

SEGA
SPORTS™

プロ野球

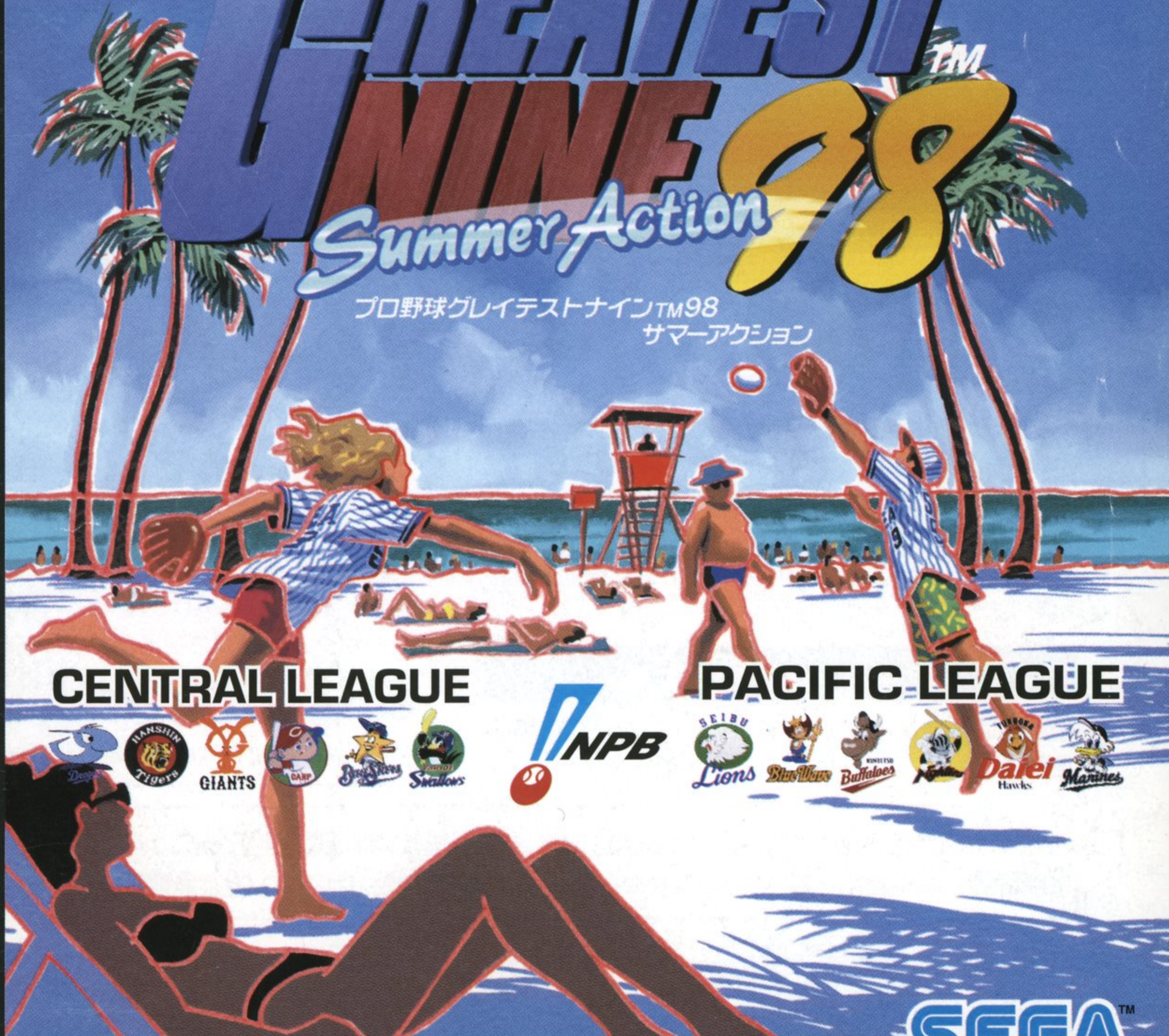
推奨年齢

全年齢

取扱説明書

GREATEST NINE™ Summer Action 98

プロ野球グレイテストナイン™98
サマーアクション



CENTRAL LEAGUE

PACIFIC LEAGUE



取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™

COMPACT
disc

SEGA SATURN™

⚠ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 SEGA SATURNTM マークあるいは **NTSC J** 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- 当社は本ソフトの無断複製・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的処置を取る場合がありますのでご注意ください。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

プロ野球

GREATEST™ GEMINE 98 Summer Action



CONTENTS

基本操作方法	4
ゲームの始め方	6
ゲームの遊び方	7
ゲーム画面の見方	26
ゲーム中の操作方法	29
チーム&スタジアム紹介	34

このゲームはバックアップ対応です。使用する空き容量
については、6ページを参照してください。セーブ中に
電源スイッチやリセットボタンを押さないでください。

このたびはセガサターン専用ソフト「プロ野球 グレイテストナイン'98サマーアクション」をお買いあげ
いただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

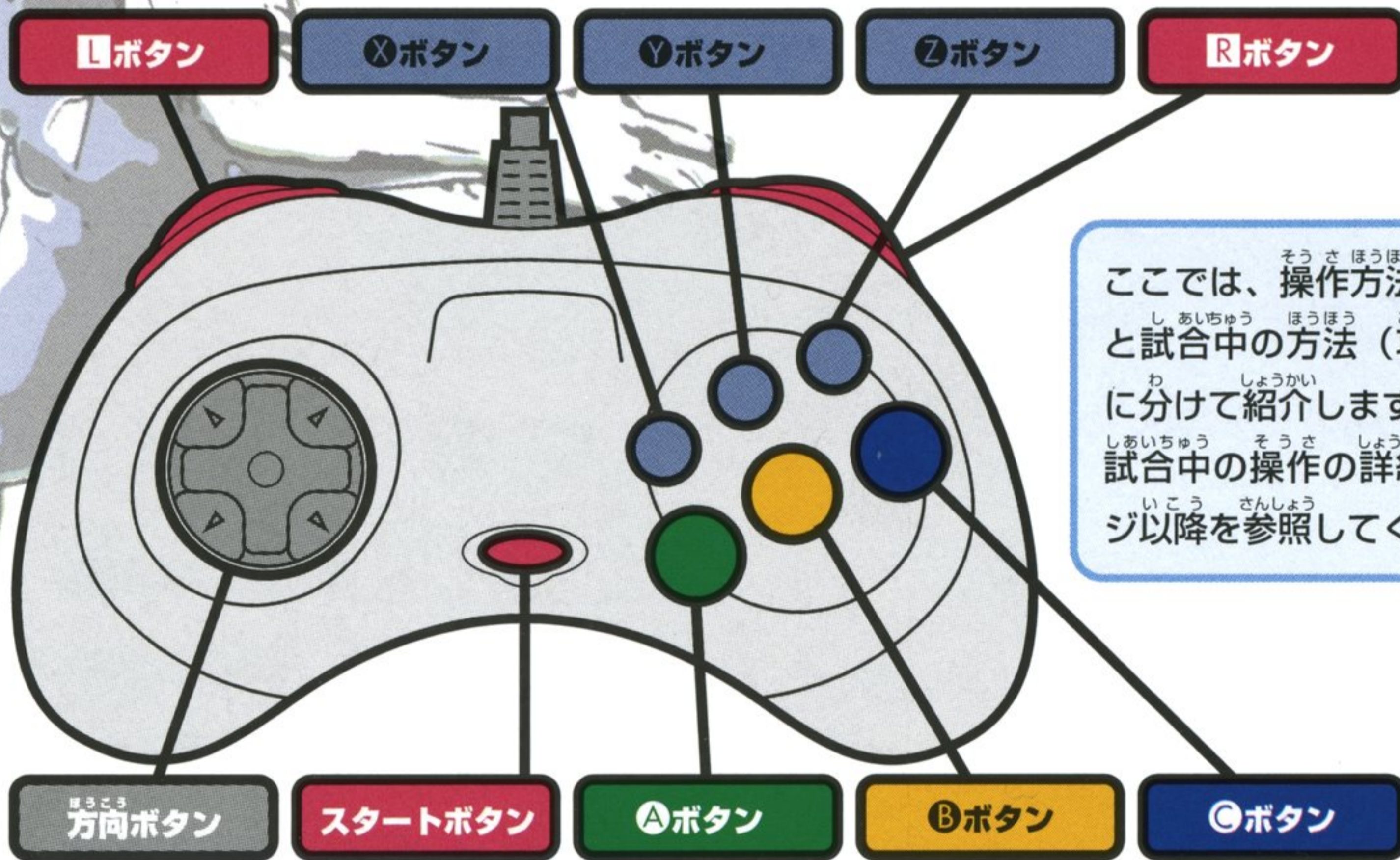
き ほん そ う さ ほう ほう

基本操作方法

まずは、基本となる操作方法を説明しましょう。

コントロールパッドを正しく接続し、以下の操作方法に従ってください。

コントロールパッドの各部名称と操作方法



ここでは、操作方法をメニューと試合中の方法（攻撃と守備）に分けて紹介します。
試合中の操作の詳細は29ページ以降を参照してください。

各 選 択 画 面

方向ボタン	カーソルの移動
A・Cボタン	決定

スタートボタン	ゲームスタート
Bボタン	キャンセル／ひとつ前に戻る

攻

撃

BATTER

RUNNER

ほうこう 方向ボタン	だげき 打撃	いどう 移動	打撃マーカーの移動
Ⓐボタン	ひだりした 左下	よ 読み	左下コース読み
Ⓑボタン	みぎした 右下	よ 読み	右下コース読み
Ⓒボタン			スイング
ⓧボタン	ひだりうえ 左上	よ 読み	左上コース読み
Ⓨボタン	みぎうえ 右上	よ 読み	右上コース読み
Ⓩボタン			バント
Ⓡボタン	みしよう 未使用		
Ⓛボタン	みしよう 未使用		
Ⓛ+Ⓡボタン	みしよう 未使用		

ほうこう 方向ボタン	しえてい 指定	ベースの指定	
Ⓐボタン	しじるい 指示	きるい 帰塁	指示塁へ帰塁
Ⓑボタン	しじるい 指示	しんるい 進塁	指示塁へ進塁
Ⓒボタン	れんだ 連打	そうりよく 走力アップ	連打すると走力アップ
ⓧボタン	ぜん 全ランナー	きるい 帰塁	全ランナーの帰塁
Ⓨボタン	ぜん 全ランナー	しんるい 進塁	全ランナーの進塁
Ⓩボタン	るいかん 塁間	ぶんり 分離	塁間にいるランナーの分離
Ⓡボタン		もど 戻す	リードしたランナーを戻す
Ⓛボタン		すす 進める	リードしたランナーを進める
Ⓛ+Ⓡボタン	るいかん 塁間	ていし 停止	塁間でランナーを停止 (フライの時)

守

備

PITCHER

FIELDER

ほうこう 方向ボタン	きゅうしゅ 球種	にゅうりよく コース入力	しじ 指示	球種 / コース入力 / ベース指示
Ⓐボタン	けいえんきゅう 敬遠球			敬遠球
Ⓑボタン	けんせいきゅう 牽制球			牽制球
Ⓒボタン	とうきゅう 投球			投球
ⓧボタン	るい 3塁	けんせいきゅう 牽制球		3塁に牽制球
Ⓨボタン	るい 2塁	けんせいきゅう 牽制球		2塁に牽制球
Ⓩボタン	るい 1塁	けんせいきゅう 牽制球		1塁に牽制球
Ⓡボタン	しゅび 守備	へんこう 変更		守備フォーメーション変更
Ⓛボタン	みしよう 未使用			
Ⓛ+Ⓡボタン	みしよう 未使用			

ほうこう 方向ボタン	やしゅ 野手	いどう 移動	しじ 指示	野手の移動 / ベース指示
Ⓐボタン			そうきゅう 送球	ホームベースに送球
Ⓑボタン	やしゅ 野手	しじるい 指示	いどう 移動	野手を指示塁へ移動
Ⓒボタン			そうきゅう 送球	ファインプレイ / 送球
ⓧボタン	るい 3塁	そうきゅう 送球		3塁に送球
Ⓨボタン	るい 2塁	そうきゅう 送球		2塁に送球
Ⓩボタン	るい 1塁	そうきゅう 送球		1塁に送球
Ⓡボタン	そうせんしゅ 操作選手	こてい 固定		操作選手カーソル固定 (→P27)
Ⓛボタン	みしよう 未使用			
Ⓛ+Ⓡボタン	ちゅうけい 中継スルー	そうきゅう 送球		中継スルー (ダイレクト送球 → P32)

※ゲーム中にスタートボタンでタイム (ポーズ)、タイム画面でⓧボタンを押すと視点の変更ができます。
また、Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ+スタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

はじめかた ゲームの始め方

各モードを選択することで、ゲーム開始です。
モード選択までの操作方法を覚えましょう。

えら 選べるゲームモードは全部で6つ

本体にディスクをセットして電源を入れると、「プロ野球グレイテストナイン' 98 サマーアクション」のタイトル画面が表示され、さらにスタートボタンを押すと、ゲームモードの選択画面が表示されます。ここで選択できるゲームモードは、全部で6つ。モードは、方向ボタンの▲▼で選択。A・Cボタンで決定してください。選択したモードのキャンセルは、Bボタンで可能です。

※「オプション」のみ、モードのキャンセルは▲▼で「EXIT」を選択し、A・Cボタンで決定してください。



GAME MODE

オープン戦	1試合のみ行うモード	(セーブなし)
ペナントレース	リーグ制覇や日本一を目指すモード	(空き容量257必要)
なりきりモード	好きな選手になりきってペナントレースをプレイするモード	(空き容量257必要)
ホームラン競争	ホームランの本数や飛距離を争うモード	(空き容量14必要)
チームエディット	オリジナルチームを作成するモード	(空き容量34必要)
オプション	サウンド設定などを行うモード	(空き容量1必要)

あそ かた ゲームの遊び方

ゲームを楽しく遊ぶために必要な、各モードごとの
設定画面の操作方法を紹介していきます。

6つのモードの設定方法を把握しよう

オープン戦やペナントレースなど、6つのゲームモードにはそれぞれゲームを楽しむ
ために必要な設定画面が用意されています。ここでは、各モードごとに必要な、画面
の見方や操作方法などを手順を追って紹介していきます。

オープン戦

[好きな対戦相手を選んで試合をしよう]

対戦相手を自由に選択し、1試合のみを楽しむためのモードがこのオープン戦です。プレイ人数は、1
~2P。コンピュータ同士で対戦させ、観戦のみを楽しむこともできます。

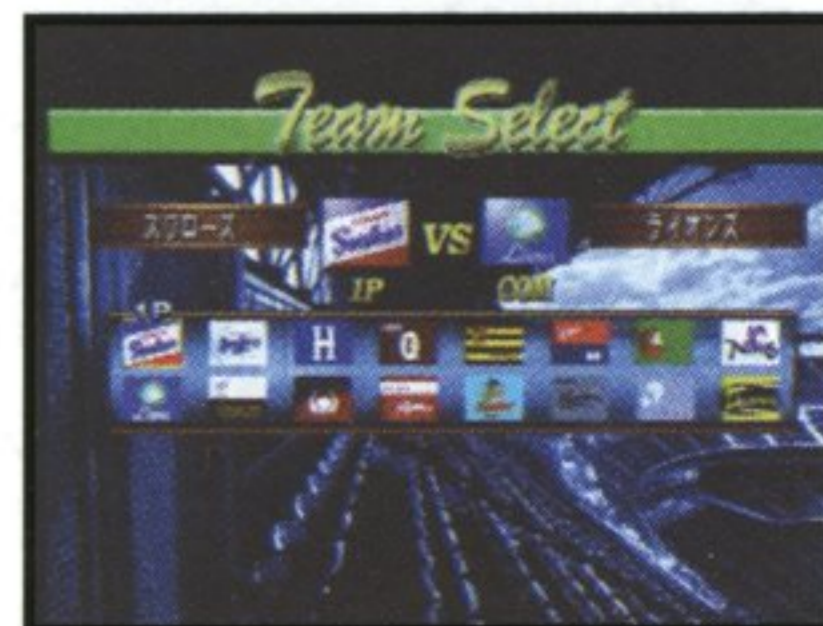
1 対戦タイプの選択

ゲームをプレイする組み合わせを決めます。方向ボタンの▲▼で選択、
A・Cボタンで決定してください。なお、「1Pvs2P」は、2つのパッドが
接続されていないと選択することはできません。



2 チームセレクト

対戦する1Pや2P (COM) のチームを決めます。方向ボタンで選択、A・
Cボタンで決定してください。エディットチームを作成していない場合、
エディットチームを選択することはできません。



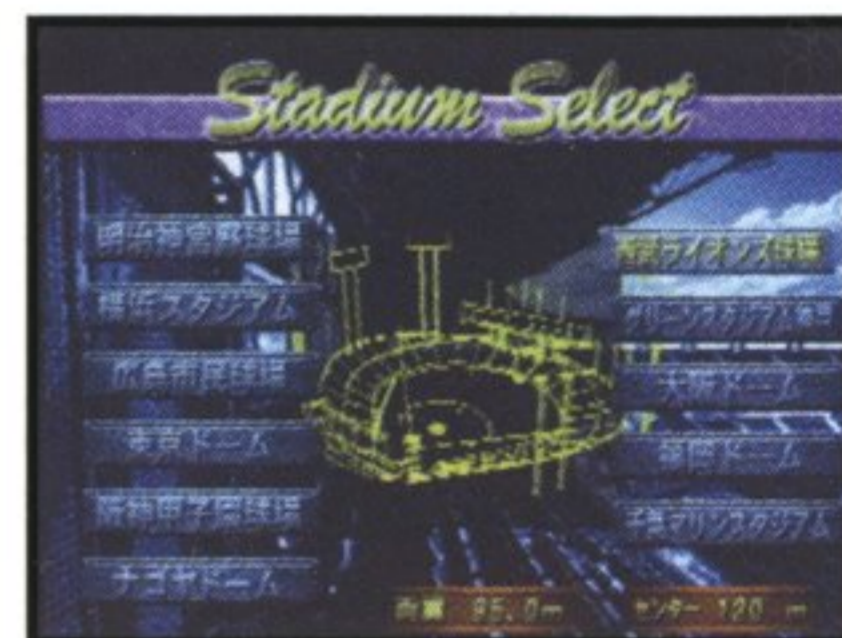
3 先攻・後攻/DHの有無の決定

試合の先攻・後攻、DH（指名打者制）の有無を決定します。方向ボタンの◀▶で先攻・後攻を、▲▼でDH（指名打者制）の有無を切り替えてください（1P側のみ）。A・Cボタンで決定です。



4 球場セレクト

試合を行う球場を選択します。画面が切り替わったとき、最初にカーソルが合っているのは後攻チームのホームグラウンドです。方向ボタンで球場を選択し、A・Cボタンで決定してください。球場を決める際、両翼/センターのデータを参照するといいでしょう。



5 試合設定

これから行う試合を設定します。変更項目は全部で10項目（下記参照）。設定項目の選択は方向ボタンの▲▼で、設定の変更は◀▶で行ってください。設定終了後は、「試合開始」を選択、決定します。



- 1 試合のイニング数（1～9回）
 - 2 対コンピュータ戦での相手の強さ
(EASY=弱い/NORMAL=普通/HARD=強い)
 - 3 エラーの有無
 - 4 風向きや天候の変化の有無
 - 5 試合を行う時間帯（DAY/NIGHT）
 - 6 試合中の演出の有無
 - 7 試合中の実況音声の有無
 - 8 守備時の選手の操作（MANUAL/AUTO）※
 - 9 走塁時の選手の操作（MANUAL/AUTO）※
 - 10 守備時のボール着地点表示の有無※
- ※印の付いている項目は1P・2Pごとに変更可能

6 先発メンバーの決定

先発メンバーを確認します。画面の見方は以下の通りです。打順や先発メンバーの入れ替えをするときは「スタメン変更」、ベンチに入っている選手を入れ替えたいときは「ベンチ入り変更」を方向ボタンの▲▼で選択し、A・Cボタンで決定してください。変更画面から戻るときは「決定」を選びます。試合を開始するときは、「試合開始」を選択、決定してください。



- 1 1Pのチーム名
- 2 先攻または後攻
- 3 打順。指名打者制の場合投手に「P」を表示
- 4 選手名
- 5 守備位置。指名打者は「DH」を表示
- 6 選手の調子。矢印の向きで表示。調子がよい選手は矢印が上を向く
- 7 設定したゲームの開始
- 8 先発メンバーの変更
- 9 ベンチ入りしている選手の変更
- 10 2P (COM) チームの情報

ベンチ入り変更画面

【ベンチ入りメンバーを入れ替える】

ベンチ入りメンバーを決定します。現在ベンチに入っている選手は水色、オフの選手は緑、ファームにいる選手は赤いバックの色で表示されています。選手を入れ替える場合は、まず入れ替えたい選手を方向ボタンで選択、A・Cボタンで決定してください。次に、決定した選手と入れ替える選手を同様の手順で選択、決定します。オープン戦では、オフの選手も含めて選択することができるので、プレイヤーの好みの先発メンバーを組むことが可能です。

また、Zボタンで選手データウインドウを開くことができます。



スタメン変更画面

[打順の変更や先発メンバーを入れ替える]

打順を変更する場合はまず、変更するスターティングメンバーに方向ボタンでカーソルを合わせ、**A・C**ボタンで決定します。次に、入れ替える選手を選択、決定してください。守備変更する場合は、方向ボタンの右を押し、守備にのみカーソルを合わせ入れ替えをしましょう。先発メンバーを入れ替えるときは、まず入れ替えるスターティングメンバーを決定。カーソルを右に移動し、控えの野手、または投手を選択、決定してください。選手データの見方は、以下を参照してください。

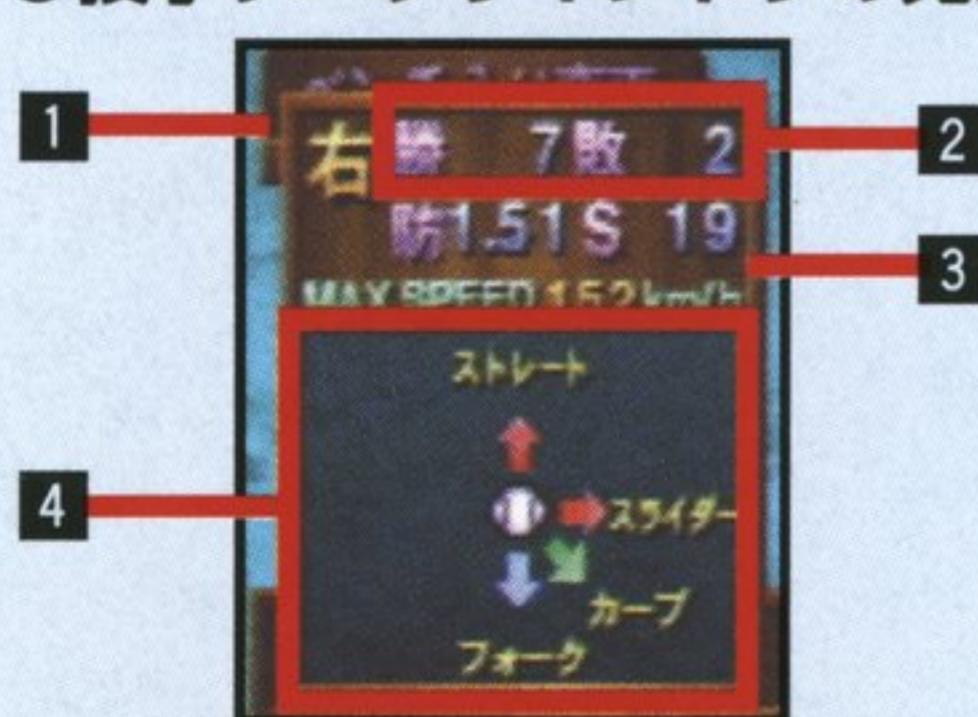


●野手データウインドウの見方



- 1 打席 (右/左/両)
- 2 1997年度シーズンの成績
(打率/本=本塁打数/点=打点数/盗=盗塁数) ※
- 3 選手の能力 (各能力は、バーの長さで表示)
(長=長打力/巧=巧打力/走=走力/肩=肩力/守=守備力)

●投手データウインドウの見方



- 1 投げ腕 (右/左)
- 2 1997年度シーズンの成績
(勝=勝利数/敗=敗戦数/防=防御率/S=セーブ数) ※
- 3 ストレートの速度 (選手の調子やゲーム中の操作によって変化)
- 4 投手が持っている球種とレバー操作方向
(球種=ストレート/カーブ/スライダー/シュート/シンカー/フォーク/SFF/パーム/ナックル/Cアップ)

7 試合開始

すべての設定を終了したら、いよいよ試合開始です。先攻を選択したプレイヤーが攻撃、後攻を選択したプレイヤーが守備につき、ゲームを進めていきます。打撃や守備に関する試合中の詳しい操作方法については、P29以降を参照してください。



8 試合結果画面

試合終了後、試合の得点経過や勝利投手、ホームランを打った選手など、その試合の結果を表示します。ここで、「チーム成績」を選択、決定するとそれぞれのチーム打率やヒットの数などを知ることができます。「EXIT」を選ぶと、再戦やチーム変更などを行うことができます（詳細は以下参照）。



チーム成績

【打率や奪三振などの成績を見る】

成績を見たいチームを選択、決定すると、まず「個人投手成績」が表示されます。ここで

●ボタンを押すと、次に「個人打撃成績」が表示されます。データのスクロールは、方向ボタンです。



EXIT

【再戦／チーム変更などを選択する】

「もう1試合」を選択すると、同じカード・設定で試合ができます。「チーム変更」を選択すると、チームセレクトから操作が始められます。モード変更する場合は、「メニューへ戻る」です。



ペナントレース

【長いリーグ戦を戦って日本一を目指す】

ペナントレースは、リーグと日本シリーズ制覇を目指す1P用のモードです。試合数を重ねていくと、オールスター戦、選手のケガや調子の変化など、さまざまなイベントを体験することができます。

1 開始するデータの選択

初めから行う場合は「最初から」を選んでA・Cボタンで決定します。セーブデータの続きから始める場合は、データを選択、決定してください。データを削除するときは、「データの削除」を選択、決定してから削除するデータを選択、決定しましょう。



2 チームセレクト

1Pの操作するチームを方向ボタンで選択、A・Cボタンで決定します。キャンセルはBボタンです。ここではオリジナルチームも選択可能です。また、チーム決定後、方向ボタンの↓を押して、セ・リーグ方式（延長戦15回まで）とパ・リーグ方式（延長戦12回まで）を方向ボタンの◀▶で選ぶことができます。



Summer Action

投手のローテーションを考えよう

1シーズンをとおして熱戦を繰り広げるペナントレース。勝ち抜くために考えたいのが、投手のローテーションです。いくら調子が良くても、連投をさせると球威が落ちたり、故障する可能性が高くなったりします。登板させるときには、きっちりとローテーションを組むといいでしょう。

3 参加チームのセレクト

ペナントレースからはずすチームを方向ボタンの◀▶で選択、
 A・Cボタンで決定してください。次に参加させたいチームを
 選択、決定すればチームを入れ替えることができます。「ペナント
 開始」を選択、決定すると次に進みます。



4 ペナントレース設定

下記を参考に方向ボタンの↑↓で各項目を選択、◀▶で設定の変更を行ってください。すべての設定を
 終了したら、「ペナントレース開始」を選択、A・Cボタンで決定してください。



- 1 1シーズンの試合数 (30/135試合)
 - 2 指名打者の有無
 - 3 相手チームの強さ
 (EASY=弱い/NORMAL=普通/HARD=強い)
 - 4 演出の有無※
 - 5 実況音声の有無※
 - 6 守備時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) ※
 - 7 走塁時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) ※
 - 8 ボールの着地点マーカーの有無※
- ※印の付いている項目は、ゲーム中でも変更可能

Summer Action

投手のスタミナに注意しよう

投手は回が進むごとに疲れてスタミナが落ちていきます。スタミナが落ちると、狙ったコースに球
 を投げられなくなったり、球威が落ちたりしますので注意が必要です。また、変化球を多用すると、
 よりスタミナが落ちやすくなります。変化球一辺倒にならないよう、配球を工夫して投げましょう。

5 ペナントレース勝敗表画面

ペナントレースでは、試合の前に勝敗表画面が表示されます。この画面ではさまざまな情報確認が行えます。各コマンドを方向ボタンで選択、**A**・**C**ボタンで決定すると、各画面を表示できます（「順位グラフ」と「成績」は、1度試合を終えないと選択できません）。



- 1 次の試合を開始
- 2 各チームの日程の確認
- 3 各チームの順位の変化をグラフで確認
- 4 個人の成績を確認
- 5 ゲームモード選択画面に戻る
- 6 消化試合数や勝数、勝率やゲーム差など、現在の各チームの成績やデータなどを表示
- 7 順位とそのチームの旗

次の試合

【先発メンバーを決定して次の試合を開始する】

先発メンバーの設定を行い、試合を始めるためのコマンドです。「スタメン変更」はP10を、「ベンチ入り変更」はP9を参照に操作してください。先発メンバーを設定し、「試合開始」にカーソルを合わせて決定すれば、試合を始めることができます。また、「結果のみ見る」を選択、決定することで、試合をすることなく、その日の結果にスキップできます（オールスター戦ではできません）。



日程表

【各チームのペナントレース全日程を確認する】

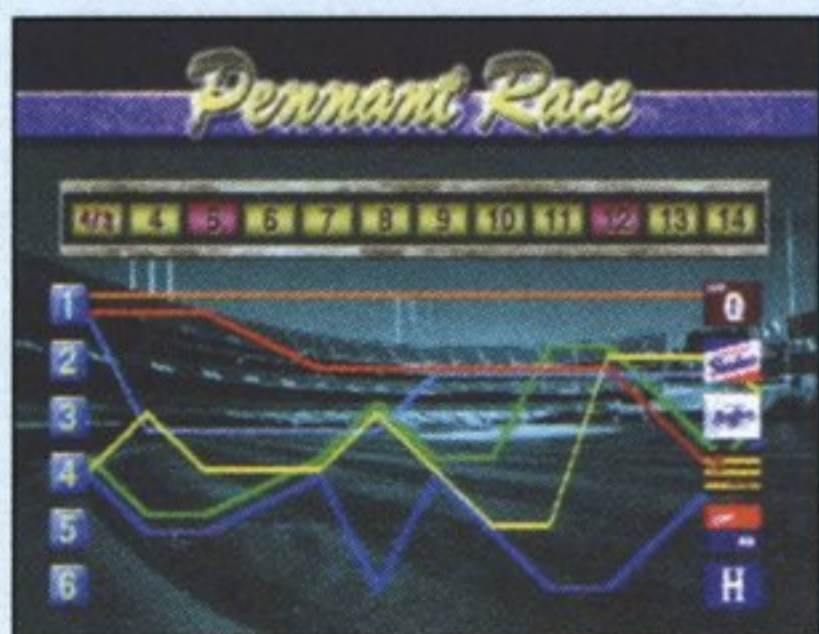
リーグの試合日程を確認することができます。まずは、日程を確認するチームを選択、決定してください。日程表では、黄色い枠で囲まれている日が現在の日にちで、方向ボタンの◀▶で月の変更ができます。画面上部には、表示している月、チーム名、月間成績などが表示されます。また、「H」はホーム、「V」はビジター、「WIN」は勝利、「LOSE」は敗戦を表しています。戻るときは、いずれかのボタンを押してください。



順位グラフ

【順位の流れを確認する】

リーグの順位グラフが表示されます。日にちは、方向ボタン◀▶でスクロールできます。戻るときは、いずれかのボタンを押してください。



成績

【個人成績や月間MVPなどを確認する】

「投手20傑」、「打撃20傑」を選択すると、リーグ内での上位20人がそれぞれ表示されます。方向ボタンの▲▼で上位下位のスクロール、◀▶で成績内容のスクロールができます。また、「個人成績」を選択すると、A・Cボタンを押すごとに「個人投手成績」、「個人打撃成績」が順番に表示されます。「月間MVP」は、各月ごとのMVPが表示されます。



Pennant Race		投手成績20傑						
防投手		試合数	被弾回数	自責点	勝利	敗戦	セーブ	SP
Q	古池	0.60	5	15	1	1	0	1
Q	桑田	1.33	3	27	4	2	1	0
Q	斎藤雅	1.44	3	25	4	2	0	0
	川崎	1.80	2	15	3	1	1	0
	岡林	1.93	2	14	3	2	0	0
Q	松原	1.93	2	14	3	1	0	0
H	ミツ子	2.35	3	23	6	0	2	0
	海舟	2.70	3	20	6	1	1	0
	田嶋	2.74	3	23	7	1	2	0
	石井一	2.81	2	16	5	1	1	0

6 試合開始

画面が球場に切り替わり、試合が始まります。試合中の詳しい操作については、P29以降を参照してください。なお、ペナントレースの試合中には、チェンジのときに他球場の試合経過が表示されることがあります。



7 試合結果画面

試合が終了すると、そのゲームの結果が表示されます (P11参照)。A・Cボタンを押すと、その他の試合結果が表示されます。もう一度A・Cボタンを押すと、セーブ画面に変わります。

※ 「次の試合 (P14)」で「試合結果のみを見る」を選択した場合、その他の試合結果のみ表示されます。



8 ペナントレースセーブ画面

進行中のペナントレースを保存することができます。データを保存するときは、方向ボタンで保存データを選択、A・Cボタンで決定してください。データ1は本体RAM、データ2~8はカートリッジRAMに保存されます。データを保存しない場合は、「セーブしない」にカーソルを合わせてA・Cボタンを押します。

なお、ペナントレースの保存には、バックアップの空き容量が「257」必要です。



なりきりモード

【1人の選手になりきってペナントレースに参加しよう】

なりきりモードは、プレイヤーが好きな選手を1人選び、その選手を操作してペナントレースにチャレンジする1P用のモードです。なりきりモードの試合は自動の簡易画面でスピーディーに進行し、プレイヤーは選択した「なりきり選手」の操作だけを行います。なりきり選手は、打撃や投球の成績の良し悪しによって試合での起用のされ方が変化します。好成績ならスタメン出場や先発に起用され、成績がふるわないとスタメンから外れたりファーム落ちになったりします。

1 開始するデータの選択

なりきりモードを初めから行う場合は「最初から」を選んでA・Cボタンで決定します。セーブデータの続きから始める場合は、データを選択、決定してください。データを削除するときは、「データの削除」を選択、決定し、削除するデータを選択、決定しましょう。



2 チームセレクト

操作する選手（なりきり選手）のいるチームを方向ボタンで選択、A・Cボタンで決定します。キャンセルはBボタンです。チーム決定後には、通常のペナントレースと同様に参加チームと試合形式の変更が行えます。



3 ペナントレース設定

なりきりモードで変更できるのは、難易度と着地点マーカーの設定だけです。方向ボタンの▲▼で各項目を選択、左右で設定の変更を行ってください。すべての設定を終了したら、「ペナントレース開始」を選択、A・Cボタンで決定してください。



4 なりきり選手の選択

選択したチームに所属する選手一覧が表示します。方向ボタンで選手を選択してA・Cボタンを押すと「Yes/No」の表示が出ますので、方向ボタンで選択して、A・Cボタンで決定します。なお、選手選択時の選手(野手/投手)データウィンドウの見方については、P10を参照してください。



5 相性診断

相性診断を行います。この診断結果で、プレイヤー選手と選択したチームの監督との相性が決まります。まず相性診断を行うか、相性診断の説明を見るか聞いてきますので、方向ボタンで選択して、A・Cボタンで決定しましょう。「しない」を選択した場合、相性値は普通となります。

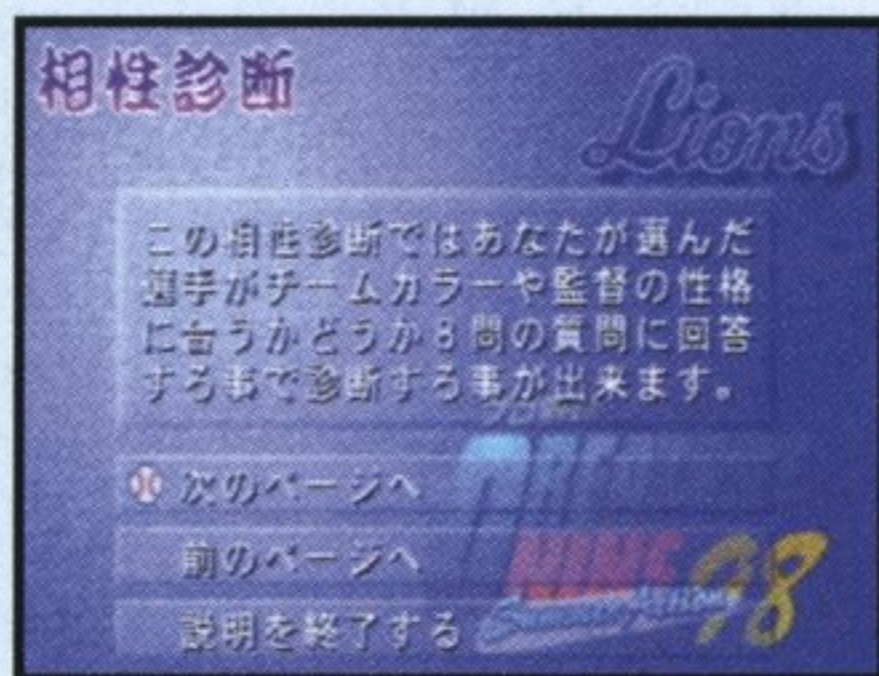
※相性診断は、セ・パ12球団の選手を選んだときだけ行えます。



相性診断説明画面

【相性診断の説明を見る】

相性診断の説明が表示されます。「次のページへ」を選択、決定すると次のページを表示、「前のページへ」を選択、決定で前のページに戻ります。相性診断に戻るときは「説明を終了する」を選択してください。



相性診断の回答について

前述したように、この相性診断の結果によってプレイヤーと監督の相性が決まります。相性が良ければ少々の不振でもスタメン起用してもらえますが、相性が悪いとすぐにファーム落ちしてしまいます。全試合に出場したいのならば、監督に嫌われないよう慎重に答えを選びましょう。ただし監督にはそれぞれ性格があります。同じ回答でも、監督によって相性値に与える影響が違いますので注意しましょう。

6 ペナントレース勝敗表画面

ペナントレースと同様に、試合開始の前に勝敗表画面が表示されます。各コマンドを方向ボタンで選択、A・Cボタンで決定すると、各画面を表示できます。

順位	試合	勝	敗	勝率	打点	得点
1	3	3	0	1.00	132	14
2	3	3	0	1.00	132	30
3	3	2	1	.667	132	10
4	3	1	2	.333	132	8
5	3	0	3	.000	132	10
6	3	0	3	.000	132	8

次の試合

「試合開始」で次の試合を開始。

「自分を探す」でプレイヤーが操作するなりきり選手の確認。
「結果のみ見る」で試合をすることなく、その日の結果にスキップできます。

先攻	後攻
1 松井 遊	1 秋山 右
2 大友 中	2 村松 左
3 高木大 一	3 吉永 DH
4 鈴木 三	4 小久保 三
5 マルティネス DH	5 ロペス 一
6 佐々木 右	6 城島 捕
7 伊東 捕	7 柳田 二
8 高木浩 二	8 栗原 中
9 小関 左	9 井口 遊
P 西口 投	P 木村 投

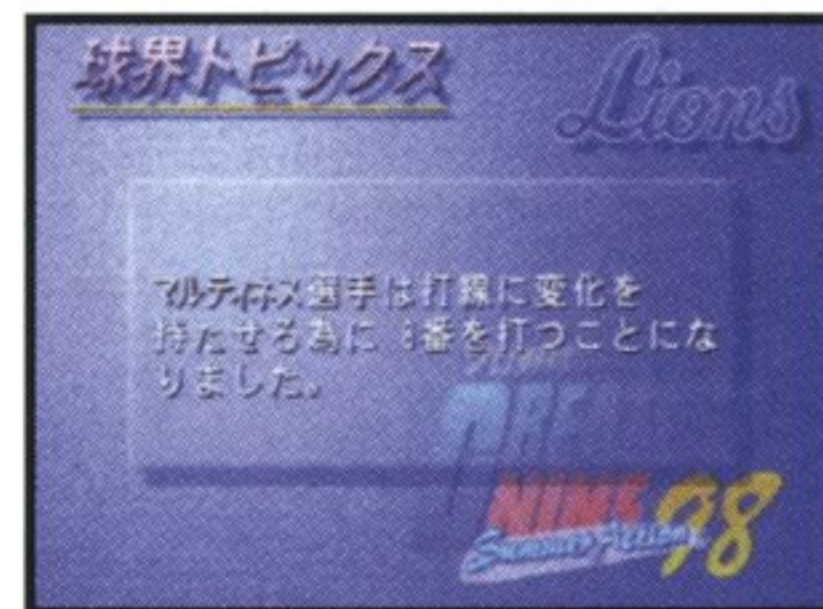
先攻	後攻
西口 先	高木浩 二
西崎 先	黒田 三
カラニラリ 先	鈴木 三
新谷 リ	松井 遊
右 250 本 0	河田 外
点 1 空 0	高崎 先 2
長巧走塁守	横田 先 3
マルティネス 一	橋本 リ
田辺 二	デニー リ
	ラービー 二
	犬伏 三
	佐伯 遊
	垣内 外
	小関 外
	大友 外
	山田 外
	佐々木 外
	ブロス 先
	石井 先 4
	大塚 外
	ペリントン 外
	原井 外
	清水 外
	宮地 外

日程表 / 順位グラフ / 成績 / メニューへ戻る

→P15を参照してください。

7 球界トピックス

ペナントレース開幕時や、なりきり選手の置かれている状況に変化があった場合、試合開始前に球界トピックスが表示されます。この画面でA・Cボタンを押すと試合が開始されます。



なりきりモードの試合は簡易画面で自動的に進行し、なりきり選手の出番になると通常の試合画面に切り替わります。(なりきり選手が出場しない試合は、簡易画面だけで進行・終了します。)

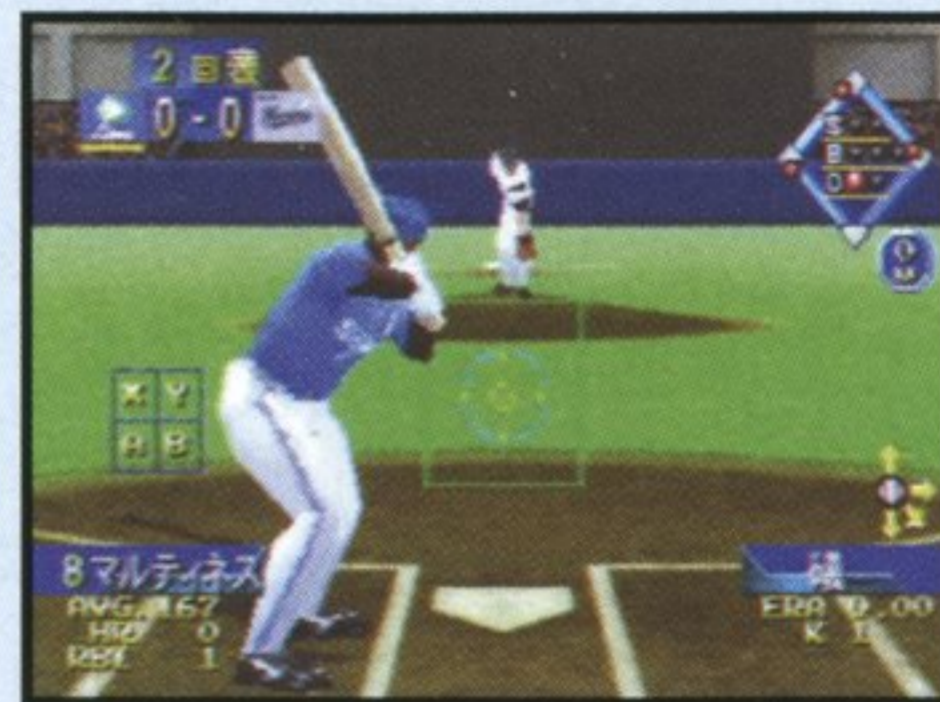
また、簡易画面でAボタンを押したままにすると試合進行を早送りできますが、この場合はニュース速報が表示されなくなります。



- 1 スコアボード
- 2 ニュース速報 (選手交代/ホームラン/他球場の試合経過)
- 3 先攻チームの投手/打順
- 4 後攻チームの投手/打順
- 5 カウント/ランナー表示
- 6 各塁に出塁中の選手

なりきり選手が野手の場合、打撃と出塁時の走塁の操作をプレイヤーが行います。

投手の場合は、これに守備時の投球の操作も行うことになります。



出塁時の視点は通常の試合画面と異なりますが、走塁の操作方法は通常の試合の場合と同じです。



なりきり選手が投手の場合

なりきり選手が投手の場合は、投球時の操作/打席時の操作(試合形式がセ・リーグ方式の場合)/出塁時の走塁操作をプレイヤーが行います。守備画面の操作は自動ですので、守備の操作を行うことはありません。試合展開によって、先発のなりきり選手の途中降板や、リリーフのなりきり選手の救援登板が行われる場合があります。また、ベンチ外だった投手やファームにいた投手がなりきり選手の場合は、登板に起用されたときの活躍次第で先発ローテーション入りなどが可能になります。逆に、なりきり選手の成績が悪いと、ベンチから外されたり、ファーム落ちになったりもします。

なりきり選手が野手の場合

なりきり選手が野手の場合は、打席時の操作／出塁時の走塁操作をプレイヤーが行います。なりきり選手が投手の場合と同様、

野手の場合も守備の操作を行うことはありません。

野手のなりきり選手は、打撃の成績によって打順が変更されたりスタメンから外されてしまうことがあります。あまりに成績が悪い場合はファーム落ちになったりもします。なりきり選手がベンチ外だったりファームにいた選手の場合は、起用されたときの活躍次第でベンチ入りやスタメンでの出場などが可能になります。

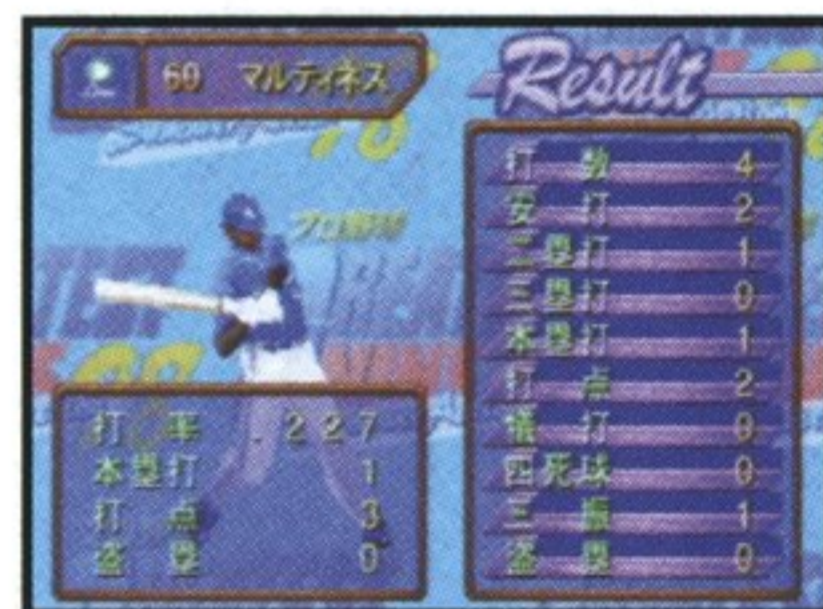
8 試合結果画面

試合が終了するとそのゲームの結果が表示されます。「チーム成績」を選択、決定するとチーム打率やヒットの数などが確認できます。「EXIT」を選ぶと、なりきり選手の個人成績画面が表示されます。



9 個人成績画面

試合結果の後に、なりきり選手の個人成績が表示されます。(なりきり選手がファームにいる場合は表示されません。) 方向ボタン◀▶で回転、●ボタンで選手のモーション再生です。スタートボタンでその日の他球場の結果が表示され、ここでA・●ボタンを押すとセーブ画面に進みます。



10 なりきりモードセーブ画面

なりきりモードのデータを保存することができます。データを保存するときは、方向ボタンで保存データを選択、A・●ボタンで決定してください。データ1は本体RAM、データ2～8はカートリッジRAMに保存されます。データを保存しない場合は、「セーブしない」を選択してA・●ボタンを押します。なお、なりきりモードの保存には、バックアップの空き容量が257必要です。



ホームラン競争

[ホームランの本数や飛距離などを競おう]

ホームラン競争では、打ったホームランの数はもちろん、飛距離や平均飛距離なども競うことができます。投球数は全部で20球。プレイヤーの交代は、20球の投球終了後となります。

1 プレイ人数セレクト

ホームラン競争では最大4人までプレイできます。方向ボタンの◀▶でプレイ人数を選択、A・Cボタンで決定してください。



2 バックアップRAMの選択

結果をセーブするバックアップRAMを方向ボタンの▲▼で選択、A・Cボタンで決定してください。(カートリッジRAMを使用している場合のみ)



3 チーム&打者セレクト

チームを方向ボタンの◀▶で選択、A・Cボタンで決定します(オリジナル、エディットチームは選べません)。さらに、そのチームの中から打者を選択、決定してください。(数字は1997年度のホームラン数)

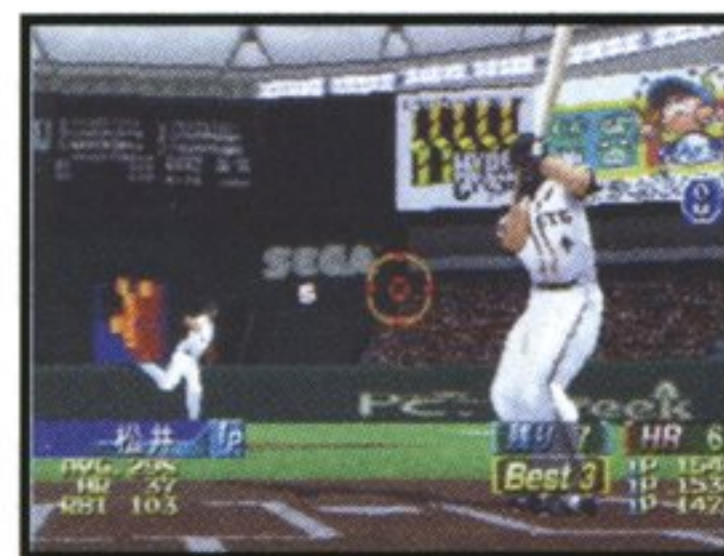


4 球場セレクト

ホームラン競争の舞台となる球場を選択、決定してください(P8参照)。

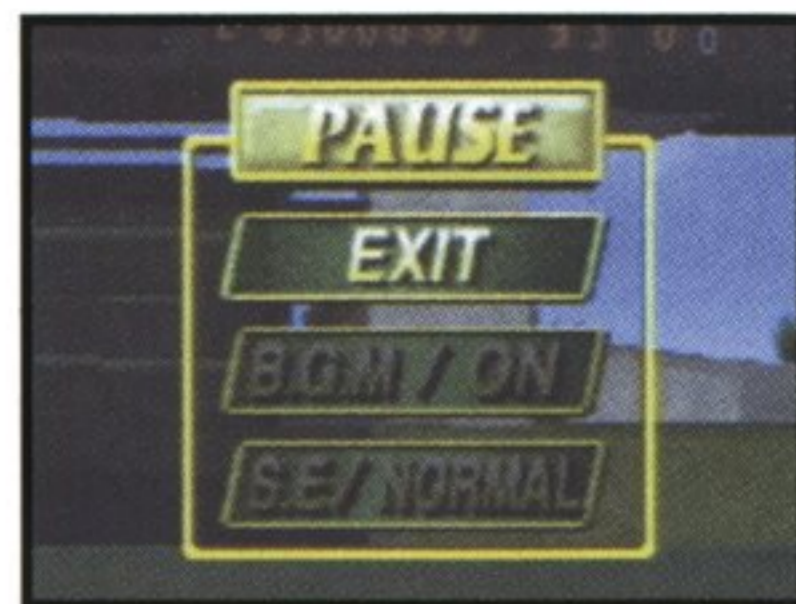
5 ホームラン競争開始

P29の打撃操作を参照してスイングしてください。画面では、風速や風の向き/打者の成績/飛距離ベスト3/残り投球数/ホームラン数などが確認できます。ボールがバットにヒットすると、右下に飛距離が表示されます。



6 ポーズ画面

ポーズ画面（スタートボタン）では、B.G.M（ON/OFF）と打撃音のS.E（NORMAL/RANDOM）の変更ができます。方向ボタンの▲▼で項目を選択、◀▶で変更してください。「EXIT」を選べるとホームラン競争再開です。



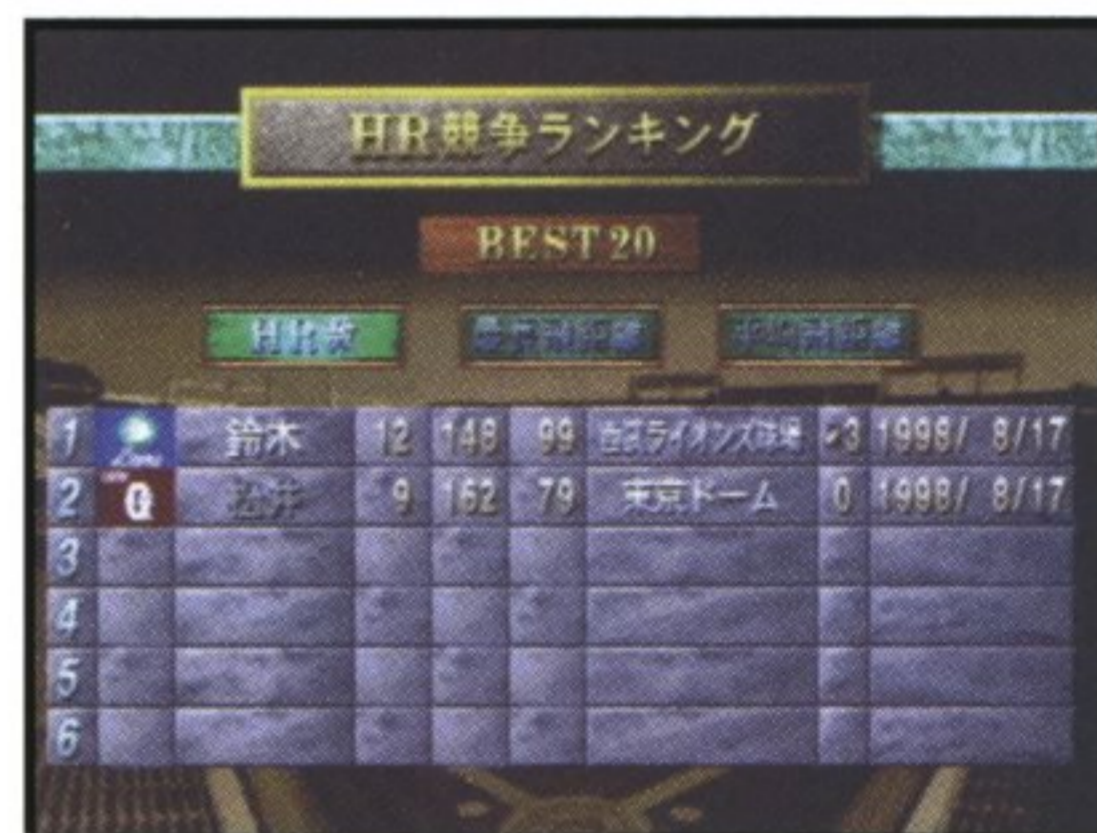
7 ホームラン競争結果表示

ホームラン競争が終了すると、個人成績などが表示されます。画面上部には球場名/風速/風向き/順位/チーム/打者名/ホームラン数などが表示。画面下部には個人成績が表示されます（プレイヤーの人数分）。このとき、方向ボタンの▲▼で、打撃内容を見ることができるので確認をしましょう。



8 ホームラン競争ランキング表示

ホームラン競争結果画面でA・Cボタンを押すと、ランキング表示画面になります。方向ボタンの◀▶で項目変更、▲▼でランキングをスクロールしてください。Bボタンを押すと、ホームラン競争結果画面に戻ります。ちなみに、このランキングの保存には、バックアップの空き容量が14必要です。



9 再挑戦などのメニュー表示

ホームラン競争ランキング画面でA・Cボタンを押すと、3つのメニューが表示されます。「再挑戦」を選択すると、再びホームラン競争の開始です。「選手・球場変更」を選択すると、チームのセレクトから操作し直すことができます。「メニューへ戻る」では、モードセレクト画面へ戻ります。



チームエディット

[オリジナルチームを作成しよう]

選手1人1人の特徴から、ネーミングまで、すべて自分で考えて作ることができるのが「チームエディット」です。ここではオリジナルチームができるまでの各操作方法を、流れに沿って説明していきます。

1 チームセレクト

まず、「エディット」「コピー」「削除」を方向ボタンで選び、その後チームを選択します。「エディット」で既存の14チームを選んだときや「コピー」を選んだときは、続いて保存場所を選択してください



2 選手一覧画面表示

チーム選択/チーム設定(P25)後、そのチームに所属する選手一覧が表示。方向ボタンで選手を選択、決定すると選手エディット画面になります。各画面でBボタンを押すとメニューにカーソルが移ります。「終了」を選ぶとセーブをするかの選択の後、チームセレクトに戻ります。※1チームごとに空き容量34必要

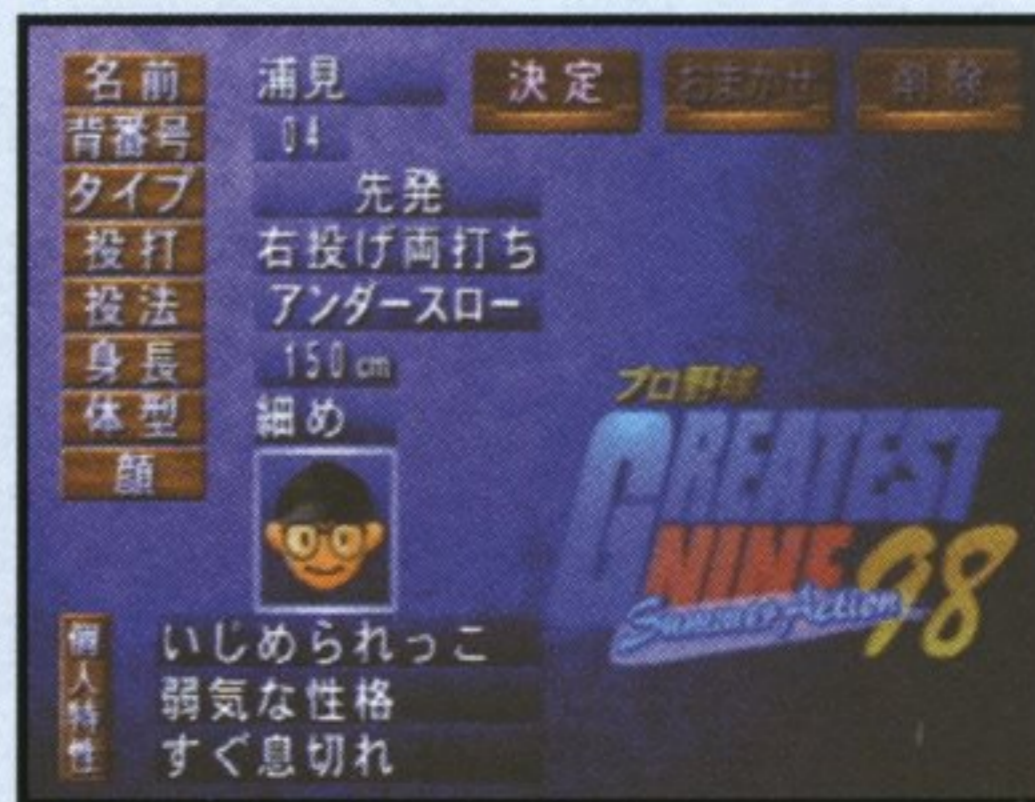


選手エディット

[投手/野手の個人データを作成する]

名前や背番号などを設定できます。方向ボタンの▲▼で項目を選択、左右で設定の変更、A・Bボタンでメニューの決定を行います。また、COMによる「おまかせ」設定も可能です。

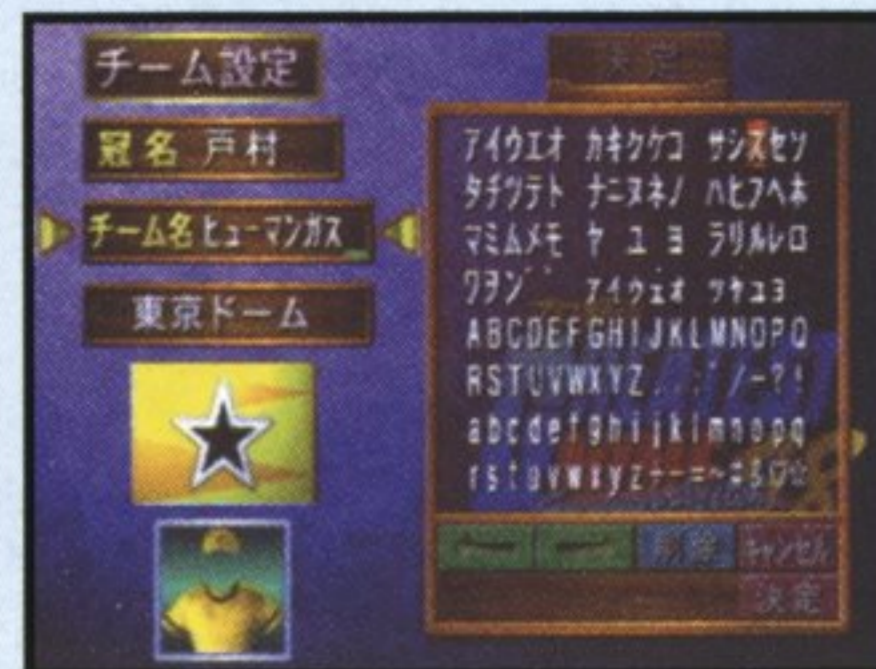
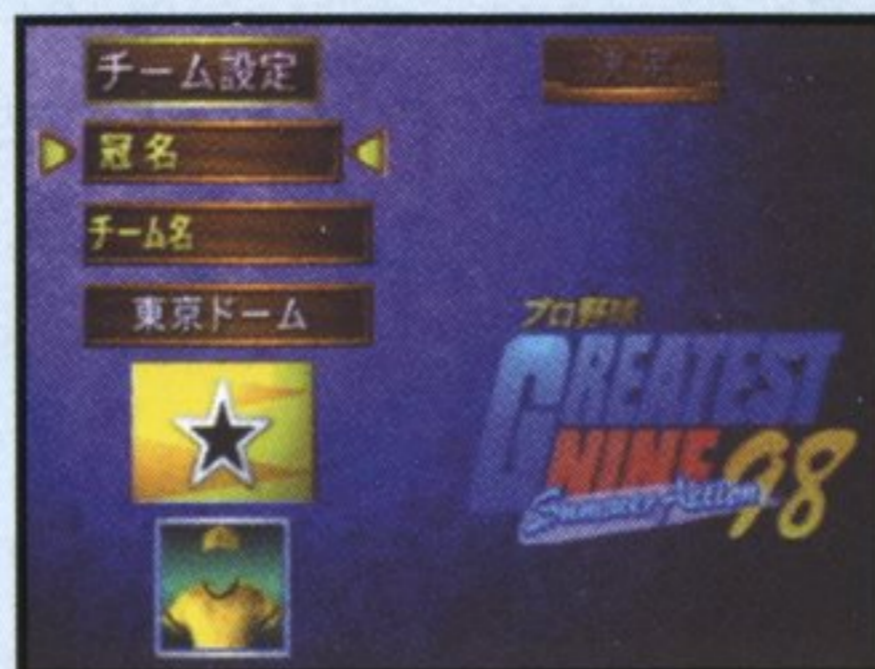
※既存の選手は背番号のみ変更可



チーム設定

[チーム名やホームグラウンドを設定する]

方向ボタンの \uparrow \downarrow で項目を選択、 \leftarrow \rightarrow で設定の変更、**A**・**C**ボタンで決定です。「冠名」は全角3文字、「チーム名」は半角8文字まで。設定を終えたら**B**ボタンを押し「決定」を選んで**A**・**C**ボタンです。*既存のチームは冠名のみ変更可



投手／野手獲得画面

[14球団の中から選手を獲得する]

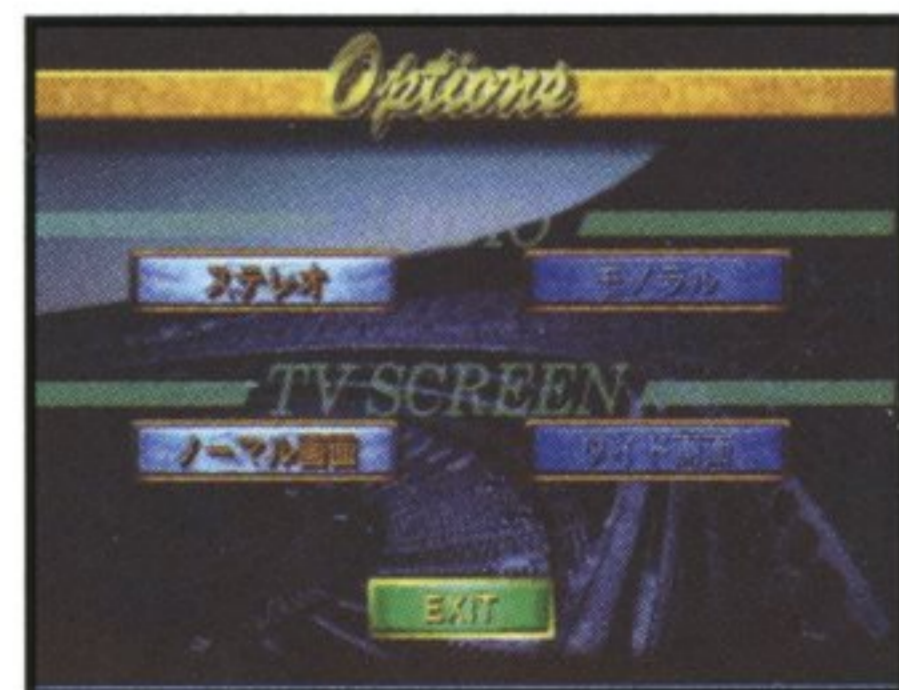
まず投手か野手獲得かを選び、続いてチームからは必ず選手を選択、決定します。次に、右の選手一覧から獲得したい選手を方向ボタンの \uparrow \downarrow で選択、**A**・**C**ボタンで決定します。獲得先のチーム変更は方向ボタンの \leftarrow \rightarrow です。



オプション

[サウンドなどの設定を変更しよう]

設定項目は、AUDIO (ステレオ/モノラル)、TV SCREEN (ノーマル/ワイド画面) の2つです。方向ボタンの \uparrow \downarrow で項目を選択、 \leftarrow \rightarrow で変更してください。なお、オプションはオートセーブされ、保存にはバックアップRAMの空き容量が1必要です (保存は本体RAMのみ)。



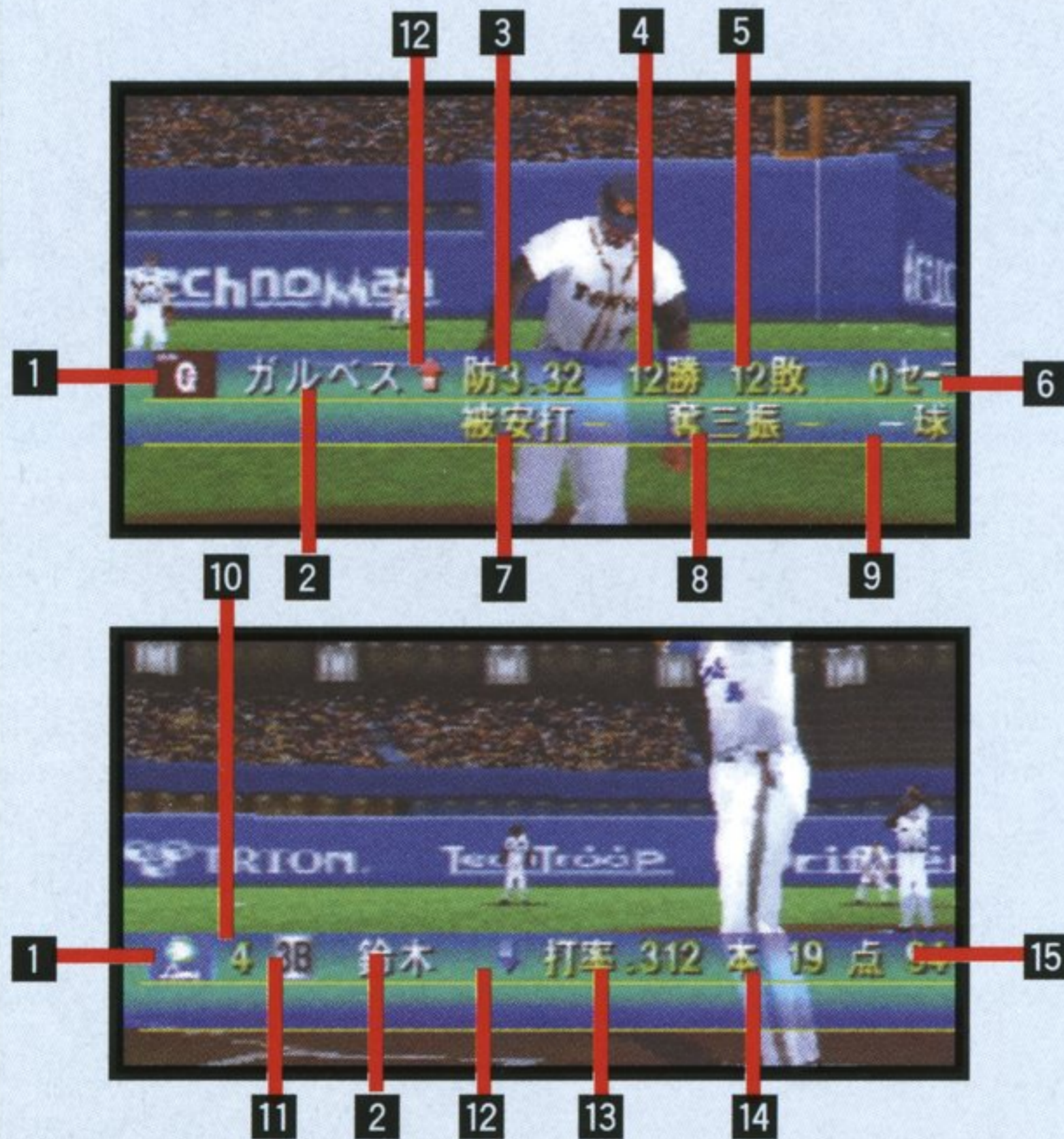
ゲーム画面の見方

試合画面には、重要な情報が多数、表示されています。
ここでは、その試合画面の見方を説明します。

各シーンの画面の見方を覚えよう

各画面に表示されるデータは、ゲームをスムーズに進める上で重要な情報です。以下で説明する各画面ごとのデータの見方をよく読み、あらかじめ把握しておきましょう。

投手・打者の情報画面



投手データは登板するとき、打者データは打席に入ったときに表示されます。またタイムを取ると(P28参照)データを確認できます。

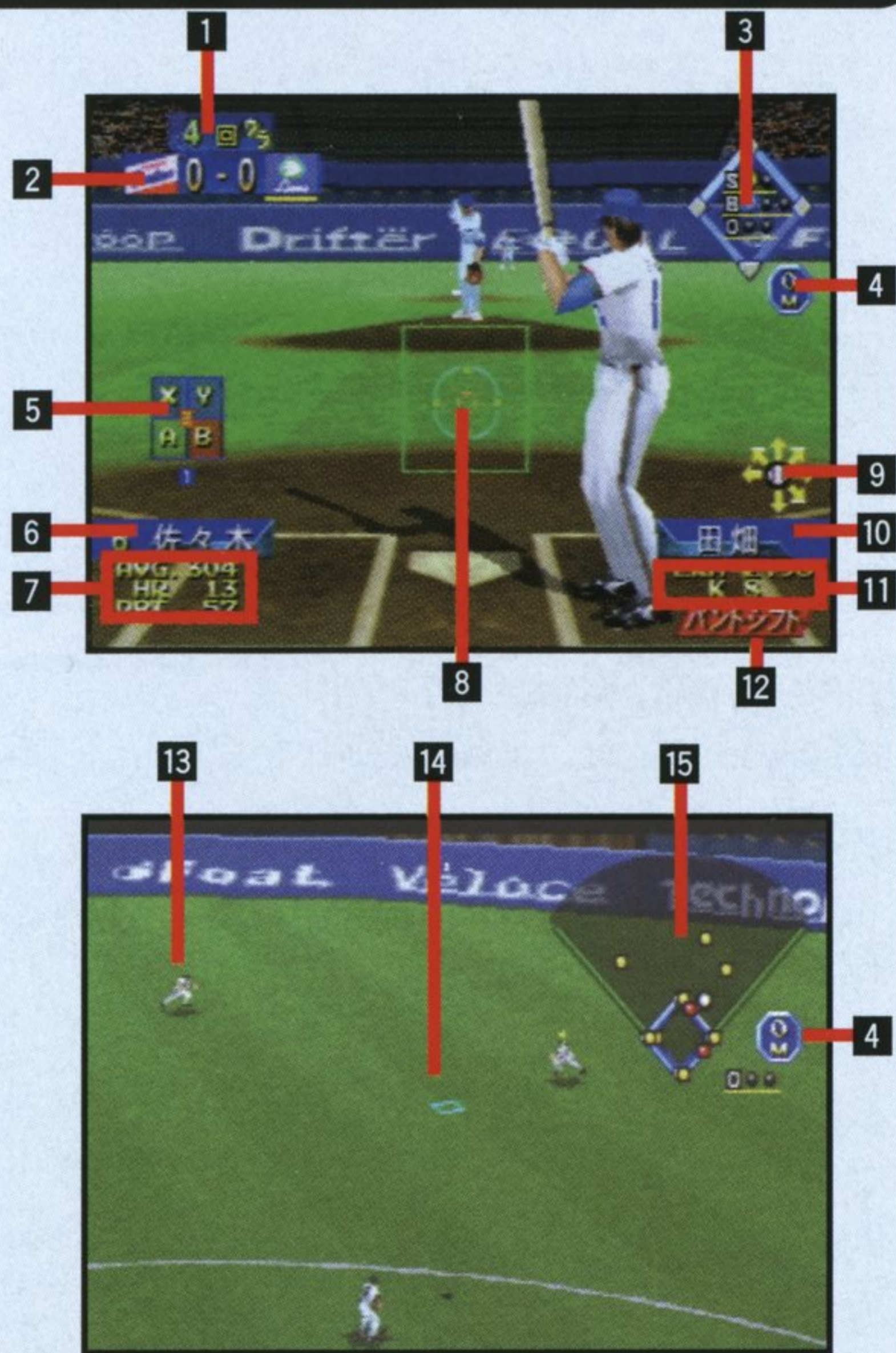
※設定で演出をOFFにすると表示されなくなります。

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 所属チームの旗 2 選手の名前 3 防御率 4 勝数 5 敗数 6 セーブ数 7 現時点での成績 8 この試合での奪三振数 9 現時点までの投球数 | <ul style="list-style-type: none"> 10 打順 11 守備位置 12 選手の調子
(詳細はP9参照) 13 現時点での打率 14 本塁打数 15 打点数 <p>※オープン戦では'97年度の成績、ペナントでは、そのペナントでの成績を表示</p> |
|---|--|

打席・守備画面

打席画面や守備画面の情報は、行う操作は異なりますが、攻守とも共通しています。

- 1 イニング数
- 2 対戦チーム／スコア表示
- 3 カウント／ランナー表示
- 4 風向きと風速表示
- 5 打者の得意（赤ゾーン）／不得意（青ゾーン）
コースと投手の配球（赤=ストライク／青=ボール）
- 6 打者の打順／名前
- 7 打者の打率／ホームラン数／打点
- 8 ストライクゾーン（外枠）と打撃マーカー。
打撃マーカーは3タイプ（読みが当たった場合／
読んでいない場合／読みがはずれた場合）あり、
打てる範囲に合わせると赤く表示される
- 9 投手の持つ球種の入力方向
- 10 投手の名前
- 11 投手の防御率／この試合での奪三振数
- 12 守備フォーメーション（守備時のみ・P33参照）
- 13 操作選手カーソル※
- 14 ボールの着地点マーカー（設定で表示を「ON」にしたとき）
- 15 守備選手位置とランナー表示



Summer Action

攻撃時と守備時では見るポイントが異なる

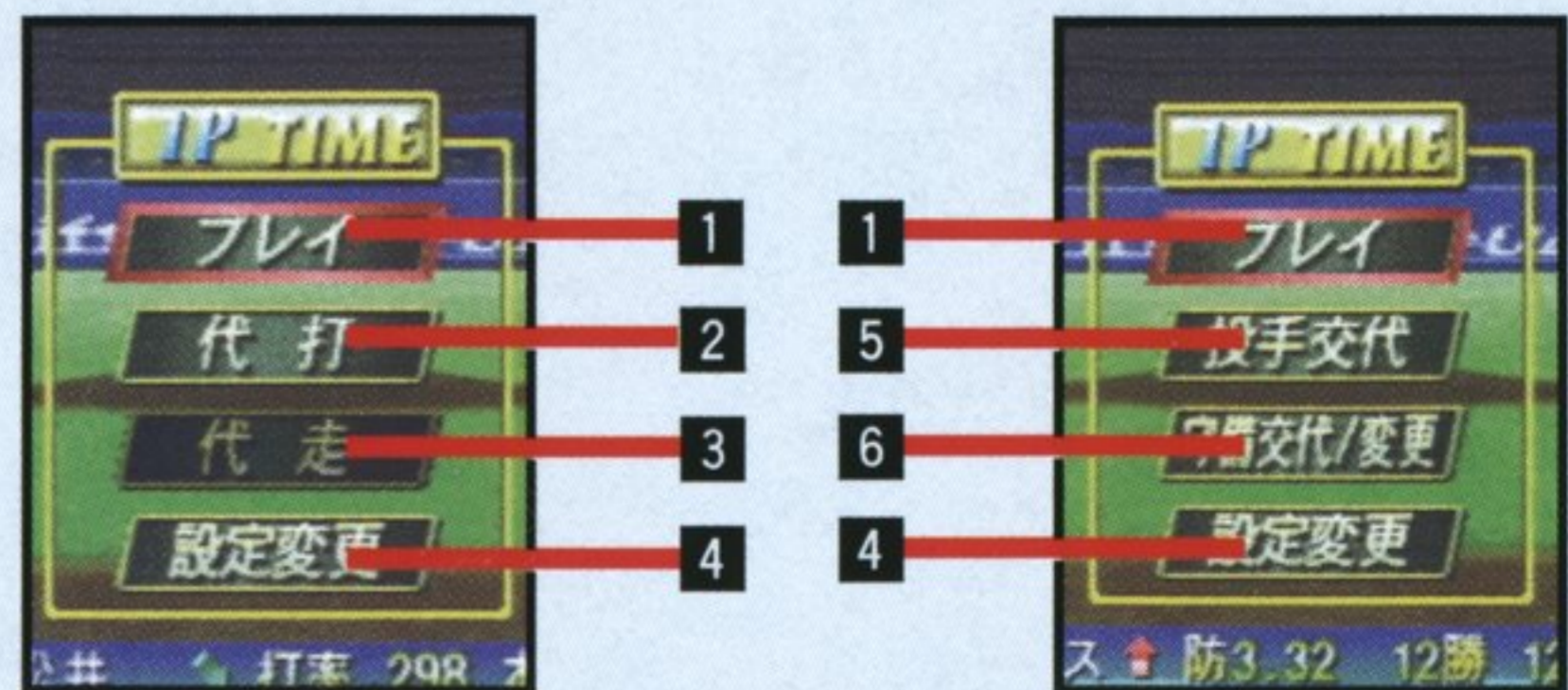
攻撃時には、投手の持ち球を確認し、球筋をいかに読むかが大切になります。また、守備時には、打者の得意・不得意コースを見て、相手の不得意な球種やコースを選択することが大切です。

※操作選手カーソルをRボタンで固定し、選択された選手を動かし続けることもできます。

タイム画面

試合中にスタートボタンを押すと、タイムが取れます。方向ボタンで選択、A・Cボタンで決定してください。

また、この画面でXボタンを押すと、打席画面の視点を3種類のいずれかに切り替えることができます。



- | | | |
|---------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1 プレイ再開 | 3 代走 (P33参照) | 5 投手交代 (P33参照) |
| 2 代打 (P33参照) | 4 ゲームの設定変更(以下参照) | 6 守備交代/変更 (P33参照) |

設定変更

【守備や走塁などの各種設定を変更する】

「設定変更」を選択すると、右のゲーム設定画面に切り替わります。設定項目を方向ボタンの▲▼で選択、◀▶で変更してください。これは、攻撃時、守備時を問わずに変更することができます。すべての設定が終わったら、「戻る」にカーソルを合わせ、A・Cボタンで決定しましょう。これで、再びタイム画面に戻ることができます。



- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 演出の有無 (OFFにした場合、試合開始時の球団旗表示、投手/打者の情報画面、打撃マーカロックオン時の視点切り替え、風船などの演出がカットされます) | 3 守備時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) |
| 2 実況音声の有無 | 4 走塁時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) |
| | 5 ボールの着地点マーカの有無 |
| | 6 タイム画面に戻る |

ちゅう そう さ ほう ほう

ゲーム中の操作方法

選手を思いどおり動かさせなければ、試合に勝つことはできません。

基本となる各操作をマスターしましょう。

試合に勝つための操作ポイントを紹介します

ここでは、各プレイに必要な操作を、図表を交えながら説明していきましょう。



打撃

OPERATION 1

投球コースの読み

投手が投球を行う前、球筋を読むことができます。読めるコースは4方向。読みが当たった場合、打撃マーカーがロックオンします。読みがはずれても打撃マーカーを移動させてボールに当てることが可能です。また読みを入力せず、打撃マーカーを中央に置くのもひとつの方法です（マーカーが大きくなる）。



OPERATION 2

スイング

投球後、球筋を読まなかった場合や読みがはずれた場合は、方向ボタンで打撃マーカーを移動させましょう（8方向）。打てるコースと合うと打撃マーカーの色が変わります。タイミングを計ってCボタンでスイングしましょう。



OPERATION 3

バント

投球後、Zボタンを押したままにするとバントができます。打球を転がす方向は、方向ボタンの左右で変えられます。





走塁

OPERATION 4



【連打】

走力アップ

●ボタンを連打することで、打ったバッターの走力がアップ。内野の深い位置に打球が飛んだ場合は、内野安打も狙えます。

OPERATION 5



+



/



+



/



進塁・帰塁・盗塁

【進塁】

【帰塁】

進塁は、方向ボタンで進む塁を指示しながらBボタンを押してください。帰塁は、同様に方向ボタンを押しながらAボタンで行います。なお、方向ボタンは↓=本塁、↗=1塁、↖=2塁、←=3塁を指し示しています。また、Yボタンで全ランナーを進塁、Xボタンで全ランナーを帰塁させることができます。さらに、盗塁は投球モーション後に、進塁と同様の操作を行うことで可能です。なお、走塁をAUTOにすると、走塁に関する操作をパッドでできなくなります。

OPERATION 6



OR



リード

ランナーはLボタンでリードを取ることができます。牽制球で刺されないよう、リードを取りすぎた場合は、Rボタンで素早く戻りましょう。複数のランナーがいる場合は、方向ボタンでリードさせたいランナーの塁を指定します（↓=本塁、↗=1塁、↖=2塁、←=3塁）。

OPERATION 7



+



/



塁間にランナーを止める / たまったランナーの分離

フライが上がったときにL・Rボタンを同時に押し続けると、ランナーを塁間で止めることができます。また、同一塁間にランナーが複数たまってしまった場合、Zボタンを押すと、前にいるランナーを進塁、後ろにいるランナーを帰塁させることができます。



とうきゅう 投球

OPERATION 8

きゅうしゅ せんたく 球種の選択

とうきゅうまえ な きゅうしゅ せんたく とうしゅ
投球前にまずは投げる球種を選択します。投手
の持ち球を確認し（ゲーム画面の投手名の上に
ひょうじ ないよう がめん とうしゅこうたい かくにんか
表示／内容はタイム画面「投手交代」で確認可
能）、方向ボタンで球種を選択してください（8
ほうこう むにゅうりょく も きゅうしゅ ほうこう
方向）。無入力または持っていない球種の方
向を入力すると、すべてストレートになります。



OPERATION 9

とうきゅう 投球

きほんてき とうきゅう
基本的に投球は●ボタンを押せばOKです。また、●ボタンを押す長さによって
きゅうそく ちょうせい おこな なが お きゅうそく はや
球速の調整を行う（長く押ししているほど球速は速くなる）こともできます。

OPERATION 10

コースの決定

●ボタンを押した後、方向ボタンでカーソルを動かし、投球コースを変えることができます。
だしゃ ふとくい さんしょう ねら とうきゅう さくせん
打者の不得意コース（P27参照）を狙って投球するのもひとつの作戦でしょう。

OPERATION 11

けんせいきゅう 牽制球

リードを取っているランナーを刺す牽制球。操作方法は、塁を指定する
ほうこう どうじ お
方向ボタンと●ボタンを同時に押ししてください。また●、●、●ボタンを
お ちよくせつ るい るい るい けんせいきゅう な
押すことで、直接3塁、2塁、1塁にそれぞれ牽制球を投げることもできま
す。投球と同時にランナーが盗塁を行った場合は、キャッチャーの送球と
なり、方向ボタンで塁指定しながら●ボタンで送球してアウトを狙います。





守備

OPERATION 12

キャッチング

守備の基本となるのがキャッチングです。操作方法はいたって簡単。方向ボタンで選手を動かし、ボールに触るだけです。フライの時は、ボールの着地点マーカーを頼りに落下点に立てば、アウトを取ることができます。



OPERATION 13

スローイング



スローイングは、方向ボタンで塁を指定しながら、Cボタンを押してください。送球時に塁を指定しないでCボタンを押した場合は、自動的に1塁に送球されます。また、Aボタンで本塁、Zボタンで1塁、Yボタンで2塁、Xボタンで3塁に直接送球することもできるので、覚えておくと楽でしょう。

OPERATION 14

タッチプレイ

方向ボタンで塁を指定しながらBボタンを押すと、選手がボールを持ったまま指定した塁に走ります。また、Bボタンのみを押すと、一番近くにある塁へ走ります。



OPERATION 15

中継スルー

外野の選手が捕球してバックホームをするときなど、通常、間にいる選手が一度取ってから送球しますが（中継）、L・Rボタンを同時に押したまま、A、X、Y、Zボタンを押すことで、中継する選手がしゃがんで直接ホームベース、3塁、2塁、1塁それぞれにダイレクトに送球することができます。



OPERATION 16

ファインプレイ

方向ボタンを押しながらCボタンを押すことで、方向ボタンで入力した方へダイビングキャッチ、Cボタンのみで真上にジャンプしてのジャンピングキャッチを行うことができます。



OPERATION 17

R

フォーメーション

フォーメーションを変更する場合は、投球前に**R**ボタンを押します。フォーメーションの種類は4つ。ノーマルは通常位置、「バントシフト」はバントに素早く対応可能、「長打警戒」は外野を深く守らせ、「バックホーム」は本塁送球の守備位置になります。



選手交代

OPERATION 18

START

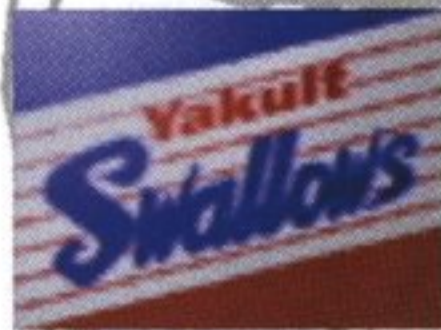
タイム

試合中にスタートボタンを押すことでタイムを取れます。守備位置変更や選手交代はここで行います。守備時は、「投手交代」や「守備交代/変更」が可能です。「投手交代」を選択すると、カーソルは「戻る」に合っています。ここで方向ボタンの▼を押し、リリーフさせる投手を選択、●ボタンで決定してください。「守備交代/変更」を行う場合、守備の変更のみならば、変更する選手の守備位置にカーソルを合わせて選択、決定。さらに変更先を選択、決定してください。選手を交代する場合は、まずは選手を選択、決定後、控えの中から交代させる選手を選択、決定すればOKです。また、攻撃時は、「代打」や「代走」の指定をすることができます。「代打」を出す場合、控え選手の中から打者を選び、決定してください。「代走」を出す場合は、まず変更したい選手のいる塁を選択、決定。次に、代走者を控えの選手の中から選択し、決定します。ちなみにキャンセルする場合は「キャンセル」にカーソルを合わせて●ボタンです。



チーム&スタジアム紹介

CENTRAL LEAGUE



ヤクルトスワローズ

【ホームグラウンド】^{めいじじんぐうやきゅうじょう} 明治神宮野球場



横浜ベイスターズ

【ホームグラウンド】^{よこはま} 横浜スタジアム



広島東洋カープ

【ホームグラウンド】^{ひろしましんきゅうじょう} 広島市民球場



読売ジャイアンツ

【ホームグラウンド】^{とうきょう} 東京ドーム



阪神タイガース

【ホームグラウンド】^{はんしんこうしえんせきゅうじょう} 阪神甲子園球場



中日ドラゴンズ

【ホームグラウンド】ナゴヤドーム

PACIFIC LEAGUE



西武ライオンズ

【ホームグラウンド】^{せいぶ} 西武ライオンズ球場



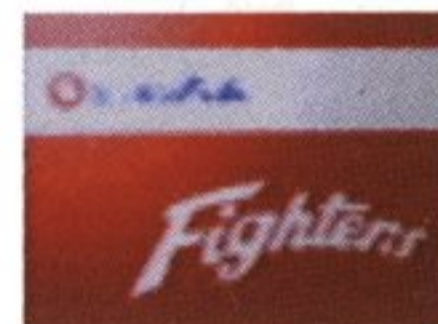
オリックスブルーウェーブ

【ホームグラウンド】グリーンスタジアム神戸



近鉄バファローズ

【ホームグラウンド】^{おおさか} 大阪ドーム



日本ハムファイターズ

【ホームグラウンド】^{とうきょう} 東京ドーム



福岡ダイエーホークス

【ホームグラウンド】^{ふくおか} 福岡ドーム



千葉ロッテマリーンズ

【ホームグラウンド】^{ちば} 千葉マリンスタジアム

ORIGINAL TEAM

オールパシフィック



セ・パ両リーグとも、スター選手を集めて構成されたドリームチームです。

オールセントラル



OBナイツ



プロ野球OB選手とセガキャラクターで構成されたオリジナルチームです。

OBダイナマイツ



しんさく あんない たの じょうほう し
新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレフォン

さつ 札	ぼろ 幌	011-842-8181
せん 仙	だい 台	022-285-8181
とう 東	きょう 京	03-3743-8181
な 名古屋	ご 屋	052-704-8181
おお 大	さか 阪	06-333-8181
ふく 福	おか 岡	092-521-8181

でんわ
電話で

ファックス
FAXで

インターネットで

セガ ファックスクラブ

プッシュ回線またはトーン切り替えの
あるダイヤル回線をお使いください。

とう 東	きょう 京	03-5950-7790
おお 大	さか 阪	06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンをお
押せば、ほしい情報がファックスで送
信されます。

セガ ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で
上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっている
テレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

プロ野球
GREATESTTM
WINNERS 98
Summer Action

プロ野球グレイテストナインTM98
サマーアクション

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

(社)日本野球機構, プロ野球12球団公認ゲーム

11球場公認ゲーム

© JPBOC



GS-9202 672-5371

株式
会社

セガ・エンタープライゼス