

SEGA®

倉庫番

ゲームの遊び方

1人用



この商品は、シンキング ラビットの許諾を得て製造したものです。



ゲームを始める前に読んでおこう.....P. 2

働かざる者、食うべからずだ！.....P. 4

操作方法.....P. 5

遊び方

遊びたがり屋のキミへ！.....P. 7

創りたがり屋のキミへ！

(SG-1000シリーズ
セガ マークIII の人).....P.14

(SG-1000シリーズ
セガ マークIII + SK-1100 の人).....P.22
SC-3000シリーズ

ゲームを創って、遊ぶ 早わかり表.....P.32

ゲームを^{つく}創^{あそ}って、遊^{のこ}んで、テープに残すP.33

^{はや}早^{りゅう}わかり表

アソビ^{きょうしゅ}ン教授からのアドバイスP.37

セガ マイカードからの^{ねが}お願いP.38

アルバイト^{のう りつりょう}能率表P.39



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

セガ マークⅢでは、カードキャッチャは必要ありません。

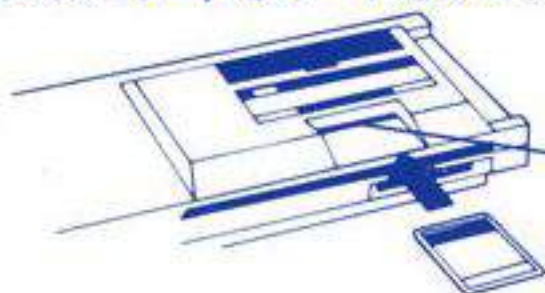
セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARKⅢ>

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



●カード用スロット

- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、
 ②の接続を確認しよう。
 ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、
 カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

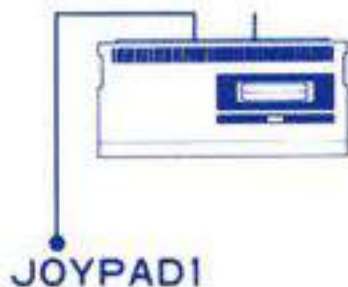
SC-3000 シリーズ



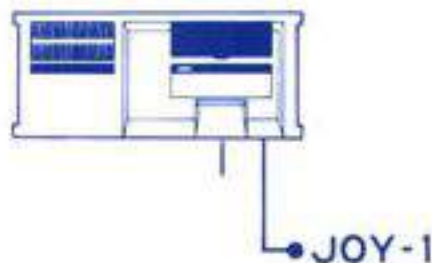
SG-1000



SG-1000 II



セガ マーク III
SEGA MARK III



上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込もう。

☆ ^{はたら}働かざる者、^{もの}食うべからずだ！ ☆



アルバイトくん

^{びんぼうがくせい}貧乏学生のキミがやっと^み見つけたアルバイト。それは、
ハードワークの^{そうこばん}倉庫番。

—— ^{あたま}頭と^{にんたい}忍耐を^{ひつよう}必要とする
^{おそ}恐ろしく^{かこく}過酷な^{しごと}仕事だった！ ——

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
セガ マーク III + SK-1100) で遊ぶ場合 ☆



HOME
CLR

INS
DEL

スタート・ボタン

アルバイトくんを動かす
荷物を押す

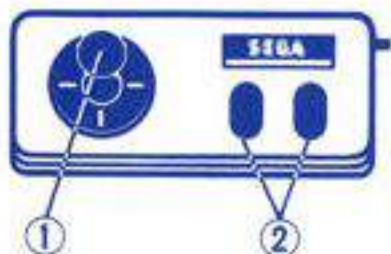


ハイパー技

HOME CLR を押しながら、アルバイトくんを動かすと、猛スピードで走ってくれる。長い距離を動くときに便利だよ。

☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ) で遊ぶ場合☆

SJ-150
シリーズ



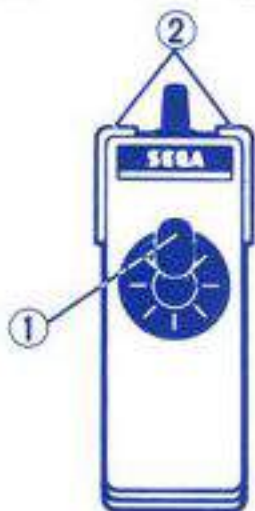
べつうり
(別売)

① スタート・ボタン

② アルバイトくんを動かす
荷物を押す



SJ-200



べつうり
(別売)

ハイパー技

左ボタンを押しながら、
アルバイトくんを動かすと、
猛スピードで走ってくれる。
長い距離を動くときに便利だよ。

SJ-300



べつうり
(別売)

☆^{あそ}遊^び方☆^{かた}

☆^{あそ}遊^びたがり屋^やのキミへ！

★ゲームの目的★^{もくてき}

決められた場所^{ばしょ}に荷物^{にもの}を片づけよう！

どれだけ少ない歩数^{はすう}で荷物^{にもの}を運べるかが、このゲームのポイントだよ。

★GAME OVER★^{ゲーム オーバー}

アルバイトくんは、6人^{にん}でゲームスタート。

片づけられない場所^{ばしょ}（11ページをみる）に荷物^{にもの}を置くたびに、自らキーやボタンを押して、1人^{ひとり}ずつ減^へっていかなければならない。

そして、全員^{ぜんいん}いなくなるとくびで、GAME OVER。^{ゲーム オーバー}

また、ラウンドをクリアすると、6人^{にん}でゲームスタートになる。

★スタートのしかた★



PUSH START BUTTON

(スタート・ボタンを押そう。)



PLAY, EDITをえらぼう

※ **PLAY** ※

カーソルコントロールキー () やジョイスティックレバー () で、**PLAY**、**EDIT** をえらび、スタート・ボタンを押す。

○ 選び方は、次のとおり。

PLAY (プレイ)

ゲームで遊べる。

EDIT (エディット)

キミ自身がゲームを創れる。

○ **PLAY** (プレイ) をえらぶと、キミのアルバイトの仕事内容が現われる。







あなたは おおきな そうごかししゃで
 アルバイトを することになりました
 そうこのにもつを てんの うってある
 ところへ うまくかたづ けてくだ さい
 にもつは ひとつずつおすことしかで
 きません
 へたをすると うご かせなくなるので
 きをつけてくだ さい、



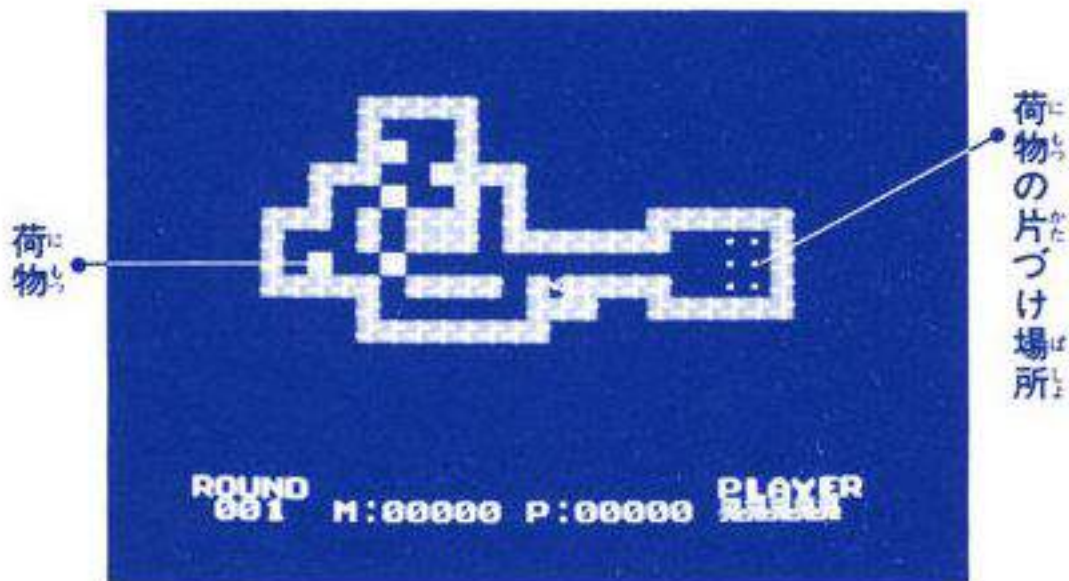
どのそうこから かたづける？

ROUND 001

カーソルコントロールキー () やジョイスティック
 レバー () で、^{あそ}遊びたいラウンドを^{えら}び、スタート・
 ボタンを押す。

(1 ~ 100.....^{あそ}遊べるラウンド
 101 ~ 255.....^{つく}創ったゲームに^{つか}使うラウンド——26ページ)





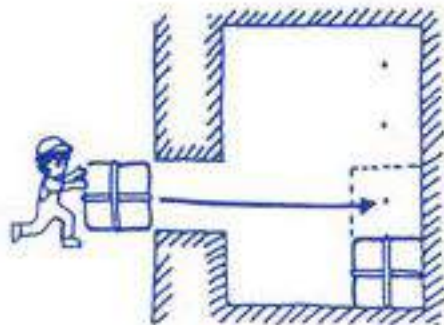
ROUND (ラウンド)

M: アルバイトくんが歩いた歩数

P: 荷物を押して歩いた歩数

プレイヤー
PLAYER (アルバイトくんの人数)

★荷物を点の上に片づけよう!★



荷物は、2つ以上同時に押せない。

よく考えて1つずつ運ぼう。

★でたらめに荷物を動かすと……★

次のように、でたらめに荷物を動かすと、どの方向にも荷物を動かせなくなり、片づけられなくなってしまう。気をつけよう！



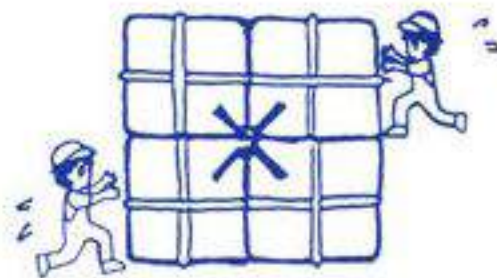
隅に押し込んだとき



かどに3つくっつけたとき



壁際に2つくっつけたとき



4つくっつけたとき

★もし、片づけられなくなったら……★

もし、ゲーム中、片づけられない場所に荷物を置いてしまったら、同時に2つのキーやボタンを押し続けよう。
社長からのお叱りのおことばが現われる。

はやくかたづけないと くびになりますよ！

などなど……

その後は、もちろん、同じ倉庫（同じラウンド）の荷物を
はじめから片づけることになる。

そして、6回失敗すると
くびでGAME OVER。

★アルバイトくんは疲れている……★

アルバイトくんは、きつ～いお仕事で疲れている。だから、
キミが荷物の動かし方を考えている少しの間でさえ、居眠りしてしまうのだ。

★おめでとう / ^{かた}片づけ^{せいこう}成功 // ★



ROUND 001 H:00277 P:00116 PLAYER 00000



CONGRATULATIONS!



さあ、^{つぎ}次の^{そうこ}倉庫も^{かた}片づけてしまおう!

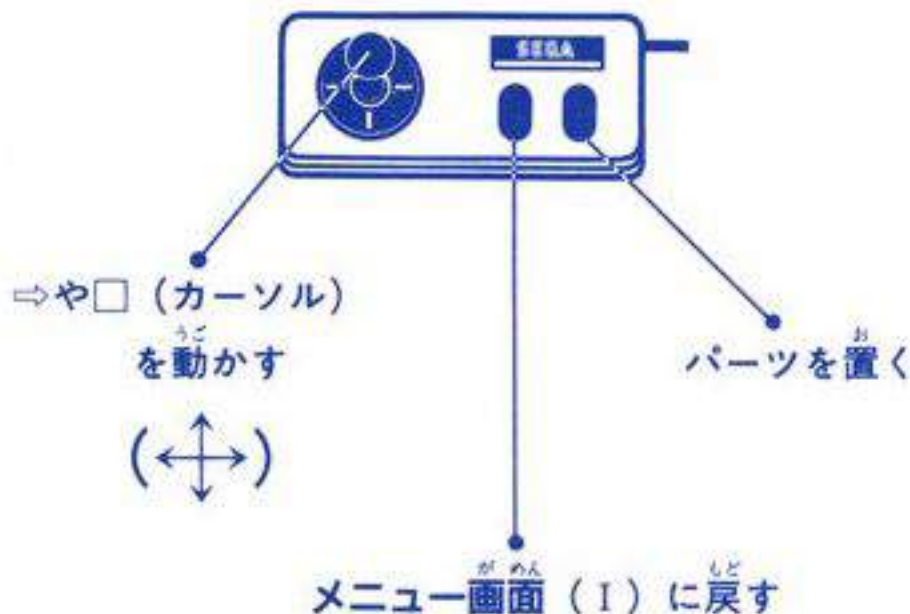
つくりたい／
や
創りたがり屋のキミへ！

ここからは、“自分の働く場所は、自分で創りたい！”というキミが読むページだ。

—— SG-1000シリーズ
セガ マークIII を持っているキミは——
SEGA MARK III

ゲームを創って遊ぶ。そして、それをもっともっとおもしろいゲームに改造もできる。

あきたら消してしまう機能（CLEAR……20～21ページをみる）もついているよ。

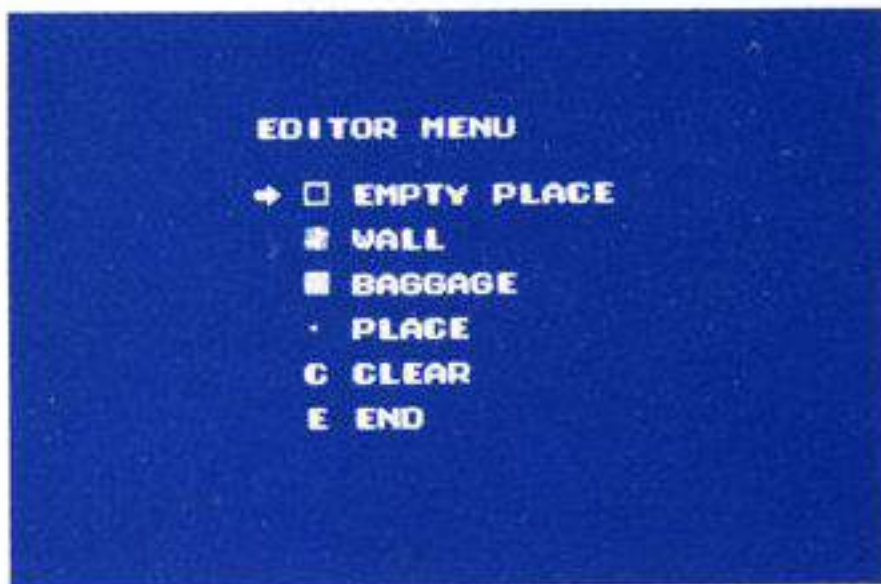


★ゲームを創^{つく}って遊^{あそ}ぶには★

1. 8 ページで、**EDIT** を選^{えら}び、どちらかのボタ^おンを押すと、倉庫^{そうこ}を創^{つく}るパ^きーツや作^{さく}業^{ぎょう}のメニユー^{がめん}画^{あら}面^{えん}（I）が現^{あら}われる。

メ
ニ
ユ
ー
画
面

(I)



EMPTY PLACE (空白^{くうはく})

他^{ほか}のパ^けーツを消^けせる。

WALL (壁^{かべ})

BAGGAGE (荷物^{にものつ})

PLACE (荷物^{にものつ}の片^{かた}づけ場^{ばしょ}所)

2. ジョイスティックレバー (↑↓) で ⇐⇒ を動かして、パーツを選び、左ボタンを押すと、下の創ろう画面に変わる。

創ろう画面

カーソル



3. ジョイスティックレバー (←→) で、□(カーソル)をパーツを置きたい場所に動かして、右ボタンを押す。





別パーツを置くとき

- ① 左ボタンを押して、メニュー画面（I）に戻す。
- ② パーツを選んで、左ボタンを押す。
- ③ パーツを置きたい場所に□（カーソル）を動かし、右ボタンを押す。

以上の手順で、自由にゲームを創れる。

③注₁：田（BAGGAGE）と・（PLACE）の数は、同じにしておこう。

③注₂：○パーツを置いた後、何度も右ボタンを押すと、そのパーツを消したり置いたりできる。

○この作業をくり返ししながら、パーツの置き場所を考えて、やりがいのある職場を創ろう。

4. キミのゲーム画面、

? が完成したら、左ボタンを押してメニュー画面

（I）に戻す。





メニュー画面

(I)

EDITOR MENU

- EMPTY PLACE
- WALL
- BAGGAGE
- ・ PLACE
- C CLEAR
- E END

⇒ で **END** (終わり) を選んで、どちらかのボタンを押すと、

つくったゲームであそぶ？

※ **YES** ※

ジョイスティックレバー (↑↓) で、**YES**、**NO** を選び、どちらかのボタンを押す。



YES (イエス)

つく 創ったゲームで遊ぶ。

キミのアルバイトの仕事内容 (9 ページに同じ) が現われる。さあ、遊ぶろう!

NO (ノー)

PLAY, EDIT をえらぼう

※ PLAY ※

しど
に戻る。

5. ゲームをクリアすると、

もういちどあそぶ?

※ YES ※

カーソルコントロールキー (↑ ↓) やジョイスティック
レバー (↑ ↓) で、**YES**、**NO** をえら
び、どちらかのキーや
ボタンを押す。





YES (イエス)

もう1度、同じゲームで遊べる。

NO (ノー)

ゲーム オーバー
GAME OVERで、デモ画面(ゲームスタート前)に戻る。

★^{つく}作ったゲームを^け消したり、^{かいぞう}改造するには★

CLEAR (消す) を選んで、どちらかのボタンを押すと、

つくったゲームをけしていいの？

※ **YES** ※

ジョイスティックレバー (↑↓) で、**YES**、**NO** を^{えら}選び、
どちらかのボタンを押す。



YES (イエス)

メニュー画面（Ⅰ）に戻る。

もう1度、どちらかのボタンを押すと、創ったゲームがすっかり消えている。

- ⑧ **CLEAR** で消せるのは、今、テレビ画面に出ているゲームだけだよ。

NO (ノー)

メニュー画面（Ⅰ）に戻る。

もう1度、どちらかのボタンを押すと、創ったゲームが現われる。

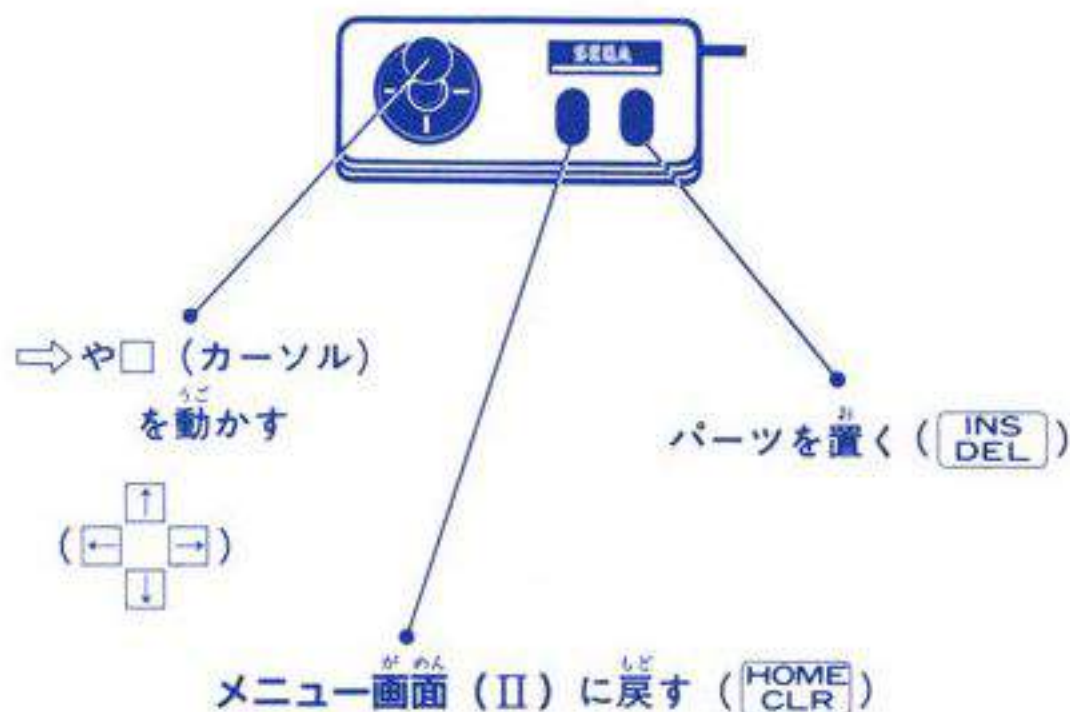
☐ (カーソル) を動かして、改造可能だ。

SG-1000シリーズ
セガ マーク III + SK-1100 を持っているキミは
SC-3000シリーズ

ゲームを^{つく}って^{あそ}んで^{かいぞう}改造して、そのうえ、^{つく}創ったゲーム
をテープに^{のこ}残せる。(SAVE)

そして、そのゲームを^よ読み出し (LOAD) て^{あそ}遊べる。

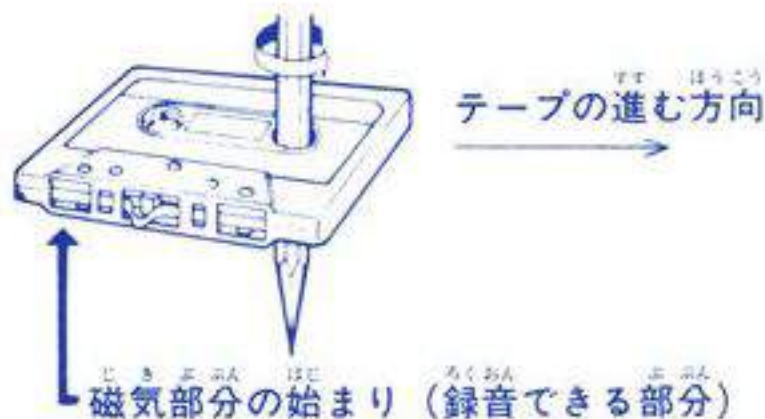
もちろん、^{クリア}CLEAR (創ったゲームを^け消す……20～21
ページに^{おな}同じ) の^{き のう}機能もついている。



★ゲームを^{つく}って^{セーブ}SAVEするには★

1. テープレコーダー(できたら、セガ・データレコーダSR-1000)を^{ようい}用意して、セーブ用のテープをテープレコーダーにセットする。

- ④ ^{ようい}セーブ用のテープを^{さいし}最初にセットするときは、^{じきぶふん}磁気部分(録音できる部分)の^{はじ}始まりを^す図の^い上の^あ位置に合わせて、そこで、テープレコーダーのカウントを⁰⁰⁰000にしておこう。



2. 8 ページで、**EDIT** を^{えら}選び、どちらかのキーやボタンを押すと、^{そうこ}倉庫を^{つく}創るパーツや作業のメニュー^{がめん}画面(Ⅱ)が^{あら}現われる。





3. キーボードやジョイスティックで、自由にゲームを創る。
(創り方は、15～17ページに同じ。)
4. ゲーム画面が完成したら、**HOME CLR** やジョイスティックの左ボタンを押して、メニュー画面 (II) に戻す。
5. ⇨ で **END** (終わり) を選んで、どちらかのキーやボタンを押すと、





セーブする？

※ YES ※

カーソルコントロールキー (↑ ↓) やジョイスティック
レバー (↑ ↓) で、YES、NO を選^{えら}び、どちらかのキー
やボタ^おンを押す。

YES (イエス)

つ^{つく}ったゲームをテ^{めこ}ーブに残せる。

NO (ノー)

つ^{つく}ったゲームであそ^{あそ}ぶ？

※ YES ※

YES を選^{えら}んで、どちらかのキーやボタ^おンを押すと、
つ^{つく}ったゲームであそ^{あそ}べる。





- **セーブする？** で **YES** (イエス) を選ぶと、

どのラウンドにセーブする？

ROUND 101

カーソルコントロールキー (↑ ↓) やジョイスティック
レバー (↑ ↓) で、セーブしたいラウンドを選ぶ。

6. セーブするラウンドを決めたら、テープレコーダーを録音状態にし、どちらかのキーやボタンを押す。

セーブ スタート

で、ピーの音がし、ピービビビ……の音が消えると、



セーブ かんりょう

が現われる。

①注₁ : 1本のテーブルにいくつもゲームをセーブするときは、
ラウンドの番号順に整理した方が整理しやすいよ。

②注₂ : セーブするときは、セーブ開始、完了時のテーブル
コーダーのカウンタをしっかりとメモしておこう。

○ロードのとき困る。

○2度目にセーブするときに、その前に創ってセーブ
したゲームを消してしまう。

また、ゲームをセーブした後、4～5秒、テーブルを進
めてから、次のゲームをセーブすることも大切だ。

③注₃ : 他社のテーブルコーダーによっては、セーブまたは
ロードできない場合がある。

この「倉庫番」にはVERIFY(確認)の機能がない
ので、確認は全て、ゲーム収集家であるキミに一任さ
れている。

セーブ完了後は、1度、本体の電源を切ってから、
ロードで実際に画面に出してみ、セーブが正しくさ
れたかどうか、必ず確認しよう。

7. テープレコーダーの^{ストップ}STOPボタンを押す。

8.

つくったゲームであそぶ？

※ YES ※

YES を^{えら}選んで、どちらかのキーやボタンを押すと、
^{つく}創ったゲームで^{あそ}遊べる。

9. ゲームをクリアすると、19～20ページに^{おな}同じ。

★^{セーブ}SAVEしたゲームを^{ロード}LOADするには★

1. ゲームをセーブしたテープをテープレコーダーにセットする。

② テープは、^よ読み出したゲームが^{はい}入っているカウントまで^{すす}進めたり、^{もと}戻したりしておこう。



2. メニュー^{がめん}画面（Ⅱ）で、**LOAD** を^{えら}選び、どちらかのキーやボタンを押すと、





どのラウンドをロードする？

ROUND 101

カーソルコントロールキー（）やジョイスティック
レバー（）で、ロードするゲームのラウンドを選び、
どちらかのキーやボタンを押す。



テープをプレイにする



テープレコーダーのLOAD（PLAY）ボタンを押す。
ピーの音^{おと}がして、

ゲームはっけん！

ピービビビ……の音^{おと}、……が消え^きると、



ロードかんりょう

でテープレコーダーのSTOP^{ストップ}ボタンを押す。

つくったゲームであそぶ？

※ YES ※

YES (イエス)

ロードしたゲームで遊ぶ。

NO (ノー)

PLAY、EDITをえらぼう

※ PLAY ※

しど
に戻る。

② テープからロード中、

ゲームがみつからないよ

のメッセージが現われるのは……

- ① ロードするラウンド探し中。
- ② ロードするラウンドの番号がない。
- ③ テープレコーダーが合わない。

のいずれかが原因だ。

- 上のメッセージが現われても、テープレコーダーをSTOPしないで、もう少し待ってみよう。①の場合は、めざすラウンドを発見してくれる。
- もし、いつまで待ってもラウンドが発見できない場合は、②が原因かもしれない。もう一度、番号を確かめてみよう。
- ②が原因でもない場合は③。これは、音量が適当でなかったり、古いテープを使ったときなどに起こる。テープレコーダーの音量や音質のレベルを変えて試してみよう。それでもうまくロードできないときは、セガ・データレコーダSR-1000を使おう。



ゲーム^{つく}を創^{あそ}って、遊^{はや}ぶ

早^{ひょう}わかり表☆

＜SG-1000シリーズ
セガ マーク のキミへ＞
SEGA MARK III

- ① **EDIT** を選^{えら}び、どちらかのボタンを押^おす。



EDITOR MENU

メニユー^{がめん}画面 (I)

②



ゲーム^{がめん}画面^{つく}を創^{あそ}る。

(^{パッケージ}田…BAGGAGEと^{プレス}●…PLACEの^{かず}数は^{おな}じにする。)



ゲーム^{がめん}画面^{かんせい}が完成したら、

^{ひだり}左ボタンを押^おしてメニユー^{がめん}画面 (I) に^{しど}戻す。

- ③ **END** を選^{えら}び、どちらかのボタンを押^おす。



つくったゲームであそぶ？

- ④ **YES** を選^{えら}び、どちらかのボタンを押^おす。



プレイ^{かいし}開始！



ゲームを^{つく}創^{あそ}って、遊^{のこ}んで、テープに残す



早^{はや}わ^{ひょう}かり表

SG-1000シリーズ
 SEGA MARK III
 SC-3000シリーズ

+ SK-1100 のキミへ

セーブ SAVE

- ① セーブ^{よう}用テープをテープレコーダーにセットする。
 (テープの録音^{ろくおん}部分^{ぶぶん}を出^だして、カウントを0000にする。)

- ② EDIT^{えら}を選び、どちらかのキーやボタンを押^おす。



EDITOR MENU メニュー^{がめん}画面 (II)

③






ゲーム画面を創る。

(…BAGGAGEと●…PLACEの数は同じにする。)



ゲーム画面が完成したら、やジョイスティックの左ボタンを押して、メニュー画面(Ⅱ)に戻す。

- ④ を選び、どちらかのキーやボタンを押す。



セーブする？

- ⑤ を選び、どちらかのキーやボタンを押す。



どのラウンドにセーブする？

- ⑥ セーブするラウンドを決めて、テーブルコーダーを録音状態にし、どちらかのキーやボタンを押す。



セーブ スタート



セーブ かんりょう



- ⑦ テープレコーダーの^{ストップ}STOPボタンを押す。
- ⑧ どちらかのキーやボタンを押すと、^{つく}創ったゲームで^{あそ}遊べる。

ロード
LOAD

- ① ゲームをセーブしたテープをテープレコーダーにセットする。
- (テープは、ロードしたいゲームが入っているカウント) ^{はいい}
まで^{すす}進めたり、^{しど}戻したりする。

- ② **LOAD** ^{えら}を選び、どちらかのキーやボタンを押す。



どのラウンドをロードする？

- ③ ロードするラウンドを^き決めて、どちらかのキーやボタンを押す。



テープをプレイにする



テープレコーダーを^{ロード}LOAD(^{プレイ}PLAY)ボタンを押す。



ゲームはっけん！



ロードかんりょう

テーブルコーダーの^{ストップ}STOPボタンを押す。



つくったゲームであそぶ？

- ④ YES を^{えら}選び、どちらかのキーやボタンを押すと、^{つく}創ったゲームで^{あそ}遊べる。

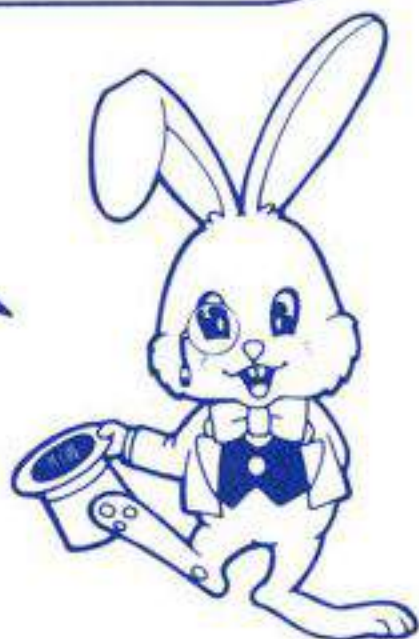
- ⑤ 文中の「どちらかのキーやボタン」とは、キーボードの^{ふんりょう}HOME CLR や INS DEL、ジョイスティックの2つのボタンのことを指す。

☆アソビン^{きょうじゅ}教授からのアドバイス☆

- 「荷物^{にもつ}は、1個^こずつしか運^{はこ}べない。」
「引^ひっぱれず、押^おすしかない。」

この2つをよ〜く頭^{あたま}に入れておくこと。
追^おいかけてくる敵^{てき}などいないのだから、
あわてない、あわてない。

- 100の倉庫^{そうこ}を全部^{ぜんぶ}片づけるには、何日^{なんにち}、
何ヵ月^{なんげつ}かかるかな？
じっくり腰^{こし}を落^おち着^つけて働^{はたら}こうね。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

——正しくお使いいただくために——

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

☆アルバイト能率表☆

できるだけ^{すく}少ない^は歩数^{すう}で、能率^{のうりつ}よく^{かた}片づけよう！

| | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デイト DATE | | | | | |
| ラウンド ROUND | | | | | |
| M | | | | | |
| P | | | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デイト DATE | | | | | |
| ラウンド ROUND | | | | | |
| M | | | | | |
| P | | | | | |

☆アルバイト能率表☆

のうりつひょう

| | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デイト DATE | | | | | |
| ラウンド ROUND | | | | | |
| M | | | | | |
| P | | | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デイト DATE | | | | | |
| ラウンド ROUND | | | | | |
| M | | | | | |
| P | | | | | |

セガ マイカード^{おうぼけん}応募券は、大切にしまっておきましょう。4枚^{まいあつ}集めて^{かき}下記の住所^{じゅうしょ}に送ると、すてきなカードケースがもらえます。
くわしくは、本社^{ほんしゃ}消費者サービス課^{しょうひさサービス}までお問い合わせ^{おんかい}してください。

セガ マイカード^{おうぼけん}応募券

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12
〒144 電話 03(743) 7 4 3 5 (代表)
お問い合わせ: 本社消費者サービス課
電話 03(742) 7 0 6 8 (直通)