

PG  
Engine

namcot

プロ野球  
ワールドスタジアム  
WORLDSTADIUM



「遊び」をクリエイトする  
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榎町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。

namco

HE  
system

©1986 1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

HuCARD



## —ごあいさつ—

「全国7650万の、ジャパンリーグ  
ファンの皆様、こんにちは！

このたびはナムコットのPCエ  
ンジン用ロムカード『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。

プレイの前にこの取扱説明書  
をお読み頂きますと、よりいっそ  
う楽しく遊ぶことができます」

## 使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、カードを無理に折り曲げたりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。



**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。その線でカース、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** カース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も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ガスパローズ！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。どうも今日はお忙しいところ、ありがとうございました。





# 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。どうぞよろしくをお願いします。

**一同** よろしくをお願いします。

**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が、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はあります。

**みすたあ** それでも他球団よりはトータルな総合力ですが、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。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、ドラサンス、タイタンズあたりが有力じゃないでしょう。

**司会** なるほど、レールウェイの打線は言うまでもありませんし、ドラサンス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いますよ。

**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。

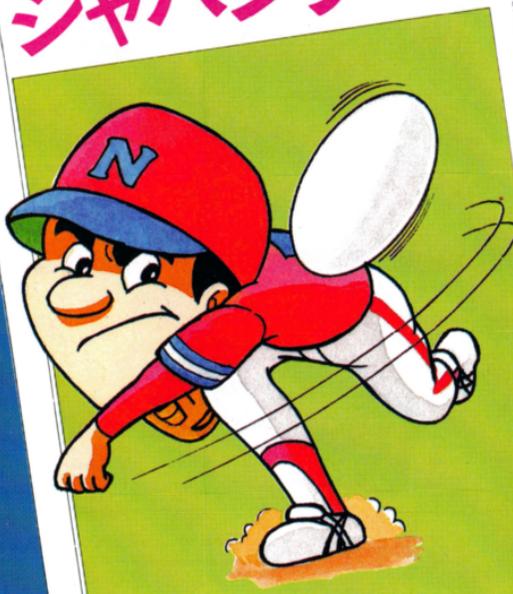
**司会** と、おっしゃいますと？



ナムコットスポーツ  
4月10日(日) 発行所 namcot  
〒146 東京都大田区多摩川12-8-5

昨日の試合	N 6	R 0
6	0	0
5	0	0
4	0	0
3	0	0
2	0	0
1	0	0
0	0	0
合計	6	0

# ジャパンリーグ開幕



N	3	0	0
1	1	0	0
1	1	0	0
1	0	0	0
1	0	0	0
1	0	0	0
2	4	1	0
1	2	0	0
1	2	0	0
合計	6	4	5

# びびり完封だ!!

手一離せば、どしの

「びびり完封だ!!」

■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

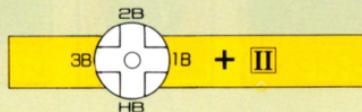
投手の名前  
防ぎよ率

●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すとリセットができます。



タッチ!



ベースからとび出たランナーをアウトにするときなどは、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と、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切です。ちっちゃ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。



# 5 フィールディング



## 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。



## 送球！ 3B 1B + I

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。

# 幻の3球団を、キミは見る事ができるかな!?

## ■ナムコットスポーツ



試合が終るとナムコットスポーツが結果を発表します。1人用で勝ったときは年棒やパスワードも表示。パスワードはコンティニュープレイに必要なので、しっかりメモしておこう。



## ■ルールブック■

- 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人用は7連戦を行い、さきに4勝したチームが勝ちです。
- 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。
- 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って下さい。
- 実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- 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

### ■まず、モードを決めよう!



セレクトスイッチで1P (1人用: コンピュータと対戦)、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。



### ■好きなチームを選んで遊べるぞ!



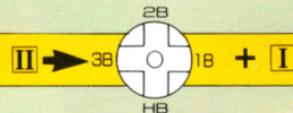
**1人用** 方向キーでチームを選びスイッチIで決定、続けてスイッチIを押すと右はしのチームから対戦。前のプレイの続きをするときは先にパスワードを入力(方向キーを上下で文字の選択、左右でケタの移動)して下さい。



**2人用** 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。それぞれ方向キーでチームを選び、スイッチIを押して決定して下さい。

投手によって球速や変化球のキレが違ってくるぞ

### ■けんせい球



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。



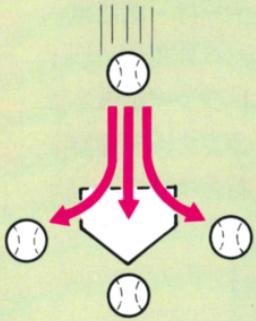
### ■リリーの送り方

ピッチャーの交替は、ランスイッチでタイムをかけて行きます。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。

# 4 ピッチング



投げる

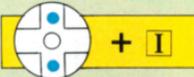


## 1 ピッチャーの位置



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



スイッチ1で投球開始。このとき方向キーを下に押せば速球、上ならチェンジアップカブ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。

こうしてゲームをはじめよう！

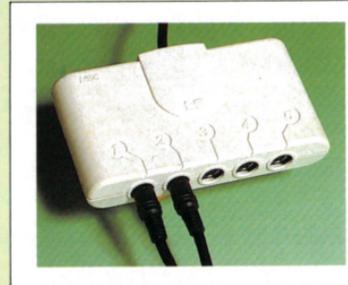


**ウォッチ** コンピュータの2チームを、先攻チーム、後攻チームの順番で決定します。それぞれ方向キーでチームを選び、スイッチ1を押して決定して下さい。

## 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1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下さい。なお詳しくはPCエンジンの取扱説明書をお読み下さい。



## 打っ!

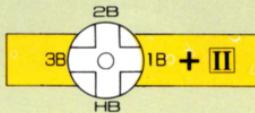


方向キーでバッティングポジション（バッターの立つ位置）を決め、スイッチⅠでバットを振ります。慣れてくれば、それを同時に行って確実にミートすることもできるでしょう。また、スイングの途中でスイッチⅠを離すと、バントをすることもできます。



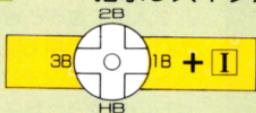
## 走る!

### ■進 塁



ランナーを進めるには、方向キーで次の塁を指示しスイッチⅠ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。

### ■帰 塁



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

## 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。



## 代 打



ランスイッチを押し、次に攻撃側のスイッチ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Ⅰで打者表示です。方向キーで選びスイッチⅠで決定。

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バツと止められるようなら大丈夫。



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 ッ チ ア ッ プ

## 送 り バ ン ト