

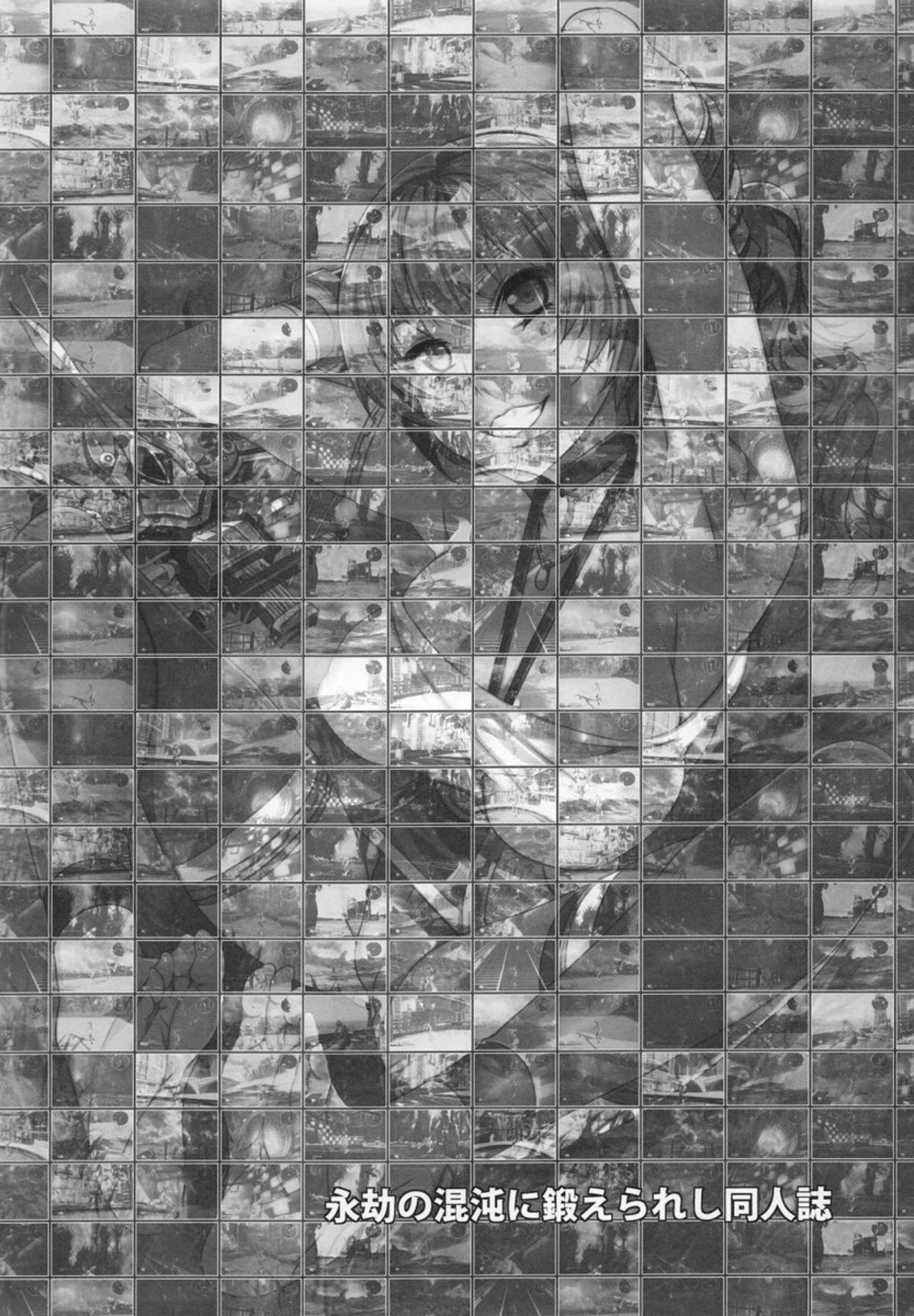
永劫の混沌に
鍛えられし

同人誌

ADULT ONLY







永劫の混沌に鍛えられし同人誌

スノウがいなくなり
代わりにノエルと
旅立ってもう数ヶ月

アルカキルティ大平原

AF???

——私はもう
限界だった

ノエル

どうしたの？

セラ…

いや…
何でもないよ





ふふ♡
どーしてココ
こんなにな
なってるのオ？
ノエルったら
エッチー♡



んっ♡
ノエル
かーわいい♡



わ♡
おつきく
なってるー♡

足でされるの
そんなに気持ち
イイのオ？



アイエ♡
ヌチ♡



セラ…
もう…

えー？
ダメだよオ♡

私には婚約者が
いるんだからア♡

ホタ
ホタ

他の男
好きになって



おまんこまで
許しちゃうなんて

ホントはダメ
なんだよオ？

でも
シたいんだろ？

ハハハ♡

シたいっ♡
シたいっ♡
ノエルとセックス
したいっ♡



あはア〜♡

今日も
浮気マンコ
しちゃったア〜♡

あっ♡

こんなコト
ダメなのに♡

おまんこ
気持ち良くなって♡

アタマぼくっとして
どーでもよく
なっちゃうウ♡



スノウっ

ごめんねっ
ダメな女で
ごめんねっ♡

私っ♡

スノウのこと
待てなくって

毎日他の男と
セックスしてるのっ♡

他の男の
モノになったの♡



私の心は

んん…
ノエルう〜♡

すき♡

すき♡

完全にノエルに
奪われて
しまっていた

未来が変われば
過去も変わる――

私の心変わりは
ヒストリアクロスにも
パラドクスを生んだ

新都アカデミア

AF4XIX

あん♡

あん♡

街中でこんな風に
セツクスするなんて

興奮するう♡

フー♡

フー♡

ニチャ
ニチャ♡

AF300

彼はスノウ
私の婚約者なの！

まだ保留中
だけどな！

そう…

保留中…♡

さアて

それじゃ
ブリンの奴を
ブツ倒しに行くか！

うん…

そうだね
スノウ…♡

んっ♡

ノエルう♡

んふふ♡

久しぶりに
スノウに会ったのに

ノエルのことばっか
考えちゃう♡

見てェ♥

キヤットガールの
格好してみたの♥

似合う？

フフ♥

もおノエルったら
私のことそんな目で
見てたのオ？

いつにもまして
エロい格好だね

セラ

逸楽の宮殿ザナドゥ

AF???

ひゃーひゃー



こっちのもの
おクチにも
エサが
欲しいニヤァー♥

エハハ♥

ニヤン♥
ニヤン♥
セラニヤンコの
発情マンコはノエルの
おチンポミルクが
大好物ニヤァー♥

キヤッ

キヤッ

キヤッ

キヤッ

あん♥

アリサに見られながら
セックスしてるう♥

デユブリケートだって
分かってるのにイ♥

興奮
しちゃう♥

おっ♥
おほっ♥

チンポ♥

チョコリーナさんの
エロ衣装でチンポ
ハメて悦んでるウ♥

私っ♥エロいっ♥
変態みたいイ♥



すっかりノリノリに
なっちゃったなセラ

スノウのことは
もういいのか？

んー？

ノエルはスノウのこと
嫌いなんでしょ？

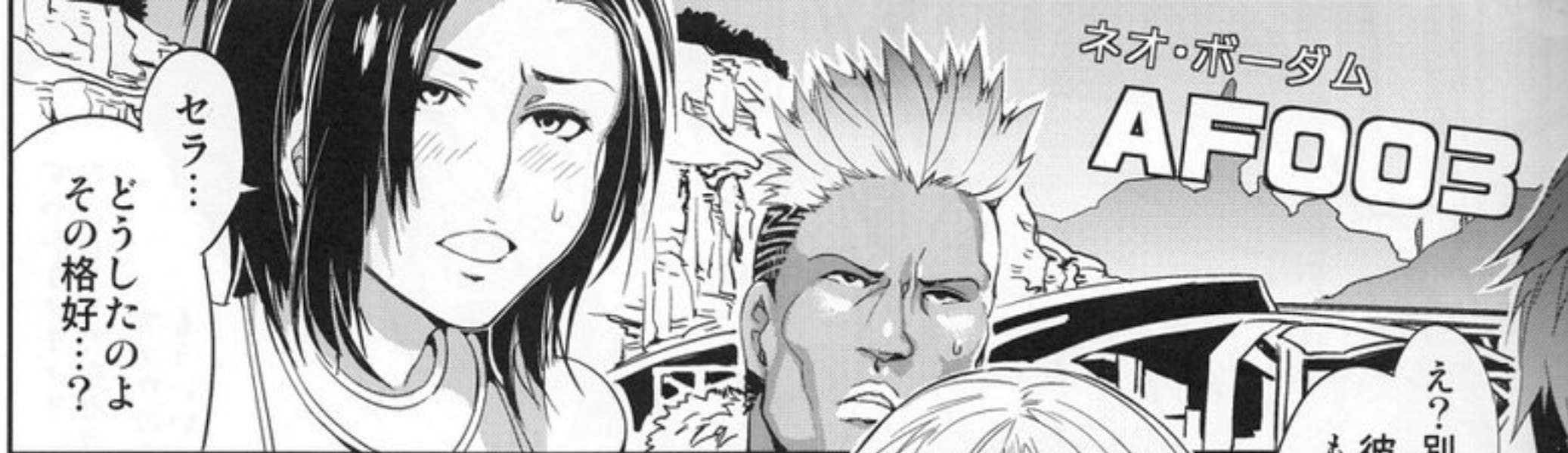
だったら私も
キラ〜イ♥

もうあんなヤツの
ことなんか
忘れちゃった〜♥

おっほ♥

あおっ♥

中出し
キモチイ〜♥





あん♡
あん♡

あつ♡
あつ♡
ノエルっ♡
ノエルうっ♡
気持ちいいっ♡
気持ちいいっ♡

あはっ
ははっ
ははっ

セックス
気持ちいいよお♡
チンポ
もつと奥まで
突いてエ♡

ズッ
ズッ
ズッ

セラ…
セラ…っ

ノエルう♡
愛してるウ♡

ノエルう♡
ノエルう♡





セラ…？

俺のっ

俺の未来では俺が最後の人類だった…

だから…セラに俺の子孫を産んで欲しい！俺の遺伝子を遺したいんだ！



いいよオノエルの子供
私が産むっ♡
いっばい産むう♡



あはっ♡
あはっ♡

ピストン
激しくっ♡
孕ます気
マンマンだア♡

これっ
孕むう♡
私絶対
孕んじやうウ♡



セラっ
好きだっ
セラっ

んん♥
私もオ

ノエル
だいすき♥

はアっ♥
好きっ
好きっ♥

んん♥

イクっ
イクぞ
セラ!

きて
きて♥

たアっつぷり
精子注いで
孕ませてエ♥

イクっ
イクぞ
イクっ
イクぞ
イクっ
イクぞ



おほっ♡
おほっ♡

おほ♡

生ハメ種付け
きんもちイイ♡

あれ...?
このペンダント

「スノウ」って
誰だっけ...?

誰から
もらったっけ...



To Be Continued...

まず最初にここを眺められる方へ、この文章はFF13およびFF13-2をクリアしたことを前提に書いているので、またクリアの方にとってはネタバレになる恐れのある内容が含まれている。その点を了承した上で読み進められたし、初回FF13本を出した時に、自分はクリアしてすぐに同人誌を描いて、あとがきにFF13の感想を含めた上で発行した。当初はしもがFF13は押しも推されぬクソゲー、クソゲーオブサイヤー(情)とまで言うだろうと考えて、あの書き方をしていた。だが、その後ネットの評判や、自分に寄せられた感想を聞くとうやうや、いくらかの人はそのようには感じなかったようである。勿論、ゲームに求める姿勢や、ゲームにおいて重要であると考えられるポイントは人それぞれ違う。それは理解しているのだが、FF13については完全にグラフィックと音楽以外に求めるべき要素がないと思っていたにも関わらず、「普通に面白い」とか「ストーリーに感動した」「戦闘が楽しい」となどという感想をネット上で散見するに、寒気が走ったものだった。もっとも確かに、あの当時はFF13をクリアしたその熱が冷めやらぬうちに文章を書き殴ったため、多少雑な文章で、言い過ぎの面もあったことは否めない。だから、ここで改めて発売から数年の歳月が経ち、続編が発売した今、FF13の何が良く何が悪かったかをストーリー・システム・グラフィックなど多角的な面において分析する必要があることを感じた」というわけで、以下FF13のレビューである。

なるべく具体例をもって明確に説明するので、どうか読まれる方も冷静な目でもって読んで頂きたい。その上で、改めてFF13というゲームがどのようなゲームであったか一人一人に判断して頂きたいというのが、長年FF信者及びゲーマーをやってきた自分の心よりの願ひである。

【FF13】ストーリー：基本的に支離滅裂である。元々ゲーム冒頭から、読むことが任意であるオートクリップなどというテキスト情報に頼りストーリーの重要な部分や特殊な用途の説明をせずに会話が進んでいくため、前半部分のストーリーへのプレイヤーの理解を大きく阻害していたことは、FF13をプレイしていない人にとっても「ファルシがルジでバージ」のような文脈で有名であろう。だがストーリーが進み、徐々に世界観が明らかになるにつれて、要所要所に大きな矛盾を抱えた物語であることがわかってくる。以下箇条書きで説明しよう。

- ①ホープがスノウを憎む理由がない。ホープの母親であるノラ・エストハイムの死因は、サイコム軍用機による背後からの爆撃によるダメージと、ハンクドエッジ中空からの落下であると思われる。だが、同様にしてハンクドエッジから落下したスノウはピンピンしている。そもそもノラが攻撃を受けた原因は、スノウが止めたにもかかわらず自ら息子を置き去りに家を破って、スノウ達のレジスタンス行為に干渉したことであり、ハンクドエッジから落下する直前もスノウはかんなリボンを助けようとした最大の恩恵を以てしていた。つまりノラが死んだのは彼女の自業自得、ないしは運であり、スノウのせいであると思ひ込むことには間違いなく無理がある。ホープは一連の惨事全て目の前で見ていたから、このホープの怒りには、ストーリーを正確に追っていればいるほどプレイヤーは感情移入の余地がなく、それにも関わらずストーリー前半部分の物語の動機はほとんどこのホープの原因不明の怒りにあるのだから、この時点でFF13のストーリーの大半は空中分解している。後はルシになったことに関して怒りを覚えているようだが、これは確かにヴァニラの意味不明な行動に責任があるだろう。だが彼は後にグランハルスに降りた直後、ヤンクス山で「ルシになったからこんな自然の風景が見れたんだと思うと、ルシになったのも悪くなかったか」という風な発言をする。これも全く理由のわからない心変わりである。

- ②シド・レインズ及び騎兵隊の行動原理がわからない。彼ら騎兵隊、正式には「聖府軍広域防衛隊」であるが、これは聖府軍の中の一組織であるにも関わらず、聖府に表だって反旗を翻して行動するという意味不明の存在である。日本で言うところ、警察の中に表立ってヤクザに協力して警察と戦う組織があるみたいなことか？全く想像がつかない。それは既に聖府軍ではないだろう。単句そのリーダーのジド・レインズは「ルシの使命に抗う」という意味不明の理由によって主人公達に牙を向く。彼らは聖府軍の重軍なのだから、主人公達を倒したければ最初からそうすればいいのだ。シドは騎兵隊のリーダーなのだから、何故フィフス・アークに至るまで彼は主人公達に協力していたのかわからない。単句主人公達との戦いで死んだシド・レインズは、後にバルト・アンデルスによって「復讐とすため」復活させられている。と思ったら、直後に同じ騎兵隊のリグディによって銃殺されている。これらの行動には全て理由がないため、見ている人にとってはまるで死に芸、コントである。ここから先は想像だが、おそらくはシドをリグディが銃殺するシーンのムービーだけを先に作ってしまったものの、ストーリー中に挿入する余地がなくなってしまったために急遽ムービーだけを挟む形になったのではないかとと思われる。

- ③ファンクが仲間になった経緯が明らかになっていない。序盤でクリスタルになったセラを振り起こすために凍結したヒルシ湖に残ったスノウを、騎兵隊とともにやってきたファンクが襲撃、捕らえてしまう。だが次にスノウが登場した段階では、もう既にファンクは仲間になっていた。この間、ファンクが自分の目的を語ったり、仲間になるまでに経緯が描かれた形跡はない。簡潔に説明すると、最初に捕まったのは、次に登場したら敵を味方にして引き連れて戻ってきたのだ。単句その意はしれどどレギュラーメンバーの中におさまり、キャラ性から考えると最も攻撃力の高い主戦力になる。だが、仲間になった経緯は最後まで明かされない。かつてRPGで、いつ仲間になったかわからないヤツが活躍するゲームなんてあったらどうか？
- ④ジル・ナバートを殺した動機が不明。冒頭に売っていたエリクサーの薬材にまでなっていたナバートだが、作中での登場はわずか3回。大したセリフも出番もなく、目的すらわからないままバルト・アンデルスに「用済み」として殺された。事前情報で立てるキャラを間違えているとしか思えない。不必要に感情的な服従をしているので、ゲーム内容に殆ど関わらないお色気キャラで購買意欲を不当に煽ったと言われても言い逃れはできない。思えば、ダイスリー代表ではなくて、ジル・ナバートの正体をファルシにすべきだったのでは？

- ⑤サックスがヴァニラを恨む根拠に乏しい。ホープの件と似ているが、サックスの息子がルシ化した原因をヴァニラに帰すにはやはり無理がある。ヴァニラがファルシを起動させることによって、周囲の人間からランダムでルシを選んで、たまたまそれが、サックスが目撃したスノウに迷い込んだ息子だったというだけである。ファルシを恨むならわかるが、ヴァニラを恨むことには全く共感が湧かない。
- ⑥ライトニングの存在が事後的に文句に比べてあまりに平凡。かつて行動原理が不明。結論から言えば彼女は女騎士でもなく光道の真名も持っておらず、ただの聖府所属の一警備兵だった。重責を担うシーンも作中で3回ほど。どちらかといえば、ただの質素なお嬢ちゃんだ。作中の主人公達には殆どお互いに協力する理由もなく、ただルシになってしまったから聖府から逃げるという目的のために一緒にいただけだ。それにも関わらず、特に彼女は協調性が皆無で、他人を平気で置き去りにしてしまうためストーリーのまとまりが希薄になる。仲間キャラへのプレイヤーの感情移入も阻害する。それ以外にも、ホープにだけ「ライト」と呼ばせたり、「大人になるため」という理由で自分の名前を捨てたり、彼女の行動には意味不明な部分が多い。ましてキャラ性能的にも中途半端であり、後半は口数も少なくなってくるため、結局最後まで彼女は主人公らしい行動を何一つ取っていないのである。

- ⑦そして何より、セリフの全てが頓悟もなく、ただカッコイイ響きの言葉の羅列であること。その場に相応しい言葉や説得力のある言葉は作中には存在しない。このキャラがこういうセリフを言ったらカッコイイだろう、というイメージだけでコミュニケーションが行われるため、ものすごく底の浅いストーリーになっている。極めつけはエンディングだ。途中から「奇跡」という単語を、詠語もなくさも最初からこの作品のキーワードであったかのような印象操作をもって押し付けてくると思ったら、なんとエンディングで起こった出来事が全て奇跡で片付けられた。「コクーンを支えている」ファルシ・オーファンを事前に知っていたにも関わらず何故か打ち倒し、「コクーンを守る」という自分達の主張をあっさり曲げてコクーンを破壊させた挙句に、仲間二人の犠牲と奇跡によってコクーンが救われ(実際には人間が住めるような土地ではないグランハルスに落下してきて人々はそこでの生活を全無にされたので救われてはいない)。それでやりきったような顔をされても反応に困ってしまう。主人公達はただ余計なことをして世界を引っ掻き回しただけである。他にも、セラとトウジ、主人公達がクリスタルから元に戻ったことや、一度死骸化したのに元に戻ったことも全て奇跡として片付けられている。ここにおいて、最早このゲームがストーリーの整合性など考慮に入れていないことがわかる。

システム：まずマップだが、これは一本道と揶揄されるだけのことはある。特に同じ背景、同じようなマップ構成のままの一本道が多く、最もダレるのがカブラ樹林である。ただ、同じFFでいえばFF10も似たような一本道ではあったので、ひとえに両作の評価を分けるのはストーリーの完成度によるものである。PS3切のFFということもあり、開発環境も変わらずに高度なグラフィックのRPGを作らなければいけなかったという事情を鑑みても、一本道であるということだけを理由に一概に非難することはできない。次に戦闘だが、これは歴史的に言われているほど優秀ではない。根本的なシステムは、初代FC版DQ4の「せくせん」とFFの「ATB」の折衷というが、おおよそは指令を打ってその通りに行動させるというもののだが、確かにテンポの速い戦闘を演出しながらプレイ感を演出するためにはそれなりに効果があるものかと思うが、まず物語終盤までそのシステムがフルに活用できないという点が最大の難点である。それにAIの性能もキャラごとに差があり、例えば各キャラごとのヘイストを使う速度によってエンバンスの性能が変わってしまうのは、見方によってはもどかしいものであろう。基本的にAIが頭が悪いためにプレイに制限が課せられる、というのはゲームにおいてやるべきことではない。何より体験的観点ではAIに行動させる「オート」のコマンドが付いていなかったことを鑑みると、おそらくは発売直前になって戦闘テンポが悪いのを速くしたために、とってつけた苦肉の策だったのではないかと推測してしまう。その上で、そんなめまぐるしい戦闘にも関わらず一回の戦闘が大抵の場合長時間化する。後半であればザコ戦で平均3分、ボス戦で30分はかかる。これはひとえに敵のHPが途中から極端に高くなるのが原因である。推測ではあるが、ゲーム難しさを高得点を稼ぐためにプレイ時間を戦闘で水増ししたとしか思えない。ここまでストレスフルでテンポの悪いゲームになった原因は主にこの戦闘にある。これは開発側も理解していることのようにあり、後の「絶対に出さない」と言っておいて出したXBOX360版ではイージーモードで追加されていた。実際にイージーモードであればクリアまでのプレイ時間が10時間以上は短縮できる。自分の初プレイ時も、プレイ時間の半分はレベル上げに費やされた。ただ、プレイ感としては高く評価したい。FF13-2の感想でも説明するが、FF13はFF12同様本当にロード間を全く感じないゲームだった。これは旧来のロードが長いと言われたFF7やFF9の汚点を払拭するものである。

グラフィック：文句なく美麗である。これはわざわざ改めて言うことではない。ただ、世界的なゲーム市場を見るとそこまで高く評価すべき点でもない。同時期のギアーズやオブリビオンといった大作に比べ、まだグラフィック面で劣っていることは否めない。勿論市場規模や会社の体制を鑑みると日本製ゲームが海外のグラフィックに力を入れられないのは自明ではあるのだが、このゲームはグラフィックやBGM、それを使った発売前のトレーラーといったものにあまりにも依存しすぎている。それに備するほどではない、というのが私の言いたいことである。

音楽：このゲームのプレイ時のストレスを唯一軽減してくれたものである。このゲームの戦闘曲がある曲ではなく、三流ゲームのもつさりした曲や、ソートオブソングの鳥の鳴き声みたいな曲だったら、誰もこのゲームを最後までプレイできなかったろう。最もゲーム自体の完成度がこれまで挙げたような惨憺たる有様であったことに嫌気が差したのか、この作曲者はFF13発売後にスクウェアを退社したのだが、挿入歌やED曲も悪くないのだが、いんせんゲームの出来が以上の通りであったことに加えて、発売前後にあちこちで流れていたために若干トラウマ気味である。総評：最終的な評価としては、このゲームはグラフィカルな面と音楽によってのみ支えられたクソゲーであることに間違いはない。なまじ見てくれがいいために遊べますが、内容的にはPS3期に無敵に出た三流ゲームと同レベルである。私が許せないのは、これほどまで映像や音楽という素材に恵まれ、それを作ることに尽力した多数のクリエイターがいながらそれを完全に潰すようなストーリーやシステムを載せたことである。これほど破綻した物語の整合性を取ったり、明らかに最悪なゲームバランスをもっと調整することは、キャラのCGを一人作ったり音楽を一曲作ったりするよりははるかに簡単だったはずである。優れた素材に恵まれながら、肝心の部分、おそらく作品のディレクターなど上層部の努力が明らかに不足していたために、この会社最大のシリーズのエンバンスタイトルを駄作と化してしまっただけは何よりも重いと思うのである。自分はこのゲームを「11章から楽しい」とか「戦闘は面白い」と言っている人達は全員「解説」と呼んでいる。10章までは(プレイ時間に3.0時間以上)戦闘システムをフルに生かす。仲間の入れ替えもできないチュートリアル然然の内容であまりにプレイヤーにストレスを与えるために、そこまで我慢して遊んだ人にとって11章からの「当たり前の」RPG化してしまったことが相対的に楽しく感じるだけである。これは宗教のイニシエーションと似ている。あえて課された苦難から解放された時に、人は妙な開放感を覚える。FF13は一種のスクウェア信者による宗教儀式であり、これを楽しいと感じることはすなわち「解放」である。

【FF13-2】FF13についての文章が長くなってしまったが、ここからFF13-2の事柄である。現在、クリアして20時間ほど経過し、ヒストリアクロスいくつかの時代を解放し、パラドクスエンディングも1つだけ見たといったところである。まず言っておきたいことは、FF13の時点で感じた上記の不満点の殆ど全てを解消している、ということである。これは作中の要所要所で暗に主張してきている。FF13のEDを「X」であったと表現したこともその現れであろう。マップなんかこれみよがしに広大になっており、何度か迷子になった。何よりあちこちのマップでモーグリを捨てて(これがビジュアルも相俟って面白いのだが)アイテムを回収するというシステムが探索の楽しさを刺激してとても良い。前作発売後に退社した浜田氏の曲も相変わらず良く、何より戦闘のバランスが圧倒的に改善されたこと、最初からオプティマ(今作ではハラダイムシフトと呼ぶ)を駆使した戦闘システムがフルに生かせることが最大の魅力であろう。もっともこれはFF13の時点でできたはずのことであり、FF13を出した正であって来た不満点を解消し「普通の」RPGを作っただけのことであるが、一通り遊んで楽しめる出来にはなっている。今作はクロノトリガーのような時間移動を敢り入れて、FF13のストーリーを理解していなくても楽しめる(むしろFF13そのものを要所要所で否定しているフシすらある)ので、FF13-2だけ買って遊んでもいいと思う。何よりストーリーが分かりやすい。意味不明な固有名称を極力排除し、要所要所で主人公がわかりやすく物語をまとめてくれるその親切さは昨今のFFにすらなかったものだ。何だかんだ言って、開発者側は上記に挙げたようなFF13の問題点を理解していたのだ。自分達の作ったゲームが駄作であると理解しているにも関わらず大作として祭り上げ売りつけなければならなかったのはひとえに会社の業といえよう。ともあれ今作はその汚点を完全に払拭とは言わないまでも、イメージの回復に努めていることをユーザーに見せ付けることのできる良作になった。と、思っていた。途中までは一残念ながらラストダンジョン前後から急遽にFF13化する。突如としてザコ敵が強くなり、戦闘時のプレイ感にFF13終盤のそれに近くなっていく。これはおそらくサブストーリーのボリュームが多いゲームであるために、クリアまで一本道ではなく、あちこち寄り道してからクリアすることを前提とした設計なのであろうが、それにしては限界ギリギリまでステータスを上げてようやく倒せるというのはやりすぎではないだろうか。ここから先は完全にネタバレであるが、ラスボスであるところの「バハムートレイシオ・バハムートヘイシオ・バハムートウォロー」を撃破した時点での自分のレベルは、2、3のレベルがLv99、その他もLv50以上になっていたはずである。これでも3体同時のデラブレアを喰らっていたら危なかった。結果、今回もプレイ時間の1/3はレベル上げに費やされることになり、クリアまでの合計のプレイ時間は33時間だった。それでも事前にも言われていたよりは短く、ここでもまたプレイ時間の水増しが垣間見える。だがそんなことより問題はエンディングである。あの流れであればちゃんとハッピーエンドで終われたはずなのに、突如セラが死んでライトニングも死んでいて、世界が崩壊して「ToBeContinued」で終わるあのエンディングは一体何なんだ？マルチエンドでそんな表記が出るなど聞いたことがないので、おそらくこれは「FF13-3に続く」ということなのだろう。何故今作で編纂に終わらせることができなかったのか？ここまで期待を抱かせたのは一体何だったのか？FF13のエンディングに匹敵する釈然としない終わり方で終わらせる必要はなかったのではないかとおそらくは今作のために費やしたリソースが思いの外巨大だったために制作者の回収が見込めず、さらに続編を作るという判断なのだろうが、FF13の出来を払拭するという今作の目的としてはこの竜巻蛇足な詰めがたはまさに蛇足であった。総合的に評価するならば、FF13-2はほぼ全ての点においてFF13を上回るが、エンディングだけはFF13以下だった、といったところである。もっともエンディングだけFF13-2の魅力が失われたわけではない。現在その他のやりこみ要素をこなしているが基本的に楽しい。(時計盤のバズルはストーリー進行上でやらせるにはやや難しすぎると思うが)世間的には不評のようであるクイズも、ほぼ全ての問題が問題文から解答を推理することができるため実はそんなに難しくはない。惜しむらくはザナドゥ(カジノ)のゲームがチョコボレースとスロット以外DLCであること、コロシウムがDLC専用の場所になっていることである。FF13-2をプレイし楽しむために最終的に残らねばならぬ必要があるのは、現時点ではまだわからない。とりあえずこの本の目録前後に出るという、コロシウムのオメガ戦をダウンロードして遊んでみようと思う。毒を喰らわば皿まで、ということだ。次の続編もまたきっとプレイするとは思う。それは、FF13-3本でまた。

Afterword...

はじめましての方もそうでない方も、こんにちは。水龍敬です。

コミックマーケット81の新刊3冊目、FF13-2本です。
発売日に買ってクリアしてからの制作で、突貫でしたが
FF13本の時よりは十分気合を入れて描きましたので
楽しんで読んで頂けたら幸いです。

前のページになんだかんだ書いてありますが読まなくていいです。
今回は普通に楽しんで遊べたので、本の内容も
そこかしこに本編のオマージュを含ませてあります。
「ToBeContinued」の表記もネタです。続きを描く予定はありません。

前書きの画像にも使いましたが、やっぱり今作の見所は
モーグリ投げですね。特に高所からの投擲がスカッとします。
アカデミアで、大平原の崖で、果てしなく落下していくモーグリ。
途中、2、3回壁面にぶつかったりバウンドしたりして視界から消えていく…。
難解なパズルを解いてる間にやたら煽ってきたり
正直あまり可愛くない容姿をしていたのは全て
このためだったのかと感心しました。

今作のセラはそんな不遇な扱いを受けるマスコットキャラクターに
優しい口調で語りかけながらも容赦なく投擲し、戻ってきたモーグリに
満足気に「よしよし☆」とドヤ顔をする悪女です。
普段着からしてもう露出狂じみた格好で、完全に男を誘ってます。
スノウも殆ど登場しない中、本編が既に
ノエルとセラがカップルみたいな扱いになっていましたが、
やはりここは元々婚約者がいたんだという設定を大事にして
寝取られを主軸に漫画を描いてみました。
悪女ピッチセラの不貞の限りをお楽しみ下さい。

さて、この本が描き終わったら晴れてクリア後のやりこみを遊べます。
今これを書いている段階でオメガの配信が開始しましたので
とりあえずヤツを倒しに行こうかと思っています。

今回のコミケでは他にけいおん本とマリみて本を出しました。
それと自分が表紙を担当したみさくらなんこつ合同本の委託など
多分スペースがいっぱいになって会場ではさぞ大変な目に遭っていることかと思えます。

てんやわんやしてる俺を笑いに来て下さった方、有難う御座いました。
書店でお求め下さった方も、お買い上げ有難う御座いました。

もしご意見・ご感想など頂ける場合は、メールやweb拍手等々
どのような形で構いませんので、何卒宜しくお願い致します。

発行日:初版2011年12月31日

発行者:水龍敬

発行サークル:ありすの宝箱

印刷所:緑陽社様

Special Thanks:理人 WMECastリスナーの皆様

<http://www.mizuryu.jp/>

ありすの宝箱
Alice
http://www.mizuryu.jp

2 0 1 1 W I N T E R