

NAMCOT

ギアスタジアム

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書

GAME GEAR

ギアスタジアム

© 1986 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED





このたびはナムコットのゲームギア用カートリッジ「ギアスタジアム」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源を切ってください。
- カートリッジを無理に折り曲げないでください。
- 端子部に触れたり、水でぬらしたりしないでください。
- 精密機器ですので、絶対に分解しないでください。また極端な温度条件のもとでの使用、保管は避けてください。
- シンナーやベンジンなどを使って、拭かないでください。
- ゲームをするときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。

実況野球

- 1 ゲームの始め方^{はじめかた}..... 2P
- 2 継続プレイ^{けいぞく}ルール..... 6P
- 3 基本操作^{きほんそうさ}と画面表示^{がめんひょうじ}..... 8P
- 4 攻撃編^{こうげきへん}..... 10P
- 5 守備編^{しゅびへん}..... 14P
- 6 対戦プレイ^{たいせん}の遊び方^{あそびかた}..... 20P

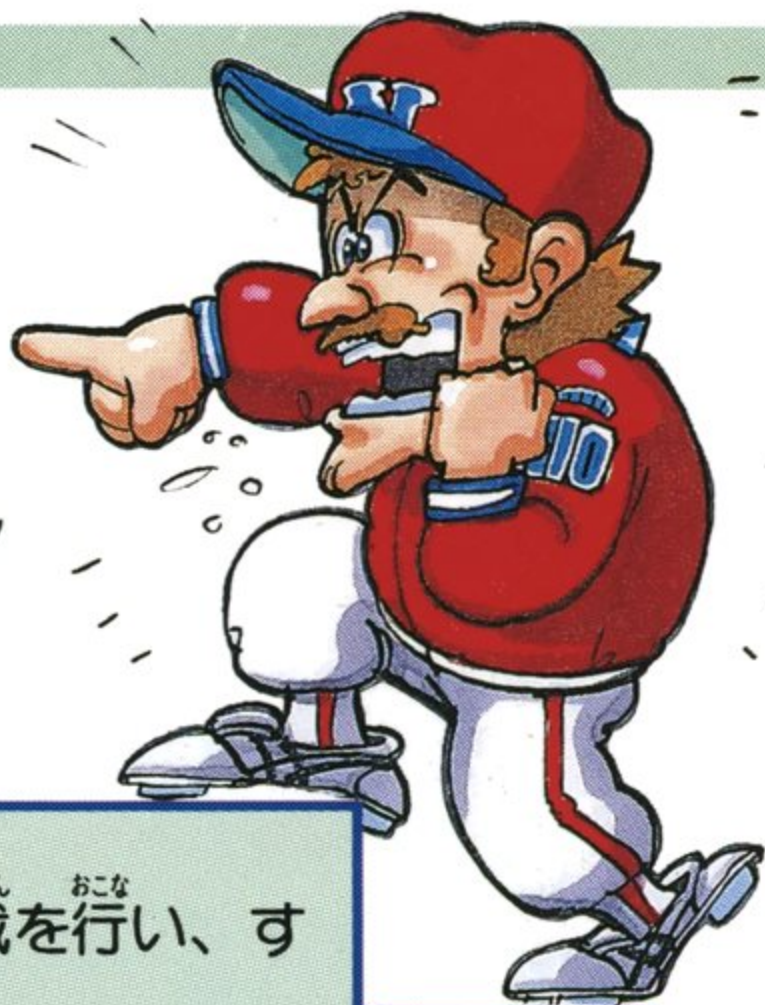




はじめかた ゲームの始め方(1)



●タイトル画面のときにスタートボタンを押してゲームを始めます。試合の前に、チーム・球場・先発ピッチャーなどを決めてください。



1人で遊ぶときはコンピュータ相手に勝ち抜き戦を行い、すべてのチームに勝ち抜くと、優勝になります。

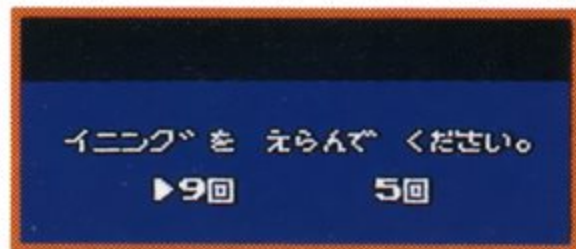
また、2台のゲームギアをつなぐと、2人で対戦プレイもできます。詳しくは20~21ページ「対戦プレイの遊び方」を読んでください。

① チームを選ぶ

チームは方向ボタンで選び、2ボタンで決定します。
まず自分のチームから決めてください。

自分のチームを決めると、画面に「パスワードをいれてください」と表示されます。始めから遊ぶときは、2ボタンで画面を送ってから対戦チームを選びます。

※パスワードについては、6ページ「**継続プレイの遊び方**」を読んでください。



② イニング数を決める

イニング数は9回か5回のどちらかを選びます。方向ボタンで選び、2ボタンで決定です。



はじめかた ゲームの始め方(2)



きゅうじょう えら ③ 球場を選ぶ

ほうこう この きゅうじょう えら けつてい
方向ボタンでお好みの球場を選び、2ボタンで決定
してください。



まりん

オーソドックスなタイプで広さも標準的。海
が望め、一面人工芝のきれいな球場です。



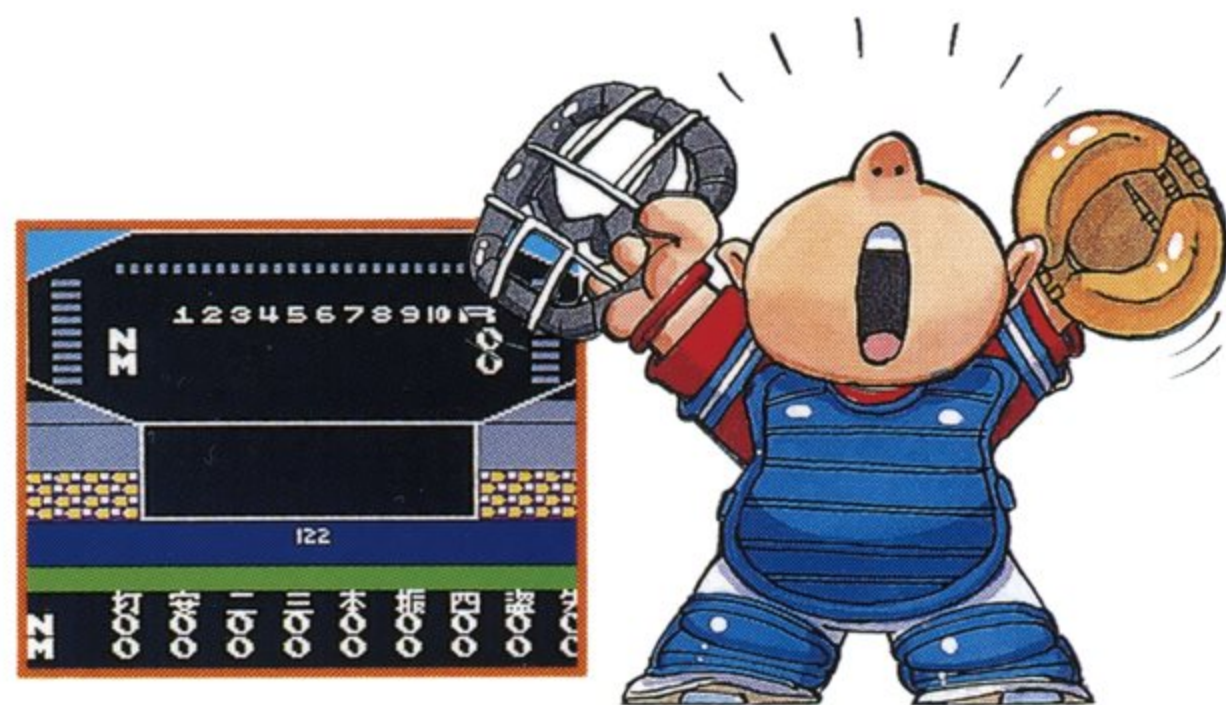
かわささ

せま きゅうじょう
狭い球場ですが、フェ
ンスは高く、意外にホ
ームランは難しいかも。

4 先発ピッチャーを決める

方向ボタンで先発するピッチャー（R=右投げ、L=左投げ）を選び、2ボタンで決定します。

ピッチャーは全部で6人いますが、先発できるのは4人で、他の2人はリリーフ専門となります。



5 プレイボール

さあ、試合開始です。チェンジのたびにスコアボードが
出ますが、これは1ボタンで
はやおく
早送りができます。



けいぞく

継続プレイ/ルール

継続プレイの遊び方

1人用で勝てば、試合終了後のスポーツニュースで、継続プレイのためのパスワードが発表されます。チームを選ぶときにこれを入力すると、前のプレイの続きを遊べます。

また、スポーツニュースのときに1ボタンを押せば、そのまま次の試合となります。スタートボタンで始めてください。

パスワードの入力

方向ボタンの上下（数字等の選択）と左右（ケタの移動）で入力し、最後に2ボタンを押します。



パスワード



ギアスタジアム・公式ルール

- 一、実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、途中の回でも点差が10点以上になると、裏の攻撃が終了した時点で、コールドゲームとなります。
- 三、1人で遊ぶときは13球団+幻の2球団に勝つと優勝で、1回でも負けるとゲームオーバーです。ただしパスワードを使えば、継続プレイができます。
- 四、2人で遊ぶときは1回戦で終了です。
- 五、先発したピッチャーは、次の試合で投げられません（1人用）。
- 六、ゲーム中の球団・球場・選手等はすべてフィクションであり、実在の球団・球場・選手とは関係ありませんのでご了承ください。



基本操作と画面表示

●このゲームでは投げる・打つ・捕る・走るといった動作をすべてプレイヤー自身で操作します。

なお、スタートボタンと1・2ボタンを同時に押しおすとリセットができます。

スタートボタン

タイムの宣告。

2ボタン

バッティング、ピッチング、ファインプレイ、送球、帰塁。

方向ボタン

選手の移動、塁の指定、球種・コースの選択。

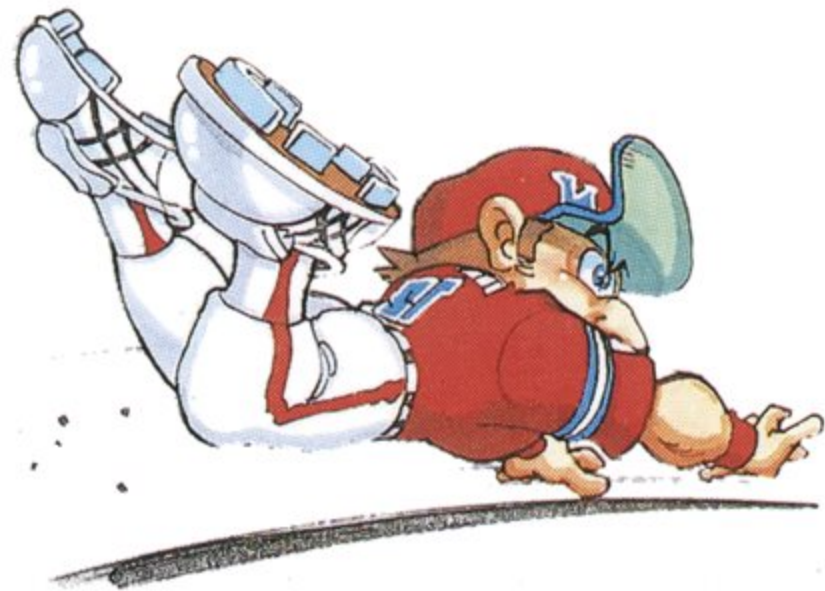
1ボタン

進塁、塁タッチ、けんせい時の画面切り替え。



が めんひょう じ
画面表示

ピッチャーとバッターの勝しょう負おこなは“でっかいモード”で行われます。ボールを打ったり、盗塁とうるいしようとするとと“ちっちゃいモード”に変わり、ランナーいちの位置ひょうじが表示ひょうじされます。



でっかいモード

スコア

投手の名前

防御率

カウント

ランナー表示

バッターの名前

打率・本塁打数

ちっちゃいモード

122

1回表 00
 00
 00

50
 00

—M—
 31
 312
 本42

—N—
 Pらつる
 防3.6



こうげきへん
攻撃編(1)

バッティング

 +2ボタン

ほうこう
 方向ボタンでバッティングポジションを決め、2ボ
 タンでスイングします。スイングの途中とちゅうで2ボタンを
 はな
 離すとバントもできます。

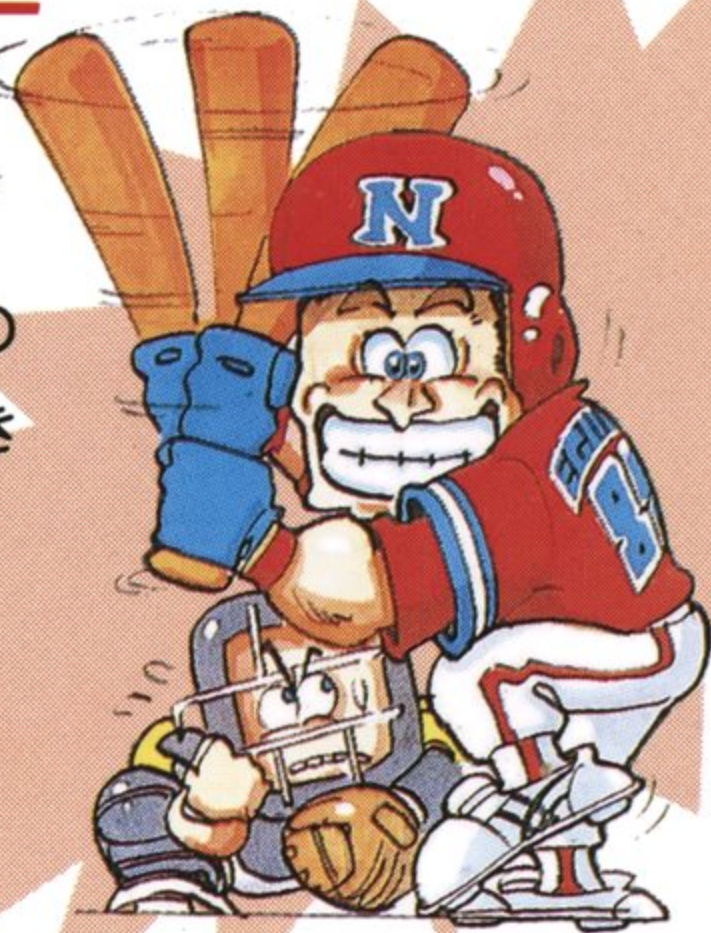


だいだ おくかた
代打の送り方

スタートボタンでタイムをかけ、こうげきがわ攻撃側の2ボタン
 をお押すとひか控えのせんしゆ選手がひょうじ表示されます。ほうこう方向ボタンでえら選
 び、2ボタンでけつてい決定してください。

■ぜっ こう ちよう絶好調バッター

バットをクルクル回まわ
している選手はゼッコせんしゆ
ーチョー！ 成績以上のせいせき いじよう
シユアな打撃だげきが期待きたいでき
ます。



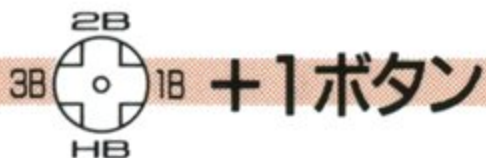
■ラッキー7

7回の攻撃かうげきではバッター
全員ぜんいんが絶好調ぜっこうちよう、一発逆転いつぱつぎやくてんも
狙ねらえます。



こうげきへん
攻撃編(2)

しんるい
進塁



塁上のランナーを進めるときは、方向ボタンで次の塁を指定し、1ボタンです。なお、打者がボールを打ったときは、ランナーは自動的に走り出します。

きるい
帰塁



走っているランナーを戻すときは、方向ボタンで帰る塁を指定し、2ボタンです。ただし、いったん次の塁を踏んでしまうと、前の塁には戻れないので注意してください。

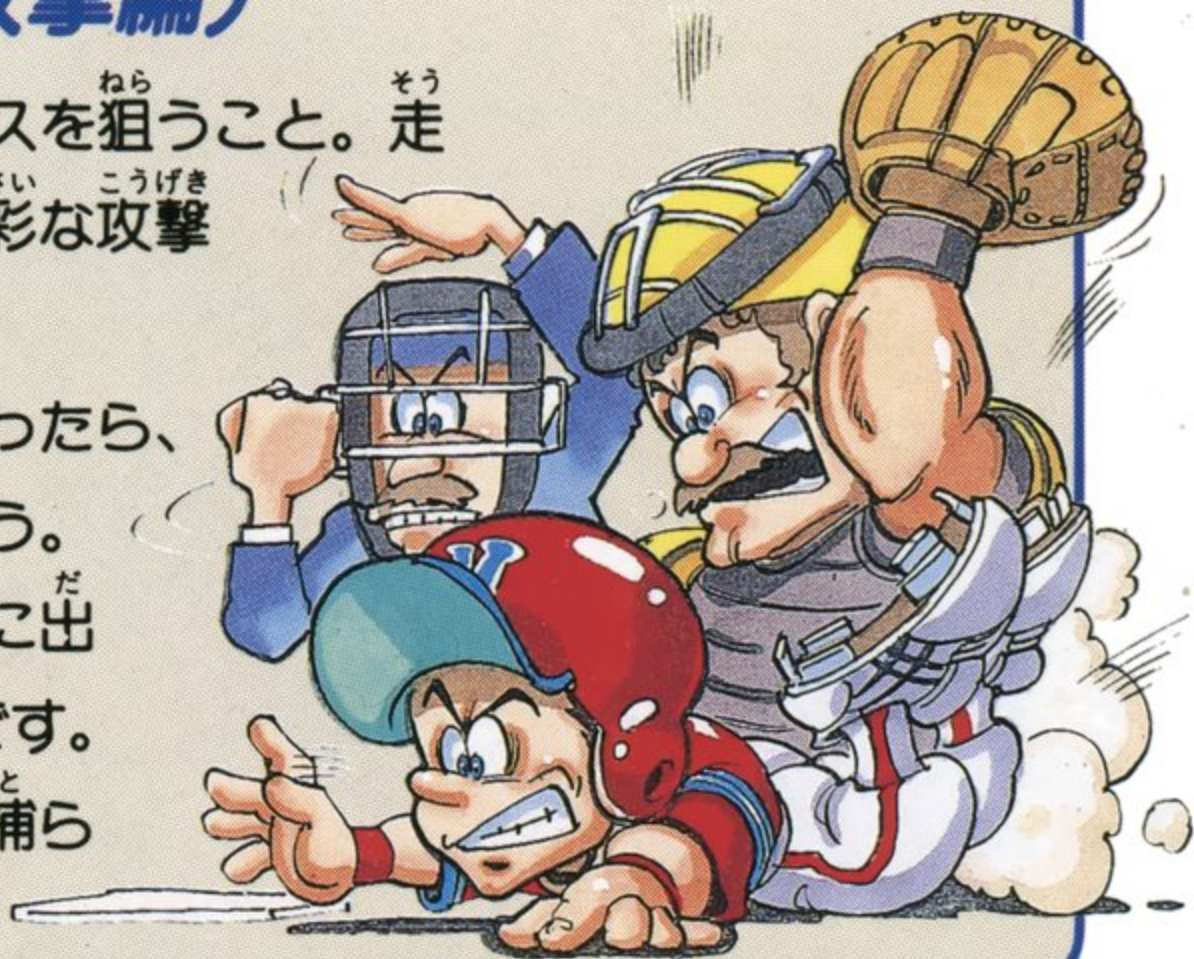




おうよう
応用テクニック(攻撃編)

こうげき きほん
攻撃の基本は、つねに先のベースを狙うこと。走
るい
塁のテクニックを織り混ぜて、多彩な攻撃
く だ
を繰り出しましょう。

- とうるい とうしゅ はい
盗塁……投手がモーションに入ったら、
すかさずランナーを進めましょう。
- おく
送りバント……バットをななめに出
し、ライン際に転がすのがコツです。
- がいや と
タッチアップ……外野フライを捕ら
れたら即座にランナーを進塁！





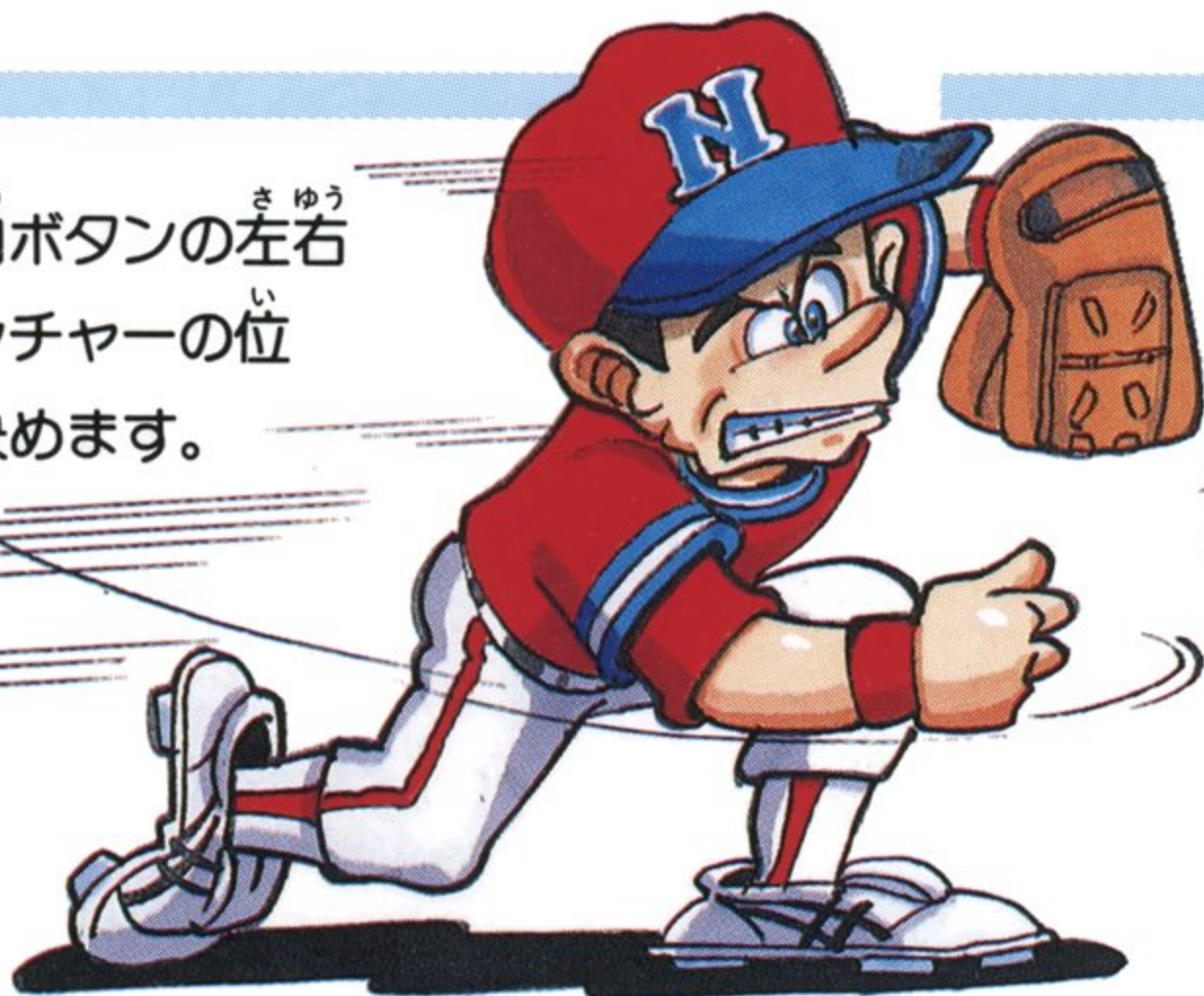
しゅびへん 守備編(1)

1 ピッチャーの位置

2 投球とスピード



ほうこう
方向ボタンの左右
でピッチャーの位
置を決めます。



+2ボタン

2ボタンでモーショ
ンに入ります。

このとき方向
ボタンを上
に押すとフォー
クかチェンジアップ、
下に押すと速球を投
げます。

3 コース

ボールを投げる瞬間

ボールを投げる瞬間に方向ボタンを右か左に入れ、内角や外角を投げ分けることができます。

4 変化球

ボールを投げてから

ボールを投げてから方向ボタンを右か左に入れると、カーブしたり、シュートしたりします。



リリースの送り方

スタートボタンでタイムをかけ、守備側の2ボタンで控えのピッチャーが表示されます。方向ボタンで選び、2ボタンで決定してください。



しゅ び へん
守備編(2)

ほ きゅう
■ 捕球

やしゅ
⊕ で野手をコントロール



ゴロやフライは、^{ほうこう}方向ボタンで^{やしゅ}野手を動かして捕ってください。

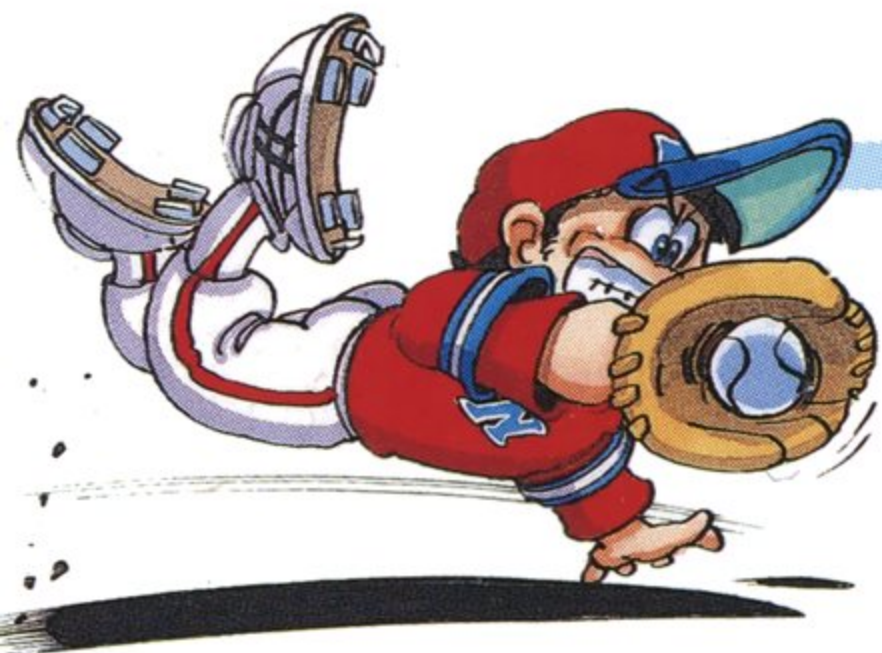
ただし^{だしゃ}打者がボールを打つと、^{やしゅ}野手の

^{にん}うち4人は^{じどうてき}自動的に^{はい}ベースカバーに入ります。

コントロールできる^{せんしゅ}選手を、いち

^{はや}早く^{みきわ}見極めることが^{たいせつ}大切
でしょう。





■ファインプレイ

⊕ +2ボタン

捕球ほ きゅうのとき、飛んできたボールに向けて方向ボタンほうこうを入れ、2ボタンを押すと、野手やしゅがファインプレイします。

なおピッチャーだけはファインプレイができません。

■送球そうきゅう

⊕ +2ボタン

方向ボタンほうこうで塁るいを指示しじし、2ボタンで送球そうきゅうします。塁るいを指示しじしないときは、自動的じどうてきに1塁るいへ送球そうきゅうします。



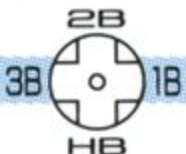


しゅ び へん
守備編(3)

■ **けんせい球** 1ボタン →  + 2ボタン

ピッチャーがけんせい球きゆうをな投げるときは、まず1ボタンで“ちっちゃいモード”に切り替え、すかさず方向ボタンで塁るいを指示し、2ボタンです。



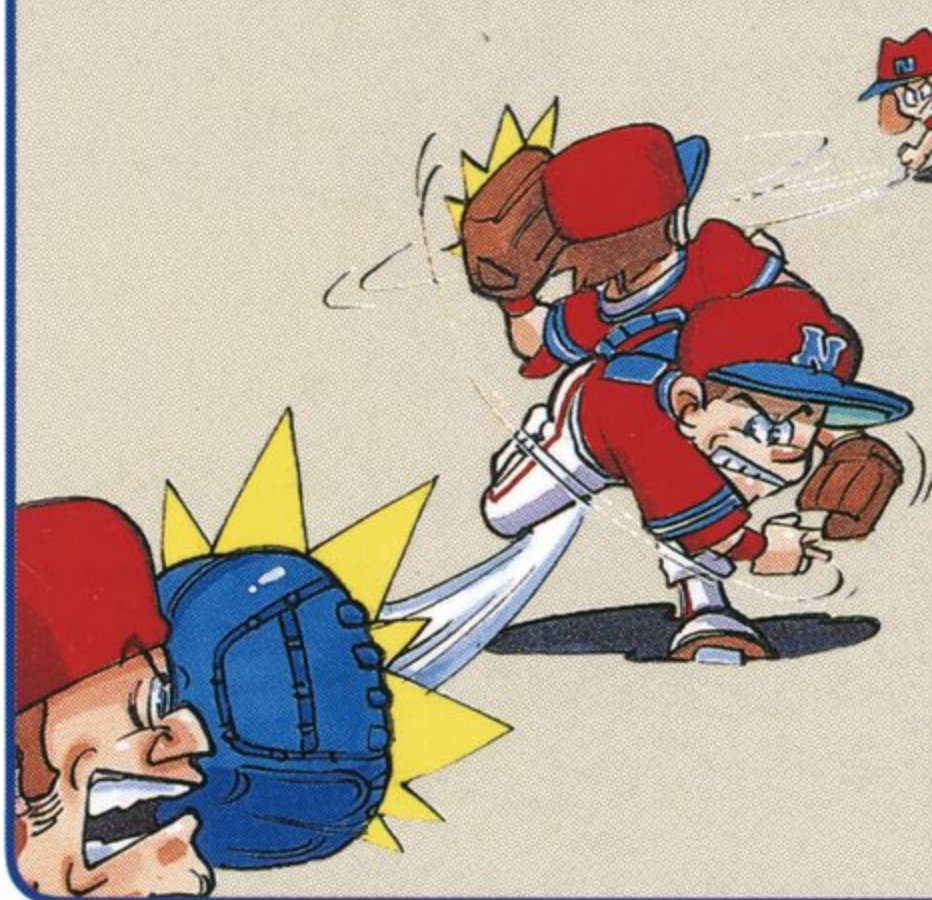
■ **塁タッチ**  + 1ボタン

ボールを捕ってから方向ボタンで塁るいを指示し、1ボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁るいに向かってダッシュします。塁指示のないときは自動的に1塁るいへ向かいます。





おうよう 応用テクニック(守備編)



ランナーをアウトにする場合は、
送球だけでなく、塁タッチをから
めて使うと効果的です。

- ランダウンプレイ……ランナーをはさんだら、塁タッチで間を詰めながら仕留めましょう。
- ダブルプレイ……ランナーを塁タッチで仕留め、素速く一塁送球という手もあります。



たい せん あそ かな 対戦プレイの遊び方

はじ かな ■ゲームの始め方

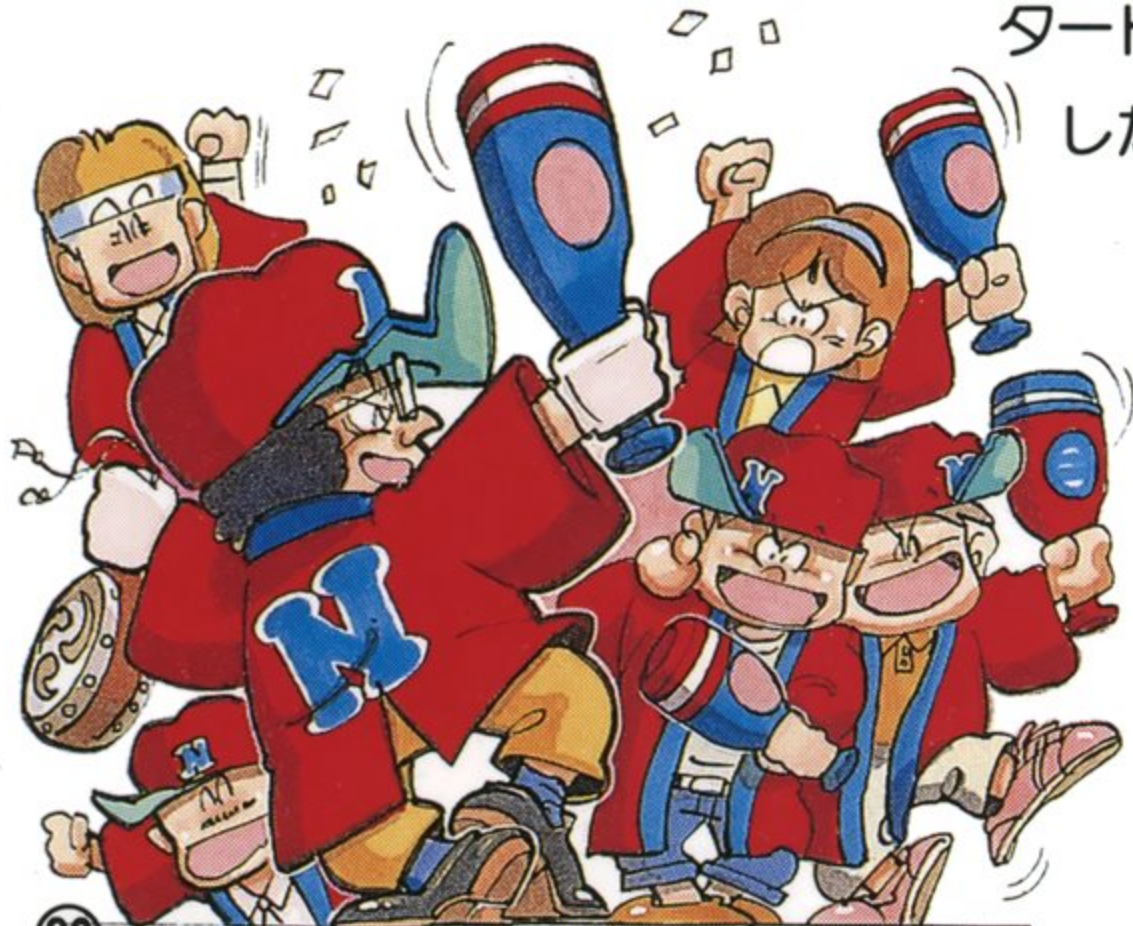
①ケーブルをつないで本体2台の電源を入れ、スタートボタンを押すと、自動的に2人用になります。ス

スタートボタンを押
した方が1P側

(先攻)、相手が2P側(後攻)です。

②チーム・先発ピッチャーは各ゲームギアで、球場は1P側で決めてください。イニング数はどちら側でも決めることができます。

設定がすむとゲーム開始、試合中の操作は1人用と同じです。



●^{たいせん あそ}対戦で遊ぶときには次のような^{つぎ}準備が必要です。

- ^{ほんたい}ゲームギア本体……………^{だい}2台
- 「ギアスタジアム」カートリッジ……………^こ2個
- ^{せんようたいせん}ゲームギア専用対戦ケーブル……………^{ほん}1本



^{ちゅう い}注意!



ゲームの^{とちゅう}途中で^{かたほう}片方が^{でんげん}電源を^き切ったり、ケーブルを^ぬ抜くと、画面に^{がめん}ERROR表^{ひょう}示が出て、タイトル画面に^{がめん}戻って^{もと}しまいます。

「遊び」をフリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

T-14037

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。