

namcot®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミスタ 3

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-N6

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下さい。

使用上のご注意

- 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、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。

ファミスタ3

- | | | |
|----|--------------------|-----|
| 1 | ファミスタ新時代の幕開けだ! | 2P |
| 2 | ゲームの始め方 | 4P |
| 3 | 基本操作とルール | 10P |
| 4 | 画面表示 | 12P |
| 5 | 攻撃編 バッティング/走塁テクニック | 14P |
| 6 | 守備編 ピッチング/フィールディング | 18P |
| 7 | オプション | 24P |
| 8 | スコアブック | 25P |
| 9 | リーグ戦 | 26P |
| 10 | チームエディット | 32P |
| 11 | チームの紹介 | 40P |
| 12 | ひとめでわかる操作一覧表 | 44P |

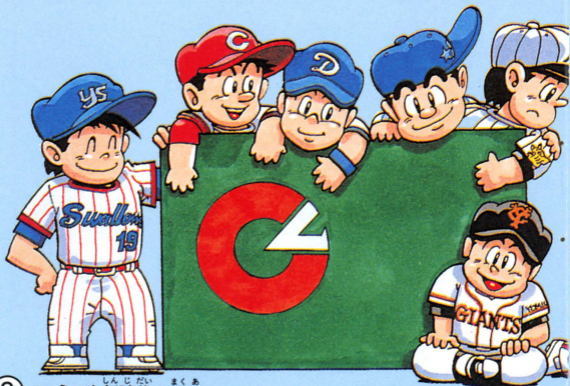


ファミスタ新時代の幕開けだ!

セ・パ12球団+オリジナルの4チームが
今年も熱い戦いを繰り広げる!

★バッテリーバックアップ搭載!

みなさんの熱い声援に答えるべく、「スーパーファミスタ3」では、ついにバッテリーバックアップを搭載。今まで以上にパワーアップしてシーズンを迎えることができました。試合の結果や選手のデータ、さらにリーグ戦の途中経過など、残しておきたい記録が、すべてオートで保存できます。



★エディットモードでキミだけのチームを育てよう!

セ・パ12球団の実名選手でプレイするのも楽しいですが、キミだけのチームを作り、試合を重ねて強く育てていくのも、また格別。チームエディットモードを使えば、そんなオリジナルチームで対戦プレイやリーグ戦を楽しむことができます。

★リーグ戦で真のチャンピオンを決めろ!

おすすめのゲーム形式は、なんといってもリーグ戦モード。最高6人のプレイヤーが参加でき、プロ野球と同じようにリーグ戦を戦うことができます。試合やリーグ

戦の設定は自由に

決められ

るうえ、

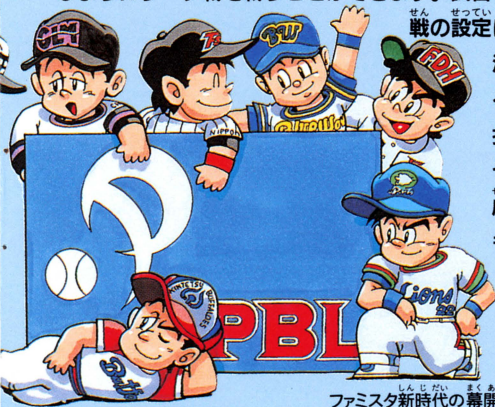
打撃10傑

やチーム

成績など

も楽しめ

ます。





ゲームの始め方

かんたく きぶん せんぱつ
キミも監督の気分になって、先発オーダーを組んでみよう！

●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。+ボタンでモードを選び、Aボタンで決定してください。



VS COM

コンピュータと対戦するモードです。16チームの中から好きなチームを選び、1試合を行います。

VS 2P

プレイヤー同士で対戦するモードです。これも16チームの中から選び、1試合を行います。

SCORE BOOK

コンピュータと対戦したときの試合結果
や成績を見るモードです。詳しくは25ペ
ージを読んでください。

LEAGUE

最高6人のプレイヤーが参加できるリー
グ戦モードです。試合数なども自由に設
定できます。詳しくは26ページを読んで
ください。

TEAM EDIT

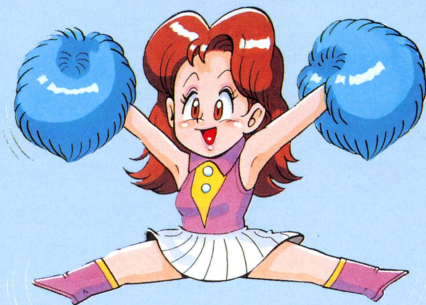
オリジナルチームをもとにして、自分の
チームを作るモード。できたチームはV
S COMやVS 2P、
リーグ戦で使うことができ
ます。詳しくは32ペ
ージを読んで
ください。

OPTION

試合の設定な
どを行うモー
ドです。詳しく
は24ページ
を読んでく
ださい。



●VS CO
Mモードと
VS 2Pモ
ードでプレ
イするとき
は、メニュ
ー画面でモ
ードを選ん



だあと、次のようにして試
合を始めてください。

なお、リーグ戦モードの
始め方は26～31ページを読んでください。



1 チームを選ぶ

チームは \oplus ボタンで選び、 \odot ボタンで決定します。

チームを決定したら、

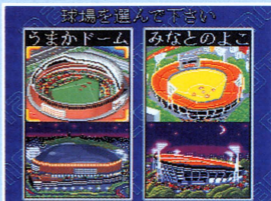
次に \oplus ボタンの上下で先
攻と後攻の切り替え、左
右でDH制の有無を切り
替えます。 \odot ボタンを押
すと次の画面に移ります。



6 ゲームの始め方

2 球場を選ぶ

球場は^{きゆうじょう}十字ボタンで^{えら}選び、
A ボタンで^{けってい}決定してください。「うまかドーム」と
 「みなとのよこ」の^{しゅるい}2種類あり、それぞれにデーゲームとナイトゲームの2つがあります。



3 先発ピッチャーを選ぶ

先発ピッチャーは^{せんぱつ}十字ボタンで^{えら}選び、**A** ボタンで^{けってい}決定してください。ピッチャーは^{にん}5人いますが先発できるのは^{にん}3人で、^{のこ}残りは^{せんもん}リリーフ専門となります。**●**マークがついているのは^{こうちよう}好調ピッチャーで、^{のうりよくいじよう}能力以上のスタミナをも持っています。

なお、先発したピッチャーはその^{しあい}試合に^{かぎ}限りスタミナが^ふ増えます(ただしリーグ戦の場合には、^{せん}次の試合には^{ばあい}登板できません)。



好調ピッチャー

4 打順を決める

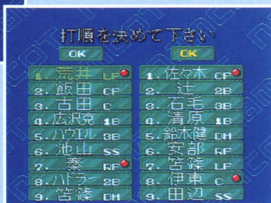
先発オーダーの打順を決定します。まず打順を替えた選手を \oplus ボタンで選び、 \ominus ボタンで決定してください。文字の色が黄色に変わったら、入れたい打順へカーソルを合わせ、 \ominus ボタンを押してください。双方の選手が入り替わります。

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ら、「OK」を選び、 \ominus ボタンを押すと試合が始まります。



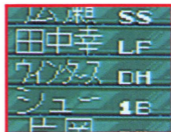
なお、 \ominus がついているのは好調バッターで、能力以上のバッティングが期待できます。

好調バッター



■DH(指名打者)制について

チームを**えら**ぶときにDH制を**せい**採用すると、指名打者がオーダーに**く**組まれます。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**く**組まれるのです。ピッチャーにとっては**き**びしくなりますが、攻撃力はもちろん**あ**がりますから、より**はげ**しいゲームが**てん**展開されることでしょう。



▲DHと表示されて**ひょうじ**いるのが指名打者だ

- ①DH制にしたとき、セリーグのDHは控え選手**ひか**の**せい**一番上に表示されている選手**せんしゅ**になります。
- ②DH制にしないときは、パリーグのDHは控え選手**ひか**に**せい**まわされます。
- ③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**せ**変**へん**更はできません。



基本操作とルール

それぞれの詳しい操作法が知りたいときは、14～23ページを見よう。

●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。VS 2Pモードで遊ぶときには、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。

B ボタン

進塁、塁タッチ、けん
せい時の画面切り替え。

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

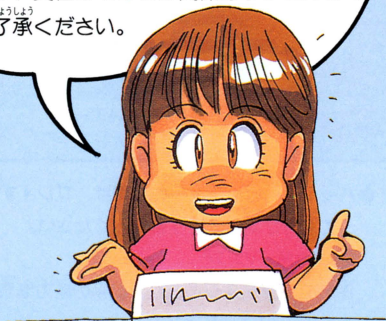
バッティング、ピッチ
ング、ファインプレイ、
送球、帰塁。

スタートボタン

タイムの宣告。

■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. 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. VS COMモードとVS 2Pモードは1試合勝負です。
- 四. リーグ戦のルールについては31ページを参考にしてください。
- 五. ゲーム中の球場は、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。

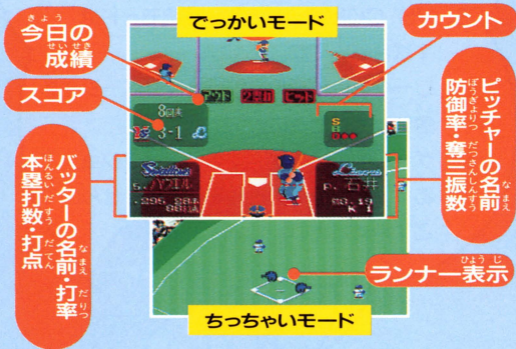




が めん ひょう じ 画面表示

"でっかいモード"と"ちっちゃいモード"
で試合は進められるのだ。

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 VS COM / VS 2P

従来のファミスタどおり、選手の能力を表します。ただ

■スコアボード画面 が めん

チェンジのときにはスコアと
ネクストバッターひょうじが表示され、
リーグ戦せんのときには、他球場た きゅうじょう
経過けいかも表示ひょうじされます。このとき

B ボタンを押すと、画面の早送お

りができます。なお試合終了時し あいしゅうりようじだけはスタートボタンで
つぎ が めん うつ
次の画面へ移ります。



■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。画面は **+** ボタンでスクロ
ールが めんして見てみてください。画面を送
るときはスタートボタンです。



し奪三振数だつさんしんすうだけは、試合中の成績せいせきがそのまま加算かさんされます。

②リーグ戦 せん

すべての成績せいせきは、試合の結果し あい けつ かがそのまま表示ひょうじされており、
試合中し あいしゅうもそれおうに応じて変化へんかしていきます。



攻撃編/バッティング

ちよう だりよく あし はや せんしゆ のうりよく
長打力や足の速さなど、選手の能力をい
かしたバッティングが大切だ。

■ バッティング

✦ + A ボタン



✦ ボタンでバ
ッティングポジ
ションを決め、
A ボタンでスィ
ングします。

■ 好調バッター

まわ ちようせんしゆ せいせき いじょう
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。また、7回の攻撃では、
せんしゆぜんいん ちようちよう
選手全員が好調になります。

■ バント

✦ + X ボタン



✦ 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。

■ だいだ
代打

まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、控え選手こうげきがわの画面を出してください。続いて「代打」→交代させる選手ひか せん→代打に出す控え選手の順で決定してください。

操作はすべて✦ボタンで選択、A ボタンで決定、B ボ

タンでキャンセル（キャンセルできるのは「代打」だいだ決定後）です。最後に「終了」を選んでA ボタンを押すと、元の画面に戻ります。





こうげきへん そうるい 攻撃編/走塁テクニック

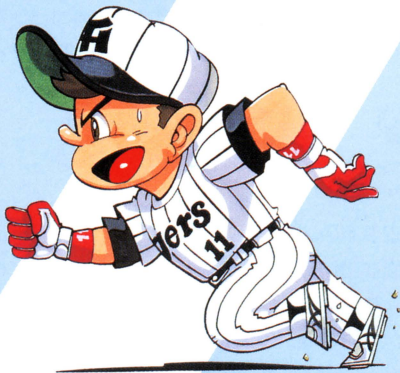
きほん どうるい
基本をマスターしたら、盗塁やタッチアップなどにもチャレンジしてみよう。

しんるい

進塁



+ B ボタン

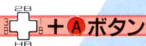


るいじょう すす つぎ るい
塁上のランナーを進めるときは、+ボタンで次の塁を
してい お だしや
指定し、Bボタンを押してください。なお、打者がボール
う じどうてき はし だ
を打ったときは、自動的にランナーが走り出します。

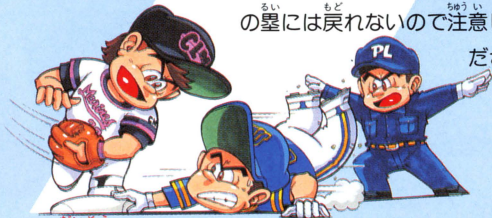
16

こうげきへん そうるい
攻撃編/走塁テクニック

きるい
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。



だいそう
代走

まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、控え選手の画面を出してください。続いて「代走」→交代させる選手→代走に出す控え選手の順で決定してください。

操作はすべて選択が**+**ボタン、決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタン（キャンセルできるのは「代走」決定後）です。最後に「終了」を選んで**A**ボタンを押すと、元の画面に戻ります。





しゅ び へん 守備編/ピッチング

コントローラーの操作で、ピッチャーはいろいろなボールを投げ分けられるぞ。

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、下を押すと速球を投げます。

3 コース

ボールを離すときに+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。

4 変化球

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。



■リリーフ

まず守備側^{しゅびがわ}のスタートボタ

ンでタイムをかけ、
控え選手^{ひか せんしゅ がめん}の画面
を出^だしてください。

つづいて「リリーフ」

交代^{こうたい}させる投手^{とうしゅ}→リリーフ投
手^{しゅ}の順^{じゆん}で決定^{けつてい}してください。

操作^{そうさ}はすべて選択^{せんたく}が➕ボタ

ン、決定^{けつてい}はAボタン、キャン
セルはBボタン（キャンセル
できるのは「リリーフ」決定^{けつてい}

後^ご）です。最後に「終了^{しゅうりよう}」を
選^{えら}んでAボタンを押^おすと、元^{もと}
の画面^{がめん}に戻^{もど}ります。





しゅ び へん 守備編/フィールディング(1)

どうよう しゅ び せんしゅ ひとり
バッティング同様、守備にも選手1人ひ
のうりよく せつてい
とりの能力が設定されているぞ。

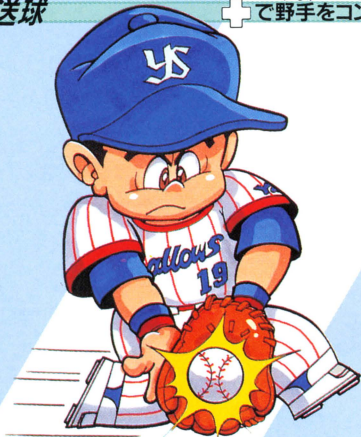
そうきゅう

送球



やしゅ

で野手をコントロール

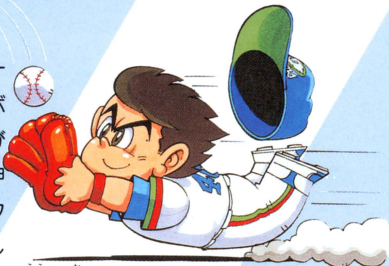


ゴロやフライは+ボタンでやしゅ うご と
野手を動かして捕ってください。ただし、だしや
打者がボールを打つと、やしゅ のうち 4人
はじどうてき にベースカバーにはいります。コントロールでき
るせんしゅ をいち早く見きわめることが大切です。

■ ファインプレイ

⊕ + A ボタン

ほきゅう
捕球のとき、
と
飛んできたボール
む
に向けて⊕ボ
タンをいれなが
らA ボタンを押
お
すと、野手がフ
やしゅ
アインプレイし



ます。⊕ボタンを^{うえ}上に押せばジャンピングキャッチ、^おその他はスライディングキャッチになります。なお、「スー
パーファミスタ3」からは、ピッチャーもファインプレイができる
ようになりました。



ほきゅう
捕球 ■ ⊕ + A ボタン

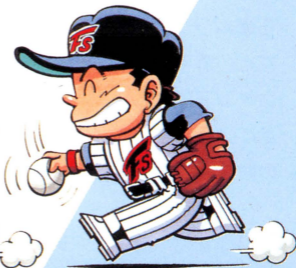
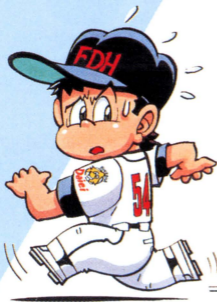
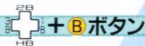
⊕ボタンで^{るい}塁を^{しじ}指示し、
A ボタンを押すと^お送球^{そうきゅう}しま
す。指示^{しじ}しないときは、自動^{じどう}
てき^{てき}的に^{るい}1 塁へ^{そうきゅう}送球^{そうきゅう}されます。



守備編/フィールディング(2)

けんせい球や塁タッチを、送球と組み合
わせて使えるようになれば一人前!

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出します。

きゅう
■けんせい球

B ⇨  + A ボタン



ピッチャーがけんせい球きゅうを投なげるときは、まず B ボタンで“ちっちゃいモード”に切り替かえ、すかさず+ボタンで塁るいを指しし、A ボタンを押おしてください。

しゅび こうたい
■守備交代

まず守備側しゅびがわのスタートボタンでタイムをかけ、控え選手ひか せんの画面しゅ がめんを出だしてください。続つづいて「守備交代」→交代しゅび こうたい こうたいさせる選手せんしゅ→控えの選手ひか せんしゅの順じゆんで決定けつていしてください。

操作そうさはすべて選択せんたくが+ボタン、決定けつていはA ボタン、キャ

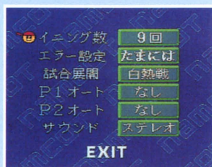
ンセルは B ボタン (キャ
ンセルできるのは「守備
交代」決定後けつていご) です。最
後に「終了」を選えらんで A
ボタンを押おすと、元もとの画
面めんに戻もどります。





オプション

メニュー画面の「OPTION」でゲーム
内容を設定できるぞ。



●項目を \oplus ボタンの上下で選び、
左右 (またはA、Bボタン) で変
更します。設定は電源を切るま
で有効です。画面を戻すときは
「EXIT」を選びAボタンです。

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 / とときエラーします。

ズタボロ / 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ています。

打撃戦 / ハテナ試合をしたい人向き。

投手戦 / 緊迫した試合ならこれがおすすめ。

P1オート / **P2オート** 守備と走塁をコンピュータにまかすことがで
きます。「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」「モノラル」のどちら
かに設定できます。



スコアブック

じつりょく
キミの実力がひとめでわかるスコアブックモードだ。

●コンピュータと試合をしたときの通算結果が、バッテリーバックアップで記録されており、いつでも見ることができます。

メニュー画面で「SCORE BOOK」を選び、**A**ボタンを押すとスコア画面になります。画面は6種類のスコア画面とデータの消去画面、計7つがあり、**+**ボタンの上下で送ってください。

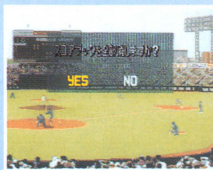
+ボタンで切り替え

チーム別勝敗
球場別勝敗
打撃データ
守備データ
前回の結果 (リーグ戦)
野球殿堂
データ消去画面

チーム別勝敗

0勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗
1勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗
0勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗
13勝	0敗	1勝	0敗	0勝	0敗
1勝	1敗	0勝	1敗	0勝	1敗
0勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗
0勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗
1勝	0敗	0勝	0敗	0勝	0敗

▲ 勝敗が表示される
▲ 最初はチーム別



▲ データを最初から入れ直したいときは「はい」を選ぼう



リーグ戦^{せん}

プロ野球の公式戦と同じように、130試合のペナントレースだってできるのだ!

●2～6チームで行うリーグ戦^{せん}モードで、1人^{ひとり}でコンピュータ^{あいて}を相手にすることもできるし、6人^{にんさん}参加もOK。試合数^{しあいすう}なども自由^{じゆう}に設定^{せってい}できます。また、試合結果^{しあいか}もすべて自動^{じどう}的にセーブ^きされます。

1 リーク戦^{せん}の始め方^{はじかた}

① リーク戦^{せん}スタート画面^{がめん}

メニュー画面^{がめん}で「LEAGUE」を選^{えら}ぶとリーグ戦^{せん}のスタート画面^{がめん}が出ます。✚ボタンの上下^{じょうげ}で「続ける」か「始めからやる」を選^{えら}び、Aボタン^{けってい}で決定^{けつてい}してください。「始めからやる」のときは、続^{つづ}いて以下^{いか}の項目^{こうもく}を設定^{せってい}します。



② 参加^{さんか}チームを選^{えら}ぶ

✚ボタン^{けってい}でリーグ戦^{せん}に参加^{さんか}するチーム^{えら}を選^{えら}び、Aボタン^{けってい}で決定^{けつてい}してください。2～6チーム^{えら}まで選^{えら}べ、「END」を選^{えら}んでAボタン^おを押^おすと、次の画面^{つぎがめん}に進^{すす}みます。

26 リーク戦^{せん}

③リーグ戦の形式を決める

✦ボタンで項目を選び、

ⒶボタンかⒷボタンで変更してください。すべて決定したら「START」を選び、Ⓐボタンでリーグ戦開始です。「CANCEL」



EL」を選ぶと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、合計130試合となります。

インング数

オプションの場合と同様、1・3・5・7・9回から選べます。

DH制

DH制を「あり」にするか「なし」にするか選びます。

イニシャル

プレイヤーが受けもつチームには、最大3文字分でイニシャルをつけられます。

プレイヤー

チームをプレイヤーが受けもつか、コンピュータにまかせるか選びます。

2 リーグ戦の進行中

リーグ戦を行っている間は、次のような画面を見ることが出来ます。これらは \oplus ボタンの左右で切り替えて見てください。

リーグ戦順位

現在の順位。試合後はま
ずこの画面になります。

リーグ戦順位		順位					
順位	チーム	試合	勝	敗	得点	失点	
1	N	2	2	0	1000	--	
1	F	COM	2	2	0	1000	--
3	C	COM	2	1	1	500	1.0
3	S	COM	2	1	1	500	1.0
5	Y	COM	2	0	2	000	2.0
5	D	COM	2	0	2	000	2.0

対戦成績

各チームの対戦の勝敗。

対戦成績		N	F	C	S	Y	D
1	N	0-0	1-0	0-0	1-0	0-0	0-0
1	F	0-0	0-0	1-0	0-0	1-0	0-0
3	C	0-1	0-0	0-0	0-0	1-0	0-0
3	S	0-0	0-1	0-0	0-0	1-0	0-0
5	Y	0-1	0-0	0-0	0-1	0-0	0-0
5	D	0-0	0-1	0-0	0-0	0-0	0-0

チーム成績

チーム全体の打撃と守備
の成績。

チーム成績		打	守	打率	防率	本塁打
1	N	9	4	.333	2.00	3
1	F	10	6	.289	3.00	2
3	C	10	3	.329	1.59	2
3	S	11	9	.299	4.50	2
5	Y	7	14	.232	7.00	4
5	D	3	14	.115	7.00	0

リーグ戦の設定

リーグ開始時の設定を
示します。

設定項目	チーム	設定
6チーム	N	MAN
26回戦 (130試合)	F	COM
9イニング	C	COM
10日調休	S	COM
	Y	COM
	D	COM

こじんせいせき
■ 個人成績

「リーグ戦順位」の画面で、カーソルをチームに合わせ
 て **X** ボタンを押すと、そのチームの個人成績が出ます。
 画面は **+** ボタンで切り替えてみてください。もう一度 **X**
 ボタンを押すと、「リーグ戦順位」の画面に戻ります。

- **打撃成績** (先発野手)
- **打撃成績** (控え野手&投手)
- **投手成績**

個人成績	打	打率	本	点	塁
1. ビン	9	.667	1	1	4
2. コスモ	9	.111	0	0	0
3. フライム	9	.444	1	5	0
4. ハーフ	9	.556	1	1	1
5. 早押し	9	.111	0	2	0
6. フォード	8	.375	0	0	0
7. オアズ	8	.000	0	0	0
8. アワズ	7	.143	0	0	0
丸. ツバキレ	0	.000	0	0	0

打撃成績

あらそ
■ タイトル争い

「リーグ戦順位」の画面で
Y ボタンを押すと、タイト
 ル争いの様子が表示されま
 す。画面は **+** ボタンで切り
 替えてみてください。もう一度 **Y** ボタンを押すと、「リー
 グ戦順位」の画面に戻ります。

- **打撃10傑**..... 現在の上位10人の打撃成績。
- **投手10傑**..... 現在の上位10人の投手成績。
- **個人タイトルレース**... 各部門の1位選手が表示されます。

首位打撃	N	ビン	.667
本塁打王	F	シュウ	2本
打点王	N	フライム	5打点
盗塁王	N	ビン	4盗塁
防御率1位	N	丸野ウ	1.13
最多勝利	F	白井摩	2勝
最優秀投手	N	ドラゴン	1勝
最多三振	N	マツ	7回

個人タイトルレース

3 試合の始め方

試合を始めるときは、「リーグ戦順位」の画面で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。キャンセルは**B** ボタンです。また「E

EXIT」を選び、**A** ボタンで、メニュー画面に戻ります。

対戦する2チームを選ぶと、通常つうじょうの試合しあいの先発投手せんぱつとうしゅを選ぶ画面からスタートします。なお、コンピュータ同士どうしの試合では、すぐにスコアボード画面になり、試合は省略りやくされます。

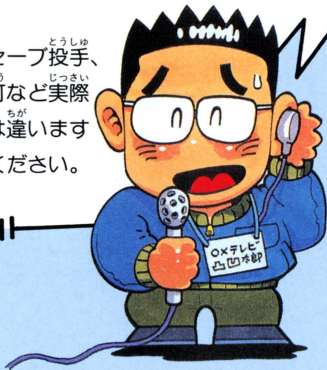
リーグ戦順位		試	勝	敗	勝率	差
1	N 対	0	0	0	.000	--
1	COM	0	0	0	.000	--
1	COM	0	0	0	.000	--
1	COM	0	0	0	.000	--
1	COM	0	0	0	.000	--
1	F COM	0	0	0	.000	--

● 注意!

- ※ リーグ戦では、基本画面や成績表に表示される選手成績は、これまでの試合での成績を示しており、選手の能力が変化しているわけではありません。
- ※ リーグ戦を新たに始めたときは、全成績はすべて0に戻されます。
- ※ 他のモードをプレイしても、リーグ戦の成績には影響しません。

■リーグ戦^{せん}のルール

- 一. 設定^{せつてい}した試合数^{しあいすう}で、勝率^{しょうりつ}が最も^{もつと}高い^{たか}チーム^{ちいむ}が優勝^{ゆうしょう}となります。
- 二. 勝率^{しょうりつ}が同じ^{おな}ときはプレイオフ^{ゆうしょう}で優勝^{けつ}を決定^{けつてい}します。同率^{どうりつ}首位^{しゆい}が3チーム^い以上の^{じゆう}ときは、その中^{なか}から2チーム^{えら}を選んでプレイオフ^{おこな}を行います。なお、プレイオフ^{せいせき}の成績^{こじんせいせき}は個人^{せいせき}成績^{かさん}、チーム^{せいせき}成績^{かさん}には加算^{かさん}されません。
- 三. 先発^{せんぱつ}した投手^{とうしゆ}は、次^{つぎ}の試合^{しあい}には登板^{とうばん}できません。
- 四. 勝利^{しょうり}投手^{とうしゆ}、セーブ^{とうしゆ}投手^{とうしゆ}、マジック^{てんとう}点灯^{じつさい}など実際の^{じつじ}ルール^{りう}とは違^{ちが}いますので^{りようしゆう}ご了承ください。





チームエディット

作る、育てる、オーナー気分で自分だけのチームを！ FA宣言だってあるぞ！

●自分だけのオリジナルチームを作り、試合をしながら育てていくモードです。

エディットできるのは「アッシーズ」「カットバス」「ウケローズ」の3チームで、セーブも3チーム分できます。また、作ったチームはいずれのモードでもプレイすることができます。

1 チームを選ぶ



下でチームを選び、左右でユニフォームの色を決めてください。Aボタンで次の画面に移ります。

メニュー画面で「TEAM EDIT」を選んだら、まず元になるチームを選びます。

＋ボタンの上

2 エディットメニュー画面 がめん

チームを決定すると、
エディットメニュー画面 がめん
になります。ここで新人 しんじん
選手を発掘したり、名前 なまえ
や打順を変えたりして、
自分だけのチームを作り



あげましょう。

メニューは **+** ボタンで選び、**A** ボタン えら
で決定してください。メニューの内容に ないよう
ついては、次のページから説明します。

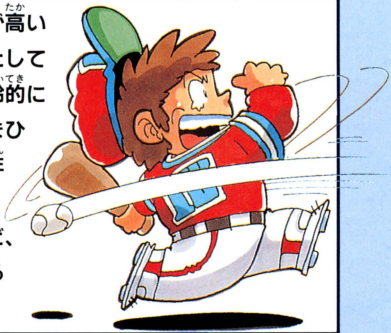


選手発掘

【せんしゅはっくつ】

全国にいる埋もれた逸材の中から、好きな選手を発掘してきてチームに入れることができます。

一般に、年齢が高い選手ほど即戦力として使えますが、年齢的にみて将来性はいまひとつです。逆に年齢の低い選手は能力が低いけれど、成長が期待できる選手です。



- ① まず **+** ボタンで日本地図から出身地域を選択し、**A** ボタンで決定してください。**B** ボタンを押すとエディットメニュー画面に戻ります。



せいちょうせんしゅ 成長選手

せいちょうせんしゅ のうりよく し
成長選手の能力が、試
あいまえ
合前とくらべてどれだけ
かわったかみることがで
きます。Bボタンでエデ
ィットメニュー画面に戻
ります。

【せいちょうせんしゅ】

	打撃力	長打力	走力	年齢
松井	245→266	4→4	32→39	25
松田	269→280	16→16	19→20	30
	防御力	球速	年齢	
松田	352→332	134→136		31

だじゅんへんこう 打順変更

チームのオーダーを入
れ替えることができます。
まず+ボタンでカーソル
を動かし、交代したい選
手を選んでAボタンを押
してください。次に交代
先の選手を選んで決定す
ると、双方の選手が入れ
替わります。

なお、野手は先発と

【だじゅんへんこう】

選手	打順	守備	投手
1. 松井	LF	長谷川	SS
2. 松田	2B	松田	RF
3. 松田	RF	松田	LF
4. 松田	1B	松田	1B
5. 松田	SS	松田	CF
6. 松田	3B		
7. 松田	CF	松田	P
8. 松田	C	松田	P

30歳	右投右打
打率.208	6本
14打点	走力18

選手の能力

カーソルを合わせた選手の現
在の能力が表示されます。

ひか かい か とうしゆ どうし
 \控えも入れ替えることができます。また、投手同士は
 い か とうしゆ やしゆ い か
 入れ替えられますが、投手と野手は入れ替えられません。
 エディットメニュー画面がめん もとに戻すときは**B**ボタンです。

せんしゆ めい へん こう
選手名変更

【せんしゆめいへんこう】

せんしゆ なまえ か
 選手の名前を変えるこ
 とができます。まず選手
 を**+**ボタンで選んで**A**ボ
 タンを押してください。
 にゅうりよく がめん で
 入力画面が出たら、**+**ボ
 タンで文字を選び、



にゅうりよく
Aボタンで入力、キャンセルは**B**ボタ
 ンです。また「SP」を選んで**A**ボ
 タンを押すと、1文字分のスペース
 があきます。最後に「END」を選
 んで**A**ボタンを押すと決定です。

また、5文字入力した
 ときは、自動的に決定
 されます。



チーム初期化

【ちーむしょきか】

現在のチームデータを消して、初期のデータに戻します。消すときは「YES」、やめるときは「NO」を \oplus ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。



なお、エディットチームが現在リーグ戦に参加しているときは、そのチームを初期化できないので注意してください。初期化したいときはリーグ戦でそのチームを除いた新しいリーグ戦を始めてください。

終了

【しゅうりょう】

エディットがすべて終わったら「終了」を選び、**A**ボタンを押すと自動的にセーブされ、メニュー画面に戻ります。



選手せんしゅの能力のうりょく

エディットチームは対コンピュータ戦たい コンピュータせんで試合しあいをす
ると成長せいちょうしていきます。

- ①打者だしやは先発せんぱつの1番ばんと4番ばんバッターせいちようのみ成長せいちょうします。
ヒットかすの数かずなど、試合しあいの成績せいせきで成長せいちょうしていきます。
②投手とうしゅはセーブあを上げると成長せいちょうします。

★FA宣言せんげん

成長せいちょうする選手せんしゅは次第しだいに年としをとっていき、32歳さいい こう以降いこう
になるとFA宣言せんげんをして、ゲームゲームから完全かんぜん
にいらなくなります。その場合ばあいは代わりかの選
手せんしゅを再び発掘ふたたびはくつして、チームいに入れてくださ
い。選手せんしゅは1番ばんと4番ばんに入はいらない限りかぎFA
宣言せんげんはしませんが、その選手せんしゅたちはもちろ
ん成長せいちょうしません。チームせんたい全体の戦力せんりょくや将来しょうらい
的な戦力せんりょくなどを考え、打順かの組み替えくをう
まく行おこなっていくことが、たいへん重要じゅうようです。
なおFA宣言せんげんをした選手せんしゅで優秀ゆうしゅうな成績せいせきを残
したときは野球やきゅう殿堂でんどうに入はいります。





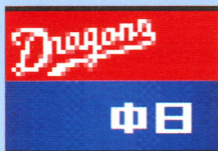
チームの紹介(1)

FA(フリーエージェント)やトレードで
今年は選手が激しく入れ替わったぞ!



ヤクルトスワローズ

リーグ最強の打線は今年も威力満点。古田のリードで投手陣をひっぱり、もちろん目標は連続日本一!



中日ドラゴンズ

頼りになるのは、何といっても山本昌と今中の両左腕ピッチャー。落合博がぬけた穴は痛い



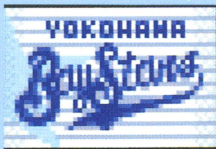
読売ジャイアンツ

落合の入団、松井や元木たち若手の成長で、先発オーダーもリフレッシュ。昨年の汚名返上で今年はやるぞ!



阪神タイガース

石嶺の加入でクリーンナップはさらに重量級に。投手陣さえ安定すれば、今年もトラフィーバーが見れそう。



横浜ベイスターズ

成長せいちょう著ちやくしい若手わかしゅ投手陣とうしゅじんだが、
今年ことしは大きおほく実みを結むすびそう。駒こま
田だの加入かにゆうも打線だせんのいい刺激しげきにな
っているぞ。



広島東洋カープ

かつてきの機動力きどうりよく野球やきゅうから、い
まや一発攻勢いっぱつこうせいをかけられるチー
ムに様変わり。あとはベテラン
投手陣とうしゅじんのふんばり次第しだいか？



ナムコスターズ

われらがナムコスターズにも
世代交代せだいこうたいの嵐あらし。プライムをはじ
め、期待きたいの新人しんじん目白めじろ押しだ。で
もピノとバックげんざいは健在けんざいだよ。



アッシーズ

駿足選手しゆんそくせんしゆがそろったアッシー
ズは、やっぱり機動力きどうりよく野球やきゅうがお
すすめ。ちなみに選手名せんしゆめいの共通きようつう
点てんが何かわかるかな？



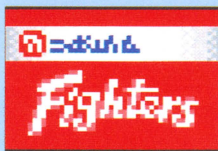
チームの紹介(2)

なまえ しょうかい とくちょう
名前のとおり、チームの特徴がはっきりしているオリジナルチームもおすすめ!



西武ライオンズ

あきやま ささき おおがた
秋山と佐々木の大型トレード
が今年の目玉。打線にどんな影
響がみられるか楽しみだ。投手
陣では村田の活躍にも期待。



日本ハムファイターズ

ながねん ふしん ふ と おお
長年の不振を吹き飛ばした大
沢親分率いる日ハム軍団。スカ
ツとした野球を繰り広げ、今年
こそ優勝だ。



オリックスブルーウェーブ

よくもわるくも打線の調子が
カギを握る。スタートダッシュ
をかけて、そのまま一気に突っ
走ろう!



近鉄バッファローズ

ブライアントを軸とする重量
級打線が看板。相手ピッチャー
を打ち崩せ。投手陣ではもちろ
ん野茂中心のローテーションで。



千葉ロッテマリーンズ

ベテラン平野が1番に入ったことで、打線につながりが出てきた。守備に攻撃に、大活躍が期待できそうだ。



福岡ダイエーホークス

今年最大の注目チームといったら、やっぱりホークス。秋山と松永の入団で、パリーグの台風の目間違いなしだ。



カットバス

守備がちよっぴり不安だけど、ホームランの快感に酔うならここしかない。選手名も一発ものでまとめてみました。



ウケローズ

守りに定評あるのがウケローズ。投手戦ならその真価を充分に発揮するはず。ただし打線は頼りないかも。











ひとめでわかる操作一覧表

このページを見なくても遊べるようになれば、キミも一人前のプレイヤーだ!

ここでは各操作を表にしてまとめてあります。初めて遊ぶ人や、操作を覚えていない人は、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 
	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 →  (送球する塁指定) + A ボタン

攻 撃	バッティング	 で位置・ A ボタンで打つ
	バント	 で位置・ X ボタンでバント
	しん進 るい塁	 (進塁する塁の指定) + B ボタン
	き帰 るい塁	 (帰塁する塁の指定) + A ボタン
守 備	ほ捕 きゆう球	 で野手を移動 (4人は塁カバー)
	ファインプレイ	ほきゆう捕球する瞬間  + A ボタン
	そう送 きゆう球	 (送球する塁の指定) + A ボタン
	るい塁タッチ	ほきゆうご捕球後に  (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