

HE
system
PC Engine

バックアップ
メモリ
128K/256K

これがプロ野球'90

©1990 INTEC INC.

HuCARD

このたび、INTECのHuCARD、これがプロ野球'90を

お買い上げいただき、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、正しい使用方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・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 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール(消毒用)を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

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

ゲームの中に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^{sen yō}専用_{system}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、及び買貨業に使用することを禁じます。



これがプロ野球90



PUSH RUN BUTTON

INTEC

© 1990 INTEC INC.

ごあいさつ

「これがプロ野球90」は、キミ自身がプロ野球チームの監督になりサインを出したり、選手達を特訓しチームを勝利に導く本格的野球シミュレーションゲームの90年版です。

試合に出場する252名の選手はすべて実名。もちろん打率やホームラン数も実際のデータそのまま。

また、選手として試合に出場し、今までにない興奮が味わえます。(マルチタップを使えば5人まで出場できるぞ。)

さあ、目指すは日本一の名監督。チームを優勝させるのも、最下位に落ちるのもキミの腕次第。鋭い勝負感でプレーボール。

ゲームモードは3つある



モード表示



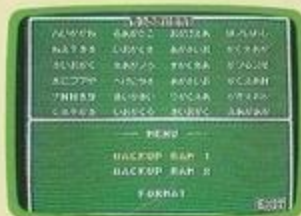
このゲームには3つのモードがあります。方向キー \oplus で \blacktriangleright を動かし、**RUN**ボタンでモードを決定してください。以下、 \blacktriangleright の移動は方向キー \oplus で行い、決定や画面の進行は、①または**RUN**ボタンで行います。②ボタンは、キャンセルやモードから抜ける時に使います。

オープンモード 1試合だけゲームができます。プレイヤーチーム(1P)と対戦相手(COM)を決定してください。よく相手チームを研究しといてね。

ペナントモード 日本一目指して戦い抜きます。最初からプレイしたい人は、40か130試合モードを選び、プレイヤーチームを決めてください。ペナントレースを続けたい時は、コンティニュー(3頁コンティニュー参照)を選んでください。

VSモード 友達どうしで対戦できます。(1P)、(2P)それぞれ、そのままスタートさせるか、コンティニュー(3頁コンティニュー参照)を選んでください。VSモードでは、マルチタップが必要です。

ゲームをコンティニューするとき



オプション CD-ROM² システムや天の声^{てん こゑ} 2 を接続^{せつぞく}している人は、MENUの「BACKUPRAM1」、「RAM2」を選んでゲームのロード、セーブ^{おこな}を行ってください。

※注 バックアップラムに記録^{きろく}すると、古いデータは消去^{しょうきょ}されます。

新しいバックアップラムはFORMATしましょう。
FORMATすると、バックアップラムの内容は全部消去されます。



パスワード パスワードを直接入力する場合、方向キー^{ちゆうせいはりよく} \leftarrow と \rightarrow で入力する文字^{ごご}を選んでください。訂正は \rightarrow \leftarrow を選び、 \blacksquare を動かして行ってください。入力がすべて終わったら **END** を選んでください。パスワードがOKなら画面が勝敗表^{しょうぱいひょう} になり、ミスがあると画面は変わりません。**EXIT** を選ぶと、バックアップラム、パスワード^{せんたくがめん} 選択画面になります。

ゲームの基本的な流れは、「球団の決定^{きゅうだん けつてい}」 → 「オーダー提出^{たいしつ}」です。
ペナントレースの場合は試合の前後に勝敗表を見ることができます。

オーダー提出画面で自分のチームを作ろう!

①

MENUでは、方向キー \oplus と①ボタンでコマンドを決定し、
①ボタンでコマンドをぬけることができます。

“せんしゅいれかえ”

選手どうしをいれかえるコマンド。いれかえる2人の選手を選んでください。

“しゅびいれかえ”

先発選手の守備位置をいれかえるコマンド。いれかえる2人の選手を選んでください。
(ピッチャーとキャッチャーは、それぞれでしかいれかえができません。)

“PADセレクト”

各パッドで操作できる選手を選ぶコマンド。方向キー \oplus でパッドナンバーを変更でき、
ゲーム中でもパッドセレクトができます。

“EXIT”

試合開始コマンド。ワクワク、ドキドキ。期待に胸おどるゲームの始まりです。

① 守備位置

② 名前

③ 投打(R:右 L:左 S:スイッチ)

④ 打率(野手)、防御率(投手)

⑤ 本塁打数(野手)、体力(投手)

100% ← 青 黄 赤 黒 → 0%

⑥ PAD

⑥ PADセレクト

選手または監督がどのPADで操作できるかを表示。

P1はPAD1、COMは自動を意味します。

*④⑤の打率、本塁打数、防御率は89年ペナントレース終了時の成績です。

せんぱつ

ひかえ

		9	いのうえ	捕	.298	12	COM
		4	がわい	捕	.254	15	COM
		7	はる	捕	.291	4	COM
		8	クロマティ	捕	.261	25	COM
ジャイアンツ		5	おがき	捕	.378	15	COM
		3	おがき	捕	.268	12	COM
ふじた P1		2	おがき	捕	.393	1	COM
		1	さとう	捕	.228	5	COM
			さとう	捕	1.62	0	COM
MENU		野手	よしむら	LL	.179	0	
せんしかいわがえ			つらゆん	LL	---	---	
しゅび いわがえ			おがき	RS	.308	3	
PAD セレクト			とつた	捕	.200	1	
EXIT			とつた	捕	.183	1	
			おおも	LL	---	---	
		投手	やまくら	捕	.120	1	
		投手	まさはら	捕	1.79	0	
			くわた	捕	.60	0	
			あやも	LL	.73	0	
			ひろた	捕	.35	0	

プレーボール



監督は選手たちにサインをだし、勝利へ導かなければなりません。サインは、全選手の守備位置やランナーの様子分かる対決画面で教えてください。バッターが打つと球場画面にきりかわり、選手一人一人が動きますので作戦をたてる時の参考にしましょう。



監督のメニューは、ピッチャーが投球モーションを起こす前に「SELECT」ボタンを押すと左ウィンドウに現われます。攻撃側の「サインプレー」「ランニング」、守備側のバッテリーの各サインは方向キーの上下左右と対応しています。

サインの有効時間

有効時間	攻撃側	守備側
1球ごと	サインプレー	
打者1人の間		バッテリー
1イニングの間	ランニング	しゅびいち

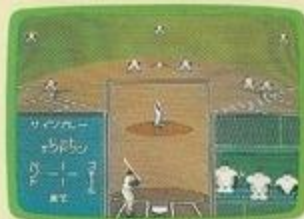
各サインのキャンセルはIIボタンでできます。Iボタンで決定してからサインをキャンセルしたい時は、もう一度、「SELECT」ボタンを押してください。

キミが監督だ!



こうげき さいたい ぼうぎょ す のうでき さくせん じょうきょう おう
「攻撃は最大の防衛なり」頭脳的な作戦や状況に応じた
サインで相手の意表をつき、勝負、勝負!

こんなにあるぞ! 攻撃のサインプレー



ヒットエンドラン

きやくてん めき
逆転サヨナラのチャンス! ランナーはホーム目指してダ
ッシュ!!
かんどう しょうぶ み
監督の「勝負カン」の見せどころ。



ピンチヒッター

ゆめ たいだきやくてん せんしゅ ちょうし
ねえ! 夢の代打逆転ホームラン。選手の調子をみて、
ピンチヒッターを使い分けよう。控え選手の中から選ん
でね。



ピンチランナー

「足のおそい選手にムリをさせるよりは…」たまには選手に思いやりをかけるのも監督の役目だよ。控え選手の中から選んでね。

『ピンチヒッター』、『ピンチランナー』でキャッチャーを交代させた時、次の回の守備では自動的に控えキャッチャーが出場します。

こんなにあるぞ / 守備のサインプレー

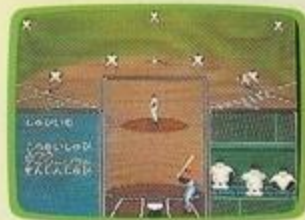


点数を与えなければ、試合に勝てる。監督は常にピッチャーの調子や試合状況を把握しておかないといけません。



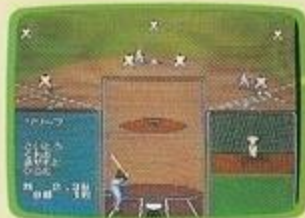
バッテリー

バッテリーが困っているときは、キミがアドバイスを与えてやろう。時には敬遠も大事。



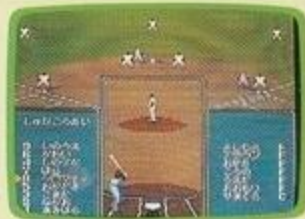
しゅびいち

「強打者だ！バック、バック」「スクイズだ！前進前進」
 など状況に応じたシフトで、ピンチを切り抜けよう。



リリーフ

ピッチャーが疲れてきたら代えてあげる。これも監督の
 仕事。勝ためには仕方ない。



しゅびこうたい

「試合も後半に入ったし、このまま何事もなく勝ちたい
 なあ」。堅実なキミは守備固めをしちゃおう。

ステータスコマンド



選手せんしゆのことをよく知しらないと監督かんとくはつとまりません。選手せんしゆを選えらぶと、左ウインドウひだりに、その選手せんしゆの能力のりよくが表示ひょうじされます。

野手・補手 <small>やしゆ ほしゆ</small>	○なげ○うち	R:右 <small>みぎ</small> L:左 <small>ひだり</small> S:スイッチ <small>1</small>
------------------------------	--------	--

げんざい

.000 ○本	打率 <small>だりつ</small> 、本塁打数 <small>ほんらいだすう</small> 、ペナントモード中の成績 <small>ちゆう せいせき</small>
しゅびりよく ○○○○○○○○	この値 <small>あたい</small> が高 <small>たか</small> ければ、エラー <small>すく</small> が少 <small>すく</small> なくなり、機敏 <small>きびん</small> に動作 <small>どうさ</small> することができ <small>でき</small> る。
だりよく ○○○○○○○○	この値 <small>あたい</small> が高 <small>たか</small> ければ、ジャストミート <small>ジャストミート</small> しやす <small>やす</small> くなる。

投手 <small>とうしゆ</small> 手 <small>しゆ</small>	○なげ○うち	R:右 <small>みぎ</small> L:左 <small>ひだり</small> S:スイッチ
--	--------	---

○勝○敗 <small>しゆう ぱい</small>	勝敗 <small>しゆうぱい</small> 、ペナントモード中の投手成績 <small>ちゆう とうしゆ せいせき</small>
たいりよく ○○○○○○○○	1試合登板 <small>いっしあうばん</small> ごとに变化 <small>へんか</small> します。これが減 <small>へ</small> ってくると、コントロール <small>こんとろ</small> や球 <small>たま</small> の切れ味 <small>きりあじ</small> に影響 <small>えいさう</small> がでます。
スピード ○○○○○○○○	この値 <small>あたい</small> が高 <small>たか</small> ければ、速 <small>はや</small> い球 <small>たま</small> がなげられます。
へんかきゅう ○○○○○○○○	この値 <small>あたい</small> が高 <small>たか</small> ければ、切れ味 <small>きりあじ</small> の鋭 <small>すだ</small> い変化球 <small>へんかきゅう</small> が投げられるようになり <small>なり</small> ます。

PADセレクトコマンド



劇^{げき}的^{てき}な場^ば面^{めん}も自^じ分^{ぶん}で可^か能^{ねい}。そ^その^の方^{かた}が感^{かん}動^{どう}が^{おお}大^{だい}き^いいヨ。試^し合^あ途^と中^{ちゆう}にオ^おーダ^ー提^{てい}出^{しゆつ}画^が面^{めん}で設^{せつ}定^{てい}し^た PAD^{パッド}ナン^{なん}バ^ばーを^を変^{へん}更^{こう}で^{でき}ま^す (設^{せつ}定^{てい}方^{ほう}法^{ぽう}は、5^ご 頁^{えい} オ^おーダ^ー提^{てい}出^{しゆつ}を^を参^{さん}照^{しやう})。操^{そう}作^{さく}し^{たい} 監^{かん}督^{とく}・選^{せん}手^{しゆ}の^のと^とこ^ころ^ろま^まで^で 上^{じやう}下^げキ^ーを^を使^{つか}っ^てカ^かーソ^ール^るを^を移^い動^{どう}さ^せ右^{みぎ}側^{がわ}の^の“COM”^{こむ}を^を左^{ひだり}右^{みぎ}キ^ーで^で変^{へん}更^{こう}し、①^{いち}ボ^おタ^んを^を押^おし^ます。



例^{れい}え^ば左^{ひだり}図^ずの^のよ^よう^うな^な場^ば合^あい^わば^ば PAD^{パッド}1^{いち}の^の人^{ひと}は^は“ふ^ふじ^じた^た”と^と“は^はら^ら”を^を操^{そう}作^{さく}で^{でき}、^と“ま^まき^きは^はら^ら”は^は PAD^{パッド}2^にの^の人^{ひと}が^が操^{そう}作^{さく}で^{でき}ま^す。

右^{みぎ}図^ずの^のよ^よう^うな^な場^ば合^あい^わば^ば 監^{かん}督^{とく}だ^け PAD^{パッド}2^にの^の人^{ひと}が^が操^{そう}作^{さく}し、選^{せん}手^{しゆ}は^はす^すべ^べて^てコ^こンピ^ひユ^うー^たガ^が行^いい^ます。



“PAD^{パッド}セ^せレ^れク^くト”^とで^で選^{えら}ん^んだ^だ自^じ分^{ぶん}の^の選^{せん}手^{しゆ}が^が、分^わか^から^らな^なく^くな^なっ^たら^ら、PAD^{パッド}1^{いち}の^の (RUN) ボ^おタ^んを^を押^おし^てく^ださ^い。選^{せん}手^{しゆ}の^の頭^{あたま}上^{うへ}に^に PAD^{パッド}ナン^{なん}バ^ばーが^が表^{ひょう}示^じさ^れま^す。

パ^ぱド^どで^で操^{そう}作^{さく}さ^れて^てい^いる^る選^{せん}手^{しゆ}に^に対^{たい}して^{して}の^のサ^うイ^んは^は受^うけ^つけ^られ^ませ^ん。

PAD^{パッド}セ^せレ^れク^くト^とで^で選^{えら}べ^べる^る選^{せん}手^{しゆ}は^は一^{ひとり}人^{ひと}で^です (監^{かん}督^{とく}は^は含^{ふく}め^ませ^ん)。い^いつ^つで^でも^も PAD^{パッド}セ^せレ^れク^くト^とで^で操^{そう}作^{さく}する^る選^{せん}手^{しゆ}を^をか^かえ^える^るこ^こと^とが^がで^{でき}ま^す。

監督だけじゃない、選手にもなれる!

監督だけじゃつまらない。やっぱり野球は打たなくちゃ、投げなくちゃ。
 下の操作方法を見てPADセレクトで選んだ選手を自分で操作しよう。

攻撃側(こうげきがわ)

バッター

打つ位置の決定



でバッターの位置を変える。

バッティング



でバットの高さを決めながら①で打つ。
 (②でバント)

ランナー

盗塁

② 進塁

① 帰塁

守備側(しゅびがわ)

ピッチャー

ピッチング



で球のコースを決めながら①で投げる。

球種



投球モーションの間に球種を決める。

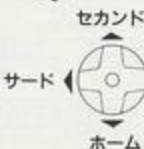
フィールダー

フィールディング



で操作します。

送球・タッチ



ベースを決めながら

ファースト①で送球

②でタッチ

トレーニングメニュー

ペナントレースで1試合が終わったら、勝敗に関係なく自分のチームの選手を一人だけトレーニングできます。どの選手を鍛えるかは、左上のステータスを参考にして決めて下さい。ステータスの内容は10頁のステータスの見方で確認して下さい。

や 野 捕 手	しゅびれんしゅう	しゅびりょくを鍛えます。
	だけきれんしゅう	だりょくを鍛えます。
とう 投 手	"かんぜんきゅうよう"	たいりょくを回復させます。
	"ストレートなげこみ"	スピードを上げます。
	"へんかきゅうなげこみ"	変化球が上達します。

トレーニング次第で、本物の選手以上の活躍をするスター選手を育てることができるので、心を鬼にして選手をきたえましょう。

マルチタップで5人同時に遊べるぞ!



5人で遊ぶときはマルチタップと人数分のPADが必要です。マルチタップ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。



INTEC

●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
 インテック エンジンデスク ☎03-378-2680

●本商品の輸出、使用営業及び買貨を禁じます。