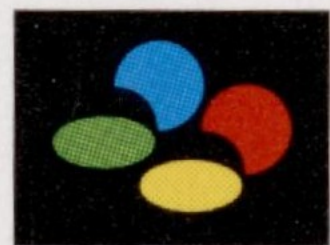


namco®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミスタ5

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SUPER FAMICOM
マルチプレイヤー-5 対応



ファミスタ5

スーパーファミコン®

SHVC-A27J-JPN



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、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。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

スーパーファミスタ5

01	ゲームモード	02P
02	コントローラーの使い方	04P
03	画面表示	06P
04	攻撃編/バッティング&走塁	08P
05	守備編/ピッチング	10P
06	守備編/フィールディング	12P
07	1戦勝負	14P
08	リーグ戦	18P
09	オールスター	22P
10	夢のFA	24P
11	マルチプレイ	28P
12	選手エディタ	30P
13	OBに挑戦	32P
14	オプション	33P
15	ひとめでわかる操作一覧表	34P
16	ファミスタ野球規約	36P

01 ゲームモード

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。十字ボタンでモードを選び、Aボタンで決定してください。各モードの始め方は、14ページ

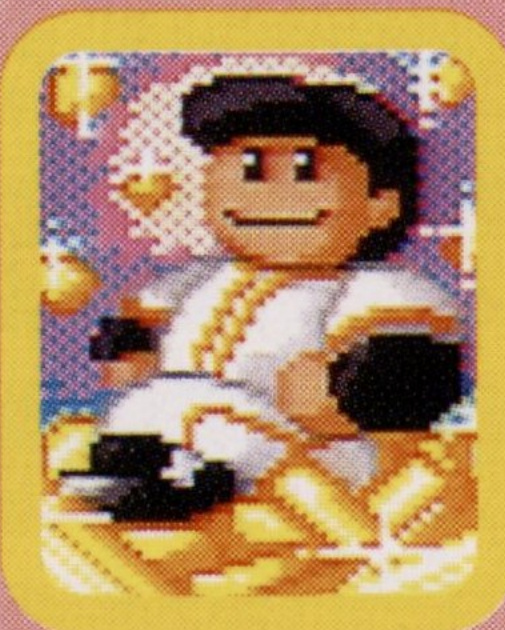
以降、また選手の操作については4ページ以降をお読みください。



1戦勝負

14~17P

好きなチームを選び、1試合だけ遊ぶモード。コンピュータとの対戦やプレイヤー同士の対戦のほか、「夢のFA」モードで作ったチームも使えます。



夢のFA

24~27P

セ・パ12球団の中から好きなチームを選んで他の11チームと勝ち抜き戦を行います。破ったチームからお金でFA選手を獲得し、夢の最強軍団を作りあげることができます。



オールスター

22~23P

セ・パ12球団の代表選手によるオールスター戦で、1試合勝負です。セ・リーグVS.パ・リーグ・東軍VS.西軍・全日本VS.全外国人の遊び方ができます。



OBに挑戦

32P

年代別に選ばれた、かつての名選手たちが登場するモードです。現役チームVS.OBチームやOBチーム同士の1試合勝負を行います。



リーグ戦

18~21P

最高6人が参加できるリーグ戦のモードです。試合数なども自由に設定することができます。新たに130試合のペナントレース(1人用)も加わりました。



マルチプレイ

28~29P

マルチプレイヤー5を使って、最高4人が試合に参加できるモードです。1人VS.3人、2人VS.2人、4人VS.COMなどよりエキサイティングな試合が楽しめます。



選手エディタ

30~31P

選手名からデータまで、オリジナル選手を自由に作る事ができるモードです。最高9人までセーブできます。



オプション

33P

試合の設定やゲームサウンドの切り換えなどを行うモードです。今回は自分の好きなチームをひいき設定できるようになりました。

02 コントローラーの使い方

選手の操作

このゲームでは、投げる・打つ・捕る・走るという動作をすべてコントローラーで操作します。各プレイの詳しい操作については、8~13ページを読んでください。

L/Rボタン

バットを持つ長さの選択。

十字ボタン

選手の移動。塁の指定。ピッチング時の球種・コースの選択。バッティング時のスイングの高低の選択。

スタートボタン



Xボタン

バント。

Aボタン

バッティング。ピッチング。ファインプレイ。送球。帰塁。

Bボタン

進塁。塁タッチ。けんせい時の画面切り替え。

その他の操作

十字ボタン

メニュー、コマンド等の選択。スコアボード画面のスクロール。

Aボタン

メニュー、コマンド等の決定。ナムコススポーツ新聞の画面切り替え。

Bボタン

メニュー、コマンド等のキャンセル。スコアボード画面の送り。

スタートボタン

ゲームのスタート。タイムの宣告。

L/Rボタン

選手データの切り替え。

03 がめんひょうじ 画面表示

基本画面

ピッチャーとバッターは“でっかいモード”で対決します。ボールを打ったり、盗塁しようとする“ちっちゃいモード”に変わり、ランナーの位置が表示されます。

今日の成績 横に表示される数字は打点です。

スコア

カウント

防御率/奪三振数

ランナー表示

でっかいモード

ちっちゃいモード

打率/本塁打数/打点

※バッターとピッチャーの成績は、プレイするモードによって意味が違うので注意してください。

リーグ戦 すべての成績は、試合の結果がそのまま表示されており、試合中もそれに応じて変化していきます。

その他 従来のファミスタどおり選手の能力を表します。ただし奪三振数だけは、試合中の成績がそのまま加算されます。

スコアボード画面

チェンジのときにはスコアとネクストバッターが表示されます。また、**+**ボタンを押すと、球場の様子をスクロールさせて見ることができます。

画面を早送りさせたいときは**B**ボタンを押してください。なお、ゲームセットのときだけは**A**ボタンでナムコスポーツ新聞に進みます。



ナムコスポーツ

試合が終わるとナムコスポーツ新聞に結果が表示されます。**+**ボタンで紙面を動かしてください。なお、紙面は2面あるので、**A**ボタンで切り換えてください。

メニュー画面に戻るとき(リーグ戦では次の試合へ進むとき)は、スタートボタンです。



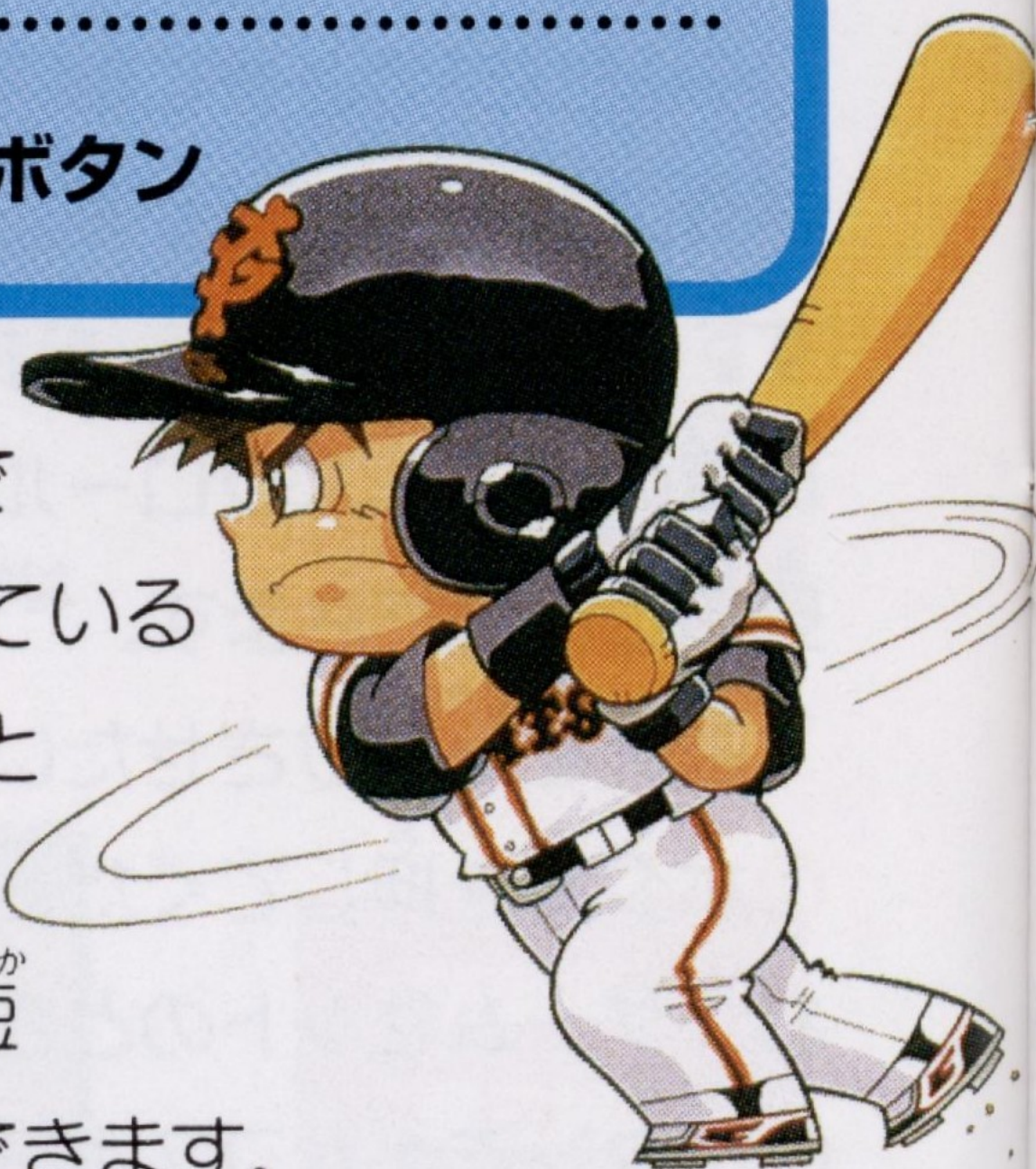
Aボタン

	打安	盗	点	盗	塁	打	率
(中) ピノ	4	0	0	0	0	0	000
(遊) クレス	4	0	0	0	0	0	000
(左) プライム	4	2	0	0	0	0	500
(一) パック	4	0	0	0	0	0	000
(三) 平八	4	1	0	0	0	0	250
(二) 早入れ	4	1	0	0	0	0	250
(右) 太い	4	1	0	0	0	0	250
(捕) ヨウジ	3	1	1	1	0	0	333
(投) R.R.R	3	1	0	0	0	0	333

バッティング

L/R → **+** → **+** + **A** ボタン

ポジションを決め、**A** ボタンでスイング。**+** ボタンの上を押しているとき、高め（たか）の球（たま）を打つ（う）ことができ（お）ます。また、バットを **L** ボタンで短（みじか）く、**R** ボタンで長（なが）く持（も）つことができ（お）ます。



バント

→ **+** → **+** + **X** ボタン

打撃の調子

バットをクルクル回（まわ）しているのが好調（こうちょう）選手（せんしゅ）、冷（ひ）や汗（あせ）をかいてい（い）るのは不調（ふちょう）選手（せんしゅ）です。7回（かい）の攻（こう）撃（げき）では、選（せん）手（しゅ）全（ぜん）員（いん）が好調（こうちょう）にな（な）ります。

代打&代走

代打 攻（こう）撃（げき）側（がわ）のスタートボタンでタイムを（か）け、コマン（こま）ドの「代打（だいだ）」を選（えら）びます。控（ひか）え選手（せんしゅ）から代打（だいだ）を選（えら）んでく（く）ださい。「終（しゅう）了（りょう）」を選（えら）ぶと試（し）合（あ）再（さい）開（かい）です。

進塁

2B **3B** **1B** + **B** ボタン

次（つぎ）の塁（るい）を指（し）示（じ）し、**B** ボタンを押（お）してくだ（くだ）さい。打（だ）者（しゃ）がボ（ぼ）ール（う）を打（う）ったとき（とき）は、自（じ）動（どう）的（てき）にラン（ら）ナー（が）走（はし）り出（だ）します。



帰塁

2B **3B** **1B** + **A** ボタン

帰（かえ）る塁（るい）を指（し）示（じ）し、**A** ボタンです。1度（ど）次（つぎ）の塁（るい）を踏（ふ）むと、前（まえ）の塁（るい）には戻（もど）れません。

代走 攻（こう）撃（げき）側（がわ）のスタートボタンで

タイムを（か）け、「1塁代走（るいだいそう）」
 「2塁代走（るいだいそう）」「3塁代走（るいだいそう）」の
 コマン（こま）ドから選（えら）びます。

控（ひか）え選手（せんしゅ）から代走（だいそう）を選（えら）び決（けつ）定（てい）してく（く）ださい。「終（しゅう）了（りょう）」を選（えら）ぶと試（し）合（あ）再（さい）開（かい）です。



① ピッチャーの位置.....

ピッチャーの位置を決めます。

② 投球とスピード.....

+ **A** ボタン

A ボタンでモーションに入ります。

ボタンを上を押すとフォークかチェンジアップ、下を押すと速球です。

③ コース.....ボールを離すとき

ボールを離すとき、 ボタンの右か左

で、インコースやアウトコースを投げ分けられます。速球に限り、ボールを離すときに ボタンを上を押している、高めのコースに投げるすることができます。

④ 変化球.....ボールを投げてから

ボールを投げてから、 ボタンを右や左に入れると、カーブやシュートになります。



けんせい球..... **B** → **2B** **1B** + **A** ボタン

B ボタンで“ちっちゃいモード”に切り替え、塁を指示し **A** ボタンで投げてください。

リリーフ.....

守備側のスタートボタンでタイムをかけ、コマンドの「リリーフ」を選びます。控え投手からリリーフを選んでください。「終了」を選ぶと試合再開です。

リリーフを選んで下さい

8	ビン	.253	0本	ヤルワ	右	3.20
6	クレス	.270	2本	クロガ	右	3.77
7	チャム	.316	18本	BARF	右	4.52
3	バツラ	.344	42本	ツカフ	右	3.60
5	平八	.285	24本	バツラ	右	1.95
4	早入れ	.251	12本	自怒	右	4.88
9	まごい	.235	5本			
2	カキ	.246	15本			
1	死ぬ	.120	0本			

ヤルワ 右 上野 勝 3.20 スタミナ 14

06 守備編 フィールディング

捕球.....**+**で野手をコントロール

+ボタンで野手を動かして捕ってください。ただし、ベースカバーに入った4人はコントロールできません。



ファインプレイ.....**+**+**A**ボタン

飛んできたボールに向けて**+**ボタンを入れながら**A**ボタンを押すと、ファインプレイします。**+**ボタンを上にお押しせばジャンピングキャッチになります。

送球.....**3B**+**1B**+**A**ボタン

塁を指示し、**A**ボタンで送球します。塁を指示しないと自動的に1塁へ送球されます。



塁タッチ.....**3B**+**1B**+**B**ボタン

塁を指示して**B**ボタンで、ボールを持った選手がその塁に向かってダッシュします。塁を指示しないと、自動的に1塁へ向かいます。

野手交代&守備変更

野手を交代するとき

守備側のスタートボタンでタイムをかけて、コマンドの「野手交代」を選びます。控え選手が表示されたら、交代させる選手→起用する選手の順で決定してください。「終了」を選ぶと試合再開です。

交代野手を選んで下さい

8	ピノ	253	0本	カサレ	302	0本
6	クレス	270	2本	キル	283	16本
7	ブラム	316	18本	カサ	266	10本
3	バム	344	42本	知野	247	4本
5	平八	285	24本	アサ	218	0本
4	早丸	251	12本	ミスト	205	25本
9	たしか	235	5本			
2	ゆい	246	15本			
1	R.R.R.	170	0本			

ゆい 捕手 右打ち 守備力 5 肩 7

守備を変更するとき

「守備変更」を選びます。まず変更したい選手の守備位置の数字を選び、カーソルで変更したい選手の数字に合わせ決定すると、双方の守備位置が入れ替わります。ただし、投手は変更することができません。

守備変更を選んで下さい

8	ピノ	253	0本
6	クレス	270	2本
7	ブラム	316	18本
3	バム	344	42本
5	平八	285	24本
4	早丸	251	12本
9	たしか	235	5本
2	ゆい	246	15本
1	R.R.R.	170	0本

たしか 捕手 右打ち 守備力 9 肩 5

●全14チームの中から好きなチームを選び、コンピュータ相手やプレイヤー同士で1試合対戦するモードです。項目を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

1 モードを選ぶ

プレイするモードを選んでください。「1PvsCOM」は対コンピュータ戦、「1Pvs2P」はプレイヤー同士の対戦です。



2 チームを選ぶ

全14チームの中から自分のチームを選んでください。「夢のFA」モードで作ったチームがセーブされているときは、3チームまで画面に追加表示されます。



2チームが決まると、先攻チームの側に「先攻」、後攻チームの側に「後攻」という表示が出ます。先攻チームは、十字ボタンの上下または左右で切り替え、Aボタンで決定します。次に十字ボタンの上下または左右でDH制(17ページ参照)の有無を切り替え、Aボタンで決定すると次の画面に移ります。

3 球場を選ぶ

13の球場の中から好きな球場を選んでください。



4 先発投手を選ぶ

先発する投手を選びます。選手名を選ぶと、画面の一番下にその選手の詳しいデータが表示されます。なお「リーグ戦」では、先発した投手は次の試合にも登板できませんが、調子は落ちていきます。

投球フォーム

選手名

防御率

先発投手を選んで下さい

RRR	社	2.45
ソウジ	右	3.20
ゴブ	右	3.77
BAR	左	4.52
シクナス	右	3.60
先助	右	3.71
パンチン	左	1.95
白怒火	右	4.88

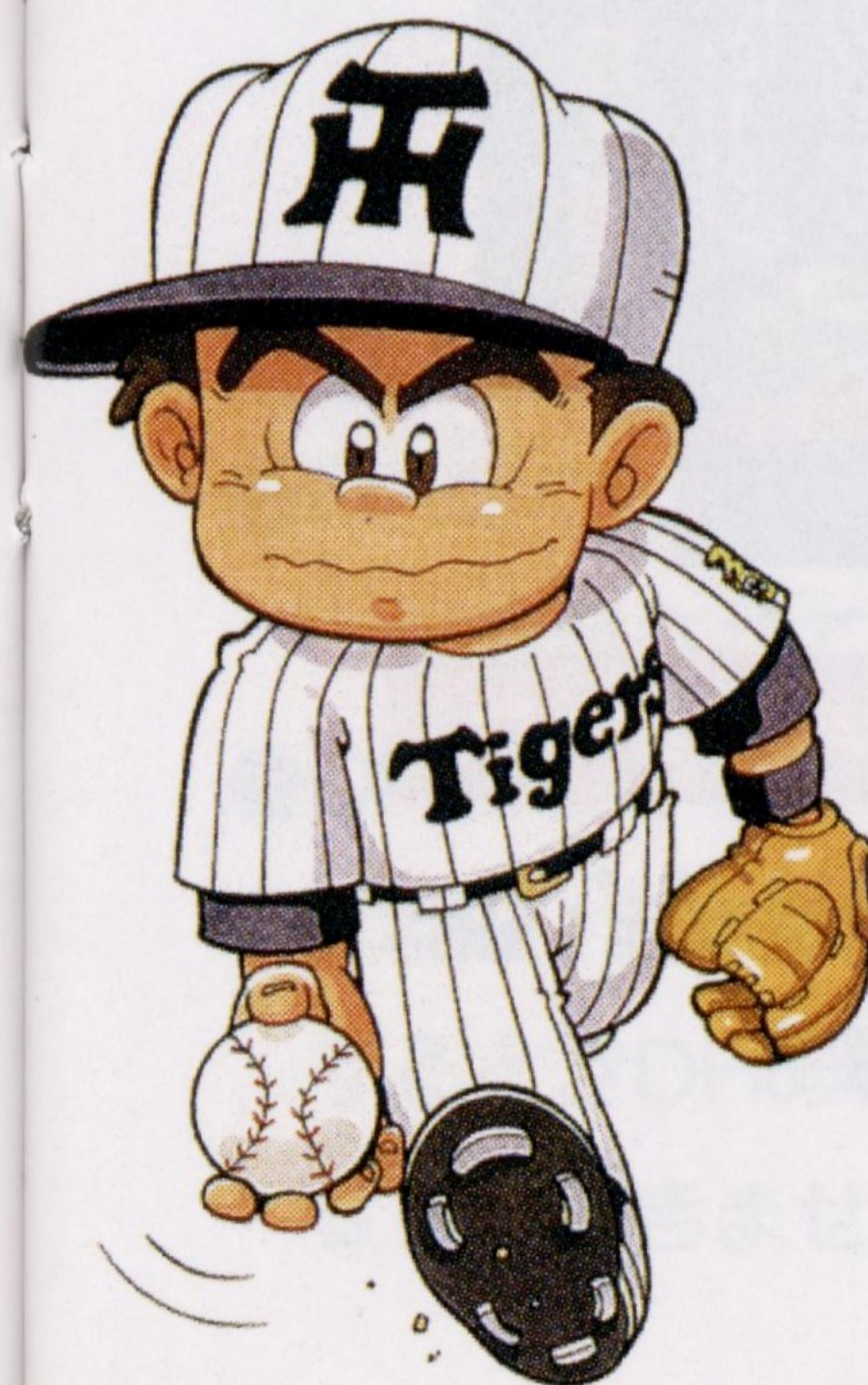
通算成績 0試合 0勝 0敗 0S 防0.00

選手データ

リーグ戦の時は、通算成績が表示され、L・Rボタンで切り換えると、選手データが表示されます。

コンディション

☺は好調投手、☹は不調投手、☹は前の試合で先発した投手です。(リーグ戦のみ表示されます。)



5 先発オーダーを決める

先発オーダーを決めてください。打順・控え選手・守備位置は変更することができます。

「打順・控え選手の入れ替え」は、まず入れ替えたい選手を選んで決定。次に赤のカーソルを入れ替える先の選手に合わせ決定すると、双方の選手が入れ替わります。

「守備位置の変更」は、まず入れ替えたい選手のところで十字ボタンを左に入れ、守備位置の番号だけを選んで決定します。つぎに赤のカーソルを、入れ替える先の選手の守備位置の番号に合わせ決定します。入れ替えが終わったら、Bボタンで「OK」に合わせ決定してください。

ポジション 選手名 打率 本塁打数

OK 打順を選んで下さい

8	ピン	253	0本	カネヒ	302	0本
6	クレス	270	2本	ギル	283	16本
7	プライム	316	18本	カイ	266	10本
3	パット	344	42本	カウ	247	4本
5	平八	285	24本	アチ	218	0本
4	早入れ	251	12本	ミン	305	25本
9	たごいか	235	5本			
2	カール	246	15本			
1	BARREN	140	0本			

先発選手 控え選手

選手データ

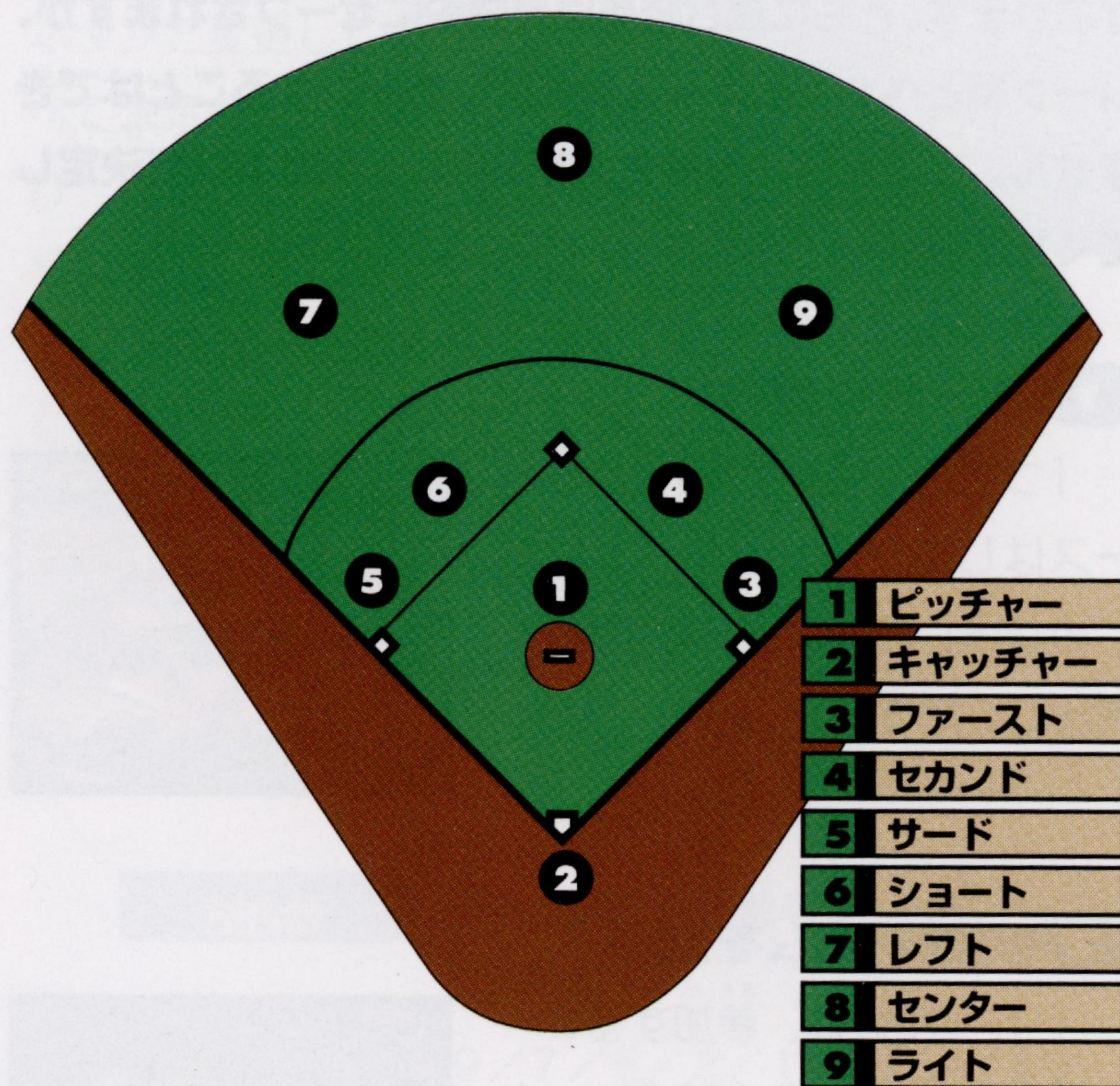
リーグ戦の通算成績が表示されます。L、Rボタンで切り換えると、選手データが表示されます。

コンディション

は好調選手・は不調選手

守備位置について

選手の守備位置の番号は、図のように対応しています。



DH(指名打者)制について

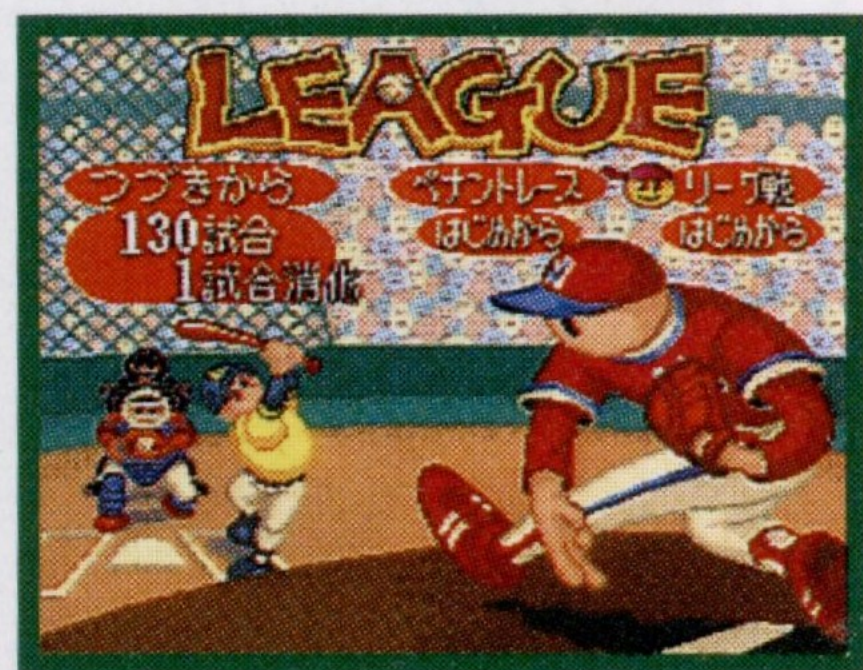
- DH制にしたとき、セ・リーグのDHは控え選手の一ばん上に表示されている選手になります。
- DH制にしないときは、パ・リーグのDHは控え選手にまわされます。リーグ戦では、最初に試合形式を設定するときDHの有無を決定します。リーグ戦が始まると変更はできません。

08 リーグ戦

●リーグ戦モードには、最高6人まで参加できる「リーグ戦」と、1人で130試合をフルに戦う「ペナントレース」があります。ともに試合結果は自動的にセーブされますが、リーグ戦とペナントレースを同時にセーブすることはできません。各項目は、**+**ボタンで選択し、**A**ボタンで決定してください。

1 モードを選ぶ

「つづきから」「ペナントレースはじめから」「リーグ戦はじめから」のメニューの中から選んでください。



2 参加チームを選ぶ

「リーグ戦」は、参加する2～6チームを選んでください。カーソルを選んだチームに合わせ、**A**ボタンを押すと、「参加=プレイヤーのチーム」「COM=コンピュータチーム」を切り替えられます。プレイヤーの人数に合わせて自由に設定してください。「END」を選んで**A**ボタンを押すと、次の画面に進みます。「ペナントレース」は、好きなチームを選ぶと、同リーグ内の他の5チーム (COMが操作) は自動的に決まります。



3 リーグ戦のルールを決める

変更する項目を選び、**A**・**B**ボタンで変更してください。すべて決定したら「START」を選び、**A**ボタンでリーグ戦が始まります。「CANCEL」を選んだときはメニュー画面に戻ります。ただし「ペナントレース」では、試合数(130試合)とイニング数(9回)とDH制(パ・リーグあり/セ・リーグなし)は最初から決められています。



試合数

チーム間の対戦数を1～26試合の範囲で決めます。

イニング数

9/7/5/3/1回から選びます。

DH制

DH制を「あり」にするか「なし」にするか選びます。

イニシャル

最大3文字でイニシャルをつけます。

ホームグラウンド

本拠地の球場を選びます。試合では後攻チームの球場でプレイします。

08 リーグ戦^{せん}2

4 試合の始め方^{しあい はじ かた}

「リーグ戦」をスタートすると「チーム勝敗表」画面になります。試合を始めるときは、カーソルを対戦チームに合わせ、**A**ボタンで決定してください。

順位	チーム	試	勝	敗	勝率	差
1	COM	0	0	0	0.000	--
1	MAN	0	0	0	0.000	--
1	COM	0	0	0	0.000	--
1	COM	0	0	0	0.000	--
1	MAN	0	0	0	0.000	--
1	MAN	0	0	0	0.000	--

「ペナントレース」は、対戦する相手が決まっています。対戦する2チームを選んだ後は、「1戦勝負」などと同様、先発投手を選ぶ画面へ進みます。

5 成績の表示^{せいせき ひょうじ}

リーグ戦の進行中には、チーム成績や個人成績などを見ることが出来ます。チーム勝敗表の右上にあるコマンドを選んでください。

順位	チーム	試	勝	敗	勝率	差
1	MAN	0	0	0	0.000	1.0
2	COM	0	0	0	0.000	0.0
2	COM	0	0	0	0.000	0.0
2	MAN	0	0	0	0.000	0.0
2	COM	0	0	0	0.000	0.0
6	COM	0	1	0	0.000	0.0

※「ペナントレース」では、「設」が「日」に変わり、月ごとの試合日程が表示されます。**+**ボタンの上下で切り替えてください。

コマンドの種類	説明
設	リーグ戦の設定画面
勝	チーム勝敗表
対	対戦成績
得	チーム成績
チ	チーム別個人成績
30	個人ベスト30
EXIT	メニュー画面に戻る。

チーム別個人成績^{べつ こじんせいせき}

チームを選んで、コマンド「チ」を選んでください。チームの個人成績が表示されます。チーム勝敗表に戻るときは**B**ボタンです。

順位	選手	打率	本	点	盗
1	ピノ	.667	0	0	6
2	クレス	.333	0	2	0
3	ライム	.000	0	2	0
4	バック	.600	1	3	0
5	平八	.200	0	0	0
6	早入れ	.600	0	0	0
7	まこい	.800	0	1	0
8	ゆんげ	.200	0	0	0
総計	4.26	1	10	7	

※「打」は打撃成績、「投」は投手成績です。**+**ボタンの左右で選び、**A**ボタンで切り替えます。
※打撃成績と投手成績は2画面分あります。**L**または**R**ボタンで切り替えてください。また、打撃成績は**+**ボタンの上下でレギュラー・控え・投手に切り替わります。

個人ベスト30^{こじん}

コマンド「30」は、個人ベスト30の成績。各成績は10人ずつ3画面分あるので、**+**ボタンの上下で切り替えてください。チーム勝敗表に戻るときは**B**ボタンです。

順位	選手	打率	本	点	盗
1	まこい	.800	0	1	0
2	ピノ	.667	0	0	6
3	バック	.600	1	3	0
4	早入れ	.600	0	0	0
5	クレス	.333	0	2	0
6	R.P.P.	.333	0	0	0
7	平八	.200	0	0	0
8	ゆんげ	.200	0	0	0

率	打率
本	本塁打
点	打点
盗	盗塁
安	安打
二	二塁打
三	三塁打
投	投手成績へ切り替え

防	防御率
試	試合
勝	勝利
S	セーブ
完	完投
回	投球回
振	奪三振
投	打撃成績へ切り替え

※各項目を選んで、もう1度**A**ボタンを押すと130試合のときだけは、シーズン日本記録が表示されます。

09 オールスター

●球界の代表選手が戦う夢の球宴がオールスターです。

「セ・リーグ VS.パ・リーグ」「東西戦」に、「全日本 VS.全外国人」が加わり、ますますエキサイティングなゲームが展開されるでしょう。

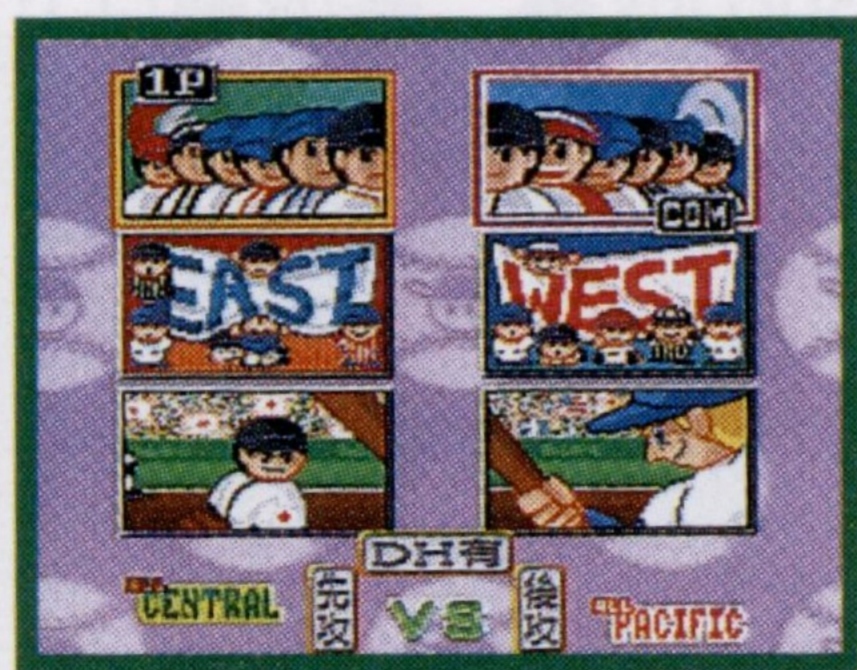
1 モードを選ぶ

プレイするモードを選んでください。「1PvsCOM」は対コンピュータ戦、「1Pvs2P」はプレイヤー同士の対戦です。



2 チームを選ぶ

好きなチームを選んでください。組み合わせはセントラル VS.パシフィック、東軍 VS.西軍、全日本 VS.全外国人に限られます。



チーム決定後は「1戦勝負」などと同様、先攻やDH制の有無を決定してください。

3 球場を選ぶ

球場を選び、決定してください。

4 メンバーを選ぶ

各ポジションごとにファン投票の結果が発表されます。1位に選ばれた選手が先発出場となり、2位以下の選手は順位が低いほど、控え選手に入りやすくなります。

選手を入れ替えるときは、カーソルで入れ替えたい選手を決定します。次に入れ替えたい先の選手を選んで決定すると、双方の選手が入れ替わります。

次のポジションの画面に進むときは、**+**ボタンで「OK」に合わせるか、**B**ボタンでカーソルを「OK」に戻します。次に、**A**ボタンを押すと次の画面に進みます。

5 先発オーダーを決める

「1戦勝負」と同様のやり方で、先発投手、先発オーダーを決定すると試合開始です。



●セ・パ12チームの中から自分のチームを決め、他の11チームに勝ち抜いていきます。相手チームに勝つと、オーナーからお金がもらえます。そのお金で相手チームの好きな選手をFAで獲得していき、夢の最強チームをつくれます。それぞれの選択は十字ボタンで行い、Aボタンで決定してください。

1 モードを選ぶ

メニューから、プレイしたい番号を選んでください。また残したデータを消したいときは、「データを消す」を選び、データの番号を選んで決定してください。なお、チームは3つまでセーブできます。



2 チームを選ぶ

セ・パ12チームの中から、自分のチームを選んでください。



3 対戦チームを選ぶ

オーナーの説明のあと、チーム選択画面で、相手チームを選びます。順番は自由です。

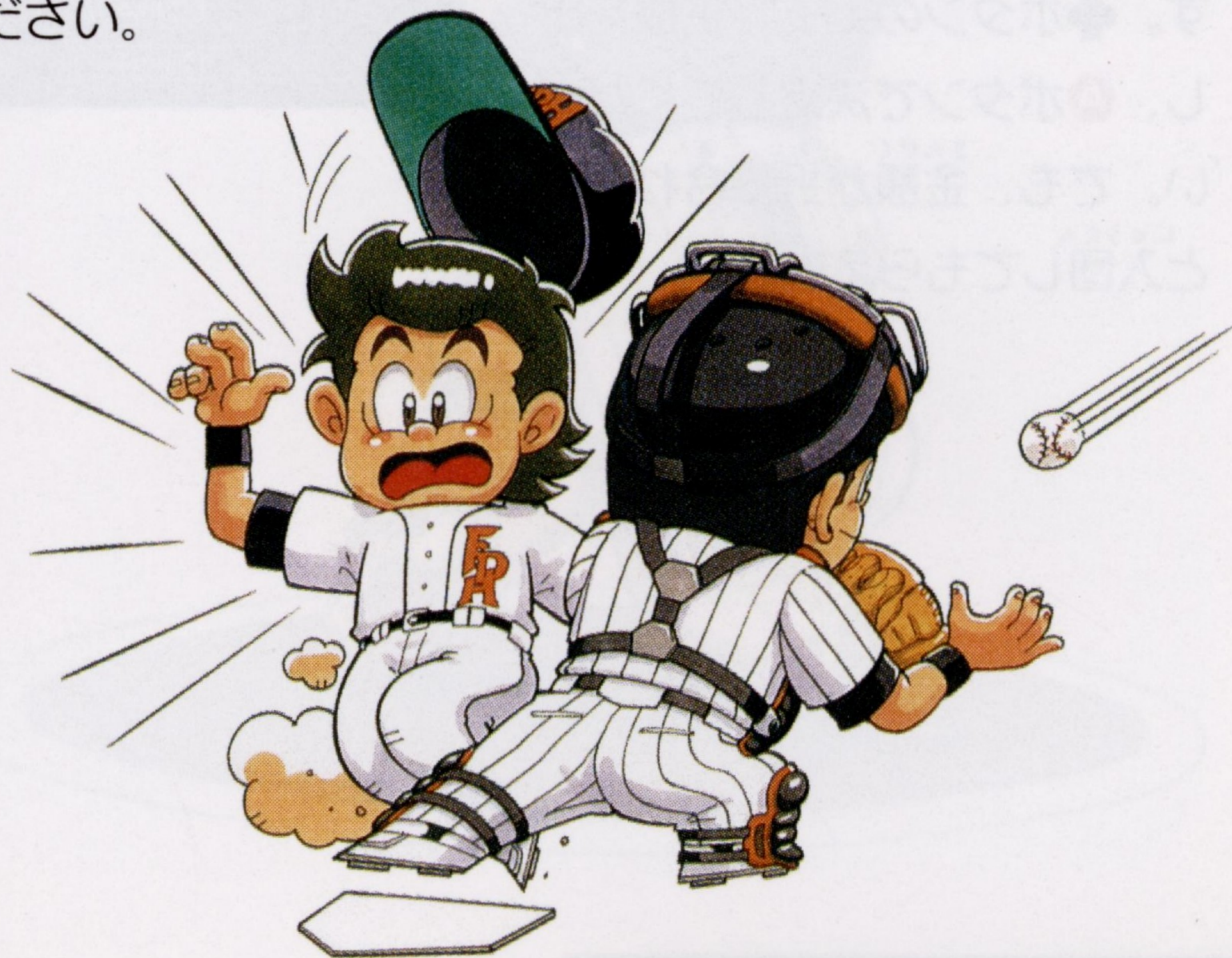


4 ボーナスをもらう

試合に勝ってナムコスポーツのときスタートボタンを押すと、ボーナス画面に切り替わります。オーナーから成績に応じたボーナスが出ますので、それをFA選手獲得の資金にしてください。

ボーナス	
猛打賞	1人×2000P = 2000P
2ホームラン賞	1人×2000P = 2000P
3打点賞	1人×2000P = 2000P
2盗塁賞	0人×2000P = 0P
5奪三振賞	3人×1000P = 3000P
点差賞	4点×1000P = 4000P
勝利賞	5000P
合計	18000P

よくやった。ボーナス 1億8000万。持ち金は 1億8000万になったぞ。



5 欲しい選手を選ぶ

相手チームのメンバー表から、欲しい選手を選んで、決定してください（交渉選手は1チーム2人までです）。FA選手を決定したとき、または欲しい選手がないときは、OKにカーソルを合わせ決定します。



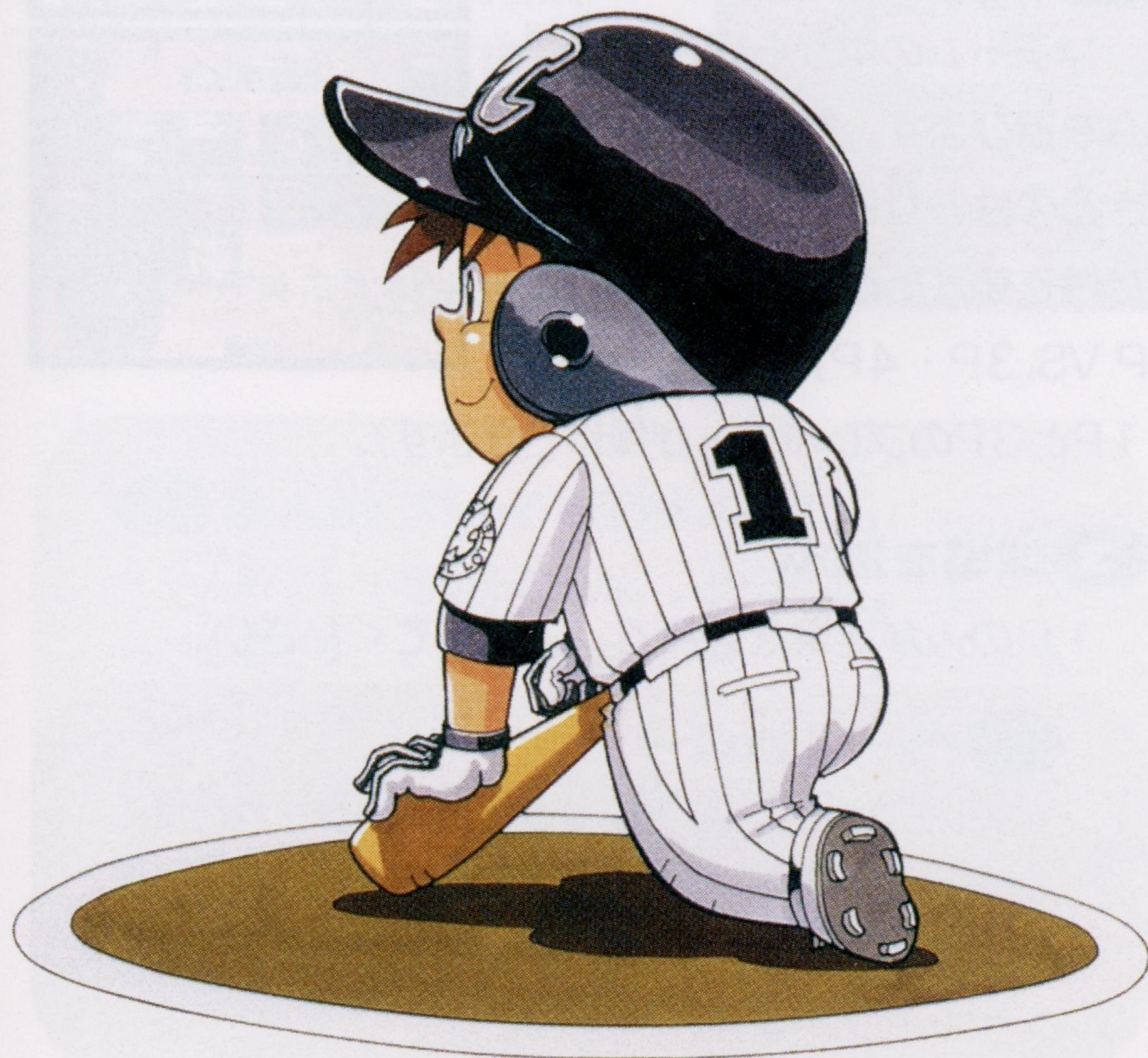
7 入れ替える選手を決める

晴れて契約が成立すると、自分のチームの中から入れ替える選手を決めます。選手が入れ替わると、データは自動的にセーブされます。



6 FA選手と契約交渉する

FA選手が決まったら、オーナーからもらった獲得資金と相談しながら契約交渉に入ります。+ボタンの上下で金額を出し、Aボタンで決定してください。でも、金額が折り合わないとう入団してもらえません。



11 マルチプレイ

●マルチプレイヤー5を使って、最高4人までゲームに同時参加できるモードです。プレイヤーはどの選手を操作するかを自由に選べますので、1人VS.3人、2人VS.2人、4人VS.COMなど、いろいろな遊び方ができるようになっています。✚ボタンで項目を選び、Aボタンで決定してください。

1 モードを選ぶ

メニューの中から、遊ぶパターンを選んでください。



2 チームを選ぶ

14チームの中から好きなチームを選びます。ただし、操作できるのはお互いのチームの代表だけです（たとえば、「1P・2P VS. 3P・4P」で遊ぶときは、1Pと3Pのプレイヤーが操作できます）。



3 球場を選ぶ

1Pの人が球場を選んで、決定してください。

ベースカバー

マルチプレイでは、塁を指定して、送球されたボールが飛んでいるときに、Bボタンを押すと、自分の操作している内野手で1番そのベースに近い選手がベースカバーに入ります。

4 操作する選手を決める

メンバー表で、どの選手を操作するかを各自決めてください。たとえば1Pの人が操作する選手を決定すると、選手名の横のマーク（COM）が1Pというふうになります。選手が決まったら「OK」に合わせて決定してください。



5 ゲームスタート

あとは通常通り、先発投手・先発オーダーを決めて試合開始です。「でっかいモード」のときには、選手名の下に操作するプレイヤーが表示されます。



多人数プレイで遊ぶには

多人数プレイをするときは、人数分のコントローラが必要です。2人のときは、本体のネクタ2にもコントローラをつないでプレイしてください。また3人以上でプレイするときには、マルチプレイヤー5が必要です。接続するときは必ずネクタ2につないでお使いください。その他、詳しい使い方は、それぞれの取扱説明書をお読みください。

12 選手エディタ

●9人までの選手名やデータを自由につくることができるモードです。これを使うと、データに入っていない新人選手や外国人選手を入れたり、自分だけのオリジナルチームを作って遊ぶことができます。項目を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

1 エディットする場所を決める

画面には9人までの選手をセーブする場所があります。セーブしておく場所を選ぶと、以下のコマンドが表示されます。



エディット

エディット画面に変わります。

出場変更

作った選手を試合で使うときは「出場中」、使わないときは「出場停止」にします。

消す

作った選手を消去します。

2 名前を決める

コマンドでエディットを選ぶと「NAME DRAW」の画面に変わり、ここで選手名を作ります。



CLR

ドロ画面に書かれた文字を消します。

DRAW

ペンカーソルを十字ボタンで動かしながら、Aボタンで文字を描き、Bボタンで消します。XボタンまたはYボタンでコマンドにもどります。

COPY

14チームの選手名から、必要な文字を取り出して名前が作れます。チーム名、選手名を選び、名前の必要な部分(全部・右半分・左半分)を決めると、ドロ画面にコピーされます。コピーすると、その選手データもコピーされます。

ひらがな

ひらがなを5文字分、入力できます。

カタカナ

カタカナを5文字分、入力できます。

OK

データ入力画面に進みます。

3 選手のデータを入力する

十字ボタンで項目を選び、A・Bボタンで所属チームや能力を入力します。データができたら「OK」で決定してください。ただし、投手を選ぶと打者データ入力画面のあとに、投手データ入力画面に変わりますので、同じようにデータを入力して決定してください。



4 選手のセーブ

選手をセーブするとき、画面に選手を入れ替えた状態が表示されます。よければ「YES」を選んでください。変更するときは「NO」で前の画面に戻ります。



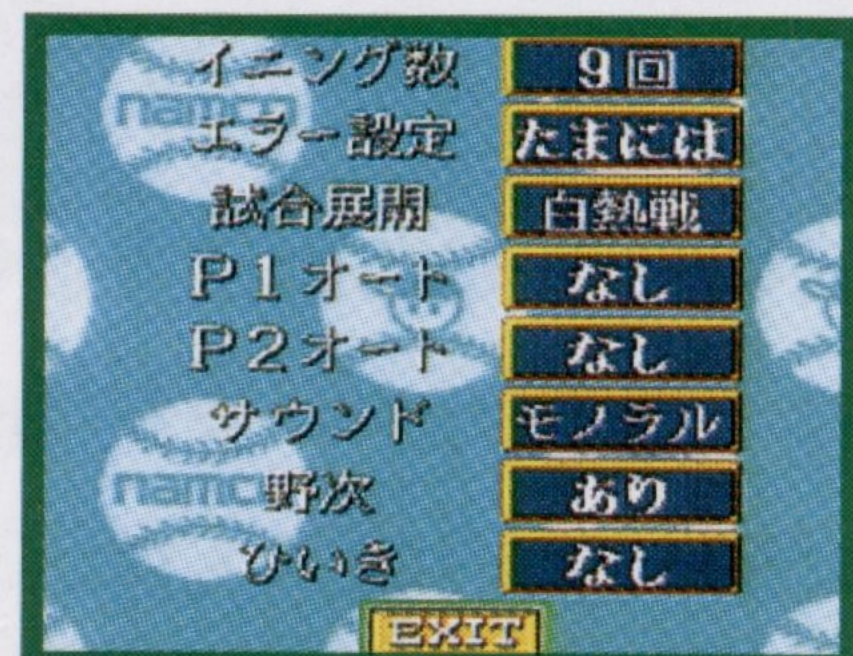
13 13 OBに挑戦

●日本のプロ野球の歴史を築いてきた名選手たちで構成したOBチームが登場します。ゲームの遊び方は、「1番勝負」とほぼ同じですが、自分のチームは、OB4チームと現役12チームの全16チーム中から選んでください。対戦は両方ともOBチームか、どちらか一方がOBチームで進められます。両方とも現役チームにはできません。



14 オプション

●試合の設定などを行うのが「オプション」モード。十字ボタンの上下で項目を選び、左右もしくはA・Bボタンで変更してください。メニュー画面に戻すときは「EXIT」を選びます。(スタートボタンでも戻ります。) なお、設定は電源を切ってもセーブされています。



イニング 9/7/5/3/1回から選べます。

エラー設定 エラーの確率を3つの中から選びます。

てっぺき：エラーのない鉄壁の守り。

たまには：ときどきエラーします。

スタボロ：エラーが多いザル守備設定。

試合展開 ゲームバランスを3つの中から選びます。

白熱戦：一番バランスがとれた設定です。

打撃戦：激しい打ち合いをしたい人向き。

投手戦：緊迫したゲームがお好みの人へ。

P1オート P2オート 守備と走塁をコンピュータにまかせます。

1プレイヤーと2プレイヤーを別々に設定でき、「守備のみ」「守備&走塁」「なし」の3パターンあります。

サウンド ゲーム音を「ステレオ」または「モノラル」のどちらかに設定します。

野次 試合中の野次を「あり」か「なし」に設定します。

ひいき セパ12球団から好きなチームを選んで、「ひいき」設定にすると、そのチームの特別バージョンのカセットになります。タイトル画面のグラフィックも変わり、選手の能力も少しアップしています。

15 ひとめでわかる操作一覧表

そう さ いちらんひょう

●このページでは、選手
のコントロールを表にし
てまとめてあります。初
めて遊ぶ人や、まだ操作
に慣れていない人は、ぜ
ひプレイするときの参考
にしてください。



ピッチング

ポジション

◀+▶でピッチャーの位置を移動

とうきゅう
投球とスピード

↑+Aボタン

コース

ボールを離すとき(上は速球のみ)◀+▶

さゆう へんか
左右の変化

ボールが手を離れてから◀+▶

けんせい球

Bボタン →
3B+1B (送球する塁の指定)+Aボタン

こう げき 攻撃

バッティング

L/Rでバットの長さ ◀+▶で位置
→+ (コースの高低)+Aボタン

バント

◀+▶で位置 →+ (コースの高低)
+Xボタン

しん るい
進 塁

2B+1B (進塁する塁の指定)+Bボタン

き るい
帰 塁

2B+1B (帰塁する塁の指定)+Aボタン

しゅ び 守 備

ほ きゅう
捕 球

+で野手をコントロール

ファインプレイ

ほきゅう しゅんかん
捕球する瞬間 ++Aボタン

そう きゅう
送 球

2B+1B (送球する塁の指定)+Aボタン

るい
塁タッチ

ほきゅうご
捕球後に 3B+1B (タッチする塁の指定)
+Bボタン

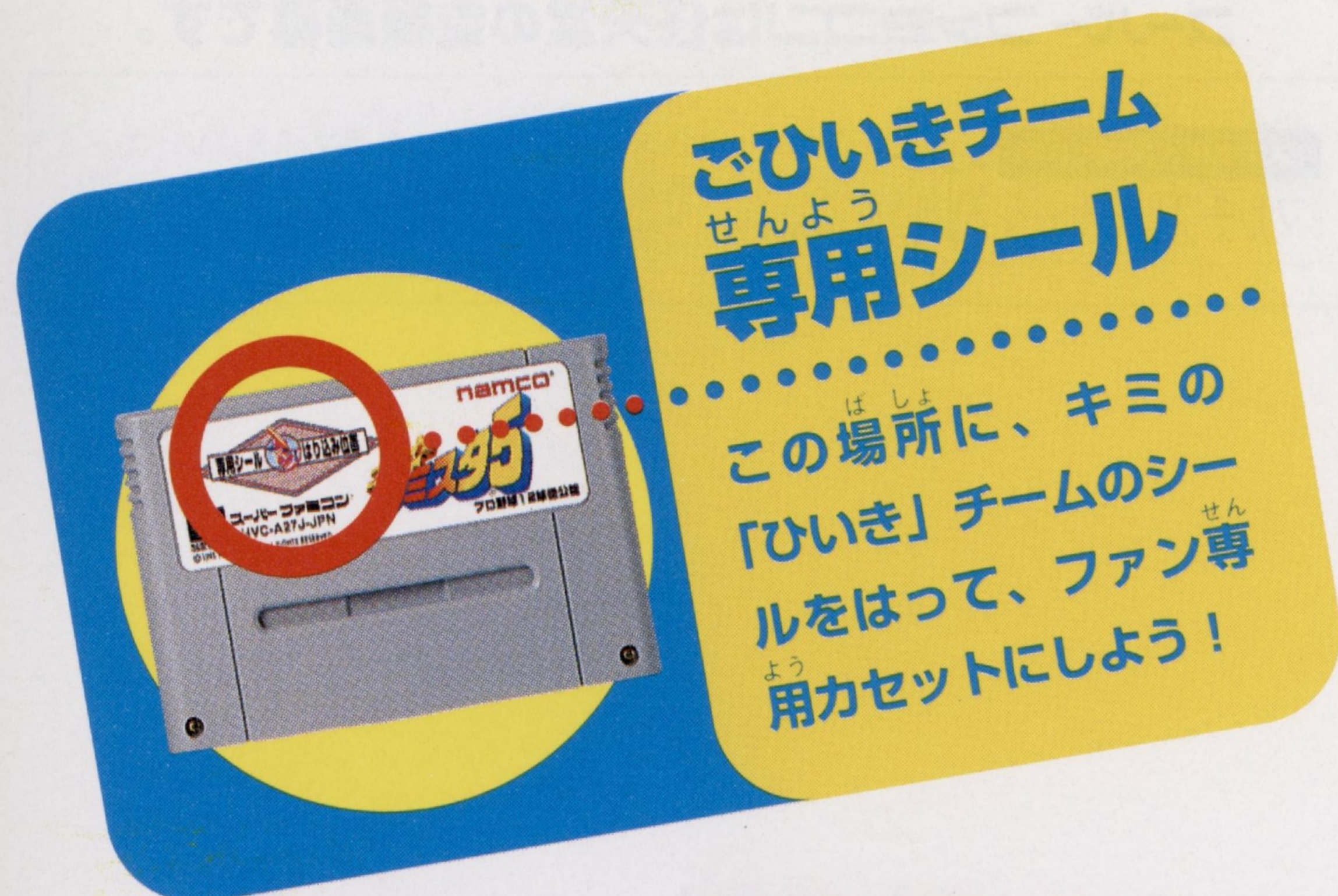
16 ファミスタ野球規約

総則

- 一、実際の野球ルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、点差が10点以上になると、途中の回でも裏の攻撃が終了した時点でコールドゲームとなります。ただし、ペナントレースには、コールドゲームはありません。
- 三、「1戦勝負」「オールスター」「OBに挑戦」「マルチプレイ」は1試合勝負です。
- 四、ゲーム中の球場は、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のでご了承ください。

リーグ戦

- 一、設定した試合数で、勝率が最も高いチームが優勝となります。
- 二、勝率が同じときは、順位表の上のチームが優勝となります。
- 三、勝利投手、セーブ投手、マジック点灯など、実際のルールとは違いますのでご了承ください。



警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。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ください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。



「遊び」をフレイットする
株式会社 ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

このゲームはプロ野球12球団からチーム名、
選手名などの使用許諾を得ています。

Produced by NAMCO LTD.

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED