

カラフル♡コネクト

COLORFUL CONNECT

14th:Dive

フォーティーンスタイプ

Pre-pregnancy & Conception Re:cipecs



R18
ADULT
ONLY

Circle by
MIDDLY
produced by
Midorinocha

カラフル♡コネクト

× COLORFUL CONNECT ×

14th:Dive

フォーティーンスタイプ

Pre-pregnancy & Conception Re:cipes

コッコロ3週間分クッキング



コッコロの新たな旨味探しの旅

Vol.3「主さまの為にも3週間分の精のつく料理ご用意いたしましょう」

14

Contents menu



四世界このとりごはん会議

Pre-pregnancy & Conception Re:cipes

(元)管理者トーク！

Ex-Admin-Talk

おまけまんが
とびきり甘い……

Kitchen Sweet Kitchen with Yui

プリコネフェス投稿作品

Priconne Fes Submission







騎士様
今日も沢山
子作り
致しましょうね

ひそひそ



勇気を出して
口に出して
みましたが……

止まった心臓が
今にも動き出しそう
ですわ……

ヴァイオレット



な……なんて
いかがですか？

少しは私も積極的
になれています
でしょうか？



ゆず

ヴァイオレット姫も
恥ずかしさが
無くなってきました喃



ゆず



しばしお待ち
くだしやんせ

しかし……
今はわっちが
騎士殿を載いて
おります故

ネフィ=ネラ



ネフィネラ姫は
その……お上手で
いらっしやるようなので

拝見して
勉強させて
頂こうかと……

フウム……

それでは些か
詰まらぬ所でも
ありんしょう

であれば
……



これは
誠に失念して
おりました……

我らは特に
念を入れて
致さねば
なりません
事を――

はい
その通り
ですわ

ですから
騎士様……
遠慮などせず

よろしく
お願いします

ふふふふ……



わたくしの
身体のことは
気にせず……

一番奥で
……ッ!



なんと
これはまた
蛇が如き交わり様

お株を取られて
しまいそうで
ありんす

この感覚……
虜になって
しまいそう……

騎士様のものが
わたくしのお腹の中で
心臓のように
鼓動していますわ

騎士様
そ……
そのままでッ!





——って！
二人とも
ナニしてるんですかッ？！

そのまま
出してください
直接頂いて
しますわ
騎士様♡



あまりに
愛おしかったので

お掃除をと
思いました……

ちゃんと
しないと駄目
ですよ！

いいですか？
今回の
集りはですね——

この世界で
何かあった時の為に

出来る事と
出来ない事を
確認して
おきましょう
というものです



それでは
わたくしも……



騎士……

今日は
この体勢からで
よろしいですか？



タダ

出生率は
国の維持において
最重要事項！

赤ちゃんが！

彼は女の子と
こんなに
エッチしてるのに！

そう！
なぜ出来ない
のでしょうか！







騎士様
欲しい時は
仰ってくださいば
良いですよ？

殿方の
視線の先というもの
秘にすること能わず

お望みと有らば
この軟泥の化生
シャータカ
本生譚の姿で
お相手致しましょう

ですが同時に

『でも絶対
出来ないって
こともないと思う』

『レジエンドオブ
アストルムは
願いが叶う
ゲームだから』

とも言っていました――

ですので
これからは

全力全開
願いを込めて
子作り
エッチです！

なので――
私にもさせて
ください！



『出来ちゃったら
責任とってよね!』
とか



もしかすると
今までは



言ったり
考えたりする子と
してなかったんじゃ
ないでしょうか?!



「赤ちゃん
できちゃいます」
とか



えっと……
で……ですから
……っ



『子供は何人欲しい?』
とか



あ……
あれ?
……なんて
いえば一番
良いんで
しょうか……



どうぞ
お召し上がり
ください!

だから!!



わたしって多分
すっごく
おいしいので!



時に騎士殿や——

『すうばあさん認識
なるものが根底に
あるとすれば』

懷孕を望めども
『天からの授かりもの』
なる言の葉も
また世界の常識也

願っていても
早々にできる
ものではない——

だとすると
この3週間では
出来ないかも
しれませんね……



——と騎士が
関係のある女性たちに
言ってるのは
どうでしょうか?

少し
大胆すぎるかも
しませんが



であれば……

汝……
我が子を
孕め



それです!

それで
いきましよう!

仮想空間(カフェ)

仮想空間に
招待して
お喋りなんて……



よっぽど大事な
ナイショ話が
エリスちゃんにはある
って感じかな？

お姉さん
なんでも聞いて
あげちゃうよ！

私で助けに
なるかは
分からないが

口は堅い
そこは安心して
欲しい

シナツ

アイラ

そうね……
単刀直入に訊くわー

二人とも……
子作りを
したことはある？

エリス



ない……な

ゴホッ！

い……いや
ないけどー

ゴホッ！

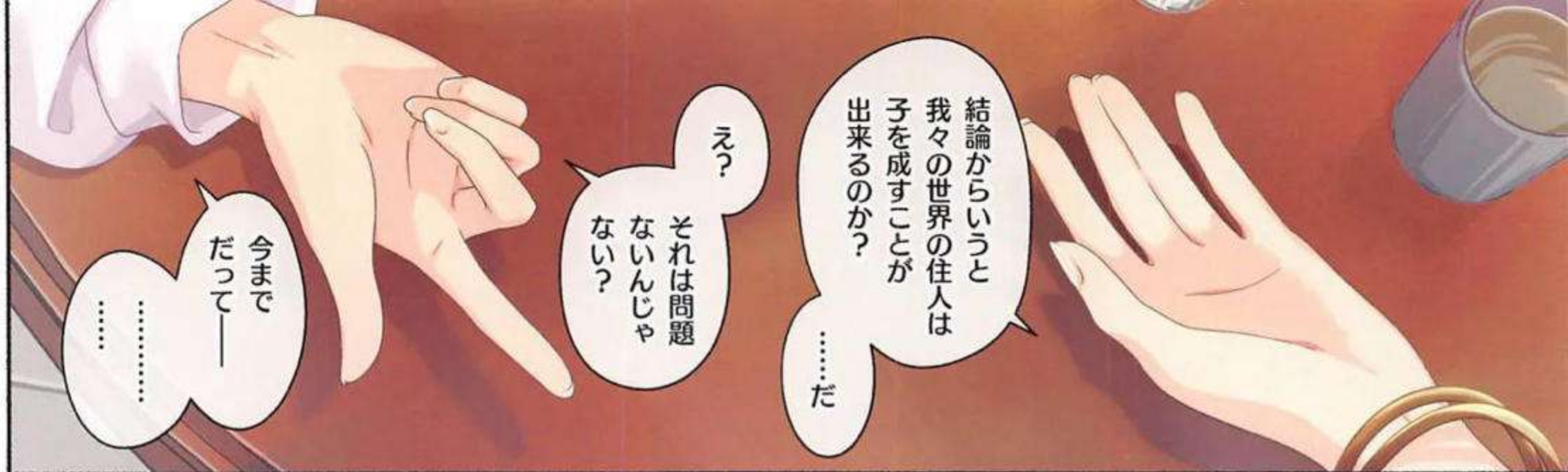
そう……
ならいいわ
時間を取ったわね

待って待って
エリスちゃん
待ってー

ガタッ







結論からいうと
我々の世界の住人は
子を成すことが
出来るのか？

……だ

え？

それは問題
ないんじゃない？

今まで
だって――

……



今までは
世界がループしていたから
同じ人に子供が出来るのは
当然だったけど

世界の複製時に
妊娠していた人以外は
モテレートの壁を越えて
子作りできるのか？
……ってことか？

もし危惧した通りなら
ループから脱した
我々の世界は――

病気・事故・魔物の被害で
次第に人口が減り
50年も経たず人々の暮らしが
成り立たなくなってしまう

杞憂であれば
いいんだが……

かといって
街のみんなに
「子作りしてる」
って聞いて回る
なんてことは――

そんなこと私に
出来るわけが
ないだろう

日常の会話でも
心構えが
必要だと
いうのに……



エリスちゃん
子作り
したことある？

っていうか
アタシたちって
すれば普通に
出来るのかな？

言っておくけど
私は騎士くん以外の
人間のことは
どうでもいいの

でも騎士くんが
私との間に
子供が欲しいって
言ってくれた時――

騎士くんが
そんなこという
時って
あるのかな……

絶対に
応えられるように
準備をしておきたい

それだけよ



だったら
ここは
アイラお姉さん自ら
身体をはって
確かめ……



て……
……？

ヒラメキィィィ

基本世界なら
モデレーターの
影響もないし

私が子連れになれば
私の世界の人達も
影響を受ける
気がするんだよね

根拠は
ないけど

こっちの
騎士くんになら

私がアプローチ
かけても良いのか

そうか！

は？

なにを……

……言っ
て
いるの？

つまり――

エリスちゃんは
私たちが背中を押して
騎士くんと間に子供を作る

私たちは
エリスちゃんと同じ方法で
騎士くんとの子供を作る

これで
お互いさまさま！
こんな素敵な
アイディア
ないよ！

シナツ
アイラが
暴走してるわ
止めなさい

道場とは別に
一子相伝の技……
良いかもしれないな

……はあ

まあ
いいわ

それらは協力に対する
見返りということで
私も手を打つわ……

それで
どうすれば出来るか
調べてみたりの？

まだ
これからよ

……

……

っていうか
エリスちゃんは
騎士くんと
したことあるの？

……
まだ……
これからよ

もしか
しなくてもさ
アタシたちって
みんな経験ゼロ
なんじゃ……

……
あるわけが
ないだろう
……

……
……
……

すべては
これからよ

そもそも
それは最初に
確認したでしょ？

Fin?

ズモズモ……

次は一緒に
作りたいの？

もちろん
いいよ！

じゃあ
何を一緒に作ろっか
お夕飯作りとか――

お弁当作り
とか――

お菓子作りとか――

あとは……

子作り……
なんちゃって……

ユイ

……ええッ？！
それがいい？

今から……でも
私はいいけど！

えっと……
その……

ん？

お菓子作り？

さそうだよね
なんでもないの
気にしないで……

プリコネフェス開催時に募集していたファン
アートとグッズアイデア企画で投稿したもの。
紹介などはされていましたが、どれも採用など
には至らず。
グッズはどんなのが良いか考えるのが特に難
しいですね。

プリコネフェス用投稿作品



こちらも2021年に開催されたプリコネフェス用に描
いたグッズ部門用のイラスト。なんだったら2026年現
在今でも作ってくれたら欲しいグッズ。
スマホとそのケースはサイクル早いので、そういった
グッズは大変そうですね。

2021年に開催されたプリコネフェス用に描いたも
の。一言コメントで「魔法少女いいよね」と添えましたが、
これは「こち亀」の「アオいいよね」「いい」のオマージュと
して添えたコメントでした。ですので、見た人が「いい」と
思ってくれば成功(?)です。



2024年に開催されたプリコネフェスでグッズ部門で投稿したもの。ファンアート系の芸術部門は時間がなくて描けなかったのですが、よく考えたら二つ描いてる間に1枚ぐらいファンアートも描けたのでは?と思わなくもない……

電子レンジで温める湯たんぽは足先や腰のポイントポイントで温めるときに重宝するのでオススメです。

投稿時コメント

『ほかほかオニギリちゃんクッション』

電子レンジで温める湯たんぽを入れられるクッションです。片面はシンプルなおにぎりデザインで、片面がオニギリちゃんのデザインで、ふわもこな実用性のあるグッズが欲しいです！

ほかほかオニギリちゃんクッション



こちら2024年のプリコネフェスで投稿したもの。TVアニメ版とゲーム版でそれぞれ、アストルム・現実でキルちゃんや突撃されたシーンを彷彿とさせるアクスタアイデアでした。

面白いアイデアだとは思いますが、需要があるかって言われると怪しいアイテムでした。

投稿時コメント

『窓ガラスを蹴り破って突入するペコリーヌアクリルスタンド』寝起きの何でもない時でも、ため息が出た時でも、ペコリーヌが窓を蹴り破って突入するのを目撃すればきっと元気に。



Animations

プリコネ7周年目のプリコネフェス2025においてファンアート募集用に制作したアニメ。

ここではその解説と、こういったコンセプトで作ったのかなど、作った本人が忘れないうちに書き残しておこうという企画スペースです。

実際の動画はこちらから→
(Youtube/無音アニメーション)



←画面の下から元気よく現われるペコリーヌ。
飛び上がる時は、胸や腰の装飾品が下にひっぱられるようにし、
↓降りる時は逆に上に残ろうとする動きになるよう気を付ける。

大きく動くジャンプアクションが終わり、そこで初めて顔(表情)が分かり「これはプリコネのキャラがアニメーションする動画」というのを印象付ける部分です。

2024年の秋頃にプリコネ公式がTwitterに公開した『草野優衣パン食い競争Gif』を見て、なるほど、ここまで揺らしていいのかと感銘を受け、その後「プリコネはアニメRPGだし、一度ぐらいいは手書きアニメーションを作ってみるか」と、プリコネフェスのファンアート企画を気に制作を開始する。

なので、ペコリーヌは揺れるアクションというのが初期コンセプト。





アニメーションを作るのが初めてで、キャラクター部分だけで、どれくらい時間がかかるのかが分からない為、背景は1枚絵にして、見た人が次の展開(文字)を予測できるように一文字ずつ文字を表示させるという形にしました。

こちらはペコリーヌとは違い、ゆっくりとした揺れを描いてみたいとかだった気がします。既に忘れかけています。

そしてこちらへんで気付くのです……

「大きく早く動く」よりも「小さくゆっくり動く」方がアニメーションを作るのが大変なことに……

プリコネフェス2025のキービジュアルにいるメンバーと衣装で大きく動くのは、既に無理っぽかったのです。

色合いの調整を省くために、ほぼ全ての1影の色を全て同一色の乗算で塗ることにし、スクリーンやオーバーレイを全体にかける事でそれっぽく仕上げる方向に。





アニメーターさんにとっては振り向きというのは基本のキとどこかで聞いたので、チャレンジしてみた結果…頭のかんざしが何より描くのが難しかったです。

アニメを一度作ってみて、世のアニメを作ってる人が100倍ぐらいすごく見えるようになりました。

「コ」を見つめたあと、一息ついてから振り向き、カメラ目線になる。
ネフィらしさのあるタイミングで動かしたかった為、煙管とキャラとスライム羽衣部分でアニメーション素材が分かれています。

「ネ」が動いており、ただの背景ではなくギミックがあるものだとわかるようになる。
CLIPSTUDIOの機能がわかりはじめて、この「ネ」は作画ではなく、拡大率をキーフレーム操作で変更して脈打つようにしている。



このカットは眼パチだけで間がもつかというのを試してみた部分になります。

死人であるヴァイオレットが心臓のように脈打つ「ネ」に対して、興味を惹かれ触れようとしているというコンセプトもあり、カットの印象に対してコストが安く仕上がった感があります。





ミソラは少しだけ動かして押し込めることを確認したあと、ランファの方を向き、リダイブ棒を押し込む。

ミソラとランファは一つのカットに同時に登場して、ミソラがランファにちょっとした悪戯をしかけるのが当初のコンセプト。

このカットを描いてるタイミングで、髪の毛などのフォロースルー（動きの遅れ）を感覚ではなく言葉として覚える。

リダイブ棒が胸に当たったあと、ワントンポ遅れてから動きを開始して恥ずかしがる。その動作のタイミングに悩む。自然な動作を自然に描くのは難しい。





眼をウルウルさせながら近づいてくるアメス様。背景文字の「プリコネR」の流れを切って登場するドアップなアメス様。



ここでは一つのシーンを三つのカットで構成することをコンセプトとし、次にここまで一様だったバストアップの構図から、顔のドアップと、引きの構図の二種類を使う場面にした。

こちらへんでカメラをキーフレームで動かすという機能を研究しはじめる。



続いて、近づかれてる方のコッコロ。どうリアクションしていいかわからないといった表情でまばたきをする。身長差でアメス様の頭とヘイローの影が落ちている。



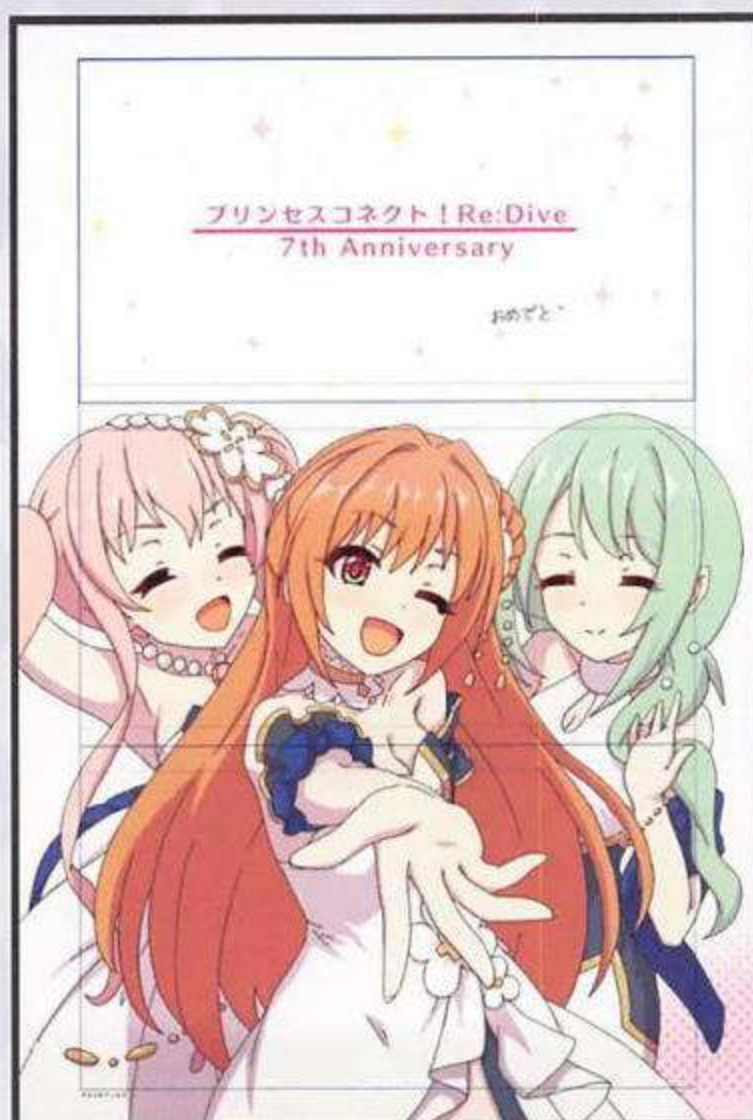
可愛らしい恰好をしたコッコロにテンションがあがり思わず抱きしめるアメスを見つめるキャルとシェフィは、今回登場するキャラクターの中だと尻尾持ちの二人なので背中側のカットにして尻尾が見えるようにし、それぞれのポーズや、動く尻尾と動かない尻尾で性格の違いを表した。



カルミナのパートを描き始める時点で使える時間が残り僅かだったので縦に長い1枚絵を描きカメラを動かしてアニメらしさを出す方向にし、広がった髪で後ろの二人の作画量を極力落とすなど工夫した。ガンダムの盾理論のようなもの、さすがカルミナの盾担当、頼りになります。

最後に7周年を祝う言葉を添えて終わる。

さあカメラが下からグイッとパンしてタイトルロゴがドーン！縦に長い作画エリアを用意して描いたのもここが初めて。



プリンセスコネクト！Re:Dive
7th Anniversary

おめでとうございます！

「おめでとうございます」の文字は手書き感を出したかったので、文字にかけたマスクを少しずつ解除していくやりかた…ではなく、ひらがな一筆毎に新しいコマを作っていく作業スタイルで作ることに。



ここからはプリコ
ネフェス2026ファ
ンアート募集用に制
作したアニメ。



実際の動画はこちら
(Youtube/
無音アニメーション)

前回とうって変わって
ほとんど動きの無い、
お菓子やケーキを見つ
めているプレシアのカ
ットからスタート。

リリがコッコロから教
わったポーズに照れて
困っている様子と、
そこにクリアが画面の
外から助言をするシー
ン。



当初は前回に引き続きキ
ービジュアルにいる全ての
キャラを制作する予定だっ
たが時間の都合上、アルタ
ーメイデンの3人だけに絞
って制作を開始。

CLIPSTUDIOだけで制
作した前回だったが、今回
は各カットを編集し繋げて
最終的な動画にする所は
Davinci Resolveという
動画編集ソフトを使用。

前回に比べ、ストーリー
のある内容で、背景を置き、
編集ソフトで撮影効果を入
れるのが技術的な目標とし
てスタート。



リリの様子に視線を送
るプレシアだが、口が
モグモグと動き、よく
みると手前にあったお
菓子が一つなくなってい
る。
視線をリリの方から逆
方向へと向ける。

ハートマークを作り軽快に動きながら笑顔を振りまくクリア。



クリアが実際にハートマークを作ってみせる所は今回のアニメで一番作業量が重いところだと分かっていたので、塗り分けを簡単にするために、逆光でほとんどが影中というライティング設定にして作画コストを抑える方針にした。

背景を横に流して動いてる被写体をカメラが追うような効果も加え、DaVinci Dissolveの機能で逆光感を強く設定した。

時間が無かったとはいえ、ここの尺をもう少し増やしたかったのが完成後悔やまれる部分ではある。



今度は完全にお菓子を食べている瞬間を描写し、「完全に食べてる！」と見た人にツッコミをしてもらうシーン。



手元のアップを最初にして、リリの手元に注目させる。ハートマークの手の形から気を送るような手の形に変化する。



何か勘違いしていそうなリリに対し、クリアがツッコミを入れるシーン。ここではコミカルなイメージを優先するため、ギャグアニメのようにシンプルに画面外からスライドで登場するクリア。

今回のコンセプトテーマを表示しておしまい。

もっとおいしくなあれ

解決とオチのパート。

リリは実際に行動に移して実演してみせるが、どうしても勘違いをしているのか見た人と、クリアに同時にツッコミをしてもらいアニメーションを終わるという部分。

手で作ったハートマークから魔法的なパワーが出ていて、お菓子やケーキが更に美味しくなっている…とリリは思っているという設定。最後の「？」は自分が分からないだけで美味しくなっているのか？というハテナ。

なので冒頭のリリは「自分にはそのような能力はない」困っていたという流れ。

「完成までの礎と枠の外」



何かが出来上がるのに必要な始原のアイディアにして最初の一筆。そして偉大なるボツという名の礎。最初は背景ではなく各キャラクターが一文字ずつ「プリコネR」のパネルを持つというアイディアでした。



世のアニメーションというのは原画部分の間に中割りという絵を足していく形で作られています。これらも同じように作られているんですが、この中割りの絵を描くだけでもなかなか大変でした。紫と緑の絵の真ん中に線を引くのではなく、動作には加速度に応じた現在位置があるので、その部分に線を引く必要があります。あるらしいです。難しいです。

ネフィは衣部分とキャラ部分を独立したタイミングで動かしたかったため、アニメ素材も別になっているのですが、衣部分がキャラの後ろから手前に回り込んでくるため、同一素材を前後に二つ用意して、手前に配置したものの一部をマスクするという方法で制作しました。実際のアニメの現場ではこういうのどうしてるんでしょうね？



クリアのシーンは撮影エフェクトがないと場合、こんな感じのアニメ素材になっています。メ切のある個人製作アニメ作りは作画・作業コストとの戦いなので、枠外になる部分は描かないことが多いです。もちろん下書きの時点では頭のラインが正しいかなどの確認の為に線を引きます。対して、移動の範囲が完成前にイメージできなかった、こちらのコッコロなどは、かなり広めに描いていたりします。

アンティーク風のスイーツカフェという設定で背景を描いたのですが、何かしら情報量のあるものが欲しかったので昔の写真のようなものを額縁に入れて配置することに。その際、被写界深度演出などでボケを入れるのは確定していたので、ここでは過去のカラフルコネクトの表紙を使いました。一部がフレームの外に出ていて表示されるのも1秒程度なので分かった人はいない……というか判別不能でしょう。



イラスト本用表紙イラスト全体



表紙用イラスト全体

あとがき

定点観測地点こと後書きです。

今回は原稿のフォーマットを600dpiから350dpiに変えた結果、ペン設定やらなんやらが丸っと使いにくくなったり、各種設定を洗い直しになったりして、今までと若干見た目が変わってるかもしれませんが……し、変わってないかもしれません。解像度落として描くスピードが速くなる予定だったのですが、正直あまり変わった感じがしません。小さいコマが描きにくくはなりましたので次またもとに戻るかもしれません。

前回まで定期的にskebのイラストが入っていたりしたのですが、メダリストの電子書籍を読んだ時に全然関係ない漫画が巻末にあって『私は純度100%の作者の本が欲しいんじゃ〜』と思ったので、自分のフリを直すことにしました。ですので、今後はskebイラストは『このキャラでカラフルコネクト感のある完全おまかせで〜』みたいなやつしか載せない方針になりました。

プリコネはそろそろ第三部最終決戦直前といったタイミングでございます。一体どうなってしまうのでしょうかね。

とはいえ、決戦はするにしてもそこかしこに伏線が残りがくってるので、すごく続きそうな気配もします。カラフルコネクトは最近設定系話が多かったので次は初心に戻ってインスタントなえっちぶっくを目指して描こうと思っております。

というわけで、次回カラフルコネクト15th:Diveでお会いいたしましょう。

奥付

カラフルコネクト14th:Dive

サークル名 MIDDLEY
発行者 みどりのちや
連絡先 circle.middly@gmail.com
Twitter(X) @Midorinocha
Misskey.io 同上

発行年月日 2026年8月15日(C108)

印刷 株式会社サングループ/SUNGROUP

無断に複製しアップロード、並びにアップロードサイトへの誘導等をしたサイト管理者、個人、団体に対して、プロバイダへの著作権侵害に該当する発信者情報開示請求を行い通報する他、それとは別に損害賠償請求を行います。

またAI学習目的での使用禁止します。

18歳未満の閲覧、購入を禁ずる

カラフル コネクト

XIV



四世界このとりごはん会議

Pre-pregnancy & Conception Re:cipes

(元)管理者トーク！

Ex-Admin-Talk

おまけまんが
とびきり甘い……

Kitchen Sweet Kitchen with Yui

プリコネフェス投稿作品

Priconne Fes Submission



MIDDLY
みどりのちや