

PC
Engine

namcot

プロ野球
ワールドスタジアム
ワールドSTADIUM



namco

HE
system

©1986 1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

HuCARD

—ごあいさつ—



「^{ぜんこく}全国7650万の、^{まん}ジャパンリーグ
ファン^{みなさま}の皆様、こんにちは！

このたびはナムコットのPCエンジン用ROMカード『プロ野球ワールドスタジアム』をお求め頂きまして誠にありがとうございます。

プレイの^{まえ}前にこの^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書
をお読み^よ頂き^{いただ}ますと、よりいっそ
う^{たの}楽しく^{あそ}遊ぶことができます」

使用上の注意

- カードを^{こうかん}交換するときは、^{かなら}必ず^{でんげん}電源を切^きってから^{おこな}行って^{くだ}下さい。
- ^{せいみつ き}精密機器^きですので、^{きょくたん}極端な^{おん ど じょうけん か}温度条件下での^{しょう}使用や^{ほかん}保管、^{つよ}強い^{とう}ショック等
は^さ避^{くだ}けて下さい。また、カードを^{むり}無理に^お折^まり^{くだ}曲^{くだ}げたりしないで下さい。
- ^{たんし ぶ}端子部^ふに触^{みず}れたり、^{みず}水に^{くだ}ぬ^{くだ}らしたりしないで下さい。故障の^{こしょう}原因^{げんいん}となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の^{とう}揮^{きはつゆ}発油^{くだ}で^{くだ}ふかないで下さい。

■画面説明とパッドの名称

●ピッチャーとバッターの対決はでっかいモードで行われます。ボールを打ったり盗塁をすると、画面はちっちゃいモードに変わり、ランナーの位置が画面下に表示されます。



▲ちっちゃいモード

◀でっかいモード



スコア

カウント

打者の名前
打率／本塁打投手の名前
防ぎよ率

●投げる、打つ、捕る、走る、すべてのプレイはパッドを使って行います。

◀リセット▶ ランスイッチとセレクトスイッチを同時に押しとリセットができます。



スイッチⅠ

スイッチⅡ

ランスイッチ

方向キー

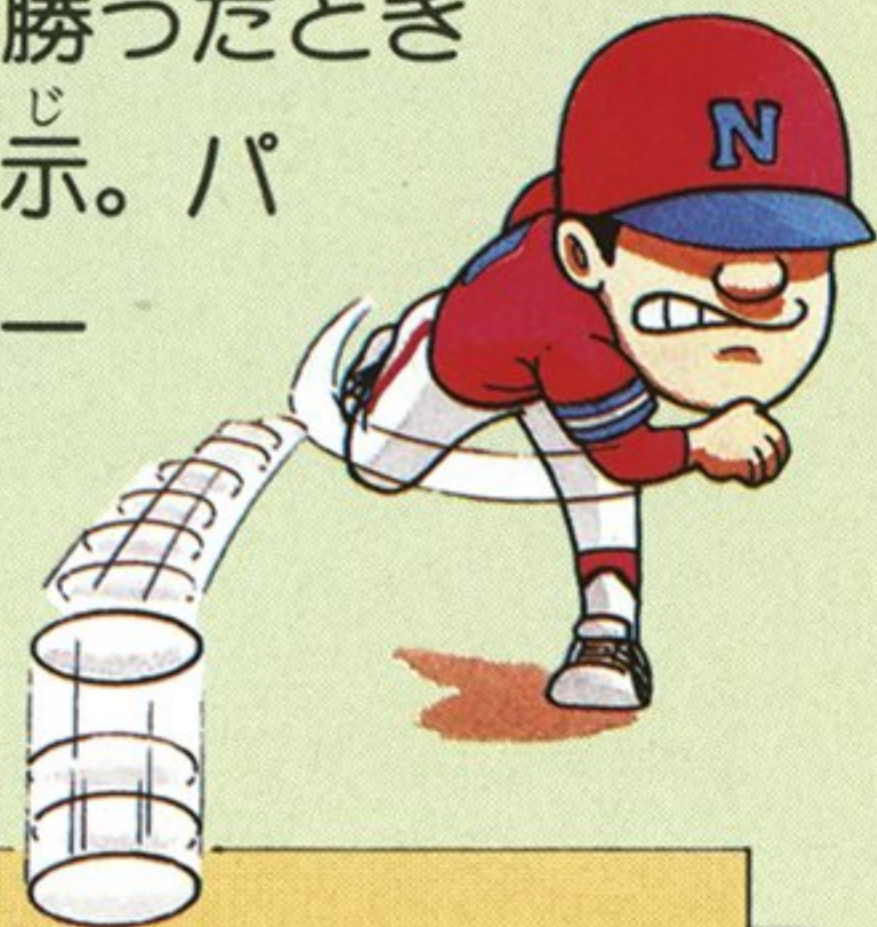
セレクトスイッチ

まぼろし きゅうだん 幻の3球団を、キミは見るることができるかな!?

■ナムコットスポーツ



し あい おわ
試合が終るとナムコットスポーツが結果
はつびよう
を発売します。1人用で勝ったとき
ねんぼう ひょうじ
は年棒やパスワードも表示。パ
パスワードはコンティニュー
プレイに必要なので、し
つかりメモしておこう。



■ルールブック■

- 1 1人用は9球団+幻の3球団に勝つと優勝です。幻の3球団とは、9球団に勝ちぬかないと現れないスーパーチームなのです。
- 2 2人用は7連戦を行い、さきに4勝したチームが勝ちです。
- 3 途中の回でも、点差が10点以上あるとコールドゲームです。
- 4 審判のジャッジは神聖です。文句をいわず、すみやかに判定に
したがつて下さい。
- 5 実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- 6 ゲーム中の球団・選手はすべてフィクションであり、実在の球
団・選手とは関係ありませんので御了承下さい。

2 プレイボール



1 まず、モードを決めよう！



セレクトスイッチで1P
ひとりよう
(1人用：コンピュータと

たいせん ふたりよう
対戦)、2P (2人用：プ

レイヤー同士の対戦)、WATCH(観戦：コンピ

ュータ同士の対戦)のいずれかを選び、ランスイ

ッチで決定して下さい。

2 好きなチームを選んで遊べるぞ！



1人用

ほうこう えら
方向キーでチームを選びスイッチ

けつてい つづ お みぎ
Iで決定、続けてスイッチIを押すと右はしの

チームから対戦。前のプレイの続きをするとき

さき にゅうりよく ほうこう じょうげ も
は先にパスワードを入力(方向キーを上下で文

じ せんたく さゆう いどう くだ
字の選択、左右でケタの移動)して下さい。

2人用

ふたりよう
2人用でプレイするには、パッド

をふたつとマルチタップを用意して下さい。パ

ッド1が先攻、パッド2が後攻のチームです。そ

れぞれほうこう えら
れぞれ方向キーでチームを選び、スイッチIを

お けつてい くだ
押して決定して下さい。

こうしてゲームをはじめよう！



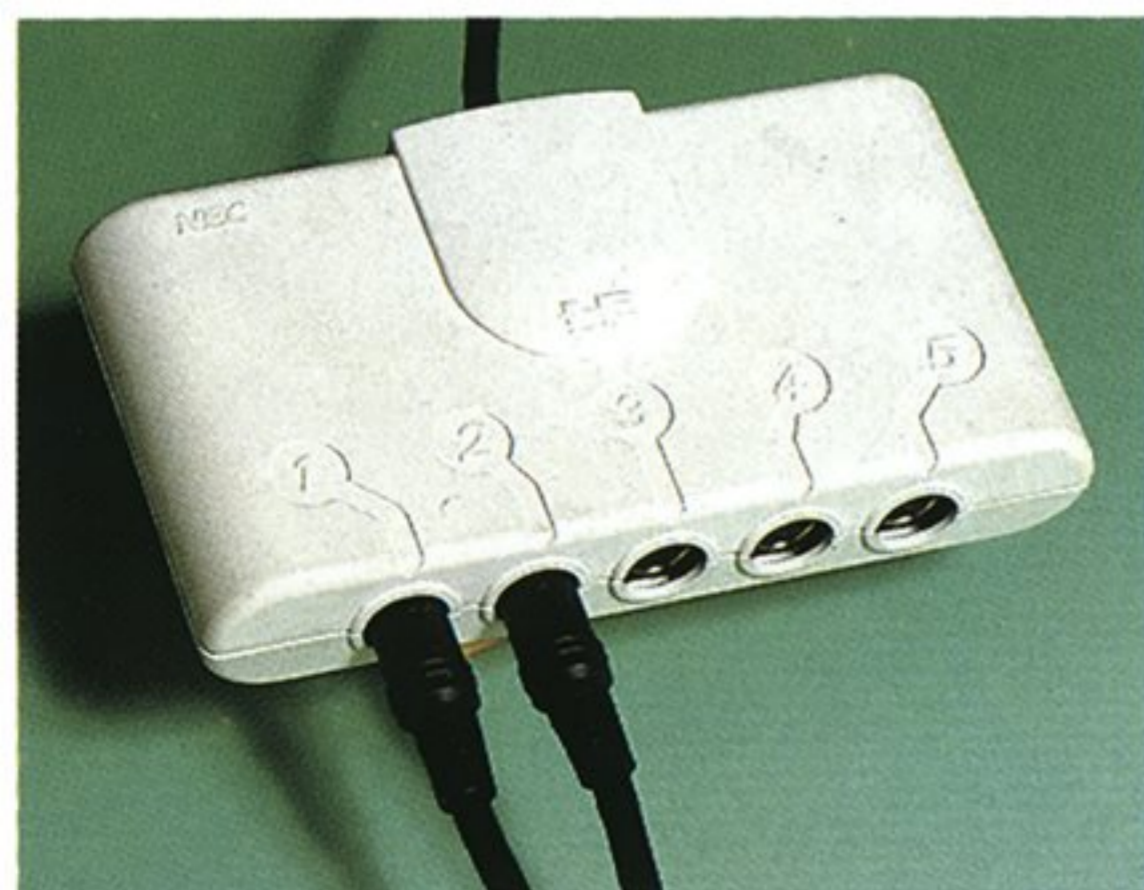
ウォッチ

コンピュータの2チームを、先攻チーム、後攻チームの順番で決定します。それぞれ方向キーでチームを選び、スイッチIを押して決定してください。

3 先発ピッチャーを決めよう！



先発するピッチャーは、方向キーで選びスイッチIで決定します。上の2人は先発型で、スタミナはあるけれど連投がききません。下の2人はスタミナはないけれど連投オーケーのリリーフ型。作戦に応じて使い分けましょう。



マルチタップの使い方

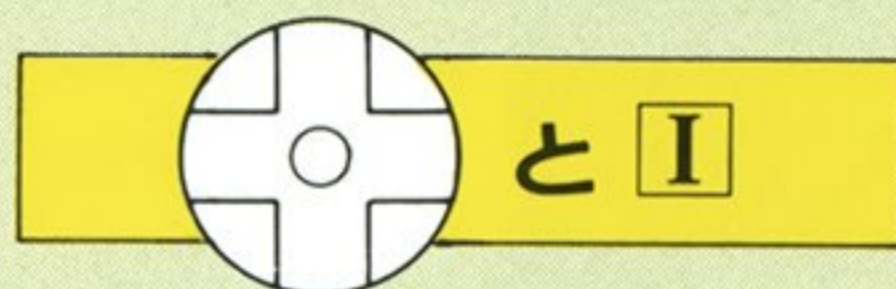
2人用で遊ぶときはマルチタップとふたつのパッドが必要です。マルチタップの接続コードをPCエンジン本体のPAD端子に、パッドの接続コードはマルチタップのPAD端子につないで使用してください。なお詳しくはPCエンジンの取扱説明書をお読みください。



バッティングとランニング



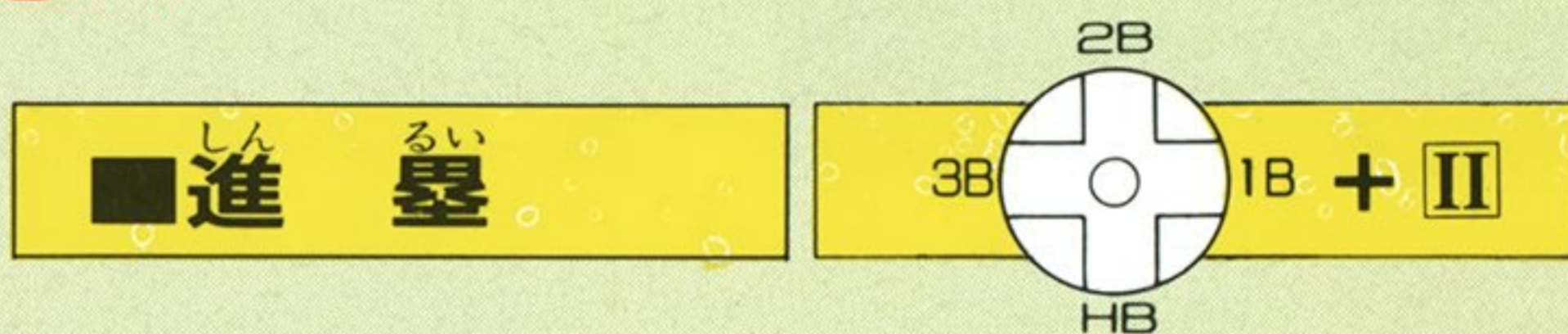
打つ!



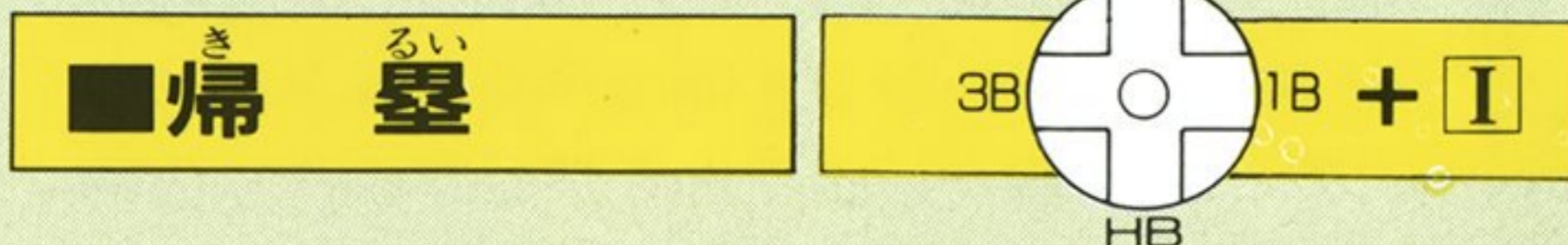
方向キーでバッティングポジション（バッターの立つ位置）を決め、スイッチⅠでバットを振ります。慣れてくれば、それを同時に行って確実にミートすることもできるでしょう。また、スイングの途中でスイッチⅠを離すと、バントをすることもできます。



走る!



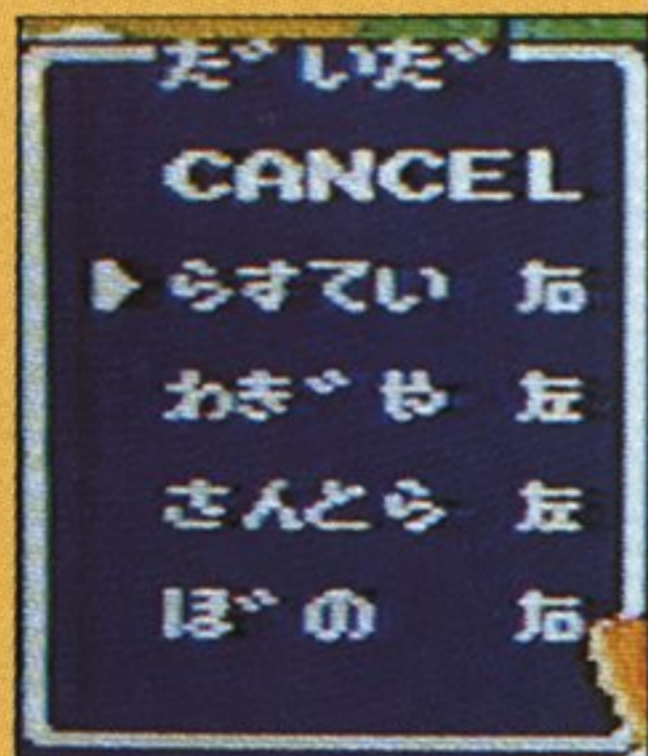
ランナーを進めるには、方向キーで次の壘を指示しスイッチⅡを押します。なおボールを打ったときは、自動的に走り始めます。



走っているランナーを戻すときは、帰る壘を方向キーで指示し、スイッチⅠを押します。ただし次の壘を踏むと、前の壘へはもどれません。

たく だげき そうるい あいて ノックアウト
巧みな打撃と走塁で、相手ピッチャーをK.Oだ!!

だい だ
代打



だしやひようじ ほうこう
Iで打者表示です。方向キ
ーで選びスイッチIで決定。

ランスイ
ッチを押
し、次に
攻撃側の
スイッチ

勝ち越しのランナーが
でたとき、確実に1点狙
いなら送りバント
で。バットをスイ
ング途中でピタ
ツと止められる
ようなら大丈夫。

おく
送りバント

とう るい
盗塁

ピッチャーが投球動作に入っ
たらすかさず進塁させてつぎ
の塁を奪え! 俊足ラ
ンナーなら成功率
も高いぞ。

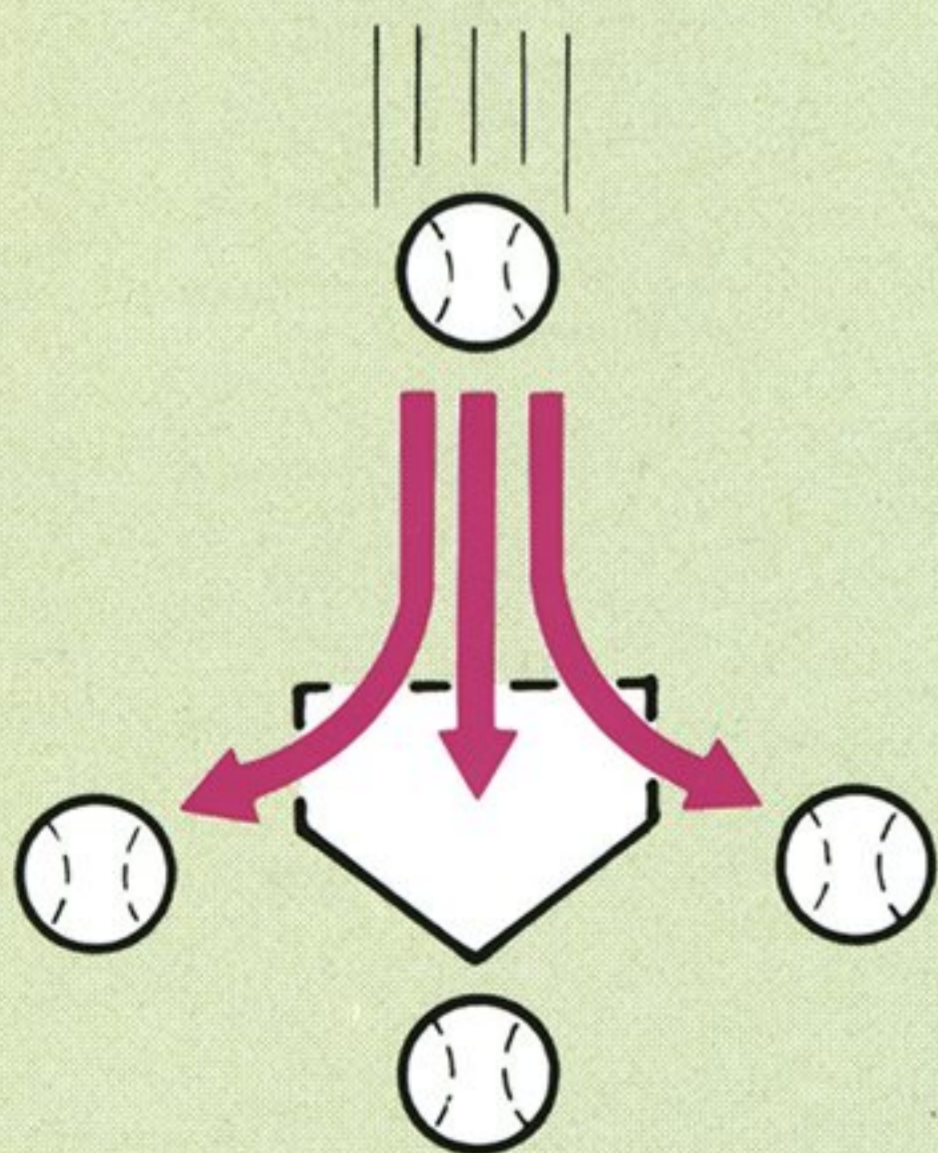


外野フライを捕ら
れたら、3塁ラン
ナーは一気にホー
ムへ進塁! ライ
トフライなら2塁
ランナーも3塁を
狙えます。

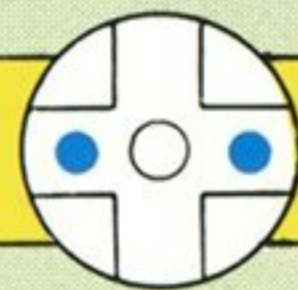
**タ
ツ
チ
ア
ツ
プ**



投なげる

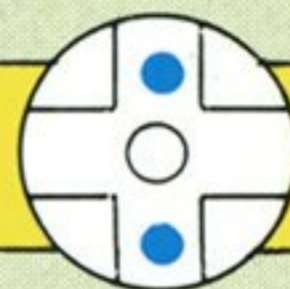


1 ピッチャーの位置



まず方向キーを左右に動かし、ピッチャーの投げる位置を決めましょう。

2 投球とスピード

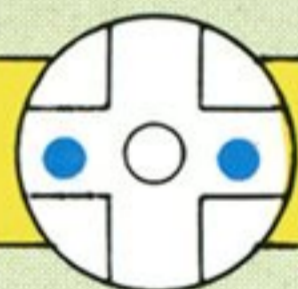


+ I

スイッチ I で投球開始。このとき方向キーを下に押しせば速球、上ならチェンジアップかフォークを投げます。

3 コース

ボールを投げる瞬間



ボールを投げる瞬間、方向キーを左右に入れ、インコースとアウトコースを投げ分けることができます。


4 変化球

ボールを離してから





ボールが手から離れたあと、方向キーを左右に入れてカーブやシュートの変化をさせることができます。

ピッチャー
投手によって球速や変化球のキレが違って来るぞ



■けんせい球

II →
3B

1B
+
I



けんせい球を投げるときは、
まずスイッチIIで画面をちっちゃ
いモードに切りか
換えます。そしてすかさず方向
キーで塁を指示し、スイッチIで送球します。走者が
とび出していたら、追っかけましょう。



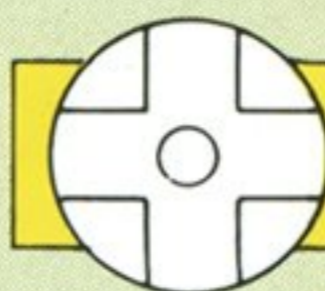
■リリーフの送り方■

ピッチャーの交替は、ランスイ
ッチでタイムをかけて行います。
次に守備側パッドのスイッチIで
投手表示を出し、方向キーで選択、
再びスイッチIを押して決定して
下さい。

5 フィールドディング



と捕る!



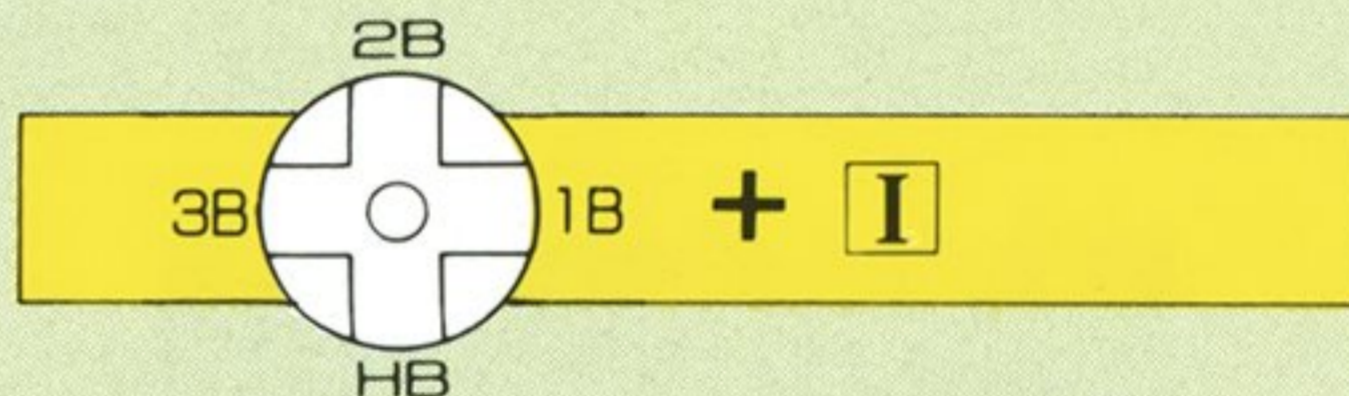
で野手をコントロール

方向キーで野手をコントロールし、ボールを捕って下さい。ただし打者がボールを打つと、4人は塁カバーに向いますから、コントロールできる野手を見きわめることが大切です。

ときには野手がエラーすることもあります。すばやい打球処理で切りぬけて下さい。このゲームは、守りの上手下手が、試合の流れを大きく左右しますので、しっかり練習しましょう。



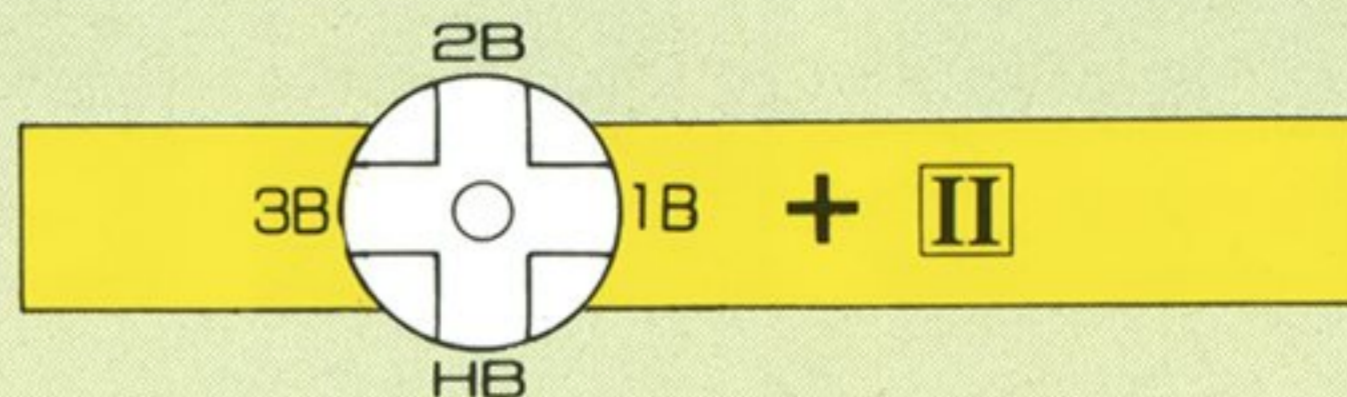
そうきゅう送球!



野手の送球は、方向キーで投げたい塁を指定して、スイッチIで行います。ただし、方向キーを押さずに投げると、自動的に1塁へ送球します。また、送球の線上に野手がいる場合は、その野手にボールをとらせることもできますよ。



タッチ!



ベースからとび出たランナーをアウトにする
るときなどは、タッチプレーが有効です。方向
キーで塁を指示し、スイッチ II を押して下さ
い。野手はボールを持って、その塁に向かって
走り出します。方向キーを押さないときは、自
動的に1塁へ向います。

■敵の進塁をはばめ!



ヒットを打たれて悔しがるよ
り、あとはランナーをできるだけ進ま
せないようにすることが大事です。ち
つちやいモードに表示されるランナーの位
置を見て、送球先をミスしないように気をつ
けて下さい。





ざ だん かい 座談会——ペナントの行方を占う！

司会 本日はペナントの行方を占う、と
 題し評論家の皆さんに集まっていただき
 ました。どうぞよろしくお願ひします。

一同 よろしくお願ひします。

司会 それでは皆さんに優勝チーム
 の予想、そしてその理由をうかがっ
 てゆきましょう。みすたあ、
 いかがですか？

みすたあ そうですね、い
 わゆる、ひとつのチーム
 バランスといいますか、まとまりのある
 ところがガイアンツ、あと、ライオネルズ
 ですね、はい。

たつろう 確かにこの2チームはいいで
 すね。ただライオネルズは長打力に欠け
 るし、ガイアンツは平均して足が遅いと
 いう欠点がありますが。

みすたあ それでも他球団よりはトータ
 ルな総合力ですか、それがハイレベルで



すね。ナイスです。

司会 ぶちさんはどうでしょう？

ぶち そうですね。全般にいえるの
 は、87年に比べて打高投低であ
 ると。そうすると長距離バッタ
 ーを多くかかえたレールウェイ
 ズ、ドラサンズ、タイタンズあた
 りが有力じゃないでし
 ょうか。

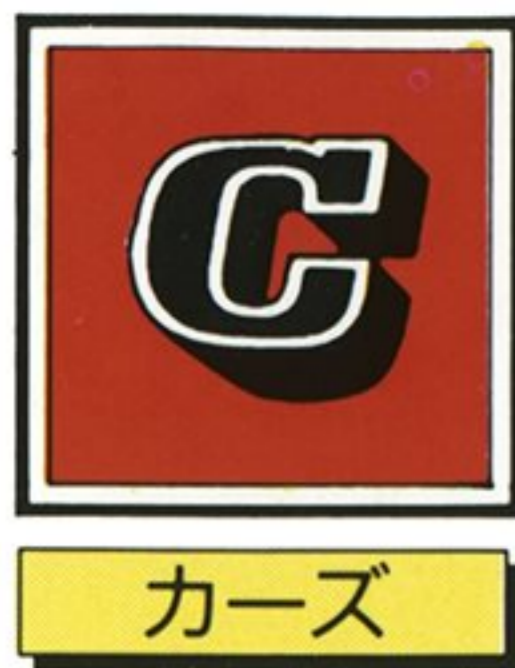
司会 なるほど、レールウ
 ェイズの打線は言うまでもあり
 ませんし、ドラサンズは今年海
 外でキャンプを張ってますね。

ぶち 得たものは大きいと思ひ
 ますよ。

たつろう しかしタイタンズはど
 うですかねえ、問題がありますね
 え。

司会 と、おっしゃいますと？





たつろう ピッチャーが悪すぎます。あの投手陣ではちょっとねえ……

司会 ではたつろうさんの推すチームという、どこになりますか？

たつろう 近代野球は大砲よりも機動力を有効に生かすことです。その線でカーズ、ホイールズ、フーズフーズが優勝を狙えるでしょうね。

ぶち でもホイールズは“えんど”が崩れると怖いですね。

みすたあ カーズは主砲が欲しいですね。

やはりホームランバッターというのは、何というか、エキサイティングな感動がありますから。うーん、チームの華というんですか、大切ですね。

司会 ははあ、機動力はよいけれどなかなか他の面で戦力不足が感じられるみたいですね。

たつろう しかし機動力というのは相手に精神的プレッシャーを与えることもできますからね。長打力や投手力の不足は、けっこ

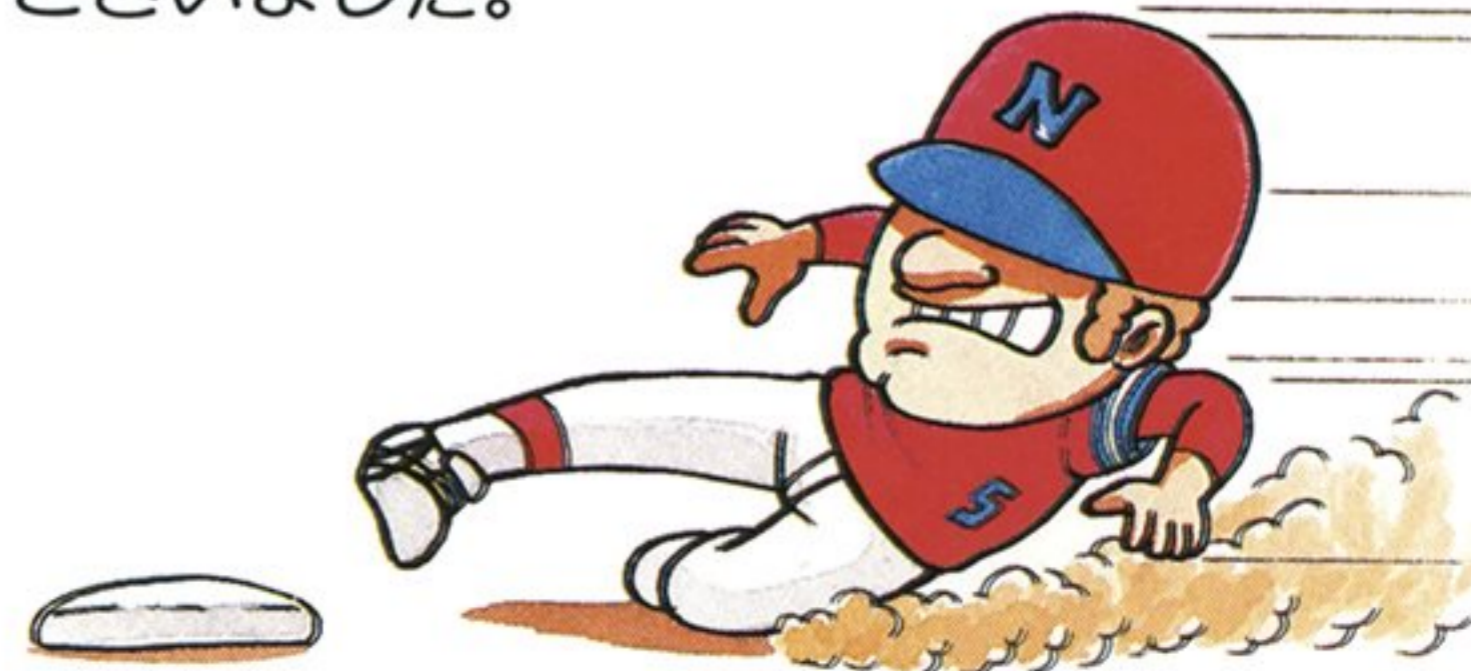
う補えますから。

みすたあ 伝統、人気、いろんな要素をミックスすると、やはりガイアンツは永久に不滅ですね、はい。

司会 皆さんそれぞれに意見があって、1チームに絞るのは難しいみたいですね。——ドン、ドンは先ほどからまったく発言がありませんが？

ドン 野球はこころ、本命のナムコスターズに対抗がスパローズ！ これしかありません！

司会 ……。えー、最後にドンの何ともいえないすばらしい意見がでたところで、本日は終わりにしたいと思います。どうも今日はお忙がしいところ、ありがとうございました。



「遊び」をフリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)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。