

〈エディットモードコンテスト応募用紙〉

住所

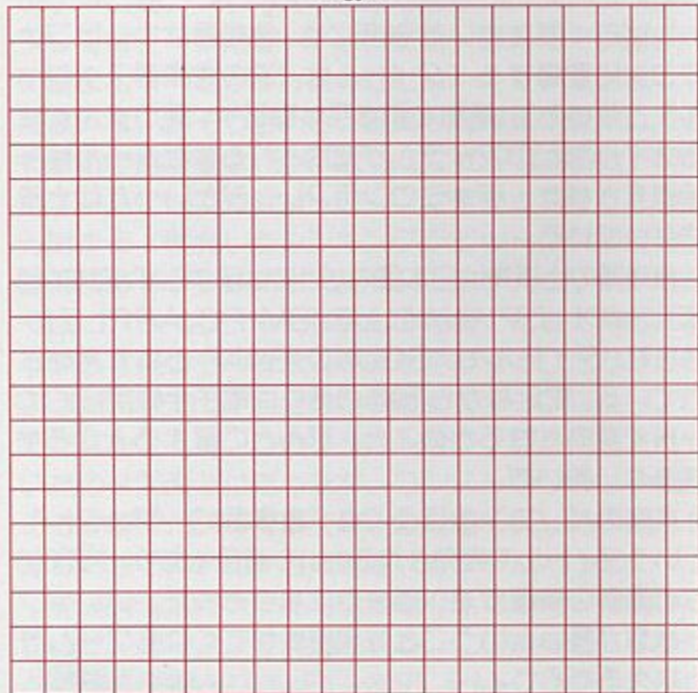
氏名

職業

年齢

TEL

←20→



これ以上の大きさになる場合は
市販の3mm罫グラフ用紙にご記入ください。

ゲームボーイ™
専用カートリッジ



取扱説明書

R30G5924(DMG-SOJ)



ゲームボーイは任天堂の商標です。

©1983, 1989 THINKING RABBIT
©1989 PONY CANYON INC.

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

- 1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- 4) 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

倉庫番

— も く じ —

ストーリー	P 1
ゲームをはじめるには	P 2
ゲームのパスルを解いてみよう	P 4
1手もどし機能について	P 5
荷物をかたづけおわったら	P 6
「そうこをえらぶ」について	P 6
どうしても解けない時	P 7
再現モードについて	P 8
自分でそうこをつくる	P 8
応募しよう	P 10
「倉庫番」その歴史と背景	P 12

ストーリーは… アルバイトの明るいキッカケ

夕陽が沈みかけたベイエリア。ふとすれちがった女性に一目ぼれしてしまった彼は、プレゼントをして何とか気を引こうとアルバイトを始めた。それが倉庫の荷物を整理する倉庫番という仕事。

カンタンだって思ったら大まちがい。動かす順番をまちがえただけで、かたづけられなくなってしまうのだ。はたして彼は無事アルバイトを終え彼女のハートを射止めることができるだろうか。

☒ ゲームをはじめするには

①ゲームボーイ本体の電源を切った状態でカートリッジを差し込みます。

②ゲームボーイ本体の電源を入れます。

③“NINTENDO”のマークがでます。

④「倉庫番」のタイトル画面がでます。

その状態のまま放置すればデモ画面にかわり、その後またタイトル画面へともどり、くりかえしとなります。

ゲームを始めたい場合には、タイトル画面かデモ画面の時にSTARTボタンを押してください。メニュー画面へと進みます。

☒ ゲームをはじめよう

①以下のようにメニュー画面がでます。

めにゆー

▶ そうこをかたづける
そうこをつくる

ゲームを楽しみたい場合には「そうこをかたづける」をエディットモード（P.8参照）を使用して、自分でゲーム面を作りたい場合には「そうこをつくる」を選択してください。✦キーの上下あるいは

SELECTキーを押すことにより、自分の好きな方を選択できます。選択した後決定するには、ⒶボタンあるいはSTARTキーを押してください。

※キャンセル機能 まちがって選択してしまった場合にはⒷボタンを押すことにより前のメニュー画面にもどることがで

きます。

②つづいて以下の画面が登場します。

どちらにする？

▶ そうこへいく
そうこのかぎ

最初からゲームをする時には「そうこへいく」を、前のつづきからゲームをする時には「そうこのかぎ」を選択してください。

選択方法は①と同じです。

★第1面からゲームをスタートする場合

「そうこへいく」を選択した後に、男の子がある街角で、かわいいギャルに一目ほれするシーンが登場し、第1面がスタートします。

★つづきの面からゲームをスタートする場合

「そうこのかぎ」を選択した後に、「そうこのかぎをあわせてください」のメッセージとパスワード入力画面がでます。

✦キーを使って、前回ゲームをやめる時にひかえておいた「そうこのかぎ」のことば（パスワード）を入れます。

4文字のパスワードを入れた後まちがいがないか確かめ、良ければENDを選択しⒶボタンを押してください。

仮にまちがったパスワードを入力した場合には

「おや？ まちがっているぞ!!」

のメッセージが画面にあらわれます。その時にはⒶボタンを押すことによりパスワード入力画面の最初にもどりますので再度入れ直してください。

× ゲームのバズルを解いてみよう

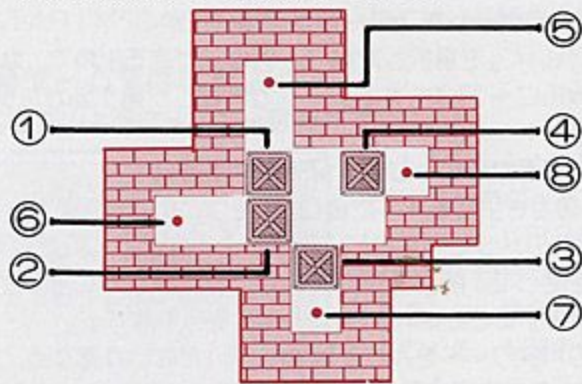
(荷物をかたづけよう)

ゲームの遊び方はとってもカンタンです。

✦キーを使ってメインキャラクターを操作し、ばらばらに置かれた荷物を所定の位置にかたづけられれば1面クリアとなり次の面に進みます。これをくりかえして最終的に全部の面の荷物をかたづけられればめでたくゲームクリアです。

面は全部で108(何と人間の「煩惱」の数と同じ)あります。

●それでは例を使って説明しましょう。



①～④はかたづけなければならない荷物です。

⑤～⑧はかたづける位置を示しています。

荷物が、かたづけるべき位置にある場合には荷物の模様がかわって知らせてくれます。

③の荷物を下に押し⑦の位置にもってきます。

②の荷物を左に押し⑥の位置にもってきます。

①の荷物を上に押し⑤の位置にもってきます。

④の荷物を右に押し⑧の位置にもってきます。

これで1面クリアとなります。

注意しなければならないのは、荷物は押すことしかできないことです。これは大変重要なことで、むずかしい面になるとついつい引っぱりたくなるのですが、絶対に引っぱりすることはできませんので十分注意して考えてから荷物を押してください。

—うそみたいに便利な1手もどし機能について—

ただし

人間にまちがいはつきもの。ついついはずみや勢いで荷物を押しすぎることも良くあること。

そんな時には、少しだけお助けしましょう。

押しすぎてしまったその直後、すぐにⒶボタンを押してください。な、なんと1つだけ荷物を引っぱりもどすことができてしまうのです。(これはありがたい。夢のような話です。ほんとに。面が進めば進むほどそのありがたさは骨身に浸みてわかると言うものです。)

ただし、便利なこの機能も、押ししてしまったそのすぐ後でなければならないのがルール。仮に自分が直後だと思っても、機械はしっかりあなたの動きを覚えていて押しすぎてしまった直後でなければ、引っぱりもどしてくれませんので念のため御用心を。まあ、この機能を多用するようでは、まだまだ前途多難なようです。



☒ 荷物をかたづけおわったら

すべての荷物を所定の位置にかたづけたら1面クリアです。メニュー画面があらわれ、「そうこのかぎ」のパスワード4文字がでてきます。

時間が無く、ゲームを一時中断しなければならない時には、この「そうこのかぎ」のパスワードを書きとめておいてください。次回ゲームを始める時には、このパスワードを入れることにより、次の面からスタートすることが可能です。

やったね/おめでとう

▶つぎのそうこへ
そうこをえらぶ

そうこのかぎ○○○○

☒ 「そうこをえらぶ」について

このゲームは10面をひとまとめとして、1エリアを形成しています。基本的に同じエリア内であれば、「そうこをえらぶ」を選択することにより好きな面を選択することができます。「そうこをえらぶ」では+キーの上下を押すことにより、エリア内の倉庫を順番に見ることができます。そしてかたづけたい面の所で@ボタンまたはSTARTキーを押すことにより、その面を始めることができます。

エリアとそのエリアの何番目の面であるかは、ゲーム画面の

右上に NO.○-○○

という形で表示されています。また、すぐその下に4ケタの数字が書かれています。最初は0000でゲームを始めてキャラクターを動かし始めると、数字が1つずつあがっていきます。これは、全部でキャラクターがどれだけ動いたかを示すもので、同じ面を解くだけでも、やはりこの数字が小さければ良いのは言うまでもありません。

クリアした面はクリアした状態で、クリアしていない面はクリアしていない状態でますので、どの面をクリアしたかしていないのかが、すぐわかるようになっています。

仮に、すでにかたづいている面に再度チャレンジして、うまくいかず途中であきらめたとしても、一度かたづけたという記録は消えません。

☒ どうしても解けない時 もしくはまちがってしまった時

どうしても解けない時や、まちがってしまった、やり直したい時には、STARTキーを押してください。

がんばってね!

▶もういちど
そうこをえらぶ

そうこのかぎ○○○○

もう1度、同じ面に挑戦したい時には「もういちど」を、むずかしいので他の面をやってみようかなっていう時には「そうこをえらぶ」を選択してください。

すっごく便利!!

夢（ヒアオ）をみるような再現モードについて！

前回失敗してあきらめたんだけど、その途中まではうまくいったはずなんだ…… ということは誰にでもあるはず。

そこで役立つのがこのモード。

「もういちど」を選択して再び同じ面がでた時何もせずにAボタンを押し続けてみてください。すると、あらフシギ、前回失敗したのと同じことを再現（トレース）してくれるではありませんか。これはすごーく便利。うまく使えば、とっても効率的にできるはずですよ。

この再現モードは「もういちど」を選択した時には、いつも行なうことができます。ただし+キーをさわったりAボタン以外のボタンに触れてしまうとダメです。途中で再現モードをやめたい時には自分の都合のいいところまでAボタンを押しつづけ前回の再現を行なわせ、ここでいいと思った時Aボタンを離し+キーで始めてください。自分の都合のいいところから始めることができます。

☒ そうこをつくる

ちょっと高度なエディットモードについて

メニュー画面で、「そうこをつくる」を選択することによりエディットモードを楽しむことが可能です。このモードでは、自分の思い通りの倉庫（マップ）を簡単につくるができます。

全部の面を解いてしまった方や、自分で面をつくってみたい方に最適のモードです。使いこなせば大変すばらしい機能なので、ゲームを更におもしろく楽しめるでしょう。

どうする？

- ▶ そうこをつくる
- そうこをえらぶ

メニュー画面で、「そうこをつくる」を選択すると左のような画面があらわれます。

①「そうこをつくる」は、自分で面をつくります。

どっちにする？

-
- ▶

左のような画面があらわれず、小さな荷物と大きな荷物があらわれますので、自分の希望する方を選択してください。

大きくて見やすく、簡単そうに見える面を作る時には、

大きな荷物の方を選択してください。逆にむずかしい面を作りたい時には、小さな荷物の方を選択してください。

選択が終わると、エディット面になります。

エディット面になるとBボタンを押すことにより荷物、カベ、空白（消去、イレース、つまり書いたものを消す）、荷物の置き場所を示す点と順番に変わっていきますので、自分の希望するものを選択し、+キーで、希望する位置にもつ

てきて④ボタンを押してください。その位置に希望するもようがかかっているはずですが、また④ボタンを押しながら+キーを押してカーソル(点滅部分)を動かすと、動かした通りに、同じもようを連続してかくことができます。

面(マップ)ができあがると、カーソル(点滅部分)を動かしてキャラクターをどの位置からスタートさせるのかを決定し、位置が決まればSTARTを押してください。その位置にキャラクターがでてゲームスタートとなります。

②「そこをえらぶ」は自分で作った面を選んで遊ぶ時に使います。

(+キーの上下を押すことによりEDIT-01~EDIT-03まで順番に見ることが出来ます。何も作っていない時は、当然空白の面があらわれます。)

遊びたい時にはSTARTボタンを押せばゲームスタートです。尚、エディットモードにより、全部で3面まで自分の思い通りの面を作ることができます。作った面は電源を切るまで保存できます。自分の気に入った面が出来た時には、紙に書いておくと良いでしょう。

☒面をつくって応募しよう —エディットモードコンテストについて—

当社では、ゲームボーイのエディット機能を利用して、皆様で作られたパズル面を募集します。また、応募された全ての面の中から優秀な作品を幅広く選び表彰致します。

応募方法

この取扱説明書にある応募用紙にあなたのつくった面をお書きの上、住所、氏名、年齢、職業、TEL番号をお書きになり郵送してください。尚、面の書き方は以下の記号をお使いください。(この記号を必ずお使いください)

荷物 ☒

かたづける位置 ●

かたづける位置にある荷物 ◐

壁 ■

キャラクター ↑

〈注意〉これ以外の方法による応募は、選考の対象外とさせていただきます。

●宛先

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

株式会社ポニーキャニオン ポニカ事業部
「倉庫番」エディットモードコンテスト係

●しめきり

1989年(平成元年)10月末日(発表：弊社広告上)

尚、応募された作品は返却できませんので、あらかじめご了承ください。また、応募された作品の著作権は弊社に帰属します。

「倉庫番」その歴史と背景

“倉庫番”と聞いて「ああ、ファミコンのやつ」という人は、よくいる普通のゲーム好き。「懐かしいなあ、FM-7でよくやったよ」という人は、かなりベテランのゲーム通。「オレなんか自分で面をコンストラクションしてはテープにセーブしてたぜ」なんてヤツは、骨の髄までゲームがしみこんだビョーキモノだと思って間違いない。そう言いきる根拠は倉庫番の歴史にある。

最初の倉庫番は、'82年にパソコンのPC-8001とFM-7用ゲームとしてカセットテープで発売されたところから始まる（開発したシンキングラビットは兵庫県の宝塚市にあるソフトハウス。パソコンゲームファンの間では“アドベンチャーゲームの老舗”として有名。どうやら社長の今林氏は人に頭を使わせることが好きなようだ）。だから、自分の作った面をテープにセーブしてたなんて人は、このころの人なワケだ。用意されていたのは20面だけだったが、コンストラクション機能のおかげでパズルを解く楽しみと創る楽しみの両方を味あわせてくれる、長期間遊べるゲームだった。

翌'83年にはタイトルも倉庫番IIとなって、待望のフロッピーディスクで発売される。この倉庫番IIは様々な機種に移植された。PC-8001、FM-7はいうに及ばず、PC-6001、PC-8801、PC-9801、X1、S1、IBM-

JX、B-16EX、MSXなど、一部ゲームには縁のなさそうな機種も含まれている。パソコン以外ではセガ、エポックなどのテレホビー機でも発売されている。ちなみに倉庫番IIの総売り上げ本数は10万本を越えるそうだ。

しばらく間をおいた'86年には、倉庫番はついにファミコンに登場する（タイトルは“涙の倉庫番スペシャル”となった）。荷物を引き戻す磁石や、滑りをよくするオイルなどのアイテムが追加されるなどルールは多少改変された、ファミコン用アレンジといった仕上がりになっている。

倉庫番の仕事先は日本国内だけではなく、昨年('88年)にはついにアメリカに上陸。IBM-PC、APPLE II-GSで、タイトルも“SOUKO-BAN”として発売されている。蛇足ながら'89年の秋には電子手帳用にICカードで発売されるとのこと。ほんとに留まる場所を知らない勢いだ。

本家のパソコンのほうでも“倉庫番パーフェクト”というタイトルで発売されるという情報もあり、X68000など最新の機種で遊べるようになりそうだ。いいソフトは息が長いということを実感させてくれるゲームだといえるだろう。

ゲームライター 下山嘉彦(元“BEEP”編集部)