

namcot®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミスタ2

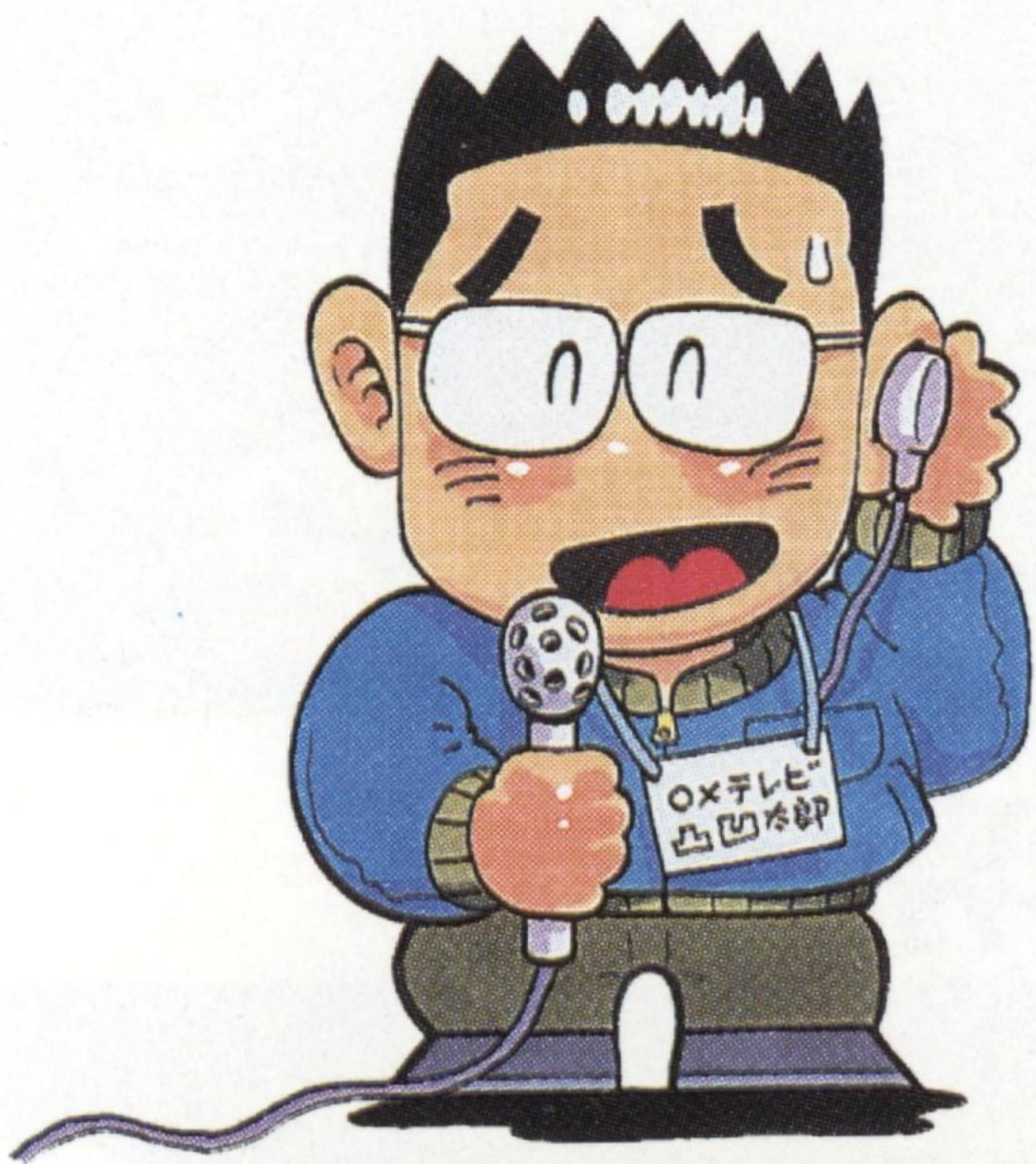
とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



ファミスタ2

スーパーファミコン®

SHVC-FI



このたびはナムコット・ゲーム
カセット「スーパーファミスタ2」
をお求めいただきまして、まこと
にありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書を
お読みいただきまして、より楽し
く遊ぶことができます。

1	プレイボール!	2P
2	ゲームの始め方	4P
3	公式戦	6P
4	きみがヒーロー!	10P
5	オールスター戦	14P
6	ドラフト	16P
7	パスワード	18P
8	基本操作とルール	20P
9	画面表示	22P
10	攻撃編 バッティング / 走塁テクニック	24P
11	守備編 ピッチング / フィールドイング	28P
12	チームの紹介	34P
13	ひとめでわかる操作一覧表	38P
14	スコア表	40P
15	使用上の注意	41P

スーパーファミスタ2



接戦、激戦、大熱戦!

スーパーファミスタに
消化試合の4文字はない!



1 プレイボール!

★さらにパワーアップして新シーズンを迎えるぞ!

ファンの熱い応援を受けて開幕したスーパーファミスタも2シーズン目に突入。急成長の若手や安定した力を発揮するベテランたち——セ・パ12球団の実名選手たちが、昨シーズン以上のすばらしい活躍をお約束します。

★ドラフトでチーム力をアップ!

実名選手だけでは物足りないというキミには、ドラフトでチームの補強はいかがでしょう。実名選手はイヤだというわがままなキミには、ナムコスターズを初めとする個性豊かなオリジナル球団がおすすめ。もう至れり尽くせりのスーパーファミスタです。



★「キミがヒーロー!」で自分だけの選手を!

それでもまだ足りないというゼイタクなキミ。とっておきのプレゼント「キミがヒーロー!」モードをどうぞ。自分だけのオリジナル選手を作って、好きなチームに助っ人として参加させることができるのです。

★まだまだ魅力は盛り沢山!

他にもDH（指名打者）制が採用されたり、打点や奪三振数の表示が加わったり。オールスター戦では候補の中から代表選手を選ぶこともできるようになりました。まだまだ紹介したいのですが、あとはキミ自身の目で確かめてください。

2 ゲームの始め方

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。+ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。なおパスワードとOPTIONSは、画面を下にスクロールさせて表示します。



公式戦

16球団の中からチームを選んで試合を

します。1PvsCOM（対コンピュータ戦）は勝ち抜き戦で、パスワードによる継続プレイもできます。

きみがヒーロー!

オリジナル選手を作り、自分の好きなチームに入れて公式戦を行うモード。パスワードで選手を記録しておくことができます。

オールスター

セントラルリーグとパシフィックリーグの代表選手によるオールスター戦です。1試合勝負です。

オプションで設定も変えられるぞ

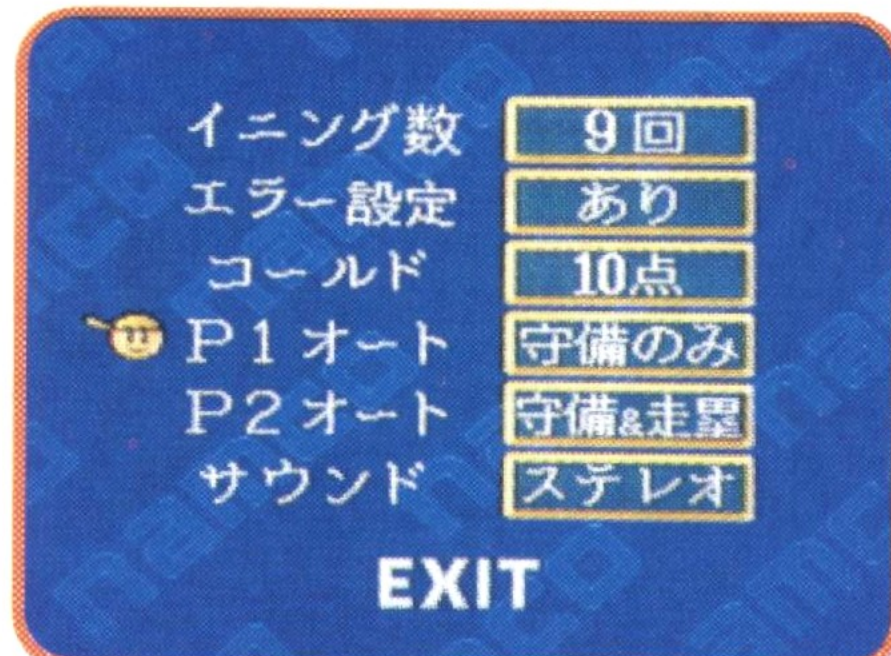
ドラフト

ドラフトで選手を獲得し、公式戦を行います。セ・パ12チームが参加できます。

パスワード

パスワードを入力し、公式戦の継続プレイ、または「きみがヒーロー!」で作った選手の呼び出しを行います。

OPTIONS



試合のルールを設定します。+ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください。一度設定しておけば、電源を切るまで有効です。

イニング数

9・7・5・3・1回から選びます。

エラー設定

エラーの「あり」と「なし」を選べます。

コールド

コールドゲームになる点差を2・4・6・8・10点のいずれか、または「なし」に設定。

1Pオート 2Pオート

守備と走塁をコンピュータにまかせられます。「守備のみ」「走塁のみ」「守備&走塁」「なし」から選んでください。

サウンド

ステレオ、モノラルのどちらかに設定できます。

EXIT

Aボタンでメニュー選択画面に戻ります。



3 公式戦(1)

1 モードを選ぶ

メニュー選択画面で「公式戦」を選んだら、次にモードを選択します。+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



1P vs COM

1人用の対コンピュータ戦。実在球団の11チームを倒すと優勝で、途中で負けるとゲームオーバーです。オリジナルの4チームの場合は1試合勝負です。

1P vs 2P

2人用でプレイヤー同士が対戦するモードです。

2 チームを選ぶ

チームは+ボタンで選び、Aボタンで決定します。オリジナルの4チームは画面を下にスクロールさせて表示してください。



+ボタン

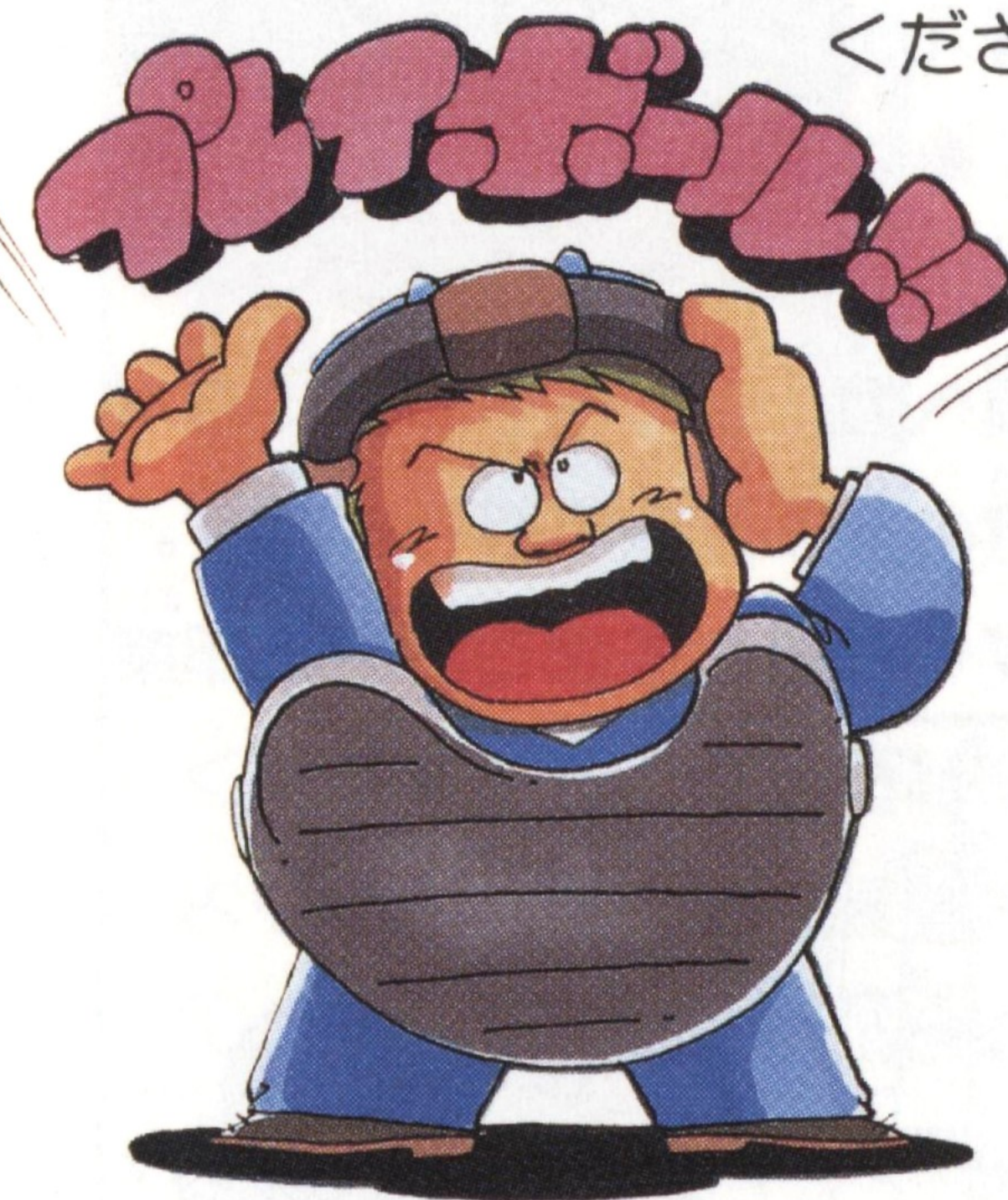


※チーム選択画面でセレクトボタンを押すと、先攻と後攻を切り替えることができます。

11チームを勝ち抜いて優勝をめざせ

3 球場を選ぶ

+ボタンでカーソルを動かして、プレイする球場を選んでください。決定はAボタンです。



カーソルを合わせるとその球場のデータが画面の右下に表示されるので、選ぶときの参考にしてください。

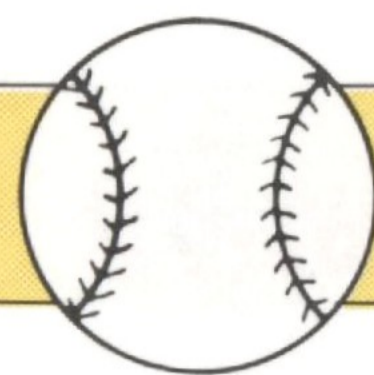


4 先発ピッチャーを決める

先発ピッチャーは+ボタンで選び、Aボタンで決定します。ピッチャーは5人いますが先発できるのは3人で、残りはリリーフ専門となります。



また、先発したピッチャーはその試合に限りスタミナが増えますが、次の試合には投げられません。これはパスワードで続けるときも同様です。



5打順を決める

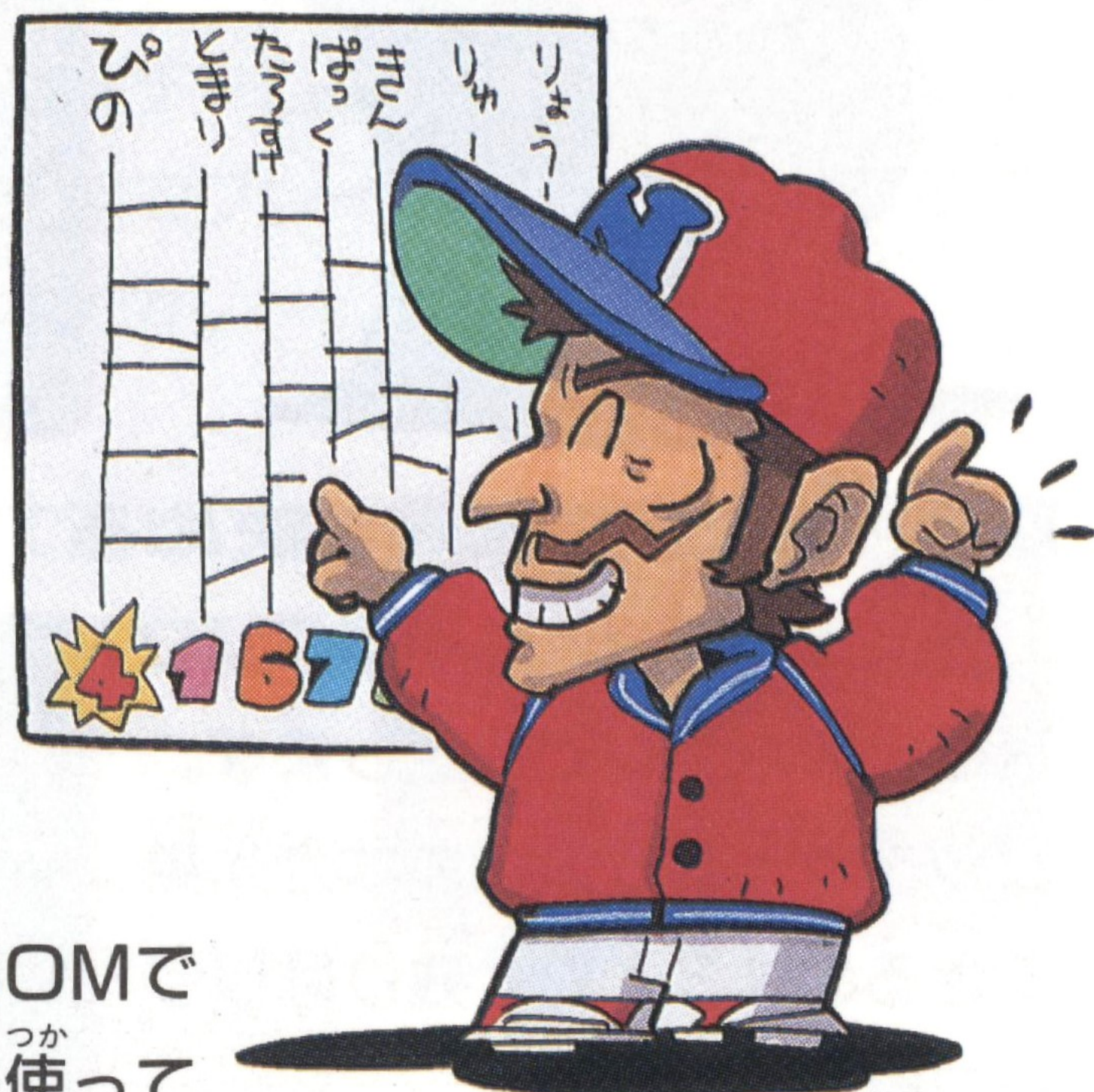
先発オーダーの打順を入れ替えることができます。まず替えたい選手を \oplus ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。文字の色が変わったら、入れたい打順へカーソルを合わせ、**A**ボタンを押してください。双方の選手が入れ替わります。

公式戦 打順を決めて下さい。

1 2B	辻	1 CF	飯田
2 RF	平野	2 LF	荒井
3 CF	秋山	3 C	古田
4 1B	清原	4 1B	広沢
5 3B	石毛	5 3B	ハツル
6 LF	安部	6 SS	池山
7 C	伊東	7 RF	泰
8 SS	田辺	8 2B	宮
9 P	石井	9 P	岡

あとはキミの理想のオーダーが組めるまで、この作業

を繰り返してください。入れ替えがすべて終わったら、「OK」を選び、**A**ボタンを押すと決定です。



※公式戦の1P vs COMで

は、パスワードを使って

継続プレイもできます(ただしオリジナルの4チームを除く)。継続プレイの始め方は、18~19ページ「パスワード」を読んでください。

デーイチ しめいだしや せい

■パリーグはDH(指名打者)制になったよ

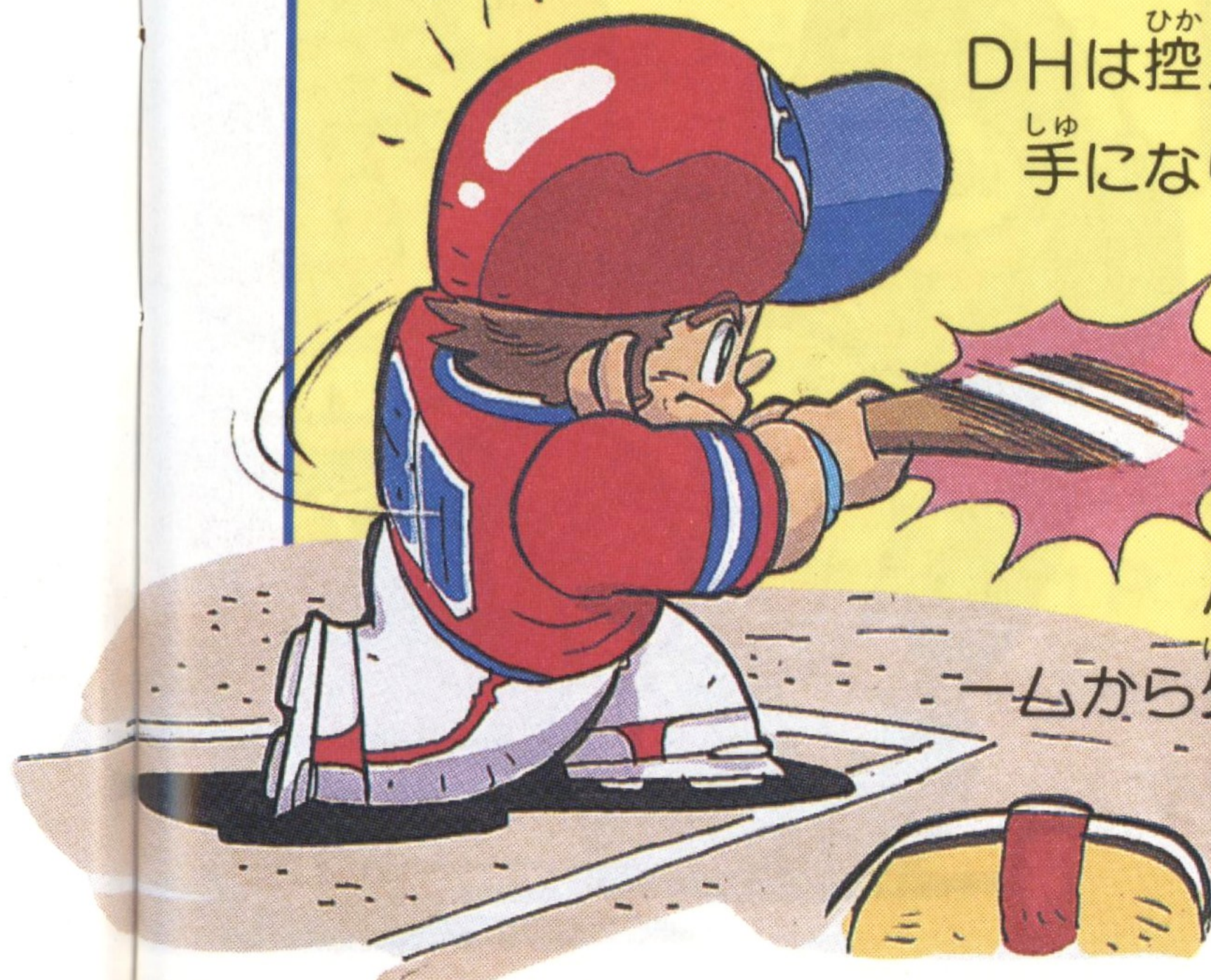
公式戦 打順を決めて下さい。

1 RF	佐々木	1 CF	村上
2 CF	大野	2 2B	大石
3 LF	山本	3 LF	方
4 1B	大塚	4 1B	石井
5 3B	藤本	5 3B	金村
6 C	古川	6 DH	リード
7 DH	岸	7 RF	新井
8 SS	浜名	8 C	古
9 2B	湯上	9 SS	古

「スーパーファミスタ2」ではパリーグがDH制を採用しています。ピッチャーは打席に入らず、代わりに打撃専門の選手がオーダー

に組まれるのです。ピッチャーにとっては少し厳しくなりますが、攻撃力はもちろん上がりますから、より激しいゲームが展開されることでしょう。

- ①パリーグ同士での試合は必ずDH制になります。
- ②セリーグ対パリーグでは、パリーグのチームが後攻のときDH制となります。そのときセリーグのDHは控え選手の一番上の選手になります。



- ③セリーグ対パリーグでDH制にしないときはパリーグのDHはチームから外されます。



4 きみがヒーロー!(1)

●自分だけのオリジナル選手を作り、お気に入りの球団に入れて公式戦を行うモードです。ただしアッシーズ、カットバス、ヤクターズでは使用できません。

1 メニュー・モード・チームを決める

メニュー画面で「きみがヒーロー!」を選んだら、モード、チームを決めてください。+ボタンで選び、Aボタンで決定です。

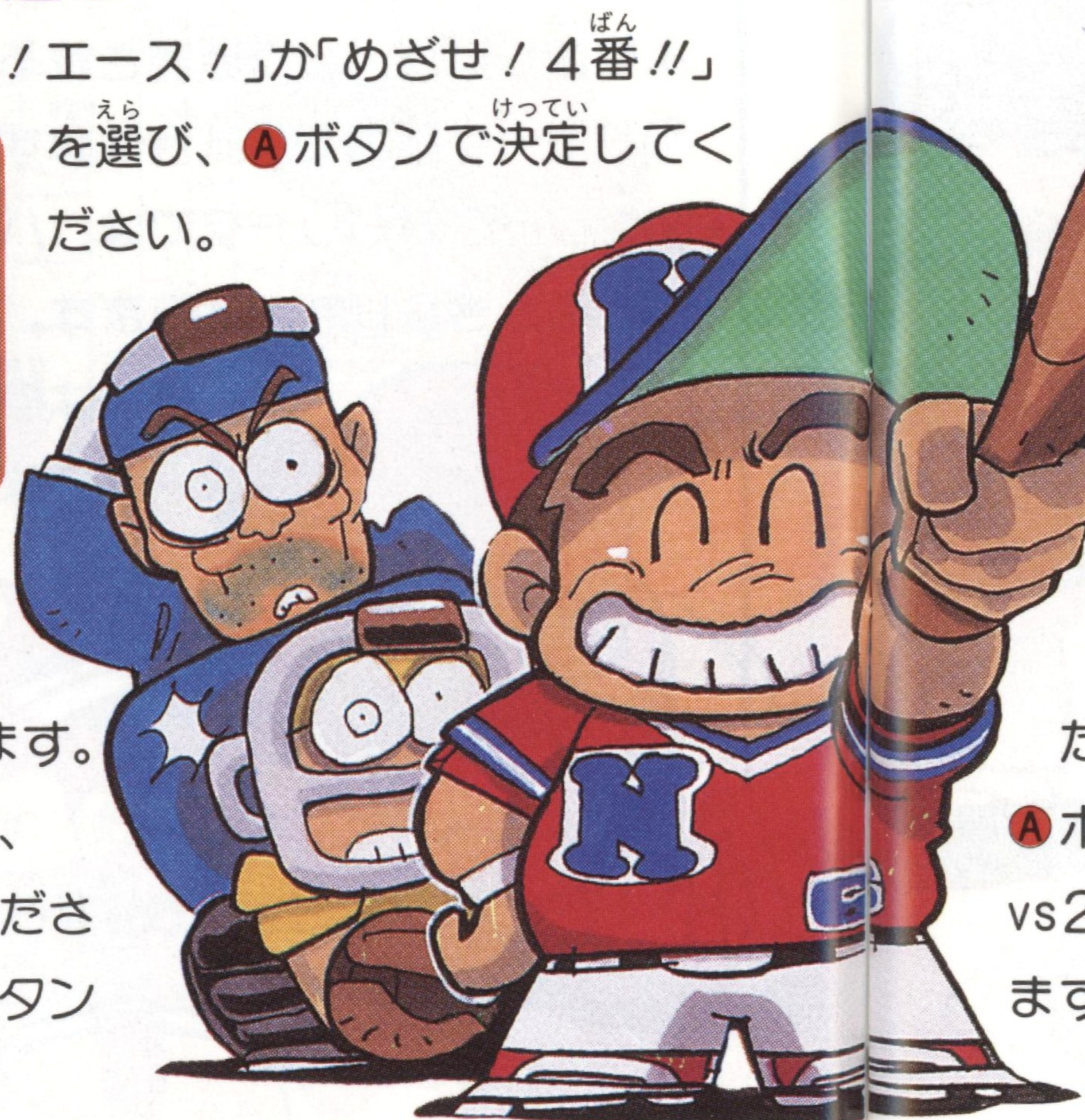
2 キャラクターを選ぶ

+ボタンで「めざせ! エース!」が「めざせ! 4番!!」を選び、Aボタンで決定してください。



3 名前を決める

5文字以内で「ヒーロー」に名前をつけます。+ボタンで文字を選び、Aボタンで入力してください。キャンセルはBボタン



キミだけの選手を作りだそう!

です。またLボタンで入力位置を1文字戻し、Rボタンで1文字進めることができます(その際、文字は消えません)。入力が終わったら「おわる」を選びAボタンかスタートボタンで決定、次の画面に移ります。

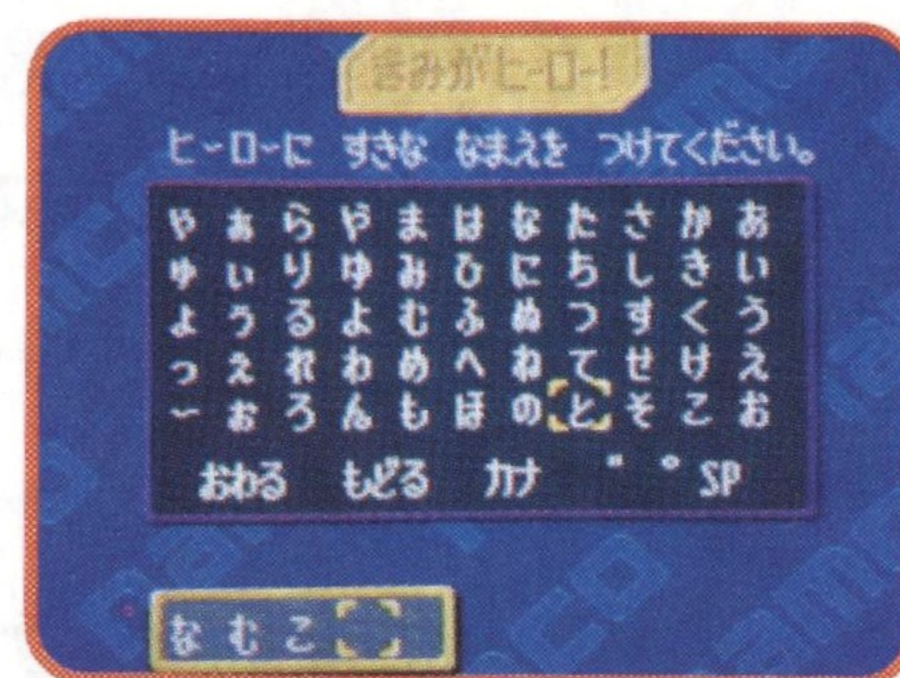
4 基本データの入力

+ボタンの左右で月日の移動(誕生日のみ)、上下でデータを変更し、Aボタンで決

定します。キャンセルはBボタンです。決定すると次の項目に移り、「好きな色」と自動的に次の画面になります。

5 性格テスト

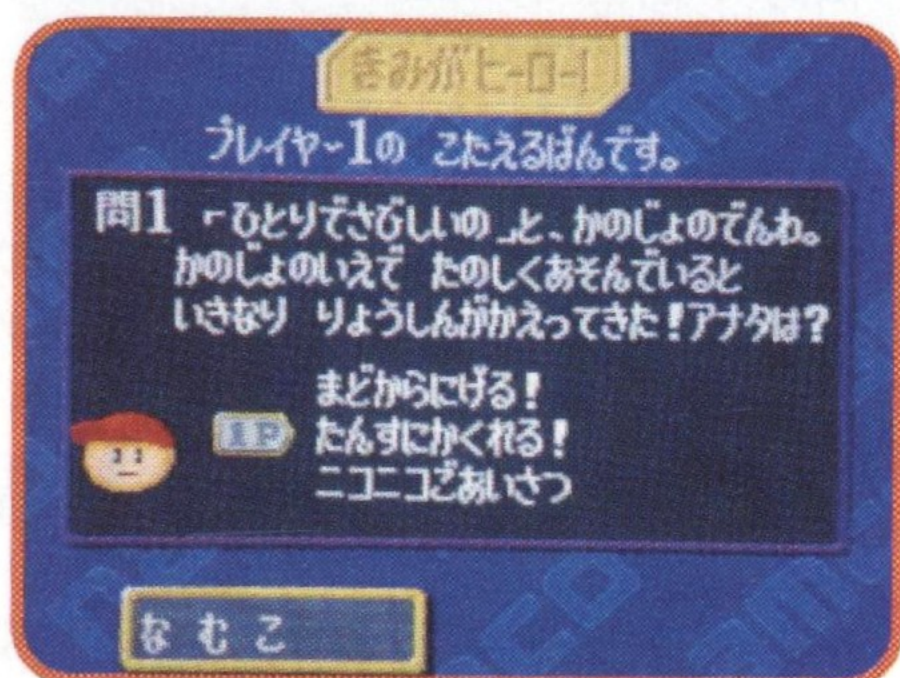
性格テストに5問答えてください。+ボタンで答を選び、Aボタンで決定です。なお1P vs 2Pでは1問ずつ交互に答えます。

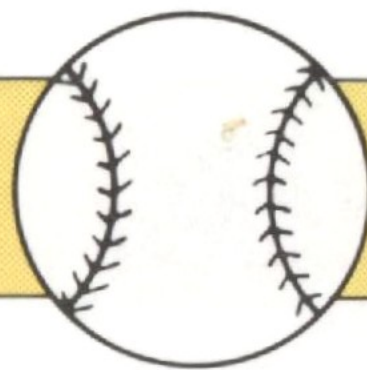


次の画面に移ります。



決定すると次の項目に移り、「好きな色」と自動的に次の画面になります。





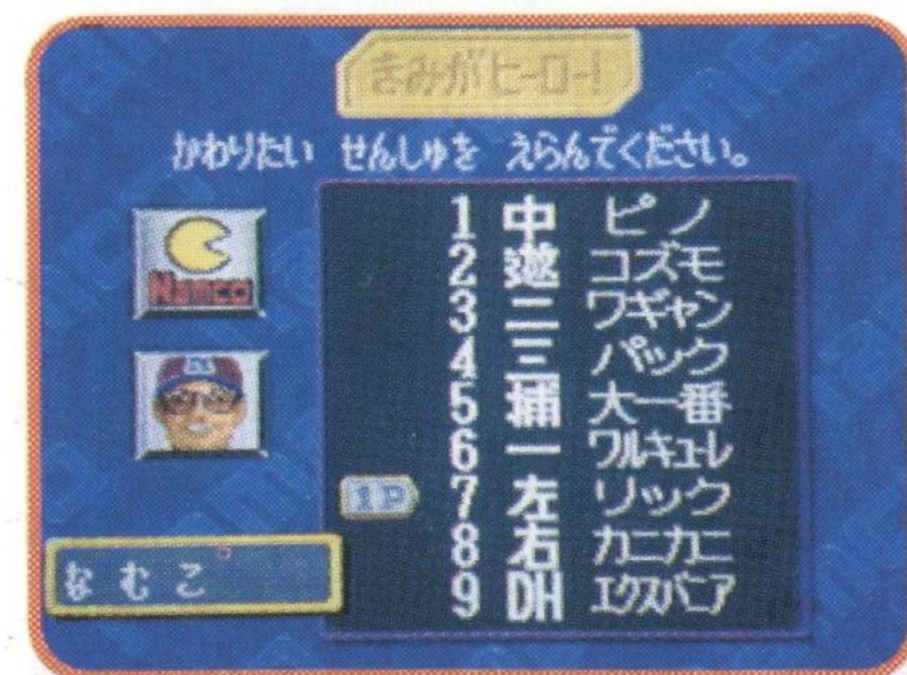
きみがヒーロー!(2)

6 選手の発表

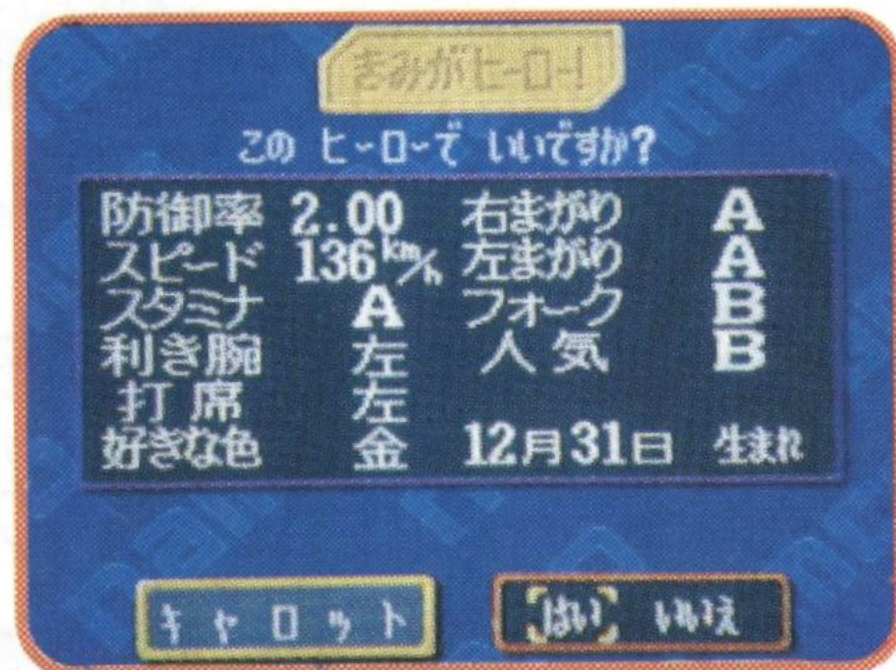
基本データと性格テストの結果をもとに「ヒーロー」が発表されます。各データの数値が大きいほど能力が高く、英字はSABCDEの6種類でSが最も高くなっています。

1 P vs COMでは「はい」と「いいえ」で選手の決定を行ってください。「いいえ」でやり直すときは基本データの入力の画面に戻ります。また、1 P vs 2 Pでは選手の表示だけで、やり直しはできません。

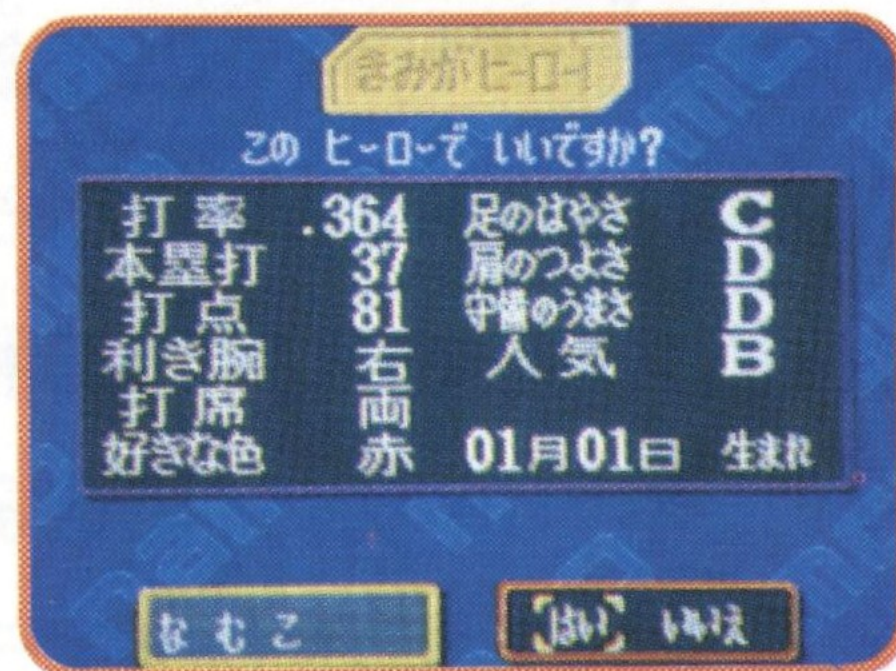
7 選手の交代



せる選手を選び、A ボタンで決定してください。



エースの表示



四番の表示

「ヒーロー」のパスワードをメモしておこう!

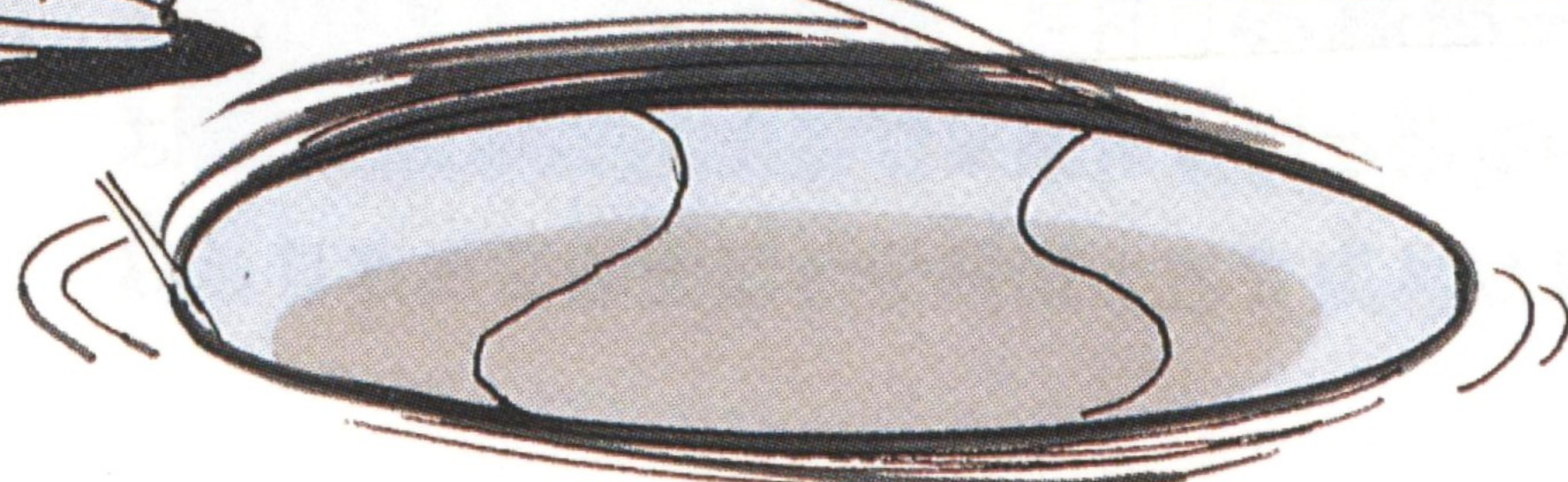
8 入団——パスワードの表示

1 P vs COMでは最後に入団発表の画面になり、「ヒーロー」のパスワードが表示されます。ここでA ボタンを押すと、球場



に進みます。1 P vs 2 Pではその場限りの選手たちで、パスワードは表示されず、すぐに球場選択へ進みます。

※パスワードをメモしておいて、それを入力して始めると、いつでも「ヒーロー」を呼び出すことができます。詳しくは18~19ページにある「パスワード」を読んでください。





5 オールスター戦

せん

●セントラルリーグとパシフィックリーグの代表選手が戦う夢の球宴。選手はコンピュータが自動的に投票を行って選びますが、プレイヤーにも自分の持ち票があり、それを候補選手に振り分けて選手を選ぶこともできます。なお「ヒーロー」はオールスターに出場できません。

1 メニュー・モードを決める

メニュー画面で「オールスター」を選び、続いてモードを決定してください。+ボタンで選択、Aボタンで決定です。なおオールスター戦は1試合勝負になります。

2 チームを選ぶ

+ボタンを左右に入れてオールセントラルかオールパシフィックを選び、Aボタンで決定してください。このときセレクトボタンで先攻と後攻を切り替えることができます。



3 メンバーを選ぶ

各ポジションごとに投票結果が発表され、1位に選ばれた選手がスタメンでオールスターに出場できます。な

人気選手が勢ぞろい!

おプレイヤーには100万票の持ち票があり、これを振り分けて好きな選手を選ぶこともできます。+ボタンで選手を選び、LかRのボタンを押してください。1万票ずつ増えて、獲得票数が上位の選手を抜くと、順位もそれに合わせて変わっていきます。Aボタンを押すと、次のポジションに移ります。



4 メンバーの発表

全ポジションの選手を決定すると、スタメンが発表され、Aボタンで監督推薦の発表に移ります。監督推薦の発表では、Aボタンを押すごとに1人ずつ表示され、最後にAボタンを押すと、次の画面へ移ります。球場・先発ピッチャー・打順については公式戦と同様にして決めてください。

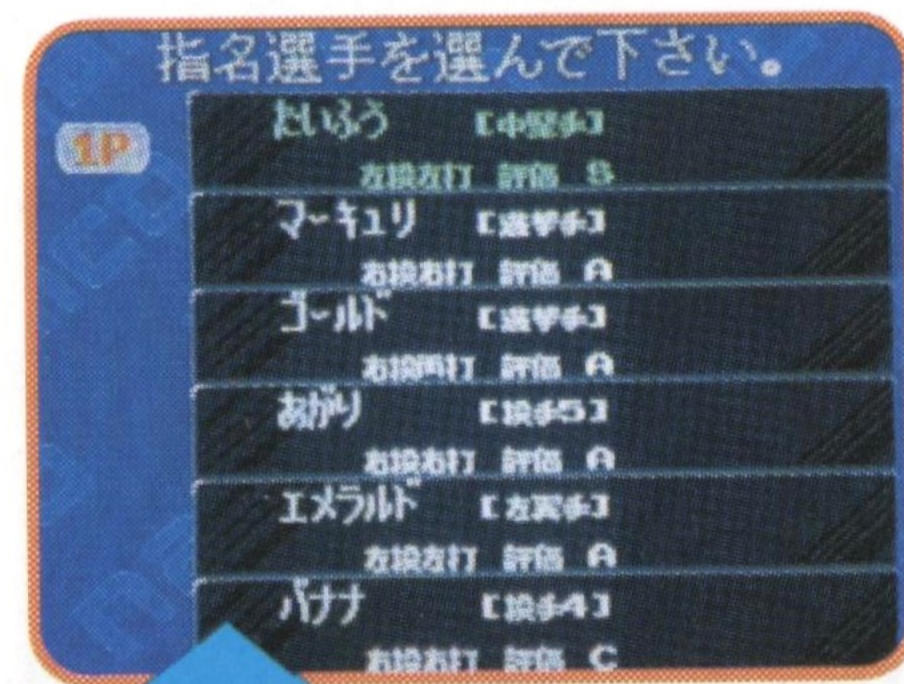
●ドラフトでチームの補強をして、公式戦をプレイするモードです。スカウトになったつもりで、チームの弱点をカバーできるような優れた選手を獲得してください。なお、ドラフトは2巡行われます。

1 メニュー・モード・チームを決める

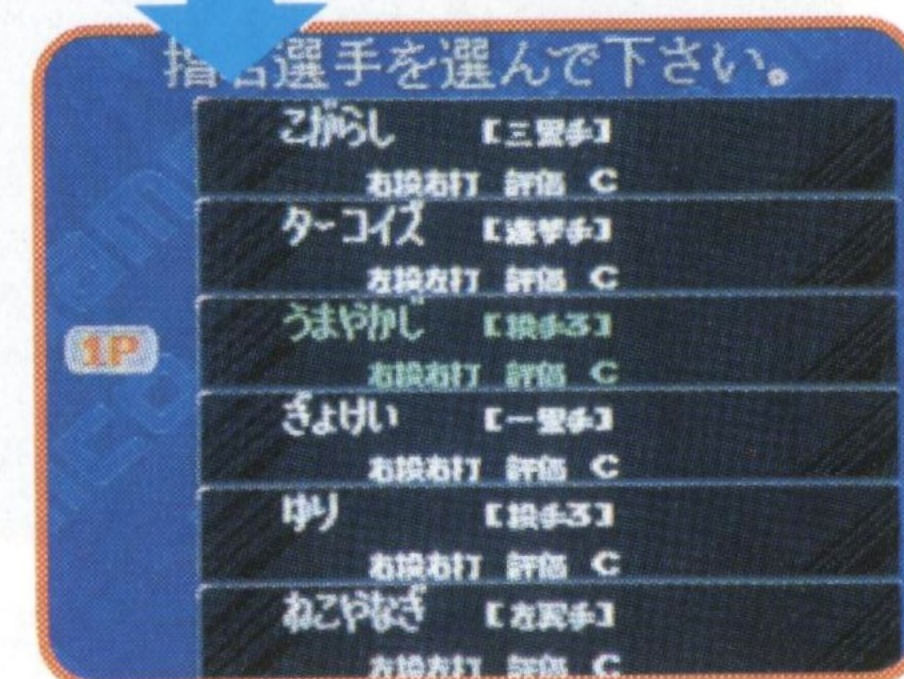
メニュー画面で「ドラフト」を選んだら、モード・チームを決めてください。+ボタンで選び、Aボタンで決めます。なおドラフトは相手チーム（コンピュータ側）も同時に行います。

2 選手の指名

ドラフトの開始画面をAボタンで送ると、選手の指名になります。コンピュータの選抜した12名の中から、指名する選手を+ボタンで選び（表示はたてにスクロールします）、Aボタンで決めてください。



+ボタン



3 抽選

1人の選手を2チーム以上が指名すると抽選です。+ボタンで封筒を選び、Aボタンで決定してください。他のチームも封筒を選び終わったら、もう一度Aボタンで結果が発表されます。



4 ハズレ選手の指名



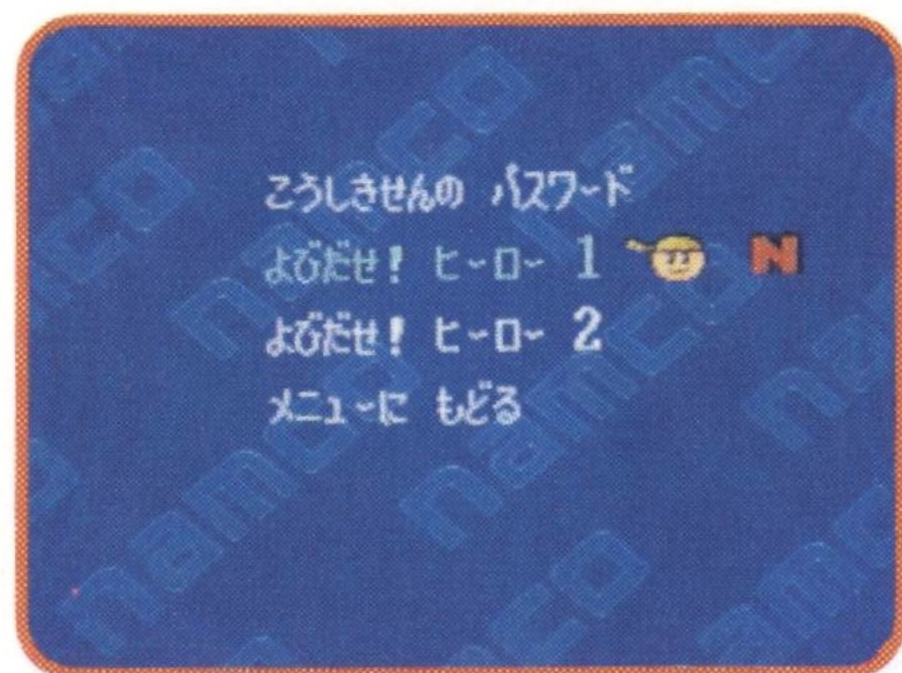
抽選に外れたときはもう一度指名をやり直します。指名が終わると両チームの獲得選手が表示され、ここでAボタンを押すと2巡目が始まります。

5 ドラフト終了

2巡目が終わるとドラフト終了。あとは公式戦と同様に球場・先発ピッチャー・打順を決めてください。
 ※獲得した選手はそのポジションのレギュラー選手と自動的に入れ替わりますが、1巡目と2巡目が同じポジションだった場合は、1巡目の選手が優先されます。
 ※ドラフトで獲得した選手はゲームオーバーになると消えてしまいます。



パスワード



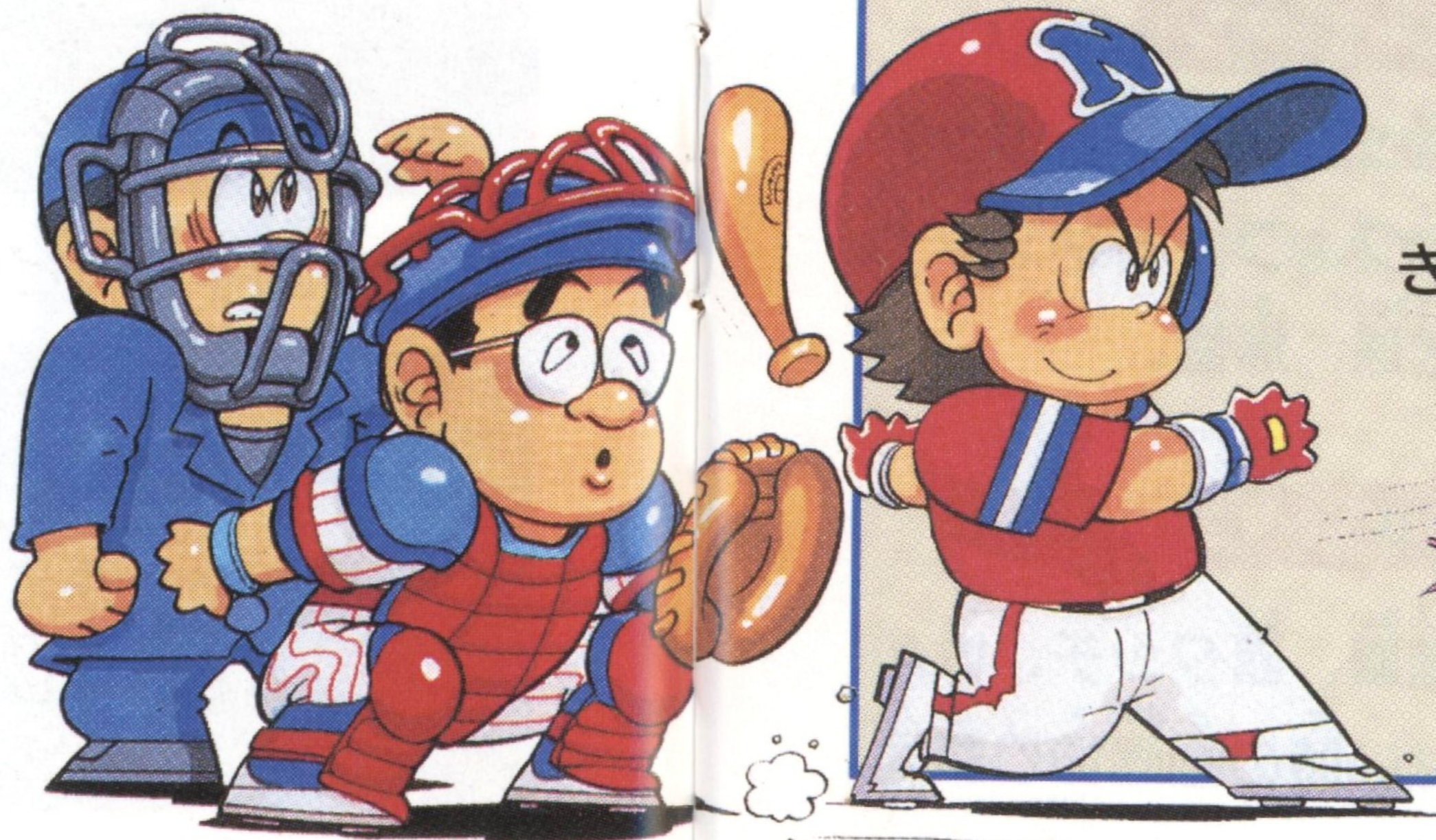
●メニュー画面で「パスワード」を選ぶと「こうしきせんのパスワード」(1P vs COMの継続プレイ)、または「よびだせ! ヒーロー1」「よびだせ! ヒーロー2」(自分で作ったオリジナル選手の呼び出し)を行えます。

➕ボタンで選び、Aボタンで決定してください。なお、すでにデータが入っている場合は、⊕(ヒーロー-いるぞマーク)とチームロゴが表示されます。

公式戦

1P vs COMの続きをパスワードで再開するモードです。入力は➕ボタンの左右でケタの移動、上下が文字の切り替えです。

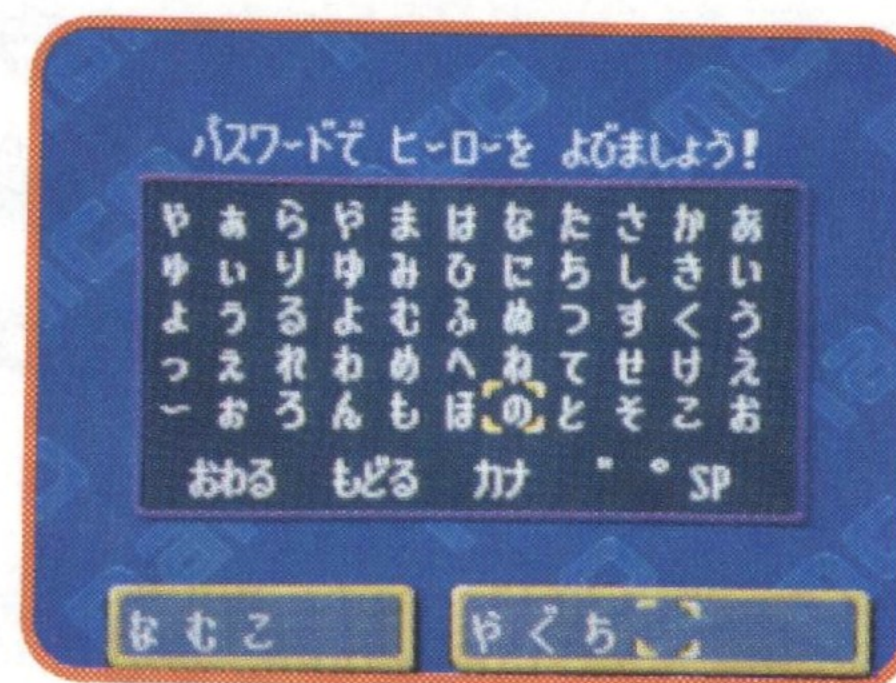
最後にAボタンを押すと決定、先発ピッチャーを選ぶところから続きます。



公式戦 / よびだせ! ヒーロー1 / よびだせ! ヒーロー2

きみがヒーロー!

自分で作った選手をパスワードで呼び出すモード。➕ボタンで文字を選び、Aボタンで入力します。キャンセルはBボタンです。また、Lボタンで入力位置を戻し、Rボタンで送ることができます。入力がすんだら「おわる」を選び、Aボタンで決定、メニュー画面に戻ります。なお、同一チームに2人入れたときは、同じポジションに入れるとヒーロー1が優先されます。



※「ヒーロー」をパスワードで呼び出してからメニューの公式戦を選ぶと、チーム選択のとき「ヒーロー」のいるチームには⊕マークがつきます。



ヒーロー-いるぞマーク



8 基本操作とルール

●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。なお、1P vs 2Pで遊ぶときには、本体のコントローラーコネクタ2にもコントローラーをつないでください。

L/R ボタン バットを持つ長さの選択。

X ボタン バント。

+ ボタン 選手の移動、塁の指定、球種・コースの選択。

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。

スタートボタン タイムの宣告。

※チーム選択時にセレクトボタンで先攻後攻を切り替えます。

■ルール

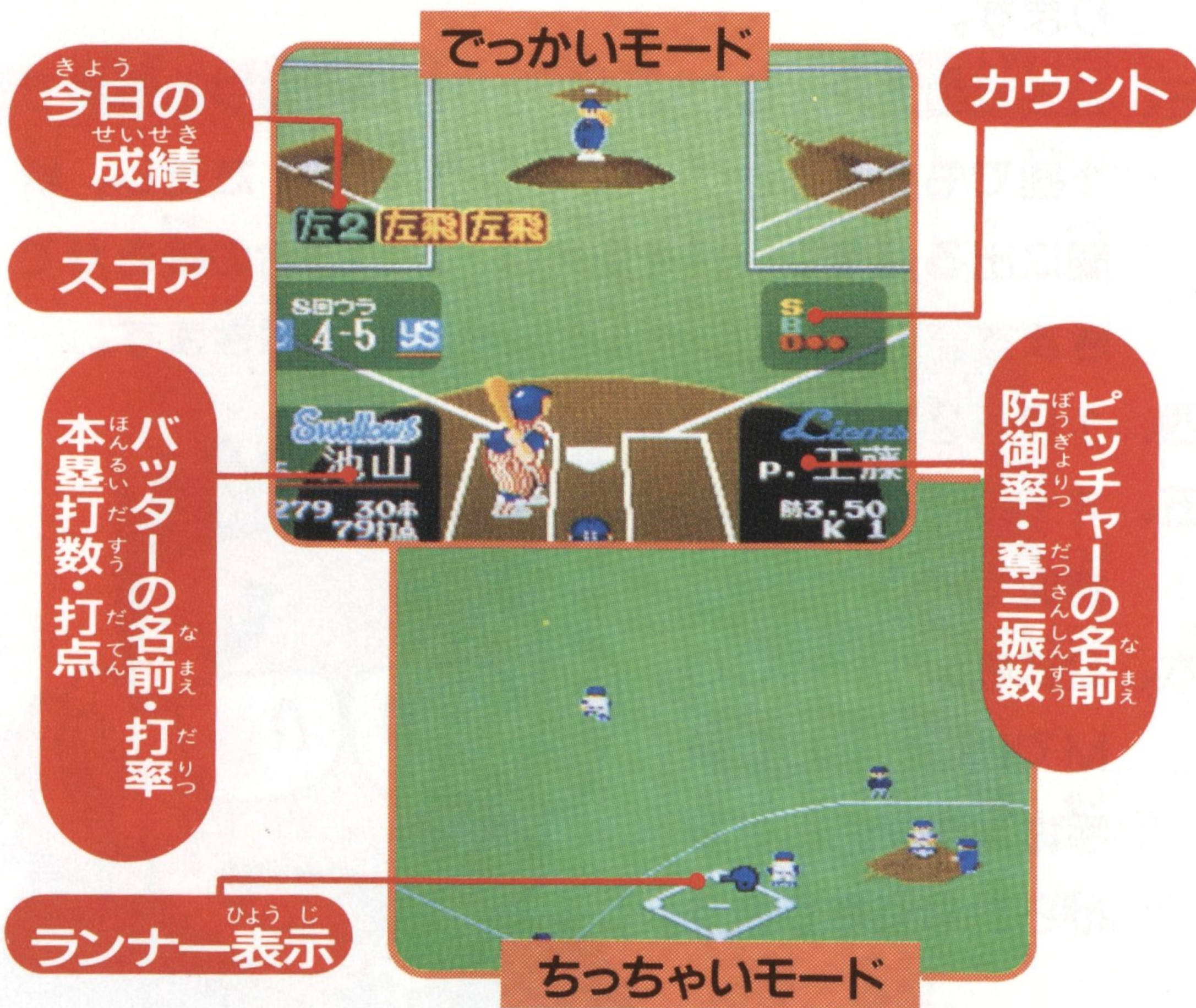
- 一、実際の野球ルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、オプションで設定した点差を越えると、途中の回でも裏の攻撃が終了した時点で、コールドゲームとなります。
- 三、公式戦の1P vs COMは他の11球団に勝つと優勝で1回でも負けるとゲームオーバーです。ただし、新聞に出るパスワードを使えば、前の試合の続きができます。なおオリジナルの4チームは除きます。
- 四、1P vs 2Pは1試合勝負です。
- 五、オールスター戦は1試合勝負です。
- 六、公式戦の1P vs COMでは、先発した投手は次の試合には投げられなくなります。





■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、盗塁しようとするとうちっちやいモード”に変わり、ランナーの位置が表示されます。



※ “でっかいモード” に表示される「奪三振数」はあらかじめ設定されているものではなく、試合中の成績がそのまま加算されていきます。

■スコアボード画面

チェンジのときにはスコアとチームの成績が表示されます。このときBボタンを押すと、画面の早送りができます。

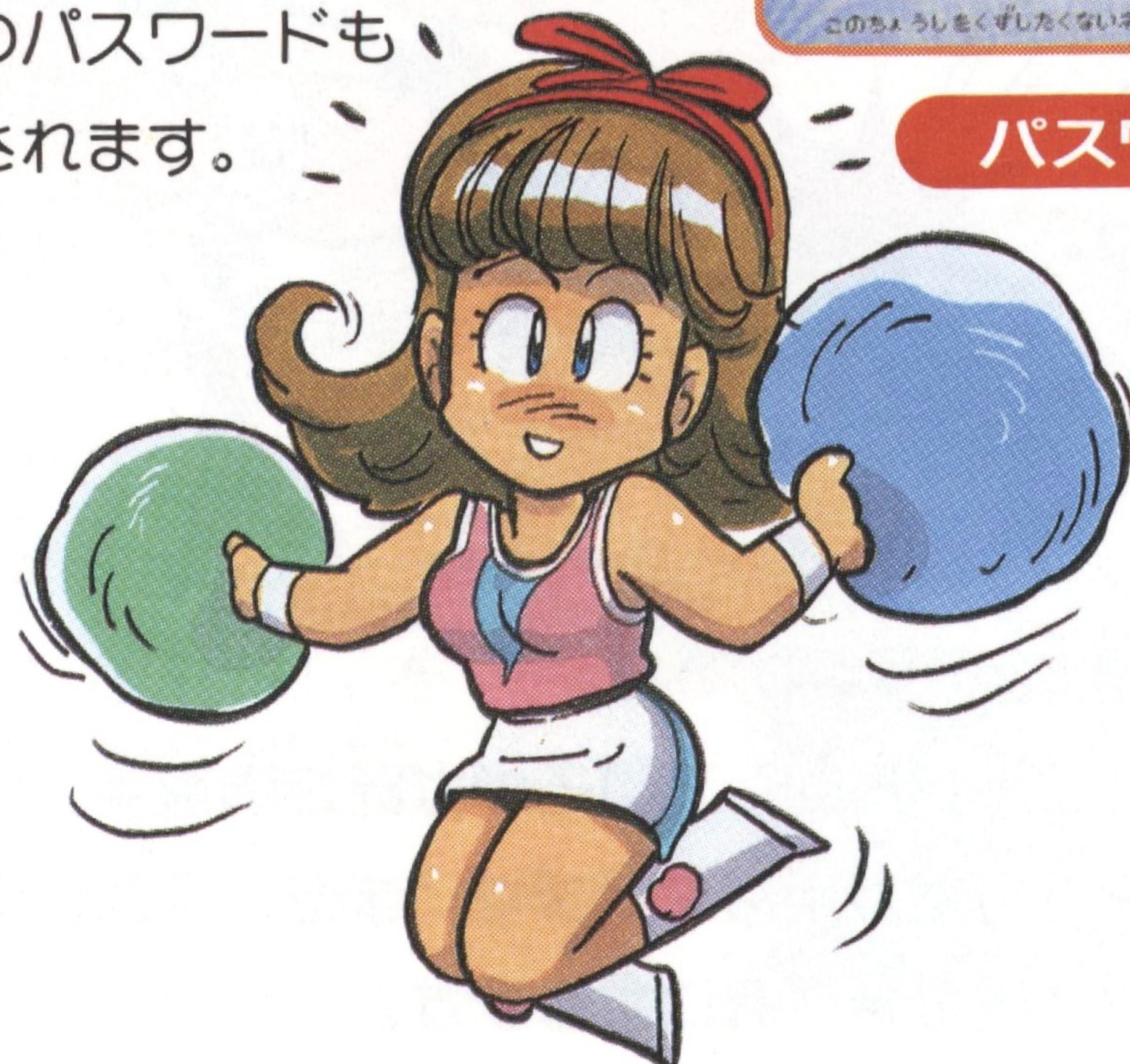


■ナムコットスポーツ新聞

試合が終わるとナムコットスポーツ新聞に結果が発表されます。公式戦の1PvsCOMで勝ち続けていると、継続プレイのためのパスワードも表示されます。



パスワード



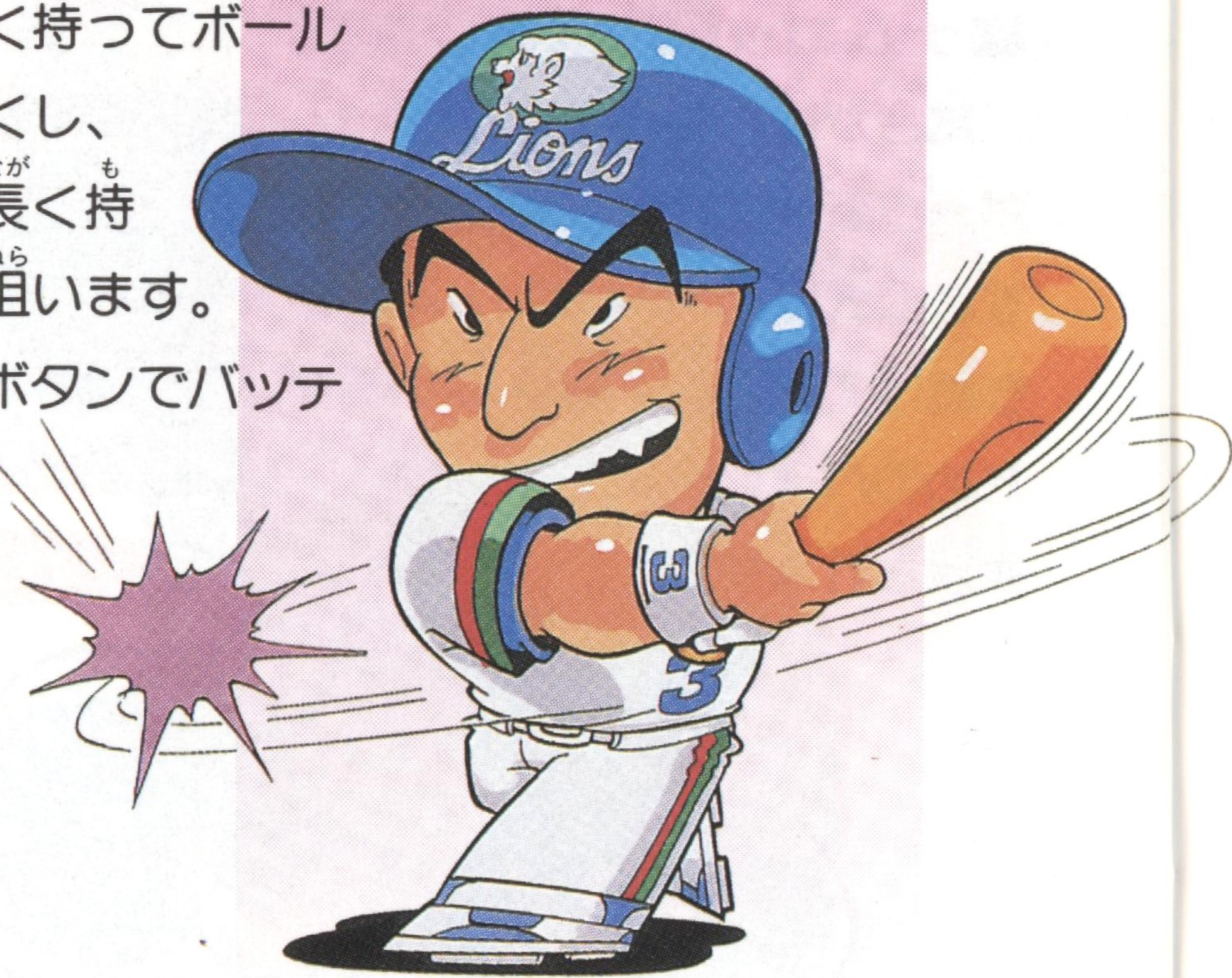
●パワーヒッターや俊足選手。選手の能力は様々で、その能力に応じたバッティングをすることが大切です。

■バッティング

L / R → + A ボタン

まずLとRボタンでバットを持つ長さを選びます。Lボタンは短く持ってボールを当てやすくし、Rボタンは長く持って長打を狙います。

つづいて+ボタンでバッティングポジションを決め、Aボタンでスイングします。

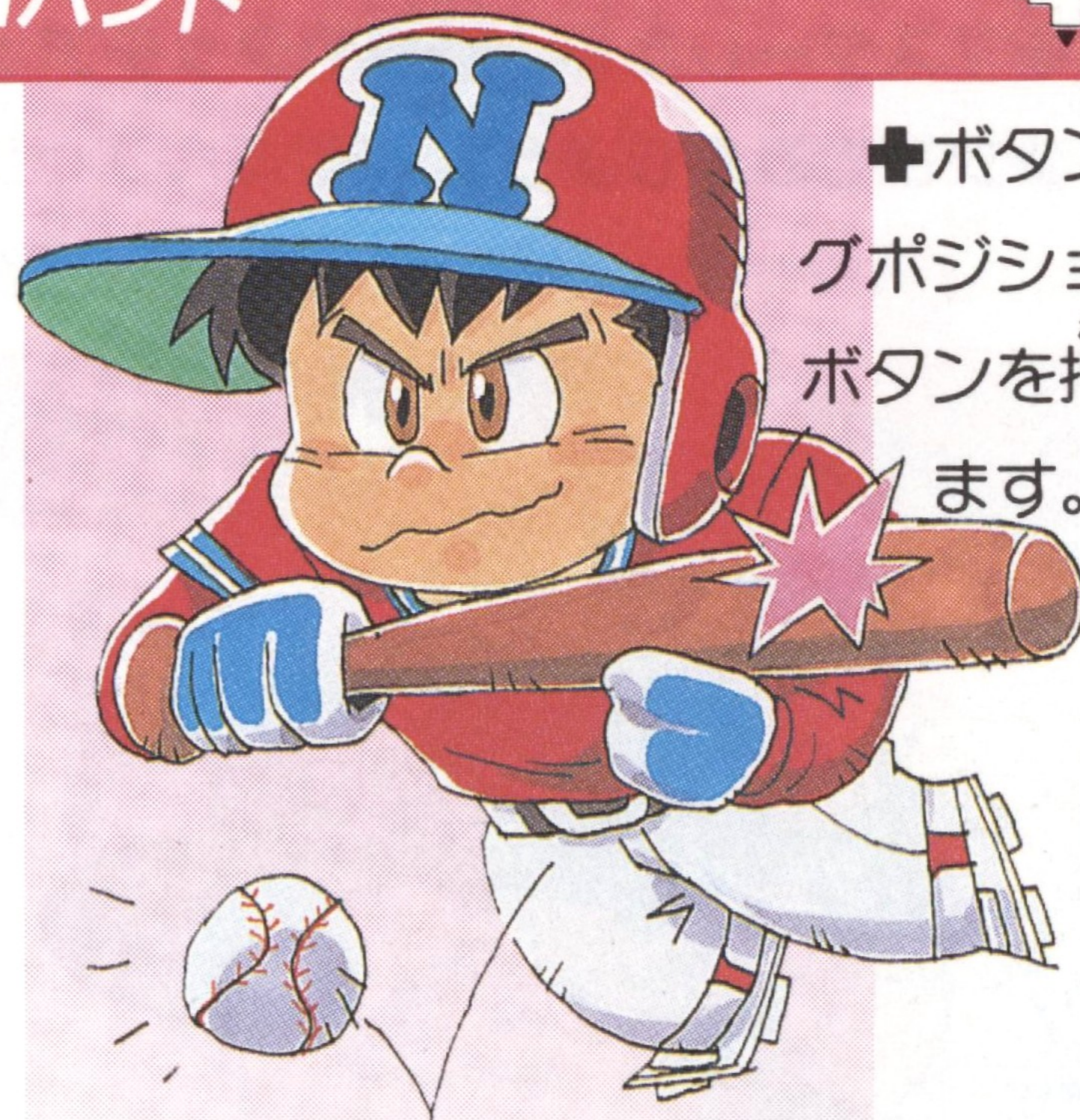


■絶対調バッター

バットをクルクル回しているのが絶対調選手。成績以上のシュアな打撃が期待できます。また、7回以降の攻撃では選手全員が絶対調になります。

■バント

+ X ボタン



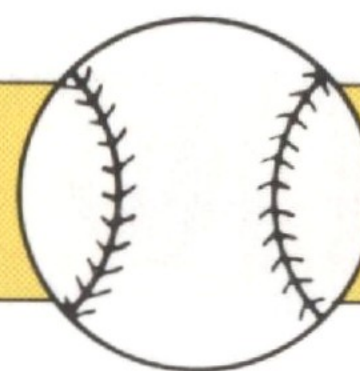
+ボタンでバッティングポジションを決め、Xボタンを押すとバントします。

■代打

スタートボタンでタイムをかけ、ベンチの画面が表示されたら、

+ボタンで「代打」を選び、Aボタンを押してください。選手が表示されたら+ボタンで選び、Aボタンで決定です。





攻撃編/走塁テクニック

●^{こうげき}攻撃に幅^{はば}を持たせるなら走塁^{そうるい}テクニックをみかくのが一番^{いちばん}です。基本^{きほん}をマスターしたら、盗塁^{とうるい}やタッチアップなどにもチャレンジしてみましょう。

しんるい 進塁

➕ + B ボタン

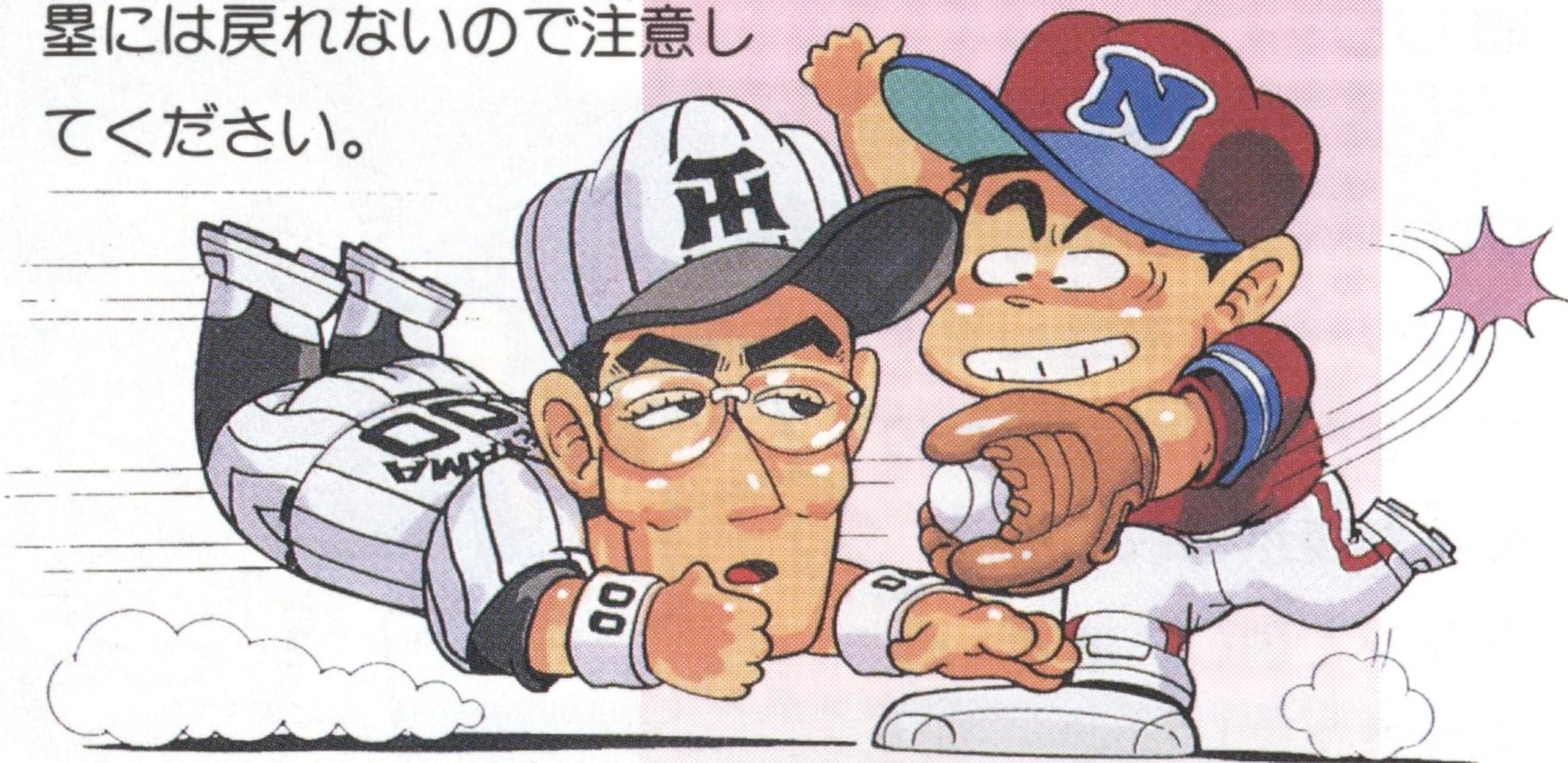


塁上^{るいじょう}のランナーを進^{すす}めるときは、➕ボタンで次^{つぎ}の塁を指定^{してい}し、Bボタンを押^おしてください。なお、打者^{だしや}がボール^うを打^うったときは、自動^{じどうてき}的にランナーが走^{はし}り出^だします。

きるい 帰塁

➕ + A ボタン

走^{はし}っているランナーを戻^{もど}すときは、➕ボタンで帰^{かえ}る塁を指定^{してい}し、Aボタンです。いったん次^{つぎ}の塁を踏^ふむと、前^{ぜん}塁には戻^{もど}れないので注意^{ちゅうい}してください。



だいそう 代走

まずスタートボタンでタイム^{がめん}をかけ、ベンチの画面^{ひょうじ}が表示^{だいそう}されたら、「代走」を選んでAボタンを押^おします。次^{つぎ}にどの塁のランナーを交^{こう}代^{たい}させるか選^{えら}び、最後^{さいご}に代走^{だいそう}の選手^{せんしゆ}を選^{えら}んでください。選^{せんたく}択は➕ボタン、決^{けつてい}定はAボタンです。



●コントローラーの操作で、ピッチャーは様々なボールを投げ分けることができます。

■リリース

スタートボタンでタイムをかけ、ベンチの画面が出たら、「リリース」を選んでAボタンを押します。控えの投手が表示されたら+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



1 ピッチャーの位置

まず+ボタンの左右で、ピッチャーの位置を決めます。

2 投球とスピード

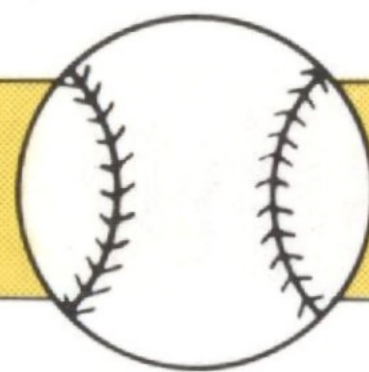
Aボタンでモーションに入ります。このとき+ボタンを上を押すとフォークかチェンジアップ、下を押すと速球を投げます。

3 コース

ボールを離すときに+ボタンを右か左に入れると、インコースやアウトコースを投げ分けることができます。

4 変化球

ボールを投げてから+ボタンを右か左に入れると、ボールがカーブしたりシュートしたりします。



守備編/フィールディング(1)

●バッティング同様、^{どうよう}守備にも^{しゅび}選手1人ひとりの^{せんしゅひとり}能力が^{のうりよく}設定されています。^{せつてい}打撃成績ばかりでなく、^{だげきせいせき}守備も含めた^{しゅびふく}選手の起用が理想的。^{せんしゅきよう}試合のゆくえを大きく左右する^{りそうてき}こともあります。^{しあい}

■^{ほきゆう}捕球 + で野手をコントロール



ゴロやフライは+ボタンで野手を動かして捕ってください。ただし、^{だしゃ}打者がボールを打つと、^{やしゅ}野手のうち4人は自動的にベースカバーに入ります。^{はい}コントロールで^{せんしゅ}きる選手をいち早く見極めることが大切です。^{はやみきわ}

■^{ふあいるぷれい}ファインプレイ + + A ボタン

^{ほきゆう}捕球のとき、^と飛んできたボールに向けて+ボタンを入れながらAボタンを押すと野手がファインプレイします。なお、ピッチャーだけはファインプレイができません。



■^{そうきゆう}送球 + + A ボタン

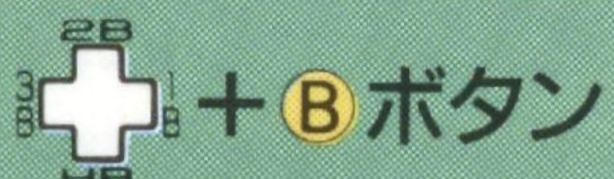
+ボタンで塁を指示し、Aボタンを押すと送球します。指示しないときは、自動的に1塁へ送球されます。



守備編/フィールディング(2)

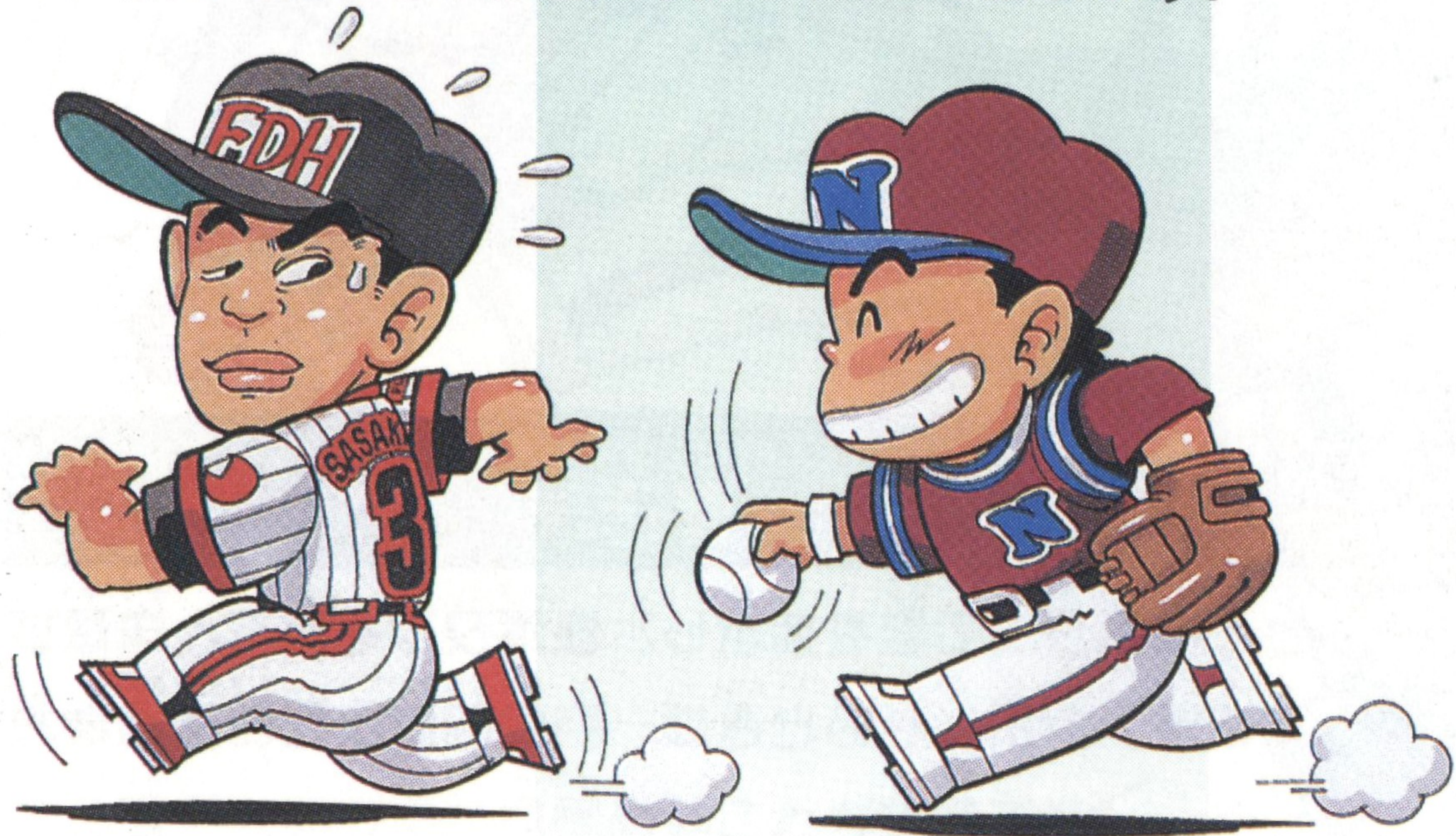
●けんせい^{るい}や塁^{まも}タッチは守りをいっそう固いものにします。ランナー^{るい}を塁間^{いかん}にはさんだときなど、送球^{そうきゅう}と組み合^くわせて使える^{つか}ようになれば、一人前^{いちにんまえ}といえるでしょう。

■塁^{るい}タッチ



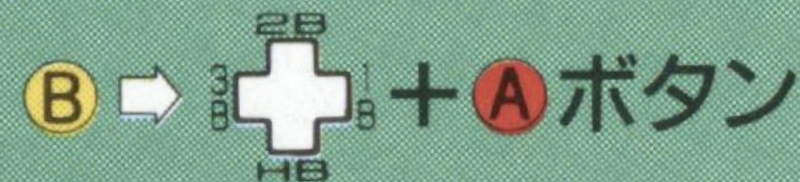
ボールを捕^とってから+ボタンで塁^{るい}を指示^{しじ}し、Bボタンを押^おすと、ボールを持^もった選手^{せんしゅ}がその塁^{るい}に向か^むってダッシュ^{しゅ}します。塁指示^{るいしじ}のないときは、自動^{じどう}的に1塁^むへ向かいます。

なお走^{はし}っている途^{とちゅう}中^{ちゅう}でも、再^{ふた}び塁^{るい}タッチの操^{そう}作^さをすれば、新^{あら}たに指示^{しじ}された塁^{るい}へ向か^むって走^{はし}りだします。



送球^{そうきゅう}と組み合^くわせて使^あえれば一人前^{いちにんまえ}

■けんせい^{きゅう}球



ピッチャーがけんせい球^{きゅう}を投^なげるときは、まずBボタ



ンで“ちっちゃいモード”に切り替^かえ、すかさず+ボタンで塁^{るい}を指示^{しじ}し、Aボタンを押^おして



ください。

■野手^{やしゅ}交代^{こうたい}

まずスタートボタンでタイムをかけ、ベンチの画面^{がめん}が出たら「野手^{やしゅ}交代^{こうたい}」を選び、Aボタンを押^おします。次に交替^{たぎ}したいポジション^{こうたい}を選び、最後^{さいご}に交代^{こうたい}する選手^{せんしゅ}を決^きめてください。選択^{せんたく}は+ボタン、決定^{けつてい}はAボタンです。





■スワローズ

なが ていめい むかし はなし
長かった低迷も昔の話。
だ せん どうしゅじん
いまや打線・投手陣とも
くつし ちから ほこ
セリーグ屈指の力を誇る。



■タイガース

かめやま しんじょう わか て きゅう
亀山、新庄ら若手の急
せいちょう もう こぐん
成長がめざましい猛虎軍
だん ことし
団。今年はやるぞ!



■ジャイアンツ

おさ いしげ たん
抑えのエース石毛の誕
じょう うれ おおく ほ こう
生が嬉しい。大久保の好
かんぶう
リードで完封リレーだ!



■カーブ

なら ひだり だしや
ズラリと並んだ左打者
もの き どうりよく
がくせ者。機動力はもち
い がい いっぱつ
ろん、意外と一発もある。



■ベ이스ターズ

めい か き
チーム名も変わって気
ぶんいっしん や
分一新。フレッシュな野
きゅう きたい
球に期待しよう。



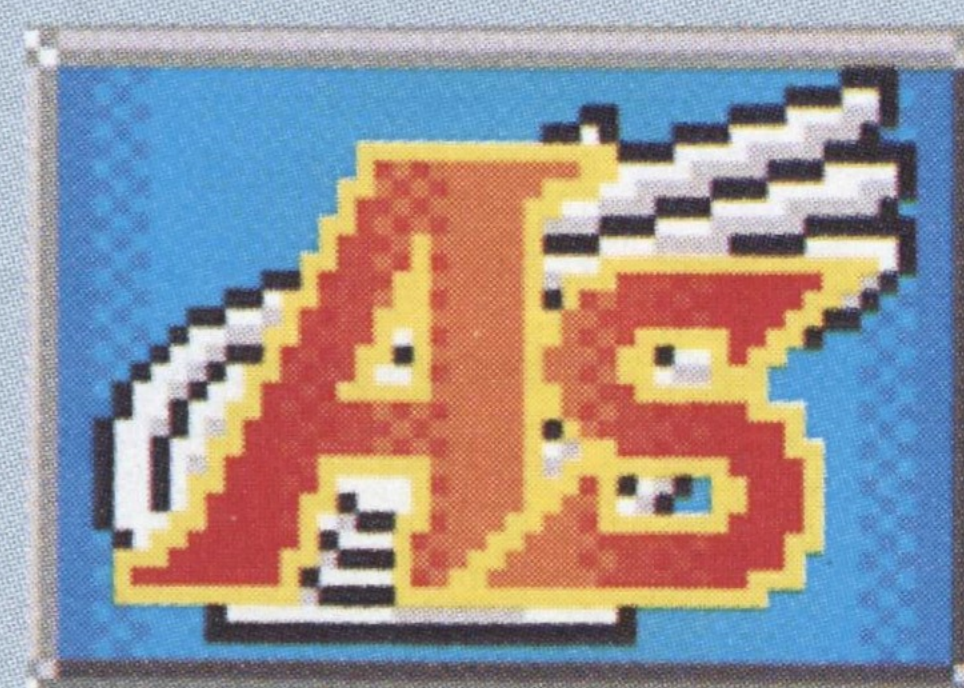
■ドラゴンズ

おちあい じく
落合を軸とするクリー
ンナップを活かすには、
ばん しゅつるい
1・2番の出塁がカギだ。



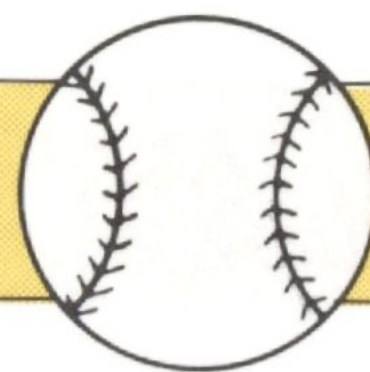
■ナムコスターズ

ごぞんじわれらがナム
コスターズ。今年も“ピ
はし
ノ”は走りまくるぞ!



■アッシーズ

しゅんそくせんしゅせい
俊足選手勢ぞろいのチ
あし つか き どうりよく
ーム。足を使った機動力
やきゅう せ
野球で攻めてくるぞ。



チームの紹介(2)

オリジナルチームとの対戦も楽しみ!



■ライオンズ

急成長した新エース石井。レオ軍団の強さは止まるどころを知らない!



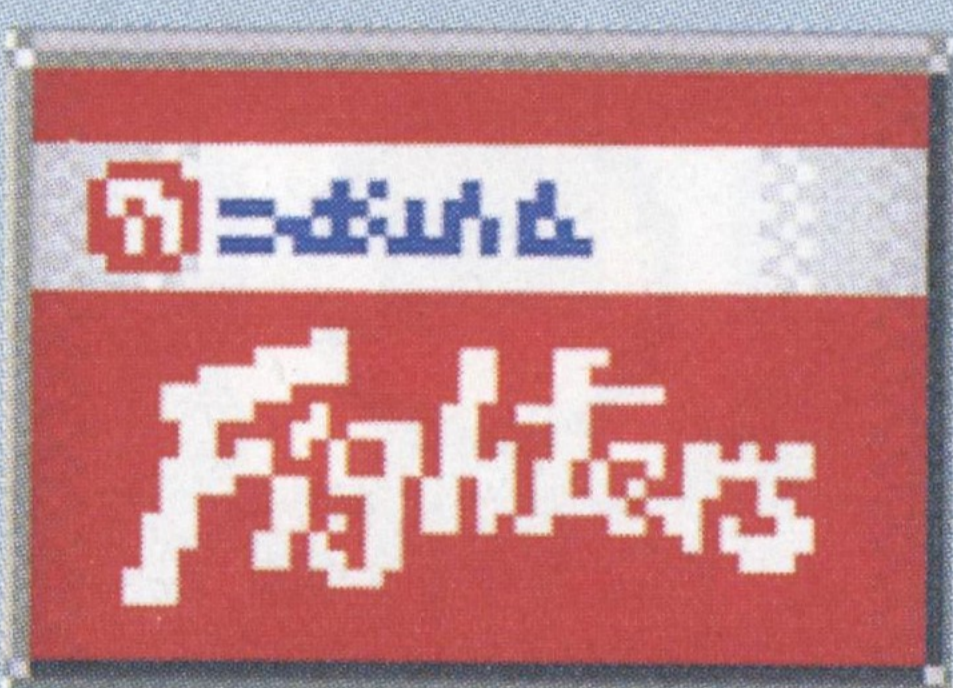
■バッファローズ

野茂のフォークは今年も冴える。ライオンズの快進撃を止めろ!



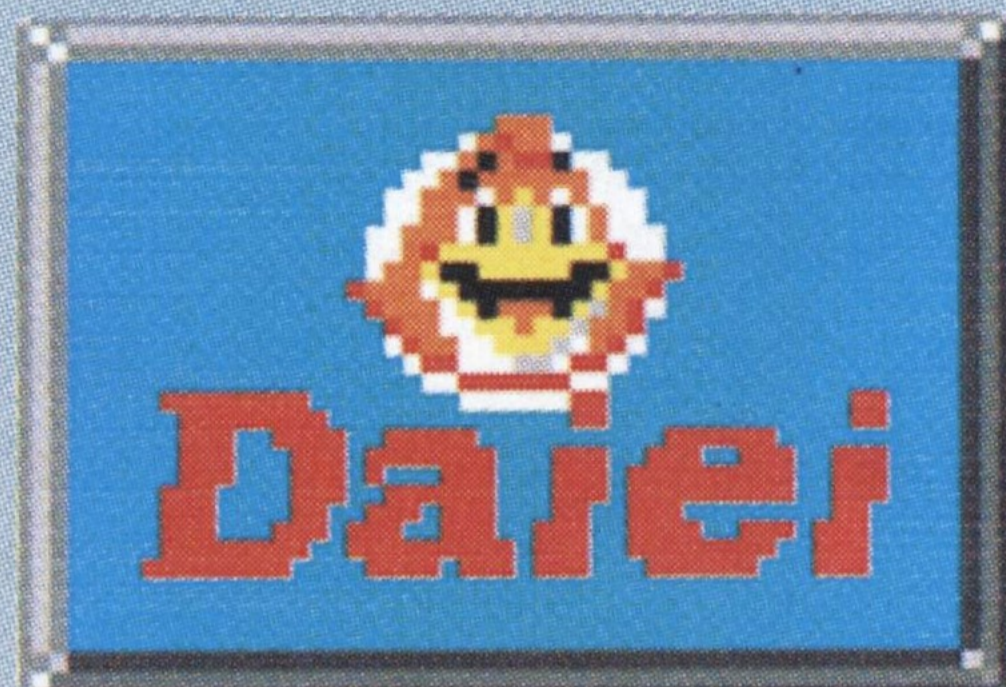
■ブルーウェーブ

石嶺&高橋という若手、ベテランの両大砲で打線を引っ張っていこう。



■ファイターズ

チャンスに強い片岡が打線のカギを握る。投手陣ではもちろん金石だ。



■ホークス

佐々木&大野の俊足コンビがポイント。相手をあし足でかきまわそう。



■マリーンズ

継投策で完封リレーをめさせ。河本までつなげば文句なし!



■カットバス

真っ赤に燃えるカットバス。一発長打を狙いたいならこのチームだ!



■ヤクタターズ

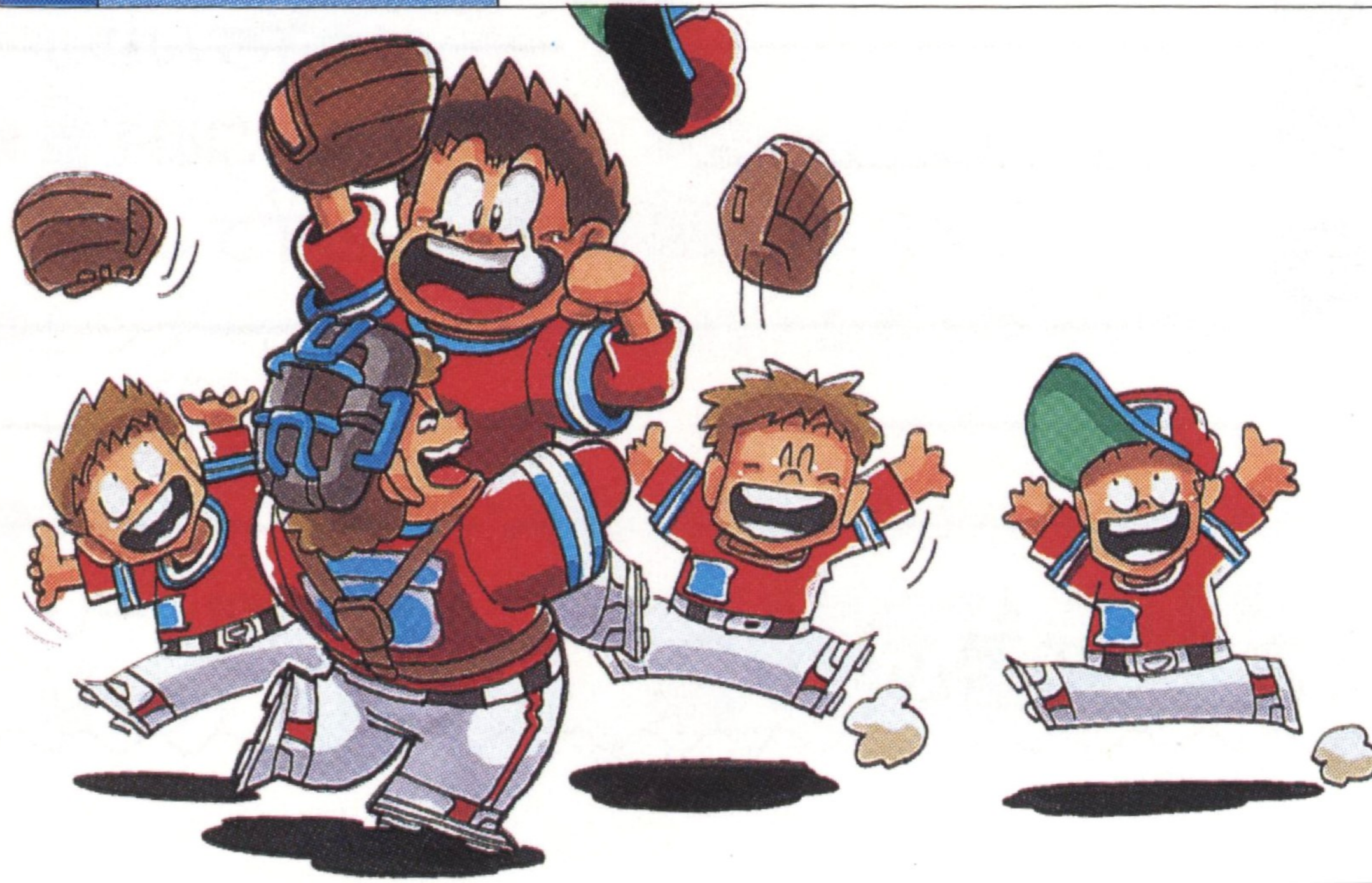
ヤクタターズという球団名だけでは、このチームの実力はわからない!

ひとめでわかる操作一覧表

攻 撃	バッティング	①/②でバットの長さ で位置・Aボタンで打つ
	バント	で位置・Xボタンでバント
	進塁	2B 3B 1B HB (進塁する塁の指定) +Bボタン
	帰塁	2B 3B 1B HB (帰塁する塁の指定) +Aボタン
守 備	捕球	で野手を移動 (4人は塁カバー)
	ファインプレイ	捕球する瞬間 +Aボタン
	送球	2B 3B 1B HB (送球する塁の指定) +Aボタン
	塁タッチ	捕球後に 2B 3B 1B HB (タッチする塁の指定)+Bボタン

しょしんしゃ
初心者のキミもこれでバッチリ

ピッチング	ポジション	でピッチャーの位置を移動
	投球とスピード	+Aボタン
	コース	ボールを離すとき
	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 → 2B 3B 1B HB (送球する塁指定)+Aボタン





スコア表

ひょう

●^{ねっせん}熱戦の数々をスコア表に記録してはいかがでしょう。
^{とも}友だちとリーグ戦を組み、^{せんく}ホームラン王や^{おう}最多勝利など
^{きそ}も競うと、いっそう盛り上がります。なお、^{した}下のスコア
^{ひょう}表はコピーしてお使いください。

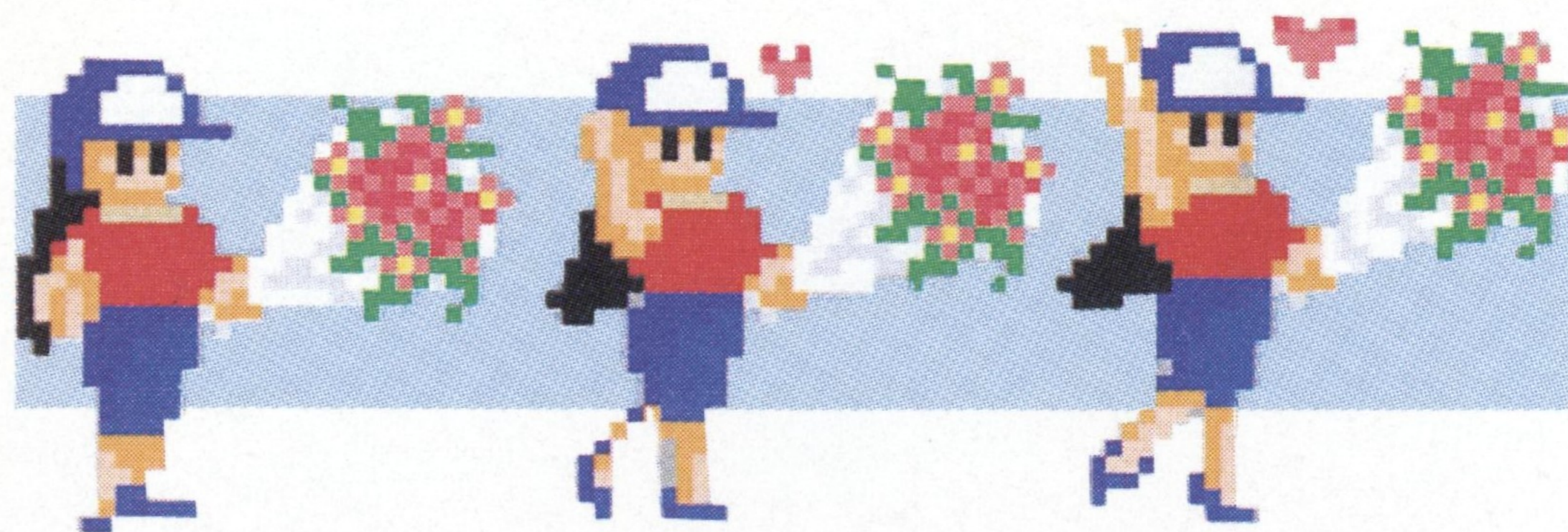
たいせんび
対戦日: がつ にち
 月 日

きゆうじょう しあいじかん ぶん
球場 試合時間: 分

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

勝 _____ S _____
 敗 _____
 本 _____

☆^{えら}あなたの選ぶMVP:



使用上の注意

- ^{しょうご}ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて^{かならぬ}ください。
下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- ^{ちようじかん}長時間ゲームをするときは、^{けんこう}健康のため、^{じかん}1時間ないしは2時間ごとに10~15分の^{ふん}小休止をして下さい。
- ^{せいみつ きき}精密機器ですので、^{きよくたん おんどじょうけんか}極端な温度条件下での使用や保管、^{しょうほかん}および強い^{つよ}ショックを^さ避けて^{くだ}下さい。また^{ぜつたい}絶対に^{ぶんかい}分解しないで下さい。
- ^{たんしぶ}端子部に手を触れたり、^{みず}水にぬらすなど、^{よご}汚さないようにして下さい。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^{とう}揮発油で^{きはつゆ}ふかないで下さい。
- 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^{とうえいほうしき}投影方式のテレビ）に^{せつぞく}接続すると、^{ざんぞうげんしょう}残像現象（^{めん}画面ヤケ）が生ずるため、^{せつぞく}接続しないで下さい。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



「遊び」をクワイエットする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、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
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

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。

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED