

namcot



# スーパーファミスタ

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-FA



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」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すと、より楽しく遊ぶことができます。

1	スーパーファミスタの幕開けだ！	2P
2	ゲームの始め方	4P
3	公式戦	6P
4	紅白戦	8P
5	オールスター戦	10P
6	ドラフト	12P
7	基本操作と画面表示	14P
8	攻撃編 バッティング／走塁テクニック	16P
9	守備編 ピッチング／フィールディング	20P
10	チームの紹介	26P
11	ひとめでわかる操作一覧表	30P
12	ファミスタ野球規約	32P
13	スコア表	33P
14	使用上の注意	45P

# スラム ファンタスタ



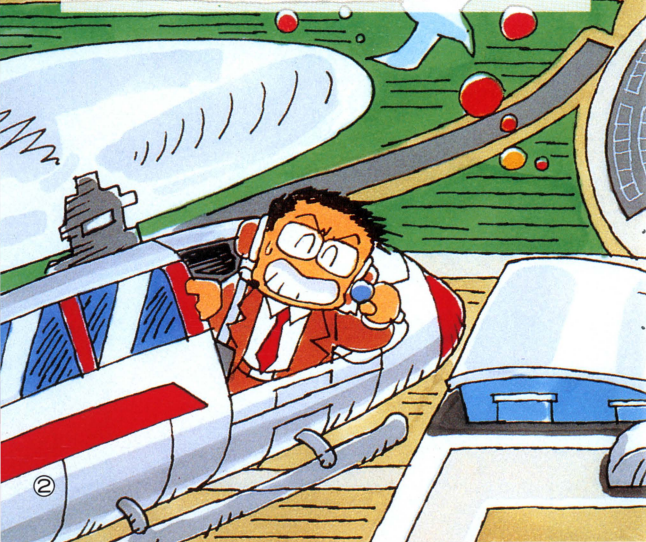
きゆうじょう ひび かんき こえ  
球場に響きわたる歓喜の声、  
あら でんせつ はじ  
新たなるV伝説の始まりだ!



# 1 スーパーファミスタの幕開けだ!

★<sup>ほうふ</sup>豊富なメニューでいろいろなカードが<sup>く</sup>組めるぞ!

お<sup>ま</sup>待たせしました。ついにスーパーファミスタの<sup>かいまく</sup>開幕です!  
<sup>ゆうしょう</sup>優勝めざして<sup>たたか</sup>戦う<sup>こうしきせん</sup>公式戦のほか、お祭り<sup>まつ</sup>ムードのオールスター<sup>せん</sup>戦や<sup>こうはくせん</sup>紅白戦が<sup>じゅんび</sup>準備され、もちろんそれぞれに<sup>たい</sup>対<sup>せん</sup>コンピュータ戦や<sup>たいせん</sup>プレイヤー対戦などもOK。<sup>ほうふ</sup>豊富なメニューで<sup>たの</sup>楽しむことができます。



## ★スペシャルチームも加わり全26チームで遊べる!

スーパーファミスタでは、セ・パ両リーグの球団と選手たちが実名で登場。ナムコスターズとアメリカンズも加わって14チームで戦います。しかもその上、超豪華スペシャルチームが12チーム新登場、全26チームでプレイできるのです。

## ★ドラフトで戦力アップだ!

セ・パ12チームでの公式戦なら、ドラフトを行って選手の補強もできます。チームの弱点を調べ、それをカバーできる選手を選びましょう。競合したときはもちろんくじびきで抽選、運命の一瞬です。



# ゲームの始め方

## 1 メニューを選ぶ

タイトル画面のときスタートボタンを押すとメニュー選択画面が出来ます。➡ボタンで選び、**A**ボタンで決めてください。

### 公式戦

普通の試合です。1P vs. COMは勝ち抜き戦、パスワードを使って継続プレイもできます。その他は1試合勝負。

### 紅白戦

1つのチームを2つに分けて戦うゲームで、1試合勝負です。

### オールスター戦

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ゲーム。1試合勝負です。

### ドラフト

ドラフトで2名の選手を獲得し、公式戦を行います。参加できるのはセ・パ両リーグの12チームのみです。



## 2 モードを選ぶ

続いてモード選択画面が出ます。➡ボタンで選び、**A**ボタンで決定です。



## 1PvsCOM

ひとりようたい せん ほか  
1人用の対コンピュータ戦。他の13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。

## 1Pvs2P

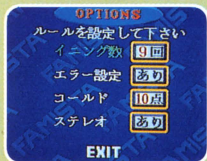
ふたりによう どうし たいせん  
2人用。プレイヤー同士が対戦するモ  
ードです。

## WATCH

どうし し あい かんせん  
コンピュータ同士の試合を観戦するモ  
ードです。

## OPTIONS

ゲーム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。一度オプシ  
ョンを設定しておけば、電源を  
切るまで持続します。



イニング数 すう かい せってい  
1・3・5・7・9回に設定できます。

エラー設定 せってい  
エラーの「あり」と「なし」を設定します。

コールド 点差 てん さ  
コールドゲームになる点差を、2・4・6  
・8・10点か「なし」のいずれかに設定し  
ます。

ステレオ あり (ステレオ)、なし (モノラル) のどち  
らかに設定できます。

EXIT イグジット せんたく が めん もど  
Aボタンでモード選択画面に戻ります。



## 公式戦

1 チームを選<sup>えら</sup>ぶ

チームは<sup>えら</sup>十字ボタンで選<sup>えら</sup>び、<sup>あ</sup>Aボタンで決<sup>けつてい</sup>定。スペシャルチ<sup>きゆうだん</sup>ームはセ・パ12球<sup>うら</sup>団の裏<sup>あ</sup>にあり、カーソルを合<sup>あ</sup>わせLかRボタン

で切<sup>き</sup>り替<sup>か</sup>えて選<sup>えら</sup>びます。なお実<sup>じつざい</sup>在<sup>うオッチ</sup>チームとス<sup>たいせん</sup>ペシャルは<sup>こうしきせん</sup>公式戦の1P vs. 2PとWATCHで<sup>のみ</sup>対戦<sup>たいせん</sup>できます。

2 勝<sup>か</sup>ち抜<sup>ぬ</sup>き戦<sup>せん</sup>——パ<sup>い</sup>スワ<sup>か</sup>ードの入<sup>い</sup>れ方<sup>かた</sup>

公式戦<sup>こうしきせん</sup>の1人<sup>ひとり</sup>用<sup>よう</sup>で勝<sup>か</sup>つと新<sup>しんぶん</sup>聞<sup>ぶん</sup>にパ<sup>の</sup>スワ<sup>の</sup>ードが載<sup>の</sup>り、そ<sup>れ</sup>を<sup>にゆうりよく</sup>入<sup>い</sup>力<sup>りよく</sup>すると続<sup>つづ</sup>きが遊<sup>あそ</sup>べます。「パ<sup>えら</sup>スワ<sup>えら</sup>ード」を選<sup>えら</sup>んで



<sup>あ</sup>Aボタンを押<sup>お</sup>したら、<sup>さ</sup>十字<sup>さ</sup>ボタン<sup>さ</sup>の左<sup>さ</sup>右<sup>さ</sup>で<sup>ゆう</sup>けた<sup>ゆう</sup>を、<sup>じゆうげ</sup>上<sup>じゆうげ</sup>下<sup>じゆうげ</sup>で<sup>すうじ</sup>数<sup>すうじ</sup>字<sup>か</sup>を<sup>か</sup>変<sup>か</sup>えて<sup>か</sup>く<sup>か</sup>だ<sup>か</sup>さい。<sup>にゆうりよくしゆうりよう</sup><sup>あ</sup>Aボタン<sup>あ</sup>で入<sup>い</sup>力<sup>りよく</sup>終<sup>しゆうりよう</sup>了<sup>りよく</sup>了<sup>りよく</sup>です。



## 2 球場を選ぶ

3つの球場の中から好きなものを $\blacklozenge$ ボタンで選び、 $\textcircled{A}$ ボタンで決定してください。



## 3 先発ピッチャーを決める

先発ピッチャーは $\blacklozenge$ ボタンで選び、 $\textcircled{A}$ ボタンで決定。投手は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です。また、先発した投手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。



## 4 打順を決める

先発オーダーの打順を入れ替えるときは、まず替えたい選手の打順を選び $\textcircled{A}$ ボタン。選手の文字の色が変わったら、入れたい打順のところへカーソルを合わせ、 $\textcircled{A}$ ボタンを押すと、双方の選手が入り替わります。終わったら“OK”に合わせ、 $\textcircled{A}$ ボタンで決定です。





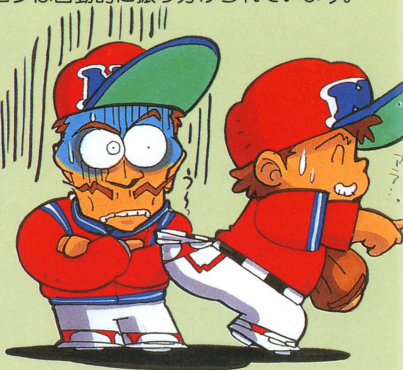
# 紅白戦



● 1チームを紅組と白組に分けて戦います。控え選手も総動員されるので、先発オーダーに投手が何人も入ったりして、なかなか大変そうです。

## ■ 紅白戦の特別ルール

- ① ピッチャーは全野手が1イニングずつ自動的に交代して（ピッチャー⇒キャッチャー⇒ファースト……ライトの順）受け持ちます。
- ② その他のポジションは自動的に振り分けられています。
- ③ 代打、リリーフなど選手の交代はありません。ただしスタートボタンでタイムをかけることはできます。タイムを解除するときはAボタンをおしてください。





## 1 メニュー、モード、チームを選ぶ

メニュー画面で紅白戦を選び、続いてモード、チームを決めてください。選択は $\blacktriangle$ ボタン、決定は $\bigcirc$ ボタンです。



## 2 紅組と白組の表示

1P側が紅組で先攻、2P側が白組で後攻になります。これはコンピュータが自動的に決めるので変更はできません。



## 3 メンバーの振り分け

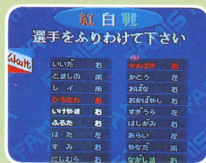


$\blacktriangle$ ボタンでカーソルを動かし、 $\bigcirc$ ボタンで

選手を決定してください。

先に1P側、次に相手側と、

交互に選んでいきます。



## 4 球場、先発ピッチャー、打順を決める

公式戦と同じように決めてください。なお、先発ピッチャーは表示されるだけで選ぶことはできません。



# オールスター戦

せん



●セ・リーグとパ・リーグの代表選手が一堂に会して戦うオールスター戦です。  
 球場挟しと繰り広げられるスタープレイヤーたちの夢の球宴。

キミもたっぷりと味わってみてください。

## 1 メニュー、モードを選ぶ

メニュー画面でオールスター戦を選び、続いてモードを決めてください。選択は $\blacklozenge$ ボタン、決定は $\text{A}$ ボタンで行います。

## 2 チームを選ぶ

チームは1P側の $\blacklozenge$ ボタンを左右に入れて選んでください。決定は $\text{A}$ ボタンです。





### 3 メンバーの発表

まず各ポジションごとの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。画面は

**A**ボタンで送ってください。

続いて監督すいせんの選手の発表があります。**A**ボタンを押

すごとに1人ずつ表示され、全員が表示され

終わったら、最後にもう一度**A**ボタン

を押してくだ

さい。なお、

選ばれる選手

は、毎回変

わります。

#### オールスターファン投票結果

##### 投手

にしむら 799200 票	1	のも 812900 票
ささねが 752800 票	2	むらた 633800 票
のむら 702400 票	3	ほしの 619000 票
のだ 603200 票	4	こみゆき 596100 票
かく 559700 票		

#### オールスター出場選手発表

にしむら S	投手	のも R
なむら D	捕手	みちくぼ L
おちあい D	一塁手	きよはら L
おがね T	二塁手	つじ L
おがぎ G	三塁手	つづなび R
たつなみ D	遊撃手	おちべ L
たしほろ D	右翼手	ゲストラフ L
ほとだ C	中野手	あきゆき L
よしむら G	左翼手	ささき H

#### オールスター監督すいせん

みゆきと G	投手	むらた H
のだ T	捕手	くどう L
さいとう G	一塁手	にしゆき R
おのの C	二塁手	いけだ H
みちか S	三塁手	むらの L
ライアル D	遊撃手	もとにし R
いけゆき D	右翼手	かきた H
ゆき T	中野手	トレーパー L
えどう C	左翼手	すずき R

### 4 球場、先発ピッチャー、

#### 打順を決める

公式戦と同じようにして決めていってください。



# ドラフト

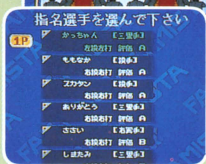
●ドラフトでチームの補強をしたあと、公式戦で遊ぶモードです。スカウトになったつもりで、チームの弱点をカバーできるような良い選手を獲得してください。なおドラフトは2巡行われます。

## 1 メニュー、モード、チームを選ぶ

メニューでドラフトを選び、モードで1P vs. COMか1P vs. 2Pを選びます。WATCHは選べません。また、自分のチームと対戦チームを、ドラフトの前に決めておきます。

## 2 選手の指名

ドラフトの第何巡が開始されるか表示され、続いて選手の指名となります。コンピュータが選抜した12名から指名する選手をポ



12 タンで選び、Aボタンで決めてください。



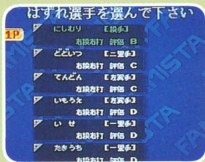
### 3 抽選

1人の選手を2チーム以上が指名すると抽選です。➡ボタンで封筒を選び、Aボタンで決定してください。他のチームが封筒を選び終わったら、もう一度Aボタンで結果発表です。



### 4 ハズレ選手の指名

抽選にはずれたときはもう一度指名ができます。➡ボタンで選び、Aボタンで決定してください。指名が終わると獲得選手が表示され、ここでAボタンを押すと2巡目が始まります。1巡目と同様に選手を獲得してください。



### 5 ドラフト終了

2巡目が終わるとドラフト終了。球場、先発ピッチャー、打順を決めて公式戦に入ります。なお、獲得した選手はそのポジションのレギュラー選手と、自動的に入れ替わります。

※ドラフトで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。また、ドラフトで同じポジションの選手を取ったときは、1巡目の選手が優先されます。(13)





# 基本操作と画面表示

● このゲームでは、<sup>な</sup>投げる・<sup>う</sup>打つ・<sup>と</sup>捕る・<sup>はし</sup>走るとい<sup>どう</sup>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、先攻がコントローラーⅠ、後攻がコントローラーⅡを使<sup>つか</sup>ってください。

**L/R ボタン** バットを持つ  
なが <sup>せんたく</sup> 長さの選択。

**X ボタン** バント。

**+** ボタン <sup>せんしゆ</sup> 選手の移動、<sup>いどう</sup> 塁の指定、<sup>るい</sup> <sup>してい</sup> 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。  
<sup>そうきゆう</sup> 送球、<sup>きるい</sup> 帰塁。

**スタートボタン** タイムの宣告。<sup>せんこく</sup>

**B ボタン** <sup>しんるい</sup> 進塁、<sup>るい</sup> 塁タッチ、けん  
せい時の画面切り替え。<sup>じ</sup> <sup>がめん</sup> <sup>き</sup> <sup>か</sup>

が めんひょう じ  
画面表示

でっかいモード

きょう せいせき  
今日の成績

カウント

スコア

な まえ  
バッターの名前  
だ りつ ほんるい だ すう  
打率・本塁打数

ピッチャーの名前  
ぼうぎよりつ  
防御率

ひょう じ  
ランナー表示

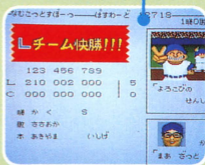
ちっちゃいモード

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。

■ なむこつとすぽ一つ

試合が終わると新聞でいろいろな結果が発表され、公式戦の1P vs. COMで勝ち続けていると、パスワードも表示されます。なお打者と投手の個人成績には表示されない選手もいます。

パスワード



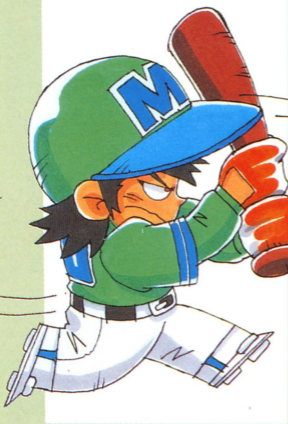


# 8 攻撃編/バッティング

● <sup>ちよう だりよく しゆんそく</sup>長打力や俊足など、<sup>せんしゆ も あじ</sup>選手の持ち味をいかすバッティングが大切です。<sup>たいせつ</sup>バットを持つ長さも選べるので、<sup>じようきよう</sup>状況に<sup>おう</sup>応じてバッティングを<sup>くふう</sup>工夫しましょう。

## ■ バッティング

L / R →  +  ボタン



まずLとRボタンでバットを持つ長さを選びます。Lボタンはバットを短く持つてボールを当てやすくし、Rボタンは長く持つて長打を狙います。続いて十字ボタンでバッティングポジションを決め、Aボタンを押すとスイングします。

## ■ ゼッコーチョー!

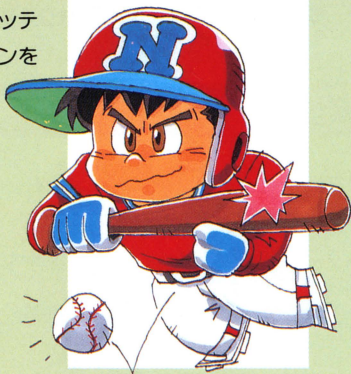
バットをクルクル<sup>まわ</sup>回しているのが<sup>ぜつこうちようせんしゆ</sup>絶好調選手。成績<sup>せいせき</sup>以

⑩ <sup>じよう</sup>上のシュアな打撃が期待できます。

## ■バント

⬇️ + ⓧ ボタン

⬇️ ボタンでバッテ  
ィングポジションを  
き  
決め、ⓧ ボタン  
お  
を押すとバント  
します。



## ■だいだ

スタートボタンでタ  
ィムをかけ、ベンチの  
がめん ひょうじ  
画面が表示されたら、

⬇️ ボタンで「だいだ」を  
えら  
選び ⓐ ボタンをお  
お  
を押してください。  
せんしゆ ひょうじ  
選手が表示されたら ⬇️ ボタンで  
えら  
けつてい  
選び、 ⓐ ボタンで決定します。





こうげきへん そうるい

# 攻撃編/走塁テクニック

● 攻撃に幅を持たせるなら足技をおろそかにしてはいけません。基本をマスターすれば、盗塁やタッチアップなど、多彩な攻めもできるようになります。

しんるい  
■ 進塁

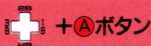
十字ボタン + Bボタン



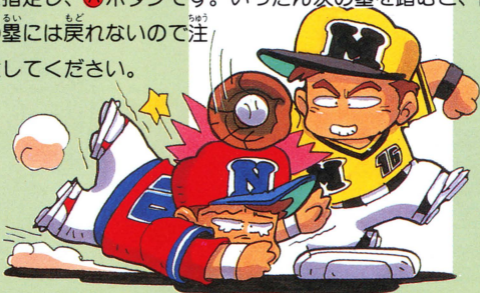
塁上のランナーを進めるときは、十字ボタンで次の塁を指定し、Bボタンを押してください。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーが走りだします。

⑱

## ■<sup>きるい</sup>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

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「だいそう」を選んで**A**ボタンを押します。まずどの塁のランナーを交代するか選び、次に代走を決めてください。選択は**+**ボタン、決定は**A**ボタンです。





# 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。

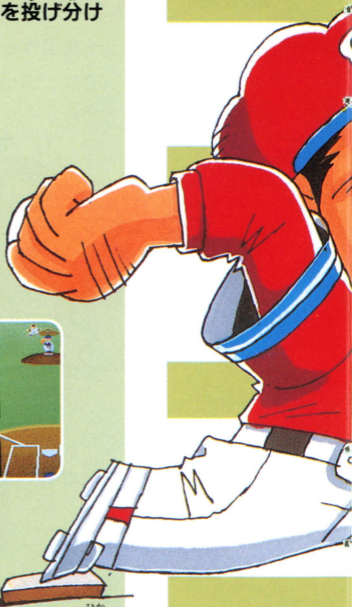
## ■ リリース

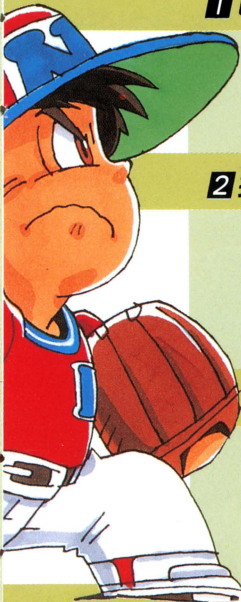


スタートボタンで  
タイムをかけ、ベン  
チの画面が出たら、

「リリース」を選んで **A** ボタン、控  
え投手が表示されたら **+** ボタンで選

②0 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 $\blacklozenge$ ボタンでピッチャーの位置を決めます。

## 2 投球とスピード



+  $\text{A}$  ボタン

$\text{A}$  ボタンでモーションに入ります。このとき $\blacklozenge$ ボタンの上でフォークかチェンジアップ、下で速球です。

## 3 コース

ボールを離すとき

ボールを離すときに $\blacklozenge$ ボタンを右か左に入れ、インコースやアウトコースを投げ分けます。

## 4 変化球

ボールを投げてから

ボールを投げてから $\blacklozenge$ 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。



## 守備編/フィールディング(1)

●選手1人ひとりに肩の強さや足の速さ、エラー率などが決まっています、試合のゆくえを左右することもしばしばです。でも一番大切なのはやっぱりキミの操作、しっかりマスターしてください。

ほ きゅう  
 ■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から、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

＋＋Aボタン

捕球ほきゅうのとき、飛とんできたボールに向むけて＋ボタンを入いれ、Aボタンを押おすと、野や手がファインプレイします。なお、投手とうしゅだけはファインプレイできません。



## ■送球そうきゅう

＋＋Aボタン

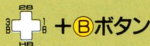
＋ボタンで塁るいを指示しじし、Aボタンで送球そうきゅう。指示しじしないときは自動的じどうてきに1塁るいへ送球そうきゅうします。



## 守備編/フィールディング(2)

- けんせい<sup>るい</sup>や塁<sup>まも</sup>タッチは守りをいっそう<sup>かた</sup>固いものにします。いざとなったら守備交代<sup>しゅびこうたい</sup>で鉄壁<sup>てつぺき</sup>の守りをととのえ、ゲームをものにしましょう。

### ■ 塁<sup>るい</sup>タッチ

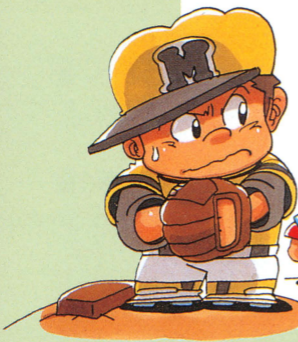


ボールを捕<sup>と</sup>ってから $\blacktriangleleft$ ボタンで塁<sup>るい</sup>を指示<sup>しじ</sup>し、 $\textcircled{B}$ ボタンを押すと、ボール<sup>お</sup>を持った選手<sup>せんしゅ</sup>がその塁<sup>るい</sup>に向かってダッシュ<sup>む</sup>します。塁<sup>るい</sup>指示<sup>しじ</sup>のないときは、自動<sup>じどう</sup>的に1塁<sup>るい</sup>へ向かいます。なお、走<sup>はし</sup>っている途中<sup>とちゅう</sup>でも、再<sup>ふた</sup>び塁<sup>るい</sup>タッチの操作<sup>そう</sup>をすれば、新<sup>あら</sup>たに指示<sup>しじ</sup>された塁<sup>るい</sup>へ方向<sup>ほうこう</sup>を変<sup>か</sup>えて走<sup>はし</sup>り出<sup>だ</sup>します。



## ■けんせい球きゆう

**B** →  + **A** ボタン



ピッチャーがけんせい球きゆうを投なげるときは、まず**B**ボタンで“ちっちゃいモード”に切きり替かえ、すかさず**+**ボタンで塁るいを指し示じし、**A**ボタンを押しおしてください。



## ■しゅび こうたい 守備交代

スタートボタンでタイムをかけ、ベンチがめんの画面がでたら「しゅびこうたい」を選び、**A**ボタンをお押しおします。まず交代するポジションえらを選び、次に交代する選手つぎ こうたい せんしゅを決きめてください。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)



## ■Cチーム/カーブ

<sup>たか</sup>高い<sup>とうしゆりよく</sup>投手力とそつのない<sup>や きゆう</sup>野球で、<sup>せつせん</sup>接戦をものにしていこう。



## ■Dチーム/ドラゴンズ

“おちあい”を軸にした<sup>じく</sup>強竜<sup>きやうりゆう</sup>打線<sup>だせん</sup>で一発<sup>いつぱつ</sup>攻勢<sup>こうせい</sup>をかけろ！



## ■Sチーム/スワローズ

<sup>だげきりよく</sup>打撃力、<sup>とうしゆりよく</sup>投手力、すべてにおいて<sup>の</sup>伸び<sup>ざか</sup>盛りのフレッシュチームだ。



## ■Gチーム/ジャイアンツ

やや打線の<sup>だせん</sup>パワーに<sup>だ</sup>かげり<sup>み</sup>が見られるが、<sup>とうしゆじん</sup>投手陣ならリーグNo.1！



## ■Wチーム/ホエールズ

<sup>ちやうだ</sup>長打の<sup>ふそく</sup>不足は<sup>あし</sup>足で<sup>はし</sup>カバー。走りまくって<sup>あいて</sup>相手をかきまわそう。



## ■Tチーム/タイガース

<sup>せんりよく</sup>戦力を見る限りでは、<sup>み</sup>苦戦<sup>かぎ</sup>は<sup>くせん</sup>必至<sup>ひつし</sup>。ドラフトが<sup>たよ</sup>頼りか？



## ■Amチーム/アメリカンズ

どこをとっても<sup>うみ</sup>クリーンナップ<sup>む</sup>。海の向こうのスーパーチームだ！



### ■Lチーム/ライオンズ

もんく じつりよく ほこ ぐんだん にんき  
文句なしの実力を誇るレオ軍団。人気も  
ねんぼう  
年俸もバツグン！



### ■Buチーム/バッファローズ

なんといいても“のも”が魅力。みりよく するど そつ  
きゅう  
球とフォークが武器だ。



### ■Bチーム/ブルーウェーブ

もともと力はあるだけに、打線がつか  
ちから だせん  
なれば一気にいける！  
いつき



### ■Fチーム/ファイターズ

パワー不足の打線がネック。チャンスは  
ぶそく だせん  
かくじつ  
確実にもものにすべし。



### ■Hチーム/ホークス

“ブーマー”の入団で打線に厚みが出た。  
にゆうだん だせん あつ で  
もんだい しゅび  
問題は守備か？



### ■Mチーム/マリナーズ

チーム名もユニフォームも変わって心機  
めい か しんき  
いってん ことし  
一転、今年はやるぞ！



### ■Nチーム/ナムコスターズ

キミの技術と気合いのすべてを出しきれ  
ぎじゆつ きあひ だ  
しょうき  
ば勝機はある……かな？



## チームの紹介(2)

●こちらで紹介するのはスペシャルチームの12球団。アメリカンズに匹敵する力をもった精鋭チームばかりがそろっています。



## ■Rチーム/レッズ

長距離砲がズラリ並んだ先発オーダーは  
迫力満点。下位打線など存在しない？



## ■Uチーム/ユニコーンズ

投打にわたり、おらのないチーム。惜し  
むらくは特大の大砲に欠けるところだろう。



## ■Pチーム/ペンギンズ

エースが操り出す豪速球で三振の山をき  
ずこう。打線もなかなか。



## ■Vチーム/ビクトリーズ

HN砲をゆうするクリーンナップは圧巻。  
V街道を突っ走れ！



## ■Oチーム/オーシャンズ

ややパワー不足の打線は投手のふんばり  
でカバー。先発投手は頼れる存在だ。



## ■Dyチーム/ダイナマイツ

スペシャルチーム中でも打撃力はトップ  
クラスだ。代打もうまく使おう！



### ■Iチーム/アイアンズ

ちようじゆうりようきゆう  
起重量級のバッターがめじろ押し。ホー  
こうせい  
ムラン攻勢でせまれ!



### ■Jチーム/ジャッカローズ

あし はや ちゆうきより おお とくちよう  
足の速い中距離バッターが多いのが特徴。  
そうしや よぼん  
走者をためて四番につないでいこう。



### ■Sbチーム/サブマリンス

いちげい ひい せんしゆ なら つか かた あやま  
一芸に秀でた選手が並ぶ。使い方さえ誤  
ゆうしようこう ほ  
らなければ優勝候補だ。



### ■Kチーム/キングス

だげき かん ちから  
打撃に関してはそれなりの力はあるが、  
まも ふあん  
守りにはやや不安あり。



### ■Eチーム/イーグルス

おうごん  
リーグNo. 1の黄金バッテリーがウリ。  
いがい しゆび ふあん  
ただしそれ以外の守備に不安がいっぱい。



### ■Aチーム/アストロズ

しゆんそくせんしゆ ちようきより せんばつ  
俊足選手と長距離バッターのからむ先発  
じようい みりよく だいだ  
上位はかなり魅力。代打もしふいぞ。



# ひとめでわかる操作一覧表

攻 撃 げき	バッティング	Ⓐ/Ⓑでバットのながさ Ⓚ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 び	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

ポジション

←+→ でピッチャーの位置を移動  
いち いどう

とうきゅう  
 投球とスピード

↑+↓ + Aボタン

コース

ボールを離すとき ←+→  
はな

さゆう へんか  
 左右の変化

ボールが手を離れてから ←+→  
て はな

きゅう  
 けんせい球

Bボタン →   
そうきゅう るい してい  
 (送球する塁指定) + Aボタン





# ファミスタ野球規約

- 一、 実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、 オプションで定めた点差を越えると、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1P vs. COMは他の13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。
- 四、 1P vs. 2PとWATCHは1試合勝負です。
- 五、 紅白戦およびオールスター戦は1試合勝負です。
- 六、 公式戦の1P vs. COMでは、先発した投手は次の試合には投げられません。
- 七、 ゲーム中のセ・パ12球団を除く球団・球場・選手等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予めご了承ください。



# NAMCOT



スーパーファミスタ

ひょう  
スコア表

●熱戦の数々をスコア表に記録しておくとい  
うのはいかがでしょう。友だちと総当たりの  
リーグ戦なんて工夫すれば、ホームラン王や  
最多勝投手なども競えるし。それに何より、  
あの感動と興奮が蘇ってくるじゃないですか。

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

\_\_\_\_\_ 球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

\_\_\_\_\_ 球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日:        月        日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

① 勝 \_\_\_\_\_ ② S \_\_\_\_\_

③ 敗 \_\_\_\_\_

④ 本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

\_\_\_\_\_ 球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

\_\_\_\_\_ 球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

① 勝 \_\_\_\_\_ ⑤ S \_\_\_\_\_

② 敗 \_\_\_\_\_

③ 本 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

① 勝 \_\_\_\_\_ ② S \_\_\_\_\_

③ 敗 \_\_\_\_\_

④ 本 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

☆ あなたの選ぶ MVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

球場 \_\_\_\_\_ 分

# ◀ スコア表 ▶

対戦日： 月 日

プレーヤー	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9		R

①勝 \_\_\_\_\_ ②S \_\_\_\_\_

③敗 \_\_\_\_\_

④本 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

☆あなたの選ぶMVP:

打	安	打率	本	振	四	盗	併	失

\_\_\_\_\_ 球場 \_\_\_\_\_ 分





## 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、約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。故障の原因になります。
- 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・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。

©1986 1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED