

# Harem in maze

-ハレムインメイズ-

プレイングマニュアル

## ゲームを始める

- Harem in mazeはダンジョン探索型のアドベンチャーです。プレイヤーは国をおわれた王子となって物語を進めます。プレイヤーは“後宮の娘たち(妻)”を六つの職業から、自由に作成し、パーティーを編成し、迷宮を探索します。
- “後宮の娘たち”は職業ごとに特徴的なスキルを持ち、自由にカスタマイズすることができます。
- 迷宮では様々な財宝が手に入ります。特に、防具を入手すると“後宮の娘たち”の外見を変更することができます。

制作 チョウゴウキンデンタル

サポートURL <http://cho-dent.sakura.ne.jp/>

動作環境 対応OS

Windows2000 / WindowsXP / WindowsVista※ / Windows7  
米起動にはOSに関する知識が必要です。起動エラーに関してはサポートできない場合があります

CPU Pentium2.0GHz以上 メモリ 512MB以上

HDD 450MB以上

VIDEO 1024x576以上の解像度

DirectX 8.0以上が動作する環境

声の出演 椎那 天・誠樹 ふぁん・ゆづき ひな。(敬称略)

# タイトルメニュー

■ゲームを起動すると、サークルロゴ表示後にタイトルメニューが表示されます。



- ①システム:ゲームの終了やタイトルに戻ることができます
- ②文字表示:文章の表示速度や使用フォントの変更ができます
- ③画面:フルスクリーン表示への切り替えができます
- ④START:ゲームを最初から開始します
- ⑤LOAD:セーブデータをロードし続きから始めます
- ⑥MEMORY:今までに見たHシーンを回想します
- ⑦GRAPHIC:立ち絵を鑑賞します(クリア後に選択できます)
- ⑧SCORE:クリアレベルなどの記録を閲覧します  
(クリア後に選択できます)
- ⑨SETTING:サウンドの音量などを調節します
- ⑩END:ゲームを終了します

## 拠点メニュー

■STARTからゲームを開始するとオープニングイベントの後、拠点メニューに移ります。拠点メニューでパーティーを編成し、迷宮へと旅立ちます



- ① 商人を呼ぶ:回復アイテムなどの購入を行います
- ② キャンプメニュー:キャラクターの装備変更やスキルの習得メニューを開きます(パーティを編成後に選択可能)
- ③ パーティ編成:迷宮を探索するキャラクターの作成とパーティの編成を行います
- ④ 寵愛:キャラクターとHすることでSPスキルポイントをチャージします
- ⑤ 迷宮へ突入:迷宮探索モードへ移行します  
(パーティを編成後に選択可能)
- ⑥ SAVE:現在の状態をセーブします
- ⑦ LOAD:セーブしたデータからゲームを再開します

# キャラクターの作成

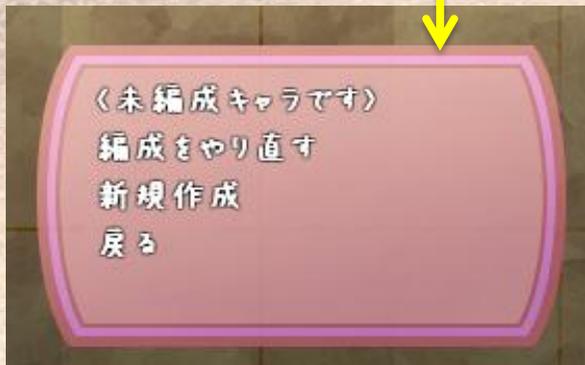
- 拠点メニューから「パーティ編成」を選択することで、キャラクターの作成とパーティ編成を行う画面が開きます
- キャラクターは6人まで作成することができます

キャラクター作成・メンバー編成

▼未登録スロット



▲編成画面

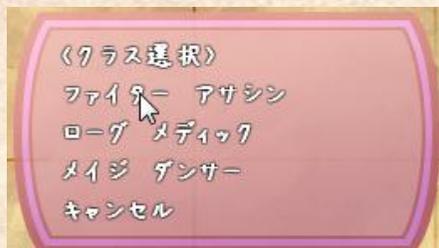


▲編成メニュー

- 編成画面で未登録のキャラクターズロットをクリックすると、編成メニューが開きます
- 編成メニューから「新規作成」を選択するとキャラクターを作成することができます
- 既にキャラクターを作成したスロットで、「新規作成」を選択するとキャラクターを上書きします

## キャラクタの作成

- キャラクタ作成では、まずキャラクタのクラスを選択します  
ファイター・アサシン・ローグ・メディック・メイジ・ダンサー  
の六つのクラスから選択します



### ▲クラス選択画面

- クラス選択画面でクラスを選択すると、クラスの簡単な説明とグラフィックを確認できます

### キャラクタ作成・メンバー編成



- クラス確定後、名前を入力(最大6文字)し、確定することでキャラクタが完成します

# パーティの編成

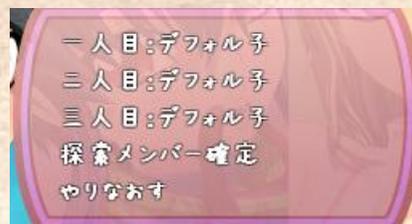
■登録済みのキャラクターロットをクリックすると編成メニューが開きます

キャラクター作成・メンバー編成



- ① <未編成キャラです>
- ② 探索メンバーにする
- ③ 編成をやり直す  
作成し直す  
戻る

## ▲編成メニュー



## ▲パーティの確定

① 選択したキャラクターがパーティに編成されているかの表示

② 探索メンバーにする:パーティに選択キャラクターを組み込みます

③ 編成をやり直す:パーティ編成を最初からやり直します

■パーティメンバーを三人選択し、確定するとパーティの編成が完了します

■パーティを編成せずに「パーティ編成」から「拠点メニュー」に戻ることはできません

## パーティの編成

- Harem in mazeでは、三人のパーティで迷宮を探索します

一人目



戦闘に参加

二人目



戦闘に参加

三人目



戦闘に不参加

- パーティメンバーの三人目は控えて戦闘には参加しません
- 控えと戦闘参加メンバーの交代は、戦闘中でなければ迷宮内で行うことができます
- 三人目は戦闘終了時に経験値を得ることができません

GAME OVER

- 迷宮内での戦闘に敗北したとき、三人目が戦闘不能でなければ、自動的に拠点に帰還します
- 三人目も戦闘不能であった場合、ゲームオーバーとなります

## キャンプメニュー

■拠点メニューから「キャンプメニュー」を選択、または迷宮内で「キャンプ」を選択することで、キャラクターのカスタマイズやスキル・アイテム使用を行うことができます



① アイテム:回復アイテムなどを使用します

(迷宮内でのみ選択可)

② ステータス/装備:パーティメンバーのステータス確認と装備の変更を行います

また、装備品の売却も行うことができます

③ スキル使用:回復系スキルを使用します

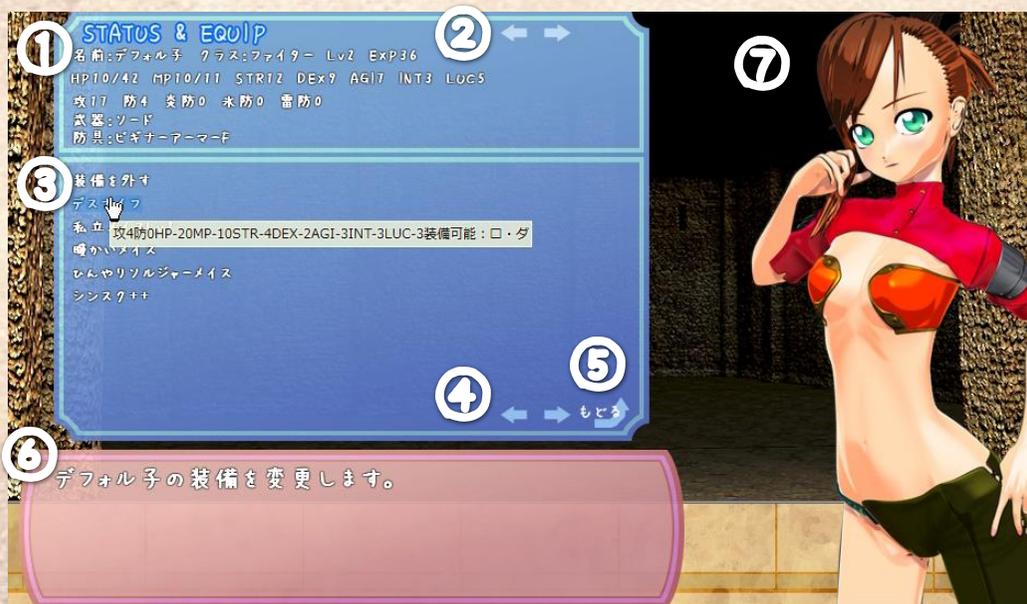
(迷宮内でのみ選択可)

④ スキル習得:パーティメンバーのスキルをカスタマイズします

⑤ もどる:前の画面に戻ります

# ステータス/装備

■ キャンプメニューから「ステータス/装備」を選択することでキャラクターのステータス確認と装備の変更を行うことができます



- ① キャラクタステータス:現在のキャラクターのステータスです
- ② キャラクター変更:装備を変更するキャラクターを変更します
- ③ 所持装備品:現在所有している装備品の一覧です  
マウスカーソルを装備品に合わせることで、装備品のスペックがポップアップ表示されます
- ④ 装備品ページ送り:装備品のページを切り替えます
- ⑤ もどる:前の画面に戻ります
- ⑥ 選択コマンド:所持装備品でクリックした装備品に対して装備変更、売却を行うことができます  
また、現在の装備との比較が赤字が減少、青字が上昇で表示されます
- ⑦ キャラクタービュー:現在のキャラクターの見た目です

## ステータス/装備

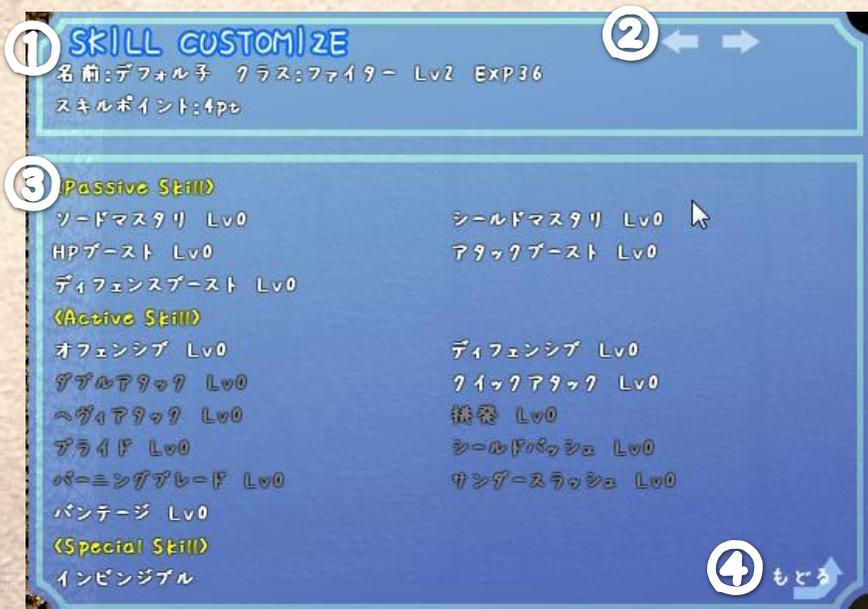
■キャラクターステータスには以下の情報が表示されています

名前:デフォル子 クラス:ファイター Lv2 Exp36  
HP10/42 MP10/11 STR12 DEX9 AGI7 INT3 LUC5  
攻17 防4 炎防0 氷防0 雷防0  
武器:ソード  
防具:ビギナーアーマーF

- ・名前:現在のキャラクターの名前です
- ・クラス:キャラクターのクラスです
- ・Lv:キャラクターのレベルです
- ・Exp:キャラクターの現在の経験値です  
100まで貯めることでレベルが1上昇します
- ・HP:キャラクターの現在の体力と体力の最大値です  
体力が0になるとキャラクターは気絶し行動不能になります
- ・MP:キャラクターがスキルを使用する際に消費するポイントです
- ・STR:キャラクターの筋力です  
STRと武器の攻撃力でキャラクターの攻撃力が決定します
- ・DEX:攻撃の命中率に影響する、キャラクターの器用さです
- ・AGI:敵の攻撃の回避率に影響する、キャラクターの俊敏さです
- ・INT:キャラクターの賢さです  
魔法による攻撃力と、敵の魔法からの防御力に影響します
- ・LUC:キャラクターの運のよさです  
攻撃の命中、回避、クリティカル率などに影響します
- ・攻:スキル・装備品の補正を含めたキャラクターの攻撃力です
- ・防:スキル・装備品の補正を含めたキャラクターの防御力です
- ・炎・氷・雷防:属性攻撃に対する防御力です
- ・武器:キャラクターが現在装備している武器です
- ・防具:キャラクターが現在装備している防具です

# スキル習得

■ キャンプメニューから「スキル習得」を選択することで、キャラクターのスキルのカスタマイズをすることができるようになります

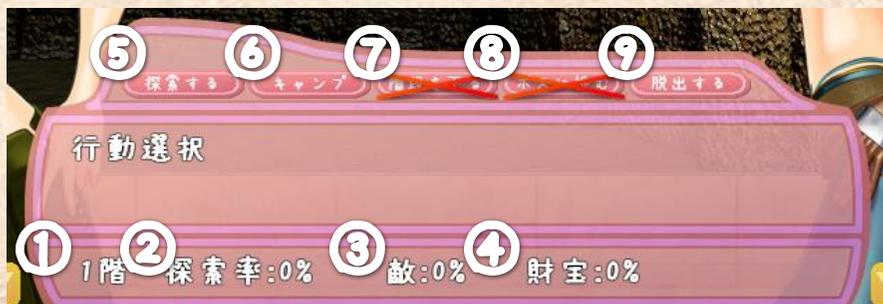


- ① キャラクタ情報:キャラクターの簡易情報です  
キャラクターのスキルポイントを使用することで、スキルを習得することができます  
スキルポイントはレベルアップ時に増加します
- ② キャラクタ変更:カスタマイズするキャラクターを変更します
- ③ スキル一覧:キャラクターが習得可能なスキル一覧です  
白色が習得可能なスキル、灰色が習得できないスキルです  
(特定スキルのレベルにより、別スキルが習得可能になります)
  - ・Passive Skill:効果が自動的に発動するスキルです
  - ・Active Skill:使用することで効果を発揮するスキルです
  - ・Special Skill:寵愛によってSPポイントをチャージしている状態で使用できるスキルです
- ④ もどる:前の画面に戻ります

# 迷宮探索

■拠点メニューから「迷宮へ突入」を選択することで、迷宮探索モードへ移行します

迷宮突入時に特定の階層に到達していると、エレベーターを使用して階層を移動することができます



- ① \*\*階: 現在探索中の階層です
- ② 探索率: 現在の階層の探索率です  
探索率が高くなるほど、次の階層への階段を発見し易くなります
- ③ 敵: 敵の出現確率です
- ④ 財宝: 財宝の発見確率です
- ⑤ 探索する: クリックで迷宮を探索します  
探索率・敵・財宝の%によって、様々なイベントが発生します  
イベントに応じて探索率・敵・財宝の%が増減します
- ⑥ キャンプ: キャンプメニューを開きます
- ⑦ 階段を下る: 次の階層に移動します (階段発見時に選択可)
- ⑧ ボスに挑む: ボス敵が存在する階層で選択できます  
戦闘でボス敵を撃破するまで、次の階層に移動することはできません
- ⑨ 脱出する: 拠点に戻ります

# 探索

■「探索する」コマンド実行で以下のイベントが発生します

・探索成功/失敗

探索率と敵・財宝の%が上昇します

・敵と遭遇

敵との戦闘モードに移行します

・財宝を発見

お金・武器・防具のいずれかを入手します

武器・防具のパラメーターはランダムで決定されます

・罠が発動

キャラクタを選択し、罠の解除を行います



罠の種類によって、解除に必要なステータスは異なります

解除に失敗するとペナルティを受けます

**失敗時に一定の確率でイベントが発生します**

・難敵と遭遇

レアモンスターとの戦闘モードに移行します

討伐に成功すると、通常よりも基本ステータスの高い防具を

入手します

# 探索率

■探索率は以下の条件時に減少します

- ・「脱出する」コマンド使用時
- ・「階段を下る」コマンド実行時

※但し、探索率が75%以上で階段を発見していた場合、上記2つのコマンドを実行しても75%以下にはなりません

- ・戦闘モードで「逃げる」コマンド実行時

逃走の成功、失敗に関わらずコマンド実行直後に減少します

※但し、ローグのスペシャルスキル「究極逃走」を使用した場合、探索率は減少しません

- ・戦闘に敗北し、拠点に帰還した時

■探索率が75%以上になると階段を発見する確率が大幅に上昇します



## パーティメンバー

■迷宮探索モードではパーティメンバー内での入れ替えや位置の変更を自由に行うことができます



- ①簡易ステータス:一人目のキャラクターの簡易ステータスです
- ②現在の位置:一人目のキャラクターの立ち位置です  
位置名をクリックすることで、前列・後列を切り替えます  
**前列**:ペナルティ・ボーナスのない一般的な立ち位置です  
**後列**:物理攻撃力が減少する代わりに、防御力が上昇する立ち位置です  
(敵に対する間合いの取り方なので、二人とも後列にすることも可能です)
- ③入れ替え:三人目のキャラクターと入れ替えます
- ④キャラクターグラフィック:一人目のキャラクターの現在の見た目です
- ⑤二人目のキャラクター:二人目のキャラクターです  
基本的な表示形式は一人目と同様です

# 戦闘

■迷宮探索モードで敵などに遭遇すると戦闘モードに移行します  
戦闘モードでは一人目、二人目と順に行動を選択し、行動結果を確認します



- ① こうげき: 敵モンスターに対し物理攻撃を行います
- ② ぼうぎょ: 防御姿勢をとり、ダメージを軽減します
- ③ スキル: キャラクターが習得しているスキルを使用します
- ④ アイテム: 所持しているアイテムを使用します
- ⑤ にげる: 戦闘モードからの離脱を試みます
- ⑥ 敵モンスター名
- ⑦ 敵モンスター体力
- ⑧ 現在の位置: クリックで位置を切り替えます

# 位置について

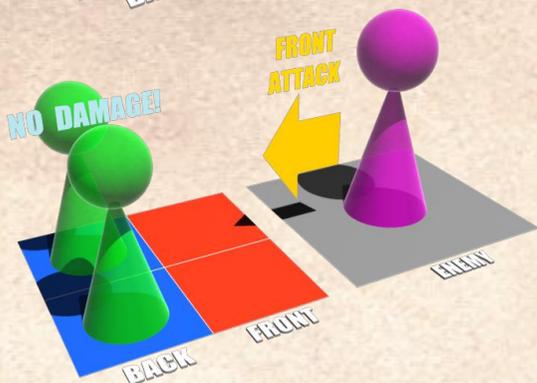
- 敵モンスターの攻撃は、基本的にパーティキャラクターの位置に対して行われます
- 敵モンスターが前列に対して攻撃を行った場合、味方の位置によって結果は異なります



- ・2名とも前列だった場合  
2名が敵の攻撃によるダメージを受けます



- ・1名が前列だった場合  
前列のキャラクターのみダメージを受けます  
後列のキャラクターはダメージを受けません



- ・2名とも後列だった場合  
敵の攻撃によるダメージは受けません

## 行動順について

■戦闘モードでのキャラクターの行動順はコマンド・スキルごとに固定です

行動順は速さ順にクイック・ノーマル・ヘヴィの三種類のいずれかが設定されています

■同じ行動順の行動は同時に処理されます

同じ行動順で敵と味方が同時に行動を行った場合、双方がダメージを受け互いに行動不能となる場合があります



# 勝敗条件

- 戦闘モードで敵モンスターの体力を0にすると戦闘に勝利します



- 戦闘に勝利するとレベルに応じた経験値を入手します  
また、財宝の%が上昇します

- 戦闘モードで味方二名の体力が0になると戦闘に敗北します  
控えのキャラクターが残っていた場合、拠点に帰還します  
但し、現在の階層の探索率が減少します  
控えのキャラクターも戦闘不能だった場合、ゲームオーバーとなります

# 状態

■スキルを使用したり、敵モンスターの特殊攻撃によりキャラクターは様々な状態効果を受けます

状態はキャラクタ簡易ステータスのEXPの横に表示されます



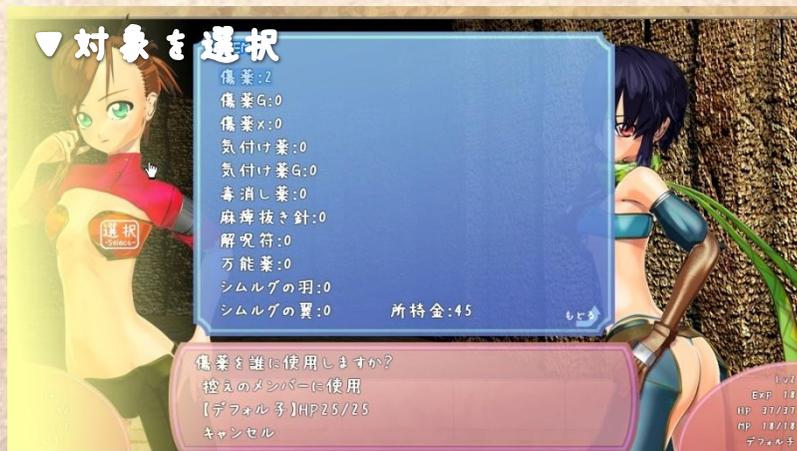
## 代表的な状態効果

| 状態名      | 表示 | 効果              |
|----------|----|-----------------|
| 気絶       | 気絶 | 行動不能            |
| 毒        | 毒  | 行動後にダメージ        |
| 麻痺       | 痺  | 一定確率で行動不能       |
| 封印       | 封  | スキル使用不能         |
| 昏倒       | 昏  | 一定時間行動不能        |
| ステータス低下  | ↓  | 特定ステータス値低下      |
| オフensive | 攻  | スキル・オフensive 効果 |
| 舞踏効果     | 踊  | ダンサースキル効果       |

■スペシャルスキル使用可能な状態は、Lv表示の隣に「★」で表示されます

## スキルとアイテムの使用

- 戦闘モードで「スキル」/「アイテム」を選択した場合、またキャンプメニューで「アイテム」/「スキル使用」を選択するとアイテム/スキルを使用することができます
- 使用するスキル/アイテムを選択し、対象を選択（**選択せずに効果が発動するものもあります**）してください



- キャンプメニューでは控えのキャラクターのスキルを使用したり、効果対象にすることができます

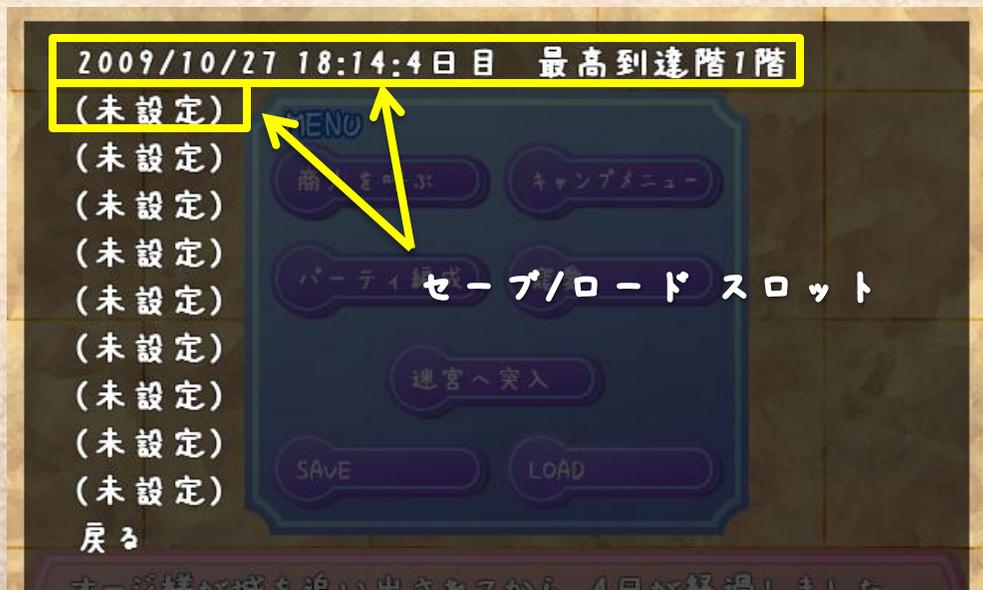
使用するスキルを選択してください

控えのメンバーのスキルを使う  
【デフォル子】HP25/25 MP19/19

- 画面下のメッセージウィンドウから、控えのキャラクターは選択可能です

## セーブとロード

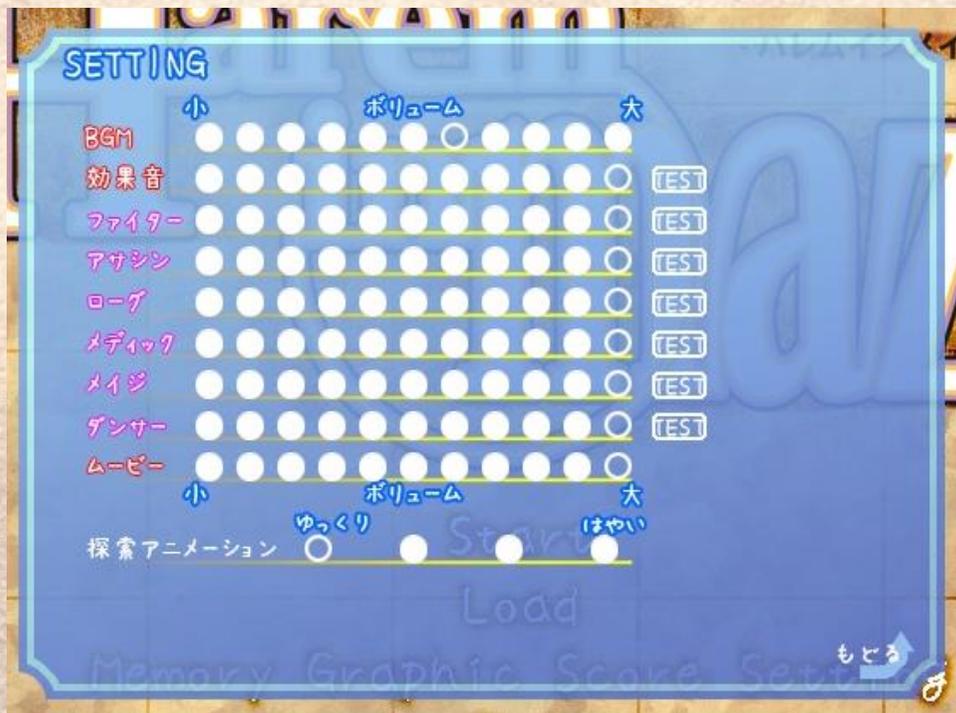
- ゲームの進行データの保存は、拠点モードから「save」を選択することで行うことができます  
保存したデータはタイトルメニューと拠点モードの「load」から復元できます



- セーブデータは最大で10個まで作成することができます  
セーブを行うとセーブスロットに、セーブした日付とゲーム内での経過日数、最大到達階数が表示されます
- ゲームをクリアすると、クリア後にセーブすることができます  
クリア後にセーブされたデータは最大到達階数に「クリア」と表示されます

## コンフィグ

■タイトルメニューで「CONFIG」を選択するとゲーム内のBGM・ボイスなどの音量と、探索時のアニメーションの速度を変更できます



# 立ち絵鑑賞モード

■ゲームをクリアすると立ち絵鑑賞モードが選択可能になります



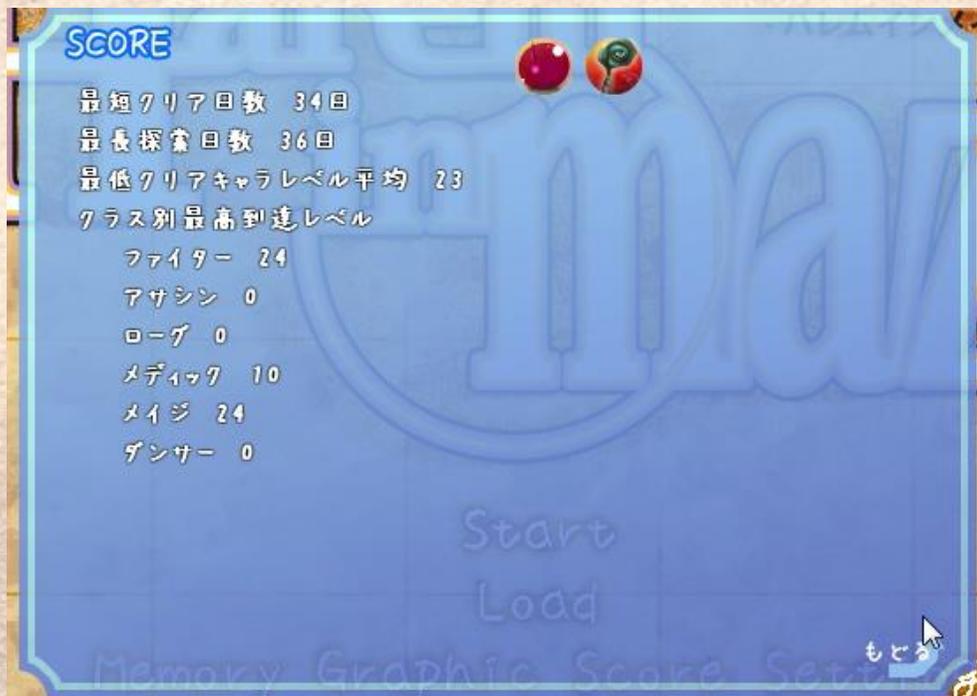
- ①<<:左側のキャラクターを表示・編集します
- ②>>:右側のキャラクターを表示・編集します
- ③表示するクラスを選択します
- ④【表情】:キャラクターの表情を変更します
- ⑤【服装】:キャラクターの服装を変更します
- ⑥もどる:タイトルメニューに戻ります

■右クリックで編集ウィンドウを消去できます

■表示可能なクラス・表情・服装は特定の条件を達成するとアンロックされます

## プレイ履歴の閲覧

- ゲームをクリアするとゲームのプレイ履歴の閲覧が選択可能になります



- 最短クリア回数や、クラス別最高到達レベルおよび、今までに討伐したレアモンスターの記録などが確認できます