

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO 64



超空間プロ野球キング2

KING OF PRO BASEBALL 2



Imagineer

取扱説明書

NUS-NP2J-JPN

Emulation64.fr



目次

CONTENTS

コントローラーへの接続	4
コントローラーバックについて	4
データのセーブについて	4

コントローラーの操作方法

タイプA攻撃時	5
守備時	6
投球時	7
走塁時	8
タイプB攻撃時	9
投球時	10
弾き操作(タイプB)の遊び方	11
タイムメニュー	12

スタメン設定画面について	14
--------------------	----

モード説明

オープン	15
ペナント	17
シナリオ	19
育成	20
アタック	21
エディット	
ドラフト、ドラフト選手データ	22
トレード、オールスター編成	23
クリエイト	
新選手誕生	24
新外人選手獲得	26
選手データ、選手データコピー	27
生涯成績	28
オプション	28



コントローラの握り方

「プロ野球キング2」では、コントローラをライトポジションで握ることをお勧めします。このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、人差し指でZトリガーを押すようにします。また右手は、親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにして、人差し指でRボタンを押すようにすると操作しやすいでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、NINTENDO64本体前面にある、コントローラコネクタ1にコントローラが接続していないと、ゲームを始めることができません。警告画面が表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れ直して下さい。



セーブデータの保存について

このゲームでは、カセットとコントローラーバックにゲームのデータをセーブします。コントローラーバックにゲームノートを作成しないと(120ページ使用)バックにセーブすることはできません。なお、カセットとバックにセーブされる内容はそれぞれ以下の通りです。

カセット内

シナリオ/生涯成績/オプション設定/アタック

コントローラーバック

ペナントモード/育成/エディット/クリエイト

Emulation64.fr

コントローラーの操作方法

このゲームでは2つの操作タイプが選べます。オプションの設定で好きな方を選んでください。

タイプA 攻撃時



■操作説明

- 「3Dスティック」か「十字ボタン」でバッティングカーソルの移動を行い、「Aボタン」でスイングします。その際、「Aボタン」を連打すると強振となり、パワーが上がります。「Aボタン」を押さなくてもパワーは上がりますが、連打の方が上がりが強くなります。
- Cボタンの「下」でバントをします。
- 投手がボールを投げる前に「Zボタン」か「Lボタン」を押さなければなしにすると打撃視点変更モードに入ります。この時、「3Dスティック」の上下左右で視点を変更でき、初期状態に戻したい時は「Rボタン」を押すと戻ります。このモードを抜けるときはボタンを離せば抜けます。
- 打撃画面でCボタンの「上」を押すと、全ランナーの盗塁予約になります。
- 打撃画面で盗塁予約をしている時、Cボタンの「右」を押すと、全ランナーの盗塁予約解除になります。
- ランナー別の盗塁予約は「Bボタン」を押しながら「3Dスティック」の各方向で塁を指定することにより設定することができます。この時、「3Dスティック」を動かしてもバッティングカーソルは動きませんが、「Bボタン」を離れた瞬間にカーソルは動きます。
- ランナー別の盗塁予約解除は「Bボタン」を押しながら「3Dスティック」の各方向で戻る塁を指定し、その後「Aボタン」を押すと解除になります。つまり、予約操作をしたが、やっぱりやめたという時には予約操作をした状態から「Aボタン」を押せば解除になります。
- 盗塁を始めたランナーがいる時、「R、Z、Lボタン」を連打すれば、全ランナーの走る速度が速くなります。

タイプA守備時



■操作説明

- 「3Dスティック」か「十字ボタン」で野手を操作します。
- 野手の側を通るような打球に対して、方向を指定しながら「Aボタン」を押すと野手はその方向に対して飛びつきます。(ファインプレー)
- 選手がボールを持っている時「Aボタン」のみ押すと、1塁へ返球します。
- ボールを持っている時、Cボタンで各塁へダイレクト返球ができます。「3Dスティック」か「十字ボタン」+「Aボタン」でも各塁へダイレクトに返球を行うことができます。
※送球時にCユニット、もしくはAボタンを連打すると送球スピードが上がります。
- 外野手がボールを持っている時、「Bボタン」を押すと中継します。
内野時は塁間にいる野手に中継します。
- ボールを追いかけているときに内野手のみ動かしたいときは、「Rボタン」、外野手のみ動かしたいときは「Zボタン」、「Lボタン」を押し続けることにより片方の野手が移動しなくなります。

守備シフト

投球時に、Rボタンを押す事で外野守備シフトを変更する事ができます。

- △ — 外野後退シフト
- ▽ — 外野前進シフト
- ▷ — 外野ライトよりの前進シフト
- ◁ — 外野レフトよりの前進シフト

投球時に、Zボタンを押す事で内野守備シフトを変更する事ができます。

- — バントシフト
- — 内野前進シフト
- △ — 内野後退シフト
- ▷ — 内野右よりのシフト
- ◁ — 内野左よりのシフト

タイプA投球時



■操作説明

○「3Dスティック」か「十字ボタン」の方向で球種を決めます。「3Dスティック」の場合、倒す角度で球の威力(スピード)が変わります。「十字ボタン」の場合は、例えばレベル3のフォークを持っていた場合、下を2回押せばレベル2の威力のフォークが、3回押せばレベル3の威力のフォークを投げることができます。球種を決定した後に「Aボタン」を押すと投球を始めます。なおピッチャーによって投げられる球種が違います。

○投球モーションに入ってから「3Dスティック」か「十字ボタン」で投げ込むコースを決定します。

○牽制は「Cボタン」のみ押すか、「3Dスティック」もしくは「十字ボタン」+「Bボタン」を押すことで牽制をします。

○「Rボタン」で外野シフト、「Zボタン」、「Lボタン」で内野シフトを変更することができます。

○Cボタンの「下」を押すと、現在の状況に最適な守備シフトを自動で設定してくれます。もういちど押すと解除になります。

○「十字ボタン」か「3Dスティック」+「R、Z、Lボタン」を押すと方向キーの方向へ一発でシフトすることができます。例えば、「3Dスティック」を左に入れたあと「Rボタン」を押すと外野守備シフトが左よりになります。

方向と球種



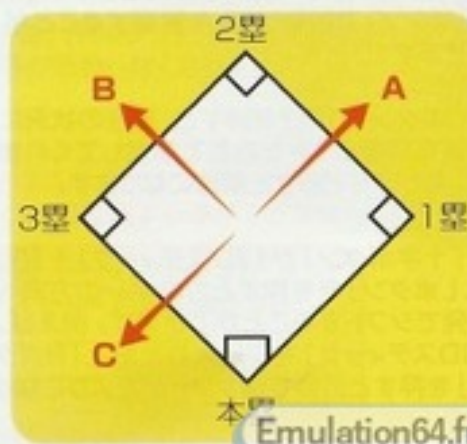
タイプA走塁時



■操作説明

- 個別ランナー進塁は、「3Dスティック」か「十字ボタン」+「Bボタン」で行います。
- 個別ランナー帰塁は、「3Dスティック」か「十字ボタン」+「Aボタン」で行います。
- 個別ランナー塁間ストップは、「3Dスティック」か「十字ボタン」で指定した後、「Bボタン」と「Aボタン」を同時に押します。例えば2塁へ向かっているランナーを1,2塁間でストップしたい場合は「3Dスティック」か「十字ボタン」を右上に入力した後、「Bボタン」と「Aボタン」を同時に押します。
- 全ランナー進塁は、Cボタンの「上」を押します。
- 全ランナー帰塁は、Cボタンの「右」を押します。
- 全ランナー塁間ストップは、Cボタンの「上」と「右」を同時に押します。
- 「L、Z、Rボタン」を連打すると、ランナーの走る速度が速くなります。
- 塁間にランナーが2人いる場合、帰塁操作を行うと後方のランナーだけ帰塁します。もう一度帰塁操作をすると先頭のランナーも帰塁します。

A: 1、2塁間でストップ
B: 2、3塁間でストップ
C: 3、本塁間でストップ



タイプB攻撃時



■操作説明

- 「3Dスティック」を弾くことでスイングします。
- 「Aボタン」を押すと、「3Dスティック」の位置によってバッティングカーソルの初期位置を決めることができます。この設定をするまで、スイングはできませんが、投手は投球することができます。
- 投手が投げ始めてから「Zボタン」を押しながら弾くと、「3Dスティック」を引いた方向により打球の打ち分けができます。

上:ゴロ狙い	下:フライ狙い
右:レフト狙い	左:ライト狙い
- Cボタンの「下」でバントをします。
- 投手がボールを投げる前に「Zボタン」か「Lボタン」を押せばなしになると打撃視点変更モードに入ります。この時、「3Dスティック」の上下左右で視点を変更でき、初期状態に戻したい時は「Rボタン」を押すと戻ります。このモードを抜けるときはボタンを離せば抜けられます。
- 打撃画面でCボタンの「上」を押すと、全ランナーの盗塁予約になります。
- 打撃画面で盗塁予約をしている時、Cボタンの「右」を押すと、全ランナーの盗塁予約解除になります。
- 個別の盗塁予約は「Bボタン」を押しながら「3Dスティック」の各方向で塁を指定することにより設定することができます。
- 個別の盗塁予約解除は「Bボタン」を押しながら「3Dスティック」の各方向で塁を指定し、その後「Aボタン」を押すと解除になります。つまり、予約操作をしたが、やっぱりやめたという時には予約操作をした状態から「Aボタン」を押せば解除になります。
- 盗塁を始めたランナーがいる時、「R、Z、Lボタン」を連打すれば、全ランナーの走る速度が速くなります。
- 以下の図は打撃までの簡単な流れです。

カーソル初期位置決定

打撃準備(スティック引く)

弾くとスイングします

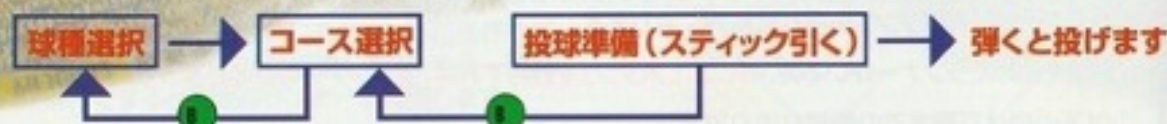
バッティングカーソルはボールの通過点に向かって自動で移動(ロックオン機能) Emulation64.fr

タイプB 投球時



■操作説明

- 「3Dスティック」の方向で球種、投げ込むコースを決めます。
- 「3Dスティック」を弾くことによって投球します。
- 牽制は「Cボタン」の各方向のボタンを押すことで牽制をします。
- 「Rボタン」で外野シフト、「Zボタン」で内野シフトを変更することができます。
- Cボタンの「下」を押すと、現在の状況に最適な守備シフトを自動で設定してくれます。もういちど押すと解除になります。
- 「3Dスティック」+「R、Z、Lボタン」を押すとスティックの方向へ一発でシフトすることができます。例えば、「3Dスティック」を左に入れたあと「Rボタン」を押すと外野守備シフトが左よりになります。
- 「Aボタン」は決定ボタンの役割をします。決定した時は投手がうなずきます。
- 「Bボタン」はキャンセルの役割をします。キャンセルした時は投手がロージンバッグをいじるモーションを行います。
- 以下の図は投球までの簡単な流れです。



- 投球途中で「タイム (攻撃側、守備側)」、「牽制球」、「打撃カメラモード」などの操作をすると、球種選択から選択しなおします。

なおタイプBの守備時と走塁時の操作は、タイプAと同じです。

弾き操作の遊び方

攻撃時の操作手順

①打者、バッターボックスに入る

バッターボックスに立った打者は土をならしたり、バットを回したりの動作をしている。

②バッティングカーソルの初期位置を決める

注)この時投手は投げることができるので素早く決める必要があります。

③ピッチャーがボールを投げる

④3Dスティックを引き、はじく準備をする

この時、Z+3Dスティックの方向で打球方向を狙った打ち方ができる。

3Dスティックだけ引く(方向はどこでもいい)と、通常のスイングになる

注)②で初期位置を中心以外に決めた時、決めた瞬間にスティックを引いていることになるので中心に戻すとスイングしてしまいます。

⑤タイミングを見計らって3Dスティックを離す(引いていたスティックを離す)

⑥ボールが当たる、もしくは空振り

ボールが当たった場合、ランナー操作をする

空振りの場合、打者はまた、バットを回したりの動作をする(②に戻る)

投手の操作手順

①投げたい球種を決める

②投げ込むコースを決める

③3Dスティックを弾く

注)②でコースを中心以外に決めた時、決めた瞬間にスティックを引いていることになるので中心に戻すと投球してしまいます。

④打たれたら野手操作、打たれなかったら①に戻る

注)牽制球は②までの状態ならすることができる。牽制球をした後は①からやり直しになる。

注)3Dスティックを弾く前に投げ込むコースを決め直したいと思ったときは、Bボタンを押せば1つ前の動作に戻り決め直すことができます。

タイムメニュー

試合中にスタートボタンを押すと以下のタイムメニューを表示することができます。

攻撃時

- ①試合再開 : タイムを解除し試合に戻ります。
- ②代打 : 代打を出す時に選択します。
- ③代走 : 代走を出す時に選択します。
- ④操作変更 : 野手の操作変更をする時に選択します。
- ⑤オプション : オプション画面へいきます。
- ⑥試合終了 : 試合を止めます(オープン戦のみ選択可能)。

代打

タイム画面に入ると操作できるカーソルは画面上部の「代打」のボタンに合っています。スタメンの枠には現在打席にたっている打者に明るいカーソルが付いています。

操作①: 代打にカーソルが合っているのでスティックを下に入れるとベンチ枠にカーソルが行きます。

操作②: 変更する選手にカーソルを合わせAボタンを押すと入れ替わります。入れ換えた選手を止めたいときは続けて別の選手を選べば入れ換えることができます。

代走

タイム画面に入ると操作できるカーソルは画面上部の「代走」のボタンに合っています。スタメンの枠の「塁」という項目には出塁している選手の横に「一～三」といった現在いるベースの場所が表示されます。

操作①: 代走にカーソルが合っているのでスティックを下に入れるとスタメン枠にカーソルが移動します。

操作②: 出塁している選手の誰を入れ換えるのかを選択します。この時、出塁している選手にしかカーソルは合いません。

操作③: 入れ換える選手を選択したらスティックを右に入れてカーソルをベンチ枠に移動させます。

操作④: 変更する選手にカーソルを合わせAボタンを押すと入れ替わります。

一度変更するとカーソルはベンチ枠に残りますが、そのまま続けて入れ換える選手を選択することができます。ベンチの選手から先に選択することもできます。

共通

操作変更

タイム画面に入ると操作できるカーソルは画面上部の「操作変更」のボタンに合っています。

操作①: 操作変更カーソルが合っているのでスティックを下に入れると画面左端の操作枠にカーソルが行きます。



守備時

- ①試合終了 : タイムを解除し試合に戻ります。
- ②投手交代 : 投手を交代する時に選択します。
- ③守備変更 : 野手の守備位置を変更する時に選択します。
- ④操作変更 : 野手の操作変更をする時に選択します。
- ⑤オプション : オプション画面へいきます。
- ⑥試合終了 : 試合を止めます(オープン戦のみ選択可能)。

投手交代

タイム画面に入ると操作できるカーソルは画面上部の「投手交代」のボタンに合っています。スタメンの枠には現在の投手に明るいカーソルが付いています。

操作①: 投手交代にカーソルが合っているのでスティックを下に入れるとベンチ枠にカーソルが行きます。

操作②: 変更する選手にカーソルを合わせAボタンを押すと入れ替わります。入れ換えた選手を止めたいときは続けて別の選手を選べば入れ換えることができます。

危険球を出した時は必ず投手を交代しなければなりません。交代しないとこの画面から抜けられません。

守備変更

タイム画面に入ると操作できるカーソルは画面上部の「守備変更」のボタンに合っています。

操作①: 守備変更カーソルが合っているのでスティックを下に入れるとスタメン枠にカーソルが行きます。

操作②: 選手を変更せずに守備位置だけを変更したい場合はスティックを左に入れ、カーソルを守備位置にだけ合わせます。

選手を変更したい場合は入れ換える選手をAボタンで選択します。

操作③: 選手を選択したらスティックを右に入れ、ベンチ枠へカーソルを移動させます。Aボタンを押すと入れ替わります。

一度変更するとカーソルはベンチ枠に残りますが、そのまま続けて入れ換える選手を選択することができます。ベンチの選手から先に選択することもできます。

操作②: カーソルを動かして操作を変更したい選手を選択します。Aボタンを押すと次の順番で表示が切り替わります。

1P→2P→3P→4P→COM→1P→…

なお参加していないプレイヤー番号は飛ばされます。

「攻」という表示は攻撃時の操作設定、「守」は守備時の操作設定を意味します。なお画面上部の「キャンセル」ボタンを押せばこの画面内での全ての行為は無効になります。

スタメン設定画面について



試合を始める前に各種変更をすることができます。
この画面では以下の事ができます。

- 1) 選手操作の変更
- 2) 守備位置の変更
- 3) 打順/ベンチ/2軍選手の入れ替え

変更方法はタイムメニュー(P12)と同じです。
ただしタイムメニューでは2軍選手の入れ替えはできません。

選手データの見方

選手のデータを見ることができます。野手データと投手データはCボタンを押して切り替えます。

野手データ

石井琢 (Ishii Taku) の野手データ画面。各項目は以下の通りです。

- 名前: 石井琢
- 調子: 普通 (顔文字)
- 打席: L (左打席)
- 投げ: R (右投げ)
- 外野適正: 補 F (補外野手)
- 内野適正: 内 B (内野手)
- 長打: 長打 D (長打力)
- ミート: ミート A (ミート力)
- 走力: 走力 B (走力)
- 打率: .314
- 本塁打数: 7
- 打点: 48

調子 (Mood) のアイコン:

- 絶対調 (絶対調)
- 好調 (好調)
- 普通 (普通)
- 最悪 (最悪)
- 超最悪 (超最悪)
- けが (けが)
- スタミナなし (スタミナなし)

適正データ (Aptitude Data) のレベル:

★ S A B C D E F (最高 ← 最低)

投手データ

佐々木 (Sasaki) の投手データ画面。各項目は以下の通りです。

- 調子: R (右投げ)
- 勝数: 1
- 負け数: 1
- 防御率: 0.64
- セーブ: 0
- 球速: 151 km/h
- 投げられる球種とレベル: 10.0 (カーブ), 9.0 (カーブ)

●選手操作の変更

操作する選手の設定を変更することができます。1人プレイ時にCOMに守備を任せたり、打者の一部をCOMに任せる事ができます。また、多人数協力プレイ時には操作するコントローラーを設定します。なおゲーム中にもタイムメニューで変更することができます。

モード説明

オープン戦

- 1~4人まで参加できます。
- 他のモードで変更を加えたチームデータを使用することができます。
- 全チーム、全球場が使用できます。
- 全ゲーム設定を変更できます。

〈ゲームの流れ〉



1~4人まで参加できます。先攻、後攻もこの画面で決めます。プレイヤーが1人しか参加していない時、そのプレイヤーがスタートボタンを押すと参加者が「COM」になります。



チームを選択します。好きなチームを選んでAボタンを押してください。



メモリーバックがある場合はその中に入っているデータを使用して遊ぶことができます。バックは1~4個まで選択できます。バックを使用していない場合はこの画面は表示されません。なお初期データを選ぶと、カセットに用意された最初のデータになります。(育成/エディット/クリエイトしていない状態)



COMのレベルを設定します。スティックの左右でレベルが変わります。「まとめて設定」にカーソルをあわせてスティックを左右に入れて「バラバラに設定」に変えると、投手や打撃を個別に設定する事もできます。なおプレイヤーチームも「操作変更」で選手操作をCOMに変更した時のために必ずCOMレベルを設定します。



各種試合の設定を行います。選択する項目にカーソルをあわせて、左右に入れてください。なお主番を変更するとストライクゾーンの横幅が変化します。(川前が標準)

〈ゲームの流れ(続き)〉



球場を選択します。実在する11球場+架空の5球場から、好きな球場を選択してください。球場によっては、Z、Rボタンを押すと、ナイトゲームとデーゲームを選択することができます。



スタメンとベンチ入りのメンバーを選択します。ベンチの選手にカーソルをあわせて、さらに右にスティックをいれると、2軍選手を見ることができます。2軍選手は試合には出れませんので、試合に出したい場合は、スタメンかベンチの選手と入れ替えてください。



2軍選手の「状態」はOKと表示されている時は1軍へ登録し試合で使用することができますが数字(8とか)が表示されている時はその数字が0(=OK)になるまで1軍への登録はできません。つまり、一度2軍へ落ちた選手が1軍へ上がるための2軍居残り期間を示します。詳しくは「スタメン設定画面について」もご覧ください。



スタメンと設定の最終確認をします。オーダーの変更とオプションの変更をすることができます。



試合をします。



試合が終了すると、この画面になります。「続けて試合する」を選択すると体力やケガ、ゲーム設定などの状態が継続されたまま続けて試合を行うことができます。

ペナント

●ペナント、リーグが選択できます。

ペナント

セ・パの12チームからプレイヤーチームを選択し、選択したチームのリーグの中でリーグ優勝を目指します。リーグ優勝をすると相手リーグの優勝チームと日本一を決める試合を行います。※プレイヤーチームがリーグ優勝をしないと日本シリーズはありません。

リーグ

セ・パ12チーム+オールセ・パ+オリジナル2チームの合計16チームの中からリーグに参加させる6チームをプレイヤーが任意に選択します。選択した6チームの中でリーグ優勝を目指します。

- プレイヤーの試合中にCOMの試合をバックグラウンドで行うことができます。(同時進行)
- COMの試合を観戦することができます。
- プレイヤー、COMのどちらも簡易試合を行うことができます。これは一瞬で試合が終わるモードです。

試合選択画面 このモードのメインメニューです。



残り試合を一度にやりたい時はここで選択します。プレイヤーの試合が無い時または終わっている時は同時進行の試合方式は「結果を見る」に固定されます。

試合を別々にやりたい時はここで選択します。

ここにカーソルを合わせCボタンを押す度に試合方式が変更できます。「結果を見る」にすると簡易試合を、「試合をする」にすると試合を行うことができます。

画面上部のボタンにより2つの表示パターンを選択できます。日程を表示している時は、Z、Rボタンでスクロールさせることができます。

試合成績画面

左右でカーソルを移動させて、Aボタンを押すとカーソルが下へいきます。

左右で選択します。3Dを下へ入れるとカーソルが下へ移動します。

左右で選択します。3Dを下へ入れるとカーソルが下へ移動します。決定します。ランキングを選択した時は表示されません

順位	名前	打率	試合数	本塁打	塁打	打点	失点	盗塁	犠打
1位	木村	4.10	54	9	27	0	0	10	1
2位	加藤	3.37	34	2	17	0	0	12	1
3位	田中	3.07	30	2	13	0	0	14	1
4位	野村	1.00	32	20	27	14	3	5	4
5位	藤田	1.88	31	20	17	11	7	4	3
6位	山崎	4.43	24	2	12	0	0	12	1
7位	関根	2.63	27	4	11	0	0	10	1
7位	三宅	1.42	27	1	11	0	0	4	1

詳しくは選択して下さい

各成績にカーソルを合わせてAボタンを押すとその成績に対してのソートが行われます。決定します。右へカーソルを移動させると残りの成績がスクロールして出てきます。「チーム別成績」、「ランキング」を表示している時、Z・Rで打者、投手成績を切り替えることができます。



Emulation64.fr

シナリオ

- 各チームを日本一にするモードです。試合数はそれぞれ6試合あり、6試合目は日本シリーズとなります。
- 試合はあらかじめ設定された場面からスタートします。一部の試合は98年度のペナントレースで実際にあった試合を抜粋しています。試合が始まればそこからは通常のゲームと同様です。但し、ベンチ入り選手や使用済み選手があらかじめ決められています。
- セーブはカセットに自動で行われます。初期化する時は「データ初期化」ボタンを押してください。
- 6試合全てクリアした時は、そのチームのシナリオを自由に選択できます。



これまでのチーム状況や選手のコメントが表示されます。



育成

- セ・パ12チームの選手の能力を成長させることができます。
- 使用できるチームはセ・パ12チームとオリジナル2チームの合計14チームですが、オリジナルの2チームはどの練習も成長しません。
- 守備育成でたまに出る「オレンジボール」は通常の3倍のEXPが入ります。



画面右下に表示されるバーグラフはその選手の現在のEXP量を表しています。バーグラフに「成長限界」が表示された場合はその能力に限っては最初から成長しないことを意味します。バーグラフにある縦の線は、そこまでEXPが溜まるとレベルが上がるといことです。(詳しくは下図を参照)「PERFECT」と表示されるとMAXまで成長したことを意味します。

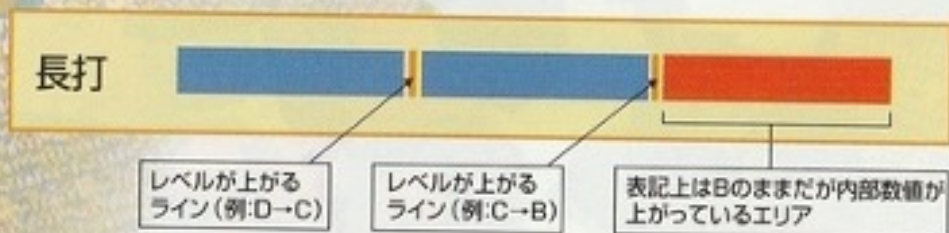


ここで練習レベルを選択することができます。数字が高いと難しくなります。

画面上に表示される各能力の数値はEXPを表します。少数点以下は最終的には切り捨てられます。



例) 長打の選手の成長レベルが「2」の場合



- 走力はレベル1で数値3つ分、レベル2で6つ分、レベル3で9つ分上がります。
- 球種レベルは1ラインごとに1レベル上がります。
- 球速は1ラインごとに1km上がります。(レベル1では3km、レベル2は6km、レベル3は9km)

アタック

- 1~4人まで参加できます。
- バックのデータを使用できます。
- 育成で稼いだEXPを賭けてアタックをすることができます。但し、2Pプレイ以上に限りません。
- 達成したハイスコアはカセットに保存されます。
- このモードでは1Pは強制的に参加することになります。

参加したプレイヤーはバックを選択しますが、選択できるバックは自分のコントローラに付いているバックに限ります。



画面右下にあるバーグラフにその選手が持っているEXPが表示されます。バーグラフの下に「賭けられません!!」と表示されている時はその選手を使用しての賭けはできないことを意味します。また、MAX(255)までEXPを得た選手も賭けることはできません。



ここで賭をするか否かを選択できます。2人以上賭けをする場合は画面に賭けるEXPの値が表示されます。この賭けは1対1なので1人の選手に対して最大3種類のEXP値が表示されます。



多人数で行っているときは、前のプレイヤーが終わったら次のプレイヤーがAボタンを押すことにより次が始まります。



アタックの結果を表示します。ホームラン競争の時のみ、ホームラン数と飛距離が自動で切り替わります。Aボタンを押すと次の画面へいきます。



賭けをしていた場合、ここでEXPがどのように移っていくのを見ることができます。EXPという文字の下にある数字が最終結果となります。

●ドラフト、ドラフト選手データ

- ドラフトモードでは各チームに2人の選手を追加できます。但し、オープン戦のみ反映されます。ドラフト選手は36人いますが、一度に選択できる選手は24人までです。選手の選抜はランダムです。
- ドラフト選手データモードでは、獲得したドラフト選手のデータを見ることができます。
- ドラフト選手が各チームにいる状態で再びドラフトを行おうとした場合は、前回獲得したドラフト選手は各チームから消え、新規にドラフトを行うこととなります。

福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞
福岡 貞	福岡 貞	福岡 貞

選手の特徴は画面下に出るメッセージで知る事ができます。

ドラフト合議			
07	阪神	近鉄	広島
荒 塚	富士川	倉 野	に 岡
6位-	大 阪	オリックス	巨人
香 茅 澤	引 藤 剛	引 藤 剛	吉 元
6位	中日	西 武	横浜
相 河	松 坂	副 原	副 原

各チームが選択した選手が表示されます。また、他のチームと重なっていた時はその選手名に色が付きます。

選択選手が他のチームと重なっていた時はくじ引きとなります。多人数プレイ時は1Pから順番に選択していきます。くじ引きにはずれるともう一度選手を選択する画面へいきます。2巡目は1巡目と同様です。

※なお実在するドラフトとは一部ルールが異なります。



●トレード、オールスター編成

- トレードではセ・パ12チームの選手を自由に入れ換えることができます。
- オールスター編成ではオールセならセリーグの中から、オールパならパリーグの中から自由に入れ換えることができます。

2つのモードの画面上部にある「データ初期化」ボタンを選択すると両モードが初期化されます。また、ペナントのセーブデータがある場合はペナントに参加している全選手の成績も初期化されます。

トレードモード



1人目を選択するとそのチーム内にある全選手は暗く表示されます。1人目の選手のデータは画面左下に表示されます。入れ換える選手のデータは右下に表示されます。

画面上部にある「キャンセル」ボタンを選択するとこれまでの変更を全て無効にします。但し、セーブされている変更内容はそのままです。

オールスターモード



オールセ・パのどちらの選手を入れ換えるのかを選択します。選手のデータは画面左下に表示されます。オールセの選手を選択した場合はセリーグの6チームの中から入れ換える選手を選択します。オールパならパリーグからとなります。既にオールスターに選ばれている選手は暗く表示されています。選手のデータは画面右下に表示されます。

他のチーム同士を入れ換えてもその選手の所属チームは変わりません。あくまでオールスターに選ばれている選手を入れ換える行為ですのでトレードとは干渉しません。ただし、セリーグのオールスター選手とパリーグの選手を入れ替えた(またはその逆)場合はパリーグの選手が代わりにオールスターに入ります。

新選手誕生

- 選手を新しく作ることができるモードです。
- 日本人選手を作成できます。
- プレイヤーは高校生で、甲子園に出場したところから始まります。試合数は全部で6試合あり、各試合には“会話部分”と数種類の“ミッション”があります。
- 会話には分岐があり、その選択により話の展開やミッションの状況が変化します。
- ミッションは実際にゲームを行うモードで、以下のような種類があります。

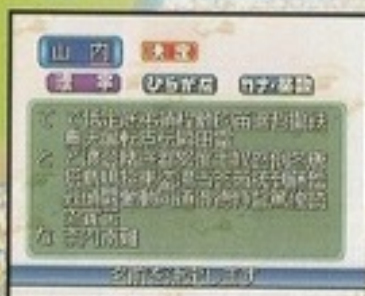
- ①打撃ミッション:バッティングを行います。
- ②走塁ミッション:盗塁を行います
- ③守備ミッション:守備をします。ポジションは適性により以下のように決まっています。

捕手=キャッチャー 内野手=ショート 外野手=センター

- ④投球ミッション:投球を行います。

- ミッションの状況は様々な種類があります。また、1アウトでミッションが終了するものもあれば、3アウトまで行うものもあります。
- 最終的には12チームのどこかのチームに入団できればクリアとなります。どこのチームにも入れなかった場合はゲームオーバーとなります。
- 会話画面でRボタンを押すと現在の能力値や獲得したアビリティなどを見ることができます。

〈ゲームの流れ〉



選手の名前を入力します。全角で3文字以内で名前を入れてください。なおこの名前は後で変更することもできます。



選手のポジションとタイプ(特徴)を決めます。



きき腕や体格を、完成する選手を見ながら設定します。なお投手なら投げ方、野手ならバッティングフォームをここで設定します。Zボタンで顔エディットに切り替わります。

〈ゲームの流れ(続き)〉



選手の顔を自由に作ることができます。用意されたパーツを組み合わせて自由に設定してください。全ての設定が終わったら「決定」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。



会話画面です。画面下には、選手のデータが表示されます。選択肢によって、キャラクターの能力が変化していきます。



ミッション画面です。もちろん活躍すれば、選手能力が上がります。



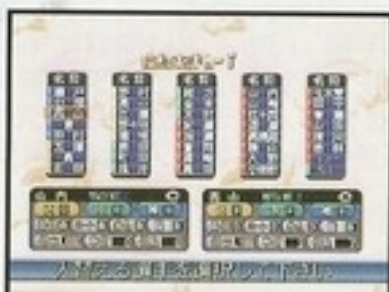
選手のユニホームを設定します。Aボタンを押すと、終了します。



ボーナスポイントを使用して各能力を上げることができます。白い数字の左側にある数字は、その能力を1上げるのに必要なボーナスポイント値を意味します。ポイントがなくなるまで自由に能力をあげることができます。投手に球種を追加したいときは「追加」ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押してください。「削除」ボタンを押すと新しく追加した球種から削除していきます。Aボタンを押すと、終了します。



選手能力の最終確認をします。Bボタンで戻ることができます。スタートボタンを押すと終了します。



入団チームで入れ換える選手を選択します。入れ換えできない選手は黒く表示されています。

クリエイティブ

新外人選手獲得

- 選手を新しく作成することができるモードです。
 - 外人選手を作成できます。
 - 15の質問に答えることによりその選手の能力やアビリティが決まります。
- ※外人選手は成長能力はありません。また、得られるアビリティも限られます。



入れ換える外人選手を選択して下さい。

ここで選択した外人のチームに、作成した選手は入団します。



左右で項目変更、A、Bボタンで数値の入力を行って下さい。打率、防御率に限ってZ、Rボタンで3桁目の数値をダイレクトで入力できます。入力が終わったら終了にカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。



15の質問に2択で答えて下さい。



選手データ、選手データコピー

選手データ

作成した選手と既存外人選手のデータを見ることができます。
 作成した選手と既存外人選手の名前を変更することができます。
 作成した選手を削除することができます。日本人、外人選手共に、入れ換える前のデフォルトの選手が復活します。
 名前を変更した外人選手を元に戻すときも削除を選択します。

画面上部でモードを選択したあと
選手を選択して下さい



選手データコピー

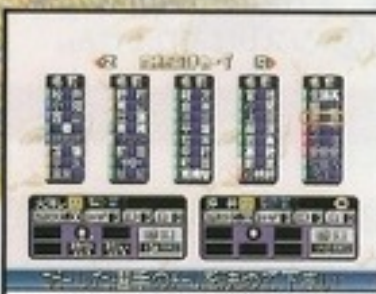
バックからバックへ作成した日本人選手を
コピーできます。外人選手はコピーできません。



システムバックがデフォルトで選択されていますので、
もう1つのバックを選択して下さい。



選手をコピーしたい時は"コピー"を、選手のデータを見たい時は"データ見る"を選択して下さい。



コピーの時は選手を選択した後、画面がコピー先の画面になりますので、どの枠に入れるのかを選択してAボタンを押して下さい。選手はどちらのバックから先に選んでもかまいません。選手をコピーするとコピーした選手の所属チームをきめる画面へいきます。そこでチームと入れ替える選手を選択して下さい。

生涯成績

試合成績			
試合数	2	勝	0
敗	1	引き分け	1
得点	14	失点	3
本塁打	0		
選手別成績			
打点	0	打数	20
安打	15	2塁打	2
3塁打	0	本塁打	0
打率	0.75	三塁打	0

- プロ野球キング2で出した各種記録を確認するモードです。
- 「?」と表示されているところは記録を達成すると表示されていきます。
- プレイヤーの各記録はカセットに自動保存されます。
- 記録対象は1Pパッドの記録または1Pが参加しているチームの記録に限ります。
- 記録の対象となるモードは「オープン」と「ベナント(リーグ)」の2つです。
- 3Dの上下でスクロールします。また、Cボタンの上下を押すと各項目にジャンプします。

オプション

- ゲーム中の設定を変更します。

サウンド	振動バック																				
画面	操作タイプ																				
カースル	メインへ戻る																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1P</th> <th>2P</th> <th>3P</th> <th>4P</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>地上</td> <td>あり</td> <td>あり</td> <td>あり</td> <td>あり</td> </tr> <tr> <td>空中</td> <td>あり</td> <td>あり</td> <td>あり</td> <td>あり</td> </tr> <tr> <td>打撃</td> <td>あり</td> <td>なし</td> <td>なし</td> <td>プロ</td> </tr> </tbody> </table>			1P	2P	3P	4P	地上	あり	あり	あり	あり	空中	あり	あり	あり	あり	打撃	あり	なし	なし	プロ
	1P	2P	3P	4P																	
地上	あり	あり	あり	あり																	
空中	あり	あり	あり	あり																	
打撃	あり	なし	なし	プロ																	

サウンド

審判や実況の音声のあり/なしを変更できます。

画面

リプレイ演出のあり/なしと、ワイドビジョンの使用を変更できます。

カーソル

各種カーソルの変更をすることができます。
打撃カードルの設定は以下のようになっています。

- ①なし:打撃カーソルが表示されなくなります。
- ②ロックオン:ボールの通過点が表示されるのでそこにカーソルを一度でも合わせると強引にカーソルを動かさない限りそこに合ったままになります。
- ③ノーマル:ボールの通過予測点が表示されます。それ以外のアシストはありません。
- ④プロ:打撃カーソルが表示されます。それ以外のアシストはありません。

振動バック

振動バックのON/OFFを変更します。
振動バックを使いたい場合はここで振動バックを"ON"に設定しないと機能しません。

操作タイプ

操作タイプをタイプA/タイプBの2種類から選択できます。

Emulation64.fr