

~倉庫番伝説~光と闇の国 シェィ・ウィング DMG-AWIJ

ゲムボーイカラー

GB ... ゲ-ムボ-イ

スパゲムボイ と 対応 赤外線通信

対応

Fブロック 8 **ラ ラ ラ ラ ラ ラ** Bブロック 1

原作の倉庫権とストーリーモードのオリジナル倉庫権が、繁しめます。さらにエディット機能を使って、首分で倉庫権を作れます。

[ゲームの始め芳]

タイトル画面でSTARTボタンを押すと メニュー画面が表示されます。



ストーリー... ゲームを開始け ます。セーブ場合 ータがある。場合 は、動的にロードされます。

オリジナル…原作の「倉庫権」を遊ぶことができます。敵、汽、催眠弾の要素はありません。

エディット...パズルをエディットして 実際に遊ぶことができます。

オプション...データの管理をします。

セーブデータの初期化について…セーブデータを消去し、初めの状態に戻します。データはストーリー、オリジナル別々に管理することができます。また、セーブデータの削除でセーブデータを消すと、今まで進めていたセーブデータは消えてしまいます。

「ストーリーモード 1

魔主の城に眠らされている姫を助け当 すことがゲームの最終首節です。魔主によって岩にされた人々を助けることで先に進むことができます。

メニュー萱童の説前



「キャンセル」... ポーズの解除。 「やりなおし」... 頻程の歯を初め からやりなおし ます。

「セーブ」… 筑雀の状態をセーブします。 ゲーム 一節 面の 説 節



*魔若*穴*敵*主

ゲームのルール

・簫のクリアについて

画面内にあるすべての若像を魔法陣にのせるとクリアとなり、発へ進む道が開きます。若像は押すことはできても、引くことはできません。また、矢敗した場合はポーズ時のメニュー画面から「やりなおし」を選択するかSELECTボタンを押すと、その面を初めからやりなおすことができます。

主人公は然のある場所は通ることができません。そんな時は、Aボタンを押すと発射される催眠弾を敵に当てて、様に当なるとができます。この状態で、敵を行に落とすと然が埋まり、その上を自らいになります。また、敵とができます。こので、どの流を対して、破るが多い場合があるので、どの流になります。また、敵などが重要になってきます。

敵を嗣らせる



TOTAL - DESCRIPTION



000000



祭を誦過

[オリジナルモード]

名作「倉庫番」をプレイできるモードです。このオリジナルでは「敵」「穴」「催眠弾」はありません。荷物は押すことしかできません。また、答バズルをクリアすると、クリアにかかった手数が表示され、これより少ない手数でクリアすると記録が更新されます。

コントローラの操作

ストーリーモード

デ学ボタン…堂人公の移動、カーソルの移動(光学のみ)

Aボタン…催能弾の発射、頃首の浜登 Bボタン…半学ボタンと同時に押すと その場で芳尚転換、頃首のキャンセル、 ポーズの解除

STARTボタン...ポーズ、ポーズの解除、メニュー表示

SELECTボタン…その歯を初めからや

オリジナルモード

十学ボタン...堂人公の移動 Aボタン...使用しません Bボタン…ー手覧す

STARTボタン…ポーズ、ポーズの解除 SELECTボタン…その面を初めからや りなわす

エディットモード

十字ボタン…対象ファイルの選択、カーソルの移動

Bボタン...漬首のキャンセル(メニュー選択価値に戻る) 院を設置 STARTボタン...セーブメニュー表示

STARTボタン…セーノメニュー表示 SELECTボタン…セットパーツ選択メニューの表示

「ゲーム萱童の説削 1



主人公 荷物 点

ゲームのルール

全ての荷物を点の上に移動させるとクリアとなります。荷物は押すことしかできません。また、Bボタンを押すと一手ずつ手を戻すことができます。また、ポーズ時のメニュー画面から「やりなおし」を選択するか、SELECTボタンを押すと、その面を初めからやりなおすことができます。

[エディットモード]



「倉庫番」のパ ズルをエディットすることができます。できた パズルは実際に プレイすること

ができます。また、通信ケーブル(別売) や赤外線機能を使って、パズルを交換することもできます。

パズルの大きさを決める

パズルは「せまい」タイプ(7×8)と「ひろい」タイプ(16×18)があります。 作ろうと思っているパズルに合わせたタイプのデータ領域を選びましょう。

データのセーブについて

データのセーブ領域は「せまいステージ」「ひろいステージ」^{各5}つあります。 また、ここでセーブデータのある場所を 選ぶと、そのパズルを実際にブレイする ことができます。

パズルを受換する場合も1つのデータ 領域が必要となります。

パズルの祚哉

カーソルを移動させ、パーツを設置してパズルを作っていきます。基本的に、選択したパーツは自由に設置できるのですが、敵は4つまで、スタートは1つしか設置することができません。また、クリア木可能なパズルにならないように注意しましょう。



セットパーツ 選択メニュー 設置したパー ツ

・セットパーツの説朝



主人公のスタート位置を設定し ます。



0

荷物の移動場所(点)を設置します。

X

荷物を設置します。



党を設置します。



できた。 敵を設置します。

[オプションモード1



オプションモードでは以下の 頃首を実行する ことができます。

データの初期化

ストーリーモードのセーブデータ、オ リジナルモードのセーブデータを個別に 初期化することができます。

データ通信

ゲームボーイ開通信ケーブル、またはゲームボーイカラー本体にある誘外線通信機能を使って、エディットしたパズルデータを送受信することができます。

「データ通信」で遊ぶ場合は、カートリッジ2個と本体2台を用意し、本体を通信ケーブルでつないでください(必要となる通信ケーブルについてはゲームボーイ本体の取扱説明書をご覧ください)。また、赤外線通信はゲームボーイカラー同土でないとできません。

・パズルの送受信方法…まず、どちらがデータを擁すのか、受け取るのかを選択します。 淡に対象のファイルをカーソルで選択します。 赤外線通信部の マークを向かい合わせて、5cm以内に近づけてください。 両者同時にAボタンを押すと、送受信がスタートし、データの受け渡しがおこなわれます。

イベントを見る



ストー・見たイデーリーイデーリー イット・ (1 を)含む できまり できます。 とができます。

・ポケットプリンタについて…ポケットプリンタ(別売)を使ってストーリーキードで行われるイベントをプリントアウトすることができます。ゲームボールで接続し、本体とポケットプリンタを通信ケーブルで接続し、本体とポケットプリンタを通信ケーブルで接続し、大力とからです。この状態でオグンを選択し、イベントを見ます。その際好きな場所でボタンを押すとして、その関射することができます。そして、この状態でAボタンを押すと、ブリントが開始されます。Bボタンを押すと、ブリントを開開することができます。