

Private Nurse

プライベートナース

根須魂介アートワークス



根須魂介アートワークス

Private Nurse

**描き下ろし
ポスター付き!!
公式原画集**

心やすらぐナースの魅力を
満載した至玉の逸品!!

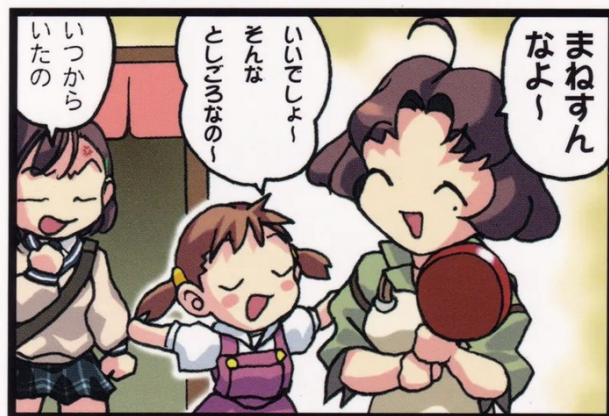
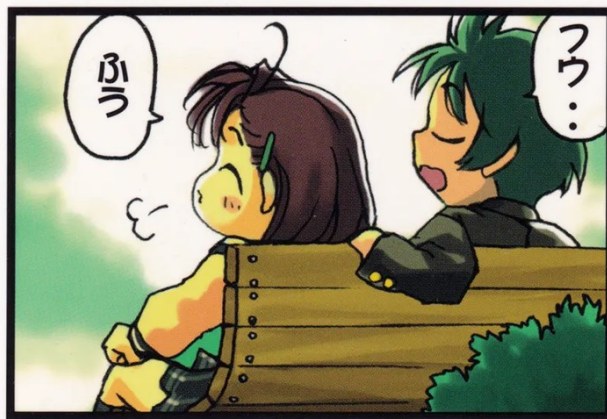
「これが『癒し』だ!!」

期間限定特典

『描き下ろし表紙』&
『描き下ろしポスター』
テレカ通販

[詳しくはこちら](#)

ミミツク



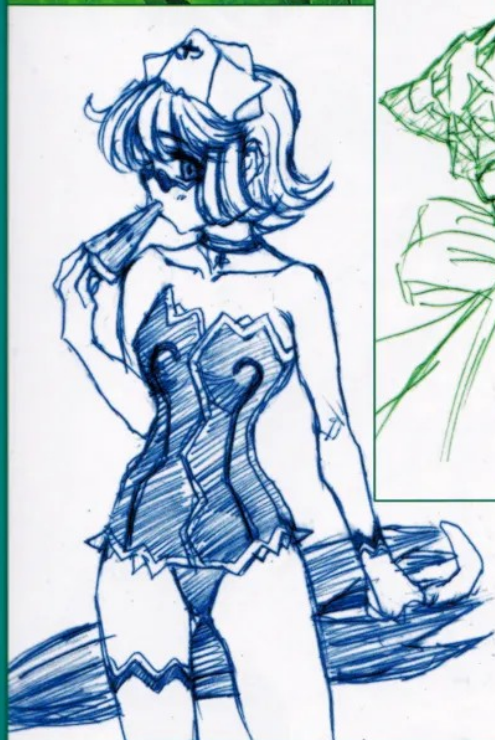
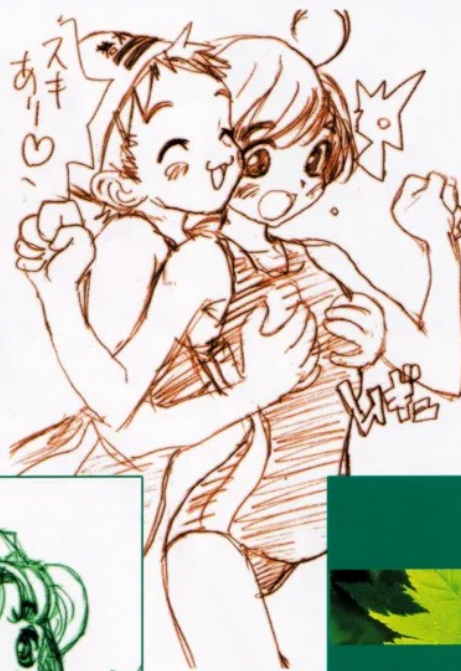


プライベートナース
Private Nurse



プライベートナース Private Nurse

根須魂介アートワークス



CONTENTS

Full Color Part

Character File #1 まりあ	008
Event Graphics	014
Character File #2 宮森彩乃	036
Event Graphics	042
Character File #3 阿奏美晴	054
Event Graphics	056
Character File #3 サブキャラクター	058
Illustration Gallery	062
Background Gallery	070

Monochrome Part

Monochrome Arts #1	071
Monochrome Arts #2	084
Monochrome Arts #3	102
Monochrome Arts #4	112
攻略	116

Character File #1

まりあ

Maria

— Interview with Maria

- ファッションスタイル：「このコスチュームですか？ 緑って好きな色なんです。髪は、普段から動きやすいように束ねています」
- 家族構成：「え〜と……ジュリエットとは、お仕事の時以外はいつも一緒にいますけど」
- 趣味：「お買い物とお散歩。それにお料理とか、いっぱいありますね」
- 好きなもの：「いろんなもの、いっぱいです！ そして、頑張る人……好きです」
- 嫌いなもの：「患者さんと……お別れするとき、です」
- 好きな言葉：「『行ってらっしゃい♪』です」

Personal Data

birth **unknown**
blood type **unknown**
tall **154cm**
weight **45kg**
bust **88 cm**
waist **58 cm**
hip **88 cm**

ふんふん
身体
の病
を癒
す
プ
ラ
イ
ベ
ー
ド
キ
ャ
ー
ク





Character Drawings

キャラ設定画

メインヒロインであることに加えて、特殊なデザインのナース服を着ているためか、かなりの数の設定が用意されている、まりあ。このコーナーでは、ほぼ決定稿と言える設定画に、根須氏からいただいたコメントを添えて、紹介していく。



■カラーリングテスト

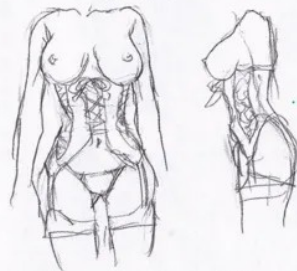
初めてまりあに色を付けてみたのが、これです。髪の色は最初茶色でした。

■キャライメージラフ

まりあの重要な側面である、「慈愛」をどのように表せるか、この娘はどう患者を慈しむのかをスケッチしたものです。



まりあ イナー



■下着&室内着

まりあの下着はレトロチックなものでいこうと思っていましたが胸出しタイプはキャラのイメージに合わないのやめました。男物ワイシャツは時間的に無理でした。

2部は 男物のワイシャツ



■キャラ設定ラフ

エンジェルスマイルのスタッフに「こんな感じのゲームかなあ」というのを伝えるべく描いたものです。このスケッチでプライベートナースの制作が決まりました。





Pattern

立ち・表情パターン

プライベートナースの制服姿がほぼ普段着になっているまりあ。しかし、住み込みということもあって、パジャマ姿やお風呂でのバスタオル巻き姿などの立ちパターンも用意されている。



■通常立ちポーズ

立ちポーズはできる限り豊富に取り揃えることを心掛けました。にっこり微笑んでるのがお気に入りです。●

■広樹の部屋

まりあとの生活感を増すのが目的で作りました。初の試みとしてはかなり手ごたえを感じました。通常立ちポーズと背景のバースがしっかり合っていないとできない手法なので広樹の部屋のレイアウトはかなり気を使いました。●



フン
フン、
なるほど。





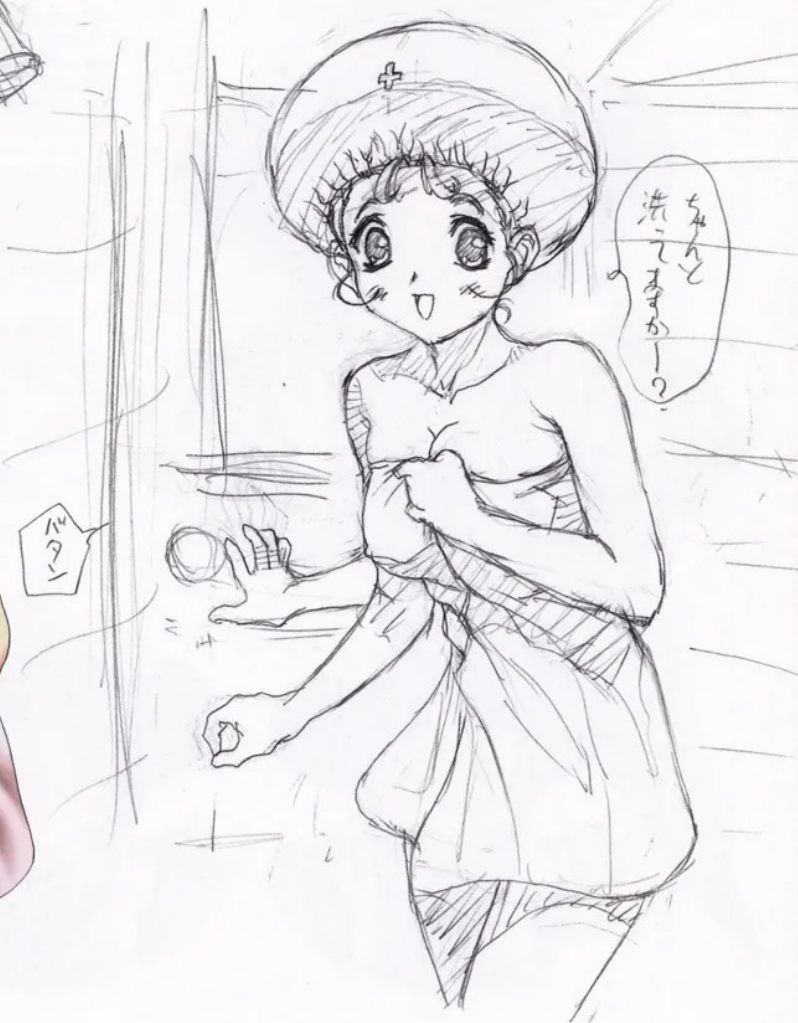
■パジャマ姿

ナース色をどこまで出すのが難しかったですね。時間があればもう少しデザインにこだわりたいかったです。●



■いっしょにお風呂

不自然なまでに頭のカバーが大きいのは、なんかとぼけた感じがしてかわいいだろうなあ〜と思ったからです。もっと大きくても良かったかも。●





■うしろ姿

深夜の徘徊用（笑）に描いたものです。さぞ、痛々しい顔つきで歩いていたのではないのでしょうか。本番では出現箇所に合わせて色調補正、加筆等を加えています。●



■バストアップ

以前私が関わっていた作品で好感度が上がると立ち絵が拡大表示されるという手法を採用しましたが、ただ大きくするだけではありがたみに欠けるなと思っていたので、今回このような接近専用のパターンを持ちました。その際バックライトの光源による陰影にして、より接近感を味わってもらえるようにしています。●





■スクロール全身

イベントグラフィックから抜き出して持ってきたものですね。ほんのわずかに首を傾かせることで相手に想いを伝えようとする姿勢がより強く出せるんです。●



■お出かけ

電撃姫さん用に描いたまりあが、偶然にもばっちりハマったので外出時のまりあとして使用してしまいました。●

Event Graphics

イベントCG原画

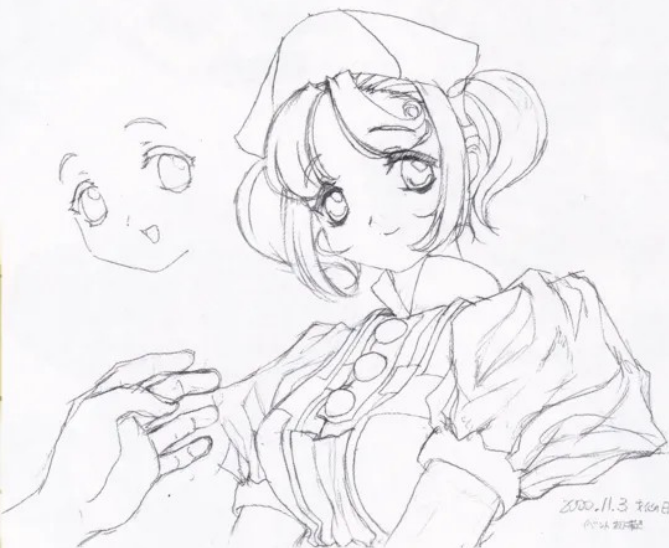
表情や手の位置などが異なるバリエーション違いも含めると、かなりの点数となるまりあのイベントCG。ここで載せているのは、各イベントCGのベースとなっている原画と、それに対応した実際のゲーム画面。なお、原画&イベントCGに対するコメントは、すべて原画を担当した根須魂介氏によるもの。氏の文中に登場するJUN氏は企画とシナリオ及びディレクションを、にしむら氏はCGと製作指揮を、それぞれ担当している。

初登場シーンです。私が手掛けた作品のヒロインは必ずスクロールで現れてますね（笑）これから主人公の日常に入り込むことを印象づけるために玄関の靴やらサンダルの位置からスクロールさせました。●

はじめまして
プライベートル
ナースの
まりあです



イベントシーン初描きの1枚です。なにぶん2年ぶりに描くイベント原画だったので無性に緊張していたのを覚えています。CGの色合いも今後、これを基調にいくこともあって色々試行錯誤しました。結果として癒しをイメージさせる緑がかった色調で進めることになりました。●

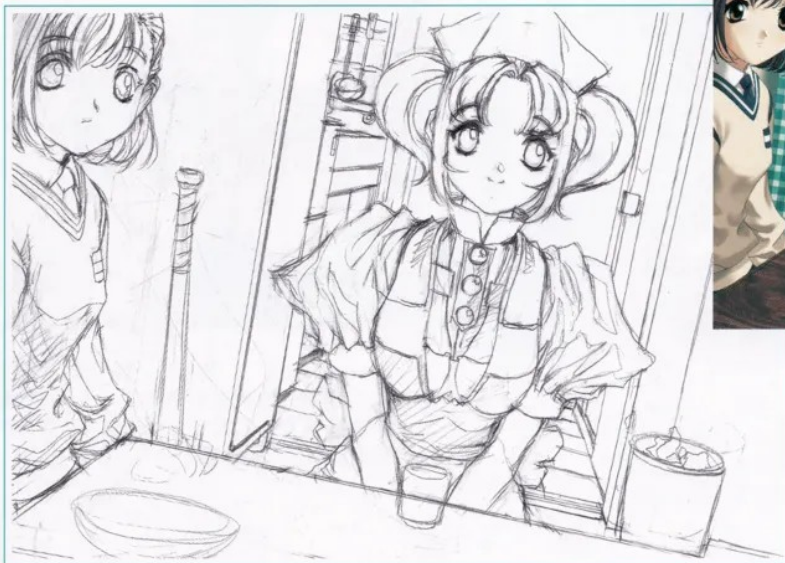


朝ですよ、広樹さん
起きてください





まりあと彩乃と 今日の食卓



このシーンに出てくる一連の食べ物
原画を描いてる時間もなくモニター上
で一気に仕上げました。サルサメヒカー
ナだけは、見たこともなかったの
で（笑）ネットの助けを借りましたね。



実はレイアウトに非常に苦しんだカ
ットだったりします。劇的なアングルとか
も描いてみたんですけど、お風呂だし結
局ホツとできるような横向きに落ち着き
ました。

体の洗い方にも コツがあるんですよ

美しい月夜の晩 遠くを見つめるまりあ



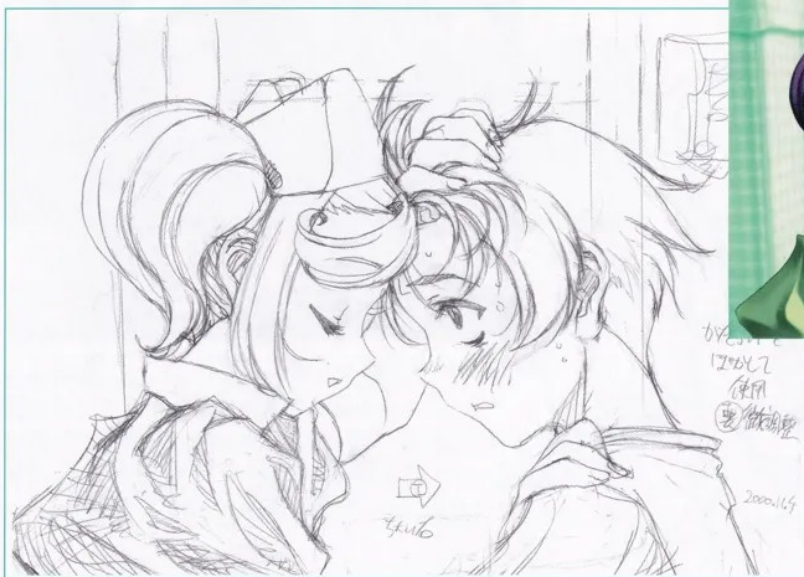
初めて斜スクロールに挑戦したシー
ンです。原画の方には、この頃考
えていた“広樹がまりあと別れた
あと、一冊の絵本を出版する”
というエンディングアイデアが
メモってあったりしますね。こ
れがロコミでベストセラーになっ
て、世界が癒されたというオチ
だったんですけどね。



どうにも苦手な 検温の時間



唯一“ナース”してるシーンです（笑）。彼女の場合、医療器具等を使った看護は一切御法度だったので自然とこういう絵に行き着きました。●



遠い記憶—— 思い出の中の女性



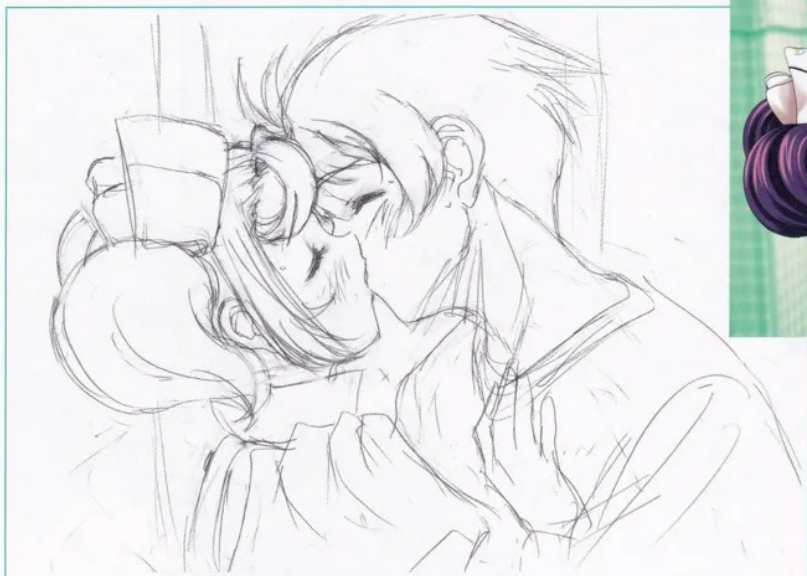
まりあと子供っていうのは実に絵になるだろうと思ってできたイベントです。できれば少年野球なんかにも混じったりさせてやりたかったです。●



広樹とまりあ 恋人同士のキス



上段のお熱計りシーンをさんざん見せておいて、そこから同一カットでキスに移行するとは思うまいというインパクトを狙ったのですが、どうだったのでしょうか。一番部分変化の多用が成功しているカットだと思ってます。●





テレビの時間 今日のドラマは……



イベントとして、起こすかどうかなかなか決まらなかったカットです。時間的なことも考えて、食事イベントと同じ背景の上に描くことにしました。●



熱で倒れたまりあ
どうすればいいの？



逆看病シーンです。母親にすぎる赤ん坊のような仕草を出したかったのですが、難しかったですね。●



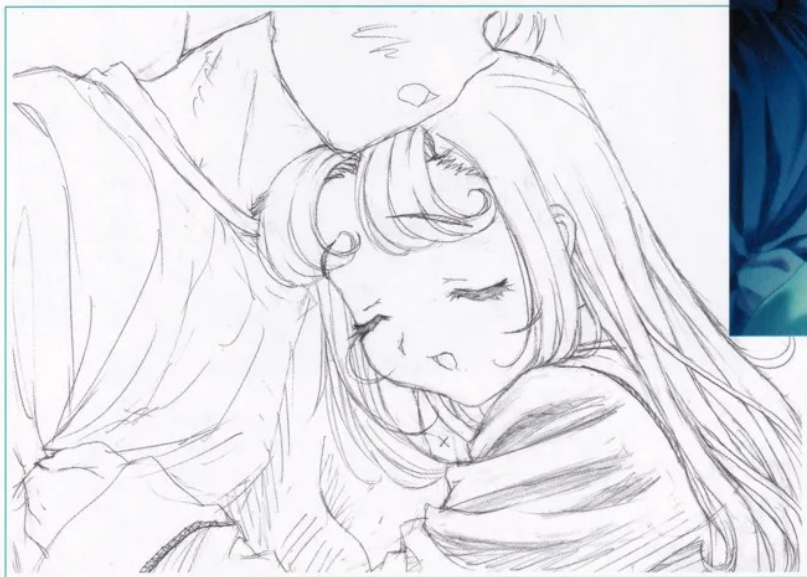
最初は食事の絵で進めていたのですがどうしてもいいものが描けなくて食後に逃げました。周りには好評でしたが、絵師としては“負け”の1枚です。●

まりあとミニデート
自然ってすばらしい

まりあに抱きつかれて
ちよつとドキドキ



作業当時は初の部分変化のないイベントという意味でCGスタッフから歓迎されてたカットです(笑)。こちらとしてはとにかくスキあらば動かしてやろうと思ってましたからね。たまたまこのシーンは見当たらなかっただけで。



お互いの温もりを
感じながら眠る夜



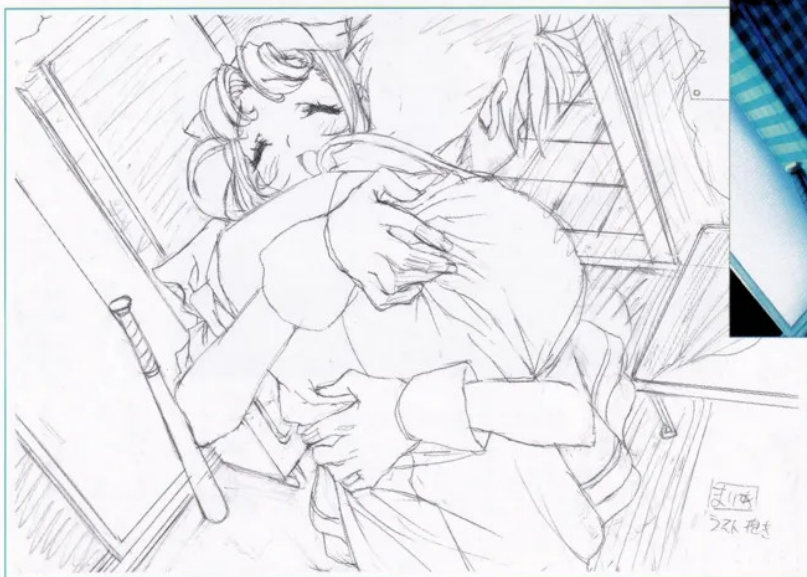
やっぱ美少女ゲームは添い寝がなくなっちゃ! 今まで添い寝を軽視してきた反省も込めてふんだんに表情のバリエーションを持たせました。あと2~3コ追加しようとしてJUN氏と揉めたりしてました。



どうしてもお別れしな
くちやいけないの?



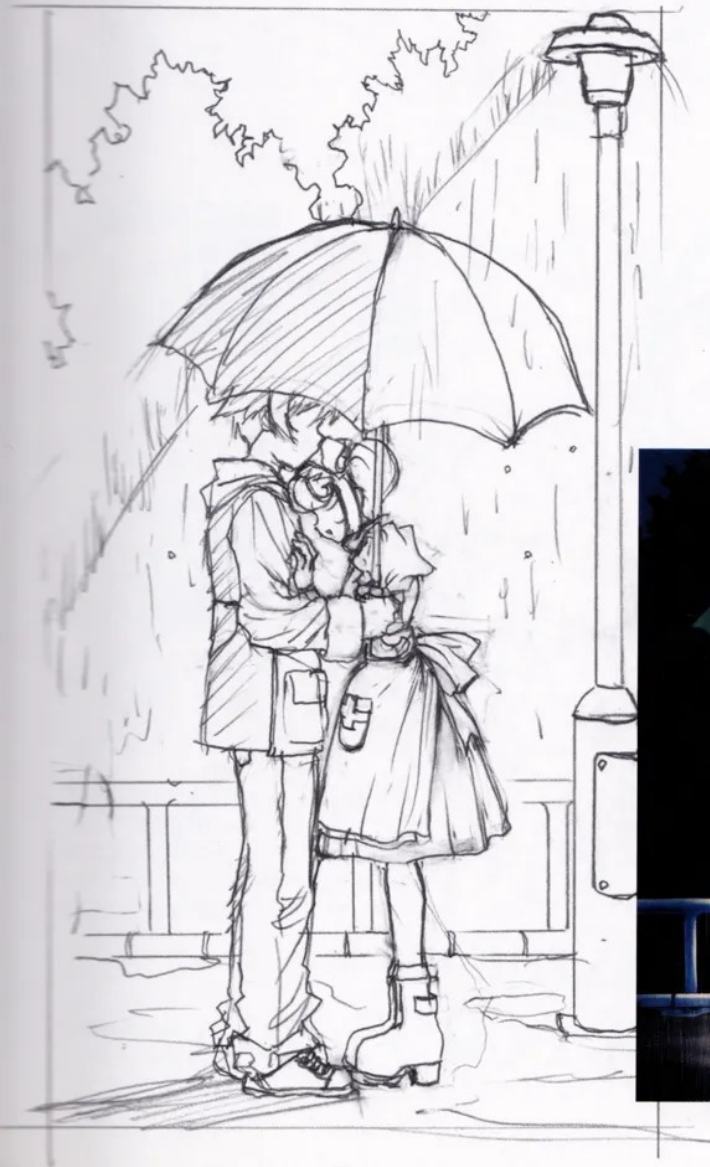
広樹の背中に食い込むまりあの指にありったけの彼女の切なさをぶつけさせました。自主的カンヅメに入って一番ノリノリの時に描いた1枚なのでかなりお気に入り度は高いです。





さようならです 広樹さん

アングル的にいけたので
ノーマル彩色で正面向きの
立ちポーズにも併用したカ
ットです。『まりあは傘し
か荷物はないのか?』とい
うのが度々問題になりまし
た。明確な結論には至りま
せんでしたが。●



どこにもいかないで まりあ

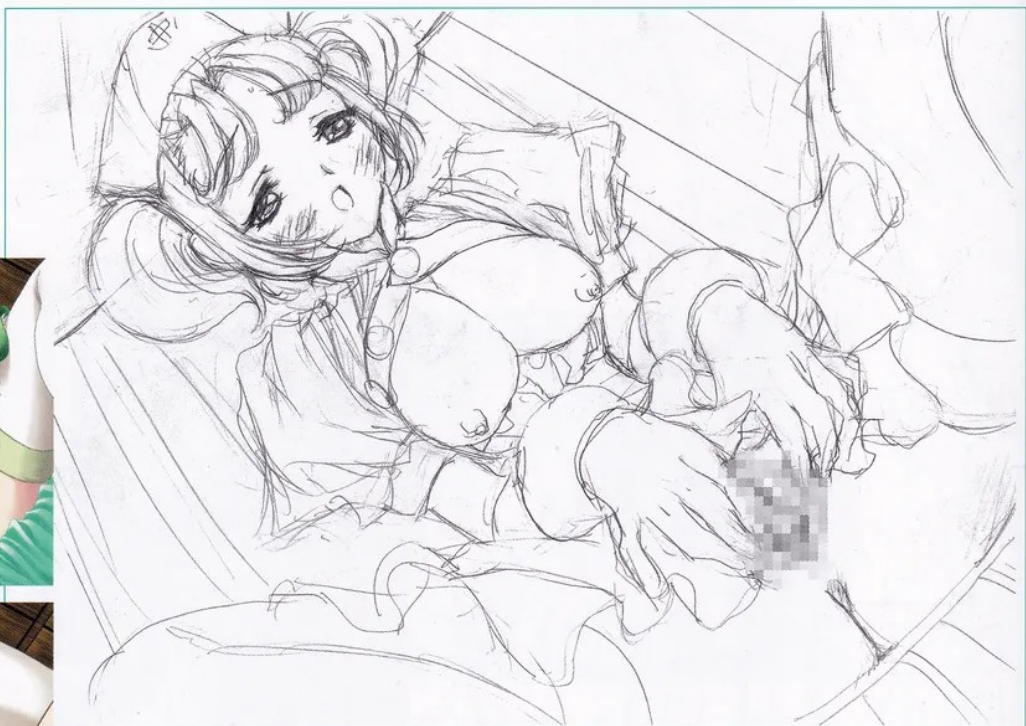
一番最初に描いたコミック
ディスプレイです。当初、テキストは
分量的にメッセージウインドウ
で表示するしかないと考
えてましたが、やはり余白を活
かしてこそコミックディスプレイ
ということで、にしむら氏がほ
ぼすべてのテキストを絵のデー
タとして持たせるヘビーな作業
を行ってくれました。●

まりあのやわらかくて大きな胸——
あんまりいじめちゃ、やですよ



まりあの乳は各方面で好評だったみたいでうれしいかぎりです。寄せたり摘んだり色々したかいはありました(笑)。やっぱ乳の大きさは母性のバロメーターですよ！^⑧

最初足は開きっぱなしの絵でしたが、JUN氏と協議して、恥じらいからスタートするべきだろう、とのことで足閉じパーツを追加しました。結果的にCG泣かせな部分変化になってしまいましたが。^⑨



ベッドの上にお座り——
脚を開くなんて、はずかしいです



一生懸命お口でご奉仕——
気持ちいいですか？ 広樹さん



このカットもパーツごとの組み合わせバリエーションでかなりのパターンを作ることが可能だったので、どこまで抑えるのか線引きが大変でした。●



お互いに愛して——
……わたしも、気持ち、いいです



まりあのH観は『恥ずかしいことは恥ずかしいけど、特定の行為に対する抵抗感はある程度持っていない』という風に考えていました。短期間でここまで至ったのも彼女ならではの、なのです。●



一番最初に描いたHシーンです。それまでまりあのHシーンってなかなか想像できなくて(苦笑)。どういう格好をさせたら一番彼女らしさが出るのか、コスチュームはどの程度付けてるのがベストなのか色々このカットでテストしました。(笑)



後ろから覆い被さるように——
広樹さんのこと、すごく感じます

おそらくもっとも出現頻度の高いカットになるだろうと思ってかなり細部まで神経を使って描いたのを憶えています。乳の変型具合などにその姿勢がうかがえます(笑)。(笑)



体をすべてゆだねて——
あの……優しくしてくださいね



お風呂場H、描くの大好きです(爆)。
蒸気の立ち込めた閉鎖空間、絵になる
なあ!! まりあは全裸で結った髪型っ
ていうのが実に似合わない娘だとい
うのが前述のテストでよ〜くわったの
で、全裸シーンではすべて髪を下ろさ
せました。●

背中を流すついでに——
あ、そんなところまで洗っちゃ……



熱いシャワーを浴びながら——
まりあのこと、もっと愛してください



身体を伝う水流も絵師心をくすぐり
ます。ここは片足を開かせる行為を部
分変化で見せるアイデアもあったんで
すが、1回したあとのシーンなので、
最初から開いてもいいだろうという
ことで、取りやめました。●

たまにはまりあが上に——
そんなに動かれると、わたし……



これはとにかくまりあがこちらに飛び出して見えるように描こうと心掛けました。カーテンのしわのパスにさりげなくそれを手伝わせています。(笑)



まりあの場合、初Hがやっぱ着たままっていうのは違うんじゃないか、ということで画面右上に脱ぎ散らかしを描きました。広樹の腕がちょっとたくましかったですね(苦笑)。(笑)



感じすぎてグッタリ——
気持ちよすぎて……こわいです



これだけ髪を乱れさせると頭を動かした時に1本1本髪のラインの動きを計算するのがとてもやっかいでした。言い出しっぺなのでやるしかないんですが。●

それは、聖母のように——
広樹さん、大好きです



当初はこのカットで挿入からフィニッシュまで見る予定でした。挿入した瞬間今みたいな性器を光源にした（笑）塗りに切り替える演出を考えてましたね。ちなみにこのシーンの声優さんのあえぎ声は秒数だけ指定してすべてアドリブでやってもらいました。●



陽の光に包まれるような——
一緒に……ずっと一緒に……

樹に語りかけるまりあと
まりあを囲む淡い緑光

シナリオより、ビジュアル先行で生まれたイベントです。修羅場の最中に描いたものなので、中央の幹以外は公園背景からかなり拝借してきて作りました（苦笑）●



子供のころに出会った優しい女性
おぼろげな記憶に残るその顔は……

制作初期からアイデアとして出ていたイベントです。シルエットのみにしても、まりあの髪型だとモロバレなので広樹の断片的な記憶のイメージとして別の頭の女性を用意しました。●





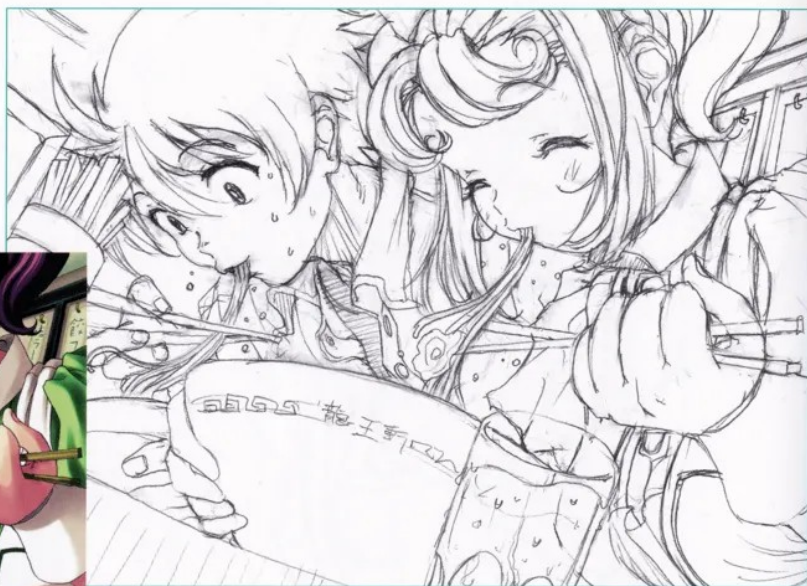
天気の良い日は、恋人らしくデートをしよう！

JUN氏との間で“夢のような3日間”と称していたもっとも気合いの要したコミックディスプレイです。大まかな流れを話し合ってからイメージ先行で絵を組み立てていってそれにシナリオを合わせてもらいました。テストプレイで初めて通して見た時は実に感慨深いものがありました。●●



おいしいラーメン屋に
行ってみよう！

まりあのお箸の握り方がなってないのは
“親”のしつけを受けてないからに他なり
ません（笑）。器の木星軒というのは○ン
ダムウオー大好きのにしむら氏によるアイ
デアです。●



子供と同じくらいまりあとお似合いだと思っ
たのが、動物です。野良猫の亡骸を優しくいたわ
るようなイベント案もあったんですけどね。●



イルカさん、イルカさん
ごきげんいかが？

ウキウキ、ハラハラ
ジェットコースター！



本格的に開発が始まる直前にスタッフ
と行った富士急ハイランドの“グレート
ザブーン”という乗り物ですぶ濡れにな
った経験がアイデアのきっかけになりま
した。まりあの無邪気な笑顔がお気に入り
です。●

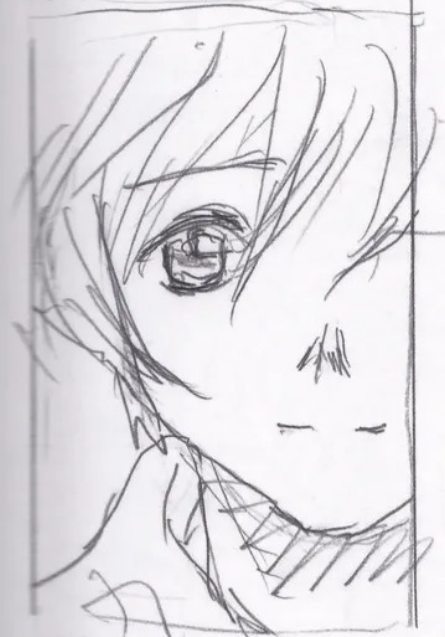


夕暮れ時の冬の海。センチメンタルな時間……



このコマ
単で独立。

⑨



⑨と⑦とセウCG
交互に表示。
3~4回。



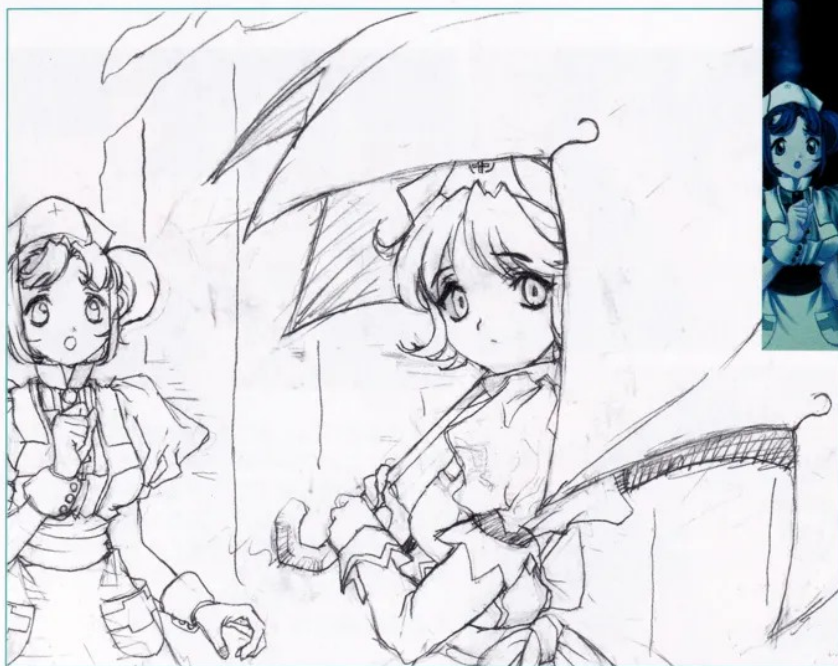
まりあをじっと見つめる広樹が静かに目を閉じる、このワンアクションで彼のやり場のない想いを押し殺すことがその後の笑顔を際立たせると考えました。お互い微笑み合っても、その内情はまるで違うというのを描きたかったんですよ。☺

夕焼けの空、波の音、デートの終わり……



ここは結構遠くからまりあを見ているイメージだったので、波音と合わさったような距離感のある声でしゃべらせられなかったのが悔やまれます。●

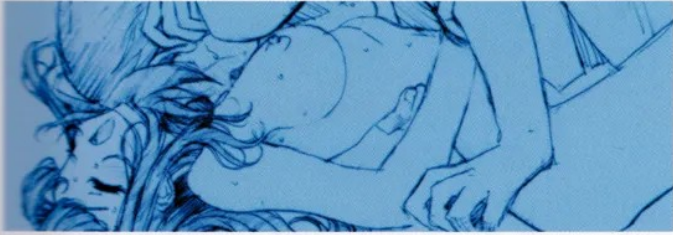
まりあとの別れを告げる
漆黒のプライベートナース



本編中もっともインパクトを与えることを狙ったシーンです。ジュリエットの表情は夜間にライトで照らし出された野生動物のような静かな鋭さを目指しました。彼女の parasol はエッジが微光を放ってますがどんな仕組みなんだろう(笑)。こういうのあったら売れると思うんだけどなあ〜。●



このまま、刻が止まってしまえばいい



まりあファイナルHは2人を客観的に描いた前半部と
広樹の主観で捉えた後半部に分けて考えました。そうす
ることでもまりあへどんどんインサイドしていく主人公が
出せるのではないと思ったわけでした。●



昨日があり、
今日があり、
そして明日がある

とにかく3~4枚の絵で構成されたありがちのパター
ンにだけはしたくありませんでした。枚数にとらわれ
ない分、普段なかなか描けない、身体の一部をクロー
ズアップしたカットや胸、局部以外への愛撫などに重
点を置くことができました。●



③

④

彼女の吐息が、肌の滑らかさが、心地良い体温が――

他にもまりあの足の指をくわえる広樹とか、広樹の指をなめるまりあとか、色々考えたんですが、JUN氏に「それは場にそぐわないんじゃないですか？」とクギを刺されました（笑）。●



曲調も変わってまさに折り返し地点ともいうべきカットです。ファイナルHで興奮するプレーヤは、まずいいだろう（笑）と思いましたのでさりげなく挿入を表しておきました。●



この広い大地の上で、彼女と巡り合う事のできた喜びを



それは喜びに満ち満ちた、
美しすぎる瞳だった



これら一連のシーンは本来の線画を焼きつけてかつ、
にじんでいるような独特の味を出したくて色々なレイヤ
ーを色々な透明度で色々なぼかしを加えて重ねて作った
ので、今一度まったく同じものを作るのは無理かもしれ
ませんね。●

何も知らなかった
本当に、何も知らなかった

これら10枚の中では一番お気に入りだったり
します。身体のひねり具合が……ひねってる絵、
好きです。●



この瞬間だけは、
俺は何もかも共有できた



ここまで色調も少しずつ変えていって
るのに気付いてもらえたでしょうか？薄
暗い青からスタートさせて徐々に明度と
色相をスライドして行って、まりあの象
徴である明るくて美しい緑に昇華させま
した。モノトーンでしかできない演出を
したかったんです。●

今という、時の流れの中で



溶け合った2つのココロ……
そんなシーンに各々を色分けで塗
るなどは不粋というものです！
painterの水彩モードで淡く撫
でるに留めました。●





お別れは笑顔で。きつとまた会えるから……



緑の傘の少女-まりあ-ひとりの女性として初めて人を愛して初めて流した一筋の涙です。最高の笑顔でみせた涙です。今までどんなに辛くても決して彼女は涙をみせませんでした。『あなたに会えて本当に良かった……』私は声の収録時このセリフで泣きました。●



アキハ ことば!!
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
2 1 2 3 4 2 3 4 2 3 4
3 1 2 3 4 2 3 4 → 8/18/2008
つぎはアキ

おかえりなさい
広樹さん



JUN氏と演出方針で真っ向から対立したのがこのラストシーンです。まりあが現れる前に、私は絶対広樹おじいちゃんの独白が欲しいと主張し、JUN氏は絶対要らないと言い張りしました。マスターアップ直前まで互いに譲らず、彩乃とのジャンケンで決めることになりました(爆)。結果は見ての通りです。●



Character File #2

宮森 彩乃

Ayano Miyamori



一途で世話焼きな幼なじみ

— Interview with Ayano

- ファッションスタイル：「けっこう学校の制服でいる時間が多いかな？ 他は動きやすくてシンプルな服とかが好きかな？」
- 家族構成：「国際線パイロットのパパ、お茶目すぎるママ、それから……かわいくてちょっとおませな妹」
- 趣味：「お買い物、食べ歩き、映画鑑賞……それから、日課はヒロちゃんとのジャンケン！」
- 好きなもの：「とにかく体を動かすこと！それから、カエルさんが大好き!!」
- 嫌いなもの：「ハッキリしないこととか、あいまいなことかな」
- 好きな言葉：「“頑張れば、なんだってできるんだからっ！”かな？」

Personal Data

birth **2/8**
 blood type **A**
 tall **158cm**
 weight **46kg**
 bust **83cm**
 waist **57cm**
 hip **87cm**



キャラ設定画

■キャラ設定ラフ



おぼろげながら彩乃像ができてきた頃のもんです。魂



■初期設定

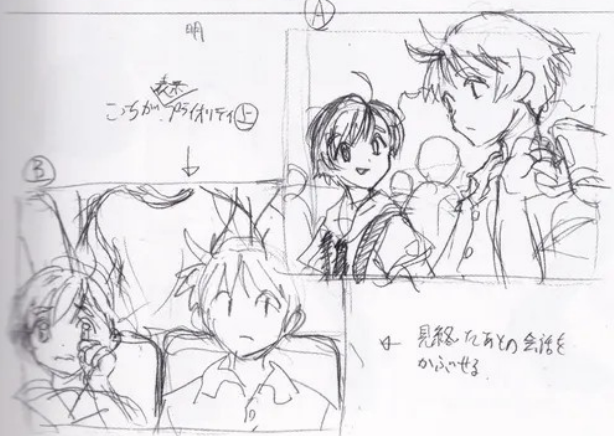
■中学時代

5
さの

彩票 中学时代

夏でも良いか?
糸の結び目は
声と(ハッ)がでるから
糸は、目と、眉の太さ

①～⑤まで
汁材を見直しから
御検討をお願いします



■キャラ設定ラフ

『ブーブーブー』の絵は出したかったですねえ（悔）。よくチエックすれば使い所があったのかもしれないんですけど。（非）



Pattern

立ち・表情パターン

もともと表情パターンが多いうえに、服装が「制服（バッグありorなし）」「運動着」「私服」「大学進学後の私服」と多いため、立ちキャラパターンにはかなりのバリエーションが用意されている。



何かに期待しているような素振りをさりげなく出せればと思います。描きました。たしか一番最後に描いた彩乃です。●

■彩乃の部屋



基本的には紹介用のキャラ絵はそのまま立ちパターンとして、ゲーム中でも使えるように考えて描いています。ボウリングや表情、視点の高さ、すべて考慮します。●

日常の





■トレーニングウェア

助っ人稼業用のもので、学校指定のものではありません。胸にプリントされてるk☆kは「ケロケロスター」と読みます。●



■私服姿

TV を観ててタレントが着てる衣装に気に入ったパーツがあると速攻でスケッチするようにしています。この服の首まわりも誰だか忘れましたが、そうやっていただいたものです。●





■大学進学後

広樹とくっつかなかった場合のみ出てくる彩乃です。強くなった女性、そんな、凛々しさみたいな側面を意識しながら描きました。闇のソーマに侵された時の声優さんの泣き演技が最高でしたね。●



7'11-4 彩乃? X

彩乃
大学生

彩乃大学生
といえは
コレでは

■バストアップ

この絵で出てきたセリフ「アタシが、彼女だっただけと楽しいよ」に込められてる彼女の秘められた想いはSPMの「熱帯夜」からインスパイアされています。機会があれば是非聴いてみてください。●





■朝のジャンケン勝負

彩乃といえばこれでしょう！ といっても設定としてしっかりあったわけでもなく、なんとなく生まれたものなんですけどね（苦笑）。●



■—After Diary— 野球拳負け

冗談半分で描いてた落書きをJUN氏が気に入って急遽出すことになったものです。総作業時間は、10分もかかってないんじゃないでしょうか（笑）。●

Event Graphics

イベントCG原画

まりあと比べると、Hシーンを除くイベントCGの数はそう多くない。その中での見どころといえば、過去の回想シーンからみものものだろうか。もちろん、原画&イベントCGに対するコメントは、原画担当の根須魂介氏からいただいたもの。

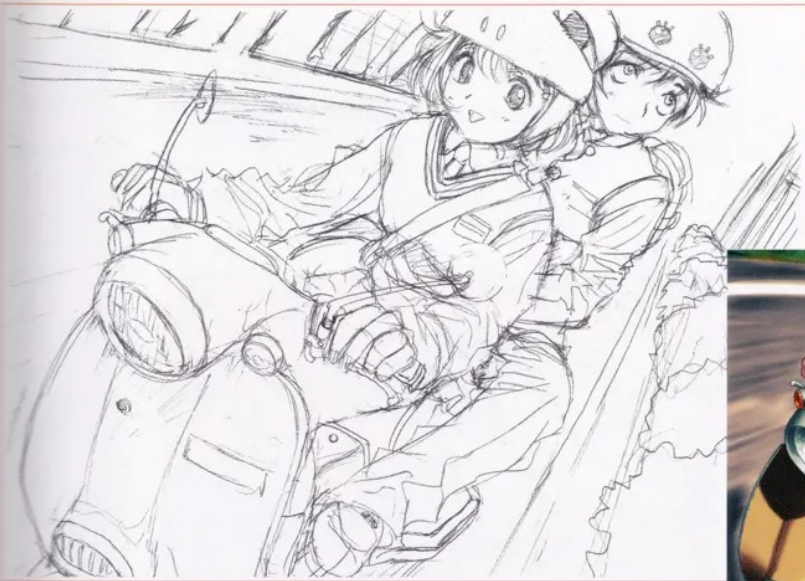
由乃さん推奨 眺めのいいポイント

由乃さんのぶっ飛びっぷりがよく出てるイベントです。厳密にはなくても困らないイベントなんですが、ノリがほぐれるということで。



こういう静かなシーンってフル画面ドーンより、真ん中にボツンと置いたほうが、雰囲気伝わるだろうと思ひまして、コミックディスプレイにしました。

いつもとは立場が逆だね、ヒロちゃん

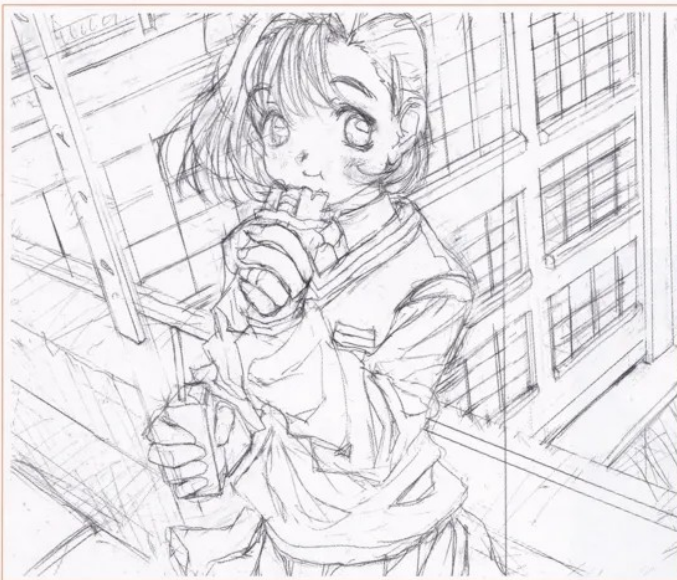


バイク、彩乃、広樹、3つのサイズを正確に捉え、かつ、これらをバランスよく状況のつかみ易い構図に納める作業というのはかなり難易度が高かったですね。バイクはGIORNOを元にした架空のものです。●

ジャンケン勝負に
負けました



よく動いて、よく食べる
それが彩乃の元気の秘訣



このラフでは彩乃をセンターに据えて描き進めていましたが端っこに寄せた方が屋上の片隅で話している感じが増すと思いトリミングを左にずらしました。●



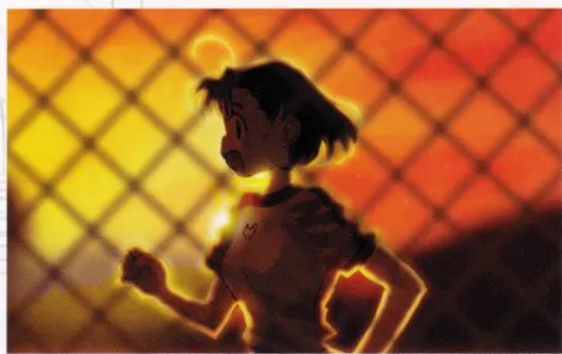
気付いた方もいると思いますが、立ち絵のバストアップを美晴先生のHシーンの背景に貼付けて急造したカットです。制作終盤はこんなカンジで追い詰められていました（苦笑）。●



保健室で休む広樹を
心配そうな顔で
覗き込む彩乃

マラソン大会に向けて ひたすら特訓！

大詰めの際は原画を描いても彩色が追い付かない状況で、自分でCGまで仕上げるなら描いても良いというランク付けのシーンが幾つかありました。その1つがこれです。●



彩乃をマラソンにチャレンジさせることにしたのは、正月に放送されたホノルルマラソンのドキュメント番組で果敢に初挑戦していた人たちのひたむきに大きな感銘を受けたことがきっかけでした。●

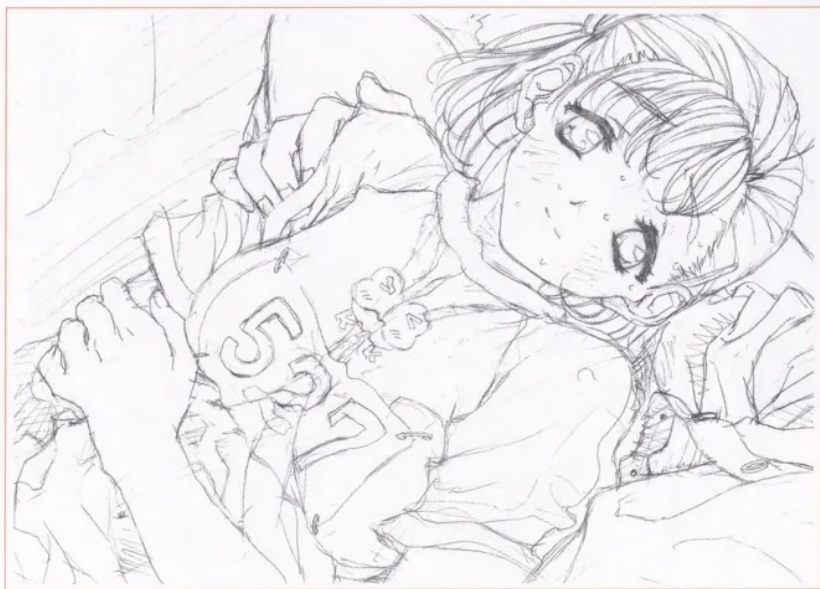
頑張ってもダメなことってあるのかな？



ヒロちゃんには
心配かけちゃったね



暗い画面の中、彩乃の顔に光が差すことで見る者の視線を誘導しようと試みました。●





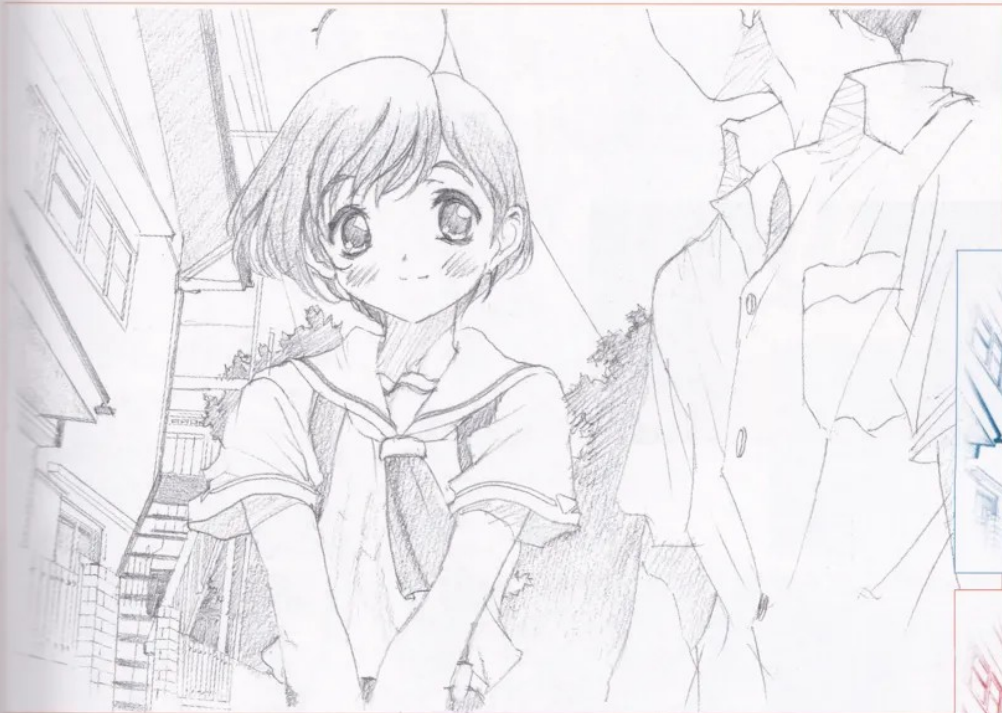
幼いころの彩乃—— どうしてそんなに泣いているの？



回想シーンは粗めの画用紙にラフなタッチを付けながら描いていきました。部分変化があるので人物と木陰は別々に描いて合成してます。●



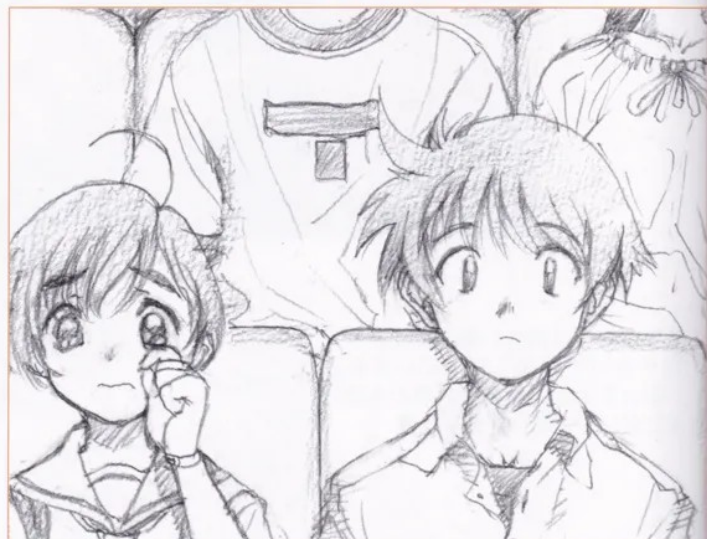
予想外に好評だったのが中学生時代の彩乃でした。声優さんの微妙な演技分けが良いカンジだったなあ。別れを切り出したシーンは広樹が顔をうつむかせてます、わかりづらいですけどね。●



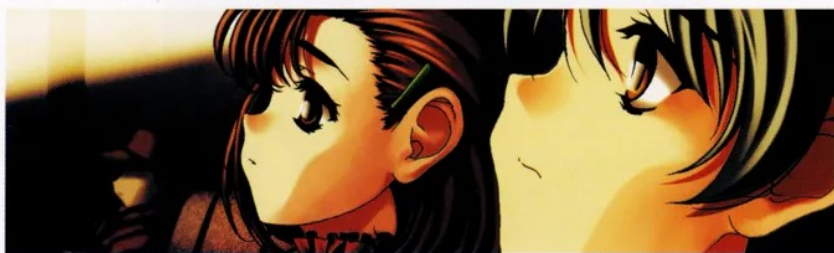
幼なじみから恋人へ—— まだまだ未熟だった2人の恋心

初デートは映画館 おもしろい？ よくわからない？

最初に描いた回想シーンです。手描きの味の比重をどこまで増やすか、いろいろ試した覚えがあります。●



ヒロちゃん、覚えてる？
あのときも観たこのシーンを……



2人が観ている映画はとある有名女優の主演した洋画のチラシをかな〜りいじくって作成しました。ラフにあるようなのが最初抱いていたイメージだったんですけど、まあ、こっちでも伝わる雰囲気は同じだろうと思ひまして。●





まる1日デートをするには
お金がかかるのです



止め絵主体のアドベンチャーゲームってアニメや映画よりマンガに近い存在だと思ったのが、コミックディスブの発想原点だったりします。よりかゆい所に手が届く映像演出ができると思うんですが。●

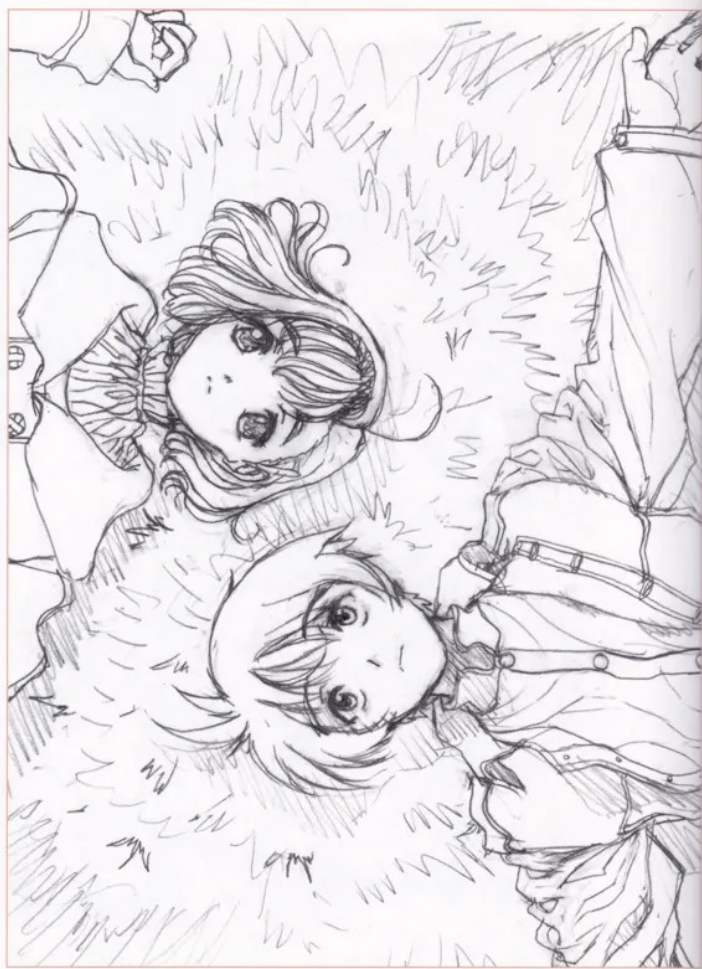


この絵は結構お気に入りです。パンチラなんかも考えたんですけどね（苦笑）。●



ちよつとした冒険
夜の公園に入ってみようよ

晴れた日の星空の下で——
重なり合う2人だけの思い出



この2枚がオーバーラップするところは狙い通りにいったと思います。中坊時代より若干背高に描くことにこだわりました。●





もう一度、恋を始めてみよう



このシーンはこれから何が起こるか、スクロールによって初めてわかる、というのが演出の理想でしたが、主人公の主観で進むゲームではそうもいかないですね。●



最初はスクロールの予定はないカットでした。テッサンの狂いのないよう、紙を継ぎ足してお尻の端まで描いて、ふと、「これ、お尻からフレームインさせた方がイケるんじゃないか?」と突発的に浮かんだ直感を大事にしました(笑)。●

2人だけの放課後――

……ヒロちゃんの

好きにしているから





普段の彩乃からは想像できないような顔をしている、というのを意識して描きました。Hなギャップってやつですね。●

後ろから、強く彩乃の胸を——
……ちょっと、痛いよ……



時間があれば教室と家は別々の絵でやれたかったです。ラフの方にあるカエルはスタッフから「kOyを連想させるからやめた方がいい」と助言をもらいました、まるで知らなかったよ。●



彩乃の足をしっかり抑えて——
何か……あっ、変な感じが……



くわえるシーンで頭を上下動させるというのは前から一度やってみたい演出でした。この体勢ならさほど負担もなくやれるんじゃないかと思い実行した次第です。●



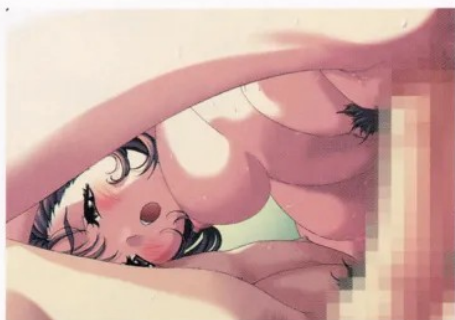
積極的に尽くしてくれる彩乃——
ヒロちゃん、気持ちいいのかな？



強く、激しく、愛したい——
気持ちよすぎて……飛んじゃうっ



まりあのHは熟練レベルが3段階に上がっていたのに対し、彩乃は2段階にしか分かれていませんでした。体位のパターンももう少しあった方がよかったですね。●



この上下動はしてやったりというカンジですね(笑)。レベル2オンリーなのであんまり出てきませんが。モザイクでパーになるのを忘れて、体液とか一生懸命塗ってしまいました(バカ)。●

今度は彩乃が動いてみて——
繋がってるトコ……見えるよ



“CGまで仕上げるなら描いて良いカット”その2です。一番最後に上げたイベントだったでしょうか。バグチェックしながら暇をみてはコソコソ塗ってました(笑)。●



2人とも、ちゃんと
仲直りしなきゃダメですよ！



気が付けば彩乃にはやたらと逆光のレイアウトを多用していました。夕方のシーンが多いのが一因ですね。まりあが緑で彩乃がオレンジという住み分けがいつの間にかできていましたね。●



すべては広樹の早とちり
2人の物語は大団円へ——

未熟な恋は本物の愛に——
これで2人は、ずっと幸せ



オーソドックスですが、これに優るキスシーンのレイアウトってないんじゃないですかねえ。テストプレー中はまりあエンドと同じ曲が流れてましたが、あっちも捨てがたかったなあ。●



Character File #3

阿奏 美晴

Miharu Asoh

— Interview with Miharu

- ファッションスタイル：「う〜ん、一応自慢のスタイルだけどね、どうでもいいよ」
- 家族構成：「ウチの両親は、なかなかにお堅いかな……あっ、他に内気で暗めの妹がいるけど。今は、ルームメイトの美緒と同居中」
- 趣味：「昼寝とか、ブラブラしたり……おやつ時間もいいな。あっ、それから珍しい（怪しげ？）グッズを通販で買ったりしてるかな」
- 好きなもの：「お菓子は……良いよ、とくに新製品。それから酒も結構好きかな」
- 嫌いなもの：「タバコ！ それから美緒のお小言!!」
- 好きな言葉：「“果報は寝て待て”」

オカルトが趣味の怪しい保健医

Personal Data

birth 8/8
blood type O
tall 172cm
weight 52kg
bust 92cm
waist 60cm
hip 90cm

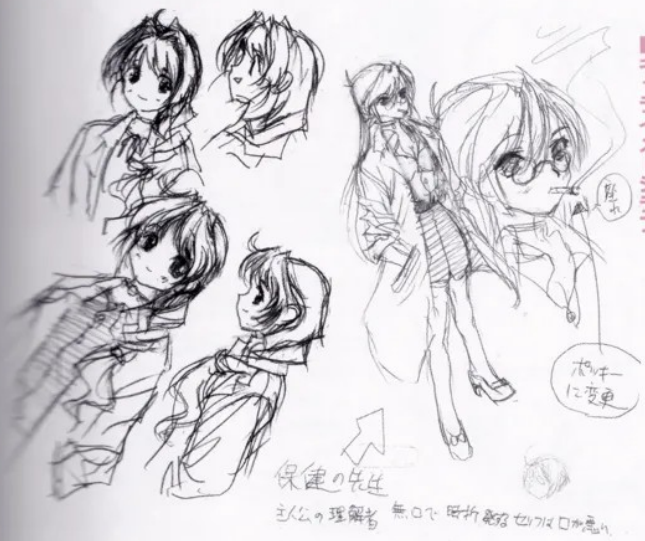




Character Drawings

キャラ設定画

一応、ヒロインキャラの1人である美晴だが、どちらかというとサブヒロイン的な位置付け。なので、メインヒロインにあたるまりあや彩乃に比べると、設定書もやや少なめになっているようだ。



■キャライメージラフ

最初に描いたのがこれです。彼女はほとんど変更なく決定稿までいきましたね。



阿美美晴 (25)
ミル

※ 6年下の妹かい対(笑)
おまけボニーを差し入れると、
少し扱いが変な感じ、
貴重な情報を聞かされた
りする。(その下状態)
日によって、
好みが変わるので、
勝手に当てる
音程と。
アモロのワグ
ビター
マール
ボリタ
ムース 等

■キャラ設定ラフ

白衣に付いているボタンは今までつまみ食した男子生徒から奪い取ったものだという裏設定もありましたね (笑)。

Pattern

立ち・表情パターン

居場所はほとんど保健室。あとは立っているか座っているかといったところなので、キャラパターンは少ない。ただし、いつもくわえているポッキのバリエーションはそこそこあったりする。



■通常立ち

感情の起伏があまりない人なのでオーバーになりすぎないように心掛けました。



■いねむり＆座り

ポッキを食べるシーンは実際に声優さんにかじってもらって音取りしました。1本だと音が小さいので2〜3本まとめてやってもらっていました。



美春、こんなん
ありが？



Event Graphics

イベントCG原画

美晴のイベントCGは、美晴シナリオのクライマックスでのHシーンと、エンディングカットのみ。なので、ほかの2人のヒロインに比べると、かなり少なめだ。例によって、原画&イベントCGに対するコメントは、原画担当の根須魂介氏から。

Hシーンの途中でコミックディスプレイを挟むのを半ば実験的に試したのがこれです。こういうのも悪くはないんじゃないかと。先生が手を放したとたん広樹のナニが反り返る部分変化も考えていたりしました(笑)。●



美晴のリードで——
なかなか元気じゃないか



美晴のなすがままに——
お前、きっといい男になるよ……



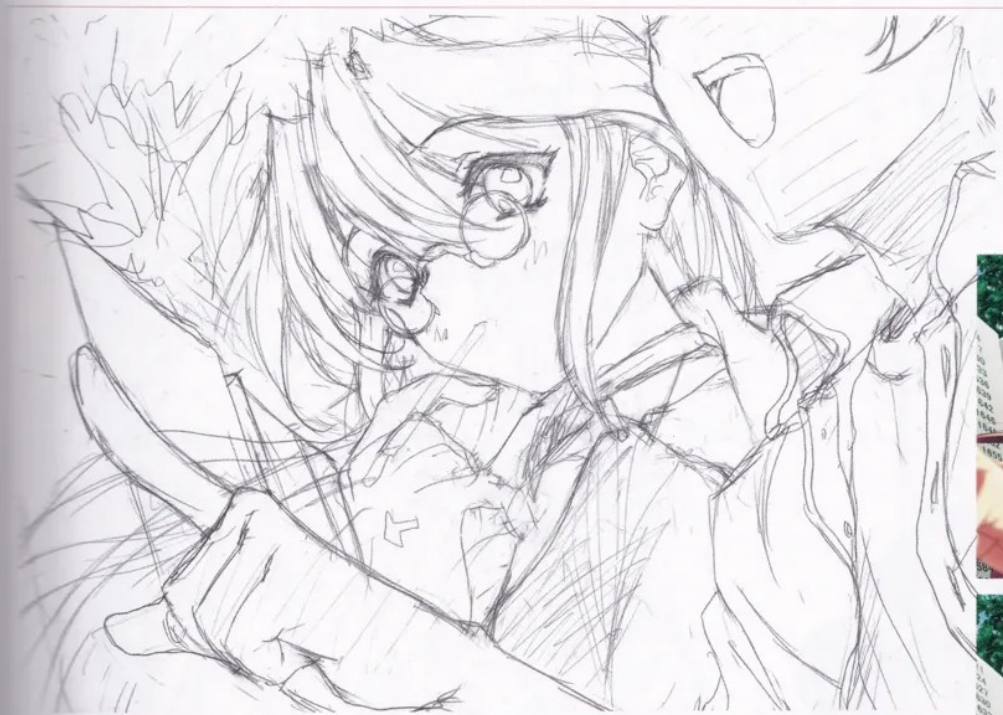
雑誌記事合わせで急いで描いたので少々悔いの残っているカットです。途中で胸が若干小さいのに気付いて、本番ではひと回り大きくしました。●



広樹を挑発する美晴—— お前のしたいように、してみなよ



お風呂場に負けず劣らず保健室のカーテンに囲まれたベットもなかなかの密空間ぶりです。布1枚で隔てるというのが又いいですね。胸の3段変化はかなりCG泣かせだったみたいです。👁



さりげにかなり大胆な私服の美晴さんです。喜びの瞬間カメラが寄った感じをよりリアルにみせるため、広樹は別紙に描いて、美晴とは異なる拡大率で手前に出してほかしを加えました。👁



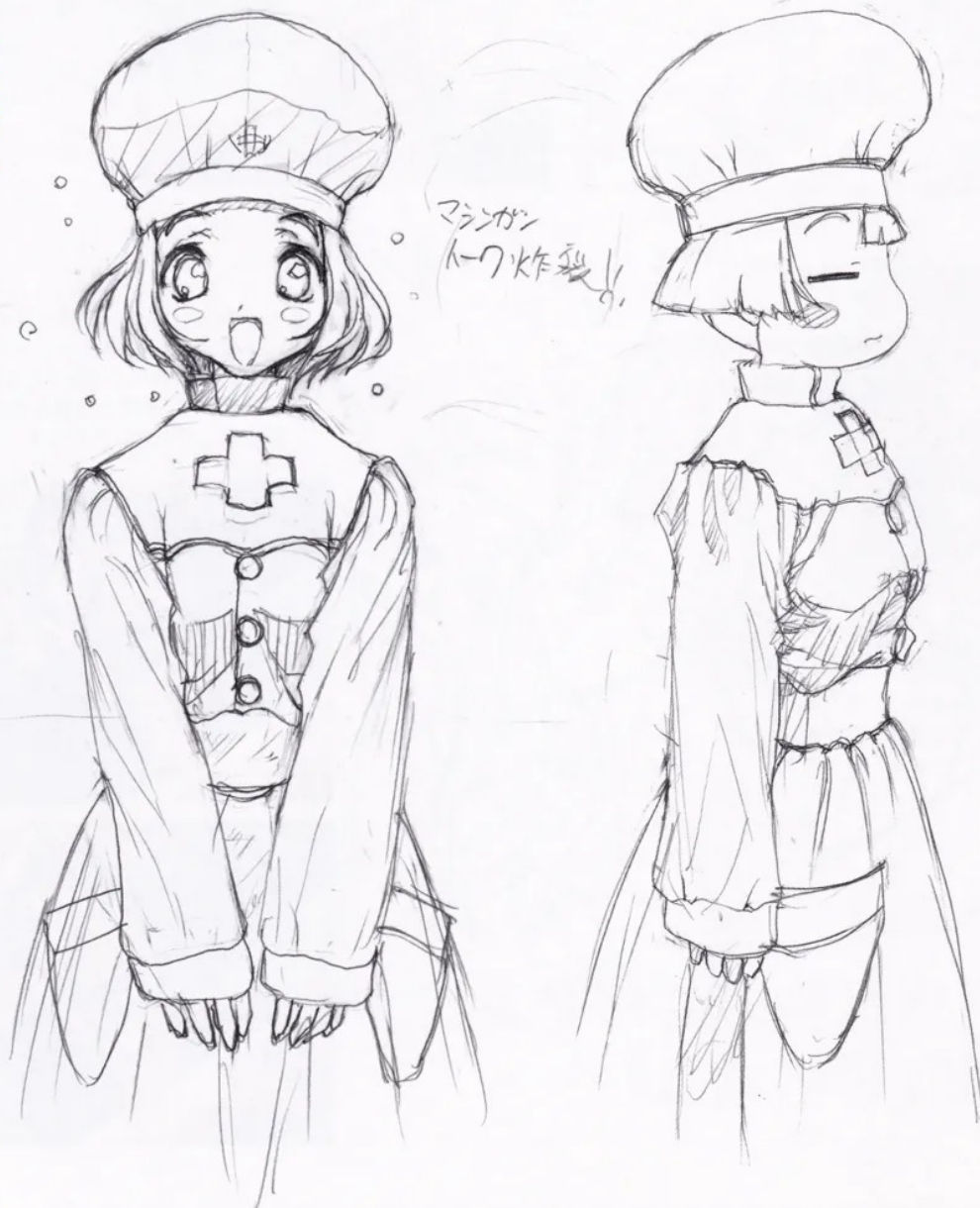
保健医資格試験の合格発表 「阿奏美晴」の名前は……

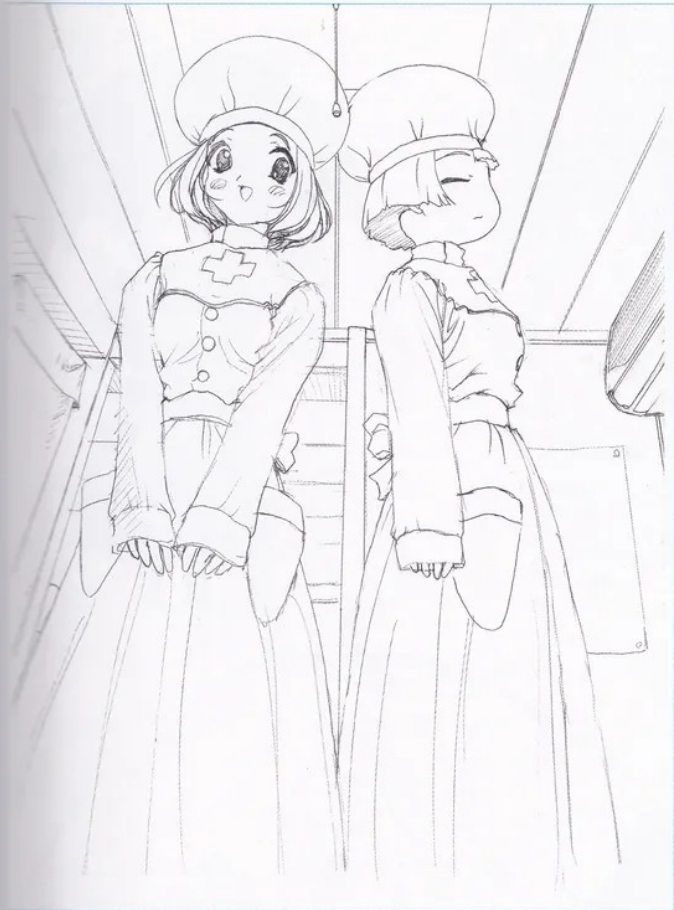
サブキャラクター

[illegible]

ツインナース
Twin Nurse

各々の性格をストレートに身体向きで表すと自然にこうなりますね。イトメに関しては“あの一言”を際立たせるための布石でもありました。この2つはお気に入りです。(●)





■イベント原画
ペラペラの声優さんは、早口なセリフまわしに度々NGを出していましたが、そのとちり方が実にいい味が出ていました。おまけCDとしてまとめたかったです。



由乃&優乃 Yoshino & Yuno

彩乃の母と妹。由乃はかなり飛んだ性格の母親で、広樹に彩乃の入浴シーンを覗かせたり、広樹と彩乃のエッチを盗み聞いたりしている。さらに、それらを優乃と一緒にやっているところも問題アリな気が……。



■立ちパターン



■キャラ設定

この2人は、まず由乃さんありきで、優乃はただくっついてるだけというイメージからスタートしました。

ゲーム中まったく映らない所まできっちり塗ってくれたCGスタッフもこれで報われました(笑)。優乃にアンテナがないのは父方の遺伝です。てゆーか、この髪型だと合わないですよ。



ジュリエット Juliet

まりあは、普通の人とは一緒に暮らせる存在ではないということを広樹に告げにくる漆黒のプライベートナース。まったく表情を変えないので冷たいように見えるが、じつは優しい性格の持ち主。

■立ちパターン

まりあが丸みで構成されているのに対しジュリエットはその存在からなにかとにかくとんがらせました。結果、スカートは描くのにえらい時間かかりましたが(苦笑)。引いたり寄ったり色んな大きさで使ったので足下まで描いています。



■設定ラフ

この頃はまだ、陰と陽という明確な設定は浮かんでなかったのでコスチュームをまりあとコンパチにするか、まるで異なる黒の存在にするか随分考えましたね。



■イベント原画

広樹がエゴをさらけだすのに対し、まるで動かないジュリエット、去り際に見せるほのかなやさしさ……。ジュリエットとペラペラが同じ声優さんの演技とは思えません(優乃とTVのニュースキャスターと広樹の孫もやってます)。



沙生 美緒 Mio Sashou

本物の沙生美緒。『保健室の天使』と呼ばれている優秀な保健医。美晴とは親友であり、学生時代からのルームメイト。

■立ちパターン

美晴さんと明確に雰囲気を変えるにあたって白衣をしつかり着込んでもらいました。



■設定ラフ

彼女は私の描くおっとりお姉さんキャラの正統な継承者なのですが、こんな所に追いやられてしまっちゃいとかわいそう。

蒼木 奈央 Nao Aoki

彩乃の親友で、広樹と彩乃の関係を温かく見守っている。が、ちょっとひと言多いところがあり、それがきっかけでトラブルを引き起こすことも。とはいえ、基本的にはいい人。



■立ちパターン

サッカー部のエースということで、最初はまんまキャ○テン翼君でいこうと思ってました。昔いた会社で作ってたんですよ、つばさくんのゲーム。

西野森 Nishinomori

広樹とは旧知の仲で親友。ライトな体育会系で、スポーツには自身アリ。さっぱりとした性格で、あまり細かいコトにはこだわらないタイプである。



クズ男 Kuzuo

■立ちパターン

便宜上付けた名前とはいえ、この手の連中に対する偏見が露骨に出ています(苦笑)。



街中で広樹や彩乃に絡んでくるチンピラ。名前はとくに設定されておらず、通称「クズ男」と呼ばれている。



■立ちパターン

役らしさを出したくて、他のキャラより若干ふっくらさせてます。JUN氏が妙にお気に入りなんですよね。



Illustration Gallery

各PC雑誌のポスターや販促用グッズなどに使われたイラストを、原画ラフと合わせて一挙公開！ また、原画を担当した根須魂介氏より、各イラストについてのコメントをいただいている。

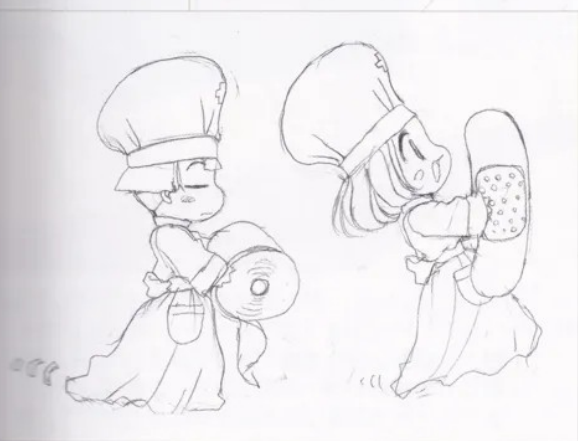
わたしたちプライベートナースが
みなさんに元気をお届けします



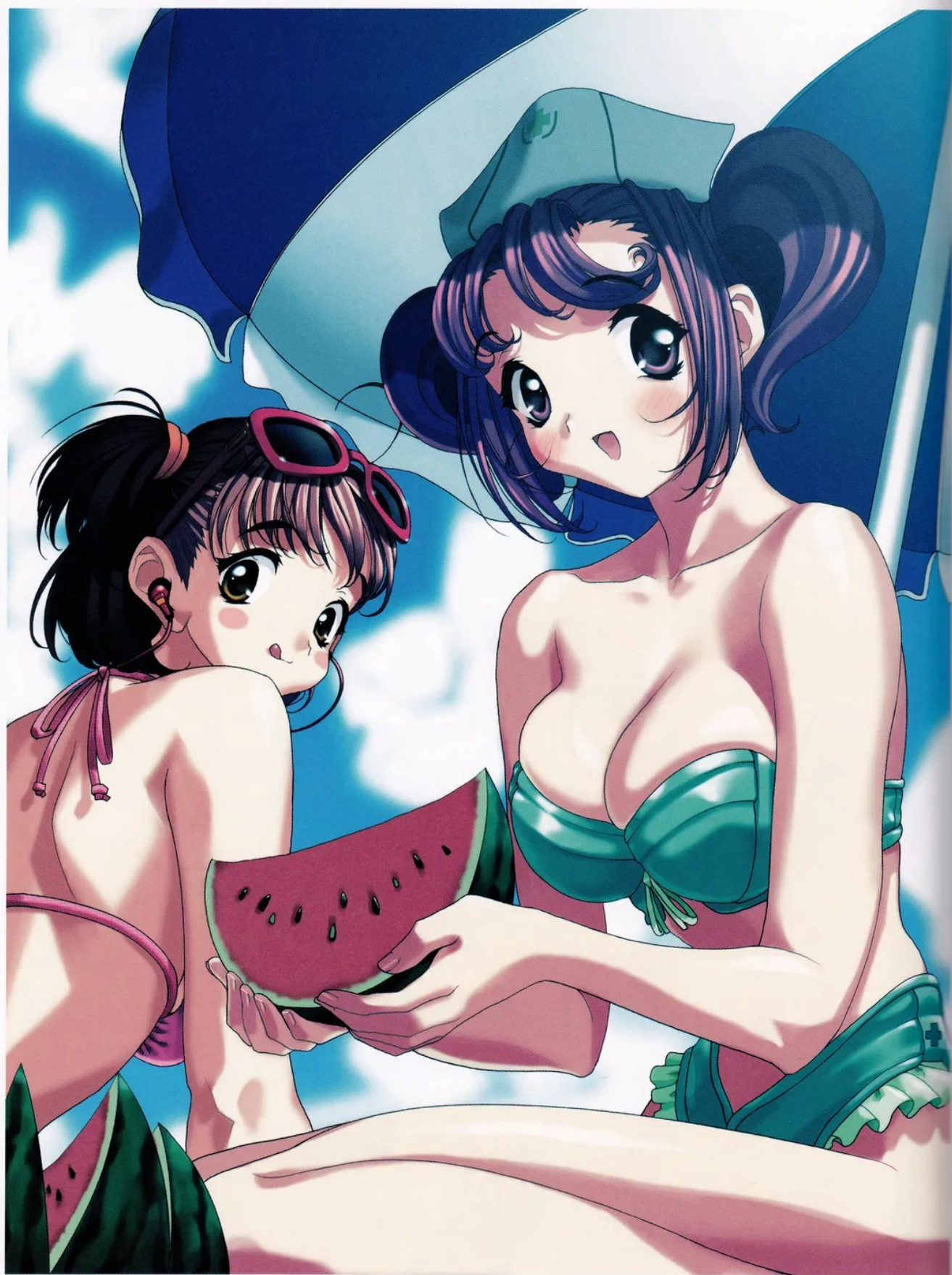
DESIGNER'S COMMENT 唯一、ゲーム製作中に描き下ろしたものです。原画作業中はスケジュール的余裕が慢性的にないのが常なので、お話が来た時は結構悩みました。キャラ紹介に一度描いたっきり半年近く彩色まで自分で仕上げる機会がなかったのでその間に積み上がってきた、いろんなディティールを1枚にまとめることが出来て結果的には助かりました。●

プライベートナース
Private Nurse

初出：電撃姫



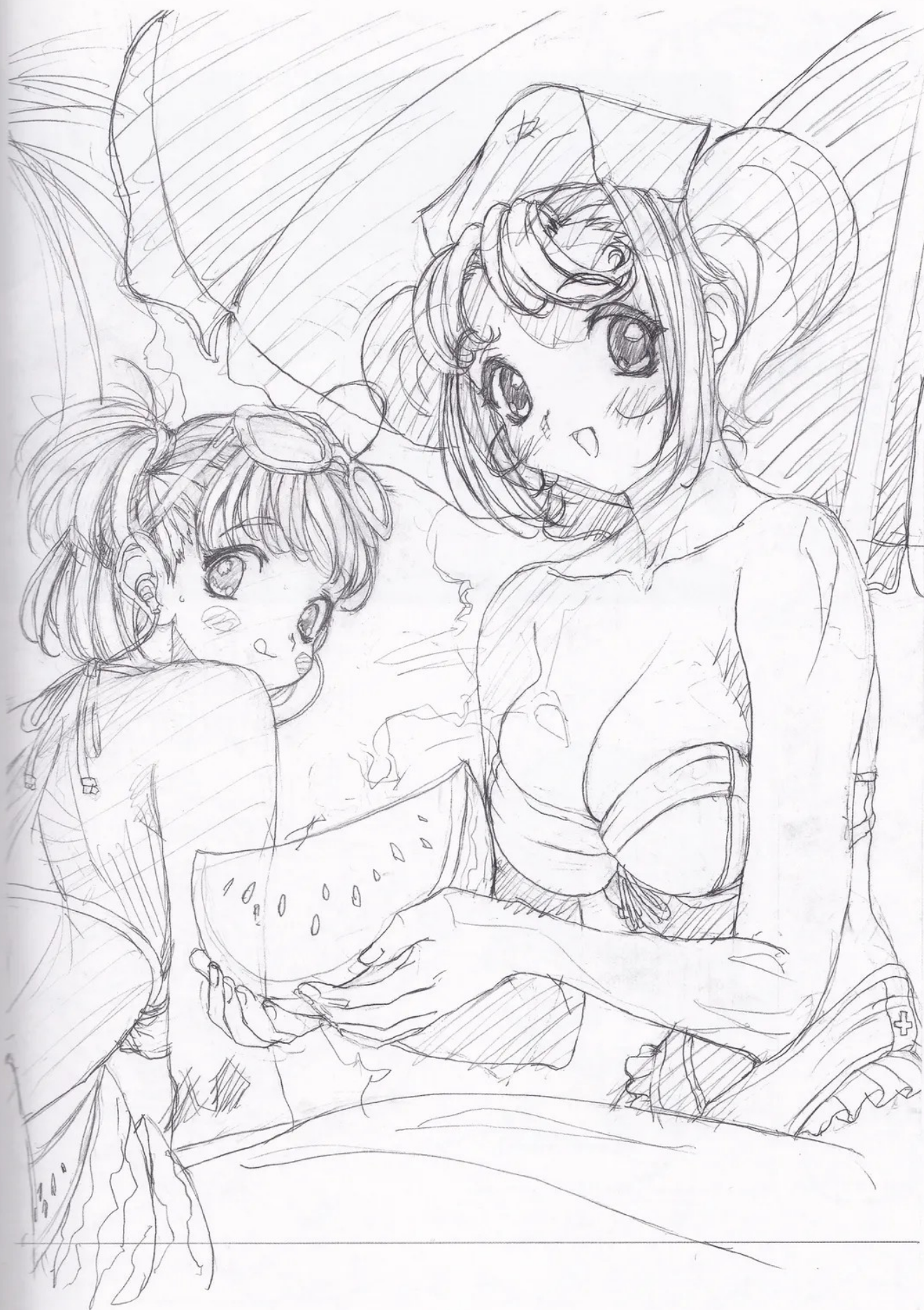
真夏のビーチ！ プライベートナース制服・ビキニ仕様!?



初出：P-MATE

DESIGNER'S
COMMENT

ゲーム完成後に描き下ろした4点は『プライベートナース』のもつ様々な側面に特化させて描いてみました。この絵は、明るく健康的なゲームのワンシーンをイメージします。スイカを塗ってる時が楽しかったです。●

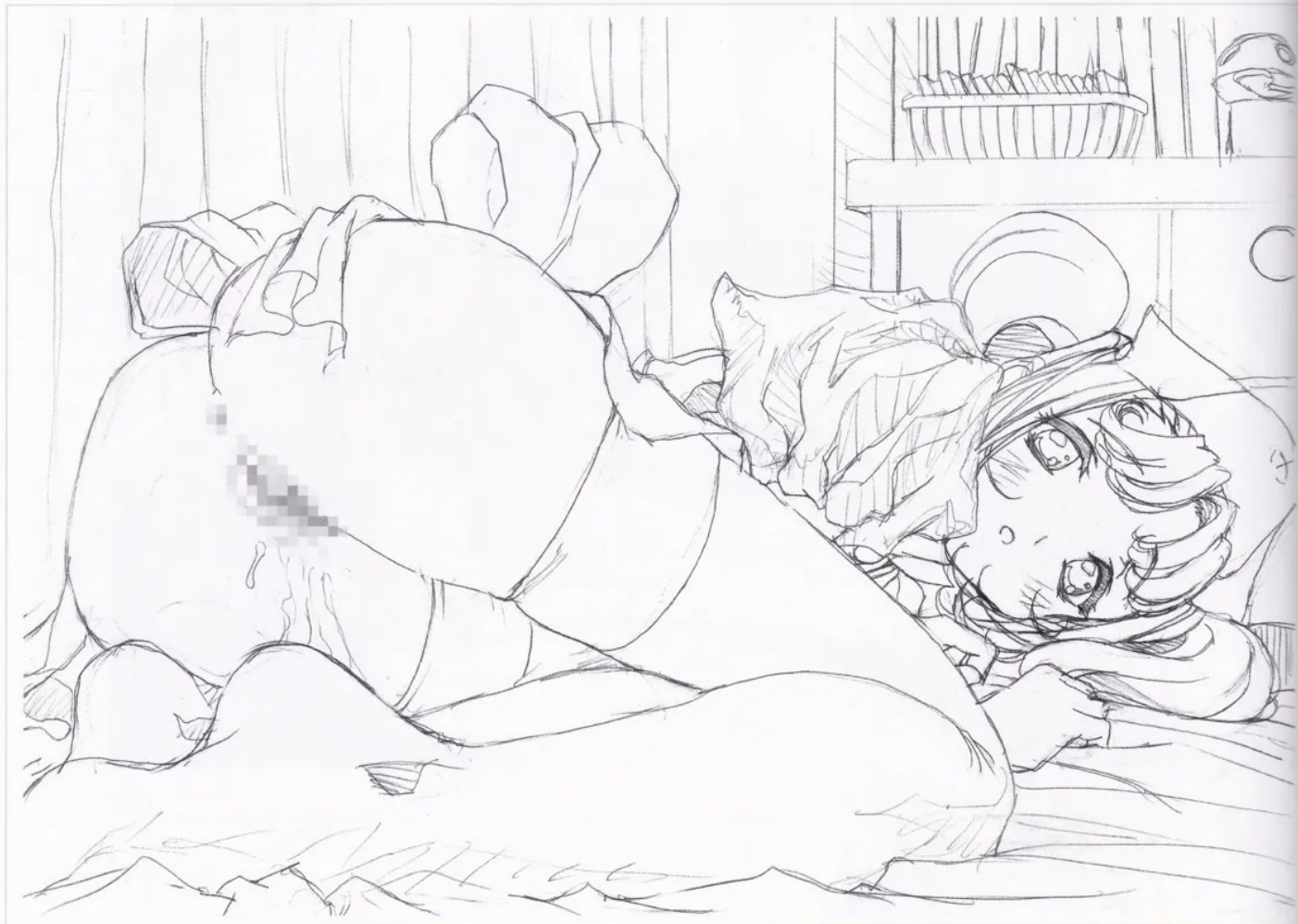


エッチなプライベートナースじゃダメですか？

DESIGNER'S COMMENT

これは言うまでもなくエロチックな部分で描いてます(笑)。本編ではナイトシーンでしかHしていないので、こういう昼下がりなのもいいんじゃないかと。心地良いそよ風が揺らすカーテン、そこから時折漏れる強い日差し、これからされる行為をしつとり待っているまりあ……そんな感じです。●●

初出：コミックメガストア



ヒロイン・ツーショット どっちにするの!?



プライベートナース
Private Nurse



DESIGNER'S COMMENT これは本編で主に回想シーンに多用している、えんぴつタッチを活かしたモノトーン表現、それを活かして描いたものです。自作のえんぴつテクスチャを貼り付けて仕上げています。●

初出：ソフマップ 特典テレカ



DESIGNER'S COMMENT こちらは見ての通りのSD表現ですね。裏コンセプトは、『コブ付きの2人』です（笑）。私の場合、キャラのイメージがしっかりしてくると、自然とデフォルメしなくなってきますね。“メッセージ付きイラスト”というのは初めてでしたが、機会があればまたやりたいです。●

初出：
メッセサンオー 特典テレカ

よく晴れた日には
外に出かけましょうね♪

プライベートナース——
あなたも、こんな女の子に
癒されてみたいですか？



DESIGNER'S COMMENT もっとも神経を使う作業、プレッシャーの固まり、“受験本番”、パッケージってそんな印象しかありませんね（苦笑）。『何をどんなコンセプトでどんなレイアウトで描くか』、選択肢は無限にも等しいわけですよ。でき上がっても、もっと良い選択肢があったんじゃないか、という思いはなかなか拭えないですね。この絵に関しては「逆さ」で目を引き、「寝そべり」でツボを抑え、「緑十字」の上に横たわることでもりあの深い宿命をさりげなく表してみました。あとは視覚的な快感として徹底的にこだわった「服のしわ」でしょうか。●

四つ葉のクローバーが運ぶ幸せが
あなたの元にも届きますように

by まりあ



DESIGNER'S
COMMENT

一転してこちらはな～んにも気負いはありません
(爆)。ラフを何点も描いて検証するなんてことも、
まずないですね。でもこういう時にかぎってイイ感じに表情が出せ
たりするんですな。どういことだよ>オレ(怒)ってカンジです。
タイトルは『ぴ～えぬ』か『あなたに逢えてよかった』でちょっと
迷いました。●

初出：根須魂介氏個人誌「ぴ～えぬ」表紙

Background Gallery

ここでは、『プライベートナース』で用いられた背景CGを紹介している。どれも主人公の広樹の住んでいるアパートの周辺の身近なものがメイン。作業にあたっては、実際に町中をロケハンするなどもなされたとか。



■ 広樹の部屋



■ 広樹のアパートの前1



■ 広樹のアパートの前2



■ 彩乃の部屋



■ 校庭



■ 教室



■ 階段



■ 屋上



■ 保健室



■ 公園1



■ 公園2



■ 歩道



■ 駅前



■ デパート前



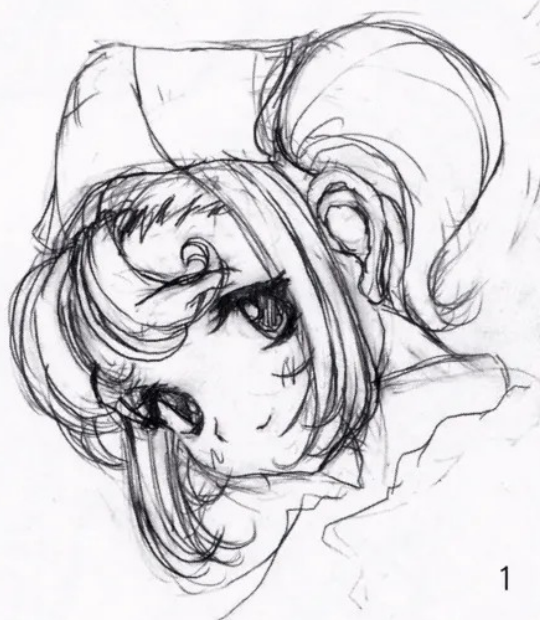
■ 神社

Monochrome Arts #1

モノクロ素材集 #1

未使用原画など色々

ここでは、CG&ラフ原画パートで取り上げることのできなかった原画や、没になったCGの原画、各種イラスト用のラフ絵など、様々なモノクロ線画を多数紹介していく。



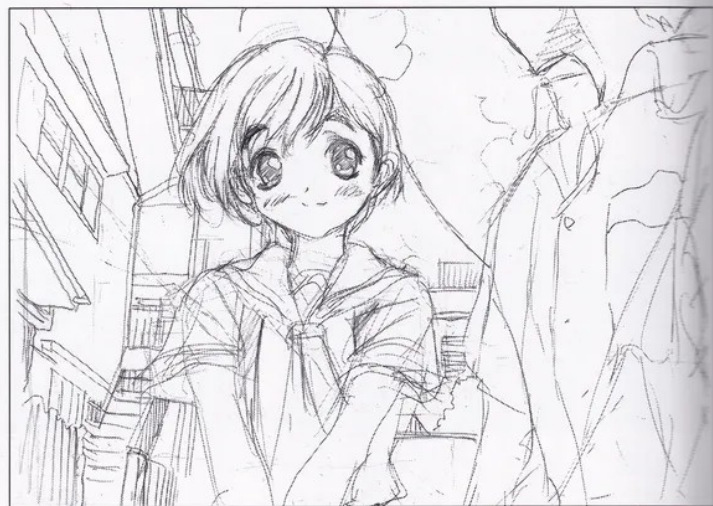
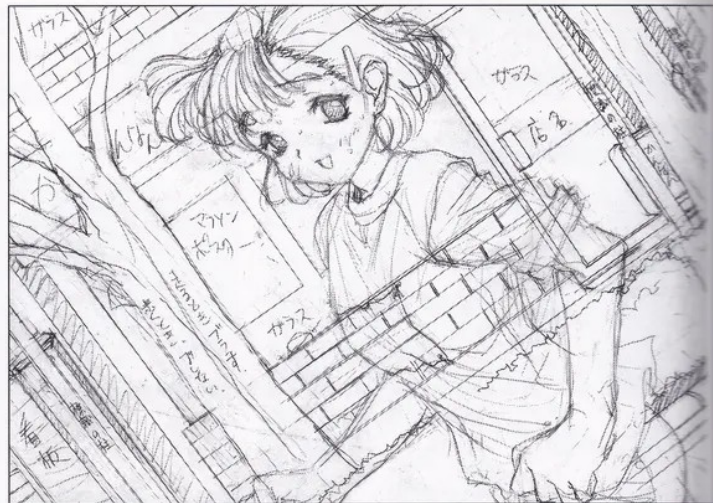
1

2

3

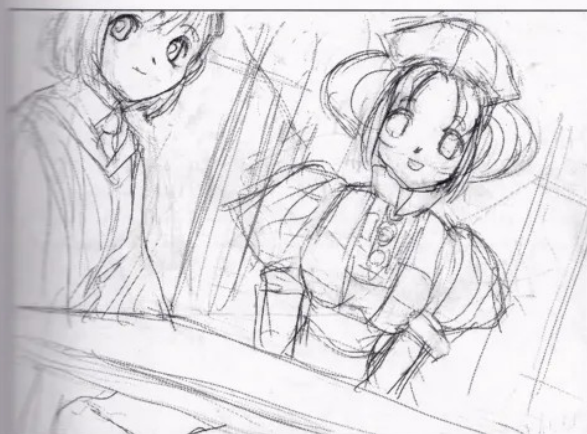
4

1、4.CG&ラフ原画集パート未使用原画
2、3. 雑誌広告用CG原画



1	2
	3
4	5

1~5.CG&ラフ原画集パート未使用原画



6

7

9

8

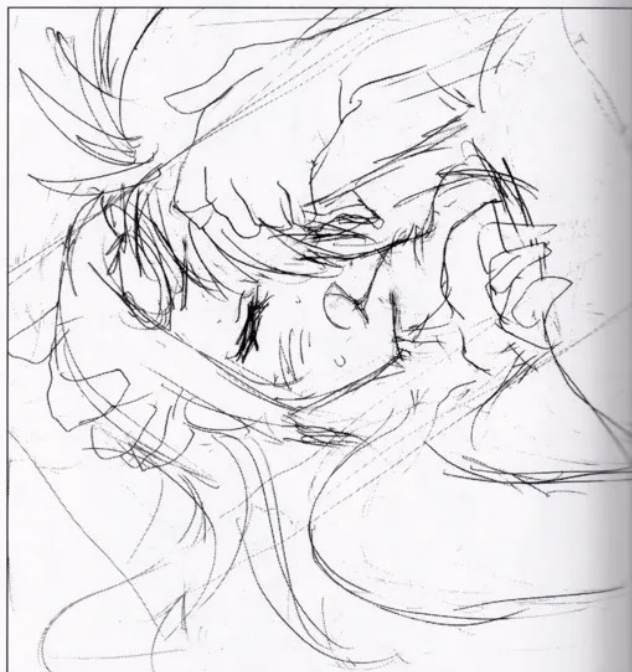
10

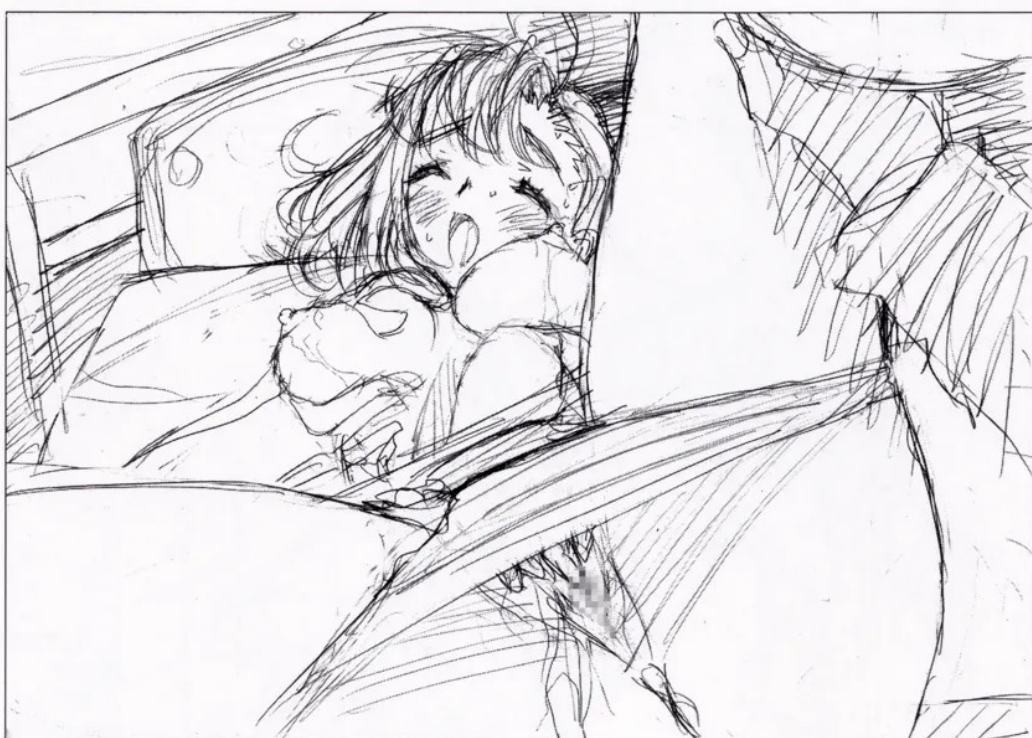
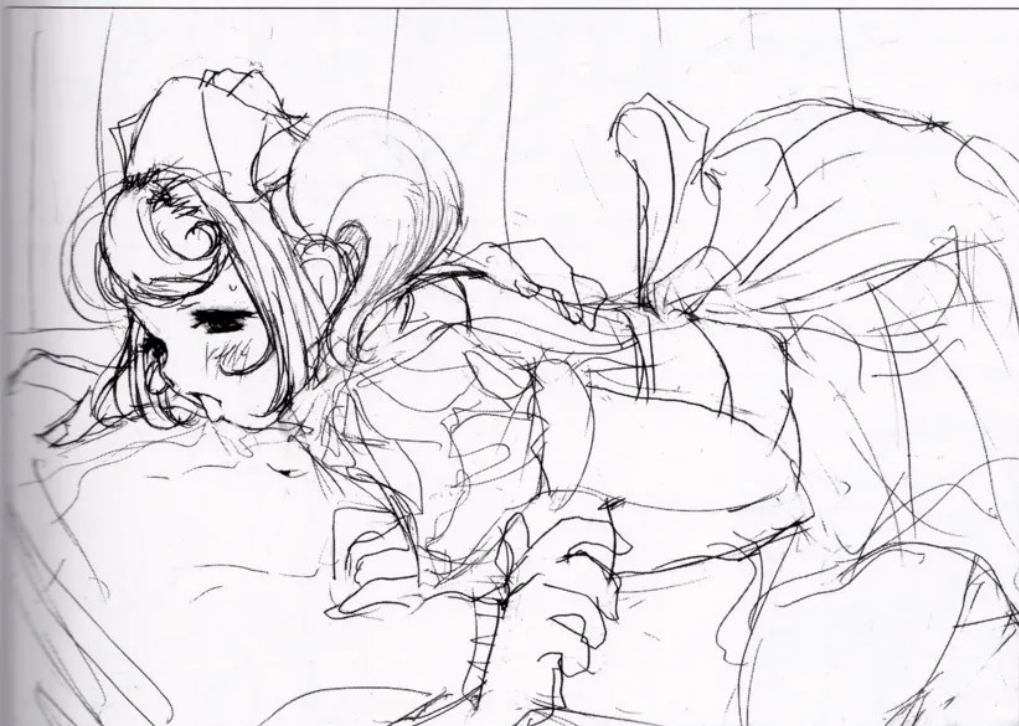
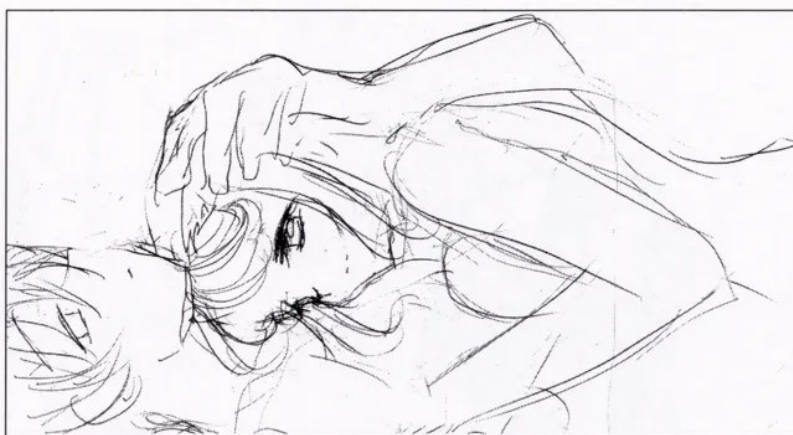
6、7、9、10.没原画
8.ゲーム制作前イメージスケッチ



1	
2	3
	4

1~4.没原画





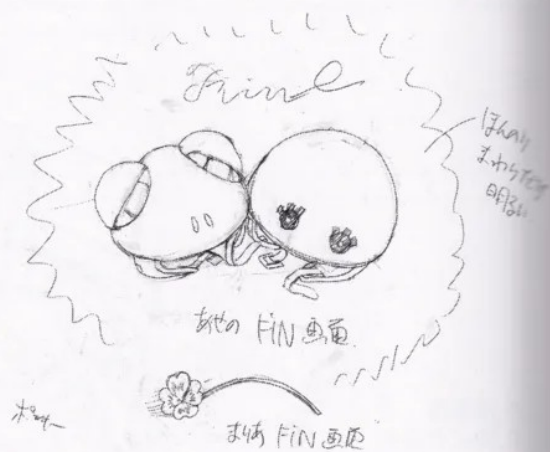
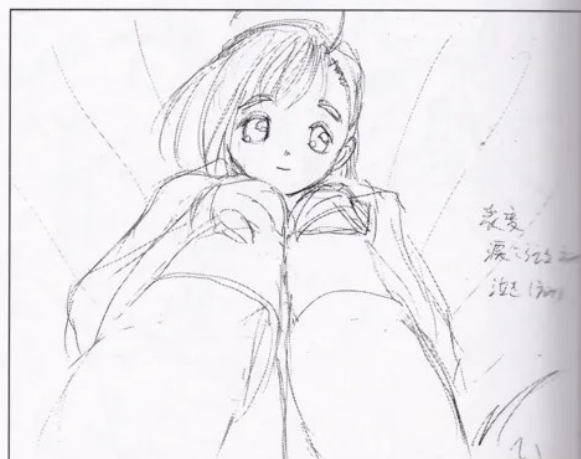
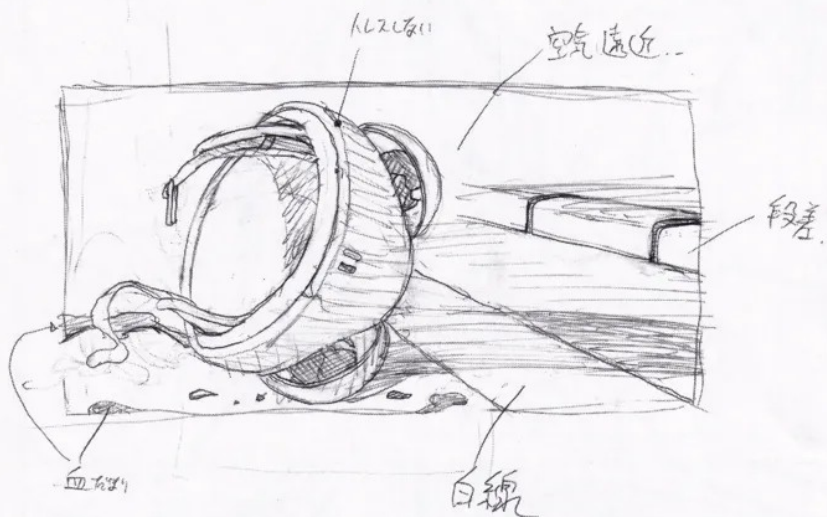
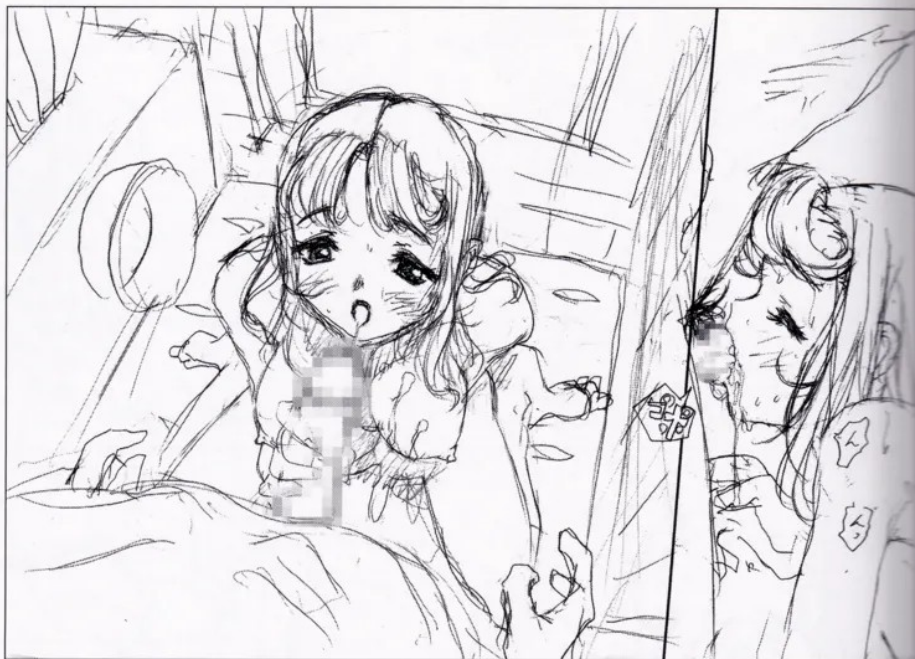
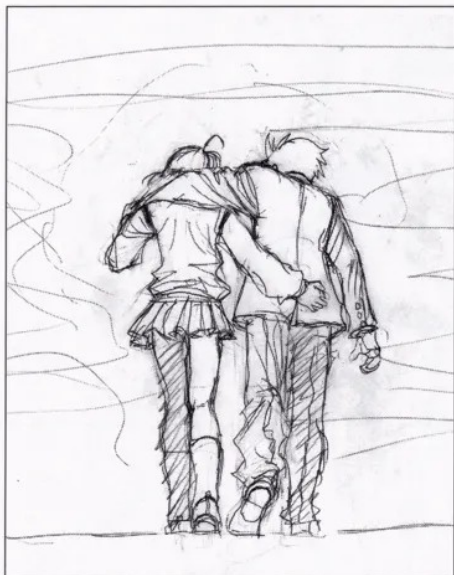
5. 6. 没原画
7. 8. 没イベント

5

6

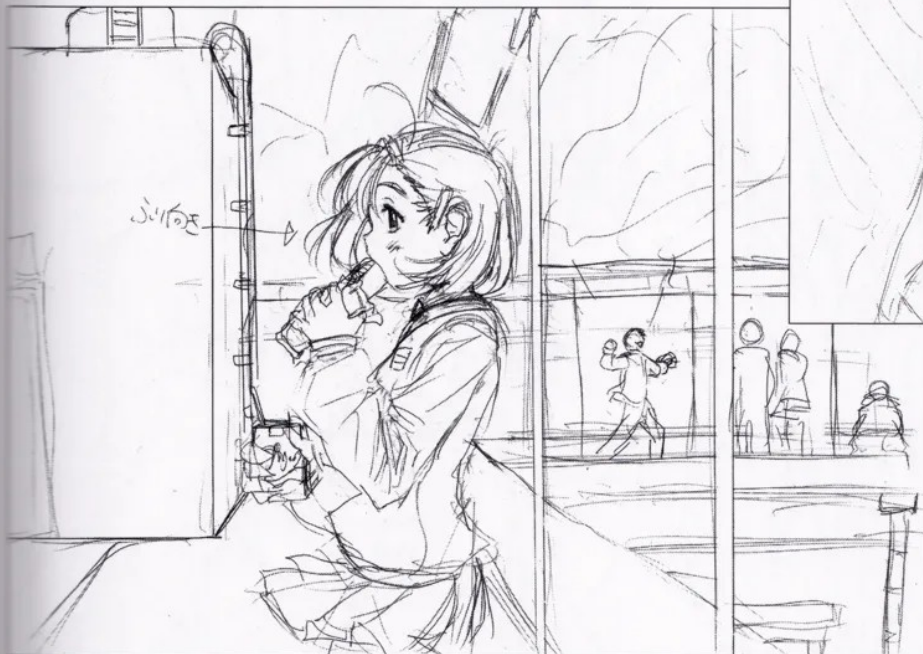
7

8



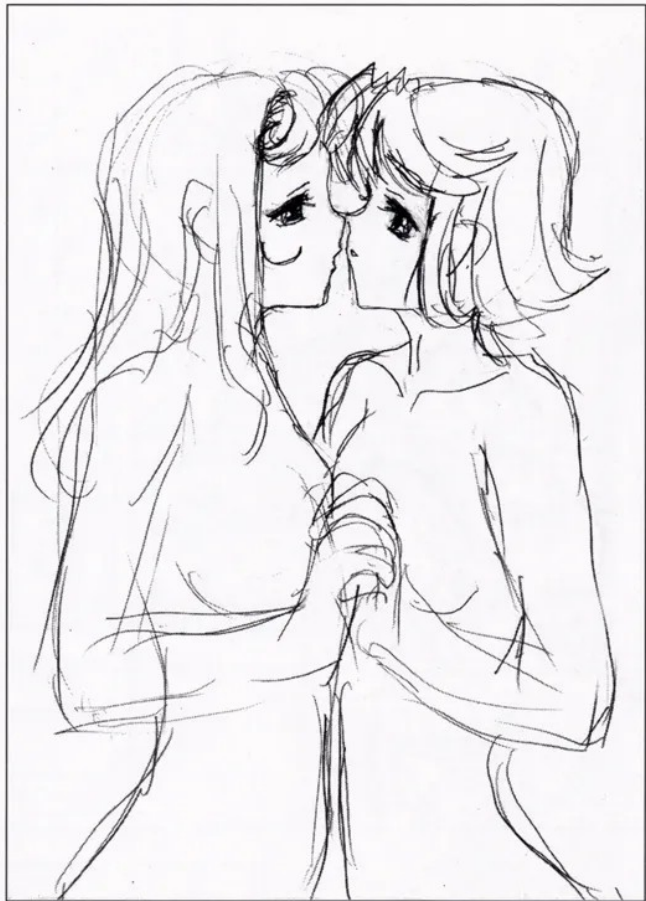
1	2
3	4
5	6

1、4、5.没原画
2.イメージスケッチ
3、6.CG&ラフ原画パート
未使用原画



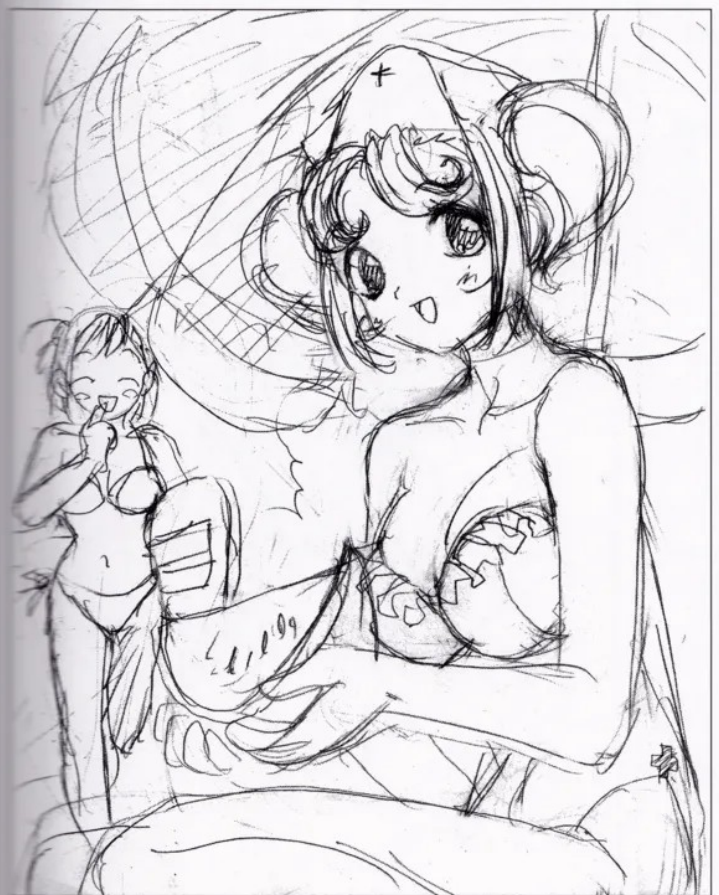
7、8.没原画
9、10.P-mateピンナ
ップ用ラフ案





1	2	7	8
3	4	5	
		6	9
			10

1~10.P-mateピンナップ用ラフ案





1.同人誌扉用線画イラスト
2、3.電撃姫ピンナップ用ラフ案



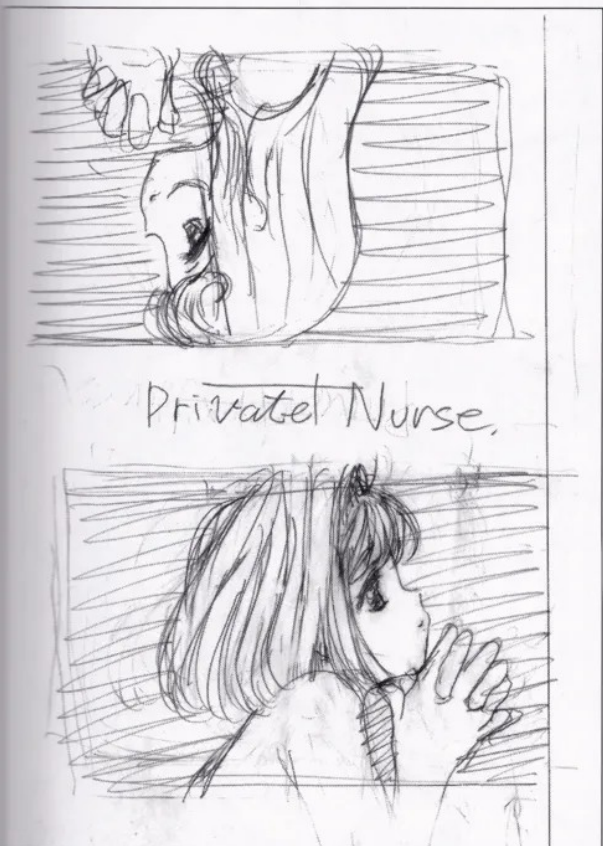
4、7.電撃姫ピンナップ用ラフ案
5、6.ソフマップテレカ用別案

4

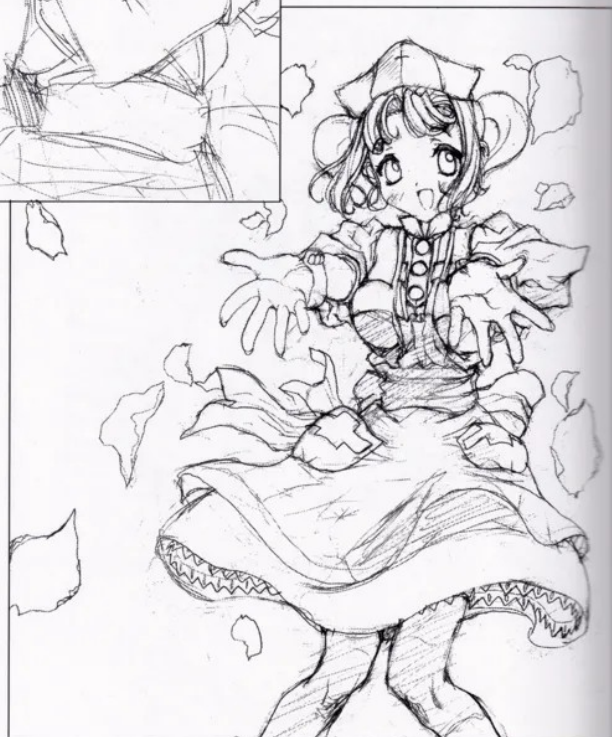
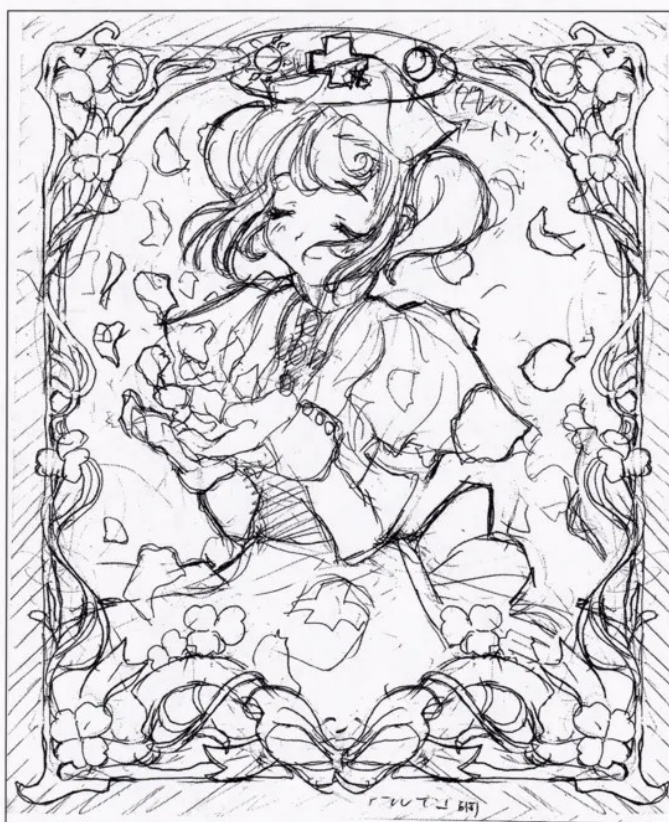
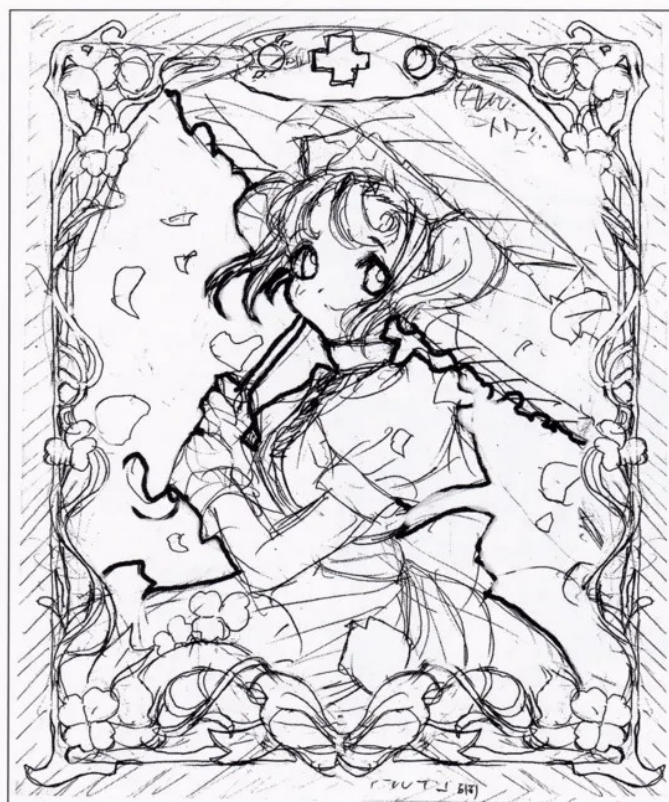
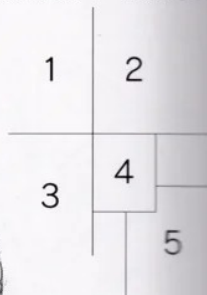
5

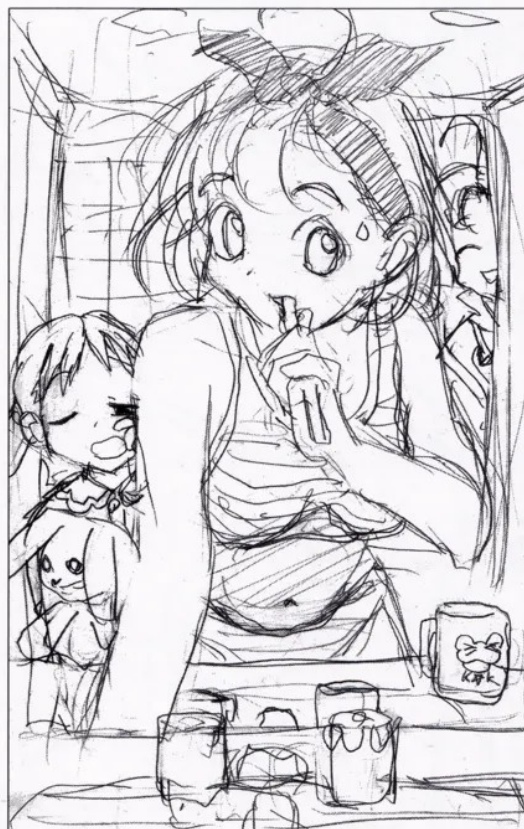
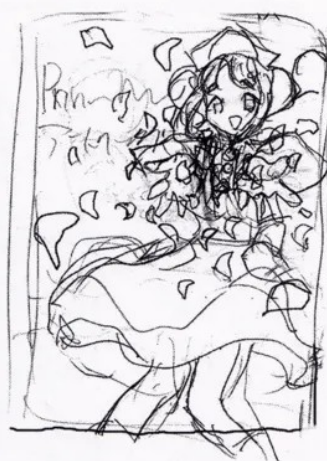
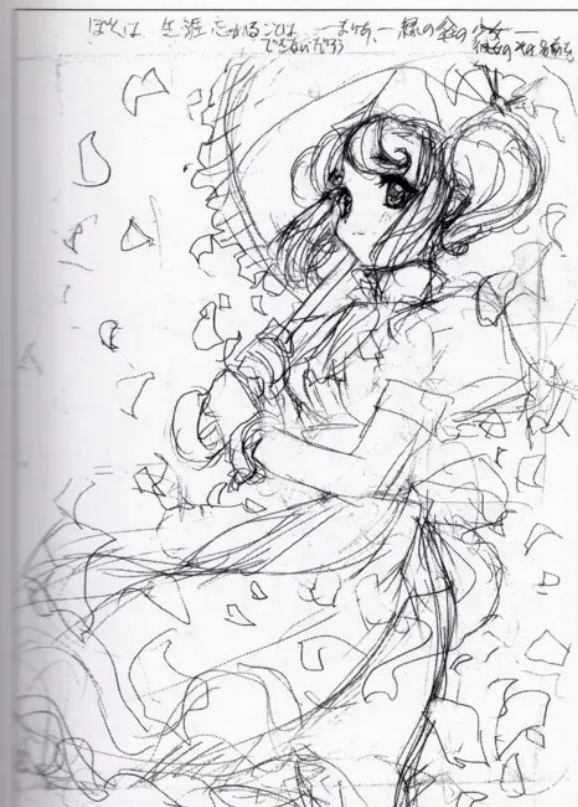
6

7



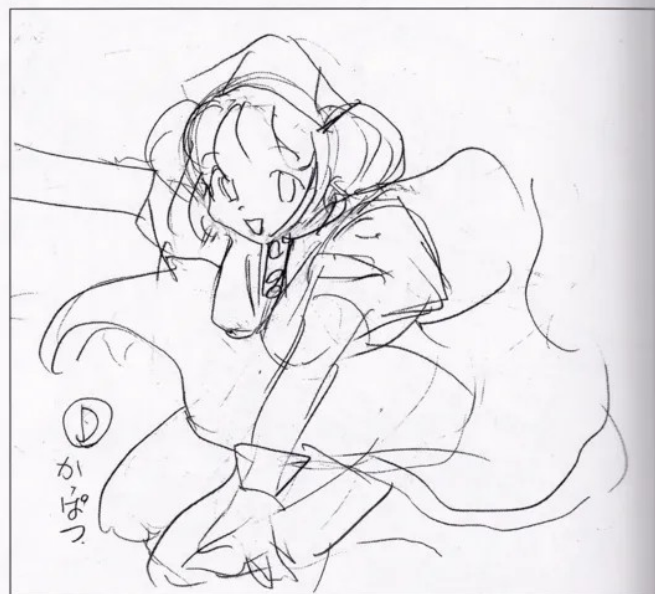
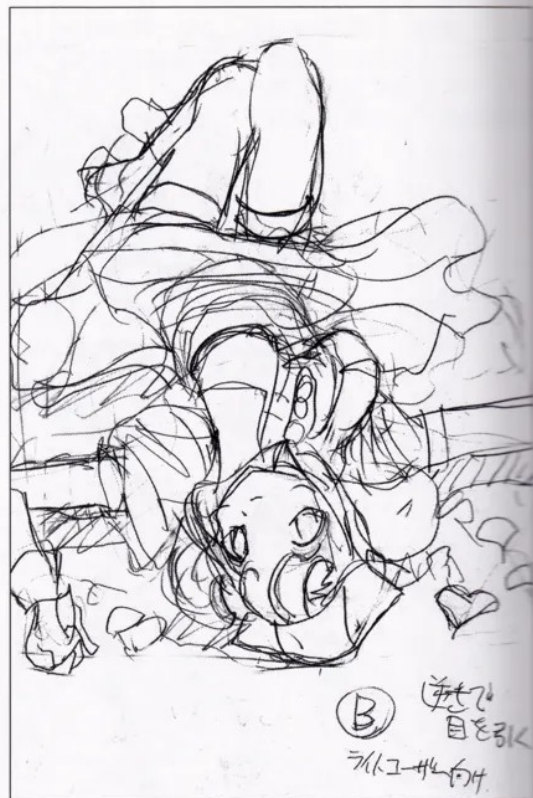
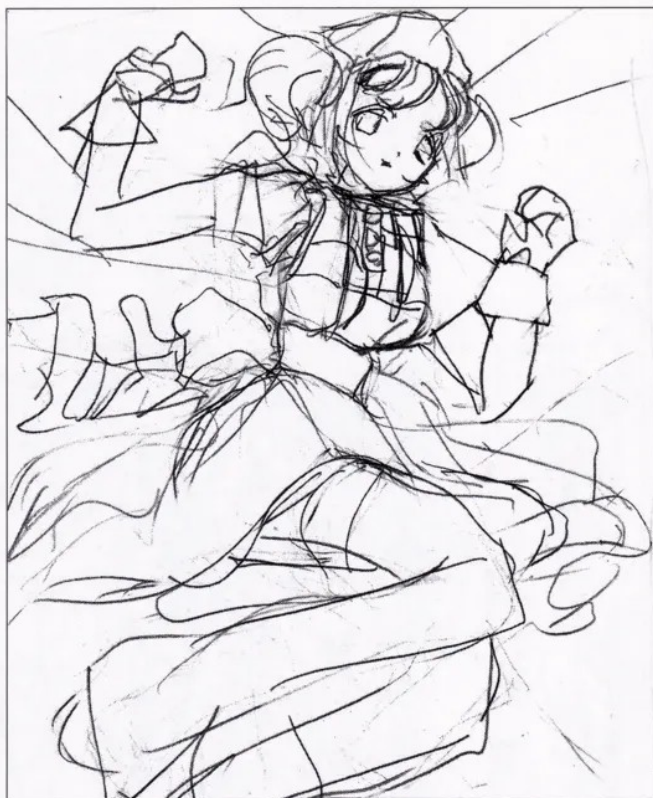
1. 3. 本原画集カバー表紙ラフ案
2. 本原画集カバー裏表紙用SDキャララフ
4. 本原画集ピンナップラフ案
5. 本原画集カバー表紙原画



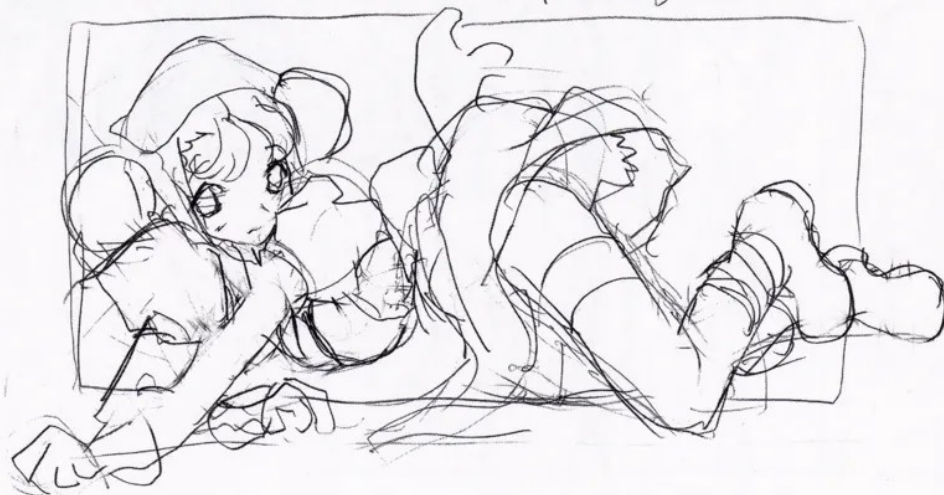


- | | |
|---|----|
| 6 | 10 |
| 7 | 11 |
| 8 | 12 |
| 9 | |

6、8、10.本原画集カバー
表紙ラフ案
7、9、11、12.本原画集ピン
ナップラフ案



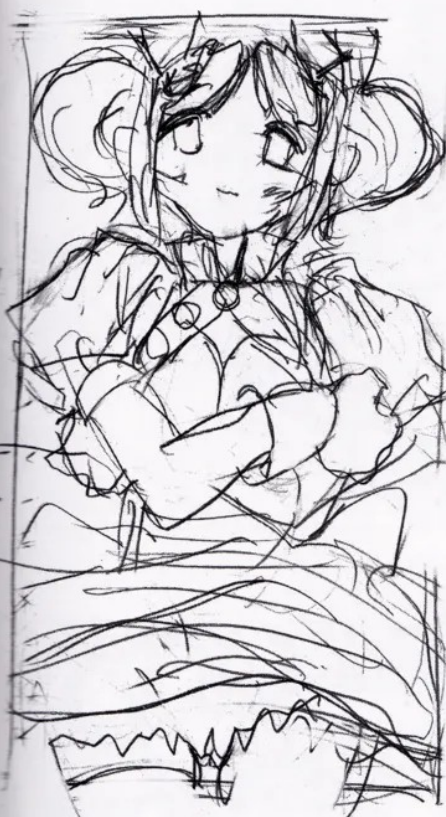
Private Nurse



1~5.製品版パッケージアイデアスケッチ

1	2
3	4
5	

⑤ 余白で引く



⑦ スーパーストライクエザン

6	7
8	9
	10



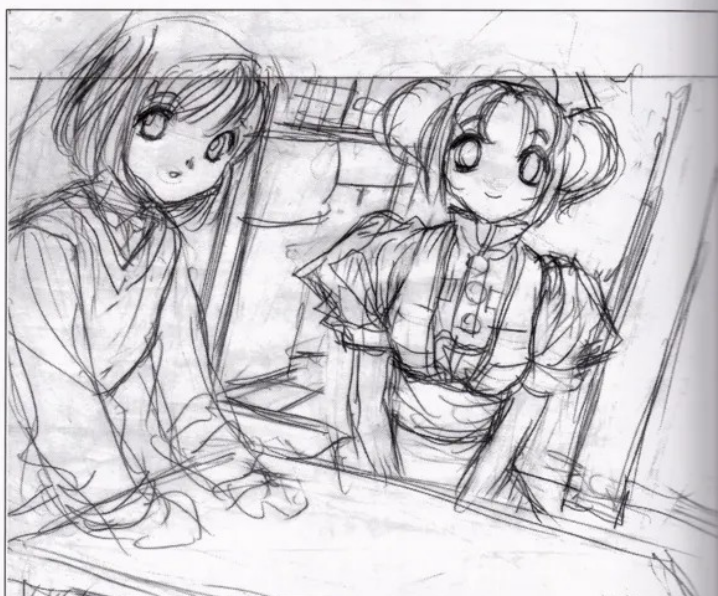
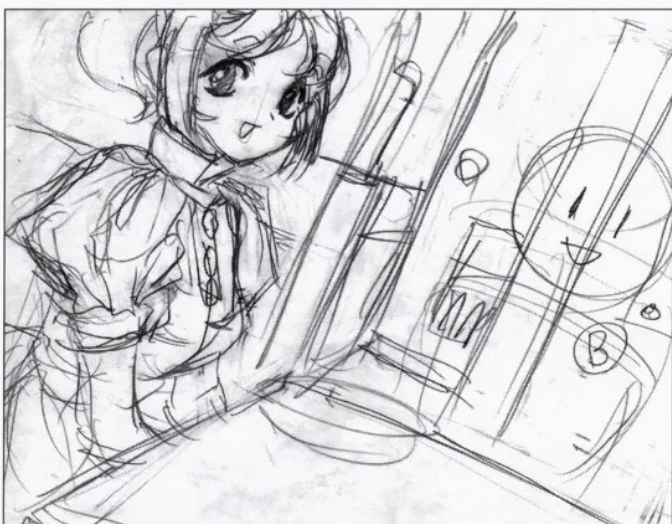
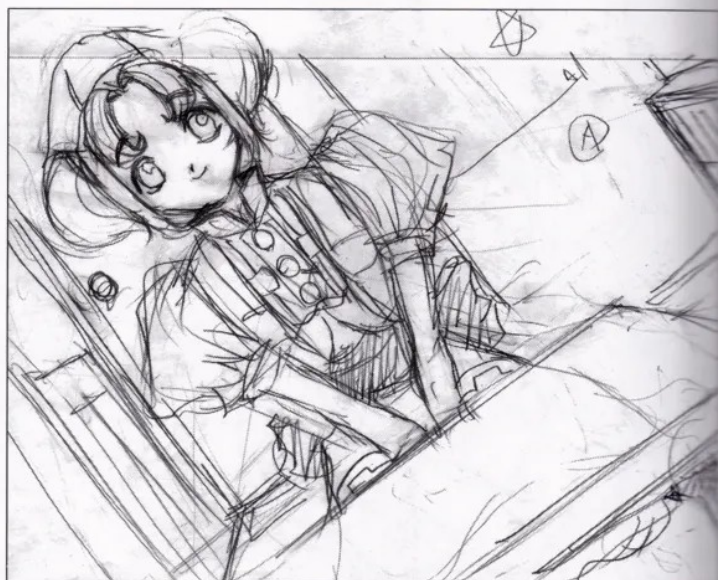
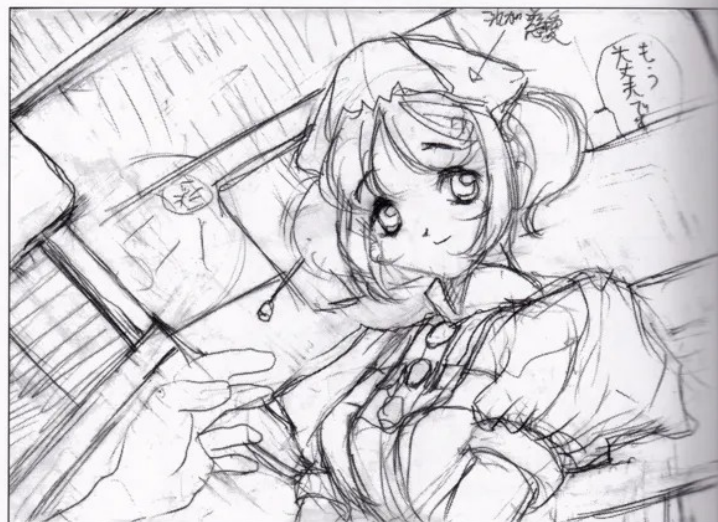
6~10.製品版パッケージアイデアスケッチ

Monochrome Arts #2

モノクロ素材集 #2

まりあ ラフコンテ

イベントCGの制作の前に描かれたコンテ案。ここではそのラフコンテを一挙掲載していく。完成したイベントCGと見比べてみると、その微妙な差異が興味深い。



1

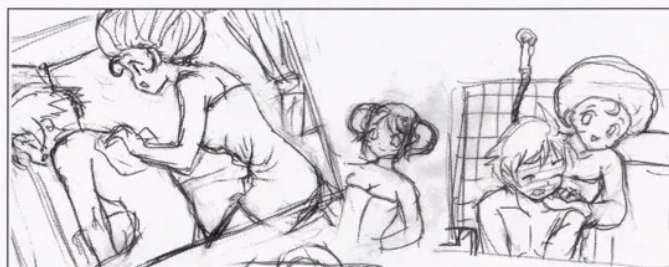
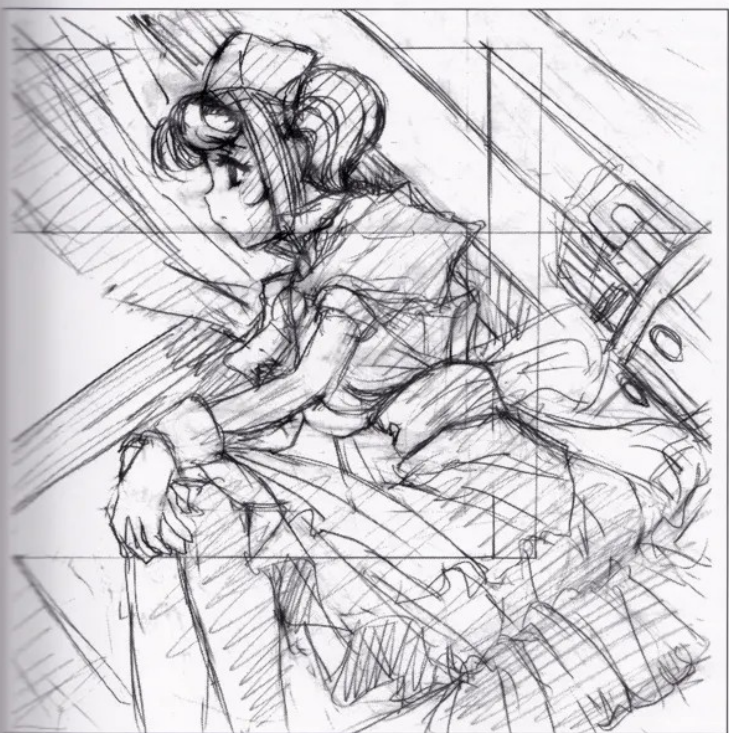
2

3

4

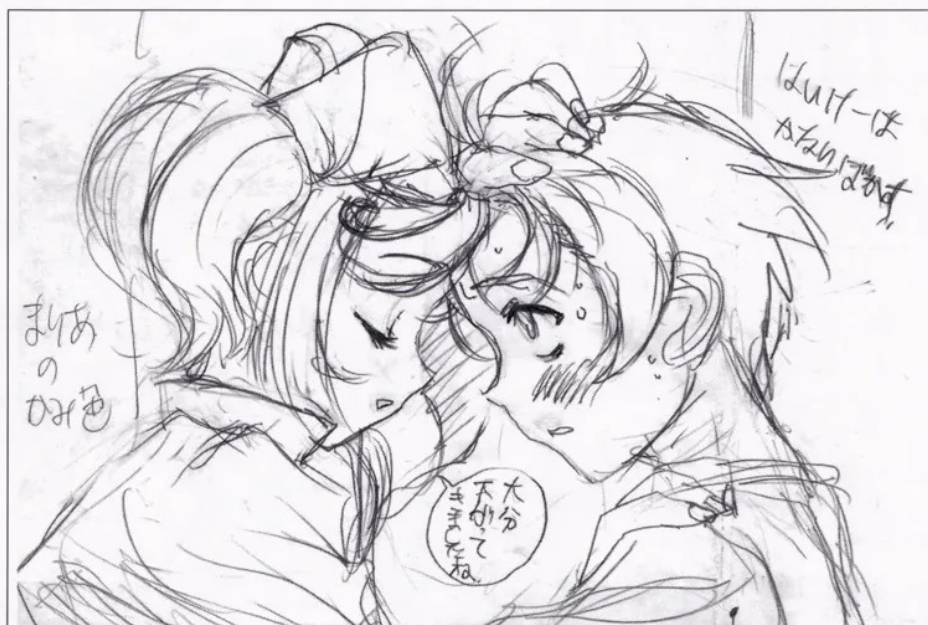
5

1、2、5.まりあイベントラフコンテ
3、4.まりあイベント没コンテ



ひたひた
みつ
おせりい(泣)
アンプに手紙を

音のコーナリ
おにめく



まけ
の
みせ

大分
ままだね

はいつは
おにめく

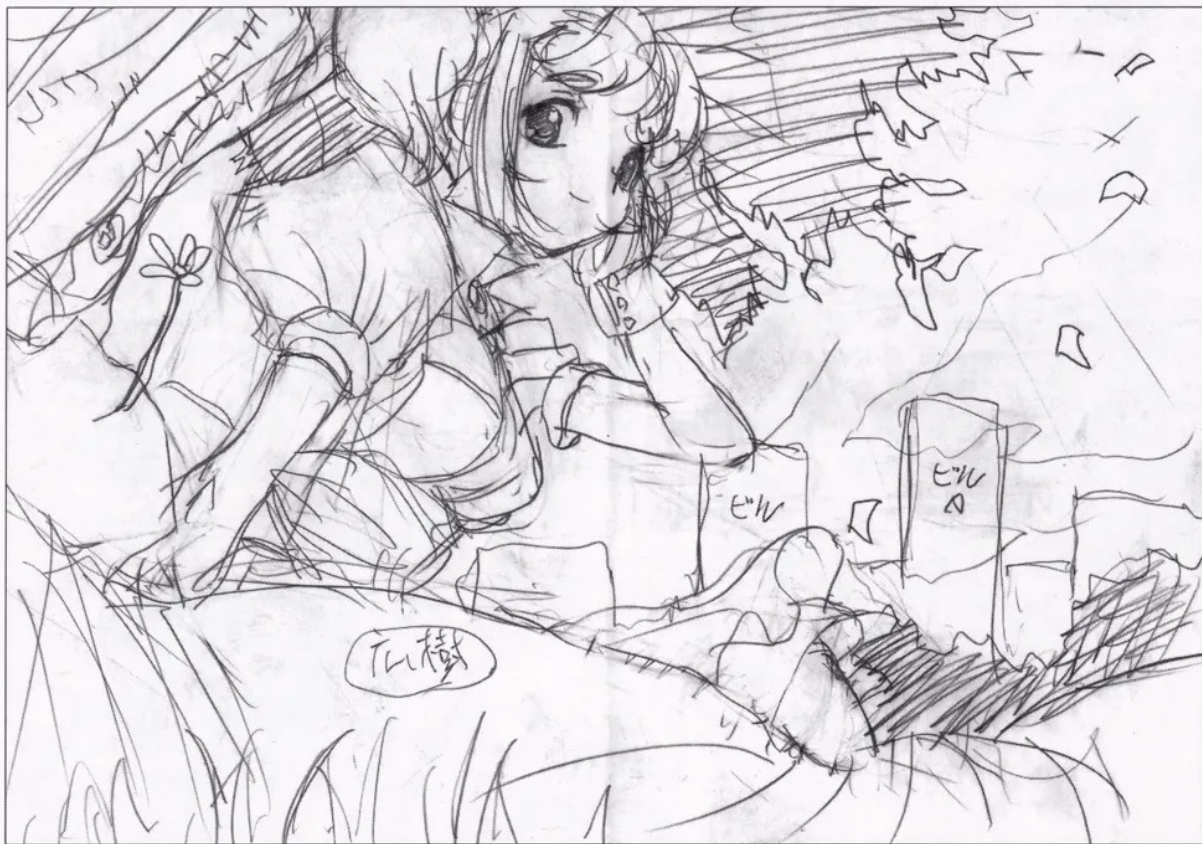
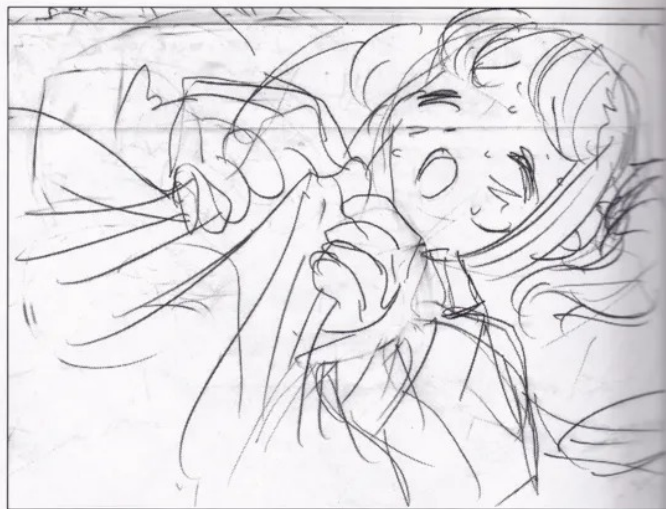
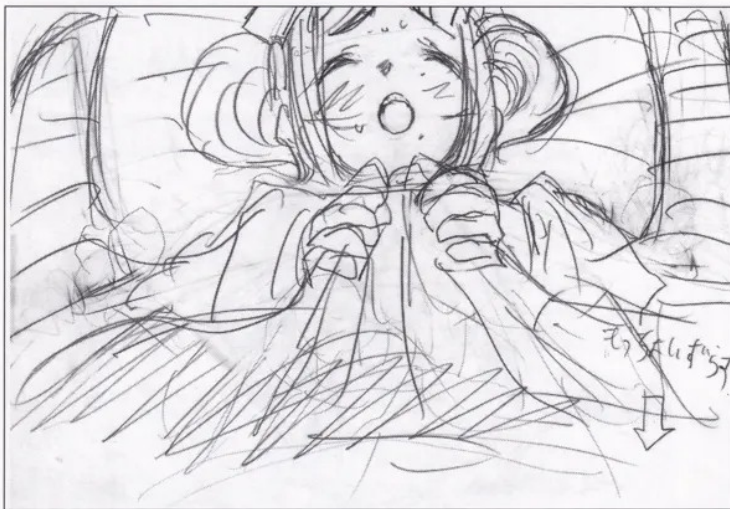
6. 7. 9. まりあイベントラフコンテ
8. まりあイベント没コンテ

6

7

8

9



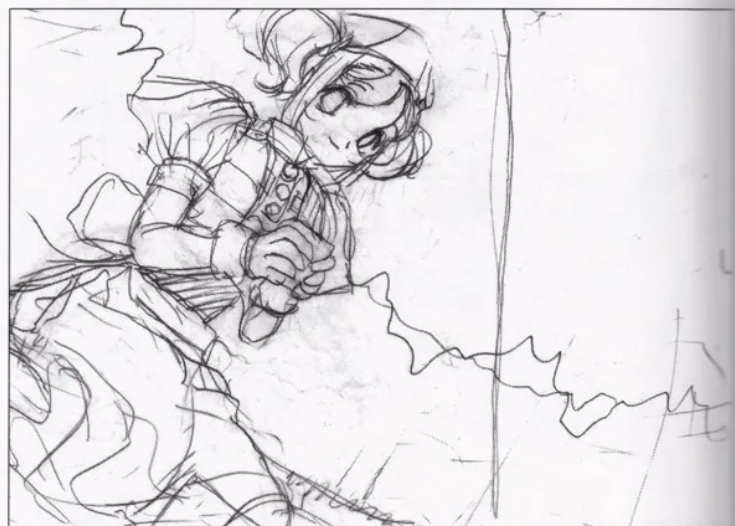
1

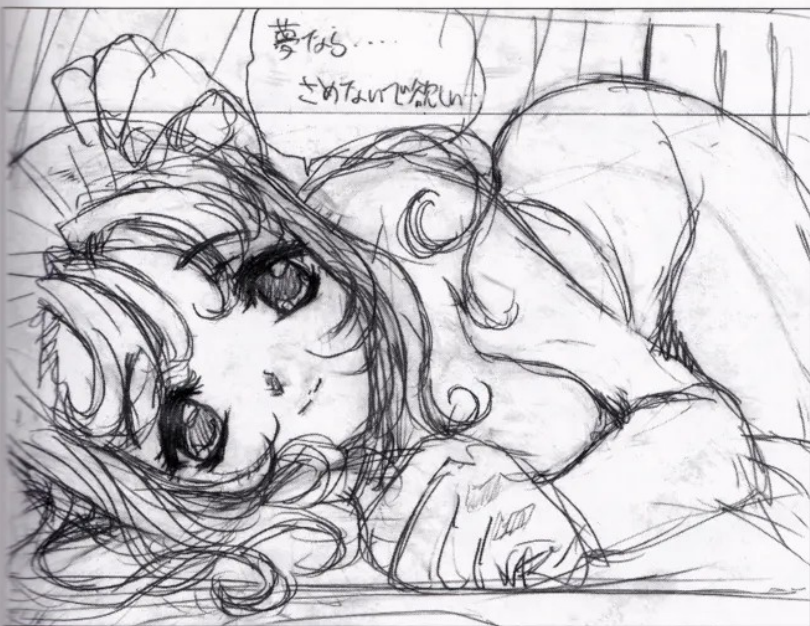
2

3

4

1、3.まりあイベントラフコンテ
2、4.まりあイベント没コンテ

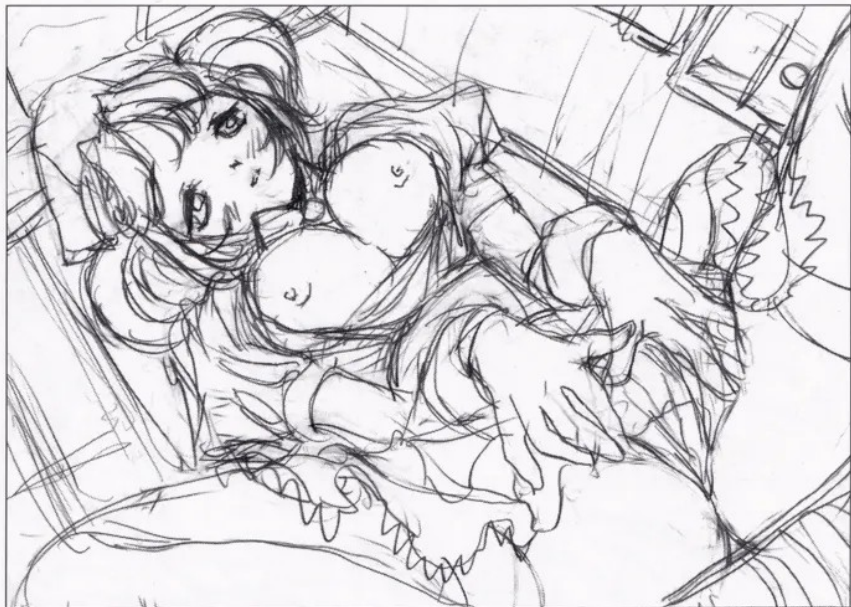




街燈よけいね？
いね



七太郎、七太郎



5	6
7	8
9	

5、6、8、9.まりあイベントラブコンテ
7.まりあイベント没コンテ



1

2

3

4

1~4.まりあいイベントラフコンテ



5. 6. 7. まりあイベント没コンテ
8. まりあイベントラフコンテ

5

6

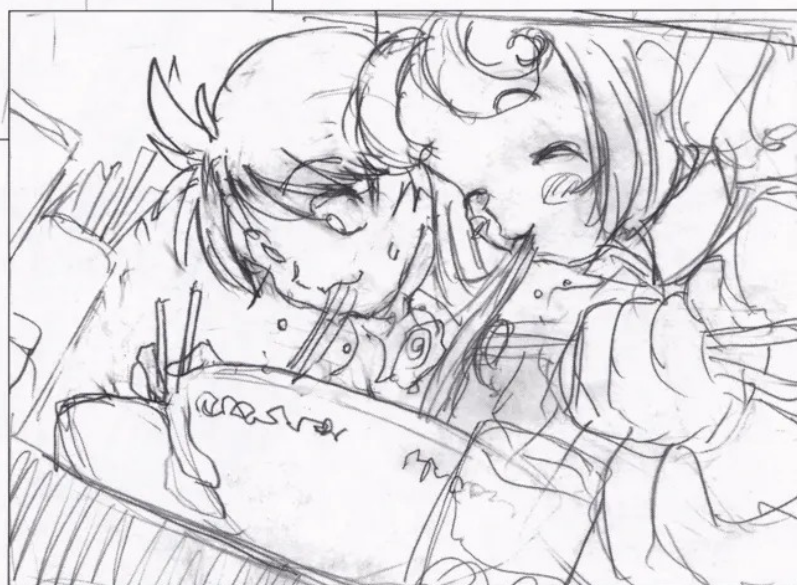
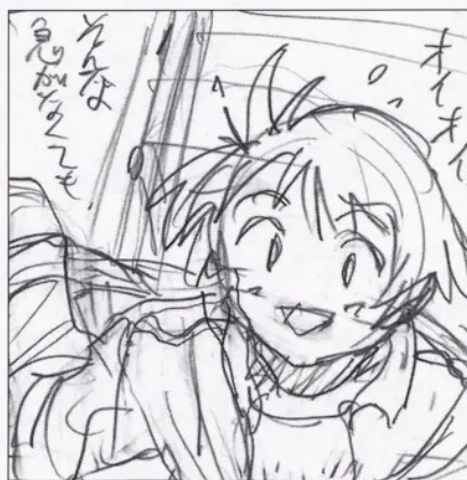
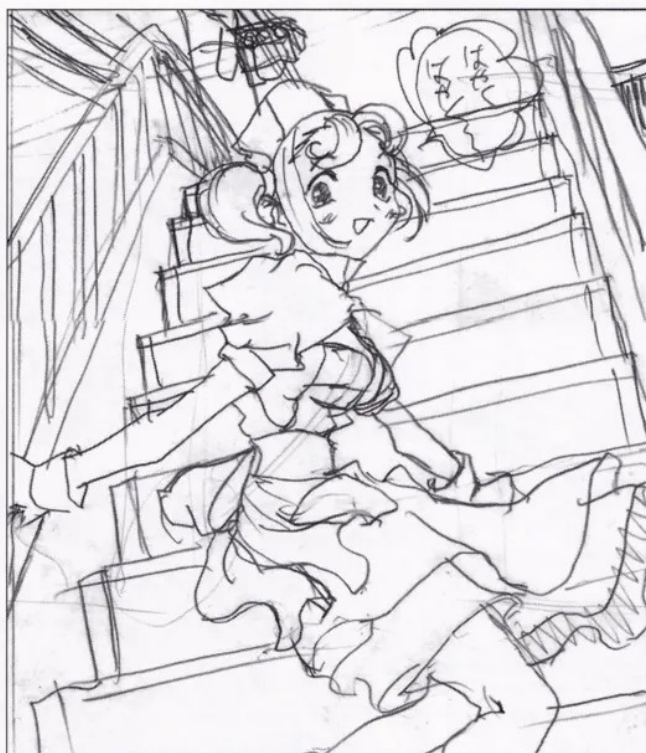
7

8



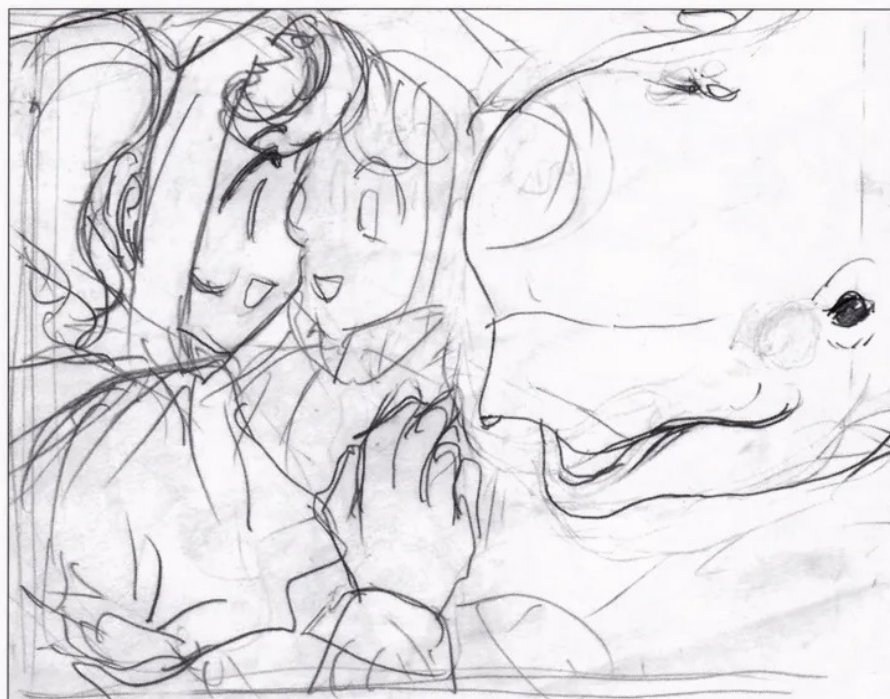
1	2
3	
4	

1、3.まりあイベント没コンテ
2、4.まりあイベントラフコンテ



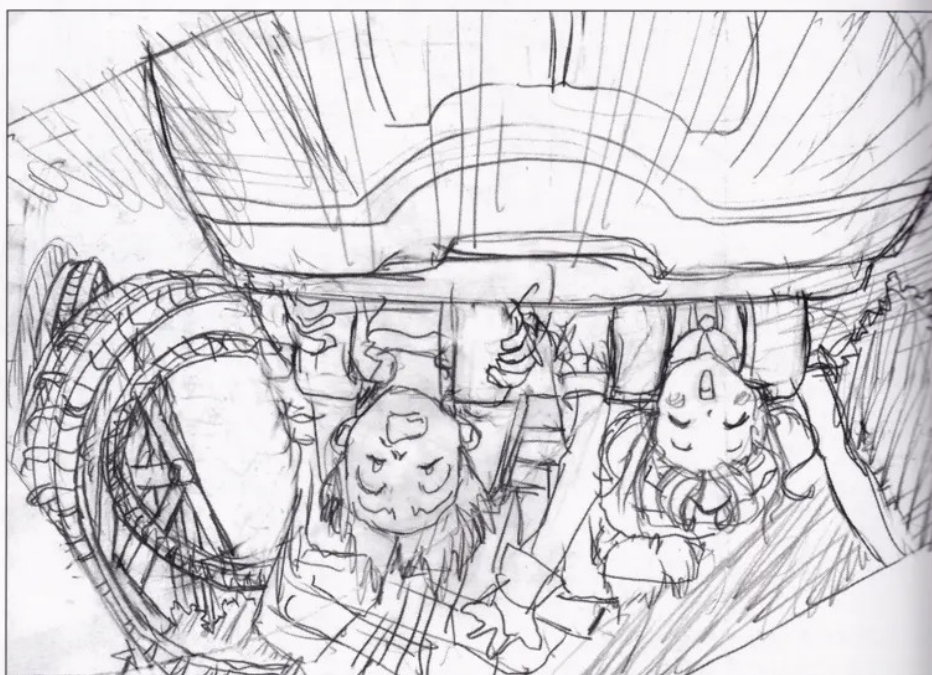
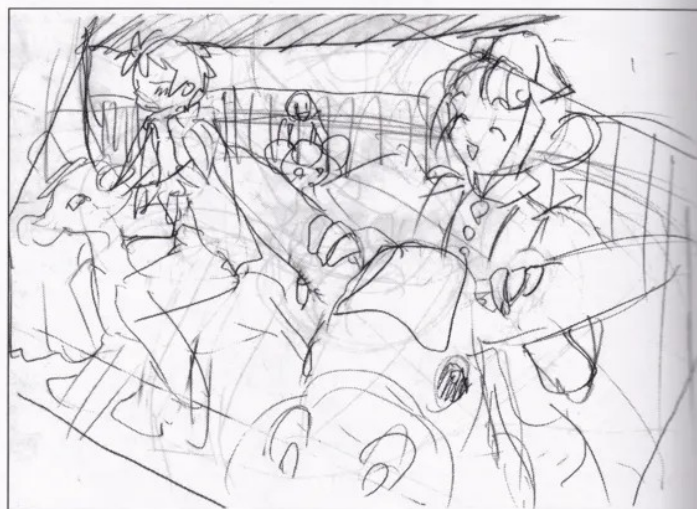
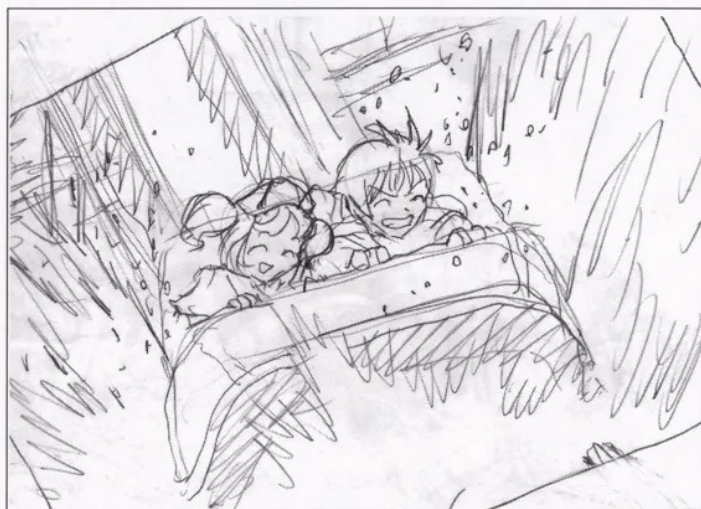
5	6
7	8
	9

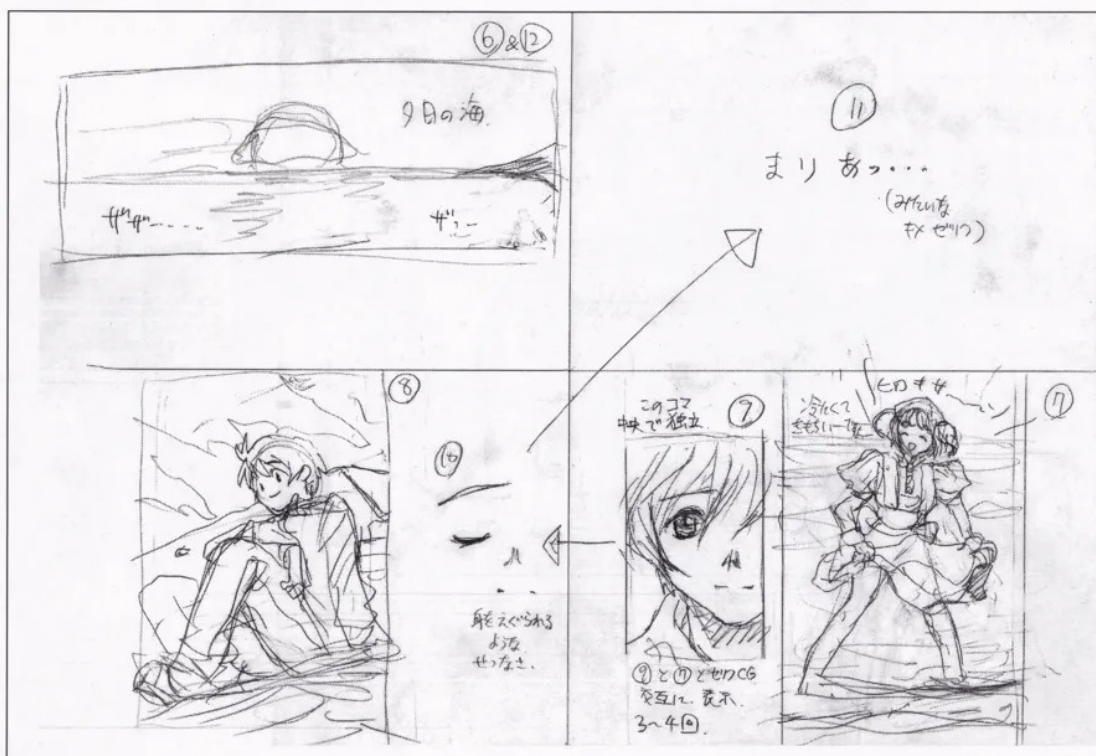
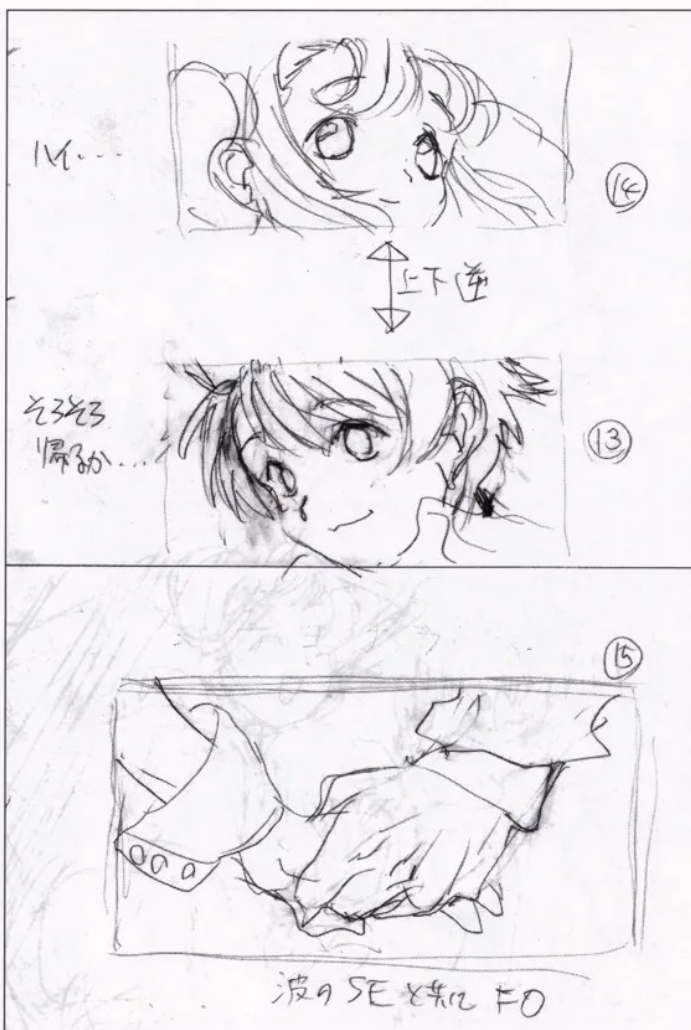
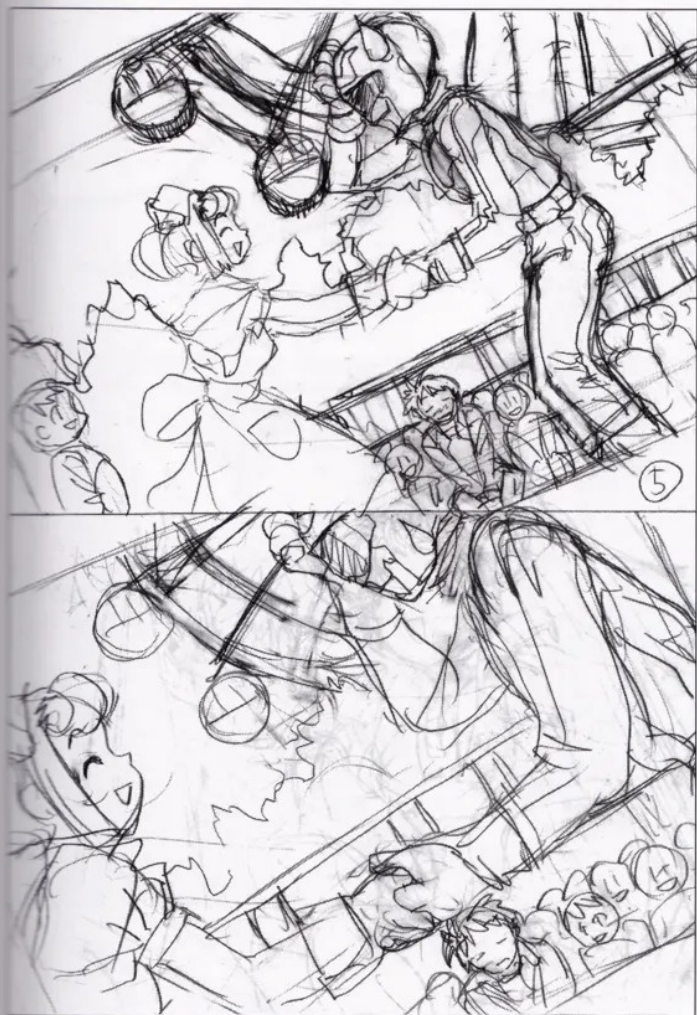
5、6、8、9.まりあイベントラフコンテ
7.まりあイベント没コンテ



1、2.まりあイベントラフコンテ
3、4.まりあイベント没コンテ

1	
2	3
	4



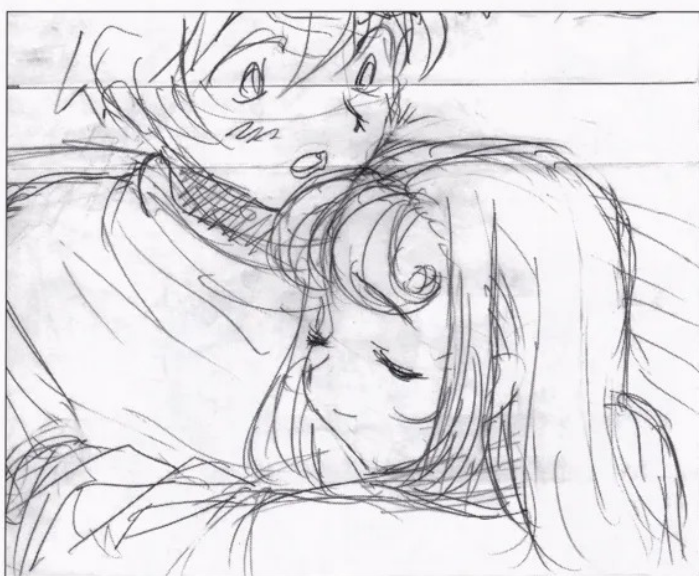


5

6

7

5. まりあイベント没コンテ
6. 7. まりあイベントラフ
コンテ



1

2

7

1、2、4、5. まりあ
イベント没コンテ
3、6. まりあイベ
ントラフコンテ

3

4

8

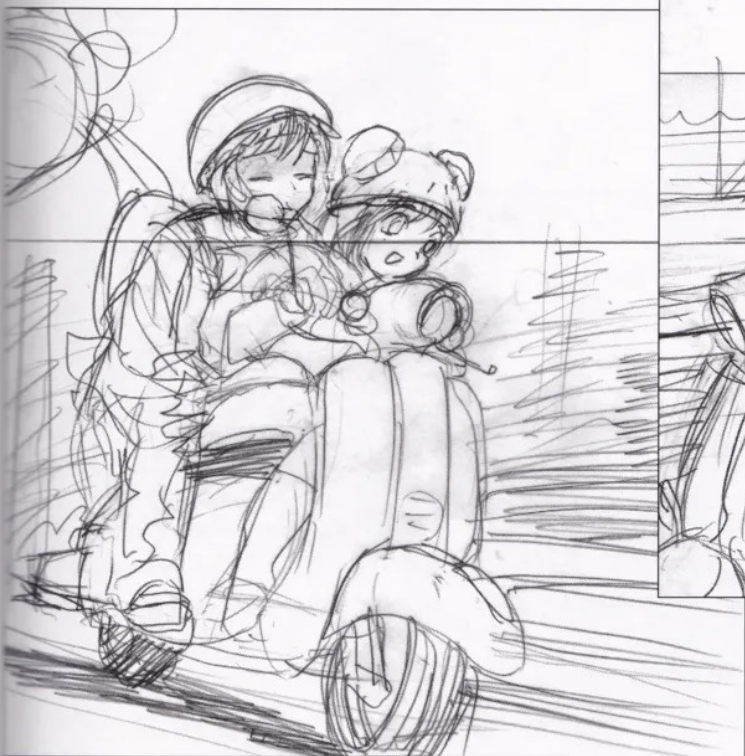
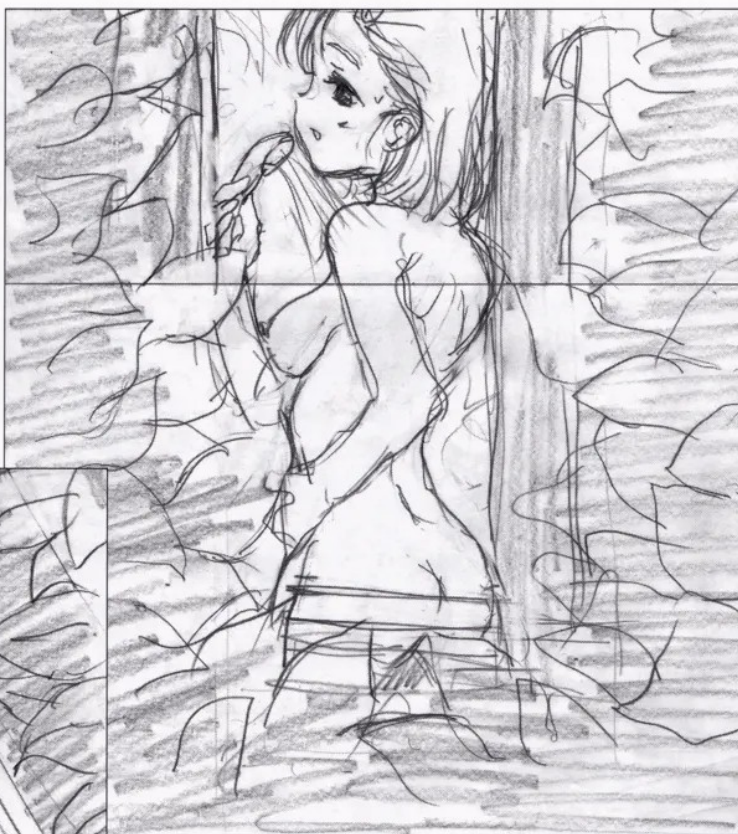
9

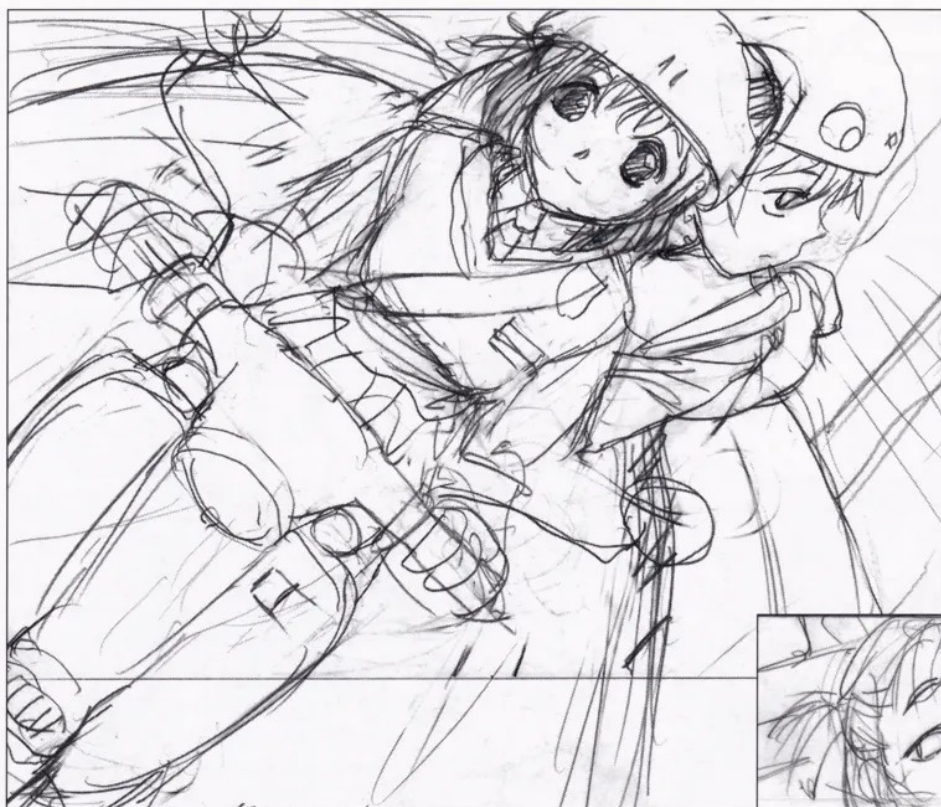
7. 彩乃イベントラ
フコンテ
8、9、10. 彩乃イベ
ント没コンテ

5

6

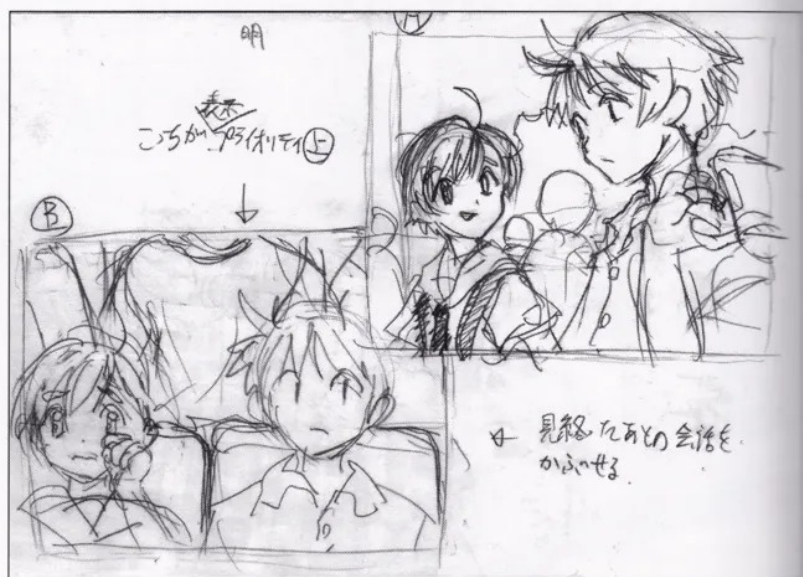
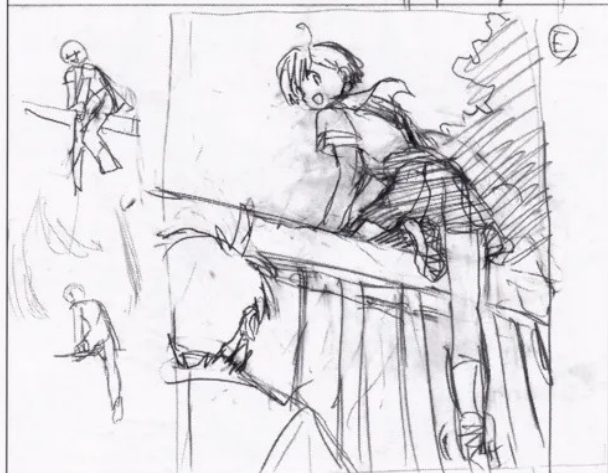
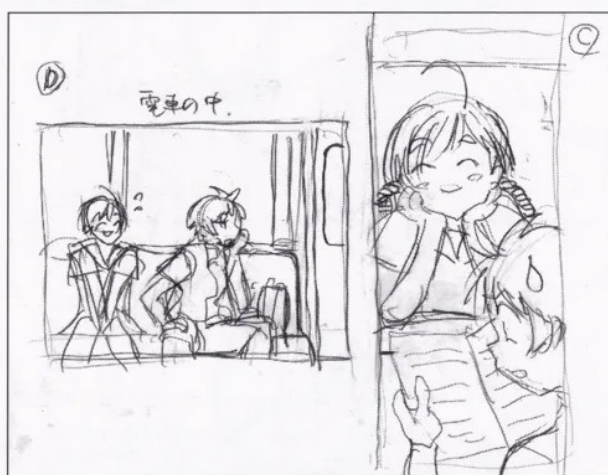
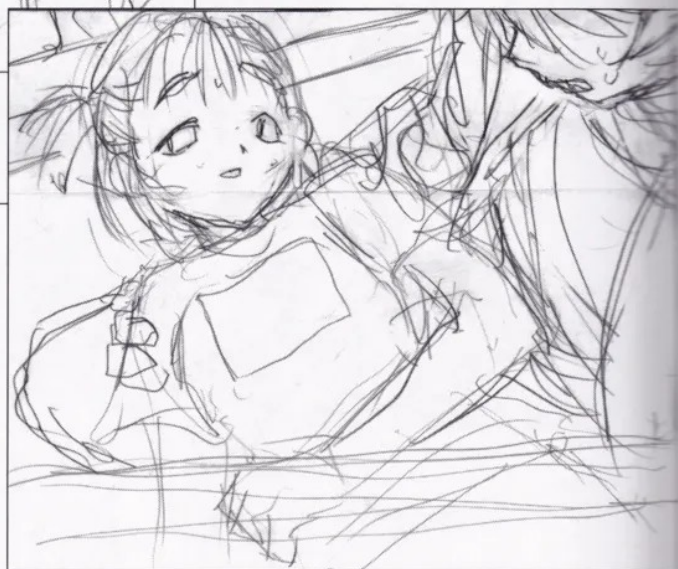
10



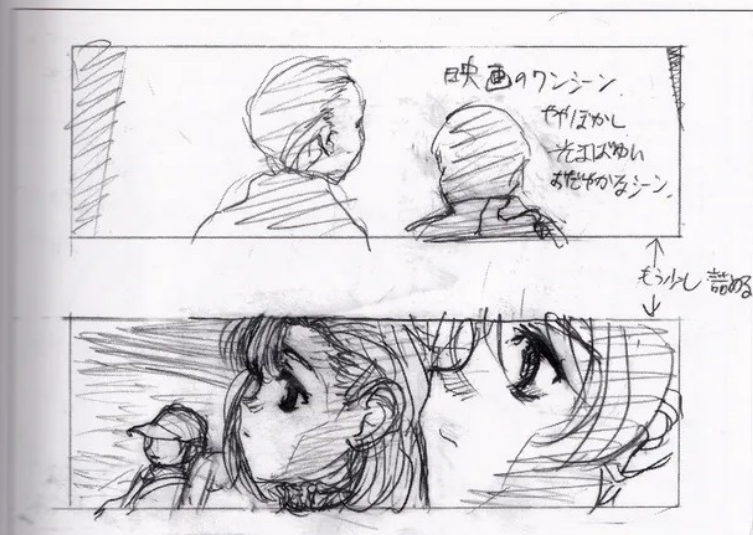


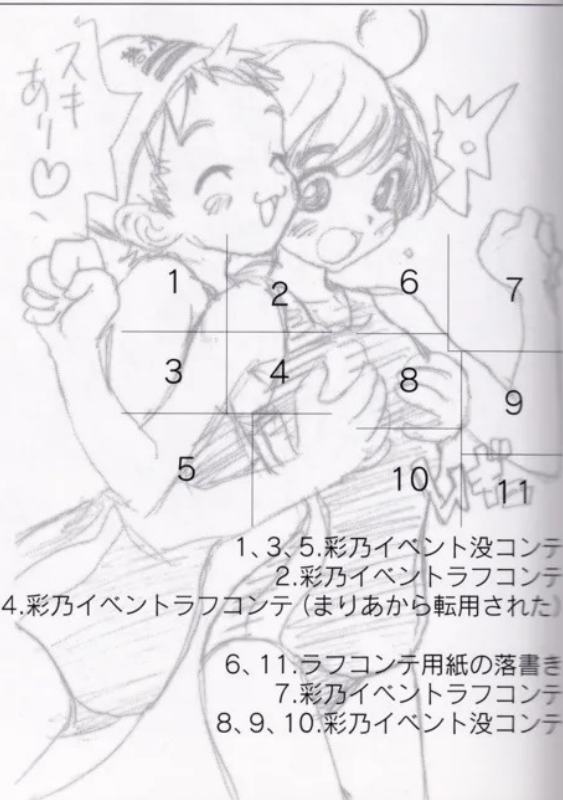
1		5	
	2	7	6
3		8	9
	4		

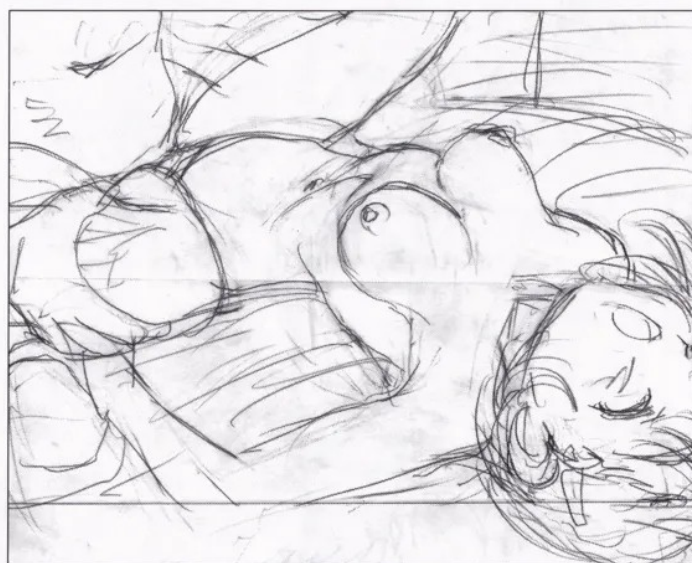
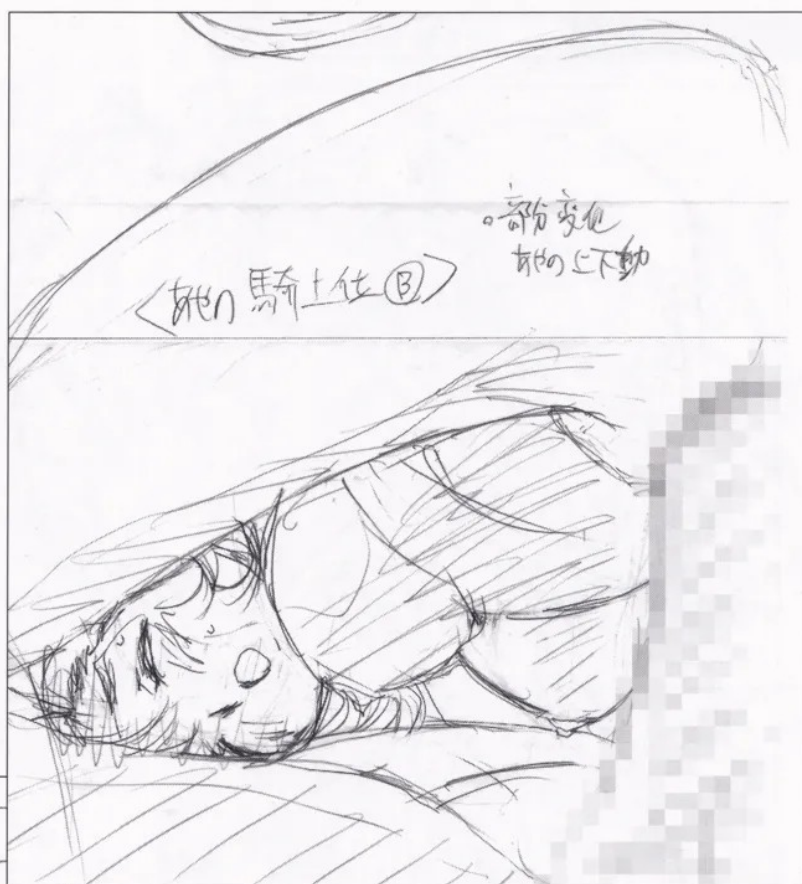
- 1、2.彩乃イベント没コンテ
 3.彩乃イベント没コンテ (下倒)
 4.彩乃イベントラフコンテ
 5、6、7、9.彩乃イベントラフコンテ
 8.彩乃イベント没コンテ

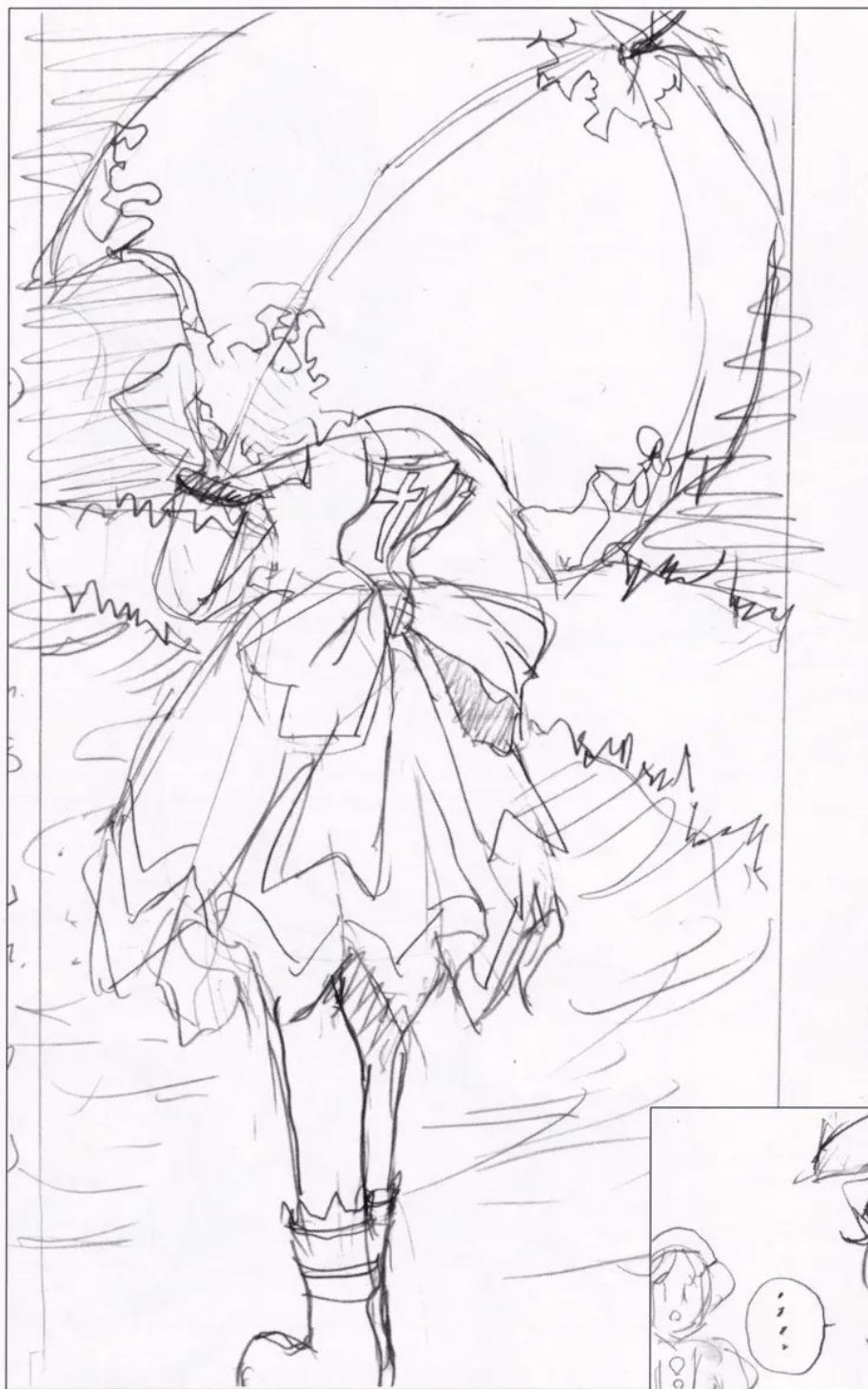


※ 見知らぬ人との会話を
かたづけ









泣いておる振り向いてから アサとまゆ出現
「ひん ひんささ..」

1

2

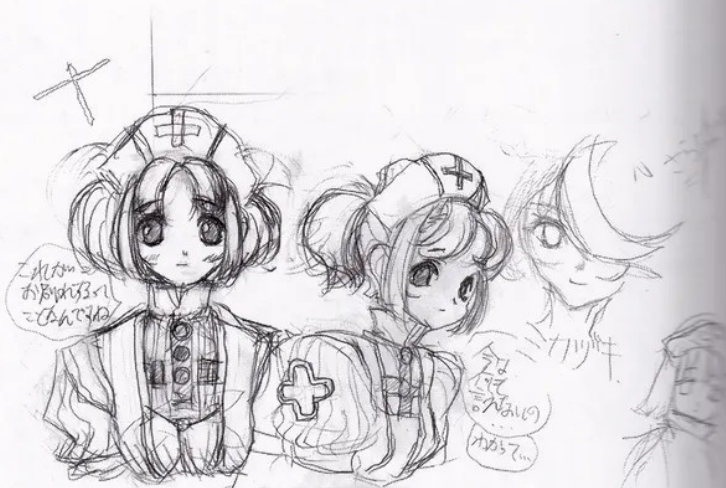
1、2.まりあ（ジュリエット）イベントラフコンテ

Monochrome Arts #3

モノクロ素材集 #3

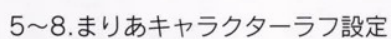
まりあ ラフ設定集

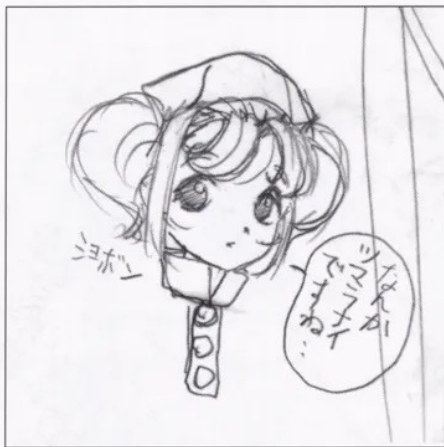
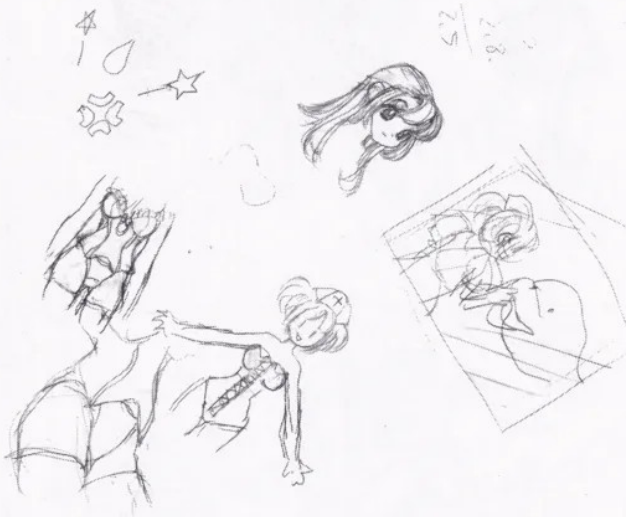
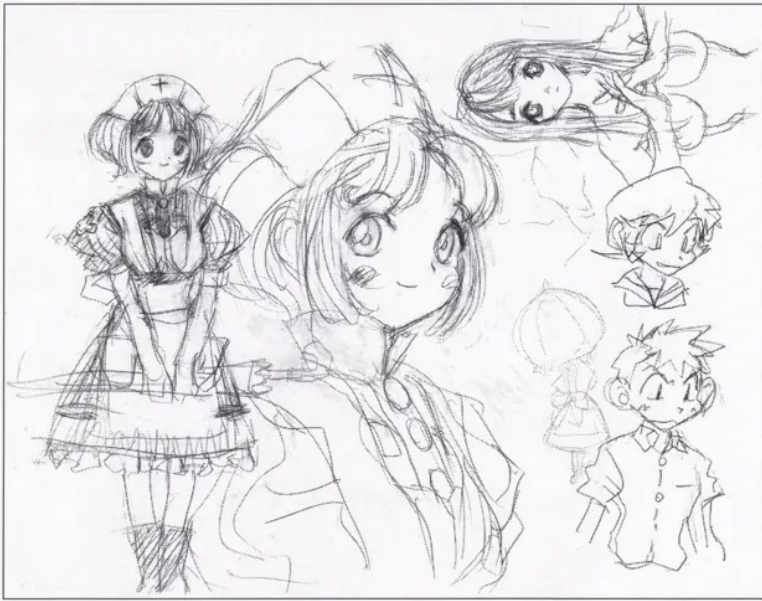
こちらでは貴重なキャラクター設定用に描かれたスケッチの数々をお見せしていく。キャラクターができていくまでの紆余曲折と、根須氏の全力投球ぶりが見て伺える。



1	2
3	4

1~4. まりあキャラクターラフ設定





1~5.まりあキャラクターラフ設定

DESIGNER'S VOICE

まりあのような架空の設定のヒロインをゼロから形作っていく作業というのは、当然のことながら試行錯誤の日々を強いられます。あれはどうだ？ これは大丈夫か？ 様々な課題を1つ1つ潰していく毎日、そこに“愛”が生まれるんですよ！「まりあに出会えてよかった」今の率直な気持ちです。●

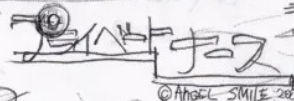
1

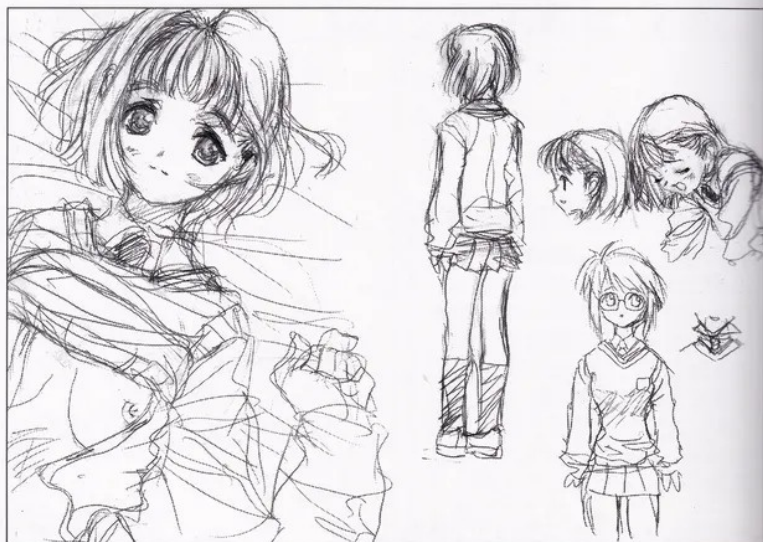
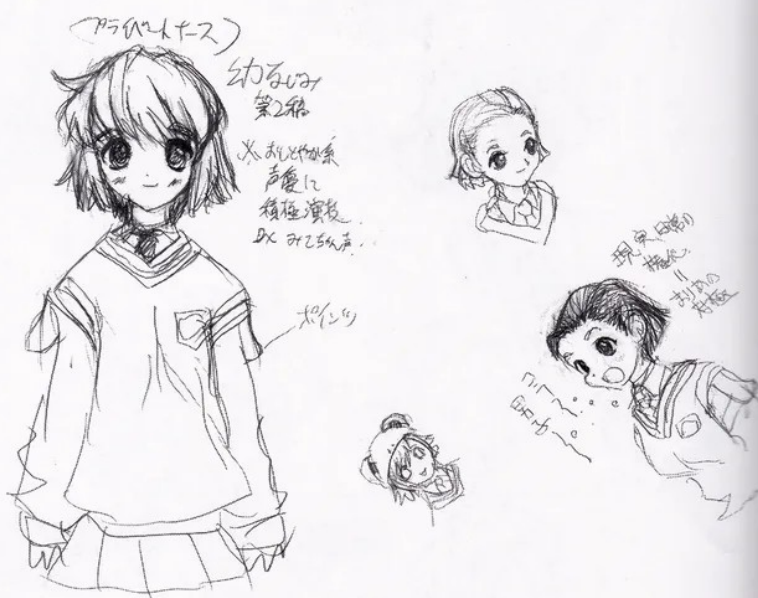
2

3

4

5





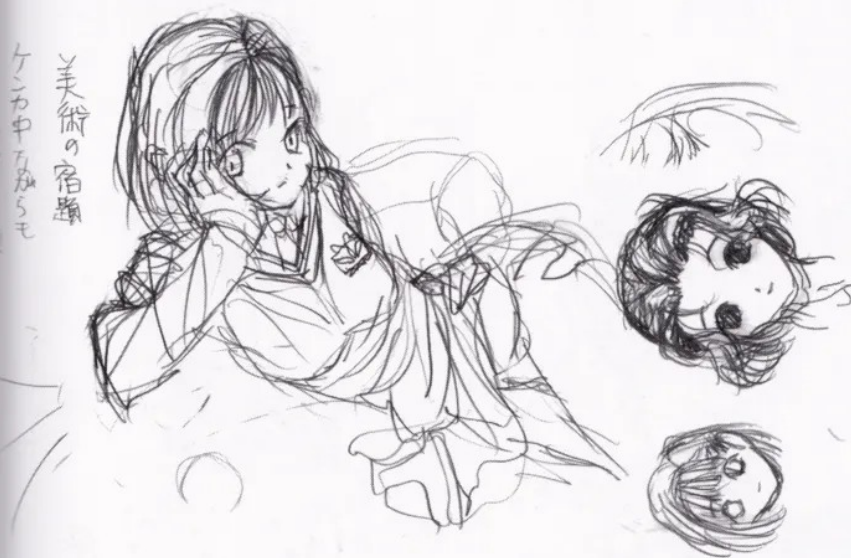
- | | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | |
| 4 | 5 |

1~5.彩乃キャラクターラフ設定



DESIGNER'S VOICE

以前から学校制服が基本コスチュームのヒロインを出したいという思いがあって、ようやく彩乃でそれができました。まりあが非日常で彩乃は日常、まりあがボケで彩乃はツツコミ、まりあがパラソルなら彩乃はバイク、対極キャラとしてよく成長してくれたと思います。●



6	7	8
9	10	

6~10. 彩乃キャラクターラフ設定



DESIGNER'S VOICE

“居ても居なくても同じ”な数合わせのキャラは出さなかつたつもりです。ツインナースは場を和ませてくれたし(笑)。ジュリエットがいなかったらまりあはいつまでも広樹の所に留まっていたでしょうし(爆)。



1. 広樹キャラクターラフ設定
- 2, 5. ジュリエットキャラクターラフ設定
3. 沙生キャラクターラフ設定
4. ペラペラ&イトメキャラクターラフ設定

1
2
3
4
5

Monochrome Arts #4

モノクロ素材集 #4

コミック

こちらには、本原画集のおまけとして、

根須氏が、同人誌用に描き下ろしたショートコミック

(タイトルはなんと「あやまん」)を転載。

本編終了後のエピソードが描かれた、

ちょっと(かなり?)エッチな内容は要注目!?

少々小さいサイズですが、

ぜひともご一読のほどを!!

まりあが去って半年が過ぎた・・・

いろんなことが あったけど

彼女と出会わなかったら ヒロちゃんと私は
一体どんな関係になっていただろう・・・

受験

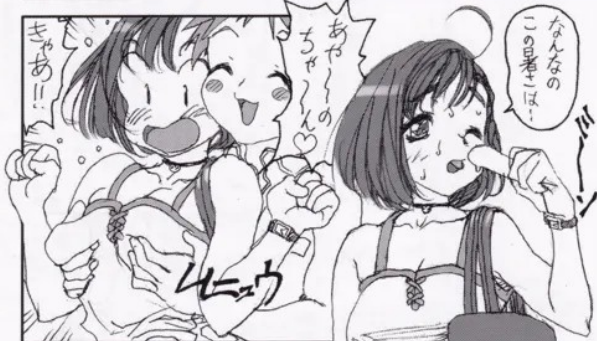
卒業

進学

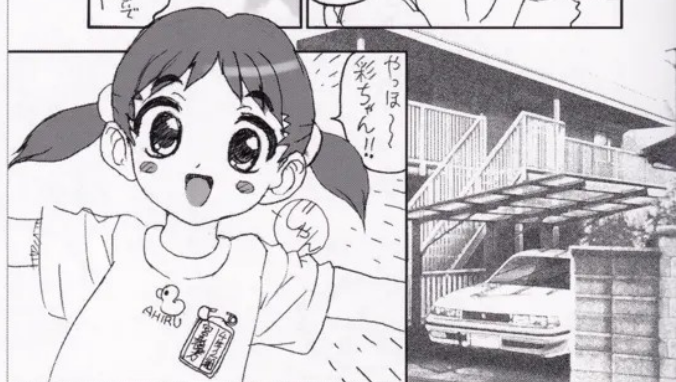
そして 今、 私は・・・

①

あやまん 根須魂介&JUN



③

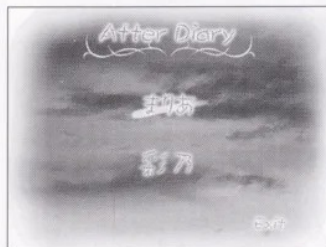




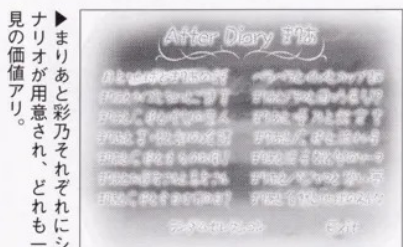
まりあ・彩乃・美晴…キミは誰からクリアする？

ヒロイン別^{完全}攻略チャート

エンディングを迎えるための条件は、ヒロインの好感度（阿奏美晴には設定されていない）、主人公の体力ポイント、選択肢の3つ。これらの条件を踏まえたうえで、攻略ポイントを解説していこう。



▲エンディングを見る可能になる。「After Diary」モードが選択可能になる。



▶まりあや彩乃それぞれにシナリオが用意され、どれも一見の価値アリ。

注意 POINT 1

エンディングの優先順位について

エンディングは、各ヒロインのものとノーマルエンディングの計4種類。ただし、複数のエンディング条件を満たしている場合は、下記の優先順位に基づいて決まる。

- 優先順位1・まりあ&彩乃
- 優先順位2・阿奏美晴
- 優先順位3・ノーマルエンディング



▲同時攻略は不可能。狙いを1人に絞ってプレイすること。

注意 POINT 2

主人公の体力ポイントの変化

体力ポイントは、選択肢によって変化（初期値は0）する。朝に体調を聞かれたとき、具合が良い方の選択肢で+1、悪い方の選択肢で-1。また、彩乃とのジャンケンに勝つと-1、3日目に保健室へ行かなかった場合も-1となる。



▲14日目に学校へ行かなかった場合は+2、行くと-1となる。

注意 POINT 3

CG回収率100%を目指すには？

まりあ、彩乃とのHシーン（第2部）のシチュエーションは、ランダムで決定される。しかも、同じシチュエーションで表情などが微妙に違うため、全CGを回収するには、何度かプレイし直す必要がある。CGアルバムを全部埋めたいという人は、このことを踏まえてプレイしよう。



▲同じシチュエーションでも、表情などに違いがあれば1枚のCGとして扱われる。

まろ

好感度&体力のアップに専念!!

エンディングの条件は、まりあの好感度が5以上、主人公の体力ポイントが0以上であること。チャートどおりにゲームを進めると、15日目にまりあを看病するイベントが発生。その後、条件を満たしていれば、20日目に選択肢が発生するので、「…もう耐えられない〜」を選択しよう。すると、20日目にまりあとのHイベントを経て、ストーリー後半となる第2部に入突する。



▶まりあが調子を崩して、寝込んでしまう。このイベントを見られるかどうか重要。

▲第2部では選択肢がなく、純粋にストーリーを楽しむための内容となっている。

Check Point

選択肢によるポイントの合計値でエンディングが分岐する!!

まりあには、ノーマルエンディングとトゥルーエンディングの2種類がある。第2部では、5回それぞれのHイベントで必ず選択肢が発生（2択）し、どちらを選ぶかによってポイントが変動。その合計

計値が3未満ならノーマルエンディング、それ以上ならトゥルーエンディングに分岐する。下の表には、ポイントがプラスされる方の選択肢を抜粋しているので、見たいエンディングに応じて調整しよう。

▼これが問題の選択肢。Hイベントのあとに必ず発生するので、うまくポイントを調節しよう。



▲トゥルーエンディングの内容は、ノーマルエンディングにエピソードが追加された形になっている。

ポイントがアップする選択肢

1回目	ああ……いいに決まってるだろ！
2回目	そうだね……ずっと続けばいいね
3回目	……分かんなくてもいいんじゃないかな
4回目	……昨日までの俺がいるから、今の俺がいるんだよ
5回目	……

まりあ攻略チャート

日付	選択肢	好感度
1日目	素直に言おう、それが良いに決まっている。	
	まあ……悪くはないと思うけど	+1
3日目	意地でも行かない!!!	
4日目	もう少し、のんびりと夕暮れを楽しんでみるか……	
5日目	いいんじゃないかな、今日のところは……	+1
8日目	いや、今日は1人で帰ろう……	+2
9日目	ああ！ 今日の天気と同じくらい良いよ!!	+1
	とりあえず、軽く相談してみる……	
10日目	こういう時は、思いっきり遊びに行くか!!	
12日目	のんびりと、公園で休んで行くか……	+5
13日目	約束は守りたい。でも、まりあの気持ちを考えると……	
20日目	……もう耐えられない！ やっぱり心配だ！	

彩乃

体力ポイントを上げないこと！



エンディングの条件は、好感度が5以上、主人公の体力ポイントが0以下であること。まりあの場合とは正反対で、体力ポイントが下がる選択肢を選ぶように心がけておくようにしましょう。また、彩乃には、好感度がアップする選択肢が3つしかない。そのチャンスを見逃さないように気を付けよう。なお、4日目に寄り道をすると、好感度が-3となるので要注意だ。

▶10日目に発生する選択肢は、好感度が5もアップする。これだけは絶対に間違えられない！



▶21日目、ついに彩乃と結ばれる。それ以降も毎日のようにイベントが用意されているぞ。

Cheek Point 1

ジャンケンの必勝(?)パターン 最初の手は“チョキ”がオススメ！

彩乃とのジャンケンに負けると好感度が+1される。だが、ほかの選択肢でも好感度を十分上げられるので、ここは勝って体力ポイントが-1となるようにしたい。彩乃がどの手を出すかはランダムだが、パーの確率が高いぞ。直前でセーブしておき、勝てるまで何度もやり直そう。



▲勝てるかどうかは運次第。負けると、体力ポイントは変動しない。

Cheek Point 2

マラソン大会が折り返し地点！

彩乃の攻略の目安となるのは、15日目のイベント。ここで、彩乃が「マラソン大会に参加する」と言い始めれば、順調にゲームを進めていることになる。



▲マラソン大会のあとは選択肢もなく、エンディングまでストーリーを進めるだけとなる。

▶学校帰りにマラソン大会の話に展開が確定。



彩乃 攻略チャート

日付	選択肢	好感度
1日目	意地でも言わないぞ！ ぜえ〜つたいに言わない！	
3日目	ダメっぽいね。かなり身体が重いよ	
4日目	意地でも行かない!!!	+2
5日目	ちょっとお腹が減ってきた……早く帰って、夕飯にしよう	
8日目	ちょっと悪いかなあ……うん、悪そうだ!!	
8日目	疲れているし、体調もイマイチ。彩乃に送ってもらうか	+3
9日目	う〜ん……俺の体調の方は、曇りかもな	
9日目	とりあえず、軽く相談してみる……	
10日目	約束したんだ、ちゃんと家に帰ろう……	+5
12日目	たまには街にでも行って、ウィンドウショッピング	
13日目	何が何でも、西野森にCDを返そう!!	
14日目	やっぱり勉強は学生の本分だ！ 学校に行こう！	

阿美晴

9・15・17日目の選択肢でエンディングが確定



▶条件が易しいので、エンディングを見るのは簡単



美晴の場合、特定の選択肢を選ぶことがエンディングの条件となる。その1つは、9日目に保健室で発生。ここでは、「もしかしたら、何か……真剣に相談してみる」を選ぼう。これによって、15・17日に選択肢を発生。チャートにある選択肢を選べばエンディングが確定する。ただし、エンディングに優先順位があるため、まりあと彩乃の好感度は絶対に上げないこと。



▶エンディング直前には、美晴の秘密が明らかに……。

Cheek Point 1

一番重要なのは9日目の選択肢！ もし、間違えてしまうと……

先に説明したが、9日目の選択肢は15・17日目の選択肢に連動している。つまり、9日目に間違えた選択肢を選んでしまうと、その時点で攻略不可能になるということ。美晴とのエンディングを見たいならば、この選択肢だけは絶対に間違えないよう、チャートでしっかり確認しよう。



▲ここが運命の分かれ道。もちろん、選ぶのは「もしかしたら〜」の方だ。

Cheek Point 2

15・17日目のどちらかで正解の 選択肢を選べばOK!!



▲もし、15日目の選択肢を間違えてもやり直す必要はない。

15、17日目には、それぞれエンディングの条件となる選択肢が発生する。だが、実はどちらか片方で正解の選択肢を選んでいれば、エンディングを見ることが可能。とはいえ、17日目の選択肢はあくまでも保険と考え、15日目の選択肢を間違えないようにすることが大切だ。

美晴 攻略チャート

日付	選択肢
1日目	素直に言おう、それが良いに決まっている。
1日目	まあ……悪くはないと思うけど
3日目	意地でも行かない!!!
4日目	ちょっとお腹が減ってきた……早く帰って、夕飯にしよう
5日目	よっと悪いかなあ……うん、悪そうだ!!
8日目	いや、今日は1人で帰ろう……
9日目	う〜ん……俺の体調の方は、曇りかもな
9日目	もしかしたら、何か……真剣に相談してみる!!
10日目	こういう時は、思いっきり遊びに行くか!!
12日目	たまには街にでも行って、ウィンドウショッピング
13日目	何が何でも、西野森にCDを返そう!!
14日目	やっぱり勉強は学生の本分だ！ 学校に行こう！
15日目	……………はい
17日目	俺なりの言葉で、ハッキリ答えよう……ちょっと怖いけど



電 撃 姫 プ レ ミ ア ム ⑧

Private Nurse

根須魂介アートワークス

■発 行……………2001年12月20日初版発行

■発行者……………佐藤辰男

■発行所……………株式会社メディアワークス
〒 101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
TEL:03-5281-5391 (編集)

■発売元……………株式会社角川書店
〒 102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL:03-3238-8605 (営業)

■印刷所……………共同印刷株式会社

©2001 AngelSmile ©2001 CD BROS.Inc. ©Media Works 2001 Printed in Japan
落丁・乱丁はお取り替えいたします
ISBN4-8402-1991-5 C0076

STAFF

■編集……………諏訪浩樹
■編集協力……………飯塚幸正、濱田健太郎、福永奈々
■ライター……………田中雅邦、岩崎幸一
■カバー・本文デザイン…安永壽
■監修……………AngelSmile、シーディーブロス

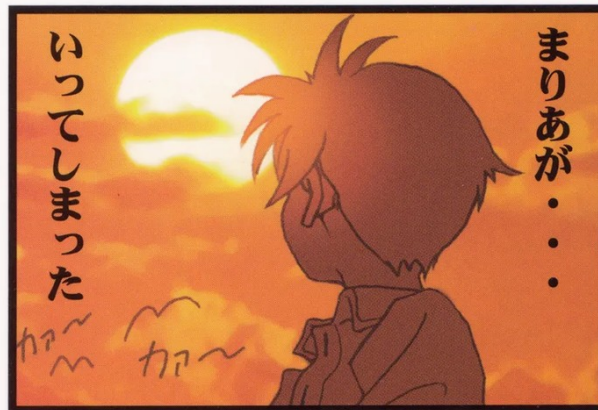
[注]本書の全部または一部を無断で複写（コピー）または複製（転載）することを禁じます。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（TEL:03-3401-2382）にご連絡ください。



- ♥ 根須氏入魂のラフ原画をCG付きで収録!!
- ♥ イベントシーンには根須氏自らによる解説付!!
- ♥ 描き下ろしポスター&表紙&4コママンガもあり!!
- ♥ とにかく網羅!! 秘蔵の設定資料を一挙公開!!
- ♥ ちょっとムフフなHコミックも…♥
- ♥ CG100%クリアをサポートする完全攻略付

発行: メディアワークス 定価: 本体 2,000円 ※消費税が別に加算されます。©Media Works 2001 ©2001 AngelSmile ©2001 CD BROS.Inc.

インディングの真実



♡ 次の満月までお世話になるまりあであった



原画集発売記念



Angel Smile公式サイト 人気投票結果

ジャジャジャ〜♪

『プライベートナース』の原画集が発売されるのを記念して、
キャラクターの人気投票の結果発表をこの場をお借りしてやっちゃいます！
本当にみんな投票ありがとう〜♥



驚きですっ！
応援して下さったみなさん、本当にありがとうございます♪

1位 まりあ 143票

2位 彩乃 138票

3位 美晴 60票

4位 ジュリエット 46票

5位 イトメ 14票

6位 優乃 ペラペラ 11票

8位 由乃 10票



え〜！
アタシ
2位なの？
ちょっと
残念だけど
嬉しいな
(ピーす)



3位
……ねえ。
ま、いいんじゃないの



4位…
それって
すごい？
私には関係ない
けど……



ラン♪(イトメ)

え〜！わたし6位
なんですか？
優乃ちゃんと同じ
なんですか？
それって……
以下略
(ペラペラ)

あらまあ、
どうしましょ？
お祝いに今夜は
ごちそうにしよう
かなあ〜♪

わあい！
6位6位！
みんなわたしの女の
魅力にクラクラ
なのね！



あらあら、
みんな頑張ったみたいね。
私が入っていないのは
ちょっと残念だけど



Staffからみなさんへひとこと!!

★まさか予想通り？の順位ですが、やっぱりまりあと彩乃のワンツーフィニッシュで嬉しいですね。どちらも可愛いので(笑)投票して下さった皆さん、ありがとうございます。(JUN)

★まりあと彩乃の熾烈なTOP争いでした。まりあが伸びると彩乃の票が伸び、彩乃が抜くとまりあが返すという展開でした。観ていて楽しかったです。おかげで他のキャラはぎゅんぎゅん引き離されちゃいましたね。(にひむら)

★彩乃が1位じゃなくて、ちょっと残念かなあ(ふひだ)

★彩乃が2番で残念でした(ひるあ)

★よい順位だと思います。でも、蒼木も応援して欲しかったにゃ〜(殺陣前)



9784840219914

ISBN4-8402-1991-5

C0076 ¥2000E



1920076020001

発行●メディアワークス

定価: 本体2,000円

※消費税が別に加算されます

