



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



キャッチ・ザ・ハート

TAITO®



SHVC-9H

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

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®

©TAITO CORP. 1994. MADE IN JAPAN

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ください。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ください。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ください。

使用上のご注意

- ご使用後の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ときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度の条件下での使用や、保管及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。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 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、接続しないでください。

ごあいさつ

この度は、タイトー・スーパーファミコン専用ソフト「スーパー究極ハリキリストジアム2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管して下さるようお願いいたします。



CONTENTS

ゲームのはじめかた	2
コントローラーの使い方	4
画面の見方	6
バトルモード	8
ペナントモード	12
オールスターモード	16
ピッチング	22
けんせい／送球	23
フィールディング	24
タイム／選手交代	25
バッティング	26
走塁	27
チーム紹介	28
スタジアム紹介	30
アドバイス	32

ゲームのはじめかた



でんげん^いを入れて、タイトル画面^{がめん}でSTARTボタンを押してください。



モードセレクト画面^{がめん}

1P側^{がわ}コントローラーの+ボタンで選^{えら}んでAボタン^{TYPE-A} (Bボタン^{TYPE-B})で決定^{けつてい}してください。

バトルモード

1試合^{しあい}、対戦^{たいせん}して遊ぶ^{あそ}モードです。MAN VS COM、MAN VS MANで遊^{あそ}べます。

8

ページ

ペナントモード

セ・リーグ、パ・リーグ、新^{しん}リーグの中^{なか}からひとつを選^{えら}んで1人^{ひとり}から6人^{にん}で遊^{あそ}べます。

12

ページ

オールスターモード

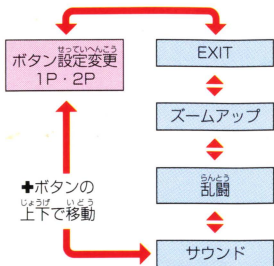
セ・パどちらかのリーグを選^{えら}びオールスター選手^{せんしゅ}で1試合^{しあい}あそべるモードです。

18

ページ

オプション

^{しょうげ こうもく いどう}
+ボタン上下で項目の移動、
^{さゆう せってい せんたく}
 左右で設定を選択します。



⁺ボタンの
^{しょうげ いどう}
 上下で移動

EXIT モードセレクトにもどります

ズームアップ あり/なし

“あり”を選^{えら}ぶとファインプレーやクロスプレーの^{とき}時にズームアップ^{がめん}画面になります。

^{らんとう}
乱闘 あり/なし

^{らんとう}乱闘“あり”を選^{えら}ぶと、強引^{ごういん}なプレーや過激^{かげき}なプレーが続くと選^{せんしゅ}手が乱闘^{らんとう}を起こします。乱闘^{らんとう}が起きてしまったら、プレーヤーはひたすらAボタンを連打^{れんだ}してください(ボタン設定TYPE-Bの^{とき}時は、Bボタンを連打^{れんだ})。うまくいくとピッチャーならスタミナUPし、バッターは、その試合のみ信^{しあい}頼^{しんらいど}度がUPします。場合^{ばあい}によっては選^{せんしゅ}手が退場^{たいじょう}させられることもあります。

サウンド ステレオ/モノラル

サウンドをステレオかモノラルのどちらか選^{えら}べます。

ボタン設定変更 1P・2P TYPE A/B

TYPE A → TYPE B (L・R・Xは同じです)

- A** → **B** コマンド決定等 ^{けつていどう}
- B** → **Y** コマンドキャンセル等 ^{とう}
- Y** → **A** バント

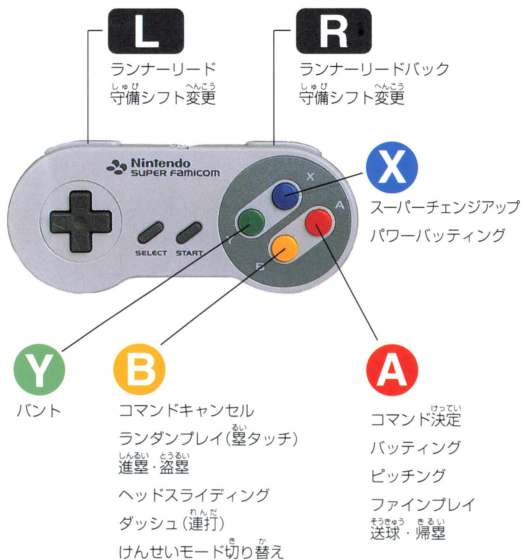


つかかた コントローラーの使い方

オプションのボタン^{せってい}設定でTYPE-A/Bを^{せんたく}選択できます。

✦ボタンとL・R・Xボタン、START/SELECTボタンは^か変わりません。

TYPE-A



＋ボタン

カーソルの移動

バッターボックス内の移動

ピッチャープレートの移動

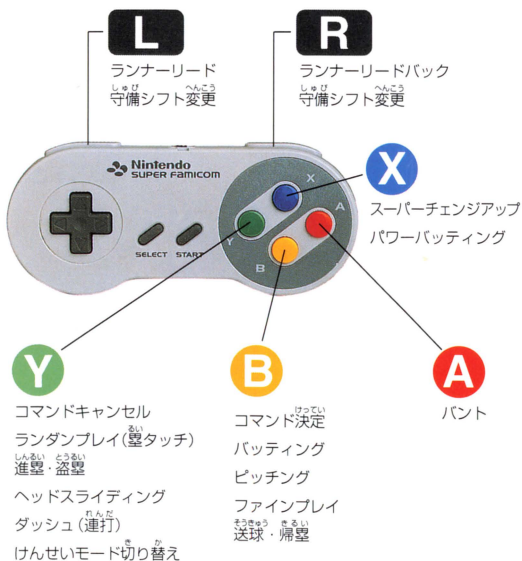
塁タッチ・走塁・送球の塁指定

STARTボタン タイム

SELECTボタン

スイッチヒッターのバッターボックス切り替え

TYPE-B



がめん みかた 画面の見方

がめん ノーマル画面

※左バッターの場合

ピッチャーステータス

ピッチャーの名前

防御率・奪三振数・コンディション

スコア



ランナー
ウィンドウ

ランナー
ウィンドウ

今日の成績

カウント

バッターステータス

打順・バッターの名前
打率・本塁打数・走力
守備位置・コンディション

ランナーウィンドウは、
ファーストかサードにラ
ンナーがいると表示され
ます。

がめん フィールド画面



ランナー表示

チェンジ



とくてんけいがか
得点経過とネクストバッター
が表示されます。

ゲームセット



試合結果

ボタンの左右で、試合結果と試合データが交互に見れます。

今日の結果										
0	0	0	2	0	2	0	1	1	6	
0	0	0	0	0	0	2	1	0	3	
勝	工藤	藤								
S	慶	胸								
負	西	村								
HR	アジェウ	1	マ							
	清	原	1	マ	2	マ				
	佐	マ	1	マ						
	広	沢	1	マ						

今日の成績									
打	空	本	塁	四	盗	併	失		
0	34	8	4	6	0	1	0	0	
0	36	9	1	6	3	0	1	0	
	チーム打率	.235							
	チーム防御率	3.00							
	チーム打率	.250							
	チーム防御率	6.00							

その試合で打ったホームランがリプレイされます。4本以上ホームランがでた場合には最後から4人目までのホームランが順にリプレイされます。

ランニングホームランはリプレイされません。

今日の結果										
0	2	0	0	2	0	0	0	2	6	
0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	
勝	山	本	昌	最優秀選手						
S	野	村	茂	優秀選手						
敗	野	村	茂							
HR	広	沢	克	1	マ	2	マ			
	オ	マ	リ	1	マ					
	ノ	ビ	ト	1	マ					
	新	庄	大	1	マ					

MVP
優秀選手

オールスターゲームの試合結果では、MVPと優秀選手が選ばれ表示されます。

バトルモード・その1

チームセレクト

対戦する2チームを決めます。+ボタンで選んでください。

MAN(人間先攻) VS COM(コンピュータ)

+ボタン左右でMAN(人間後攻)になります。



MAN(1P先攻) VS MAN(2P後攻)

対戦相手を決めたらチームフラッグを選びます。

COMと対戦するときには相手チームを選んでください(同じチームどうしの対戦も選べます)。



試合設定

バトルモードのルールを決めましょう。

DH あり/なし

指名打者制にすることができます。初期設定は、“なし”になっています。

イニング 3回 5回 9回

試合の終了回数を設定できます(同点の場合は、延長戦になります)。

コールド なし 5点 10点 15点

設定した点数以上の差がついて、そのイニングが終わるとゲームセットになります。“なし”を選ぶと何点差がつこうと最終イニングまで戦います。初期設定は、“なし”です。

エラー あり/なし

初期設定は、“なし”になっています。

EXIT

設定が終了したらここを選んで決定してください。次の画面に進みます。

球場セレクト

試合をする球場を決めましょう。+ボタンでカーソルを動かして決定してください。



スタジアムデータ



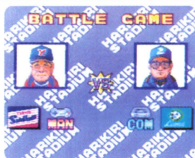
デー/ナイト セレクト

天然芝と人工芝でボールの弾み方が微妙に異なります。球場を決めたらデーゲームかナイトゲームかを選びましょう。デーゲームでは、ナイトゲームよりもピッチャーのスタミナ疲労度が大きく、オプションでエラー“あり”を選んでいると野手のエラーが起こりやすくなります(P.30にスタジアム紹介があります)。球場セレクトを終えると、対戦カードが表示されます。

バトルモード・その2

ここからは、各モード共通です。

対戦カード表示



オーダーセレクト

ピッチャーセレクト

先発ピッチャーを選びましょう。オーダー表の左上から5人が先発向き、つぎの2人が中継ぎ、右下の2人は抑え向きのピッチャーです。+ボタンでカーソルを合わせたピッチャーの個人成績が左上のチームフラッグの下に表示されます。先発が決まったらAボタン(TYPE-A)で決定してください(TYPE-Bの場合Bボタンで決定)。

選手のコンディションは、☆マークで表わされます。☆☆☆で最高状態です。

チームフラッグ

ER: 防御率

W: 勝ち数

L: 負け数

S: セーブ

先発向き

中継

中継

リリーフ

アルファベットの表示は、ピッチャーの投げ方です。

R(右投げ) / L(左投げ)

O(オーバースロー) / S(サイドスロー) / U(アンダースロー)

スターティングメンバーセレクト

先発メンバーを決めましょう。打順・守備位置を変更したい場合、**+**ボタンで選手名(守備位置)にカーソルを合わせAボタンを押して黄色にします。つぎに入れ替えたい選手名(守備位置)にカーソルを合わせてAボタンを押して決定します。

チームフラッグ

AV：打率

HR：ホームラン

RN：走力



守備位置

- 1・ピッチャー
 - 2・キャッチャー
 - 3・ファースト
 - 4・セカンド
 - 5・サード
 - 6・ショート
 - 7・レフト
 - 8・センター
 - 9・ライト
- DH・指名打者

打席

- R (右打ち)
L (左打ち)
S (スイッチヒッター)



守備適性

- I (内野手)
O (外野手)
F (フリー)
C (キャッチャー)

※オプションでエラー“あり”を選んだ場合、守備適性のあっていないポジションを守っている選手は、エラーを起こしやすくなります。

1P・2PすべてOKならEXITを選びAボタンでゲームスタートです(TYPE-Bの場合Bボタン)。

ペナントモード・その1

さいしょ はじ 最初から始める

ペナントレースの試合を設定し戦います。

リーグセレクト

セントラルリーグ、パシフィックリーグ、新リーグ(12チームから6チーム選ぶ)、以上の3リーグからどれかを選んでください。



MAN/COMセレクト

ペナントレースの参加チームをMAN(人間)かCOM(コンピュータ)のどちらが操作するか決めます。6チームすべてをCOM設定にはできません。5チームCOMに設定すると、のこり1チームは自動的にMANチームになります。

✦ボタン上下でチーム、左右でMAN/COMを選んでください。

ペナント設定

EXIT 次の画面になります。
DH あり/なし
イニング 3 5 9回
試合数 5 15 65 130
コールド なし 5 10 15点
エラー あり/なし
大記録を君の手で・・・ あり/なし



ペナント設定を終了すると、トレード・助っ人獲得画面になります。

ひとり たたか ばあい 1人でペナントレースを戦う場合

「大記録を君の手で」モード あり/なしを選べます。

あとわずかにせまったプロ野球選手の大記録をあなた自身の手で達成させてあげてください。見事達成することができると表彰されます。

1人の選手が重複して大記録を達成することはできません。

リアルタイム成長システム

あるバッターが、連続打席ヒットを打ったりピッチャーがバッターを連続して抑えるとその選手の☆が自動的に増えます。逆にノーヒットだったり連打をあびると減ってしまいます。選手が成長するとデモ画面が表示されます。

試合をする

途中で戦ったペナントレースのつづきから始められます。最初から始めるを選ぶと今までのデータがすべて失われます。

データをみる

ペナントレースの成績を表示します。+ボタンの上下でチーム成績を選んで決定ボタンで対戦結果→チーム打率等→対戦表が表示されます(一巡すると選択画面にもどります)。個人成績を選び決定ボタンで野手成績が表示され、画面右上の打・本・点・盗のカーソルを+ボタン左右で打(打率)、本(本塁打)、点(打点)、盗(盗塁)の各ベスト10が表示されます。決定ボタンを押すと投手成績になります。左上の防(防御率)、勝(勝利数)、S(セーブ数)、振(奪三振数)が+ボタンの左右で切り替わり表示されます。

The image shows a sequence of menu screens. The top screen is the main menu with 'EXIT', 'チーム成績' (Team Performance), and '個人成績' (Individual Performance). Below it are two detailed screens. The left one shows individual player stats for batting, and the right one shows pitcher stats. Red arrows indicate the navigation path from the main menu to the individual stats screens.

EXIT
チーム成績
個人成績

選手	試合	打数	安打	打率
山崎	2	2	0	1.000
山崎	2	1	1	.500
山崎	2	1	1	.500
山崎	2	1	1	.500
山崎	2	0	2	.000
山崎	2	0	2	.000

投手	打率	勝率	得失	奪三	セーブ
山崎	0.341	1.50	10	3	1
山崎	0.386	3.78	8	8	1
山崎	0.109	2.36	4	5	4
山崎	0.228	1.00	4	2	0
山崎	0.307	3.50	4	7	0
山崎	0.187	4.15	3	8	0

選手	打率	打数	安打
山崎	0.866	9	7
山崎	0.571	7	4
山崎	0.555	9	5
山崎	0.555	9	5
山崎	0.500	10	5
山崎	0.500	10	5
山崎	0.500	10	5
山崎	0.500	10	5
山崎	0.500	10	5
山崎	0.500	10	5

投手	防御率	勝利	敗戦	S	振
山崎	0.00	9	0	0	0
山崎	0.00	3	0	0	0
山崎	0.00	2	0	0	0
山崎	0.00	2	0	0	0
山崎	0.00	2	0	0	0
山崎	0.00	2	0	0	0
山崎	0.00	2	0	0	0
山崎	1.08	0	1	2	1
山崎	2.2	0	2	0	4
山崎	2.25	0	2	0	1

一巡すると選択画面に戻ります。

ペナントモード・その2

トレード・助っ人獲得 (MANを選んだチームのみ)

ペナントレース設定を終了するとトレード・助っ人画面になります。トレードと助っ人獲得を同時にはできません。どちらかを選んでください。ペナントレースの途中でのトレード、助っ人獲得はできません。複数のチームをMAN設定にした場合、獲得は、MAN/COMセレクト画面の上のほうにあるチームからおこないます。



トレード (選手名の前についているのがトレードポイントです)

トレード“する”を選ぶとトレード選択画面になります。どの選手を放出するか決めてください。トレードポイントが各選手名の前に表示されます。成績に応じて最高5ポイント、最小は1ポイント、2人までトレード可能です。

放出選手のトレードポイント(2人なら合計放出ポイント)が画面上に表示されます。つぎにトレード対象チームを選びます。12チームの中のMAN選択以外のチームから1チームだけ選べます。



トレードメンバーセレクト

同じトレードポイントであれば、トレード対象チームから投手、野手2人まで自由に選べます。ただし、複数チームがMAN設定になっている場合、トレードの結果、基本編成人数(投手9人、野手15人)のどちらかを変えた対象チームからは、それ以降トレードはできません。



すけ とかくとく 助っ人獲得

“助っ人獲得”を選ばると、ペナントモードでMANを選んだチームのみが助っ人を獲得できます(トレードとは併用できません)。画面にはそのチームのオーナーマネーが表示されますので、バッター／ピ



ッチャーどちらを補強するかを決めましょう。助っ人には名前、推定年棒(6000万〜3億円)、前評判(最高A〜D)の他に、投手の場合投げ方(R:右投げ、L:左投げ、



O:オーバースロー、S:サイドスロー、U:アンダースロー)、野手の場合打席(R:右、L:左、S:両)、守備適性(I:内野、O:外野、F:内・外野、C:捕手)、以上のデータが表示さ

れています。オーナーマネーの許す限りで助っ人補強してください。オーナーマネーが獲得したい選手の推定年棒に満たない場合、その選手の獲得はできません。

すけ とはっぴょう 助っ人発表

助っ人は、1人しか獲得できません。助っ人は、必ずしも前評判通りの動きをすることは限りません。ハズレ選手が大化けする場合は運次第です。

最後に選ぶチームがトレードまたは助っ人選択終了後、ペナント開幕画面になります(バトルモードその2を参照してください)。



オールスターモード・その1

セ・リーグVSパ・リーグの代表選手だいひょうせんしゆでMAN VS COM/ MAN VS MANのどちらかで1試合しあいたの楽しめます。

リーグセレクト

MAN VS COM (+ボタンさゆう左右でCOM VS MAN)、もしくはMAN (1P先攻せんこう) VS MAN (2P後攻こうこう) から、+ボタンでどちらかを選びAボタンけつていで決定、つぎにセリーグ・パリーグのどちらで戦うかたたかを+ボタンで選びAボタンで決めてください。オールスターモードは、同リーグ対戦どうたいせんはできません。



試合設定しあいせつてい

EXIT 設定後せつていごここを選び決定えら けつていしてください。つぎの画面がめんになります。

DH セリーグが後攻こうこうの時は“なし”、パリーグ後攻こうこうの時は“あり”の設定せつていです(変更へんこうできません)。

イニング 9回(変更へんこうできません)

コールド なし 5 10 15点てん

エラー あり/なし

オールスターファン投票

成績が優秀な選手を優先的に1.ピッチャーから9.ライト(DH、指名打者)までポジション順にAボタン(TYPE-Bの場合は、Bボタン)を押すたびにセ・パ同時に選び出してくれます。



Aボタン (TYPE-Bの場合は、Bボタン)を押すと監督推薦になります。

オールスターモード・その2

かんとくすいせん 監督推薦

オールスターファン投票で選ばれた選手のほかに投手8人野手7人(DH制の場合6人)あなたが自由に選べます。

ピッチャーセレクト

ファン投票で選ばれたピッチャー以外ののこり8人を選びます。+ボタンの左右でチームフラッグを変更し、選びたいピッチャーのチームを決めます。ピッチャーセレクト画面でカーソルがピッチャーの名前の位置にきますので+ボタン上下で選んだチームのピッチャーを呼び出してAボタンで決定して下さい(TYPE-Bの場合はBボタン)。この操作を繰り返して8人の監督推薦ピッチャーを選んでください。かならず8人を選んでください。



スターティングメンバーセレクト

ピッチャーセレクトと同じようにファン投票で選ばれた選手以外のメンバーを選びましょう。手順は、ピッチャーセレクトと同じです。チームフラッグを選び+ボタンで表示されたカーソルの選手を動かし、お自当ての選手を決定します。



球場セレクト

12球場の中からプレイする球場を+ボタンで選びAボタンで決定します。(TYPE-Bの場合は、Bボタンで決定)



オールスターモード・その3

ホームラン競争

MAN VS MANを選んだ場合のみオールスターゲームならではの醍醐味を味わうことができます。スキップを選ぶとホームラン競争の結果だけ見れます。

選手セレクト

ホームラン競争代表選手を3人づつ選びます(ピッチャーは、選べません)。スターティングメンバーセレクトで1P(先攻)から+ボタン上下で選びAボタンで決定します。この手順で3人のバッターを決めてください。選んだ順番が打順になります。2P(後攻)の代表選手を同じように選び決めてください。



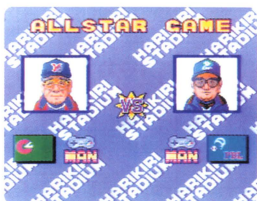
競争開始

両リーグ決定しましたらAボタンでホームラン競争のスタートです。先攻の1番バッターが10球打ちます。つぎに後攻のバッターが10球と順番に打っていきます。



試合開始

ホームラン競争が、終わったらいよいよオールスターゲームの開始です(バトルモードその2を参照してください)。



※オールスターモードでは、ピッチャーが9アウト以上は投げられません。9アウトを越えると自動的にタイムがかかり、ピッチャー交代になります。最後のピッチャーのみ試合終了まで投げぬきます。

ピッチング

ピッチャーマウンド

投げる位置を+ボタン左右で決める。



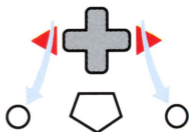
ピッチング

+ボタンで球種を選びAボタンでボールを投げます。球筋は、投球後+ボタンの左右で変化します。

フォークボール

シュート  カーブ
速球

※右ピッチャーの場合



スーパーチェンジアップ

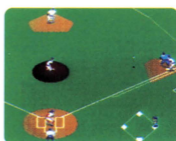
Xボタンを押すとスーパーチェンジアップを投げます(球筋は変えられません)。



けんせい / 送球

けんせい

あいて相手チームのランナーが塁にいるときにBボタン (TYPE-Bの場合Yボタン) でフィールド画面に切り替えて+ボタンで塁を指定してAボタンをおすと、けんせい球を投げます。



送球

+ボタンで塁を指定してAボタンをおすと指定された塁にボールを投げます。

+ボタンで塁を指定しないとファーストに送球します。



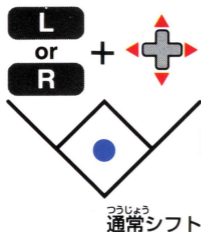
ランダンプレー (塁タッチ)

野手が、ボールを持っているときに+ボタンで塁を指定してBボタン (TYPE-Bの場合Yボタン) をおすと指定された塁に向かって野手が走っていきます。



フィールディング

しゅび 守備シフト



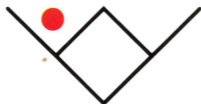
LかRを押しながら+ボタンで守備シフトを変更できます。変更した守備シフトを通常シフトに戻す時にはLボタンとRボタンを一緒に押します。左バッターの時の表示は、画面右側に出ます。守備シフトは1打者ごとに通常シフトに戻ります。



ぜんしんしゅび
前進守備



ふか しゅび
深い守備



レフトより



ライトより

守備オートの設定で、“なし”を選んだ場合、打球に対して+ボタンで野手をコントロールしてください。

せんしゅこうたい タイム・選手交代

ノーマル画面の時にSTARTボタンでTIME(タイム)をかけて、Aボタン(TYPE-Bの場合Bボタン)を押すと選手交代画面になります。ただし、ピッチャーが投球モーションに入ったらタイムはかけられません。キャンセルする場合Bボタン(TYPE-Bの場合Yボタン)もしくはSTARTボタンを押してください。



攻撃側は、代打・代走を守備側は、投手交代・野手交代を選び決定ボタンを押すとセレクト画面になりオーダーセレクトと同じ要領で選手交代できます。交代を取りやめる場合は、EXITにカーソルをあわせAボタンを押してください。ノーマル画面にもどります。選手交代時に守備オートあり/なしとエラーあり/なしの設定を変更できます。



ピッチャーに代打を送ると、攻撃終了後に自動的にタイムがかり、選手交代画面になりますので、かわりのピッチャーを選んでください。

バッティング

バッターボックス

バッティングポジションを+ボタンで決めます。SELECTボタンでスイッチ hitter は自由にバッターボックスを変更可能です。



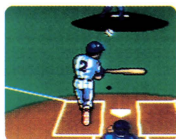
コンパクトスイング

確実にヒットをねらうにはAボタンでコンパクトスイングします。(TYPE-Bの場合Bボタン)途中でボタンをはなすとバットを止めることができます。

TYPE-A



TYPE-B



パワースイング

Xボタンで、一発長打狙いの大振りができます。ただし、スイング途中でバットを止めることはできません。



バント

Yボタンを押すとバントします。押し続ける間バントの構えをとり、離すとバットを引きます。同時に、+ボタン左で3塁線、右で1塁線にボールをころがす方向がコントロールできます。

TYPE-A



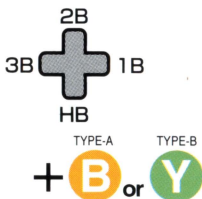
TYPE-B



そうるい 走塁

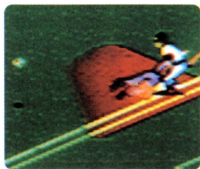
しんるい とうるい 進塁 / 盗塁

ランナーをつぎの塁に進める時に+ ボタンでつぎの塁を指示してBボタンを押します (TYPE-Bの場合Yボタン)。



ヘッドスライディング / ダッシュ

一塁に走る時にBボタンを連打するとヘッドスライディングします。また走塁中にBボタンを連打するとランナーがダッシュします (TYPE-Bの場合Yボタン)。



ランナーリード・バック

Lボタンを押すとランナーがリードします。最大3段階までリードします。その状態でピッチャーが投球動作中Lボタンを押すと自動的に盗塁します。Rボタンでリードを1段階づつ戻すことができます。



しょうかい チーム紹介

セントラルリーグ



ヤクルトスワローズ

ID野球が、今年もさえる。強力600点打線でも
こからでも得点のチャンスあり。



ちゅうにち 中日ドラゴンズ

いまなか・やまもとまさき・りょうざわん・かいたうらんま・えん
今中・山本昌のの両左腕が快刀乱麻を演ずる。
あとは、強電打線の爆発で勝利を目指せ。



よみうり 読売ジャイアンツ

ばん・まつい・ばんおちあい・かにゅう・だせん
3番ゴジラ松井に4番落合の加入で打線パワーア
ップ。スピード&チャージでペナント奪取だ。



はんしん 阪神タイガース

きたい・がいじん
期待の外人ティアーとFA加入の石嶺の活躍でト
ラフィーバーの夢よもう一度。



横浜ベイスターズ

こまだ
駒田・ブラッグス・ローズのクリーンアップは、
破壊力バツグン。盛田・佐々木で抑えは、完璧。



ひろしま 広島カープ

わか・おう・えとう・じだい・さんかんおう・まえだとも
若きホームラン王・江藤と次代の三冠王・前田智
の活躍がカギだ。守護神・大野は、今年も健在。



パシフィックリーグ



せいぶ 西武ライオンズ

にほんいちだっかい めいざ だいかいかく まぎやま しおぎき かとり
日本一奪回を目指し大改革。杉山、潮崎、鹿取の3
まい 枚ストッパーはきょうい ぼんきよはら ことし かんおう
枚ストッパーは驚異だ。4番清原、今年は3冠王か？



にっぽん 日本ハムファイターズ

にしぎき しゅごしん かねいし りょうがいじん かつやく
エース西崎と守護神・金石そして両外人の活躍
かしのげき おおさわおやぶん ことし
で快進撃か。大沢親分は、今年もさえわたるぞ。



オリックスブルーウエーブ

うりだ ちゅう いま売出し中のイチロー・パンチにさいたしょう のだ
と仰木マジックが、からめば優勝間違えなしか？



きんてつ 近鉄バッファローズ

ねんれんぞくさいたしょう のも き ふだ
5年連続最多勝をねらう野茂と、切り札は赤堀。
ブライアント・いしい ぼん いちだぎゃくてん
ブライアント・石井の3、4番で一打逆転だ。



ちば 千葉ロッテマリーンズ

しん ぼん 新4番ミュレンがかわり打線に厚みができた。
でるか伊良部の160キロ！



ふくおか 福岡ダイエーホークス

まつなが あきやま いせき とくてんりょく とう
松永・秋山の移籍コンビで得点力アップだ。投
しやじん 手陣のふんばりさえあれば、今年も台風の目に。



しょうかい スタジアム紹介



とうきょう
東京エッグ

りょうよく 100m
両翼
ちゅうけん 122m
中堅
じんこうしば 人工芝
56,000人^{にん}



つうてんかくきゅうじょう
通天閣球場

りょうよく 91m
両翼
ちゅうけん 119m
中堅
てんねんしば 天然芝
55,000人^{にん}



ほんこくきゅうじょう
本宮球場

りょうよく 91m
両翼
ちゅうけん 120m
中堅
じんこうしば 人工芝
48,000人^{にん}



とくろくわ
所沢
レオスタジアム

りょうよく 95m
両翼
ちゅうけん 120m
中堅
じんこうしば 人工芝
37,000人^{にん}



みちいでらきゅうじょう
淵井寺球場

りょうよく 91m
両翼
ちゅうけん 117m
中堅
てんねんしば 天然芝
32,000人^{にん}



メリケン
スタジアム神戸

りょうよく 99m
両翼
ちゅうけん 122m
中堅
てんねんしば 天然芝
37,000人^{にん}

バトルモードとオールスターモードでは、一試合ごとに球場を変更できますが、ペナントモードでは試合ごとの球場変更はできません。各チームのホームスタジアムでゲームをおこないます。

※実在する球場とは、なんら関係ありません。



よこはま
横浜ベイパラ
スタジアム

両翼94m

中堅118m

人工芝

30,000人



ひろしま
広島ピース球場

両翼91m

中堅116m

天然芝

32,000人



ナゴヤ
エイト球場

両翼91m

中堅119m

天然芝

35,000人



はかた
博多ドーム

両翼100m

中堅122m

人工芝

48,000人



ちば
千葉アクア
スタジアム

両翼99m

中堅122m

人工芝

30,000人



U.S.A.
スタジアム

両翼110m

中堅130m

天然芝

34,000人

アドバイス

- ・2ストライクを取られたら、コンパクトスイングに切り替えましょう(くさい球は見逃せ)。
- ・ピッチングは、緩急とりまぜて頭脳的な投球をこころがけていこう。
- ・送りバントの警戒は、前進守備に切り替えよう。
- ・ファーストに走りこむときにはダッシュボタン連打でヘッドスライディングだ。
- ・リアルタイム成長システムでは、ピッチャーが点をとられると☆が一気になくなるので注意。

注意: ペナントモードで優勝後のデモ画面が流れているときにリセットをかけないと、ペナントレースのデータは失われてしまいます。



ちゅうい ねが ご注意とお願い

ひんしつ ばんぜん き ますんいち き てん ぶつ
品質には万全を期しておりますが、万が一お気づきの点、不都合などがございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、じゅうしょ しめい ねんれい でんわばんごう こうにゆうねんがっぴ かなら きにゆう
住所、氏名、年齢、電話番号、購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒141 とうきょうとしながわ く おおさき
東京都品川区大崎2-8-8

ウェストビル8F

タイトーゲームソフト修理係しゅうりがかり

タイトーソフトに対するファンレター、応援、お便りは…

〒141 とうきょうとしながわ く おおさき
東京都品川区大崎2-8-8

ウェストビル8F

かぶしきがいしゃ じぎょうぶ
株式会社タイトー CP事業部

※住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずにお問い合わせください。

◆みみ耳じょうほうよりの情報がいっぱい!!

タイトー情報局 ①03-3239-4000

②0878-33-6340 (高松支局たかまつしきょく)

でんわばんごう たし
電話番号はよく確かめてからダイヤルしてください。なお、

ゲームの内容に関するお問い合わせは情報局以外では一切お

こた へい
答えできませんのでご了承ください。



ルール

- ◆できるだけ実際の野球のルールに合わせていますが、以下の点に注意してください。
- ・最高99点までしかカウントされません。
 - ・オプションで設定した点差以上になるとそのインニングが終了した時点でコールドゲームになります。同点の場合は、設定したインニングを超えて延長戦になります。
 - ・オールスターモードのインニング設定は、9回のみで、設定の変更はできません。パ・リーグが後攻の時のみDH制になります。
 - ・トレード・助っ人獲得選手の背番号は、変更できません。その結果、チーム内で背番号が重複することがあります。
 - ・複数人数どうしのトレードの場合、両チームのトレードポイントが等しくなるような組み合わせしか選択できません。

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。

株式会社 **タイトー**®

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

(社)日本野球機構・プロ野球12球団公認ゲーム 1994