。超合金魂ではすでに発売されていた「GX-28 戦闘メカ ザブングル」と同スケールでの発売となり、付属パーツの互換など連動した遊びが楽しめるものとなっている。

ホバートラック・ロードランド

後ろに乗せるジエリカンも再現されており、ザブングルとウォーカーギャリアと並べれば第44話のロップ搭乗シーンを再現できる。また付属するスタンダードパーツをロードランドの背後には取り付ける事で、武器などを付属品を飾るディスプレイスタンドとしても利用することができる。



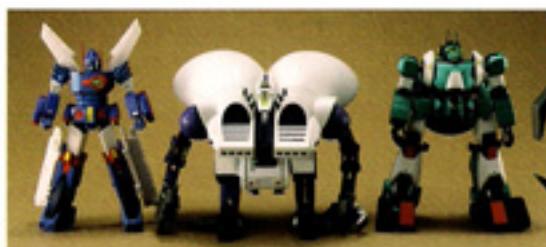
▲スキー板に取り付ける
ストップバーが付属。GX-
28 戦闘メカ ザブングル
付属のスキー板を履くこ
とができる。



◆足部はツマ先と足裏、付
け根の部分が分離されており、
頭部は可動。頭のスライドは、
頭部の位置調整時に便利だ。
横に並ぶのは同じスケールの
一機バイクラン。

ウォーカーマシン ドランタイプ

物語後半におけるイノセント側の主力機「ドラン・タイプ」が改裝済み組み立てモデルとして付属。番組放送当時プラモデル化が見送られた商品だったが、「GX-28 戦闘メカ ザブングル」付属のプラッカリ4と同様に、当時のプラモデルをイメージしたパッケージも含めて再現。キャノピーにはクリアパーツが使用され、首の伸縮や胴体・手足のスライドなどギミックも搭載されている。



▲ザブングル、ウォーカーギャリアとの比較。黒影を置つフィルムがたまらない。



大型ミサイル ベーバークラフト

第49話「決戦!Xポイント」にてイノセントが使用した大型ミサイルのベーバークラフト型紙版が、バンダイ公式ホームページ「魂ウェブ」で公開された。組み立てると大サイズのロケットミサイルが完成するが、紙製であるため作中同様にウォーカーギャリアに受け止めさせることも可能だ。

※現在はダウンロードサービスは終了しております。



▲飛行能力を持つパンタタイプに組み立て、飛行状
態を再現可能なスタンドが付属する。



GX-36 IDEON



▲首は深いブルーのクリアパーツで組成。バーナーの内側に発光バーンがモールドされており、光を当てると浮かび上がる仕様となっている。



▲正面。上に大きく張り出した肩は、1980年当時としては斬新なシルエットであった。

伝説巨神イデオン

1980年5月8日～1981年1月30日・全39話。
及び劇場映画「THE IDEON 搭載魔／光財団」(82年公開)
「機動戦士ガンダム」の富野由悠季(現・富野由悠季)監督が手がけた壮大な宇宙叙事詩、それが「伝説巨神イデオン」である。主役メカのイデオンは、遠い未来の地球人ボロ星の第6文明の遺跡から発掘した巨大ロボット。

3機のメカがそれぞれ2パターンに変形、さらに合体してロボットとなる。設定上、変形・合体プロセスはアニメならではの矛盾が多く、超合金魂ではギミックとプロポーションを両立させつつ変形を玩具的に再現することが開発の鍵となった。また、頭部のモールドや付属品などにより作品中での役割的なスケール感を再現。商品サイズも超合金魂史上最大身長の商品となっている。



▲イデオンは超巨大ロボットでありながら、映像ではダイナミックなアクションを披露している。腰関節を引き出すギミックにより、こんなキックポーズも取れてしまうのだ。



▲大きな開いた手首パーツも付属。第2回「ニューロビア島上」でデッカーパウの脚油大型スタイルを受け止めたシーンを再現できる。



▶プロポーション重視の無可動手首も多種類付属する。写真は右手に握り拳、左手に半開き手が装備されている。ヒジ関節を伸ばすことも可能だ。

▶全方位スタイルの発射ポーズも両可能「GX-01ボルテスV」と同様。肩の変形用リングを開閉して用いることで、腕部をこの位置まで移動させることができる。



“イデの重さ”とは？

超合金と言えば、やはり気になるのはその重さ。超合金史上最大となるこのアイテムを、文字通りハカリに掛けてしまった。その結果、A面の3つのメカを合計した重量は、なんと1.38kg。合体後は自立させるため、Cメカに特にウェイトがおかされているのだ。

A・B・Cメカ

イデオンメカのプロポーションは、合体形態を優先しながらも各形態共に繊細のない絶妙なアレンジとなっている。また複雑な変形機構によって3体合体を再現しているだけでなく、作品中の「走りながらの合体シーン」を再現することも可能である。



ソル・アンバー

△メカ基本形ソル・アンバー。イデオンの頭部と胸部を形成する。キャノピーはウーリアーティ、ゴム製キャラビアは可動する。



ソル・ニナー

△メカ基本形ソル・ニナー。イデオンの胸部と腕部を形成する。サイドのミサイル・ポッドは、開口状態で変形される。

IDEON

イデオン



ソル・コンバー

△メカ基本形ソル・コンバー。イデオンの下半身となる。インオン・ゲージが回転してグレン・キャノンが露出する。



イデオ・ルタ

△メカ戦闘形態イデオ・ルタ。複雑な変形をする機首がポイント。



イデオ・ババ

△メカ戦闘形態イデオ・ババ。ソル・ニナーからの変形は複雑。後脚の足と手が腕脚へ、グレン・キャノンなどの装備が露出する。



イデオ・バスター

△メカ戦闘形態イデオ・バスター。組合せ構造の解説を含む機首の機器を変形は本商品の最大の目玉。

波導ガン

「イデオンガン」とも呼ばれるイデオン唯一のオプション兵器。砲身内部にLEDを内蔵し、砲身上部のスイッチによって発射状態を再現できる。



▲上部のアンテナや回進輪も可動。グリップを握ったまま4基のスラスターを展開して、移動形態とすることもできる。



イデオンソード

第29話「閃光の剣」で初めて発見されたイデオンソード。未知の無限力“イデ”そのものとされる光の劍をクリアパーツで再現。超合金魂にこうしたイメージバージョンが付属するのはイデオンが初めてのこと。



▲巨大なイデオンソードを支えるスタンドも付属する。白底はイデのゲージをイメージしたもの。

幻の小型試作バージョン

超合金魂イデオンの試作は当初、一回り以上小さいサイズで作られていた。見映えの迫力をより優先するために、超合金魂最大サイズの商品へと進化することになっていたのである。



▲▼イデオンのスケール感を引き立てる付属品として、ジムンダガチャ、トカモノ、ティッカパウ、カービアンクロッサスなどが付属。極小サイズながら彩色が施されている。



▲▲右が小型試作。実は「第二次超合金魂劇場」に掲載された原型も、この小型バージョンであった(20ページ掲載の試作原型も同一のもの)。



▲ソロシップの艦橋をモチーフにしたデザインとカラーリングのディスプレイ台も付属。追加オプションを追加することができます。

PROJECT OF

GX-36

PHASE|01



▲GX-36は設定上、変形直後で機器上面の形状が変化するが、本製品では中間のイメージが採用されている。



▲ロボットはシンプルな外観とは裏腹に、パツツのスクエア構造やヒンジによる組合ギミックなどが詰め込まれており、强度の確保が一番の課題であった。



▲GX-36の機首部分は複雑な変形機構を有しており、合体時に上半身を生えるドッキング機構と駆除室が内蔵されている。また、頭の曲線とメカ系のフォルムの両立も得意点。



▲クリップやバークニア、アンテナなど各部が可動、原型段階でイデオンと異様に細部のモールドなどが施されている事が確認できる。

PHASE|02



▲こちらは各部が製品版と同じ素材で作られたテストショット。この種バケルラインなどのディテールや塗装の違いなどが窺えられ、さらなるクオリティーアップが行われた。

◀背面は变形時の腰脚部やフタなどのギミックが集中しているのがよくわかる。この時点で背の内側に取り付けられたフタや、イデオ・アルタのエンジンを隠すカバーなどが追加されている。



◀今品中の省体シーケンスを実現できるのも筋力の一つ。走行状態のまま変形開始し、全ての車両が収納した状態でドッキング完了となる。



▲第1話「復活のイデオン」において、初めて出神が起き上がるシーンを再現。手は開き手に接着してある。足裏のモールドにも注目。



GK-37

KING JOE

キングジョー

ウルトラセブン 1967年10月1日～1968年9月30日・全49話

ウルトラシリーズの登場キャラクターから初の超合金魂化。宇宙ロボット・キングジョーは「ウルトラセブン」第16話及び第15話「ウルトラ警備隊西へ(前編/後編)」にて登場したロボット怪獣。劇中では「ベダン星人のスーパーロボット」と呼ばれ、ウルトラセブンを苦しめた。4つの飛行メカ(それぞれがロボットという設定)が合体するギミックは「玩具での再現は不可能」と思っていたが、超合金魂では差し替えない変形・合体を実現した。「ウルトラ超合金」や「アクションヒーローシリーズ」とはほぼ同スケールとなっており、各シリーズのウルトラセブンと組み合わせて遊ぶこともできる。



▲全体・変形のための可動は各関節にもフィードバックされており、腕・脚が可動。ボーナップの安定性を高めるため、ヒジ部以下の腰際にはクリックが搭載されている。



▲ディスプレイスタンドに企画別解で配置することも可能。また台座部分には、ベダン星人の頭部周辺盤を収納する格納庫スペースも設けられている。



▲超合金シリーズ珍番のディスプレイスタンド付属。合体状態では背面に固定用のバーを取り付け、しっかりとホールドすることができる。台座部分の画面には、キングジョーの胸元をイメージした漆喰セールドが描かれている。



▲胸元飛行形態「足口ロボット」。各ロボットのアンテナバーは合体時は全て内部に収納される。



▲脚部飛行形態「胸口ロボット」。最も小型の機体。のこロボットとはマグネットで連結する。

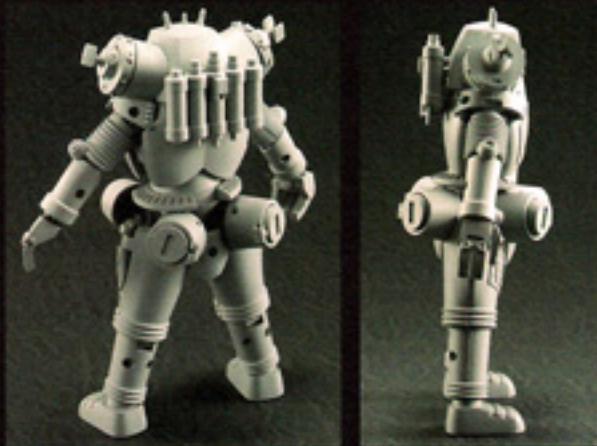


▲胸元飛行形態「むねロボット」。紅色に輝く胸元スクリーンにはクリアーボードを使用している。

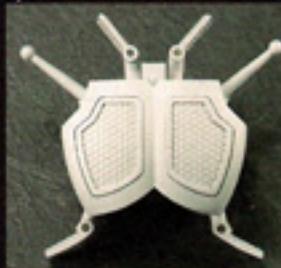


▲脚部飛行形態「脚口ロボット」。脚部は基本的に差し替えなしで変形するが、写真のように手首のみを折り疊見バーツとの交換も可能。

PROJECT OF
GX-37

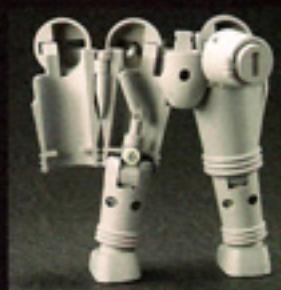


▲すでに全形・合体機構の盛り込まれた模型試作。この後、合体時に生じる接合部の縫かい強度が経験され、製品はより精度の高いものとなった。

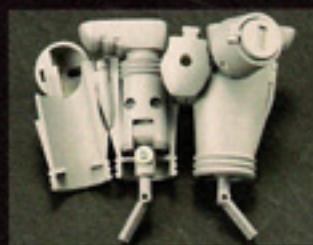


◀内臓部を左右から伸びたアンテナを、背面板の基部を反転させることで無利害に交換。

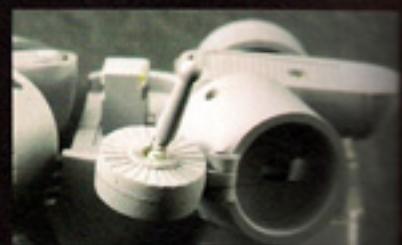
▲写真はギミックテスト用の模型試作で、頭部版ではヒザ部分の被覆部など、実際の苦ぐるみに準じたディテールに変更された。



◀頭部と入れ替わりに、大膝部に被覆部が取付けられる。このように複数箇所で被覆があるにもかかわらず、ヒザには可動範囲も広めである。



▶大腿部を最後に開き、内部に収められた被覆を行き出す。



▼腰から伸びた4本の被覆部は、頭部と同じ要領で体内に取付けられる。



GX-37B KING JOE BLACK キングジョーブラック



▲キングジョーブラックは「GX-37 キングジョー」のブラックver.というだけでなく、右腕が大型版「ベダニウムランチャー」に変更されているのが特徴。



▲ベダニウムランチャー以外のパーツもGX-37を踏襲している。実際のキングジョーブラックの量でみると「ウルトラマンマックス」に登場したキングジョーをベースにしたという。



▲右腕のベダニウムランチャーを装備したままで「GX-37 キングジョー」同様に4つの発行ver.へ変換が可能。黒いボディは旧ソフビ商品を思わせる高級感のあるカラーリングである。



▲首側は実物が描画されており、ベダニウムランチャーを装備した状態でも描れるようになっている。





GX-38 IRON GEAR アイアンギアー

戦闘メカ ザブングル

1982年2月6日～1983年1月29日・全50話、及び
劇場映画「ザブングルグラフィティ」(83年公開)

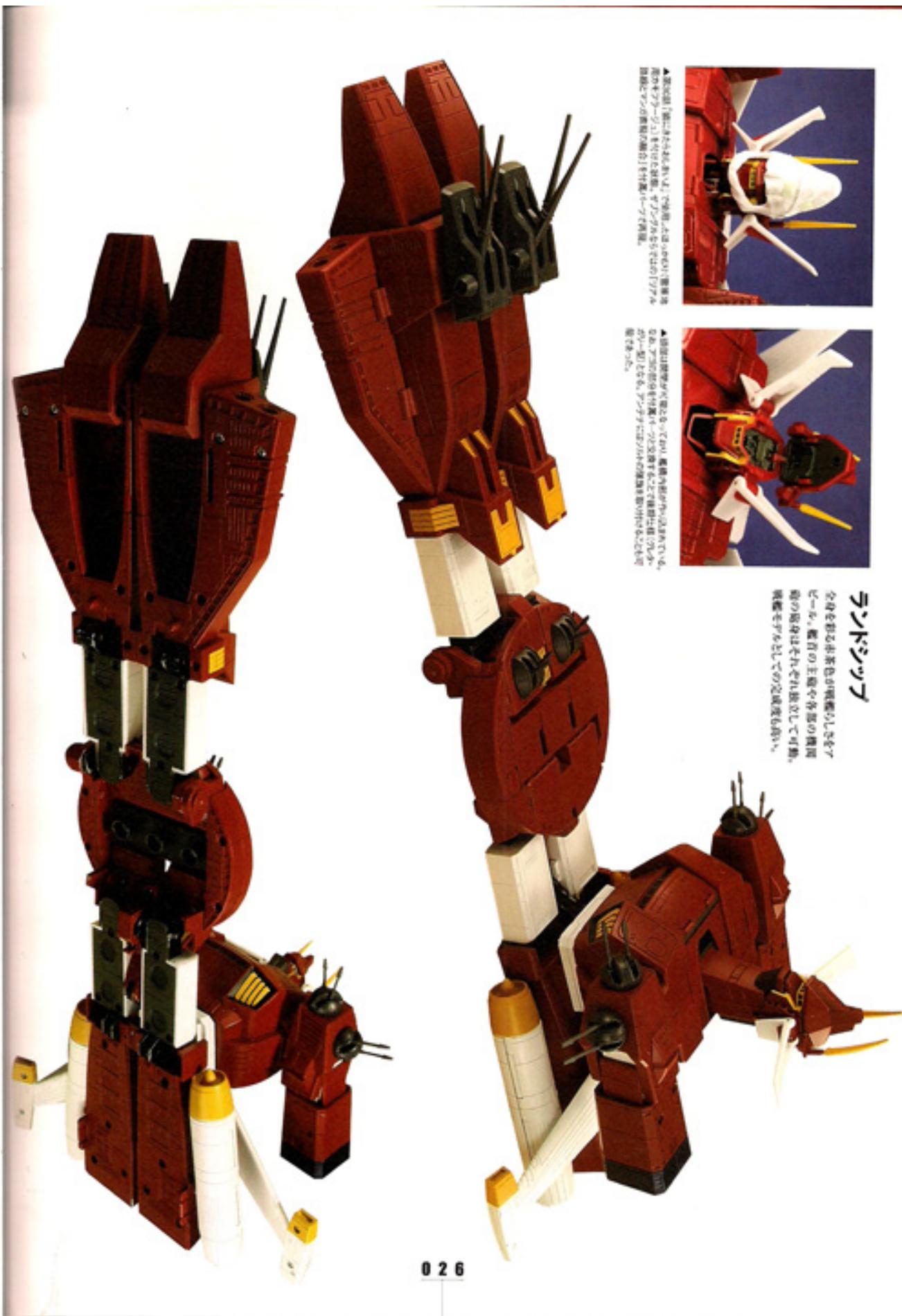
『戦闘メカ ザブングル』から、主役ウォーカーマシン2体に続いてリリースされたのは、超合金魂には珍しい母艦アイテム、アイアンギアーである。設定全長168.7メートルのランドシップでありながら、巨大ウォーカーマシンに変形。主人公ジョン・アモスたちの拠点となる存在で、番組途中で同型艦に乗り換えが行われるもの、第1話から最終話まで登場する「影の主役」でもある。超合金魂では、すでに発売されている「GX-28 戦闘メカ ザブングル」「GX-35 ウォーカー・ギャリア」とはスケールが異なるものの、非合体アイテムとしては破格のがりユーム・重量を誇る巨大アイテムとなった。



▲腕のハッチは開閉可能。全身に施されたディテールがアイアンギアーの巨大感をより強く醸し出す。



▲腰間部は横にも動かすことができるため、両手のジュークホーンバー／ズルで開閉（大ジャンプ）する、最終話でのアノ感動シーンが再現可能となっているのだ。



026

ランドシップ

全身を赤る赤茶色が強調しさをアピール。機首の主砲や各部の機関砲の脚部分はそれぞれ独立して可動。戦艦モデルとしての完成度も高い。



▲頭部は「頭にあらわれれば」で有名な上は、アーヴィング監督が「アーヴィングの魔眼の魔眼の魔眼」をサスペンション。

▲頭部は魔眼が武器となっており、魔眼内部から攻撃を行なう。アーヴィング監督が魔眼アーヴィングと名づけた魔眼は、アーヴィングにはソウルの魔眼を取引せんことを可能であった。



▲全長450mmのボディに備わる各部ハッチは開閉可能。メンテナンス状態のアイアンガードを再現できる。また、付属のウォーカーマシンを組べれば、ジオラマ構築で基地遊びを楽しむ。



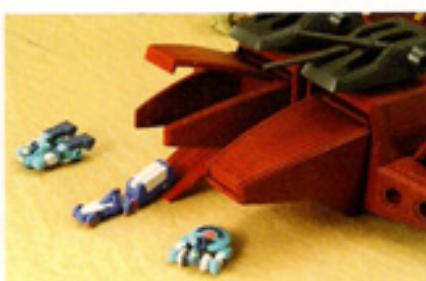
▲駆動用のホバクラスのランディッシュ・パッフルローも付属。ウォーカーマシンは、フィールドグレーとサンダカラの別型ランナーが付属。組み合わせてワットンにするか、迷・翠色の種類を2色作ることができる。



▲完成すれば全高280mmの巨大ウォーカーマシンの完成である。足下に着ぶせ属のミニチュアモデルは全て組み立て式。各形態のザブングル、ヤフザブングルとウォーカーギャリアは彩色済み。未彩色のプロメテウス、タッカー、ガバメント、ギャロップ、トライドリット、クラフ監督タイプは2種づつ組み立てることができる。



▲脚の機動用ハッチも開放でき、ウォーカーマシン状態のザブングルやウォーカーギャリアを搭載可能。ギヤリアはバスカル特有の複数モードのベース変換が可能。ホバーまで可動する。



◀脚部(足部)の格納扉を組み立てて初めて両足。ザブングル・カーゴの発展シーケンスを楽しめ。

PROJECT OF
GX-38



▲開脚を確認すると、実際に使用するアームが腰間から腰に掛げているのが確認できる。腰間脚、ヒザ実動の複数を複数にも注目。変形機構と開脚を両立させるための処理である。ハンドラインや組立モールドは各種説明時に描かれた既存用ディテールアップ版や前半のイメージとともにデザインされている。

▶腰部分にある脚部は、脚部基準座のハッチを固定するロック。脚部や腰部部分にクリップアーフが使用されているのも特徴である。



▲アイアンキラーの試作模型モデル。「GX-38 イアン」に搭載するボリュームは、まさに狂暴。グレーの試作模型では、全身のモールドがよれよれと崩壊できる。プロポーションはアニメ本編や設定資料をベースにブラックアップが行われた。



◀変形機構は比較的シンプルなアイアンギアだが、組合せ構造では变形と開脚のフル可動を開拓させた。変形時に脚後に収納するヒザ開脚も可動し、脚のひざりや腰の目標を実現している。



◀腰中を再履するオプションパーツとしては、写真の「はっかむ」の他に、機走ながら商品化には至らなかったが「アーティラリースタンド」も検討されていた。



▶ラングランでも迫力のフィルム。すでに各機体の可動や、機関砲の砲口に開口モールドが確認できる。

▲飛行母艦篇に登場するザ・ブルーとウォーカー・ギアリアを含め、艦体に後期型（フレイ・バー）バージョンが採用されている。ウイング下のエンジンハウジングが開放状態になっている点にも注目。



▲ラングラン、リアビュー。クリアランスが付いて収納された事が見える。ブリッジ後部には天蓋を開けるためのヒンジも確認できる。

▶作品のオープニングでも各種船の変形シーン。機體上げて直立してゆくアイアンガードの骨格を思い浮かべて欲しい。胸の内側には走るモーターパンクが織り交差時に左右の機首が運動して走られるギミックとなっている。



▲搭載する小型ラングラン、ガリバークラスも細部までディテールが盛り込まれている。トランクにはフントを併せることもできる。



▲付属する1/100スケールのミニチュア・ウォーカーマシンたち。多機能オプションパーツが付属するのも組立全般の幅広さ。





GX-39

BAIKAN FU

バイカンフー



マシンロボ クロノスの大逆襲

1986年7月3日～1987年5月23日

バイカンフーは『マシンロボ クロノスの大逆襲』に登場した、合身マシンロボである。秘密結社ギャンドラーと戦うクロノス星の戦士ロム・ストールは、父の遺した剣體と呼ばれる剣の力でケンリュウ、さらにバイカンフーを召還し合

身することで巨大な戦士となる。バイカンフーの両期的な合身システムは村上克司氏による「騎士ゴーディアン」(1979年)をベースにしたもので、バイカンフーのデザインも村上氏によるものである。超合金魂は旧商品のデザインと大きく異なり、合体シーンの作画をベースにした特徴的なプロポーションでの商品化となつた。また、三体合身と四脚可動の両立も超合金魂ならではのポイントである。



▲長さ230mmの大サイズ版を保持。頭部はGrendizerの小サイズ、ケンリュウ用の中サイズ、バイカンフー用の大サイズが用意されている。



▲公約のサンダーバンチを纏め出す腰間を再現! この角度のままでの立ちが可能。腰間部もここまで上げることができる。

▼独特の可動軸が確認できる背面。上半身と下半身を骨盆状のバーで連結することにより、ケンリュウが合体した状態でも腰の可動も可能にしている。ふくらはぎの部分にはケンリュウの縞が露出している。



バイカンフー

クロノス星、最強のマシンロボ。格闘技に秀るだけでなく、自然現象まで操るパワーを持っている。武器は剣鎗。『クロノスの大逆襲』だけでなく、『マシンロボ フルーチョバトルハッカーズ』(1987)、『レイナ劇場版説』(1988)でもその存在を示しており、マシンロボシリーズを代表するキャラクターといえる。超合金魂版は巨大な両肩、締り込まれたウエスト、腕の形状などアニメーション映像のイメージを最大限に活かして商品化された。



▲頭部当時に発売された「OOバイブルフォーマイシヨンセット」版に付属しなかったケンリュウ専用サイズの頭部が付属する。



▲正面の肩とパイロガードが付属。OO版ではパイカンフーサイズのものが付属していたが、組合せ版は新規作品と同時にケンリュウ専用装備となっている。



▶背面には各所に可動軸が確認できる。腰の可動方法はパイカンフーと同様に両脇に荷物部分の構造によるもの。このシステムが全身と可動を両立させたのだ。



▲ヒザ、足首の関節が大幅に曲げられるので、ダイナミックなポーズも決まる。ダイキャストのおかげで重量感も抜群。



ケンリュウ

ロムが創造の力で呼び寄せる、中型マシンロボ。ロムの格闘能力を高め、剣士やパイロガードでギャングラーの傭兵コマンダーと戦う。ケンリュウもアニメ作画を意識したプロポーションでの商品化となっていいる。胸にはパイカンフーと同様に頭の紋章が描かれている。



レイナ

ロム・ストールの妹。天空術心事を身につけており正義感の強い活発な性格だが、花や自然を愛し兄に恋心にも似た想いを持つ少女らしい一面もある。瞳のプリントはキャラクターデザイナーの羽原信義氏描き下ろしのテクスチャーを使用。

▼初回のエンディング・フィルムで見せた、ヘルメットを脱った黒髪の顔部も付属。武器を持つの手首も付属している。



▲頭の紋章をあしらった白面にロムとレイナをディスプレイすることができる。台座上に手持ちの武器やオプションパーツを取付けられ、内面には交換用頭部や手首などが収納可能となっている。

ロム・ストール

クロノス族キ長・キライの二子。天空術心事の使い手である。父から受け継いだ剣術の力によりケンリュウ、バイカンバーと合体できる。超合金魂版のロムは天空術心事アクションを再現可能なフル可動仕様。ヒザの二重開脚も再現されている。



▼付属のパーツを使用することで頭部と流星(ながせ)をジャイント化。頭部は頭部削除・ツインブレードを再現できる。マスクを開いた顔部も付属する。



PROJECT OF
GX-39



▲実際のイメージが無いバイカーフォーは、アクションベースを再現可能なフル可動製品であることがポイントである。関節可動は合身システムに大きく関わってくる部分であるため、製作模型は人型像重に作られた。



▲バイカーフォーは作画スタッフにより、さまざまな形状で描かれているが、合身全機は合身シーン(作画監督／大橋正己氏、原画／大平豊也氏)の原画による合身シーンをベースに、第14話で強烈な絶景が描いたディテールを加えるなど、最大的効果を出したプロポーションとなった。



▶上半身にボリュームを出したマッキンなプロポーションが合身全機の特徴。腰から腰間に入る細小部、脚部の配置取りやバランスも綺妙。

◀肘部を構えたボーリングも決まる。内側にケンリュウ、ロムが合身した状態で開脚をここまで聞くことができる。足首は付け根が可動しマルチ接地が可能となっている。



▶バイカンフーカーMに比べて頭部を存続のケンリュウだがアニメ風面でバイルコードがケンリュウ専用となり、専用サイズの頭部が付属するなどスタイルのこだわりが詰められる。

▼ロム・ストールとケンリュウが合体。合体後はケンリュウの頭内部にロムの化汐開的が収納する構造となる。



▶バイルフォーマイショング完成した後のバイカンフー内部はシン沦つた状態。この状態でのフルアクション仕様にはさすがに驚かされる。



◀ケンリュウとバイカンフーの合体は、ヒダ下からスネの部分を前方に倒すように開放する。組合せ連動自在のシステムとなっている。





GX-40 GOD MARS ゴッドマーズ



◀パッケージを開けてストロークルのフタをあすと、かつてのDX合金を彷彿させるスリーブが出現。表面には各ロボの名前が文字で記載されている。



▶ゴッドマーズの頭にはガイナーの頭部パーツを内蔵。強襲砲の矢九ノルフを引き上げることで、アゴのクリア部分に比喩する。



◀かつてのDX合金では、常にスピニングスの頭部、脚、ヒザ下バーグ、およびウラヌスとタイタンの頭が露わしていた。だが、超合金魂では一切の取り外し難しさ、ツルグルの両面を実現。アービンの胸もしっかりと取扱われている。

六神合体ゴッドマーズ

1981年10月2日～1982年12月24日

『六神合体ゴッドマーズ』は横山光輝のSFスペクタクル漫画「マーズ」を大劇に翻案した、TVアニメーション作品。主人公明神タケルことマーズは、テレバシーによりガイナーを召還し搭乗、さらにスフィンクス、ウラヌス、ラー、

タイタン、シンと六神合体して巨大ロボットゴッドマーズとなる。放送当時に発売されたDX超合金は、余剰パーツを出さずに6体の小型ロボットが互に合体できるという完成度の高い商品であった。超合金魂では6体合体ギミックはもとより、映像作品ながらのプロポーションと可動を実現。旧商品からより進化したクオリティーで、玩具技術の進歩を如実に感じさせる商品となっている。



▲腕口ガチャ部分の合体時に残るバーブを若干調整することで、合体後にモフルアクション可動を実現しができる。両手でマーズクラッシャーを握り、ファイナルゴッドマーズを再現。



▲合体後のヒジ開閉は、ここまで角度を広げることが可能。



▲可動箇所の構造はご覧の通り。合体時に残るダインシヤウタスとの間バーブを元通り持ばずことで、六神合体時の可動範囲をそのままハイドロピックである。



▲3号は1号の後部に格納されている。



▲1号、2号の分離プロセス。再に差し替えなしの完全変形だ。

コスモクラッシャー

クラッシャー隊に配備された多目的戦闘機。クラッシャー1号、2号、3号への分離・合体が可能。大気圏内外を問わず使用可能な、地球上で最も優れた戦闘機である。超合金魂に付属するコスモクラッシャーは、作品中と同様に合体・分離が可能。作品中の機首のシリ



▲3機分離状態。初の変形化にして完全変形・合体を実現。



◀ 作品中でガイヤーが隠されている明神巖の収納ケースが付属する。面コレクションの付属品は、既に当時発売された「プラザ・ゴッドガイヤー」にもセットされていた。



GX-40 GOD MARS ゴッドマーズ



ガイヤー

普段は明神巖の魔神岩に隠されており、タケル(マーズ)の呼びかけに応じて出現する。合体時はスフィンクスの内部に格納されゴッドマーズの中盤を司る。組合全魂では胸部にコクピットを再現。ヒジやウサギの二重関節などにより劇中さながらのアクションポーズを取らせることができる。



◀ 六神ロボが集結! スフィンクス、カラスス、タイタン、シン、ラーの可動箇所はゴッドマーズへの合体後に開拓となる箇所が多く、ゴッドマーズの元々のデザインがしっかり残されていたことが窺えてわかる。



▲▼スタジオ25、スタジオNO.1に所属した作画スタッフによる、特徴的なアクションシーンはゴッドマーズを語る上では外せない。作品中のケレン味あふれるアクションシーンを完全再現。



スフィンクス

エジプトの石像に封印されており、六神ロボの中で最も巨大な体躯をもつ。六神合体の際には頭部、肩口、ヒザ上までの重要なパートとなる。超合金魂では合体時にガイナーの収納と腕および頭部の収納を両立。また合体時に腰のマークが出現するギミックも内蔵されている。

タイタン

合体前はインド洋の海底に潜んでいる。ゴッドマーズの左腕に合体。超合金魂版の六神ロボ(ガイナーをのぞく)が合体時、頭部や腕を収納する技術には「GX-32ゴールドライタン」からのアートワークが見受けられる。



ウラヌス

北極の氷山から出現する。合体後はゴッドマーズの右腕となる。超合金魂版では合体後の拳が、各腕ロボの胸内部に収納。拳の収納と脚の独立可動を両立させている。



ラー

イースター島の石像から発進する。ゴッドマーズの左足に合体。超合金魂版六神ロボの胸パーツには、いずれもクリアーパーツが使用されている。



シン

アンコールワットの遺跡に棲んでおり、合体時にはゴッドマーズの右足となる。超合金魂版の脚ロボは、合体時に両腕と頭部を体内に収納。脚部分も若干縮む。



PROJECT OF

GX-40



▲ガイヤーの設計にあたっては、各部の開閉可動などアクションフィギュア的アプローチがとられた。そこにオプションとしてガイヤーは駆動可能な魔神君も付属。これらの付属品がファンを魅了する要因となる。



▶腰合金魔神ゴッドマックスは「立体脚部」での決定版を目指した設計となっている。各コボットの脚パーツを完全収納しての合体など、当機種では不可離だったギミックを採用。デラックス腰合金をよりシステム化に進化させた當形シルエットになり、極めて堅定に構築したスタイルとなつた。

◀六神ロボはそれぞれがフル可動となっている。一見すると可動とは無縫のスムーズな動きも頭部、腕、脚が可動する。



▶腰口手の握り脚は合体後にゴッドマックスのヒジホールとして利用される。また、脚の伸縮を調整することで腰間腰、ヒザ間腰によって二重開脚のごとく可動ができる。



▶背面的パネルライジングなどのモードが少ないゴッドマックスだが、頭に手や腰部分の装備にはしっかりとディテールが造形されている。固定できない部分にも腰合合金塊がしっかりと感じられる。



◀腰口手の足首開脚は骨標が前後左右に可動。しかも、骨標を開脚を一体化した状態でも同様にマルチ機能が可動を設計となっている。



◀分離脚の六神ロボには各部にボールジョイントや二重关节などが採用され、手首や足首に至るまで自由に可動。アクションフィギュアルームのポーリングが可能になっている。



デラックス超合金との比較

「デラックス超合金 六神合体ゴッドマーズ」は1983年に発売。当時は様々な合体ロボット玩具が存在する中で、各体の人類ロボットによる合体を大変完成度の高いギミックで成し遂げた、伝説的玩具である。超合金魂は、この偉大なる先駆者をどのようにしてアップデートしたのか……？ 崩底的に比較を行ってみた。



▲ゴッドマーズの比較。全体のバランスが大きく異なっていることが明らかにわかる。DX超合金(左)の胴と太い脚はびっくりが、超合金魂はより端張り作品を意識したスタイルとなっている。それはプロポーションだけでなく、背面へのこだわりにも現れている。



▲ゴッドマーズのヒザから下の部分に変更がある。DX超合金魂のマシンラン、マシンラー(左)は2体ともヒザ一つの半サイズが違う。DX超合金版の脚パーツは、シールやマッキなどは使用されている。



▲ゴッドマーズの頭部となるDX超合金版のマジンウラヌス。マジンライダー(左の2体)とは最もスタイルとサイズの差が大きい。DX超合金版二体の頭の中に見えているのは合体用ジグソウ。

▶デラックス超合金
全高ゴッドガイザー
(左・六神の名前
はTVで異なる)。サ
イズは大きく変わっ
ていないものの、そ
のプロポーションと
色彩は大きく異な
っている。



▼ゴッドマーズの腰帯となる。左イーターと同様に
DX超合金 イアンスフィンクス(左)とサイズはほと
んど変わらない。DX超合金版の腰には、ゴッドマ
ーズの赤バーフが刺繡されている。



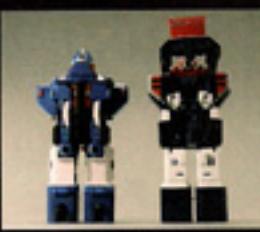
▲腰口(軍事はタイタン)。DX超合金(左)は
腰帯を押しこみ、両腕を出すことで合体ジグソ
ウトが出現する。さらにマスクを装着する際も必要が
ある。超合金魂版は胸体を開き腰帯と両腕を收
納する方式。手首もオディに埋まっている。



▲スフィンクスの頭部収納とゴッドマーズ腰帯の展開。
DX超合金版(左)では、スフィンクスの頭は後
頭にスライドするのみ。これはゴイヤーの頭部をゴ
ッドマーズの頭部に収納するスペースを確保ためであ
る。超合金魂版はスフィンクスの頭をひっくり返すと
その代わりにゴッドマーズの頭部が出てくる。



▲足口(军事はタイタン)はデラックス超合金(左)
の場合は脚と足をたたんで合体準備完了。超合
金版の場合は脚も足も上半身に格納されてしま
う。さらに最初のグリップランスでは、スフィンクスの足
部がオディにスライドするのだ。



▲スフィンクスの頭の収納ギミック。デラックス超合
金版(左)は、後ろに腰带と連動して頭の付け根が
開いていた。超合金版は前方から頭を収納して、背
中から頭が見えないようにになっている。また頭の付
け根は両面にしまわされているという新解釈であった。



▲「GX-41 スタンダードセット」にはライディーン本体の他に、ディスプレイスタンド、ブルーガー、ゴッドスタイル、ゴッドアロー、ゴッドブロック、ゴッドガーナ、手首オプショングリップ。



▲「GX-41S DXフェドインセット」にはスタンダード版の付属品に加えてゴールドメックを施した豪傑ライディーン、神面鏡、スリーカー、ライディーン用のハイアップ武器各種が付属する。

GX-41 REIDEEN

ライディーン



豪傑用パーツを取り外すことで、劇中のシンプルな素面表現可能。



ライディーンの立体化では、脚の造形が最大の決め手となる。既存機ではこれまでにない美しいフェイスを目標と意図された。

勇者ライディーン

1975年4月4日～1976年3月26日

ライディーンのデザインは村上克司氏、宮武一貴氏、そして安彦良和氏の共同によって生み出された。勇者とアラオをイメージさせる、戦闘的かつ神祕さを併せ持つ希代のロゴットとなった。また玩具で再現可能な変形機能を

持つロゴットという点においては、エポック的作品であり、またデラックス超合金というカテゴリの第1号ともなった。超合金魂では設定書よりも映像を正解とするほどの徹底的にアニメーションイメージにこだわったスタイリングで製品化。なお、オプションが充実したDX版とスタンダード版の2種類が同時発売といふのは超合金魂での初の試みである。

ゴッドバード

▲ライディーンの空中移動、および突撃攻撃態勢。超合金魂は翼の取り付け位置と開閉の角度にこだわり、映像原画のスタイルを再現した。



▲DX版には、よりスケール感のある形態のゴッドバード頭部も付属しており、変形ギミックを内蔵した頭部を差し替えることが可能。



ズラリとそろひたオプション部は勇者の一式。DXファイターバードセットには、あれどあらゆる戦闘シーンを再現するための、オプションパーツが盛り込まれている。

GX-41

REIDEEN

ライディーン



◀ゴッドブロック。右腰に装備された黒色のバーナーが立ち上がり、切り角が出来し防御用の盾になる。両腕をさせることでゴッドブロッカスピントして武器にもなる。



◀ゴッドブレイカー。ゴッドブロックが頭に変化した状態。既像ではゴッドブロックにそのまま刃が付いた形状も登場するが、組合せ場でも両側は可能となっている。

▶ゴッドゴーガン。左腕に折りたたまれた刃を展開し、必殺の炎を放つ。全身の可動により、ライディーン独特の詰めの丸いバーズを再現。腰からツマ先への美しいラインに注目して欲しい。等高は開閉ギミックのあるゴーガンバークを使用している。



▲ゴッドブームラン。ゴッドブロックの投擲モード。脚の手に持たせることができる。

◀エネルギーカッター。ゴッドブレイカーの刃が光線に変化したもの。既像ではクリアブルーとされている(等高は試作品)。



▲ゴーガンソード。ゴッドゴーガンの刃を更にして攻撃力をアップした。

▶ゴッドブロッカスピントスピンドル。ゴッドブロックスピントスピンドルのパワーアップバージョンである。



◀ゴッドミサイル。頭から発射する島の形を模したミサイル。既像では脚に差し込むことができる。

▼ジエットブームラン。ゴッドブームランの強化バージョン。





▲ゴンドガイズ。胸から出現する両者道鏡面を胸パーツの差し替えて両頭。ライディーン出来では初の立体化となる。



▼ヘリドロッパー。第29回より新加入された武器で、頭部を発射して敵を切り裂き、さらに巨大な「脚部カッター」が出来てどちらを削すという柔軟性。

▼神面塔の前部に備わるスパークバー用のスロープを手筋に引くこと、岩の左側に展開。内部にライディーンもしくはゴルバメックされた黒いライディーンをセットすることで、劇中の出現シーンを再現できる。

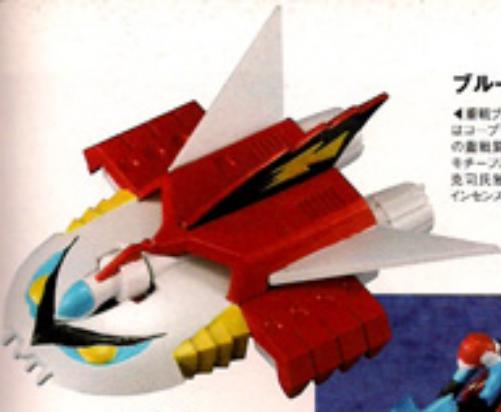


スタンダード版、DX版
共に各種オプションパ
ーツをセッティングでき
るスタイルが特徴。合体
の裏側にはライディー
ンの頭部オプションパ
ーツを収納できる。

▲手前がスタンダード版ライディーンで、左奥がDXフルードライバーセット版。1975年に発売されたテラクス超合金の勇者ライディーンにちなんだ仕様変更である。テラクス超合金のライディーンに初期頭部のみ大
幅部が白くペイントされていたが、後にシルバーマークに変更されている。二つの合金は、この過去のエビ
ソードに倣って考案されたものだ。

ブルーガー

▲豪傑ブルーガー号はコープランダー隊の監視装置。ナメモキターンにした村上先司氏監修のデザインセンスが光る。



スパークー

▲スパークーはひびき流が通常用に使用しているバイクで、ライディーンへの移乗にも使用する。



GX-41 REIDEEN ライディーン

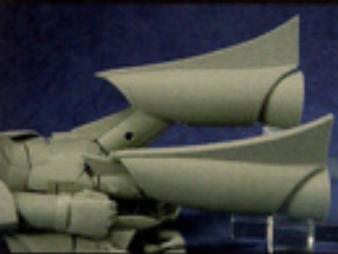



▲頭には口の可動ギミックまで存在する。差し替えることで個別な表情を再現できる。この他に形状重視の顔ノーブも付属。

▲足部の可動バーフ。つま先を伸ばした設定姿のポーズを再現するためのもの。これまで立体物では見出されてきた部分だけに、これは重要なオプションである。



▲ギガバードへの変形では、ヒヤロウボトたたかぬぐるだけではなく、一級戦闘機としての変形となっている。この複数にまたがる機体に変更をスタイルで再現されていい感じだ。




PROJECT OF

GX-41



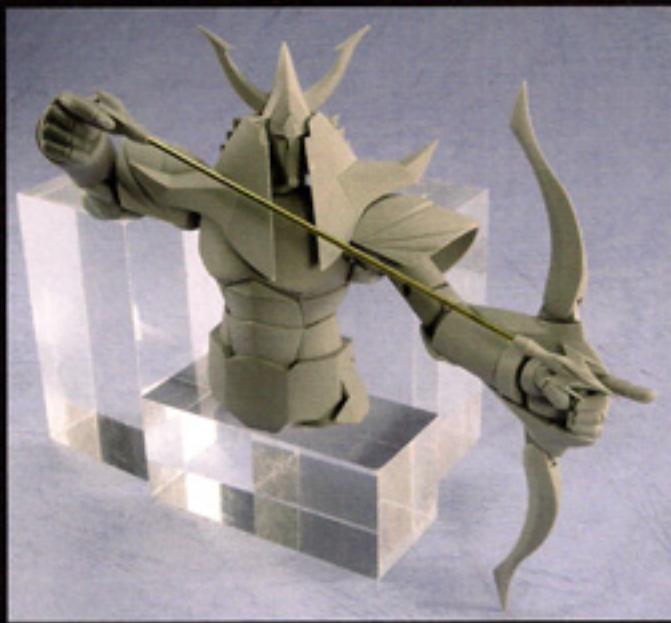
▲ギガバードは模型制作にて精緻化した本質の角質や、爪の削ぎマスクのこだわりが際立つ。変形時のヒザの構造など、改革のライディーン立体物に比べ、組合金構造などでほんと「違った感じ」を留めている。



▼首の角度一つでゴッドゴーゴン・ベースの決まりが変わってしまう。組合せ鏡ではファイスクードと監視の手錠をあわせる構造が、組立不可能だった首の左右可動を可能にした。

▲ライディーンを収納可能な折り・拆卸部が付属。これによりパッケージサイズがスターダーク版の倍以上(組合せ鏡史上最大)となった。

►アニメーション用デザインを基に立体化されたライディーンの製作模型は、ライディーンが持つ黒いフォルムを全くこころなく再現している。製品模型はこれから、さらにブッシュアップされた。



ここでは超合金魂 勇者ライディーン発売記念として「電撃ホビーマガジン」2008年6月号に掲載された、野中博士による「GX-41S ライディーン」を使用した作例を紹介しよう。化石獣バストンとライディーンの対決シーンがジオラマになって復活! とくとご覧あれ!

(製作／野中 博、CG合成／谷崎あきら)

REIDEEN

GX-41S勇者ライディーン作例
DXフェードインセット



[02] ゴッドバードVSバストドン

ゴッドバードがバストドンを貰こうとする瞬間。モチーフは第1話より使用されているオープニング映像である。実はバストドンは本編よりも先に登場していたことになるのだ。なお、ゴッドバードの登場は第3話からなので、これは本編では見られないシーンでもあった。

02

01

[03] ライディーンVSバストドン

神面岩を背景に、ライディーンとバストドンが戦時、化石獣とライディーンの初対決を再現。(第2話「化石獣バストドン」より)



ライディーンVS化石獣バストドン

制作・文/野中剛

今回も「超合金魂ライディーン」発売直前制作企画として、田中亮と
の対談ショットを作成することになりました。

●いつ、あれ?

若い読者の方には、まったく想像のないこのキャラクターは、「過去ライディーン」篇の間に登場した歎きのスター!「化石獣」篇も登場します。オープニングでも複数、コマーシャルに面かわるシーンが印象的な段落で、マジックアートで「うどこのガラクタ」やタブラーの空みない立ち位置のキャラです。

個人的には原基部あるこのキャラクターは大好きで、今朝作り起こしてきました。お腹も横うわしかったです!「自分で書いていたのです」と。

というのも、最初のライディーンのデザインが私が村上義英先生と、要原義和氏とのお手渡しの機会であることは広く知られていますが、このバストドンに限らず、多くの化石獣も要原氏の手によるものであることは、世界で承認されることはあいだせん。かくいふんだ。これが、シーブルを操縦による究極兵器や、別のペンタッチで襲撃された化石獣の体験など、もう無人熱愛です。

フレームランダムにおけるロゴやドムの作成用設定表にも現れてい

る「ノゾミ」といふ変わった名前を心に含んでいました。

●で、製作過程

まずは、前半面倒を少しまで削除し、資料をまとめます。ライディーンよりいかでいいを考えながら原作のスケッチを起こしたら、筋筋の骨格等を別にしながら複数を作ります。この時にマスターグレードのコマツとスコットを2種類作りしているのですが、そこがその後を形成していくものは、60マークの等高線を描く点です。

骨組みができた後、粗量土がいらすとがはり下地をひき出す下地は粗い生地で、外側を仕上げています。最終のロボットキャラクターと比べてもかなりシンプルな手書きです。「身が墜つた化石獣」なので、左右の骨骼もかなりいいがんばっています。やはり骨格を重視!

制作中、「一番面白いのがリューターで頭髪を削りだす」作業です。私外にまかせてたと頭髪を入れたりはしませんが……。

●塗装

全身をシルバーとアーバン色で塗り、その後、エナメル系のグレーとサンドニローの併用順序に分けそれぞれ少しあててから拭き取ってい

ます。最後は水性の漆料でワッティングを擦り廻し、ドライブラシで完成です。

ライディーンはダークグレイでスル入れ(というかワッティングに近いです)がしましたのです。神面獣も、既成品に多少色を加入了。

●感想

それぞれの進歩は常に確認し、普通あらざんに会成していましたが、このアングルはアニメ本編中でもかなり印象的なシーンです。

●次は…

いやあ、面白い! 繰り返すが、本当に立派物に出来たロボットキャラクターを製作するのは、本当にうきうきします。男爵になるわけでもないから、君と無責任にできちゃっていいから。

この機会でライディーンや新太ショーケンも作っちゃおうっと! いや、

○○やXXXXも!

今度は正月休みを廻しての作業でしたが、やっぱり模型作りは楽しいと改めて実感した次第です。またよろしくです!

化石獣バストドン

バストドンはプラモデル「MG ゴッグ」「MG ズゴック」を芯にしてスクラッチビルトしたものの。安藤良和氏がデザインした化石獣を、安藤氏の作画が印象的なモビルスーツを用いて作っているところもポイントなのだ。

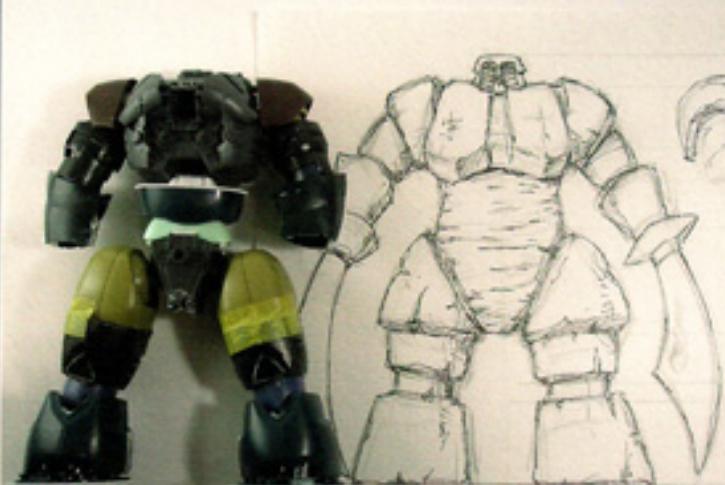
REIDEEN

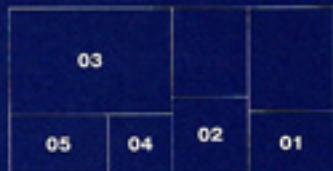
GX-41S勇者ライティーン作例
DXフェードインセット

REAR VIEW



FRONT VIEW





[01] [02]ゴックとズゴックのミキシング頭体に、エボキシ樹脂とポリマーを全面に塗りペイントのボディを形成。頭の部分にはゴックの顔が追加的に埋められている。勇者ライディーンもガンダムも安藤真和氏が作用に関わっている作品だけに、フィット感はなかなかのものだ。

[03] 完成したハサウェイとライディーンの対決。ライディーンはロバードインセット付属のものを使用。ライディーンの全身にはスリップ入れとウェーリングが施されている。

[04] COO加工された等真では判別しにくいが、青葉用の神血筋にもウェーリング処理が施されているのだ。

[05] スリップ処理などのウェーリング加工が施された、運動用コットンード。リアルタッチの処理が加わると、ゴッドカードに軽空機的な印象が際立つ。



GX-42
KOUTETSUSHIN JEEG
銅鉄神ジーグ

銅鉄神ジーグ 2007年4月5日～2007年7月12日

▲ 背面頭部は草薙剣丸の集まる
HIMAKIハイバーモーターハイカウ
で、開発者は前田の父。頭部が
内蔵されており、既定の形によっ
てジーグの頭部に変形する。頭
部変形には形状変形の通常機
構とは別に、ジーグ頭部に安
置可能な変形馬が付属する。

▲ 握り抜かれた格闘家を思わせるマッハな
拳頭。開脚からのそこ全高の身体がジーグら
しさを示している。

▲ 各面中のイメージにおける頭部を含む各関節ごと
に分離、ビルドアップを再現できる。頭、肩、ヒジ、
股関節にはマグネットジョイントが使われている。



▲ジーグフリー・カーテンの脚部開閉ギミックも再現。膝裏裏面のレバーもモールドされている。豊かな表情を見せる手首バーフにも注目。



▼第6回で猛獣怪の末に合体可能となったマッハグリル。この超大バーフを握り付ける状態でも可動。また、臂は二重開閉となっていたため得行形態で上に向かせることもできる。



▲ヒジから先のバーフを付属のオプションと交換することで、両手の拳を握り込む状態でのチャックルパンバーを再現。この状態でのパンチ発射も可能だ。



▲ピッケル状になった腕バーフも付属しており、属性ライダクラシックを再現できる。



▲オプションバーを、肘から下を丸ごと交換する。

PROJECT OF GX-42

▼技を通り全てのバーフがバラバラになる。首、肩、股関節のマグネットジョイントには、現代的機械ジークへのリストラクトを感じられる。



▼ジーグバーカー、マッハグリルなど超大オプションバー類。加量版では、超大サイズヒンジバー等の安全感を考慮し、軽量化や省スペース化などの工夫が施された。



▲ジーグ時代型。この特典モードにマグネットジョイントの使用が確認できる。かつての機械ジークと同様、ドリルの代わりにダイヤはプロセスターの身体がモチーフ。頭部はライオンガガイメージされている。



▲第3話のタイトル「[じゅじゅ萬なし]」作画(通勤ビンタ)にもなっているトゲ付き強手・地獄ハーネス用の手首も付属。



▲すべてのオプションバーがディスプレイできる専用スタンドが付属する。写真でジーグの足下後方にあるのは、ジーグクラシック用の腕バーフ。



GX-43 DAIMOS ダイモス

▼ダイモスの変形における難点のひとつ、背面に折りたたまれる車輪とアンテナも、小さく奥くまとめることに成功している。



▼両脚バーフはプロポーション優先の窄変形タイプと交換できる。アニメ用設定に考慮があり、前半の脚厚を一定しない部分だ。



圓将ダイモス

1978年4月1日～1979年1月27日・全44話

長瀬ロマンロボアニメ三部作の仲尾を飾る名作「圓将ダイモス」から、主役ロボダイモスが組合金魂のラインナップに加わった。トランザーからの変形プロセスを根

本から再構築し、不可能とも思われたブローバンとギミックの両立を実現させている。



▲必殺技の前哨となるダブルブリザードは、胸壁のバッフルを展開することによって生成される空気流となっていく。

◀頭中ではダイモスキックとも呼称されたフットカッターをくるぶしに装着。股関節の僵直化で可動あってこそその躍動感だ。



◀特種レンファノタルブレイクも装備可能。ダイモスはトランザーという武器を初めてアニメに持ち込んだロボットだ。

▲脚部パネル裏面のバーナを交換することで、頭27型において強化されたライヤー・ブリザードにもできる。



GX-43 DAIMOS ダイモス



◀ 分離つきの銃手が抱み合いで他の武器を射るスタークロック。ヒジに装着して発射直前の状態を再現することも可能。

▼ 手の甲から飛び出する二つのバーブを合体させた流れ弾型手裏剣・クロスマーラン。完成状態で付属し、手に持たせられる。



▲映像では腰から飛び出し、5つのナイフに分かれるファイブショーター。首元に開いた状態で手に持たせることができる。



▲ ▶ ダイモスの武器は實に多岐だ。映像ではベルト部分から分離する二連鎌。脚に付いた状態と組めた状態のジョイントが付箋し、三脚砲にも双頭鎌にもできる。



▲ 第2次試作版から新武器・ダイモスチーンシャープ。発射口である手平の先端に装着付けることができる。

▼ 四つ×原20話で初使用された薙刀・ダイモシヤフト。設定どおり2本を接続することもできる。映像では正面から飛び出す。



◀ 腹のシャッターが開いており出す2門のガトリング砲・ダイモガンは、シャッター部分に付属のハンドルをはめ込む仕組み。



▲ 頭部左右のナセルが回転。ファイバーリザードに突入して使用される冷冻の豪・フリーダースームを実現できる。

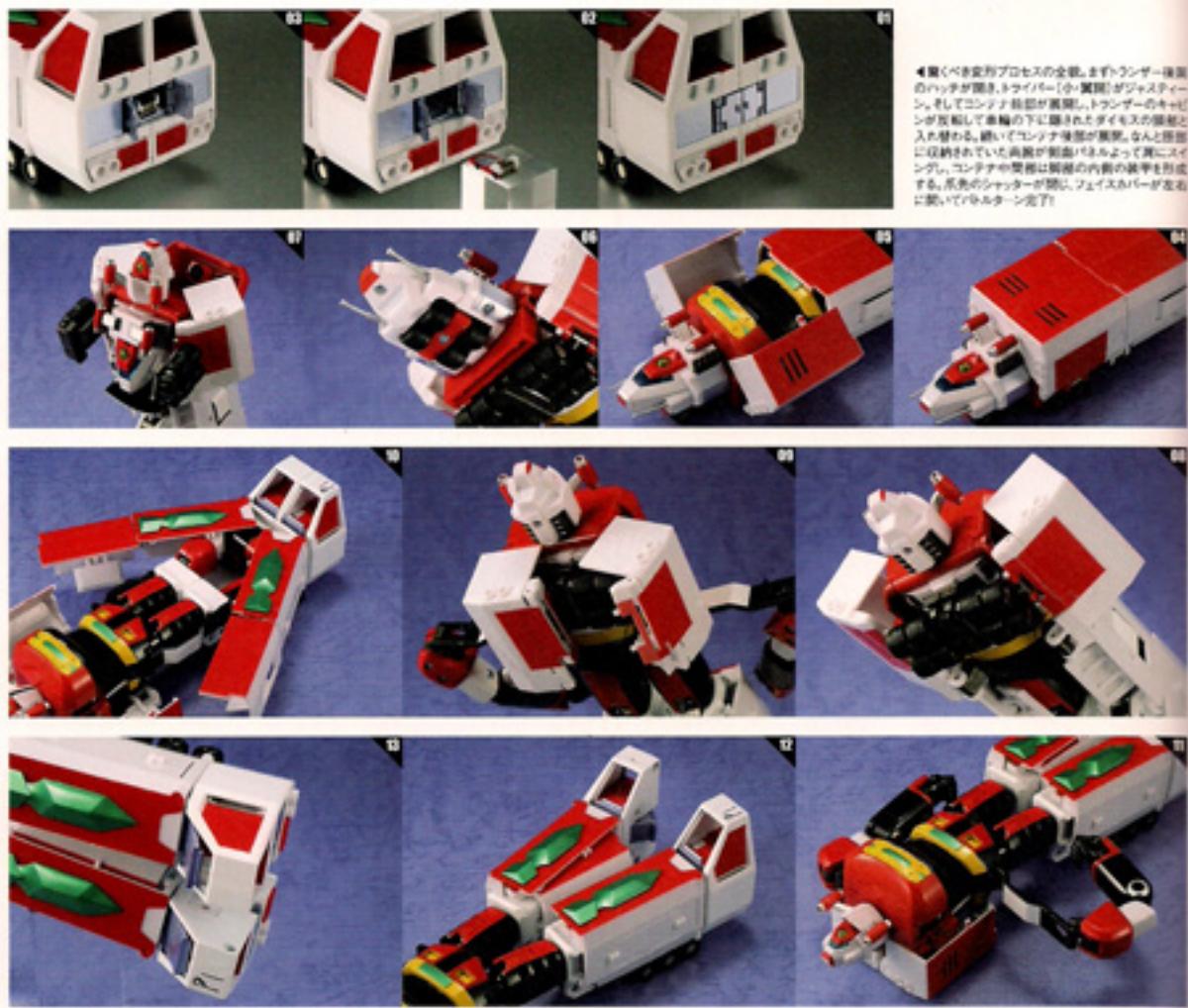


トランザー

トライバー75Sを収容してダイモスに変形する地底開発用巨大トレーラー。スクール感溢れるデザインと、大型車両としての魅力も重視され、24輪もの車輪はすべて独立して取外付けられている。



►変形時に脚となる側面パネルにダイモススタイルをセッカ可能。地中盤から脱出する際に海底から出現する青色ローンをイメージした荷運の内部には、付属のオプションパーツを収納できる。





GX-43 DAIMOS ダイモス



▲クリアパーツ製のキャビンも開閉可能。シートには能装済みの電動一矢フィギュアが収納している。



トライバー75S

トランザー後部のハッチからジャスティーン[ドッキング]し、一矢をダイモスのコップビットに差しスパークル。ジャスティーン専用用の小型タイプ機とは違い、ウイングやエンジンの黒開ギミックを搭載した大型タイプも付属する。



ガルバーFXII

前回譲り手ナナが乗る支援機
機種ガルバーFXIIも付属。引き込み式の50cm機関銃2門
が引き出された状態で販売して
いる。付属の支柱で台座に
置く付けることができる。



▲トランザー用のディスプレイ
ベースの中には、オプションパ
ーツを入れることができるよう
になっている。武器だけでなく、
トランザーや手首も収納可能だ。

PROJECT OF

GX-43

▼試作モデルのトランザー
形態。商品化と比較すると、
キャビン部分の金属感が高く、
コンテナのカッパーにまで進化
していることがわかる。この段
階では、変形時にキャビン
を脚部に収納できないとい
う問題を抱えていた。



▲リアバス、スカイラー前面
のカバーは取り外され、新たに塗装の
トライバー収納スペースも内側
に折りたたまれた状態である。





トランザーフォームのテストショット。ダイキス時に露光するダイキストバーブの先部分が塗り落されている。

ダイモス社の試作モデル。変形のギミックや実物可動、立もの姿に想いなど、実際に複数してみて初めて不都合が発覚することも少なくない。それを「試作」が必要なのだ。



△形状監視バーブを装着した背面。完全変形を経て、一括バーブの出し挿入を入れるノランも実際には採用された。



△キャビンが胸屈に収納されないため、ナセルが簡単に露出している。コントラの張りたたみ方式も商品版とは異なっていた。



△試作モデルで浮上した問題点を解決したうえで打ち出されたテストショット。色分けされているため、実機の迷いやバーク分離がよくわかる。



超合金魂ダイモスは発泡試作から始まった

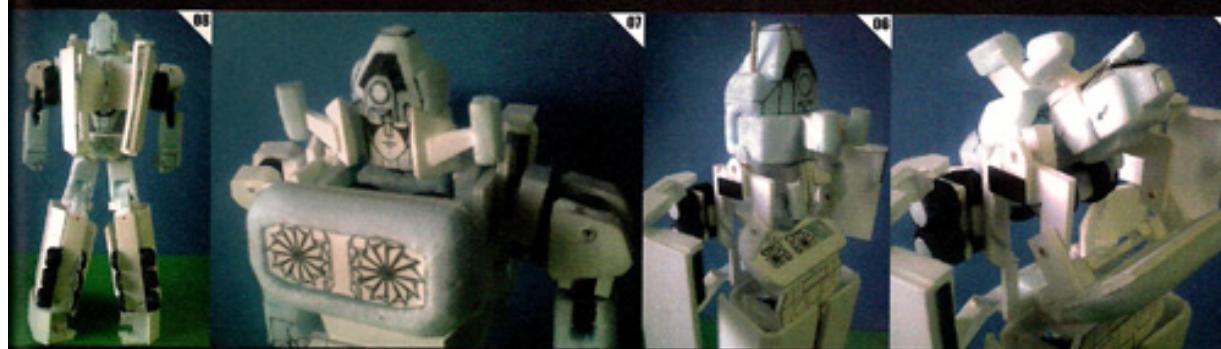
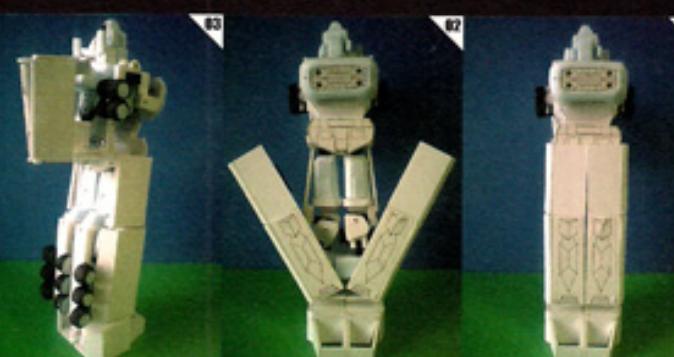
今回用いた発泡スチロールと爪楊枝やボリキャップを利用して組み上げられる発泡試作。新発想のギミックや開脚可動の検証を目的として、戦隊ロボなどでは実用的のある手法である。ダイモスは、超合金魂シリーズにおいてこの発泡試作の作成を必要としたアイテム第1号となつた。それほどダイモスの変形は革新的だったわけだ。



トランザー号型。2門の光線砲には爪楊枝が利用されている。キャビンと頭部を入れ替えるというアイディアは発泡試作で生まれた。



印刷した紙を貼り付けたり、直接ペイント書き込んだり、手作り感の残るダイモスの発泡試作。この状態で発泡に要する様々なガーベが取れる。





THE TAMASHII SPEC PRODUCT REVIEWS

「超合金魂 EXPANSION SERIES」の副題を持つ、魂SPEC。
その名の通り「超合金魂」で培ったノウ・ハウを発展させて、
より柔軟な発想のもとに生み出される新世代ロボットフィギュアシリーズである。



XS-01 EVANGELION 01 TEST TYPE

汎用人型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン初号機

新世紀エヴァンゲリオン 1995年10月4日～1996年1月27日・全26話

魂スピカ第1弾はエヴァンゲリオン初号機。素体が拘束具をまとっているというアノマリの設定と広い可動範囲を両立した意欲作だ。武器などのオプションも充実している。



▲マゴロク・エクスカリバー・ソードおよびカウンターソードは、ソード・パート(緑)を含めて背のウエポン・ペイントに嵌めできる。



▲ヒジやセザルには二重関節を採用。フォルムを維持したまま深く折り曲げることができ、ボーリングの軸を立ててくれる。



▲右腕のハンドガンは、全長わずか4センチのサイズでありながらスライド可動ヒンジ機能を実現している。





XS-01R

EVANGELION 01(新生)

汎用型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン初号機 リニューアルVer.

新世紀エヴァンゲリオン 1995年10月4日～1996年3月27日・全26話

新劇場版からのフィードバックを取り入れ、リニューアルされたエヴァンゲリオン初号機。頭部と腹部の装甲など多くのパーツが新造形となり、腕のマーキングもフォントが変更されている。



▲脚部可能なアンビリカルケーブル。コネクター以外のケーブル部分は軟質素材で、どんなポーズにも対応することができる。



▲劇中どおり脚が開閉可能。クラーパーツ製の足腰関節(コグ)が露出する脚部パーツを握り、着脱状態を再現できる。



▲拘束具をすべて取り落し、「握手」と「握手」のパーツを装着することで、更強たる人造人間状態を再現可能。



▲背中のエントリープラグ・ハッチは開閉ギミックを搭載。実際にエントリープラグを装着することができる。



▲前造形パーツのハイライトである頭部XS-01より造形、可動とともにウォリティーが高められている。



XS-02 LAYZNER レイズナー



▲外語を交換することでSPT-LZ-00X-0ニューレイズナー（V-MAK強化型レイズナー）に。軸中では別々の機体であるため、これは組具共有のギミックである。



▲SPT-LZ-00Xレイズナー。頭部を覆うキャノピーと、その奥に光る二つの目が特徴である。プロポーション、可動とともに良好で、基体でも高い満足度を味わえる。



▲レイズナーの全パーツ一覧。構SPFCのコンセプトの一つである、「接頭」が明確に現われている。

蒼き流星SPTレイズナー

1986年10月3日～1986年6月26日・全38話

80年代を彩ったサンライズ制作のリアルロボットアニメの中でもひときわ異彩を放つ本作。その主役機であるレイズナーと、最終回に登場したニューレイズナーを、独自の解釈により外装の交換によって再現。ディスプレイスタンディには音声ギミックも搭載されている。なまコスチュームの「射撃音」を押すと、同じ音声を聞くことができた。



▶ 電撃無線の空間連動
通常は本作最大の能力
のひとつであった。動作
で発生する音波を感知
するボーグングが可能。



◀ スタンドのアームヒイ
ズナーばかり強調に構
成されており、容易に外
れたりへっちゃくすること
はない。



▲ 全身のハッチをすべてオ
ープンすることで、V-MAX
発動後の強制放熱状態を
再現可能。



▶ 機体のため、頭部や
脚部、腕、脚などの外装
パーツは取り外すことが
できる。内部の構造は機
体のデザインが點こされた。



◀ レイズナー用としてデ
ザインされたが、劇中で
はガッキョランが使用した
RPP-03Cフレートドラン
チーをハウジングに装着。



◀ キャノピーは劇中どおり後ヒ
ンジで開閉可能。シートには附
属するヨイシのフィギュアを座ら
せることができます。

レイズナー用オプションパーツ 試作品バージョン

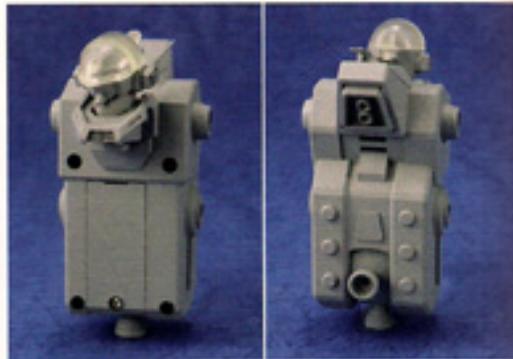
本項目では試作品の製作が行われながらも、
惜しくも商品化に結びつくことのなかったオプ
ションパーツを紹介しよう。



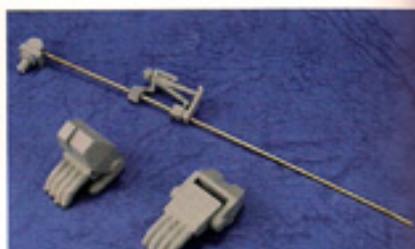
▲ ウィンドユニット。大気圧用の肩台パーツで、劇中には
未登場。全翼が開閉、垂直尾翼も可動する。



▲ フィールムランチャー。火炎放射器で、劇中ではエンゲー
ルが使用した。マグクリップの可動性再現。



▶ ウイサーで
武装するエイ
ジも試作品段階
では存在して
いた。手前は
ニューレイズナ
ーの手刀バー
ツ。





▼デザイン変更点の中でも目立つ肩部ウェポンベイ。新劇場版の設定どおりに構築し、作り込まれた新デザインのプログラシブ・ナイフが搭載されている。



▼新設定のガトリング砲も付属。第5使徒の攻撃に使用された新規デザインの大型武器だ。基本のバーナルもそれぞれ独立している。



XS-03 EVANGELION 01

人造人間エヴァンゲリオン初号機 新劇場版

エヴァンゲリヲン新劇場版:序 2007年9月1日公開

新劇場版制作に当たって、一部デザインとカラーリングが変更されたエヴァンゲリオン初号機を商品化。その精密さゆえに実際に新劇場版の作画参考用としても使用された。



▼TV版に対して外装パーツの形状が新造形となっており、それによって外装を装備した状態での可動範囲も広がっている。



XS-04 EVANGELION 00 人造人間エヴァンゲリオン零号機 新劇場版

エヴァンゲリヲン新劇場版:序 2007年9月1日公開

新劇場版に登場したエヴァンゲリオン零号機を、豊富なオプションとともに商品化。魂スパックでは初の零号機商品であり、巨大なESVシールドも付属する。



▲こちらも新劇場版用の新設定アイテム。誕生した零号機の連結に使用された宇宙船用の停止信号プラグと手錠。



▲セイマ作戦で使用されたESVシールド。新劇場版用の新規デザインで、設定どおり二つのシールドに分割できる。

POSITRON RIFLE 人造人間エヴァンゲリオン初号機(新劇場版)用 ポジトロンライフル



▲エヴァンゲリオン初号機(新劇場版)と零号機(新劇場版)を組み合わせることで、映画のクライマックスシーンを再現できる。



POSITRON RIFLE

新劇場版のセイマ作戦で描かれたニューデザインのポジトロンライフルと、その照準装置であるJ型装備。エヴァンゲリオン初号機(新劇場版)用オプションとして発売された。



XS-05

DRAGONAR 1 from "Opening Silhouette" ドラグナー1



▲足部のクチバシのごとく突き出したバイザーは特に印象深い。きゅっとしばられた脚部インテイクもスピード感を感じさせる。



▼一次装甲を剥り落とした内部のムーバブルフレームが現われる。ダイキナイトを使用したフレーム自体はXS-06とは併用可能だ。



▲XS-06に付属するオプション装備のキャノンジャーも、脚パーツを取り外すだけでそのまま装着することができる。



機甲戦記ドラグナー

1984年2月4日～1985年1月30日・全48話

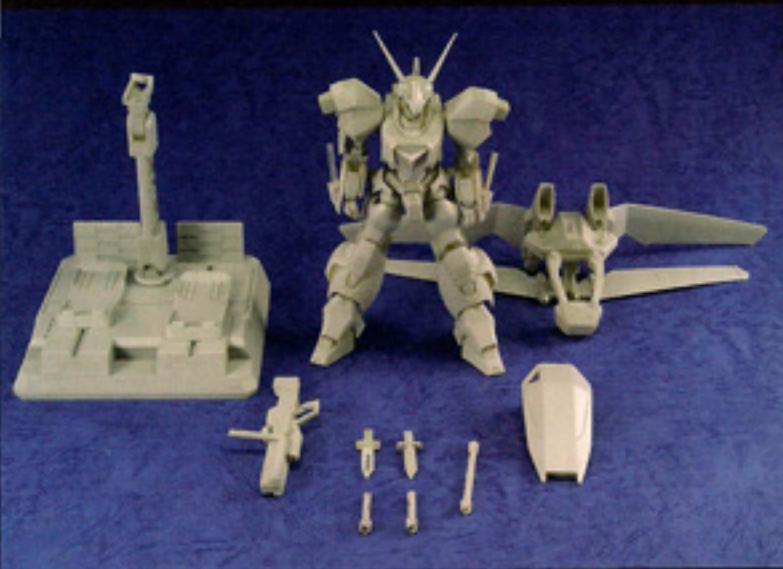
80年代後期を代表するリアルロボットアニメの傑作「機甲戦記ドラグナー」の主役機D-1ことドラグナーI型は、異例の2バージョンでのリリースとなった。こちらは前期オープニング映像に描かれたフィルムとバランスを表現した from "Opening Silhouette"。



▲オープニング版リフターの背面。デザイン面は存在しないが、オープニング映像と音楽のジャケットに描かれている。

PROJECT OF XS-05

▼ハンドレールガン、レーザーソード、連続型レーダーシード、アサルトナイフ、ハイブリッドシールド、ディスプレイスタンドが付属する。



▲試作型。軽量的な面積、大きめ強化した肩、有機的な面積を多く採用など、大掛かりな造形がアリの多いヒカルを忠実に再現している。

▼フライユニットであるリフターも、オープニングと本編ではデザインが異なる。吉ルヴィングと脚部インテグも違うカバーが特徴。





XS-06 DRAGONAR 1 with CAVALIER

ドラグナー1 with キャバリアー

▶ XS-06は対照的にスバルタンを機型の本編版D-1。同じフレームを内包に持ちながら、ここまで両象が変わるものかと驚かされる。



▼ XDFU-01リフター-1E装備したドラグナー1。メインマスルの可動や、主翼・副翼の折りたたみ機構も再現されている。



◀ XS-06との共通部品とキャバリアーD-リフター-1に加え、第22話で使用したハンドレールキャノンの付属が嬉しい。

機甲戦記ドラグナー

1984年2月4日～1985年1月30日・全48話

XS-05と共に内部フレームを使用し、大河原邦男のデザインに準じた本編仕様のドラグナーIを再現。TVシリーズ第1～10話で使用された宇宙用強化ユニット・キャパリーアが付属するのが大きな目玉である。キャパリーアはこれが初の商品化となる。

▶XS-06キャパリーア本体とドラグナーI。センサーはクリアーパーツで保護され、正面のルーレットキャビンはボールジョイントにより自由に動く。



▲キャパリーアはドラグナーIの武装と電子機性能、航続距離などを強化する装置で、後部にはカーボンベースをもっている。



▲XS-06のワフター1号、XS-05に搭載させることもできる。形状に異なっても両者のコンバタビリティは高い。



▼キャパリーア、"Opening Silhouette"との差異を細かい差異で見比べていただきたい。両方の面倒す方向の違いがより明確に伺わってくるはずだ。

PROJECT OF XS-06



▲►CADデータを利用した内部フレームのシングルリング機構。上部配線導や背中のノズルはフレームに直接つけられることがわかる。



XS-07 BLACK SARENA

ブラックサレナ



▲エストニアスカスタムに脚部ユニットだけを装着し、映画のクライマックスシーンを再現することもできる。

▲エストニアスカスタムの頭部は、ノーマルヘッドの他に映画のラストシーンを想起させるオイルにまみれた頭も付属。



内部フレームとも言えるエストニアスカスタムは全高わずか95mm。もちろん全身可動で、これに外側を取り替えてブラックシリナの姿となる。



▲低角度から見たブラックサレナ。内蔵されたエストニアスをまったく意識せない、特異な形状がより伝わってくるはずだ。

機動戦艦ナデシコ -The prince of darkness-
1996年8月1日公開

TVアニメ『機動戦艦ナデシコ』の3年後を描く劇場版から、TVシリーズの主人公であったアキトの乗る漆黒の機動兵器プラックサレナがラインナップ。核となるエスティバルスカスターはもちろん、ブラックサレナ本体を凌駕する圧倒的な高機能ユニットも付属する。



▲長大なテールバインダーはボルトジョイントで自在にポーズをつけることができる。奥底のクローザーも開閉する。

ブラックサレナをとりまくシステムの面面がこの度機動形態である。エスティバルスカスターをすっぽり覆ってしまうほど圧倒的なブラックサレナを、さらに強いて凌駕して余力ある威容を誇っている。



▲機SPEC史上最大のギガーム。主武装であるハンドカノンはもちろん、ラピッドライフルやオブショルダーライフル、遠距離銃器など、質・量ともに充実している。

PROJECT OF
XS-07



▲巨大なチール・バインダーやスピライザーロッド、足裏のノズルなどの構造が確認できる。



▲試作原型を台座に固定。劇中の描写どおり、アキラが駐輪してきたであろう重機を感じさせる脚板やキズなどのダメージがモールドされている。



▲背面方向のボリュームがよくわかる。肉瘤から突き出しているのが、エスティマスの胸に搭載されたハングカノン。



▲肩や腰の装甲は可動式で、開閉するとさらなる高機能・高出力を発揮するスラスター・ノズルが露出する。



▲脚部や頭部の装甲に刻み込まれたノリルドマーク、脚部の脚筒から、内部のエスティマス・カスタムの内臓が覗く。

■エスティマのスタム、ブラックサレナ、そして高橋筋ユニット。フルオブション状態のブラックサレナの全高は約77cm(テールスピーライザー含まず)に達する。マスクを装着したファルムときいまって、轟音が示す以上の大きさを感じさせる。





XS-08 EVANGELION 02

汎用人型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン式号機

新世紀エヴァンゲリオン 1995年10月4日～1996年3月27日・全26話

TVシリーズ「新世紀エヴァンゲリオン」より、アスカの愛機エヴァンゲリオン式号機を商品化。頭部が可動で展開し、隠されていた眼が現われるギミックを搭載している。



▲第15使徒戦で使用されたボンクライフルが付属。頭に流した独特の頭部は、エヴァンゲリオンの史話群の中でも評価が高い。



▲ボンクライフルは、設定には描かれていたが劇中で描写される機会のなかった収納形態への変形機構も再現されている。



▲2種のハンドブローカーをはじめ、このセットだけに付属する武器も多い。写真は第7使徒戦などで使用されたソニックレイブ。

▲第12使徒戦で使用されたスマッシュホーク。式号機にはこうした飾りや封筒もない武骨な道具が勢ぞろい。



XS-09

EVANGELION 00'

汎用人型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン零号機改

新世紀エヴァンゲリオン 1995年10月4日～1996年3月27日・全26話

同じくTVシリーズより、レイの乗る零号機を、青い塗装の実戦配備仕様でリース。両肩にウェポンラックを装備したこの状態は、特に零号機改と呼ばれている。



▶ 第15使徒戦で使用されたロングマスの替をクリア素材で立体化。腹中の形変動作も、差し替えによって再現している。



▶ 第17使徒お上げ
第16使徒戦で使用されたスナイパーライフル。光学式スコープを装備したタイプは第12使徒戦で用いることができる。

◀ スコープ部の差し替えによって第16使徒戦時の形態にもできる。頭部モニター系に有線で接続する電子頭部システムになった。





XS-10 L-GAIM エルガイム



▲全体での曲面。白く優美な曲面を描く装甲と、その隙間から強く直線的で強調な内部機構これが互いに引き立て合う。



▶腕を開くと、固定どおり肩のバネが内側に押し込まれる仕組み。前腕部にもアクチュエータセイバー・リンクなど多くの可動部がある。



▲腕が後方に、膝もとのバネルが前方にスイングし、付属のスライドループーフリックがドッキングできる。



▶腕部は収取可能。外部からは見えない者のスイングアームの形状まで、詳細に設定どおり造形されている。



重戦機エルガイム

1984年2月4日～1985年2月23日・全54回

デザイナー永野護の個性が色濃く反映された黄色のロボットアニメ「重戦機エルガイム」から、主役メカであるエルガイム(Mk-II)を商品化。精密に設定された関節機構を妥協なく再現し、非変形メカでありながら全身に162ものギミックを秘めた人気の逸品となっている。



▲画面はラバー脚という設定の腰部や手首の素材にはPVCを使用している。脚は折った状態でも固定でき、多段なボーリングが可能。



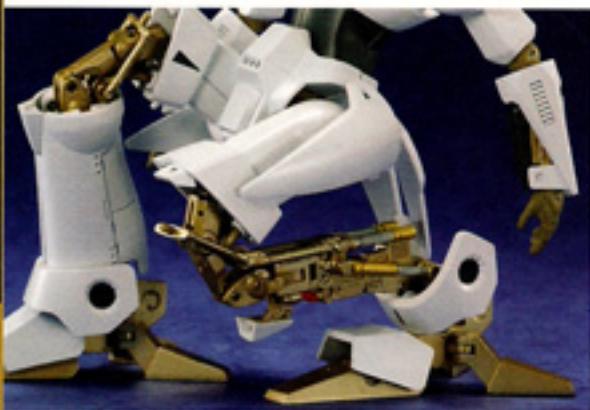
▲裏面では主にMk-IIの武器であり、最終回でMk-IIも使用したバスクランチャーが付属。2つのバブルすべてを充電する大型ビーム砲だ。

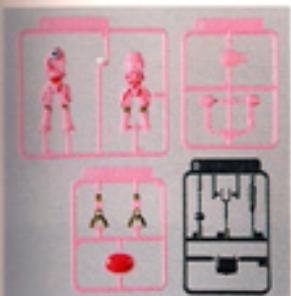
▶ラングースター・ライドを背負い、右腕にビーム、左腕に2門のアーマーランチャーをマウントしたフル装備状態。



▲腰をひき締め量と干rickの集約する腰部。ラングムフレートは初めて内外両面の隔壁が実装された。

◀内部のムーバル・フレーム。锁定どおりに手は三重開脚、足首は二重開脚となっており、正確もできてしまう。





●ランナー切割、組、頭、脚、足首、バインダーは連結済み。シンプルな分割で、短時間で組み上げられる。



HEAVY METAL LILIGAIM リリスガイム

XS-10エルガイムには、劇中でリリス・ファウがモニターに描いた妄想ヘビーメタル・リリスガイムの塗装済み組立モデルが付属する。このリリスガイム、放送当時にツクダホビーのジャンゴフィギュア、リリス・ファウのオマケになったことはあるものの、塗装済みモデルとしては初の商品化となる。

XS-10 L-GAIM エルガイム



▲頭部を格闘用装備3種が付属。手に持たせられるほか、背面のラングブースターにマウントすることもできる。



PROJECT OF XS-10



▲ラングブースター・やバインダー、ノワーランチャーまで作られているが、じつは無可動であることがわかる。

▶プロポーション検討用に製作された無可動完成形試作。この段階で各パーツのフィルムやバランスが検討され、実戦機ものチェックとそのフレームワークを繰り返して最終試作へとマッシュアップされてゆく。



限定商品紹介

さて、このコーナーでは超合金魂、魂SPECの限定販売を紹介していく。かつての限定商品はカラーリングを変更したものが多数を占めていたが、ここ最近の流れは確実に変わっている。限定商品ならではの仕様を盛り込み、より商品としての価値が高められていることに注目したい。なお、81ページから83ページに掲載された商品はすべて現在絶版となっている。



▲新ウォーカーマシン、レッグタイプ。こちらはオレンジの部分も複数色込み。



▲オップタイプ。既存では修理用のウォーカーマシンだった。



▲新ウォーカーマシン、ブランタイプ。既存用と、今後定。



▲3連装ミサイルタイプ。なお、これらの付属品はすべて1/144スケール。



GX-28R

超合金魂
戦闘メカ ザブングル
[リアルカラー]



GX-32SB

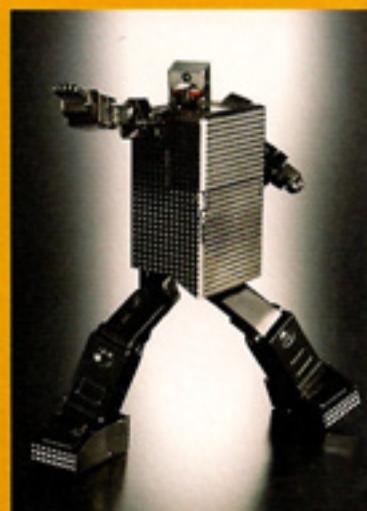
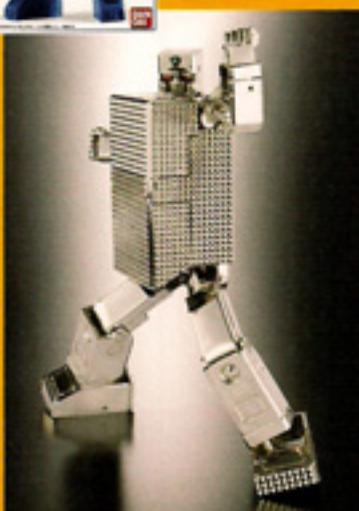
超合金魂ゴールドライタン
シルバー&ブラック



2007年7月にホンコンで開催されたイベント用に作られた限定カラーバージョン。日本では2体セットで販売が行われた。それぞれのボディにシルバーメッキとブラックメッキが施されている。

海外版パッケージ

▼ホンコンのイベントではそれぞれ単品で販売。左側のステッカーで区別が行われた。





▲再生状態の身体部位が付属。各
自のプロテスクムードを的確に造形
している。

魂SPEC LIMITED

人造人間エヴァンゲリオン初号機
シンクロ率400%Ver.

2007年3月より、ショッピングサイト「EVANGELION STORE Yahoo!店」にて受注販売が行われた、魂SPEC初の限定商品。暴走状態頭部、活動限界時頭部、包帯巻き身体頭部が新たにセットされており、第19話に登場したシンクロ率400%状態のエヴァ初号機を再現できる。



▲暴走状態の頭部と胸型コア。再生した左腕
を組み合せれば暴走状態となる。

►活動限界状態。頭の輝きが消えている。左
肩は被覆した形状で作り起された。



▲頭部は70年以上前に作られたGX-01の原型を用いていた。しかし、そ
の完成度は現在においても過剰を感じるものではない。

GX-01R+ 超合金魂マジンガーZ [超合金魂10周年記念Ver.]

2006年3月に開催されたイベント「魂ネイション2006」で販売された、
GX-01RマジンガーZの特別仕様。頭部はGX-01マジンガーZの原型を
元にして新たに作り起された。また、ジェットスクランダーの垂流尾翼は
「Z」マークの入った劇場映画「マジンガーZ対デビルマン」の仕様に変
更されている。腕、胴体、足のシルバー部分にはシャドウが吹き付けられ
ており、より質感が高められた。





卷之三

【2012年版】
新規にマーケットから脱却する企業が増加の一途を辿る中、一方で新規事業開拓による成長企業も現れています。そこで、新規事業開拓の実績がある企業を紹介する「新規事業開拓アワード」を実施。新規事業開拓の実績がある企業を表彰するアワードとして、2012年版を発行いたしました。



EX-06G1 LIMITED
超音全機有限公司



卷之三



EX-071 電子金工實驗



2007年12月2日開業的85°C，米其林獲得三星級評級。2007年12月開業的85°C，米其林獲得三星級評級。



「うーん、どうも、おまかせだよ。」
「うーん」とうなづいて、アーニーは、うなづいていた。
「うーん」とうなづいて、アーニーは、うなづいていた。
「うーん」とうなづいて、アーニーは、うなづいていた。
「うーん」とうなづいて、アーニーは、うなづいていた。



GX-11 MAM
超合金鋼琴漆
アートペイント
アーティストペイント



GK-QTE LIMITED
超合有限公司

魂ネイション

2008 展示アイテム紹介

2008年3月20～23日、東京のAKIBA_SQUAREにおいて開催された魂のコレクターズトイ大連合スペシャルイベント「魂ネイション2008」。そこに展示された貴重な特製アイテムを、今回特別に撮影することができたので、その全貌をお見せしよう!! なお、あくまで参考展示された品物であり、必ずしも今後の発売が予定されているとは限らないのでご注意いただきたい。

南原コネクション

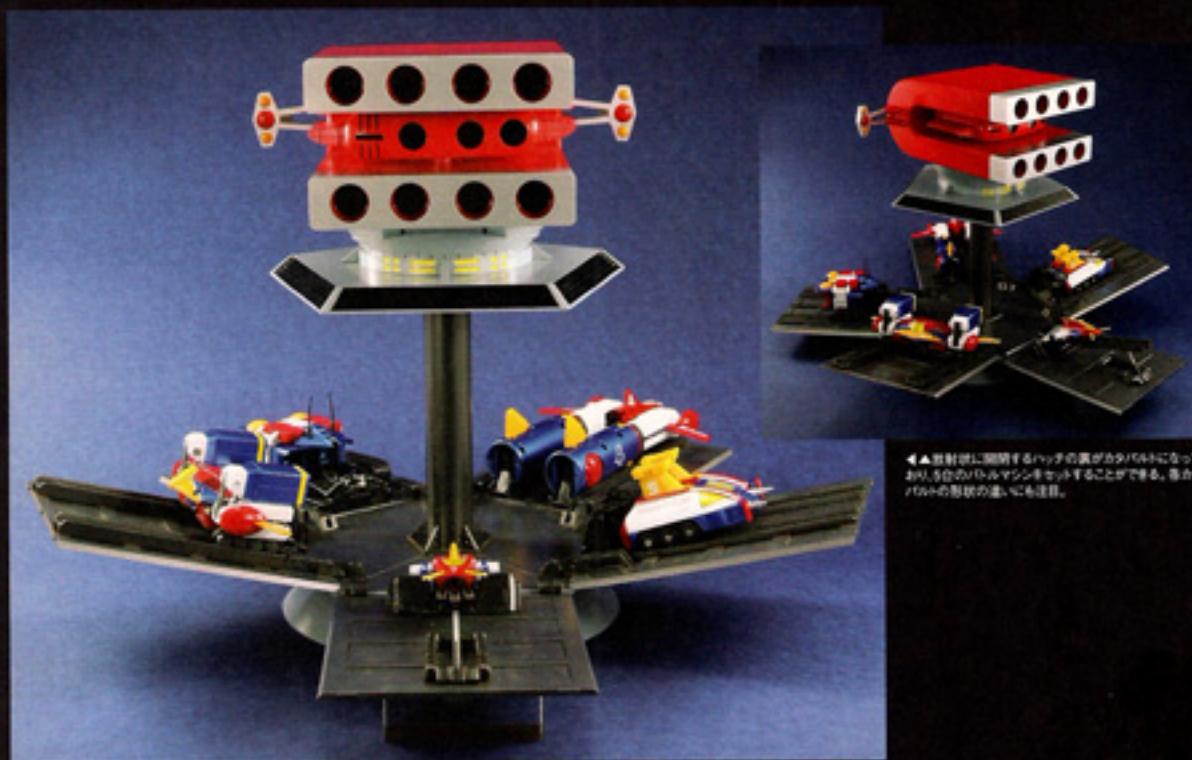


うつむきタバコストッパーを開き、
パドルマシンの発電シーケンスを再現した南原コネクションのコントロールタワー。



コン・バトラーVの基地である南原コネクションを、超合金魂スケールで立体化。コン・バトラーVと言えば、合体や必殺技もさることながら、システムティックな出撃プロセスも大きな魅力だった。このアイテムは、実際にGX-03超電磁ロボ コン・バトラーVを構成する5台のバトルマシンをセットし、その発進シーンを再現することができる。

TAMASHII NATION
魂 2008





▲アーヴィング・マシン、バトルクラッシャーの部品やバトルマシンの機器など、合体すると恐れてしまう部分もしっかりボビニカラーリングだ。



GX-03コン・バトラーVを、かつてのボビニカ・コンバインBOXに準じたカラーでリペイント。腕のラインや各部のロゴも再現されている。上品にまとめられており、意外にスポーティーな印象。イベントの際にはGX-31ボルテスVのボビニカラーリングも展示され、こちらは晴れて発売の運びとなった。



ファイナル



GX-13超獸機神ダンクーガに飛行ブースターとしてブラックウイングが合体した状態。劇中にそのような描写はないが、ゲーム「スーパーロボット大戦」シリーズやDVDパッケージイラストではおなじみであり、特殊な素性を持つ形態である。

ダンクーガ

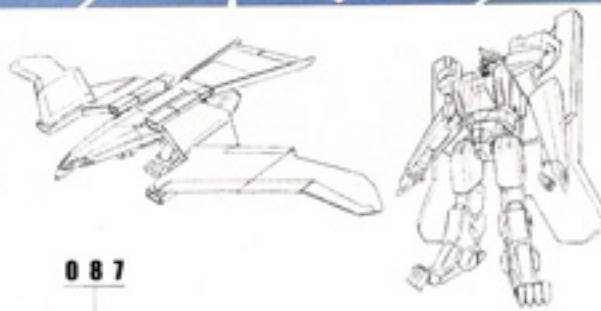


ブラックウイング単体。劇中ではイゴル元軍の息子アランが乗組してヒューマロイドモードに変形できる機能もあった。



ブラックウイング

TVアニメーション「超獸機神ダンクーガ」に登場したブラックウイング。本編には第10話で初登場し、第29話で初めてヒューマロイドモードへ変形している。ダンクーガをサポートするロボットで、獣戦機のキャリアマシンとなるアイディアも存在していた。





巨大ロボット・バトルフィーバーを運ぶ万能戦闘艦を、超合金魂スケールで立体化。バトルフィーバーロボの収納はもちろん、各種武装ギミックも搭載され、劇中プロップを剪裁とさせるウェザリング処理も施されている。超合金魂版バトルコンビネーション2を実現する幻のアイテムと言える。

バトルシャーク





GX-38アイアンギアのリペイントにより、イノセントの洗脳を受けたエルチ・カーゴの座上艦ギア・ギアを再現。もちろんランドシップ形態からウォーカーマシン形態に変形できる。是非ともアイアンギアと格闘戦を演じさせてみたいものだ。

魂 TAMASHII NATION 2008



ランドシップ形態



►機体のでっぷんには、エルチが軽んで実験する記念録を添付。

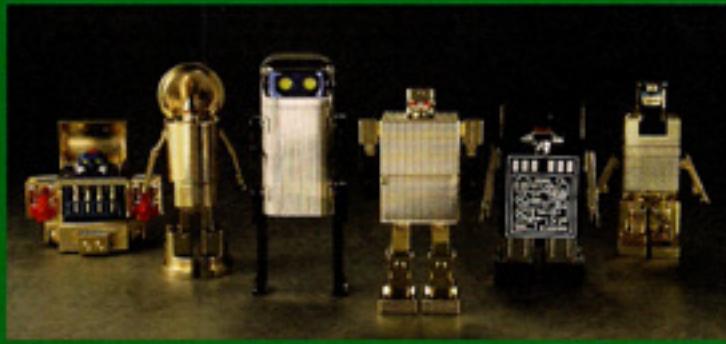


ウォーカーマシン形態

GOLD LIGHTAN SERIES

復刻版超合金ゴールドライタンシリーズ

変態玩具の名作として名高い「ゴールドライタンシリーズ」が、超合金魂「GAL-GO! ゴールドライタン」の発売に統いて復刻された。商品本体の仕様はもちろん、パッケージも当時と同じデザインのものが販売された。



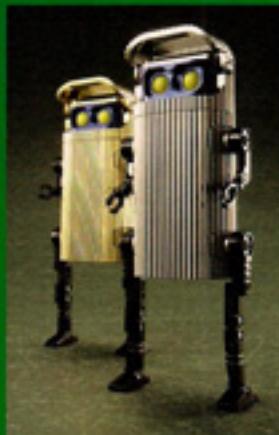
▲ゴールドライタンヒューマン、左からスロープライタン、タイムライタン、スロープライタン、ゴールドライタン、アイシーライタン、ブンジーライタン、TVアニメーションに登場する6種全てが復刻された。



▲クリスマスカラーモデルのデザインを再現。アイシーライタンの発光など、内蔵ギミックも当時のままに再現されている。



▲1982年に「ライタンシリーズ」として発売された。玩具オリジナルキャラクターも復刻が行われた。左からコインライタン、ライドライタン、メタルライタン、タイムライタン。なお、タイムライタンはアニメカラーモデルを再現したタイムライタンのシルバーパーティション。面接品にはなかった仕様で、唯一の「新作」といえる。



▲スロープライタンは単品発売時はシルバーカラー。外箱セット発売時はゴールドカラーバージョンとなった。なお、いずれも1981年当時に面接されていたカラーリングである。



▲「ねつぱり」サイト上で、ライターネットにした限定版が発売。TOOLD-LIGHTANのロゴがあしらわれた専用の木箱に、ライター別箱の本体が納められた豪華な仕様となっている。面接記念品に作られたという、ライタンシリーズが全員入った木箱がモチーフであった。

GE-34 GE-34M GE-35 GE-36

超合金 妖神戦隊ゴーオンジャー

超合金 妖神戦隊ゴーオンジャー

スーパー戦隊シリーズ「妖神戦隊ゴーオンジャー」に登場する炎神が、ミニカータイプの超合金として発売。「忍城戦隊ハリケンジャー」以来の戦隊系超合金となる。ボビニカではなく超合金として発売された理由は、炎神は單なる乗り物ではなく心を持ったキャラクターであるため。初売の「炎神スター エンジンオ-12」(特制カラーの炎神スピード付き)に搭載できる。



▲エンジンスピードル。車体にはヤスベンション内蔵。2004年8月に行われたイベント「ブリキバゴー夏のキャラクターマーチ」会場ではメタカラーカラー版(右)が限定発売された。



▲エンジンバズオオン＆エンジンヘアーリセット。車体にはヤスベンション内蔵。2004年8月に行われたイベント「ブリキバゴー夏のキャラクターマーチ」会場ではメタカラーカラー版(右)が限定発売された。



▲エンジンバルカラ&エンジンバードセット。ガントリーにはヤスベンション内蔵。炎神は「炎神戦隊シリーズ」のエンジンキャラクター。エンジンシャンボエールにも搭載可能。

TO-FU OYAKO

超合金トーフ親子

スーパークリエーター集団「DEVILROBOTS」による、能力系キャラクター「トーフ親子」が超合金の新ブランド「超合金樂(ちよごうらく)」として登場。

ロケットパンチや基地進撃など、ギミック満載で、並んで楽しめるアイテムとなっている。



▲トーフ親子の頭部にはエレベーター大廻、コレクターは頭内部の構造を楽しんでいる。

六神合体形態。ゴッドマーズはアンテナや旗などの細かいパーツが存在しないデザインであったことも、ダウンサイ징に有利に作用した。



ゴッドマーズ 大型試作



▲スフィンクスのギミック比較。大型試作試作ではスフィンクスの頭が固定されており、動かすことができなかった。



GX-40六神合体ゴッドマーズと並んで立っているのは、同商品の初期試作モデル。GX-36イデオンという超合金魂史上最大サイズの商品と並んでも見劣りのしないサイズとして設計されたものである。コストなどの面からダウンサイジングへの要求が生じ、ギミックの成立や強度の面での問題もクリアされたことで、商品版のスケールに変更されたという経緯がある。その間にも設計の検証と改良は続けられており、例えばスフィンクスの変形ギミックなどは、両者の間でまったく異なっている。





六神ロボ 収納像





ウラヌス

▲ウラヌスが隕る氷塊の氷丘。

魂 TAMASHII NATION 2008

ゴッドマーズに六神合体する六神ロボは、劇中では普段世界中に分散しており、それぞれ遺跡や氷山の中で眠りに就いている。これはそれを再現した、言わば六神ロボの格納庫である。GX-40六神合体ゴッドマーズにはガイナーを収納する石像が付属するが、ガイナー用も新規に作り起こされており、分割ラインも異なっている。



▲スフィンクスが眠るエジプトの遺跡。

スフィンクス



シン

▲シンが眠るアヌコール・ナットの遺跡。

バイカンフー



バイカンフー



ケンリュウ

バイカンナーのバイルフォーメーションほどクリア化に向いたモチーフもない。合体後も人型を維持しており、なおかつ外装のアクションに連動するというのだから、その内部構造を透かして見たくなるのは人情である。もちろんダイキャストパーツはクリア化不可能だが、透けないパーツがあることで、かえって深海魚の脊椎のごとく構造を浮かび上がらせてくれている。

クリアー



レイナ・
ストール



魂 TAMASHII NATION 2008

エステバリストアム ヒドゥンカラー

映画「機動戦艦ナデシコ—The prince of darkness—」において、当初ブラックサレナの核がエステバリストアムであることは観客に対し隠されていた。そのためブラックサレナの外装の隙間から見えるエステバリストアムは、クライマックスで外装をバージするまで別の色が指定されている。このモデルは、それをXS-07で表現したものだ。



▲同時に展示された夜叉号は商品化が決定した。



クリアーブラックサレナ

XS-07ブラックサレナのクリアーバージョン。「ブラック」サレナのクリアーバージョンという名前は奇妙に思えるが、クリアにはステルス性のイメージもあることを考えると腑に落ちるものがある。通常版商品(色付き)と組み合わせて展示され、内部透視図のようなイメージで機体の魅力を伝えた。



TAMASHII NATION
魂 2008



WORLD OF HIGHTARGET CHOGOKIN

ハイターゲット超合金の世界

「超合金魂」「魂SPEC」の他にも、ハイターゲットに向けた
超合金シリーズが各種発売されている。そのバラエティに富んだ
ラインナップを一挙に公開!! こんなものからあんなものまで、
超合金のキャラクター・フィールドは無限なのだ!!



▲ソーラーアクエリオン。ペウターナルがヘッドボンシンとなる。商品はミキナードを使用し、各部を展開することでランティックアーチャリー発射用機を収めることができる。スライルアローと、本編未登場の青魔劍・光魔剣が付属する。

AQUARION

DX超合金 創世合体アクエリオン
(リニューアルパッケージ版)

合体玩具の名作として名高い「DX超合金アクエリオン」の再販バージョン。再販に際してパッケージを一新。パッケージイラストは、アクエリオンのデザインを手掛けた河森正治監督が手描き下ろしている。



▲アクエリオンシリーズ。ペウターナルがヘッドボンシンとなる。商品はミキナードを使用し、各部を展開することでランティックアーチャリー発射用機を収めることができる。スライルアローと、本編未登場の青魔劍・光魔剣が付属する。

▲アクエリオンアーズ。ペウターナルがヘッドボンシンとなった機動性に優れた合体形態。他の各部に比べて高い剛性と、それに伴う柔軟性が特徴的。商品でこの形態での全高が最大となっている。青魔剣・星空剣が付属する。



TACHIKOMA
電脳超合金タチコマ

「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」シリーズに登場する思考駆逐車・タチコマを電脳超合金として再現。「電脳超合金」は、パソコンとの連動機能が搭載された超合金ブランド初のカテゴリーとなる。



▲ミニピューターの7.62mmチューンガンなど、各部の武装を再現。50mmフレームグラシマーには裏面カバーによる反射が取り付けられており、作品中の設定通りに映りこむことで臨り外しができる。



▲付属するミニUSBケーブルによつてパソコンと接続すると、パソコンモニタ内にタチコマエージェントが出現。パソコン上のタチコマエージェントの動きに連動して、超合金のタチコマ本体が可動しライトの点滅や音声ギフトなどが楽しめる。



▲専用ファストパックも装備可能。VF-25専用のファストパックは、購入者内の公式ショッピングサイト「機動戦士商店」限定で単品発売される(試作機型)。



▲ガウォーク形態。ヒザはここまで高く屈曲しても、オースの固定が可能となっている。

▶タロイドモードから飛行モードに完全変形。ファイターへの変形に際して車の取り外しは必要ない。武器のボンネットは開閉オモリクを再現。

GE-42 MESSIAH VALKYRIE DX超合金 VF-25F メサイアバルキリー 早乙女アルト機

「マクロスF(フロンティア)」の主役機VF-25F メサイアバルキリー 早乙女アルト機がDX超合金としてリリース。マクロスの歴史上、バルキリーが超合金のラインナップとして発売されるのは本商品が初めてのこと。アルト搭乗機と頭部の異なるS型(オズマ搭乗機)も続いて商品化される。2008年12月発売予定。



▲ファイター形態。キャビンはクリア成型。機内座にはアルトのフィギュアが乗っている。DX超合金では、ランディングギアの収納を差し替える形で再現している。



◀メイン武器のガンバードの他に、格闘戦用ナイフが付属する。



▶オズマ搭乗機。頭部とカラーリングが異なっている。



超合金GUNDAM FIX FIGURATION METAL COMPOSITE #1001 RX-78-2 GUNDAM Ver.Ka WITH G-FIGHTER

RX-78-2ガンダムVer.Ka WITH Gファイター

ダイキャストを使用した「GFF(GUNDAM FIX FIGURATION)」の新ブランド「METAL COMPOSITE」第1弾。Ver.KaモデルのガンダムとGファイターのセットが1/100でのリリースとなった。



▲Gファイター。G.F.F.と同様に、ガンダム、Gファイター共カラキハジメ式によるアレンジが加えられたデザイン。



▲Gスカイをはじめとする各形態を再現できる。ザクロ版で見せた形態（ガンダム+Gパート）へのチキングも可能。



▲ガンダムAパートとGパート統合によるGフル形態。キャビン基部にダイキャストが使用されている。



▲コア・ファイターは
通常武器に完全変形。
機首を折りたたむことで尾翼が運動して変形する。取り外し可能な盾強襲
ガード装備。



▲GファイターとガンダムがドッキングしてGアーマーとなる。合体時にはガンダムの肩やマキを変形させるという解説があわれている。なお、ボルトアウト時にガンダムシールドを二重重ねるためのジョイントも付属した。



▲Gスカイ・イージー用の複数ソーフィット。Gスカイ・イージーと異なる複数パートなどを使用する必要はない。



**超合金GUNDAM FIX FIGURATION
METAL COMPOSITE
LIMITED RX-78/C.A GUNDAM
Ver. Ka CASVAL'S CUSTOMIZED**

RX-78/C.Aキャスバル専用ガンダム

ゲームソフト「ギレンの野望」シリーズに登場するシャア専用のガンダム。

METAL COMPOSITE #1001

本機のガンダムを、シャア専用機をイメージしたカラーリングに彩色変更したもの。



**超合金GUNDAM FIX FIGURATION
METAL COMPOSITE
LIMITED RX-78-3 GUNDAM Ver.Ka
WITH G-FIGHTER [G-3 version]**

RX-78-3ガンダムVer.Ka WITH Gファイター[G-3バージョン]

ダイキャストとABSをメイン素材としたMETAL COMPOSITEシリーズの第2弾として、G-3カラーのGマークが限定発売。ノーマルカラーバージョンと同様に、ガンダムがGバーフを装着し各形態を再現できる。



▼G-3ガンダムは、小惑星帯(魔動战士ガーディー)に登場するアクション・トイ・コレクティング商品である種別。ローカル・LCD・GUNDAM EVOLVEで販売されています。



**超合金GUNDAM FIX FIGURATION
METAL COMPOSITE #1004 RX-78 Ver.Ka**

RX-78-2ガンダムVer.Ka

METAL COMPOSITE

RX-78 ガンダム Ver.Ka

単品で発売。各部のマー

キンダには、富士急ハイラン

ドのアトラクション「GUNDAM

CRISIS」用に描かれて

たものが使用されている。



**超合金GUNDAM FIX FIGURATION
METAL COMPOSITE #1002
MRX-009 PSYCHO GUNDAM**

MRX-009サイコ・ガンダム

「機動戦士Ζガンダム」に登場する巨大モビルスーツ、サイコ・ガンダムがMETAL COMPOSITEにラインナップ。スケールは1/144となっている。サイコ・ガンダムのデザイン原案は歴代超合金アイテムとの関連も深い村上克司氏によるもので、超合金としての商品化は感慨深いものがある。



▲モビルフィートレスに変形。全身の塗装は先より、各部にダイキャストパーツやクリアパーツが使用され、質感に相違なかった作りとなっている。モビルスーツ、モビルフィートレスどちらの形態でも使用可能なスタンドが付属。

超合金GUNDAM FIX FIGURATION METAL COMPOSITE #1003 MRX-010 PSYCHO GUNDAM Mk-II

MRX-010サイコ・ガンダムMk-II

『機動戦士Ζガンダム』『機動戦士ガンダムΖΖ』に登場する、サイコ・ガンダムMk-IIがラインナップ。#1002 サイコ・ガンダムと同じく1/144スケール。同サイズで変形ギミックを再現したMk-IIはこれが初の商品化である。前作サイコ・ガンダムからパーツ数も大幅に増加。専用の内蔵による分離機構など、より超合金的なギミックを持った商品となっている。



▲モビルフィートレスへの複数の変形も可能。付属のスタンションを使って飛行形態でディスプレイすることもある。

▶戦闘部と脚部はマグネット式で接続可能。戦闘部は付属するライフルバーをさせることで右脚サイコモードを再現できる。手首モードの吹き出し・ビームサーベルの発射口も出現する。

▼Mk-II専用の武器であるフレクタービットは収納状態と展開状態の両方が付属。



KNIGHT GUNDAM

SDX騎士ガンダム(烈伝版)

SDガンダムの新ブランド「SDX」の第1弾商品として騎士ガンダム(烈伝版)が発売。ダイキャストによる重量感を持ち、ディフォルメされたプロポーションであります。内蔵された可動フレームにより多種なアクションポーズを実現。ケンタウロス形態への変形や、表情に合わせた目パーツの付属などのギミックも盛り込まれている。



▲剣、盾などの武器が付属。利口器に取替えることが可能で、他には外付けモックがある。

Z GUNDAM

超合金 可変騎士Ζガンダム(リニューアルVer.)

2002年に発売された「可変騎士Ζガンダム」のリニューアルバージョン。パッケージがアート付きウインドウタイプのものとなり、本体の質感がマット処理となるなど、カラーリングの変更が行われている。



▲ウルティライダーへの変形は、全軸1つをなしで可能となっている。

第三次 超合金魂計画 PROJECT THE SOUL OF GX 発売記念

超合金魂 誌上限定通信販売

GX-40G ガイナー 六神合体ゴッドマーズ (リアルカラーVer.)



▼ガイナーは全身がメタリック仕上げとなり、レッドメタリックなホワイトメタリックのフレンチカラー。本体での見映えがよりアップしているのだ。(写真は試作品なので実際の商品とは一部異なる場合があります。ご了承ください)



本書の発売を記念して、誌上限定商品の販売が決定した。今回は超合金魂ゴッドマーズに付属するガイナーの別バージョンとして、カラーリングをメタリックに変更したリアルカラーVer.がラインナップ!! 主人公・マーズが乗り込むガイナーは六神合体の中でも別格の人気キャラクターであり、単品販売が待ち望まれていたアイテムでもある。しかも、ガイナーにはボーナスパーツとしてコスモクラッシャー(リアルカラーVer.)と明神礁(クリアカラーVer.)も付属するのだ。ぜひ、この3点セットを手に入れよう!!

ボーナスパーツ
コスモクラッシャー
(リアルカラーVer.)

明神礁
(クリアカラーVer.)
付属!!

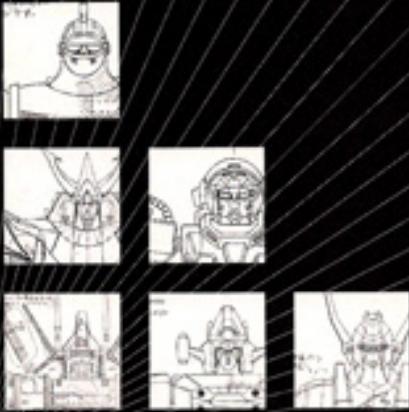


明神礁はクリアカラーVer.となり、中のガイナーが透けて見えることができるようになつた。(写真は仮説物です)



▲コスモクラッシャー(リアルカラーVer.)より軽量を意識したボディーに変更され、キャビンもイエローとなっている。

限定商品の購入については、135ページをCHECK!!



MAKING OF SOUL OF CHOGOKIN

メイキング・オブ 超合金魂

発売から11年目を迎えた超合金魂。
10年の節目を越えて、超合金魂のプロダクトは何処へ
向かおうとしているのだろうか?

超合金魂の 10年 +α

本項では超合金魂の
第1号アイテムであるマジンガーZが
発売された1997年から、
2008年までの流れを追っていきたい。
11年の間に超合金魂は
いかに進化し、
変化を遂げてきたのだろうか？

5月には現金金利3%にして銀の合
体口座、及び初の1万円台アライメントとして超
合金金コイン、バトラー等が発売。映像をもつて
した実物と合体システムは、拍手をもつて
選えられたコインバトラーを今改めて見
た場合、価格の安さとオーブンバーツの少
なさにむしろ驚かれる。それは超合金金
が加速度的に進化を遂げていった証でもあ
るのだ。

超合金第2号ウレトランシガーや、マジンガーIから約1年後の1989年11月に発売。実際には第2弾として想定されていたのはコンバトライドらしきアーマーを纏った「グレートマンガード」が繰り上げることとなる。基本コンセプトはマジンガードと同様となるが、マジンガーアームのジムラードバイブルダーが付属するなど、前作との繋がりを意識した仕様となっていた。

1998年

二〇〇一年

20000年の標準を底て、本年は超合金
が本格的な発展途を辿ることになる。
す4月に超合金大空魔導ガイキング・ビ
ッグスケールボービー方塊の宇宙魔導ヤマトが
発売。大物アイテムが同時に並ぶと
いう一大イベントが発生する。11月には超
合金ガッターロボがガチャセレクトで商品化され
続く12月にはマジンガーZ(DOVAマジンカ
イザー版)が発売。新商品のリリースがより
早いスピードで行われるようになっていく。

さらに、3月にはホビーフカ地場第2弾のサイクロン等、12月にはホバーバイク用のオブショーナーパーツにて、アドビニール製のマジンガーベースが発売され、それまでの1年に新製品とカラーバリジョンが一挙づつというペースから転じて、2000年は6点ものアイテムが発売されているといえ実際のところ、この中に超合金魂の新作はクレーンダイマーしか存在せず、他はオブショーンとボビーニカ等であった。いわば、本年は新たな展開のための練習を行っていたと考えられる。

二〇〇三年

これまでの組合金業は、1950年代のロボット・ヒューローが題材となっていた。同年も永井豪氏の原作によるキャラクターや大手を占めていたが、本年はドラスティックな方向に変化を遂げることとなる。その第一歩が「月刊発明の組合金銀ダブル」である。事实上、初の1950年代キャラクターの導入であり、しかもその商品名リユームも、当時の商品としては最大誇るものであった。

さらに、毎月からラングラー方に続く第2の新展開が始まる。それが組合金銀エヴァンゲリオン初号機であつた。これまでの組合金牌と決定的に異なる点は、比較的最近のキャラクターやえんに既に多くのアイテムが図いていたことである。しかし、この時確立していた組合金銀のコンセプトは、エヴァンゲリオンともしつかりと合致して、これまでになかった「ロボットとしてのエヴァ」を成立させた。この後、7月にエヴァアス男爵、8月にエヴァ零号機、9月にエヴァ零号機が完成、11月には久々の永井豪原作キャラクターやしてゲッタードラゴン、12月にはゲッターライガ、ゲッターボセイドンが商品化されて

1997年

二〇〇〇年

超合金魂が
呼び起こしたもの

呼び起こしたもの

野中：澤井先生は、つい先日おひさしぶりに
お会いしたのですが、この講演会が二ヶ月ぶり
八度目の「四十の魂」を演じてお出ででした
たんですね。そんなことはない、その21基
地の脇まで出でます……。」おわゆるベービー

大事な存在なんですよ。ガンドムという、大ヒットをもたらした作品をオタクの物だけにしておいていいのか、という想いがずっとあります。ガンダムの潜在的ユーザー層として見るべきなのは「ファーストガンダム」の映画を観た人たちで、あの映画が動員数をお客さんとして設定できるはずなんですか?!

日英アカデミー

野中：超合金魂は最初のマンガーフから10年以上、いまだに続いている訳なんですが

野中：当時、組合会場を作つて、いた僕とし
ては、それ以前にガラスの「スター・グレー
ド」があり、「音のガラス」ファンを呼び起こ
うとしたことがあります。

（笑）今は若くても育てやまか
彼らが変化球を投げたり、僕らから見たら
ピーナツルから見てもキナッチャーのミ
ント（囁いてる……）（笑）（アハハ）（？）
八幡先輩のミントにかなうとタメを組むも
あるんですけど（苦笑）。
福井（ゴールドライターなど）世代が異な
るから（コーナーインを出すのは可かねえぞ

福井：僕もあれは来ましたね。

あるんですか？

「うそ、そんなことないよ。」

ヤニ八百十円「ト」、毎日喫煙二袋半の料金
だめなんですか?」

本アームもあって、昔のものに価値がある
「レバーホルダード」などと同様に「升るねの壁」
がまたあるので、ついでに「レバーホルダード」も併せて

福井：俺は超合金魂のマジンガニアには
響かなかつたんですけど『ヒーパトローマ』
は「わが」一歩田の「なんですよ。それが當時

「うーん、うーん。」と、うなづいていた。おまけに、おまけに、うなづいていた。

と語る……。一方のホビーマーケティング部がマスター
一グレードで成功しているわけだし、完全
新規ならば開発費も厚があるだろう。

よう」見ながら期待してましたんです。それが去年、実際に出て、僕の手で「魔クールダラン」とか「魔アーヴィング」なんかが

福井：今「機動戦士ガンダムUC」を連載と考へたんですよ。

「なんだ?」と(笑)。

「…」と書いた理由のひとつに「聯合国旗が
あるのです。ある意味で日本と世界のつなぐ
口ひもがついて生きていくる素材」
なりえんだよな、と気付かせてくれた。

「なんどんね」とますよね。それももうタクアで口を作るものではないので、自分の趣味の工作とシナジー取つて置くんですね。

福井晴敏 × 野中剛

スペシャル
対談

る店から新聞や雑誌からの取材も多かったんですね。そんしたときにいつも、開き合はせを多めつたんですよ。

でも「シンガーソングライターズ」に説かれるキャラクターは開かれています。

源のジンオフを作っているんです。で、その人たちに何をモデルに作ったんだですか?と聞くと、必ず「子どもの時住んでいた町」で、「うんですよ。結局、みんなそこで育るんだよなって気付かされたんですけど、それ

いつかはNHKで

いつかはNHKで

ひとつめのスタイルになってしまった。映像を楽しむための人たちと美麗なキャラクターが一目でわかるのが上手い。

俺たちの感覚では気をつけないと負けにならぬと思つてゐるんです。賛金機を買えるのにつづいて、90代の結婚期もしくは子ともが出来る前の男性にやらないですか。最初の結果金が出てから10年以上経たがるといふことは、10歳若く子たちの運転「目」を付けないといけない。

「そりだ」ハイカラーハーを開いて机に替わられた。「どうのはあるからしたませんが、現時では、うーんナラーフとしては成立してゐるかなと。また幸運なり」と、ハイカラーハーも、このゲーム「スーパークロボット大戦」ハリケーン、昇年ある、ハイスタイルで語りこむ。けでなく、ヒートをこなす。ゲームの中では、もの薄くチャーブな世界が織り出される。



が僕らの「となり」は、間違いない口承シナリオですね。10・20年前は、「僕らが大人」になら時代劇や歌舞が好きになると想つたじやないですか?でもどうやらそろそろではな」と。

野中●今もって水木一郎を聴いているといふ(笑)。

福井●それって実は、人類史において遂に明らかになつたことなんです。趣味嗜好は一世代に偏らざる繼承されていくものと想われていたけど、もうそろそろではないと。出版界でも田舎の世代に向かう時代劇が流行るやうで、北方(北海道)の人や大沢(在島)さんたら重音がそもそも流れはじめてるんですね。けど、なんでもかなうと思つたから、結局「子どもの頃から好きなもの」なんですね。

野中●戻つておひるべから話題。

道具共●おじいちゃんたちは、遺跡と戻ってきたら、若者や時代劇のヒーローで驚いてきたんだけれど、俺たちの世代は初めて、そういうものに驚かれたんです。それがロボットなんですよ。今、組合金塊を開発し続け、また売れていくところでは、50年、100年というタームで見たところ、「あのとき」これがあつたのか………』といふ大事な感でもあるんですね。

野中●一方でロボットが子じもたかじ」というのを書いた時代もすでに過ぎていて、今は違うかもしれない。だから組合金塊は、特定の年代のお客さんと共に推移していくに至るかもしれないんですね。

奥●子じもたかじの「ロボット開拓が驚くからみんなが驚く」とは、ロボット・便はくくくくほくくおじいちゃんはロボット・便はくくくくほくくおじいちゃんが驚くこと。

超合金魂、そしてロボット玩具の未来を語る

「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」の福井晴敏氏と「超合金魂」を立ち上げた野中剛氏、ロボット世代として生まれ、育てられた二人。既に機動戦士UCの脚本家として活躍する福井氏、そして「超合金魂」の開拓者として活躍する野中氏が、ついにタッグを組んで、機動戦士UCの世界観を元にした新規企画を実現する。その名も「機動戦士UC（ユニコーン）」。

育つべきだ国民、這是世代人としての口ホトツ體のみならず、決して

野中「パックージサイズを10センチ×10センチにして、トートバッグ風に編んでほしい」とおっしゃって、トートバッグ風に編んでほしいとおっしゃる。」
「おはよう(笑)」
東「本來、わざわざやうて、遊んだら捨てるのなんですね。だから走の数を減らすといつぱりやうつ。」
梅井「たしか、30~40代の男性が背負うべしやうと思つて、口実でやつたな。彼は10年で帽子に乗り育ちつたわけだ。」
「なぜですか?」
梅井「10年で乗る車を続々と乗じて、車の運転技術も高まつたからです。」

野中「今お前は『やハタケを斬る』じゃないの? やハタケのロッコを斬りやしないか? ねえやん? ほんと……」とは別途、口頭で「あいつらがやハタケを斬る」とか、「やハタケを斬る」とかの意味はない。しかし、その他の言葉では、たぶん「やハタケを斬る」とか「やハタケを殺す」とかの意味ではないか。
福井「組合全滅を賣り続けることは、家の保全方法は二種考えないと云ひないが、

野中：本当にそうぢやないですか。
東：それはマズイんですね(苦笑)。
福井：でもすでに驚かれてることでありますね。眞味噌は子どもの時のものを引きずり立つて、と生産側が理解して、(笑)、向けだけではなく、確実にフォローしていく体制作りが大切だと思ふんですね。
野中：そのために大事なのは、送り手側がその因子を持続させる力なんですね。万が一アラブで、組合金庫にひき作つたる側が大事だと思うてないのが大事なところのかもしれない(笑)。誰かが作ったものより、自分が作った方がいいでしょう。ついつい自慢。その上のお客さんにも喜んでもらつて、またそのお客さんの心中からうれしさがこみこみで、手裏剣になりたいと思つてもらえるよう流れますよが、そういうないと仕事としては辛いものになりますからね。

柳井「口本にちがひ、俺たちの世代と『隣』
なうござるから死んじやつてゐるのかもし
れならんとすよ。アーメが裏面した魚機
て三回あつて、四回がメカの表現で『サン
ダーバード』に太刀打ちできないという魚
機を『アンダガード』が救つて、次に『スパー
カー』に対する危機感を『ガーデン』が救つて
その次が『アーメ』。露井には黙つておる
出来ないで、からうじて生き残つてゐるの
が口本だらうとすよ。

してじゅくしかしながらります。それをまた上手く使えば一ヶ月も三ヶ月も10年活用できるだろう。「やだなあつこ」はやうやく意識での出来事でもあるのです。で、その最終目的はZENKのカーネーション組をガバウラの薬組に「寝かせる」ことです。(笑)。「今日のテーマはブルーベル・ベジタブル基盤です」とZENKのアナウンサーに頼むサムライさんですが(笑)。

トであります。一方で、今もお話を聞いてお聞きする
中で、この「お問い合わせ」と「お問い合わせ」の間には、
とても微妙な差があるのではないか、と感じています。
ハントが書いた「お問い合わせ」は、既に販売されたもので、
提供してしまった。

野中：ガントをモリモリ書くと、アホな方
でも10年ほど前に購入したものを作るだろうな、
という感じはしますよ。それはハントもモ
うだらうじ、僕もそうですが、子どもの
頃に購られたものが一番先に購入されるわ
けで、ガントもモリモリ書くと、アホな方
一が読むとなると、これが今のユーザーが
選購会で買えるようなアーティストを考え
た感じなのです。

福井：でも、アーティスト名は隠して、問
題も抱えていて、DVDからフルーチーへの
移行などタームが判りませんんですね。だ
から打開策として、手前味噌でなければ、新

と云ふ言葉、ついでにかいつか難しくて」といふ

なんとかねえが。

福井○今現在、吉岡の語彙といふは、子のもの語の範囲を拡張したら、やハナタケト、といふなど「なまち」もやつて。作り手として、はやういへん、小学生の高学年まで取扱い口手づのものをやりだします。たしかに口手づのものは熱いものであります。

野中○「R,ハナタケト」の語にナカハビはあります。ナカハビは他個格をキープしたから、子のための言葉でした。

福井○あれは僕たちの世代が子供を連れて、もうじぶんおもちゃ屋や雑貨店に行きたかったのがけでもありますからね。

野中○今でもトイザラスで親子でおもてなし感と感じる場を見ますけど、ハナタケトのものがいと掛け合へられたるひと感であります。

ナカハビで、今も作っているお父さんたちの家族から離れたながりも作っているだらうから、相手が振る舞ひなくなり印象なんですよ。

福井○ナリヤ、小学生全城まで広げたロボットアームの第二話を持つ頃から娘たん

だけれど、残念ながらハイターンじゃなく、残念といつても人間が死ぬと少しやなぐれ、敵のロボットの倒し方なんですね。

野中○お、それは……

福井○この仕事をやるようになら、昔のロボットアームの第二話を持つ頃から娘たん

だけれど、残念ながらハイターンなんじゃなく、残念といつても人間が死ぬと少しやなぐれ、敵のロボットの倒し方なんですね。

野中○今でも、僕の子供たちが死なでますからね。

「××」が欲しい…

野中○ナリヤは失礼かもしませんが力

が付いた断つたって書こうとした……といふ、見つけたくらしきよした、これは原の使っ

替じやなこのひと(笑)。武器も私暮らわの

がめいとすむが、ナリヤは「うーん、カッタ

ーナイフを使ひやまつたけ」と云つてアド

バイアスをあわせば、ハイターンのかなと。放

酒ノ一本の腰を離してかわしながら、ナリヤ

が少ないので、かもしだいです。虫

を触れない子もいるけれど、一度、

つかみ取つて、「おお、これ」と喜んでいた、な

んなそりも、うらやまうと思つたら、この因

縫が「一だつないだんすよな。そのとき、

「おのが者スケトの口」とアートが出来ました。

それが20年前ですかね、10年くらい前

改修したときに、横幅約1㍍を越えて、

机には小学生では熱いのをなじうる像

が置かれてますね。

野中○それがロボットの口だと、なあ、

うがめないと思つてます。だから、自分で

かわるお田畠など、下敷きで寝てます。

野中○それがロボットの口だと、なあ、

うがめないと思つてます。だから、自分で

かわるお田畠など、下敷きで寝てます。

野中○今、子もおがく離なでますから、

つか振り返つたときに、起きな金魂のやうに見えるのがなのは寂しいと感じますしかね。

野中○今、子もおがく離なでますから、

つか振り返つたときに、起きな金魂のやうに見えるのがなのは寂しいと感じますしかね。



野 中 剛

1966年1月26日生まれ。神奈川県出身。1987年にノルディに入社。「銀助刑事シリーズ」公開、一躍して東映特撮今風の脚本家に飛升。現在もオーナーの立場で参画。主な脚本作品は『ロボウインスベクター』『恐竜戦隊ジュウレンジャー』『仮面ライジングコスチューム』『ディンブレイカー』『マシンガーランブル』他多数。



福 井 静 敏

1968年11月16日生まれ。東京都出身。小説家。2006年に日本推理作家賞でデビュー。翌年に『Tetsuya Y. O.』で第44回に同じく推理作家賞を受賞する。代表作には『三國のイースト』『ヤガシタム』一冊に横浜市立美術館『映画のローライ』『映画音楽祭15周年』『Op.ロ・ズマト』『映画映画』『ガムランCD』『ユニコーン』など。現在、電影評論誌『マガジン』にて「四十の歳」を連載中。



野中○設定をじつに見比べながら、あの

本身はわかるかかりません。便たりだけ聞くと、バカバカしいことを加えながらやうやかたでありますね。ナリヤの「一ハ

ハタハタ」は「魔晄」と同じく人間です。なん

かいいで「魔晄」をひつうちうかと、種

といふありますから、角を開けて目を開け

は頭のものばかりではなく、うつむいたんです。

ナリヤの「ハタハタ」もまた、口を閉ぢて、

一人でホローホローホローホローホローホ

見て、それから居酒屋行くやつ。田の隣の方

やギリギリハタハタ、あなたがおひつて組みて

牛前時くらじにまよひたとびう(笑)。

俺が簡単にこうしたの? ハタハタか? と

こういつても、カトキさんは空腹把腹なる入

方なので、當時に注目する田畠などが制

制されるんだよな?

野中○絶対あります。だから、ナリヤのカタ

が少ないので、かもしだいです。

野中○今の子もたまに想像する? 先

が少ないので、かもしだいです。

野中○お、それがなあ。

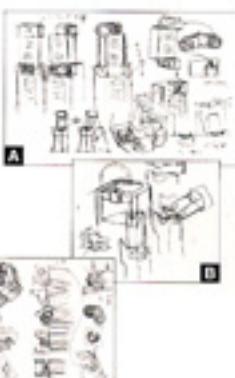
超合金魂原案スケッチ全集 III

おなじみとなつた貴重な超合金魂開発デザインスケッチ集。今回もたっぷりと堪能していただきたい!

GX-38 アイアンギア

シンプルだが大柄にバーフが分離される変形機構を持つアイアンギア。ランドシップ時のバーフの固定と、ウォーカー・マシン時の可動を両立させることを目的に設計されており、バーフのロック機構も考え抜かれている。さらに「基地遊び」のコンセプトを取り入れることで、従来の超合金魂とは異なるプレイバリューに挑戦しているのだ。秘密に書きこまれた画面には、サンダル同様、加藤大志氏の思い入れの深さが感じられる。

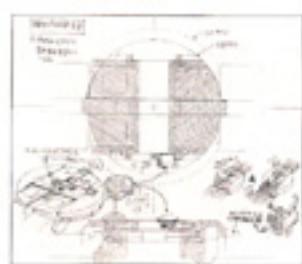
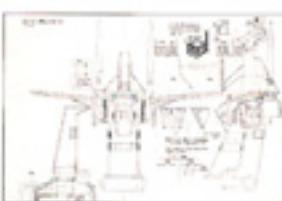
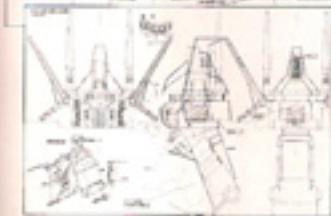
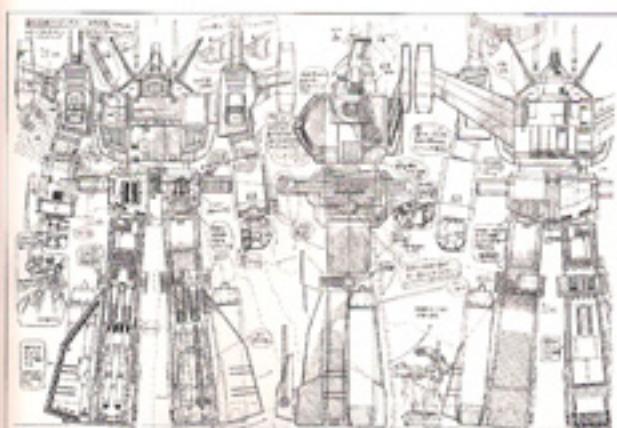
▲アイアンギア一機規模試用のノリスケッチ。前後に分かれたヒザ部をシングルにして軽量化ため、製品ではAのように脚の位置を合わせているが、最初の頃は最後のストローク量を覚える案も考案されていた。同様に腰間把束の構造も実験がされていたようだ。(脚: 加藤大志)



ウォーカーマシン

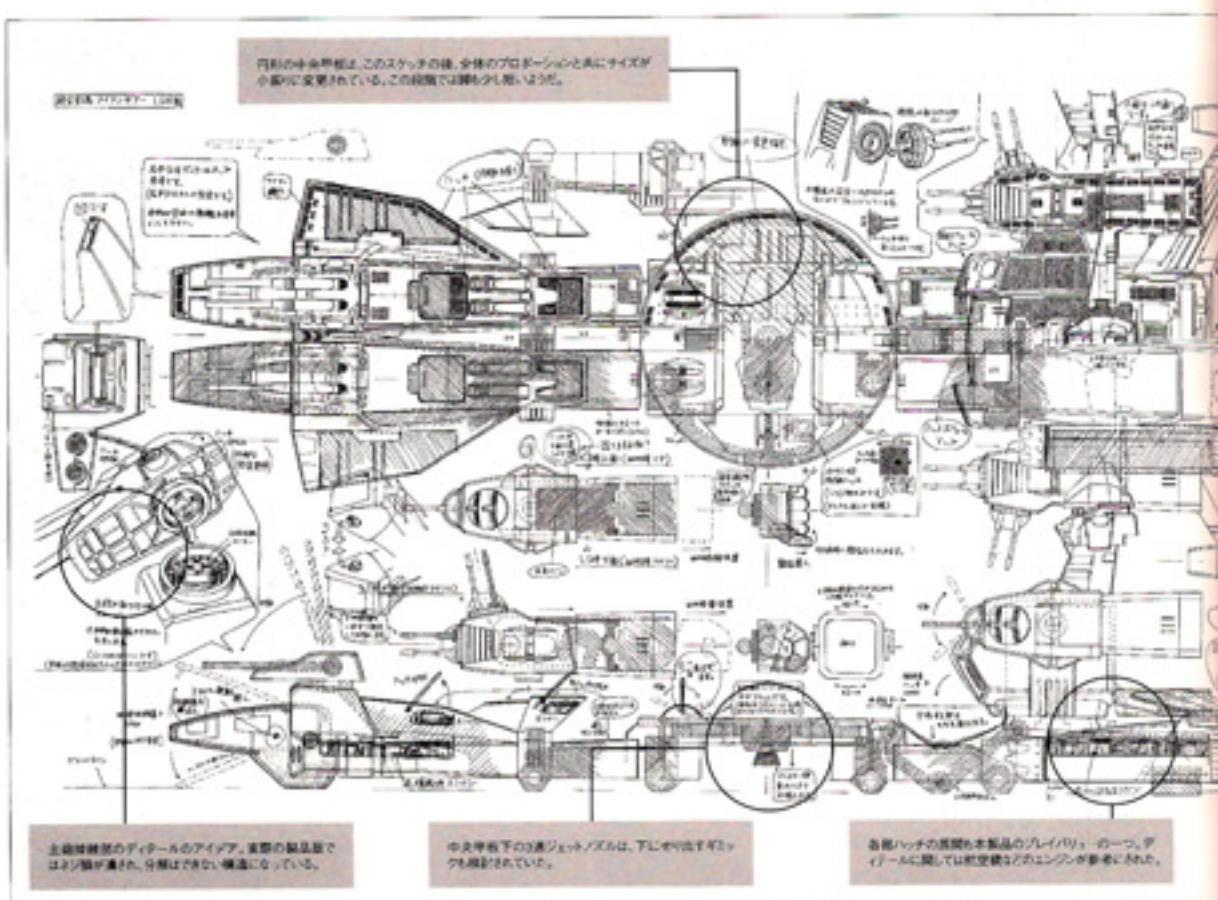
こちらも上のランドシップ画面同様、プロポーション改修前のデザインとなる。放曉当時のクローバー製変形テラックス版寄りのプロポーションであり、やはり大脛部の長さを比べてみると、製品版ではよりスクイリッシュになっていることが判る。(脚: 加藤大志)

▲半幅サイズの変更案。点線が元のサイズとなる。全体をフラットにするため、上半身を腰でアームがはまる事が、スプリングせりあがる構造になっていた。実際の製品では上半身側に腰を付け、中央平衡の凹凸は最小限に留められている。(脚: 加藤大志)



▲ウォーカーマシン時の腰部スケッチ。ブリッジ下の「のど」のバーフは、筋膜に分離して取扱われる。これはウォーカーマシン時にも、可能な限り胸骨格納庫ベースを広くとるための工夫である。(脚: 加藤大志)

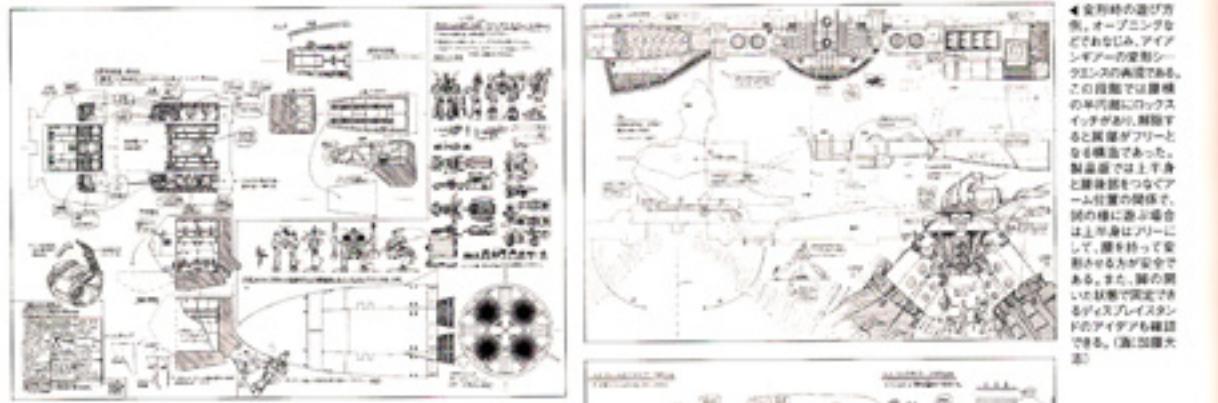
▲ランドシップ状態での頭部スケッチ。マスク部分の断面/頭型の違いが説明されている。また、モードギアの司令塔立ち台の構造も描かれている。(脚: 加藤大志)



主導権競争のディテールのアイデア。実際の製品版ではオフ会議が廃され、分離はできない構造になっている。

中央停車場下の3連ショットノズルは、下に噴射するギヤーも複数個されていた。

各部ハッチの展開も本製品の「ブレイブリット」の一つ。ディテールに関しては航空機などのエンジンが参考にされた。



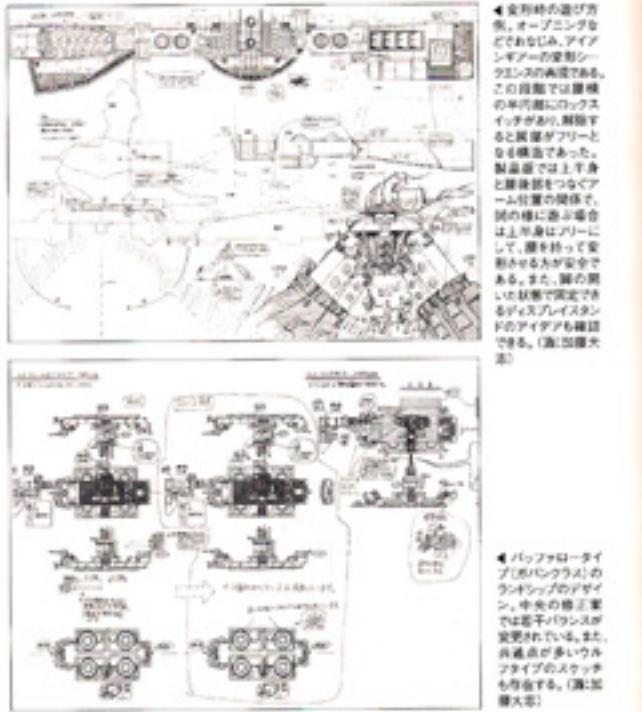
▲「基地逃げ」としてのコンセプトを盛り込み、両スケールのワーカーマジンが参画する脚本家導入アンダーフィルムの内面には、監修者たちの頭脳が頭をもぎ取るアイデアがあった。何よりも、そこには「アーティスト」が、アーティストの職場にあわせた財團品のアートアーティストが在る。現在を開拓されているのは、アーティストのみならず、せっかくの「下町」をアートスピットしてみた。*（著者）藤原大志*

CHARTER

ロクレタ・カリ

卷之三

トヨタの車は、車の性能を最大限に引き出すため、車の構造や機器、部品などを徹底的に研究・開発・改良してきました。その結果、車の性能が向上し、車の品質が高まっています。



▲実形時代の遊び方である。オープニングテクなどではないものの、アンドギーの実形時代は、エラスムスの再現である。この目的では屋根の半円階段に、ローリングスティックがあり、斜面を上ると、跳躍がブリードとなる構造であった。屋根裏では土平身と蝶野狂作がつなぐアーム仕事の関係で、土間の間に巻き棒は土平身がバリーにして、巻き棒を持って巻きあわせる方が安全である。また、頭の長い状態で固定できるギアス・ブレイズスタンダードのアイデアも確認できる。(高田豊雄大)

■バッファロータイプ(先パンクラス)のランキシップのデザイン。中央の修正室では若干バランスが変更されている。また、共通点が多いウルフタイプのスケッチも存在する。(説文加藤大志)



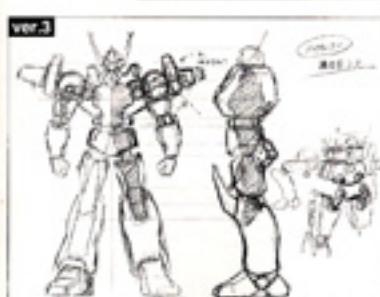
GK-39 バイカンサー

入れ子型合体という、類を見ない合体方式を採用するバイカンサー。オリジナルデザインは村上亮司氏によるものだが、劇中ではケレン味あふれるスタイルのバイカンサーが活躍していた。これは当時のアニメーション作品では、アニメーターが設定のデザインを大幅にアレンジする傾向があったためである。組合金魂バイカンサーでは作画イメージの再現を命題とし、同時に入れ子式の合体とカンフーアクションを反映できる開拓可動という多くの命题をクリアしている。

バイルフォーメイション

バイカンサーの特徴である入れ子合体「バイルフォーメイション」。両脚の配置で内部コガにストレスがかかる設計だと、場合によっては腕や足がねじ切れてしまう危険があった。可動にストレスをかけず、なつか單体でアクションポーズをとらせる際には、自重を支える保持力を必要とする。この困難な命題を解決するために、内部コガのバランスや、合体方式に至るまで様々な角度から検討がなされた。

▶ 現期の筋書き定身案(左ページ参照)に基づいて描かれた劇中版の案。両腕を組んだロム・ストールニアードアーマーを装着していく人頭を想起だ。映像ではテンリュウ／バイカンサーとともにバイルが腰回転の筋写はなく、それもロムやテンリュウが死んでいて内部に吸い込まれるという描写であった。(脚:野中大輔)

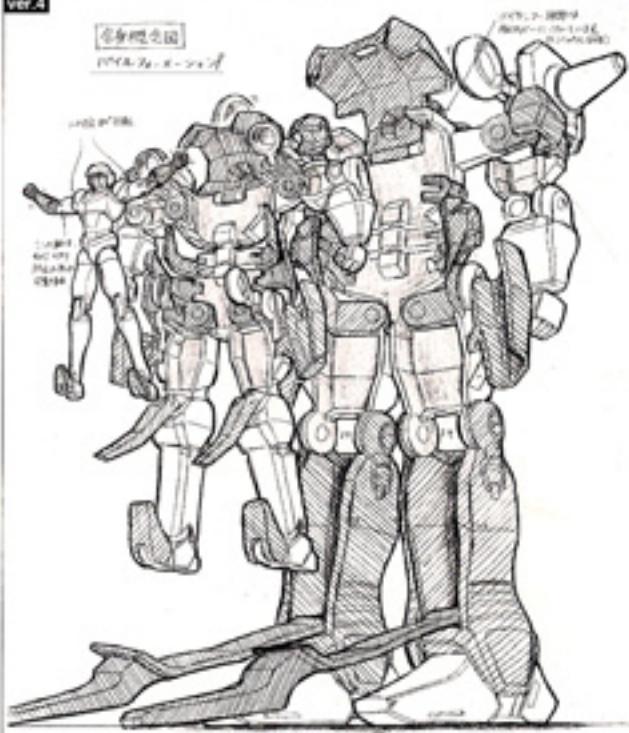


◀ 腹の奥底の中にヒジを持たせたシルクウの腰を取めるというアイデアも提案されている。また、バイカンサーの胸足の構造には、ボルトジョイントを含めたアームを使い、自由度を高める案もあった。(脚:野中大輔)



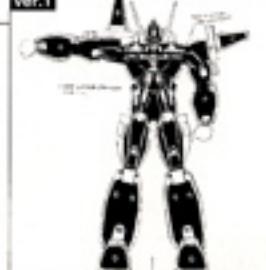
▶ 上図と同時に描かれたバイカンサーのバランス案。両の突起は小柄に描かれている。(脚:野中大輔)

ver.4



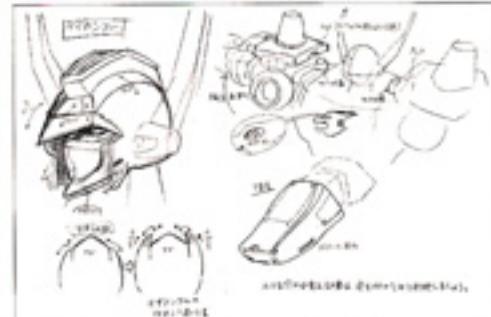
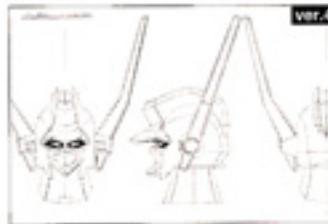
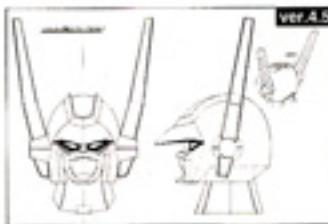
▶ 逆洗浄体中に古い歴史のバイルフォーメイション概念図。3脚の開脚の配置はほぼ既成品と変わらないが、両プロックが脚部バイルと一緒に化している。(脚:加藤大輔)

ver.1

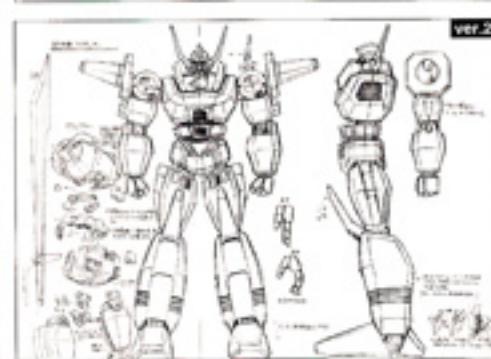
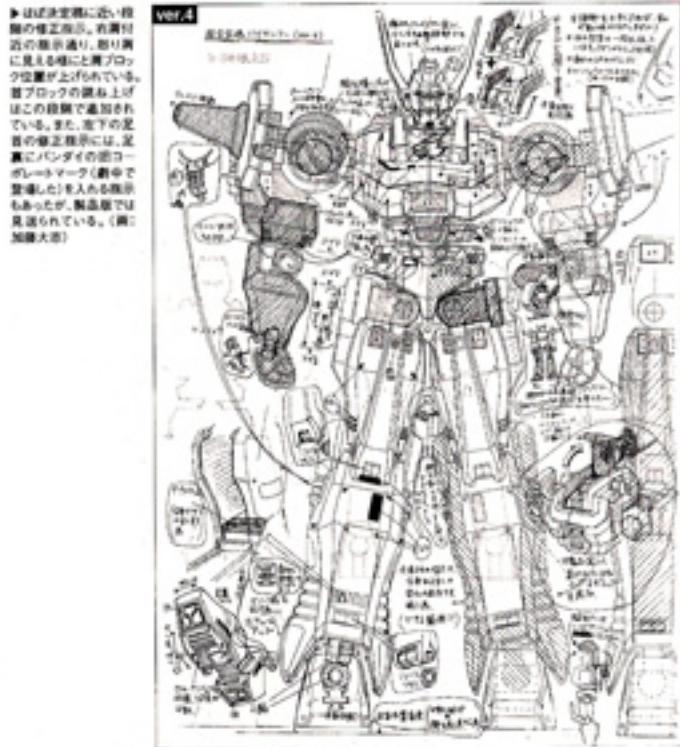


◀ 組合金魂2ロットサイズ格安を小さくするため、内脚の足首を外脚に張り付けて脚間にあわせる。足首の脚が同時に動くのはなく、人頭部バーフル脚内部ロボの足をずつ独立して動いている。3脚のバランスは逆Zとバイルフォーメイションと同じ。この後ケンリュウのふくらはぎとスネの間に可動部を複数設する上記概念図のアイデアに繋がっていく。(脚:加藤大輔)

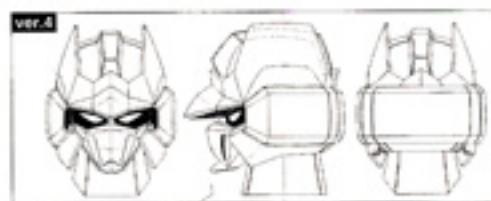
▶ 組合金魂1の内部に手足を外側に張り付けて脚間にあわせるアイデア。可動部は一致するが、ロム／テンリュウ／バイカンサーのサイズ比が組合金魂に差のあるものになってしまう。(脚:加藤大輔)



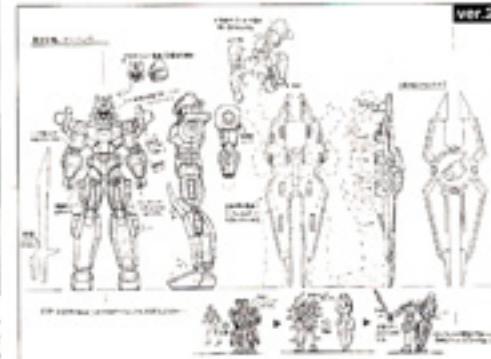
▲トレイルシンでは頭部を出番が多いバイカルナー。特にその機動形態に見立てて、頭やでもアシメーターやシンシンヒビデザインバランスは変わっていた。「ここまでレンジするか?」という命題にし、複雑なアンテナを施したアイデアと、頭部に近いハンドルをアイデアを採用し、両者を組み合わせた形となった。製品版では両サイドのアンテナは廃止されたものが採用されたが、頭部部の「トサカ」の使い出しは採用されている。(画:加藤大志)



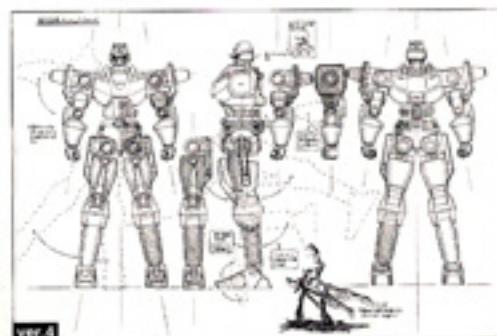
▲バイカルナーの初期全身図。堅実的な構造は機動戦隊のようだ。アンテナやサルの張り出した製品版より大きく、首部バーフのバランスも大きく異なっている。正解の無い「可動やプロポーションの問題」に対する着目が窺える。また、手から手首部にハッチを設け、折り畳み式のパイルギヤードを収納するというアイデアも健闘している。(画:加藤大志)



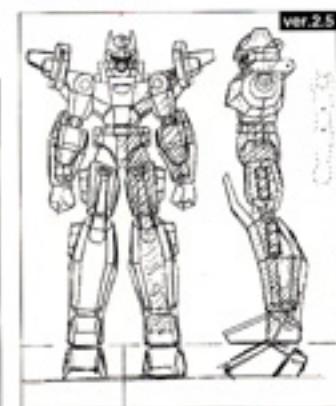
▲決走形に近い段階の、ケンリュウの頭部デザイン。試作身身の「カブト」を思わせるバランスに対して、フェイスパッチの比率が大きく「強」としての一休感を持たせている。



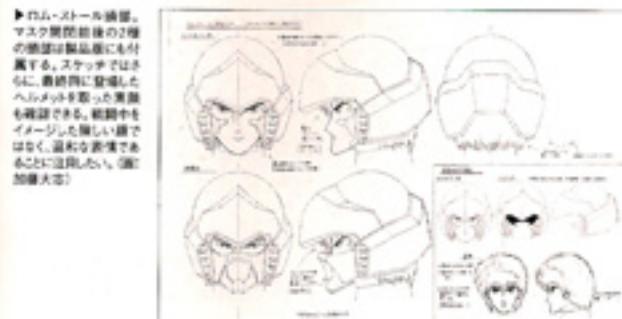
▲ロボにバラバラの各部アーマーを装着して完成する、試作身身のケンリュウ初顔面。アーマーのアーマーはパイルギヤードにマウントでき、人形の形態を再現できるアイデアも反映されている。(画:加藤大志)



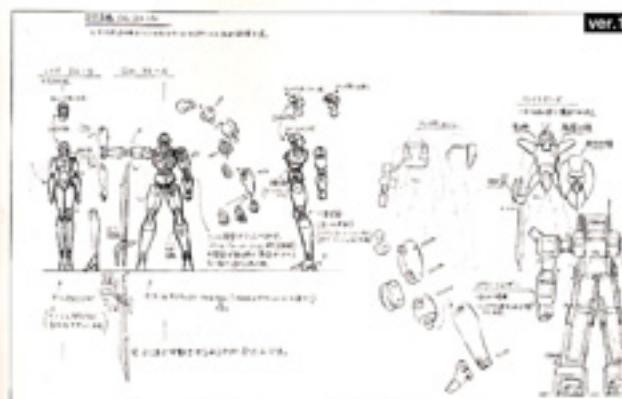
▲決走形のケンリュウ。手も足も下の可動部や首の頭も上げても盛り込まれているが、首の頭の範囲は、まさにこの後の後悔で追加された。合体バルク時の進行状態でディスプレイできるスタンダードアイデアも組かれている。(画:加藤大志)



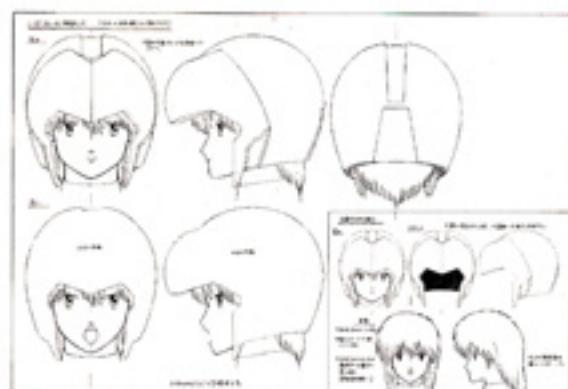
▲試作身身のケンリュウのデザインを基に描かれた、パイルギヤード。四肢のサイズが伸びている。各部がサイズアップされることで、ロボが収縮し、それかつ可動範囲を確保するグリップバランスが保てるようになり、最終的には入れ子合板方式にて行った。(画:加藤大志)



▶ フルマスク式耳掛型。マスク開閉部後の2種の形状は耳掛け部にも付属する。ステッカではさらに、鏡面鏡に発達したヘルメットを装着した東洋人も確認できる。細胞中をイメージした新しい鏡ではなく、温湿な環境であることに注目したい。(吉田加賀太)



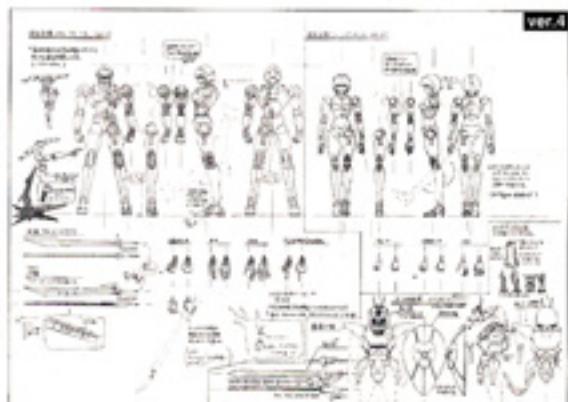
▲ロムスレイア初期版。合体する4人について、まずは可動部や固定方法などを詳細に説明されている。一方でボーナスノード内に描いたキャラクターは、当時はオールドPCで複雑なモデル化された仕様となる予定であった。最終的には二重武装や連射をロムスと同様の仕様となった。ブレイザーカノンやハイビームノード、ライザーなどのスケッチも確認できる。(筆者撮影)



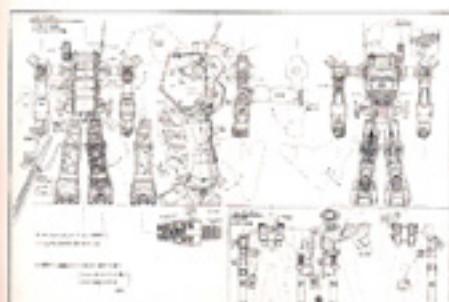
▲レイア・ストームの服装デザイン。劇中の羽根唐衣比の作画をイメージしたデザインで、羽根や頭などの表現もデザインされていた。エンディングなどでおなじみ、ヘルムドリトを纏った頭部は製版部でも付属するが、この段階では羽根とちなんだヘルムドリーフも付属させるアイデアがあった。(筆者撮影)



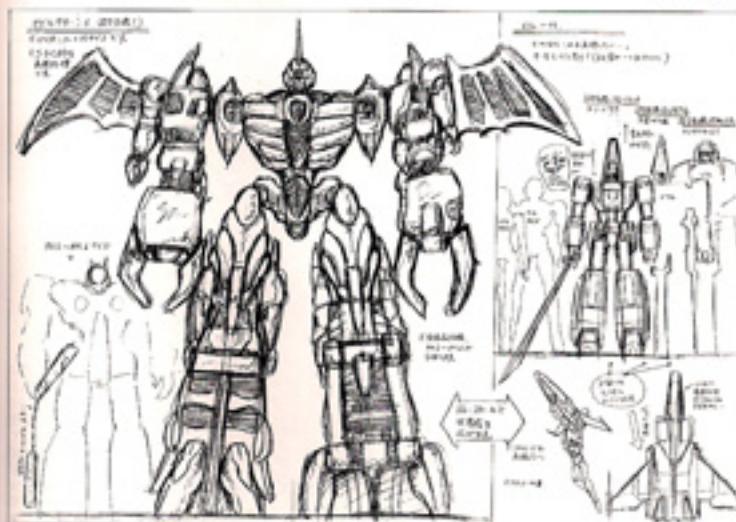
▲左は加藤氏のスケッチを基にした試作模型。右は羽根根側面直角部がアイアンシートの構造を施した電動データーである。機体とのハーフインチの違いに注目して欲しい。また、二重ボルトをライインではなく筋の内側で表記するなど細かいところが面白い。(写真:宮川義典)



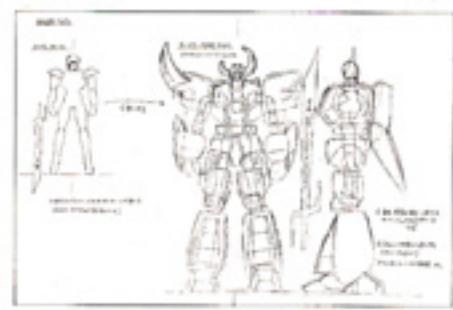
▲決定場に近い位置のロムルスレイナのスクッチャ。この段階ではボーナスギタととしてレイナもケンシュウへの合意が可能となり画面下部に表示されている。しかしロムルスの身長差による影響度位置の違いによって、可動時に確認する可能性が高く、監査場面では見分けられた。ハイビードの4つの位置については、ディスプレイ自体などを参考して確認する。



▲ 次アイテムとなったパワーライザーとブレーザーカノンのデザイン。ロムやレイナが握り易く、ケンリュウの筋肉を握らせることができた。パワーライサーのバー部分は、サブフレームに埋め込まれたブラックアリティバーと同じくらいになりやすそうと考案されている。ブレーザーカノンはロム真似装備という別名もある。（写真：柳井大輔）



▲別開アイテムとして握かれた、銀合金鏡、ガルディ・ストールと、ギャンドラー大尉船長・ガルディのウフスケット。ガルディ・ストールのボディは12mのものを使用。ロムとケンリッカと同様に、ガルディは大尉船長位に収納されるかと思いつきアシテアであった。流連「ガルディも武器装備アイテムのものが付属する」(轟:加賀太夫)

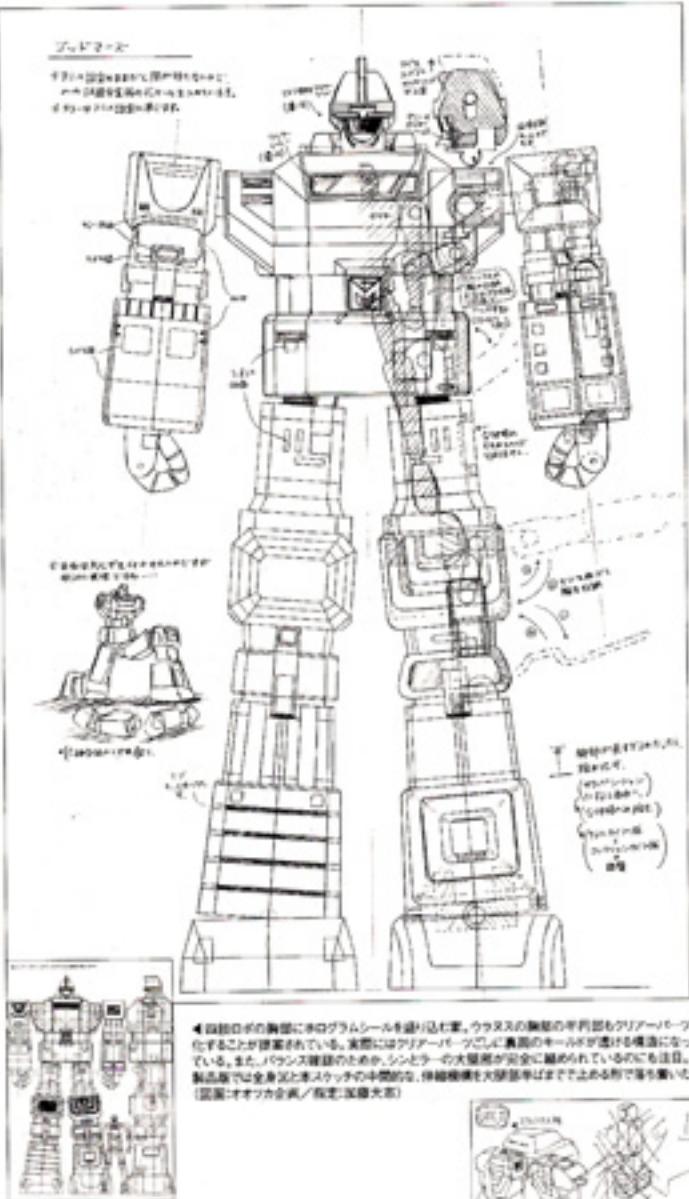


◆ボルデイ同様、面倒なアイテムとして構想された総合企画アビルサターンのラフスケッチ。合説時の会場はハイカントーと同サイズ。音楽係係長はS.I.C.シリーズの幅に生物的なアレンジを施すというアイデアであった。右側は白山セレーナにサイズをあわせた、総合企画アブルセージュ、ロップアリル、トリップルジムの構造。それぞれに極端なアレンジが施されている。左側は、アブルセージュ、トリップルジム。

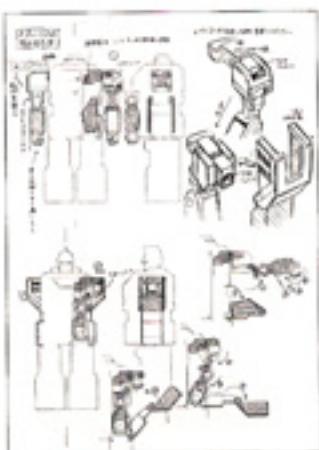
GX-40 六神合体ゴッドマーズ

放送当時のDX六神合体版では、ウラススやタイタインの両腕、スフィンクスの両腕と頭部、足などを全て背面方向に造がす形で合体形態を実現していたゴッドマーズ。超合金魂版のコンセプトはいわばそのリバーリングであり、各パーツも含めて完全合体を実現させることを目標としていた。また、合体・分離が可能なコスモクラッシャーの付属も、ファンを喜ばせてくれた。

▲ゴッドマーズ全身図。全身のディテールにはDX六神合体版を踏み込んでいる。下記で詳しく説明しているが、スフィンクス、シン・ラーの両腕の収納方法など、いくつもの変形方式が製品版とは異なっている。シン・ラーの腰のカバーは、製品版でもモールドして残された。(裏: 加藤大志)

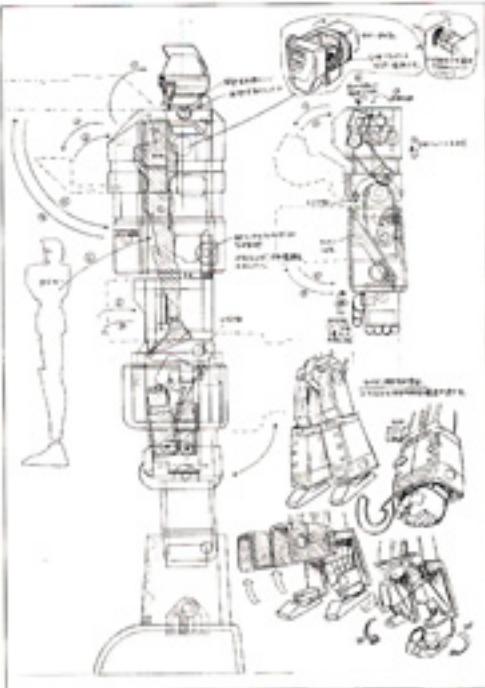


▲四角ロボの胸部にキラーグラムシールを組り込む事。ウラススの腕部の手内側もクリアーパーツ化することが提案されている。実際にはクリアーパーツ上に裏面のキャラクターが透ける構造になっている。また、バランス確保のためか、シン・ラーの大腹帯が完全に隠されているものも注目。製品版では全身版と本スクットの半開的で、伸縮機構を大腹帯半ばまで立ちあわせる所で落ちていた。(裏: オオカ全典/監定: 加藤大志)

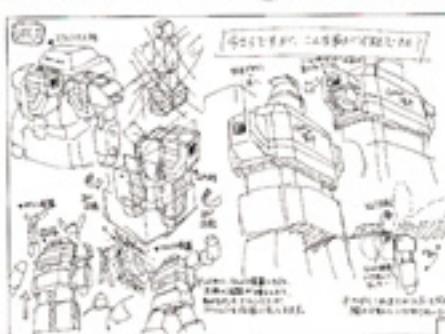


▲決定版バージョンのスフィンクスの腕の仕組。スフィンクスの肩の内部にウラススとタイタインのマウンティング部に内蔵。スフィンクスの両腕と入出管部に、折り畳まれた肩カバーが収納する方式となった。専用のシールドシスルとは若干異なるが、全体組立後の形状が絶縁なく再現されている。(裏: 加藤大志)

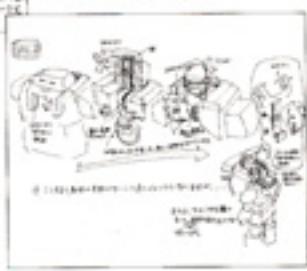
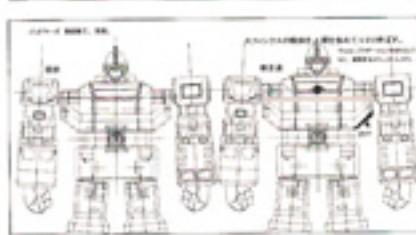
▶スフィンクスを上方に向くサイズアップするプラン。両腕位置とプロポーション修正が目的である。(裏: オオカ全典/監定: 加藤大志)



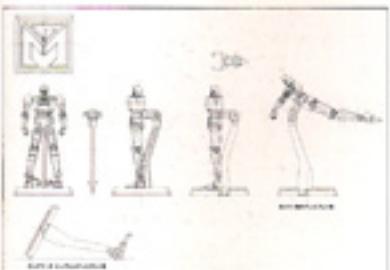
▲全身回転図より、正面図と同様プロポーションについてはほぼ確定している。側面図から確認できる範囲では、タイタインの腰の収納方式が製品版と大きく異なっている。実際には伸縮機能が追加され、専用部折込で収納する配慮となった。(裏: 加藤大志)



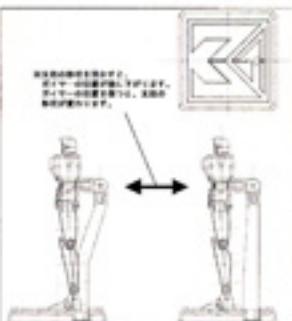
▲上記コンセプトでも少し触れたが、スフィンクスの腰形に関するアイデアは正解したようだ。専用部は肩ブロックを適用し、スフィンクスの腰の側が露出していた。ver.1ではゴッドマーズの腰ブロックとスフィンクスの腰がシン・ラーへ入れ替わる方式が検討されている。(裏: 加藤大志)



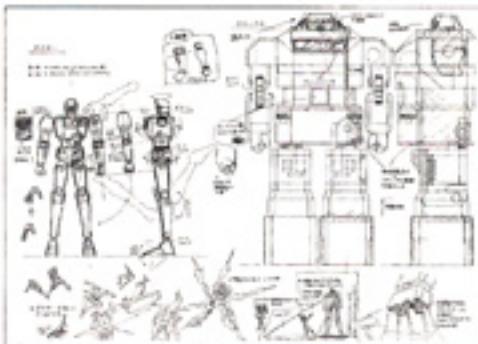
▼スフィンクス変形ver.2対。腰中の合体シンでは、スフィンクスの腰部が一旦拆離された後、ゴッドマーズの腰部が両端にて収容する。この段階のシーケンスを実現するため、スフィンクスとゴッドマーズ腰部をそれぞれ別構成にする案が検討された。腰足部ではブレートの裏面で両脚部の脚部が入れ替わる。(裏: 加藤大志)



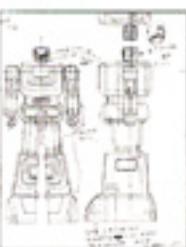
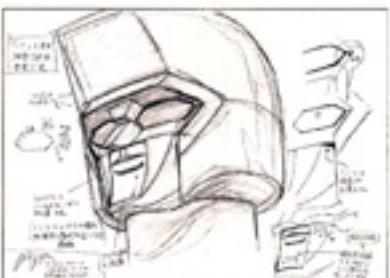
▲ガイナーのディスプレイスタンド初頭案。GMマークを重ったスタイルで、飛行ギアも再現できる。アームを裏面に付け替えることで、エンブレム自由のディスプレイも可能というアイデアであった。(図面:オオツカ企画)



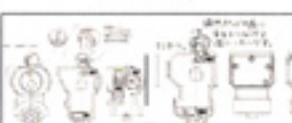
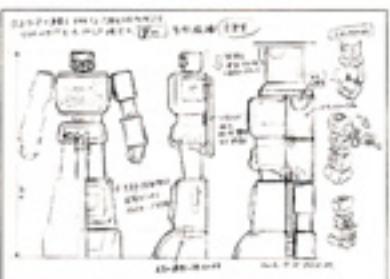
▲ガイナー脚部アップ状態のスケッチ。細部の形状などが書き込まれている。左下には、脚内で脚部中のガイナーの足首が巨大なカットの存在について説明されている。もちろんオノボンでガイナーの足首足跡が付いたかも? (両:加藤大志)



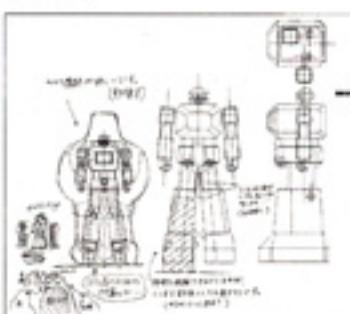
▲可動アクションに重点を置いていたガイナー。ハイセンス付属のロム・コールとほぼ同じサイズであり、アクション・モードフィギュアの複数が早速フィードバックされた印象だ。想像する場の背景を行ったスタジオ25種類の内11種あるポーチングを西脇すべく、脚プロトタイプごとに脚の様子で動く構造になっている。なお、ガイナー車上の下脚部の形状修正は野中氏による。(両:加藤大志)



▲走るとなるリードの構造圖面。ほぼ次元的に近い距離だが、腰部を上方に向かせる形で2つの頭部の位置が書きこまれている。(両:オオツカ企画)

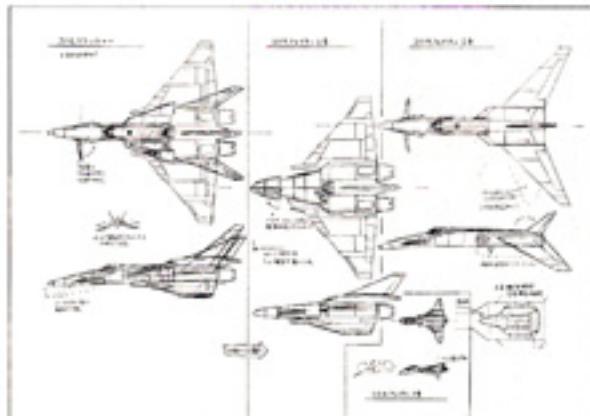
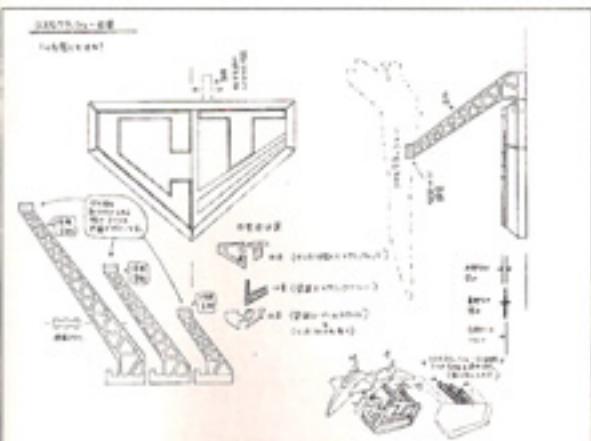


▲ライト開閉用回路のウラメス(右)とタブ(左)の図面にも、上方を向く機構を追加。機器内にセンサを設ける方式と、昔の機器の可動範囲を拡大する様の方式が検討されたようだ。(両:オオツカ企画)



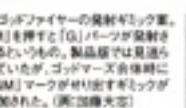
▲右足となるシンと左脚となるタイランのスケッチ。シンは脚部伸縮のストローク量の多さについて、サスペンション式で縮む方法も検討された。タイランははじめ左脚ロボにも脚伸縮の機能が付属させるアイデアもあった。(両:オオツカ企画)

▲初期段階で描かれた、野中氏による脚部の変形・合体システム案。直線化を避けて、合体時には両脚を開脚方向に移動。さらにスライクスの足をもったものの中に配置するという大胆なアイデアである。製品版ではスライクスの脚から下をターキシングの内部に収納する、脚中通りの合体シーケンスが実現している。(両:野中輝)

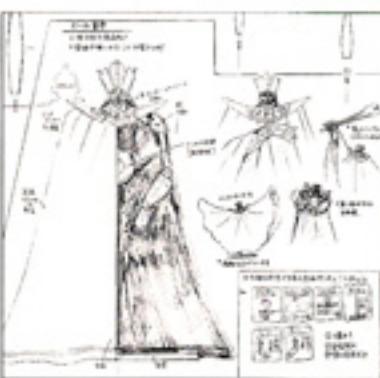
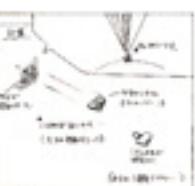


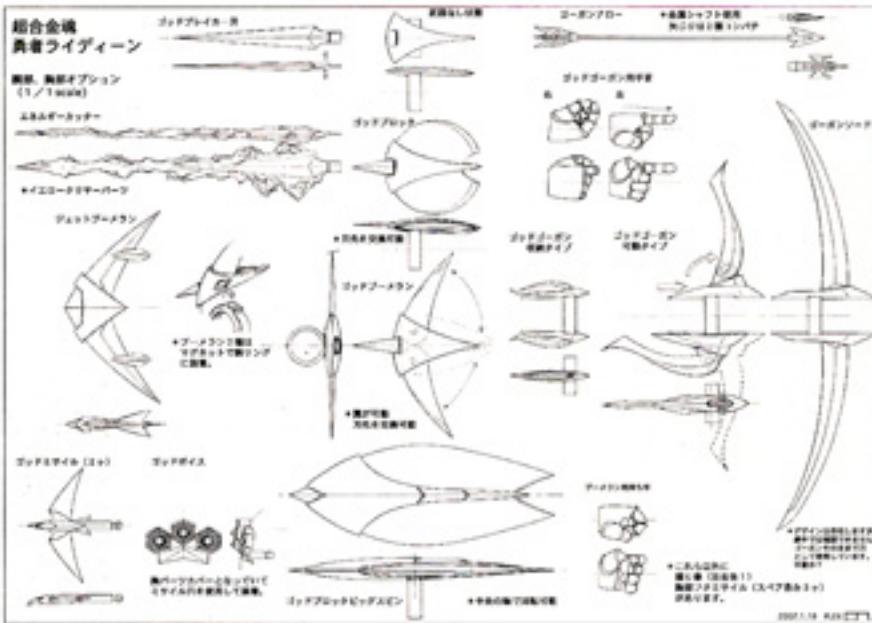
▲ゴッドマークと同サイズの量産モデルのアイデア。要旨の無い設定を利用して、ミントの中には脚と脚部のひいて大型な構造、六脚のロボがパラで展開された場合は、ボーテースペースだけで付属するアイデアも提案されている。製品版への付属は見送られ、また、複数のところに脚部での量産箇所を予定されている。(両:加藤大志)

▲企画段階ではコスモクラッシャー専用のライズ・ブレイブ脚部もスケッチされた。ベース部分にはウラクシヤー隊のロゴがあしらわれている。分割状態でもディスプレイができる様に、2種の組みのスケッチが設定されている。残念ながら製品版では、マーズフラッシュやガイナーと共用するスタンダードのみとなった。(両:加藤大志)

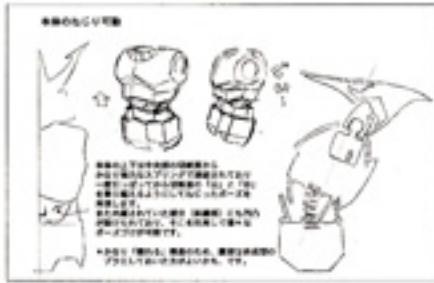


▲ゴッドファイナーの発射ギミック案。「M」を押すと「GM」バーが発射されるというもの。量産版では見送られていたが、ゴッドマーク合体時に「GM」マークが切り替わるモックが付加された。(両:加藤大志)

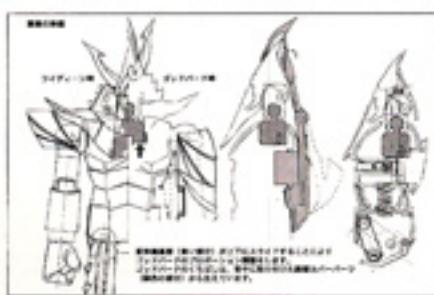
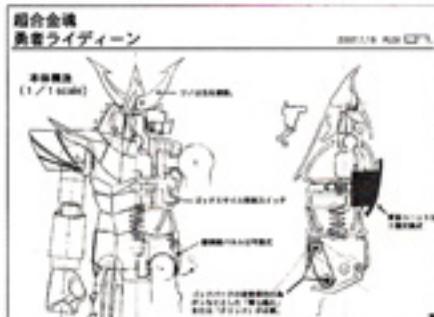




▲ライディーン本体スケッチ。ブロードブレーンや可動範囲などのアイデアは、ほぼ商品化されない。実体版ではカーバーパーツのみを残すことも可能というメモが残されている。(画:野中 雅)



▲胴体構造のスケッチ。上半身を腰部から一突引き出すことで、おなじみのポーズでの「ひねり」や、ゴッドバーグ発射姿勢の「ひねり」を再現できる。同時に直立姿勢では、腰部から腰部に一体化したラインとなるのだ。(画:野中 雅)

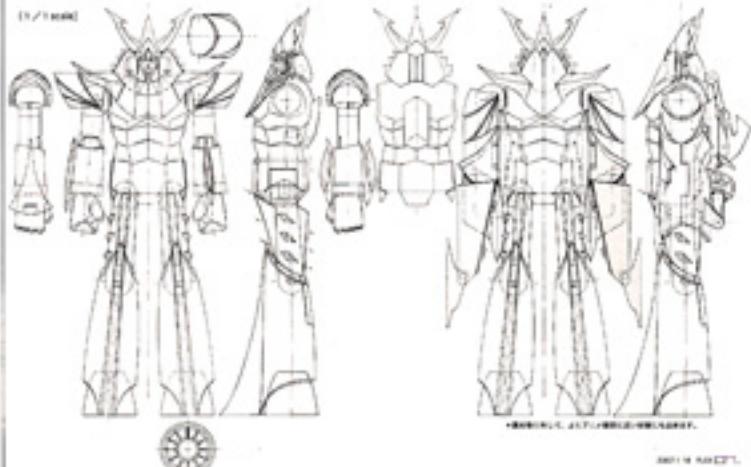


GX-41/41S 勇者ライディーン

本アイテムは組合金魂シリーズ発売開始以来、その登場を持たれていた方も多いのではないか。レオパルタン以来久々にメインで商品原案を担当する、野中雅氏の思い入れも強いキャラクターでもある。複雑なフォルムとゴッドバードへの変形ギミックの再現度が素晴らしいのはもちろんだが、それ以上に胴体内に設けられた可動部が生み出せるページへのこだわりにも注目していただきたい。

▲豊富なオプションパーツの数々。ゴッドバーグ発射体制用の手首装具、人差し指に付けてのライドの固定など、細かな意匠が記されている。(アワーアップ後の修正された武器は、DXフィギュアセットに付属。野中氏は念入りに書類をチェックし、各武器の実現を徹底的に作成して本アイテムのデザインに臨んでいた。(画:野中 雅)

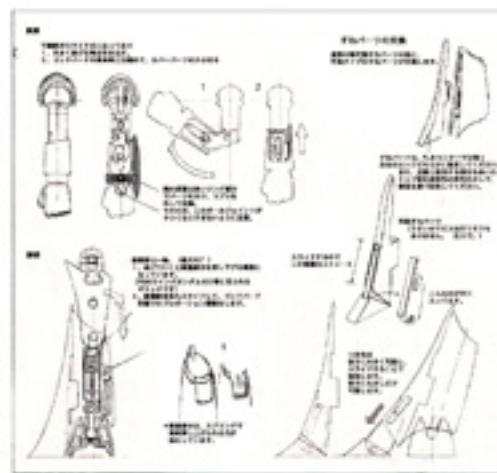
組合金魂 勇者ライディーン

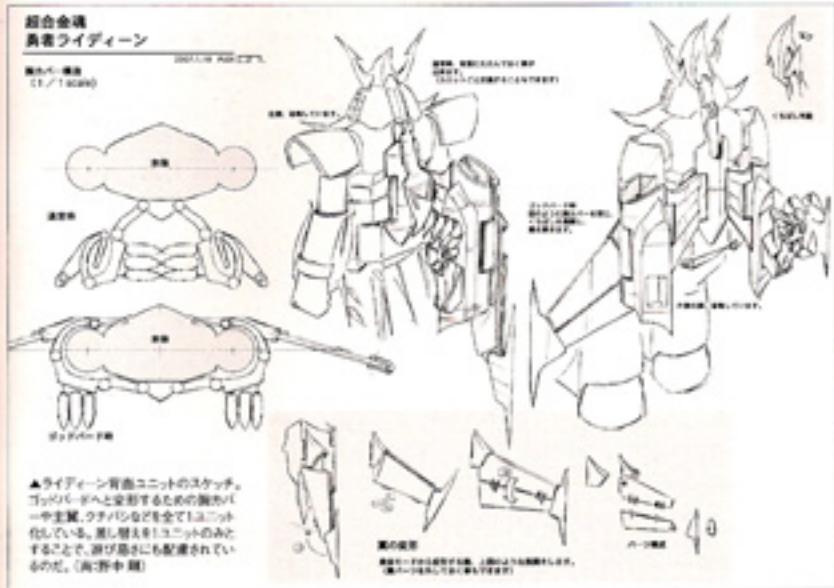


▲胴体内部構造スケッチその1。ゴッドバーグ発射ギミックや、ワノの運動ギミックが記載されている。また、股関節は引き出し式である上に、ゴッドバード形態での脚部保持のため、クリップ機構などを何かのロッド機構を盛り込んでいることが記されている。(画:野中 雅)

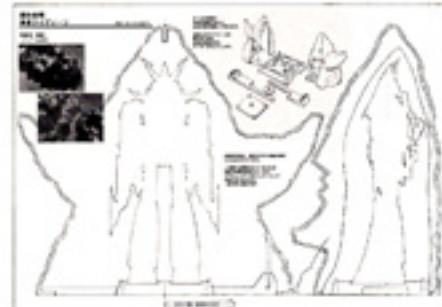
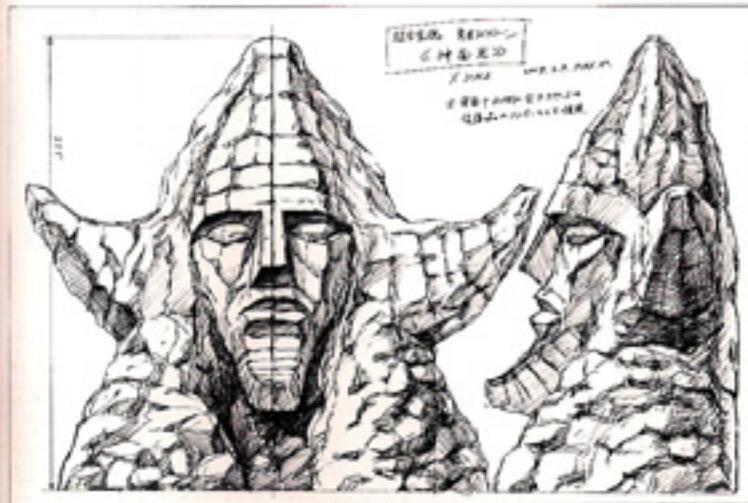
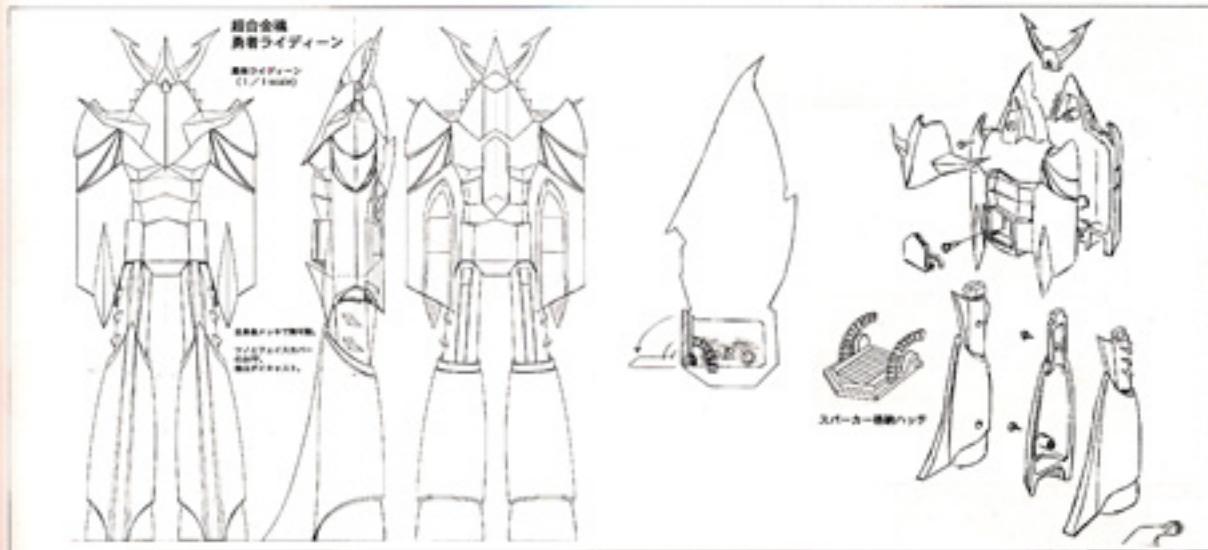
▲胴体内部構造スケッチその2。ゴッドバードへの変形時には、腰部をマウントしているバーブが取り上げられ、ゴッドバードの腰部を高く見せることができる。こうした腰部へのこだわりが隠れています。この腰部へのこだわりが隠れています。この腰部へのこだわりが隠れています。(画:野中 雅)

▲内臓の構造図。ヒジには引き出し式の二重開閉式採用し、複数機構と共に可動範囲を両立している。腕部ではヒジのカバーに注目してほしい。スプリングを内蔵したカバーガード、ヒズを曲げた時やゴッドバード時にはふくらはぎ内面に収納され、足を伸ばした時には直立脚をカバーしている。また、スヌーパーフもプロダーシャン量産タイプと可動タイプの2種が付属。ボーリングにあわせて尻先にあたる箇所を接地面形状にすることができる。(画:野中 雅)





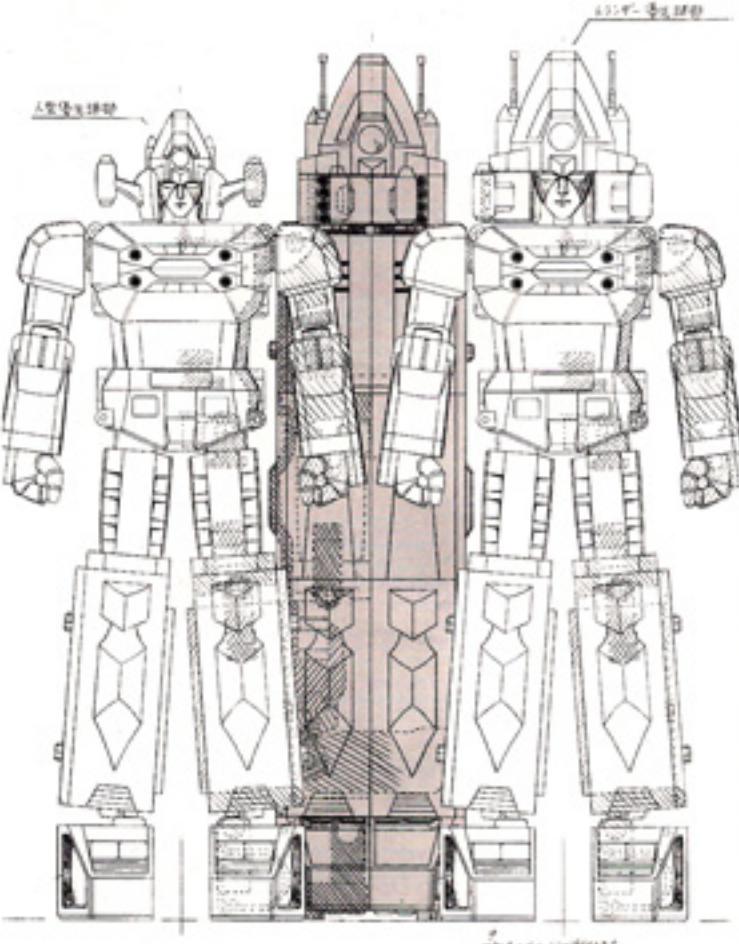
▼野中氏が最も気にいっているといふ、勇者ライディーンのスケッチ。当時は全身トイキットで販売することを前提としており、そのため各部の構造にシンプルなバーフ機械式で設計されていた。実際の製品版では足首のノズルのみダイキャストで、付け根をボールジョイント化することで、安定性にも優れたものとなっている。(図:野中 順)



▲勇者ライディーンおよびライディーン本体を収納可能な神面箱。頭やモックと共に、左肩に運動して開くドアが盛り込まれている。表面の各ディテールの指定により野中氏のこだわりが垣間見える。当初は神面箱の背面および内部スペースをオプションバーフのハンガーとして使用する予定であった。(図:野中 順)

三叶九精

坐着4臂正神（三面佛）许愿可助子孫。（T. 488 - 2, 2-3頁）



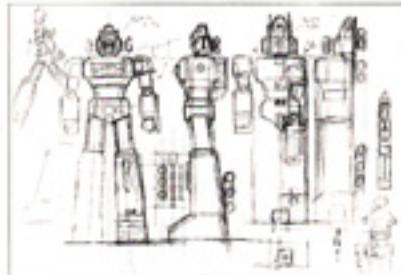
▲トランザー回路、上の3形態図と同時に重ねたもの。大根盤を覆うカバーは底面A…ムを洗拭するための穴が開けられているが、製品版ではここにサイドハッチが追加されている。そのため、ダイヤモンドアダプタゴーズをと除しても、内側のスキ部分に穴が空ることはなくなった。一方、アロジゼーション…ルルへのカブリオーツの採用は見送られた。

GK-43 | 閃将ダイモス

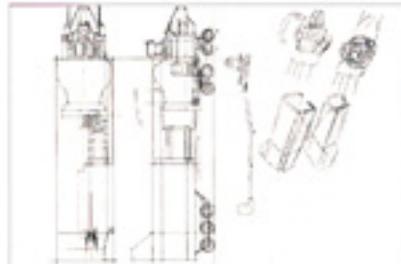
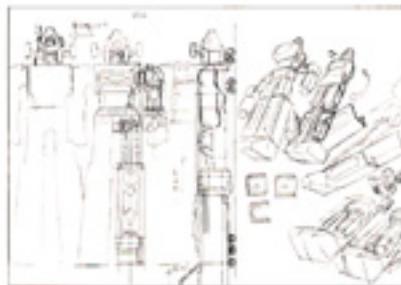
一見単純な変形を行なうダイモスであるが、変形麻雀とともに劇中のプログラミングを再現するには、多くの困難が立ちちはだかっていた。特に頭部のサイズについてはトランザーティ時とダイモス時の大きさの差が激しく、同時に腕や胸、バトルの展開、収納も課題であった。商品ではそれら全ての問題を、大胆なパーフ移動を行なうことによって解決している。それでは驚愕の変形システムが生み出される過程を確認していただきたい。

◆変形板後の全高(全長)比較図。ヒンジの位置などからはほぼ変更前の段階で描かれていたことがわかる。EVOX組合全高を強調させるトランザーのコックピットが黒塗する機体部(右)も、ギレギリの段階まで残されていたようだ。(写真:加藤大輔)

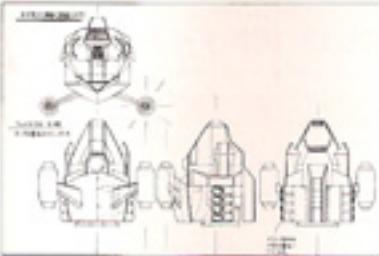
变形檢討案



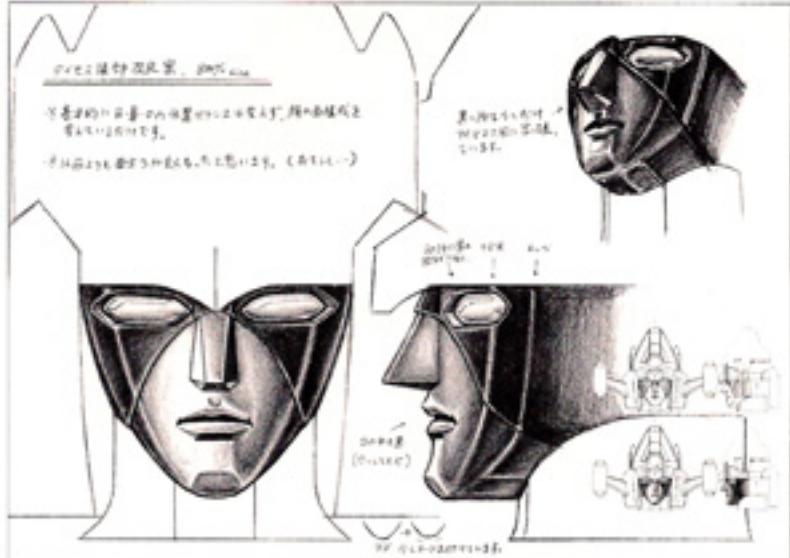
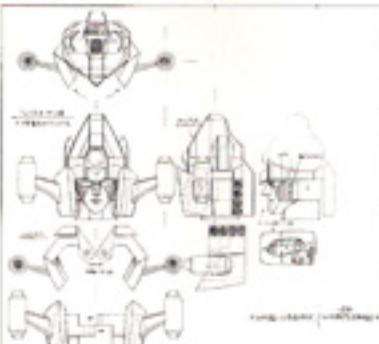
▲第1回「音」も初期に描かれたデザインで、既存組合会員と似た形で、頭・パンツ・脚部から太腿二つだけのボディ内蔵に変更される。また、ハイヒールの脚部は「なるべくいい感じ」、トラウザーパーの脚部は「なるべく大きさ」というふうで確認できるが、この差異の脚部にはしばらくの時間が必要となる。本書の問題点から脚部のシーケンスとは異なる穿脱方式が採用され、他のメイド服と異なり第2章が最後となる(第2章:脚本)。



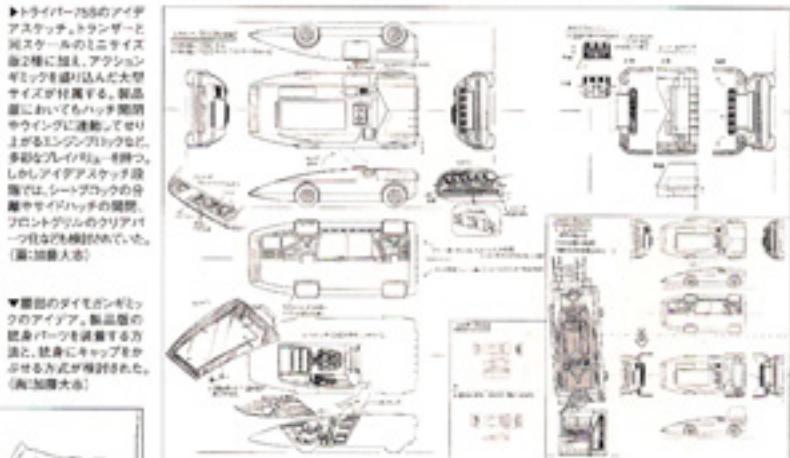
▲第3回の競技ブロックの移動について、折り畳み式アームを背中や腰から離して平行位置に保てていた。実際に競技場で折り畳む際は「ラグビー」での一樣に腕を組んで座ることで、腰の収納スペースを確保している。実際の商品ではヒンジを開けて直角に立ち、入れ替えることによって、腰のパームホールが露出した。この部分で腰带アームの収納方法として、トランクの腰帶をダイヤモンドの跡に組上して収納するタイプが採用されている。サイドモモグラムの横幅に組上して腰帶を組むタイプがあるが、実戦で腰帶を組むときはトランクの腰帶を組む方が簡単である。



▲▼ダイハツ Dyno スケッチ。形状やバランス、クリアーパーツの表示などほぼ製品版のまま。面白い点ではフィズカーリーの可動機械が、本筋では一概であるが製品版では別々の機械となっている。また、その構造変更に伴いつばきカバーの形状や組みも変更された。(圖:加藤大志)

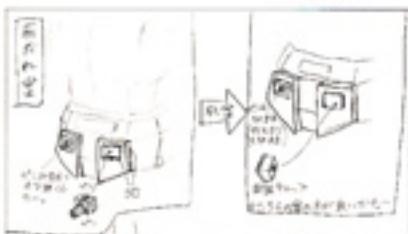


▲「ねがゆ」という間に発表された、ダイハツ頭部形状改造車。800ccにある通り、A4サイズ紙と一緒に描かれている。既定箇所などをわざと見ぬき、ほかに口を開けていることが判る。目の周りの黒色部分の有無など、製品版ではさらに変更されている。(圖:加藤大志)



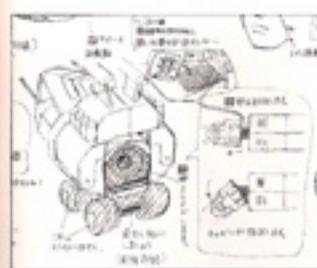
▲付属パーツスケッチ

チヨの2.5mlバーフXIIの機関箱は、廻し替えによって収納形態を両用できる予定だったが、製品版では廻し替え形態で固定になった。左右2つに別れたカーブ機構はこのアイデアの名残りである。この機のジョイントの使い分けもこの特徴から盛り込まれている。(圖:加藤大志)

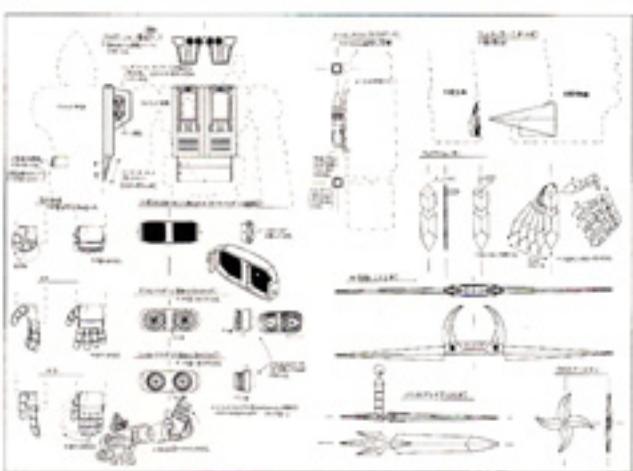


▼機関カバーを開閉することで、ダイヤルightのエネルギー充電ギヤップを再観することも検討されていた。

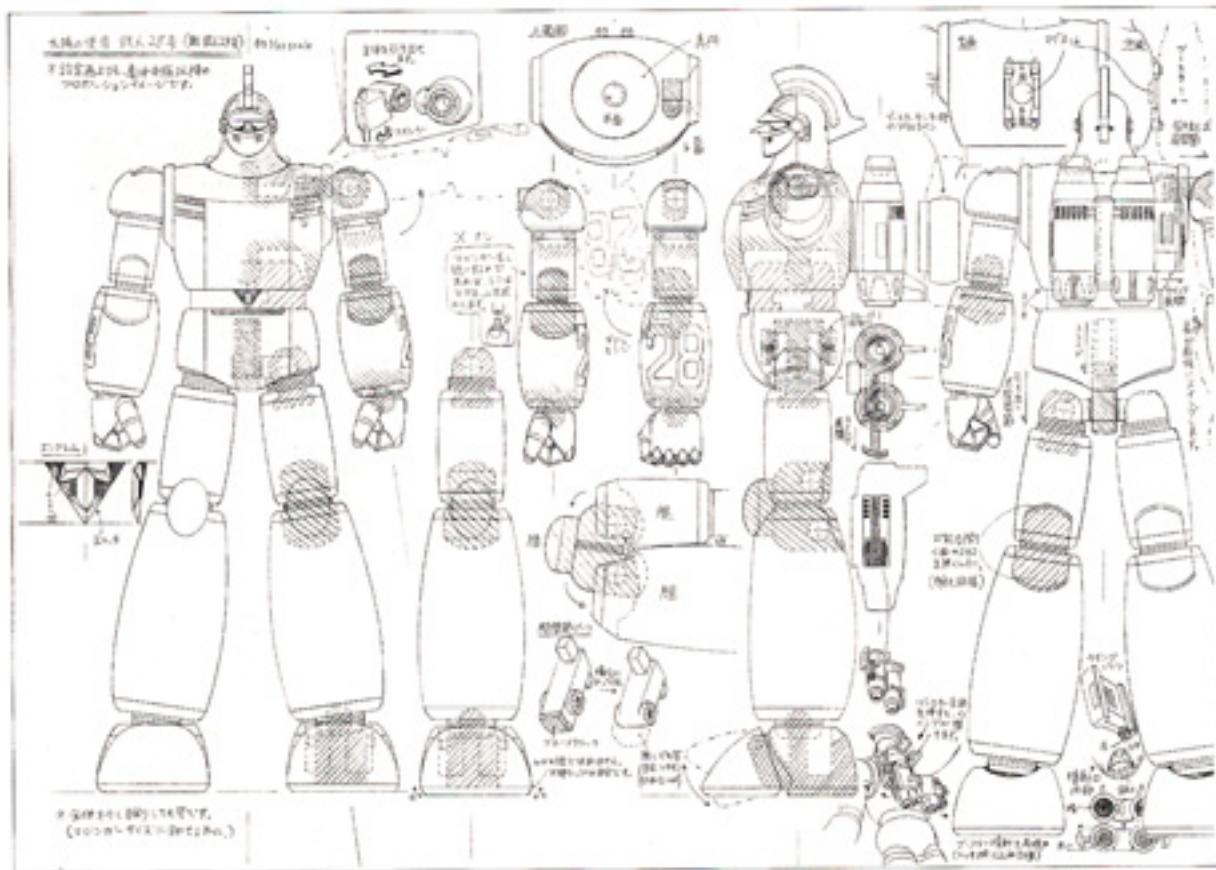
こちらも第二段作にて追加されたものの、最終段階でオミットされた。(圖:加藤大志)



▲トランザーキャビン基板も可動予定。こちらもタイヤの収納ギヤのため、フィズ展開ギヤック同様製品版には反映されていない。(圖:加藤大志)

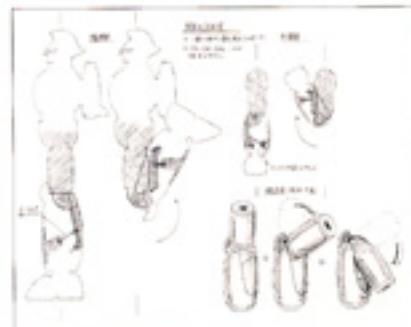


▲付属パーツのアイデアスケッチ。手前のジョイント装置をやあからげらすことで、表情をつけやすくしているのはアイデア賞。ダブルブレード/フィニヤープリザードのバーフは、フィンバーフを固定とすることも検討されていた。また、三電板使用時のハルトカーブの面倒ギヤックも、製品版ではオミットされている。(圖:加藤大志)

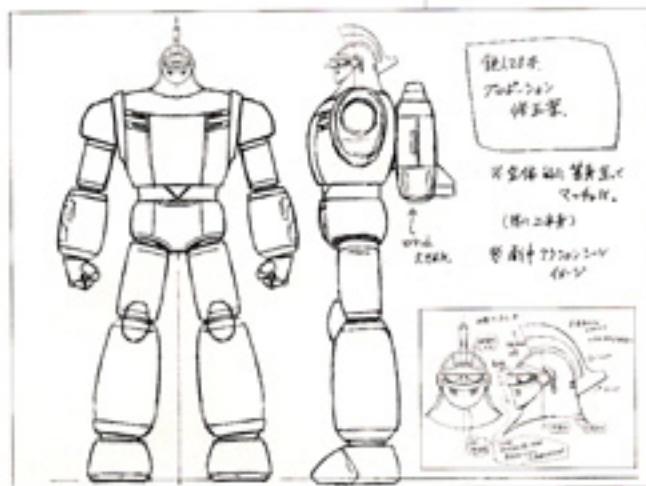


GX-44S 太陽の使者 鉄人28号 & ブラックオックスセット

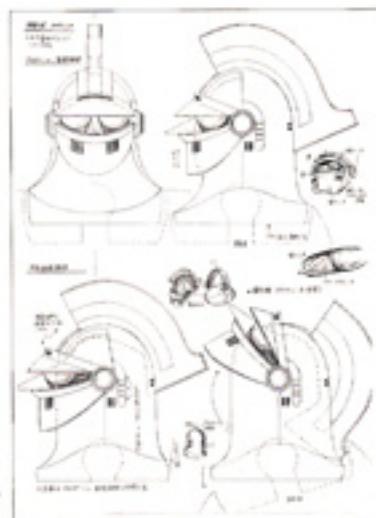
最新アイテムとなる、1980年放映版の鉄人28号とブラックオックス。合体・変形ギミックを持たない代わりに、フォルムや可動へのこだわりは差々ならぬ力の入れ具合である。特にフォルムについては鉄人／オックスとともに、全体のバランスや頭部の形状などの細部に至るまで、開発サイドで何度も調整が行われた。



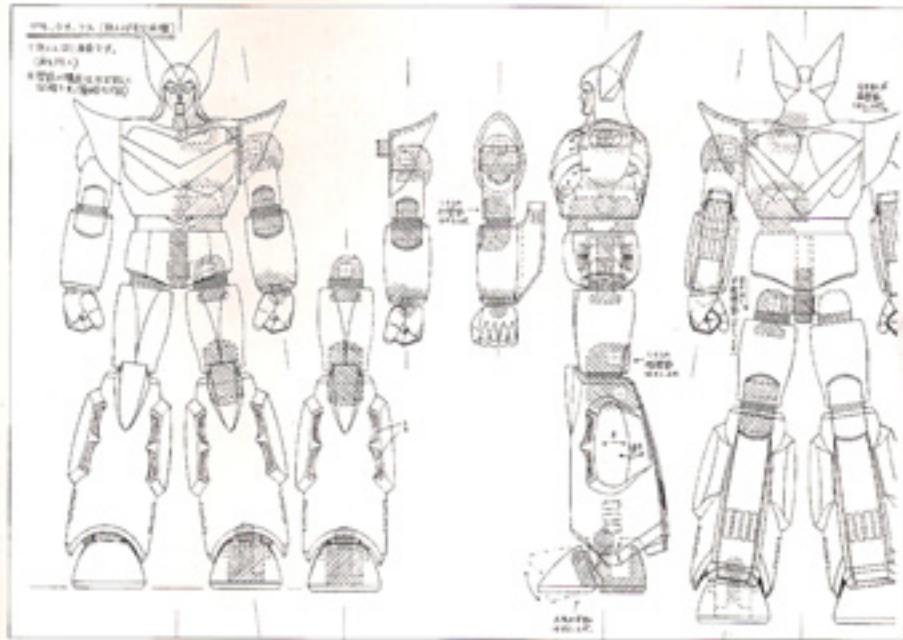
▲鉄人28号全身図。ブースターウイングの展開ギミックはすでに盛り込まれている。また、ブースターモード内蔵も、マイクと通話装置を組み合わせることで、機動戦の様に駆け込む必要も考慮された。ビリヤシズには二重開閉式を組みながら、可能な限り機密などと難くしたいとのメモが確認できる。肩や股関節も引き出し式であり、プロポーションと可動の両立へのこだわりが感じられる。ペルト中央の「E」マークへのカツアリにも注目!!(圖:加藤大志)



▲頭と脚部の構造図。頭部の可動性を意識して内部の構造が非常に複雑化。これにより、より広い可動範囲を確保することができた。太いシンブルなスタイルを取るべく頑張りたいのが工夫である。(圖:加藤大志)

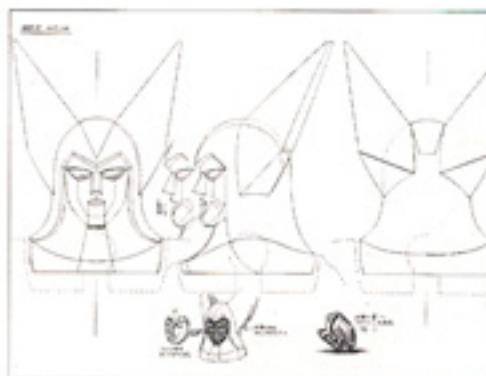
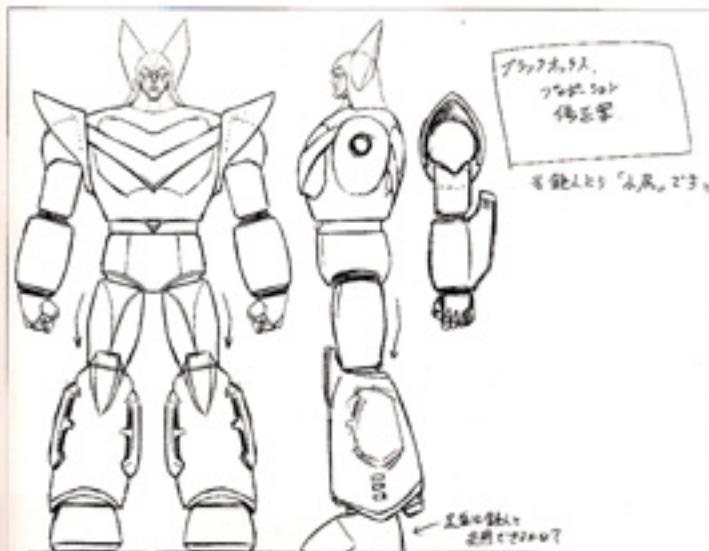


▲頭部実物。村上泰司氏による原案デザインの影響とディテールを极力施しつつ、忠実なバランスはアニメーション設計に準じている。口はギミック入り頭部で、オープニングのファーストカットに登場する飛行ボーズを再現するためのバーバーである。上を見上げた時の形状が不自然にならないよう工夫が行われていた。(圖:加藤大志)



ブラックオックス

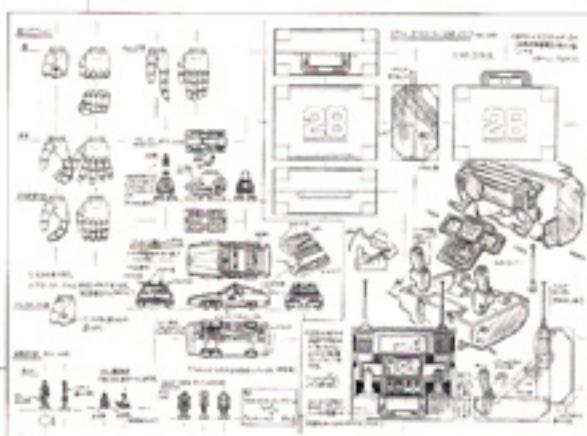
GX-44SHに同梱されるブラックオックス。当初はあくまで鉄人のオマケとして考えられており、彩色済みアクションフィギュアといふ案も検討されていた。しかし、最終的にはグレイキャストを多用した組合金属として発売されることに決定する。それは歴代ブラックオックスを組合金属として差別化したい、というユーザーの要望に答えた結果と言えるだろう。(画:加藤大志)



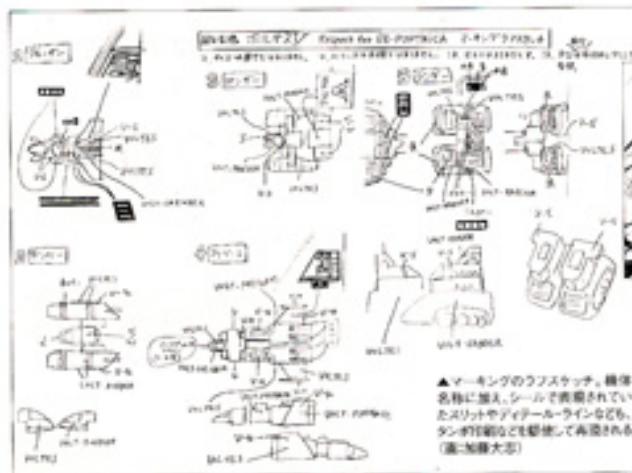
▲頭部形状。ブラックオックスは鉄人28号とは異なり、商品化を前提としたデザインではない。これまで立体化もほとんど行われていないため、加藤氏によるバランスの解説が盛り込まれている。口や開閉するドックは間に盛り込まれている。(画:加藤大志)



▼鉄人28号の付属バーナー製。作画の色情を意識した手首バーナーのために、ジン・シンドローラー、クリッパー、08(セロハチ)、正太郎ノイキューが付属。特にジン・シンドローラーは加藤氏のこだわりの逸品で、當時のない限り現実では不可能だった構造と同じ開閉ドックを盛り込んでいる。



▲加藤氏によるブラックオックスの修正稿。基本的に鉄人28号と同様に薄身アップとマッシュなスタイルを強調したものとなっている。加藤氏のスケッチは設定資料を基準としており、一方の脇中氏は第3回版「完全の解決! 鉄人対オックス」などに登場した、いわゆる「作画バージョン」のブラックオックスを元にしている。つまり、実物の解説はともに正確なのだが、かくて、最終的に組合金属は作画バージョンに落とし込まれることになる。



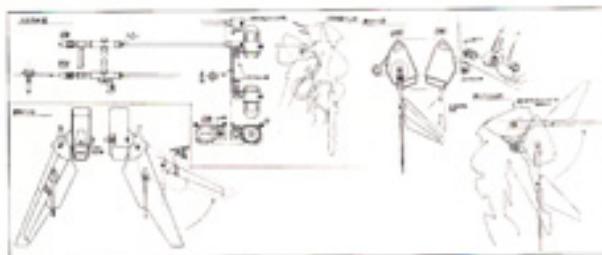
GX-31V ボルテスV RESPECT FOR VOLT IN BOX

放送当時のガビニカ版に描かれたマーキングを、組合全盛のペイントに落とし込むというアイデア。2008年3月に開催された魂ネイション会場にて、コンバトラーVと同時に発表されたアイテムである。戦車車体への変形を盛り込んだGX-31Vに描かれることとなった。

▲発想のヒントとなり、1993年に加藤良自ら描いた鉛筆のイラストレーション。(画:加藤大志)

▶当時の戦車の書体を参考にして描かれた、マーキングのフォントサンプル。(画:加藤大志)

ガビニカ版マーキング	VOLTES V
BLASTAR	VOLT-E-BLASTAR
BLASTAR	BLASTAR
YANKEE	PANTHER
YANKEE	FIRE SPOTTER
YANKEE	MAN BEER
YANKEE	EXPLOSIVE CYCLES
YANKEE	ALL KNUCKLE

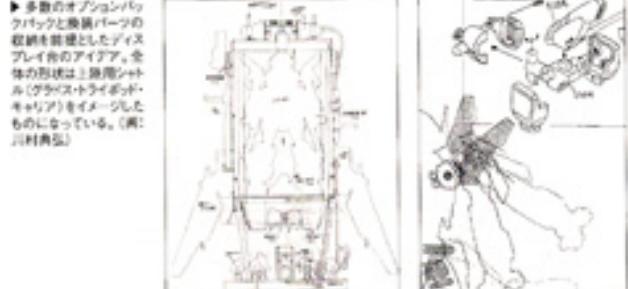
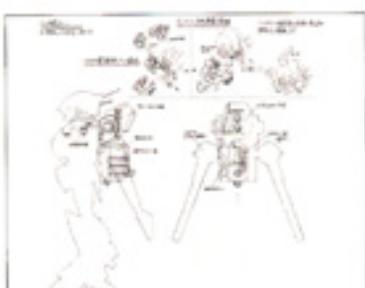


魂SPEC XS-02 SPTレイズナー

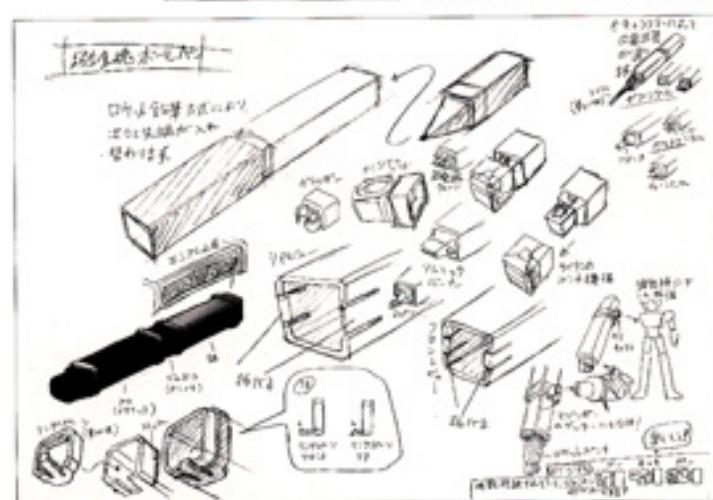
エヴァンゲリオンに続く魂SPEC第2弾。V-MAX発動後の放熱ハッチの展開ギミックも再現している。フレーム構造によって開閉の可動範囲も広く、さらに装甲パーツの換装により、レイズナーとニューレイズナーの2形態への組み換えが可能であった。玩具としての基本仕様は充分すぎるほど満たした本アイテムであるが、それでも製品版では見送られたいいくつかのギミックを紹介しよう。

◀ハピコットの乗組用ワイヤーのアイデア。ノーマルのレイズナーの胸元左のハンドルが開き、真鍮製ワイヤーを取り付け、ハンドルを回すとハンドルが上下できるというアイデア。

◀戦闘の構造もアーティザン時と製品版では大きく異なる。スクーター機脚では基部が上手にタイミングし、さらに前後のスイング軸が設けられ、両輪にはノッチ構造が用いられている。製品版では付け根部分をボルトジョイント方式としているが、これはサイズの問題が大きいと思われる。(画:川村典弘)

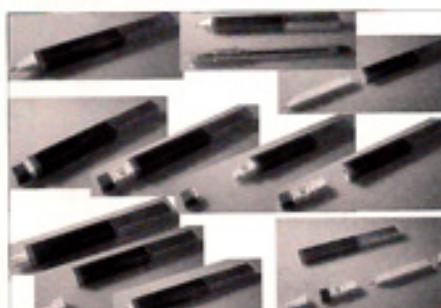


▶電池とスピーカーを内蔵したバックパックと、LEDを内蔵した頭部が一体となったり、ユニットのスケッチ。2色LEDによって通常時と、V-MAX発動時の赤い灯を再現する予定だったようだ。製品版ではディスプレイベースでのレイズナーの首元マスクに変更されている。(画:川村典弘)



超合金魂ポールペン

かつての超合金ポールペンを意識して、加藤大志氏が提案した「魂」版ポールペン。ロケットペンシル方式で、ポールペンユニットやバンチ発射ユニット、オプションの手首ユニットを入れ替えることができるという。未完成。(画:未定)

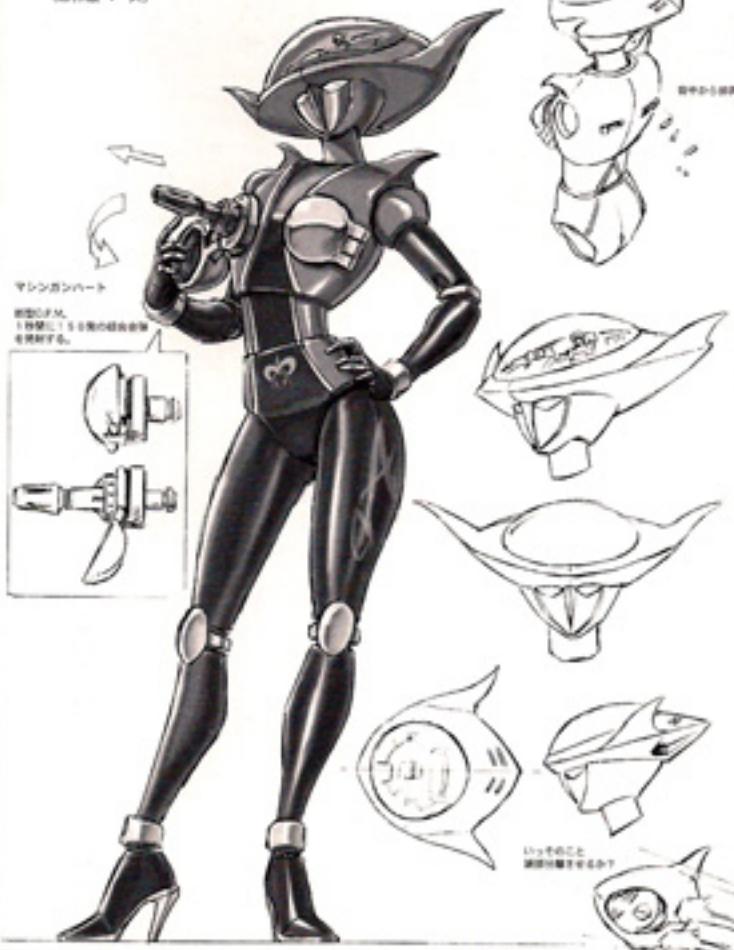


▲超合金魂シリーズとの連携ギミックも盛り込ま。新製パーツを組み合わせることで、筆や間に画面を持ったアイテムのオプションの機能としての使用することも考えられている。(画:加藤大志)

▲アイデアプレゼン時に、加藤氏が作り上げた試作。(製作:加藤大志)

マジンガーエンジェル シーズン2 (黒)

アフロダイA セカンド (黒)
(原作版ベース)



マジンガーエンジェル

「マガジンZ」(講談社刊)連載のコミック作品と連動した「マジンガーエンジェル」シリーズ。そのモチーフはよりミニアックな選定がなされ、あまつさえ水井義氏による別作品からのチョイスまで行われるようになつた。組合会の中でも最もディープな存在となつたマジンガーエンジェル。野中 隆氏自ら描き起こした原身のデザインスケッチ集をご覧いただきたい。



▲「オリジナル版OVAコレクション第1巻『マジンガーエンジェル』(ロムビアエンタテインメント)」のジャケット用イラスト。1978年の「アレビマガジン」のグラフィアページを意識した構図で描かれている。(イラスト:野中 隆)

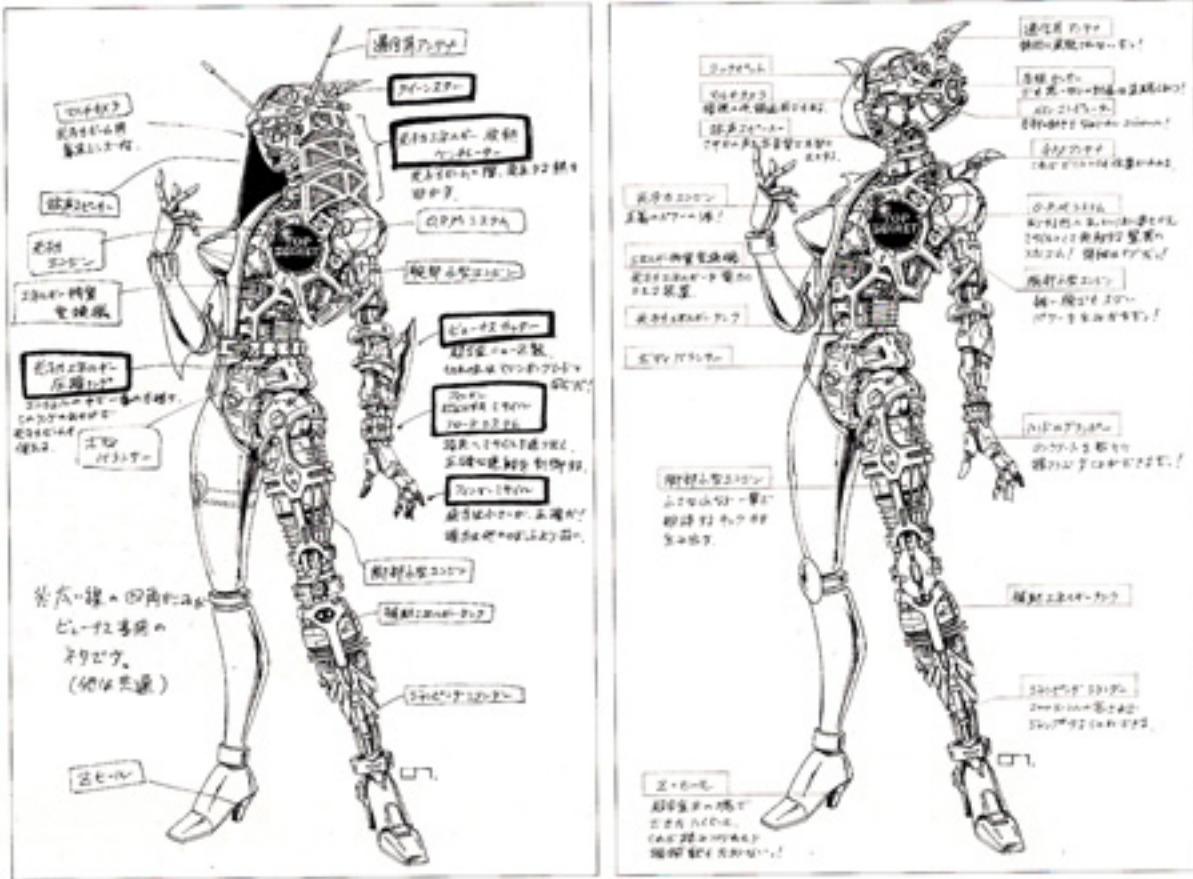
◆マジンガーエンジェルシリーズの第2話『マジンガーエンジェルZ(ツバメ)』に登場する、アフロダイA。頭中では常に名前の想起はされていないが、野中氏のスケッチでは「セカンド」と記されている。モチーフは「西元少年ジャンプ」に掲載された『マジンガーゼ』の原作コマで登場するアフロダイA。O.P.Mにかぎり登場がマリンをイメージさせるものとなった。武道もドリス・ペイジーを彷彿とさせる。(デザイン:野中 隆)

▼同じく「マジンガーエンジェルZ」に登場する、ヒュースルセガンド。「マジンガーゼ」の原作でビーチス波崎サカ子モデルにして作られた。それゆえ、『Z』ではソリッドヒュースルセガンドを描画するという設定に合わせて、髪型やボディの盛り付けがマリンをイメージさせるものとなった。武道もドリス・ペイジーを彷彿とさせる。(デザイン:野中 隆)

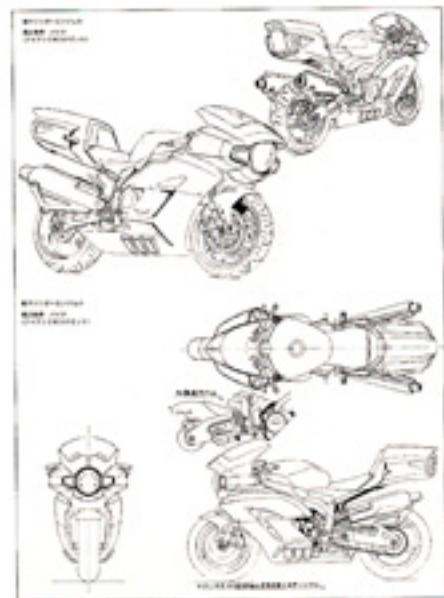


▶「マジンガーエンジェル」最終回に登場した、キューティーハニー。見ての通り、愛の魔女キューティーハニードモチーフにしたロボットである。あの愛型を立体的に転換した謎めいたデザイン解説には驚かされる。シンプル・ブルー・レ・ヘルメットで武装している。(デザイン:野中 隆)





▲▲▲アロダイル、ビーナス、ダイアン、ミネルバの内部組成イラスト。4体のフレームは共通デザインとなっており、主に頭部でデザイン及び機能の差別化が行われていた。イラスト及び各部の名前、設定を含めた手によるもの。



▲「マジンガーエンジェルZ」に登場するアイアン。その頭部にはバイルダーと呼ばれるバイクが搭載する。バイルダーのデザインは野中氏によって新たに起こされ、通常金属のアイアンZに付属するミニチュアもこの面積に削って造形されていた。



ピラグサイズへの変更

——おす イテオノの詠作モテルは製品版
より小さかったのですが、なぜサイズを変え
るのです。——

田中：あとでミサイル発射口の再開口「チャレンジ」にしてましたね。サイズを大きくしてたから、開口部が大きくなっちゃって、出来なくなっちゃったのですが、それもあらん

母基地でもあります

田中：胸の装甲を開くとリケやタルの頭面
とか黒い髪のヘッド(?)。(K)。このままでは、もは
それなりのヤルハーネークを仕上げられない可引き出せ
ると、「バキバキバキバキ」、試作では出来るもつて、
少しだけもつて、やや過度にアグレッシブで、
たぶん、アグレッシブすぎただ。

高校時代から温めていた機種

加藤 バイキンマークはかなり早い段階で動
じてみたよね？

見習いのやうな口調で田中を睨みついた。「お前が何者だ？」「さあ、何者だ？」田中は、見習いの口調で答えた。田中は、見習いの口調で答えた。

加藤「ガーランキットマーレ原と劇場版頭
が二つ付いている版面があったので、どうあり
二つ重複があるのか迷ったんですが、探し
てわかった」なったみたいだ。オナから原稿で
田畠が強じかづきもとに脚をもとに
可読版を限り段落書きを重複してますね。半
シラク面では仲間するイデオロギーの主張
など、そのまま再現することは不可避だら
うので、弱り切って折りたみ式にしてます。
イタオバの前編は画面上「次回」引く込ん
でますけど、ロストの部分が引いて放して下さい
やうなびざな下條の脚本の手ぬかりあるやうに
からは見ないぢやないぢやない」という状況だ
から

田中：「イデオロギードラッグな「ベクトル」を一つも認めてます。論理型ローラーの発明者、モーサイドル＆ハイターのオーラなど」。アイデアはあつたんですけど、「モーサイドル」でないから「モーサイドル」だろ?」と、ただおひがいながらもバーバーがおなじみのものになってしまったのです。

田中：難しかったのですね。でも、筋力が足りなかったのです。だから腰の方で大股でくじけましたのです。ただ、腰に少しでも腰筋がついた感じがするので、もう少しだけいい、ちょっとこの手でやるのもいいかなと、ちょっと腰筋でやるのもいいかなと見合った感覚で、筋力を出しながらの腰筋で、最終的には200回やりきりました。

「あー、一ヶ月も出たんだと感じやんかったよ。でも、もうさりやげで、かわいそーうもあらに詰め込むという方向だつたんですね。加藤：当時、下手を改造して完全変形、合体のアイデアを作ると思ったんですが、合体してしまった。「確かに野中さんもそうだったみたい」と、「この膨大に膨らむバーチョンが、どうやって実現するのか、そこまで想定してない」と、「どうやったら、オーバーにいかつかないか」、なども複数のキャラクターの意見が交じて

本當に驚いたらしいした(笑)。ダイキもスラバヤーの歴史は多くないのですが、一個個が面白い、重いからいいやうのですよ。特に「アーチー」はおもしろいです。……ローハ・ベトナムなど、他の大陸でアーチーと同じくこの歴史をもつたのです。

——ます。ティアオの製作モデルは製品版より小さくなつたのですが、なぜサイズを変えられたのですか?

田中宏明・加藤大志

ここでは超合金魂の開発担当、田中さんと、超合金魂の中でも〈合体〉〈変形〉を主としたアイテムを担当する加藤さんに「GX-36伝説巨神イデオン」以降の開発秘話を語っていただいた。

第七回

レした「アチャム」だつたんです。セーブルで自分に
もサンダーブルが成功してひたので、にけるだ
らうと想ひましたし(笑)。

加藤：でも奇跡的な復活化ですね。

田中：かなり驚いて驚け抜けでますね(笑)。

加藤：主役メカにやなげにの大大きさで
すね。

田中：基地はどうか用意としても魅力があ
るトライアルでしたから。

加藤：オレも「なんのための機械をつくれば」
最初はバットロードが無むむむむむむむむむ
田中：それは後から追したものですね。

田中：あんまりアハガルの脚筋には關注

田中「僕が普通に書けるせいかどうです。加藤『それと伝説の上の』にいっても見えないらしい。その問題解決するために廻れただけですよ。」

あるの！」してさせやがった。田中（●）の頭は大きめに尉をして、行くたまり来たりが多かつたのです。また本体だけではなく、付属のバッテリーの大きさも問題になつたんです。設定通りに作ると言ふが載らなくなつたので、元を拡大してしまします。身体のバランスも車の重心から離れてしまって、車の半円弧のバーチカルにいて車を走らせて、車の回転度数まで同じく車を走らせる出でつけ

——大型アイテムの方向性を新しく定めたもので、もとよりこうですね。田中：（イ）「オ、はるひ」大型アイテムとしての実績をじこじこしましたね。

加藤：とりあえず描いていたところのもので、それでわざわざ結構を割り出してしまったんです。これで終わらなかったのかなと思ったんです。

—この時点では「ギミックは出来ている

ようですね。

加藤：実はこれは高校時代で、

一年の時に描いたものなんですね(笑)。

田中：あとは会員の様子の関係で出来なかつたんですけど、太もも等のブリーツはモードで廃棄したものもあります。中に入っ

てから見ても見せつけたいなって思って、結構廃棄になってしまった。ほとんど見えなくなっちゃ

ったみたいだな。

—それが今でもマイナの可動アーマーかと

いうのも当時からのファンには残るるもの

でした。

加藤：当時は「いい口音」を喰らう人はこ

そろそろ現れていたみたいで、社内の担当者

から「あれ? キャラクターを描くのは因

手ですか?」それなりに似せようとする方し

ました。

田中：せめて表面(外観)さんに目を通して

しておけばよかった

加藤：その上からビンターやサーター等は別問題

といふのが、第一印象で、ちゃんと描ける

かの印象がいたたます。解説でも「アーマー

ル」とか「アーマーのキャラクター」ですし、劇

中のものと同じ風のビンターやサーターの形無

い方が多かったみたいですね(笑)。

田中：「アーマーのキャラクターですか?」

加藤：「アーマーですか?」と聞かれて、「

アーマー?」と「アーマー?」と繰り返す

田中：「アーマー?」と「アーマー?」と繰り

返す。アーマーはアーマーで、アーマー

のアーマーはアーマーで、アーマー

—この頃、開発体制を拡大するに伴って、



田中 宏明(たなか・ひろあき)

1971年9月6日生まれ。新潟県長岡市。1992年にベンダイ入社。当初は樹木工場にて技術を学び、2000年11月より開発チーム「ロボット事業部」へ異動。「超合金魂」シリーズの後、「特車変身シリーズ」「魔晄アーマー神羅」「IN ACTION! OFFSHOOT!」などのハイターゲット向け商品を担当した。コレクターエリア開拓リーダーとして活動中。現在は「ROBO魂」「SH.Figures」をリードしている。

「超合金魂の王道とは何か?」 それを突き詰めるために、 様々なチャレンジを重ねました

やく成功したのです。それが、一昨年の年代

の2000年代初頭のキャラクターの中では

なかなか珍しいものでした。

—この頃は「超合金魂」で、

今度は「10年」に向け、改めて「超合金魂の

王道とは何か?」を考へなくなが、企画面、

技術面の試行錯誤を行っていた時期だった

んです。

—企画面と技術面で、新しい技術を活か

して「超合金魂」ができるハーフ

オーバーハーフスカラムで、これが

超合金魂だけではなく、商品だけ、動きまし

てあると驚かれるハーフスカラムが出来ます。

分身合体など、ハーフスカラムを超えた答え

を出したんだから、それが出来たんだよ。

—ガイヤーあります、

でも……

—すれにしてもオプションの充実は充

りひとつとして考へた様ですね。

田中：ザブーンガルを題にオブノンズは増え

て、商品として再現しなきゃいけない範

囲はかなり広いんです。描引きは難しくて

手の力がかかるので、多少か手間かかる

けれど、他のアーマーも多めかな……手分

かりの印象が強いですね。

加藤：「超合金魂」で、超合金魂を作れば何

とかなり違うと思うんだなって思って。

田中：「超合金魂」で、超合金魂を作れば何

かなるか違うと思うんだなって思って。

—まだ付属のコスモラッシュヤーは物の立

体化になりました。

田中：「野中さん」が大きめな付属品

が付いている回数修復が入りてしま

たんですね。

田中：「野中さん」が大きめな付属品

が付いている回数修復が入りましたね。

田中：「野中さん」が大きめな付属品

が付いている回数修復が入りましたね。

田中：「野中さん」が大きめな付属品

が付いている回数修復が入りましたね。

田中：「野中さん」が大きめな付属品

が付いている回数修復が入りましたね。

価格が二万円を越えるというところ、小さ

くしたんです。

超合金魂は「小さくすると強度の問題も

出てしまう」とか

超合金魂は「大きめだと強度の問題も

サイズは大きい方やイデオノンの方が大き

く見えるの? 優秀する段階で不安など?

小さめだと「もう少し」とか「もう少し」とか

これは満足感は価値を越えるものだと自

信があるかもしれません。

超合金魂は「大きめだと強度の問題も

出てしまう」とか

田中：また最初はいつでも話が聞べる

——「シングルだんですね」。

——「當時の超合金アロヨーンヒンに至る」

ものも再現させる予定だったんだ。

田中：発売試作でこんどん返しきでは出来たのですが、店舗サイズでタイヤの収納まで解決させるとなると難しかったみたい。

加藤：それからキャラバンが胴体へのひなごと問題もありましたね。「キャラバンをもう少しだけ小さくしよう」とペーパーの最終仕様で取扱い始めたんだ。

田中：キャラバンのものを複数で販売していくにはなかなか大変だったみたい。

田中：キャラバンをもう少し小さくして、「キャラバンをもう少し小さくして」とペーパーの最終仕様で取扱い始めたんだ。

——「ダイモスの変形はアレーニンではなく、セロウか考るのに似た作業だったわけですね。加藤：でも戦闘ロボの「ローリングハーフ」を最初から考るのも、とても違うんですね。変形ナードルが決まりでいるんですからね。変形の都合でデザインを變えてしまったのが、僕も驚きました」。背中のたたみ方で試作を作り直すのが、大ビックリの時に経験した「おもむろ」のデザインを免えない戦闘機の歴史」。ところが実現が遅れれば、ダイモスの新規格「アーネスト」が決まりでいるんですね。変形ナードルが決まりでいるかも知れません。でも最終的に結論に達しましたので、僕も驚きました」。背中のたたみ方で試作を作り直すのが、大ビックリの時に経験した「おもむろ」のデザインを免えない戦闘機の歴史」。

田中：キャラバンはアーネストの新規格「アーネスト」が決まりでいるんですね。変形ナードルが決まりでいるかも知れません。でも最終的に結論に達しましたので、僕も驚きました」。背中のたたみ方で試作を作り直すのが、大ビックリの時に経験した「おもむろ」のデザインを免えない戦闘機の歴史」。

加藤：当時品と比べてどうですか。

——「超合金魂」としての

可動フィギュアとしての

一超合金魂」

——「超合金魂」としての

可動フィギュアとしての



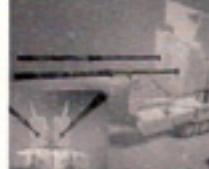
加藤 大志（かとう・たいし）

1968年05月生まれ。群馬県出身。ミニマターを見て、16年にハーフス入社。「電気自動車」「ウォレッジ」以降の複数シリーズの玩具に携わった。現在はアーランスで、新規ボーダー商品など、複数会社とのプロジェクトに参画している。近年の担当アイテムはサイドオーナー、ドッグハンマーなど、超合金魂はイッキン、アイブリー、ハイランナー、コッドマー、ダイモス、鉄人28号＆ブリックリフス侠多數。

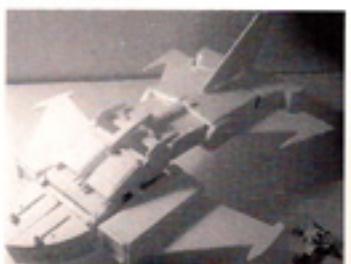


▲新作ダイターン3の発注試作。加藤氏がギミックのチェック用に製作したものである。

▼ダイターン。もちろん、本題目に掲載したダイターン3、ダイファイターが実物の姿である。



▲発注試作のダイファイター。番組尾聲の移動ギミックが存在するものがわかるだろうか？



大型アイテム連発の後に

田中：イチオの頃から、設計スタッフや生産スタッフなど、社内の体制を整えて、大型

——「オマケ的なものかと思ったら、ダイキセントリックなものになりますね。」

田中：前の「フラックオーバル」がダイキセントリックなものね。サブカルの「フラックオーバル」のオマージュもあったけど、「」

田中：「」には大型貴重の車両であります。それが標準になります。(苦笑)。

田中：「」には大型貴重の車両であります。それが標準になります。(苦笑)。

田中：「」は、その上に「」(K)。

田中：「」それ以上の大型……(K)。

田中：「」。

田中：「」。

田中：「」。

田中：「」。

田中：「」。

田中：「」。

田中：「」。

超合金魂・ポビニカ魂リスト

○超合金魂

商品番号	商品名	作品名	価格	備考	商品番号	商品名	価格	備考	商品名	価格	備考
GX-01	マジンガーZ	マジンガーズ	5800		GX-14	エヴァンゲリオン初号機	5500		新世紀エヴァンゲリオン	5500	
GX-01	マジンガーZ 銀の魂バージョン	マジンガーズ	5800	※1	GX-15	エヴァンゲリオン初号機	5800		新世紀エヴァンゲリオン	5800	
GX-01B	マジンガーZ ブラックバージョン	マジンガーズ	6800		GX-16	エヴァンゲリオン零号機	5800		新世紀エヴァンゲリオン	5800	
GX-01B	マジンガーZ (リニューアルバージョン)	マジンガーズ	6800		GX-17	エヴァンゲリオン零号機	5800		新世紀エヴァンゲリオン	5800	
GX-01B	ブラック マジンガーZ (リニューアルバージョン)	マジンガーズ	6800	※2	GX-18	ゲッタードラゴン	6000		ゲッタードラゴン	6000	
GX-01B	ゴールドマジンガーZ (イベント先行版)	マジンガーズ	7800	※3	GX-19	ゲッターガイガ	5800		ゲッターガイガ	5800	
GX-01B	ゴールドマジンガーズ	マジンガーズ	7800		GX-20	ゲッターオメガ	5800		ゲッターオメガ	5800	
GX-01B	マジンガーZ (超合金魂10周年記念Ver.)	マジンガーズ	7000	※4	GX-21	エヴァンゲリオン零号機	5800		新世紀エヴァンゲリオン	5800	
GX-01X	マジンガー人形鉄砲	マジンガーズ	4800		GX-22	エヴァンゲリオン四号機	6800		新世紀エヴァンゲリオン	6800	
GX-02	ブレイブマジンガー	ブレイブマジンガー	7800		GX-23	無敵怪人ゼンボット3	7800		無敵怪人ゼンボット3	7800	
GX-02	ブレイブマジンガー (ブレイブバージョン)	ブレイブマジンガー	8800		GX-24	怪人28号	6500		怪人28号	6500	
GX-02	ブレイブマジンガー (リニューアルバージョン)	ブレイブマジンガー	8800		GX-25	怪人28号 (スペシャルカラーバージョン)	7800	※5	怪人28号	7800	
GX-03	超電磁ロボコンバトラード	超電磁ロボコンバトラード	12800		GX-26	ダブルZM	5800		ダブルZM	5800	
GX-03	超電磁ロボコンバトラード	超電磁ロボコンバトラード	14800		GX-27	ハイキング	8800		ハイキング	8800	
GX-03	超電磁ロボコンバトラード (ブレイブバージョン)	超電磁ロボコンバトラード	14800		GX-28	無敵怪人ザブングル	6800		無敵怪人ザブングル	6800	
GX-04	UF03スクラッシュダイバー	UF03スクラッシュダイバー	5800		GX-29	ブレイブオックス	6000		怪人28号	6000	
GX-04	UF03スクラッシュダイバー (ブレイブバージョン)	UF03スクラッシュダイバー	5800		GX-30	ハルクフィーバー	6500		ハルクフィーバー	6500	
GX-04	UF03スクラッシュダイバー (宇宙の工場セット)	UF03スクラッシュダイバー	19800		GX-31	ダブルZM	5800		ダブルZM	5800	
GX-04	UF03スクラッシュダイバー (宇宙の工場セット)	UF03スクラッシュダイバー	5000		GX-32	ゴーライフ	8800		ゴーライフ	8800	
GX-05	大空魔竜ガイシング	大空魔竜ガイシング	9800		GX-33	無敵怪人ザブングル (リアルカラー)	6800	※6	怪人28号	6800	
GX-05	大空魔竜ガイシング (ブレイブバージョン)	大空魔竜ガイシング	11000		GX-34	ハイキング	8800		怪人28号	8800	
GX-05	大空魔竜ガイシング (リニューアルバージョン)	大空魔竜ガイシング	9800		GX-35	ハルクフィーバー (ロボ)	6500		ハルクフィーバー (ロボ)	6500	
GX-06	ゲッターロボ (通常版)	ゲッターロボ	14800		GX-36	ホルテスV	15800		ホルテスV	15800	
GX-06	ゲッターロボ (通常版) (付属品)	ゲッターロボ	15800		GX-37	ホルテスV RESPECT FOR VOLT IN BOX	17800		ホルテスV RESPECT FOR VOLT IN BOX	17800	
GX-06	ゲッターロボ (通常版) (付属品)	ゲッターロボ	9000	※5	GX-38	ゴーライフ	8800		ゴーライフ	8800	
GX-07	マジンガーズ (OVAバージョン)	マジンガーズ	4800		GX-39	ハルクフィーバー (ブルーブラック)	12000		怪人28号 (ブルーブラック)	12000	
GX-07	トイドリームプロジェクト マジンガーズ (OVAバージョン)	マジンガーズ	7500	※6	GX-40	レイジングスラムスティーマン	7800		レイジングスラムスティーマン	7800	
GX-07	エキスパート	マジンガーズ	5800	※7	GX-41	オバケスター	18000		オバケスター	18000	
GX-07	アーヴィング	マジンガーエンジェルズ	6800	※8	GX-42	ウォーカーリギア	8000		ウォーカーリギア	8000	
GX-08	アプロダイア	マジンガーズ	3800		GX-43	怪獣怪神イデオン	22000		怪獣怪神イデオン	22000	
GX-08A	マジンガーエンジェル アプロダイア	マジンガーエンジェル	4500		GX-44	キンシジョー	7800		キンシジョー	7800	
GX-08B	マジンガーエンジェル アプロダイア	マジンガーエンジェル	4800		GX-45	キラウラブラー	7800		キラウラブラー	7800	
GX-09	マジンガーエンジェル アプロダイア	マジンガーエンジェル	3500		GX-46	怪獣怪神アーヴィング	18000		怪獣怪神アーヴィング	18000	
GX-09	マジンガーエンジェル アプロダイア	マジンガーエンジェル	5800		GX-47	怪獣怪神アーヴィング	18000		怪獣怪神アーヴィング	18000	
GX-09	マジンガーエンジェル アプロダイア	マジンガーエンジェル	5800		GX-48	怪獣怪神アーヴィング	18000		怪獣怪神アーヴィング	18000	
GX-10	ボスボット	マジンガーズ	4000		GX-49	ガーフィール (ブルーブラック)	4800	※9	ガーフィール (ブルーブラック)	4800	※10
GX-10	トイドリーム ムジノミクタ ブラック ボスボット	マジンガーズ	5000	※11	GX-50	勇士ライジーン	8500		勇士ライジーン	8500	
GX-11	ダイアランA	マジンガーズ	3500		GX-51	勇士ライジーン EX-FIREDINSET	14800		勇士ライジーン	14800	
GX-11A	マジンガーエンジェル ダイアナンA	マジンガーエンジェル	4500		GX-52	怪獣怪神ジーザス	8800		怪獣怪神ジーザス	8800	
GX-11B	マジンガーエンジェル ダイアナンA ベンジル・マーメイド	マジンガーエンジェル	5800	※12	GX-53	怪獣怪神アーヴィング	18000		怪獣怪神アーヴィング	18000	
GX-12	ピューナス	マジンガーズ	3500		GX-54	太陽の使者 仙人28号	7200		太陽の使者 仙人28号	7200	
GX-12A	マジンガーエンジェル ピューナス	マジンガーエンジェル	4500		GX-55	太陽の使者 仙人28号VB ブラックオックス	13000		太陽の使者 仙人28号VB ブラックオックス	13000	
GX-12B	マジンガーエンジェル ピューナス	マジンガーエンジェル	5800	※13	GX-56	ダンゼイガール (アラセンザイダー)	未定		ダンゼイガール (アラセンザイダー)	未定	
GX-13	超能怪神ダンクーラー	超能怪神ダンクーラー	18800		GX-57	無敵怪人ダイターン	未定		無敵怪人ダイターン	未定	
GX-13B	超能怪神ダンクーラー (リアルカラーバージョン)	超能怪神ダンクーラー	22000	※14							

○魂SPEC

商品番号	商品名	作品名	価格	備考	商品番号	商品名	価格	備考	商品名	価格	備考
GX-01	汎用人型機械兵器 人造人間エヴァンゲリオン	エヴァンゲリオン	OPEN		GX-01	ブライカセナ	OPEN		劇場版GIGANTIC PROJECT OPEN	OPEN	
LIMITED	汎用人型機械兵器 人造人間エヴァンゲリオン	エヴァンゲリオン	5250	※15	GX-02	エヴァンゲリオン	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-01B	汎用人型機械兵器 人造人間エヴァンゲリオン	エヴァンゲリオン	OPEN		GX-03	エヴァンゲリオン	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-02	レイズナー	OPEN			GX-04	エバゲン	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-03	人造人間エヴァンゲリオン (劇場版)	エヴァンゲリオン	OPEN		GX-05	エルガイム	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-04	人造人間エヴァンゲリオン (劇場版)	エヴァンゲリオン	OPEN		GX-06	ファルコン	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-05	カワチー from "Opening Silhouette"	エバゲン	OPEN		GX-07	怪獣怪神ダクター	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	
GX-06	トウカイー with キャラワード	機甲戦記トウカイ	OPEN		GX-08	怪獣怪神ダクター	OPEN		新世紀エヴァンゲリオン	OPEN	

○ボビニカ魂

商品番号	商品名	作品名	価格	備考	商品番号	商品名	価格	備考	商品名	価格	備考
PX-01	ホーリーブルダー	マジンガーズ	4800		PX-02	ホーリーブルダー	マジンガーズ	4800	AKIRA	6500	
PX-01X	ホーリーブルダー 直角マジンガーハーフ	マジンガーズ	3000		PX-03	東京モーターショー1/12 全日本のハイ	AKIRA	5000	AKIRA	5000	※16
PX-02	ライカロード	後面鏡ライダー	7800		PX-04	東京モーターショー1/12 全日本のハイ	AKIRA	19800			

*1 進行用「マジンガーブレーキング新装版」の商品。油圧式でハンドルにハンドルを取った。

*2 施設・公園用。【マジンガーズ】「ブレイブマジンガーブラックバージョン」DVD-BD BOX購入者のみが対象でした。

*3 イベント「超合金魂EXPO2004 PRIDE & REBELLION」の限定版商品。通常版とはパッケージが異なります。

*4 イベント「超合金魂EXPO2004 PRIDE & REBELLION」の限定版商品。

*5 ファンサイト「カワチー」限定商品。アバード、青葉、ミンニのパッケージでも販売された。

*6 事件用EXPO2004会場用。限定2000個の商品で、カツカツのカツカツバード。

*7 イベント「カワチー」期間限定記念品「カワチー×ホリデーパーティー」の限定版限定版商品。

*8 「マジンガーブレーキング新装版」第1巻、第2巻の上巻限定版。

*9 「マジンガーブレーキング新装版」第1巻、第2巻の下巻限定版。

*10 「マジンガーブレーキング新装版」第1巻、第2巻の全巻限定版。

*11 本体はアクリル仕様。こちらはごく稀な高品質なマジンガーブレーキングドットコム専用。

*12 「マジンガーブレーキング新装版」第1巻、またはCD「マジンガーエンジニアドライブ天地」での限定版商品。

*13 「マジンガーブレーキング新装版」第1巻、またはCD「マジンガーエンジニアドライブ天地」での限定版商品。

*14 イベント「超合金魂EXPO2004」に通路サイド「ララピートマーケット」の限定版商品。

*15 新日本プロレス会場記念品。新日本プロレス・手帳料・消費税込みの価格を記載。

*16 GIGANTIC PROJECT OPEN

*17 営業所「第二回超合金魂計画」の展示限定版商品。

*18 営業所「第三回超合金魂計画」の展示限定版商品。

*19 ショッピングサイト「EVANGELION STORE Yahoo!店」の限定商品。

*20 オフィシャルサイト「EVANGELION STORE Yahoo!店」の限定商品。

*21 オフィシャルサイト「カワチー」の限定商品。

*22 イベント「東京モーターショー」の限定版商品。

*23 カワチー限定版。

*24 カワチー限定版。

*25 カワチー限定版。

*26 カワチー限定版。

*27 カワチー限定版。

*28 カワチー限定版。

*29 カワチー限定版。

*30 カワチー限定版。

*31 カワチー限定版。

*32 カワチー限定版。

*33 カワチー限定版。

*34 カワチー限定版。

*35 カワチー限定版。

*36 カワチー限定版。

*37 カワチー限定版。

*38 カワチー限定版。

*39 カワチー限定版。

*40 カワチー限定版。

*41 カワチー限定版。

*42 カワチー限定版。

*43 カワチー限定版。

*44 カワチー限定版。

*45 カワチー限定版。

*46 カワチー限定版。

*47 カワチー限定版。

*48 カワチー限定版。

*49 カワチー限定版。

*50 カワチー限定版。

*51 カワチー限定版。

*52 カワチー限定版。

*53 カワチー限定版。

*54 カワチー限定版。

*55 カワチー限定版。

*56 カワチー限定版。

*57 カワチー限定版。

*58 カワチー限定版。

*59 カワチー限定版。

*60 カワチー限定版。

*61 カワチー限定版。

*62 カワチー限定版。

*63 カワチー限定版。

*64 カワチー限定版。

*65 カワチー限定版。

*66 カワチー限定版。

*67 カワチー限定版。

*68 カワチー限定版。

*69 カワチー限定版。

*70 カワチー限定版。

本書限定 超合金魂 通信販売

超合金魂 GX-40G ガイナー

【リアルカラーVer.】

応募代金4,600円

(送料700円・手数料・消費税込)

©KADOKAWA

応募のきまり

応募先

〒162-8691
牛込郵便局 私書箱125号
第三次超合金魂計画誌上限定通販
「超合金魂 GX-40G ガイナー」係

応募に必要なもの

- カバー裏の応募券(コピー不可)とこのページの応募用紙(コピー可)。
- 4,600円×購入数分の定額小為替。
- 応募するための定額封筒十切手(80円分)

応募方法

- ①カバー裏の応募券(コピー不可)を切り取り、応募用紙(コピー可)に貼り付けてください。
- ②応募用紙に郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、性別を黒のボールペンで記入してください。
- ③4,600円×購入数分の無記入の定額小為替をご用意ください。
- ④定額封筒に応募先の宛先を記入してください。(※封筒の裏には、お客様の郵便番号、住所、氏名を必ず記入ください。)
- ⑤②の応募用紙と、③の定額小為替を④の封筒に入れてしっかりと封をし、80円切手を貼って投函してください。

応募締切

2008年12月12日(金)

当日消印有効(締切厳守)

商品の発送は2009年3月下旬以降を予定しています。

ご注意

〔定額小為替について〕

- 全国の郵便局・ゆうちょ銀行で購入できます。
(※購入手数料が別途かかります。)
- 定額小為替は折ったり切り離したりしないでください。
- 有効期限が1ヶ月未満のものは使用しないでください。
- 「受領証」はお申し込みの際に本数が起こった場合に必要になりますので、商品が到着するまで無くさないように保管してください。
- 桿定金額(4,600円×購入数)より多額の定額小為替をお送りいただいても、差額は返金できません。

〔その他〕

- 応募券と応募用紙1セットにつき、申し込む
「超合金魂 GX-40G ガイナー【リアルカラーVer.】」は2個までです。
- 切手、現金など、定額小為替以外での応募は受け付けておりません。
- 海外からの応募は受け付けておりません。
- また、商品の発送も国内のみとなります。

商品発送予定日

この商品は、応募締め切り後に生産される関係で、発送は2009年3月下旬以降になる予定です。2009年4月下旬になど商品が届かない場合や、商品が破損しているなどの場合は、下記までお問い合わせください。

問い合わせ先

※この件に関するお問い合わせは、本書編集部ではお受けしておりません。必ず下記の連絡先にお問い合わせください。

- 商品に関するお問合せは
【バンダイお客様相談センター】TEL:04-7146-0371
- 商品の発送・発送・確認などに関するお問合せは
【キャラアニ ユーザーサポート超合金魂係】
TEL:0570-001139(土・日・祝祭日を除く10時~17時)
support@chara-ani.com

※ご記載いただいた個人情報は、商品やサービスのご案内など、お客様に役立つお知らせを、当社、および提携会社からお届けするために利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理を行った上で、当社の商品開発やサービス向上に活用するほか、第三者に提供することがございます。

超合金魂 GX-40G ガイナー【リアルカラーVer.】

応募用紙

バンダイ
スチール

電話番号

姓
名

男・女

郵便番号

□	□	□	-	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---

住所

応募個数(1つづつ下さい)

・1個

・2個

応募券封筒欄

応募券はコピー不可!!

*応募用紙はコピー可

スタッフ

企画〇電撃ホビーマガジン編集部
編集〇TAKKUS
構成〇五十嵐浩司
機械設計〇鈴木一郎・高橋 喜・田嶋あさみ・田口 誠
執筆〇島津義也・赤尾邦義
写真〇エルクラフト・加藤文坂
デザイン〇CHOKO(美 和美・小山由子・喜大谷光弘・中越春人)

演出 朝

資料協力〇仲澤弘夫

スペシャルサンクス〇ヒンダイ

田中宏明

島 雄太

上田誠人

野中 雅

◎著者紹介
◎W2-Produktion (G+T) 機器/アート/リラクゼーション
◎機器・マイクロ
◎機器
◎ワットリバー/TMS
◎SHAKYO PROJECT
◎SHAKYO STUDIO
◎シャーベック/アドバンス技術会議企画委員会
◎サンクス
◎丹原力
◎2007年8月9日
◎PRODUCTION REED 1985
◎PRODUCTION REED 1986
◎秀プロダクション
◎本多謙・YUKIYO 7名著・DVD付
◎本多謙・YUKIYO 7名著・DVD付
◎オカサカ・アーティスト Project Free
◎オカサカ・アーティスト
◎オカサカ・アーティスト
◎オカサカ・アーティスト
◎2004 水素エネルギークリーン/Project AQUARIUM
◎水素エネルギークリーン/水素エネルギー技術開発研究会
◎2007 ハーフスリーパークリーン/新生活用品会議
◎2008 ハーフスリーパークリーン
◎2008 DEVA ROBOTS GREEN CASE

第三次超合金塊計画

発行 2008年10月30日 初版発行

発行者〇萬原 康

発行所〇株式会社アスキードメイディアワークス
〒102-8328 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-5865-7313 [編集]

発売元〇株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8117 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3238-8605 [販賣]

印刷所〇大日本印刷株式会社

本書は、著作権法上の著作物であり、法律によって保護されています。
また、本作品の全部または一部を無断で複数の端末に、複数の端末アカウント
アカウントで利用する行為は法律で禁じられています。複数の端末にて本作品を読みこなす
ために、各端末で本書を購入された場合は本作品の複数の購入となります。

定期購読をご希望していただけます。

©KACCHIMEDIA WORKS 2008 Printed in Japan

ISBN978-4-04-867425-1 0267

お本書には、お書き込みによって入手困難な場合や、問題をより入手手数料を節約しやすく
するために、お書き込み用紙が付いてあります。これら用紙に関するルールおよび手帳への記入、
お書き込み用紙下部へ。

[アンケートご協力のお願い]

本書をお読みになって、どんな感想をお持ちですか? どうぞアンケートにご協力ください。以下のURLまたはQRコードをクリックまたは
用微信扫一下QRコードを読み取ってアクセスできます。アンケートにお書き入頂いた方の中から抽選で年1回100名の方に記念品を差し上げます。
なお、当選発表は記念品の発送をもって替えさせていただきます。

<http://www.mediaworks.co.jp/special/HOBBy/mock/>



