
HE
system
PC Engine
Vol.11
©1988 HUDSON SOFT
パワーリーグ
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
HuCARD

このたびは、ハドソンのHuCARD、〝パワーリーグ〟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 system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＋幻の球団ヒューピーズの計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、リーグ優勝ののち日本一になると、幻のチーム"ヒューピーズ"(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できます。
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。

VS MODEにはマルチタップが必要！



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。

試合開始までの手順

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。

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。

モード選択画面



5タイプのモードのうち、どれにするかを選びます。

チーム選択画面



12球団の中から自軍を（オープンモードでは相手も）選びます。

エディット画面



方向キーと①ボタンで、選手を入れかえます。

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。

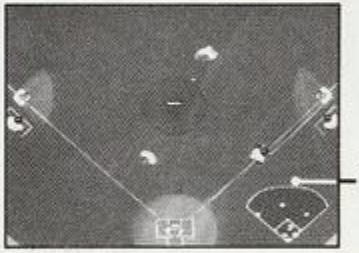
メイン画面



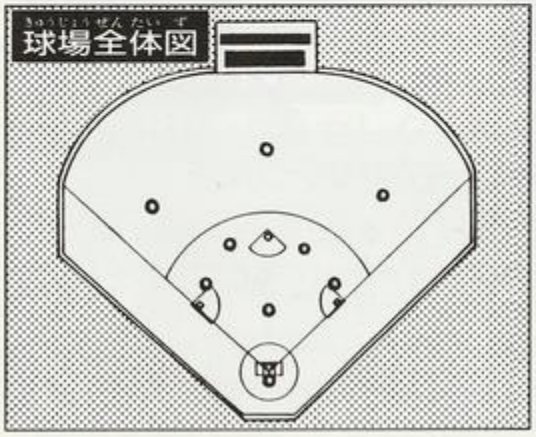
バッターとピッチャーの対決が、3D感覚で繰り広げられます。

ランナーのウインドゥは、その塁上に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インドゥは、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下さい。

操作方法(攻撃側)

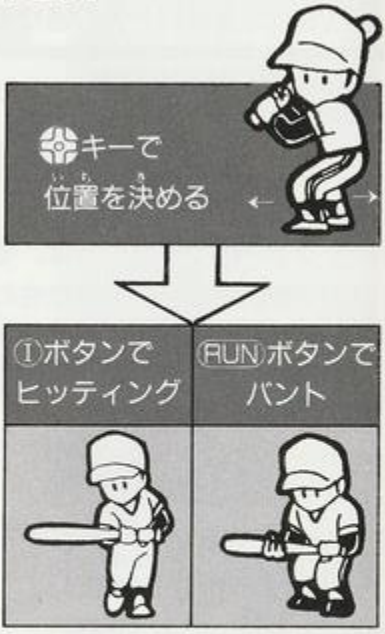
バッティング　ホームランめざして好球必打



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の位置を動かし、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。

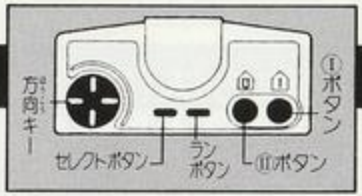


ハイテクニック　打つ瞬間に方向キーでハイテク操作



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。



走塁　次の塁へ果敢に挑め！

盗塁、タッチアップなど、走塁はとて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・Ⅱ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。Ⅱで進む。



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なるまで、しっかり練習して下さい。

キー＋Ⅱボタンで進塁	キー＋①ボタンで帰塁
	
方向キーでランナーを進めたい塁を指定し、Ⅱ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。	方向キーでもどりたい塁を指定し、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。

Ⅱボタンを押すとキャンセルされます。



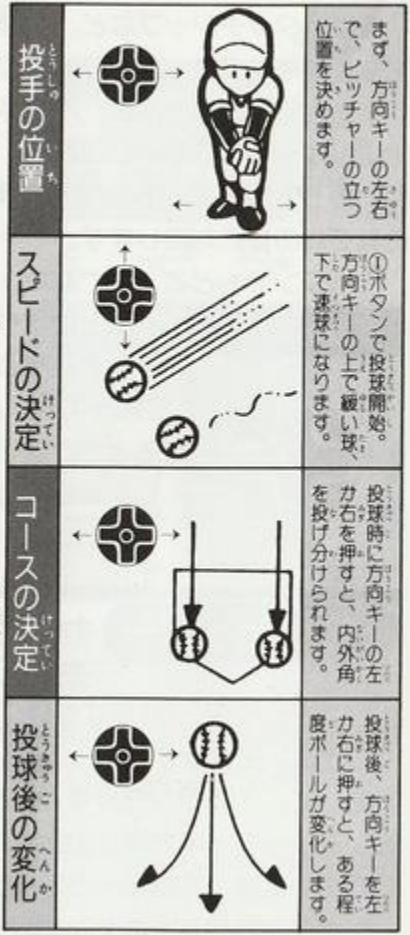
ピッチング　スピードの変化とコースで勝負!!



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

ピッチングの方法は右の図表の通り。この時、パッドの操作（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。

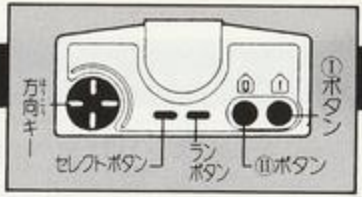


ピッチャーの交代　セレクトボタンで交代



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。Ⅱボタンでキャンセル。



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	✣ ＋Ⅰ	打球を追っている時にⅠ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	✣ ＋Ⅰ	捕球後、方向キーで塁を指定しⅠ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	✣ ＋Ⅱ	捕球後、方向キーで塁を指定しⅡ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	Ⅱ→✣＋Ⅰ	ピッチャーがけんせいする時は、まずⅡ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Ⅰ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。



エディットモードについて

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。

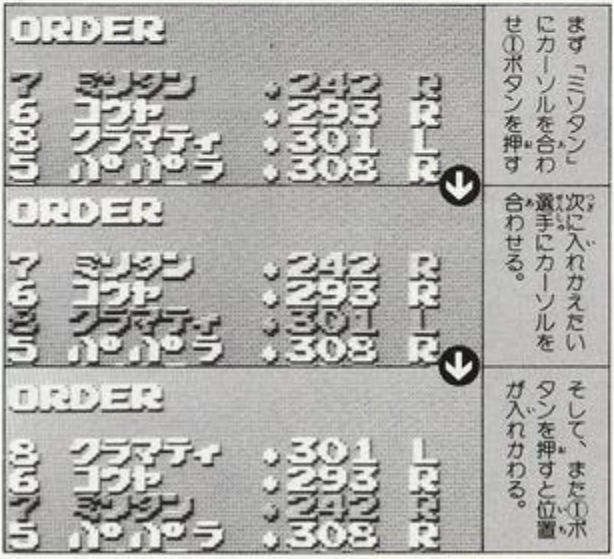


方向キーとⅠボタンで選手を入れかえる

先発オーダーの変更は、「○○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。



選手の特徴（かくしデータ）をつかもう！

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。

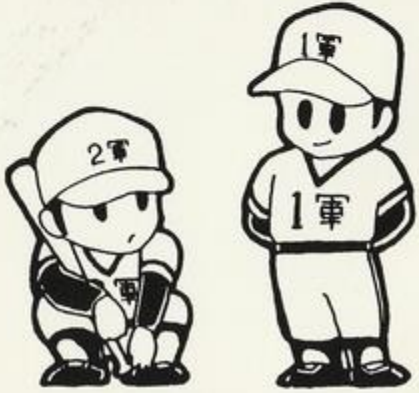
全選手	走力	走るスピード。走塁だけでなく、守備の時にも影響が出る。
	守備力	捕球能力とスローイングのすばやさに関するデータ
	肩の強さ	遠投力。外野手やショート・サードなどは特に重要。
投手のみ	スタミナ	これが低いと、すぐにタマの切れがなくなる。
	スピード	どのくらい速い球が投げられるか。
	タマの切れ	カーブ、シュートの切れ。そしてフォークなどの有無。

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ありすぎるときには、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