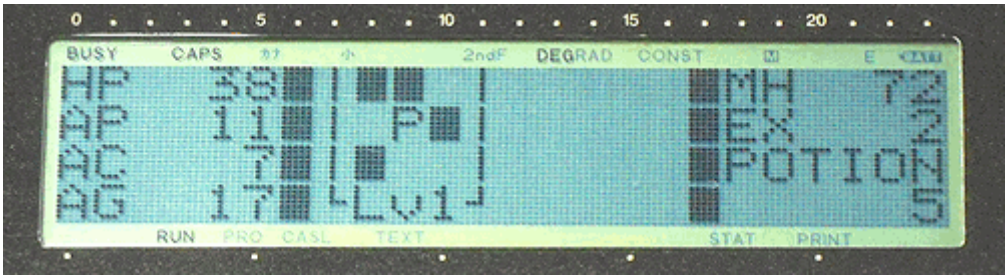
EXIT QUEST



写真はG815版のもので、他機種でプレイするとレイアウトが異なる場合があります。

出口をめざして彷徨うお手軽アクションＲＰＧです。
以前作ったゲームのリメイク版です。

▼ゲーム概要▼

フィールドは３×３マスで表示されます。
多少見にくいですがガマンしてプレイしてください。
フィールドの下に表示されている”Ｌｖ”は今いる階層を示します。
階層はＬｖ４まであり、階層ごとに強さの違う敵キャラが出現します。

フィールド上には、階段、宝箱、落とし穴、鍵が必要な扉などがあります。
鍵は一度取れば、同じタイプの扉は何回でも通れます。

セーブデータはマシン語エリアに書き込んでいますので、
ポケコンの電源を切っても以前の状態から再開できます。

▼操作方法▼

タイトル画面	『Ｓ』・・・新しくゲームを始める 『Ｌ』・・・前回セーブした所から再開する
ステータス強化画面	『７』・・・ＡＰを＋１（ＥＸを－２） 『４』・・・ＡＣを＋１（ＥＸを－４） 『１』・・・ＡＧを＋１（ＥＸを－３） 『８』・・・ＭＨを＋１（ＥＸを－１） 『５』・・・ポーションを＋１（ＥＸを－１０） 『２』・・・ステータス強化画面を終わる
移動画面	『Ｐ』・・・ポーションを使う 『Ｓ』・・・セーブをする
移動＆戦闘画面	『２』・・・下へ移動 『４』・・・左へ移動 『６』・・・右へ移動 『８』・・・上へ移動

▼ステータス解説▼

ＨＰ－－－現在の体力値です。ゼロになるとやられ、タイトル画面に戻ります。
ＭＨ－－－体力の最大値です。もちろん高い方が安全です。
ＡＰ－－－攻撃力です。この値が高いほど大きいダメージを与えられます。
ＡＣ－－－守備力です。この値が高いほど受けるダメージが減ります。
ＡＧ－－－素早さです。この値が高いほど戦闘中に相対的に速く動けます。

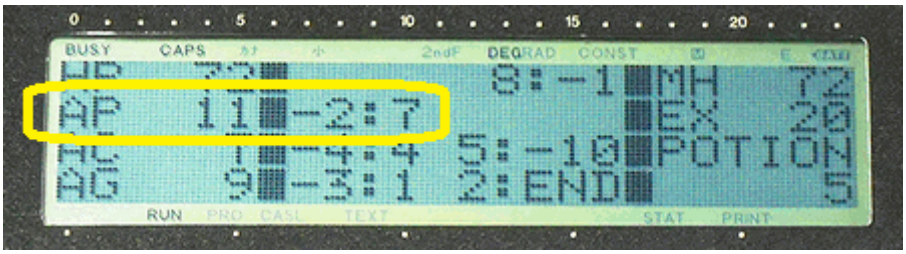
ＥＸ－－－現在所有している経験値です。全てのステータスを上げるのに必要です。
　　またポーションの購入にも必要です。ためないでどんどん使いましょう。

ＥＸは敵キャラを倒した時に得ることができます。
ステータスは１ポイントずつ自由に上げていくことができますが、
ステータスによって必要なＥＸは異なります。
使わなかったＥＸは繰り越されて加算されていきます。

ＨＰの回復にはポーションを使います。ポーションは１つで
ＨＰを120回復させる事ができますが、戦闘中は使えません。

このゲームでは、一般的なＲＰＧのようにプレイヤーキャラの強さを示す
ＬＶという概念はありません。ＥＸを消費して各ステータスを上げて
キャラを強くしていきます。

▼ステータス強化画面の見方▼



［例］“ＡＰ　　１１■－２：７”
現在のＡＰは１１で、『７』キーを押すとＥＸが－２されＡＰが＋１されるという意味です。
もちろんＥＸが２以上ないと実行できません。

▼戦闘解説▼

戦闘はアクション制になっています。
戦闘画面に切り替わると右側に敵キャラのステータスが表示されます。
どちらかのＨＰがゼロになると戦闘終了です。逃げる事はできません。

戦闘画面での移動速度は、双方のＡＧによって相対的に決まります。
プレイヤーキャラのＡＧが敵キャラの２倍あれば２倍の速さで動けます。
ＡＧはたとえ１ポイントの差でも、必ず移動速度に反映されます。

アクションのシステムは、自分から敵キャラにぶつかるとダメージを与える事ができます。
逆に敵キャラにぶつかられるとダメージを受けるようになっています。

▼攻略のコツ▼

ゲームスタート時にはあらかじめＥＸが２０用意されています。
これを必ず各ステータスに振り分けてからスタートさせましょう。

ステータスは自由に上げることができますが、バランスが悪いとゲームが進めづらくなります。
比率としては、**ＭＨ１２～１７：ＡＰ６：ＡＣ４：ＡＧ５**くらいが理想的でしょう。

またステータスはどれも重要ですが、中でもＡＧは敵キャラより低いと
プレイヤーキャラの攻撃が非常に当たりにくくなるので、
敵キャラより高くしておくと戦闘がスムーズに進みます。

初めて下の階層に行くときや、わざと落とし穴に落ちるときなどを含め、
セーブはこまめにする事をおすすめします。

注意：このゲームはＧ８０１で製作されたものなので、
　　Ｇ８５０用には特別手を加えていません。
　　Ｇ８５０でプレイすると、最初はスピードが速すぎるような気もしますが、
　　慣れればけっこう快適かも！？

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
　　copyright(c)2001-2023　らまだ
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

このゲームは、製作者であるらまださんの許可を得てネット上に公開しています。