

Virtua Fighter Sketch Collections



# 奴らが街に帰ってきた!!

## CONTENTS

- 1 TOP
- 2 CONTENTS/ 編集前記
- 3 野獣の宴
- 8 Akira Yuki images
- 16 求道者
- 18 Jacky Bryant images
- 24 ヘリポートの闘い
- 26 南国の孤島
- 29 Sarah Bryant images
- 42 Shun Di images
- 43 酔狂王
- 44 二大怪獣大決戦
- 45 ガチンコファイター
- 46 Jeffrey McWild images
- 47 仇敵 Illust
- 48 Wolf Hawkfield images
- 49 暴走戦士
- 50 亡郷
- 51 背負うもの
- 52 Lion Rafale/Takaarashi images
- 53 KageMaru images
- 54 囚われの鳥
- 55 フランス人リオン
- 56 Lau Chan images
- 57 無銭飲食許すまじ!
- 58 恩讐
- 60 露出狂
- 61 Pai Chan images
- 64 Aoi Ayanokoji images
- 65 熱視線
- 66 告知用イメージ
- 67 私が私である場所
- 75 編集後記
- 76 - 『MOTO 1』 編集後記 (原文再録) -
- 77 - 『MOTO 2』 編集後記 (原文再録) -
- 78 INFO



### 『奴らが街に帰って着た!!』 編集前記

長縄真人の7つ目の作品集はヴァーチャ・ファイターの鉛筆スケッチ集となりました。

丁度PS3で「5」がリリースされたばかりなので、お蔵入りしていたスケッチなどを放出する機会にしました。作画の時期はちょうど「2」のブームから「3」のリリース期ぐらいのものです。

収録作品の大半は、当時セガ直営店に毎日足繁く通って掲示板に貼っていったイラストです。ですので「4」「5」のキャラは入っていません。あしからず ^\_^;

イラストは2000年1月に二冊同時発行したヴァーチャの鉛筆イラストの同人誌『MOTO 1』『MOTO 2』から再構成して収録しました。ショートマンガは未収録でした。

最後の『私が私である場所』は一部新規に描き起こしています。

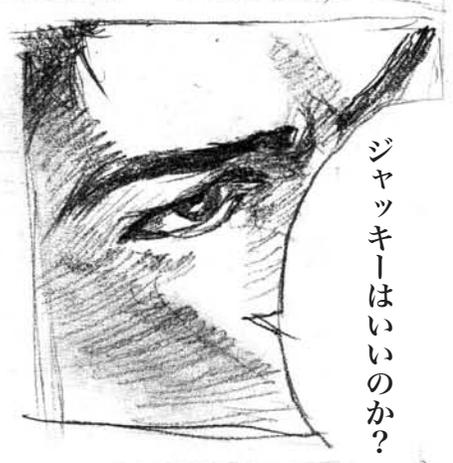
2007年2月24日 長縄真人

長縄真人サイト『魔神鎧』

<http://adult.csx.jp/~naga/>

# 野獣の宴





ジャッキーはいいのか？



あら、貴方からそんな  
台詞が聞けるとは  
思わなかったわ

ジャッキー  
あいつとの決着に  
変な感情は持ち込ませたくない  
奴の君に対する想いは  
特別だからな

ジャッキー  
あいつとは仕合えるのか？

出来るわ

愛しているもの

つまりない事は  
考えないで欲しいわ

折角  
あなたと  
こうしているのに

そうだな...

むん

好きよ  
そういうの



あなたのそんな  
ストイックな処が  
とても気に入って  
いるの



1996.9.31





AKIRA





1999.8.20







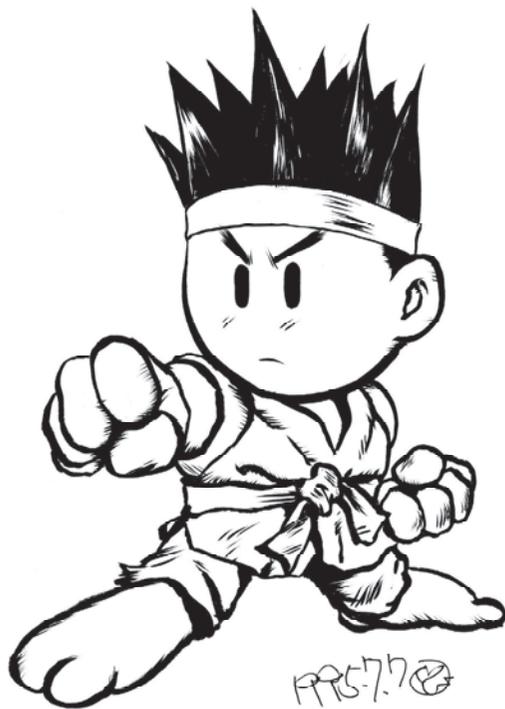
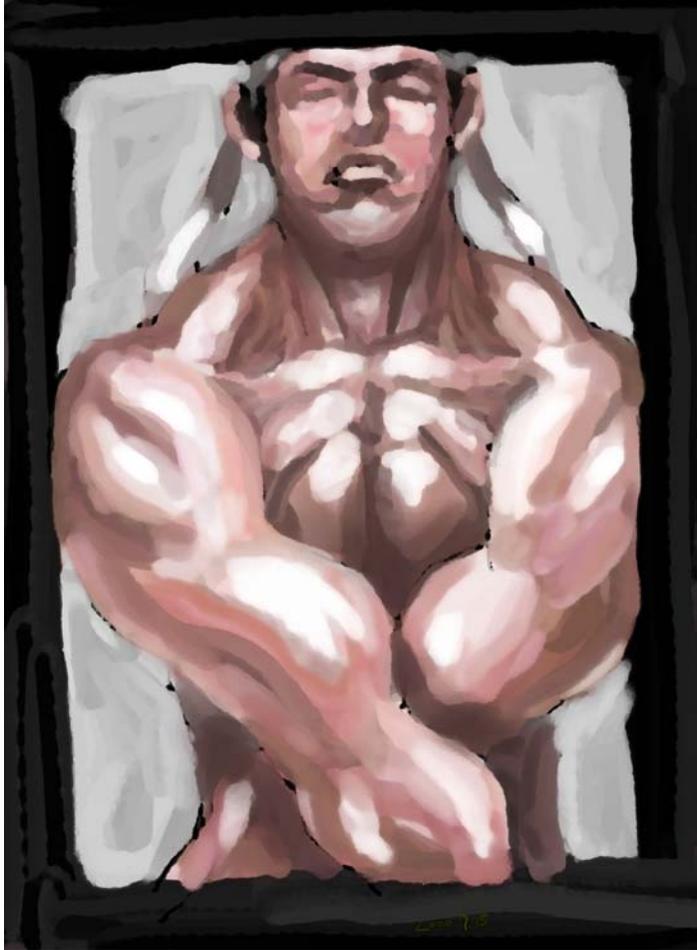
996.12.1



2001.3.31

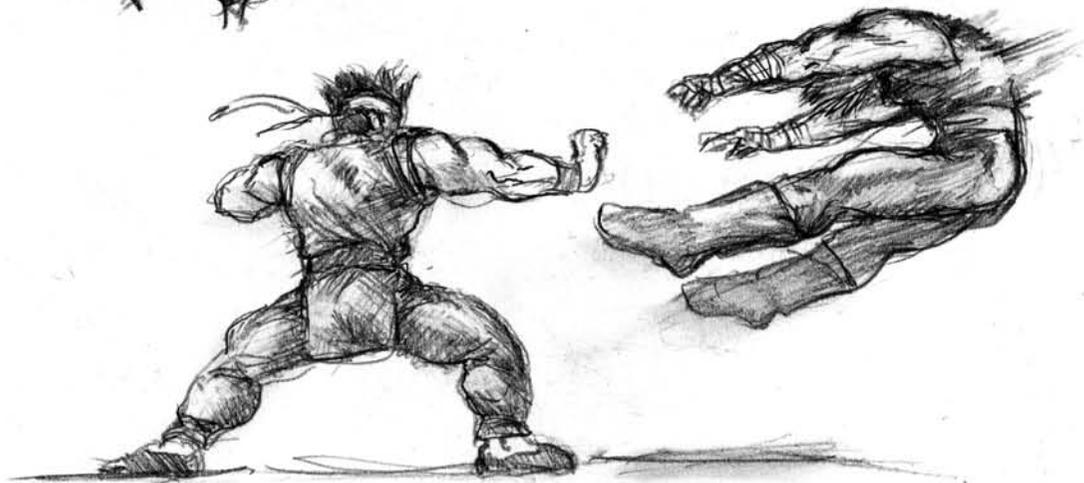


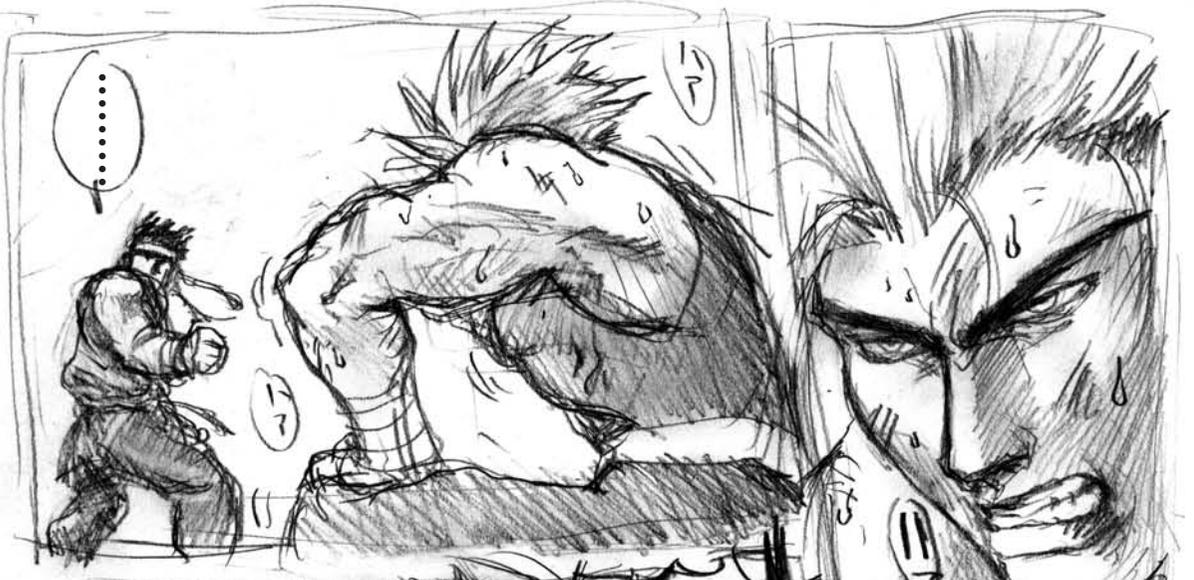
1996.12.1





求道者





1996.6.14

# JACKY



49.3.25



1996.6.26



1996.5.31



1996  
9.27



1999.10.18







1997.7.12



1996  
9.27



1996.7.10



1996.8.29

ヘリポートの闘い





好きだったわ  
ジャッキー  
兄さん



1996  
8.15







貴方：  
全然つまらないわ

もう私の前から  
消えなさい



1996.8.23

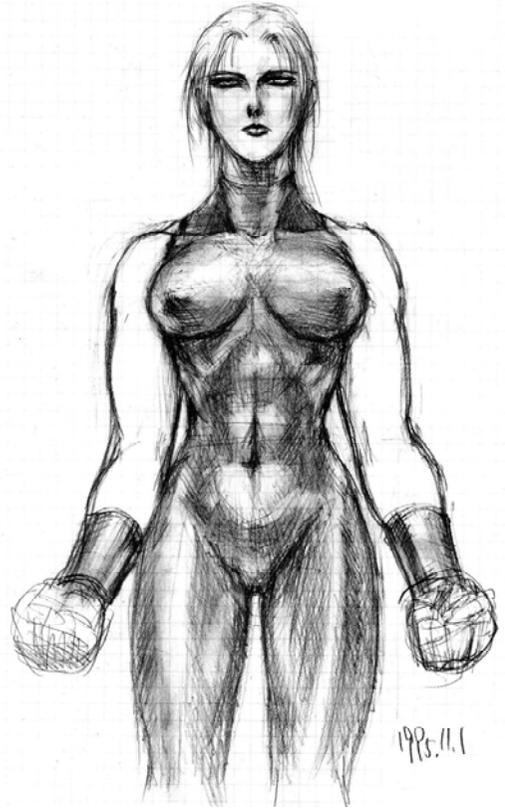


2001.3.21

# SARAH



1996.7









1996.7.2



1997.6.4



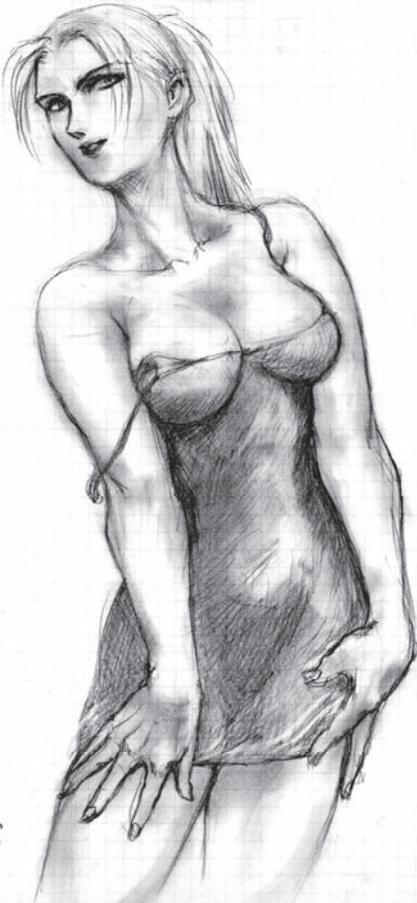
1997.6.7



1996  
6.26



1996  
5.14



1995.11.8

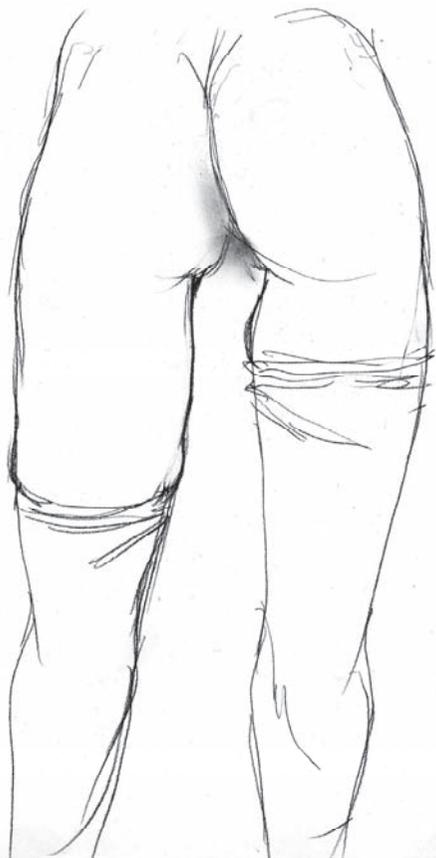


1995  
11.6



1998  
8.14





1999  
11.2



1996.9.27



1999.11.8



1996.1.24



1998.7.25



1996.25



1996.8.14



1999.  
5.27



1996.7.3



1996.8.5



1996.12.1





1996  
9.27



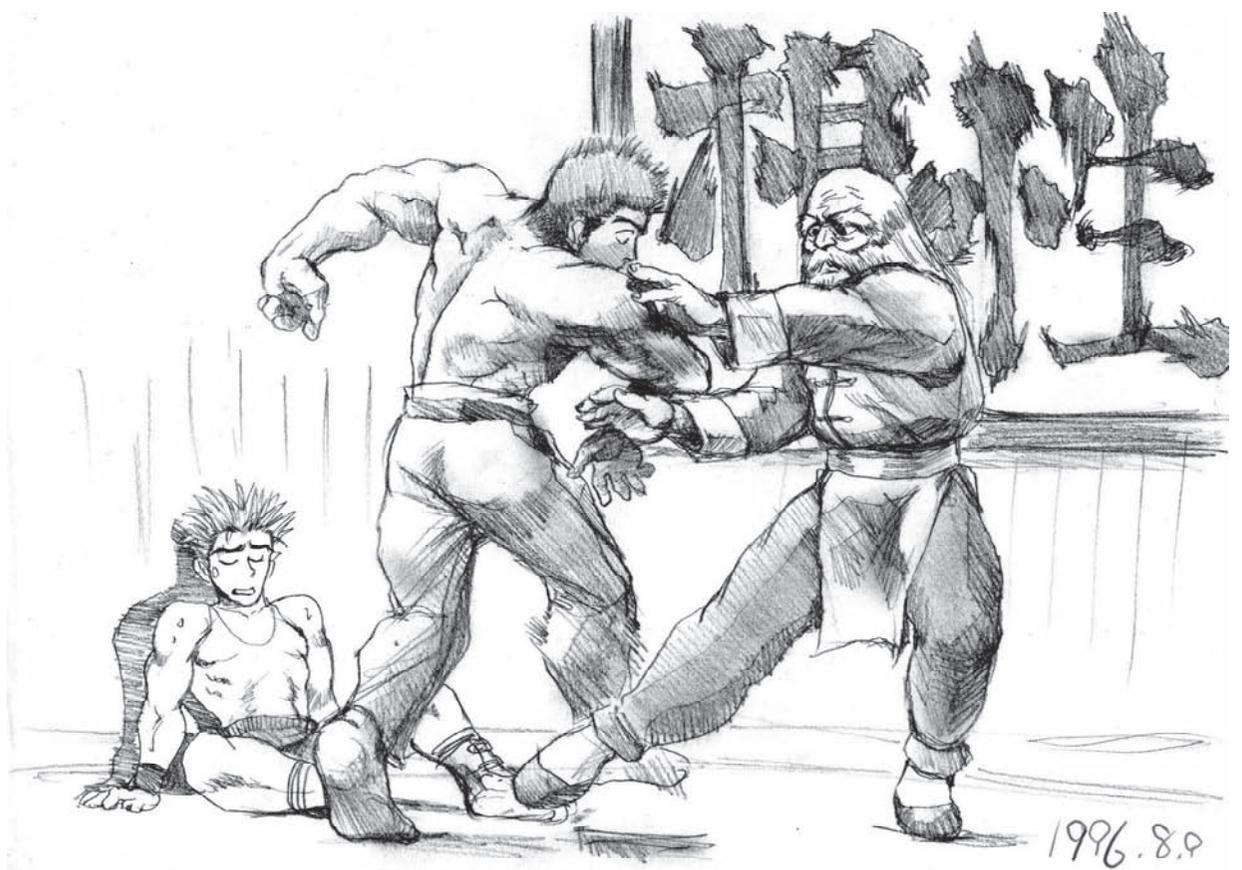
1996.8.12



1995  
8.7  
©



# SHUN



1996.8.9

# 酔狂王



こりやまた中々の別嬪さんじゃがのお…しかし



ほお



これは何とも  
冷たい眼じゃわい  
どれ程の憎悪を持ってば  
放てる殺気かの…



ちっ

アホ



愛深き  
故か…?

さては



サラ!!

どおれ、年寄りの  
酔狂じゃ



ふん  
うん  
ヒッ

首でも  
突っ込んで  
観ようかのお

1996.6.18

# 二大怪獣大決戦

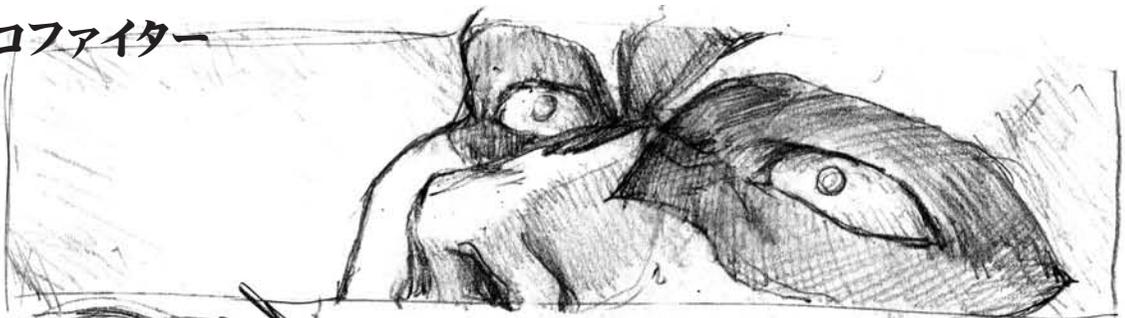


サンダ対ガイラ  
二大怪獣大決戦  
放っておいたら決着つかない  
かもな・・・



人間離れ  
してるなあ  
あの二人：

1996.6.17



むう〜？

?!



!



参ったなあー

鉄山怪靠喰らっても  
直ぐに立っちまうなんて、  
どう言う躰だ？オイ



そりや〜

今夜の

晩飯は

最高だろうぜ

こっちの

台詞だ

しかし・・・



大した技だ！御陰で  
まだ鳥肌が治まらない

1996.7.24

# JEFFRY





奴じゃ  
なかつたか  
・クソ

1976.6.20

F



1991.6.13

WOLF

# 暴走戦士



最強の挑戦者  
ウルフを  
迎え撃ちます

本日のメインイベントは、  
無敵のUSチャンピオン！  
ゴージャス・ウオーレンが

おーっ



ふざけるな!!



1996  
6.21



御館様は先刻の襲撃で拉致された...

影丸

母上は？

生き残れ 影丸

葉隠れの郷は壊滅だ... お前が最後の一人だ



# 背負うもの



外された

げえ

ちえっ

才覚は認めるが

自信はあったんだ  
けどなァ

主とは背負うものが  
違うと知れ  
精進して参れ

1996.6.17

TAKEFARASHI



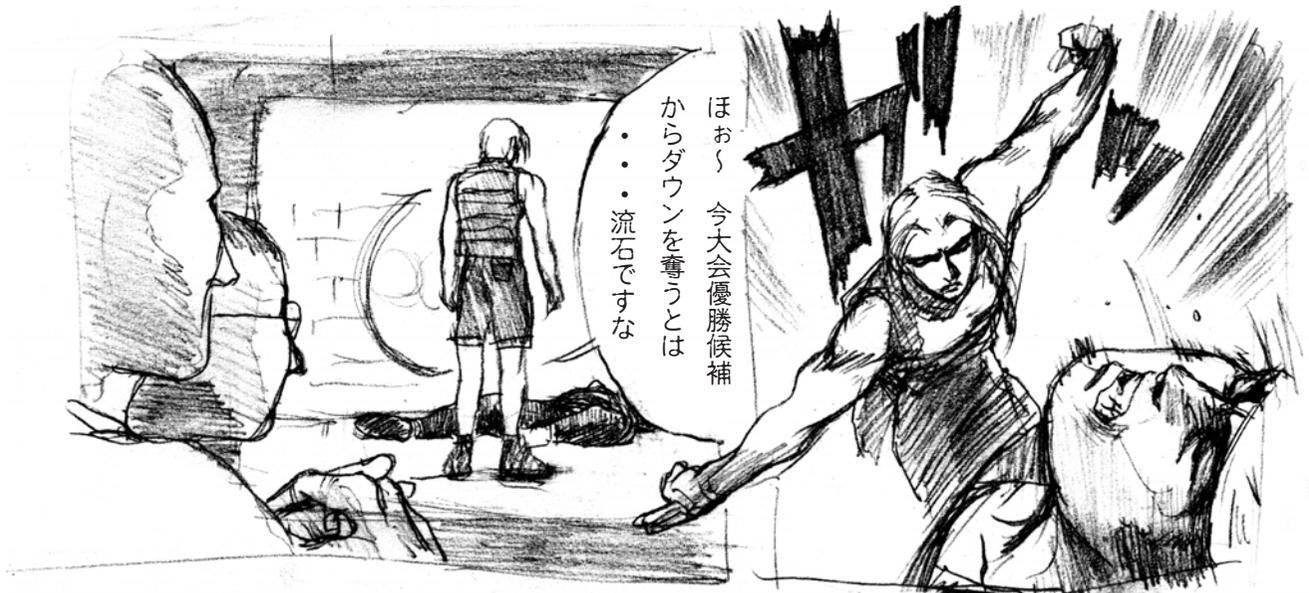
LION



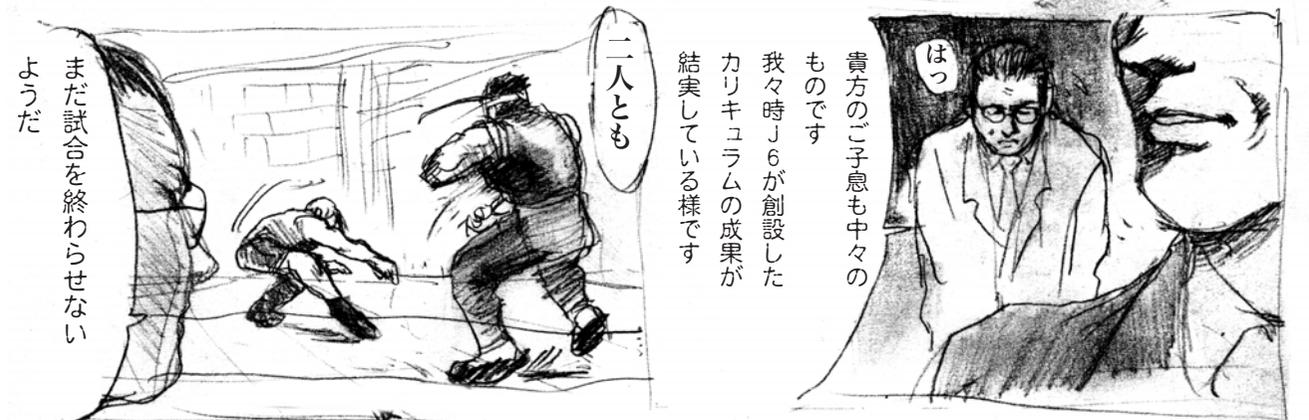
# KAGE



# 囚われの鳥



ほお、今大会優勝候補  
からダウンを奪うとは  
・・・流石ですな



まだ試合を終わらせない  
ようだ

二人とも

貴方のご子息も中々の  
ものです  
我々時J6が創設した  
カリキュラムの成果が  
結実している様です

はっ



そっそれは

そういえば、  
御子息は優勝すれば  
家を出ると公言  
されてましたね



リオン...

御社が我々の傘下にある限り  
御社と御子息の安全は保証  
しましょう



彼も大人になれば  
知る事になるでしょう



特に我々の様な「死の商人」  
の家人は尚の事です  
悲しいかな人と云うのは  
力を得れば得る程、その力に  
呪縛されるものだ

しかし、世界中でテロが  
横行しておりますから、  
我々の庇護が無ければとても  
安心して暮らせないでしょう

# フランス人リオン



あ〜やっぱり♪  
映画スターのあの  
パイ・チエンだね



あ〜やっぱり可愛いなあ  
どうです? 美味しいフランス  
料理の店してってるんですけど  
ディナー御一緒にしませんか?



# LAU



無銭飲食許すまじ!



# 無銭飲食 許すまじ

アル!!



すっかり  
お客さん  
よく喰う  
アルね〜



おう、  
うまけりや  
いくらでも  
入るぜ!



48個で〜



まさか



んじや

おあいそ

第1回格闘技トーナメント決勝でラウがアキラを  
取り優勝したのは後の話である。

1996.6.19



否！

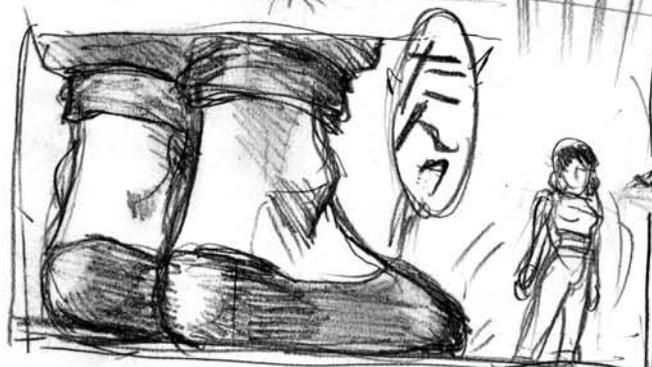


今は貴方に  
勝ちたいだけ…



恩讐の為のみで  
我が前に塞つか  
我愛娘





一人の拳士として  
拳を交えようぞ!



我愛娘よ



望む処



1996.7.5



どうしたの  
パイ？

...

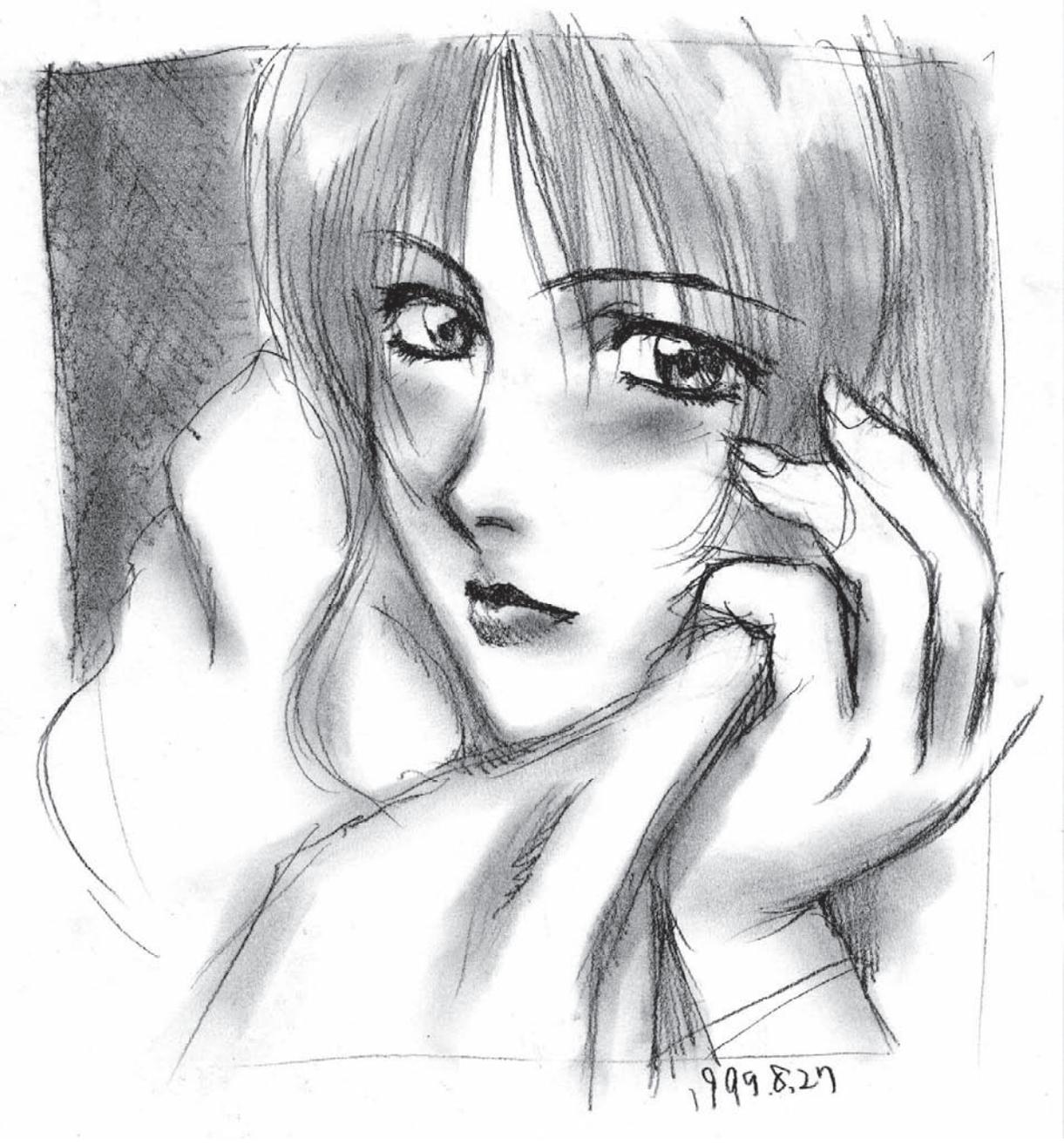
フレイホーイ ベントハウス  
PBやPHの  
モデルじゃある  
まいし...  
どう思ってるの  
かしら？



ひとつ  
間違えれば  
露出狂か  
ナルシスト  
ね

1996.7.24

# PAI





1996 1.4



1997/12/16  
1997/12/16



1997  
1997  
1997



AOI



1996.12.5



1996.9.9



1996.7.9



1996.7.14



梅小路 葵と申します。  
不束者でありますが何卒  
よろしゅうお願いします。



ずいぶんと  
仲が良いのね

小姑状態…

試合中だって  
のに…

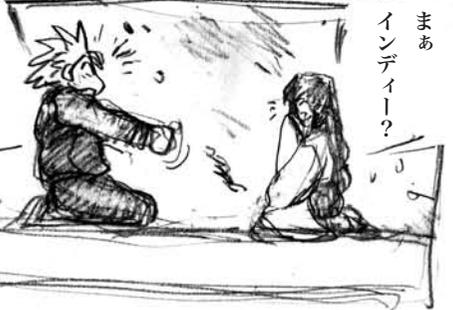


こ、こちらこそ  
宜しく…

アツク…



ジャッキー様は  
普段は  
どの様な事を？



まあ  
インディー？

その、  
心な感じに  
アツク



なんとなく  
後ろ向くのが  
怖いな

1996.6.19

# 告知用イメージ



このイメージは『MOTO 1・2』の次の個人誌『Z/G』に『MOTO 3』の告知用として制作したものです。結局「3」は諸般の事情で発行出来ませんでした。因に『Z/G』はマジンガーZとゲッターロボの鉛筆画本です。

2000年9月発行 A4 34Page

私が私である場所



サラ

入るよ



サラ？



君の好きな花を通りかかった店で見つけたから買ってきたんだ どうか？



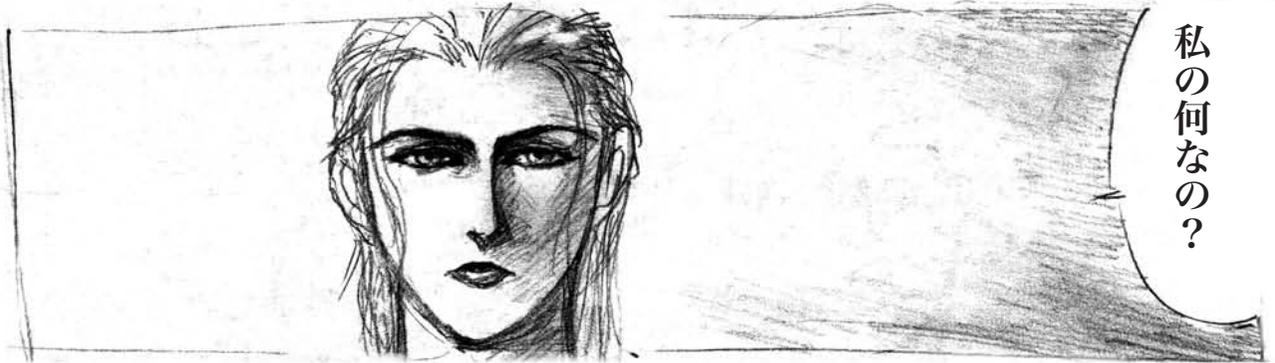
それが私の名前？



誰？  
貴方は・・・



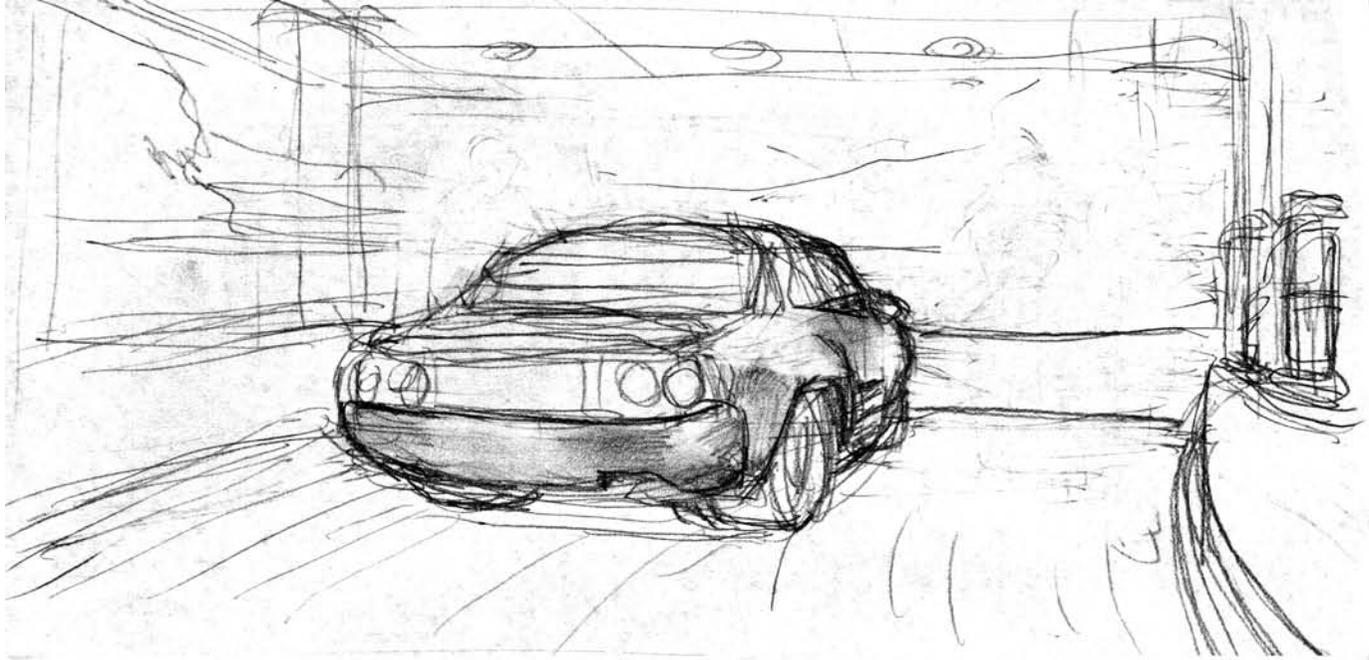
私の何なの？



サ、

サラ・・・





何も覚えてないの

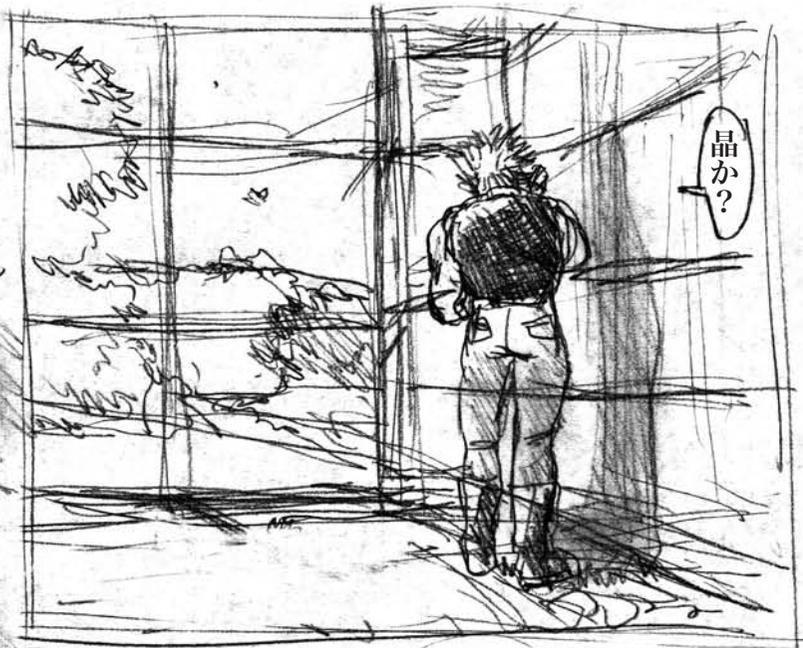
ごめんなさい  
そんなに喜ばないで

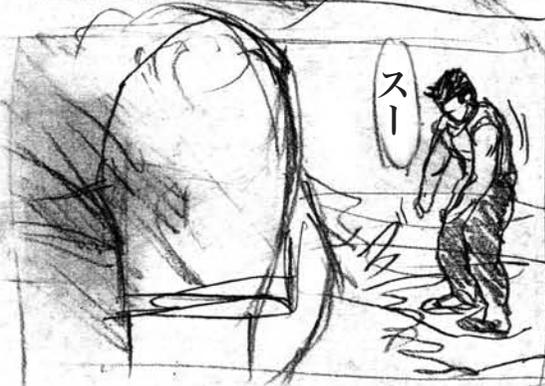
サラお嬢様あ！



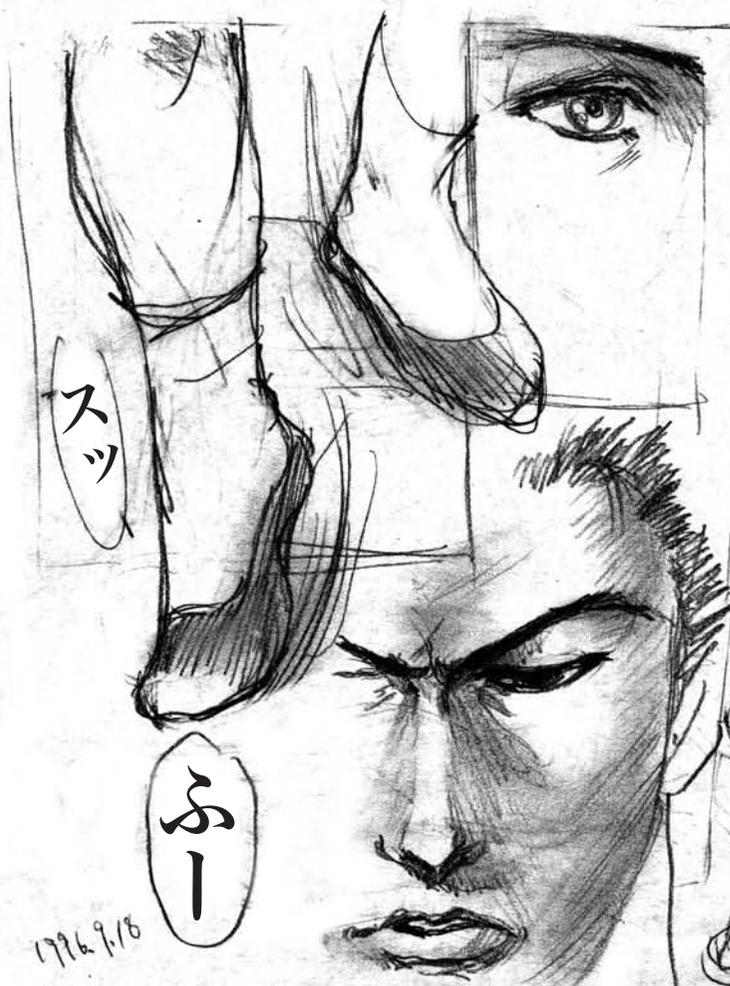
強力な洗脳が解けた  
反動でしょう  
時間を要しますが記憶の  
回復は可能です

まずは彼女の  
アイデンティティ  
を呼び起こす事  
からです





スー



スツ

ふー



スー

1986.9.18





貴方、拳法使い？  
つい魅入ってしまったわ



不思議だわ  
何も覚えていないのに  
とても惹かれるの  
・・・可哀しいでしょ？



1/10  
11/11



そう

貴方のその背中の向う側が

私が、私で居られる場所のような

気がするの……

二〇〇七年二月二十八日加筆脱稿



## 『奴らが街に帰って来た!!』編集後記

さて、鉛筆本の感想は如何でしたでしょうか。何分原稿のスケッチの大半が10年程前とあって、鉛筆が擦れて汚くなってしまいました。すみません T\_T;

自分の中であれだけ燃え上がったヴァーチャ熱の「燃え粕」の落とし前として、出して於きたかったので……。自分的にはこれでヴァーチャとはひと区切り付けれたと思います。え～、あと決着を付けたいのはカプコン系、永井豪系等在りますが……。未永く御付き合いいただければ幸いです。

尚、作品集等制作物の告知はホームページを参照して下さい。



2000年1月10日  
発行 B5 20Page

- 『MOTO 1』編集後記(原文再録) -

いまさらバーチャかも知れませんが、自分にとっても思い出深いゲームであり、一世風靡し、鉄人をも生み出した作品でもあります。(今となっては過去の話ではありますが…) 自分にとっては、まだ過去ではないのでこれからもドンドン出して行くつもりです。当然、ほかの作品も出すつもりですけど…。

「ストリートファイター」から「餓狼伝説」そして、「バーチャファイター」に至る一連の格闘ゲームがあるから、今の、ゲーム好きな自分があると思っています。

バーチャのおかげで事実、ゲームがマスコミ等に注目されるようになり、ゲームに関しての世間の目も変えられたと思います。

現在、ゲームのビジュアルが2Dから3D時代になり、家電界も参入し、経済界も投資の対象として物色している為、ゲームそのものが語られなくなったような気がするの自分だけでしょうか?ゲーム屋が株価対策や利権闘争に追われ「良いゲーム」創りを忘れている会社も事実あります。それはとても寂しい話であります。

遊んで楽しい、キャラクターが良い、創り込みが素晴らしい等、私はそういったゲームがしたい。SCEから「どこでもいっしょ」等、ユニークな作品が発売されると、作り手側も当然、その心に変わりが無いと思いたいです。そういった事を感じれば、なおさら作り手の「心意気」を語り合うべきではないのかなと(自分の考えではありますけれど)感じてしまいます。

なにはともあれ、貴方の手元に自分の作品を置いもらえて、嬉しい所存です。

長縄 真人

2000年1月10日

製作(描いた人) / 長縄 真人

アシスト(お手伝い) / 山盛 運智

\*本書の無断転用、無断掲載を禁止いたします。



2000年1月10日  
発行 B5 20Page

- 『MOTO 2』編集後記(原文再録) -

彼の作品は、このバーチャによって、視界(点)が変わったと思います。よほど、このゲームの存在が痛烈だったんでしょう。描き方にも、いろんな工夫が出てきて、いい味になってきました。

しかし、いろんな”格ゲー”が、出てくる昨今、やはり一日の長はカプコンの「ストII」でしょうな～。  
これは、キャラに対する作り込みが違いましたからね～。お笑いゲーでもありましたし(さすが関西!!)  
その点で、このバーチャは格ゲーにおいて、キャラの作り込みに失敗した点が、かなり目立ちます。

『打倒ストII』と、まで言われた作品なのに・・・。それがとても、悔しいです。

(たかが、ゲームなのに) TVで一目置かれていた程の、ゲーム作品であったのにも関わらず、キャラクターの世界観が弱かったのが、失敗につながったと思う。

どのゲームにでも言える事ですが、キャラクターの存在は基本じゃないかなー。

キャラが光っているからこそ、そのキャラで人気を集める、と、いう事が、このバーチャにはありませんでした…。(それは製作者諸々、会社側が悪いんだけどね。)

回を重ねる度に、どんどん出来が悪くなる作品に、なってしまいましたから。

まあ、中途半端なキャラデザで、送り出されたこの面々を、自分達なり(世界観ならでは)の作品として作り上げていきたい所存です。

初期のバーチャって、本当に凄かったからなあ～。ゲーセンで、イベント(全国大会!しかもTV取材付き)までやってのけるぐらい賑わってたもんね。鉄人と、言う言葉を知らしめたのも、このゲームだった。その(バーチャ旋風と言われてた)事を忘れたく無いからなあ～(しみじみ)

山盛 運智

2000年1月10日

# INFO

LLパレスにてCG イラスト集をダウンロード販売中です。

Download Site  
デジぱれ [dejipare.com](http://dejipare.com)



2003/10/19 Maid\_Life\_2003 (Mac)  
2003/12/03 MAID\_LIFE\_2003\_for\_WINDOWS  
【18 禁】



2004/01/06 Nasty\_Angels  
【18 禁】



2004/02/09 Paradise\_Cafe  
【一般】



2006/01/16 Beech Queen 2006  
【18 禁】



2006/01/16 Maid\_Life 2006  
【18 禁】



2006/01/16 Maid\_Life 2006  
2007/02/24 Nasty\_Angels2 PDF 版  
【18 禁】