

スーパーファミコン®

にほん やきゅう きこう や きゅう きゅうだん
(社) 日本野球機構プロ野球12球団



こうにん
公認ゲーム

SHVC-AP9J-JPN

取扱説明書



SUPER
POWER
LEAGUE

スーパーパワーリーグ3



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

■ごあいさつ

このたびは、ハドソンのスーパーファミコン専用ソフト「スーパーパワーリーグ3」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、正しい使用方法でご愛用ください。



営業時間 / 13:00~18:00

◆土・日・祝祭日はお休みです。

東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322 札幌 011-821-7015

◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。

ハガキによる 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18

ご質問は

ハドソンビル ゲームサポートセンターへ



けいこく 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、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ときに、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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合には、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

SUPER POWER LEAGUE 3

スーパーパワーリーグが、またまたグレードアップして、待望の「3」の登場だ。1995年度版の12球団各選手の最新データを完全収録。しかも、新しくピッチングレースが加わって、遊び方も多彩になった。さらに、今回からは、自分だけのオリジナル球団を作って、プレイできるようになったから、対戦のバリエーションもグーンとアップ。思い入れもタップリだ。ますます面白い「スーパーパワーリーグ3」で、キミももっと熱くなれ！

CONTENTS

■ゲームのスタートと基本操作	4
■各モードの説明	5
■画面表示の見方	24
■プレイ中のコントローラの操作方法	26
■特別企画「プロ野球情報」	30

おことわり

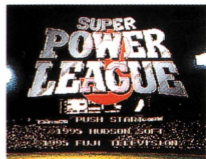
このカセットの内部には、試合ごとの経過、エディットの内容等を記憶しておく、バッテリーバックアップ機能があります。セーブしたデータは、電源を切ってもカセット内のリチウム電池によって保存されますが、むやみに電源スイッチを ON / OFF すると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。また、ゲーム内容は、実際の野球のルールとは多少異なります。

1. ゲームのスタートと基本操作 きほんそうさ

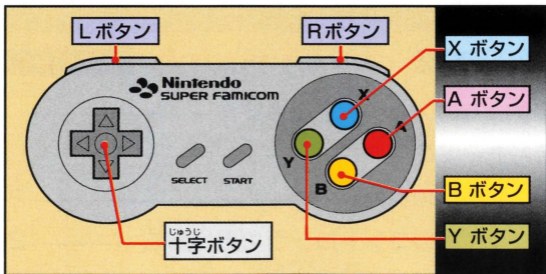
■ゲームスタート

カセットをスーパーファミコン本体に差し込み、電源スイッチをONにしてください。ロゴ画面に続いて、タイトル画面になります。スタートボタンでゲーム開始です。

「スーパーパワーリーグ3」には、オープン戦をはじめとするプレイモードが5種類。さらにデータの変更や追加をするエディット、設定の各モードがあります。



■ゲームプレイまでのコントローラの基本操作 きほんそうさ



十字ボタン

カーソル移動

L/Rボタン

チームの変更

Aボタン

決定

Bボタン

キャンセル

Xボタン

走塁方法の変更、デイ/ナイトゲームの変更

Yボタン

守備方法の変更

●セレクト/スタートボタン：この項目では使いません。

R LEAGUE 3

2. 各モードの説明.

OPEN (オープン戦モード 説明 10P~)

1P VS コンピュータ、または、1P VS 2Pで対戦する1ゲーム勝負のオープン戦。好きな対戦チームが選べる。

PENNANT (ペナントモード 説明 6P~)

自分の好きなチームを率いて10~130試合のリーグ戦をペナント形式で戦うモード(セ、パ別)。オリジナルチームでの参加も可能。

ALL STAR (オールスターモード 説明 11P~)

セ、パのスター選手を集めたドリームチームを率いて戦うモード。1P VS コンピュータ、1P VS 2Pで遊べる。

WATCH (ウォッチモード 説明 12P~)

コンピュータ同士の対戦をシミュレートするモード。モード選択で「監督」を選ぶと、監督として参加、采配をふるえる。

RACE (レースモード・ホームラン・ピッチング 説明 14P~)

おなじみのホームラン競争に加えて、新登場のピッチング競争が楽しめるレースモード。投打の真剣勝負を堪能できる。

EDIT (エディット チーム/ネーム 説明 16P~)

チームのオーダーや守備位置の変更をしたり、オリジナル選手やチームを作るモード。さらに細かい設定までが可能。

SET UP (設定モード 説明 23P)

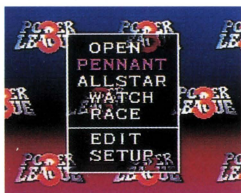
試合に関するイニング数、ルール、レベルなどを設定するモード。

〔ペナントレースモード〕

自分の好きなチームを選び、公式日程にそってペナント形式で行う、対コンピュータモード。リーグ優勝を目指して戦います。見事優勝を果たせば、日本シリーズに出場し、他リーグの優勝チームと日本一の座を争います。バッテリーバックアップで、投手、野手の個人成績などを記録しておくこともできます。

■モードの選択

十字ボタンの上下で【PENNANT】を選択し、Aボタンで決定します。



■ペナントレースの開幕

新しくゲームを始める場合は、まず、【始める】にカーソルを合わせてAボタンを押し、つぎに3つのファイルから好きな場所を選んで、再びAボタンで始めます。



■はじめてゲームをするとき

■チーム・試合数の決定

十字ボタンでチームと試合数を選び、Aボタンで決定します。決定後は、全試合日程が画面に表示されます。(十字ボタンの上下でスクロールします。)



■オーダー・エラーの設定

試合日程の表示時にAボタンを押すと、オーダー変更(P16参照)とエラーの有無(カーソルを合わせAボタン)について設定が変更されます。次画面では、同じリーグの他球場の試合が表示されます。



■守備・走塁の決定

Xボタンで、オート守備の【捕球のみ/捕球&送球/なし】を選び、Yボタンでオート走塁の有無を選びます。Aボタンで決定します。



せんぱつとうしゅ けってい ■先発投手の決定

がめん にん とうしゅ ひょうじ
画面に10人の投手が表示されま
す。その中から、十字ボタンの上
げ せんぱつとうしゅ えら
下で先発投手を選び、Aボタンで
けってい
決定します。

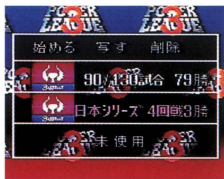


だい し あい い こう ■第2試合以降のゲームをするとき

せんたく ふくせい さくじょ ■ファイルの選択と複製・削除

せんたく こ はじ
【PENNANT】を選択後、【始める】
えら
を選び、ファイルからプレイしたい
けってい
データを決定します。

うつ ふくせい
【写す】でファイルを複製したり、
さくじょ さくじょ
【削除】で削除することができます。



とくべつ ■ペナントレースだけの特別ルール

●ローテーションルール

とうしゅ せんぱつ ひ なか か つぎ し あい とうばん
投手は、先発した日から中3日あけないと、次の試合に登板す
ることができません。

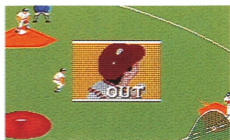
えんちょうし あい さいし あい ●延長試合と再試合

えんちょうせん かい してん どうてん ばあい ひ わ
延長戦は15回までです。その時点で同点の場合は引き分けと
なり、あらた さいし あい おこな
改めて再試合を行います。

ひ わ ばあい こじん のこ
※引き分けの場合も、個人データは残ります。

ズームアップビジョンについて

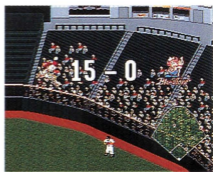
試合中、ピッチャーが抑えたり、バッターがヒットやホームランを打ったときなど、各々のプレイに対して、ズームアップビジョンが登場し、プレイを盛り上げてくれます。



かんきゃくぞうげん

観客増減システムについて

ペナントモードでは、チームの勝敗によって、観客数が増減します。勝っているとお客さんはたくさん入り、負けが続くとお客さんは減ります。



各データMAX値

ペナントモードで各選手の記録されるデータは次の表のようなMAX値があります。各データはこのMAX値を超えても、表の数値以上には表示されません。

	や しゅ 野 手	とう しゅ 投 手
ホームラン	255	255
だ てん 打 点	512	255
とう ろい 盗 塁	255	255
だつ さん しん 奪 三 振	なし	1023
しょう ずう 勝 数	なし	127
まけ ずう 負 数	なし	63
セ ー ブ	なし	127

〔オープン戦モード〕

1 PVSコンピュータ、または、1 PVS 2Pで行うオープン戦モードです。自分の好きなチーム、対戦したいチーム（対コンピュータの場合）をリーグの関係なく選び、対戦することができます。もちろんオリジナルチームでの対戦も可能です。

■モードの選択

モード選択画面で〔OPEN〕を選び、続いて表示されるウィンドウの中で、対コンピュータか、2P対戦かを選びます。



■チーム・守備・走塁の決定

自分のプレイするチームを選び（対コンピュータの場合は、コンピュータのチームも）、十字ボタンの左右で先攻/後攻、X・Yボタンでオート守備・オート走塁の有無を決定します。



■球場・先発投手の決定

十字ボタンで球場を選択。Xボタンでデイゲームかナイターかを指定します。先発投手を十字ボタンで選んで決定するとゲームスタートです。



〔ウォッチモード〕

コンピュータ同士の対戦をシミュレーションするモードです。モード選択画面で【WATCH】を選ぶと、攻撃・守備で自らが監督となって指示、采配をふるえます。ペナント戦、オープン戦、オールスター戦でも同様に、監督采配ができます。

■モードの選択とチーム・先攻／後攻の決定

モード選択画面で【WATCH】を選び、対戦させたい2つのチームを決定します。続いて、十字ボタンの左右で先攻／後攻を決定します。(セが先攻のときはDHあり、後攻のときはDHなし)



■球場・先発投手の決定

十字ボタンで【球場】を選択。また、Xボタンでデイゲームかナイターかを指定します。各チームの先発投手を決定するとゲームスタートです



■監督モードにしたいときは

■監督モードへの変更

プレイ中にピッチャーが構えに入る前に、スタートボタンを押します。【プレイ/監督】が表示されるので、【監督】を選びます。この時点から、監督モードでプレイできます。



■攻撃時のコマンド (監督モード)

バッターが構えたときに、十字ボタンの上下左右方向を押すと、打撃・走塁・狙い・作戦のウィンドウが表示されます。ここでは、バッターに対しての指示が出来ます。A・B・X・Yでコマンドを指定します。

打	撃	狙	い	走	塁	作	戦						
A: フルスイング	A: 右狙い	A: リードとれ	A: ヒット&ラン	B: コンパクト	B: 左狙い	B: リード少なく	B: おくり	X: パント	X: 正面狙い	X: タッチアップ	X: 盗塁	Y: 任せる	Y: 任せる

■守備時のコマンド (監督モード)

投球の前に、十字ボタンの上下左右方向を押すと、投球・守備・シフト・作戦のウィンドウが表示されます。ここでは、投手・野手に対しての指示が出来ます。A・B・X・Yでコマンドを指定します。

投	球	シ	フト	守	備	作	戦						
A: コース	A: 右寄り	A: 先の塁	A: 走者警戒	B: 速球	B: 前進	B: アウト優先	B: 敬遠	X: 変化球	X: 後退	X: バックホーム	X: 任せる	Y: 任せる	Y: リリーフ

自動/手動の切換

※作戦のY: リリーフで「自動」の時はコンピュータが、「手動」の時は自分でピッチャーの交代を行います。

(レースモード)

1Pまたは2Pで、ホームラン競争とピッチング競争ができるモードです。ホームラン競争は、規定投球数でホームランの数を競うモードと、サドンデス（連続ホームラン数を競う）があります。

■ホームラン競争

■モードの選択とプレイヤー・球数の決定

モード選択画面で [RACE] を選んだ後、ホームランを選択・決定します。1Pまたは2Pを決定した後、球数または、サドンデスを決定します。



■チーム・球場・打者の選択

十字ボタンでチームを選択した後、球場を選び、Xボタンでデイゲームかナイターかを指定します。最後にバッターを決定してスタートです。



ピッチング競争では、3人を出塁させるまでを競うモードとサドンデス（連続何人を打ち取れるかを競う）があります。

■ピッチング競争

■モードの選択とプレイヤー・回数の決定

モード選択画面で【RACE】を選択し、ピッチングを選びます。

1Pまたは2Pを決定した後、3人出塁かサドンデスカを決定します。



■チーム・球場・打者の決定

十字ボタンでチームを選択し、自分のチームと相手チーム（攻撃）を選びます。つぎに球場を選び、Xボタンでデイゲームかナイターかを指定します。最後にピッチャーと相手チームの対

戦打者（全員／一人）を決定したらスタートです。



(エディットモード)

エディットモードは、チームのオーダーや守備位置の変更をしたり、自分だけのオリジナルチームや選手を作成することができるモードです。チーム/名前/オールスター/オリジナル、4つのエディットの機能があり、それぞれ、バッターとピッチャーに分けてエディットします。

■チームエディット

先発オーダーや守備位置などの変更を行うモードです。自分の好みのオーダーに組み替え、オリジナルのチームカラーを発揮しましょう。

■チームの選択とオーダーの変更

まず十字ボタンの上下左右でチームを選び、DH制の有無を選択します。オーダーが表示されたら、十字ボタンの上下で入れ替えたい選手にカーソルを合わせ、Aボタンを押すことで、入れ替え選手が指定されます。続いて、もう1人の選手にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、選手が入れ替わります。(ピッチャーに関しては、ベンチ入りしているメンバーを見ることができます。)



名前	打	守	投	捕	ピッチャー
野村	L	R	2	15	右投手
山崎	L	R	3	19	右投手
佐藤	L	R	15	74	右投手
渡辺	L	R	19	55	左投手
村上	L	R	23	69	右投手
西中	L	R	29	73	右投手
土田	L	R	4	31	右投手
高橋	L	R	0	0	投手
松本	L	R	0	0	投手
田中	L	R	0	0	投手

■守備位置の変更

十字ボタンで、守備位置を変えたい選手にカーソルを合わせ、続けて十字ボタンの右を押すと、守備位置の部分だけが赤く表示されます。その後の入れ替え手順はオーダーの変更と同じ要領です。

名前	打	守	投	捕	ピッチャー
野村	L	R	2	15	右投手
山崎	L	R	3	19	右投手
佐藤	L	R	15	74	右投手
渡辺	L	R	19	55	左投手
村上	L	R	23	69	右投手
西中	L	R	29	73	右投手
土田	L	R	4	31	右投手
高橋	L	R	0	0	投手
松本	L	R	0	0	投手
田中	L	R	0	0	投手

■ネームエディット

オリジナルの選手を作成・登録するモードです。名前や打ち方、スタイルなどを決定して、オリジナル選手を作り、登録選手と入れ替えることができます。

■バンクの選択

[EDIT]を選択し、名前を選んだら、作成する選手を書き込む場所(ネームエディット1/2)を選びます。それぞれにピッチャーが10人、バッターが18人ずつ、登録できます。



■登録ファイルの選択

バッターネームエディット画面で登録するファイル1~18を選びます。また画面上部のピッチャーを選択すると、ピッチャーネームエディット画面になります。(ピッチャーの作成についてはP19)



■バッターの作成

①名前の入力

十字ボタンでカタカナを選んで、Xボタンでその文字のつく漢字を表示させ、Aボタンで決定していきます。入力が終わったら、終了で名前が登録されます。



※漢字は原則として音読みですが、中には、一部訓読みで表記されているものもあります。

2 よみ方の入力

カーソルを【よみ方】にあわせてAボタンを押すとカナのウィンドウが開きます。十字ボタンでよみ方を選びます。よみ方を入力しない場合、ウグイス嬢はバッターの名前をアナウンスしません。



3 背番号・打席・投げ方・髪・肌・体型の決定

十字ボタンの上下でカーソルを移動させ、それぞれの項目ごとにA・Bボタンで変更していきます。

●背番号：00から99まで ●打席：R/L/S ●投げ方：R/L ●髪：黒/茶/金 ●肌：白人/黒人/黄色人種 ●体型：背の高さ、バットの構え方、スタンスの取り方などが違う全部で8タイプの体型の中から好みの体型を選べます。



4 能力の決定

能力の項目にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと能力と小物のウィンドウが表示されます。十字ボタンの上下左右で項目を選び、A・Bボタンで変更していきます。(X・Yボタンで2ケタ目の数字が変わります)



※能力・成績で設定した打率、勝数等の数値は、あくまで設定上の数値であり、その設定どおりになるとは限りません。

さらに、ソックスの長さやバットの色、手袋の色、リストバンドの色も指定できます。

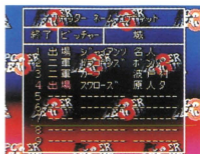
5 登録

カーソルを登録に合わせ、L・Rボタンで登録先のチームを選び、Aボタンで登録先のチームを選び、Aボタンで決定します。十字ボタンで入れ替えたい選手にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと終了が赤く変わります。



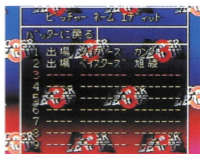
6 出場・二軍の決定

終了を決定すると登録した選手はバンクに登録されます。そのとき出場か二軍かをAボタンで決定します。出場にすると、その後の試合からオーダーに組み込むことができます。



■ピッチャーの作成

ピッチャー名前エディット画面で登録するファイル1~10を選びます。後は、バッターと同様に、①名前の入力~④能力の決定までは同じように作成しますが、能力のウィンドウに成績の項目があります。



●成績の入力

成績を選びAボタンを押すと、ピッチングに関するデータを入力できます。能力の決定と同じように操作します。

⑤登録 ⑥出場・二軍の決定はバッターの作成と同じように操作します。



■オールスターエディット

オールスターにすでに登録されている出場選手や先発オーダーを変更するモードです。自分だけのオールスター戦が楽しめます。セ／パ別にチームオーダーを入れ替えます。

■リーグの選択とDH制の決定

まず、十字ボタンでリーグを選び、Aボタンで決定。続いてDH制の有無を決定します。DH制の有無によって、現オーダー表の先発バッター人数が変わります。



■オーダー・守備位置の変更

現メンバーの中で、先発オーダーだけを変更するときは、入れ替えたい選手を指定し、もう1人の選手を選ぶことで実行されます。(P16チームエディットのオーダー変更を参照) また同様に、守備位置の変更も行えます。

終了	ピッチャー	走7	捕3	L	ライト
8	田中	鈴木	木内	350	12
7	スチーブンス	坂本	内野	184	7
9	フロント	伊藤	野村	254	8
2	伊藤	伊藤	野村	338	8
4	伊藤	伊藤	野村	348	3
	インカビリア	伊藤	野村	266	1
	ニール	伊藤	野村	311	1
	ミッチェル	伊藤	野村	248	0
	井出	伊藤	野村	243	4

■バッターの登録

L・Rボタンで各チームのオーダー表を呼び出し、新しく入れたい選手を選んで決定します。続けて現オーダー表の入れ替えたい選手にカーソルをあわせAボタンで入れ替えます。

終了	ピッチャー	走7	捕3	L	ライト
5	鈴木	田中	307	6	
6	坂本	田中	301	3	
0	山崎	田中	325	13	
0	藤原	田中	250	30	
8	中野	田中	245	13	
7	スチーブンス	田中	303	4	
9	フロント	田中	296	23	
2	伊藤	田中	319	4	
4	伊藤	田中	231	1	

■オリジナルチームエディット

オリジナルチームを作成するモードです。チームは4チームの中から選べ、セ/パ1チームずつを作ることができます。チームフラッグ/ペットマーク/ユニフォーム（ホーム・ビジター）のオリジナルカラーを決められます。

■登録チームの変更

チーム内にカーソルをあわせて、Aボタンを押すとチームが変更されます。4チームの中から、パ1チームずつが登録できます。



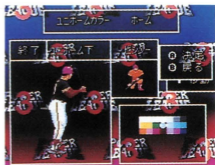
■カラーエディットとホーム球場

【チームフラッグ】を選ぶと、カラーエディット画面になります。矢印でチームフラッグ・ペットマークの変えたい色の場所を選択し、Aボタンで決定した後、画面右のカラーチャートで好みの色を十字ボタンで選び、Aボタンで変更します。また、カーソルをホーム球場に合わせてAボタンを押すと、ホーム球場が選べます。



■ユニホームカラー

【ユニホーム】を選ぶと、ユニホームカラー画面になります。ホーム/ビジターのオリジナルカラーをフラッグ・ペットマークと同じ要領で変更できます。



〔セットアップモード〕

プレイするときのインニング数やルール、レベルを設定するモードです。ただし、ペナントレースのときは、インニング・コールド・レベルの設定はできません。

モード選択画面で設定を選択。十字ボタンで項目を選び、A・Bボタンで変更します。すべて決まったら、終了に合わせてAボタンを押してください。



インニング：1試合のインニングを1～9回の間で変更します。

コールド：コールドゲームの有無を選択。インニング終了時に10点差がつくとコールドゲームとなります。

レベル：ゲーム全体のレベルを設定。ノーマル/ハード/EXハードがあります。

エラー：試合中のエラーの有無を選択します。

サウンド：試合中にながれるBGMがステレオかモノラルかを選択します。

スクリーン：試合中に登場するズームアップビジョンの出現率を決定します。多い/少ない/なしがあります。

3. がめんひょうじ みかた 画面表示の見方

がめん 〔バッテリー画面〕

通常つうじょうの画面がめんは、ピッチャーとバッターちゅうしんを中心にとらえた3-Dタイプの対決画面たいけつがめんです。もちろん、ゲーム中ちゅうの様々さまざまなデータも同時に表示ひょうじされます。



1. 現在の得点と回数を表示します。
2. 打者の打率・ホームラン数を表示します。
3. 投げた球の球速を表示します。
4. ストライク・ボール・アウトのそれぞれのカウントを表示します。
5. ランナーの位置を表示します。
6. 投手の防御率と、現在までの球数を表示します。

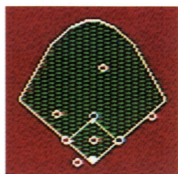
■ バッター登場時の画面

バッテリーの今日の成績



〔フィールド画面〕

打球が飛んだり、投手が牽制球を投げたりしたときに、画面は自動的に切り替わり、ボールの動きに合わせてスクロールします。そのとき画面の右下には、球場全体を簡略化した、スーパーインポーズが表示され、野手や走者、ボールの位置などが一目でわかるようになっています。



野手は赤、走者は青、ボールは白で表示されます。
ベースカバーに入っている野手は表示されません。



4. プレイ中のコントロールの操作法

(投手)

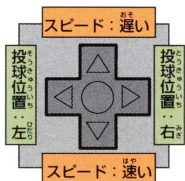


■ 投球

1. 投球位置の決定
十字ボタンの左右で行います。

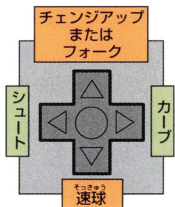
2. スピードの決定
十字ボタンの上下で行います。

※十字ボタンを押したまま、Aボタンを押さないとスピードの使い分けはできません。



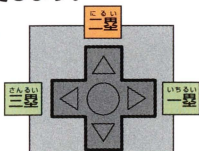
3. 投球
Aボタンで投球します。

4. コースの調整と変化球
投球動作に入ってからボールが手から離れるまでコースの選択ができます。また、ボールが手から離れた後、十字ボタンで変化球が投げられます。※スローボールで十字ボタンの上を押したままではフォークになります。



■ 牽制球

1. Bボタンでフィールド画面に変更します。
2. 十字ボタンで塁指定を行います。
3. Aボタンで牽制球を投げます。



R LEAGUE 3

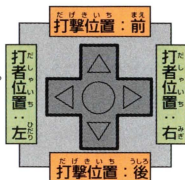
(打者)

打撃

1. 打者位置の決定

十字ボタンで行います。

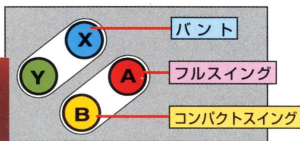
※ピッチャーの投球中でも打者位置は変更できます。



2. バッティング

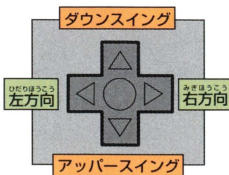
A・B・Xボタンを押すことで行います。

※Xボタンでバントの構えをとったあと、同時にAボタンでプッシュバント



3. 打球の方向の決定 (十字ボタン)

AまたはBボタンを押しながら十字ボタンの左右で打ち分けることができます。また、上下でダウンスイング、アッパースイングが使い分けられます。ただし、スイングのタイミングを合わせる必要があります。



ほ きゅう
■ 捕 球

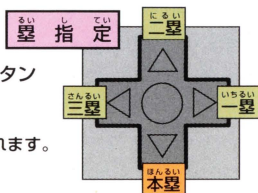
じゅうじ だきゅう と いち いどう ほきゅう
十字ボタンで打球の飛んでいく位置に移動し、捕球します。

★ゲーム開始時にオート守備で【捕球のみ】を選ぶと捕球は自動
で、送球は操作します。【捕球&送球】を選ぶと捕球・送球とも
自動で行われます。

そう きゅう
■ 送 球

じゅうじ るいししてい
十字ボタンで塁指定をして、Aボタン
で送球します。

※塁指定をしないと、一塁に送球されます。



■ ダイビングキャッチ

だきゅう ちか おこな
打球の近くでタイミングよく、AまたはBボタンで行います。

るい
■ 塁タッチ

じゅうじ るいししてい おこな
十字ボタンで塁指定しながら、Bボタンで行います。

ボールを捕球した野手が指定した塁に走り、塁タッチします。

しゅび へんこう
● 守備シフトの変更

ピッチャーが投球動作に入る前に、
セレクトボタンで「シフト選択表示」
を呼び出し、十字ボタンで変
更できます。(もとに戻すときは、
「シフト選択表示」でBボタン)



※シフトの変更は、その打者に限り有効です。

（走者）

■進塁

ピッチャーが投球動作に入ってから十字ボタンで塁指定をして、同時にYまたはBボタンで盗塁します。

※Lボタンだけを押すと、全てのランナーが進塁します。

■帰塁

十字ボタンで塁指定をして、同時にAボタンを押すとランナーは帰塁します。

※Rボタンだけを押すと、全てのランナーが帰塁します。

★進塁・帰塁に関しては、ゲーム開始時に“オート走塁”を選ぶと、コンピュータが判断して自動で走塁、帰塁します。

●ふたり以上のランナーがいるときは

ランナーそれぞれに塁指定をして、A・Bボタンで帰塁、進塁を指示してください。

（選手の交代の仕方）

■リリーフ・守備交代

ピッチャーがかまえる前にスタートボタンでタイムをかけ、リリーフまたは守備交代を選びます。野手を選び、Aボタンで交代します。



■代打・代走

バッターがかまえたときにスタートボタンでタイムをかけ、代打または代走を選びます。控え投手または野手を選び、Aボタンで交代します。

※このゲームのルールでは、投手は打者に一球も投げなくても交代することができます。



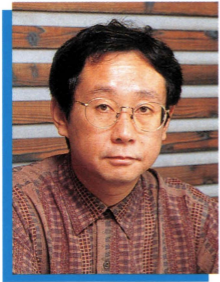
5. とくべつきかく やきゅうじょうほう 特別企画「プロ野球情報」

「スーパーパワーリーグ3」は、フジテレビとタイアップ。プレイ中の実況中継や試合後の「プロ野球情報」をプロのアナウンサーによって語ってまいります。実況中継は、福井謙二アナウンサーに、ニュースキャスターを八木亜希子アナウンサーに担当してもらいました。

「フジテレビプロ野球情報」

「プロ野球情報」では、今日の試合の結果、スコア、勝ち負け投手、勝敗表、個人成績ベスト10、順位表、今日のホームランなど多彩な情報が満載です。

※個人成績ベスト10はペナントモードのみで3試合以上を消化すると表示されます。



福井 謙二



八木 亜希子

スコア	000	000	000
得点	0	0	0
アウト	12	1	

巨人 山崎武、柳川のホームランで、サヨナラ勝ちしました。

フジテレビ プロ野球情報

フジテレビ
八木 亜希子

順位	選手	打点	打率	10
1	藤本 雄	.625	* 1	10
2	坂口 勇	.571	3	3
2	石野 功	.571	1	2
4	石野 功	.500	2	3
4	辻 雄	.500	0	0
4	池田 敏	.500	0	0
4	三浦 浩	.500	0	0
4	三浦 浩	.500	0	0
4	山本 浩	.500	1	1
4	山口 浩	.500	0	0



注意

健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時は、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

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。

使用上のお願い

- 1) ご使用後は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。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、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。
- 3) 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。
- 4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

●取扱説明書とは別に、スーパーパワーリーグ3選手データ表が付いています。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

ざっしよ 雑誌じゃ読めない

じょうほう ゲーム情報がいっぱい

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行。最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい！この見本誌を希望する方は、ソフトと同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお送りします。



かいいんとくてん 会員特典 ● ぜんにん 全員に特製グッズをプレゼント！

会員になると、会員証のほか、「ユーモアネットワークオリジナル特製グッズ」を全員にプレゼントします。



かいいん かいいん ぼ しゅうちゅ !!



HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

- 本社 TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
- ハドソン 札幌 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル
- ハドソン 札幌 千062 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三慶ビル
- ハドソン 東京 千162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル
- ハドソン 名古屋 千450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階
- ハドソン 大阪 千542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階
- ハドソン 福岡 千810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階

MADE IN JAPAN

©1995 HUDSON SOFT ©1995 FUJI TELEVISION

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。