

ゲームタイトル：

スタート

ゲームを最初からプレイします。

続きから

前回プレイの続きから再開します。

ハイスコア

過去最高の獲得スコア。



ビューモード

全滅済みキャラのビューモードを表示します。

音声ボタン

音声 ON/OFF の切り替えボタン。

最初からプレイするモードと、前回の続きからプレイするモードを選択できます。

ゲームの内容は自動的に保存されます。保存は戦闘終了後（勝利時のみ）に行われます。

1種類の敵を全滅させるとその敵のビューモードがアンロックされます。

移動の概要：

ナビゲーション

自分の現在位置と敵を表示します。移動した場所は自動的にマッピングされ表示されます。



現在のビュー

コントローラー

前進、後退
右旋回、左旋回を
それぞれ行います。
キーボードの
上下左右キーも
同様に機能します。

上：自分の体力ゲージ
下：Z ゲージ

ビュー画面とナビゲーションを活用し、迷宮内を探索します。
迷宮内の敵と接触すると戦闘に移行します。
全ての敵を見つけ出して倒してください。

戦闘の概要：

敵の体力ゲージ

敵の情報

自分のレベル

敵を倒すことで
レベルアップします。
レベルと同数の
カードを同時に
提出できます。

戦闘の勝敗ルール

戦闘中の敵

自分の手持ちカード



上：自分の体力ゲージ
下：Zゲージ

カードを提出するごとに
Zゲージが上昇します。
満タンになると自動的に
Zカードが入手できます。

迷宮内で敵に接触すると戦闘が開始します。

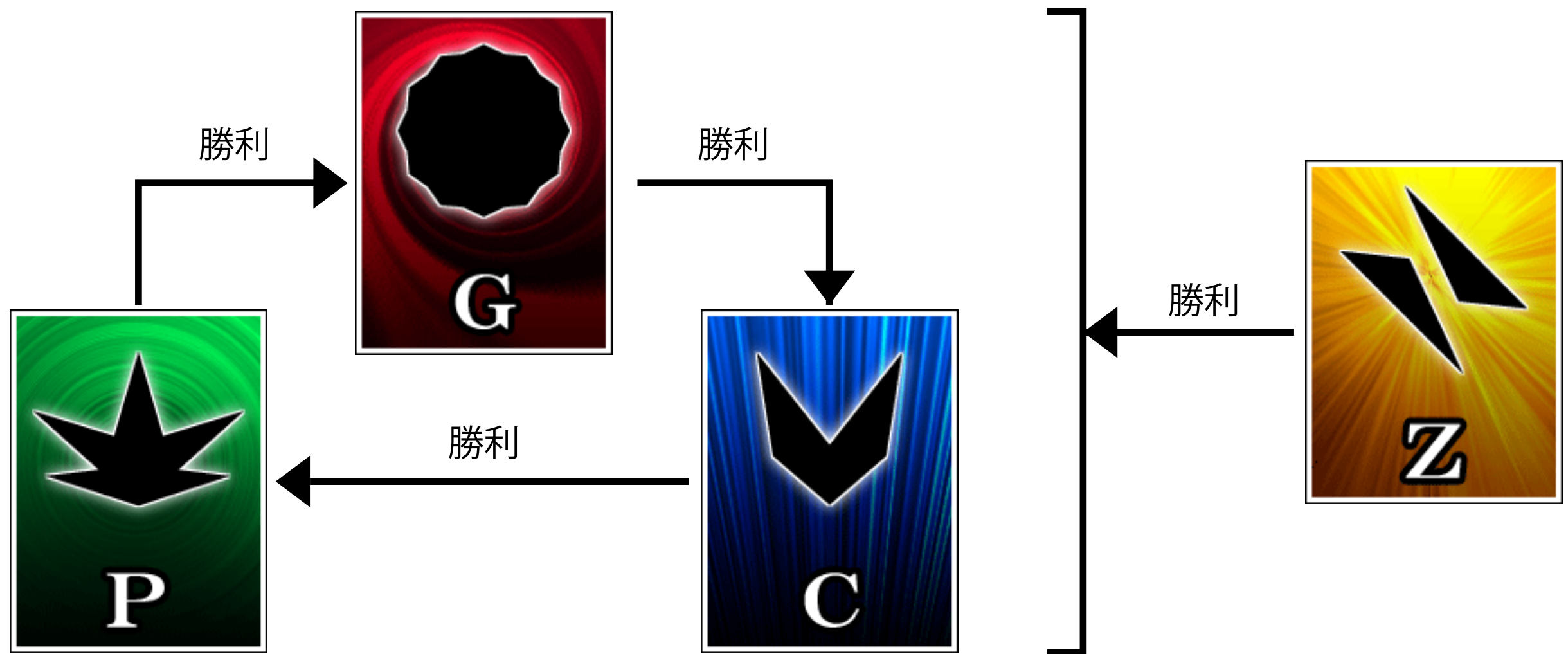
ランダムに配られた5枚の手持ちカードから選んで戦闘を行います。

提出したカードは消滅し、新たなカードがランダムに追加されます。

カードの提出を繰り返し、先に体力がなくなった側が負けです。

なお、戦闘中に肉片による体力の回復はできません。

カードの種類：



カードは3種類（G・C・P）＋1種類（Z）です。

G・C・Pのカードはそれぞれジャンケンのグー・チョキ・パーに相当します。

ZのカードはG・C・P全てのカードに勝つことができます。

ZカードはZゲージが満タンになるごとに1枚入手できます。

Zゲージは戦闘中にいずれかのカードを提出することにより上昇します。

なお、敵はZカードを使用することはありません。

勝利条件：

敵				
	自分の勝ち	自分の負け	引き分け	自分の勝ち
自分				

ジャンケンと同様に、自分と敵が同時にカードを提出します。

提出したカードが勝つと敵にダメージを与え、負けると自分がダメージを受けます。

どちらかの体力が0になるまでカードの提出を繰り返します。

提出したカードは廃棄され、新たなカードがランダムに追加されます。

複数枚提出 1（勝ち／負け）：



同じ種類のカードはレベルに応じて複数枚同時に提出できます。

複数枚提出時に勝つと、その枚数分のダメージを一度に与えられます。

負けた場合、その枚数分のダメージを一度に受けます。

勝敗はカードの種類によってのみ決定し、枚数はダメージにのみ影響します。

複数枚提出 2（引き分け）：

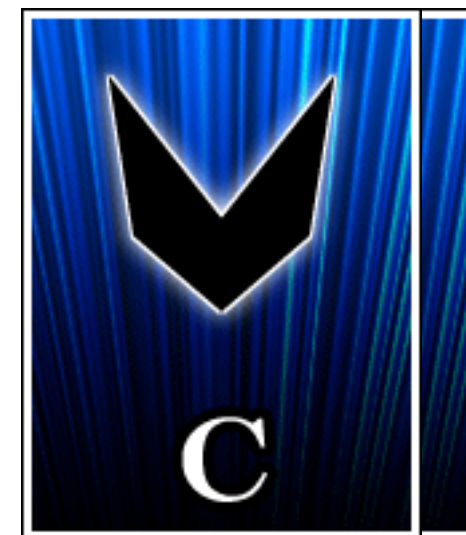
敵



自分の勝ち

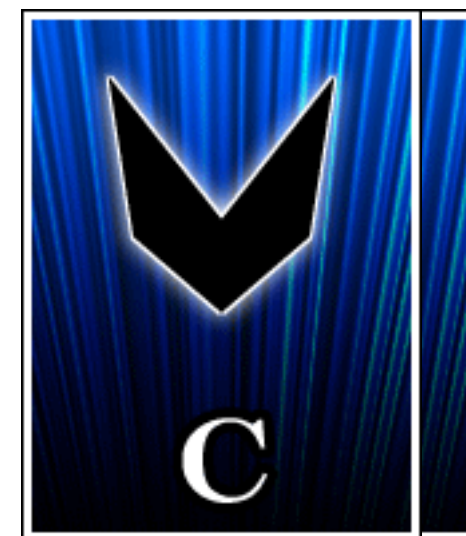


自分の負け



引き分け

自分



引き分け（あいこ）になった場合、枚数が多い側が勝利します。
お互い提出した枚数の差分が引き分け時のダメージになります。

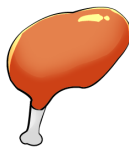
各種アイコン：



マップ上の敵の総数と、倒した敵の数を表示します。
全ての敵を倒すことでゲームクリアになります。



マップ上の移動可能な位置数と、移動した位置数を表示します。
移動数が 100 ごとに肉片を拾うことができます。



敵を倒した後やマップ移動中に体力回復アイテム
「肉片」を入手することがあります。
肉片は1つで体力1を回復できます。
また、Zカードの入手に必要なZゲージの上昇にも使用できます。
なお、戦闘中には肉片の使用はできません。

敵について：



「ソルジャー」「ウィザード」「ウォリアー」の3種類の敵に加え、ボスの「ナイト」が存在します。
ボス以外の敵はマップ上に複数体存在します。
ボス以外の敵を全滅させることで、ボスがマップ上に出現します。