COMPACT disc

取扱説明書

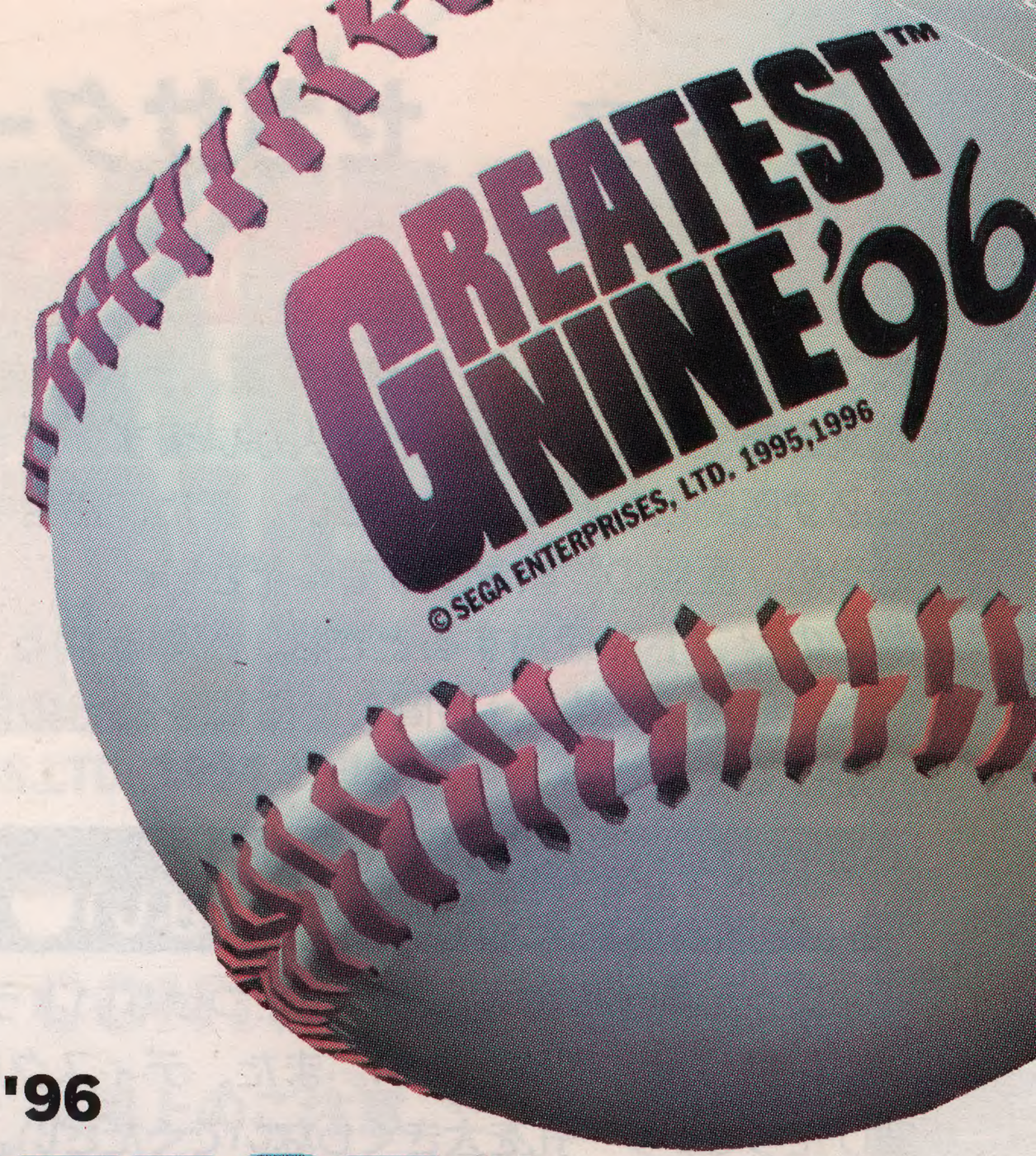
SEGA SATURN™

## CENTRAL LEAGUE

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

## PACIFIC LEAGUE

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




# グレイテストナイン™'96

# GREATEST NINE'96™

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

SEGA SPORTS™

推奨年齢
全年齢

CENTRAL PACIFIC

SEGA™

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。

# ⚠ 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。

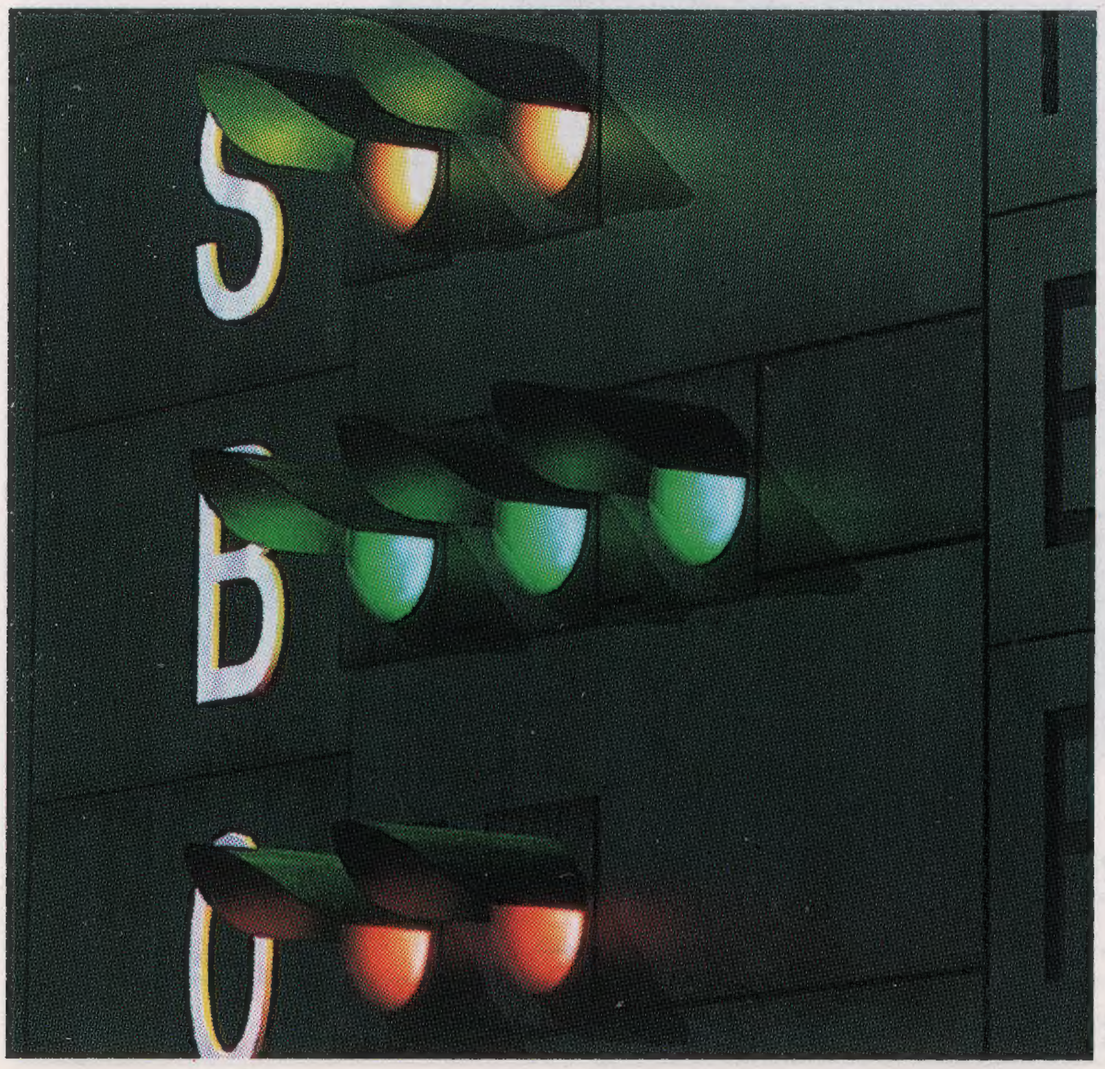
■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■ 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。

このたびはセガサターン専用ソフト「グレイテストナイン'96」をお買い上げいただき、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。

# GREATEST NINE'96™

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996



## CONTENTS［もくじ］


使用上のご注意 2
基本操作方法 4
ゲームの始め方 6
ゲーム画面の見方 7
ゲームの遊び方 9
ゲーム中の操作方法 20
チーム&スタジアム紹介 25

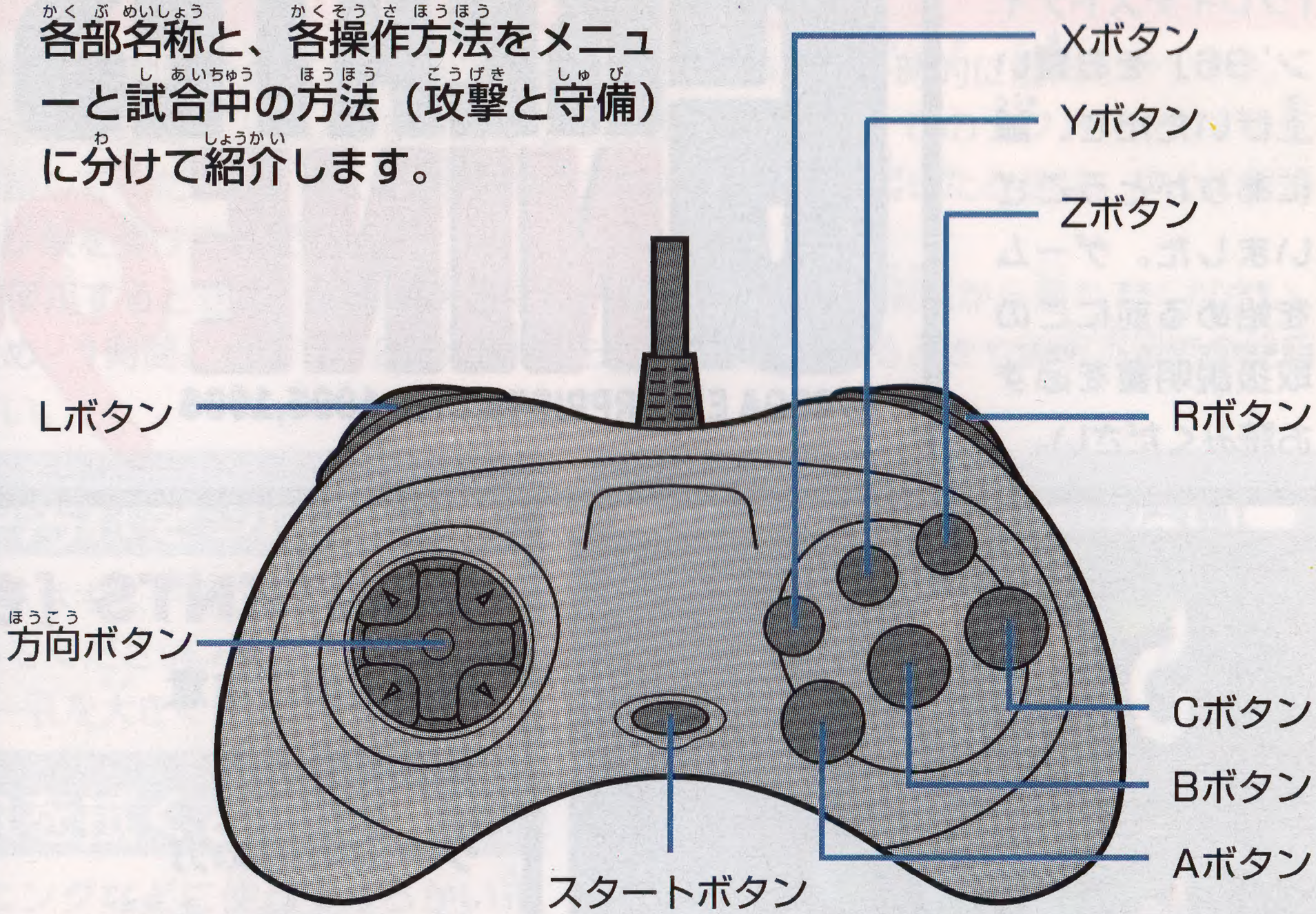

このゲームでは、試合終了後やモードの終了後にゲームデータを自動セーブします。
なお、データセーブには本体RAMかパワーメモリーに189以上の空き容量が必要となります。

# 基本操作方法

まずは、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、コントロールパッドの各部名称と、各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。




### 各選択画面

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | カーソルの移動 |
| スタートボタン | ゲームスタート |
| A・Cボタン | 決定／ウィンドウを開く |
| Bボタン | キャンセル／ウィンドウを閉じる |

# 攻撃

## BATTER

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | バッターの移動 |
| スタートボタン | タイム画面の呼び出し |
| Cボタン | スイング |
| Zボタン | バント |
| Aボタン | バッターボックスの視点切り替え |




## RUNNER

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | ベースの指定 |
| Aボタン | 帰塁 |
| Bボタン | 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 | ランナーの分離 |
| Lボタン | リード |
| Rボタン | リードしたランナーを戻す |
| L＋Rボタン | 同時に押し続けることで、ランナーが塁間で停止 |

# 守備

## PITCHER

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | 球種の指定 |
| スタートボタン | タイム画面の呼び出し |
| Bボタン | 牽制球 |
| Cボタン | 投球 |
| L／Rボタン | プレート移動 |

## FIELDER

| | |
|---|---|
| 方向ボタン | 野手の移動／ベース指定 |
| Aボタン | バッターボックスの視点切り替え |
| Bボタン | ベースタッチ |
| Cボタン | 送球／ファインプレイ |
| X＋方向ボタン | フォーメーションの変更 |

※試合中の各操作方法の詳細についてはP20以降を参考にしてください。

# ゲームの始め方

GREATEST 9

## バラエティに富んだ8つのモード

タイトル画面でスタートボタンを押すと、右のモード選択画面が表示されます。モードは、方向ボタンの上下左右で選択。スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。選択したモードのキャンセルは、Bボタンです。パワーメモリーを使用している場合は、各セーブファイルを「本体RAM」か「カートリッジRAM」のどちらに保存するかを決定することになります。




### GAME MODE

| | |
|---|---|
| オープン戦 | 1試合のみ行うモード（1～2P、観戦のみも可能） |
| ペナントレース | リーグと日本シリーズの制覇を目指すモード（1Pのみ） |
| トーナメント | 一定数のチームでトーナメント戦を行うモード（1～4P） |
| データベース | プロ野球全12球団に所属する選手の95年度の成績を見るモード |
| オールスター戦 | リーグ代表選手によるチームで試合を行うモード（1～2P、観戦のみも可能） |
| ホームラン競争 | ホームランの本数、飛距離を争うモード（1～4P） |
| チームエディット | オリジナルチームを作成するモード |
| オプション | サウンド設定などを行うモード |

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。

# 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。

## 3種類のゲーム画面

試合画面には攻撃画面、守備画面、そしてタイム画面の3種類があります。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、非常に重要な情報です。以下で説明する各画面ごとのデータの見方をよく読んで、あらかじめ把握しておきましょう。

### BATTING 攻撃



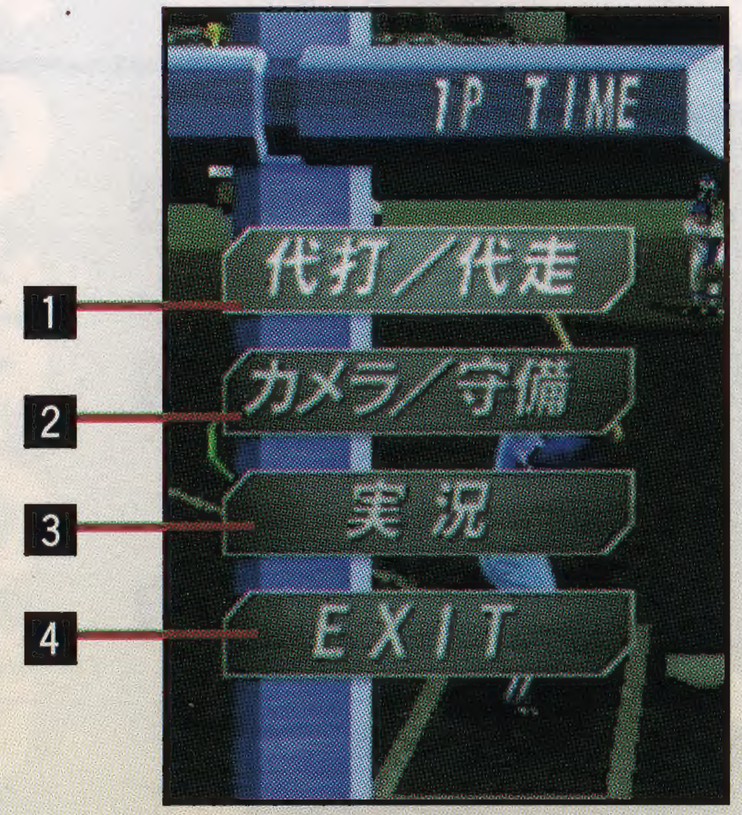

### FIELDING 守備



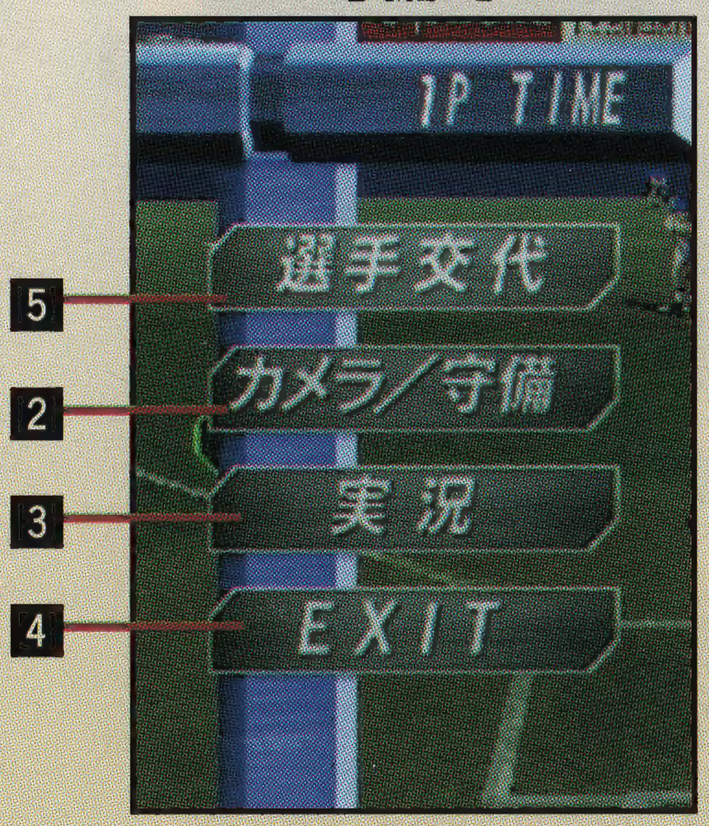
1. イニング数
2. 対戦チーム／スコア表示
3. カウント／ランナー表示
4. 風向きと風速表示
5. 投手の奪三振数
6. 打者の名前／打順／打率 ホームラン数
7. 投手の名前／防御率
8. ボールの落下点マーク
9. 操作可能選手マーカー

## TIME 中断

### 攻撃時



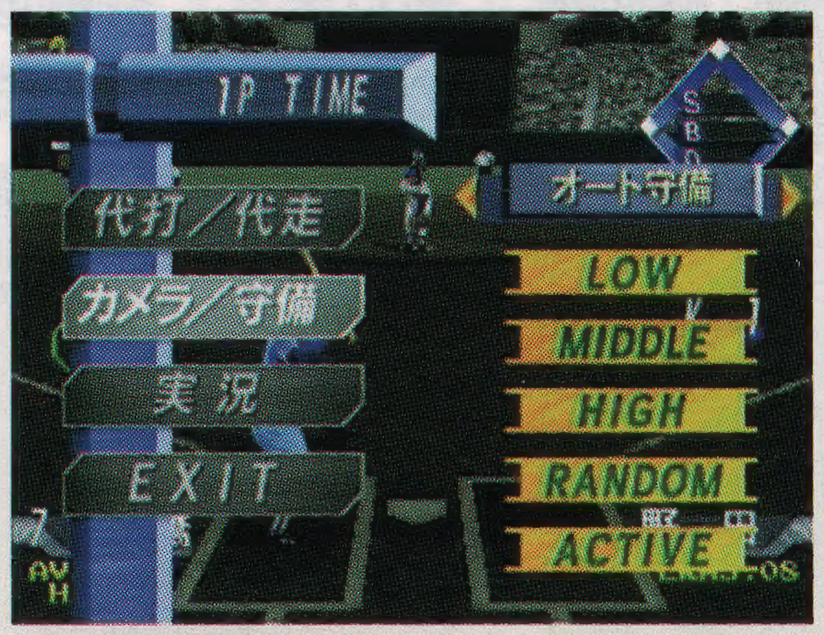

### 守備時




**1** 代打／代走

代打や代走を出します（P24参照）。

**2** カメラ／守備




試合中の視点と守備設定を変えることができます。視点は方向ボタンの上下で、守備設定は左右で変更してください。なお、守備を「オート守備」にしたときのみ、視点に「ACTIVE」が追加。打球が野手に触れていない状態（ホームランを除く）でRボタンを押すと、球場各所に設置したカメラを切り替えて打球を追うことができます。

**3** 実況




ゲーム中の実況音声のON／OFFを変更します。

**4** EXIT

タイムを解除し試合を再開します。

**5** 選手交代

選手の交代や守備位置の変更、リリーフの投入などを行います（P24参照）。

# 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。

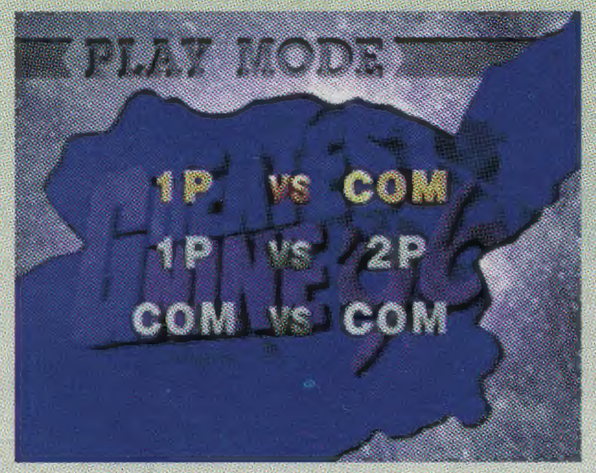
## 各モード共通の操作方法

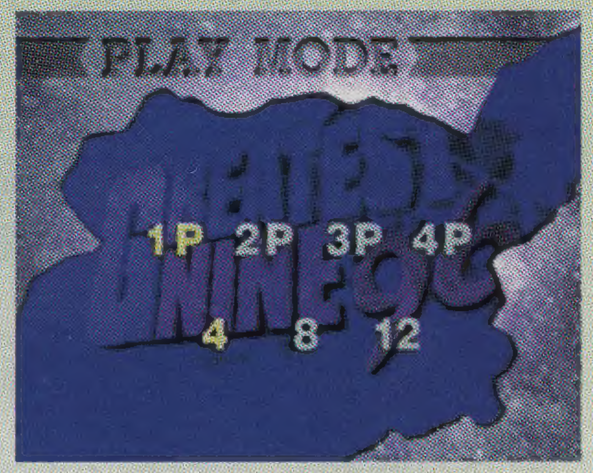
オープン戦やペナントレースなど、6つのゲームモードでは試合前にさまざまな設定を行うことになります。ここでは、その中でも、複数のモードに共通して表示される画面の操作方法を紹介します（画面利用モードで黄色に塗られているのが該当モード）。

### プレイモードの選択

※画面利用モード O P T A H D

試合参加人数を決めます。方向ボタンで人数を選択して、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。トーナメント戦とホームラン競争では、参加チーム数と球数も合わせて決めます。選択、決定方法は、試合参加人数と同様の方法で行ってください。




### チーム選択

※画面利用モード O P T A H D

試合を行う2つのチームを選択します。方向ボタンの上下でリーグを、左右でチームを選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください（オールスター戦のチーム選択の詳細については、P16を参照）。




※O＝オープン戦、P＝ペナントレース、T＝トーナメント戦、A＝オールスター戦、H＝ホームラン競争、D＝データベース

## 先攻・後攻の選択

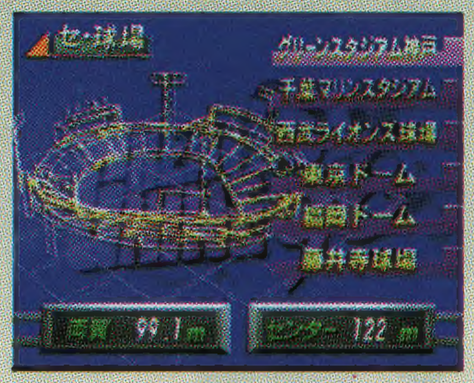
※画面利用モード OPTAHD




試合の先攻、後攻を決定します。方向ボタンの左右で先攻、後攻を切り替えてください。スタート、A、Cボタンのいずれかを押すことで決定です。

## 球場選択

※画面利用モード OPTAHD




試合を行う球場を選択します。方向ボタンの左右でリーグを、上下で球場を選択し、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定。次に「デイゲーム」と「ナイトゲーム」のどちらの時間帯で試合を行うかを方向ボタンの左右で選択、上記と同様の操作方法で決定してください。

## 試合設定

※画面利用モード OPTAHD

これから行う試合の各設定を変更します。変更項目は全部で5つ（下記参照）。設定項目の移動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。




1 イニング：試合のイニング数（1～9回）

2 DH設定：指名打者の有無

3 COMレベル：対コンピュータ戦での相手チームの強さ（EASY＝弱い、NORMAL＝普通、HARD＝強い、HARDEST＝最強）

4 エラー：エラーの有無

5 風／天候：風向きやその強さ、天候の変化の有無

6 EXIT：試合設定の終了

## ベンチ入り選手一の決定

※画面利用モード O P T A H D

選手を入れ替える場合は「選手入替」を選び、すでにベンチ入りしている選手と、その選手に代わりベンチ入りするファームの選手をそれぞれ方向ボタンで選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。ただしトーナメント戦および日本シリーズ第2戦目以降は、ベンチ入り選手の入れ替えはできません。




1 ベンチ入り選手：1軍の選手
2 アドバイス：詳細はP14参照（オープン戦、トーナメント戦では選択できません）
3 選手入替：1軍、2軍の選手入れ替え
4 EXIT：次の画面への切り替え
5 ファーム：2軍の選手一覧

## 先発メンバーの決定

※画面利用モード O P T A H D

先発メンバーを変更する場合は「選手変更」を、守備位置を変更する場合は「守備変更」を、打順を入れ替える場合は「打順変更」を選び、ベンチ入り選手の決定と同様の操作で選手を選択、決定してください。

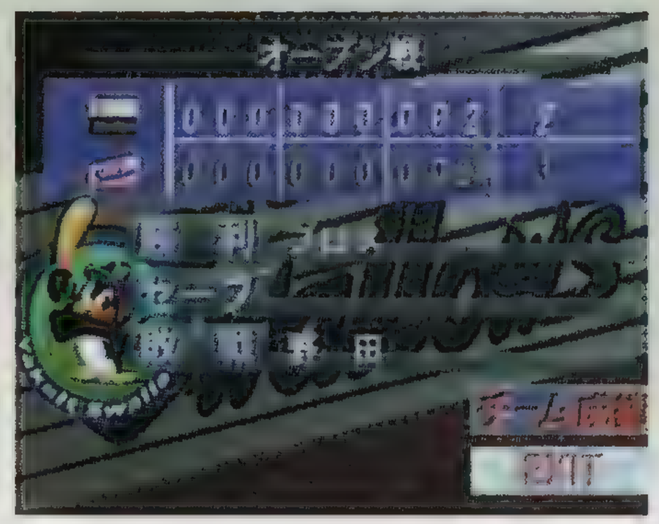


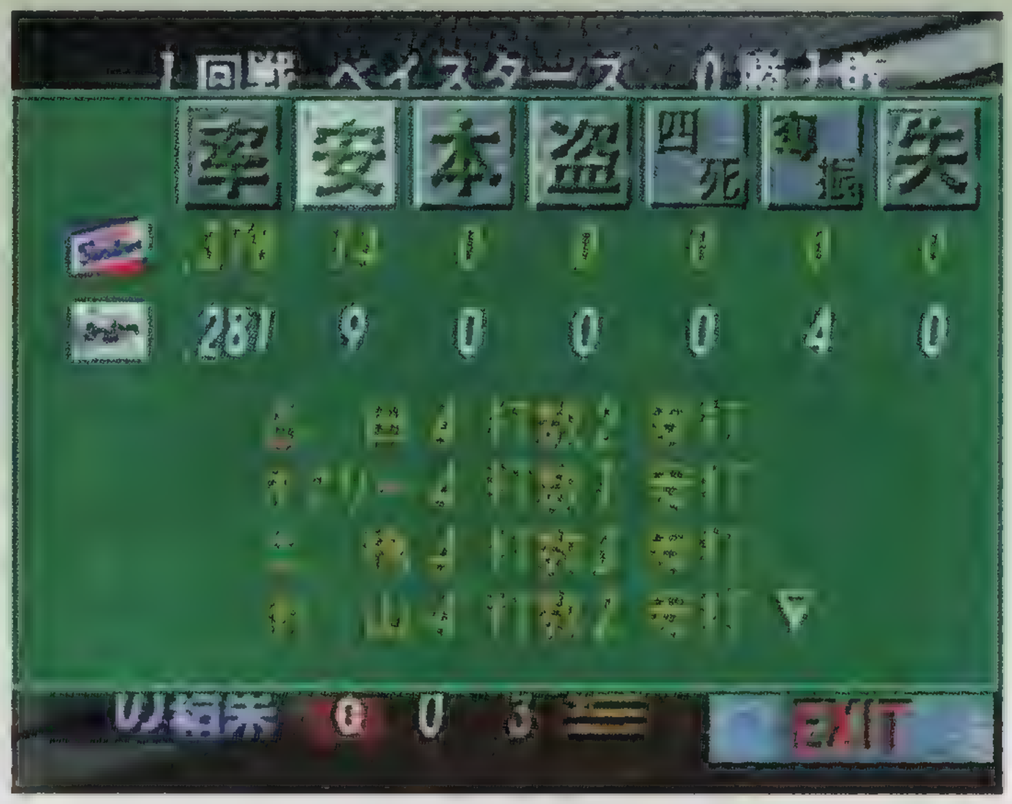

1 スターティングメンバー：先発選手一覧
2 打順 3 ポジション 4 選手名
5 選手の調子：矢印は選手の調子を、黄色のバーはスタミナを意味する。ペナントレース時、登録抹消した選手には、登録抹消期間の残り日数が表示されます。またケガをした選手には、✚マークが表示されます。
6 打席の位置：R＝右、L＝左、S＝両打ち。ピッチャーは利き腕が表示されます
7 選手変更：先発メンバーの入れ替え
8 守備変更：守備位置の変更
9 打順変更：打順の入れ替え
10 EXIT：次の画面への切り替え
11 控え選手一覧

## 試合結果画面

※画面利用モード OPTAHD

試合結果を表示。「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を知ることができます。「EXIT」を選ぶと「ペナントレース」では勝敗表画面に、「トーナメント戦」ではトーナメント表に画面が切り替わります。

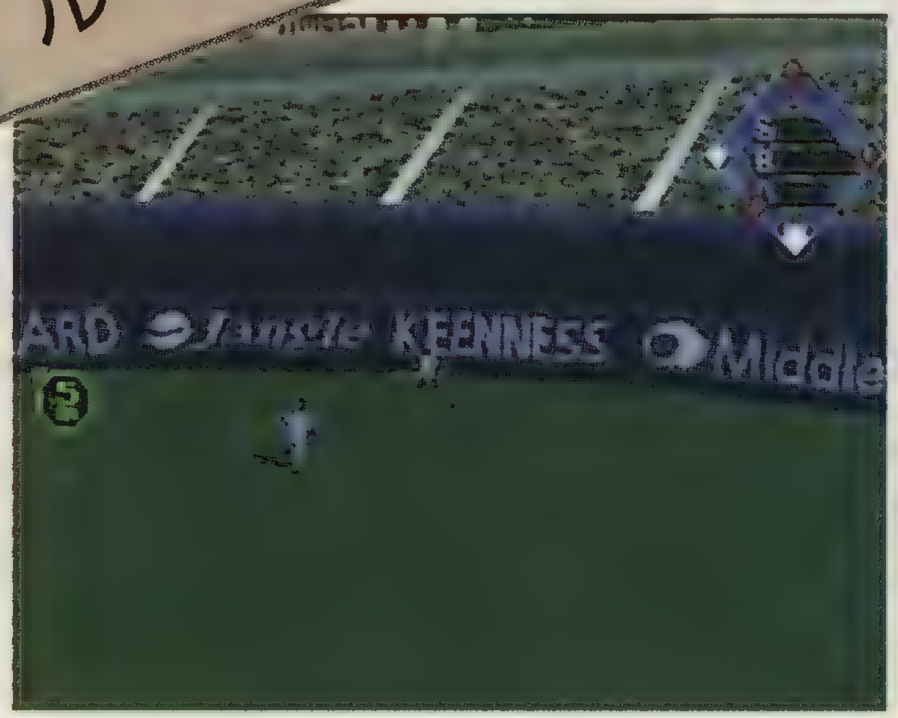


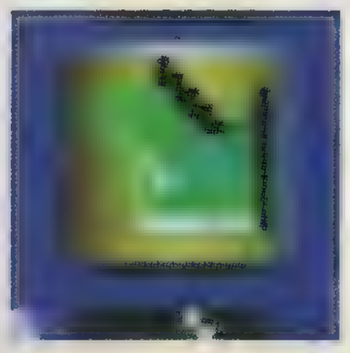




## RULE ルール

### 選手の状態を把握し、ケガに注意しよう

長いペナントレースでは、選手たちはいつもケガと隣り合わせです。ケガをしてしまう条件としては、選手の調子が下降気味であったり、スタミナが消耗している時の、ファインプレイの失敗やフェンスへの激突があげられます。また、守備適性の異なるポジションを守らせることでも、ケガをする確率が高くなります。ケガを未然に防ぐためにも、常に選手1人1人の調子に気を配ることが必要です。







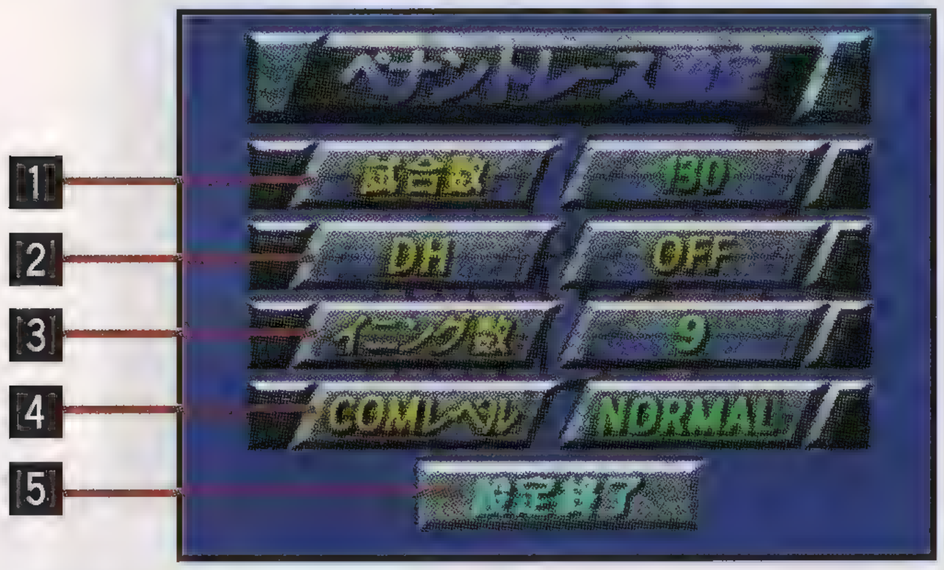
# 各モード別の操作方法

ここでは、各モードごとにあるオリジナルの各種設定画面について説明していきます。画面の見方と、その操作方法を把握してください。

## ペナントレース

### [ペナントレース設定]

初めてペナントレースを行う場合には、まず、ペナント設定を行います。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、「設定終了」を選択、決定してください。エディットチームでペナントレースに参加した場合は、設定終了後に、どのチームの代わりに参加するのかを決定することになります。




1 試合数：1シーズンの試合数（30、65、130試合）

2 DH：指名打者の有無

3 イニング数：試合のイニング数（1～9回）

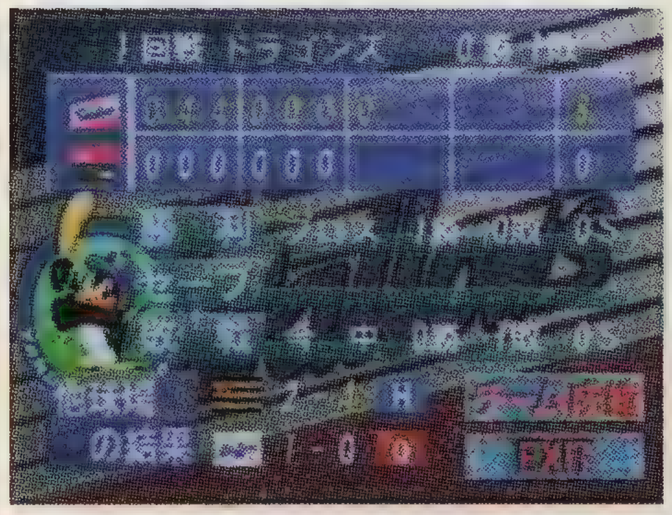
4 COMレベル：相手チームの強さ（EASY＝弱い、NORMAL＝普通、HARD＝強い、HARDEST＝最強）

5 設定終了：設定を終了

### RULE ルール

#### 雨によるコールドゲーム

試合途中で雨足が強くなると、雨天コールドゲームになることがあります。5回まで試合が進んでいれば、ゲームが成立。試合が中断した時点でリードしているチームの勝ちとなります。



※ペナントレースでは、実際のプロ野球のルールにできるだけ合わせてありますが、マジック点灯など、実際のルールとは異なる部分もあります。ご了承ください。

# [勝敗表画面の利用法]

ペナントレースでは、試合の前後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と設定が行えます。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実行すると、以下の各画面を表示できます。また、次の試合に進むときは「試合開始」を、ペナントレースを終了する場合は「メニューへ戻る」を選択してください。




## 選手情報

### 選手の入れ替えと状態のチェック

各チームの選手のベンチ入り状況や調子を確認できます。1軍、2軍の入れ替えもここで行います（P11参照）が、1度ファームに落ちた選手は10日間、試合に出られなくなります。また自チームの選手に限り、選手の調子についての「アドバイス」を聞くことができます。

## 日程表

### 試合日程の確認

リーグの全試合日程を確認可能。方向ボタンの左右で日程表がスクロールします。カレンダーが黄色に塗られている日は、ホーム球場での試合を意味します。



## 対戦成績

### 他チームとの対戦成績を確認

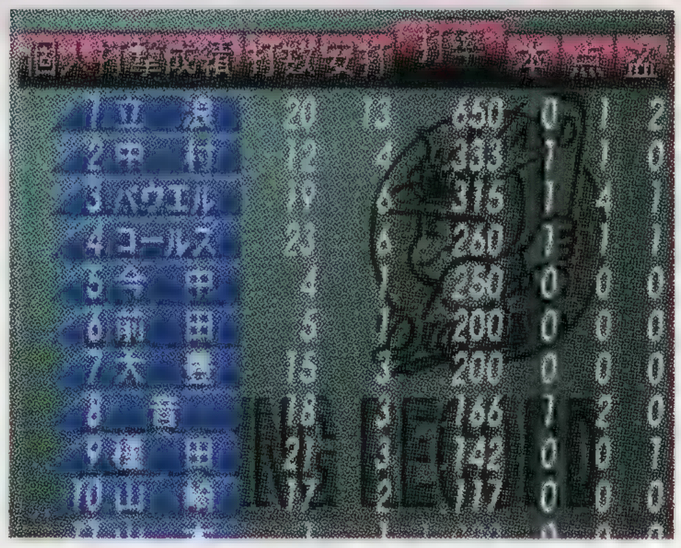
各チームの対戦成績を確認することができます。対戦成績を確認したいチームにカーソルを合わせて、決定してください。



## チーム個人成績

### 個人成績を確認

チーム内の打撃成績と投手成績の順位を確認できます。スタート、A、Cボタンのいずれかで、打撃成績と投手成績画面を切り替えられます。



## 個人20傑

### 成績ベスト20を表示

リーグ内の打撃成績と投手成績の上位20名を表示。「チーム個人成績」と同様の操作で打撃成績と投手成績20傑を切り替えることができます。



## 月別MVP

### 月の最優秀選手を表示

各月のMVP選手を確認することができます。打者部門から投手部門への切り替えはCボタンを、投手部門から打者部門への切り替えはBボタンを使います。

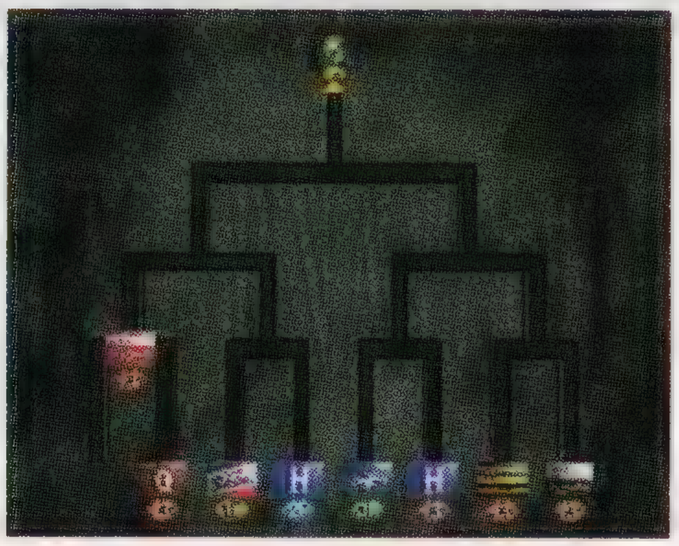



## トーナメント戦

### [トーナメント表の見方]

最大4人まで参加（同時プレイは2人まで）できるトーナメント戦。まずは参加人数、参加チーム数を決定しトーナメント表を表示。試合を進める場合はスタート、A、Cボタンのいずれかを押します。またBボタンで、対戦チーム表と、トーナメント一覧表の切り替えが可能です。



# オールスター戦

## [オールスター]

オールスターゲームの中で、最も基本的なモードです。あらかじめメンバーが決定しているオールセントラル、オールパシフィックのいずれかのリーグを方向ボタンの左右で選択して、試合を行うことができます。

## [ランダム]

メンバーが、それぞれのリーグからランダムに選出されるモードです。「ランダム」では選択するたびに、メンバーが変化しますので、毎回、選出されたメンバーに合わせた作戦を練って試合を楽しむことができます。

## [メイキング]

オリジナルのオールスターチームを作り、試合をするモードです。まず画面左にランダムに選出された選手が、右に現在、選出されていない選手がそれぞれ表示されます。選手を入れ替える場合は、どのポジションの選手を入れ替えるのか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。次にどの選手を入れ替えるかを上記同様に決めます。するとカーソルが画面右に移動しますので、方向ボタンの左右で球団を、上下で選手を選択し、決定してください。





# ホームラン競争

## [結果表示画面の利用法]

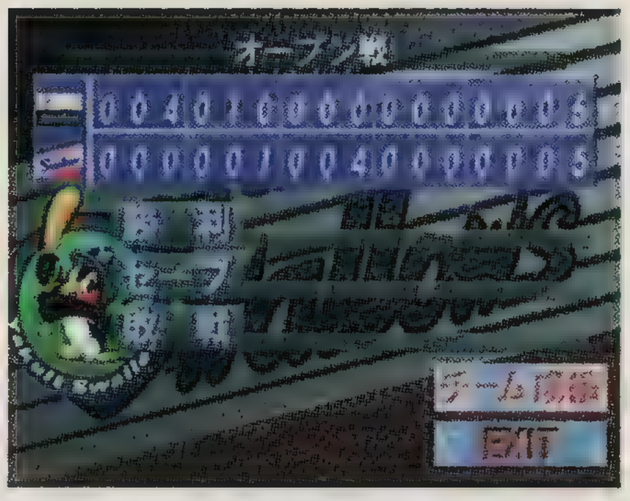
最大４人まで参加（規定の球数をすべて打ち終わった時点で交代）できる「ホームラン競争」では、全プレイヤーが競技を終えると、結果画面に切り替わります。結果画面にはホームランの本数と飛距離が表示。参加人数が多い場合は、方向ボタンの左右で画面スクロールを行います。



RULE ルール

## 延長は15回まで

延長戦はズバリ、15回までです。ただし、「オープン戦」と「オールスター戦」では引き分けとなりますが、「ペナントレース」、「トーナメント」では、再試合となり、勝敗が決するまで、何試合でも同一カードの試合を行うことになります。




# チームエディット

## チームエディットの流れ

**[オリジナルチーム作成]**

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 チームの選択

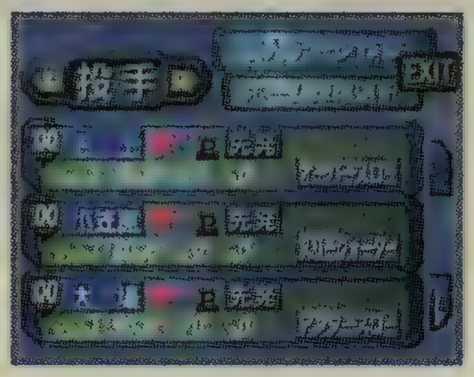
まずは自分の操作するチーム選びです。方向ボタンの左右でホワイトエンジェルスとブラックナイツのどちらかを選択、スタート、A、Cボタンのいずれかで決定してください。




### 2 個人データ作成

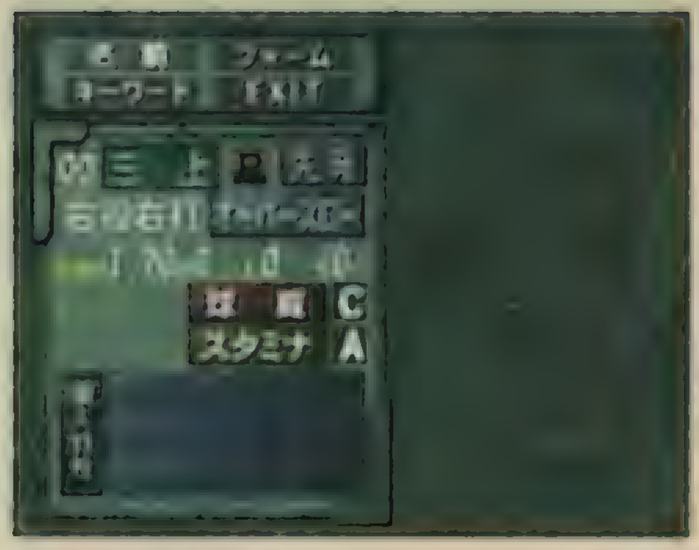
**STEP 1 設定選手の選択**

チームを選択すると、いよいよ各選手個別の設定を行うことになります。「個人データ作成」を選び、選手にカーソルが移動したら、方向ボタンの左右でポジションを、上下で選手を選択。A、Cボタンのいずれかで決定してください。



## STEP 2 選手の能力設定

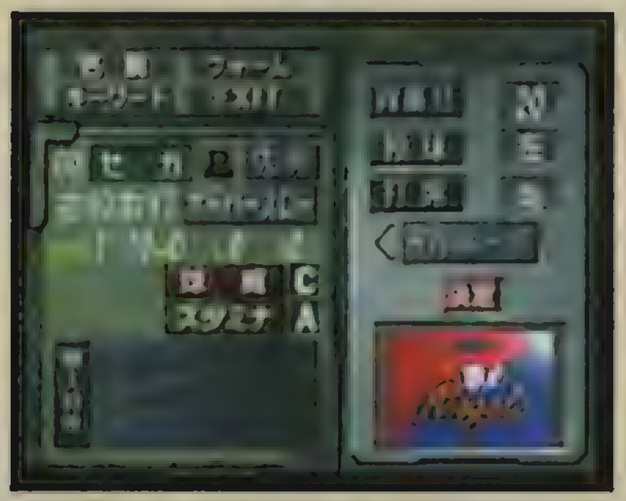
各選手の設定項目は全部で３つです。以下の各操作方法を参考に、自分の思い描いた選手を作っていきましょう。各コマンドの選択は、方向ボタンでカーソルを移動、Ａ、Ｃボタンで決定です。





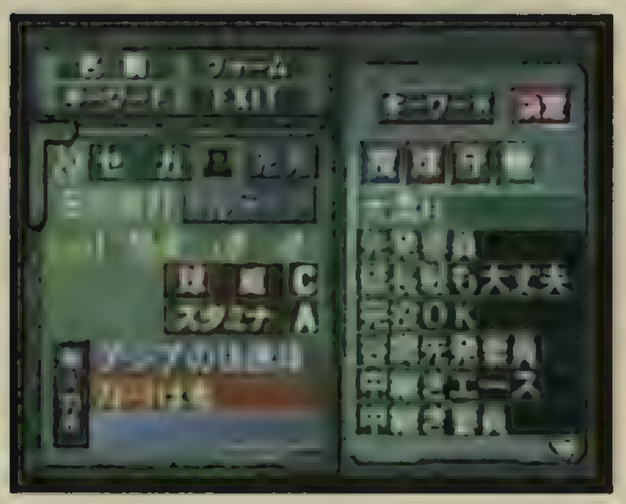
### ●名前　選手名の変更

名前の入力は、まず五十音選択欄から方向ボタンの左右か、Ｌ、Ｒボタンで文字を選択します。すると文字選択ウィンドウにカーソルが移動しますので、候補として挙げられた漢字やカタカナなどの中から、使用する文字を方向ボタンで選択。Ａ、Ｃボタンのいずれかで決定してください。



### ●フォーム　投球（バッティング）フォームの決定

各選手の投球フォーム（投手）やバッティングフォーム（野手）、背番号などを設定します。方向ボタンの上下で項目を選択、左右で各種設定を変更してください。

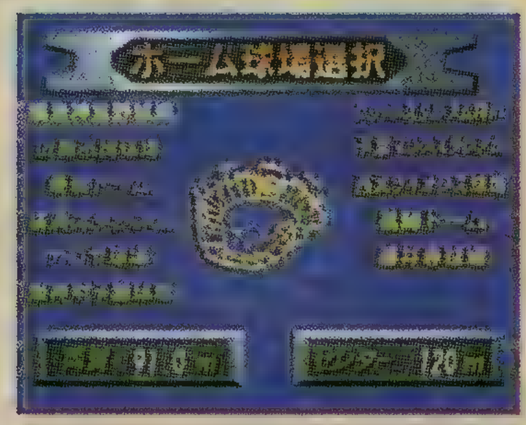


### ●キーワード　個人特性の決定

各選手の個人特性を決定するのが、この「キーワード」です。「投（打）」「球（走）」「守」「他」の各キーワードに用意されている、さまざまな特性を選手１人につき、３つずつ選択、決定してください。ただし、同じ種類のキーワードを同時に持つことはできません。Ｚボタンで個人特性をクリアできます。

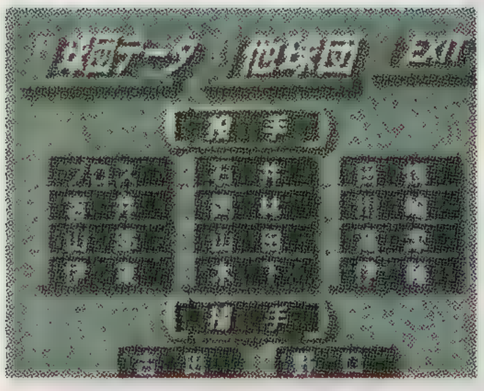
### 3 ホーム球場選択

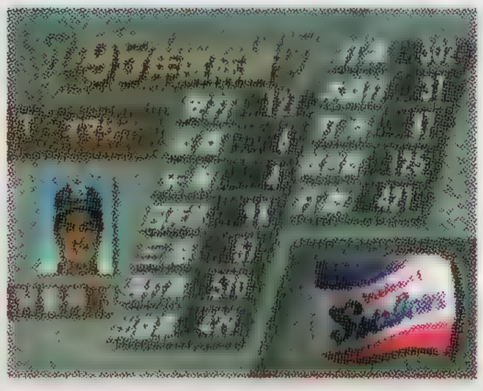
すべての選手設定を終えたら、「ホーム球場選択」で、自分のチームのフランチャイズとなる球場を選択、決定してください。最後に「EXIT」を選択、決定し、エディットチームのデータをセーブすれば、チームエディットは完了です。




# データベース

## [選手データベース]



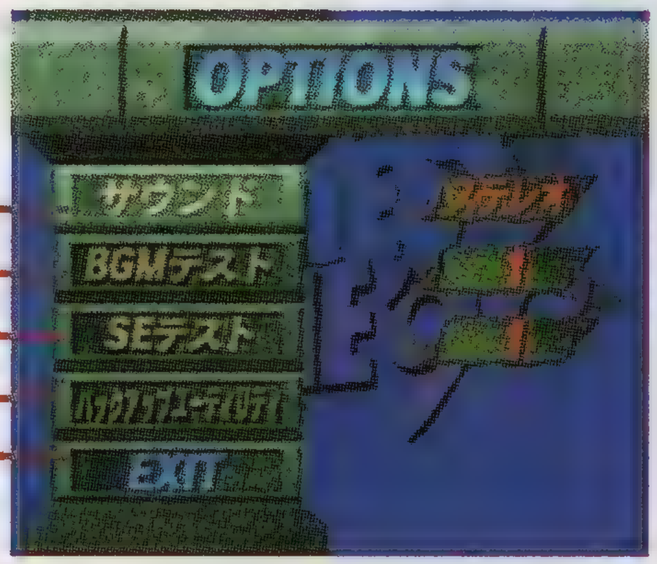



選手名にカーソルを合わせて、決定することで12球団の選手データを見ることができます。また、球団の成績や他球団に画面を切り替えるときも、同様にカーソルをそれぞれの項目に合わせて決定してください。なお、データはすべて95年のシーズン終了時のものです。

# オプション

## [各種設定の変更]

「オプション」の項目は全部で5つ。「サウンド」は方向ボタンの左右で設定を変更。その他の各コマンドはスタート、A、Cボタンのいずれかを押すことで決定となります。各項目の詳細については下記を参考にしてください。




1. サウンド：ステレオ、モノラルの切り替えを行います。
2. BGMテスト：ゲーム中で使用されている曲を聴くことができます。
3. SEテスト：ゲーム中で使用されている効果音を聴くことができます。
4. バックアップユーティリティ：各種データの保存やコピー、削除を行うことができます。
5. EXIT：メニュー画面に戻ります。

# ゲーム中の操作方法

選手を思いどおり動かせること、これが、試合に勝つための条件です。基本となる各操作をマスターしましょう。

## 試合に勝つためには欠かせない基本操作

試合を行い勝利するためには、さまざまなプレイが必要となります。リアルな臨場感を楽しむために、多岐に渡る操作方法が用意されているのです。ここでは図表を交えながら、各操作を説明しましょう。

▶＝次に行う動作です。
／＝同種のアクションでも、状況に応じて使用するボタンが異なる場合があります。そのバリエーションを区分けします。
＋＝複数ボタンの同時押しを意味します。



### BATTING 打撃

**OPERATION 1**



#### スイング

方向ボタンでバッターボックス内での立ち位置を決め、Cボタンでスイングしましょう。方向ボタンの上を押しながら打つとゴロになる確率が、下を押しながら打つとフライになる確率が高くなります。

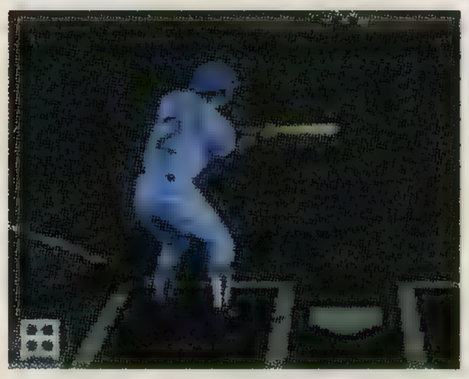


**OPERATION 2**



#### バント

打者を犠牲にして、ランナーを進塁させます。方向ボタンで立ち位置を決め、Zボタンを押してください。打球を転がす方向は、方向ボタンの左右で変えることができます。

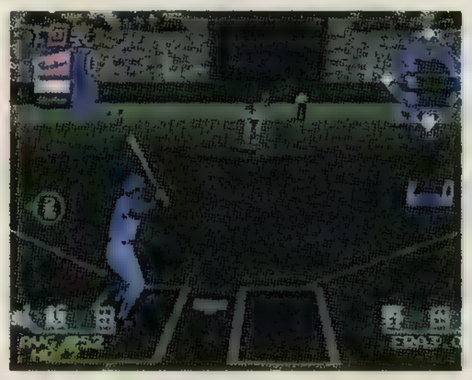


**OPERATION 3**



#### バッターボックスの視点切り替え

攻撃時にAボタンを押すことで、バッターボックスの視点を斜め／真正面に切り替えることができます。



※対COM戦時は、守備時にもAボタンで視点を切り替えられます。

# RUNNING 走塁

## OPERATION 4

### 走力アップ

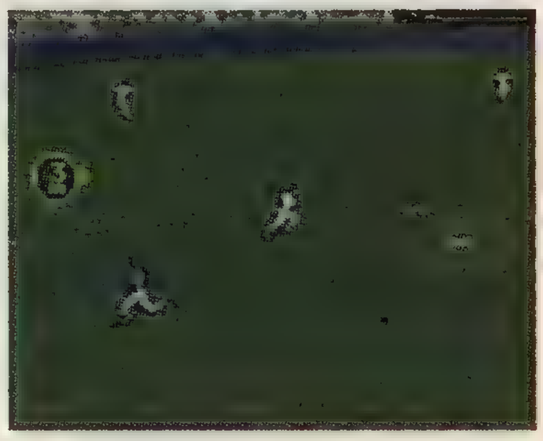
C 連打

1塁に到達するまでは、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

【進塁】 【帰塁】



進塁は方向ボタンで進む塁を押しながらBボタンを、帰塁は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塁を指します。盗塁は進塁と同様の操作。また、Yボタンで全ランナーが進塁、Xボタンで全ランナーが帰塁します。

## OPERATION 6

L OR R

### 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。ですが、あまりリードを取りすぎると、牽制球で刺されてしまいますので、無理は禁物。リードを取りすぎた場合はRボタンで戻りましょう。複数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。

## OPERATION 7

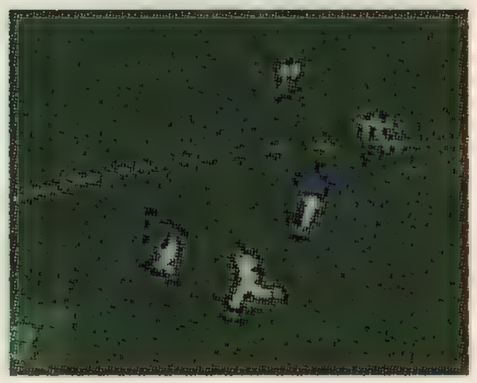
Z

【分離】

L + R

【制止】

### 塁間にたまったランナーの分離



同一塁間にランナーが複数たまってしまった場合。こんな時は、すかさずZボタンを押してください。これで前にいるランナーは進塁、後ろにいるランナーは帰塁します。また高いフライなどの場合、L・Rを同時に押せば、ランナーを塁間で止めておけます。

PITCHING

# 投球

## OPERATION 8

L OR R

### プレートの移動

投球前にまずは、ピッチャーの立ち位置を決めましょう。LかRボタンでピッチャーがプレート上を左右に移動しますので、希望の位置に移動させてください。

## OPERATION 9

＋C

### 投球

基本的に投球はCボタンを押せばOK。ですが、それだけでは、簡単に打たれてしまいます。カーブやシュートを投げる場合は、方向ボタンの左右を、フォークを投げる場合は上を、直球を投げる場合は下を押しながら投球しましょう。また、Cボタンを押す長さによって球速の調整を行う（長く押しているほど球速は速くなる）ことができます。



## OPERATION 10

### コースの決定

各種変化球とは別に、投球後に方向ボタンの左右いずれかを押し続けることで、ボールの変化の度合いを調整することができます。変化の幅を大きく、あるいは小さくしたいときに利用しましょう。

## OPERATION 11

＋B

### 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、牽制を行う塁を方向ボタンで指定しながら、Bボタンを押すだけです。また、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、方向ボタンで塁を指定しながらCボタンでアウトを狙うことになります。





FIELDING

# 守備

## OPERATION 12

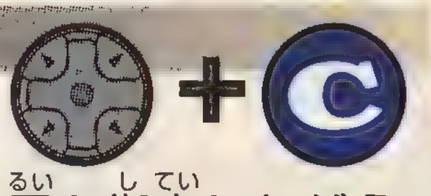
### キャッチング



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。フライの時は落下点に立ちましょう。なお、外野選手の操作中は、Ｒボタンを押すことでマーカーを固定できます。

## 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。



## OPERATION 14

### タッチプレイ



ランナーが２塁か３塁にいて、バッターがゴロを打ったとき、２塁ランナー、３塁ランナーをアウトにするためには、直接、ボールを持った野手がタッチしなければなりません。このようなタッチプレイは、方向ボタンで塁を指定しながらＢボタンを押すことで行うことができます。

## OPERATION 15

### ファインプレイ



守備についているときには、あともう１歩で打球を取れるのに、という場合があるはずです。こんなときには、ファインプレイを行ってみてください。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真上にジャンプしてのジャンピングキャッチを行えます。ただし、選手の体調によってはケガをしてしまう場合もありますから注意してください。



## OPERATION 16

# フォーメーション



投球前に、風向きやその強さ、バッターの能力を見極めて守備隊形を変更しておけば、より有利に守備を行うことができるはずです。フォーメーションを変更する場合は、ピッチャーが投球を行う前に、方向ボタンを押しながらXボタンを押します。方向ボタンの上を押しながらであれば後退、下ならば前進、左ならば左寄り、右ならば右寄りに選手が移動します。






TIME

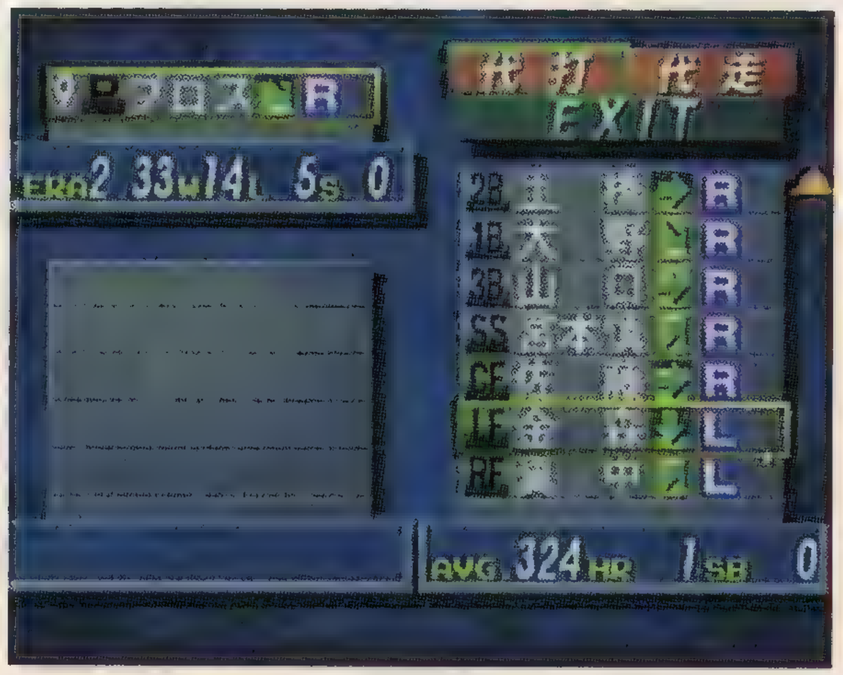
## 選手交代

### OPERATION 17

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。ここで選手交代や守備位置変更を行うわけです。攻撃時は「代打／代走」を、守備時は「選手交代」を選んだ後に、「選手交代」か「守備位置変更」のいずれかを選んでください。次に、交代する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。なお、代走はいずれかの塁にランナーがいるときにのみ有効。リリーフは、現在マウンドに立つピッチャーが、最低1人のバッターに対して投げ終えるまで交代はできません。試合中に選手がケガをした場合は、強制的にタイム画面になりますので、選手を交代させてください。



# 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。

## 計16の球団と11の球場

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、95年度の実際の成績データに基づいて構成されています。また、この12球団以外にも、オリジナルチームが4つ用意されています。

CENTRAL LEAGUE

### 広島東洋カープ







### 読売ジャイアンツ







### 横浜ベイスターズ

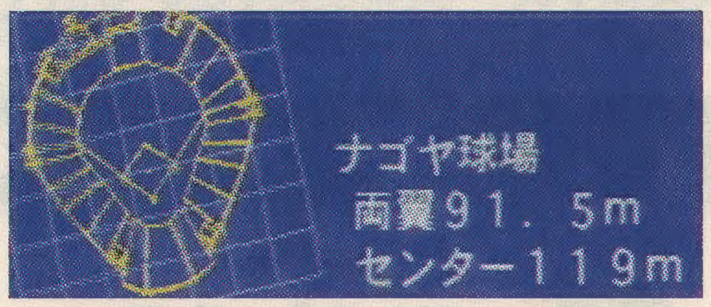






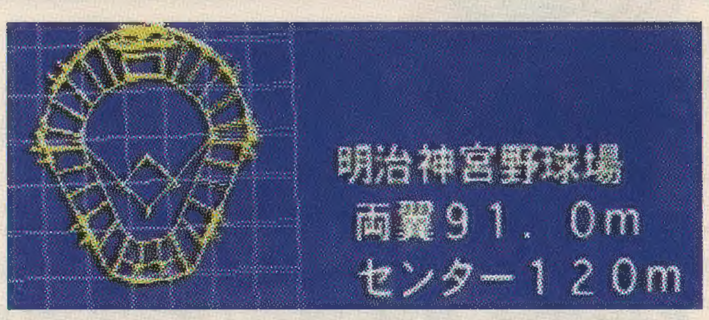
### 中日ドラゴンズ




### ヤクルトスワローズ




### 阪神タイガース






# PACIFIC LEAGUE

## オリックスブルーウェーブ







## 日本ハムファイターズ







## 千葉ロッテマリーンズ







## 福岡ダイエーホークス

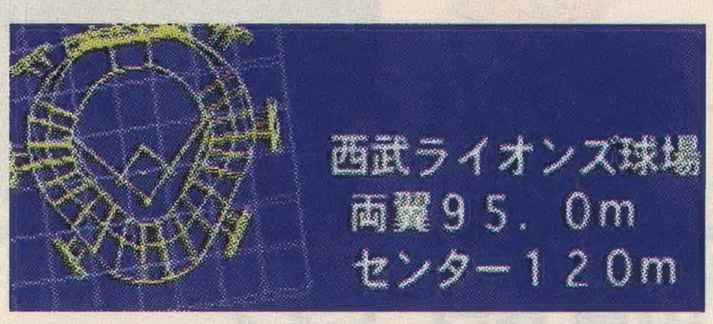






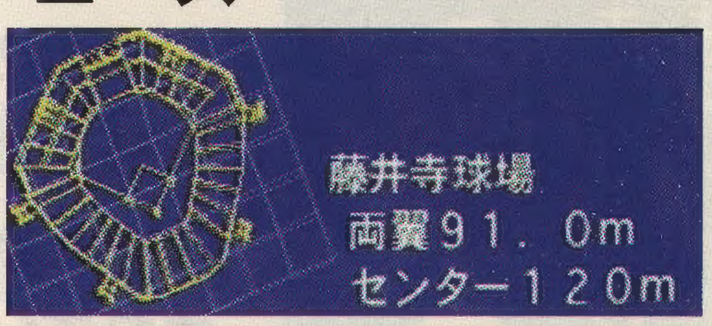
## 西武ライオンズ




## 近鉄バファローズ






# ORIGINAL TEAM

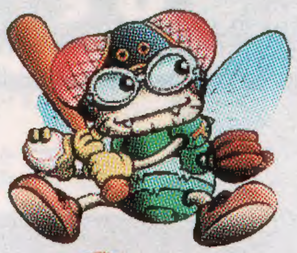


## ホワイトエンジェルス



## ブラックナイツ

プレイヤーが選手の能力値を自由に設定することができるオリジナルチームです。



## パーフェクツ



## アルティメイツ

「オールスター戦」のメイキング用チームとして登場します。

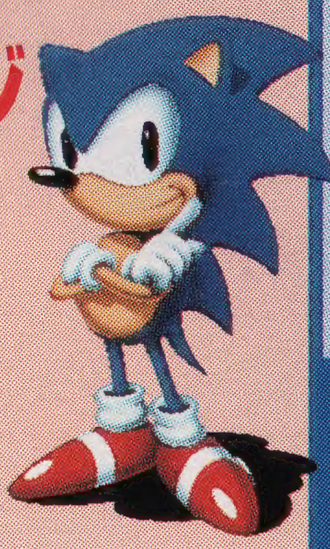
# 新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

## 電話で　セガ ジョイジョイテレフォン

| | | | |
|---|---|---|---|
| 札　幌 | 011-842-8181 | 名古屋 | 052-704-8181 |
| 仙　台 | 022-285-8181 | 大　阪 | 06-333-8181 |
| 東　京 | 03-3743-8181 | 広　島 | 082-292-8181 |
| | | 福　岡 | 092-521-8181 |

## インターネットで　セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末で
このURLにアクセスしてください。
**http://www.sega.co.jp**



## FAXで　セガ ファックス クラブ

東　京　03-5950-7790
大　阪　06-948-0606

❶ファックスの受話器を使ってコール。
❷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。

＊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。

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

お問い合わせ先
お客様相談センター　フリーダイヤル 0120−012235
受付時間　月〜金　10:00〜17:00 (除く祝日)


★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。


禁無断転載

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limited のものを使用しています。
FONTWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limited の商標または登録商標です。

**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**




(社)日本野球機構,プロ野球12球団公認ゲーム

映像提供 / NHK

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1996

株式会社 セガ・エンタープライゼス

GS-9086 672-3834