

**namcot**®



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# スーパーファミスタ4

とり あつかい せつ めい しょ  
**取扱説明書**



**スーパーファミコン**®

SHVC-AF4J-JPN

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、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、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、テレビゲームをしていて、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。

## 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 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、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 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、接続しないで下さい。



1. ファミスタが変わる! ..... 2P
2. コントローラーの使い方 ..... 4P
3. ゲームの始め方 ..... 6P
4. 1戦勝負&3戦勝負 ..... 8P
5. 入団テスト ..... 12P
6. リーグ戦 ..... 18P
7. オールスター ..... 22P
8. オプション ..... 24P
9. ファミスタ野球規約 ..... 25P
10. 画面表示 ..... 26P
11. 攻撃編/バッティング ..... 28P
12. 攻撃編/走塁テクニック ..... 30P
13. 守備編/ピッチング ..... 32P
14. 守備編/フィールディング ..... 34P
15. チームの紹介 ..... 38P
16. 球場の紹介 ..... 42P
17. ひとめでわかる操作一覧表 ..... 44P

★でっかいモードが3D画面になって

登場！ 投打の対決にボールの高低と

いう要素が加わり、ますますリアルに

なった。ローアングルだから迫力もグ

ーンとアップ！

★憧れのチームに入団し、試合で大活

躍しよう！ ただし、それには厳しい

入団テストの試練が……。自分だけの

オリジナル選手を作り、試合で育てる

「入団テスト」モードは絶対のオススメ！

# 1. ファミスタが変わる！

★選手数は大幅アップの22人！ 新

しく採用された好調・普通・不調のパラ

メーターを参考にして、理想のスタメ

ンを組むことができる。選手起用はま

すます重要になるのだ。

★ほかにも新しい趣向がいっぱい。全

部で12もある球場は、その地方ならで

はのヤジが楽しいし、オールスター戦

もめでたく復活。……ファミスタ恐る

べし！

## つかかた 2. コントローラーの使い方

### せんしゆ そうさ ■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、28~37ページを読んでください。

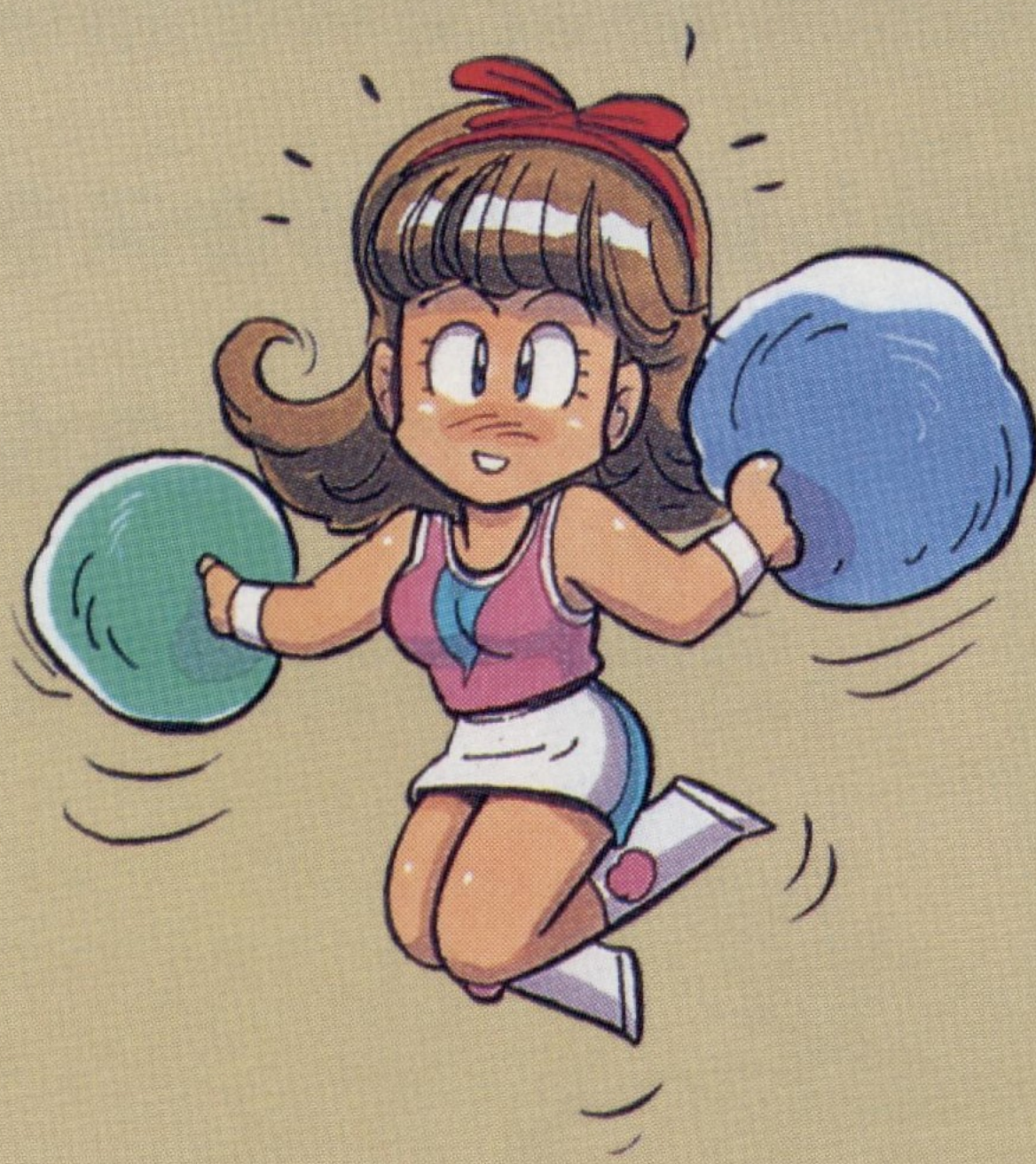
#### Lボタン

バットを持つ長さの選択。

#### +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



#### Rボタン

バットを持つ長さの選択。

#### 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。けんせいの時の画面切り替え。

### ほか そうさ ■その他の操作

#### +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。ナムコット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。ナムコットスポーツ新聞での画面の送り。

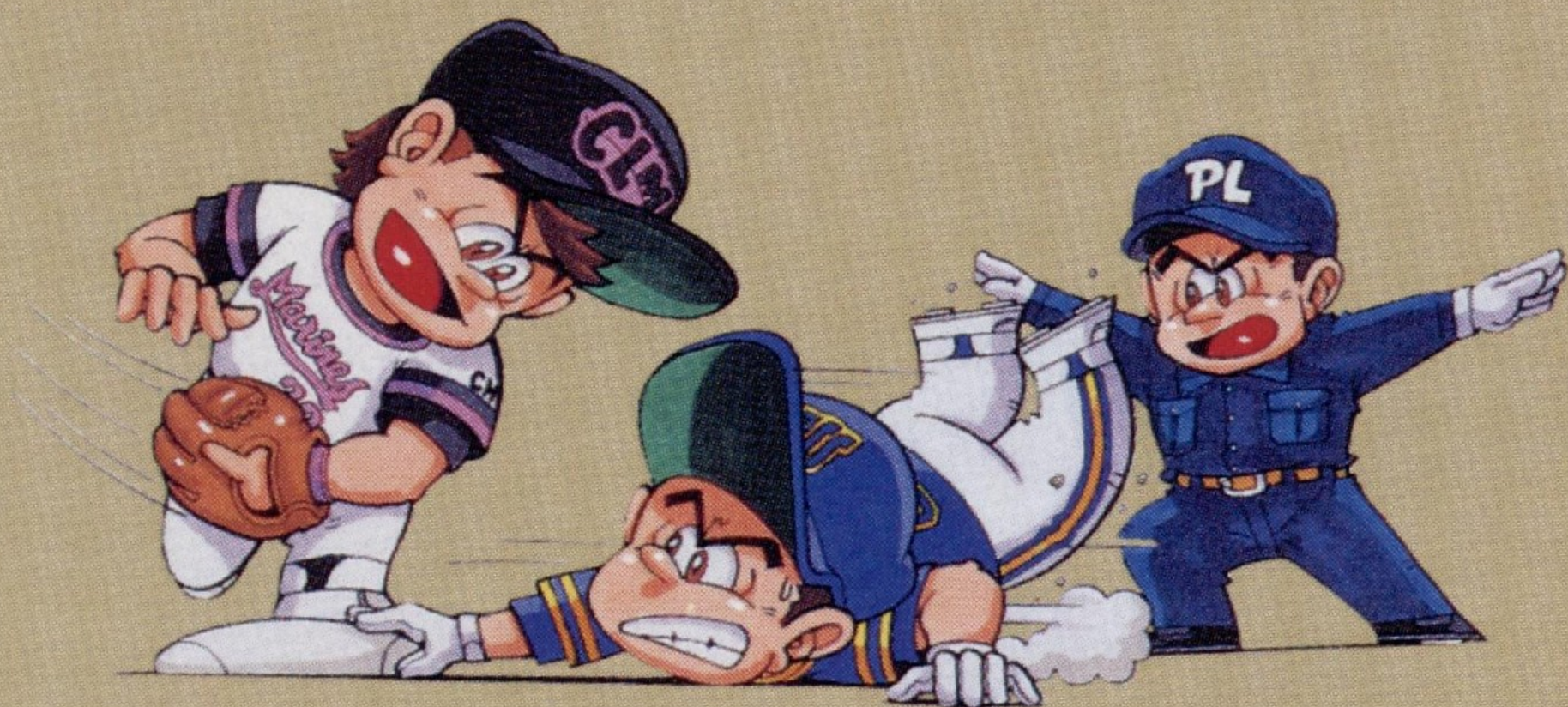
# 3. ゲームの始め方

●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。



1 戦勝負 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、またはプレイヤー同士の対戦ができます。

→8~11P



3 戦勝負 同一カードで3連戦を行うモードです。先に2勝すれば勝ちですが、どちらかが2勝0敗になっても3試合目を行います。コンピュータとの対戦、またはプレイヤー同士の対戦ができます。

→8~11P

入団テスト

走塁や守備、バッティングなどの入団テストを受け、自分だけのオリジナル選手を作るモードです。

→12~17P



リーグ戦

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。

→18~21P

オールスター

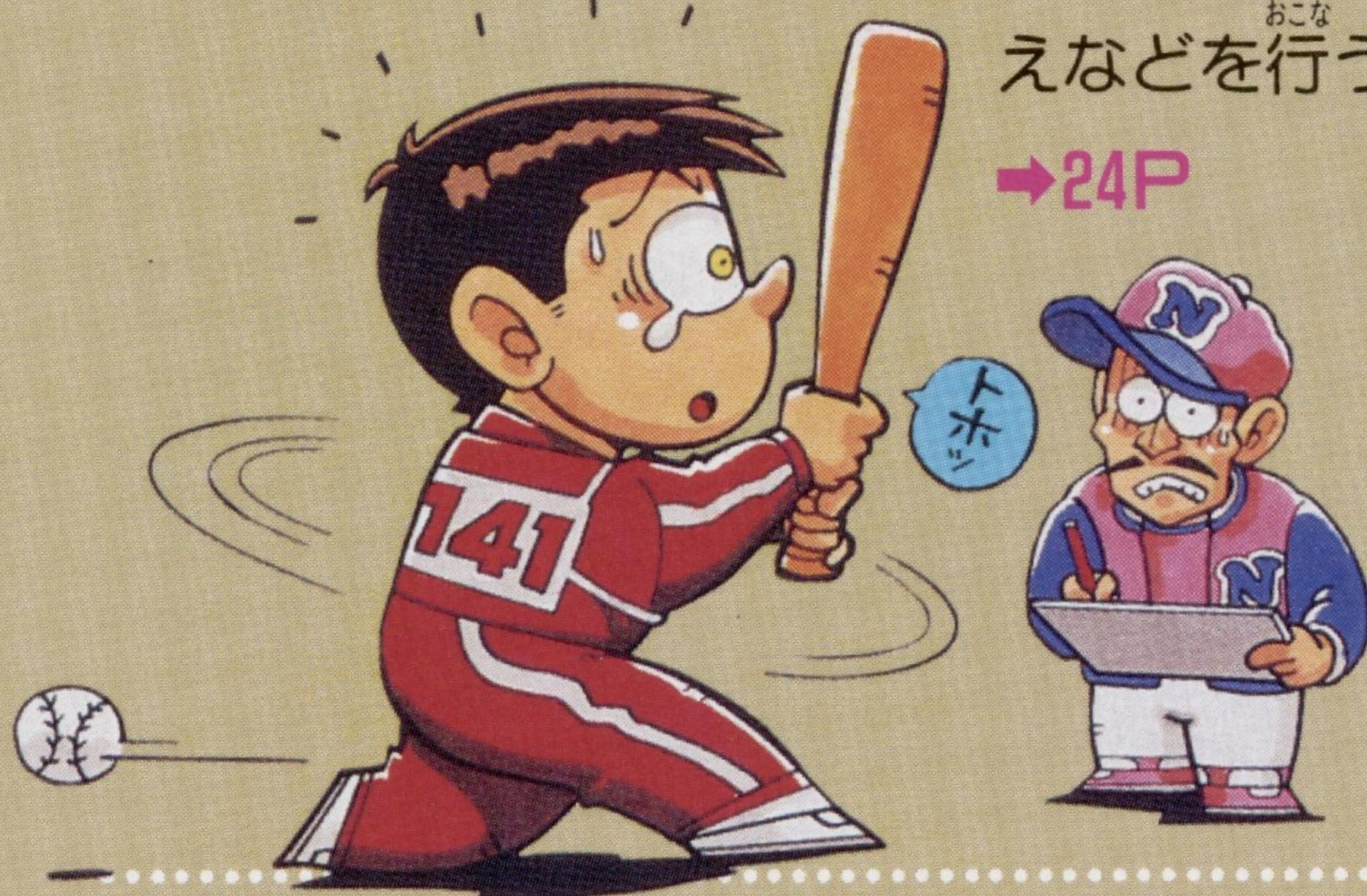
セ・パ12球団の代表選手によるオールスター戦で、1試合勝負です。セリーグ対パリーグ、または東軍対西軍を選ぶことができます。

→22~23P

オプション

試合の設定やゲームサウンドの切り替えなどを行うモードです。

→24P



# 4. 1戦勝負&3戦勝負(1)

●全14チームの中から好きな球団を選び、コンピュータ相手やプレイヤー同士で対戦するのが「1戦勝負」と「3戦勝負」モードです。

## 1 モードを選ぶ



プレイするモードを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。「1P vs COM」は対コンピュータ戦、「1P vs 2P」はプレイヤー同士の対戦です。

また「新入団選手一覧」では、「入団テスト」モードで作った選手を出場させるかどうか選択できます(17P参照)。

## 2 チームを選ぶ



全14球団の中からチームを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

2チームを決定すると、先攻チームの側に「先攻」という表示が出ます。このとき**+**ボタンの左右で先攻チームを切り替えることができます。また、**+**ボタンの上下でDH制(11ページ参照)の有無を切り替えることもできます。

**A**ボタンを押すと次の画面に移ります。

## 3 球場を選ぶ



**+**ボタンで球場を選び、**A**ボタンで決定してください。

球場は全部で12種類あり、42~43ページに紹介が載っています。

## 4 先発投手を選ぶ

**+**ボタンで先発する投手を選び、**A**ボタンで決定してください。**+**ボタンで選ぶと、画面の一番下にその選手の詳しいデータが表示されるので、それを参考にするとよいでしょう。

なお、「3戦勝負」では、先発投手は以降の試合には登板できません。また、「リーグ戦」では、次の試合に登板できなくなります。

### 選手名 / 投球フォーム / 防御率

選手名	投球フォーム	防御率
桑田 右	右	2.52
斎藤 右	右	2.53
真田 右	右	2.55
川口 左	左	4.13
斎藤 左	左	4.11
國崎 左	左	5.00
橋本 右	右	2.41
石川 右	右	3.05

桑田 右 2.52 スタミナ18

### コンディション

☺は好調投手で、能力以上のスタミナがあります。☹は不調で、能力以下のスタミナになります。

# 4. 1戦勝負&3戦勝負(2)

## 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。打順の入れ替えだけでなく、先発と控えの選手を入れ替えることもできます。バッターの調子(3段階になっています)や能力、作戦などを考え、うまく選手を起用していきましょう。

選手の入替え方は次のとおりです。

まず入れ替えたい選手を**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。選手名が青色に、カーソルが赤色に変わったら、入れ替える先の選手を選んで**A**ボタン。これで双方の選手が入替わります。

入れ替えがすべて終わったら、「OK」を押すと決定です。

ポジション / 選手名 / 打率 / 本塁打数

打順	選手名	打率	本塁打数
7	緒方	232	1本
6	川相	302	3本
8	松井	294	20本
3	落合	283	16本
9	広沢	280	26本
5	バウエル	273	24本
4	元木	260	4本
2	村田真	242	10本
1	桑田	308	1本

先発選手

控え選手

### コンディション

☺は好調バッターで、能力以上のバッティングが期待できます。☹は不調バッターで、能力ほどのバッティングは期待できません。

## DH(指名打者)制について

打順	選手名	打率	本塁打数
8	藤原	385	13本
4	福原	301	3本
9	藤井	248	21本
DH	高橋智	248	14本
3	テトラ	237	11本
5	小川	303	6本
7	田口	284	6本
2	高田	248	3本
6	勝	254	3本

DH制とは、攻撃時にピッチャーが打席に入らず、代わりに打撃専門の指名打者がバッティングを行うルールです。

▲DHと表示されているのが指名打者だ。実際のプロ野球では、DH制はパリーグにのみ採用されています。このゲームでもパリーグのチームはDHのに入った先発オーダーとなっています。ただしDH制を使うかどうかは、チームの決定時に自由に選ぶことができます。その際は次のようなことに注意してください。



- DH制にしたとき、セリーグのDHは控え選手の一歩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。

# にゅうだん 5. 入団テスト(1)

●入団テストを受けて自分だけのオリジナル選手をつくり、好きなチームに入れることができます。入団テストはピッチングやバッティング、守備などのミニゲームになっており、コンピュータや他のプレイヤーとの対決形式で行われます。なお、オリジナル選手は最大9人まで登録することができます。

## 1 モードを選ぶ



メニュー画面で「入団テスト」を選ぶと、次の画面になります。モードを+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

### 1P vs COM

入団テストでコンピュータと対決します。総合ポイントで勝つと合格で、同点のときは2人とも不合格です。

### 1P vs 2P

プレイヤーが2人で入団テストを受けます。総合ポイントで勝った方が合格、同点では2人とも不合格です。

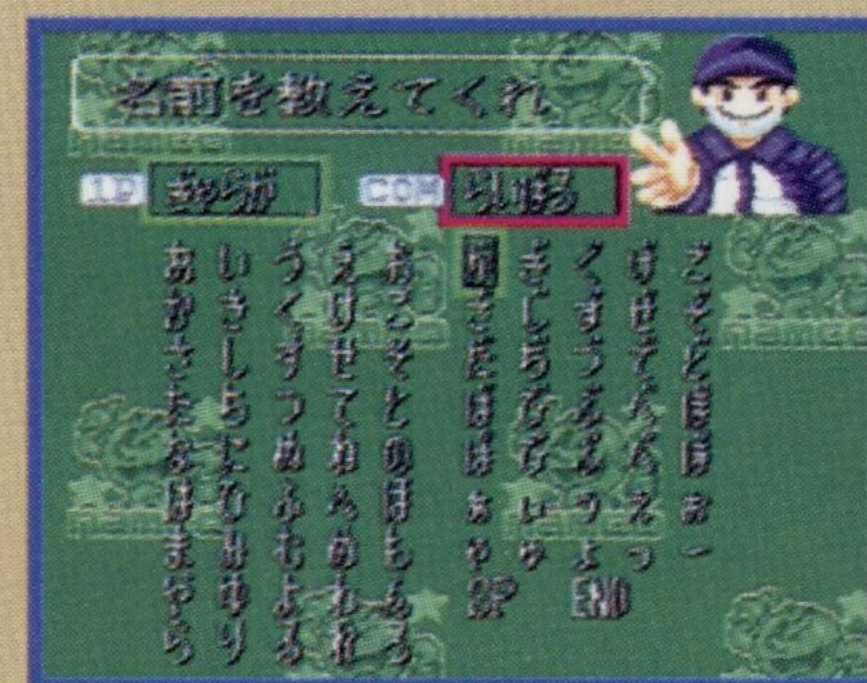
### 新入団選手一覧

入団した選手を見たり、出場させるかどうかを決めたりします。詳しくは17ページを見てください。

## 2 チームを選ぶ

入団テストを受けるチームを選んでください。+ボタンで選び、Aボタンで決定します。

## 3 名前を入力する



選手の名前を5文字以内で決めてください。文字は+ボタンで選び、Aボタンで入力、キャンセルはBボタンです。1文字分空けるときは「SP」を選ん

でください。

最後に「END」を選んでAボタンを押すか、スタートボタンを押すと決定です。5文字入力したときは、自動的に決定となります。

## 4 個人データを入力する



選手の入力します。

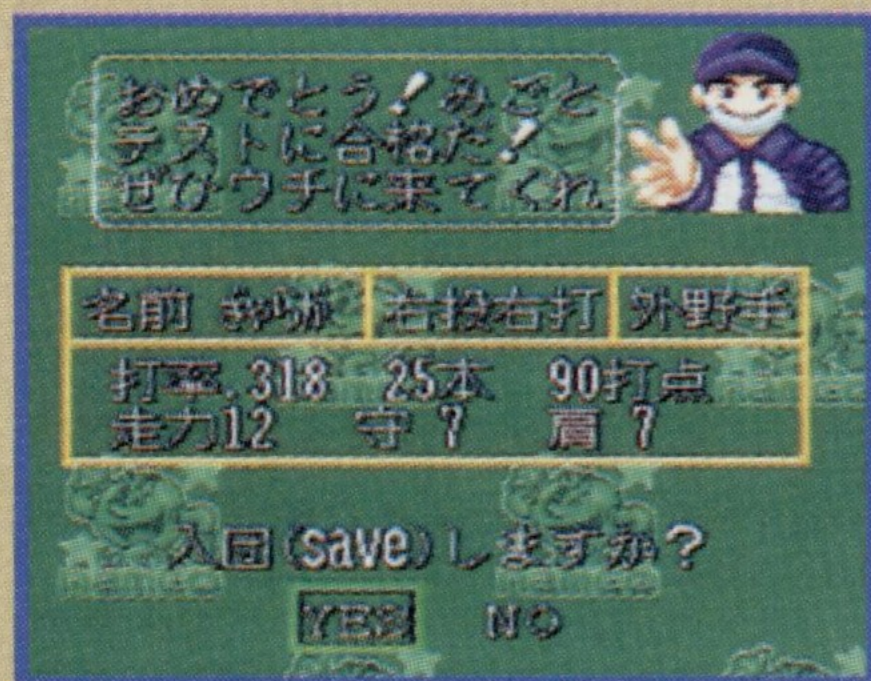
+ボタンで各項目のデータを変更し、Aボタンで次の項目へ進みます。前の項目に戻したいときはBボタンを押してください。

「好きな数」のところでAボタンを押すと、次の画面へ進みます。



# にゅうだん 5. 入団テスト(3)

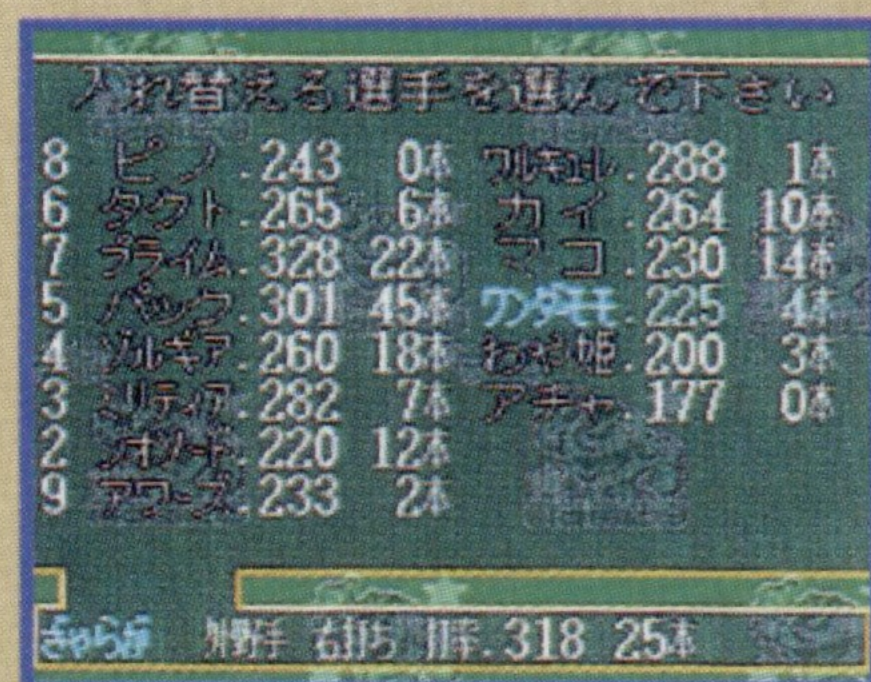
## 6 結果発表



テストが終わると結果発表。  
相手より成績が良いと合格で、  
ここで**A**ボタンを押すと合格した選手の能力が表示されます。  
入団するなら「YES」、やめる

なら「NO」を**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

## 7 選手の入れ替え



選手を入団させると、選手の入れ替え画面が出ます。

替える選手を**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

もう一度**A**ボタンでメニュー画面

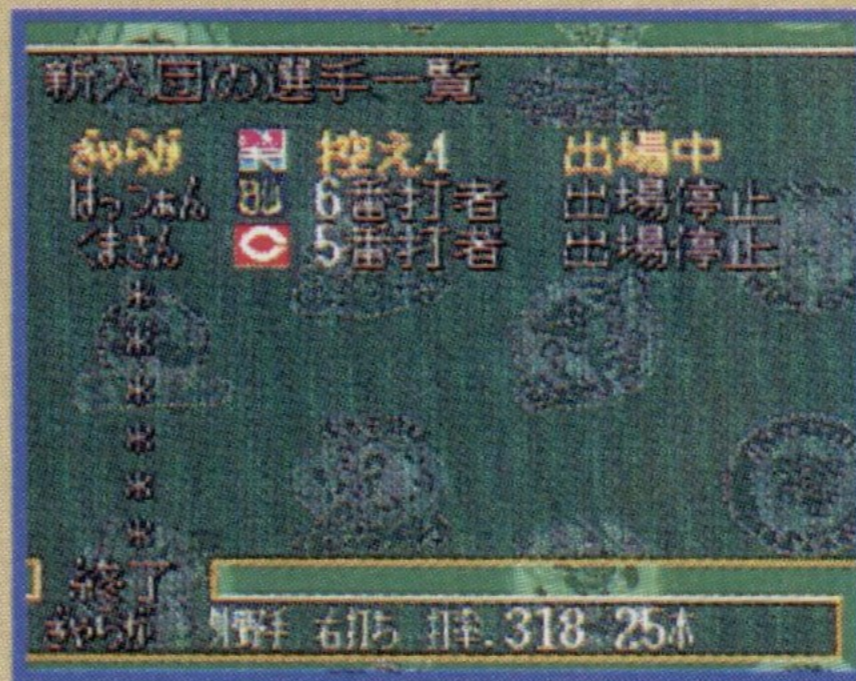
面に戻ります。

### ● 選手を成長させよう!

入団した選手は、試合での成績によって成長していきます。リーグ戦では10戦目まで、3戦勝負では3戦を通して成長しますが、それぞれリーグ戦と3戦勝負が終わると、最初の能力に戻ります。

なお、入団した選手だけでなく、最初からチームにいる若手選手の中にも成長する者がいます。

## ■ 新入団選手一覧



モード選択で「新入団選手一覧」を選ぶと、入団した選手が表示されます。これらの選手はすぐに試合で使えますが、いったんチームから外し、入れ替え

前の通常の選手で試合することもできます。

**+**ボタンで選手を選び、**A**ボタンを押すと、画面の下にコマンドが表示されます。**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

**出場停止** 出場中の選手をチームから外します。

**出場中** チームから外れている選手を再び出場させます。

**消す** その選手のデータを消去します。

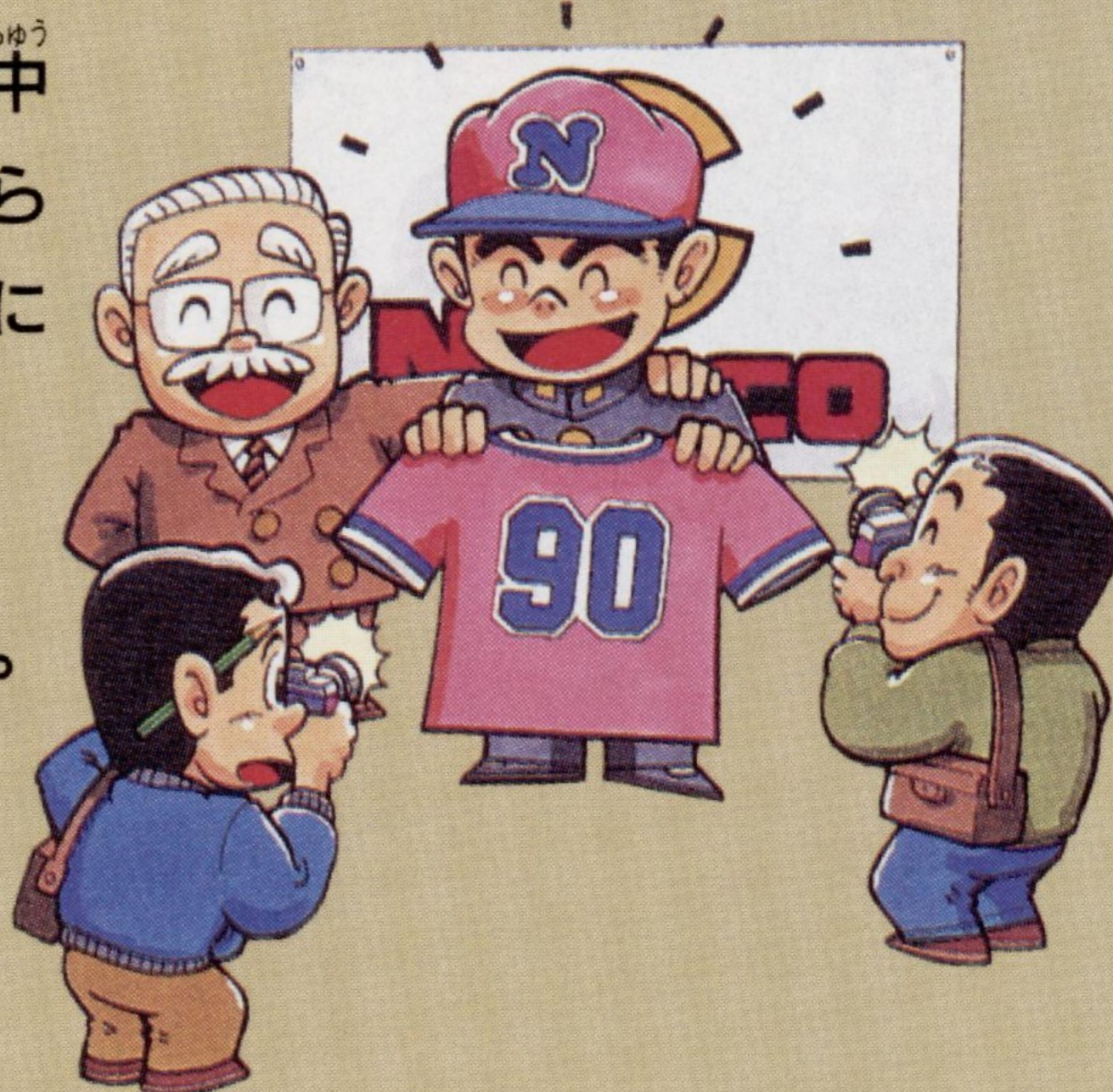
**何もしない** コマンドの表示を消します。

※入団した選手が出場中

のときは、入れ替えられた選手はオーダーに入りません。

※リーグ戦の途中では入れ替えできません。

ただし1戦勝負と3戦勝負はリーグ戦の途中でも入れ替えできます。

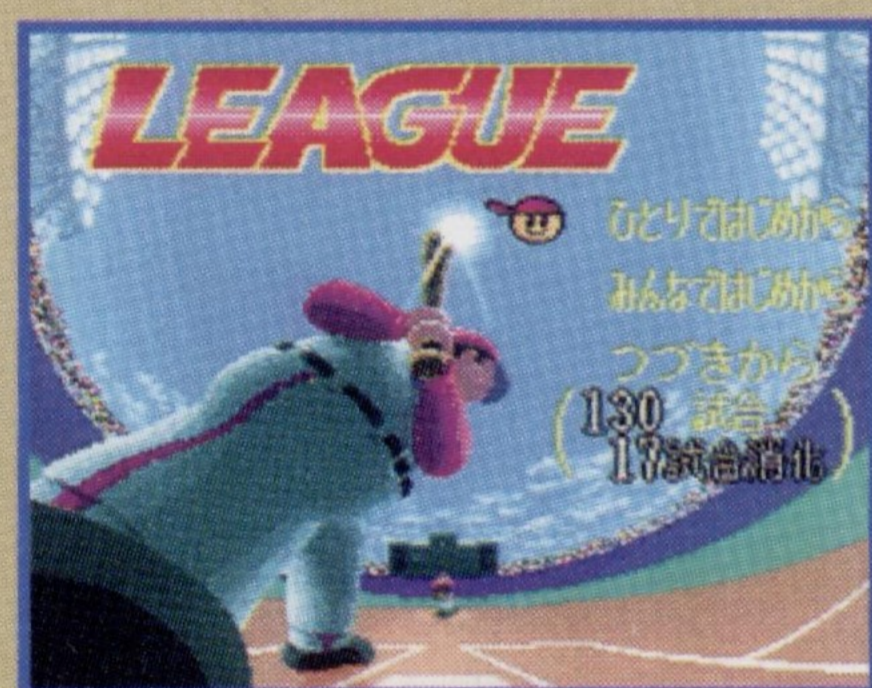


# 6. リーグ戦(1)

●2～6チームで行うリーグ戦モードで、1人でコンピュータを相手にすることもできるし、6人参加もOKです。また、試合数やイニング数なども自由に設定できます。

なお、試合結果は自動的にセーブされます。

## 1 スタート画面



メニュー画面で「リーグ戦」を選ぶとスタート画面が出ます。

✦ボタンでメニューを選び、Aボタンで決定してください。

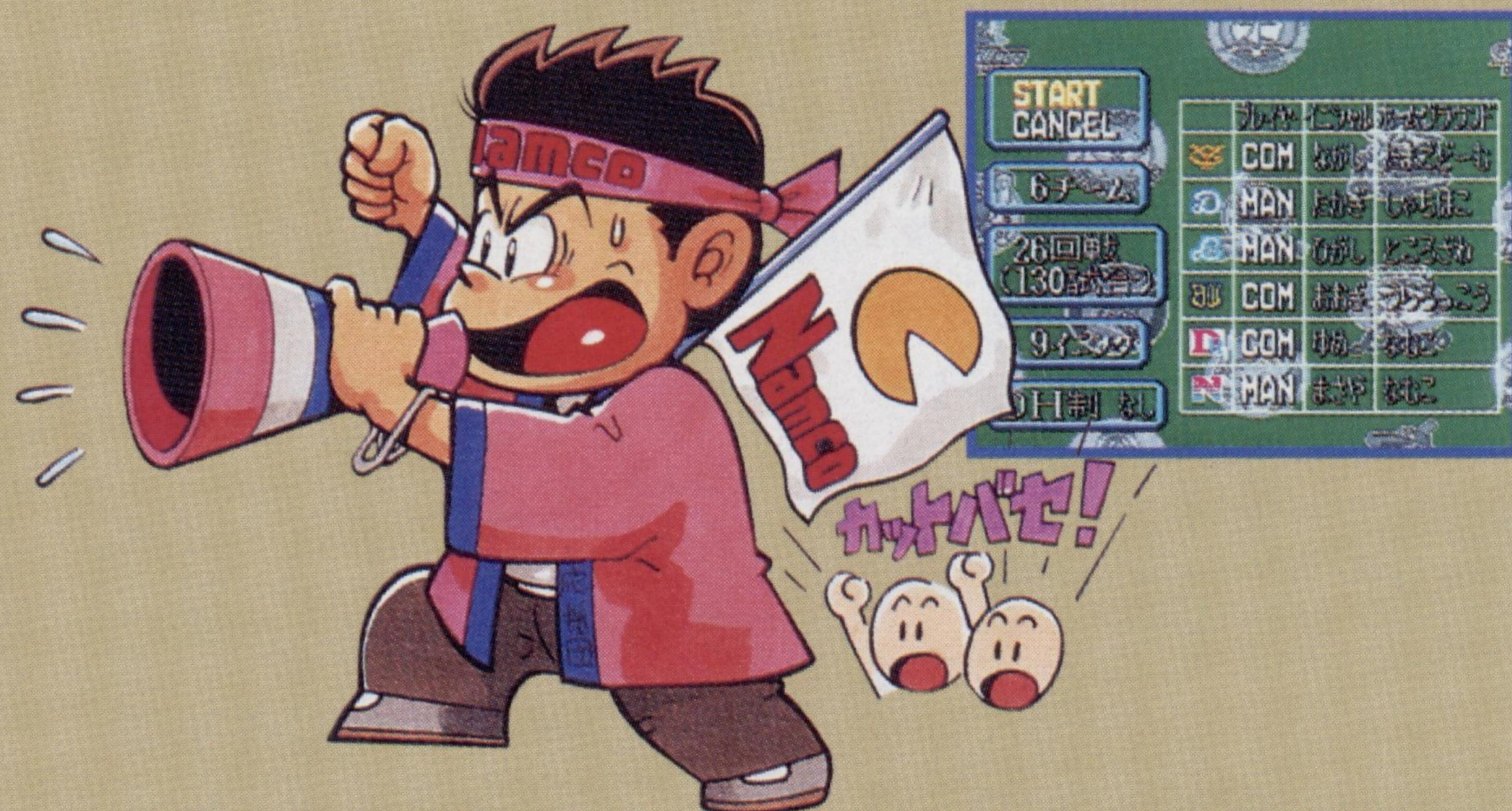
## 2 参加チームを選ぶ



✦ボタンで参加するチームを選び、Aボタンで決定してください。2～6チームまで選ぶことができます。ここで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=コンピュータの受け持つチーム」を切り替えることができます。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。

## 3 リーグ戦の形式を決める

✦ボタンで項目を選び、Aボタンか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。



**試合数** チーム間の対戦数を1～26試合の範囲で選べます。例えば6チームで26試合ずつなら、各1チームは130試合行います。

**イニング数** 1/3/5/7/9回から選びます。

**DH制** DH制を「あり」にするか「なし」にするかを選びます。

**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。なお「ランダム」を選んだときは毎回球場が変わります。

# 6. リーグ戦(2)

## 4 試合の始め方

順位	チーム	試合	勝	敗	勝率	得点
1	たけ	4	4	0	1.000	1000
2	COM	4	3	1	.750	1.0
3	COM	4	2	2	.500	2.0
3	COM	4	2	2	.500	2.0
5	COM	4	1	3	.250	3.0
6	COM	4	0	4	.000	4.0

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

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

順位	チーム	試合	勝	敗	勝率	得点
1	たけ	4	4	0	1.000	1000
2	COM	4	3	1	.750	1.0
3	COM	4	2	2	.500	2.0
3	COM	4	2	2	.500	2.0
5	COM	4	1	3	.250	3.0
6	COM	4	0	4	.000	4.0

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**+**ボタンで

選び、**A** ボタンで決定してください。

コマンドの種類	<b>設</b>	リーグ戦の設定画面
	<b>勝</b>	チーム勝敗表
	<b>対</b>	対戦成績
	<b>得</b>	チーム成績
	<b>チ</b>	チーム別個人成績
	<b>30</b>	個人成績ベスト30
<b>EXIT</b>	メニュー画面に戻ります。	

## ●チーム別個人成績

**+**ボタンの上下でチームを選んでから、左右でコマンド「チ」を選び、**A** ボタンを押してください。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	打率	本	点	盗
1	立	16	.388	0	1	1
2	種	16	.250	0	0	1
3	大	15	.500	3	7	2
4	大	16	.375	2	6	2
5	大	16	.375	1	2	1
6	大	16	.125	0	0	0
7	大	16	.313	0	0	0
8	大	14	.286	2	1	3
合計		139	.309	8	22	13

コマンド

※「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。

※打撃成績は3画面分あります。**+**ボタンの上下で切り替えてください。

## ●個人成績ベスト30

個人成績ベスト30の画面では次の成績を見ることが出来ます。画面右上のコマンドを**+**ボタンの左右で選び、**A** ボタンで決定してください。な

打撃30	打	打率	本	点	盗
1	大	16	.500	3	7
2	大	16	.438	1	2
3	大	17	.412	0	2
4	大	16	.375	2	6
5	大	16	.375	1	2
6	大	14	.357	0	2
7	大	15	.333	0	0
8	大	15	.333	0	0
9	大	15	.333	0	0
10	大	15	.333	0	0

コマンド

お、各成績は3画面分あるので、**+**ボタンの上下で切り替えて見てください。チーム勝敗表に戻るときは**B** ボタンです。

<b>打</b>	打率
<b>本</b>	本塁打数
<b>点</b>	打点
<b>盗</b>	盗塁
<b>投</b>	投手成績へ切り替え

<b>打</b>	打撃成績へ切り替え
<b>防</b>	防御率
<b>勝</b>	勝利数
<b>S</b>	セーブ数
<b>振</b>	奪三振数

# 7. 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。セリーグ対パリーグに加え、今回は東西戦も登場。ますますエキサイティングなゲームが期待できます。

## 1 モードを選ぶ



メニュー画面で「オールスター」を選んだら、続いてモードの決定です。「1P vs COM」は対コンピュータ戦、「1P vs 2P」はプレイヤー同士の対戦です。「新入団選手一覧」では「入団テスト」モードで作った選手を出場させるかどうか選択できます(1P参照)。

## 2 チームを選ぶ



＋ボタンでチームを選び、Aボタンで決定してください。なお、組み合わせはセントラル対パシフィック、東軍対西軍に限られ、セントラル対西軍という組み合わせはできません。チームの決定後は「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＋ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

## 4 メンバーを選ぶ



すくなります。

また、選手の順位は入れ替えることができます。まず＋ボタンの上下でカーソルを動かし(選手名が青く表示されます)、選手を選んでAボタンで決定してください。次に交代させたい順位の選手を選び、Aボタンで決定すると、双方の選手が入れ替わります。

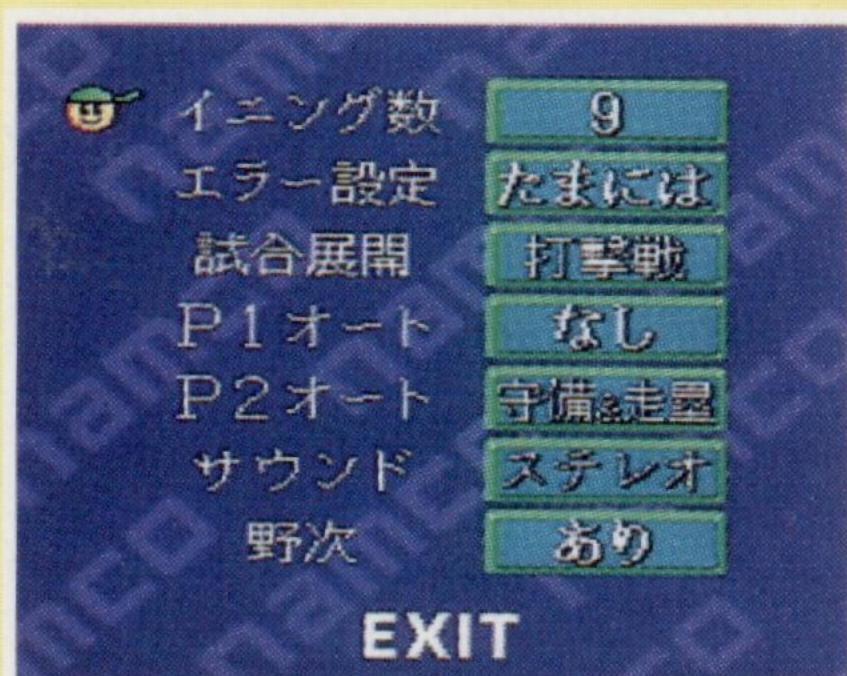
次のポジションの画面に進むときは、まずBボタンを押してください。カーソルがキャンセルされるので、そのときAボタンを押すと次の画面に進みます。

## 5 先発オーダーを決める

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



## 8. オプション



●試合の設定などを行うのが「オプション」モードです。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください。メニュー画面に戻

すときは「EXIT」を選んでAボタンです。

なお、設定は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** 守備と走塁をコンピュータにまかせます。

**P2オート** 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。

## 9. 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。
- 三. 3戦勝負で先発した投手は、以降の試合には登板できません。
- 四. 1戦勝負とオールスター戦は1試合勝負です。
- 五. 3戦勝負は3連戦を行い、どちらかが2勝0敗になっても3試合目を行います。
- 六. ゲームの球場は、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。

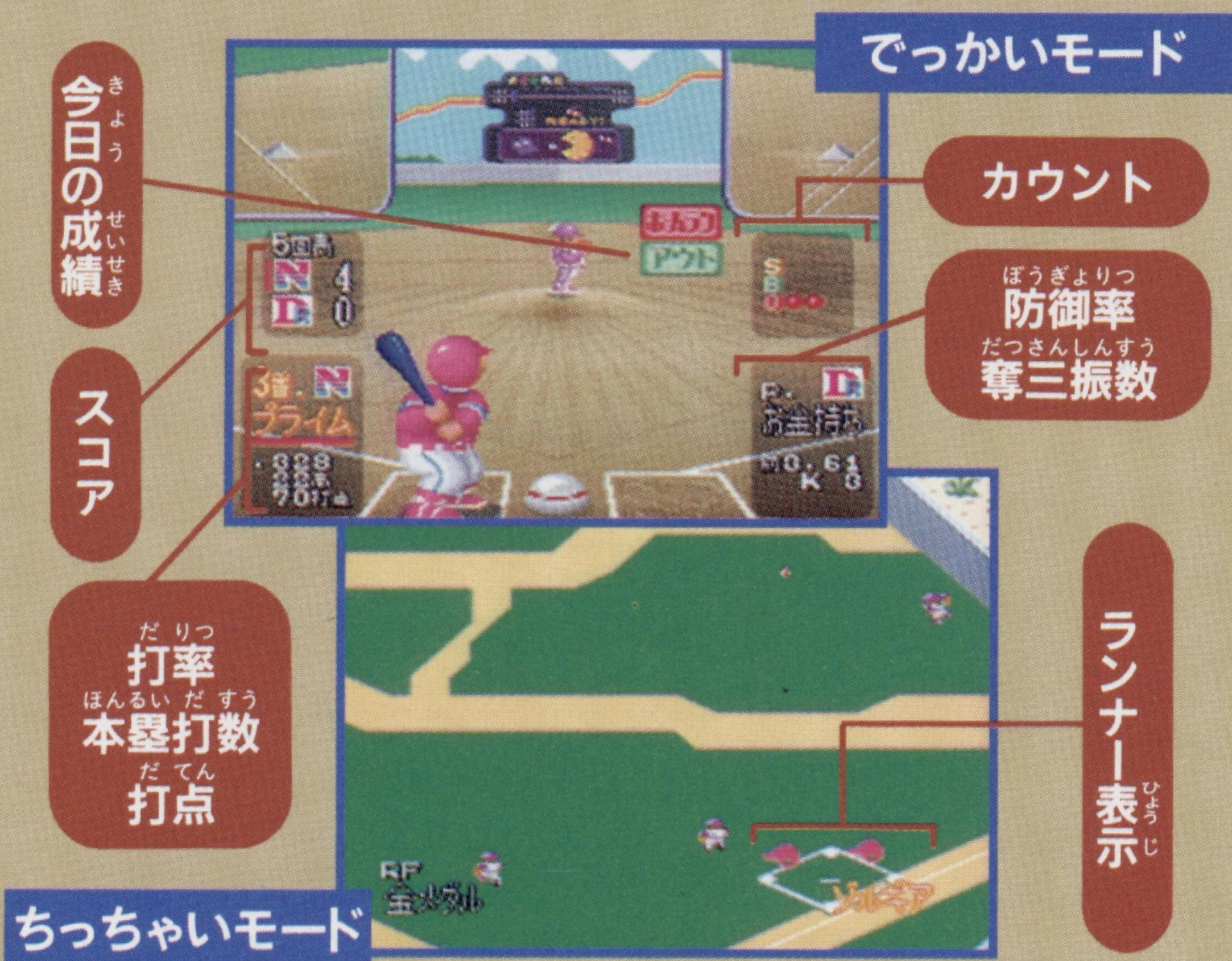
### リーグ戦

- 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. 勝率が同じときはプレイオフで優勝を決定します。同率首位が3チーム以上のときは、その中から2チームを選んでプレイオフを行います。なお、プレイオフの成績は、個人成績などには加算されません。
- 三. 先発した投手は、次の試合には登板できません。
- 四. 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。

# 10. 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。



※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。

### ○1戦勝負&3戦勝負&オールスター

従来のファミスタどおり選手的能力を表します。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。

### ○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。

## ■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、リーグ戦では他球場の経過も表示されます。また、+ボタンを押すと、球場の様子をスクロールさせてみる事ができます。

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ボタンでナムコットスポーツ新聞画面に進みます。

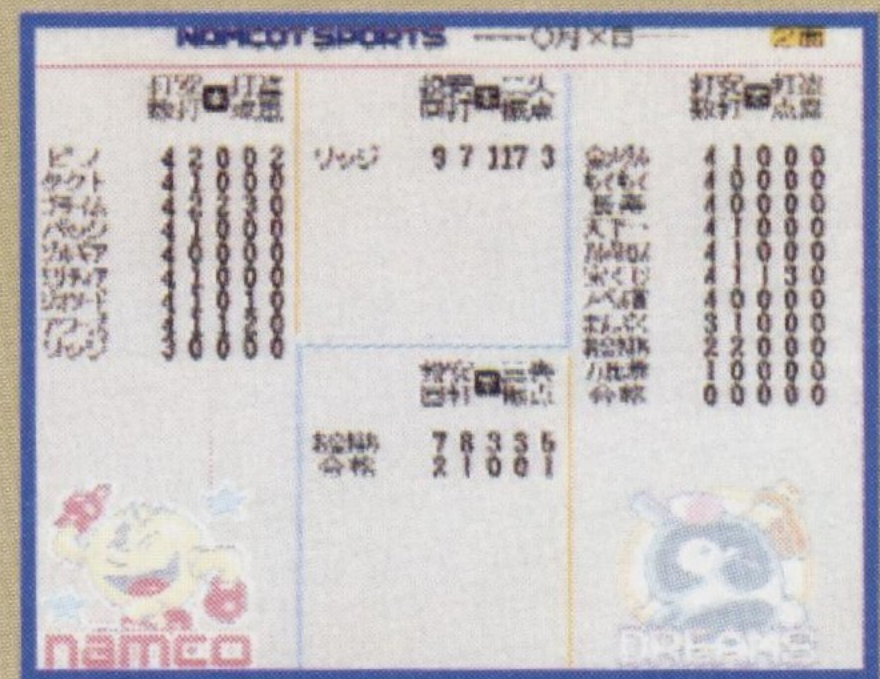
## ■ナムコットスポーツ新聞

試合が終わるとナムコットスポーツ新聞に結果が表示されます。画面は2面分あるので、Aボタンで切り換えてみてください。

メニュー画面に戻るとき(3戦勝負と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



# 11. こうげきへん 攻撃編 / バッティング

●バッティングでは長打力や足の速さなど、選手の能力をいかにすることが大切です。また、今回からボールの高低があるのでコースの読みも重要です。さらに選手の調子は3段階にアップ。選手起用にも気を配りましょう。



## バッティング

L/R → + → + + A

まずLボタンと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。

続いて+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。スイングするとき、+ボタンの上

を押していると高め  
の球をジ

ヤストミートできます。下に押しながらだと、落ちる球を打つことができます。



## バント

+ X

+ボタンでバッティングポジションを決め、Xボタンでバントします。

## だげき ちょうし 打撃の調子

バットをクルクル回しているのが好調選手。成績以上のシユアな打撃が期待できます。逆にヘルメットに汗をかいているのが不調選手。成績ほどの打撃が難しくなります。なお、7回の攻撃では選手全員が好調になります。

## だい だ 代打

●代打：まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出します。続いて+

ボタンでコマンドの「代打」を選び、Aボタンで決定。控え選手が表示されたら+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。元の画面に戻すときは「終了」を選んでAボタンです。

●スイッチヒッター：両打ち選手は打席を選べます。選手交代画面で「スイッチ」を選び、Aボタンを押してください。「終了」で戻ると、打席が変わっています。

コマンドを選んで下さい			
8	ピッチャー	243	0本
6	アウト	265	6本
7	バット	328	22本
5	バット	301	45本
4	バット	260	18本
3	バット	282	7本
2	バット	220	12本
9	バット	233	2本
1	バット	190	0本

代打  
1塁代走  
2塁代走  
3塁代走  
スプリング  
終了

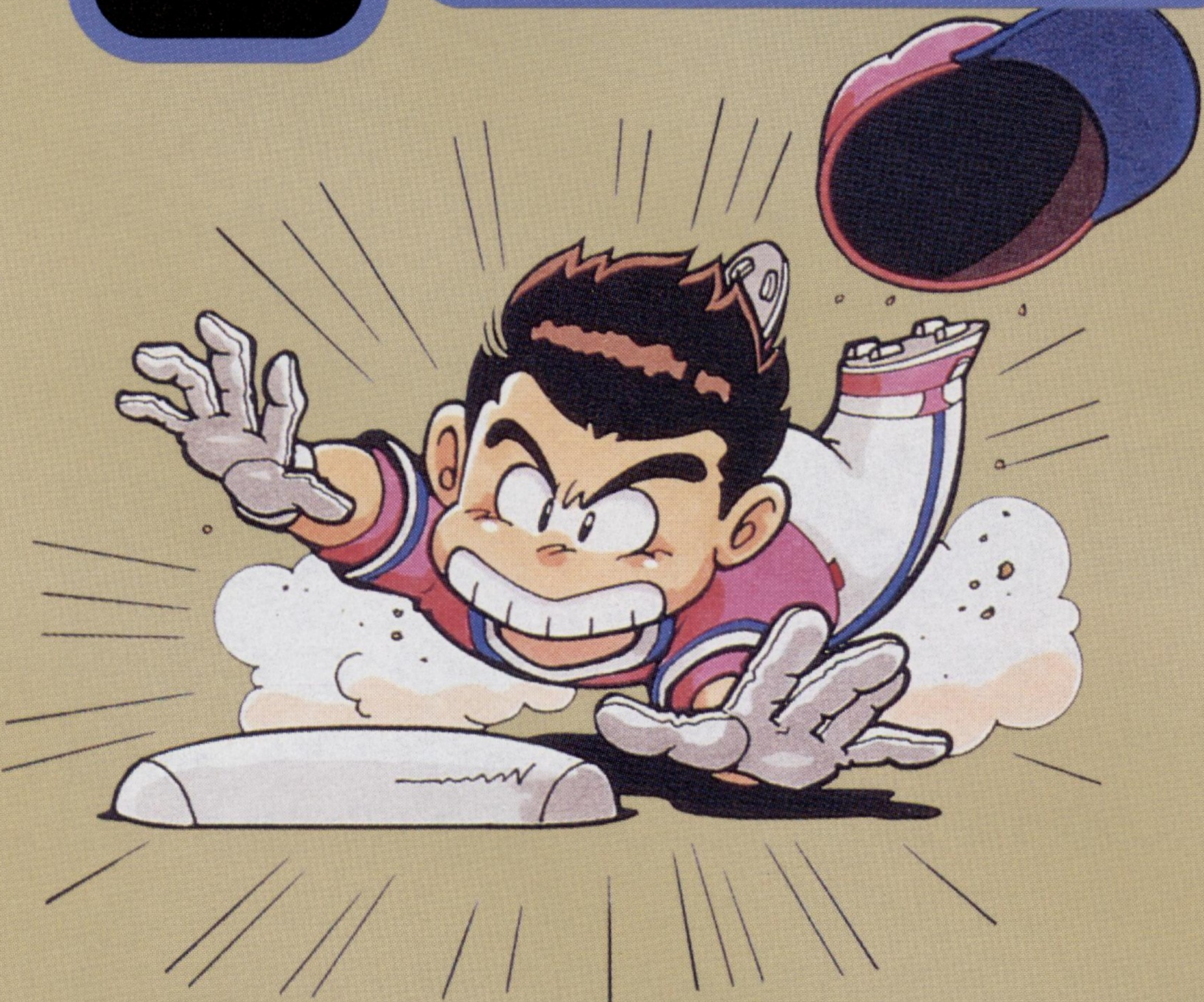
リッジ 長打 打率 190 0本

# 12. 攻撃編 / 走塁テクニック

●攻撃に幅をもたせるなら走塁テクニックを磨くのが一番です。基本をマスターしたら盗塁やタッチアップにもチャレンジしてみましょう。



進塁

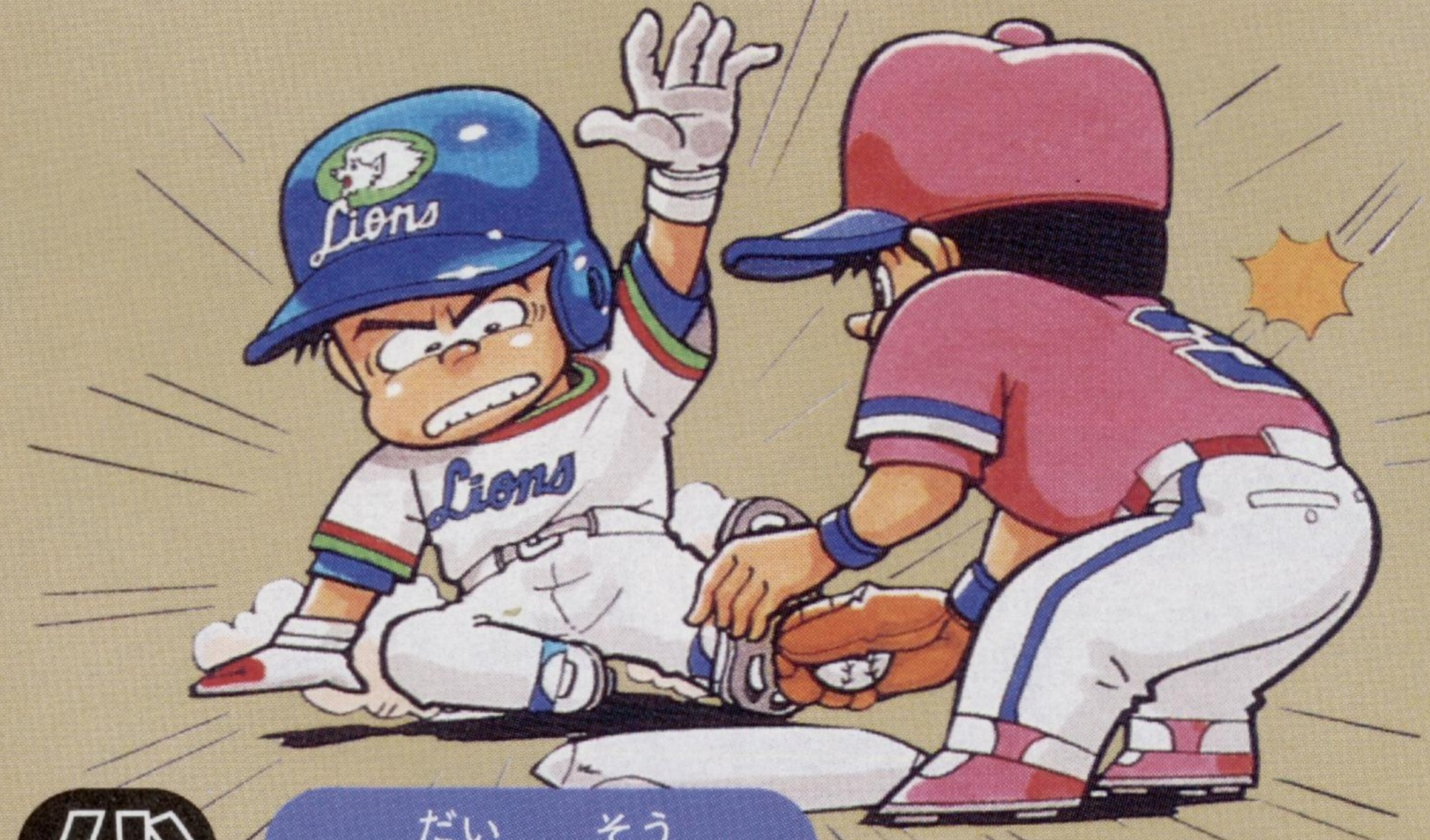


塁上のランナーを進めるときは、+ボタンで次の塁を指定し、Bボタンを押してください。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーが走り出します。



帰塁

走っているランナーを戻すときは、+ボタンで帰る塁を指定し、Aボタンです。いったん次の塁を踏むと、前の塁には戻れないので注意してください。



## 代 代 走

まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出してください。続いて+ボタンでコマンドの「1塁代走」「2塁代走」「3塁代走」のどれかを選び、A

1塁代走を選んで下さい

8	ピン	243	0本	カネシマ	288	1本
6	タクト	265	6本	カイ	264	10本
7	ブライム	328	22本	マコ	230	14本
5	バツラ	301	45本	カネシマ	225	4本
4	カネシマ	260	18本	わや城	200	3本
3	カネシマ	282	7本	アチャ	177	0本
2	カネシマ	220	12本			
9	アチャ	233	2本	NAMEO		
1	カネシマ	190	0本			

わや城 内野手打撃 走力14

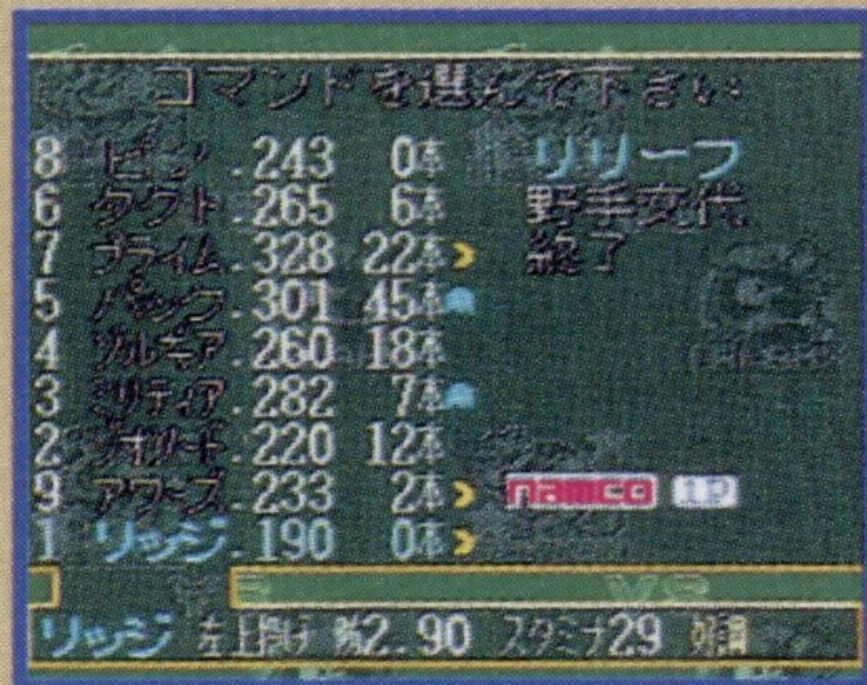
ボタンで決定します。画面に控え選手が表示されたら+ボタンで選び、Aボタンで決定です。元の画面に戻すときは「終了」を選んでAボタンです。

# 13. 守備編 / ピッチング

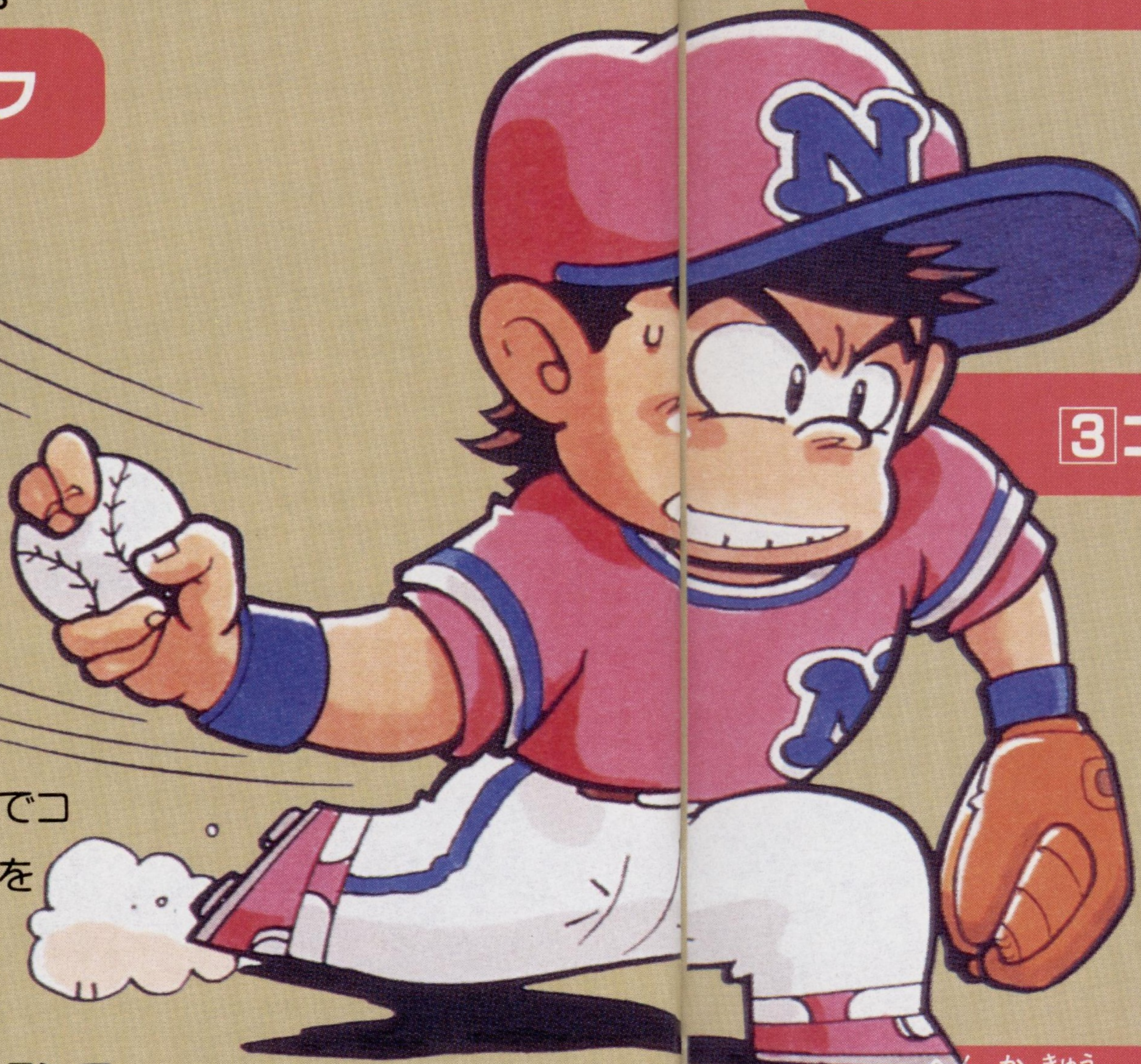


●コントローラーの操作で、ピッチャーはさまざまなボールを投げる事ができます。今回よりボールの高低も投げ分けることができるので、ピッチングの組み立てもいろいろ考えてみましょう。

## 代 リリース



まず守備側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出してください。続いて+ボタンでコマンドの「リリース」を選び、Aボタンで決定します。画面に控え選手が表示されたら+ボタンで選び、Aボタンで決定です。元の画面に戻すときは、「終了」を選んでAボタンです。



※高めのコースとフォークは、ホームベース上を通ってもボールになります。

## 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、下に押すと速球を投げます。

## 3 コース ボールを離すとき

ボールを離すとき、+ボタンを右か左に入れると、インコースやアウトコースに投げ分けることができます。また、速球を投げたときに限り、ボールを離すときに+ボタンを上を押していると、高めのコースに投げることができます。

## 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。

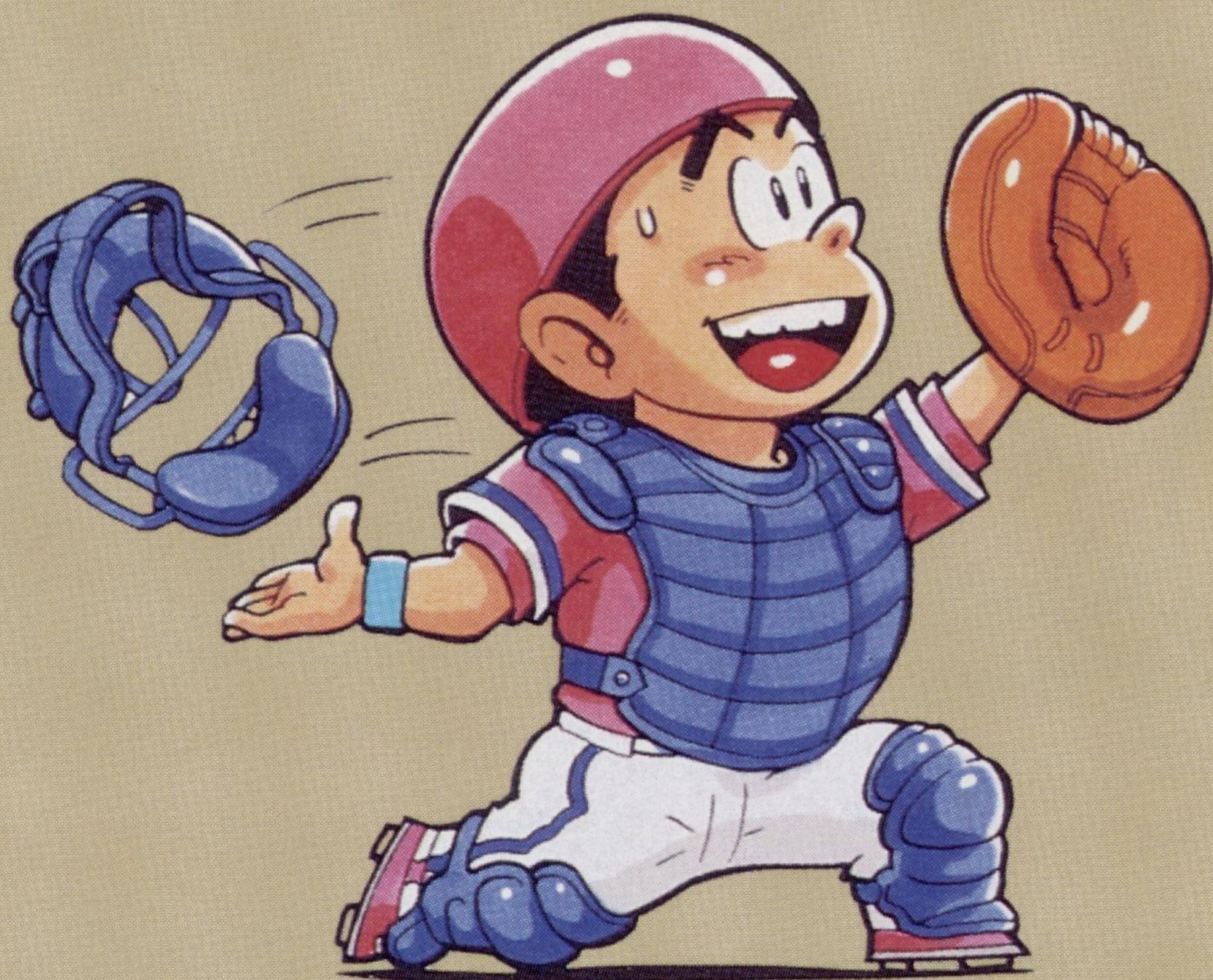
# 14. 守備編 / フィールディング(1)

●バッティング同様、<sup>どうよう</sup>守備にも<sup>しゅび</sup>選手1人ひとりの<sup>せんしゅひとり</sup>能力が<sup>のうりよく</sup>設定されています。<sup>せつてい</sup>打撃成績ばかりでなく、<sup>だげきせいせき</sup>守備も含め<sup>しゅび</sup>た選手の<sup>きよう</sup>起用が<sup>り</sup>理想的です。<sup>そうてき</sup>



**捕球**  $\oplus$  で野手をコントロール

ゴロやフライは $\oplus$ ボタンで野手を動かして捕ってください。ただし、<sup>だしゃ</sup>打者がボールを打つと、<sup>やしゅ</sup>野手のうち4人は<sup>じどうてき</sup>自動的にベースカバーに入ります。<sup>はい</sup>コントロールできる選手をいち早く見極めることが大切です。



**ファインプレイ**  $\oplus$  + **A**



<sup>ほきゅう</sup>捕球のとき、<sup>と</sup>飛んできたボールに向けて $\oplus$ ボタンを入れながら<sup>お</sup>**A**ボタンを押すと、<sup>やしゅ</sup>野手がファインプレイします。 $\oplus$ ボタンを<sup>うえ</sup>上に押せばジャンピングキャッチ、そのほかはスライディングキャッチになります。



**送球**  $\oplus$  + **A**

$\oplus$ ボタンで<sup>るい</sup>塁を<sup>しじ</sup>指示し、<sup>お</sup>**A**ボタンを押すと<sup>そうきゅう</sup>送球します。<sup>しじ</sup>指示しないときは、<sup>じどうてき</sup>自動的に<sup>るい</sup>1塁へ<sup>そうきゅう</sup>送球されます。

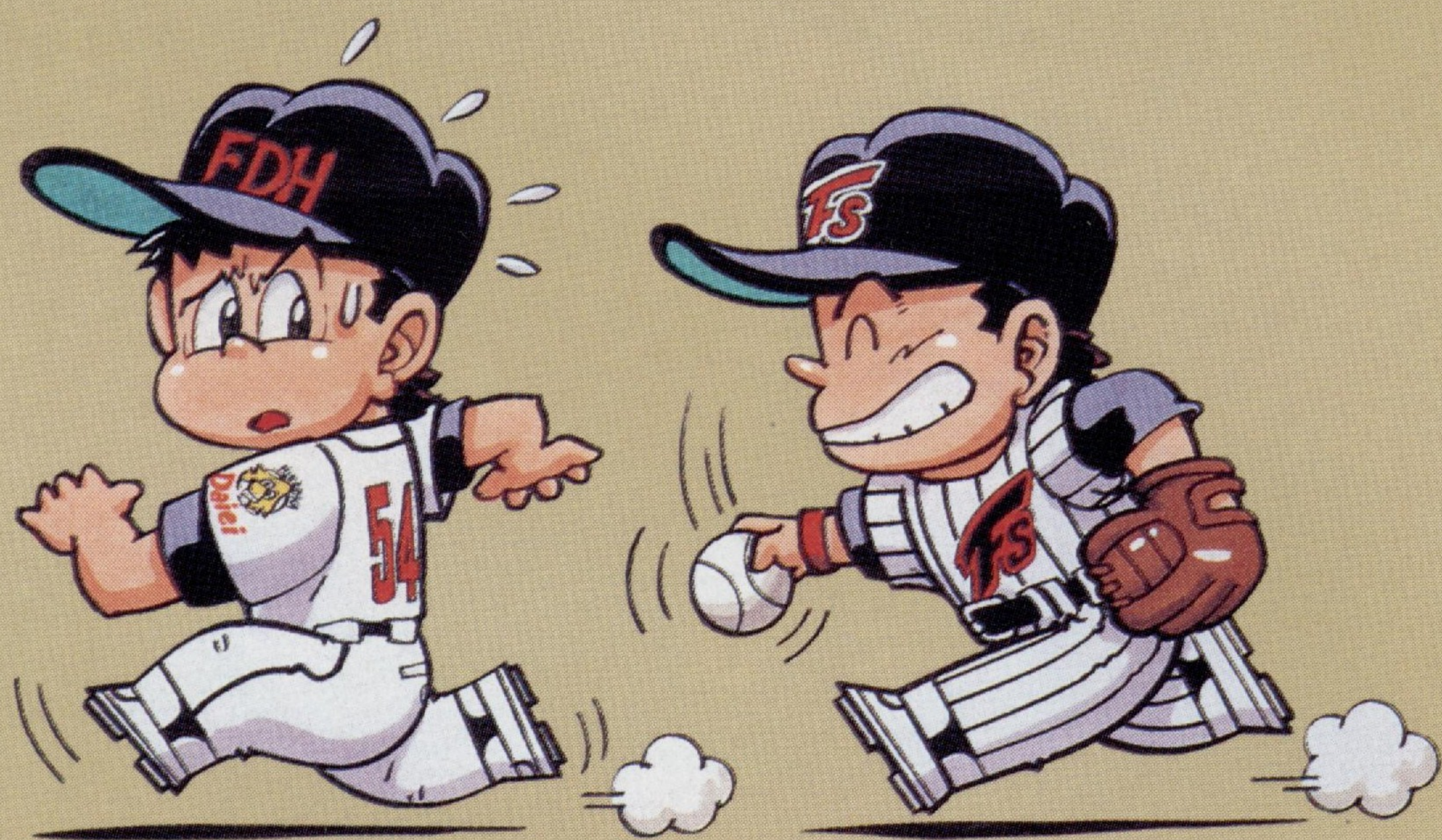


# 14. 守備編 / フィールディング(2)

●けんせい球や塁タッチは、守りをいっそう固いものにします。ランナーを塁間にはさんだときなど、送球と組み合わせてつかい、簡単にアウトにできるようになれば、キミも一人前です。



塁タッチ



ボールを捕ってから+ボタンで塁を指示し、Bボタンを押してください。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。塁指示のないときは、自動的に1塁へ向かいます。

なお、走っている途中でも、再び塁タッチの操作をすれば、自由に向きを変えることができます。



けんせい球 B → + A

ピッチャーがけんせい球を投げるときは、まずBボタンで“ちっちゃいモード”に切り替えます。画面が切り替わったら、すかさず+ボタンで塁を指示し、Aボタンを押してください。



野手交代

8	ピッチャー	243	0本	288	1本
6	アウト	265	6本	264	10本
7	インフィールド	328	22本	230	14本
5	バット	301	45本	225	4本
4	アウト	260	18本	200	3本
3	アウト	282	7本	177	0本
2	アウト	220	12本		
9	アウト	233	2本	FINISH	
1	アウト	190	0本		

まず守備側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出してください。続いて+ボタンでコマンドの「野手交代」を選び、Aボタンで決定します。

画面に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。選択は+ボタン、決定はAボタンです。元の画面に戻すときは「終了」を選んでAボタンを押してください。

★ポジションは大きく外野手・内野手・捕手の3つに分かれています。他のポジションを守った場合、守備能力がかなりダウンするので注意しましょう。ただし、なかには内、外野の両方ができる選手もいます。

# 15. チームの紹介(1)

しょうかい

●チームはセ・パ両リーグの12球団+オリジナルのナムコスターズとドリームの2球団で、計14球団。ドラフトやトレード、FAと今年もいろいろと変化があったようですが、キミのお気に入りのチームはいかがですか？



## ■ナムコスターズ

何はなくともナムコスターズ。ゲームの世界から日本のプロ野球界に真っ向勝負を挑む、頼もしい仲間たちだ。すでに超ベテランの域に入るパックや新人のミリティアなど、人気だったら負けられないぞ！



## ■読売ジャイアンツ

桑田、斎藤、槇原の三本柱に加え、橋本、石毛とつなぐ投手リレーは、いわゆる勝利の方程式。豪華投手陣で今年も日本一をめざす！ゴジラ松井のさらなる成長にも期待しよう。



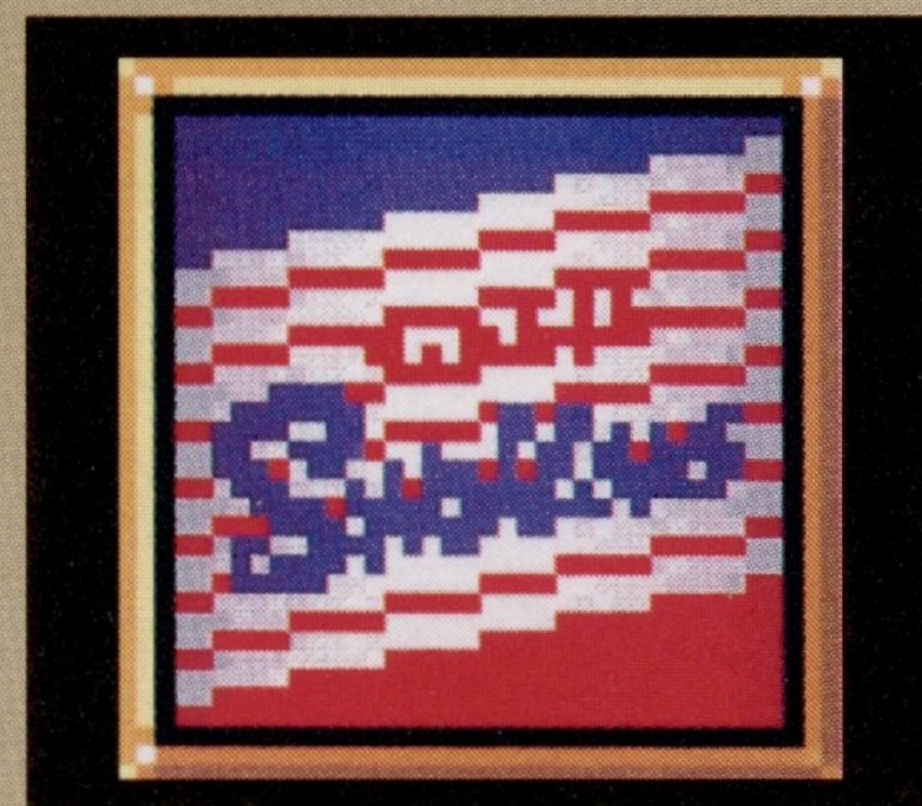
## ■中日ドラゴンズ

巨人のブッチギリかと思われた昨年のペナントレース。これに待ったをかけたのがドラゴンズだ。強竜軍団をひっぱり出すのは、いまやセ・リーグの4番に成長した大豊、そして山本昌と今中の両左エースだ！



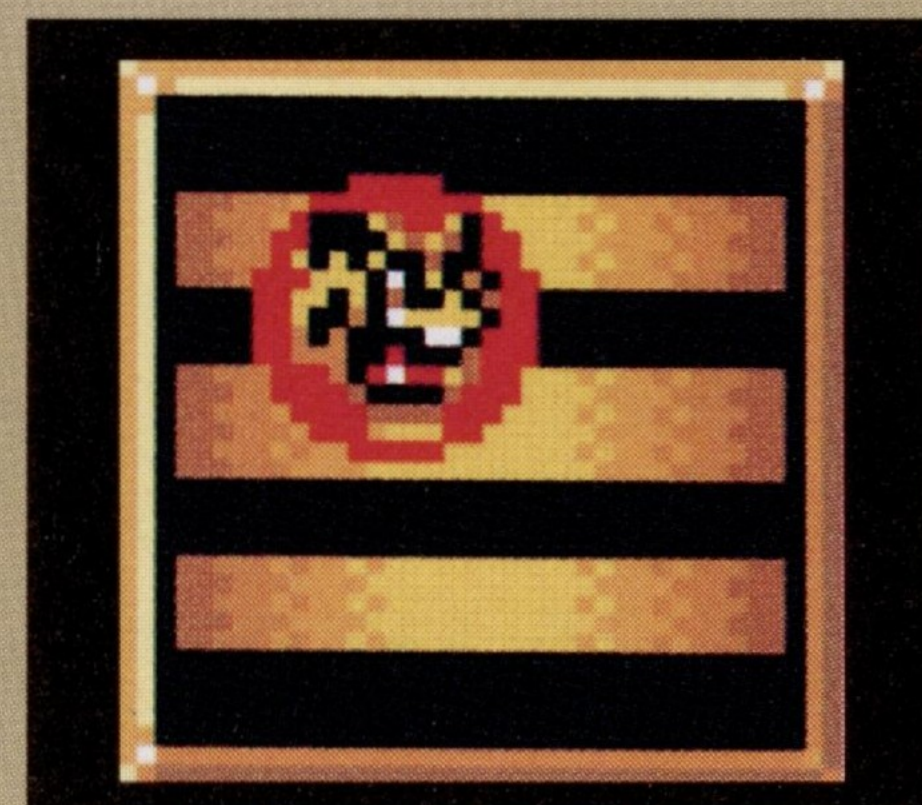
## ■広島カープ

打線は強力に成長したが、投手陣の衰えが悩みの種だったカープ。そこへ大きく飛び出したのが紀藤だ。最少失点でリリーフエース大野へつなぎ、あとは打線の援護を待とう！



## ■ヤクルトスワローズ

故障者続出で不本意なシーズンに終わったスワローズだが、今年は優勝奪回に気合十分。故障さえなければ、10勝クラスのピッチャーが多いだけに一気に浮上するはずだ。あとは打線の復活がカギ！



## ■阪神タイガース

若手がいまひとつ伸び悩んだタイガースは、残念ながら昨年の順位もいまひとつ。しかし、そんな苦しいチーム事情にあって、大活躍を見せてくれたのが新人の藪。今年は一気に飛躍するぞ！



## ■横浜ベイスターズ

ブラッグスが軸になる打線は、波に乗れば破壊力ばつぐん。投手でも斎藤隆という新エースが育ち、主力メンバーは他チームに比べても決して見劣りしない。あとは選手層を整えることが課題か？

# 15. チームの紹介(2)

しょうかい



## ■ドリームス

景気のいい選手名がズラリ並んだドリームス。これ以上はないっていうくらいの夢のチームの誕生だ。試合のときは、「合格!」とか「もてもて!」とか絶叫しながら遊ぼう。もちろん実力もバッチリ。



## ■西武ライオンズ

大激戦となった昨年のパリーグを制したのは、やっぱり王者の底力を見せたライオンズ。石毛と工藤の移籍で不安もあるが、逆に若手の飛躍のチャンスでもある。新たな王者の伝説を作りだそう!



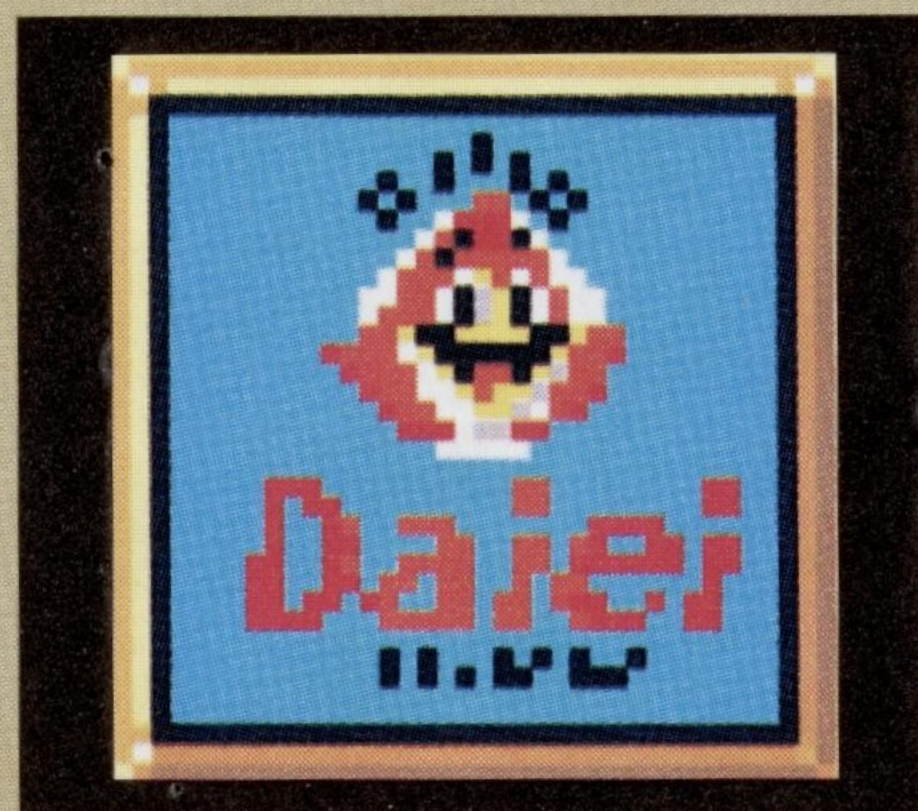
## ■オリックスブルーウェーブ

優勝の行方よりも、200本安打の行方が話題となった昨年の野球界。もはやイチロー抜きでは語れないブルーウェーブだが、今年も期待は大きい。昨年の悔しさをバネに優勝をめざす!



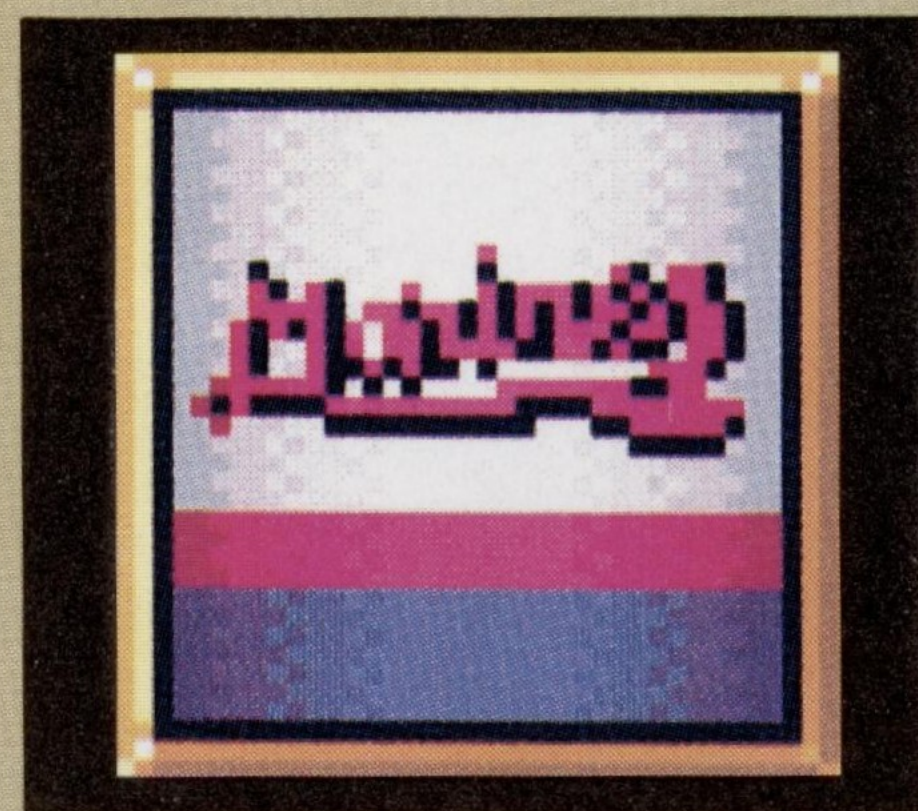
## ■近鉄バッファローズ

バッファローズのあの後半の快進撃を、いったい誰が予想できたろうか? その原動力となったのが、いわずとした“いてまえ打線”。ブライアント、石井を中心とした打撃陣が相手投手をめった打ちだ!



## ■福岡ダイエーホークス

常にライオンズと優勝を争い続け、台風の目となったホークス。工藤と石毛の入団でチーム力はさらにアップし、その勢いはますます止まらない。閉店前なんていわず、開店と同時にガンガン打ちまくれ!



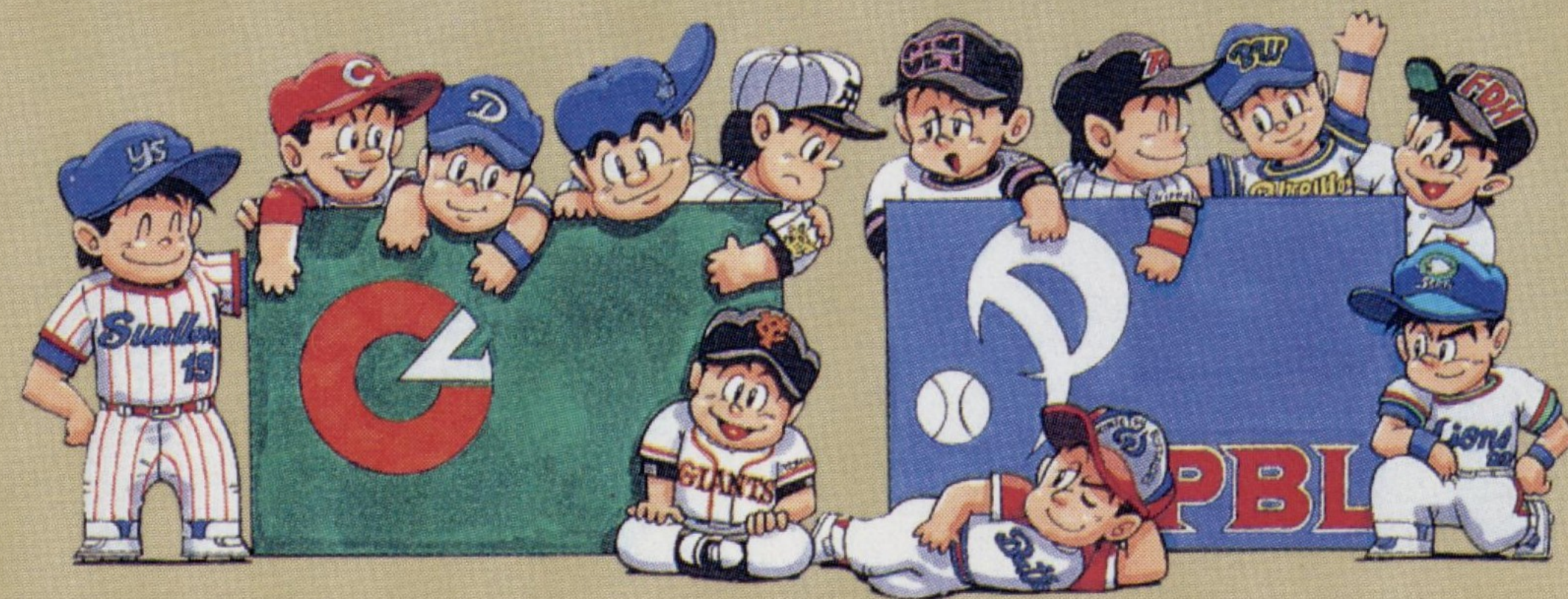
## ■千葉ロッテマリーンズ

低迷の続いたマリーンズだが、今年は広岡ゼネラルマネージャーや外国人監督の誕生で話題満載。もちろん話題ばかりでなく、内藤の移籍など、他チームからの戦力の補強にもぬかりはないぞ。



## ■日本ハムファイターズ

名将上田を監督に迎え、今年は巻き返しのファイターズ。昨年の打撃陣は、田中の活躍をのぞくとやや湿りがちだったが、本来の力はもっと上のはず。広瀬主将のもと、チーム一丸となってがんばれ!



きゅうじょう しょうかい  
**16. 球場の紹介**

**たまげドーム**



しゅうよう 56,000人 / 中122m / 両100m  
 にほんはつ や ね きゅう  
 日本初の屋根つき球  
 じょう かんきやく しゅう  
 場。観客もたくさん収  
 よう  
 容できる。

**ファミスタ**



しゅうよう 37,000人 / 中120m / 両95m  
 ファミスタではこの  
 ひろ ひょうじゆん  
 広さが標準クラスなの  
 だ。

**マリンスタジアム**



しゅうよう 55,000人 / 中120m / 両96m  
 ひろびろ がい や ねつ  
 広々とした外野と熱  
 きやうてき おお  
 狂的なファンが多いこ  
 とで有名。

**しゃもじ**



しゅうよう 32,000人 / 中115m / 両91m  
 どうしゆ な せま きゅう  
 投手泣かせの狭い球  
 じょう し むん おうえん  
 場だが、市民の応援は  
 あつ  
 熱い!

**じんぐうのもり**



しゅうよう 48,000人 / 中120m / 両91m  
 それほど大きくない  
 が、意外に外野はふか  
 いぞ!

**みなとのま**



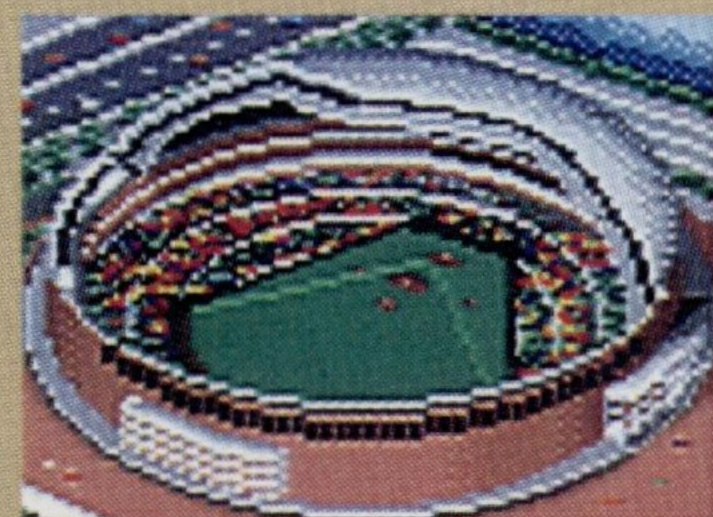
しゅうよう 30,000人 / 中118m / 両94m  
 フェンスが高く、思  
 ったほどにはホームラ  
 ンが出ない。

**うまかドーム**



しゅうよう 35,000人 / 中122m / 両99m  
 マリンと同じく大リ  
 ーグ級の広さを誇って  
 いる。

**うまかドーム**



しゅうよう 48,000人 / 中122m / 両100m  
 ひろ たか  
 広さ、フェンスの高  
 さとも最大のスタジア  
 ムだ。

**マリン**



しゅうよう 30,000人 / 中122m / 両99m  
 グラウンドの広さは  
 だい きゅう ほんかく  
 大リーグ級の本格スタ  
 ジアム。

**しゃちほこ**



しゅうよう 35,000人 / 中119m / 両91m  
 両翼が短く、ホーム  
 ランが出やすいのが特  
 徴だ。

**しかせんべい**



しゅうよう 32,000人 / 中120m / 両92m  
 外野は狭いながらも  
 じんこうしば  
 人工芝だ。コントラス  
 トがきれい。

**ナムコ**



しゅうよう 7,000人 / 中120m / 両92m  
 空中に浮かぶ不思議  
 な球場。スタンドにも  
 ちゆうもく  
 注目!

# 17. ひとめでわかる操作一覧表

●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
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)
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 → ↑+A (送球する塁指定)+A ボタン

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・X ボタンでバント
進塁	↑+B (進塁する塁の指定)+B ボタン
帰塁	↑+A (帰塁する塁の指定)+A ボタン

守備	
捕球	+ で野手を移動
ファインプレイ	捕球する瞬間 +A ボタン
送球	↑+A (送球する塁の指定)+A ボタン
塁タッチ	捕球後に ↑+B (タッチする塁の指定)+B ボタン

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

●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.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.  
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。

Produced by NAMCO LTD.

©1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED