

SAKURA MOOK69

緊縛の館

原画集

100% サイズ オールカラー



新作紹介
【淫らな罪】

CD-ROM
付

笠倉出版社

SWAT ANOTHER PROJECT

発行1996年6月1日

緊縛の館

原画集



緊縛の館

緊縛の館

定価 2,300円 (本体2,233円)
雑誌コード64154-69

ISBN4-7730-0769-9
C9472 P2300E



9784773007695



1919472023006

空倉出版

SAKURA MOOK69

緊縛の館

原画集

100%サイズ オールカラー



新作紹介
【淫らな罪】
CD-ROM
付

笠倉出版社

又々々
SWAT ANOTHER PROJECT

美少女
Best Selection



禁忌〜TABOO〜原画集
定価1,500円(税込)



ボンビーボンボン! 原画集
定価2,000円(税込)



メイビーソフト原画集
定価2,000円(税込)



美少女ソフト全カタログ'95年度版
定価2,500円(税込)

緊縛の館

 原画集

緊縛の館

原画集

緊縛の館



原画集

緊縛の館 原画集



笠倉出版社

原画集 緊縛の館

CONTENTS

調教の日々は、ここから始まった…。

オープニング ストーリー……………6

調教・イベント原画資料室

やがて、
自ら、求め始め



- 少女…………… 8
- 縛る…………… 10
- ムチ…………… 14
- フェラチオ…………… 22
- オナニープレイ…………… 30
- スカトロ…………… 38
- ノーマルSEX…………… 42
- アナルSEX…………… 50

少女の着せ替え

4パターンは、それぞれH!?

ヒロイン・コスチューム原画…………… 58、78

エンディング・原画資料室

調教の日々の
終着点は…?

■少女の告白	60
■窓辺の主人公	62
■脱走	64
■ベビープレイ	66
■バター犬	68

■女王様	70
■トイレ	72
■DEAD(主人公)	74
■DEAD(少女)	76

調教トレーニング原画

.....79



- ・愛撫
- ・食事(犬喰い)
- ・AV鑑賞
- ・SMビデオ鑑賞
- ・アナル開発
- ・休息
- ・すまた
- ・食事(スカトロ)

コミカルアニメ?

元キャラCGギャラリー

.....84、90

これでキミも調教師!?

緊縛SM講座

攻略法!85

XYZ情報

おまけコーナー

SMアンケート! スタッフ紹介!
開発者インタビューQ&A!
新作情報!
オリジナル対戦ツールで遊ぼう!

.....91

CD-ROM

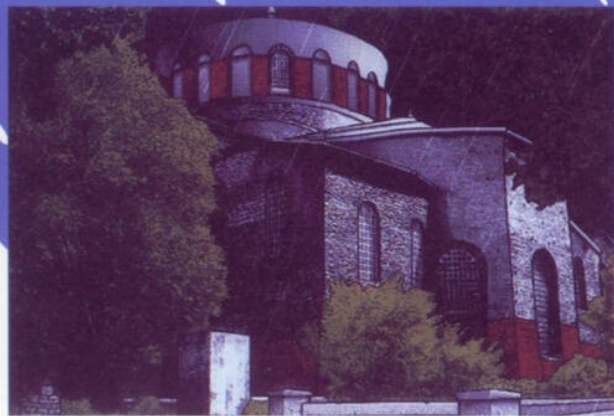


ふろく CD-ROMの 使い方!

●Windows & Macintoshで、
すべてのCGと原画が楽しめる♡

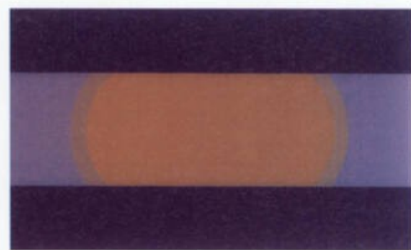
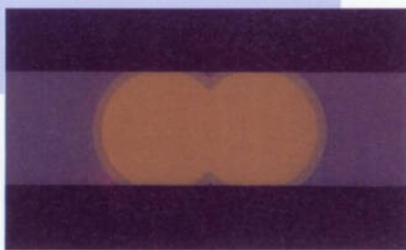
.....97

ある雨の夜…兄弟は少女と出会う… オープニングストーリー



針は零時を越え、明日から今日に変わった
兄は自室で、最近凝り始めた蝶の標本造りに
夢中になっている
この屋敷を囲む森には貴重な蝶が多いく、
兄は幼虫から育て、いちばん美しいときに標
本にするらしい

僕はただ、カーテンの隙間から外を眺めている
激しく降る雨音も暗い森に飲み込まれ、静寂が辺
りを覆いすべてを漆黒のベールに包み込む
闇の中から何かが生まれそうで、幼いころから、
外を眺めるのが好きだった



2人の兄弟にとって、使い切れ
ぬほどの財を残した父や母が他界
したのも、こんな雨の日だった
僕は、こんな夜が好きだった
闇の中から何かが生まれそうで…
何かが、起こりそうで



記憶を失った少女

そして二人の兄弟…

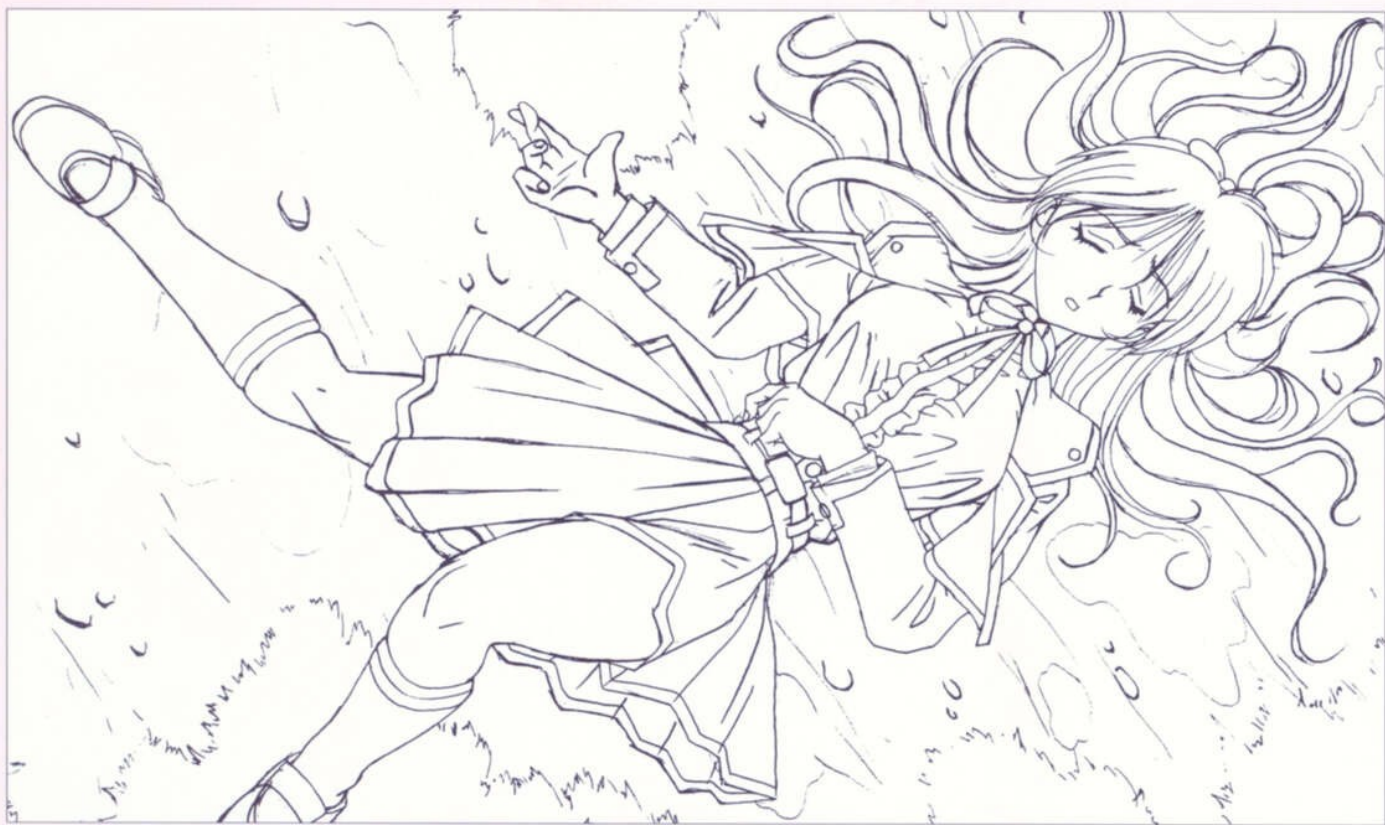
調教

イベント原画

資料室



少女



COMMENT

天乃御剣（原画担当）

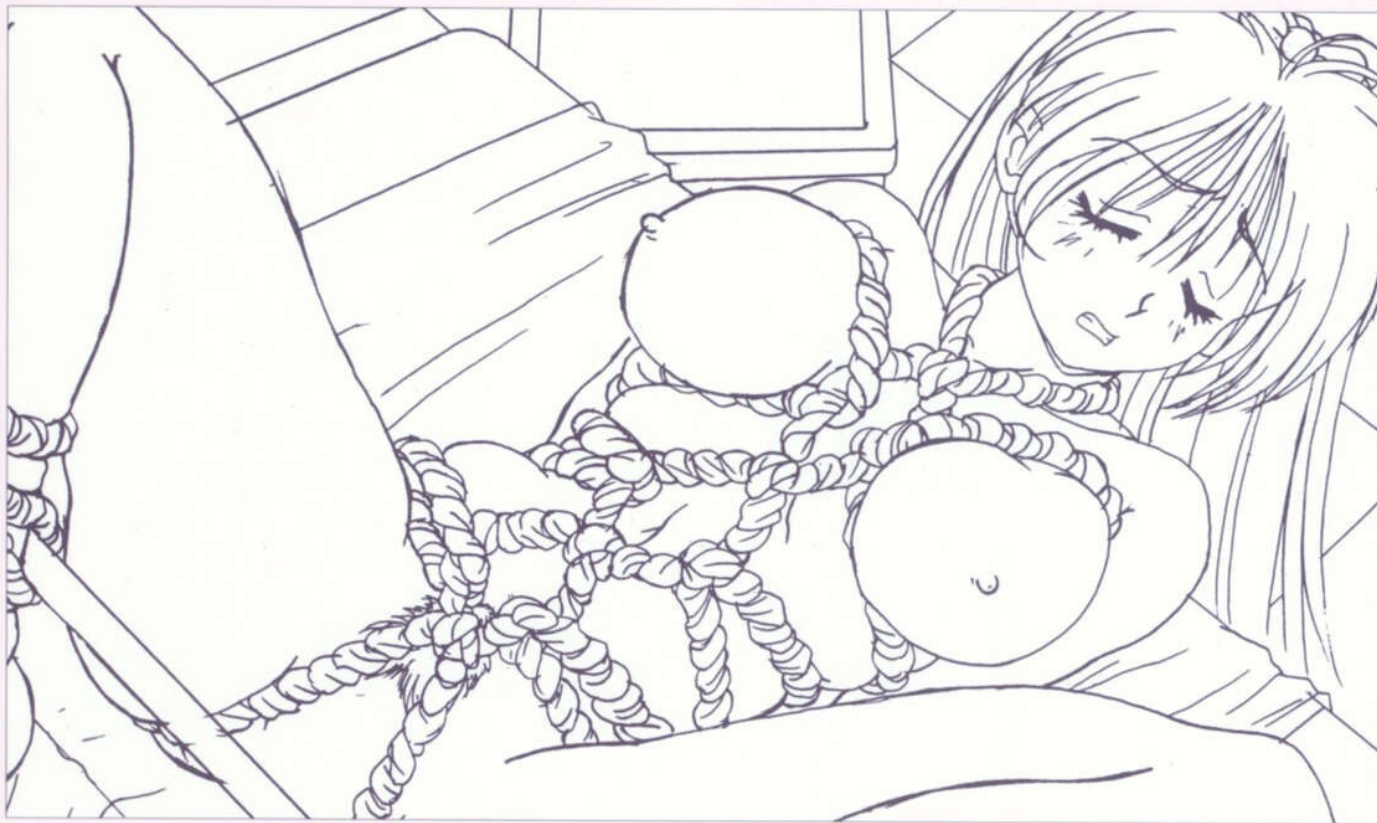
肌と服の色のバランスがとれずに、変な絵になってしまったOP原画。水たまりに波紋がないし…。とにかく気に入ってない絵なんだな。こうして見ると、もう少し自然描写にも力を入れないといけないと、つくづく感じてしまう。急ぎの仕事でなかったら、きっとボツってたと思う。

伊 東（CG担当）

まじめにコメントしようと思う。「オレには理解できない」。結局こーなっちゃうからダメね。まじめにやると。てきとーにしなきゃね（自分は性格的にはまじめにすぎると思うので、いいかげんに慣れるのであった）。



縛る



COMMENT

天乃御剣

表情があんまりうまくいかなかった絵です。あと背景も何を描いていいものかわからなくて…(笑)。一応、テーブルの上みたいな感じになったけど、なにか、関連性がないっていうか、あるだけの背景になってしまいました。

伊東

こんなふうに、縛ってみたいなあ。でも、縛り方ってどうすればいいの？ そーゆー一本とかって、あるのかな？

STORY

人間…誰しも、拘束されることにある共通な反応を見せる。その反応とは、一つは拘束、すなわち動きを封じられることによる恐怖。そして、もう一つは拘束されることによる、ある種の期待感だ。

拘束されるということは、あくまでも自分が受動態、受身になるということで、選択の余地はない。しかし、その中に予期せぬもの、それが快楽もしくは恐怖であろうとも、期待してしまうという性を背

負ってしまう。彼女も例外ではなく、亀の甲のように縛られながらも、股間を濡らし心踊らせている。肌に食い込む縄が白き柔肌に縄目を残し、無機質な造形美を映し出しているのを否定はできない。股間の淫裂に食い込んだ縄を引くと、洩れる吐息はあまりにも官能的であり、サディスティック…まるで、幼児のような残虐性をいやがおうにも心に抱いてしまう。



576 dot

27 cm

344 dot

16 cm

27 cm

縛る



COMMENT

天乃御剣

目につくのはデッサンの乱れかなあ…。腕の部分とか、シリもゆがんで見えるよ。あと、他のSM系の原画もそうなんだけど、背景は地下室ってイメージだったのに、何かボロい感じになってるのも、失敗だったかな（われながら背景ってダメなんだよね）。

伊東

「縛りたい…」そんな女性の方は、住所・氏名・年齢・TELを記入して写真同封の上、XYZ「私を縛って！」係まで。ホントに来たら、どうしよう??

STORY

今日の遊戯は、特にハードだ。

後ろ手に縛り、その縄を首、大腿へとかけそのまま天井の滑車へとかける。滑車の助けもあってか、彼女の体は軽々と持ち上がり、目の上にその肢体をさらす。不安げな表情で、僕の顔を見つめている。彼女の四肢は、肌色から若干土色に変わってきている。その苦

痛に歪む顔が、なんともうれしく思える。

しかし、ただ単に彼女に苦痛のみを与えているのではない。その証として、縄を伝ってしたり落ちる愛液がすべてを語っている。



27cm

1/3

ムチ



COMMENT

天乃御剣

初期のほうの原画なので、けっこうまじめに描かれている絵。ローソクの明かりの感じを出そうと色にも気を使って描いてます。でも、そうやって気をつけて描いているのは、このころの絵だけでは…(苦笑)。

伊東

あー、これいちばん努力して描いたのです。カーテン3回、髪2回、肌2回描き直したんです。自分でも信じられません。信じてくれますか？

STORY

彼女の両手を縛り、上から吊す。僕を見つめる瞳に恐怖と戸惑いが映る。

ベルトを外し、何も言わずに振り降ろす。ヒュンという音と共に、ベルトはパチンと乾いた音と共に肌に食い込む。

「イヤァ!!」

悲鳴と共に腰をくねらせる彼女。その態度がより、僕の残虐性を駆り立てる。

何も言わずに次のムチを打つ。苦悶で歪む唇と瞳に浮かんだ涙の、なんと美しいことだろう。

苦痛が快楽へと変わるまで、僕は打ち続けることを決めた。



ムチ



COMMENT

天乃御剣

バックの赤いカーテンと、ヒロインの髪や服装の青系の色が、きれいに重なったんじゃないかと思う。竹刀がよくわからんまま描いたけど、まあそれっぽく見えてるかな。嫌がるヒロインを表現するために、髪の動きにも注意して描いた原画です。

伊東

オレには、これ以上描き込めません。いやあ、16色の世界って狭いよねえ。え、もう256色の時代なの…。そうだったのかあ。

STORY

歯向かう女には、わからせるしかないのか。両手を結び拘束するが、彼女の態度は変らない。

今日は、いつものように甘くはない。この手に握り締めた竹刀でたっぷりとかわいがってやる。

バチン!! 竹同士がぶつかりあう音と共に、肌に弾ける音が部屋に響く。

「アウッ!!」

竹刀は、遠慮なく肌に食い込み赤い跡をつける。

その瞳が、僕をにらみつける。そうだ、その瞳がいんだ…もっと、にらみつける!

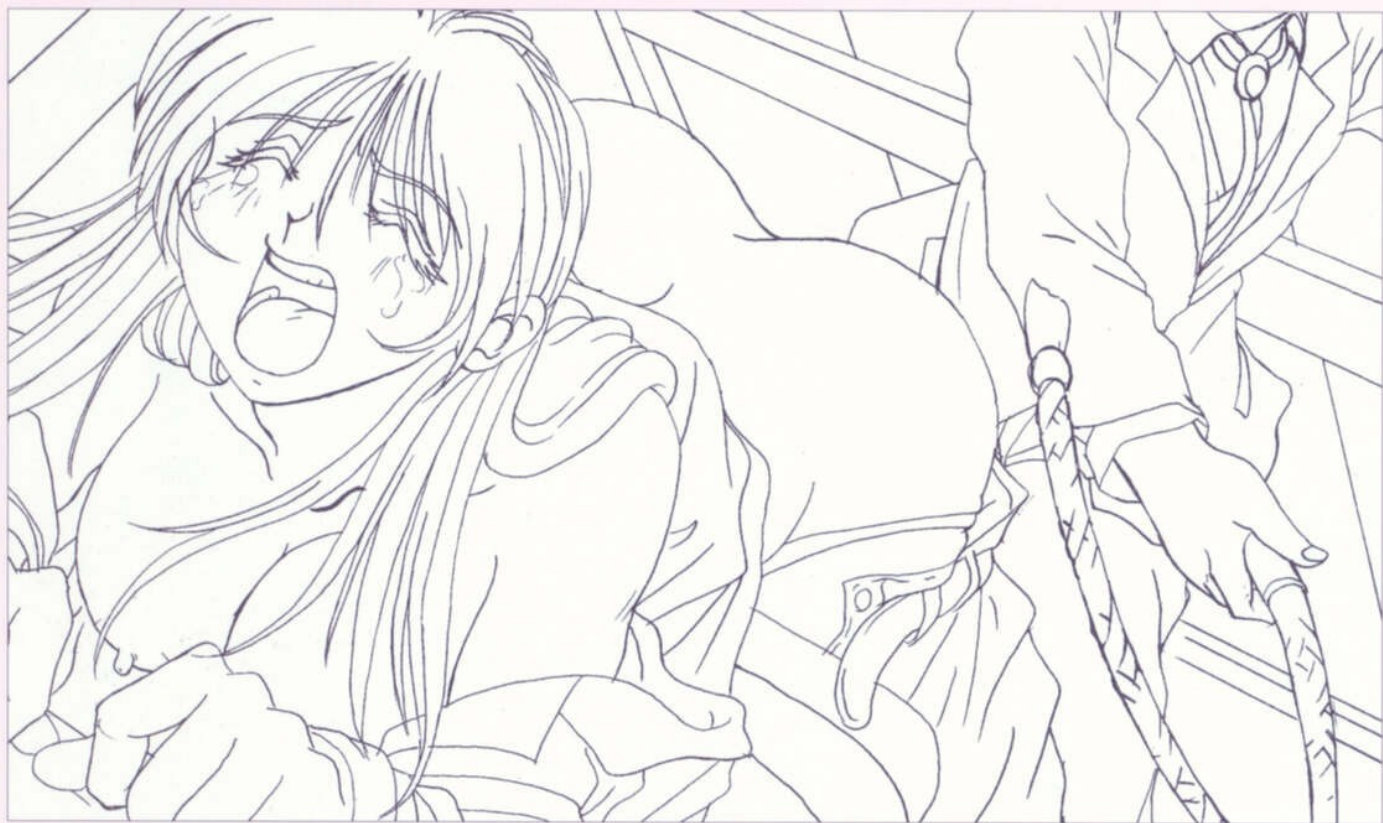
バシッ! 力加減はしない。

「ウアァッ!」

もっと…もっと…僕をその眼でにらめ!!



ムチ



COMMENT

天乃御剣

SMの非凡なイメージと対比的に、ヒロインの服を白のYシャツとジーパンにしてみた。もっとも、半分脱いでいるので、気にして見ないと気づかないってぐらいのモンか…。ちなみに、ヒロインの乗ってる台は、描いた本人も何なのかわかっていない(笑)。

伊東

ムチねえ…。動きを出したかったんだけどねえ…。このころのオレにはできなかった…(じゃあ、今ならできるのかと言われると…わかんない)。

STORY

鞭の味を覚えたのか、このごろは自分から懇願するようになった。これというのも、日ごろの教育がよかったからなのか。

「お願いします…もっと、痛くしてください」

自ら服を脱ぎ、尻をさらけ四つん這いになる。

僕は、ムチを振り降ろす。

バシッ!!という音と共に、血のにじんだ跡がつく。

「ああっ！」

苦悶の表情なれど、瞳は快楽に溺れている。

そんなに欲しいのか！

容赦なくまたムチを振り降ろした。



443

576 dot

dot





フェラチオ



COMMENT

天乃御剣

ヒロインの目もとはかわいく描けたと思っているけど、デッサン狂ってるよ、この絵。頭の大きさを考えたらケツが…。背景もつまらないしね。

伊東

このCG描いてるころ、近所のペット屋に「プレーリードッグ」って生き物が入ってねえ…。かつてに「アーサー」って名前つけて、毎日見に行ってたもの。今はオレの横で暴れてるよ。(けっきょく二匹買ったんです。もう一匹の名前は「インドラ」。知らない間に名前がついていた)。

STORY

少しずつだが、くわえるのも慣れてきたのか、舌使いがうまくなってきた。しかし、時折先が歯に当り、ちくりと痛い。

太い男の棒をくわえ歪む顔ほど、性的欲求を高めるものはないだろう。

「もっと、吸い付くように…」

「は、はい…」

唾液がチュパチュパといやらしい音をたてながら、出ては入る。

まだまだ、くわえるのに甘さがあるが、それはこれからの楽しみというものだろう。

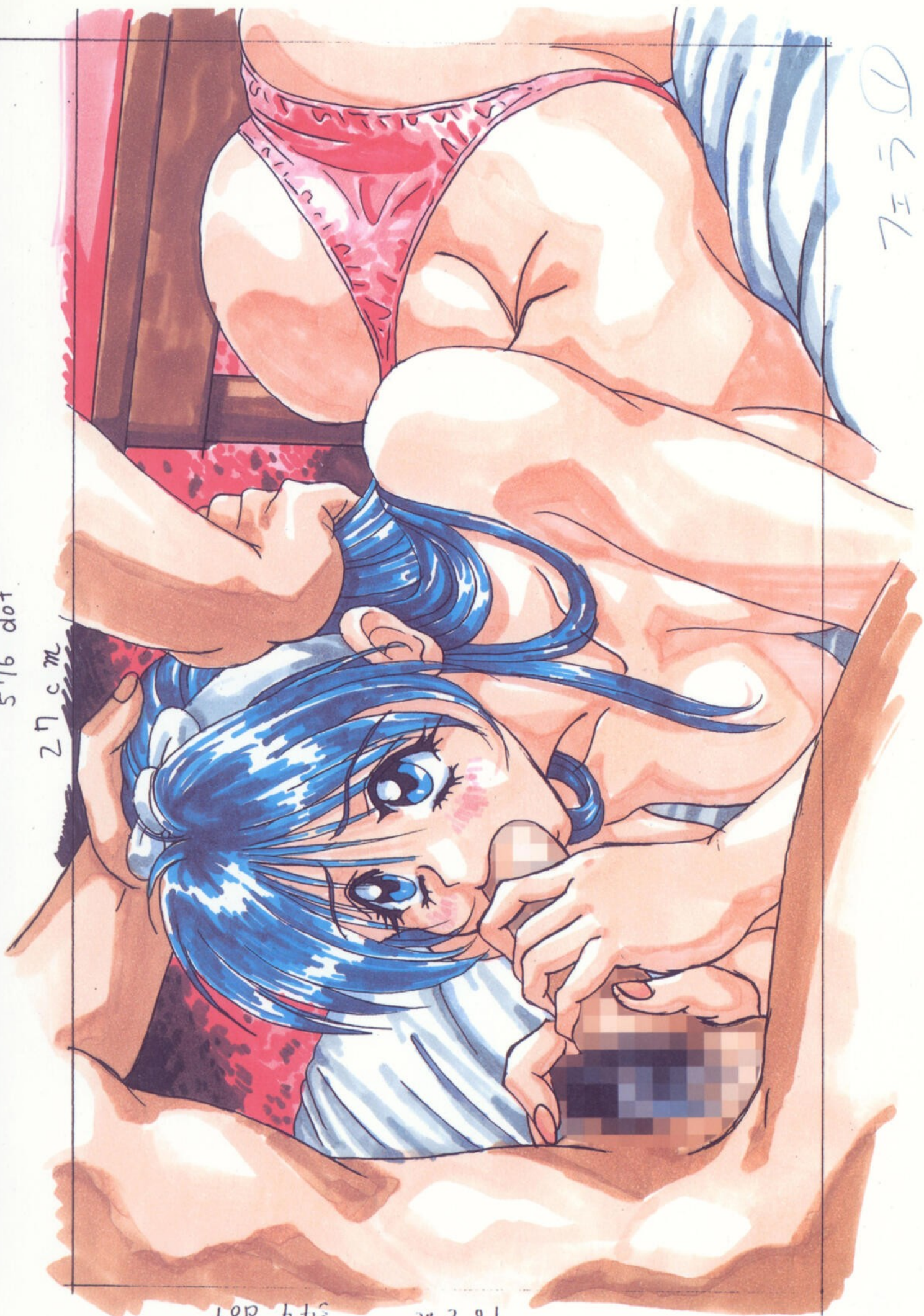
576 dot

27 cm

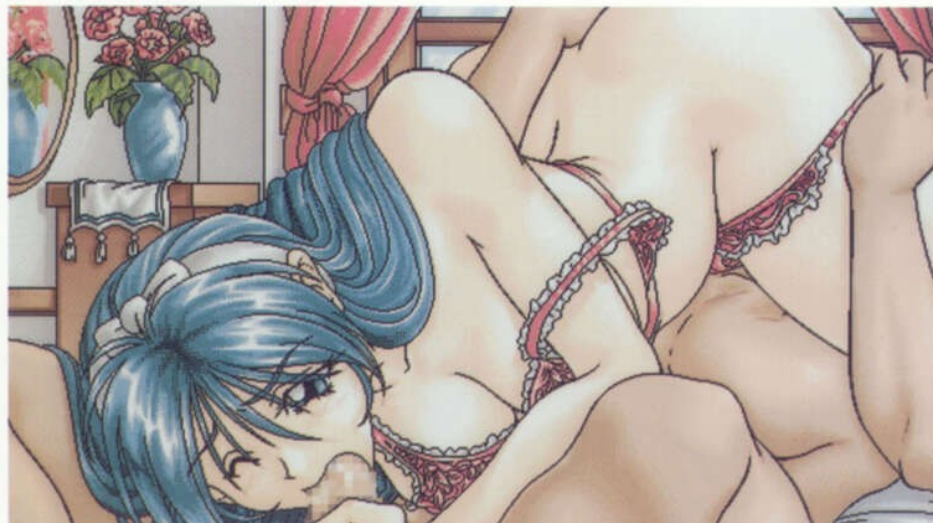
top h46

16 cm

7E7D



フェラチオ



COMMENT

天乃御剣

背景などにも気を使った、まあ見られる絵ってトコだろう。体をよじった感じが出るように、ヒロインのポーズには注意して描いた。でも、男のほうはというと…ウーンな感じ。

伊東

ここでアンケートを取りたいと思います。シックスナインは、男が上になるべきか、女が上になるべきか。皆さんはどう考えますか？

STORY

けっこう、くわえるのがうまくなった。ごほうびに今日は、僕も彼女の肉唇を舌で愛撫してやることにした。

少し酸味臭い愛液が口を濡らし、彼女の鼻から吐息がもれる。舌を淫裂に這わせ敏感豆をなめあげると、腰が浮き、口の動きがおろそかになる。

「ほら…しっかりなめないと…やめるぞ…」

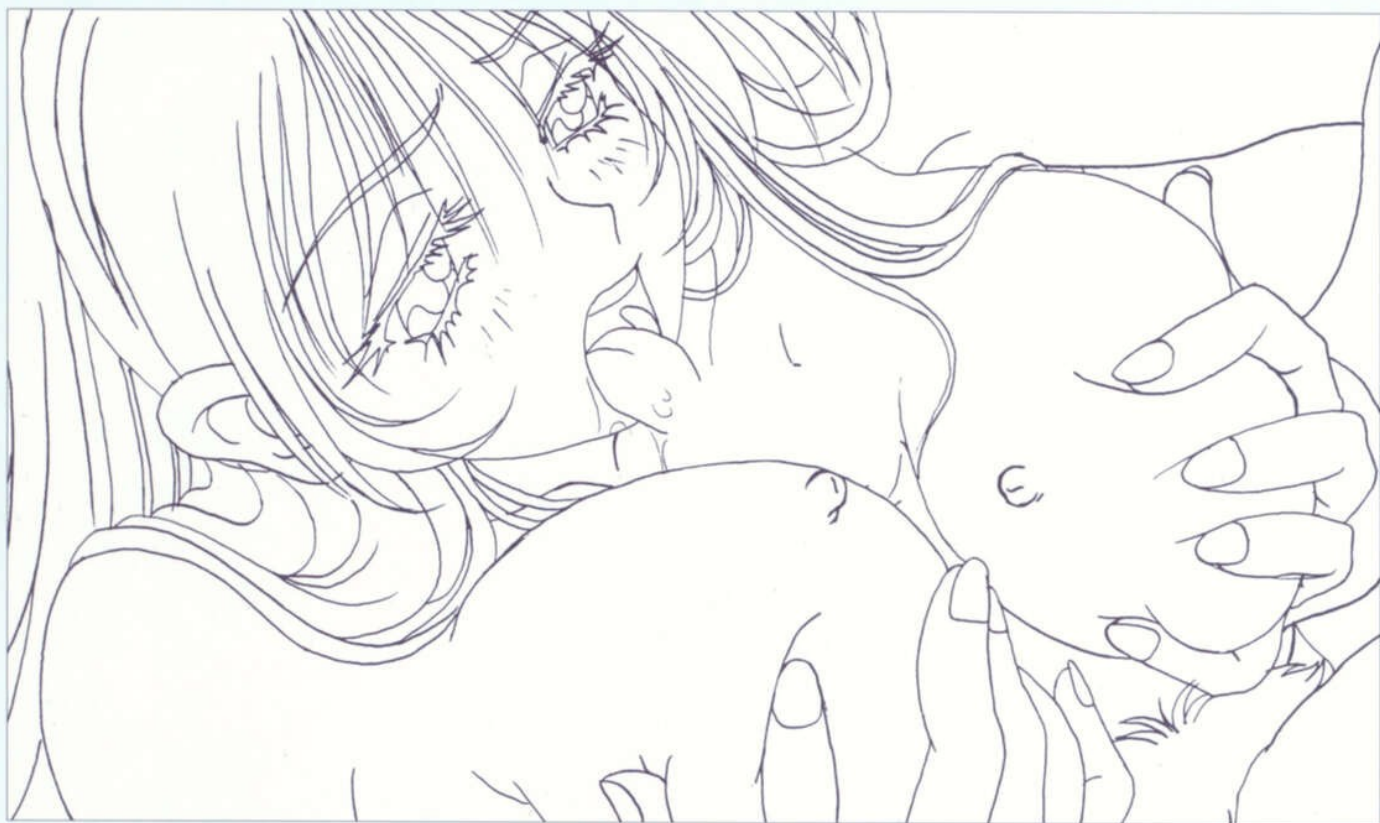
そう言うと、彼女はまた一心に肉棒をシゴキ始めた。

A

576 dot
27 c/m

7172

フェラチオ



COMMENT

天乃御剣

ほとんどが体全体を画面に収めるような構図だったので、こういうアップの絵は、それだけでも貴重だったと言える。ヒロインの表情の、少しイッチャった感じを出すのが、チョイと難しかったかな。

伊東

オッパイで挟みながらナメてくれるなんて…。うらやましい限りですなあ。死ぬまでに一度はされたいです、ハイ。

STORY

男を喜ばせるのに口で奉仕するだけが技巧ではないが、これには生まれもっての才が必要なのだ。あいにく、彼女はその才には恵まれているらしく、豊かな胸がある。これを遊ばせておくのは、あまりにも芸がないというものだ。

そこで、今日は彼女にその技巧を教えることにした。今までの教えがいいのか、彼女はすぐにマスターしたようだ。

柔らかな胸の肉が肉棒のくびれにまわりつき、鈴口に舌が這う。その感触に思わず鳥肌が立つほどだ。

彼女は、それがうれしいのか、なおも僕のモノを激しく擦る。

ダ…ダメだ…。

そう思った瞬間、僕は熱いほとばしりを彼女の胸に吐き出した。



16 cm

344 dot

27 cm

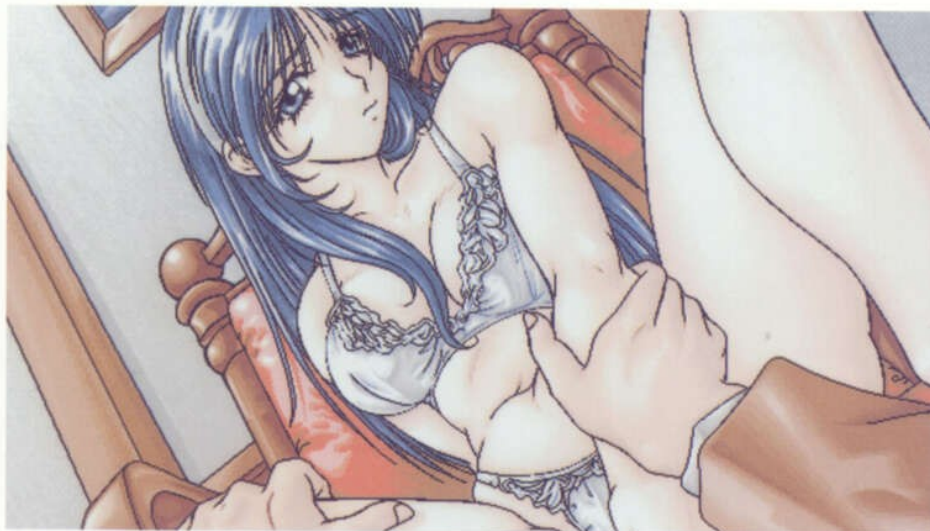
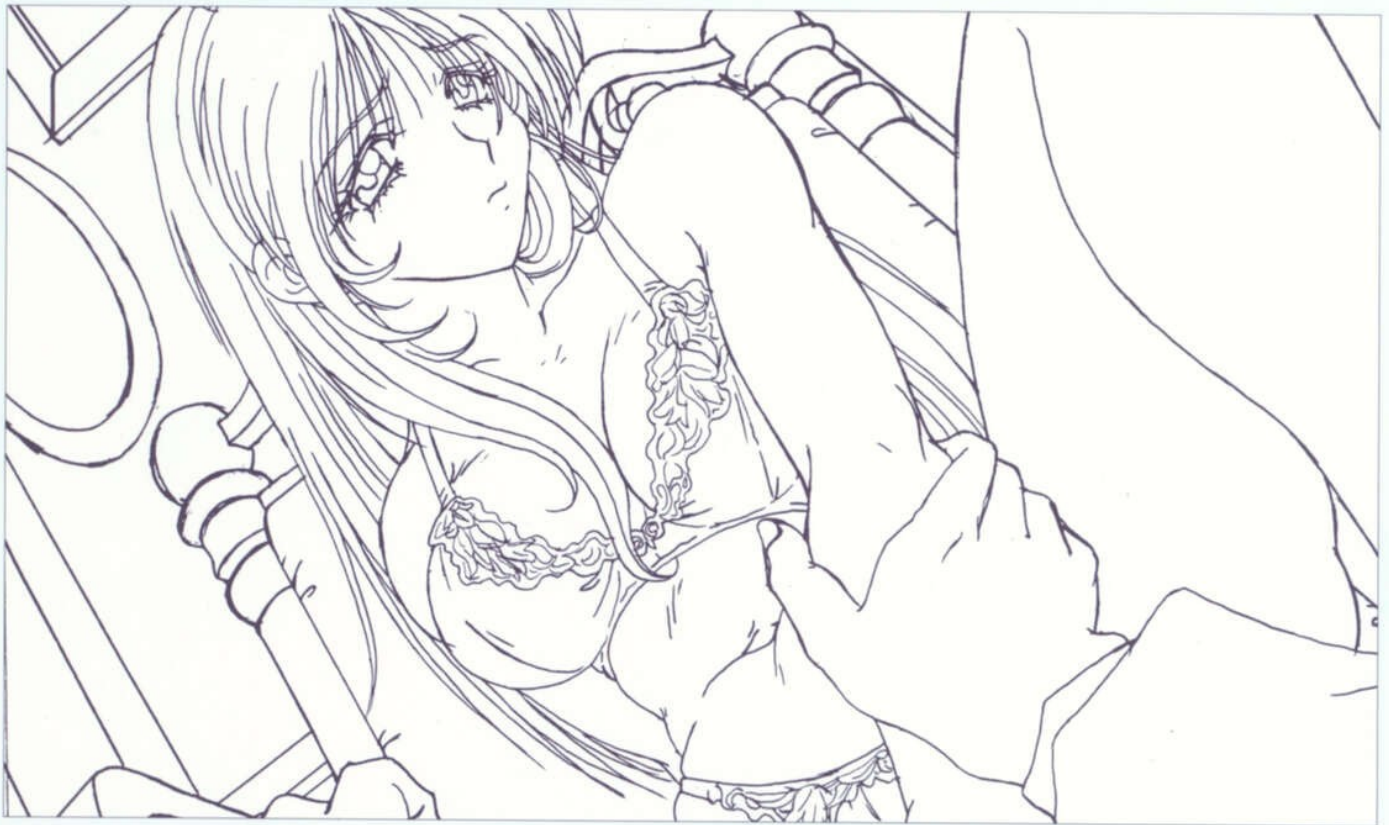
576 dot

7-7 (3)





オナニーフレイ



COMMENT

天乃御剣

最初に描いた原画が、たぶんコレ。下着やイスのデザインも、そこそこ気に入ってる。でも、バックの壁はヒドいよなあ…。みんなも、絵を描くときは背景まで注意をはらって描こうね（自分がやってから、言うべき…）。

伊東

最初に描いたCGが、まちがいなくコレ。実は他のCGと描き方が違うのだ。気がついた人は、いるのかな？

STORY

記憶喪失の彼女は、性に対する記憶も欠如していた。確かに性体験というものは動物と違い、あくまでも今までの経験から得るものであって、サカリというものが存在する動物とは違う。ましてや、自慰や性交に関してはそのものである。そんな彼女に自慰をしろなどと言っても、仕方さえわからないであろう。

だから、今日は自慰の仕方を教えることにした。半

裸の状態で椅子に座らせると、彼女は不安気な表情を見せている。僕は片手を取り、彼女の女性自身をショーツの上から触らせると、中指に自分の指を添え、淫核をなぞらせた。彼女は、体をピクリと震わせると指を外そうとするが、それを僕は許さなかった。

自ら指を動かすまで、やめるわけにはいかない。



オナニーフレイ



COMMENT

天乃御剣

下着の色とかを明るめの配色にて、どことなく健康的な感じに！…って、このゲーム自体がかなり不健康なので、どーしようもないか。こうやって、下着や服のパターンを気にして描いていられたのも、ゆとりのあった中頃ぐらいまでだったなあ…。

伊東

女の子のオナニーって、見たことないんです。だれも見せてくれないよー。見たいよー。見せてよー。

STORY

今日は、彼女に自慰を強制してみた。抵抗をみせたが強く言うと、渋々だがベッドの上に乗しその胸を揉み始めた。

耳が紅潮し、吐息がもれはじめるころにはもう、羞恥心などどこかへ消えたらしく、ショーツの横から指を滑り込ませ、桃色の淫裂にそって指先を這わせている。

うるんだ瞳は僕を見つめ、自分の指で激しく感じ始めているのか、時折体をビクッと震わせる。しまいには、指を二本淫壺に入れると、かき回すように激しく動かす。

愛液がドロッとあふれだし、僕の見ている前で彼女は絶頂を迎えた。



576-2

576 dot

27 cm

344 dot

16 cm

オナニーフレイ



COMMENT

天乃御剣

これは、けっこう最後のほうに描いた絵だと思う。女の子のキャラが一人だけということもあって、同じような絵にならないようにってのが、最大の壁だった。このあたりでは、構図を考えるのも苦痛だったよな。

伊東

いまだに、絨毯に見えるかどうか気になっているCGであります。絨毯って、どうやって表現したらいいの？

STORY

珍しいこともあるものだ。いったい何があったのかはわからないが、今日は彼女から、自慰を見てほしいと言ってきた。兄にも同じようなことを言ったのかと尋ねると、ただ首を横に振った。

「見てやるから早くしてみなさい」と言うと、彼女は、全裸になり四つん這いになった。そして、僕は驚いた。彼女の股間には、もう黒いパイプがウネウネと、奇怪な動きで挿入されていた。

「そんなモノを入れて歩いてるのか!? この淫乱女!!」と彼女をののしると、

「お願い言わないで…」と言いながら、彼女は体をのけぞらせる。

僕の罵声に感じるようで、一言いうたび、体を反応させ床に愛液の染みを作り、そのままオルガズムを迎え…果てた。

576 dot
27 cm

16 cm
344 dot

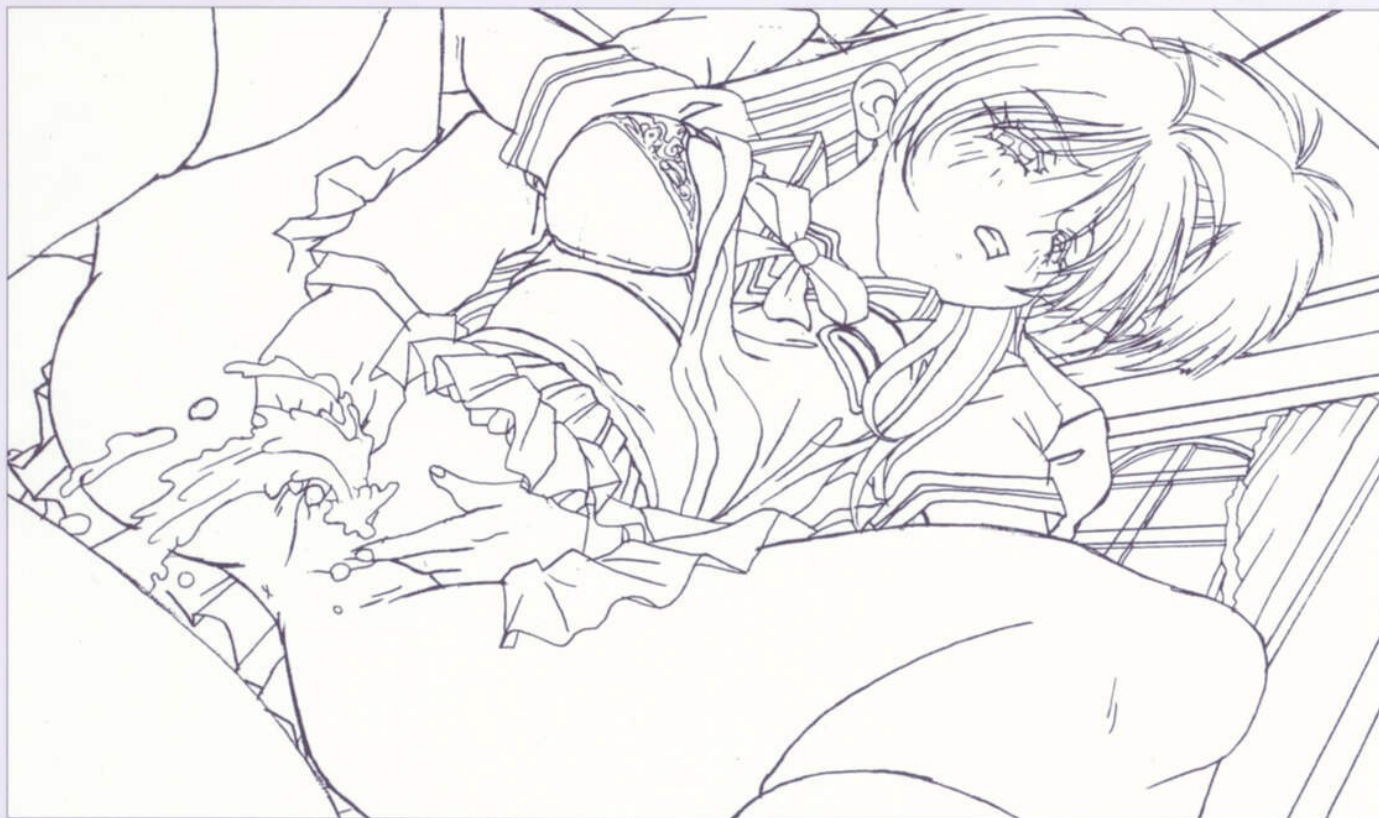


ア+二-③





スカトロ



COMMENT

天乃御剣

ヒロインの服は気に入ってるんだけど、内容的には“ゲー”のスカトロ系原画。気づきにくい点だと思うけど、「金属製の洗面器」の感じをちゃんと出せるかどうかで、少々手こずった記憶がある。液体系も、原画描く上ではクセモノだし、ある意味労作だよなコレ。

伊東

コレだよ。描き終わってからデータ消しちゃったの。思わず笑ってしまったよ。教訓「寝ながら描くのはやめましょう」。

STORY

さきほど、彼女に利尿剤を飲ませてある。なぜかという
と、言わずと知れた放尿遊戯を楽しむためだ。

他に汚物排泄の姿を見られることほど恥ずかしいものは
なく、そこにある種、特別な選民的発想さえ生まれてくる。

彼女は僕の手をつかみ、しきりに声なく排尿を訴えている。
しかし、トイレに行くことを許さない。ただ、床に置
かれた洗面器を指さした。彼女は、しきりに首を振りそれ
を拒絶するが、利尿剤の効果はそんな想いなどに遠慮はし

ない。

さすがにもう我慢できないらしく、彼女はその場でスカ
ートをめくり、ショーツを下げた。僕は、その姿がよく見
えるように、幼い子供がよくされるように後ろから脚を抱
え持ち上げた。

股間の茂みからの一筋の流れと共に、洗面器に液体が跳
ねる音がする。彼女は「あああ…見ないで…聞かないで…」
という声をもらし、赤らんだ顔を両手で覆っていた。

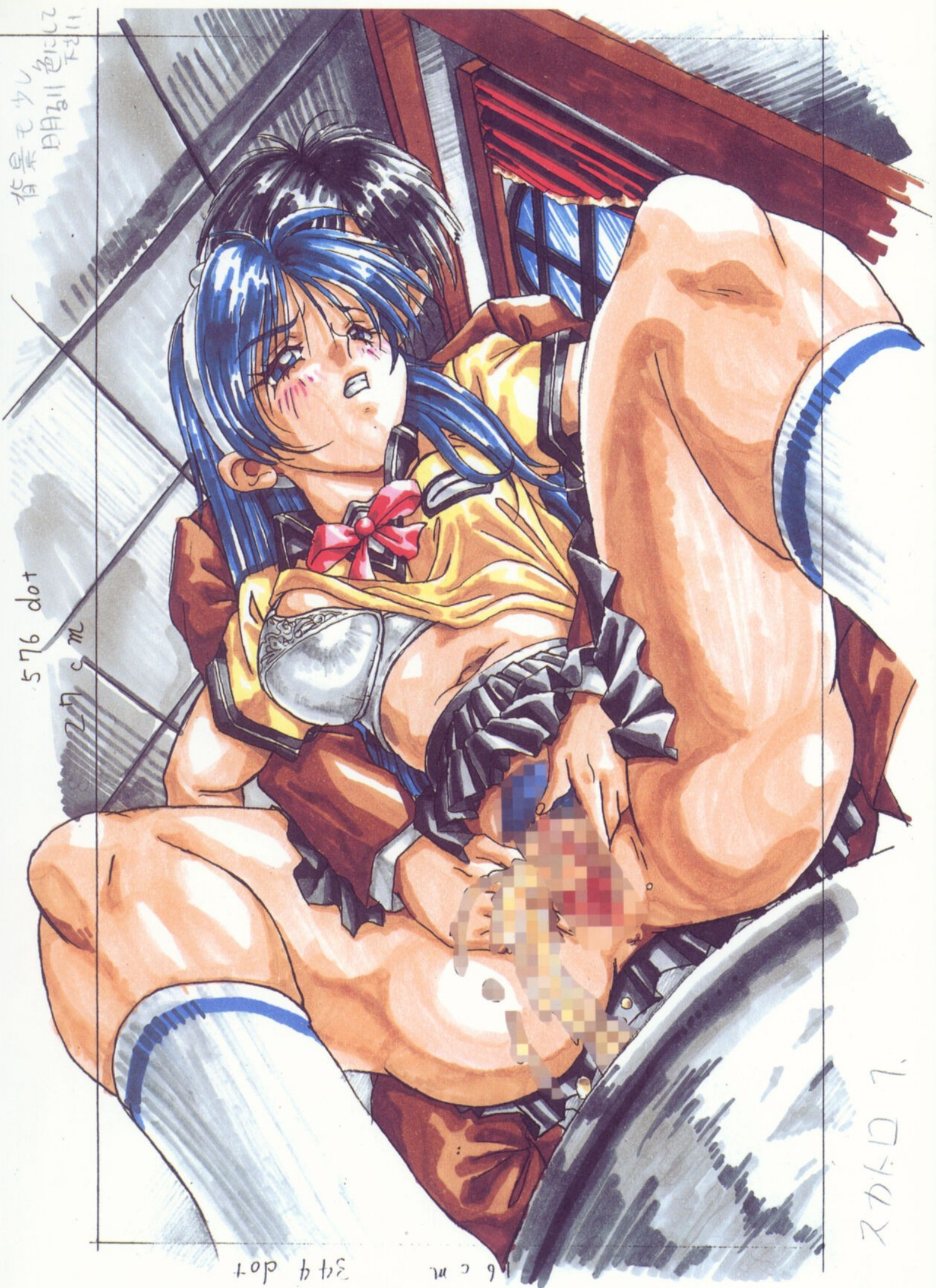
背景モサシ
27 118 118 118
27 118 118 118

576 dot
27 cm

344 dot

16 cm

スカート 7.



スカトロ



COMMENT

天乃御剣

いやー、ンチですよンチ。この系統の絵は、格別イヤイヤだったなあ。作業の間も、一人でグチこぼしてたっけか。背景は、風呂場っぽく…っていうはずだったんだけど、何だかわからないモノになってしまってますねえ。

伊東

描き終わってみると、ウ○コが浮き上がって見えたんで、モザイク入れました。ウ○コ上手に描けても、しょうがないのにな。

STORY

排便…日常的にだれもが行う行為だが、他人に見られるとなると、これほど羞恥的なものはない。全裸にした彼女を四つん這いにし、小さくすぼんだツボミに容赦なく、注射器を挿入する。「はうっ」という震えた声と共に、彼女は小さく体を震わせる。注射器に力を込めると、1200ccもあるグリセリンは、彼女の体の中へと消えていった。そしてすぐに彼女の体に異変が現れた。玉のような脂汗が湧きでて、下腹部では僕にも聞こえるような、グルルという音がする。眉間にしわを寄せ耐えている彼女の表情が妙に色っぽい。「お願いもう…

いかせてください」その言葉は、トイレに行くことを指しているのだろうが、僕はあえて無視する。

「この場でするんだよ」そう言うと、彼女は首を横に振る。しかし、体はもう我慢の限界に達しているらしく、ツボミがヒクヒクと痙攣を始めている。

そして、注入したグリセリンが肛門から一筋の流れとなって流出すると、続けて、体内にあったすべての汚物が、ガスと共に床に落ちていく。あまりに恥ずかしかったのか、彼女はむせぶように泣いていた。

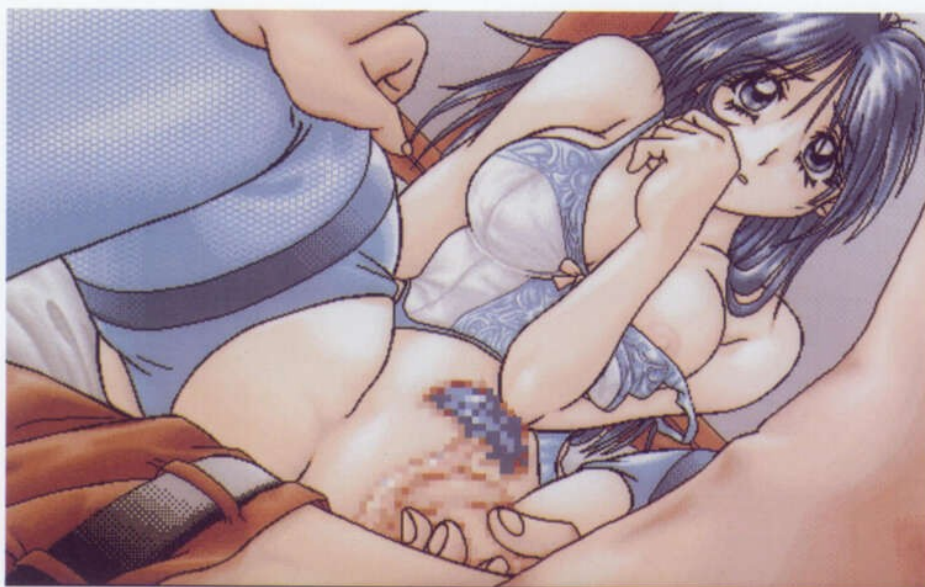
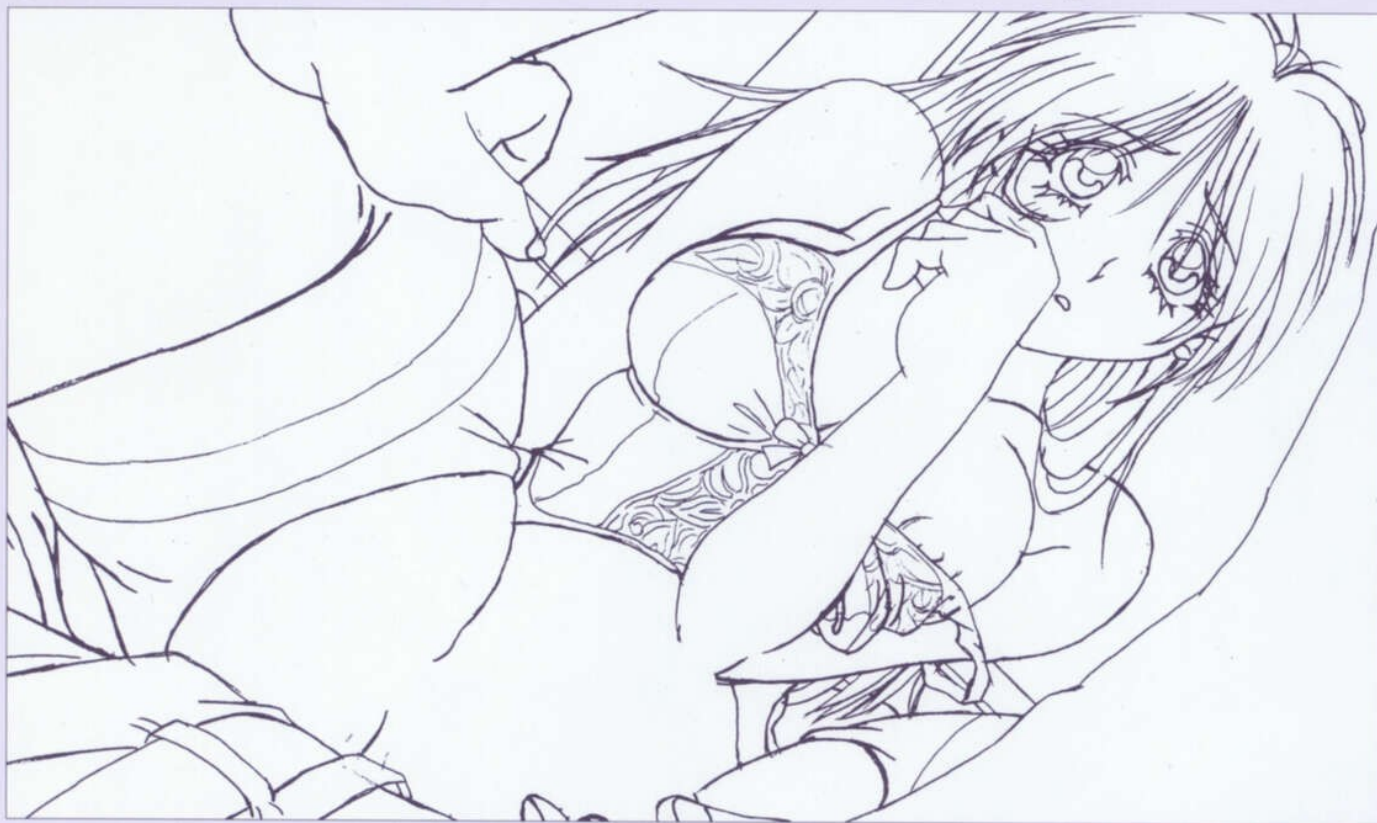


272.

576 dot
7.5 cm

344 dot
16 cm

ノーマルSEX



COMMENT

天乃御剣

男のワキ下からの構図ってことで、視点的にくふうした原画なんだけど…。下着や壁の感じは今一つ。よく見ると、男の左手もヘンです（苦笑）。

伊東

自分の中では、消化不良だったCGだな。やはり、時間との戦いですね。グラフィッカーは、だれもやりたがらないしね。

STORY

彼女の記憶には、性交についての認識がないようだ。しかしながら、彼女が処女だったわけではない。以前に誰かと性交渉があったことは、体が語っている。ただ、その認識が欠如されているために、抵抗がほとんどない。

本人にとっては、性交に関しての羞恥心なり貞操観念が存在していないのだろう。処女じゃないために苦痛はほと

んどなく、快樂のみが彼女に与えられる。調教に際して、これほど有意義な環境はない。

576 dot

27 cm

top 44 dot

18 cm

155 1/2



ノーマルSEX



COMMENT

天乃御剣

コレはけっこうよくできた部類の絵だと思う。個人的に下着のデザインはよくできたと思うし、構図的にも量感のある原画になったんじゃないだろうか。でも、よく考えると、リボンが上に垂れてるのがアヤシイ…。

伊東

非常に下着の模様を描くのが疲れるCGでした。手打ちで描くには時間がかかる。ああ、時間が欲しい…（切望）。

STORY

女性の体ほど、柔らかく感触のよいものはない。

男性と比べて四肢及び腰は細いのだが、筋肉ではなくほとんどが脂肪組織なので、肌が柔らかい。

性交中にのけぞるその姿は、なんとも男の征服欲を満たしてくれる。特に彼女の体は細く柔らかく、獣のようにむさぼりたくなるような欲求を感じさせる。

その鼻にかかった甘い吐息と、眉間に苦悶を寄せる表

情は、視覚的に性欲を増幅させ、僕を狂わせる。

そして、また今夜僕を独りの獣へと変える。



この線はマキガイ びす (いらぬ!!)
(N) SEX 2

576 dot
7 cm

16 cm
344 dot

ノーマルSEX



COMMENT

天乃御剣

からみを効果的に見せるように、アングルでくふうした原画。ヒロインの表情も悪くないけど、もう少し飾り気のある絵にすればよかったと思ってしまう。画面の8割はキャラの肌なもので、色的に単調な感じがして、少し物足りない。

伊東

二人の肌の色が同じだったら、何がどーなってるのかわからん気がする。これ描いてたころって、いちばん気力がないときだったなあ…。

STORY

かなり彼女も使いこなれてきたのか、このごろは彼女から体を求めてくる。僕を裸にし椅子に座らせると、自分から上になり腰を上下に使いだす。

温かく湿った粘膜が男根にまとわりつき、まるで、淫婦に精を吸いつかれているような感覚さえ覚える。ときおり見せるその物欲しげな瞳が、怖くさえ思える。

しかし、その豊かな体が僕の理性を狂わせ、今日もまた

彼女の体をむさぼるのだ。しかし、こんなことを兄にもしているのかと思えば、なぜがむしろに悔しく思う。

これは、彼女を思うゆえの嫉妬なのか…。

どうすれば、彼女を僕だけの物に…。

16 cm

344 dot



27 cm

576 dot

10-4E x 3



16 c m
244 do

576
27 c m

dot



(M) - SEX 3.

アナルSEX



COMMENT

天乃御剣

ヒロインの痛がってる感じを出そうと、表情の他、手つきにも気を使って描いたつもりだったんだけど…。今見るとチョット“うーん”な絵。何よりも、腹下のクッションが悪い。ちゃんとデザインすべきだったなあ…。

伊東

いちばん気が抜けなかったCGかな。タイルを配置するのも、ライン修正も難しかった。気合いが入ってます。

STORY

「いやあ…」

唾液と愛液で濡れた下の口に僕のモノをあてがうと、腰を深く入れた。

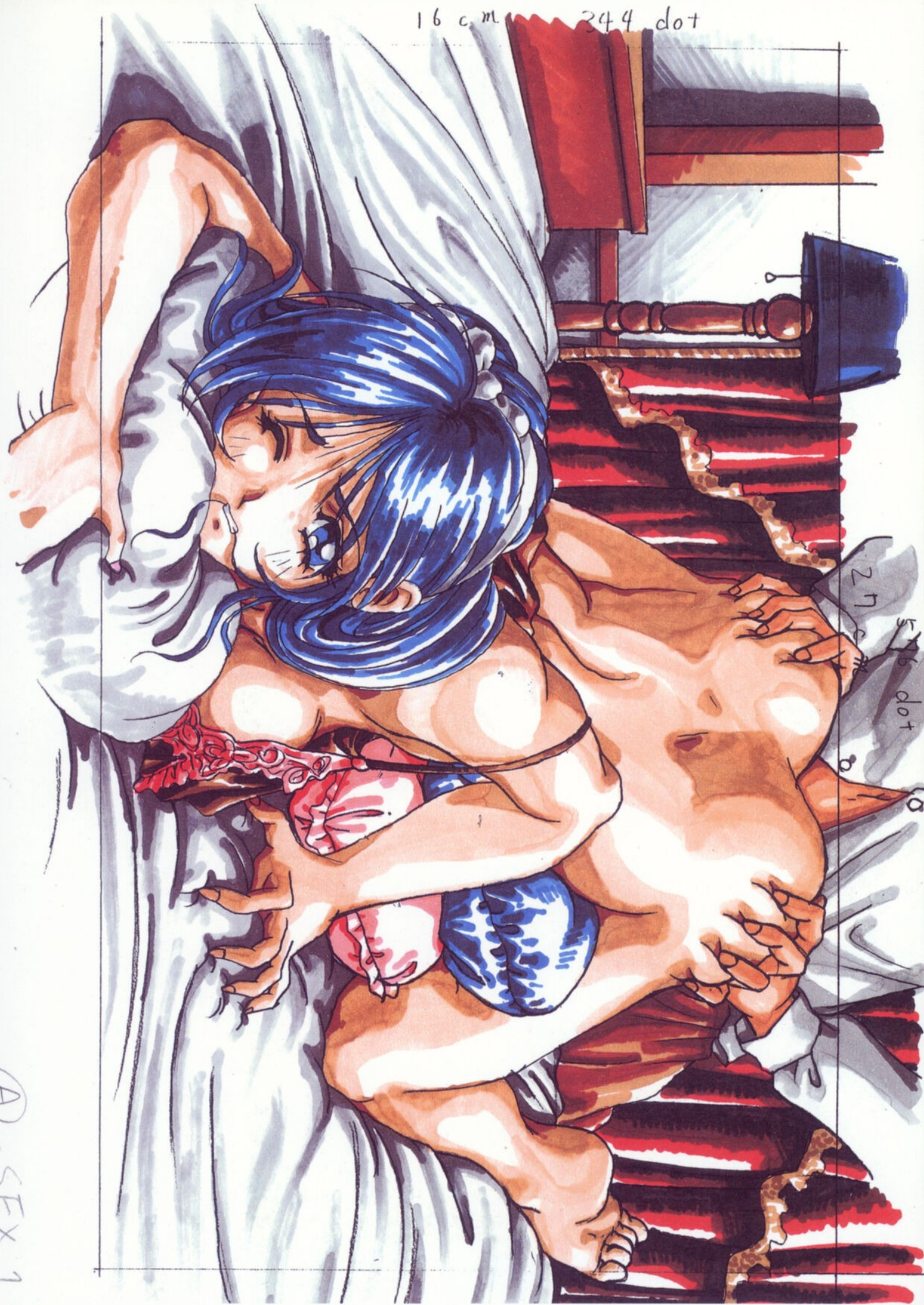
入り口は硬く、挿入を拒んでいるが、息を吐かせながら押し込むと、意外とスナナリ中に入り「あっあ…」と桜貝のような唇から声がもれる。

「お願い…もう、やめて…」

彼女の懇願する声が聞こえないかのように無視をする。なんせ、ここで愛されることを、その身をもって教えなければいけないのだから…。

きつく締めつける感触を楽しみながら、その中に果てた。

16 c.m. 344 dot



27 c.m. 576 dot

(A)-SEX 1

アナルSEX



COMMENT

天乃御剣

描きながらつい、自分の顔も痛そうな顔になってしまう。痛いのはキライだ(ふつう、だれだってそうだ)。そんな思いが込められてるかどうかは不明な原画。暗めの配色で、それっぽい雰囲気が出せれば…という絵だけど、どんなものでしょうね？

伊東

下着に集中しました。実はいろいろ変えてます。でも、だれも気がつかないでしょう。フッフッフ(ホントは気づいてほしいのよ)。

STORY

お尻の調教も進み、今日は特別にソフトSMとミックスして遊んでみる。さすがに、アナルの肉もはじめに比べれば柔らかくなり、中指程度なら抵抗なく抜き差しができるほどだ。

彼女の両手に手錠をかけテーブルの脚に固定し、両足をもち上げ体を屈曲させる。お尻のホールに唾液を吐きかけ、僕のを無造作に入れる。

強引に入る苦痛に口がへ字に歪み、彼女は耐えている。むりやり差し込まれ、ふくれ上がるアヌスと、耐える彼女のその表情を見ながら、性欲を吐き出した。



(A) SEX 2.

516 dot
27

344 dot
16

アナルSEX



COMMENT

天乃御剣

ひと目見て思うのは、ベッドの手抜きってトコでしょうか。色的にもつまらない絵だよな。あと、男のポーズにももう少し気を使うべきだったと思う(何か反省ばかりだなー)。

伊東

こ、これはオレがいちばん気に入ってるCGじゃないか。コ、コメントしろだってえ。「パイプ締めつけて、アナ○にまで入れちゃって…。かわいいなあ。こんな子いたら、知り合いになりたいよ」。

STORY

「はああ…ああっ…」

「すっかり、ここも慣れたようだね」

「いやあ、お尻で感じるなんて…」

彼女は首を振りながら否定する。

しかし、前にパイプ後ろに肉棒がささり、よがり狂う姿

をだれが否定できるのか…。

痛いほど締めつけ、また彼女は絶頂を迎える。



この絵の中は
どーもいっ
です。

576 dot

27 cm

344 dot

16 cm

A SEX ③





攻略のためか？ 趣味の世界か!?

ヒロインコスチューム原画

Part 1

ビキニ



COMMENT

天乃御剣

ほとんど何も着てないようなものなので、この絵を基本にして他の服の原画を作りました。服に対するコメント？特にないけど…どことなく二流ファンタジーのアマゾネス風…かな？

伊東

メタルな装いで、今年の水着はキマリ！！水から上がると、その重さでズリ下がるのだ！！いったいだれが着るんだ??

天乃御剣

なんとなしにデザインした服なんだけど…。オレって何か服のセンス無いっていうか、せっかくまともなカッコしてんのに、もう少しかわいい感じの服にすればよかったなあ…。ちなみに最初は普段着はドレスにするつもりだったんだけどね。

伊東

こんな娘連れて町を歩いてみたいです。今年は屋外で仕事がしたい。いや、するぞ！！オレはフリーダム！！

洋服



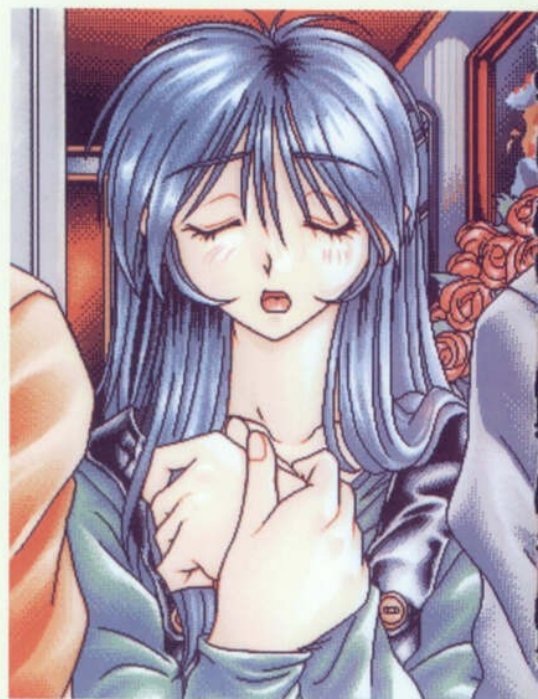
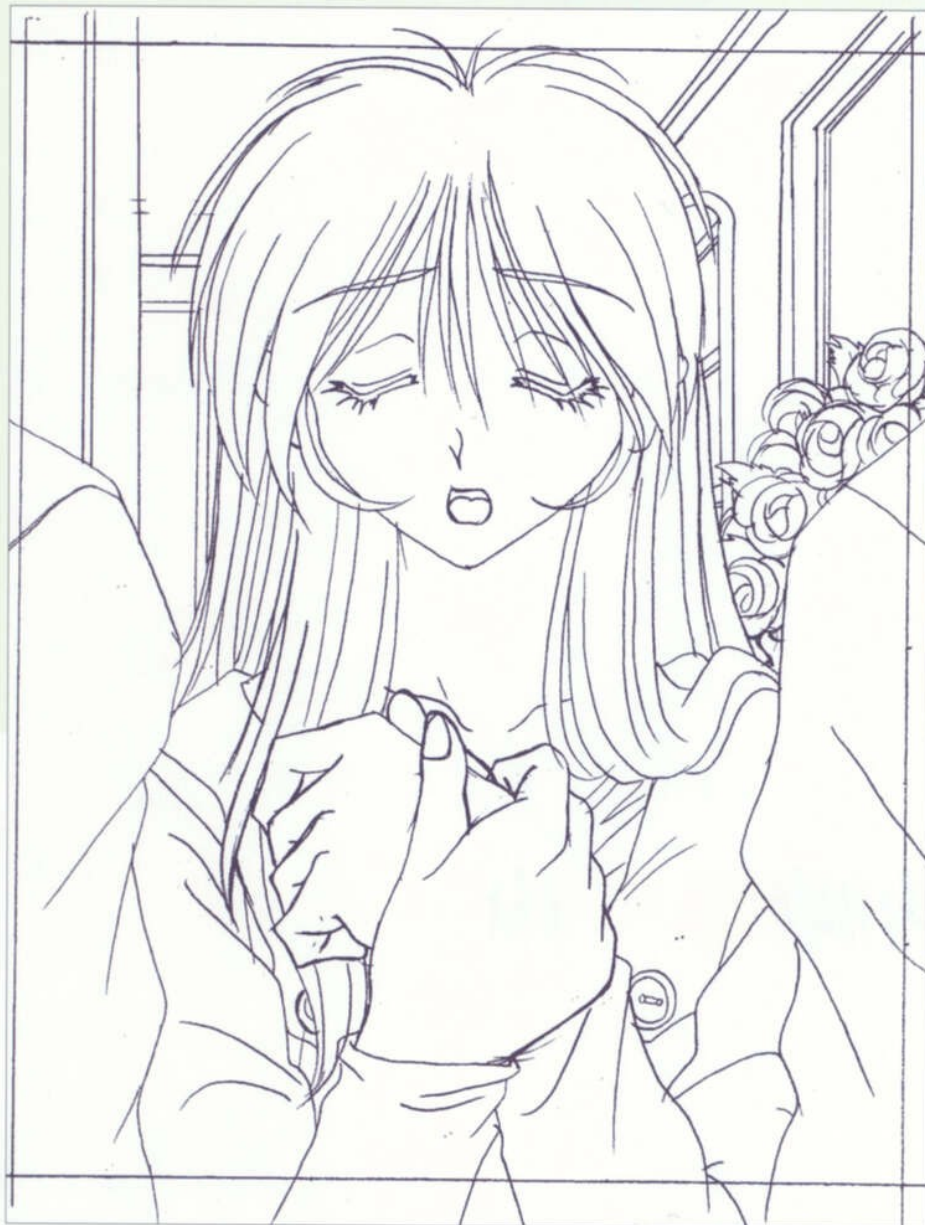
緊 縛

エンディング原画

資料室



少女の告白



COMMENT

天乃御剣

決断の時、ヒロインの切実な思いを表現しなければならない…ハズだったのに、今一つ訴えかけるものの無い感じ。手がデカすぎるよ手が。バラもあんまりよくない。花とかもっと練習しないとイカンね…って、自分のことなんだよなあ…。

伊東

サムい。

※ただ今私は急激に落ち込んでいるため、これ以上のコメントを控えさせていただきます。

STORY

終焉は、にわか雨のように突然と僕の肩を濡らした。いつものように広間に集まると、彼女の様子が違う…。終始瞳を伏せ、唇が硬く震えている。兄も気づいているのか、ただ見つめている。静寂の刻の中、雨が降りだした。

そして、彼女の声で空気が動きだした。「私の名前は、西脇貴美子…」僕はハッと、「記憶が…」と言いかげ横を見ると、兄は知っていたかのように、静かに瞳を閉じた。

「私はこれから…どうしたら…」不安げに二人を見つめる眼に、僕は答えることができなかった。

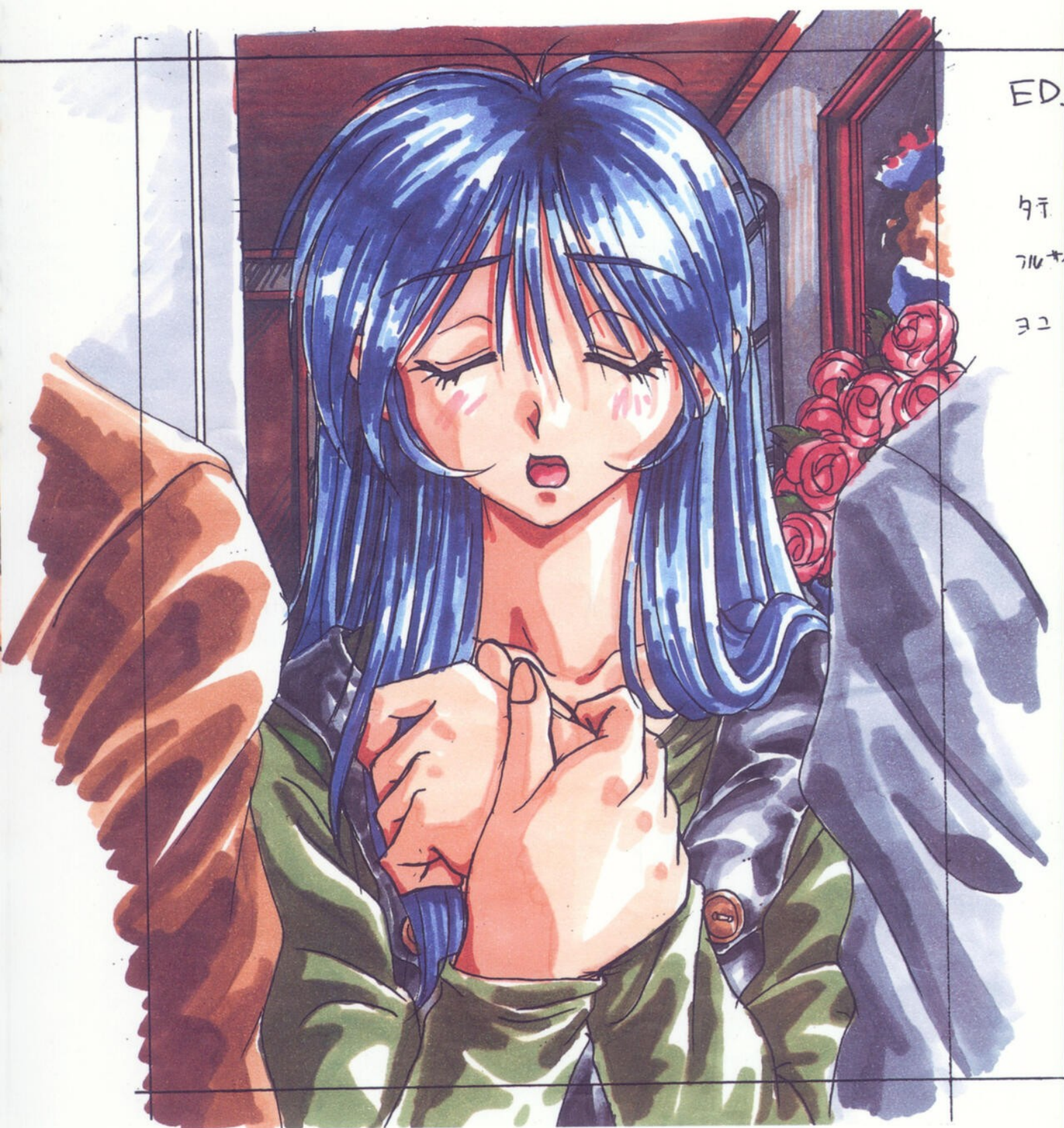
「それは、君の選択に任せるしかない。ただ、どちらかを選んでほしい…。それで、このゲームは終わるんだ」

「その答えは、今夜でもよろしいですか？」

「今夜!？」その言葉を聞き返した。

「今夜、どちらかの部屋へ参ります…。それが、答えと受けとってほしいのです」

兄も今すぐに答えを出さずともよいと考えたのか、二人でうなずいた。それを確かめると、彼女は自分の部屋へと戻って行った。



ED.

97

710+

32

窓辺の主人公



COMMENT

天乃御剣

アオリ系の構図はいまだに苦手で、自分の画力のなさを呪いながら描いた絵。夕焼けもウサン臭い。色的にはそこそこのいい感じになってると思うけど…。

伊東

最近、空見てないなあ。見てないトコでUFOとか飛んでんのかなあ。

STORY

その夜は、眠ることができなかった。なぜかは、わからない。自分の勝利で高揚していたためなのか、それとも…。

東方に見える紫の空、独りの男の背中が見える。それは、長年共に暮らしたアイツの姿だ。何かしら胸からこみ上げる物を感じ、唇が震える。しかし、勝敗は決したのだ。ここで呼び止めたところで、それは勝者側の哀れみであって、悪戯

に敗者の自尊心を傷つけるだけにすぎない。もしかすると、それは自分の姿だったのかもしれないのだ。ただ、自分はその背中が消えるまで、窓の外を眺めることしかできなかった。



ED. トビ

タリ

710 サイズ

ヨコ 304dot.

脱走



COMMENT

天乃御剣

描き込みすぎ、というか背景がゴチャゴチャしすぎてしまって、ちょっと反省的な絵。実は家のデザインがはっきりと決まっていなかったので、ダマシダマシ描いたものなんだよね。キャラは悪くないと思う。

伊東

木から木へ飛び移る、猿のような身のこなし。え、チガウンデスカ？

STORY

もう、針は三時を過ぎていた。我慢の限界に達した僕は、こっそりアイツの部屋へ行ってみることにした。音がしないように、慎重にノブを持ち上げながら扉を開ける。廊下をのぞいたが人影はない。

よし。僕は廊下の縁を静かに歩きながらアイツの部屋に行き、扉に耳を当て中の様子をうかがった。中からは、物音一つしない。彼女がいないことを祈りながら扉を開けると、アイツは机に向い、独り読書をしている。その回りに彼女の姿はない。安堵した僕は、彼女の部屋の様子もうかがうことにした。

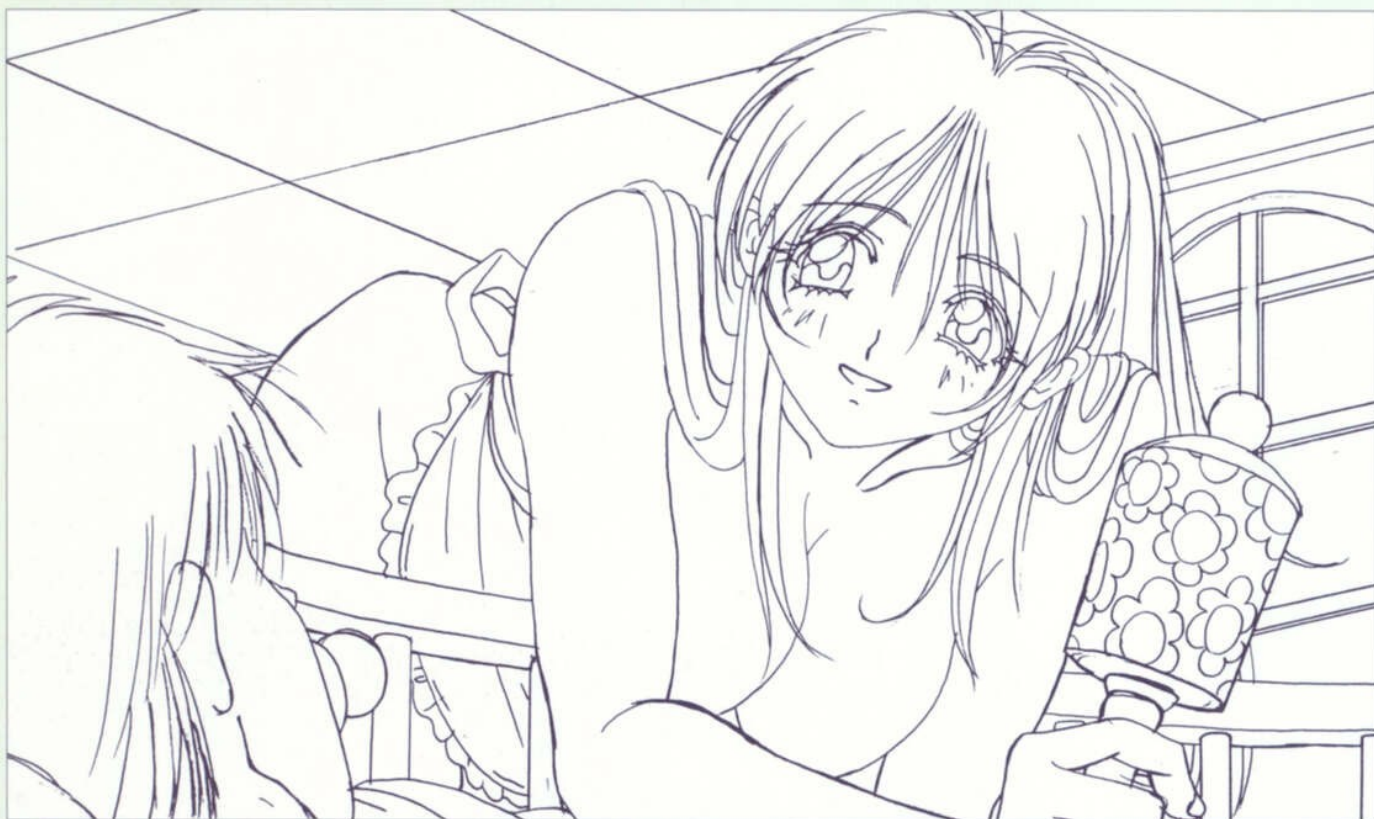
彼女の部屋の前に行くと、何かしら窓枠をたたく音がする。中の様子をうかがうと、窓枠の音以外人の気配がない。

扉を開けると、カーテンが風に吹かれて揺れ、窓が開いている。しかし、そこに彼女の姿が見あたらない。慌てて中に入り窓から顔を出すと、林に向かい駆けている人影を見かけた。間違いなく彼女だ。

呼び止めたい気持ちはあったが、敢えて僕はしなかった。記憶に戻った彼女にとって、それがいちばんよい選択なのかもしれない。最後の選択に、自分を選択したにすぎないのだから…。



ベビーブレイ



COMMENT

天乃御剣

めずらしくヒロインが笑ってる絵だけど、野郎のオシャブリはブキミだよ。コンテの指定で「ベビーブレイ」って書いてあって、最初はなんなのかわからなかった。

伊東

これ喜びながら描いてました。いえ、私はけっしてベビーブレイヤーじゃないですし、好みでもないんですけど…。本能として望んでいるのかも（マジっすか？←心の叫び）。

STORY

「バブブ!!」

「あらっ!?どうしたの! ご機嫌さんでしゅね」

僕は、とってもうれしかった。

だって、僕の側には、いちゅもママがいてくれる。

僕がオシッコを漏らしても、小言一つ言わずにおむつを取り替えてくれるし、ママの大きなオッパイを飲ま

しえてくれる。

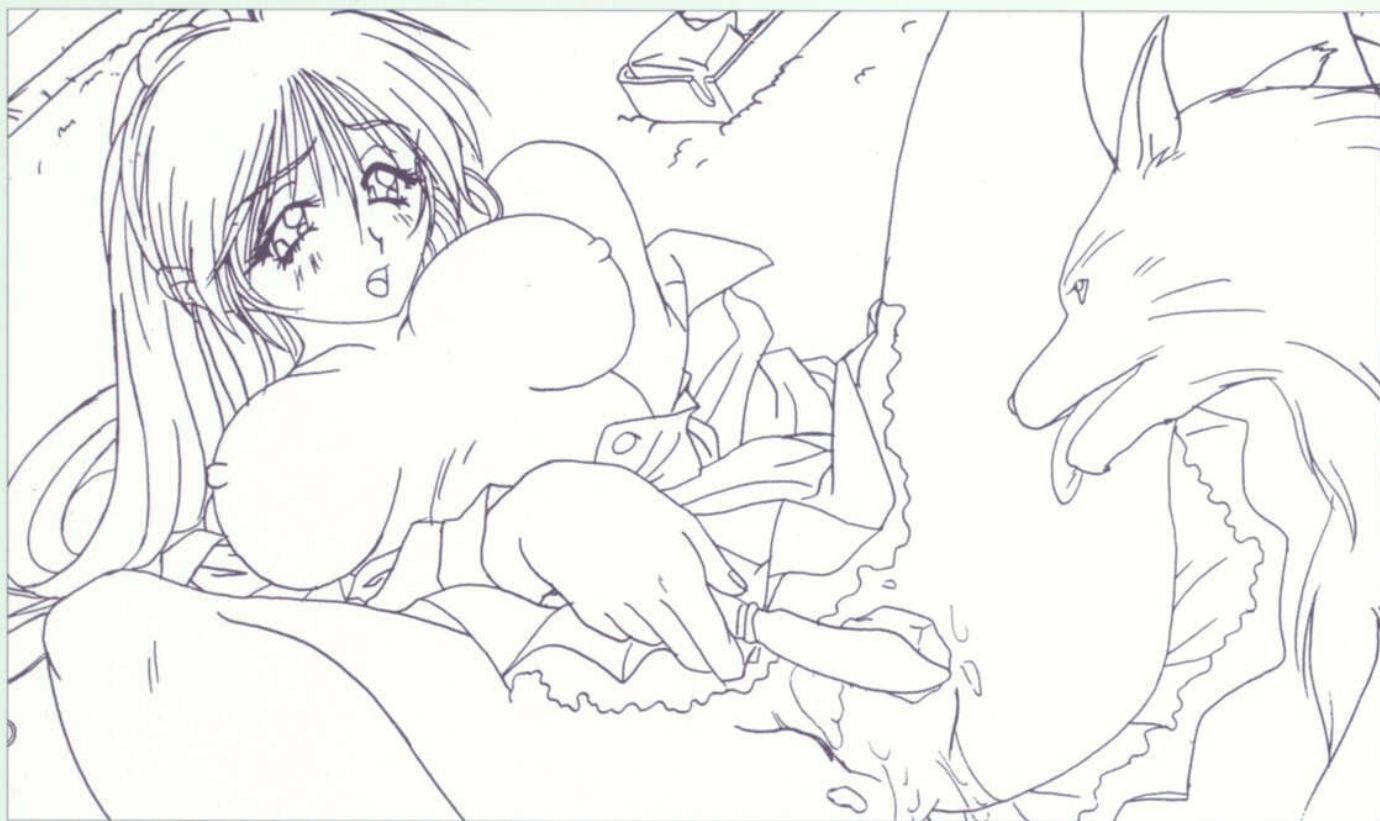
そして、ママはいつも僕に笑いかけてくれるんだ。

だから、このまま僕は大人になんかなりたくない。

ずっと、ママといっしょに子供のままで…。



バター犬



COMMENT

天乃御剣

コレ、バターの容器パースと合ってなくて、何か浮いてるみたいに見えるなあ。あと、犬が何か別の生き物みたいだって、グラフィックのS君に言われたっけ…。

伊東

敗北。

STORY

アイツがこの屋敷を去って、数か月がたった。あれから、二人での生活は、新婚夫婦のようだ。

しかし、前から興味を抱いていた自慰はエスカレートするばかりで、今は先週買い与えた番犬を、すっかり「バター犬」に飼い慣らしてしまった。

夜の営みは相変わらず変化なく頑張っているのに、

彼女にとって何が物足りないのか。今夜は、犬の着ぐるみでも着てプレイしてみようかと思っている。

「さあアーサー、あなたの好きなバターよ」

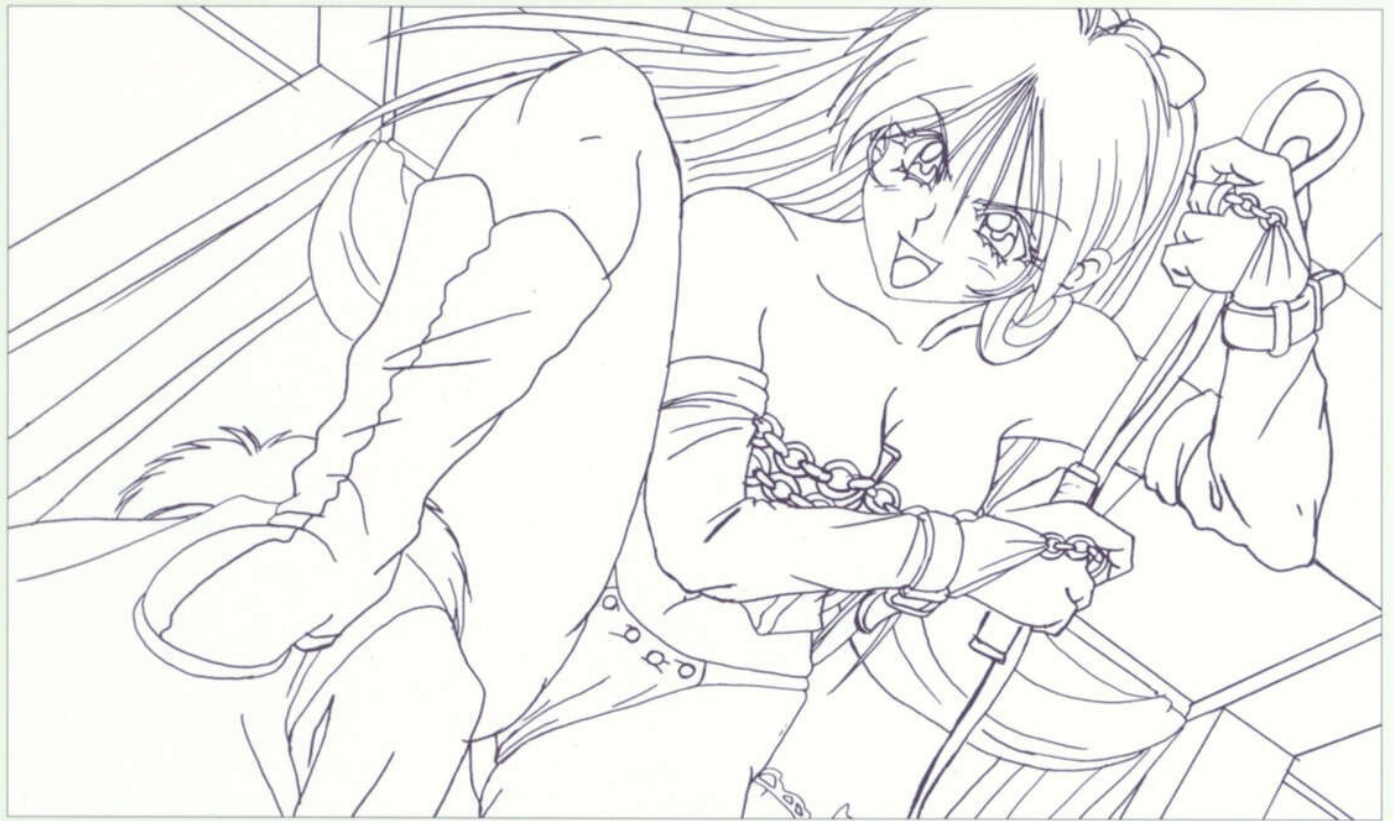
「ワ、ワン!!」

横ばいぱいに使用

ED (7/11 画面) 用 1/2



女王様



COMMENT

天乃御剣

個人的にワイン系の赤は好きで使ってます。髪の色ともよく似合っていると思う。でも、服のデザイン（特に胸のところ）いまイチだなあ、ブーツも。ちなみに奥に見えているのはイスなんだけど、わかった人いた？（いるわけねーか）。

伊東

私は女王様の僕です。でも、空を飛んだり、海に潜ってミサイル射ったり、変身したりはできません。どうか、お許してください。

STORY

アイツがこの屋敷を去って、数か月がたった。二人での生活を、新婚夫婦のように幸せに暮らしている。

僕は幸福の絶頂期を迎え、彼女をすべてにおいて受け入れていた。だから、今夜も…

「この豚！カスッ!!」

「ウッ!!あああ…」

彼女の振るうムチは、容赦なく僕の肌に赤い跡を残していく。今日は、どんなことで僕をかわいがってくれるのか…。僕は、女王様の奴隷としてすべての責苦さをも受け入れたんだ…。



トイレ



COMMENT

天乃御剣

とにかく妖しいエンディングなので、どうせなら…と思って金ピカにしたら「趣味悪い、いくら何でも黄金ペンジョはないっしょ」と言われた。グレー系が全体的に多いので、変化があったほうが…と思ったんだけど、やっぱ単なる悪趣味か…。

伊東

なんかゴージャスな雰囲気だねえ。世界中捜しても、こんなトイレはないだろうなあ。

STORY

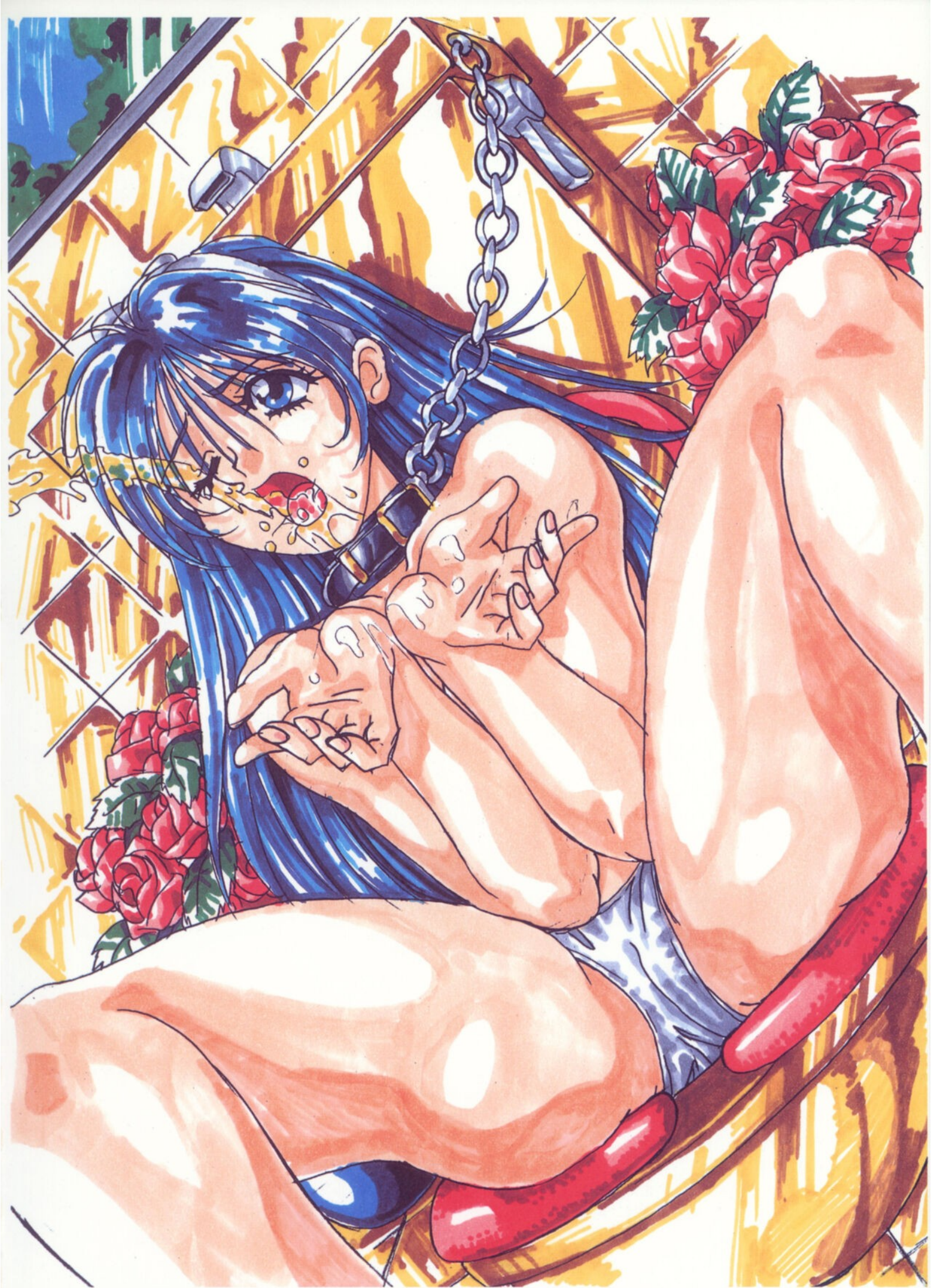
数か月後…。久しぶりに親戚夫婦が屋敷に来た。アイツのことは、長期の海外旅行に行っていると言ってある。この夫婦は、海外で珍しい物を手に入れたと、決まって見せに来る。

今日も、アメリカから買ってきた瞳が木で作られたディベアを持ってきて、自慢気に話している。しかし、僕は世界で一つしかない物を持っている。

「叔父さん…叔父さんでも絶対に手に入らないものを持

ってるよ」。そうすると、叔父はプライドを傷つけたのか顔を紅潮させ、「見せてみなさい」と言ってきた。僕は、自信をもってあの部屋へと案内した。

そう、これが世界で一つしかない僕の自慢のトイレ…。大小に関わらず、アソコを綺麗になるまで嘗めてくれる。どんなハイテクな便器も、これにはかなわない。「さあ、今日も一滴残らず飲み込むんだぞ!」「ハイ…旦那様」



DEAD (主人公)



COMMENT

天乃御剣

エンディングの中では、初期に描かれたもの。主人公を殺しちゃうってコトで、イメージがかなり自分の中できあがっていて、メッセージとか想像しながら、ラクに描けた絵だと思う。ただ、色彩的にはグレー系と茶系のみで、少し物足りない感じかな…。

伊東

刺されたくないよ、オレは。絶対にね。こんな死に様は、イヤです。

STORY

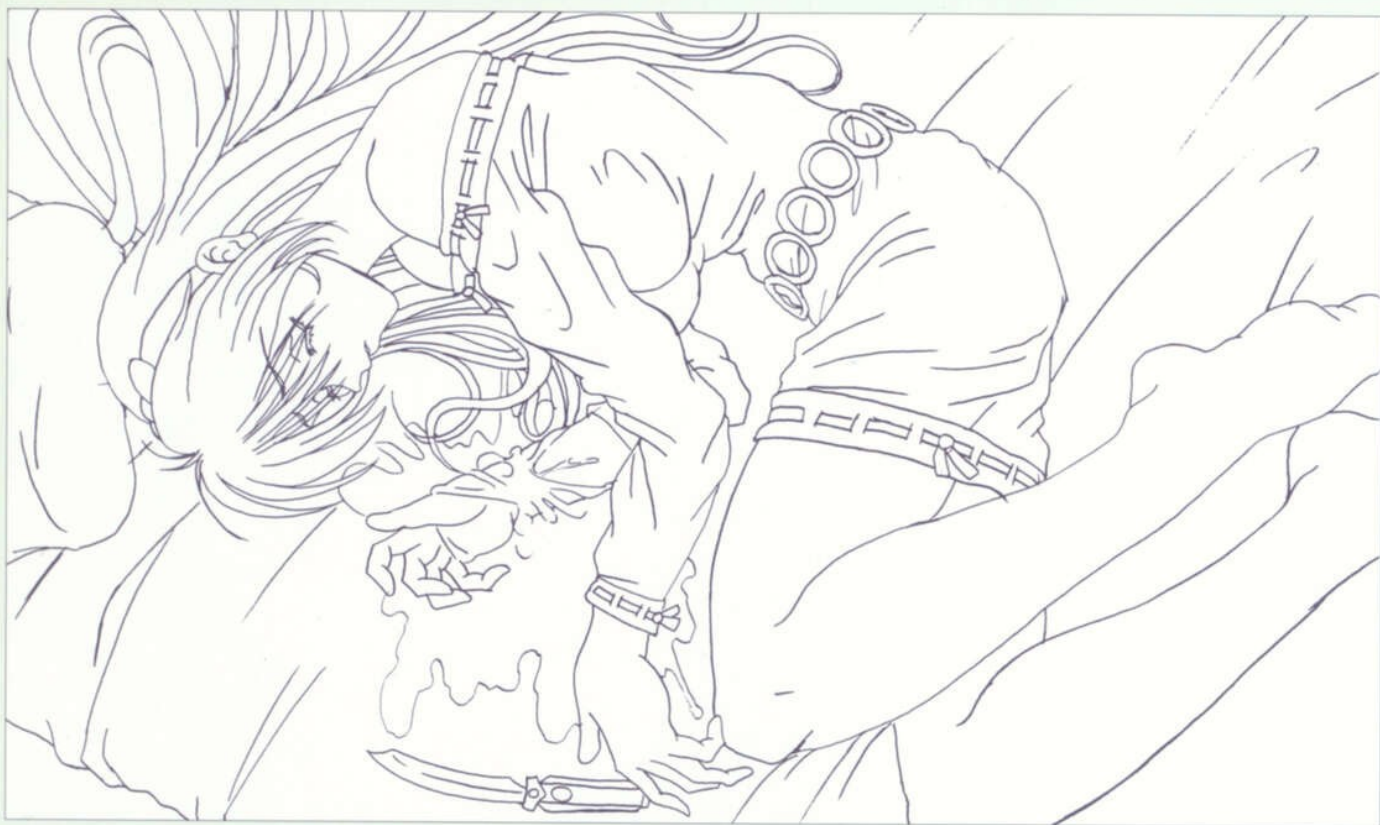
だれも部屋を訪れるものはなかった。扉をノックする音が聞こえ廊下に出たが、それは、風に吹かれた枝が窓をたたく音だった。何度、そんなことを繰り返しただろう。なぜ…なぜに…。焦る思いが心を埋めつくそうとしているとき、扉をたたく音が聞こえた。慌てて扉を開けると、そこに彼女が立っていた。

「入っても、いいかしら…。」その言葉に何の疑いも持たず、部屋へ招き入れ勝利を確信した。彼女をベッ

トの上に座らせて少しを話をすると、今までの緊張から解放された。そのためか、そのままぬかるみのような睡眠の中に飲み込まれていった。胸に熱い圧迫感を受け、眼が覚めた。鼓動が急に早まり、耳鳴りがする。眼を開けると、そこに彼女の顔が映る…。体から力が抜け、指さえも動かせない。なぜに…。耳鳴りがひどくなり、瞳から光りが消えていった。



DEAD (少女)



COMMENT

天乃御剣

悲しいエンディングの場面だけど、絵的にはそこそこ気に入っている。黒い服は死んじゃうってことで、いちおう喪服をイメージしたもの（安直だけど）。どこか安心したような表情が出せたと思う。足はいま一つかな…。

伊東

生命の数と同じだけ死がある。だが、自らその生命を閉ざしちゃいけない。自分に負けるな（←いったいだれに言ってるの、ねえ？）。

STORY

僕は廊下の縁を静かに歩きながら、彼女の部屋の前まで来た。扉に耳をあて、中の様子をうかがう。中からは、物音一つしない。もしかしたら、アイツの部屋へ…。彼女がいることを祈りながら扉を開けると、ベッドの上に人影があった。彼女だ…まだ…どちらにも行ってないんだ。安堵感が胸を覆う。気づかれないように静かに扉を閉めようとしたが、その右手に光るモノがあるのが眼に入った。

扉を乱暴に開け、ベッドに近づくと…。

そこには、変わり果てた彼女の姿があった。慌てて脈と呼吸を調べるが、そこから人間の温もりは失われていた。サイドボードの上の一枚の紙には、「私には、どちらを選ぶことも、自分を選ぶこともできませんでした…」と綴られている。僕は紙を握りしめながら、安らかに眠るその表情を、ただ呆然と見つめていた。



今日の調教では、どれを着せる？

ヒロインコスチューム原画

Part 2

らバーナース



COMMENT

天乃御剣

このゲームでもっとも露出の少ない服。実際に着ると、すごくムレて暑そうだよコレ。まっ白ってというのが、マーカー描きだとあんまりうまくいかないんだよね。あ、単にオレが影入れすぎてるからか？

伊東

こんな看護婦さんがいる病院だったら…。即、入院だね。でも、何されるかわからんけど。

天乃御剣

コレ描くまでは、こーいう服が存在しているってこと自体知りませんでした、ハイ。これは資料見て、そのまんま描いたようなものだけど、ふつうのメイドさん服のほうがかわいいと思うけど…ねえ？

伊東

もし、我が家にこんなメイドさんがいたら、何にもさせませんね。自分で働きます。なんか損な性格だよ、オレってさあ。

らバーメイド



調教

トレーニング原画

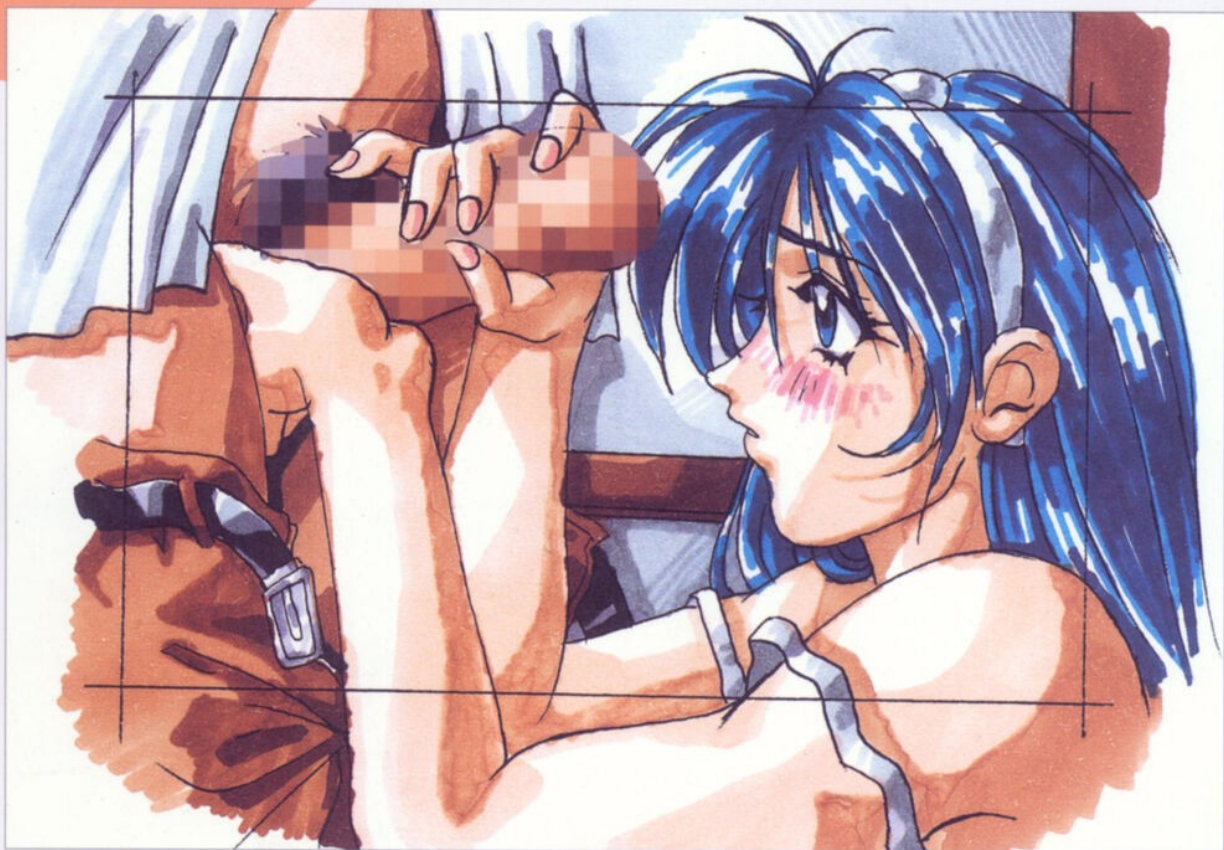
資料室



調教 トレーニング



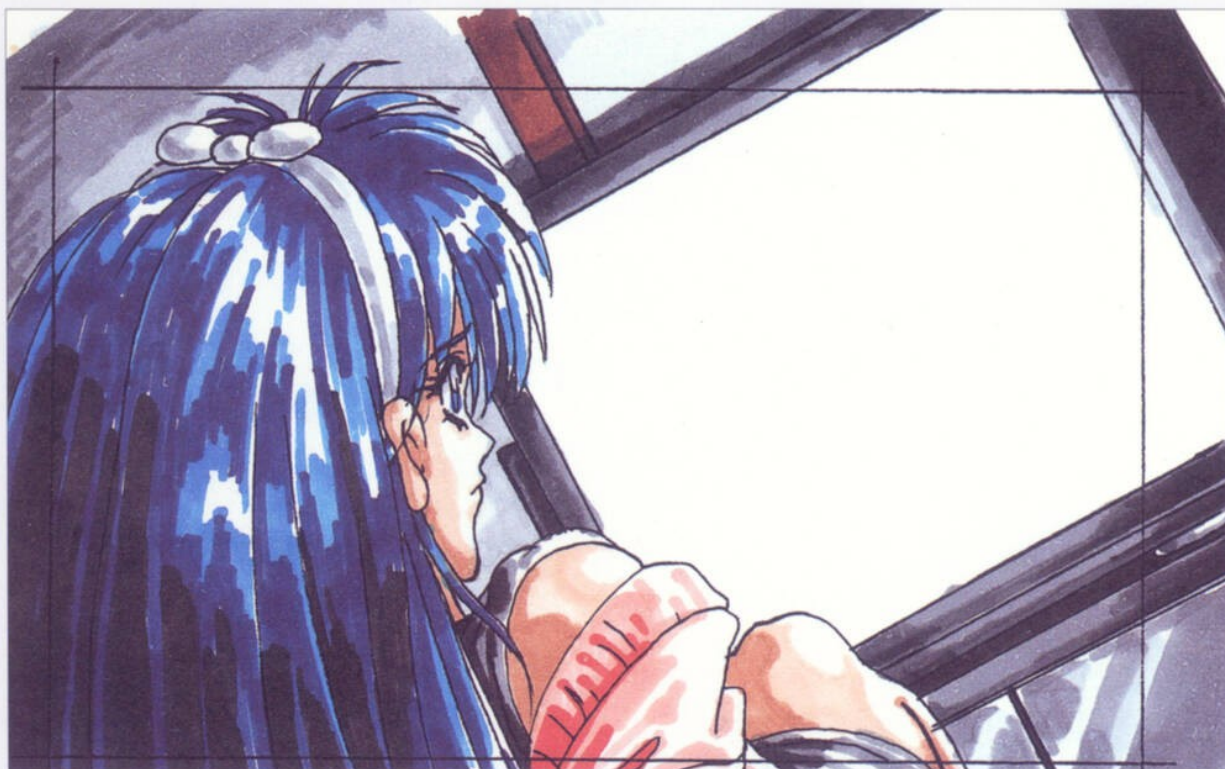
愛撫



食事(犬喰い)



AV鑑賞



SMビデオ鑑賞

COMMENT

天乃御剣

トレーニングの原画は、ゲーム中でパレットが固定なので、使う色には気をつけたけど、それよかビデオの2つ、今見てもどっちがどっちだかわかっていないオレ…。

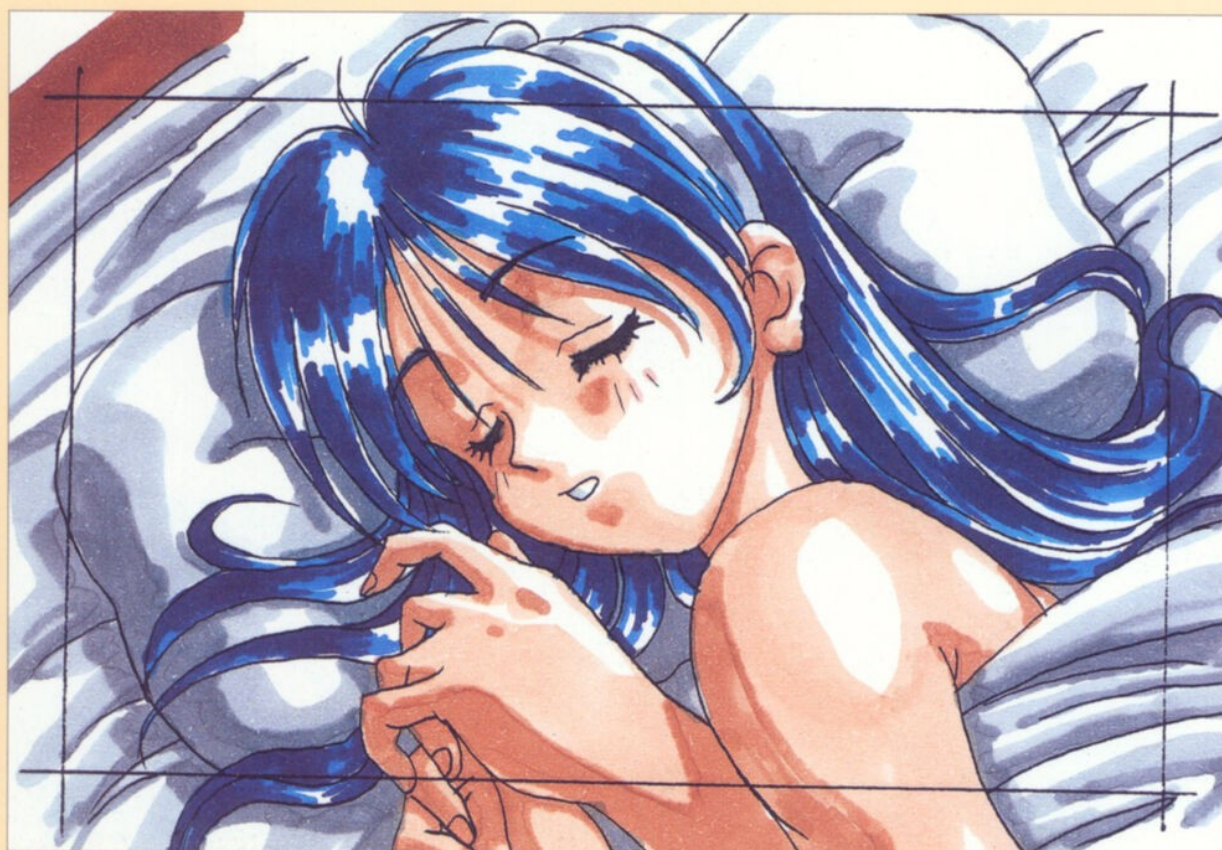
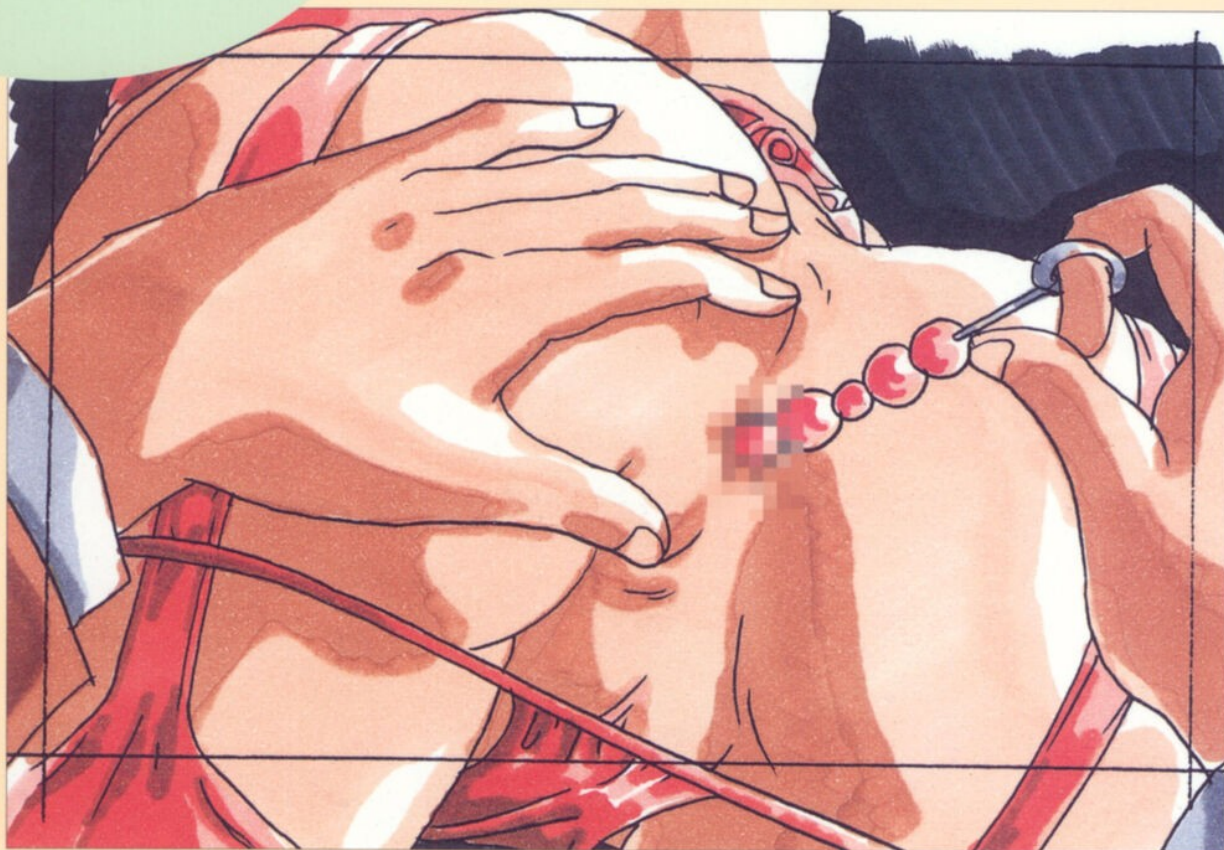
伊東

こんなトレーニングさせたいです。でも、みんなしたがりません。世の中そんなモンなのかなあ。

調教 トレーニング

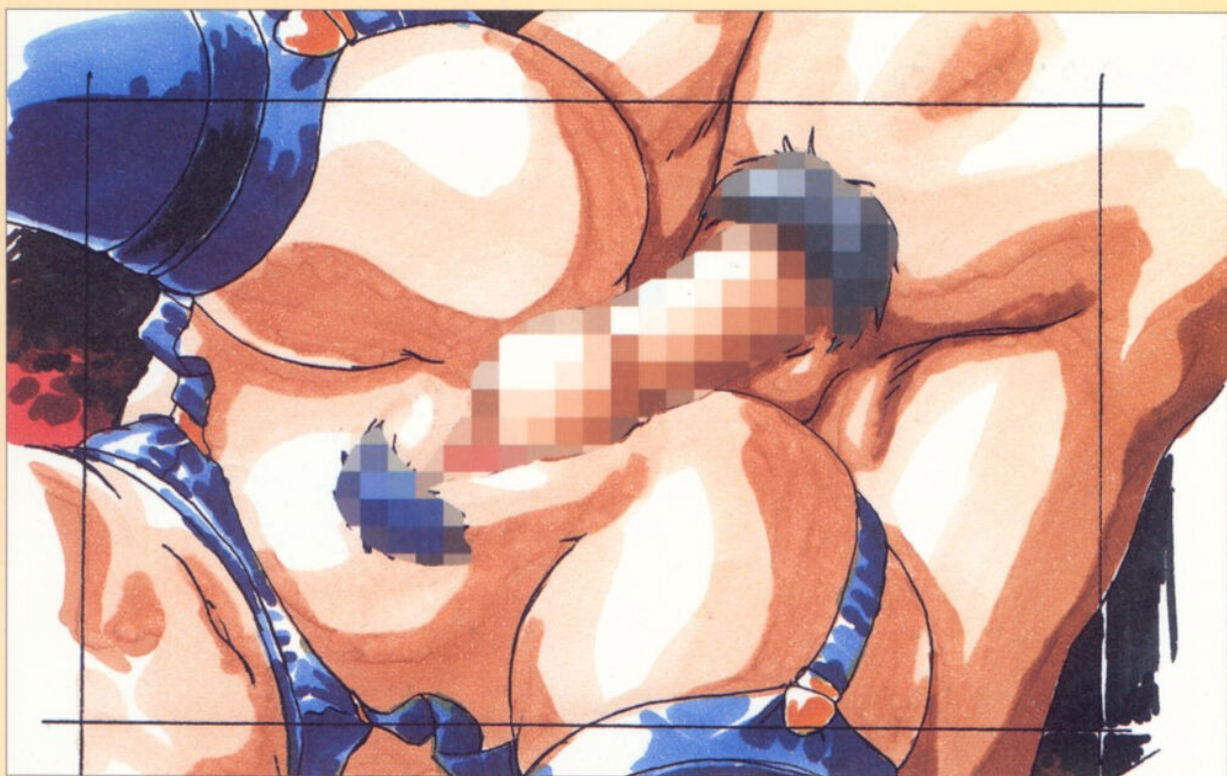


アナル開発



休息

すまた



食事（スカトロ）

COMMENT

天乃御剣

指定もらって最初に思ったのは“すまた”って何!?
ってコトだった（右上のヤツね）。あと、右下のアヒルはシナリオのK氏のアイデアなんだけど、顔だけ見るといい味してるかなって思う。

伊東

すまたはよいよい。オレはすまたが好きだ！ でも、すまたが好きな女性はあるのだろうか？ 返事を待つ！（いったいだれに言ってんだあ？）。

かわいく調教? 緊縛アニメーション! 1

CGちびキャラ図鑑

対決! 兄弟ゲンカ

PLAYのコマンドを実行すると現れる、ちびキャラたち。本編のイメージとはガラッと変わって、明るくコミカルに調教を展開する彼らは、このゲームのムードメーカーかも。そのゆかいなアクションを紹介だ!



SM PLAY! Hアクション

楽しい!!
調教タイム!!



緊縛SM講座

『緊縛の館 攻略法』



調教のコツをつかめ!

調教

「緊縛の館」ポイント集

トレーニングは
集中的に♡

コンピュータとの勝負のカギは、目的どおりの育て方に必要なポイントをつかんでいるかどうかだ! コンピュータ兄に負けないために、調教のポイントを確認しておこう。

最初のプレイでは、勝手がわからないこともあて、とにかくいろいろなメニューで調教を進めてしまうことが多い。だが、コンピュータの育て方を見ると、一週間の分のスケジュールが偏っていることが多いはず。自分が育てる場合にも、この方法が有効だ。目的のエンディングを目指すためには、必要な調教を重点的に実行していくと、攻略の近道になぞ。一週間ごとのイベントにも、この方法のほうが出会いやすくなる。



▲少女が各プレイで感じるかどうかは、彼女自身のパラメータだけでなく、キミのテクニックの数値も関係する。



▲一つにまとめる必要はないが、同じ系統の調教にすると、パラメータの変化もわかりやすくなる。



▲一部の数値が極端に低いままで進めようと、巻き返すのは難しい。バランスも必要だ。



▲週ごとの夜のイベントは、各調教がある程度まで進むと発生する。彼女の反応に、変化が出てきたら期待大!



おしゃれもだいじ!? コマンド別調教ファッション

主人公だけが使える特別コマンドの「着せ替え」。だんだんゲームに慣れてくると、つい忘れがちになってしまうのでは? 目的に合った服装をこまめに選べば、かなりお得なペースで、調教を進められるから要チェック!

ビキニ



▲露出度がいちばん高いビキニタイプ。羞恥心の変化に影響する服装だ。

ラバーナース



▲奉仕のパラメータを多めに上げることができるナース服。奉仕系のコマンドに有効。

ラバーメイド



▲ご主人様に使えるメイドさん。これを着せれば、もっと従順になる?

洋服



▲いちばん安心する、普通の服装。過激ではないけど、彼女には喜ばれるかも。

兄弟仲よく!? 兄貴との付き合い方

共に一人の相手を調教する以上、兄のコマンドがキミのスケジュールのマイナスになることも多い。こちらの計画など気にもせずに、スカトロや縛りコマンドを連続で使用して、女の子を過激に変えていってしまうこともあるだろう。じゃまをするならケンカを売って勝利すればいいが、それだけのためではムダが多い結果になってしまう。兄弟ケンカは、相手がしかけてきたときに応じる程度でいいだろう。そのつど勝ち続けていれば、主人公のストレスも溜まらない。



▲偶然同じようなスケジュールになることもある。このときだけは、連帯感が…



▲勝っても負けても、体力はある程度減らされてしまうだろう。ムダは避けたいところだ。

一人の少女をめぐる、ゲームを楽しむ相手となる兄貴こそが、キミのライバルだ。じゃまな相手だが、うまくやれば効果的に利用することもできるかも！



▲彼女が兄の部屋へ行ってしまった…。今度こそは！

くつくやしい



▲愛情度が低いと、こんなメッセージが出てきて注意してくれる。

むしろ問題になるのは、上の画面のように愛情が低い状態だ。愛情を上げるには、やさしめのコマンドを使うか、休ませてあげればいい。ところが、少女が極端に疲れてきてから実行すると、兄が連続で休息を与えようとするとき、タイミングが重なってしまう。二人で同じ休息コマンドを使うのはムダだから、こまめに休ませてあげたほうが、お互いのためだろう。

骨肉の戦い！ 兄弟ゲンカに勝つ!!

どんなに避けていても、相手からケンカを売られてしまったら、勝負する以外に方法はない。ケンカに負けると、日数がまったくのムダになってしまう！

アクションがどうしても苦手な人でも、最初から体力的にかなり負けない限りは、勝つ方法がある。接近して、ひたすらしゃがみムチを使うのだ。ムチは距離が近いほど、一度の攻撃で当てられる回数が増えて、ダメージも大きくなる。兄はローソクをメインで使うから、体力の削り合いになっても、勝つことができる。



▲ストレスが溜まってくると、表情も厳しくなる。メーターがレッドゾーンに入ったら、そろそろ挑戦されるのか？



▲慣れてきたら、相手の攻撃モーションをよく観察しよう。上下どちらをねらってくるかは、意外と簡単にわかるぞ。

兄弟のゲームの行方は… ラストスパート

ゲームのタイムリミットは25週目まで。20週を越えたあたりからは、いよいよ最後の追い込みだ。目的のイベントは、すべてクリアしているかな。

集中して目的の分野を調教し続けていれば、それぞれのイベントも十分見られているはず。あとはエンディングを待つばかりだ。ただし、厳しい調教を続けてきた場合は、愛情度などの隠しパラメータが不足しているかもしれない。そのままエンディングを迎えると、とっても悲惨な結末が待っているから、最後ぐらいはやさしくしておいたほうがいいのでは？それでも愛情度は、よほどひどい接し方でなければ、そこそこ上がるので大丈夫。目的をすでに達成している人は、パラメータの低いジャンルなどを育てておこう。

緊縛の館

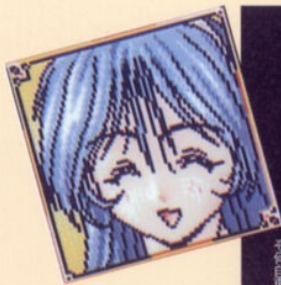
名前	かおり
セックス経験値	166
フェラチオ経験値	150
口キス経験値	168
アナル挿入	39
マンゾ度	150
淫乱心	84
幸仕	157



▲残り日数が少なくなると、まだ彼女が経験不足では、その分野はもう手遅れだろう。



▲最初はいやがっていたプレイでよろこぶようなら、キミの調教も完成が近い！



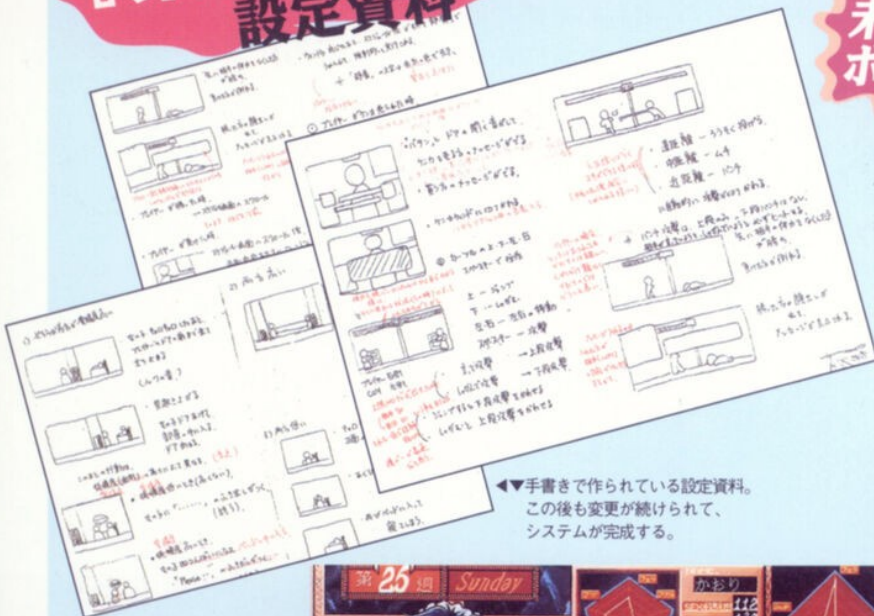
◀エンディングでは、調教の結果を数字で見せてくれる。キミの総合得点は！



その夜は、眠る事ができなかった。何故かは、知らない。自分の勝利で高揚していたものの、それとも……東方に見える星の空、残りの果の中に見えるそれは、長年共に暮らした兄の姿だ。

キミの目ざすものは!?

ミニコーナー 『緊縛の館』 設定資料



▼手書きで作られている設定資料。この後も変更が続けられて、システムが完成する。

ここで紹介しているのは、このソフトの設定ラフだ。未公開のパッケージ用ボツイラストと共に、ちょっとだけ紹介してしまおう！

未公開！ ボツ原画

▶鎖でつながれた少女。パッケージで使われている絵とは、微妙にポーズが違う。



調教計画もこれで完璧 コマンド別 パラメータ変化表

調教コマンドを実行すると、複数のパラメータが一度に変化して、いろいろな副作用を結果におよぼしてしまう。ある目的には有効でも、同じくらい必要な数値を下げられてしまうコマンドが少なくないからだ。

関連性をチェック！

この表では、おおまかな数字の上下動しか記入していないが、各変化の度合いにはコマンドごとにかなりの差がある。少女の服装によってもその数値は違うので、確認しながら有効な手段を研究しよう。



少女と主人公が共に成長すれば、各プレイも成功だ。どんなプレイでも感じさせられる。



主人公

主人公のパラメータは、数も少なく見やすくなっている。自分の技術力をチェック！

少女

少女のパラメータは、かなり複雑に関係し合う。つねに全体を把握しておこう。



主人公パラメータ変化表

	体 力	ムチ技術	縛り技術	SEX経験度	フェラ耐久
愛 撫	DOWN			UP	
アナル 開発	DOWN				
犬 喰 い	DOWN				
ス カ ト ロ	DOWN				
SMビデオ鑑賞					
A V 鑑 賞					
す ま た	DOWN				UP
何もしない					
S E X	DOWN	DOWN	DOWN	UP	
アナルSEX	DOWN	DOWN	DOWN	UP	
フェラチオ	DOWN				UP
鞭でたたく	DOWN	UP		DOWN	DOWN
縛 る	DOWN		UP	DOWN	DOWN
スカトロプレイ	DOWN				
オナニープレイ					
休 息	UP				

少女のパラメータ変化表

	体 力	マゾ 度	フェラテクニック	SEX経験度	ヴァギナ感度	アナル感度	羞 恥 心	奉 仕	SEX興味度	SM興味度
愛 撫	DOWN			UP				UP	UP	
アナル 開発	DOWN					UP	DOWN			
犬 喰 い	UP						DOWN			
ス カ ト ロ	DOWN						DOWN	DOWN		
SMビデオ鑑賞										UP
A V 鑑 賞									UP	
す ま た	DOWN							UP	DOWN	DOWN
何もしない	UP						UP		DOWN	DOWN
S E X	DOWN	DOWN		UP	UP		UP		UP	
アナルSEX	DOWN	UP		UP		UP		DOWN	UP	
フェラチオ	DOWN	DOWN	UP				UP	UP		
鞭でたたく	DOWN	UP						DOWN		UP
縛 る	DOWN	UP						DOWN		UP
スカトロプレイ	DOWN	UP					DOWN	DOWN	DOWN	DOWN
オナニープレイ	DOWN	DOWN			UP		UP		UP	
休 息	DOWN						UP			

かわいく調教? 緊縛アニメーション! 2

CGちびキャラ図鑑

ちょっとお休み!? 休息コマンド

ハードになりがちなSMの描写も、彼らが演じれば明るいHに早変わり。さらに、H以外にだって、ちびキャラたちの活躍シーンは、まだまだあるのだ。それぞれのイベントで、彼らの演技を楽しませてもらおう。

ムニヤ~
ムニヤ~



パタ!
パタ!



どちらを選ぶ? 夜のイベント



キヨロ!
キヨロ!

XYZ情報

おまけコーナー

●スタッフSMアンケート!

●緊縛Q&A!

●新作『淫らな罪』速報!

●CD-ROMの使い方!

●オリジナル対戦ツール

緊縛Q&A スタッフさんにインタビュー Message from XYZ

XYZ作品の
総監督!!

小林 裕之

SUPERVISOR

Q: この作品のアイデアのきっかけは?

A: XYZの『緊縛の館』は、端的に言えば商品価値というものを追求した結果であり、このプロジェクトに参加したメンバー、自分も含め伊東、天乃、野口、須藤、そしていつもXYZの作品にプログラマーとして参加してくれている浦がいなかったら誕生しなかったものです。このゲームのコンセプトは、売れる物にしようという点を追求した結果であり、初めの企画会議で出された案の中では、育成SLGがいちばんの候補でした。しかし、ただの育成SLGだと注目を浴びることが難しいということで、浦が自分のネタであった対戦型育成SLGという案を出しました。後は、そのシステムをどうやって売れる物に飾っていくのかという、まるでクリスマスのケーキに似た装飾作業でしたよ。

Q: XYZの名前の由来は?

A: ただ変だったからでしょうね。後がないというか、そんなものだったと思います。XYZが初めてのAVG『誰も知らない』を作ったとき、常駐スタッフは2人でした。今考えると、ムチャしたなって感じですよ。

Q: COMPとの調教対戦システムの反響はどうでしたか?

A: みなさん、新しい形のSLGということで、興味は持っていただけたみたいです。

Q: COMP側の行動などで、苦労した点は?

A: それは、プログラマーの浦に聞いてみると、その苦労より、開発中に僕が新しい開発室の壁ばかり塗って、仕事をしませんでしたから、そういう面で苦労をかけたと思います。

Q: 登場する女の子が一人だけだという点で、難しかったのは?

A: 天乃の絵に関しては、絶対の自信と信頼を持っていますから、これといって心配はしませんでした。だって、結局ほんとうに好きになれるのは一人じゃないですか。それだったら、一人の女性に集中したほうがいいんじゃないのかな。

Q: このゲームのイメージとして、重視した点などは?

A: イメージは、道楽金持ちの暇つぶしということです。ただそれだけのことですよ。

Q: 尊敬するクリエイター/デザイナーは?

A: 頭の中で物事を考えてゼロから作り出している人を、みんな尊敬していますよ。だから、これといってはいないです。他人の作り出した物を批評したり遊ぶのは簡単で、

だれでもできますが、実際にそれを作るのはたいへんですからね。でも、たぶんみんなこの業界も含め、作ることが好きなんだろうね。自分たちも、ゲームのことが頭の中から離れない生活を送ってますからね。

Q: もしも、続編あるいは別のSM作品を作るとしたら、やってみたいことはありますか? A: もし、もしですよ。やるとしたら精神物をやりたいですね。人肉を食べてしまうとか……一つの愛の形の究極だと思いますからね。でも、単に食べたいという人もいますけど……

Q: 時間とお金と人手が無限にあったら、作ってみたいものは?

A: たぶん、何も作らずに旅行したり、遊んでいるでしょうね。もしそんな状況があったら、永遠に物なんて作れませんよ。決まった時間内に、予算内で作った物が本当の実力なんです。だから、自分みたいに実力のない人間は、一生懸命なんです。駄作ばかり作ってしまい、恥ずかしい限りです。

Q: これからの目標、野望は?

A: 一つ言っておきたいんですけど、目的と目標は違います。この点を踏まえて答えるなら、目的は自分たちが物を作る環境を維持していくことです。将来的には、アニメを作ったり漫画を描いたり、模型やF1に参戦するかもしれません。しかし、物はあるんであれ、自分たちが物を作っている環境を維持したいですね。野望は、南の島にハーレムでも作るのかな? たぶん、つまらないと思うけど。

あとですね、開発スタッフを募集してはいるんですが、よい人材がいらないんですよ。自分たちの開発室は、独立愚連隊みたいなところがあるんで、一人一人は自分勝手なんですけど、どんな物でも最後まで作り上げる人がいない。へたでもおもしろくなくてもいいんです。最後まで作らずに投げ出す人が多いので、だれもいっしょにゲームを作れないんです。どうしてなのでしょうね……。初めはだれでも、へたなのはあたりまえです。もしうまいとしたら、天才と呼ばれる一握りの人間だけでしょうね。そんなわけで、いっしょにゲームを作っていく人を募集しています。初めに労働環境を聞いてくるような人は、最初から来ないでください。自分たちは物を作るのが楽しくてやっている人間であって、お金を稼ぐためにやってるわけじゃないですから。

企画も目ざす
CGクリエイター!

天乃 御剣

CHARACTER
DESIGN

Q: ペンネームの由来は?

A: 特別に由来があるわけではないです。たしか神様の名前から取ったような気がします。

Q: 今までに手がけた作品は?

A: 本格的に原画として書き始めたのは『バナナ倶楽部』が最初です。『緊縛の館』は、原画を全部一人でやったという意味での処女作ですね。でも、今までのゲーム中にも、ちょこちょこキャラクターを描いて入れているので、捜してみてください。

Q: 原画を描く上で、好きな設定は?

A: やっぱり神話系の話が好きですね。それと、個人的にはRPGやSLGが好きで、企画はいつも考えています。今後はみなさん、僕が企画したSLGやRPGが出るのを、期待して待ってください。

Q: お好きな画材は?

A: これといって決まっているわけではないです。通常原画は、コピックというマーカーを使っていますし、Macも画材のひとつですね。

Q: 制作を終わった後の感想は?

A: 疲れましたの一言につきますね。まるっきり、好きでも詳しくもない分野なので、精神的な面でつらかったですね。

Q: SM絵の難しいところは?

A: わからないことや、わからない物がありすぎますので、想像を明確なビジュアルにするのがたいへんでした。

Q: SM絵のおもしろかったところは?

A: 絵を描くことは好きなので、SMだけに特別な思いがあるなんてことはないですよ。

Q: どんな資料を参考にしましたか?

A: 小林がごそごそと持ってきた、ビジュアル系の衣装のカatalogやその他……いっぱいあります。

Q: 描いていて、いちばん恥ずかしかったのは?

A: それは愚問ですね……全部恥ずかしいですよ。

Q: 最後に今後の目標を!

A: 絵を描く仕事に関してはもちろんですが、自分が企画して制作することが、まず当面の目標ですね。これからも、ずっと描き続けますので応援してくださいね!!

久 遠 涼

—— シナリオ

- ・趣味は? :
多趣味
- ・使用機種 :
EPSON386AS PowerMac9500/132 FM/V
- ・XYZの作品で、いちばん好きなものは? :
『Tonight』
- ・今いちばん遊びたいゲームは? :
黒ひげ危機一髪
- ・今いちばんSMでやってみたいことは? :
あきたから、何もしたくない。
- ・『緊縛の館』のコマンドで、好きなちびキャラアニメは? :
スカトロ
- ・『緊縛の館』で、最初に見たエンディングは? :
兄貴に負けた自分
- ・SMは好きですか? :
好き!! ロープ買いました!!
- ・ご自分のS度は? :
100点
- ・ご自分のM度は? :
0点
- ・これからのXYZはこーなる! :
売れても売れなくても、好きなことをするんじゃないんですか!

N i k e

—— エロ

- ・趣味は? :
オタク系
- ・使用機種 :
AT互換 98シリーズ
- ・XYZの作品で、いちばん好きなものは? :
『誰も知らない』
- ・今いちばん遊びたいゲームは? :
グランプリ II(F1-GPシミュレーション)
- ・今いちばんSMでやってみたいことは? :
目隠し
- ・『緊縛の館』のコマンドで、好きなちびキャラアニメは? :
女の子のキャラ
- ・『緊縛の館』で、最初に見たエンディングは? :
エンドしてません
- ・SMは好きですか? :
お話としては…
- ・ご自分のS度は? :
100点
- ・ご自分のM度は? :
0点
- ・これからのXYZはこーなる! :
ロボット兵器の開発、世界征服

伊 東 昌 信

—— CG

- ・趣味は? :
パソコン、模型、モータースポーツ、買い物
- ・使用機種 :
PC-9821Ns PC-9821AP PowerMac7500 X68000XVI FM TOWNS HR
- ・XYZの作品で、いちばん好きな物は? :
ない
- ・今いちばん遊びたいゲームは? :
タイトーWGPVer.1 デスベレイド セガSDI
- ・今いちばんSMでやってみたいことは? :
縛り
- ・『緊縛の館』のコマンドで、好きなちびキャラアニメは? :
縛り
- ・『緊縛の館』で、最初に見たエンディングは? :
ベビープレイ
- ・SMは好きですか? :
わからない
- ・ご自分のS度は? :
100点
- ・ご自分のM度は? :
100点
- ・これからのXYZはこーなる! :
出版+模型もやるのだ。

浦 和 雄

—— プログラム

- ・趣味は? :
乳もみ(オイ!)
- ・使用機種 :
FM-V PC-9801XS
- ・XYZ作品で、いちばん好きなものは? :
『Tonight』の3作目
- ・今いちばん遊びたいゲームは? :
ぼのらま島(10年以上前にFalconが出したソフト。あの木屋さんが作った処女作だったと思う)。
- ・今いちばんSMでやってみたいことは? :
社長の腹を縛り上げる
- ・『緊縛の館』のコマンドで、好きなちびキャラアニメは? :
縛る
- ・『緊縛の館』で、最初に見たエンディングは? :
スタッフスクロール(笑)。中身ができてなかったのよ。トホホ…。
- ・SMは好きですか? :
やってみないとわからん
- ・ご自分のS度は? :
もえもえー。
- ・ご自分のM度は? :
いやあーん。
- ・これからのXYZはこーなる! :
社長一に聞いて!!

作者近影!

制作STAFFアルバム

XYZの作品を支える、頼りになるメンバーたち。その中から、4人のスタッフを紹介だ! 小林さん直筆の似顔絵は、本物そっくり!?...かな。

小林裕之

企画・シナリオ、音楽など、なんでもこなすクリエイター。XYZの中心人物だ。年中無休で、作品を制作中(?)。



野口さん

事務・広報、マニュアル作り。XYZを陰で支える、縁の下の力持ち。しかし、このイラストの姿が表す、野口さんの真の姿とは…?



伊東晶信

原画ページで、天乃さんとともに、ナイスなコメントを披露してくれたCG担当さん。コメントはユーモラスだったけど、ほんとうはこの絵のようにワイルドな人なのか?



天乃御剣

『緊縛の館』すべての原画を手がけた、この本の主役(?)。ところで「メチュ」って、どんなことですか?(興味アリ)。



新/作/紹/介

XYZ最新AVG!

『淫らな罪』情報

STORY

龍ヶ崎財閥の次期党首龍ヶ崎政宗は、あるとき古物商より古代の宝剣を買い入れる。その剣は言い伝えによると、旧約聖書に書かれているソドムとゴモウで作られたものだという。いけにえの儀式で使われたその剣は、呪われた宝剣として封印を施されていた。政宗はその封印を破り、剣を鞘から抜き放つが、誤って自分の指を傷つけてしまう…。

それから3日後、原因不明の高熱で重体に陥った政宗が呼吸を停止する。しかし、数分後には何事もなかったかのように起き上がり、普段通りの生活を始めるのだった…。

オートデモで見られる



千鶴



美悠



政宗



かず子



ショッキングなイベントも!



XYZの新作は、ハードな展開のサスペンスAVGだ。舞台となる龍ヶ崎市に訪れる危機とは？
古代の宝剣がもたらした、おそろべき災いの結末は！

射撃!?



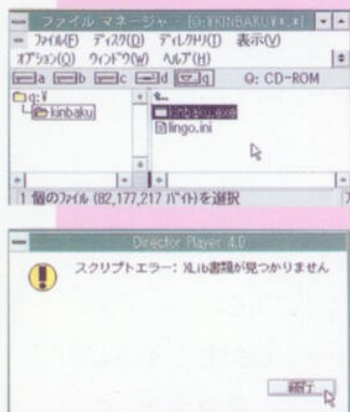
今夏発売予定!!

「緊縛の館」CGビューアー!

—— 幅広くCD-ROMの使い方 ——

起動方法

●Windows



256色!

Windowsを起動後、3.1の方はファイルマネージャを、95の方はエクスプローラを起動してください。次にCD-ROMのセットされているドライブを選択し、「kinbaku」ディレクトリへ移動します。このディレクトリ内の、「kinbaku.exe」を実行してください。その際、左下の写真のようなエラーメッセージが表示されることがありますが、そのまま「続行」を選択すれば、CDの起動には問題ありません。

●Macintosh

6万5000色!

Macintoshを起動後に、CD-ROMをセットしてください。CD-ROMを選択して「KINBAKU」フォルダ内の「KINBAKU」アイコンを実行すれば、CGビューアーが起動します。ただし、お使いの機種によっては、ディスプレイの表示色が推奨環境に満たないことがあります。その場合には、原画などが正常な色調で表示されません。モニターの設定を変えるなどして、表示色数フルカラーで起動してください。



START



この画面が出れば、**OK!**

遊び方

タイトル画面が表示されたら、指示に従ってメッセージを進めてください。調教コマンドのアイコンが表示され、原画の選択画面になります。コマンドアイコンをクリックすると、それぞれの内容に関連した原画やCGを自由に楽しむことができます。

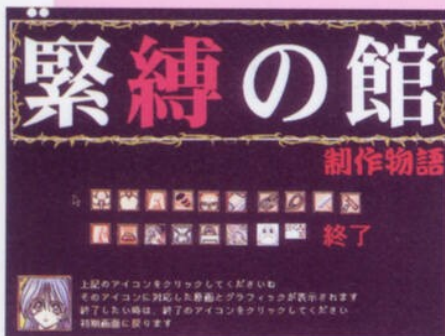


▲原画などが表示されている画面の下部には、CG・原画切り替えボタンがあります。ここをクリックすれば、CGと原画を交互に見ることが可能です。

原画



CG



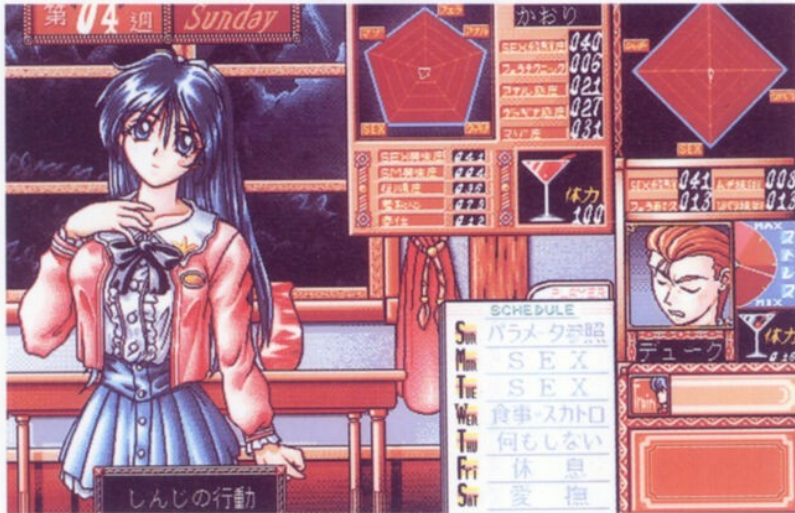
コマンドのアイコンを
クリック!

注意

- ・このオマケCD-ROMは、NECのPC-98シリーズの一部の機種では、正常に動作しない場合があります。ご了承ください。
- ・このCD-ROMに関するお問い合わせは、奥付に記載の編集部までお願いいたします。

オリジナル対戦ツールで

遊ぼう!!



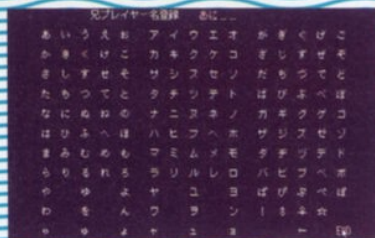
▲製品では、兄のパラメータなどは、コマンドでのぞく以外に、見ることはできなかった。

コンピュータとの調教競争という、変わったシステムが『緊縛の館』の特徴だ。しかし、このツールがあれば、もう一つの楽しみ方でこのソフトを遊ぶことができる!

オリジナルの製品版に対戦用EXEファイルを組み込むことで、人間同士の対戦が可能になるのだ。この特製ツールを、応募してくれた人全員にもれなくお送りしよう。



◀夜のイベントも、相手に取られたときの悔しさ倍増!ほんとにケンカになるかも?



▲このツールでは、兄の名前もちゃんと登録できるぞ。2人で楽しめる!



▲もちろん、一人で協力して調教することも可能だ。より計画的に、育てられるぞ。



◀兄弟ケンカも、対戦アクションに! コンピュータより手ごわい相手と対決だ。

応募方法 アンケートハガキ+定額小為替700円で申し込んでね♥

このツールをご希望の方は、アンケートハガキに住所・氏名・メディアの種類をご記入の上、700円分の定額小為替(何も記入しないでください)を同封して、封書でお申し込みください。その際、アンケートハガキが申し込み書となります。封筒に入りきらない場合は、折曲げてかまいません。

※このツールで遊ぶためには、『緊縛の館』製品本体が必要です

あて先は、アンケートハガキと同じ!

〒166 東京都杉並区梅里2-40-19

ワールドビル202

(株)パラダイム 緊縛の館特製ツール係

XYZ

緊縛の館 原画集



- ・協力 / 資料提供 XYZ
- ・制作 (有)ベガサスランド
- ・企画編集 (株)パラダイム
- ・デザイン スクエア

◆原画◆

天乃御剣

◆Special Thanks◆

XYZの皆さん

編集/発行人 透鱗 薫

発行 1996年6月1日

発行所 株式会社笠倉出版社

〒110 東京都台東区東上野4-8-1

TEL 03-3847-1155 (営業部)

03-5828-1102 (広告部)

03-5306-6921 (編集部)

印刷 三共グラフィック株式会社

郵便はがき

切手を
お貼り
下さい

1 6 6 -

東京都杉並区梅里 2-40-19
ワールドビル202
(株) パラダイム
「緊縛の館原画集」係

住所〒

TEL ()

フリガナ

性別

男 ・ 女

氏名

年齢

歳

職業・学校名

お持ちのパソコン・ゲーム機など

対戦ツールをご希望の方のみ、
ご記入ください。(詳しくはP97を見てね)

メディア (どちらかに○)
5インチ / 3.5インチ

この本の感想、原画集にしてほしいソフトハウス、ソフト名など…

♥XYZのゲームをお持ちですか？

(お持ちの方はソフト名を教えてください。)

♣XYZのゲームでどのソフト、キャラクターがいちばん好きですか？

☐ソフト

☐キャラクター

◆この本の原画の大きさはいかがですか？(複数回答可)

①小さい ②大きい ③普通 ④CGがジャマ ⑤CGをもっと多く
その他()

♠ゲームやソフトハウス、スタッフさんの何についていちばん知りたいですか？

☐ゲーム

☐ソフトハウス・スタッフ

♥原画集、ファンブックなどで取り上げてほしい企画はありますか？

♣この本でおもしろかったページ、つまらなかったページは？

☐おもしろかった
ページ

☐つまらなかった
ページ

◆ご自由にメッセージをお書きください。

この館の扉を開けたとき

緊縛の

日々
が始まる……





SAKURA MOOK69
CG・原画ビューアー

緊縛の館

原画集付録



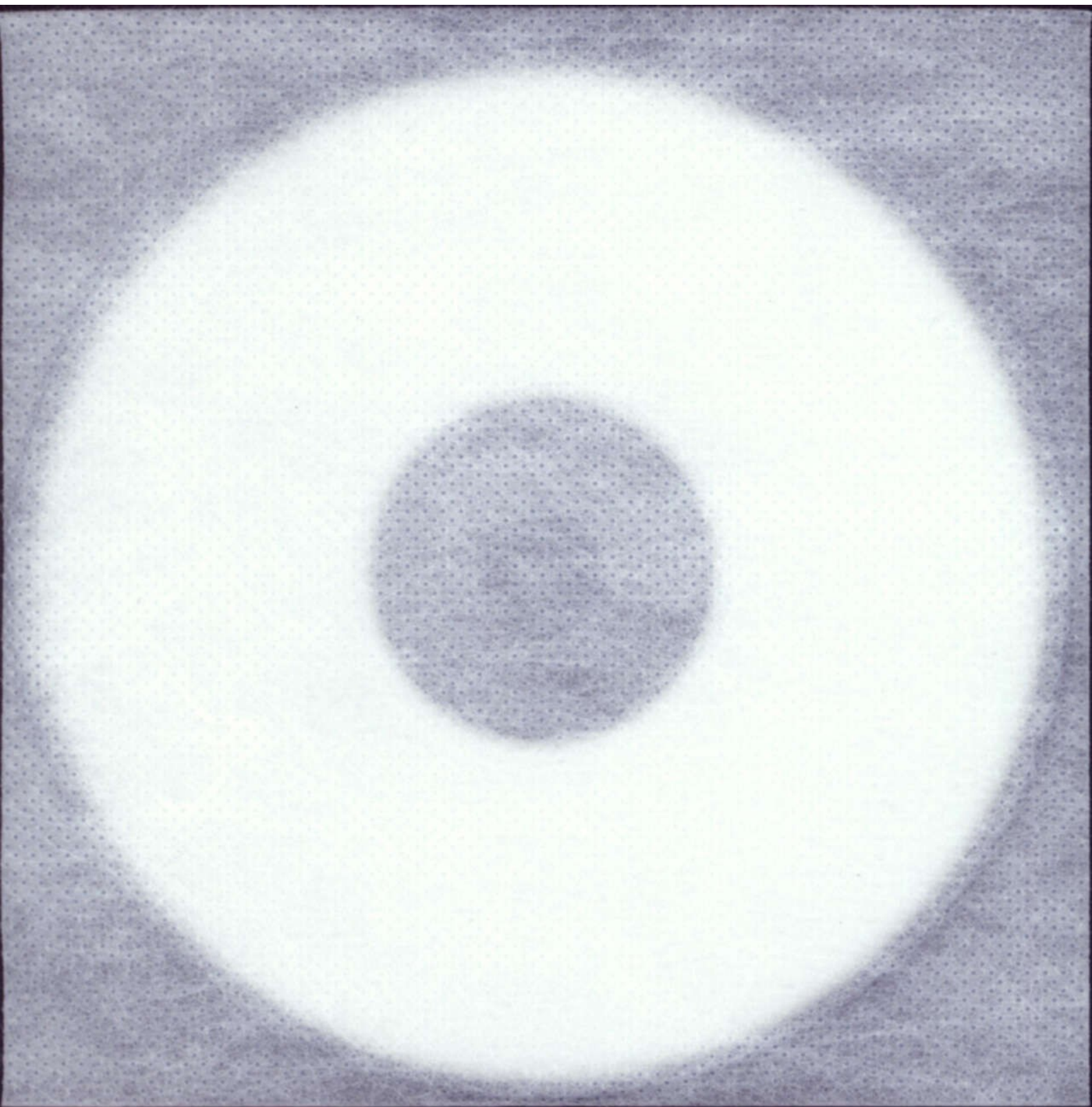
©1995

ハイブリッド版
Windows+Macintosh

“新作「淫らな罪」紹介デモ”

COMPACT
disc

発行日1996年6月1日
笠倉出版社



SAKURA MOOK69

CG・原画ビューアー

緊縛の館

原画集付録



©1995

ハイブリッド版
Windows+Macintosh

“新作「淫らな罪」紹介デモ”

COMPACT
disc

発行日1996年6月1日
笠倉出版社



発行1996年6月1日



緊縛の館

定価 2,300円 (本体2,233円)

雑誌コード64154-69

ISBN4-7730-0769-9

C9472 P2300E



9784773007695



1919472023006