



取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

RZ015-J1



NUS-NJ5J-JPN



じっきょうパワフルプロ野球5

実況
パワフルプロ野球5



KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

© 1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

実況パワフルプロ野球5® and KONAMI® are trademarks of KO

Emulation64.fr

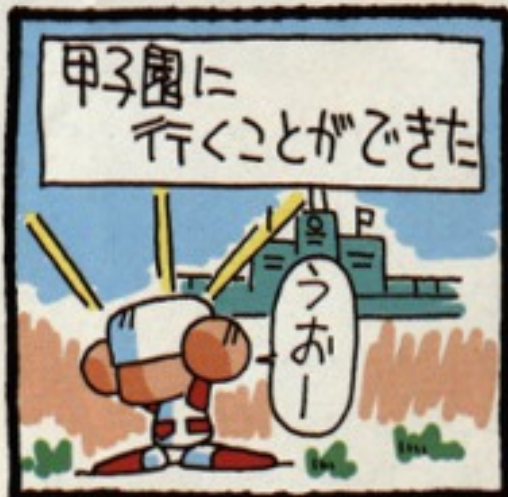
EMULATION64.FR

CONTENTS

1. コントローラの操作 ^{そうさ}	4
2. ゲームスタート	10
3. 対戦モード ^{たいせん}	12
• 試合画面の見方(打撃成績の見方) ^{しあいがめん みかた うちげきせいせき みかた}	14
• 打撃、走塁、投球、守備操作 ^{うちげき そうるい とうきゅう しゅびそうさ}	16
• オプション、サウンド、コントローラ設定 ^{まってい}	20
• オーダーについて	22
• タイム	24
• 試合終了・試合結果画面の見方 ^{しあいけつりょう しあいけつこたがめん みかた}	26
4. サクセスモード	28
5. キャンプモード	38
6. ペナントモード	42
• 成績表の見方 ^{せいせきひょう みかた}	45
7. リーグモード	46
8. アレンジモード	48
9. シナリオモード	50
10. サクセス選手 ^{せんしゅ} あ-したり、こ-したり	51
11. データ交換 ^{こうかん} & コントローラパックについて	54
★ データ集 ^{しゅう}	58
★ バッテリーバックアップ機能 ^{きんごう 電池交換規定}	61



GO! パワプロ



● 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18回までです。

● 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.13)

● 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.12)

今回のパワプロは...

- カセットにセーブができる。
- 1チームの人数が増えた。
- サクセスが高校野球編。

- シナリオモードの復活。
- 自動試合の細かい所が見られる。
- ペナント・リーグでのケガモード。
- 最新ルール・最新データにも対応。



エンターテインメント

- 各選手のデータは97年シーズン終了時のデータを基にしております。●

(社)日本野球機構の指示により一部の選手は登場していません。ご了承ください。



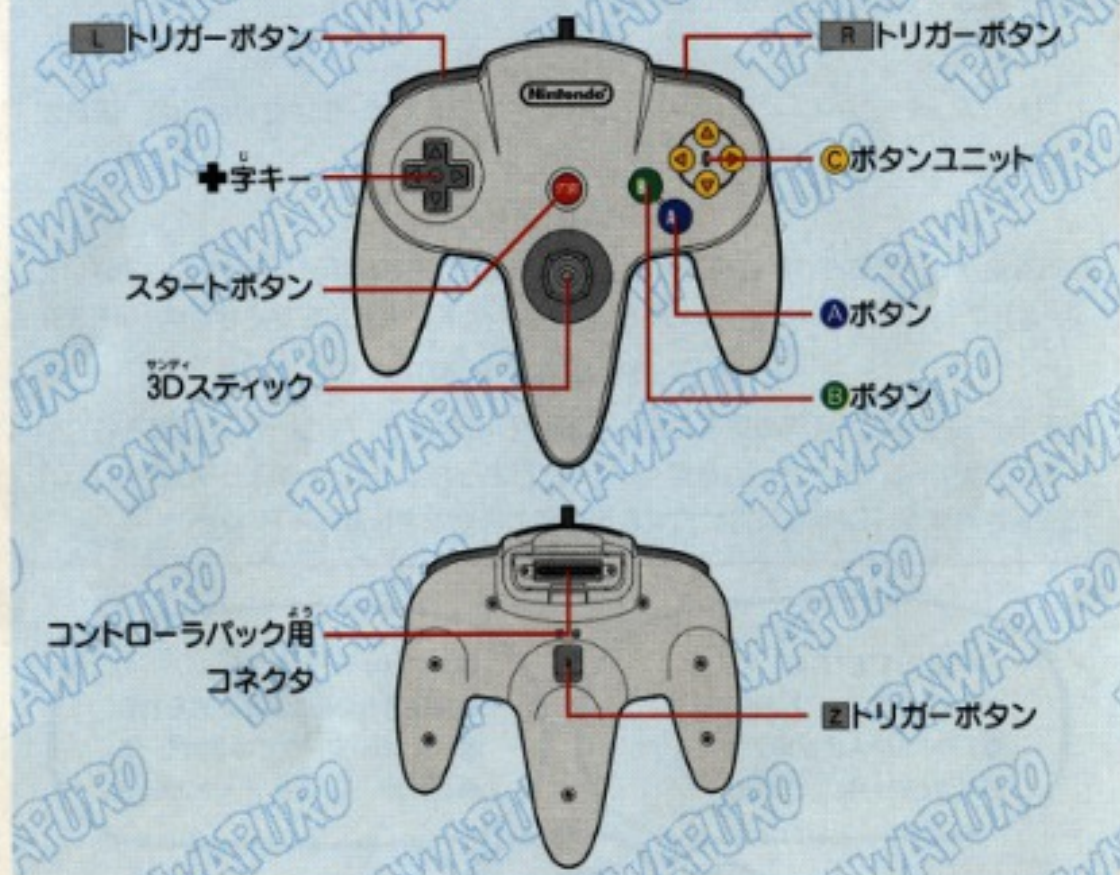
コントローラそうさの操作

ゲーム中のコントローラの操作には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。

かくぶ めいしよ

● コントローラ各部の名称 ●



コントローラせつせきの接続せつせきについて

- コントローラは必ず電源を入れる前に接続してください。(電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作することはできません。)
- 1人でプレイするときはコントローラコネクタ1に、2人で対戦するときはコントローラコネクタ1と2に接続してください。
- 2人で対戦するときは別売の「コントローラプロス」が必要です。

● NINTENDO 64 コントローラについて ●

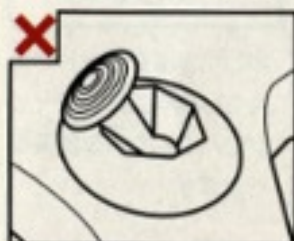
NINTENDO64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

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。

*** NINTENDO64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)に修正する場合は、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、6~9ページをご覧ください。**

コントローラの握りかた

このゲームでは2タイプの握りかたに対応しています。

[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

Aタイプ 3Dスティック操作



うつ
打つ!

いちじゅうごふん
タイム(一時中断)

ミートカーソルの切り替え

通常か[強振]が選べます。

1 ミートカーソルの移動

2 スイング

バント

押したままでバントの構えをします。3Dスティックでバントの方向調整ができます。

はし
走る!

- ランナースピードUP ■ 走塁時、ボタン連打でスピードがあップします。
- 進塁予約 ■ 投球前に進塁操作をすると投球と同時にスタートできます。

B + 指定塁
指定塁へ進む

A + 指定塁
指定塁に戻る

指定塁
2塁
3塁 1塁
ホーム

ぜんランナー進む

ぜんランナー戻る

△ + ▻
塁間でストップ

進塁予約キャンセル

くわしい操作についてはP.16~19をご覧ください。[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティック、LトリガーボタンはZトリガーボタンと同じ役割になります。

投げる

1 球種を決める



2 投球スタート

3 コースを決める

投球モーション中、キャッチャーミットを操作できます。

タイム(一時中断)

R + C ボタンユニット
守備シフト

バントシフト

指定塁 へ けんせい球

指定塁 2塁
3塁 C 1塁

球種・守備シフトキャンセル

守る!

1 選手の移動(捕球)

2 指定塁 へ 送球

指定塁 2塁
3塁 C 1塁
ホーム

中継へ送球
(Bボタンでもできます。)

飛びつきジャンプ

どのボタンでも移動している方向に飛びます。移動していないときは真上にジャンプします。

Bタイプ 3Dスティック操作



3 打つ!

タイム(一時中断)

ミートカーソルの切り替え

[通常]か[強振]が選べます。

1 ミートカーソルの移動

2 スイング

バント

押したままでバントの構えをします。3Dスティックでバントの方向調整ができます。

はし 走る!

- ランナースピードUP ■ 走塁時、ボタン連打でスピードがアップします。
- 進塁予約 ■ 投球前に進塁操作をすると投球と同時にスタートできます。

B + 指定塁
指定塁へ進む

A + 指定塁
指定塁に戻る

指定塁
2塁
3塁 1塁
ホーム

全ランナー進む

全ランナー戻る

△ + ○
塁間でストップ

進塁予約キャンセル

くわしい操作についてはP.16~19をご覧ください。[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティック、Lトリガーボタンは裏トリガーボタンと同じ役割になります。

投げる

タイム(一時中断)

R + C ボタンユニット
守備シフト

バントシフト

B + 指定盤
けんせい球

指定盤 2盤
3盤 ← 1盤

1 球種を決める

ストレート
変化球

設定しないとスローボール

2 投球スタート

3 コースを決める

投球モーション中、キャッチャーミットを操作できます。

球種・守備シフトキャンセル

守る!

中継へ送球
(Eボタンでもできます)

1 選手の移動(捕球)

2 A + 指定盤 へ送球

指定盤 2盤
3盤 ← 1盤
ホーム

飛びつきジャンプ

移動している方向に飛びます。移動していないときは真上にジャンプします。



ゲームスタート

「実況パワフルプロ野球5」には10種類のモードがあります。モードによって操作方法が異なりますので、各モードの操作方法をよく読んで、正しくプレイしてください。

ゲーム 基本操作

● セレクト画面での基本操作 ●



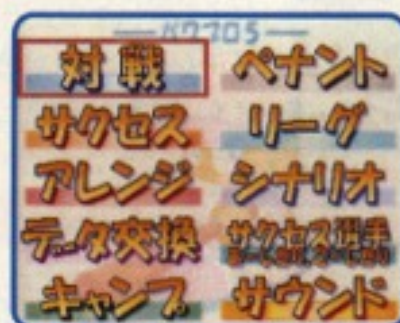
「実況パワフルプロ野球5」はバッテリーバックアップ機能付きです。ゲーム中、むやみにリセットボタンを押すとデータが消失する恐れがありますので十分注意してください。

- 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、コントローラパックの装着を確認してから、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 **タイトル画面**
スタートボタンでモードセレクト画面になります。



3 モードセレクト

モードを選び、**決定**ボタンで決定してください。それぞれのモードに進みます。



対戦

→ P.12

<1~2人対戦プレイ>

好きなチームを選び、1試合だけ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することができます。

ベナント

→ P.42

<1人プレイ専用>

好きなチームを選び、ベナントレースを戦います。リーグ優勝できれば、日本シリーズにもチャレンジできます。

サクセス

→ P.28

<1人プレイ専用>

野球部に入部し、高校3年間でプロ野球入りを目指します。プロ野球入りした選手は、対戦・ベナント・リーグ・キャンプに参加させることができます。

リーグ

→ P.46

<1~6人プレイ>

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。

アレンジ

→ P.48

自由に選手を選んでチームを作ることができます。アレンジしたチームは、対戦・ベナント・リーグ・キャンプに参加させることができます。

シナリオ

→ P.50

<1人プレイ専用>

12種類のシナリオで与えられた条件の試合を戦います。試合に勝てばシナリオクリアになります。

データ交換

→ P.54

新人選手やアレンジチームのカセットからバックへのコピーができます。

サクセス選手

→ P.51

サクセスモードでプロ野球入りした選手のデータを見たり、パスワードを入力したり、ウグイス嬢の読み上げ方を入力、変更できます。

キャンプ

→ P.38

攻撃から守備まで基本的な操作のトレーニングができます。

サウンド

→ P.21

ゲームプレイ時のサウンドや実況の設定ができます。



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好きなチームを選び、1試合だけ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することができます。

ゲームスタート

1 たいせん 対戦セレクト

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。 → 2

ふたりで: 2人で対戦します。 → 2

観戦 : コンピュータどうしの試合を観戦します。 → 2
監督として参加することもできます。(→P.24)

オプション: 操作の設定などができます。 → P.20



2 チームセレクト

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が設定してください。



3 せんこう・DH制セレクト

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。

また、**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。

[ひとりで][観戦]の場合は、**C**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。

すべての設定が終われば、**A**ボタンで決定します。



DH制について: ピッチャー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制あり]に設定するとピッチャーは他のポジションを守ることができません。



し あ い が め ん み か た

試合画面の見方

アップ画面



【打者データ】

打順と打者名: 3 子回

打率: .345

打点: 91

コンディション: 本塁打数: 17本, 守備位置: 3塁

【投手データ】

投手名: 力川 大

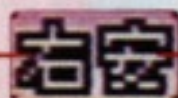
防御率: 3.32

コンディション: 本日の奪三振数: 3

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



打撃の結果

投	ピッチャー	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	犠	犠牲バント
左	レフト			野	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	盗逸	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)

EMULATION64.FR

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。
- ★外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。)



だげきそうさ

打撃操作

[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になります。

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て、タイミング良くスイングします。



ミートカーソル ストライクゾーン



ミートカーソルの切り替え

[通常]: ボールに当てやすい。
[強振]: 強い打球が打てるが、当てにくい。



ボールがくる位置



ミートカーソルを合わせる

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が飛ばせます。



スイングする

ボタンを押すタイミングで打球の方向を調節します。

★[十字キー操作]のとき、[L]トリガーボタンでミートカーソルが中心に戻ります。



ボールが飛ぶ方向



バントの構えをする

ボタンを押している間、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打てます。



方向を調整する

バットの高さ、飛ばす方向を調整しながらボールに当てます。



2ストライクまではミートカーソルを[強振]に切り替えて、長打を狙おう!



そうりいそうさ

走塁操作

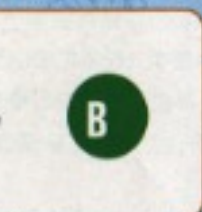
[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割になります。

ランナーが出塁したら、進塁の操作をします。走塁時、ボタン連打でランナーのスピードがアップします。



全ランナーが進む

全ランナーが次の塁に向かってスタートします。



指定塁へ進む

指定された塁へ進みます。

進塁予約

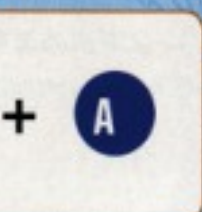
投球前に進塁操作をすると、投球と同時にランナーがスタートします。

★国トリガーボタン([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。



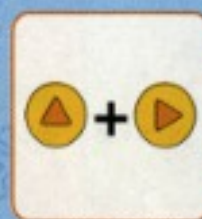
全ランナーが戻る

全ランナーが塁に戻ります。



指定塁に戻る

指定された塁に戻ります。



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



走塁時のスピードUPは L・R・Zトリガーボタンの連打がおすすめ!



とうきゅうもろうさ

投球操作

[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になります。

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。

右投手のとき

ストレート

スライダー
Hスライダー

カーブ
スローカーブ

フォーク
シンカー
スクリュウ

バーム/S-F-F/ナックル
Vスライダー/チェンジアップ

[設定しないとスローボール]

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(→P.23)表示されています。(球種について→P.58)
- ★[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)で球種のキャンセルができます。



投球を開始する

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。



キャッチャーミット



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の位置に投球されます。



A タ2塁

3塁 C 1塁



B タイプ

2塁 3塁 1塁

けんせい球

指定した塁にけんせい球を投げます。



落ちる変化球は低めに決めよう。低いほど効果が大いんだ。



しゅびそうさ

守備操作

[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になります。

▼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。



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。

Aタイプ



Bタイプ



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。

Aタイプ



Rタイプ



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(●ボタン)で中継選手にボールを投げます。

しゅび

守備シフト

[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になります。



守備シフト

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)



バントシフト

★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)で守備シフトのキャンセルができます。



守備シフトを効果的に使おう! 強打者のときは深く守らせよう。



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ボタンで内容が変更できます。

すべての設定が終われば、[もどる]を選んでください。★変更内容は自動でセーブされます。



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.13)

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。

★Cボタンユニット(←→)でオート・セミオートの各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。選手の起用などをしてくれます。

★Cボタンユニット(←→)でオートの各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くれば、真芯で打ったような強い打球が打てます。

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。

見せない : 2人で対戦するとき、キャッチャーミットの移動で相手にコースを読まれないようにします。

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。



せってい

サウンド設定

十字キー(3Dスティック)で項目を選びます。[実況]・[ウグイス嬢]・[審判]は、Cボタンユニット(左・右)で音量の変更、Aボタンで音量の確認ができます。その他は、Bボタンで内容の変更ができます。

★変更内容は自動でセーブされます。

ウグイス嬢の音量

実況の音量

ゲームサウンド

ステレオかモノラルに設定できます。

サウンド

審判の音量

おすすめ設定

設定を終了します



せってい

コントローラ設定

十字キー(3Dスティック)↑↓でコントローラタイプを選びます。

★変更内容は自動でセーブされます。

1Pコントローラタイプ

おすすめの設定は[Aタイプ]の[3Dスティック操作]です。

ボタン説明

2Pコントローラタイプ





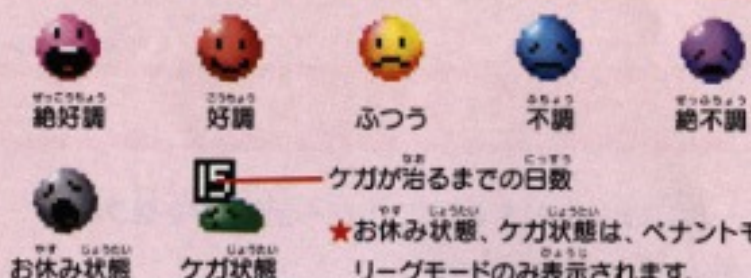
オーダーについて

オーダーの見方

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。



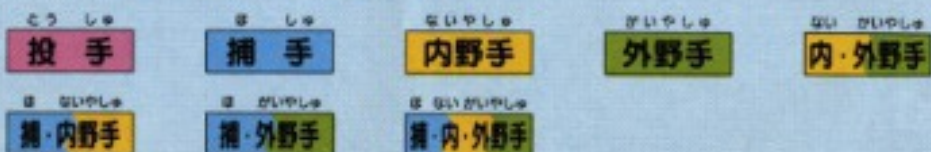
コンディションの見方



守備位置の見方

- 投 ピッチャー
- DH 指名打者
- 捕 キャッチャー
- 一 ファースト
- 二 セカンド
- 三 サード
- 遊 ショート
- 左 レフト
- 中 センター
- 右 ライト

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ので注意してください。
- ★[DH制あり]に設定すると、ピッチャーは他のポジションを守ることができません。

オーダーの組みかえ

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。)つぎ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、[戻る]を選んでください。オーダー画面に戻ります。

野手データ

- 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。

打率 (Batting Average) — ミートカーソルの大きさ (Meat Cursor Size)
 パワー (Power)
 走塁の速さ (Base Running Speed)
 送球の速さ (Pitching Speed)
 移動速度とエラー率 (Movement Speed and Error Rate)
 本塁打数 (Home Runs)
 選手名 (Player Name)
 利き腕と打席 (Dominant Hand and Position)
 守備位置とサブポジション (Defensive Position and Sub-Position)
 打点 (Runs Batted In)

オーダー画面へ

投手データ画面へ



投手データ

投手できる球種と変化率 (→ P.58) (Pitcher's available pitches and change rate)
 スタミナ (Stamina)
 コントロール (Control)
 選手名 (Player Name)
 利き腕とフォーム (Dominant Hand and Pitching Form)
 最高球速 (Maximum Pitching Speed)
 防御率 (Fielding Percentage)

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)



タイム

タイムの取りかた

試合中、ピッチャー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START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。

攻撃時のタイム

- プレイ : ゲームを再開します。 → 1
 代打 : 代打を出場させることができます。 → 1
 代走 : 代走を出場させることができます。 → 2
 スコア : 現在のスコアや成績を見ることができます。 → 5
 投手データ : 投手データを見ることができます。 → 6
 オプション : 操作の設定などができます。 → P.20
 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。 → 3
 守備 : 守備を交代させることができます。 → 4

★その他の項目は攻撃時と同じです。



観戦時のタイム について

両チームの監督として試合に参加できます。1Pチームは1Pコントローラで、2Pチームは2Pコントローラで操作します。

1 代打

十字キー(3Dスティック)↑↓で代打選手を選び、**A**ボタンで代打が決定します。

★やり直したいときは[キャンセル]を選んでください。



[プレイ]を選ぶと、ゲームが再開されます。また、その他のアイコンを選ぶと、各画面へ進みます。

2 代走

十字キー(3Dスティック)で代走する塁を選び、Aボタンで決定します。つぎに控え選手の中から↑↓で代走選手を選び、Aボタンで代走が決定します。

★やり直したいときは[キャンセル]を選んでください。



3 投手(投手交代)

十字キー(3Dスティック)で控え投手の中から交代させる投手を選び、Aボタンで決定します。もう一度Aボタンで投手が交代します。

★やり直したいときは[キャンセル]を選んでください。



4 守備(守備交代)

十字キー(3Dスティック)↑↓で交代する選手を選び、Aボタンで決定します。つぎに控え選手の中から交代させる選手を選び、Aボタンで交代します。守備位置のみの変更もできます。

★やり直したいときは[キャンセル]を選んでください。



5 スコア

現在のスコアや選手の成績が表示されます。

十字キー(3Dスティック)で選手を選ぶと、選手データと本日の打撃成績を見ることができます。

★選手データの見方 → P.23

★打撃成績の見方 → P.14



6 投手データ

登板中の投手や控え投手、また相手チームの投手データを見ることができます。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。

★2人で対戦するとき、相手の投手データは見られません。

★投手データの見方 → P.23

★今日の投球成績の見方 → P.27





し あ い し ゅ う り ょ う し あ い 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 し ゅ う り ょ う が め ん
試合終了画面

し あ い し ゅ う り ょ う が め ん
 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

勝敗表

ベナントモードのみ表示されます。

し あ い け っ か が め ん
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。
 各結果画面はAボタンで送ることができます。
 ★[つぎへ]を選ぶと、モードセレクト画面に戻ります。



し あ い け っ か だ げ さ せ い せ き
試合結果 打撃成績

成績表

十字キー(3Dスティック)でスクロールします。

イニング表示

イニングごとの打者がわかります。

試合結果 打撃編

成績表

十字キー(3Dスティック)の上下でスクロールします。

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
- 得: 得点数
- 振: 三振数
- 球: 四死球数
- 犠: 犠打数
- 盗: 盗塁数
- 併: 併殺打数
- 失: エラー数

試合結果 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

試合結果 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
- 空振りさせた: 空振りさせた球
- 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



サクセスモード

野球部に入部し、高校3年間でプロ野球入りを目指します。3年目の秋にドラフト会議で指名され、プロ野球入りした選手は、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。

ゲームスタート

1 メニューセレクト

[はじめる]を選び、**A**ボタンで決定します。

[いままで作った選手のデータを見る・けす]:登録された選手データやパスワードを見たり、選手データを消去したりできます。(→P.34)



2 セーブファイルセレクト

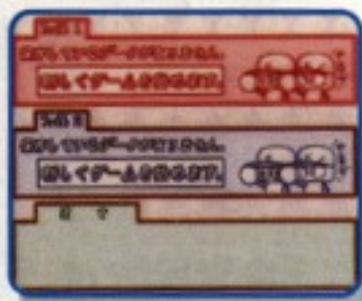
セーブファイルを選び、**A**ボタンで決定します。

[けす]:セーブファイルが消去できます。

消したいファイルを選び、**A**ボタンで決定します。

消去確認画面で[はい]を選び、**A**ボタンで消去されます。

★一度消去したデータは元に戻りませんので十分注意してください。



3 選手の名前入力

選手の名前を入力します。

十字キー(3Dスティック)で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**トリガーボタンで名前入力位置の移動ができます。

入力が終われば、[終了]を選んでください。



4 選手の設定

顔、志望球団、守備位置、利き腕、自称(自分の呼び名)を選びます。投手を育てるときは投球フォームを、野手を育てるときは成長タイプを選びます。すべての設定が終われば、設定確認画面で[はい]を選んでください。いよいよサクセスモードが始まります。

■ 成長タイプについて ■

野手の場合、成長タイプを[マニュアル]にすると自由に能力をアップできます。マニュアル以外の成長タイプにすると、コンピュータがそのタイプに成長するように能力をアップしてくれます。また、投手の場合、投球の能力については自動で、その他の能力についてはマニュアル操作で能力をアップしていきます。(能力アップについて→P.30・33)

サクセスモードの進め方

身につけたい能力などを考えて、トレーニングをさせます。選手の体調、やる気を見ながら、いろいろなメニューをこなしていきましょう。(予定の進め方→P.29) また、いろいろなイベントもあります。選択肢をクリアしながら進めていきましょう。

セーブ・終了について

ゲームを終わりたいときは[システム]の[セーブしておわる]を選び、**A**ボタンで決定します。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ので、ご注意ください。

予定の進め方

週のはじめに予定メニューから今週の予定を選び、**A**ボタンで決定します。メッセージは**B**ボタンで(**B**ボタンを押したままでページ切り替えまで)送っていきます。予定実行後、結果が表示されます。

The screenshot shows the main menu with several callout boxes pointing to specific features:

- 体調** (Condition): 体調によって表情が変わります。(Condition affects the player's expression.)
- やる気** (Morale): コンディションマークで表示されています。(→P.22) (Morale is shown with a condition mark.)
- メッセージ** (Message): (Message)
- タフ度** (Toughness): バーの長さで表示されます。(Toughness is shown by the length of the bar.)
- 選手データ表示** (Player Data Display): (Player data display)
- チームデータ表示** (Team Data Display): (Team data display)
- 予定アイコン** (Schedule Icon): 予定メニューを選びます。(→P.30) (Select the schedule menu.)

Additional notes at the bottom:

- 体調** → 低いとケガをしやすくなります。また、イベントで不利なことが発生することも...
- やる気** → 試合中の能力や、練習したときにもらえるポイントに影響します。
- タフ度** → 低いとケガをしやすくなります。

■ 予定アイコン ■



練習

さまざまなトレーニングメニューが用意されています。(練習アイコンについて→P.31) パラメータやゲーム中に発生するイベントによって効率の良いものにレベルアップしていきます。(打撃・投球練習の操作→P.39~40)



勉強

効率の良い練習を考え出します。また、体力も回復します。



通院

病気や故障をしているとき表示されます。病気のときは通院、故障のときは入院するなど、治療に専念しなければならないときもあります。



練習指示

チームメイトに練習内容を指示したり、個々の能力を見ることができます。ただし、主人公がキャプテンでない場合は、チームメイトに練習内容を指示することはできません。(→P.32)



相談

監督、キャプテン、チームメイト、マネージャー、父親などに相談することで、体調回復など、いろいろな効果があります。相談する相手によって、効果が違うので、いろいろな人に相談しましょう。



能力アップ

投手を育てるときと野手の成長タイプを[マニュアル]に設定しているときに表示されます。トレーニングで獲得した経験点(筋力・敏捷・技術・精神)をアップしたい能力ごとに振り分けます。(→P.33)



個人データ

現在の個人のデータや特殊能力が表示されます。(→P.33)



評価

スカウト、監督、チームメイト、キャプテンの評判を聞くことができます。(→P.33)



システム

いままでの進行をセーブして、サクセスモードを終了することができます。また、音声入力、コントローラタイプの設定もできます。

れんしゅう

■ 練習アイコンについて ■

11のタイプがあり、それぞれパラメータやゲーム中に発生するイベントによって効率の良いものにレベルアップしていきます。練習のレベルは勉強コマンドによって上がる場合と、イベントで上がるものがあります。(練習のレベルが上がるのは、その練習を実行した後です。)

雑用(雑用、球磨き、球拾い)：みんなが練習しやすいように雑用をします。自分の能力はほとんど上がりませんが、チームメイトやキャプテンの評価が上がります。まず、ケガすることはありません。

基礎体力(ランニング、タイヤ引き、鉄グタ)：基礎体力をつけて、他の練習をしたときにケガをしない体を作ります。疲れる上に技術ポイントも減りますが、タフ度が大幅UP。みんなもあなたのやる気を認めてくれるでしょう。

パワー(腕立て、ダンベル、ウェイトトレーニング)※野手のときのみ：筋力ポイントが大幅UP、タフ度も少しはUPします。体が固くなって敏捷と技術が少々下がってしまいます。ケガにも注意。

バッティング(素振り、トスバッティング、マシン打撃)※野手のときのみ：野手なら、練習の基本。筋力と技術が上昇し、その割に体調の低下もケガの率も低いのでおすすめです。

守備(ノック、近距離ノック、実戦守備)：敏捷と技術が大幅UP。しかし、体調の低下とケガ率も非常に高いので、注意が必要です。もっともハードなトレーニングなので、みんなの評価も上がります。しかし、みんなの協力がないと…

走塁(スプリント、ミニハードル、パラシュートラン)※野手のときのみ：敏捷を大幅アップ。ノックと並んでもっともハードなトレーニングですが、こっちの練習は一人でもできるというメリットがあります。

リフレッシュ(ストレッチ、メディソンボール、PNF)：柔軟な体を作り、運動神経を整えます。体調とタフ度が両方とも上昇するので、定期的に行うといいでしょう。

メンタルトレーニング(ポジティブシンキング、イメージトレーニング、瞑想)：精神を鍛えて、実戦で実力を出すための強固な意志を作ります。精神が大幅UP、体調も回復します。残念ながら、傍目にはサボっているようにしか見えないので、みんなの評価は下がってしまいます。

球速(遠投、シャドウ、チューブ)※投手のときのみ：速いボールが投げられるように、全身の筋肉を鍛え、調整します。速い球を投げるための練習なので、ちょっとコントロールは落ちてしまいます。

コントロール(投げ込み、的当て、コース投げ込み)※投手のときのみ：ちゃんと狙ったところにボールを投げるための技術を付ける練習です。正確に投げるためのフォームになっていくので、少しずつ球速が落ちてしまいます。

変化球※投手のときのみ：いろいろな変化球を覚え、覚えている変化球を強化します。フォームが狂うので、少しずつ球速とコントロールが落ちていきます。なお、この練習はレベルアップしません。

【サクセスモードでの試合について】

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。また、自分がキャプテンの場合も異なります。

投手の場合

ランナーが出塁している状態からプレイします。野手は自動で守備をします。(投球操作→P.18)

投手でない場合

自分の打席のみプレイします。(打撃操作→P.16)

キャプテンの場合

7回から通常の試合どおりプレイします。(試合中の操作→P.16~19)



【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内容を指示することができます。十字キー(3Dスティック)↑↓で指示したい選手にカーソルを合わせ、Aボタンで練習内容を変更します。[打力重視] [走力重視] [守力重視]を選ぶと、全員におすすめの練習を設定することができます。

[オールチェンジ]を選ぶと、全員の練習内容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。

野手練習指示

投手画面へ

打力重視
全員の練習内容が、ミートカーソル、パワー重視になります。

走力重視
全員の練習内容が、走力重視になります。

オールチェンジ

守力重視
全員の練習内容が、守備、肩力重視になります。

投手練習指示

野手画面へ

球速重視
全員の練習内容が、球速重視になります。

オールチェンジ

変化球重視
全員の練習内容が、変化球重視になります。

【能力アップのしかた】

十字キー(3Dスティック)↑↓でアップしたい能力を選び、Aボタンで経験点を振り分けていきます。すべての振り分けが終わったら、[OK!]を選び、Aボタンで決定します。

★やり直したいときはBボタンでキャンセルしてください。

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(筋力・敏捷・技術・精神)は異なります。

[筋力]・・・腕立て、素振りが有効
[技術]・・・ノックや素振りが有効

[敏捷]・・・ノックやスプリントが有効
[精神]・・・ポジティブシンキングが有効

【個人データの見方】

個人の能力データが表示されています。

十字キー(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。

特殊能力

野手能力データ画面



投手の場合、肩やひじに「バクダン」が表示されることがあります。「バクダン」が表示されると、肩やひじが故障する危険性をかかえることになります。

バクダン

投手能力データ画面



【評判の聞き方】

十字キー(3Dスティック)でカーソルを合わせると、その人の評判を聞くことができます。





とろくせんしゅ

登録選手について

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]・[ベンチ]・[リーグ]・[キャンプ]に参加させることができます。(登録について→P.48~49)

また、[サクセス選手あーしたり、こーしたり]で名前の音声入力ができます。(音声入力について→P.51)

★登録できる選手は野手36人、投手24人までです。

とろくせんしゅ

み

け

み

登録選手のデータを見る・消す・パスワードを見る

サクセスメニューセレクト画面で[いままでつくった選手のデータを見る・けす]を選び、**A**ボタンで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戻ります。

★**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。メニューを選び、**A**ボタンで決定します。

能力の説明を見る

：**十字キー**(3Dスティック)で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。[サクセス選手あーしたり、こーしたり]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。(パスワード入力について→P.51)

この選手を消す

：登録選手の消去ができます。消去確認画面で、[はい]を選ぶと消去できます。

めざせ! 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。

ねんかんよていひょう
【年間予定表】

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
入学式			全国高校野球選手権 地方大会	全国高校野球選手権 甲子園大会	キャプテン交代 三年生引退	秋期地区大会	ドラフト				全国高校野球選抜大会

【ゲームオーバーについて】

3年目にドラフトで指名されなかったり、野球部を退部させられたときなどはゲームオーバーとなります。(ゲームオーバー時、その選手のセーブファイルは自動的に消去されます。)

【アドバイス】

- ★最初のうちにチームメイト評価をある程度上げておこう。チームメイトの協力がないとできない練習もあるぞ。キャプテンになるにも、チームメイト評価が必要だ。評価を上げるには雑用系の練習(球拾いなど)が一番有効。
- ★やる気や体調の回復は、確実にやるなら練習でストレッチをするか、勉強コマンド。しかし、実は相談コマンドの方が回復量が大きい。必ず回復するわけではないし、よくないことも起こるけど。
- ★基礎体力を作っておこう。タフ度は時間とともに低下するので、ランニングやタイヤ引きで回復だ! タフ度が低いと、ケガしやすくなるぞ。なお、ピッチャーなら球速系(遠投など)でもタフ度は上がる。
- ★ケガをする確率に注意。10%を越えていたら、とりあえずリフレッシュ系の練習(ストレッチなど)か勉強コマンドだ。
- ★恋人は大切にしよう。長い間かまってあげないと、破局を迎えるぞ。
- ★キャプテン評価が低いと、レギュラーになれないぞ。練習か相談だ。
- ★監督評価が低いと、スカウトに紹介してもらえないぞ。ハードな練習か相談だ。
- ★試合に出る前には、やる気や体調を回復させておこう。試合に影響があるぞ。
- ★甲子園に出場する前に、名前の音声を入力していれば、ウグイス嬢が名前を呼んでくれるぞ。





しょうかい

キャラクター紹介



やまみやかんこう
山宮監督

35歳。厳しくてこわい人。

試合は勝つことがすべて。妥協や甘えは許さない。舞台となる高校の野球部のOBでもあり、プロ野球のスカウトに知り合いがいる。



たにだ
谷田キャプテン

主人公の2つ上の先輩。

後輩の面倒見がよく、いろいろと助言してくれる。



さめじませんべい
鮫島先輩

主人公の1つ上の先輩。

己を鍛え上げることに神経を集中し、他の連中が遊びに誘っても、練習のほうを選ぶようなストイック野郎。



やぶくん
矢部君

主人公の同級生で親友。

主人公に無理矢理野球部に引きずり込まれた。見かけによらず運動神経はいい。



こうもと
香本

主人公の1つ下の後輩。

茶観主義で、奮闘がのんびりしている。松倉の親友。



まつくら
松倉

主人公の1つ下の後輩。

悲観主義で、とにかくしゃべるのが好き。香本の親友。



こまさか
駒坂

主人公の2つ下の後輩。

優等生で、礼儀正しい。天才的な運動神経の持ち主。



いかり まもる
猪狩 守

主人公と同じ学年で他校のライバル。

予選の同じ地区にある「あかつき大付属高校」の選手。キザで自信過剰でいやな奴。



いかり しゅん
猪狩 進

主人公の1つ下の学年で「あかつき大付属高校」の選手。

兄(猪狩 守)と違って、常識人でお人好し。無茶をする兄のブレーキ役。



さいとう
外藤

主人公と同じ学年で、予選の同じ地区にある「権垂久商業」の選手。

なお、「権垂久商業」と戦うチームは、その前に主力選手がケガをするという罠がある。



しゅじんこう ちちおや
主人公の父親

野球を始めた主人公に対し、「高卒の時点でプロ球団にドラフトで指名されなかったら、すっぱり野球をやめて家業を継ぐ」と約束させる。頑固者で、決して妥協はしない。



だいしよーぶ ほんし
ダイジョーブ博士

ドイツからやってきたスポーツ医学の権威。過激な理論実践で学会を過放された。

日本では野球選手に興味を持ち、実験素材を探し回っている。



こうこうしょうかい

高校紹介



パワフル高校

戦前よりの歴史を持つ公立高校。各種スポーツはさかんだが、主人公が入部した野球部は低調で、20年以上も甲子園出場の実績がない。



白鳥学園

野球の名門私立高校。各種スポーツに秀でた者を特待生として入学させ、学校の宣伝にしている。野球もその柱の一つで、過去6回の甲子園出場を果たしている。しかし、地区全体のレベルアップにより、ここ2年ほど甲子園から遠ざかっている。最近まで男子校だったため、女生徒の数が極端に少ない。



赤とんぼ高校

田舎の公立高校で、生徒数も少ない。スポーツも低調だが、陸上競技部だけはそこそこ強い。野球部は定員ぎりぎり、かけもち部員までいる。当然レベルは低く、設備は最低。



あかつき大付属高校

8年前に開校した私立高校で、白鳥学園同様にスポーツを学校の宣伝に使っている。主人公のいる学校の近くにあり、ライバル猪狩兄弟のいる高校でもある。



極亜久商業

ずさんな校風の学校で、いろいろ悪い噂があるが、生徒が狡猾く立ち回るので表沙汰にはなっていない。チームは一発ねらいのパワーヒッターと、速球派投手からなる攻撃的チーム。



帝王実業

野球の名門校で、とくに近年力をつけている。チームは堅い守備を誇り、送りバントや盗塁を多用する。



インターネットハイスクール

コンピュータ関係の学校だが、最近急に野球部が強くなった。原因は不明。



雪国高校

まじめで努力家ぞろいの学校。チームは強打のクリーンアップと多彩な変化球を持つ投手陣で、ねばり強く戦う。



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。

★各練習中の操作はP.16~19をご覧ください。

ゲームスタート

1 チームセレクト

練習するチームを選び、Aボタンで決定します。



2 メニューセレクト

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.13

オプション：操作の設定などができます。→P.20



れんしゅうちゅう

練習中のタイムについて

練習中、スタートボタンでタイムになります。

タイムのとき、以下のメニューが選べます。メニューを選び、Aボタンで決定します。

つづける : 練習を再開します。

おわる : 練習を中断します。

説明を聞く : 練習のルールやアドバイスを見ることが出来ます。(メッセージはAボタンで送れます。)

オプション : 操作の設定などができます。→P.20



各練習セレクト画面で[もどる]を選ぶと、メニューセレクト画面に戻ります。

だけきれんしゅう

打撃練習

◆ 十字キー(3Dスティック)で打者を選び、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで配球を選びます。

設定が終われば、**A**ボタンで打撃練習が始まります。

★[配球セレクト]を[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。(投手の操作→P.18)



■ ルール ■

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。

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。

飛距離・ヒット数



残り投球数

ハイスコア・スコア

選手データ

得点表

ヒット: 4点

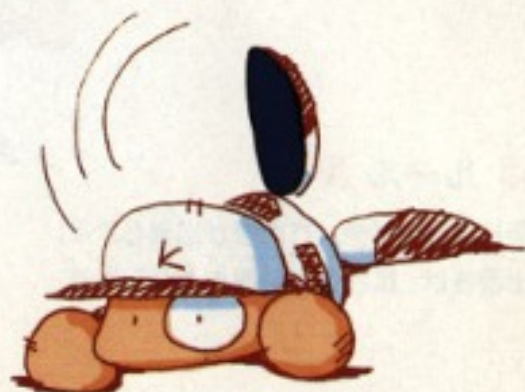
2塁打: 5点

3塁打: 6点

ホームラン: 7点

犠牲バント: 1点

ボールの見極め(投球数には含まれません.): 1点



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。

■ ルール ■

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球投球します。内容によって得点がもらえます。



とくてんのひょう 得点表

投球エリア通過: 2点

エリアの中央近くを通過: +1点

変化球: +1点

球速アップ(一定以上のボタン連打): +1点

そうりいれんしゅう

走塁練習

オーダーを決めます。
[練習!]を選ぶと、走塁練習が始まります。

★オーダーの組み方→P.22~23



■ ルール ■

図トリガーボタンで走者が出塁します。
出塁後は、試合と同じ操作となります。



Emulation64.fr

しゅびれんしゅう

守備練習

守備位置とオーダーを決めます。
[練習!]を選ぶと、守備練習が始まります。

★オーダーの組み方⇒P.22~23



■ ルール ■

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④⑤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ボタンでバントも打てます。)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。(STARTボタンでアップ画面に戻ります。)



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

オーダーを決めます。
[練習!]を選ぶと、総合練習が始まります。

★オーダーの組み方⇒P.22~23



■ ルール ■

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となります。ただし、チェンジはありません。



ペナントモード

オリジナル、アレンジチームの中から好きなチームを1チーム選び、ペナントレースを戦います。見事リーグ優勝すれば、日本シリーズにもチャレンジできます。

ゲームスタート

1 メニューセレクト

メニューを選び、**A**ボタンで決定します。

さいしょから：最初からスタートします。 → 2

つづきから：セーブした続きからスタートします。 → 6

公式記録：記録や成績を見ることができます。 → P.44

データをけす：ペナントデータを消去できます。 → P.45



2 チームセレクト

プレイするチームをひとつ選び、**A**ボタンで決定します。

3 ペナントレースチームセレクト

ペナントレースに参加するチームが表示されます。

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。すべての設定が終われば、[OK]を選んでください。

■ アレンジチームの登録 ■

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 ゲーム設定

十字キー (3Dスティック) **↑↓** で変更する項目を選び、**←→** ボタンで内容を変更します。すべての設定が終われば、[つぎへ]を選んでください。

試合数	: 1チームの試合数
風	: 試合での風の影響
エラー	: 守備エラーや失投の影響
コンピュータの強さ	: 対戦時のコンピュータの強さ
ケガ	: 選手がケガをするかの設定



5 オプション設定

十字キー(3Dスティック)↑↓で変更する項目を選び、←→(Aボタン)で内容を変更します。

すべての設定が終われば、[つぎへ]を選んでください。

★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。

★その他のオプション内容について⇒P.20

6 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。

試合を開始します

オプション画面へ

日程表

L・R・圏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。
試合中、Aボタン(Cボタン)押しっぱなしでキャンセルできます。

公式記録画面へ
⇒P.44

■ 自動試合について ■

C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

スコア

カウント

打撃成績
⇒P.14

十字キー(3Dスティック)↑↓でゲームスピードが変わります。

7 試合を開始する

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.13

★コンディションがケガ状態の選手は、試合に出ることができません。⇒P.22

★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。

しあいにしゅうりょう

■ 試合終了 ■

しあいにしゅうりょうご 試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。
(⇒P.26~27)

また、本日の他球場の結果と順位表も表示されます。



■ セーブ・終了について ■

しあいにしゅうりょうご 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。項目を選び、Aボタンで決定します。

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ので、ご注意ください。



こうしききろく

公式記録

チームの公式記録と個人成績が表示されます。画面はAボタンで送れます。

【公式記録画面】

順位表

順位表	順位	チーム	勝	敗	勝率	打点	得点
1	H	0	0	0	.000	1.0	181
2	C	0	0	0	.000	1.0	181
3	三	0	0	0	.000	1.0	181
4	四	0	0	0	.000	1.0	181
5	五	0	0	0	.000	1.0	181
6	六	1	0	0	.000	0.0	181

対戦表

対戦表	対戦相手	勝	敗	引き分け
H	三	X		
C	四	X		
三	五	X		
四	六	X		
五	六	X		

チーム成績表

チーム成績表	チーム	勝	敗	勝率	打点	得点
H	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0
三	0	0	0	0	0	0
四	0	0	0	0	0	0
五	0	0	0	0	0	0
六	0	0	0	0	0	0

【個人成績画面】

見たい個人記録を選び、Aボタンで記録が表示されます。

★MVP、新人賞、沢村賞、ゴールデングラブ賞、ベストナインはシーズン終了時に決定されます。



成績表の見方

野手・投手TOP10表示画面では項目を選び、**A**ボタンで成績が表示されます。

<野手TOP10>

打率: $\frac{\text{安打数}}{\text{打数}}$	三振: 三振数
打数: $\text{打席数} - (\text{犠牲バント} + \text{犠牲フライ} + \text{四死球})$	四死球: 四死球数
安打: ヒット数の合計	犠打: 犠牲バント
二: 2塁打数	犠飛: 犠牲フライ
三: 3塁打数	盗塁: 盗塁数
本: ホームラン数	併殺: 併殺打数
塁打: $\text{塁打数} (\text{単打}: 1 / \text{2塁打}: 2 / \text{3塁打}: 3 / \text{ホームラン}: 4 \text{とした合計})$	失: 守備時のエラー数
打点: 打点	出塁率: $\frac{\text{安打数} + \text{四死球数}}{\text{打席数} - \text{犠牲バント数}}$
得点: 得点(ホームインした)数	

<投手TOP10>

防御率: $\frac{\text{自責点} \times 9}{\text{投球回数}}$	敗: 負け試合数
試合: 登板試合数	セーブ: リードを守りきった試合数
完投: 完投試合数	SP: セーブポイント
完封: 完封試合数	(救援勝利+セーブ)
投球回: 投球回数	H: ホールド
自責点: 自責点	リリーフポイント: 中継ぎポイント
勝率: $\frac{\text{勝ち数}}{\text{勝ち数} + \text{負け数}}$	奪三: 奪三振数
勝: 勝ち試合数	与四死: 与えた四死球数

TOP10に入る条件

打率・出塁率: チームの現在の試合数×3.1以上の打席数が必要です。
 防御率・勝率: チームの現在の試合数以上の投球回数が必要です。

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戻りませんので十分注意してください。





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。

ゲームスタート

1 メニューセレクト

メニューを選び、**A**ボタンで決定します。

さいしょから：最初からスタートします。 → 2

つづきから：セーブした続きからスタートします。 → 6

公式記録：記録や成績を見ることができます。 → P.44

データをけす：リーグデータを消去できます。 → P.47



2 チームエントリー

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 ゲーム設定

+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]を選んでください。

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

+字キー(3Dスティック)でチームを選び、**A**ボタンでチーム名入力画面になります。

設定が終われば、[OK]を選んでください。

■ 名前の入力 ■

+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、[入力OK]を選んでください。

5 オプションの設定

十字キー(3Dスティック)←→でチームを選び、↑↓で変更する項目を選び、Aボタンで内容が変更できます。すべての設定が終われば、[すすむ]を選んでください。

★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。

★その他のオプション内容について→P.20



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。→P.44

★[オプション]を選ぶと、操作の設定などができます。

★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.43



7 試合を開始する

試合の設定、オーダーが表示された後、試合が始まります。

★試合の設定・オーダーの確認・試合開始について。→P.12~13

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.22

★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 ■

試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。(→P.26~27)

■ 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.44)



リーグデータの消去

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戻りませんので十分注意してください。





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、アレンジチームをつくることができます。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 ファイルセレクト

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8チームまで登録できます。



2 ベースチームセレクト

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 ファイルセレクト

アレンジするメニューを選び、**A**ボタンで決定します。



アレンジする ★1チーム内に同じ選手を登録することはできません。

ときの注意 ★ベナント、リーグ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。

4 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(登録)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ので、ご注意ください。

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ボタンで決定した選手をキャンセルできます。)つぎに交代する選手を選び、Aボタンで交代します。すべての設定が終われば、[もどる]を選んでください。

野手アレンジ

メニュー画面に戻ります

投手アレンジ画面へ

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

メニュー画面に戻ります

野手アレンジ画面へ

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。

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。設定が終われば、[OK]を選んでください。

★オーダーの組み方→P.22~23



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、Rトリガーボタンでファイル消去画面にします。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戻り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。

全てのシナリオをクリアすると、エンディング画面を見ることができます。

1 ファイルセレクト

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 シナリオセレクト

プレイするシナリオを選び、**A**ボタンで決定します。



セーブ、終了について

シナリオモードのセーブはオートで行われます。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のでご注意ください。



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[記録ファイル消去]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戻りませんので十分注意してください。





サクセス選手 あーしたり、こーしたり

サクセスモードでプロ野球入りした選手のデータを見たり、パスワードを入力したり、ウグイス嬢の読み上げ方を入力、変更できます。入力した音声は試合中、ウグイス嬢が呼んでくれます。

メニューセレクト

★1Pコントローラで操作してください。

モードセレクト画面で[サクセス選手あーしたり、こーしたり]を選ぶと、メニュー画面になります。メニューを選び、Aボタンで各画面に進みます。



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。

■ パスワードの入力

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。

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。



おんせいにゅうりょく し か た

音声入力の仕方

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。

1 選手セレクト

サクセスモードでプロ野球入りした選手のリストが表示されます。
音声を作る選手を選び、**A**ボタンで決定します。



2 音声入力方法セレクト

音声入力方法を選びます。

- ・パワプロ5で使用している選手から音声を選びます。
- ・自分で読み仮名と音声を入力します。



3 音声パターン・読み仮名入力

■ パワプロ5で使用している選手から音声を選んだ場合 ■

音声パターンを入力します。

+字キー(3Dスティック)で音声パターンを選び、**A**ボタンで決定します。



■ 自分で読み仮名と音声を入力する場合 ■

読み仮名を入力します。

読み仮名入力を選び、**A**ボタンで決定します。

十字キー(3Dスティック)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**トリガーボタンで名前入力位置の移動、**C**ボタンユニット**④**で音声テストができます。入力が終われば、**[OK]**を選んでください。



【 発音調整画面 】

文字の発音調整を細かく設定することができます。

十字キー(3Dスティック)選択カーソルの移動、**A**ボタンで+、**B**ボタンで-、**C**ボタンユニット**④**で音声テストができます。入力が終われば、**[OK]**を選んでください。



4 セーブ

すべての入力が終われば、データをセーブ(登録)してください。**[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ので、ご注意ください。





データ交換 & 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、対戦を楽しむことができます。

データ保存の内容

このゲームのデータは、カセットの内蔵電池で保存されます。

カセットに保存される内容は、[サクセス]・[キャンプ]・[ペナント]・[リーグ]・[アレンジ]・[シナリオ]・[サクセス選手あーしたり、こーしたり]・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。

コントローラパックを使用すると・・・

このゲームのデータは、カセットの内蔵電池で保存されます。コントローラパックを使用すると、カセットに保存された新人選手やアレンジチームのデータをコピーして持ち運ぶことができます。コントローラパックにコピーしたデータを友達と育てた選手やアレンジチームのデータと交換したり、対戦を楽しむことができます。

- 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。
- データをセーブするには74ページ必要です。
- コントローラパックは本体の電源を入れる前に1Pコントローラにセットしてください。
- 本体の電源が入っているときは、コントローラパックを抜き差ししないでください。
- 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。(パスワード入力について➡P.51)

不要になったノート(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 **+**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。

★一度消したデータは元に戻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。以下のとおり対処してください。

「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。」

→コントローラパックの容量がたりないので、ゲームノートが作成できません。空き容量が74ページ以上になるように不要なノートを消去してください。

「コントローラパックが接続されていません。」

→本体の電源を切ってから1Pコントローラにコントローラパックを装着し、もう一度電源を入れ直してください。

「コントローラパック以外のものが接続されています。」

→このゲームは振動パックに対応していません。コントローラパックを接続するか、なにも接続しないでゲームを始めてください。

「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接続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とき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接続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とき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。





こうかん

データ交換について

●カセットとコントローラバックでのデータ交換

新人選手やアレンジチームのデータ交換ができます。

★本体の電源を入れる前にIPコントローラに「パワフルプロ野球5」のゲームデータが入っているコントローラバックを装着してください。

メニューセレクト

★IPコントローラで操作してください。

モードセレクト画面で[データ交換]を選ぶと、データ交換メニュー画面になります。メニューを選び、**A**ボタンで各画面に進みます。



いどう

コントローラパックへのデータ移動のしかた

十字キー(3Dスティック)で選手やチームを選ぶと、以下のメニューが表示されます。各メニューの操作は、以下のメニューの説明に従って、操作してください。

■ 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。)
- いれかえる : 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ボタンで画面が戻ります。
- 消す : 選手やチームデータを消去します。

選手データ 交換



- ★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不要な選手データを消してからコピーしてください。
(選手データの消去について▶P.34)

チームデータ 交換



- ★ベナント・リーグに参加しているアレンジチームは入れ替えや消去できません。
- ★登録するスペースがなくなったときは不要なチームデータを消してからコピーしてください。
(アレンジチームの消去について▶P.49)

ようこ

用語データ

- **インフィールドフライ**: このルールは野手がわざとフライを落として併殺を狙うプレイを防ぐためにあります。宣告されたら打者はアウトになります。(ただし、捕れずにファウルになれば無効です。) また、野手が捕れずにボールを落としても走者は進塁しなくて大丈夫です。
 - **フィルダースチョイス**: ゴロを捕った野手が打者をアウトにせず、先行走者をアウトにしようとしてオールセーフになってしまうこと。記録はヒットでもエラーでもありません。
 - **自責点**: 投手の責任による失点で、防御率の対象となる。エラーで生き残った走者がホームインしたり、エラーがなければすでに3アウトという状況で点を取られても、自責点になりません。また、走者を出塁させた後に投手交代して、出塁していた走者がホームインした場合、前の投手に自責点が付きまます。
 - **SP(セーブポイント)**: セーブ数と救援勝利数をたしたものです。セーブは自チームのリードを守って最後に投げていた投手につきまますが、勝利投手でないことや、点差などの条件があります。救援勝利は救援した投手が投けている間に自チームが勝ちこしてそのままリードを守ればつきまます。先発投手以外が勝ち投手になった場合、すべて救援勝利になります。
 - **振り逃げ**: 3ストライク目の投球を捕手が後ろへそらしてしまったときに限り、打者は1塁に向かうことができます。ただし、ノーアウトか1アウトのときは1塁が空いていないとできません。投手には奪三振の記録が付きまます。
 - **犠牲バント**: 走者を進塁させるために、打者がアウトを覚悟でバントすることです。このとき、野手のエラーで1塁セーフになった場合でも犠牲バントは記録されますが、先行走者がアウトになると記録されまません。
 - **犠牲フライ**: 外野フライを捕球された後、走者が得点すれば犠牲フライが記録されます。また、落球した場合でも犠牲フライは記録されます。
 - **併殺打**: ゴロでダブルプレーになった場合、打者に記録されます。
 - **ホールド**: パ・リーグで採用されている中継ぎ投手のための個人記録制度。自チームのリードを守って降板した勝ち投手でもセーブ投手でもない投手に与えられます。
 - **リリーフポイント**: セ・リーグで採用されている中継ぎ投手のための個人記録制度。投球内容に従って計算されます。先発とセーブ投手には与えられまません。
- ★このゲームではリーグに関わらず、ホールドとリリーフポイント両方の記録方式を採用しています。

