

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | スタートアップメンバーの決定

5 | 画面の見かた

6 | バッティングと走塁

7 | ピッチングと守備

8 | ウルトラプレイ（ウルトラ打法）

9 | ウルトラプレイ（魔球／ウルトラ守備）

10 | ペナントレースの遊びかた

11 | エディットチームの作りかた

12 | セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

この製品について

17 権利表記など

困ったときは

18 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

使用できるコントローラー

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※「オープン」や「ペナント」で2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

| | |
|--------------------|-----------|
| カーソルの移動／選手の移動／塁の指定 | + |
| 決定／ピッチング／バッティング／帰塁 | (A) / (X) |
| キャンセル／けんせい／進塁 | (B) / (Y) |
| ゲームスタート／タイム | (+) |
| HOMEボタンメニュー | (🏠) |

● 塁の指定

送球やタッチプレー、進塁や帰塁などは、+で塁を指定しながら行います。

| | |
|--------|----|
| 1塁 | ⊕右 |
| 2塁 | ⊕上 |
| 3塁 | ⊕左 |
| ホームベース | ⊕下 |

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押したあと、遊ぶモードを選びます。



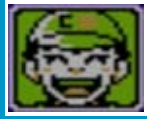
| | |
|--------|---|
| オープン | 「1PLAYER」を選ぶとコンピュータと対戦します。「2PLAYERS」を選ぶとプレイヤー同士で対戦し、先に4勝したほうが優勝します。 |
| ペナント | 1リーグ6チームでペナントレースを戦います。 → 10 |
| エディット | 選手の能力などを変えて、オリジナルチームを作ります。 → 11 |
| リーグつくる | 6つのチームを選んで、オリジナルリーグを作ります。 ※ 作ったオリジナルリーグは「リーグつくる」で球団の登録を終了せず、VCメニューからリセットすると消せます。 |
| ウォッチ | コンピュータ同士の試合を観戦します。 |

4 | スターティングメンバーの決定

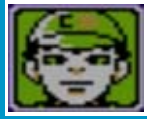
試合を始める前に、先発する投手や野手などのスターティングメンバーを決めます。

投手の決定

6人から選びます。上の4人が先発型投手、下の2人がリリーフ型投手です。



スタミナがまんたんです。



前の試合の疲れが少し残っています。



前の試合で疲れきっています。

※ リリーフ型投手は疲れが残らないため、連投できます。

野手の決定

打順や守備位置を決めます。DH制はなく、投手が9番バッターになります。



5 画面の見かた



1 カウント

2 ピッチャーの投球数

3 イニングとスコア

4 バッターの打率と本塁打数

「オープン」では選手の能力が、「ペナント」では通算成績が表示されます。

バッティング

| | |
|--------|--|
| 移動 | ⊕を押すと、バッターボックス内で移動します。 |
| バッティング | Ⓐ／ⓧでバットを振り抜きます。 ※ Ⓐ／ⓧを短く押すと、バントの構えをします。 |

走塁

| | |
|----|---|
| 進塁 | ⊕を押しながらⒷ／Ⓨを押すと、指定した塁に進みます。 ※ 投手の投球モーション中は盗塁ができません。 |
| 帰塁 | ⊕を押しながらⒶ／ⓧを押すと、指定した塁に戻ります。 |

代打を出す

投手の投球前に⊕を押すとタイムをかけられます。タイム中にⒶ／ⓧを押すと代打を出せます。

ピッチング

| | |
|---------|--|
| 投球位置の決定 | ⬅️左右で投球位置を決めます。 |
| 投球 | Ⓐ／ⓧを押します。投球前から⬆️上を押し続けているとフォークボールやチェンジアップ、⬇️下を押し続けていると速球を投げます。 |
| コースの変更 | 投球モーション中に⬅️左右でコースを変えます。 |
| 変化球 | 投球後に⬅️左右でカーブやシュートなどの変化をつけます。 |

※ 球速や変化の度合いは、選手によって異なります。

守備

| | |
|---------|----------------------------------|
| 捕球 | ⬆️で野手を動かします。打球に触れると捕球します。 |
| ファインプレー | 捕球するときにⒶ／ⓧを押すと、ダイビングキャッチなどができます。 |
| 送球 | 捕球後に⬆️を押しながらⒶ／ⓧを押すと、指定した塁に送球します。 |
| タッチプレー | 捕球後に⬆️を押しながらⒷ／Ⓨを押すと、指定した塁に走ります。 |
| けんせい | 投球前にⒷ／Ⓨを押すと、送球やタッチプレーでけんせいができます。 |

投手／野手／シフトを変更する

投球前に⊕を押すとタイムをかけられます。タイム中にⒶ／ⓧを押すと以下のことができます。

| | |
|------|---------------------|
| こうたい | 投手や野手を、控えの選手と交代します。 |
|------|---------------------|

シフト

野手の守備位置を変更します。

※ 投手と捕手の位置は変更できません。

※ 変更した守備位置は、相手の打者が代わると元に戻ります。

ウルトラリーグの6チーム、またはその6チームをもとにエディットしたオリジナルチームはウルトラポイント消費して、ウルトラプレイと呼ばれる特別な技を使えます。



※「エディット」の「チームをみる」で、誰がどのウルトラプレイを使えるのか確認できます。

※ウルトラポイントの残量は、チーム名の右に表示されます。

※つぎの試合になると、ウルトラポイントは全回復します。

●ウルトラ打法（消費ポイント：3）

バッターが使えます。③/①でウルトラ打法を有効にして、①/②で打ちます。

| | |
|---|---|
|  | ハイパー打法 打球が倍の速さで飛びます。 |
|  | 流星打法 折れたバットの破片が打球をつつみ、捕球した野手をノックアウトします。 |
|  | 影法師打法 球の影が複数現れ、野手を惑わします。 |
|  | ミサイル打法 捕球した野手ごと突き進みます。 |
|  | 爆発打法 打球がバウンドしたり捕球されたりすると、爆発します。 |
|  | ミラクル打法 ランダムでいずれかの打法になります。 |
|  | 大地震打法 打球がバウンドすると地震が起こります。 |
|  | フジヤマ打法 影をゆらしながら高く上がったあと、急に落ちてきます。 |



イレギュラー打法

打球のバウンドする方向が変わります。



スピン打法

捕球しにきた野手を弾き飛ばします。

● 魔球（消費ポイント：3）

ピッチャーが使えます。投球前に \oplus 上下を押して、投げる魔球を変更します。

| | |
|---|---|
|  | スネークボール 蛇行して飛びます。 |
|  | ストップボール 投球後に \textcircled{A} / \textcircled{X} で一度だけ止められます。 |
|  | ミラクルボール ランダムでいずれかの魔球になります。 |
|  | 横分身魔球 横一列に分身します。 |
|  | アクセルボール 投球後に \oplus 上下で球速を変えられます。 |
|  | ファイヤーボール 燃えながら加速します。 |
|  | 消える魔球 途中で消えます。 |
|  | ライトニングボール 超高速球です。 |
|  | アイアンボール 球が鉄のように重くなり、打たれてもほとんどゴロになります。 |
|  | 忍者ボール バッターの手前で分裂します。 |

● ウルトラ守備（消費ポイント：5）

野手が使えます。野手を動かしたり、捕球をするときに \textcircled{B} / \textcircled{Y} を押します。

| | |
|---|-----------------------------------|
|  | ロケットジャンプ 上空へ高々とジャンプします。 |
|---|-----------------------------------|



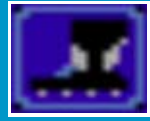
ハイパースロー

捕球する直前にⒷ／Ⓨを押すと、直後の送球が速くなります。



スーパースライド

Ⓚを押した方向に、ファインプレーよりも長く飛び込めます。



スーパーチャージャー

野手の移動速度がアップします。



ミラクルキャッチ

ウルトラ打法の打球をキャッチします。

10 ペナントレースの遊びかた

リーグセレクト画面で好きなリーグを選び、ペナントレースで戦います。



※「リーグつくる」で作ったオリジナルリーグも選べます。

| | |
|--------------|-------------------------------|
| ペナント はじめる | 新しくペナントレースを始めたり、続きから再開したりします。 |
|--------------|-------------------------------|

| | |
|--------------|-------------------|
| ペナント ちゅうし | ペナントレースのデータを消します。 |
|--------------|-------------------|

| | |
|--------------|-------------------|
| ペナント せいせき | チームや選手の成績を確認できます。 |
|--------------|-------------------|

ペナントレースの設定

新しくペナントレースを始めるときは、チームごとのホームグラウンドや試合数、操作方法（マニュアル／オート）の設定を行います。



※ 操作方法のみ、試合のたびに選択できます。

11 エディットチームの作りかた

ベースとなるチームを選び、チーム名や選手名、能力などをエディットしてオリジナルチームを作ります。

| | |
|---------|------------------------|
| チームをつくる | チームを作ったり、データを修正したりします。 |
| チームをけす | エディットしたチームのデータを消します。 |
| チームをみる | チームや選手のデータを確認できます。 |

データを入力する

打者と投手に能力値を割り振っていきます。打者の能力値にはBOX（打席の左右）、守（ポジション）、AV（打率）、HR（本塁打）、走（走力）、守（守備力）があります。

The screenshot shows a menu titled 'BATTER' with a sub-menu 'E'. It lists player statistics for several players. The columns are BA, NAME, BOX?, AV, HR, L, and R. The data is as follows:

| BA | NAME | BOX? | AV | HR | L | R |
|----|------|------|-------|-----|----|----|
| 1 | 野村浩信 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 2 | 松本浩二 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 3 | 高橋由伸 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 4 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 5 | 藤田平 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 6 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 7 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 8 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 9 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 10 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 11 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 12 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 13 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 14 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 15 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 16 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 17 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 18 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 19 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |
| 20 | 斎藤隆 | 右 | 0.250 | 150 | 00 | 00 |

投手の能力値にはARM（投法）、ERA（防御率）、SPD（スピード）、R（右変化）、L（左変化）、F（フォーク）、ST（スタミナ）があります。

※ 投手のERA（防御率）以外の能力値は、すべて割り振らなくても構いません。

| | |
|-------------------|-----------|
| カーソルの移動 | + |
| 数値を増やす／項目変更／一文字進む | (A) / (X) |
| 数値を減らす／項目変更／一文字戻す | (B) / (Y) |
| メニューの表示 | (+) |

● メニューでできること

| | |
|---------|------------------|
| BATTER | 打者のデータ入力に切り替えます。 |
| PITCHER | 投手のデータ入力に切り替えます。 |
| ULTRA | ウルトラエディットを行います。 |
| SAVE | オリジナルチームをセーブします。 |


ウルトラエディット

ウルトラリーグのチームをベースにしたときは、選手が使えるウルトラプレイをセットできます。


※ 魔球は投手6人に10個まで、ウルトラ打法とウルトラ守備は野手12人に15個までセットできます。

※ ウルトラリーグの6チームは、ほかのチームよりも振り分けられる能力値が多いです。

「ペナント」のセーブ

「ペナント」  では試合が終わると自動的に、進行状況がセーブされます。

オリジナルチームのセーブ

「エディット」  で「SAVE」を選ぶと、オリジナルチームのデータをセーブします。

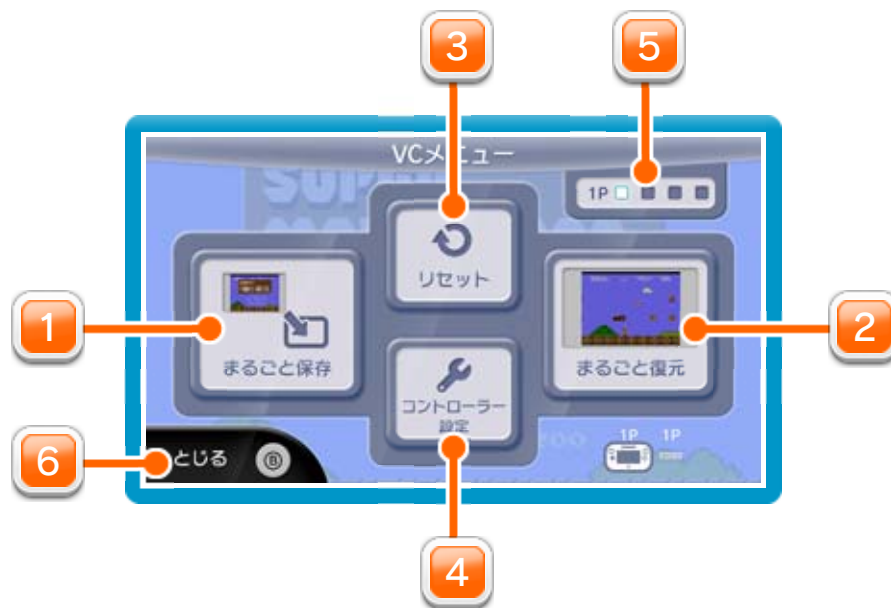
13 VC中断セーブ

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

3 リセット

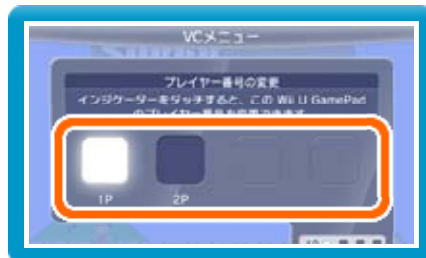
タイトル画面に戻ります。

4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6 とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

15 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



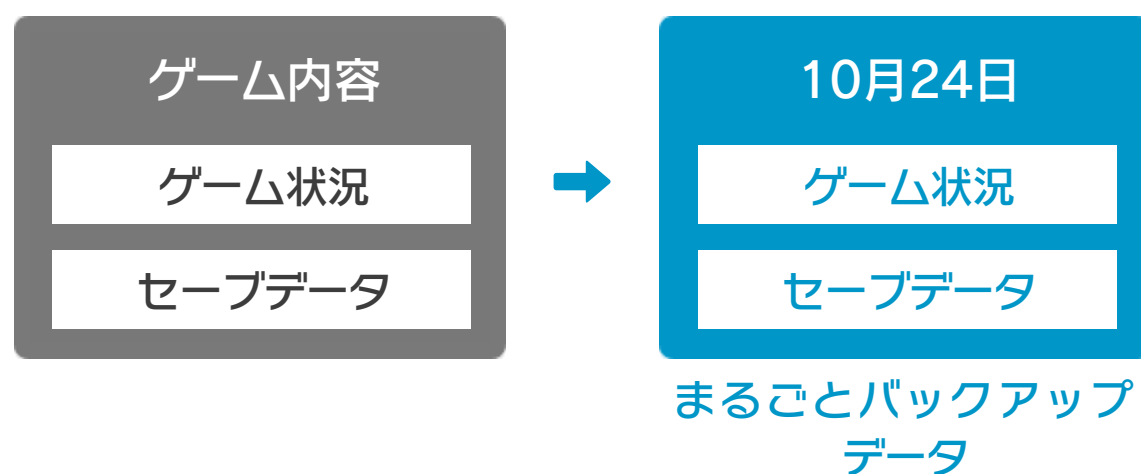
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

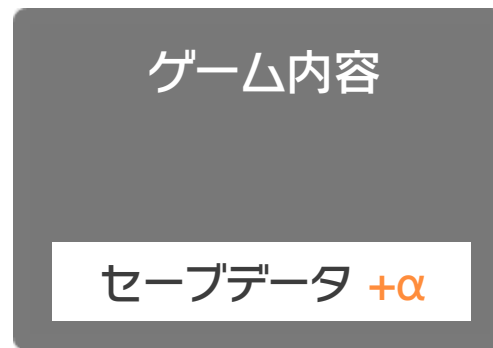
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



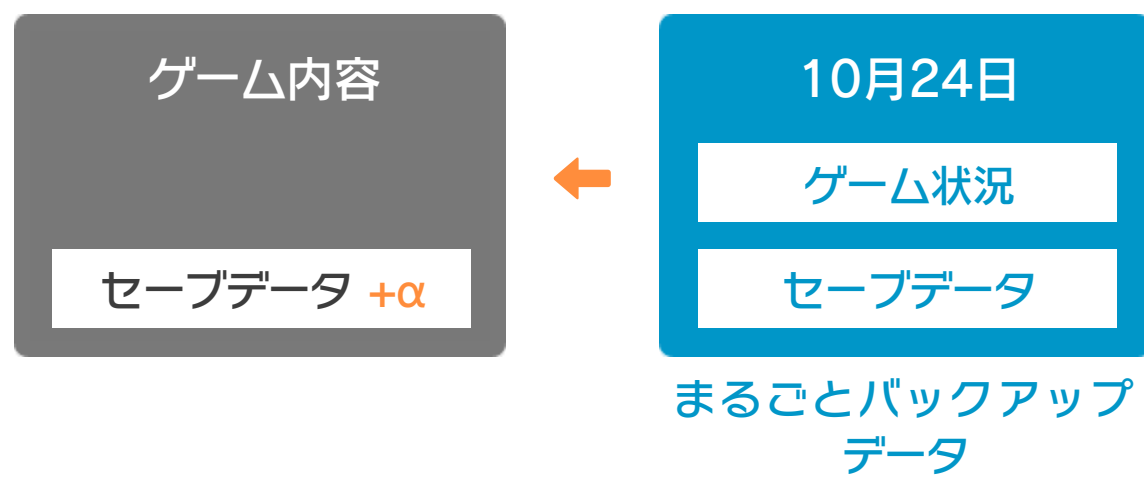
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「割り当ての変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。



割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。

※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1989カルチャーブレーン

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社カルチャーブレーン

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。