

namcot



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

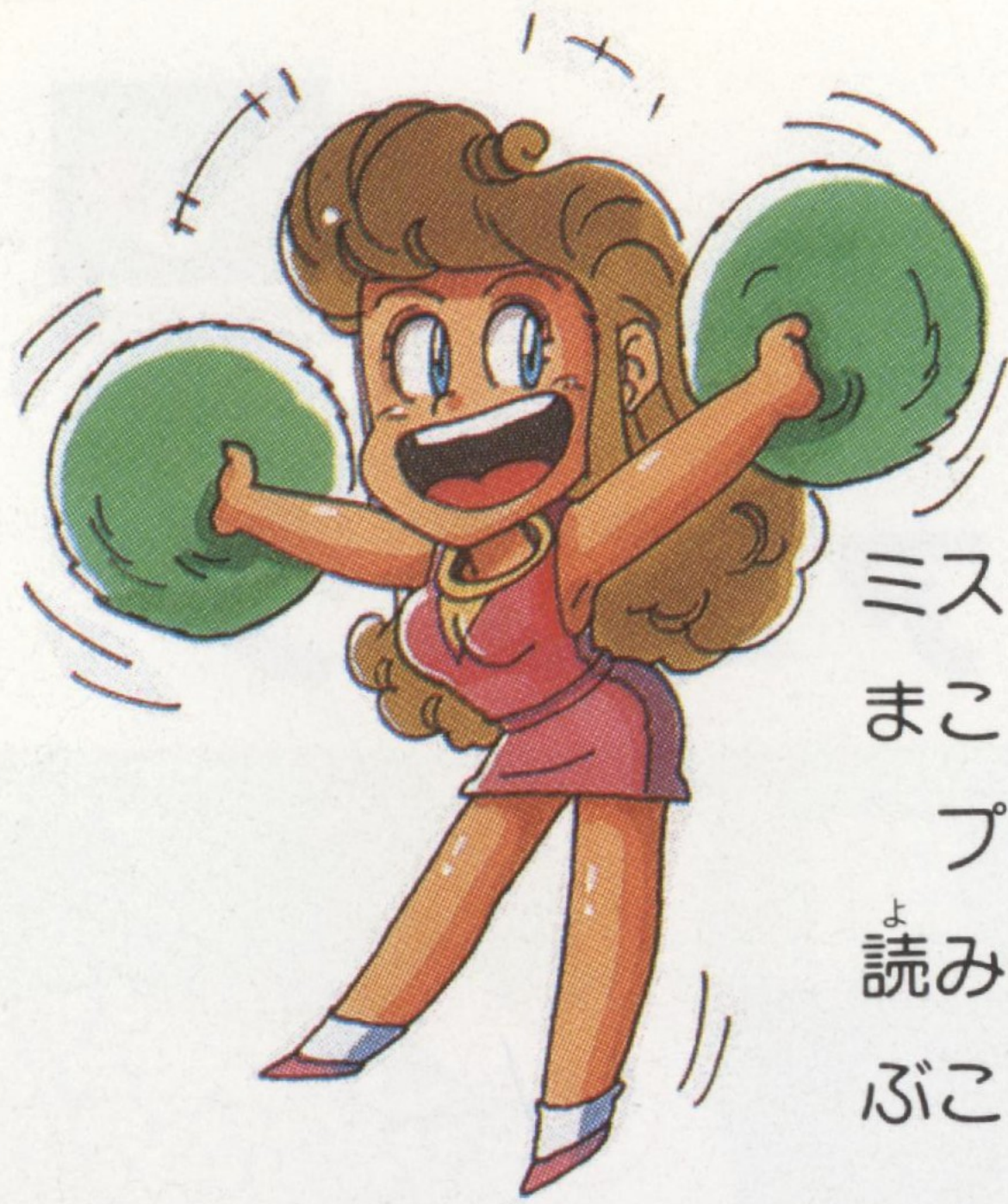
スーパーファミスタ

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-FA



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」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すと、より楽しく遊ぶことができます。

スーパーファミスタ

1	スーパーファミスタの幕開けだ！	2P
2	ゲームの始め方	4P
3	公式戦	6P
4	紅白戦	8P
5	オールスター戦	10P
6	ドラフト	12P
7	基本操作と画面表示	14P
8	攻撃編 バッティング／走塁テクニック	16P
9	守備編 ピッチング／フィールディング	20P
10	チームの紹介	26P
11	ひとめでわかる操作一覧表	30P
12	ファミスタ野球規約	32P
13	スコア表	33P
14	使用上の注意	45P



球場に響きわたる歓喜の声、
新たなV伝説の始まりだ！



★ スーパーファミスタの幕開けだ!

★ 豊富なメニューでいろいろなカードが組めるぞ!

お待たせしました。ついにスーパーファミスタの開幕です! 優勝めざして戦う公式戦のほか、お祭りモードのオールスター戦や紅白戦が準備され、もちろんそれぞれにコンピュータ戦やプレイヤー対戦などもOK。豊富なメニューで楽しむことができます。

★ スペシャルチームも加わり全26チームで遊べる!

スーパーファミスタでは、セ・パ両リーグの球団と選手たちが実名で登場。ナムコスターズとアメリカンズも加わって14チームで戦います。しかもその上、超豪華スペシャルチームが12チーム新登場、全26チームでプレイできるのです。

★ ドラフトで戦力アップだ!

セ・パ12チームでの公式戦なら、ドラフトを行って選手の補強もできます。チームの弱点を調べ、それをカバーできる選手を選びましょう。競合したときはもちろんくじびきで抽選、運命の一瞬です。





2 ゲームの始め方

1 メニューを選ぶ

タイトル画面のときスタートボタンを押すとメニュー選択画面が出ます。➡ボタンで選び、

Aボタンで決めてください。



公式戦

普通の試合です。1P vs. COMは勝ち抜き戦、パスワードを使って継続プレイもできます。その他は1試合勝負。

紅白戦

1つのチームを2つに分けて戦うゲームで、1試合勝負です。

オールスター戦

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ゲーム。1試合勝負です。

ドラフト

ドラフトで2名の選手を獲得し、公式戦を行います。参加できるのはセ・パ両リーグの12チームのみです。

2 モードを選ぶ

続いてモード選択画面が出ます。➡ボタンで選び、**A**ボタンで決定です。



1PvsCOM

1人用の対コンピュータ戦。他の13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。

1Pvs2P

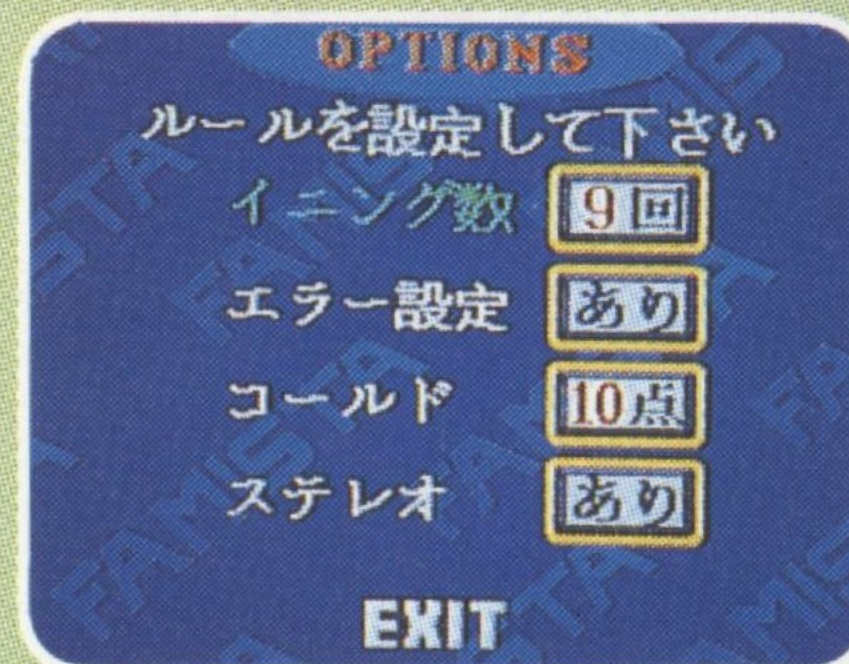
2人用。プレイヤー同士が対戦するモードです。

WATCH

コンピュータ同士の試合を観戦するモードです。

OPTIONS

ゲーム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。一度オプションを設定しておけば、電源を切るまで持続します。



イニング数

1・3・5・7・9回に設定できます。

エラー設定

エラーの「あり」と「なし」を設定します。

コールド

コールドゲームになる点差を、2・4・6・8・10点か「なし」のいずれかに設定します。

ステレオ

あり（ステレオ）、なし（モノラル）のどちらかに設定できます。

EXIT

Aボタンでモード選択画面に戻ります。



1 チームを選ぶ

チームは \oplus ボタンで選び、 \odot ボタンで決定。スペシャルチームはセ・パ12球団の裏にあり、カーソルを合わせ \odot か \odot ボタンで切り替えて選びます。なお実在チームとスペシャルは公式戦の1P vs. 2PとWATCHでのみ対戦できます。



勝ち抜き戦——パスワードの入れ方

公式戦の1人用で勝つと新聞にパスワードが載り、それを入力すると続きが遊べます。「パスワード」を選んで



\odot ボタンを押したら、 \oplus ボタンの左右でけたを、上下で数字を変えてください。 \odot ボタンで入力終了です。



2 球場を選ぶ

3つの球場の中から好きなものを \oplus ボタンで選び、 \odot ボタンで決定してください。



3 先発ピッチャーを決める

先発ピッチャーは \oplus ボタンで選び、 \odot ボタンで決定。投手は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です。また、先発した投手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。



4 打順を決める

先発オーダーの打順を入れ替えるときは、まず替えたい選手の打順を選び \odot ボタン。選手の文字の色が変わったら、入れたい打順のところへカーソルを合わせ、 \odot ボタンを押すと、双方の選手が入れ替わります。終わったら「OK」に合わせて、 \odot ボタンで決定です。



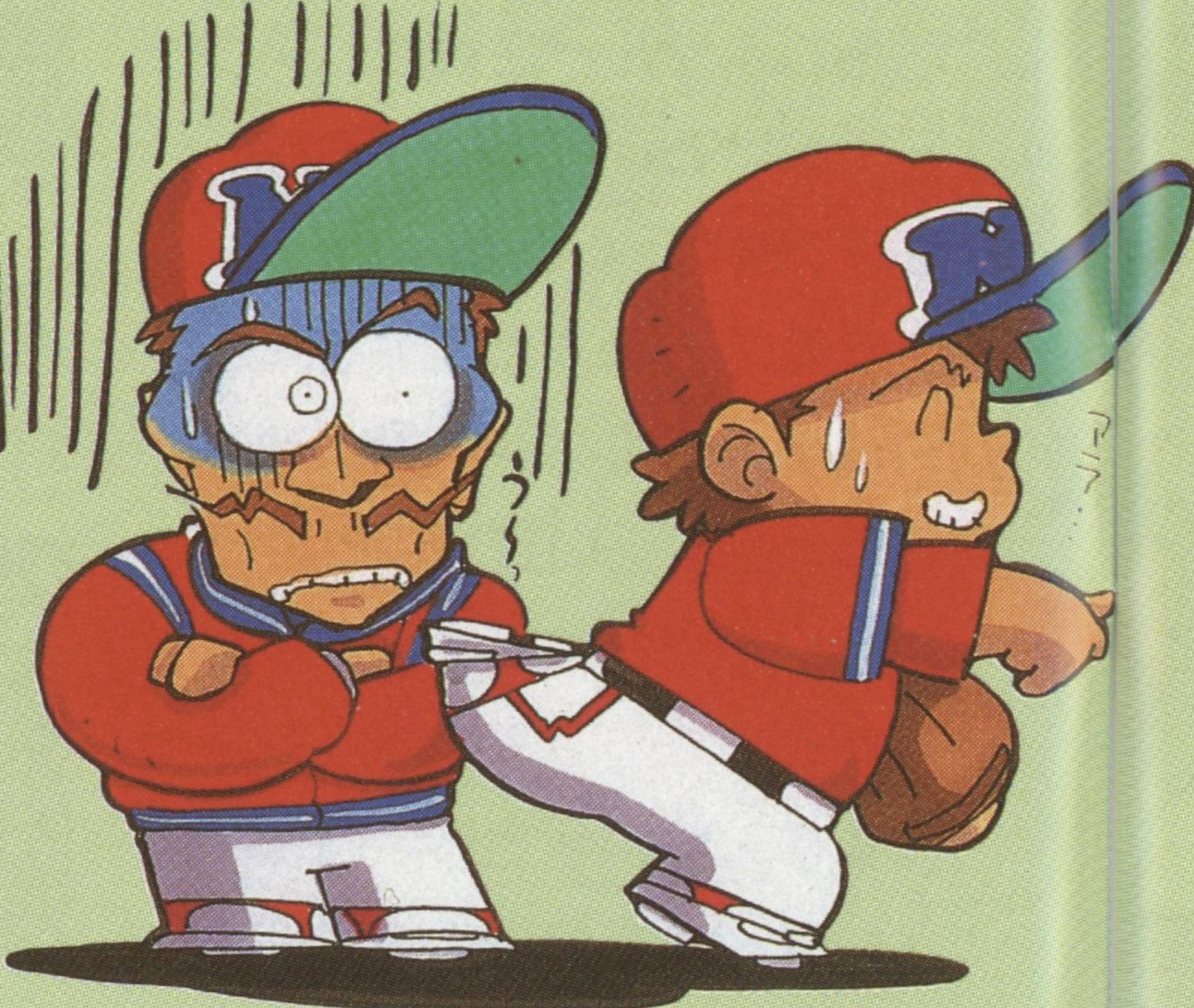


● 1 チームを紅組と白組に分けて戦います。控え選手も総動員されるので、先発オーダーに投手が何人も入ったりして、なかなか大変そうです。

紅白戦の特別ルール

- ①ピッチャーは全野手が1イニングずつ自動的に交代して（ピッチャー⇒キャッチャー⇒ファースト……ライトの順）受け持ちます。
- ②その他のポジションは自動的に振り分けられています。

③代打、リリーフなど選手の交代はありません。ただしスタートボタンでタイムをかけることはできます。タイムを解除するときはAボタンをお押ししてください。



メニュー、モード、チームを選ぶ

メニュー画面で紅白戦を選び、続いてモード、チームを決めてください。選択は十字ボタン、決定はAボタンです。



紅組と白組の表示

1P側が紅組で先攻、2P側が白組で後攻になります。これはコンピュータが自動的に決めるので変更はできません。



メンバーの振り分け

十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで選手を決定してください。先に1P側、次に相手側と、交互に選んでいきます。



球場、先発ピッチャー、打順を決める

公式戦と同じように決めてください。なお、先発ピッチャーは表示されるだけで選ぶことはできません。



●セ・リーグとパ・リーグの代表選手が一堂に会して戦うオールスター戦です。球場挟しと繰り広げられるスタープレイヤーたちの夢の球宴。

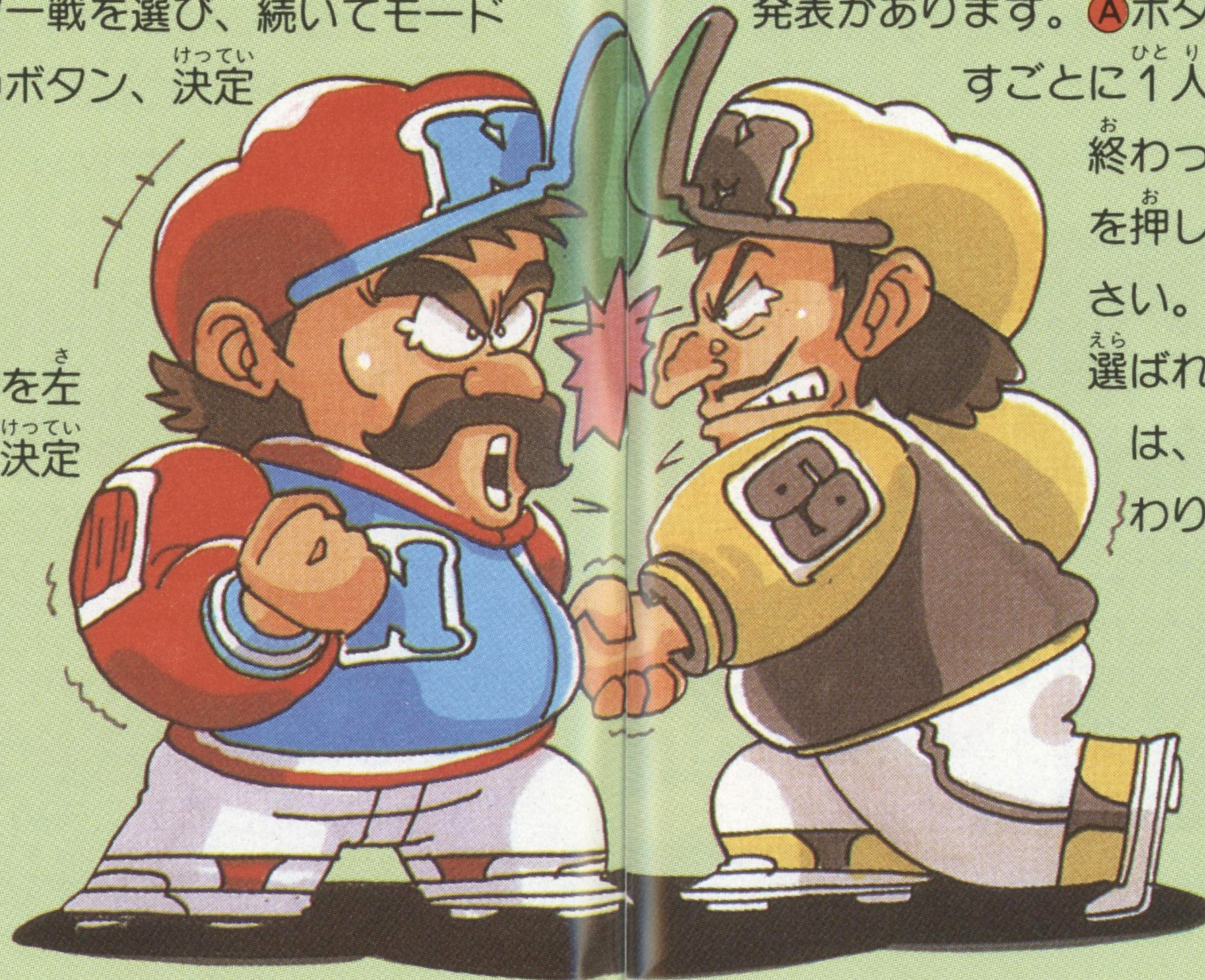
キミもたっぷりと味わってみてください。

1 メニュー、モードを選ぶ

メニュー画面でオールスター戦を選び、続いてモードを決めてください。選択は十字ボタン、決定はAボタンで行います。

2 チームを選ぶ

チームは1P側の十字ボタンを左右に入れて選んでください。決定はAボタンです。



3 メンバーの発表

まず各ポジションごとの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。画面はAボタンで送ってください。

続いて監督すいせんの選手の発表があります。Aボタンを押

すごとに1人ずつ表示され、全員が表示され

終わったら、最後にもう一度Aボタンを押してください。なお、選ばれる選手は、毎回変わります。

オールスターファン投票結果

投手

にしむら 755300 票	1	のも 612400 票
ささおか 722800 票	2	むらた 639800 票
のむら 702400 票	3	ほしの 619000 票
のだ 603200 票	4	こみやま 596100 票
かく 559700 票		

オールスター出場選手発表

にしむら S	投手	のも P	投手
なかむら D	捕手	ふるくぼ P	捕手
おちあい D	一塁手	きよはら L	二塁手
おかだ T	二塁手	つじ L	三塁手
おかざき G	三塁手	まつなが P	遊撃手
たつなみ D	遊撃手	たなべ L	内野手
たいほう D	外野手	デストラダ L	外野手
まへだ C	中野手	あきやま L	外野手
よしむら G	右翼手	ささき H	外野手

オールスター監督すいせん

みゆもと G	投手	むらた H	捕手
のだ T	捕手	くどう L	一塁手
さしとら G	一塁手	にしぎき P	二塁手
おかの C	二塁手	いけだ H	三塁手
ふるた S	三塁手	ひろの L	遊撃手
ライアル D	遊撃手	もとにし P	内野手
いけやま S	内野手	かどた H	外野手
ゆぎ T	外野手	トレーパー P	外野手
えどう C	外野手	すずき P	外野手

4 球場、先発ピッチャー、打順を決める

公式戦と同じようにして決めていってください。



6 ドラフト



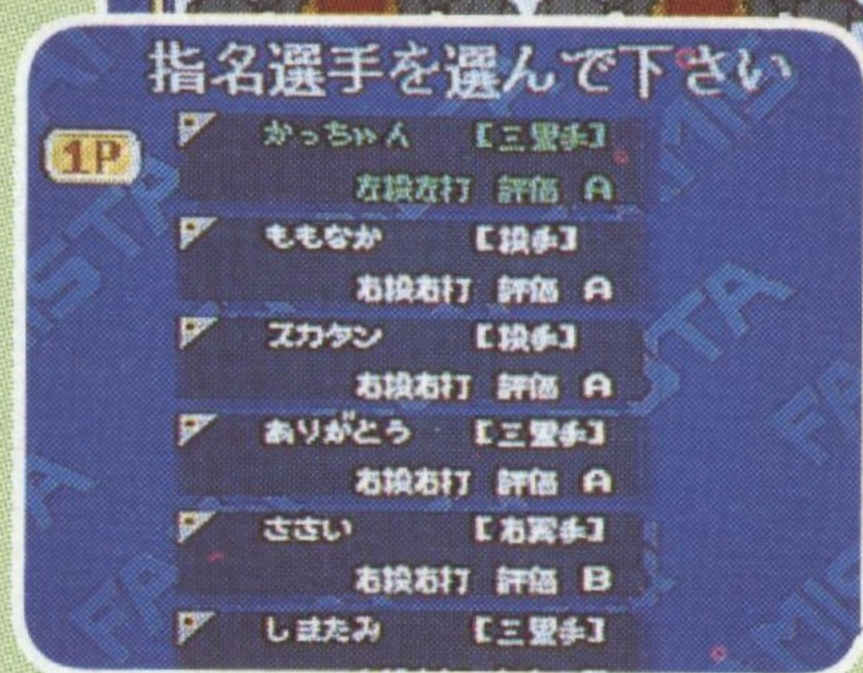
●ドラフトでチームの補強をしたあと、公式戦で遊ぶモードです。スカウトになったつもりで、チームの弱点をカバーできるような良い選手を獲得してください。なおドラフトは2巡行われます。

1 メニュー、モード、チームを選ぶ

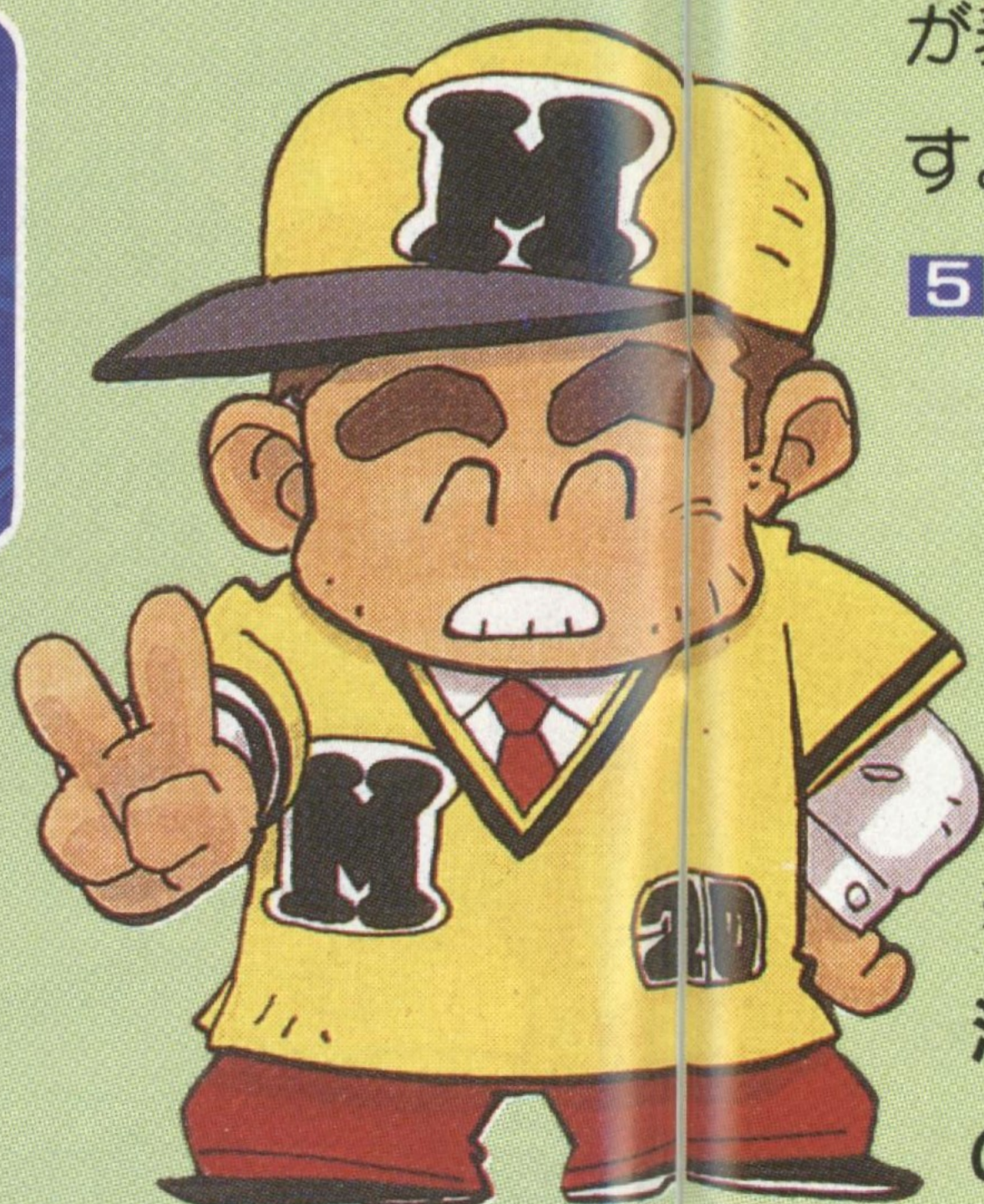
メニューでドラフトを選び、モードで1P vs. COMか1P vs. 2Pを選びます。WATCHは選べません。また、自分のチームと対戦チームを、ドラフトの前に決めておきます。

2 選手の指名

ドラフトの第何巡が開始されるか表示され、続いて選手の指名となります。コンピュータが選抜した12名から指名する選手を+



⑫ タンで選び、Aボタンで決めてください。



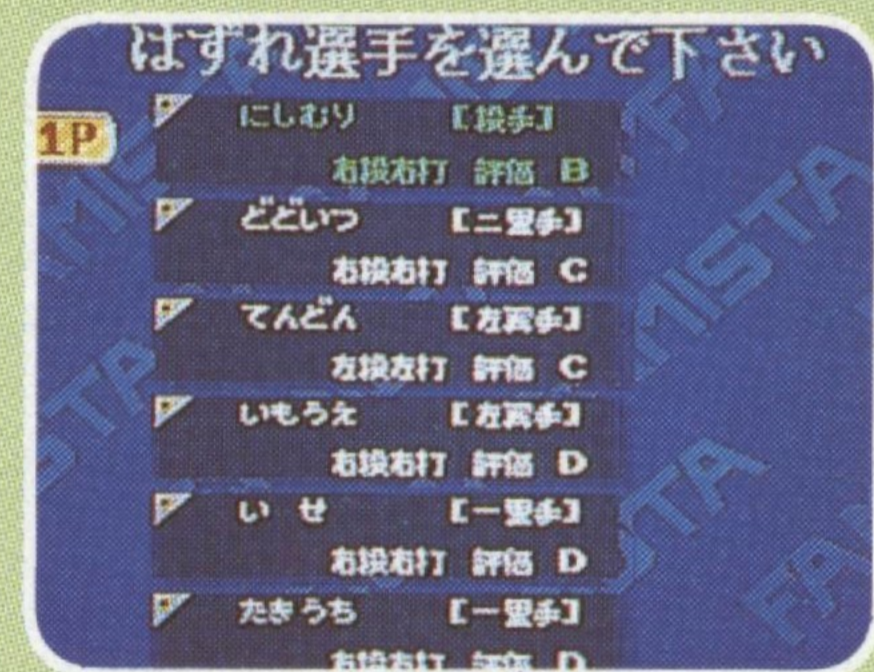
3 抽選

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。他のチームが封筒を選び終わったら、もう一度Aボタンで結果発表です。



4 ハズレ選手の指名

抽選にはずれたときはもう一度指名ができます。+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。指名が終わると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。1巡目と同様に選手を獲得してください。



5 ドラフト終了

2巡目が終わるとドラフト終了。球場、先発ピッチャー、打順を決めて公式戦に入ります。なお、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。

※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。また、ドラフトで同じポジションの選手を取ったときは、1巡目の選手が優先されます。⑬



7 基本操作と画面表示

●このゲームでは、^な投げる・^う打つ・^と捕る・^{はし}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で遊ぶときは、先攻がコントローラーⅠ、後攻がコントローラーⅡを使ってください。

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。

スタートボタン タイムの宣告。

B ボタン 進塁、塁タッチ、けんせい時の画面切り替え。

画面表示

今日の成績 3 中継内ゴ

スコア 8回オモテ 0 C

ランナー表示 大はら 284本30

投手の名前 P. きたへつ

バッターの名前 だりつ ほんるい だすう

打率・本塁打数 前4.00

ピッチャーの名前 ぼうぎよりつ

防御率 前4.00

カウント

ちっちゃいモード

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ゃいモード”に変わり、ランナーの位置が表示されます。

なむこつとすぽ一つ

試合が終わると新聞でいろいろな結果が発表され、公式戦の1P vs. COMで勝ち続けていると、パスワードも表示されます。なお打者と投手の個人成績には表示されない選手もいます。

パスワード

なむこつとすぽ一つ—パスワード—19718—1勝0敗

チーム快勝!!!

123	456	789	
L	210	002	000
C	000	000	000

購 かく S
敗 ささあか
ホ あきやま いしげ

「よろこびのせんし」
「まあ さつど」

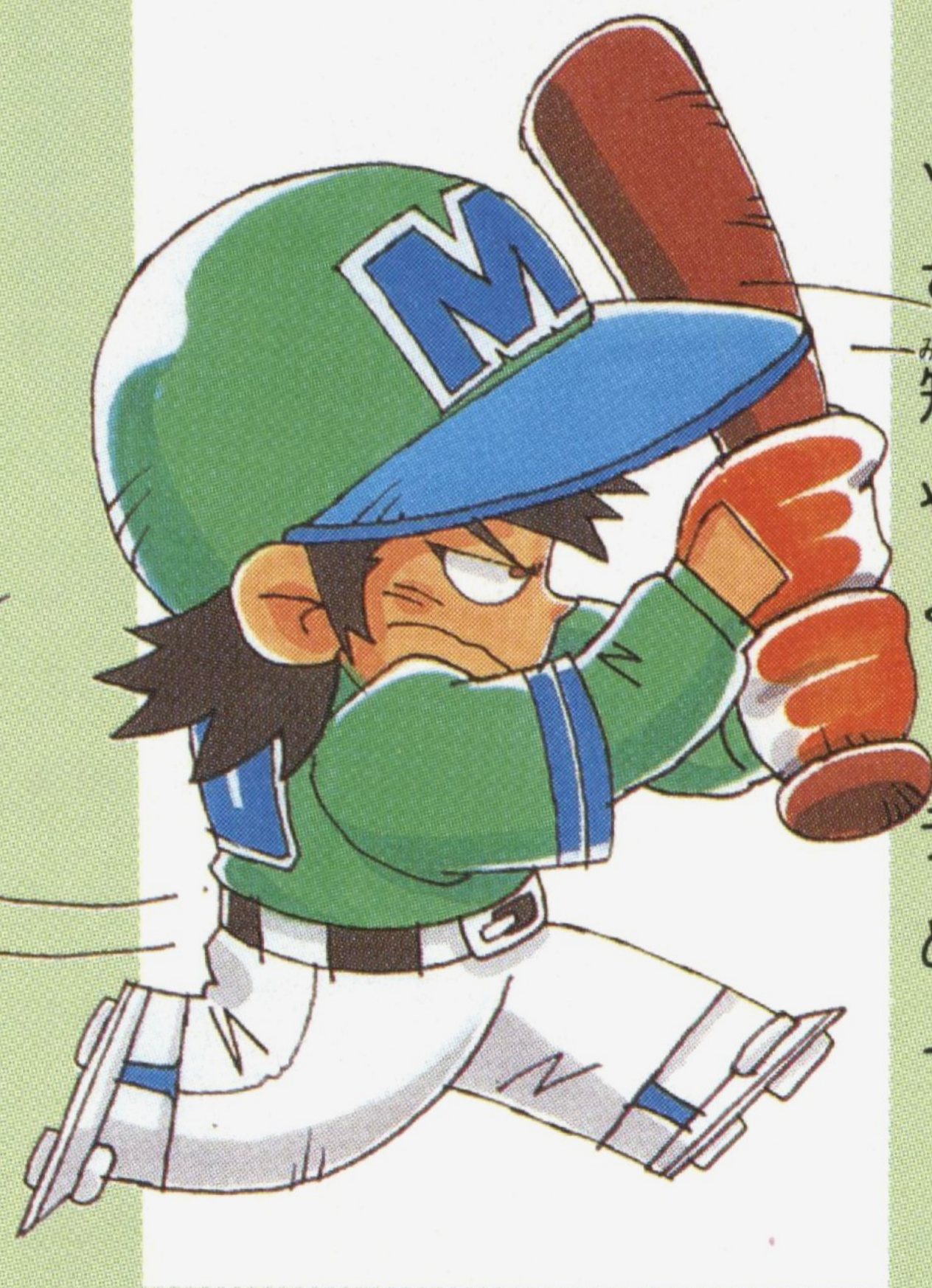


8 攻撃編/バッティング

●長打力や俊足など、選手の持ち味をいかすバッティングが大切です。バットを持つ長さも選べるので、状況に応じてバッティングを工夫しましょう。

■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ボタンはバットを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ボタンを押すとスイングします。

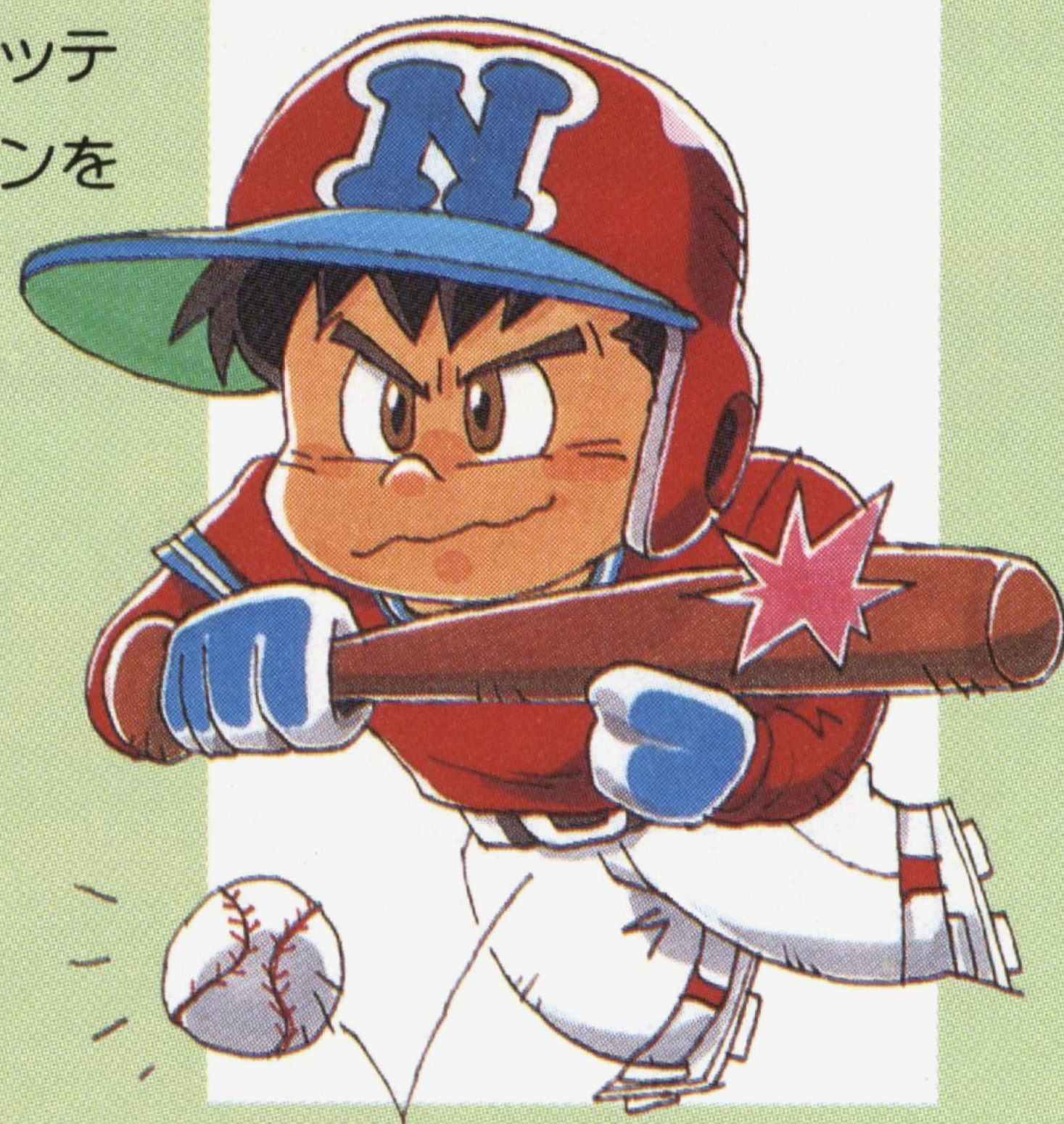
■ゼッコーショー!

バットをクルクル回しているのが絶好調選手。成績以上のシュアな打撃が期待できます。

■バント

+ ボタン

ボタンでバッティングポジションを決め、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ボタンで決定します。



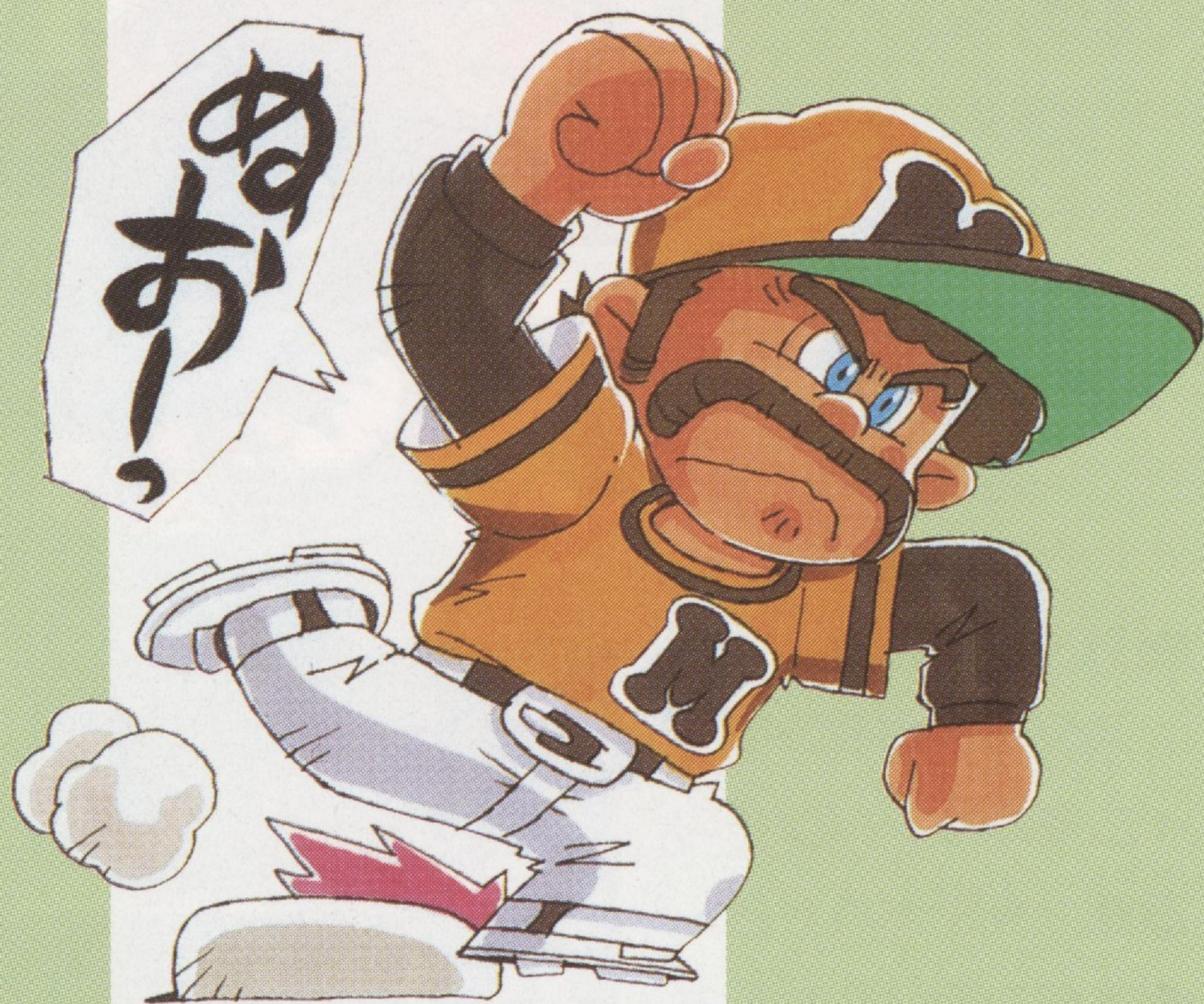


攻撃編/走塁テクニック

● 攻撃に幅を持たせるなら足技をおろそかにしてはいけません。基本をマスターすれば、盗塁やタッチアップなど、多彩な攻めもできるようになります。

■ 進塁

2B + B ボタン



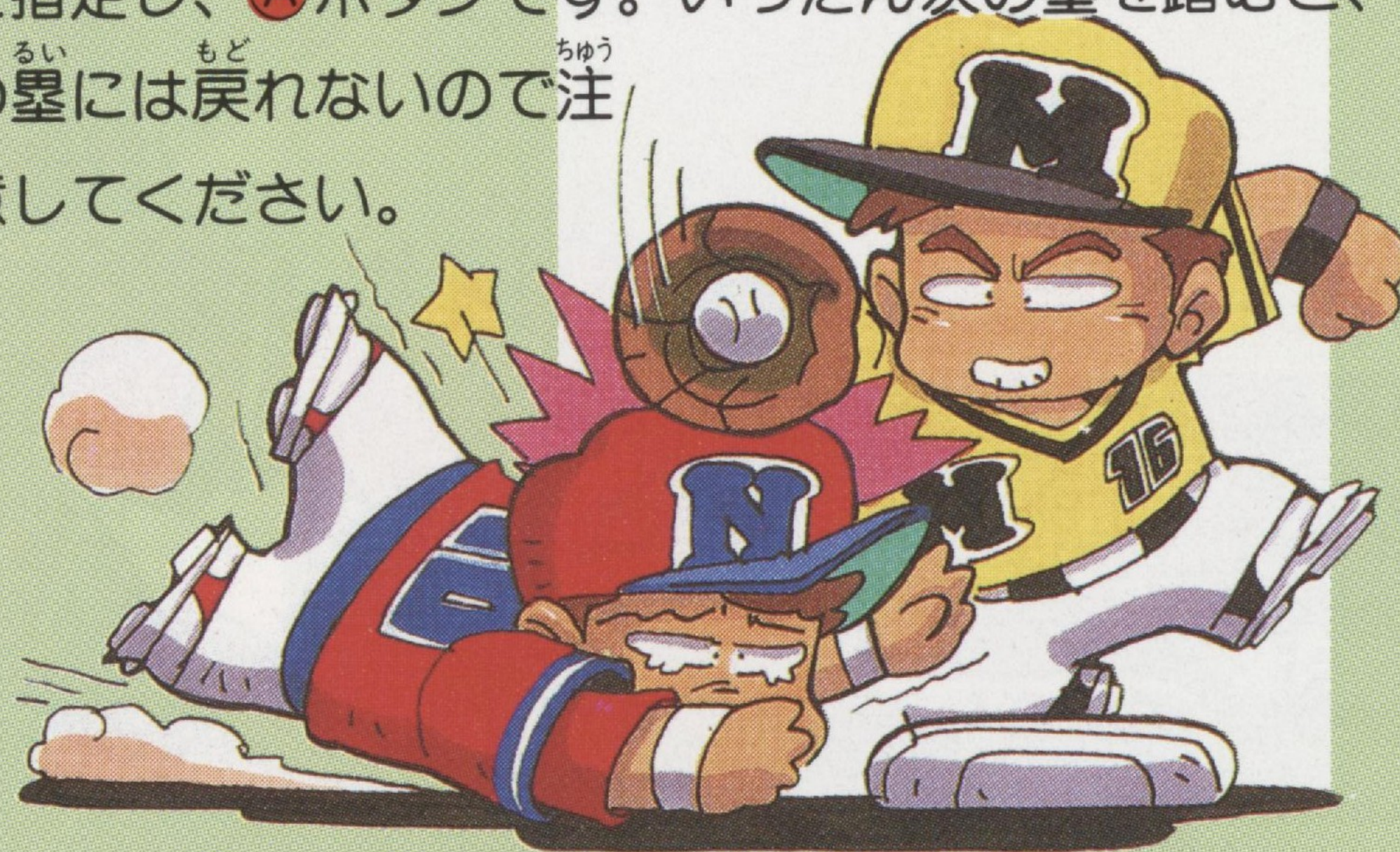
塁上のランナーを進めるときは、+ ボタンで次の塁を指定し、B ボタンを押してください。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーが走りだします。

⑱ ルを打ったときは、自動的にランナーが走りだします。

■ 帰塁

2B + A ボタン

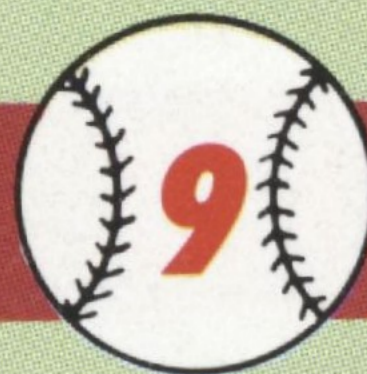
走っているランナーを戻すときは、+ ボタンで帰る塁を指定し、A ボタンです。いったん次の塁を踏むと、前の塁には戻れないので注意してください。



■ 代走

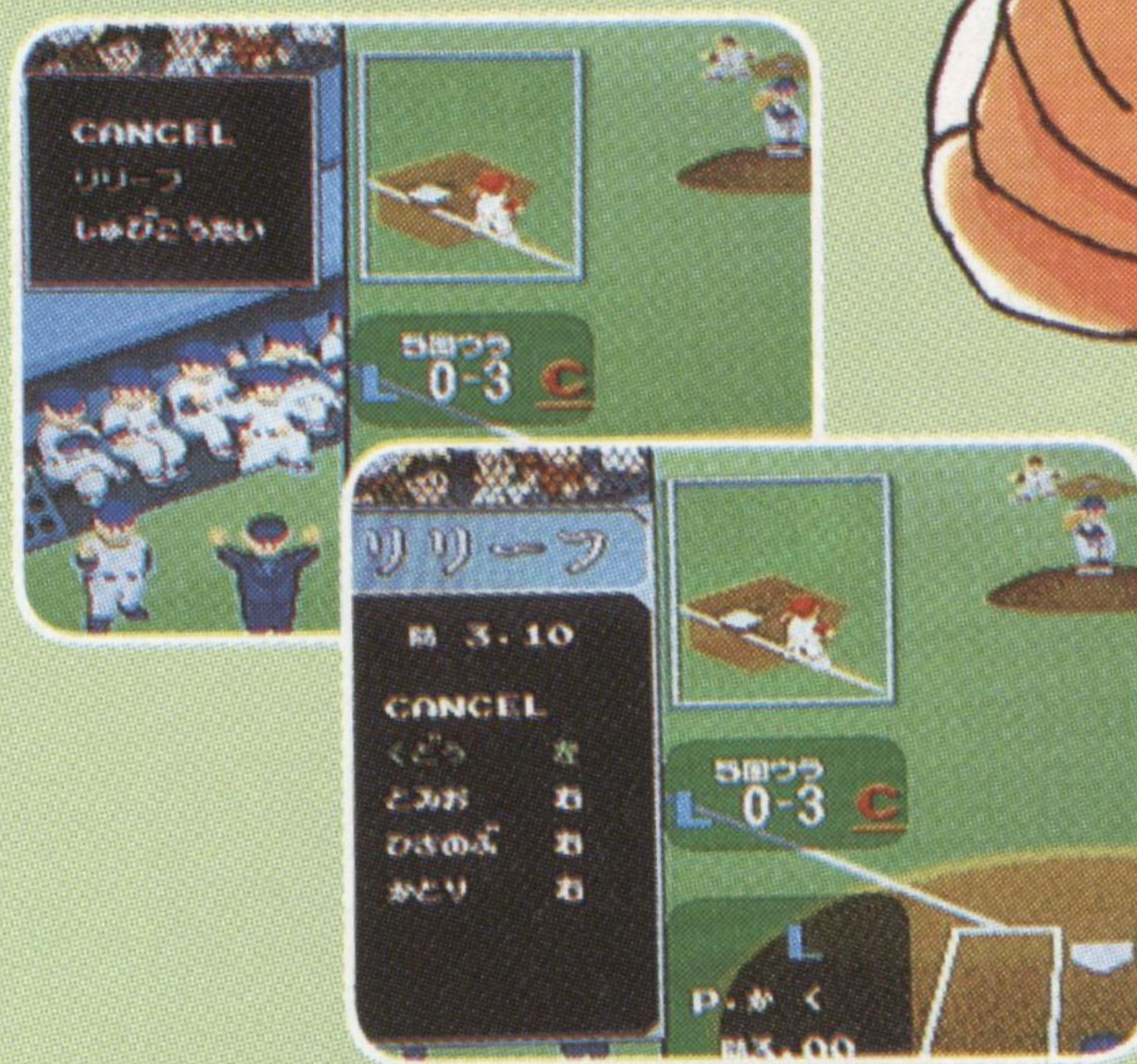
スタートボタンでタイムをかけ、ベンチの画面が表示されたら「だいそう」を選んでA ボタンを押します。まずどの塁のランナーを交代するか選び、次に代走を決めてください。選択は+ ボタン、決定はA ボタンです。





● コントローラーの操作で、ピッチャーはいろいろ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、控え投手が表示されたら+

⑳ 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

Aボタンでモーションに入ります。このとき+ボタンの上でフォークかチェンジアップ、下で速球です。

3 コース

ボールを離すとき



ボールを離すときに+ボタンを右か左に入れ、インコースやアウトコースを投げ分けます。

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。



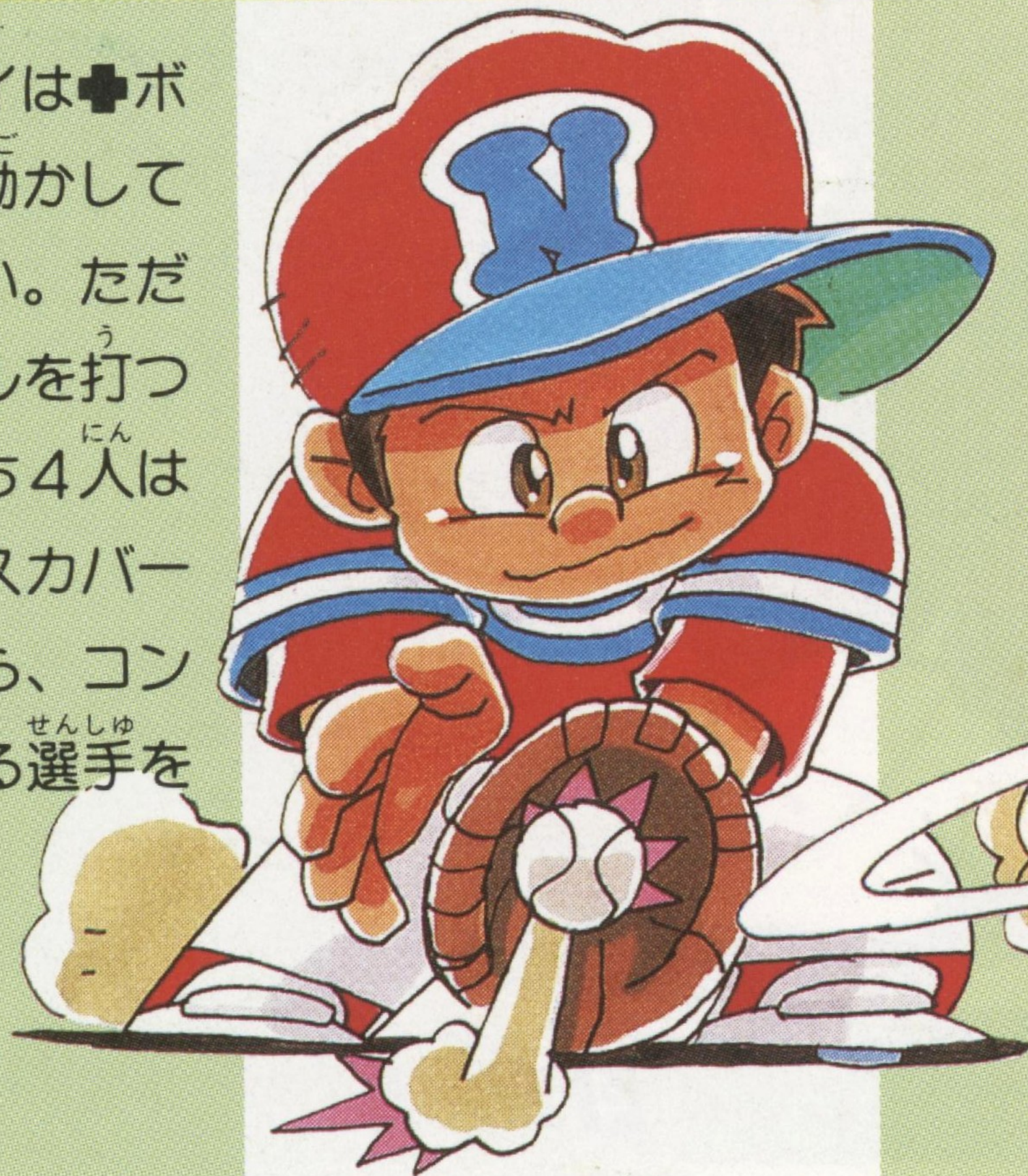
守備編/フィールディング(1)

●選手1人ひとりに肩の強さや足の速さ、エラー率などが決まっています、試合のゆくえを左右することもしばしばです。でも一番大切なのはやっぱりキミの操作、しっかりマスターしてください。

■捕球

+ で野手をコントロール

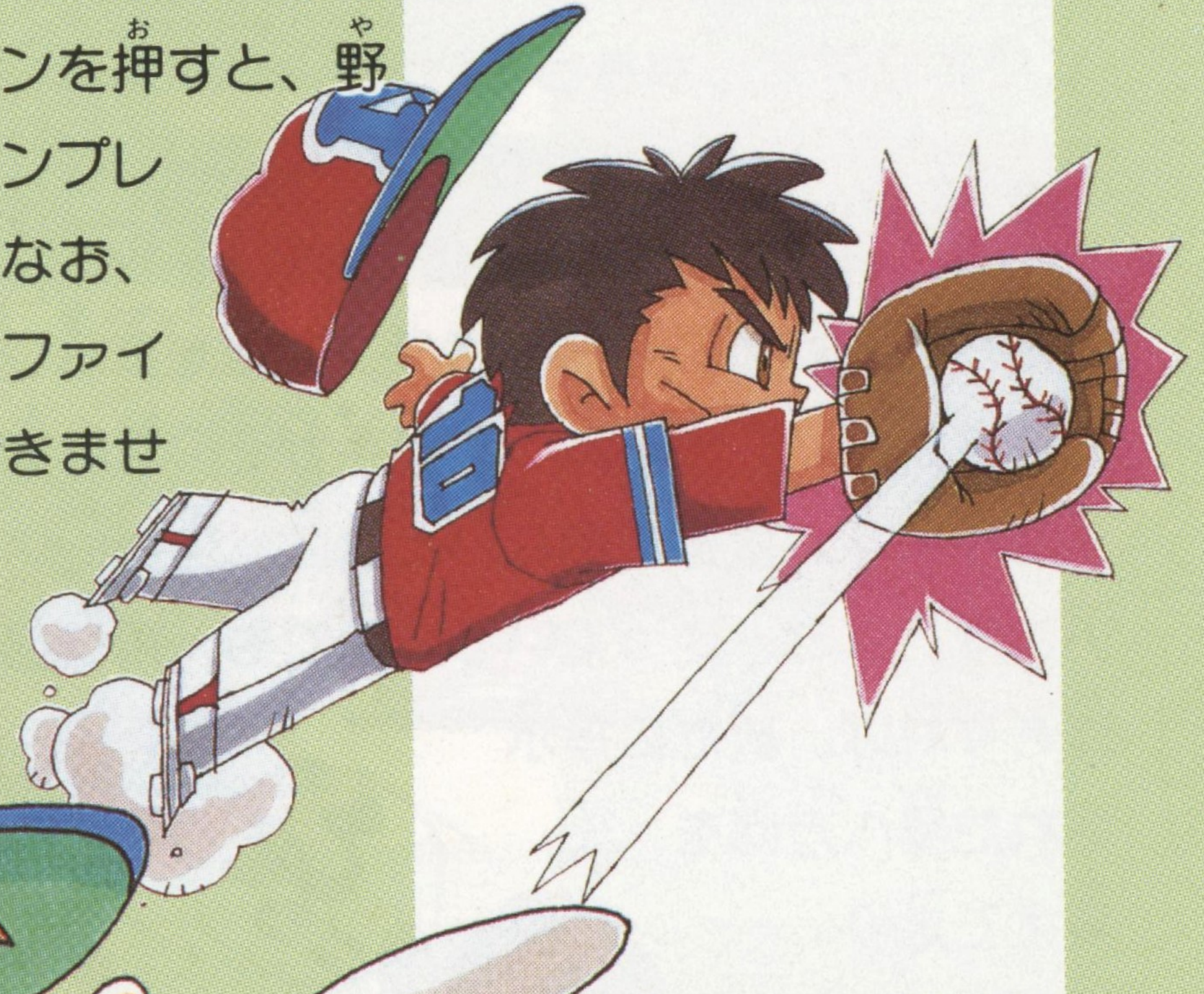
ゴロやフライは+ボタンで野手を動かして捕ってください。ただし打者がボールを打つと、野手のうち4人は自動的にベースカバーに入りますから、コントロールできる選手をいち早く見極めることが大切です。



■ファインプレイ

+ +Aボタン

捕球のとき、飛んできたボールに向けて+ボタンを入れ、Aボタンを押すと、野手がファインプレイします。なお、投手だけはファインプレイできません。



■送球

+ +Aボタン

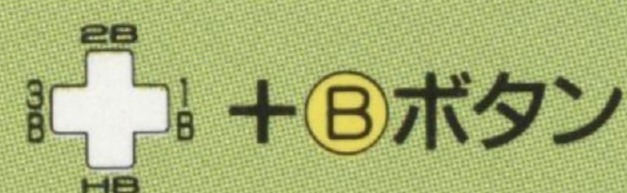
+ボタンで塁を指示し、Aボタンで送球。指示しないときは自動的に1塁へ送球します。



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^{かた}固いものにします。いざとなったら守備交代^{しゅびこうたい}で鉄壁^{てっぺき}の守りをととのえ、ゲームをものにしましょう。

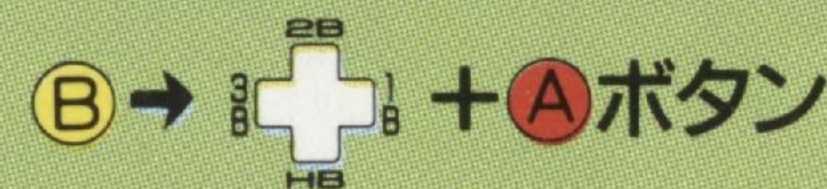
■塁^{るい}タッチ



ボールを捕ってから⁺ボタンで塁を指示し、^Bボタンを押すと、ボールを持った選手^{せんしゅ}がその塁に向かっダッシュします。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、新たに指示された塁へ方向を変えて走り出します。



■けんせい^{きゅう}球



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、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。



■守備交代^{しゅびこうたい}

スタートボタンでタイムをかけ、ベンチの画面が出たら「しゅびこうたい」を選び、^Aボタンを押します。まず交代するポジションを選び、次に交代する選手を決めてください。選択は⁺ボタン、決定は^Aボタンです。

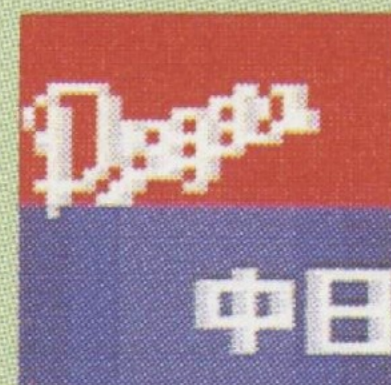


チームの紹介(1)



■Cチーム/カーブ

高い投手力とそつのない野球で、接戦をものにしていこう。



■Dチーム/ドラゴンズ

“おちあい”を軸にした強竜打線で一発攻勢をかける！



■Sチーム/スワローズ

打撃力、投手力、すべてにおいて伸び盛りのフレッシュチームだ。



■Gチーム/ジャイアンツ

やや打線のパワーにかげりが見られるが、投手陣ならリーグNo.1！



■Wチーム/ホエールズ

長打の不足は足でカバー。走りまくって相手をかきまわそう。



■Tチーム/タイガース

戦力を見る限りでは、苦戦は必至。ドラフトが頼りか？



■Amチーム/アメリカンズ

どこをとってもクリーンナップ。海の向こうのスーパーチームだ！



■Lチーム/ライオンズ

文句なしの実力を誇るレオ軍団。人気も年俸もバツグン！



■Buチーム/バッファローズ

なんとといっても“のも”が魅力。鋭い速球とフォークが武器だ。



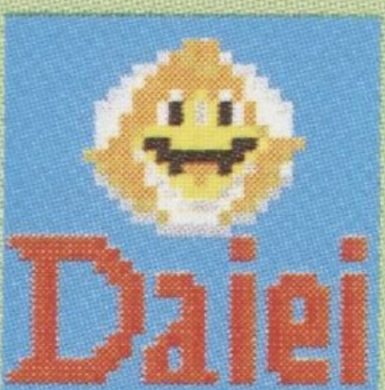
■Bチーム/ブルーウェイブ

もともと力はあるだけに、打線が繋がれば一気にいける！



■Fチーム/ファイターズ

パワー不足の打線がネック。チャンスは確実にものにすべし。



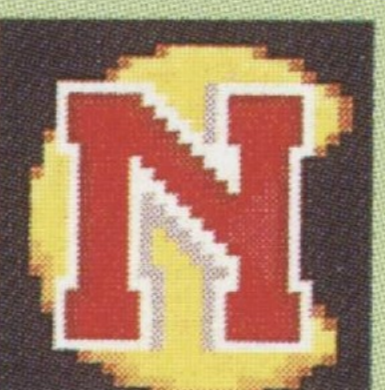
■Hチーム/ホークス

“ブーマー”の入団で打線に厚みが出た。問題は守備か？



■Mチーム/マリーンズ

チーム名もユニフォームも変わって心機一転、今年はやるぞ！



■Nチーム/ナムコスターズ

キミの技術と気合いのすべてを出しければ勝機はある……かな？



しょうかい

チームの紹介(2)

●こちらで紹介するのはスペシャルチームの12球団。アメリカンズに匹敵する力をもった精鋭チームばかりがそろっています。



■Rチーム/レッズ

長距離砲がズラリ並んだ先発オーダーは迫力満点。下位打線など存在しない？



■Uチーム/ユニコーンズ

投打にわたり、むらのないチーム。惜しむらくは特大の大砲に欠けるところだろう。



■Pチーム/ペンギンズ

エースが操り出す豪速球で三振の山をきざこう。打線もなかなか。



■Vチーム/ビクトリーズ

HN砲をゆうするクリーンナップは圧巻。V街道を突っ走れ！



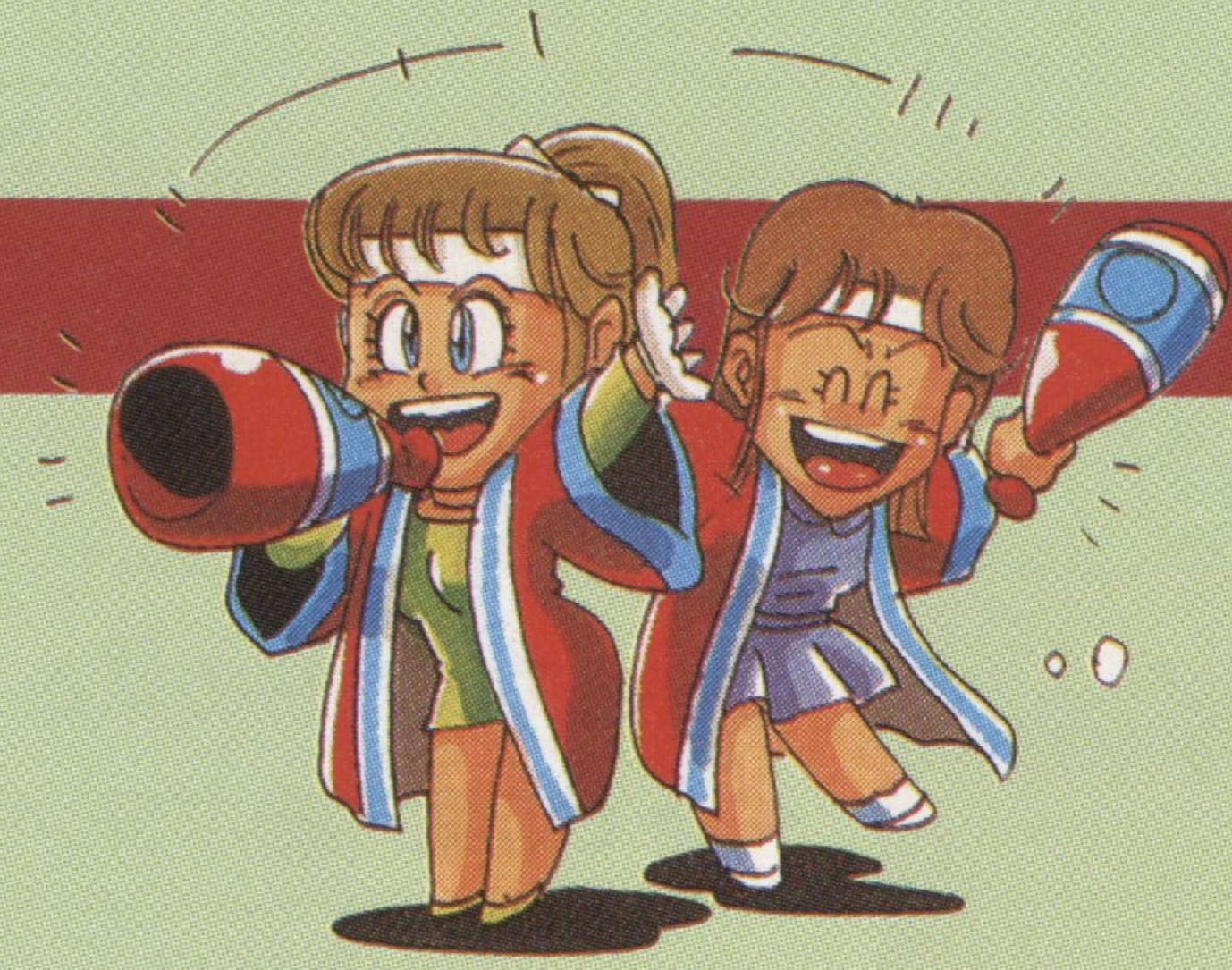
■Oチーム/オーシャンズ

ややパワー不足の打線は投手のふんばりでカバー。先発投手は頼れる存在だ。



■Dyチーム/ダイナマイツ

スペシャルチーム中でも打撃力はトップクラスだ。代打もうまく使おう！



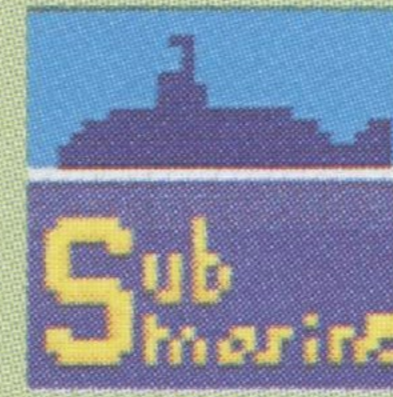
■Iチーム/アイアンズ

起重量級のバッターがめじろ押し。ホームラン攻勢でせまれ！



■Jチーム/ジャッカローズ

足の速い中距離バッターが多いのが特徴。走者をためて四番につないでいこう。



■Sbチーム/サブマリンス

一芸に秀でた選手が並ぶ。使い方さえ誤らなければ優勝候補だ。



■Kチーム/キングス

打撃に関してはそれなりの力はあるが、守りにはやや不安あり。



■Eチーム/イーグルス

リーグNo. 1の黄金バッテリーがウリ。ただしそれ以外の守備に不安がいっぱい。



■Aチーム/アストロズ

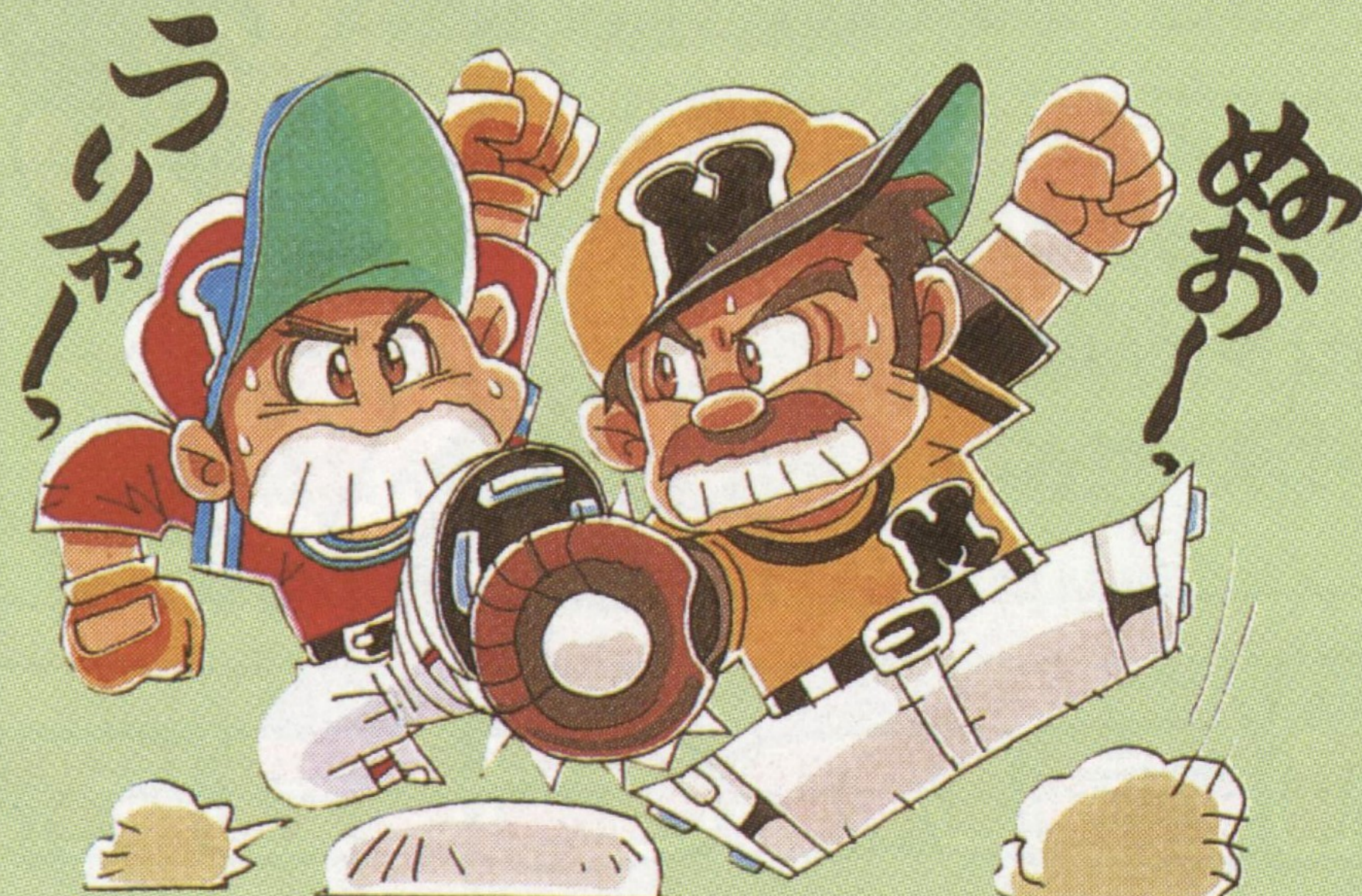
俊足選手と長距離バッターのからむ先発上位はかなり魅力。代打もしぶいぞ。



ひとめでわかる操作一覧表

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

ピ ッチ ン グ	ポジション	<p>⬆️⬆️⬆️⬆️ でピッチャーの位置を移動</p>
	投球とスピード	<p>⬆️⬆️⬆️⬆️ +Aボタン</p>
	コース	<p>ボールを離すとき ⬆️⬆️⬆️⬆️</p>
	左右の変化	<p>ボールが手を離れてから ⬆️⬆️⬆️⬆️</p>
	けんせい球	<p>Bボタン → ⬆️⬆️⬆️⬆️ (送球する塁指定)+Aボタン</p>





ファミスタ野球規約

- 一、実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、オプションで定めた点差を越えると、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13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。
- 四、1P vs. 2PとWATCHは1試合勝負です。
- 五、紅白戦およびオールスター戦は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ません。
- 七、ゲーム中のセ・パ12球団を除く球団・球場・選手等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予めご了承ください。



NAMCO



●熱戦の数々をスコア表に記録しておくというのはいかがでしょう。友だちと総当たりのリーグ戦なんて工夫すれば、ホームラン王や最多勝投手なども競えるし。それに何より、あの感動と興奮が蘇ってくるじゃないですか。

◀スコア表▶

対戦日: 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀スコア表▶

対戦日: 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日

プレイヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日

プレイヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

_____ 球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

_____ 球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

勝 _____ (S) _____

敗 _____

本 _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

勝 _____ (S) _____

敗 _____

本 _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

_____ 球場 _____ 分

◀ スコア表 ▶

対戦日: 月 日 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

(勝) _____ (S) _____
 (敗) _____
 (本) _____

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

_____ 球場 _____ 分

MEMO

Blank lined area for writing notes.



使用上の注意

- 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、約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。故障の原因になります。
- 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にプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

「遊び」をフリエイトする
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・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榎町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。

©1986 1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED