HE system
PC Engine

ナグザット スタジアム



©1990 naxat soft

naxat soft

HuCARD

このたびは、㈱ナグザットの **HuCARD**『ナグザットスタジアム』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。

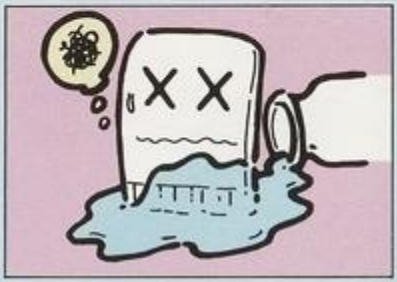
1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。またカードを無理に折り曲げたりもしないでください。

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 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（消毒用アルコール）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分の小休止を取ってください。





※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替えいたします。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、および賃貸業に使用することを禁じます。

ナグザットスタジアム開幕!!

投げる／打つ／走る／次々に飛び出す、超美技(ファインプレー)。
いよいよ「ナグザットスタジアム」が開幕(オープン)するゾ!!

本格的ベースボール気分でプレイする「ナグ・スタ」。このゲームでは、14球団の各選手のデータはもちろん、球場内に風をふかせたり、選手が平凡なフライをエラーしたり…と、かなりリアルなゲーム展開が楽しめるようになっているんだ。それにペナントモードでは、最高130試合までの対戦ができちゃうから、本物のペナントレース気分も十分に味わえちゃうってことだよネ。もちろん優勝すると日本シリーズも待ちうけているし、それに2プレイヤーでの対戦もOKだから、友だちを集めて白熱のペナントを楽しんじゃうってこともできるんだ。他にもエディットモードを使えば、時速200kmのピッチャーや4割・55本塁打のバッターのいるオリジナルチームを作ることもできちゃうゾ。
機能もデータも充実の「ナグ・スタ」で、キミも本格ベースボールゲームを目いっぱい体験してくれ！





フランチャイズは4球場だ!!



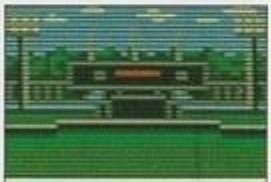
DM std.
センター 122m
両翼 100m



JG std.
センター 120m
両翼 91m



KS std.
センター 120m
両翼 91m



SB std.
センター 120m
両翼 95m

画面表示 ●メイン画面・フィールド画面の見方

メイン画面

「ナグ・スタ」のメインになるのが、右の画面です。この画面を基準にして試合は進行します。
プレイヤーは、この画面でピッチング、またはバッティングをおこなってください。
また、画面中の表示は右のとおりになっています。



フィールド画面



バッターが打ったときやランナーが盗塁したときなどには、自動的にフィールド画面が表示されます。このフィールド画面は、ボールの動きに合わせてスクロールします。またこのときランナーは画面右下のランナー表示で示されています。
打球やランナーの位置を確認しながら、守備や走塁をおこなってください。

●選手データの見方

投手のデータ

「ナグ・スタ」では、それぞれの選手にいろいろなデータがインプットされていて、ひとり一人が特徴ある選手にセットされています。ピッチャーのデータは下のとおりです。画面の一番上に表示されているアルファベットの項目が、選手の特徴を表わすものです。



Arm：投球フォーム	R：右変化球のキレ
Rは右腕、Lは左腕	右投手ならカーブ・スライダー
Sサイドスロー、Uアンダースロー	L：左変化球のキレ
ERA：防御率	右投手ならシュート・シンカー
投手の9イニングにおいての	F：落ちる球のキレ
平均的な失点を表わします。	フォークボール・チェンジアップ
Spd：スピード	St：スタミナ
速球の早さ	数字が大きいほど完投能力大

野手のデータ

野手の特徴については下のとおりです。この画面に表示されている選手が両チームの先発オーダーです。



BOX：打席	RB：打点
R＝右打席、L＝左打席	走者を帰す能力
S＝スイッチヒッター	R：ランニング
Ave：打率	足の早さ
いわゆるヒットを打つ確率	D：守備力
HR：ホームラン	守備能力・肩の強さ
いわゆる1シーズンの	SET UPでエラーオフに
ホームラン数	すると表示はありません。

P：ポジション	C：キャッチャー	1B：ファースト	2B：セカンド	3B：サード	SS：ショート	LF：レフト	CF：センター	RF：ライト

操作方法(攻撃編) ●ヒッティング・バント

ヒッティング



方向キーでバッターの打席位置を決定、①ボタンを押すとスイングします。スイングの高低はコンピュータが自動調節します。投球のタイミングに合せて、クリーンヒットをねらおう!

バント



①ボタンを軽く押すとバッターはバントのかまえをします。①ボタンの押し方によってバットの角度が異なるので左右への打ち分けができます。キャンセルはピッチャーが投げる前に、もう一度①ボタンを押します。足の早いバッターならセーフティバントも可能です。

ご注意

ヒッティングの時、あまり早く①ボタンをはなすと、当てただけのバッティングになります。確実に振りきってください。

■打撃成績



バッターが打席に立つと、前の打席までの打撃成績が表示されます。

POINT 1



バッターのスイングの瞬間に方向キーを押すと、ある程度、打球を打ち分けることができるソ。方向キーの上でダウンスイング、下でアッパースイング。また、右に押すと右へ、左に押すと左への打球が可能だ!

■コントローラーの各部名称



●盗塁・進塁・帰塁

盗　塁



方向キーで盗塁したい塁を押したまま、ピッチャーの投球と同時にⅡボタンを押すと、ランナーは次塁めざして走り出します。

進　塁

バッター、ランナーは球を打つと自動的に走り出しますが、次塁にたっすると止まってしまいます。２塁打コースの場合は、盗塁と同じように方向キーで２塁を指定してⅡボタンで進塁してください。

帰　塁



戻りたい塁を方向キーで指定してⅠボタンを押すと、ランナーは帰塁します。

●ランナーが２人以上いる時

２人以上ランナーがいる場合は、各ランナーへの塁指定と、ⅠまたはⅡボタンの操作が必要です。フライのときなどは、帰塁、進塁、タッチアップなどを考えて、操作してください。

方向キーで塁指定



走塁、送球、塁タッチには方向キーによる塁指定が必要です。

⚾POINT 2

●三盗も可能だ!!

キャッチャーの肩とピッチャーの球速によっては三塁も狙えるゾ。もちろんランナーの走力も必要だ。野手のデータでRの高い選手なら１ヒットでも３ベースだ。

●高等技術ラン&ヒット

ランナーが出たら方向キーとⅡボタンを押したままにする。ピッチャーが投げると同時にランナーは走り出すので、すばやくⅠボタンでヒッティング!! 決まればランナー１、３塁のチャンスだ。この方法だとダブルプレーも防ぎやすくなるぞ。ただし、けんせい球やフライを打ち上げた時には要注意。すぐ帰塁しよう。

操作方法〈守備編〉

●ピッチング・けんせい球

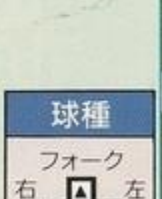
ピッチング

1 投球位置の決定

方向キーでピッチャーの投球位置を決定します。

2 スピードの決定

方向キーの上、下を押したまま①ボタンを押すと、上でチェンジアップ・フォーク、下で速球が投げられます。



3 コースの決定

①ボタンを押すとピッチャーは投球を開始します。投球を開始してからボールが手をはなれるまで、方向キーの左右を押すことでインコース、アウトコースを投げ分けられます。

4 変化球の投げ方

ボールがピッチャーの手をはなれてからも方向キーの右左を押すことで、カーブやシュートが投げられます。



けんせい球

ピッチャーが投球に入る前に⑪ボタンを押すと、フィールド画面になります。方向キーで塁指定をして①ボタンを押すと、けんせい球を投げることができます。



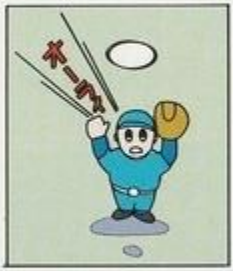
POINT 3

スピードや変化球のキレは投手によって違うゾ！投手データのSpd. R. L. Fを参考にして最も有効な投球を組み立てよう。また投手のスタミナを考えた適切な投手交代が、勝利へのポイントになる。



●捕球・送球・ファインプレー

捕　球



方向キーで野手を動かして打球をキャッチします。フライの場合は、捕球位置につくと、野手は手を上げます。
（SET UPで自動的に捕球するモードもあります。詳しくはP13をご覧ください。）
また、野手の内4人は自動的にベースカバーに入ります。動かせる選手をよく見きわめて操作してください。

送　球



キャッチしたボールは方向キーで塁指定して、①ボタンを押して送球します。①ボタンを押すタイミングが速いと速い送球ができます。
塁指定をしないで①ボタンを押すと、自動的に1塁へ送球します。また、野手によって肩の強さが違うので、外野への打球は、どこに送球するかがポイントになります。

塁タッチ



ボールをキャッチしてから、方向キーで塁を指定して、Ⅱボタンを押すと、野手は指定した塁に向かって走ります。塁指定をしないでⅡボタンを押すと、自動的に1塁に向かって走ります。ランナーを塁間にはさんだときや、ベースカバーがいないときに有効です。

ファインプレー



飛んできたボールに向って方向キーを入れ、①ボタンをタイミングよく押すと、野手はボールに飛びつきます。
ダイビングキャッチやジャンピングキャッチが可能です。



選手交代

タイム



選手の交代はピッチャーが投球モーションに入る前にできます。ピッチャー、バッター、ランナー、野手、どの選手でも交代が可能です。
RUNボタンを押すと「ＴＩＭＥ」が表示されます。この後、①ボタンを押すと控え選手が画面に表示されます。（※「ＴＩＭＥ」表示の時、キャンセルはもう一度、ＲＵＮボタンを押してください。）

攻撃側

攻撃側では、下のような画面が表示されます。方向キーの上下で交代するバッターまたはランナーを選び、①ボタンを押します。次に控え選手の中から代打、代走を方向キーで選び、①ボタンを押すと選手の交代は完了です。（キャンセルはⅡボタンを押してください。）



守備側

守備側では、右のような画面が表示されます。方向キーの上下で交代するピッチャーまたは野手を選びます。この時、画面下部は控え投手、または、控えの野手に自動的にかわります。あとの操作は「攻撃時」の選手交代と同じです。また、ピッチャーに代打を送った時は、次の回に控え投手を選びます。





モードの説明 ●WATCH MODE

ナグザットスタジアムには6つのモードがあります。
方向キーで選び（SELECTボタンでもOK）、RUNボタンまたは①ボタンを押すと各モードになります。



1P MODE
1人用、対コンピュータとの勝ち抜き戦です。

2P MODE
2プレイヤー同志の対戦です。

WATCH MODE
コンピュータ同志の試合を見るモードです。

PENNANT MODE
6チームを選んでのペナントレース。最高6人まで参加できます。

EDIT MODE
選手を自由に作れるモード。作ったチームは他のモードでプレイさせることができます。

SET UP
エラー、風、コールド、守備モードの変更など、試合の情況設定ができます。

WATCH MODE

WATCH MODEでは次の手順で操作をおこないます。

1.チームの選択
2.先攻・後攻の決定
　方向キーで選択後①ボタンで決定。

3.先発ピッチャーの決定
4.打順の決定
　コンピュータが自動決定

5.プレイボール

試合中に、SELECTボタンを押すと観戦スピードが早くなります。
①普通モード
②速いモード（1回押す）
③超速モード（2回押す）
※超速モードでさらにSELECTボタンを押すと普通モードです。

1P/2P MODE

1.チームの選択

方向キーで自分のチームを選び、①ボタンで決定します。(1P MODEのときには、決定後パスワードの入力があります。詳しくは6.パスワードを参照。パスワードを入力しないときには、①ボタンをもう1回押します。)次に対戦チームを同様にして決定します。※2P MODEでは、それぞれが自分のチームを選びます。



2.先攻、後攻の決定

方向キーの上下で選択、①ボタンで決定します。左が先攻、右が後攻です。



3.球場の選択

方向キーの上下で選択し、①ボタンで決定します。



4.先発ピッチャーの決定

方向キーの上下でカーソルを合わせ、①ボタンで決定。対コンピュータの場合、対戦相手はコンピュータが自動的に決定します(データの見方はP3をご参照ください。)

5.打順の決定

打順をかえたい選手を方向キーで選び①ボタンを押します。もう1名を同様にして選び①ボタンを押すと、選手は入れかわります。打順の組みかえが終了したら、Endにカーソルを合わせて、①ボタンを押します。
さあ、試合開始です。



6.パスワード(1P MODE)

1P MODEでは自分のチームが勝つと試合終了後にパスワードが表示されます。このパスワードは次回始めるときに、前回の続きから始めるためのものです。チーム選択の時に方向キーを使ってパスワードを入れると、前回の続きから試合ができます。

PENNANT MODE

1. NEW GAME·CONTINUEの選択

方向キーで選び①ボタンを押します。

2. 試合数の決定

方向キーの上下で試合数を選び①ボタンを押します。



試合数は10試合単位で、10～130試合まで設定できます。

3. チームの選択

方向キーと①ボタンの操作でペナントを戦う6チームを決定します。



5. 先発ピッチャーの決定

6. 打順の決定

1P/2P MODEと操作は同じです。

4. プレイヤー、球場の選択

今までの操作で下の勝敗表の画面になります。
赤色の文字がカーソルを表わしています。

- ●各チームの操作を方向キーの左を押して決定します。
  M：人による操作　C：コンピュータによる操作
- ●P(プレイヤー)をすべてMにすると、最高6人まで参加できます。※対戦チームが両方M(人による操作)のときには、2プレイヤーで試合を行ないます。
- ●SAVE
  ペナントをセーブするときは、方向キーを合わせ、①ボタンを押すと、セーブ画面になります。
  ①バックアップラムを使用している場合は、SAVEを選び①ボタンを押すとセーブします。
  ②パスワードも表示されます。



- ●フランチャイズ球場の決定
  方向キーの右を押して決定します。
  プレイヤー、球場を決めたら①ボタンを押します。

★CONTINUE

- ●バックアップメモリを使用している場合は、CONTINUEを選び①ボタンを押すと、セーブしたところからゲームができます。
- ●パスワードを方向キーで入力し、①ボタンを押します。

コンピュータVSコンピュータの時

勝敗表の画面で①Ⅱボタンを押すとコンピュータの試合が観戦できます。勝敗表の画面で①ボタンを押すと、結果のみの表示に戻ります。
※WATCH MODEと同様に観戦スピードはSELECTボタンでかえられます。

EDIT MODE

夢の打率4割、球速200キロが設定できる。

EDIT MODEではX、Yチームの選手データを変更できます。最初はXチームはCリーグのオールスター、YチームはPリーグのオールスターに設定されています。

野手のデータ

方向キーで変更したい項目にカーソルを合わせて①、Ⅱボタンで操作してください。ネームの入力はひらがな5文字まで、ダク点マルも1文字です。各データの入力範囲は次のとおりです。必ず、先発メンバー8人はポジションがかさならないようにしてください。

打　率：	.000～.400
ホームラン：	0～55
打　点：	0～145
走　力：	0～9
守備力：	0～9



投手のデータ

野手のデータと同じように操作します。各データの入力範囲は右のとおりです。

防御率：	0.00～9.05
球　速：	100～200
右変化：	0～9
左変化：	0～9
落ちる球：	0～9
スタミナ：	0～90



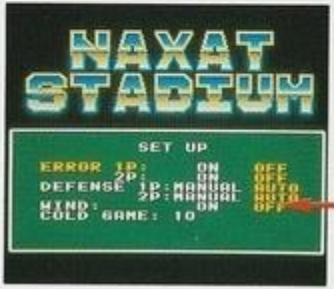
データのセーブ

野手と投手ともデータの設定が終ったらカーソルをEXITに合せます。そのまま①ボタンを押すと、設定したX、Yチームのデータで各モード楽しめます。ただし1回電源を切ると、設定したデータは消えます。バックアップラムを使ってデータはセーブできます。方向キーでチームを選び①ボタンでセーブします。



SET UP

ナグザットスタジアムでは４つの状況、ルールが設定できます。方向キーの上下でモードの選択、左右で設定します。各モードの設定が終り、①ボタンを押すと決定されます。





●WIND [ON] の時
メイン、フィールド画面の右下に風力、方向が表示されます。風は攻守、各イニングごとに変化します。

ERROR

〔ON〕各選手の守備力が違ってきます。守備位置を変わると守備力が下がります。
〔OFF〕各選手の守備力が一定です。守備位置を変えても守備力は一定です。

DEFENSE

〔AUTO〕コンピュータが守備範囲内で自動的に捕球する。
〔MANUAL〕プレイヤーが捕球操作をする。

WIND

〔ON〕試合中に風がふく。
※DM球場ではふかない。
〔OFF〕風がふかない。

COLD GAME

コールド有、無と点差を設定できます。１点から10点差までの間で設定できます。

バックアップラムの整理

PENNANT/EDIT MODEでデータをセーブする時、バックアップラムがいっぱいだと、セーブができません。不必要なデータを削除しましょう。カーソルをDELETEに合わせて①ボタンを押します。次に不必要なファイルを選び①ボタンを押すと、オレンジ色から赤色にかわります。もう1回①ボタンを押すと削除します。



株式会社 ナグザット
〒101 東京都千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F
TEL.03-839-0080