

SEGA MARK III 専用

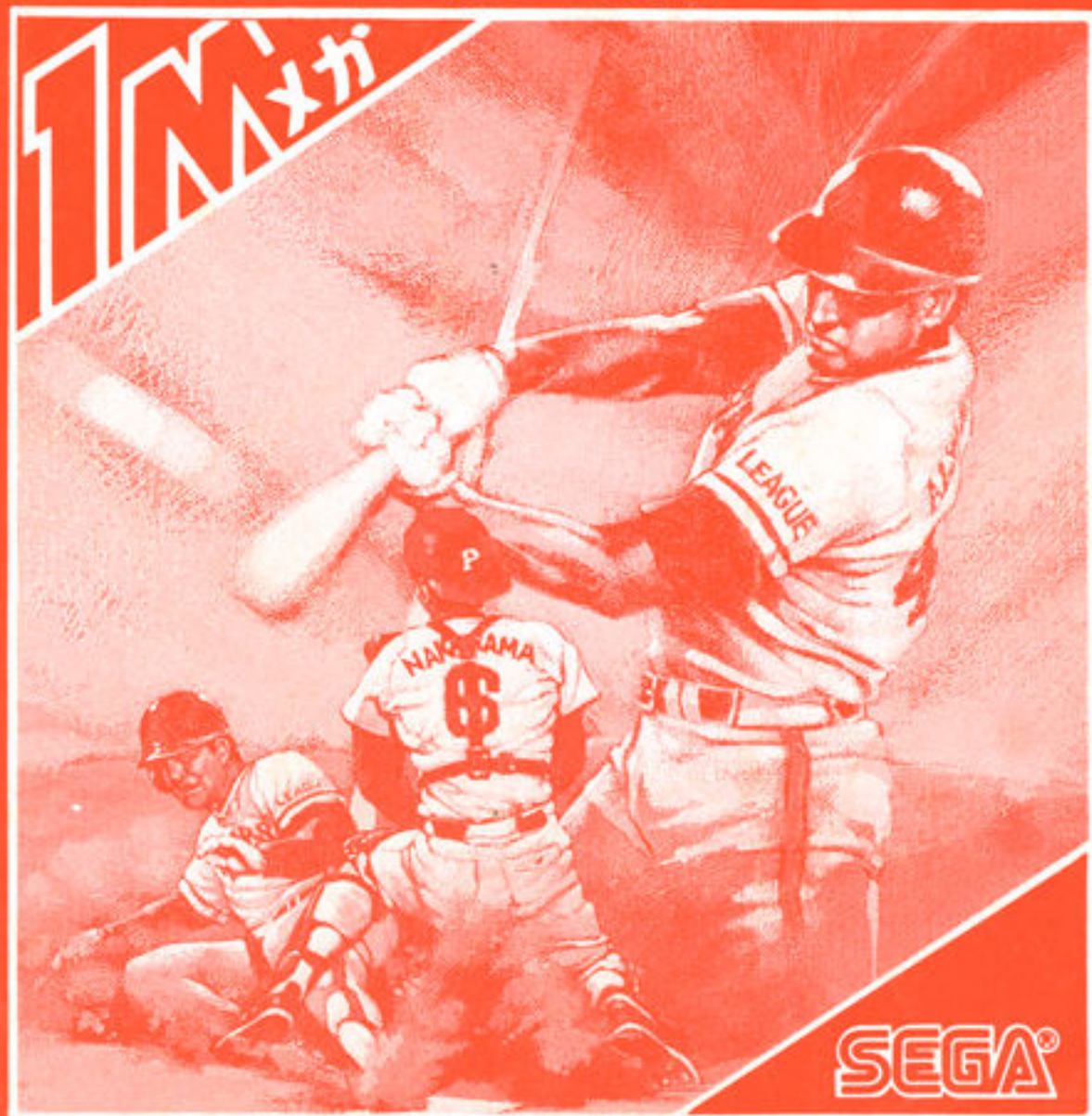
GOLD CARTRIDGE

ザ・プロ野球

ペナントレース

ゲームの遊び方

1人～2人用



目次

ゲームを始める前に読んでおこう…………… 1

操作方法…………… 2

遊び方

ゲームの目的／ゲームオーバーの条件／

スタートのしかた…………… 6

画面の見方…………… 7

遊び方を選ぼう！…………… 8

チームの選び方／リーグの選び方…………… 10

ピッチャーの選び方…………… 11

選手交代のしかた…………… 12

HOME RUN CONTEST／

プロ野球ニュース…………… 13

操作方法早わかり…………… 14

セガ ゴールド カートリッジからのお願い…………… 15

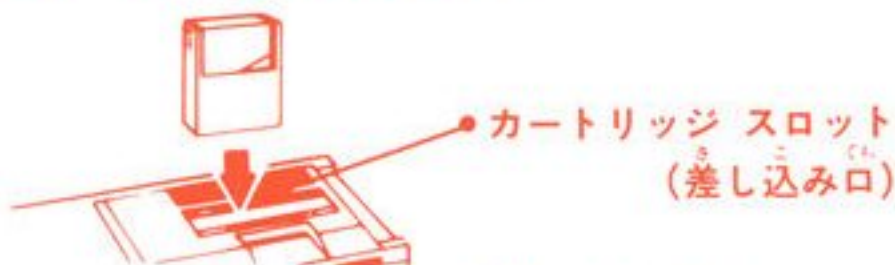


はじめ まえ よ ゲームを始める前に読んでおこう

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- 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の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、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

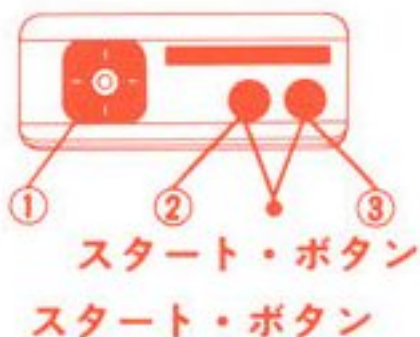


上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

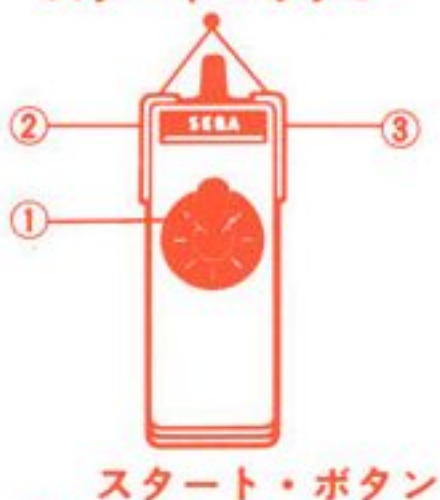
そう さ ほう ほう 操 作 方 法

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ^かものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする^{まえ}前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150 シリーズ



SJ-200



SJ-300 シリーズ べつうり (別売)



■ 攻撃のとき

バッター



① バッターの
位置を決める

1 塁側に移動 ← → 3 塁側に移動

② スイングする

(スイング中にボタンを離すと、その位置でスイングが止まる)

※ ボールを打った選手は自動的に1塁へ向かう。

ランナー

① 動かすランナー
を決める

2 塁ランナー

3 塁ランナー ← (A) → 1 塁ランナー

(A) 塁上のすべてのランナー

② ランナーが次の塁へ進む

(①で動かすランナーを決め、②ボタンを押す)

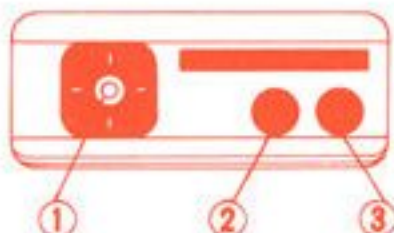
※ リード、盗塁、スクイズ、ヒットエンドラン、タッチアップ時などに使う。

③ 走塁中のランナーが引き返す

(①で動かすランナーを決め、③ボタンを押す)

■^{しゅび}守備のとき

ピッチャー

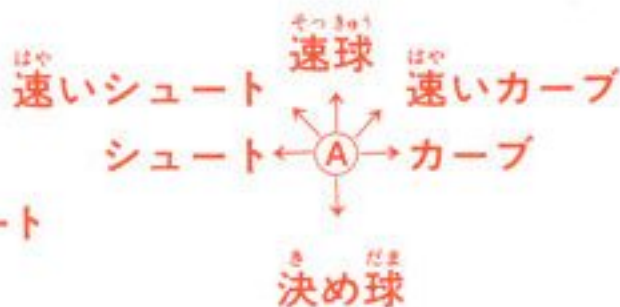


①^{とうきゅう}投球

①ピッチャーの
位置を決める

1 塁側^{るいがわ}に移動^{いどう} ← → 3 塁側^{るいがわ}に移動^{いどう}

②^{きゅうしゅ}球種^{えら}を選ぶ



①A ストレート

③^{とうきゅう}投球する

(①で球種^{きゅうしゅ}を選び、③ボタン^おを押す)

②^{せいぎゅう}けん制球

①けん制球の
方向を決める

2 塁^{るい}

3 塁^{るい} ← → 1 塁^{るい}

②けん制球^{せいぎゅう}を投げる

(①で方向^{ほうこう}を決め、②ボタン^おを押す)

キャッチャー

(自動的にボールをキャッチする)

- バッターがバッターボックスにいるときには、けん制球を投げるができる。

①けん制球の

方向を決める



②けん制球を投げる

(①で方向を決め、②ボタンを押す)

野手

①送球する

方向を決める



②または③送球する

(①で方向を決め、②または③ボタンを押す)

〈1人用、2人用のLEVEL2のとき〉

①打球の近くにいる野手

数人を同時に動かす



あそ 遊び 方 かた

■ゲームの目的

今期ペナントレースの開幕!

Cリーグ6チーム、Pリーグ6チームの中から好きな
チームを選び、参加しよう。夢の球宴・オールスター
ゲームや、豪快なホームランコンテストも楽しめるよ。

■ゲームオーバーの条件

9回終了の時点で勝敗が決定すれば、ゲームオーバー。
同点の場合は、勝敗が決まるまで延長戦をする。

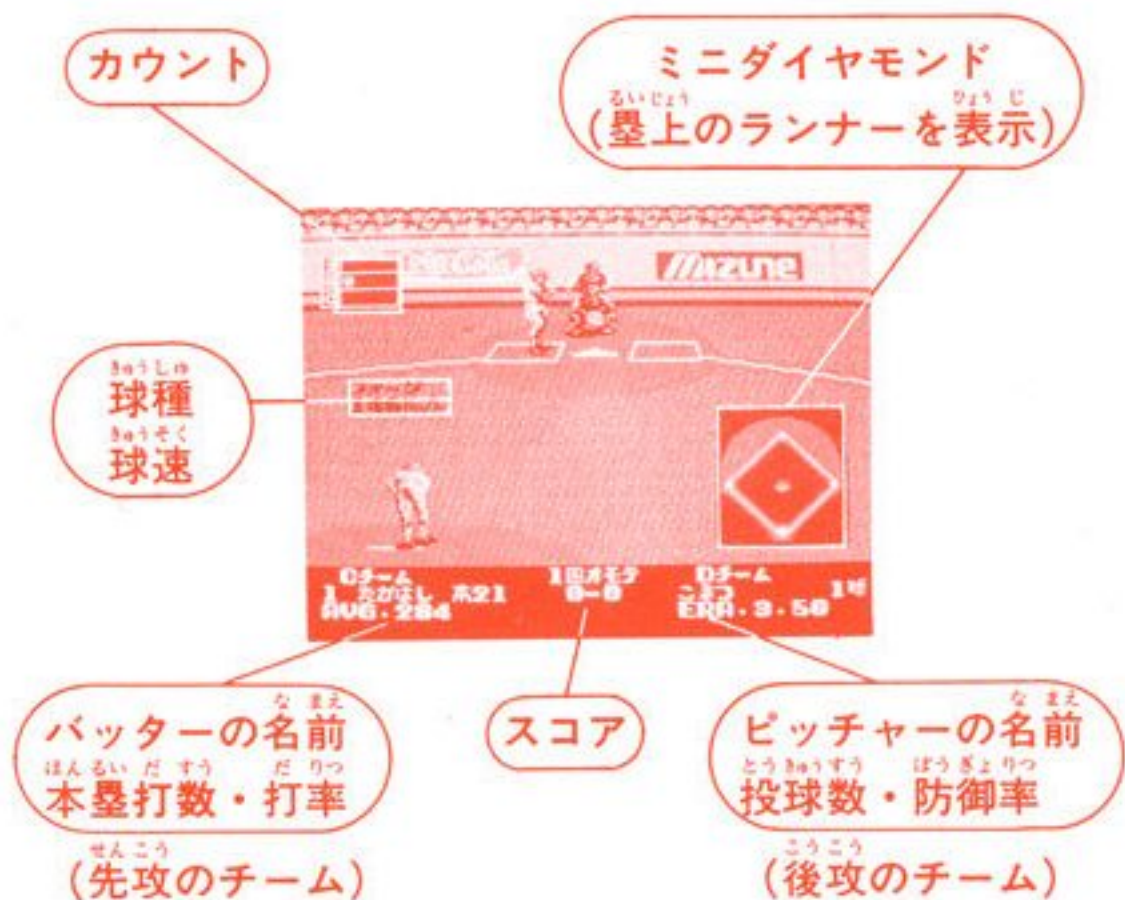
- ※ 3連戦のゲームでは、どちらかのチームが2勝した時点でゲームオーバーとなる。
- ※ 5回までに10点差がつくと、コールドゲームになる。

■スタートのしかた

- 1Pまたは2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押そう。
- 遊び方を決め、リーグやチーム、ピッチャーを選んだら、プレーボール!! (8~11ページをよく見よう)

がめん みかた
■画面の見方

- バッターがバッターボックスにいるときは、ZOOM
アップがめん つぎ ひょうじ で
UP画面に次の表示が出る。



- バッターがボールを
う
打ったり、ランナー
が盗塁したりすると
がめん
画面はワイドになる
よ。



遊び方を選ぼう！

SELECT GAME

- 1 PLAYER LEVEL 1
- 1 PLAYER LEVEL 2
- 2 PLAYERS LEVEL 1
- 2 PLAYERS LEVEL 2
- ALL-STAR GAME 1
- ALL-STAR GAME 2
- HOME RUN CONTEST 1
- HOME RUN CONTEST 2
- WATCH

レバー(↑)を動かして、
遊び方を選んだら、スタート・ボタンを押す。

1 PLAYER (1人用)

- キミが選んだチームとCPUが選んだチームの対戦。
- 先攻、後攻は自動的に決まる。
- キミが勝つと、同リーグの残りのチームと対戦する。
- 5戦5勝し、リーグ優勝すれば、日本シリーズ(3連戦)、日米対抗戦(3連戦)へと進む。

2 PLAYERS (2人用)

- キミが選んだチームと友だちが選んだチームの対戦。
- プレイヤー1が先攻、プレイヤー2が後攻となる。
- 試合は、3連戦。どちらかのチームが2勝した時点で、ゲームオーバーになる。

※ LEVEL 1…野手が自動的に動く。

LEVEL 2…ボールの近くにいる野手を動かす。

※ チームの選び方は、10ページを見よう。

オールスターゲーム ひとりよう
ALL-STAR GAME 1 (1人用)

オールスターゲーム ふたりよう
ALL-STAR GAME 2 (2人用)

- Cリーグ (セ・チーム)、Pリーグ (パ・チーム) に分かれて試合をする。
 - オールスターゲームは、3試合すべて行なう。
- ※ リーグの選び方は、10ページを見よう。

ホームランコンテスト ひとりよう
HOME RUN CONTEST 1 (1人用)

ホームランコンテスト ふたりよう
HOME RUN CONTEST 2 (2人用)

- 20球のストライクボールを打って、何本ホームランになるかを競争する。
- ※ くわしくは、13ページを見よう。

ウォッチ かんせん
WATCH (観戦)

- CPU同士で対戦させる。(1試合のみ)
 - 試合の途中でジョイスティックを操作すると、攻撃でも守備でも、その時点からゲームに参加できる。
 - ジョイスティックの操作をやめれば、再びCPU同士の対戦となる。
- ※ 1Pおよび2Pジョイスティックを使う。チームの選び方は、10ページの〈2人用〉と同じだよ。

■チームの選び方 えら かた



- 1 プレイヤー1
- 2 プレイヤー2

チームを決めると、
1、2は①に変わる。

ひとり よう 〈1人用〉

- レバー (←→) で1を動かし、チームを選んだら、スタート・ボタンを押す。
- CPUは自動的に、対戦チームを決める。

ふたり よう 〈2人用〉

- プレイヤー1は1を、プレイヤー2は2を、それぞれレバー (←→) で動かし、チームを選んだら、スタート・ボタンを押す。
- 選ぶチームは、同じリーグからでも、違うリーグからでも、かまわない。(ただし、2人が同じチームを選ぶことはできないよ)

■リーグの選び方 えら かた (オールスターゲームのとき)



- レバー (←→) で1、2を動かし、リーグを選び、スタート・ボタンを押す。

■ピッチャーの選び方

ぼうぎよりつ
防御率

チーム: PITCHERS

NAME	投	球	速	ERA	
1 さたへーん	左	右	142%人	2.43	スライダ
2 みあめ	左	左	148%人	2.74	フォーク
3 びわくら	左	左	144%人	3.01	スライダ
4 ながとみ	左	右	154%人	3.04	シンカー
5 つた	右	右	152%人	2.08	フォーク
6 かわた	右	右	148%人	2.41	バーム

きだま
決め球

せんせん ばつがた
先……先発型

り……リリーフ型



- レバー(↑)で、**1** (プレイヤー1) または**2** (プレイヤー2) を動かし、ピッチャーを選んだら、スタートボタンを押そう。
- ピッチャーは、各チームに6人登録されていて、それぞれ、スタミナ(投球数)が決められている。ローテーションを考慮して、投手交代をしよう！
- 3連戦やペナントレースでは、試合が経過するごとにピッチャーのスタミナが徐々に回復するぞ。

- ピッチャーを選ぶと、打順表が画面に表示される。

だじゅんひょう
<打順表>

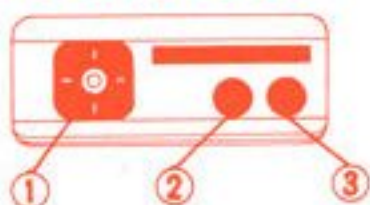
だりつ
打率

- 両チームのメンバーを確認したら、いよいよ試合開始だ！

チーム: BATTING ORDER

NAME	打	守	本	塁	出	AVG
1 たがはし	右	捕	21	39	24	.284
2 ショーン	左	二	24	12	32	.242
3 あさひ	左	一	19	5	59	.254
4 フリス	左	右	36	4	64	.268
5 びびま	左	中	12	24	35	.268
6 きぬがさ	右	三	24	4	39	.285
7 むねさ	右	左	7	23	41	.275
8 たつた	右	捕	9	1	39	.274

せんしゅこうたい ■選手交代のしかた



ピッチャーのデータ

（リリース）（投手交代）

- 守備の回でセットポジション時に、①レバー（↓）を下に入れて②ボタンを押す。
- 画面にピッチャーのデータが表示される。
- ①レバー（↑）を上下に動かして、ピッチャーを選んだら、③ボタンを押す。

（ピンチヒッター）（代打）

- 攻撃の回で、相手ピッチャーのセットポジション時に①レバー（↓）を下に入れて②ボタンを押すと、画面にピンチヒッターのデータが表示される。
- ①レバー（↑）を上下に動かして、ピンチヒッターを選んだら、③ボタンを押す。
- ピンチヒッターは、各チームに4人登録されている。それぞれ1 発長打、強打者、俊足などの特長があるよ。

アドバイス

ローテーションを考えて、巧みに投手交代し、ここの一番のチャンスに、代打を起用しよう。

HOME RUN CONTEST

かく ほんるいだ おう
各チームの本塁打王が
しゅつじょう
出場し、ホームランの
かず きせ あ
数を競い合う。さあ、
おも
思いきり、かっ飛ばせ!



とうきゅうすう
投球数

ホームランの 数
ホームランの数

ひとりよう (1人用)

- チームを選んで、CPUチームのピッチャーが投げるボールを、連続20球打つ。

ふたりよう (2人用)

- それぞれのプレイヤーがチームを選ぶ。
(ピッチャーは自動的に決まる)
- プレイヤー1から交互に1球ずつ、各20球打つ。

プロ野球ニュース



- 勝敗が決まるとニュースで両チームの記録や各部門の個人成績が、報道される。
- 報道中にスタート・ボタンを押すと次のゲームに進めるよ。

そうさほうほうはや
操作方法早わかり

バッター

●バッターの位置

るいがわ ← 3 塁側 ↔ 1 塁側 るいがわ



スイング

ランナー

●動かすランナー

るい
2 塁
↑
るい 3 塁 ← (A) → 1 塁 るい

① 塁上の全ランナー



しんるい どうるい
進塁(盗塁)

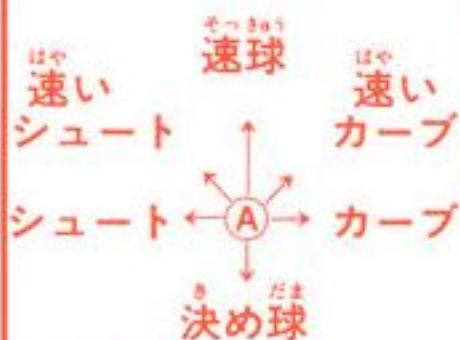


き るい
帰 塁

ピ
ツ
チ
ャ
ー

●ピッチャーの位置
3塁側 ← → 1塁側

●球種



①A ストレート



けん制球

投球

●けん制球の方向
2塁



キ
ャ
ツ
チ
ャ
ー

●けん制球の方向
2塁
3塁 ← → 1塁



けん制球

野
手

●送球の方向
2塁
3塁 ← → 1塁
本塁



送球

セガ ゴールド カートリッジからのお願い

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARKⅢ専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- 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。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社 **セガ**・エンタープライゼス

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12
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)