

SEGA MARK III 専用

SEGA MY CARD MARK III

グレート ベースボール™

GREAT BASEBALL™

ゲームの遊び方

1人～2人用



SEGA®

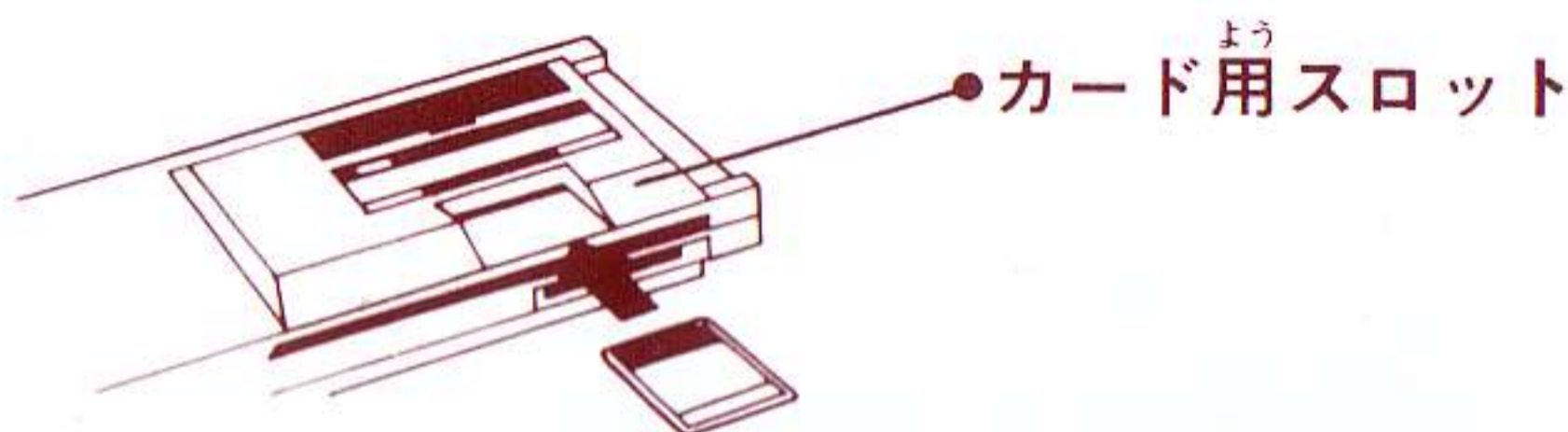
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ マイカード MARKIII は、コンピュータテレビゲーム
SEGA MARKIII専用です。

(キーボード操作が必要なゲームは、SK-1100をつ
ないでください。)

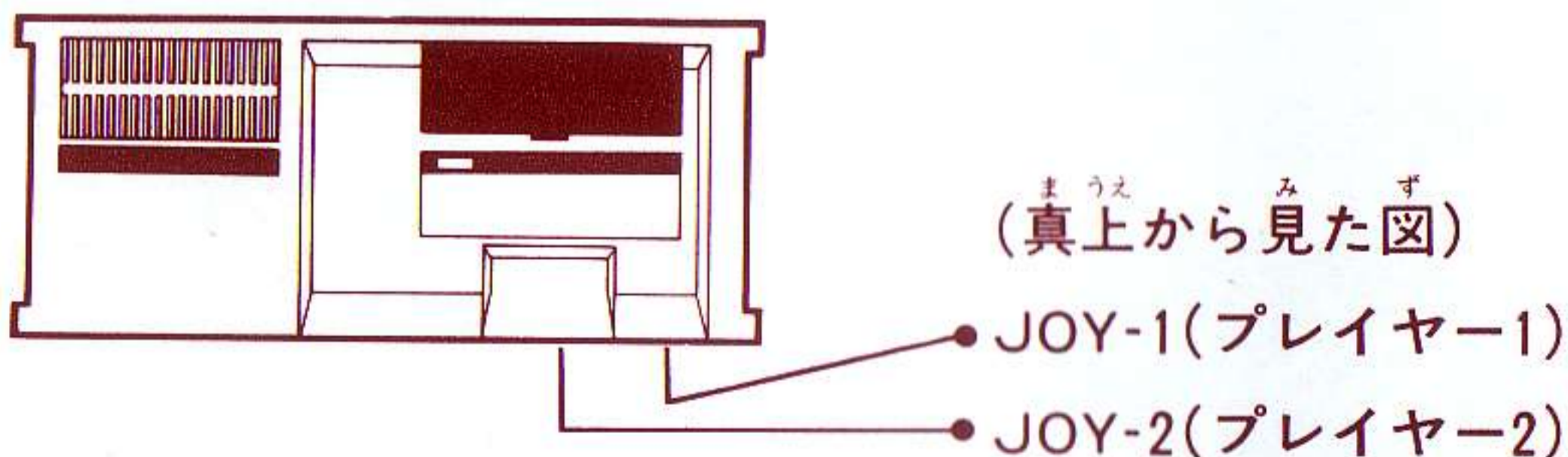
セガ マイカード MARKIII の使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カードを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取付け位置

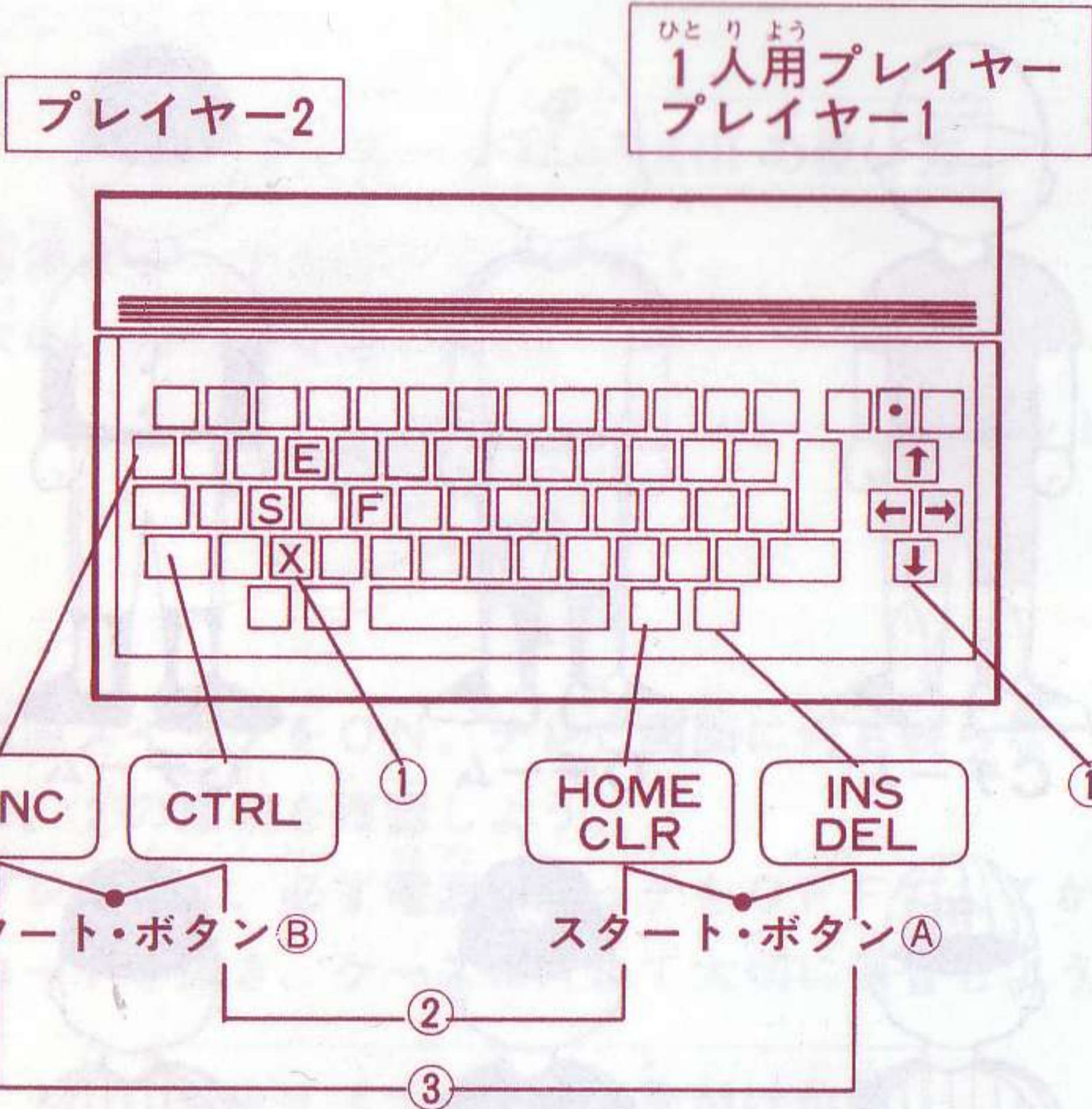


上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

操作ほうほう

☆キーボード(セガマークIII+SK-1100)で遊ぶ場合☆

(くわしくは、10~15ページをみる。)



- ① **バッター、ピッチャーの位置**
きゅうしゆ 球種
へんきゅうほうこう 返球方向
うご ランナーを動かす
やしゆ うご 野手を動かす
- ② **進塁**
せいきゅう けん制球
へんきゅう 返球
- ③ **打つ**
きるい 帰塁
な 投げる
へんきゅう 返球

④ **注** スタート・ボタンAでゲーム開始。

☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ) ^{あそ ぼ あい} で遊ぶ場合 ☆

(くわしくは、10~15ページをみる。)

SJ-150シリーズ



① バッター、ピッチャーの位置

球種
返球方向

ランナーを動かす
野手を動かす

② 進塁

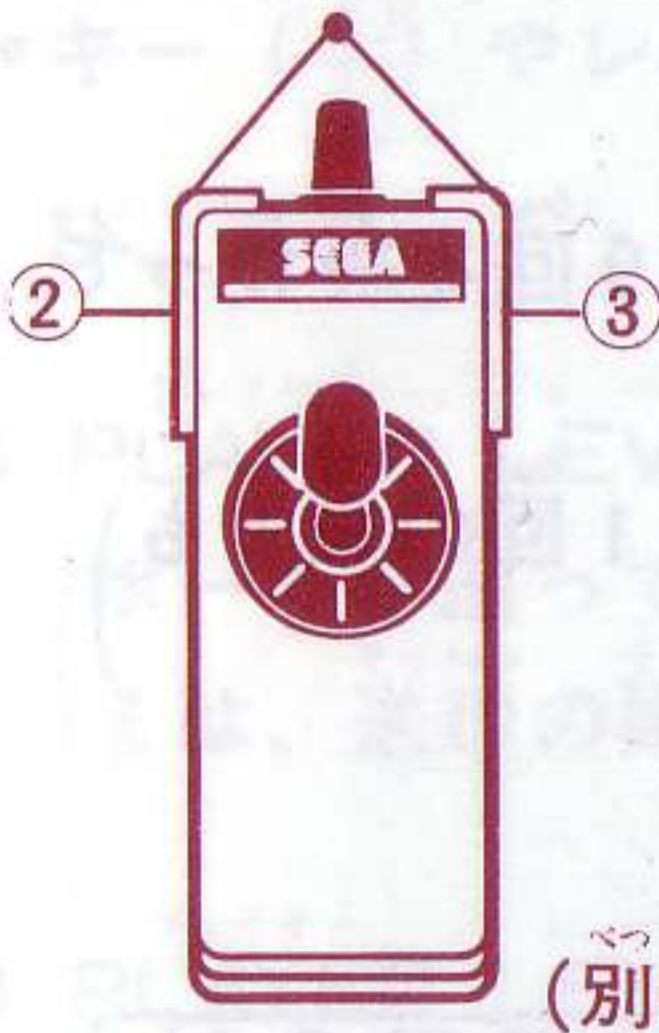
けん制球
返球

③ 打つ

帰塁
投げる
返球

SJ-200

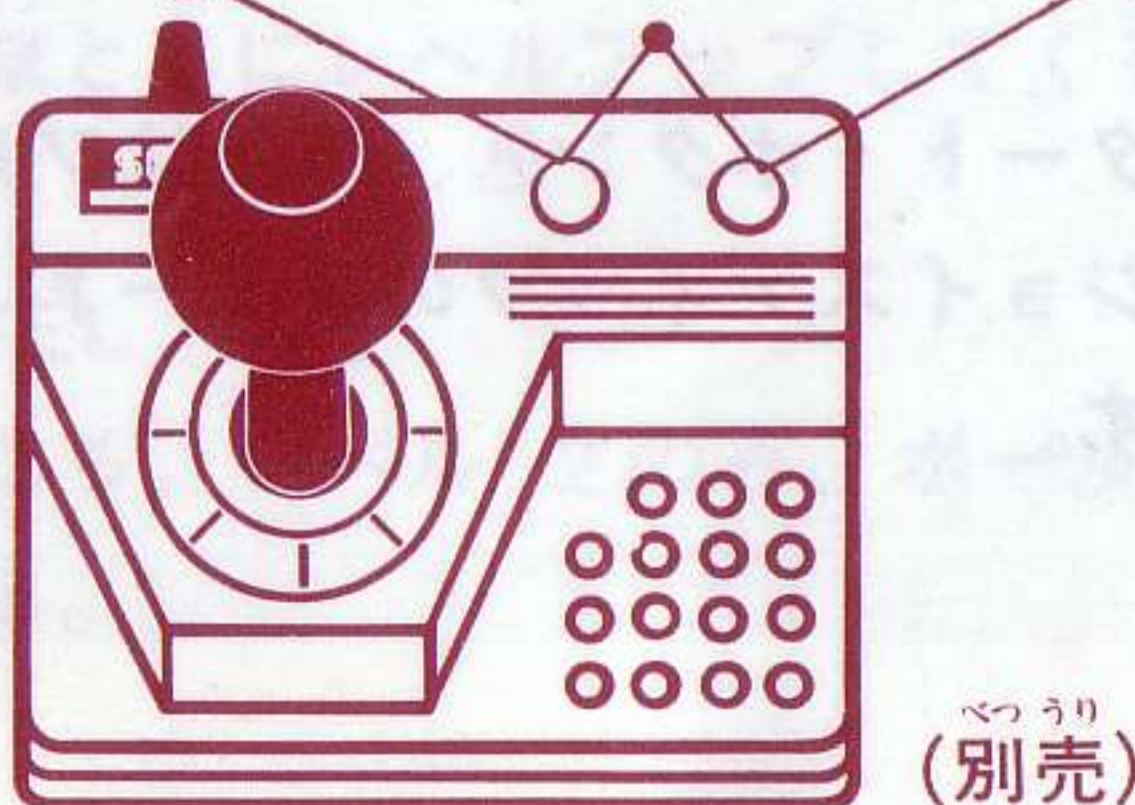
スタート・ボタン



④ プレイヤー1のジョイスティック
のスタート・ボタンでゲーム開始。

SJ-300

① ② スタート・ボタン ③



(別売)

☆遊あそび方かた☆

とにかく、野球やきゅうをやりたいキミへ!

★ゲームもくてきの目的★

これは、キミがよく知っている野球やきゅうゲームだ。操作方法そうさほうほうを理解りかいしたら——（理解りかいしていなくても、何なん度もプレイかいししているうちにわかってくるよ）——プレイ開始だ!
気分きぶん爽快なホームランきょうそう競争たのも楽しめるよ。

★ゲームオーバー OVER★

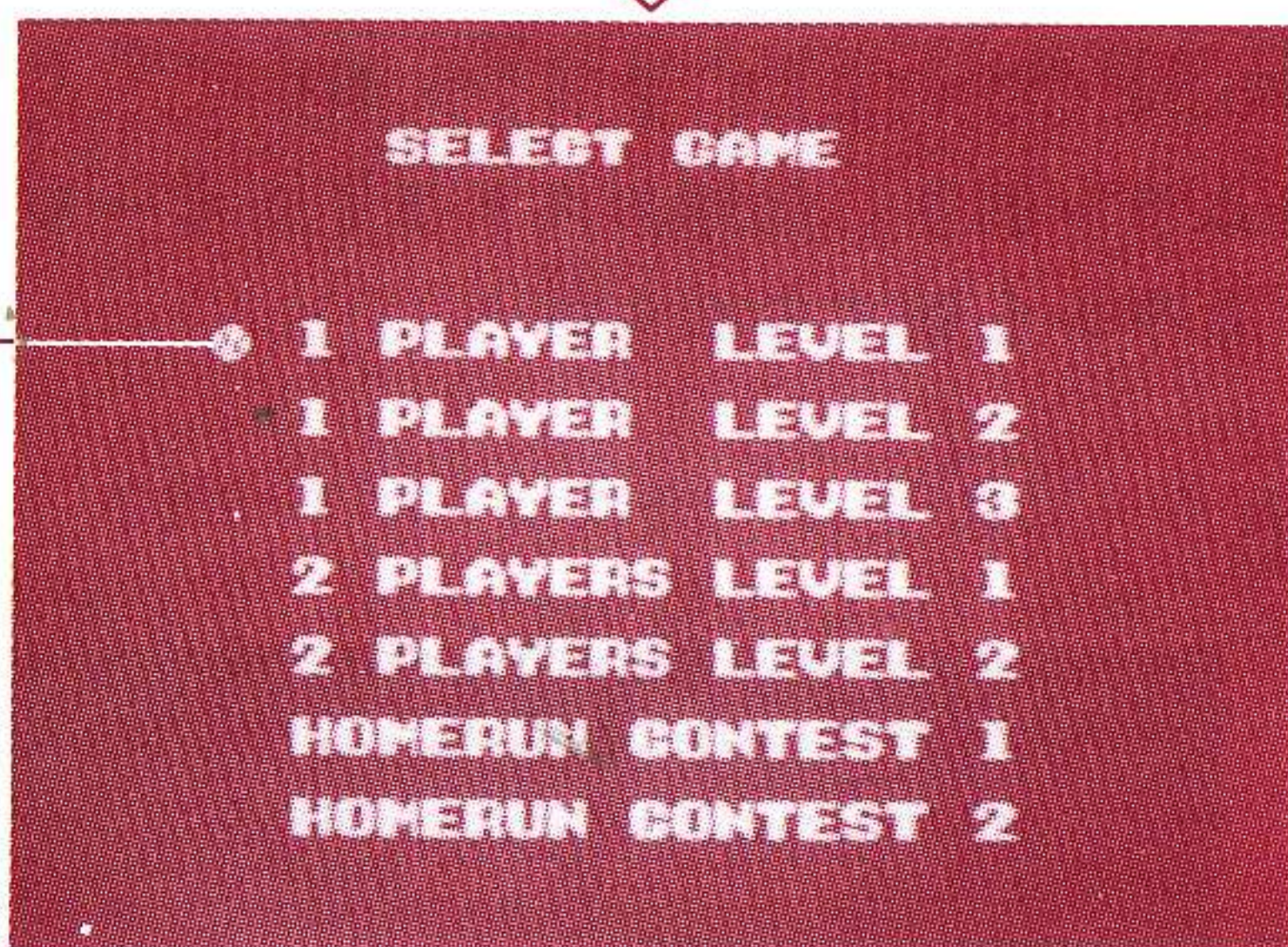
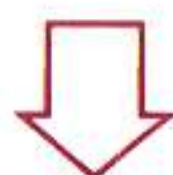
原則げんそくとして、9イニングスのゲーム。9回かいを終わおって、同点どうてんのときは延長戦えんちようせんになる。

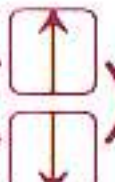

（どちらかが99点取ると、たとえ、1回かいの表おもてでも）
GAME OVERゲームオーバーになる。

★スタートのしかた★

PUSH START BUTTON

（スタート・ボタン①、またはプレイヤー1のジョイスティックのスタート・ボタンをおお押し。



●キー () やレバー (\updownarrow) で  を動かして、遊び方を選び、スタート・ボタンを押す。

1 PLAYER LEVEL

(ボールを追って、野手が自動的に動いてくれる。キミは、送球の操作をするのみ。)

1 PLAYER LEVEL 2、3

(ボールに近い野手が動かせる。また、レベル 3 は投球内容、打撃ともにレベルアップしてくる。)

2 PLAYER LEVEL 1、2

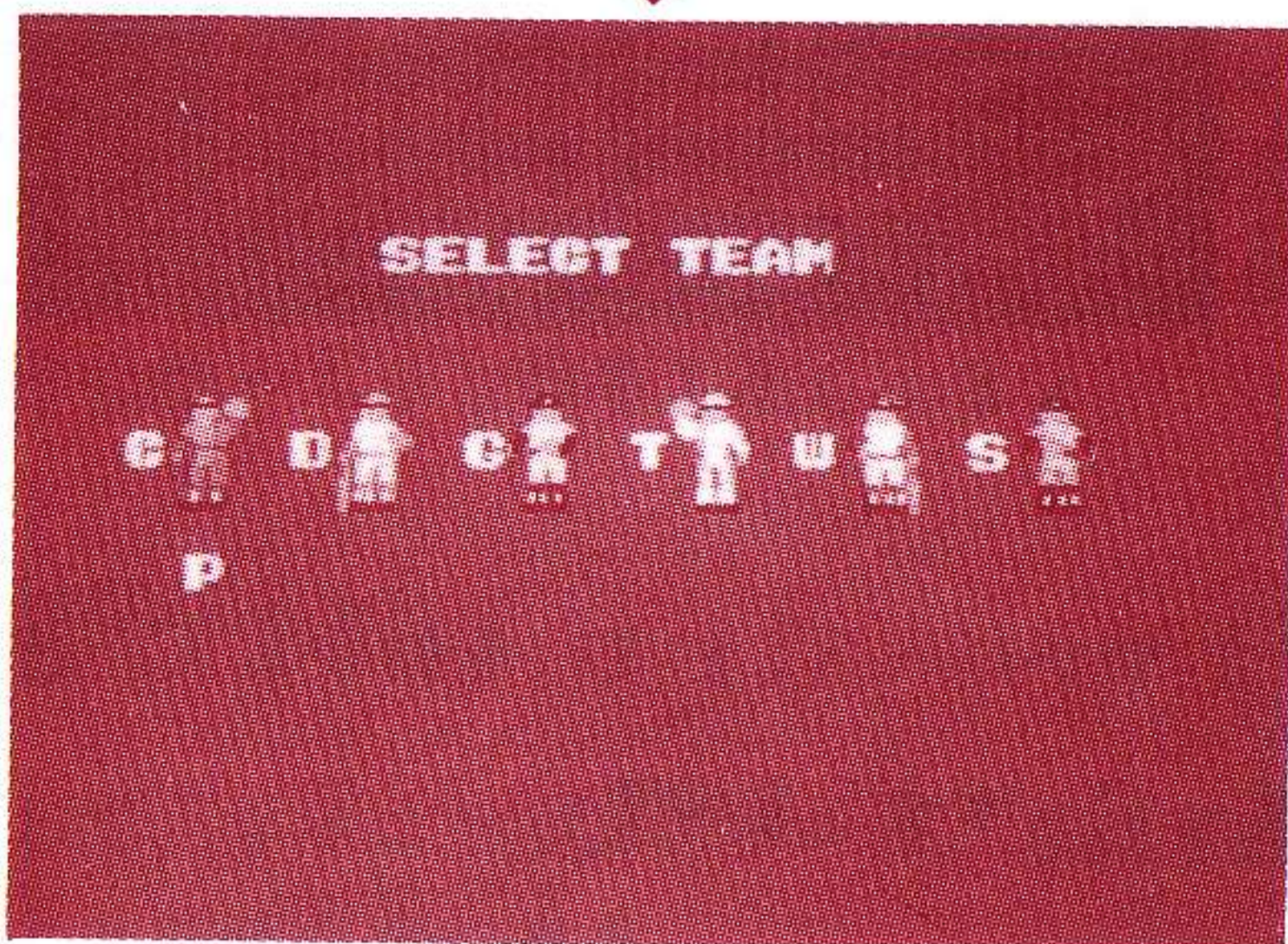
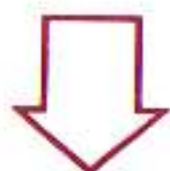
(2人の対戦になる。レベル 2 のみ、ボールに近い野手が動かせる。)

ホームラン コンテスト ひとりよう
HOMERUN CONTEST 1 (1人用)

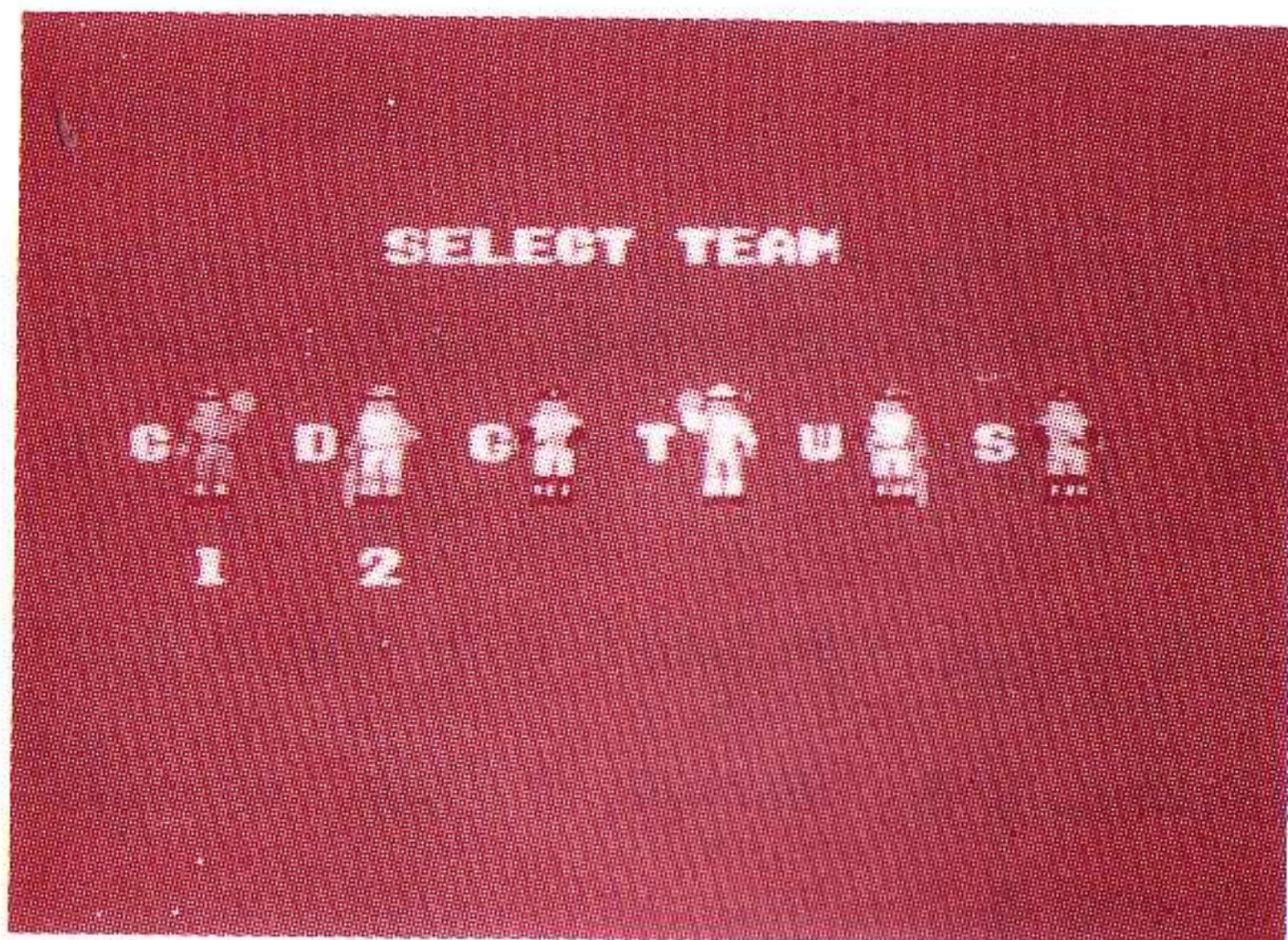
ホームラン コンテスト ふたりよう
HOMERUN CONTEST 2 (2人用)

(ホームラン競争。20球のストライクボールで、何本
ホームランを撃てるかを競う。)

ひとりよう
〈1人用〉



ふたりよう
〈2人用〉



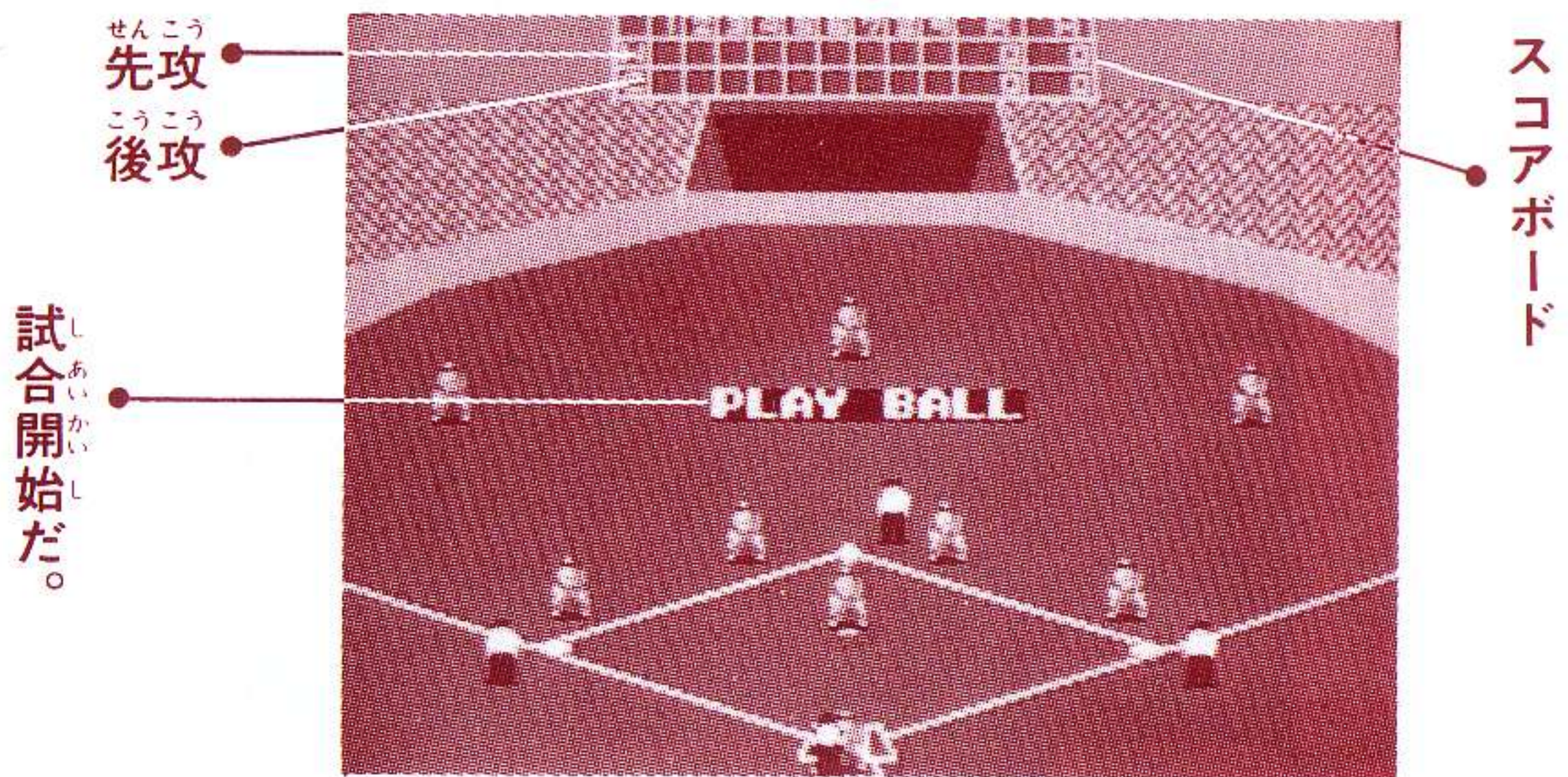
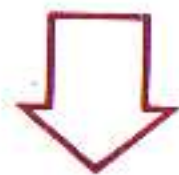
キー (← →) やレバー (↔) で、P (プレイヤー)、
1 (プレイヤー1)、2 (プレイヤー2) を動かしてチーム
を選ぶ。

ひとりよう
〈1人用〉

まず、P (プレイヤー) がチームを選び、スタート・
ボタンを押すと、C (コンピュータ) もチームを決める。

ふたりよう
〈2人用〉

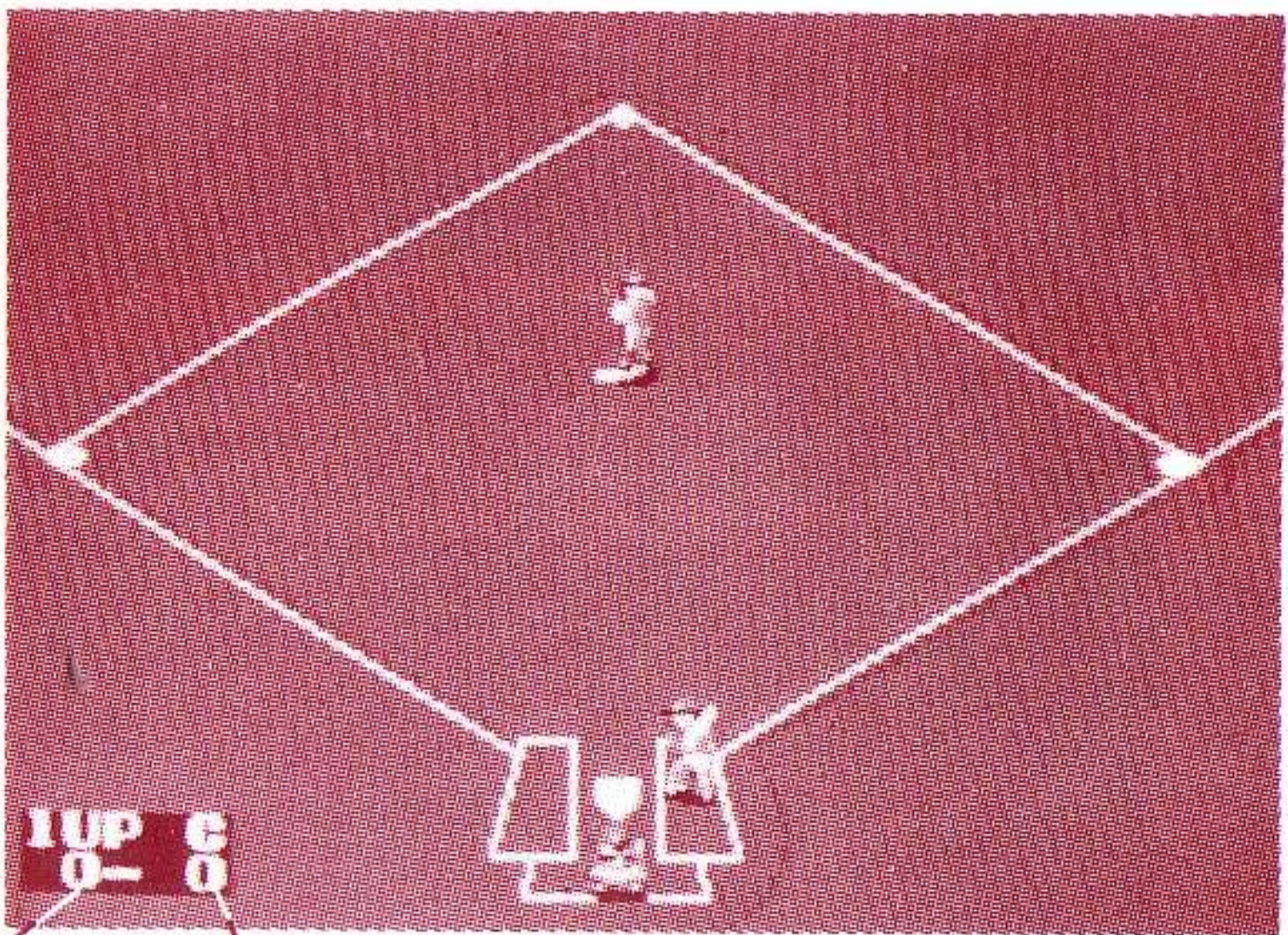
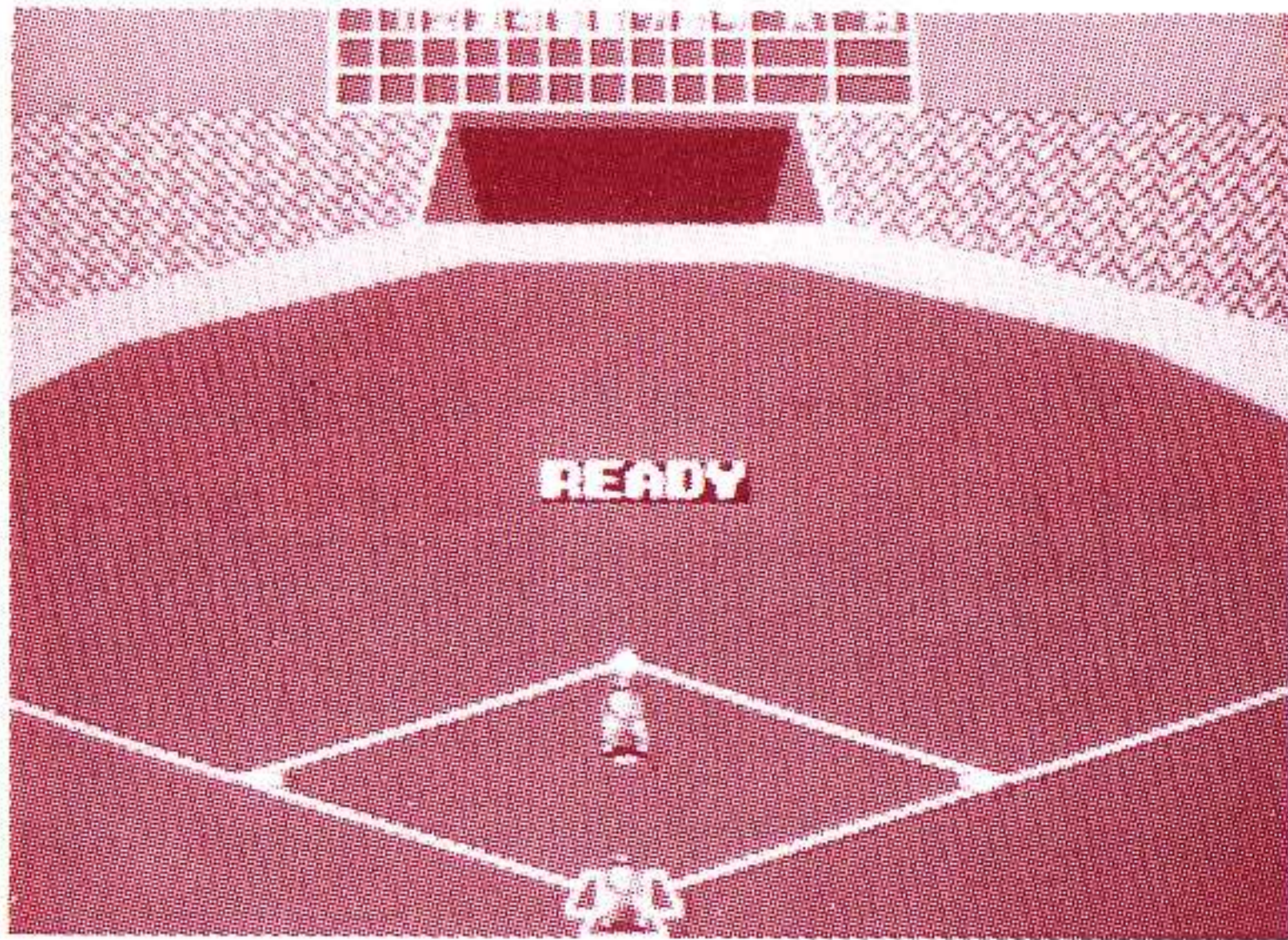
1 (プレイヤー1)、2 (プレイヤー2) が同時にチームを
選ぶ。それぞれのチームを選んだら、スタート・ボタン
①、②を押す。



先攻、後攻をスコアボードで確認しよう。

(2人用のときは、プレイヤー1……先攻
プレイヤー2……後攻)

ホームラン^{きょうそう}競争では、



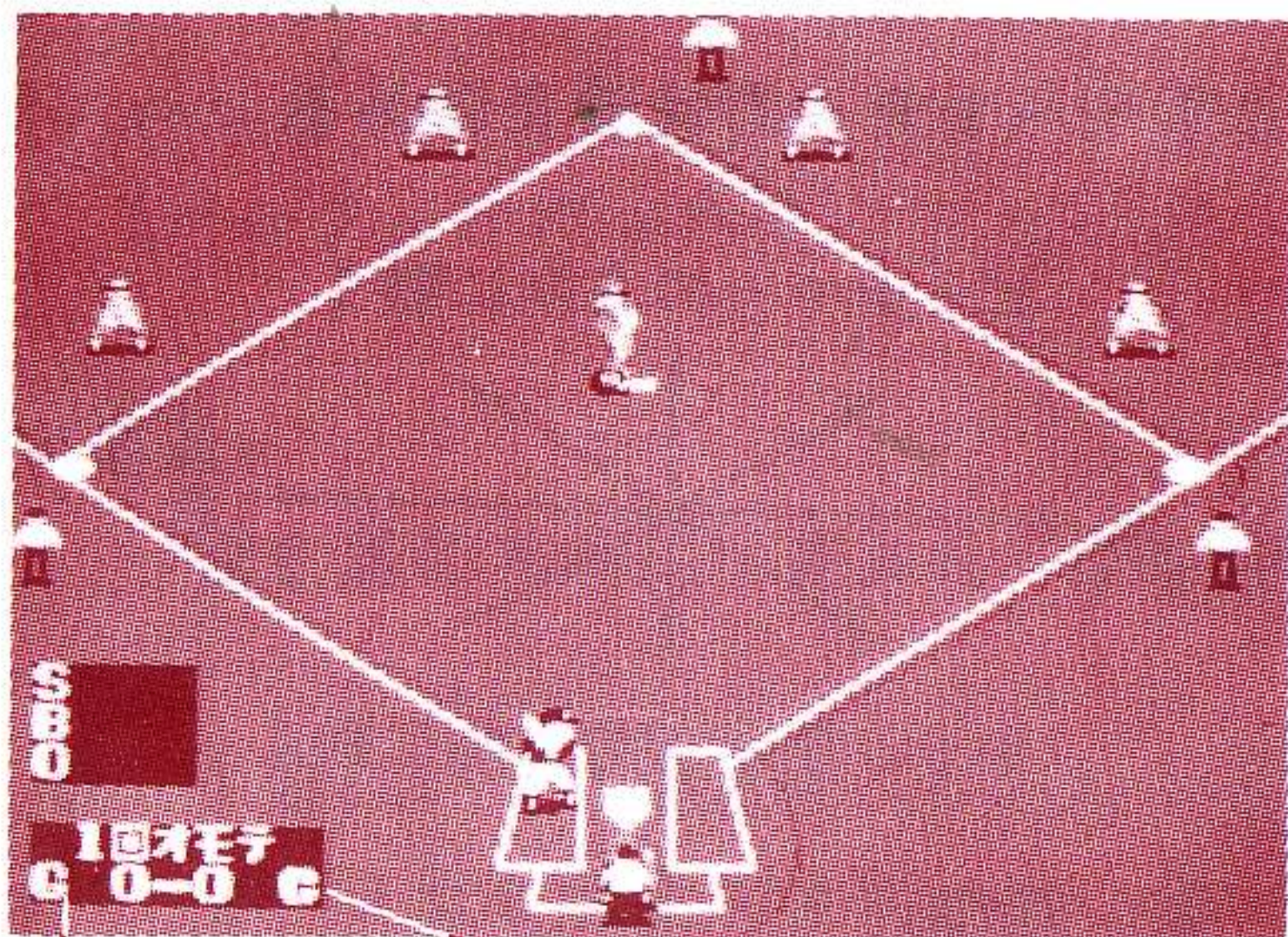
とうきゅうすう
投球数

ホームラン^{すう}数

おも
思いっきり、かっ飛ばそう!

やきゅう はじ
野球を始めたいきみへ!

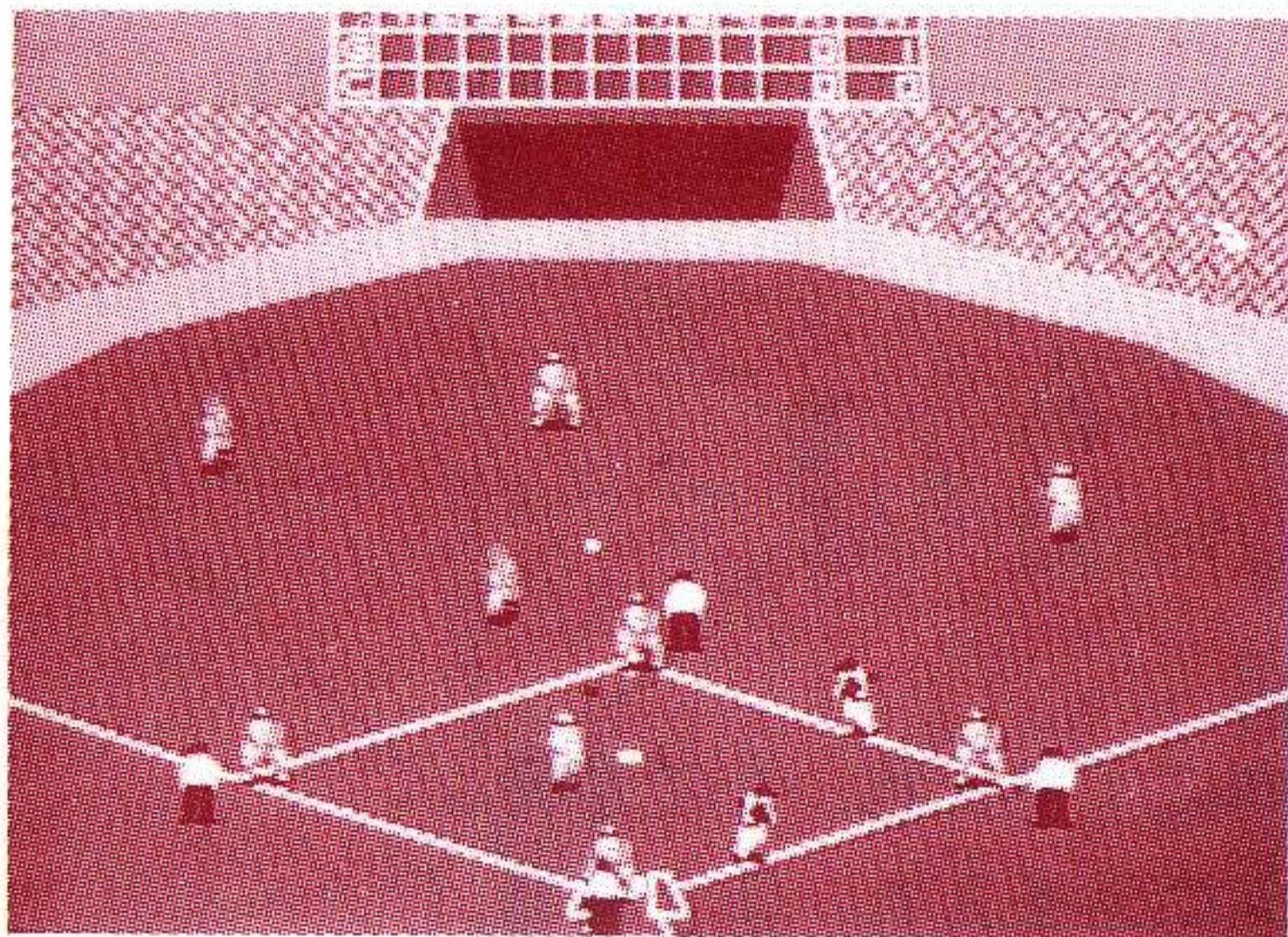
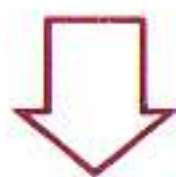
★さあ、プレイ開始!★



S (ストライク)
 B (ボール)
 O (アウト)

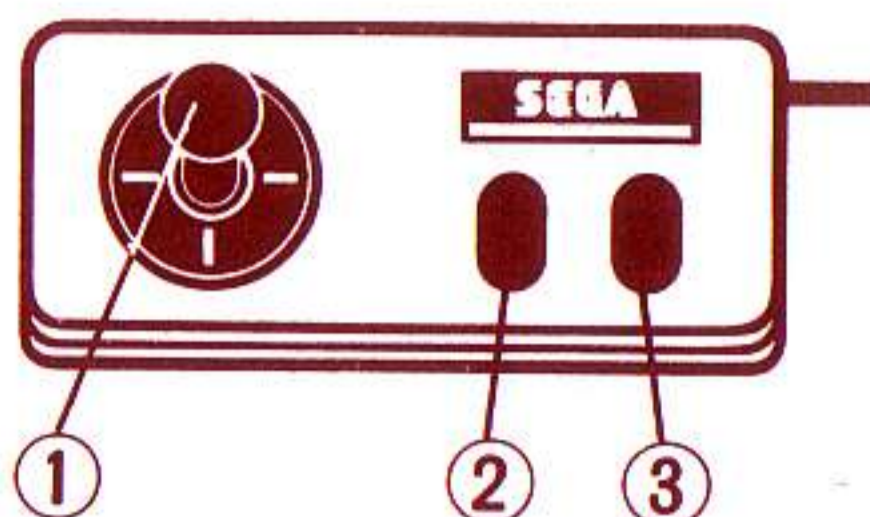
せんこう さき こうげき
 先攻(先に攻撃する。)

こうこう あと こうげき
 後攻(後から攻撃する。)



だきゅう と が
 打球が飛ぶと、画
 めん きゅうじょうぜんたい か
 面が球場全体に変
 わる。

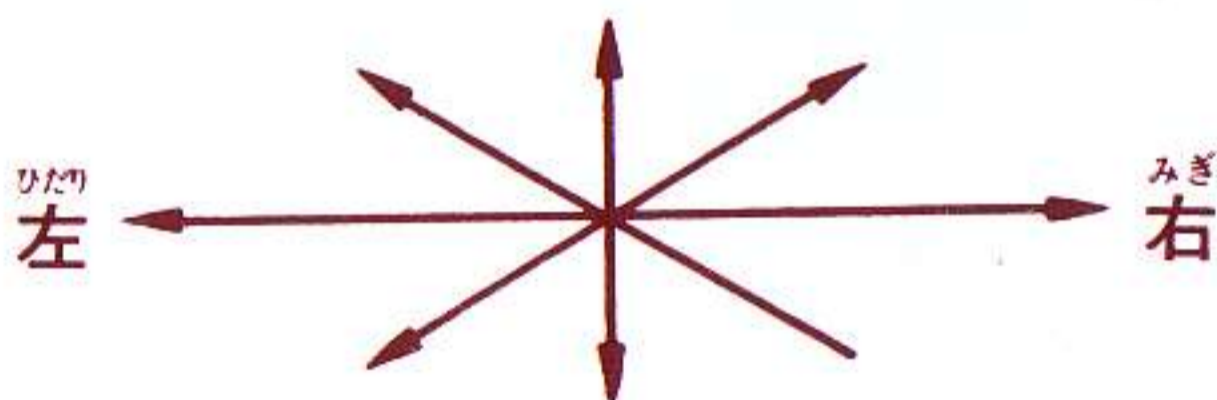
★バッター★



①…バッターの^{いち}位置^きを決める。



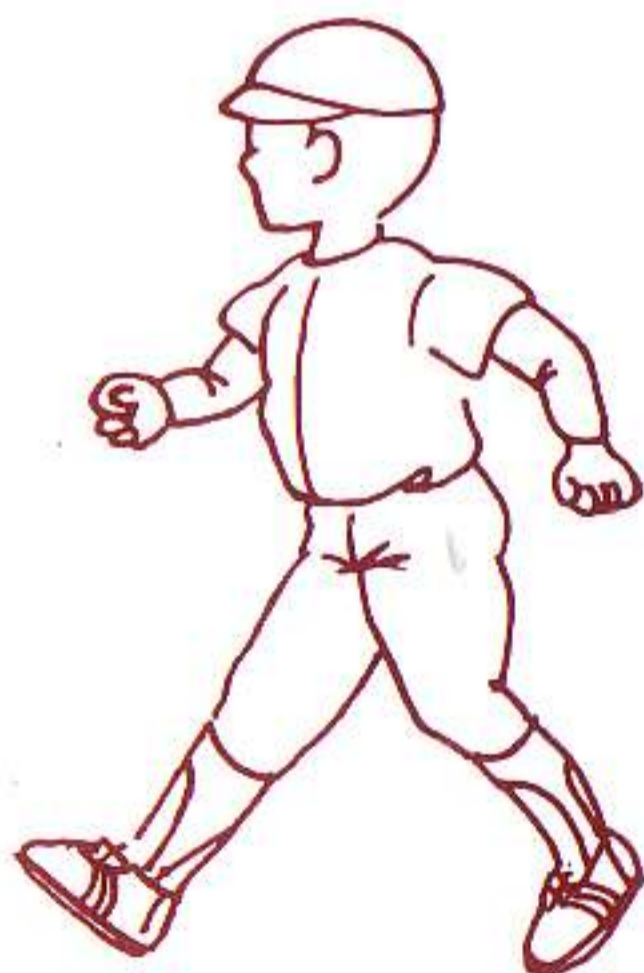
ピッチャーの^{ほうこう}方向^{うご}に動く



キャッチャーの^{ほうこう}方向^{うご}に動く

③…^う打つ。
(^{かる}軽く^お押すと、バントもできる。)

★ランナー★



②…^{しんるい}進塁、③…^{きるい}帰塁^{げんそく}が原則。

1. バッターがバッターボックスにいるとき

〈リード〉……②

〈バック〉……③

〈^{とうるい}盗塁〉

^{すす}進む^{るい}塁の^{ほうこう}方向に①を入れ、②で^{しんるい}進塁。

^{もど}戻る^{るい}塁の^{ほうこう}方向に①を入れ、③で^{きるい}帰塁。

④注 ^{とうるい}盗塁は、ピッチャーがボールを^な投げてからできる。

① 例 1 塁のランナーが2 塁へ盗塁するとき、

①を2 塁方向(↑)に入れ、②を押す。

2. バッターボックスにバッターがいるとき
(バッターが打った後)

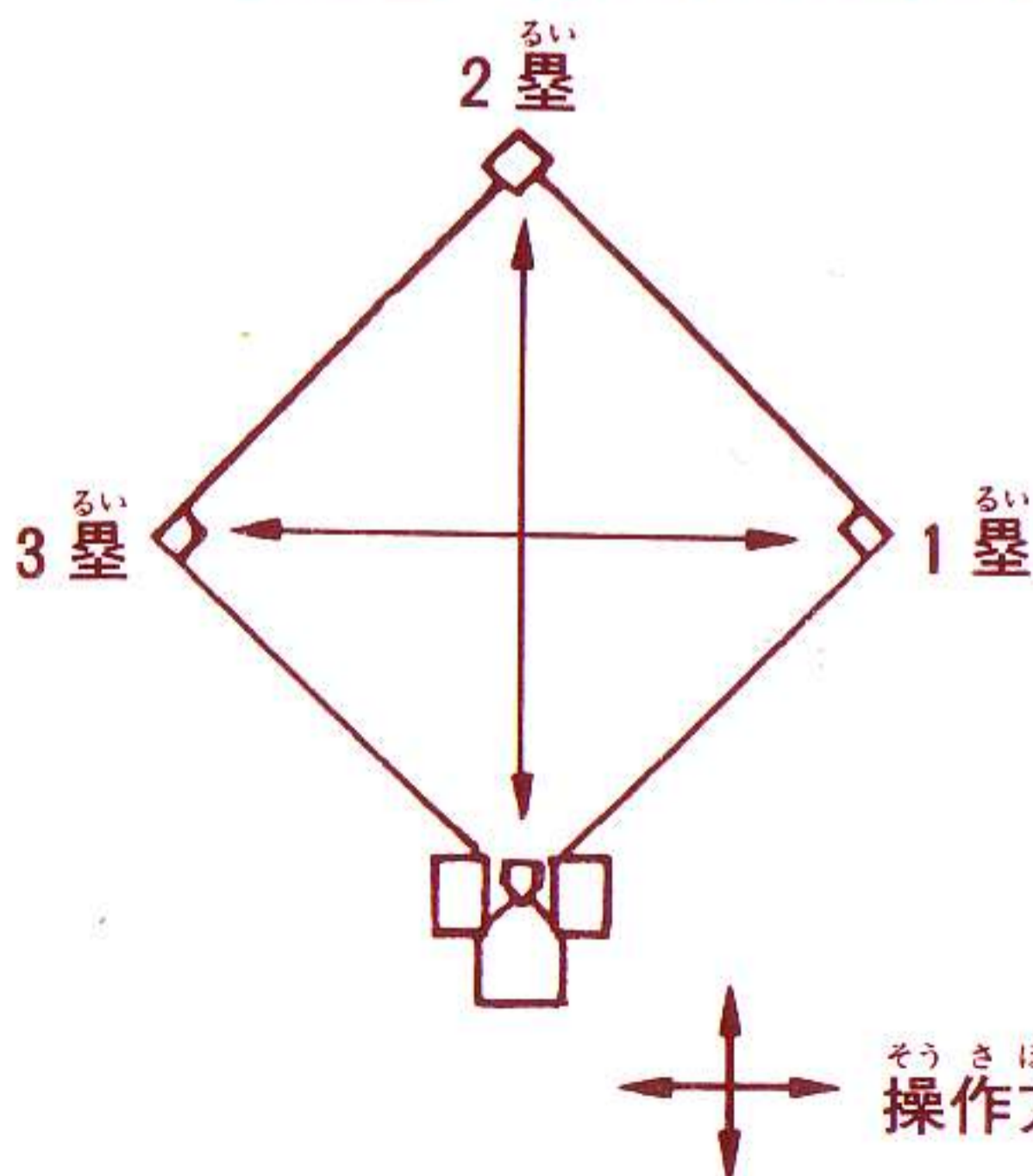
〈進塁〉

進む塁の方向に①を入れ、②を押す。

② 注 1 塁にいて3 塁方向(←)に①を入れても、1 →
2 → 3 塁と進塁できない。
2 つ進塁するときは、2 度の操作が必要だ。

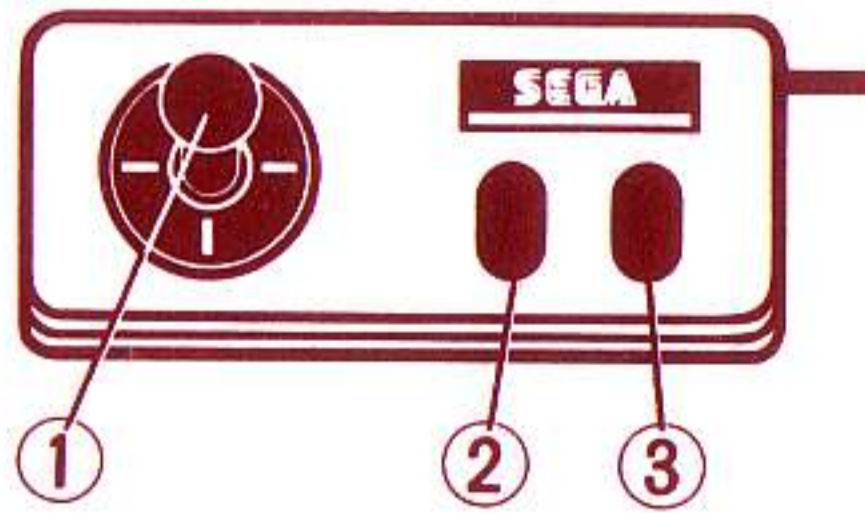
〈帰塁〉

戻る塁の方向に①を入れ、③を押す。

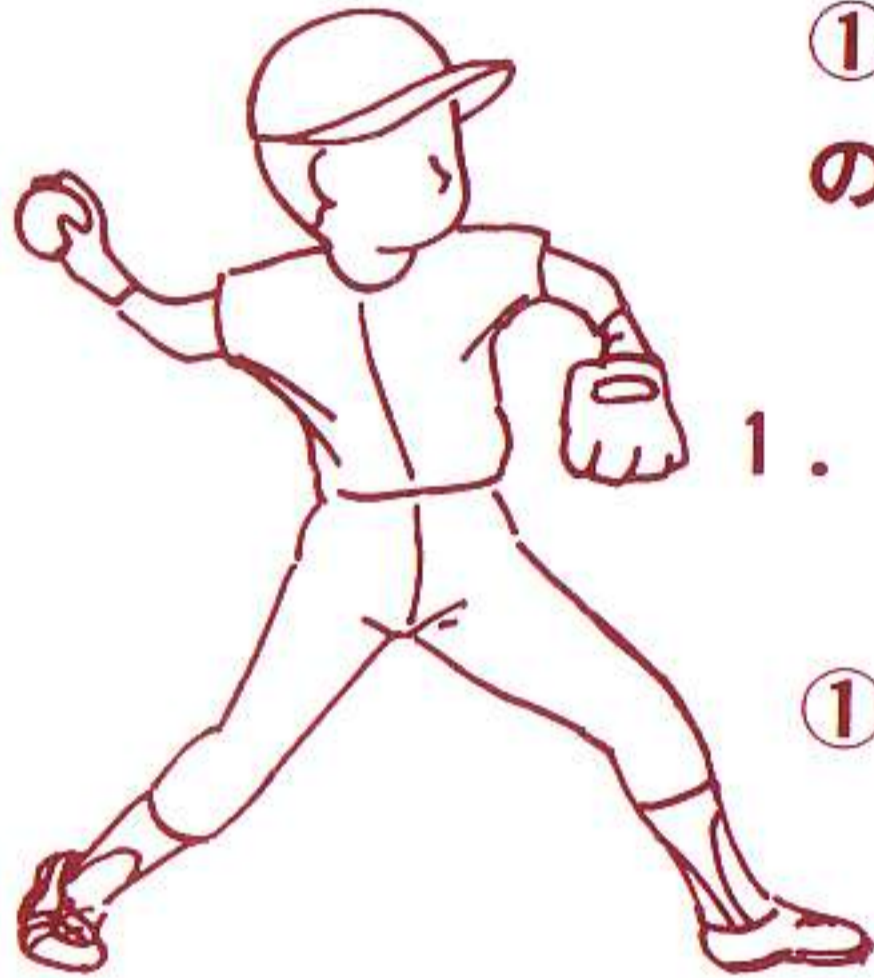


③ 注
○ランナーが2 塁に入っ
てしまうと、1 塁へ
戻れなくなるよ。
○また、2 人同時に、
1 ベースに入るとア
ウトになるよ。

★ピッチャー★

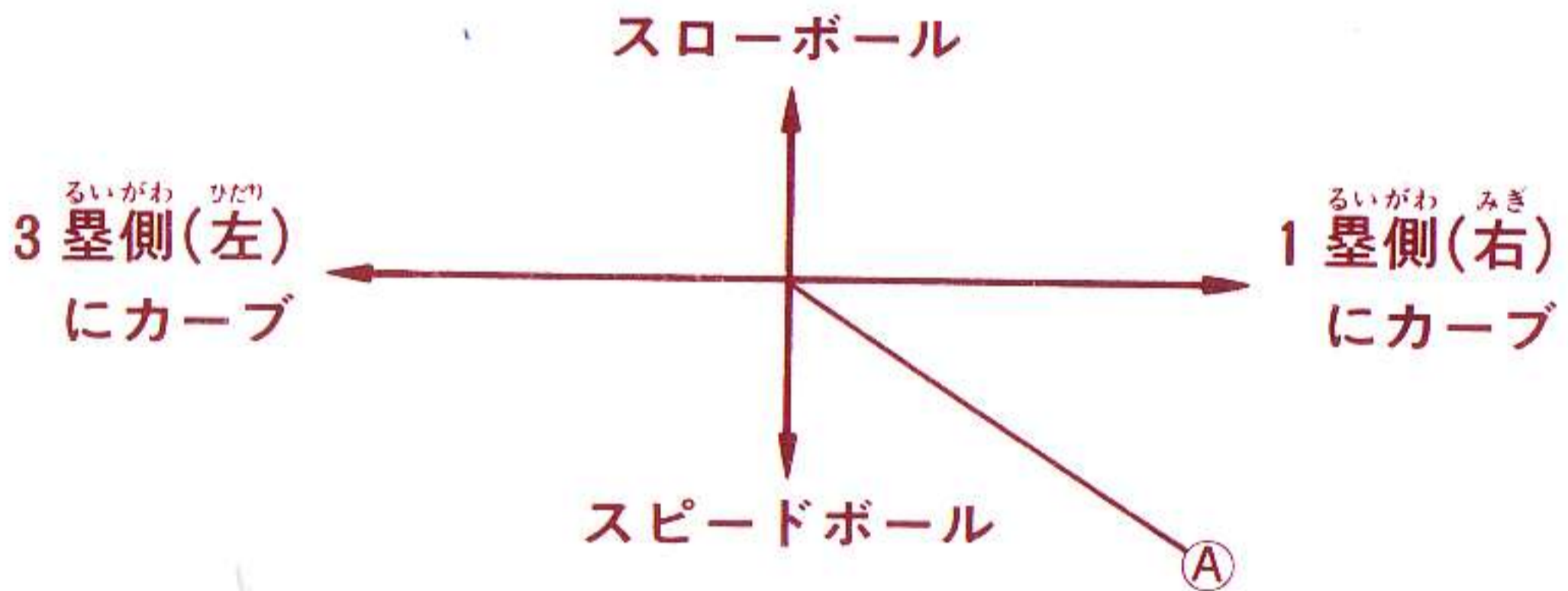


①で方向や球種を決めて、③で投げるのが原則。



1. 投球

①…ピッチャーの位置を決め、球種を選ぶ。

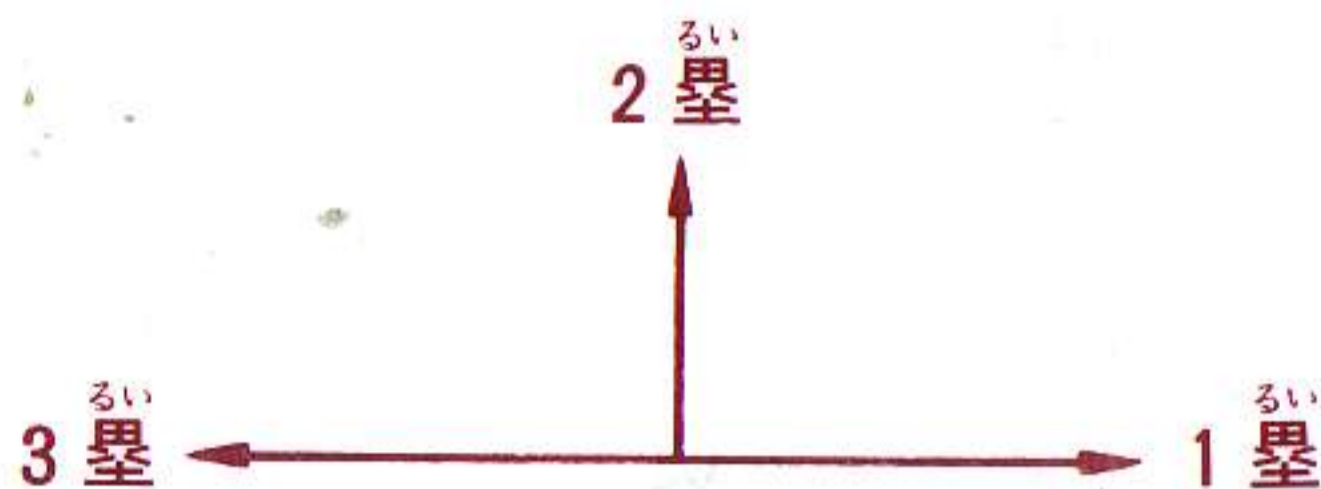


①…中速、ストレート

③…投げる。

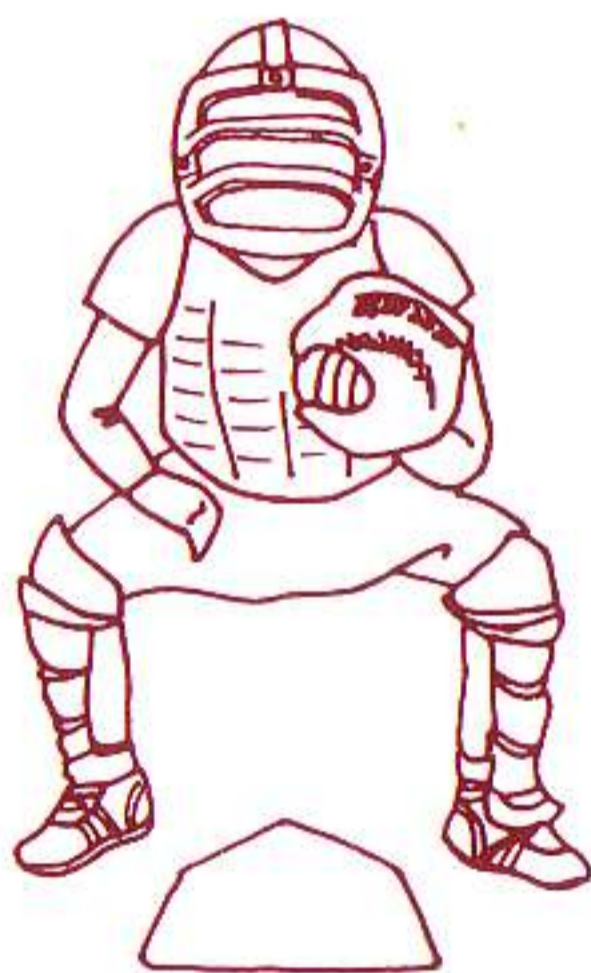
2. けん制球せいきゅう

けん制する方向ほうこうに①を入れ、②を押しおす。



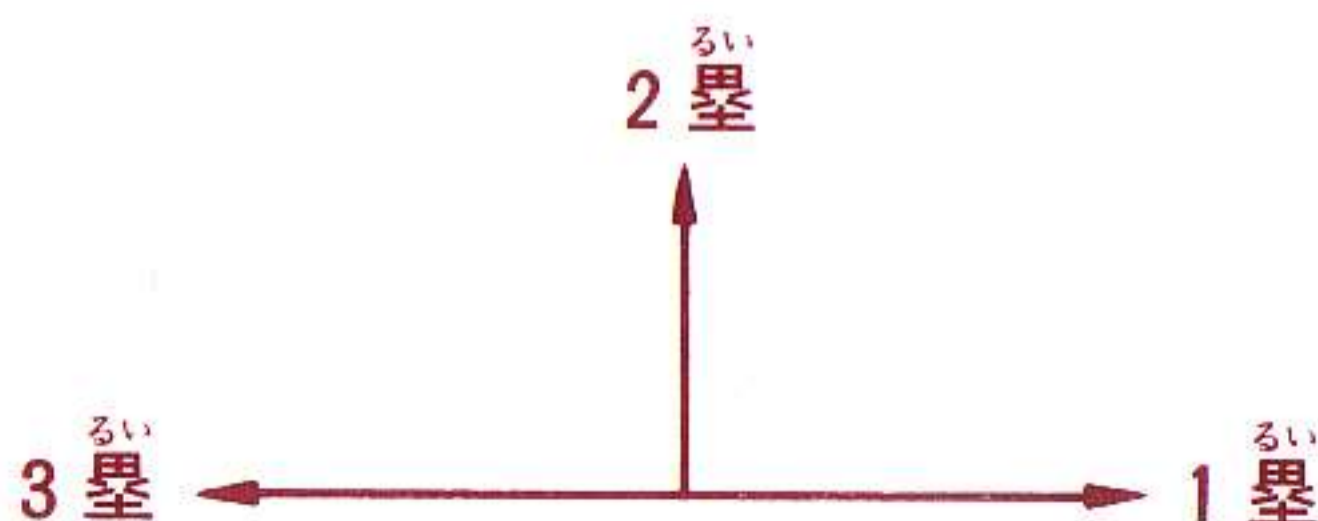
- ①注 ランナーがいないない塁るいに、ピッチャーがけん制球せいきゅうを投げるとBALKとなり、自動的にランナーは1ベース進塁しんるいする。

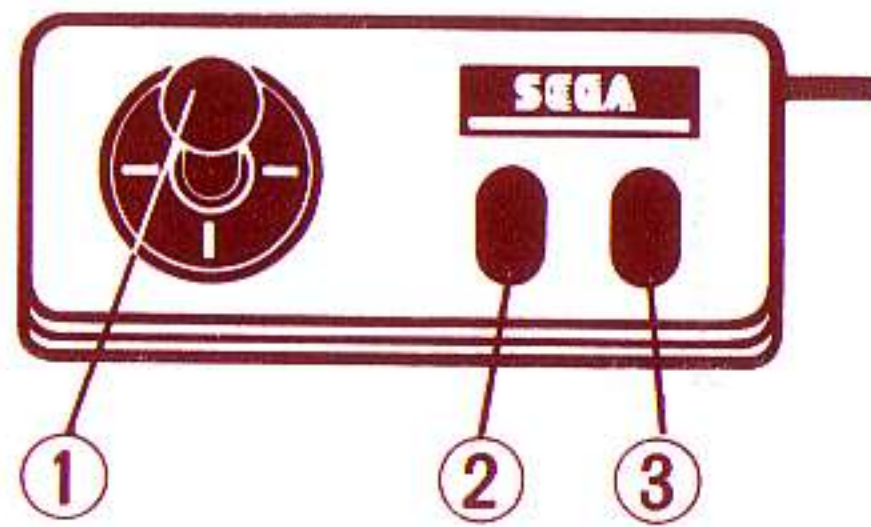
★キャッチャー★



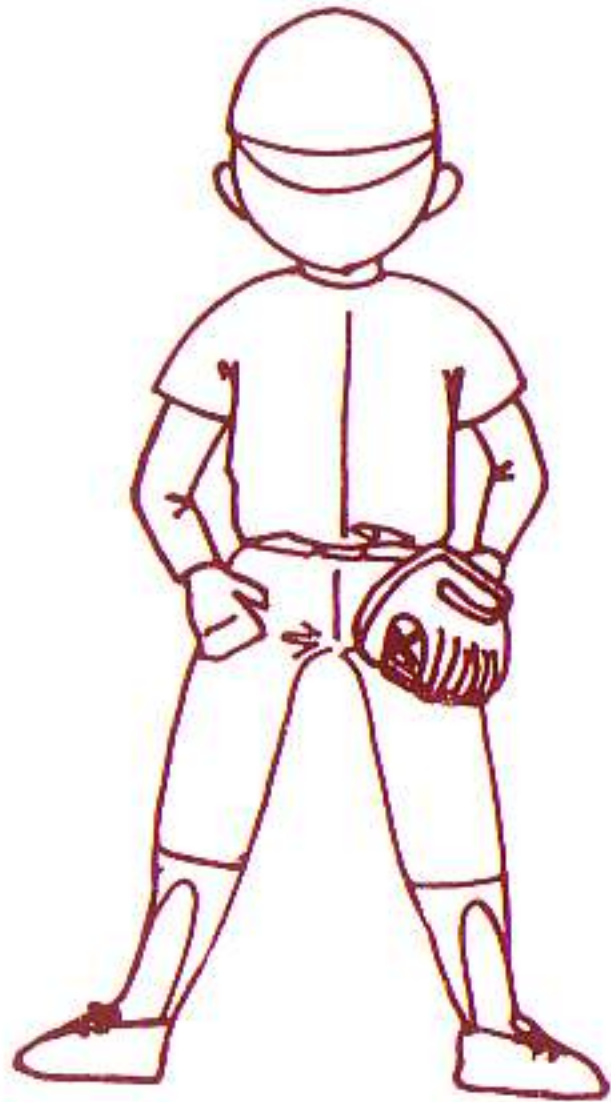
- このゲームのキャッチャーは、自主的にボールをキャッチしてくれる。だから、パスボールがない。
- しかし、けん制球せいきゅうを投げるときは、ピッチャーと同じ操作おな そうさ ひつようが必要だ。

けん制する方向ほうこうに①を入れ、②を押しおす。





★野手★



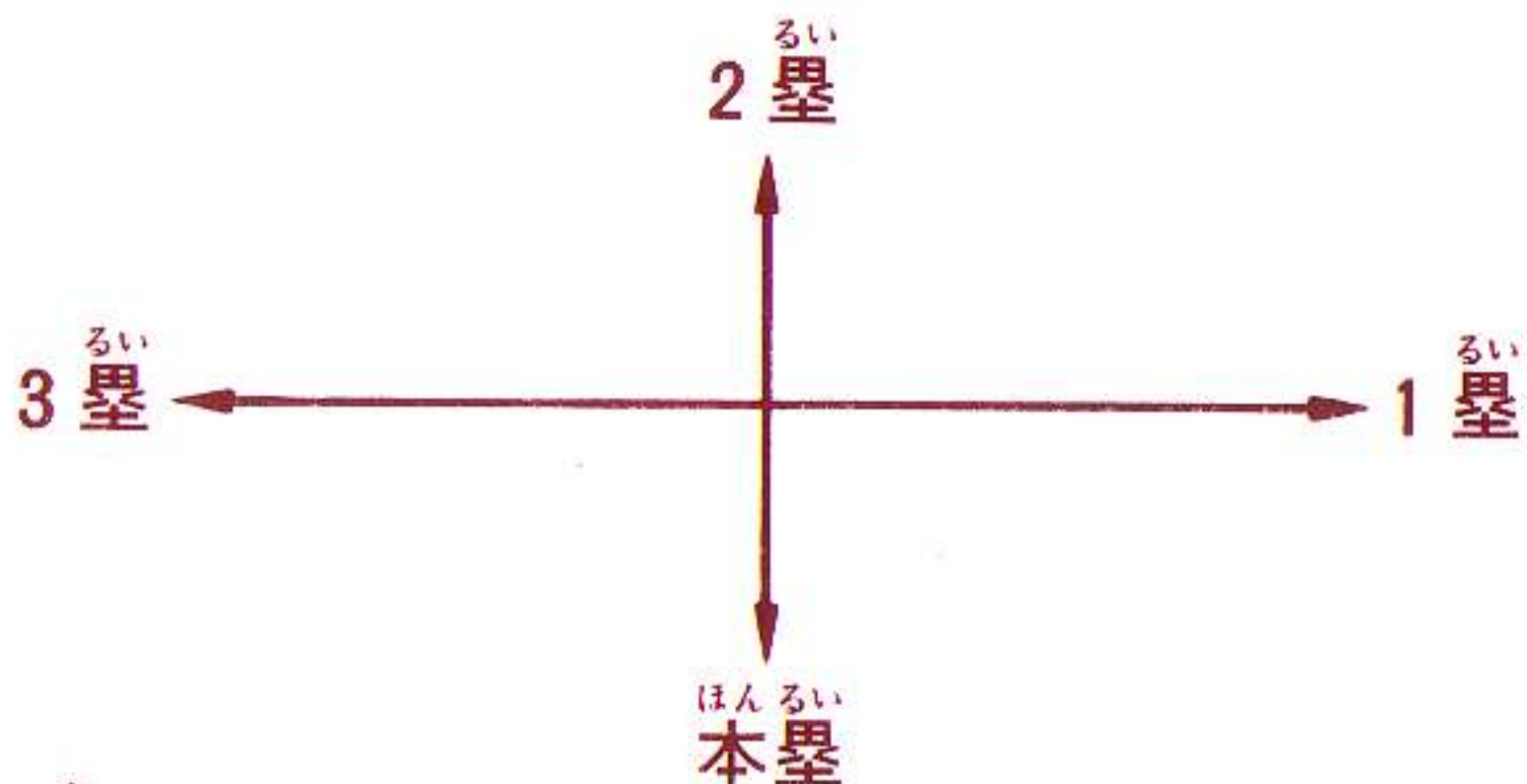
1. ボールを追うとき
ひとりよう ふたりよう レベル
 (1人用、2人用のLEVEL 1)
のぞ
 を除く。

だきゅう ちか すうにん せんしゅ どうじ
 打球に近い数人の選手を、同時に
うご
 ① (※) で動かせる。

2. 返球

がい や へんきゅう
 〈外野からの返球〉

①…返球の方向を決める。

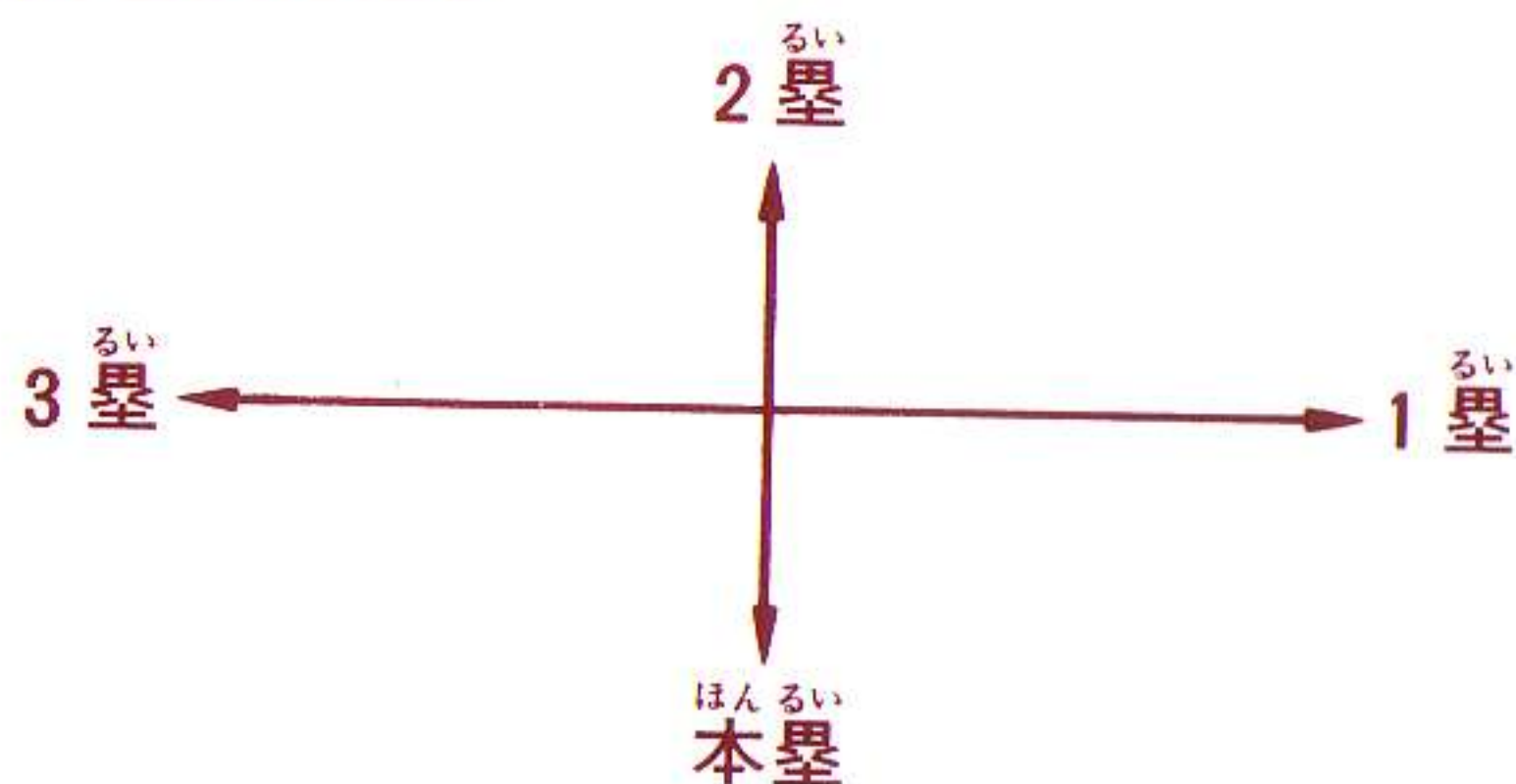


②または③…投げる。

- ② ^{へんきゅうとちゅう} 返球途中に ^{やしゅ} 野手がいれば、②または③を ^お 押して、ボールをカットできる。

〈^{ないや}内野での返球〉

- ^{がいや} 外野からの返球が ^{ないや} 内野に戻ると、②または③で ^{そうきゅう} 送球できる。
 - ^{そうきゅう} 送球は、^{ほきゅう} 捕球する ^{せんしゅ} 選手が ^{るいはい} 塁に入ってからでなければできない。
- ①…^{そうきゅう} 送球の ^{ほうこう} 方向を ^き 決める。



- ②または③…^な 投げる。

キーボードの場合も、それぞれのキーでジョイスティックと ^{おな} 同じように、^{せんしゅ} 選手を ^{うご} 動かせる。

★^{エラー} ERROR★

^{そうきゅう} 送球、^{ゴロ} ゴロ、^{フライ} フライの ^{ほきゅう} 捕球には、^{エラー} ERRORがつきもの。
このゲームでも、^{しんぱん} 審判が ^{きび} 厳しく ^{はんてい} 判定する。

★スコアボード★

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H
G	0	2	1	0	0	0	0	1	2	6	7
T	1	0	0	3	0	0	0	2	1	7	10

R(合計得点)
ごうけいとくてん

H(ヒット数)
すう

このゲームでは、ランナーがファーストセーフと
なったら、すべてヒットとしている。

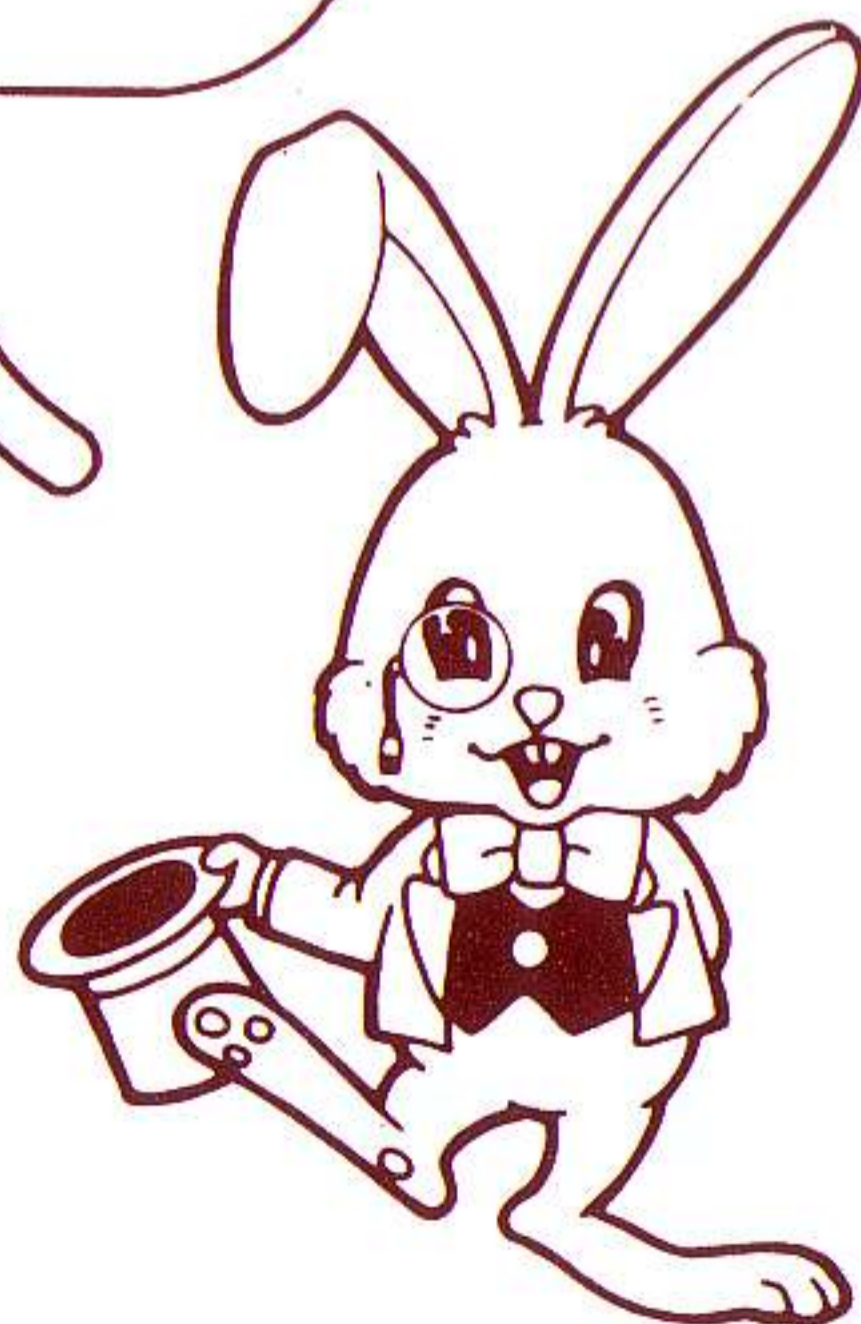
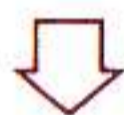
- 9 イニング終了後、両チームの得点が同点の場合は延長戦になる。RとHの数字はそのまま残り、まず、1、2回の得点が消え、そこに、10回の得点が表示される。
- そして、さらに延長戦になった場合は、3回から1イニングずつ得点が消え、11回以後の得点が表示される。
- 1 イニングの得点が10点以上になったときは、その得点の1けただけがスコアボードに現われる。そして、Rにだけ、正式な得点が表示される。
- また、このゲームは、どちらか一方のチームが99点を取った時点でGAME OVERになる。

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

○野手が動かせる^{レベル} LEVEL 2、3(1人用)
や^{レベル} LEVEL 2 (2人用)では、^{とうきゅう} 打球の影
の^{いち} 位置に^{ちゅうい} 注意してボールを^お 追いかけて
よう！

(^{いっけん} 一見^{おも} ホームランと^{だきゅう} 思える打球も
^{かげ} 影の^{いち} 位置が^か 変わらなければ、^{ばん} 凡
フライにすぎない。)

○^{だきゅう} 打球の^{そくど} 速度は、^あ バットに当たった
ボールの^{いち} 位置で^き 決まる。
バットの^{ましん} 真芯ほど、^{だきゅう} 打球が^{はや} 速いよ。



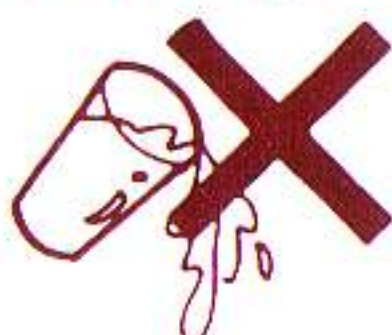
☆セガマイカード MARKIIIからのお願い☆

このカードは、ホームテレビゲーム、SEGA
MARKIII専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

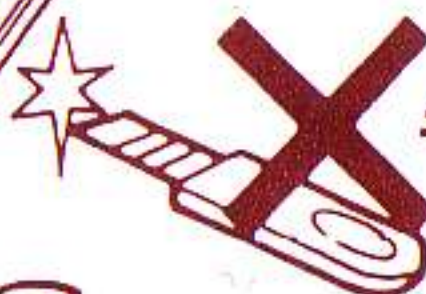
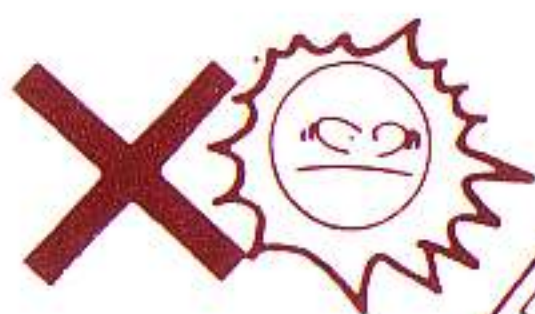
ぬらさない!

ま
曲げない!



つよ
強いショック
はダメ!

ちやくしゃにっこう
直射日光、
だい
大きらい!



キズつけない!

たか おんど
高い温度に
ちか
近づけない!



シンナーや
ベンジンもダメ!

※カードには、何も張りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿めらせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、SEGA MARKIII専用です。

かいもの ぎんこう
買物や銀行カードとしては、使用できませんよ!

スコアボード
 ☆ SCOREBOARD ☆

デイト DATE	ネーム NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

デイト DATE	ネーム NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

デイト DATE	ネーム NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

デイト DATE	ネーム NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

C-5505

セガ マイカード^{おうぼけん}応募券^{たいせつ}は、大切にしまっておきましょう。

4枚以上^{まいいじょうあつ}集めるとカードホルダーがもらえます。

くわしくは^{はんばいてん}販売店^{けいじ}に掲示いたします。

株式会社

セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田 1-2-12

〒144 電話 03(742)7068

お問い合わせ: HE事業部消費者サービス課