

◆薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク ゲームシステムの詳細について◆

■ゲームの具体的な進め方について

本作では1日1回、キャラの描かれたカードの組み合わせを指示することで、組み合わせたキャラ同士の間イベントが発生、ストーリーが進行していきます。

最大3組のカップリングのストーリーを同時に進めることができます。

カードの組み合わせ時には、「組み合わせポイント」というカード操作のために必要なポイントが消費され、組み合わせによっては、組み合わせポイントを多く消費する場合があります。ゲームの終了期日までに、所定の条件をクリアすると、グッドエンドを迎える事が出来ます。

■カップリングについて

カップリング可能な組み合わせは15通りです。

プレイヤーが動かすことの出来ないキャラ・月村を除く、登場キャラ6人の総当たりが可能となっています。

■シナリオ（ストーリー）について

シナリオ（ストーリー）は、

A：要&『抱月・光伸・あずさ・真弓・憲実』のカップリングシナリオ（要シナリオ・5種）

B：要以外のキャラ同士のカップリングシナリオ（サブシナリオ・10種）

の2種類に分けることができます。

要と5人の登場キャラクターそれぞれとのカップリングシナリオは、ゲームの進行の柱となるメインシナリオで、ゲームはこれらメインシナリオをベースに進行します。メインシナリオは要とカップリング相手のキャラクターが親密になっていく過程を中心に描きながら、要を陵辱した謎の人物「花喰ヒ鳥」は誰なのか・その目的は何なのかを追っていきます。一方、要以外のキャラ同士のカップリングストーリーは「サブシナリオ」的位置づけとなり、「花喰ヒ鳥」の謎とは直接関連しないストーリーが展開します。

※サブキャライベントには、一部例外的に要純愛ルートシナリオの進行と関連のあるイベントが存在します。このサブキャラ同士のイベントは、要純愛シナリオがある程度まで進行しないと見ることはできません。

※サブキャラ同士のストーリーは基本的に純愛シナリオのみですが、要が陵辱ルートを選び、要が手駒としたサブキャラに別のサブキャラを陵辱させることを選んだとき、サブキャラ同士の陵辱イベントが発生します（後述の「ルート分岐について」を参照）。

◇メインシナリオ（要シナリオ）導入部紹介◇

●要&抱月シナリオ

陵辱現場の裏庭に現れ、「死体を埋めにきた花喰ヒ鳥」などと称する奇妙な青年・水川抱月。彼が要の捜す「花喰ヒ鳥」なのか？しかもどうやら月村とは古い知り合いのようだ。

月村という共通の存在を巡って、抱月と要の関係は深まっていくが…。

●要&光伸シナリオ

事件後、要を「メートヒェン」と呼び、なにかとちょっかいを出すようになった光伸。それまでは名もない小使いと見向きもしなかったのに。

そんな光伸の変化を訝しむ要の前に、光伸は不敵な笑いととも「あの」現場を写した写真をちらつかせる…。

●要&あずさシナリオ

事件以来要をひどく嫌悪し、衆目の前で要を汚らわしい男妾と罵倒するあずさ。どうやら陵辱現場を目撃したらしいが、要が好んで淫らな行為に及んだと思いきこんでいる。戸惑う要に、学校を出て行かなければ陵辱の証拠をばらまくと迫るあずさ。何故彼がそんなものを持っているのだろうか…？

●要&真弓シナリオ

あずさの暴言について我が事のように謝る気弱な真弓。要の境遇には妙に同情的だ。だが要が自分を陵辱した犯人を月村の力を借りて捜していると知ると、何故か複雑そうな顔を見せ、要と距離を置くようになる。突然様子が変わったことに戸惑う要に、真弓はさらに意外な姿を見せる…。

●要&憲実シナリオ

事件の日以来、様子のおかしい憲実。しかも彼の学生服からはボタンがひとつ失われていた。事件の日陵辱された要を下宿に運んだらしい人物はガ克兰のボタンをひとつ落としていったのだが…。よもや彼はあの事件に関係しているのだろうか？

(※要&月村については、プレイヤーがカードを組み合わせることは出来ませんが、条件によって自動発生するイベントがあり、Hシーンが含まれるものも存在します)

◇サブシナリオ◇

●抱月&光伸 ●抱月&真弓 ●抱月&あずさ ●抱月&憲実 ●あずさ&光伸
●あずさ&真弓 ●あずさ&憲実 ●真弓&光伸 ●真弓&憲実 ●光伸&憲実
これら15のカップリングシナリオそれぞれに異なるエンディングが存在します。

■ルート分岐について

本作には、主人公・要がカップリング相手との関係を成就させる「要純愛ルート」と、要が月村を除く組み合わせ可能な5人の登場キャラ全員を口封じに屈服させる「要陵辱ルート」が存在します。

ルートを決めるのは要シナリオ中盤に発生する「岐路イベント」での選択です。この時の選択によって、この後の展開が**純愛方向**に向かうのか、**ダークな展開**に向かうのかが決定します。

各ルートの内容は以下の通りです。

◆要純愛ルート

・**内容**：要がカップリング相手キャラとの間に信頼を築き二人の親密な関係を深めながら、「花喰ヒ鳥」の謎を追っていくルート。

要が師と慕う大切な存在・月村には背を向け、彼から次第に離れていくことになる。

・**グッドエンド条件**：要がゲーム最終期日までに「花喰ヒ鳥」を特定するための一連のイベントをクリアし、「花喰ヒ鳥」が誰かを突き止めること。

・**組み合わせの固定**：要シナリオ・サブシナリオともシナリオがある程度進みキャラ同士の関係が親密になると、キャラのカップリングは固定となります。そのため、その後はカップリング相手以外のキャラクターとは、カードを組み合わせることができなくなります。

カップリングが固定するまでは、カップリング相手違いのシナリオ（例、要&抱月、要&憲実、憲実&光伸など）をある程度平行して進めることも可能です。

・**サブキャラ同士のシナリオは？**：ルート分岐前と同じく、サブキャラ同士の間でサブキャラカップリングシナリオを進めることができます（サブキャラカップリングシナリオの内容は、ルート分岐の影響を受けません）。

◆要陵辱ルート

・**内容**：「陵辱の事実を暴露されぬよう、それを知る者たちを同じ目に遭わせてやればいい」という月村の言に従って、要が月村以外の登場キャラ5人を口封じのために陵辱し、最終的には自分のいいなりになるよう服従させていくルート。

師と慕う月村との関係を何よりも優先し、月村との関係をさらに深めていくためのルートだが…。

・**グッドエンド条件**：要が月村を除く5人のキャラすべてを陵辱して屈服させ、自分の手駒としたとき。

・**組み合わせの固定**：陵辱ルートでは、要が相手キャラを陵辱するイベントが発生すると、それ以降陵辱されたキャラのカードは要以外のキャラのカードとは組み合わせることが出来なくなります。また陵辱されたキャラが要に完全に屈服した後は、要がそのキャラを使って他のサブキャラを陵辱する場合のみ、他のサブキャラカードと組み合わせることができます（それ以外の場合は基本的に服従したキャラのカードを動かすことは出来ず、組み合わせの対象外となります）。

要のカードについてはこうした制限を受けず、自由に他のキャラと組み合わせることで口封じの陵辱を進めていくことが可能です。

陵辱前サブキャラ同士を組み合わせる場合は、要純愛ルートと同様、関係が親密になればカップリングが固定します。

・サブキャラ同士のシナリオは？：要陵辱ルート分岐後も、ある程度はルート分岐前から引き続きサブキャラカップリングシナリオを進めることができます（カップリングの固定の条件等は純愛ルートと同じです）。

但しサブキャラカップリングの一方のキャラに要に陵辱されるイベントが発生すると、陵辱されたサブキャラのカードが要以外とは組み合わせられなくなるため、サブキャラシナリオはストップ、それ以降進行しなくなります。

逆に要が陵辱ルートに入っている状態でも、サブキャラカップリングのどちらのキャラも要に陵辱される前にカップリング固定までシナリオを進めることが出来れば、どちらのキャラも要に陵辱されことなくサブキャラシナリオのエンディングを目指すことも可能です。ただしこの場合、陵辱ルートのクリア条件を満たすことが出来ないため、ゲーム自体はバッドエンドを迎えることになります。

なお、ルートごとに異なるバッドエンディング・グッドエンディングが複数設けられており、カップリングシナリオのエンディングと合わせると、20種ほどのエンディングが存在します。

■ Hシーンでの「受攻」について

・『受攻ポイント』でHシーンの受け攻めを自由に設定可能！

本作では、プレイヤーがHシーン時のキャラの受け攻めを自由に決定することができるように各カップリングに「受攻ポイント」が設けられています。Hシーンでは組み合わせた二人のうち、「攻」ポイントが高い方が、「攻（男役）」になります。

・カードを上重ねて「攻めポイント」アップ！

「受攻ポイント」の調節は、簡単です。

受攻ポイントのゲージ →



イベントが発生させるためにカードを組み合わせる際、「攻」にしたいキャラのカードを動かしてカップリング相手のキャラカードの上に重ねます。すると、上に重ねた（動かした）カードに描かれたキャラクターは「攻め属性」のポイント（ゲージの赤部分）がアップし、カードを重ねられたキャラは同じだけ「受け属性」ポイント（ゲージの青部分）が上昇します。

こうしてイベントが発生させながら、「攻」にしたいキャラクターの「受攻ポイント」をアップさせ、Hシーンに入る前までに好みのキャラの「攻」ポイントをカップリング相手キャラよりも高い状態に出来れば、Hシーンでの「攻（男役）」にすることができます。

・「受攻ポイント」にはカップリングごとの初期値が存在！

また、「受攻ポイント」には、カップリングキャラ同士の性格、関係などに基づいて初期値が設定されています。例えば、日向要と水川抱月の組み合わせなら、初期段階では要の攻めポイントが20、抱月の攻めポイントが80。要と木下真弓なら、要が60、真弓が40、といった具合です。

初期値の攻め属性が相手よりも低いキャラをHシーンでの「攻め」にしたい場合は、カードを組み合わ

せる際になるべくこのキャラのカードを動かして上にのせ、攻めポイントをためていく必要があります。

さらに、カードを組み合わせる際には一定の「組合せポイント」が消費されますが、受け属性の高いキャラのカードを攻め属性の高いキャラの上に重ねる際には、攻め属性のキャラを上を重ねるよりも多くの「組合せポイント」を消費します。

「組合せポイント」の消費は、「攻ポイント」の数値と反比例しますので、上を重ねるキャラの「攻ポイント」が上がるほど、「組合せポイント」の消費は少なくなっていきます。

カードは1回の指示につき最大3組まで組み合わせることが可能ですが、3組のカップリングとも初期値で受け属性の高いキャラを攻め属性にしようとする、かなり多くの「組合せポイント」を消費することになります。このような場合ゲーム初期段階では、1回の組み合わせ指示画面で組み合わせられるのは1～2組のカップリングという状態も考えられます。

なお「組合せポイント」は、1回のカード操作指示を終えるごとに（翌日までには）回復します。

例えば、抱月×光伸の場合、攻めポイントの初期値は抱月が70、光伸が30と、抱月の攻め属性の方が高くなっています（ゲージの赤い部分が攻めポイント、攻め属性の高いキャラのカード色は赤、受け属性の高いカードは青です）。

このカップリングのHシーンで光伸を攻めキャラにしたい場合には、カードを組み合わせる際に、光伸のカードを抱月の上に重ね、光伸の攻めポイント増やしていく必要があります。



ゲーム初期段階。カード組み合わせの際に、光伸のカードを動かし、抱月のカードに重ねてカップリングを指示。組合せポイントは「6」消費している

抱月と光伸の間に、イベント発生





→イベント終了後、光伸の攻めポイントゲージ（赤部分）が少し伸び、水川の攻めポイントゲージが短くなった（受けポイントゲージが伸びた）

こうしてカードを重ねる際に、繰り返し光伸のカードを動かして抱月の上に重ねていくと、光伸の攻めポイントが伸び、攻め属性が上がればカード組み合わせに必要な「組合せポイント」が少なくなる。やがて…



→光伸の攻め属性が抱月より高くなり、受け攻め属性が逆転！

この状態でHイベントが発生すると、光伸（攻）×抱月（受）のシーンが展開することに…！
ここまでくると必要「組合せポイント」は「1」程度でOK。



Hイベント発生時
受け攻めは、光伸（攻）×抱月（受）

それではちょっとプレイしてみよう！

～システム説明用寸劇～

<<一幕>>

-----場所、幹彦の教授室。幹彦机に腰掛ける。要は窓際の椅子に。

幹彦「さて、では今日の授業を始めましょうか」

要「はい、月村先生」

幹彦「じゃあ、教科書八百巻頁、ゲエムシステムについて」

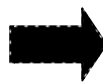
要「先生、あの……『げえむしすてむ』って何のことですか？」

//要、困惑している。幹彦、その問いを無視して、要の教科書を指示棒で指す。//

幹彦「要君、そこに土田君の絵が描かれた骨牌（かるた）がありますね。その骨牌を、君の絵が描かれた骨牌に重ねてご覧なさい」



土田のカードを動かして…



要のカードに重ねる

要「は、はい。……あれ？」

//場面変わる。剣道場、憲実、袖から登場。照明当たる。//

憲実『先日…あれは、日曜の明け方だったか。二十四日の』

要『!!!』

憲実『あの時のことで、話がある』

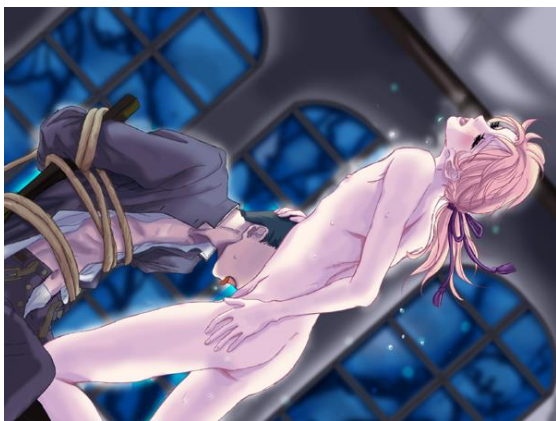
//照明、要と幹彦に。要不思議そう。//

要「土田さんと僕が話をしてる……」

幹彦「そのまま、何度か同じ手順で骨牌を重ねてごらん下さい」

//要、言われた通りにカードを重ねていく。//

//場面変わる。夜の教授室。照明要と憲実に。//



要『あっ、あっ、つちだ…さんっ!』

憲実『…………っ!』

//要、教科書を慌てて閉じる。赤面。激しく狼狽。//

要「あっ、あのっ、い、今の……っ」

幹彦「よく出来ましたね。今がこのゲームの特徴のカードシステムですよ。要君を含む、登場人物それぞれの絵が描かれた骨牌を重ね合わせることで、物語を進めていくのです」

幹彦「骨牌を動かすことが出来るのは、君だけではありません。君以外の人々……例えば、火浦君と木下君や、レ……いや、水川抱月氏と金子君等々。組み合わせは自由自在です。試しにやってみましょうか」

//幹彦、机から降りると要の横に立ち、教科書を開く。//



水川のカードを動かして…



金子のカードに重ねると…



//場面変わる。土蔵の中。薄暗がり。//



抱月『生意気なことばかり言うから、パチが当たったんだよ。そろそろ止めたくなかったんじゃないのかい？』
光伸『く……っ！』



真弓のカードを動かして…



あずさのカードを重ねると…



//場面変わる。教室。明るい陽の光。//

真弓『あずさは恥ずかしいね。あれだけ日向さんのこと馬鹿にしておいて、なに、これは？』
あずさ『……っ！ そんな——そんなところ、触るなよお……っ！！』
真弓『へえ、やめてもいいの？ ここ、こんな音がしてるのに？』



//場面変わる。幹彦の教授室。//

幹彦「ちなみに、骨牌を重ねる順番を変えることで、男役と女役を入れ替えることも可能です。試しに、要君の骨牌を誰かに重ねてみますか？」

//要、赤面したまま首を振り、うつむく。//

要「い、いえ、あの……結構です……」

幹彦「おやおや」

//幹彦、苦笑。要の顎を持ち上げる。要、赤面したまま困惑。//

要「せ……先生？」

幹彦「ちなみに私の骨牌はありませんが……」

特別に、ご褒美をあげることもあるかもしれませんね。こんな風に」

要「あ……」

//暗転。二人の影が重なり始めたところで幕が降りる。//

終劇