

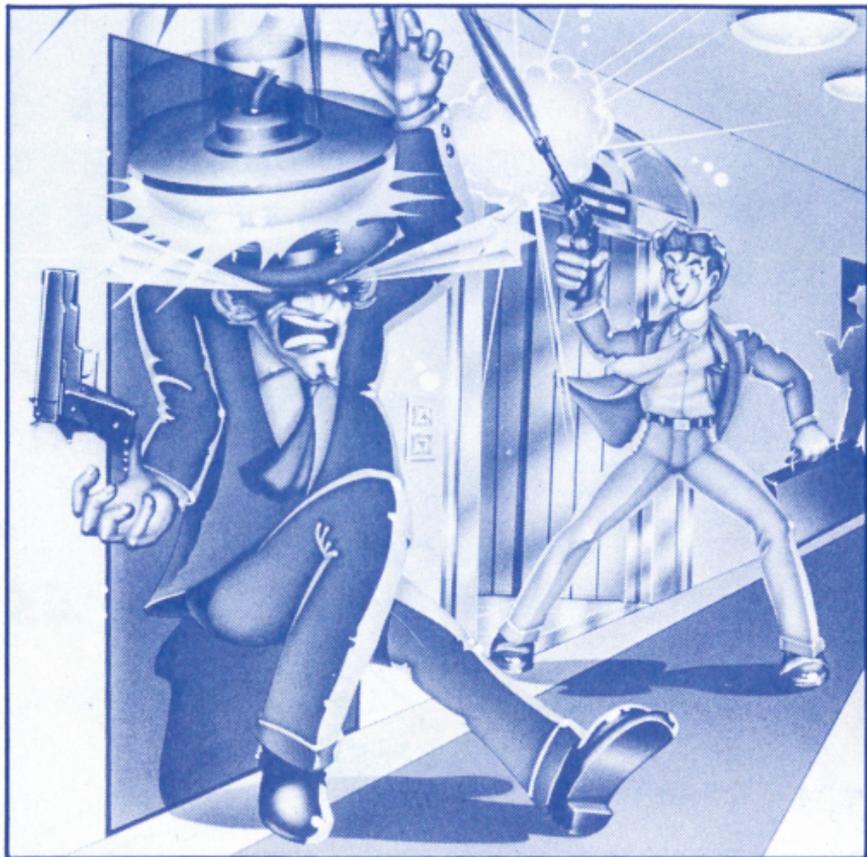
SEGA®

エレベーター アクション™

ELEVATOR ACTION™

ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、タイトー®の許諾を得て製造したものです。

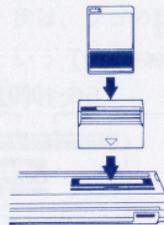
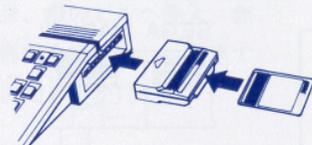
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

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。

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

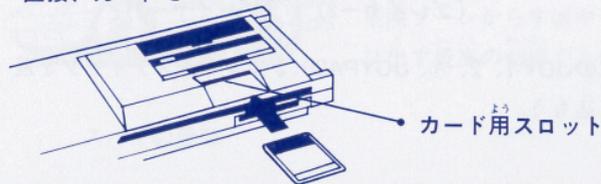
セガ マイカードの使い方

- 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。



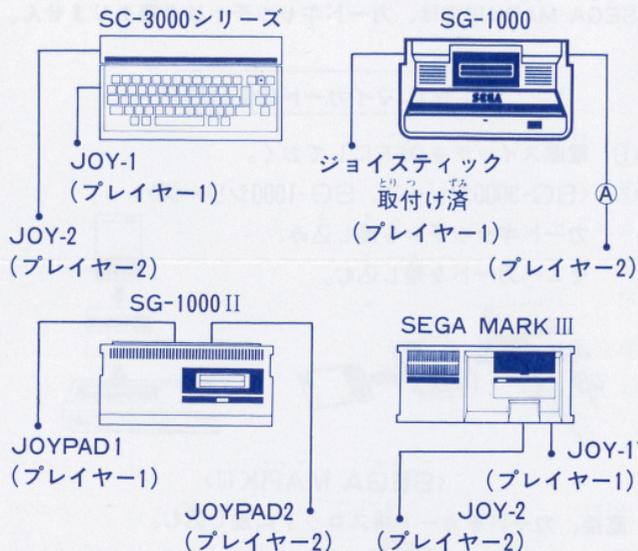
<SEGA MARK III>

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



- 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付け位置



上のJOY-1、2、A、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

“エレベーター アクション”

登場人物紹介



スパイ

キミは、ある組織の秘書類を盗み出す重大任務を受けたスパイ。単身、敵のビルへ侵入。無事書類を持ち出し、愛車で脱出できるか!?



ガードマン

ビルを守るガードマン風の男達。実は、プロの殺し屋集団といううわさもある危険な奴らだ!

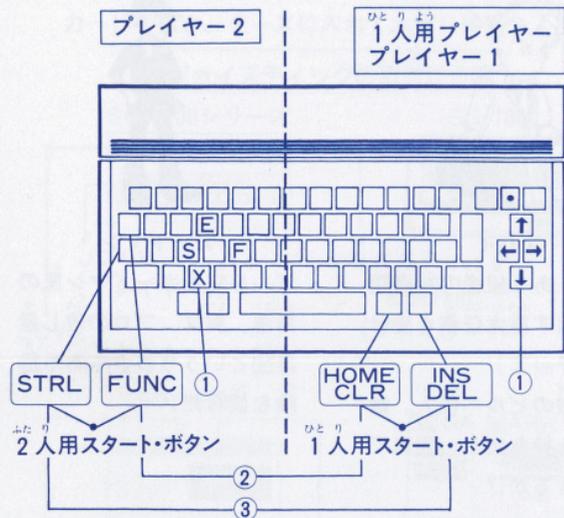


スパイの愛車

スパイ、つまり、キミの高性能スーパーカー。キミを危険ゾーンからすばやく運び出す最高の相棒でもある。

操作方法

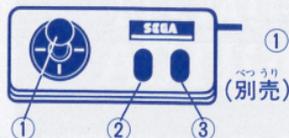
☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ SEGA MARKIII +SK-1100) で遊ぶ場合☆



- ① スパイを動かす
- ① スパイが乗っているエレベーター、エスカレーターを動かす
- ② ショット・ボタン
- ③ ジャンプ・ボタン
- 4 シャガむ

☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合☆

SJ-150
シリーズ



① スパイを動かす

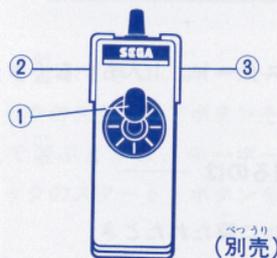
立つ

左に歩く

右に歩く

SJ-200

スタート・ボタン



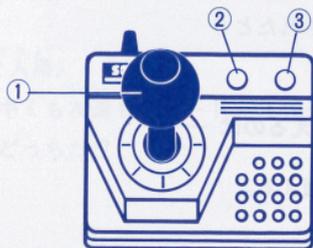
しゃがむ

スパイが乗っているエレベーター、エスカレーターを動かす

上がる

SJ-300

スタート・ボタン



下がる

② ショット・ボタン

③ ジャンプ・ボタン

あそ かな
☆遊 び 方☆

がた
スピード型スパイのキミへ!

★ゲームの目的★

30階建のビルに侵入。赤い扉の向こうの④書類を奪って、
B (地下1階) から愛車で脱出だ!

★GAME OVER★

スパイは、3人でゲームスタート。1人もいなくなると、
GAME OVER.

④ 注 ——— スパイが1人減るのは ———

- ① ガードマンのピストルに撃たれたとき
- ② エレベーターの穴に落ちたとき
(11ページをみる。)
- ③ エレベーターにつぶされたとき
(12ページをみる。)

——— スパイが1人増えるのは ———

10,000点で1人増える。

★スタートのしかた★

ELEVATOR
ACTION™

PUSH 1PLAY START BUTTON
OR
PUSH 2PLAY START BUTTON
ORIGINAL GAME : © TAITO 1983
REPROGRAMMED GAME : © SEGA 1985

- 2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。
- 1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

＜1人用＞

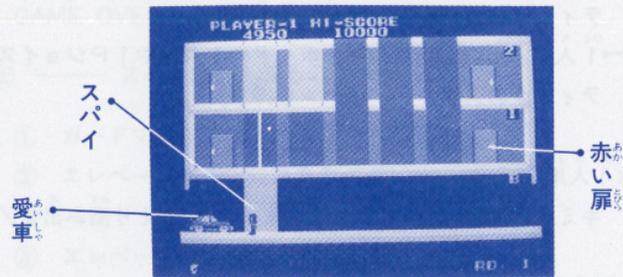
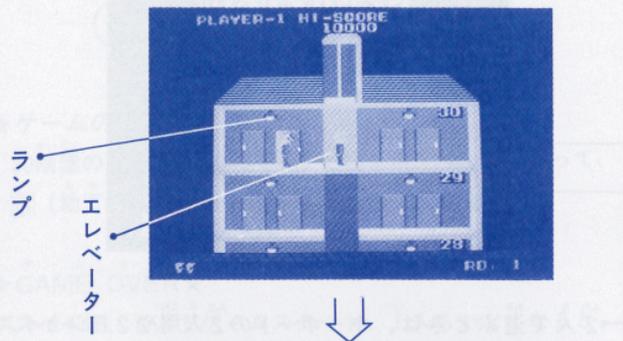
キミは、No.1スパイ。さあ、書類をそっくり盗み出せ!

＜2人用＞

キミも友達もエリート・スパイ。無事任務を果たせるのはどっちだ!?

30階から1階まで、赤い扉の中の④書類を全部奪ったら、

②(地下1階)の愛車で脱出しよう!

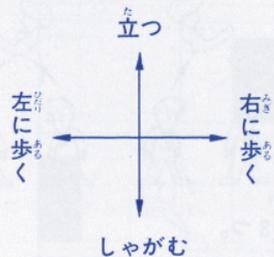


プレイヤー-1、プレイヤー-2 (スコア)
HI-SCORE (ハイスコア) RD. (ラウンド)

★スパイを活躍させよう!★



① スパイを動かす



- しゃがんで、ガードマンの弾を避けよう。
- しゃがんでいるときは、方向転換のみで、左右に歩けない。

の乗っているエレベーター、エスカレーターを動かす
(11~13ページをみる。)



② ショット・ボタン

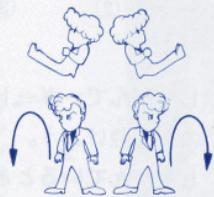
ピストルを撃って、ガードマンをやっつけよう。
立ってはもちろん、ジャンプしたり、しゃがんだり、攻撃姿勢は自由自在だ。

③ ジャンプ・ボタン

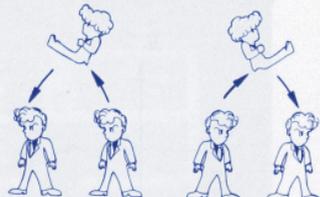
- ジャンプ中は方向転換のみで、左右に動けない。

- しかし、①のレバーを入れて③のボタンを押すと、レバーの方向に大きくジャンプできる。

— その場でジャンプ —

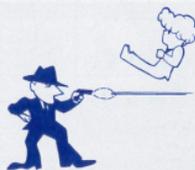


— 左右にジャンプ —



- ジャンプの使い方は、次の3つ。

— ガードマンの弾を避ける！ —

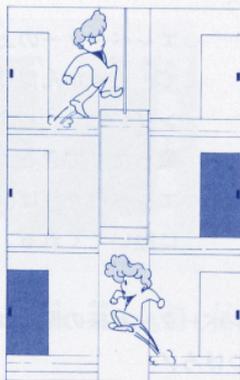


— キックでやっつける！ —



(次のページに続く。)

— エレベーターの穴を飛び越す！ —



ロープがあるときは飛び越せない。

- ③ エレベーターの穴に落ちると、やられるぞ！

★エレベーター★

— エレベーター内 —



- エレベーターに乗ると、レバーの↓操作で、エレベーターを上下に動かせる。
- エレベーターの中では、ジャンプはできるが、しゃがめなくなる。

—— エレベーターの上^{うえ} ——



- エレベーターの上^{うえ}に乗って、しゃがんだり、ジャンプしたり、ピストルを撃つたりできる。
- エレベーターは、自動的^{じどうてき}に動いてくれる。

④ エレベーターと天井^{てんじょう}、エレベーターと床^{ゆか}の間^{あいだ}にはさまるとやられてしまう。気をつけろ!

★エスカレーター★

—— 乗り方^{のりかた} ——



エスカレーターの出入口^{でいりぐち}にある□マークの上^{うえ}に乗って、上がる(↑)または下がる(↓)の方向^{ほうこう}にレバーを入れる。

□マーク
(次のページに続く。)

—— エスカレーターの上^{うえ} ——

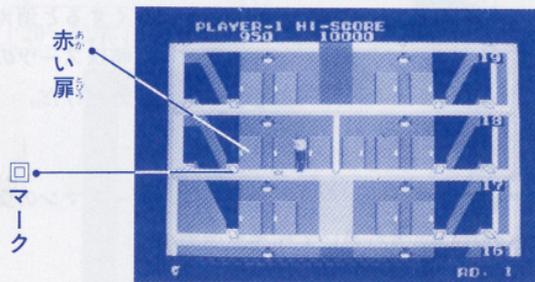


- 操作不能^{そうさふのう}だが、ガードマンの攻撃^{こうげき}もない。
- そして、自動的^{じどうてき}にエスカレーターから降りられる。

以上^{いじょう}、キーボードでも同じ操作^{おんじ そうさ}ができる。

★さあ、赤い扉^{あか とびら}だ!

いよいよ、任務遂行^{にんむ すいこう}のときが……★



赤い扉^{あか とびら}

□マーク

さて、**秘書類**を奪う手順は

レバー
で入れる。



- ① **回**マークの上に立つ。
- ② レバーまたはキーをドアが開く方向に入ると、ドアが開き、中に入れる。
- ③ 自動的にドアが閉まる。
- ④ しばらくすると、自動的に出られるが、②と逆方向にレバーまたはキーを入ると、早く出られる。
- ⑤ **秘書類**を持って登場。
- ⑥ ドアの色が**赤**→**青**になり、**回**マークが消える。
- ⑦ **秘書類**はしばらくすると消えるが、心配ない。特殊スーツの奥にしま込まれただけだ。

秘書類……500点

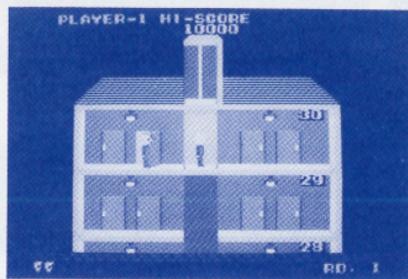
- ⑧ ドアが開いたり閉じたりしている間、ガードマンの弾にやられない。落ち着いて作業を進めよう。

慎重型スパイのキミへ!

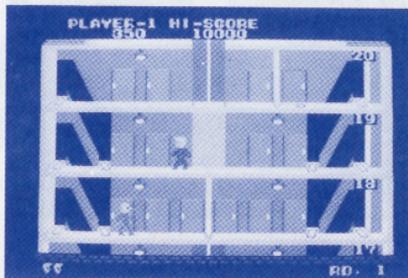
★これが、敵ビルの全容だ!★

このビルは、5つのブロックに分かれている。
ビルの全体構造を頭に入れて、任務遂行だ!

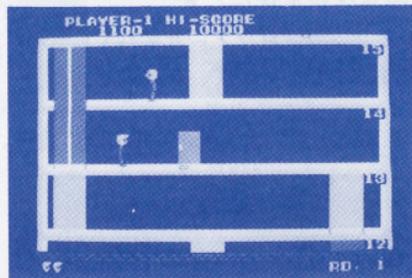
- ① 30~21階 狭いフロア——近距離の敵に注意。



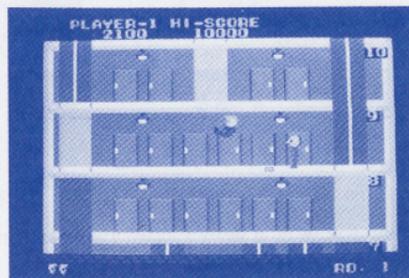
- ② 20~16階 エスカレーターで上り降りた。



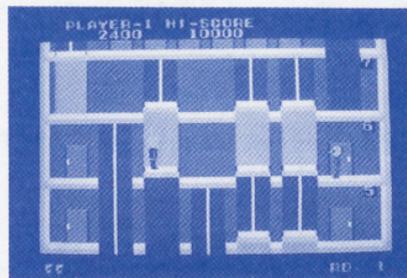
- ③ 15～11階 ^{かい} いつも暗いが、^{くら} 得点は^{とくてん} 明^{あか}いと^{おな} ときと同じ。
(20ページをみる。)



- ④ 10～8階 ^{かい} ドアが多い。敵の^{あひ} 出入りに^{てき} 注意^{ちゆうい}！



- ⑤ 7～1階 ^{かい} 5つのエレベーターを生かせ！



- ⑥に降りると、自動的に^お 車^{じどうてき} に^{くは} 飛び^と 乗れる^の。



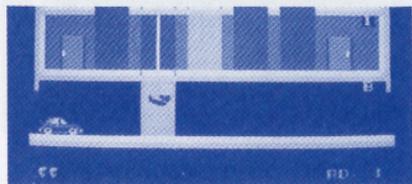
やった！ ラウンドクリアだ。

ボーナス …… ラウンド数 × 1000点

ラウンドクリアしないときは

⑧(地下1階)まで降りても、⑨秘書類の取り残しがあると、ラウンドクリアしない。

⑧に降りたときに、全秘書類を取っていないと、



「ビッ！」の警告音でジャンプ。キミに作業のミスを知らせる。そして、取り残した秘書類のある赤い扉の前に連れ戻される。

2つ以上書類を取り残したときは、その中の一番上の階の赤い扉の前に連れ戻される。

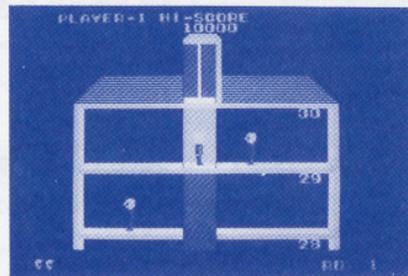
この秘密工作は、

1つのミスも許されないのだ！

さて、スパイ、つまり、キミがラウンドクリアするためには、いくつかの有利、不利な状況がキミを待ち受けている。ここに、その一部を紹介しておこう。

★ライトを撃って、SCOREアップだ！★

ライトに弾が命中すると、ライトが落下。しばらくの間、ビル全体が停電になる。



○停電になっても、スパイ(キミ自身)、ガードマン、ピストルの弾、赤い扉、開きかけている青い扉は、明るいときと暗いときと同じように見える。

今までどおり、工作活動を続けよう！

○また、ガードマンをやっつけるのに、暗いときと明るいときとは、次のように得点が変わる。

停電は、キミのSCOREアップのチャンスかもしれない。

	明るいとき	暗いとき
ピストルで撃つ	100点	150点
キックする	150点	200点
エレベーターでつぶす (注をみる。)	300点	300点
ライトを頭に落とす	300点	

④ ガードマンをエレベーターでつぶして得点になるのは、そのエレベーターにキミが乗っているときだけだよ。

★警告音！ 恐ろしい非常態勢だ！！★

○工作活動に時間をかけすぎると、警告音が鳴り、非常態勢となってしまう。

そして、ガードマンの攻撃が激しくなる。

○非常態勢は、GAME OVERか、ラウンドクリアまで続く。

★やられた！ 再スタートは……★

やられて、再スタートするときの場所は次のとおり。

30～5階

やられた階から再スタート。

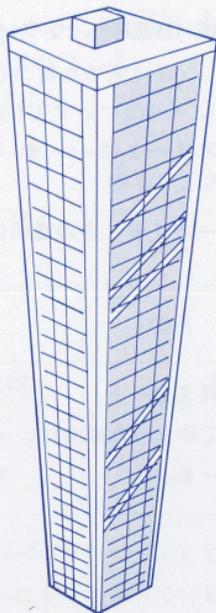
(エレベーター内でやられた場合は、一番近い階から再スタート。)

4～B階

5階の、ある場所から再スタート。

★RD. (ラウンド)★

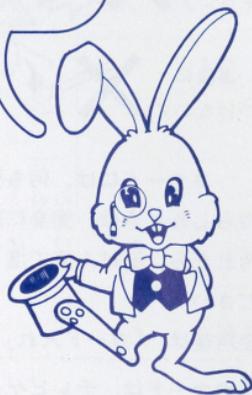
キミが電源を切るまで、この危険なビルでの命がけの工作活動は続く。



キミの成功を祈る……

☆アソピン教授からのアドバイス☆

- すばやい動きがNo.1スパイの第一条件。キミは、最後まで生き残れるかな？
- このゲームは、任務遂行が目的。ハイスコアは、二の次だよ。



☆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しましょう。
- 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、「カード入れ」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。

☆スコアブック☆

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

ネーム NAME					
デイト DATE					
スコア SCORE					

C-5055

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^{ひしゃ}までお問い合わせ^かください^{とあ}。

セガ マイカード^{おうほけん}応募券

SEGA
マイカード

株式
会社

本

セガ・エンタープライゼス

社 東京都大田区羽田1-2-12
〒144 電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)