

ANB-00

Nefertem-Null

ネフェル=アヌビス 設定資料集

古代エジプト × アヌビス × 女性型ロボット兵器



Key Visual: 「黒曜の玉座」 - 都市を裁く女神兵器

「裁定を開始します。この都市に、存続の価値はありますか。」

01 / 基本プロフィール

Character Overview

キャラクター名	ネフェル=アヌビス
型式名	ANB-00 《Nefertem-Null / ネフェルテム・ヌル》
通称	黒き秤のアヌビス
分類	対都市級・神話文明戦闘アンドロイド
属性	暗 / 雷 / 神性機械
役割	高火力アタッカー / 広域殲滅 / 防護展開
所属	失われた黒曜神殿
主武装	《ウアス=レールランス》
コア名称	心臓の秤

コンセプト

失われた神話文明が作り上げた、アヌビスの名を冠する女性型ロボット兵器。美しい黒艶装甲と金色の神殿回路をまとい、都市の存亡を「裁定」するために設計された存在である。

単なるエジプト風の美少女ではなく、古代の神殿・王権・葬送儀礼・高次技術が融合した「神話文明の終末兵器」として設計する。

キャラクターの核

- 高貴さ: 玉座、王笏、神殿装飾、琥珀色の後光。
- フェティッシュ感: 黒光沢装甲、ロンググローブ/ロングブーツ的な一体成形シルエット。
- 兵器感: 浮遊フィン、儀式型レールランス、胸部コア、神話文明 UI。
- ギャップ: 裁くための兵器でありながら、時に主人公を「裁定外」として守る。

「命令には従います。ただし、採用するとは限りません。」

02 / 三面図・全体シルエット

Orthographic Design Reference



Front / Side / Back: 黒艶装甲、透過ヴェール、背部浮遊フィンの基準デザイン

三面図では「衣装」ではなく「身体に沿って成形された装甲ユニット」として整理する。露出感はあるが、肌見せではなく神殿兵器の外装構造として成立させるのが重要。

正面の要点

- ・胸部コアを画面上の視線誘導点にする
- ・金ラインは細く、曲面をなぞる程度に抑える
- ・脚部はブーツ型高機動装甲として長く見せる

背面の要点

- ・黒髪と透過ヴェールで縦の流れを作る
- ・浮遊フィンの後光と兵装の中間に配置する
- ・背面にも神殿回路を入れ、正面だけの装飾にしない

03 / 外観デザイン仕様

Visual Design Breakdown



Full Body Key Art: 「神話文明が作り上げた対都市級戦闘アンドロイド」

装甲素材

全身はピアノブラックのような高級感を持つ黒艶装甲。ラテックス、黒曜石、セラミック装甲の中間を狙い、柔らかい肌ではなく、滑らかな人工皮膚型外装として扱う。

色設計

- ピアノブラック: 冷たさ、高級感、非人間的な完成度。
- シャンパンゴールド: 神聖さ、王権、古代文明感。
- 琥珀色発光: コア、回路、裁定システムの視覚表現。
- 暗い真鍮色: 武装や関節部の重厚感。

04 / 頭部・表情・髪

Head, Face and Hair Design

顔は人間寄りの美女として成立させる。一方で、耳、瞳、頬・首の微細機械ラインによって「人間ではない」印象を残す。アヌビス要素はケモ耳ではなく、長く鋭いセンサー兼アンテナとして解釈する。

耳	長く鋭い黒金のジャッカル耳。センサー兼アンテナ。左右非対称の微細ギミックも可。
瞳	金色または琥珀色。戦闘時は瞳孔周辺にリング状UIが浮かぶ。
アイライン	古代エジプト風。冷たい女王然とした目線を作るため、下まぶたをやや強める。
髪	長い黒髪。姫カット、前髪ぱつん。背部装備やヴェールと混ざり、黒い流線を作る。
表情	微笑まない。怒鳴らない。自分が裁定者であることを疑わない静かな顔。

「見下しているわけではありません。裁定者の視点に立っているだけです。」

05 / 胸部・腕部・脚部・背部

Body Unit Detail

胸部ユニット

黒い艶あり胸部装甲。豊かな曲線を持つが、生体的な露出ではなく「滑らかな人工皮膚型外装」として処理する。胸部の頂点にはセンサーユニット的な微細突起を置き、金色ラインが曲面に沿う。中央には琥珀色のスカラベ型または逆三角形の発光コア「心臓の秤」を配置。

腕部ユニット

肩から指先まで続くロンググローブ風装甲。手の甲にヒエログリフ風ライン、指先には金属爪。防護フィールド展開時は掌に円環UIが発生する。

脚部ユニット

太腿からつま先まで黒光沢のロングブーツ風高機動装甲。ハイヒール形状だが、単なる靴ではなく姿勢制御・重力固定・高速跳躍を担う脚部兵装として扱う。

背部ユニット

葬送翼ユニット。黒い半透明のエネルギーマント、浮遊フィン、ドローン兵装を兼ねる。展開時は後光にも見え、神格性と機械性を同時に補強する。

06 / 武装・内蔵システム

Weapons and Internal Systems

《ウアス=レールランス》	杖と槍の中間デザインを持つ巨大儀式兵装。高出力荷電砲、重力固定機構、神殿回路への接続端子を内蔵。
心臓の秤	胸部中央の琥珀色コア。対象の存在密度、罪科情報、戦闘価値を演算し、殲滅・拘束・見逃しを判断する。
葬送翼ユニット	背部の浮遊フィン。姿勢制御、防御障壁、広域照準、ドローン攻撃、黒いエネルギーマント形成を担う。
裁定円環	攻撃・防護・起動演出に現れる神話文明 UI。ヒエログリフ、円環、発光スリットで表現。

戦闘分類

- 対個人戦: レールランスによる精密刺突、掌部円環による拘束、フィンによる死角攻撃。
- 対大型兵器戦: 重力固定後に荷電砲を集中照射。装甲の継ぎ目を裁断する。
- 対都市戦: 神殿回路と接続し、都市全域を「裁定領域」としてロックする。

07 / 性格・台詞・関係性

Personality and Scenario Hooks

性格は冷静、寡黙、誇り高い。命令には従うが、命令者を「主人」とは認めない。彼女が従うのは、あくまで自身の内蔵演算機構が下した裁定のみである。

一人称	私
基本口調	丁寧だが冷たい。敬語と断定口調を混ぜる。
主人公への態度	当初は観察対象。のちに「裁定外保護対象」として扱う。
弱点	裁定不能な感情、自己犠牲、命令では説明できない保護行動。
魅力の軸	無機質な神話兵器が、ごく稀に守護者として振る舞うギャップ。

台詞サンプル

- 「識別完了。新たな裁定対象を確認しました。」
- 「あなたを守るのは、いま失われると非効率だからです。」
- 「勘違いしないでください。これは命令ではなく、私の裁定です。」
- 「跪く必要はありません。立ったまま、あなたの価値を示しなさい。」

08 / イベント一枚絵 01

Key Event CG - The Obsidian Throne



イベントCG案:「黒曜の玉座」

シチュエーション

黒曜石の玉座から眼下の都市を見下ろし、救済か殲滅かの最終判断を下す直前。戦闘中ではなく、すでに場の主導権を握っている「裁定者」の絵として扱う。

狙い

- 対都市級兵器としてのスケール感を背景で示す。
- 玉座で「兵器」から「神格存在」へ引き上げる。
- 黒艶装甲と金発光を夜景に映えさせ、SSR級の格を出す。

イベント名案:「黒曜の玉座」「都市を量る夜」「秤は夜明けを赦すか」

09 / イベント一枚絵 02

Key Event CG - Defensive Gap



イベント CG 案: 「裁定外防護」 - 主人公を庇うギャップ演出

シチュエーション

敵の砲撃や古代兵器の暴走から主人公を庇う瞬間。片手で琥珀色の防護フィールドを展開し、もう片手でレールランスを保持する。冷たい女神兵器のまま「守る」行動を取る。

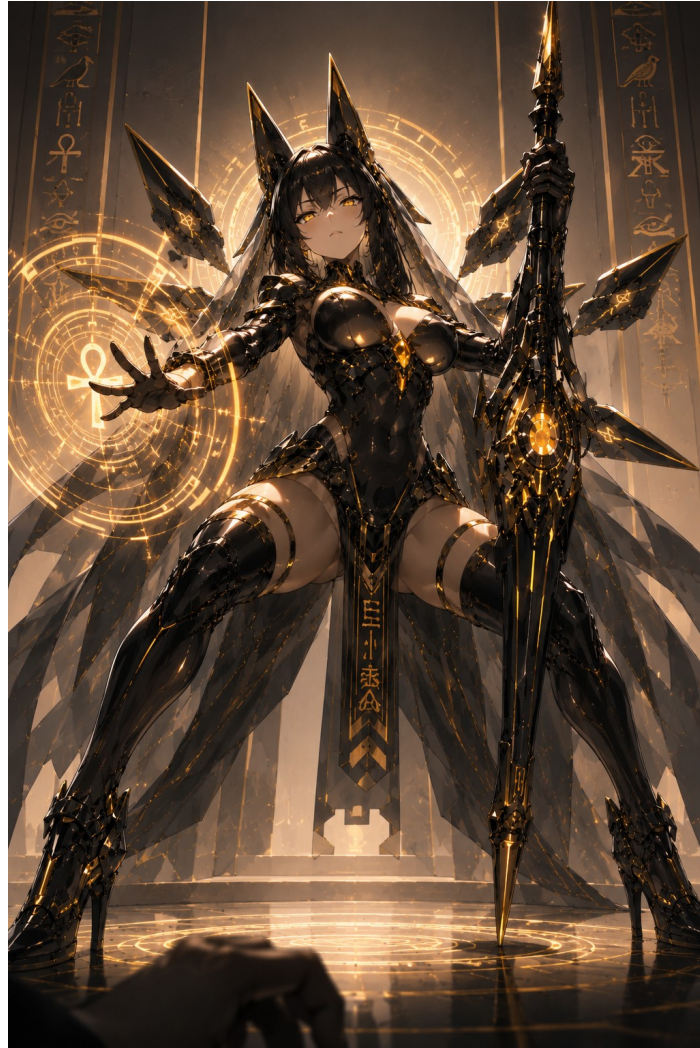
絵作りの要点

- 背景はシンプルな神殿壁と円環 UI に抑え、キャラへ視線を集中させる。
- 前景に主人公の手やシルエットを入れ、「こちら側を守っている」感を出す。
- 彼女の冷たい目線は維持し、守護行動とのギャップを作る。

「あなたは、まだ裁定の外にいます。下がっていなさい。」

10 / イベント一枚絵 03

Key Event CG - Queenly Suppression Stance



イベント CG 案: 「女王の低重心制圧姿勢」

シチュエーション

重心を深く下げ、広めのスタンスで低く構える制圧ポーズ。レールランスを床へ突き立て、掌には裁定円環を展開。女王然とした目線でこちらを見下ろし、威圧感と神話兵器感を優先する。

狙い

- 上から見下ろす玉座絵とは逆に、接近戦の圧を見せる。
- 低姿勢でも品位を崩さず、支配者の余裕を維持する。
- 守護者・裁定者・戦闘兵器の三要素を一枚で見せる。

「近づくことは許可します。越えることは、許可していません。」

11 / 作画指針・避けたい方向

Art Direction Notes

必ず維持する要素	避けたい方向
<ul style="list-style-type: none"> ・黒艶装甲は高級感を優先し、安っぽいラバースーツにしない ・金ラインは細く、神殿回路として意味を持たせる ・アヌビス耳はセンサー兼アンテナとして鋭く設計する ・胸部コアと背部フィンで神話文明兵器感を支える ・表情は冷静・高貴・裁定者の視線を基準にする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ただのファンタジー神官にしない ・布っぽすぎる衣装にしない ・ケモミミだけの人間にしない ・コミカルな表情や過剰装飾に寄せない ・安っぽいSFメカ、量産機っぽい見た目にならない

ソシャゲ実装時の見せ方

通常立ち絵では冷たい裁定者としての格を見せる。イベントCGでは「玉座で都市を裁く」「主人公を庇う」「低重心で制圧する」の三軸を使い分ける。ガチャ訴求では、黒金の高級感、姫カット、女王然とした目線、神話文明兵器のスケール感を前面に出す。

キャッチコピー：「美しき黒曜の女神兵器。都市の夜明けは、彼女の秤に委ねられる。」

12 / 画像生成・作画用まとめ

Production Prompt Notes

短縮コンセプト文

古代エジプト文明とアヌビス神をモチーフにした、女性型の対都市級戦闘アンドロイド。全身はピアノブラックの黒艶装甲で、シャンパンゴールドの細い神殿回路が走る。姫カットの長い黒髪、鋭いジャッカル耳型センサー、琥珀色の瞳、胸部の「心臓の秤」コア、背部の葬送翼ユニット、巨大儀式型レールランスを備える。神聖さ、妖艶さ、高級感、兵器としての冷たさを融合させる。

構図キーワード

- 都市を見下ろす玉座 / 黒曜神殿 / 琥珀色の円環 UI / 浮遊フィンの後光
- 主人公を庇う片手防護 / 掌の裁定円環 / 前景シルエット
- 重心を下げた広めの戦闘姿勢 / 床に突き立てたレールランス / 女王然とした見下ろし

安全な表現上の注意

低い構えや広めのスタンスを使う場合は、「戦闘姿勢」「制圧ポーズ」「重心を下げる」という表現に寄せる。性的強調ではなく、威圧感・神話兵器感・高貴さを優先する。