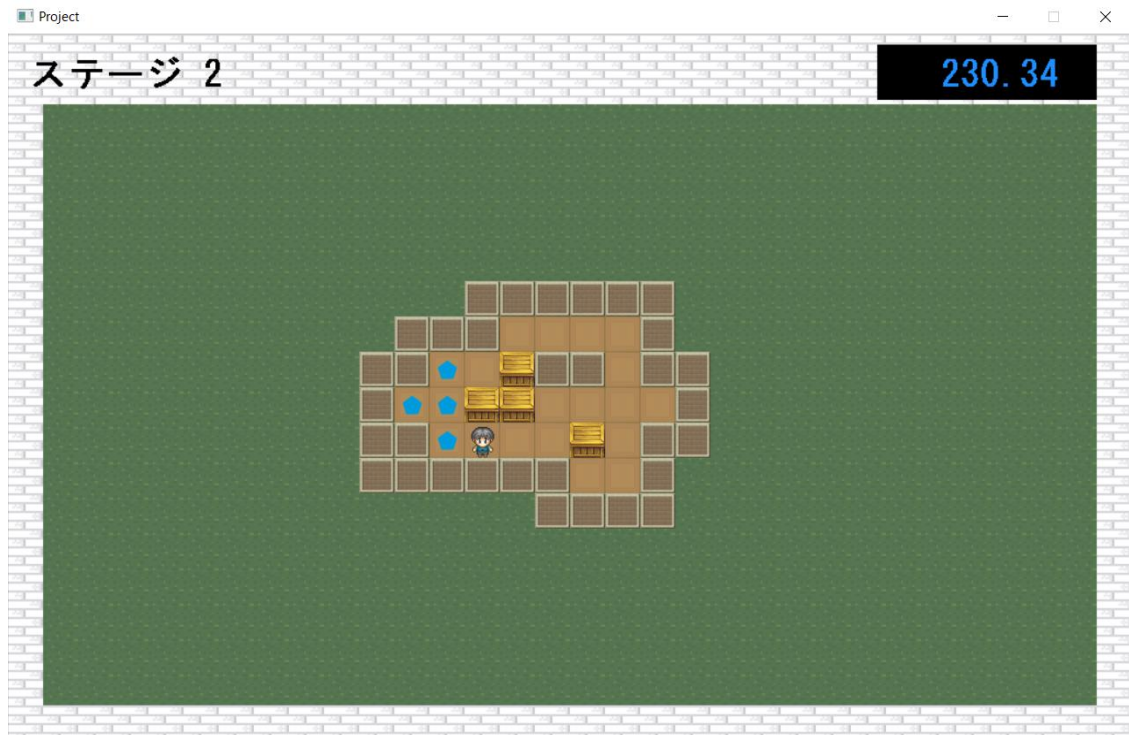
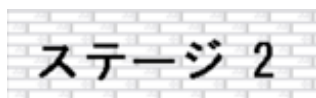


ゲーム画面の構成



画面サイズ	: 横1024 縦640
ゲームエリアの開始座標	: X32 Y64
ゲームエリアのマップサイズ	: X30マップチップ Y17マップチップ
マップチップサイズ	: 32pixel

画面レイアウトとパーツ仕様



今回、複数のステージを作成していきますので、ステージ名称を表示していきます。



1ステージあたりの時間制限を作成します。
0になると、ゲームオーバーになります。



緑の芝生からが、ゲームエリアです。
開始座標は上記を参照ください。

芝生



ゲームエリア内の背景。

内壁



ゲームエリア内の内壁。
ステージは、基本的にはこの内壁で囲みます。
プレイヤーは移動できません。

床



ゲームエリア内の床です。
プレイヤーは床の上を移動することができます。

外壁



ゲームエリア外の背景です。

荷物



プレイヤーが押すことで、荷物を移動させることができます。
移動先に、壁や荷物があると、移動できません。
また、押すことはできても、引くことはできません。

荷物置き場



各ステージの荷物置き場に、全て荷物を移動させることが
できたら、ステージクリアになります。