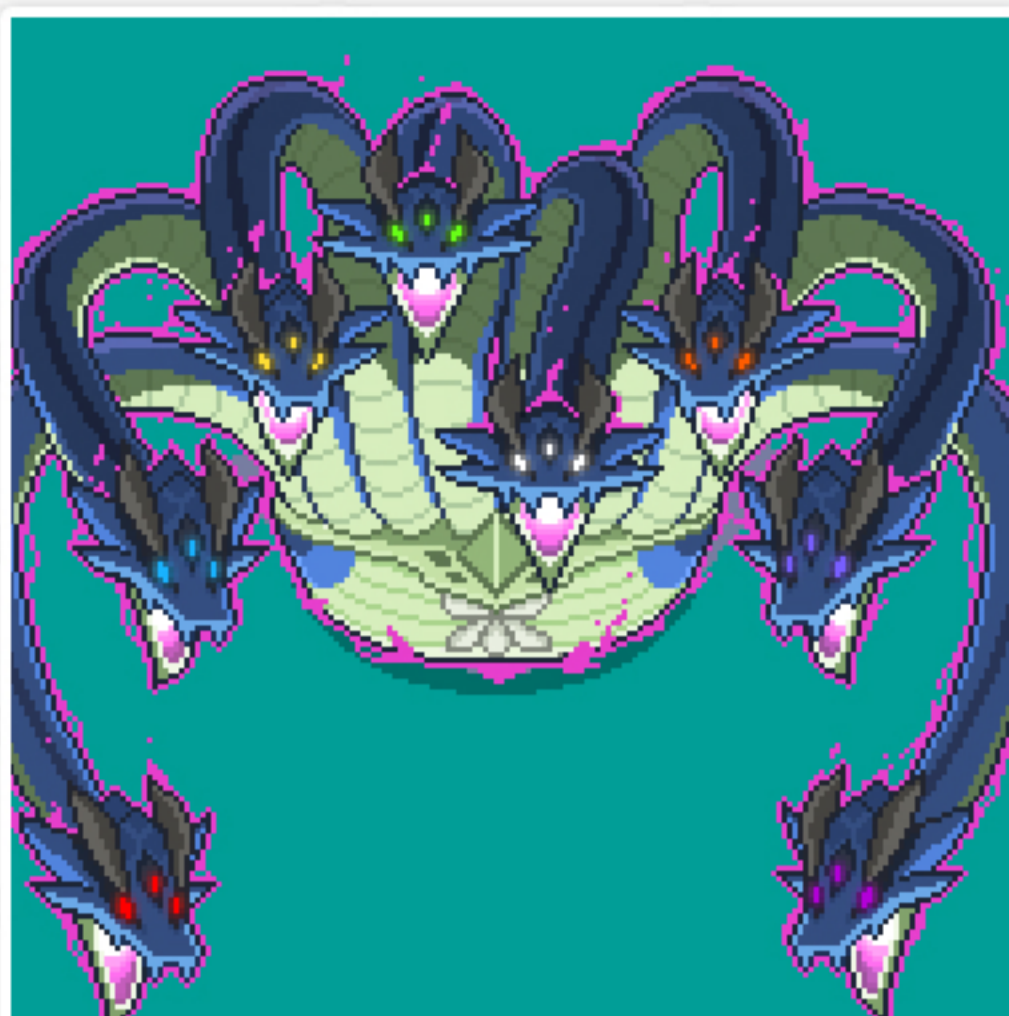
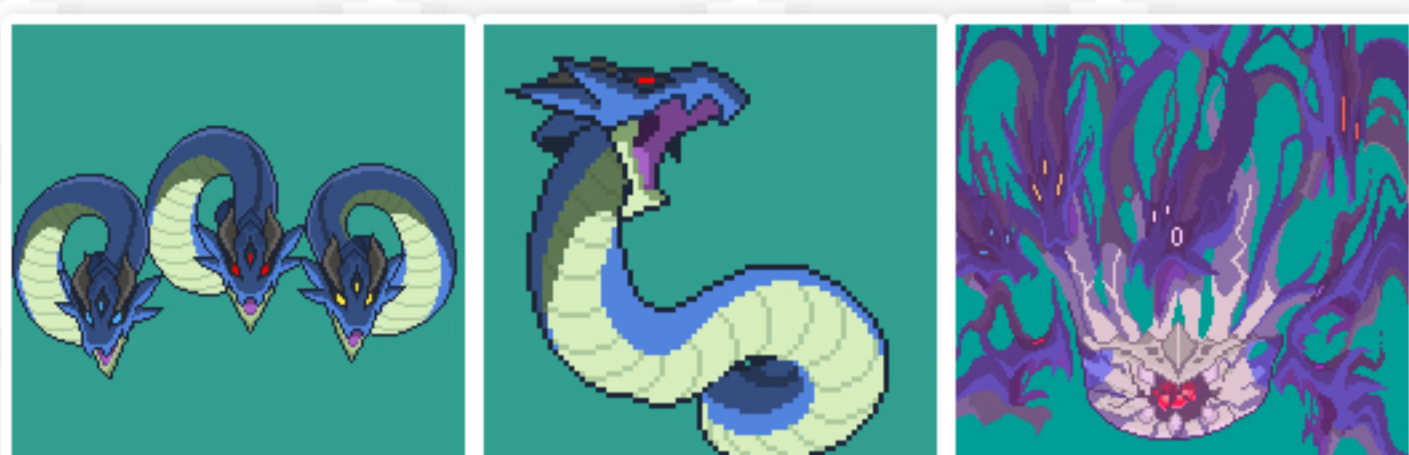


オロチ



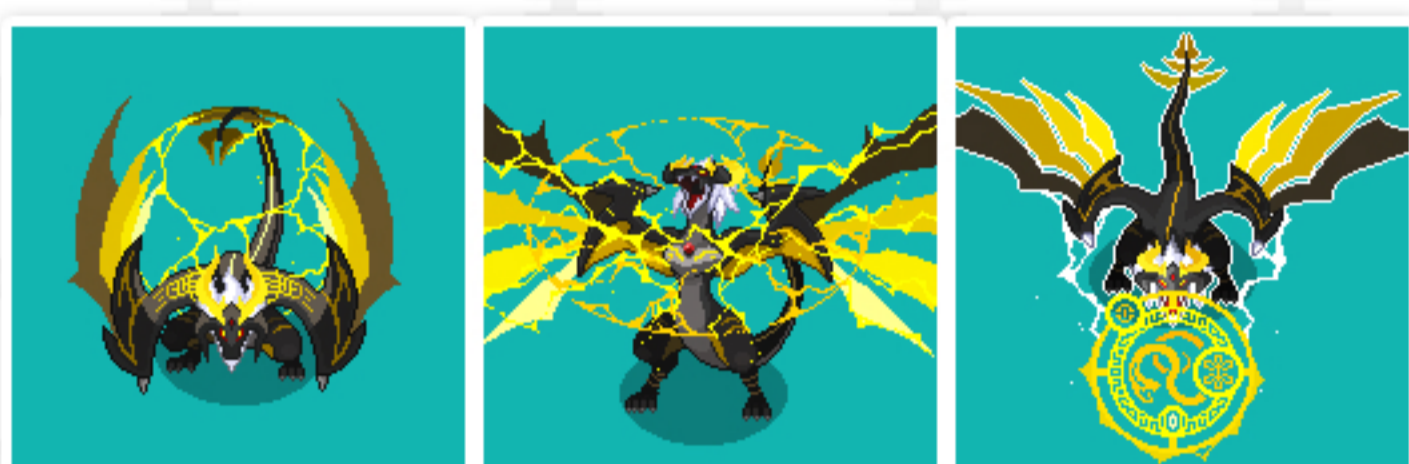
オロチはかなり特殊なボスだった事もあって、かなりギリギリまで仕様が固まらなくて色々バかったという記憶しかないボスです。特殊行動が多いのと、納期がかなりきつかったので色々大変でしたが、ワールドフリッパーで1つの区切りとなるボスだったのでなんとかやり遂げられてよかったです。



イルコオプス



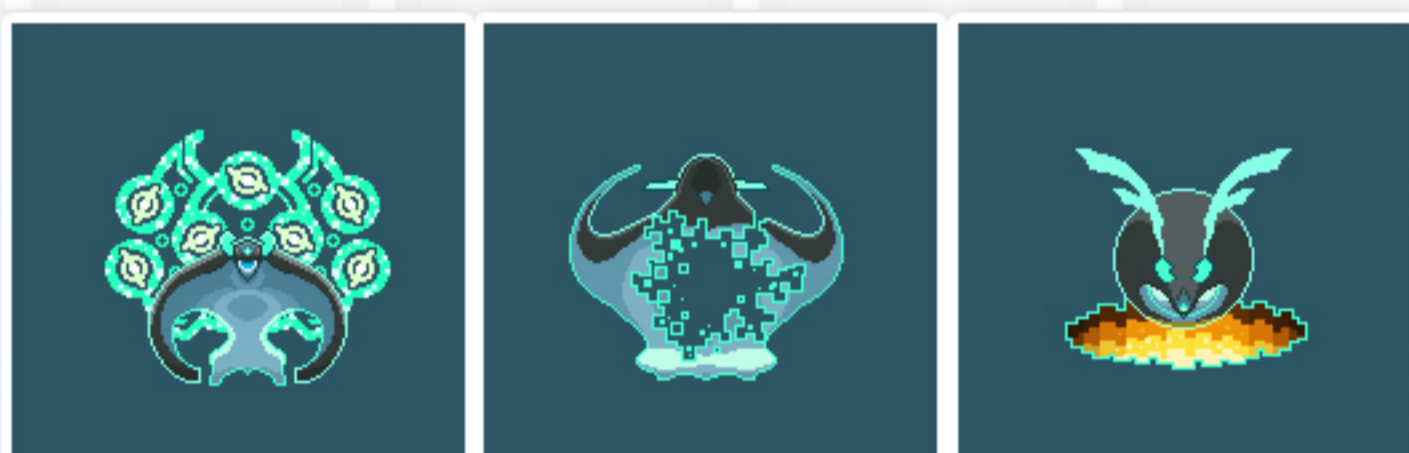
初期のワールドフリッパーはボスの容量が大きくとられていなかったためで廃竜実装の際にボスのモーションデータが入りきらない！と言う事態になってモーションの削減など色々大変でした。ドッターやりすぎ注意！と釘をさされた思い出。チャージ中のヘビのような紋様、実は廃竜に関する紋様だったので他の竜にあまり継承されませんでした。



アビスの獣



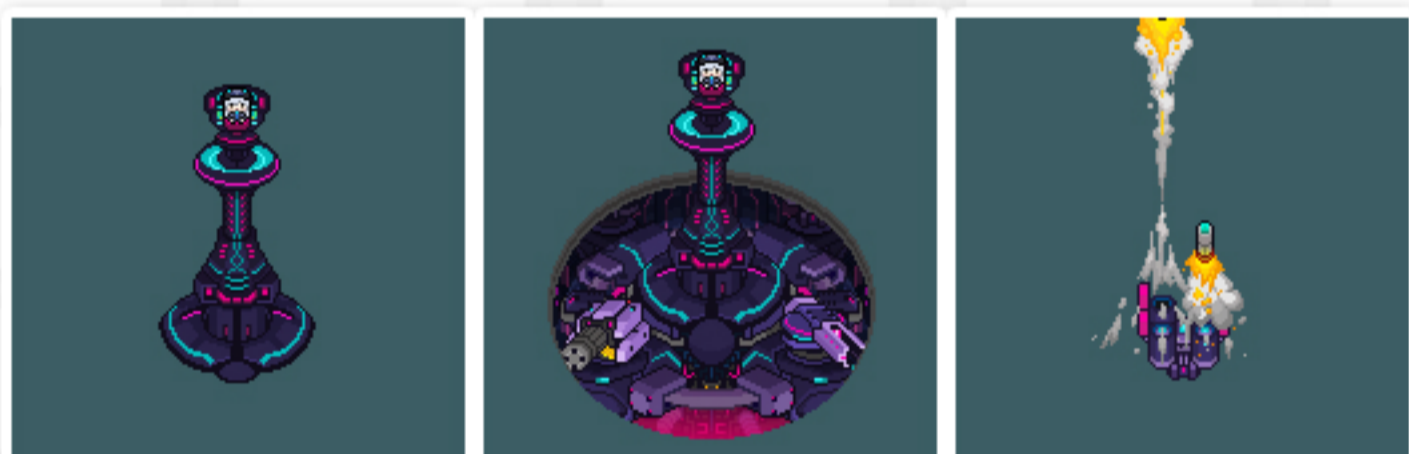
一見コミカルな動きをするけど、戦うと強いと言うイメージで得体のしれない奴として制作したボスです。やられて消失するアニメーションはかなり気合を入れたのですが実機ではあまりちゃんと見せられなくて残念でした。



マザー・ラヴ



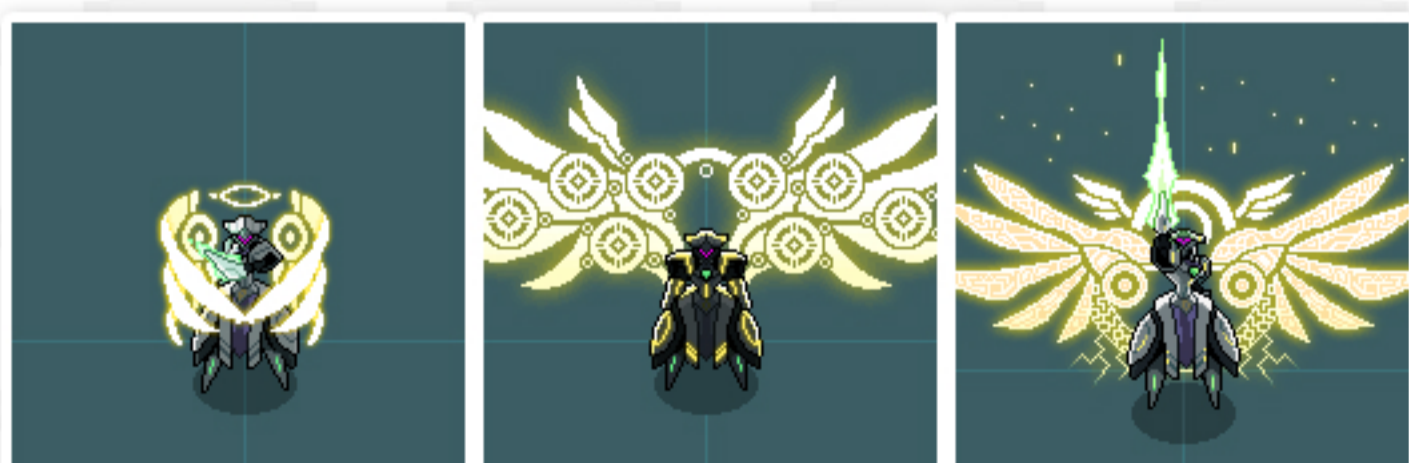
巨大なボスだったのでこれも容量的に入るだろうか？…という不安を感じつつ制作したボスです。4ヶ所ある各武装にそれぞれ攻撃やスタンなど各モーションが必要だったので、とにかく物量が凄くて大変だったボスです。ワールドフリッパー初のイベントだったので色々インパクトを残せていれば良いのですが。



粛清者



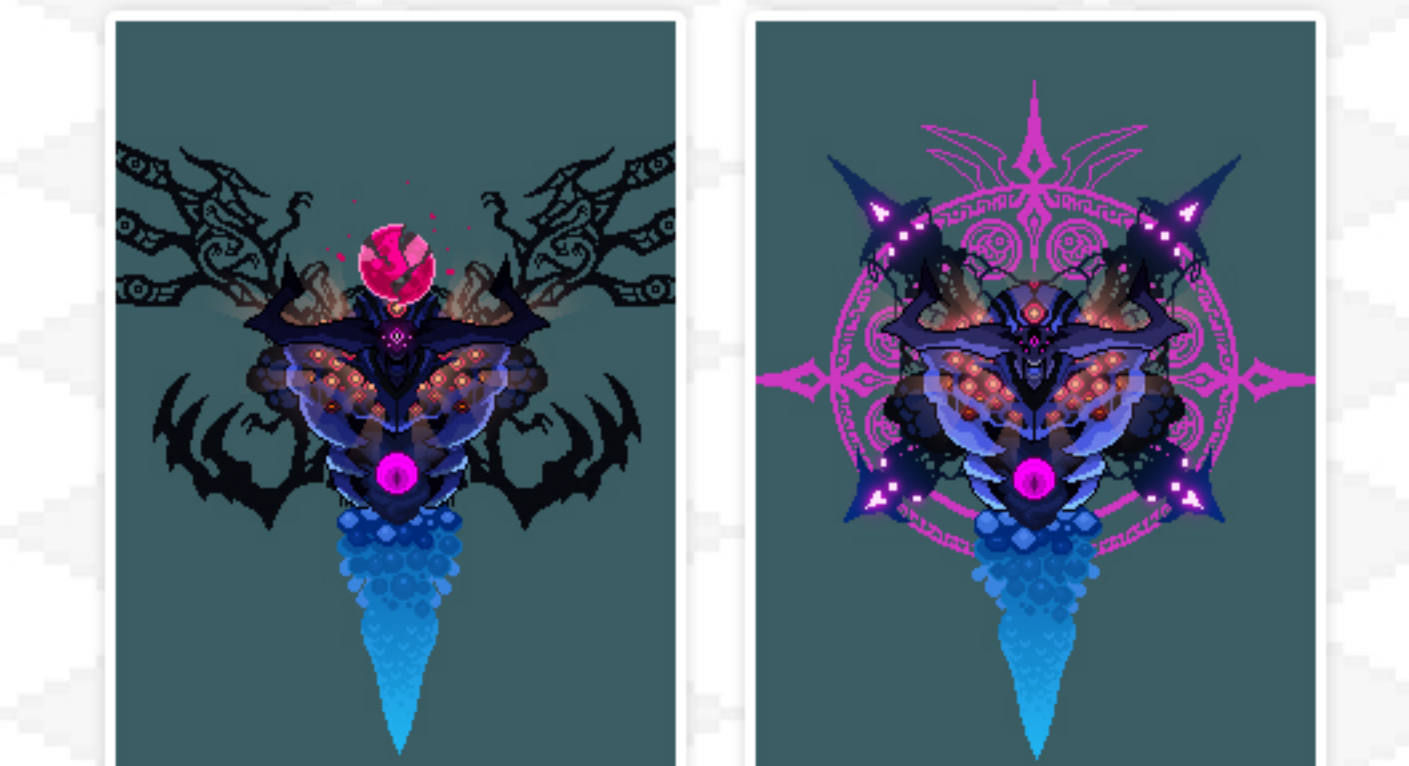
粛清者の上位の存在としてデザインされたボスです。オーダーとして上位としての強者感を出すために派手な動きをせずさっと手を振るだけで相手を圧倒する感じにして欲しいと言われたので、エフェクトでかなり盛りました。



オーグ



オーグ、実は大きすぎてスキルゲージにかぶってしまうために後で下半身を大幅に縮めました。ここでは元々のデザイン画で紹介したいと思います。ほぼ動かないボスなので最初に本体や首の細かい角度別の素材を用意しました。動いているのを見せられないのが凄く残念です。容量の節約をがんばりすぎてしまい、結果的にまだ結構入ったよ？となってしまう心配性アルアルなボスでもありました。



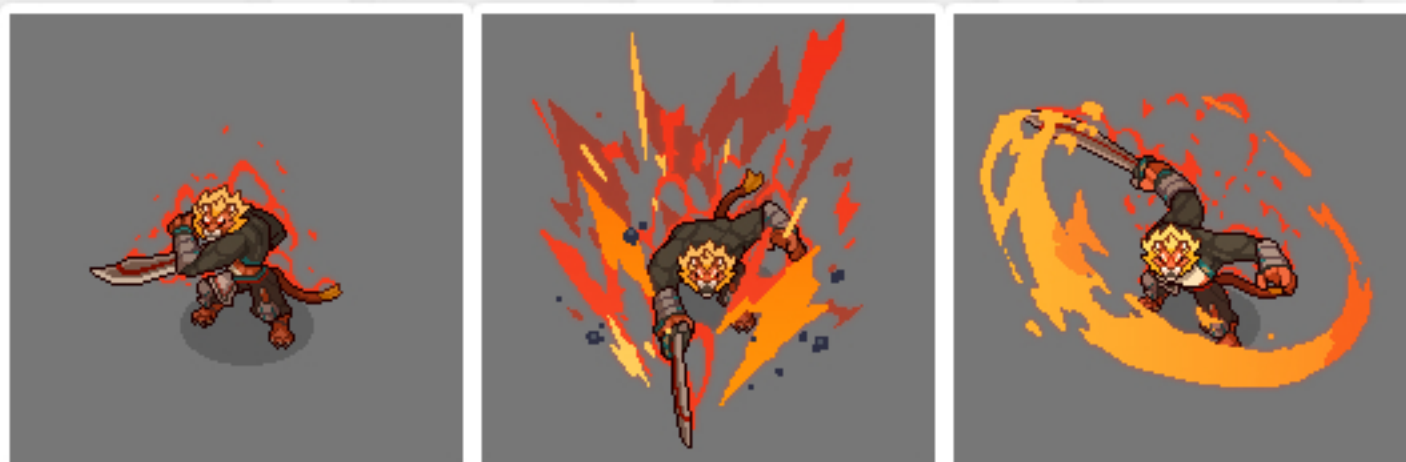
マグノス



ワーフリは上から見下ろしている俯瞰視点な事もあり、直立してる人型と相性が悪いと言うか、イイ感じに見せにくいため苦戦しているドッターが多かったです。

大剣にしては取り回しが軽いので、今見るともう少し重たいものを持つてる動きをさせたかったです。

腕の筋肉がむっちりしているところは気に入っています。

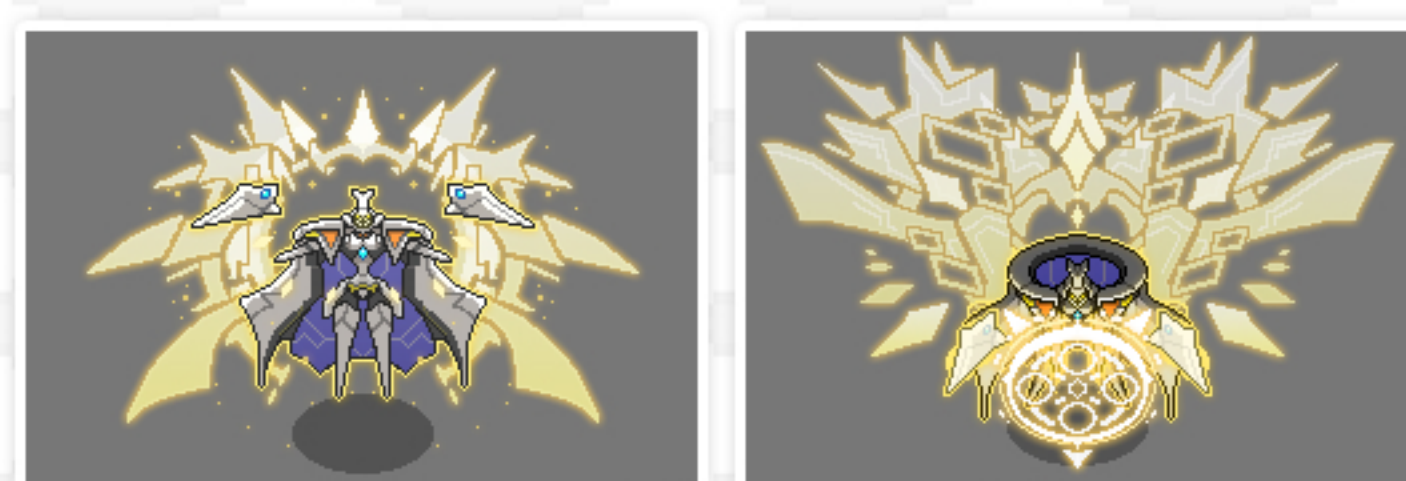


女帝の肅清者



見かけの割に羽を広げるとスマホサイズから見切れるサイズになってしまうかなりデカイ女帝です。

女帝と言う事で、高貴な女性らしさをデザインに盛り込むのに試行錯誤したボスです。



エンヴィー



ワーフリのポップな感じではなく、ちょっと不気味寄りのボスなのでうまくできているのかな？と悩みながら描いたボスです。

ちょっと気持ち悪い…と思ってもらえたら成功なんではないでしょうか。

こんなの初めて描いたーという要素満載でした。



守護像



デザインがSF寄りになってしまったけどカッコいいからOKと書いていただけのボスです。(もっとエルフ寄りにできれば尚良かったんですけど…)

画面を埋め尽くす特大サイズのビームエフェクトを描いたぞ！というところだけはちょっと得意げになれた思い出です。



デオフラス



ボスよりも触手の方が目立ってたような気もしなくもないデオフラスです。触手でかいので。

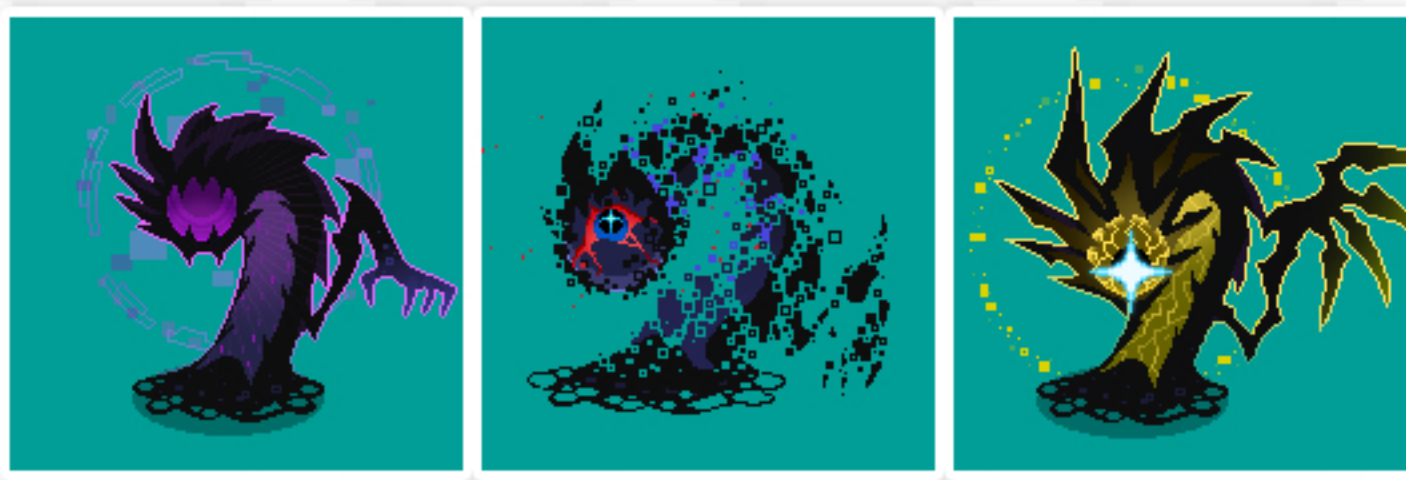
背負ってる異空間の触手後光をもっといろいろアニメさせられたらなあ…とも思うのですが、後光の本数が多くてちょっと厳しかったです。



始竜の眼



眼とドラゴンを連想させる要素と言う要望でできたデザインです。複数属性が使えると言う性能なので、属性ごとにチャージなどの紋様などの見せ方を変えています。



クラーケン



ワールドフリッパーの初期の方からいたボスです。

この頃はまだライトファンタジーなノリでコミカルでにくめないテイストなボスが多かったです。

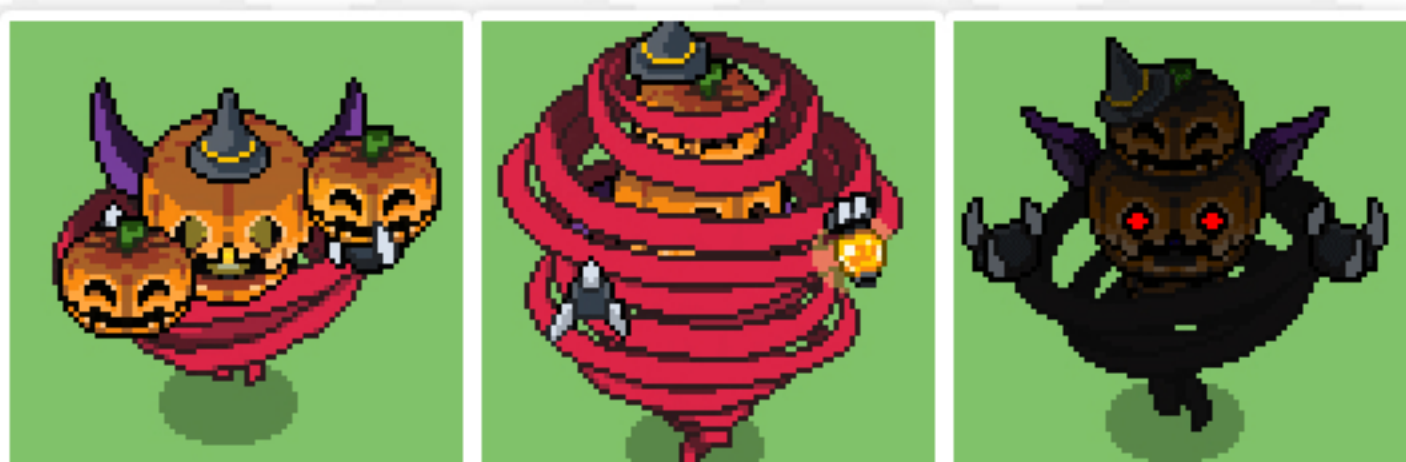
今思うともっと色々動かさせたと思うのですが、初期はボスの容量もそんなに大きくとられてなかったなので、これくらいが普通だったんです。



ジャックオランタン



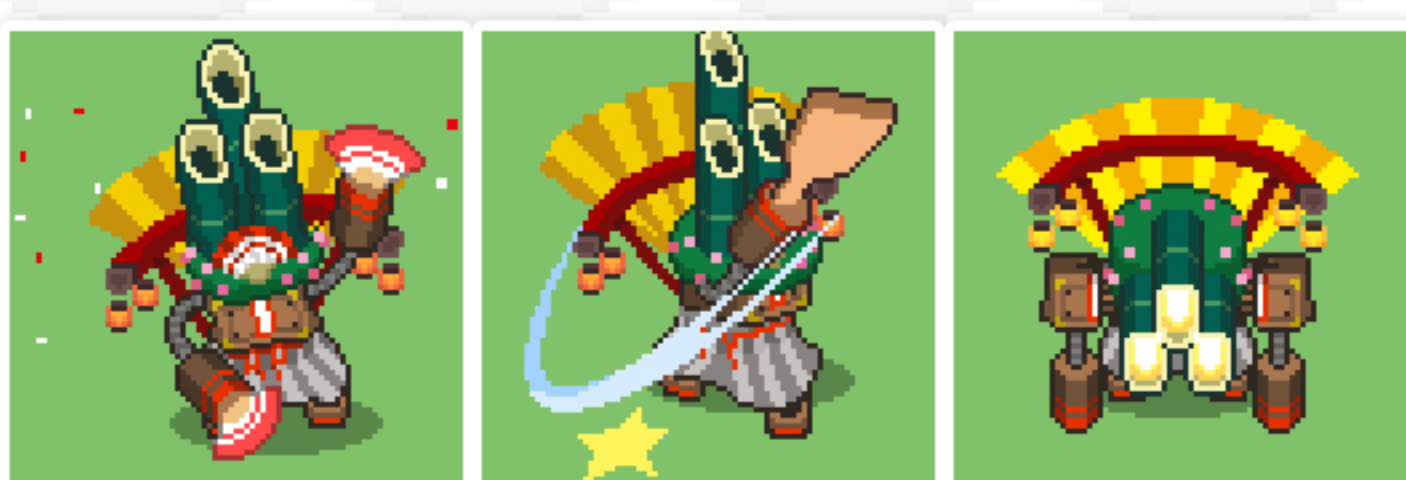
ワールドフリッパーに途中参加して最初に担当したボスだったのでガムシャラに作った思い入れのあるボスキャラです。スペシャル攻撃時に目を光らせながら姿を消していますが、光った目が消えると言う指示を私が勘違いして姿ごと消していたのですが「かっこいいからOK!」としてもらったのを覚えています。



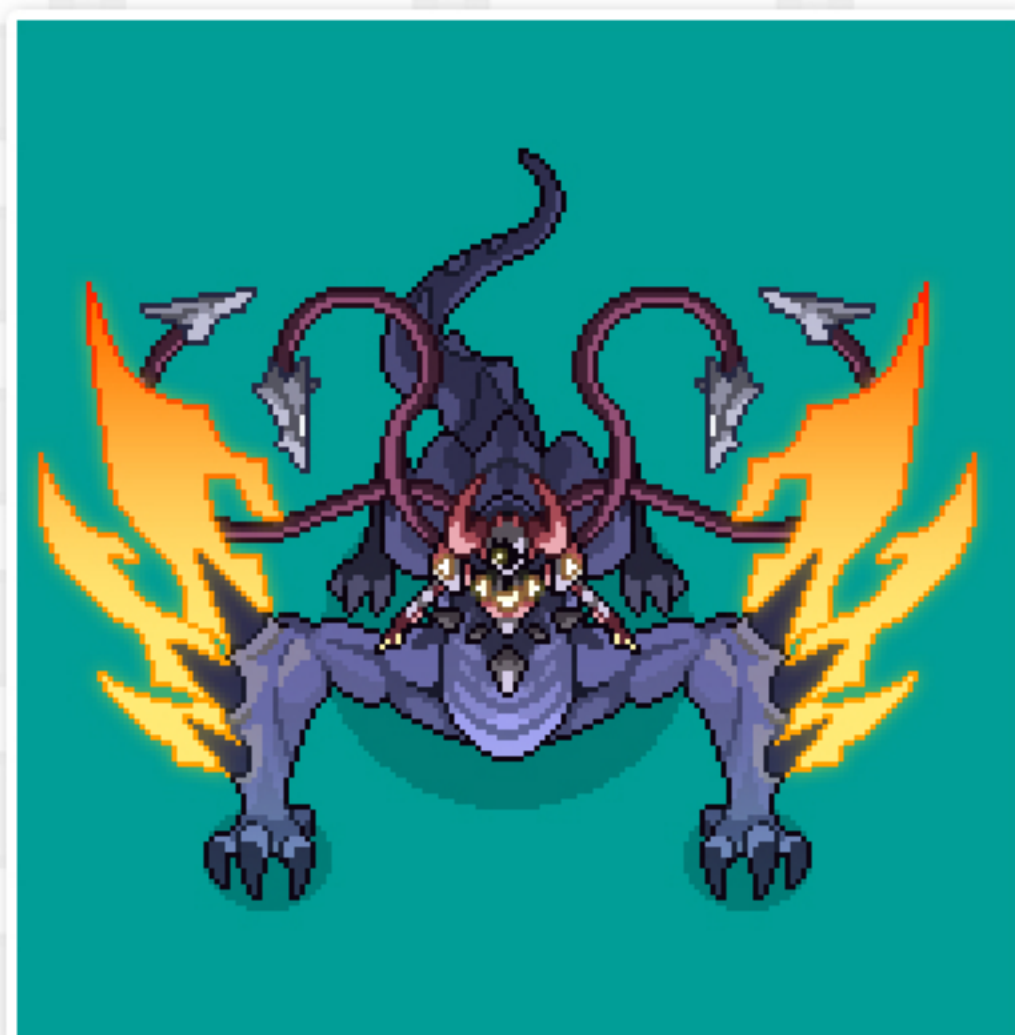
カドマツ轟星号



お正月イベント用にデザインしたおめでたいボスです。初期のワールドフリッパーらしい愛らしくてコミカルなボスとしてデザインしていました。顔がないボスですがその分動きなどで愛嬌を感じてもらえたらうれしいです。



ドラグ・パラサイト



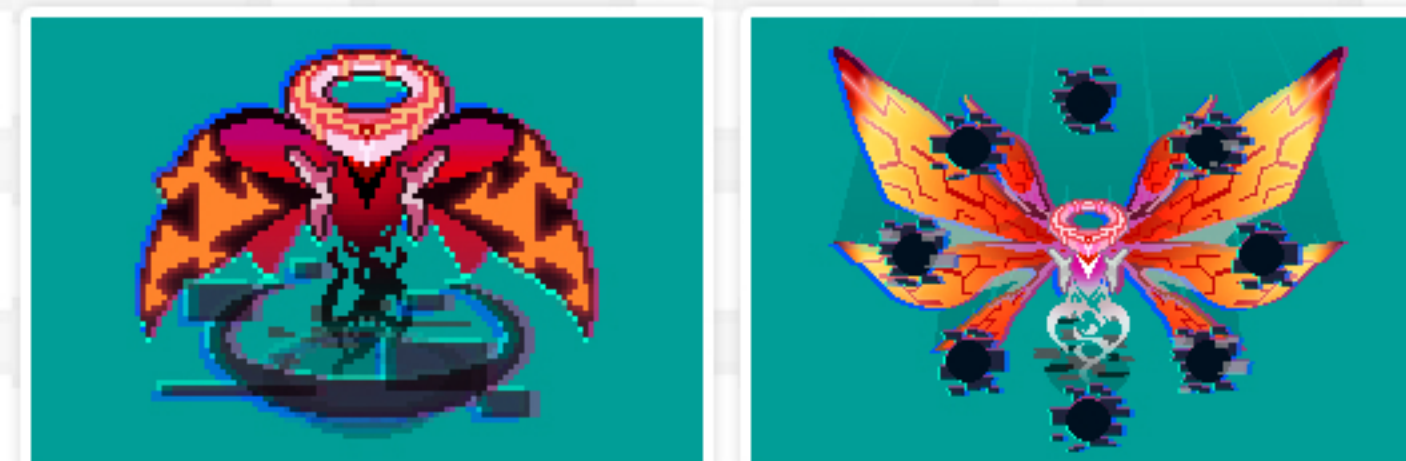
メインストーリーでのボスでシナリオ班とのイメージのすり合わせがなかなか上手くいかずデザインがかなり難航したボスです。上半身の粛清者と下半身のドラゴンの動きの違いを持っているというかなり大変なボスモーションでした。メインストーリーのみのボスだったかと思うので、ボスバトルモードでも挑めたらよかったなあと思ったりもしました。



魔龍イルフリード



周年イベントのボスということもあり、細部のデザインのすり合わせやモーション作成時のコストも考慮しつつ、デザイン確定までがかなり難航しました。スキル発動の大技を派手めに作成しましたが、実際のゲーム上ではエフェクトでほとんど見えなくて残念です。



自動警装SecMk2



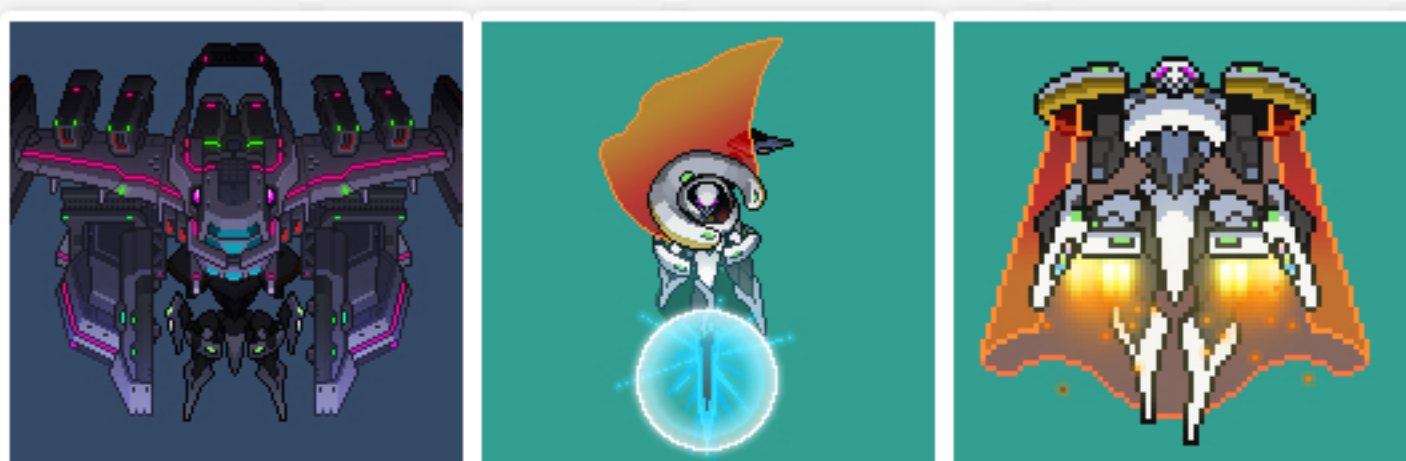
イベント用のボスでデザインから楽しんで作成しました。デザイン時からある程度、モーション時のネタも考えながら作ったりしますがロボ系だと弾装填のギミックとか考えるのが楽しいです。スコープはもちろん某装甲騎兵オマーージュです。



ドラゴンイーター



サイバーパンク世界。勇者・騎士っぽさもあり、粛清者には見えないようにすると言うなかなか難しい発注内容でデザインまでに色々大変だったボスです。空輸されてキャリアーから出て来るシーンは演出班の力もあり、カッコよくなっていて良かったです。



オルタ・シーブ

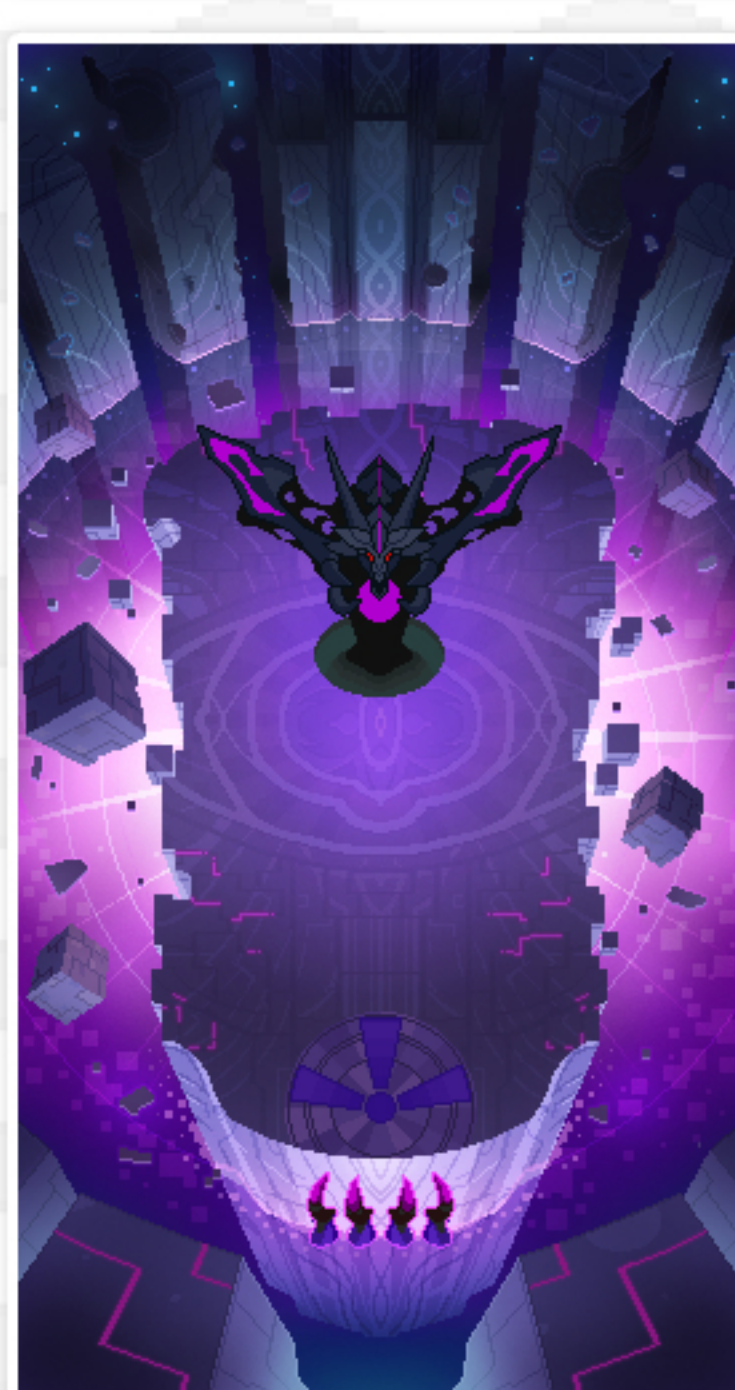
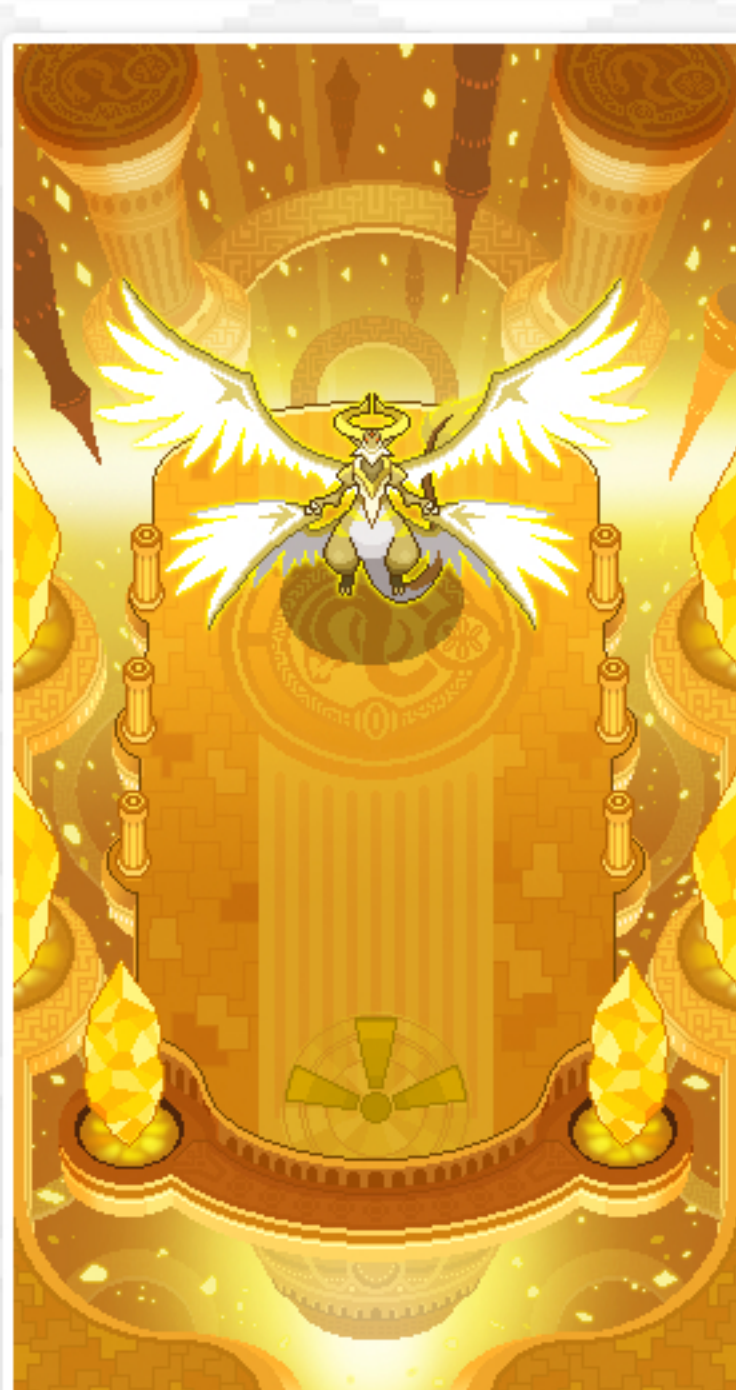
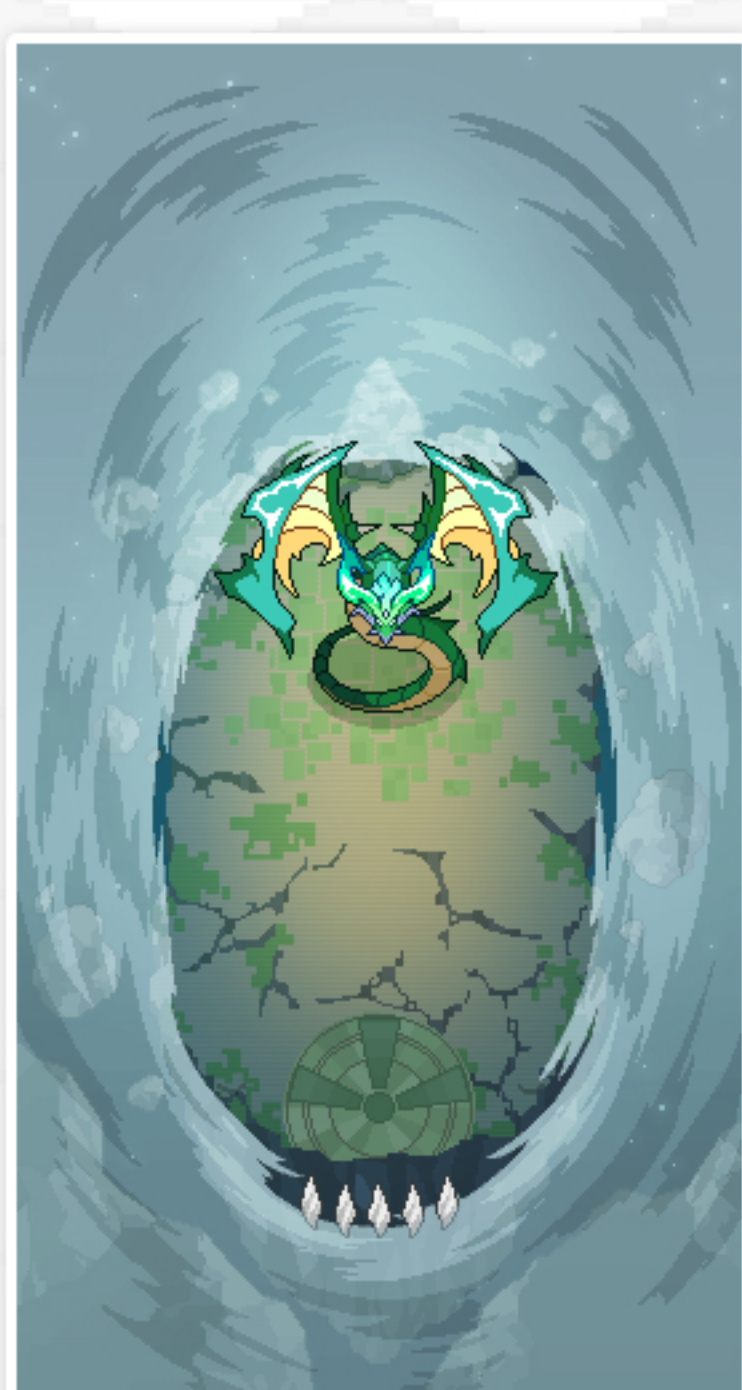
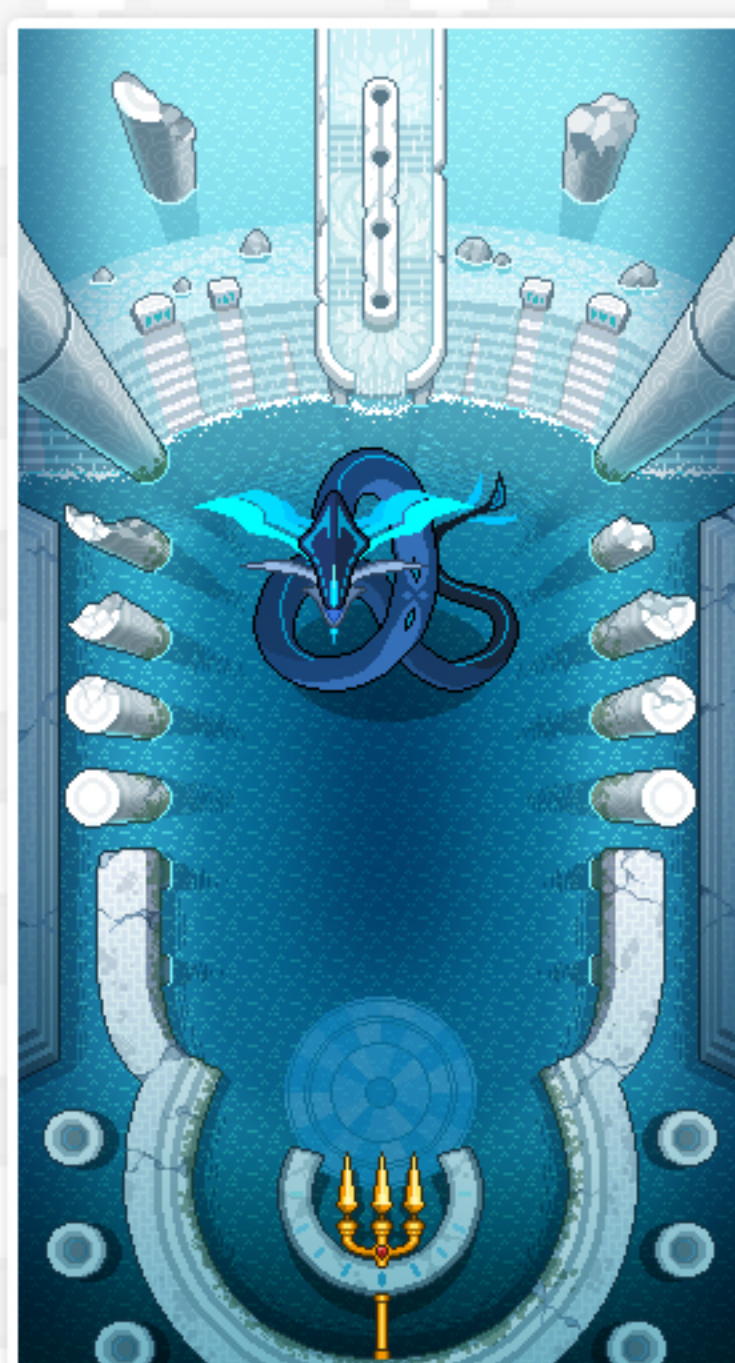
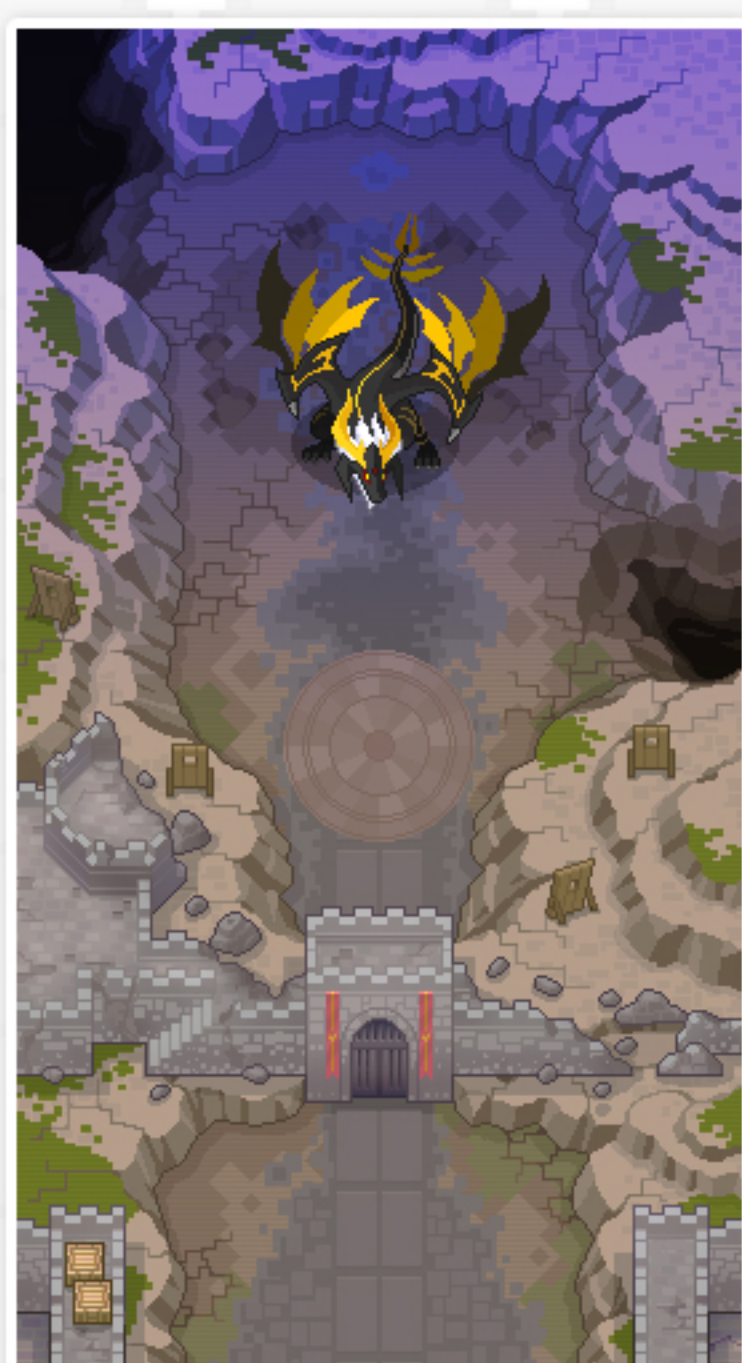


モーション監修の際はゆったりした動きだったのですが、もっと速く動く方向にと指摘が入り倍速化、最終的に初出から4倍速なモーションになったボスです。そのため、他のモーションもコマ数が増えすぎてしまいました。シルエットに変化が少ないドット配置に気を配っています。



魔竜シリーズ

魔竜の時は各魔竜に専用のBGが用意されていました。ボスを際立たせる背景もぜひ見てください。



精霊獣シリーズ

魔竜と違いシリーズ感をデザインに盛り込むのが非常に難しくて悩んだシリーズです。



機兵シリーズ

最終的に合体しますと言われていたのですが、合体後のディテールが増し増しで動かすのが大変でした。

