

**namco**<sup>®</sup>

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO<sup>64</sup>



NUS-NFSJ-JPN

# ファミスタ64



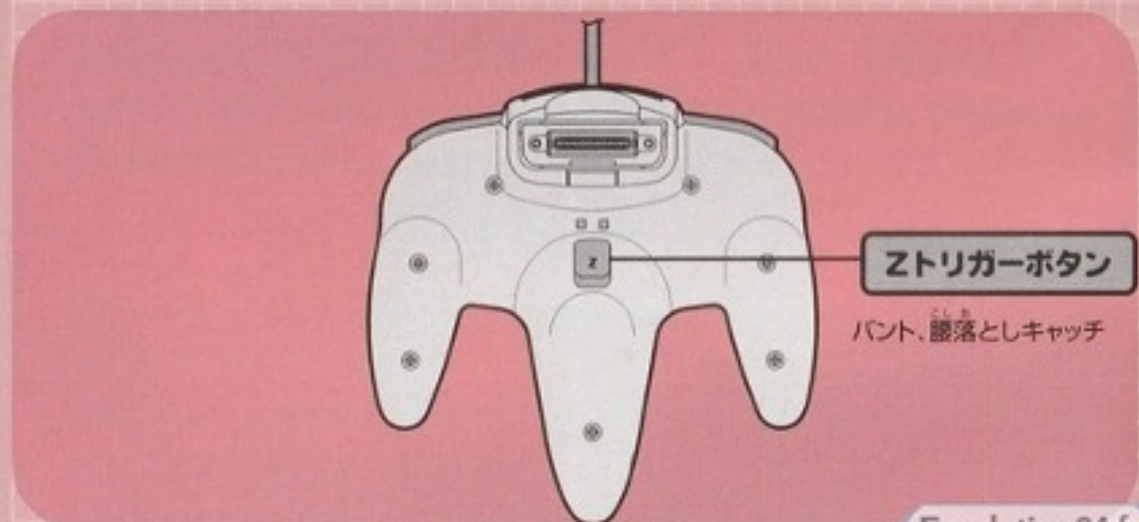
とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

Emulation64.fr

# コントローラの使い方

「ファミスタ64」では、投げる・打つ・捕る・走るという動作をすべてコントローラで行います。コントローラはライトポジションで使ってください。

なお、試合中の選手の操作については14~22Pを参考にしてください。



## 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。



ニュートラルポジション

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、操作説明のページをご覧ください。

### コントローラの握り方

このゲームでは「ライトポジション」に対応しています。



ライトポジション

# コントローラパックの使い方

「ファミスタ64」では、別売のコントローラパックを使用してデータを保存しておくことができます。コントローラパックがなくてもプレイはできますが、リーグ戦やペナントの途中経過、あなただけのチームや選手など様々なデータをセーブできるので、ゲームをいっそう楽しく遊ぶことができます。

なお、このゲームのデータをセーブするには123ページが必要です。

## ゲームノートの作成

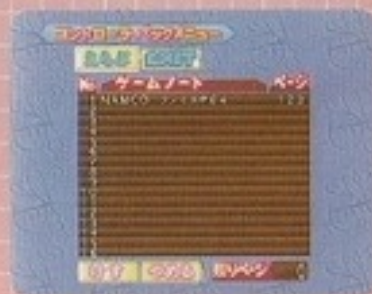
はじめにコントローラパックを1P用のコントローラにセットします。タイトル画面のときにスタートボタンを押すと名前入力画面が表示されるので、あなたの名前を入力してください。3Dスティックでカーソルを移動し、**A** ボタンで決定、**B** ボタンでキャンセルです。決定するとパック内に「ファミスタ64」のゲームノートが記録され、モード選択画面に進みます。

以後ゲームノートを記録したコントローラパックをセットしてスタートすると、自動的にそのデータを読み出してゲームが始まります。



## ゲームノートの消去

コントローラのスタートボタンを押したまま、本体のリセットボタンを押すと、コントローラパックメニューの画面が表示されます。3Dスティックでカーソルを「えらぶ」に合わせ、**A** ボタンを押すとゲームノートにカーソルが移動します。削除したい記録を選んで「けす」を選択し、**A** ボタンを押すと消去されます。



※データは一度消すと元に戻らないのでご注意ください。

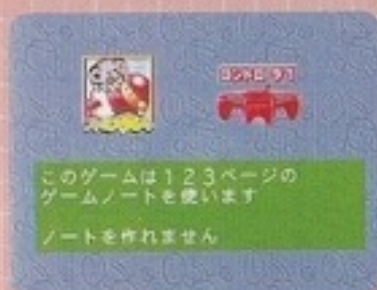
※コントローラパックへアクセス中に電源のOFFやリセット、パックの抜き差しを行いますと、パックに不具合が起きる可能性がありますのでご注意ください。

## 警告メッセージ

警告メッセージには次のようなものがあります。画面の指示や下の説明を参考にして、対処してください。

### 「ノートを作れません。」

コントローラパックの空き容量がないときに表示されます。コントローラパックの不要なデータを消去するか、別のコントローラパックに差し替えてください。



### 「セーブなしでゲームを始めますか？」

コントローラパックが装着されていないときに表示されます。「はい」を選ぶとそのままモード画面に進みますが、データは一切セーブすることができません。「いいえ」を選んだときはタイトル画面に戻るので、コントローラパックを装着してから、再度ゲームをスタートしてください。



# はじかた ゲームの始め方

「ファミスタ64」には次のようなモードが用意されています。3Dスティックでモードを選び、Aボタンで決定してください。



いっせんしょうぶ  
**一戦勝負→8P**

1試合だけ遊ぶモード。コンピュータとの対戦かプレイヤー同士の対戦が選べ、コントローラバックのデータがあれば「君の最強チーム」も使えます。



リーグせんせん  
**リーグ戦→24P**

最高6人まで参加できるリーグ戦。試合数等を自由に設定でき、コントローラバックのデータがあれば「君の最強チーム」も使えます。セーブにはコントローラバックが必要です。



きみ さいきょう  
**君の最強チーム→30P**

全国を巡って選手を集め、自分だけのチームを作ります。育てたチームは「一戦勝負」「リーグ戦」「ベナント」にも参加できます。セーブにはコントローラバックが必要です。



きょうりょく  
**協力プレイ→29P**

最高4人まで同時に試合に参加できるモード。2人vs2人、1人vs2人、2人vsCOMの組み合わせで楽しめます。

**通算成績→42P**

友だちとの試合の通算成績などを見ます。セーブにはコントローラバックが必要です。

**ペナント→26P**

ペナントを戦う1人用モード。イベントなどもあり、コントローラバックのデータがあれば「君の最強チーム」も使えます。セーブにはコントローラバックが必要です。

**オプション→43P**

試合の設定等を行うモードです。セーブにはコントローラバックが必要です。

**オールスター→28P**

セ・パ12球団の代表選手によるオールスター戦モードで1試合勝負です。好きな選択条件でオールスターチームを選ぶことができます。

**ミニゲーム→36P**

7種類のミニゲームで遊ぶことができます。ゲームによって1~4人まで参加できます。

**すけとつく 助っ人を作ろう→40P**

オリジナル選手を作るモード。最高9人まで作れ、好きなチームに入れて各モードで使うことができます。セーブにはコントローラバックが必要です。

Emulation64.fr

# 試合の始め方 (一戦勝負)

ここでは試合の基本的な始め方を、「一戦勝負」を例にして説明します。モードによっては手順が変わったり各種の設定等を行いますが、詳しくはそれぞれのモードの説明をお読みください。

メニュー等の選択は3Dスティック、決定はAボタン、キャンセルや前の画面に戻るときはBボタンで行います。

## 1. モードを選ぶ

対戦モードを選びます。1P VS COMはコンピュータとの対戦、1P VS 2Pはプレイヤー同士の対戦です。

### モードを選んでください



### 1P VS COM

## 2. チームを選ぶ

チームを選びます。セリーグとパリーグの12球団はもちろん、ナムコのキャラクターが勢ぞろいする「ナムコスターズ」や「君の最強チーム」で作ったオリジナルチームなども選ぶことができます。

### チームを選んでください



### 02スターズ

## 3. 先攻後攻を選ぶ

3Dスティックの左右で先攻後攻を切り替えます。また、上下でDHの有無を切り替えます。

### 先攻後攻を選んでください



### 03スターズ

## 4. 球場を選ぶ

球場によって広さが違ったりいろいろな特徴があります。画面の下に表示されるテロップを参考にして選んでください。球場決定後、デーゲームとナイトゲームのどちらでプレイするかも選んでください。

### 球場を選んでください



### 04スターズ



## 5. 先発投手を選ぶ

先発投手の決定のほか、投手タイプの変更や二軍選手との入れ替えもできます。まず入れ替えたい選手にカーソルを合わせて決定してください。別のカーソルが表示されたら、入れ替える先の選手を決定すると、双方の選手が入れ替わります。

### 今日の先発投手

ここに入れた投手が先発です。

### ひかえ投手

先発・中継ぎ・抑えの3タイプがあります。

### 能力(1)

ピッチングフォームと防御率。

### 能力(2)

カーソルを合わせた選手のスタミナと決め球。

### 二軍

ここに入れた投手は試合には出られません。

### 調子

👍は絶好調、👎は普通、👎は絶不調。

## 6. 打順を決める

打順だけでなく二軍選手との入れ替え、また、ポジションだけの変更もできます。入れ替えたい選手にカーソルを合わせて決定するとカーソルが表示されるので、この状態で入れ替える先の選手を決定してください。双方の選手が入れ替わります。

### 今日のスタメン

ここに入れた選手が先発オーダーです。

### ポジション

守備位置。カーソルを合わせて3Dスティックを左に入れると、ポジションだけを選択します。

### 能力(1)

打率と本塁打数。

### 調子

👍は絶好調、👎は普通、👎は絶不調。

### ひかえ

代打、代走などに使う選手。

### 二軍

ここに入れた選手は試合には出られません。

### 能力(2)

カーソルを合わせた選手の打率・本塁打数・走力・守備力・肩の強さ・打席・ポジション。

Emulation64.fr

# がめんひょうじ 画面表示

## 基本画面

ピッチャーとバッターは「でっかいモード」で対決します。ボールを打ったり、盗塁しようとすると「ちっちゃいモード」に切り替わります。

## でっかいモード

スコア

カウント

打者成績  
(打率/本塁打数/  
打点)

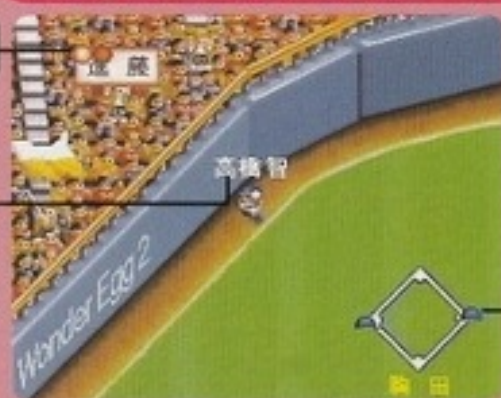


投手成績  
(防御率/奪三振数)

## ちっちゃいモード

アウトカウント

選手名



ランナー表示

※打者成績と投手成績はプレイするモードによって意味が違います。「ペナント」と「リーグ戦」では試合の通算成績がそのまま表示され、その他のモードではその選手の能力を表します(ただし奪三振数だけは試合中の成績です)。

※「ちっちゃいモード」の選手名は、「オプション」で「選手名」を「なし」にすると表示されません。

## スコアボード画面

チェンジのときにはスコアとネクストバッターが表示されます。画面を早送りするときはBボタンを押してください。



## ナムコスポーツ

64版のナムコスポーツ新聞はインターネットのホームページ風になっています。画面上のカーソルを3Dスティックで動かし、見たい場所に合せてAボタンを押すと、その画面が開きます。メニュー画面に戻るときはスタートボタンを押してください。

### カーソル

選択できる場所に移動すると、表示が○に変わります。



### メニュー

X

カーソルを合わせてAボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

▲▼

カーソルを合わせてAボタンを押すと画面がスクロールします。

## データセーブ画面

メモリーパックを使用している場合は、新聞終了後にデータセーブ画面が表示されます。ここで「はい」を選ぶと試合の成績が記録されます。



はい いいえ

Emulation64.fr

# ファミスタ野球規約

## 総則

- 一、実際の野球ルールにできるだけ合わせてあります。
- 二、点差が十点以上になると、途中の回でも裏の攻撃が終了した時点でコールドゲームとなります。ただし「ペナント」と「リーグ戦」を除きます。
- 三、「一戦勝負」「オールスター」「協力プレイ」は1試合勝負です。
- 四、ゲーム中の球場はすべてフィクションであり、実在のものとは関係ありませんのでご了承ください。

## リーグ戦&ペナント

- 一、設定した試合数で（ペナントは百三十五試合のみ）、勝率が最も高いチームが優勝となります。
- 二、勝率が同じときは、順位表の上のチームが優勝となります。
- 三、勝利投手、セーブ投手、マジック点灯などは実際の野球ルールと異なっています。あらかじめご了承ください。



Emulation64.fr



そ う さ ほう  
操作法

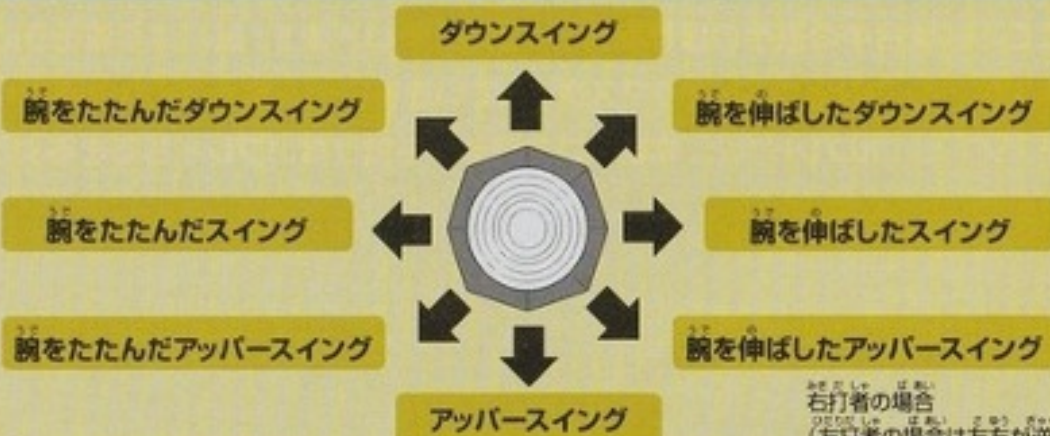
ここでは試合中の選手の操作を詳しく説明していきます。最初は複雑そうに思えますが、ひとつひとつしっかりマスターしていきましょう。慣れてくれば盗塁やタッチアップ、ダブルプレイなど、本物のプロ野球にも負けないプレイもできるようになります。

# 操作方法 / バッティング

バッティング ●●●●●●●● ● → ● + A

ピッチャーがモーションを起こす前に、バッティングポジションを3Dスティックで決めてください(モーションが始まるとバッティングポジションは固定されます)。

スイングはAボタンで行い、同時に3Dスティックを入れることによって、さまざまなスイングができます(下図参照)。



## スタートボタン

タイムの宣告

## Cボタンユニット

スイング前のちょっとした仕草

## 3Dスティック

バッターボックス内での移動  
スイングフォームの選択

## Aボタン

スイング

## Zトリガーボタン

バント

## スイング前の仕草

スイングの前に3DスティックやCボタンユニットを使うと、バッターにいろいろな仕草をさせることができます。いろいろと試してみてください。

## バント



まずバッティング同様にバッティングポジションを決めます。

次にZトリガーボタンを押し続けるとバントの体勢に入り、同時に3Dスティックを入れると、その方向によってバットの位置が変わります。なお、途中でZトリガーボタンを離すとバントがキャンセルされるので注意してください。

そうさほう    そうるい  
**操作法 / 走塁**

しんるい  
**進塁**



3Dスティックで次の塁を指示し(上=2塁、左=3塁、下=本塁)、**B** ボタンを押すと、ランナーが進塁します。なお、バッターがボールを打ったときは、ランナーは自動的に走り出します。

盗塁するときは、ピッチャーがモーションに入ってからボールがキャッチャーミットに収まるまでの間に進塁操作を行ってください。

ぜんいんしんるい  
**全員進塁**

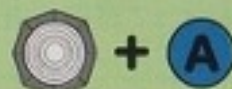
**R**

**R** トリガーボタンで一度に走者全員を進塁させることができます。





きるい  
帰塁



3Dスティックで戻る塁を指示し(右=1塁、  
上=2塁、左=3塁)、Aボタンで帰塁します。  
ただし、一度次の塁を踏んでしまうと、前の  
塁には戻れません。

# 操作法 / ピッチング

## マウンド上の移動

まず、3Dスティックの左右で、ピッチャーが投げる位置を決めてください。

## 投球とスピード +

**A** ボタンでモーションに入り、このとき3Dスティックによって球速が決まります。一番下に入れると速球、一番上に入れると落ちる球（ピッチャーによって球種は変わります）です。その中間は3Dスティックの入れ具合で球速が変わり、ニュートラルから下に入れるほど速く、上に入れるほど遅くなります。

## コース ボールを離すとき

ボールを離すときに3Dスティックを左右に入れると、インコースやアウトコースを投げ分けることができます。

## 変化球 ボールを投げてから

ボールを投げてから3Dスティックを右や左に入れると、横の変化球を投げるすることができます。球種は球速や投手によって変わります。





### とうきゅうまえ し く さ 投球前の仕草

ピッチングの前にCボタンユニットで、ピッチャーにいろいろなアクションをさせることができます。



### せいきゅう けん制球



けん制球を投げる時は、まずBボタンで画面を「ちっちゃいモード」に切り替え、すかさず3Dスティックで壘を指示してAボタンです。

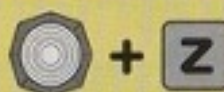
# 操作法 / 守備

## 捕球



3Dスティックで野手を動かし、ボールを捕ってください。野手のうち4人はベースカバーに入るので、操作できる選手をいち早く見極めることが大切です。また、ボールを持ってからも3Dスティックで野手を動かすことができるので、そのまま塁タッチすることもできます。

## 腰落としキャッチ



弾道が表示される鋭い打球は、ロックアウト打球です。普通に捕ろうとすると野手が弾き飛ばされますが、Zトリガーボタンを押しながら捕球すれば、腰を落として確実にキャッチすることができます。

## ファインプレイ



飛んできたボールに向け、3Dスティックを入れながらAボタンを押すと、ファインプレイします。このときAボタンを長く押し続ければダイビングキャッチ、短く押し続ければダッシュキャッチ、方向を指定しないときはジャンピングキャッチになります。

ダイビングは遠くの球に追いつくことができ、ダッシュはキャッチ後の送球が素早く行えるというメリットがあるので、うまく使い分けましょう。

スタートボタン

タイムの宣告

Bボタン

塁タッチ

3Dスティック

野手の移動  
送球先の塁指定

Aボタン

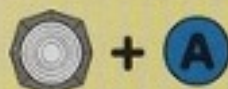
送球、ファインプレイ

Zトリガーボタン

腰落としキャッチ



送球



3Dスティックで塁を指示し、Aボタンで送球します。スティックが正確に上下左右に入っていないと、その分だけ送球がそれるので注意してください。また、塁を指示しないときは自動的に1塁へ送球されます。なお、塁指定と同時にAボタンを押すと速い送球ができます。

塁タッチ

B

ボールを持っている野手が塁の近くにいるとき、Bボタンで自動的に塁タッチします。フォースプレイなどに使うと便利です。



Emulation64.fr

# せんしゅこうたい 選手交代

選手を交代するときはスタートボタンを押してください。守備側がタイムをかけたときは「リリーフ」と「守備交代」を、攻撃側がタイムをかけたときは「代打」と「代走」を実行できます。3Dスティックでメニューを選び、Aボタンを押すとそれぞれの選手交代画面に進みます。

交代が終わると再びメニュー画面が表示され、「EXIT」を選んでAボタンを押すと試合が再開されます。



## リリーフ

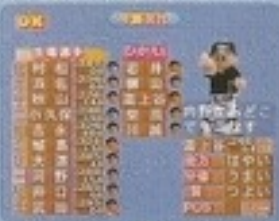
3Dスティックでリリーフさせる投手を選び、Aボタンで決定です。「OK」を選んでAボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。



## 守備交代

まず交代させる選手を3Dスティックで選び、Aボタンで決定します。次に「ひかえ」選手の中から出場させる選手を選んで決定してください。「OK」を選んでAボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

また、出場選手同士のポジションだけを入れ替えることもできます。



## 代打

「ひかえ」選手の中から代打にする選手を3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。

「OK」を選んでAボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。



## 代走

「ひかえ」選手の中から代走させる選手を3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。ランナーが2人以上いるときは、さ

らにどのランナーを変えるのが決定してください。「OK」を選んでAボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。





## しょうかい モードの紹介

ここからは各モードの進め方や遊び方を説明していきます。なお、球場や先発オーダーの決定といった各モード共通の部分は、「一戦勝負」を例にとって8~9Pで説明してあります。詳しくはそちらを参考にしてください。

# リーグ戦<sup>せん</sup>

リーグ戦は総当たり戦で優勝を争うモードです。最高6人までが参加でき、試合数なども自由に設定できます。また、「君の最強チーム」も参加させることができます。

メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。

## 1. モードを選ぶ

対戦モードを選びます。「はじめから」は最初からプレイするとき、「つづきから」は前回の続きをプレイするときです（電源を切らない限りはセーブしなくても「つづきから」をプレイすることができます）。



## 2. チームを選ぶ

参加チームを選びます。決定ごとに「MAN」「COM」と表示されるので、プレイヤーが参加するときは「MAN」を、コンピュータにまかせるときは「COM」を選んでください。また、「バック差し替え」を選ぶと、別のコントローラバックに付け替えることができます。「OK」を選ぶと次の画面に進みます。



## 3. 試合の設定

イニング数、回戦（総当たりの回数）、DHの有無を設定します。3Dスティックの上下で項目を、左右で設定を変えてください。「OK」を選ぶとリーグ戦がスタートします（コントローラバックを使用しているときはいったんセーブ画面になり、セーブが終わるとスタートです）。





## 4. 成績の表示

リーグ戦が始まると順位表画面になります。ここでメニューを選択したり、Cボタンユニットを使うと、いろいろな成績などを見ることができます。

### ●順位表

現在の順位と成績。Cボタンユニットの左右で得失点表、勝敗表に切り替わります。

順位表

順位	チーム名	試合数	勝	敗	引分け	得点	失点	得失点差
1	Shonan	20	16	4	0	800	6.0	
2	Yokohama	20	10	10	0	500	6.0	
3	Yokohama	20	10	10	0	500	6.0	
4	Yokohama	20	9	11	0	450	7.0	
5	Yokohama	20	9	11	0	450	7.0	
6	Yokohama	20	6	14	0	300	10.0	

勝敗表

得失点表

メニュー

メニューを選んでAボタンを押すと各画面に切り替わります。

Cボタンユニット

## 試合の始め方

3Dスティックの左右でカーソルをメニューの「順」に合わせ、次に上下でチームを選んでAボタンで決定します。2チーム選ぶと試合開始です。

### ●投手成績ベスト30

3Dスティックの左右で見たい項目を選び、Aボタンを押すと、その項目のベスト30が表示されます。画面のスクロールは3Dスティックの上下で行います。

### ●打撃成績ベスト30

3Dスティックの左右で見たい項目を選び、Aボタンでその項目のベスト30が表示されます。画面のスクロールは3Dスティックの上下で行います。

### ●チーム成績

3Dスティックで「打者」が「投手」の項目を選び、Aボタンで各画面に切り替わります。また、3Dスティックの左右で項目を選び、Aボタンを押すと、その項目の成績順に選手を並び変えます。チームの切り替えはCボタンユニットの左右で行ってください。

### ●設定画面

現在の設定を確認できます。途中で変更することはできません。

### セーブするときの注意

- リーグ戦では試合終了後、「通算成績」と「リーグ戦の結果」の順で2回に分けてセーブを行います。
- 通算成績をセーブするときはあらかじめ「先攻後攻の表示画面」で、自分の操作するコントローラに自分のコントローラバックが装着されているかどうか確認しておいてください。
- リーグ戦の結果をセーブするときは、リーグ戦のファイルを作りたいコントローラバックを、1P側のコントローラに装着してください。

# ペナント

ペナントは1人用のモードで、135試合（10試合もあり）のペナントレースで優勝を争います。「君の最強チーム」が参加できるほか、シーズン中にはオールスターもあり、最後は日本シリーズも行われます。

メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。

## 1. モードを選ぶ

対戦モードを選びます。「135試合」と「10試合」は最初からプレイするとき、「つづきから」は前回の続きをプレイするときです（電源を切らない限り、セーブしなくても「つづきから」をプレイすることができます）。

モードを選んでください



## 2. チームを選ぶ

参加チームを選びます。オリジナルチームを選んだときは、さらにどのチームと入れ替えるかを決定してください。また、「バック差し替え」を選ぶと別のコントローラバックに付け替えることができます。「OK」を選ぶとセーブ画面になり、セーブが終わるとリーグ戦がスタートします。

チームを選んでください



### 3. 日程表と成績の表示

ペナントが始まると日程表画面になります。3Dスティックの左右で月ごとのカレンダーを、上下で対戦カードを見ることができます。

試合を始めるときや成績などを見るときは、**B**ボタンで画面上のメニューにカーソルを移動し、ここでメニューを選択してください。



#### メニュー

メニューを選んで**A**ボタンを押すと各画面に切り換わります。各画面はリーグ戦と共通ですので24~25Pの説明を参考にしてください。

日	日程表
順	順位表
投30	投手成績ベスト30
打30	打撃成績ベスト30
チ	チーム成績

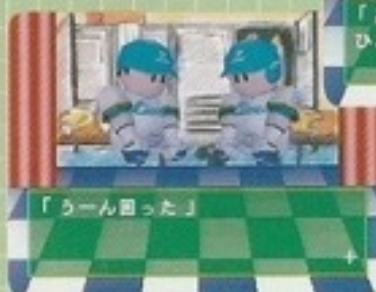
#### 試合の始め方

ペナントではリーグ戦と違い、日程表画面から試合を始めます。3Dスティックの左右でカーソルをメニューの「日」に合わせ、試合のある月にカレンダーを合わせて、**A**ボタンでスタートしてください。

### ペナントのお楽しみ

「ペナント」でプレイすると通常のリーグ戦にはない様々なイベントが起こり、チームにいろいろな影響を与えることがあります。

→今日はお花見。選手たちにはいい気分転換になるのでしょうか、それとも……？



←主力選手がけがを患っていました。しばらくは不振が続きます。

# オールスター

球界の代表選手たちが戦う夢の球宴、それがオールスターです。選手の選抜方法を自分で選ぶことができるので、ひと味違ったチームも組むことができます。

メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。

## チームを選んでください



3Dスティック

1. チーム選択

## 先攻後攻を選んでください



2. 先攻後攻選択

## 球場を選んでください



3. 球場選択

## 選手の特徴を選んでください



4. 特徴選択

## 始め方

手順は「一戦勝負」と同様にして進めますが、球場を決定すると代表選手を選ぶ画面が表示されます。

ここでは選手を選ぶ条件を、画面下の特徴の中から選んでください。条件は3つ選び、1番から優先されます。3つ決めると選手が発表されます。



5. 山崎選手決定  
Emulation64.fr

# きょうりょく 協力プレイ

最高4人が同時に遊べるモードで1試合勝負です。友だち同士でわいわい楽しく遊ぶときにどうぞ。メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。

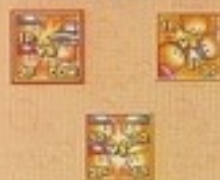


## はじめ方

プレイヤーの数に合わせてモードを選んでください。「1P 2P VS COM」「1P VS 2P 3P」「1P 2P VS 3P 4P」の3種類あります。

以下の手順は「1戦勝負」と同様にして進めますが、球場決定後にプレイヤーの役割を決める画面が追加されます。これは守備時のポジションの分担を決めるもので、3種類の中から選んでください。

### モードを選んでください



3Dスティックでモードを

## 操作法

2人で1チームを受け持つ場合、操作は次のようになります。

### 攻撃

バッターは1打席ごとに2人が交代で打ち、ランナーはバッターでない方が操作します。

ただしバッターが打ったときの「ちっちゃいモード」では、打ったランナーのみ、そのままバッター操作した人が操作してください。

### 守備

ゲームスタート時のメニューで選んだものになります。



### 注意

「協力プレイ」で遊ぶときは、人数分のコントローラが必要です。

Emulation64.fr

# 君の最強チーム (1)

自らが監督兼選手となって、理想のチームを作るモードです。作ったチームは「一戦勝負」「リーグ戦」「ペナント」で使うことができます。

ここではゲームの始め方から説明しましょう。メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。

## 1. モードを選ぶ

「はじめから」は最初からプレイするとき、「つづきから」は前回の続きをプレイするときです。



## 2. 名前を決める

監督兼選手である自分の名前を決めます。3Dスティックで文字を選び、Aボタンで入力してください。文字のキャンセルはBボタン、または「もどる」を使います。「決定」を選んでAボタンを押すと、次の画面に進みます。



## 3. 本拠地を決める

3Dスティックでカーソルを動かし、本拠地を選んでください。



#### 4. チームデータの入力

3Dスティックの上下で項目を選び、**A** ボタンでそれぞれの入力画面になったり、設定が変更できます。

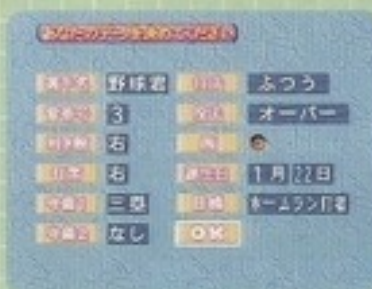
球団名	自分のチーム名を入力します。
監督名	自分の名前を入力し直すことができます。
本拠地	本拠地を変更することができます。
球場名	本拠地の球場名を入力します。
モデル	球場のタイプを用意された12球場から選びます。
ベツマーク	6種類が用意され、それによってユニフォームが変わります。
O K	次の画面に進みます。



#### 5. 自分のデータの入力

3Dスティックの上下で項目を選び、**A** ボタンでそれぞれの入力画面になったり、設定を変更することができます。入力が終わるといったんセーブ画面になるので、表示にしたがってセーブを行ってください。セーブが終わるとゲームがスタートします。

選手名	自分の名前を入力し直すことができます。
背番号	0~99,00の101種類があります。
利き腕	右と左があります。
打席	右打ち、左打ち、両打ちがあります。
守備	2つのポジションを選ぶことができます。
打法	バットイングフォームを5種類の中から選びます。
投法	ピッチングフォームを3種類の中から選びます。
顔	3種類の中から選べます。
誕生日	月と日を入れます。
目標	めざす選手のタイプを選びます。
O K	次の画面に進みます。



# 君の最強チーム (2)

野球好きの宇宙人、メタル星人がプロ野球を滅ぼしてしまいました。あなたはプロチームを復活させるため選手を探す旅に出ます。ミニゲームや県代表チームとの対戦で選手を集め、メタル星人に負けないチームを作り上げましょう。選手たちは年と共に成長したり衰えたりするので、チーム力の強化や維持が大きなポイントです。

## マップ画面

**有力選手**  
「スカウティングレポート」に載っている選手。

**選手**  
自分の現在地。

**地元チーム**  
対戦者を求めており、勝つと有力選手を入団させることができます。

**名物**  
動いている絵に入るとイベントが起こり、チームにいろいろな影響を与えます。

**乗り物**  
乗ると速く移動できます。

**本拠地**  
年に1回、メタル星人と対決する場です。

**データ**  
現在の年月日と現在地。  
Aボタンで表示します。

**コマンド**  
Aボタンでウィンドウが開きます。

**マップ**  
全国地図。Aボタンで表示します。



## 操作法

3Dスティックで選手を動かし、スカウティングレポートに書かれた選手の位置まで移動してください。乗り物を利用すると速く進むことができます(乗り方は「コマンド」参照)。

コマンドはAボタンで表示されます。コマンドを使用するとき、3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。

## 選手を獲得しよう

スカウティングレポートには5人の有力選手の情報が載っています。これらの選手のいる県まで移動し、ミニゲームで勝つと選手を獲得することができます。素早く移動しないとメタル星人が有力選手をさらってってしまうので、がんばって選手を集めていきましょう。

スカウティングレポート			
兵庫	18才	捕	元G
リード力はチーム1			
千葉	22才	二	元F
大器の片鱗みせる新人王			
大阪	30才	捕	元C
球団史上初の3割捕手			
東京	28才	投	元D
誰を驚かすサイドスロー			
沖縄	25才	二	元N
驚って驚いて驚ちまくれ			

以上の選手がみつかりました。

## 地元チームと対戦だ

「対戦者求む」の看板を掲げている選手は、その県の代表チームです。接触すると試合することができます。圧勝するとその県出身の選手を1人獲得できます。



●全国各地には次のような有力選手たちがいます。他にもまだまだいろいろな選手がいるので、ぜひ探し出してください。

ヤクルト	古田敦也	兵	庫
広島	大野 豊	島	根
横浜	石井琢朗	栃	木
中日	山本昌宏	神	奈川
阪神	和田 豊	千	葉
巨人	松井秀喜	石	川

オリックス	イチロー	愛	知
西武	松井稼頭央	大	阪
ダイエー	小久保裕紀	和	歌山
日ハム	田中幸雄	宮	崎
近鉄	佐野重樹	愛	媛
ロッテ	小坂 誠	宮	城

## ゲームの流れ

ゲームの進行は大きく1年で区切られ、以下のような変化があります。

- 乗り物の場所が変更されます。
- 選手が1歳年をとります。若い選手は年とともに成長しますが、ある年齢になると逆に衰えていきます。
- メタル星人と本拠地で対決します。
- ゲームをセーブすることができます。

# 君の最強チーム (3)

## コマンド

コマンドには次のようなものがあります。なお、現在地によって表示されるコマンドの種類が変わることもあります。



## レポート

スカウティングレポートが表示され、全国にいる有望選手を見ることができます。

スカウティングレポート			
兵庫	---	18才	捕 元G
			リードカはチーム1
千葉	---	22才	二 元F
			大器の片鱗みせる新人王
大阪	西山	30才	捕 元C
			球団史上初の3割選手
東京	川尻	21才	投 元D
			銀を渡るサイドスロー
沖縄	ソフト	25才	二 元N
			撃って撃って撃ちまくれ

以上の選手がスカウトされた。

## 選手データ

全選手のデータを見たり、名前や背番号の変更、オーダーの変更などができます。コマンドを選ぶと最初は選手データ画面が表示されます。

### 選手データ

選手を表示させるときは「もどる」「すすむ」、オーダーを変えたいときは「オーダー変更」を選んでAボタンです。

選手データ		12才	13才	14才
1	右翼	大輔	石谷	右外
				打一塁の野村好士
出身地	埼玉			
誕生日	7月20日			
打率	198	走力	おせい	
本塁打	0	守備力	やめとろ	
打点	4	盗塁数	よわい	
ポジション	外野	なし		

### オーダー変更

現在のオーダーを見たり、変更することができます。まず選手を3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。次に入れ替え先の選手を決定すると、双方の選手が入り替わります。また、カーソルでポジションだけを選んで入れ替えれば、守備位置も変更することができます。

オーダー変更			
選手名	ポジション	守備位置	選手名
1 松平 一也	投手	投手	松本 亮
2 渡辺 二郎	遊撃手	遊撃手	山本 健
3 高橋 智志	三塁手	三塁手	石井 太
4 千葉 右衛門	二塁手	二塁手	保田 真
5 佐藤 三郎	一塁手	一塁手	三宅 隆
6 藤田 中平	捕手	捕手	河野 光
7 佐藤 遊撃手	遊撃手	遊撃手	佐藤 光
8 川崎 投手	投手	投手	佐藤 光
9 山本 投手	投手	投手	佐藤 光

## 交通手段

現在の交通手段とそれぞれの行き先を表示します。

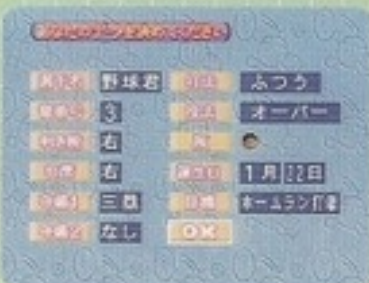


## 乗り物の乗り方

乗り物を利用したいときは、まずマップ画面で乗り物の上まで移動し、このコマンドを開いてください。次に3Dスティックでその乗り物を選んでAボタンを押すと、目的地まで速く移動することができます。

## 自分のデータ

ゲームスタート時に決定した自分のデータを見ることができます。名前や背番号を変えるときは3Dスティックでその項目を選び、Aボタンを押してください。名前変更画面に進んだり、背番号が変更されます。



## チームデータ

ゲームスタート時に決定したチームデータを見ることができます。



## EXIT

コマンドを消去します。OボタンでもOKです。



# ミニゲーム (1)

7種類のミニゲームが遊べるモードで、ゲームによって1~4人まで参加できます。メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定。キャンセルはBボタンです。

## 始め方

7種類の中からゲームを選ぶと設定画面が表示されます。ここでプレイヤーが受け持つかコンピュータにまかせるか決定します。3Dスティックの上下で選び、Bボタンで「MAN」「COM」を切り替えてください。ゲームを始めるときは「OK」を、ゲームの説明を見たいときは「ゲーム説明」を選んでAボタンです。



## ノック勝負

ショートを守ってポイントを競います。次々と飛んでくる打球をキャッチし、すぐにホームベースへ返球してください。ファインプレイや速い送球で返すと、高ポイントです。操作は通常の守備と同じです。



## ベースランニング

▲ ボタンをひたすら連打し、ダイヤモンドを1周して競争します。



## 空気早入れ競争

3Dスティックをすばやく上下させ、風船に空気をいれてください。相手より早く破裂させると勝ちです。

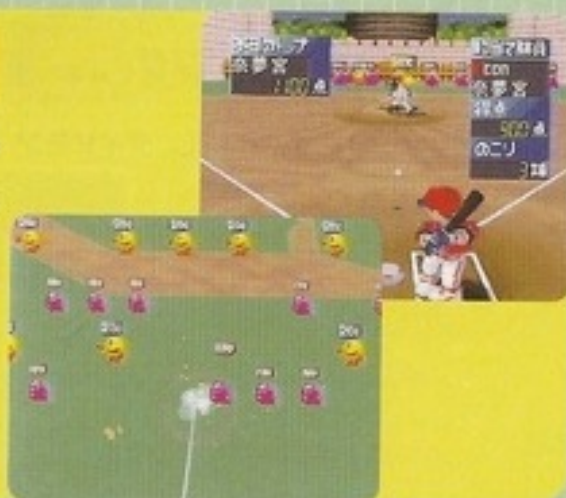


Emulation64.fr

# ミニゲーム (2)

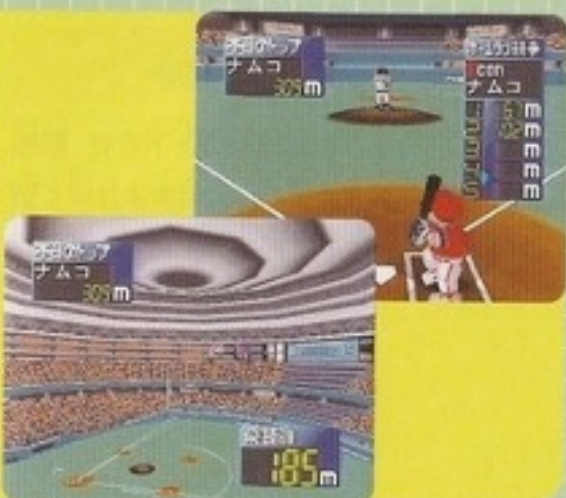
## 的当て勝負

バッターを操作してターゲットにボールをぶつけ、命中した合計点数で競います。操作は通常のバッティングと同じです。



## ホームラン競争

5球のボールを打って、より遠くまで飛んだ3球の飛距離の合計で競います。操作は通常のバッティングと同じです。



## お絵描き勝負

お題の絵を、時間内にいかに正確に描くかを競います。ラインを引くときは、Zトリガーボタンを押しながら3Dスティックを動かしてください。



## 雪合戦

雪球を相手にぶつけて勝負します。選手はそれぞれヒットポイントを持っており、これがなくなると負けになります。

負けた選手はオバケになって画面上に現れますが、このオバケを他の選手にとりつかせて邪魔することもできます。



- 選手は3Dスティックで移動します。
- 雪球を投げるときはAボタンです。
- トリガーボタンを押すと、しゃがんで相手の雪球をかませます。
- 雪球はしゃがみながら3Dスティックをぐるぐる回すと作れます。3個までストックできますが、それ以上作ったときは足下にたまり、これは触れると投げることができます。

### 雪球のストック



### ヒットポイント



# すけ と つく 助っ人を作ろう

オリジナル選手を作るモードで、できた選手は好きなチームの選手と入れ替えることができます。最高9人まで作ることができます。

メニュー等は3Dスティックで選び、Aボタンで決定してください。キャンセルはBボタンです。



## 1. ファイルを作る

選手9人分のファイルが表示されます。新たに作るファイルや変更したいファイルを選んでください。



- |       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| エディット | 選手を作ります。詳しくは「2. 入団チームを選ぶ」以降を読んでください。 |
| 出場変更  | 登録したチームの試合に出場させるかどうかを決めます。           |
| SAVE  | 作った選手をセーブします。                        |
| LOAD  | コントローラバックからファイルを読み込みます。              |

## 2. 入団チームを選ぶ

3Dスティックの左右で入団させるチームを選んでください。



## 3. 交代する選手を選ぶ

選手を1人入団させるときは、代わりに1人チームから除かないといけません。入れ替える選手を選んでください。





#### 4. 名前を決める

選手の名前を決めてください。文字の入力方法は30Pを参考にしてください。



#### 5. 顔を選ぶ

3Dスティックの左右で選手の顔を選んでください。



#### 6. データの入力

選手の能力を入力します。3Dスティックの上下で項目を選び、左右で設定を変えてください。



#### 7. セーブする

作った選手をいったんセーブします。ファイルを選んでAボタンを押すと「1. ファイルを作る」画面を呼び出すので、「SAVE」を選んでAボタンを押してください。



# 通算成績

自分のプレイした通算成績を見るモードです。まず3Dスティックの上下でどのセーブデータを見るか選んでください。Aボタンを押すと「通算成績」を表示します。ここで3Dスティックの左右でメニューを選び、Aボタンを押すと、「最近100試合」や「対戦相手別記録」も見ることができます。

なお、「協力プレイ」「君の最強チーム」の成績は含まれません。

宗夢の通算成績

最近100試合 | 対戦相手別

6試合 4勝 2敗 途中 .566

おなじみの成績	日本記録	記録まで
打率 .429	・上・リー (Dof) .320	86.1
本塁打 7	・王貞治 (巨人) 808	2,120
打点 50	・王貞治 (巨人) 2179	1064
盗塁 1	・福本豊 (阪金) 1066	4.69
盗塁率 6.59	・藤本英雄 (巨人) 1.90	44.79
盗三振 11	・会田正一 (巨人) 4490	

↑ 通算成績

宗夢の最近100試合

6試合 4勝 2敗 途中 .700

1 試合	● 対 COM	6打	COM
2 試合	● 対 COM	4打	COM
3 試合	● 対 COM	2打	COM
4 試合	● 対 MAN	6打	MAN
5 試合	● 対 COM	4打	MAN
6 試合	● 対 COM	7打	MAN
7 試合	● 対 COM	6打	COM

↑ 最近100試合

宗夢の対戦相手別記録

6試合 4勝 2敗 途中 .566

MAN

3試合 1勝 2敗 途中 .333

打率 .400 本塁打 1 盗塁 0

盗塁率 1.00 盗三振 0

↑ 対戦相手別記録

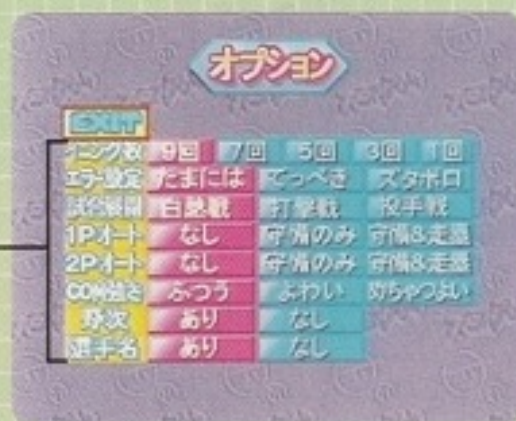


注意

このモードはコントローラバックがないと見ることができません。あらかじめご了承ください。

# オプション

ゲームの設定を変更するモードです。3D  
スティックの上下で項目を選び、左右で設定  
を変更してください。



- E X I T** モード選択画面に戻ります。
- イニング数** 9/7/5/3/1回のいずれかから選びます。
- エラー設定** エラーの発生度です。たまには/てっぺき/スタボロの3つがあります。
- 試合展開** ゲームのバランスです。白熱戦/打撃戦/投手戦があります。
- 1Pオート** 守備と走塁をコンピュータにおまかせできます(1P側)。
- 2Pオート** 守備と走塁をコンピュータにおまかせできます(2P側)。
- COM強さ** 対コンピュータ戦でのゲームレベルです。
- 野次** 試合中の野次の「あり」「なし」を選択します。
- 選手名** 「ちっちゃいモード」での選手名表示の「あり」「なし」を選択します。

そう さ い ち ら ん ひ ょ う  
**操作一覧表**

打  
撃

■バッティング

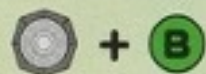


■バント



走  
塁

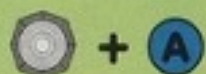
■進塁



■全員進塁



■帰塁

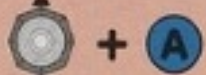


投  
球

■マウンド上の移動



■投球とスピード



■コース

ボールを離すとき



■変化球

ボールを投げてから



■けん制球

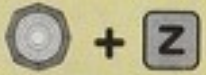


守  
備

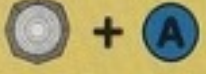
■捕球



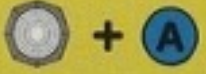
■腰落としキャッチ



■ファインプレイ



■送球



■塁タッチ

