

HE
system
PC Engine

Vol.11
©1988 HUDSON SOFT

ザンギア



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

HuCARD

このたびは、ハドソンのHuCARD、「パワーリーグ」を
ご購入いただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」
をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この
「取扱説明書」は大切に保管してください。

1

精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下
での使用や保管、および強いショックを避
けてください。また、カードを無理に折り曲
げたりもしないでください。



2

端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さな
いでください。故障の原因となります。



3

シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないで
ください。

4

テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メ
ートル程度）プレイしてください。



5

長時間プレイする場合は、健康のため、1時間
ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲーム
を最初からやりなおすことができます。

HuCARDは**HE**専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたし
ます。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

リアル&迫力画面で レッツ・プレイボール!

『パワーリーグ』は、12球団+幻の球団ヒュービーズの計13球団が登場する、本格派の野球ゲームです。

リアルで迫力満点の画面上に展開される白熱の闘い。多彩な攻撃&守備テクニックをマスターして、十分にたのしんで下さい。



プレイモードは5タイプ

このゲームには、次のように5タイプのモードが入っています。

VS MODE ブイエス モード	対戦モード。2人で闘う場合に使用します。
OPEN MODE オープン モード	対コンピュータの1人プレイ用モードです。
PENNANT MODE ペナント モード	1人プレイ用モード。勝ち抜き戦形式で、リーグ優勝のち日本一になると、幻のチーム“ヒュービーズ”(とっても強いよ!)と対決することができます。
WATCH MODE ウォッチ モード	コンピュータ対コンピュータの対戦を観ることが出来ます。
EDIT MODE エディット モード	各チームの先発オーダーを変更することができます。

ブイエス モード

VS MODEには
マルチタップが必要!



ブイエス モード

VS MODE(つまり2人プレイ)には、別売のマルチタップ(2,480円)が必要。コネクターの①と②にそれぞれパッドをつないで下さい。マルチタップなしだと2人プレイはできません。

し あいかい し て じゆん
試合開始までの手順

①ふつうにプレイする場合は—

モード選択 → チーム選択 → プレイボール

スイッチをONすると、タイトル画面（モード選択画面）が現れます。ここで、まずモードを選択。その後でチームを選んで下さい（どちらも、方向キーでカーソルを動かし、①ボタンで決定します）。

そして、もう一度①ボタンを押すと試合開始です。

①先発メンバーを変えてプレイする場合は—

オーダー変更 → モード選択 → チーム選択 → プレイボール

先発オーダーを変更してプレイする場合は、まず最初に、モード選択画面でエディットモードを選択。そこでオーダーを変更して、あらためて「ふつうにプレイする場合」の手順で試合に臨んで下さい。オーダーの変更の方法は、「エディットモードについて」でくわしく説明してあります。

ペナントモードは、パスワード方式



ペナントモードでは、相手球団に勝つとパスワードが表示されるので、忘れずにメモしておいて下さい。

なお、パスワードは方向キーの上下左右で入力します。



プレイ画面の見方

プレイ中の画面には、メイン画面とフィールド画面の2タイプがあります。それぞれの画面表示の意味は、下の通りです。

メイン画面

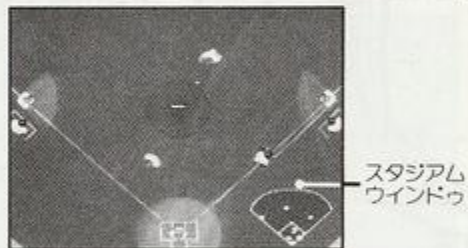
バッターとピッチャーの対決が、3D感覚で繰り広げられます。

ランナーのウィンドウは、その塁上にあるランナーがいる場合のみ表示されます。

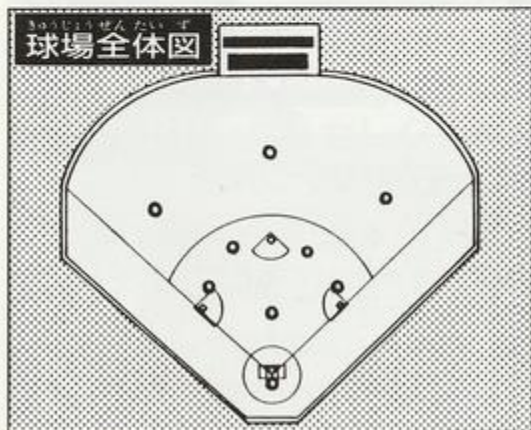


フィールド画面

バッターが球を打ったり、ランナーが盗塁すると、この画面に切りかわります。



このフィールド画面は、球場の一部を真上から見た状態になっていて、画面は、ボールの動きに合わせてスクロールします。右下のスタジアムウィンドウは、球場全体の「守備側プレイヤー」「ランナー」そして「ボール」の位置を表示したものです。守備や走塁の時に、参考にしてプレイしてください。



そう さ ほうほう こうげきがわ
操作方法(攻撃側)

バッティング ホームランめざして好球必打こうきゅうひつ だ



バッティングの基本は、ボールのコースをよく見きわめて、タイミングよくスイングすること。

方向キーでバッター的位置を動かし、①ボタンでスイング（ランボタンを押すとバントの構えをし、もう一度ランボタンを押すとバットを元にもどします）。

なお、スイングの高さは自動調整されるので、特にコントロールする必要はありません。



ハイテクニクう しゅんかん ほうこう 打つ瞬間に方向キーでハイテク操作そう さ



右打者の場合、外角の球を打つ瞬間に方向キーの右を押していると流し打ち、内角の球なら左を押しているとコンパクト打法ができます（左打者の場合は、その逆）。

バントは、方向キーの左右で打ち分けもOK。また、①ボタンをタイミングよく押すと、プッシュバントもできます。

そう るい
走 塁

つぎ るい かかん いど
次の塁へ果敢に挑め!



とうるい、タッチアップなど、走塁はとも重要なテクニックのひとつです。

走塁のコントロールは、方向キーと①・②ボタンで決定。このとき、方向キーの上下左右は、下の図のように、それぞれの塁に対応します。

①ボタンでもどる。②で進む。

塁の指定



塁上のすべてのランナーをうまくコントロールできるようにするまで、しっかり練習して下さい。

キー+②ボタンで
進む



方向キーでランナーを進めたい塁を指定し、②ボタンを押します

ピッチャーがボールを持っている間にこの操作をすると、ランナーはリードします。

キー+①ボタンで
帰塁



方向キーでもどりた塁を指定し、①ボタンを押します。

ただし、ランナーが次の塁に達してしまった場合は、上のような操作をしても、前の塁にもどることはできません。

ピンチヒッター セレクトボタンで
まず「タイム」

ピンチヒッターは、まずセレクトボタンを押して「タイム」をかけます。

そして、①ボタンを押すと、左の写真のように、ピンチヒッター陣が呼び出されます。どの選手にするかの決定は、方向キーと①ボタン。

②ボタンを押すとキャンセルされます。



ピッチング



スピードの変化とコースで勝負!!

スピードの変化とコースで、打者のタイミングや狙いはずす——これがピッチングの極意。

ピッチングの方法はこの図表の通り。この時、バッドの操作(主に方向キー)を工夫することで、さまざまなボールを投げ分けることができます。

ただし、スピードや変化は、ピッチャーにより差があります。

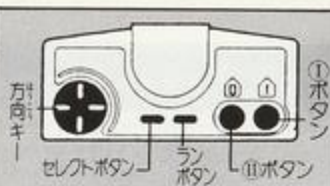
ピッチャーの交代



交代の方法は、ピンチヒッターの時と同じ。セレクトボタンで「タイム」をかけ、方向キーと①ボタンで決定。②ボタンでキャンセル。

投手の位置		まず、方向キーの左右で、ピッチャーの立つ位置を決めます。
スピードの決定		①ボタンで投球開始。方向キーの上で緩い球、下で速球になります。
コースの決定		投球時に方向キーの左右を押すと、内外角を投げ分けられます。
投球後の変化		投球後、方向キーを左右に押すと、ある程度ボールが変化します。

フィールディング 鉄壁の守りをマスターしろ



どんなにピッチャーががんばっても、エラー続出！というのでは、勝利はのぞめません。

右の表の5つのプレイをマスターして、鉄壁の守りを作り上げましょう。

失点が確実に減るはずですよ。

捕球		方向キーで内野手・外野手をコントロールして、ボールを捕ります。このとき、自動的に塁のカバーに入る野手がいます。
ダイビングキャッチ	+ ①	打球を追っている時に①ボタンを押すと、野手が方向キーを押している方向にダイビングします。ちょっとした高等テクニックです。
送球	+ ①	捕球後、方向キーで塁を指定し①ボタンを押すと送球できます。塁以外の場所には、投げることはできません。
塁タッチ	+ ②	捕球後、方向キーで塁を指定し②ボタンを押すと、野手が指定した塁に向かって走ります。ランナーを追いかける時などに便利です。
けんせい	② → + ①	ピッチャーがけんせいする時は、まず②ボタンで、画面をフィールド画面に変え、その後、方向キーで塁を指定し①ボタンで送球します。



ハイテクニック 方向キーとランボタンで守備位置変更

投球前に、ランボタンを押しながら方向キーを押すと、野手の守備位置を変えることができます（位置の変更は1球ごとにできます）。

ふつうの守備位置での守りに慣れたら、いろいろなシフトを使い分けてみましょう。

方向キーとシフトの関係

3塁よりのシフト



エディットモードについて

①ベンチ入りのメンバーと先発オーダーを決めよう

エディットモードでは、各チームの選手が右の画面のように表示されています（2軍の選手は、試合に出ることができません）。

一度オーダーを変更すると、電源を切るまで、そのオーダーは記録されたままになります。

ただし、ペナントモードでは、オーダーの変更はできません。

G-JANS			
ORDER			PITCHER
7	ミソタン	242	R R L R L R
6	コバ	293	R R L R L R
8	クラマティ	301	R R L R L R
5	ノノラ	308	R R L R L R
4	ノノラ	323	R R L R L R
3	ノノラ	324	R R L R L R
2	ノノラ	274	R R L R L R
1	ノノラ	217	R R L R L R
			FARM FIELDER
			FARM PITCHER
			EXIT

先発メンバー

控え投手
控え選手

1軍
2軍

①方向キーと①ボタンで選手を入れかえる

先発オーダーの変更は、「〇〇と××を入れかえる」という方式で行います（気に入ったオーダーを作るまで、何度でも入れかえられます）。

右で、「G-JANS」の「ミソタン」と「クラマティ」を例にして、入れかえ手順を紹介しますから、他の選手も同様に入れかえて下さい。

ただし、投手と野手との入れかえはできません。

ORDER			
7	ミソタン	242	R R L R L R
6	コバ	293	R R L R L R
8	クラマティ	301	R R L R L R
5	ノノラ	308	R R L R L R
↓			
ORDER			
7	クラマティ	301	R R L R L R
6	コバ	293	R R L R L R
5	ミソタン	242	R R L R L R
8	ノノラ	308	R R L R L R
↓			
ORDER			
8	クラマティ	301	L R R L R R
6	コバ	293	L R R L R R
7	ミソタン	242	L R R L R R
5	ノノラ	308	L R R L R R

まず「ミソタン」にカーソルを合わせのボタンを押す

次に入れかえたい選手にカーソルを合わせる。

そして、またのボタンを押すと位置が入れかわる。



選手の特徴(かくしデータ)をつかもう!

つよ しゃい か とくだ しゆび
 強くなり、試合に勝つためには、投打や守備の上達はもちろんですが、選手たちの特徴をつかむことも必要です。

この特徴のうち、ゲーム中に数字で表示されているのは、打力(打率とホームラン)と投手の防御率・勝敗のみ。

これら以外に、右のような特徴が、かくしデータとして入っています。

何度もプレイして、いち早く自軍の選手のかくしデータをつかむこと。さらに、相手チームの選手の弱点を知ることが、トッププレイヤーへの近道です。

全選手	走力	走るスピード。走塁だけでなく、守備の時にも影響が出る。
	守備力	捕球能力とスローイングのすばやさに関するアータ
	肩の強さ	遠投力。外野手やショート・サードなどは特に重要。
投手のみ	スタミナ	これが低いと、すぐにタマの切れがなくなる。
	スピード	どのくらい速い球が投げられるか。
	タマの切れ	カーブ、シュートの切れ。そしてフォークなどの有無。

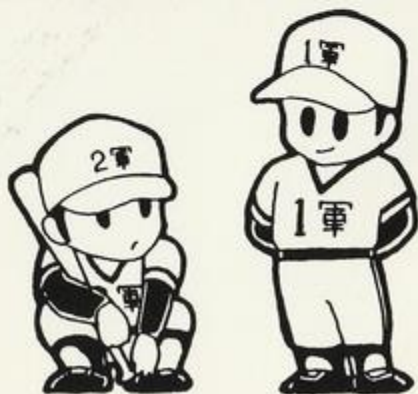
ハンディ戦も、また、たのしい!

2人プレイで、両プレイヤーの間に力の差がすぎるときには、ハンディ戦で激闘!

うまいプレイヤー側が、エディットモードを使って、2軍のメンバーをたくさん先発させれば、ハンディがついて試合がおもしろくなります。

また、1人プレイの場合でも、弱いメンバーで、どこまで闘えるか、たのしむ方法もあります。

※なお、ゲームに登場する球団名、選手名などは、すべてフィクションであり、実在のものとは関係ありません。





HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL. 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL. 03-260-4622
営 業 所 札幌, 東北, 名古屋, 大阪, 福岡

HuCARD はハドソンの商標です