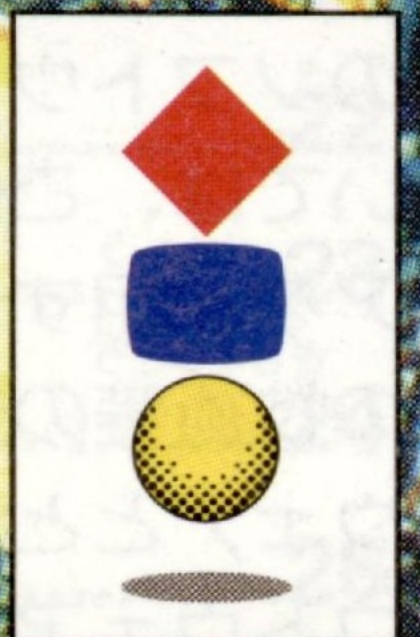


(社) 日本野球機構
プロ野球12球団公認ゲーム

SANYO



3DO™システム専用

3DO

【ゲームを楽しむ前に】

長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10～15分の休憩をとってください。また、疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けてください。ゲーム中は、部屋を明るくし、テレビ画面に近づきすぎないようにしてください。

【健康上のご注意】

ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、ゲームをしていてこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

【ユーザーの皆様へのご注意】

3DO社は、ユーザーの皆様に対して、このソフトウェアの使用、もしくは不適切な利用から生じたデータの喪失・破損、利益の喪失、ならびにそれらに伴う代替品や修理費用、またはその他の間接的、付随的、二次的な損害や特別な損害その他一切についていかなる責任も負いません。3DO社は、このソフトウェアに関して明示、黙示、法定を問わず、商品適格性、特定目的の適合性等、いかなる保証も行いません。このソフトウェアを投射型テレビに接続して使用することは絶対にしないでください。静止画像または静止パターンを投射型テレビに映すと、そのスクリーンに恒久的破損が生ずることがあり、このソフトウェアを静止状態や一時停止状態にすることによっても、同様の破損が生じることがあります。このソフトウェアを投射型テレビとともに使用した場合、3DO社および三洋電機株式会社は、いかなる損害についても責任を負いません。この損傷は、このソフトウェアまたは3DOシステムの欠陥によって起こるものではありません。また、他のソフトウェアの静止画像や反復画像によっても同様の損傷が生じることがあります。詳細については、ご使用になるテレビの各メーカーへお問い合わせください。3DOシステムでソフトウェアを使用することは、3DO社が有する米国その他の国々で付与された特許権、または特許申請中の技術等の使用にあたります。3DOシステムを購入した皆様には、3DOがライセンスしたソフトウェアとともにこの特許権を使用することが許されています。3DOがライセンスをしていないソフトウェアを3DOシステム上で使用することについては、黙示その他を問わず、いかなる特許も与えられていませんのでご注意ください。

11球場公認ゲーム、プロスタジアム(1995)三洋電機株式会社
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム プロスタジアム(1995)三洋電機株式会社



もくじ

コントロールパッドの使いかた.....2	バッターボックス画面.....16
各部の名称と基本操作.....2	フィールド画面.....16
バックアップメモリについて.....2	タイム画面.....17
ゲームをはじめよう.....4	レーダーの見かた.....17
オープンゲーム.....6	ゲーム中の操作.....18
はじめてオープンゲームをする方へ.....6	攻撃編.....18
ペナントレース.....8	守備編.....20
オールスターゲーム.....10	タイム(選手交代).....22
シミュレーション.....12	エディットモード.....23
ホームランレース.....14	スタジアムの紹介.....24
ゲーム画面の見かた.....16	チームの紹介.....26
バッター紹介画面.....16	プロスタジアム野球規約.....28

つか コントロールパッドの使いかた

かくぶ めいしょう きほんそうさ 各部の名称と基本操作

コントロールパッドでゲームの打撃、投球、走塁、守備のすべての操作を行います。



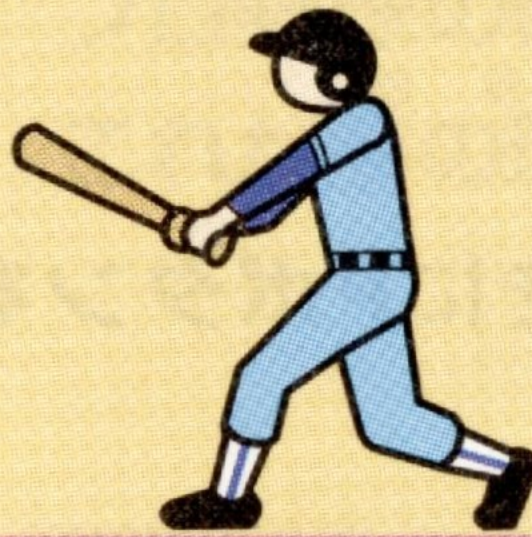
バックアップメモリについて

ペナントレースおよびエディットのデータはバックアップメモリに保存されます。
ゲームをはじめる前にメモリの空きを確認してください。バックアップメモリの
不足で試合がはじめられないことがあります。

※注意：ゲーム中、ローディングの為、画像が静止したり、消えた状態がしばらく続
くことがあります。故障ではありません。

こうげき 攻撃

だしゃ 打者



- ・バッターの移動
いどう
- ・バントの方向
ほうこう



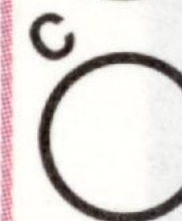
タイム画面の呼び出し
だいだ
(代打)



バント

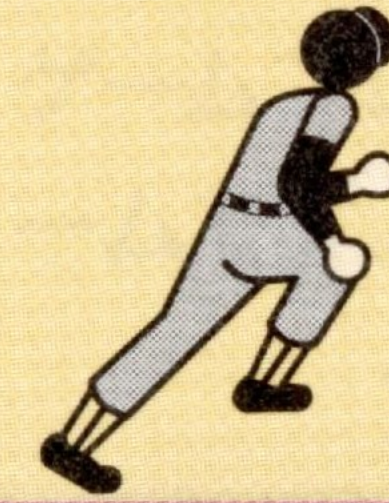


コンパクトスイング



フルスイング

そうしゃ 走者



- ・ベースの指定
してい
こじんしてい
(個人指定)



タイム画面の呼び出し
だいでい
(代走)



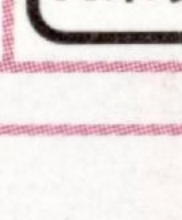
きるい こじんしてい
帰塁 (個人指定)



しんるい こじんしてい
進塁 (個人指定)



しんるい ぜんたいしてい
進塁 (全体指定)



きるい ぜんたいしてい
帰塁 (全体指定)

しゅび 守備

とうしゅ 投手



- ・マウンド立ち位置
た いち
の調整
ちようせい
- ・投球コースの指定
とうきゅう してい



タイム画面の呼び出し
こうたい
(ピッチャー交代)



はや たま
速い球



ふつう たま
普通の球



おそ たま
遅い球

やしゅ 野手



- ・選手の移動
せんしゅ いどう
- ・ベース指定
してい



タイム画面の呼び出し
しゅびこうたい
(守備交代)



ダイビングキャッチ/
そうきゅう
送球



ジャンピングキャッチ/
るい
塁タッチ

ゲームをはじめよう

モード画面の一つを選択することで、試合がはじまります。



- ① オープニングデモが表示されているときにPボタンをお押しします。
左のようなモード画面が表示されます。
- ② モード選択画面は、方向キーで選び、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。

モード選択画面のそれぞれの項目は、次のようなゲームモードになります。



1試合

好きなチームを選び、1試合だけ対戦するモードです。

1P VS COM

1P VS 2P



10/30/70/130 1試合

ペナント戦で優勝し、日本シリーズの制覇を目指します。

1P VS COM

第	試合	対戦相手	回戦
第 90	試合	近 - オ	20回戦
		移動日	
第 91	試合	オ - タ	17回戦
第 92	試合	オ - タ	18回戦
		移動日	
第 93	試合	ロ - オ	22回戦
		移動日	
第 94	試合	オ - 西	20回戦
第 95	試合	オ - 西	21回戦
		移動日	

ALLSTAR

1試合

プロ野球の代表選手がセ・パ両リーグに分かれて対戦。これが夢の球宴サンヨーオールスターです。

1P VS COM

1P VS 2P



SIMULATION

1試合

ゲームプレイヤー自身が監督の立場でさい配を楽しむゲームです。

1P VS COM



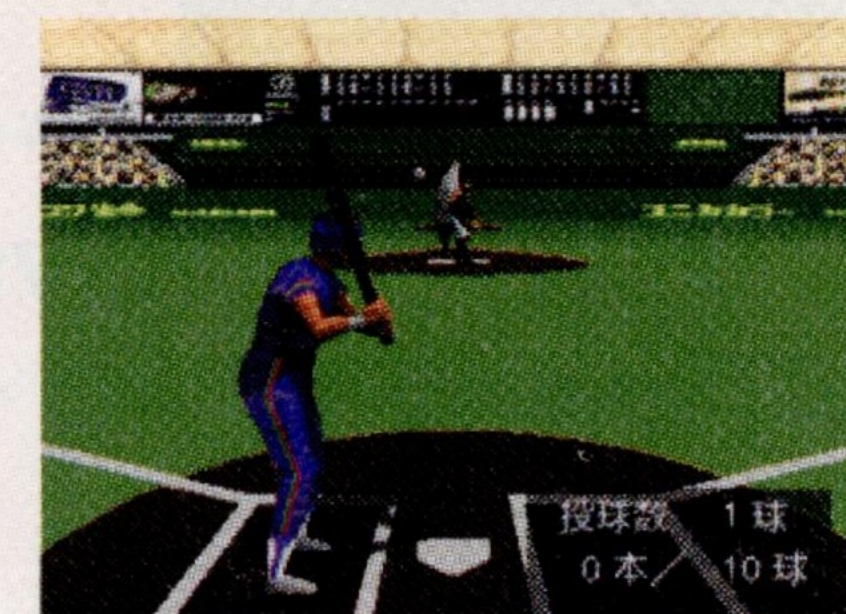
HOMERUNRACE

10~100 投球数

規定投球数に対し、何本のホームランを打つかを競うゲームです。

1P

2P 以上



EDIT

試合の先発メンバー等、設定事項の決定や変更を行います。

チームエディット オールスターチーム オプション



オープンゲーム

このOPEN (オープン戦) は、セ・パ12球団の中から2チームを選び、1試合だけ戦うというモードです。

はじめてオープンゲームをする方へ

先発メンバーの決定、もしくは確認が必要な場合、あらかじめ次の操作が必要です。
 モード画面のEDIT (最下段に方向キーで合わせAボタンを押す) 中の [チーム] を選んで行います。詳しくは「23ページ」を参照してください。
 初期設定でそのままGAME STARTできます。

1. 試合開始までの手順

① 人数選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

プレイ人数 (1P VS 2P または 1P VS COM) を選択します。
 「1P VS 2P」・・・2人用。プレイヤー同士で対戦
 「1P VS COM」・・・1人用。コンピュータと対戦



② チーム選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

セ・パ12球団の中からチームを選びます。



③ 先攻・後攻選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

2チームを決定すると、先攻VS後攻が表示されます。
 方向キーの左右で先攻・後攻の切り替えができます。

④ スタジアム選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

球場を選び、決定します。
 球場はセ・パ12球団のホーム球場が登録してあり選ぶことができます。 「24ページ」



⑤ DAYGAME・NIGHTGAME選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

デーゲーム(DAYGAME)またはナイトゲーム(NIGHTGAME)を選択し、決定します。

福岡ドームはCボタンで開閉します。

⑥ 先発投手選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

RLは、右投げ(R)か左投げ(L)。OVは、オーバースロー。
 SDは、サイドスロー。UNは、アンダースロー。

投手	R OV	L OV	投手	R OV	L OV
佐藤義則	R OV	OS	斎藤雅樹	R OV	OS
星野伸之	L OV	OS	川口和久	L OV	OS
野田浩司	R OV	OS	横原真己	R OV	OS
小林宏	R OV	OS	山崎浩二	R OV	OS
伊藤隆博	R OV	OS	宮本和知	L OV	OS
清原雄一	L OV	OS	河原純一	R OV	OS
野村貴仁	L OV	OS	岡田展和	R OV	OS
渡辺伸治	R OV	OS	橋本清	R OV	OS
平井正史	R OV	OS	石毛博史	R OV	OS

2. 試合開始

先発投手の決定後、「LOADING」画面が表示され、その後プレイボールとなります。

3. 試合終了

ゲーム終了後、ニュースが流れ、試合結果が確認できます。
 以下のような試合結果画面が表示されます。(Aボタンで送る)

- ① 本日の結果
- ② 試合経過
- ③ 打撃成績
- ④ ニュースエンド



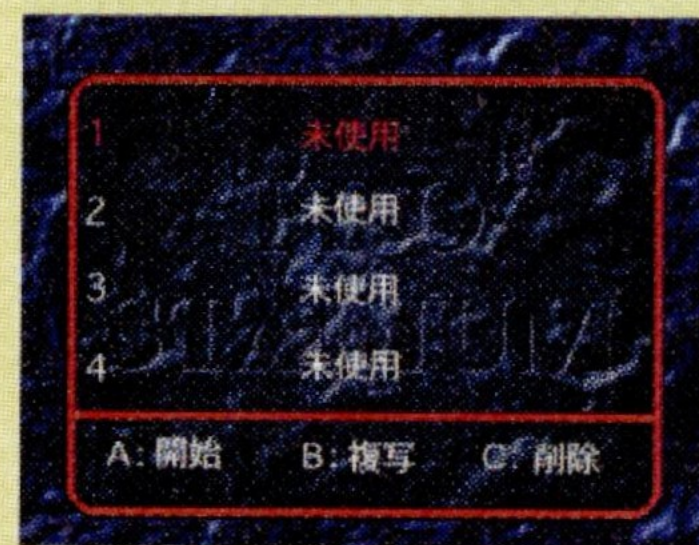
ペナントレース

セ・パ12球団の中から1チームを選び、コンピュータ相手に全ペナントレースを戦い抜きます。リーグ優勝を果たし、さらに、日本シリーズの制覇を目指すモードです。

1. ペナントの設定

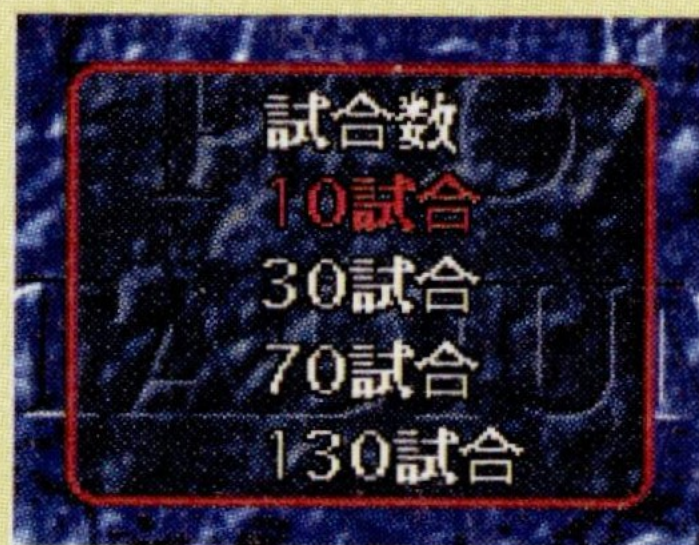
ペナントレースをはじめて行う場合には、ペナント設定を行います。

① ファイルの管理



4つのペナントレースの保存ができます。
 Aボタン・・・選択したファイルのペナントレースがスタートし、保存されます。
 Bボタン・・・複写で新たなペナントレースがスタートします。
 Cボタン・・・選択したペナントレースを削除します。

② 試合数の選択



そのペナントレースの試合数を決定します。
 10試合、30試合、70試合、130試合の中から選択し、決定します。

③ チーム選択

自分のチームをリーグ別の中から選択し、決定します。



④ 日程表

スケジュールを確認します。
 1シーズンすべての試合の日程が表示されます。



2. 試合開始

ペナント設定が終わるか、ファイル選択画面で継続を選ぶと、日程表が表示されます。その後、先攻、後攻表示に続き、先発投手選択画面を経てゲームがはじまります。

3. 試合終了

試合が終了すると、試合結果に続き、ペナントレース全体の情報が以下のように表示されます。

- ① 順位表
- ② ベスト10
 - ・ ホームラン
 - ・ 打点
 - ・ 打率
 - ・ 盗塁
 - ・ 勝利投手
 - ・ セーブ
 - ・ 防御率
 - ・ 奪三振

試合結果は、自動的にファイルにセーブされます。

※注意

先発メンバーの決定、もしくは確認が必要な場合は、ゲームモードに入る前にEDITモードの[チーム]で行ってください。 [23ページ]

4. 日本シリーズ

ペナントレースで優勝すると日本シリーズが始まります。日本シリーズは以下の順に進行します。

- ① ペナントレース終了 (優勝)
- ② ニュース
- ③ 日本シリーズ日程表
- ④ 先攻、後攻表示
- ⑤ 試合開始
- ⑥ ゲーム進行
- ⑦ 優勝決定

オールスターゲーム

各リーグ代表選手が戦う夢の球宴「サンヨーオールスターゲーム」のモードです。
選手選抜はEDITモードのオールスターチームで行います。

1. 試合開始までの手順

モード画面でオールスターを選択した後、以下の項目を決定して進めます。

①人数選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
プレイ人数 (1P VS 2P または 1P VS COM) を選択します。



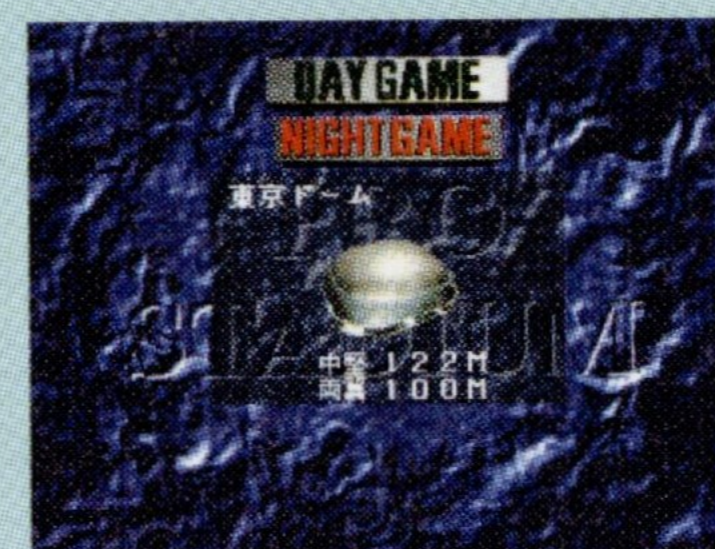
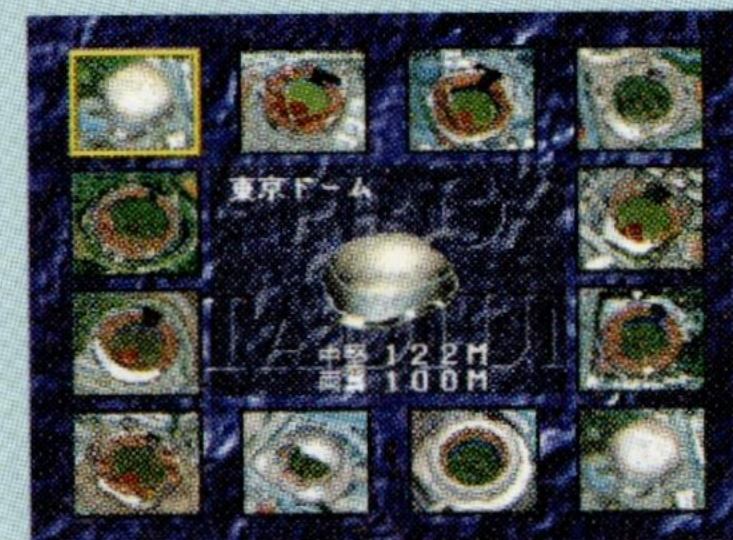
②リーグ選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
自分のリーグを選択します。

③先攻・後攻選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
先攻または後攻を選択します。



④スタジアム選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

球場を選び、決定します。
球場はセ・パ球団のホーム球場が登録しており、選ぶことができます。 [24ページ]



⑤DAYGAME・NIGHTGAME選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

デーゲーム(DAYGAME)またはナイトゲーム(NIGHTGAME)を選択し、決定します。
福岡ドームはCボタンで開閉します。

⑥先発投手選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

RLは、右投げ(R)か左投げ(L)。
OVは、オーバースロー。SDは、サイドスロー。
UNは、アンダースロー。

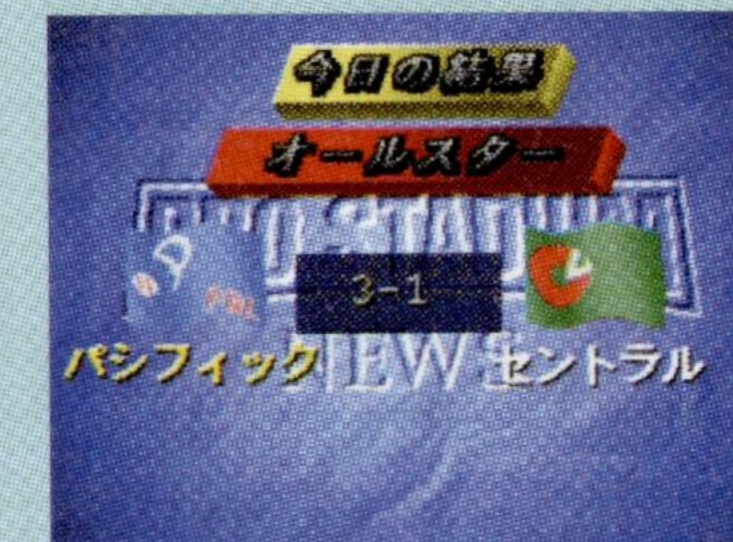
山本昌広 L OV	伊良部秀輔 R OV
65.49 19勝 8敗 OS	65.04 15勝 13敗 OS
藤原 隆 R OV	小池秀郎 L OV
斎藤雅樹 R OV	西崎幸広 R OV
今中慎二 L OV	石井文裕 R OV
佐々岡真司 R OV	高村祐 R OV
川崎憲次郎 R OV	佐藤義則 R OV
佐々木圭浩 R OV	渡辺久信 R OV
高津臣吾 R OV	平井正史 R OV
大野豊 L OV	瀬崎哲也 R OV

2. 試合開始

先発投手の決定に続き、プレイボールとなります。

3. 試合終了

ゲーム終了後、ニュースが流れ、試合結果が確認できます。



シミュレーション

好きなチームの監督となり、試合のさい配を楽しむゲームです。コンピュータが対戦ゲームを進行させます。作戦を指揮して、チームを勝利へと導いてください。

1. 試合開始までの手順

モード画面で「シミュレーション」を選択した後、以下の項目を決定して進めます。

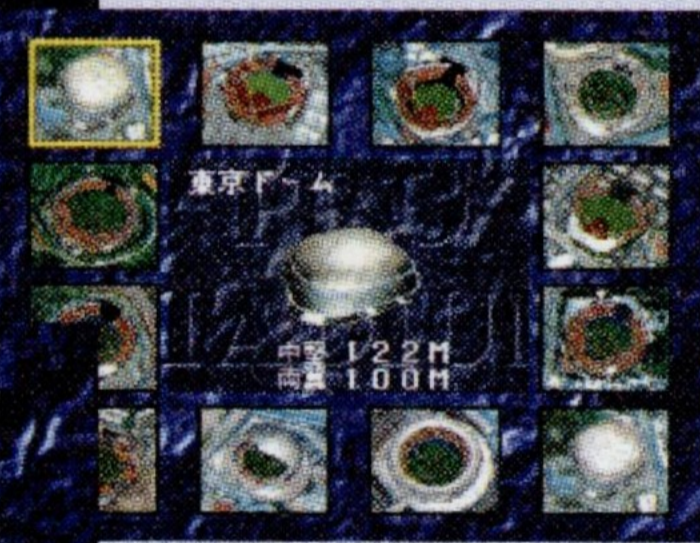
① **チーム選択** (方向キーで選択、Aボタンで決定)
対戦チームを選択します。



② **先攻・後攻選択** (方向キーで選択、Aボタンで決定)
先攻または後攻を選択します。



③ **スタジアム選択** (方向キーで選択、Aボタンで決定)
球場を選び、決定します。



④ **DAYGAME・NIGHTGAME選択** (方向キーで選択、Aボタンで決定)
デーゲーム (DAYGAME) またはナイトゲーム (NIGHTGAME) を選択し、決定します。福岡ドームはCボタンで開閉します。



デーゲーム (DAYGAME) またはナイトゲーム (NIGHTGAME) を選択し、決定します。福岡ドームはCボタンで開閉します。

⑤ **先発投手選択** (方向キーで選択、Aボタンで決定)

RLは、右投げ (R) か左投げ (L)。

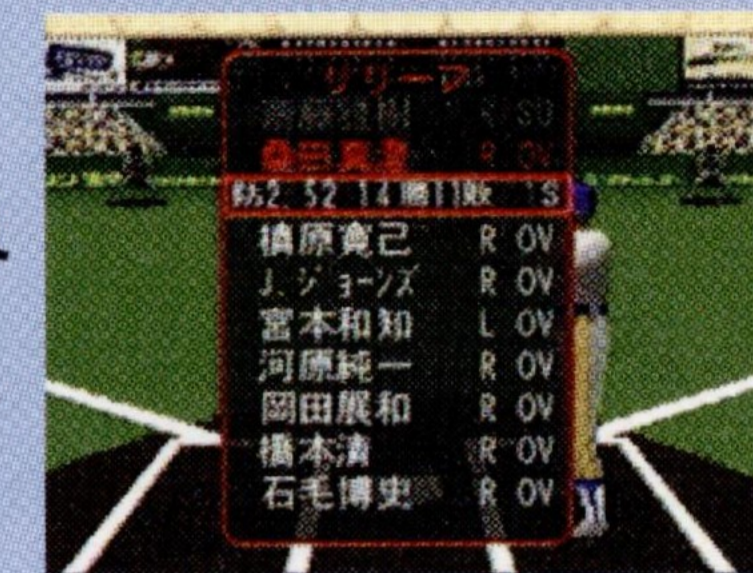
OVは、オーバースロー。SDは、サイドスロー。UNは、アンダースロー。

2. 試合開始

先発投手決定の後、プレイボールとなります。コンピュータ同士の対戦でゲームは自動的に進行します。

監督のさい配

① **選手交代**・・・Pボタンを押すとタイム画面が表示されます。選手リストの中から希望の選手にカーソルを移動し、Aボタンで決定します。



② **攻撃中の指示**・・・ピッチャーがモーションに入るまでに方向キーのどれかを押し、コマンドが表示されます。方向キーを押したまま、A、B、Cのいずれかのボタンを押します。

Aボタン：バントを指示

Bボタン：盗塁を指示

Cボタン：ヒット&ランを指示



3. 試合終了

ゲーム終了後、ニュースが流れ、試合結果が確認できます。

ホームランレース

ホームラン本数を競います。

1. レース開始までの手順

①人数選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
プレイ人数 (1PLAYER または 2PLAYERS) を選択します。



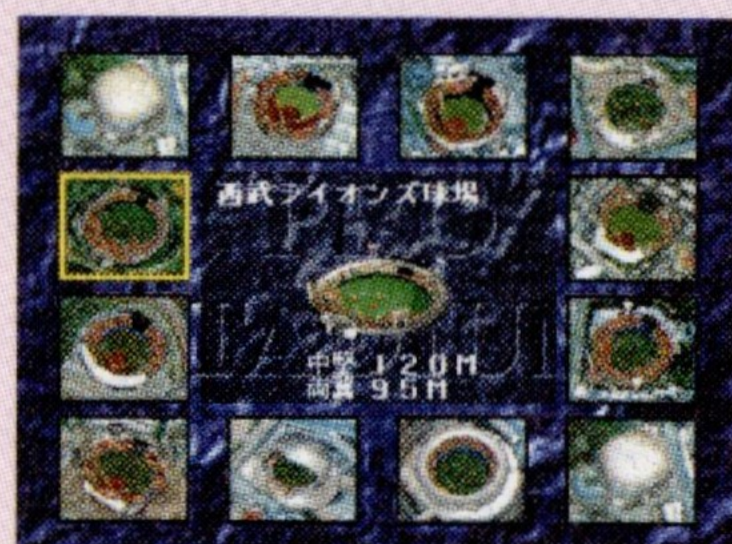
②投球数設定 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
コンピュータにより投球される球数を設定します。
ホームラン規定投球数は、10～100本まで設定できます。



③チーム選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
セ・パ12球団の中からチームを選びます。

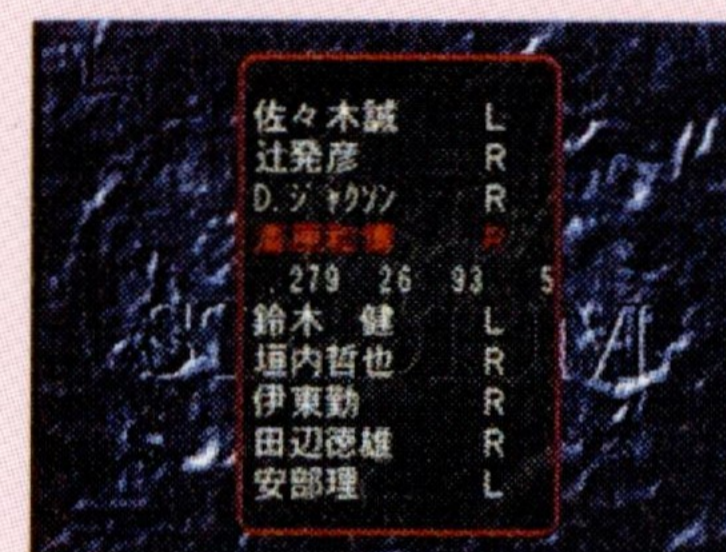
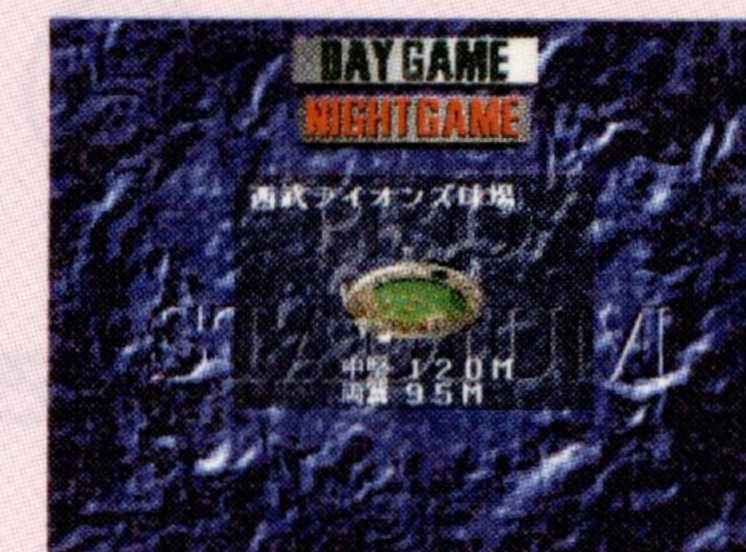


④スタジアム選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
球場を選び、決定します。
球場はセ・パ球団のホーム球場が登録しており、選ぶことができます。 [24ページ]



⑤DAYGAME・NIGHTGAME選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)

デーゲーム (DAYGAME) またはナイトゲーム (NIGHTGAME) を選択し、決定します。
福岡ドームはCボタンで開閉します。



⑥打者選択 (方向キーで選択、Aボタンで決定)
ホームランレースに参加するためのバッターを選択します。

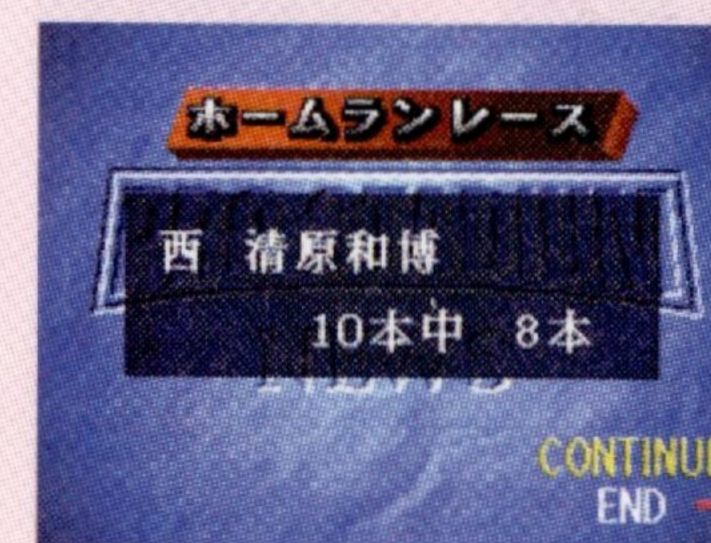
2. レース開始

「LOADING」画面の後、プレイボールとなります。
フルスイング (Cボタン) でホームランをねらってください。



3. レース結果

レース終了後、ニュースが流れ、ホームランレースの結果が確認できます。



CONTINUE で同じ設定のゲームがもう一度できます。

END でモード画面に戻ります。



ゲーム画面の見かた

ゲーム画面中には、いろいろなデータやウィンドウが表示されるので、それぞれの役目をおぼえましょう。

バッター紹介画面



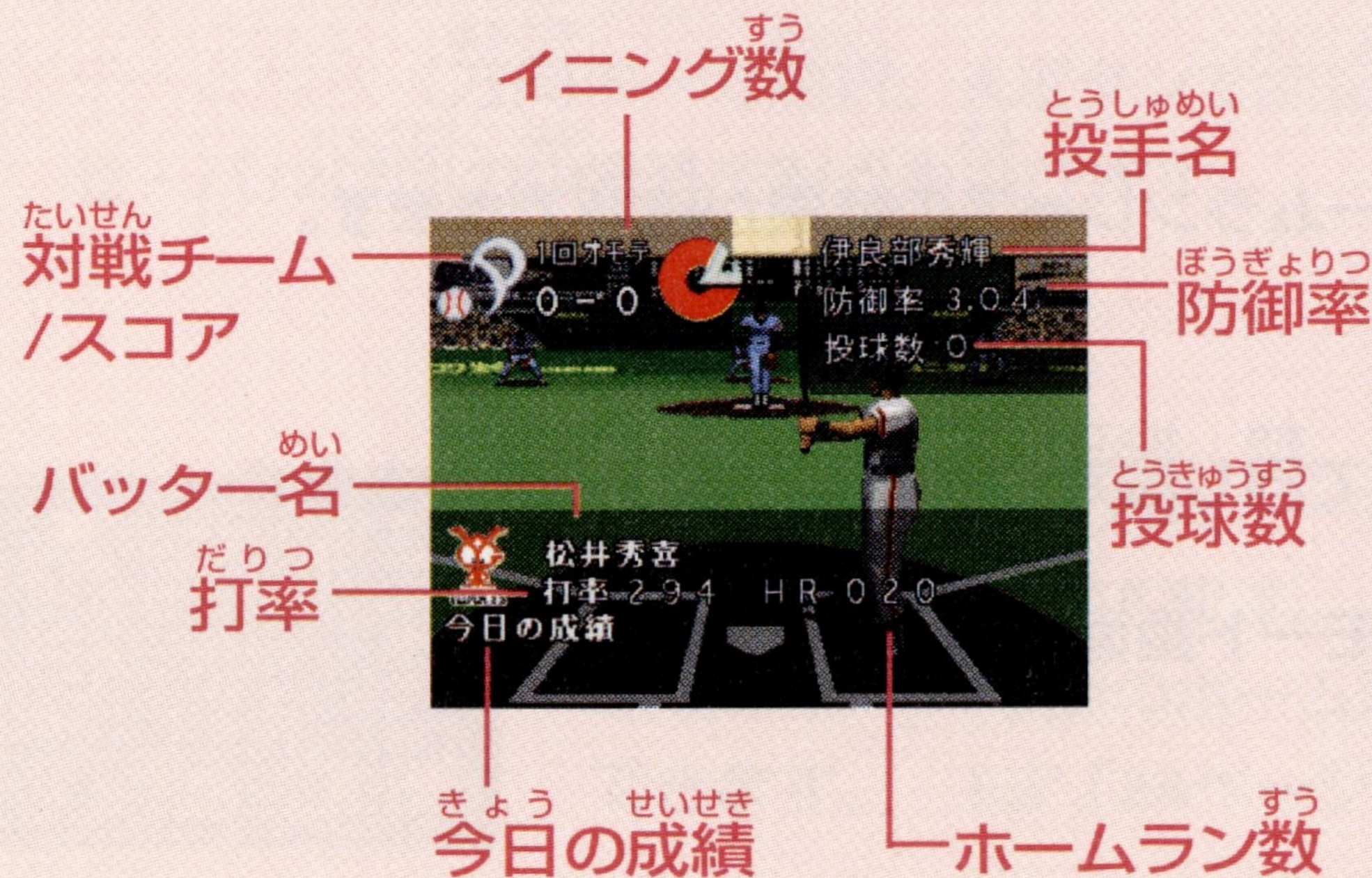
だけき 打撃データ

佐々木 打率 285 HR 020
今日の成績

だせき はい せいせき ひょうじ
打席に入るバッターの成績が表示され、音声で紹介されます。

オプションの「INTRODUCE」の「OFF」で、この画面を省略することができます。

バッターボックス画面



イニング数

投手名

防御率

投球数

ホームラン数

今日の成績

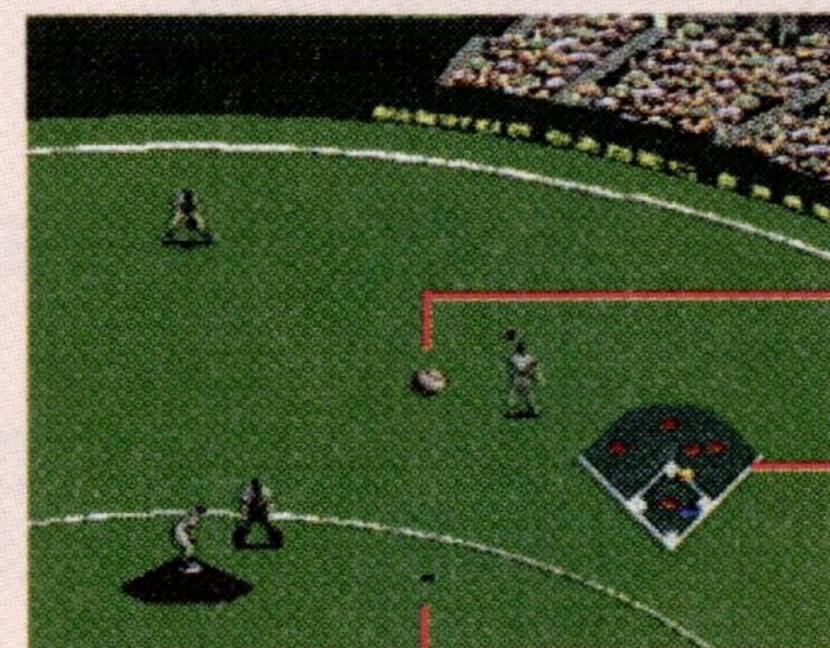
対戦チーム / スコア

バッター名

打率

フィールド画面

守備陣営の動きを確認します。また、ボールの高低は、フィールド上の影によって判断します。



打球

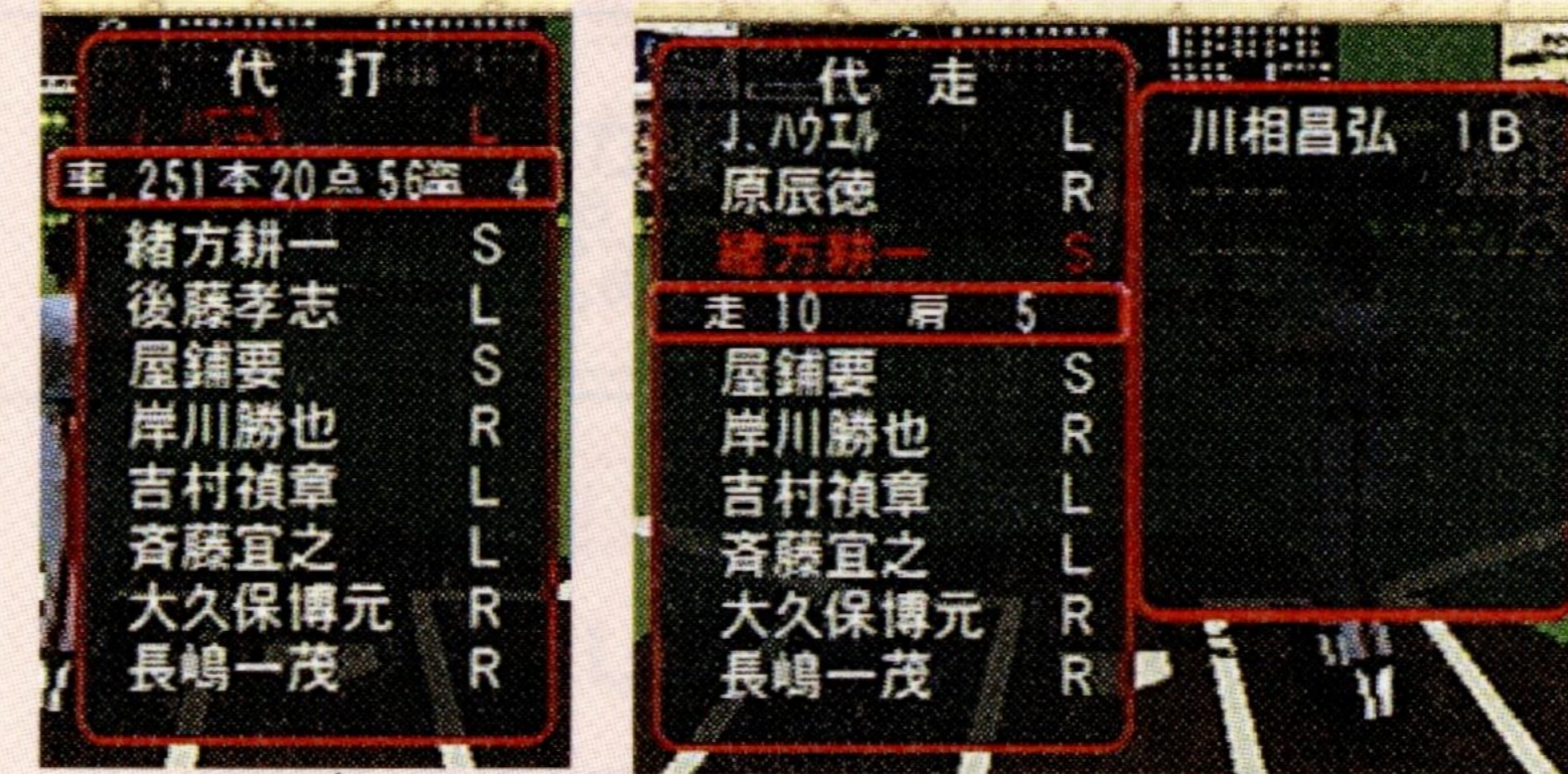
レーダー

打球の影

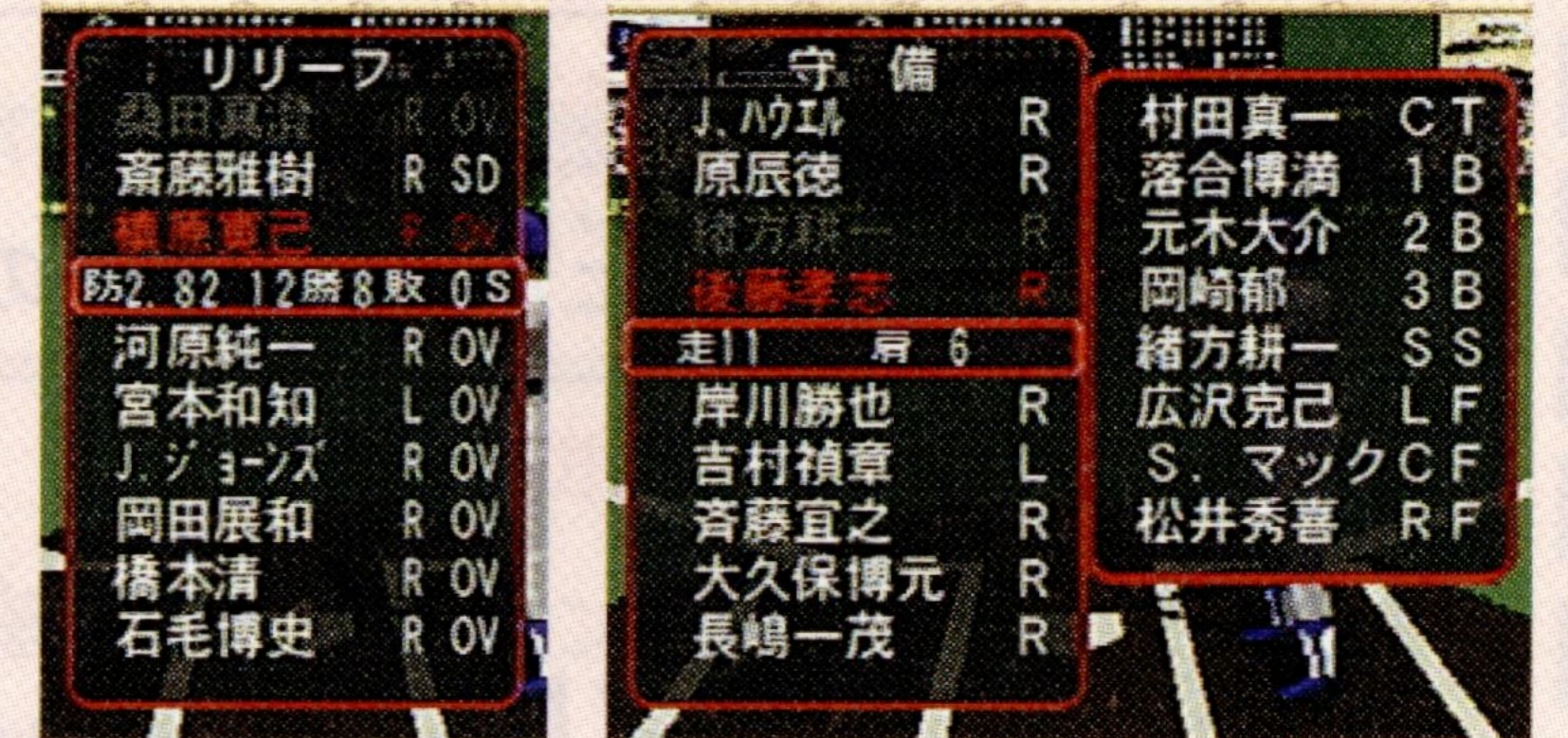
タイム画面

ゲーム中にPボタンを押すと、タイム画面が表示されます。方向キーでカーソルを移動し、Aボタンで決定します。

攻撃時 (代打 / 代走)

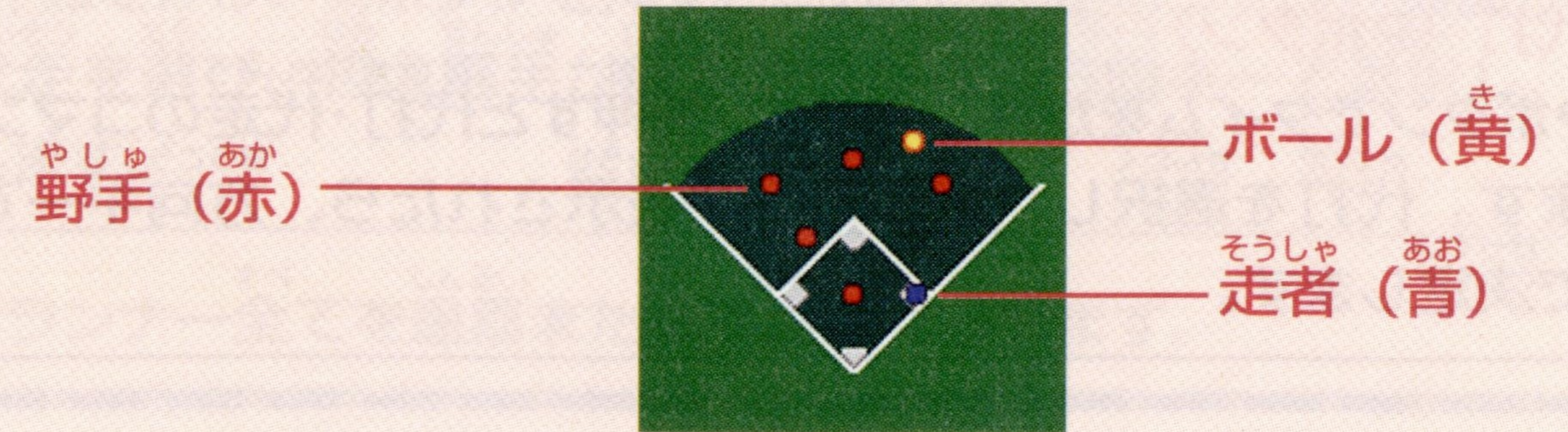


守備時 (ピッチャー交代 / 守備交代)



レーダーの見かた

ゲーム中のフィールド画面の右下に表示されます。守備隊形、走者の位置、ボールの位置を確認します。



野手 (赤)

ボール (黄)

走者 (青)



こうげきへん
● 攻撃編



バッティング

● バッターの位置 (方向キー)

方向キーの左右、上下でバッターの立ち位置を調整します。

● スイング (A, B, Cボタン)

Aボタン：バント

Bボタン：コンパクトスイング

Cボタン：フルスイング

● バント (Aボタン)

Aボタンでバントを行う場合、方向キーの左右で打球の方向を変えることができます。

◀◀ 三塁方向への打球

▶▶ 一塁方向への打球

● 代打 (Pボタン)

Pボタンでタイムをかけ、Aボタンを押すと代打・代走のコマンド画面が表示されます。代打を選択し、控え選手が表示されたら、方向キーで選択し、Aボタンで決定します。



走塁テクニック

● リード/盗塁 (全体指定)

ランナーがリードをとる場合には、Lボタンを押します。さらに押し続けると盗塁を試みます。

● 進塁 (個人指定)

スイングした後、方向キーで次の塁を指定し、Bボタンを押します。打者がボールを打ったときは自動的にランナーが走ります。

● 帰塁 (個人指定)

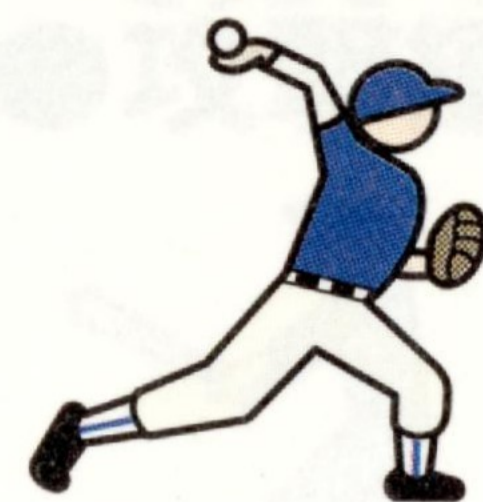
走っているランナーを戻すときは、スイングした後、方向キーで帰る塁を指定し、Aボタンを押します。

● 代走

Pボタンでタイムをかけ、Aボタンを押すと、代打・代走のコマンド画面が表示されます。代走を選び、控え選手が表示されたら、方向キーで選択し、Aボタンで決定します。

※L, Rボタンでランナー全てを進塁または帰塁させられます。

しゅびへん
● 守備編



ピッチング

● ピッチャーの位置 (方向キー)

方向キーの左右でピッチャーの立ち位置を決めます。

● 投球とスピード (A, B, Cボタン)

Aボタン: 速い球 Bボタン: 普通の球 Cボタン: 遅い球

● コース

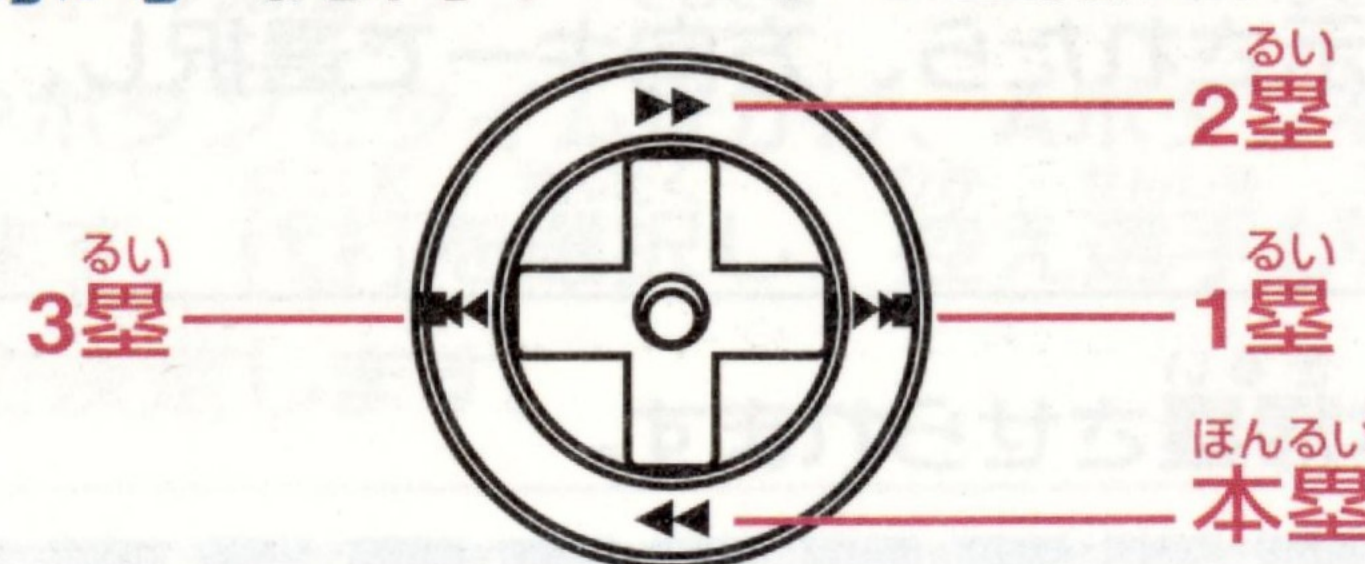
ボールを放し、方向キーのいずれかを押し、ボールはその方向に変化します。

方向キー (◀) を先に押し、Cボタンで投げると、落ちるボールとなります。

● 牽制球 (LボタンまたはRボタン+方向キー)

LまたはRボタンを押しながら、方向キーで塁を指定すると、ランナーに対して牽制球を投げることができます。

送球時 (方向キーによる塁指定)

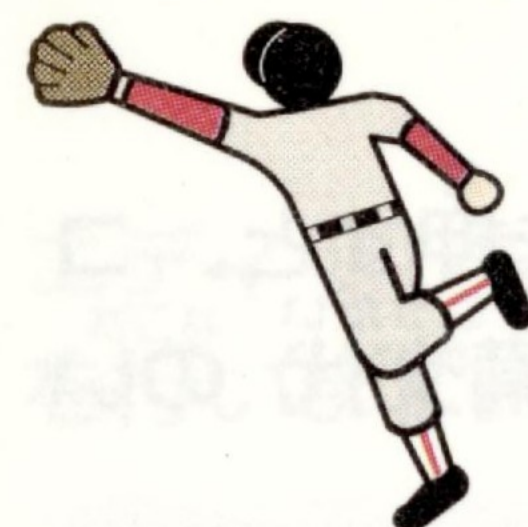


フィールダーについて

先行・後攻選択画面でフィールダーのON/OFFができます。

ON : コンピュータが自動で行います。

OFF : プレイヤーがすべての守備操作を行います。



フィールディング

● 捕球 (方向キー)

方向キーで野手を動かします。

フライのときは落下点に立ってキャッチングします。

● 送球 (方向キー+Aボタン)

方向キーで一塁、二塁、三塁、本塁のいずれかを指定しながら、Aボタンを押し

て送球をします。方向キーを指定しないでAボタンを押すと、一塁に自動的に

送球となります。また、ダブルプレイは、すばやい確実な操作が必要となります。

● タッチプレイ (方向キー+Bボタン)

走者をタッチアウトにするには、ボールを持った野手が直接走者にタッチしなけ

ればなりません。方向キーで塁を指定し、Bボタンを押すと野手が走り出します。

走者に直接接触して、タッチアウトとなります。

● ファインプレイ (方向キー+Cボタン, およびBボタン)

捕球のとき、飛んできたボールに向けて方向キーを押しながらBボタンまたはCボ

タンを押すと、野手がファインプレイをします。方向キーを押しながらCボタン

を押すと、指定した方向にダイビングキャッチをします。Bボタンだけなら上方向

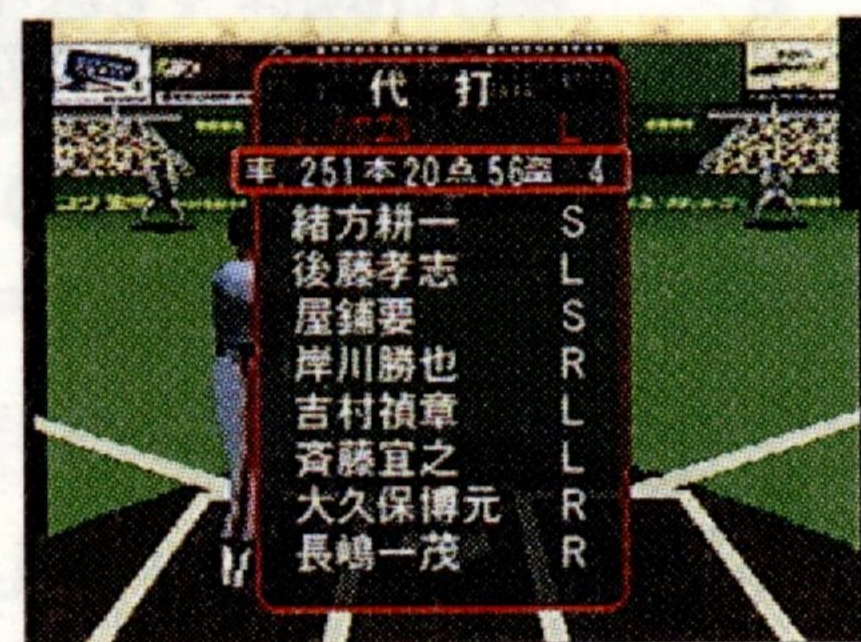
にジャンピングキャッチをします。

●タイム (選手交代)

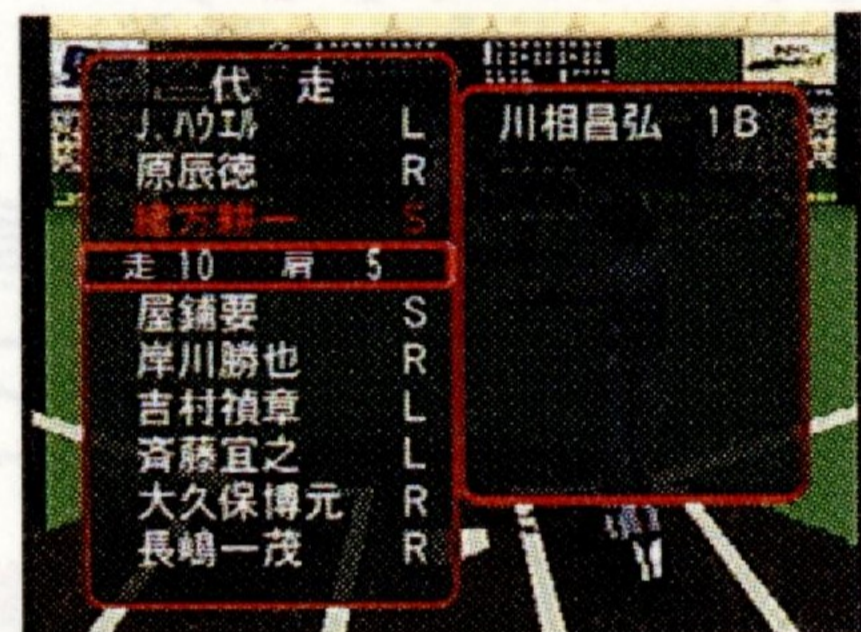
試合中にPボタンを押すとタイム画面が表示されます。続いてAボタンを押すと、コマンド画面が表示されます。ここで代打/代走、ピッチャー交代/守備交代のいずれかを方向キーで選択し、Aボタンで決定します。それぞれの交代項目によって以下のような選手リストが表示されます。

攻撃

●代打
方向キーの上下で選手を選択し、Aボタンで決定します。



●代走
方向キーの上下で選手を選択し、Aボタンで決定します。

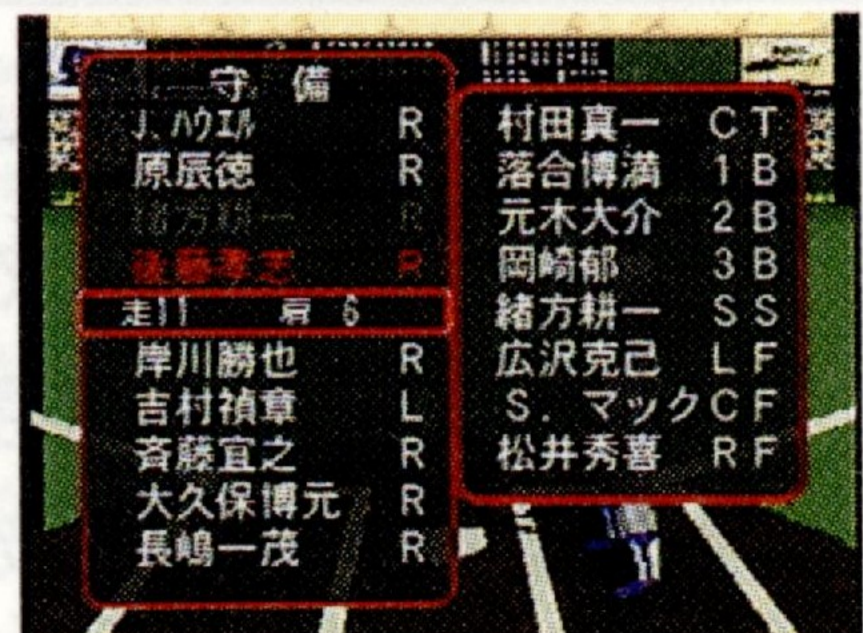


守備

●ピッチャー交代
方向キーの上下で選手を選択し、Aボタンで決定します。



●守備交代
左に控え選手、右に現在のポジションごとの選手が表示されます。左右のリストでそれぞれ選択した選手が入りかわります。



エディットモード

エディットモードでは、試合に先立ち、先発メンバーの決定やオプション項目の設定を行います。

●チーム
先発オーダーの確認、決定を行います。チーム選択、チームオーダー/チームオーダーDHを決定すると先発オーダー表が表れます。この中から各項目を選び、ポジション変更、選手交代を行います。

●オールスター
出場選手の確認、決定を行います。リーグ選択、チームオーダー/チームオーダーDHを決定すると初期設定メンバー表が表れます。この中から各項目を選び、ポジション変更、選手交代を行います。右側のリストには現在選出されていないメンバーがチームごとに表示されます。このチームの変更は、カーソルが左側のリストにある状態で、LまたはRボタンを押します。

●OPTION
LEVEL : ゲーム中の各種設定を確認、変更します。COM対戦の難易度。EASY/NORMAL/HARDのいずれかを設定できます。
ERROR エラーの有無。ONでエラー有り、OFFでエラー無し。
INNINGS 1ゲーム何イニングで成立させるかを設定。1~9まで設定できます。
INTRODUCE バッター紹介画面の有無。ONで有り、OFFで無し。
EXIT オプション画面を抜けて、モード画面に戻ります。

しょうかい スタジアムの紹介

●東京ドーム
しゅうようじんいん 56,000人
りょうよく
両翼：100M
ちゅうけん
中堅：122M

1988年に完成した日本初のドーム型球場。読売ジャイアンツと日本ハムファイターズがホーム球場としている。隣接した野球体育博物館は野球の歴史が発見でき、ファンなら一度は見学したいもの。



●明治神宮野球場
しゅうようじんいん 44,361人
りょうよく
両翼：91M
ちゅうけん
中堅：120M

スコアボードなどが新装されたり、外野フェンスを1.8m高く改修、エンタイトルツーベースを少なくさせる配慮はうれしい！ ヤクルトスワローズがホーム球場としている。



●西武ライオンズ球場
しゅうようじんいん 37,008人
りょうよく
両翼：95M
ちゅうけん
中堅：120M

ゆるやかな傾斜をもつ。掘り下げ方式で完成した開放感のある美しい球場として有名。本拠地で西武ライオンズが勝つと、ネット裏のVロードを登ってロッカーに向かう選手とのスキンシップが魅力！



●藤井寺球場
しゅうようじんいん 32,000人
りょうよく
両翼：91M
ちゅうけん
中堅：120M

パシフィックリーグが発足して以来、近鉄バファローズの本拠地とされている。外野の人工芝は、強い透水性の装置が備えられ、1984年にナイターが点灯している。



●ナゴヤ球場
しゅうようじんいん 35,000人
りょうよく
両翼：91.5M
ちゅうけん
中堅：119M

通過する新幹線の車窓から、この球場のスコアボードが見える。このことから、ペナントレース終盤、優勝決定に関しての有名な逸話が残っている。



●横浜スタジアム
しゅうようじんいん 30,000人
りょうよく
両翼：94M
ちゅうけん
中堅：118M

1978年に完成した、球場のスタイルが変化する多目的タイプの美しい球場で、ベイスターズが本拠地としている。この球場のすぐそばの中華街が有名。浜っ子のシンボルとなっている。



●広島市民球場
しゅうようじんいん 32,000人
りょうよく
両翼：91.4M
ちゅうけん
中堅：115.8M

真っ赤なカープファンで埋まる熱狂的な応援は愛すべきものがある。スコアボードも改装済み。トランペットマーチによる応援、ヤジはここが発祥といわれている。



●阪神甲子園球場
しゅうようじんいん 55,000人
りょうよく
両翼：96M
ちゅうけん
中堅：120M

砂を思い出にする高校球児のメッカとして有名。ラッキーゾーンを除き、大きな球場としてよりスリリングなプレーが増えているようだ。



●グリーンスタジアム神戸
しゅうようじんいん 35,000人
りょうよく
両翼：99.1M
ちゅうけん
中堅：122M

郊外の自然に恵まれた丘陵地にあり、気分の良い球場。特に、外野は、大リーグ級の広さがあり、イチロー・フィーバーの美技は十二分にファンを魅了している。



●千葉マリンスタジアム
しゅうようじんいん 30,086人
りょうよく
両翼：99.5M
ちゅうけん
中堅：122M

外野のすぐ後方に東京湾が広がり、新都市空間を形成する。グラウンドは大リーグ級である。特異な風は有名。千葉ロッテマリーンズが本拠地としている。



●福岡ドーム
しゅうようじんいん 48,000人
りょうよく
両翼：100M
ちゅうけん
中堅：122M

日本初の開閉式ドーム球場です。ナイターともなるとドラマティックな開閉の演出とドーム内での花火は一度は見てみたいものだ。





セントラルリーグ

●読売ジャイアンツ



創立：1934年12月26日
本拠地：東京ドーム

完投できる主軸に加え、ストッパーをもつ強力な投手陣と補強によるさらに充実を計った攻撃がポイント。

●中日ドラゴンズ



創立：1936年1月15日
本拠地：ナゴヤ球場

左ききの主力を持つ投手陣を、強竜打線がどこまでバックアップできるか楽しみ。

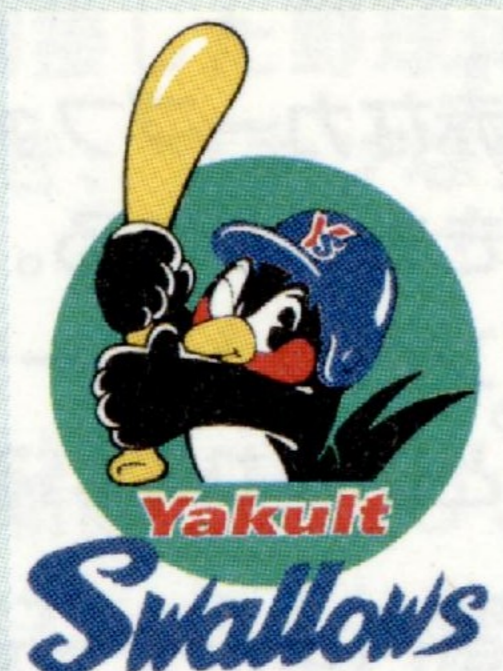
●広島東洋カープ



創立：1949年11月28日
本拠地：広島市民球場

若手台頭とリードオフマンがいて、走・攻・守のバランスがとれたチーム構成となっている。

●ヤクルトスワローズ



創立：1950年1月25日
本拠地：明治神宮野球場

なぜだか強い。古田を中心に良い回転をしている。このチームは、監督モードで遊んでみたくなる。

●阪神タイガース



創立：1935年12月10日
本拠地：阪神甲子園球場

熱狂的なトラファンを持つ伝統のある球団で、この球団が元気だとペンタが面白い。

●横浜ベイスターズ



創立：1949年11月22日
本拠地：横浜スタジアム

強力なダブルストッパーを持つ投手陣は魅力。クリーンアップも破壊力ある打線だ。

パシフィックリーグ

●西武ライオンズ



創立：1949年11月26日
本拠地：西武ライオンズ球場

常勝ライオンズの主軸 清原もいて、選手層はリーグ有数の優れたバランスを持っている。

●オリックスブルーウェーブ



創立：1936年1月23日
本拠地：グリーンスタジアム神戸

「イチロー効果」野球のスガスガしさスピード感を再認識させてくれる。さらに頑張れ！あなたのお陰でゲームも車も売れる。

●近鉄バファローズ



創立：1949年11月22日
本拠地：藤井寺球場

いわずと知れた「いてまえ打線」が売りのチームで、この特色がどうでるかがポイント。若手選手にとってチャンス年。

●福岡ダイエーホークス



創立：1938年3月1日
本拠地：福岡ドーム

何かと話題が豊富なチーム。工藤という投の柱を迎え、クリーンアップも破壊力があり、選手層が安定している。

●千葉ロッテマリーンズ



創立：1949年9月21日
本拠地：千葉マリンスタジアム

外国人監督の誕生もあって、明快なさい配で気持ちの良い野球を目指している。さらにパソコン導入の効果ができるか！？

●日本ハムファイターズ



創立：1945年11月6日
本拠地：東京ドーム

クリーンアップは強力だ。名将監督のもと、そのキャラクターであるファイターマンぶりと基本に忠実な野球を展開している。



①プロ野球ルールにできるだけ対応しました。

②延長戦に関してセ・リーグ15回引分け再試合、パ・リーグ12回引分けとなります。

③オープンゲームは、1試合勝負となります。

④先発オーダーは、試合の前にEDITモードのチームエディットであらかじめ設定、変更します。

⑤ペナントレースで先発した投手は、中3日（移動日含む）過ぎないと投げることができません。

⑥セ・リーグはDH（指名打者）なし、パ・リーグはDH制があります。指名打者について、後攻チームのリーグルールに合わせてあります。

と あつか じょう ちゅうい
[取り扱い上のご注意]

▼ディスクの持ちかた

出すときは、中心部を押さえて取り出してください。入れるときは、レーベル面上から押さえて入れてください。いずれも、ディスク面に触れないように注意してください。

▼汚れたときは

水を含ませたやわらかい布でふいた後、乾いた布で、必ず内側から外側へふいてください。

▼露がついたら

急に温かい室内に持ち込んだときなど、露がついた場合には、乾いたやわらかい布でふいてください。

▼保管は

次のような場所は避けてください。

- ・直射日光のあたる所
- ・湿気やほこりの多い所
- ・暖房器具の熱が直接あたる所

▼ご注意

ディスク面（光っている面）には

- ・指紋や傷をつけないように大切に扱ってください。
- ・従来のレコードクリーナーや溶剤などは使わないでください。
- ・レーベル面（字の書いてある面）には鉛筆やボールペンなどで字を書かないでください。
- ・紙やシールなどを貼らないでください。

プロスタジアム

■製品に関するお問合せ先 三洋電機株式会社

情報機器事業本部 情報機器事業部 営業部

3DOソフト企画課

〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町坂田1丁目1番1号

電話 (0276) 61-8359 (直通)

受付時間

月曜日～金曜日 (祭日および当社の休日を除く)

午後1:00～4:00

品番 IMP-SG1202 価格 5,800円 (税別)

3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレイヤーは The 3DO Company の商標です。