

namcot®



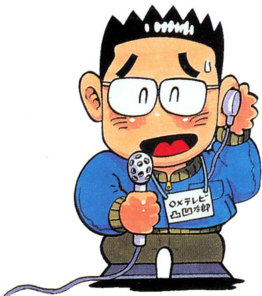
スーパーファミスタ2

とり あつかい せつ めい しよ
取扱説明書



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



せう せん げき せん だい ねつ せん
接戦、激戦、大熱戦！

スーパーファミスタに
しょう か じ あい も じ
消化試合の4文字はない！



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
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。

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OPTION Sは、画面を下にスクロールさせて表示します。



+ボタン



公式戦

16球団の中からチームを選んで試合を

します。1 Pvs COM (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

イニング数	9回
エラー設定	あり
コールド	10点
P1 オート	守備のみ
P2 オート	守備&走塁
サウンド	ステレオ

EXIT

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

Ⓐ ボタンでメニュー選択画面に戻ります。

**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。2人用でプレイヤー同士が対戦するモードです。

1P vs 2P**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、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。





こうしきせん 公式戦(2)

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+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。

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。

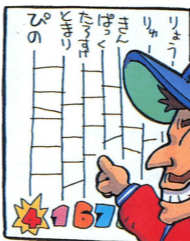
入れ替えが

すべて終わったと

おもったら、「OK」

を選び、Aボタン

を押すと決定です。



※公式戦の1PvsCOM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。

つながりの良い打線を研究しよう

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 本	3 LF 方
4 1B 藤	4 1B 石井
5 3B 本	5 3B 金村
6 C 古	6 DH 下
7 DH 濱	7 RF 新
8 SS 瀬	8 C 古
9 2B 上	9 SS 田

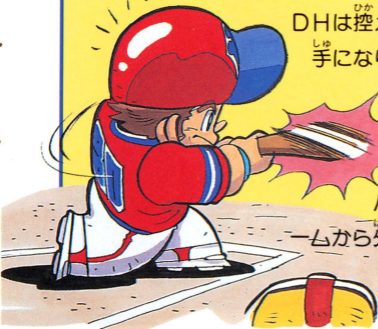
「スーパーファミスタ2」ではリーグがDH制を採用しています。ピッチャーは打席に入らず、代わりに打撃専門の選手がオーダー

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セリーグ対リーグでは、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セリーグ対リーグでDH制にしないときはリーグの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



せんしゆ つく キミだけの選手を作りだそう!

です。またⒻボタンで入力位置^{にゆうりよく いち}を1文字戻し^{もじもど}、Ⓖボタンで1文字進める^{しすす}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^{えら}Ⓐボタンかスタートボタンで決定^{けつてい}、次の画面に移ります。

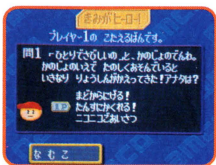
4基本データの入力^{きほん にゆうりよく}

✦ボタンの左右で月日の移動^{さきゆう つきひ いどう}（誕生日のみ）、上下でデータを変更し、^{じょうげ}Ⓐボタンで決

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

5性格テスト^{せいかく}

性格テストに5問答えてください。✦ボタンで答を選び、^{こたえ えら}Ⓐ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。





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。

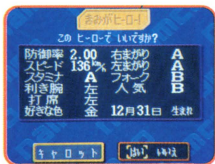
1PvsCOMでは「はい」と「いいえ」で選手の決定

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画面に戻ります。また、1Pvs2Pでは選手の表示だけで、やり直しはできません。

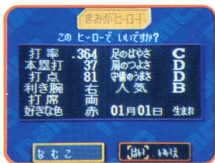
7 選手の交代



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」を、最初に選んだチームの選手と交代させます。**+** ボタンで交代さ



「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

選択の画面

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。



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

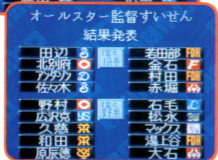
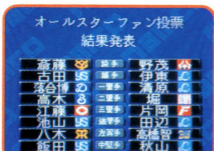
➕ボタンを左右に入れてオールセントラルかオールパシフィックを選び、Aボタンで決定してください。このときセレクトボタンで先攻と後攻を切り替えることができます。



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

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決めてください。



6 ドラフト

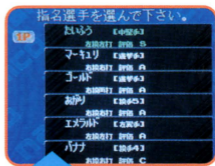
●ドラフトでチームの補強をして、公式戦をプレイするモードです。スカウトになったつもりで、チームの弱点をカバーできるような優れた選手を獲得してください。なお、ドラフトは2巡行われます。

1 メニュー・モード・チームを決める

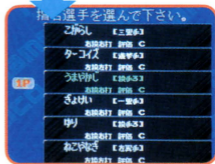
メニュー画面で「ドラフト」を選んだら、モード・チームを決めてください。+ボタンで選び、Aボタンで決定です。なおドラフトは相手チーム（コンピュータ側）も同時に行います。

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



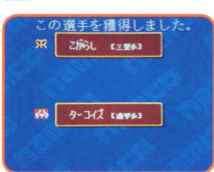
じゃくてん ほきよう チームの弱点を補強すべし

3 抽選

ひとり せんしゆ 2 チーム以上が じょうめい 指名すると ちゆうせん 抽選です。✦
ボタンで ふうとう えら 封筒を選び、**A** ボタン
で けってい 決定してください。他のチー
ムも ふうとう えら お 封筒を選び終わったら、も
ういちど **A** ボタンで けつ か はつびよう 結果が発表さ
れます。



4 ハズレ選手の指名



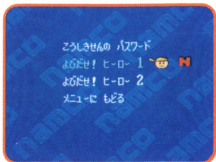
ちゆうせん はず 抽選に外れたときはもういちど
じょうめい 指名をやり直します。指名が終
わると りよう 両チームの かくとくせんしゆ ひよう 獲得選手が表
じ 示され、ここで **A** ボタンを お
と 2 巡目が じゆんめ はじ 始まります。

5 ドラフト終了

じゆんめ お 2 巡目が終わるとドラフト終了。あとは公式戦と同様
にして ぎゆうじよう せんぱつ き 球場・先発ピッチャー・打順を決めてください。
※ かくとく せんしゆ 獲得した選手はそのポジションのレギュラー せんしゆ じ
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 じゆんめ せんしゆ ゆうせん 優先されます。
※ ドラフトで かくとく せんしゆ 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

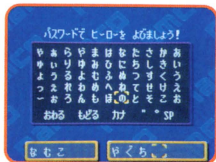
1P vs COMの続きをパスワードで再開するモードです。入力は+ボタンの左右でケタの移動、上下が文字の切り替えです。

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が始まります。



■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、^な投げる・^う打つ・^と捕る・^{はし}走るとい^{どう}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、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
なが ^{せんたく}長さの選択。

X ボタン バント。

+ ボタン ^{せんしゅ}選手の移動、^{い どう}塁の指定、^{るい}球種・^{せんたく}コースの選択。

スタートボタン タイムの^{せんこく}宣告。

A ボタン バッティング、ピッチング、ファインプレイ、^{そうきゅう}送球、^{きるい}帰塁。

B ボタン ^{しんるい}進塁、^{るい}塁タッチ、けんせい時の画面切り替え。

※ ^{せんたくじ}チーム選択時にセレクトボタンで^{せんこうこうさ}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1 P 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、1 P vs 2 P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1 P 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。

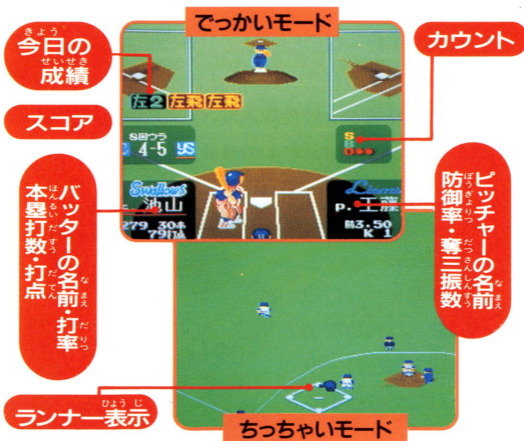




画面表示

■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、盗塁しようとするとうちっかいモード”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。

だてん だつさんしんすう あら くわ
打点と奪三振数が新たに加わったぞ

■スコアボード画面 がめん

チェンジのときにはスコアと
チームの成績せいせき ひょうじが表示されます。
このとき **B** ボタンを押すと、画
面がめんの早送りはやおくができます。

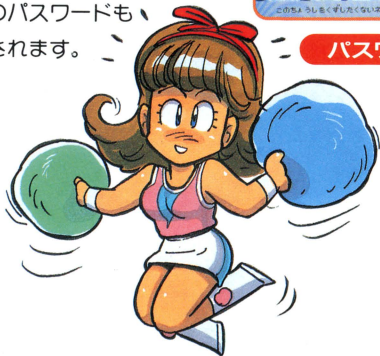


■ナムコottsスポーツ新聞 しんぶん

試合が終わるとナムコotts
スポーツ新聞しんぶんに結果けつかが発表はつひょうされま
す。公式戦こうしきせんの1P vs COMで勝
ちかつ続けていると、継続けいぞくプレイの
ためのパスワードも、
表示ひょうじされます。



パスワード





攻撃編/バッティング

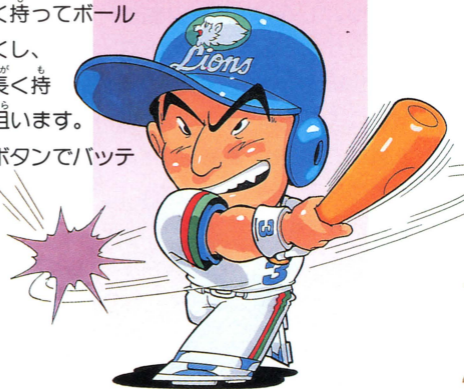
●^{しゅんそくせんしゅ}パワーヒッターや^{せんしゅ}俊足選手。選手^{のうりよく}の能力は^{さまざま}様々で、その^{のうりよく}能力に^{おう}応じた^{たいせつ}バッティングをすることが^{たいせつ}大切です。

■バッティング

L / R →  + A ボタン

まずLとRボタンでバット^もを持つ^{なが}長さを選びます。Lボタンは^{みじか}短く^も持ってボール^あを当てやすくし、
 Rボタンは^{なが}長く^も持って^{ちようだ}長打を^{ねら}狙います。
 つづいて^つ十字ボタンでバッテ

ィングポジ
 ションを決
 め、Aボタ
 ンでスイン
 グします。



■^{ぜっこうちよう}絶好調バッター

バットをクルクル回しているのが^{まわ}絶好調選手。成績^{ぜっこうちようせんしゅ}以上の^{せいせき}シユアな^{じよう}打撃が^{だげき}期待^{きたい}できます。また、7回^{かい}以降の^{こう}攻^{こう}撃^{げき}では^{せんしゅぜんいん}選手全員が^{ぜっこうちよう}絶好調になります。

■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。

■ だいだ
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。





こうげきへん そうりい

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^も走塁^{そうりい}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^{とうりい}やタッチアップ
 などにもチャレンジしてみましょう。

しんりい
 ■ 進塁

十字ボタン

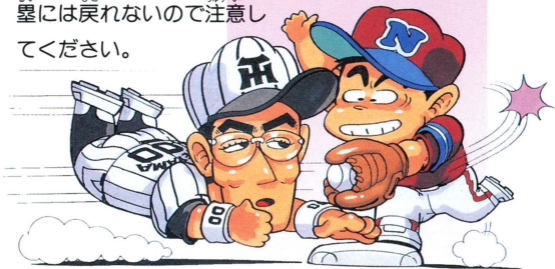


塁上^{るいじょう}のランナーを進^{すす}めるときは、十字^{つぎ}ボタンで次の塁^{るい}を
 指定^{してい}し、Bボタン^おを押してください。なお、打者^{だしや}がボール
 を打^うったときは、自動^{じどうてき}的にランナーが走^{はし}り出^だします。

きるい
■ 帰塁

2B
+ A ボタン
HB

はし もど かえ るい
走っているランナーを戻すときは、**+**ボタンで帰る塁
し てい つぎ るい ふ ぜん
を指定し、**A**ボタンです。いったん次の塁を踏むと、前
るい もど ちゆう い
塁には戻れないので注意し
てください。



だいそう

■ 代走

まずスタートボタンでタ
イムをかけ、ベンチの画面
ひようじ だいそう
が表示されたら、「代走」
えら お
を選んで**A**ボタンを押しま
つぎ るい こう
す。次にどの塁のランナーを交
たい えら さい ご だいそう
代させるか選び、最後に代走の
せんしゆ えら せんたく
選手を選んでください。選択は
+ボタン、決定は**A**ボタンです。





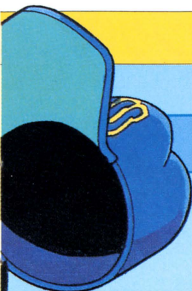
11 守備編/ピッチング

●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


A ボタンでモーションに入ります。このとき**+**ボタンを上うへに押しおすとフォークカチェンジアップ、下したに押しおすと速球すみゆうを投げます。

3 コース

ボールを離すとき 

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

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いれると、ボールがカーブしたりシュートしたりします。

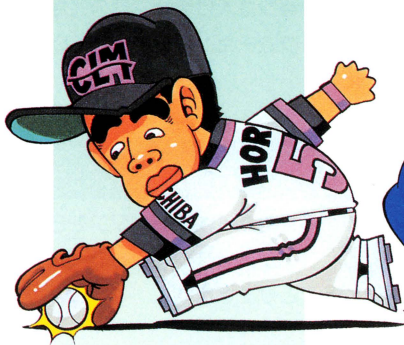


守備編/フィールディング(1)

●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。^{せってい}打撃成績ばかりでなく、^{だげきせいせき}守備も^{しゅび}含め^{ふく}た選手^{せんしゅ}の起用^{きよう}が理想的^{りそうてき}。試合^{しあい}のゆくえを^{おお}大きく^{さゆう}左右^{さゆう}することも^{ある}のです。

ほぎゅう
■ 捕球

やしゅ
+ で野手をコントロール



ゴロやフライは+ボタンで^{やしゅ}野手を^{うご}動かして^と捕って^とください。ただし、^{だしや}打者が^うボールを^{やしゅ}打つと、野手の^{うち}うち4^{にん}人は^{じどうてき}自動的に^{はい}ベースカバー^{はい}に入ります。コントロールで^{せんしゅ}きる選手^{はい}をいち早く^{みきわ}見極める^{たいせつ}ことが^{たいせつ}大切です。

■ファインプレイ

++ **A** ボタン

捕球ほきゅうのとき、飛んと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おやしゅ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。



■送球そうきゅう

++ **A** ボタン

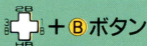
++ボタンで塁るいを指示しじし、**A** ボタンを押すと送球そうきゅうします。指示しじしないときは、自動的じどうてきに1塁へ送球そうきゅうされます。



守備編/フィールディング(2)

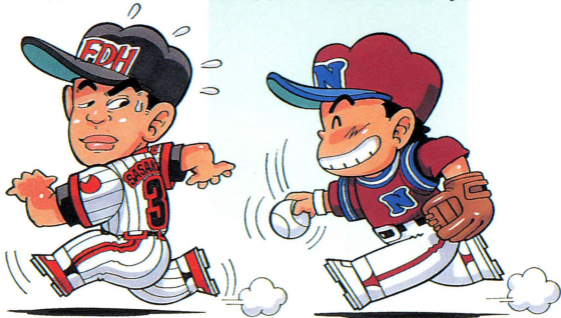
●けんせいや塁タッチは守りをいっそう固いものにします。ランナーを塁間にはさんだときなど、送球と組み合わせて使えるようになれば、一人前といえるでしょう。

■塁タッチ



ボールを捕ってから \oplus 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、新たに指示された塁へ向かって走りだします。



■けんせい球きゅう

B →  + A ボタン

ピッチャーがけんせい球きゅうを投げるなときは、まず B ボタン



で“ちっちゃいモード”
 に切り替えき、すかさず **+**
 ボタンで塁るいを指示しじし、**A**
 ボタンを押してお
 ください。



■野手交代やしゅこうたい

まずスタートボタンで
 タイムをかけ、ベンチの
 がめん で やしゅこうたい
 画面が出たら「野手交代」
 をえらび、**A** ボタンをおし
 ます。次に交替つぎしたいポジションこうたい
 をえらび、最後さいごに交代する選手せんしゅ
 をきめてください。選択せんたくは **+** ボタン、
 決定けつていは **A** ボタンです。





チームの紹介(1)



■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 とうしゅじん
 いまや打線・投手陣とも
くつし ちから ぼこ
 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 きゆう
 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
じよう うれ おおくぼ 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 ひだりだしゃ
 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。

げきせん か め
激戦を勝ち抜くのはどのチームだ?!



■ベイスターズ

チーム名も変わってめい か き気分一新。フレッシュな野ぶんにっしん や球に期待しよう。きゅう きたい



■ドラゴンズ

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



■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“ピノ”は走りまくるぞ!



■アッシーズ

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



チームの紹介(2)



■ライオンズ

きゅうせいしちやう しん いし
急成長した新エース石
い ぐんだん つよ とど
井。レオ軍団の強さは止
まるところを知らない！



■バッファローズ

の も ことし
野茂のフォークは今年
も冴える。ライオンズの
かいしんげき と
快進撃を止める！



■ブルーウェーブ

いしみねアンドたかはし わか て
石嶺&高橋という若手、
りようたいほう だ せん
ベテランの両大砲で打線
をひ ば 引っ張っていこう。



■ファイターズ

つよ かたおか
チャンスに強い片岡が
だ せん にぎ とうしゆ
打線のカギを握る。投手
じん かねいし
陣ではもちろん金石だ。

たいせん たの
オリジナルチームとの対戦も楽しみ!



■ホークス

さ さ き アンドおお の しゅんそく
佐々木&大野の俊足コ
ンピがポイント。相手^{あいて}を
あし
足でかきまわそう。



■マリーンズ

けいとうさく かんふう
継投策で完封リレーを
めさせ^{かわもと}。河本までつなげ
もんく
ば文句なし!



■カットバス

ま か も
真っ赤に燃えるカット
バス。一発長打^{いっばつちようだ}を狙^{ねら}いた
いならこのチームだ!






■ヤクタターズ

やくたたるずという球^{きゆう}
だんめい
団名^{だんめい}だけでは、このチー
ム^{じつりよく}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	Ⓕ / Ⓓ でバットの長さ 十字で位置・A ボタンで打つ
	バント	十字で位置・X ボタンでバント
	しん 進 塁	十字 (進塁する塁の指定) + B ボタン
	き 帰 塁	十字 (帰塁する塁の指定) + A ボタン
守 備	ほ 捕 球	十字 で野手を移動 (4人は塁カバー)
	ファインプレイ	十字 捕球する瞬間 + A ボタン
	そう 送 球	十字 (送球する塁の指定) + A ボタン
	るい 塁タッチ	十字 捕球後に (タッチする塁 の指定) + B ボタン

ピッチング	ポジション	 でピッチャーの位置を移動 <small>いち いどう</small>
	<small>とうきゆう</small> 投球とスピード	 + A ボタン
	コース	ボールを離 <small>はな</small> すとき 
	<small>さゆう へんか</small> 左右の変化	ボールが手 <small>て</small> を離 <small>はな</small> れてから 
	<small>きゆう</small> けんせい球	B ボタン →  <small>そうきゆう るい してい</small> (送球する塁指定) + A ボタン





ひょう

スコア表

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

たいせん び がつ にち
対戦日: 月 日

きゆうじょう し あい じ かん ふん
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

☆あなたの選ぶMVP:



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。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



「遊び」をクリエイトする——
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・東京サービスセンター

〒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。

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED