



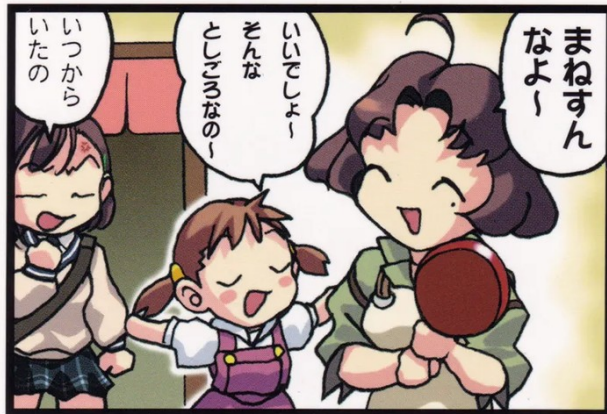
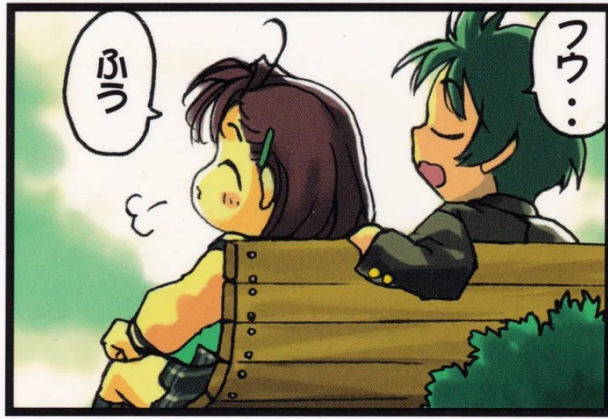
Private Nurse

プリンセスナース

根須魂介アートワークス



ミミック





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〜っと……ジュリエットとは、お仕事するとき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
ズ
ベ
ー
ト
キ
ャ
ー
ト





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。



マリヤのトレードマーク

「大女夫よ...」

時折みせる
限リなく深い
女性

ミリアを
看取るマリア

■カラーリングテスト

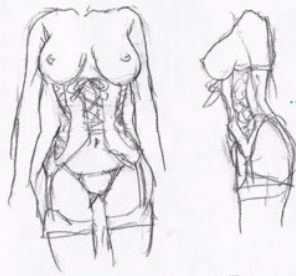
初めてまりあに色を付けてみたのが、これです。髪の色は最初茶色でした。

■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。



まりあインナー



■下着&室内着

まりあの下着はレトロチックなものでいいか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でやめました。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



この時マリはまさに
幸の絶頂。心身共に絶頂調
まりあの背負い
果てなく深い業
知るよしたし!!

■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。



伝統の国家資格
Private Nurse

「私は会って以来の...
彼女が、契約した看護婦
ではない。彼女の...
ことになる。では彼女...」

不在時にカマズ
ウィンズ

旅の
時間下

おろかせ
下着
黒の三連水
P.N.の
証



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。



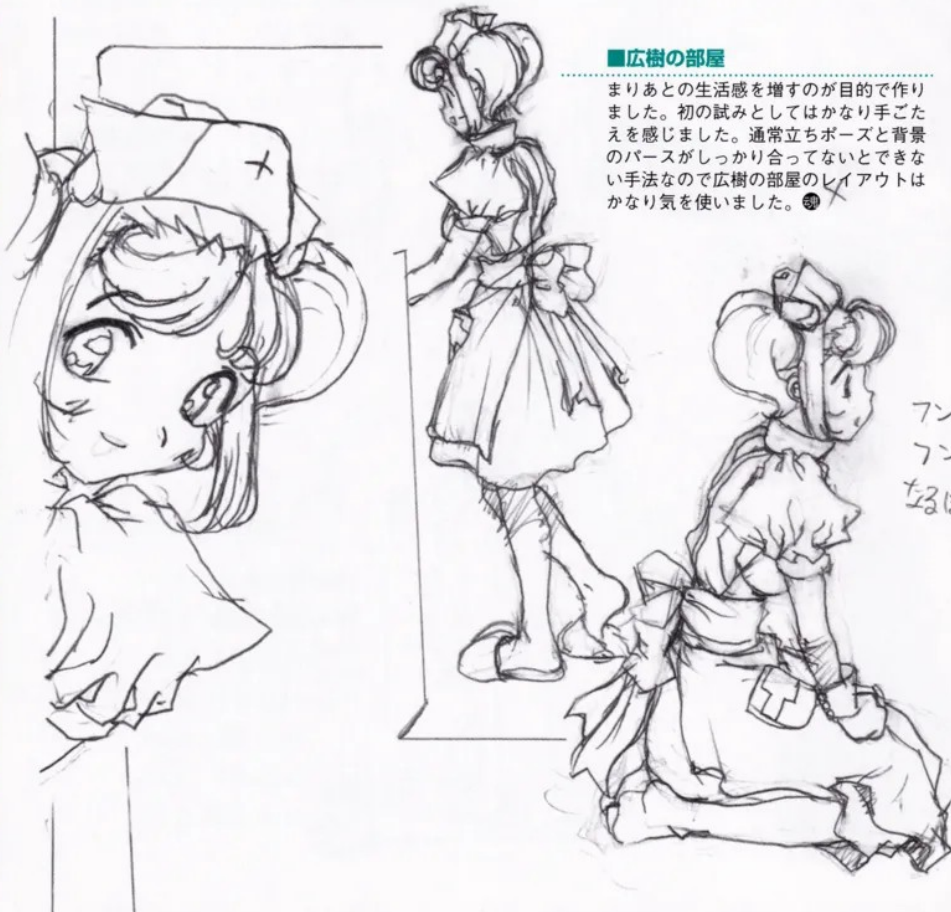
■通常立ちポーズ

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パ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。☹





■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だ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、ただ大きくなるだけではありがたみに欠けるなど思っていたので、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、偶然にもぼっちりはまったので外出時のまりあとして使用してしまいました。☺





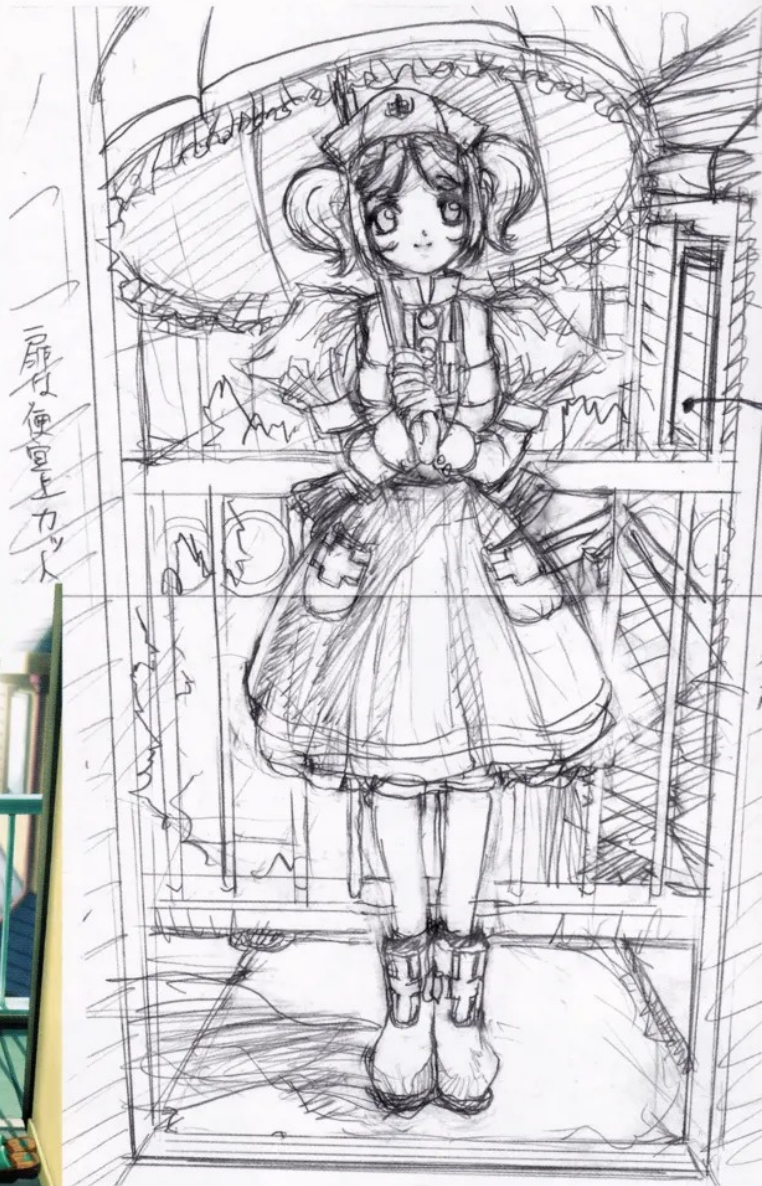
Event Graphics

イベントCG原画

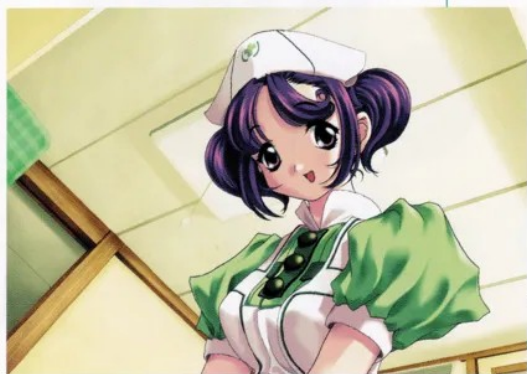
表情や手の位置などが異なるバリエーション違いも含めると、かなりの点数となるまりあのイベントCG。ここで載せているのは、各イベントCGのベースとなっている原画と、それに対応した実際のゲーム画面。なお、原画&イベントCGに対するコメントは、すべて原画を担当した根須魂介氏によるもの。氏の文中に登場するJUN氏は企画とシナリオ及びディレクションを、にしむら氏はCGと製作指揮を、それぞれ担当している。

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
ナースの
まりあです



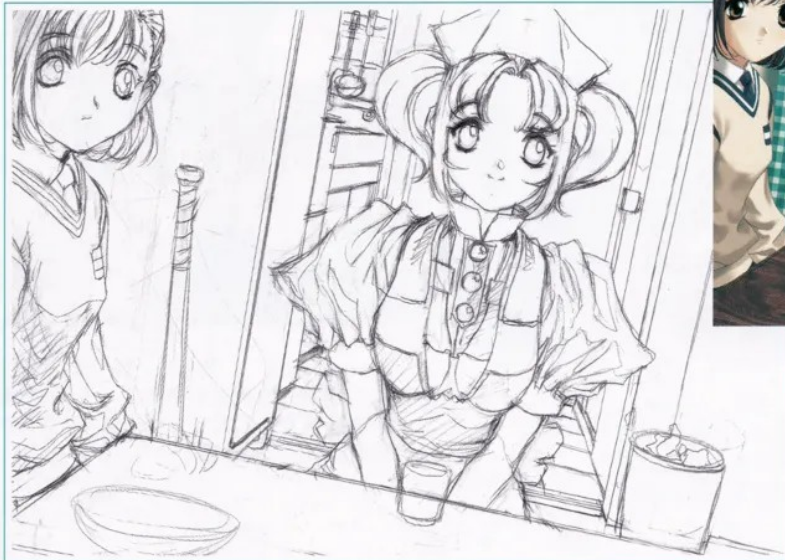
イベントシーン初描きの1枚です。なにぶん2年ぶりに描くイベント原画だったので無性に緊張していたのを覚えています。CGの色合いも今後、これを基調にしていくこともあって色々試行錯誤しました。結果として癒しをイメージさせる緑がかった色調で進めることになりました。☺



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は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。●



体の洗い方にも コツがあるんですよ

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。●

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



まりあと子供ってと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。●



まりあとミニデート 自然ってすばらしい

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



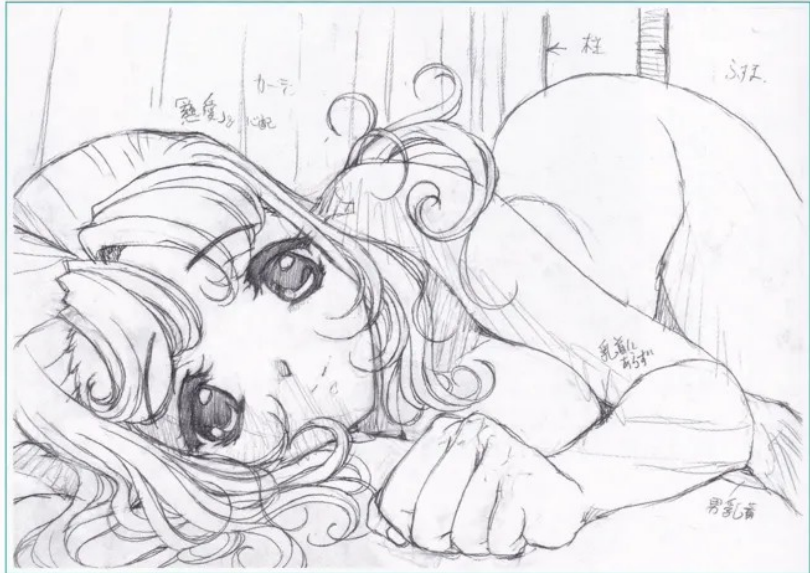
作業当時は初の部分変化のないイベントという意味でCGスタッフから歓迎されたカットです(笑)。こちらとしてはとにかくスキあらば動かしてやろうと思ってましたからね。たまたまこのシーンは見当たらなかっただけで。



お互いの温もりを
感じながら眠る夜



やっぱり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?



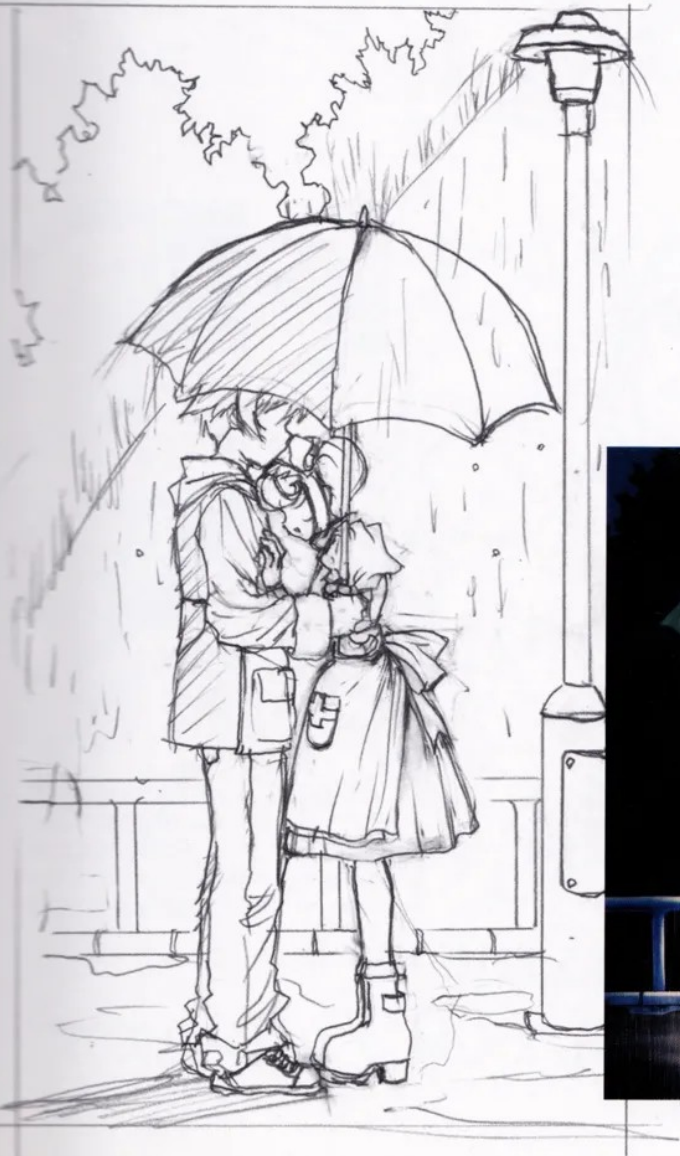
広樹の背中に食い込みまりあの指にありつた彼の切なさをぶつけさせました。自主的カンヅメに入って一番ノリノリの時に描いた1枚なのでかなりお気に入り度は高いです。





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
イスプです。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だろうと考
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。●

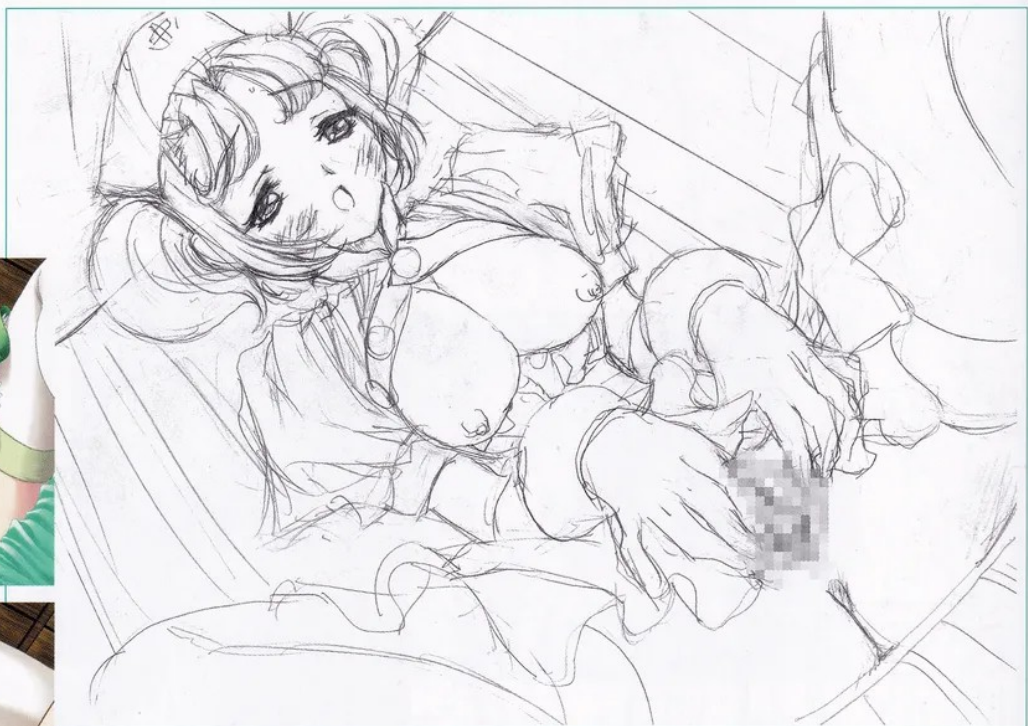
まりあのやわらかくて大きな胸——
あんまりいじめちゃ、やですよ



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！^④



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。^④



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さほど持ってない』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。●



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)。●



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〜くわかつた
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つたん
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。●



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)。●



感じすぎてグツタリ——
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本髪の毛のラインの動きを計算するのがとてもやっかかったです。言い出しっぱなし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せる予定でした。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) ●



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。●



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……



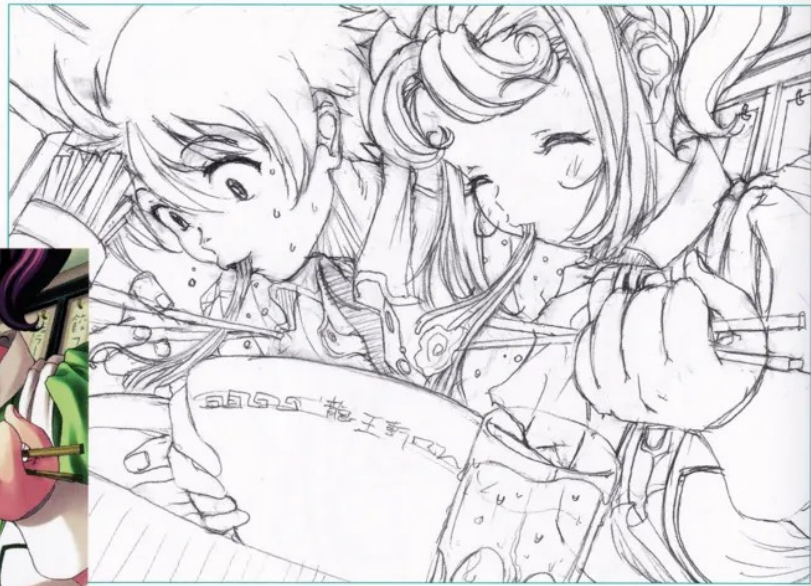
天気の良い日は、恋人らしくデートをしよう！

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オンドムウオー大好きのにしむら氏によるアイデアです。●



イルカさん、イルカさん
ごきげんいかが？

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。●



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。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……



29コマ
単で独立。⑨



⑨と⑦とセウCG
交互に表示。
3~4回。

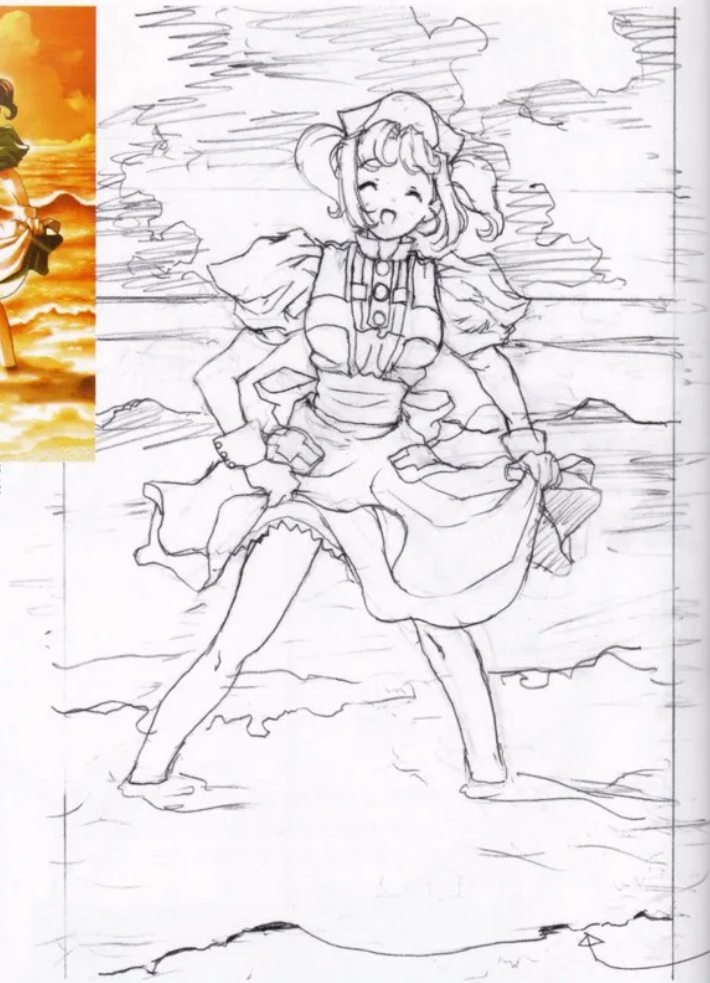


María | Event Graphics



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実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ルナース

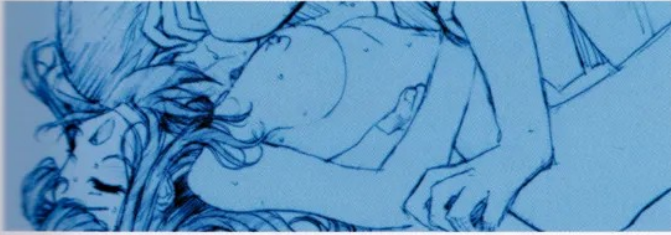


本編中もっともインパクトを与えることを狙ったシーンです。ジュリエットの表情は夜間にライトで照らし出された野生動物のような静かな鋭さを目指しました。彼女の parasol はエッジが微光を放ってますがどんな仕組みなんだろう(笑)。こういうのあったら売れると思うんだけどなあ〜。●



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。④



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。⑤

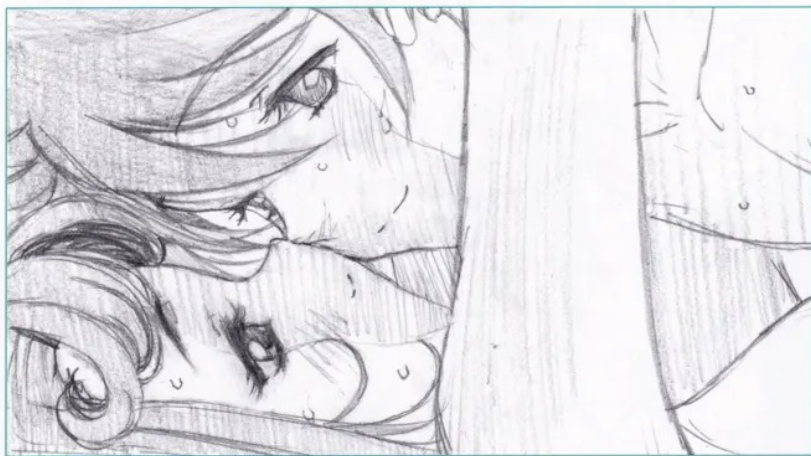


③

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、まずいないだろう(笑) と思いましたが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。●



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



何も知らなかった
本当に、何も知らなかった

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。●



HMA-24

フィッシュ

ラスト

フル

白地

白地

白地

白地

白地

白地

白地

白地



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。●



T-XIX コスタ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	2	3	4	2	3	4	2	3	4	1

8:14時
7:50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

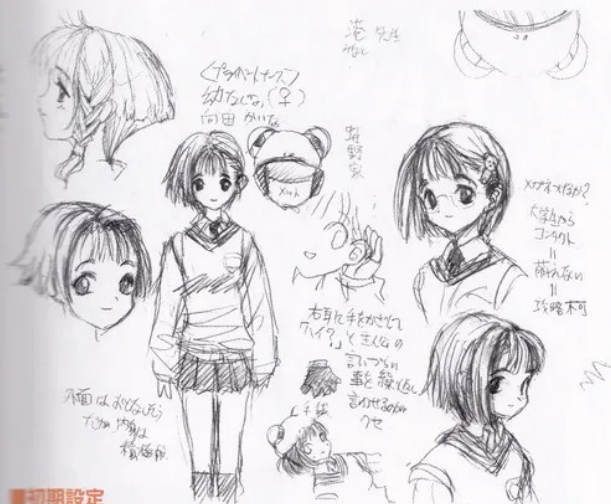
birth **2/8**
blood type **A**
tall **158cm**
weight **46kg**
bust **83cm**
waist **57cm**
hip **87cm**



Character Drawings

キャラ設定画

彩乃の基本は制服。その他の服についても、シンプルなものにまとめられているため、服装についての細かい設定はあまりない。ただ、活発な性格のキャラなため、表情や行動パターンに関する設定は多い。また、回想シーン用の中学生時代の設定も興味深いところ。

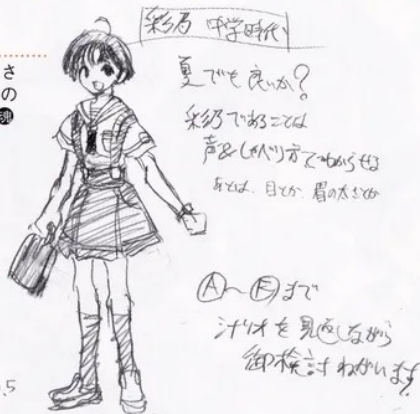


■初期設定

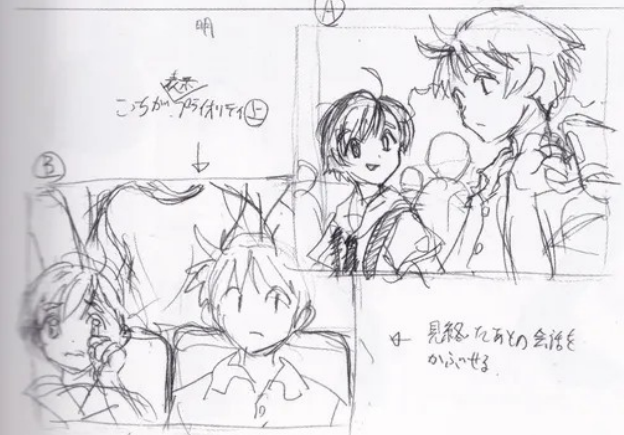
今より若干クールなイメージで描いてましたね。名前も違うし、眼鏡をかけたことも考えてました。

■中学時代

ローティーンの快活さを強調させたかったので夏服にしました。



脚さコン
10 35
2.40.25画
3.9.11x12 100.5



■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のです。



■キャラ設定ラフ



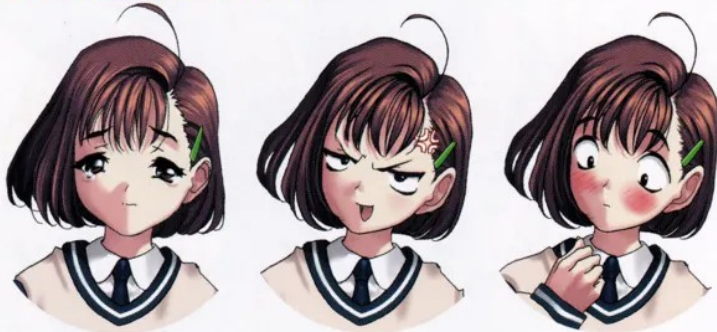
「プープー」の絵は出したかったですなえ(悔)。よくチエックすれば使い所があったのかもしれないんですけど。



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ながら描きました。たしか一番最後に描いた彩乃です。

■彩乃の部屋



■通常立ちパターン

基本的に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。ポージングや表情、視点の高さ、すべて考慮します。

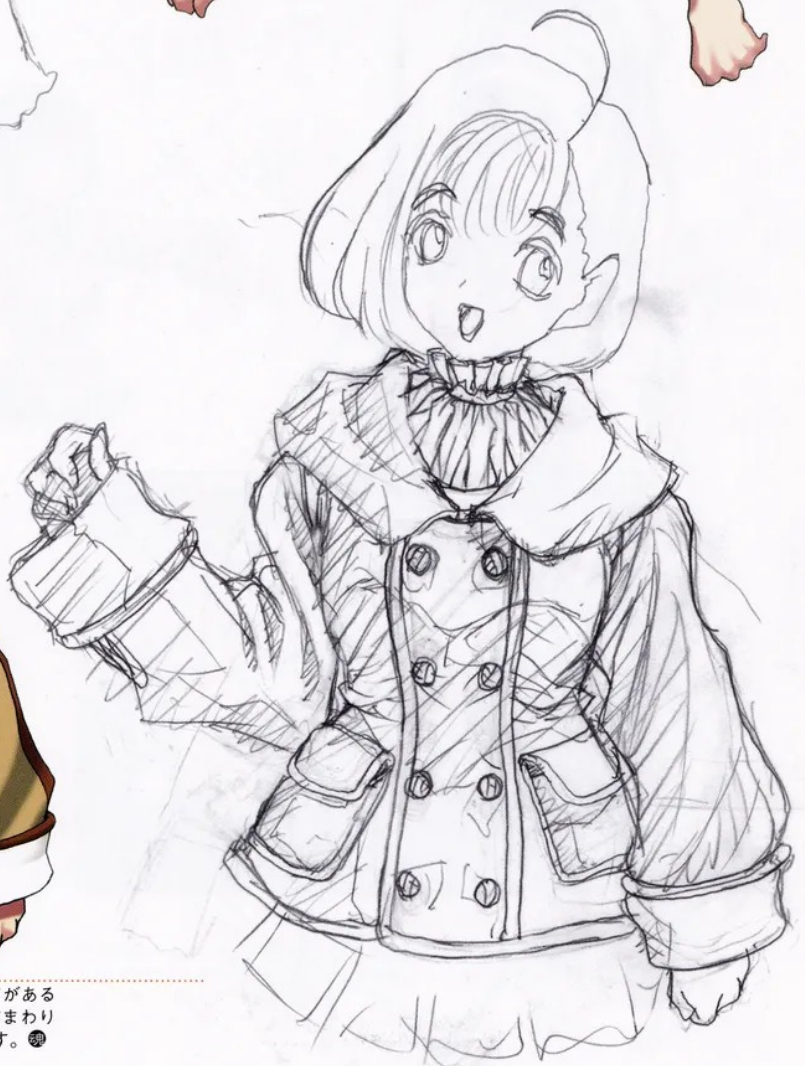
日常の





■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。間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。



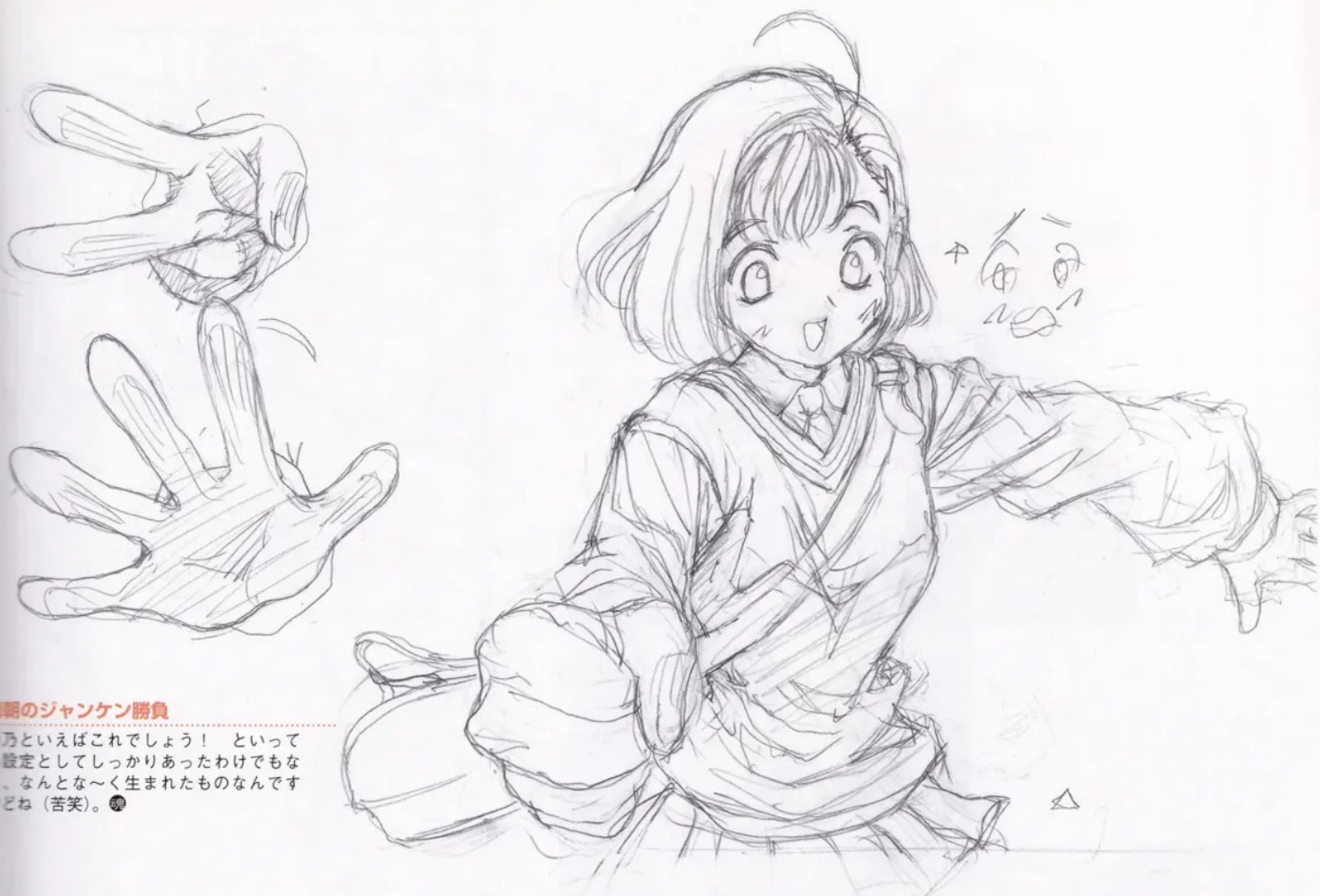
7月-4日か? X
彩乃
大学生

彩乃大学生
といえは
コレでは

■バストアツ

この絵で出てきたセリフ「アタシが、彼女だっただらきつと楽しいよ」に込められてる彼女の秘められた想いはSPRIMO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）。●



……こうして彩乃は、完全に燃え尽きた。

■-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

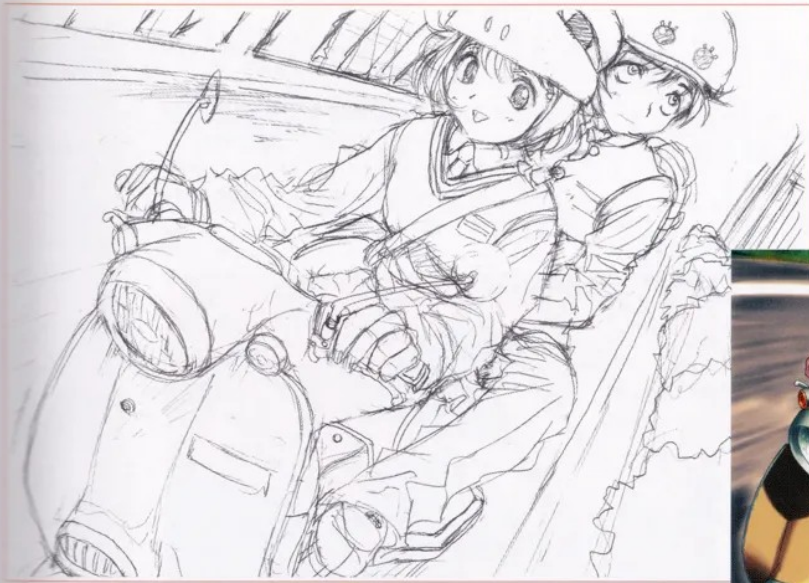


由乃さんのぶっ飛びっぷりがよ〜く出てるイベントです。厳密にはなくても困らないイベントなんですが、ノリがほぐれるということで。



こういう静かなシーンってフル画面ドーンより、真ん中にポツンと置いたほうが、雰囲気伝わるだろうと思ひまして、コミックテイストにしました。

いつもとは立場が逆だね、ヒロちゃん

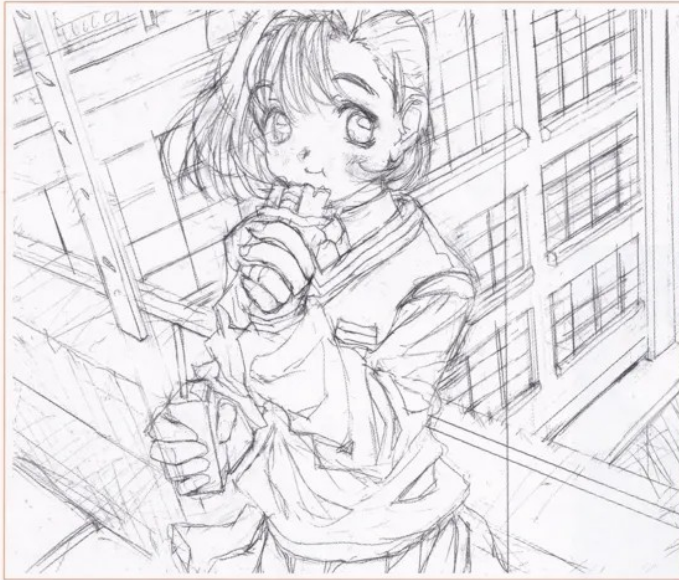


バイク、彩乃、広樹、3つのサイズを正確に捉え、かつ、これらをバランスよく状況のつかみ易い構図に納める作業というのはかなり難易度が高かったですね。バイクはGIORNOを元にした架空のものです。●

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つりミングを左にずらしました。●



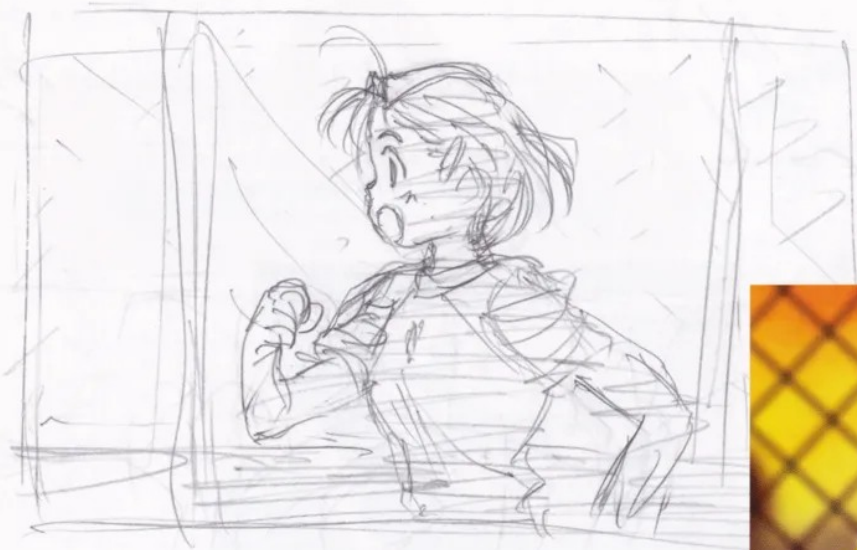
気付いた方もいると思いますが、立ち絵のバストアップを美晴先生のHシーンの背景に貼付けて急造したカットです。制作終盤はこんなカンジで追い詰められていました（苦笑）。●



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つかない状況で、自分でCGまで仕上げられるなら描いても良いというランク付けのシーンがいくつかありました。その1つがこれです。④



頑張ってもダメなことってあるのかな？

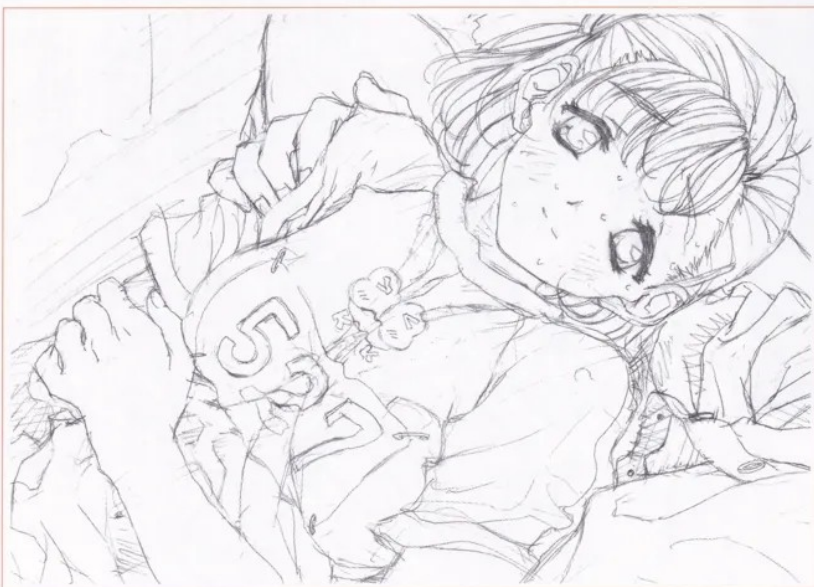
彩乃をマラソンにチャレンジさせることにしたのは、正月に放送されたホノルルマラソンのドキュメント番組で果敢に初挑戦していた人たちのひたむきさに大きな感銘を受けたことがきっかけでした。④



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。④



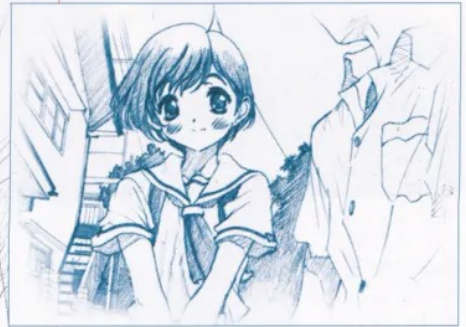
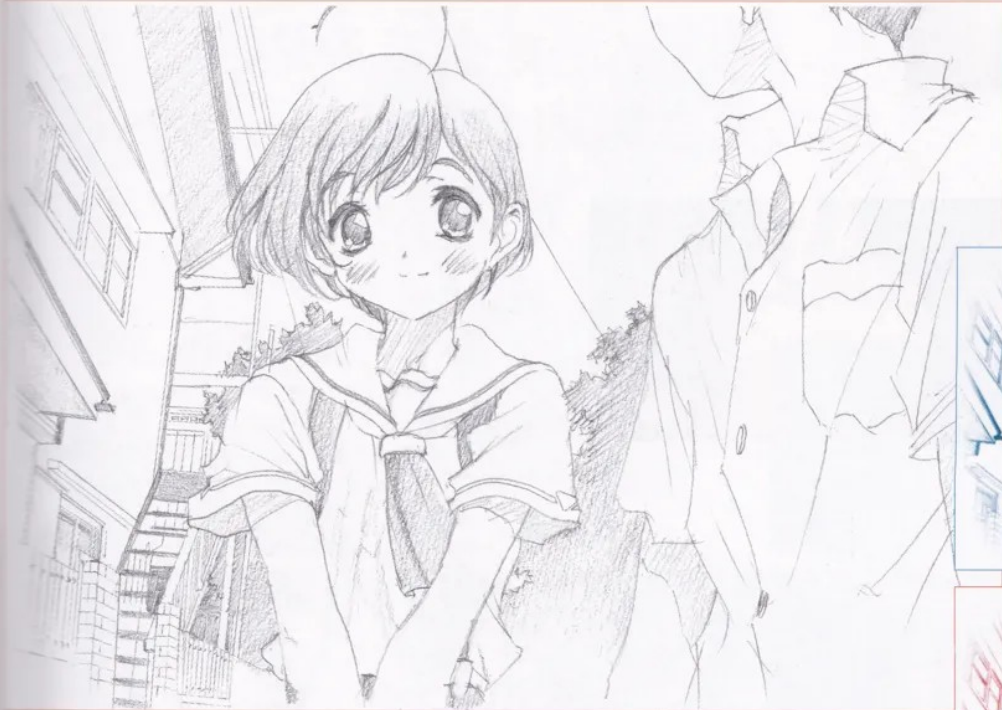


幼いころの彩乃—— どうしてそんなに泣いているの？



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。●

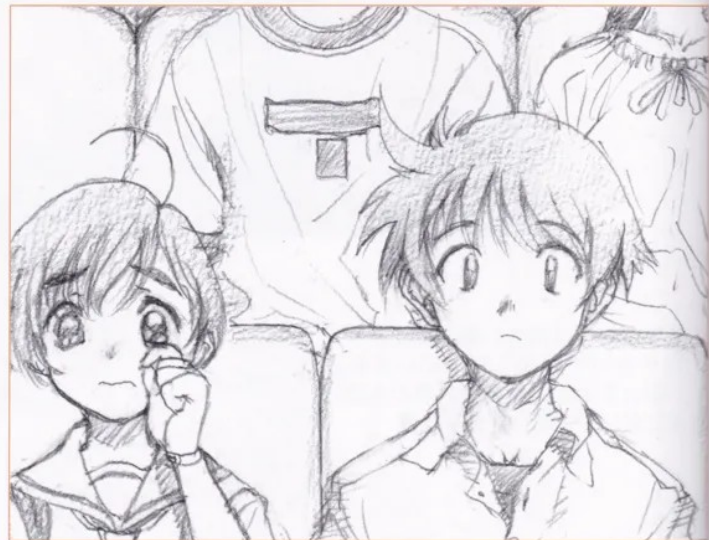
予想外に好評だったのが中学生時代の彩乃でした。声優さんの微妙な演技分けが良いカンジだったなあ。別れを切り出したシーンは広樹が顔をうつむかせてます、わかりづらいですけどね。●



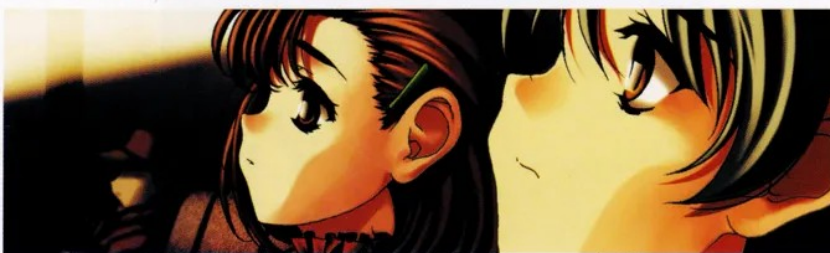
幼なじみから恋人へ—— まだまだ未熟だった2人の恋心

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……

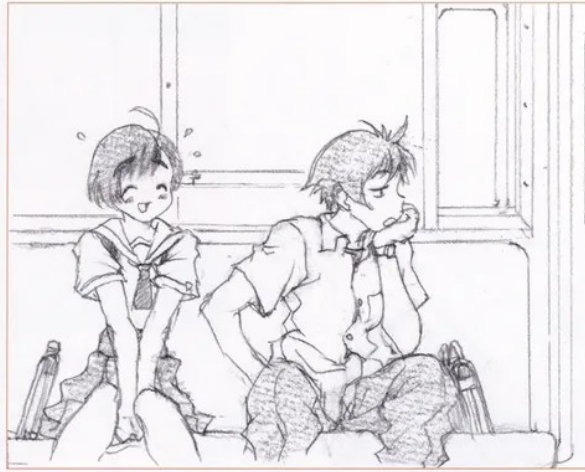


2人が観ている映画はとある有名女優の主演した洋画のチラシをかな〜りいじくって作成しました。ラフにあるようなのが最初抱いていたイメージだったんですけど、まあ、こっちでも伝わる雰囲気は同じだろうと思っていて。●





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。●

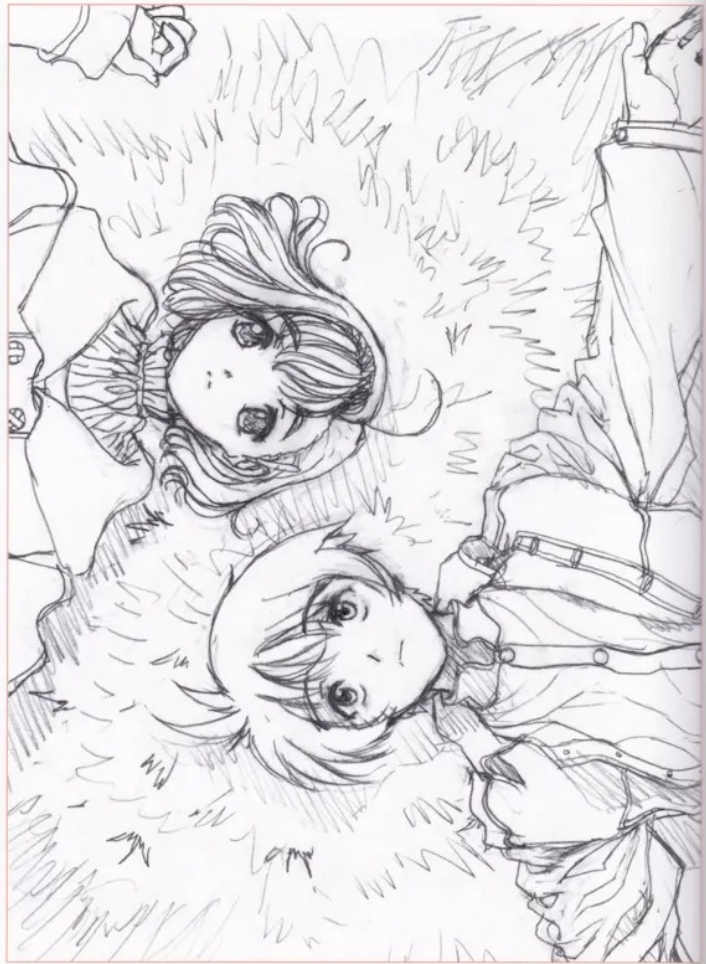


この絵は結構お気に入りです。パンチラなんかも考えたんですけどね(苦笑)。●



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。●



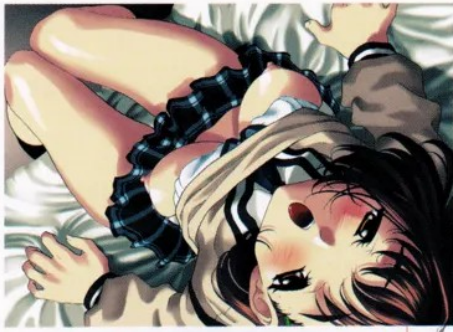
最初はスクロールの予定はないカットでした。テッサンの狂いのないよう、紙を継ぎ足してお尻の端まで描いて、ふと、「これ、お尻からフレームインさせた方がイケるんじゃないか?」と突発的に浮かんだ直感を大事にしました(笑)。●

2人だけの放課後

……ヒロちゃんの

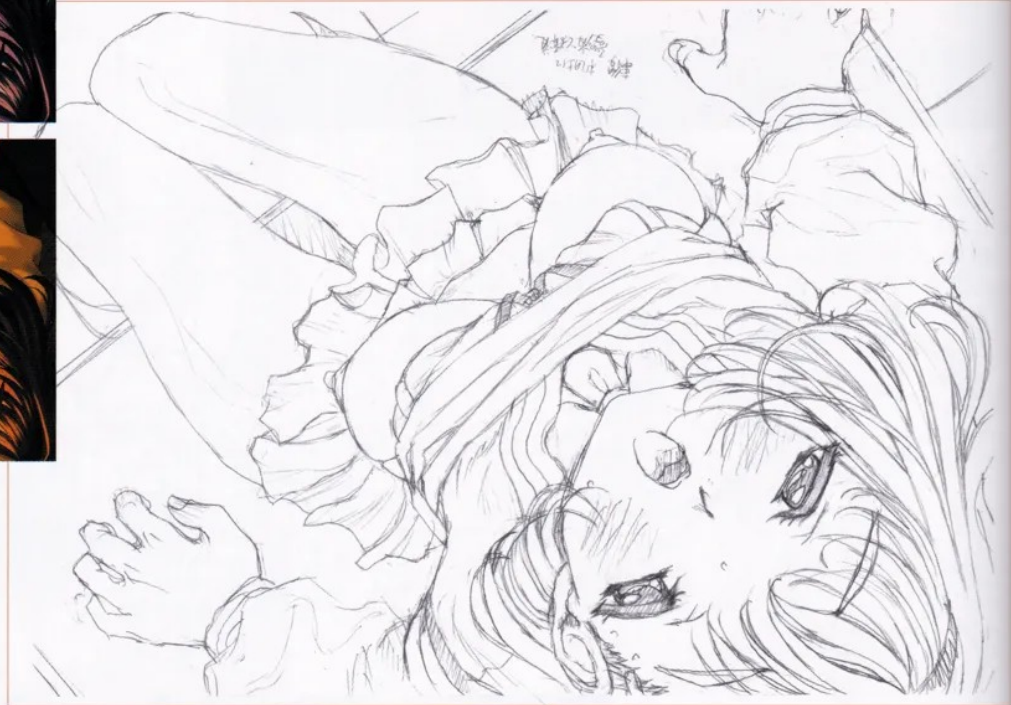
好きにしているから





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りたかったです。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。●



彩乃の脚をしっかり抑えて——
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？

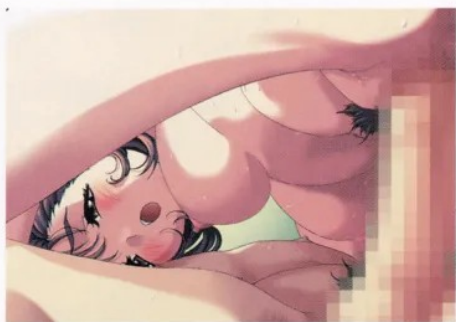


強く、激しく、愛したい——
気持ちよすぎて……飛んじゃうっ



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。●

今度は彩乃が動いてみて——
繋がってるトコ……見えるよ



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)。(●)



“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。🍷

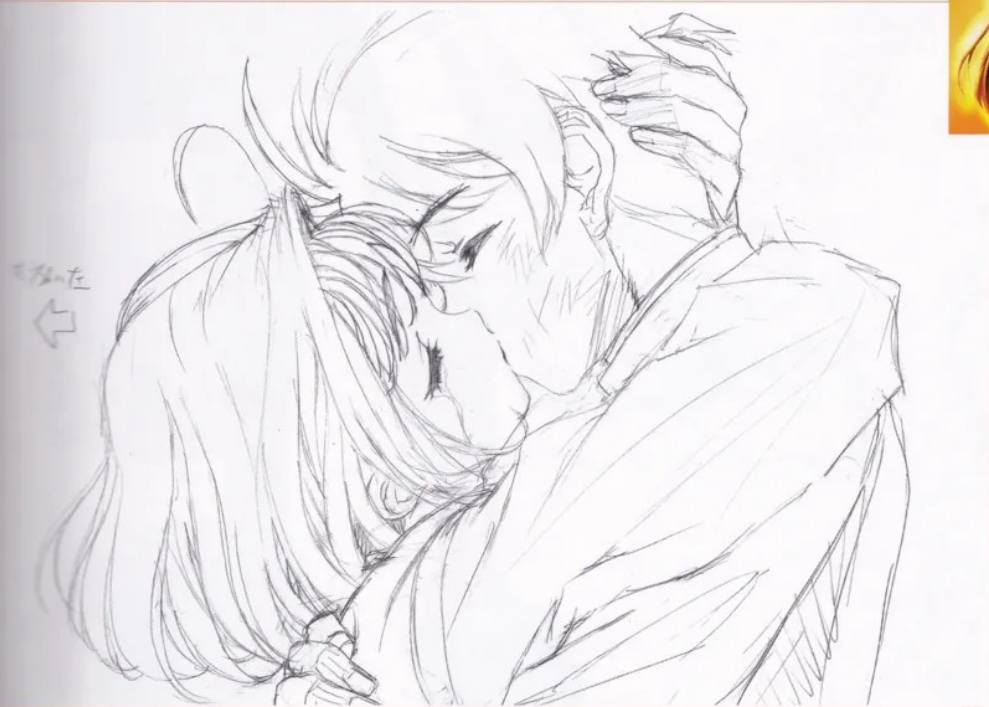


すべては広樹の早とちり
2人の物語は大団円へ ——

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

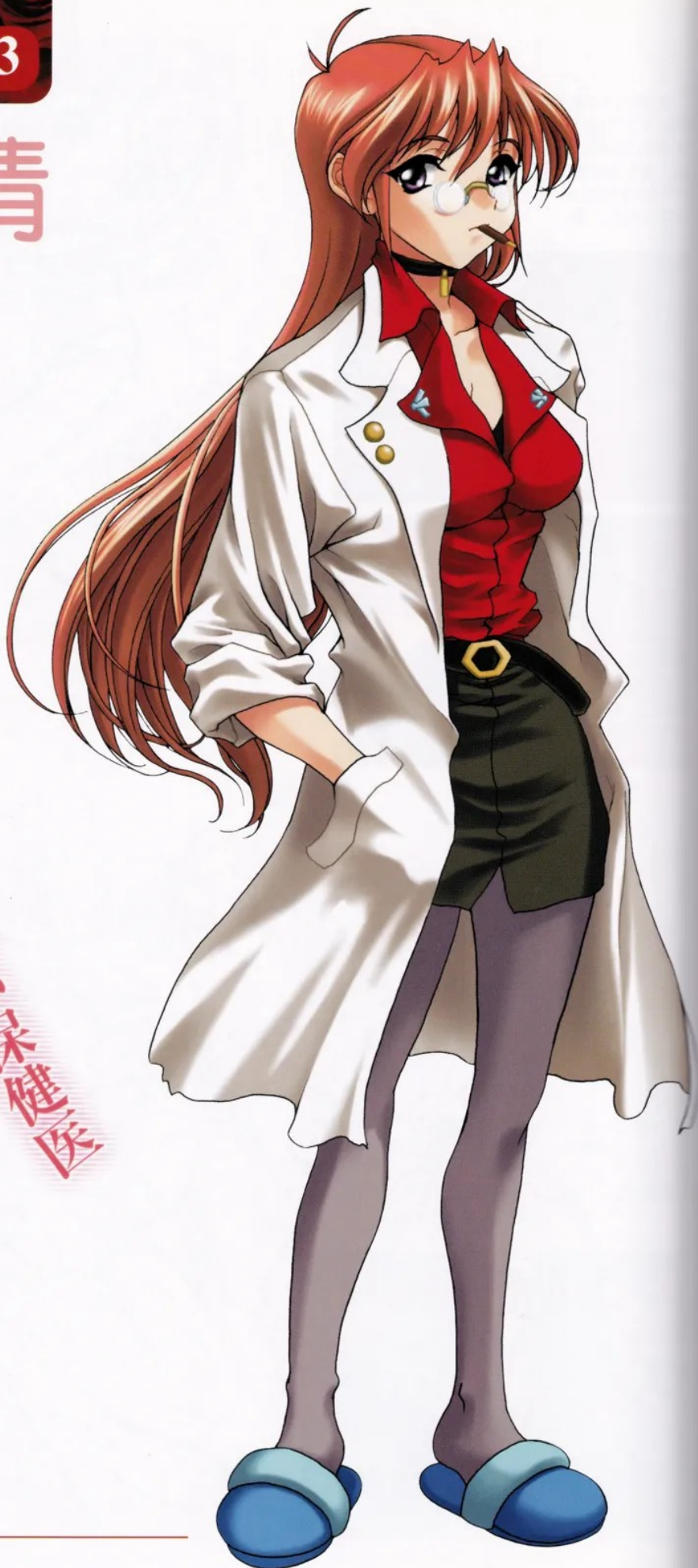
— Interview with Miharu

- 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：「うちの両親は、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、設定画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。



■キャラ設定ラフ

白衣に付いているボタンは今までもつまみ食い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)。

■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。



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。



美春、こんなん ありが?



■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。



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シーンの途中に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。(●)

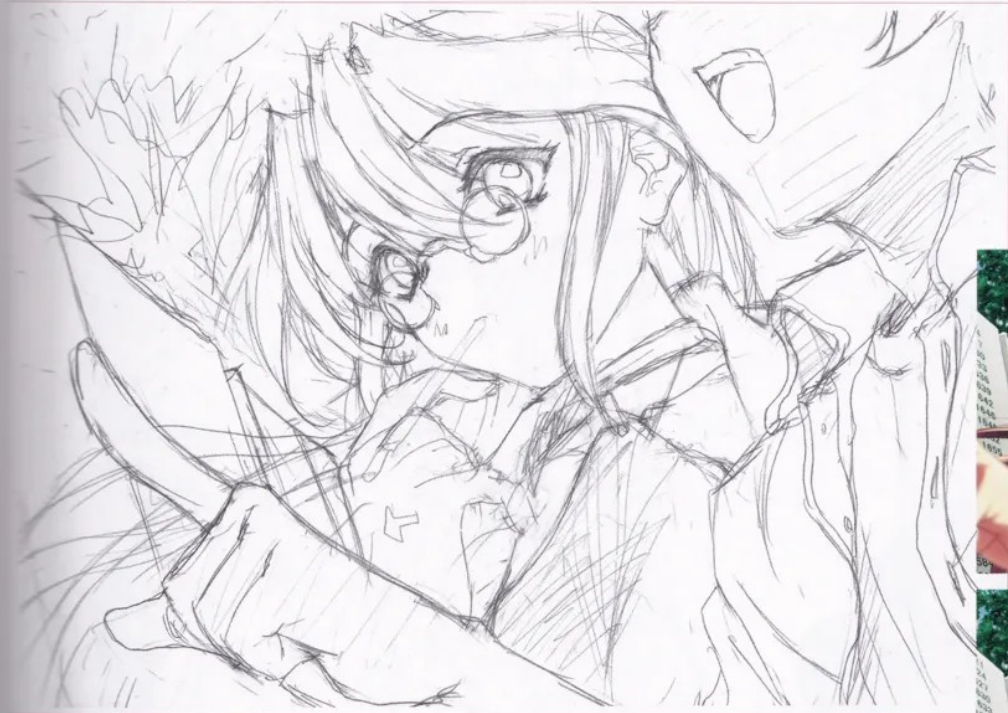


広樹を挑発する美晴—— お前のしたいように、してみなよ



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を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……

Character File #4

サブキャラクター

ここでは、数々のサブキャラクターのうち、グラフィックが用意されているキャラのみ紹介していく。ゲームの進め方によってはまったく登場しないキャラや、ほんのちょい役程度のキャラもいるが、シナリオ上重要なキャラに関してはちゃんと細かい設定も用意されているので、そのあたりに注目してもらいたい。

■設定ラフ
この子らに関しては終止肩の力を抜いて楽しく作業できましたね。見ての通り、大正浪漫なナース服を元にしています。

ツィンナース

A3
○マリアの性格的アサインなし
○マリアの顔を体現しているような感じ
○マリアと同じ身長
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型

B3
○マリアの性格
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型
○マリアと同じ髪色
○マリアと同じ髪型

※ A3の方がお姉さんぽい、ふんわり、
(B3がA3の指示とかはまがらない)

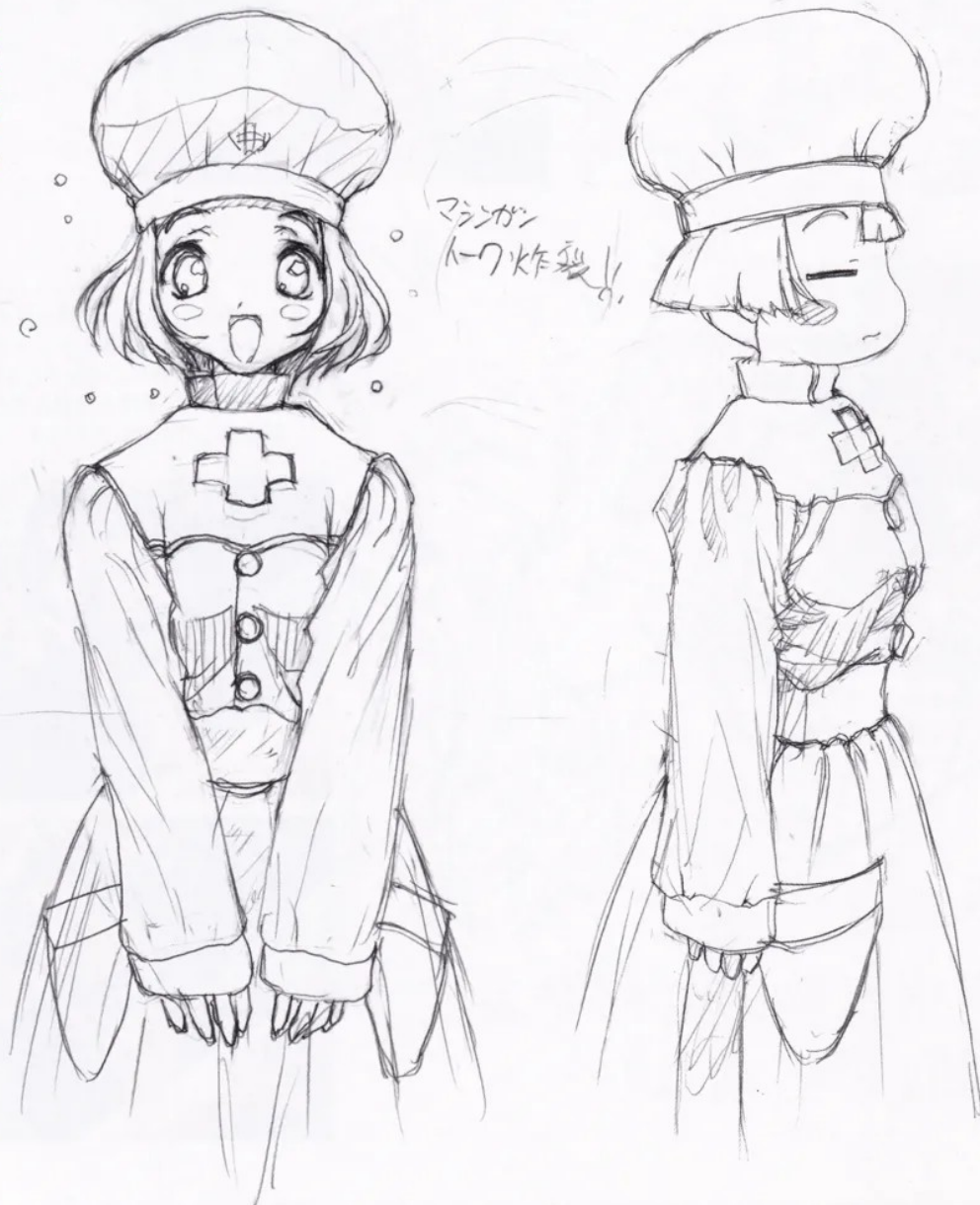
2人で7ヶ月前でいいから
3ヶ月前でいいから

まりあが出かけているときに、まりあに代わって広樹の介護をしてくれる2人組のナース。ふたりとも身長は180cmと、かなり無駄にデカイ。いてくれれば寂しさはまぎれるが、ナースとしてはまったくの役立たず。

ツィンナース Twin Nurse

■立ちパターン

各々の性格をストレートに身体の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もありました。この2つはお気に入りです。



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らとにかくとんがらせました。結果、スカートは描くのにかいた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に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同じコンパチにするか、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います)。

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。

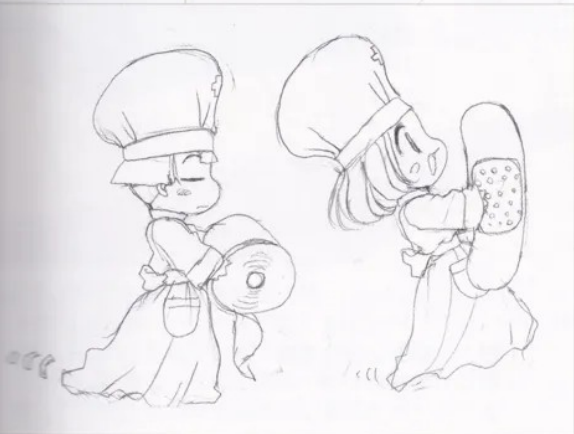
わたしたちプライベートナースが
みなさんに元気をお届けします



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つ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

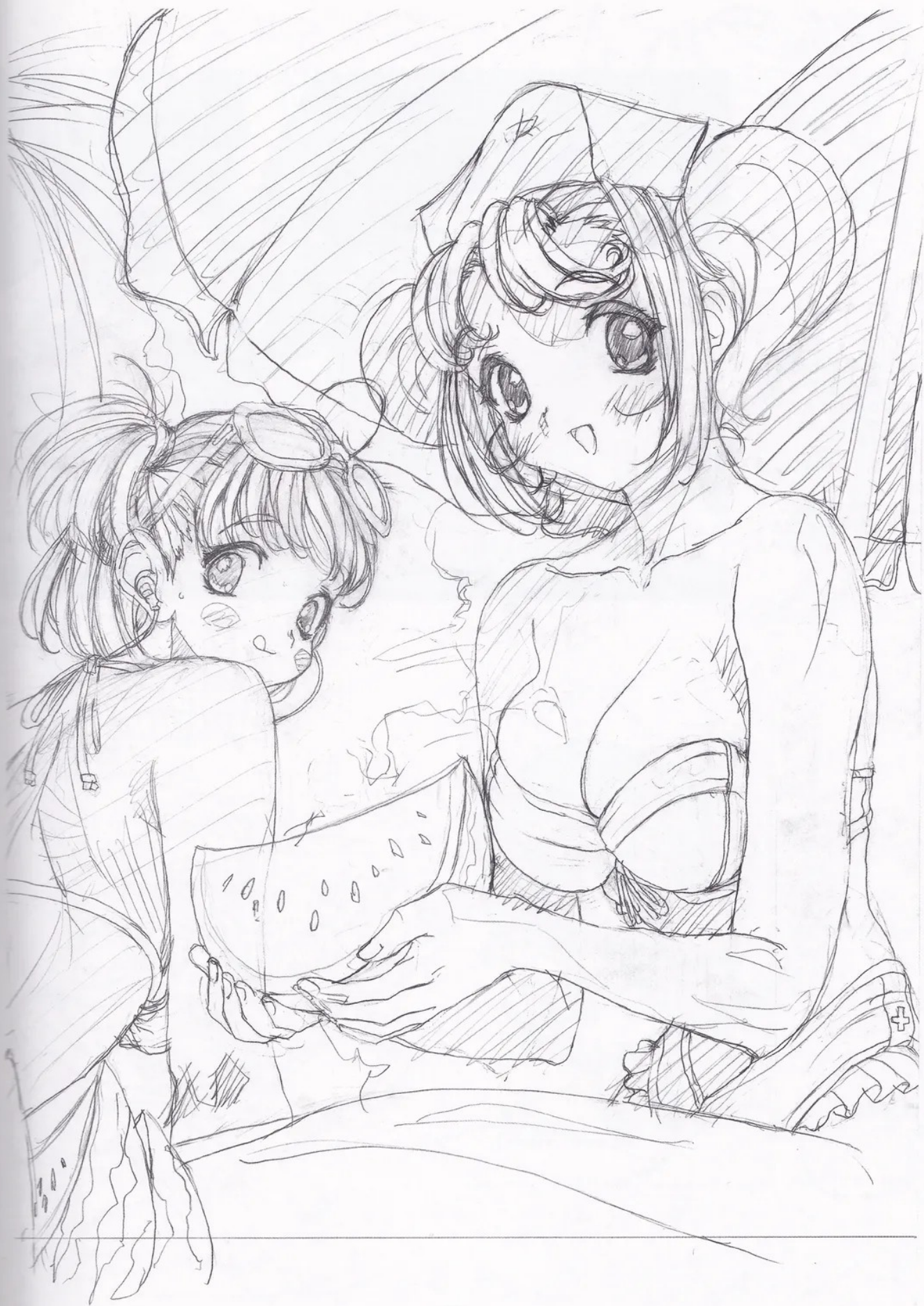


真夏のビーチ！
プライベートナース制服・ビキニ仕様!?



初出：P-MATE

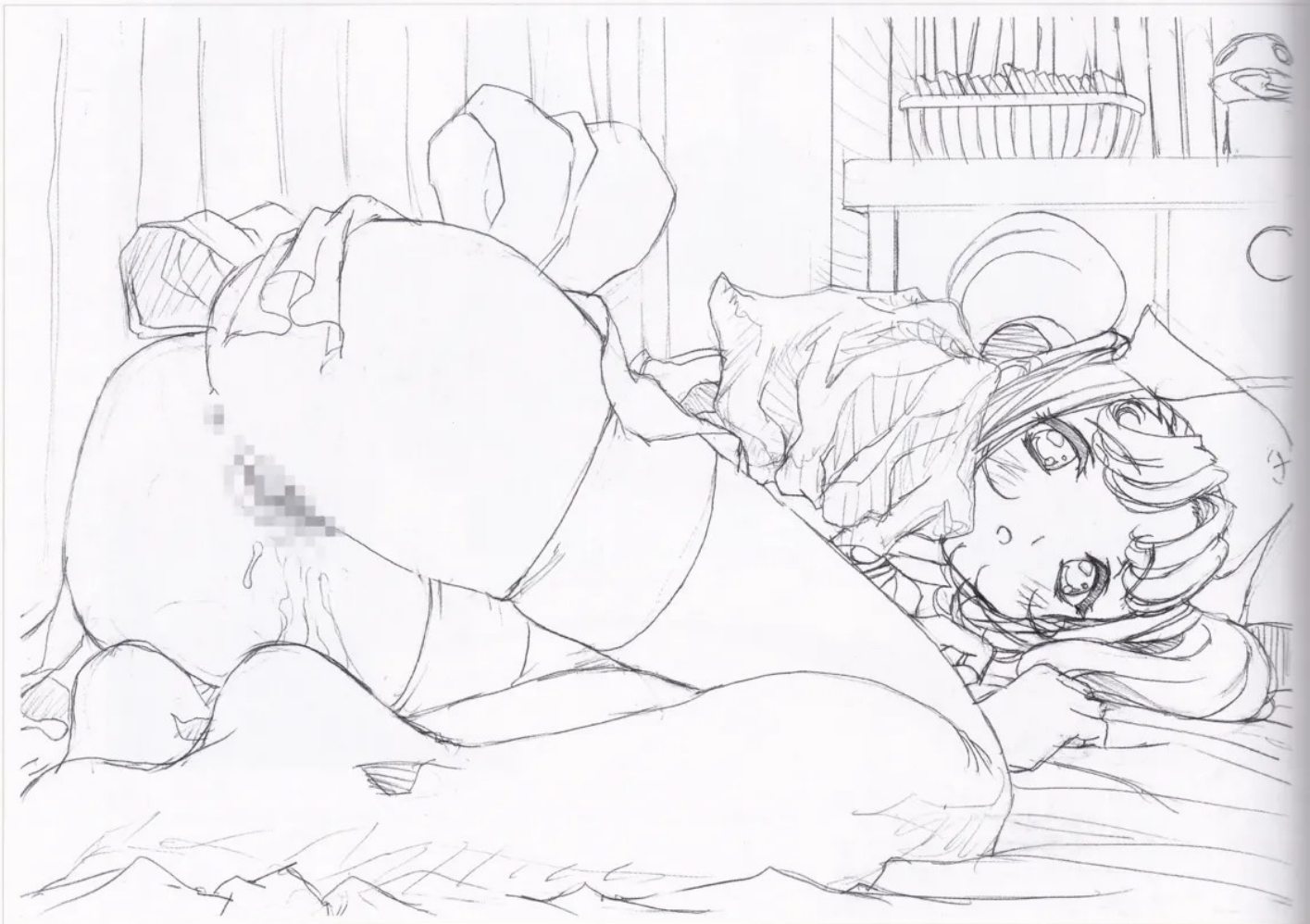
DESIGNER'S COMMENT ゲーム完成後に描き下ろした4点は『プライベートナース』のもつ様々な側面に特化させて描いてみました。この絵は、明るく健康的なゲームのワンシーンをイメージします。スイカを塗ってる時が楽しかったです。●



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射し、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。●

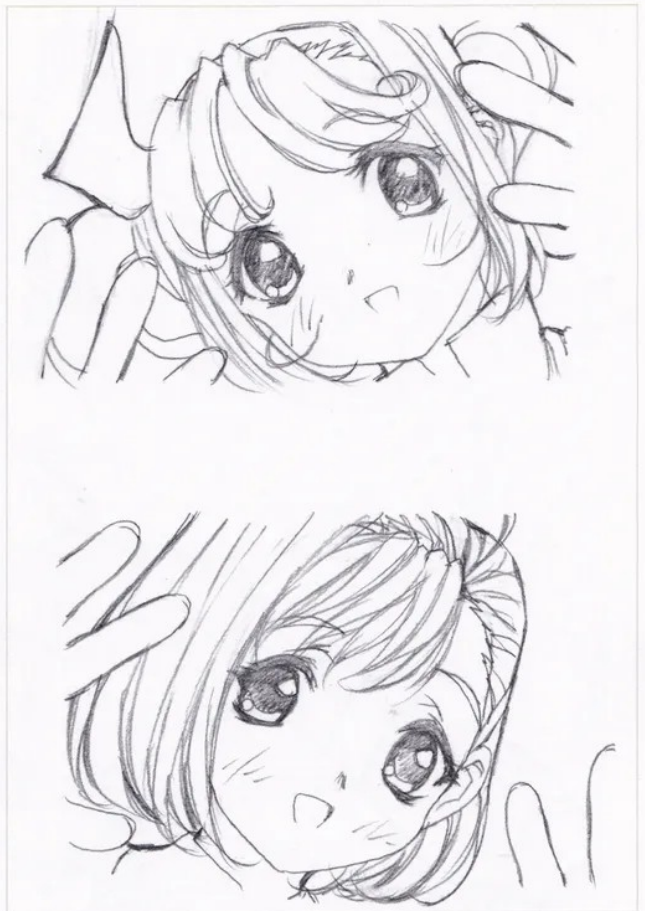
初出：コミックメガストア



ヒロイン・ツーショット どっちにするの!?



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。自作のえんぴつテキスト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したね。“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ま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『び～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「び～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



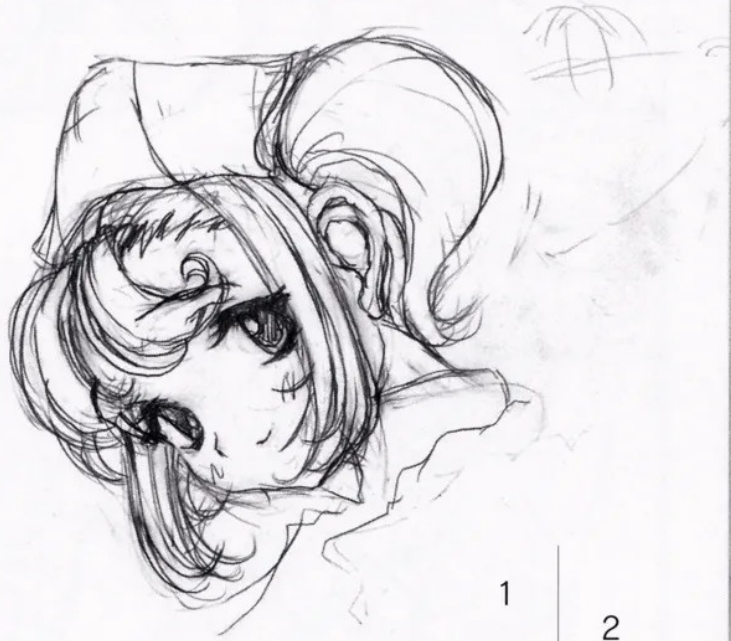
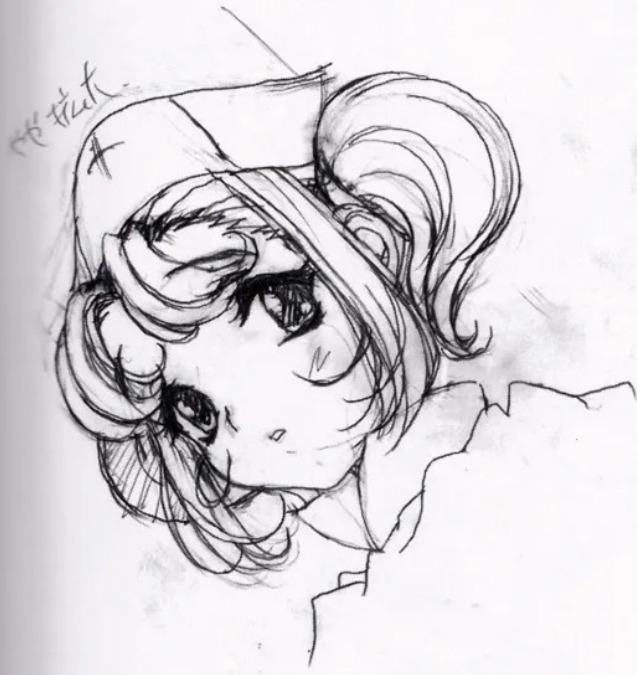
■ 神社

Monochrome Arts #1

モノクロ素材集 #1

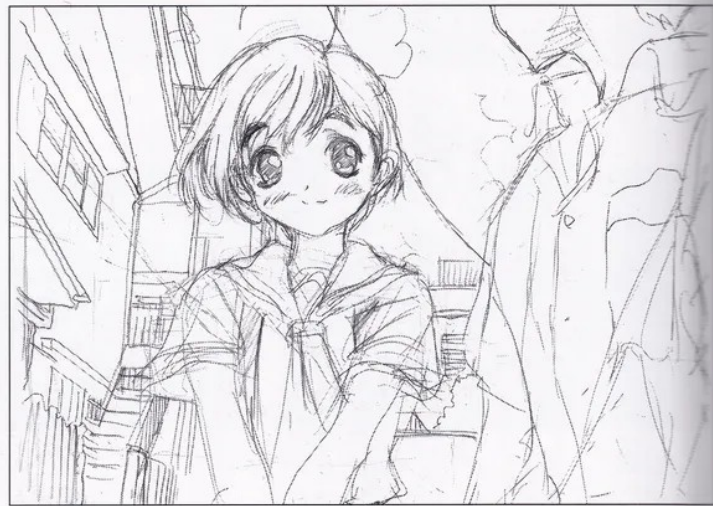
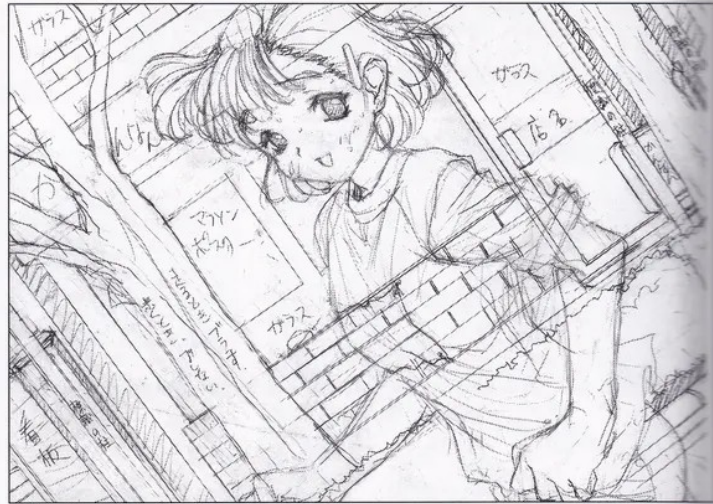
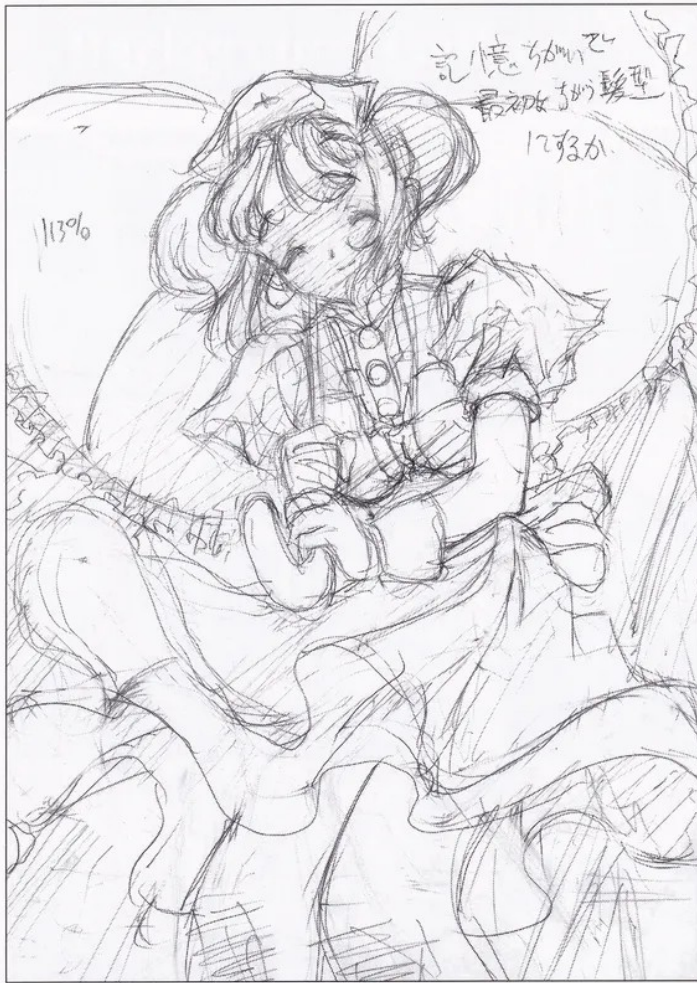
未使用原画など色々

ここでは、CG&ラフ原画パートで取り上げるので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。



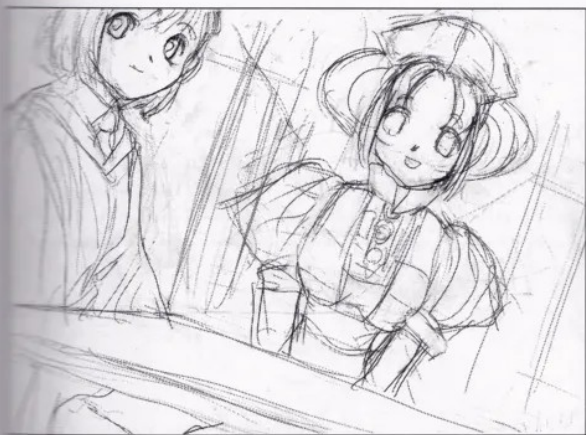
1	2
3	4

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



	2
1	3
4	5

1~5.CG&ラフ原画集パート未使用原画



6

7

9

8

10

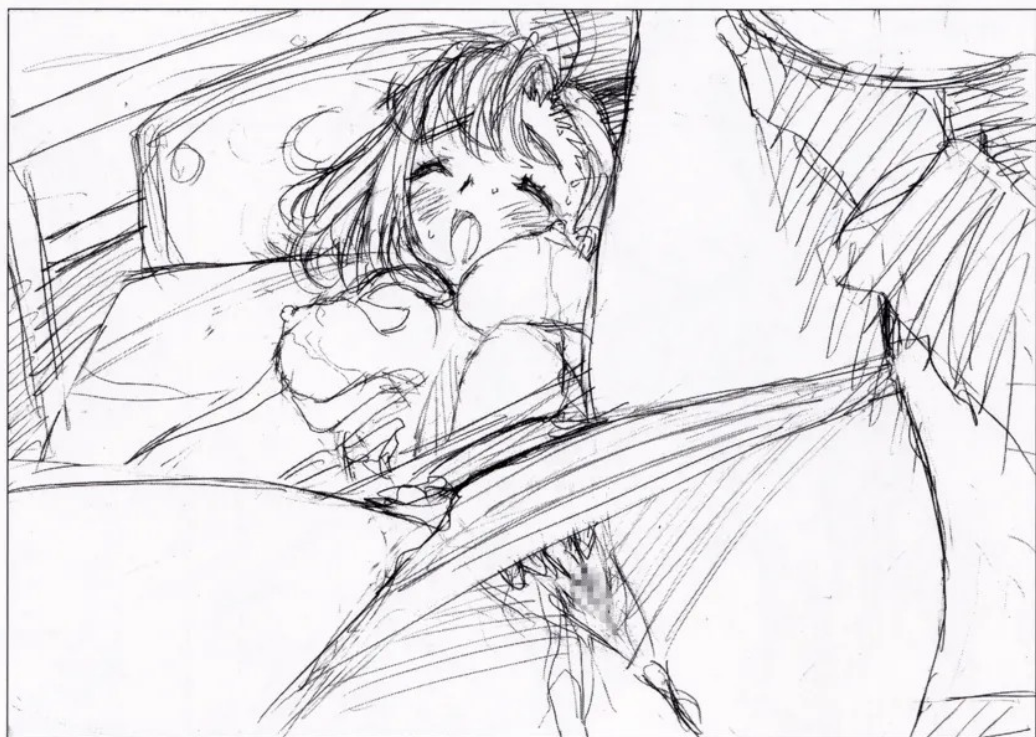
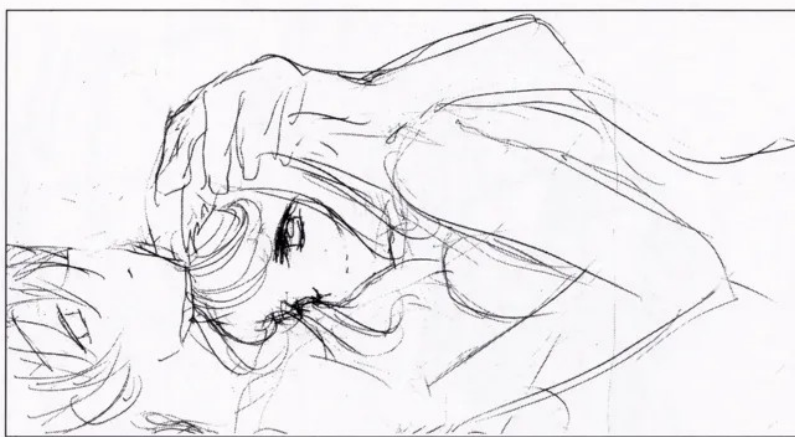
6、7、9、10.没原画
8.ゲーム制作前イメージスケッチ



1	
2	3
	4

1~4.没原画





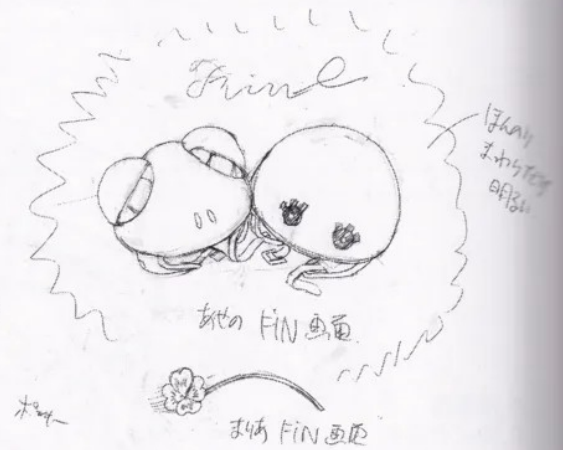
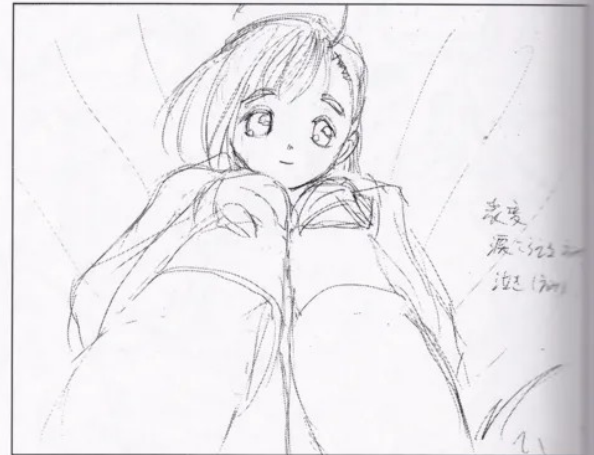
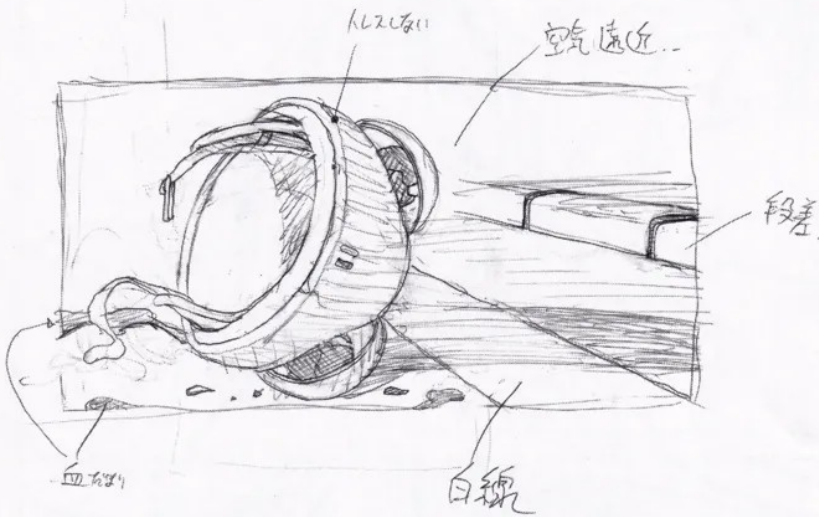
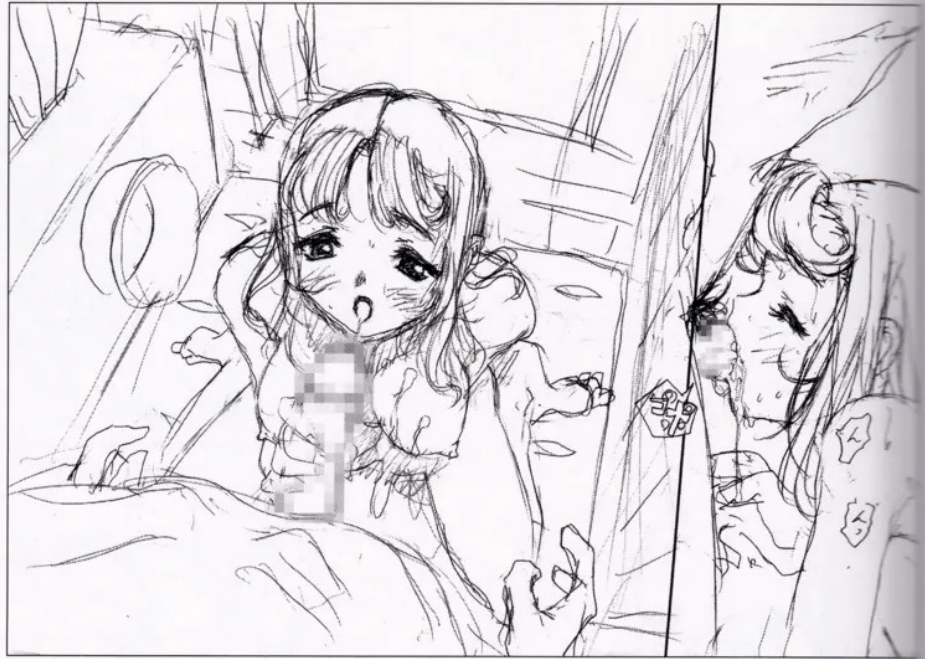
5.6.没原画
7.8.没イベント

5

6

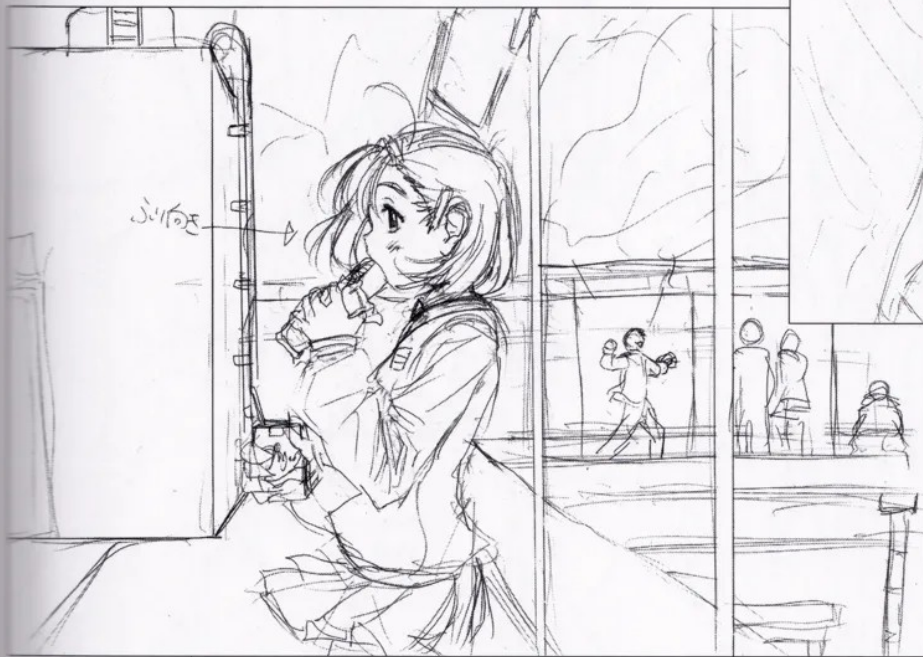
7

8



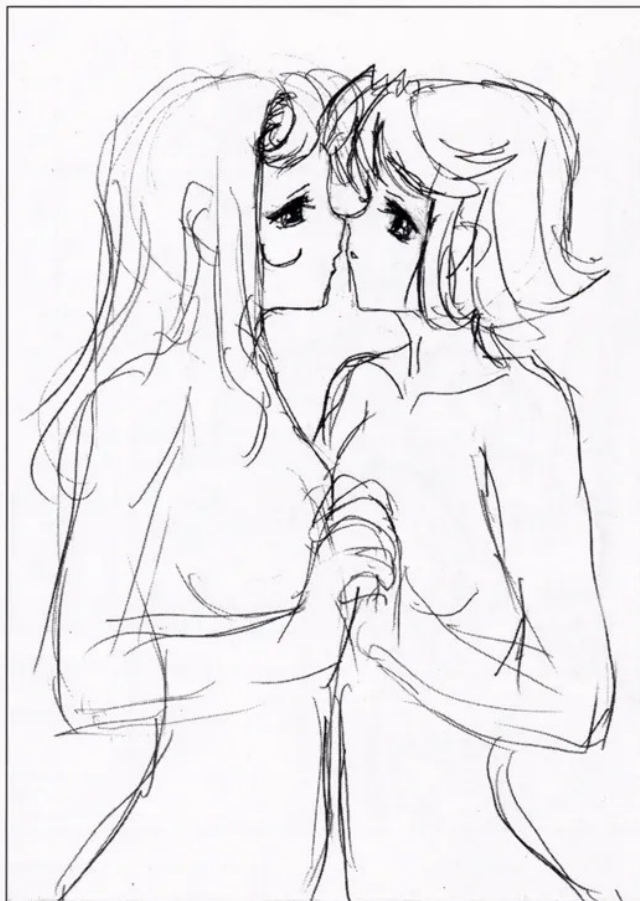
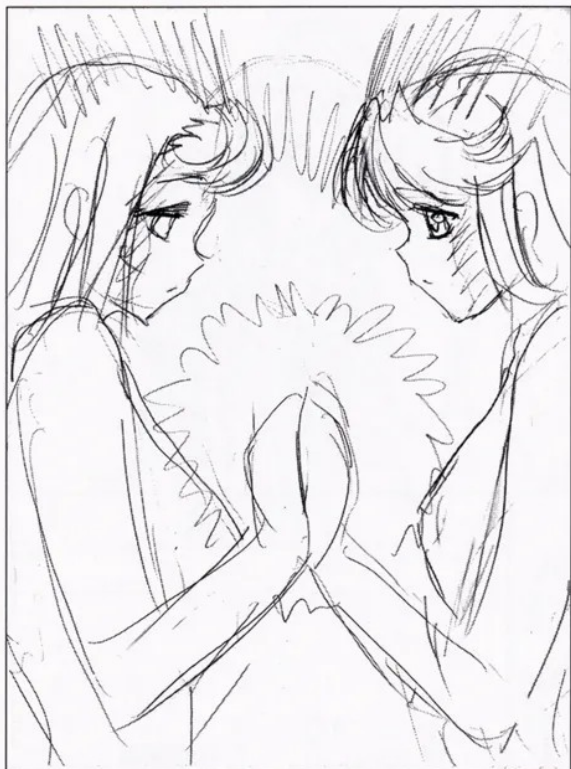
1	2
3	4
5	6

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



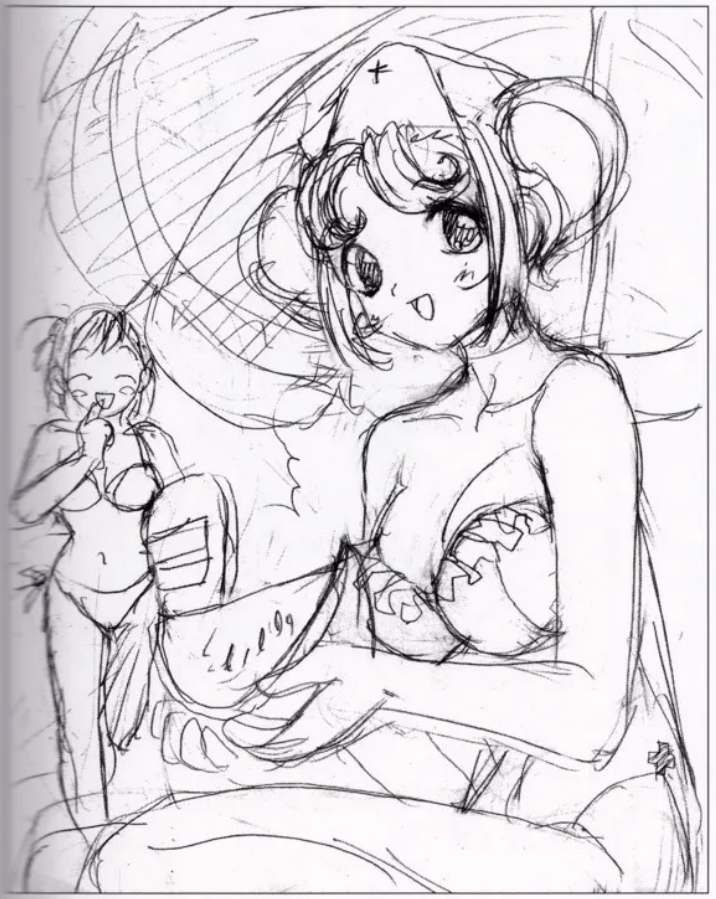
7、8.没原画
9、10.P-mateピンナ
ップ用ラフ案





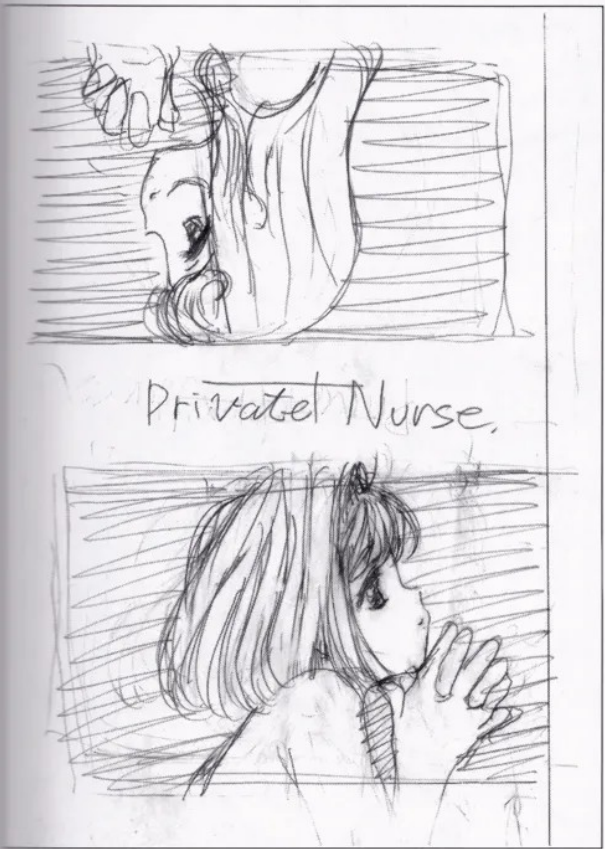
1	2	7	8
3	4	5	
	6	9	10

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

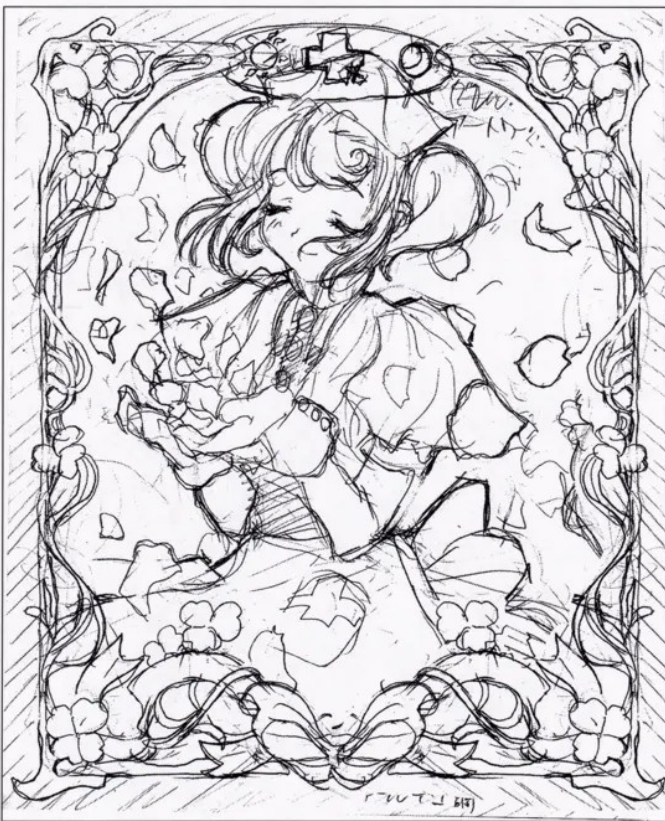
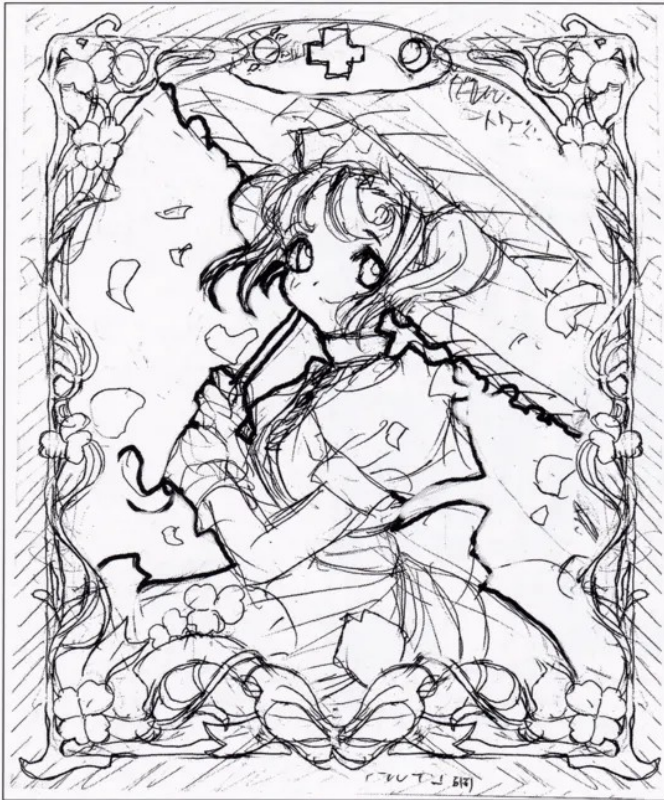
4

5

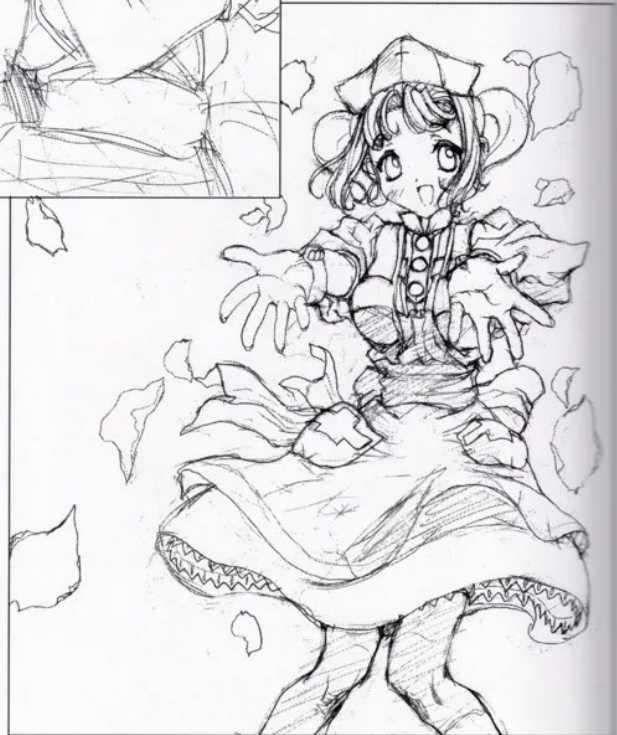
6

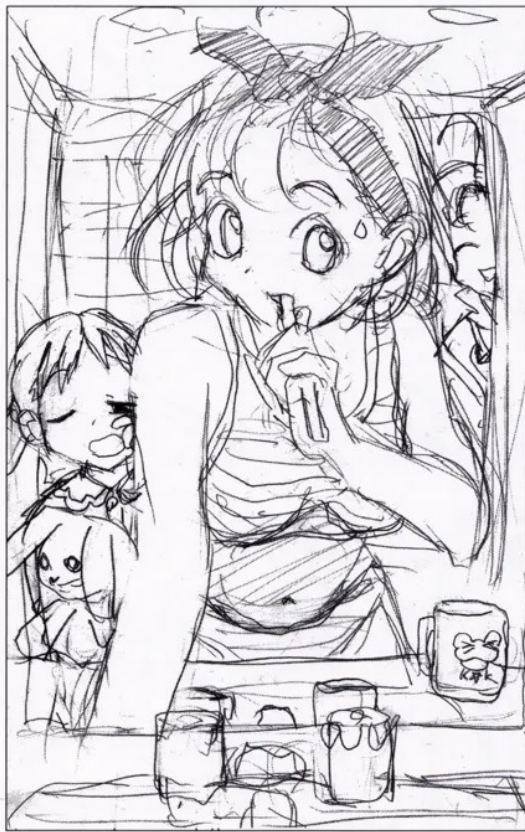
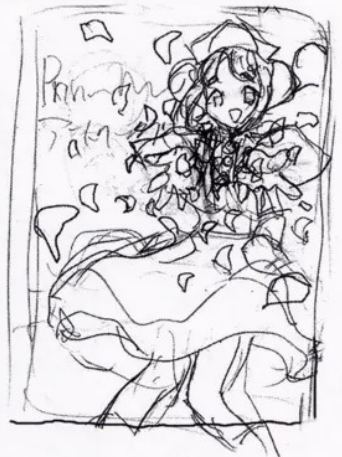
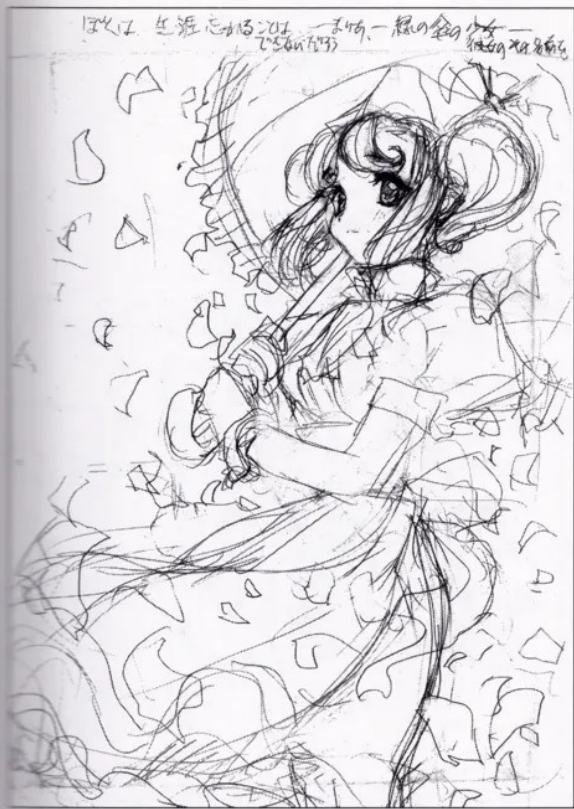
7





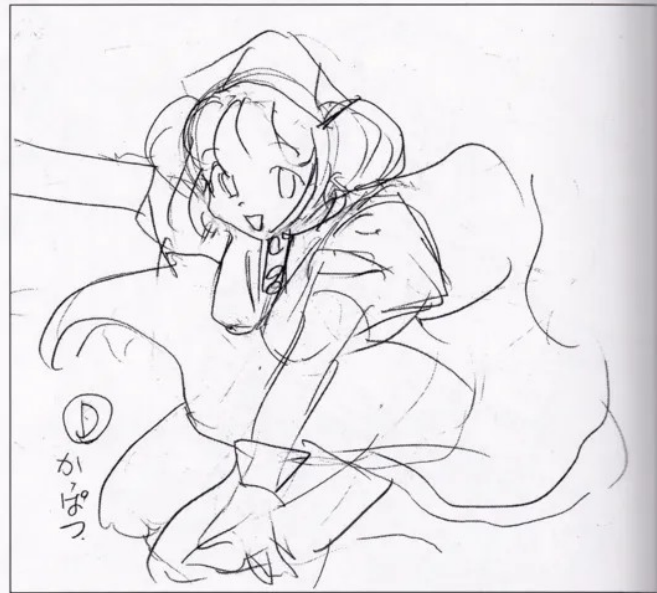
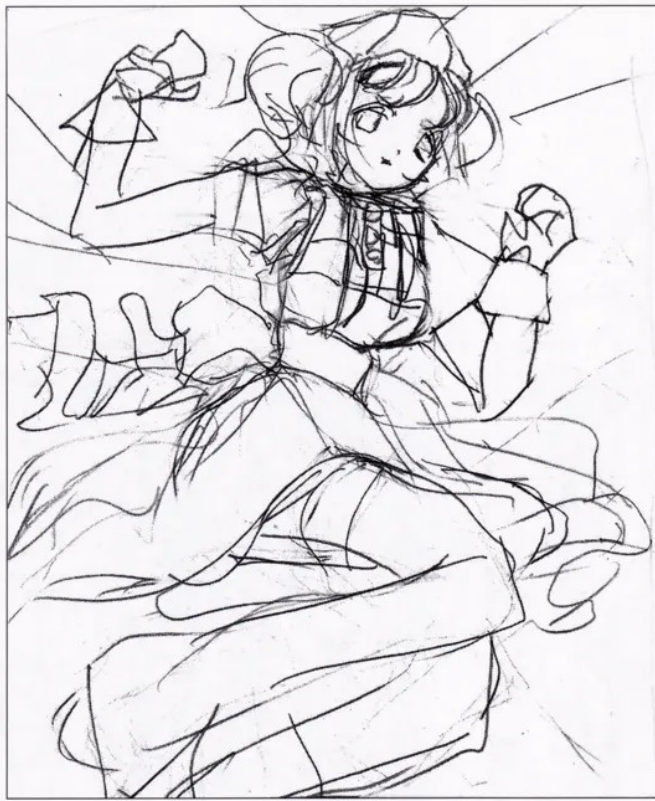
- 1. 3. 本原画集カバー表紙ラフ案
- 2. 本原画集カバー裏表紙用SDキャララフ
- 4. 本原画集ピンナップラフ案
- 5. 本原画集カバー表紙原画



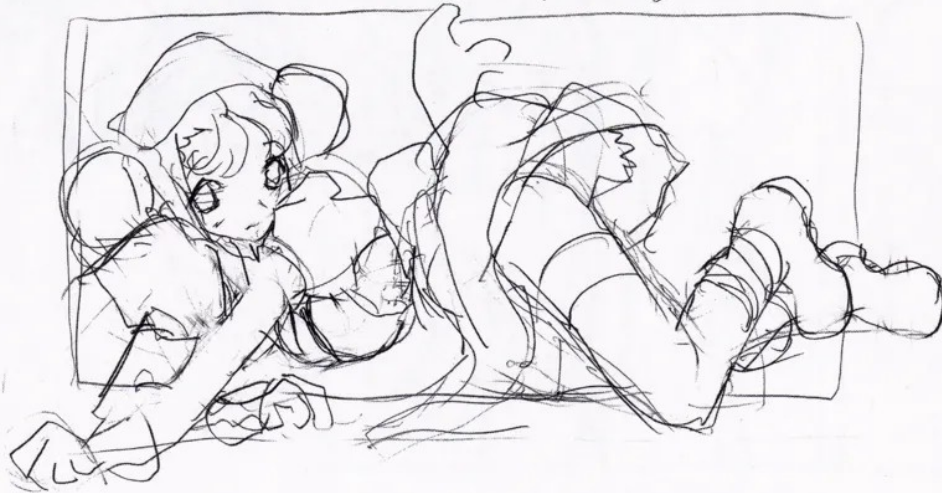


- 6 | 10
- 7 | 11
- 8 | 12
- 9 |

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

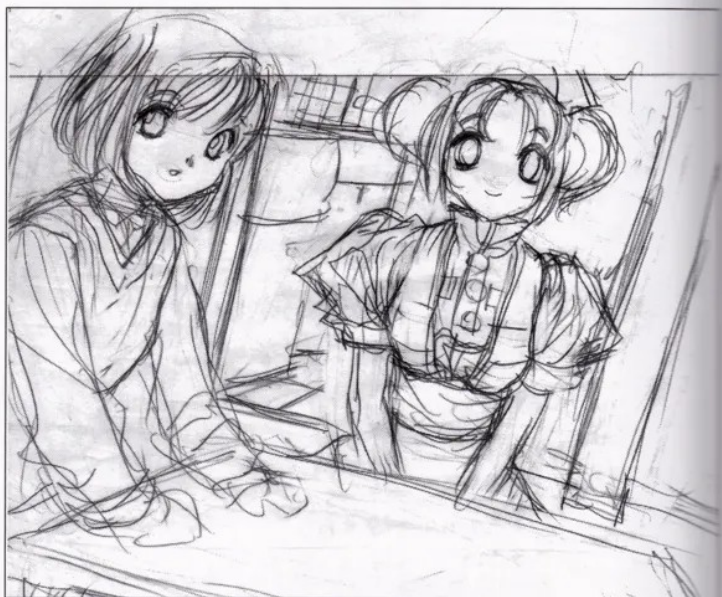
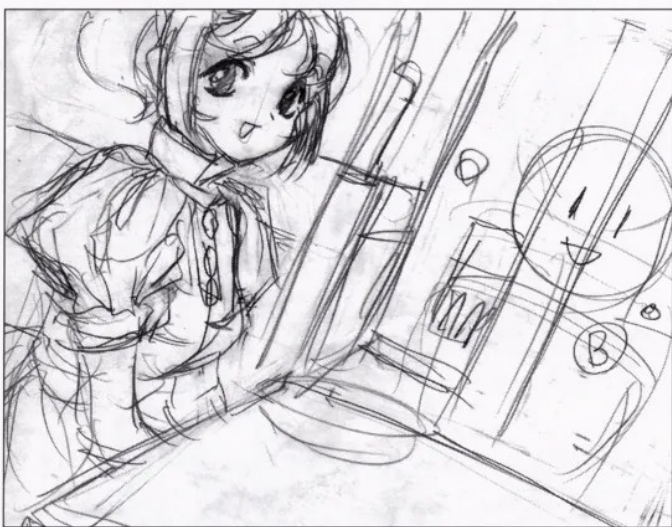
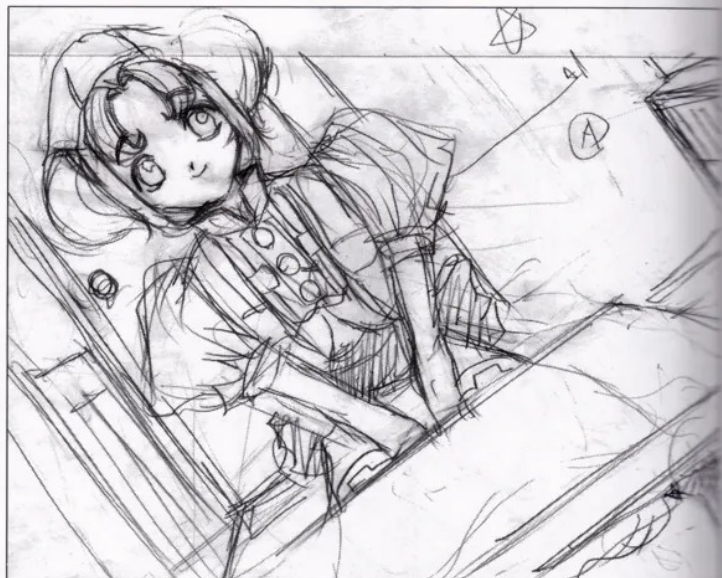
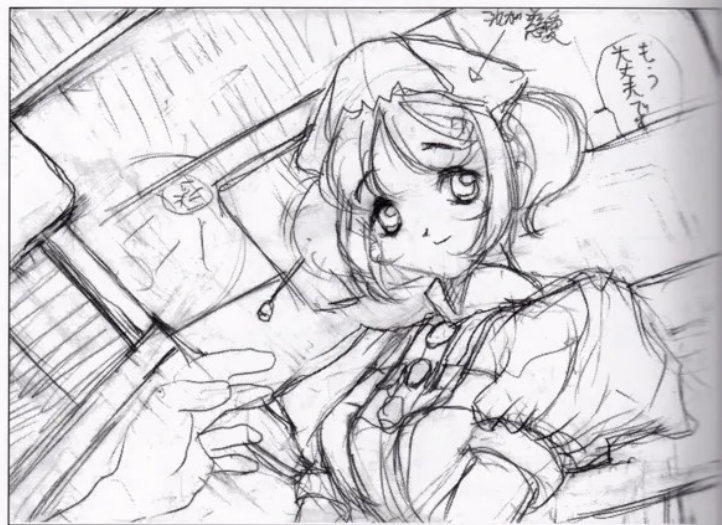
	1	2
3		4
5		

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

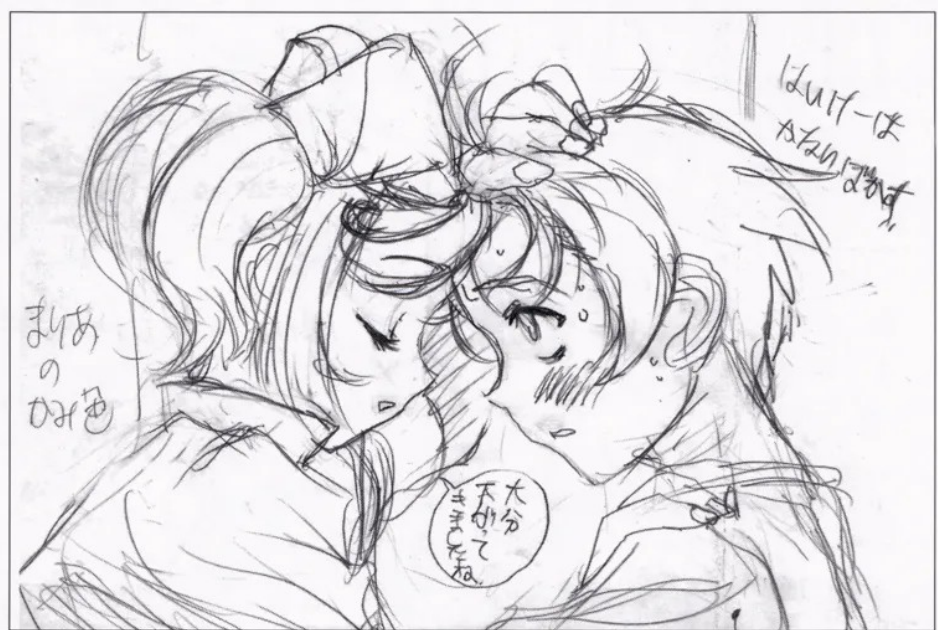
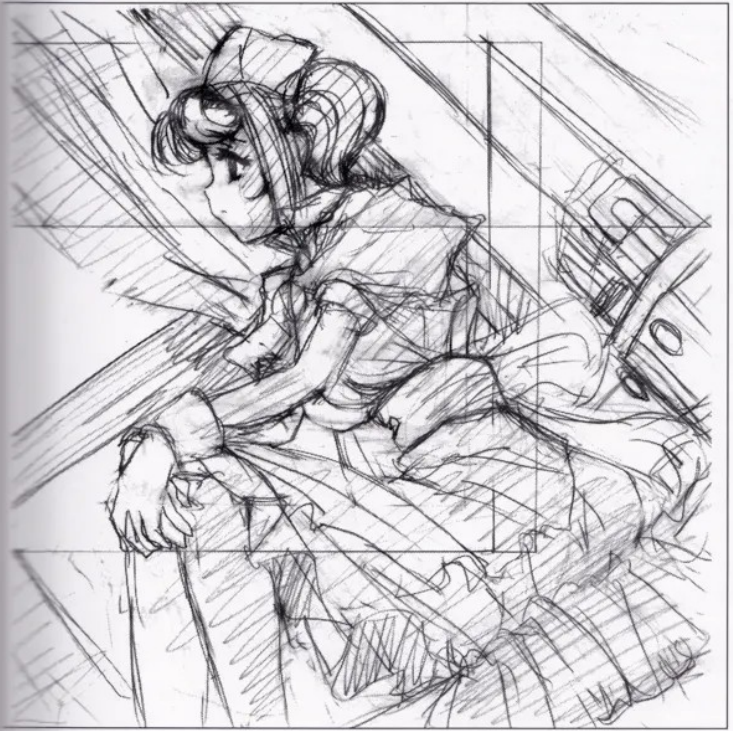
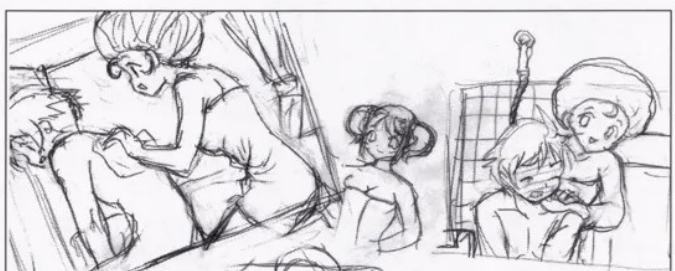
2

3

4

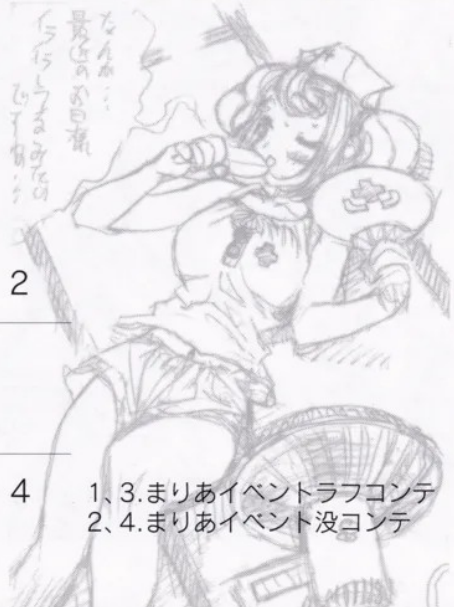
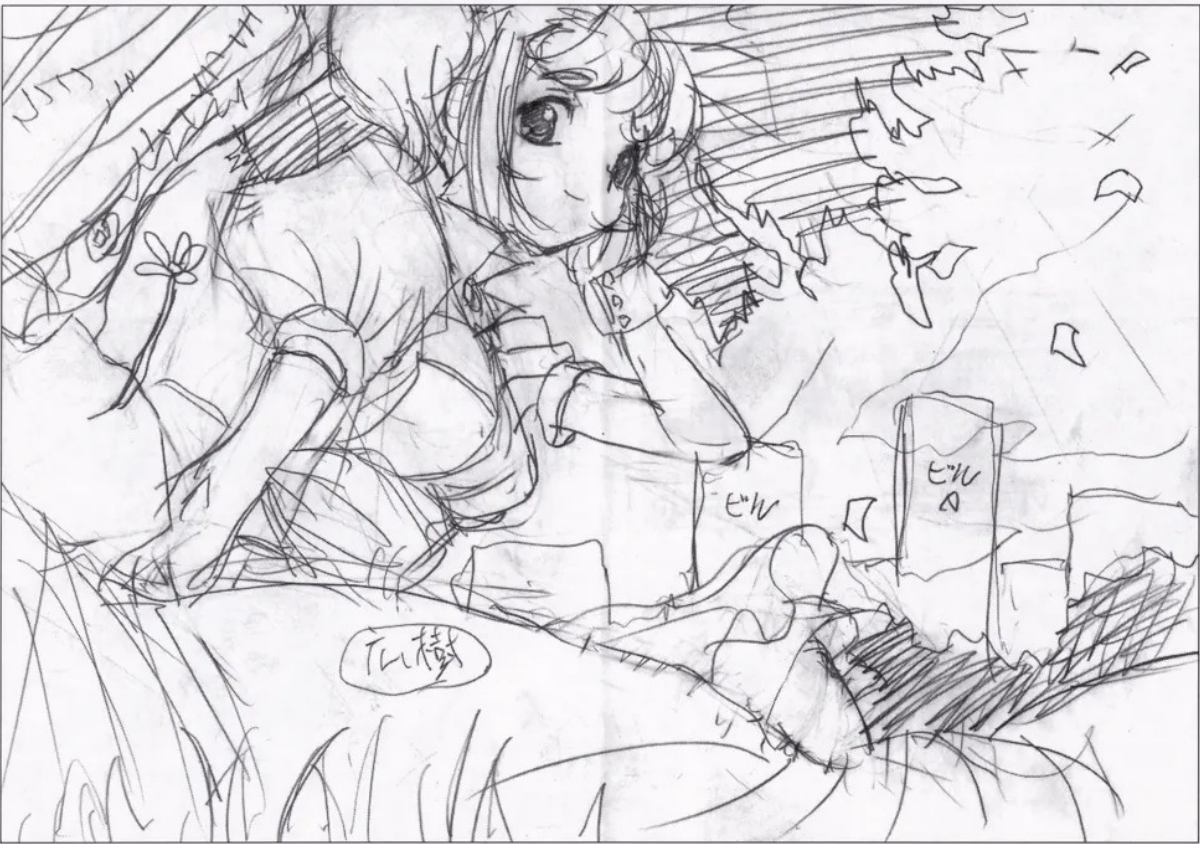
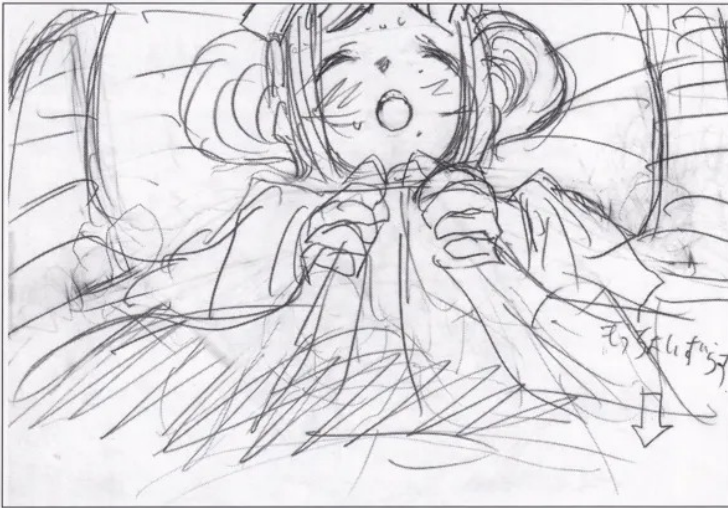
5

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



5, 7, 9. まりあイベントラフコンテ
3. まりあイベント没コンテ

6	
7	8
	9



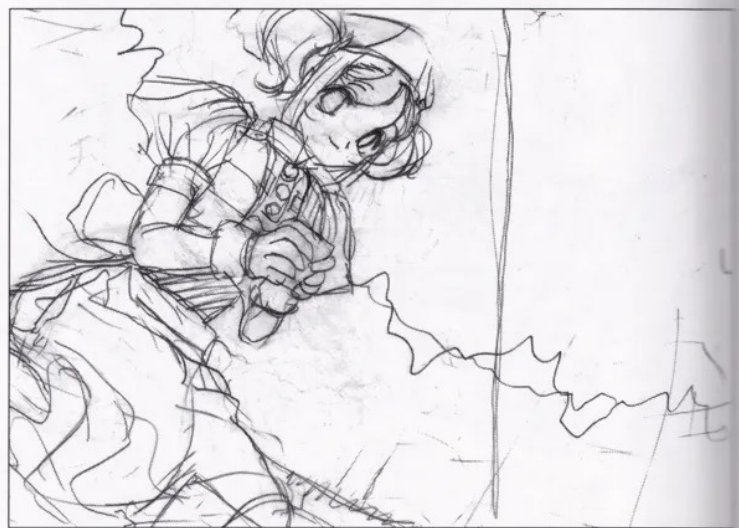
1

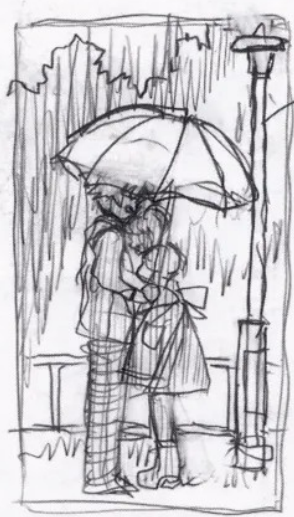
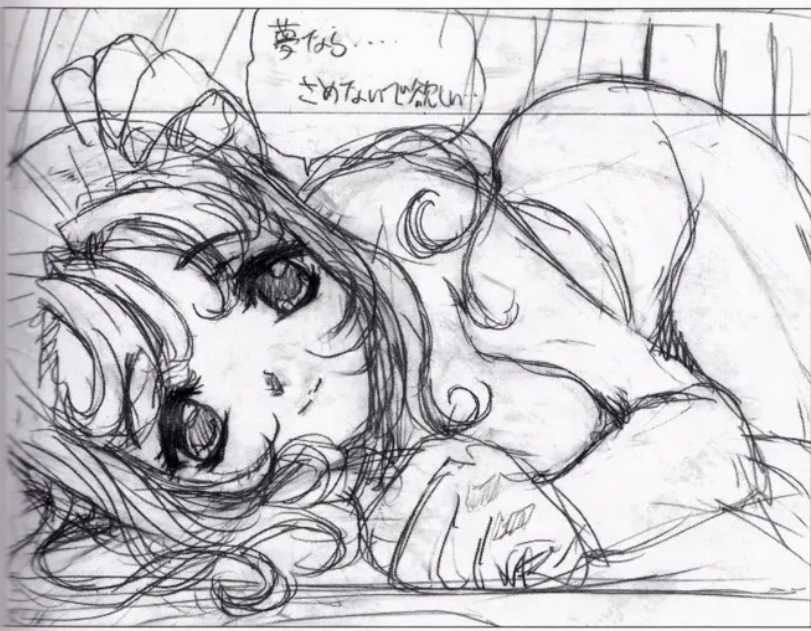
2

3

4

1、3.まりあイベントラブコンテ
2、4.まりあイベント没コンテ





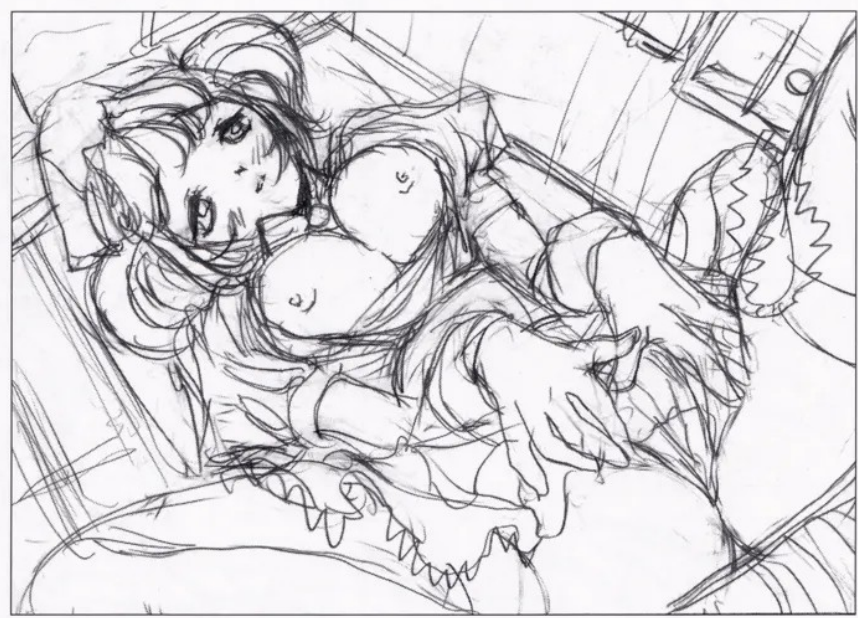
街燈よけねえ？

いける

ア

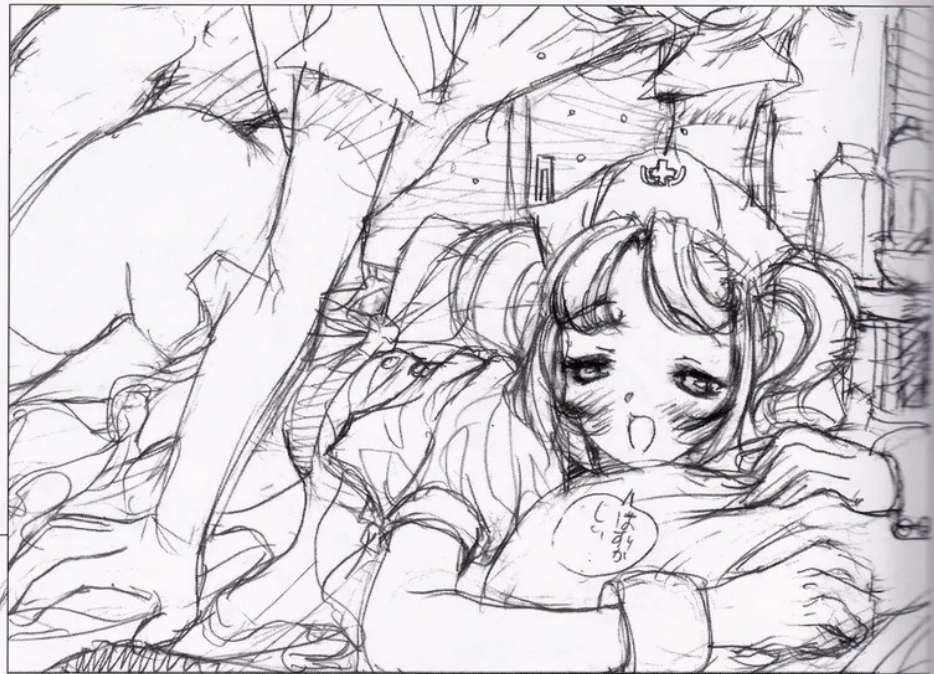


アキコ、アキコ



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

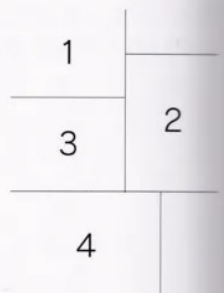
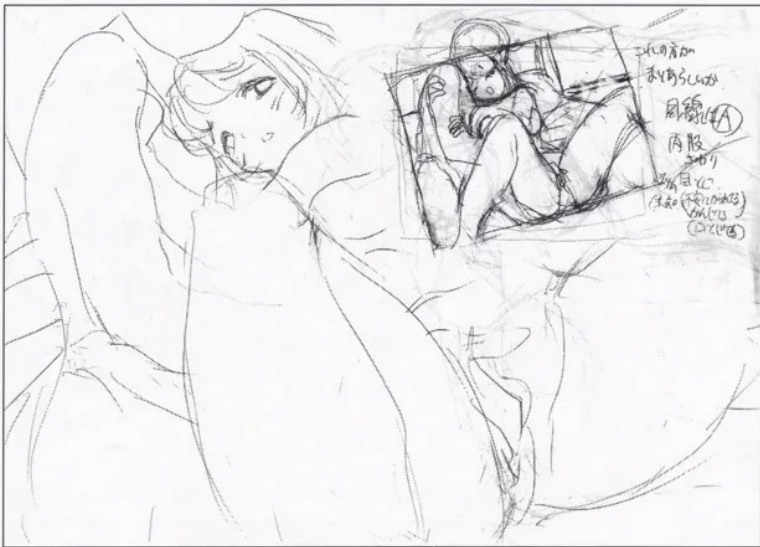


1~4.まりあいイベントラブコンテ

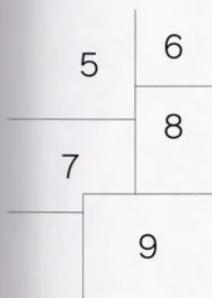
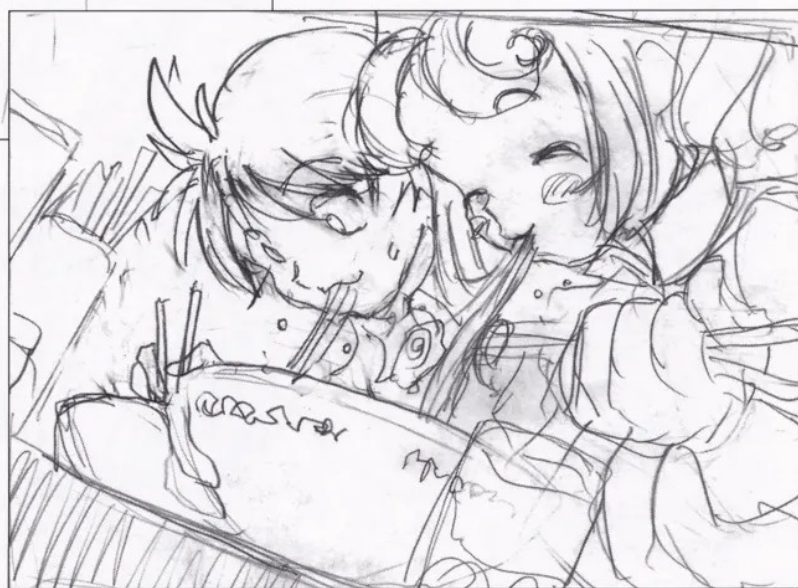
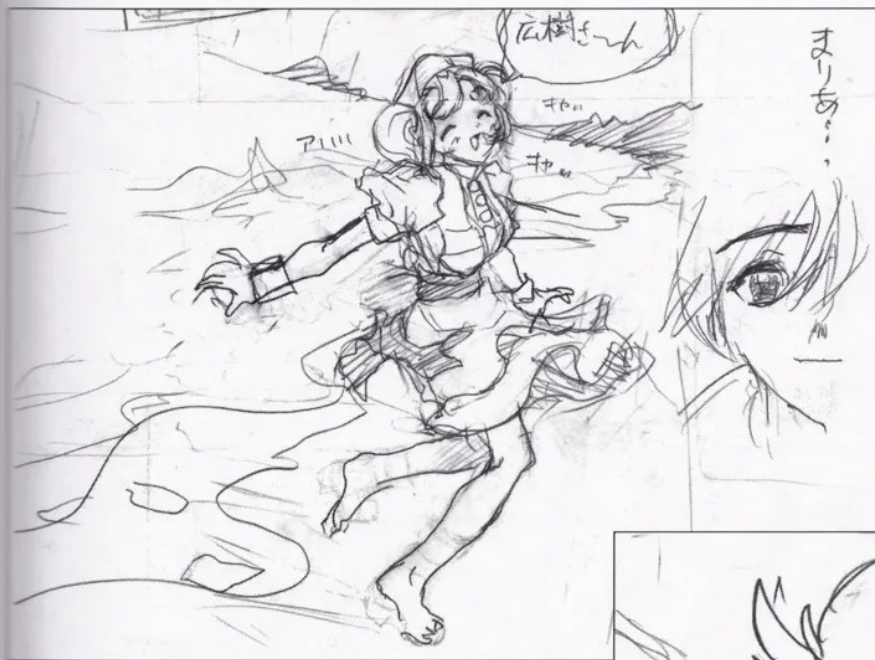
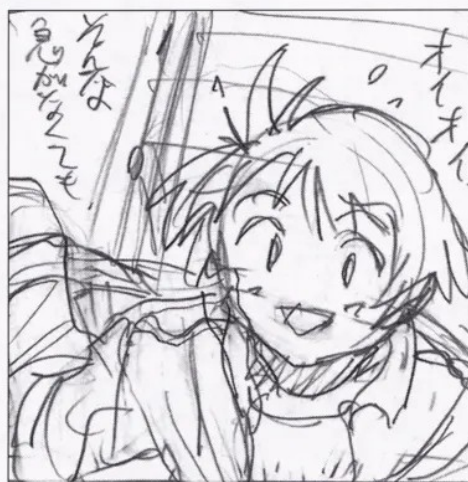
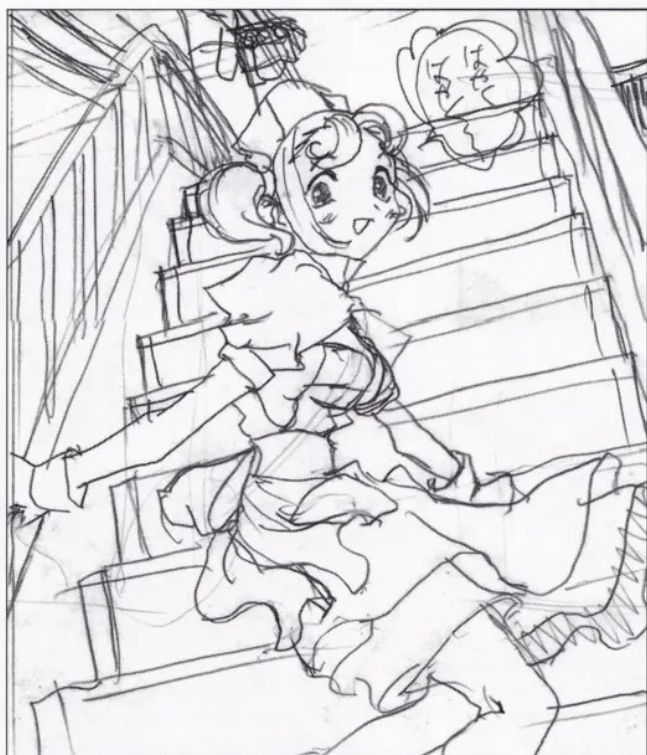


5. 6. 7. まりあイベント没コンテ
8. まりあイベントラフコンテ

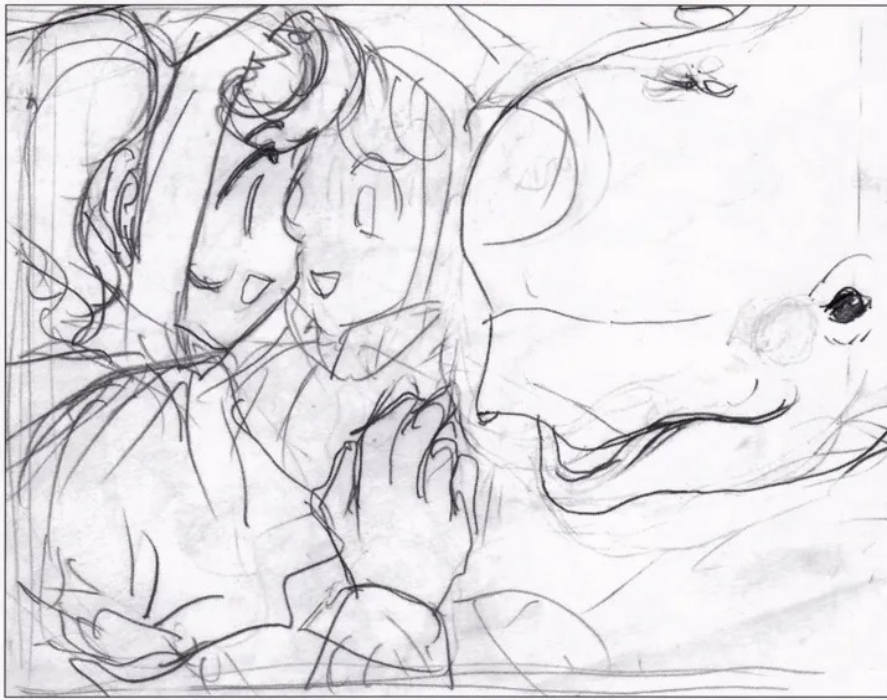
	5
6	7
	8



1、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

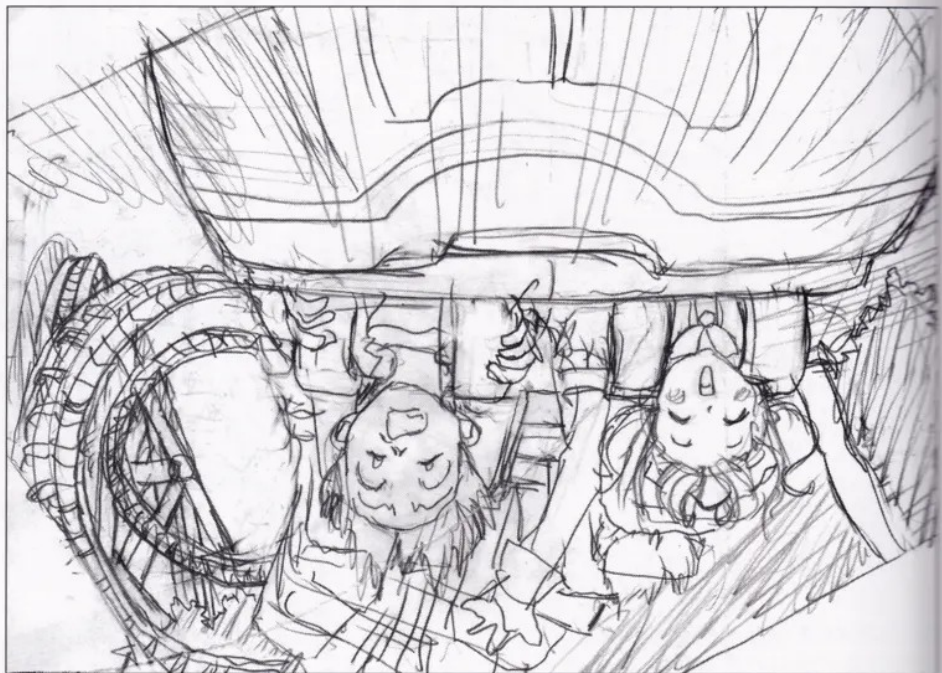
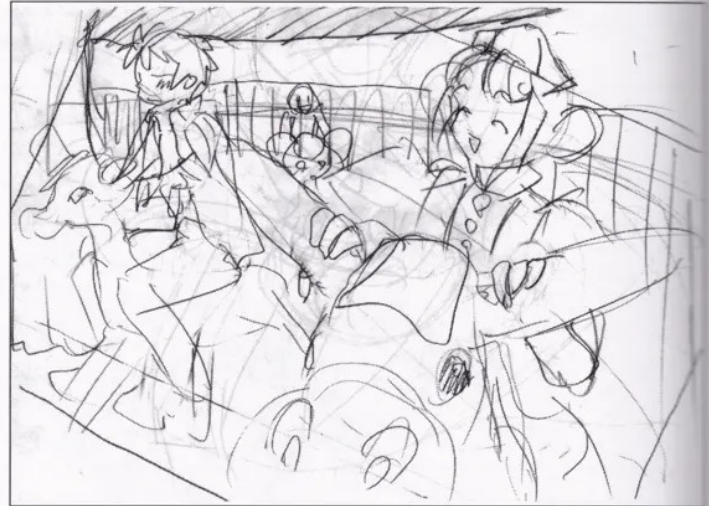
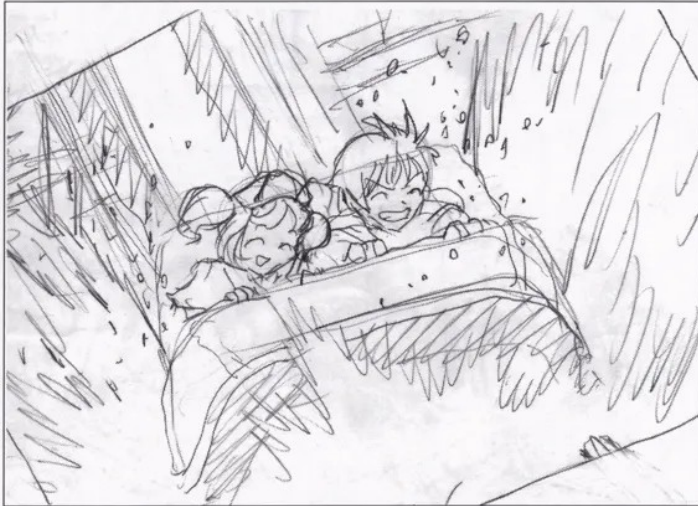


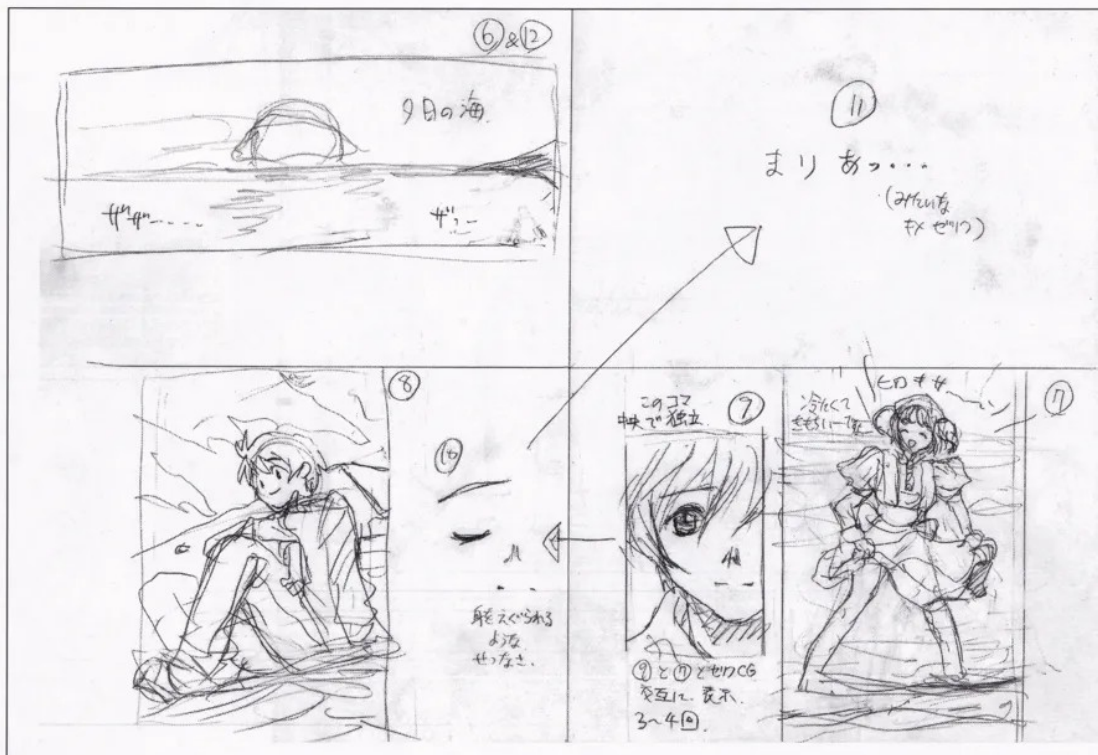
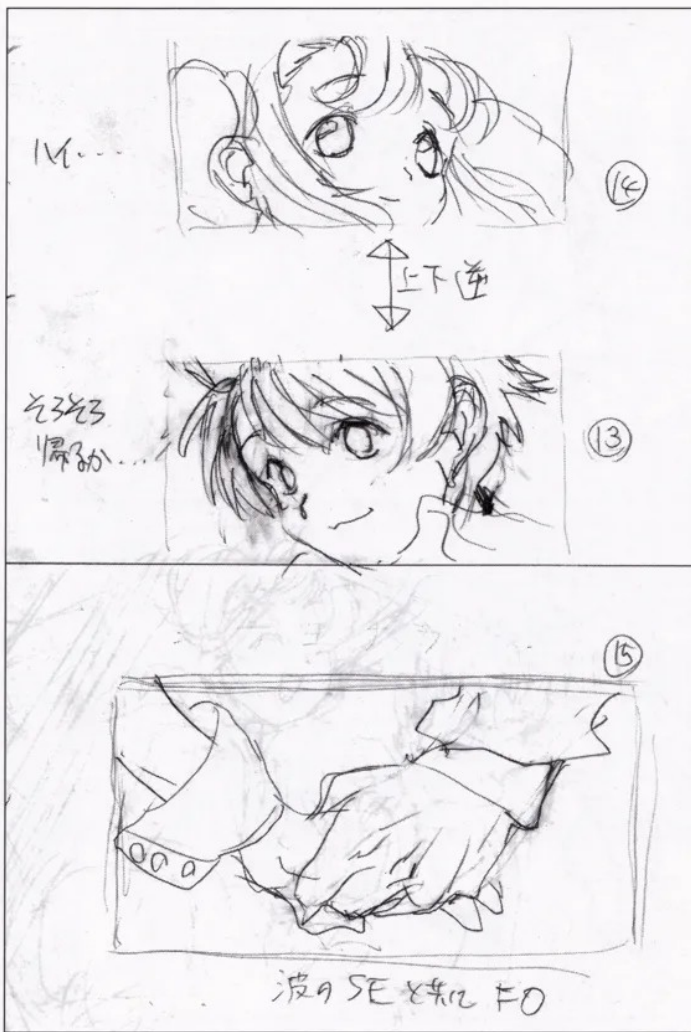
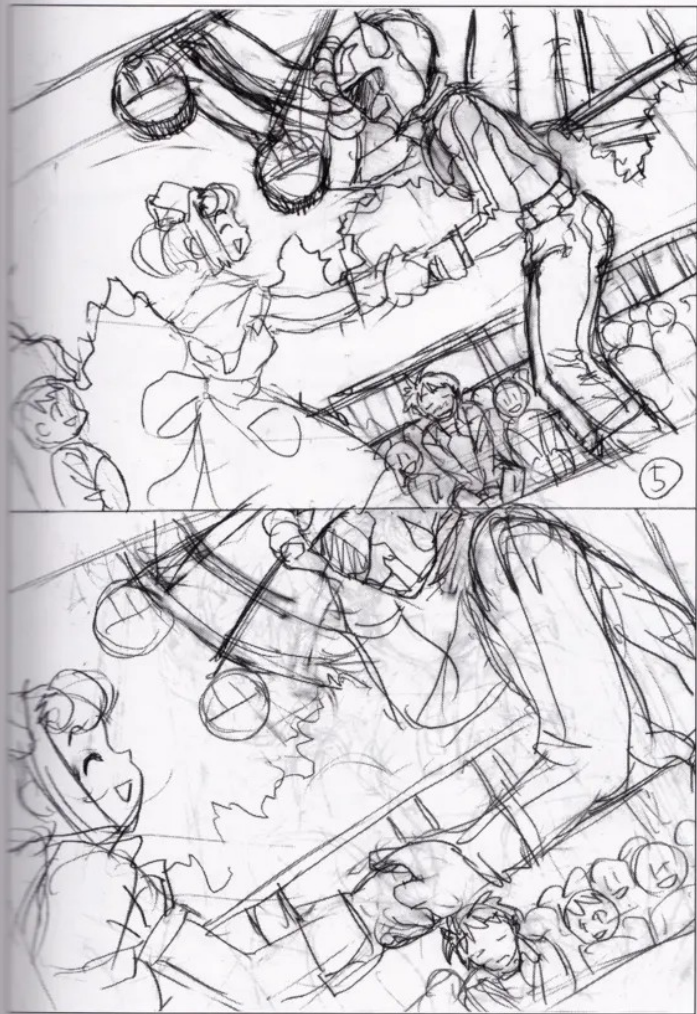
5、6、8、9.まりあイベントラフコンテ
7.まりあイベント没コンテ



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



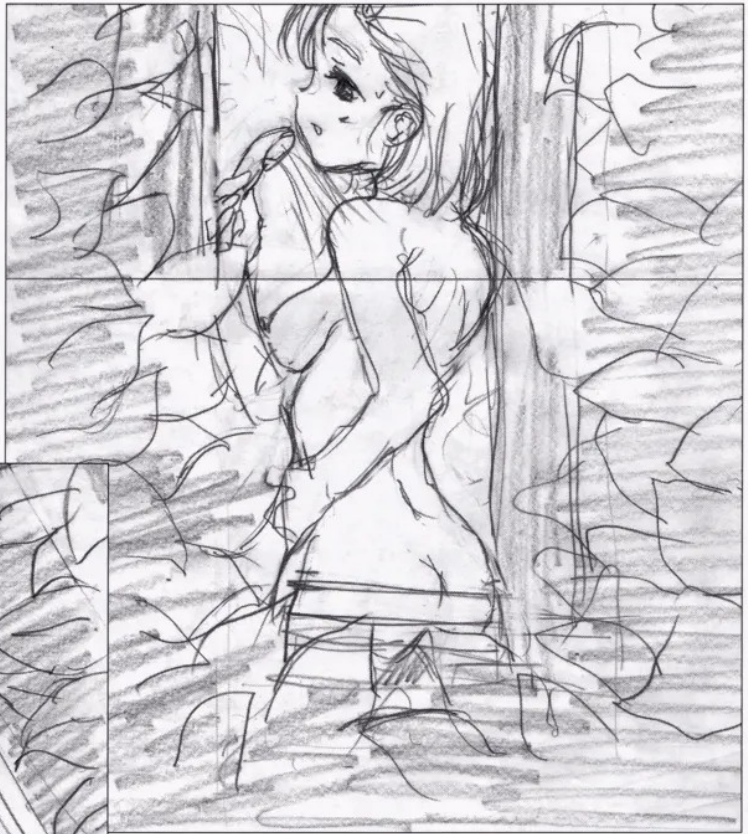


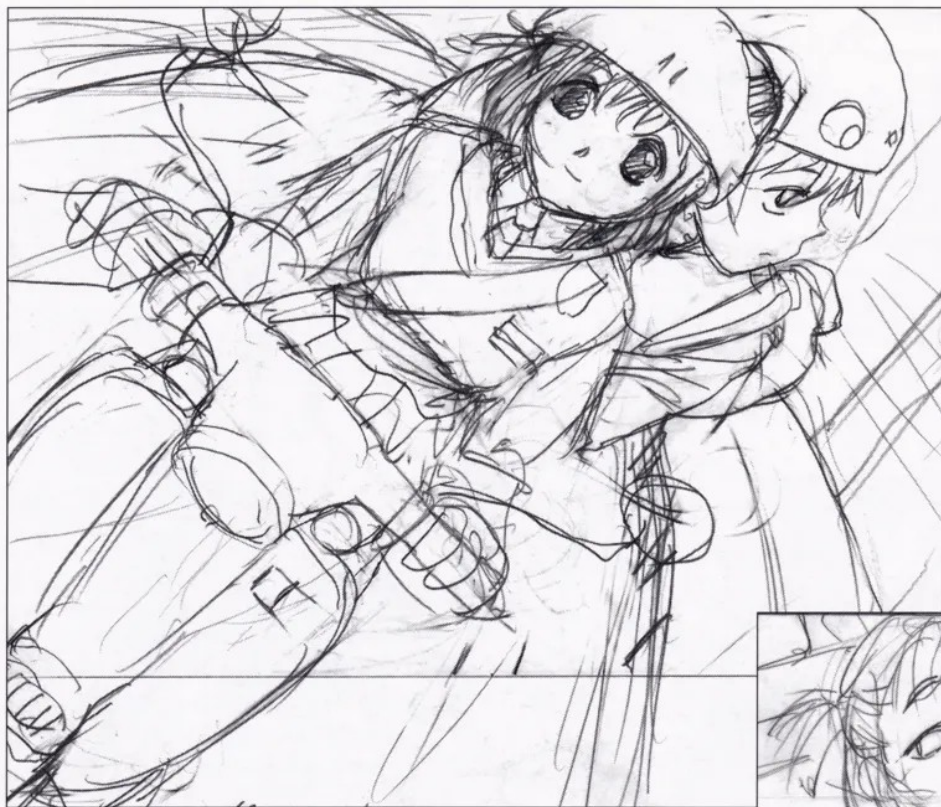
5 6
7

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	8	7
3	4		
5	6	10	9

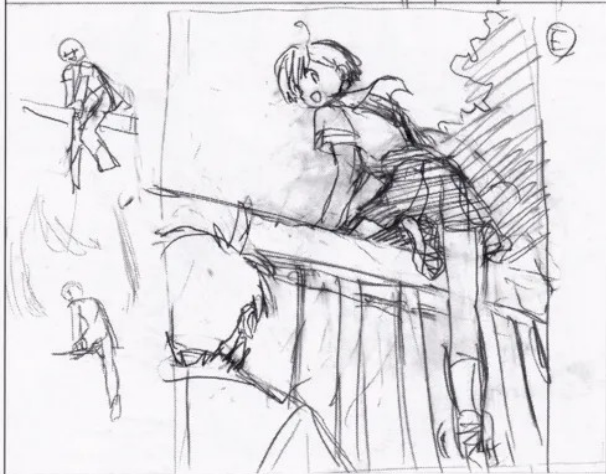
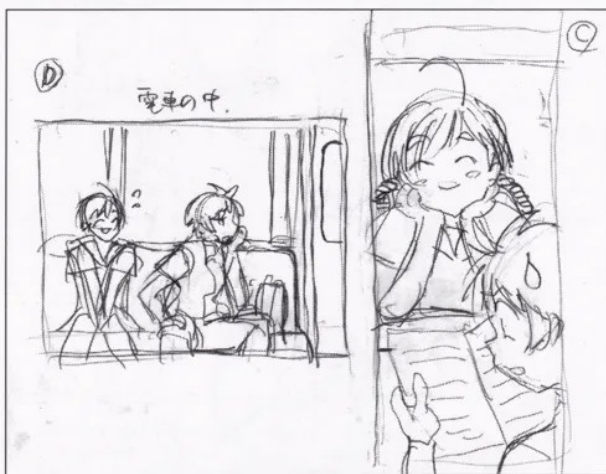
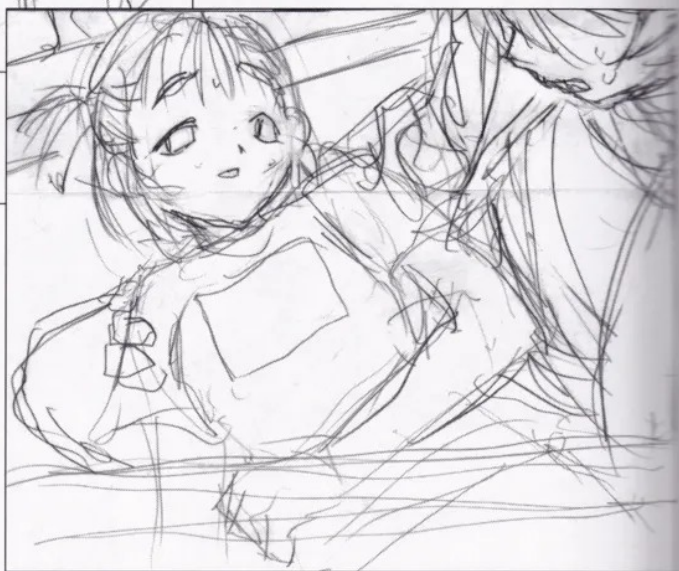
1、2、4、5.まりあ
イベント没コンテ
3、6.まりあイベ
ントラフコンテ
7.彩乃イベントラ
フコンテ
8、9、10.彩乃イベ
ント没コンテ

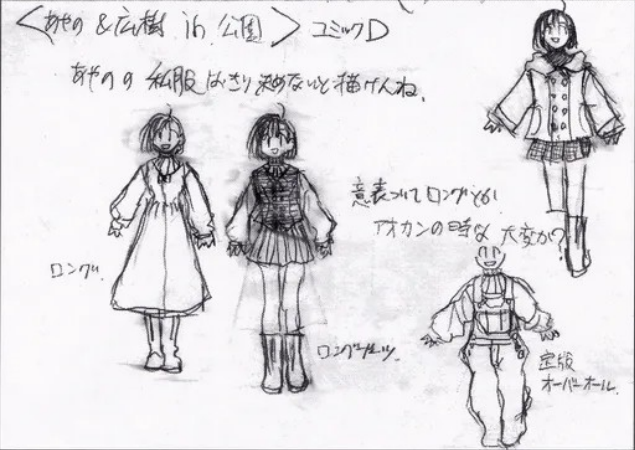
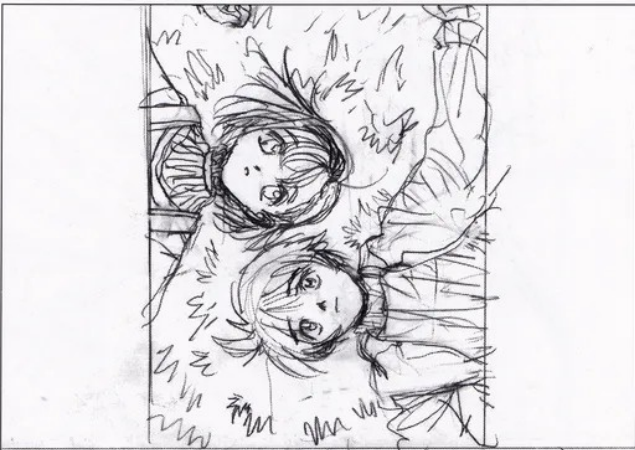


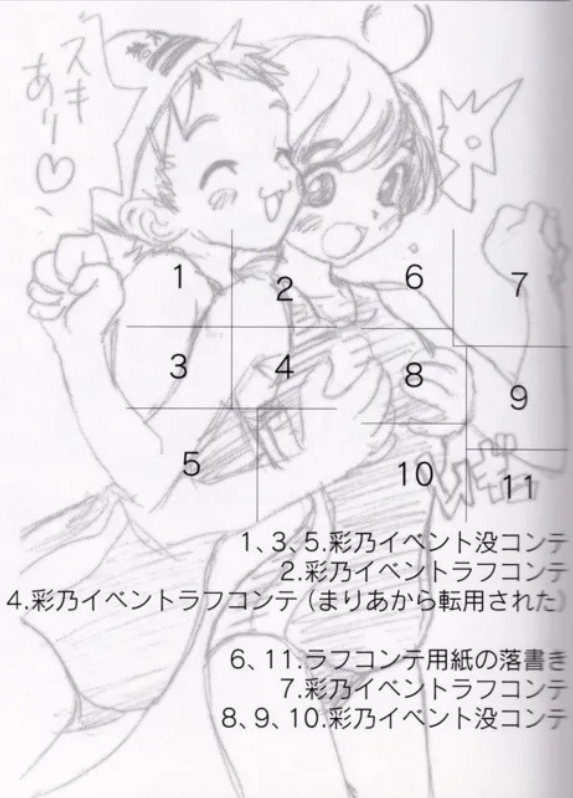


1		5	
	2	7	6
3		8	9
	4		

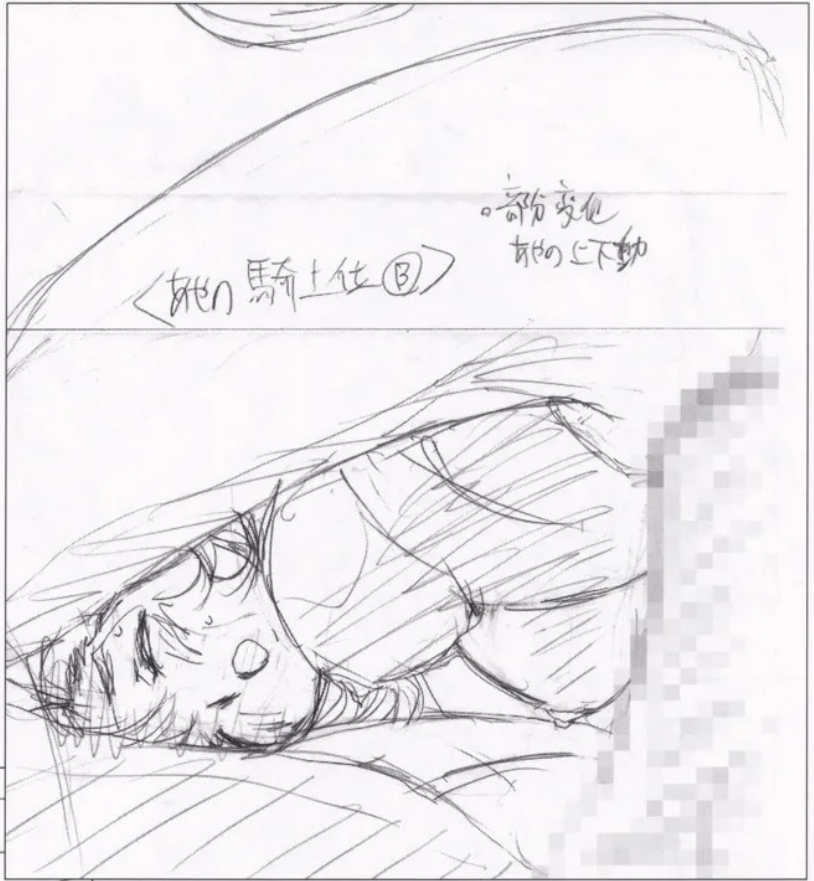
- 1、2.彩乃イベント没コンテ
- 3.彩乃イベント没コンテ (下倒)
- 4.彩乃イベントラフコンテ
- 5、6、7、9.彩乃イベントラフコンテ
- 8.彩乃イベント没コンテ

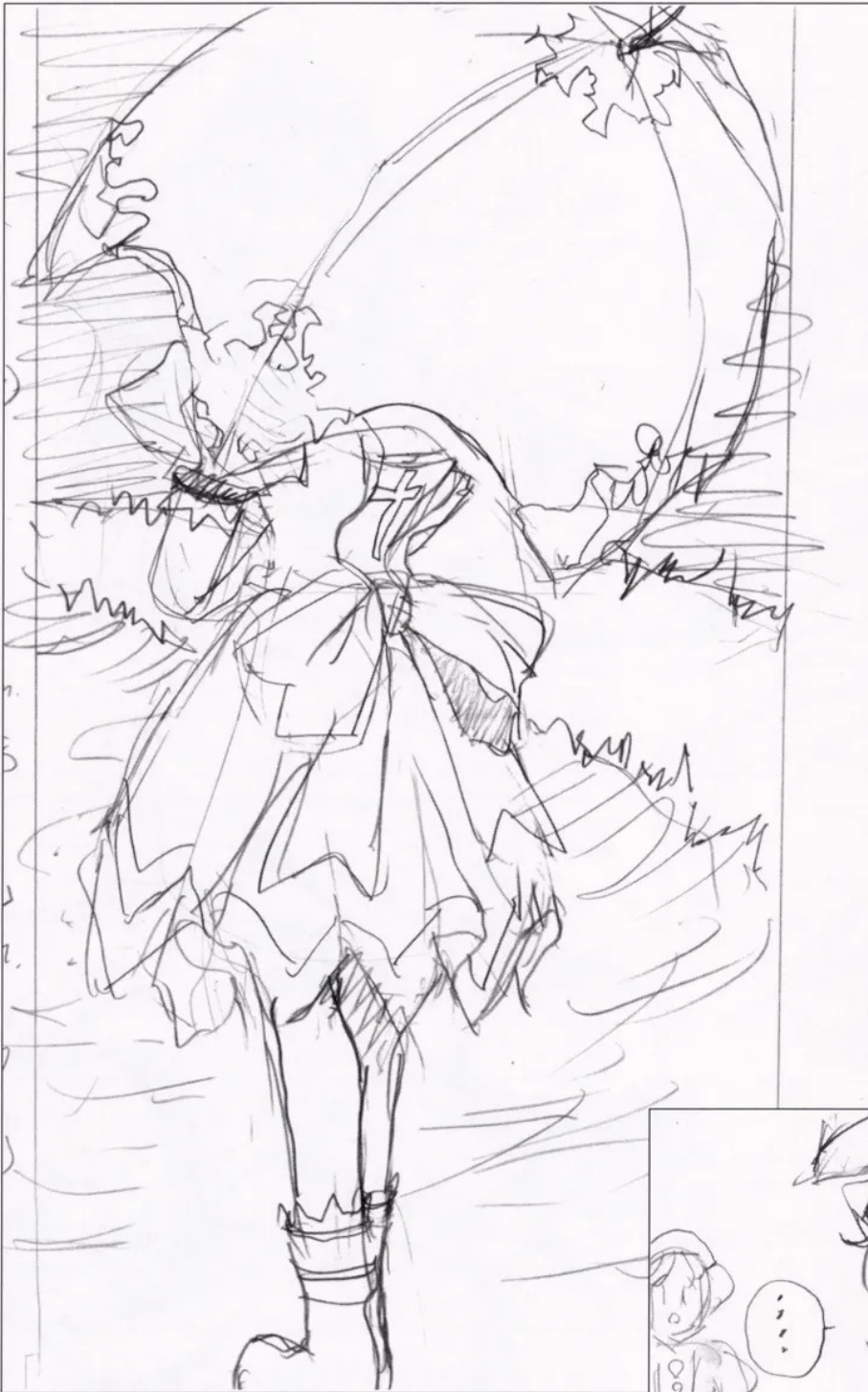






- 1, 3, 5. 彩乃イベント没コンテ
- 2. 彩乃イベントラフコンテ
- 4. 彩乃イベントラフコンテ (まりあから転用された)
- 6, 11. ラフコンテ用紙の落書き
- 7. 彩乃イベントラフコンテ
- 8, 9, 10. 彩乃イベント没コンテ





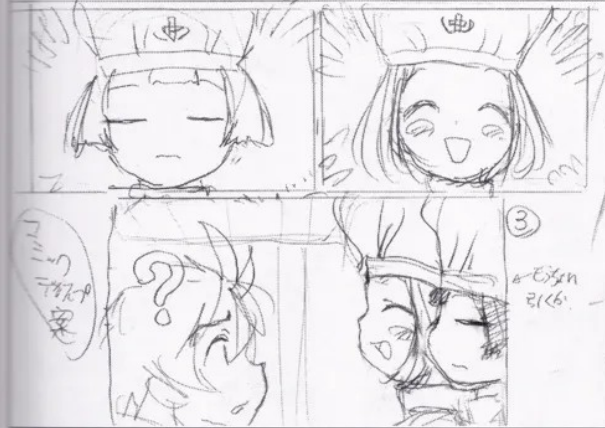
流石に如振る向うたさ ぶあたまの出現
「ひん びんさ せん」

1

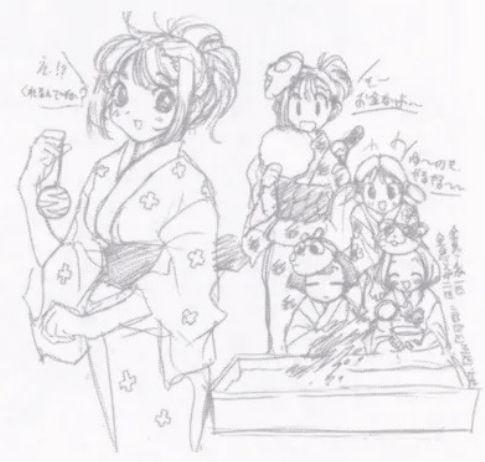
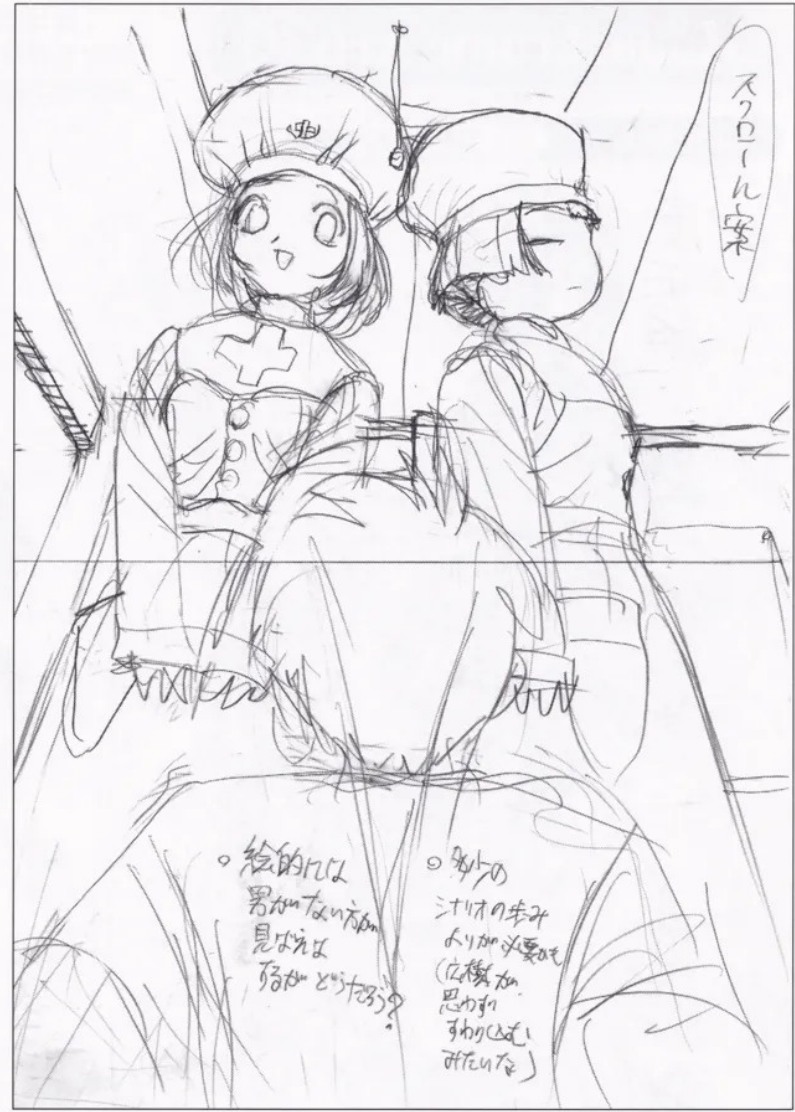
2

1、2. まりあ (ジュリエット) イベントラフコンテ

①～③まで表示の際に、*カッ* *カッ* *カッ*
 というSEをとめない。コマコマに描く
 元は、ホリツと、『チカくない...?』
 全画像は、この後の立ち絵で明かす ② ①



1. まりあ (ペラペラ&イトメ) イベント没コンテ
2. まりあ (ペラペラ&イトメ) イベントラフコンテ
3. 美晴 イベントラフコンテ

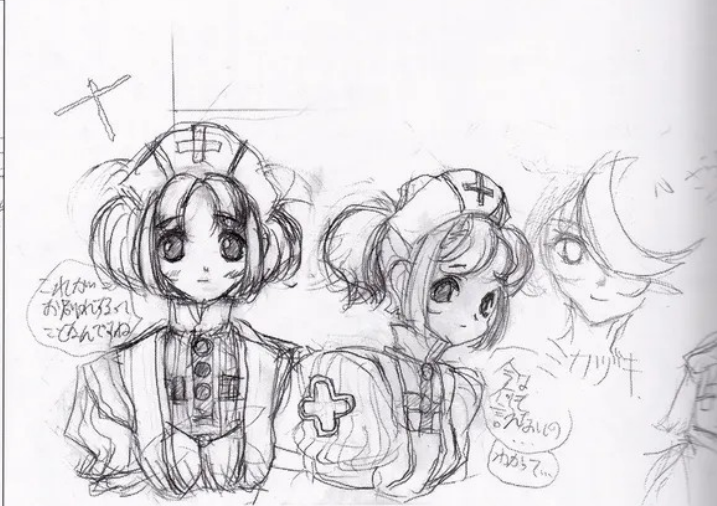


Monochrome Arts #3

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



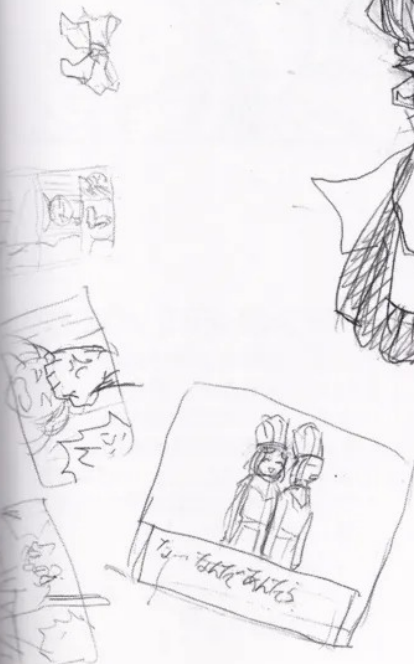
中盤の登場？
私服姿

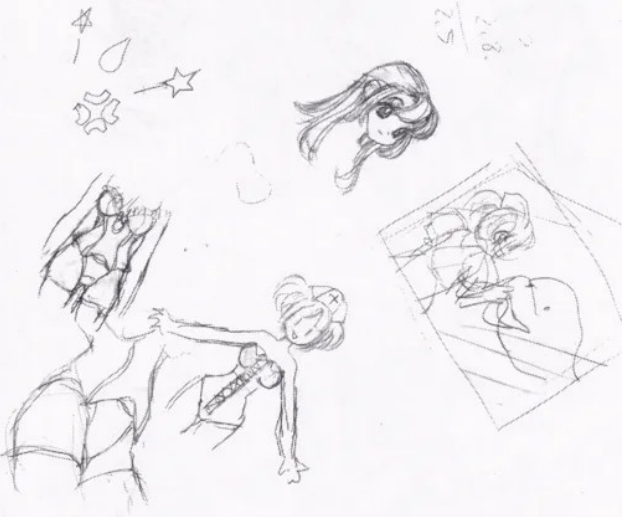


3/24
#1000000
012024+

5~8. まりあキャラクターラフ設定

5	6
7	8



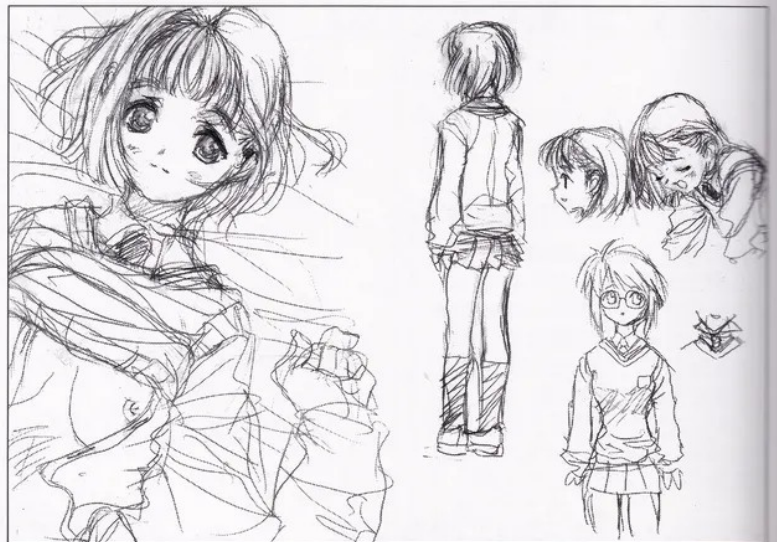
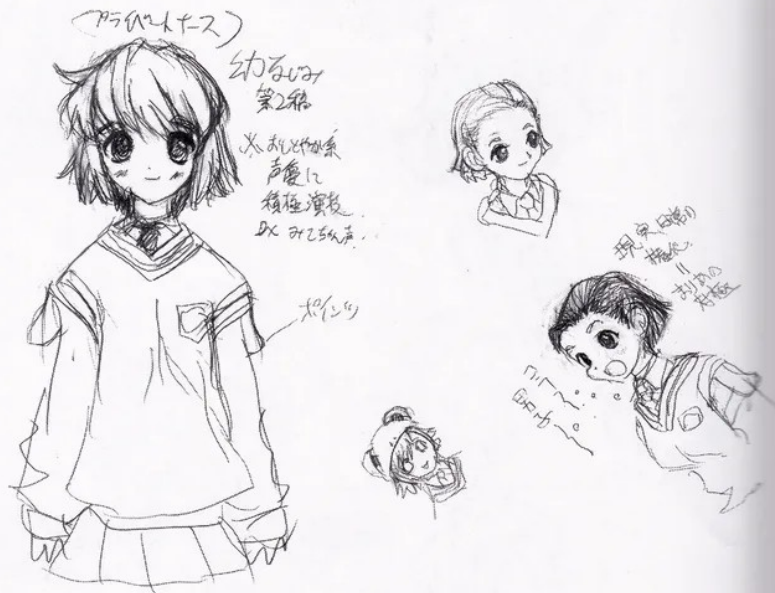


DESIGNER'S VOICE

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 | |

1~5.まりあキャラクターラフ設定



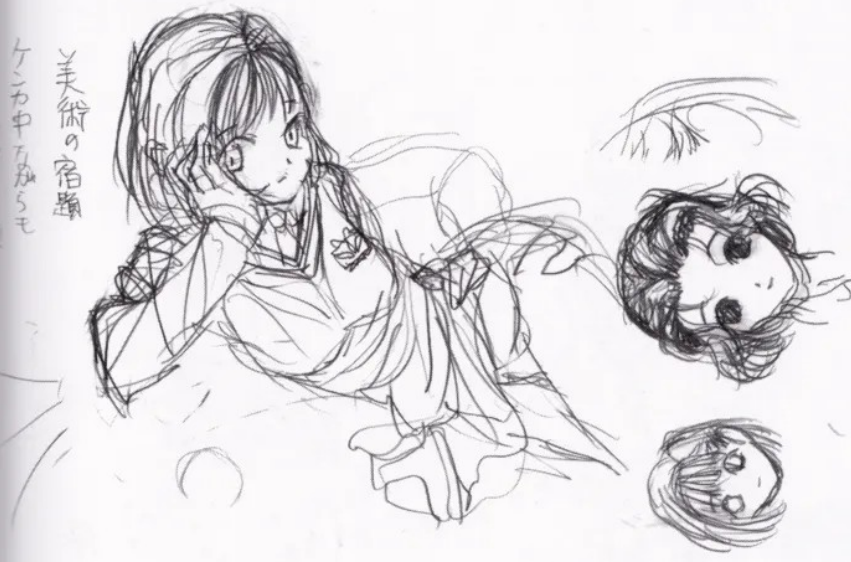
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

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せんでした。まりあが非日常で彩乃は日常、まりあがボケで彩乃はツッコミ、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。●



美術の宿題
ケニカ中々からモ



6	7	8
9	10	

6~10.彩乃キャラクターラフ設定

Private Nurse



色かん.

Private Nurse

Private Nurse

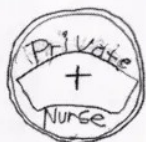
Private Nurse



Private + Nurse

Private Nurse

Private Nurse



- | | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | |
1. タイトルロゴ案
 2. 広樹自室ラフスケッチ
 3. 彩乃自室ラフスケッチ

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

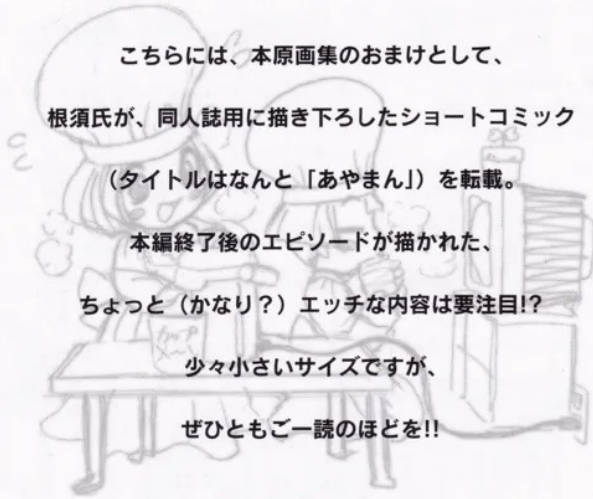
(タイトルはなんと「あやまん」)を転載。

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

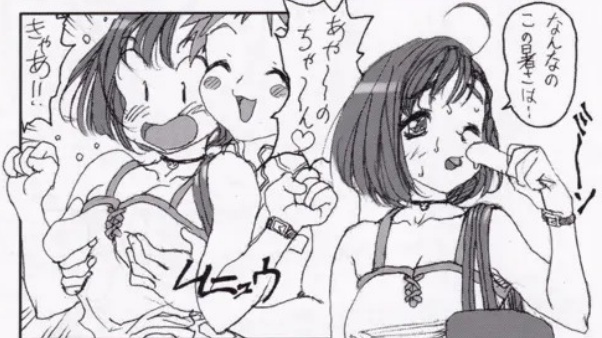
卒業

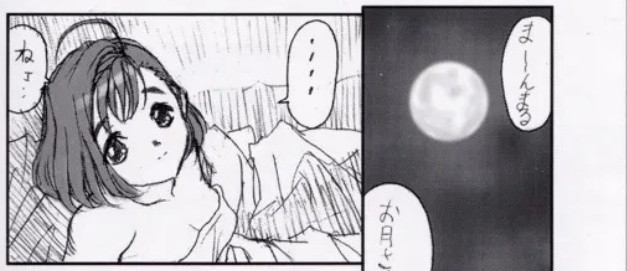
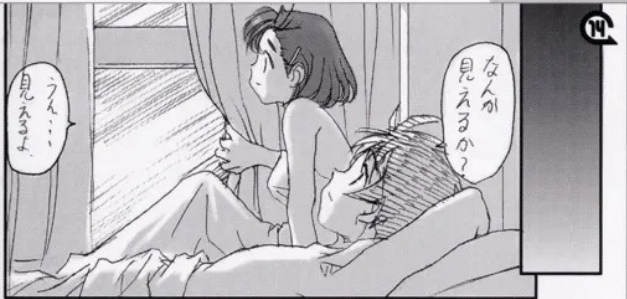
進学

そして 今、 私は・・・

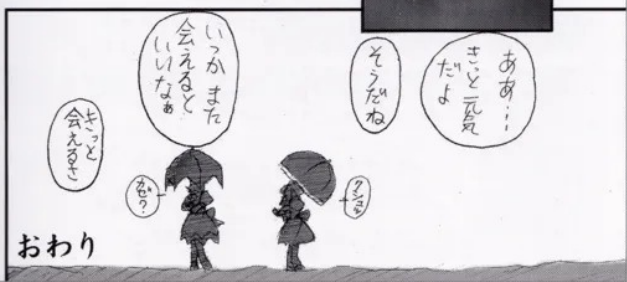


あやまん
根須魂介&JUN





まりあ...元気にしてるかな?..



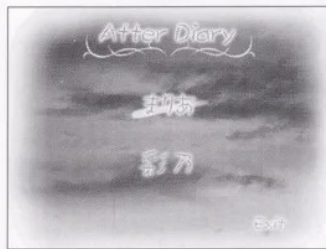
まりあ・彩乃・美晴…キミは誰からクリアする？

ヒロイン別^{完全}攻略子チャート

まりあ、彩乃、美晴の3人それぞれのエンディングまでをチャート付きで徹底サポート！

プレイするうえでの注意ポイントもいくつかあるので、ぜひ参考にしてください。もちろん、目指すは3人のエンディングと全CG回収だ!!

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と「After Diary」モードが見られる。



▶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 3 CG回収率100%を目指すには？

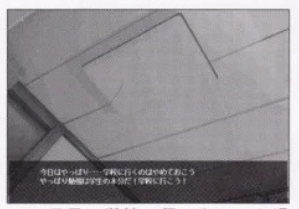
まりあ、彩乃とのHシーン（第2部）のシチュエーションは、ランダムで決定される。しかも、同じシチュエーションで表情などが微妙に違うため、全CGを回収するには、何度かプレイし直す必要がある。CGアルバムを全部埋めたいという人は、このことを踏まえてプレイしよう。



▲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。

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。

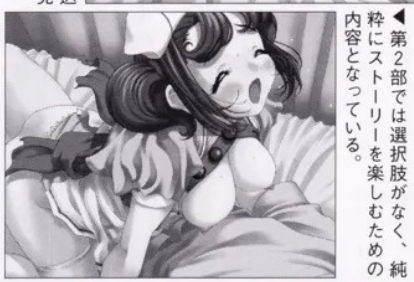
まろ

好感度&体力のアップに専念!!

エンディングの条件は、まりあのご好感度が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部へ突入する。



▶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。

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!! とりあえず、軽く相談してみる……	+1
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、まりあのお気持ちを考えると……	
20日目	……もう耐えられない! やっぱり心配だ!	

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	……

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。



日付	選択肢	好感度
1日目	意地でも言わないぞ! ぜえ〜ついに言わない! ダメっぽいね。かなり身体が重いよ	
3日目	意地でも行かない!!!	+2
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	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 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

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。



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。 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 もしかししたら、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

Cheek Point 1 ジャンケンの必勝(?)パターン 最初の手は“チョコキ”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。



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。



学校帰りにマラソン大会の話に展開すれば、エンディングが確定。

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日目に間違っ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。



Cheek Point 2 15・17日目のどちらかで正解の選択肢を選べばOK!!



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。



電 撃 姫 プ レ ミ ア ム ⑧

プライベートナース
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

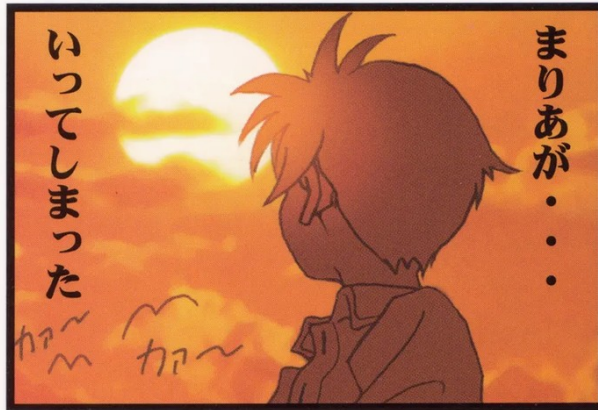
©2001 AngelSmile ©2001 CD BROS.Inc. ©Media Works 2001 Printed in Japan
落丁・乱丁はお取り替えいたします
ISBN4-8402-1991-5 C0076

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、シーディープロス

☐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。

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ございます〜♥



驚きですっ！
応援して下さいましたみなさん、本当にありがとうございます♪

1位 **まりあ** 143票

え〜！
アタシ
2位なの？
ちょっと
残念だけど
嬉しいな
(ぴーす)



2位 **彩乃** 138票

3位 **美晴** 60票



4位 **ジュリエット** 46票



4位…
それって
すごい？
私には関係ない
けど……

5位 **イトメ** 14票

6位 **優乃**
ペラペラ 11票

8位 **由乃** 10票

あらまあ、
どうしましょ？
お祝いに今夜は
ごちそうにしましょ
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！



3位
……ねえ。
ま、いいんじゃないの

ラン♪(イトメ)

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

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。どちらも可愛いので(笑)投票して下さいました皆さん、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抜き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。(にじむら)

★彩乃が1位じゃなくて、ちょっと残念かなあ(おしだ)

★彩乃が2番で残念でした(ひゅるお)

★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

