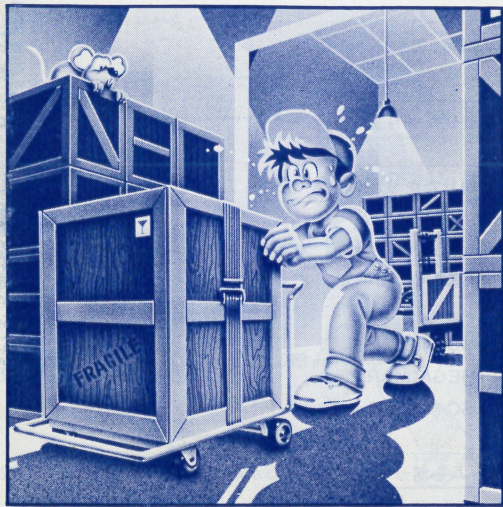


SEGA®

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

じ次 ☆

ゲームを ^{つく} 創って、 ^{あそ} 遊んで、テープに ^{のこ} 残す ^{はや} 早わかり表 ^{りょう}	P.33
アソビン ^{きょうじゆ} 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



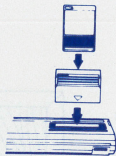
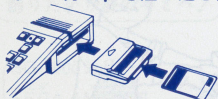
☆ ^{はじ} ^{まえ} ^よ ゲームを始める前に読んでおこう ☆

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

^{セガ} ^{マーク} SEGA MARK III ^{ひつよう} では、カードキャッチャは必要ありません。

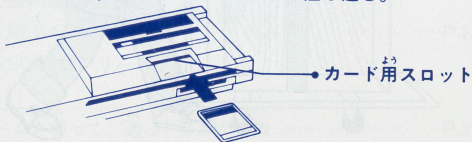
セガ ^{つか} ^{かた} マイカードの使い方

- ① ^{でんげん} 電源スイッチを ^{オフ} 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。



^{セガ} ^{マーク} <SEGA MARK III>

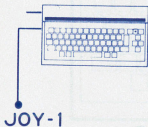
^{ちやくせつ} 直接、カードをカード用 ^{よう} スロットに ^{さしこ} 差し込む。



- 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

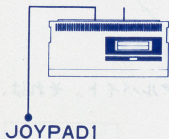
SC-3000 シリーズ



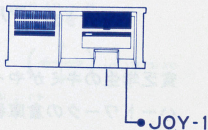
SG-1000



SG-1000 II



セガ マーク III
SEGA MARK III



上のJOY-1、JOYPADI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^みのキミがやっと見つけたアルバイト。それは、
ハードワークの^{そう くら}倉庫番。

—— ^{あたま}頭と^{にんたい}忍耐^{ひつよう}を必要とする

^{おそ}恐ろしく^{か にく}過酷^{し ごと}な仕事だった！ ——

そう さ ほう ほう

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) ^{あそ ぼ あい} で遊ぶ場合 ☆

SJ-150
シリーズ

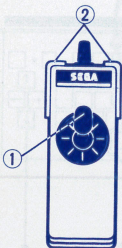


べつうり
(別売)

- ① スタート・ボタン
- ② アルバイトくんを動かす
荷物をおす



SJ-200

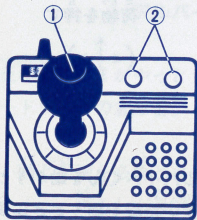


べつうり
(別売)

ハイパー技 ^{わざ}

^{ひだり} 左ボタンを押しながら、
アルバイトくんを動かすと、
^{もう} 猛スピードで走って
くれる。^{なが} 長い距離を動か
すときに^{べんり} 便利だよ。

SJ-300



べつうり
(別売)

☆遊あそび方かた☆

遊あそ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つを片づけよう!

どれだけ少すくない歩数ほすうで荷物にもつを運はこべるかが、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）に荷物にもつを置おくたびに、自みからキーやボタンおを押おして、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^おす。



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。

- ^{えら} ^{かた} ^{つぎ} 選び方は、次のとおり。

PLAY (プレイ)

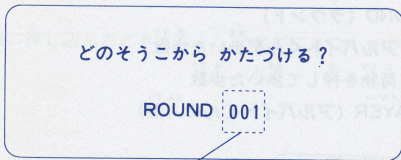
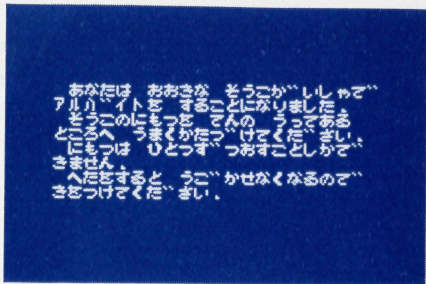
ゲームで^{あそ}ぶ。




EDIT (エディット)

キミ^{じしん}自身がゲームを^{つく}創れる。

- **PLAY** (プレイ) を^{えら}ぶと、キミのアルバイトの^{しごと}仕事内^{ない}容が^{あら}現われる。





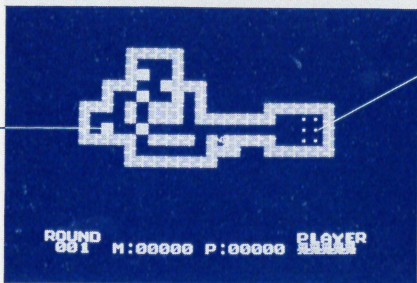
カーソルコントロールキー ( / ) やジョイスティック
レバー () で、^{あそ}遊びたいラウンドを^{えら}び、スタート・
ボタンを押す。

- (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)





荷物にもつ



荷物の片づけ場所にもつのかたづけばしょ

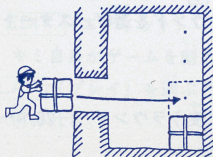
ROUND (ラウンド)

M : アルバイトくんが歩いた歩数ある ほすう

P : 荷物を押して歩いた歩数にもつ お ある ほすう

プレイヤー (アルバイトくんの人数)プレイヤー にんずう

★荷物を点の上に片づけよう!★にもつ てん うえ かた



荷物は、2つ以上同時にもつ いじょうどうに押しせない。

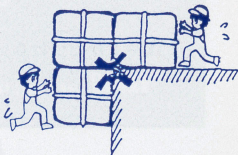
よく考えて1つずつ運ぼう。かんが はこ

★でたらめに荷物を動かすと……★

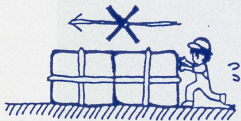
つぎのように、でたらめに荷物を動かすと、どの方向にも荷物を動かせなくなり、片づけられなくなってしまう。気をつけよう！



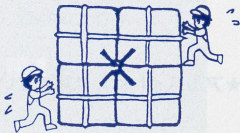
すみおこに押し込んだとき



かどに3つくっつけたとき



かべぎわ壁際に2つくっつけたとき



4つくっつけたとき

★もし、片^{かた}づけられなくなったら……★

もし、ゲーム中、片^{かた}づけられない場所に荷物を置いてしま
ったら、同時^{どうじ}に2つのキーやボタンを押し続けよう。
社長^{しゃちょう}からのお叱^{しか}りのおことばが現^{あわ}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……

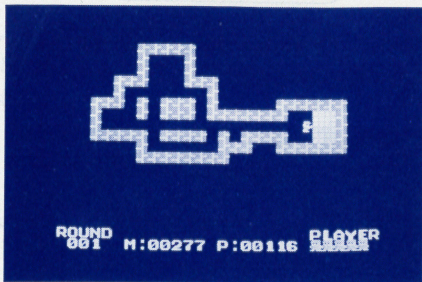
その後^ごは、もちろん、同じ倉庫^{おな そう こ}（同じラウンド）の荷物^{おな}を
はじめから片^{かた}づけることになる。

そして、6回^{かいしっばい}失敗すると
ゲーム^{ゲーム} オーバー^{オーバー}
くびでGAME OVER。

★アルバイトくんは疲^{つか}れている……★

アルバイトくんは、きつ～いお仕事^{しごと}で疲^{つか}れている。だから、
キミが荷物^{にもつ}の動か^{うご}かし方^{かた}を考えている少し^{かんが}の間^{すこ}でさえ、居眠^{いねむ}
りしてしまうのだ。

★おめでとう！ ^{かた}片づけ成功!! ★



さあ、^{つぎ}次の^{そうこ}倉庫も^{かた}片づけてしまおう！

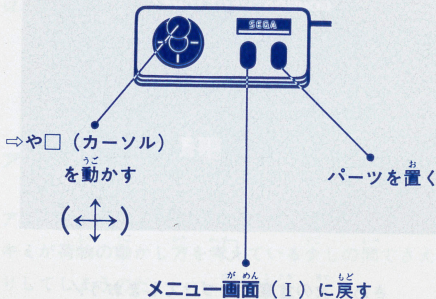
つくりたがり屋のキミへ！

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

ゲームを創って遊べる。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。

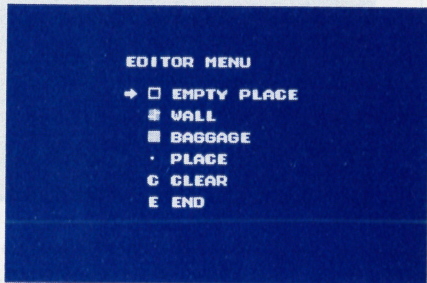


★ゲームを創って遊ぶには★

1. 8 ページで、**EDIT** を選び、どちらかのボタンを押すと、倉庫を創るパーツや作業のメニュー画面 (I) が現われる。

メ
ニ
ュー
画
面

(I)



EMPTY PLACE (空白)

他のパーツを消せる。

WALL (壁)

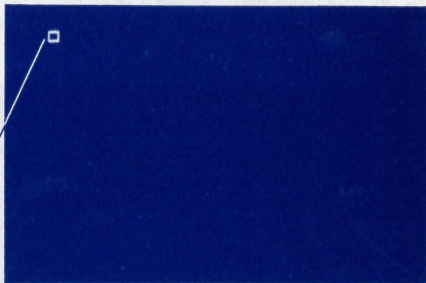
BAGGAGE (荷物)

PLACE (荷物の片づけ場所)

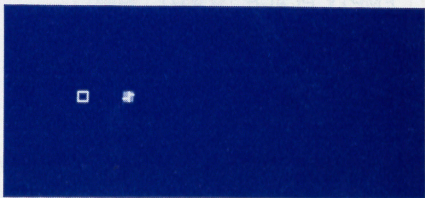
2. ジョイスティックレバー (↑↓) で⇒を動かして、パーツを選び、左ボタンを押すと、下の創ろう画面に変わる。

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。





〈別のパーツを置くとき〉

- 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）を動かして、右ボタンを押す。

以上の手順で、自由にゲームを創れる。

①注：田（BAGGAGE）と・（PLACE）の数は、同じにしておこう。

- ②注：○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

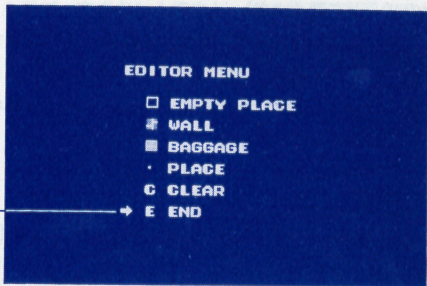
画面（I）に戻す。



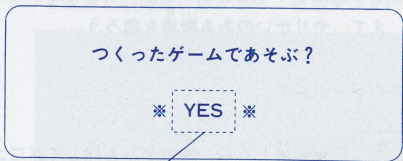


メニュー画面

(I)



●⇒で **END** (終わり) を選んで、どちらかのボタンを押すと、



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^{しごと}内容 (9 ページに^{おな}同じ) が^{あら}現われる。さあ、^{あそ}遊ぼう!

NO (ノー)

PLAY, EDITをえらぼう


※ PLAY ※


もど
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}選び、どちらかのキーや
ボタンを^お押す。





YES (イエス)

もう1度、同じゲームで遊べる。

NO (ノー)

ゲームオーバーで、デモ画面(ゲームスタート前)に戻る。

★**つく**ったゲームを**け**したり、**かいぞう**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** を選**え**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。

- ⑨ **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。

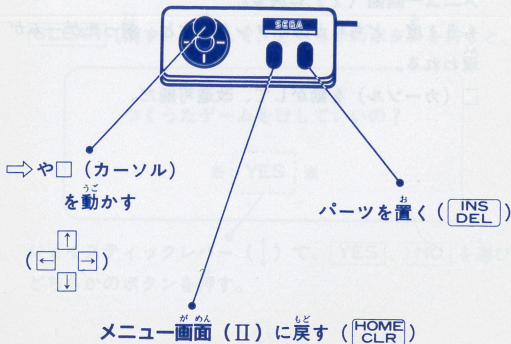
(カーソル) を動かして、改造可能だ。

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

ゲームをつくってあそんでかいぞうして、そのうえ、つくったゲーム
 をテープにのこせる。(SAVE)
セーブ

そして、そのゲームをよみだし (LOAD) てあそべる。
ロード

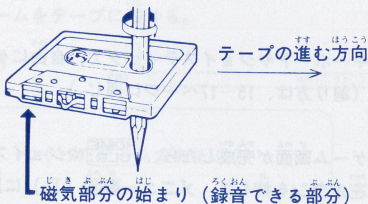
もちろん、CLEAR (クリア) (つくったゲームをけす………20~21
おな き のう ページに同じ) の機能もついている。



★ゲームを^{つく}創って^{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。

② セーブ用のテープを最初にセットするときは、磁気部分(録音できる部分)の始まりを図の↑の位置に合わせて、そこで、テープレコーダーのカウントを000にしておこう。



2. 8 ページで、**EDIT** を選び、どちらかのキーやボタンを押すと、倉庫を創るパーツや作業のメニュー画面(Ⅱ)が現われる。





メ
ニ
ュ
ー
画
面

(II)



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^{えら}び、どちらかのキー
やボタンを^お押す。

YES (イエス)

^{つく} 創ったゲームをテープに^{のこ}残せる。

NO (ノー)

つくったゲームであそぶ？

※ YES ※

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



- **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本のテープ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、完了時のテープレ
コーダーのカウント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、テープを進
めてから、次のゲームをセーブすることも大切だ。

③注³ : 他社のテープレ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。

⑨ テープは、^よ読み^だ出したゲームが^{はい}入っているカウントまで^{すす}進めたり、^{しど}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。
ピーの音がして、

ゲームはっけん！

ピービビビ……の音、……が消えると、



ロードかんりょう

でテープレコーダーのSTOP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 ※

に^{もど}戻る。

⑨ テープからロード中、

ゲームが見つからないよ

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**を^{つく}創^{あそ}って、**遊ぶ** **早**^{はや}わ^{ひょう}かり表 ☆

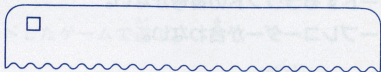
〈 SG-1000シリーズ
セガ マーク のキミへ 〉
SEGA MARK III

- ① **EDIT** を^{えら}選^おび、どちらかのボタンを押す。



EDITOR MENU メ^がニ^{めん}ュー^が画^{めん}面 (I)

②



ゲ^がム^{めん}画^{めん}面^{をつ}を^{つく}創^る。

(…^{パッケージ}BAGGAGE と …^{プレス}PLACE の^{かず}数^{おな}は^{おな}同^{おな}じ^{おな}に^{おな}す^る。)



ゲ^がム^{めん}画^{めん}面^{かん}が^{せい}完^{かん}成^{せい}し^{たら}ら、

^{りだり}左^おボ^がタ^{めん}ン^もを^も押^もし^てメ^がニ^{めん}ュー^が画^{めん}面 (I) に^も戻^もす^る。

- ③ **END** を^{えら}選^おび、どちらかのボタンを押す。



つくったゲームであそぶ？

- ④ **YES** を^{えら}選^おび、どちらかのボタンを押す。



プ^{かい}レ^しイ^し開^し始^し！

☆ ^{つく}ゲームを創って、^{あそ}遊んで、^{のこ}テープに残す ☆

^{はや}早わかり表 ^{りょう}

SG-1000シリーズ
セガ マーク III
SC-3000シリーズ + SK-1100 のキミへ

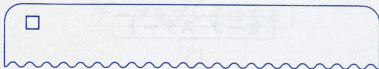
セーブ
SAVE

- ① ^{よう}セーブ用テープをテープレコーダーにセットする。
(テープの録音部分を出して、カウントを000にする。)
- ② EDIT を^{えら}選び、どちらかのキーやボタンを^お押す。



EDITOR MENU メニュー画面 (II)

③






ゲーム画面がめんを創つくる。

(…BAGGAGEと●…PLACEの数かずは同じおなにする。)




ゲーム画面がめんが完成かんせいしたら、やジョイスティックひだりの左ボタおンを押おして、メニュー画面がめん (II) に戻もどす。

- ④  を選えらび、どちらかのキーやボタおンを押おす。



セーブする？

- ⑤  を選えらび、どちらかのキーやボタおンを押おす。



どのラウンドにセーブする？

- ⑥ セーブするラウンドを決きめて、テープレコーダーろくおんを録音ろくおん状態じょうたいにし、どちらかのキーやボタおンを押おす。



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^お押す。
- ⑧ どちらかのキーやボタンを^お押すと、^{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^{はい}入っているカウント) ^{すす}まで進めたり、^{もと}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^お押す。



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^お押す。



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^お押す。



ゲームはっけん!



ロードかんりょう

テープレコーダーの^{ストップ}STOPボタンを^お押す。



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^お押すと、^{つく}創ったゲームで^{あそ}遊べる。

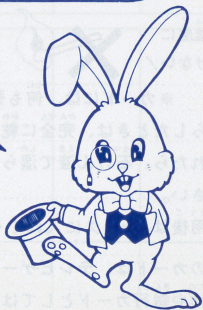
- ⑤ ^{ぶんりょう}文中の「どちらかのキーやボタン」とは、キーボードの **HOME CLR** や **INS DEL**、ジョイスティックの2つのボタンのこと^さを指す。

☆アソピン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

- 「荷物^{にもの}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！

ま
曲げない！



つよ
強いショック
はダメ！

ちやくしゃにっこう
直射日光、
だい
大きらい！



キズつけない！

たか おんど
高い温度に
ちか
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけしないでください。

- 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。

のうりつひょう
☆アルバイト能率表☆

できるだけすく少ない歩数はすうで、能率のうりつよく片づけよう！

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					

のうりつひょう
☆アルバイト能率表☆

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					

C-5056

セガ マイカード^{おうほけん}応募券は、大切^{たいせつ}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^{おく}がもらえます。
くわしくは、本社^{ほんしゃ}消費者^{しょうひや}サービス^{サービス}課^かまでお問^とい^あ合わせ^あください。

セガ マイカード^{おうほけん}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)

SEGA
マイカード