

使用上のご注意



- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。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。

〈使用上のおお願い〉

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

ABC スポーツアナ 安部憲幸 (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用
東京ドーム公認

コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL 03-3348-4500 (直)
大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL 06-3 34-0335 (直)

● 商品に関するお問い合わせは ● **フリーダイヤル 0120-086-573**
営業時間: 月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前10:30～12:00
午後 1:00～5:00
お客様ご相談
コナミホットライン 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



スーパーファミコン®

SHVC-AQ7J-JPN
RS058



遊び方



©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
実況パワフルプロ野球'97春™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD.

KONAMI

このたびはコナミの「実況パワフルプロ野球3 '97春」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

健康上のご注意

警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

「実況パワフルプロ野球3 '97春」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

「実況パワフルプロ野球3 '97春」is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

弊社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。



もくじ



● はじめに	2	● タイム	30
● コントローラ早見表		● 試合終了、試合結果画面の	
Aタイプ	4	見方	34
● コントローラ早見表		● キャンプモード	36
Bタイプ	6	● サクセスモード	40
● ゲームスタート	8	● 新人モード	46
● モードセレクト画面の説明	9	● ペナントモード	48
● 対戦モード	10	● ペナントモード	
● 観戦モード	12	(公式記録)	50
● オーダーの組み方	13	● リーグモード	52
● オーダーの組み方		● アレンジモード	54
(野手の変更)	14	● シナリオモード	56
● オーダーの組み方		● 用語説明	58
(投手の変更)	15	● 球種説明	60
● 試合開始	16	● 便利な機能	61
● ルール	17	● ワンポイント攻略法	62
● オプション、コントローラー、		● 付録	
サウンド設定	18	96年度プロ野球公式戦の記録	63
● 試合画面の説明	20	● 電池交換規定	65
● バッティング操作	22		
● ランナー操作	24		
● ピッチャー操作	26		
● 守備操作	28		





はじめに



パワプロが最新データで登場だ！

- ★ペナントモードはもちろん135試合フルにプレイ！
- ★リーグ戦は2～6チームでプレイOK！
- ★アレンジモードで登録できるチーム数が14チームに！！
- ★当然！！実況はパワフル！
- ★特訓などして選手育成が出来るぞ！
選手を育てたら、好きなチームに登録だ！！
さあ、パワプロで究極のペナントレースを楽しもう！！



はじめてプレイする人はキャンプモードがおすすめ。

はじめてプレイする人は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！



サクセスモードで自分だけの選手を育ててみよう！！

あなたは二軍選手から一軍入りを目指すプレイヤーになり努力、根性、体力でチャンスをつかんでサクセス(成功)しよう。いろいろつらいこともあるでしょうが、がんばって！
明日のスターはきみだ！！

1P向け



ここがパワーアップ！ペナントモード。

- ★実際のプロ野球と同じセントラルリーグか、パシフィックリーグでペナントレースを戦います。
- ★1リーグは6チーム登録の固定です。
- ★プレイヤーは6人まで参加可能(残ったチームはコンピュータが操作)
- ★日程は実際のプロ野球と同じです。
- ★試合のデータや細かい個人データが残り、打撃トップ10等のデータが見れます。
- ★サクセスモードで一軍登録された選手を登録できます。
- ★対戦数は1・3・12・27の中から選択できます。

2～6人の対戦用



複数での対戦に便利なリーグモードを新しく追加！

- ★リーグは自由構成(セントラルリーグ、パシフィックリーグ混合、同チーム複数登録もできます。)
- ★サクセスモードで一軍登録された選手を登録できます。
- ★1リーグ 2～6人まで自由に登録できます。
- ★プレイヤーは6人まで参加可能
- ★日程はオリジナル設定です。(個人記録は残りません。)
- ★対戦数は1～27に自由に設定できます。

T V観戦ならではの臨場感を再現する、RSシステムを採用。



RESPONSE SOUND SYSTEMとは
波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。



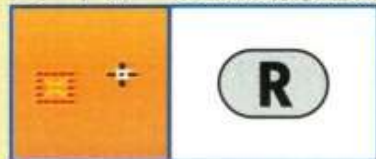
はやみひょう コントロール早見表



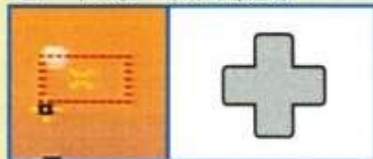
Aタイプ

う 打つ

ミートカーソルの切り替え



ミートカーソル移動



スイング



バント



はし 走る

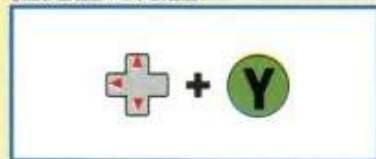
ぜん 全ランナー進塁



ぜん 全ランナー帰塁



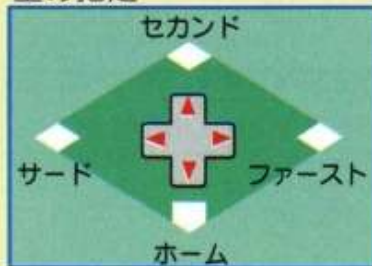
指定塁に進塁



指定塁に帰塁

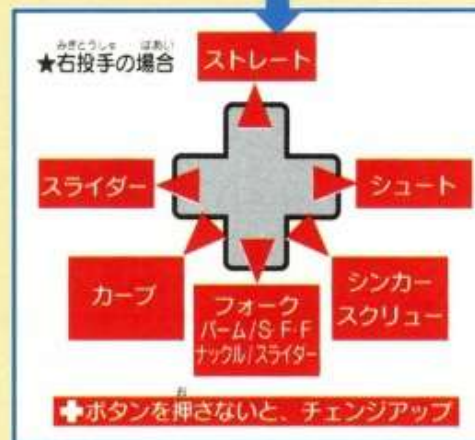


塁の指定



な 投げる

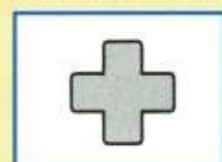
球種の決定



投球開始



コースの決定
(キャッチャーミットを動かす)

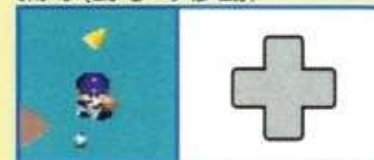


きゅう けんせい球

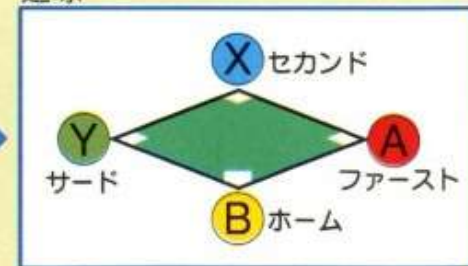


まも 守る

捕球(野手の移動)



送球





コントローラ早見表



Bタイプ

打つ

ミートカーソルの切り替え

R

ミートカーソル移動

+

スイング

A

バント

X

走る

全ランナー進塁

Y

全ランナー帰塁

X

指定塁に進塁

+ B

指定塁に帰塁

+ A



投げる

球種の決定

+



投球開始

A

コースの決定
(キャッチャーミットを動かす)

+

けんせい球

セカンド
サード
ファースト

+ B

守る

捕球 (野手の移動)

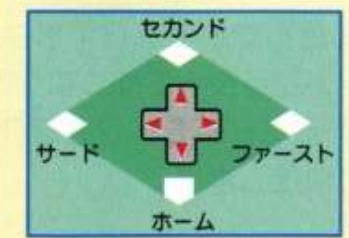
+

送球

+ A

塁タッチ

+ B





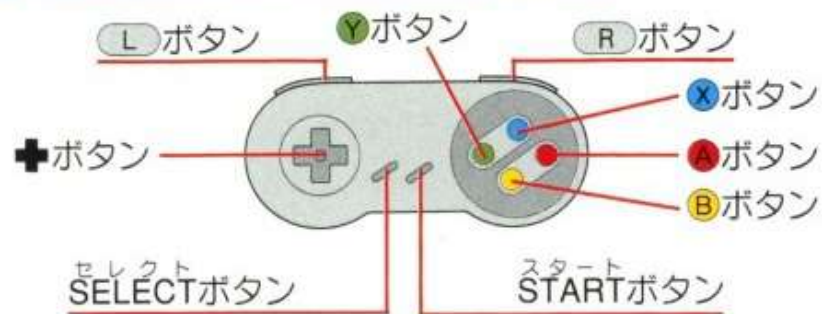
ゲームスタート



モードセレクト画面の説明



コントローラーの各部と名称



セレクト画面での基本的な操作方法

- 項目の選択。
- ・ 決定または次の画面にすすむ。
- ・ 取消または前の画面にもどる。
- ・ スクロールする画面は 、 ボタンで見ることができます。



ゲームスタート

1. スーパーファミコンにカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れます。
ゲームデモの後、タイトル画面が表示されます。



2. タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。
プレイするゲームモードを選び、 () ボタンで決定します。



いろいろなゲームモードで楽しめます。



対戦モード (1~2P) → P.10

友達やコンピュータとの試合が楽しめるぞ！



キャンプモード (1P専用) → P.36

初めてゲームをする人はまず、キャンプモードで練習しよう！



サクセスモード (1P専用) → P.40

ドラフト指名された新人選手になり、一軍入りを目指します。



新人モード → P.46

サクセスモードで一軍入りを果たしたら、選手が登録されます。
パスワードを使って、友達のカセットでもプレイができるぞ！！



サウンド → P.19

ゲームプレイ時のサウンド、実況の設定ができます。



ペナント (6人まで登録可能) → P.48

ペナントレースを戦います。



リーグ (6人まで登録可能) → P.52

好きなチームを2~6チーム選んで、リーグ戦を行います。
アレンジモードで作成したチームの登録もできます。



シナリオ (1P専用) → P.56

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。



アレンジ → P.54

自分だけのチームを作ることができます。
対戦、キャンプ、ペナント、リーグモードで戦えるぞ！！
サクセスモードで一軍入りした選手はアレンジチームにチーム登録できます。

たいせん
対戦モード

1. モードセレクト画面で対戦を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



2. ひとりで、ふたりで、観戦、オプション、コントローラーの中からモードを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



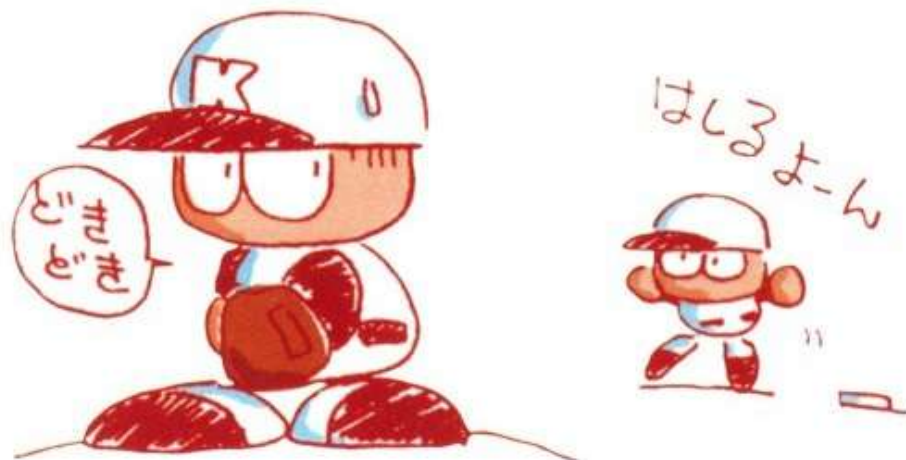
ひとりで・・・1P VS コンピュータ → P.11

ふたりで・・・2P対戦ができます。 → P.11

観戦・・・コンピュータ同士の対戦を観戦できます。
監督として参加もできます。 → P.12

オプション・・・ゲームの設定ができます。 → P.18

コントローラー・・・コントローラータイプの設定ができます。 → P.19



ひとりで、ふたりでモード

コンピュータや友達と対戦プレイが楽しめます。

1. チームセレクト画面で1P、2P(コンピュータ)のチームを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



2. 先攻・後攻とDHあり、なしを**+**ボタンで決め、**A**(**B**)ボタンで決定します。



3. 球場セレクト画面で試合する球場を決め、**A**(**B**)ボタンで決定します。



★ハンディキャップ



全員普通



全員好調



全員絶好調

1～3の画面で**L**、**R**ボタンによりハンディキャップが設定できます。

4. ゲーム設定画面でゲームの設定を**+**ボタンで設定します。設定が終わったらつぎにを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



5. オーダー画面へ → P.13

コンピュータの試合を観戦できます。

かんせん
観戦モードについて

ゲームのはじめかたはひとりで、ふたりでモードと同じです。チームセレクト、先攻・後攻・DHセレクト、球場セレクト、ゲーム設定、オーダーの順に決定し、ゲームスタートになります。

★監督について

試合中、STARTボタンでタイムがかかります。タイムをかけて代打、代走、投手、守備の選手交代指示やスコア、投手データ、オプションを見ることができます。→P.30



2. 試合終了後、ゲームセット画面、成績画面が表示されます。→P.34



試合の先発メンバーのオーダーを決めます。

オーダー表の画面説明



コンディション



★ペナントモードでは休みの投手に が付きます。

守備位置

守備位置よりカラー分けとポジションが表示されます。選手適正に合った守備位置に設定しないと守備力が低下します。

★選手適正別 守備位置カラー					
せうしゅ 投手	ほしゅ 捕手	ないやんしゅ 内野手	がいやんしゅ 外野手	ない、がいやんしゅ 内、外野手	
しゅびいち ひょうじ ★守備位置の表示					
投	ピッチャー	DH	しめいだしゅ 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

DH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)が代わりに打つ制度。DHをありにすると、ピッチャーは他のポジションを守れません。



オーダーの組み方(野手の変更)



野手変更のしかた

1. オーダー画面で野手にカーソルを合わせ、**A(B)**ボタンで決定します。
2. かえたい選手を控え野手ウインドウから選び、**A(B)**ボタンで決定します。
3. 交代選手を選び、**A(B)**ボタンで決定します。



控え野手ウインドウ



野手データ



守備位置変更のしかた

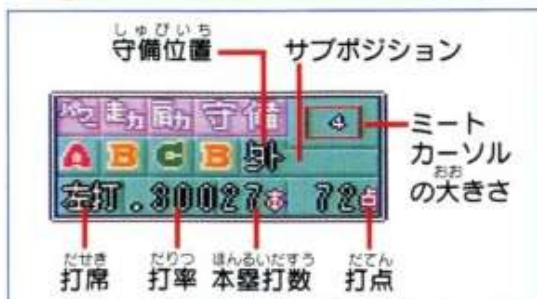
守備位置をかえたい選手の守備位置アイコンを選び、かえたい守備位置のアイコンに合わせ、**A(B)**ボタンで決定。守備位置が入れ代わります。



守備位置アイコン



野手データの見方



- ★パワー、走力、肩力、守備はA～Fにランク分けされています。
A(よい) → → → → → F(わるい)
- ★選手によってサブポジションが設定されている選手もいます。
選手適正に合った守備位置に設定しないと守備力が低下します。



オーダーの組み方(投手の変更)



投手変更のしかた

1. オーダー画面で投手にカーソルを合わせ、**A(B)**ボタンで決定します。
2. 投手ウインドウから選び、**A(B)**ボタンで決定します。
3. 交代投手を選び、**A(B)**ボタンで決定します。



投手データ



投手データの見方



- ★球種は矢印の値により曲がる角度や落差が違います。
また投手により投げることのできる球種は違います。
- ★投手により利き腕があります。右→右投げ、左→左投げ
- ★投手により投法が違います。上→オーバースロー
横→サイドスロー
下→アンダースロー
- ★スタミナ、コントロールはA～Fにランク分けされています。
A(よい) → → → → → F(わるい)



試合開始

スターティングオーダー画面では設定内容の確認ができます。また、オーダーやオプション設定の変更ができます。



試合開始

スターティングオーダー画面の試合開始にカーソルを合わせ、**A**(**B**)ボタンで決定。試合開始になります。



オーダーの変更

スターティングオーダー画面のオーダーを組み直すを選び、**A**(**B**)ボタンで決定。オーダー画面にかわります。→P.13



オプションの変更

スターティングオーダー画面のオプションを選び、**A**(**B**)ボタンで決定。オプション画面にかわります。→P.18



ルール

ゲームは基本的に通常の野球のルールと同じです。ただし、仕様上次の点については注意してください。

◀◀◀◀◀ 延長戦 ▶▶▶▶▶

セ・リーグがホームゲームの場合は15回、パ・リーグがホームゲームの場合は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。)

◀◀◀◀◀ コールドゲーム ▶▶▶▶▶

初期設定にコールドはありません。1~10点まで設定できます。

◀◀◀◀◀ 得点 ▶▶▶▶▶

最高99点までしかカウントされません。

◀◀◀◀◀ DH制(指名打者制) ▶▶▶▶▶

チームを選んだときにどちらかがパ・リーグならばDH制は有ります。この設定も変更することができます。

◀◀◀◀◀ 引き分け ▶▶▶▶▶

ペナントモードでセ・リーグ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。





オプション、コントローラー、サウンド設定

オプション画面はいろいろな試合設定ができます。サウンド設定ではサウンドについて変更ができます。

オプションの設定

<オプション画面での操作>

↑ ↓ ← → …… 項目の選択。

↑ ↓ ← → …… 項目の設定。



コントローラーについて

Aタイプ、Bタイプに設定できます。➡P.19

設定タイプについて

フリー：自分でオプション設定します。

初心者： } オプション設定されています。
中級者： }
上級者： }

各項目のオート、マニュアルについて

オート：コンピュータが操作します。

マニュアル：プレイヤーが操作します。

セミオート：走塁と守備に設定できます。

◆走塁セミオート➡ 先頭のランナーだけを操作します。

他のランナーはオートです。

◆守備セミオート➡ 捕球までがオート。送球はプレイヤーが操作します。

ミートカーソルについて

ロックオンを選ぶと、ミートカーソルの枠の中に十マークがあれば、ミートカーソルの中心が自動的にボールの十マークに近づきます。

落下点表示について

するを選ぶと、飛んでいるボールの落下点×が見えますので、守備がしやすくなります。

ミット移動について

見せないを選ぶと、キャッチャーミットの移動が見えなくなります。

★設定終了後、もどるにカーソルを合わせ、A(B)ボタンで決定します。

コントローラー設定

<コントローラ画面での操作>

↑ ↓ ← → …… 項目の選択。

B・A …… 決定。



コントローラータイプについて

Aタイプ、Bタイプが選べます。(Aタイプがおすすめです。)

★それぞれの操作について➡P.22～P.29

サウンドの設定

<サウンド画面での操作>

↑ ↓ ← → …… 項目の選択。

↑ ↓ ← → …… 項目の設定。



サウンドについて

ステレオ、モノラルが選べます。

お持ちのテレビに合わせて設定できます。

音声について

フル実況、ハーフ実況、審判が選べます。

パワプロを楽しむにはフル実況がおすすめです！

★もどるにカーソルを合わせ、A(B)ボタンで決定します。

試合画面の説明

試合画面にはアップ画面とロング画面の2つがあります。

アップ画面の説明



ロング画面の説明



- ★守備時には▼▼のついた選手を操作できます。
- ★野手がベースをふんでいると▼で表現され、ふんでいないときは▼で表現されます。
- ★中継のできる選手には▽マークがついています。
- ★記録のE(エラー)の後の数字は守備位置を表わしています。

1 投 2 捕 3 一 4 二 5 三 6 遊 7 左 8 中 9 右

今日の打撃成績について

バッターが打席につくと、今日の打撃成績が表示されます。



今日の打撃成績

★打撃成績のみかた

打球の飛んだ位置	結果
中安	
投 ピッチャー	安 シングルヒット
捕 キャッチャー	2 二塁打
一 ファースト	3 三塁打
二 セカンド	本 ホームラン
三 サード	併 併殺打
遊 ショート	飛 フライ
左 レフト	邪 ファールフライ
中 センター	直 ライナー
右 ライト	ゴロ
	失 エラー
	野 フィルダースチョイス
	犠 犠牲バント
	犠 犠牲フライ
	ス スクイズ

★その他の成績

走本 ランニングホームラン	空振 からぶり三振
三振 みのがし三振	振逃 振り逃げ
死球 デッドボール	四球 四球
敬遠 敬遠	犠失 犠打で失策
犠野 犠打でフィルダースチョイス	

→ ヒット → 打数にならない記録 → 凡打

★バッターデータ、ピッチャーデータのみかた

バッター名	コンディション	コンディション
打順 9 内	率.067 0	防4.93 K 9
打率	0 打点 投	
打点	ホームラン数	防御率 本日の専三振数



そ う さ バッティング操作

投球後に現れる十マーク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。

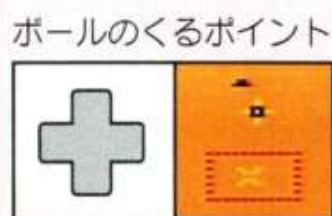
●Aタイプのバッティング



1.ミートカーソルのきりかえ

R ボタンで切り替えます。

ふつう：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。



ボールのくるポイント

2.ミートカーソル合わせ

＋ボタンで十マークに合わせます。

★十マークにミートカーソルの×マークを
ぴったり合わせば、強い打球が飛びます。
★打者によりミートカーソルはちがいます。



3.スイング

B ボタンでスイングします。

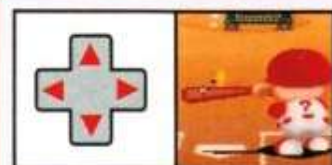
★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

●Aタイプのバント



1.バントの構え

A ボタンでバントの構えをとります。



2.バント調整

＋ボタン↑↓で高さを決め、＋ボタン
←→でバントの方向を決めます。



ミートカーソルを中心にもどす

★1球ごとにミートカーソルを中心にもどすことを
おすすめします。

投球後に現れる十マーク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。

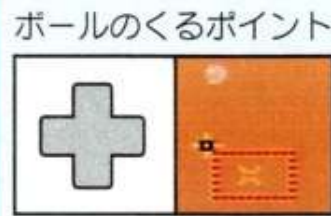
●Bタイプのバッティング



1.ミートカーソルのきりかえ

R ボタンで切り替えます。

ふつう：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。



ボールのくるポイント

2.ミートカーソル合わせ

＋ボタンで十マークに合わせます。

★十マークにミートカーソルの×マークを
ぴったり合わせば、強い打球が飛びます。
★打者によりミートカーソルはちがいます。



3.スイング

A ボタンでスイングします。

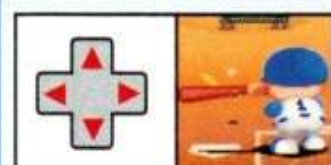
★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

●Bタイプのバント



1.バントの構え

X ボタンでバントの構えをとります。



2.バント調整

＋ボタン↑↓で高さを決め、＋ボタン
←→でバントの方向を決めます。



ミートカーソルを中心にもどす

★1球ごとにミートカーソルを中心にもどすことを
おすすめします。



ランナー操作

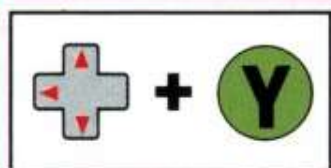
そうさ

ランナーが壘に出たら、スタート、ストップ、盗塁の操作をします。

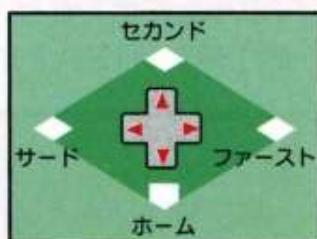
●Aタイプのランナースタート



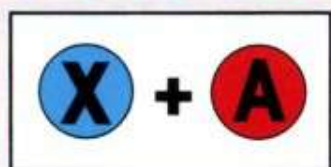
全ランナースタート
Xボタンでつぎの壘へ全ランナーがスタートします。



盗塁
指定する壘へランナー進む
+ボタンで壘を決めて、Yボタンでスタートします。



●Aタイプのランナーストップ、もどる

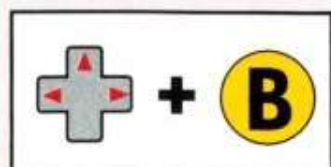


全ランナーが壘間でストップします。

★再スタート：Xボタン
★壘にもどる：Aボタン



全ランナーが壘にもどります。

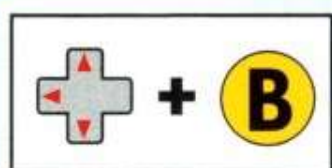


指定する壘へランナーがもどる
+ボタンで壘を決めて、Bボタンでもどります。
★L、Rボタン連打で少し速く走れます。

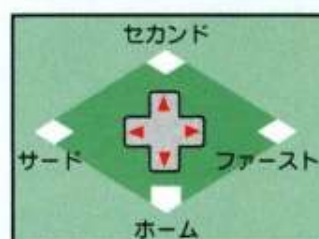
●Bタイプのランナースタート



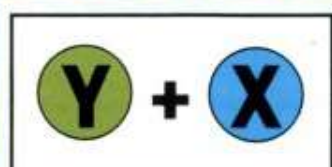
全ランナースタート
Yボタンでつぎの壘へ全ランナーがスタートします。



盗塁
指定する壘へランナー進む
+ボタンで壘を決めて、Bボタンでスタートします。



●Bタイプのランナーストップ、もどる

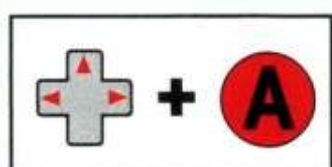


全ランナーが壘間でストップします。

★再スタート：Yボタン
★壘にもどる：Xボタン



全ランナーが壘にもどります。



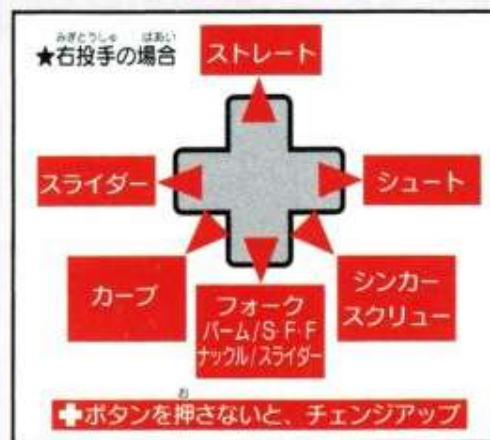
指定する壘へランナーがもどる
+ボタンで壘を決めて、Aボタンでもどります。
★L、Rボタン連打で少し速く走れます。



ピッチャー操作

球種、コースを決めて、投球します。守備シフト、牽制もできます。

●Aタイプのピッチャー操作



1. 球種の決定

➡ ボタンで 球種を決めます。

★球種をきめるとき、そのピッチャーの持ち球でなければ首をふります。

★SELECTボタンでチェンジアップにもどります。

★球種について ➡ P.60



2. 投球モーションスタート

➡ ボタンで投球がはじまります。



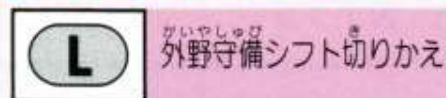
2. コース決定

➡ ボタンでキャッチャーミットを操作してコースをきめます。

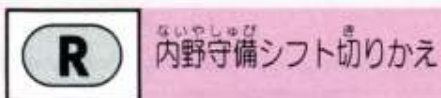
キャッチャーミット

★投球モーション中にコースをきめます。投げたあとのコース変更はできません。

●Aタイプの守備シフト、牽制



外前(外野前進)、外後(外野後退)をきりかえます。 ➡ P.61



バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)をきりかえます。 ➡ P.61

★SELECTボタンで守備シフトを元の位置にもどせます。

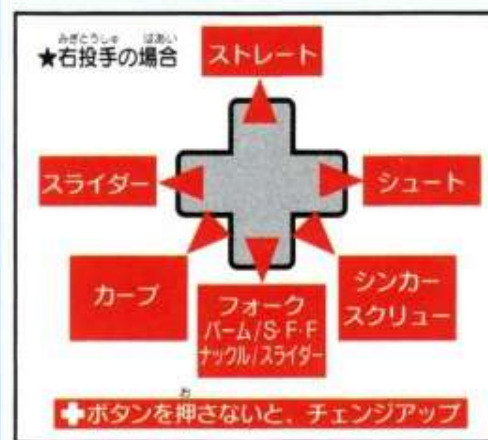


牽制球

指定のボタンを押すと、牽制球を投げます。

球種、コースを決めて、投球します。守備シフト、牽制もできます。

●Bタイプのピッチャー操作



1. 球種の決定

➡ ボタンで 球種を決めます。

★球種をきめるとき、そのピッチャーの持ち球でなければ首をふります。

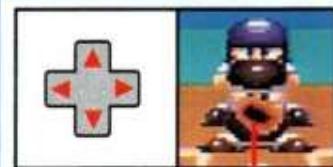
★SELECTボタンでチェンジアップにもどります。

★球種について ➡ P.60



2. 投球モーションスタート

➡ ボタンで投球がはじまります。



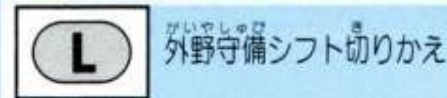
2. コース決定

➡ ボタンでキャッチャーミットを操作してコースをきめます。

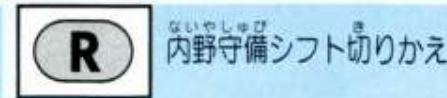
キャッチャーミット

★投球モーション中にコースをきめます。投げたあとのコース変更はできません。

●Bタイプの守備シフト、牽制



外前(外野前進)、外後(外野後退)をきりかえます。 ➡ P.61



バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)をきりかえます。 ➡ P.61

★SELECTボタンで守備シフトを元の位置にもどせます。



牽制球

指定のボタンを押して、➡ ボタンで牽制球を投げます。



しゅび そうさ 守備操作

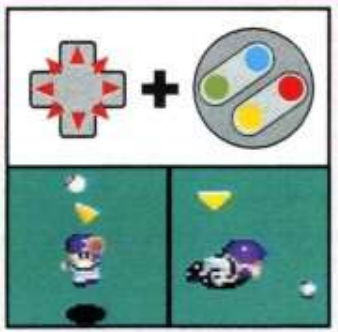
▽の付いている選手をロング画面で操作します。他の選手はオートで動きます。▽はオートでボールの近くの選手に移ります。

●Aタイプの守備操作



選手の移動
 + ボタンで▽のついた選手をボールに移動させます。追いつくととれます。

★ **L**、**R** ボタンを押したままで▽を固定できます。

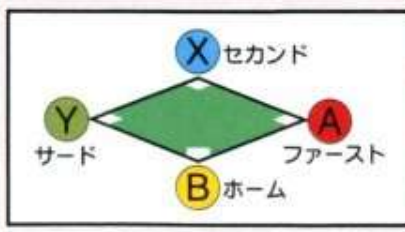


ジャンプ
 追いつかない打球にボールに近くでジャンプすると、捕れる場合もあります。

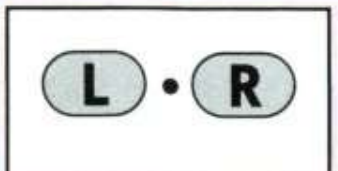
真上にジャンプ：**+** ボタンを押さずに
A (**B**、**X**、**Y**) ボタン。
 よこっとびジャンプ：**+** ボタンを押して、
A (**B**、**X**、**Y**) ボタン。

★真上ジャンプ中に少しでも選手を動かすことができます。

●Aタイプの送球、中継



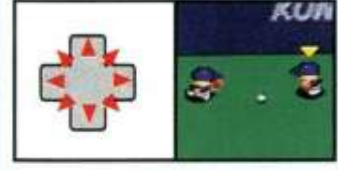
送球
 ボールをとった後、指定の塁にボールを投げます。



中継
L、**R** ボタンで中継選手にボールを投げます。肩の良くない外野手に有効です。

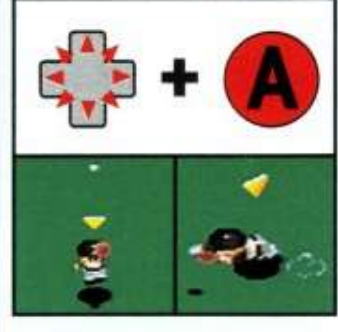
▽の付いている選手をロング画面で操作します。他の選手はオートで動きます。▽はオートでボールの近くの選手に移ります。

●Bタイプの守備操作



選手の移動
 + ボタンで▽のついた選手をボールに移動させます。追いつくととれます。

★ **L**、**R** ボタンを押したままで▽を固定できます。

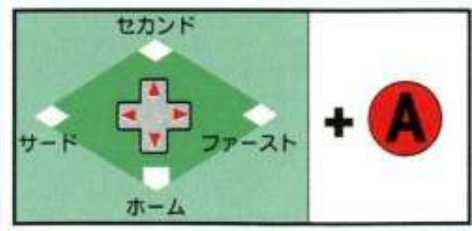


ジャンプ
 追いつかない打球にボールに近くでジャンプすると、捕れる場合もあります。

真上にジャンプ：**+** ボタンを押さずに
A ボタン。
 よこっとびジャンプ：**+** ボタンを押して、
A ボタン。

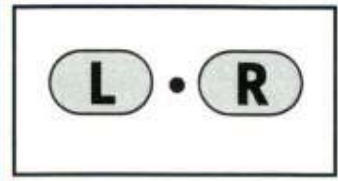
★真上ジャンプ中に少しでも選手を動かすことができます。

●Bタイプの送球、中継



送球
 ボールをとった後、塁を選び、**A** ボタンで投げます。

★塁を指定し、**B** ボタンで塁タッチができます。



中継
L、**R** ボタンで中継選手にボールを投げます。肩の良くない外野手に有効です。



タイム

試合中タイムをとって、選手の交代やスコアなどを見ることができます。



タイムのとりかた

試合中、ピッチャーの投球が始まる前にSTARTボタンでタイムがとれます。

★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

攻撃時のタイム画面ではプレイ、代打、代走、スコア、投手データ、オプションが表示されます。

★プレイを選べばゲームが再開されます。



代打、代走について

1. 攻撃中、代打、代走を出したいときはタイムをとってタイム画面で代打、代走を選び、A(B)ボタンで決定します。代打、代走画面にかかります。

2. 代打、代走に出したい選手を控え野手ウインドウのなかから選び、A(B)ボタンで決定します。



★野手データについて➡P.14



スコアについて

1. タイム画面でスコアを選び、A(B)ボタンで決定します。スコア画面にかかります。

2. 現在の試合のスコアが表示されます。+ボタンで選手を選ぶと、選手データも見ることができます。

また、A(B)ボタンでその試合での成績を見ることができます。



投手データについて

タイム画面で投手データを選び、A(B)ボタンで決定します。投手データ画面にかかります。

+ボタンで選手を選び、A(B)ボタンで投手データが表示されます。また、現在投球している相手チームの投手データもみることができます。2P対戦時、相手投手の球種は見れません。



★投手データについて➡P.15



タイム



しゅびじ

守備時のタイム

守備時のタイム画面ではプレイ、投手、守備、スコア、投手データ、オプションが表示されます。



★プレイを選べばゲームが再開されます。



とうしゅこうたい

投手交代について

1. 守備中、投手を交代したいときはタイムをとってタイム画面で投手を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。投手画面にかわります。

2. 交代する投手を控え投手ウインドウのなかから選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



投手データ

控え投手
ウインドウ

★投手データのみかたについて➡P.15



しゅびこうたい

守備交代について

1. タイム画面で守備を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。守備画面にかわります。

2. 守備画面に現在のオーダーが表示されます。



野手データ

控え野手
ウインドウ

守備位置

守備位置アイコン

★選手の交代、守備位置の変更について➡P.14~P.15

★野手データのについて➡P.14



スコアについて

➡P.31



とうしゅ

投手データについて

➡P.15



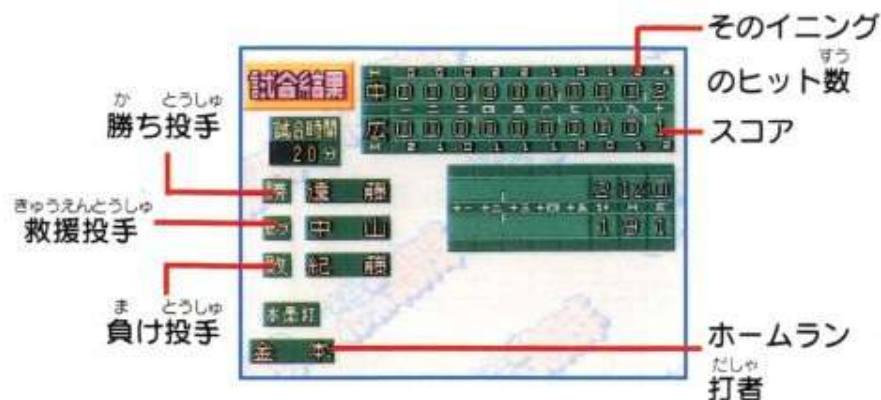


試合終了、試合結果画面の見方

試合終了後、試合のスコア、データ等の画面が表示されます。



試合終了画面について



試合結果画面について

試合結果と各データが見れます。データの見たいチームにカーソルを合わせ、**A**(**B**)ボタンで決定します。**A**(**B**)ボタンで画面が送れます。



試合結果画面 打者編



★打者の結果項目の説明

打 打数	本 ホームラン数	犠 犠打数
安 ヒット数の合計	点 打点	盗 盗塁数
二 二塁打数	振 三振数	併 併殺打数
三 三塁打数	球 四死球数	失 失策数

試合結果画面 投手編



★投手の結果項目の説明

投 投球回	投 投球イニング数	振 奪三振数	暴 暴投数
打 対戦打者数	球 与四死球数	失 失点	本 被ホームラン数
投 投球数	責 自責点		
安 被安打数			

試合結果画面 配球記録



★配球記録の結果項目の説明

すべて 全ての球	三振をとった 三振をとった球	ヒットを打たれた ヒットを打たれた球
初 球 初球の球	空振り 空振りさせた球	打ちとった 打ちとった球
	ホームランを打たれた ホームランを打たれた球	



キャンプモード

プレイするチームを決めて、キャンプで基本的な練習をします。



キャンプについて

1. チームを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

2. 練習モードを選び、決定します。
決定後、それぞれの練習画面にかわります。



打撃練習

バッターセレクト画面で配球、バッターを選び、打撃の練習をします。

ピッチャーの
配球セレクト
バッターの
セレクト



ピッチャーの投げる球を10球打ちます。打球に得点がつきます。
STARTボタンでキャンプ画面にもどります。



★バッティングの操作方法について➡P.22、23

★得点について

ボール球の見極め(球数には含まれません): 1点
ヒット: 4点
3塁打: 6点
犠打(バント): 1点
2塁打: 5点
ホームラン: 7点
その他の打球は0点です。

投球練習

ピッチャーセレクトでピッチャーを選び、投球の練習をします。

ピッチャーの
セレクト



画面に□が表示されます。キャッチャーのミットを動かして、□を
通過するように30球投球します。通過すれば得点がつきます。
STARTボタンでキャンプ画面にもどります。



★ピッチングの操作方法について➡P.26、27

★得点について

□を通過すれば、得点が入ります。投球数につれ□が小さくなります。
15球以降キャッチャーミットの画面から□が消えての投球になります。
得点は難度とともに1~4点に上がっていきます。



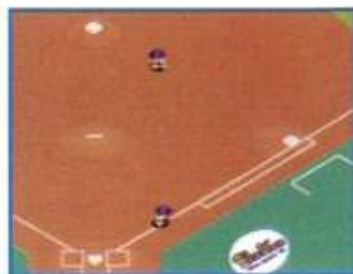


キャンプモード

そういれんしゅう

■走塁練習

オーダーセレクト画面でオーダーを決め、走塁の練習をします。SELECTボタンで次々にランナーがスタートします。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。



★走塁の操作方法について➡P.24、25

しゅびれんしゅう

■守備練習

オーダーセレクト画面で守備位置、オーダーを決め、守備の練習をします。



1. アップ画面が表示されます。+ボタンで打球の方向を決め、Bボタン(Bタイプ時、Aボタン)でコーチが打ちます。Aボタン(Bタイプ時、Xボタン)でバントもできます。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★+ボタン↑でフライ、↓でゴロを打つことができます。

アップ画面



ロング画面



★LまたはRボタンで守備位置の前進、後退が選べます。

★守備の操作方法について➡P.28、29

★2PコントローラーA、X、Yボタンでランナーをセットできます。

そうこうこうげきれんしゅう

■総合攻撃練習

そうこうしゅびれんしゅう

■総合守備練習

オーダーセレクト画面で守備位置、オーダーを決め、総合練習をします。



ひかえ選手

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。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。



★操作方法について➡P.22～P.29





サクセスモード

プレイヤーは今年入団した新人選手です。二軍在籍の3年間トレーニング、試合をしながら一軍入りを目指します。3年間で一軍昇格ができれば、ゲームオーバーになります。



サクセスモード攻略法

- ★まずは体あつての野球です。体調の管理はきちんと行いましょう。体調が悪いとケガをしやすくなります。
- ★やる気がない状態で、練習してもなかなか身につけません。
- ★チームメイトとの人間関係も考えて、うまくトレーニングしてください。
- ★コーチに気に入られると試合に出場できます。コーチにアピールするには、いろいろな方法があります。
- ★一軍昇格は監督の推薦が必要です。監督に認めてもらいましょう！
- ★監督に認めてもらうには試合で活躍してください。



年間予定表

2月	春キャンプ	シーズン中
3月	オープン戦	
4月	開幕	
5月	昇格時期	
6月		
7月		
8月	昇格時期	
9月		
10月		
11月	秋期キャンプ	
12月	契約更改、オフ	シーズン
1月	自主トレ	



さいしょからプレイ

1. ファイル選択画面のさいしょからのファイルを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。
★セーブしたファイルを選んだ場合は2以降の入力は行いません。
2. 選手の名前を入力します。**+**ボタンで文字の選択。**A**(**B**)ボタンで入力します。**X**、**Y**ボタンで1つ前の文字にもどります。
L、**R**ボタンで入力位置の移動ができます。
名前の入力が終わったら、終了にカーソルを合わせ、**A**(**B**)ボタンで決定します。



漢字の入力・・・画面右の漢字を選びます。

かなの入力・・・画面右のかなを選びます。

★名前中のスペースはサクセスモードでは省略されます。

3. 成長タイプを設定します。**+**ボタンで選択。**A**(**B**)ボタンで決定します。
★マニュアル成長タイプについて➡P.43
4. チーム、プレイヤー設定を決定します。**+**ボタンで選択。
A、(**B**)ボタンで入力します。
★チーム➡自称(自分の呼び方)➡利き腕➡守備(ポジション)
➡出身➡趣味の順に決定します。
5. デモの後、ゲームスタートになります。



サクセスモード



予定について

1. 週のはじめにセレクト表から今週の予定を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

予定



2. 予定の項目を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。予定の実行後、結果が表示されます。



トレーニング、キャンプ

いろいろなトレーニングが用意されています。**+**ボタンで選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。トレーニング後、結果が表示されます。

★キャンプ時には打撃の項目があります。ピッチャーを相手にバッティングをします。打った打球に得点がつきます。→P.36

回復

休みを選ぶと選手の疲れ、あそぶを選ぶとやる気を回復させます。

+ボタンで選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

★選手はときどき病気にかかります。そのままにしておくとトレーニングや調子に影響します。その場合通院を選び、治療します。

★トレーニング等で選手がケガをした場合、予定は回復しか選べなくなります。ケガが直るまで治療に専念します。



電話

コーチ、チームメイト、実家に電話します。**+**ボタンで相手を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

★電話の効果は様々です。いろいろと電話をして試してみてください。

能力アップ

成長タイプの設定を、マニュアル成長タイプにしてあると表示されます。キャンプやトレーニングで得た経験点を振り分けます。



能力アップ可能な項目はカラー表示されています。

1. **+**ボタン↑↓で能力アップ可能な項目を選び、**A**(**B**)ボタンで決定、能力がUPします。

2. 能力アップの振り分けが終わったら、戻るを選んで**A**(**B**)ボタンで決定します。

個人データ

現在の個人データ、特徴が表示されます。

評判

監督、コーチ、チームメイトの評判が表示されます。

システム

コントローラタイプを設定します。**A**(**B**)ボタンで切りかえます。終わるを選ぶとサクセスモードが終了します。



サクセスモード



サクセスモードの試合について

コーチより試合出場の指示があります。
サクセスモードの試合ではバッティング
とランニングの操作を行います。



- ★バッティングについて ➡ P.22~P.23
- ★ランニングについて ➡ P.24~P.25

試合後、結果が表示されます。



ゲームオーバーについて

サクセスモードの二軍には最高3年間在籍できます。それまでに一軍
昇格を目指してください。また、毎年12月に契約更改があります。
そこで球団が契約を結んでくれればひきつづき球団に在籍できます。
一軍に昇格できない、契約を結んでくれないときはゲームオーバー
になり、セーブファイルは自動的に消去されます。



一軍昇格について

みごと一軍に昇格が決まったら、選手の登録が行えます。(最大8人)
サクセスモードで登録した選手はアレンジモードに登録ができ、使用
できるようになります。

★一軍に昇格した新人選手はペナント、リーグ、キャンプモードで
使用できます。アレンジモードの野手アレンジで新人選手をアレ
ンジチームに入れセーブします。そのアレンジチームを各モード
で選べば、新人選手が使えるぞ!! ➡ P.55

また、新人モードのパスワードによって、友達のカセットでもプレイ
できます。 ➡ P.46~P.47



セーブ、終了について

サクセスモードのセーブは1週ごとにオ
ートでおこなわれます。
ゲーム終わりたいときは予定画面のシス
テムの 終わる を選び、**A(B)**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。



ファイルの削除について

1. ファイル選択画面でファイルを消すを選
び、**A(B)**ボタンで決定します。
2. **+** ボタンで消したいファイルを選択し、
A(B)ボタンで決定します。
はい、いいえを選択し、**A(B)**ボタンで
決定します。



★一度消したデータは元には戻らないので、
十分注意しましょう。





しんじん 新人モード

見事！サクセスモードで一軍入りを果たした選手は新人モードでパスワードが表示されます。友達のカセットにパスワードを入力してプレイすることもできます。



選手パスワード登録

1. 新人登録画面で選手パスワード入力を選び、**A(B)**ボタンで決定します。

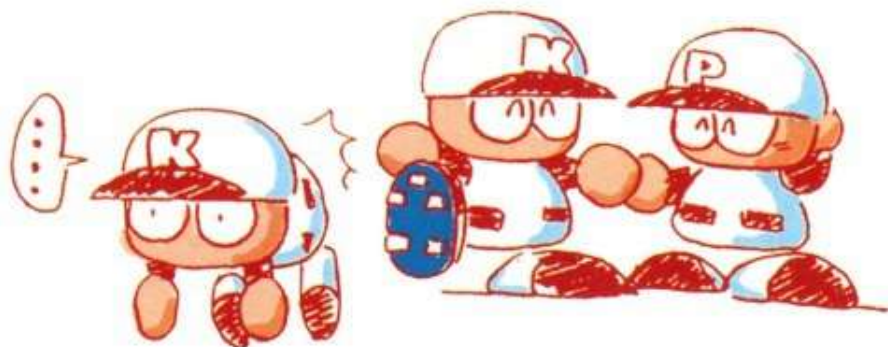


2. パスワードを入力します。**+**ボタンで文字を選び、**A(B)**ボタンで決定します。
パスワードが正しければ、選手の名前入力画面が表示されます。



3. 選手の名前を入力します。アレンジモードで登録する事により、プレイができるようになります。→P.55

★新人登録は8人までおこなえます。すでに8人登録されている状態で新人選手を登録したいときは、選手登録を抹消してください。



選手パスワード表示

1. 新人登録画面で選手パスワード表示を選び、**A(B)**ボタンで決定します。
2. パスワード表示したい選手を選び、**A(B)**ボタンでパスワードが表示されます。



パスワード表示

★パスワード画面で**A(B)**ボタンで選手データ、特徴が表示されます。



選手登録抹消について

1. ファイル選択画面でファイルを消すを選び、**A(B)**ボタンで決定します。
2. **+**ボタンで消したいファイルを選択し、**A(B)**ボタンで決定します。
はい、いいえを選択し、**A(B)**ボタンで決定します。



- ★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。
- ★アレンジモードでチーム登録している選手は選手登録の抹消はできません。



ペナントモード

プレイするチームを決めて、ペナントレース制覇を目指します。
6人まで参加可能です。



さいしょ

最初からプレイ

1. ペナントレース画面でさいしょからを選びます。試合設定を決めます。設定が終わったら、つぎにすすむを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



2. アレンジチームを登録する場合はアレンジした同じチームを選び、登録します。設定が終わったら、決定を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



★アレンジモードについて➡P.54

3. 各チームのオプション設定を行います。
➡P.18

4. 本日の試合が表示されます。コンピュータ同士の試合を見たり、結果だけを見ることもできます。



5. プレイヤーのチームがプレイするときは、オーダーを決めゲームスタートになります。➡P.13~P.15

★ゲーム終了後、試合終了画面、試合結果画面が表示されます。
➡P.34~P.35



しゅうりょう

セーブ、終了について

試合終了時にデータをセーブできます。

はい➡セーブ いいえ➡セーブしない

★セーブしないで、ゲームを進行させることもできます。

★セーブ後 いいえを選ぶと、ペナント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。



つづきからプレイ

ペナントレース画面でつづきからを選びます。
セーブしたゲームの続きからプレイできます。



しょうきょ

データ消去

ペナントレース画面でデータ消去を選びます。
+ボタンではいいえを選択し、**A**(**B**)ボタンで決定します。



★一度消したデータは元には戻らないので、
十分注意しましょう。



ペナントモード(公式記録)

こうしききろく

ペナントモードのいろいろなデータを見ることができます。



こうしききろくがめん

公式記録画面

ペナントレース画面で公式記録を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。**A**(**B**)ボタンを押すごとに、ペナントモードの各データが表示されます。



じゅんいひょう
順位表

順位	チーム	試合	勝	敗	引き分け	勝率
1	Q	1	0	0	1	0.00
2	R	1	0	0	1	0.00
3	S	1	0	0	1	0.00
4	H	1	0	0	1	0.00

たいせんひょう
対戦表

順位	対戦相手	試合	勝	敗	引き分け	勝率
1	Q	1	0	0	1	0.00
2	R	1	0	0	1	0.00
3	S	1	0	0	1	0.00
4	H	1	0	0	1	0.00

ちーむせいせきひょう
チーム成績表

順位	チーム	試合	勝	敗	引き分け	勝率
1	Q	1	0	0	1	0.00
2	R	1	0	0	1	0.00
3	S	1	0	0	1	0.00
4	H	1	0	0	1	0.00



こじんせいせきがめん

個人成績画面

順位表、対戦表、チーム成績表の表示後、個人成績画面が表示されます。個人記録を選び、**A**(**B**)ボタンで表示されます。



はい しょうけん

TOP10に入る条件

だりつ しゅつるいつ
打率、出塁率

自チームの現在の試合数×3.1
以上の打席数が必要。

ぼうぎょりつ しょうりつ
防御率、勝率

自チームの現在の試合数以上の
の投球回数が必要。

★個人タイトルのMVPはシーズン終了時に決定されます。



こうもく ないよう

項目の内容

【打撃編】

打 打数 (打席数－犠一球)

二 2塁打数

本 ホームラン数

振 三振数

失 守備時の失策 (エラー) 数

犠 犠牲バント+犠牲フライ

塁打 塁打数。単打→1、2塁打→2、
3塁打→3、本塁打→4とした合計

出塁率 (安打数+四死球数)÷(打席数－犠牲バント数)

安 ヒット数の合計

三 3塁打数

点 打点

球 四死球数

盗 盗塁数

併 併殺打数

打率 安打数÷打数

【投手編】

投球回 投球イニング数

投 投球数

振 奪三振数

失 失点

暴 暴投数

試合 登板試合数

完投 完投試合数

負 負け試合数

セーブ 自チームのリードを守りきった試合数

打 対戦打者数

安 打たれたヒット数

球 与えた四死球数

責 自責点*

防御率 自責点×9÷投球回数

勝率 勝ち数÷(勝ち数+負け数)

勝 勝ち試合数の合計

SP セーブポイント(救援勝利+セーブ)*

*「用語説明」参照。



リーグモード

プレイするチームを決めて、リーグ優勝を目指します。6人まで参加可能です。

最初からプレイ

1. リーク画面でさいしょからを選びます。
リーグ戦に参加させるチームを選びます。
設定が終わったら、エントリー決定を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。



★リーグ戦にはアレンジチームや同じチームの登録も可能です。

2. 登録したチームのNo.1から順に名前をつけます。

3. **+**ボタンで文字の選択。**A**、**B**ボタンで入力します。(4文字入力できます。) **X**、**Y**ボタンで1つ前の文字にもどります。
L、**R**ボタンで入力位置の移動ができます。名前の入力が終わったら、入力OKにカーソルを合わせ、**A**(**B**)ボタンで決定します。



4. 登録したチームの名前入力がすべて終わったら、入力終了を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

5. ゲーム設定(試合数)を設定します。**+**ボタン $\leftarrow\rightarrow$ で変更できます。(最大130試合)設定が終わったら、つぎへにカーソルを合わせ、**A**(**B**)ボタンで決定します。



6. チームのオプションを設定します。→P.18

7. 本日の試合が表示されます。



8. オーダーを決めゲームスタートになります。
★ゲーム終了後、試合終了画面、試合結果画面が表示されます。
→P.34~P.35

セーブ、終了について

試合終了時にデータをセーブできます。

はい⇒セーブ いいえ⇒セーブしない

★セーブしないで、ゲームを進行させることもできます。

★セーブ後 いいえを選ぶと、リーグ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。

つづきからプレイ

リーグ戦画面でつづきからを選びます。セーブしたゲームの続きからプレイできます。



データ消去

リーグ戦画面でデータ消去を選びます。**+**ボタンではい、いいえを選択し、**A**(**B**)ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。





アレンジモード

自分だけのオリジナルチームを作ることができます。
さらにサクセスモードで一軍入りした選手の登録や新人モードの選手パスワードで友達の選手の登録もできます。
アレンジチームで作成したチームを使って、対戦、キャンプ、ペナント、リーグモードでプレイできます。



アレンジチームの作り方

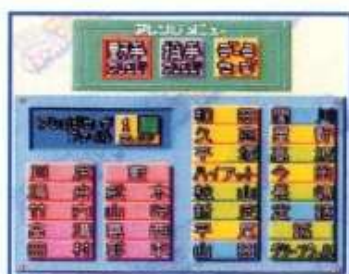
1. アレンジチームを作るファイルを選び、**A(B)**ボタンで決定します。
★アレンジチームは最大14チームまで登録が可能です。



2. アレンジするチームを選び、**A(B)**ボタンで決定します。



3. アレンジ画面にもとになるチームの選手一覧が表示されます。野手、投手アレンジを選び、**A(B)**ボタンで決定します。



アレンジチームの消去

1. アレンジ画面でチームをけすを選び**A(B)**ボタンで決定。消去するチームを選びます。

2. **+**ボタンではい、いいえを選び**A(B)**ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので十分注意しましょう。
★ペナント、リーグモードに参加しているチームは消去できません。

野手アレンジについて

1. アレンジするチームの選手表から選手を選び、**A(B)**ボタンで決定します。つぎに**L**、**R**ボタンでオリジナルのチームの野手表から選手を選び、**A(B)**ボタンで入れ代わります。



2. アレンジが終わったら、メニューにもどるを選択し、**A(B)**ボタンでアレンジ画面にもどります。

投手アレンジについて

1. アレンジするチームの投手表から選手を選び、**A(B)**ボタンで決定します。つぎに**L**、**R**ボタンでオリジナルのチームの投手表から選手を選び、**A(B)**ボタンで入れ代わります。



2. アレンジが終わったら、メニューにもどるを選択し、**A(B)**ボタンでアレンジ画面にもどります。

★1つのアレンジチームに同じ選手を登録することはできません。



データセーブ

チームのアレンジが終わったら、アレンジ画面のデータセーブを選択し、**A(B)**ボタンでアレンジデータがセーブされます。



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。



シナリオモードについて

ファイル選択画面でファイル1か2を選び、**A(B)**ボタンで決定します。

シナリオ
クリア数



プレイするシナリオを選びます。

難度



★難度について

★ → → → → ★★★★★
簡単 難しい



コントローラータイプについて

ファイル選択画面でコントローラータイプの切り替えが、**A(B)**ボタンを押すことができます。



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おこなわれます。

★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。

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69頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ(株)各サービスセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。



データ消去

シナリオ画面でファイルのデータを消すを選びます。**+**ボタンではいいえを選択し、**A(B)**ボタンで決定します。

★一度消したデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。





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。インフィールドフライが宣告されたらバッター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。)このとき野手が捕れずにボールを落としてもランナーは進塁しなくて大丈夫です。ノーアウトか1アウトでランナー1、2塁か満塁のときに内野フライを打ち上げて内野手がとれそうなら宣告されます。



フィルダースチョイス

野選。フェアのゴロを捕った野手がバッターランナーをアウトにせず先行ランナーをアウトにしようとして送球し、オールセーフにしてしまう行為のこと。記録はヒットでもエラーでもありません。ランナーがいないときや、フライを捕ったときにはフィルダースチョイスにはなりません。



自責点

ピッチャーの責任となる失点で防御率計算の対象となる。エラーで生き残ったランナーがホームインしたり、エラーが無かったらすでに3アウトという状況で点を取られても自責点にはなりません。またランナーを出してピッチャー交代した後、次のピッチャーが打たれて先のランナーがホームインした場合、自責点は前のピッチャーに付きます。



SP(セーブポイント)

セーブ数と救援勝利数をたしたもの。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付きますが、勝利投手ではないことや、点差などの条件があります。救援勝利は救援したピッチャー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付きます。つまり先発投手以外が勝ち投手になった場合、全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。





きゅうしゅせつめい 球種説明

- ストレート**：真っすぐの速い球。140Km以上のストレートを持っていたらグイグイ押せるはず。
- スライダー**：ストレートのようだが利き腕の反対側に鋭くスライドする球。シンを外すのに有効。巨人の右毛のように、縦に変化するスライダーもある。
- カーブ**：利き腕の反対側に曲がりながら落ちる変化球。低目に決めるほど効果大。ストレートとの速度差でバッターのタイミングを狂わせる。
- シュート**：スライダーとは逆方向に変化する球。右ピッチャーの場合、右バッターの内角にくい込ませて凡打を打たせるのが有効。
- シンカー**：シュート回転して沈む変化球。サイドスローの投手が得意とする。低目に決めないと効果は薄い。
- スクリュー**：シュート回転して沈むシンカーと同じだが左投手が投げるものはスクリューと呼ばれる。内野ゴロを打たせるのに有効。
- フォーク**：ストレートのよう見え、バッターの手前でストンと鋭く落ちる空振りさせるのに有効な球。低目に決めないと効果は薄い。
- S・F・F**：スプリット・フィンガード・ファースト・ボールの略。フォーク系の変化球だが変化が小さくフォークより速い。
- バーム**：これもフォーク系だがフォークよりブレーキがかかった球。タイミングを狂わせるのに有効。低目に投げること。
- ナックル**：投げた本人もどう変化するかわからない変化球。基本的に落ちる球なので低めに決める。
- チェンジアップ**：ストレートと同じ腕の振りで投げるスピードを落とした球。読まれると危険だが、バッターが強振した場合タイミングを狂わせやすい。ストレートの組み合わせで使う。

◇失投率は落ちる球種ほど高くなります。

低い ◀ ◀ ◀ 失投率 ▶ ▶ ▶ 高い

チェンジアップ ストレート スライダー シュート フォーク カーブ シンカー

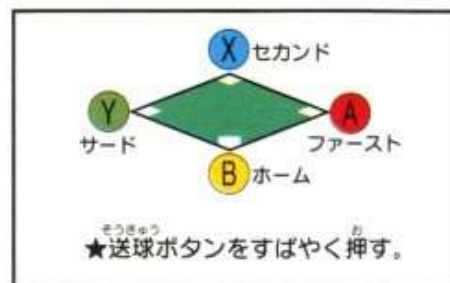


べんり きのう 便利な機能

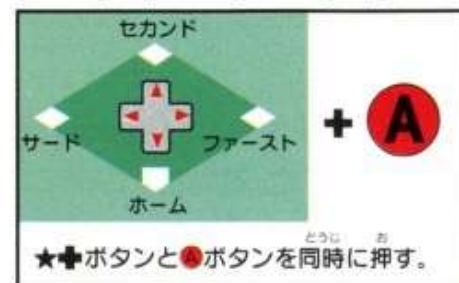


しゅびじ そうきゅう ほうほう 守備時のクイックな送球の方法

コントローラ Aタイプ



コントローラ Bタイプ



とうるいよく ほうほう 盗塁予約の方法

ピッチャーが投球を始める前に盗塁操作をしておくと、盗塁予約ができ、投球開始と同時にスタートできます。



しゅび 守備シフトについて

- バントシフト**・・・内野手を極端に前進させる。
内前・・・内野手を前進させて、3塁ランナーの本塁突入を防いだりします。
内後・・・内野手を下げて、強いゴロなどに備えます。足の遅い強打者に対する守備。
外前・・・外野手を前進させて、ポテンヒットなどを防いだりします。ピッチャーなどの弱打者に対する守備。
外後・・・外野手を下げて、左中間、右中間を抜く長打を防いだりします。



べんり きのう サクセスモードでのちょっと便利な機能について

メッセージウインドウの文字表示は、X(Y)ボタン押しっぱなしでページ切り替えまで送れます。また、文字表示の終わりで+ボタン↑を押すと少しスクロールして、前のメッセージが見れます。



ワンポイント攻略法



2ストライクまでは強振で長打を狙おう!!
バント時の強振モードは強いバントになるぞ!!



ランナーを出したら速球中心の配球で盗塁を警戒しよう!
また、速球をアウトコースに外すとランナーを刺しやすい。



ランナーを3塁においてしまったら落ちる球はなるべく控
えよう。暴投の危険性があるからだ。



選手の中には内野でも、外野でも守れる選手がいる。
守備はなるべく正規のポジションで守らせよう。



投球モーション中に、投球ボタンを連打すると、
スピードアップするぞ!



落ちる球は低めに決めよう。低いほど効果大きい。



コナミの「必殺コマンドコントローラー」(別売)にキャン
プモードなどで練習した投球コマンドをセットしておけ
ば、とっておきの投球ができるぞ!



サクセスでなかなかいい選手ができないときは、ノック
を中心に練習をしてみよう!



96年度プロ野球公式戦の記録

■ 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	①	イチロー	オ	③
しゅゐ いた しゅ 首位打者	パウエル	中	③ 3割4分			イチロー	オ	③ 3割5分6厘
ほん る いた おう 本塁打王	やまさき たけし 山崎武司	中	① 39本			ニール	オ	① 32本
た て ん お う 打点王	ロペス	広	① 109点			ニール	オ	① 111点
さいた あんた 最多安打	パウエル	中	① 176本			イチロー	オ	③ 193本
さいこうしゅつるいりつ 最高出塁率	えとう あきら 江藤 智	広	① 4割3分1厘			イチロー	オ	③ 4割2分2厘
とう る い お う 盗塁王	おがた こういち 緒方孝市	広	② 50個			むらまつありひと 村松有人	ダ	① 58個
さい た し ょ う り 最多勝利	さいとう まさき 斎藤雅樹	巨	⑤ 16勝			グロス	日	② 17勝
	ガルベス	巨	① 16勝					
さいゆうしゅうぼうきょりつ 最優秀防御率	さいとう まさき 斎藤雅樹	巨	③ 2.36			いらふ ひでき 伊良部秀輝	口	② 2.402
さいゆうしゅうしょうりつ 最優秀勝率						ほしの のぶゆき 星野伸之	オ	② 7割2分2厘
さいゆうしゅうきゅうえん 最優秀救援	ささき かずひろ 佐々木主浩	横	③ 29セーブポイント			なりもととしひで 成本年秀	口	① 30セーブポイント
						あかほりもとゆき 赤堀元之	近	④ 30セーブポイント
さいただつさんしん 最多奪三振	さいとう たかし 斎藤 隆	横	① 206個			くどう きみやす 工藤公康	ダ	① 178個
さいた 最多ホールド						しまざき たけし 島崎 毅	日	① 16H



パワプロ勝利の方程式！

コナミオフィシャルガイド
「実況パワフルプロ野球3 '97春」
© 1997 KONAMI

NTT出版、双葉社より発売!!

でんちこうかんきてい 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は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。
 (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
 (2) 発売日より1年間以上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。
 (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
 (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
 (3) 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(株)、各サービスセンターにご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター 〒164-04 東京都新宿区西新宿2-1-1
TEL 03-3348-4500 (直)
大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
TEL 06-3 34-0335 (直)

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。