



A large grid of dotted lines for writing, intended for applicants to describe their work experience or portfolio.

倉庫番 新作応募用紙
(お申し込みとしてご利用ください)

タイトル		名前		住所	住所	お歳
制作日時		住所 〒		男	女	
年	月	日	職業			

応募要項 上記のマス目に自分で作った倉庫面を書き、当社「倉庫番」プロジェクト創作面応募係」までお送りください。

PRESENTED by SOFT OFFICE THINKING RABBIT
PRODUCED by HIROYUKI IMABAYASHI
HIDEJI TANAKA
PROGRAMMED by MASAHARU KIYOMIZU
MASAHIRO KATAOKA
SHIGEAKI KOIKE
FALCON INC.
GRAPHICS by MIDORI WADA
MUSIC by KENZO KUMEI
MICRO CABIN INC.
DESIGNED by HITOMI KAMASU
TEST PLAYER ATSUNORI OOSAKA
YASUHIRO MORITA
STAGE CREATOR YOSHIO SAKAE
MASAKI ISHINO
HIDEMITSU KOBAYASHI
YASUHIRO MORITA
MASAHARU KIYOMIZU
MASAHIRO KATAOKA
KOUJI KOUNO
YOSHINAO SAKUMA
YOUITI OOSAWA
MITIROU IKEMIZU
SPECIAL THANKS JUNJI TANAKA

COPYRIGHT © 1989 THINKING RABBIT CO., LTD.



〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

この製品の無断複製・レンタルを禁じます。また、プログラムより得られる映像などは、個人として利用する以外、当社に無断で使用することはできません。
品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不都合がございましたら、新しい製品とお取り替いたします。それ以外の責は負いかねますので、
ご了承ください。



●ディスクが壊れてしまったときは、

もし当社に責のない範囲の何らかの理由で、ディスクが壊れてしまった場合、実費で新しいディスクと交換(バックアップ)いたします。その場合、壊れたディスクと実費及び送料(250円)を当社内ユーザーサポート係宛にお送りください。金額は下記の通りです。

バックアップ代(1枚あたり)	5-2HD	1,500円
	3.5-2HD	2,000円
	5-2D	1,500円

送り先

〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

シンキング・ラビット ユーザーサポート係

なお、ユーザーはがきにてユーザー登録をされていない方へのバックアップは、いたしかねますのでご注意ください。

●正常にゲームができないときは

1. お求めになられた商品が、お手持ちの機種に適合していますか？もし間違ってお求めになられた場合は、原則的にバックアップ扱い(有償)とさせていただきます。「ディスクを壊してしまったときは」の項を参照してください。
2. ゲームディスクを入れるドライブ番号を間違えていませんか？「倉庫番ゲームディスク」はドライブ1(A)に、ユーザーディスクはドライブ2(B)に正しくセットしてください。
3. ディスクのラベル面は正しい方向で、ドライブにセットされていますか？
4. 周辺機器は正しく接続されていますか？
5. MS-DOSを、正しくインストールしましたか？もういちど間違いないか「ゲームを始める前に」の項をお読み下さい。
6. MS-DOSのバージョンは正しいものをインストールしましたか？システムを立ち上げた時に、Ver2.11以上が表示されますか？2.11以下のバージョンですと作動しません。

●まえがき

「倉庫番」は、意地の悪い心から生まれたゲームです。自分の作った問題を友人に解かせては、悩む姿を楽しむという単に個人的趣味のプログラムでした。

それがちょっとしたきっかけで市販されるようになり、あっと言う間にパズルゲームの名作とか呼ばれ、気付いたら7年が過ぎていました。

その間に「倉庫番」「倉庫番2」「涙の倉庫番スペシャル」「倉庫番パーフェクト」と、思えば7年間いつも新しい面作りを考え続けていた気がします。面数も20面からスタートしたものが、いまや306面。解く方も一筋縄ではいかないでしょう。

そういった気持ちがあるせいか、面が必然的に難しくなっていくと、ついつい作者も毒気を抜かれ、ユーザーサイドに立った考えをするようになってしまったのです。

これは、間違いでした。もともと「倉庫番」は作者からあなたへの意地悪な挑戦だったのです。

この「倉庫番パーフェクト」は、「倉庫番」の原点に戻りあなたを地獄に陥れるべく意地悪な企画を考えました。(詳しくは天才認定証を差し上げますのでページをご覧ください)

さて、あなたはその意地悪な企画を乗り越えて「倉庫番パーフェクト」を征服できるでしょうか？半年で解けたらあなたは天才です。

このたびは「倉庫番パーフェクト」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。「倉庫番パーフェクト」は、あなたにも楽しめる、単純なルールの知的パズルゲームです。このマニュアルはルールの解説、遊び方などを記載していますので、ゲームを始める前に必ずお読み下さいようお願い致します。

〈商品構成〉

「倉庫番パーフェクト」は次のもので構成されています。開封の際にご確認ください。

- 「倉庫番パーフェクト」ゲームディスク 1枚
- 「倉庫番パーフェクト」ユーザーズマニュアル
- ユーザー登録兼用アンケートはがき



たなかじゅんじ

昭とひとけた、東京生まれ。

推理小説、パズル、暗号の研究、評論家。

アメリカ推理作家協会会員。

故江戸川乱歩氏らとともに、日本のミステリー界の草分け的存在。

●ゲームを始めるまえに

本製品に、MS-DOSのシステムは含まれていません。以下の手順に従い、MS-DOSを組み込んで(インストール)してください。

注意:ハード本体に付属しているディスクはMS-DOSのシステムディスクではありませんのでご注意ください。

1. インストールするためには、NEC製MS-DOSのシステムディスクが必要です。その場合、システムは2.11以上のバージョンをご用意ください。

2. お手持ちのMS-DOSのシステムディスクをドライブ1(A)にセットして、PC-9801を立ち上げてください。

注:直接電源を入れるとディスクの内容を壊すことがありますので、電源を入れ、ディスクをセットした後、リセットボタンを押すようにしましょう。

3. しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。ディスプレイの左上に表示されるバージョンがVer 2.11以上であることを確認してください。MS-DOSが起動すると、つぎの2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれ以下の方法で、4の状態にしてください。

a. 「MS-DOSのコマンドメニュー」が表示された場合、[STOP]キーを押してください。

b. 「日付を入力してください」と表示された場合、[RET]キーを2回押してください。

4. 画面には、A>という文字が表示されています。この状態をMS-DOSが起動したと呼びます。次の「ユーザーディスクを準備しましょう」のところで、また必要になりますのでよく覚えておいてください。

5. 「倉庫番パーフェクト」ゲームディスクをドライブ2(B)にセットしてください。この場合、ディスクは書き込める状態にしておいてください。(5インチディスクならプロテクトシールの貼っていない状態、3.5インチディスクなら右下のノッチが開いている状態です)

6. A>と表示されていることを確認した後、以下のように入力してください。(入力は下線部のみ)
入力 A>B:[RET]

B>SYSCOPY[RET]

7. この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ドライブ1(A)にMS-DOSのシステムディスク、ドライブ2(B)にゲームディスクが入っていることを確認してください。

8. もういちど[RET]キーを押すと、インストールが開始されます。以上でMS-DOSの組み込みを終わりました。すぐにゲームディスクのプロテクトシールおよびプロテクトノッチを書き込み不可能な状態にしておいてください。

たとえば—————

①ファミコン版の直後に作られた今林さんの「田の字固め」。この原稿の最初に書いた5×7マス目の面がそれだ。きっちりと解決すれば、〈田〉の字ができる。

②ファミコン版の中でも特に難解とされた129面(ファミコン版での面数)に、もうひとつ荷物をつけ加えた投稿面。

③最小ならぬ最大手数を目指した「倉庫番の総攻撃」。これも投稿作で、なんと、総手数は9000手をはるかに上まわる。

4 1982年に発表された「倉庫番(1)」には、11面以降に、一部分の壁を、ある方角から押してこわさないで解決できない(壁抜け面)が存在した。そのため、一部の人から非難の声が上がったのだが、私などはこの痛烈な衝撃のおかげで「倉庫番」とのつきあいを、より一層、深めることができたように思う。記念すべき、その11面を一部改造し、過去の労苦に涙させてくれる投稿面。この作者も、やはり、「倉庫番」に毒された一人なんだろうなあ。

こんなふうな例を上げてはきりがないが、ほかにも、バグではないかと不安になってくる不可能面とか、一目見ただけで気が遠くなる絶望面など、ユニークな作品が目白押しだ。なかには、製作者の今林さんにも悲鳴を上げさせ、そのためにファミコン版からはオミットされたといういわくつきの超難解面なども存在する。ただし、どれがどの面なのか、面数はここでは書かないでおこう。プレイを重ねてゆくうちに、多分、ああ、これだったのかと思いついたこともあるだろう。

なお、このパズル、初心者の人でも、すぐ、慣れると思うのだが、一応、知っておいたほうがよいテクニックがいくつかある。思い当たるまま、箇条書きにしてみよう。

①まず、作戦を立てる。動いてから考えるのは厳禁だ。

②無考えに壁に荷物をひっつけてはいけない。荷物と荷物の接触にも要注意。右の図のような例は最悪の事態。Cが、かの有名な〈田の字固め〉である。こうなるとは、もう、どの荷物も動かしようがない。

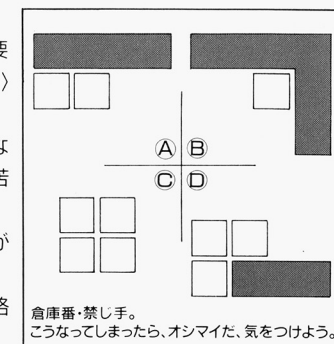
③格納地点にも気をつけよう。その形状によっては一苦労しなければならぬ場合も少なくない。格納の順序をまちがえばかりに、それまでの苦労が水の泡になることだってある。

④格納地点へ運び出す前に、荷物の位置を前持って整理しておく必要がある。時には、格納地点とは逆方向に荷物を運ばねばならないのだ。

⑤格納地点の近くに、1個か2個、荷物を置いておき、タイミングを見て格納する。これを名づけてストック技という。

むろん、ほかにも数々のテクニックがあって、倉庫番マニアの間では、それぞれに特殊な名前がついているのだが、そういうものは、いずれ、自分でみつけ出せるだろう。

いうまでもないことだが、エディターの使い勝手もぐっと向上した。自作の面は100面までユーザー・ディスクにセーブできるそうなので、どんどん作ってみよう。解くだけではなく、作ることも、「倉庫番」の楽しみのひとつなのだ。できることなら、倉庫の壮大さで敵を悩ますだけでなく、エレガントでウィットに富む面ができるといいと思うな。



「倉庫番の逆襲」

田中潤司



スペースはわずか5×7マスの長方形。なかに11個の荷物が散乱している。その荷物を、あらかじめ定められている格納地点におき直せばよいだけなのだが、どうしてどうして、それが一筋縄ではゆかない。まるで実現不可能な難題を与えられたのではないかとも思えるほど、深い深い絶望感に襲われる。いくらトライしても思うようにはならないのだ。この時点でのしれっさは、多分、実際にプレイした者でなければわからないだろう。

そう、いうまでもない。あの、「倉庫番」の話である。ありとあらゆるパソコン機種に移植され、多数のプレイヤーを悩ませつづけてきたアクション・パズルが装いを新たにしてくる。金曜日のジェイスンや悪夢のプレディールのように、まがまがしくも、再び、その姿を現わしたのだ。題して「倉庫番パーフェクト」。

いや、待ちに待っていたんだよね、この日の来るのを。思えば、3年前、ファミコン版の「涙の倉庫番スペシャル」が世に出た時、その完成度の高さに狂喜乱舞したものだ。うっかりと荷物を壁に押しつけてしまっても、1手だけ待たせられる引き戻し機能、解いた面のセーブ機能、解きかたの再現機能など、どれをとっても、それまでのパソコン版より、ずっとずっと使い勝手がよかったのだ。

しかし、面のセーブも解法の再現もファミコンのディスク容量に制限があったためか、たった1面だけにしか機能しなかった。とても便利ではあったのだけれど、別の面をセーブすると、前にセーブした面のデータは消えてしまう。解いた面のすべてのデータをこんなふうにセーブできたらなあ。

何度、そんなふうのために息をついたことだろう。

なぜなら、この「倉庫番」、せっかく、難解きわまる面を解いたとしても、しばらくすると、その解きかたを忘れてしまう。それがまた、ひとつの魅力なのかもしれないが、あれほど苦労したのがまるで嘘のように、きれいさっぱり、頭の中から消えてしまうのだ。

じっくり、「倉庫番」とつきあおうとすると、これでは困るんだよね。はじめに解いたときは試行錯誤のくり返しなのは当然だが、もっとエレガントな解法を探したり、解法の最小手順を求めたりするためには、それまでの解法手順のデータが残っているほうが望ましい。そのため、方眼紙などに、同じ面の図面をいくつも書き写し、1手1手の解法手順を丹念に書き込んだりしたものだ。そのデータは、いまでも、部厚いファイルとして手元に残っている。

ところが、今回の「パーフェクト」では、なんと、すべての面の解法データがセーブできるようになった。解法の手順を高速モードで再現できるし、途中で再現モードを打ち切って、そこからプレイを再開することもできる。こんなに便利になっちゃって、いいのかなあって感じなのだ。

ここで、ちょっと横道にそれたいのだけれど、このアクション・ゲームでは、単に解決すればよいという解法と、最小の手順を求めた解法と、なるべくエレガントな解法と、3種類の解き方がある。こうしたパズルでは最少手順を求めるのも大切だが、「倉庫番」の場合はそれがすべてではない。誰かがいったように、〈蝶のように舞い、蜂のように刺す〉エレガントな解法も求めておきたいのだ。最小手数とは数字として記録に残し、エレガントな解法はデータとしてディスクにセーブする。それが最も望ましい「倉庫番」とのつきあい方だろう。

むろん、解くべき面数もぐっと増えた。なんと、全部で306面。最初のバージョンから累積的にすべての面を網羅するのが、この「パーフェクト」のコンセプトなのだから、ファミコン版の150面も、ほんの少しの手直しを加えられて、参加している。従って、新作面は150面と6面。元祖「倉庫番」の今林宏行さんの新作と並んで、愛好者から投稿された力作面も数多く加えられている。

●ユーザーディスクを準備しましょう

2枚の生ディスクを用意して下さい

「倉庫番パーフェクト」もしくは「倉庫番エディター」には、それぞれ面を解いた手順や新たに作った面を書き込み、保存する機能があります。実際の書込はドライブ2(B)にセットされたディスクに行われますので、ゲームディスク以外に2枚の書き込めるディスクが必要です。その2枚の内、1枚は「倉庫番パーフェクト」用で、面を解いたトレースデータを保存するためのユーザーディスク、もう1枚は「倉庫番エディター」で、あなたが作った面を保存しておくためのエディットディスクの2枚です。

どちらのユーザーディスクを作成する場合もMS-DOSでいうところの、フォーマットされたディスクが必要です。なお、フォーマットの仕方は下記の通りです。

1. お手持ちのMS-DOSシステムを起動してください。前項の(4)を思い出してください。A>という文

字がディスプレイに表示されていることを確認してください。

2. 空いているドライブ2(B)に生ディスク(新しい生ディスクでなくとも結構ですが、ただしそこに書かれてある内容は全て消えてしまいます)を入れ、下記のように入力してください。例によって入力は下線部のみです。

A>FORMAT B:[RET]

3. 画面に確認のメッセージが表示されます。表示にしたがって確認した後、もういちど[RET]キーを押してください。
4. つぎにディスクの種類を聞いてきますので、[2]の2HDを選択してください。フォーマットを開始します。
5. しばらくしてフォーマットが終わったら、「別のディスクをフォーマットしますか?」というメッセージが表示されますので、[Y]を選んでもう1枚のディスクもフォーマットしておいてください。

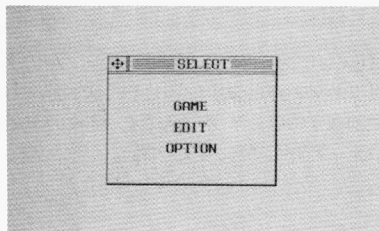


●「倉庫番パーフェクト」の起動

1. MS-DOSをインストールした「倉庫番パーフェクト」のゲームディスクをドライブ1(A)にセットし起動させます。

注：直接電源を入れるとディスクの内容を壊すことがありますので、電源を先に入れディスクをセットしたのちリセットをかけてください。

2. しばらくするとタイトル表示されます。タイトル表示された後も、ディスクを読みますので多少時間がかかります。
3. 読み終わるとタイトルの右上にこのようなウィンドウ(写真A)が表示されます。



写真A

基本的に、このようなウィンドウの文字をマウスでクリックすることで、ゲームを進めます。マウスのクリックは、左はON、右がOFFです。それぞれウィンドウの

[GAME]をクリックすると「倉庫番パーフェクト」のゲームへ、
[EDIT]をクリックすると「倉庫番エディター」へ、
[OPTION]をクリックすると、ユーザーディスクの作成となります。

4. ここではゲームを始める前に、[OPTION]を選んだら、エディットディスクを作成します。

注：それらのディスクがないと「倉庫番パーフェクト」、「倉庫番エディター」共に遊べません。ただし「倉庫番エディター」は、しばらく使わないという方は、必要な時にエディットディスクを作られても結構です。

5. [OPTION]を選ぶと、下記のようにウィンドウが表示されますので、どちらかを選びクリックしてください。

ユーザーディスクを作る
エディットディスクを作る
EXIT

[EXIT]をクリックするとタイトル画面に戻ります。

6. どちらかをクリックすると、下記のようなメッセージが表示されますので、それに従ってください。

フォーマットしたディスクをドライブ2(B)にセットして、マウスをクリックしてください。

7. しばらくしてディスクの作成が終わると(5)に戻ります。エディットディスクも同時に作成される方は、[エディットディスクを作る]をクリックして同様に行ってください。

注：作ったディスクは常に書き込みが可能な状態でお使いください。

これでいよいよゲームを始める準備ができました。今後、ゲームを楽しまれる場合、いま作成したディスクを使いますので、ゲームディスクと一緒にしておいてください。

もちろん、今後はユーザーディスクを作る必要はありません。(ディスクが壊れたときは別ですが...)エディットディスクも、あなたがエディターで作った面が306面記録できますので、一枚以上作る必要はないでしょう。

注：ゲーム中は必ずユーザーディスクをドライブ1(B)にセットしておいてください。

●新作倉庫面大募集

「倉庫番」の本当の楽しみは、解くことでなく作ることなのです。その面白さを知ってもらうためにエディターを付けているのです。自分の作った難解面を他人が四苦八苦しながら解くのを楽しめる楽しさを知ったなら、あなたもりっぱな共犯者!?

そこで我々は、全国に共犯者を増やすべく新作面を大募集しようというわけです。あなたの逆襲を、スタッフ一同お待ちしております。

採用分には、もちろん当社特製Tシャツと当社規定の謝礼を差し上げます。また、それらの作品の中から、5名の優秀作品を選び、パナソニックCDラジカセをプレゼントします。ふるってご応募ください。

なお、応募にあたりましては、本マニュアル最後にあります新作応募用紙をコピーしてお使いください。お送りいただいた作品を集めた「倉庫番パーフェクト/ユーザー逆襲編」の発売も企画しております。ご期待ください。

宛先 : 〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503

シンキング・ラビット内

倉庫番パーフェクト創作面応募係 宛

しめきり：1990年(平成2年)5月末日とします。

なお、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。また採用された作品の著作権は弊社に帰属します。

今回の「倉庫番パーフェクト」でも、ユーザーからの優秀作品が採用されています。採用者とその面を発表させていただきます。ありがとうございました。

千葉県我孫子市	石野雅紀さま	No.45・46・122～126・200・201・270・271・294～298・305・306
大阪市寝屋川市	榮 義雄さま	No.88・128・135・176・177・197・202・248～251・263・268・274・275・301・304
東京都立川市	小林秀光さま	No.112・113・127・189～192・203・252・253・273・291・292・299・300
兵庫県川西市	森田泰弘さま	No.31～41・43・89～111・119～121・136・137・178～188・198・204・205・254～262・272・278
大阪市城東区	池水道郎さま	No.206
青森県青森市	大澤陽一さま	No.53
茨城県北相馬郡	河野孝治さま	No.139・277
岐阜県大垣市	佐久間良直さま	No.279



●天才認定証を差し上げます。

「倉庫番パーフェクト」を征服された方に、天才認定証を用意しました。ご希望の方は、下記の問題に教えてください。正解をもって天才と認定いたします。ふるってご応募ください。

問題

まえがきでもふれましたが、今回は倉庫番の原点に戻って意地悪をしています。実はこの「倉庫番パーフェクト」の全問題の中に1問だけ解けない面を入れてあります。さてその面はいったい第何面でしょう？

応募要領

問題の解答と62円切手6枚を同封してお送りください。正解者には全員、シンキング・ラビット特製の天才認定証を差し上げます。

送り先

〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503

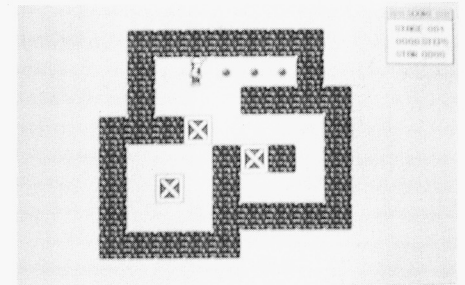
シンキング・ラビット内

「倉庫番パーフェクト」天才認定係 宛

●倉庫番パーフェクトのあそび方

1. タイトル画面のウインドウの[GAME]の文字をクリックしてください。
2. 画面が変わって、面セレクト画面になります。小さなマスの中に1~306までの数字が書かれてあります。その数字が面ナンバーで、その数字をマウスでクリックするとその面でゲームがスタートします。つまり306面の中から自由に選んでトライすることができるという訳です。
始めは、すべてのマスの地は白ですが、クリアするとそのマスの地の色は赤になります。
3. とりあえず第1面を選んでみましょう。[001] というマスの中にマウスの矢印を持って行きクリックしてください。画面が表示されました。(写真B)
4. さあゲームをしてみましょう。ルールは簡単。

ラビ君を動かして、荷物を点の場所に格納してください。ただし、荷物はひとつずつ押すことしかできません。



写真B 第1面めのゲーム画面

ねっ！簡単でしょう。ただし、それぞれの面には最大のステップ数が決められてあります。最大ステップ数は100ステップ以内の簡単な面から15000ステップのものまでありますが、すべてその決められたステップ以内でクリアしないとやり直しになります。そこのところを十分に考えて、トライしてください。

●操作方法

●キーボードの場合

```

[8]
↑
[4]← →[6]
↓
[2] : ラビ君を前後左右に動かす。

[ESC] : メニューウインドウを表示する。
[TAB] : 直前の1手のみ戻すことができる。

```

●マウスの場合

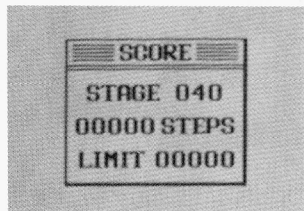
- ラビ君を前後左右に動かす：
クリックしないでマウスを動かすとラビ君が動きます。この状態では、荷物は動きませんので安心してください。
- 荷物を動かす：
荷物を押す時は、マウスの左ボタンをクリックしながらラビ君(マウス)を動かします。まあ、『百聞は一見にしかず』ととりあえずやってみましょう。
メニューウインドウを表示する：
マウスの右のボタンをクリックしてください。
- 1手戻す：
マウスの両方のボタンを同時にクリックしてください。



●ウインドウの見方

「倉庫番パーフェクト」のゲーム中は、スコアウインドウ、トレースウインドウの3種類のウインドウがあります。

1. スコアウインドウ(写真C)



(写真C)

このウインドウはゲーム中、画面の隅に表示されます。上から面ナンバー、現在のステップ数、この面の最大ステップ数が表示されています。大きい面などでは、ラビ君が近付くと自動的に他の隅へ退避します。

2. メニューウインドウ(写真D)



(写真D)

このウインドウで、ゲームの流れを決定します。このウインドウの中の、選びたいコマンドの文字をマウスで選択し、決定(クリック)してください。

それぞれのコマンドは、

[TRY AGAIN]

同じ面をもう一度最初からする場合

[SELECT STAGE]

面セレクト画面へ戻る

[TRACE]

一度行った手順を再現することができる。このコマンドを選択すると、トレースウインドウが表示されます。詳しくは次のトレースウインドウの項をご覧ください。

[BGM]

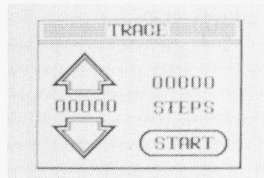
BGMのON/OFFを切り替えます。ただし、FM音源ボードを装着している場合のみ有効です。

[GOOD NIGHT]

タイトル画面に戻ります。

注:ウインドウ右上の、十字矢印をクリックするとウインドウそのものを移動させることができ、ウインドウの外をクリックすると、そのままウインドウをキャンセルできます。

3. トレースウインドウ(写真E)



(写真E)

トレースコマンドを実行した場合、このウインドウが表示されトレースモードに入ります。トレースモードとは過去の手順の再現モードだと考えてください。ウインドウ内にある下向きの矢印をクリックすると1手ずつ進み、上向きの矢印だと1手ずつ戻ります。クリックするボタンは左がハイスピード、右が通常のスピードです。なお[START]をクリックすると、その時点で再現は中止され、その続きからゲームがスタートします。

ただし、トレースデータがない場合は、メニューウインドウのトレースコマンドの文字が薄く表示され選択できません。

トレースコマンドは、2通りの使い方があります。

- 以前解いた面を最後まで再現させたい時……
面セレクト画面で、以前解いた面(数字のマスは赤い)を選びます。赤いマスを選んだ場合、最初からメニューウインドウが表示されていますので、そのままトレースコマンドを選んでください。面クリアまでの手順が再現されます。もちろん、途中からゲームを続け、より少ない手数に挑戦することも可能です。次のトレースデータは途中から自分で解いたデータと合わさって、更新されることになります。

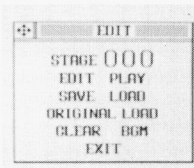
- 途中で失敗したところまでを再現させたい時……
ゲームを解いていて途中までは良かったのという

●倉庫番エディターの遊び方

「倉庫番エディター」はユーザーが倉庫番の問題を作るためのツールです。あなたが、解くよりも作る方が面白いことに気付くのも時間の問題かもしれません。

1. タイトル画面の[EDIT]をマウスで選びクリックしてください。
2. 画面にエディットウインドウ(写真F)が表示されます。エディターはこのウインドウを中心として進みます。ウインドウのコマンドを実行する方法は、「倉庫番パーフェクト」の時と同じようにマウスで選びクリックします。

(写真F)



ウインドウ内のコマンドと働きは、つぎの通りです。

[EDIT]

ツールウインドウが表示され、実際にキャラクターを置きながら、面を作成します。詳しくは(3)の、ツールウインドウの説明をお読みください。

[PLAY]

倉庫番と同じように、プレイすることができます。

[SAVE]

作った面をドライブ2(B)のエディットディスクに記録します。その場合、記録する面ナンバーを聞いてきますので1~306の番号を決めて記録してください。

場合、まず[ESC]キーかマウスの右クリックを押して、メニューウインドウを表示させます。次にマウスで[TRY AGAIN]を選択します。すると面は最初の状態に戻りますが、そのまま表示されているメニューウインドウの[TRACE]を選択してください。トレースウインドウで前回の手順を再現させながら、気に入ったところでゲームに戻ればいいのです。もちろん、その続きの手順もまたトレースデータとして再現が可能です。

初めて解いた面は、自動的にトレースデータをユーザーディスクに記録します。2回目からは記録するかどうかを聞いてきますので、気に入った解き方を保存しておくことができます。

[LOAD]

[SAVE]で記録した面を読みます。その場合、読み出す面ナンバーを聞いてきますので1~306の番号を入力して下さい。データがない場合は何も表示されません。

[ORIGINAL LOAD]

オリジナル面を読みできます。つまりオリジナル面をもとにして改造することができます。

[CLEAR]

画面上にある面を、全て消します。一から作り直すときに使います。

[BGM]

BGMのON/OFFを切り替えます。もちろん、FM音源ボードが入っていない場合は関係ありません。

[EXIT]

タイトル画面に戻ります。

3. いよいよ画作りです。
[EDIT]を選択しツールウインドウ(写真G)を表示させてください。

(写真G)

