



KONAMI

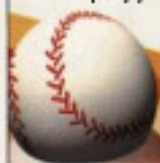
取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



NUS-NPAJ-JPN



じっきょうパワフルプロやきゅう

美少女 リアル野球 2000™



© 2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED Emulation64.fr

こんど 今度の「パワプロ」は **ココ** が違う!!

● アレンジモードが新しくなった! ●

野手アレンジと投手アレンジに加えて、新たに「背番号アレンジ」、「起用法アレンジ」、「チーム方針」が追加! (起用法アレンジ、チーム方針はCOMが使用したときに影響があります。) 選手やチームのアレンジをさらに細かく設定することができるようになったぞ!! アレンジをどんどん加えて、自分だけのオリジナルチームを完成させよう!

★アレンジのしかた→P.26

● 選手データの査定が変わった! ●

今までの選手データの能力ランクは「C」が平均値だったが、今回は「D」が平均値になった! これで、能力ランクの「A~G」を幅広く使って、選手の細かな能力の違いがよりわかりやすくなったのだ!! ゲームバランスもこれに合わせて、大幅に再調整されてるぞ!

★ランク表示の見方→P.9

● サクセスモードは社会人編! ●

今回のサクセスモードは社会人編! なんと、社員全員が野球部員なのだ。昇格すると部下に練習を指示することもできるが、練習ばかりで仕事をさぼっていると、あっという間に降格処分になっちゃうぞ! きちんと仕事をこなしながら、プロ野球選手を自指そう!!

★サクセスモード→P.20

パワプロ情報ならKCEOホームページ!!



<http://www.kceo.co.jp/>

KCEOのホームページ

パワプロの情報をいち早くキャッチしたい君にオススメ!! 最新情報や制作スタッフの制作日記など、情報が満載なのだ!!

ダイヤモンドヘッドのホームページ

<http://www.kceo.co.jp/pawapuro/>





好評発売中!

パワプロ
ポケット2

価格 4,500円(税別)

もっと遊びたい人は

ゲームボーイ用ソフト「パワプロクンポケット2」でプロ入りした選手のデータを、「パワプロ2000」に移動させてプレイすることができるのだ!

パワプロ・ルール

基本的に野球の通常ルールと同じですが、一部のルールについては以下ようになります。

● 延長戦 ●

ホームチームがセ・リーグの場合は15回、パ・リーグの場合は12回になります。(日本シリーズではホームチームがパ・リーグでも延長は15回になります。)

サクセスモードの試合の場合は12回までです。

★ゲームの設定で延長の回数設定ができます。→P.7

● 得点 ●

最高99点までしかカウントされません。

● 引き分け ●

セ・リーグのペナントレース、サクセスモードの試合では、引き分けの場合、決着がつくまで再試合を行います。

● コールドゲーム ●

ある点差がついた時点で勝負を決めてしまうルールで、通常は雨天コールドなどを除いてコールドゲームはありません。このゲームでは、コールドの点数設定ができます。→P.7

● DH制 (指名打者制) ●

投手の代わりに打撃専門の選手(指名打者)が打つ制度で、パ・リーグで採用されています。このゲームでは、チームを選んだとき、どちらかがパ・リーグならDH制は[あり]に設定されます。[DH制なし]に設定変更することもできます。→P.6

- 各選手のデータは99年シーズン終了時のデータを基にしております。
- 一部の外国人選手は登録していません。ご了承ください。

初めてプレイする人は、まずキャンプモードでみっちり練習をして操作方法をマスターしよう! ゲームになれてきたら、サクセスモードで自分だけの選手を育ててみよう!



NINTENDO 64 コントローラについて



NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

★ NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

★ 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。
(再設定機能)

★ 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

★ 3Dスティックの使用方法については、P.16～19をご覧ください。

●コントローラコネクタへの接続●

このゲームは1～2人でプレイできます。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。

正しく接続しないとゲームができません。（1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください。）また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。



ゲームスタート



「実況パワフルプロ野球 2000」はバッテリーバックアップ機能付きです。ゲームのデータはカセットに保存されます。ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すとデータが消失する恐れがありますので十分注意してください。

- ★ベナントモードのデータはカセットに保存されません。ベナントモードのデータをセーブする場合は、コントローラバック(別売)が必要です。
- ★コントローラバックについて→P.32
- ★バッテリーバックアップ、電池交換規定について→P.45

- 1 カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、コントローラの接続を確認してから電源を入れてください。
★このとき、3Dスティックには触らないでください。
- 2 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。十字キー(3Dスティック)でモードを選び、Aボタンで決定します。

●コントローラ各部の名称●

ゲーム中のコントローラの操作は2タイプ用意されています。
また、[3Dスティック]と[十字キー]のどちらで操作するかを選ぶことができます。

★おすすめは[Aタイプ]の[3Dスティック操作]です。



●コントローラの握りかた●

[3Dスティック操作]

ライトポジション



[十字キー操作]

ファミコンポジション





たいせん

対戦モード



オリジナル全14チームとアレンジチームの中からチームを選び、1試合プレイを楽しむことができます。友達やコンピュータと対戦をしたり、コンピュータの試合を観戦できます。

1 対戦タイプを選ぶ

対戦するタイプを選び、**A**ボタンで決定します。

ひとりで : コンピュータと対戦します。

ふたりで : 2人で対戦します。

観戦 : コンピュータどうしの試合を観戦します。

オプション : 操作の設定などができます。→P.10



2 チームを選ぶ

対戦するチームを選び、**A**ボタンで決定します。

★2人で対戦するとき、チームセレクト以外は1P側で設定してください。



3 先攻・DH制を選ぶ

+字キー(3Dスティック)←→で[先攻]、[後攻]を選び、↑↓でDH制[あり]、[なし]を選びます。

L・**R**トリガーボタンでハンディキャップ(選手のコンディション)を設定します。

★1P側の**C**ボタンユニット**C**・**D**で相手チームのハンディキャップも設定できます。



●ハンディキャップ●



全員絶対調



全員好調



全員ふつう



全員不調



全員絶対不調

●DH制について●

投手の代わりに打撃専門の選手(指名打者)が打つ制度。このゲームでは、[DH制なし]に設定すると投手の打順を変更することができますが、[DH制あり]に設定すると、打者として使用することができません。

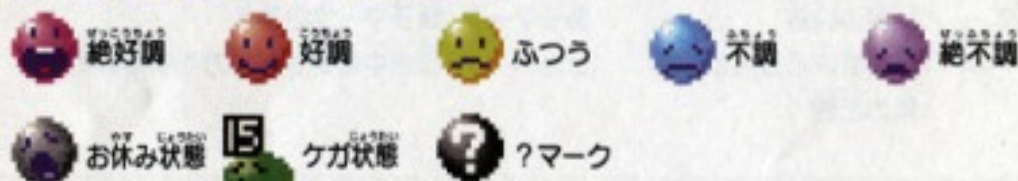
● オーダーについて

オーダー画面について

オーダーの組みかえや選手データを見るときは[野手]か[投手]を選んでください。
このメンバーでよければ、[OK]を選んでください。

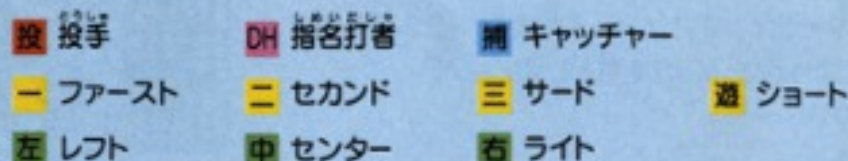


● コンディションマークの見方 ●

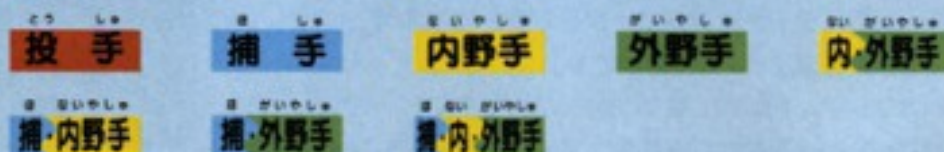


- ★お休み状態、ケガ状態はベナントモード、リーグモードのみ表示されます。
- ★ケガ状態の数字はケガが治るまでの日数です。
- ★?マークは、ゲームの設定で調子マークを[かくす]に設定した場合に表示されます。

● 守備位置の見方 ●



各選手の適正守備位置はプレートのカラーで表示されています。選手交代または守備位置を変更するときに参考にしてください。



- ★オーダーを組みかえるとき、適正な守備位置に設定しないと守備力が低下します。注意してください。

オーダーを組み直す

十字キー(3Dスティック)で変更する選手を選び、Aボタンで決定します。(決定した選手はBボタンでキャンセルできます。)次に入れ替える選手を選び、Aボタンで変更できます。
また、守備位置の変更は同様の操作で守備位置のプレートを入れ替えてください。
すべての設定が終われば、[↩]を選んでください。オーダー画面にもどります。

●野手データの見方●

選手名	福留 1	背番号	1
ミートカーソルの大きさ	外D 右投手	利き腕と打席	右投げ右打ち
パワー	力B 打点.204	打率	0.204
走塁の速さ	走力C 盗塁100	本塁打数	100
送球の速さ	肩力C 打点 62.4	打点	62.4
移動速度とエラー率	守力D 守備三外	守備位置とサブポジション	三塁手

オーダー画面へ

投手データ画面へ



*サブポジション

メインポジションほどではないが、守備ができる位置。
サブポジションの表示が大きい場合は、メインポジションと同じくらいの守備ができます。

●投手データの見方●

選手名	熊原 1.20	防御率	1.20
利き腕とフォーム	左投げ 20-100%	最高球速	100%
	変化球	投球できる球種と変化率	スライダー 50%
コントロール	コントロール B 25%	スタミナ	25%

オーダー画面へ

野手データ画面へ



●ランク表示の見方●

A (よい) ▶▶▶▶ G (わるい)

● オプション設定

十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、Aボタンで変更します。

★変更内容は自動でセーブされます。



■ 操作

コントローラタイプを選びます。

★おすすめは[Aタイプ]の[3Dスティック操作]です。

■ 走塁・守備・打撃・投球

マニュアル : プレイヤーが操作します。

オート : コンピュータが操作します。(コンピュータの強さの見方→P.7)

走塁セミオート : 先頭の走者だけを操作します。他の走者はオートになります。

守備セミオート : 捕球までがオートで、送球はプレイヤーが操作します。

★ボタンユニットでオート・セミオートそれぞれの難易度設定ができます。

■ 監督

マニュアル : プレイヤーが操作します。

オート : コンピュータが操作します。選手の起用などもします。

★ボタンユニットでオートの難易度設定ができます。

■ ミートカーソル

全真芯 : ミートカーソルの枠内にボールがきたときに打てば、真芯で打ったような強い打球を打てます。

ロックオン : ミートカーソルがある程度、自動でボールがくる位置に近づきます。

■ 落下点表示

表示する : ボールの落下点(X)が表示されるので、守備がしやすくなります。

■ ミット移動

見せる : 投球するとき、コースの設定がしやすくなります。

■ 変化球表示

表示する : 球種を選ぶと表示されます。球種をおぼえるのに便利です。

■ ストライクゾーン

見せない : ストライクゾーンを表示しません。(上級者向け)

● タイムについて

タイムの取り方

試合中、投手が投球を始める前にスタートボタンを押すと、タイムになります。
メニューを選び、**A**ボタンで各モードに進みます。

★投球前にスタートボタンを押し続けると、確実にタイムを取ることができます。

★オプション設定について→P.10

■ 攻撃時のタイム

- プレイ : ゲームを再開します。
- 代打 : 代打を出場させることができます。
- 代走 : 代走を出場させることができます。
- スコア : 現在のスコアや成績を見ることができます。
- 投手データ : 投手データを見ることができます。
- コントローラ : コントローラタイプを選ぶことができます。
- オプション : 操作の設定などができます。→P.10
- サウンド : サウンドの設定ができます。→P.11
- リプレイA : 直前のプレイを試合と同じ視点から見ることができます。
- リプレイB : 試合中と違う視点からリプレイを見ることができます。



■ 守備時のタイム

- 投手 : 投手を交代させることができます。
 - 守備 : 守備を交代させることができます。
- ★その他の項目は、攻撃時の[代打]、[代走]以外の項目と同じです。



● サウンド設定

■ 実況、ウグイス、審判

十字キー(3Dスティック)↑↓、または**A**ボタンで音量を変更します。

■ サウンド設定

十字キー(3Dスティック)↑↓、または**A**ボタンでステレオかモノラルを選べます。

■ おすすめ設定

Aボタンでおすすめの設定になります。変更内容は自動でセーブされます。



● 試合画面の見方 ●

アップ画面



打順と [打者データ] コンディ
打者名 5機 申 ション
打率 .238 234 本塁打数
打点 71 打点 守備位置

[投手データ] コンディ
投手名 小 純 ション
防御率 4.05 K 0 本日の
奪三振数

● 打撃成績の見方 ● 打席についたとき、またはタイムを取ると画面下に表示されます。
(打撃成績の下の数字は打点)

打球の飛んだ位置 ———— 右飛 ———— 打撃の結果

投 投手	中 センター	安 シングルヒット	直 ライナー
捕 キャッチャー	右 ライト	2 二塁打	ゴ ゴロ
一 ファースト		3 三塁打	失 エラー
二 セカンド		本 ホームラン	野 フィルダースチョイス
三 サード		併 併殺打	犠 犠牲フライ
遊 ショート		飛 フライ	ギ 犠牲バント
左 レフト		邪 ファールフライ	ス スクイズ

走本 ランニングホームラン 三振 見逃し三振 空振 空振り三振 振逃 振り逃げ
死球 デッドボール 敬球 敬遠で四球 四球 四球
ギ野 犠牲バントでフィルダースチョイス 犠失 犠牲フライをエラー ギ失 犠牲バントをエラー

■ : ヒット ■ : 打数にならない記録 ■ : 凡打 ■ : 凡打(エラーやフィルダースチョイスによる出塁)

ロング画面



操作する選手を固定することができます。固定されているときは ▼ で表示されます。→P.19
 野手がベースを踏んでいるときは ▼ で、踏んでいないときは ▼ で表示されます。
 中継ができる選手には ▼ が付いています。

●打撃記録の見方●

H:ヒット

E:エラー(後ろの数字は守備位置)

1:投手 2:捕手 3:1塁手 4:2塁手 5:3塁手 6:ショート 7:レフト

8:センター 9:ライト

Fc:フィルダースチョイス

●投手の表情について●

スタミナがなくなったり、打たれすぎると表情が変わります。



少し疲れている



かなり疲れている



打たれ過ぎてフラフラしている。アウトを取ると立ち直る。



打たれ過ぎてイライラしている。アウトを取ると立ち直る。(特定の選手のみ)

● 試合終了・試合結果画面の見方

試合終了画面

試合終了後、試合のスコアやデータなどが表示されます。Aボタンで画面が進みます。

スコア

勝ち投手

救援投手

負け投手

本塁打者

イニングごとのヒット数

★ベナントモードのみ 勝敗表 が表示されます。

試合結果画面

各チームの試合成績を見ることができます。チームを選ぶと、試合結果画面へ進みます。

● 打撃成績 ●

成績表

イニング表示

十字キー↑↓でメニューを選びます。

● 野手編 ●

成績表

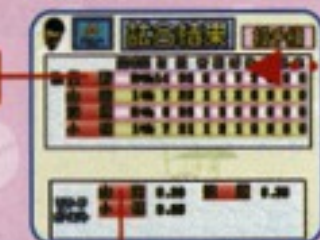
合計結果

打: 打数 安: ヒット数の合計
 二: 二塁打数 三: 三塁打数
 本: ホームラン数
 点: 打点 犠: 犠打数
 得: 得点数 盗: 盗塁数
 振: 三振数 併: 併殺打数
 球: 四死球数 失: エラー数

●投手編●

成績表

- 勝：勝ち投手
- 敗：負け投手
- H：ホールド投手
- S：セーブ投手



投手の情報

- 投球回：投球イニング数
- 打：対戦打者数
- 投：投球数
- 安：打たれた安打数
- 振：奪三振数
- 球：与えた四死球数
- 失：失点
- 責：自責点
- 暴：暴投数
- 本：打たれたホームラン数

●配球記録●

球種表

コース表



- すべて：すべての球
- 初球：初球の球
- 空振りにさせた：空振りにさせた球
- 三振をとった：三振をとった球
- 打ちとった：打ちとった球
- ヒットを打たれた：ヒットを打たれた球
- ホームランを打たれた：ホームランを打たれた球

●打球記録●

打球方向



- 真芯：真芯でとらえた打球数
- 芯：真芯から少しはずれた打球数
- その他：その他の打球数

だげきそうさ

打撃操作

打撃操作はAタイプ、Bタイプ共通です。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 ミートカーソルを合わせる

3Dスティックを操作して、投手の投球後に表示される+マーク(ボールがくる位置)に、ミートカーソルを合わせます。

★+マークにミートカーソルの中心を合わせると強い打球を打てます。



ミートカーソル



ボールがくる位置

2 スイングする

投手がボールを投げたら、タイミングを合わせてAボタンでスイングします。

★ボタンを押すタイミングで打球を左右に打ち分けられます。

★[十字キー操作]の場合、投球前にLトリガーボタンを押すとミートカーソルが中心にもどります。



●ミートカーソルについて●

投手の投球前にミートカーソルが表示されます。

■Lトリガーボタンでカーソルの大きさを切り替えます。

★選手の能力や状況によって大きさは変化します。

[通常]: ヒットを打ちやすい。

[強振]: 強い打球が打てるが、当てにくい。



ミートカーソル

ストライクゾーン

●バントについて●

◎ボタンユニット⑤を押している間、バントの構えをします。

★[強振]でバントすると強いバントができます。

★3Dスティックでバントの方向調整ができます。



ボールが飛ぶ方向

そうるいそうさ

走塁操作



走塁操作はAタイプ、Bタイプ共通です。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

全ランナー進塁

全ランナーが次の塁に向かってスタートします。

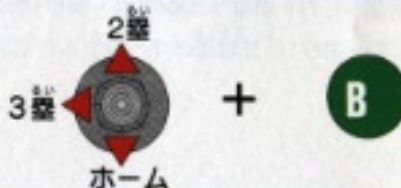
★[L]・[R]・[トリガーボタン]連打で少し速く走れます。



指定塁へ進む (盗塁)

指定された塁へ進みます。

3Dスティックで塁を決めて、[B]ボタンでスタートします。



進塁予約

投球前に進塁操作をすると、投球と同時にランナーがスタートします。

★[トリガーボタン]([十字キー操作]のとき[L]トリガーボタン)で予約のキャンセルができます。

全ランナーもどる

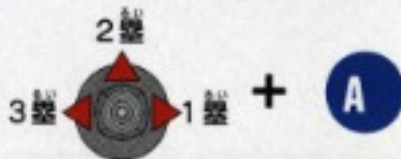
全ランナーが塁にもどります。



指定塁にもどる

指定された塁にもどります。

3Dスティックで塁を決めて、[A]ボタンでもどります。

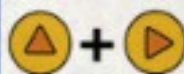


全ランナーが塁間で止まる

全ランナーが塁間で待機します。

再スタート：[C]ボタンユニット

塁にもどる：[C]ボタンユニット



とうきゅうそうさ

投球操作



投球ごとに球種とコースを操作します。その他にけんせい、守備シフトの操作もできます。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 球種を決める

その投手の持ち球の中から、投げる球種を決めます。

- ★持ち球でない球種を選ぶと首を振ります。
- ★各投手の球種は投手データに表示されます。
- ★図トリガーボタン([十字キー操作]のときトリガーボタン)で球種のキャンセルができます。

球種表 ストレート



[設定しないとスローボール]
★スクリューは左投手のときのみ使用できます。

2 投球を始める

投球が始まります。

- ★投球後、ボタンを連打すると球速がアップします。



3 コースを決める

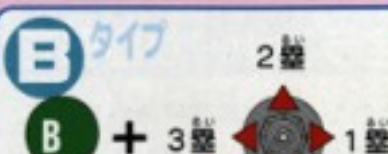
投球モーション中にキャッチャーミットを操作して、コースを決めます。



キャッチャーミット

●けんせい球●

指定した塁にけんせい球を投げます。



し・び・そ・う・さ

守備操作



▼マークがついた野手を操作できます。その他の選手は自動で動きます。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 選手の移動

選手を操作してボールを捕ります。ボールに追いつくと捕球します。

★[R]トリガーボタンを押したままで操作する選手を固定できます。



2 飛びつきジャンプ

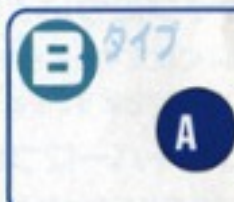
ボールめがけて飛びつきます。追いつけそうにない打球でも捕れるときがあります。

★移動方向に飛びつきます。

また、移動しないでボタンを押すと真上にジャンプします。

★Cボタンでも真上にジャンプします。

★真上ジャンプ中に、3Dスティックで少しだけ選手を動かすことができます。

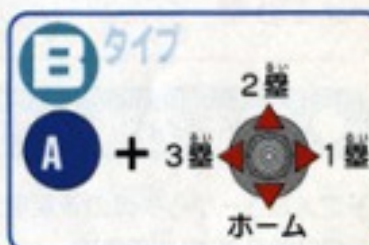


3 送球

ボールを捕った後、指定した塁にボールを投げます。

★[R]トリガーボタン(Cボタン)で中継選手にボールを投げます。

★ボタンを素早く短く押すと、早く投げます。



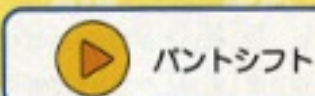
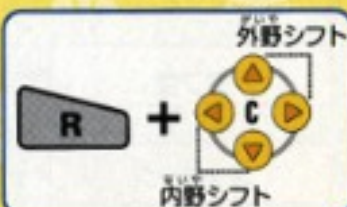
● 守備シフトについて ●

守備位置を変更できます。

外野シフト：外前(外野前進)、外後(外野後退)

内野シフト：バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)

★[R]トリガーボタン([十字キー操作]のとき[R]トリガーボタン)で守備シフトのキャンセルができます。





サクセスモード

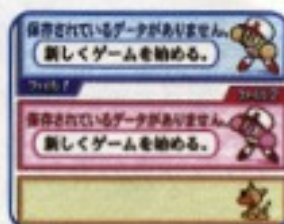


社会人野球の選手として、働きながらプロ野球入りを目指します。

★最初は「パワフル物産」しか選べません。ある条件を満たすと選べる会社が増えます。

はじめかた

「はじめる」を選ぶとファイル選択画面が表示され、ファイルを選ぶとサクセスモードが始まります。初めてプレイする場合は「入社する会社」、「名前」、「出身」、「守備位置」、「利き腕」、「顔」、「成長タイプ」を選びます。



●成長タイプについて●

[マニュアル]に設定すると自由に能力アップできます。マニュアル以外の成長タイプにすると、自動で能力アップします。★能力アップのしかた→P.21

●ゲームオーバーについて●

ドラフトで指名されなかったときなどはゲームオーバーとなり、セーブファイルは消去されます。

●セーブ・終了について●

ゲームが終わるときは[システム]の[セーブしておわる]を選んでください。

●注意● リセットまたは、セーブをしないでサクセスモードを終了しないでください。続きからプレイできなくなる可能性があります。

● 予定の進め方 ●

予定メニューから今週の予定を選びます。メッセージはAボタンで(Enter)ボタンを押したままでページ切り替えまで送ります。

★表示される予定アイコンは、選んだ会社によって異なります。



体調 低いとケガをしやすくなったり、不利なイベントが発生することもあります。

タフ度 低いとケガをしやすくなります。

やる気 試合中の能力や、練習したときに取得するポイントに影響します。

● 予定アイコンについて ●

練習 体調や能力アップのことを考えて、トレーニングしましょう。

休む 体力の回復と、やる気の回復をします。

出かける 友達と遊んだり、ひとりで出かけます。

仕事 仕事をします。

通院 病気やケガのとき表示されます。病気のときは通院、ケガのときは入院します。

能力アップ 経験点を振り分けます。選手の成長タイプをマニュアルにすると表示されます。

買い物 様々なアイテムを購入します。

チームメイト チームメイトの能力を見たり、チームメイト(部下)に練習指示を出します。

データ 主人公のデータ、持ち物データ、みんなの評判を見ます。

システム セーブして終了します。コントローラタイプなどの設定もできます。

● 能力アップのしかた ●

アップしたい能力を選び、**A** ボタンで経験点を振り分けます。**B** ボタンでキャンセルできます。振り分けが終了したら、**A** ボタンで決定します。

取得できる能力

能力アップできる項目は明るく表示されます。能力アップに必要な数値が表示されています。



能力の変化表

経験点の振り分けで変化する能力が表示されます。

現在の経験点

獲得した経験点が項目別に表示されます。

● 経験点について ●

練習内容によって獲得できる経験点は異なります。

【筋力】

腕立て、素振り有効

【技術】(野手のみ)

ノックや素振り有効

【敏捷】

ノックやダッシュ有効

【精神】

ポジティブシンキング有効

【野手技術】(野手のみ)

ノック有効

【投手技術】(投手のみ)

投げ込み有効

【変化球】(投手のみ)

変化球練習有効

● データの見方 ●

野手の場合

[データ]の[自分のデータを見る]を選ぶと、能力データが表示されます。
 ⬛キー(3Dスティック)で特殊能力を選び、**A** ボタンで内容が表示されます。



投手の場合

肩やひじに[バクダン]が表示されると、肩やひじが故障する危険性がかかえることになります。



● サクセスモードの試合

サクセスモードでの試合は、自分のポジションによって試合の進め方が異なります。

★操作について→P.16～P.19

- 投手の場合 : ランナーが出塁している状態から、投球操作のみプレイします。
 野手の場合 : バッティングとランニング操作のみプレイします。

● 練習指示のしかた

キャプテンになると、チームメイトに練習メニューを指示することができます。

十字キー(3Dスティック)←→で指示を選び、Aボタンで決定してください。

野手練習指示

- マニュアル : 1人ずつ自由に練習メニューを指示できます。
 ★カーソルを指示したい選手に合わせ、Aボタンで練習メニューを変更します。
- 打力重視 : 全員の練習メニューが、ミートカーソル、パワー重視になります。
 走力重視 : 全員の練習メニューが、走力重視になります。
 守力重視 : 全員の練習メニューが、守備、肩力重視になります。
- オールチェンジ : 全員の練習メニューが順番に変更されます。
 ★同じ練習を大勢にさせたいときに選ぶと便利です。
- 投手 : 投手画面が表示されます。

投手練習指示

- マニュアル : 1人ずつ自由に練習メニューを指示できます。
 ★カーソルを指示したい選手に合わせ、Aボタンで練習メニューを変更します。
- 球速重視 : 全員の練習メニューが、球速重視になります。
 変化球重視 : 全員の練習メニューが、変化球重視になります。
- オールチェンジ : 全員の練習メニューが順番に変更されます。
 ★同じ練習を大勢にさせたいときに選ぶと便利です。
- 野手 : 野手画面が表示されます。

● プロ野球入りした選手について ●

プロ野球入りすると…

プロ野球入りすると、その選手データが選手ファイルに登録されます。

登録された選手はアレンジモードでチームに登録することができます。登録後は[対戦]・[ペナント]・[リーグ]・[キャンプ]に参加させることができます。

また、[データあれこれ]で名前の音声入力ができます。

★登録できる選手は野手36人、投手24人までです。

★アレンジチームの登録について→P.25




★音声入力のしかた→P.29

登録選手のデータを見る・消す・パスワードを見る

サクセスのメニューを選ぶ画面で、[いままで作った選手のデータを見る・けす]を選ぶと、登録選手ファイルが表示されます。

◆字キー(3Dスティック)で選手を選ぶと、データが表示されます。

(○ボタンで前の画面にもどります。)

★・・トリガーボタンで守備位置別に表示されます。



選手を選び、○ボタンでメニューが表示されます。

能力の説明を見る : 選手の特長能力にカーソルを合わせると、説明を見ることができます。

この選手のパスワード表示 : パスワードが表示されます。

[データあれこれ]でパスワードを入力すると、コントローラバックを使用しなくても選手データを交換することができます。

★パスワード入力のしかた→P.28

この選手を消す : 登録選手を消去します。

目指せ! オールサクセスチーム!!

自分が育てた選手だけでチームを構成したオールサクセスチームだって作れるんだ。

一度アレンジチームに登録した選手は登録選手ファイル(野手36人、投手24人まで)から消去しても、アレンジチームの選手データとして残すことができるんだ。

どんどん選手をアレンジチームに登録していけば、全チーム入れ替えだってできるぞ。

★アレンジのしかた→P.26

キャラクター紹介



大和社長

パワフル物産の社長で、会社の野球部の監督も兼ねている。仕事にも野球にもまじめに打ち込むような社員を求めている。



橋田キャプテン

主人公の会社の上司。仕事もこなし、野球の腕もなかなかのもの。野球部ではキャプテンをつとめる。主人公のよき相談相手にもなってくれる。



海島部長

野球部よりも仕事を重視する、厳しい上司。仕事ぶりを時々監視したり、次々と新しい仕事を持ってきたりする。



有田先輩

主人公の先輩社員。あまり自立しない怠慢者だが、いざ野球となるとなかなかの実力を持っているなど、謎の多い人。



矢部くん

主人公と同期入社のお友達で、やや強引に野球部に引き込まれる。オタクだが実は野球経験者で、センスも悪くない。



影山スカウト

プロ野球のスカウトマンで、社会人野球の世界からプロでも通用するような選手をいつも探し求めている。



柴田

主人公の後輩の野球部員。仕事はあまり得意ではないが、大好きな野球をしているときはいきいきとしている。



反町

主人公の後輩社員で、野球部に入部してくる。いつもハイテンションで、まわりを巻き込む騒動を起こすこともある。



桃井 凜

主人公の同僚女子社員。やさしくておとなしい性格だが、野球のことはあまりよく知らないらしい。



嵐山美鈴

姉御肌の先輩社員。主人公の教育係をまかされたはずがなぜか飲み会などに連れ回したりするなど、行動はけっこう無茶である。



猪狩 守

主人公のライバルとなる「猪狩コンツェルン」の跡継ぎ。高飛車なのが鼻につくが、それだけの野球の実力は持っている。



ダイジョーブ博士

ドイツからやってきた。自称「スポーツ医学の権威」。実験素材になってくれる野球選手をいつも探しているらしい。

会社紹介

パワフル物産

ごくごく普通の会社だが、立派な野球部を持つ。社員は仕事もこなしつつ野球にも打ち込んでいるが、地区リーグの猪狩コンツェルンにはなかなか勝てずにいる。

たんぼぼ製作所

経営不安を抱える小さな会社。にも関わらず野球部が存在するのは単に社長の趣味にほかならないが、試合での成績はひどいものである。

猪狩コンツェルン

全国大会出場常連の野球チームを持つ一大企業。野球部員は、試合に勝つことを使命とされており、1軍から3軍まで分かれているなどレギュラー争いも激しい。

どすこい酒造

他の3社とは別の地区リーグに所属。社員ほとんどが太っているという特性をいかし、パワー野球で勝とうとしているらしい。



アレンジモード



好きなチームをベースに自由に選手を選び、アレンジチームを作ることができます。
12球団の選手に加え、サクセスモードでプロ野球入りした選手も登録できます。

1 ファイルを選ぶ

ファイルを選び、**A**ボタンで決定します。

★アレンジチームは最大12チームまで登録できます。



2 オリジナルチームを選ぶ

ベースにするオリジナルチームを選び、**A**ボタンで決定します。



3 アレンジメニューを選ぶ

アレンジするメニューを選び、**A**ボタンで決定します。

★アレンジのしかた→P.26



●アレンジするときの注意!!●

1チーム内に同じ選手を登録することはできません。

また、リーグモードに参加しているアレンジチームのファイルは変更、消去できません。

セーブ(アレンジチームの登録)

すべての設定が終われば、アレンジしたデータをセーブしてください。アレンジメニュー画面の[セーブ]を選ぶと、セーブ確認画面になります。[はい]を選び、**A**ボタンでセーブできます。

★ゲーム中むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。ご注意ください。

アレンジチームファイルの消去

ファイルセレクト画面のとき、**C**ボタンユニット**C**で[消す]を選びます。消したいファイルを選び、**A**ボタンで消去確認画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元にもどりませんので十分注意してください。



● アレンジのしかた ●

◆字キー(3Dスティック)で交代させる選手を選び、決定します。(Ⓚボタンでキャンセルできます。)次に交代する選手を選び、Aボタンで交代します。

野手アレンジ

メニュー画面にもどる



ベースチームの野手表

交代できる野手表

Ⓚ・L・R・△トリガーボタンでチームごとにスクロールします。

投手アレンジ

メニュー画面にもどる



ベースチームの投手表

交代できる投手表

Ⓚ・R・△トリガーボタンでチームごとにスクロールします。

背番号アレンジ

背番号選択

番号が青く表示されているのは、使用中の背番号です。また、番号が赤く表示されているのは永久欠番です。



選手選択画面で背番号を変更する選手を選び、Aボタンで決定すると背番号選択画面が表示されます。◆字キー(3Dスティック)で変更したい番号を選び、Aボタンで決定後[OK]を選ぶと背番号を変更することができます。

オーダーの設定

DH制あり、なしの場合のオーダーが表示されます。基本オーダーの設定をしてください。

★ポジションプレートの右にあるスイッチが点灯している打順の選手は、ペナントリーグでケガをしないかぎりその打順は固定になります。(COMが使用したときのみ)

★オーダーについて→P.8



起用法アレンジ

■投手起用法

投手リスト

起用法の境界線



起用条件

十字キー(3Dスティック)で投手起用法の境界線を選び、Aボタンで決定すると境界線の移動ができるようになります。十字キー(3Dスティック)↑↓で起用法の境界線を移動させ、Aボタンで決定します。また、十字キー(3Dスティック)でカーソルを起用条件に合わせ、Aボタンで決定すると起用条件を変更することができます。

★選手の位置を入れ替える場合は選手をそれぞれ選び、Aボタンで決定します。

■野手起用法

野手リスト



起用条件

十字キー(3Dスティック)で野手起用項目を選び、Aボタンで起用条件のマークが表示されます。もう一度Aボタンを押すと、マークを消すことができます。

チーム方針

チームの方針をアレンジします。十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、←→(Aボタン)で内容を変更します。



アレンジチームファイルのコピー

ファイルセレクト画面のとき、Cボタンユニットで[コピーする]を選びます。コピーしたいファイルを選び、Aボタンで決定します。次にコピー先のファイルを選び、Aボタンで決定すると、コピーできます。

★空きスペースにしかコピーできません。





データあれこれ



サクセスモードやゲームボーイ用ソフト「パワプロクンポケット2」(別売)で作成した選手のデータを見たり、パスワードを入力したり、コピーすることができます。

- ★「パワプロクンポケット2」のデータをコピーする場合は、64GBバック(別売)とオリジナル選手のデータが保存されている「パワプロクンポケット2」が必要です。
- ★1Pコントローラで操作してください。

メニューを選ぶ

メニューを選び、**A**ボタンで各画面に進みます。

- ★メニューを選んだ後は、64GBバックを抜き差ししないでください。

[データを見る・消す・パスワードを見る]	→P.23
[N64新人選手のパスワード入力]	→P.28
[GB新人選手のパスワード入力]	→P.28
[新人選手の音声入力]	→P.29
[コントローラバックの選手移動]	→P.30
[コントローラバックのチーム移動]	→P.30
[64GBバックの選手移動]	→P.31



パスワード入力のしかた

登録選手ファイル画面に表示されている選手データのパスワードを入力すると、コントローラバックを使用しなくても選手データを交換することができます。

N64新人選手のパスワード入力

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、**A**ボタンで文字の入力、**B**ボタンで文字のキャンセル、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終われば[OK]を選んでください。

パスワードが正しければ、選手が登録され、登録選手ファイルにデータが表示されます。

GB新人選手のパスワード入力

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、**A**ボタンで文字の入力、**B**ボタンで文字のキャンセル、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終われば[OK]を選んでください。

パスワードが正しければ、名前の入力、顔、選手タイプを設定します。

選手が登録され、登録選手ファイルにデータが表示されます。

● 音声入力のかた

サクセスモードでプロ野球入りした選手のウグイス嬢の読み上げ方を入力、変更します。
選手リストで音声を作る選手を選び、**A**ボタンで決定します。

パワプロ2000で使っている選手から音声を選ぶ場合

+字キー(3Dスティック)で、選手名を選び、**A**ボタンで決定します。**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで音声テストができます。

登録されている音声
●ボタンユニット●●で
ページが切り替わります。

よみがな入力位置

ごせん
LL-POWER-PRO-2000

あいこう	あやゆり
あかねと	あややせ
あさひ	あべ
あゆい	あゆい
あんど	あんど

パワプロで使っている選手から
音声パターンを選んで下さい

自分でよみがなと音声を入力する場合

1 よみがなの入力

+字キー(3Dスティック)で文字を選び、**A**ボタンで入力、**B**ボタンでキャンセル、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで名前入力位置の移動ができます。

文字表
●ボタンユニット●●で
ページが切り替わります。

よみがな入力位置

ごせん

あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ	ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り	る	れ	ろ	を	わ	を	ん
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

よみがなを入力して下さい

2 音声パターンを選ぶ

L・**R**・**Z**トリガーボタンで音声テストができます。



3 発音の調整

●ボタンユニット●●で音の大きさ、●●で音の長さ、**+**字キー
↑↓で音の高さを調整します。**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで
音声テストができます。



● コントローラパックへのデータ移動のしかた ●

カセットに保存されているデータをコントローラパックに移動することができます。

メニュー

コピーする : 選手やチームデータをコピーします。

コピー先を選ぶとコピーできます。(空きスペースにしかコピーできません。)

入れかえる : 選手やチームデータを入れ替えます。

入れ替える選手やチームデータを選ぶと、入れ替えができます。

データを見る : データ画面が表示されます。Aボタンで画面がもどります。

消す : 選手やチームのデータを消去します。

★一度消去したデータや入れ替えたデータは、元にもどりませんので十分注意してください。

選手移動

カセットに保存された
選手データ

メニュー



投手の空きスペース(赤)

1Pコントローラ
パック側選手データ

野手の空きスペース(黄)

★登録できる選手は野手18人、投手12人までです。

★登録するスペースがなくなったときは、メニューの[消す]で不要な選手データを消してからコピーしてください。

チーム移動

カセットに保存された
チームデータ

メニュー



1Pコントローラ
パック側チームデータ

★リーグモードに参加しているアレンジチームは入れ替えや消去はできません。

★登録するスペースがなくなったときは、メニューの[消す]で不要なチームデータを消してからコピーしてください。

● 64GBパックの選手移動のしかた ●

このゲームは64GBパックを使って、ゲームボーイ用ソフト「パワブロックポケット2」で作成した選手データをカセットにコピーして使用することができます。

★64GBパックのくわしい取り扱い方や使用上の注意については、64GBパック付属の取扱説明書をよく読んで正しい使用方法でご使用ください。

コピーのしかた

「パワブロックポケット2」を64GBパックに正しくセットして、コントローラに装着します。

◆字キー（3Dスティック）で64GBパック側の選手データからコピーしたい選手を選び、Aボタンで決定します。次にメニューを選び、Aボタンで決定します。

★カーソルを選手に合わせると、選手データを見ることができます。

コピーする : 選手データをコピーします。

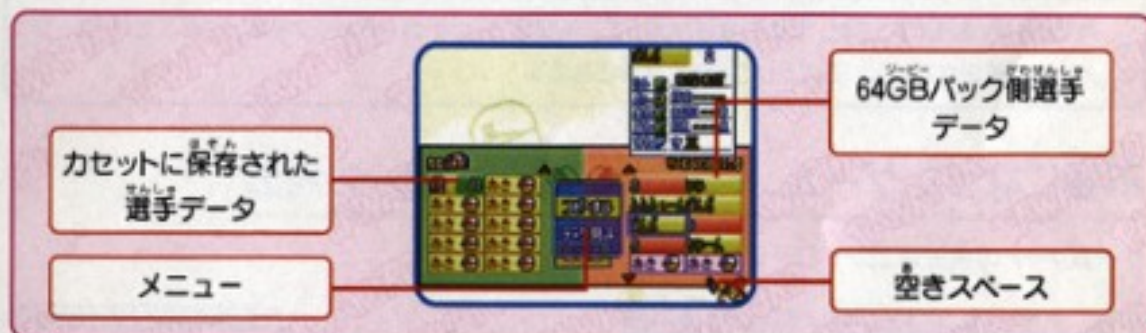
データを見る : オリジナル選手のデータ画面が表示されます。

空いているスペースを選び、Aボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので、[はい]を選んでください。つづいて名前を入力と顔とタイプを設定すると、カセットに選手データをコピーできます。

★カセットに登録できる選手は野手36人、投手24人までです。

★登録するスペースがなくなったときは、[コントローラパックの選手移動]のメニュー画面で、不要な選手データをコントローラパックにコピーするか、データを消去してスペースを空けてください。

★一度消去したデータは元にもどりませんので、十分注意してください。



● 注意 ●

「実況パワフルプロ野球 2000」から「パワブロックポケット2」へ選手データをコピーすることはできません。



コントローラパックについて



コントローラパック(別売)を使うと、カセットに保存されたデータをコピーして持ち運ぶことができます。友達が育てた選手やアレンジチームのデータを交換して、対戦を楽しめます。

● データ保存の内容

このゲームのデータは、カセットに保存されます。

カセットに保存される内容は、[サクセス]・[キャンプ]・[リーグ]・[アレンジ]・[シナリオ]・[ホームラン競争]・[データあれこれ]・各モードのゲーム設定・オプション設定・サウンド設定・コントローラ設定です。

★ベナントモードのデータは、カセットには保存されません。ベナントモードのデータをセーブする場合は、必ずコントローラパックを装着してください。

★バッテリーバックアップ、電池交換規定について→P.45

● コントローラパックを使用すると・・・●

- コントローラパックにコピーできるのは、サクセスでクリアした新人選手と、アレンジチームです。
- ベナントモードのデータをセーブすることができます。
- データをセーブするには123ページ必要です。
- コントローラパック付属の取扱説明書をよく読んでから、正しく使ってください。
- コントローラパックを使用しなくても、パスワードを入力することで、選手データを交換することができます。(パスワード入力のみ→P.28)
- コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切ってください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを差ししても、コントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

不要になったゲームノート(セーブファイル)の消去

ゲームノートの消去はコントローラパックメニューで行います。

1 コントローラパック画面

コントローラパックを1Pに装着します。スタートボタンを押しながら本体の電源を入れると、コントローラパックメニューになります。



2 ゲームノート(セーブファイル)を選ぶ

十字キー(3Dスティック)で消したいファイルを選び、Aボタンで消去確認画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元にもどりませんので十分注意してください。

● エラーメッセージについて ●

ノートの作成やセーブ、ロードがうまく行えなかった場合、エラーメッセージが表示されます。

「コントローラパックの容量がたりません。」「ゲームノートが作成できません。」

- ➡このゲームは1つのノートに全ページを必要とします。コントローラパックにあるすべてのデータを消去するか、新しいコントローラパックを用意してください。

「コントローラパックでエラーが発生しました。」「コントローラパックを接続しなおしてください。」

- ➡コントローラパックが正しく装着されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。何度もこのメッセージが表示される時は、そのコントローラパックは壊れている可能性があります。新しいコントローラパックと取り換えることをおすすめします。

「コントローラパックでエラーが発生しました。」「コントローラパックを接続しなおす。」
「ファイルを修復してみる。」

- ➡コントローラパックが正しく装着されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。何度もこのメッセージが表示される時はそのコントローラパックは壊れている可能性があります。その場合「ファイルを修復してみる。」を選んでください。ただし、修復を行った場合、コントローラパックに入っているデータが失われることがありますのでご注意ください。

★必ず修復できるとは限りません。その場合、新しいコントローラパックと取り換えることをおすすめします。

「コントローラパック以外のものが接続されています。」「コントローラパックを接続してください。」

- ➡カセットに保存されているデータをコピーする場合やベナントモードのデータをセーブする場合は、コントローラパックが必要になります。コントローラパックを正しく装着してください。

「64GBパック以外のものが接続されています。」「64GBパックを接続してください。」

- ➡64GBパックのデータをコピーしたり、データを見る場合は64GBパックが必要になります。64GBパックに差し替えてください。

「ゲームボーイカートリッジにセーブされたデータが入っていません。」

- ➡ゲームボーイカートリッジに作成された選手のデータが1人も入っていないか、ゲームボーイカートリッジのデータが壊れている可能性があります。ゲームボーイカートリッジの内容をゲームボーイで確認してください。

「ゲームボーイカートリッジのコネクタ部が異常です。本体の電源を切り、64GBパックの取扱説明書をご覧ください。」

- ➡64GBパック付属の取扱説明書に、このエラー(同じ文章)が出た場合の対処方法が書いてあります。64GBパック付属の取扱説明書をご覧ください。



キャンプモード



攻撃から守備まで基本的な操作の練習ができます。試合で活躍するためにも、操作をしっかりと覚えましょう。

★操作方法について→P.16~P.19

● キャンプスタート

練習するチームを選び、**A**ボタンで決定します。次に、練習するメニューを選び、**A**ボタンでそれぞれの練習画面に進みます。

ゲーム設定 : ゲームの設定ができます。 →P.7

オプション : 操作の設定などができます。 →P.10



打撃練習

十字キー(3Dスティック)で打者を選び、**A**ボタンで決定します。次に[配球メニュー]で配球を選び、**A**ボタンで打撃練習が始まります。

★[配球メニュー]で実在投手を選ぶと、投手を選ぶことができます。

★[配球メニュー]で[2Pで操作]にすると、2Pコントローラで投手の操作ができます。

飛距離・ヒット数

タイミングメーター

メーターの中央で打つと
ジャストミートになります。



ハイスコア・スコア

打撃成績

選手データ

投手が投げってくる球を10球打ちます。打撃記録によって得点がもらえます。

走塁練習

オーダーを決めて[練習!]を選ぶと、走塁練習が始まります。

図トリガーボタンで走者が出塁します。出塁後は試合と同じ操作です。



投球練習

投手を選び、**A**ボタンで投球練習が始まります。

画面に投球エリアが表示されます。キャッチャーミットを操作して、投球エリアを通過するように12球投げます。内容によって得点がもらえます。

守備練習

守備位置とオーダーを決めて[練習!]を選ぶと、守備練習が始まります。

3Dスティック(十字キー)↑↓で打球の高さ、←→で方向を設定します。また、**C**ボタンユニット**○**で打球の強さも設定します。設定が終われば**A**ボタンでコーチが打ちます。(bボタンでバントもできます。) また、**R** + **C** ボタンユニットで守備シフト、**L** + **C** ボタンユニットで走者を塁に置く(もう一度押すと解除する)こともできます。(ロング画面のとき、スタートボタンでアップ画面にもどります。)

総合攻撃練習・総合守備練習

オーダーを決めて[練習!]を選ぶと、総合練習が始まります。

総合攻撃、総合守備のどちらの練習も実際の試合と同じ操作ですが、チェンジはありません。



ペナントモード



好きなチームを1チーム選び、ペナントレースを戦います。通常のペナントモードと、ドラマティックペナントの2種類のモードから選べます。

1 メニューを選ぶ

つづきから始める場合は[つづきから]を選んでください。

★ペナントモードのデータは、カセットには保存されません。セーブする場合は、必ずコントローラバックを装着してください。



2 モードを選ぶ

ドラマティックペナント：選手の活躍により、能力が変化します。

ノーマルペナント：通常のペナントレースを戦います。

3 チームを選ぶ

まず、ペナントレースでプレイするチームを選びます。次に、敵チームとしてアレンジチームを参加させるときは、ベースにしたオリジナルチームと入れ替えてください。

十字キー(3Dスティック) ←→ でオリジナルチームを選び、Aボタンで決定します。次に入れ替えるアレンジチームを選び、Aボタンで登録できます。

4 ゲームの設定

試合数：1チームの試合数

ケガ

：試合中に選手がケガをする設定

風：試合での風の影響

コンピュータの強さ：対戦時のコンピュータの強さ

エラー：守備エラーや失投の影響

調子マーク

：調子マークの表示

★ドラマティックペナントを選んだ場合は、試合数、風、エラー、ケガの設定は変更できません。

5 オプションの設定

プレイヤーが操作するときは[操作]を[MAN]に、コンピュータに操作させるときは[COM]にしてください。→P.10

● ペナントモードの試合について ●

本日の試合

本日の試合が表示されます。試合を始めるときは[試合開始]を選んでください。



日程表

L・R・Zトリガーボタンで日程表がスクロールします。
 Cボタンユニットで日程を早送りできます。
 試合中は、Aボタン(Bボタン)押しっぱなしでキャンセルできます。

試合開始

オーダーが表示された後、試合が始まります。

- ★オーダーの確認・試合開始について→P.7
- ★コンディションがケガ状態の選手は、試合に出すことができません。→P.8
- ★コンピュータどうしの試合は始める前に試合を見るか、見ないかを選ぶことができます。

能力を見る

選手の能力データを見ることができます。

- ◆十字キー(3Dスティック)で画面がスクロールします。
- ボタンユニットで能力ランクと数値が切り替わります。Aボタンで投手の能力データを見ることができます。



自動試合について

●ボタンユニットで日程を早送りした場合や、オプション画面でプレイヤーの操作を[COM]にしている場合、自動試合になります。



ゲームスピード

◆十字キー(3Dスティック)
 ↑↓でゲームスピードが変わります。

スコア

カウント

打撃成績

試合終了

試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。

また、本日の他球場の結果と順位表も表示されます。

ドラマティックモードの場合は、試合終了後に選手の能力が変化したり、ケガをしたりするイベントがあります。

★試合終了・試合結果画面の見方→P.14



セーブ、終了について

試合終了・試合結果画面表示後、セーブ・終了画面になります。

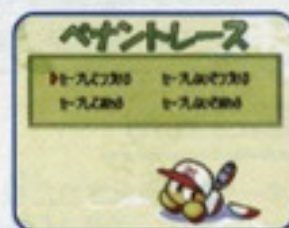
セーブしてつづける : セーブ後、本日の試合画面からゲームを再開します。

セーブしておわる : セーブ後、ゲームを終わります。

セーブしないでつづける : セーブしないで、ゲームを再開します。

セーブしないでおわる : セーブしないで、ゲームを終わります。

★ゲーム中むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。ご注意ください。



ペナントデータの消去

ペナントメニューセレクト画面のとき、[データをけす]を選ぶと、データ消去画面になります。

[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元にもどりませんので十分注意してください。



NOTE



A large blue rectangular area with rounded corners, containing horizontal lines for writing notes.



リーグモード



オリジナル、アレンジチームの中から6チームまで参加できるリーグ戦です。友達やコンピュータと対戦することができます。プレイヤーは最高6人まで参加できます。

1 メニューを選ぶ

- さいしょから : 最初からスタートします。
- つづきから : セーブした続きからスタートします。
- 公式記録 : 記録や成績を見ることができます。
- データをけす : リーグデータを消去できます。→P.41



2 チームのエントリー

- リーグ戦に参加させる2~6チームを選びます。設定が終われば、[エントリーOK]を選んでください。
- ★アレンジチームや同じチームの登録もできます。



3 ゲームの設定

- 十字キー(3Dスティック)↑↓で試合数にカーソルを合わせ、←→で試合数を選びます。すべての設定が終われば、[つぎへ]を選びます。
- 試合数 : 1チームの試合数
- 日程タイプ : 単戦か3連戦かの設定
- コンピュータの強さ : 対戦時のコンピュータの強さ
- ケガ : 選手がケガをするかの設定



4 チーム名の入力

- 十字キー(3Dスティック)でチームを選び、Aボタンでチーム名を入力します。
- 入力が終われば、[OK]を選んでください。



●名前の入力●

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、Aボタンで文字の入力、Bボタンで文字のキャンセル、L・R・Zトリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終われば、[OK]を選んでください。

5 オプションの設定

プレイヤーが操作するときは[操作]を[MAN]に、コンピュータに操作させるときは[COM]にしてください。

★オプションについて→P.10



6 本日の試合

本日の対戦試合が表示されます。

プレイする、または観戦する試合を選んでください。

- ★[成績を見る]を選ぶと、公式記録を見ることができます。
- ★[オプション]を選ぶと、操作の設定などがあります。
- ★[L]・[R]・[Z]トリガーボタンでスクロールします。
- ★[C]ボタンユニットで日程を早送りできます。
- ★自動試合について→P.38



7 試合開始

試合の設定、オーダーが表示された後、試合が始まります。

- ★オーダーの確認・試合開始について→P.7
- ★コンディションがケガ状態の選手は、試合に出すことができません。→P.8
- ★コンピュータどうしの試合は始める前に試合を見るか、見ないかを選ぶことができます。

試合終了

試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。

また、本日の他球場の結果と順位表も表示されます。

★試合終了・試合結果画面の見方→P.14

セーブ・終了するとき

試合終了・試合結果画面表示後、セーブ・終了画面になります。→P.39

●リーグモードの消去●

リーグメニューセレクト画面のとき、[データをけす]を選ぶと、データ消去画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元にもどきませんので十分注意してください。





シナリオモード



名勝負をモチーフにした試合の途中からゲームスタートし、クリア(試合に勝つ)するモードです。すべてのシナリオをクリアすると、エンディングになります。

1 ファイルを選ぶ

ファイル選択画面でファイル1か2を選び、Aボタンで決定します。



2 シナリオを選ぶ

プレイするシナリオを選び、Aボタンで決定します。

★**■**トリガーボタンでシナリオの説明を見ることができます。

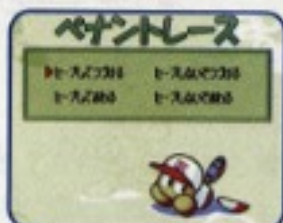


●セーブ、終了について

シナリオモードのセーブは自動で行われます。

クリア画面の後、[いいえ]を選ぶと、シナリオモードを終了します。

★ゲーム中むやみにリセットボタンを押すと、データが消失する恐れがあります。ご注意ください。



●シナリオデータの消去

シナリオメニューセレクト画面の[ファイル消去]を選びます。消去するファイルを選び、[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元にもどりませんので十分注意してください。



ホームラン競争

1人モードと3人モードどちらかを選び、ホームラン本数と飛距離を競い合います。

● ゲームスタート

[1選手でプレイする]と[3選手でプレイする]のどちらかを選び、**A**ボタンで決定します。次に、選手と球場をそれぞれ選んでください。ホームラン競争が始まります。

成績表

コントロール設定へ

データ消去画面へ

1選手でプレイする : 代表選手を1人選んでプレイする1人モードです。
 3選手でプレイする : 代表選手を3人選んでプレイする3人モードです。
 1選手記録 : 1人モードの記録を見ることができます。
 3選手記録 : 3人モードの記録を見ることができます。

ルールについて

投手が10球投げるうち、何本ホームランを打てるかを競い合います。

★3人モードの場合は、9球投げて、3球ずつ順番に打ちます。

最高記録

現在の成績

選手データ

タイムについて

投手が投球を始める前にスタートボタンを押すとタイムになります。メニューを選び、**A**ボタンで決定します。

ゲーム終了

すべての球を打ち終わると、ゲーム終了です。試合終了後、結果画面が表示されます。

[もう一度、この選手でプレイする]を選ぶと、同じ選手で再度挑戦します。[やめる]を選ぶと、今までのTOP10が表示されます。

★ホームラン競争のセーブは自動で行われます。