スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

SHVC-ATBJ-JPN



TECMO SUPER BASEBALL™

テクモスーパーベースボール

取扱説明書

MAJOR LEAGUE BASEBALL
PLAYERS

TECMO

このたびは、テクモスーパーベースボールをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

注意：スーパーファミコンおよびゲームカセットをご使用前に、「取扱説明書」をよくお読みください。

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、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下さい。
・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下さい。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下さい。
・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、接続しないで下さい。

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。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

目次

1. テクモスーパーベースボール 5
便利なパワーオフメモリ機能 5
2. コントローラーの操作方法 6
メニューとデータの選択方法 6
メニューの操作 7
ウィンドウの操作 7
3. テクモスーパーベースボールの3つのゲームモード 8
#1 オープン戦 8
#2 レギュラーシーズンゲーム 9
#3 スーパースターゲーム 10
Team Data（チームデータ） 11
Batter Stats（バッター成績） 11
全選手の能力表示 13
Pitcher Stats（ピッチャー成績） 13
全投手の能力表示 14
Stat leaders（成績順位） 15
Pitching Staff（ピッチングスタッフ） 15
Defensive Line-up（守備ラインアップ） 16
Batting Order（バッティングオーダー） 16
レギュラーシーズン 17
Team Control（チームコントロール） 17
Schedule（スケジュール） 19

Game Start（ゲームスタート）.....21
Standings（チーム成績）.....21
Batting Leaders（バッティングリーダー）.....21
バッティング部門.....22
Pitching Leaders（ピッチングリーダー）.....22
ピッチング部門.....23
Team Data（チームデータ）.....23
Play Season（プレイシーズン）.....24
Reset Schedule（リセットスケジュール）.....24
スケジュールのタイプ.....25
スケジュール画面のゲームの色分け.....27
4. ゲーム開始.....28
プレイボール！.....28
コントロールモードの設定.....28
コントローラー操作リスト.....30
バッティングウィンドウ.....32
Batting Signs（バッティングサイン）.....34
Manager Batting Options
（マネージャーバッティングオプション）.....35
Manager Pitching Options
（マネージャーピッチングオプション）.....37
Infield（内野）.....38
Outfield（外野）.....41
Outfield Shift（外野シフト）.....42
Intentional Walk（敬遠）.....42
Pitch-Out（捨て球）.....43
Pick-Off（牽制）.....43
5. チャンピオンシップの獲得.....44
テクモスポーツニュース.....45
記録の計算式.....46
バッティング記録.....46
ピッチング記録.....47

1. テクモスーパーベースボール

「テクモスーパーベースボール」は、1994年のシーズン中の全試合を楽しめるゲームです。チームの監督になったり、メジャーリーグで実際にプレイをしたりして、シーズンを自分なりに再現できます。ペナントレースで活躍したメジャーリーグの選手と各都市ごとのMVPの選手が登録されています。各チームの25人の選手はどんな選手たちでしょう？参考になるように、1994年の成績に基づいた選手の能力と弱点を見られるようにしました。ではまず初めに、操作方法から説明します。

便利なパワーオフメモリ機能

このゲームには、それまでに行われたシーズン中の試合をセーブしておくためのバックアップバッテリーが付いています。
バッテリーにセーブしたデータが壊れるので、むやみに電源のON/OFFをしないでください。突然電源を切ると、バックアップしたデータやスコアが変わったり消えてしまったりすることがあります。
（メモリのリセット方法については、P24参照）

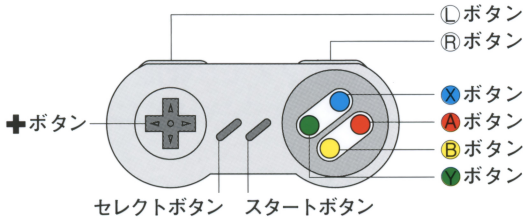
2. コントローラーの操作方法

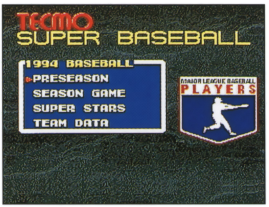
デモ画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。✚ボタンを上下に動かしてメインメニューオプションを選択します。

1) Preseason（オープン戦）
2) Season Game（シーズンゲーム）
3) Super-Star Game（スーパースターゲーム）
4) Team Data（チームデータ）

各オプションについての説明は、この後の項ごとの説明を参照してください。

メニューとデータの選択方法





メニューの操作

✚ボタン	カーソルを移動してアイテムを選択します。
Ⓐボタン	選択を決定します。
Ⓑボタン	選択を取り消します。

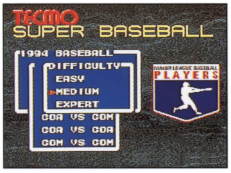
ウィンドウの操作

✚ボタン	アイテムの選択を 選択したい方向に押します。
Ⓐボタン	選択の決定
Ⓑボタン	選択の取り消し、または前画面に戻る

3. テクモスーパーベースボールの3つのゲームモード

#1　オープン戦

オープン戦を行うときは、まず「Preseason（オープン戦）」を選択し、そこで「Team Control（チームコントロール）」を選択します。次に、全28チームと2つのオールスターチームの中から、ホームとビジターのチームを選びます。
オープン戦のデータは、バックアップメモリにセーブされません。



メニューで「Preseason（オープン戦）」を選択するとチームコントロールウィンドウが表示されます。カーソルが「Control（コントロール）」の横に表示されています。ここでⒶボタンを押すとゲームの難易度が表示され、カーソルを移動してレベルを変更することができます。「Easy」―いちばん簡単なレベル、「Medium」―ふつうのレベル、「Expert」―いちばんむずかしいレベル。

このウィンドウでゲームのモードを決定します。（チームコントロールの詳しい説明は、P17を参照）

ゲームモードを設定すると、チーム選択画面が表示されます。ここでチームを選びます。選択を取り消すときは、Ⓑボタンを押します。



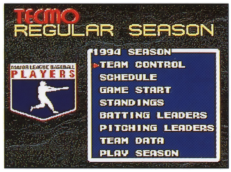
同様にして対戦チームも選択します。2チームが選択されると、ゲームが始まります。

#2　レギュラーシーズンゲーム

各チームは、スケジュールに従ってゲームを行います。シーズンスケジュールは、「Regular（レギュラー）」、「Reduced（半分）」、「Short（短期）」の中から選択できます。各地区のトップチームといちばん勝率のよいチームがプレイオフを行い、ワールドチャンピオンシップを決定します。シーズン中の選手の記録とチームレコードは、メモリに保存されます。

メインメニューで「Season Game（シーズンゲーム）」を選択すると、Regular Season（レギュラーシーズン）のウィンドウが表示されます。

スケジュールを確認して、チームコントロールを設定してから「Game Start（ゲームスタート）」を選択してゲームを始めます。（詳しい説明は、P17の「レギュラーシーズン」を参照）



#3　スーパースターゲーム

スーパースターゲームは、ベストプレイヤー同士が対戦するゲームです。スーパースターの2チームのスターティングラインアップは、Team Data（チームデータ）画面で変更できます。

メインメニューで「Super-Stars（スーパースターゲーム）」を選択すると、Super-Stars（スーパースターゲーム）ウィンドウが表示されます。ここでは「Play Game（ゲーム開始）」か「Draft（ドラフト）」が選択できます。AリーグかNリーグから選手をドラフトすることができます。設定がすんだら、「Play Game（ゲーム開始）」を選択してゲームモードを選びます。



Team Data（チームデータ）

チームや選手のデータを見たり、バッターやピッチャーのラインアップを変更したいときは、リストの中からチームを選択してⒶボタンを押します。選択したチームのデータが表示されます。

チームデータの画面では、以下のデータを表示することができます。



1）Batter Stats
　　（バッター成績）
2）Pitcher Stats
　　（ピッチャー成績）
3）Stat Leaders（成績順位）
4）Pitching Staff（ピッチングスタッフ）
5）Defensive Lineup（守備ラインアップ）
6）Batting Order（バッティングオーダー）

Batter Stats（バッター成績）

「Batter Stats（バッター成績）」を選択すると、ラインアップ順に選手の記録や能力を見ることができます。

✚ボタンでカーソルを「Batter Stats（バッター成績）」に移動させて、Ⓐボタンを押します。選手名の横にカーソルが表示されます。✚ボタンで

選択した選手の記録が表示され、さらにⒶボタンを押すと、今シーズンの記録が表示されます。



記録として、以下の内容が表示されます。

AB: At Bats=打数
H: Hits=安打
OB: On Base Percentage=出塁率
R: Runs=得点
AVG: 打率
vsL: 左ピッチャーに対する打率
vsR: 右ピッチャーに対する打率
2B: Doubles=2塁打
3B: Triples=3塁打
HR: Home Runs=ホームラン
RBI: Runs Batted In=打点
SO: Strike Outs=三振
SB: Stolen Bases=盗塁
SLG: Slugging Percentage=長打率
BB: Base on Balls=四死球

データ画面には、選手の能力評価も表示されます。

全選手の能力表示

Hit:　ボールを捉える能力
Steal:　盗塁成功能力
Power:　ボールを打つ力の強さ
Clutch:　プレッシャーのある状態でヒットを打てる能力
Speed:　走塁の速さ
Glove:　守備のうまさ
Arm:　強肩度

Pitcher Stats（ピッチャー成績）

「Pitcher Stats（ピッチャー成績）」を選択すると、ローテーションやブルペンに登録されている選手の記録や能力を見ることができます。



✚ボタンでカーソルを「Pitcher Stats（ピッチャー成績）」に移動させて、Ⓐボタンを押します。先発選手名の横にカーソルが表示されます。✚ボタンで先発、リリーフ、抑えの中から選手を選択して記録を表示します。さらにⒶボタンを押すと、今シーズンの記録が表示されます。

記録として、以下の内容が表示されます。

G: Games = 試合数
W: Wins = 勝利
L: Losses = 敗戦
ERA: Earned Run Average = 防御率
IP: Innings Pitched=投球回数
H: Hits=被安打
BB: Base on Balls=四死球
SO: Strike Outs=三振
GS: Games Started=先発
CG: Complete Games=完投
BR/9: Base Runners per Nine Innings =出塁率
SO/9: Strike Outs per Nine Innings=三振率

データ画面には、投手の能力評価も表示されます。

全投手の能力表示

Stamina: スタミナ、有効な投球を続けられる時間
Velocity: 投球の強さ
Movement: ボールをどのくらい変化させられるか
RUN-HLD: 盗塁を阻止する能力
Control: 制球力、四球を出さずにストライクの取れる割合

Jam: ピンチに立ったときどれだけうまく切り抜けられるか

Specialty Pitch:「持ち球」となる球種。得意な球。

Stat Leaders（成績順位）

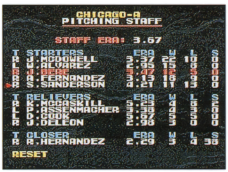
Stat Leaders（成績順位）には、さまざまな記録別にチーム内での順位が表示されます。



たとえば、ホームランの順位を見たいときは、✚ボタンでカーソルを「Home Runs（ホームラン）」に移動します。そのチームでホームランを多く打っている順に、選手が表示されます。

Pitching Staff（ピッチングスタッフ）

✚ボタンで「Pitching Staff（ピッチングスタッフ）」を選択してⒶボタンを押すと、ピッチャーのローテーションを確認したり変更したりすることができます。



ローテーションの順番を変えたり、リリーフピッチャーを先発のローテーションに入れたいときは、移動する投手にカーソルを合わせ

てⒶボタンを押します。その選手の名前だけ色が変わります。次に、入れ替える選手にカーソルを移動して、Ⓐボタンを押します。2回目にⒶボタンを押した時点で、2人の選手が入れ替わります。

Defensive Lineup（守備ラインアップ）

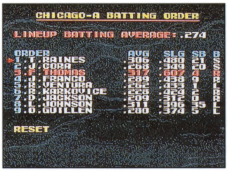
✚ボタンで「Defensive Lineup（守備ラインアップ）」を選択し、そこでⒶボタンを押して選手を決定して、守備位置を変更したり、控えの選手をスターティングメンバーに移動したりします。



Defensive Lineup（守備ラインアップ）の画面になったら、スターティングポジションから外す選手にカーソルを合わせて、Ⓐボタンを押します。するとその選手だけ色が変わります。次に、スターティングポジションに入れる選手にカーソルを移動してⒶボタンを押します。これで守備位置が変わります。同じ方法で、スターティングメンバーの中でポジションを入れ替えることもできます。

Batting Order（バッティングオーダー）

✚ボタンで「Batting Order（バッティングオーダー）」を選択し、そこでⒶボタンで選手を指定して、打順を変更します。



Batting Order（バッティングオーダー）の画面になったら、Ⓐボタンで選手を決定します。その選手の名前の色が変わったら、次にもう1人の選手を選択してⒶボタンを押します。2回目にⒶボタンを押した時点で選手の位置が入れ替わります。

レギュラーシーズン

「Regular Season（レギュラーシーズン）」ゲームを選択すると、1994年のシーズン中に起きた多くの感動的なシーンを観戦したり実際に参加したりすることができます。さまざまなオプションが用意されていますから、上手に利用してワールドチャンピオンに向かって勝ち進んでください。

Team Control（チームコントロール）

チームをコントロールする方法には、以下のモードがあります。

1) MAN: 選択したチームのすべてのプレイをコントロールします。



2) COA: メジャーリーグのチームの監督を体験することができます。選手に対して、盗塁、バント、敬遠をはじめ、いろいろな指示を出すことができます。試合中、選手たちは、監督の指示に従って全力でプレイします。
3) COM: 好きなチームのプレイを優雅に観戦できるように、コントロールは、すべてコンピュータにまかせます。
4) SKP: ゲームを観戦せずにスキップします。このモードでは、コンピュータがすべてをコントロールします。

レギュラーシーズンゲームでは、カーソルをチームに合わせてⒶボタンを押すと、そのチームのコントロールモードが変わります。

Ⓐボタンを押すたびに、コントロールがSKPからCOM、MAN 、COAの順に変わります。設定するモードのときにⒷボタンを押します。2つのチームにMANのコントロールを設定しても、必ずその2チームの対戦が開始されるということにはなりません。MANを設定したチーム同士を対戦させるときは、対戦モードでシーズンゲームを行わなければなりません。

MAN vs COM/SKP

1Pゲーム。コントローラ1のプレイヤーとコンピュータの対戦。

MAN vs MAN

2Pゲーム。コントローラ1のプレイヤーとコントローラ2のプレイヤーの対戦。

MAN vs COA

2Pゲーム。コントローラ1のプレイヤーとコントローラ2のコーチの対戦。

COA vs COM/SKP

1Pゲーム。コントローラ1のコーチとコンピュータの対戦。

COA vs COA

2Pゲーム。コントローラ1のコーチとコントローラ2のコーチの対戦。

COM vs COM/SKP

コンピュータとコンピュータの対戦。両チームともコンピュータがコントロールするのを観戦します。

SKP vs SKP

コンピュータとコンピュータの対戦。ゲームは、スキップされます。両チームともコンピュータがコントロールします。

Schedule（スケジュール）

この画面でゲームのスケジュールを見ることがで

きます。シーズンの中の「次のゲーム」とその前後2、3試合ずつが表示されます。星印がついているゲームが次に行われるゲームです。（注：ゲームは色分けされて表示されます。詳細は、P27を参照）



ここからプレイオフのスケジュールも確認できます。スケジュール画面でⒶボタンを押すとスケジュールウィンドウが表示されます。スケジュール画面に戻るときは、Ⓑボタンを押します。カーソルを「Play-Off（プレイオフ）」に移動してⒶボタンを押すと、プレイオフスケジュール画面が表示されます。

✚ボタンで左右に移動すると、プレイオフスケジュール全体を見ることができます。リセットスケジュールの説明は、P24を参照してください。



← 左右にスライド →

Game Start（ゲームスタート）

「Game Start（ゲームスタート）」を選択してAボタンを押すと、レギュラーシーズンスケジュールの次のゲームが始まります。シーズンゲームの最終結果は、カートリッジのメモリに保存されます。ただし、オープン戦とオールスターゲームのデータは、メモリにセーブされません。

Standings（チーム成績）

これを選択すると、チームごとに今シーズンの最新の勝敗が表示されます。チームは、リーグと地区に分けて表示されます。



W: 勝試合数
L: 負試合数
PCT: 勝率
GB: 首位チームとのゲーム差

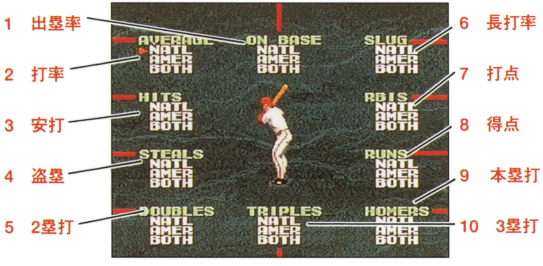
Batting Leaders（バッティングリーダー）

ここでは、いろいろな部門で上位20位までにランクされているバッターを見ることができます。Aリーグ、Nリーグを合わせたランクと、Aリーグのみ、またはNリーグのみのランクがあります。部門を選択してからAリーグ、Nリーグまたは両方

のいずれかを指定してⒶボタンを押すと、データが表示されます。ランキングの下に上位3人の写真が表示されます。

ランキングの見方：✚ボタンで表示する部門を選択します。Ⓐボタンを押すと選択した部門のランキングが表示されます。✚ボタンの下方向を押すと残りのランキングが表示されます。上位のランキングに戻るときは、✚ボタンの上方向を押します。

バッティング部門：



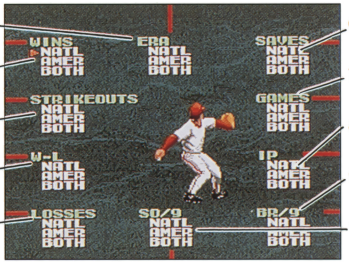
Pitching Leaders（ピッチングリーダー）

ここでは、いろいろな部門で上位20位までにランクされているピッチャーを見ることができます。Aリーグ、Nリーグを合わせたランクと、Aリーグのみ、またはNリーグのみのランクがあります。部

門を選択してからAリーグ、Nリーグまたは両方のいずれかを指定してⒶボタンを押すと、データが表示されます。ランキングの下に上位3人の写真が表示されます。

ランキングの見方：✚ボタンで表示する部門を選択します。Ⓐボタンを押すと選択した部門のランキングが表示されます。✚ボタンの下方向を押すと残りのランキングが表示されます。上位のランキングに戻るときは、✚ボタンの上方向を押します。

ピッチング部門：



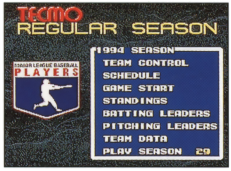
1 防御率
2 勝利
3 三振
4 勝率
5 敗戦
6 セーブ
7 試合数
8 投球回数
9 失点率
10 三振率

Team Data（チームデータ）

ここでは、チームデータとプレイヤーのデータを見ることができます。詳細は、P11を参照してください。

Play Season（プレイシーズン）

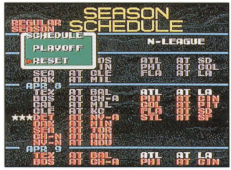
「Play Season（プレイシーズン）」を選択すると、1シーズンの成績をシミュレートしてみることができます。

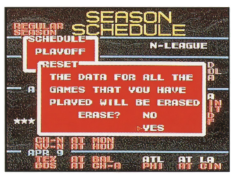


✚ボタンで「Play Season（プレイシーズン）」を選択してⒶボタンを押します。コンピュータは、「Schedule（スケジュール）」で設定したシーズンスケジュールに従って直ちにゲームを開始します。

Reset Schedule（リセットスケジュール）

レギュラーシーズンのスケジュールをリセットするときは、Schedule（スケジュール）画面でⒶボタンを押します。すると、「Reset（リセット）」が選択できるウィンドウが表示されます。カーソルを「Reset（リセット）」に移動して、Ⓐボタンを押します。メモリのデータを消去しないときは、

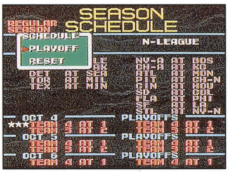




Ⓑボタンを押して前の画面に戻ります。Reset（リセット）のボックスが表示されるので、そこでYes（はい）を選択してⒶボタンを押すと、ゲームパックにセーブされているすべての情報が消えます。

レギュラーシーズンのゲームをすべて終了したときに「Schedule（スケジュール）」を選択すると、レギュラースケジュールではなくプレイオフのスケジュールが表示されます。オプションウィンドウを表示するときは、プレイオフの画面でⒷボタンを押します。

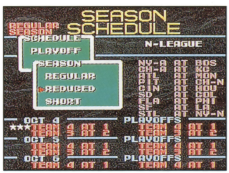




スケジュールのタイプ

スケジュールをリセットすると、Season（シーズン）ウィンドウが表示されます。

✚ボタンでスケジュールのタイプを選択して、Ⓐボタンを押します。



シーズンはRegular（レギュラー）、Reduced（半分）、Short（短期）の中から設定でき、それによってレギュラーシーズンとプレイオフの試合数が変わります。

	試合数	第1ラウンドプレイオフ	第2ラウンドプレイオフ	チャンピオンシップシリーズ
レギュラースケジュール	162	5	7	7
半分スケジュール	81	3	3	5
短期スケジュール	13	1	1	3

ゲームスケジュールをリセットすると、スケジュール以外のデータも消えて、チームコントロールはSKPの設定に戻ります。「Start Game（スタートゲーム）」を選ぶ前に、好きなチームにMANかCOAを設定したかどうか、必ず確認しましょう。

スケジュール画面のゲームの色分け

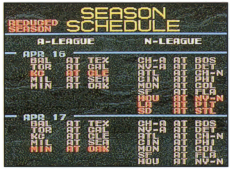
スケジュール画面に表示されるゲームは、3色に色分けされています。

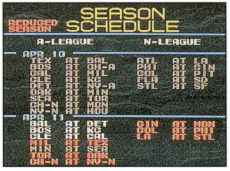
白：　実際に行われるゲーム。COM、MAN、COAを設定したゲームは、白で表示されます。

ピンク：　スキップするゲーム（試合の結果のみ表示されます）は、ピンクで表示されます。

グレー：　すでに終了しているゲーム、またはスケジュールされていないゲームは、グレーで表示されます。

注：Reduced（半分）またはShort（短期）のシーズンを選択すると、レギュラーシーズンのゲームのうち、行われないゲームは、グレーで表示されます。





4. ゲーム開始

プレイボール!

「Game Start（ゲームスタート）」を選択すると、スケジュールの次のゲームが、すぐに始まります。次に行われるゲームの横には、3つの星が表示されます。

コントロールモードの設定

SKP-vs-SKP

コンピュータがゲームを行い、結果だけが表示されます。

COM-vs-COM、COM-vs-SKP、SKP-vs-COM

コンピュータの行うゲームが画面に表示されます。

MAN-vs-COM、MAN-vs-SKP

Manual（マニュアル）コントロールのプレイヤーとコンピュータの対戦です。

COA-vs-COM、COA-vs-SKP

Coach（コーチ）モードのプレイヤーとコンピュータの対戦です。

MAN-vs-COA、COA-vs-MAN

対戦モードのゲームです。1チームはManual（マニュアル）コントロールでもう1チームはCoach（コーチ）モードで対戦します。

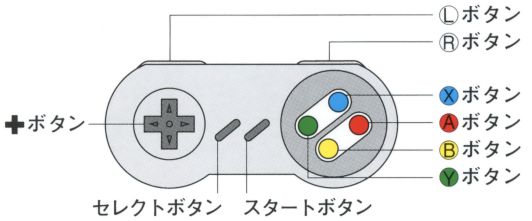
MAN-vs-MAN

対戦モードのゲームで、Manual（マニュアル）コントロールのプレイヤー同士の対戦です。

スケジュールを確認して、「Team Control（チームコントロール）」を設定すれば、ゲーム開始の準備完了です。

「Game Start（ゲームスタート）」を選択したあとでも、実際にゲームが始まる前にⒷボタンを押すと、Regular Season（レギュラーシーズン）の画面に戻れます。

コントローラー



コントローラー操作リスト

バッティング

視点を変える	セレクトボタンを押す
バットを振る	Ⓐボタンを押す
スウィングを変える	スウィングの方向に✚ボタンを入れる
スウィングのチェック	フルスウィングをし終わる前にⒶボタンをはなす
バント	Ⓑボタンを押す
サイン	Ⓧボタンを押す
Manager（監督）	Ⓨボタンを押す
ランナーをセカンドへ進める	Ⓐボタンと✚ボタンの下方向を押す
ランナーをサードへ進める	Ⓐボタンと✚ボタンの右方向を押す
ランナーをホームへ進める	Ⓐボタンと✚ボタンの上方向を押す
すべてのランナーを進める	Ⓡボタンを押す
ファーストへ戻る	Ⓑボタンと✚ボタンの左方向を押す
セカンドへ戻る	Ⓑボタンと✚ボタンの下方向を押す
サードへ戻る	Ⓑボタンと✚ボタンの右方向を押す
すべてのランナーを前のベースへ戻す	Ⓛボタンを押す
すべてのランナーに盗塁をさせる	投球を選択する前にⓇボタンを押す

ピッチング

視点を変える	セレクトボタンを押す
ボールを投げる	Ⓐボタンを押す
球種を変える	球種の矢印の方向に✚ボタンを入れる
牽制	球種を選択した後、Ⓑボタンを押す
ディフェンス	Ⓧボタンを押す
Manager（監督）	Ⓨボタンを押す
ピッチャーを左へ移動させる	Ⓛボタンを押す
ピッチャーを右へ移動させる	Ⓡボタンを押す
敬遠	球種を選択した後、Ⓧボタンを押す
ピッチアウト	球種を選択した後、Ⓨボタンを押す

フィールディング

ボールを捕る	✚ボタンで野手をボールの方向へ移動させる
ボールを投げる	ボールを投げるベースの方向に✚ボタンを入れてⒶボタンを押す
ホームへ投げる	Ⓐボタンと✚ボタンの上方向を押す
ファーストへ投げる	Ⓐボタンと✚ボタンの左方向を押す
セカンドへ投げる	Ⓐボタンと✚ボタンの下方向を押す
サードへ投げる	Ⓐボタンと✚ボタンの右方向を押す
フライを捕る	野手をボールの下へ移動させて、ボールを受け止めるまで待つ
左へダイビングする	✚ボタンを左方向へ入れてⒶボタンを押す
右へダイビングする	✚ボタンを右方向へ入れてⒶボタンを押す

バッティングウィンドウ



攻撃を行うとき、ウィンドウが表示されてバッティングのスウィングを選択したり、監督の指示を出したりすることができます。スウィングを選択するときは、矢印と同じ方向に✚ボタンを押します。たとえば、Power(パワー)スウィングは右方向、Contact(コンタクト)スウィングは下方向を押します。

Normal (ノーマル) — どんな投球に対しても標準的なスウィングをします。Normal(ノーマル)スウィングにすると、特に有利な点はありませんが、失敗は少なくてすみます。

Power (パワー) — Power(パワー)スウィングにすると、長打、さらにはホームランを打つ可能性が大きくなります。その反面、ボールにうまく合わせられずに三振になる可能性も大きくなります。

Contact (コンタクト) — Contact (コンタクト) スウィングは、どうしてもヒットを打ちたいときや、せめてバットに当てて三振しないようにしたいときに使います。Contact (コンタクト) スウィングにしたときの難点は、選手の力が大幅に減少することです。1番力のある選手以外は、Contact

（コンタクト）スウィングでホームランを打つことはできません。

Bunt（バント） — Bunt（バント）は、選手がボールに軽く当てられるようにバットをかまえて、キャッチャーとピッチャーの間にゆっくりボールをころがします。バントをした選手は、塁上のランナーをスコアリングポジションへ進めるために犠牲になる場合と、守備の意表をついてファーストへ出塁できる場合があります。バントは、攻撃の重要な戦略になります。ファーストランナーよりセカンドのランナーのほうがずっと得点しやすくなりますから、常にセカンドへランナーを進めることを考えましょう。セーフティバントを狙うときは、必ず1番足の速いランナーを使います。

Signs（サイン） — Batting Signs（バッティングサイン）を出したいときは、Ⓧボタンを押します。詳しい説明は、「Batting Signs（バッティングサイン）」の項を参照してください。

Manager（監督） — Ⓨボタンを押すと、Manager Batting Option（マネージャーバッティングオプション）の画面になります。詳しい説明は、「Manager Batting Option（マネージャーバッティングオプション）」の項を参照してください。

Batting Signs（バッティングサイン）



Steal（スチール） — Ⓧボタンを押してSigns（サイン）ウィンドウを表示し、Ⓐボタンを押すと塁上のランナーに盗塁の指示が出ます。ファーストとセカンドにランナーがいる場合は、セカンドのランナーだけが盗塁をします。ファーストとサードにランナーがいる場合は、ファーストのランナーだけが盗塁をします。

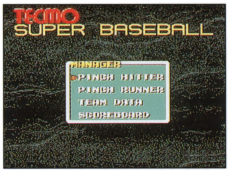
Double Steal（ダブルスチール） — ⓍボタンでSigns（サイン）ウィンドウを表示し、Ⓧボタンを押すと、ファーストとセカンドのランナーがそれぞれセカンドとサードへ走ります。ファーストとサードにランナーがいる場合は、セカンドへの盗塁と、可能な場合は、ホームスチールを行います。

Hit and Run（ヒットエンドラン） — Ⓧボタンを押してSigns（サイン）ウィンドウを表示し、Ⓨボタンを押してランナーとバッターにヒットエンドランを指示します。このサインでランナーはピッチャーが投球したと同時に走り出します。バッタ

ーは、できるかぎりボールにバットを合わせて、ランナーがアウトにならないようにします。ヒットエンドランは、監督がダブルプレイを避けたいときにとる作戦です。

Manager Batting Option（マネージャーバッティングオプション）

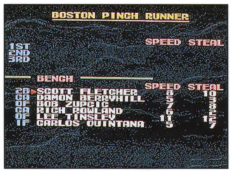
選手を交代したり、スコアボードを確認したりあるいはチームの状態を見るときは、Ⓨボタンを押してManager（監督）画面を表示します。



Pinch Hitter（ピンチヒッター） ― 試合が白熱して、点差も接近しているので調子のよいバッターを使いたいというときは、Ⓨボタンを押して「Pinch Hitter（ピンチヒッター）」を選択します。ピンチヒッター画面には、左投げ、右投げのピッチャーに対する打率が表示されます。現在のゲームのピッチャーと同じタイプのピッチャーに対する打率が赤で表示されて、ピンチヒッターとして一番適した選手が選びやすくなっています。選手が決まったら、Ⓐボタンを押します。現在の選手名が赤で表示されます。✚ボタンで



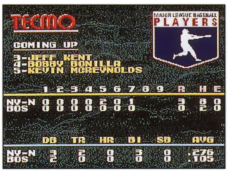
ゲームに参加させる選手を選択してもう一度Aボタンを押します。ピンチヒッターがゲームに登録され、もう1人の選手はゲームから外されます。このとき、一度試合から外した選手は、試合に戻すことができないことを確認する警告メッセージが表示されますから、選手を外すときは注意してください。



Pinch Runner（ピンチランナー）— ランナーに駿足の選手がどうしても必要になったときは、Yボタンを押して、「Pinch Runner（ピンチランナー）」を選択します。この画面には、塁上のランナーの速さと盗塁のランクが表示されます。ピンチランナーを出したいときは、Yボタンを押します。Manager（監督）画面で、「Pinch Runner（ピンチランナー）」を選択してAボタンを押します。ここで、下げる選手にカーソルを合わせてAボタンを押します。さらに✚ボタンを使ってピンチランナーに出す選手を選択しAボタンを押します。塁上のランナーとピンチランナーが入れ替わります。このとき、一度試合から外した選手は、試合に戻すことができないことを確認する警告メッセージが表示されますから、選手を外すときは注意してください。

Team Data（チームデータ） — 自分のチームのバッターやピッチャーの状態を見たいときは、Ⓨボタンを押します。ここで、カーソルを「Team Data（チームデータ）」に合わせてⒶボタンを押します。この画面でチームのメンバー全員の成績を調べることができます。詳しくは、P11の「Team Data（チームデータ）」を参照してください。

Scoreboard（スコアボード） — イニングごとのスコアやチームのバッティング成績を調べたいときは、Scoreboard（スコアボード）の画面を表示します。バッティングウィンドウでⓎボタンを押して、Manager（監督）ウィンドウを表示します。✚ボタンで「Scoreboard（スコアボード）」を選択し、Ⓐボタンを押します。この画面には、スコア、チームごとのヒットの本数と種類、合計得点さらにチームごとの打率が表示されます。元に戻るときは、Ⓑボタンを押します。

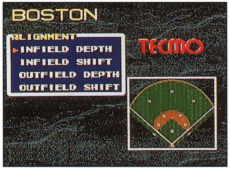


Manager Pitching Option（マネージャーピッチングオプション） 投球を行うときは、球種の矢印の方向に✚ボタンを入



れて、Aボタンを押してボールを投げます。ピッチャーの得意球、Specialty Pitchは4番目に表示されます。どのピッチャーでもFastball（速球）、Curve（カーブ）、Change-up（チェンジアップ）を投げることができます。Specialty Pitch（得意球）はピッチャーが一番アウトを取りやすい球種で、✚ボタンの左方向を押して選択します。

Defence（ディフェンス） — ピッチングウィンドウが表示されているときにXボタンを押すと、ディフェンス画面になります。この画面で野手のディフェンスの配置を変えて、ヒットを防ぎやすくすることができます。ディフェンスの設定の種類は、内野と外野に分かれています。



Infield（内野）

Normal（ノーマル） — 通常の守備位置で、普通の打球を捕るためには一番よいポジションです。この守備位置には特に有利な点はありませんが、失敗は少なくてすみます。

Double Play（ダブルプレイ） — ファーストにランナーがいる場合で2アウトになっていないときは、たいていの監督は内野手にDouble Play（ダブル

プレイ）の守備位置をとらせるでしょう。Double Play（ダブルプレイ）の配置では、野手を内野の深い位置に移動させて、強い内野ゴロを打たれたときに2アウトが取りやすくなります。この配置の欠点は、駿足のバッターにバントを打たれやすくなることです。

Infield In（インフィールドイン） — 点差の少ない試合では、ノーアウトまたは1アウトでサードランナーを出したときは、監督としては、追加点を取られないために内野手を前進させるところです。Infield In（インフィールドイン）の守備にすると、ゴロを打たれたときホームでランナーをアウトにしやすくなります。そのかわりヒットを打たれやすくなる欠点があります。

Deep（ディープ） — パワーのあるバッターを迎えた場合、内野の深い位置を守らせて、ボールを取りやすくします。ただし、なかには駿足の強打者もいるので、ゆるいゴロを打たれてしまうこともあります。

Half-Way（中間守備） — ランナーがファーストにいる場面で、バントも警戒しなければいけないが、ダブルプレイのチャンスもあるという場合は、Half-Way（中間守備）をとります。この守備位置は、ダブルプレイに特に有効でもなく、バントが止め

やすいわけでもなく、単になにもしないよりはましという程度です。

Charge Bunt（バントシフト） — 相手が確実にバントをすると考えたときは、Charge Bunt（バントシフト）を敷きます。この守備では、ファーストとサードの野手にバントに備えてホームプレートの方へ飛び出すように指示します。これによって進塁しようとしている先頭ランナーをアウトにしやすくなります。また、バントを処理する一番よい方法でもあります。その反面、バッターがバットを振ってきた場合、ボールが捕りにくくなります。

Guard Lines（ガードライン） — 相手チームに反撃を許したくないときは、ファーストとサードのライン際のガードを固めるように指示します。ファーストとサードの野手をベースライン上に置くと、長打を防ぎやすくなります。シングルヒットを打たれやすくなりますが、相手に3塁打を許して1点取られるほうが、2点取られるよりはよい場合もあります。

Infield Shift（内野シフト）

内野守備の深さを変えるだけでなく、左右にシフトさせて引っ張って打つバッターに対抗することもできます。右バッターが打席に入った場合、「Shift Left（左シフト）」を選択してヒットを防ぎ

やすくします。左バッターのときは、「Shift Right（右シフト）」を選択します。ただし、内野をシフトすると反対側が大きく空いてしまうという欠点があります。バッターが反対方向へ打った場合、簡単にヒットになってしまいます。

Outfield（外野）

Normal（ノーマル）— 通常の守備位置で、普通の打球を捕るためには、一番よいポジションです。この守備位置には特に有利な点はありませんが、失敗は少なくてすみます。

Deep（ディープ）— パワーのあるバッターを迎えた場合、外野の深い位置を守らせて、長打を防ぎます。ただし、シングルヒットを打たれる可能性が高くなります。

Shallow（シャロウ）— 勝ち越しのランナーがサードにいるため、シングルヒットも許すわけにはいかないという場合、外野を浅く守らせます。ただし、外野手を越したボールは殆ど確実にヒットになってしまうという難点があります。

Guard Lines（ガードライン）— 相手チームに反撃を許したくないときは、レフトとライトの野手にライン際のガードを固めるように指示します。レフトとライトをベースライン上に置くと、長打を防ぎやすくなります。ただし、センターの守備

範囲がかなり広くなり、シングルヒットを打たれやすくなります。しかし、場合によっては、相手チームに3塁打を許して1点取られるほうが2点取られるよりよい場合もあります。

Outfield Shift（外野シフト）

外野守備の深さを変えるだけでなく、左右にシフトさせて引っ張って打つバッターに対抗することもできます。右バッターが打席に入った場合、「Shift Left（左シフト）」を選択してヒットを防ぎやすくします。左バッターのときは、「Shift Right（右シフト）」を選択します。ただし、外野をシフトすると反対側が大きく空いてしまうという欠点があります。バッターが反対方向へ打った場合、長打になってしまいます。

Intentional Walk（敬遠）

セカンドにランナーがいて、ファーストが空いている場合、敬遠することも考えられます。投げる球種を選択したあと、Ⓧボタンを押します。Intentional Walk（敬遠）は、現在のバッターを歩かせて、次に打席に立つ比較的弱いバッターと勝負するときに使います。これによって、ダブルプレイにして、得点のチャンスをつぶすことができます。ただし、相手にランナーを許し、スコアリングポジションにランナーを置くことで、3塁打

やホームランによって余分な点数を与える危険性もあります。

Pitch-Out（捨て球）

盗塁される恐れのあるときは、Pitch-Out（捨て球）と呼ばれる方法を取ることも考えられます。Pitch-Out（捨て球）を使うと、ボールを捕ってすぐに投げられるのでランナーをアウトにすることができます。Pitch-Out（捨て球）を指定すると、ボールはバッターから離れたところへ投げられて、キャッチャーはプレートの後ろから立ち上がってボールを捕ります。塁上のランナーが盗塁しようとしていた場合、キャッチャーは、ボールを投げてランナーをアウトにしやすくなります。ただし、バッターに対する投球は、ボールになります。

Pick Off（牽制）

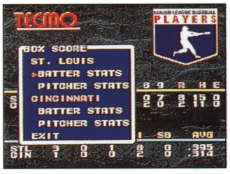
塁上のランナーのリードが大きすぎると思ったときは、牽制することができます。Pick Off（牽制）を選ぶと、ピッチャーはランナーがベースに戻る前にボールをそのベースへ投げます。ランナーがベースへ戻る前に野手がボールでタッチできれば、そのランナーはアウトになります。球種を選択してⒷボタンを押すと、先頭のランナーに対して牽制球を投げます。牽制によってランナーをベースから離れにくくすれば、盗塁を防ぐこともできます。

5. チャンピオンシップの獲得

野球は、1シーズンに162のレギュラーゲームが行われます。シーズンは長いため、通常は、シーズンを通してけがが少なくピッチャーと守備のよいチームが最終的に勝ち残ります。技術を磨き、監督として優れた采配を振るうことができれば、優勝できるかもしれません。あなたのチームを優勝戦に出すための作戦を考え研究し自分なりのバッティング戦略やピッチング戦略を組み立てリアルなゲーム展開を楽しんでください。

最後にチームの能力を十分に活かしましょう。足の遅いチームであれば、盗塁はやめて、力が弱いチームには強打をさせないようにします。よい監督になるためには、チームのできることとできないことを知らなければなりません。さらに、よい監督は、相手チームのできることとできないことも知っていて、相手にできないことをさせ、できることはさせないようにしなければなりません。常に相手の力を抑えることができれば、シーズンの終わりには、まちがいなくチャンピオンになることができるでしょう。

テクモスポーツニュース



ゲームが終わると、テクモスポーツニュースの画面に試合全体のスコア表が表示されます。スコア表が表示されるとすぐに、Box Score（ボックススコア）ウィンドウが表示されます。Box Score（ボックススコア）ウィンドウから各選手のこの試合での成績を見ることができます。上にビジターチームが、下にホームチームが表示されます。そこでどちらかのチームの「Batter Stats（バッター成績）」か「Pitcher Stats（ピッチャー成績）」をカーソルで選択し、Ⓐボタンを押します。Box Score（ボックススコア）画面が表示されているときに、左右の方向を押すと追加情報を見ることができます。

バッティング情報

AB ＝ 打数
R ＝ 得点
H ＝ 安打
BI ＝ 打点
BB ＝ 四死球
2B ＝ 2塁打
3B ＝ 3塁打
HR ＝ 本塁打
SB ＝ 盗塁
SO ＝ 三振

ピッチング情報

IP ＝ 投球回数
H ＝ 被安打
R ＝ 失点
ER ＝ 自責点
BB ＝ 四死球
SO ＝ 三振
HR ＝ 本塁打
TP ＝ 最高速度
B ＝ ボール数
S ＝ ストライク数

記録の計算式

選手やチームの記録を計算するときは、以下の式を使います。

バッティング記録

打率＝安打÷打数

（例）BALのアンダーソンの場合
147÷560＝.263

出塁率＝（安打＋四死球）÷（打数＋四死球）

（例）CLEのロフトンの場合
（185＋81）÷（569＋81）＝ 409

塁打率

まず 安打＋（2塁打×2）＋（3塁打×3）＋（本塁打×4）を計算し、そこから2塁打、3塁打、本塁打の数を引きます。それを打数で割ります。
（例）CALのサーモンの場合
146＋（35×2）＋（1×3）＋（31×4）＝343
これから2塁打、3塁打、本塁打の合計を引きます。
343－（35＋1＋31）＝276
これを打数で割ります。
276÷515＝.5359
これを四捨五入すると.536になります。

ピッチング記録

防御率＝自責点×9÷投球回数
（例）ATLのマドックスの場合
70×9÷267＝2.36

BR/9（出塁率）＝（被安打＋四死球）×9
÷投球回数
（例）TORのグーズマンの場合
（211＋110）×9÷221.0＝13.07

SO/9（三振率）＝三振数×9÷投球回数
（例）LAのハーシュハイザーの場合
141×9÷215.2＝5.89

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

© MLBPA MSA
Officially Licensed by the
Major League Baseball
Players Association.

TECMO テクモ株式会社