

魔法探偵社  
成人向 R-18  
18歳未満購入不可



76bit  
女子  
お仕事  
絵師の

# 絵師は誰しもお自分の中のヒロインが存在する!

## ■エロゲー原画とは?■

美少女イラストレーター…絵師本人が美少女というわけではないw 初期の美少女ゲーム、エロゲーの原画は漫画家(成年向け含む)やアニメーターの方に依頼していた、というのが満太郎が最初に勤めた美少女ゲームメーカーのやり方でした。

しかし時代が進むにつれて美少女ゲームに特化したイラストレーターがメインになっていきます。絵を生業とする業務形態の中で美少女ゲームイラストレーターは、活躍の場、描けるキャラクターの幅等…極めて狭い範囲に特化していると思われるかもしれませんが、特化している、先鋭化している故にこの業界にマッチした存在であったと筆者、光姫満太郎は考えているわけです。遅ればせながらこの本、16bitセンセーションのアニメ版が2023年末に放送され一部界限でさながらインターネット老人会の様相でありましたが、満太郎自身もこのムーブに乗っかるしかない! と思ひまして懐かしい業界話を暴露していこう(?)といった感じでございます。

## ■絵師の中のリファレンスモデル■

16bitセンセーションアニメ版にてコノハちゃん「この子をヒロインにして大作美少女ゲームを作るんだ」と息まいて(実際叶った)いました。実際の美少女絵描きはどうか? 満太郎を例に挙げれば「美緒かれん」という魔法探偵社創業時からいるマスコットキャラがそれに相当します。満太郎はこの美緒かれんというキャラの絵柄がすべての美少女キャラの基準点、つまりリファレンスモデルであり、大体の公私で生み出した美少女キャラクターは派生モデルといっても過言ではないのです。おい! お前三つさんみたいなヤツとかゆのつちみみたいなヤツ描いてたやろ! というツッコミはナジでお願いします(汗)

そして…実は満太郎は2003年の時点で、魔法探偵社の最高到達点として美緒かれんをボイス付きエロ同人ゲームとして世の中に出していたのでありますw 俺、コノハちゃんよりスゲーじゃん!

## 令和の女子絵師だよっ!



私は秋里コノハ 19歳  
美少女ゲームメーカー勤務のイラストレーター 見習いでですっ



近い将来超人気絵師になつて…コノハが描いたこの子を…  
ヒロインにした… 超大作美少女ゲームを作るぞおおおつ!



でも現実…  
弊社の美少女ゲームのエッチシーンを



創り出すための実験台… 会社の慰みモノな気がするんだけど…  
まさかコノハ自身が…  
エロゲーみたいにされるなんて思わなかつたんだよ



■美緒かれん■  
魔法探偵社の対談マスコットキャラクター  
B90・W59・H87

■マジカルプレミアム■  
2003年コミックマーケット63頒布 魔法探偵社  
Windows専用ソフト

今日も秋里コノハは  
美少女ゲームメーカー

ブルーベルの人妻モノ  
ゲームのエッチなイベント  
作りのために会社の慰み  
モノになっています！

はうっ…あっ…  
ああああんっ！

もう…何時間もセックス…  
先輩たち…いいかげん良い  
シチュエーション

思いついて  
欲しいんだよお…

こんなちんちくりんで  
人妻モノを想像しろって  
言ってもなあ…

原画担当やシナリオ担当の  
人たちがより良いモノを  
創り出せるように…  
これでもコノハは  
頑張っているんだよ！

んっ…  
ふぐううっ

しょうがねえなあ？  
じゃあ幼な妻って  
設定行くことにしよう  
どうだ？

ようし：秋里お前は  
今から——  
幼な妻になるんだ！

んもう！先輩たち好き放題  
言っちゃってえくでも：  
リアルなシチュエーション作りの  
ためにコノハ頑張るもん！

コノハは幼な妻：  
誰とも知らない雄鶏達に  
団地の片隅で輪姦されて  
悦んじやって——

あああああんっ！  
なんだかイケナイ事  
してるみたいでゾクゾク  
するんだよっ——コノハ：  
もう：もっど：

おっとすまん：  
もうそろそろ  
終業時間だなっ！

女子社員を人とも  
思わない扱いなのに  
どうしてこついう所だけ  
ホワイトなんだよおおっ！

# 時間を忘れて…すべてが面白かったゲーム開発

## ■みんな望んで残業泊りしてた頃■

1990年代中後半～2000年代初期のゲーム開発室はコンプライアンス的考えもなく満太郎が関わったメーカーのほますべてが…個人が好きだけ何時までも、むしろ望むのなら泊りの作業が可能であった。

朝の規定の始業時間から定時を過ぎるとわりと自由(?)な感じで晩御飯を外で食べて、その後仲間内で夜ゲーセンに繰り出す→会社に帰って泊り作業のスーパーコンボ…なんてことも許された(気がする?)ゆる～い時代だったのだ。そもそも家に帰っても寝るだけみたいな生活で帰るのがめんどくさい人もいたような…?

もちろん開発も終盤を迎えるとガチの修羅場の残業や泊り作業となるのであるが、バイトの人とはとかく社員は残業代などほま無かったのであるが誰も気にしていなかったw 若いうちはゲームが作れていれば楽しくて面白かったのだ!

## ■休憩時間の鬼■

かつての同僚の某水鼠先生は晩御飯→ゲーセンコンボをキメる際、プライズマシンでマスターグレードのガンブラをゲットする給料の無駄使いでしかない行為にハマっており、毎日のように晩御飯休憩帰りに「どうしたらバレンやるか…?w」と隠しようもないガンブラの箱を抱えてる姿がまほえましかったのだが…

彼の編み出した最終解決策は社内の水鼠先生の仕事ブースにガンブラの箱のタワーを築き上げる通称ガンブラタワーで木を隠すなら森の中…つまり今日1箱2箱増えようが、偉い人は誰も気づかないかんぺきな作戦! なんという悪魔的発想! ただし水鼠先生のサイフに超ダメージ!!

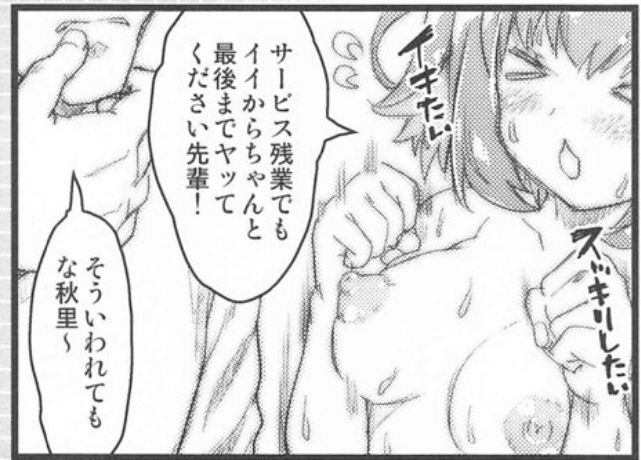
## ■ゲーム業界にも働き方改革の波が■

記の年代はまだネット環境も開発機材も貧弱でどうしても開発室でメインスタッフ同士が開発室で顔を突き合わせる必要があったのだが、いまの令和の時代となってはリモートワークできる環境も容易に揃い、そもそものメインの人の手で創り上げる業務(原画、CG、ライター等)は外部委託の外注任せに移行。

働き方改革のホワイト化もあいまって随分とムダがなくなりシステムチックになった。ゲーム開発のキモはそのムダにこそあった…と思うのは古い人間の美しい過去を思い返しているだけにすきないのだろうか?

■当時のトレンド ガンブラUF0キャッチャー、思いつき風営法違反の所業であるが当時のゲーセンは平気で設置しまくってガンブラならましても、普通にプレイ本体も景品になってたおらかな時代。水鼠先生は普通に店でガンブラ買った方が安いと思われる金額をつき込んでいたが、そんな事を問うのは野暮だろう。今と言うシヤクガガチのロマンを感じていたに違いない

# 働き方改革の是非



1999年  
アルコールソフト  
開発部にて

おっ

メイ子さんかおりさんっ  
お二人のエッチ原画に  
ついてちよつとコノハから  
言わせてもらおうね!

いいじゃん  
どうせ修正され  
ちゃうんだし!

メイ子さん!  
このコのおまんがが…  
ツルツルじゃ  
ないですかあつ!

カノコさんおっ

おっ

おっ

かおりさん…  
チンチンがまるで  
ライトセーバーみたい  
に光ってるよおおっ!

いにしへの  
技っ!

ちやんとエッチ原画に  
魂込めてください  
よおおっ!

おっ

局部もしっかり  
描いてって言ったよね

おっ

令和5年  
ブルーベル開発部

昔は局部の描写に  
こだわり無かった  
のかなあ?

おっ

おっ

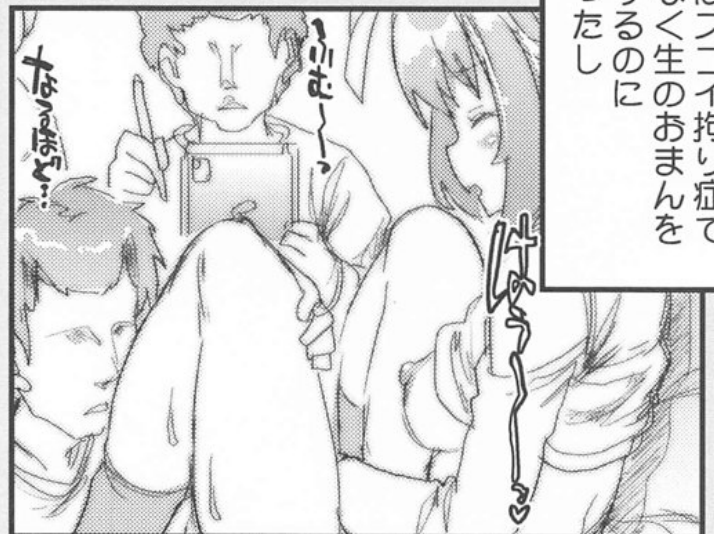
前の会社じゃエロゲ作りの一環で女性器というモノをよく知ろうって事でコノハのおまんを——スタッフ一同で研究したりしてたなあ…



原画の人はスゴイ拘り症で写真じゃなく生のおまんをスケッチするのに超熱心だったし



シナリオの人は嗅いだり凝視したり執拗に観察してたっけ……でも…





ウチには  
女子社員秋里  
しかいないし  
無理言うな

コノハだつて生の  
おまん写生したい  
よおおおおっ!



何だコレ?  
コノハが...

しょうがない  
ヤツだなあ:  
コレでどうだ?  
いまヤツが気になったんか

コノハのおまん  
写生するなんてどんな  
羞恥プレイなんだよっ!



ほら...コレで  
秋里自身のおまんを  
スケッチできるだろ?

うそおつ?でも  
ペンで手が塞がるから  
くばあくできないよ?



# どうしてもモザイクがかかるのに局部を描きこむの？

## ■当然ながら原画は無修正である■

製品として世に出た美少女ゲームは例外なく局部にモザイク等の消し修正が入るのは常識である。しかし…まだ製品として出ていない状態の素材ならどうだろうか？ エッチシーンの原画、それをもとに彩色されたCG… 当然ながらチンチンやおまんや結合部のパラパラパラダイスでございます。これを楽しめるのは美少女ゲームメーカーに勤めている者だけの役得でもあります。

## ■本当に原画の人は局部描くの？■

筆者調べによると、美少女ゲームの原画で局部を描きこむ人は割と少数派と言わざるを得ない。帰ってくる答えが「どうせモザイクが入るから気合い入れて描きこんでも仕方がない」「CG担当が何とかしてくれる」「なにソレセクハラですかw気持ち悪いやめてくださいwww」等々…つまるところ合理的主義によってエッチシーンの原画の局部がキチンと描かれなことが多い中、筆者の満太郎は先ほどのページのコノハちゃんよろしくチンチンやおまんを描きこむ少数派派閥として戦い続けていたのでした(汗)

## ■こんなに凄いおまん描く人が!!■

何故、満太郎は数少ない局部描き込み派となったのか？ それは駆け出しのころ勤めていた美少女ゲームメーカーで主にCG担当として働いていた頃世はまだギリギリPC9801美少女ゲームの時代、CGの仕事として回ってくる元となる原画はやはり局部はそんなに描きこまれていない状態のものばかりでありました。現代と違って原画をスキャナーで取り込んだ原画の線画をそのまま使えるというわけではなく(16bitセクション本編参照)線画をドット単位のラインとして起こしなおす作業が必要となっていた時代である。なおさらチンチンやおまんを細かく描きこむ意味などありはしないのではあるが…

とある新作で起用された原画の方はすごかった！本職はアニメーターなのだが、これまで回ってきた原画とは全く違う迫力の上手さ！ 他社の一流の原画さんと比較しても引けを取らないキャラの魅力と構図。そしてなによりエッチシーンの女子キャラクターの乳首やおまんの執拗でカッコいい描き込み！はつきり言って原画だけで超シコれます!!

この方が原画を担当してCGとしてかかわったのは2作だけだった(満太郎がその会社を辞めたため)のだが、その後満太郎自身が美少女ゲームの原画デビューする際はその方をリスペクトし続けて…なるべくエッチシーンの原画の局部をキチンと描いていこう!という決意の元に現在に至るわけです。むしろ仕事で関わる社内社外の原画の人たちにもなるべく局部描いてくださいとお願いしておりましたよ？ たとえ女性原画でも(セクハラじゃん!)

■当時のトレンド 原画集…現在はあまり見かけなくなりつつありますがPC9801の美少女ゲーム時代から普通にミック形式で出てました。むしろその時代の方が修正は緩かったので原画集そのものがエロ本目的にもイクるものかまあまあ存在してたと思います。

# 百合セックスは未経験





憧れの1990年代の  
PC98のエロゲが  
売ってる時代のソフマップに  
来たんだよ楽しみだよ!



壁にベタベタ  
乱雑にエロゲのポスター  
隙間なく貼っちゃって

うくんこの  
ソフマップ最盛期の  
アングラ感  
たまらないよね



スゴイスゴイ!  
せせこましい店内が  
美少女ゲームの  
要塞だあ!

DLゲーばかりの  
令和じゃ考えられない!  
この実物パッケージの山



でも…なんだろう?  
この居心地の良くなさ?  
やたらと他人の視線と  
負のオーラを  
感じるのは何故?

この時代のオタクは  
エロゲー売り場に女子が  
いることに免疫がないの  
かなあ?

パニッシュモーター



まあ時代が進めば  
そんなコトも  
なくなっていくん  
だらうけど…ん？



つて…？  
あれえええっ？

うわあああああつ  
ビックリしたあああつ！  
昔のマップ店員の教育

どうなってるんだよ  
まったくう……



コノハこんな  
場所でもエロゲ  
みたいな目に  
あってるッ？

まるでエロゲの  
申し子だあつ！

# 世の中にこんな美少女 であられているのに

## ■行こうよ眩しい光の世界♪■

この満太郎も自分が担当した美少女ゲームの発売日にはソフマップの美少女ゲーム売り場にて右の4コマのコノハちゃんみたいな事をしておりました。

かつて…秋葉原や日本橋の電気街にてソフマップ、メッセサフオー等美少女ゲームに強いショップや家電量販店系、同人誌ショップ等でもいろんなところで取り扱いのあったパッケージ版美少女ゲームを令和の世の中では現物をなかなかお目にかかることは…殆どない。

## ■ハートのスイッチオンにして■

美少女ゲームエロゲー全盛期には公私共にお世話になったソフマップも今やビックカメラ傘下の小綺麗なお店となっておりますが1990年代~2000年代初期はまだまだキレイで明るいお店といい難しく、創業時のPCソフトレンタル+バックアップソフト販売業的な今の時代では考えられない猥雑感を少し感じられる怪しい雰囲気か学生時代の満太郎は割と好きだったりします

## ■ハロー！ ソフマップワールド！■

そんなソフマップ好きが高じた満太郎の友人が学生時代に作ったソフマップの同人誌…そんなジャンルがまさか存在するのか？

まだ美少女ゲーム会社でバイトしてた頃の満太郎もゲスト寄稿しておりますw主な内容はソフマップの攻略…?ではなく突っ込みどころ満載だった怪しげな部分にツッコミ入れたり、ツッ君とロッピーちゃんのようなバツくさいマスコットなんて描いてらんねえ!女の子を描きたいじゃ!って人は、ライバル店舗の美少女マスコット描いたりw 1990年代の電気街文化を垣間見るこの出るこの令和の時代では貴重な文化遺産たりえよう。

## まるで神覇権ゲーみたい



## ■それ行け!マップ君 ■ ■でんでん教の野望■

発行 HIGH TECH CARROT  
著者 佳由樹

当時の満太郎のゲストページ、やはりライバル店舗の美少女マスコット描いていますw

エロゲ会社に就職だ!



16bit  
女子絵師のHなお仕事

■発行日 2024年1月14日 COMIC TRESURE 42

■発行者 魔法探偵社/光姫満太郎

URL <http://www.mahotan.net/>

E-mail [mantarou@mahotan.net](mailto:mantarou@mahotan.net)

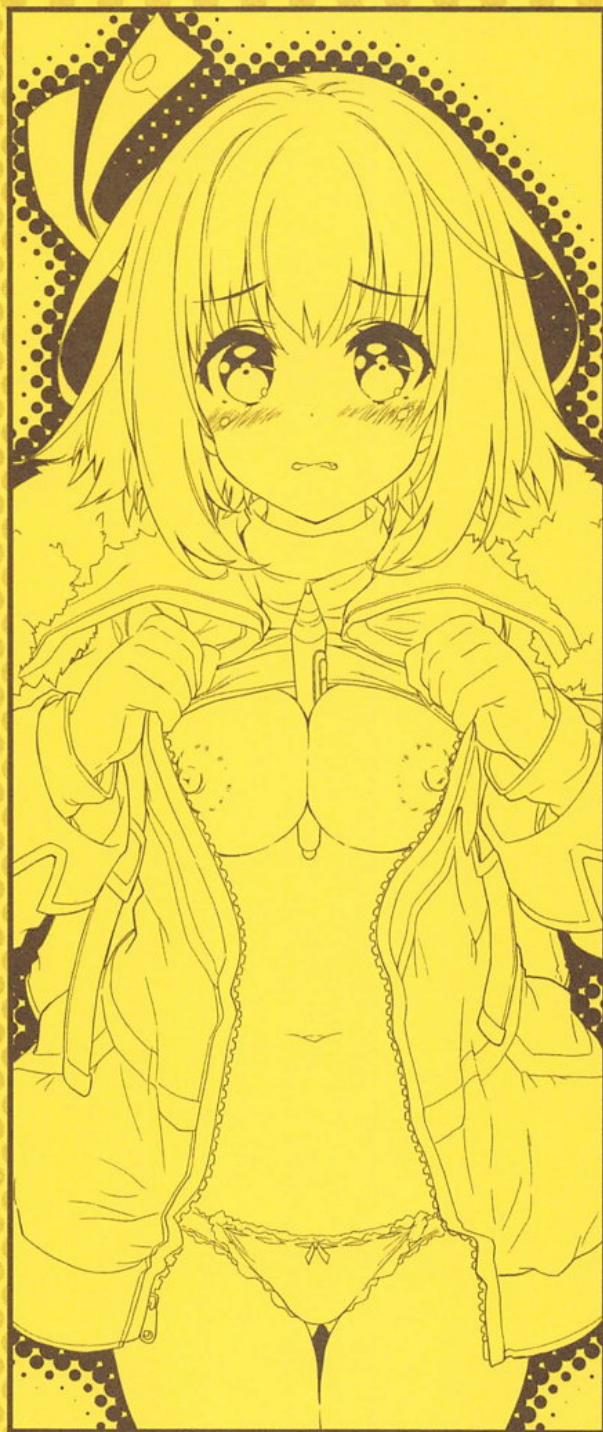
X(Twitter) <http://twitter.com/mantarousan>

■印刷所 くりえい社様

<http://www.kurieisha.com/>

■ご感想などありましたらE-Mailで満太郎宛てにお送りいただくと嬉しいです  
■本誌の内容の一部、もしくは全部を無断転載する事は禁じております

Printed in Japan Magic Private Eye 2024



16bit女子絵師のHはお仕事

魔法探偵社  
MAGIC PRIVATE EYE