

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

目次 ☆

ゲームを創 ^{つく} って、遊 ^{あそ} んで、テープに残 ^{のこ} す 早 ^{はや} わ ^わ かり表	P.33
アソビ ^{あそび} 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} 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。

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

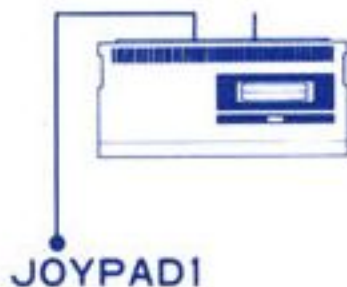
SC-3000 シリーズ



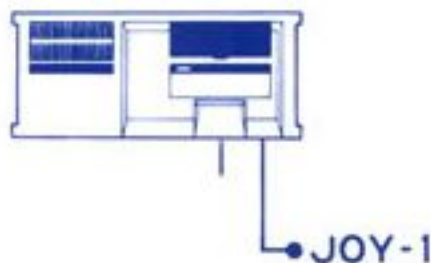
SG-1000



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

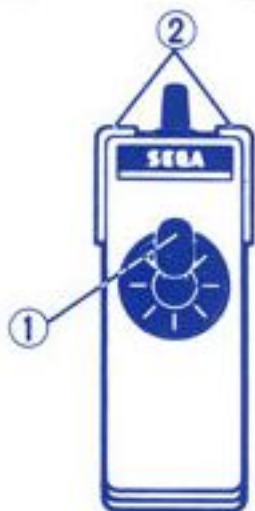


べつうり
(別売)

- 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★

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^{ほすう}で荷物^{にもの}を運^{はこ}べるかが、このゲームのポイントだよ。

★GAME OVER★

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。

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。

○ えらび方は、次のとおり。

PLAY (プレイ)

ゲームで遊ぶ。

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^いし^しゃ^て
 アルカ^{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、



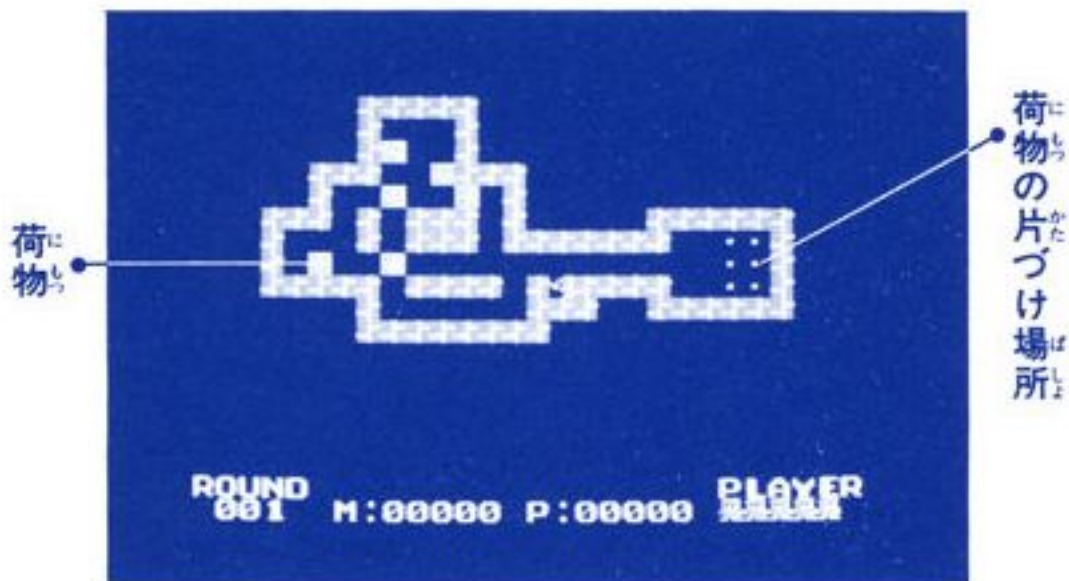
どのそうこから かたづける？

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}びたいラウンドを^{えら}び、スタート・
 ボタンを^おす。

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





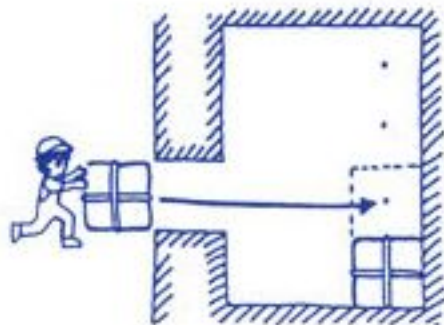
ROUND (ラウンド)

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！



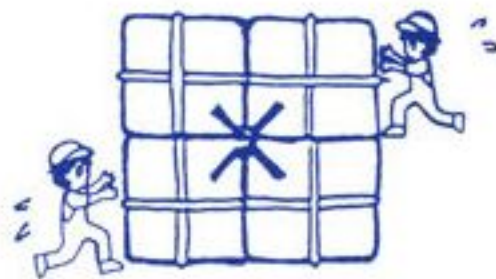
隅に押し込んだとき



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!

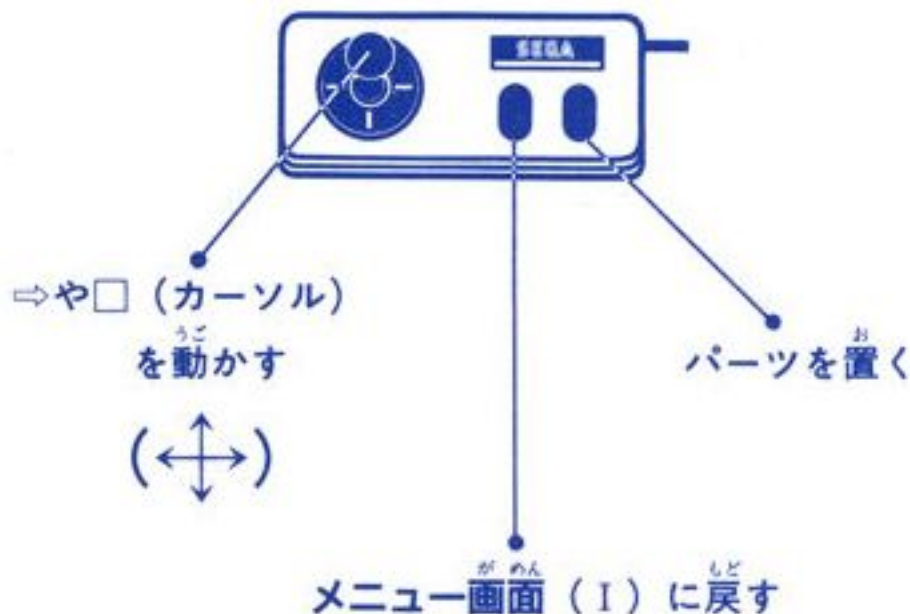
つくりたがり屋のキミへ！

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 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^{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}るパーツや作業^{さぎょう}のメニュー^{がめん}画面^{がめん} (I) が現^{あら}われる。

メ
ニ
ュー
画
面

(I)



EMPTY PLACE (空白^{くうはく})

他^{ほか}のパーツ^けを消^けせる。

WALL (壁^{かべ})

BAGGAGE (荷物^{にもの})

PLACE (荷物^{にもの}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。

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ながらかえ、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

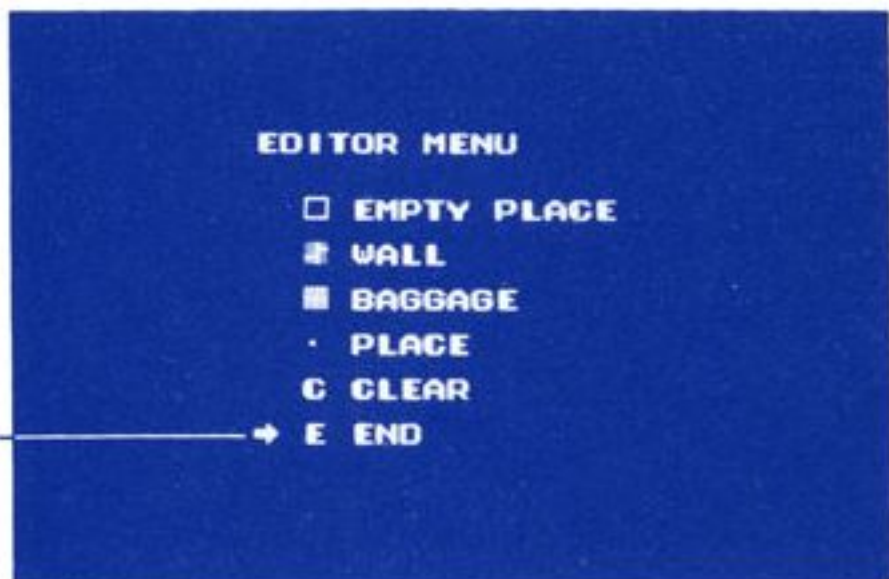
画面（I）に戻す。





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仕事内容しごとないよう (9ページに同じ)おなが現あらわれる。さあ、遊ぶあそぼう!

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** を選えらび、どちらかのキーや
ボタンを押おす。





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。

★作ったゲームを消したり、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、



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)

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。

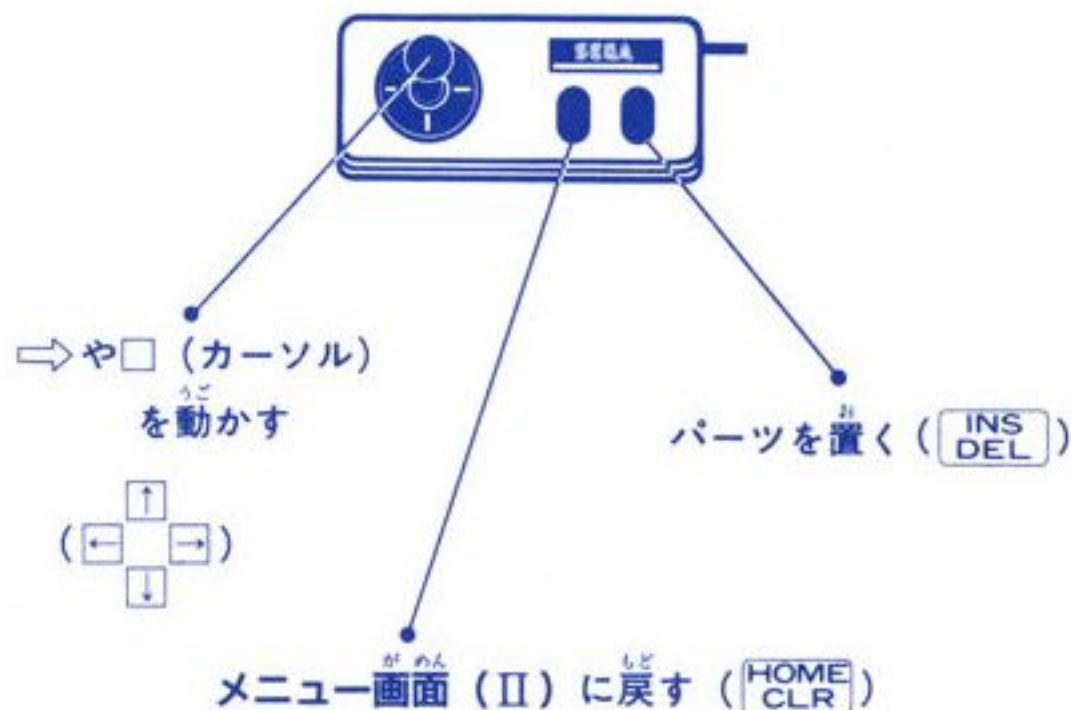
(カーソル) を動かして、改造可能だ。

— SG-1000シリーズ
セガ マーク + SK-1100 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}改造して、そのうえ、^{つく}作ったゲーム
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。

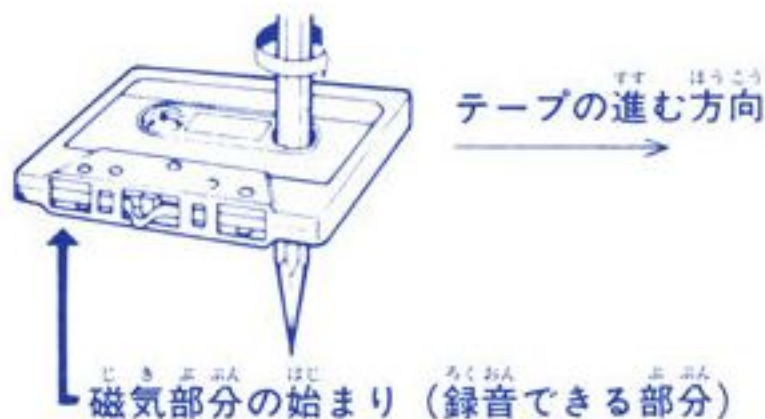
もちろん、^{クリア}CLEAR (作ったゲームを^け消す……20~21
ページに^{おな}同じ) の^{き のう}機能もついている。



★ゲームを創^{つく}ってSAVE^{セーブ}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^{よう}意^いして、セーブ^{セーブ}用のテープ^{テープ}をテープレコーダーにセットする。

- ④ 注 セーブ^{セーブ}用のテープ^{テープ}を最初^{さいしよ}にセットするときは、磁気^{じき}部分^{ぶぶん}(録音^{ろくおん}できる部分^{ぶぶん})の始^{はじ}まりを図^ずの↑の位置^{いち}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^{えら}び、どちらかのキーやボタンを押^おすと、倉庫^{そうこ}を創^{つく}るパーツや作業^{さぎょう}のメニュー画面^{がめん}(II)が現^{あら}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、





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^{のこ}ーブに残せる。

NO（ノー）



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}ったゲームで遊^{あそ}べる。



- **セーブする?** で **YES** (イエス) を選ぶと、

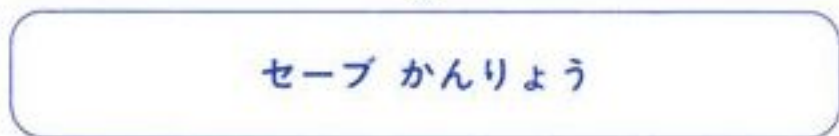


カーソルコントロールキー (↑ ↓) やジョイスティック
レバー (↕) で、セーブしたいラウンドを選ぶ。

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。



で、ピーの音がし、ピービビビ……の音が消えると、



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 を選んで、どちらかのキーやボタンを押すと、
つくったゲームであそぶ。

9. ゲームをクリアすると、19～20ページに同じ。

★^{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、読み出したゲームが入っているカウントまで進めたり、戻したりしておこう。



2. メニュー画面（Ⅱ）で、**LOAD** を選び、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^{いど}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**って、遊ぶ** **早**わ**かり**表☆

SG-1000シリーズ
セガ マークIII のキミへ

- ① **EDIT** をえら**び**、どちらかのボタンをお**す**。



EDITOR MENU メニュー**画**面 (I)

②



ゲーム**画**面をつく**る**。

(**田**…BAGGAGEと**●**…PLACEの**数**は**同**じにする。)



ゲーム**画**面が**完**成したら、

左ボタンをお**し**てメニュー**画**面 (I) に**戻**す。

- ③ **END** をえら**び**、どちらかのボタンをお**す**。



つく**っ**たゲームであ**そ**ぶ?

- ④ **YES** をえら**び**、どちらかのボタンをお**す**。



プレイ**開**始!

☆ **ゲームを創^{つく}って、遊^{あそ}んで、テープに残^{のこ}す** ☆

早^{はや}わかり表^{ひょう}

〈 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 **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** を選^{えら}び、どちらかのキーやボタ^おンを押す。

↓
EDITOR MENU メニュー画^が面^{めん} (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 **END** を選び、どちらかのキーやボタンを押す。



セーブする？

- ⑤ **YES** 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



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^{はい}入っているカウント) ^{すす}まで進めたり、^{しど}戻したりする。

② **LOAD** を^{えら}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 ^{ぶちかた}注 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つのボタンのことを^さ指す。

☆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。

——ただ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！

ま
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。

☆アルバイト能率表☆

できるだけすく少ない歩数で、ほすう能率よくのうりつ片づけよう！

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					

セガ マイカード^{おうぼけん}応募券^{たいせつ}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^{おく}がもらえます。
くわしくは、本社^{ほんしゃ}消費者^{しょうひしゃ}サービス課^かまでお問い合わせ^とください。

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)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)