

MARK III / MASTER SYSTEM 共用

# GOLD CARTRIDGE

## 熱球甲子園

### ゲームの遊び方

1~2人用





# 熱球

このたびは、セガ ゴールド カートリッジ “<sup>ねつきゅうこうし</sup>熱球甲子園”<sup>えん</sup>をお買い上げいただき、<sup>まこと</sup>誠にありがとうございました。プレイの<sup>まえ</sup>前に、この「ゲームの<sup>あそ</sup>遊び方」をお読みいただきますと、より<sup>たの</sup>楽しく遊ぶことができます。

## セガからの<sup>ねが</sup>お願い

ゲームを<sup>はじめ</sup>始める前に<sup>まえ</sup>まず、<sup>よ</sup>読んでおこう。

- カートリッジを<sup>さ</sup>差し込むときは、<sup>かなら</sup>必ず<sup>でんげん</sup>電源スイッチを切っておいてください。
- <sup>でんげん</sup>電源を入れても何も映らないときには、カートリッジが<sup>きちん</sup>と<sup>さ</sup>差し込まれているか<sup>かくにん</sup>確認しましょう。
- プレイのあとは、<sup>かなら</sup>必ず<sup>でんげん</sup>電源スイッチを切ってからカートリッジを<sup>ぬ</sup>抜いてください。

カートリッジは、<sup>せいみつ き き</sup>精密機器。こんなことに、<sup>ちゅうい</sup>注意して！

- <sup>きょくたん</sup>極端に<sup>たか</sup>高い<sup>おんど</sup>温度や<sup>ひく</sup>低い<sup>おんど</sup>温度には<sup>ちか</sup>近づけないでください。
- <sup>つよ</sup>強い<sup>あた</sup>ショックを与えたり、<sup>ぶんかい</sup>分解しないでください。
- <sup>よご</sup>汚れを<sup>ふ</sup>拭くときに、シンナーやベンジンなどの<sup>やくひん</sup>薬品を使わ<sup>つか</sup>ないでください。
- <sup>たんし</sup>端子に<sup>ふ</sup>触れたり、<sup>みず</sup>水で<sup>ぬ</sup>濡らさないでください。



# 甲子園

## もく じ 目 次

そう さ ほうほう 操作方法	2
プレイボール	4
ピッチング	8
フィールディング	10
バッティング	12
ランニング	14
アドバイス	15
そう さ いちらんひょう 操作一覧表	16

### ひとこと

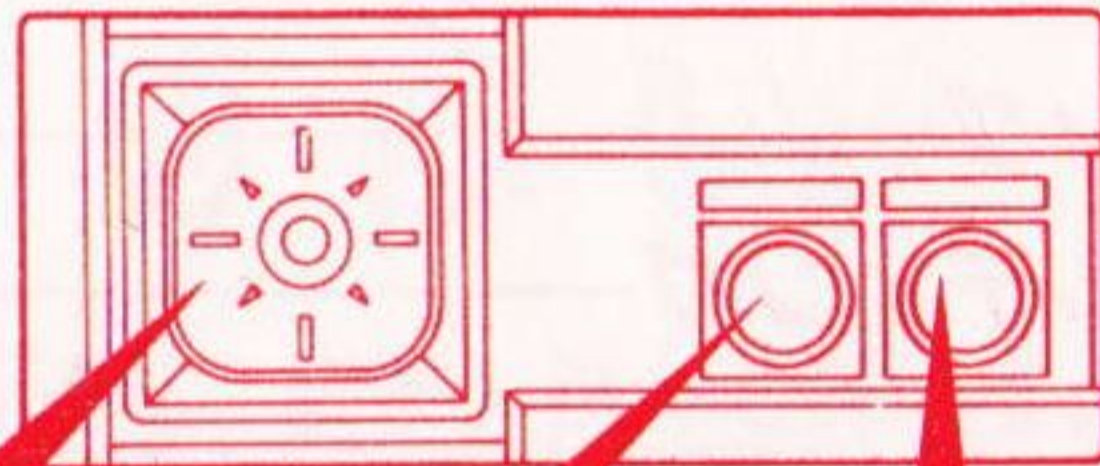
なが じ かん  
長い時間ゲームをしていると、め つか  
目が疲れてしま  
まうよ。ゲームをするときは、1 時間 じ かん やったら 20 分 ぶん ぐら  
い 休 憩 きゅう けい をとるようにしよう。



# 操作方法



- このゲームは1人～2人用です。  
1人プレーでやるときは、1P側にジョイパッド(または、ジョイスティック)を、2人プレーでやるときは1P側、2P側の両方にジョイパッドを付けてください。
- ジョイパッドの詳しい使い方は、後ろのページで説明します。



方向ボタン

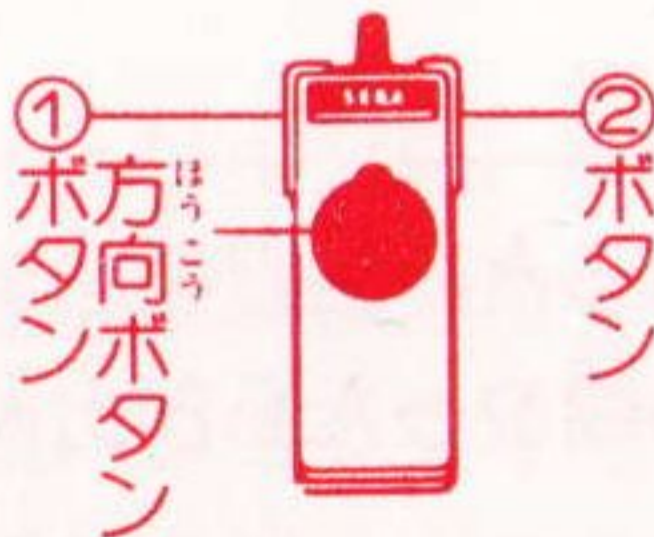
1ボタン

2ボタン

スタートボタン

★①または  
②ボタンを押すと  
スタートできます。

ほかのジョイスティックを使うとき



注意

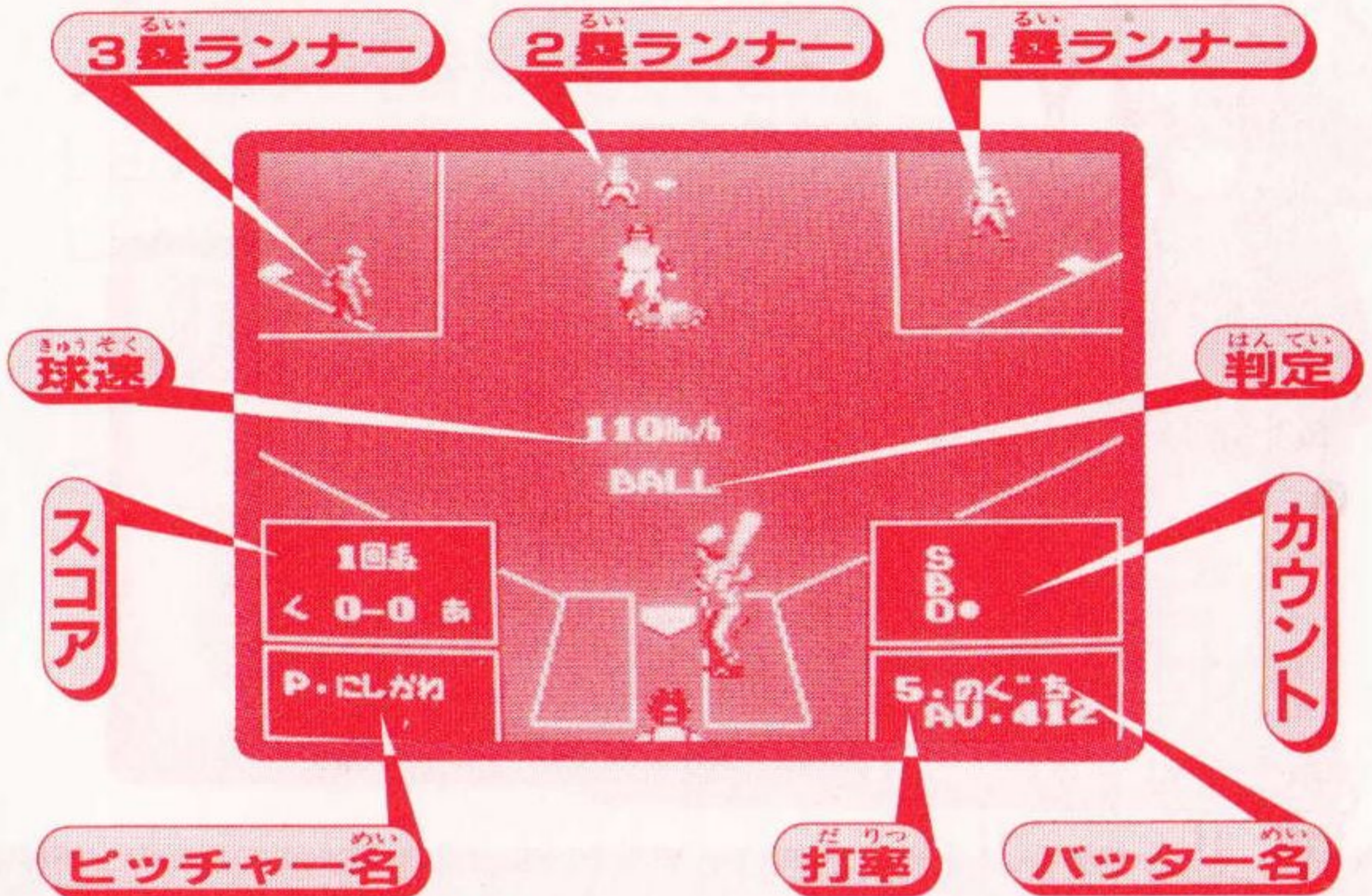
MARK IIIにキーボード(ESKEY)をつないでいる場合は、プレイする前に必ず取りはずしてください。



# がめんひょうじ

## ■ 画面表示

● バッターがバッターボックスにいるときは、ZOOM <sup>ズーム</sup> UP画面となり、下のような表示がでます。

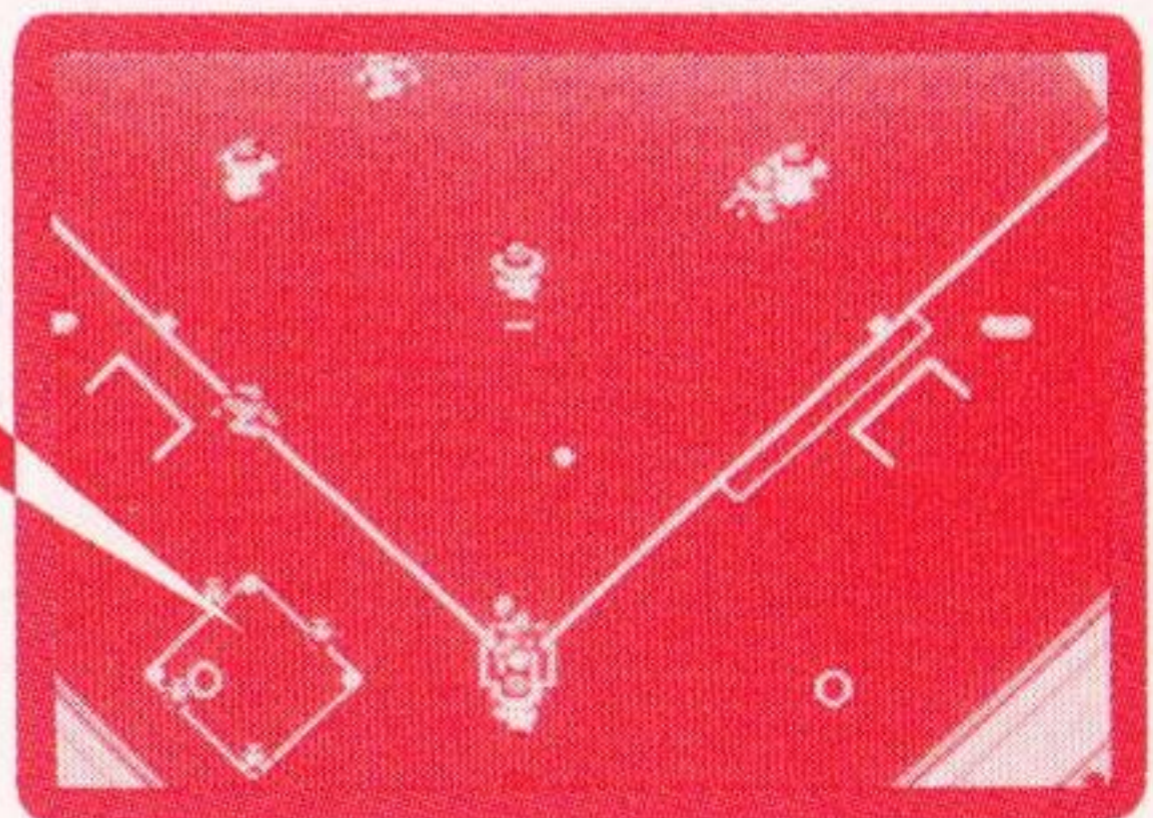


1球投げるごとに球速と、ストライクやボールの判定 <sup>はんてい</sup> をしてくれます。

● バッターが打ったりランナーが盗塁 <sup>とうるい</sup> したりすると、WIDE画面に変わります。

### ミニダイヤモンド

いま、ランナーがどこにいるかを表示 <sup>ひょうじ</sup> してくれます。





# プレイボール



## ■ゲームスタート

スタートボタンを押すとゲームが  
はじ  
始まります。



## ■ルール

- 1人用は、地区予選1試合、甲子園5試合の合計6試合。全試合に勝ち抜けば優勝です。甲子園では勝つたびに、母校の校歌が流れます。
- 2人用では、2つの地区の代表として甲子園で決勝を争います。勝った方が優勝となります。
- 同点のまま9回を終えると延長戦に入ります。延長戦は、決着のつくまで行なわれます。
- 選手は全員で15人。ゲームの途中で、ピンチヒッターやリリーフも出せます。



# ■モードセレクト

方向ボタンで、1 PLAYER (コンピューターと対戦)  
2 PLAYER (人間同士の対戦) と、レベルを決め、スタートボタンで決定してください。

LEVEL 1: 捕球はコンピュータが自動的にやってくれる。

LEVEL 2: 捕球を自分でやる。



●コールドゲームはありません。

●実際の高校野球ルールにできる限り近づけています。

●対戦チームは全部で49地区 150校以上あります。

地区によって強さが違うので色々なチームと対戦

してみてください。また、同じ地区であっても、

攻撃の得意なチームや、足のやたら速いチーム、

守備の堅いチームなどがあるので、相手を良く見

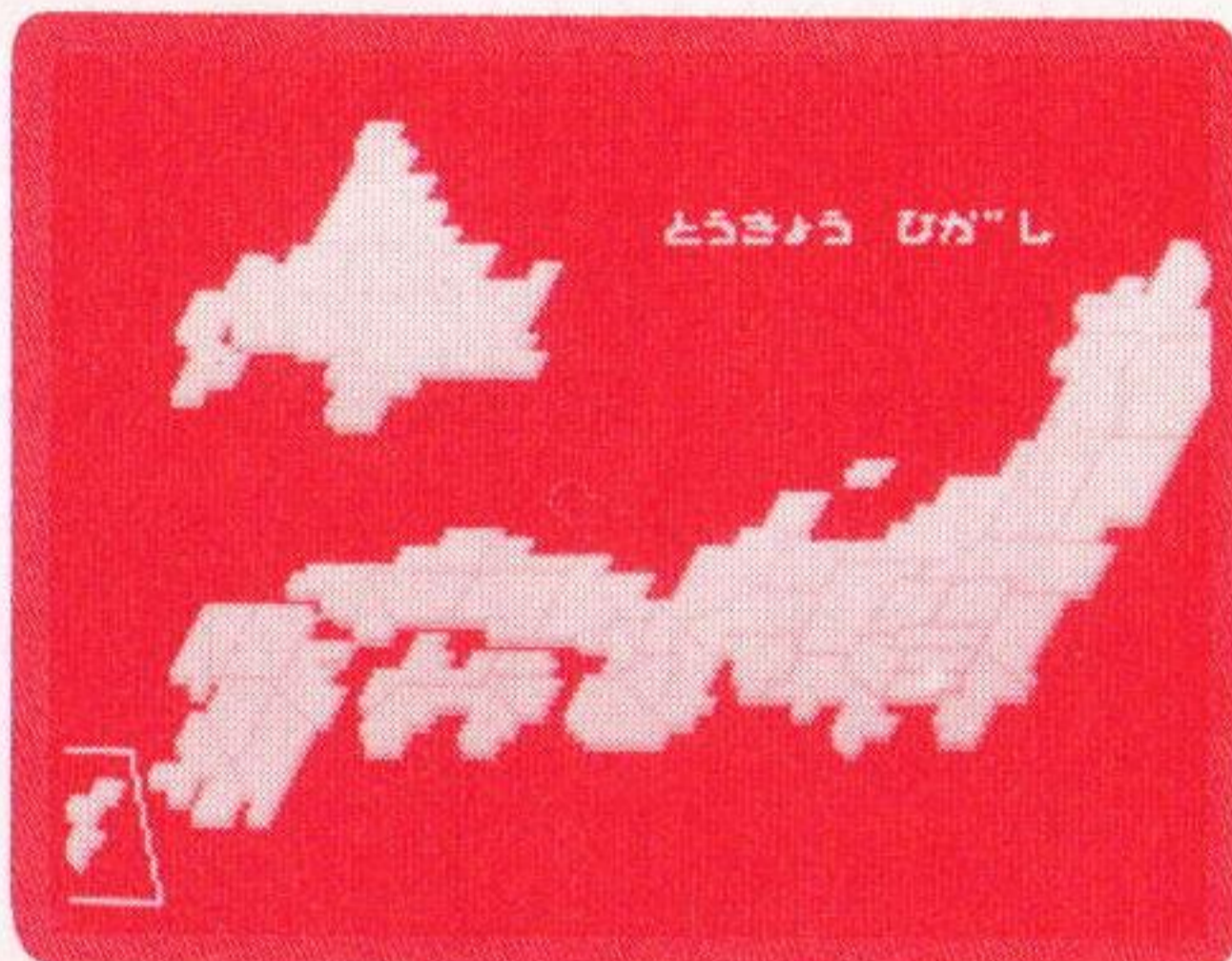
極めて戦いましょう。



ひとりよう  
**1人用**

## ■出場地区を決める。

ぜんこくを2ふけんとう  
京2地区、北海道2地  
区の49地区に分けてい  
ます。方向ボタンで自  
分が出場する地区を選  
び、①ボタンで決定し  
てください。対戦相手  
は自動的に決まります。



## ■チーム名を決める。

自分のチーム名を5文字以内で登録してください。

### 登録方法

1. 方向ボタンで、入力する文字の下に▲を合わせ、  
2 ボタンを押すと入力できます。



2. ①ボタンを押すと、ENDのところ  
に▲が移動しま  
す。②ボタンを押  
せば登録は終わり  
です。



# ■ 試合開始

1人用の最初の試合は、地区予選の決勝戦です。この試合に勝てば、甲子園に行けます。



# ■ チームのレベルアップ

予選に勝つと、予選で得た得点がボーナスポイントになります。このポイントを各項目に振り分けることによりチームのレベルを上げることができます。配分方法は、方向ボタンで項目を選び、②ボタンを押すとパラメーターが増え、①ボタンを押すと減ります。



## ボーナスポイント

投球の球速が速まる。

クリーンナップの長打力が増す。

外野守備の打球に追いつく速度が増す。

走者の足が早くなる。

配分が終わったら、これを選ぶ。

## ふたりよう 2人用

2人用は、甲子園決勝戦の1試合だけです。1人用と同じように出場地区、チーム名を2人分決めてください。



# ピッチング



●ピッチャー、それは<sup>こうこう や きゅう</sup>高校野球の<sup>ヴィップ</sup>VIP。

## ■ピッチャーの<sup>い ち</sup>位置

<sup>ほうこう</sup>方向ボタンを<sup>さゆう</sup>左右に<sup>うご</sup>動かし  
<sup>とうきゅう い ち</sup>投球位置を決めます。

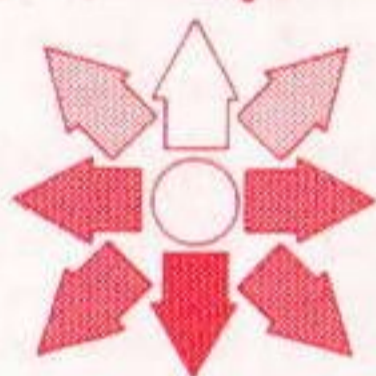
## ■<sup>へん か きゅう</sup>変化球

<sup>ほうこう</sup>方向ボタンで<sup>きゅうしゆ</sup>球種を<sup>えら</sup>選びながら2ボタン  
<sup>お</sup>を押します。



### スローボール

スローシュート  
シュート



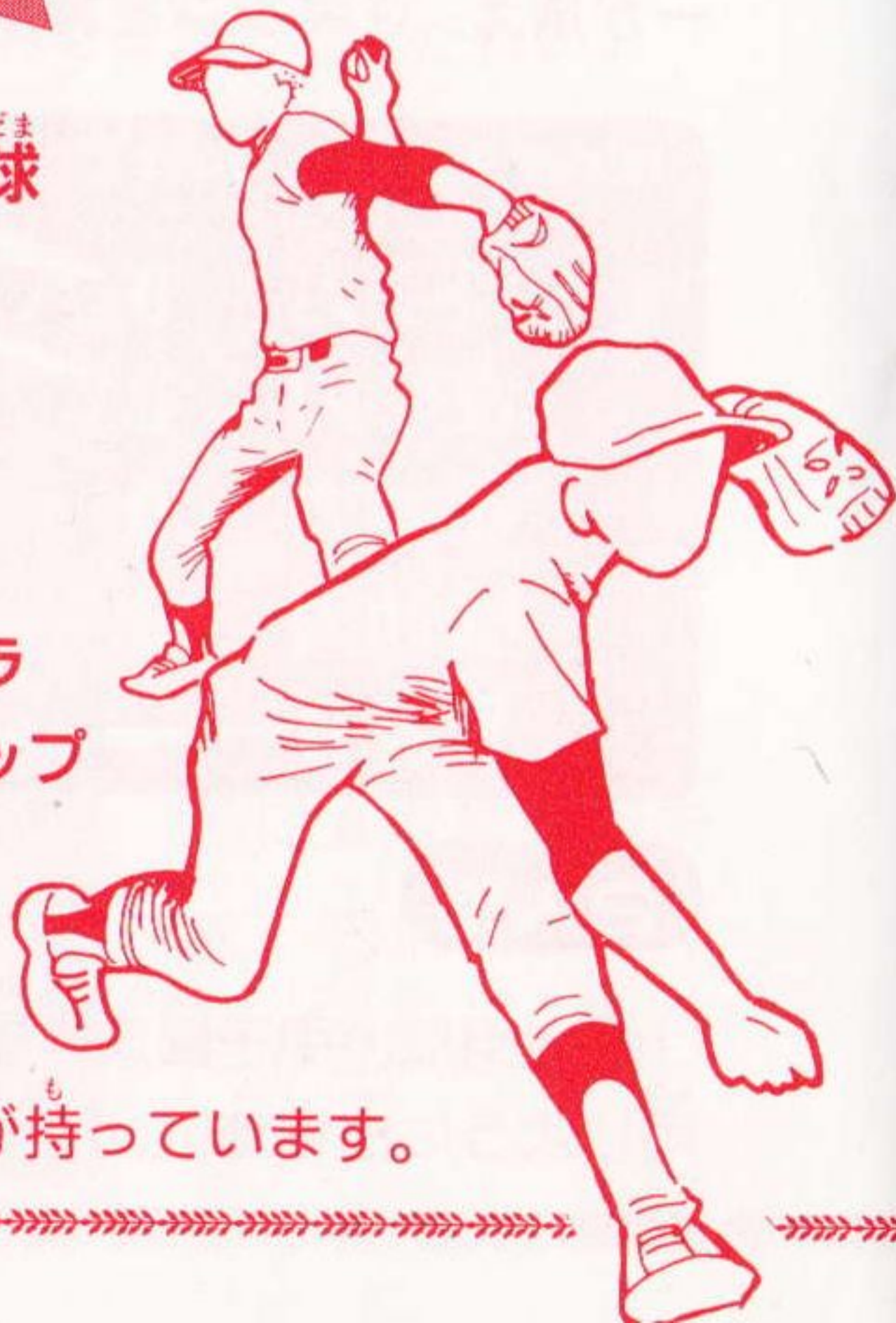
スローカーブ  
カーブ

<sup>ほうこう</sup>方向ボタンを  
<sup>お</sup>押さないときは  
ストレート  
になります。

<sup>き だま</sup>決め球

## ■<sup>き だま</sup>決め球

決め球には、フォーク、スライダー、パーム、チェンジアップがあり、<sup>だれ</sup>誰が<sup>たま も</sup>どんな球を持っているかは、<sup>な</sup>投げてみないとわかりません。ただし<sup>き だま</sup>決め球は、<sup>とうきゅうじっせき</sup>投球実績のある<sup>せんしゆ</sup>選手だけが<sup>も</sup>持っています。





## ■ リリース

- ピッチャー交代は、セットポジションのときに、①ボタンを押し、方向ボタンを下に押しします。
- 画面にピッチャーのデータが表示されるので、方向ボタンでピッチャーを選び、②ボタンを押して、ピッチャー交代をしてください。
- 交代しないときは、①ボタンを押してください。
- 控えのピッチャーは、各チーム最低1人はいます。それ以外の選手でもピッチャーをできますが、決め球を持っていません。



アール みぎ エル ひだり な  
R: 右 / L: 左投げ

か こ どうきゅうかいすう  
過去の投球回数

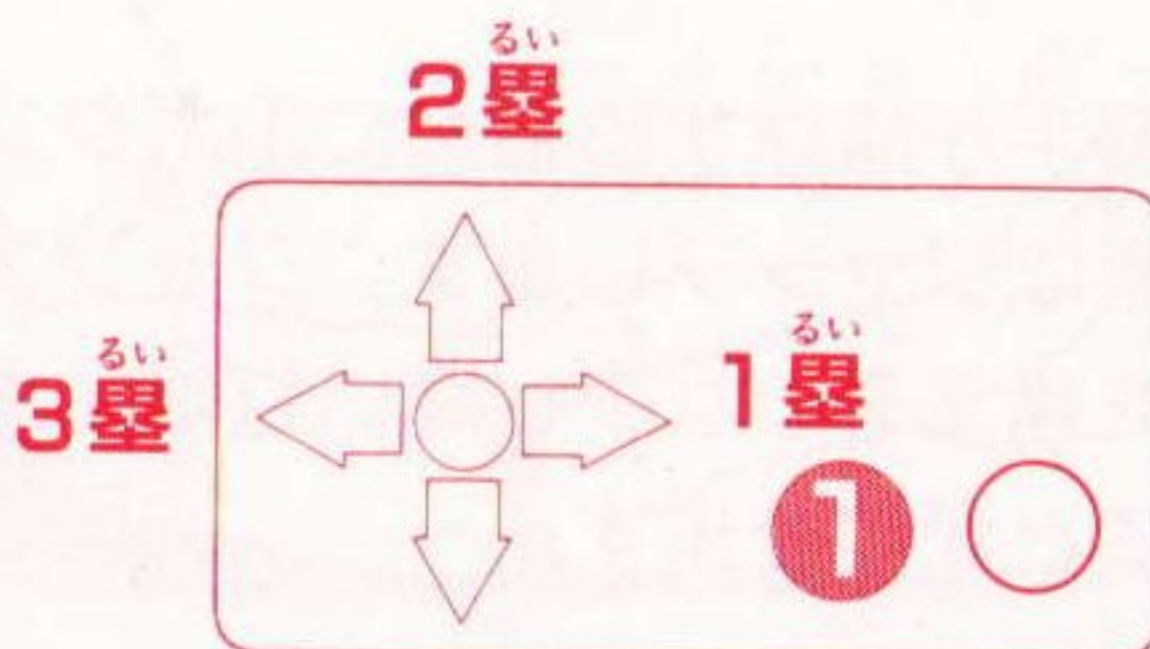
せんしゅ  
選手  
なまえ  
の名前

リリース		
うねほ	R	03 01
たにい	R	00 00

いま  
今までの  
じせきてん  
自責点

## ■ けんせい球

セットポジションのとき、方向ボタンで投げたい塁を選びながら①ボタンを押せば、けんせい球が投げられます。



リリース けんせい球



# フィールディング



- 華麗なるフィールディング。キミは、好プレーできめるか、珍プレーで笑われるか……!?

## ■ 捕球



- LEVEL 1 を選ぶと、コンピューターの判断で自動的に選手を打球の方向に走らせます。

あなたは、捕球のときのジャンプタイミングや、どこに送球するかを考えていればOKです。

- LEVEL 2 を選んだ人は、方向ボタンで野手をコントロールしてボールを捕球してください。

- 野手が捕球する直前に①ボタンを押すと野手はジャンプします。ジャンプすると頭上を越えそうな少し高い打球もキャッチすることができます。







- <sup>しゅびりょく</sup> 守備力が <sup>よわ</sup> 弱いチームは、<sup>しゅび</sup> 守備のときエラーをすることがよくあります。

## ■ <sup>そう</sup>送 <sup>きゅう</sup>球

- <sup>ほうこう</sup> 方向ボタンを <sup>な</sup> 投げたい <sup>るい</sup> 塁に <sup>む</sup> 向け、① ボタンまたは② ボタンを <sup>お</sup> 押してください。② ボタンで <sup>そうきゅう</sup> 送球したときは、<sup>な</sup> 投げた <sup>ほうこう</sup> 方向に <sup>ほか</sup> 他の <sup>やしゅ</sup> 野手が <sup>ぼあい</sup> いる <sup>やしゅ</sup> 場合、その <sup>ちゅうけい</sup> 野手が <sup>はい</sup> 中継に入り <sup>はい</sup> ボールを <sup>はい</sup> カットすることがあります。

## ■ タッチ

- ランナーがベースから <sup>はな</sup> 離れているとき、タッチプレーによってアウトにすることができます。
- ボールを <sup>も</sup> 持っている <sup>せんしゅ</sup> 選手は、<sup>ほうこう</sup> 方向ボタンで <sup>い</sup> 移動させることができます。ランナーに <sup>お</sup> 追いつくと、<sup>お</sup> 押している <sup>ほうこう</sup> 方向に <sup>お</sup> タッチします。





# バッティング



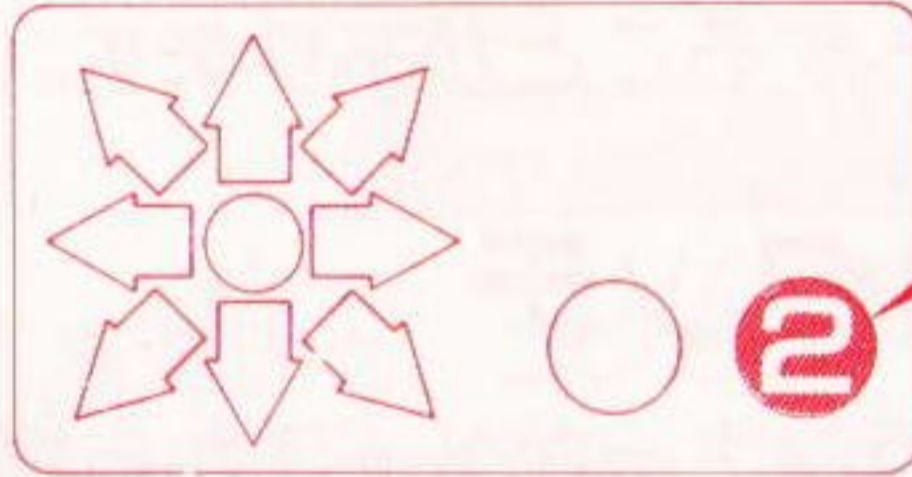
● 攻撃は最大の防御。うまく攻めれば、どんな相手も恐くない。



## ■バッターボックス

バッターボックス内のどの位置で打つかを、方向ボタンで決めてください。

バッターの位置移動



バッティング

## ■バッティング

- ②ボタンを押してバットを振ります。ボールにタイミングよく、確実にミートできるように振りましょう。
- バッティングの途中でボタンを放すと、バントになります。





## ■ピンチヒッター

- 相手のピッチャーがセットポジションのときに、方向ボタンを下に押し、②ボタンを押すとピンチヒッターが出せます。
- 画面にバッターのデータが表示されるので、方向ボタンでバッターを選び、②ボタンを押して、交代をしてください。
- 交代しないときは、①ボタンを押すとプレーに戻ります。



## ■エンドラン

ランナーが走り、バッターは打つ。  
決めれば華麗、でも1つ間違えると  
三振ゲッツーもあるエンドラン。

- 方法は、方向ボタンで動かすランナーを指定し、ランボタン(②ボタン)を押したまま、バッティングボタン(①ボタン)を押します。途中で②ボタンを離すと塁と塁の間でランナーが止まってしまうので気をつけましょう。



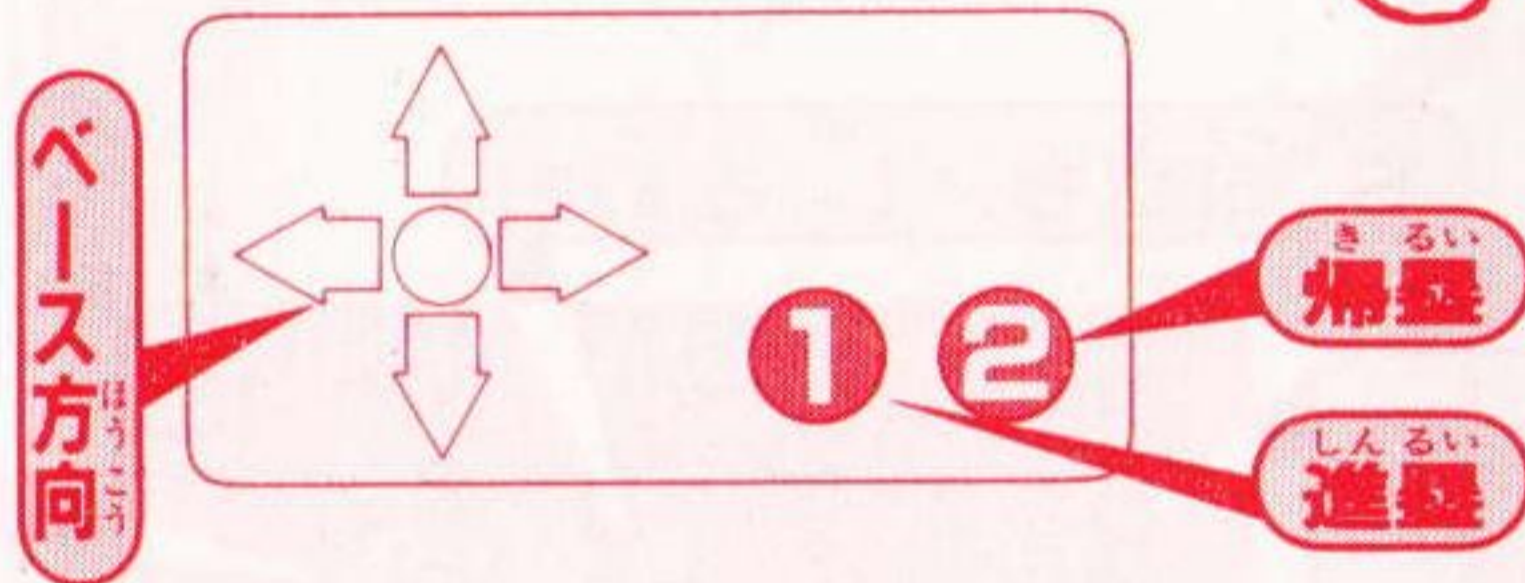


# ランニング



## ■進塁

- バッターが打つと、ランナーは次の塁に向かって自動的に走り始めます。さらに進塁するときは、方向ボタンでどのランナーを進めるかを決め、①ボタンを押します。



- 塁上のすべてのランナーを進めるときは、①ボタンだけを押してください。

## ■帰塁

- 走っているランナーを戻すときは、戻る塁に立向ボタンを押し、②ボタンを押します。塁上の全ランナーを戻すときは、②ボタンだけを押してください。

## ■盗塁

- ピッチャーが投球モーションに入ったとき、①ボタンを押したままにしておくと盗塁できます。

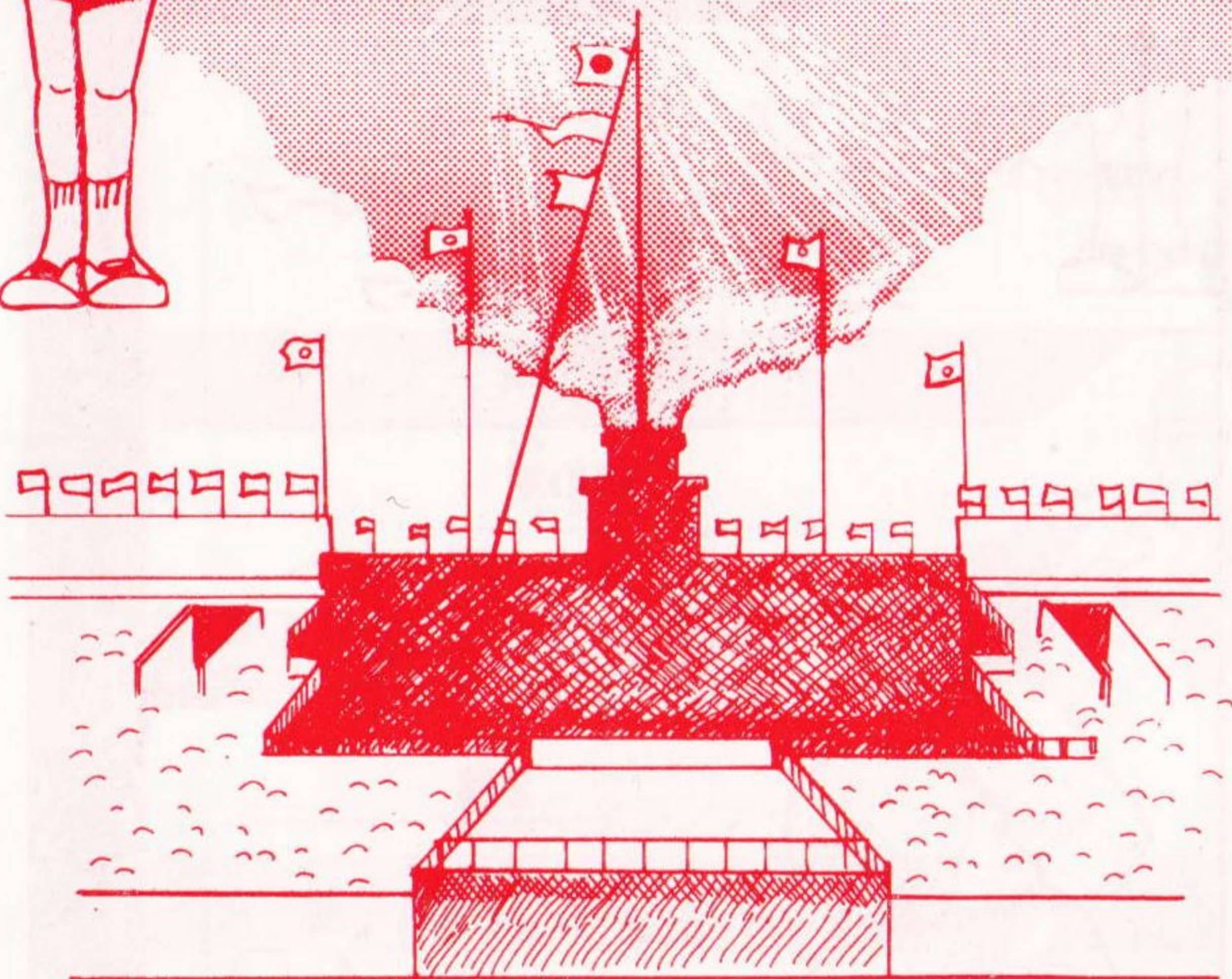


# アドバイス



■ピッチャーは、<sup>なが</sup>長く<sup>な</sup>投げれば<sup>とうぜんたいりよく</sup>当然体力  
を<sup>しょうもう</sup>消耗する。タイミング<sup>よ</sup>良く<sup>こうたい</sup>交代させ  
るのもキミの<sup>しゅわん</sup>手腕だ！

■1Pの<sup>プレイヤー</sup>ときは、<sup>よせん</sup>予選が<sup>だいじ</sup>大事。点<sup>てん</sup>を取れ  
るだけ<sup>と</sup>取って、<sup>こうしえん</sup>甲子園<sup>む</sup>に向けおもいっ  
きり<sup>と</sup>パワーアップしておこう！





そう さ いち らん ひょう  
**ボタン操作一覧表**

**ピッチャーの位置**

るいがわ  
**1塁側**



るいがわ  
**3塁側**

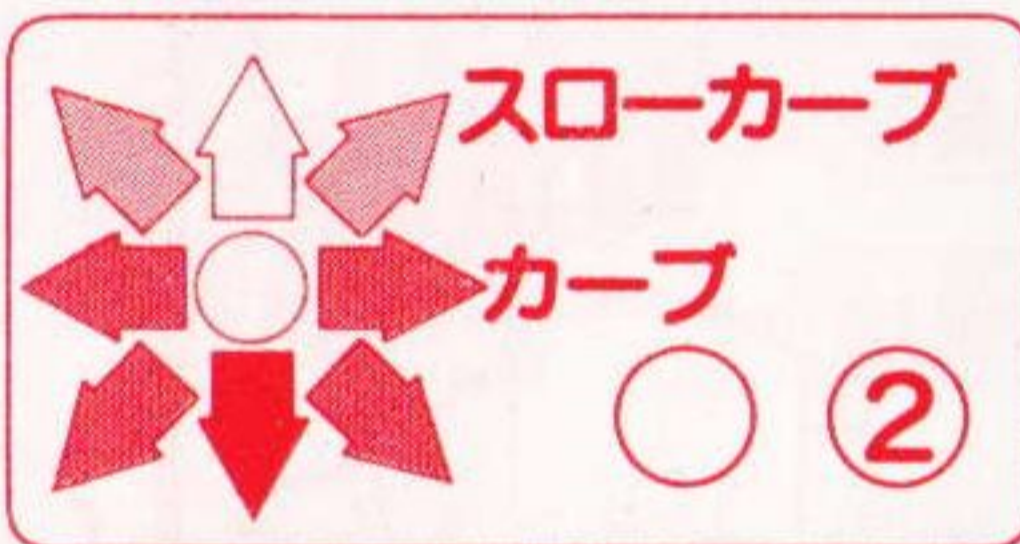


**球種**

スローシュート

スローボール

シュート



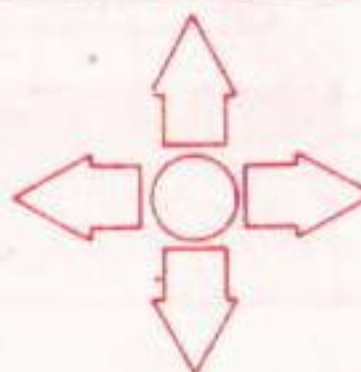
きだま  
**決め球**

お  
 押さない→ストレート

**けんせい球&リリース**

るい  
**2塁**

るい  
**3塁**



るい  
**1塁**



リリース

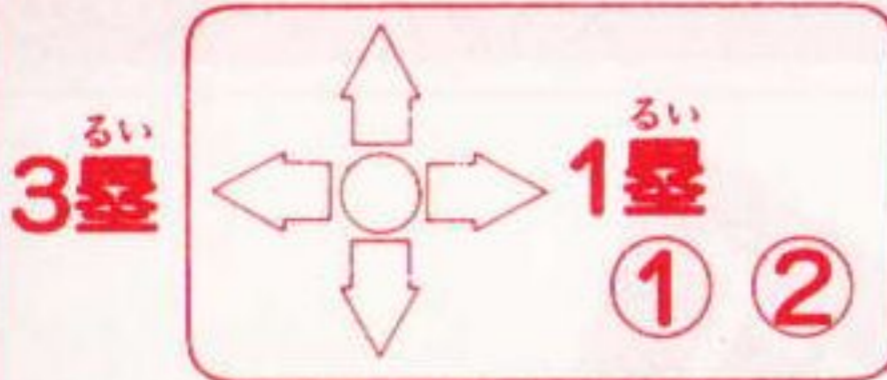
ピッチング



フィールドディング

送球

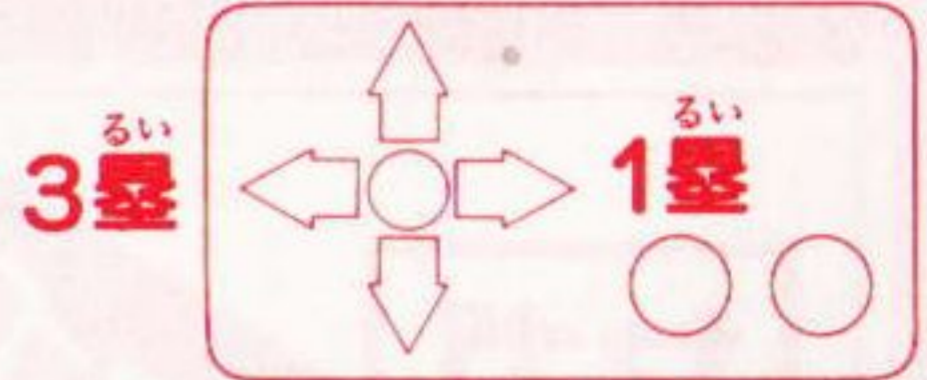
2塁



ホームベース

移動

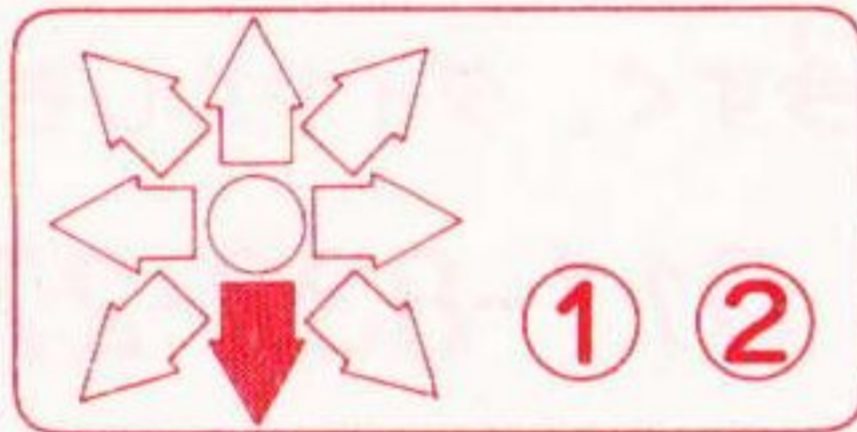
2塁



ホームベース

バッティング

バッターの位置 & スイング

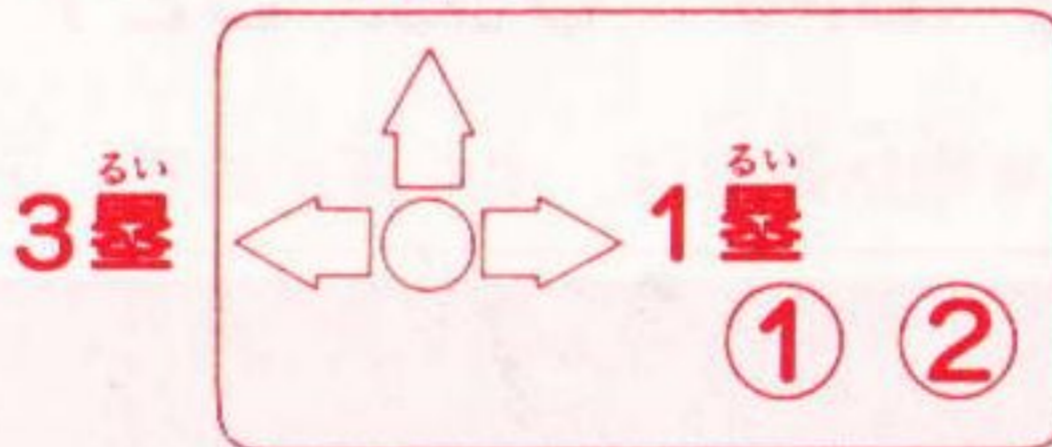


位置：方向ボタン  
 スイング：②ボタン  
 ピンチ：↓+①ボタン  
 ヒッター

ランニング

動かすランナーの指定

2塁



お押さない→塁上の全ランナー

進塁

帰塁

①ボタン

②ボタン





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係

電話03(742)7068(直通)