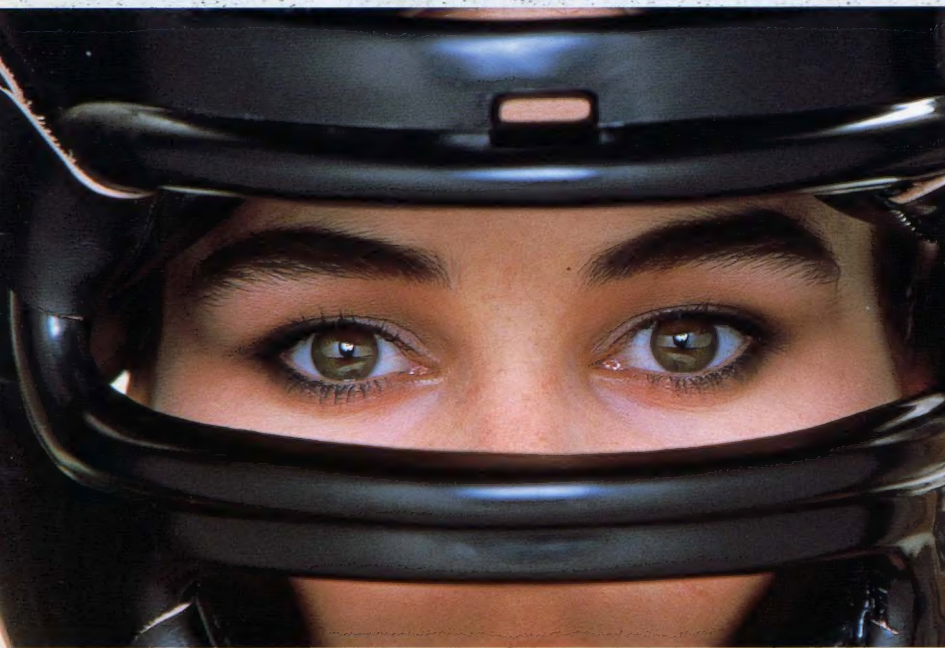


BASEBALL ◊ THE PROFESSIONAL BASEBALL ◊

PENANT RACE

THEプロ野球 激突ペナントレース



PROFESSIONAL BASEBALL ◊ THE PROFESSIONAL

すごい野球ゲームが現われたものだ!!

THE プロ野球 ●コナミ 5,800円(MSX2)

激突 ペナントレース

まあなんですわ、コナミさんが本腰を入れて作ってくださった野球のゲームだけのことはありそうですね。ただ発売がちょっとノビノビになったのが、ドキドキものでしたけれども。ま、それもシエブアップのため、究極のゲームにするための必要な時間だったんでしょね、と、よい方向に理解させていただきましょよ、はい。とにかく、売れることにまちがいはないと思うし。ゲーム界において、出来のよろしい野球ゲームは必ず売れる、という歴史があるし。ま、とりあえず、見てみましょーか。

1988年5月19日、発売です。どうやら、とてつもなくおもしろそうです。ということで別冊付録にしました。常に、お手元にどうぞ!

野球うするならあ

ご存じのはずでしょう。かなり前から、記事にはなっていましたから、このソフト。しかし、謎のバールを取るに至っては、こんなに遅れてしまいました。

で、もう一度、おさらいです。究極のおさらい。

ひとりて野球、ふたりでも野球、自分で作りあげたチームを

6つまでディスクにセーブできる、最大6チームで長期間にわたるペナントレースも開催できる、既成のチームあるいはエディットしたチームから2チーム選んで勝手に対戦させられる……。

機能大盛り、大騒ぎ。さ、ソフトの内容を頭に入れて、プレイボールといきましょう!



GORO
平凡パンチ
プレイボーイ?
ありゃりゃ
ありゃ
ありゃりゃ

プレイボール

画面切り替えて



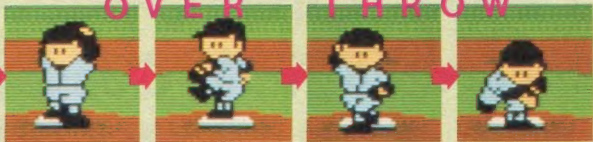
●投げる、打つ、は、いわゆるバックネット裏から見た感じ。打ったとなれば画面がチェンジ。バックネット後方上空からの視界に。この一連の操作は、すべてジョイスティックのみで行なわれるのだよ。

日本人はやきう好きー!

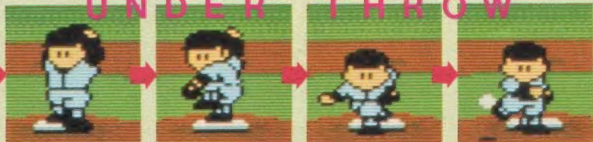


投げて、打って、走って、あふんしく楽しむ

OVER THROW



UNDER THROW



●球を投げるのはピッチャーだ。このゲームでは、2種類、というか、2通りの投げ方をするピッチャーが登場する。オーバー・スロー、いわゆる上手投げ。そして、アンダー・スローの、下手投げ。それぞれ、右投げ、左投げの人がいるから、都合

4通り、ということになるのかな。それらのピッチャーの手から繰り出される球種は、ストレート、カーブ、シュート、フォークボール。最高球速がなんと160キロメートル！なんて西武の郭みたいな野郎もいたりして。投球術、凝れるぞー。

BOOOOOOOO N



●打撃に関しても、プレイヤー、つまりキミの技術に対して正直に反応してくれる。たとえば、内角の球を引ばろうとして、踏み込んでバットを早めのタイミングで振れば、そのタイミングさえよければ、ちゃんと引ばれるってわけ。逆に、

流し打ちでも同じこと。バント？ もちろんだいじょうぶ。練習すればうまくなる、そんな反応をこと打撃に関して示してくれる、ゲームです。打ったあと、つまり守備。守備も大切な要素だけど、それは、またあとのコーナーで詳しく説明します。

UPPER



LEVEL



DOWN



●ピッチャーの投げた球の高低により、このようにスイングが使い分けられる。ダウンスイングで低めの球をホームランなんて、こたえられないよねえ。

基礎的なことを覚えたキミは次のページへ

読み切り野球小説①
野球小僧



「野球小僧に会ったかい〜」「何を古い歌、歌ってんだよバカ！ めし買ってきてくれよ、おい、「やだよ」、「買ってこいってば、すし」、「お、すしか！」、「買ってきて、元練すし」、「なんだ、小僧すしじゃないのか」

ではまずALONEなキミへ— まずはひとりで練習である!

パッケージからカートリッジを出した。それでマシンにぶっ込んだ! さあ、ゲームに慣れる。さあ試合。まずは攻撃について。

1 攻撃 打たなきゃ点なし

ピッチャーの投げた球を打つ。野球の野球たる、大前提大原則である。打つという感覚。それで野球ゲームの7割がたは決まってしまうだろう。

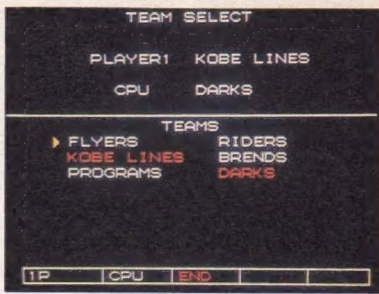
本ゲームは、打ったあ! というニュアンスが、実感として伝わってくるから、困ったものだよ、お立ち会い。

アウトステップして、バットのヘッドを遅らせて出すと、流し打ちもちゃんとできる。

今度は引っぱってみよう。同じくアウトステップして、ふところを深くして、バットが球に

当たるポイントの前にすれば、ボール際の大飛球も夢じゃないのだ。カーンといこうぜ。

あ、そうそう、あとバットのスイングの仕方もあるな。低めはすくい上げる。通常は水平なスイング。高めの球は上からたたたく、と。しかし、アッパースイングはあんまりやらないほうがイイと見た。テストプレイして、ろくなことがなかったからなあ、アッパースイングでは。さーあ、素振りじゃ素振りじゃ。ブーンブーンブーン。



BATTING



●バットのタイミング、バッターの足の位置で打球のコースを打ち分けよう。練習しだいで三冠王!



HITのコース



こう打ちなさい!

思いっきり打っても、ヒットにはつながらないのだぞ。むりやり引っぱってもだめ。野手のいないところに打つ。言うのは簡単だ、ははは。しかし、ヒットのコースは確かにある。体でスイングのタイミングを覚えるんだぞ。

機 動力野球も好き

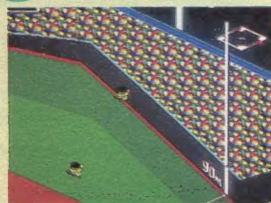


◆ 走れ走れ! 足で点を稼ぐのだ。

足の速いランナーが塁に出たら、必ず先の塁まで行かせてあげる。ゴロを打つ、バントする。いちかばちかでヒットエンドランなんて手もある。このゲームにおいて、足の速い選手の実在は非常に大きい。とにかくショートゴロが、ヒットになっちゃうんだから、うん。



大 ざっぱな野球も好き



◆ のびたー、のびたー、ホームラン。

かといって、ホームランのだいご味も、いいよねえ。ホームランバッターが揃ってれば、それはそれで脅威。ホームランに対しては、スコアボードが祝福のメッセージ。低めの球をダウンスイングで芯にとらえられれば、気持ちよく、ぐーんと伸びて外野スタンドへ。ただ大振りぐせはつけぬこと。



もうひとつ、攻撃に関する重要なデータがあったな。それは数値。打率、ホームラン数、そして足の速さ。打率は打球の初速、ホームラン数は飛距離に関係している。数値のデータに応じたバッティングを、心がけねばなるまいな。

足の速さが99なんてやつは、ちょっとゴロを転がすだけでセーフになっちゃうしねえ。

互いのチームの選手のデータをきちんと覚えておこう。そうでなければ常勝チームには、なかなかかなれないぞ。

ジョイスティックにも、気をつけたほうがよろしい。細かい操作ができるもの、たとえばファミコンのコントローラーの

ような形をしたものなんか、使いやすいんじゃないかと考えられる。盗塁なんてするときに、進塁方向をまちがえると命取りになってしまう可能性が大だから。そこまでこだわってほしい。

何十試合もやってみることが一番た。とうすれば、少しずつ勘がつかめてくる。コンピュータ側は決して、弱くはない。経験を積んで、経験値を高めて、勝てるパターンを開拓しよう。

打球のコースをすぐ読め!

ATTENTION 1



◆ 打ったあとの第1歩が大切だぞ。

これは、走塁にも、守備にも大切なこと。球がバットに当たって球の飛んだ方向が、このバックネット裏の画面からでもわかるのだ。コンと打撃の音がして一瞬、ほんの一瞬だけれど、球のコースが見える。そののち全体画面となる。そのコースがわかった瞬間にランナー、守備を操作する。重要要素。

走塁も大切よーっ

2 守備 備えあれば、いいのだ

さあて、お次は守りだ。ピッチャーの投球と、打球の処理。では、まずピッチングから。

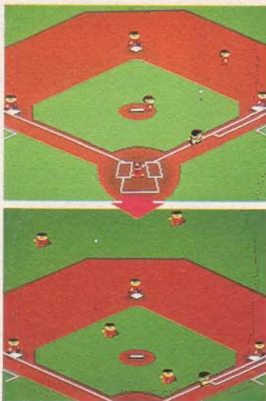
コンピュータがあやつるバッターに対しての投球は、とても気を使うはめになる。なぜか？コンピュータ側は、ほとんど三振がないのであります。1試合終了時点で、1コか2コ。とにかく、ストライクを投げると必ずコソソと当てられてしまう。速球で相手が振り回してくれればいいんだけどね。コンピュータには、速い球で勝負したほうがいいみたいだよ。

それで、ボールがコロコロと



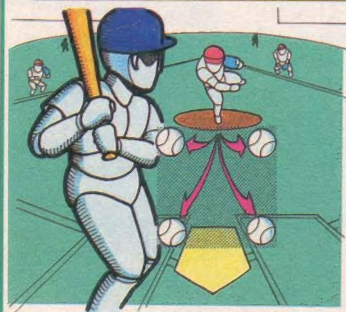
転がったら、あるいはフライが上がったら、すぐ守備守備。このゲームの各守備陣は、けっこう広範囲の守備位置を誇ってい

落下地点に急げ



▲フライが上がった！ ああおいしいエビフライ。ちがーうー。球を追いかけるには、球の影を追う。この球場の真上に太陽があるらしくて、球の鉛直方向に影は投影される。ちよっと小さい影なので、見にくいな。

PITCHINGのコース



こう投げなさい！

低めの球を上手にひっぱられると、長打になる可能性が高い。気をつけるよーに！基本的には、ストライクゾーンの4つの角を狙ったピッチングをすればいいのだが、まあ、打たれるときは、どこでも打たれちゃうわー。

る。攻撃のところでも触れたが、このゲームでは、バットにボールが当たったあと一瞬、ボールの動いた方向が確認できるのである。だから、その瞬間に、守備陣の第一歩を踏み出すことができれば、かなりさばけるのだよ。

PITCHING



▲ボールになる球をどう利用するかが、キーポイントだろう。足の遅いバッターなら打たせてとってもいいが、駿足バッターにはそうもいかない。ボールを振らせろ！

ATTENTION 2

画面の切り換えに
大注意！ なのだ



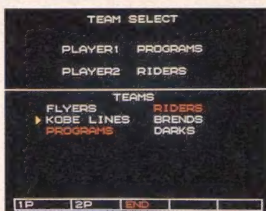
内野から外野へと飛ぶ打球。ちょうど、その中間で、あらららら、バット画面が大幅に切り換わってしまうのだ。特に困るのがフライ。ショート後方、セカンド後方の小飛球については、いつ画面が換わってもいいように、心の準備を。

二人で遊べば、47倍楽しいのだ!

それが本当の姿だ

と、今まで、ひとりで遊ぶ、
について書いてきたが、本当の
ことを思いっきりいえば、この
ゲームは人間ふたりで遊ばない
と、ちーともつままないゲーム
になってしまうのであったのだ。
2プレイヤーモードにして、手
に汗とか何とかか握りながら
の大熱戦! くっ、感動する
ぜー、後ろから見てても。

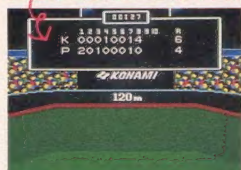
できれば、ちょいとばかり無
理なお願いかもしませんが、
必ず ふたりで遊んでほいただ



◆さあ、それぞれチームを選んで。
けませんかってんだい。あらら。
そうしないと、本当のこのソフト
の品質は語れないと思います。
もったきついことを言えば、コン
ピュータとの対戦モードはおま
け(!?)、実戦練習用のもの。
あくまで、友だちと、でね。



ほらこんなに大接戦!

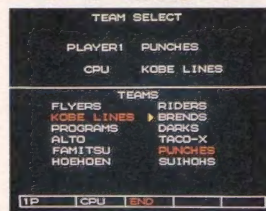


さらにチームエディットすれば2乗楽しいのよ

自分のチームを!

MSX2の本体にディスクが
くっついているキミ! キミは
ラッキーピンキーシーモンキー
だ。自分でチーム名を決めて、選
手名を決めて、各選手のデータ
も決めて、あれもこれも決めて、
というような、完全完璧オリジ
ナルのチームをエディットして、
ディスクに6チームまでセーブ
しておくことができるんだ!

好みのプロ野球チームをその
ままシミュレートして、球団を
作ってもいいし。たとえば、名
古屋鯨軍とか日拓ホームズと
か(そんなヤツはいやしねえ)。
おー、思い込みも、一層はげし
くなるってもの。



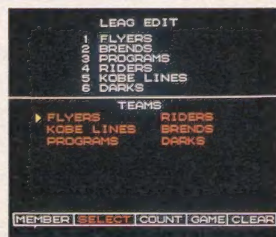
◆6チーム、エディットしたぞ!



◆入力画面は、こーなんですよ。

リーグ戦もできたりして……

また、ペナントレースモー
ドなるものもあって、これは、
2チームから6チームまで、
プロ野球のように長期間にわた
って何試合も戦っていく、
というケースに対応するもの。
もちろんこちらも、勝ち負け
数をディスクにセーブできる。



◆リーグ戦の参加チーム選び!

ほんじゃあ、試合をしながらゲーム解説

では、ゲーム全体の流れをつかんでいただくために、誌上実況中継を。これさえ読めば、キミはベナントレースのふくろう博士。

1 試合前

さあ、緊張と緊縛の試合前のコンピュータと人間の両者であります。モニター上の死闘を静かに導くかのように、両者、じつとだまったままであります。静かに静かに、まだ静かに、ああ、MSX2の電源を入れるのを人間が忘れておりました。これはいきなり、ポコペンでありました。ちなみに、ゲーム操作はジョイスティックよりもカード式のものの方がよいでしょう。

2 PLAY BALL

さあ、主審のプレイボールの音がわかりました。ただし、主審の姿はどこにも見えません。まあ、そんな細かいところは無視いたしまして、ゲームスタートです。ピッチャーが1球投げるときに、ストライク・ボールのコール、そしてスピードガンによる球速測定結果が表示されます。ピッチャーのへたり具合を調べるのにいいですね。



画面には各種データ。ピッチャーの投球数が出て、うれしい。

3 3回のウラ

さあ、3回のウラ、ピンチが訪れました。2アウトながら、ランナーが1塁、3塁。画面上では、このようにウインドーが開いて、ランナーが表示されます。ランナーのリードの状態、盗塁のタイミングまでわかってしまうのです。もちろん、各塁に牽制球を投げることもできるわけです。さあああ、ピッチャー、なんとか逃げきるかあ!? 逃げきったことにしましょう。



お一中盤中盤、試合はこれから。

4 ターイムッ!

ターイムッ! ファンクションキーの1を押すと、タイムをかけることができます。タイムをかけて、選手を交替させることができます。代打、リリーフ、どんどん交替しましょう。とはいっても、バッターは12人、ピッチャーは4人しか、ベンチ入りをしておりません。適材適所という四字熟語を念頭に置いて、上手に采配をふるっていただきたいものであります。

PUNCHES		MEMBER	CHANGE
BATTER	打率	HR	
1 ぼん けん	0.000	000	0000
2 たけし けん	0.000	000	0000
3 けん けん	0.000	000	0000
4 けん けん	0.000	000	0000
5 けん けん	0.000	000	0000
6 けん けん	0.000	000	0000
7 けん けん	0.000	000	0000
8 けん けん	0.000	000	0000
9 けん けん	0.000	000	0000
ピッチャー	0.000	000	0000
PITCHER	防御率		
すいけい	0.01	00	0000
げむけむ	5.97	02	0000

こんな画面上で、メンバークチェンジ!

5 6回終わって

さて、6回を終了したところで、1対3というスコア。スコアボードの上にあるデジタル時計は、ちゃんと試合時間を計測しております。えーと、現在までで19分経過ですね。だいたい平均して、30分前後で1試合消化できるようになっております。ちょうどいい長さと言える



コナミ球場は、両翼が90メートル、センターが120メートルだよ。



のでしょうか？ どうか？
コンピュータ側は、よく打ちま
す。コールドゲームにならない
ように気をつけてやー。

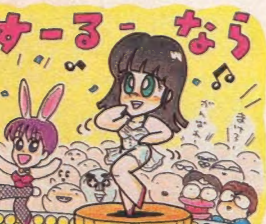
6 突然大玉ころがし

と、いきなりどうしたことで
ありましょうか！ 球場に向かっ
て大きな玉が……。ナノノノハ
ハ、順番は前後するようであり
ますが、このゲームのタイトル
デモのときのアニメーション
効果も、なかなかのものなので
ありまして、デッカイ球がゴー
ロゴロと、そんな感じ。試合の
途中ではありましたが、コーヒ
ーブレイクの意味も持たせまし
ての冗談挿入でありました。



7 ゲーム終盤!!!

ゲームも、終盤を迎えました。
この時期になりますと、守備の
小さなミスが負けに大きくつな
がってきたりいたします。特に
気をつけたいのは、外野の守備
についてです。外野のフライの
取り方については、十分な練習
を積んで、100パーセント安心な



捕球法を自らの手であみ出して
いただきたい。かように思う我々
でございます。守備で勝つ。い
いことばだと思います。



画面の切り換えに注意してねん。

8 最後センター拌み取り~

カーン！ センターバックバ
ック。あーはいはい。バックバ
ック。あーはいはい。真後ろに
走りながら取るフライはむずか
しいのだあ。しかし、体の正面
で拌み取り。試合終了だ。

30分以上に及ぶ、戦士たちの
バトルロイヤルは、今まさに幕
を閉じようとしております。さ
で、その試合結果は、ちょっと
後回しにしまして、試合後の率
直な感想は？ 打球の描く放
物線の特性や、塁間送球の反
応がすこし悪いかな？ とい
う気もしないでもないが、他
のよい点がそれらをすべてカ
バーしておつりがきてる。い
いゲームである。買いなさい。青地に白という、目に優しい試合結果。



拌み取りー。真正面で球を取る
選手の姿勢はとてもよらしい。

9 試合結果

その試合の結果は、以下のよ
うに表示される。打数、安打数、
本塁打数、三振数、そして四死
球の数。このデータをこまめに
取っておくと、キミのチームの
特色もわかってなものだ。

さあ、近所の友人をひっかき
集めて、リーグ戦だリーグ戦。
各自が自前のチームを作って。
もし、これが最強のチームパ
ーンだというのがみつければ、
MSXマガジンにおたよりちょうだ
いね。また、対戦したい！ と
いう人も、待ってます、ので。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R
K	0	0	0	1	0	0	1	4			6
P	2	0	1	0	0	0	1	0			4

	KOBE	LINES	PUNCHES
打数	46		36
安打	20		9
本塁打	0		2
三振	2		0
四死球	0		0

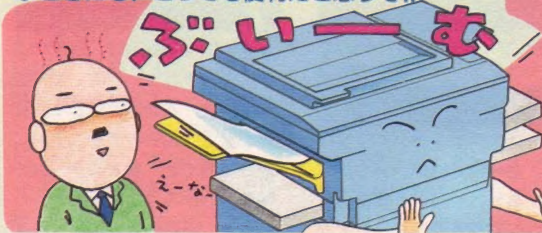
最後にひと言

とりあえず、今までのMSX2の
野球ゲームの中では最高である。
チャートがどう上がっていくのか、
楽しみなところですね。このソフ
トを買うんなら、ぜひともディス
クもなんとかしてもらいたいよな。



オリジナルチームデータ 大記入フォーマット用紙!!

このゲーム、自分のチームをエディットしたら、このページの表に、そのデータを書き込んでおきましょう。すると、友達と遊ぶときにも、とっても便利だと思うぞ!!



BATTER					
名	前	打席	打率	本塁打数	走力

PITCHER								
名	前	投法	球速	防衛率	スタミナ	C	S	F

BATTER					
名	前	打席	打率	本塁打数	走力

PITCHER								
名	前	投法	球速	防衛率	スタミナ	C	S	F



BATTER								
名	前	打席	打率	本塁打数	走力			
PITCHER								
名	前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

BATTER								
名	前	打席	打率	本塁打数	走力			
PITCHER								
名	前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

BATTER								
名	前	打席	打率	本塁打数	走力			
PITCHER								
名	前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

BATTER								
名	前	打席	打率	本塁打数	走力			
PITCHER								
名	前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

PENANT RACE

THEプロ野球
激突ペナントレース

MSXマガジン 6月号特別付録①

COVER PHOTO BY GIOVANNI LUNARDI © IMAGE MAKERS

昭和63年6月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻 第6号 通巻55号