

デススティンガー暴走状態製作レポート（筆者：NK）

● コンセプト「生物と機械の融合、または、自然に飲まれる人工物」

ゾイドの基本設定である「金属生命体」、「機体フレームは人工物」に加えて、暴走状態デスステは、「オーガノイドシステムによって生命体機能が強化暴走し、かつ、相手を倒すために短期間で無理矢理進化した機体であり、事前の戦闘で仕留めた敵ゾイドの部品で強化されている」という設定があります。これ等を表現するために、

1. 腕や足の伸びた部分はパテや半田で生物的な造形
2. 尾は荷電粒子砲が通っており、背中は他のゾイド部品を取り込んでいたことを示すため人工的なディテール
3. 塗装により差違を表現
4. 暴走（野生に近い）状態を再現するために装甲部品は極力つけない

というコンセプトで製作を開始しました。

そしてイメージは「進化する機械」「融合する機械」ということで故 石川賢 先生がお書きになられた漫画「ゲッターロボ 號」「虚無戦記」を参考にしました。

余談ですが、石川賢先生のゲッターロボのラストは綺麗にまとまっていながら、はるか未来への想いや、今後この世界で起こりうるだろう希望と恐怖（この恐怖は虚無戦記で描写されています）が宇宙規模のスケールで表現された、とても素晴らしいラストでした。ああ、石川賢先生が書かれたゾイドとその物語を見てみたかった...

● 胴体部

最も大きな変化である背中から飛び出た武装は、背中のパネルをカッターで開口して裏から生えている様子を再現しました。元ネタとなったファンブックよりも武器を目立たせることで、「破壊したゾイドの部品を取り込んでいる」ということを分かりやすく表現すると同時に、巨大ジオラマに埋もれないようにボリュームアップを狙いました。

武器はコマンドウルフやセイバータイガーのジャンクパーツ等からチョイスしました、本体へ組み付けはパテで土台を作り、メンタムを塗った部品を押し付けてダボを作る方法と、部品の幅と開放部の幅をもとの見合わせで合わせて、差し込む方法の2種類で行っています。部品のチョイスの基準はすべて設定上、ビームやレーザーなどの非実弾兵器として、「破壊した敵ゾイドの武器を取り込む際、弾薬の生成が不要な光学兵器を中心に選ばれた」という自己流の解釈を入れています。

尾の付け根のブースタ用アームも延長していますが、プラ材を芯にして延長し、戦車モデルのジャンクパーツや糸半田でディテールアップしています。糸半田の中にジャンクパーツを混ぜることで、ほかのゾイドの部品を使用して延長した表現を行いました。



● 脚部

迫力を出すために延長を行います。ブースタ用アーム同様にプラ材を芯に延長し、その周りに糸半田で生物状のディテールを追加しています。今回横に巻いた糸半田とこれに交差する糸半田の固定は瞬着で行いましたが、半田小手で溶着した方が剥がれもなく、確実に固定できると思います。キットと延長したフレームのつなぎ目はパテを使い、「金属細胞が溢れ出した」様子を表現しました。(8か所同じ寸法に調整する必要がなくなり、少し気が楽になります。) また、爪も2mmプラバンを2枚張って延長しています。同じ作業8回は大変でした。



● 腕部

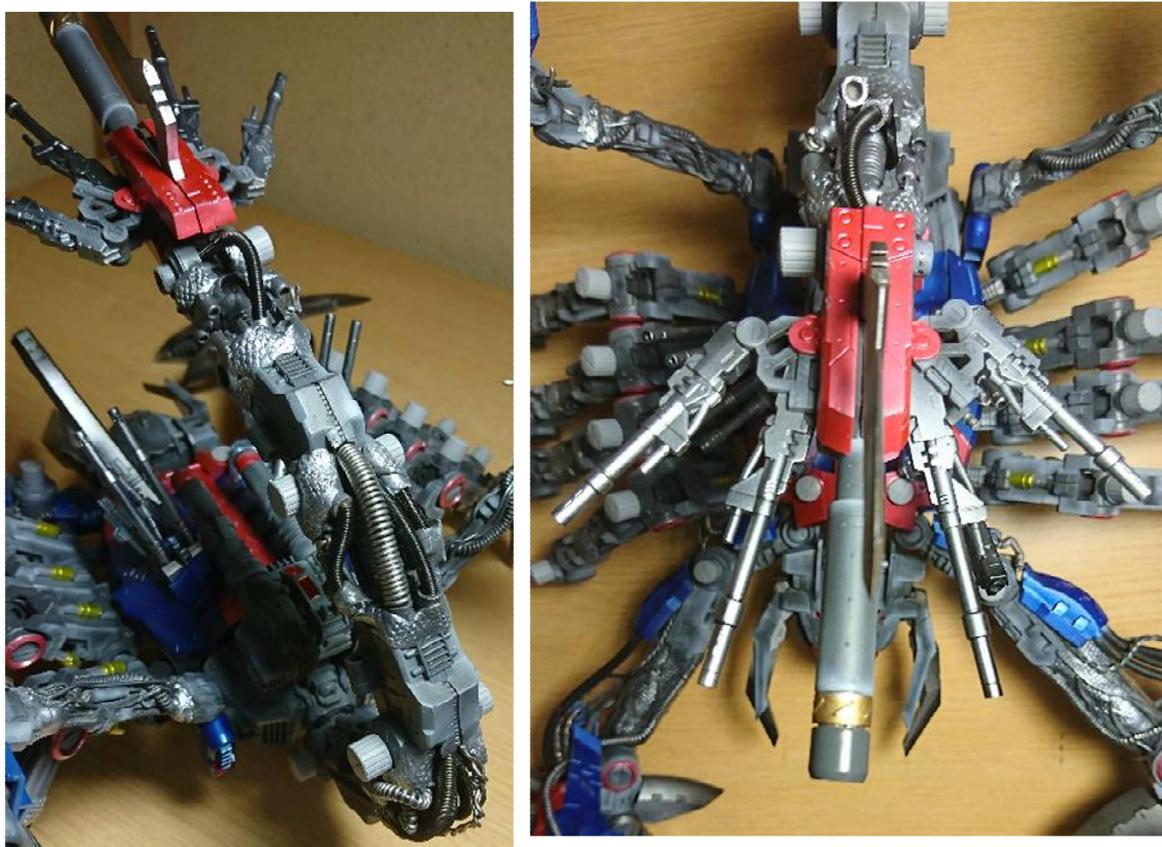
目立つ箇所なので気合を入れた造形を。作中では瞬時に巨大化しているため、実際の生物で似た現象として、「甲殻類の脱皮」をイメージし、異質感で人目を引くため「金属細胞の塊」を表現しました。本体付け根の関節への負担軽減のため、延長部分の芯はφ8mmアクリルパイプの外側にφ3mmプラパイプを張り付け、さらに軽量エポキシパテで覆うことで軽量化をしています。パテ部表面の六角形のパターンは田宮のミニ四駆用メッシュを硬化前のエポパテに押し付けて造形しました。また、脱皮ということで、腕の装甲は少し浮かせて内側から圧力で割れた状態を表現し、その間から血管に見立てたエネルギー供給チューブ(爪開閉のアクチュエータや、腕部側面のレーザーブレード用)を伸ばしていますが、中に糸半田を通すことで形状の調整、固定を可能にしています。



● 尾部

これも原作に倣って延長をしていますが、関節（キャップがある所）をイエローサブマリンのダブルボールジョイント（WB J）で延長しました。WB Jを使用することで、尾を左右に振る表情がつけられますが、隙間が大きくなることを防ぐため、WB Jの両ボールをつなげている部品中央の棒には糸半田を巻き付けています。さらに隙間を埋めるため、関節の周りにジャンクパーツをプラリペアで接着し、ダメ押しで関節の間に半田やメッシュチューブを渡しています。主にパテではなくジャンクパーツを多用した理由は、尾の先端に荷電粒子砲やビーム砲などの人工物があるので、エネルギーの供給や放熱等の追加機能を取り込んだゾイドの部品から補っていることを表現するためです。強度が欲しかったためプラリペアを使用しましたが、硬化までに部品がズレる、最終的にはパテで金属細胞の表現を付けたことから、初めからエポパテで部品を固定してもよかったかもしれません（たしか、WB Jをはめる時にプラリペアの方がしなって嵌めやすいのではという目論見があったはず）。

先端の荷電粒子砲左右のビーム砲は迫力を出すため、HMMレッドホーンの頭部のビーム砲を加工して入れ替えています。内側の大きなビーム砲ピン穴を広げるだけで組み付けられ、外側の小型のものはピン穴のほか、両側面を削り厚みを調整して組み付けています。



● 塗装およびウェザリング

フレームは退色表現を行い、「長期間メンテナンスを受けずに動き続けた機体」を表現しています。退色表現は初挑戦でしたが、基本色塗装後に薄い色をエッジに塗り、さらに、ほとんど白に近づけた色をエッジに乗せるという手順で行いました。

背中や腕部の青はパールブルーの上に蛍光ブルーでグラデーションをかけ、赤はパールシルバーとプレミアムレッドの混色です。耐ビーム処理が施されたイメージと周囲のジオラマに埋もれないようにする差別化です。

銀についても3種類使っており、ハサミや爪など叩きつける動作をする箇所には粗目の銀、ブレード等切る動作のみの箇所には繊細な銀、金属細胞の部分にはパールシルバーと使い分けて表情を変えています。

ウェザリングに関してはダメージ加工を主に行っています。攻撃が集中するであろう武器周りや、脚部を中心にダメージ加工を小型ヤスリやカッターで行い、デススティンガー自らが薙ぎ払い動作した際に傷がつ

くと思われるハサミの裏は大型の金属ヤスリで大きくえぐっています。このとき、地のプラ（暗い色）→サフ（白）→塗装（明るい）と段階的に色が変化し非常に良い効果が生まれました。

● 電飾

電飾はすべてミライトを使用しています。ドリルで穴を開け、もしくはリュータ等でスペースを作って入れるだけなのでお手軽に電飾が出来ますし、展示会1日は持ってくれます。注意点としては、金属筐体の直径がパッケージに書かれていますが、最大直径はスイッチ部分なので、少し太くなる点です。

