任天堂 ファミリーコンピュータ™



とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

SUPER REAL '88 BASEBALL

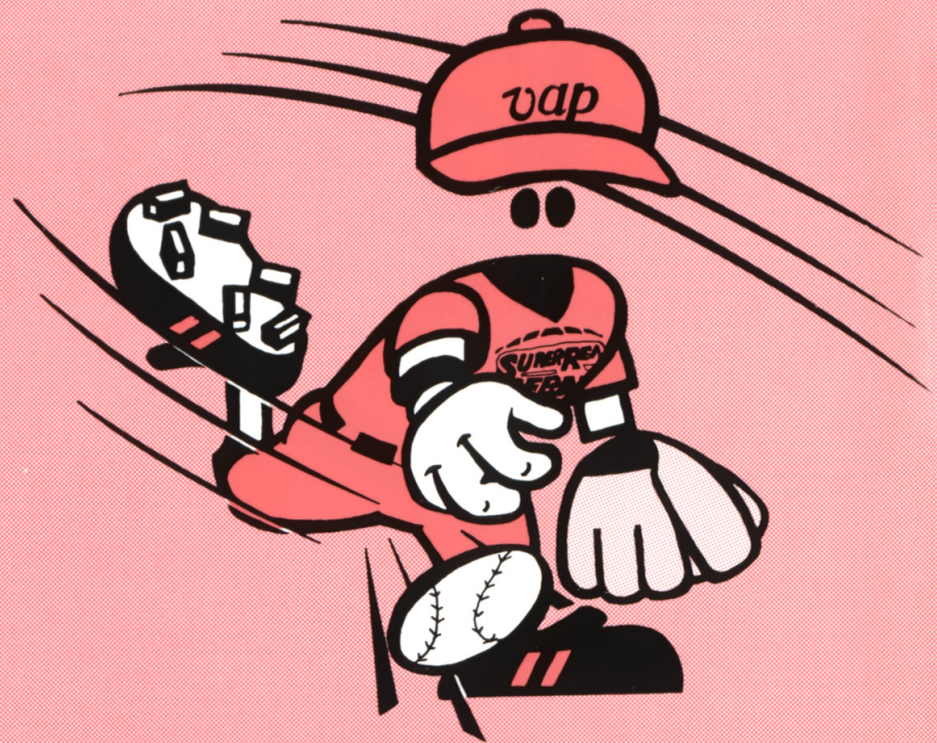
スーパーリアル ベースボール

プロ野球12球団公認ゲーム

VAP-BG

vap GAME

このたびはバップ・ファミコンゲームソフト『スーパーリアル　ベースボール'88』をお買上げいただき、誠にありがとうございます。『スーパーリアル　ベースボール'88』は、プロ野球12球団が球団名、選手名ともすべて実名で登場するのをはじめ、あらゆる面においてリアルさを追求した、これまでにない野球ゲームです。プレイの前に、ぜひ一度、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。



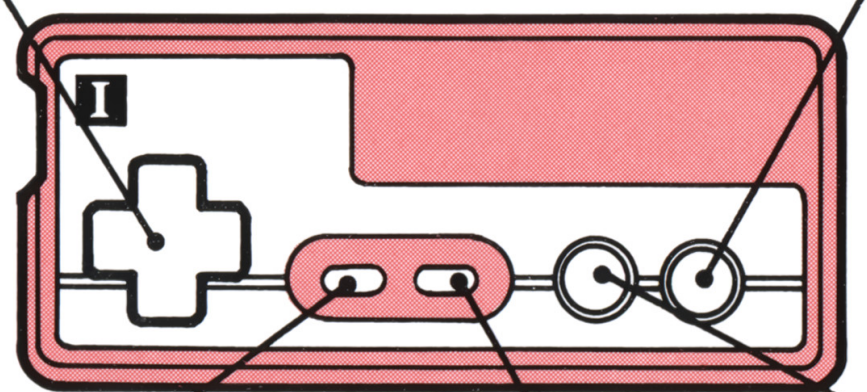
もくじ

1 コントローラーの使い方 ……2
2 画面表示について ……3
3 ゲームを始めるには……4
4 選手交代のしかた……6
5 判定その他について……7
6 ピッチングの操作法……8
7 フィールディングの操作法……10
8 バッティングの操作法 ……12
9 ランニングの操作法 ……14
10 チーム紹介 ……16
11 コントローラー早見表 ……18
12 使用上の注意 ……20

①コントローラーの使い方

＋ボタン

選手の移動、塁の指定、投球やスイングのコントロール、交代選手の選択などに使います。



Aボタン

バッティング、ピッチング、捕球、送球などに使います。

セレクトボタン

試合結果の確認に使います。

スタートボタン

ゲームのスタート、タイムの宣告に使います。

Bボタン

盗塁、けんせい球、選手交代などに使います。

※詳しい使い方については、あとのページで説明してあります。

②画面表示について

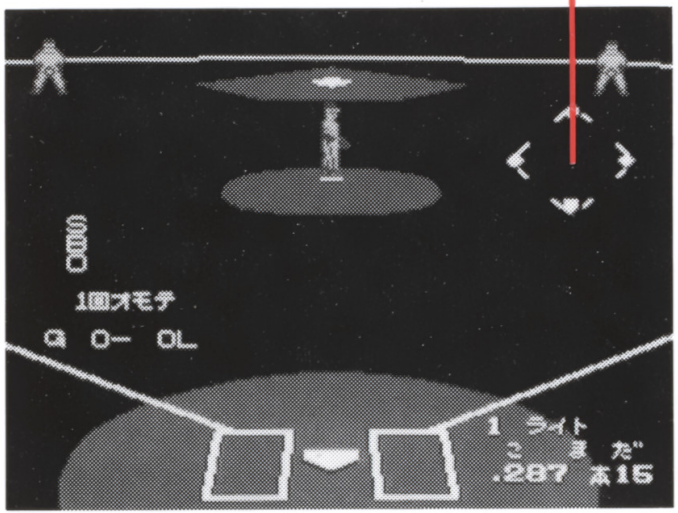
ランナーの出塁状況

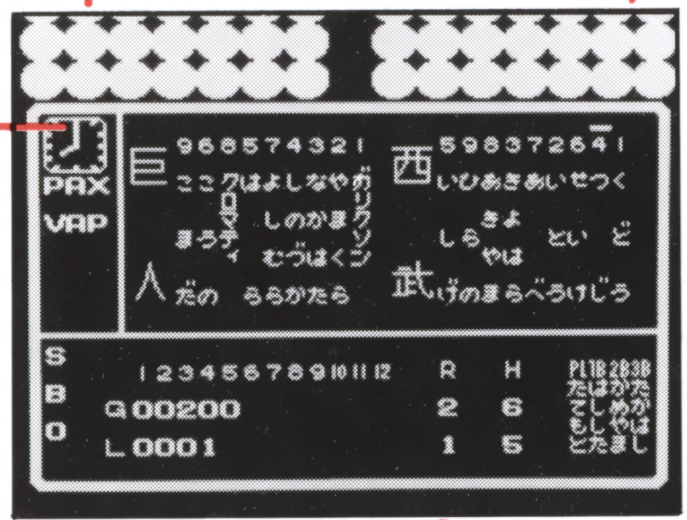
チーム名、ラインアップ
（左側のチームが先攻）

時計

カウント

回数、
スコア





バッターの打順、ポジション、名前、打率、
ホームラン数（打率、ホームラン数は62
年度実績に基づいています。）

R＝合計得点、H＝ヒット数

●モードの選択　スタート ➡ ✛ ➡ スタート

スタートボタンを押し、＋ボタンで1P(1人用・対コンピュータ戦)、2P(2人用)、WATCH(観戦)を選んでから、再びスタートボタンを押して下さい。

●チームの選択　✛ ➡ Ⓐ

1P(1人用)

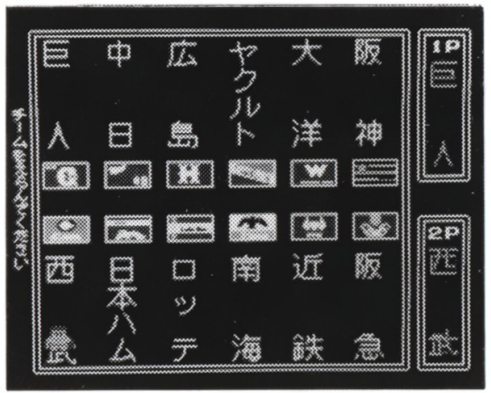
まず＋ボタンで自軍を選び、Aボタンで決定。つぎに＋ボタンで対戦相手を選び、もう一度Aボタンを押します。

2P(2人用)

コントローラーⅠが先攻、Ⅱが後攻です。
やり方は、1人用の場合と同じです。

WATCH

コントローラーⅠで先攻、後攻のチームを選んで下さい。

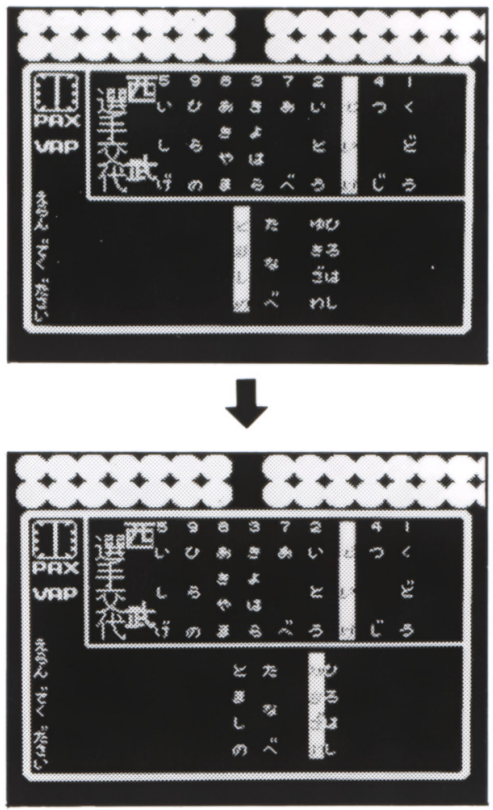


●先発メンバーの決定 ＋→Ⓑ→＋→Ⓑ→Ⓐ

各チームとも、あらかじめラインアップが組まれていますが、つぎの手順で、先発メンバーを変えることができます。

1. ＋ボタンで画面の中のカーソルを移動させ、交代させたい選手に合わせてから、Bボタンを押します。
2. 下段の控えメンバーの中から、＋ボタンでその代わりとなる選手を選んで、もう一度Bボタンを押します。
3. こうして先発メンバーを決めたら、Aボタンを押します。

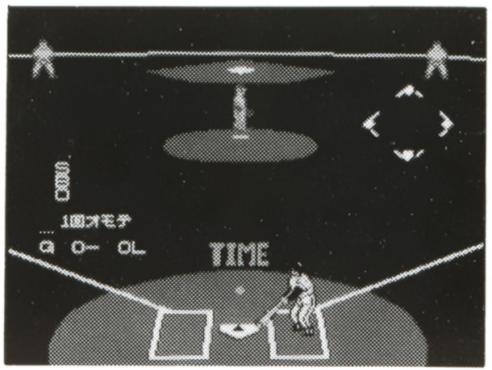
※1と2の操作を繰返すことで、打順の組みかえもできます。

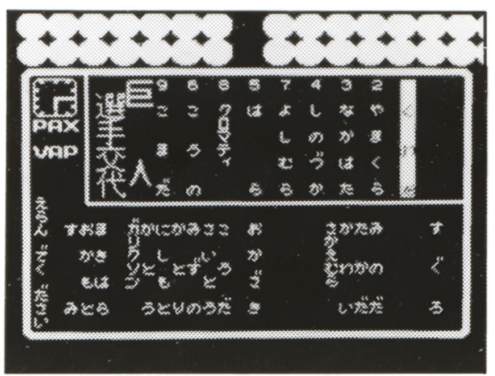


●選手の交代　スタート→A→十→B→十→B→A

リリーフ

コントローラーⅠのスタートボタンを押し、画面にTIME(タイム)の文字が表示されたら、守備側のAボタンを押します。続いて+ボタンでピッチャーにカーソルを合わせてBボタンを押すと、控え投手が出ますから、その中から+ボタンで選んで、もう一度Bボタンを押します。最後にAボタンで、試合再開となります。





代打・代走

コントローラーⅠのスタートボタンを押して、タイムをかけます。その後は、リリーフと同じやり方で、バッターおよびランナーを決定します。

※一度交代した選手は、表示されなくなります。

⑤判定その他について

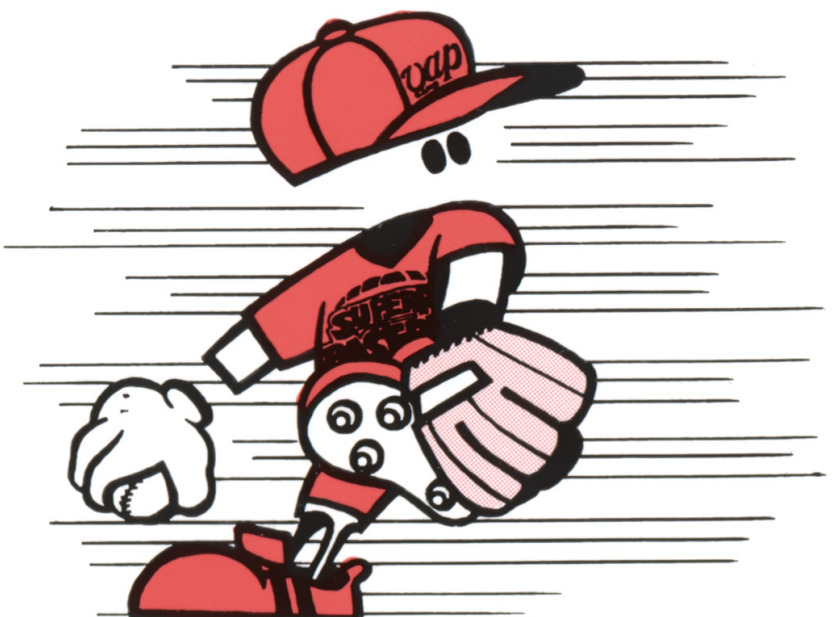
- フェア・ファールの判定は、ファールの時だけFOULの文字が画面に表示されます。何も表示されない時はフェアです。
- セーフ・アウトの判定は、アウトの時だけOUTの文字が画面に表示されます。何も表示されない時はセーフです。
- ホームランの場合は、その文字といっしょに、打球の飛距離が表示されます。
- ゲーム終了後、セレクトボタンを押すと、画面が再びスコアーボードに変わり、試合経過を見ることができます。
- パ・リーグのチームとセ・リーグのチームで対戦する場合、パを先攻にすると両チームともDH制になり、セを先攻にするとDH制はなくなります。
- 1P(対コンピュータ戦)の攻撃中(コンピュータが守備側)で、フライを打ってタッチアップせずにホームに走塁した時、コンピュータがランナーにタッチ、もしくは3塁に送球しないことがまれにあります。この場合、試合の進行が止まってしまいますので、リセットボタンを押して試合をやり直して下さい。

●プレートの位置 ✚

＋ボタンでピッチャーの投げる位置を決めて下さい。

●投球とリリースポイント Ⓐ➡もう一度Ⓐ

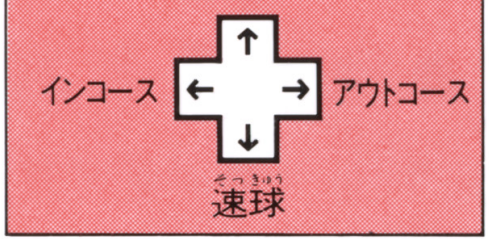
Aボタンを1回押すと投球動作に入り、もう一回押すとボールをリリースします。基本的にはこの操作でボールの高低をコントロールします。（Aボタンを1回押すだけでも投球できますが、ピッチャーが疲れてくるにつれてストライクが決まらなくなります。）



●コースとスピード　投球動作に入るⒶ＋

投球動作に入る時、Aボタンと同時に＋ボタンを左か右に押すとインコース・アウトコースを投げ分けることができます。また同じタイミングで、＋ボタンを下に押すと速球に、上に押すとスローボールになります。

〈右バッターの場合〉

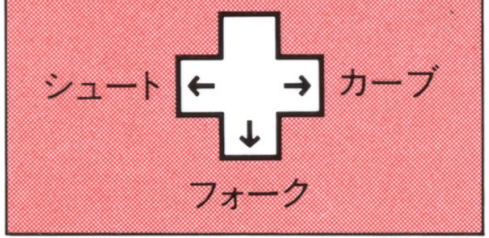


●変化球　リリースするⒶの前に

Aボタンを押して投球動作に入ってからリリースするまでの間に、＋ボタンを左か右に連打するとカーブやシュートが、下に連打するフォークが投げられます。

※スピードおよび変化のしかたは、ピッチャーによって違います。

〈右ピッチャーの場合〉



●守備シフト　投球動作に入る前に ✛

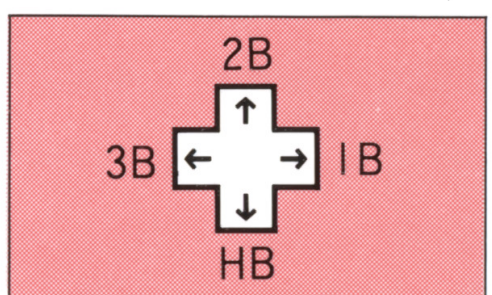
ピッチャーがプレートの位置を決める時に、＋ボタンで内外野の守備位置を前後左右にシフトさせることができます。＋ボタンを1回押すごとに少しずつ移動します。

●捕球　✛ ⇨ Ⓐ押したまま

＋ボタンで野手をコントロールし、捕球の前にAボタンを押したままにします。ゴロやフライを捕る場合は、ボールに近い野手が動きます。（Aボタンを押して捕球体勢に入ってからは、＋ボタンによる移動の範囲が狭くなります。）

●送球　✛＋Ⓐ

＋ボタンで塁を指定しながら、Aボタンを押して下さい。（指定なしの時は、1塁への送球となります。）※送球→捕球と操作する場合、Aボタンを一度はなしてから、押し直さないと捕球できません（スルーします）。



●タッチプレイ ✛

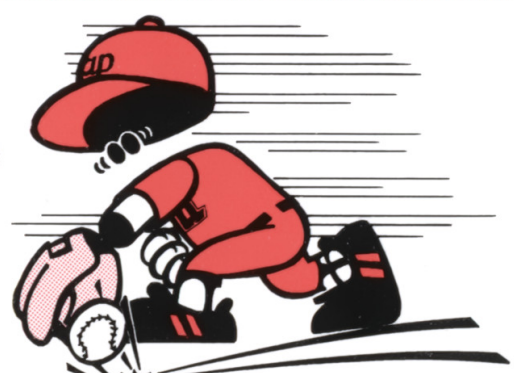
＋ボタンでボールを持っている野手をコントロールして、タッチします。

●ベース上の野手の移動 Ⓑ＋✛

Ｂボタンを押しながら、＋ボタンでコントロールします。送球がそれた時などにこの操作をします。

●けんせい球 Ⓑ⇨送球⇨捕球

ピッチャーがけんせい球を投げる時は、まずＢボタンを押し、通常の守備モードにします。それから、送球、捕球の操作を行い、タッチプレー等をします。

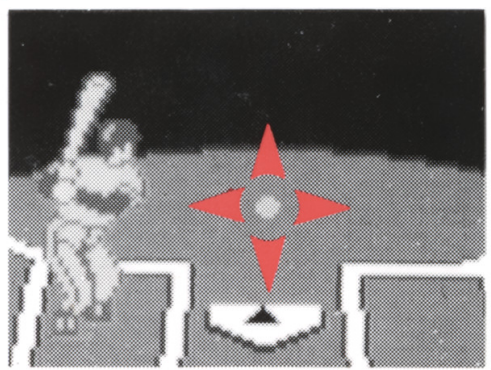


●バッターの位置 ＋ⒶⒶ

＋ボタンで、バッターの前後左右の位置を決めてから、Ａボタンを押して構えて下さい。（左右の位置は構えてからも移動できます。）

●ヒッティングポイント ＋

バッティングの時、打てるボールのコースや高さの目安にするのが、ベース上に青色で表示された、このヒッティングポイントです。＋ボタンで上下左右に移動できます。



●バットスイングとその種類 ＋＋Ⓐ

バットを構えてから、Ａボタンを押すとスイングします。また、その時、＋ボタンの下を押したまま振るとダウンスイングに、上を押したまま振るとアッパースイングになります。（＋ボタンを押さない時は、レベルスイングです。）

●打球のコース ＋Ⓐ

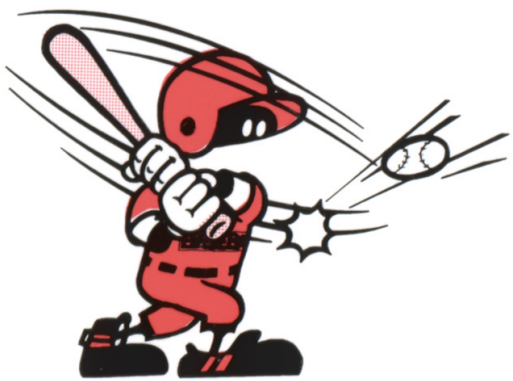
＋ボタンの左か右を押しながら、Ａボタンでスイングすると流したり、引張ったりしやすくなります。（打球のコースは、打つタイミングにもかなり影響されます。）

●バント （Ⓐ）➡Ⓐを押したまま➡

バットを構えてからの場合、Ａボタンを1回押し、もう一度Ａボタンを押したままにするとバントの体勢になります。バットを構える前なら、Ａボタンを最初から押したままにするだけです。その後は、＋ボタンでコースや高さをコントロールします。

●ハーフスイング　スイングの途中でⒶはなす

ある一定のところまでスイングする前にＡボタンをはなすと、ハーフスイングになります。

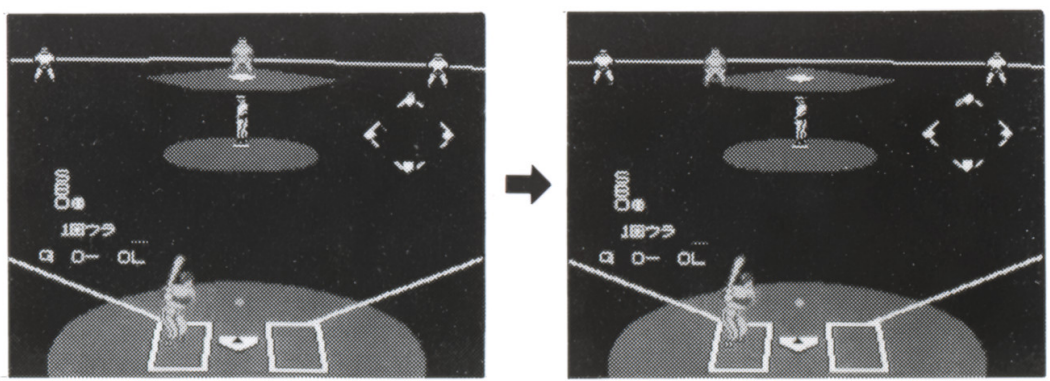


●進塁 ＋Ⓑ

ランナーをつぎの塁に進めるには、＋ボタンでその塁を指定しながら、Bボタンを押します。

●リードと盗塁 ＋Ⓑ ➡ そのまま を1回ずつ

塁上のランナーをリードさせるには、まずBボタンを押しながら＋ボタンでつぎの塁を指定。そのまま＋ボタンを1回押すごとに1歩ずつ最大4歩までリードの幅が広がります。そして5歩目になると、つぎの塁に向かって走り出します。



●リードからの帰塁　リードのⒷを押したままⒶ

リードした状態から塁に帰る場合は、リードのためのBボタンを押したままで、Aボタンを押します。

●塁間からの帰塁　＋Ⓐ

＋ボタンで帰りたい塁を指定しながら、Aボタンを押します。

●全ランナーのスタート　Ⓑのみで進塁、Ⓐのみで帰塁

＋ボタンの塁指定なしでBボタンを押した場合は、全ランナーがつぎの塁へ向かって走り出します。また、＋ボタンの塁指定なしでAボタンを押した場合は、全ランナーが帰塁します。



セントラルリーグ

読売ジャイアンツ

投打のバランスはさすが。助っ人ガリクソンがどこまで活躍するか。

中日ドラゴンズ

主砲・落合を中心に、若手パワーが爆発。イキオイのあるチームだ。

広島東洋カープ

機動力とち密さのある野球が売り物。正田、山崎、高橋の足は怖い。

ヤクルトスワローズ

何と言っても長島の加入が嬉しい。デシンセイの一発も期待できる。

横浜大洋ホエールズ

ルーキー野村を加えて充実の投手陣。遠藤のフォークも健在なのだ。

阪神タイガース

掛布、バース、岡田、真弓…。ここは、やっぱり打線がスゴイ。

パシフィック・リーグ

西武ライオンズ

2年連続日本一の実力は、ハンパじゃない。AK砲が、火をふくか。

阪急ブレーブス

ブーマー、石嶺、松永のクリーンアップは、リーグNo.1の破壊力だ。

日本ハムファイターズ

新外人デイエット、移籍のベテラン・大島を加え、パワーも急上昇。

南海ホークス

投手力はAクラス。あとは現役大リーガー・バナザード次第なのだ。

ロッテオリオンズ

7回までにリードしていれば、守護神・牛島が守り抜いてくれそう。

近鉄バファローズ

新人王・阿波野と首位打者・新井が、心強い投打の要になっている。

※各球団のベンチ入りメンバーは、63年5月1日現在のものに基づいています。

⑪コントローラー早見表

ピッチング	プレートの位置	✚で左右に移動
	投球・リリースポイント	Ⓐで投球動作スタート➡もう一度Ⓐでリリース
	コース・スピード	投球動作に入るⒶと同時に ✚（上下がスピード、左右がコース）
	変化球	リリースするⒶの前に ✚
フィールディング	守備シフト	投球動作に入る前に ✚
	捕球	✚で野手を移動➡Ⓐ押したままで捕球
	送球	✚で送球する塁を指定＋Ⓐ
	タッチプレイ	✚でボールを持った野手を移動
	ベース上の野手の移動	Ⓑを押しながら ✚
	けんせい球	Ⓑ➡ ✚ で投げる塁を指定＋Ⓐ➡もう一度Ⓐ

バッティング	バッターの位置	✚で前後左右に移動 ➡ Ⓐで構える
	ヒッティングポイント	✚でコース・高さをコントロール
	バットスイングの種類	Ⓐのみでレベル（ ✚ ＋Ⓐでダウン&アッパー）
	打球のコース	✚＋Ⓐで流し&引張り
	バント	(Ⓐ)➡ Ⓐ押したまま➡ ✚ でコース・高さをコントロール
	ハーフスイング	スイングの途中でⒶをはなす
ランニング	進塁	✚で進む塁を指定＋Ⓑ
	リード・盗塁	✚で狙う塁を指定＋Ⓑ➡ そのまま ✚ を1回ずつ
	リードからの帰塁	リードのⒷを押したままⒶ
	塁間からの帰塁	✚で帰る塁を指定＋Ⓐ
	全ランナーのスタート	Ⓑのみで進塁、Ⓐのみで帰塁

⑫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下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- カセットを交換する時は、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。

S.R.B.
発売記念プレゼント
応募券
(63年9月30日締め切り)

「スーパーリアル ベースボール'88」発売記念プレゼント!!

いま、「スーパーリアル　ベースボール'88」をお買上げいただいた皆様に感謝の意を込めて、ビッグなプレゼントを実施中です。今シーズンの日本シリーズ観戦入場券をはじめ、特製カードラジオ、オリジナル・テレホンカード、オリジナル・ステッカーと盛りだくさんの賞品を、抽選で合計3,000名の方々に差し上げます。ふるってご応募下さい。〈締め切りは、63年9月30日(当日消印有効)〉

●応募方法　右上のプレゼント応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、電話番号をお書きの上、下記までお送り下さい。

●あて先　〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番町別館
㈱バップ
スーパーリアル　ベースボール'88発売記念プレゼント係行

バップファミコン情報局　TEL 03(306)5000　バップの最新情報が聞けるぞ！

開発/ ハックス・ソフトニカ株式会社
発売元/株式会社 バップ　〒102 東京都千代田区四番町5-6日本テレビ四番町別館

ファミリーコンピュータ・ファミコン は、任天堂の商標です。