

DISC
取扱説明書

SEGA SATURN™

プロ野球

GREATEST™ NINE '97

メーカーミラクル

YOMIURI GIANTS/CHUNICHI DRAGONS
HIROSHIMA TOHYOH CARP/YAKULT SWALLOWS
YOKOHAMA BAY STARS/HANSHIN TIGERS

CENTRAL LEAGUE

PACIFIC LEAGUE

ORIX BLUE WAVE/NIPPON HAM FIGHTERS
SEIBU LIONS/KINTETSU BUFFALOES
CHIBA LOTTE MARINES/FUKUOKA DAIET HAWKS



SEGA
SPORTS

プロ野球グレイテストナイン™'97メーカーミラクル

推奨年齢

全年齢

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™

▲ 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。

- このセガサターンCDは、SEGA SATURN. 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。

- このディスクを無断で複製することおよび真贋業に使用することを禁じます。
- セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

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'97メークミラクル」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。

プロ野球

GREATEST
NINE 97
メークミラクル

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	21
ゲーム中の操作方法	24
チーム&スタジアム紹介	29

このゲームはバックアップに対応です。セーブ方法、使用する空き容量は、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。

基本操作方法

まずは、基本となる操作方を説明しましょう。

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24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

B A T T E R	
方向ボタン	打撃マーカーの移動
Aボタン	左下コース読み
Bボタン	右下コース読み
Cボタン	スイング
Xボタン	左上コース読み
Yボタン	右上コース読み
Zボタン	バント
Rボタン	未使用
Lボタン	未使用
L+Rボタン	未使用

R U N N E R	
方向ボタン	ベースの指定
Aボタン	指示塁へ帰塁
Bボタン	指示塁へ進塁
Cボタン	連打すると走力アップ
Xボタン	全ランナーの帰塁
Yボタン	全ランナーの進塁
Zボタン	塁間にいるランナーの分離
Rボタン	リードしたランナーを戻す
Lボタン	リードしたランナーを進める
L+Rボタン	塁間でランナーを停止（フライの時）

守 備

P I T C H E R	
方向ボタン	球種/コース入力/ベース指示
Aボタン	敬遠球
Bボタン	牽制球
Cボタン	投球
Xボタン	3塁に牽制球
Yボタン	2塁に牽制球
Zボタン	1塁に牽制球
Rボタン	守備フォーメーション変更
Lボタン	未使用
L+Rボタン	未使用

F I E L D E R	
方向ボタン	野手の移動/ベース指示
Aボタン	ホームベースに送球
Bボタン	野手を指示塁へ移動
Cボタン	ファインプレイ/送球
Xボタン	3塁に送球
Yボタン	2塁に送球
Zボタン	1塁に送球
Rボタン	操作選手カーソル固定(P22参照)
Lボタン	未使用
L+Rボタン	中継スルー（ダイレクト送球）

※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Xボタンを押すと視点の変更ができます。また、A・B・C/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。

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。

●選べるゲームモードは全部で6つ

本体にCD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'97メーキングミラクル」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、方向ボタンの上下で選択。スタート、A、Cボタンのいずれか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。



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247必要)
1997ペナント	1997年度ペナントで実際に起こったことを体験できるモード	(空き容量247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)

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しょう。

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。方向ボタンの上下で選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。なお、「1Pvs2P」は、2つ以上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。

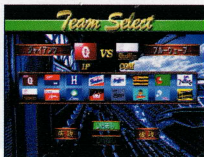
2 チームセレクト

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、スタート、A、Cボタンのいずれか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。方向ボタンの左右で先攻・後攻を、上下でDH（指名打者制）の有無を切り替えてください（1P側のみ）。スタート、A、Cボタンのいずれかで決定です。



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、スタート、A、Cボタンのいずれか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上下で、設定の変更は左右で行ってください。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」を方向ボタンの上下で選択し、スタート、A、Cボタンのいずれか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變更
- 10 2P (COM) チームの情報

ベンチ入り変更画面

【先発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、スタート、A、Cボタンのいずれか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、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定します。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、以下参照です。

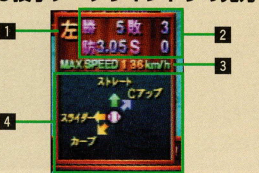


●野手データウインドウの見方



- 1 打席 (右/左/両)
- 2 1996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 (長=長打力/功=功打力/走=走力/肩=肩力/守=守備力) 各能力は、バーの長さで表示

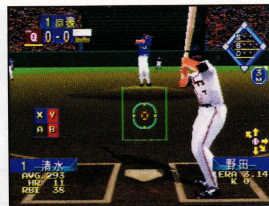
●投手データウインドウの見方



- 1 投げ腕 (右/左)
- 2 1996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 (調子や操作によって変化)
- 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、P24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A、C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、ほうごう方向ボタンです。



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、同じカードで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」を選んでスタート、A、Cボタンのいずれかで決定します。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

1Pの操作するチームを方向ボタンで選択、スタート、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、方向ボタンの下を押して、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）を方向ボタンの左右で選ぶことができます。



ONE POINT 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左右で選択、スタート、A、Cボタンのいずれか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上下で各項目を選択、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、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。



- 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 ボールの着地点の有無※
- ※印の付いている項目は、ゲーム中でも変更可能

ONE POINT 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の利用

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、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定すると、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】

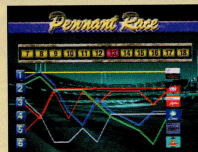
リーグの試合日程を確認することができます。まずは、日程を確認するチームを選択、決定してください。日程表では、黄色い枠で囲まれている日が現在の日にちで、方向ボタンの左右で月の変更ができます。画面上部には、表示している月、チーム名、月間成績などが表示されます。また、「H」はホーム、「V」はビジター、「WIN」は勝利、「LOSE」は敗戦を表しています。戻るときは、Bボタンを押してください。



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。日には、方向ボタン左右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。方向ボタンの上下で上位下位のスクロール、左右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、スタート、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。



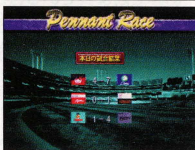
6 試合開始

画面が球場に切り替わり、試合が始まります。ペナントレースでは、各回が終了することに、他球場の試合経過が表示されるので参考にしましょう。試合中の詳しい操作は、P24以降を参照してください。



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)。スタート、A、Cボタンのいずれかを押し、その他の試合結果が表示されます。もう一度押し、セーブ画面に変わります。



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、方向ボタンで保存データを選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。保存しない場合は、「セーブしない」にカーソルを合わせてスタート、A、Cボタンのいずれかを押しします。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247必要です。



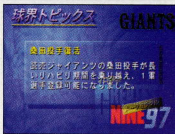
※ データ1は本体RAM、データ2~8はカートリッジRAMに保存されます。

1997ペナント [1997年度ペナントと同じ出来事が起こるペナント]

基本的なゲームの流れはペナントレースと同じですが、試合を進めていくと、外国人選手の入れ替えや選手のケガなど、1997年度のペナント前半戦で実際に起こったことが、ゲームの中で現実と同様に再現されます。起こった出来事は、「球界トピックス」として、画面に表示されます。

なお、保存にはバックアップの空き容量が247必要です。

※ エディットチームやオリジナルチームは使用できず、セントラルリーグ/パシフィックリーグ内でペナントレースを行います。
※ 試合数 (135試合)、指名打者の有無は変更することができません。



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。方向ボタンの左右でプレイ人数を選択、スタート、A、Cボタンのいずれか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を方向ボタンの上下で選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。



3 チーム&打者セレクト

チームを方向ボタンの左右で選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定します (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1996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)。

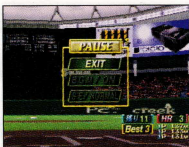
5 ホームラン競争開始

ピッチャーは一定の間隔で投球を行います。P24の打撃操作を参照して、バットをスイングしてください。また画面には、風速や風の向き、打者の成績、さらに画面右では飛距離ベスト3、残り投球数、ホームラン数などが確認可能です。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。方向ボタンの上下で項目を選択、左右で変更してください。「EXIT」を選ぶ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、方向ボタンの上下で、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スタート、A、Cボタンのいずれかを押し、ランキング表示画面になります。方向ボタンの左右で項目変更、上下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スタート、A、Cボタンのいずれかを押し、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と戻ります。



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）

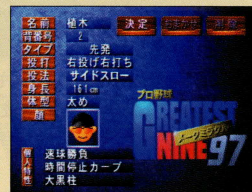


選手エディット

【投手/野手の個人データを作成する】

名前や背番号、個人特性などを設定できます。方向ボタンの上下で項目を選択、左右で変更またはA、C、スタートボタンで決定。また、COMI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]

方向ボタンの上下で項目を選択、左右で変更またはA、C、スタートボタンで決定
 「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ボタンを押して「決定」を選んでA、C、スタートボタンです。※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、右の選手一覧にカーソルを移動し、方向ボタンの上下で選択、A、C、スタートボタンで決定です。獲得先のチーム変更は方向ボタンの左右です。



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。方向ボタンの上下で項目を選択、左右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)。

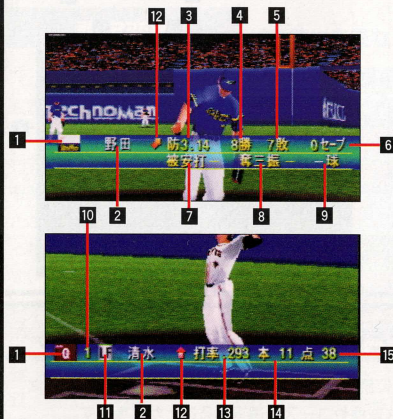
ゲーム画面の見方

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



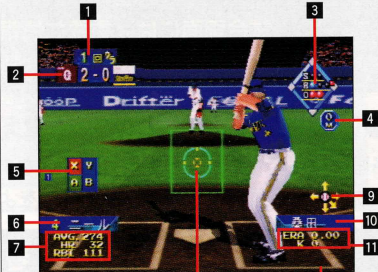
投手データは登板するとき、打者データは打席に入ったときに表示されます。またタイムを取ると(P23参照) データを確認できます。※設定で演出をOFFにすると表示されなくなります。

- | | |
|------------------|---|
| 1 所属チームの旗 | 10 打順 |
| 2 選手の名前 | 11 守備位置 |
| 3 防御率 | 12 選手の調子
(詳細はP9参照) |
| 4 勝数 | 13 現時点での打率 |
| 5 敗数 | 14 本塁打数 |
| 6 セーブ数 | 15 打点数 |
| 7 現時点での成績 | ※オープン戦では'96
年度の成績、ペナント
では、そのペナントで
の成績を表示 |
| 8 この試合での
奪三振数 | |
| 9 現時点までの
投球数 | |

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)
- 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 (緑の外枠) 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・P28参照)
- 13 操作選手カーソル※
- 14 ボールの着地点マーカー (設定で表示を選んだとき)
- 15 守備選手位置とランナー表示



ONE POINT 攻撃時と守備時では見るポイントが異なる

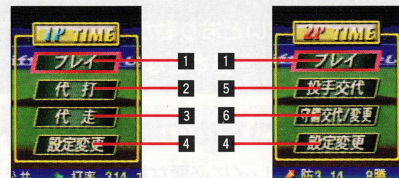
攻撃時には、投手の持ち球を確認し、球筋をいかに読むかが大切になります。また、守備時には、打者の得意・不得意コースを見て、相手の不得意な球種やコースを選択することが大切です。

※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すこともできます。

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、打席画面の視点を切り替えることができます (3種類)。



- | | | |
|--------------|-----------------|-------------------|
| 1 プレイ再開 | 3 代走 (P28参照) | 5 投手交代 (P28参照) |
| 2 代打 (P28参照) | 4 ゲームの設定 (以下参照) | 6 守備交代/変更 (P28参照) |

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上下で選択、左右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て、A、Cボタンのいずれかで決定しましょう。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 | 4 走塁時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) |
| 2 実況音声の有無 | 5 ボールの着地点の有無 |
| 3 守備時の選手の操作 (MANUAL/AUTO) | 6 タイム画面に戻る |

ゲーム中の操作方法

選手を思いどおり動かさなければ、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よう

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。



BATTING
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。



RUNNING

走塁

OPERATION 4

走力アップ



【連打】

C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

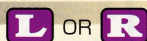
【進塁】

【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、方向ボタンは下=本塁、右=1塁、上=2塁、左=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

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ボタンで素早く戻しましょう。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（下=本塁、右=1塁、上=2塁、左=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。



OPERATION 8

球種を選択

投球前には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。



PITCHING 投球

OPERATION 9

投球

基本的に投球はCボタンを押せばOKです。また、Cボタンを押す長さによって球速の調整を行う（長く押し続け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

C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。打者の不得意コース（P22参照）を狙って投球するのもひとつの作戦でしょう。



OPERATION 11

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、塁を指定する方向ボタンとBボタンを同時に押ししてください。またX、Y、Zボタンを押すことで、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Cボタンで送球してアウトを狙います。



FIELDING 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ク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

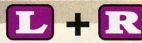
方向ボタンで塁を指定しながらBボタンを押すと、選手がボールを持ったまま指定した塁へ走ります。また、Bボタンのみを押すと、一番近くにある塁へ走ります。



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ていると、中継する選手がしゃがんで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ボタンのみの入力でも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

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、「バントソフト」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。



チーム&スタジアム紹介

ゲームに登場するプロ野球12球団と、そのホームグラウンド、そして4つのオリジナル球団を紹介しましょう。

●16の球団と11のスタジアム

このゲームに登場するセントラル、パシフィックの両リーグ計12球団は、96年度の実際の成績データに基づいて構成されています。その他、オールスターチームが2つ、プロ野球OB選手とセガキャラクターで構成されるオリジナルチームが2つ用意されています。

CENTRAL LEAGUE

<p>読売ジャイアンツ</p>  <p>GIANTS</p>  <p>東京ドーム 両翼 100m センター 122m</p>	<p>中日ドラゴンズ</p>  <p>DRAGONS</p>  <p>ナゴヤドーム 両翼 100m センター 122m</p>	<p>広島東洋カープ</p>  <p>CARP</p>  <p>広島市民球場 両翼 91.4m センター 115.8m</p>
<p>ヤクルトスワローズ</p>  <p>SWALLOWS</p>  <p>明治神宮野球場 両翼 91.0m センター 120m</p>	<p>横浜ベイスターズ</p>  <p>STARS</p>  <p>横浜スタジアム 両翼 94.0m センター 118m</p>	<p>阪神タイガース</p>  <p>TIGERS</p>  <p>阪神甲子園球場 両翼 96.0m センター 120m</p>



TIME

選手交代

OPERATION 18

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。ここで守備位置変更や選手交代を行うわけです。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下を押し、リリーフさせる投手を選択、C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、キャンセルの場合は、「キャンセル」にカーソルを合わせてCボタンです。

START



PACIFIC LEAGUE

オリックスブルーウェーブ



グリーンスタジアム神戸
両翼 99.1m
センター 122m

日本ハムファイターズ



東京ドーム
両翼 100m
センター 122m

西武ライオンズ



西武ライオンズ球場
両翼 95.0m
センター 120m

近鉄バファローズ



大阪ドーム
両翼 100m
センター 122m

千葉ロッテマリーンズ



千葉マリンスタジアム
両翼 99.5m
センター 122m

福岡ダイエーホークス



福岡ドーム
両翼 100m
センター 122m

ORIGINAL TEAM

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。

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。



オールセントラル



オールパシフィック



OBナイツ



OBダイナマイツ

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

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181



電話で

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。

東京 03-5950-7790
大阪 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 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

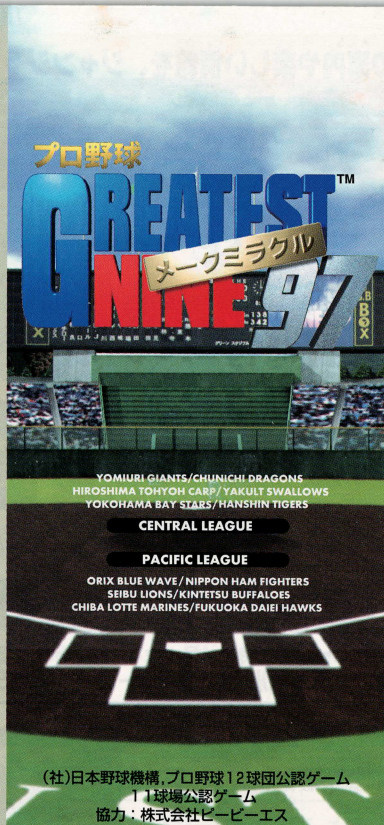
★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

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

GREATEST™ NINE 97

メークミラクル

138
242

BOX

YOMIURI GIANTS / CHUNICHI DRAGONS
HIROSHIMA TOHYOH CARP / YAKULT SWALLOWS
YOKOHAMA BAY STARS / HANSHIN TIGERS

CENTRAL LEAGUE

PACIFIC LEAGUE

ORIX BLUE WAVE / NIPPON HAM FIGHTERS
SEIBU LIONS / KINTETSU BUFFALOES
CHIBA LOTTE MARINES / FUKUOKA DAIEI HAWKS

(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
協力：株式会社ビービーエス