

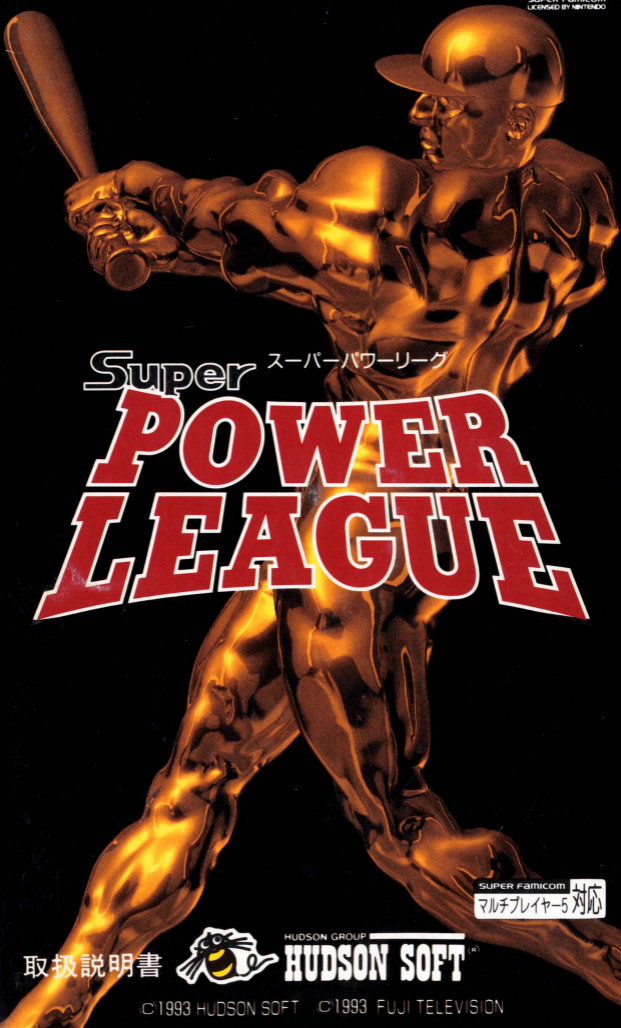
スーパーファミコン®

SHVC-M3



SUPER FAMILICOM
LICENSED BY NINTENDO

社日本野球機構プロ野球12球団公認



Super スーパーパワーリーグ

POWER LEAGUE

SUPER FAMILICOM

マルチプレイヤー5対応

取扱説明書



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

©1993 HUDSON SOFT ©1993 FUJI TELEVISION

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」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。

【使用上の注意】

- ご使用後は、ACアダプター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、健康のため約1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 端子部に手を解れたり、水にぬらさないようにしてください。
- 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。
- このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 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、接続しないでください。

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、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。



C O N T E N T S

基本モードの解説とスタート方法	2
その他のモード解説とスタート方法	4
エディットモード解説	6
画面表示の見方	10
コントロール方法〈守備〉	12
コントロール方法〈攻撃〉	16
球場紹介	20
球団紹介	22
特別企画スポーツニュース	28

おことわり

このカセットの内部には、ゲームの途中経過を記憶しておく、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。

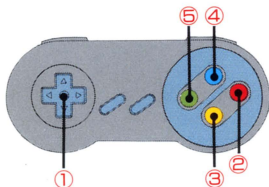
ゲームなので実際のルールとは少し異なる場合があります。

基本モードの解説とスタート方法

カセットをスーパーファミコン本体に差し込んで、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が映し出されます。スタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。



「スーパーパワーリーグ」には、オープンモードをはじめ、試合を行なうプレイモードが5種類。さらに、データの変更や追加をするEDIT、そしてSET UPモードの各種モードがあります。



●基本的なコントローラの使い方

- ① 十字ボタン：選択
- ② Aボタン：決定
- ③ Bボタン：キャンセル
- ④ Xボタン：守備方法の変更
- ⑤ Yボタン：走塁方法の変更

PENNANT

ペナントレースモード

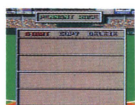
自分の好きなチームを選んで、日程にそってペナント形式で行なう対コンピュータモードです。リーグ優勝を目指して戦います。見事リーグ優勝を果たせば、日本シリーズに出場し、他リーグの優勝チームと日本一の座を争います。バッテリーバックアップで、投手、野手の個人成績なども記録しておくことができます。

●モードの選択



十字ボタンの上下で、PENNANTを選択。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STARTを選び4つのファイルの中から好きな場所を選んで、Aボタンを押します。

〈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。選択した試合数分の全試合日程が表示されます。十字ボタンの上下で、日程がスクロールします。



●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(P9参照)とエラーの有無について設定が変更されます。



●守備・走塁の決定

守備はXボタン、走塁はYボタンで、オートかマニュアルかを選択し、Aボタンで決定します。



●先発投手の決定

画面に表示された10人の中から、先発投手を選び、決定します。

〈第2試合以降のゲームをするとき〉



PENNANT選択後、STARTを選び、ファイルからプレイしたいデータを選びます。COPYでファイルを複製したり、DELETEで削除することができます。

PENNANTモードだけの特別ルール

■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。

■延長戦と再試合：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、改めて再試合を行ないます。

※引き分けの場合も、個人データは残ります。

その他のモード解説とスタート方法

ここでは、「スーパーパワーリーグ」の多彩なプレイモードを紹介
します。4人同時マルチプレイが楽しめるオープンやオールスターモ
ードの他に、ホームランレース、ウォッチのモードがあります。

OPEN

オープンモード

自分のプレイするチームだけでなく、対戦相手のチームも自由に
選べます。コンピュータとの対戦以外に、1～4人までの友だち
との同時マルチプレイもできます。
このときの試合数は、1試合です。



●モード選択

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
で対戦人数を選びます。

●チーム・守備・走塁の決定

自分のプレイするチームと対戦相
手を選択。さらに十字ボタンの左
右で先攻/後攻、X・Yボタンで
守備・走塁のオートかマニュアル
を選びます。DH制の有無は、後
攻チームの所属するリーグによっ
て決まります。後攻がパ・リーグ
の場合は、「あり」です。



●球場・先発投手の決定

十字ボタンで球場を選択。また、
Xボタンでデーゲームかナイター
かを指定できます。先発投手を選
ぶとゲームがスタートします。



ALLSTAR

オールスターモード

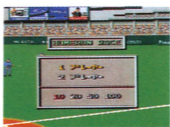
セ・パ両リーグを代表する一流選手が顔を揃える、夢のオールスターゲームです。オープン同様にコンピュータとの対戦や4人までのマルチプレイが楽しめます。スタート方法は、オープンと同じですが、チーム選択が、リーグ選択になります。



HOMERUN

ホームランレースモード

ひとり、またはふたりで行なうホームラン競走ができるモードです。モード選択画面でHOME RUNを選び、プレイヤー数を決定します。球数を10/20/50/100球から選択して、続いてチーム・球場を決定。最後に打者を決定してスタートです。



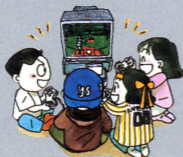
WATCH

ウォッチモード



コンピュータ同士の試合を観戦するモードです。スタート方法は、基本的にオープンと同じですが、試合途中に代打を出したり、ゲームに参加したりできます。(やり方はP16、17参照)

●マルチプレイについて



マルチプレイヤー5を使ったマルチプレイでは、攻撃側は、打者と走者、守備側は投手と野手に別れます。打順は、打席ごとにプレイヤーが交替で行ないます。投手と野手の担当交代は、STARTボタンと十字ボタンの左右、選手交代は投手・野手各々のプレイヤーが行ないます。

※パットが人教分差し込んでいないときは選べません。

エディットモード解説

「スーパーパワーリーグ」には、5つのプレイモードの他に、オリジナルのチームや選手を作れるエディットモードがあります。ここでは、エディットモードの4つの機能と操作方法を解説します。



十字ボタンでEDITを選択します。エディットモードの中には、チーム/ネーム/オールスターエディットの機能があります。それぞれフィルダーとピッチャーに分けてエディットします。

TEAM

チームエディット

先発オーダーや打順、守備位置などの変更を行なうモードです。自分の好みによってオーダーを組み替えることができます。オリジナルのチームカラーを演出しましょう。

●チーム選択

十字ボタンの上下左右でチームを選択しD H 制の有無を選択。



●オーダーの変更

十字ボタンで入れ替たい選手にカーソルを合わせ、Aボタンをおすと、選手データが黄色に変わります。続いて、新しく入れた選手に、十字ボタンでカーソルを移動し、Aボタンで決定すれば、選手が入れ替わります。「ピッチャー」を選ぶと、投手陣が表示されますが、入れ替えはできません。

●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おすと、守備位置部分が赤く変わります。その後の入れ替える手順はオーダー変更と同じ要領です。



オリジナル選手を作成・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、オリジナルの新たな選手を作り、登録選手と入れ替えることができます。作成・登録できるオリジナル選手の人数は、野手が18人、投手が10人までです。

●バンクの選択

新たな選手を書き込む場所を、十字ボタンで選びます。「ピッチャー」を選んでAボタンを押すと、ピッチャーネームエディット画面になります。

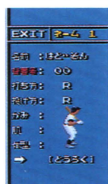
●名前の入力



十字ボタンでカーソルを移動し、Aボタンで決定しながら、入力します。訂正

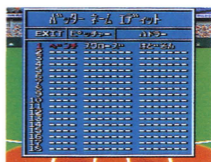
はBボタンです。このとき「カナ」に合わせればカタカナで入力できます。名前は、濁点や丸も含めて、最大7文字までです。

●背番号・打ち方・投げ方・タイプの決定と登録



十字ボタンでカーソルを移動させ、A・Bボタンで変更していきます。次に、カーソルを「とうろく」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。最後に入れ替えたい選手にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと入れ替わります。投手はバンクの選択時に「ピッチャーネームエディット」を選び、同様に作成・登録をします。

●ベンチ・ファームの決定



登録した選手はバンクに表示されます。そのとき、ベンチかファームかをAボタンで選択します。ベンチにすると、その後の試合からオーダーに組み込むことができます。

SET UP

セットアップモード



プレイするときのルールやレベルを設定するモードです。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、EXITに合わせてAボタンを押してください。(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)

インニング

1試合のインニングを1～9回まで変更します。

コールド

コールドゲームの有無を選択。コールドありの場合はインニング終了時に10点差がつくとコールド負けです。

レベル

コンピュータのレベルを設定。初期設定はノーマルですが、ハード/EX、ハードと変更できます。

エラー

エラーの有無を選択。

ミュージック

試合中に流れるBGMの有無を選択。



画面表示の見方

ゲーム画面には、投手と打者をバックネット側から見たバッテリー
モードとボールを追う形でのフィールドモードがあり、ゲームの状
況に応じて画面が自動的に切り替わります。

バッテリーモード BATTERY MODE

野球のテレビ中継を見るような、ピッチャー対バッターを中心にとらえた3-0タイプの対決画面です。もちろん、テレビ中継同様、ゲーム中の様々なデータが同時に表示されます。



①スコア表示

現在の得点と回数を表示します。

②ランナーの表示

ランナーの位置を表示します。

③打者のデータ

打者の打順・名前・打率・ホームラン数を表示します。

④球速

投げた球の速さを表示します。

⑤カウント

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。

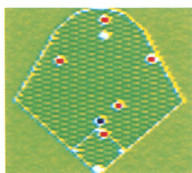
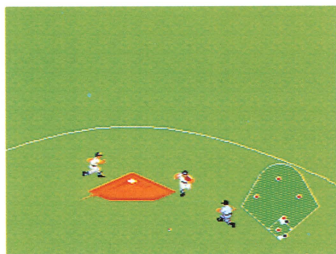
⑥投手のデータ

投手の名前・防御率と、現在までの球数を表示します。

フィールドモード

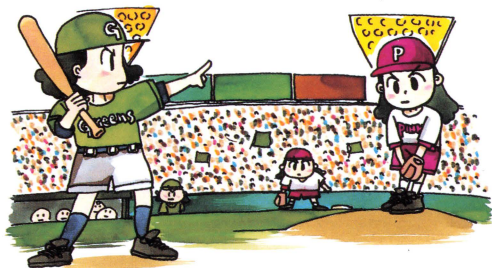
FIELD MODE

ボールの動きを追うように、画面がスクロールします。打球が飛んだり、投手が牽制をすると、画面が切り替わります。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ます。ここで、野手や走者、ボールの位置を確認しながらプレイをすることができます。



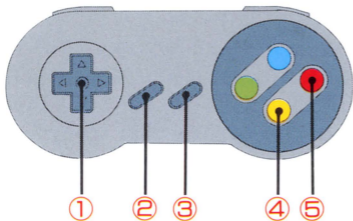
■スーパーインポーズ表示

野手は赤、走者は青、ボールは白で表示されます。ただし、ベースカバーに入った野手は表示されません。



コントロール方法<守備>

プレイモードを決めたらよいよ試合開始です。コントローラーの操作方法を覚えて、実戦に近いエキサイティングなゲーム展開を楽しみましょう。まず、守備に関する操作方法を解説します。



- ① 十字ボタン：投球位置やコース、シフト、ボールの変化など
- ② SELECTボタン：シフト画面の呼び出し
- ③ STARTボタン：タイムをかける
- ④ Bボタン：塁タッチや牽制など
- ⑤ Aボタン：投手の投球や野手の送球など

※AとXボタン、BとYボタンは兼用できます。

■投手・野手の交替について



CHANGE FIELDERで野手の守備位置の変更や選手交替を行います。決定はどちらもAボタンです。また、オトイレ・モード (P16) の切り替えも行うことができます。

STARTボタンでタイムをかけた後、投手や野手の選手交替をします。CHANGE PITCHERでリリーフピッチャーの選択をします。



ピッチング

PITCHING



●投球位置の決定

十字ボタンの左右で投手の位置を移動させ、Aボタンで投球動作に



●スピードの決定

投球動作時、十字ボタンの上下でスピードを(上=遅い、下=速い)、



●コースの決定

十字ボタンの左右でコースを調整できます。



●ボールの変化

投球後、十字ボタンを使って変化球を投げることもできます。

※ただし、投手の能力によって変化が弱い場合もあります。各投手の能力については、P22~27で確認できます。

■フォークボールの操作／投球動作時に、十字ボタンの上を押したままにすると、フォークボールが投げられます。ただし、球種としてフォークボールを持っている投手のみ有効。打者が見逃した場合は、判定はボールです。

フ ィールドイング

FIELDING



捕 球

野手を打球の飛んでいく位置に、十字ボタンで動かして、捕球します。フライの場合は、捕球位置まで来ると、野手は自動的に捕球体勢に入ってボールをキャッチします。

送 球

ボールを捕球した後、十字ボタンの上下左右で送球したい塁を指定しながら、Aボタンを押して送球します。塁指定がない場合は、一塁に送球します。



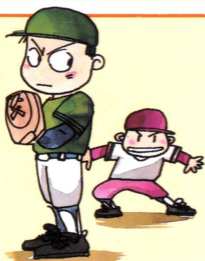
塁タッチ

十字ボタンの上下左右で塁を指定しながらBボタンを押します。そうすれば、ボールを捕球した野手が、指定した塁に走って、塁タッチをすることができます。



ダイビングキャッチ

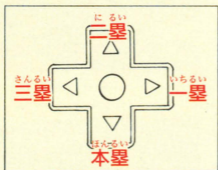
ボールが近くにきた瞬間、タイミングをはかりながらAかBボタンを押します。タイミングがあてれば、ダイビングキャッチをすることができます。



けんせい

投手が投球に入る前に、Bボタンを押し、画面をフィールドモードに切り替えます。十字ボタンで塁指定をしながらAボタンを押せば、牽制球を投げるすることができます。

塁指定について



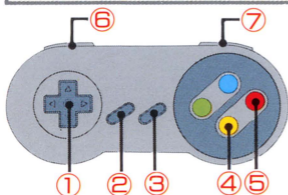
送球や塁タッチ、走塁の際は、十字ボタンの上下左右を使って塁指定をします。それぞれの塁は上の図の通りです。

しゅび 守備シフトについて

守備シフトは、浅い・深い、右寄り・左寄りに変更できます。SELECTボタンで「シフト選択表示」を呼び出し、十字ボタンで変更します。シフトを元に戻すときは「シフト選択表示」を呼び出し、Bボタンを押します。シフトは、その打者に限り有効です。

コントロール方法<攻撃>

野球ゲームの醍醐味は、やはりバッティングにあると言えるかもしれません。コントローラーを操って、豪快なホームランから渋いバントまで自由自在にバッティングをこなせるようになりましょう。



- ① 十字ボタン：打者位置・打球 方向の決定など
- ② SELECTボタン：打撃成績を表示
- ③ STARTボタン：タイムをかける
- ④ Bボタン：打者のバントやランナーの進塁など
- ⑤ Aボタン：打者のスイングやランナーの帰塁など
- ⑥ Lボタン：全ランナーの進塁
- ⑦ Rボタン：全ランナーの帰塁

※AとYボタン、BとXボタンは兼用できます。

前打席の成績チェック

打者が打席に入ると画面下に前打席までの成績と、今シーズンの成績を表示。SELECTボタンでも呼び出しできます。



オイレ・モード

STARTボタンでタイムをかけ、Aボタンを押し、十字ボタンでモードを選んでWATCHを選択。元に戻すときはPLAYERを選択。





バッティング

BATTING

ヒッティング

じゅうじ だしやい ち ちようせい
 十字ボタンで打者位置を調整し、タイミングをはかってAボタンを押すとスイングします。



バント

お
 Bボタンを押しながらAボタンを押すとバントの構えをします。Bボタンを離すとバントはキャンセルとなり、バントの瞬間、再度Aボタンを押せば、プッシュバントです。



ハイテクニク

ボールのミート時に、じゅうじ
 十字ボタンを押していると、だきゅう
 打球が打ち分けられます。う
 上でダウンスイング、したで、アッパ
 ースイングです。じゅうじ
 十字ボタンの左右を押せばなが
 うし打ちができます。

代打・代走の起用について

スタートボタンでタイムをかけ、Aボタンを押すと選手交替ができます。代打ならばCHANGE BATTER、代走ならば、CHANGE RUNNERを選びます。

ランニング

RUNNING

進塁

進塁したい塁を十字ボタンで指定しながらBボタンを押します。Lボタンを押すと全ランナーが進塁します。



帰塁

帰塁する塁を十字ボタンで指定しながらAボタンを押します。Rボタンを押すと全ランナーが帰塁します。



いじょう
ふたり以上のランナーがいるとき



ランナーにはそれぞれ塁指定をしてA・Bボタンで進塁・
帰塁を指示します。同時に複数のランナーを動かせるよ
うになるまでには、かなりの練習が必要です。

ワンポイント
ONE POINT
アドバイス
ADVICE



走塁の際は、ランナーの走力や守備側の野手の肩の強さ
などが関係してきます。これらのデータは、P22~27を
見て事前にチェックし、有効に活用したいものです。

球場紹介

使用される球場は、全部で11。すべての球場でナイター可能。

HIROSHIMA ヒロシマ



両翼91.4m/センター115.8m

11球場中、もっとも狭いカープの本拠地。ホームランの多発球場ゆえに大砲のいるチームが圧倒的に有利。投手にとっては怖い球場。

NAGOYA ナゴヤ



両翼91.5m/センター119m

ヒロシマに次いで狭い球場なので、やはり打撃力のあるチームが有利。ここが本拠地のドラゴンズは、もちろん恩恵を多く受けている。

TOKYO トウキョウ



両翼91m/センター120m

両翼に比べてセンターが深く、抜ければ思わぬ長打になる可能性大。徹底的に転がして相手のミスを誘うのも作戦。スワローズの本拠地。

HU-DOME ヒュードーム



両翼100m/センター122m

ジャイアンツの本拠地は、初の全天候型ドーム球場。11球場中もっとも広く、特に両翼が深いのでホームランが出にくく投手有利。

YOKOHAMA ヨコハマ



両翼94m/センター118m

球場そのものは広くないが、ホームラン性の当たりが高いフェンスに阻まれてしまうこともあるので、要注意。ベイスターズの本拠地。

ROKKOHSAN ロッコウサン



両翼96m/センター120m

ラッキーゾーンを取り外して、ぐんと広がったタイガースの本拠地。ホームランが減少する分、外野手の肩の強さが明暗を分けそう。

球場の広さやフェンスの高さなど、各球場の特徴に合わせてオーダーを組み替えたり、戦略を変えたりするのも楽しみのひとつ。

SAITAMA

サイタマ



両翼95m/センター120m

フェンスが低く、ライナーでスタンドに飛び込むことも。逆にホームランを外野の美技に阻まれる可能性もあり。ライオンズの本拠地。

OSAKA

オオサカ



両翼91m/センター120m

外野フェンスが低く、ファウルグラウンドもかなり狭め。本拠地に行っているバッファローズの様な猛打でなくても大量点の可能性大。

KOBE

コウベ



両翼99.1m/センター122m

広さはドームに勝るとも劣らない、ブルーウェーブの本拠地。投手陣は、安心して攻めの投球ができるので貧打線にはかなり不利。

HU-DOME

ヒュー・ドーム



両翼100m/センター122m

投手にとってはホームランを気にせず向かっていける球場のひとつ。投手中心のチームが有利かも。ファイターズの本拠地でもある。

FUKUOKA

フクオカ



両翼91m/センター122m

日本で2番目の全天候型ドーム球場。開閉するという天井は、国内ではここだけ。注目したいホークスの本拠地。

CHIBA

チバ



両翼99.5m/センター122m

2年目を迎えたマリーンズの本拠地。ドーム並みの広さにも慣れ、各チームとも思い切りのよい野球を展開してくれるにちがいない。

球団紹介

セ・パ12球団の最新データをインプット。ゲームはよりリアルに。

広島東洋 カープ



若武者が揃って、投手王国から
打撃のチームへ。今年は、是非
ともV奪還を目指したい。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
きたべっぶ	RO	2.58	4	5	3	140
ささおか	RO	3.38	4	2	4	148
かわぐち	LO	3.34	6	5	4	143
さとう たけし	RO	3.15	3	2	4	146
いけだ	LO	2.88	2	2	3	146
あきむら	RO	3.77	3	4	5	144
もちづき	RO	3.72	3	3	5	143
かたせ	RO	3.55	5	3	6	142
すすき	RO	3.07	3	2	2	143
おおの	LO	1.98	5	3	6	149

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
のむら	6	L	.288	14	13	5
しょうだ	4	S	.301	4	11	4
まえだ	8	L	.308	19	12	6
えとう	3	R	.289	16	9	6
おがた	9	R	.226	3	11	5
やまざき	5	S	.265	6	10	7
ブラウン	7	R	.233	19	9	5
にしやま	2	R	.224	4	8	5
こばやかわ	L	.279	11	7	4	
メディーナ	R	.283	31	9	5	
にしだ	L	.231	5	7	6	
まちだ	R	.268	6	9	5	
こう	L	.300	2	13	7	
おと	L	.260	2	9	6	
はら	L	.220	1	9	6	
あさい	L	.239	7	9	5	
うえだ	R	.133	1	7	5	
よしもと	R	.214	9	9	7	

中日 ドラゴンズ



恐竜打線が復活。落合の3冠
王と共に、チーム一丸となって、
優勝を狙いたいところ。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
いまなか	LS	1.77	5	2	4	147
やまもと まさ	LO	3.43	4	2	5	140
かく	RO	3.00	4	5	6	143
つるた	RO	2.70	2	2	5	145
こまつ	RO	4.80	4	4	4	142
かしま	RO	2.81	3	2	2	142
こじま	RO	2.81	3	2	2	142
こいけ	RS	3.00	4	2	5	143
よだ	RO	3.48	4	1	3	154
もりた	RO	4.05	5	2	4	150

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
たつなみ	4	L	.301	5	12	6
たねだ	6	R	.246	3	10	6
かわまた	9	L	.269	5	5	4
おちあい	3	R	.292	22	8	4
たいほう	7	L	.267	11	6	5
やまざき	8	R	.236	4	11	7
まえはら	5	R	.269	9	9	5
なかむら	2	R	.245	6	7	7
ひこの	R	.107	0	11	5	
よこた	L	.257	2	11	6	
やまくち	R	.269	1	10	6	
しみず	R	.229	4	11	6	
じんの	R	.264	5	10	6	
にむら	R	.212	4	10	6	
やまもと やす	R	.167	0	9	6	
さかい	R	.264	0	9	5	
はやかわ	L	.314	2	10	5	
よしつる	R	.216	6	9	5	

きゅうだんしょうかい 球団紹介セ・リーグ

*記号の意味/守備位置: 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 打席:L=左 R=右 S=スイッチヒッター 投法:L=左 R=右 O=オーバースロー S=サイドスロー U=アンダースロー T=トルネード 球種別威力:C=カーブ S=シュート F=フォーク

ヤクルト スワローズ



1D野球が定着したスワローズ。
さらに経験がプラスされ、東京音頭も高らかに2連覇を狙う。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
おかばやし	RO	2.97	4	2	4	147
にしむら	RO	3.95	4	4	4	147
かわさき	RO	6.43	5	1	4	145
あらき	RO	0.69	4	5	3	142
いとう とも	RO	3.86	4	2	5	148
たかの	RO	4.75	4	2	5	144
たかつ	RU	4.68	3	4	4	141
かなざわ	RS	3.42	5	3	5	140
ないとう	RO	3.55	4	2	3	146
いとう あき	RO	2.77	5	5	2	142

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
いいだ	8	R	.294	7	12	5
あらい	9	L	.252	5	8	4
ふるた	2	R	.316	30	9	7
ひろさわ	3	R	.276	25	8	4
ハウエル	5	L	.331	38	9	6
いけやま	6	R	.279	30	10	5
はた	7	L	.251	15	7	5
ハドラー	4	R	.253	5	11	6
どばし		R	.287	6	7	5
すぎうら		L	.182	1	6	3
やえがし		R	.242	1	6	3
じょう		R	.223	0	12	7
すみ ふじお		R	.197	2	7	5
とましの		S	.257	1	11	4
はしがみ		R	.227	6	10	5
きみなみ		L	.154	1	9	5
かなもり		L	.227	0	8	6
なかにし		R	.167	0	8	6

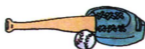
読売 ジャイアンツ



ミスター復活。ゴジラと一茂の加入でチームも活性化。スピード&チャージで今年は優勝!

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
さいとう	RS	2.59	6	3	2	145
くわた	RO	4.41	5	5	4	147
みやもと	LO	3.21	6	3	2	141
まきはら	RO	3.58	4	2	3	147
こうだ	RO	8.89	4	4	2	139
はしもと	RO	2.81	6	2	4	142
ひろた	RO	3.01	3	2	6	142
もんな	LO	4.03	3	2	5	142
きだ	RO	4.53	4	2	4	152
いしげ	RO	1.32	4	2	5	148

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
おかざき	4	L	.252	12	7	5
かわい	6	R	.258	5	11	5
よしむら	9	L	.317	6	9	2
はら	5	R	.272	28	8	5
パーフィールド	8	R	.320	25	11	7
こまだ	3	L	.307	27	7	4
まつい	7	L	.257	5	8	4
おおくぼ	2	R	.277	15	7	5
モスピー		L	.306	25	9	5
おがた		S	.286	6	11	6
しのづか		L	.266	0	8	4
ながしま		R	.217	2	9	5
おおの		R	.240	2	9	5
にしおか		R	.231	4	7	6
もとき		R	.186	0	10	5
さとう		R	.267	0	8	5
くまの		L	.162	0	12	6
よしはら		R	.270	0	8	6



横浜 ベイスターズ



新生ベイスターズ。ハマっ子旋風が巻き起こるか？セ・リーグの台風の目となるかもしれない。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
のむら	LO	5.48	4	3	4	143
おかもと	LO	3.23	4	3	4	137
うどう	RO	4.99	2	2	6	139
もりやま	RO	7.59	4	2	3	144
たなべ	LO	3.84	4	2	3	147
いがらし	RO	1.87	6	4	5	141
さいとう たか	RO	8.44	4	2	3	144
かけはた	RO	3.10	3	2	5	139
こひやま	RO	3.17	5	2	3	144
ささき	RO	2.46	3	3	6	148

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
たかぎ	3	L	.300	5	12	4
いしい	5	L	.269	3	10	6
やまざき	8	L	.258	1	11	5
ブラックス	9	R	.301	41	7	4
ローズ	4	R	.276	13	11	6
はたやま	7	R	.221	10	8	3
しんどう	6	R	.246	11	10	5
たにしげ	2	R	.191	2	7	6
やしき	S	.277	2	13	7	
おさない	L	.223	6	7	5	
なかむら	R	.277	24	9	5	
ほりえ	R	.287	1	9	5	
おおかわ	S	.182	0	13	5	
みやざと	L	.254	1	10	5	
たかはし	S	.136	0	9	6	
よこたに	L	.233	2	10	5	
さえき	L	.237	5	9	5	
あきもと	R	.213	2	8	4	

阪神 タイガース



まつながが加入した、投手王国タイガース。若手の実力もついて、猛虎復活の優勝も目前。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
ゆふね	LO	2.82	4	3	2	140
なかだ	LO	2.53	3	3	4	141
かさい	RU	3.83	2	4	3	141
なかごみ	RO	2.42	3	4	3	142
いのまた	LO	5.00	3	6	2	139
みこしば	RU	1.53	4	3	2	139
ゆみなが	LO	1.35	2	4	3	139
なかにし	RO	4.76	4	4	5	139
やまざき	RO	1.86	4	2	3	146
たむら	LU	1.10	3	5	2	139

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
わだ	4	R	.278	0	11	6
かめやま	9	L	.287	4	13	5
まつなが	5	S	.298	3	11	5
パチョレック	7	R	.311	22	7	4
オマリ	3	L	.325	15	8	4
やぎ	8	R	.267	21	10	6
くじ	6	L	.245	0	13	6
やまだ	2	R	.204	4	7	5
しんじょう	R	.278	11	10	6	
おかだ	R	.189	2	7	4	
まゆみ	R	.208	1	7	4	
あゆかわ	L	.237	11	9	6	
ひやま	L	.245	9	9	5	
しまだ	L	.290	1	10	6	
かねこ	R	.259	5	9	5	
なかの	L	.192	2	10	5	
おかもと	S	.283	4	13	5	
きど	R	.101	2	7	6	

きゅうだんしょうかい 球 団 紹 介 パ ・ リ ー グ

*記号の意味/守備位置: 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 打席: L=左 R=右 S=スイッチヒッター 投法: L=左 R=右 O=オーバースロー S=サイドスロー U=アンダースロー T=トルネード 球種別威力: C=カーブ S=シュート F=フォーク

西武 ライオンズ



西武王国揺るぎなし。今年も王座、安泰の兆し。デストラレーダの穴は、全員野球で埋める。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
いしい	RS	1.94	4	3	5	148
わたなべ ひさ	RO	3.81	5	2	4	146
くどう	LO	3.52	7	1	3	145
かく	RO	2.41	3	3	6	148
わたなべ とみ	RO	4.87	4	3	3	144
すぎやま	LO	1.42	2	3	5	145
しんたに	RO	3.31	5	2	4	144
うちやま	RO	3.00	3	2	2	145
しおざき	RU	2.94	3	3	7	145
かとり	RU	2.47	5	5	6	138

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
つじ	4 R	.285	6	12	4
ひらの	9 S	.280	4	12	6
あきやま	8 R	.296	31	14	5
きよはら	3 R	.289	36	9	4
すすき けん D.H.	L	.261	5	8	5
いしげ	5 R	.297	8	8	5
トレンティーノ	7 L	.285	15	10	3
いとう	2 R	.263	4	9	6
たなべ	6 R	.302	13	9	5
おおつか	S	.340	0	9	6
あべ	L	.245	7	7	4
ならはら	R	.171	0	9	5
とましの	R	.295	3	10	5
あんどう	L	.250	0	8	5
もり	L	.140	0	7	4
しみず	R	.223	4	7	5
はにゅうだ	S	.182	1	10	7
そうま	R	.067	0	8	6

近鉄 バッファローズ



草魂監督の率いる猛牛軍団。打線をさらに強化して、打倒ライオンズを合い言葉に突進。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
のも	RT	2.66	3	3	7	151
たかむら	RO	3.15	3	4	2	147
こいけ	LO	3.56	4	2	4	144
たかやなぎ	RO	3.93	4	4	2	140
あわの	LO	3.36	5	0	4	143
いりき	RO	6.75	6	1	4	136
えさか	LO	4.68	4	1	2	142
きよかわ	LS	3.07	5	4	4	140
さの	RS	4.19	3	5	2	140
あかほり	RO	1.80	3	5	4	145

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
おおいし	4 R	.289	6	13	4
よしだ	6 R	.257	3	12	5
プライアント D.H.	L	.243	38	7	3
いしい	3 R	.290	29	8	5
かねむら	5 R	.260	13	8	4
レイノルズ	9 S	.248	19	10	6
むらかみ	8 R	.250	20	10	6
みつやま	2 R	.267	8	7	5
ふじたて	7 R	.281	3	10	5
すすき	R	.186	9	7	5
なかに	L	.308	0	9	5
なかね	R	.148	1	11	5
あだち	S	.250	1	11	5
みすぐち	R	.209	0	9	5
よねざき	L	.222	0	11	5
まきし	R	.238	0	11	6
たくみ	L	.251	10	10	6
ふるくぼ	R	.207	4	8	6



オリックス ブルーウェーブ



ブルーサンダー^{だせん}打線^{だせん}でパ・リーグをひっかき^{まわ}回^{まわ}すウェーブ^{まわ}をつくれるかが今年の^{ことし}鍵^{かぎ}に。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
ほしの	LO	3.62	6	2	4	138
はせがわ	RO	3.27	2	4	3	143
いとう あつ	RU	3.80	3	4	6	139
のだ	RO	2.98	4	2	6	143
さとう よし	RO	3.21	4	3	5	136
にしもと	RO	4.88	2	7	1	141
やまおき	RO	3.65	5	3	0	141
さかい	RU	3.29	3	3	2	140
かねだ	LU	5.17	3	5	2	142
かわばた	RO	4.50	4	2	4	146

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
もとにし	5 R	.236	0	11	6
ふくら	4 R	.284	3	12	4
ふじい	9 L	.269	0	7	6
たかはし	8 R	.297	29	9	4
いしみね D.H.	R	.267	18	6	3
トーベ	3 L	.305	11	9	5
しばはら	7 L	.254	4	10	6
なかじま	2 R	.249	6	8	6
おがわ	6 R	.291	3	10	6
ゲイニー	L	.307	32	8	4
むらかみ	L	.275	2	10	5
たぐち	R	.268	1	11	6
いづか	R	.233	1	8	6
やまごし	R	.250	0	9	6
やまもり	R	.206	0	10	7
さとうかず	L	.162	0	9	4
たかだ	S	.273	0	7	5
わたなべ	R	.366	0	9	5

日本ハム ファイターズ



おやぶん^{おやぶん} 復帰^{ふっき}で活気^{かつき}づくファイターズは、チームも^{いっしん}一新^{だんけつ}。団結^{だんけつ}すれば優勝^{ゆうしょう}だって夢^{ゆめ}じゃない。

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
しばた	RS	3.16	3	6	2	143
しらい やす	RO	3.49	4	1	6	148
にしざき	RO	4.08	5	2	2	148
さかい	LO	4.34	6	2	3	140
かねいし	RO	3.77	3	2	5	142
たけだ	RS	3.87	5	3	3	141
うちやま	RO	5.04	4	2	4	147
こうの	LO	4.94	6	1	6	138
しばくさ	RO	3.38	3	3	4	143
やはら	RO	3.77	4	2	3	146

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
ふたむら	7 R	.111	0	9	5
しらい かず	4 S	.215	4	12	4
たなか ゆきお	6 R	.241	13	10	6
ウインタース D.H.	L	.282	35	8	4
シュー	3 R	.247	24	10	6
かたおか	5 L	.290	10	9	5
おがわ こう	9 L	.252	0	9	5
たむら	2 R	.243	9	8	7
かわな	8 R	.250	0	15	6
おおしま	R	.258	5	7	3
しまだ	R	.262	1	10	5
いがらし	R	.292	2	8	6
すすき	L	.284	6	11	5
きむら	R	.231	0	11	6
なかじま	R	.290	13	10	5
もり	R	.302	2	10	5
ひろせ	R	.260	1	10	6
たぐち	R	.282	8	8	6

* 記号の意味/守備位置: 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 打席:L=左 R=右 S=スイッチヒッター 投法:L=左 R=右 O=オーバースロー S=サイドスロー U=アンダースロー T=トルネード 球種別威力:C=カーブ S=シュート F=フォーク

福岡ダイエー ホークス



知将・根本が新球場を舞台にどんなドラマを展開するかが楽しみ。ダイナマイト打線も健在。

投手名	投法	防壁率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
むらた	RO	3.67	5	3	3	149
わかたべ	RO	4.00	4	2	3	146
よしだ	LO	3.64	6	3	1	142
あしかが	RU	4.22	3	2	4	142
きむら	RO	4.92	5	2	3	144
もとはら	RO	4.86	4	4	5	139
はまぎわ	LO	4.36	2	3	6	144
おおこし	RO	2.76	2	5	3	152
さいとう	RU	6.14	3	2	4	144
いけだ	RO	4.10	4	4	6	143

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
ささき	9	L	.322	21	13	5
おおの	8	S	.208	3	13	5
ライト	7	S	.263	18	8	5
やまもと D.H.	L	.265	18	9	6	
おおみち	3	R	.192	5	9	5
よしなが	2	L	.290	11	7	5
ふじもと	5	R	.253	20	7	5
ゆがみだに	4	R	.286	6	12	5
はまな	6	L	.239	5	11	6
さとう	R	.274	11	11	7	
きしかわ	R	.222	4	8	4	
やまぐち	S	.298	0	10	6	
おがわ	R	.216	0	11	6	
もりさき	R	.206	1	10	6	
わかい	L	.275	0	9	5	
ひろなが	L	.176	6	9	4	
みふね	R	.235	1	10	5	
やすだ	R	.182	2	11	6	

千葉ロッテ マリーンズ



昨シーズンの汚名挽回に燃えるマリーンズ。新戦力の加入で、Aクラスを狙いたいところだ。

投手名	投法	防壁率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
こみやま	RO	3.96	4	2	3	141
そのかわ	LO	3.96	6	3	2	138
まえだ	LO	3.95	5	1	3	140
うしじま	RO	2.67	7	7	7	140
よしだ	RO	3.86	4	2	5	144
しらたけ	RO	4.55	4	1	2	143
ひらぬま	RO	2.41	4	2	5	146
いらぶ	RO	3.86	3	2	3	156
むとう	RO	4.56	3	2	4	152
かわもと	LO	2.58	6	2	3	144

野手名	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ	
ほり	4	R	.281	8	9	6
みなみぶち	6	R	.254	3	10	6
マックス	9	L	.268	13	12	7
ホール D.H.	L	.280	15	11	6	
はつしば	5	R	.249	10	8	5
あいこう	3	L	.274	8	9	4
ひらい	7	L	.281	1	10	5
あおやぎ	2	R	.245	9	7	6
にしむら	8	S	.216	1	13	6
ながしま	L	.240	5	9	5	
うの	R	.239	11	8	5	
しまだ	R	.242	3	9	5	
かみかわ	L	.221	1	8	4	
ふるかわ	R	.111	0	7	4	
やました	L	.111	0	8	6	
いがらし	L	.111	0	8	7	
さとう	R	.219	4	10	6	
じょうづめ	R	.140	1	8	6	

特別企画スポーツニュース

「スーパーパワーリーグ」は、フジテレビ「プロ野球ニュース」と
 タイアップ。テレビさながら、中井美穂アナウンサーが、笑顔で試
 合結果を伝えてくれます。ホームランの再現シーンも見逃せません。



ペナントレースモードでは、試合
 終了後にスポーツニュースが始ま
 ります。他球場の結果の他、個人
 成績の各部門ごとのベストテンや
 ホームランシーンの再現、チーム
 成績、試合日程、マジックの表示、
 MVPの表彰などが見られます。

● 防御率の計算

防御率 = (自責点 × 9) ÷ 投球イニング数です。防御率のランキン
 グにエントリーされるのは、規定投球回数(チームが行なった試
 合数と同じイニング数)に達している投手のみです。

* イニング数は1/3(1アウト)まで計算します。

* 自責点とは、四死球やヒット、ホームランなどによる得点のこ
 とですが、このゲームの場合、エラーによる失点も含まれます。

● 打率の計算

打率 = 安打数 ÷ 打数です。打率・ホームランキングにエントリー
 されるのは規定打席(試合数 × 3.1)に達している選手のみです。

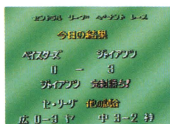
* 打数は全打席数から四死球・犠打・犠飛を除いたものです。

● 奪三振

奪った三振の数の累計です。

● マジック

優勝までのカウント・ダウンです。



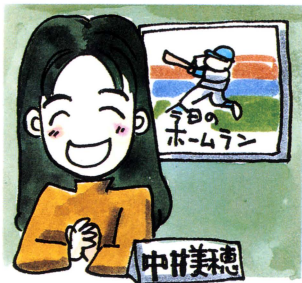


プロ野球 リーグ マナポド レース

ヒートアップ 試合時間 0:20

満	30	7	1	0	0	3	0	0
巨	36	8	5	0	1	4	0	1

HR こま



勝敗表

	1イ	2イ	3イ	4イ	5イ	6イ	7イ	8イ	9イ
1イ	1	1	0	1,000					
1イ	1	1	0	1,000					
1中	1	1	0	1,000					
4持	1	0	1	,000	1				
4広	1	0	1	,000	1				
4満	1	0	1	,000	1				

プロ野球 リーグ マナポド レース

今日の結果

ベイスターズ 対 アイアツ

3 - 5

アイアツ 勝利!

セ・リーグ 他も試合

広 1-4 イ 中 3-2 持



ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

雑誌じゃ読めない

ゲーム情報がいっぱい

かい
いん
ぼ
しゅう
ちゅう
会員募集集中!!

ハドソンでは、ユーザーのみなさんのための
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。



見本誌○

会員特典●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
に、「スーパーボンバーマン腕
時計などの特製グッズ」を全
員にプレゼントします。



会員証



スーパーボンバーマン

表紙CG ©1993 POLYGON PICTURES



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4553
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

SUPER FAMICOM
マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

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。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。