

unRighteousness:  
**COLLECT 1-2-3**

UnHoly SaNctuaRy & Ragnarok Online Fan  
illustration book. Knight complex series.



**DOJIN**  
**R18**  
成人向け  
18歳未満の  
購入・閲覧禁止



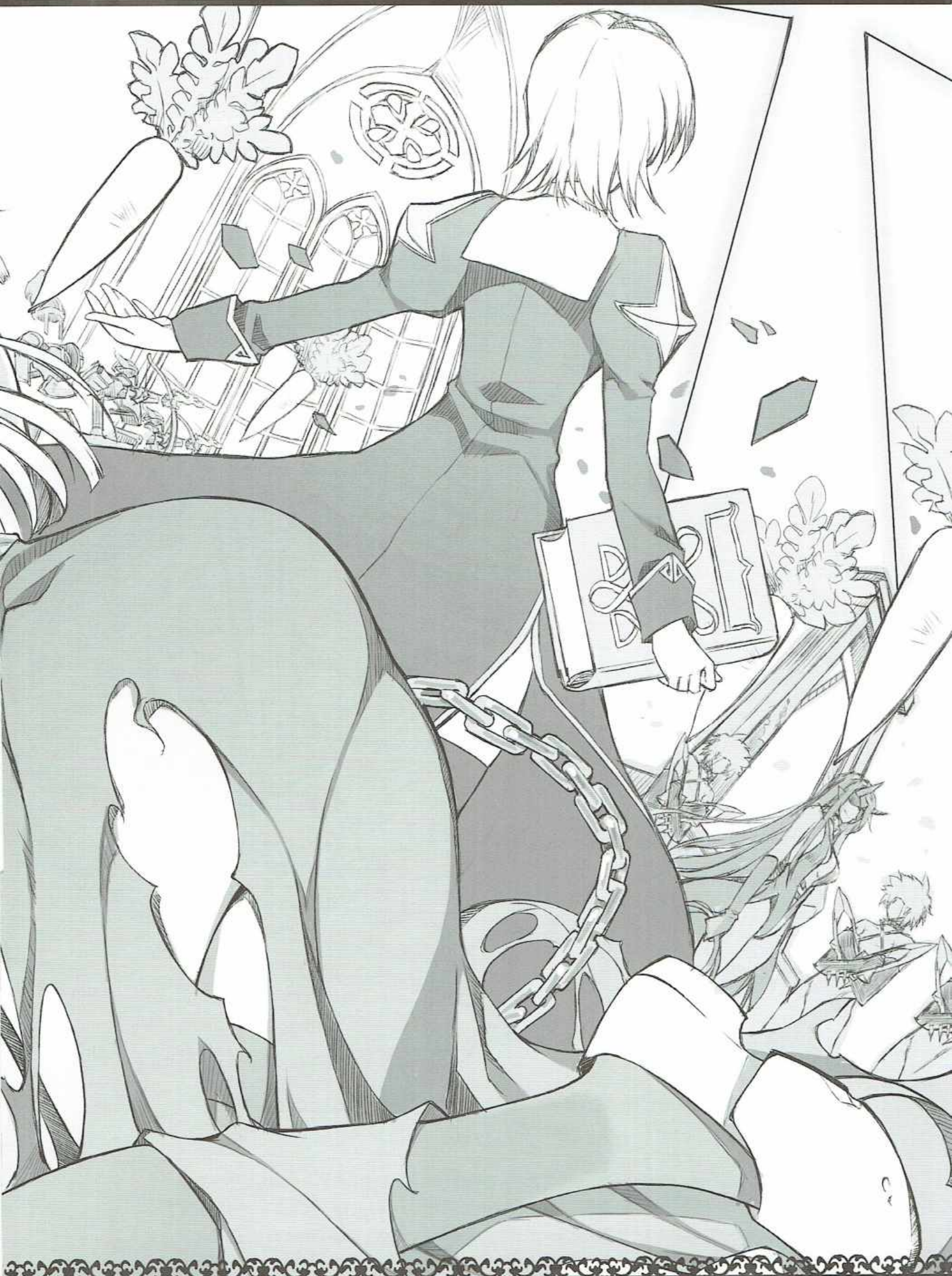


UnHoLY SaNctuaRy Fan illustration book "unRighteousness COLLECT 1-2-3"

## INTRODUCTION

こんにちは、sobaworksの秋蕎麦です。このたびは当サークルの本を手にしていただき誠にありがとうございます。この本は『UnHoLY シリーズ』という同人創作ゲームを勝手に応援しつつロナ子さんを愛でる目的の俺得ラフィラストの本をまとめた総集本です。最後までお付き合いいただけますと幸いです。









## “UnHoLY SaNctuaRy”と“unRighteousness”

『なんとかヴァニア風のエロ横スクロールアクションゲーム』

hatahataさんの制作されている二次創作アクションゲームです。主人公である女性プリースト『マリアンネ』を操り各ステージをクリアし、聖域の深部へと挑むお話です。内容はR18となりますが、そのシステムこそこのゲームのコアの一つとも考えられ、多くの人を惹きつけてやまない魅力の一旦を担っています。

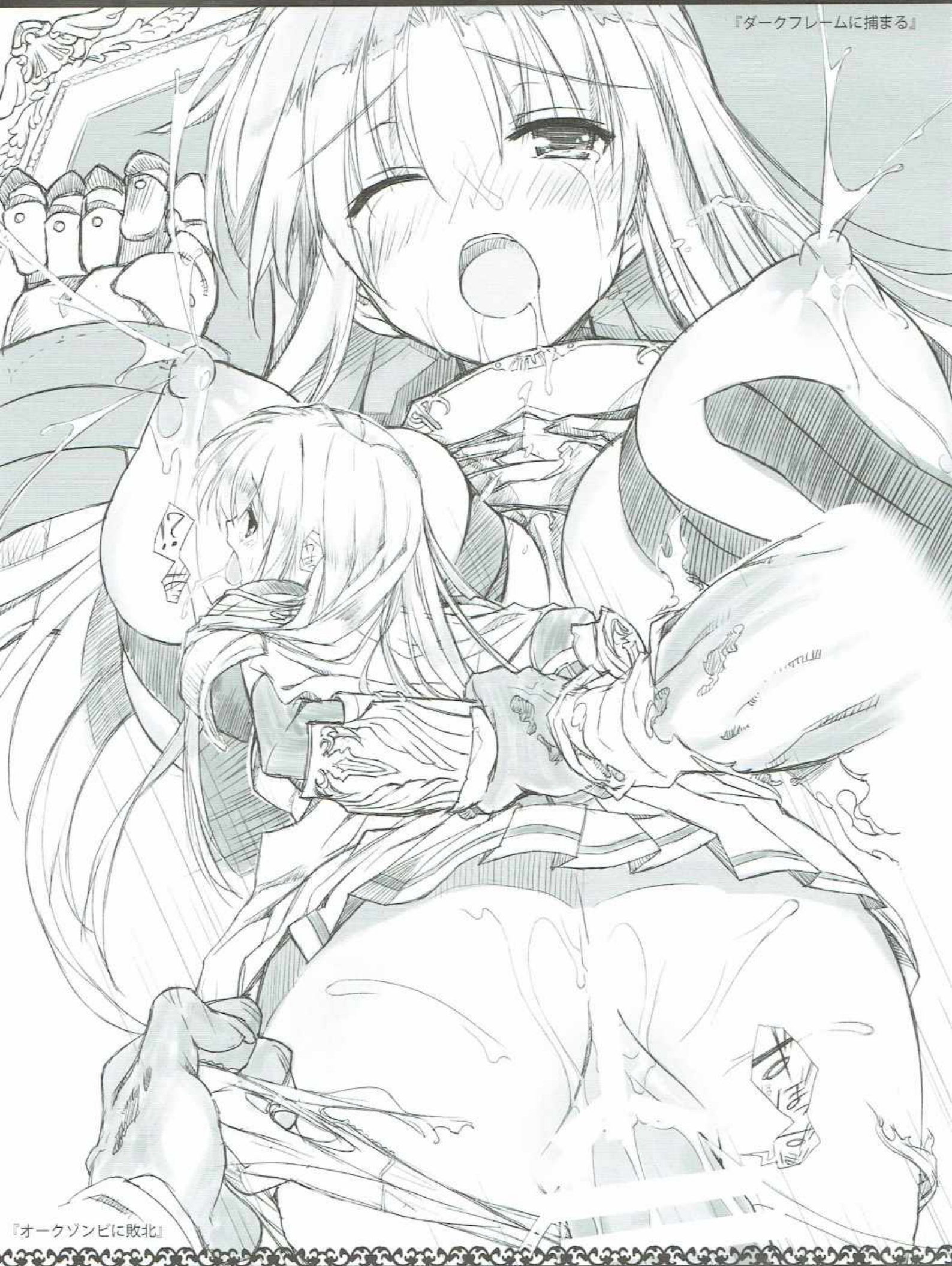
この本を含むunRighteousnessシリーズはそんなゲームの魅力にはまった秋蕎麦がROのロードナイトに置き換えて悦に入る、一種の倒錯した心理で作られたラブリラスト本になります。







『ダークフレームに捕まる』



『オークゾンビに敗北』



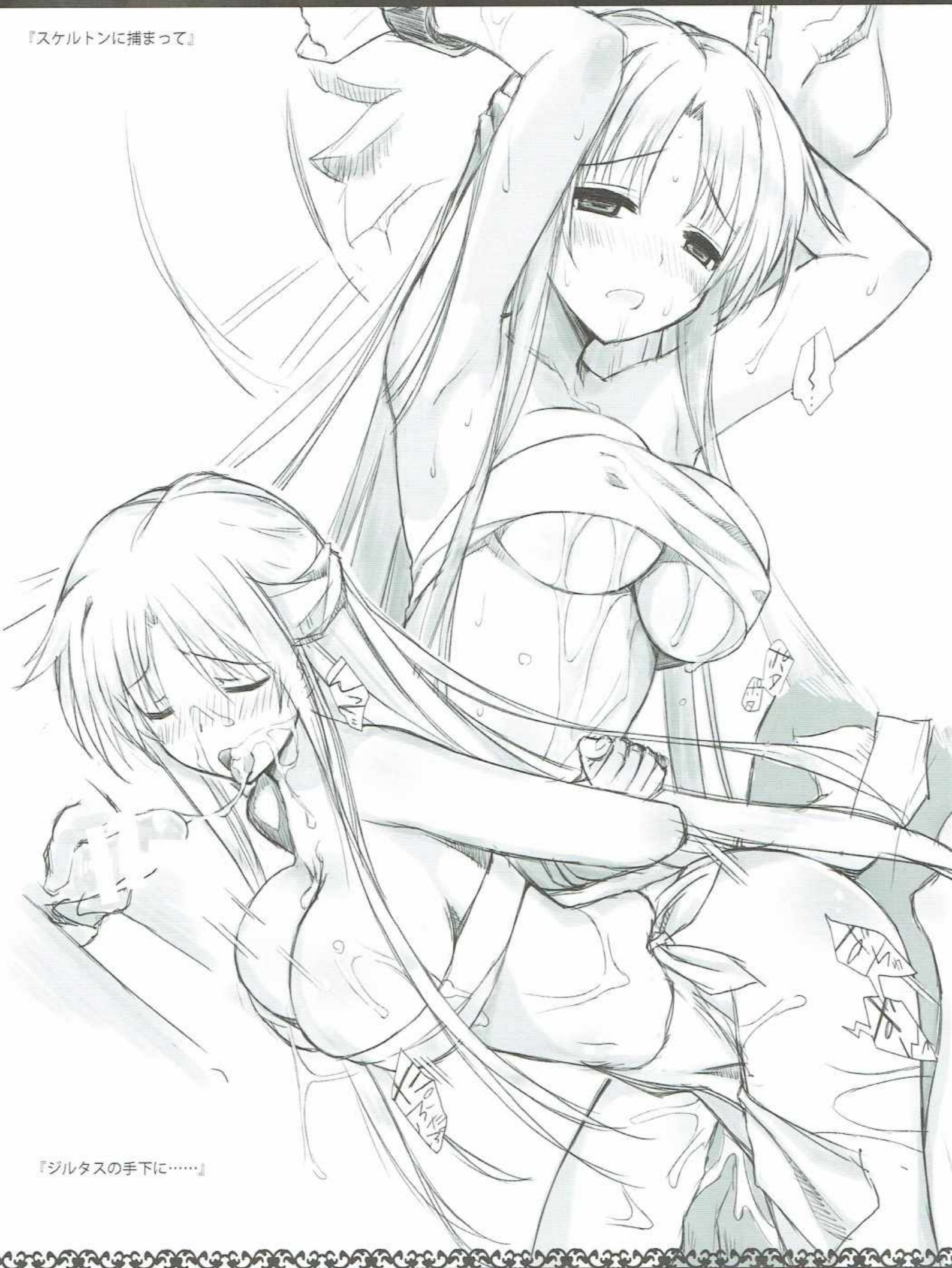


やあ…っ  
吸われて…る

RUSH!!



『スケルトンに捕まって』



『ジルタスの手下に……』



『宿敵との遭遇』



『悪意のあるペロス』









『インジャスティスに敗北』

『ウーズに敗北』

※アンホリではボリンの代わりにウーズが登場します



『サキュバスに敗北』



『스팅に捕まって……』





『マターに敗北』



『ハイオークに敗北』



『マリオネットに操られて』





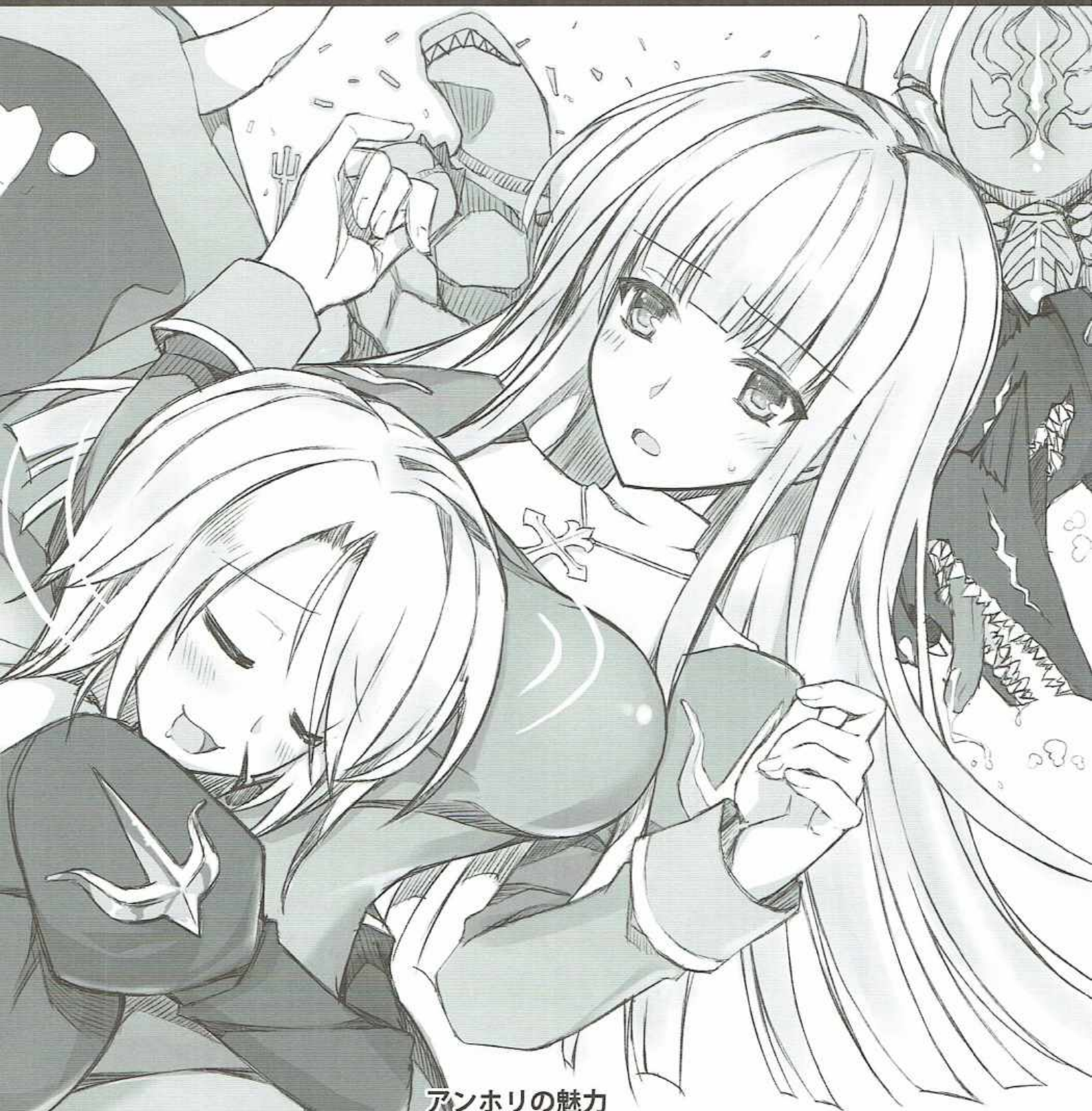


『ミストに敗北』



『マンドラゴラに取り込まれた』



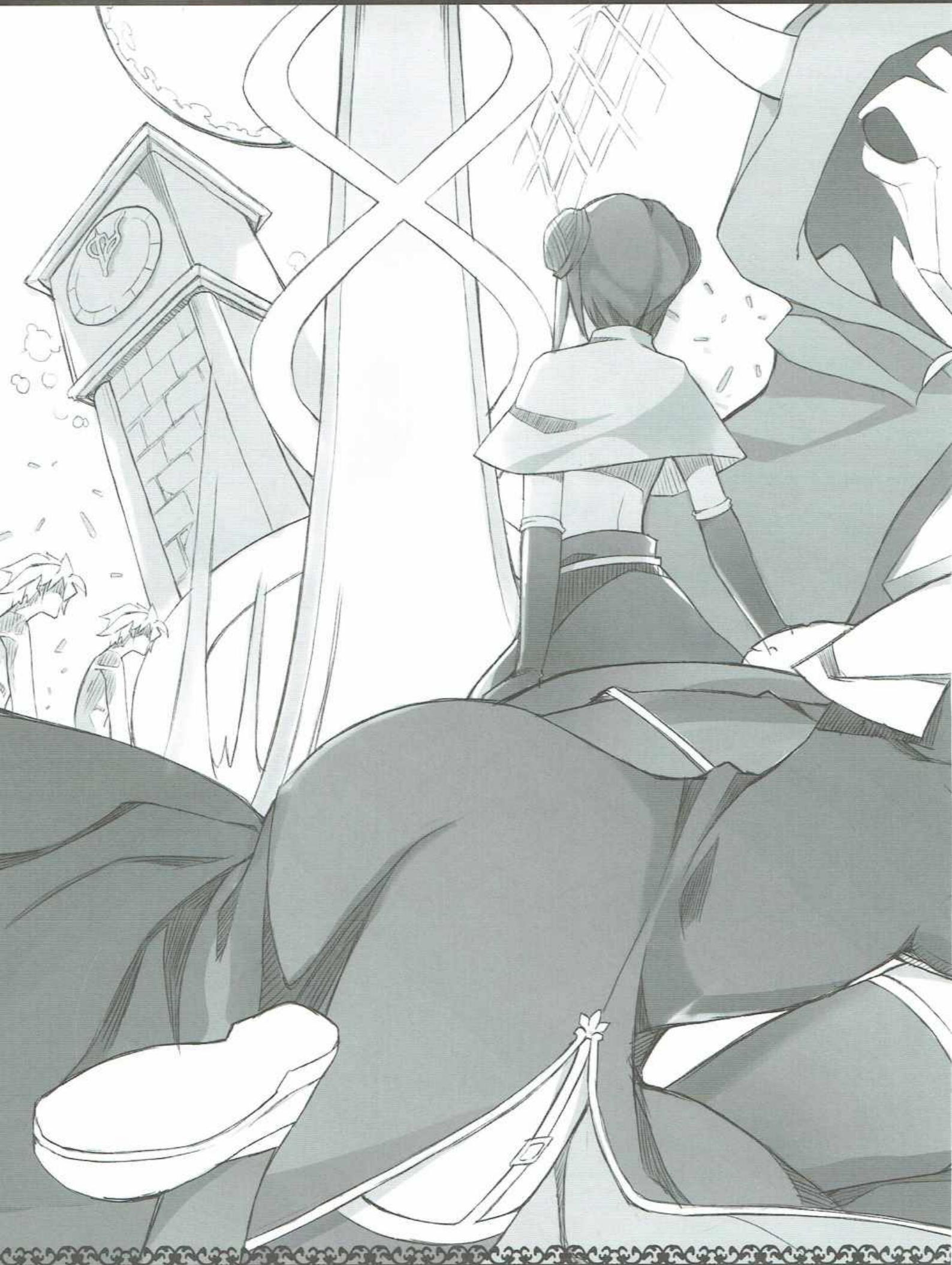


## アンホリの魅力

何と言ってもまず「クリティカルアタック（通称CA）」が挙げられます。この本で描かれているイラストは秋蕎麦がドット絵から受けたインスピレーションをそのまま絵にしているものであり、この作品の白眉といえるシステムです。しかしながらこの作品の魅力はそれだけにとどまるわけではなく、機敏で軽妙な操作感覚と練りこまれたステージ構成とMOB配置など、アクションゲームとしても秀逸な面白さを得られる稀有なゲームです。

また、付与されたそれぞれのMOBの個性や、魅力的な登場人物などが織り成すユニークな世界観も作品を盛り上げる重要な要素となっています。







『ジャイアントスパイダーの巣にて』



『ホドレムリンに敗北』



『ネクロマンサーに敗北』





『亡者のむれに敗北』





『インジャスティスたちに囚われて』









『触手の誘惑』





『頂への挑戦』



『ハイオークにまた敗北』





『ウーズに敗北』



『後ろの快感』













◦鏡合せの宴◦

『ダークフレームの中で』





『ダークフレームとおっぱい』





くっ...  
こんな格好...

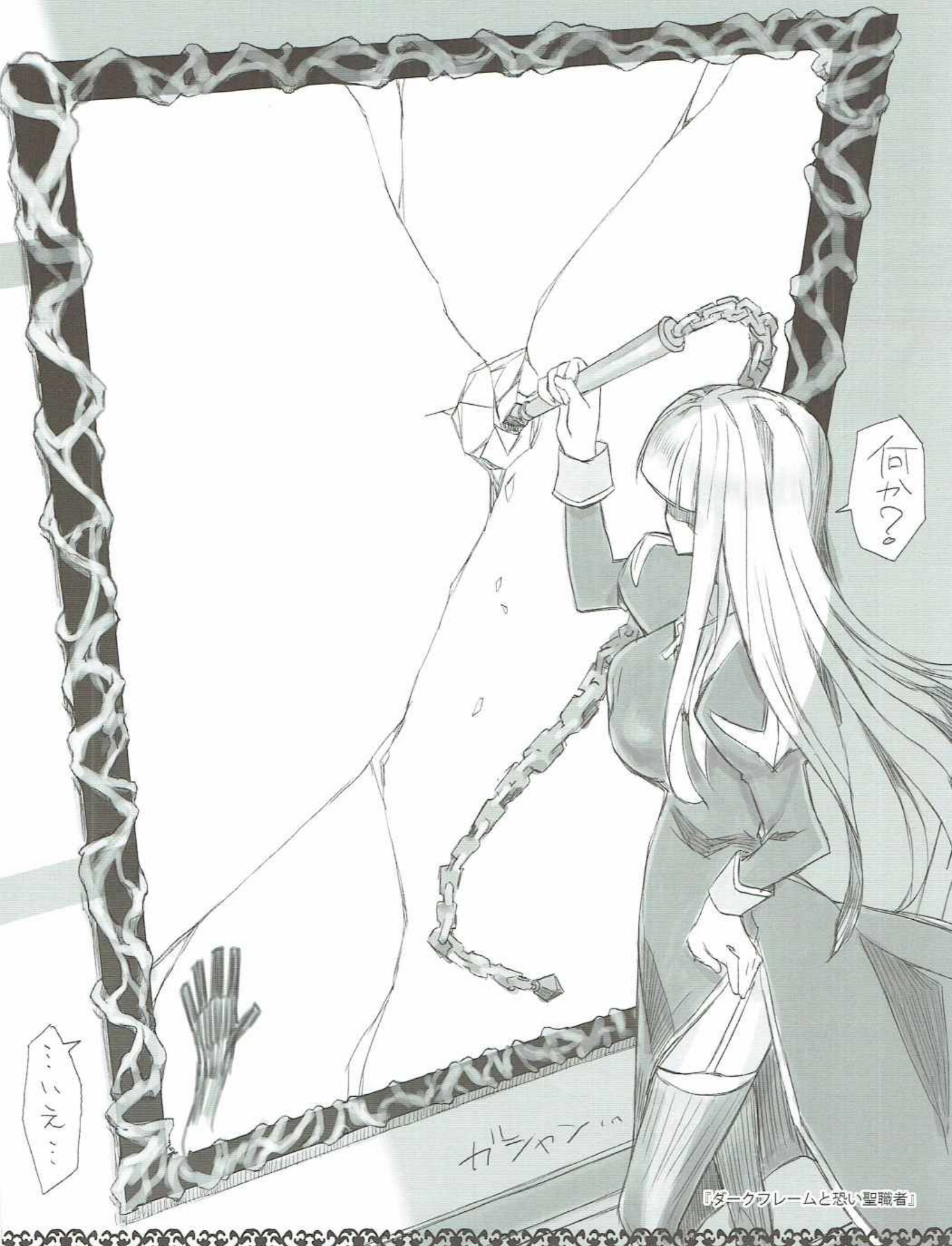
『ダークフレームとくっ...』





『ダークフレームとおもらし』





何か?

……いえ……

ガレキ

『ダークフレームと恐い聖職者』

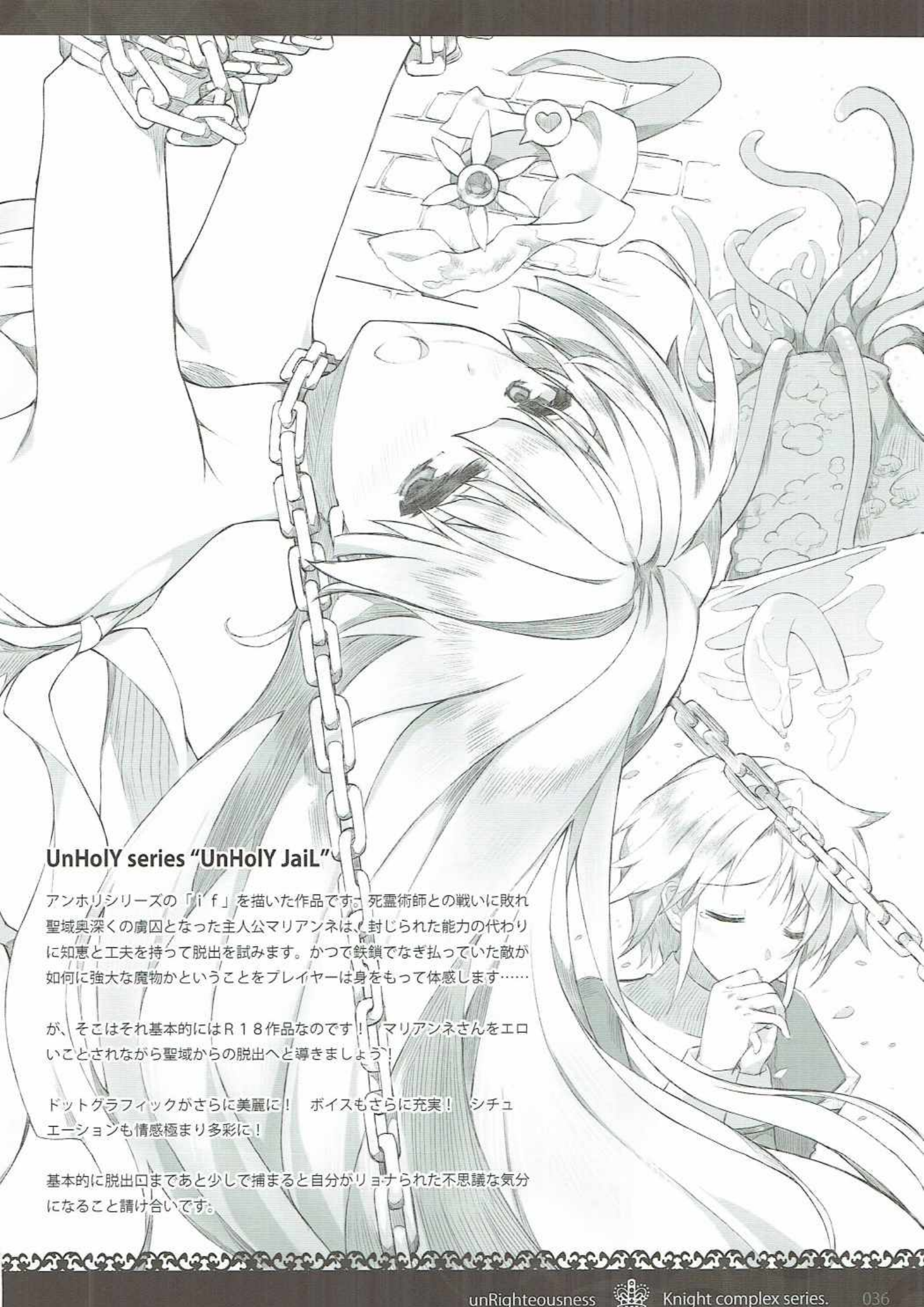


## COFFEE BREAK

編集をしている時に思いがけず見つけたのでここで掲載  
COLLECT3の表紙のボツ案です。今の形に合わせて少し  
描き足しています。COLLECT3のあとがきページ背景と  
して流用したのですが、ここでは文字が被らないように  
します。可愛い表情へと変更したのですが、今考え  
るとこれはこれで採用しても良かった気がします。







## UnHoly series “UnHoly Jail”

アンホリシリーズの「if」を描いた作品です。死霊術師との戦いに敗れ、聖域奥深くの虜囚となった主人公マリアンネは、封じられた能力の代わりに知恵と工夫を持って脱出を試みます。かつて鉄鎖でなぎ払っていた敵が如何に強大な魔物かということをプレイヤーは身をもって体感します……

が、そこはそれ基本的にはR18作品なのです！「マリアンネさんをエロいことされながら聖域からの脱出へと導きましょう！」

ドットグラフィックがさらに美しく！ ボイスもさらに充実！ シチュエーションも情感極まり多彩に！

基本的に脱出口まであと少しで捕まると自分がリョナられた不思議な気分になること請け合いです。









『スケルトンにお持ち帰り』



『盗蟲パラダイス』



やあ……  
まだ……

やめて……!  
中に出さな……

『ホドレムリンに敗北』



ここまで来た褒美だ  
たっふりと  
楽しませてやろう……

……



『ブラッディナイトに敗北』



『秘められた想い』





やだ…大きい…  
奥までとどいてる…













『ハイオークに持ち帰られて』







『高価なおもちゃ遊び』



か……  
感じたりなんか……

さ……  
違……

あぁ

あぁ

あぁ

あぁ

あぁ  
あぁ  
あぁ

あぁ

あぁ

あぁ  
あぁ  
あぁ  
あぁ  
あぁ

あぁ  
あぁ

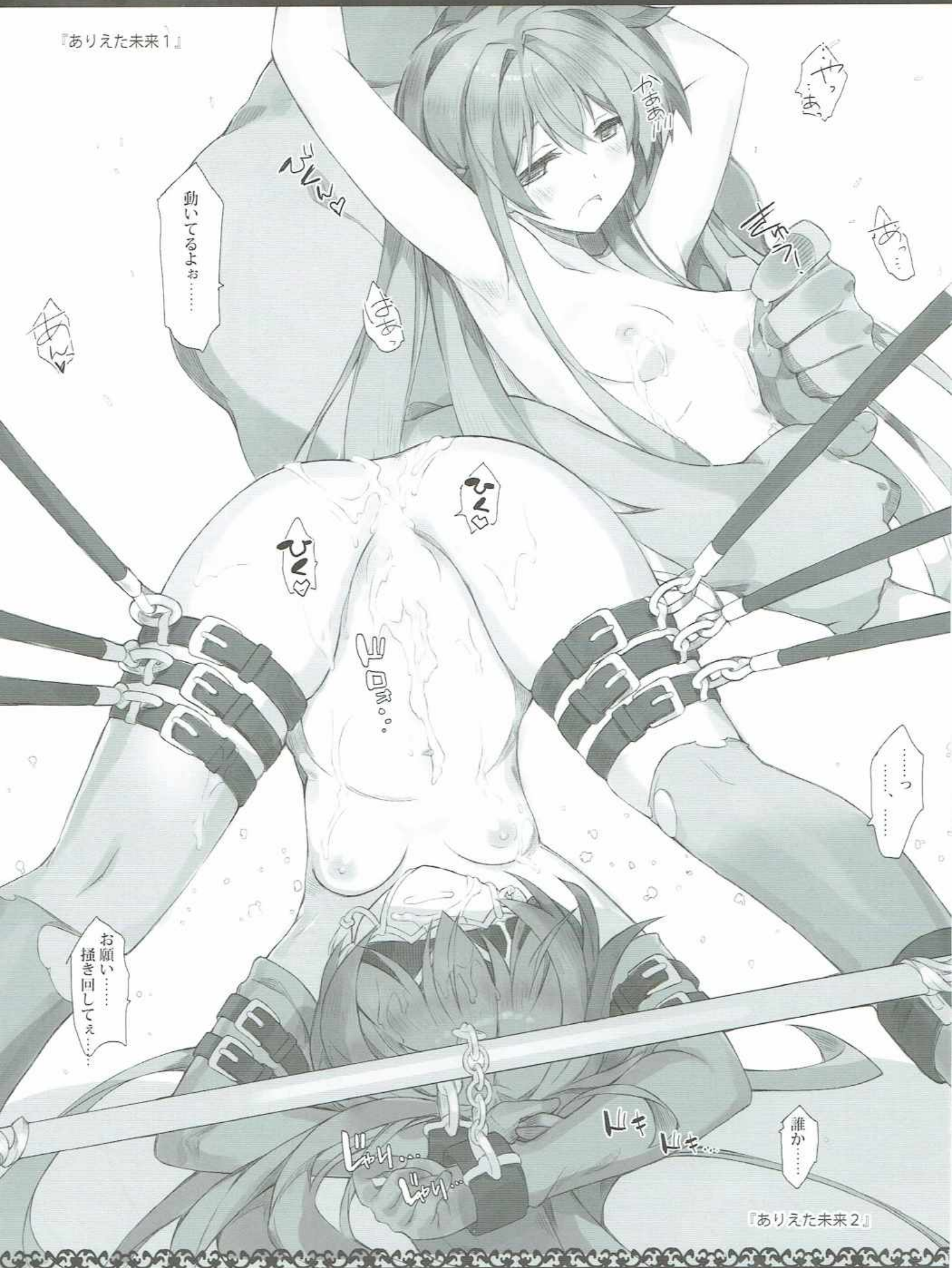
『またオークに敗北して』







『ありえた未来1』



『ありえた未来2』





あはは♡

あはは♡

あはは♡

にける...

お願い...  
見なご...♡

あはは♡

ニャ♡ ニャ♡



## UnHOLY series に対して

長文なので、文字を小さめに、以下自分語りなので、ご注意ください。  
初めて存在を知ったのはC80の原稿作業を行っていた時のことでした。初見は動画でしたが、一目惚れのレベルで食いついたことを今でも思い出します。以降見続けて5年間ですが、早いものですね。あの時の衝動は今でも覚えています。一人でゲームを作る。このことがアンホーリーサンクチュアリという作品を通して結実したその様に熱狂したのだと思います。もちろん、ゲーム制作は困難なものです。一人で制作するならなおのことです。ほとんどの個人製作者が……いえ、商業として制作する団体であってもゲーム一つ完成させるといのはよほどの情熱を携わる人々に強要します。また、そうしないようでは良い作品になりづらいとも感じています。アンホリが制作された時代はそういう市場が一般に対して開かれている。たとえ先駆者でなくとも、そう感じられる。そのような時代の先触れだったようにも感じます。

それ以降はインディーズのゲームを買いあさった時期がありました。面白いゲームは綺羅星のごとく見つかり、熱狂はさらに深まっていきます。そうして、巨大な市場の存在を認識するに至ったのです。その発見の入り口にあったこの作品にはとても感謝しています。他の面白い作品群についても同様です。

しかし、私は今なおその市場の入り口で立ち止まっています。二の足を踏んでいると言っているのでしょうか。完全に個人の實力のみの言い訳のない世界に嫌んでいるというところでしょうか。ただ「外側ではいたくない」という思いはやはり消しきれないものです。だからこうしてこのシリーズを眺めているのかもかもしれません。

ああ  
お姉様  
ステキです……







『水辺の襲撃者』





















『囚われ続けて...』



『束の間の安息』



『番人と逃亡者』









『ロナ子たんprpr』



『勝手に膝ドン』





『反撃への予兆』





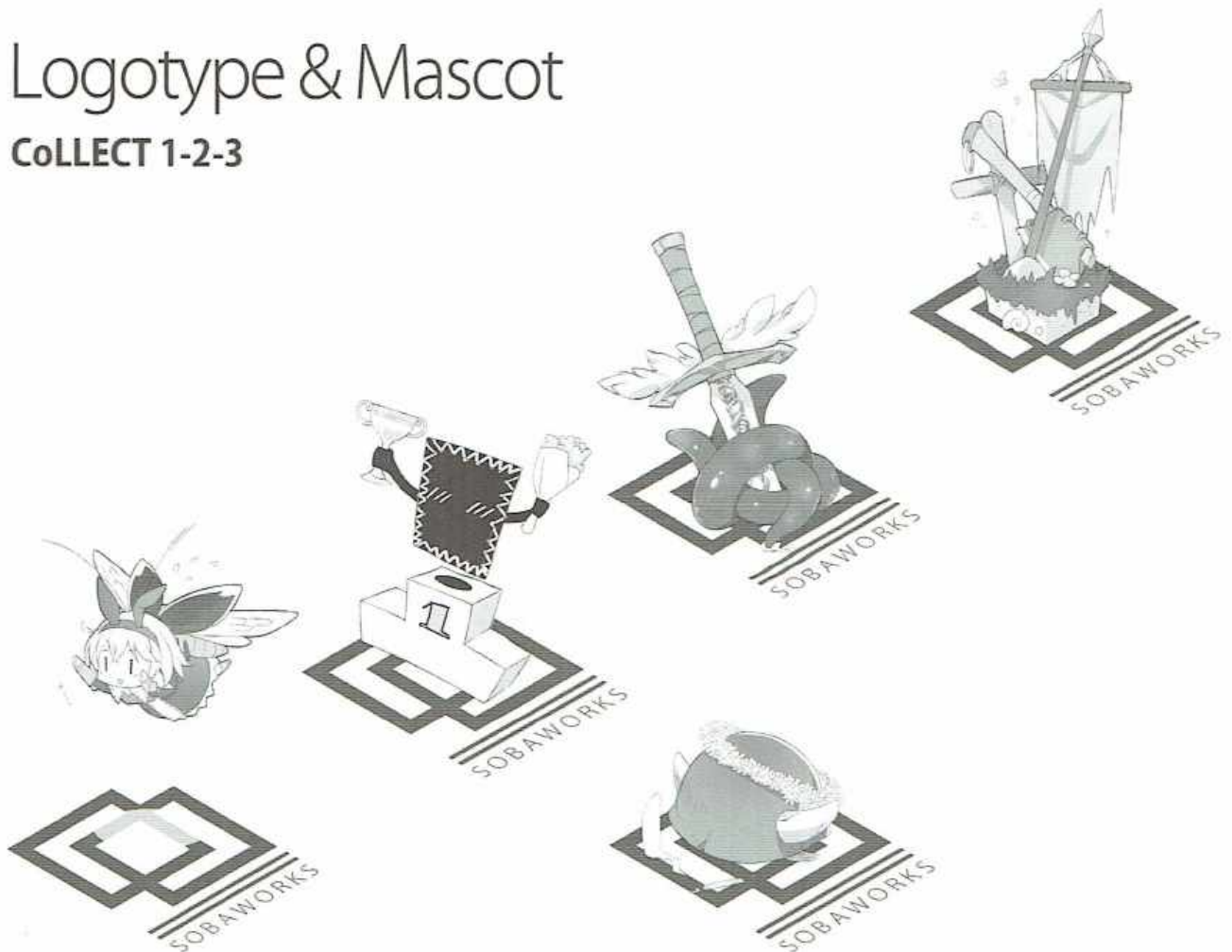
## 『コロネットとロードナイト』





# Logotype & Mascot

## COLLECT 1-2-3



■さて定番の近況報告です。最近はずいぶんCG集を作り始めておりました、そのせいもあっててんこ舞いな状況が発生しておりました。いや、その他にも夏から先に色々あったのですが、身から出た錆が多いので自重して、ことに当たりたいと思います。

作っているCG集はもちろんR18です！ エロいやつ作っています！ エロいやつです！ 大事な（ryしかし、CG集とは申しましてこれはまた従来のCGイラスト作成作業とは勝手に違って、非常に難儀しました。郷に入りては郷に従えという言葉もありますが、まさに従来の常識とは反対のセオリーなどもあって大変驚きました。一から構築し直す感覚で作っています。多分色々と離れすぎていたので、構築し直すことが多いのではないかと自身を省みて思います。より良い再構築を作業にあたり、エロいものを完成させるようにがんばります！

で、個人の同人作業も再構築を考えています！ やはり色々と混乱している部分でのケリをつけたいというところもあるので、少しずつですが、前向きにやっていきたいと思います。

さて、そんなこんなで、自分語りばかりしておりましたが！ そんな中、鉄の意志を持ってゲーム制作に進進なされている方々がいらっしやいまして、そもそもこの本はそういう人を自分勝手に応援する本でありますからには紹介させていただきます！

### ◆アンホリ★プロダクション hatahataさん

もちろんご存知、UnHoly SaNctuaRyの作者にて、マリアンネさんの生みの親！ 現在は3作目UnHoly DisAsTeRを制作なされています！ やはりアクション部分が爽快で、練られたゲームとなりそうです！

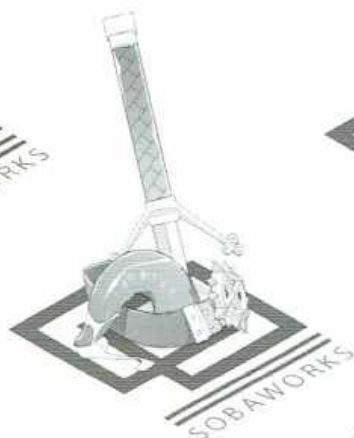
### ◆ヤマネコソフト ヤママヤーさん

新作「ロードナイトコンプレックス」を制作なされています！ 金髪ロナ子さん最高！ しかも3D作品で色々なアングルから色々見放題ですぜ！！ 中身のゲームもしっかりと作ってあるので、安心です！

両作品共、体験版がありますので、是非「あっしまったー（棒）」と言いながらプレイしていただけますと幸いです！

では、また。次の機会にお目にかかれますことを！





COLLECT series

# ATOOGAKI

■改めまして、ご無沙汰いたしております。秋蕎麦です。今回も締め切りの厳しかったので、総集編という形でお届けすることになりました。そう、まさにこの総集編というものについてですが、私自身総集編を手にするのは多いのですが、そのほとんどのあとがきに「総集編って作るの大変だった！」と書かれてある印象があります。なるほど、ページ数も多いし、管理もあるし大変なものなんだろうと「ある程度」は予測していたのですが…… 本当に、大変でした！もちろん、ほとんど自業自得なのですが、ほぼすべてのページに手を入れる羽目になり、手をかけすぎてスケジュールがめちゃくちゃになり、手をかけられなかった部分などに非常に悔いが残ったりします。あとがきに書かれていることは本当なんだなぁと痛感することしきりでした。

漫画なんかでは想像しやすいと感じていたのですが、まさかラフィラストの本でそのようなことになるとは思っていませんでした。まあ、あれです。5年も前の絵なんて見てもらえないというやつです。

もちろん悪い癖だというのはわかっていますが、どうしても我慢できなかったのも、一つ直し…二つ直し…と手を加えていると、あっという間に時間がなくなってしまい、泣く泣く改修を諦める部分が出てきました。その割には、全体的に間違い探してみたいな感じになってしまい、効果が得られているのかどうかいまひとつ不安になっているところでもあります。

当初の予定としては全部入れを想定していたのですが、そうしますと、100項を超える酷いことになりましたので。分割して出すことにいたしました。と言ってもこの後の続きは素材が少ないので、出せるとしたら先の話になりそうです。もちろん、総集編を出すために新規部材を作成する。ということをするればまた別ですが…… (予言)

現在のところジャンルを跨いで同人誌を作るにしてもknight complexシリーズとしてまとめて作成することになりそうです。



## unRighteousness COLLECT 1-2-3

Knight Complex series

サークル：sobaworks

発行人：秋蕎麦

発行日：2016-12-29

印刷：ねこのしっぽ様

pixiv：3210645

WEB：http://sobaworks.chobi.net/



### 『ダークフレームに捕まるルナ子さん』

C80で頒布した本に載せていた落書きをそのままラフにしてみた。何気にアンホリについて一番初めに描いた絵である。





unRighteousness COLLECT1-2-3  
- Knight Complex series  
COMIC MARKET 91 / 2016-12-29