

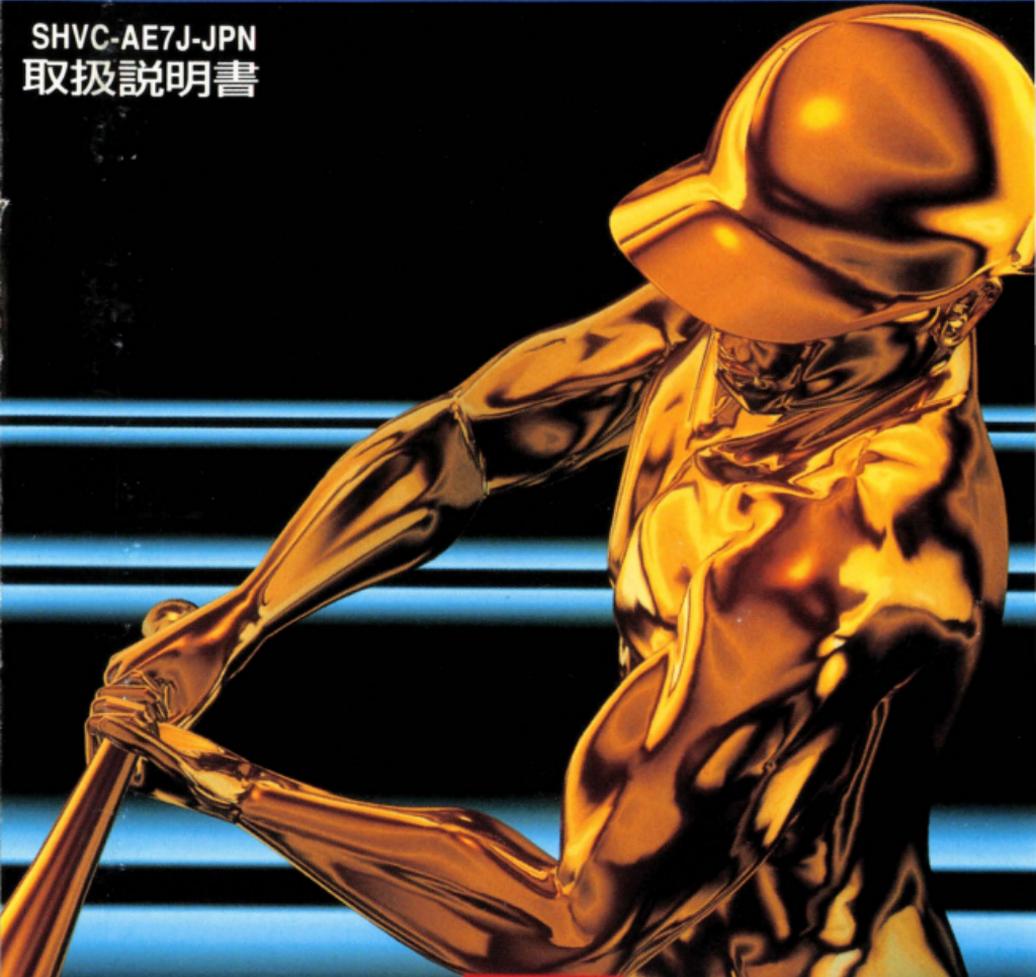
スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

にほん やきゅう きこう や きゅう きゅうだん こうにん
(社) 日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム

SHVC-AE7J-JPN
取扱説明書



SUPER
**POWER
LEAGUE**

スーパーパワーリーグ4



HUDSON®

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4」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。



火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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。



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、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してい
る場合は、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

1996年度版最新データを搭載して『スーパーパワーリーグ4』登場！
 今回も12球団各選手の多彩なデータを徹底分析&収録し、リアル性を追求した。また、投手や野手のなめらかな動きを再現するためにCGキャラを採用。ナイターゲームでの空の変化、観客やマスコットのプレイ状況に合わせたリアルタイムな反応など臨場感はさらにアップ。
 新機能の「ドクターKモード」や「リプレイ機能」も加わって、内容もぐんと充実だ。さあ、キミも『スーパーパワーリーグ4』でもっともつと熱くなれ！

CONTENTS

| | | |
|---|------------------|----|
| 1 | ゲームのスタートと基本操作 | 4 |
| 2 | プレイ中のコントローラの基本操作 | 6 |
| 3 | プレイ中のコントローラの操作方法 | 8 |
| 4 | 画面表示の見方 | 14 |
| 5 | 各モードの説明 | 16 |
| 6 | 『プロ野球ニュース』 | 33 |

おことわり

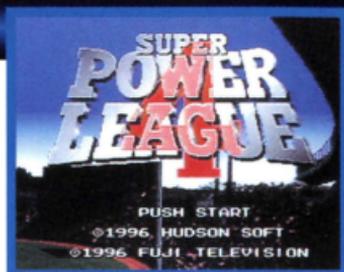
このカセットの内部には、試合ごとの経過、エディットの内容等を記憶しておく、バッテリーバックアップ機能があります。セーブしたデータは、電源を切ってもカセット内のリチウム電池によって保存されますが、むやみに電源スイッチをON/OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。また、ゲーム内容は、実際の野球のルールとは多少異なります。

1. ゲームのスタートと基本操作

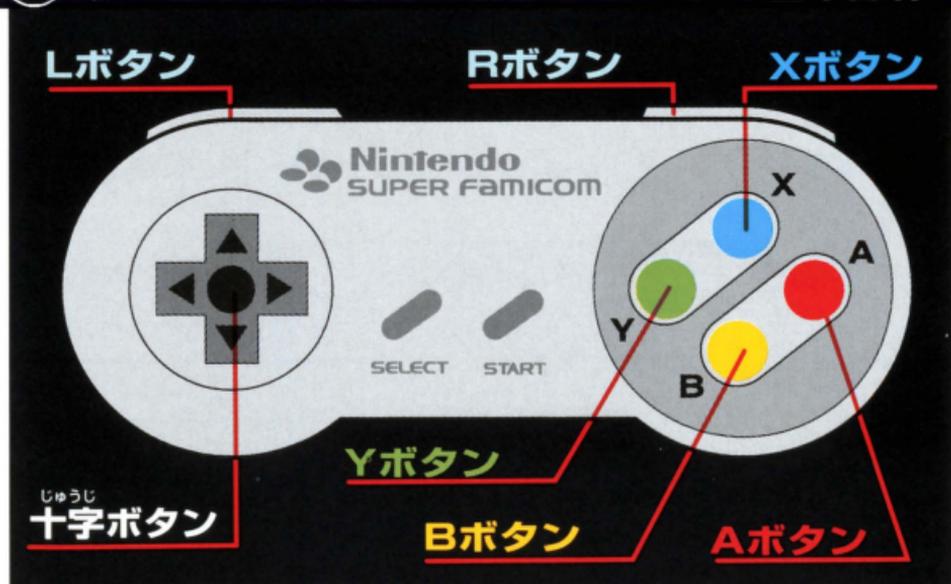
SUPER POWER LEAGUE 4

● 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。デモ画面に続いて、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。



● ゲームプレイまでのコントローラの基本操作



| | |
|--------|----------------------|
| 十字ボタン | カーソル移動 |
| 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 |
| L/Rボタン | チームの変更 |

SELECT/STARTボタンはこの項目では使いません。

「スーパーパワーリーグ4」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。

OPEN オープン戦モード 説明19P～

1 PVSコンピュータ、または、1 PVS2P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16P～

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20P～

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。1 PVSコンピュータ、1 PVS2Pで遊べる。

WATCH ウオッチモード 説明21P～

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23P～

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25P～

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32P～

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。



ちゅう

きほん そうさ

2. プレイ中のコントローラの基本操作

SUPER POWER LEAGUE 4



しゅびし 守備時



PITCHING ピッチング

くわ 詳しくはP8を参照 さんしょう

| | |
|------------|---|
| じゅうじ 十字ボタン | とうきゅういち けつてい 投球位置の決定・スピード／ボール変化の決定 けんせいじ るいしでい 牽制時の塁指定 |
| Aボタン | とうきゅう けんせいきゅう 投球・牽制球 |
| Bボタン | けんせいきゅう な 牽制球を投げるためにマウンドをはずす |

D DEFENSE 守 備

くわ 詳しくはP10を参照 さんしょう

| | |
|------------|--|
| じゅうじ 十字ボタン | やしゅ いどう そうきゅうじ など るいしでい 野手の移動・送球時等の塁指定 |
| Aボタン | そうきゅう 送球・ダイビングキャッチ |
| B・Xボタン | るい 塁タッチ・ジャンプキャッチ |

とうきゅういち せんたく 投球位置とスピード選択



きゅうしゅせんたく 球種選択





B BATTING バッティング

くわ さんしょう
詳しくはP9を参照

| | |
|-------------------|--|
| じゅうじ 十字ボタン | だしゃいち けつてい だきゅうほうこう けつてい 打者位置の決定・打球方向の決定 スイング（アップダウン）の使い分け |
| Aボタン | フルスイング |
| Bボタン | コンパクトスイング |
| Xボタン | バント |
| Xボタン + Aボタン | プッシュバント(Xボタンを押したままAボタン) |

R RUNNER ランナー

くわ さんしょう
詳しくはP11を参照

| | |
|---------------|---|
| じゅうじ 十字ボタン | しんるい きるいし るいしでい 進塁・帰塁時の塁指定 しんるい きるい どうじ お 進塁・帰塁（A・Bボタンを同時に押しながら） |
| Aボタン | きるい 帰塁 |
| B・Xボタン | どろい しんるい 盗塁・リード・進塁 |
| Lボタン | すべてのランナーのリード・すべてのランナーの進塁 |
| Rボタン | すべてのランナーの帰塁 |
| L.Rボタン同時 | すべてのランナーの停止 |

だげきいち せんたく
打撃位置選択



つか わ
スイング使い分け



3. プレイ中のコントローラの操作方法

SUPER POWER LEAGUE 4

PITCHER



● 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までフォークになります。

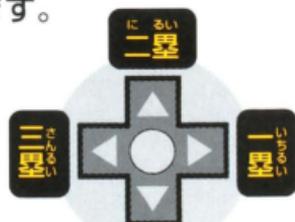


● 牽 制 球

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。

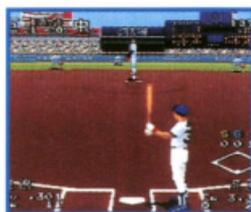


打撃

1. 打撃位置の決定

十字ボタンの左右で行います。

※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、
Xボタンを押したままAボタンを押すと、
ブッシュバントできます。



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 swings 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。

4. 打撃変更

スイッチヒッターは、タイムをかけて (スタートボタン)
打席を変更できます。(Aボタン後、打席変更を選択)

※ 変更は1ストライクまで可能です。

● 捕 球

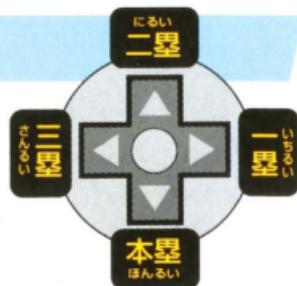
十字ボタンで打球の飛んでいく位置に移動し、捕球します。

★ゲーム開始時にアウト守備で【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。

● 送 球

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orジャンプキャッチ

打球の近くでタイミングよく、AボタンでダイビングキャッチをBボタンまたは、Xボタンでジャンプキャッチを行います。

● 塁タッチ

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。

● 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。



●リード

Lボタンで全てのランナーがリードします。十字キーで進む塁を指定して、Bボタンで個別にリードします。ボタンを押すたびに一定幅ずつリードし、最大リードをするとそれ以上はリードしません。

●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、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。

■L・Rボタンを同時に押すと全てのランナーがその場で停止します。

■A・Bボタン両方を押しているとき、十字ボタンの方向操作だけで進塁・帰塁ができます。また、斜めに入れることでランナーを停止させられます。

Aボタン+Bボタン

+

二・三塁間のランナーを停止

一・二塁間のランナーを停止



三・本塁間のランナーを停止

しゅ び こう たい
● 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。控え投手、野手を選び、Aボタンで交代します。



だい だ だい そう
● 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。

リプレイ機能について

プレイ中、タイムをかけたとき
“リプレイ”が表示されている
とその回のプレイを何度でも再
生して見ることができます。



“リプレイ”にカーソルを合わせ、Aボタンで再生して下さい。

※攻守交代してすぐのときは“リプレイ”は表示されません。

ちょっと裏技

■選手のアクションがうれしい。

バッテリー画面時にYボタンを押したまま、十字ボタンを押すと、操作しているピッチャーやバッターがアクションします。十字ボタンの方向によって、動作が異なり、より一層のリアリティーが表現されます。

※バッターのアクション中でもピッチャーは投球する場合があります。

が めん ひょう じ み かた

4. 画面表示の見方

SUPER POWER LEAGUE 4

バッテリー画面

通常の画面は、ピッチャーとバッターを中心にとらえた3-Dタイプの対決画面です。ゲーム中の様々なデータも同時に表示されます。



- 現在の得点と回数を表示します。
- 打者の打率・ホームラン数を表示します。
- 投げた球の球速を表示します。
- 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。
- ランナーの位置を表示します。
- 投手の防御率と、現在までの球数を表示します。

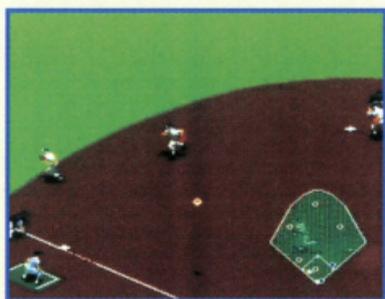
● バッター登場時の画面

セレクトボタンで成績が表示されます。
再度押すことで解除されます。

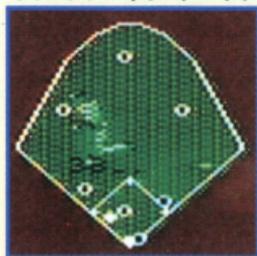


フィールド画面

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。



スーパーインポーズ



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。

ちょっと裏技

■ 夢のヒュースタジアムで
プレイできる！

球場選択時にL、R、Yとスタートボタンを同時に押すと『ヒュースタジアム』が選べます。



5. 各モードの説明

SUPER POWER LEAGUE 4

PENNANT

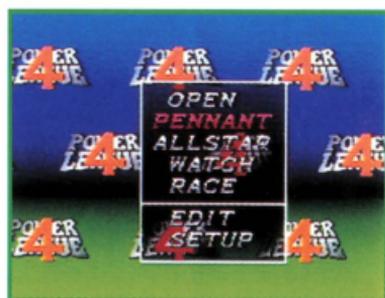
ペナントレースモード

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・ボイスの設定

試合日程の表示時にAボタンを押すと、オーダー変更(P25参照)とエラーの有無、ボイスの選択(実況あり/判定のみ)について設定が変更されます(カーソルを合わせAボタン)。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。



■先発投手の決定

画面に10人の投手が表示されます。その中から、十字ボタンの上下で先発投手を選び、Aボタンで決定します。



ペナントレースモード

だい し あい い こう

第2試合以降のゲームをするとき

- ファイルの選択と複製・削除【PENNANT】を選択後、【始める】を選び、ファイルからプレイしたいデータを決定します。【写す】でファイルを複製したり、【削除】で削除することができます。



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

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。

●延長試合と再試合

セリーグでは、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、改めて再試合を行います。

パリーグでは、延長戦12回で同点の場合は引き分けとなります。

※引き分けの場合も、個人データは残ります。

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。

| | 野手 | 投手 |
|-------|-----|------|
| ホームラン | 255 | 255 |
| 打点 | 512 | 255 |
| 盗塁 | 255 | 255 |
| 奪三振 | なし | 1023 |
| 勝ち数 | なし | 127 |
| 負け数 | なし | 63 |
| セーブ | なし | 127 |

1PVSコンピュータ、または、1PVS2P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、対戦することができます。また、同じチームでの対戦もできます。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。

対戦チームを選ぶとき、STARTボタンを押しながらカーソルを移動すると、1Pと同じチームを選ぶことができます。



■球場・先発投手の決定

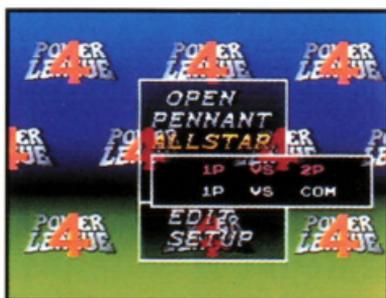
十字ボタンで球場を選択。Xボタンでデイゲームかナイターかを選択します。先発投手を十字ボタンで選んで決定するとゲームスタートです。



各リーグの人気選手が登録された、オール・セとオール・パで対戦する夢のカードです。実力選手ばかりがズラリとせいぞろい、もちろん、自分の好きな選手を登録することもできます。1P、2Pどちらの対戦も可能です。

■モードの選択

モード選択画面で【ALL STAR】を選び、1Pまたは2Pでのプレイを決定します。



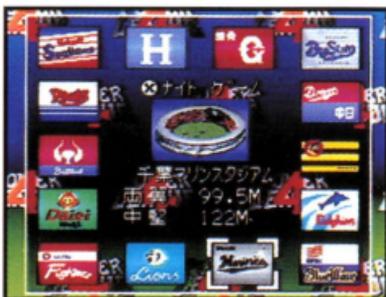
■リーグの選択と守備・走塁の決定

プレイするチームを選んだら、次に十字ボタンの左右で先攻/後攻を、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選択します。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。



WATCH

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。【モード】を選ぶと、【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。

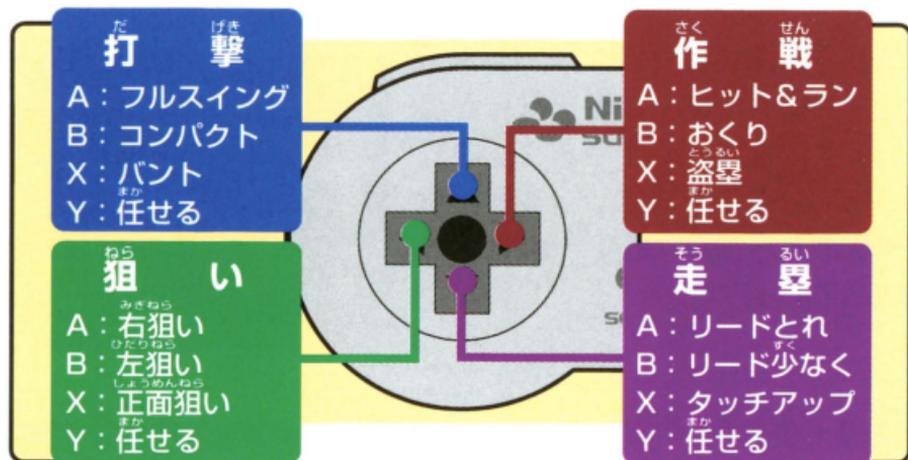


WATCH

ウォッチモード

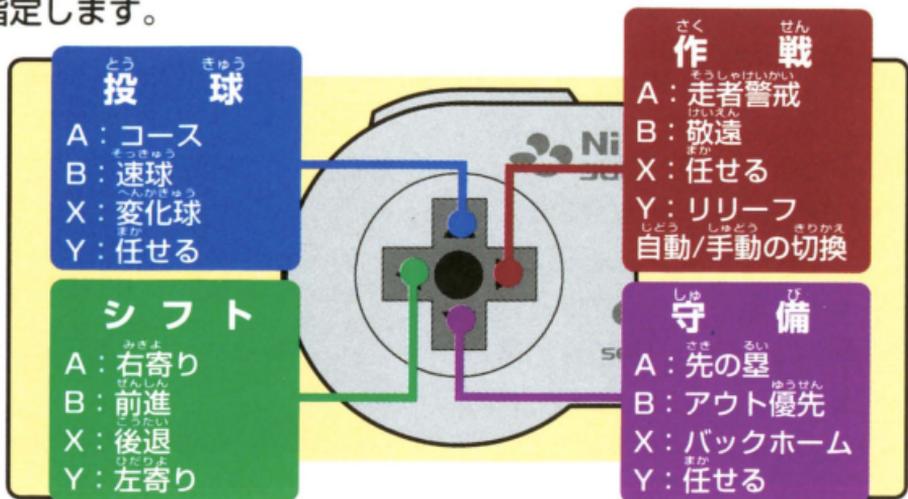
■攻撃時のコマンド (監督モード)

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おくれます。A・B・X・Yでコマンドを指定します。



■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おくれます。A・B・X・Yでコマンドを指定します。



RACE

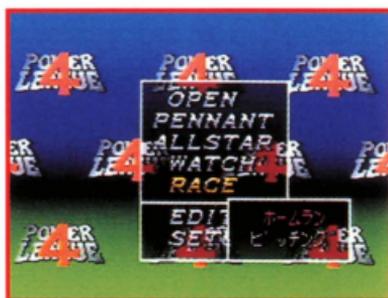
レースモード

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。



RACE

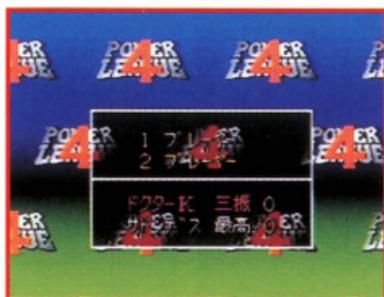
レースモード

ピッチング競争

ピッチング競争では、サドンデス（連続何人を打ち取れるかを競う）とドクターK（連続何人を三振に取れるかを競う）があります。

■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、サドンデスかドクターK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。



レース記録の消去

ホームランレース、ピッチングレースの記録を消去したいときは、SET UP画面で終了にカーソルを合わせ、L、Rボタンを押しながら、セレクトボタンでホームランレースを、またスタートボタンでピッチングレースの記録を消去するウィンドウが出ます。“ハイ”を選び決定で消えます。

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／ネーム／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。)



■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、つ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。



EDIT

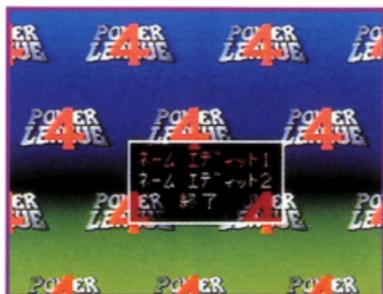
エディットモード

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。

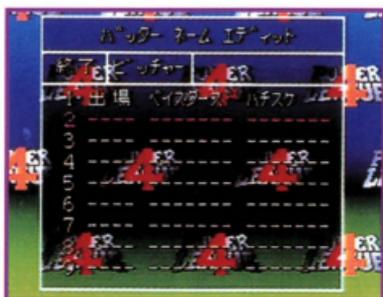
■バンクの選択

【EDIT】を選択し、チームを選んだら、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P28）



■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。よみ方を1文字ずつ入力します。(最大6文字まで)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

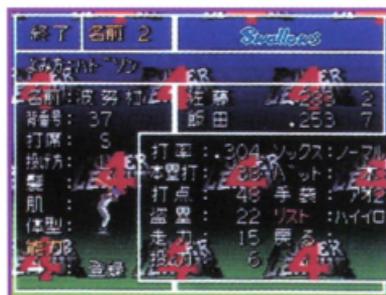
十字ボタンの上下でカーソルを移動させ、それぞれの項目ごとにA・Bボタンで変更していきます。

- 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/黒/黄色
- 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)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。



※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。

EDIT

エディットモード

ネームエディット

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。



■ピッチャーの作成

ピッチャーネーム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、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。



●選手の再エディット●

ネームエディット 1.または 2.に登録した選手は、十字ボタンの右で再エディットできます。

オールスターディット

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。(P25 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。

| Central | | Royals | | | |
|---------|-------|--------|-------|------|----|
| 終了 | ピッチャー | 先発 | Rオーダー | | |
| 5 | 江藤 | R | 近藤 | .315 | 5 |
| 9 | フラックス | R | 近田 | .274 | 3 |
| 7 | 松井 | L | 近田 | .256 | 4 |
| 2 | 古田 | R | 江藤 | .286 | 3 |
| | 池山 | R | 近田 | .275 | 2 |
| | 岩倉 | R | ロース | .241 | 15 |
| | 大石 | L | 方山 | .316 | 10 |
| | 野村 | L | 緒西 | .211 | 5 |
| | | | 野村 | .261 | 12 |

■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合わせAボタンで入れ替えます。

| Central | | Royals | | | |
|---------|-------|--------|-------|------|----|
| 終了 | ピッチャー | 先発 | Rオーダー | | |
| 5 | 江藤 | R | 近藤 | .310 | 5 |
| 9 | フラックス | R | 石井 | .309 | 2 |
| 7 | 松井 | L | ロース | .283 | 15 |
| 2 | 古田 | R | フラックス | .273 | 22 |
| 6 | 池山 | R | 佐伯 | .264 | 7 |
| | 岩倉 | R | 野村 | .269 | 6 |
| | 大石 | L | 谷津 | .249 | 6 |
| | 野村 | L | 池田 | .217 | 11 |
| | | | 池田 | .233 | 14 |

EDIT エディットモード

ネームエディット

■ピッチャーの変更

現オーダー表の右上にあるピッチャーにカーソルを合わせ、Aボタンを押してピッチャーのオーダー表を呼び出し、バッターの場合と同様の方法で入れ替えます。

| Central | GM/RP |
|---------|------------------|
| ハルカ 投手 | C3, S3, P2, 152m |
| アロウ RO | チェコ RO 2.74 |
| 斎藤 RS | 大野 LO 3.07 |
| 野村 RO | 山内 RO 3.87 |
| 中本 LO | 高橋 LO 3.03 |
| 船橋 RO | 高橋 LO 3.90 |
| 木原 RO | 近藤 RO 4.03 |
| 盛田 RO | 玉本 RO 3.41 |
| 宮内 RO | 前田 LS 6.52 |
| 高橋 RO | 前田 RO 3.68 |

●データの削除/リセット●

エディットモードで作成したデータを削除するときは、エディット画面の表の中の削除またはリセットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、データは元の設定に戻ります。

ちょっと裏技

■スペシャルチームが選べる！

チーム選択時にLボタンを押しながら決定すると『ヒュービーズ』が、またはRボタンを押しながらだと『戦国武将隊』が選べます。ただしオープン戦のみです。

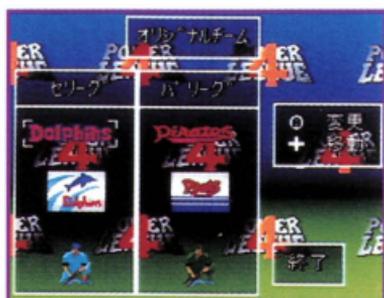


オリジナルチームエディット

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

チーム名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チームの中からセ、パ1チームずつが登録できます。



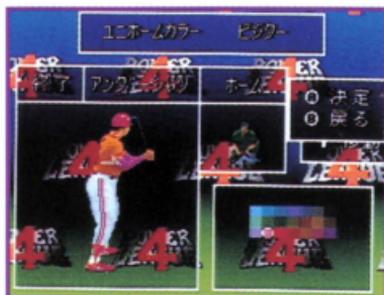
カラーエディットとホーム球場

【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あわせてAボタンを押すと、ホーム球場が選べます。



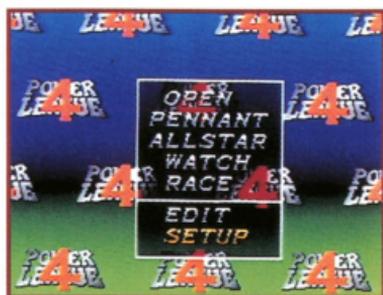
ユニホームカラー

【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。



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【SET UP】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。 |
| ボイス | 実況ありと判定のみを選択します。 |
| マーカー | キャッチング・ポジションのマーカー表示の有無を選択します。 |

6. 「プロ野球ニュース」

SUPER POWER LEAGUE 4

「スーパーパワーリーグ4」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「プロ野球ニュース」をブ
 ロのアナウンサーによって語ってもらいます。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小島奈津子
 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ニュース」

「プロ野球ニュース」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。また「4」では、新
 たに、今日のファインプレイも登場します。

※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。

ふくい けんじ
福井 謙二こしま なつこ
小島 奈津子

ハドソン・ファミマガ64^{れんごう きかく}連合企画
 全国^{たい かい}スーパーパワーリーグ4大会

最強^{さいきょう}のパワーリーガーをめざせ!!

ペナントレースモード130試合を消化すると、12桁のパスワードが出現、このパスワードを下記の宛先まで送ってくれ!
 上位500名には、君の名前、全国順位、各成績が打ち込まれた、最強のパワーリーガーの証しであるハドソン公式認定証をあげちゃうぞ。

さらに上位10名には、ハドソンのNINTENDO 64での野球ゲームの中に、荣誉あるパワーリーガーとして、その名前が刻まれるぞ!

さらにさらに、上位入選者にはプレミアムグッズをプレゼント!
 各部門賞などの表彰は、ファミマガ64をみてね。

ハドソン公式認定証



ルール

ペナントレースモードで130試合プレイし、ネームエディットは使
 用しないでね。(順位がさがるぞ)
 実在12チームでプレイして下さい。
 試合中にリセットや電源を切っても順位がさがるぞ。

応募方法

住所・氏名・年齢・電話番号・パスワードを明記の上

〒105 東京都東新橋1-1-16
 徳間書店インターメディア(株)
 ファミマガ64編集部
 スーパーパワーリーグ4 係
 お問い合わせ先:ファミマガ64編集部
 Tel.03(3573)8601

▼ ハガキの書き方 ▼

| | | |
|--------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> | 〒103-91 徳間書店インターメディア(株) ファミマガ64編集部 「スーパーパワーリーグ4」係 | 1.住所 2.氏名 3.年齢 4.電話番号 5.パスワード |
|--------------------------|--|---|

上記の宛先までどんどん送ってね!!
 締切は、'96年10月末必着です。

かくせんしゅ べっしせんしゅ いちらんひょう らんくだ
各選手のデータは、別紙選手データ一覧表をご覧ください。



ちゅうい 注意

けんこう がめん はな しょう
健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。

ちょうじかん しょう とぎ てきど きゅうけい
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

えいほうしき せつぞく ざんぞうげんしょう がめん しょう
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。

しょうじょう ねが 使用上のお願い

● せいみつ き き きょくたん おんどじょうけんか しょう ほかんおよび
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
つよ さい ぜったい ぶんかい
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。

● たんし ぶ て ぶ みず よご
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、アルコール等の揮発油でふかないで
ください。

● 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。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい

かいいん とくてん
会員特典

ぜん いん とくせい
**全員に特製
グッズを
プレゼント!**



かいいんしやう
会員証

ハドソンでは、ユーザーのみならずの会員誌「ユーモアネットワーク」を隔月（奇数月）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！この見本紙を希望する方は、ソフトに同封されているアンケートハガキの「見本紙希望」の欄に○をつけて送ってください。見本紙をお送りします。

会員になると、会員証のほかに、「ユーモアネットワーク」オリジナルボンバーマン特製グッズ3点の中から1点を全員にプレゼントします。

かいいん ほしやうちゆう
会員募集中!!



ボンバーマン
スポーツバッグ



ボンバーマン
光る掛時計



ボンバーマン
ウォールポケット

●ゲーム内容に関するお問い合わせは

ゲームサポートセンター 営業時間/13:00~18:00 ◆土・日・祝祭日はお休みです。

札幌 011-821-7015 東京 03-5261-2060

大阪 06-251-0322

◆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。

ハガキによるご質問は 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22
ハドソンビル ゲームサポートセンター行

●新情報満載の、新テレフォンサービス!

**ユーモア
アクセス**

■札幌 / 011-814-9900 ■東京 / 03-3260-9901
■名古屋 / 052-586-9900 ■大阪 / 06-251-9900
■福岡 / 092-713-9900

HUDSON HOME PAGE
<http://www.hudson.co.jp/>

ハニーちゃんのインターネット
<http://honey.hudson.co.jp/>

ゲームの情報が
いっぱい!



故障・修理に関するお問い合わせは

株式会社ハドソン 商品サービスセンター

住所: 〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル 電話: 03-3269-9521(直通)
(平日 10:00~12:00、13:00~18:00 土、日、祝祭日はお休みさせていただきます。)

©1996 HUDSON SOFT ©1996 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。