

namcot

きゅう かい どう ちゅう き

球界道中記

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



© 1990 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

「遊び」をクリエイトする——
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。

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE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。

T-14103

このたびはナムコットのメガドライブ用カートリッジ「球界道中記」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。



- 1 野球ゲームはここまで進化した！……………2P
- 2 ゲームの始め方 41チーム779名の大活躍 ……4P
- 3 オーダーの決定 監督の腕の見せどころだ ……8P
- 4 画面表示とルール ……12P
成績・データを一発表示！
- 5 基本操作と選手交代 ……14P
選手を思いのままにコントロール
- 6 攻撃編 ……16P
バッティング/バント/進塁/帰塁
- 7 ピッチング編 ……18P
ピッチング/けんせい球
- 8 守備編 ……20P
捕球/ファインプレイ/送球/塁タッチ
- 9 スタジアムの紹介 テレビじゃ見れない？ ……22P
- 10 ひとめでわかる操作一覧表 ……24P
- 11 使用上の注意 ……25P

球界道中記



今日は東明日は西
ワールドツアーに
身をまかせ
ザル守備貧打
ものとせず
夢は大きく世界一
われらがたるすけ
どこへゆく



今日のメンバーは…

namcot

1 ゲーム内容

ないよう

★ナムコットリーグの開幕だ!

ナムコットのメガドライブ
に本格野球ゲーム登場。

41チーム779名の選手が球場せまし
と大活躍します。

打撃から守備、ピッチングにわたり、
なんと16項目ものデータが、全
選手に個別にインプットされて
いますから、個性あふれる
プレイが楽しめます。



★監督の役目だって重要だ!

オーダーの組み替えや、試合中の選手交代も
まったく自由。先発投手をいったん別の守備に
移し、ワンポイントリリーフで苦手バッターを
打ちとってから再び先発投手を戻す、なんてウ
ルトラCもできてしまいます。



★ハイレベルのゲーム展開を見よ!

選手コントロールだってスゴイ。通常の操作に加え、
外野から内野への中継プレイとか、状況に応じてプッ
シュバントやライン際に転がすバントを使
い分けるとか、ハイレベルなプレイが
すべてボタン操作
でOKなのです。



★ワールドツアーで優勝をめざせ!

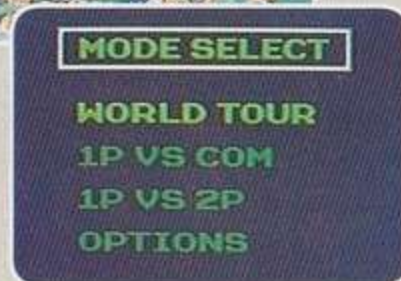
対コンピュータ戦、プレイヤー
同士の対戦も楽しいけれど、

ワールドツアーモードで
ぜひ優勝を狙ってみまし
よう。きっと嬉しいこと
が待っていますよ。



2 ゲームの始め方(1)

はじ かた



1 モードを選ぶ

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面が出ます。方向ボタンの上下で選んで、A~Cボタンで決定して下さい。

WORLD TOUR 1人用・ワールドツアーモード

自分のチームを決め、ワールドチャンピオンを目指して勝ち抜き戦を行うモードです。

●**同一リーグでの試合** 全5試合で、リーグによっては6試合のところもあります。

●**各リーグ代表チームとの試合** 全5試合です。

以上10（または11）試合を勝ち抜いても喜ぶのはまだ早い。さらに秘密の球団が、キミの目の前に次々と立ちふさがってきます。しかし、その難関を突破したあとには、きっといいことも待っているでしょう。

なお、このモードだけはパスワードがあり、いったん電源を切っても継続プレイができます。



モードを選ぶ/オプション

1P VS COM 1人用

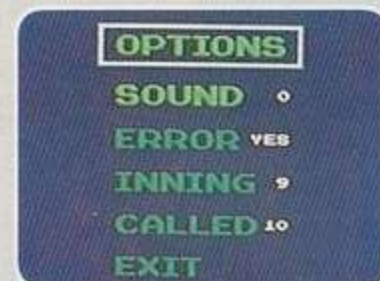
コンピュータ相手に試合をします。リセットしなければ、記録（試合の結果、選手の成績など）を継続したまま、同一チームとの対戦を続けることができます。

1P VS 2P 2人用

プレイヤー同士の対戦モードです。1人用と同じくリセットしなければ、同一チーム同士で継続してゲームを続けられます。

OPTIONS オプション

ゲームの設定をするモードです。方向ボタンの上下で項目を選び、左右でデータを覚えて下さい。



SOUND 【サウンド】

A~Cボタンを押すと、効果音やBGMを聴くことができます。

ERROR 【エラー】

エラーの有無をYES（エラーあり）とNO（エラーなし）で決定します。

INNING 【イニング】

試合のイニング数を1~21に設定できます。

CALLED 【コールド】

コールドゲームとなる点差を、1~21、NO（コールドなし）に設定できます。



ゲームの始め方(2) チームを選ぶ

② チームを選ぶ



攻撃力
走力
投手力
守備力
総合力

チームを選ぶときには
カーソルを合わせたチー
ムのデータが表示される
ので参考にしてください。
数字が大きいほど、能
力が高くなっています。

リーグ→チームの順で
決めていきます。リーグ
は方向ボタンの左右でペ
ージを替えて選び、○ボ
タンで決定します。

チームは左右でカーソ
ルを動かして選
び、○ボタンで
決定。キャンセ
ルは⑧ボタンで
すが、チーム決
定後はキャンセ
ルできません。



③ 球場を選ぶ

方向ボタンの左右で球場
を選び、A~Cボタンで決
定します。全部で6種類あ
り、それぞれにいろいろな
特徴があるので、22~23ページを参考に選んで下さい。



球場を選ぶ/ワールドツアーの始め方/オーダーの決定

■ ワールドツアーの始め方 — パスワードの入力

ワールドツアーモードでは試合後のナムコットニ
ュースでパスワードが発表され、これを入力すると前の
プレイの続きが遊べます。

① チームを選ぶとナムコットニュースの画面が出ます。

始めから遊ぶか、継続プ
レイをするか、方向ボタ
ンで選び、A~Cボタン
で決定。メッセージはA
~Cボタンで送ります。



● **さいしょから** ワールドツアーを第1戦からプレイしま
す。相手チーム、球場は自動的にコンピュータが決定し、試
合開始となります。

● **つづきから** パスワードを入れて、継続プレイをします。
なお、この場合、選手成績や試合結果はリセットされてしま
います。

② パスワードを入れます。方向ボタンで文字を選び、



A~Cボタンで入力して
下さい。4文字入れたら
Endを選び、A~Cボタ
ン、またはスタートボタ
ンを押します。

④ オーダーの決定

試合の組み合わせが決まったら、先発オーダーの決
定です。詳しくは8~11ページを読んで下さい。

3 オーダーの決定(1)

●画面の左側に出ているのが、前もってコンピュータに設定されている先発オーダーです。野手タイプは白文字、投手タイプは黄文字で表示されます。



ポジション

方向ボタンの上下で変更し

たいメニューを選び、A~Cボタンで決定して下さい。それぞれの設定画面が右側に出ます。

P	ピッチャー	2B	セカンド	CF	センター
C	キャッチャー	3B	サード	RF	ライト
1B	ファースト	SS	ショート	LF	レフト



1 EXIT

オーダーを組み終わったら選びます。先攻チームの次は後攻チームの番に移り、後攻チームがEXITを選び終わると試合開始です。

2 投手交代

控えの選手が右に表示されます。方向ボタンの上下で、緑色のカーソルを動かして選手を選んで下さい。

A~Cボタンで決定すると、先発オーダー側の投手と交代し、自動的に最初のメニュー画面に戻ります。

IP	C	投手	SPD	カ	カーブ
CF	投手	148	R	H	6 2 2
2B	投手	142	R	H	6 2 4
SS	投手	136	R	H	4 3 4
LF	投手	146	L	H	5 5 6
1B	投手	150	R	H	2 2 6
RF	投手	112	R	H	0 0 0
3B	投手	120	R	H	0 0 0
	投手	111	R	H	0 0 0
	投手	120	L	H	0 0 0

SPD	スピード	カ	カーブ
な	なげかた	シ	シュート
ス	スタミナ	フ	フォーク

EXIT/投手交代/野手交代/守備交代/打順交代

3 野手交代

控えの選手が右に表示されます。まず先発オーダー側から交代させたい選手を方向ボタンの上下で選び、A~Cボタンで決定。次に控えの側から同様にして交代する選手を決めます。EXITを選ぶとメニュー画面に戻ります。

だ	だせき	わ	わざ	か	かた
ちょ	ちょうし	あ	あし		
ち	ちから	し	しゅび		

IP	C	投手	SPD	カ	カーブ
CF	投手	148	R	H	6 2 2
2B	投手	142	R	H	6 2 4
SS	投手	136	R	H	4 3 4
LF	投手	146	L	H	5 5 6
1B	投手	150	R	H	2 2 6
RF	投手	112	R	H	0 0 0
3B	投手	120	R	H	0 0 0
	投手	111	R	H	0 0 0
	投手	120	L	H	0 0 0

4 守備交代

画面の右に、先発オーダーのポジションが表示されます。まずポジションを変えたい選手を方向ボタンで選び、A~Cボタンで決定。続いて変えたいポジションを選び、A~Cボタンを押すと、双方の選手が入れ代わります。交代がすんだらEXITです。

IP	C	投手	SPD	カ	カーブ
CF	投手	148	R	H	6 2 2
2B	投手	142	R	H	6 2 4
SS	投手	136	R	H	4 3 4
LF	投手	146	L	H	5 5 6
1B	投手	150	R	H	2 2 6
RF	投手	112	R	H	0 0 0
3B	投手	120	R	H	0 0 0
	投手	111	R	H	0 0 0
	投手	120	L	H	0 0 0

5 打順交代

先発オーダー選手のデータが右に表示されます。まず打順を変えたい選手を方向ボタンで選び、A~Cボタンで決定。次に変えたい打順を選び、A~Cボタンを押して下さい。双方の選手が入れ代わります。

IP	C	投手	SPD	カ	カーブ
CF	投手	148	R	H	6 2 2
2B	投手	142	R	H	6 2 4
SS	投手	136	R	H	4 3 4
LF	投手	146	L	H	5 5 6
1B	投手	150	R	H	2 2 6
RF	投手	112	R	H	0 0 0
3B	投手	120	R	H	0 0 0
	投手	111	R	H	0 0 0
	投手	120	L	H	0 0 0



オーダーの決定(2)

⑥データ (自分/相手)

方向ボタンの上下で選手を選ぶと、その選手の全データが画面の右に表示されます。①～③ボタンで、バッターとピッチャーのデータを切り換えて見て下さい。

1P		なまえ	ボ・シ	なげ	た・せ
C		ホエイズ	1B	L	L
CF	またた	バ ッ タ ー 投手			
2B	しゅうせい	ちょうし	50	あし	48
SS	おむり	ちやう	82	しゅう	78
LF	アレシ	かた	50	かた	78
1B	ホエイズ	バ ッ タ ー 投手			
RF	にしやん	AVG	0.000	GAME	0
3B	えいこう	H R	0	A B	0
C	たあや	S B	0	HIT	0
P	ポエシ	ERR	0	SO	0
EXIT					

1P		なまえ	ボ・シ	なげ	た・せ
C		ががくも	P	L	L
CF	またた	バ ッ タ ー 投手			
2B	しゅうせい	SPD	144%	カウ	62
SS	おむり	スワナ	100	シュ	40
LF	アレシ	どうし	71	フーフ	38
1B	ホエイズ	バ ッ タ ー 投手			
RF	にしやん	ERA	0.00	I P	0
3B	えいこう	GAME	0	RUN	0
C	たあや	M	0	HIT	0
P	ポエシ	L	0	H R	0
EXIT		S	0	SO	0

選手データ	なまえ	選手の名前です。
	ポジ	ポジション。守備位置です。
	なげ	投げ方。Rは右投げ、Lは左投げです。
	だせき	Rは右打ち、Lは左打ち、Sは両打ちです。

バッターデータ	ちょうし	0～M(100)まで、50が標準。球の飛びや当たり具合に影響し、ヒットでアップ、凡打やエラーなどでダウンします。また、先発から外すと、次の試合で回復します。
	ちから	数字が大きいほど長打力があります。
	わざ	バッティング、バントの上手さです。
	あし	走塁や守備時のランニングの速さ。
	しゅび	守備力。エラー率に関係します。
	かた	返球の速さです。

バッター記録	AVG	打率	GAME	試合数	ERR	失策数
	HR	本塁打数	AB	打席	SO	三振数
	SB	盗塁数	HIT	安打数	WALK	四死球

データ(自分/相手)

SPD	スピード、最高球速です。
スタミナ	投手のスタミナ。M(100)～50だとデータどおりに投げられ、50をきると切れが悪くなり、25以下では野球を投げることもあります。1球投げるごとに減り、失点しても減ります。逆に味方が得点すると少し回復し、次の試合を行うときにも回復します。
とうしゅ	投手力。上で説明したスタミナの増減は、この投手力によって決められています。高いと減りにくく、低いと減りやすくなっています。高い方が先発向きといえるでしょう。
カーブ	ボールを右へ曲げる力(左投手時は左へ)。
シュート	ボールを左へ曲げる力(左投手時は右へ)。
フォーク	ボールを落とす力。

ピッチャー記録	ERA	防御率	IP	イニング数
	GAME	試合数	RUN	失点
	W	勝ち数	HIT	被安打数
	L	負け数	HR	被本塁打
	S	セーブ数	SO	奪三振

※なおバッターデータの

「ちょうし」・ピッチャーデータの「スタミナ」・バッター記録・ピッチャー記録は、同一チーム同士で試合を続ける限りデータも継続しますが、リセットすると初期設定に戻ってしまいます。



4 画面表示とルール



①ピッチャーとバッターは
“でっかいモード”で対
決します。ボールを打っ
たり、盗塁しようとする
と“ちっちゃいモード”

に変わり、ランナーの位置が画面に表示されます。

②ランナーが出ると“でっかいモード”にはランナー
ウィンドウが表示され、けんせいの様子を見ることが
できます。



③投手が投球動作に入る
前に(A)ボタンを押すと、
データと成績を切り換
えて見ることができま
す。

なお“ちょうし”と“スタミナ”は1マス25ポ
イント。50以上で青、50～25で黄、25以下は赤で表
示されます。赤くなったら迷わず交代させましょう。

■ナムコットスポーツ

①試合が終わると、ナムコ
ットスポーツで結果が発
表されます。メッセージ
は(A)～(C)ボタンで送り、
試合を続けるかどうかを
方向ボタンで選び、(A)～(C)ボタンで決定します。



②ワールドツアーモードでプレイした場合は、継続プ
レイのためのパスワードを教えてください。
③ホームランの表示は4人までで、飛距離の大きい順
に出ます。なおRUNはランニングホームランです。

■ルール

- 一、実際のルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、1P VS COMと1P VS 2P はリセットしない
限り、選手の成績や試合結果を記録したまま、
試合を続けられます。
- 三、ワールドツアーも同じですが、パスワードで
始めればいつでも継続プレイができます。た
だし成績は初期設定に戻ります。
- 四、オプションで決めた点差になると、裏の攻撃
が終わった時点でコールドゲームになります。
- 五、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下さい。

●このゲームでは、投げる・打つ・走る・捕るという動作をすべてコントロールパッドで操作します。



★審判のお話

球界道中記の審判は元気いっぱい、ちゃんと判定しやすい位

置まで走ってコールします。

そしてCリーグでは、なんと審判4人制を採用。6人制の他リーグに負けず、誤審のないよう、がんばってほしいものですね。



選手交代

試合中の選手交代も、先発オーダーと同じく思いのままです。監督の采配が試合を決めることだから、気をぬけません。

①まずスタートボタンを押して、タイムをかけます。

1P VS 2P でプレイするときは、選手交代をする側のコントロールパッドを使って、タイムをかけて下さい。



②画面にメニューが表示されます。基本操作は先発オーダーを決めるときと同じですので、そちらを参考にして下さい。

●**攻撃時** 代打と代走が出せるほか、自分と相手チームのデータをチェックすることができます。

●**守備時** 投手交代 (リリーフ)、野手交代 (守備固め)、守備交代 (現オーダーでのポジションの入れ替え)、データのチェックができます。



③一度交代した選手はグレイで表示され、その試合には再出場することができなくなります。

がけた	136	R	M	4	1	5
なかやん	142	R	M	4	2	4
さいまろ	138	R	M	4	3	6
のり子	140	L	M	4	5	2
にら	134	L	M	4	4	4
えんまろ	142	R	M	4	2	7
いちか	119	R	M	0	0	0

6 攻撃編

■バッティング



+○ボタン



方向ボタンでバッティングポジションを決め、○ボタンでスイングします。スイングの前に○ボタンを軽く押せば、小さく構えることもできます。振り遅れぎみの人、試してみてもいいのでは？

■バント



+Bボタン

Bボタンを押し続けるとバントの構えをします。投手が投げる前からバントの構えに入っていれば、成功率はより高くなります。

また、当てる瞬間に方向ボタンを入れ、次のようなバントができます。

右……1塁側に転がします。
左……3塁側に転がします。
上……プッシュバント。
下……打球の勢いを、殺しやすくなります。



バッティング/バント/進塁/帰塁

■進塁



3B 1B + Bボタン



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、Bボタンです。

なお、打者がボールを打ったときは、ランナーが自動的に走り出します。

★盗塁

ランナーが出たときに進塁の操作をすると盗塁ですが、ここで1つだけ注意！

Bボタンは押したら、すぐに離すようにしましょう。押し続けていると、バッターがバントの構えに入ってしまう。2アウトから送りバントでは、監督の責任問題ですよ。

■帰塁



3B 1B + ○ボタン

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、○ボタンです。

もし、ランナーが次の塁を踏んでしまっても、戻ることができます。



●コントロールパッドの操作で、ピッチャーはいろいろなボールを投げ分けることができます。

特にフォークボールは、打者の手元で急にスピードが落ち、コースさえ良ければ、ストライクと判定されます。バッターも見逃してばかりはいられなくなるでしょう。

もちろんヨコの変化と組み合わせれば、落ちるカーブやシュートなども投げることができます。



1 コース



+ ⊙ ボタン

まず方向ボタンの左右でキャッチャーのミットを動かす、⊙ボタンで投げるコース(内角・外角)を決めます。

2 ピッチャーの位置



次に方向ボタンの左右でピッチャーを動かす、投げる位置を決めます。このときⓑボタンを押すと、①からやり直せます。



■けんせい球



1B + ⊙ ボタン

ランナーが出るとランナーウィンドウが画面上に表示されます。ランナーのリードの様子を見ながら、方向ボタンで塁を指示し、ⓑボタンでけんせい球を投げて下さい。

ウィンドウ内で自動的にタッチプレイとなります。



3 投球と球種

⊙ ボタン +



⊙ボタンでボールを投げますが、投げる瞬間に方向ボタンを入れることにより、下のような球種を投げるができます。

4 球種

ボールを離してから



ボールを投げてから方向ボタンを入れると、③と同様の变化ができます。ただし、方向ボタンを途中で離すと、変化の度合は小さくなります。

球種

※これらの変化は右投手の場合です。左投手のときには、左右が逆になるので気をつけて下さい。

上 快速球
下 フォーク
右 鋭いカーブ

左 鋭いシュート
右下 落ちるカーブ
左下 落ちるシュート

捕球



で野手をコントロール



ゴロやフライは、方向ボタンで野手を動かして捕って下さい。ただし、野手のうち4人は、自動的にベースカバーに入るので、コントロールできる選手をいち早く見極めることが大切。

ファインプレイ



+◎ボタン

捕球のとき、飛んできたボールに向けて方向ボタンを入れ、同時に◎ボタンを押すと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。

エラー

オプションでエラーありにした場合、プレイヤーの操作とは関係なく、選手がエラーすることがあり、「しゅび」データが低いほどエラーしやすくなります。エラーには前にはじくもの、後ろへそらすものの2パターンあり、どちらになるかはキミの運しだい。



送球

2B



1B+◎ボタン



方向ボタンで塁を指示し、◎ボタンを押すと送球します。塁を指示しないときは、次の説明のとおりです。ので、注意して下さい。

★塁指示のないとき

内野手……1塁へ送球します。

外野手……ボールを持った選手と内野の間に中継が入り、その選手へ送球。

塁タッチ



1B+◎ボタン

ボールを捕ってから方向ボタンで塁を指示し、◎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走り出します。塁指示のないときは送球と同様です。



速い送球

球界道中記では塁タッチと送球を続けて操作すると、つまり走りながら投げると、速い送球を投げるができます。

例えば1塁へ投げるときは、方向ボタンの右+◎ボタン→方向ボタンの右+◎ボタン、というふうに操作します。なお投げたい塁に走らないと速い送球にはなりません。

しょうかい

9 スタジアムの紹介

ドームスタジアム (人工芝 両翼/100M センター/128M)



オーソドックスなタイプの球場で、広さ、フェンスの高さも標準的。人工芝なので、球足は意外に速く、ボールの弾みも良くなっています。

ろっこうスタジアム (土 両翼/98M センター/120M)



一番狭い球場で、しかも土のグラウンドのため球の勢いが弱まりやすくなっています。パワーのあるチームには有利でしょう。

メリケンスタジアム (天然芝 両翼/100M センター/135M)



アメリカチームの本拠地で、広さもお国柄を反映してなかなかのもの。天然芝を採用しており、球足や弾みかたは人工芝と土との間ぐらい。



オロシアスタジアム (氷 両翼/110M センター/128M)



氷で出来たスタジアム。野手はすべりまくって、捕球は至難のワザ。しかも打球はよく弾み、フェンスは異常な高さ。難易度ピカーです。

アビアンスタジアム (砂漠 両翼/117M センター/128M)



砂漠の真ん中に作られた球場。しかも外野は砂漠のまんま。ボールはほとんど転がらず、外野手の能力の半分以上でしか走れません。

シップスタジアム (人工芝 両翼/79M センター/135M)



客船の甲板上に作られた球場。船の上なのでセンターは深いのですが、両翼はすぐに海。ホームラン狙いなら、引っ張るか流し打ちです。

10 ひとめでわかる操作一覧表

そう さ いち らんびょう



使用上の注意

- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいて下さい。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意して下さい。また、分解は絶対にしないで下さい。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けて下さい。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないで下さい。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとって下さい。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをして下さい。
- メガドライブ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、接続しないで下さい。

攻撃	バッティング	+ ボタン
	バント	+ ボタン
	しん進 塁	(しん進する塁の指定) + ボタン
	き帰 塁	(き帰する塁の指定) + ボタン



守備	ほ捕 球	で野手を移動 (4人は塁カバー)
	ファインプレイ	ほ捕球する瞬間 + ボタン
	そう送 球	(そう送する塁の指定) + ボタン
	るい塁タッチ	ほ捕球後 (タッチする塁の指定) + ボタン

ピッチング	コース	でミットを移動 → ボタン
	ピッチャーの位置	でピッチャーを移動
	とうきゅう 球種	ボタン +
	きゅう 球 種	ボールを投げてから
その他	けんせい 球	+ ボタン



その他	タイム	スタートボタン
	データと成績の切り替え	ボタン