

スーパーファミコン®
SHVC-DD



炎の闘球児
ドン弾平

取扱説明書



SUNSOFT

はじめに

このたびは、サンソフトスーパーファミコン専用ソフト『炎の闘球児 ドッジ弾平』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上で、正しい方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

も く じ

モードの種類について	3
コントローラーの使い方	4
コート画面の見方	4
ゲームの進め方	5
基本ルール	8
コートの種類	10
炎の大熱戦！闘球選手権の遊び方.....	11
2P対戦モードの遊び方	13



しゅるい モードの種類について

● 炎の大熱戦！ 闘球選手権

原作をもとにしたストーリー展開に合わせて、スーパードッジや特訓を行い、球川小闘球部を成長させていくモードです。

元気いっぱいのドッジ少年・一撃弾平は、球川小学校に入学するとすぐに、闘球部に入部するため、四天王の火浦とダイヤモンドドッジをすることになります。

そして、めでたく闘球部に入部した弾平ですが、彼を待ち受けていたのは、ブラックアーマーズの御堂嵐をはじめとする、新たなライバルたち……！

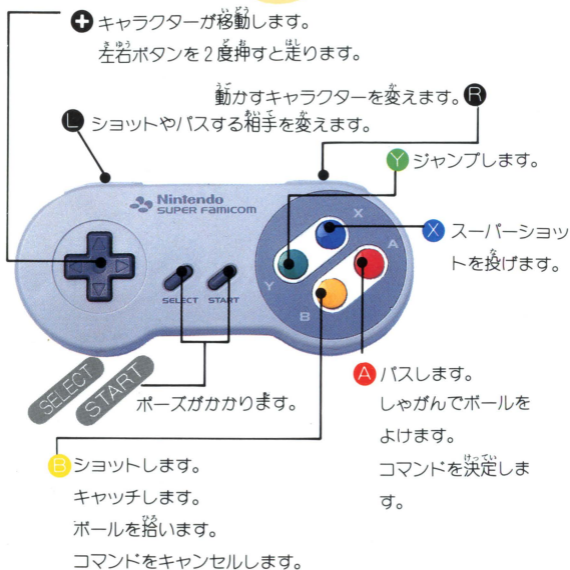
努力と友情で、さまざまなライバルに立ち向かい、試練を乗り越えてください。

● 2P対戦モード

友達またはコンピュータと、白熱した試合を楽しむモードです。好きなチームとコートを選び、無制限一本勝負を楽しんでください。



コントローラーの使い方



コート画面の見方



- ① 味方（自軍）チームの残り人数
- ② 味方（自軍）チームの残りタイム
- ③ 現在動かしている選手を示すカーソル
- ④ ジャンプボール用の中央サークル
- ⑤ 味方（自軍）チームの内野
- ⑥ 味方（自軍）チームの外野

ゲームの進め方

●ゲームおよびオプションの選択

スーパーファミコンにカセットを正しくセットし、電源をONにするとタイトル画面が表示されます。

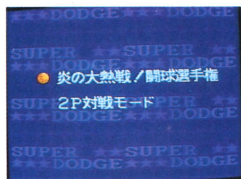
ゲームとオプションの選択が表示されます。どちらかを選んで、**A** ボタンを押してください。

ゲームを選択

ゲームモード選択画面に切り替わります。「炎の大熱戦！闘球選手権」と「2P対戦モード」のどちらかを選び、**A** ボタンを押してください。

オプションを選択

ボタン操作選択画面に切り替わります。ここでコントローラーのボタン操作を変えることができます。種類は4タイプです(次のページを参照してください)。この中から使いやすいタイプを選んでください。



	タイプ1	タイプ2
A ボタン	パス、しゃがむ	スーパーショット
B ボタン	ショット、キャッチ	ジャンプ
Y ボタン	ジャンプ	ショット、キャッチ
X ボタン	スーパーショット	パス、しゃがむ
	タイプ3	タイプ4
A ボタン	ショット、キャッチ	ジャンプ
B ボタン	ジャンプ	ショット、キャッチ
Y ボタン	パス、しゃがむ	パス、しゃがむ
X ボタン	スーパーショット	スーパーショット

※ +、L、R、START、SELECT ボタンは、どのタイプも
 共通です（4ページを参照してください）。

●キャラクターセレクト

試合の前に、内・外野の
 ポジションや優先順位（外
 野が4人以上になったとき、
 どの選手を残すかという順
 番）を決めるキャラクター
 セレクトを行います。



ポジションを決める

内野・外野のスタート時のポジションを設定します。

ジャンパーを選出する

ジャンプボールをする選手を内野の中から選びます。

外野の優先順位を決める

外野3人の優先順位を決めます。外野は3人以上増えることはなく、4人目からはステータスの高い選手と入れ替わり、ベンチに戻ります。

以上を設定し、A ボタンを押すと試合開始となります。

●ステータスについて

弾平たちはイベントや特訓をクリアするごとに、それぞれのステータスの数値が上がっていきます。

ショット：投げるボールのスピード（威力）を表します。

ジャンプ：ジャンプ力を表します。

スピード：移動スピードを表します。この数値が高くなるほど、走るスピードも速くなります。

スタミナ：この数値がアップすると、スーパーショットを打つ回数が増えます。

体力：この数値が高いと、ボールがキャッチしやすくなります。またHP制のときは、体の丈夫さを表します。

●ジャンプボール

試合の最初に、両チームのジャンパーがコート中央サークルに入ります。審判がホイッスルとともにボールを上へ投げますから、タイミングよくジャンプしてください。先にボールにさわった方が、味方にトスをします。

同時にさわった場合は、ボールはそのまま中央に落ち、先に着地してキャッチした方のボールとなります。

※本ゲームのルールは、1991年度スーパードッジ公式ルールに基づいています。

※ゲームのシステム上、やむなく公式ルールに沿っていないことがあります。ご了承ください。

基本ルール

このゲームのルールは、日本スーパードッジ連盟の定めた「スーパードッジ公式ルール」に基づいています。その内容を簡単に説明します。

●チーム構成

1チームは7人で内野4人、外野3人に分かります。

●制限時間

1試合の制限時間は10分です。引き分けの場合は、延長戦で勝負を決めます。

●ヒットについて

「ヒット」とは体にボールがあたり、そのボールが着地するまでに味方が捕球できない状況をいいます。

敵チームにボールをヒットされた内野選手は、外野選手と交代します。一度ヒットされた選手は、その後敵チームの選手をヒットしても、内野には復帰できません。

ヒットされる前に相手がファールした場合は、そのヒットは無効となります。

ヒット後、コートに落ちる前に味方がボールをキャッチしたらセーフになりますが、敵がキャッチした場合はアウトです。また、ボールがコートもしくは敵にキャッチされるまでにヒットされた選手は、すべてアウトです。

●ファールについて

30秒以内にショットしなければ、ファールとなって相手ボールになります。パスだけでは認められません。これは内・外野どちらでも同じで、各チームの選手がボールを持った時点から30秒です。

ショットやパス後のラインオーバーはオーケーですが、キャッチ後のラインオーバーは（空中はオーケーです）相手ボールになります。

内野からまたは外野どうしのショットを、味方がキャッチできずに後方に逃すと相手ボールとなります。

ファールの判定があるときはホイッスルが鳴り、時計（画面のタイム表示）は一度止ります。そして、相手チームの選手がボールを手にとると試合再開となります。

●勝敗について

試合が終了するとホイッスルが鳴ります。勝敗の判定は、制限時間内に敵チームを全員ヒットするか、タイムアップ時に残り人数の多いチームが勝ちとなります。

●引き分けの場合

試合終了時に同点引き分けとなり、残ったメンバーだけで延長戦が行われます。制限時間はなく、どちらかが全員ヒットされるまで行います。

試合開始時と同様にキャラクターセレクトを行い（残り人数が4人以下のときは内・外野の選択はありません）、ジャンプボールで試合再開となります。

コートの種類

1. 学校のコート

学校試合用です。通常はとくに影響ありませんが、キャッチ後などに少し滑べります。

2. 闘球ドーム

公式大会で使用します。滑べりませんが、ボールはよくはねます。

3. 大会用コート

公式大会用です。特徴は学校のグラウンドと変わりませんが、芝が本格派をかもしだします。

4. 闘球コロシアム

雨が降ると通常よりも滑べりやすくなり、キヤッチするタイミングも変わります。

5. 海辺のコート

砂地なので、とにかく動きにくくなります。

6. 広場のコート

ボールが見にくく、操作に大きな影響を及ぼします。

7. 弾平の特訓場

弾平の特訓用です。特徴は学校のグラウンドと同じです。

8. 体育館

板張りのコートです。特徴はドームと同じです。



ほのお だいなつせん どうきゅうせんしゅけん あそ かた 炎の大熱戦! 闘球選手権の遊び方

●ゲームの進め方

モードせんたくがめん選択画面で「炎のほのお大熱戦! 闘球選手権」を選び、**A** ボタンを押すと、「はじめから」、「つづきから」と表示されます。

「はじめから」を選び **A** ボタンを押すと、ゲームがはじまります。

「つづきから」を選び **A** ボタンを押すと、パスワード入力画面になります。

●タイマンドッジ!そして……

炎の大熱戦! 闘球選手権がはじまると、火浦とのタイマンドッジがはじまります、どちらが先に5回ヒットさせるかを競います。

タイマンドッジの後、弾平は闘球部に入部します。しかし、次々に御堂嵐など強敵ライバルが登場し、弾平たちの試練が続きます。

はたして球川小闘球部は、闘球選手権に優勝することができるのでしょうか……!?



●パスワードについて

16人のキャラクターの
中から5人を選び出すと、
その組み合わせがパスワードとなります。

※各試合や特訓の終了後、
パスワード表示画面が表示
されます。

⊕ボタンで選び、Aボタンで
入力してください。



●特訓について

ショットの練習（投げ込み）やキャッチの練習を行います。これによってレベルアップし、スーパーショットが打てるようになります。

●スーパーショットについて

各チームの重要選手は、それぞれスーパーショットを持っています。ただし弾平は最初から使えるわけではなく、特訓を重ねてレベルアップしていくとスーパーショットが打てるようになります。

スーパーショットの使用回数は、スタミナが影響します。使用回数を超えてスーパーショットを投げようとしても、打てません。

外野からもスーパーショットを打つことはできます。

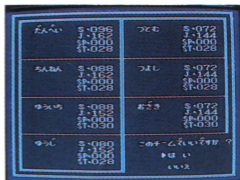
2P対戦モードの遊び方

●ゲームの進め方

モード選択画面で「2P対戦モード」を選びAボタンを押すと、対戦選択画面が表示されます。友達と対戦したいときは、「たいせんプレイヤー2」を選びAボタンを押し、1人で楽しみたいときは、「たいせんコンピュータ」を選びAボタンを押すと、ルール選択画面が表示されます。

「いっぱつヒットせい」か「ヒットポイントせい」を選びAボタンを押すとチーム選択画面が表示されます。1PLAYER側から好きなチームを選びAボタンを押してください。

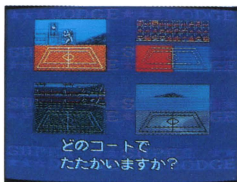
続いて、選んだチームのデータ画面が表示されます。データを見てこのチームでよければ「はい」にカーソ



※試合は無制限一本勝負でどちらかが全滅するまで戦います。

ルを合わせ、**A** ボタンを押
してください。「いいえ」を
選択すると、チーム選択画
面に戻ります。同じ手順で
2PLAYER側の選択をし
てください。

次に、コート選択画面が
表示されます。好きなコー
トを選び、**A** ボタンを押し
てください。試合がはじま
ります。



●パスワードを活用する

パスワードを入力することで、ストーリーモードで成
長させたチームを参加させることができます。

●一発ヒット制とHP制

2P対戦モードでは、一発ヒット制とHP制の2
種類のヒット制があります。

一発ヒット制は、敵からヒットされるとその時点でア
ウトになります。

これに対しHP制は、キャラクターのHPの数値が
0になった時点でアウトになるというもので、HPのあ
るうちならば、何度ヒットされてもセーフとなります。

使用上の注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 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。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- 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）が生じるため、接続しないでください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。恐れ入りますが弊社まで御一報ください。

なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。





炎の闘球児
ドラゴンボール

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。

サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)55-3500

テレフォン案内：(0587)55-1120

©1992 SUNSOFT ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。