

namcot[®]



スーパーファミスタ4

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-AF4J-JPN

ファミスタ4[®]

1. ファミスタが^か変わる！……………2P
2. コントローラーの^{つか}使い方……………4P
3. ゲームの^{はじ}始め方……………6P
4. 1^{せんしょうぶ}戦勝負&3^{せんしょうぶ}戦勝負……………8P
5. 入^{にゅうだん}団テスト……………12P
6. リーグ^{せん}戦……………18P
7. オールスター……………22P
8. オプション……………24P
9. ファミスタ^{やまびききやく}野球規約……………25P
10. 画面^{がめんひょうじ}表示……………26P
11. 攻撃^{こうげきへん}編／バッティング……………28P
12. 攻撃^{こうげきへん}編／走壘^{そうるい}テクニック……………30P
13. 守備^{しゅびへん}編／ピッチング……………32P
14. 守備^{しゅびへん}編／フィールディング……………34P
15. チーム^{しゅうたい}の紹介……………38P
16. 球場^{きゅうじょう}の^{しゅうたい}紹介……………42P
17. ひとめでわかる^{そう}操作^{さい}一覧表^{いちらんひょう}……………44P

★でっかいモードが3D画面がめんになって

登場！ 投打とうだの対決たいけつにボールこまの高低こうていと

いう要素ようそが加わりくわ、ますますリアルに

なった。ローアングルだから迫力はくりきくもグ

ーンとアップ！

1. ファミリス

★選手数せんしゆすうは大幅おおはばアップの22人！ 新あた

しく採用さいようされた好調こうてう・普通ふつう・不調ふてうのパラ

メーターさんこうを参考りそうにして、理想りそうのスタメ

ンを組むことができる。選手起用せんしゆきようはま

すます重要じゆうようになるのだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9
READY!
★^{あこが}憧れのチームに入団し、^{にゆうだん}試合で大活

^{やく}躍しよう! ただし、それには^{きび}厳しい

^{にゆうだん}入団テストの^{し ねん}試練が……。自分だけの

^{せんしゆ}オリジナル選手を作り、^{し さい}試合で^{そだ}育てる

「^{にゆうだん}入団テスト」モードは^{ぜつたい}絶対のオススメ!

か タが変わる!

★^{あたら}ほかにも^{しゆこう}新しい趣向がいっぱい。全

^ぶ部で12もある^{きゆうりょう}球場は、その^{ち ほう}地方ならで

はの^{たの}ヤジが楽しいし、オールスター^{せん}戦

もめでたく^{ふっかつ}復活。……ファミスタ^{おそ}恐る

べし!

つかかた 2. コントローラーの使い方

せんしゆ そうさ ■ 選手の操作

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。各プレイの詳しい操作については、28～37ページを読んでください。

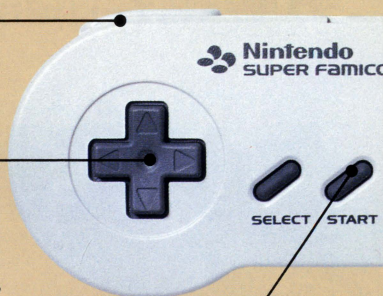
L ボタン

バットを持つ長さの
せんたく
選択。

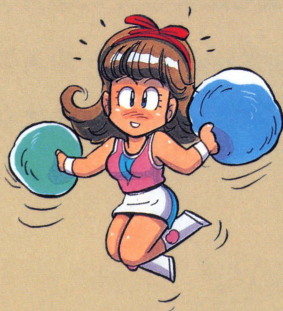
+ ボタン

せんしゆ いどう るい し
選手の移動。塁の指
てい
定。ピッチング時の
きゆうしゆ
球種・コースの選択。

バッティング時のス
こうてい せんたく
イングの高低の選択。



スタートボタン



Rボタン

バットを持つ長さの選択。

Xボタン

バント。

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。

Bボタン

進塁。塁タッチ。けんせいの時の画面切り替え。

■ その他の操作

+ボタン

メニュー、コマンド等の選択。スコアボード画面のスクロール。

Aボタン

メニュー、コマンド等の決定。ナムコットスポーツ新聞の画面切り替え。

Bボタン

メニュー、コマンド等のキャンセル。スコアボード画面の送り。

スタートボタン

ゲームのスタート。タイムの宣告。ナムコットスポーツ新聞での画面の送り。

3. 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。



1 戦勝負 好きなチームを選び、1試合だけ遊ぶモード。コンピュータとの対戦、またはプレイヤー同士の対戦ができます。

→8~11P



3 戦勝負 同一カードで3連戦を行うモードです。先に2勝すれば勝ちですが、どちらかが2勝0敗になっても3試合目を行います。コンピュータとの対戦、またはプレイヤー同士の対戦ができます。

→8~11P

入団テスト

にゆう だん

走塁や守備、バッティングなどの入団テストを受け、自分だけのオリジナル選手を作るモードです。

→12~17P



リーグ戦

せん

最高6人が参加できるリーグ戦のモードです。試合数なども自由に設定することができます。

→18~21P

オールスター

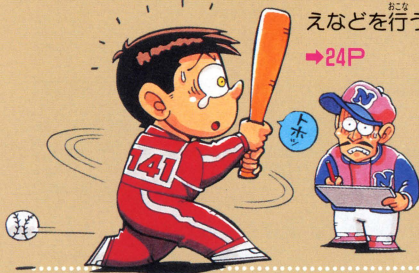
セ・パ12球団の代表選手によるオールスター戦で、1試合勝負です。セリーグ対パリーグ、または東軍対西軍を選ぶことができます。

→22~23P

オプション

試合の設定やゲームサウンドの切り替えなどを行うモードです。

→24P



4. 1戦勝負&3戦勝負(1)

●全14チームの中から好きな球団を選び、コンピュータ相手やプレイヤー同士で対戦するのが「1戦勝負」と「3戦勝負」モードです。

1 モードを選ぶ



プレイするモードを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。「1P vs COM」は対コンピュータ戦、「1P vs 2P」はプレイヤー同士の対戦です。

また「新入団選手一覧」では、「入団テスト」モードで作った選手を出場させるかどうか選択できます(17P参照)。

2 チームを選ぶ



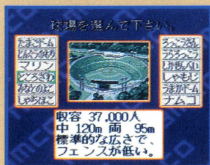
全14球団の中からチームを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

2チームを決定すると、先攻チームの側に「先攻」という表示

が出ます。このとき**+**ボタンの左右で先攻チームを切り替えることができます。また、**+**ボタンの上下でDH制(11ページ参照)の有無を切り替えることもできます。

Aボタンを押すと次の画面に移ります。

3 球場を選ぶ



✦ ボタンで球場を選び、**A** ボタンで決定してください。

球場は全部で12種類あり、42～43ページに紹介が載っています。

4 先発投手を選ぶ

✦ ボタンで先発する投手を選び、**A** ボタンで決定してください。✦ ボタンで選ぶと、画面の一番下にその選手の詳しいデータが表示されるので、それを参考にするとよいでしょう。

なお、「3戦勝負」では、先発投手は以降の試合には登板できません。また、「リーグ戦」では、次の試合に登板できなくなります。

選手名 / 投球フォーム / 防御率

先発投手を選んで下さい

桑田	右投	2.52
斎藤	右投	2.53
植原	右投	2.55
川口	左投	4.13
石井	右投	4.11
阿部	左投	5.00
権田	右投	2.41
石毛	右投	3.05

桑田 右投 2.52 スタミナ18

コンディション

☺ は好調投手で、能力以上のスタミナがあります。☹ は不調で、能力以下のスタミナになります。

4. 1戦勝負&3戦勝負(2)

5 先発オーダーを決める

先発オーダーを決めてください。打順の入れ替えだけでなく、先発と控えの選手を入れ替えることもできます。バッターの調子(3段階になっています)や能力、作戦などを考え、うまく選手を起用していきましょう。

選手の入替え方は次のとおりです。

まず入れ替えたい選手を**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。選手名が青色に、カーソルが赤色に変わったら、入れ替える先の選手を選んで**A**ボタン。これで双方の選手が入替わります。

入れ替えがすべて終わったら、「OK」を押すと決定です。

ポジション / 選手名 / 打率 / 本塁打数

打順を選んで下さい

7	緒方	232	1本	吉村	254	6本
6	川相	302	3本	岸川	227	10本
8	松井	294	20本	屋鋪	220	1本
3	落合	283	16本	岡崎	257	6本
9	広沢	280	26本	原	264	18本
5	山口	273	24本	大久保	263	11本
4	元木	260	4本			
2	村田真	242	10本			
1	桑田	308	1本			

岸川 外野手 右打 打率.227 10本

先発選手

控え選手

コンディション

☺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。☹は不調バッターで、能力ほどのバッティングは期待できません。

DH(指名打者)制について

打順を導んで下さい

8	宇野	385	13本	宇野	256	1本
4	渡辺	301	3本	平野	236	10本
9	藤井	248	21本	西田	272	4本
DH	高橋	248	14本	岡田	277	2本
3	三浦	237	11本	中島	251	9本
5	小川	303	6本			
7	田中	284	6本			
2	高橋	248	3本	三浦		
6	藤井	254	3本	小川		

高橋 打席 248 14本

DH制とは、攻撃時にピッチャーが打席に入らず、代わりに打撃専門の指名打者がバッティングを行うルールです。

▲DHと表示されているのが指名打者だ

実際のプロ野球では、DH制はパリーグにのみ採用されています。

このゲームでもパリーグのチームはDHの入った先発オーダーとな

っています。ただしDH制を使うかどうかは、

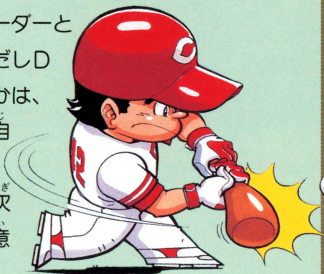
チームの決定時に自由に選ぶことができます。

その際は次のようなことに注意してください。

●DH制にしたとき、セリーグのDHは控え選手の一番上に表示されている選手になります。

●DH制にしないときは、パリーグのDHは控え選手にまわされます。

●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変更はできません。



5. 入団テスト(1)

●入団テストを受けて自分だけのオリジナル選手をつくり、好きなチームに入れることができます。入団テストはピッチングやバッティング、守備などのミニゲームになっており、コンピュータや他のプレイヤーとの対決形式で行われます。なお、オリジナル選手は最大9人まで登録することができます。

1 モードを選ぶ



メニュー画面で「入団テスト」を選ぶと、次の画面になります。モードを \oplus ボタンで選び、 A ボタンで決定してください。

1P vs COM

入団テストでコンピュータと対決します。総合ポイントで勝つと合格で、同点のときは2人とも不合格です。

1P vs 2P

プレイヤーが2人で入団テストを受けます。総合ポイントで勝った方が合格、同点では2人とも不合格です。

新入団選手一覧

入団した選手を見たり、出場させるかどうかを決めたりします。詳しくは17ページを見てください。

2 チームを選ぶ

入団テストを受けるチームを選んでください。+ボタンで選び、Aボタンで決定します。

3 名前を入力する



選手の名前を5文字以内で決めてください。文字は+ボタンで選び、Aボタンで入力、キャンセルはBボタンです。1文字分空けるときは「SP」を選んで

ください。

最後に「END」を選んでAボタンを押すか、スタートボタンを押すと決定です。5文字入力したときは、自動的に決定となります。

4 個人データを入力する



選手のデータを入力します。

+ボタンで各項目のデータを変更し、Aボタンで次の項目へ進みます。前の項目に戻したいときはBボタンを押してください。

「好きな数」のところでAボタンを押すと、次の画面へ進みます。

5. 入団テスト(2)

5 テストを受ける



テストは6種類で、合計ポイントが相手より多いと合格です。各テストは先に1P側、次にコンピュータ(2P)側が行います。ただし走塁テストだけは両

方向同時に行います。また、コンピュータのテストは省略され、記録だけが表示されます。

走塁テスト

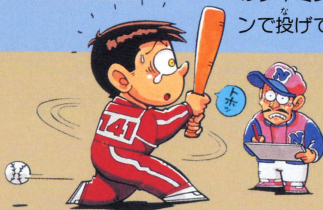


ダイヤモンド1周のタイムトライアルです。Aボタンを連打するほど速く走ります。スタート時にホームにいるのが1P側です。

遠投テスト



ボールを遠くまで投げるテスト。2回行い、良い方をとります。Aボタンの連打でパワーをため、角度メーターのタイミングをみて、Bボタンで投げてください。



だげき 打撃テスト



Ⓐ ボタンでスイングし、打球を的に当ててください。全部で10球ですが、すべて命中すると15球まで続けて打つことができます。

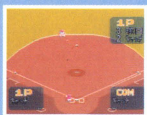
ひきより HRテスト(飛距離テスト)



Ⓐ ボタンでスイングし、打球をできるだけ遠くへ飛ばしましょう。3回打った合計が成績になります。

なお、ファールは0mです。また、空振りの場合はやり直しができます。

しゅび 守備テスト



ノックを受けて返球するテスト。✦ボタンで選手を動かし、捕球したらⒶボタン+✦ボタンの下でホームへ返球してください。全部で10球ですが、すべて返球できると15球まで延長できます。

とうきゅう 投球テスト



で延長できます。

コントロールのテストです。的に狙ってボールを投げてください。操作は通常のパitchングと同じです。全部で10球ですが、すべて命中すると15球ま

5. 入団テスト(3)

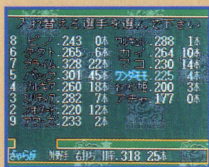
6 結果発表



テストが終わると結果発表。
 相手より成績が良いと合格で、
 ここでAボタンを押すと合格した選手の能力が表示されます。
 入団するなら「YES」、やめる

なら「NO」を+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

7 選手の入替え



選手を入団させると、選手の入替え画面が出ます。

替える選手を+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。
 もう一度Aボタンでメニュー画

面に戻ります。

● 選手を成長させよう！

入団した選手は、試合での成績によって成長していきます。リーグ戦では10戦目まで、3戦勝負では3戦を通して成長しますが、それぞれリーグ戦と3戦勝負が終わると、最初の能力に戻ります。

なお、入団した選手だけでなく、最初からチームにいる若手選手の中にも成長する者がいます。

しんにゅうだんせんしゅいちらん
■新入団選手一覧



モード^{せんたく}選択で「新入団選手一^{しんにゅうだんせんしゅいち}覧」を選^{えら}ぶと、入団した選手が^{にゅうだんせんしゅ}表示^{ひょうじ}されます。これらの選手は^{せんしゅ}すぐに試合^{しあい}で使^{つか}えますが、いつ^{はず}たんチームから外^いし、入れ替^かえ

まえ 通常^{つうじょう}の選手^{せんしゅ}で試合^{しあい}することもできます。

✦ ボタンで選手^{せんしゅ}を選^{えら}び、**A** ボタンを押^おすと、画面^{がめん}の下^{した}にコマンドが表示^{ひょうじ}されます。✦ ボタンで選^{えら}び、**A** ボタン^{けってい}で決定^{けつてい}してください。

出 場 停 止 出場中^{しゅつじょうちゅう}の選手^{せんしゅ}をチームから外^{はず}します。

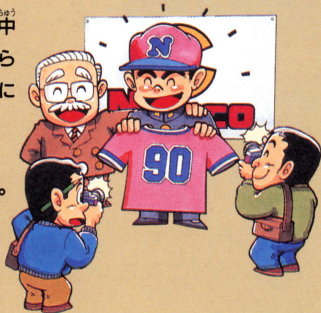
出 場 中 チームから外^{はず}れている選手^{せんしゅ}を再^{ふた}び出場^{しゅつじょう}させます。

消 去 その選手^{せんしゅ}のデータ^{しやうきよ}を消去^{しょうきよ}します。

何 も し な い コマンド^{ひょうじ}の表示^けを消去^{しょうきよ}します。

※ 入団^{にゅうだん}した選手^{せんしゅ}が出場中^{しゅつじょうちゅう}のときは、入れ替^いえられた選手^{せんしゅ}はオーダー^{おーだー}に入^{はい}りません。

※ リーグ戦^{れいぐせん}の途中^{とちゅう}では入れ替^いえできません。ただし1戦勝負^{せんしやうぶ}と3戦勝負^{せんしやうぶ}はリーグ戦^{れいぐせん}の途中^{とちゅう}でも入れ替^いえます。

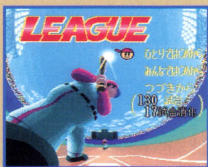


6. リーグ戦(1)

●2～6チームで行うリーグ戦モードで、1人でコンピュータを相手にすることもできるし、6人参加もOKです。また、試合数やイニング数なども自由に設定できます。

なお、試合結果は自動的にセーブされます。

1 スタート画面



メニュー画面で「リーグ戦」を選ぶとスタート画面が出ます。
+ボタンでメニューを選び、Aボタンで決定してください。

2 参加チームを選ぶ

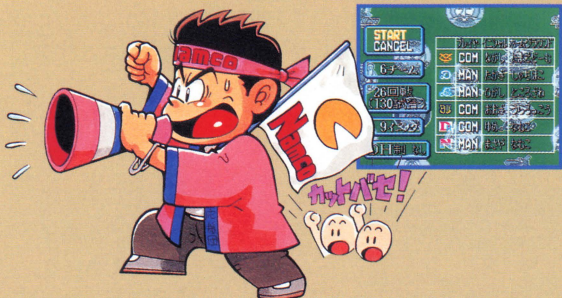


+ボタンで参加するチームを選び、Aボタンで決定してください。2～6チームまで選ぶことができます。ここでカーソルを選んだチームに合わせ、Aボ

タンを押すと、「参加=プレイヤーのチーム」「COM=コンピュータの受け持つチーム」を切り替えることができます。プレイヤーの人数に合わせて自由に設定してください。「END」を選んでAボタンを押すと、次の画面に進みます。

3 リーグ戦の形式を決める

✦ ボタンで項目を選び、**A** ボタンか**B** ボタンで変更してください。すべて決定したら「START」を選び、**A** ボタンでリーグ戦が始まります。「CANCEL」を選んだときは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、各1チームは130試合行います。

イニング数 1/3/5/7/9回から選びます。

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 最大3文字でイニシャルをつけます。

ホームグラウンド 本拠地の球場を選びます。試合では後攻チームの球場でプレイします。なお「ランダム」を選んだときは毎回球場が変わります。

6. リーグ戦(2)

4 試合の始め方

順位	チーム	勝	敗	勝率	得点	失点
1	アビス	4	4	0	1000	1.0
2	COH	4	3	1	750	1.0
3	COH	4	2	2	500	2.0
3	COH	4	2	2	500	2.0
5	COH	4	1	3	250	3.0
6	COH	4	0	4	000	4.0

リーグ戦がスタートすると「チーム勝敗表」画面になります。試合を始めるときは、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。

対戦する2チームを選んだ後は、「1 戦勝負」などと同様、先発投手を選ぶ画面へ進みます。

5 成績の表示

順位	チーム	勝	敗	勝率	得点	失点
1	アビス	4	4	0	1000	1.0
2	COH	4	3	1	750	1.0
3	COH	4	2	2	500	2.0
3	COH	4	2	2	500	2.0
5	COH	4	1	3	250	3.0
6	COH	4	0	4	000	4.0

コマンド

リーグ戦の進行中には、チーム成績や個人成績などを見ることができます。チーム勝敗表の右上にあるコマンドを**+**ボタンで

選び、**A** ボタンで決定してください。

コマンドの種類	設	リーグ戦の設定画面
	勝	チーム勝敗表
	対	対戦成績
	得	チーム成績
	チ	チーム別個人成績
	30	個人成績ベスト30
EXIT	メニュー画面に戻ります。	

● チーム別個人成績

✚ ボタンの上下でチームを選んでから、左右でコマンド「チ」を選び、A ボタンを押してください。チームの個人成績が表示されます。チーム勝敗表に戻すときはB ボタンです。

順位	選手名	打	打率	本	点	勝
1.	大谷 翔平	16	488	0	1	1
2.	菅野 智之	16	250	0	1	1
3.	大谷 遥斗	16	500	3	2	1
4.	大谷 将平	16	375	2	1	2
5.	大谷 将也	16	375	2	1	0
6.	大谷 将典	16	125	0	1	1
7.	大谷 将志	16	313	0	0	3
8.	大谷 将成	14	286	0	2	0
チーム合計		130	309	8	22	13

コマンド

※ 「打」は打撃成績、「投」は投手成績です。✚ ボタンの左右で選び、A ボタンで切り替えます。

※ 打撃成績は3画面分あります。✚ ボタンの上下で切り替えてください。

● 個人成績ベスト30

個人成績ベスト30の画面では次の成績を見ることができ、画面右上のコマンドを✚ ボタンの左右で選び、A ボタンで決定してください。なお、各成績は3画面分あるので、✚ ボタンの上下で切り替えて見てください。チーム勝敗表に戻すときはB ボタンです。

順位	選手名	打	打率	本	点	勝
1	大谷 翔平	16	500	3	7	1
2	大谷 遥斗	16	433	2	2	2
3	大谷 将平	16	412	1	2	2
4	大谷 将也	16	375	2	6	2
5	大谷 将典	16	375	2	2	0
6	大谷 将志	16	333	0	0	0
7	大谷 将成	14	333	0	0	0
8	大谷 将志	15	333	0	1	3
9	大谷 将志	15	333	0	0	0
10	大谷 将志	15	333	0	0	2

コマンド

打	打率
本	本塁打数
点	打点
盗	盗塁
投	投手成績へ切り替え



打	打撃成績へ切り替え
防	防御率
勝	勝利数
S	セーブ数
振	奪三振数

7. オールスター

●球界の代表選手が戦う夢の球宴がオールスターです。セリーグ対パリーグに加え、今回は東西戦も登場。ますますエキサイティングなゲームが期待できます。

1 モードを選ぶ



メニュー画面で「オールスター」を選んだら、続いてモードの決定です。「1P vs COM」は対コンピュータ戦、「1P vs 2P」はプレイヤー同士の対戦

です。「新入団選手一覧」では「入団テスト」モードで作った選手を出場させるかどうか選択できます（17P参照）。

2 チームを選ぶ



＋ボタンでチームを選び、Aボタンで決定してください。なお、組み合わせはセントラル対パシフィック、東軍対西軍に限られ、セントラル対西軍という

組み合わせはできません。

チームの決定後は「1戦勝負」などと同様、先攻やDH制の有無を決定してください。

3 球場を選ぶ

球場を＋ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

4 メンバーを選ぶ



各ポジションごとにファン投票の結果が発表されます。

1位に選ばれた選手が先発出場となり、2位以下の選手は順位が高いほど、控え選手に入りやすくなります。

すくなくなります。

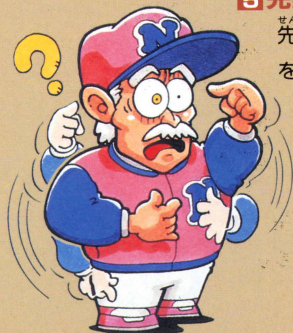
また、選手の順位は入れ替えることができます。

まず \oplus ボタンの上下でカーソルを動かして（選手名が青く表示されます）、選手を選んで \mathbf{A} ボタンで決定してください。次に交代させたい順位の選手を選び、 \mathbf{A} ボタンで決定すると、双方の選手が入れ替わります。

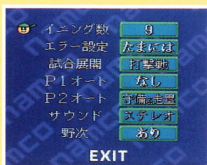
次のポジションの画面に進むときは、まず \mathbf{B} ボタンを押してください。カーソルがキャンセルされるので、そのとき \mathbf{A} ボタンを押すと次の画面に進みます。

5 先発オーダーを決める

先発投手、先発オーダーを決定すると試合開始です。やり方は「1戦勝負」と同様です。



8. オプション



●試合の設定などを行うのが「オプション」モードです。十字ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください。メニュー画面に戻

すときは「EXIT」を選んでAボタンです。

なお、設定は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：ときどきエラーします。

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た設定です。

打撃戦：激しい打ち合いをしたい人向き。

投手戦：緊迫したゲームがお好みの人へ。

P1オート 守備と走塁をコンピュータにまかせます。

P2オート 1プレイヤーと2プレイヤーを別々に設定でき、「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」または「モノラル」のどちらかに設定します。

野次 試合中の野次を「あり」か「なし」に設定します。

9. ファミスタ野球規約

総則

- 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. 3戦勝負で先発した投手は、以降の試合には登板できません。
- 四. 1戦勝負とオールスター戦は1試合勝負です。
- 五. 3戦勝負は3連戦を行い、どちらかが2勝0敗になっても3試合目を行います。
- 六. ゲームの球場は、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。

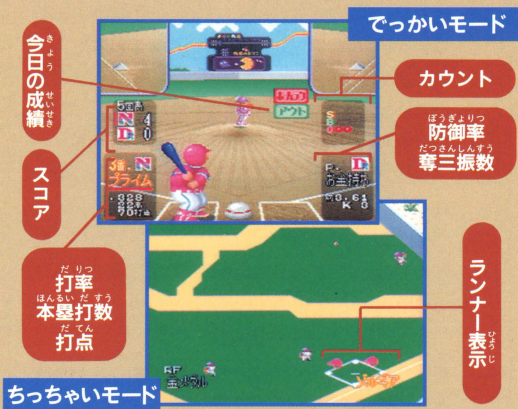
リーグ戦

- 一. 設定した試合数で、勝率が最も高いチームが優勝となります。
- 二. 勝率が同じときはプレイオフで優勝を決定します。同率首位が3チーム以上のときは、その中から2チームを選んでプレイオフを行います。なお、プレイオフの成績は、個人成績などには加算されません。
- 三. 先発した投手は、次の試合には登板できません。
- 四. 勝利投手、セーブ投手、マジック点灯など、実際のルールとは違いますのでご了承ください。

10. がめんひょうじ 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“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 戦勝負&3 戦勝負&オールスター

従来のファミスタどおり選手の能力を表します。ただし奪三振数だけは、試合中の成績がそのまま加算されます。

○リーグ戦

すべての成績は、試合の結果がそのまま表示されており、試合中もそれに応じて変化していきます。

■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、
 リーグ戦せんでは他球場たきゅうじょうの経過けい かも表
 示じされます。また、**+**ボタンを
 おお押しきゅうじょうすると、球場きゅうじょうの様子ようすをスクロー
 ル

ルさせてみるができます。

画面がめんを早送りはやおくさせたいときは**B**ボタンを押してくだ
 さい。なお、ゲームセットのときだけは**A**ボタンでナムコ
 ヲットスポーツ新聞しんぶん画面がめんに進すすみます。

■ナムコットスポーツ新聞 しんぶん

試合しあいが終わるとナムコットスポーツ新聞しんぶんに結果けつ かが表示ひょうじ
 されます。画面がめんは2面分めんぶんあるので、**A**ボタンで切り換え
 て見てください。

メニュー画面がめんに戻もどるとき（3戦勝負せんしょうぶとリーグ戦せんでは次
 の試合しあいへ進すすむとき）は、スタートボタンです。



11. こうげきへん 攻撃編 / バッティング

●^{ちよう}バッティングでは^{だりよく}長打力や^{あし}足の^{はや}速さなど、^{せんしゆ}選手の^{のうりよく}能力を^{たいせつ}いかに^{こんかい}することが^{こうてい}大切です。また、^よ今回から^{じゆうよう}ボールの^{せんしゆ}高低^{ちようし}があるので^{だんかい}コースの^{せんしゆ}読みも^き重要^{くば}です。さらに^{せんしゆ}選手の^き調子^{くば}は^{だんかい}3段階に^{せんしゆ}アップ。選手^き起用にも^{くば}気を配りましょう。



バッティング

L/R → + → ++ A

まず^もLボタンと^{なが}Rボタンで^{えら}バットを持つ^{なが}長さを選びます。^{みじか}Lボタンは^あ短く^{なが}持って^{うえ}ボールを^あ当てやすくし、^{なが}Rボタンは^{なが}長く^{うえ}持って^{うえ}長打^{うえ}を狙^{うえ}います。

つづいて^{つづ}+ボタンで^{つづ}バッティング^{つづ}ポジションを^き決め、^{つづ}Aボタンで^{つづ}スイング^{つづ}します。スイング^{つづ}するとき、^{つづ}+ボタンの^{つづ}上^{つづ}を押^{つづ}していると^{つづ}高め^{つづ}の^{つづ}球^{つづ}を^{つづ}ジ

^{つづ}ヤスト^{つづ}ミート^{つづ}できます。^{つづ}下に^{つづ}押^{つづ}しながら^{つづ}だと、^{つづ}落ち^{つづ}る^{つづ}球^{つづ}を^{つづ}打^{つづ}つことが^{つづ}できます。





バント



✦ボタンでバッティングポジションを決め、✕ボタンでバントします。

だげき ちょうし 打撃の調子

バットをクルクルまわしているのが好調選手。成績以上のシュアな打撃が期待できます。逆にヘルメットに汗をかいているのが不調選手。成績ほどの打撃が難しくなります。なお、7回の攻撃では選手全員が好調になります。



だい だ 代打

番	名前	打点	打席	打順
8	投手	243	0本	代打
6	捕手	265	6本	1
7	一塁手	328	22本	2
5	二塁手	301	45本	3
4	三塁手	260	18本	4
3	遊撃手	282	7本	5
2	内野手	220	12本	6
9	外野手	233	2本	7
1	リリーフ	190	0本	8

●**代打**：まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出します。続いて✦

ボタンでコマンドの「代打」を選び、Aボタンで決定。控え選手が表示されたら✦ボタンで選び、Aボタンで決定してください。元の画面に戻すときは「終了」を選んでAボタンです。

●**スイッチヒッター**：両打ち選手は打席を選べます。選手交代画面で「スイッチ」を選び、Aボタンを押してください。「終了」で戻ると、打席が変わっています。

12. こうげきへん 攻撃編 / そうるい 走塁テクニック

● 攻撃に幅をもたせるなら走塁テクニックを磨くのが一番です。基本をマスターしたら盗塁やタッチアップにもチャレンジしてみましょう。



しん 進 るい 塁



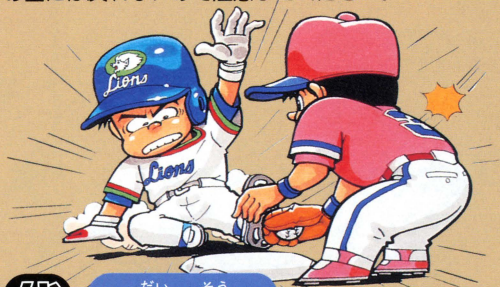
塁上のランナーを進めるときは、+ボタンで次の塁を指定し、Bボタンをおしてください。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーが走り出します。



き 帰
る い 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。



代

だい 走
代 走

まず攻撃側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出してください。続いて**+**ボタンでコマンドの

「1塁代走」「2塁代走」「3塁代走」のどれかを選び、**A**

ボタンで決定します。画面に控

え選手が表示されたら**+**ボタン

で選び、**A**ボタンで決定です。

元の画面に戻すときは「終了」

を選んで**A**ボタンです。

1塁代走を選んで下さい						
8	ピン	243	0本	カマ	288	1本
6	タケ	265	6本	カマ	264	10本
7	タケ	328	22本	カマ	230	14本
5	ハシ	301	45本	カマ	225	4本
4	ハシ	260	18本	わや	200	3本
3	ハシ	282	7本	アキ	177	0本
2	ハシ	220	12本			
9	ハシ	233	2本	アキ		
1	ハシ	190	0本			

わや 内野手交代 五月14

13. 守備編 / ピッチング



●コントローラーの操作で、ピッチャーはさまざまなボールを投げることができます。今回よりボールの高低も投げ分けることができるので、ピッチングの組み立てもいろいろ考えてみましょう。

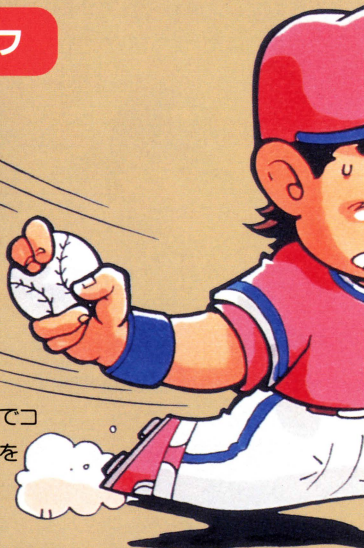
代

リリーフ

コマンドを選択して下さい			
8	リリーフ	243	0本
6	野手交代	265	6本
7	終了	328	22本
5	バント	301	45本
4	カマ	260	18本
3	バント	282	7本
2	バント	220	12本
9	バント	233	24本
1	リリーフ	190	0本

リリーフ 左上押し 概2.90 29/129 確

まず守備側のスタートボタンでタイムをかけ、選手交代画面を出してください。続いて \oplus ボタンでコマンドの「リリーフ」を選び、 A ボタンで決定します。画面に控え選手が表示されたら \oplus ボタンで選び、 A ボタンで決定です。元の画面に戻すときは、「終了」を選んで A ボタンです。



※高めのコースとフォークは、ホームベース上を通ってもボールになります。

1 ピッチャーの位置



まず \oplus 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 \oplus ボタンを上^{うえ}に押すとフォークかチェンジアップ、下^{した}に押すと速球^{そつきゅう}を投げます。

3 コース ボールを離すとき



ボールを離^{はな}すとき、 \oplus ボタンを右^{みぎ}か左^{ひだり}に入^いれると、インコースやアウトコースに投^なげ分^わけることができます。また、速球^{そつきゅう}を投^なげたとき^{かぎ}に限り、ボールを離^{はな}すとき^{うえ}に \oplus ボタンを上^{うえ}に押^おしていると、高^{たか}めのコースに投^なげることがあります。

4 変化球

ボールを投^なげてから



\oplus ボタンを右^{みぎ}か左^{ひだり}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。

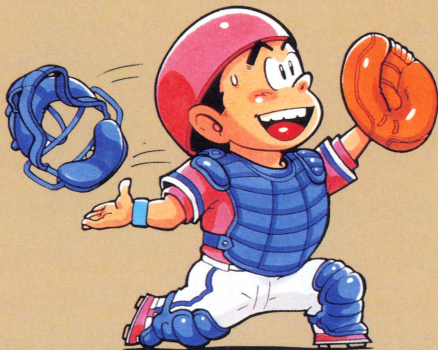
14. 守備編 / フィールディング(1)

●バッティング同様、守備にも選手1人ひとりの能力が設定されています。打撃成績ばかりでなく、守備も含めた選手の起用が理想的です。



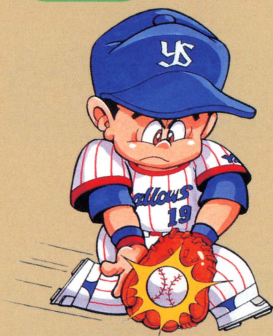
ほきゆう 捕球 + で野手をコントロール

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。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 $\oplus + A$



捕球ほきゅうのとき、飛とんできたボールに向むけて \oplus ボタンを入れながらAボタンを押すと、野手やしゅがファインプレイします。 \oplus ボタンを上うへに押せばジャンピングキャッチ、そのほかはスライディングキャッチになります。



送球そうきゅう



\oplus ボタンで塁るいを指しじし、Aボタンを押おすと送球そうきゅうします。

指しじしないときは、自動じどうてき的に1塁るいへ送球そうきゅうされます。

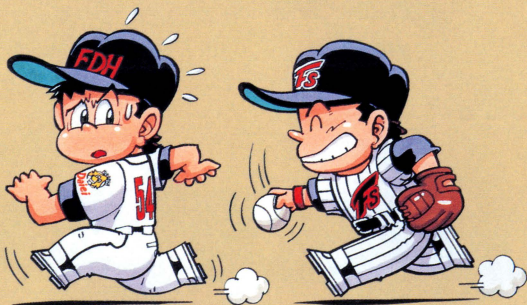
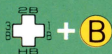


14. 守備編 / フィールドイング(2)

●けんせい^{きゆう}球^{るい}や塁^{まも}タッチは、守^{かた}りをいっそう固^{かた}いものに
します。ランナー^{るい}を塁^{るい}間^{かん}にはさんだ^{かんたん}ときなど、送球^{そうきゅう}と組^く
み^あ合わせてつかい、簡^{かん}単^{たん}にアウト^あにできる^いようになれば、
キミ^{いちにん}も一人^{まえ}前^{まえ}です。



るい
塁^{るい}タッチ



ボール^とを捕^とってから^{るい}＋ボタン^{しじ}で塁^{るい}を指^し示^じし、^Bボタン^{るい}
を^お押^ししてください。ボール^もを持^もった選^{せん}手^{しゆ}がその塁^{るい}に向^むか
ってダッシュ^{るい}します。塁^{るい}指^し示^じのないときは、自^じ動^{どう}的^{てき}に1
塁^{るい}へ向^むかいます。

なお、走^{はし}っている途^と中^{ちゆう}でも、再^{ふた}び塁^{るい}タッ^ちの操^{そう}作^さをす
れば、自^じ由^{ゆう}に向^むき^かを変^かえる^かことがで^かきます。



けんせい球 ^{きゅう} **B** → **+** **A**

ピッチャーがけんせい球^{きゅう}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^かえます。画面^{がめん}が切り替^かわったら、すかさず**+**ボタンで塁^{るい}を指示^{しじ}し、**A**ボタンを押^おしてください。



やしゅこうたい 野手交代

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、選手交代画面^{せんしゅこうたいがめん}を出^だしてください。続^{つづ}いて**+**ボタンでコマンドの「野手交代^{やしゅこうたい}」を選^{えら}び、**A**ボタンで決定^{けつてい}します。

選手番号	名前	打率	本塁打	打点	盗塁	犠牲打	守備率
8	野村	243	0本	288	1本		
6	野村	265	6本	264	10本		
7	野村	328	22本	230	14本		
5	野村	301	45本	225	4本		
4	野村	260	18本	200	3本		
3	野村	282	7本	177	0本		
2	野村	220	12本				
9	野村	233	2本				
1	野村	190	0本				

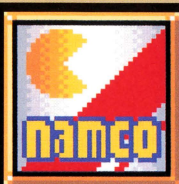
画面^{がめん}に控^{ひか}え選手^{せんしゅ}が表示^{ひょうじ}されたら、交代^{こうたい}させる選手^{せんしゅ}→起^き用^{よう}する選手^{せんしゅ}の順^{じゆん}で決定^{けつてい}してください。選^{せん}択^{たく}は**+**ボタン、決^{けつ}定^{てい}は**A**ボタンです。元^{もと}の画面^{がめん}に戻^{もど}すときは「終了^{しゅうりよう}」を選^{えら}んで**A**ボタンを押^おしてください。

★ポジションは大きく外野手・内野手・捕手の3つに分かれています。他のポジションを守った場合、守備能力^{しゅびのうりよく}がかなりダウンするので注意^{ちゆうい}しましょう。ただし、なかには内^{ない}野^{がい}の両^{りょう}方^{ほう}ができる選手^{せんしゅ}もいます。

15. チームの紹介(1)

しょうかい

●チームはセ・パ両リーグの12球団+オリジナルのナムコスターズとドリームの2球団で、計14球団。ドラフトやトレード、FAと今年もいろいろと変化があったようですが、キミのお気に入りのチームはいかがですか？



■ナムコスターズ

何はなくともナムコスターズ。ゲームの世界から日本のプロ野球界に真っ向勝負を挑む、頼もしい仲間たちだ。すでに超ベテランの域に入るパックや新人のミリティアなど、人気だったら負けないぞ！



■読売ジャイアンツ

桑田、斎藤、三本柱に加え、橋本、石毛とつなぐ投手リレーは、いわゆる勝利の方程式。豪華投手陣で今年も日本一をめざす！ゴジラ松井のさらなる成長にも期待しよう。



■中日ドラゴンズ

巨人のブッチギリかと思われた昨年のペナントレース。これに待ったをかけたのがドラゴンズだ。強竜軍団をひっぱり出すのは、いまやセ・リーグの4番に成長した大豊、そして山本昌と今中の両左エースだ！



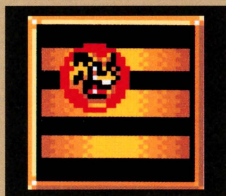
■^{ひろしま}広島カーブ

打線は強力に成長したが、投手陣の衰えが悩みの種だったカーブ。そこへ大きく飛び出したのが紀藤だ。最少失点でリリーフエース大野へつなぎ、あとは打線の援護を待とう！



■ヤクルトスワローズ

故障者続出で不本意なシーズンに終わったスワローズだが、今年は優勝奪回に気合十分。故障さえなければ、10勝クラスのピッチャーが多いだけに一気に浮上するはずだ。あとは打線の復活がカギ！



■^{はんしん}阪神タイガース

若手がいまひとつ伸び悩んだタイガースは、残念ながら昨年の順位もいまひとつ。しかし、そんな苦しいチーム事情にあって、大活躍を見せてくれたのが新人の藪。今年は一気に飛躍するぞ！



■^{よこはま}横浜ベイスターズ

ブラッグスが軸になる打線は、波に乗れば破壊力ばつぐん。投手でも斎藤隆という新エースが育ち、主力メンバーは他チームに比べても決して見劣りしない。あとは選手層を整えることが課題か？

15. チームの紹介(2)

しょうかい



■ドリームス

景気のいい選手名がズラリ並んだドリームス。これ以上はないっていうくらいの夢のチームの誕生だ。試合のときは、「合格!」とか「もてもて!」とか絶叫しながら遊ぼう。もちろん実力もバッチリ。



■西武ライオンズ

大激戦となった昨年のパリーグを制したのは、やっぱり王者の底力を見せたライオンズ。石毛と工藤の移籍で不安もあるが、逆に若手の飛躍のチャンスでもある。新たな王者の伝説を作りだそう!



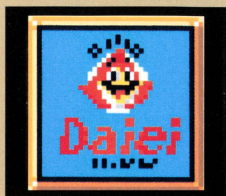
■オリックスブルーウェーブ

優勝の行方よりも、200本安打の行方が話題となった昨年の野球界。もはやイチロー抜きでは語れないブルーウェーブだが、今年も期待は大きい。昨年の悔しさをバネに優勝をめざす!



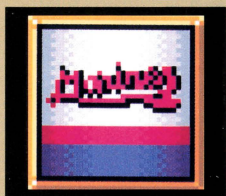
■近鉄バッファローズ

バッファローズのあの後半の快進撃を、いったい誰が予想できただろうか? その原動力となったのが、いわずとした“いてまえ打線”。フライアント、石井を中心とした打撃陣が相手投手をめった打ちだ!



■福岡ダイエーホークス

常にライオンズと優勝を争い続け、台風の目となったホークス。工藤と石毛の入団でチーム力はさらにアップし、その勢いはますます止まらない。閉店前なんていわず、開店と同時にガンガン打ちまくれ！



■千葉ロッテマリーンズ

低迷の続いたマリーンズだが、今年は広岡ゼネラルマネージャーや外国人監督の誕生で話題満載。もちろん話題ばかりでなく、内藤の移籍など、他チームからの戦力の補強にもぬかりはないぞ。



■日本ハムファイターズ

名将上田を監督に迎え、今年は巻き返しのファイターズ。昨年の打撃陣は、田中の活躍をのぞくとやや湿りがちだったが、本来の力はもっと上のはず。広瀬主将のもと、チーム一丸となってがんばれ！



16. 球場の紹介

たまきドーム



しゅうよう じん
 収容56,000人／
 なか りょう
 中122m／両100m
 にほんはつ やねつききゅう
 日本初の屋根つき球
 じょう かんきやく しゅう
 場。観客もたくさん収
 よう
 容できる。

とくろざわ



しゅうよう じん
 収容37,000人／
 なか りょう
 中120m／両95m
 ファミスタではこの
 ひろ ひょうじゆん
 広さが標準クラスなの
 だ。

じんべうのまら



しゅうよう じん
 収容48,000人／
 なか りょう
 中120m／両91m
 それほどお大きくない
 が、意外に外野はふか
 いぞ！

みなとのよい



しゅうよう じん
 収容30,000人／
 なか りょう
 中118m／両94m
 フェンスがたかく、思
 ったほどにはホームラ
 ンが出ない。

マン



しゅうよう じん
 収容30,000人／
 なか りょう
 中122m／両99m
 グラウンドのひろさは
 だい きゅう ほんかく
 大リーグ級の本格スタ
 ジアム。

しゃちほい



しゅうよう じん
 収容35,000人／
 なか りょう
 中119m／両91m
 両翼が短く、ホーム
 ランがでやすいのが特
 ちよう
 徴だ。

もみじさん



しゅうよう にん
 収容55,000人／
 なか りょう
 中120m／両96m
 ひろびろ がい や ねっ
 広々とした外野と熱
 きょうてき おお
 狂的なファンが多いこ
 とで有名。

しゃもじ



しゅうよう にん
 収容32,000人／
 なか りょう
 中115m／両91m
 どうしほ な せま きゅう
 投手泣かせの狭い球
 じょう しん おうえん
 場だが、市民の応援は
 あつ
 熱い！

らふりん



しゅうよう にん
 収容35,000人／
 なか りょう
 中122m／両99m
 おな だい
 マリンと同じく大リ
 きゅう ひろ ほこ
 ーグ級の広さを誇って
 いる。

うまかドーム



しゅうよう にん
 収容48,000人／
 なか りょう
 中122m／両100m
 ひろ たか
 広さ、フェンスの高
 さとも最大のスタジア
 ムだ。

しかせんべい



しゅうよう にん
 収容32,000人／
 なか りょう
 中120m／両92m
 がい や せま
 外野は狭いながらも
 じんこうしば
 人工芝だ。コントラス
 トがきれい。

ナ台












しゅうよう にん
 収容7,000人／
 なか りょう
 中120m／両92m
 くうちゅう う ふ し ぎ
 空中に浮かぶ不思議
 な球場。スタンドにも
 ちゆうもく
 注目！

17. ひとめでわかる操作一覧表

●このページでは、選手せんしゅのコントロールひょうを表にしてまとめてあります。初めて遊ぶ人はじ あそ ひとや、まだ操作そう さ なに慣れていない人ひとは、ぜひプレイするときの参考さんこうにしてください。

ピッチング	
ポジション	 でピッチャーの位置 <small>い ち</small> を移動 <small>い どう</small>
投球 <small>とうきゅう</small> とスピード	 + A ボタン
コース	ボールを離 <small>はな</small> すとき  (上 <small>う え</small> は速球 <small>そつきゅう</small> のみ)
左右 <small>さ ゆう</small> の变化 <small>へん か</small>	ボールが手 <small>て</small> を離 <small>はな</small> れてから 
けんせい球 <small>きゅう</small>	B ボタン →  (送球 <small>そうきゅう</small> する塁指定 <small>るい してい</small>) + A ボタン

こうげき		攻 撃
バッティング		Ⓕ/Ⓖでバットの長さ  で位置 →  (コースの高低) + A ボタン
バント		 で位置・ X ボタンでバント
しん進	るい壘	 (進壘する壘の指定) + B ボタン
き帰	るい壘	 (帰壘する壘の指定) + A ボタン

しゅび		守 備
ほ捕	きゆう球	 で野手を移動
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	 (送球する壘の指定) + A ボタン
るい壘	タッチ	ほきゆうご 捕球後に  (タッチする壘の指定) + 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

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、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