

Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 4

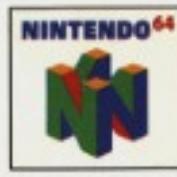
EMULATION64.FR



取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

RZ001-J1



NUS-NP4J-JPN



© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

実況パワフルプロ野球 4™ and KONAMI® are trademarks

Emulation64.fr

NINTENDO 64

POWERFUL PRO YAKYUU 4



CONTENTS

1. コントローラの操作 ······	4
2. ゲームスタート ······	10
3. 対戦モード ······	12
4. サクセスモード ······	28
5. キャンスマード ······	34
6. ベナントモード ······	38
7. リーグモード ······	42
8. アレンジモード ······	44
9. データセーフ&交換 ······	46
★データ集 ······	50

完成度NO.1! 臨場感NO.1!
今年もパワフルで熱くなれ!!



● 各選手のデータは96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おりません。ご了承ください。



PAWAPURO 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のようにになります。

● 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。)

● 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)

コントローラの操作



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。

● カラーバリエーション

● コントローラ各部の名称 ●



コントローラの接続について

- 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 ●

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

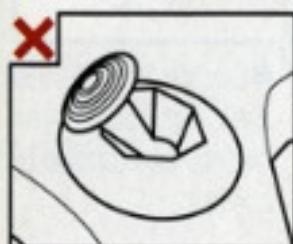
さのう

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、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



ワン タイ

Aタイプ 3D スティック 操作



打つ!

いちじきゅうだん 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。

走る!

ランナースピードUP
走墻時、ボタン連打でスピードがアップします。

盗塁予約
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

2塁
3塁
ホーム
1塁

全ランナー進む

全ランナー戻る

△ + □
空間でストップ

盗塁予約キャンセル

Nintendo 64 Controller Diagram

くわしい操作についてはP.16~19をご覧ください。【 \blacktriangleleft 字キー操作】のとき、 \blacktriangleleft 字キーは3Dスティック、 \blacksquare トリガーボタンは通常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



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。

タイム(一時中断)

R + Cボタンユニット

レバーロ
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 D 1塁

球種・守備シフトキャンセル

守る!

1

選手の移動(捕球)

指定塁へ 送球

指定塁
2塁
3塁 C D 1塁
ホーム

中継へ送球

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。

サン テイ

Bタイプ 3D スティック 操作

打つ!

1 ミートカーソルの移動
2 スイング

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。

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。

走る!

B + 指定塁
指定塁へ進む

A + 指定塁
指定塁に戻る

2塁
3塁
1塁
ホーム

全ランナー進む

全ランナー戻る

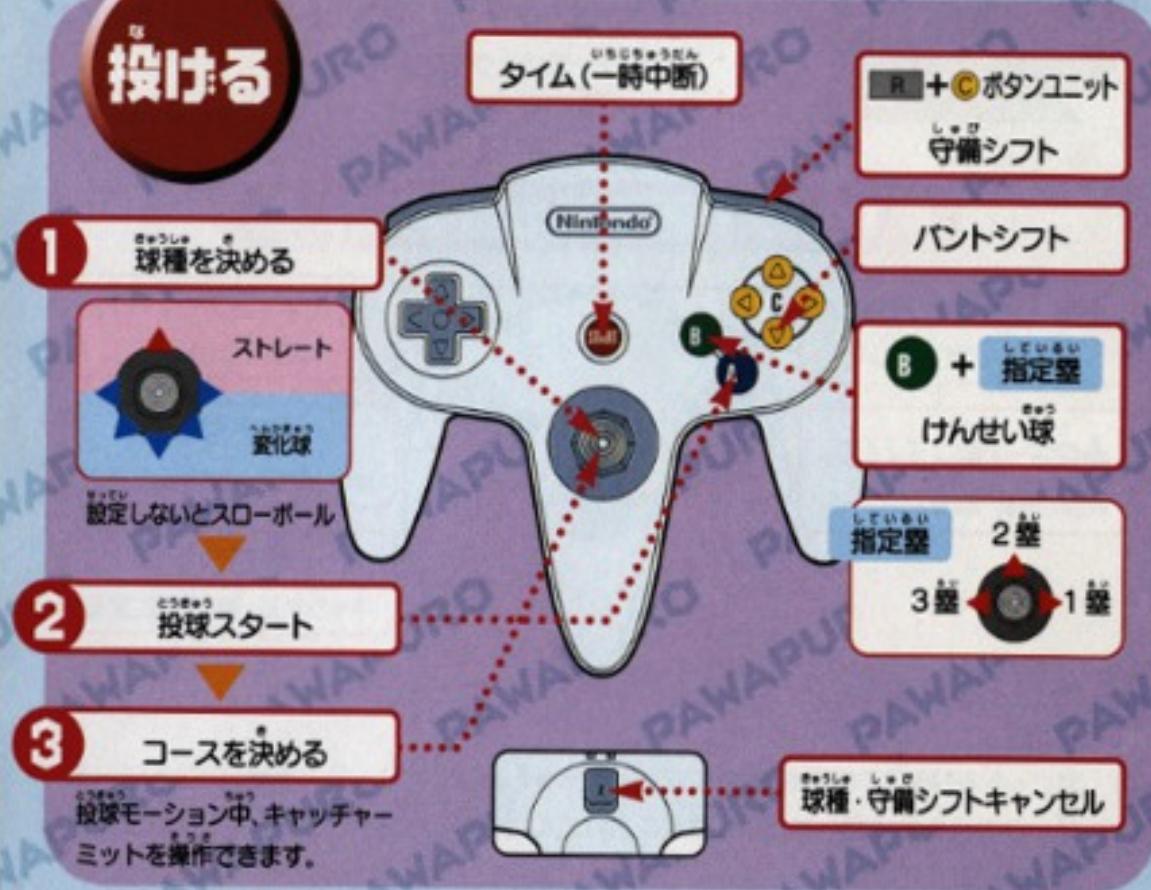
△ + ▶
空間でストップ

盗塁予約キャンセル

Emulation64.fr

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

投げる



守る!





ゲームスタート

コントローラバックを使うと、データのセーブやロードができます。データは1Pコントローラに装着されたコントローラバックに保存されます。

★データセーブについてくわしくはP.46~47をご覧ください。

ゲームルール

セーブ＆ロード

●セレクト画面での基本操作●



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、コントローラバ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 ノート(セーブデータ)の作成

電源を入れると、デモの後、ノート作成画面になります。データをセーブするときは[はい]を選び、Aボタンで決定してください。ノートを作成します。ノートの作成が終われば、スタートボタンを押してください。

★[いいえ]を選ぶと、ゲームは楽しめますがセーブすることはできません。

データをセーブしたい場合は、ゲームノートを作成する必要があります。

ゲームノートを作成します。

○はい　いひえ

3 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。



4 モードセレクト

モードを選び、Ⓐ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	ペナント
サクセス	リーグ
データ交換	アレンジ
キャンプ	サウンド

**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。

サクセス

→ P.28

<1人プレイ専用>

ドラフト指名された新人選手となり、一軍入りを目指します。一軍入りした選手はアレンジモードでチームに登録、試合で活躍させることができます。

データ交換

→ P.48

新人選手やアレンジチームのコピーや入れ替えができます。また、パスワードでも新人選手の登録ができます。

キャンプ

→ P.34

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。

ペナント

→ P.38

<1人プレイ専用>

好きなチームを選び、ペ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。

リーグ

→ P.42

<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.44

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、ペナント、リーグ、キャンプに参加させることができます。

サウンド

→ P.23

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 対戦セレクト

対戦するタイプを選び、Ⓐ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.22



2 チームセレクト

対戦するチームを選び、Ⓐ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 先攻・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。

すべての設定が終われば、Ⓐ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。

4

きゅうじょう
球場セレクト

● **△**キー(3Dスティック)で試合する球場を選びます。また、**○**ボタンユニットで[ティゲーム]、[ナイトゲーム]を選びます。
すべての設定が終われば、**A**ボタンで決定します。
★スタートボタンでコンピュータが球場を選んでくれます。



5

せってい
ゲーム設定

● **△**キー(3Dスティック)で変更する項目を選び、
で内容を変更します。
すべての設定が終われば、[OK]を選んでください。
コンピュータのつよさ：対戦時のコンピュータの強さ
イニシエイティング：試合を終了する回数
コールド：勝負を決める点差
風：風の影響
エラー：守備エラーや失投の影響



● コンピュータのつよさの見方 ●

ふう～ > よわい > ふつう > つよい > パワフル
弱い → 強い

6

かくにん
オーダーの確認

各チームのスターティングオーダーと控え選手が表示されます。このメンバーでよければ、「OK」を選んでください。

★オーダーの見方、組み方 ➡ P.20~21



7

しあいかいし
試合開始

両チームのスターティングオーダーが表示されます。

[試合開始]を選ぶと、いよいよ試合が始まります。

★[オーダーをくみなおす]を選ぶと、オーダーを組み直すことができます。 ➡ P.20~21

★[オプション]を選ぶと、操作の設定などができます。 ➡ P.22





し めい が めん
試合画面の見方

アップ画面



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

中2

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
四	ショート			飛	フライ	ギ	犠牲バント
左	レフト			界	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 塁	みのがし三振	空 塁	からぶり三振	轟 道	振り逃げ
死 球	デッドボール	四 塁	けいえんで四球	四 球	四球	失	
ギ 野	犠牲バントでフィルダースチョイス	犠 失	犠牲フライをエラー	ギ 失	犠牲バントをエラー		

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

ロング画面



★操作する選手を固定することができます。固定されているときは▼で表示されます。

★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かわります。



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。

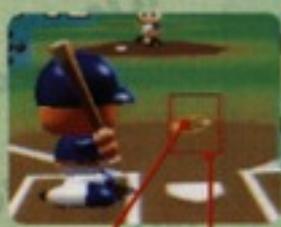


だ け き そ う さ

打撃操作

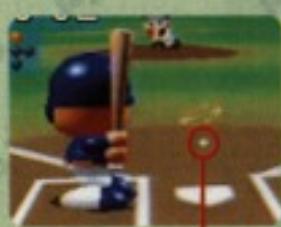
[+字キー操作]のとき、+字キーは
3Dスティックと同じ役割になります。

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

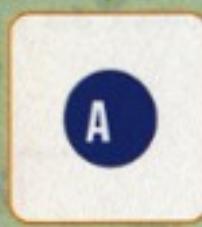
[通常]: ボールに当てやすい。
[強振]: 強い打球が打てるが、当てにくい。



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。

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



バントの構えをする

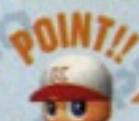
ボタンを押している間、バントの構えをします。

★[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 る い そ う さ

走塁操作

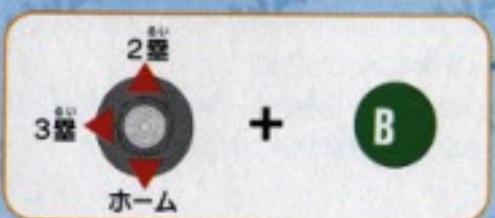
[△字キー操作]のとき、△字キーは
3Dスティックと同じ役割になります。

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。

とうろいよやく
盗塁予約

とうけうまき しんるいそらさ

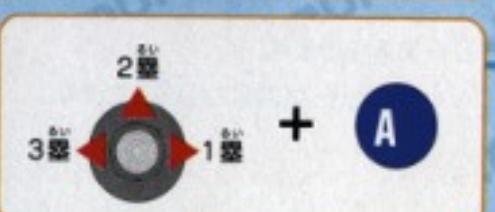
とうけうまき どうじ

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。



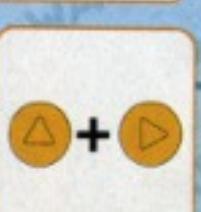
全ランナーが戻る

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▲

塁にもどる: Cボタンユニット▶



POINT!!

走塁時のスピードUPは [L]・[R]・[トリガーボタン]の連打がおすすめ!



とうせゅう そ う さ

投球操作

[+字キー操作]のとき、+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。

あきらかし
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
バーム/S・F・F/ナックル
Vスライダー/チェンジアップ

ショット

シンカー
スクリュー
フォーク

【設定しないとスロー・ボール】



A

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.21)表示されています。(球種について→P.50)
- ★Zトリガーボタン([+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

とうきゅう か い し
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。



コースを決める

とうきゅう
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。



けんせい球

しそい
指定した壁にけんせい球を投げます。

POINT!!

落ちる変化球は低めに決めよう。低いほど効果が大きいんだ。

レ・ロ・モ・ラ・さ

守備操作



[\square 字キー操作]のとき、 \square 字キーは
3Dスティックと同じ役割になります。

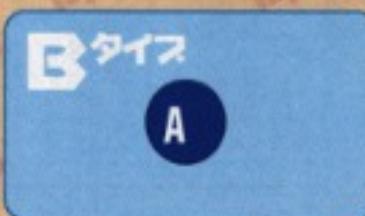
▼マークがついた野手を操作できます。その他の選手は自動で動きます。



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。

★ \square 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。



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。



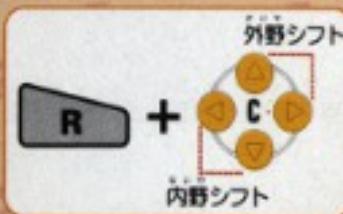
送球

ボールを捕った後、指定した
壁にボールを投げます。

★ \square トリガーボタンで中继選手
にボールを投げます。

レ・ロ・

守備シフト



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）

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



POINT!
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。



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
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。

投手	捕手	内野手	外野手	内・外野手
ないやしゅ 捕・内野手	ないやしゅ 捕・外野手	ないやしゅ 捕・内・外野手	ないやしゅ 外野手	ないやしゅ 内・外野手

- ★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

● キー (3Dスティック) で変更する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。(決定した選手はⒷ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、Ⓐ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。オーダー画面に戻ります。

野手データ



投手データ画面へ

オーダー画面へ

選手名	山	ミートカーソル
利き腕と打席	右投 右打	レベル
パワー	D	打率 .222
走塁の速さ	走力	本塁打数
送球の速さ	威力	1
移動速度とエラー率	肩力	打点 9
	守力	守備率 92
		守備位置とサブポジション*

* 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。

投手データ



野手データ画面へ

オーダー画面へ

選手名	河	利き腕とフォーム
投球できる球種と変化率	野 左投オーバースト	(→P.50)
スタミナ	フォク	球速 145
コントロール	カーブ	防御率 3.29

● ランク表示の見方 ●

A (よい) ▶▶▶▶ F (わるい)



オプション設定

十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、↔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。



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。(コンピュータのつよさの見方 → 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。

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。

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 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めないようにします。

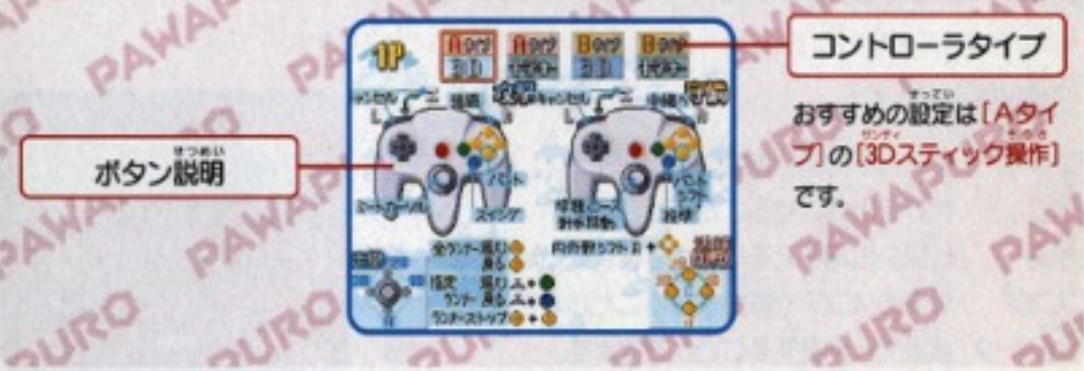
変化球表示

- 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。



コントローラ説明

十字キー(3Dスティック)➡➡でコントローラタイプを選び、Ⓐボタンで決定します。



ボタン説明

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。



サウンド設定

十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、➡➡ボタンで内容の変更ができます。すべての設定が終われば、[もどる]を選んでください。



ゲームサウンド

ステレオかモノラルに設定できます。

おすすめ設定

選ぶと、おすすめの設定になります。

実況の音量

審判の音量

ウグイス娘の音量

設定を終了します





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、Ⓐ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。

こうげきじ

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。

→ 2

代走：代走を出場させることができます。

→ 5

スコア：現在のスコアや成績を見ることができます。

→ 6

投手データ：投手データを見ることができます。

→ P.22

オプション：操作の設定などができます。

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。



しゅびじ

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、Ⓐ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、他のアイコンを選ぶと、各画面へ進みます。

2 だいそう 代走

◆字キー(3Dスティック)で代走する選手を選び、Ⓐ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、Ⓐ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 とうしき とうしきこうたい 投手(投手交代)

◆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、Ⓐボタンで決定します。もう一度Ⓐ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 しゅび しゅびこうたい 守備(守備交代)

◆字キー(3Dスティック)↑↓で交代する選手を選び、Ⓐ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、Ⓐ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。

◆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ることができます。

★選手データの見方⇒P.21

★打撃成績の見方 ⇒ P.14



6 とうしき 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することができます。◆字キー(3Dスティック)↑↓で選手を選ぶと、データが表示されます。

★2人で対戦するとき、相手の投手データは見れません。

★投手データの見方⇒P.21

★今日の投球成績の見方 ⇒ P.27





試合終了・試合結果画面の見方

試合終了画面

試合終了後、試合のスコアやデータなどが表示されます。Ⓐ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

試合結果
イニングごとのヒット数
勝敗表
ペナントモードのみ表示されます。

イニング	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
得点	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヒット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
三振	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
四死球	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
失点	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

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Ⓐ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。



試合結果 打撃成績

成績表

△キー(3Dスティック)
でスクロールします。

イニング	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
得点	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヒット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
三振	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
四死球	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
失点	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

イニング表示

イニングごとの打者がわかれます。



試合結果 打撃編

成績表
セイセキヨウ
数字キー(3Dスティック)
ク)↑↓でスクロールします。
こうけいりょう
合計結果

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
とうしゅじょうほう
投手の情報
ペナントモードのみ
表示されます。

試合結果 配球記録

球種表
コース表

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
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: 専三振数
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

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



サクセスモード

ドラフト指名で入団した新人選手となり、二軍在籍の最高3年間で一軍入りを目指します。一軍入りした選手は、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、Ⓐボタンで決定します。

[今まで作った選手のデータを見る・けす] : 一軍に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.32)



2 セーブファイルセレクト

セーブファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。

★コントローラーバックを使用していないときは3の画面に進みます。

[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、Ⓐボタンで決定します。

消去確認画面で[はい]を選び、Ⓐ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。

◆字キー(3Dスティック)で選択カーソルの移動、Ⓐボタンで文字の入力、Ⓑボタンで

文字のキャンセル、■・□・△・○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

チーム、守備位置、きき腕、出身、自称(自分の呼び名)、趣味、顔を選びます。野手を育てるときは成長タイプも選びます。

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.30~31)

すすかた

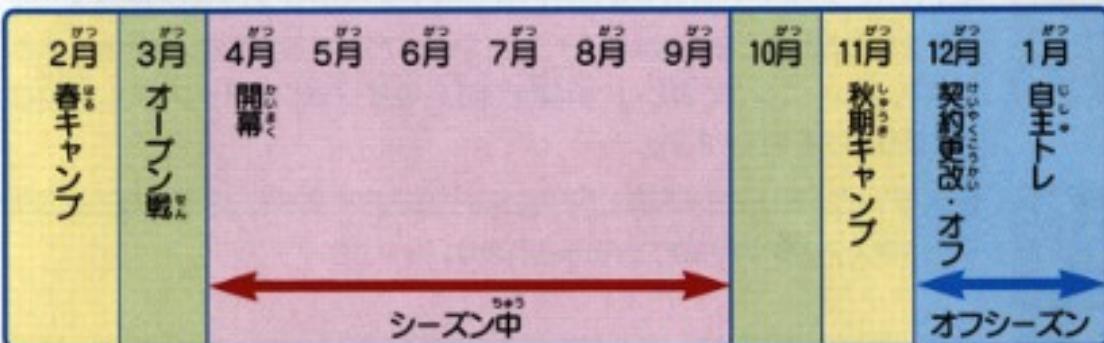
サクセスモードの進め方

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.30) 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。

「試合で結果を残すことが一軍昇格への近道!!」

一軍に上がるためには監督に認められなければなりません。そのためには、まずコーチに評価されるようトレーニングなどに励みましょう。評価が上がれば、試合にも出場できるようになります。試合で活躍できれば、きっと監督にも認めてもらえるでしょう。

年間予定表



ゲームオーバーについて

3年間で一軍へ昇格できなかったり、12月の契約更改時に球団が契約を結んでくれないとき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。)

よてい すす かた

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、Ⓐボタンで決定します。メッセージはⒶボタンでⒷ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。



■ 予定アイコン ■



トレーニング

さまざまなトレーニングメニューが用意されています。体調、やる気のこととも考えながら効率的なトレーニングに励もう。(投球・打撃練習の操作→P.35~36)



休息

体調、やる気を回復させます。また、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。



電話

コーチ、チームメイト、実家などに電話がかけられます。コーチに電話をすると特訓が受けられるなど、その他にもいろいろな効果があります。



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)をアップしたい能力ごとに振り分けます。(→P.31)



個人データ

現在の個人データや特殊能力が表示されます。(→P.31)



評価

監督、コーチ、チームメイトの評判を聞くことができます。(→P.31)



システム

今までの進行をセーブして、サクセスマードを終了することができます。また、コントローラータイプの設定もできます。

【能力アップのしかた】

◆字キー(3Dスティック)↑↓でアップしたい能力を選び、Ⓐ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、Ⓐボタンで決定します。

★やり直したいときは[取消キャンセル]を選んでください。

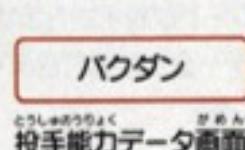
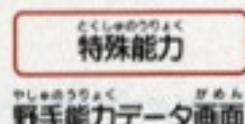


【個人データの見方】

個人の能力データが表示されています。

◆字キー(3Dスティック)で特殊能力を選び、Ⓐボタンで内容が表示されます。

投手の場合、肩やひじに「バクダン」が表示されることがあります。「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。



【評判の聞き方】

◆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。

★L・Rボタンで順番に評判を聞いていくこともできます。



【サクセスマードでの試合】

コーチより試合出場の指示があります。ぜひとも活躍しましょう。(試合中の操作→P.16~19)

注意!!

リセットなどでセーブをしないでサクセスマードから出てしまうと、そのセーブファイルが消去されてしまいますので操作には十分注意してください。



とうろくせんしゅ

登録選手について

いちぐん しょうかく 一軍に昇格すると…

いちぐん せんしゅ とうろく
一軍入りすると、その選手データが選手ファイルに登録されます。
とうろく せんしゅ とうろく
登録された選手はアレンジモードでチームに登録することができます。登録後は対戦・ペナ
ント・リーグ・キャンプに参加させることができます。(登録について→P.44~45)
とうろく せんしゅ じん
★登録できる選手は野手32人、投手20人までです。

とうろくせんしゅ み

登録選手のデータを見る

サクセスメニュー選択画面で[今まで作った選手のデ
ータを見る・けす]を選び、Ⓐボタンで登録選手ファイルが
ひょうじ 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。(Ⓑボタンで前の画面に戻ります。)



み とうろくせんしゅ け

パスワードを見る・登録選手のデータを消す

選手を選び、Ⓐボタンでパスワードが表示されます。パスワー
ドを入力すると、その選手のデータが登録できます。
(パスワード入力について→P.48)

この選手のデータをけす: 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32人、投手20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くば、全チーム入れ替えだってできるぞ。

しょうかい

キャラクター紹介



二軍監督

[本名：岩田 武]

わが二軍の指揮をするエライ人。
ふだんは物静かだが怒ると恐い。この人に認めて
もらえば一軍に昇格できる。



打撃コーチ

[本名：ヤング]

アメリカから来た元大リーガーの
明るく豪快な打撃コーチ。細かいことを言う守備
コーチとは仲が悪い。



守備走塁コーチ

[本名：戸田]

かつて2番打者で内野手として活
躍した選手。やり方に問題があり、選手に嫌われ
ている。細かいプレーを大切にする。



ピッティングコーチ(速球派)

[本名：ボブ]

速球派として三振の山を築いた元
大リーガー。速球で三振をとる自分のような投手
を育てるのが夢。



ピッティングコーチ(変化球派)

[本名：江島]

選手時代は先発の谷間や中継ぎと
して一軍に在籍していた。頭脳的な投球のできる
選手を育てることを目指している。



コンディショニングコーチ

[本名：花田]

アメリカでトレーニングの理論を
学ぶが、野球選手としての実績はない。体のこと
を考えない練習を嫌っている。



育成コーチ(寮長)

[本名：内本]

選手時代、長い下積みの末に一軍
に上がって活躍した。怪我をするのは体ができる
いない(練習量が少ない)せいだと考えている。



猪狩選手

[本名：猪狩]

主人公と同期で入団した選手。同
じポジションを争うライバル。負けず嫌いで少し
キザなやつ。



矢部選手

主人公と同期で入団した選手。へ
んな話し方だけど気のいいやつで主人公とは仲
がいい。野球の方の実力は…ちょっとイマイチ。



阿畠先輩

[本名：阿畠]

入団して4年目の先輩。投手。後
輩の面倒見はよく、いろいろアドバイスしてくれ
る。こてこての関西人。



谷田先輩

入団して5年目の先輩。内野手。
後輩の面倒見はよく、いろいろアドバイスしてく
れる。一軍、二軍をいたりきたりしている。



ダイジョーブ博士

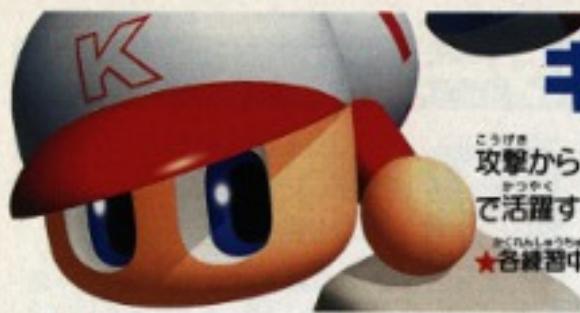
[本名：ダイジョーブ]

その筋では有名なスポーツ医学の
權威らしい。突然あらわれて、いろいろと治療
(実験)してくれる医な人。かなりあやしい。

キャンプモード

こうげき しゃび さほんてき そうさ かんしゅう しあい
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。



1 チームセレクト

練習するチームを選び、Ⓐ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、Ⓐ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.22



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、
Ⓐ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可能
ます。(メッセージはⒶ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.22



各練習セレクト画面で【もどる】を選ぶと、メニュー選択画面に戻ります。

だけきれんしゅう

打撃練習

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

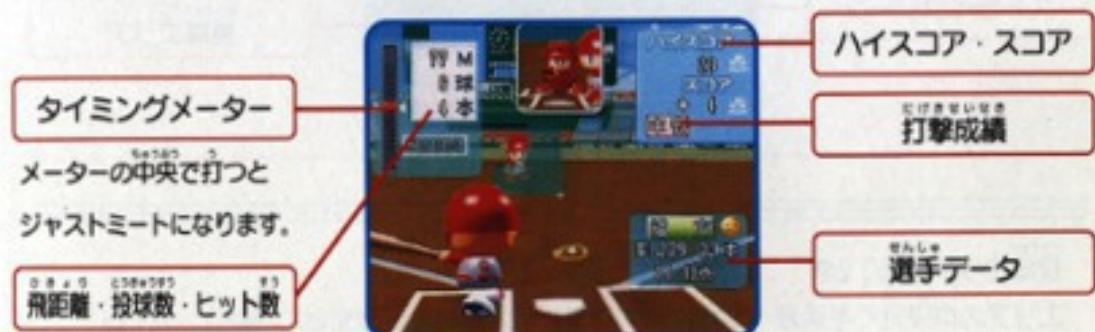
設定が終われば、Aボタンで打撃練習が始まります。

★ [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)



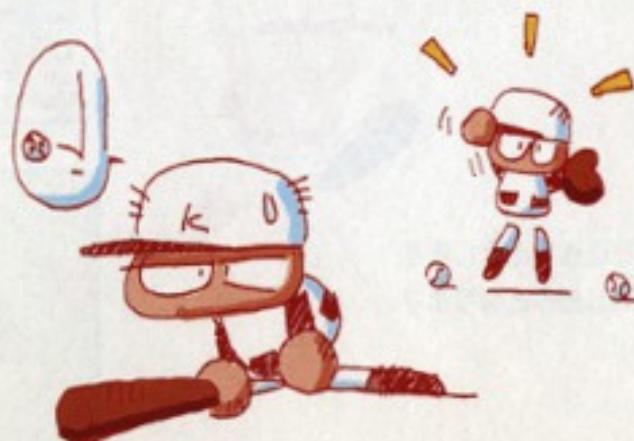
■ ルール ■

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。



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

とうしょ まる
投手を選び、Ⓐボタンで投球練習が始めます。

■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作成して、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。



得点表

投球エリア通過 : 2点	変化球 : +1点
エリアの中央近くを通過 : +1点	球速アップ(一定以上のボタン連打) : +1点

とうるいれんしゅう

走塁練習

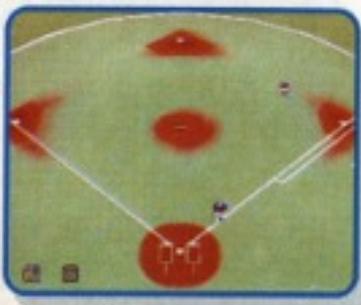
オーダーを決めます。
[練習!]を選ぶと、走塁練習が始まります。

★オーダーの組み方 ➡ P.20~21



■ルール ■

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。



しゅぎれんしゅう

守備練習しゅひいも
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.20~21

**ルール**

サンディ 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壁に置く(もう一度押すと解除する)こともできます。(スタートボタンでアップ画面に戻ります。)



そなごうこうげきれんしゅう そなごうしゅぎれんしゅう

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.20~21

**ルール**

そなごうこうげき そなごうしゅり おんしき じつせいか しあい おな そな
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.40

データを消す：ペナントデータを消去できます。 ➔ P.41



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、[登録OK]を選んでください。



アレンジチームの登録

△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、
←→で内容を変更します。
すべての設定が終われば、[OK]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

**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、
←→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、コンピューターに操作させるとときは[COM]にしてください。
★その他のオプション内容について→P.22

**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。

日程表

L・Rトリガーボタン
またはCボタンユニット
←→でスクロールします。
また、団トリガーボタンで
試合結果表示を変更できます。

試合を開始します

公式記録画面へ
→P.40

オプション画面へ

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
★コンピュータどうしの試合は始める前に観戦する
か、試合結果だけを見る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。
(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。項目を選び、Ⓐ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。



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Ⓐボタンで送れます。

【 公式記録画面 】

順位表	
順位	成績
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10

対戦表	
成績	対戦表
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10

チーム成績表	
成績	成績表
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10

【 個人成績画面 】

見たい個人記録を選び、Ⓐボタンで記録が表示されます。

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

個人成績			
選手	投手	個人	表彰
ETC.	ETC.	日本	MVP
ETC.	ETC.	日本	新人賞
ETC.	ETC.	日本	澤村賞
ETC.	ETC.	日本	ゴールティングラブ賞
ETC.	ETC.	日本	ベストナイン

せいせきひょう みかた 成績表の見方

やしき どうしゅ ひょうじぎめん こうじく そら
野手・投手TOP10表示画面では項目を選び、Ⓐボタンで成績が表示されます。

やしき <野手TOP10>

打率：安打数 ÷ 打数	三振：三振数
打数：打席数 - (犠牲バント + 犠牲フライ + 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
轟打：轟打数(単打:1 / 2塁打:2 / 3塁打:3 / ホームラン:4とした合計)	失：守備時のエラー数
打点：打点	出塁率：(安打数 + 四死球数) ÷ (打席数 - 犠牲バント数)
得点：得点(ホームインした)数	

とうしき <投手TOP10>

防御率：自責点 × 9 ÷ 投球回数	セーブ：リードを守りきった試合数
試合：登板試合数	SP：セーブポイント
完投：完投試合数	(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：勝ち数 ÷ (勝ち数 + 負け数)	奪三：奪三振数
勝：勝ち試合数の合計	与四死：与えた四死球数
敗：負け試合数	

はい じょうけん TOP10に入る条件

たうりつ しゃくまいろい
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。
ぼうぎょりつ しょくまいろい
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。

しょうきょ ペナントデータの消去

げんとう
ペナントメニュー選択画面のとき、[データを消す]を選ぶと、
じょうさくよめん
データ消去画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。
いちばんじょうさくよ
★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.40

データを消す：リーグデータを消去できます。 → P.43



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

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。

設定が終われば、[OK]を選んでください。



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**ボタンでチーム名入力画面になります。

設定が終われば、[名前入力OK]を選んでください。

名前の入力

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、**A**ボタンで文字の入力、**B**ボタンで文字のキャンセル、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで入力位置

の移動ができます。入力が終われば、[入力OK]を選んでください。



5

オプションの設定

◆字キー(3Dスティック)↑↓でチームを選び、Ⓐボタンで決定します。つぎに↑↓で変更する項目を選び、←→で内容が変更できます。設定が終われば、[OK]を選びます。

すべての設定が終われば、[オプション設定OK]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.22



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.40

★[オプション]を選ぶと、操作の設定などができます。



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

★コンピュータどうしの試合は始める前に観戦するか、試合結果だけを見る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。(→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.40)

リーグデータの消去

リーグメニュー選択画面のとき、[データを削除]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、サクセスマードで一軍入りした選手も登録できます。

1 ファイルセレクト

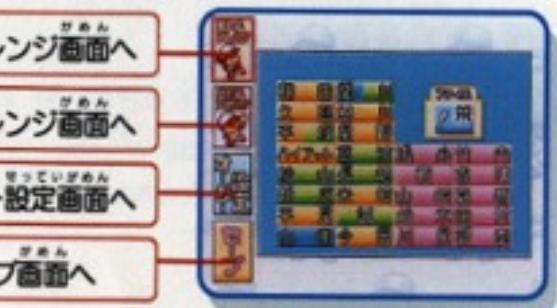
ファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。

★アレンジチームは最大14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、Ⓐボタンで決定します。



3 アレンジメニュー

アレンジするメニューを選び、Ⓐボタンで決定します。

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。

★ペナント、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、Ⓐボタンでセーブできます。



アレンジのしかた

● キー(3Dスティック)で交代させる選手を選び、Ⓐボタンで決定します。(Ⓑ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、Ⓐボタンで交代します。すべての設定が終われば、➡を選んでください。



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、[基本オーダーOK!]を選んでください。
★オーダーの組み方→P.20~21



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、Ⓑボタンユニット▶でファイル消去画面にします。消したいファイルを選び、Ⓐ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。



データセーフ&交換



コントローラバックを使うと、データのセーブやロードができるようになります。また、友達が育てた選手やアレンジチームのデータを交換すれば、対戦を楽しむことができるようになります。

コントローラバックについて

- このゲームのデータをセーブするには112ページ必要です。
- コントローラバ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。
ゲームデータは1Pコントローラに装着されたコントローラバックにセーブされます。
- コントローラバックを使わずにゲームを始めると、ゲームは楽しめますが、セーブすることができません。本体の電源を切るとデータは失われてしましますので注意してください。

ふりがな

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バックメニューで行います。



1

コントローラバックを1Pまたは2Pコントローラに装着します。スタートボタンを押しながら本体の電源を入れると、コントローラバックメニューになります。

2

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。

コントローラバックについての使用上のご注意

注 意

- コントローラバックを床に放置しないでください。
- コントローラバックはプラスチック、金属部品、リチウム電池でできています。燃えると危険ですので、捨てる場合は十分注意してください。

しょうじょう

<使用上のおねがい>

- 本体の電源スイッチが入っている時は、コントローラバックを抜き差ししないでください。
- コネクタの端子部分に指や金属で触れないでください。
- NINTENDO 64専用コントローラ以外には使用しないでください。



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。

「コントローラバ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。」

→コントローラバ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112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。

「コントローラバックがささっていなため、電源を切るとデータが消えてしまいます。」

→1Pコントローラにコントローラバックが装着されていないので、本体の電源を切るとデータは消えてしまいます。データをセーブしたいときは、一度電源を切り、1Pコントローラにコントローラバックを装着してから、ゲームを始めてください。

「電源を入れてから接続したコントローラバックは使用できません。」

→電源を入れた状態でコントローラバックを装着しても、そのコントローラバックは使用できません。本体の電源を切ってから、もう一度電源を入れ直してください。

「コントローラバックがささっていません。」

→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バックを装着し、もう一度電源を入れ直してください。

「もう一度セーブしますか。」

→セーブに失敗しました。[はい]を選び、もう一度セーブしてみてください。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バ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バックと取り換えることをおすすめします。

「コントローラバックでエラーが発生しました。このコントローラバックは使えません。」

→コントローラバ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バ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バックと取り換えることをおすすめします。





データ交換について

●コントローラパ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1P、2Pコントローラに「パワフルプロ野球4」のゲームデータが入っているコントローラパックをそれぞれ装着してください。

●1Pコントローラパックのみ、またはコントローラパックを使用していないとき
パスワード入力での選手登録ができます。

★コントローラパックを使用していないときは、電源を切るとデータは全て失われてしまいます。

メニュー選択

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、Ⓐボタンで各画面に進みます。

★1Pコントローラで操作してください。



にゅうりょく

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、コントローラパ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 ■

■字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、Ⓐボタンで文字の入力、Ⓑボタンで文字のキャンセル、■・□・△・○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。

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。



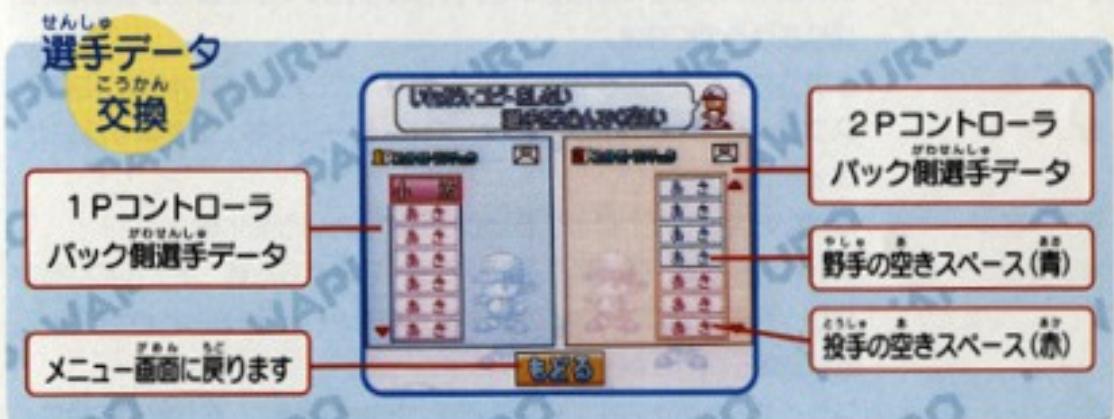
こうかん

コントローラパックでのデータ交換のしかた

◆ ジャンキー(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。メニューを選び、Ⓐボタンで各モードになります。画面の指示に従って、操作してください。

■ メニュー ■

- 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。
- 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。)
- データを見る : データ画面が表示されます。Ⓐボタンで画面が戻ります。



★登録できる選手は野手32人、投手20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.32)

チームデータ 交換

1Pコントローラ
バック側チームデータ

2Pコントローラ
バック側チームデータ

メニュー画面に戻ります

★ペナント・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。

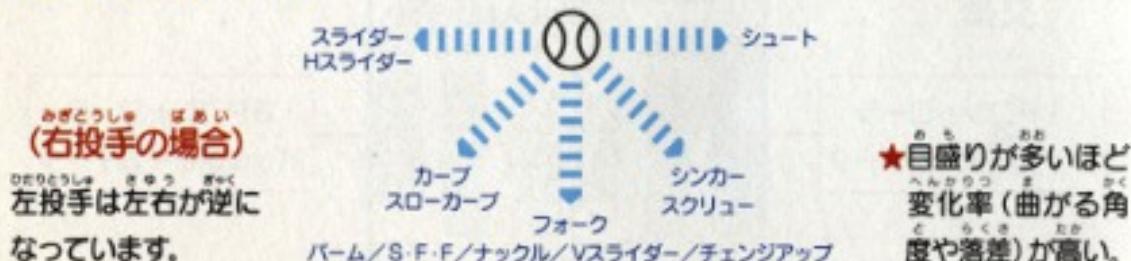
(アレンジチームの消去について→P.45)

キャラクター

球種データ

- ストレート : まっすぐの速い球。
- スライダー : ストレートのように見えるが、きき腕の反対側に鋭くスライドする球。
- Hスライダー : 高速スライダーの略。通常よりも球速が速い。
- Vスライダー : 落ちるスライダーの略。ボールの縦方向の回転を抑えることにより、下方向にフォークのように変化する球。
- カーブ : きき腕の反対側に曲がりながら落ちる球。ストレートとの速度差で打者のタイミングを狂わせることができる。球速の遅いスローボールもある。
- フォーク : ストレートのように見えていて、打者の手前にくると鋭く落ちる球。空振りさせるのに有効。
- バーム : ふつうのフォークよりも速度が遅い球。タイミングを狂わせるのに有効。
- S・F・F : スプリット・フィンガード・ファースト・ボールの略。変化は少ないが、フォークよりも速い。
- ナックル : 投げた本人にもどう変化するかわからないという変化球。
- チェンジアップ : ストレートと同じ腕の振りで投げる速度を落とした球。ボールに回転がかからないので、自然に落ちる。ストレートとの組み合わせで使うと効果的。
- シート : スライダーとは逆方向に変化する球。右投手の場合、右打者の内角にくらい込ませて凡打を打たせるのに有効。
- シンカー : シート回転してから沈む球。サイドスローの投手が得意とする。内野ゴロを打たせるのに有効。
- スクリュー : シンカーと同じだが、左投手が投げる球がスクリューと呼ばれる。

【変化球の表示】



【変化球の失投率】

失投率は落ちる球種ほど高くなります。



スローボール ストレート スライダー シート フォーク カーブ シンカー

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ったこと。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つきます。
- **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げ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塁が空いていないできません。投手には専用三振の記録がつきます。
- **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**: バ・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障壁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。





96年度プロ野球公式記録

■ 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	130	77	53	0	.592		1.オリックス	130	74	50	6	.597	
2.中日	130	72	58	0	.554	5	2.日本ハム	130	68	58	4	.540	7
3.広島	130	71	59	0	.546	1	3.西武	130	62	64	4	.492	6
4.ヤクルト	130	61	69	0	.469	10	4.近鉄	130	62	67	1	.481	1.5
5.横浜	130	55	75	0	.423	6	5.ロッテ	130	60	67	3	.472	1
6.阪神	130	54	76	0	.415	1	6.ダイエー	130	54	74	2	.422	6.5

■ 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	初	イチロー	オ	③		
首位打者			バウエル	中	③ 3割4分	イチロー	オ	③ 3割5分6厘		
本塁打王			山崎武司	中	初 39本	ニール	オ	初 32本		
打点王			ロベス	広	初 109点	ニール	オ	初 111点		
最多安打			バウエル	中	初 176本	イチロー	オ	③ 193本		
最高出塁率			江藤智	広	初 4割3分1厘	イチロー	オ	③ 4割2分2厘		
盗塁王			猪方孝市	広	② 50個	村松育人	ダ	初 58個		
最多勝利			斎藤雅樹	巨	⑤ 16勝	グロス	日	② 17勝		
			ガルベス	巨	初 16勝					
最優秀防御率			斎藤雅樹	巨	③ 2.36	伊良部秀輝	口	② 2.402		
最優秀勝率						星野伸之	オ	② 7割2分2厘		
最優秀救援			佐々木主浩	横	③ 29SP	成本年秀	口	初 30SP		
最多奪三振						赤堀元之	近	④ 30SP		
最多ホールド						工藤公康	ダ	初 178個		
						島崎 駿	日	初 16H		