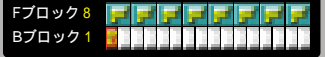




# ～倉庫番伝説～光と闇の国

ジェイ・ウイング DMG-AWIJ

原作の倉庫番とストーリーモードのオリジナル倉庫番が、楽しめます。さらにエディット機能を使って、自分で倉庫番を作れます。



## [ゲームの始め方]

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...**  
ゲームを開始します。セーブデータがある場合は、自動的にロードされます。

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

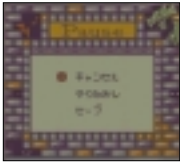
**エディット...**パズルをエディットして実際に遊ぶことができます。

**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]

魔王の城に眠らされている姫を助け出すことがゲームの最終目的です。魔王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。

### メニュー画面の説明



**「キャンセル」...**ポーズの解除。  
**「やりなおし」...**現在の面を初めからやりなおします。

**「セーブ」...**現在の状態をセーブします。

### ゲーム画面の説明



魔法陣  
石像  
穴  
敵  
主人公

## ゲームのルール

・面のクリアについて  
画面内にあるすべての石像を魔法陣にのせるとクリアとなり、先へ進む道が開きます。石像は押すことはできても、引くことはできません。また、失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。

・敵、穴について  
主人公は穴のある場所に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、眠らせましょう。眠った敵は石像と同様に運ぶことができます。この状態で、敵を穴に落とすと穴が埋まり、その上を自由に通れるようになります。また、敵より穴が多い場合があるので、どの穴に落とすか、どこで催眠弾を当てて眠らせるのか、などが重要になってきます。

敵を眠らせる



敵を運ぶ



敵を穴に落とす



穴を通過



## [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、各パ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

十字ボタン...主人公の移動、カーソルの移動(上下のみ)

Aボタン...催眠弾の発射、項目の決定

Bボタン...十字ボタンと同時に押すとその場で方向転換、項目のキャンセル、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...その面を初めからやりなおす

### オリジナルモード

十字ボタン...主人公の移動

Aボタン...使用しません

Bボタン...手戻す

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おす

### 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

Aボタン...項目の決定、現在セットされているパーツの設置

Bボタン...項目のキャンセル(メニュー選択画面に戻る) 床を設置

STARTボタン...セーブメニュー表示

SELECTボタン...セットパーツ選択メニューの表示

## [ゲーム画面の説明]



主人公  
荷物  
点

### ゲームのルール

すべ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

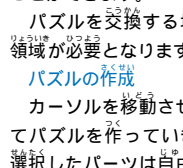
パズルは「せまい」タイプ(7×8)と「ひろい」タイプ(16×18)があります。作ろうと思っているパズルに合わせたタイプのデータ領域を選びましょう。

### 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プレイすることができます。

### パズルの作成

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、クリア不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

・セットパーツの説明  
主人公のスタート位置を設定します。  
画面上に壁を置きます。  
荷物の移動場所(点)を設置します。



・セットパーツの説明  
主人公のスタート位置を設定します。  
画面上に壁を置きます。  
荷物の移動場所(点)を設置します。

荷物を設置します。

穴を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。

敵を設置します。