

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







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。



# 新スタジアム

- 1 ゲームの始め方 はじめかた ..... 2P
- 2 継続プレイノールール けいぞく ..... 6P
- 3 基本操作と画面表示 きほんそうさ 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 対戦プレイの遊び方 たいせん あそびかた ..... 20P



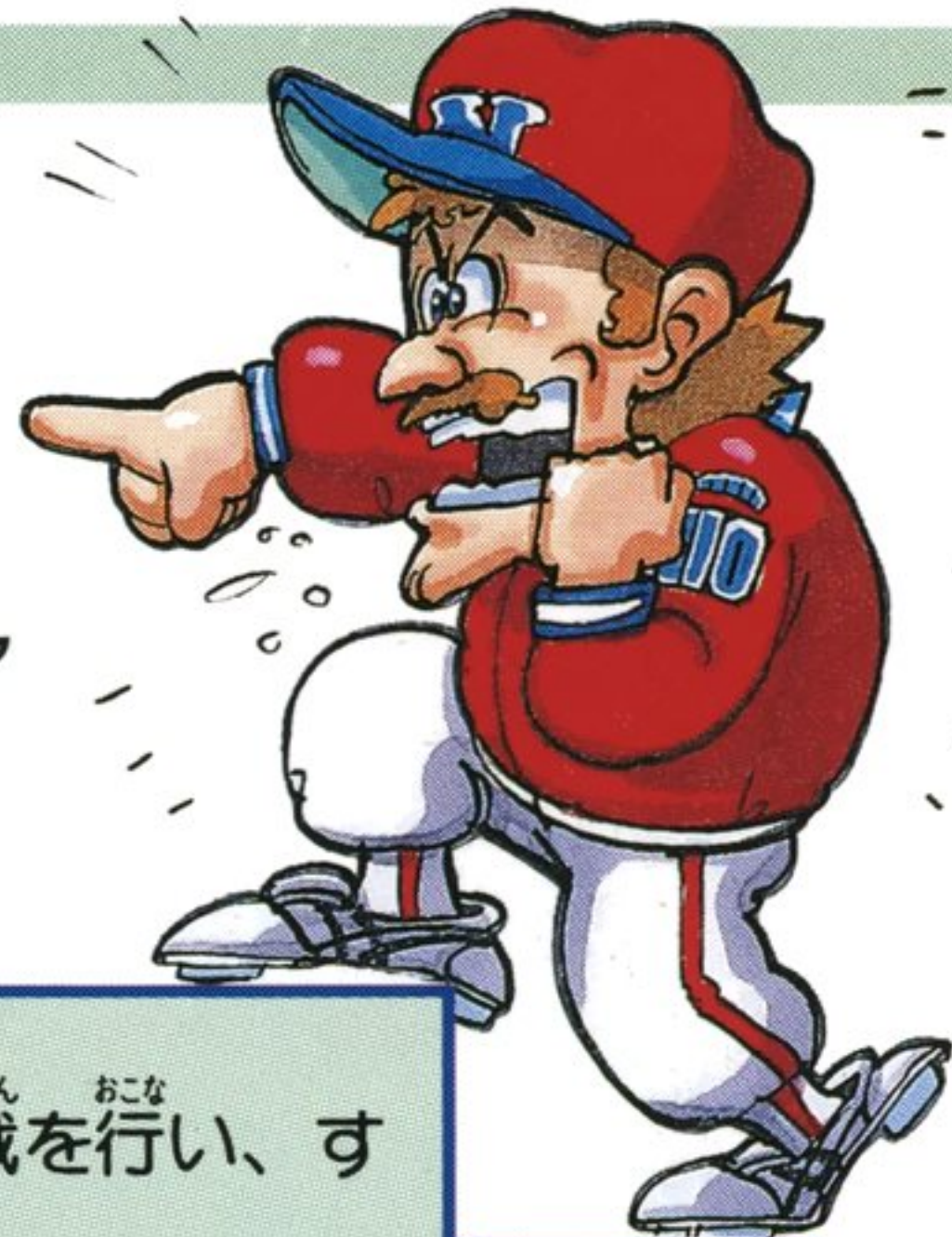




# はじめかた ゲームの始め方(1)



- 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。

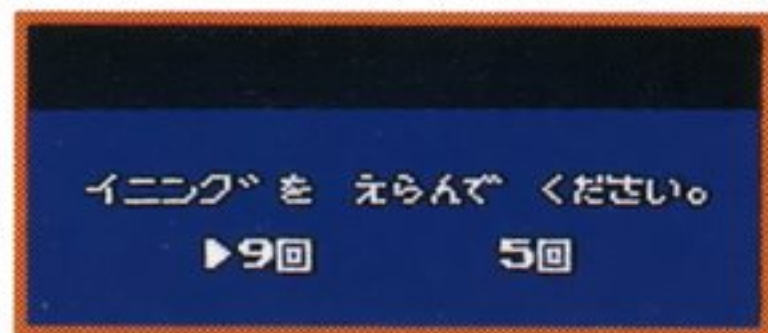


## ① チームを選ぶ

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。

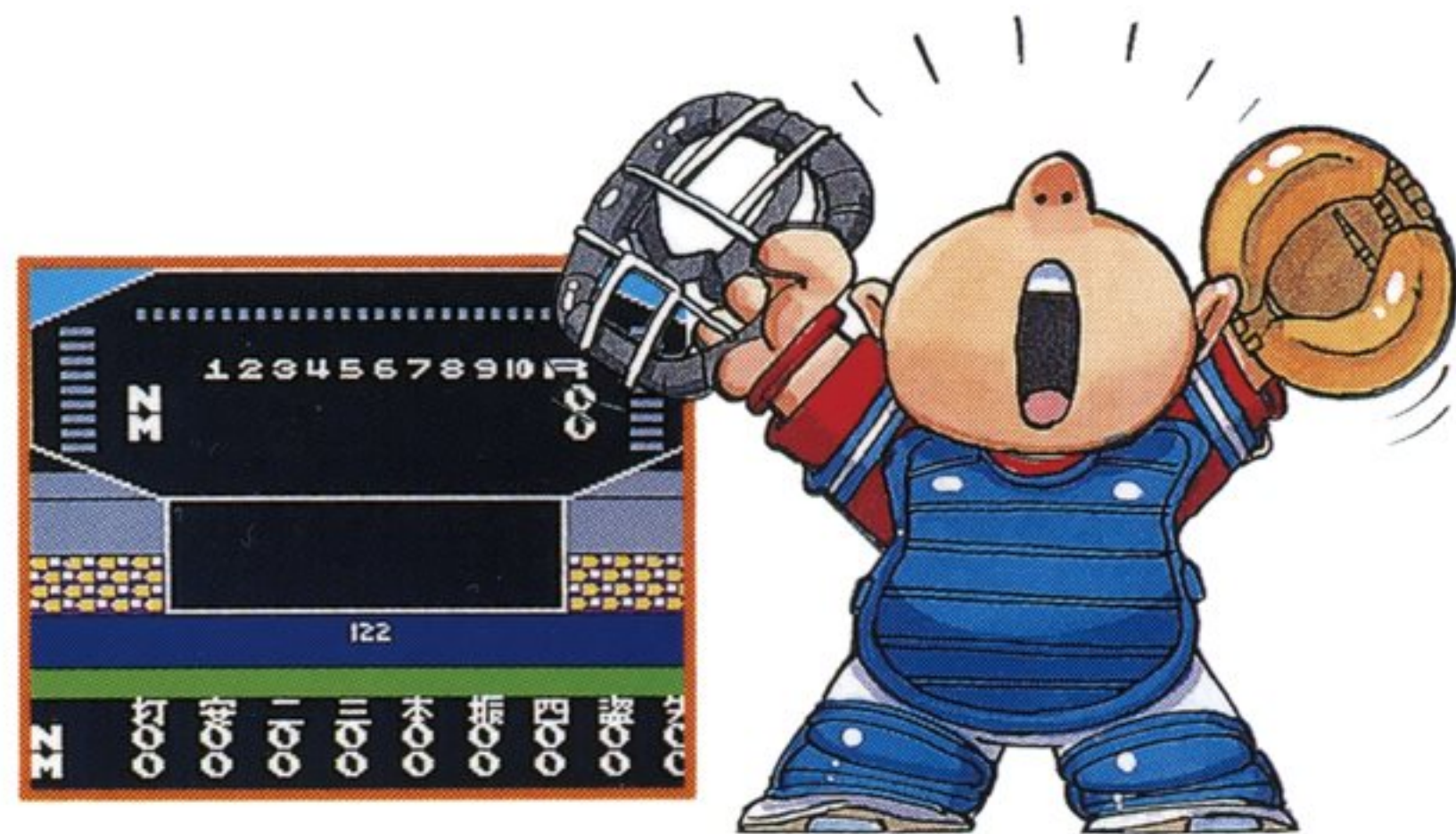


## 4 先発ピッチャーを決める

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。

せんぱつ どうしゅ	
N チーム	M チーム
▶らつぷ L	●らいおん R
すいと R	ばいお L
ふおとら R	ろけつと R
わあすた R	うるち R
まりん	



## 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でますが、これは1ボタンで早送りができます。





けいぞく

# 継続プレイ/ルール

## ■ 継続プレイの遊び方

ひとりようか 1人用で勝てば、しあいしゅうりようご 試合終了後のスポーツニュースで、けいぞく 継続プレイのためのパスワードが発表されます。ちーむをえら 選ぶときにこれをにゅうりよく 入力すると、まえ 前のプレイのつづ 続きをあそ 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、そのままたぎ 次つぎのしあい 試合となります。スタートボタンではじめ 始めてください。

### 【パスワードの入力】

ほうこう 方向ボタンのじょうげ 上下（すうじとう 数字等のせんたく 選択）とさゆう 左右（けたのいどう 移動）でにゅうりよく 入力し、さいご 最後に2ボタンをお 押しします。



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

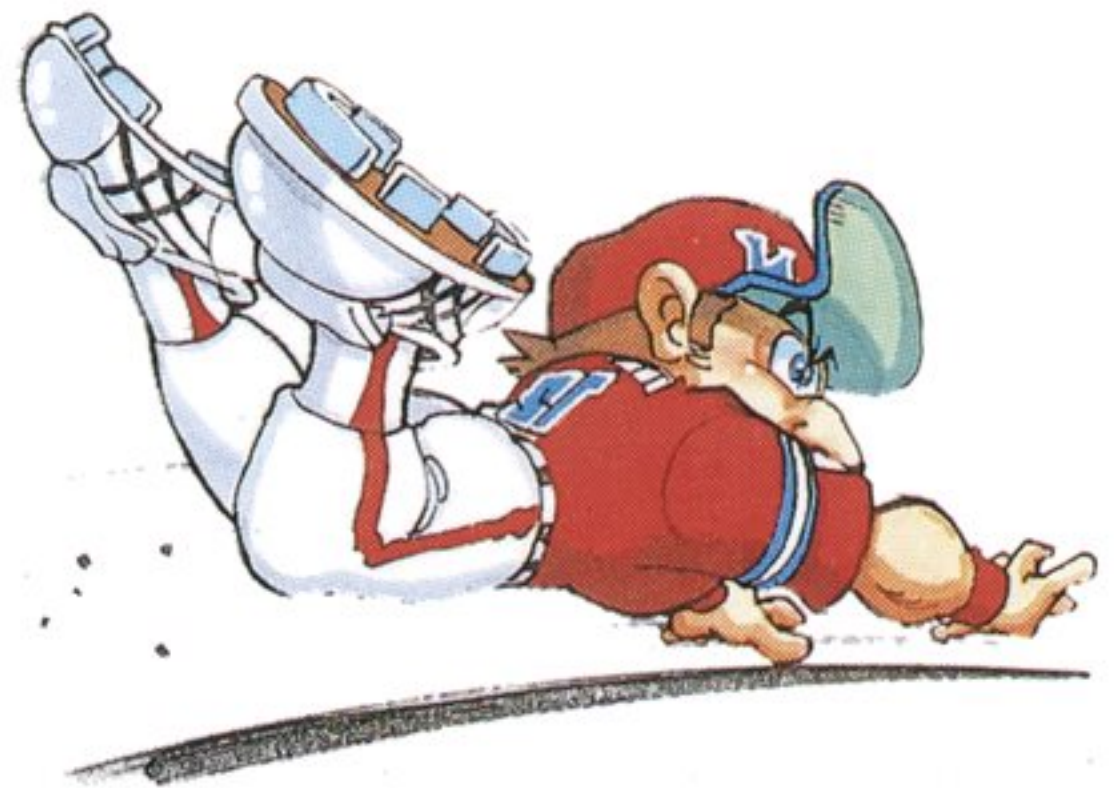
進塁、塁タッチ、けんせい時の画面切り替え。





が めんひょうじ  
■画面表示

ピッチャーとバッターの勝負は“でっかいモード”で行われます。ボールを打ったり、盗塁しようとする“ちっちゃいモード”に変わり、ランナーの位置が表示されます。



**でっかいモード**

スコア

ピッチャーの名前

ランナー表示

バッターの名前

カウント

防御率

ちっちゃいモード

122

1回 00  
00

SO  
BO  
OO

—M—  
31 ぼんす  
312  
木42

—N—  
Pらつ3.6  
防3.6





こうげき へん  
**攻撃編(1)**

**バッティング**



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  
 を押すと控えの選手お ひか せんしゆ ひょうじが表示されます。ほうこう方向ボタンで選  
 び、2ボタンで決定けつていしてください。



## ■<sup>ぜっこうちょう</sup>絶好調バッター

バットをクルクル回<sup>まわ</sup>  
している選手はゼッコ<sup>せんしゅ</sup>  
ーチョー！<sup>せいせき いじょう</sup>成績以上の  
シユアな打撃<sup>だけき</sup>が期待<sup>きたい</sup>でき  
ます。



## ■ラッキー7

<sup>かい こうげき</sup>7回の攻撃ではバッター  
<sup>ぜんいん</sup>全員が<sup>ぜっこうちょう</sup>絶好調、<sup>いつぱつぎやくてん</sup>一発逆転も  
<sup>ねら</sup>狙えます。





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  
を繰り出しましょう。

- とうるい とうしゅ  
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  
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！







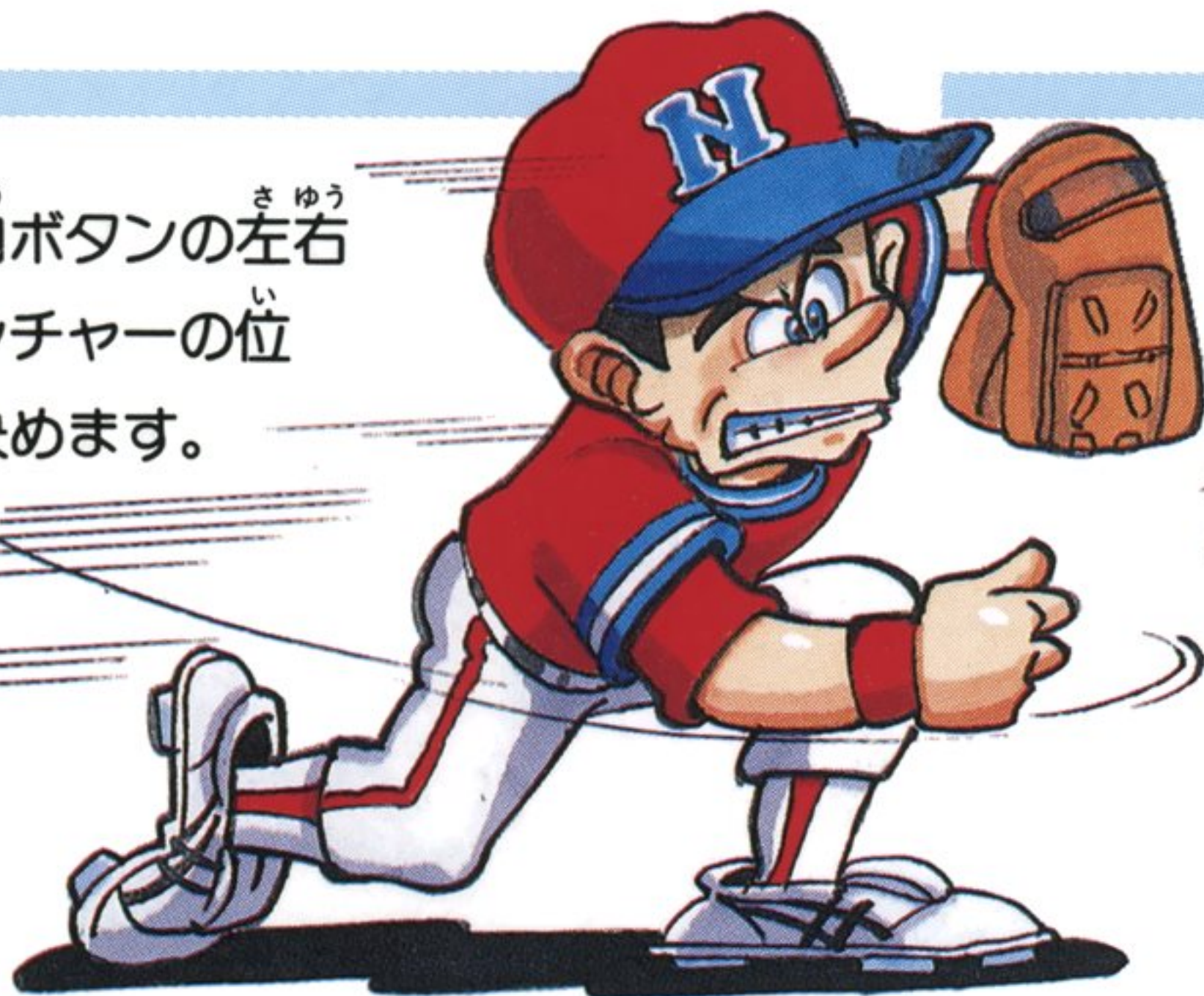
しゅ び へん  
**5 守備編(1)**

**1**ピッチャーの位置い ち

**2**投球とスピードとう きゅう



ほうこう さいゆう  
 方向ボタンの左右  
 でピッチャーの位  
 ちをき決めます。



**+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  
 に押しとフォー  
 クかチェンジアップ、  
 したお そつきゅう な  
 下に押しと速球を投  
 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**



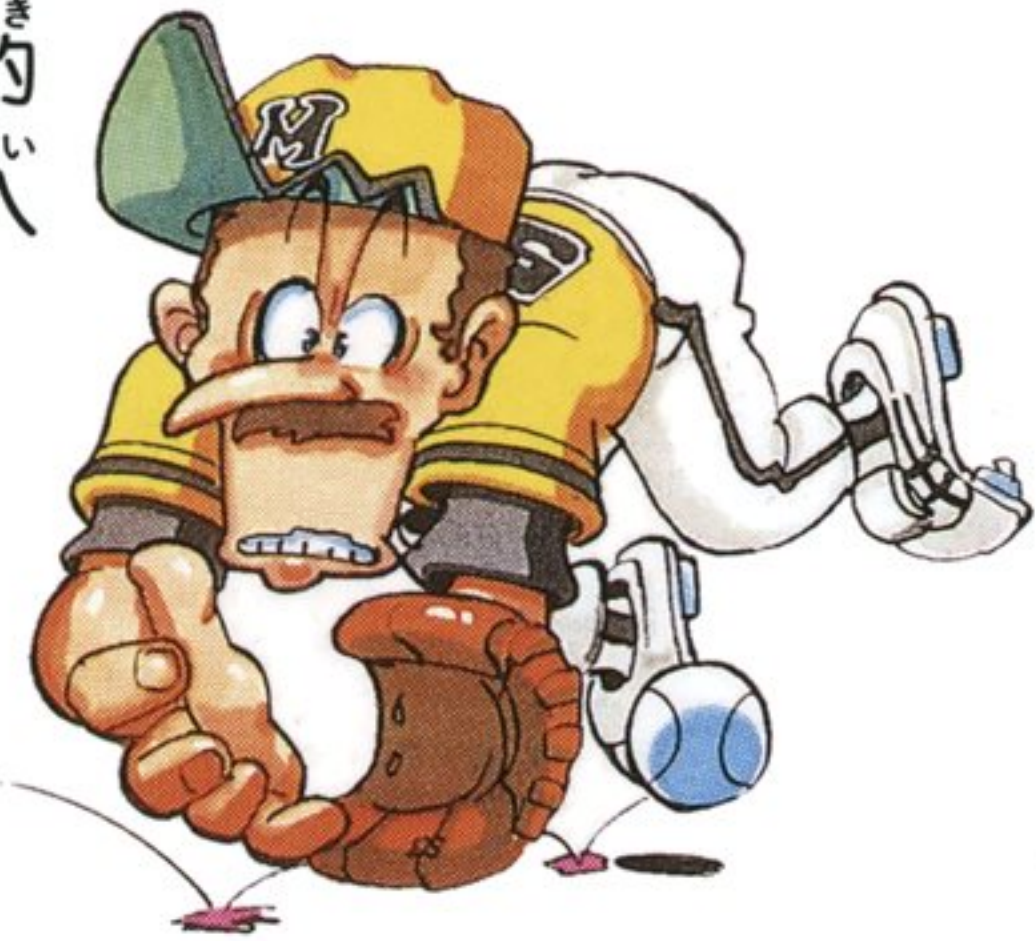
ゴロやフライは、<sup>ほうこう</sup>方向ボタンで<sup>やしゅ</sup>野手を動かして捕ってください。

ただし<sup>だしゃ</sup>打者がボールを打つと、<sup>やしゅ</sup>野手の

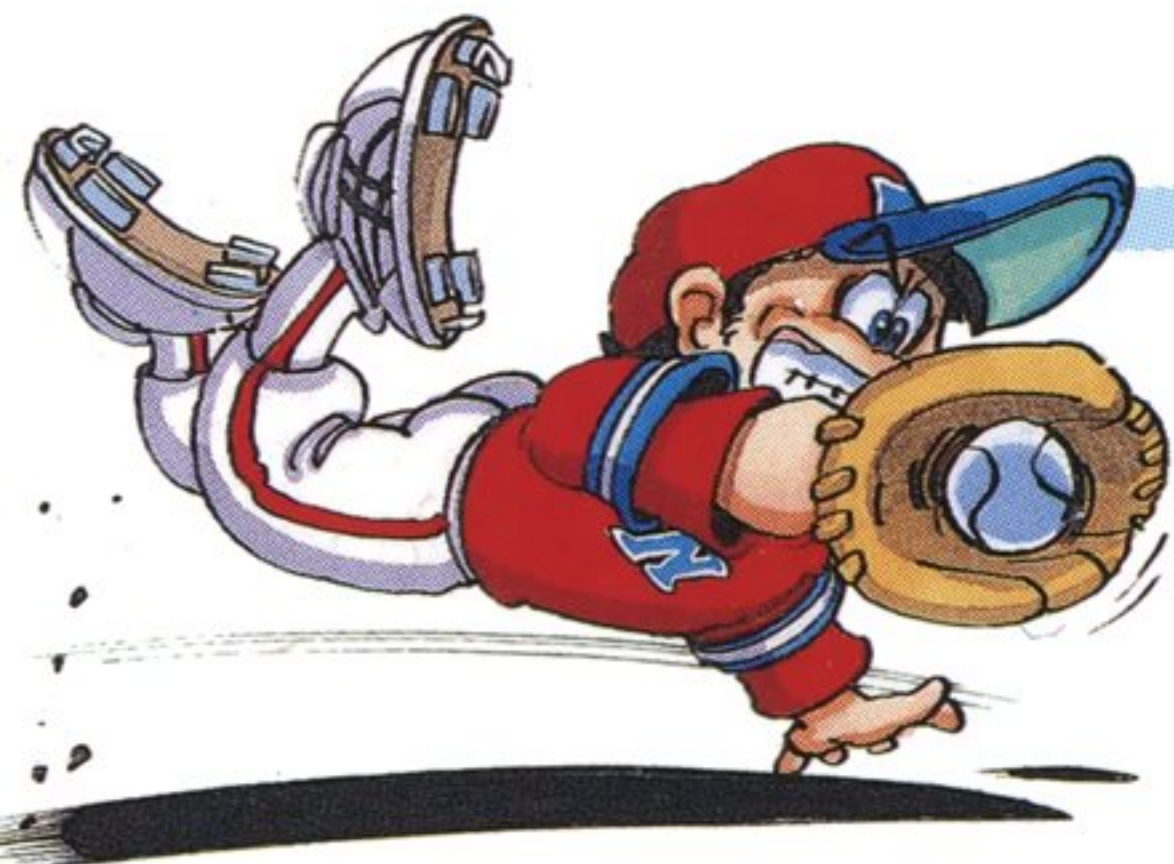
<sup>にん</sup>うち4人は<sup>じどうてき</sup>自動的に<sup>はい</sup>ベースカバーに入ります。

コントロールできる<sup>せんしゅ</sup>選手を、いち

<sup>はや</sup>早く<sup>みきわ</sup>見極めることが<sup>たいせつ</sup>大切  
 でしょう。








■ ファインプレイ  +2ボタン

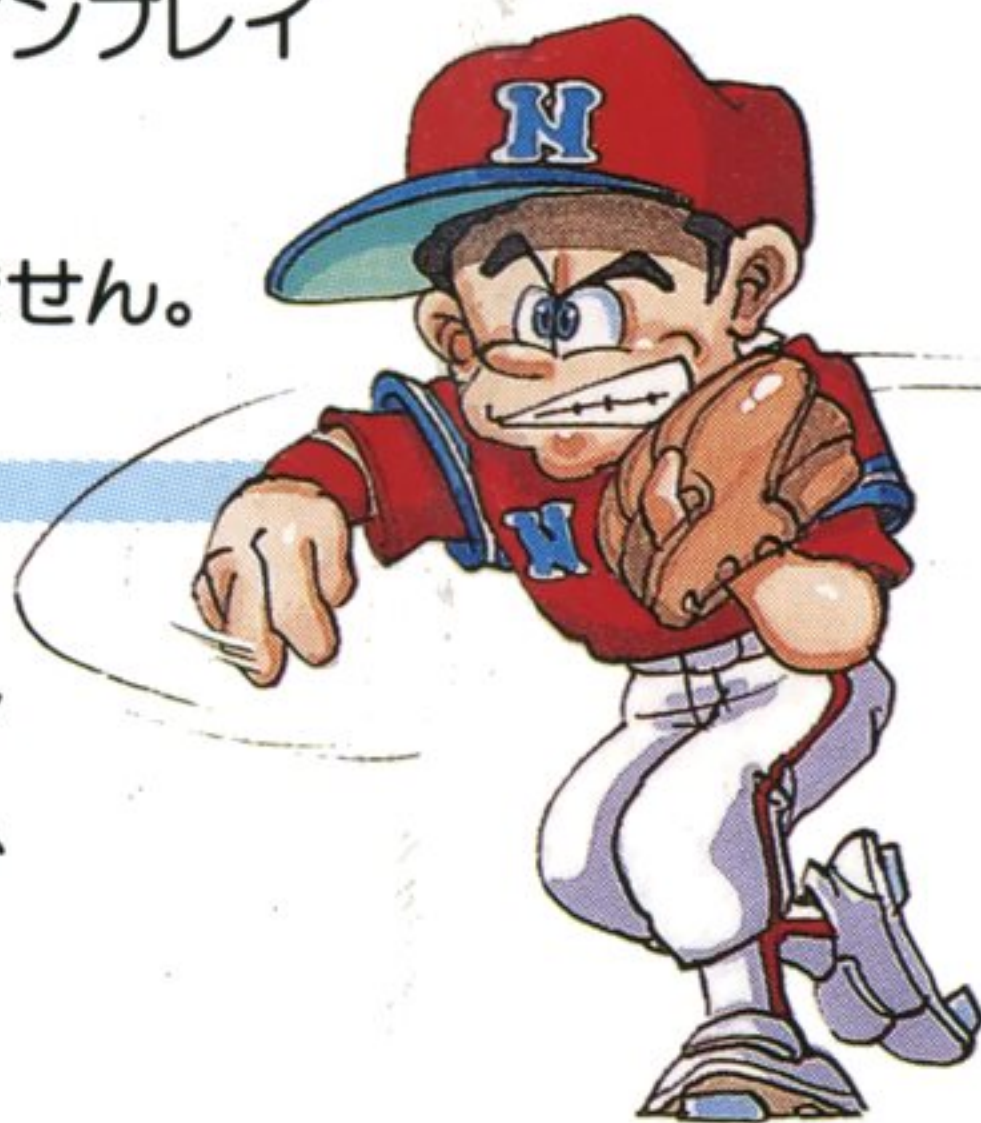
ほ きゅう  
捕球のとき、飛んできたボールに向けて  
ほうこう  
方向ボタンを入れ、2ボタンを押すと、野  
しゅ  
手がファインプレイ  
します。

なおピッチャーだけはファインプレイができません。

■ そうきゅう送球

 +2ボタン

ほうこう  
方向ボタンで塁を指示し、2ボタンでそうきゅう送球し  
ます。塁を指示しないときは、自動的に1塁へ  
そうきゅう送球します。








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を投げるときは、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

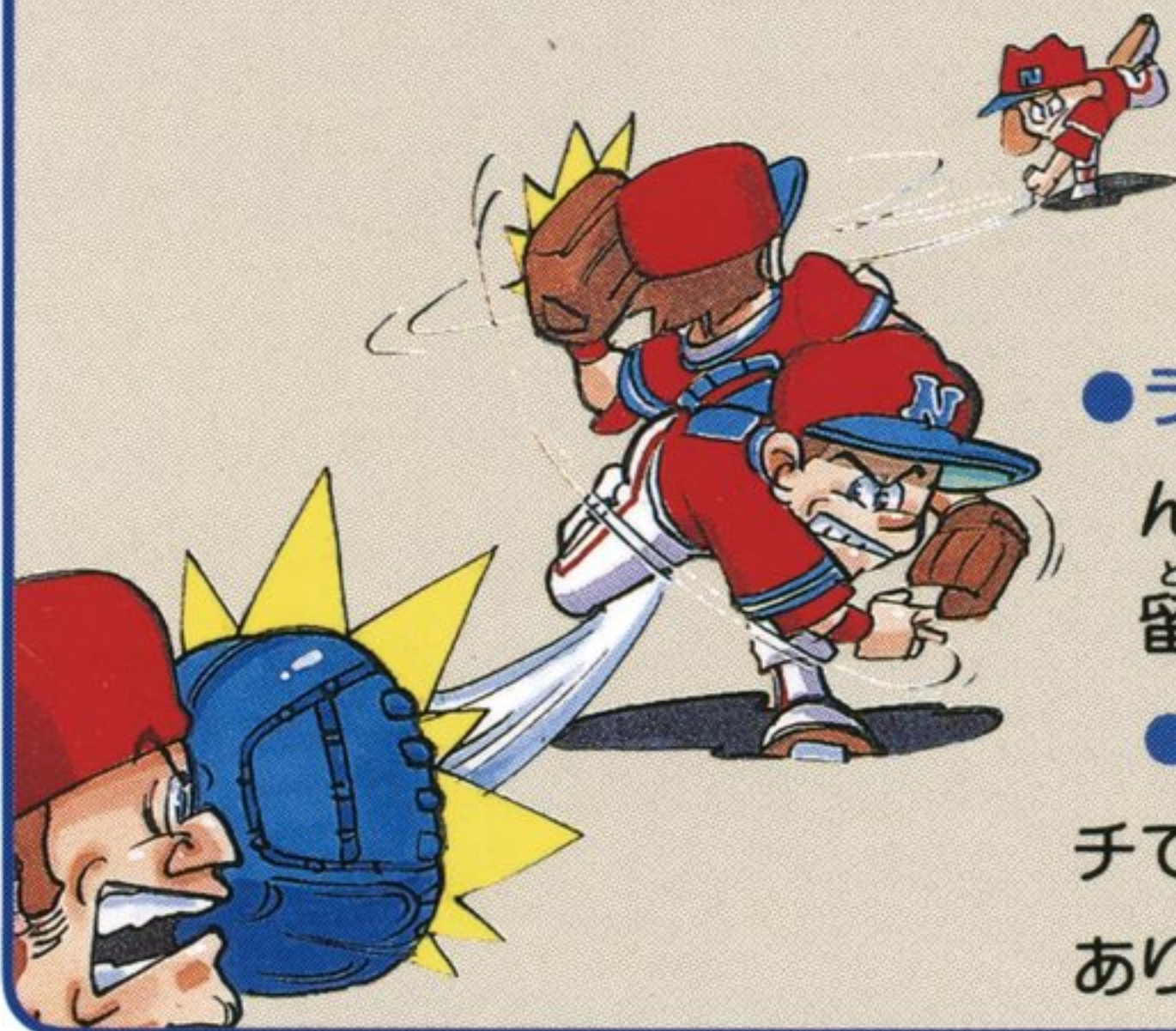
ボールを捕ってから方向ボタンで塁を指示し、1ボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁に向かってダッシュします。塁指示のないときは自動的に1塁へ向かいます。







## 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  
と留めましょう。
- 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 べた 対戦プレイの遊び方

## ■ゲームの始め方

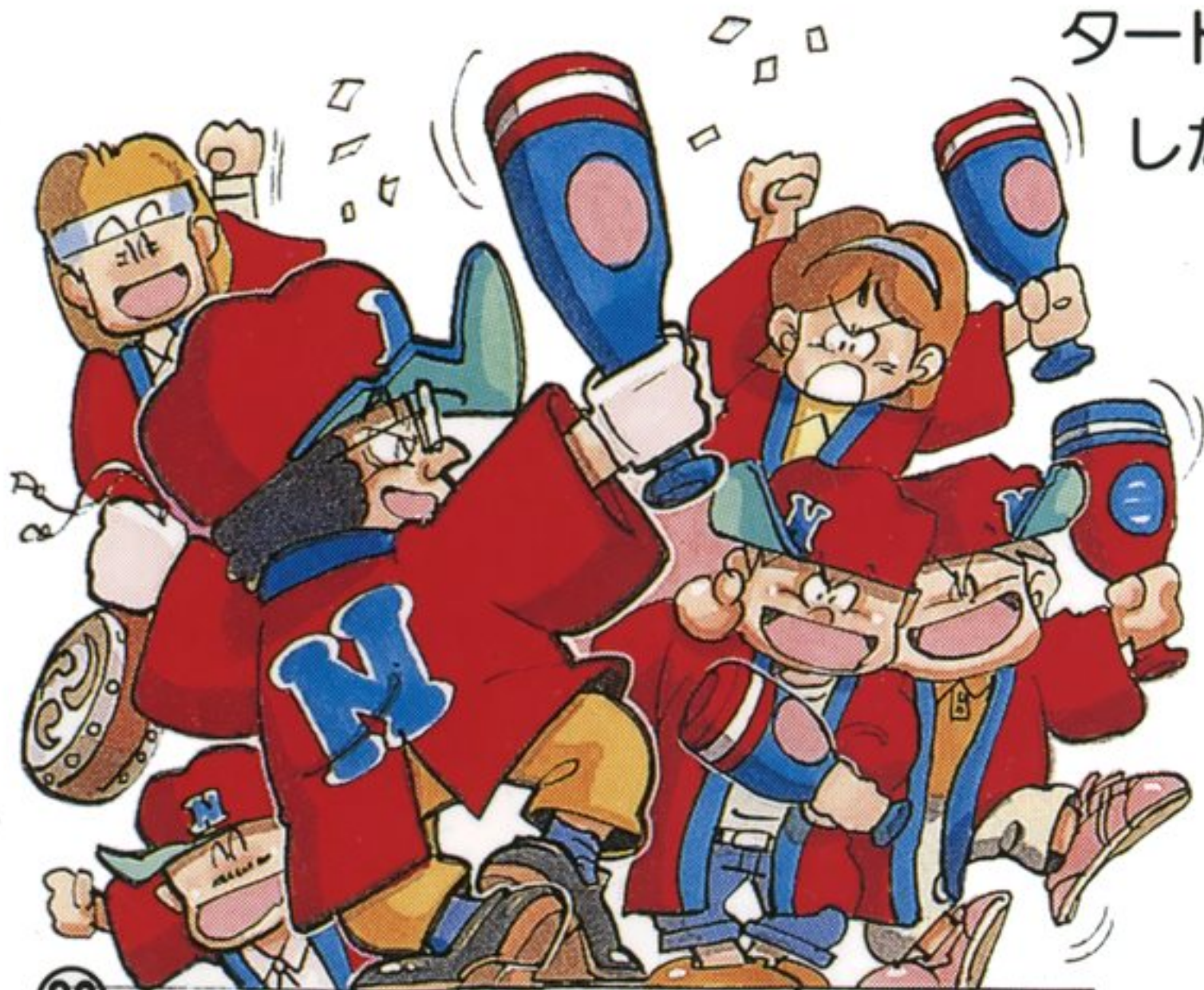
①ケーブルをつないで本体2台の電源を入れ、スタートボタンを押すと、自動的に2人用になります。スタートボタンを押

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。





●<sup>たいせん</sup>対戦<sup>あそ</sup>で遊ぶときは次のような<sup>つぎ</sup>準備<sup>じゆんび</sup>が必要です。<sup>ひつよう</sup>

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



**注意!**



ゲームの<sup>とちゆう</sup>途中で片方が<sup>かたほう</sup>電源<sup>でんげん</sup>を切<sup>き</sup>

ったり、ケーブルを<sup>ぬ</sup>抜くと、画面に<sup>がめん</sup>ERROR表<sup>エラー</sup>示<sup>ひよう</sup>が出て、タイトル画面に<sup>がめん</sup>戻<sup>もと</sup>ってしまいます。



「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。