

LAST BRONX

ラストブロックス・オフィシャル・アートワークス



OFFICIAL ART WORKS

LAST BRONX

ラストブロックス・オフィシャル・アートワークス



OFFICIAL ART WORKS





LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

ラストブロンクス・オフィシャル・アートワークス

LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS



L A S T B R O N X





SCION EVENT

OFFICIAL ART WORKS

| | |
|--------------------------|-----|
| Art Works ● YUSAKU | 008 |
| ● JOE | 018 |
| ● LISA | 028 |
| ● TOMMY | 038 |
| ● YOKO | 048 |
| ● KUROSAWA | 058 |
| ● NAGI | 068 |
| ● ZAIMOKU | 078 |
| ● RED EYE | 088 |

Making of Charactors.....090

CG 作品リスト110



皆様。日々の争いご苦労様です。

私共は愛と平和を唱える者。皆様の悪戯な争いは遺憾に存じます。

そこで、ご提案。未来ある若者を傷つけることなく、

リーダーの皆様だけで東京で一番強いグループをお決めになっ
てはいかがでしょう。

試合の場所は私共で用意させていただきます。

もちろん、皆様の名誉を守るため試合や勝敗は絶対の秘密を
原則とした闇試合でございます。

どうです？お気に召しましたでしょうか。

では後日、試合日程を送付させていただきます。

追伸：この提案への一切の拒否は受け付けかねます。

もし不参加の場合は“赤き血の祝杯”を以て、

是非とも参加していただけるよう努めさせていただきます。

レッドラム



昭和の終わり。時代の終焉が若者達の「不安」「葛藤」「怒り」を加速し「第1次東京抗争」が勃発。目的のない血塗られた戦いは、新たなる時代を生むことはなく、東京の若者達の魂は荒廃の一途。そんな東京の「戦いの季節」を終わらせたのが、スピリチュアル・バイクメン『SOUL CREW (ソウルクルー)』。絶対的な力を持ちながら、支配することのない「フリーソウル」な考えは、若者達に自由を与え、ロッカー、スケーター、パンクス、アメカジetc……様々なスタイルの時代を生むコトになった。

平成X年。安息の日々。事件は起こった。ソウルクルーのシンボルであったボスが、何者かの手により殺害。そしてソウルクルー解散。

力の均衡が崩れたコトが、今までくすぶっていた各グループの「野望」に火をつけ、時代は「第2次東京抗争」に突入してしまった……。

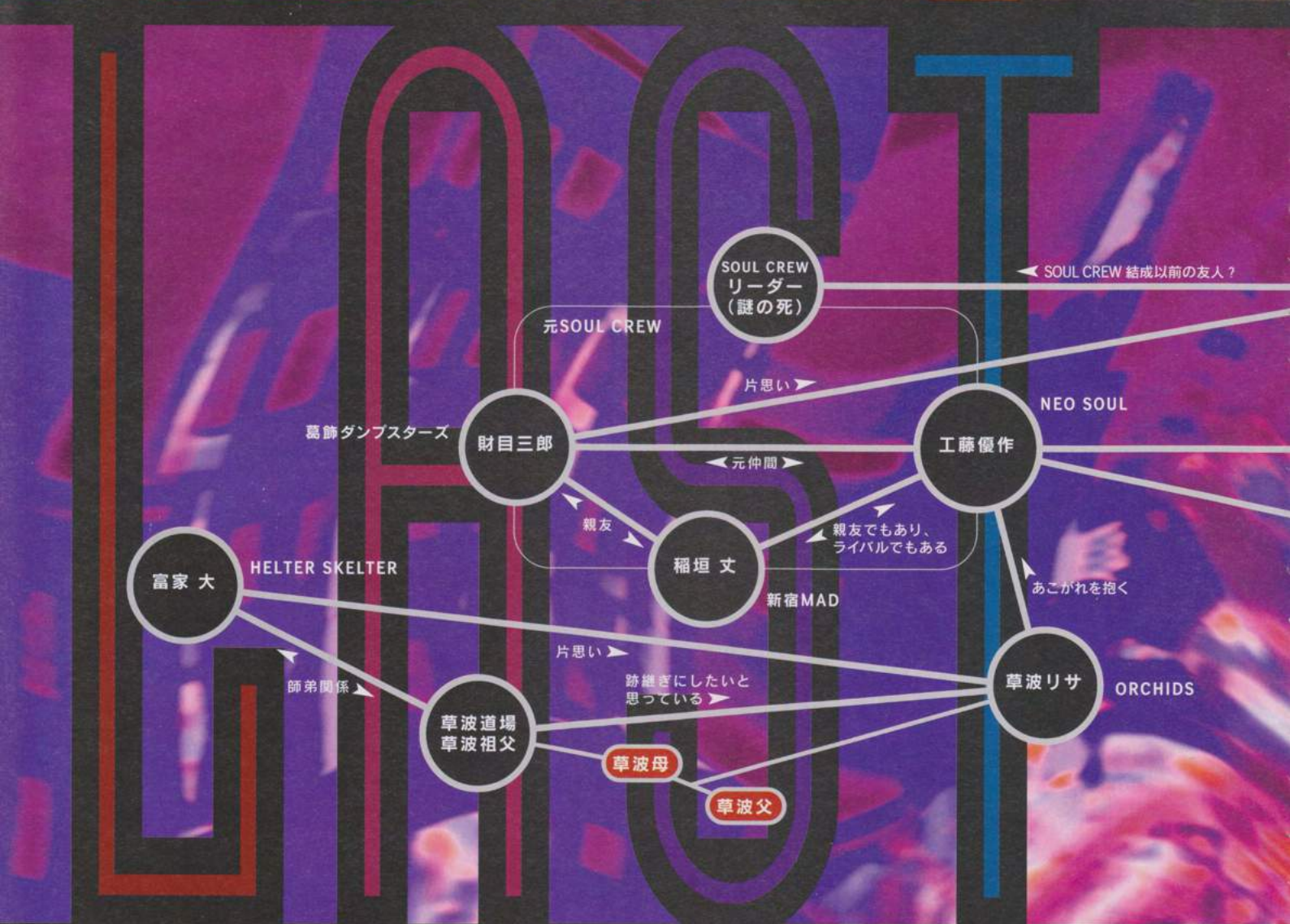
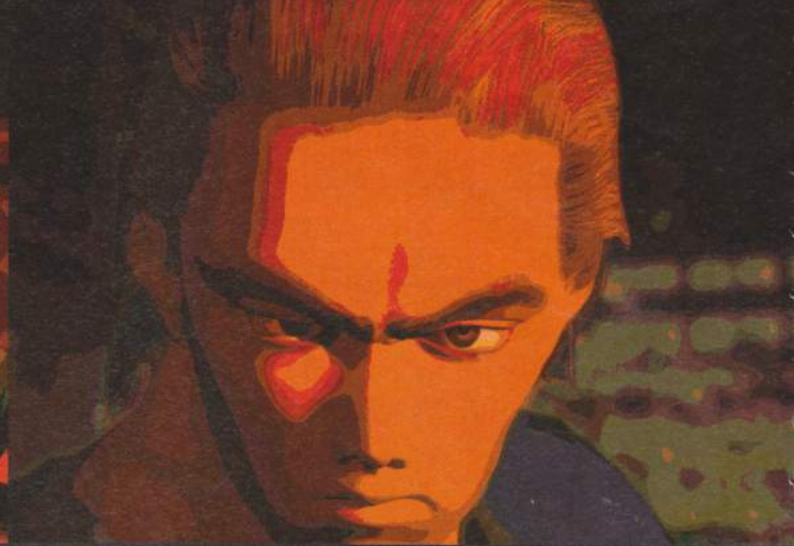
★この物語『LAST BRONX』は、ここから始まる。

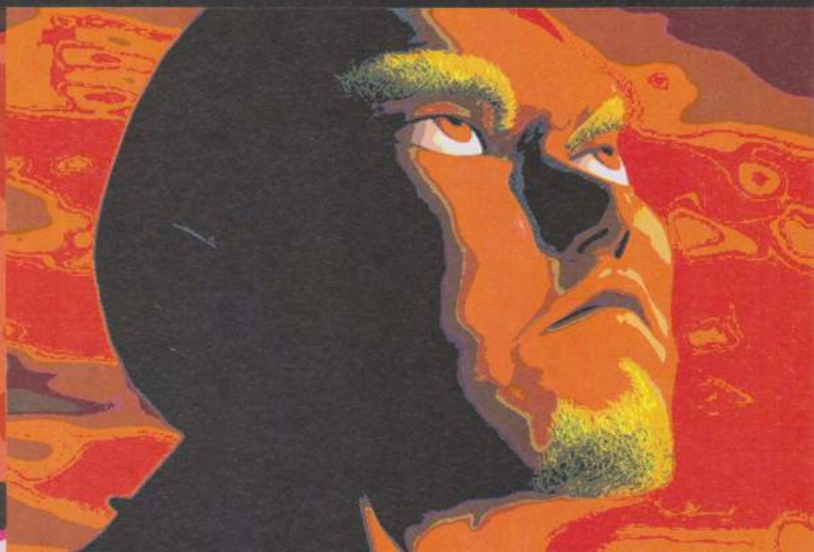
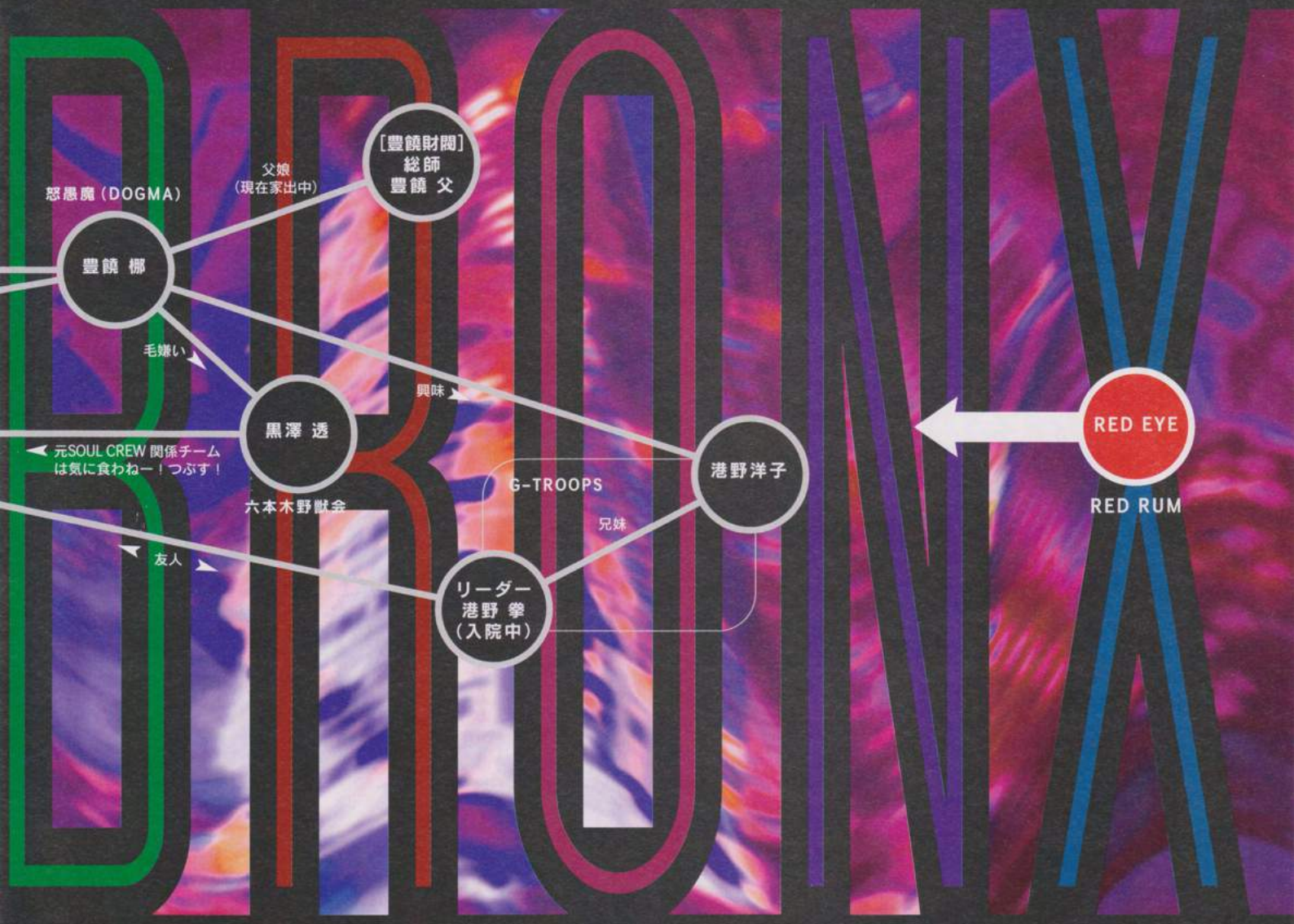
第2次東京抗争。「制覇」「気まぐれ」「安息」「タダの戯れ事」。否が応でも争いを繰り返さなければならぬ各グループのリーダーに一通のカードが届く。

手紙を受けたリーダー達のほとんどが、「イタズラ」「他グループの嫌がらせ」等と思い無視していたがグループの若者が次々と「RED RUM」と印されたカードを残す謎のグループに襲撃され、事態は急展開。リーダー達はレッドラムから送られるカードに従わざるをえなくなってしまう。

果たして東京の覇権を握るのは誰か？ レッドラムとは何者なのか？ 闘試合の本当の目的とはナニか？ 様々な謎を残したまま、8人のキャラクターは壮絶なバトルの渦に巻き込まれていく……。









かつて東京を統一した伝説のライダーチーム「SOUL CREW(ソウルクルー)」のNO.3。

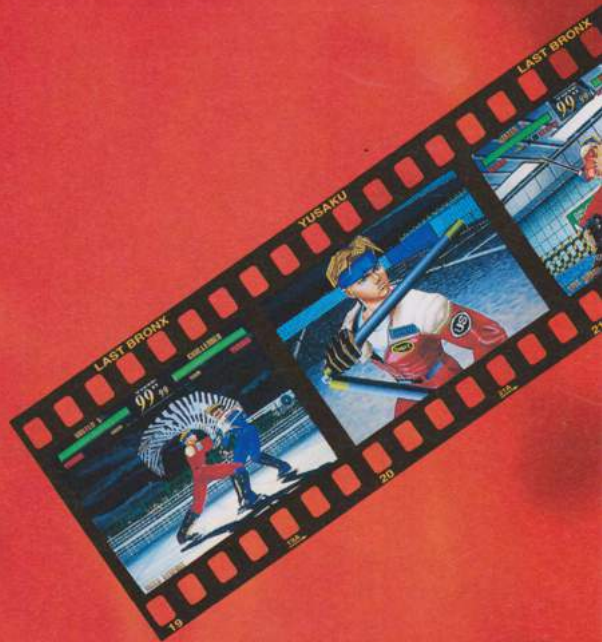
しかしSOUL CREWは、ある事件“リーダーの謎の死”をきっかけにして分散状態に……。

絵に描いたような熱血漢であり、責任感も人一倍強い優作は、「自分は本当に強いのだろうか……？」

「はたして俺はリーダーの器をそなえているのか……？」

という悩みを抱えつつも、前チームのスピリッツをそのまま継承した新生SOUL CREW『NEO SOUL』の結成を決意し、リーダーの座についたのだった。

YUSAKU



ゲーム内表示●YUSAKU

本名●工藤 優作 (くどう ゆうさく)

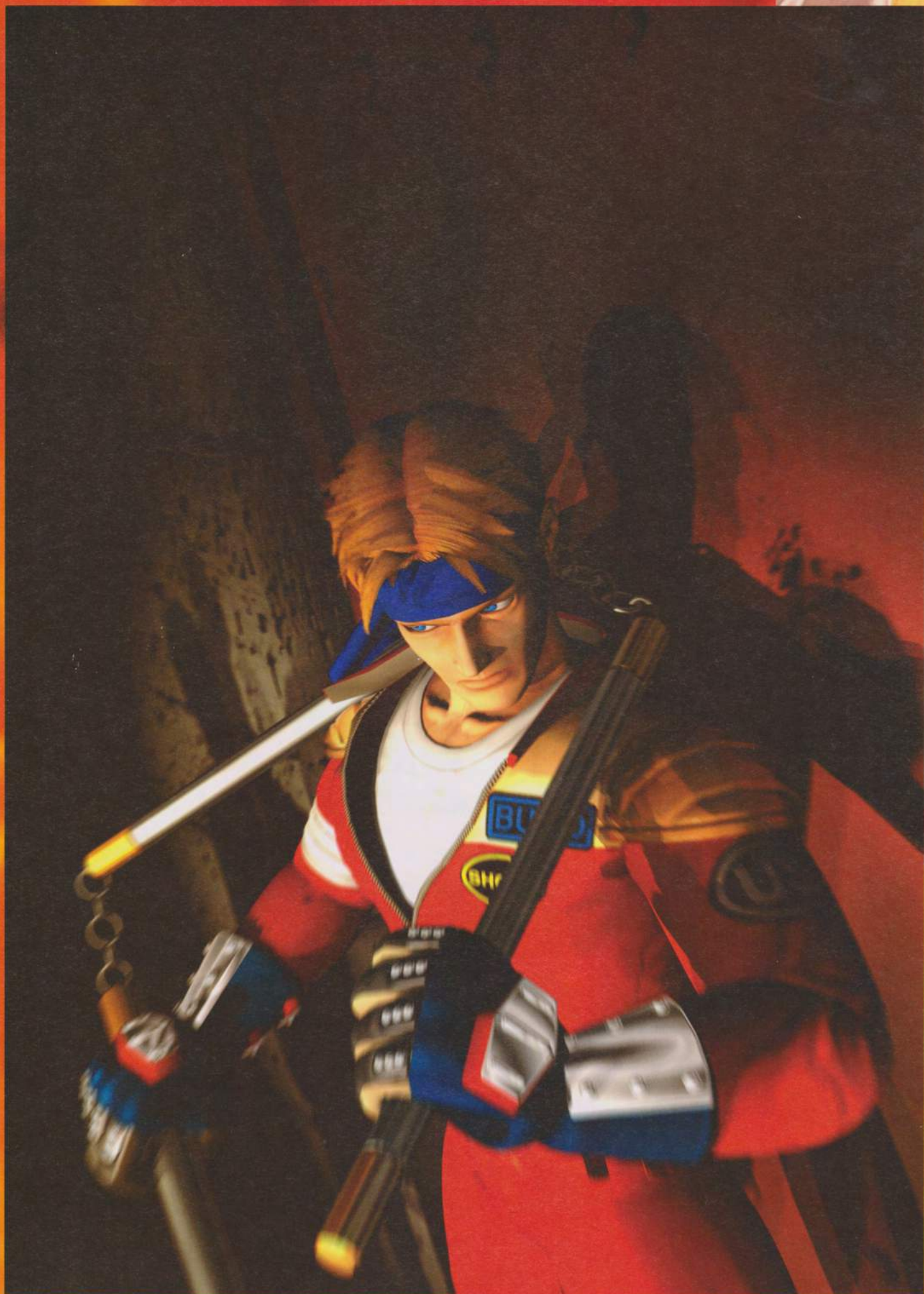
使用武器●三節棍

年齢●19才

身長●171cm

体重●66kg

所属グループ●NEO SOUL (ライダーチーム)



優

作は焦っていた。

リーダーの死によって統率力が失われた SOUL CREW から、1人、また1人とメンバーが抜けていく。

「あれだけまとまっていたチームも、リーダーがいなくなっただけで、これほど簡単に散ってしまうものなのか」

リーダーという役割の重大さを改めて噛みしめる優作だったが、そんな彼の元に新たな衝撃が走った。

丈もチームを抜ける!? あろうことが、これまで仲間として、そして優作の良きライバルとして一緒に走ってきた丈までもが、こんな大事な時にいなくなってしまうという。

事実上のNo.2である丈の無責任な行動を、問いつめずにはいられない優作。しかし、丈から返ってきた言葉は「優作、てめーがやれ!」の一言だけだった。

優作はこの時、初めて、自分の心のどこかにNo.3であったが故の甘えが存在していたことに気がつき、ショックを受ける。と同時に、今度は自分がリーダーを務め、チームをまとめなければならないということへのプレッシャーに思い悩むのだった。

だが、今、俺がなんとかしなければ、本当に SOUL CREW のスピリッツは消失してしまうだろう。

意を決した優作は仲間に向かって叫ぶ。「今いるメンバーを集める!」

それは残った仲間を奮立たせるためだけではなく、自分の中の悩みを断ち切り、己に喝を入れるための叫びでもあった。









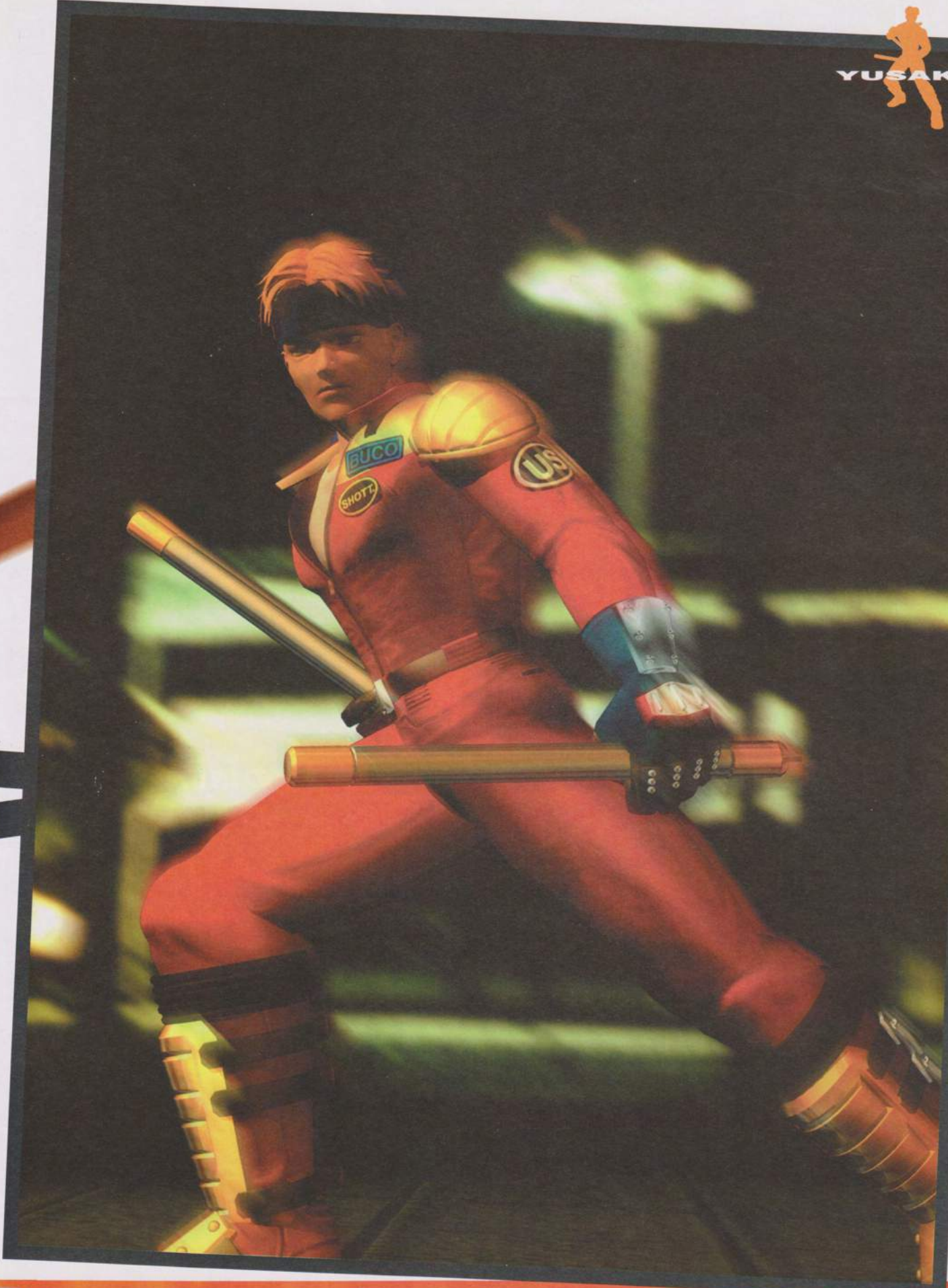
かかってこい!

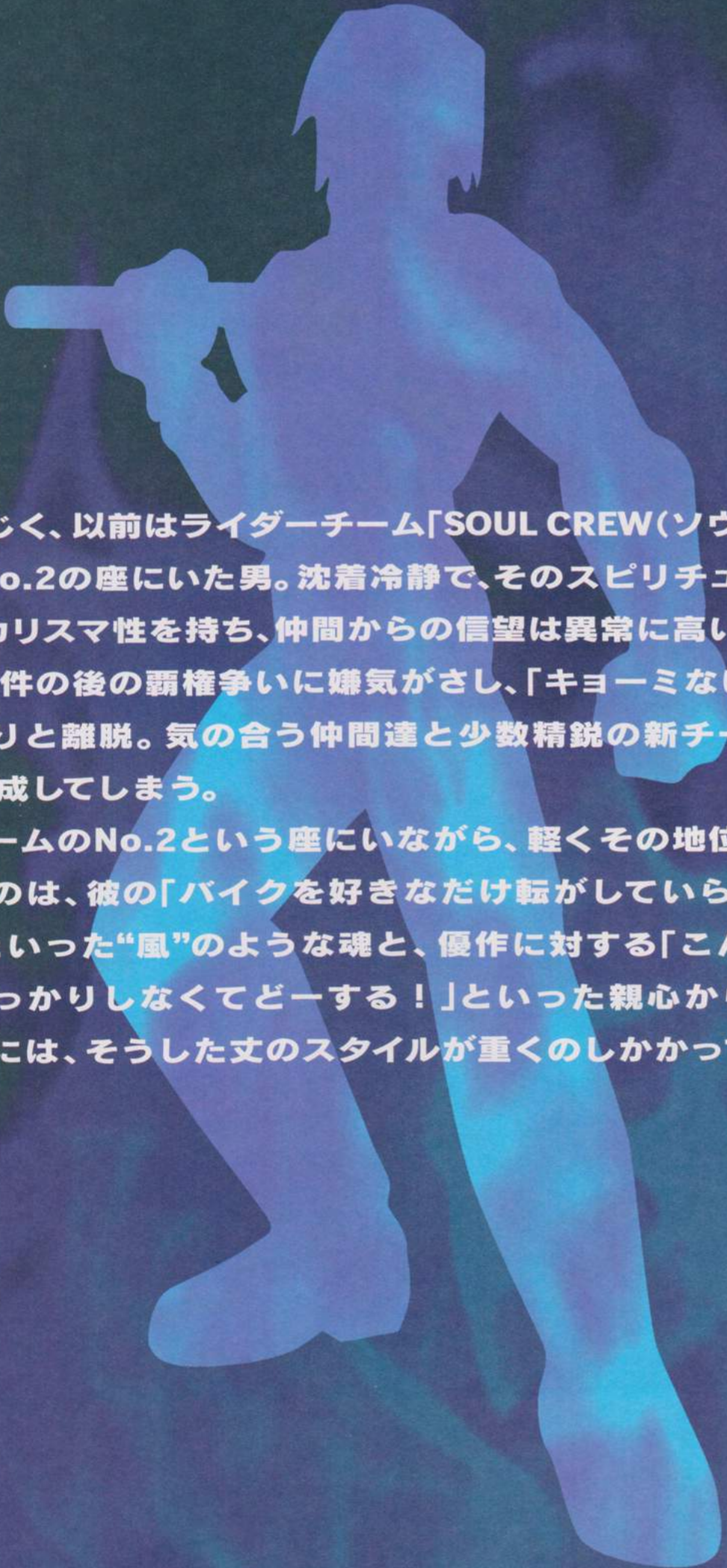
俺のスピードについてこい

いくぜ、レッドゾーン!

今夜はとぼすぜ!







優作と同じく、以前はライダーチーム「SOUL CREW(ソウルクルー)」に所属。No.2の座にいた男。沈着冷静で、そのスピリチュアルなスタイルからカリスマ性を持ち、仲間からの信望は異常に高い。

しかし、事件の後の覇権争いに嫌気がさし、「キョーミないね」の一言であっさりと離脱。気の合う仲間達と少数精鋭の新チーム『新宿MAD』を結成してしまう。

伝説のチームのNo.2という座にしながら、軽くその地位を手放してしまったのは、彼の「バイクを好きなだけ転がしていらればそれで幸せ」といった“風”のような魂と、優作に対する「こんな時に、テーマがしっかりしなくてどーする！」といった親心からなのだが、当の優作には、そうした丈のスタイルが重くのしかかっている。

JOE

ゲーム内表示●JOE

本名●稲垣 丈(いながき じょう)

使用武器●ヌンチャク

年齢●23才

身長●179cm

体重●76kg

所属グループ●新宿MAD(ライダーチーム)



丈

は威圧的に見下ろす高層ビルたちに語りかけるかのように、昨日のことを思い返していた。

「今、NO.2のあなたがいなくなったら、SOUL CREWはどうなるんですか！」

自分が抜けるという話を聞いて駆けつけてきたのだろう。必死に問いつめる優作が自分の前にいる。

言い寄る優作の炎々とした目を見ながら丈は思っていた。

——優作よお、お前はいつもそうだったな。いつもそんな目をしながら俺の後ろを走っていたっけ……。

無言の丈に再び押しよる優作。

「どうして今、抜けるんですか？」

——そうだ、その目だ。

俺のとった行動は理解できないかもしれない。

そう、人一倍責任感の強いお前には、俺が許しがたい無責任な男に見えるかもしれないねえな。

だが、今の冷え切ったSOUL CREWには、俺のような奴じゃねえ、そんな“熱い目”をした男が必要なんだ。

いつかお前にもわかる時がくる。

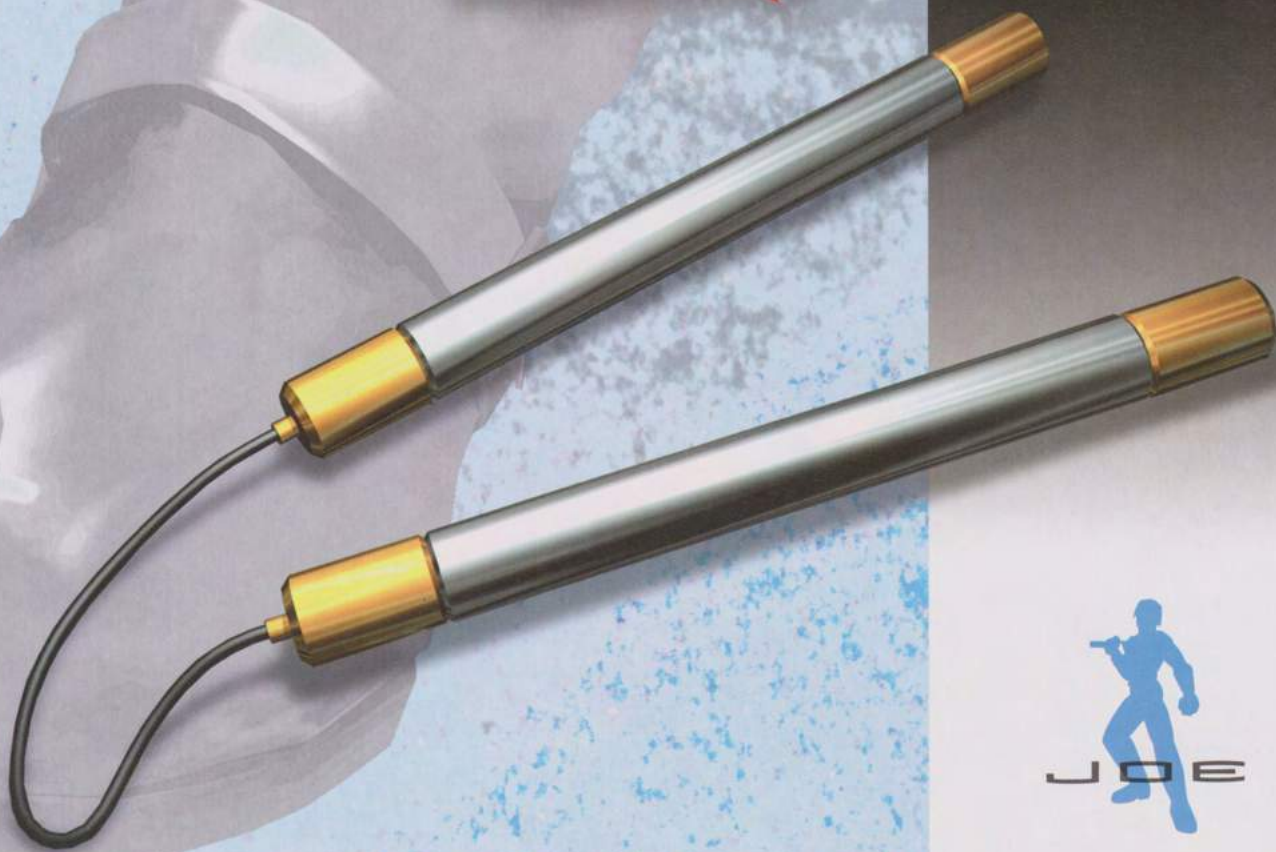
それに、俺はもう街を吹き抜けるただの“風”に戻りたいんだ……。

「うるせー、てめえがやればいーだろ！」

スッと立ち上がった丈が発したのは、優作を冷たく突き放す、その言葉だけだった……。

「じゃあな、優作。あばよ、SOUL CREW。」

丈はそうつぶやくと、傍らで待つ愛車に再び灯をつけ、爆音とともに夜の街へと溶け込んでいった。





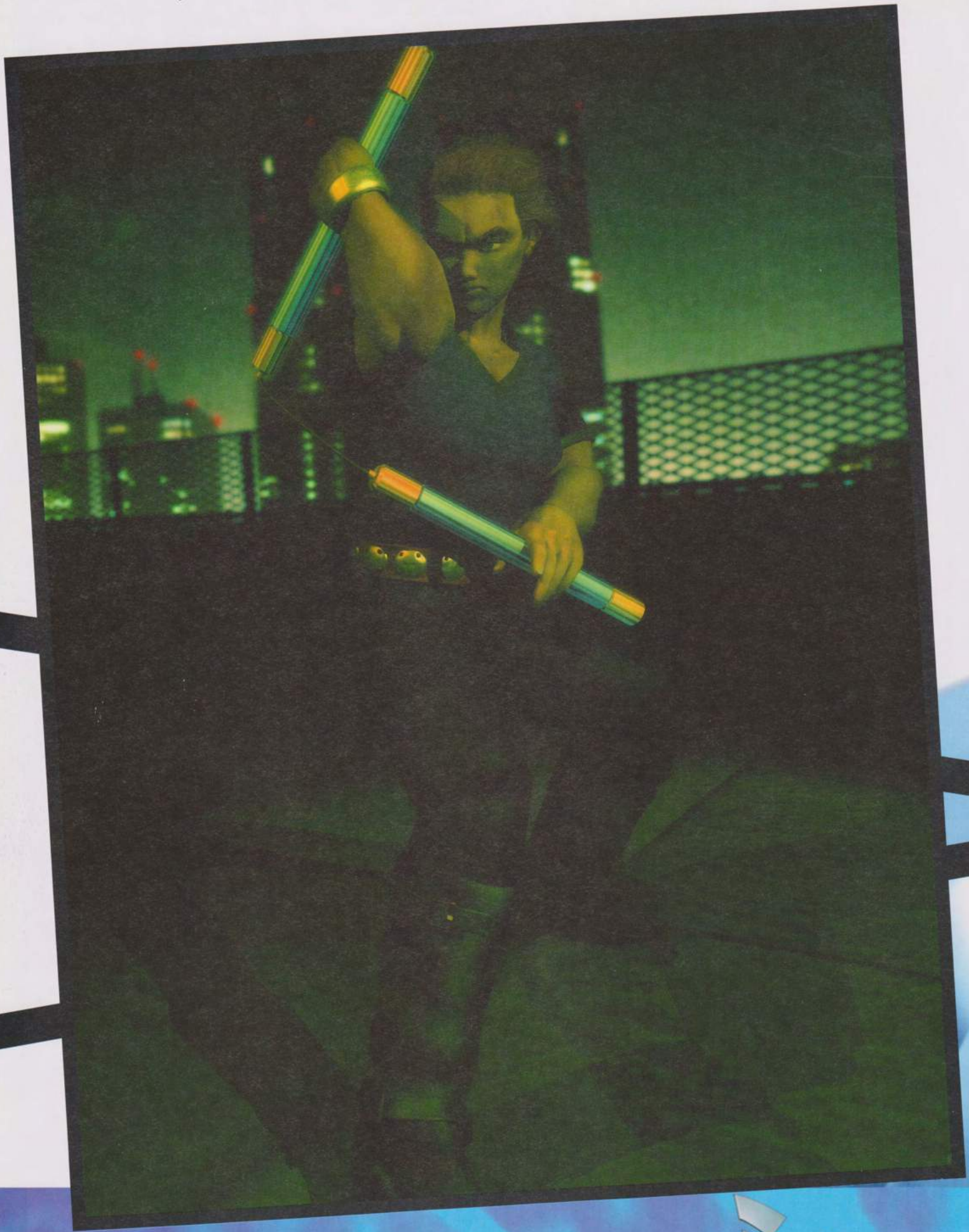


おら、どうしたっ！





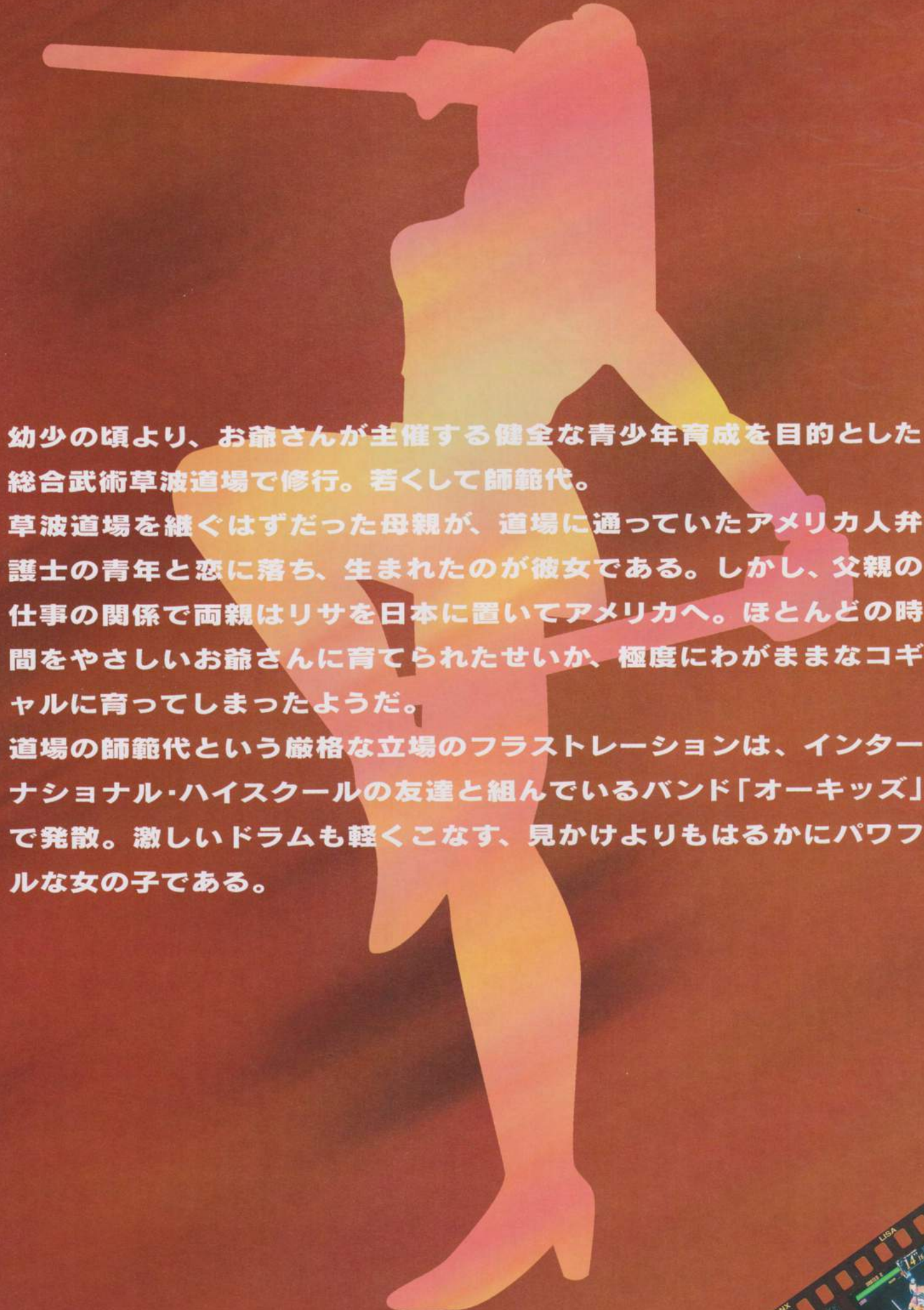
二度と俺の前に姿を見せるな、目障りだ。



慈悲深い俺に感謝するんだな。

であ〜





幼少の頃より、お爺さんが主催する健全な青少年育成を目的とした総合武術草波道場で修行。若くして師範代。

草波道場を継ぐはずだった母親が、道場に通っていたアメリカ人弁護士の青年と恋に落ち、生まれたのが彼女である。しかし、父親の仕事の関係で両親はリサを日本に置いてアメリカへ。ほとんどの時間をやさしいお爺さんに育てられたせいも、極度にわがままなコギャルに育ってしまったようだ。

道場の師範代という厳格な立場のフラストレーションは、インターナショナル・ハイスクールの友達と組んでいるバンド「オーキッズ」で発散。激しいドラムも軽くこなす、見かけよりもはるかにパワフルな女の子である。



LISA

L I S A K U S A N A M I



ゲーム内表示● LISA

本名●草波リサ(くさなみりさ)

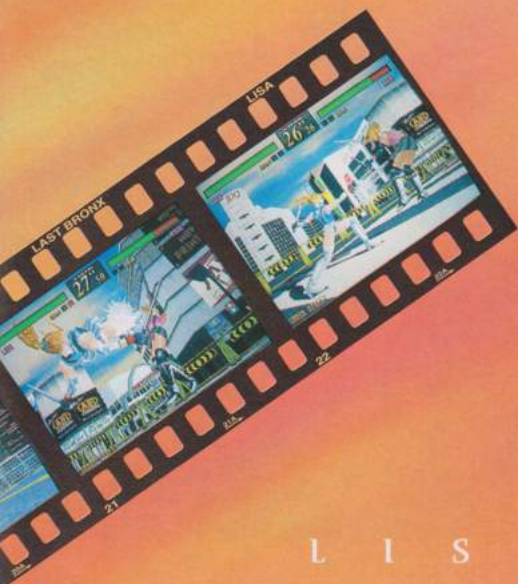
使用武器●ダブルスティック

年齢●17才

身長●159cm

体重●45kg

所属グループ●オーキッズ[orchids](バンド)



L I S A K U S A N A M I



「オーキッズは、間試合に参加することにしまーす！」

突然飛び出したリサのその言葉にバンド“オーキッズ”のメンバーは度肝を抜かれた。

「はあ？」

「や、間試合って、あのライダーとか、ポーターとか、レディースチームが闘うっていう、今噂のあれ？」

「うんっ」とリサはこともなげに答えた。

「ちょ、ちょっと待って、うちはただのバンドよ。そりゃ、あんたは草波道場の師範代かもしれないけど、うちらが闘えるわけないでしょっ！」

「いいの、いいの、ボス1人、代表で闘うらしいから、私だけで。みんなは見えてね。」

「そんなこといったって……だいたい、なんで、そんなの出る気になったのよ!!」

笑顔で話していたリサの顔が急に真面目なものに変化し、メンバーをドキッとさせる。

「私……今までずっと我慢してきたわ。何も知らない連中に、草波は女が師範代やってるくらいだから大したことないんだろうとかって言われても……。でも、でもね、この間試合はチャンスだと思うの。私の本当の力を示すチャンス……。」

「リサ……。」

「それに……ユーサクさんも出るとってゆーしー♥」

「あちゃー。」

「結局それなの？」

「もう、勝手にしなっ!!」



ORCHIDS

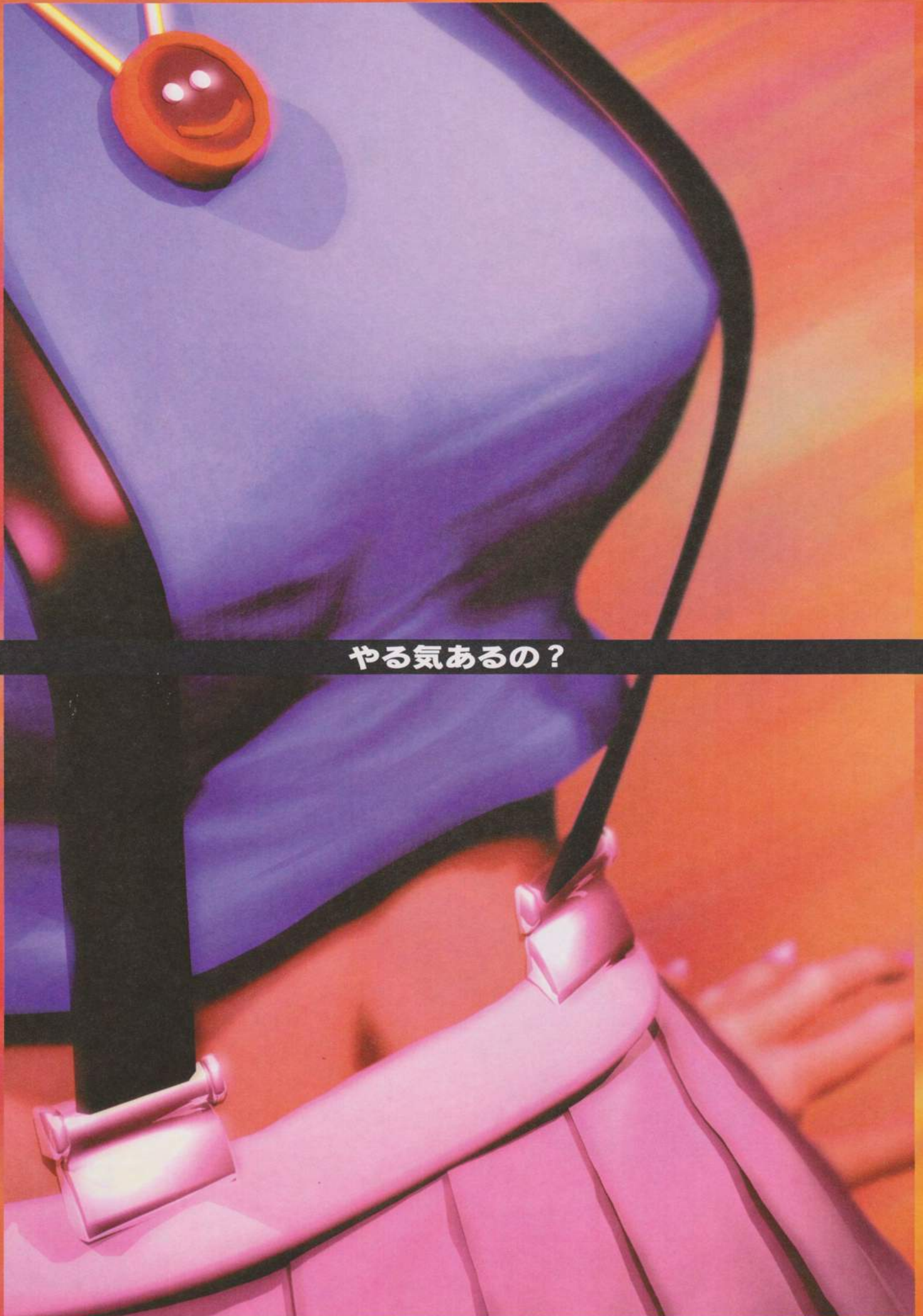


Lisa



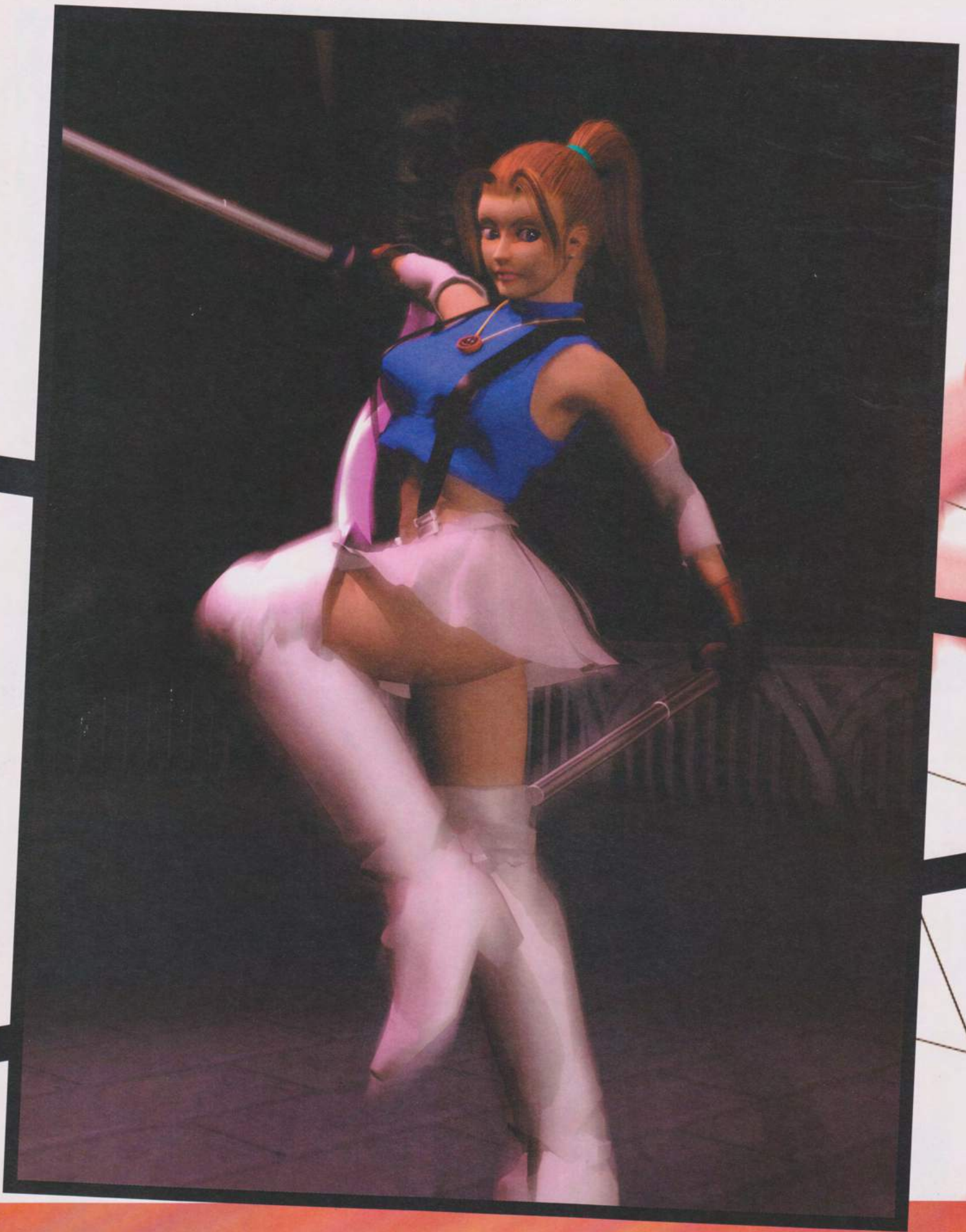


Lisa



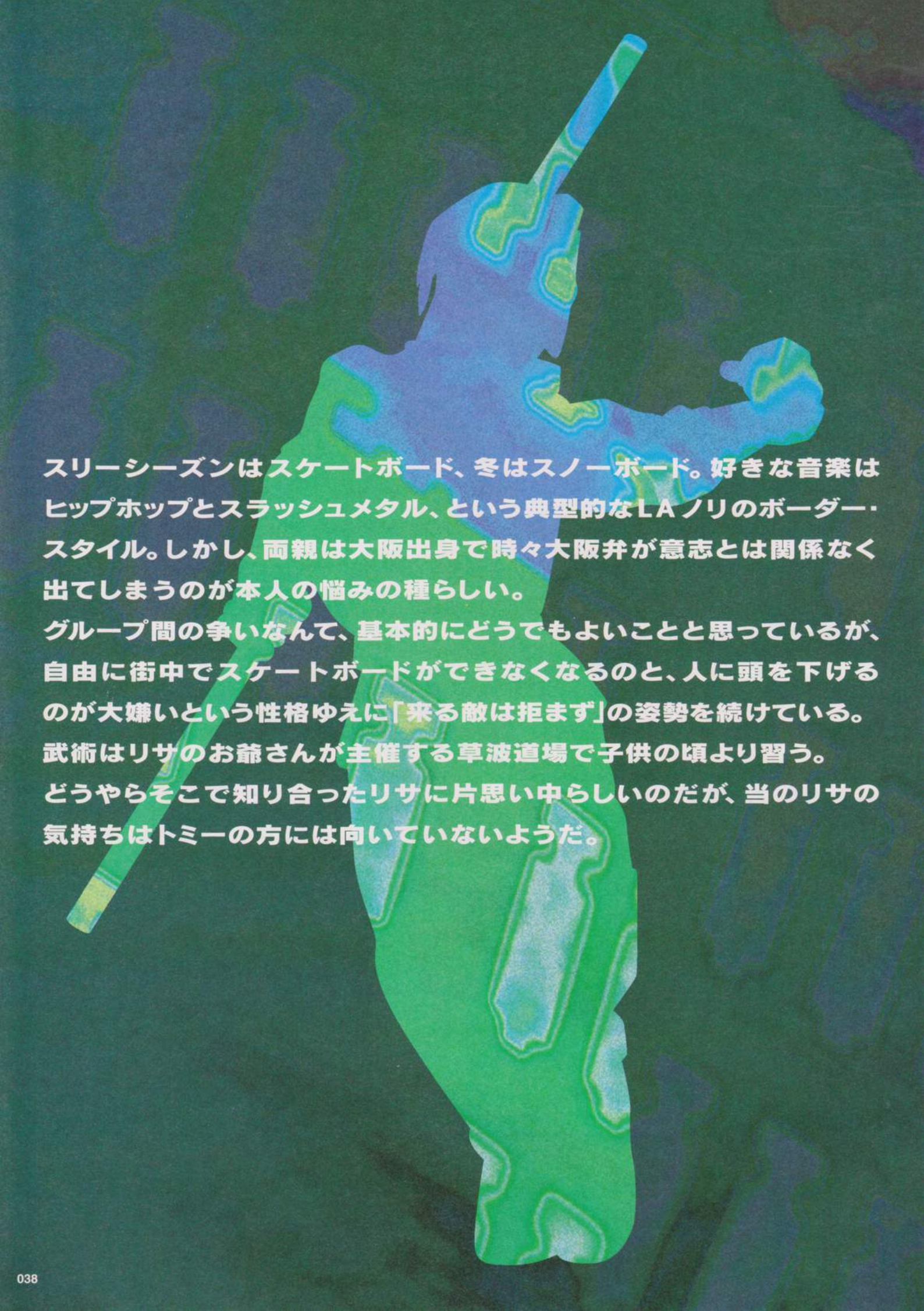
やる気あるの？

ちっちゃいからって馬鹿にしないでよね



まっかせて！
今のアクションどうかしら





スリーシーズンはスケートボード、冬はスノーボード。好きな音楽はヒップホップとスラッシュメタル、という典型的なLAノリのボーダー・スタイル。しかし、両親は大阪出身で時々大阪弁が意志とは関係なく出てしまうのが本人の悩みの種らしい。

グループ間の争いなんて、基本的にどうでもよいことと思っているが、自由に街中でスケートボードができなくなるのと、人に頭を下げるのが大嫌いという性格ゆえに「来る敵は拒まず」の姿勢を続けている。武術はリサのお爺さんが主催する草波道場で子供の頃より習う。どうやらそこで知り合ったリサに片思い中らしいのだが、当のリサの気持ちはトミーの方には向いていないようだ。

LAST BRONX

ゲーム内表示●TOMMY

本名●富家 大 (とみいえ ひろし)

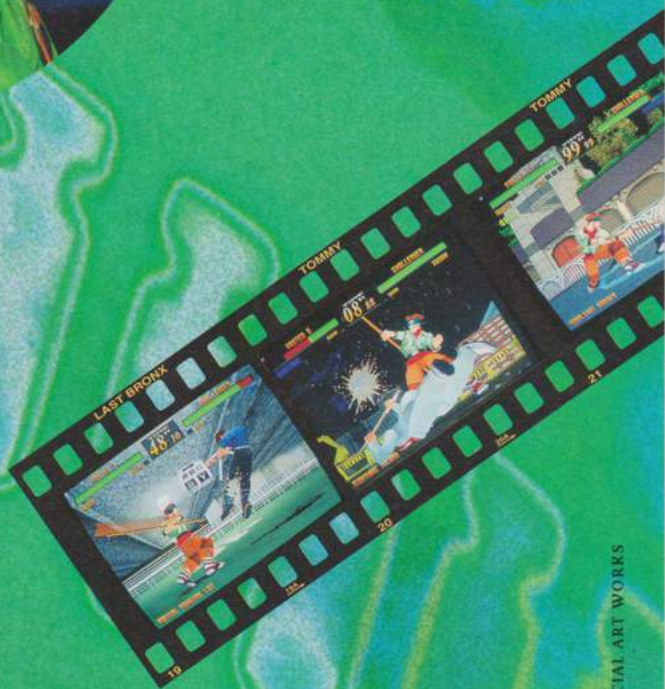
使用武器●バトルスティック

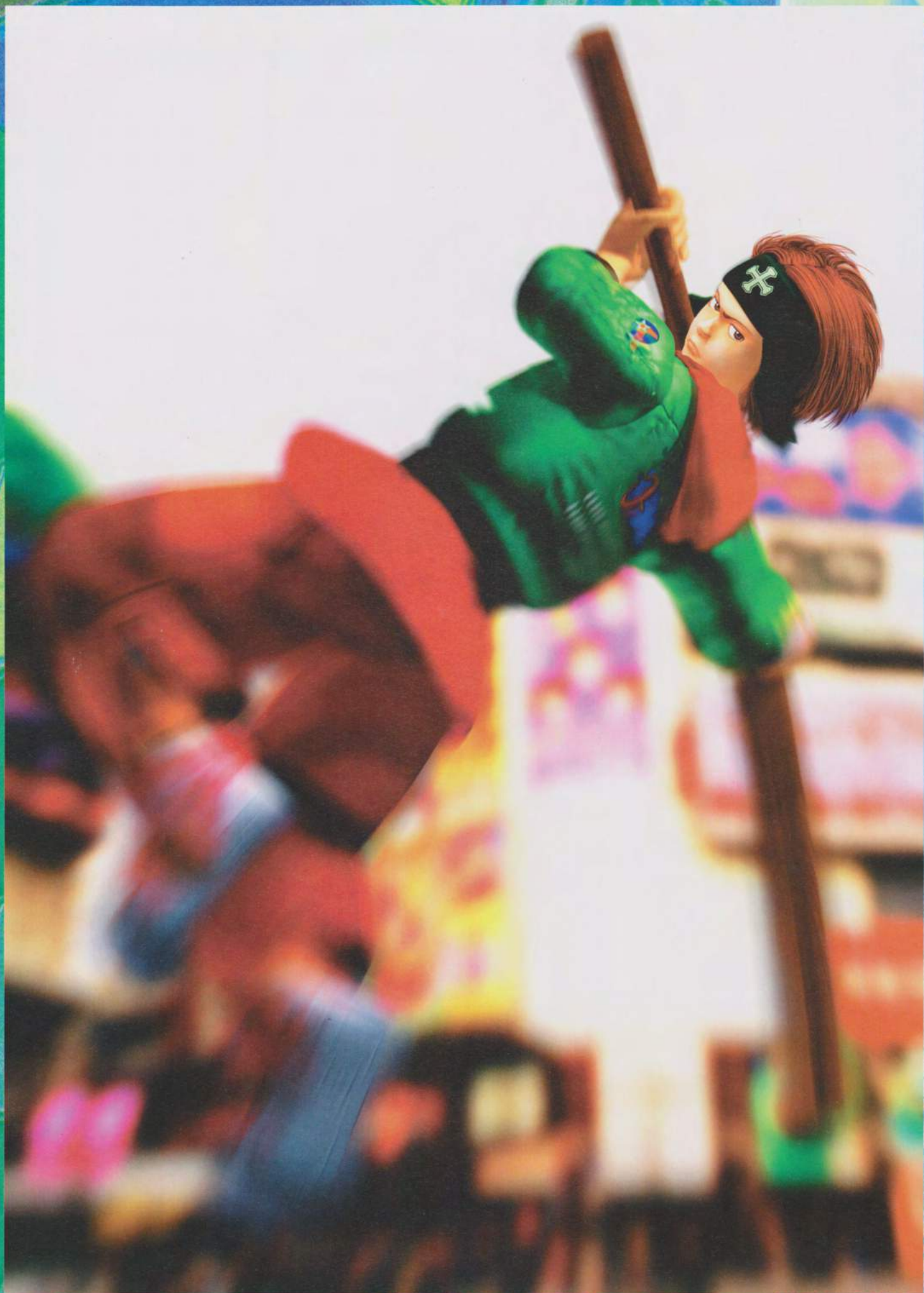
年齢●18才

身長●165.5cm

体重●54kg

所属グループ●HELTERSKELTER(ボーターチーム)







……あの頃の俺は、気の合う仲間達とボードさえ転がしていられれば、それで幸せだったっけ。

闘いの途中で、トミーはふと昔のことを思い出していた。

……暇さえあれば、いつものたまり場でボードを転がしていた毎日。

でも、そうだ、あの時、あいつらが来たんだ……。

その事件は突然トミー達を襲った。……錆び付いた廃工場の奥に追い詰められる少年達。それを取り囲む体格のよい男達。

少年達は次々と捕らえられ、ある者は顔を、ある者は腹を。そして、ヘッドギアを付けた少年……トミーは足を。男達の持つ金属製のパイプは、逃げる少年達を容赦なく打ちつけていった……。

そして沈黙。トミーが次に顔を上げた時に目に入ってきたのは、倒れて動かない仲間と、工場の入り口の真っ白な日差しの中立つその男達だった……。

「目障りなんだよ！ 俺達の前で、こんなもの転がすんじゃねえ！」

少年のボードは蹴り飛ばされ、静かな工場にその音を響かせた。

「俺は……もうあの頃の俺じゃねえっ！」

グッとバトルスティックを握りしめるトミー。

止むことのない相手の攻撃に終止符を打つべく、トミーは身を翻す。

その攻撃は、見事に相手の体に突き刺さり、トミーに最後のセリフを言わせるのだった。

「むかつくんだよっ！」





US. ARMY



U.S. AIR FORCE



しゃらくせえ!!

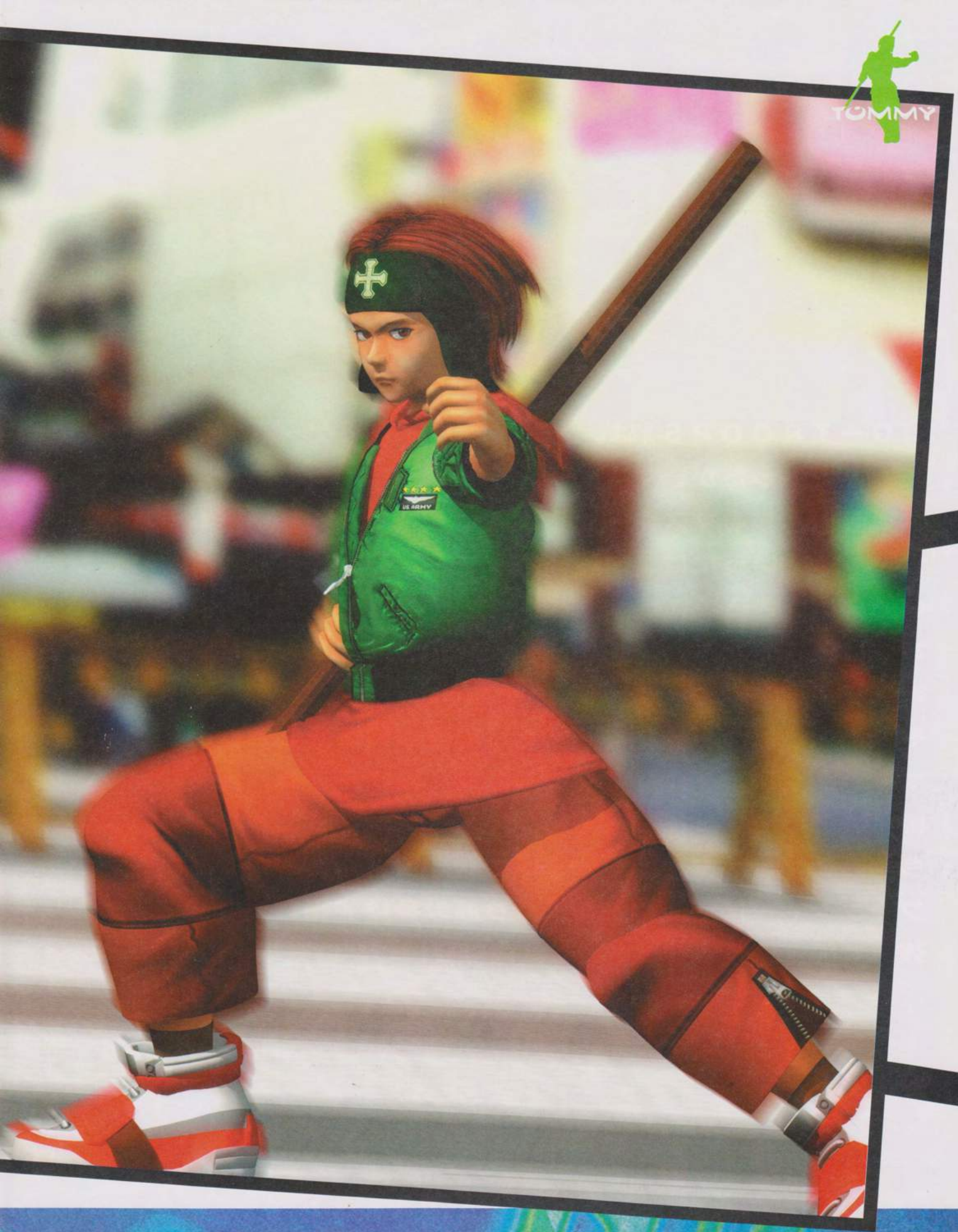


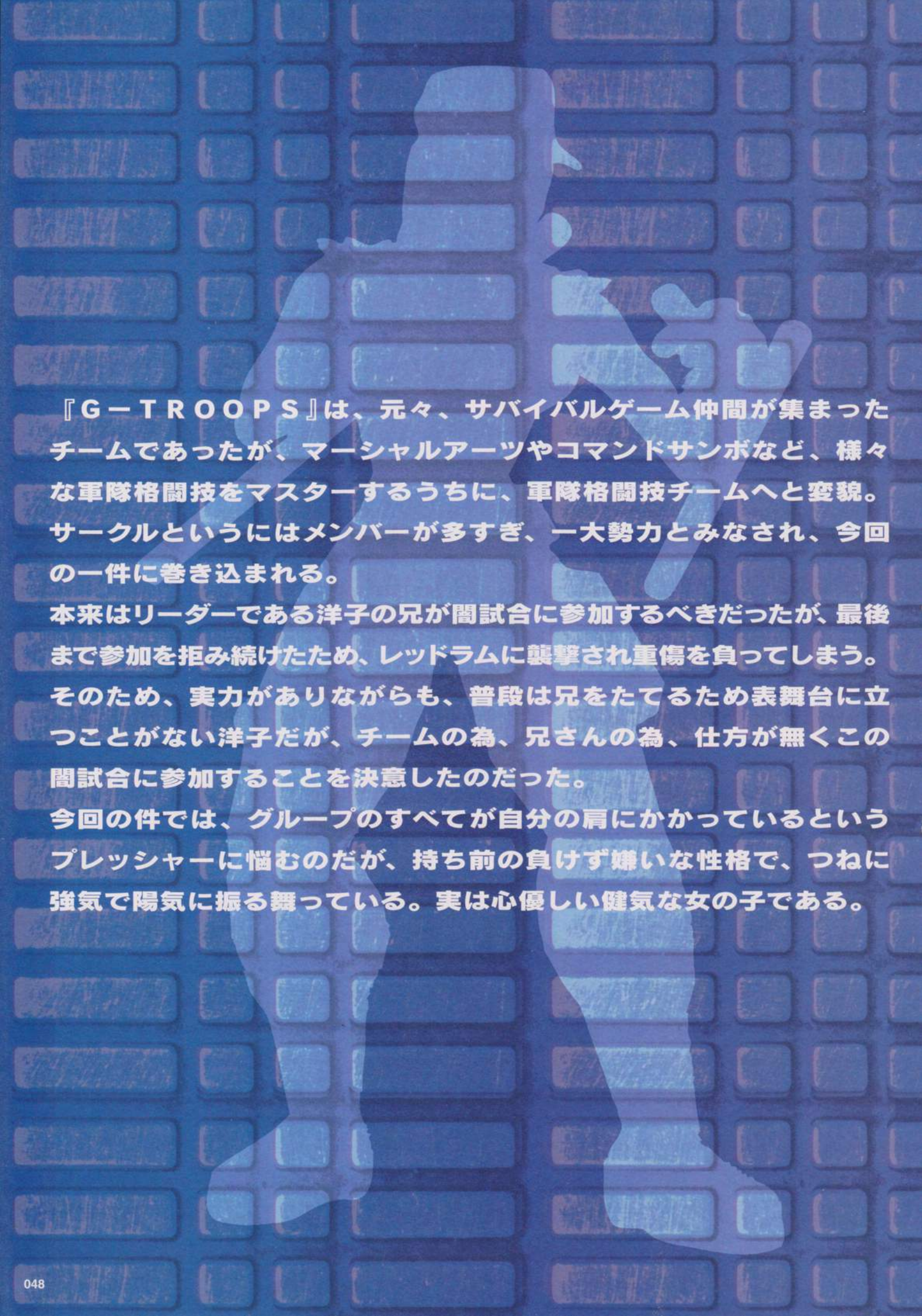
逃げるのかよ。

むかつくんだよ

あきらめな







『G-TROOPS』は、元々、サバイバルゲーム仲間が集まったチームであったが、マーシャルアーツやコマンドサンボなど、様々な軍隊格闘技をマスターするうちに、軍隊格闘技チームへと変貌。サークルというにはメンバーが多すぎ、一大勢力とみなされ、今回の一件に巻き込まれる。

本来はリーダーである洋子の兄が闘試合に参加するべきだったが、最後まで参加を拒み続けたため、レッドラムに襲撃され重傷を負ってしまう。

そのため、実力がありながらも、普段は兄をたてるため表舞台に立つことがない洋子だが、チームの為、兄さんの為、仕方が無くこの闘試合に参加することを決意したのだった。

今回の件では、グループのすべてが自分の肩にかかっているというプレッシャーに悩むのだが、持ち前の負けず嫌いな性格で、つねに強気で陽気に振る舞っている。実は心優しい健気な女の子である。



ゲーム内表示●YOKO

本名●港野 洋子(こうの ようこ)

使用武器●トンファー

年齢●20才

身長●163.5cm

体重●49kg

所属グループ●G-TROOPS(サバイバルゲームチーム)



深

夜の地下鉄ホームを包む、限りない静寂は、間試合の相手待つ洋子に、あの忌まわしい事件が起こった日のことを思い起こさせていた。

——けたたましく鳴る電話のベル。

「大変だ、リーダーが襲われた！」

洋子は驚きのあまり、その場に座り込んでしまった。

「ま、まさか。兄さんがやられるなんて……」

今まで、兄と一緒に軍隊格闘技を学んできた洋子は、兄のたくい希なる格闘技の才能を、自分の体をもって感じとっていた。それだけに、この電話の内容はとても信じられるものではなかったのだ。

しかし、駆けつけた病院で待ち受けていたのは、使い古されたぼろ雑巾のように傷だらけになった兄の姿と、現場に残されていたという謎の招待状だった。

洋子とはっさにベッドに駆け寄る。

「兄さんっ！」

涙を流しながら叫ぶ妹に、兄は傷の痛みにも必死で耐えながら、言葉を残した。

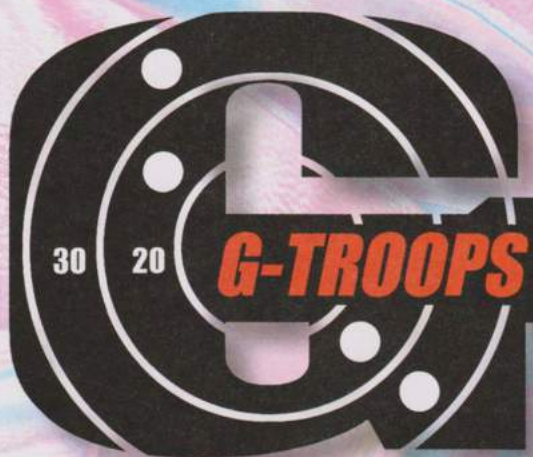
「よ、洋子、チームをたのむ……」

それきり、兄は意識を失った。

スターン、スターン。構内に響く足音で、洋子は現実に戻された。

「負けるわけには、いかない……」

決意を新たにした洋子は足音のほうへ振り向き、暗闇から徐々に姿を表す相手の姿を確認。と同時にトンファーをグッと握りしめ、戦闘態勢をとったのだ。







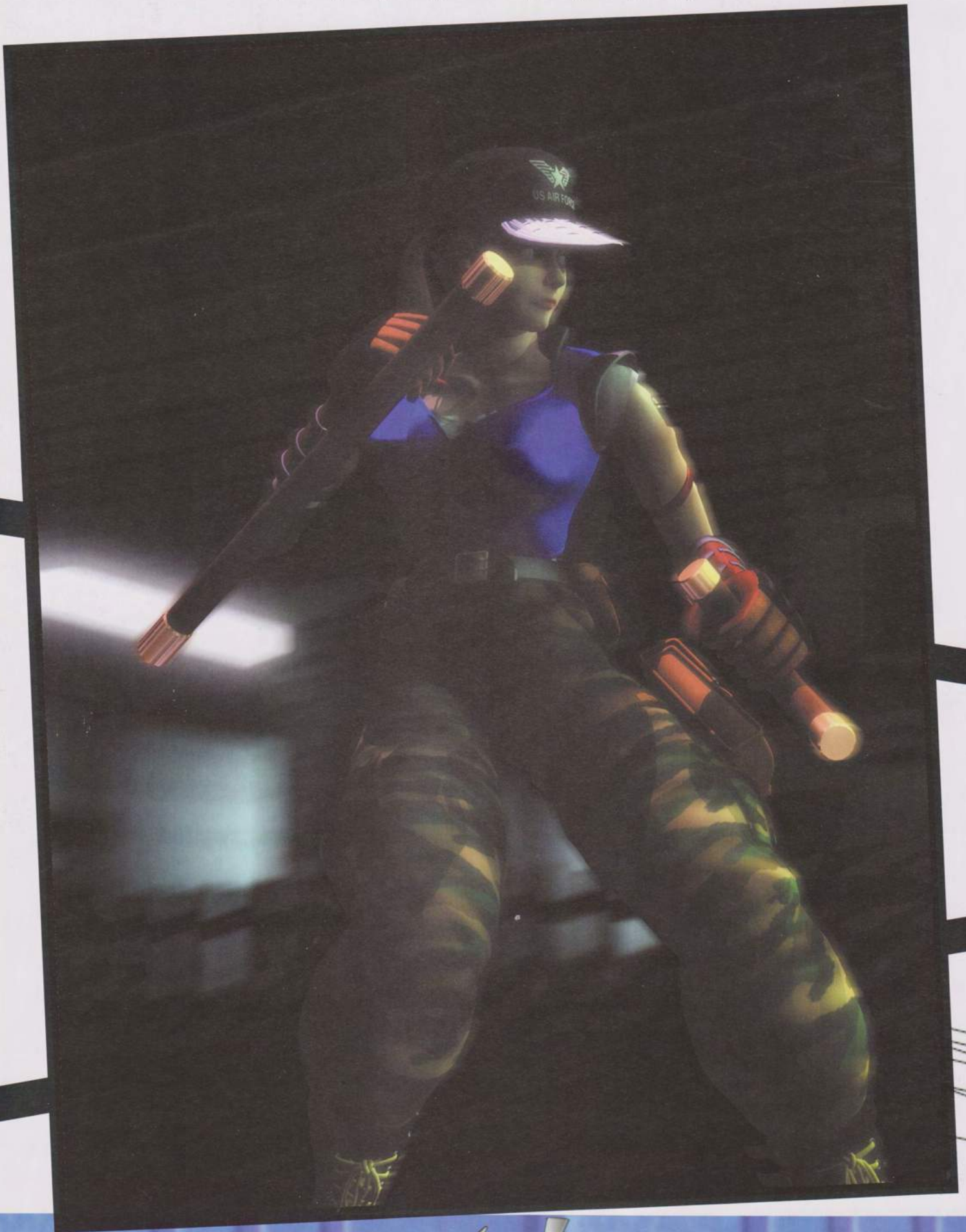
もう終わりかい？

U.S. AIR FORCE



来いよ〜っ。





負ける訳にはいかないんでね。

素人はひっこんでな





遊び人グループの『六本木野獣会』のリーダー。

黒澤については謎が多く、彼の詳しい実体について知る者はいない。何を考えているのかわからない不気味な雰囲気がつねに漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、悪いコトでも、ずるいコトでも、なんの反省心もなく行えるひどい男だということだ。優作達を毛嫌いしており、SOUL CREWの解散で勢力の弱まった彼らを、一気に潰してしまおうと企んでいるらしい。

KUROSAWA

T O R U K U R O S A W A

ゲーム内表示● KUROSAWA

本名● 黒澤 透 (くろさわ とおる)

使用武器● 木刀

年齢● 25才

身長● 177.5cm

体重● 71kg

所属グループ● 六本木野獣会 (遊び人グループ)



K U R O S A W A



「や

べつ、黒澤だっ」

六本木の街を歩いていたその男は、前方から向かってくる紫のスーツを着た男の、底知れない殺気に気付いた……。

こんな場所でその野獣と出会った自分の運のなさを呪いながら、とっさに視線を下へと向ける。

そして、走り出して逃げたいという思いを必死にこらえつつ、紫スーツがこちらに気が付かないように、静かに横を通り過ぎようと心に決めたのだった。

男の心臓は、紫スーツが近づくにつれてより強く波打ち、肩が並んだ瞬間にその鼓動は頂点へ上り詰めた。

だが、獣は牙をむくことなく男の後方へと過ぎ去っていったのだった。

男は危険が去ったことを悟り、ほっと胸をなで下ろす。

しかし、次の瞬間、彼にとって1番聞きたくなかった声が背後から響いたのだった。

「よお、兄ちゃん」

その声で男の安堵は一瞬のうちに恐怖へと変化する。

「聞きたいことがあるから、ちょっとこいや」

男は半ば引きずられるようにして、ビルとビルの狭間の暗闇へと連れ込まれた。

そして五分後、間から姿を現したのは、紫色のスーツの野獣、ただ一匹だけであった。

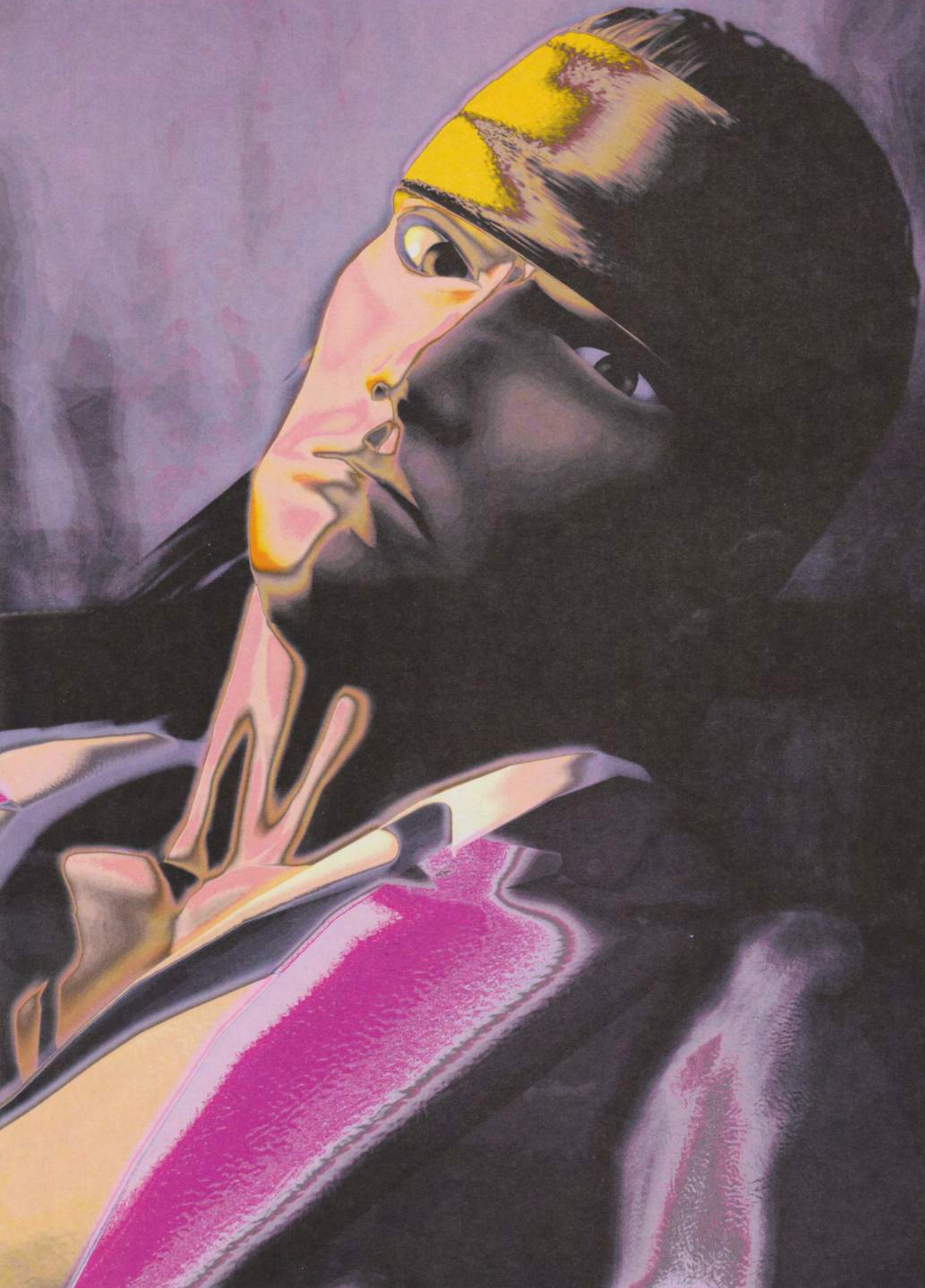
翌朝、ビルの狭間から、傷だらけの男が発見された。そしてその報は、男の面倒を見、世話をしていた財目三郎の耳にも、すぐさま届いたのだった。

六本木野獣会

ROPPONGI HARD CORE BOYS



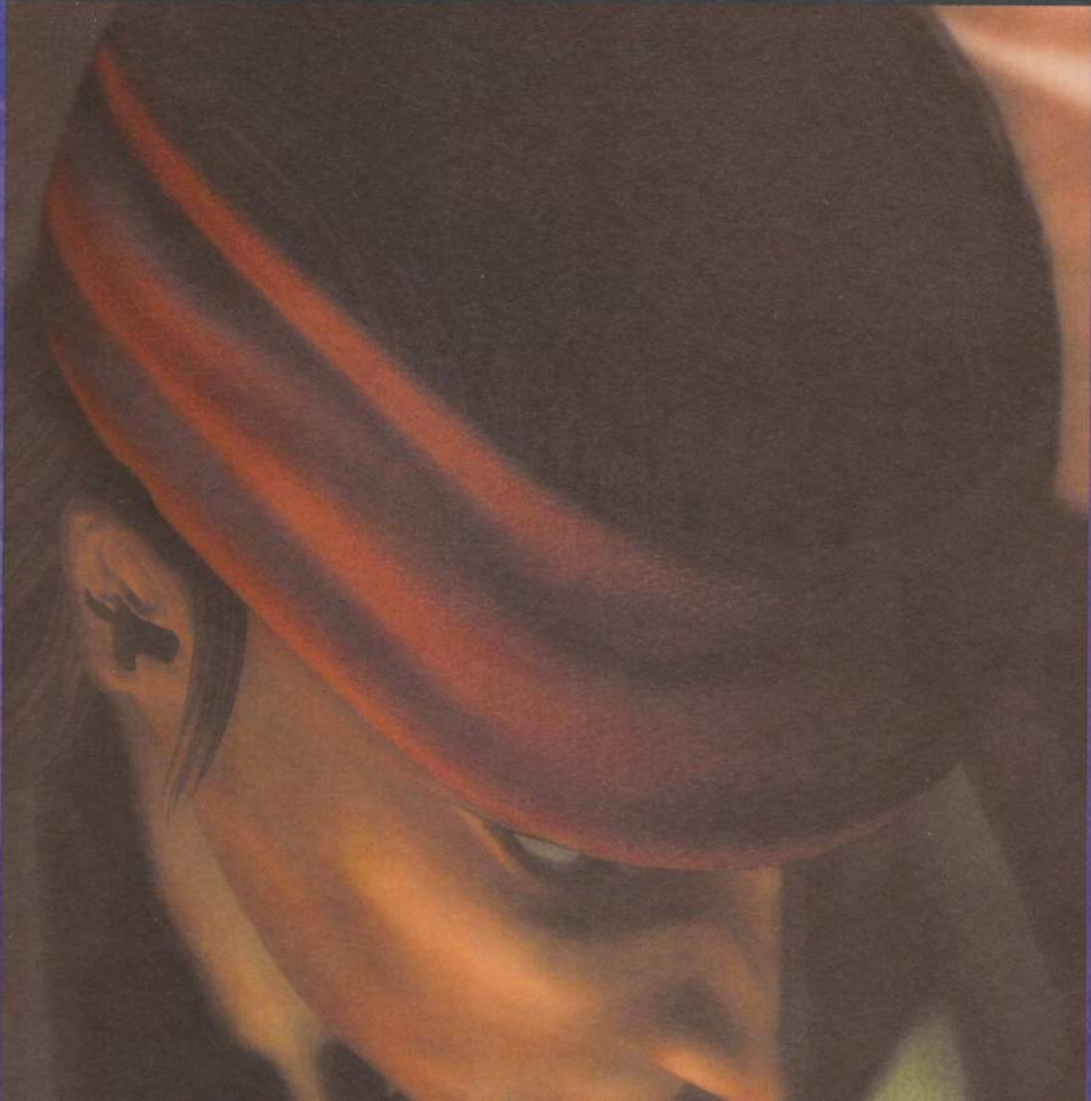


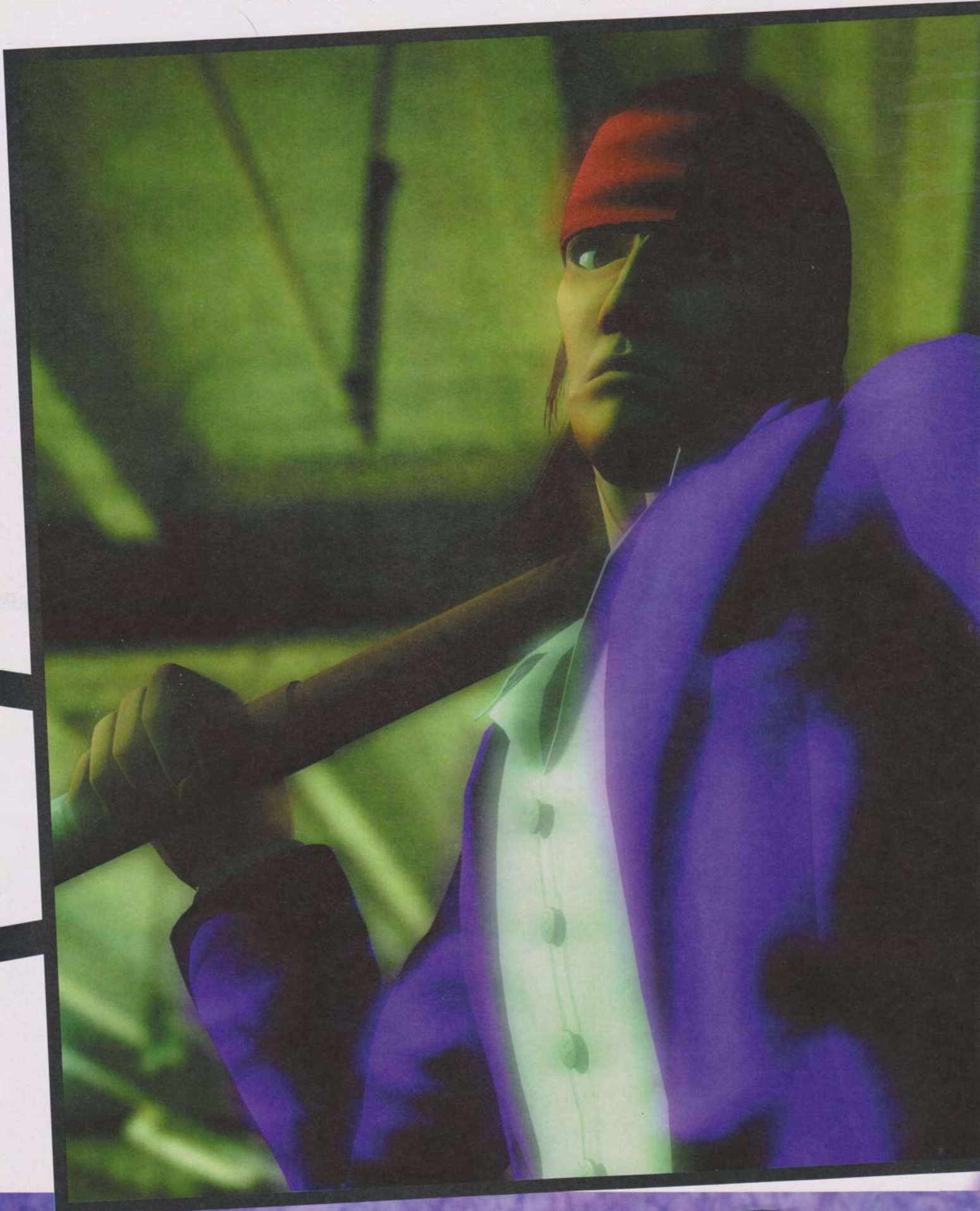


なめとんのか、こら。



ふんっ、雑魚はひっこんでろ!







真面目にやってそんなもんかね

上出来だったよ





女ばかりのアマゾネス集団『怒愚魔』のリーダー。

このグループは「世界の男達は、グラマラスな女のしもべであることが美しい」という偏った思想を掲げる女性グループ。かなり凶悪なメンバーがそろっており、SOUL CREW時代の優作や丈も、ここには手を出せなかったという、いわくつきのグループである。

中でもリーダーの椰は、日本有数の財閥グループの一人娘で、生まれつきの真性女王様。そのせいか半端でなくサディスティック&ヒステリック。“デンジャラスクイーン”と呼ばれ、男達の間で恐れられている。噂ではボーイッシュな洋子に異常なる興味を持ち、同系統の黒澤を死ぬほど嫌っているらしい。

NAGI



ゲーム内表示●NAGI

本名●豊饒 椰(ほうじょう なぎ)

使用武器●サイ

年齢●23才

身長●167.5cm

体重●52kg

所属グループ●怒愚魔[dogma](レディース)



青

白く輝く巨大な橋を見つめる豊饒 椰(ナギ)に、リムジンを降りた若い男が声をかける。

「お嬢様、お父様が心配しておられます。家にお戻りください。」

「心配?……ふんっ!」

椰は男の言葉を鼻であしらいつつ、いまいましい父の姿を思い浮かべた。——あの男は私利私欲の事しか考えない金の亡者。金さえ出せば、すべての物を——人の命や愛情さえも!——買えると思っているような男。

娘である私の事も金儲けの材料としか思っていない。そんな人が私のことを心配ですって? 傑作だわ……。

若い男は、彼女に向かってさらに説得を続けた。しかし、彼女は顔を背け、ひたすら沈黙を守る。

「……お母様も泣いておられます。」

——お母様……何があってもじっと耐え、我慢しているだけの人。そのまま、あの男のそばにいて一生我慢し、泣き続けていればいいわ。私は、そんな生き方はごめんよっ!

「私も、お嬢様は家に戻られたほうが……」

「お黙りっ!」

その時だった。沸々と高まる心の叫びに彼女の唇が我慢しきれなくなったのは……。

「フン、あなたも所詮、あの男の犬じゃない。ただ尻尾を振っているだけの犬に、私の気持ちがおわかり? もう私はあんな欲と欺瞞に満ちた家には戻らない!」

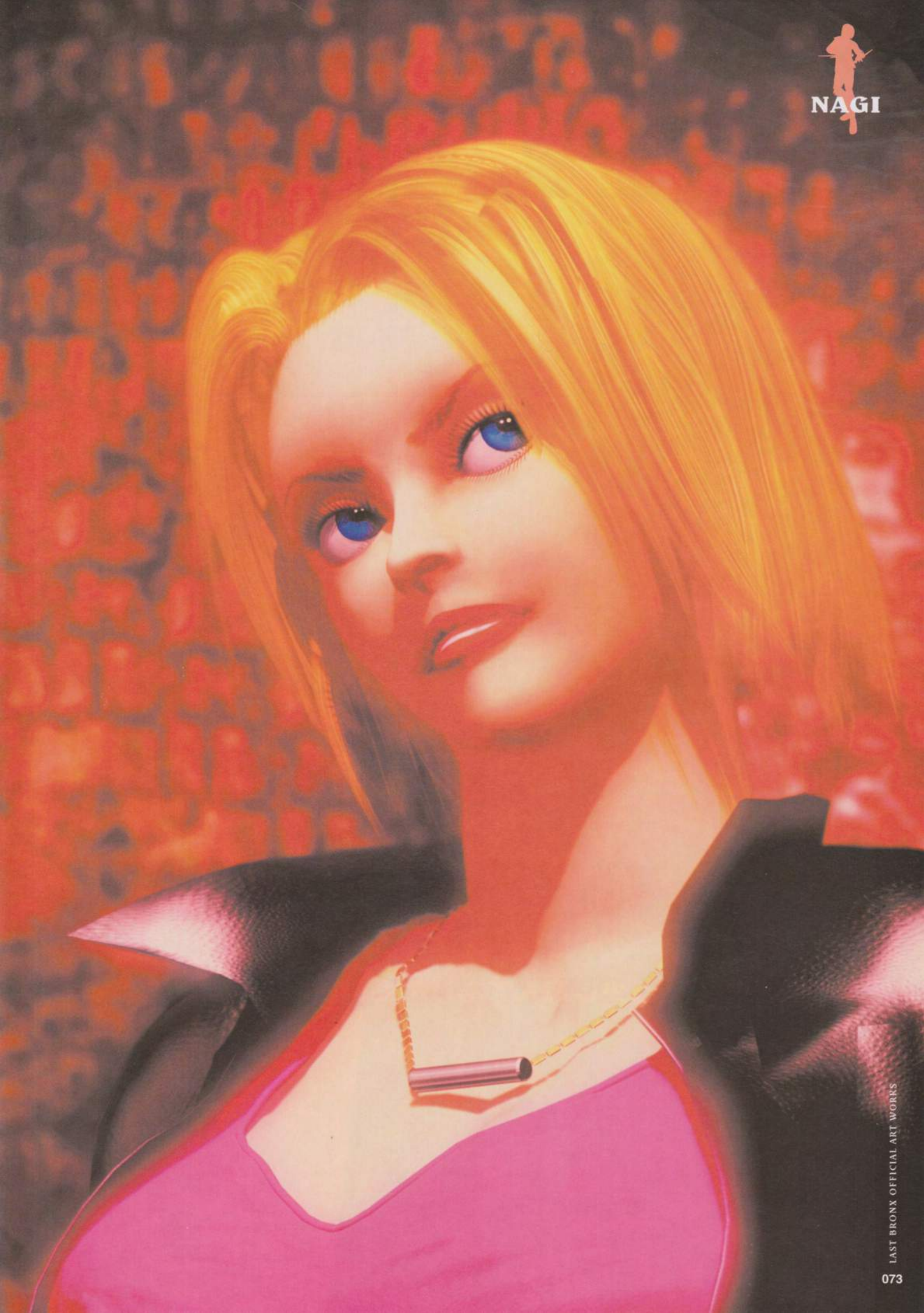
そう叫ぶと彼女は間の中へと姿を消し、若い男は二度と、彼女の姿を見つめることができなかった。

DOGMA

怒愚魔

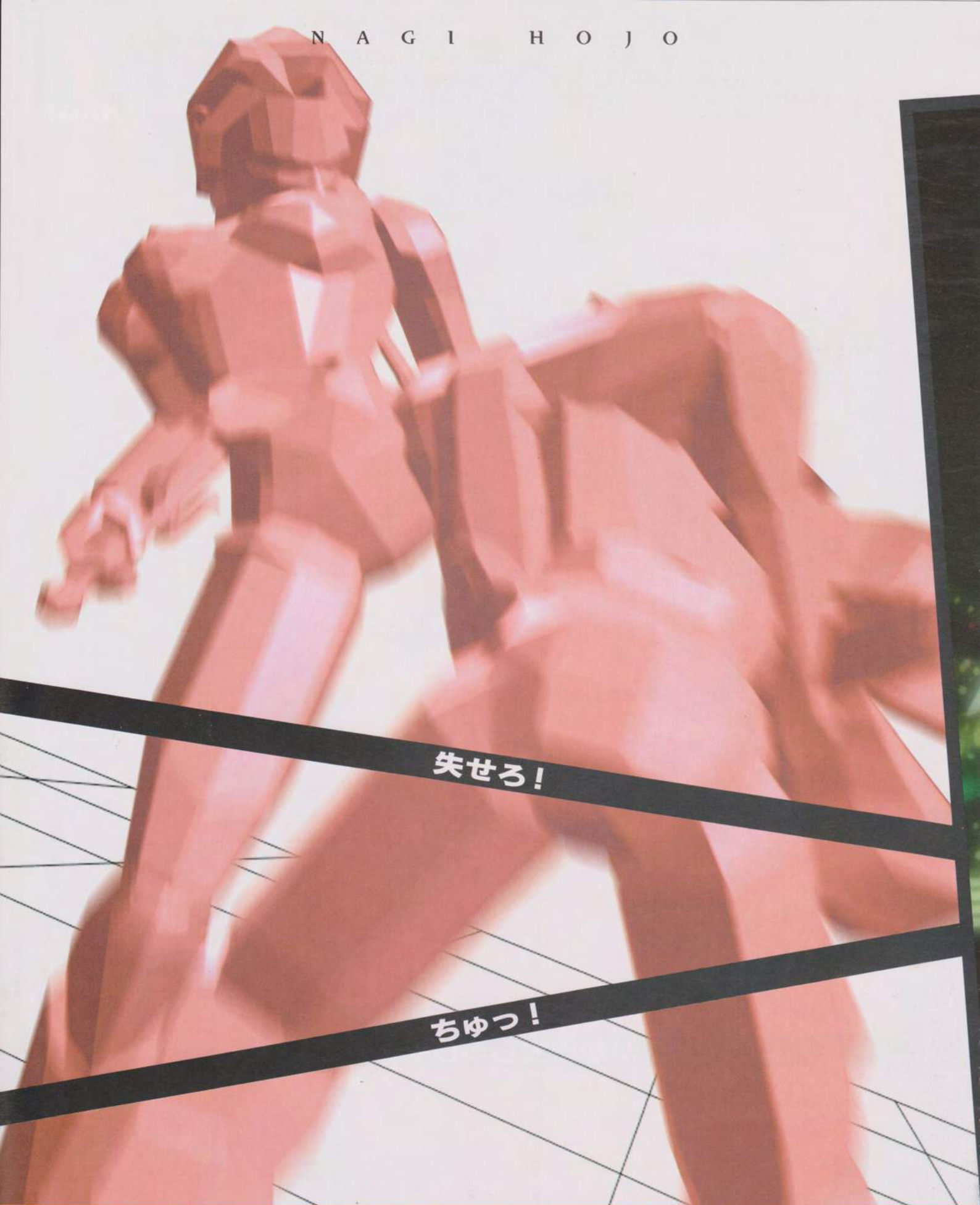






もう少し遊んであげてもいいわよ。

かかってらっしゃい!

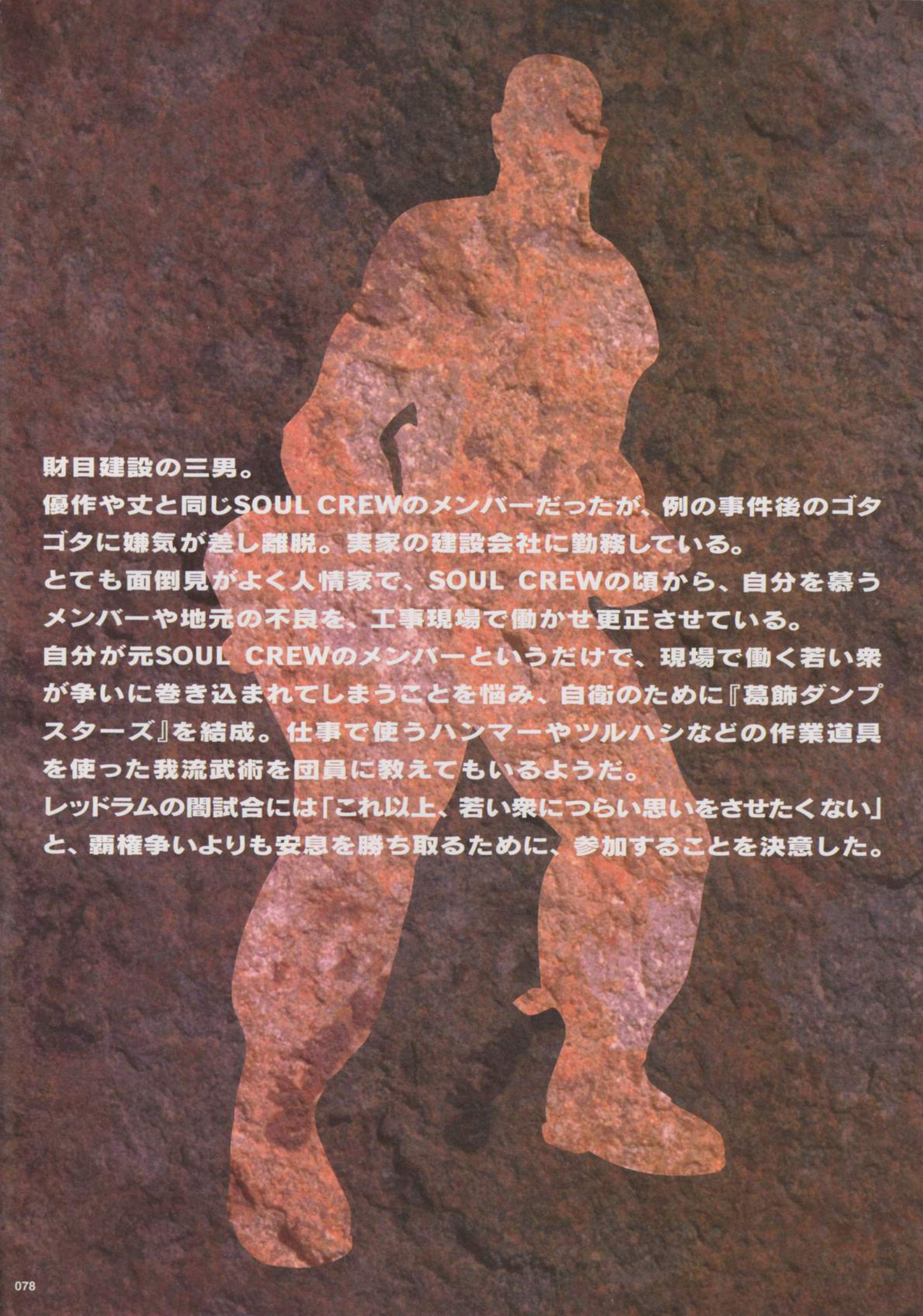


失せろ!

ちゅっ!







財目建設の三男。

優作や丈と同じSOUL CREWのメンバーだったが、例の事件後のゴタゴタに嫌気が差し離脱。実家の建設会社に勤務している。

とても面倒見がよく人情家で、SOUL CREWの頃から、自分を慕うメンバーや地元の不良を、工事現場で働かせ更正させている。

自分が元SOUL CREWのメンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれてしまうことを悩み、自衛のために『葛飾ダンプスターズ』を結成。仕事で使うハンマーやツルハシなどの作業道具を使った我流武術を団員に教えてもいるようだ。

レッドラムの闇試合には「これ以上、若い衆につらい思いをさせたくない」と、覇権争いよりも安息を勝ち取るために、参加することを決意した。

ZAIMOKU

ゲーム内表示●ZAIMOKU

本名●財目 三郎(さいもくさぶろう)

使用武器●ハンマー

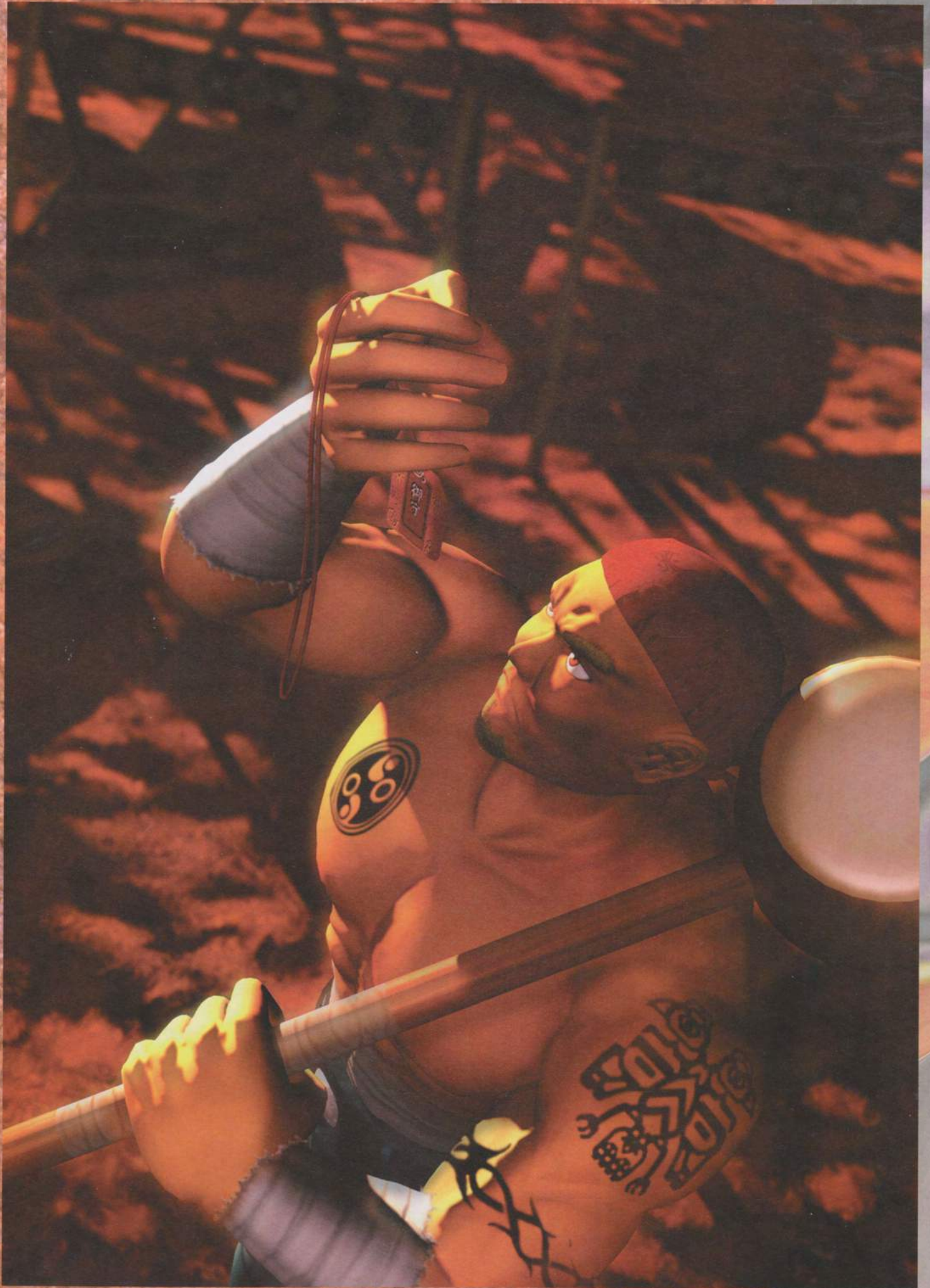
年齢●26才

身長●183cm

体重●102kg

所属グループ●葛飾ダンプスターズ(町内自衛団)





±

や埃、資材や重機、すべてが燃えるように赤く染まる工事現場の夕刻。1人、杭を打ち続けている財目三郎。彼をここに立たせたのは今朝飛び込んできた仲間の悲報だった。

「た、大変です、財目さんっ！」

事務所の平和な朝は若い衆の激しい叫び声で終わりを遂げた。

そしてその叫びは、間もなく、仲間が何者かに襲われたことを三郎に告げたのだった……。

「うおりゃあああ！」

三郎は心に浮かび上がってくる仲間達の傷ついた姿をかき消すため、ひたすら杭を打ち下ろしていた。

「なぜだ！ なぜ、何の関係もない、若い衆がひどい目に遭わなければならん！」

「なぜ、なぜ、わしのところに直接こないんじゃ！」

三郎の心の叫びとともにハンマーはより強く杭を打つ。

「わしの力が、力が足りなかったばかりに……。」

さらに、さらに強くハンマーは打ち下ろされ、杭は悲鳴を上げた。

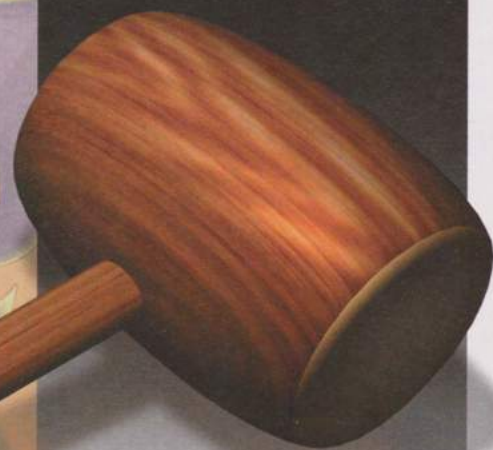
そして次に三郎の脳裏をよぎったのはソウルクルーのリーダーの屍。

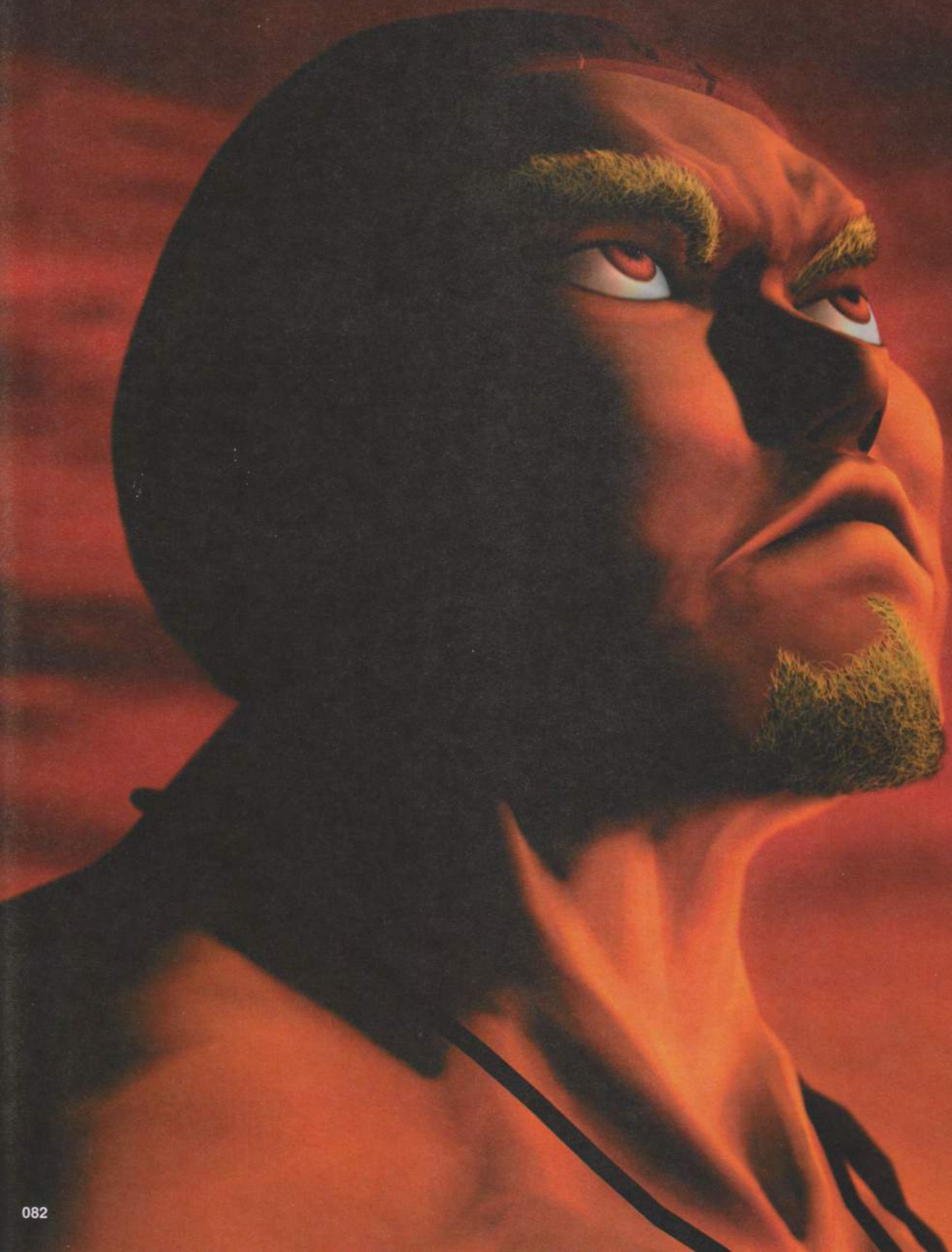
「あの時も、わしは、わしはっ！」

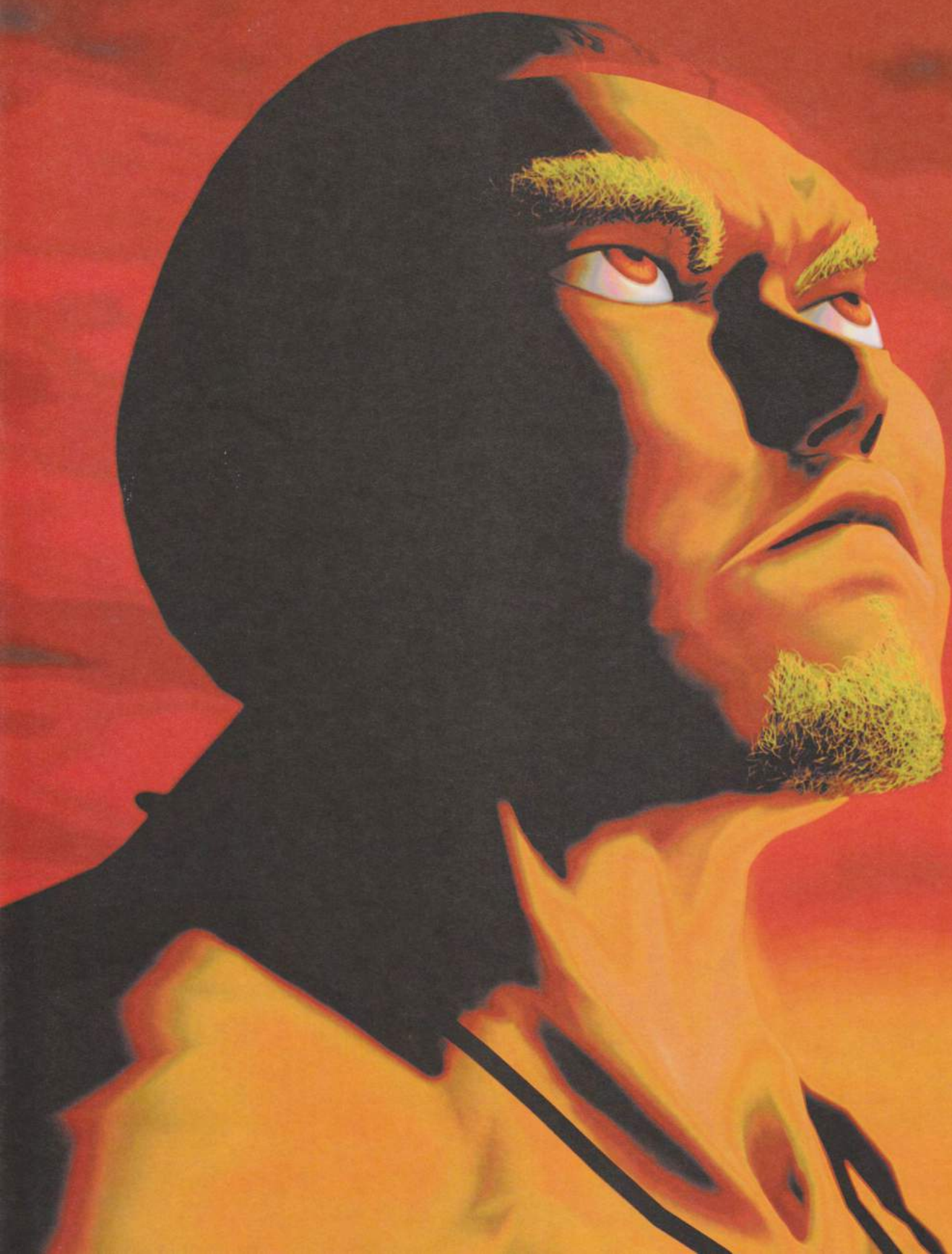
ドガッ！ ハンマーはそれまでで最も大きな音を夕間の中に響かせ、杭にとどめを刺したのだった。

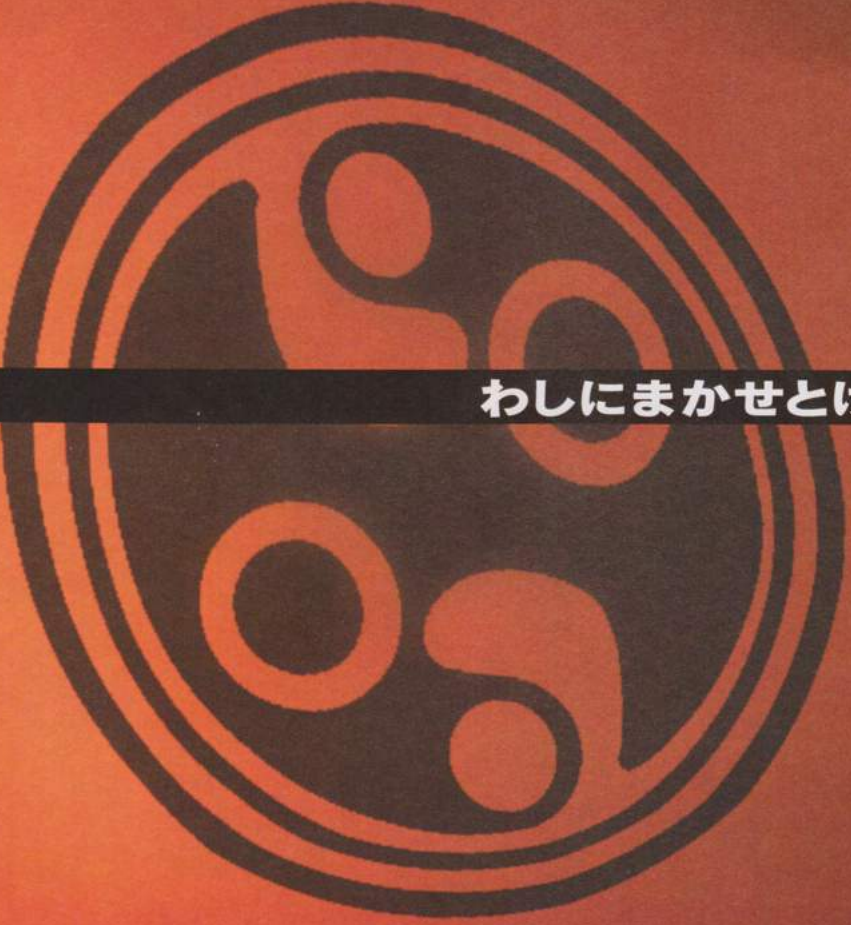
三郎は、自分の胸に下げたお守りをグッと握りしめ、赤い空に掲げる。そして夕日に向かって誓うのだった。

「仲間はわしが守る！ 今度こそ、今度こそわしが守ってみせる！」と。



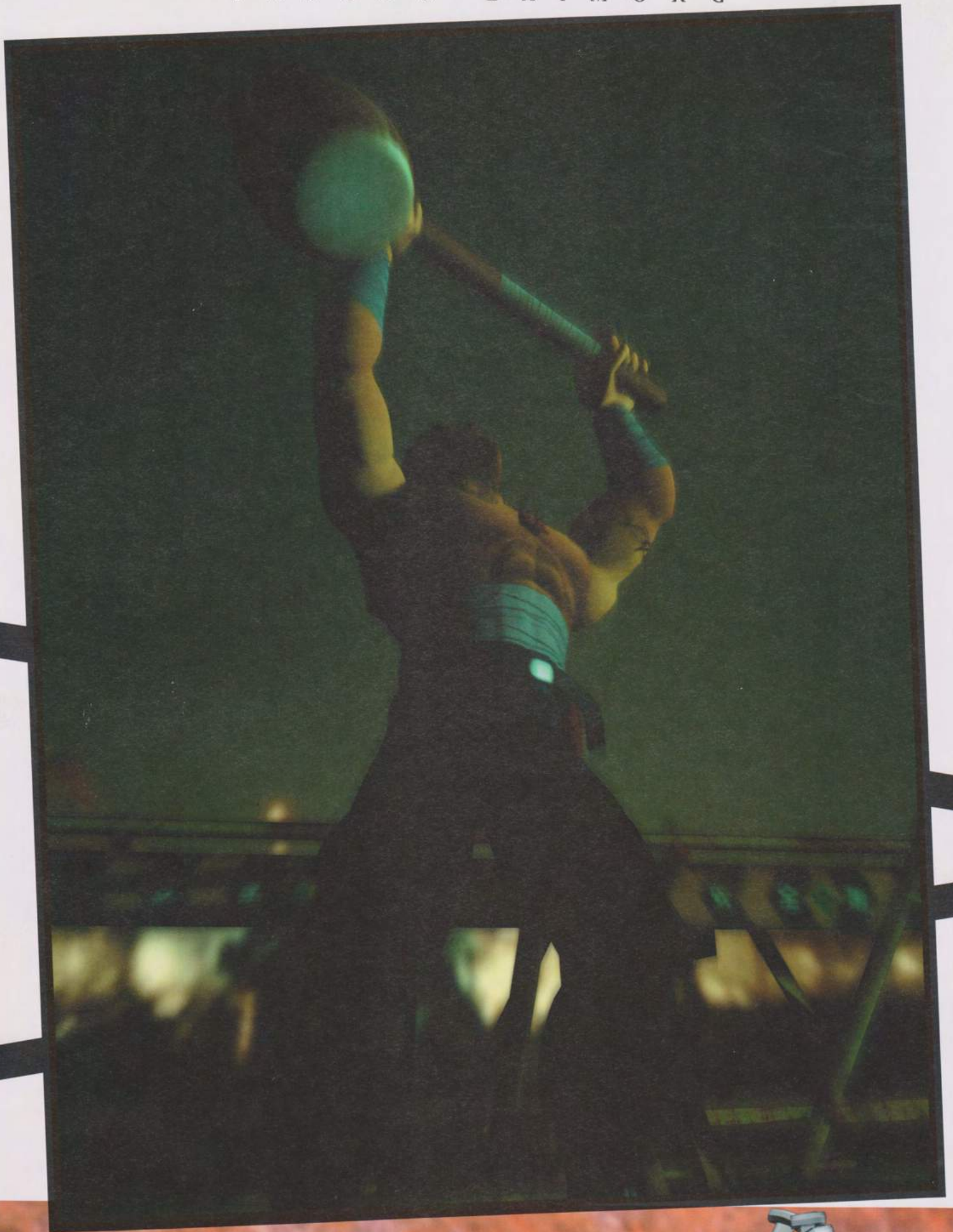






わしにまかせとけ

卑怯者めっ!

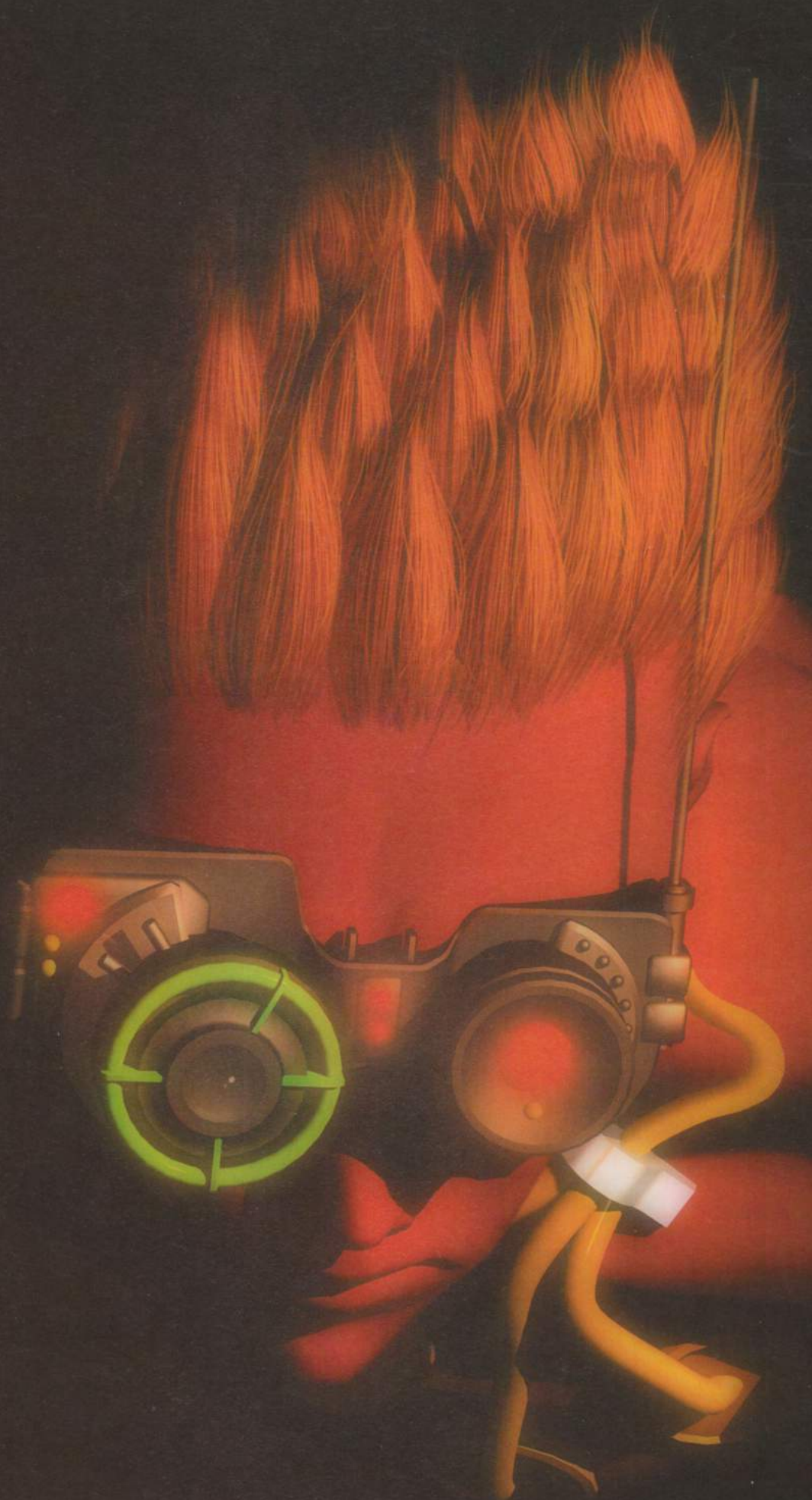


うちで働け
はっ、はっ、はあっ

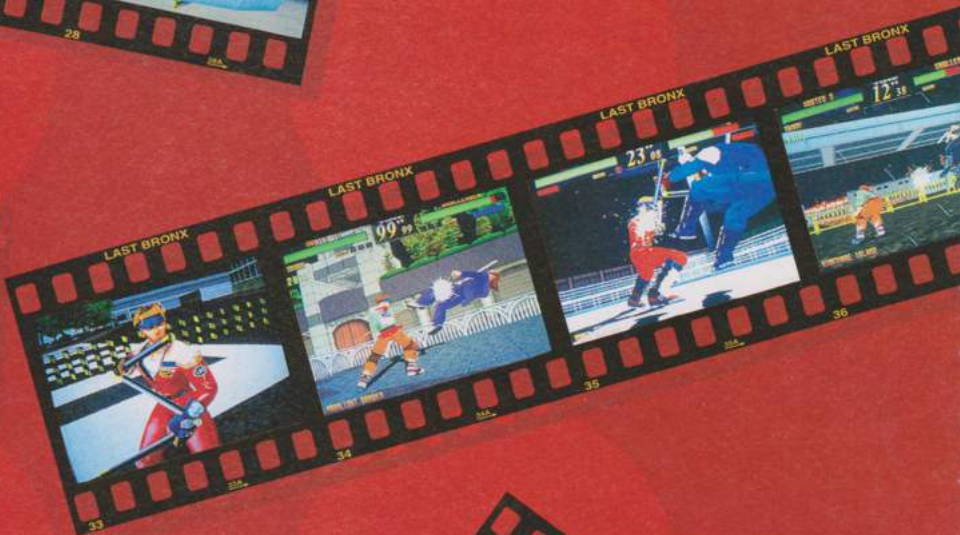




R E D E Y E



L A S T B R O N X





M A K I N G O F C H A R A C T O R S





YUSAKUのできるまで

これと下のカラーイメージ画は開発初期段階のもの。優作は初期の頃から設定が決まっていたせいか、この頃のものでも現在とさほど変化はない。肘と膝のパッドがなくなっただけか。



「ラストブロンクス」では、まず最初に“各キャラクターが武器を持っていること”、そして“様々なグループのリーダーが集まり闘試合を行う”という設定があったので、そういった部分からキャラクターの差別化が行われていきました。どういったグループがこの世に存在するかということ考えた際に、1番最初に出てきて、親しみやすかったのが「ライダーグループ」です。

ですから主人公の優作、そして丈をライダーグループにし、それを中心に、世界観、そしてほかのキャラクターを考えていったのです。

武器のほうは、主人公なので、やはりほかの武器とは使用方法が明らかに異なり、そして見た目も派手でかっこいい物を持たせたい、ということで優作に三節棍を持たすことが決まりました。

性格的な部分も、主人公は“恥づかしいくらい熱い奴”でなければ、という信条が自分の中にあっただけで、優作は熱血タイプとすんなり決まっていきました。

ライダーで、熱血で、といった、方向性がキッチリと決まっていたせいか、優作に関してはデザインのほうもほとんど一発OKのような形でスムーズに

MAKING OF CHARACTORS. File 1



YUSAKU KUDO



デザイナーY氏のラフ画。バイクも描かれているところが優作らしい。

いきました。

ただ、早い段階でデザインが決まりすぎたせいか、後に出てきたキャラクターとの見栄えの点での調整に、後々苦労することとなってしまいました。

しかし、デザイン的には順調にいった優作も、そのモーション制作でかなりの苦労をすることになりました。まず三節棍の資料を集めるのが大変でしたね。ほかのトンファーやマンチャクなら資料と呼べる物がかなりの量、存在するのですが、三節棍はなにぶんマイナーで……。

三節棍の使用法を記した資料らしい資料があまりなかったため、とにかく

間雲に資料を集めまくりました。本屋をまわっては、武器関係の書籍を買い集め、レンタルビデオに追い詰めては格闘関係のビデオを借りまくったりという毎日を相当長い間繰り返しました。

おかげでスタッフはビデオなどで格闘シーンを見ても、編集によるごまかしとか、背中のワイヤーとかにダメされないような眼力を持つようになりましたね。また、タイトルからビデオの内容を見抜く力も一級なものになったと自負しているのですが……。

そんな感じで、どうにか三節棍の資料も、ほかの武器に比べて少ないですが、集めることができました。

次は、そういった資料を元に、技を考え、三節棍の動きをモーションで再現していきます。しかし、このモーションを作るのが、とにかく大変で、手間のかかる作業なんです。

ちょっとだけ説明しますと、三節棍には三つの棒の部分があり、ソフト的にそれぞれの部分に骨組みのような物が入っているんです。

この骨組みを動かして武器のモーションを作っていくわけですが、たとえば右腕の方向を少し変えたいという場合、右手で三節棍を持っているとすると右腕を動かすとそれにつられて、三節棍の3つのパーツの位置も動いてくる。右腕を動かしたらその先のパーツも全部、もう一度位置を細かく調整しなければいけない、というわけです。

それを1フレームずつ地道に、細かく、三節棍らしい動きになるように調整していきましたから、これは本当に手間のかかる作業でした。「もう三節棍は見たくない！」というような声がデザイナーから出るくらいで、優作のモーションはとにかく難航しましたね。

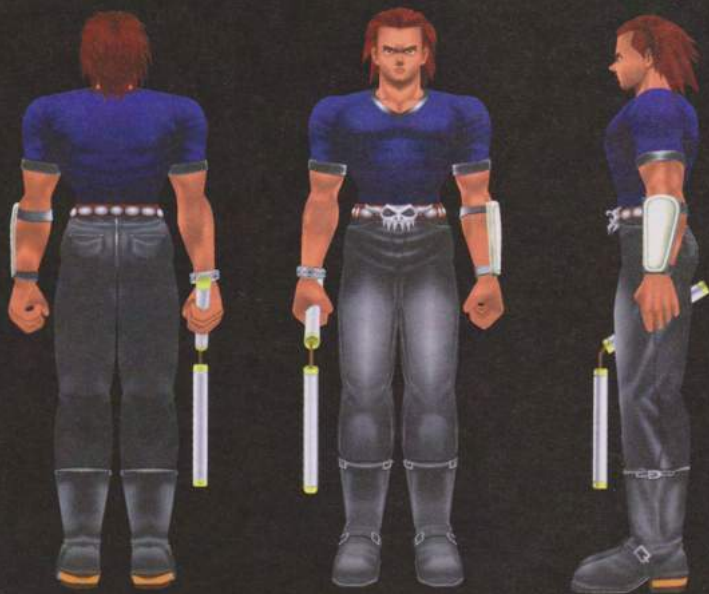
あと、技的なことですが、三節棍という武器は、本来なら真ん中の部分に手をそえて、片方の棍を勢いよく回転させ、そこで相手を叩くっていう技が中心になってくるんです。

できればそういった三節棍の片側をブラブラと振り回すような技を、もっと多く入れたかったのですが、ほとんどの技にキャンセルやディレイをかけることができるラストブロンクスでは、そういう棍をブラブラさせる技は、どうしても棍の動きが不自然になってしまうんです。

また、そういった振り回し系の技は、棍に勢いをつけるための予備動作というものがどうしても必要で、それが入ってくると、相手に棍が当たるまでの時間、すなわち発生フレーム数が、かなり長くなってしまいうんですよね。

ということで、三節棍の場合は、本来の武器の使用方法を元に、少しアレンジを加えるような形で、技を考えていきました。





熱く燃える主人公には、ライバルが絶対必要です。でないと話が盛り上がりませんからね。

という信条のもと、主人公のライバル的存在として、この「稲垣 丈」を設定しました。

年齢的には優作よりも3、4歳年上で、優作が燃えるような男だから、こちらは徹底的にクールで、アダルトな雰囲気漂う男にしよう。で、優作がカウル付きのバイクでスピードを追い求めているような奴だから、こちらはアメリカンなバイクで、風を胸に受けつつ走るのが好きなタイプかな……というように、優作とすべてが対照的になるように、次々とイメージを膨らませていきました。

そんな感じだったので、この丈のデザインも、優作と同じように、割と順調にいったほうだと思います。でも、やはり一時期、そのシンプルなデザインゆえに、悩むことがありまして、優作よりも大人っぽさを出そうということを決めたあのシンプルな服装は、果たしてこのままでいいのだろうか？ また、現実的な服装を意識したうちのゲームでは、どうしても黒い服が多くなってしまう。黒ばかりでいいのか？ そんなことで、ある時期もめまして、映画『マッドマックス』に出てくるライダーのような格好を丈にさせたこともありました。

でも、結局はシンプル・イズ・ベストということで、初期デザインのままいくことになりました。

一方、モーションのほうですが、ラストプロックスでは「キャラクターが、現実と偽りなく武器を扱い、動かすこと」というのが開発初期からの目標であり、最大の課題だったわけです。そのために、人間だけでなく、武器にもセンサーを付け、“武器の動きも含めた人間の動き”をキャプチャーで撮影したわけです。

しかし、何か物を人に持たせ、その動きもキャプチャーで撮影するというのを、まだAM3研では行ったことがありませんでしたので、開発ツールを、武器を持つことに対応させたり、といった基礎的な研究に相当の時間を費やすことになりました。

いわばラスプロの下積み期間だったわけですが、そのつらく苦しい時間がかなり長かったせいか、画面にその成果“キャラクターが画面中で武器を振り回している様子”が出た時には感激もひとしお。そんな画面が出るたびに、チームのほとんどの人が、そのモニターのまわりに集まっては大喜びしていたものでした。

そんな大喜びの中で、どのキャラよりも一番思い出に残っているのが、丈がヌンチャクを初めて画面の中で振り回した時でした。

あのヌンチャクのぶらぶらとした様

子、そして美しい曲線を描きながら振り回されるヌンチャクのスピード感は、背筋にゾクゾクとくるくらいのかっこよさ。

「ヤバイよ、これ。かっこよすぎ！」と、スタッフの中から声があがるほどだったんです。あの時の感動は今でも忘れることができません。

そして、そのような基礎研究も終わり、次々とモーションを撮影、そして修正という段階に移っていったのですが、そんな丈のかっこいい振りも、ゲームとして見た時に、やはりさまざまな問題が生じてきたんです。たとえば、ヌンチャクを脇に納めるプロセスのこと。

丈の基本ポーズはヌンチャクを脇に挟む形になっています。ですから、攻撃動作の後には必ずヌンチャクを脇に戻すモーションが必要です。しかし、振り方によっては、体を使って何回か反射させるようにしなければ、脇に戻すことができないという振り方が出てくるんですね。ゲームだけのことを考えるのなら、多分ヌンチャクの動きに嘘をつけてでも、短い時間で脇に直行というモーションを作っていたと思います。しかし、できるだけ武器の動きに嘘をつきたくなかったということも

JOEのできるまで



優作のライバルとして設定された稲垣丈。上のカラーイメージ画は開発初期の頃の丈。現在の丈よりも少しさわやかな感じ。表情の険しい下のイメージ画は、第二段階の丈である。

MAKING OF CHARACTORS. File 2



JOE INAGARI

ありまして、デザイナーに無理を言って、嘘がなく、しかも、硬化時間も指定どおりの物を作ってもらいました。よく見れば、ラスプロのヌンチャクの動きには嘘が無いことがわかんと思います。



デザイナーY氏のラフスケッチ。ここから丈が生まれていった。



LISAのできるまで

完成稿一步手前のリサ。この頃まではスパッツをはいていたが、完成校ではスパッツが取り去られることに。また1Pは膝上までのブーツに変更となる。



草波リサのデザインは難しかったですね。苦しんでたことが多くて、あまり良い思い出がないです(笑)。

先に形が決まっていた洋子などよりも、若くて(子供っぽくて)万人受けするような可愛い女の子を作ろうとしていたのですが、「可愛い女の子」のイメージも人それぞれで、うまくまとめることができず、まとまったかなと思うと、ほかのキャラクターとのバランスが全然とれていなくなったりと迷い苦しんでる時間がかかり長かったですね。

結局、そんな迷いを消し去ったのは、あのスカートでしょうか。

洋服の演出関係を担当していたプログラマーのほうから、「スカートのようなヒラヒラも実現できるかも」というような言葉を聞くことができたので、その言葉をただただ信じて、リサにスカートを採用することが決定しました。

もし、リサにスカートををはかせることができれば、そのヒラヒラとしたス

MAKING OF CHARACTORS. File 3



LISA KUSANAMI



スカートの技術的なメドがたつてからは、リサのスカート化が進んでいった。これはリサがスカートをはいた初期の頃のラフスケッチである。

リサの気の強さがよく現れているデザイナーY氏のリサ頭部ラフスケッチ。このスケッチを元に、リサの顔がモデリングされていった。



カートの動きが、リサの回転系の動きを、よりきれいに、美しく見せてくれるに違いないと思ったからです。

そんなわけで、そのプログラマーの言葉を機に、リサのデザインはスカートを中心としたものに一気に変換し、固まっていきました。

あと、スカートと並んでリサのキーポイントとなったサスペンダーですが、女性が3人いて、3人とも胸揺れでは芸がないので、リサの場合は、揺れではなく、別の形で、胸の大きさ（女性らしさ）を強調することに挑戦しました。それがあのサスペンダーなんです。

べつに「ちっちゃいから……」揺れないわけじゃありません。

リサのダブルスティックのモーションですが、一番参考にしたのは、やはり中国系の武器「双剣」の動きでしょうか。

この武器は映画などの中でも、きれいな女性が使っていることが多く、そのしなやかな体を巧みに回転させて、流れるように攻撃を繰り出していくという、とても動きの美しい、女性らしい武器と言えます。そんな双剣の動きを参考に、リサのダブルスティックの技を考えていきました。

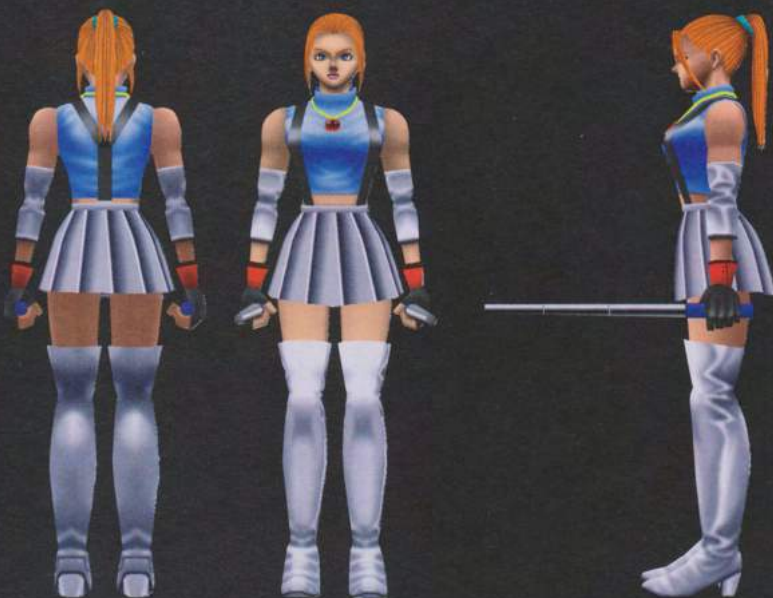
技を考え、構成するうえで注意したのは、その武器ごとに動きの個性を出すこと。そして、キャラごとの使用感に変化を持たせること。この2点が最も注意した点です。

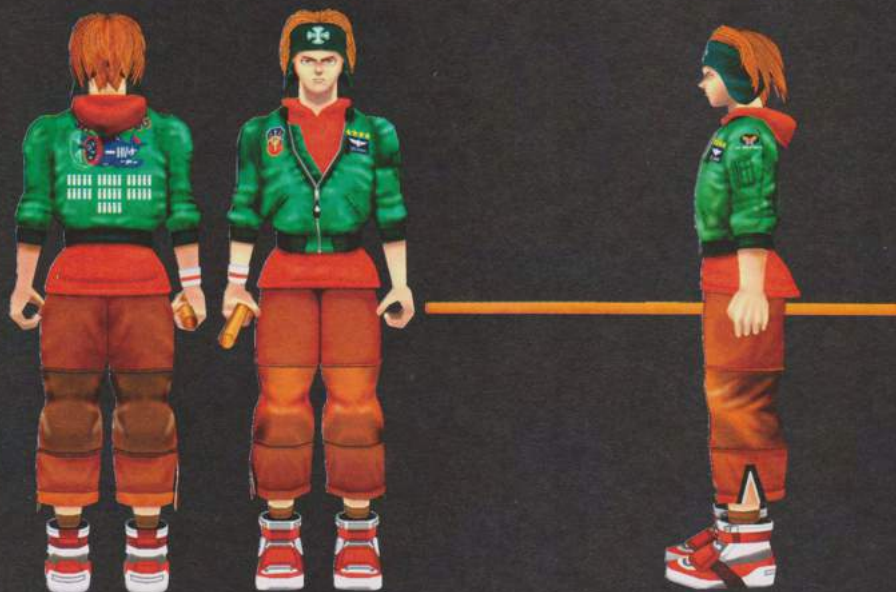
まず前者は、見た目の個性ですね。リサの場合は、やはり双剣のような流れるように相手を連続して打っていくという技を多くし、そして振り返りながら打ったりという回転系の技を多く入れていき、直線的なナギの動きとは違ったモノにするよう注意していきました。

そして、後者の使用感ですが、リサには「連続多段攻撃」という、1コマンドで、当たり判定が数回発生するというような技を組み入れ、この武器特有の、技の連続性や、スピード感をプレイヤーに感じてもらおうと工夫しています。

あと、リサのモーションで気を使ったのはやはり「女性らしさ」でしょうか。スカートをはいた1番女性らしいキャラということで、リサだけは特別に、部内の女性の方に頼み込んで、女性らしいアクションをモーションキャプチャーで撮影させてもらい、それをリサのモーションに組み込むというようにも行っていきます。

と、女性らしさにかなり気を使ったわりには、スカートがめくれすぎてしまっていて……(涙)。





主人公とそのライバルのキャラを設定した後に、その2人よりももう少し若くて、その人たちに憧れて、この世界に入ってきたというような少年。大人になろうとしているんだけど、まだ大人になりきれていない、ちょっと背伸びがちな少年を作ろう、ということで設定されたのがトミーこと、「富家大」でした。そういった新興の勢力を作って、主人公たちにぶついたら面白いのではないかなと思ったからです。

ですから初期のトミーの設定は、「優作たちのことを街で見かけ、そのかっこよさに憧れて、自分でライダーチームを興そうと決意する少年」というような形だったんです。

しかし、ファッションや所属チームなどに、より変化を持たせたいということで、所属チームをボーダーチームに変更。それに合ったステージをと、CROSS STREETステージが割り当てられていきました。

その設定が決まった後のトミーのファッションはものすごい勢いで渋谷系なものに変化していき、現在に近いものになっていきました。

その時に、より小生意気さを出そうと言うことで身長も低くなっていましたね。

モデリングの際には、頭部や手足を微妙に大きくして、優作たちよりも幼いことを強調するといった、細かな調整も行っていました。

トミーが持つ「バトルスティック」のモーションは、言うまでもなく棍術を参考にしています。技を考えるにあたっては、やはりいろいろな流派の棍術の資料を集めて研究しました。中国の棍術だけでなく、沖縄古武術の棍術なども参考にしています。

でも、やはり一番のお手本となったのは、映画『少林寺』シリーズや『阿羅漢』の棍術だったのではないかと思います。優作の三節棍の動きでも、これらの映画がかなり参考になっていて、リー・リンチェイ先生には本当に頭が上がらないという感じです。

トミーの持つ棍は構造的に棒一本と簡単なので、洋子と並んで、最も早い時期に画面の中で武器を振り回していたキャラクターでした。三節棍などに比べれば、ソフト的な対応は割と手のかからなかったキャラと言えるのではないのでしょうか。

しかし、大変だったのは、その後の調整の部分でした。「ラストブロンクス」に登場するキャラクターたちは、みんな違う長さの武器を持っています。単純に考えても武器の長いほうが有利になると想像できますよね。

しかし、それをうまく平等になるように調整しなければならない。その調整はかなり難しいものになるだろうと、開発初期の頃から、やはり悩まされていたんです。

ですから、最もリーチが長くなって
くだろうと予想された、このトミー
については、モデル、モーションとも
に細心の注意を払って作成していきま
した。

たとえば、棍の長さをわずかに短く
したり、両手で棍を持つ攻撃を中心に
技を考えていたり、技のスピードを
遅くしたり、といったようにです。

しかし、ある程度、モーションが入
ってきた頃、気になりだしたんです
が、そういった注意をしすぎたせいで
しょうか。その時のトミーは逆にほかのキ
ャラとリーチの差がなくなりすぎてし
まっていたんですよ。

これでは長い棍を使っている意味が
ない。全キャラ平等に、という意図で
の調整は成功したのかもしれませんが、
初期からの「ラスプロ」の目標の1つ
である「武器によるリーチ差の駆け引
きを演出する」という点では、失敗し
ていたんです。

このままではまずい、ということで、
今度は正反対にトミーの技のリーチを
長くするという方向で、また調整が繰
り返されました。トミー最大のリーチ
を誇る「破地光激棍」などが入ったの
もこの時期です。

そんなわけで、トミーはリーチの長

TOMMYのできるまで



左のカラーイメージ画は最終稿
一步手前のトミー。ブルゾンの
ボアをポリゴンで表現するのは
無理。ということで、現在の
MA-1に変更された。

MAKING OF CHARACTORS. File 4



HIROSHI TOMIIE

さの調整という部分では、最も多くデ
ザイナーとプログラマーの間を往復し
たキャラと言えるかもしれませんね。

これは開発初期の、渋谷系ボーダーという設定が
なかった頃のトミー。今よりも身長が高い!





YOKOのできるまで

女性キャラの中では主役格(?)の港野 洋子の開発時イメージ画。左のイラストは開発初期の物。今と比べるとかなりシンプル。



“ライダーグループ”という設定をキーとして詳細を決定していった優作や丈と違い、洋子の場合は、まず、トンファーという武器を持たせることが決定し、そこから設定が膨らんでいったキャラクターでした。

トンファーは、その独特な使用方法と、個性的な動きをすることから、開発初期段階から、採用が決まっていた武器だったんです。幸い技術的な部分も、早い時期に見通しが立ちましたので、優作や丈のように設定からキャラを作っていくのではなく、トンファーという武器から、キャラを形作っていくという、「ラストブロンクス」ならではの作業をすることになったのです。

で、トンファーを持つことが決定した後は、まずファッションをどうするかという点から追求していきました。色々な案があったのですが、一番トンファーにじっくりくるといことで、基本的にアーミールックでいくことが決定しました。

その後、チーム内で、アーミーなお姉さんについて話し合っている時に、一番に出てきた案が、黒いキャップと、束ねた髪をキャップの後ろから出しているというスタイルだったんです。この案はチーム内で大きな賛同を得て、

MAKING OF CHARACTORS. File 5



YOKO KONO

洋子の基礎的な部分が完成したのでした。この後、タトゥーを入れるなどのアレンジが入り、今の洋子へと進化していきます。

一方、洋子のモーション作りの中で、最も思い出深いのが、技をキャプチャ



ベストを着た左の洋子は最終稿一步手前の物である。



デザイナーY氏のスケッチブックからむりやり発掘したラフ画。

一していた時に起こったある事件ですね。

武器の動きをキャプチャーする際は、だいたい本物の武器を使うようにしていたんです。武器によっては、ラバー製の練習用武器があるのですが、武器の重心が微妙に違っていて、どうしても振りにくいんですね。

ですから、本物の武器。トンファーの場合は木製のトンファーを用いてキャプチャーを行っていました。

で、技を撮影している時、突然、その事件が起きました。

すばーんと、トンファーが自分のほうに飛んできたんです。

木製だったから汗で滑ったんでしょうけど、あれは恐ろしかったですね。幸い、すれすれの所でかわすことができましたが、あの時、避けることができなかつたら、自分は今、ここにはいないかもしれません。

もちろん、その後は扇風機を持ち込んだり、タオルを用意したりして、二度と飛ばないようにと、細心の注意を払いながら撮影を行いました。

面白かったのは、その吹っ飛んでいくトンファーの様子が、しっかりとキャプチャーされていたことですね。撮影したデータ中でも見事に空中を飛んでいました（笑）。

あと記憶に残っているのは、その木製のトンファーを振っていたプログラマーの肘の話ですね。撮影の時はほぼ1日中、そのプログラマーにトンファーを振ってもらっていたのですが、無事撮影が終わって、帰るかと思えば服を脱いでみたら、肘の部分がなんと青あざだらけ。しばらくキーボードも叩けないというような状況になったこともありました。

トンファーについては、随分と体を張った思い出が多いですね（笑）。

あと、技の内容についてですが、洋子のモーションで一番の難題だったのが、投げ技です。

これは洋子だけでなく、ラスプロ全キャラについても言えることなんですけど、投げ技を考えるのが非常に難航しました。

すでにほかの格闘ゲームなどで、プロレスや柔道の投げ技は、ほとんど出尽くしていますので、普通のそういった技を入れても新鮮味がない。ならば、うちはせつかく武器を持っているのだから、武器を使った投げ技を考えていこうということになりました。

しかし、口で言うのは簡単なんですけど、なかなか良い投げ技が出てこない。スタッフが武器を持って、向かい合い、ああでもない、こうでもないという試行錯誤するような状況が何日も何日も繰り返されました。

でも、その甲斐あってか、ラスプロの投げ技はほかの格闘ゲームにない個性あふれる物になったと思います。





黒澤の開発スタート時のキーワードは「優作たちよりも年齢が高めの男性キャラ」。その当時に大まかな方針が固まりかけてきていた、優作、ジョー、トミー、洋子達が、みんな20歳前後で、かなり若者よりだったため、キャラにメリハリをつけるためにも、20代後半ぐらいの、少し歳をとったキャラが欲しいということになったんです。それで、黒澤の年齢がまず決まってきました。

そして、キャラ作りと平行して進められていたステージの設定も、年齢に見合ったステージをということで、六本木 (RADICAL PARKING LOT) があてられることに。

でもまだ、その当時は今の黒澤のような“悪”なイメージはなかったんですね。ですが、黒澤のデザイン画を何枚も描いてもらっているうちに、既存のキャラとの差別化のためでしょうか。それとも、六本木という街のイメージでしょうか？ どんどん、ガラが悪くなっていったんです。

六本木、そして、ヒール (悪役) なイメージと、大まかなビジョンが回まってくると、後は早かったですね。武器の木刀も速攻で決まりましたし、スーツ姿でいくことも必然的に決定しました。余談ですが、実はそのころって、スーツの裾のヒラヒラが実現するかどうかのメドがたっていなかったんです。でも、黒澤には絶対スーツしかないということ、かなり強引にスーツで押し切ったのを覚えています。

そして黒澤と言えば、なんといっても、後先を考えずに木刀をブン回すあのモーションですが、スーツ姿で、木刀で、というスタイルが決まった時点で、もうかなり技のイメージは決まったようなもの。あれでまともな剣道の構えをとって、上段面打ちとかしても面白くないですよ。基本の構えも、木刀を肩にかつくあのポーズに決まって、あとはとことん行けるところまで行くしかない！ というような状況で、黒澤のモーション制作は進んでいきました。

キャプチャーの際も、スタッフはノリまくりで、どんどんアイデアが出てくるし、笑いが絶えなかったですね。演じる役者の方も本当に黒澤になりきっていましたし、指示を出していた我々も、「黒澤なら絶対こうするはずだ」

KUROSAWAのできるまで



みたいな完璧な指示を出すことができたと思います。それであそこまでキレイな黒澤の動きができたんだと思います……。

その際、面白かったのが、ほかのキャラの場合、みんなきれいで美しいモーションを目指して撮影を行っていたわけです。

蹴りとかでも、「今の蹴りはあんまりきれいじゃなかったから、もう一回」という具合に。

でも、黒澤の時はそれが全くの正反対。「とびっきり“きたない”蹴りをお願い」みたいな感じで、きたなく、きたなくすることを目指して撮影が進んでいきました（笑）。

そんな感じで黒澤のモーションの撮影は、ほぼイメージどおりの完璧なモノをキャプチャーでき、大成功のうちに幕を閉じました。

自分とモーション担当のプログラマーはその撮影が終わった後、「このキャラは面白くなる!」「このキャラは



右の黒澤はまだ開発初期のころのモノ。この後に徹底したヒール（悪役）化が施され、今の黒澤に変化していく。左のイメージ画は最終稿直前の黒澤である。

MAKING OF CHARACTORS. File 6



TORU KUROSAWA

もう大丈夫だ!」と、2人でガッツポーズをしたほどでした。

ところが、その後、非常に困った事態になりました。役者の方が黒澤になりきりすぎてしまったせいでしょうか。それとも、我々の指示がいきすぎたせいでしょうか。モーションに余計な部分が多すぎて、そのままではゲームとして使いモノにならなかったんです。

1発相手を打った後に、平気で2回転、3回転しちゃったり、「おとつとつ」ってよろけすぎちゃったり（笑）。

これでは、1発、技を外したらその間に相手にボコボコにされちゃいますよね。ですからその後、できるだけ元のモーションの味を残しつつ、余計な部分を削って短くしていくという、ほかのキャラクターとは全く違った、黒澤ならではの修正を加えていくことになりました。ですから、実は完成した「ラストブロンクス」の黒澤の動きというのは、あれでも抑えた動きなんですよ。



これは現在のスーツ姿になる一歩手前の黒澤。この段階でも、十分すぎるほどの貫禄を持っている。



NAGIのできるまで

左は開発初期の頃のナギのカラーイメージ画。素肌が見えるシースルーシャツがセクシーだがさまざまな理由により変更となってしまった。



女性キャラの主役格として洋子のイメージがまず最初に固まっていたので、あとの女性二人は、その洋子を中心として、可愛い系妹タイプの草波リサ、そして女王様系お姉さんタイプの豊饒椰（ナギ）と、ちょうど対照的になるようにキャラを制作していきました。で、デザインにかなり難航したりリサに比べれば、ナギは多少の紆余曲折があったものの、あまり大きな問題もなく、順調に制作が進んだキャラと言えらると思います。

それはたぶん、ディレクターの安部の女性の好みがちよどここのタイプの女性で、ほかのキャラ以上に、細かい指示が出ていたというのが大きかったんでしょう(笑)。

「襟が立っているほうがいい」とか「ジーンズを破ってくれ」などといった、デザイナーが困るくらいの細かい指示が出ていましたから……。

もちろん順調といってもいろいろありましたね。中でも記憶に残っているのは、あの胸でしょうか。洋服や髪の毛、そして胸の揺れはできる限り現実を再現したいという目標があったので、ナギの胸ももちろん揺らすことを考えて大きめに作ってもらいました。そして1人のプログラマーがそれに専属で

MAKING OF CHARACTORS. File 7



NAGI HOJO

キャラデザイナーY氏のスケッチブックから。このようなラフスケッチが何枚も描かれ、ナギのイメージが固められていった。



つき、長い時間をかけて“服ひらひら”や“胸揺らし”の研究を行っていたのです。

しかし、胸のプログラミングは難航、一時期は「胸に別の生き物が入っているのでは？」と思うような奇妙な動きをすることもあり、チーム内の不安は高まっていったのでした。しかし、さらに研究が続き、担当プログラマー入魂の、非常にリアルな胸の揺れが完成。ホッと「胸」をなで下ろすこととなったのです。

わりと順調に進んだナギのデザインですが、逆にモーションのほうは、苦



このままでも十分いけそうな決定稿直前のナギ。髪型は他の女性二人と変化をつけるためにショートカットへと変更された。どの段階でもその視線は挑戦的。

苦難の日々が続きました。

サイのモーションはまず資料集めてつまづきました。実は予想よりも遥かに少なかったんです。サイに関する資料という物が……。

サイという武器は結構多くの人がある存在を知っていて、使用法も多少は想像がつくと思うんです。しかし「これがサイの使用法だ！」という決定的な資料はまったく見つからず、初期の段階でかなり困りはてたのを覚えています。もちろん資料がすべてではありませんが、こんな感じで使うのかなと不安を抱いたままモーション製作作業に移っていくのも、すごくイヤなもの。ですから、資料集めや情報収集は必死の思いで、これでもか、これでもかで行われ続けたのです。

その甲斐あってか、モーションキャプチャーの前までにはどうか、いくつかの資料らしき物を集めることができました。そして、少ないながらも、そこから多くのことを学びとることができ、ナギの技考案にも生かされたのです。

そんな感じで、資料の問題もなんとか乗り越え、いよいよモーションの製作となっていきます。しかし、ここでもまたサイに悩まされることになりました。

コンピュータ上で再現して初めてわかったのですが、サイの動きというのは予想以上に細かで微妙な回転が多く、実際に自分の手でその動きを再現するのは簡単でも、コンピュータ上でそれを再現するのはかなり手のかかる作業だということがわかったのです。サイ担当のデザイナーは、そういった微妙な回転まで再現するために、本当に毎日のように、サイを振り回しては、画面に向かい悩み続け……ということをし、繰り返していました。サイについてはほかにも色々問題がありまして、本当にデザイナーに苦勞をかけた武器でしたね。

企画サイドで注意した、苦勞したことと言えば、最初の資料集めもそうですが、女性3人の技構成や動きのバランスのこともありますね。外見や性格などと同じように、実は動きの部分でも、女性3人のベクトルを同じ方向にしないようにと、かなり意識して技を構成し、モーションを割り振っていききました。

リサは曲線的、回転系の動きを中心に、腕に持つ武器を主体にして闘うタイプ。ナギは鋭角的でキビキビとした鋭い動きをさせ、足技を主体に闘うタイプ。中間となる洋子は、どちらもバランスよく、といった具合に、動きの部分でも差別化を試みたんです。ですからナギは、その鋭いサイの動きにプラスして、足技が豊富なキャラクターになっています。





財目三郎は、キャラクターデザインも、モーションデザインも1番最後に行われたキャラクターでした。

開発初期から、最後の男性キャラは、怪力の持ち主で、投げ技主体のパワーファイターでいこうという方針だけは決まっていたのですが、具体的にデザインはどうするか？

武器に何を持たすかということは、本当にギリギリの時期まで決まらず、悩みに悩み抜いたキャラクターでした。

何よりも、1番チームの中でもめたのは「武器は何を持たすか」ということだったと思います。

チーム内での議論の中では本当にいろんな意見が出まして、斧がいいとか、バトルアックスがいいとか、電柱とかいう意見も出ました(笑)。

しかし、結局は重さを表現できれば、ほかの武器と明らかに動きが差別化できるのではないかとということで、ハンマーに決めました。実は、その議論の中で出た物で、強く自分の心に残り、どうしても忘れられない1つの武器(?)があったんです。そこで、デザインエンドの直前にデザイナーさんに無理を言って、それを作ってもらいました。そう、それがあのマグロなんです(笑)。というわけで、隠し武器の元祖は財目のマグロだったんですよ。黒澤のハリセンじゃないです。でも、発売後わずか3日にしてあのコマンドがバレてしまったのは驚きましたね。本当はもっと暖めておきたかったですけど。

そして武器に何を持たすかも決まったところで、いよいよ財目のモーション製作作業が開始されました。

先にも書いたように、何よりも注意したのは、ハンマーの重さをモーション中に再現すること。重いハンマーを持って移動する際には、それなりの歩き方というものがありますし、振る時も同様で、重い物を振り回しているってことがプレイヤーに伝わるようにと、最大限の注意を払いました。

しかしながら、あまりにも重々しく動いてしまうと、技の出るスピードが遅くなったり、レスポンスが悪くなったりしてしまうので、重さの表現を追求する一方で、そういった基本的な部分が損なわれないようにも気を使っていました。

でも、やられて吹っ飛ぶ時は、非常に軽々しく吹っ飛んでしまうんですね、これが……(涙)。

ま、それはともかく、ラスプロをプレイしたプレイヤーのみなさんが、財目の持つてるハンマーは重い物だなんてイメージを持っていてくれれば、多分うちのチームの財目担当デザイナーも大喜びすると思います。

あと、財目に関しては、ハンマーを使った技を考えるのが、他の武器以上に難しかったですね。ハンマーというと、どうしても叩くとか、打つとか、振り

回すしかないわけで……。結局、どんな攻撃をしても技の印象が似通ったものになってしまいがちです。

ですから、同じ上段を叩くにしても、なるべく印象が同じようなものにならないように、足の運びを変えたり、ハンマーの振り方を変えたり、振りかぶりの大きさを変えたり、といった工夫をして、今の財目の技数をそろえていきました。

その際には、同じ棒状の武器であるトミーのバトルスティック（棍）や、黒澤の木刀の技と、似たような技が入らないように、ということも注意をしていきましたね。

それから、財目で思い出に残っているのが、ラスブロ最強の投げ技「ブレンバスター財目スペシャル」。

この技は、相手をつかんで壁の上のせ、壁の上からブレンバスターを放つという豪快な投げ技で、ラスブロ唯一の壁を使った技となっています（壁からのジャンプキックを除く）。モーションも担当デザイナーの力が入ったカッコいい技なので、見てない方はぜひ見てみて下さい。

本当はこういった技をもっと入れてくて壁の高さをあの高さにしたのですが……。時間的な余裕がなく無理にお

ZAIMOKUのできるまで



実際にモデリングにとりかかる直前のカラーイメージ。当初は財目にも髪の毛があったのだが、髪を作る前に仮に出したスキンヘッドのモデルが異様に味があつたため、髪の毛は作成しないことに…。

MAKING OF CHARACTORS. File 8



SABURO ZAIMOKU

願いをして、あの技だけ最後に押し入れてもらったのでした。もっと時間があればと、少し悔しい思い出の投げ技です。

(文：「ラストブロンクス」アシスタント・ディレクター 山下信行)

F8
ハンマー



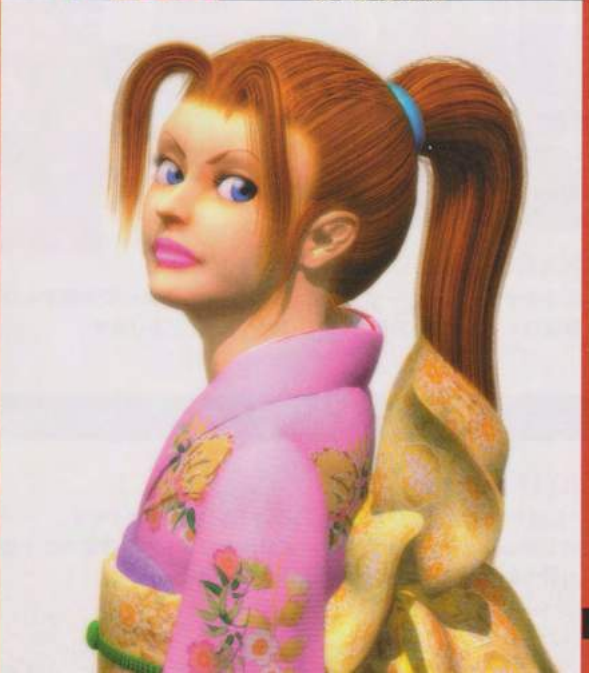
左の財目は初期のモノで、持つ武器さえも決まっていなかったころのイメージ画。しかしタワーはこのころから入れられていた。



BIRTH OF GENERATION X.

LAST BRONX

東京番九地





YUSAKU

“NEO SOUL”のリーダーにして丈のライバル、そしてLAST BRONXの主人公と言う事で、精悍でちょっと鋭いイメージを足してみました。頼れる“あんちゃん”という所で作ってみたいですが、いかがでしょうか？



LISA

「小さいからってバカにしないでよね！」のセリフ通り、気の強い女の子という事で、どんぐり^{まなこ}眼につり上がった描き肩と少々キツイ顔になっています。もう少し幼い顔つきの方が良かったかなと思っています。ちなみにすらっと伸びた足とおへそは各方面で好評でした(笑)。



YOKO

COOL BEAUTY。キャップに隠れた鋭い眼光。「負けるわけにはいかないんでね。」という決意を冷めた表情が語っている様です。「洋子は人気が高いんですよ。へたしたらカミソリ来ますよ。」と制作中に安部さんが良く僭しにきました(笑)。



NAGI

このキャラクターが一番大変でした。ディレクターの安部さんが、製作中の私の所へやって来ては「椰は、こうじゃないよ。椰はねえ・・・」と力説されて、困った覚えがあります。

RED EYE

“夜道では、絶対会いたくないNO.1”のレッド・アイです。ロングの方は、ラストブロンクスサウンドトラックCDの予約特典ポスターと同じポーズです。お持ちの方は見比べると面白いかもしれません。



JOE

優作と対の位置にあるのがこの丈です。優作にはない“凄味”があり、圧倒的な存在感と漂う孤独感があります。この辺が人気の秘密といった所でしょうか。街角での一人佇むのが絵になる“漢”です。サターンマガジンのCG連載では一番好評だった様です。



TOMMY

きつく結んだ口元、睨め付けたそのきつい表情とはうらはらに、まだあどけなさの残る顔付きという感じで制作されました。MA-1の質感がいい感じに仕上がっていると思います。



KUROSAWA

CGを作り始める前の打ち合わせで「恐い感じに。そうだなあ、いっちゃってる感じ。」というコンセプト?のもと、出来上がったのがこの黒澤です。プリントアウトを見せると「えっ! ちょっと恐いねえ。」と言われました。「んだとお、こらあ。」



ZAIMOKU

遅しい体軀と恐い顔付きに似合わず、仲間思いの人情家という事で少々憂いのある表情に作ってあります。遠くを見る様な目つきが、印象的です。いい“おっさん”振りで。





ラストブロンクス・オフィシャル・アートワークス

1997年4月9日 初版発行

編集 ● セガサターンマガジン編集部
アミューズメント書籍編集部

カバー本文CG ● 小野弘司(株式会社セガ・エンタープライゼス 第三AM研究開発部)

カバー本文デザイン ● 後藤崇至貴

製作協力 ● 株式会社セガ・エンタープライゼス
第三AM研究開発部

編集協力 ● 千葉保弘/吉本美雅子

印刷 ● 共立印刷株式会社

発行人 ● 橋本五郎

編集人 ● 和田 裕

編集長 ● 山田真司

発行所 ● ソフトバンク株式会社
出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
編集部 TEL03-5642-8187
販売局 TEL03-5642-8101

LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

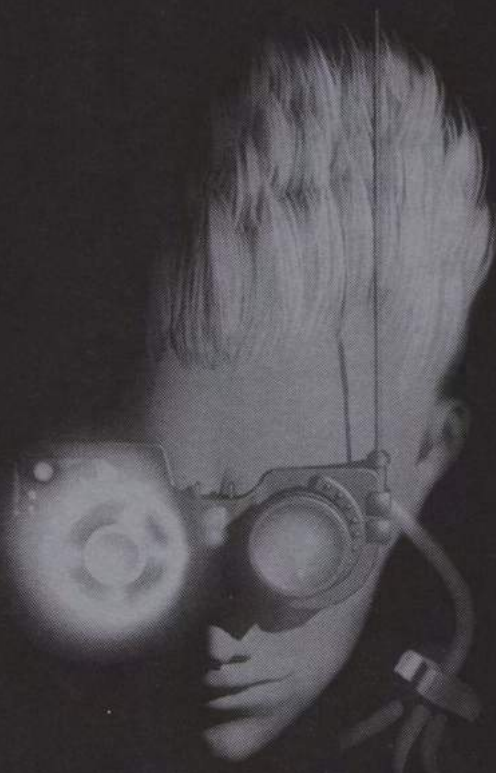
LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
© SOFTBANK CORP.

ISBN4-7973-0235-6
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製

ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。



LAST BRONIX™



9784797302356



1920076016004

ISBN4-7973-0235-6

C0076 ¥1600E

定価

| |
|----------|
| 本体1,600円 |
|----------|

 +税



LAST BRONY™