



KONAMI



取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

RZ038-J1

NINTENDO 64



NUS-NPEJ-JPN



© 2001 KCEO ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI®

Emulation64.fr

もくじ

ゲームスタート	5
<small>たいせん</small> 対戦モード	6
◆ケガについて	7
◆オーダーについて	8
◆オプション設定	10
◆タイムについて/サウンド設定	11
◆試合画面の見方	12
◆試合終了・試合結果画面の見方	14
<small>だけきそうさ</small> 打撃操作	16
<small>そうるいそうさ</small> 走塁操作	17
<small>とうきゅうそうさ</small> 投球操作	18
<small>しゅびそうさ</small> 守備操作	19
アレンジモード	20
データあれこれ	23
◆パスワード入力のしかた	23
◆音声入力のしかた	24
◆コントローラパックへのデータ移動のしかた	25
コントローラパックについて	26
◆エラーメッセージについて	27
キャンプモード	28
ペナントモード	30
リーグモード	33
ホームラン競争	35
2000年度プロ野球公式記録	36
バッテリーバックアップ、 <small>でんちこうかんきてい</small> 電池交換規定について	37

あそ ひと
もっと遊びたい人は



価格 5,800円(税別)

こうひょう
好評
はつばいちゅう
発売中

ゲームボーイアドバンス用ソフト「パワプロ Kun ポケット3」で登録した選手のデータを、「実況パワフルプロ野球 Basic版2001」に移動させてプレイすることができるのだ!

インフォメーション

INFORMATION

しょうほう
パワプロ情報ならKCEOホームページ!!



<http://www.kceo.com>

KCEOのホームページ

ダイヤモンドヘッドのホームページ

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



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!!

パワプロチームでは、キミ
からのおたより、感想を
お待ちしております!



- 〒530-0001
大阪市北区梅田2-5-25 株式会社KCEO Basic版2001係
- 商品アンケートホームページ
<http://www.kceo.co.jp/q/>

Emulation64.fr

PAWAPURO RULE

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 ●

セ・リーグ、パ・リーグともに12回になります。(日本シリーズではセ・リーグ、パ・リーグともに15回になります。)

★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、パ・リーグともに延長戦でも決着がつかない場合、引き分けになります。

● 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2000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場していません。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、「パワポケ3」で育てた自分だけの選手を使ってベナントレースへ参戦しよう!

パワプロ・ルール

PAWAPURO RULE

しょう うえ つぎ ちゅうい

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。

サンディ 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。

GAME START

ゲームスタート



「美況パワフルプロ野球 Basic版2001」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.26
- ★バッテリーバックアップ、電池交換規定について→P.39

- 1 カセットをNINTENDO 64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。



Aボタン: 項目の決定・次の画面に進む Bボタン: キャンセル・前の画面にもどる

●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



Emulation64.fr

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

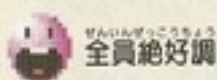
十字キー(3Dスティック)←→で[先攻]、[後攻]を選び、↑↓でDH制[あり]、[なし]を選びます。

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。

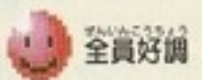
★1P側の**A**ボタンユニット **○** **●** で相手チームのハンディキャップも設定できます。



●ハンディキャップ



全員絶好調



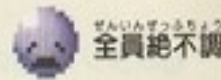
全員好調



全員ふつう



全員不調



全員絶不調

●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。

Emulation64.fr

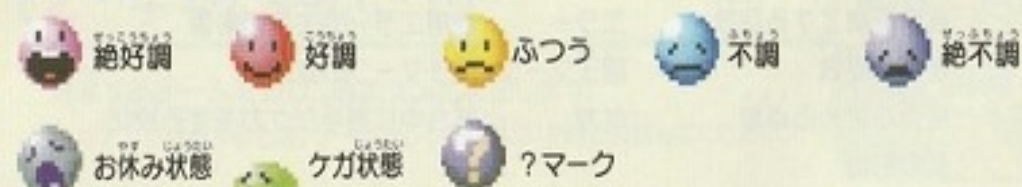
オーダーについて

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。

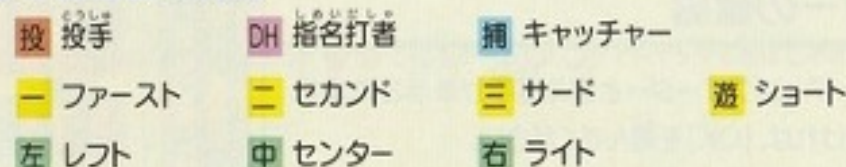


●コンディションマークの見方

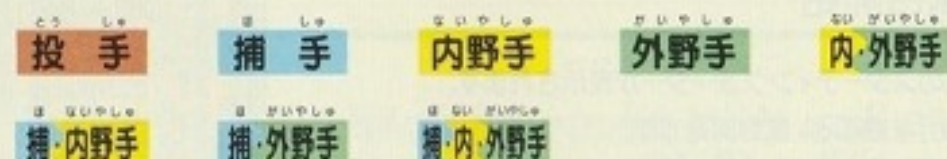


- ★お休み状態、ケガ状態はペナントモード、リーグモードのみ表示されます。
- ★ケガ状態の数字はケガが治るまでの日数です。
- ★?マークは、ゲームの設定で調子マークを[かくす]に設定した場合に表示されます。

●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: 後 藤 55
ミートカーソルの大きさ: 守備範囲や機敏さ
パワー: 守備位置とサブポジション
足の速さ: 利き腕と打席
送球の速さ: 打率
守備範囲や機敏さ: 本塁打数
守備位置とサブポジション: 打点

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: 上 原 03.57
利き腕とフォーム: 防御率
コントロール: 最高球速
コントロール: 投球できる球種と変化率
コントロール: スタミナ

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)

Emulation64.fr

せってい

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)

Emulation64.fr

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。



しあいがめん みかた

試合画面の見方

アップ画面



打順と [打者データ] コンディション

打者名 4機 併

打率 率 .316 42本

打点 108 打点

本塁打数

守備位置

[投手データ] コンディション

投手名 菅田部

防御率 防4.43 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 右寄 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)

対戦モード VS MODE

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 ▼ がついています。

● 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)

Emulation64.fr

対戦モード

VS MODE

しあいにしゅうりょう しあいにけっかがめん みかた

試合終了・試合結果画面の見方

しあいにしゅうりょうがめん

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

★ペナントモードのみ勝敗が表示されます。

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(3Dスティック)↑↓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

十字キー(3Dスティック)↑↓でスクロールします。

Emulation64.fr

●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



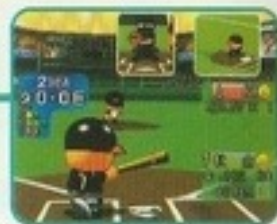
2 スイングする

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。

A



●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。

R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●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

Emulation64.fr

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。

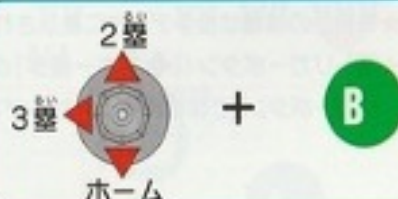
★[L]・[R]・[Z]トリガーボタン連打で少し速く走れます。



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。

★[Z]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。

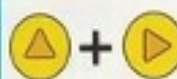


全ランナーが塁間で止まる

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 [A]

塁にもどる：[C]ボタンユニット [B]



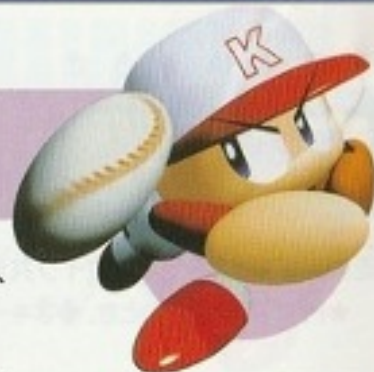
Emulation64.fr

走塁操作

RUNNING

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

球種表

ストレート



★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。

A



3 コースを決める

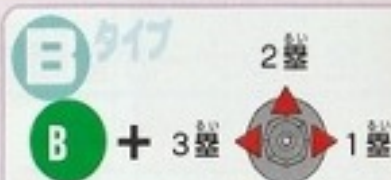
投球モーション中にキャッチャーミットを操作して、コースを決めます。



キャッチャーミット

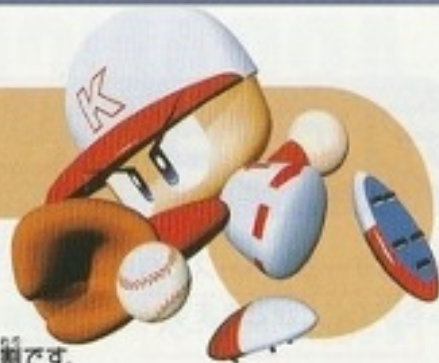
●けんせい球

指定した塁にけんせい球を投じます。



しゅびそうさ

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。

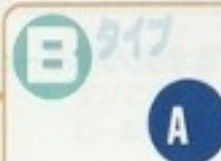
★Rトリガーボタンを押したままで操作する選手を固定できます。



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。

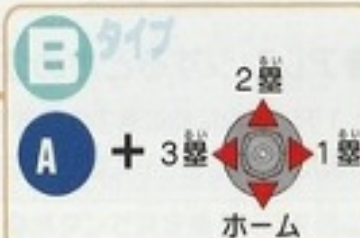
- ★移動方向に飛びつきます。また、移動しないでボタンを押すと真上にジャンプします。
- ★Cボタンでも真上にジャンプします。
- ★真上ジャンプ中に、3Dスティックで少しだけ選手を動かすことができます。



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(B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。



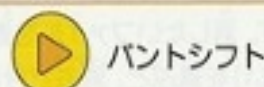
● 守備シフトについて

守備位置を変更できます。

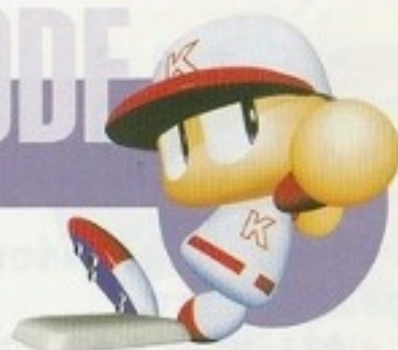
外野シフト：外前(外野前進)、外後(外野後退)

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Lトリガーボタン)で守備シフトのキャンセルができます。

守備操作
DEFENSE

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。

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.21



●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**D**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。



Emulation64.fr

アレンジのしかた

十字キー(3Dスティック)で交代させる選手を選び、Aボタンで決定します。(B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・Z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

L・R・Z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。十字キー(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う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



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



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。



DATA

データあれこれ



「実況パワフルプロ野球 2000」や「パワプロクン ポケット3」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。★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。

- [データを見る・消す・パスワードを見る] →P.23
- [新人選手のパスワード入力] →P.23
- [新人選手の音声入力] →P.24
- [コントローラバックの選手移動] →P.25
- [コントローラバックのチーム移動] →P.25



データあれこれ

登録選手のデータを見る・消す・パスワード表示

[いままで作った選手のデータをみる・けす]を選ぶと、登録選手ファイルが表示されます。十字キー(3Dスティック)で選手を選ぶと、データが表示されます。**B**ボタンで前の画面にもどります。★**L**・**R**・**Z**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、**A**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.23
- この選手を消す : 登録選手を消去します。

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。

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。

Emulation64.fr

おんせいにゅうりょく

音声入力のしかた

「実況パワフルプロ野球 2000」「パワプロクン ポケット3」で作成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 Basic版 2001で使用し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。



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。



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

Cボタンユニットで音の大きさ、**←****→**で音の長さ、**+**字キー(3Dスティック)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。



Emulation64.fr

いどう

コントローラパックへのデータ移動のしかた

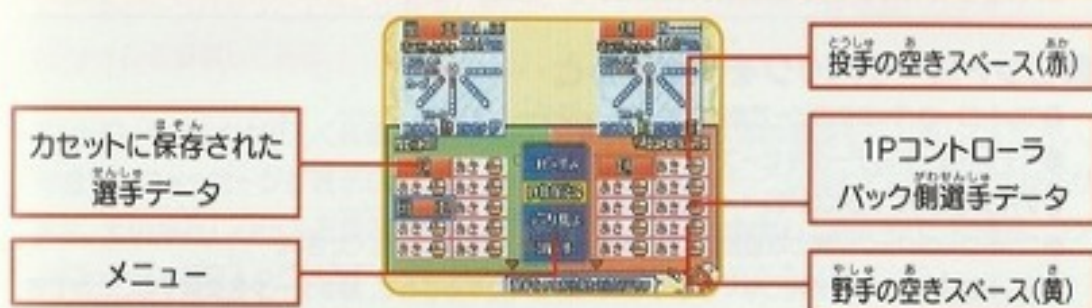
カセットに保存されているデータをコントローラパックに移動することができます。

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



- ★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



- ★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。

データあれこれ

DATA

CONTROLLER PACK

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、[キャンプ]・[リーグ]・[アレンジ]・[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.39

●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、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。(パスワード入力のしかた→P.23)
- 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行ってください。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。

Emulation64.fr

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。」

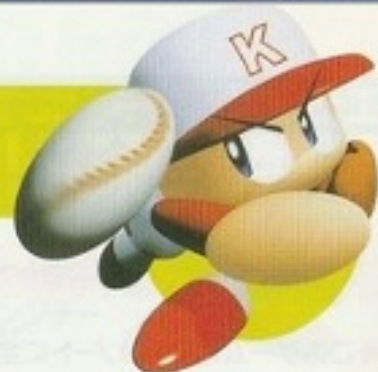
→カセットに保存されているデータをコピーする場合やベナントモードのデータをセーブする場合は、コントローラパックが必要になります。コントローラパックを正しく装着してください。

コントローラパックについて

CONTROLLER PACK

CAMP MODE

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、操作をしっかりとおぼえましょう。

★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



だけせんしゅう 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

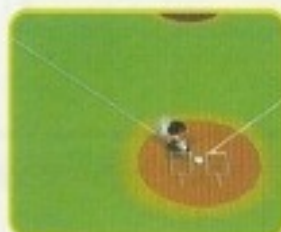
選手データ

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。

そうるいれんしゅう 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。

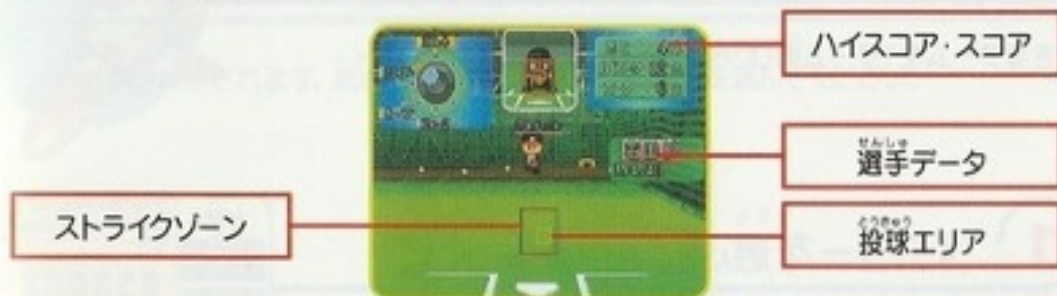
図トリガーボタンで走者が出塁します。出塁後は試合と同じ操作です。



Emulation64.fr

とうきゅうれんしゅう 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。

しゅびれんしゅう 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。)

そうごうこうげきれんしゅう そうごうしゅびれんしゅう 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。

PENNANT MODE

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。

1 メニューを選ぶ

続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、必ずコントローラパックを装着してください。



2 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、相手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。

3 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

4 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

しあ

ペナントモードの試合について

ほんじつ しあ
本日の試合

ほんじつ しあ ひょうじょう されます。しあを始めるときは[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。

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。

しあいかいし
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。

じどうしあ
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。

打撃成績

スコア

カウント

ペナントモード

PENNANT MODE

しあいにしゅうりょう

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



しゅうりょう

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。

ペナントレース

レース23日 レース24日
レース25日 レース26日



●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。

LEAGUE MODE

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 : リークデータを消去できます。→P.34



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、「おわる」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。

リーグモード
LEAGUE MODE

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.31



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.32

●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りませんので十分注意してください。



きょうそう

HOME RUN
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。



- 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。



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。

Emulation64.fr

ホームラン競争

HOME RUN

ねんど やきゅうこうしきせんきろく

2000年度プロ野球公式戦記録



2000年度公式戦記録

RECORD

ペナントレース成績

セ・リーグ							パ・リーグ						
	試合	勝	敗	分	勝率	差		試合	勝	敗	分	勝率	差
1.巨人	135	78	57	0	.578		1.ダイエー	135	73	60	2	.549	
2.中日	135	70	65	0	.519	8.0	2.西武	135	69	61	5	.531	2.5
3.横浜	136	69	66	1	.511	9.0	3.日本ハム	135	69	65	1	.515	4.5
4.ヤクルト	136	66	69	1	.489	12.0	4.オリックス	135	64	67	4	.489	8.0
5.広島	136	65	70	1	.481	13.0	5.ロッテ	135	62	67	6	.481	9.0
6.阪神	136	57	78	1	.422	21.0	6.大阪近鉄	135	58	75	2	.436	15.0

個人タイトル受賞者

			セ・リーグ			パ・リーグ		
M	V	P	まついひでき 松井秀喜	巨		まつなかのぶひこ 松中信彦	ダ	
首位打者	金城龍彦	横	わりぶりん 3割4分6厘		イチロー	オ	わりぶりん 3割8分7厘	
本塁打王	松井秀喜	巨	ほん 42本		なかむらのりひろ 中村紀洋	近	ほん 39本	
打点王	松井秀喜	巨	てん 108点		なかむらのりひろ 中村紀洋	近	てん 110点	
最多安打	R.ローズ	横	ほん 168本		おがさわらみちひろ 小笠原道大	日	ほん 182本	
最高出塁率	まついひでき 松井秀喜	巨	わりぶりん 4割3分8厘		イチロー	オ	わりぶりん 4割6分0厘	
盗塁王	いしいたくろう 石井琢朗	横	こ 35個		こさか まこと 小坂誠	口	こ 33個	
最多勝利	M.パンチ	中	しょう 14勝		まつざかだいすけ 松坂大輔	西	しょう 14勝	
最優秀防御率	いしいかずひさ 石井一久	ヤ	2.606		えびす のぶゆき 戎 信行	オ	3.27	
最優秀勝率					おのしんご 小野晋吾	口	わりぶりん 7割2分2厘	
最優秀救援	E.ギャラード	中	36SP		べドラザ	ダ	38SP	
最多奪三振	いしいかずひさ 石井一久	ヤ	こ 210個		まつざかだいすけ 松坂大輔	西	こ 144個	
最多ホールド					ふじたそういち 藤田宗一	口	19H	
新人王	きんじょうたつひこ 金城龍彦	横			がいとうしや 該当者なし			

Emulation64.fr

●バッテリーバックアップ、電池交換規定について

●バッテリーバックアップのソフトについて

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをしたり、ゲーム中にむやみにリセットスイッチを押すなどを行うと、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
- カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製 本体装置以外の機器を使用するソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。
- いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

●バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは下記の電池交換規定を参照のうえ、コナミカスタマーサポートセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。

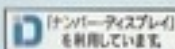
●電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
 - 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
 - 発売日より1年が経過した場合の電池交換は有償交換となります。
- 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
 - 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
 - お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
 - 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ カスタマーサポートセンターにご連絡ください。

修理依頼先：コナミ カスタマーサポートセンター

〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30 TEL 03-3586-5735



営業時間：月曜日～金曜日(祝日は除く)午前9時～午後7時まで
電話番号はお間違えないようお願いいたします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。
※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の買入は禁止されています。

Emulation64.fr