

RYOUTA MAGAKI ILLUSTRATION COLLECTIONS.

Armatura

PRESENTED BY
RYOUTA MAGAKI
CHOKINO KAMISAMA
& WANWANDOH
2015 WINTER.



RYOUTA MAGAKI
ILLUSTRATION COLLECTIONS.

Armatura

PRESENTED BY RYOUTA MAGAKI
CHOKINO KAMISAMA & WANWANDOH
2015 WINTER.

●FOR ADULT ONLY●

■魔動強化鎧骨格 アートルム (atrum)

カミッサ専用の魔力駆動強化外骨格鎧。便宜上「鎧」と呼ばれているが、魔力を動力源とした魔動武装で、魔法と工学的機構を用いて乗り手の力を数十倍に強化するパワードスーツである。

アートルムは格闘戦に特化した「鎧」で、強靱な装甲とパワーがその特徴となっている。火器や飛び道具は装備されていない物の、人間と同様に手持ちの武器を使用することが可能で、乗り手次第ではかなり器用に道具を扱う事が出来、その汎用性は高い。巨大な武器は振り回すだけでも十分な破壊力を持ち、その戦闘力は全身の人間にとって驚異である。

乗り手に合わせて細かなチューニングを必要とする為、基本的には個人専用となる。(稀に調整無しで扱えてしまう特殊な存在もいるらしい) その出力は乗り手の魔力量如何であり、運動性能も乗り手の身体能力に左右される為、魔動鎧の強さは乗り手自身の強さであると言える。

機体各部の発光ラインは魔動武装に標準的に取り付けられている物で、魔力の量や質に対応しており、使用者によって発光色が変化し、魔力量減少や使用者との接続が弱まると発光も弱くなる。アートルム (atrum) とはラテン語の「黒」の意。

●FOR ADULT ONLY●

RYOUTA MAGAKI ILLUSTRATION COLLECTIONS.

Armatura

PRESENTED BY RYOUTA MAGAKI
CHOKIRIKAMISAMA & WANWANDOH
2015 WINTER.

■魔動強化鎧骨格 アートルム・オブスクリタス (atrum obscuritas)

カミッサ専用魔動強化鎧骨格アートルムの改良強化型。

小型高出力化、機動力強化、多機能化に成功しており、旧型を大きく上回る性能を持つ。しかしその性能を発揮する為にはより高い乗り手の能力が必要で、現状のカミッサでは60%程度の能力しか発揮出来ていない。(これはカミッサの魔力と熟練度の不足の為) それでも旧型の130%以上の出力と運動性能を持ち、強力な魔動武装であることは確かである。

オブスクリタス (obscuritas) とはラテン語の「闇」の意。

○魔法収束術式砲 フルゴル (fulgor)

魔力を圧縮し打ち出す魔動砲。本体から切り離し独立砲台として使用出来るほか、属性を無視した打撃を与えることが出来るが、カミッサではそこまでの能力が発揮出来ず、闇属性魔法攻撃を行うのみである。

○高機動推進翼 アヴィス (avis)

背部に装備された高機動ユニット。全開出力では飛行も可能となるが、カミッサではホバー走行程度の移動が限界。

○多機能魔力結晶化機構 クリスタルス (crystallus)

魔力を結晶化し、剣や盾として使用出来る機能。様々な形状を自由自在に成形するほか、魔力次第で長大な剣や巨大な盾を自由に発生させることが出来るが、カミッサは魔力不足で小さな物しか精製出来ない。

○腕部瞬間炸裂打撃機構 イーラ (ira)

腕部の格闘強化機能。腕部に収束した魔力をインパクトの瞬間に解放し打撃力を倍加する。現段階で唯一カミッサが使いこなしている機能。

**■カミッサSR**

まず悩んだのは構図、レイアウト。外骨格の鎧はどうしたって大きくなるから、その外観を把握させつつ、小さくなり過ぎない様にフレームに収めるにはどうしたら良いか的な。まあ結局、格好いいと思うポーズで描いた物にチェックを入れてもらって修正する、と言う無難な方法で決めましたがw 鎧はパワータイプで重厚な仕上がりを目指しました。強襲型共々1枚目イラストのノートリミング版はpixivに上げていますので、そちらもよろしく。

■魔械のカミッサUR

脱いたら弱気になる、ってのは先方からの指示だったか。カミッサの体にある入れ墨はちゃんとデザインを決めずに描いていたので、後の絵はこの画稿を参考に描くようにしています。ちなみに鎧は腰部分から後ろに折れて、着脱モードになってます。まゝ背骨も腕も足も、魔力で浮いているので、厳密なギミックらしいギミックはないんですけどもw



■カミツサのお礼！
でスローにカミツサの種を奪い取った青森。どう
いふ喜びになると本当にカミツサは面崩れさす。見えな
い部分もある程度は描いておかないと、パーツの直
関係がおかしくなるから。まあ結局画力不足で何かお
かしいんですけどもw





■カミッサのお礼1差分

描く前から何となく放尿差分あったら面白いかなと思っていたのですが、先方とどちらか言い出したのが忘れましたが放尿させることになってましたw (発注の指定には無かった



**■強襲のカミッサR**

カミッサMK-2と言うことで再登場につき強化型になりました。鎧は小型高性能化してシャープでスピード感のある分かりやすく格好いい方向に。初期型のカミッサのスーツは、鎧との対比で白系にしてましたが、強襲型ではダークカラーに。より厨二っぽい感じ?w ちなみに3ページの中扉に掲載してある通り、鎧部分はキャラで隠れているところも線画を起こしてあります。

■突撃のカミッサHR

鎧着脱形態。正面構図でメカ部分の線画は半分描いて左右反転ですけど、それでも面倒くさかったです。まあ苦労した分の密度感を出せたかな？ 装甲の裏側のディテールが見所ですが、あまりリアリティーは無いw



■鎧脱のカミッサSR

鎧無し半脱ぎ。服の前後の不透明部分が無くなって、肌に密着した半透明レオタードのみになってます。鎧が無くなってヘタしてるのでべたんと女の子座り。





■追撃のカミッサUR

最終脱ぎ。貧乳キャラを描くときはいつも悩みます。どうやったらエロくなるのかさっぱり解らないのでw いつもはおっぱいで隠れてしまう肋骨周りも描き慣れてないので難しいですね。

■カミツサのお礼
カミツサが纏を着たままなので攻守逆転し首攻め手コキ、
やっぱりメカ部分が面倒くさいw





■カミッサのお礼2差分

カミッサ自身が責められてるわけではないので、表情の変化のさせ方にちょっと悩みました。もうちょっとやり様はあったかも知れない。





■カミツサのお礼3
角度が違っただけで基本的にはお礼1と似た構成なので、どう
変化を付けるか少し悩みました。うん、やっぱりエロシーン
にメカを絡ませるのはやめましょう。やめて下さい。

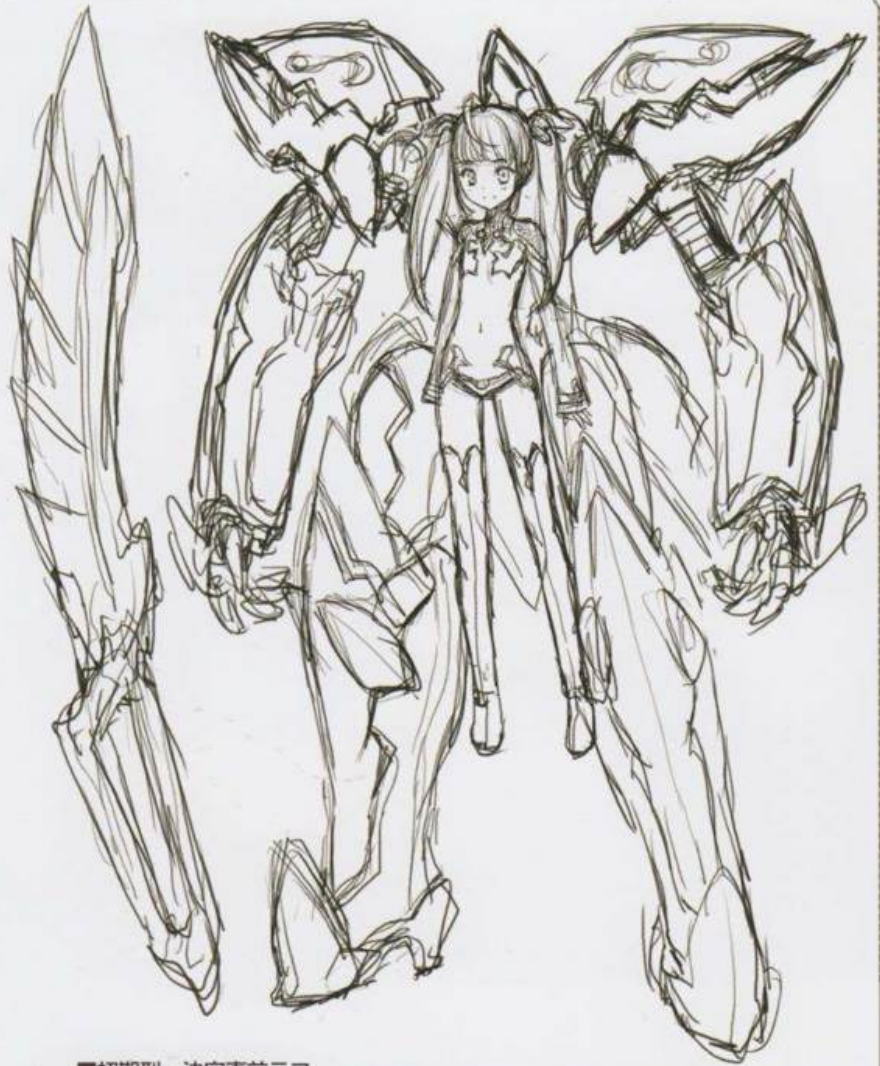
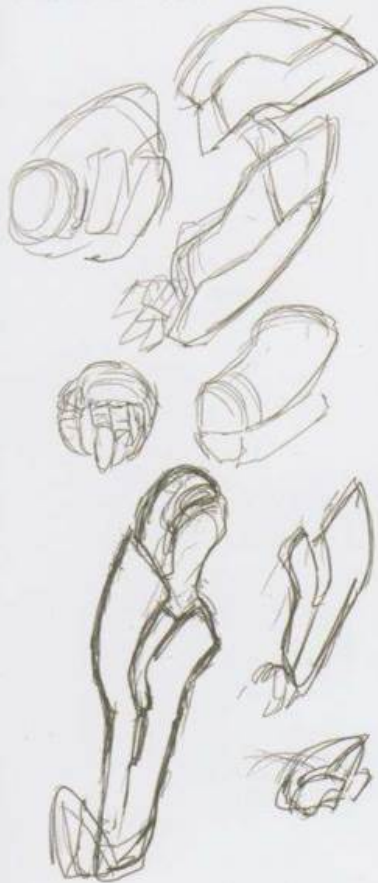


■カミッサのお礼3差分
やはり放尿。



■初期型・各部イメージラフ

しっかりと来るラインを探す為に、各パーツ毎に描いてみたりする。とにかく初期型は、装甲が厚く硬そうなイメージだった。曲面多めなのもその為。

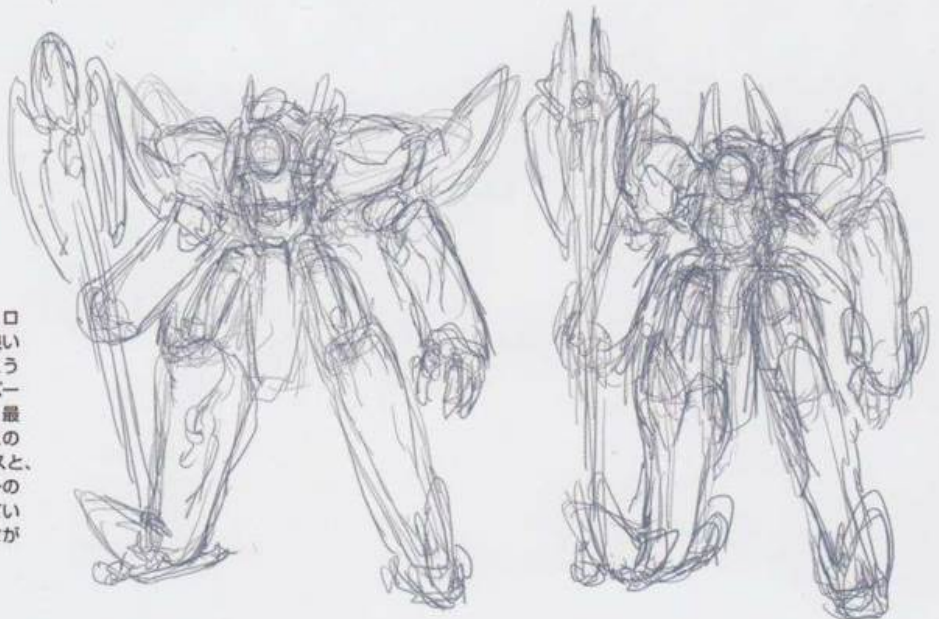


■初期型・決定直前ラフ

キャラとアーマーのバランス決め。ファンタジー&女の子が売りのゲームなので、魔法でのマスターズレイブ方式ということでメカ装着部分無しの完全露出にする事に。メカ部分はこのままでちよっとハイテク過ぎな気がしたので、イラストではもう少し野暮ったくしたと記憶している。なんとなくだが、後々強化型が出る場合を考えて本体はシンプル目に、外付けパーツも少なめにしたw ちなみに外骨格の背中、腕、足は物理的に繋がっておらず、女の子含め全て魔法で浮いている。

■初期型・最初期ラフ

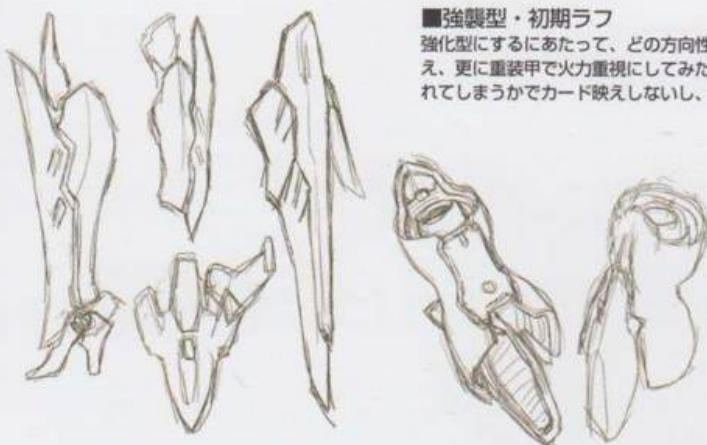
方向性を決める為のザックリとした大ラフ。ロリな女の子が装備するならこつこつ格闘系が良いかなと思って、最初から無骨な格闘系で行こうと考えていた。武器もそれっぽく大型ハルバードとか、トゲトゲの剣とか考えていたけど、最終的には廢つても優雅さもあるランスに。この辺りではまだ女の子のメカ部分とのバランスと、装着形式にまだ悩んでいる。ただ、アーマーの方に頭部に相当するパーツは一貫して付けていない。これは頭、顔があるとロボットっぽさが増してしまうと考えたから。





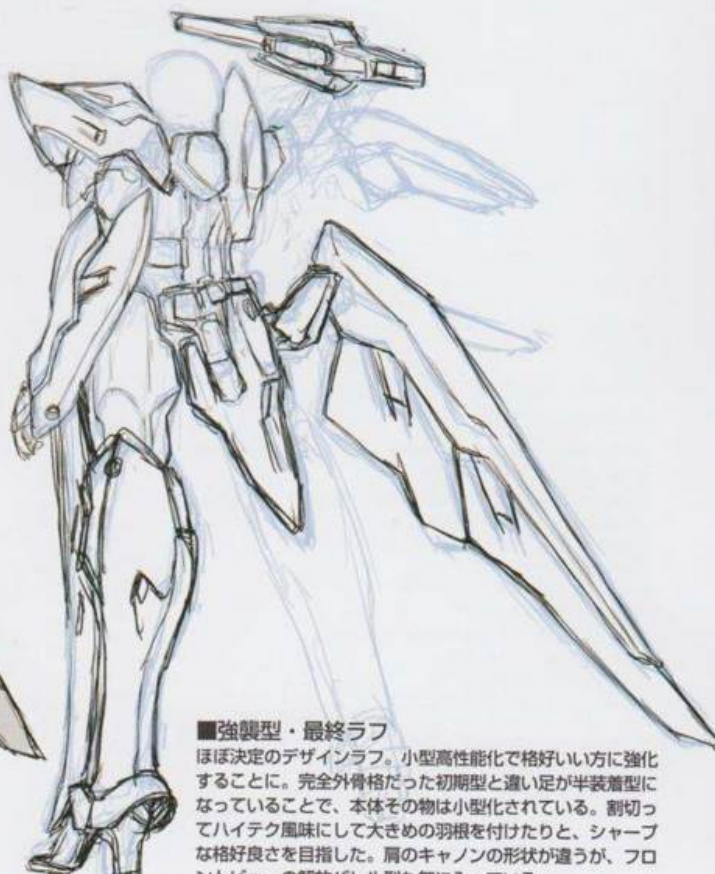
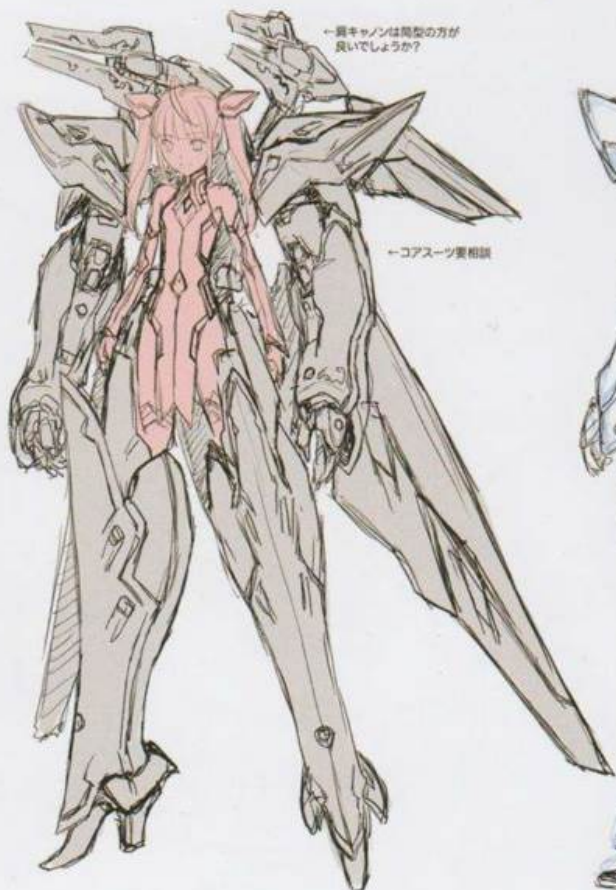
■強襲型・初期ラフ

強化型にするにあたって、どの方向性で行くかの模索。更に重装備にするのが分かりやすい強化か、と考え、更に重装甲で火力重視にしてみたが、大砲を構えた絵面は女の子を隠してしまうか、トリミングで切れてしまうかでカード映えしないし、やはり女の子が映えなくてはダメだろうと言うことでボツに。



■各部ラフ

絵で描く際にイメージを固める為の画稿。左は強襲型の各部。右は初期型の腕。立ち絵一枚だと自分でも気づかない形の矛盾とかが出て来たりする。結局上手い落とし所が見つからなくて誤魔化したりする事も多々ありw



■強襲型・最終ラフ

ほぼ決定のデザインラフ。小型高性能化で格好いい方に強化することに。完全外骨格だった初期型と違い足が半装着型になっていることで、本体その物は小型化されている。割切ってハイテク風味にして大きめの羽根を付けたりと、シャープな格好良さを目指した。肩のキャノンの形状が違うが、フロントビューの解放バレル型も気に入っている。

■後書き■

—とある日のこと。

担当「間垣さん貧乳描く気ありますか？」

間垣「貧乳ですか？ まあそういう発注があれば描きますけど……」

担当「間垣さんに貧乳描いてもらいたいわって要望があるんでお願いしますよ」

間垣「はあ、分かりました」

—後日。

担当「間垣さんにやる気出してもらるように、メカ鎧付けた設定にしました！

外骨格のごついヤツをいっちょお願いします！」

間垣「え！？ あ！？ いや、それめっちゃしんどい！？」

担当「え？ 間垣さんメカ得意じゃないですか！」

間垣「いやまあメカ描くのは好きですけど時間がかか……」

担当「そこは上手くやって下さい。じゃあお願いします」

脚色してますがカミッサ先生の流れは大体こんな感じでしたw

※担当さんはこんなにヒドイ人ではありません。

お疲れ様です、間垣です。

なんか今回全然時間が無いので、色々アレがアレしてアレですがアレなのでそういうことです。申し訳なす。

さて、今回もダンプリ本、外骨格鎧ロリっ娘カミッサちゃんです。タイトルの「Armatura (アルマトゥーラ)」はラテン語で「鎧」という意味。編集の際に画像を見返して思い出すのは「これ面倒だったなあ」という思い出w いや、やっぱりね。女の子+メカってのは描くのが大変です。

Twitterに挙げた自分で考えていたダンプリボツキャラに、カミッサの相棒メカマン娘ってのがありました。その辺のネタ含めてまとめようかと思っていたのですが、ページ数や時間的問題で今回は見送りました。いつか描いてあげたいなあ。そんなわけで今回はデザインパートのラフを乗せるだけで精一杯でした。あまり大差ないイラストラフよりは面白みがあるかなと。しかしそのおかげで巨乳成分が全く無い本になりました。何かスゲーw

カミッサちゃんは人気があったそうです。いや、何でもこういふ言い方をするのかというと、キャラが受ける自信が全く無かったんですよ。ボクがいつも描くようなおっぱいキャラじゃないからw なので担当さんからそう言われても全くピンと来なかったのですが、ゲーム内の人気投票で3位になりまして、ようやく何となく美感出来ましたw 他にボクのキャラで3位に入れたのはケノンさんだけなのですが、ケノンさんはゲーム中でも最大級のおっぱいキャラ。なんでこんな両極端な事にw

前述の通り貧乳キャラ、爆乳キャラが好評だったので、今度は普通サイズのキャラも出しましょうとか担当さんと話をしていたんですけど、残念ながらダンジョンズ&プリンセスのサービスが終わってしまい、実現しませんでした。なんだかんだ言ってもかなり好きにやらせて頂いた部類の仕事で、前回は先方のご厚意でシリアルコードを頂けたりと、振り返ってみれば非常に楽しかった仕事でした。それだけにサービスの終了は非常に残念です。

ダンプリで描いたイラストはまだ少々残っているので、もう数回はダンプリ本を出していくんじゃないかと思います。今後ともよろしくデス。

まあ今回はそんな感じで。生きてたらまた次回。

ほんじゃまたー。

2015.12.30 間垣りょうた

RYOUTA MAGAKI ILLUSTRATION COLLECTIONS.
Armatura

●成年向け●

本書は18歳未満の方には不適切な表現内容が含まれております。
18歳未満の購入・閲覧を強く禁じます。

2015年12月30日初版発行

発行 チョキの神さま / わんわん堂

著者 間垣りょうた

印刷 株式会社アイグラフィック

ご意見・ご感想をお寄せ下さい。

e-mail magaki_mr@hotmail.com

HP <http://green.ap.teacup.com/wanwandoh/>





RYOUTA MAGAKI
ILLUSTRATION COLLECTIONS.

Armatura

PRESENTED BY RYOUTA MAGAKI
CHORNEKAMISAMA & WANWANBOH
2015 WINTER.

●FOR ADULT ONLY●