



マフィア梶田の

# 立体やりたい。

不定期連載



## Vol.6 フィギュア、産ませてよ! の巻(2)

さてさて先月号から突然スタートした「月英学園 -kou-」とのコラボ企画！フィギュアが製品化されるまでを追いつつ、最終的には売っちゃいますって企画なのである。今回は実際に版權元で監修される様子をえいやっと掲載。よく見る「監修中」ってヤツ、実際はこんなとこ見てるんだぜ～！

▶さまざまな記事や脚本を執筆するかたわら、ラジオパーソナリティやイベントMCとしても活躍中のゲームライター、マフィア梶田。模型経験はあんまりなく、模型力(もけいちから)は低いのだが、ノリと勢いでなぜかフィギュアにはなった

## 前回までのあらすじ……

杉田智和『月英学園 -kou-』

## マフィア梶田『月刊モデルグラフィックス』のコラボ企画が始動！



▲私が作りました  
原型師/森脇直人

御月大河フィギュア  
塗装済みポリストーン製完成品  
完全受注生産品 価格未定  
'16年2月7日のワンダーフェスティバル  
2016冬にて受注開始予定

※写真は現在監修中未塗装原型です。  
ここから形状が変更される場合があります。

▲これが現在絶賛監修中の御月大河フィギュア。もともと半分は上趣味的に製作されていたのだが、これを旨とした杉田氏が「月刊模型アイテムとして商品化したい……!」と提案。本誌で記事展開をしつつ製品化を目指す! というところになったのだ

## フィギュアが製品化されるまでを追っていこう! フィギュアも売ろう!

声優・杉田智和が原作を務めるゲーム『月英学園 -kou-』。その登場人物、御月大河を、男性フィギュア製作に定評のある原型師・森脇直人が製作。そのフィギュアが実際に製品化されるまでを本連載で追っていきつつ、最終的にはモデルカステンブランドより販売しようというのがこのコラボ企画の全容なのだ。



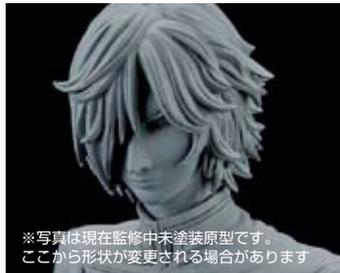
■月英学園 -kou-  
学園伝奇アドベンチャー PlayStation® Vita用ソフト  
発売中 税別5800円

●アークシステムワークス @http://www.arcsystemworks.jp/  
PCゲームダウンロード販売サイト「steam」にて、PC版も発売中 (2480円) http://store.steampowered.com/?l=japanese

# 御月大河フィギュア、ワンフェス 現在監修中!



※写真は現在監修中未塗装原型です。  
ここから形状が変更される場合があります。



※写真は現在監修中未塗装原型です。  
ここから形状が変更される場合があります。

■と、いわけでこのフィギュアは現在版權元のアークシステムワークスにて監修中! 最終的には完全受注生産品としてモデルカステンにて製品化する予定です。順調にいけば'16年2月7日に幕張メッセで開催される「ワンダーフェスティバル2016冬」のアーマーモデリングブースにて塗装見本を展示しつつ、受注受け付けを開始したり、杉田・梶田・森脇トリオでトークショーしたりできたらいいな～。でもまだ監修中、監修中ですから……



### ちょっと待って!

▼そんなこんなで今回は版權元のアークシステムワークスに突入! 実際に監修してもらっている様子を読者のみなさんにお伝えします! 「もし監修で難癖つけてきたらコイツで縛ってやるからな～」とロープ持参で乗り込んできたのだ



■版權物グッズの広告がよく見る「監修中」の3文字。ようするにキャラクターの権利を管理している会社などに、そのアイテムが問題はないか? 作品のイメージを壊したりしてないか? ということをチェックするプロセスなのだが……実際にどんなところチェックしているのだろうか? ホントはすげーテキトーに気分がOKしてたりNGしてたりするんじゃないのか……?

よく「監修中」って聞くけど具体的になにしてるの?

次ページから大河フィギュアのナマ監修!

というわけで

「月英学園 kou」の版権元であるアークシステムワークスにやってきました。これまでラジオなどの企画で何度も訪問してたじろの懐かれたものである。

### 版元のアークシステムワークスにやってきました!



## 念のため アークシステムワークスってどんな会社?



■モデラーだけでなくゲームも兼任している読者の方なら知っているであろうが、普段MGに登場しないメーカーのため念のため。アークシステムワークスは1988年に設立されたゲーム会社。多様なゲームを開発してきたが、とくに格闘ゲームの「ギルティギア」シリーズと「ブレイブルー」シリーズは代表作といえるだろう。フィギュアも多数製品化されており、「ワンダーフェスティバル」でガレージキットが出品されることも多い

### 迷うんだよねエ……



お願いしま〜す

### 今回監修してくれるのはこの人

#### プロデューサー・森 利道

■今回、フィギュアの監修をしてくれるのはアークシステムワークスのプロデューサー、森氏。シリーズを立ち上げた「BLAZBLUE」ではシナリオやキャラクターイラストを担当し、同作のWebラジオにも出演するなど積極的に活動。マフィア梶田とも、過去ラジオで数回共演したことがあり、監修はやたら和気あいあいと進められた。今回の監修レポートは森氏のほかに、アシスタントプロデューサーの須藤氏(女性)、原型師森脇氏、そしてマフィア梶田でお送りします!



# 監修のポイントを聞いてみる? スパリ聞きます

梶田 とういうわけで今回は「フィギュアの監修」って具体的になにを見てんだよ、ってことをおっかいでできればと思います。森 ます持ってきたらフィギュアを神棚において、はーって(笑)。人形には魂が宿るって言うじゃないですか! というわけで、まず怪しげな儀式をしているようなフィギュアの写真を撮りましょう!

梶田 じゃあ森さんがなかなか監修を通してこれないときに縛るためのロープを持ってきたんですけど(P61参照)さっそく縛りましょうか? ……で、真面目な話、それこそフィギュアじゃなくて、「ブレイブルー」のグッズとかでも、商品化するときにどういったことを大切にしているか? とか、こういうのはNGとか…例えばMG読者のには「ワンダーフェスティバル」のときとかどうすればいいの? って気になると思うんですけど、監修ってどういうところを見ていくんですか?

森 「ブレイブルー」もほかの作品もそうなんですけれど、僕のやり方は設定さえ間違っていないければ、その人の色を重視しちゃうんです。むしろ原作のおり作ってほしくないレベルの人間なもので。ゲームのキャラが原作と顔が違っても、味があればそれがその人の作家性ですって言うんだしたら、そっちを優先したほうがいいって言う。もし原作通りに作ってほしいなら、原作通りに作ってほしいってお願いします。

梶田 全体的に厳しくしない感じですか? 森 厳しくというか、クオリティには文句は言いませんよ。梶田 クオリティの部分ではどう文句を言うんですか? 森 たとえば「ブレイブルー」のノエルだったらまずパンツを見ます。フィギュアを置いて、回して見てみて、目線の角度でパンツが見えるかどうか。見えちゃダメなんです。絶対パンツが見えちゃダメなんです。よ! キリギリなのがいいわけじゃないですか。だから、ちょっと見ると「スカ

イトを伸ばしてくれ!」って。あまりにそこから勝手に隠しているとイヤなので、これはわざとらしいので、自然なうねりをお願いします。と、レイチェルだったら、ドロワーズから膝が出ちゃってたりなんかしたら、「レイチェルは絶対ドロワーズはここまであるんだよおお!」って伸ばしてもらうみたいなおお。と、腕を伸ばしたときに乳のラインがどう見えるか。発展途上だから気持ち悪いって感じにしてくれって言うふうには言ったり…。ようするに性的な部分なんです。なんでもそうですけど、フィギュアはリビドーを感じないとダメなんです。

梶田 男キャラの監修が難しいのは、そういった理由ですね。男のどこにリビドーを感じさせるかという。そのあたり、大河の原型を担当した森脇さんのにはどうですか? 森 僕は基本男性キャラクターを買ってくれるのは女性だと思ってるので、お尻だったり手の筋感だったり気をつけます。女の子の見たとこってそこだと思ってるんですね。男性らしい腰まわりにできるよつに、森 それがよく言われることなんです。男性っぽい腰。男性って、女性のキョットしまってることを意識するじゃないですか。これを逆に女性に聞くと、引き締まりから腰の出っ張りのラインの、硬さ、っほいところを、すっごく気に入る! って言うて、お、おっ……って(笑)

須藤 大河は長ラン風だからしょうがないのですが、ほんとは上は着てなくてズボンあはもへんのところの筋のくさか。梶田 このあたり、付き合っている某フィギュア会社さんと男性フィギュアの話になりまして、「男性が買うフィギュアと女性が買うフィギュアで使用方法が違ってますね!」って話を聞かされて、使用方法……? って三回くらい「えっ……?」って聞き直した気がするんですけど、「なんだよ使用方法?」って(笑)

須藤 大河は長ラン風だからしょうがないのですが、ほんとは上は着てなくてズボンあはもへんのところの筋のくさか。梶田 このあたり、付き合っている某フィギュア会社さんと男性フィギュアの話になりまして、「男性が買うフィギュアと女性が買うフィギュアで使用方法が違ってますね!」って話を聞かされて、使用方法……? って三回くらい「えっ……?」って聞き直した気がするんですけど、「なんだよ使用方法?」って(笑)



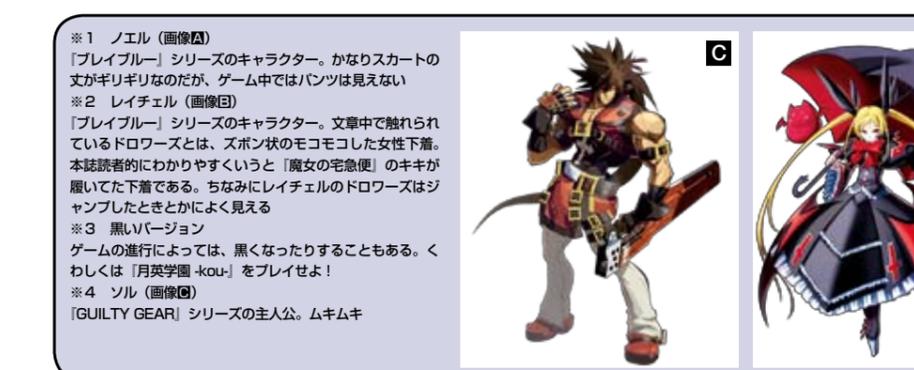
梶田 では、そのへんを修正すればOKってことですか? 森 色塗ったとまた変わるんじゃないかな。森 じゃあ色塗ったらまた監修しないといけない。森 それは当たり前じゃん。たとえば光の当たり具合、テクニカルしたりするところ、リッぽくなって、すっごく安っぽくなっちゃうんです。どっかかっていうと、僕は色を塗ったときにどう見えるかが大事なので、制服っぽさ、布っぽさを雰囲気として出すの、それとも彫刻っぽくして、陰影を厚くする塗り方なのかとか。そういうのを、森 マットみたいなほうがいいかなって。森 マットみたいなほうがいいかなって。高貴さを見せるってことですね。

梶田 生産工場では完全に手で塗るらしいんですよ。普通の工場生産の塗りでは再現できないところまで行けるから、手の込んだ何層も重ねたような、一般的な塗装済み完成品フィギュアではできないことをやっただけのお得ですよ、工場動かす会社には言われてるんですよ。

梶田 これはお尻の下のラインなんですか? ……こっただけに比べて深いじゃないですか? 森 ああ、言いたいことわかった! ズボンのシワが、ちょっと。もっとローライズっぽい感じの、この手のやつって、全体にシワが入るんじゃないかって、曲げるところ、ジパンとかだったたら入ると思うんですけど、普通の制服だったら入らないと思うので、あとは女性みたく丸みがないので、そこもこんな感じでいいかな。森 パツパツって雰囲気の方が。確かに納得しました。

梶田 じゃあ色塗ったらまた監修しないといけない。森 それは当たり前じゃん。たとえば光の当たり具合、テクニカルしたりするところ、リッぽくなって、すっごく安っぽくなっちゃうんです。どっかかっていうと、僕は色を塗ったときにどう見えるかが大事なので、制服っぽさ、布っぽさを雰囲気として出すの、それとも彫刻っぽくして、陰影を厚くする塗り方なのかとか。そういうのを、森 マットみたいなほうがいいかなって。森 マットみたいなほうがいいかなって。高貴さを見せるってことですね。

梶田 じゃあ色塗ったらまた監修しないといけない。森 それは当たり前じゃん。たとえば光の当たり具合、テクニカルしたりするところ、リッぽくなって、すっごく安っぽくなっちゃうんです。どっかかっていうと、僕は色を塗ったときにどう見えるかが大事なので、制服っぽさ、布っぽさを雰囲気として出すの、それとも彫刻っぽくして、陰影を厚くする塗り方なのかとか。そういうのを、森 マットみたいなほうがいいかなって。森 マットみたいなほうがいいかなって。高貴さを見せるってことですね。



## 次回はデコマス作成編! お楽しみに