

00003



A3 work

GameGigaFantasy3



▶ CONTENTS ◀

目次

FF9 ラフ集

究極幻想外伝



FF フリートーク



HP コマーシャル



奥付



編集後記



FF イラスト集



D・D ラヴァーズ



Works2000

Game Giga Fantasy3

No content is accept under 18age.

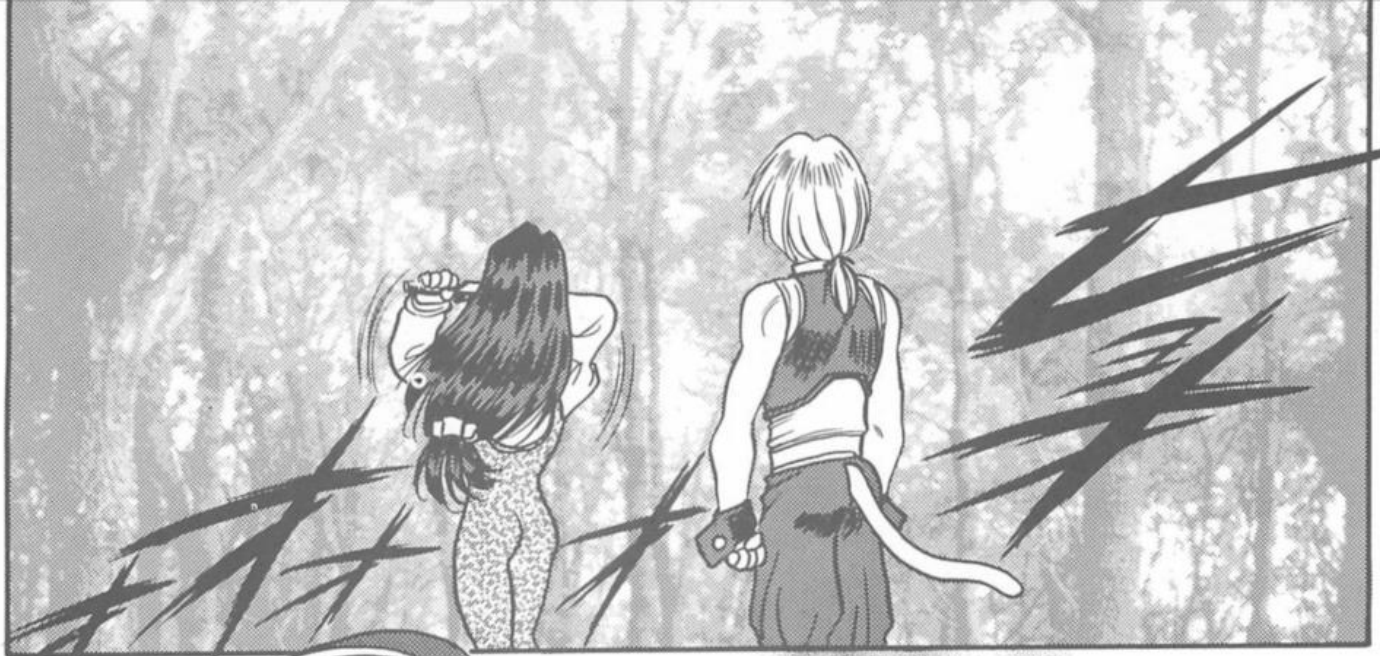
STOP

ONLY ADULT

究極幻想外伝



万三
2000!







ーガレタセントリア城下町



ダガー……



ん……



……

……もう
ヒルダガルドⅢ号に
行かないや……

ジタン……でも
「テラ」に行ったら
生きて戻れるかも
わからない……

だから……

……気持ち
分らないけど……

俺たちは必ず生きて
帰る！……だから
それまでおあづけに
しようぜ！

ジタン……！

わ……

……
スリプル……

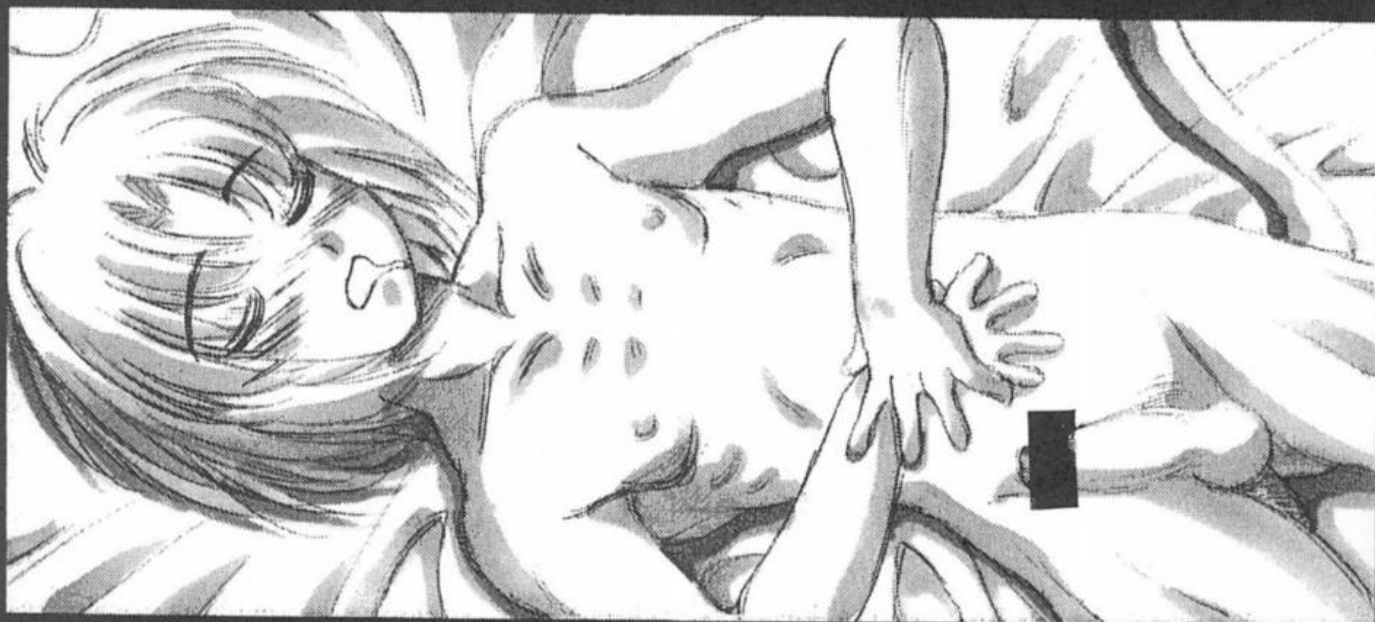
え!!?

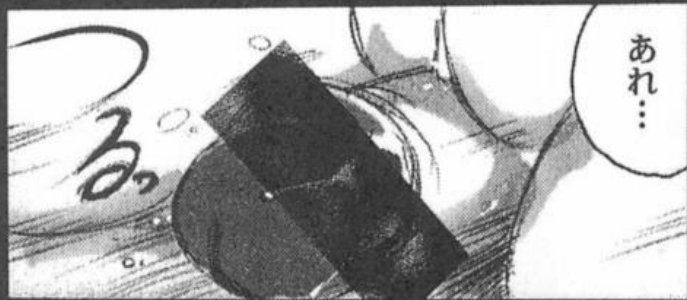


みんなのおかげで私は声と
前に進む勇気を取り戻せた
けれど……私はもうひとつ強く
なりたい……だから、ジダン……
貴方の力を分けて下さい……



これがジダン……
なのね……





痛お!!

だ…タガ…!!

おん

ふるふる…

……無奈はやめて
早く抜くんた
……

……

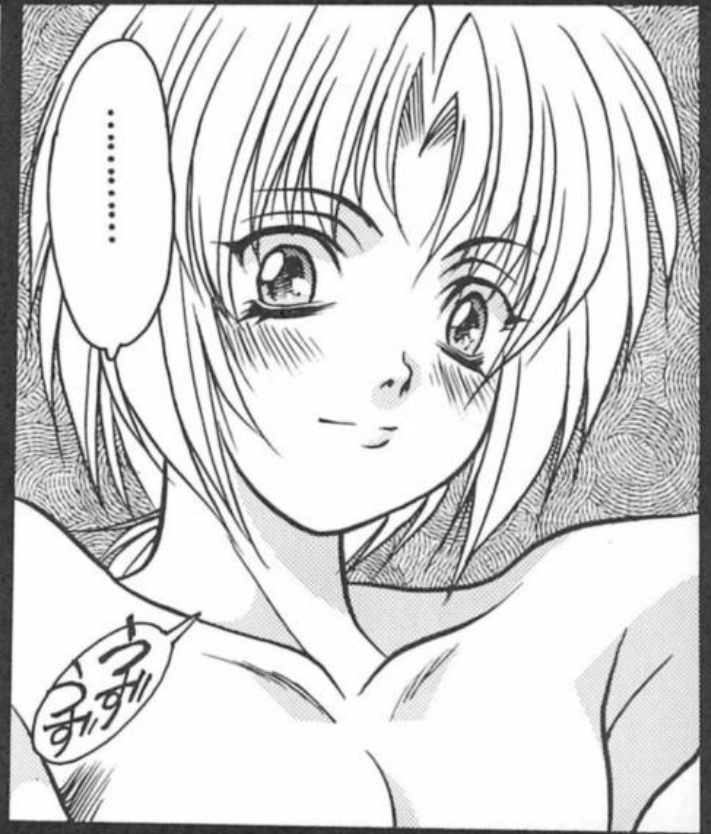
わかった……
最後まで
しよう……

ん……

ゆいゆい……
動いてる……

おん







ひゃう!!

びしょ

びしょ



くっ……
締まる……!

だつ駄目え……
気持ちよすぎ……
ああっ!!

びしょ

びしょ

びしょ

んっ！

んあああッ！！

おっぱい

んっ……
んっ……



みんな……僕の記憶を
天に預けにいくよ……

※目撃したらしい(笑)

ジタンたち
遅いねー

なあに
やってんのかしら

究極幻想外伝

描き下ろし 16p

<Another Final Fantasy fj3comics,2000.>

FJ₃

▶ Postscript ◀

Drawing Works.



※ 今回のキーワードは「無理を通せば道理が引っ込む」ところでしょうか。いや、色んなイミで無理を通してます。特に時間に関しては富士参號工房史上最も無茶苦茶してますね（作家としては別の所でもっと無理な事していたりする）。……で、そのおかげでマンガの方はベストになったかというところでもなく、内容は結構ムチャクチャです（笑）。次回はもう少しマトモな進行になるよう気をつけないといかんなあ…。

……で今回はジタンとガーネットで描いてみたんですけど……あまりゲームのネタを被せられなかったのが個人的にはやや不満。あとファンタジー物はやはり時間をかけて描き込まないと駄目ですな。その辺りについてはキチンと反省して次回へ生かしたいものです。



...

Talk About FJ-3

※どもども FJ-3です。今回の描き下ろし用に描いたFF9のラフ群です～。

※マンガのトピラ用のラフだったんですけどインパクト弱いので没。髪切った後のダガー（ガーネット）ですね。

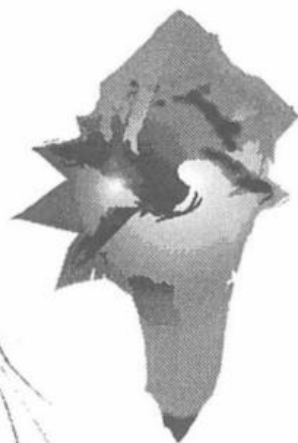


Garnet Til
Alexandros 17th

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings

ファイナルファンタジー9
ジャンクコレクション



▶ FJ-3 ◀

Rough Drawings

Garnet Til

Alexandros 17th



※……それにしてもガーネットって名前もダガーっていう通り名も可愛くないなあ。なんかネーミングで失敗してるよーな気がする。



TIL

Garnet Til
Alexandros 17th

※ガーネット表紙用のラフ。今回のポイントはお尻。デザイン的に地味なんですけど3D(フィギュア)にするとHそうなデザイン。コスプレする人は勇気のいる衣装ですね(笑)。

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings



FF9
Reborn The Crystal

▶ FJ-3 ◀

Rough Drawings

Zidane Tribal

※やはり某3世か
フランス代表を
思い起こさせる
ネーミングです
が、キャラと
しては気に
入っています。



Zidane Tribal

FFVのバツツ
やFFVIのロックの
様に明るいところが
良い感じです。

FF9
Reborn The Crystal

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Zidane Tribal

Rough Drawings

※よくオマージュというかパクリ元について色々取り沙汰されるFFですが、今回は明白に某3世(笑)が多いですねえ。別にデザインモチーフとして過去の名作を参照するのは構わないと思うのですが、素人さんに一目で分かってしまうように作るのはいかなものか(笑)。

*Adelbert
Steiner*



GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings



Adelbert Steiner

※“とっつあん”ですなあ(笑)。
でも手描きだと泣けます、この鎧
(笑)。



Salamander Coral

※サラマンダー……まんま次元って感じですね。実際は見た目だけでそんなにはキャラ被ってないですが。登場が中盤からなのであまり使わなかった……。実際にはかなり使えるキャラらしいです、はい……あ、クイナ描くのを忘れてた。

Eiko Carol



GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings

Eiko Carol



EIKO

Eiko Carol

※デザイン的には、女性キャラでは一番上手くまとまってるんじゃないんですかね。自分の絵に直す際にかなり等身上げてますが、実際は真ん中の絵くらいの方がギリギリですな。3D化する時は服のふくらみ具合を上手に再現してもらいたいものです。



FF9

Reborn The Crystal



Vivi Ornitier

※今回物語の重い方のテーマは彼がしょってると言っても良いでしょう。

Freija Crescent

※ホワイトドローが便利なので、最後まで使っていました。キャラ的には五右衛門……なんでしょうね。(♀)だけど。



GGF
illustration
FINAL FANTASY

Rough Drawings

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings

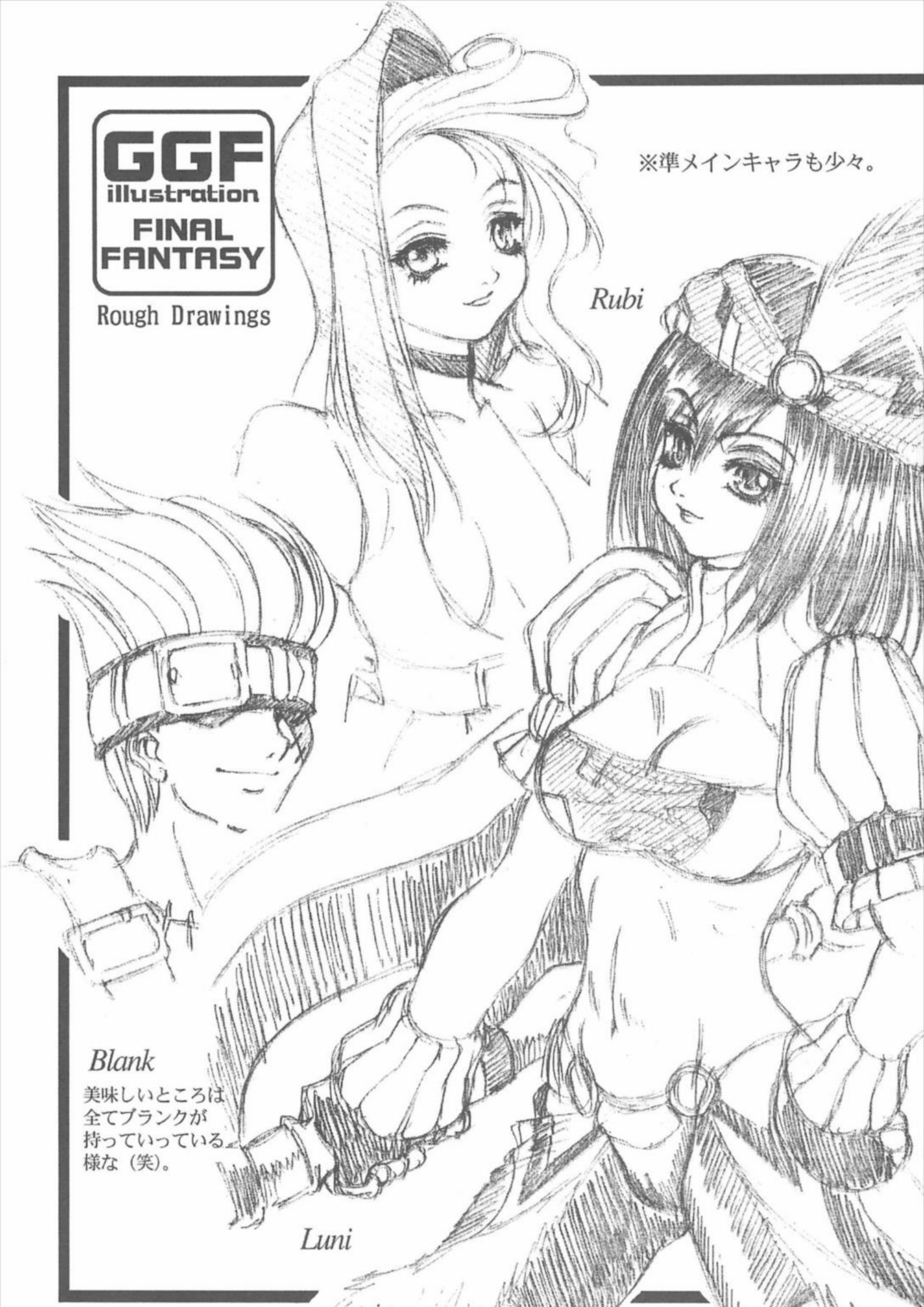
※準メインキャラも少々。

Rubi

Blank

美味しいところは
全てblankが
持っていっている
様な(笑)。

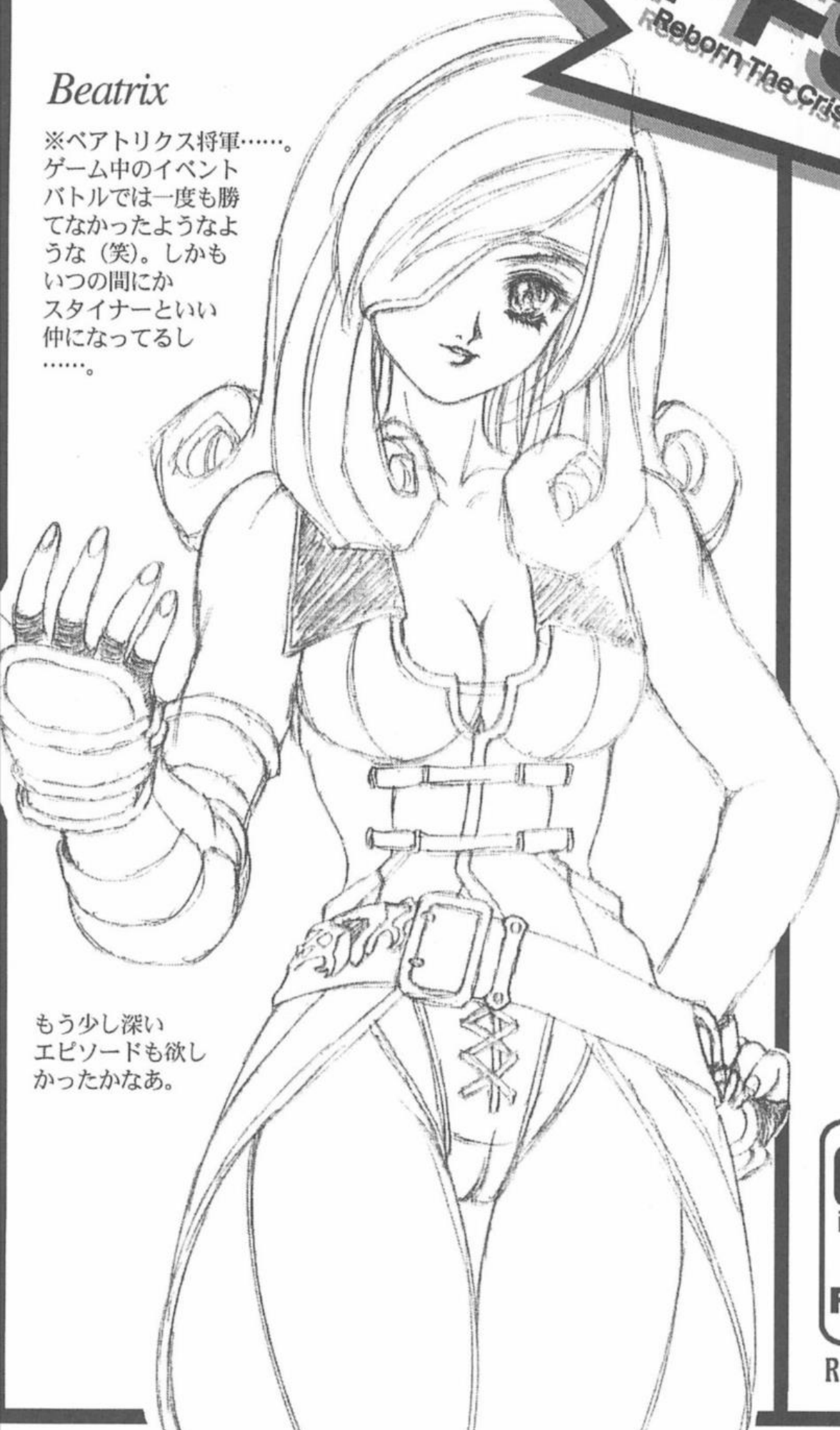
Luni



FF9
Reborn The Crystal

Beatrix

※ベアトリクス將軍……。
ゲーム中のイベント
バトルでは一度も勝
てなかったようなよ
うな（笑）。しかも
いつの間にか
スタイナーといい
仲になってるし
……。



もう少し深い
エピソードも欲し
かったかなあ。

ファイナルファンタジー9
ジャンクコレクション

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

Rough Drawings



<Final Fantasy Series fj3talk,2000.>

ファイナルファンタジーシリーズ

since 1987 ~ 2000 (FF-FF IX)



最初のファイナルファンタジーがファミコンで発売されて一体何年経つだろう。自分がきちんと遊んだのはFF2からなので正確なことはわからなけれど、FF1はドラクエ2の後で発売されてるはずなのでそれなりに古い。(編注:FF1は1987年発売)

そして西暦2000年を迎え発売されたFFは、数えて9作目。先行して発売されていたドラクエシリーズの最新作はFF9の後で、なおかつ7作目。既に6で追い抜いていた発売ペースで、更に一本分リードを伸ばしたわけである。

FFは、SFCのFF4や5でグラフィックの美しさ・ゲームシステムでDQを追い抜いたと言われ、8で300万本を突破したこととで総売上本数でもDQシリーズを追い抜いていると思う。しかしその全てをもちも、FFは日本のNo.1RPGにはなりえない。……というか、ならない方が良いのではないかと自分は考えている。FFは常に挑戦者だったからである。

新作を出すたびに新しいゲームシステムや、既成のファンタジーの世界観をくつがえす世界観を導入するFFは、かつて、オースドクスなファンタジーRPGとして常に頂点に君臨するDQシリーズの挑戦者だった。

しかしそういった立場としてのFFは、コアなゲームファンの人気がDQを上回ったと思われる6で一応終わったようである。7以降のFFの挑戦は、プレステという表現が豊かなハードに移行したことにより、RPGのインタラクティブ性とCGの表現力を活かす新しい表現メディアを生み出すことに移ったように見える。その現れの一つが、映画的表現の取り入れだろう。

しかし7にしろ8にしろ、部分々に収録されているCGムービーの美しさは他メディアの追従を許さないクオリティであるものの、一本の作品として観た時にはあまり優れた物であるとは言えない。(特撮など)ハイクオリティのワンカットがあっても、全体がだめなら映画が評価されないように、ゲームもまたシナリオ・ゲームシステムなどが伴ってこそ評価されるものだ。

かつて DQ に挑み続けてきた F F。 新たななる挑戦は何処へ行くのか？

もちろんゲームは映画とイコールにも、以上にも以下にもなれない。その意味で、そもそも煩雑な作業を要するテキスト RPG を映画的にすることに無理があり、7や8はその点で挑戦に失敗したのではないかと思う。

そんな中現れた最新作 F F 9 は、7や8で濃くなった S F 色を廃し、リアル等身になったキャラクターを縮め、ビジュアルイメージ・世界観を旧来のものに戻した。これは一見、後退に見える。しかし数字的に成功している前二本の流れに逆行することの困難は容易に想像できる。形は違うが、これも制作者としては大変な挑戦であったのではないだろうか。結局は同じ失敗を繰り返している面もあるが、オールドファンには単純に嬉しいし、個人的には7や8より好感が持ったのも確かである。

さすがに9作目ともなればお約束も多々あり、例によって他作品の美味しいところ取りも随所にあるけれど
(笑) 最上級のビジュアル・新しい

システム等々の刺激を提供し続けてくれる限り、自分は F F シリーズを追いかけるのではないかと思う。決してマイ・フェイバリットな一本にはならないのだろうけど。

富士参號

FJ3

WORKS2000

<Final Fantasy7-9 Appendix talk,2000.>
マクドナルド化するFFの環境
since 1997~2000

GGF
▷ FREE TALK ◁
**FINAL
FANTASY**

300万人という莫大な購入者の大半は、年に1,2本しかソフトを買わない「大衆」だ。そういう人にしてみれば、予測可能性が高く、話題の共通性があり、定期的に発売されることで継続(ブランド)的な信頼感がある。FFは「最も良いソフト」なのだ。行動学の基本だが、人間はベストを選ぶのではなく、もっとも容易な手段を選ぶ。ビッグマックを肉質や野菜の鮮度で選んでいる人がいるだろうか？

従って、近年のFFでしばしば起きる論争のようなもの—FFが大量に売れていることを、ゲームユーザー意識の低さのごとく非難する(あるいはその逆に絶対視する)人達の行動—はやや的外れといえる。ゲームとしてのFFの評価は数字と別にされるべきものだ。FFはその素晴らしい効率性によって多数に支持されているのであり、それはゲームとしてFFを捉えるコアユーザーを上回る。その意味でFFは日本最高のソフトなのである。

ユーザーはFFに『ゲーム(した気になる)幻想』のイメージしか求めていないし、天野喜孝の絵はカーネルサンダース人形と等価の意味しかもっていない。しかしT型フォードがその社会的意義で評価されたように、FFも、作品論以外の側面でもう少し評価されてもいいのではないだろうか。

マクドナルド理論という経済説がある。古くはフォードの車工場から連綿と続く合理化の究極として、マクドナルドのシステムが世界を席卷しているというものだ。実際マックは、フル・プルーフを徹底した品質管理と客まで働かせる購買システム(レストランのくせに席取りから片づけまで客にやらせる!)で効率よい販売を実現している。しかも従業員の平均就業期間は4ヶ月という低練度でそれを達成しているのだ。正にモダン・タイムスの世界だが、このような、マニュアル化を客にまで要求するシステムになぜ客がつくかといえば、それは客の側からの予測可能性(予算や時間)の高さが、ミーイズム社会の主観性に合うという点が大きいだろう。

ただ、効率の面では素晴らしいマクドナルドも万能ではない。健康や食事に気を使う人ならマックで食事はしないだろう。店は一般に『家族外食幻想』とでもいうべきキャラクター商品としての消費イメージ、ないしは安価な栄養補給源としての期待しかされていない。もちろんそれでマクドナルドの価値が下がるものではない。

前フリが長くなったが、要するに現在のFFとはビッグマックだ。スタッフがいくら変わろうと商品はびくともしないし、内容は客に“ボタン押しマシン”を押つけてムービーを強制ロードさせる単純作業でしかない。だが、それで全く問題はない。

ゲームを作品として評価するのはファンの常。
しかし価値はそれだけじゃないのだろうか？

HN

GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**

ファイナルファンタジー イラストコレクション

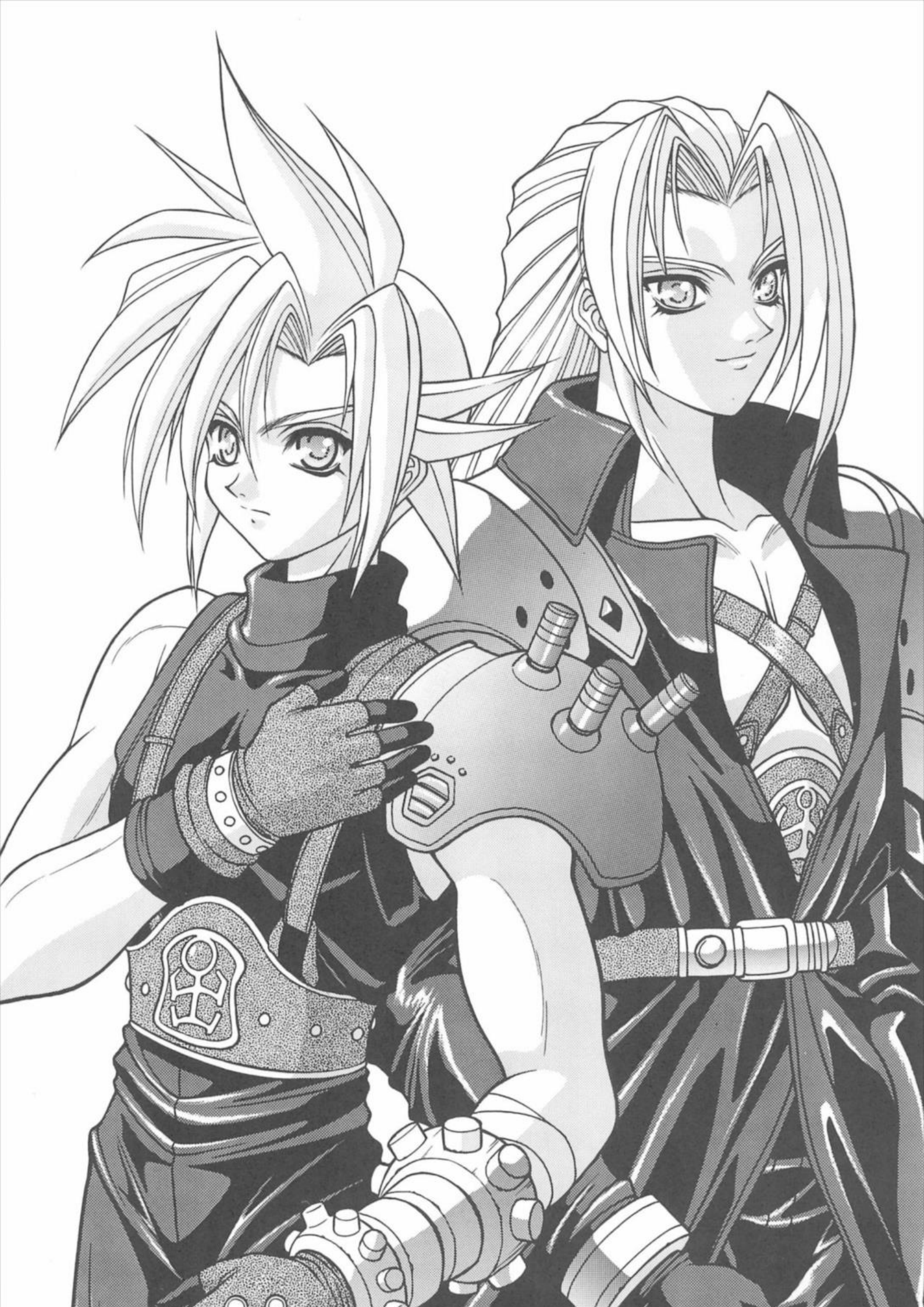








FFVI

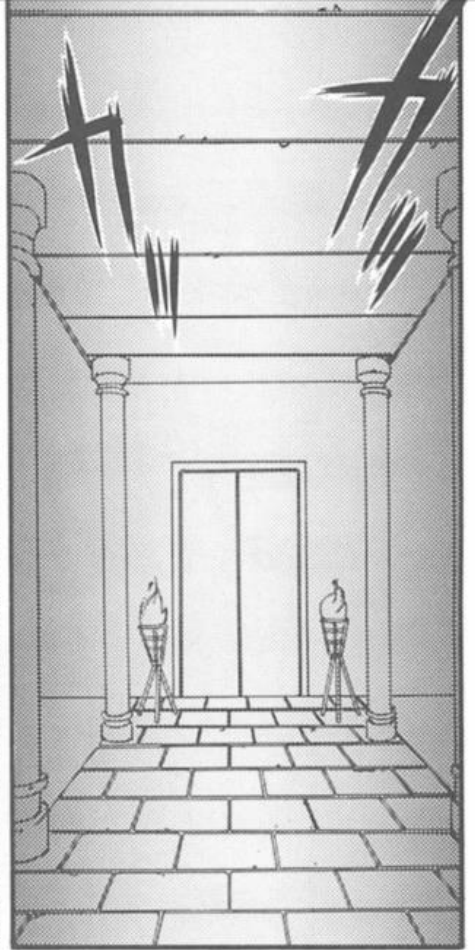




GGF
illustration
**FINAL
FANTASY**



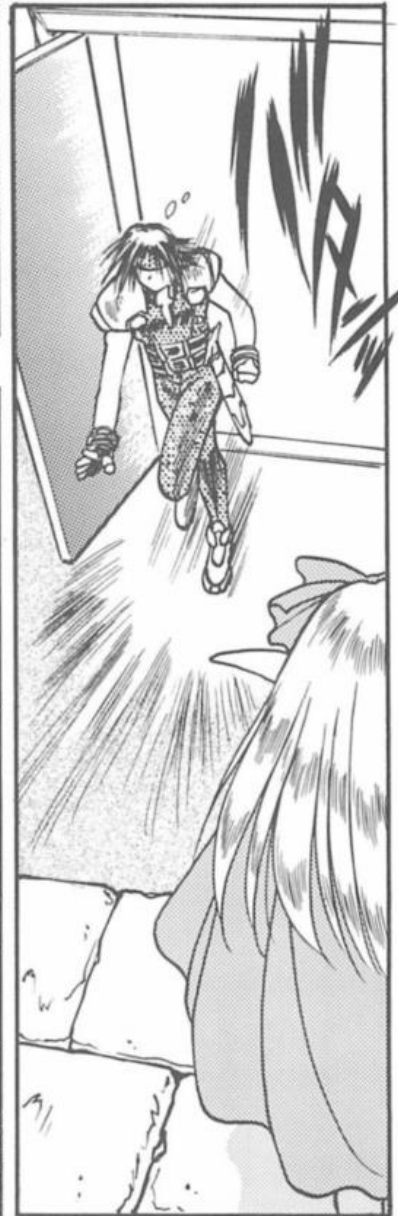
ははは……
こっちこっち!



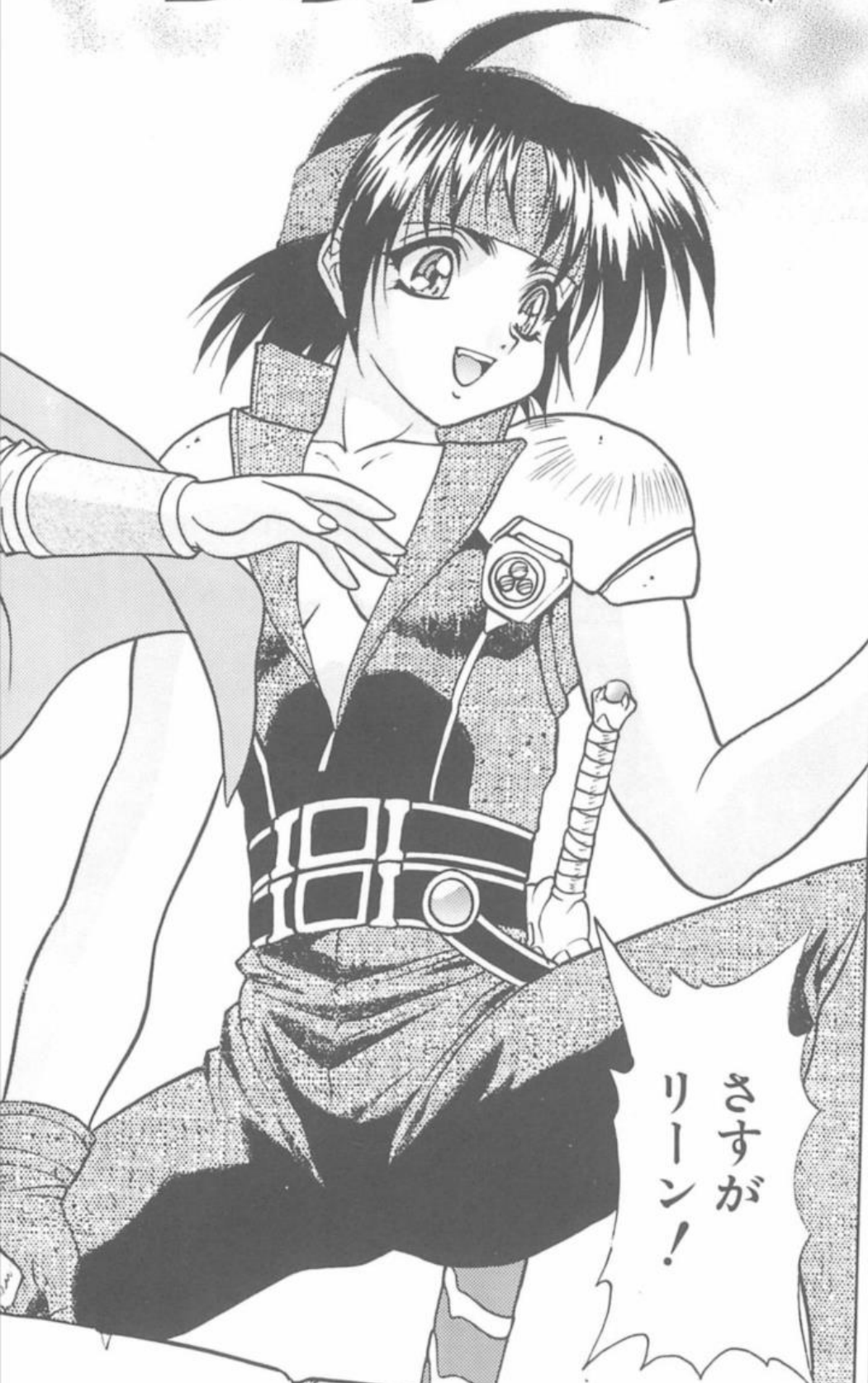
……



リーン!
頼む!!



D・D ディープ・ダンジョン レガアーズ



さすが
リーン!



うひょうう!

俺たちは新米の
冒険者だ（厳密に言えば
俺だけが新米）
今俺たちが
探索してる迷宮は
一昼夜程度で踏破できる
小さな物のはず
なのだが……

ううん…ランが
うまく誘導して
くれたおかげだよ

迷宮に入つてすでに
三日…俺たちは
完全に迷つていた

ん？

いや…ずいぶん魔法を
使ってるから……
大丈夫かなって……

ああ…しんどいけど
あと一・二回は
使えると思う……

正直なところ 体力も
精神力も限界だ……
でも男として
幼なじみの彼女だけは
守らないと…！

くすっ

？

何が
おかしいの

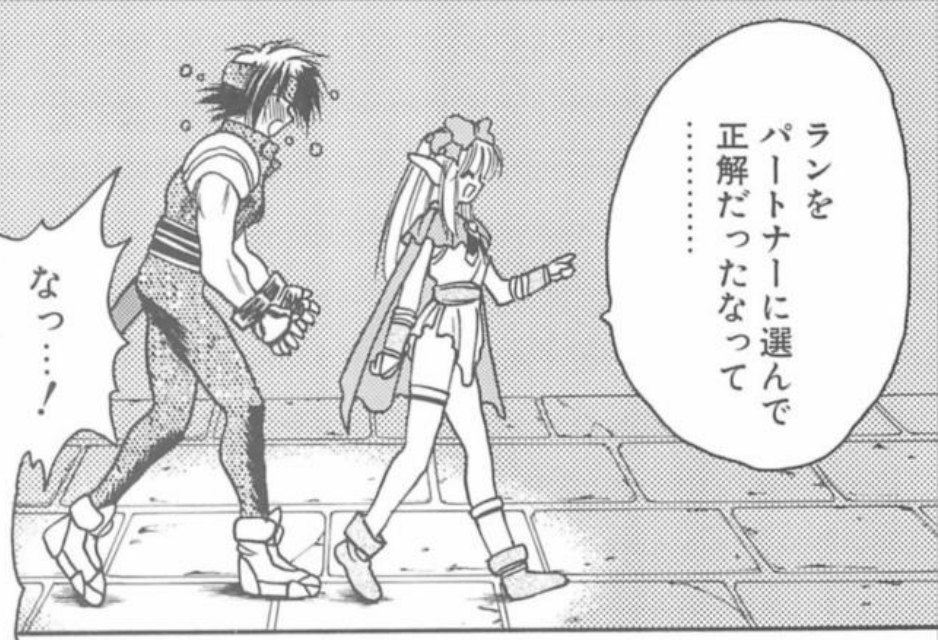
富士参号

FUJISANGOH



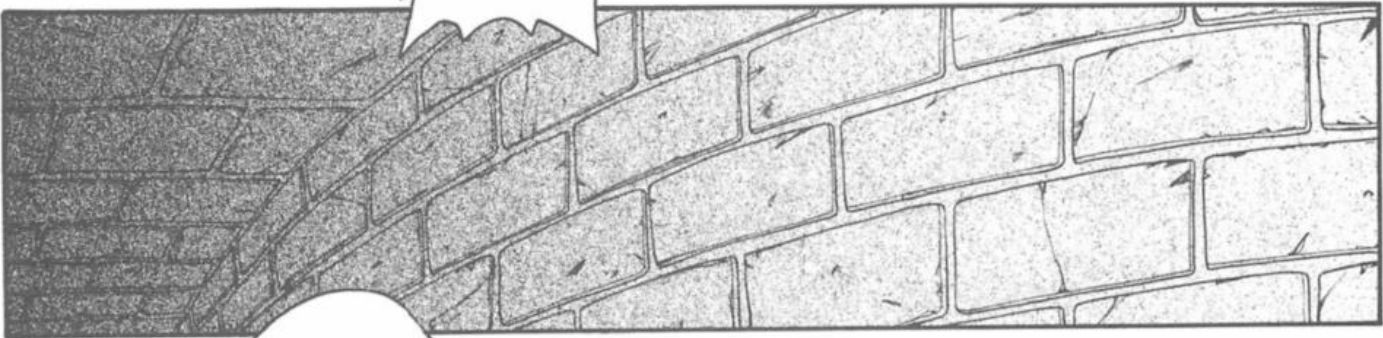
静かに!!

こんな時に人を
からかわないでよ
.....



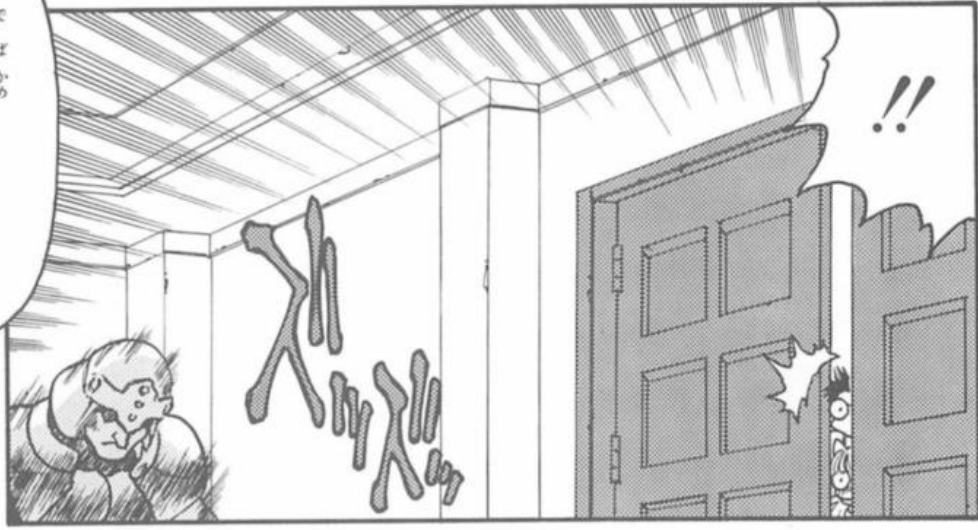
なっ...!

ランを
パートナーに選んで
正解だったなって
.....



ではかの
出歯亀趣味が
あるとは
知らなかった.....

バカ!! よく見なさい
相手はゾンビよ...!!



!!



これは...!?

カッ...

D・Dラヴァーズ

部屋の周りの
死体……
先にここへ来た
パーティかしら？

やつらが
新しく見つけた道に
入ったから 私たち
迷ったのかも……

それより…彼女を
早く助けないと……

ゾンビくらいなら
魔法はいらないだろ！

だあツ！！

待つて！あれは
ただのゾンビじゃ
ないかも……！！



?

危ない
ラン!!



え?



ゾンビくらいなら
ちよろいちよろい
.....
きみ...大丈夫?

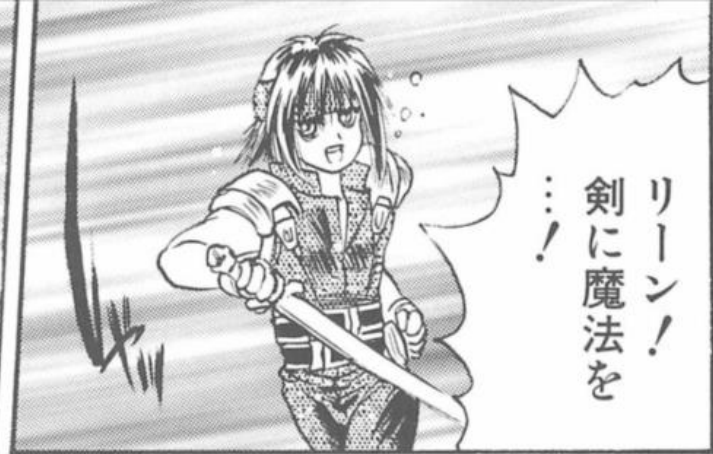


死霊...! 死体に
憑依していたのね!!

ラン! そいつに
普通の武器は
効かない!
さがって!!



うわっ!
...と!!





……って
ありやー



やったぞ
リーン!



我々の楽しみの
邪魔をした罪は
重いぞ……

まさか……
オマエも……?

油…断…した…



フフ……
次はオマエの体に
乗り移らせて
もらおう



うむ…なかなか
いいカラダだ



ふふ……





ふん……
ハーフエルフの娘か……

う……



はっ

ほけ



ランじゃ
ない!!

ラッ
ラン!?

あ……
体の自由が
利かない……

いっいやっ
こんなの……
駄目えっ!!

痛いっ

きゃあああ!!

ラン!!



さんざん
楽しんだんだ……

さっさと昇天
しやがれっ!!

どわっ!!



大丈夫か!?
リーン!

平気よ……
ランこそ大丈夫?
こんな…無茶して
……

こんなの
何でもないサ
リーンの痛み
に
くらべれば……

ゴメン 痛い思
いを
させて……

ううん……
あなたのせい
じゃないよ……

あ……!

び

!!



私とじゃ……
イヤ？

入れて……ランの……
あんなのが
初めてじゃ
私……いやだよ……

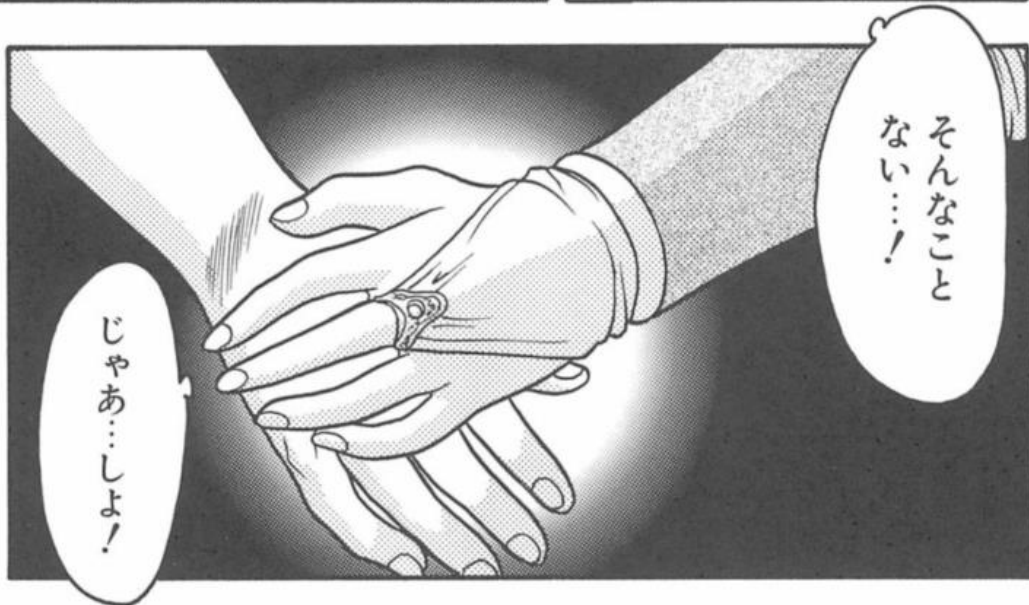
でも……



ランの……
すごい……

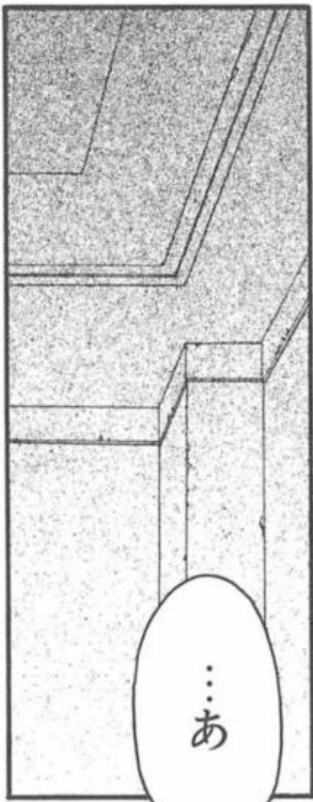
え……？
これは……

びんぐん



そんなこと
ない……！

じゃあ……しよ！



……あ



ん……



リオン……
すぐくぬるぬるに
なってきた……！





ごめん……
……
すぐ終わるから

ん……

はあっ

痛っ

ううっ



かみ

リン……!
出るよッ!!



ああっ ランの……
大きすぎておなかが
裂けちゃいそう……

くうっ



ズルいよお
男はなんとも
ないなんて……

ははは……



責任とるよ



ううっ……
恥ずかしいよう
……

…歩けないんだから
仕方がないだろ？



これから……
ずっと……ね！



Drawing Works.

<Deep Dungeon Lovers fj3comics,1999.>

D. D. ラヴァーズ

コミック天魔 (茜新社) 20p



D&D
ラヴァーズ



※これは『NONSTOP! えんじえる』発売時に雑誌『天魔』で描かせていただいた作品ですね。

メ切的にあまり時間がなかったのと、初心に帰るといいう意味も含めムリムリファンタジーにさせて貰いましたが、初心に帰りすぎてお約束のカタマリになっているのはお恥ずかしい限りですねえ。

しかしマンガのお仕事でファンタジーを描いたのは久々だったので個人的には楽しめました。今後も機会があればファンタジーもやりたいですね。







WORKS2000

<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

Drawing Works.

完成形

弥生 プレリュード HOW TO DRAW



表紙 1

Adobe Photoshop5.0
2550×3511picels.

※表紙のデータとして考えると比較的低容量の作画だが、実際には200dpi強（185線の分解に対して1.5倍程度のピクセル密度）の解像度が有れば問題はない。とはいえ、高容量高解像度を尊ぶ状況（無駄こそ美德！）がある以上、要求に応じられる環境も必要ではある。

以降何編か読み切りを發表させていたのですが、シリーズで三編描かせていただいたこの作品を単行本の表題とし、カバーにも採用することにしました。

双葉社『メンズヤング』での最初の仕事『弥生プレリュード』でした。

皆さんこんにちは富士参號です。この度のFJ3WORKSにようこそ。今回は『弥生プレリュード』と『熱砂の惑星2』をお送りいたします。



<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

表紙 1

Adobe Photoshop5.0
2550×3511pixels.



Drawing Works.

キャラクター原画

ラフ
A

B

線画



※腰の上がり方の違いや、形出しを繰り返して黒くなっている指先のデッサンに注目。前髪のボリュームの出し方も独特だ。

更に印刷段階で蛍光ピンクが入ったので、実際のカバーの仕上がりは二重にズレた感じかな。

『弥生プレリユード』は一言で言ってしまうとベタ甘なラブ・ストーリーだったので、作品に合わせキャラクターもカラーイラスト全体の雰囲気も甘々な感じ……をイメージとして描いていたのですが、線のエッジまで甘くなって思っていた仕上がりとはちよつとズレてしまいました。





<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

中表紙

Adobe Photoshop5.0
2150×2959pixels.

Drawing Works.

※大きなラフから完成形まで一貫してイメージが変化しないのが作家的な特徴といえる。前段階にあるネタ出しのラフも比較的少ないが、その分彩色指定やCG彩色時に悩んでいる時間は長い。

ラフ



※ラフでは髪型の面取りが若干異なるのが分かるだろうか？やや角張ったアニメ的な面取りは実際に描かれることは少ないが、落書きでは偶に見られる。

線画



完成形



こちらは中表紙のイラストなんだけれど、カバーよりは自由な、悪く言うところ、テキトーに塗ってますね。そんな中でセーターは割と無い知恵絞ってそれっぽく見える様になって見ました。

まあセル画みたいに分割してみたんだけど、なんですけど……紙ではとれない方法ですね。

WORKS2000



<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

表紙 2(折返し)

Adobe Photoshop5.0

1449×1380picsls.



Drawing Works.



※コート下の身体を先に描いてから服をかぶせているのがわかる。



※彩色は服や髪をパーツに分けるスタイルではなく、全体の地色、影、ハイライトなどを重ねていく方式を採用している。



ベタ甘な折返し。
『弥生プレリユード』
は思い返さなくても
恥ずかしいくらい
ベタ甘な作品なんで
すけど、ハード
コアっぽい作品の多
い『メンズヤング』
では、何のヒネリも
ない普通の話もい
かなと、とネームを
出した気がします。

特別狙ったわけ
ではないんですけど
アンケートも良
かったし。最終的に
単行本までこぎつけ
る原動力になったと
思います。





<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

表紙3(折返し)

Adobe Photoshop5.0
2150×2959picels.

Drawing Works.

ラフ



線画

※珍しくポーズに思案の後が見られる一枚。細長い折返しを考慮して右腕の位置が数度に渡って直されている。
一度決まると完成までほぼ変更がないのはいつもの通り。



完成形

WORKS2000



そして単行本どころか久々の連載まで持つところまで行つたワケですけど……残念ながら連載の方は失敗でした(笑)。
ちゅうか、あれで『メンズヤング』もコンビニ置き本なので、規制が多すぎて学校を舞台にネームが切れないというのもあり、自主的に終わらせていただきました。

<Yayoi Prelude 13th fj3comics,2000.>

表紙 4(裏表紙)

Adobe Photoshop5.0

2550×3511pixels.



ラフ
A



B

Drawing Works.



※今回は彩色まで本人が作業した。
柔らかいタッチの塗りが特徴的だ。
塗りの方向から行くともう少し薄く
仕上げたいところなのだが、
モニターとのキャリブレーション、
印刷工程による色ズレに余裕の幅
を持たせようするとやや濃く塗ら
ざるを得ない。今後の課題だろう。



そいでもって
『メンズヤング』は
お休み中……という
か実は担当編集の方
が移動になり、つい
でに僕もその方の雑
誌へ移動が決まった
ので、今度僕の作品
を見るときは思わぬ
所で見ることになる
かも。
とりあえず今は秘
密ですけど。



WORKS2000





<Yayoi Prelude 13th.fj3comics,2000.>

本文

弥生プレリウド本文原稿
(First Season, P23)

Drawing Works.

※ここでも下書きと決定稿の間に差は見られない。前段階のコンテを掲載したかったが、実際には文字コンテに近い物で載せようがない。背景などのアタリが必要の無かったページのせいもあるが、もともと傾向として、頭で絵が出来てしまうタイプだといえるだろう。

ラフ



完成形

話を『弥生プレリウド』にもどすと……。これは初回の下絵ですね。『メンズヤング』での初めての仕事なので下絵もえらいていないにやっけてますなあ……。

もちろん商業仕事は可能な限りベストを尽くすんですけど、初仕事だとやはり気合いの入りが違いますねえ。出来れば常にハイテンションで行きたいんですがなかなかキープできません(苦笑)。



<Yayoi Prelude 13th.fj3comics,2000.>

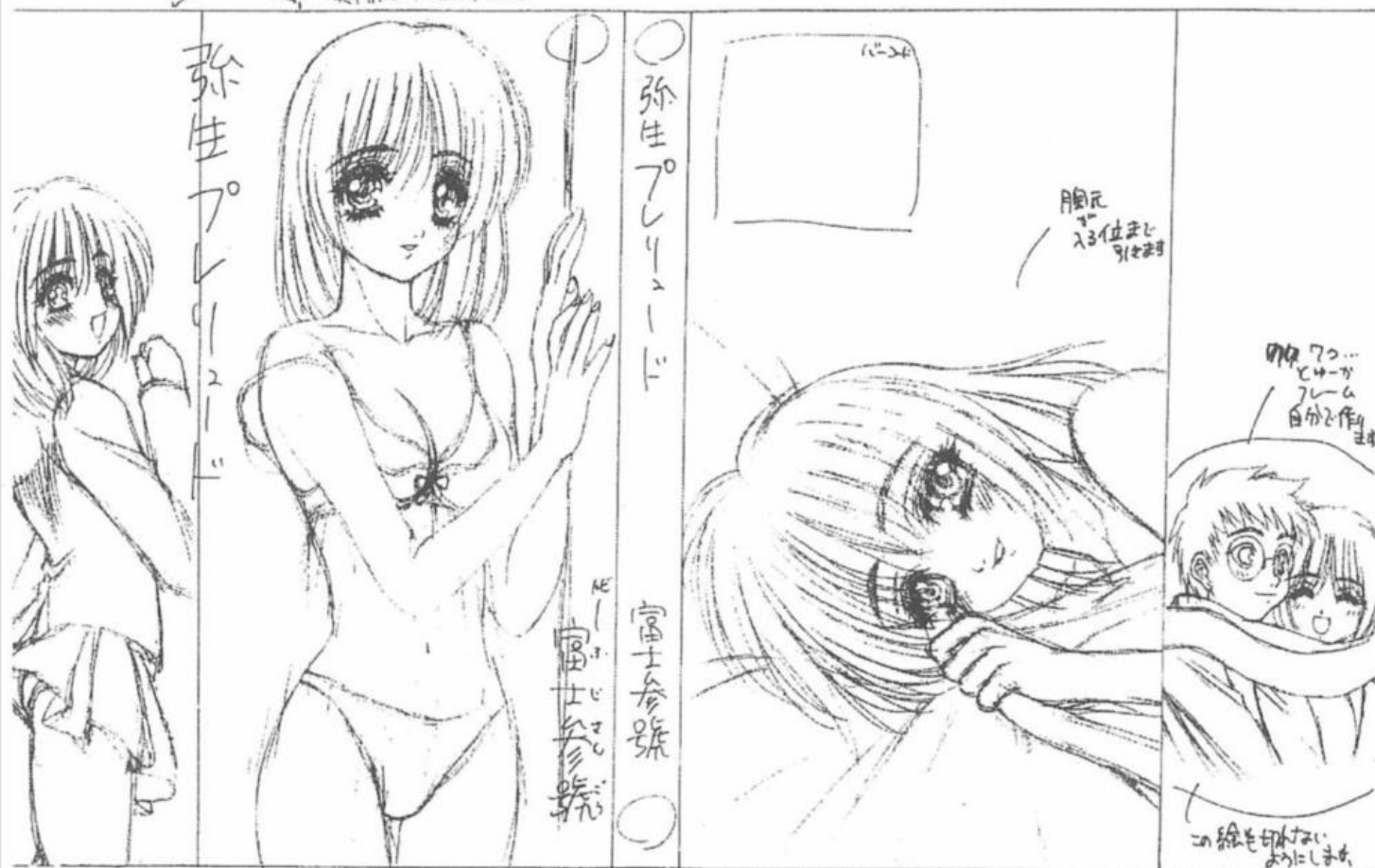
表紙レイアウト

編集部提出用単行本表紙案



Drawing Works.

※ ちよと 紙長をきつめて、レイアウトして。使えぬかな？
実際はもって解き直す



切り抜きの時

※編集部へ提出した表紙案。ロゴやデザインに複雑な提案がない場合、各絵別でサンプルを提出するのが一般的だが、この場合置き方とラフ稿をコミでダミーを作成している。

たまたま発掘したので載せてみました。とりあえずレイアウトやデザインのセンスないネ(笑)。

できれば単行本は年一冊……は最低でも実行したいんですけど、今年はこのままで休んでしまったので、来年は微妙です。秋からは新しい仕事場で一から頑張らないといけません……。

と言うかがんばります、はい。





<Kate2 4th novel illusts, 2000.>

女公安官ケイト 2

§ 宇宙船ダイアナ号の反乱 §

画稿設定

女公安官ケイト挿絵 (1)

Drawing Works.

※前作から7年が経過しているだけに、基本的なパーツは同じでも印象は随分と異なる。身体の等身は下がったが、各所のボリュームがあがり肉付きが良くなった。最も変化したのは瞳で、目尻が吊り気味になることで精悍な表情になった。

Kate



……とはいえず
れも7年前の作品。
今の読者の皆さんは
どれ位知っているの
かなあ。

なんと、あの『熱砂の惑星』の続編……のお仕事してます。諸般の事情で線画とラフのみ。『ドラゴンライダー』が自分の漫画の代表作なら『熱砂の惑星』は挿画の代表作になります。

WORKS2000



<Kate2 4th novel illusts, 2000.>

女公安官ケイト 2

§ 宇宙船ダイアナ号の反乱 §



女公安官ケイト挿絵 (2)

Drawing Works.

画稿設定

Kate

見出し



見出し



……ってワケで今回のワークスは一応おしまい。

ちなみに肝心の小説の方ですが、7年のプランクを感じない位にHで面白いです。書店で見つけたらぜひ買って下さい。

しかし7年間僕が食い詰めずに仕事をやっていたのは『ドラゴンライダー』と『熱砂の惑星』に因るところが非常に大きいです。ただ、そろそろ新しい代表作を作らないといけませんね。





<Kate2 4th novelillusts,2000.>

女公安官ケイト 2

§ 宇宙船ダイアナ号の反乱 §

画稿設定

女公安官ケイト挿絵 (3)

Drawing Works.

Kate

髪の前髪
の処理が
異なる

※前髪の処理が異なるケイト。
基本的なディテールの変化
は少ないが細部の煮詰めが行
われている。

流石



Ship "Diana"

▶ HOMEPAGE ◀
COMMERCIAL

更新は、してないようで
しています (-2点)。

近頃更新が遅いぞとお怒りの貴方。なんで新刊ごとにURLが変わっているんだとお悩みの諸兄。ゲームコラムはどうしたとご指摘の某氏。

ごもっともでございます。

しかしながら、しばし、しばしお待ちを。といっても別に明日から更新が早くなるわけじゃないんですけどね。それなりにやってはいるんです。気楽に気長にお待ちあれ。

なにはともあれ稼働中。イベント参加情報、新刊案内、ご意見ご感想はこちらが確実！ぜひ一度おこし下さい。

ここにアクセス！



<http://www.ne.jp/asahi/fj3/factory/>



主な内容

- ◆ イベント参加情報 (割と早い)
- ◆ CG画像庫 (このみ商用含む)
- ◆ 高円寺酔夢忌憚 (お酒のコラム)
- ◆ 同人誌制作日記 (毎回臨時)
- ◆ 同人誌新刊案内 (遅い)
- ◆ 掲示板 (野球のことばっか)
- ◆ Gametalk (プレイ日記)
- ◆ お友達リンク

等々……



<Game Giga Fantasy 3>

編集後記

Editorial Works.



この本始める予定は EURO2000 の一次予選頃のはずだったんですよ。ところが EURO が終わり、ツール・ド・フランスが始まり、ピレネー超えアルプスを超えてもまだ音沙汰ナシ。ついにはパリについちゃって8耐まで終わっちゃいました。こんだけ掛かりが遅かったのは私が入ってから初めて。さすがに待つだけとはいえ辛かった……いざ入ると全く時間なかったし。

まあ巨人のマジックがつく前に終わりそうだからいいか。いいか？
いいかなあ……。

H.Nathe.



どうも～富士参號です。毎回恒例の編集後記です(笑)。今回の本の制作に入る前、一応仕事を休んで予定を空けておいたのにも関わらず、休みを単なる休みとして浪費してしまったのが今回の敗因ですナ。しかし怪我の功名とでも言うのか、この夏にはやれると思っていた F F 9 を同人誌でやれたのは個人的に幸運でした。

懐古趣味を礼賛するつもりはないのですが、F F が5以前のオーソドクスなファンタジーに戻ったのはとても嬉しかったです。もちろん全てに満足もしてないのですけれども。

さて、夏が終わるとすぐに冬コミのことも考えなければいけないし、仕事もやらないといけないし、パソコンもまだ勉強しないといけないし、やることは山積みなんです。ひとまず D Q 7 も遊びたい……というかたぶん遊ぶでしょう。

—すっかり怠け癖がついてもはや他人に説教する資格ナシですなあ。

Game Giga Fantasy3

FJ-3

P.S いくらなんでもコミケ前に巨人のマジックはつかんやろ……。とゆーかダイエーの方が気になります(笑)。

▶ CREDIT ◀

<Game Giga Fantasy 3>

奥付

発行日 2000年8月12日 初版



編集・作画 : 富士参號

編集データ作成 : 那瀬久秀

アシスタント : 田村大樹

発行所 富士参號工房

〒165-0034

東京都中野区大和町 1-47-5 桜ハイム 202号

光藤様方

<http://www.ne.jp/asahi/fj-3/factory/>

e-mail fj3@earth.email.ne.jp

無断転載・複製禁止

18歳未満の者の購読禁止

No content is accept
under 18age.

STOP

ONLY ADULT



FCF-3

FANTASY COMIC ANTHOLOGY

For Adult Only