



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

BANPRESTO



スーパーファミコン®

とりあつか

せつめいしよ

取扱説明書

コンパチ

スポーツシリーズ

バトルスピリッツ

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用しています。)

©円谷プロ

©創通エージェンシー・サンライズ

©ダイナミック企画(永井豪CBキャラクターワールドを使用しています。)

©BANPRESTO 1993. MADE IN JAPAN

SHVC-D2

## ごあいさつ

このたびは、株<sup>かぶ</sup>バンプレストのスーパーファミコン用<sup>よう</sup>ゲームカセット「バトルドッジボールⅡ」をお買<sup>か</sup>い上げいただき、まことにありがとうございました。ご使用<sup>しよう</sup>前<sup>まえ</sup>に取り扱<sup>と</sup>い方<sup>あつか</sup>、使用上<sup>しようじよう</sup>の注意<sup>ちゆうい</sup>など、この「取扱説明書<sup>とりあつかいせつめいしょ</sup>」をよくお読<sup>よ</sup>みいただき、正<sup>ただ</sup>しい使用方<sup>しようほう</sup>でご愛用<sup>あいよう</sup>ください。なお、この「取扱説明書<sup>とりあつかいせつめいしょ</sup>」は大切に保管<sup>たいせつ ほかん</sup>してください。

### 使用上の注意

1. ご使用<sup>しようご</sup>後はACアダプターをコンセントから必ず抜<sup>は</sup>いてください。
2. テレビ画面<sup>がめん</sup>からできるだけ離<sup>はな</sup>れてゲームをしてください。
3. 長時間<sup>ちようじかん</sup>ゲームをする時<sup>とき</sup>は、健康<sup>けんこう</sup>のため、1時間<sup>じかん</sup>ないし2時間<sup>じかん</sup>ごとに10分から15分の小休止<sup>しょうきゅうし</sup>をしてください。
4. 精密機器<sup>せいみつ きき</sup>ですので、極端<sup>きょくたん</sup>な温度条件<sup>おん どじょうけん</sup>下<sup>か</sup>での使用<sup>しよう</sup>や保管<sup>ほかん</sup>および強いショック<sup>つよ</sup>をさけてください。また、絶対<sup>ぜったい</sup>に分解<sup>ぶんかい</sup>しないでください。
5. 端子部<sup>たんし ぶ</sup>に手<sup>て</sup>を触<sup>ふ</sup>れたり、水<sup>みず</sup>にぬらすなど汚<sup>よご</sup>さないようにしてください。故障<sup>こしょう</sup>の原因<sup>げんいん</sup>になります。
6. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油<sup>とう きはつ ゆ</sup>でふかないでください。
7. カセットの着脱<sup>ちやくだつ</sup>時<sup>じ</sup>には必ずスーパファミコン本体<sup>ほんたい</sup>の電源スイッチ<sup>でんげん</sup>をお切りください。
8. このカセットはスーパファミコン専用<sup>せんよう</sup>です。ファミリーコンピューターでは使用<sup>しよう</sup>できません。
9. スーパファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影<sup>とうえいほう</sup>方式<sup>しき</sup>のテレビ）を接続<sup>せつぞく</sup>すると残像現像<sup>ざんざうげんしよう</sup>（画面ヤケ）が生<sup>が</sup>ずするため、接続<sup>せつぞく</sup>しないでください。
10. ゲームを始め<sup>はじ</sup>めると、圧縮データ<sup>あつしゆく</sup>を展開<sup>てんかい</sup>する黒い画面<sup>くろ</sup>が、しばらく表示<sup>が めん</sup>されます。故障<sup>こしょう</sup>等<sup>な</sup>ではありません。

### 健康上の安全に関するご注意

疲<sup>つか</sup>れた状態<sup>じようたい</sup>や、連続<sup>れんぞく</sup>して長時間<sup>ちようじかん</sup>にわたるプレイは、健康上<sup>けんこうじょう</sup>好ましくありませんので避<sup>さ</sup>けてください。また、ごく稀<sup>まれ</sup>に、強い光<sup>つよ ひかり</sup>の刺激<sup>しげき</sup>や、点滅<sup>てんめつ</sup>を受けたり、テレビ画面<sup>がめん</sup>等<sup>とう</sup>を見<sup>み</sup>たりしている時<sup>とき</sup>に、一時的<sup>いちじてき</sup>に筋肉<sup>きんにく</sup>のけいれんや意識<sup>いしき</sup>の喪失<sup>そうしつ</sup>等<sup>とう</sup>の症状<sup>しようじよう</sup>を経験<sup>けいけん</sup>する人がいます。こうした症状<sup>しようじよう</sup>を経験<sup>けいけん</sup>した人は、テレビゲームをする前<sup>まえ</sup>に必ず医師<sup>い し</sup>と相談<sup>そうだん</sup>してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状<sup>しようじよう</sup>が起きた場合<sup>お ばい</sup>には、ゲームをや<sup>や</sup>止め、医師<sup>い し</sup>の診察<sup>しんさつ</sup>を受けてください。

# CONTENTS もくじ

ストーリー.....	3
ゲームの <sup>じゅん び</sup> 準備.....	4
コントローラーの <sup>き ほん ぞう さ</sup> 基本操作.....	5
オプションモード.....	6
ゲームモードを <sup>えら</sup> 選ぶ.....	8
<sup>とうきゅうおう けっ てい せん</sup> 闘球王決定戦モードの <sup>あそ かた</sup> 遊び方.....	9
パスワードの入 <sup>にゅうりよく</sup> 力.....	14
<sup>げき とう たい せん</sup> 激闘対戦モードの <sup>あそ かた</sup> 遊び方.....	16
<sup>しゅぎよう</sup> 修行モードの <sup>あそ かた</sup> 遊び方.....	18
<sup>し あいかい し</sup> 試合開始！.....	20
コートこそ <sup>せんじょう</sup> 戦場だ！.....	22
チーム <sup>しょうかい</sup> 紹介.....	24
<sup>とく しゅ</sup> 特殊ショット・ <sup>こうげき</sup> 攻撃.....	26
<sup>とく しゅ の うりよく</sup> 特殊能力リスト.....	28
パスワード <sup>き ろく ひょう</sup> 記録表.....	31





# ストーリー

あれからどれぐらいの月日<sup>つき ひ</sup>が流れたのだろ  
うか………かつて命<sup>いのち</sup>を賭<sup>か</sup>けて戦<sup>たたか</sup>ったヒーロー  
達<sup>たち</sup>の戦<sup>たたか</sup>いを覚<sup>おぼ</sup>えているものは、いったいどの  
くらいいるのだろうか。

人々の心<sup>こころ</sup>は荒<sup>あ</sup>れ、その日<sup>ひ</sup>その日<sup>ひ</sup>を生<sup>い</sup>きるの  
に懸<sup>けんめい</sup>命<sup>めい</sup>になるあま<sup>わす</sup>り、もはや夢<sup>ゆめ</sup>を見<sup>み</sup>ることす  
ら忘<sup>わす</sup>れかけていた。そんなときである。かつ  
ての英雄<sup>ヒーロー</sup>、闘球王<sup>とうきゅうおう</sup>の残<sup>のこ</sup>した遺<sup>い</sup>産<sup>さん</sup>「炎<sup>ほのお</sup>のボール」  
「力<sup>ちから</sup>のプロテクター」「光<sup>ひかり</sup>のペンダント」を賭<sup>か</sup>け  
てのバトルリーグが開幕<sup>かいまく</sup>することになったの  
は。なんの喜<sup>よろこ</sup>びもない日々<sup>ひ</sup>を重<sup>ひ</sup>ねていただけ  
の人々<sup>ひとびと</sup>は、このビッグイベントの開<sup>かいまく</sup>幕<sup>きょうき</sup>に驚<sup>き</sup>喜<sup>き</sup>  
した。そしてヒーロー達<sup>たち</sup>もまた、戦<sup>たたか</sup>うものの  
本<sup>ほん</sup>能<sup>のう</sup>に導<sup>みちび</sup>かれるように、再<sup>ふた</sup>びこの戦<sup>たたか</sup>い<sup>つど</sup>に集<sup>あ</sup>う。  
正義<sup>せいぎ</sup>ではなく、本<sup>ほん</sup>当<sup>とう</sup>の力<sup>ちから</sup>と栄<sup>えい</sup>光<sup>こう</sup>を得<sup>え</sup>るために。





# ゲームの準備

スーパーファミコン本体に「バトルドッジボール II」のカセットをセットし、電源を入れます。バンプレストロゴが表示された後、タイトル画面になります。

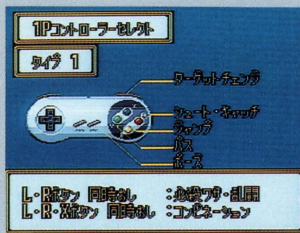


タイトル画面でSTARTボタンを押すと“ゲームスタート”か“OPTION”を選択する画面になります。



“ゲームスタート”を選ぶとゲームモード選択画面になります。  
“OPTION”を選ぶとオプションモード選択画面になります。

# コントローラーの基本操作



＋キー／移動、同方向2回押してダッシュ、モードの選択  
Aボタン／ショット、キャッチ

Bボタン／ジャンプ

Xボタン／(X+L・Rでコンビネーション攻撃)

Yボタン／しゃがむ、パス

Lボタン／単独では使用しません

Rボタン／ショットおよびパス用ターゲットチェンジ

L・Rボタン／必殺技 (必殺技ポイントが必要です)

STARTボタン／ステージの決定

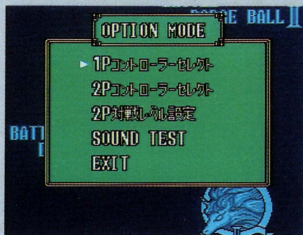
SELECTボタン／使用しません

※この説明書はコントローラーのキー設定がTYPE1の場合で書いてあります。





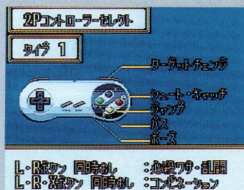
# オプションモード



ここでは次のことができます。

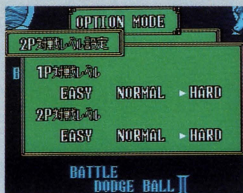
- 1Pコントロールセレクト／1Pのキー設定の変更
- 2Pコントロールセレクト／2Pのキー設定の変更
- 2P対戦レベル設定／2P対戦時の各々の難易度設定
- EXIT／タイトル画面にもどる
- ✦ キーの上下で選び、STARTボタンを押してください。

## 【1P・2Pコントロールセレクト】

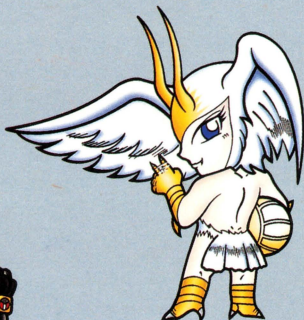
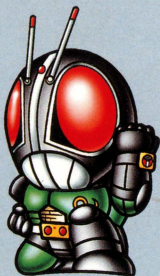


キー設定は4タイプあり、**+**キーの上下で選び、Aボタンで決定します。決定すると前の画面にもどります。(設定の操作は1P・2Pとも同じです)

たいせん せってい  
【2P対戦レベル設定】



✚キーの上下でプレイヤーを選び、✚キー左右で3つのレベルから選びます。1P、2Pともに選んだらAボタンで決定、前の画面にもどります。





# ゲームモードを選ぶ

タイトル画面で“ゲームスタート”を選ぶとゲームモード選択画面になります。



バトルドッジボールIIでは次の3つのゲームモードが選べます。各々<sup>それぞれ</sup>＋キーの上下で選んでSTARTボタンを押してください。

## ●闘球王決定戦モード

1P専用。プレイヤーはストーリーの主人公になって試合を勝ち抜き、栄光をめざして行くRPG仕立てのモードです。

## ●激闘対戦モード

8チームの中から好きなチームを選んで対戦します。2P対戦専用のモードです。バトルリーグモードで自分の育てたチームをパスワードで入力して対戦させることもできます。

## ●修行モード

特殊ショットや必殺技、乱闘攻撃なども制限なしにいくらでも試しながら試合ができる、練習用のモードです。

メンバーやコートは限られたものになります。

とう きゅう おう けっ てい せん

あそ べ

# 闘球王決定戦モードの遊び方

とう きゅう おう けっ てい せん

えら

が めん

闘球王決定戦モードを選ぶとすぐにメッセージ画面になります。その後、チームセレクト画面になります。(メッセージ画面はSTART ボタンでとばすことができます。)



好きなチームを+キーで選ぶか、もしくは前回プレイした時に記録したパスワードがあれば“パスワード”を選び、START ボタンを押します。ここではどれかチームを選んでください。



(パスワードについてはパスワードの入力方法を見てください)



つぎに、メンバーのステータス画面になります。さらに各メンバーの詳しい能力を見るときは、カーソルで見たいメンバーを選びAボタンを押してください。Bボタンで前の画面にもどります。

カッパ F-91	
TOTAL LV: 30	
HP	96/14: 120/170
SHOT	96/14: 120/170
RUN	96/14: 120/170
JUMP	96/12: 120/170
DEF	96/14: 120/170
LV1: H P マックス3ポイント	
TOTAL LV: 20	
LV2: H P マックス5ポイント	
TOTAL LV: 40	

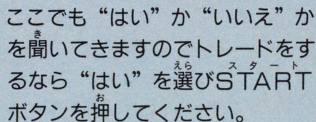
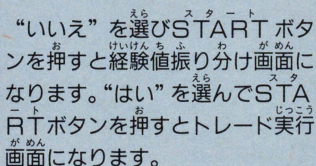
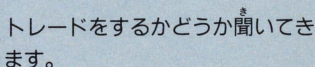
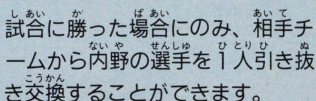
ステータス画面から、個々のメンバーの能力を見ないときは、START ボタンを押すと、このチームでよいかどうか聞いてきますので、よいなら“はい”を選んでSTART ボタンを押してください。コートセレクト画面になります。

カッパ F-91	
HP	96/14
SHOT	96/14
RUN	96/14
JUMP	96/12
DEF	96/14
TOTAL	38/66
ZZZ	
HP	88/15
SHOT	88/15
RUN	88/15
JUMP	88/10
DEF	88/16
TOTAL	28/65

コートセレクト画面ではどこのコートからでも選ぶことができます。+キーの上下左右で選びSTARTボタンを押して決定、試合が始まります。



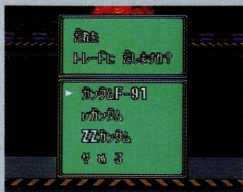
## せんしゅ







ない や せんしゅ なか  
内野の選手の1～3の中から+キ  
ーでえらびAボタンをおします。



つぎ かわ ほうしゅつ じぐん せんしゅ  
次に代りに放出する自軍の選手を  
+キーでえらびスタートボタンを  
おします。

このトレードを成立させるかどうか聞いてきますので、よい  
なら“はい”を選んでスタートボタンをおしてください。  
これでトレードは成立です。“いいえ”を選ぶとトレードの最  
初の画面にもどります。

## 【経験値の振り分け】

経験値の振り分け				EXP 0248EXP			
H-L-F				Z-Z			
LV	NEXT	EX		LV	NEXT	EX	
HP 06	170/120			HP 07	220/170		
SHOT07	220/170			SHOT05	120/080		
RUN 05	120/080			RUN 05	120/080		
JUMP06	170/120			JUMP07	220/170		
DEF 06	170/120			DEF 06	170/120		
TOTAL	30/70	TOTAL	30/66				
Z-Z				EXP 03			
LV	NEXT	EX		LV	NEXT	EX	
HP 03	280/220			HP 04	080/050		
SHOT04	080/050			SHOT01	010/000		
RUN 04	080/050			RUN 04	080/050		
JUMP04	080/050			JUMP04	080/050		
DEF 03	280/220			DEF 04	080/050		
TOTAL	28/65	TOTAL	17/50				

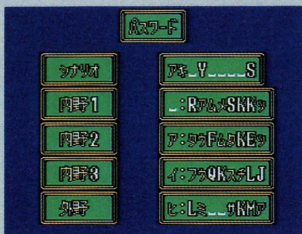
か じ あい しゅうりょう ご え けいけん ち  
勝ち試合の終了後に得た経験値  
(EXポイント)はここで振り分け  
ます。

+キーで項目を選びます。Aボタンで数値がプラスされBボ  
タンでマイナスされます。(もとの数値よりはマイナスになり  
ません)最後にSTARTボタンで決定されます。

※決定後、L・Rボタンを同時に押すと経験値の振り分けを  
やり直しできます。

## 【パスワードの出力】

試合が終るたびにパスワードが表示されます。パスワードは今までにクリアしたシナリオと、選手別のステータスのと2種類表示されます。



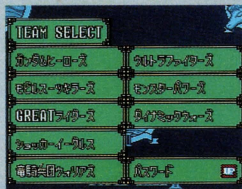
パスワードを書き留めておくと、途中でゲームをやめたところから後日、闘球王決定戦モードを始めたり、激闘対戦モードで自分の育てたオリジナルチームでプレイすることができます。また、選手別にパスワードを入力すれば、自分だけのオリジナルチームで闘球王決定戦モードを遊ぶことができます。そのときは、外野の選手は内野になれますが内野の選手は外野になることはできません。

※パスワードは必ず正確に書き留めておいてください。



## パスワードの入力

闘球王決定戦モードや激闘対戦モードではパスワード入力画面が登場します。パスワードを使って自分のオリジナルチームを戦わせる場合、チームセレクト画面で“パスワード”を選びSTARTボタンを押します。



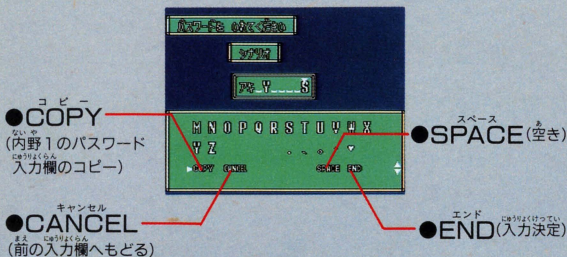
パスワード入力画面の文字選択欄から+キーで文字を選びます。Aボタンを押すとパスワード入力欄に入力されます。Bボタンで一つ前にもどります。



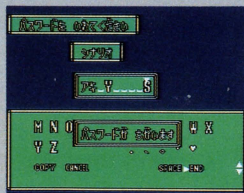
パスワード入力欄を変更するには文字選択欄を+キーの下でスクロールさせます。



そして、ENDにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとパスワード入力欄が替ります。CANCELに合わせるとともにどります。



入力終了したら“END”に合わせてAボタンを押すとゲームがはじまります。



パスワードの入力を間違えたなら、正しく入力し直してください。

パスワードで入力した場合でも、必殺技ポイントが持ち込まれることはありません。

げき とう たい せん

あそ かつ

# 激闘対戦モードの遊び方

げきとうたいせん

えら

スタート

お

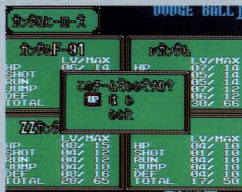
激闘対戦モードを選んでSTARTボタンを押します。



まず、P1（プレイヤー1）の闘球王決定戦モードの時と同様に8チームの中から好きなチームを選ぶか、“パスワード”を選んでSTARTボタンを押します。



## ■ 8つのチームの中から選んだ場合



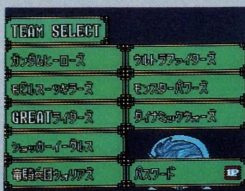
とうきゅうおうけつていせん

どうよう

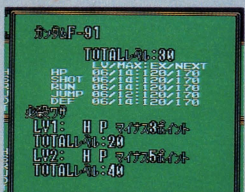
がめん

闘球王決定戦モードと同様に画面の指示にそって進めてください。

## ■パスワードを選んだ場合



パスワードの入力方法で説明した  
とお通りに入力します。



8つのチームから選んでも、パスワード入力でも、入力が終わると次にステータスを見るかどうか聞いてきます。闘球王決定戦モードと  
同様に画面の指示にしたがって進めてください。

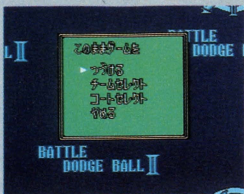


1Pが終ったら2Pも同様に繰り返します。



1P、2Pとも決定すると次にコート選択画面になりますので+キーで選んでSTARTボタンで試合が始まります。





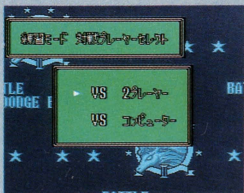
試合終了後はリトライ画面になります。ここでは次の4つから選んでください。

- チームセレクト／もう一度チームから選び直して試合をします。
- コートセレクト／同じチームでコートを代えて試合をします。
- リトライ／もう一度同じメンバーで同じコートで試合をします。
- やめる／タイトル画面にもどります。

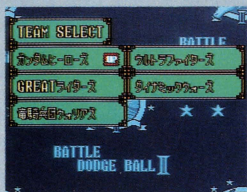
※対戦モードでは経験値はありません。

## 修行モードの遊び方

ここでは通常のショットから各種の必殺技に、乱闘、コンビネーションショットなどがいつでも自由に出せ、試合をしながら大切なテクニックを覚えることができます。



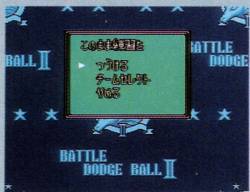
1P (1P VS コンピュータ) か2P (ふたり対戦) を選びSTART ボタンを押します。



チームを<sup>せんたく</sup>選択するとすぐに試合<sup>しあい</sup>が始<sup>はじ</sup>まります。

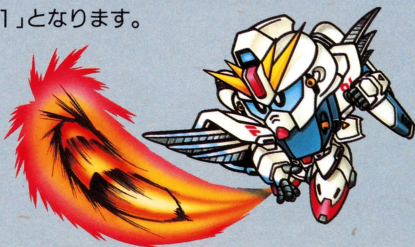


このモードでは、相手<sup>あいて</sup>のチームとコートは<sup>せんたく</sup>選択できません。また、必殺技<sup>ひっさつわざ</sup>も使用可能<sup>しょうかのう</sup>なレベルに達<sup>たっ</sup>していないキャラは使うことができません。



試合<sup>しあい</sup>が終了すると次<sup>しゅうりょう</sup>に、もう一度<sup>いちど</sup>試合をするかどうか聞いてきますので、試合をするなら“はい”をしないなら“いいえ”を選んで<sup>しあい</sup>STARTボタンを押してください。

※<sup>しゅぎょう</sup>修行モードでは、必殺技<sup>ひっさつわざ</sup>の効果は画面<sup>こうか</sup>の表示<sup>がめん</sup>に関係なく「HP-1」となります。



# 試合開始！

## ゲーム画面の説明



## 【試合の目的と勝敗】

試合ではショットの攻撃でダメージを与え、HP（ヒットポイント）を0にして敵選手を倒します。敵内野を全滅させれば勝ちです。



試合時間は5分。試合時間内にどちらかが全滅させられなければ、コートに残った選手の数、HPの残り数で判定されます。引き分けは負けと同じです。激闘対戦モードでは引き分けもあります。また、どのモードでも必殺技ポイントは次の試合に繰り越されることはありません。



## せんしゅ 【選手たちのステイタス】

ステータス画面に出てくる各数値の意味。各数値とも大きいほどその能力が高くなります。

のびる	
TOTAL: 30	
LV/MAX: EX/NEXT	
HP	97/14: 170/220
SHOT	95/14: 080/120
RUN	95/14: 080/120
JUMP	97/12: 170/220
DEF	96/12: 120/170
のびる	
LV1: H P マイクス3ポイント	
TOTAL: 20	
LV2: H P マイクス5ポイント	
TOTAL: 40	

- HP/ヒットポイントが0になるとプレイ不能になります。
- SHOT/ショットの威力
- RUN/移動スピード
- JUMP/ジャンプ力
- DEF/防御力(キャッチング能力)
- TOTAL/総合力

## ほうこう 【パスの方向について】

内野→外野/コート中央を向き、Rボタンでパスターゲットを指定

外野←→外野/内野と反対方向を向きRボタンでパス相手を指定

外野→内野/コート中央を向いてパス

内野←→内野/コートの後ろを向いてパス

# コートこそ戦場だ！

(コートの種類と地形効果)



## □ ノーマルコート

通常のドッジボールコート

## □ 氷のコート

足場が滑りやすい氷のコート。  
ダッシュがしにくく、ふんばり  
もききません。



## □ ダウンタウンコート

まさにストリートドッジ的なコ  
ート。ボールには時限爆弾が仕  
込んである。



## □ 高重力コート

重力が異常に強いコート。動き  
にくく、ジャンプしにくい。

※重力異常でボールも異常なバ  
ウンドを起こす時があります。





### 風の谷のコート

強風が吹く、谷間のコート。風向きでボールのパワーに変化が生まれる。ゲーム中、タイマーで風向きが変わります。

### コロシムコート

ギリシャ風の闘技場コート。鉄球のトゲ付ボールは当たると痛いノ



### 低重力コート

重力低減装置でなにもかもフワフワ。軽すぎてコントロールが難しいコート。

### 王宮(インペリアル)

荘厳な雰囲気ステージ。砕け散るガラスのボールで対戦します。





# しょうかい チーム紹介

げきせんひつし ぜん  
激戦必至の全8チームだ!!

## ガンダムヒーローズ



エフ  
F-91



ニュー  
レガンダム



ダブルゼータ  
ガンダムZZ



ばん がいの  
83版ジム(外野)

## モビルスーツキラーズ



サザビー



マーク ファイブ  
ガンダムMk-V



ガンダムキラー



ばん がいの  
83版ザク(外野)

## りゅう き へいだん 竜騎兵团ウォリアーズ



ナイト  
騎士GP01



レッド  
R・ウォリアR



ナイト  
騎士GP03



せんし 83版 がいの  
戦士ジムC(外野)

## ダイナミックウォーズ



ゼット  
マジンガーZ



デビルマン



シレーヌ



がいの  
ボスボロット(外野)

## ウルトラファイトース



ウルトラセブン



ウルトラマンA



ウルトラマンG



ジャック(外野)

## モンスターパワーズ



ゼットン



ベムスター



ウルトラキラー



ピグモン(外野)

## GREATライダーース



ブラックRX



ストロンガー



ゼットオー



ライダー1号(外野)

## ショッカーイーグルス



ガラガラнда



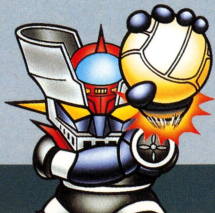
シャドームーン



ライダーキラー



ゴッド戦闘員(外野)



# 特殊ショット・攻撃

ここでは基本のショット、ジャンプショット以外の強力なショット、必殺技などの操作の方法を説明します。



## ●特殊ショット(ランニングジャンプショット)

ランニングジャンプショットを<sup>な</sup>投げるタイミングがベストだとキャラクターによって様々な変化球を<sup>さまざま</sup>投<sup>へん</sup>げることができ<sup>な</sup>ます。



## ●コンビネーションショット

Bボタン+L・Rボタンの<sup>そうさ</sup>操作を<sup>おこ</sup>するとオートで行なわれま<sup>す</sup>。チームや組<sup>く</sup>みあ<sup>あ</sup>わせで、数<sup>すう</sup>種<sup>しゅ</sup>類<sup>るい</sup>行<sup>い</sup>いま<sup>な</sup>す。





## ● ひっさつわざ 必殺技

ボールを持っている選手が、L・Rボタン同時押しで使います。ただし、レベル1の場合必殺技ゲージが4ポイント、レベル2は8ポイント以上ないと使えません。



※トータルレベルがその必殺技のレベルに達していない場合、必殺技ポイントがあっても使用できません。

## ● らんとうこうげき 乱闘攻撃

ボールを持っていないとき、L・Rボタン同時押しで敵のコートに乱闘攻撃を仕掛けます。乱闘攻撃も必殺技ゲージが4ポイント以上が必要です。



※必殺技ポイントは、その試合中のみ有効で、次の試合に持ち越す事はできません。また、パスワードで選手を入力した場合でも、必殺技ポイントを持ち込む事はできません。

## ● とくしゅ 特殊ジャンプ

ホバリング/Bボタンの押し続けで、滞空時間の長いジャンプ。

2段ジャンプ/Bボタンを連続2回押すと空中でもう一段ジャンプ。

# とく しゅ のう りょく 特殊能力リスト

## ● ひつさつわざ こう か 必殺技の効果

HP—……敵のHPを奪う  
DEF—……敵の防御力低下・ボールをキャッチしにくくなる  
RUN—……敵の走力低下・走る速度が下がる  
SHOT—……敵のショット力低下・ボールのスピードが下がる  
全能力—……敵の全能力低下・パラメーターが全て下がる  
MP—……敵の必殺技ポイントの略奪  
味方HP+……味方の体力回復  
乱闘停止……敵の乱闘能力の剝奪

※ こう か のとなり の数値は、使用するのが可能なトータルレベルです

ガンダムヒーローズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひつさつ レベル 必殺LV.1	ひつさつ レベル 必殺LV.2
エフ F-91	ホバリング	ジグザグ	HP -3 20	HP -5 40
ニュー Zガンダム	ホバリング	ドロップ	HP -3 20	HP -5 40
ガンダムZZ <small>ダブルゼツ</small>	ホバリング	シュート	HP -3 20	HP -5 40
83版ジム (外野)	—	カーブ	DEF-1 10	DEF-2 20

モビルスーツキラース	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひつさつ レベル 必殺LV.1	ひつさつ レベル 必殺LV.2
サザビー	ホバリング	ドロップ	HP -3 20	HP -5 40
ガンダムMK-V <small>マーク ファイブ</small>	ホバリング	ジグザグ	HP -3 20	HP -5 40
ガンダムキラー	ホバリング	カーブ	HP -3 20	HP -5 40
83版ザク (外野)	—	シュート	HP -2 10	DEF-1 10

リゅうき へいだん 竜騎兵团ウォリアーズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
ナイト 騎士GP01	だん 2段ジャンプ	カーブ	SHOT-1 10	H P -5 40
レッド R.ウォーリアR	—	ジグザグ	RUN-1 10	DEF-2 20
ナイト 騎士GP03	—	シュート	H P -2 10	H P -5 40
せん し カスタム がい や 戦士ジムC(外野)	—	ドロップ	H P -4 40	H P -7 60

ダイナミックウォーズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
マジンガーZ	—	シュート	H P -3 20	H P -5 40
デビルマン	だん 2段ジャンプ	ドロップ	H P -2 10	SHOT-2 20
シレーヌ	ホバリング	ジグザグ	H P -3 20	H P -5 40
ボスボロット(がい や 外野)	—	カーブ	H P -3 20	H P -7 60

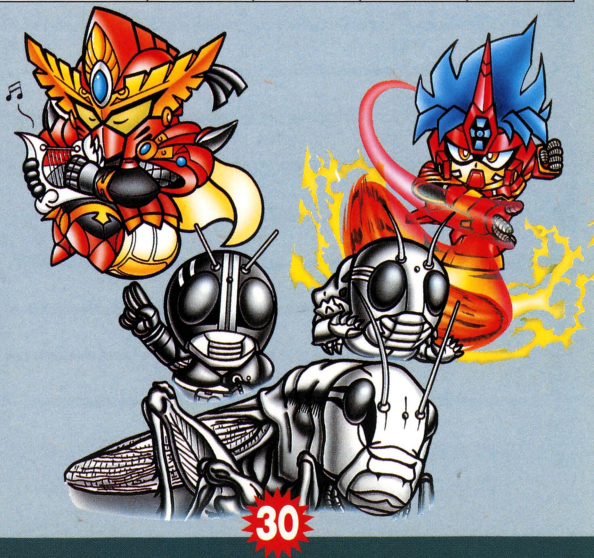
ウルトラファイターズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
ウルトラセブン	だん 2段ジャンプ	ジグザグ	DEF-1 10	DEF-2 20
ウルトラマンA	だん 2段ジャンプ	カーブ	H P -4 40	H P -7 60
ウルトラマングレート	だん 2段ジャンプ	ドロップ	H P -2 10	H P -3 20
ジャック(がい や 外野)	—	シュート	H P -3 20	H P -5 40

モンスターパワーズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
ゼットン	—	ドロップ	H P -2 10	H P -5 40
ベムスター	ホバリング	カーブ	H P -2 10	H P -5 40
ウルトラキラー	だん 2段ジャンプ	ジグザグ	M P -1 10	M P -2 20
ピグモン(がい や 外野)	—	シュート	DEF-1 10	H P -7 60



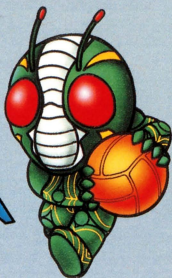
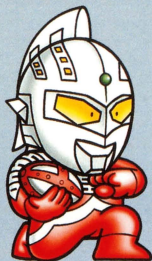
グレート GREATライダーズ	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
ブラックRX <small>アームエクス</small>	だん 2段ジャンプ	カーブ	H P -3 40	ぜんのうりよく 全能力-1 70
ストロンガー	だん 2段ジャンプ	シュート	H P -2 10	M P -2 20
ゼットオー ZO	だん 2段ジャンプ	ジグザグ	H P -3 20	H P -5 40
ごうライダー <small>がい や</small> 1号ライダー (外野)	だん 2段ジャンプ	ドロップ	H P -3 10	H P -5 40

ショッカーイーグルス	とくしゅ 特殊ジャンプ	とくしゅ 特殊ショット	ひっさつ レベル 必殺LV.1	ひっさつ レベル 必殺LV.2
ガラガラнда	—	カーブ	H P -3 20	DEF-2 20
シャドームーン	だん 2段ジャンプ	ドロップ	H P -3 20	RUN-2 20
ライダーキラー	だん 2段ジャンプ	ジグザグ	H P -3 20	ぜんのうりよく 全能力-1 70
ゴッド戦闘員 <small>せんとういん がい や</small> (外野)	だん 2段ジャンプ	シュート	H P -2 10	H P -7 60



# パスワード記録表

き ろ く ひ ょ う



シナリオ

1

2

3

4

シナリオ

1

2

3

4

シナリオ

1

2

3

4

シナリオ

1

2

3

4

シナリオ

1

2

3

4



シナリオ										
1										
2										
3										
4										

シナリオ										
1										
2										
3										
4										

シナリオ										
1										
2										
3										
4										

シナリオ									
1									
2									
3									
4									

シナリオ									
1									
2									
3									
4									

シナリオ									
1									
2									
3									
4									

ゲームの内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

### おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作等などを起こすような場合がございますら、弊社まで御一報下さい。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付の点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

### ●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-8 ☎03-3847-6666  
〒111-81

電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時

※電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにして下さい。

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。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

発売元



株式会社 バンプレスト

東京都台東区駒形1-4-14

バンダイ第3ビル 〒111

バンプレストはバンダイグループの一社です。