



スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。

スーパーファミコン[®]
SHVC-PK



や きゅう
スーパ野球
スタジアム



ゲーム監修 東尾修



tim
TOKUMA SHOTEN
INTERMEDIA, INC.

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書

このたびは『スーパープロ野球スタジアム』をお買い
あげいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に
この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法で
長くご愛用ください。

目次

さあ、ゲームスタート	4
ペナントモード	6
チャレンジモード	14
フリー対戦モード	16
データセーブについて	21
シート打撃	22
選手合体	24
守備	30
攻撃	34
クローズアップ画面	38
操作方法一覧	42
チャレンジクイズに挑戦	44
ルールについて	45

『スーパープロスタ』 君のベストナインで栄冠をつかめ



ボクが考えたプロスタが、スーパーファミコンになってパワーアップしたんだ。新システムでさらに充実した内容だから、君も満足してくれるだろう。

元西武ライオンズのエースで、現在は野球評論家の東尾修が監修した本格派野球ゲーム『スーパープロ野球スタジアム』の登場です。「新バー方式投球法」をはじめ、「選手合体」「東尾スコープ」「130試合のペナントレース」「気象現象」などの新システムが満載です。もちろんゲームボーイ版で好評だった「本塁激突」「塀際の魔術師」「乱闘」など『スーパープロスタ』ならではのプレイをお楽しみください。

さあ、ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。モードを十字ボタンの上下で選択してAボタンで決定してください。



①好きなモードで遊んでね

●ペナントモード

12球団の中から好きなチームを選択して、ペナントレース全130試合を戦っていきます。その中でリーグ優勝を果たすと、日本シリーズになります。さらにそこでシリーズ優勝をすれば、日本一となります。

●チャレンジモード

12球団の中から好きなチームを選択して、ほかのチームと3回戦を行っていきます。そして22勝するとオールスターズと対戦できます。そこで勝利をおさめると、今度は謎の3チームとの対戦がまっています。



●フリー対戦モード

単独の試合で対戦するモードです。「対コンピュータ戦」と「対プレイヤー戦」の2種類あります。12球団の中から好きなチームを選択して、対戦を行います。

●シート打撃

好きなチームのバッターと好きなチームの投手を使ってバッティング練習をするモードです。投球数は10球で、打てたホームランの数に応じて、東尾修がアドバイスをしてくれます。

●選手合体

2人の選手を合体させて、まったく新しい選手を登場させることができます。能力は選手成績、相性、運で決まります。いろいろ試して最強の選手を作ってください。

●ステレオ

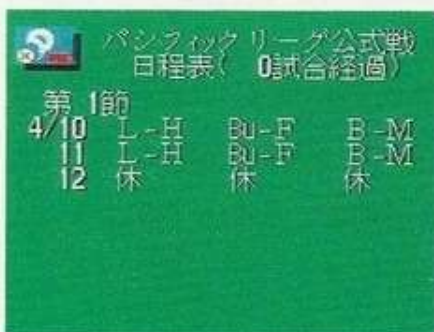
サウンドをステレオで鳴らすか、モノラルで鳴らすかのどちらかに設定します。Aボタンを押すと、ONとOFFが切り替わります。

ペナントモード

さあ、いよいよペナントレースの始まりです。モード
選択画面でペナントモードを選んでAボタンで決定して
ください。



①自分の好きなチームを選んでね



②今日の試合予定は……

①チーム選択

チーム選択画面で自分の
好きなチームを選択します。
十字ボタンで選択してAボ
タンで決定です。

②日程表を確認

チーム選択が終わると、
リーグ公式戦の日程表を見
ることができます。Aボタ
ンで次の画面に進みます。

パンフィックリーグ公式戦
4/10 第1節対戦カード

西武 (1回戦)	福岡ダイエー
0勝 0分	0勝
近鉄 (1回戦)	日本ハム
0勝 0分	0勝
オリックス (1回戦)	千葉ロッテ
0勝 0分	0勝

③戦績をチェックしておこう

パンフィックリーグ公式戦
4/10 第1節対戦カード

試合開始 16:30	→ 6%
ナナブ	30%
試合開始 16:30	→ 8%
ツインズ	10%
試合開始 16:30	→ 12%
ブルーランド	50%

④今日の球場の状態は……

③対戦カードを確認

日程表を確認すると、そ
の日の対戦カードを見るこ
とができます。ここでは風
向き、天候、球場、勝率を
チェックすることができま
す。また、その日の対戦相
手も再確認できます。万全
の心構えで試合にのぞいま
しょう。

ワンポイント

ペナントレースは、選
手のスタミナや調子に
注意して戦うんだ。特
に選手交代には気をつ
けないとね。





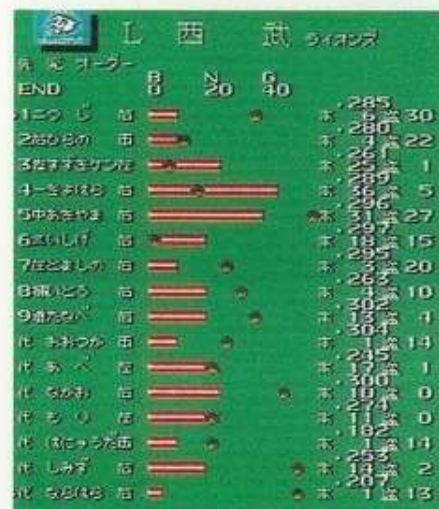
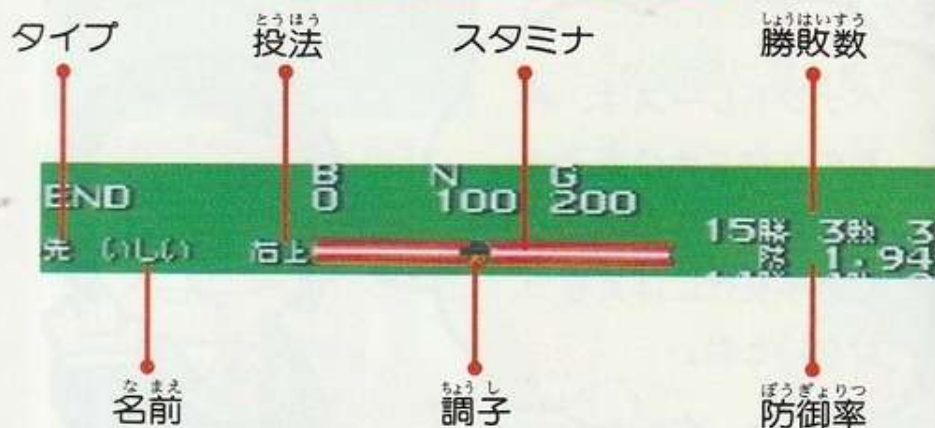
④ スタミナと調子に注意しよう

先発投手は十字ボタンの上下で選択します。Aボタンで決定するとマークがつきます。マークした投手でよければ「END」にカーソルを合せてAボタンを押してください。バーがスタミナで、投球すると少しずつ減り、休ませれば少しずつ回復します。バーの上の印が調子で、打者をおさえれば良くなり、打たれれば悪くなります。勝敗数と防御率は試合結果で変化していきます。

④ 先発投手を決定

先発投手は十字ボタンの上下で選択します。Aボタンで決定するとマークがつきます。マークした投手でよければ「END」にカーソルを合せてAボタンを押

投手データの見方



⑤ 野手は全部で16人だ

本塁打、盗塁の最初のデータは基本的な能力です。その後はゲームの結果で計算しています。

⑤ 先発オーダーを決定

先発オーダーの打順と守備位置を入れ替えます。セ・リーグ同士以外では指名打者制になります。バーが選手の手の長打力で、バーの上の印が調子です。調子の印が右寄りになるほど、好調です。打てば良くなり、三振すると悪くなります。打率、

野手データの見方

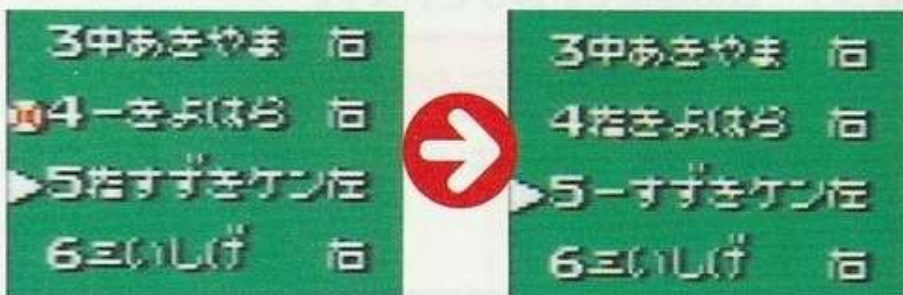


打順の変更



打順を入れ替えたい1人目の選手を十字ボタンで選択して、Aボタンでマークします。マークされた選手と入れ替えたい選手を十字ボタンで選択してAボタンを押して決定すると、選手の打順が入れ替わります。

守備の変更



守備を入れ替えたい1人目の選手を十字ボタンで選択して、Xボタンでマークします。マークされた選手と入れ替えたい選手を十字ボタンで選択してXボタンを押して決定すると、選手の守備が入れ替わります。



CHANGE												
SAVEしようか?												
H	0	0	0	0	0	0	2					2
L	0	0	0	1	0	0						1
打	野	二	三	本	遊	捕	遊	外				
H	27	6	1	1	0	0	10	0	0			
L	22	4	3	0	1	0	0	0	0			

途中経過もバッチリだ

1回戦 L 1勝 0敗												
H	0	0	0	0	0	0	2	0	0			2
L	0	0	0	1	0	0	0	0	2			3
打	野	二	三	本	遊	捕	遊	外				
H	27	6	1	1	0	0	10	0	0			
L	22	4	3	0	1	0	0	0	0			

なんとかサヨナラ勝ちしたぞ

成績表												
● 勝敗表 ●	対戦表											
防御率	勝利											
セーブ	奪三振											
打率	本塁打											
打点	盗塁											

試合後には成績表を見てみよう

試合終了

試合終了になると、試合結果と試合データ、勝敗数が表示されます。9回裏で同点であれば、セ・リーグでは15回まで、パ・リーグでは12回まで延長戦を行います。全130試合を終了し、リーグ優勝を果たせば日本シリーズになります。シリーズ優勝を果たせば日本一です。

ペナントモード/成績表

選手^{せんしゅ}のいろいろな成績^{せいせき}をみることができます。

①リーグ公式戦の順位表

現在のリーグ戦^{げんざい}のチーム順位^{せん}をみる^{じゅん い}ことができます。

順位表の順位は……

順位	チーム	試合数	勝	敗	引	勝率	得点	失点	防御率
1	ライオン	9	6	3	0	.667	100	60	3.00
2	パナソニック	9	5	4	0	.556	80	70	3.56
3	近鉄	9	5	4	0	.556	70	60	3.00
4	ロッテ	9	4	5	0	.444	60	70	3.56
5	西武	9	4	5	0	.444	50	80	4.00
6	大洋	9	3	6	0	.333	40	90	4.50

順位	チーム	試合数	勝	敗	引	勝率	得点	失点	防御率
1	ライオン	9	6	3	0	.667	100	60	3.00
2	パナソニック	9	5	4	0	.556	80	70	3.56
3	近鉄	9	5	4	0	.556	70	60	3.00
4	ロッテ	9	4	5	0	.444	60	70	3.56
5	西武	9	4	5	0	.444	50	80	4.00
6	大洋	9	3	6	0	.333	40	90	4.50

選手をなくせ

②ベストテン

いろいろな成績^{せいせき}の選手^{せんしゅ}ベストテン^{ひょうじ}を表示します。

防御率ベストテン

順位	選手	試合数	勝	敗	防御率
1	ライオン	9	6	3	3.00
2	パナソニック	9	5	4	3.56
3	近鉄	9	5	4	3.00
4	ロッテ	9	4	5	3.56
5	西武	9	4	5	4.00
6	大洋	9	3	6	4.50

順位	選手	試合数	勝	敗	防御率
1	ライオン	9	6	3	3.00
2	パナソニック	9	5	4	3.56
3	近鉄	9	5	4	3.00
4	ロッテ	9	4	5	3.56
5	西武	9	4	5	4.00
6	大洋	9	3	6	4.50

セーブベストテン

勝利ベストテン

順位	選手	試合数	勝	敗	勝利
1	ライオン	9	6	3	22
2	パナソニック	9	5	4	12
3	近鉄	9	5	4	17
4	ロッテ	9	4	5	11
5	西武	9	4	5	13
6	大洋	9	3	6	8

順位	選手	試合数	勝	敗	勝利
1	ライオン	9	6	3	22
2	パナソニック	9	5	4	12
3	近鉄	9	5	4	17
4	ロッテ	9	4	5	11
5	西武	9	4	5	13
6	大洋	9	3	6	8

三振ベストテン

打撃ベストテン

順位	選手	試合数	打	塁	打点
1	ライオン	9	462	3	4
2	パナソニック	9	462	1	7
3	近鉄	9	462	4	10
4	ロッテ	9	375	1	2
5	西武	9	366	3	7
6	大洋	9	359	2	6

打点ベストテン

順位	選手	試合数	打	塁	打点
1	ライオン	9	462	3	4
2	パナソニック	9	462	1	7
3	近鉄	9	462	4	10
4	ロッテ	9	375	1	2
5	西武	9	366	3	7
6	大洋	9	359	2	6

盗塁ベストテン

本塁打ベストテン

順位	選手	試合数	打	塁	打点
1	ライオン	9	462	3	4
2	パナソニック	9	462	1	7
3	近鉄	9	462	4	10
4	ロッテ	9	375	1	2
5	西武	9	366	3	7
6	大洋	9	359	2	6

盗塁ベストテン

順位	選手	試合数	打	塁	打点
1	ライオン	9	462	3	4
2	パナソニック	9	462	1	7
3	近鉄	9	462	4	10
4	ロッテ	9	375	1	2
5	西武	9	366	3	7
6	大洋	9	359	2	6

盗塁ベストテン

③RECORD

シーズン中に選手^{せんしゅ}が記録^{きろく}を達成^{たっせい}すると、お祝い^{いわ}の画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。



安打記録も表彰されるよ



記録達成、おめでとう

チャレンジモード

好きなチームを選択して、ほかの11球団と3回戦を行います。2勝すれば次のチームとの対戦です。22勝すればオールスターズとの対戦が待っています。

●ペナントモードとの違い

自分がプレイするチームを選択して、対戦カードを確認すると、先発投手と先発オーダーの選択になります。セ・リーグ同士以外の試合はすべてDH制です。相手チームはCPUが選択します。

VS オールスターズ

東尾 修 から ひと言!!



つぎは、オールスターズとの対戦だぞ! がんばってくれよ。

チャレンジモード



タイガース 22勝 0敗

東尾からのメッセージだ



残りの11チームが、対戦相手だ



オールスターズはひと味違うぞ



プレイボール!!

●東尾オールスターズとの対戦

すべてのチームに勝ち越すと、セ・リーグまたはパ・リーグのオールスターズとの3回戦になります。全勝していれば、謎のチームと対戦することができます。



ボクが選抜したオールスターズ、そして謎の強豪3チームに挑戦して、キミの実力を発揮しよう。このモードにはチャレンジクイズがあるぞ。44ページを見てネ。

さらに
謎のチームが……

!?

たいせん フリー対戦モード



① 相手はコンピュータか、友達か

好きなチーム同士で対戦を行います。対コンピュータ戦（CP）か、対プレイヤー戦（2P）かを選択することができます。

フリー対戦モードでは試合ルールを変更することができます。

対戦する相手を決めたあと、ルール設定を行います。ルール設定については18ページを見て下さい。対戦が終了するとメニュー画面に戻ります。

● 対コンピュータ戦

ルールを設定したあとに、自分のチームとコンピュータ側のチームを選択します。試合をする球場を11球場の中から選べると、フリー対戦が始まります。選手選択、プレイ方法はペナント、チャレンジの各モードと同じです。試合の経過をセーブすることはできません。



① 好きなチームで練習試合だ

試合の経過をセーブする

● 2P対戦

2P対戦の場合は、投球バーがバッター画面に表示されます。守備側が投球ボタンを押すとカーソルが動きだしますが、スピードやコースを決定しても止まらず、バッター側に投球内容が分からないようになっています。投球方法、プレイ方法は1Pプレイと同じです。



① 友達と白熱した試合を楽しもう



② 2P対戦のときは、変化球の曲り方が画面に向かて右、左になるので注意しよう

●ルール設定

「ルール設定」ではイニング、コールド、気象現象、イレギュラー、スライディングの5つの項目について設定できます。十字ボタンの上下で変更したい項目を選択し、左右で変更します。Aボタンを押すと、モード選択画面に戻ります。



ⓐ設定を変えると、ゲームの面白さも変わるぞ



ⓑ10点コールドは気持ちいいぞ



ⓒ審判団が雨天コールドを宣言

●イニング

試合のイニング数を、9回か5回のどちらかに設定できます。

●コールド

コールドゲームの有無を設定できます。コールドを有りに設定すると、10点差がついたイニングで終了です。

●気象現象

気象現象の有無を設定できます。これを設定すると雨によるコールドゲームになることがあります。

●イレギュラー

イレギュラーの有無を設定できます。これを設定すると、ボールがイレギュラーすることがあります。

●スライディング

プレイヤーが自分でスライディングを操作するかどうかを決めます。

● 球場について

球場セレクト画面で選択できる球場は11個あり、広さなどが違います。さらにチャレンジモードでの謎の3チームとの対戦では、そこにしかでてこない球場があります。

① どの球場でプレイしようか



② ドーム球場の試合は雨天中止がないぞ

③ 横浜ベイスターズの本拠地だ



④ 球児たちのあこがれの球場だ



データセーブについて

● セーブについて

1イニングが終わるごとにセーブ画面になります。

「はい」か「いいえ」を十字ボタンで選択してAボタンで決定してください。セーブされるデータは全選手の成績と対戦成績です。

CHANGE
SAVEセーブする？
はい いいえ

H	1	0	0	0							1
L	0	2	0								2
	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	13	3	1	0	1	0	7	0	0		
L	12	3	1	1	0	0	0	0	0		

⑤ ちょっと休憩して作戦をねろう

● ロードについて

セーブデータがあれば、各モード選択時にデータロード画面が表示されます。

「CONTINUE」はセーブデータの続きです。新しく始めるときには、「START」を選択してください。

パンパシフィックリーグ公式戦

L 西 武 タイガース

第1節 (1試合経過)

1勝 0敗 0分

勝率 1.000 (第1位)

CONTINUE
START

⑥ さあ、試合再開だ

【注意】 フリー対戦モードではデータセーブはできません。また合体選手は合体終了後に自動的にデータセーブされます。

だげき シート打撃

好きなチームのバッターでバッティング練習をするモードです。10球勝負で何本ホームランを打てるか試してみてください。相手投手と球場が選択できます。

①打者、投手を選択する

バッティング練習をする打者と、相手をつとめる投手、そして球場を選択します。

選手名 打率 本塁打 打点

選手名	打率	本塁打	打点
西武ライオンズ	0.285	30	50
近鉄バファローズ	0.280	22	40
オリックス・ブルーロベッツ	0.275	1	5
阪神タイガース	0.270	27	45
広島東洋カープ	0.265	15	20
福岡ソフトバンクホークス	0.260	10	10
千葉ロッテマリーンズ	0.255	4	10
埼玉西武ライオンズ	0.250	1	10

この選手にしようか



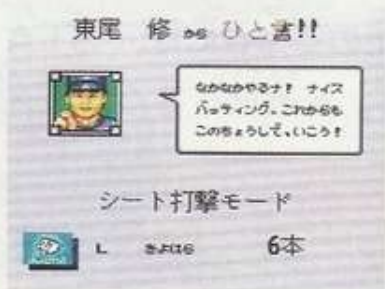
しっかりと練習しよう

③東尾からのアドバイス

終了すると、結果画面が表示され、成績に応じた東尾修のアドバイスが表示されます。

②10球勝負

投球数は10球で、Aボタンを押すと投球がスタートします。ボールはすべて真ん中になります。



よく聞いておきな

グッド
Good!

から ひと言!!



スバラシイ! かんぺきた
パーフェクトスイングだ。
まったく、いいことナシ!

シート打撃モード



L 球数 10本

試合でもこのぐらい打ちたいね

バッド
Bad!

東尾 修 ひと言!!



1本も打てないなんて、
そんなことでどうするんだ
もういちど、やりなおし!

シート打撃モード



L 球数 0本

気をとりなおして、もう一度だ

アドバイスのあとに、もう一度、同じ選手で練習するかしないかを選択できます。

練習はもちろん、
友達とホームラン
競争すると、一段
と楽しくなるぞ。



せんしゅがったい 選手合体

2人の選手を合体させることにより、自分だけの選手を誕生させることができる画期的なシステムです。最初のメニュー画面で「選手合体」を選ぶと、いよいよ合体の始まりです。

①基本となる選手を決める

選手を合体させるチームを選択します。選択できるチームはひとつだけです。選択したチームは合体チームとなり、ペナント、チャレンジ、フリー対戦の各モードで使えます。十字ボタンの左右で投手か野手かを選び、上下で選手を選択します。Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルです。



④だれを合体させようかな?



スカウトマンになったつもりで、自分好みのチームを作り出してほしい。

②合体させる選手を決める

次に、合体させる2人目の選手のいるチームを十字ボタンの左右で選択します。1人目の選手がいるチームは選択できません。選んだチームのなかから、合体させる選手を十字ボタンの上下で選択し、Aボタンで決定します。



⑤いい相手を探そう。

③いよいよ合体

合体させる2人の選手が決まると、いよいよ合体です。合体画面が表示されて、合体選手が誕生します。合体すると合体選手のデータが表示され、1人目の選手の代わりにチームに登録されます。



⑥選手が喜んでる。合体成功だ

●合体選手の名前

合体選手の名前は1人目の前2文字と2人目の後ろ2文字を合わせたものです。

●合体レベル

合体の成功率を、レベルで表示したものです。

●合体選手の能力

【投手の場合】

投手データのうち、タイプ、投法、スタミナは1人目の選手のままだす。合体で変化するデータと、使われている略語の意味は、右の表のようになっています。画面中のバーは、それぞれの能力のランクをあらわしています。バーの長さが長いほど、そのランクの能力が高く、バーが短いほど低いことを示しています。



①速球型にするか、変化球型か

SP	スピードランク
CB	カーブランク
SB	シュートランク
FB	フォークランク

【野手の場合】

野手の場合は、打席が1人目の選手のままだす。変化するデータは、右の表にある4つのデータです。本塁打期待値は、本塁打を打つ力を、盗塁期待値は盗塁の成功率を、また、送球力は肩の力を表しています。画面中のバーは、投手と同じように、それぞれの力のランクを表しています。データを確かめて、自分の好みの選手を作ってください。



①チームに必要な選手を作ろう

本塁打	本塁打期待値
盗塁	盗塁期待値
PW	送球力
SP	守備時の走力

合体した選手が最強とはかぎらない。選手を代えて、いろいろと試してみよう。

カンポイント



● 選手合体での注意

- 合体は、投手は投手同士、野手は野手同士としかできません。
- 合体選手の能力は、それぞれの選手が持っている「能力値」、「血液型」、「相性」、そして「運」で決まります。
- 合体選手を作れるチームは1チームのみです。

● 合体例

それでは実際に選手を合体させてみましょう。合体選手のチームをジャイアンツにして、野手同士を合体させることにします。1人目として強力新人の「まつい」を選択し、2人目には今年も期待の選手、ライオンズの「きよはら」を選んでみます。これで合体させる2選手が決まりました。合体画面が表示されて、2人がホームベースに向かって走ってきます。さあ、合体です。どんな選手ができるのでしょうか。



まつはら

選手合体



① 合体は大成功。スーパースターの誕生だ。

合体選手「まつはら」の誕生です。データを見るとなかなかいい打者になっています。活躍が期待できますね。

しゅ び 守備/ピッチング

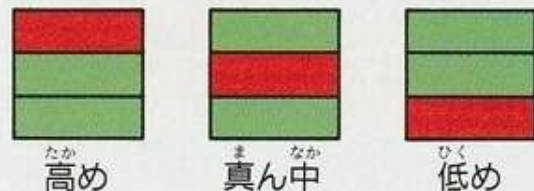
『スーパープロスタ』では、「新^{しん}バ^{ほう}ー方式^{しき}投球^{とうきゅう}法^{ほう}」の採用^{さいよう}で、リアルな投球^{とうきゅう}が可能です。ボタンを押すタイミン^おグでスピードやコントロールが変^かわり、さらにボールのスピードによって変化^{へん}球^{かきゅう}の曲がりぐあい^まも変^かわります。

●プレート位置^{い ち}の決定^{けつてい} ————— +

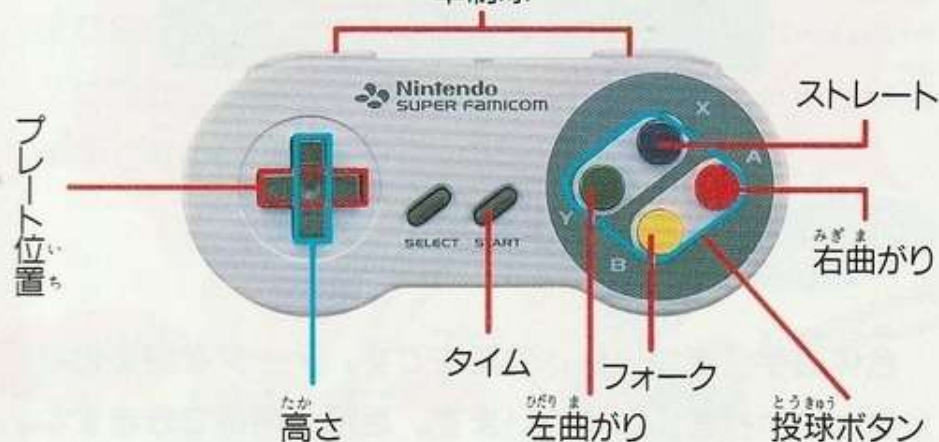
十字ボタンの左右^{さゆう}でプレート位置^{い ち}を決定^{けつてい}します。

●投球^{とうきゅう}の高さ^{たか}の決定^{けつてい} ————— +

十字ボタンの上下^{じやう げ}で、投球^{とうきゅう}の高さ^{たか}を選びます。

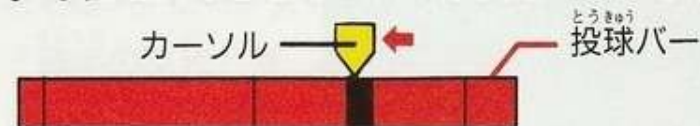


けんせいきゅう
牽制球



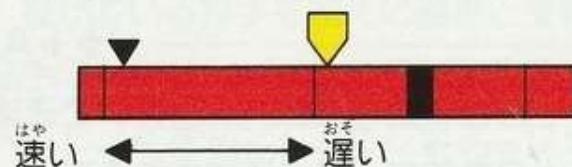
●球種^{きゅうしゅ}の設定^{せつてい} ————— A、B、X、Yボタン

投球^{とうきゅう}ボタンを押して、球種^{きゅうしゅ}を決定^{けつてい}します。Xはストレート、Aは右曲がり、Yは左曲がり、Bはフォークになっています。球種^{きゅうしゅ}を決めるとカーソルが動^{うご}きだします。



●スピードの決定^{けつてい} ————— A、B、X、Yボタン

つぎに投球^{とうきゅう}ボタンを押すとスピードが決定^{けつてい}され、小さなカーソルでスピードが表示^{ひょうじ}されます。



●コントロールの決定^{けつてい} ————— A、B、X、Yボタン

3度目の投球^{とうきゅう}ボタンで、コントロールを決定^{けつてい}します。コントロールが決定^{けつてい}されると、投手^{とうしゅ}が投げはじめます。



●牽制球^{けんせいきゅう} ————— 3 + L、Rボタン

十字ボタンで投げる塁を指定^{ししてい}して、LまたはRボタンを同時^{どうじ}に押すと、牽制球^{けんせいきゅう}を投^なげることができます。

しゅび やしゅ 守備/野手

● 捕球



十字ボタンで野手を動かして打球を捕ります。ただし、バッターがボールを打つと、野手のうち4人は自動的にカバーに入ってしまう。コントロールできる野手を早目に見きわめましょう。

● ファインプレイ



捕球のときに、ボールに向かって十字ボタンとBボタンを押すと、野手がジャンプやスライディングをします。

● 送球



十字ボタンで投げる塁を決め、Aボタンで送球します。塁を決めないと自動的に1塁に送球されます。

● タッチプレイ



十字ボタンで、向かう塁を選択して、Bボタンを押すと、ボールを持っている野手が指定した塁に向かいます。



しゅび 守備/タイム

● タイム

スタートボタン

投球画面でスタートボタンを押すと「タイム画面」になります。ここでは「リリーフ」、「シフト」、「選手の交代」を行うことができます。Bボタンで投球画面に戻ります。



①タイムのときの選手画面だ

● リリーフ



現在、投げている投手を控えの選手と交替させます。控えの投手のなかから、リリーフさせる投手を十字ボタンで選択して、Aボタンで決定します。リリーフさせる投手のスタミナに注意しましょう。

● シフト



シフトさせたい野手を選び、Aボタンを押すと、その選手の守備位置がシフトします。選択された守備位置は、その1イニング中のみ有効です。

● 選手の交代



交代させたい選手を十字ボタンで選び、Aボタンで決定し、次に入れ替える選手を選択します。

こうげき 攻撃/バッティング

『スーパープロスタ』では、ミートポイントを自由に指定でき、臨場感あふれるバッティングを体験できます。



●打席位置の移動

打席位置を、十字ボタンの上下左右で調整します。

●スイング

スイングボタンは、A、B、Yボタンで、Aは右、Bは真ん中、Yは左にミートポイントがあります。ミートポイントの高低は十字ボタンの上下で指定できます。

●バント

Xボタンを押すと、バッターがバントの構えをします。バントでは高低の指定はありません。



●進塁

出塁中のランナーを次の塁まで走らせたいときには、十字ボタンで目標の塁を指定し、同時にBボタンを押します。

●帰塁

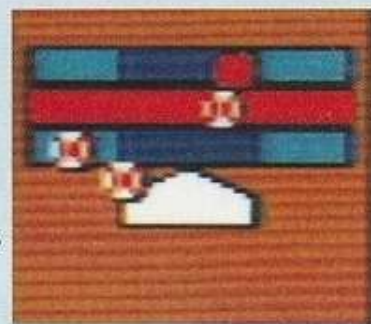
走り出しているランナーを、前の塁に戻すときには、十字ボタンで戻る塁を指定し、同時にAボタンを押します。

●塁間ストップ

進塁、帰塁中のランナーは、AボタンとBボタンを同時に押すことで、塁間でストップさせることができます。再び走らせたいときは、ボタンを離してください。

東尾スコープを活用しよう!

投球画面でセレクトボタンを押すと、画面の右下に「東尾スコープ」が表示されます。ピッチャーの投げた球筋を確認できます。



読みがはずれて空振りだ

こうげき 攻撃/タイム

●リードと盗塁———²十字+Lボタン

ランナーをリードさせるには、十字ボタンで次の塁を指定し、Lボタンを押します。リードは4回までで、5回目のLボタンで盗塁になります。

●バックと帰塁———²十字+Rボタン

リードしているランナーのバックには、十字ボタンで元の塁を指定し、Rボタンを押します。バックは4回までで、5回目のRボタンで帰塁となります。

●スライディング———Y、Xボタン

進塁中にYまたはXボタンを押すと、ランナーが進塁先の塁にヘッドスライディングをします。



●タイム———スタートボタン

攻撃側でスタートボタンを押すと、タイム画面が表示され代打、代走、打席位置の変更ができます。コマンドを十字ボタンで選択、Aボタンで決定です。

●代打———十字+Aボタン

「代打画面」で代打の控え選手が表示されます。十字ボタンで選手を選択し、Aボタンで決定します。



⑥代打で一発逆転した

●代走———十字+Aボタン

代走を出す塁を十字ボタンで選び、Aボタンで決めてから、代走に出す控え選手を選択、決定します。



⑦代走で盗塁をさせるまで

●打席の変更———Aボタン

スイッチヒッターの打席を変更するには、カーソルを「打席」に合わせてAボタンを押してください。

クローズアップ画面 が めん

プロスタに欠かせないイベントといえば、何と言ってもクローズアップ画面。パワーアップした「フェンス際プレイ」「乱闘シーン」「激突プレイ」は、興奮の連続です。

激突プレイ げきとつ

本塁クロスプレイになると「激突プレイ」になります。Bボタンの連打で、アウトかセーフかが決まります。

アウト!

セーフ!

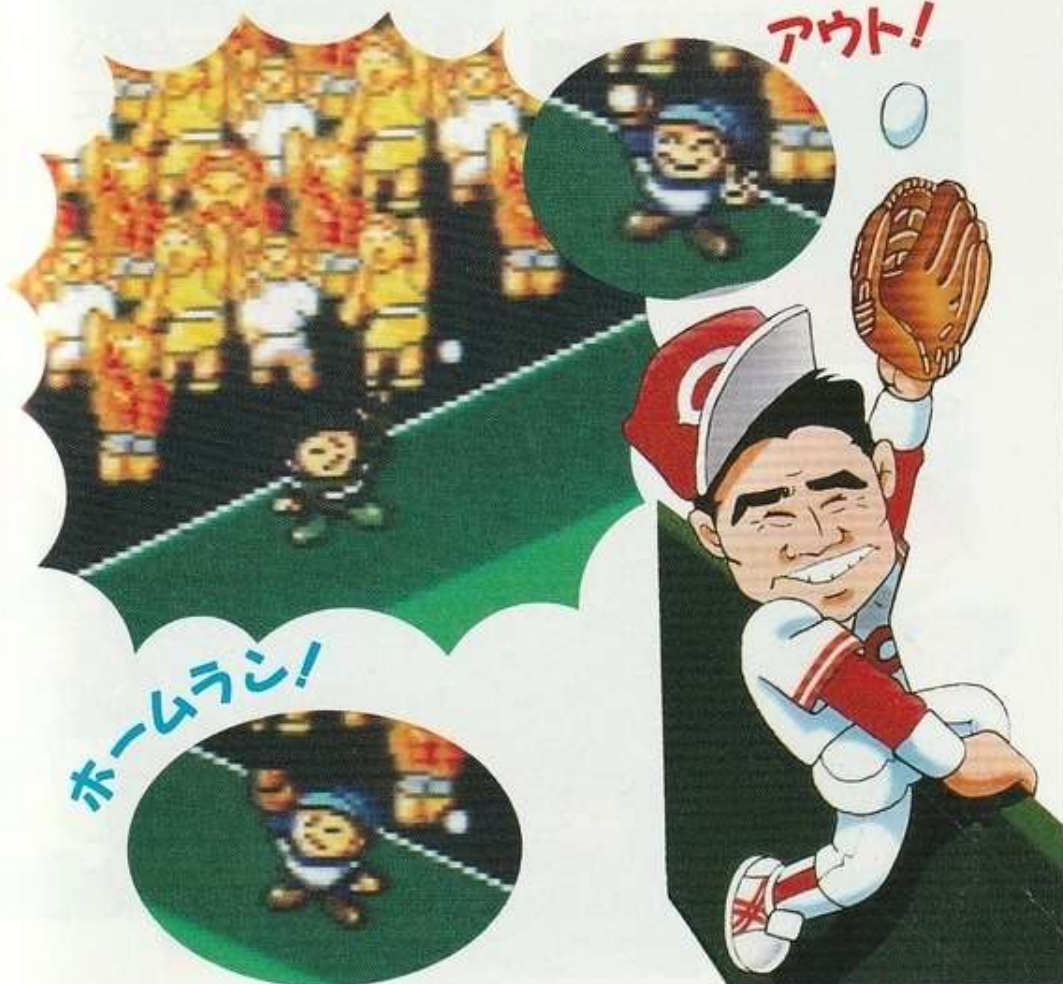


フェンス際プレイ ぎわ

プレイヤーが守備のとき、Bボタンの連打で、アウトかホームランかの判定が変わります。プレイヤーが攻撃のときは運しだいです。

アウト!

ホームラン!



らんとう 乱闘シーン



④ 怒った選手が飛び出してきたぞ

たいじょう
退場!



プレイヤーが攻撃側こうげきがわのときに、バッターがデットボールうを受けると、「乱闘シーン」になることがあります。画面が「乱闘シーン」に切り替わると、両チームのベンチから選手が飛び出して乱闘をはじめます。Bボタンの連打で飛び出してくる助っ人の数や、乱闘の勝敗しょうばいが決まります。



④ 選手退場の対照的なシーン

らんとう ちょうほんにん
乱闘の張本人はどちらもたいじょう
退場ですが、KOするとチームの士気が上がり、KOされると消沈しょうちんします。退場させられた選手は強制的に交代こうたいになります。



そう さ ほう ほう い ち ら ん 操作方法一覧

● しゅ び が わ 守備側

プレート位置の移動	左右	
投球の高さ	上下	
投球ボタン	ストレート	X
	右曲がり	A
	左曲がり	Y
	フォーク	B
スピードの決定	投球ボタン	
コントロールの決定	投球ボタン	
牽制球	++L または R	
捕球	+	
ファインプレイ	++B	
送球	++A	
タッチプレイ	++B	
タイム	スタート	
リリーフ	++A	
シフト	++A	
選手の交代	++A	

● こう げ き が わ 攻撃側

打席位置の移動	+
スイング	++A、B、Y
バント	++X
進塁	++B
帰塁	++A
塁間ストップ	A+B
リードと盗塁	++L
バックと帰塁	++R
スライディング	Y または X
タイム	スタート
代打	++A
代走	++A
打席の変更	A

● ぜ ん た い ゲーム全体

選択	+
決定	A
キャンセル	B

チャレンジクイズに挑戦

ちょうせん



謎の3球団に勝利して、キミも「チャレンジクイズ」に応募しよう！

「スーパープロスタ」では、チャレンジモードでリーグ戦で優勝した後、オールスター戦に全勝で勝ち抜くと、謎のチーム3球団との対戦が待っています。ただし、1試合でも負けると次のチームとは対戦できません。そこで、徳間書店インターメディアでは謎のチームに挑戦する「チャレンジクイズ」を実施いたします。さあ、キミもこの厳しいチャレンジモードを勝ち抜き、東尾修の最後のメッセージを受け、そのメッセージの最後の1行のセリフをアンケート葉書に書いて送ってください。正解者の方には先着100名の方にオリジナルテレホンカードと東尾修サインボールをお贈りいたします。また、アンケートをお送りくださった方のなかから抽選で記念品を差し上げますので、ふるってご応募ください。

ルールについて

- ①本ゲームは、実際の野球のルールにできるだけ合わせてあります。
- ②フリー対戦モードは、プロ野球12球団から自由に対戦できる3試合勝負です。
- ③ペナントモードは、セ・パどちらかのリーグ内で130試合を行い、公式戦で1位になると優勝です。さらに、日本シリーズで優勝すると、シリーズ優勝になります。
- ④チャレンジモードは、セ・パ両リーグの11球団と3回戦を行い、各チームに2勝して勝ち越せば優勝です。さらに、オールスターズとの対戦があります。このチームとの対戦に勝利し、さらにそれまでの試合で全勝していると謎の3チームとの対戦が待っています。
- ⑤セ・リーグ同士の試合以外は、すべてDH制です。
- ⑥9回裏終了時点で同点の場合は、延長戦に入ります。延長戦はセ・リーグでは15回、パ・リーグでは12回までです。同点の場合は引き分けになります。
- ⑦ゲーム中のプロ野球12球団の球団名・選手名は、すべて実名を使用しています。また、球場と特別チームの球団名・選手名はフィクションであり、実在の球場・球団・選手とは関係ありません。

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時は、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、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 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。

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。

©1993 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

制作・発売:徳間書店インターメディア(株)
〒105 東京都港区新橋4-10-7
ユーザーサポート係 Tel 03-3435-0834
販売協力:徳間書店
販売:徳間ジャパンコミュニケーションズ

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。