



スーパーファミコン®

SHVC-AQ7J-JPN  
RS058



SUPER FAMILICOM  
LICENSED BY NINTENDO

遊び方

じっきょうパワフルプロ野球3 '97はる

実況

# パワフルプロ野球 '97春 3

TM



© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

実況パワフルプロ野球3 '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。



## 実況 PAWA PURO プロ野球 97春 3



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





# はじめに



## さいしん とうじょう 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！！



## ひと 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！



## じぶん せんしゅ そだ 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自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。

TV観戦ならではの臨場感を再現する、RSシステムを採用。



レスポンスサウンドシステムとは  
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。



# コントローラ早見表

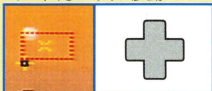


## う 打つ

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

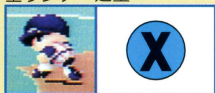


バント

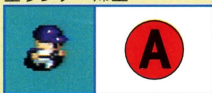


## はし 走る

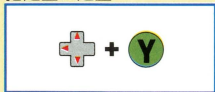
ぜんランナー進塁



ぜんランナー帰塁



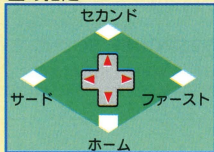
しているい しんるい  
指定塁に進塁



しているい きるい  
指定塁に帰塁



るい してい  
塁の指定





**A**タイプ



## な 投げる

きゅうしゅ けつてい  
球種の決定



みぎとうしゅ ほあい  
★右投手の場合

ストレート

スライダー

シュート

カーブ

フォーク  
バーム/S.F.F  
ナックル/スライダー

シンカー  
スクリュー

✦ボタンを押さないと、チェンジアップ

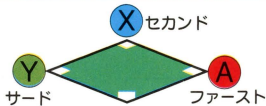
とうきゅうかいし  
投球開始

**B**

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

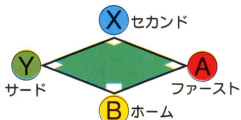


## まも 守る

ほきゅう やしゅ いどう  
捕球(野手の移動)



そうきゅう  
送球





# コントローラ早見表

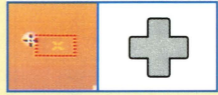


## う 打つ

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

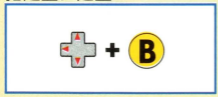
全ランナー進塁



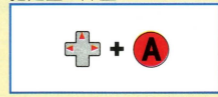
全ランナー帰塁



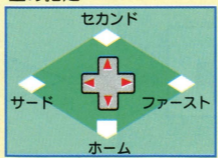
指定塁に進塁



指定塁に帰塁



塁の指定



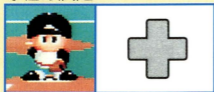


Bタイプ



## な 投げる

きゅうしゅ けってい  
球種の決定



みぎとうしゅ ばあい  
★右投手の場合

ストレート

スライダー

シュート

カーブ

フォーク  
バーム/S・F・F  
ナックル/スライダー

シンカー  
スクリュー

⊕ ボタンを押さないと、チェンジアップ

とうきゅうかいし  
投球開始



けってい  
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

セカンド

サード

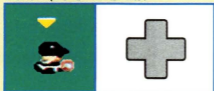
ファースト

+ B



## まも 守る

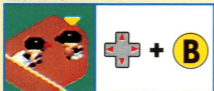
ほきゅう やしゅ いどう  
捕球 (野手の移動)



そうきゅう  
送球



るい  
塁タッチ

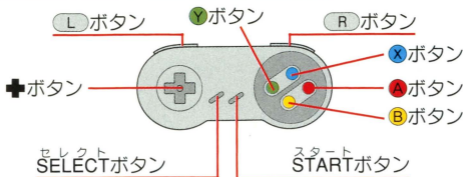




# ゲームスタート



## 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 L、R 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、A(B)ボタンで決定します。





# モードセレクト画面の説明

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



## 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



# かんせん 観戦モード

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



この見た方は、  
目が悪くなるぞ!!

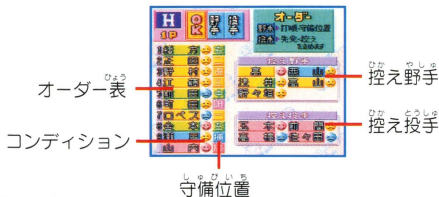


# オーダーの組み方

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



絶好調 好調 普通 不調 絶不調

★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

投手	捕手	内野手	外野手	内、外野手
----	----	-----	-----	-------

### ★守備位置の表示

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

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。



控え野手ウインドウ

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。



野手データ

3. 交代選手を選び、A(B)ボタンで決定します。



## 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

守備位置      サブポジション

ミート  
カーソル  
おお  
の大きさ

だせき    だりつ    ほんるい    だてん  
打席    打率    本塁打数    打点

★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)



とうしゅへんこう

## 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、

●(●)ボタンで決定します。



2. 投手ウインドウから選び、●(●)ボタンで

決定します。



とうしゅデータ

3. 交代投手を選び、●(●)ボタンで決定し

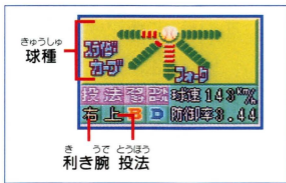
ます。



とうしゅ

みかた

## 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)



# しあいかいし 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。



しあいかいし

## 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。



へんこう

## 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



へんこう

## 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制は有りになります。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


せってい

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：  
中級者：  
上級者： } オプション設定されています。

### ■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。

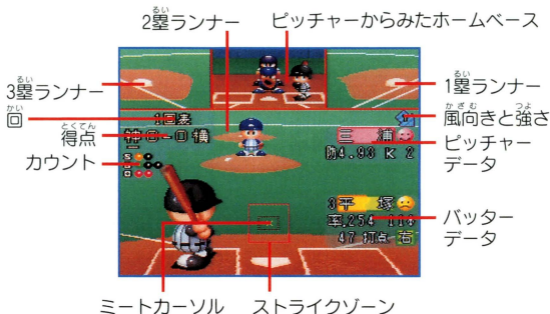


# しあいがめん せつめい 試合画面の説明

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



きょう だけきせいせき

# 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。



きょう だけきせいせき  
今日の打撃成績

## ★打撃成績のみかた

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

## ★その他の成績

<b>走本</b> ランニングホームラン	<b>空振</b> からぶり三振
<b>三振</b> みのがし三振	<b>振逃</b> 振り逃げ
<b>死球</b> デッドボール	<b>四球</b> 四球
<b>敬遠</b> 敬遠	<b>犠失</b> 犠打で失策
<b>犠野</b> 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
だじゅん 打順	9 竹 内	三 浦
だりつ 打率	率.067	防4.93
	0 打点	K 9
	0 打点	
だてん 打点	ホームラン数	ぼうぎょりつ 防御率
		ほんじつ 本日の奪三振数



# 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、タイミングよくスイングします。

## ●Aタイプのバッティング



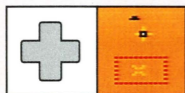
1.ミートカーソルのきりかえ

**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れば、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。

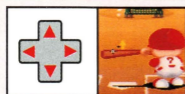
★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

## ●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。

とうきゅうご あらわ  
投球後に現れる十マークにミートカーソルを合わせて、タイミングよくスイングします。

## ●Bタイプのバッティング



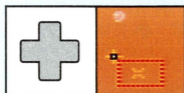
### 1. ミートカーソルのきりかえ

Ⓡ 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れば、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

ⓐ ボタンでスイングします。

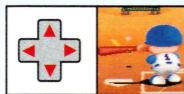
★押すタイミングで打球の方向を調整できます。

## ●Bタイプのバント



### 1. バントの構え

ⓧ 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。



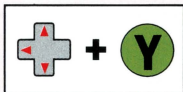
# そうさ ランナー操作

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。

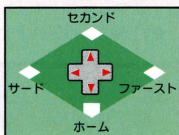
## ●Aタイプのランナースタート



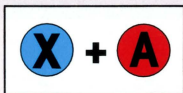
ぜんランナースタート  
Xボタンでつぎの壘へぜんランナーがスタートします。



とうるい盗塁  
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

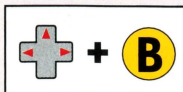


ぜんランナーが壘間でストップします。

- ★再スタート：Xボタン
- ★壘にもどる：Aボタン



ぜんランナーが壘にもどります。



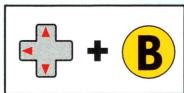
指定する壘へランナーがもどる  
+ボタンで壘を決めて、Bボタンでもどります。  
★L、Rボタン連打で少し速く走れます。

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。

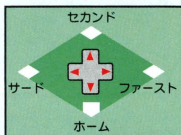
## ●Bタイプのランナースタート



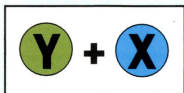
ぜんランナースタート  
Yボタンでつぎの壘へぜんランナーがスタートします。



とうるい盗塁  
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

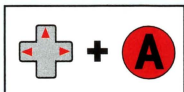


ぜんランナーが壘間でストップします。

- ★再スタート：Yボタン
- ★壘にもどる：Xボタン



ぜんランナーが壘にもどります。



してい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

そうさ

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

B



### 2. 投球モーションスタート

B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

L

外野守備シフト切りかえ

外前(外野前進)、外後(外野後退)をきりかえます。➡P.61

R

内野守備シフト切りかえ

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

★右投手の場合

＋ボタンを押さないと、チェンジアップ

### 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。

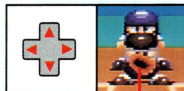
★SELECTボタンでチェンジアップにもどります。

★球種について➡P.60



### 2. 投球モーションスタート

A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

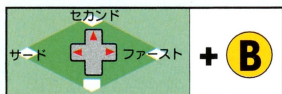
L 外野守備シフト切りかえ

R 内野守備シフト切りかえ

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。



### けんせいきゅう 牽制球

指定のボタンを押して、B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。

しゅびそうさ

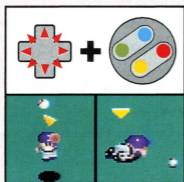
## ●Aタイプの守備操作



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たけ選手を動かすことができます。

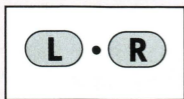
そうきゅう ちゅうけい

## ●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。

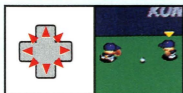


中継

**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。

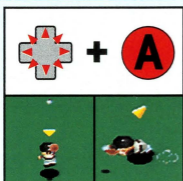
## ●Bタイプの守備操作



### 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だけ選手を動かすことができます。

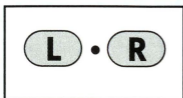
## ●Bタイプの送球、中継



### 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、代走画面にかわります。

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。

ミートカーソル



野手データ

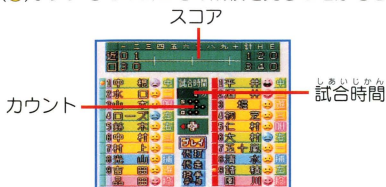
控え野手ウインドウ

★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。守備画面にかかります。
2. 守備画面に現在のオーダーが表示されます。



- ★選手の交代、守備位置の変更について → P.14~P.15
- ★野手データについて → P.14



## スコアについて

→ P.31



## 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

この画面は試合の結果と各選手のデータを表示しています。

- 勝ち投手**: 勝利投手の氏名
- 救援投手**: 救援投手の氏名
- 負け投手**: 敗戦投手の氏名
- ホームラン打者**: ホームランを打った選手の氏名
- そのイニングのヒット数**: 各イニングのヒット数を示す数値
- スコア**: 両チームの得点

試合結果	H	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+
中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
山	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

## 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

この画面は各選手の打撃データを詳細に示しています。

- 結果項目**: 打数、安打、二塁打、三塁打、本塁打、打点、振球、盗塁、併殺、失策
- ボタン↑↓でスクロール**: 選手名を上下でスクロール
- 合計結果**: 両チームの合計データ

選手	打数	安打	二塁打	三塁打	本塁打	打点	振球	盗塁	併殺	失策
種 園	2	1				1	1			
鳥 籠	3	1				1			1	
立 浪	5	4								
バウエ	4	1				1	1			
音	5	2				1				
山 崎	4	1				1				
大 豊	4	1				2	1			
中 村	5	1				1	1			
藤 倉	2							1		
合計	41	12	0	0	0	1	3	6	0	2

### ★打者の結果項目の説明

- |                  |                 |               |
|------------------|-----------------|---------------|
| <b>打</b> 打数      | <b>本</b> ホームラン数 | <b>構</b> 構打数  |
| <b>安</b> ヒット数の合計 | <b>点</b> 打点     | <b>盗</b> 盗塁数  |
| <b>二</b> 二塁打数    | <b>振</b> 三振数    | <b>併</b> 併殺打数 |
| <b>三</b> 三塁打数    | <b>球</b> 四死球数   | <b>失</b> 失策数  |

しあいけっかがめん とうしゅへん  
**試合結果画面 投手編**

	投球回数	打	安	盗	失	点	自	責
野	29	8	0	0	0	0	0	0
中	1	4	1	1	0	0	0	0
山	1	5	1	2	0	1	1	1

とうしゅ けっかこうもく せつめい  
**★投手の結果項目の説明**

- |                    |               |                  |
|--------------------|---------------|------------------|
| <b>投球回</b> 投球イニング数 | <b>振奪三振数</b>  | <b>暴投数</b>       |
| <b>打</b> 対戦打者数     | <b>球与四死球数</b> | <b>本</b> 被ホームラン数 |
| <b>投</b> 投球数       | <b>失</b> 失点   |                  |
| <b>安</b> 被安打数      | <b>責</b> 自责点  |                  |

しあいけっかがめん はいきゅうきろく  
**試合結果画面 配球記録**

すべて	初球	変化球	変化球	変化球	変化球	変化球
81球	34球	3球	2球	18球	11球	2球

球種

2ストローク 24 自点 2

変化球 回

18 30

コース表

はいきゅうきろく けっかこうもく せつめい  
**★配球記録の結果項目の説明**

- |                         |                       |                                |
|-------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| <b>すべて</b> 全ての球         | <b>三振をとった</b> 三振をとった球 | <b>ヒットを打たれた</b> ヒットを打たれた球      |
| <b>初球</b> 初球の球          |                       |                                |
| <b>空振り</b> にさせる 空振りさせた球 | <b>打ち</b> とった 打ちとった球  | <b>ホームラン</b> を打たれた ホームランを打たれた球 |



とうきゅうれんしゅう

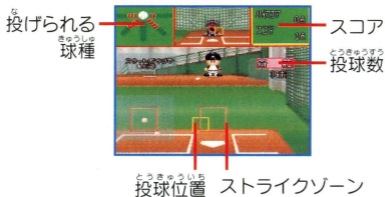
## 投球練習

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。



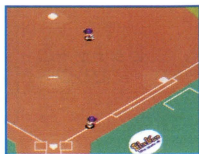


# キャンプモード

そうるいれんしゅう

## ■ 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

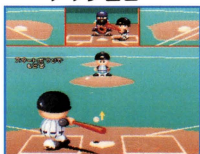
オーダーセレクト画面で守備位置、オーダーを決め、守備の練習をします。



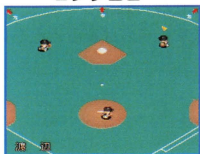
1. アップ画面が表示されます。+ボタンで打球の方向を決め、Bボタン(Bタイプ時、Aボタン)でコーチが打ちます。Aボタン(Bタイプ時、Xボタン)でバントもできます。STARTボタンでキャンプ画面にもどります。

★+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。

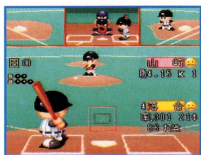
そうごうこうげきれんしゅう      そうごうしゅびれんしゅう  
**総合攻撃練習、総合守備練習**

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。

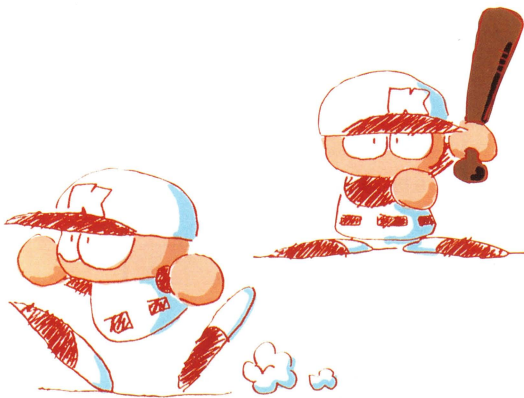


ひかえ選手

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。  
 スタート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。



ねんかんよていひょう

## 年間予定表

2月	春キャンプ	
3月	オープン戦	
4月	開幕	↑ シーズン中 ↓
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

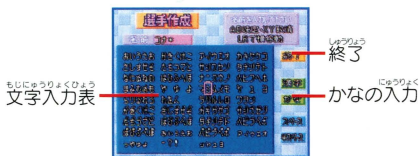
1. ファイル選択画面のさいしょからのファイルを選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。

★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。

名前が入力が終わったら、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



よてい

## 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。



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。

- ✚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。
- 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

コントローラータイプを設定します。**A**(**B**)ボタンできりかえます。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  
昇格を自指してください。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



しゅうりょう

## 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。



さくじょ

## 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。





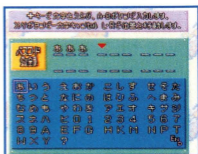
# しんじん 新人モード

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。



## せんしゅ どうろく 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。

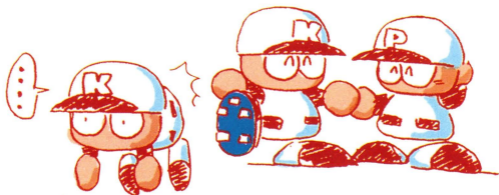


2. パスワードを入力します。**+**ボタンで文字を選び、**A**(**B**)ボタンで決定します。パスワードが正しければ、選手の名前入力画面が表示されます。



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。





せんしゅ ひょうじ

## 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

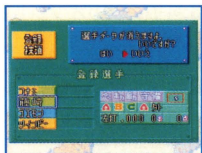
★パスワード画面で**A**(**B**)ボタンで選手データ、特徴が表示されます。



せんしゅとうろくまっしょう

## 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。

オプション画面へ

今日の試合

公式記録画面へ

→ P.50

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



## 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。



## 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	勝	敗	分	得点	失点
1	Q	1	0	0	1.00	0.00
1	Q	2	0	0	1.00	0.00
1	Q	2	0	0	1.00	0.00
4	H	0	1	0	0.00	1.00
4	Softbank	0	1	0	0.00	1.00
4	DeNA	0	1	0	0.00	1.00

たいせんひょう  
対戦表

順位	対戦相手	勝	敗	分	得点	失点
1	Q	0	0	0	0.00	0.00
1	Q	0	0	0	0.00	0.00
1	Q	0	0	0	0.00	0.00
4	H	0	1	0	0.00	1.00
4	Softbank	0	1	0	0.00	1.00
4	DeNA	0	1	0	0.00	1.00

せいせきひょう  
チーム成績表

順位	チーム	勝	敗	分	得点	失点
1	Q	2	0	0	1.00	0.00
1	Q	2	0	0	1.00	0.00
1	Q	2	0	0	1.00	0.00
4	H	0	1	0	0.00	1.00
4	Softbank	0	1	0	0.00	1.00
4	DeNA	0	1	0	0.00	1.00



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

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。

防御率、勝率

自チームの現在の試合数以上  
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。



さいしょ

## 最初からプレイ

1. リーグ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。名前が入力が終わったら、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 $\leftrightarrow$ 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

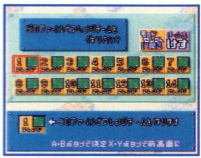
自分だけのオリジナルチームを作ることができます。  
 さらにサクセスモードで一軍入りした選手の登録や新人モードの選手パスワードで友達の選手の登録もできます。  
 アレンジチームで作成したチームを使って、対戦、キャンプ、ペナント、リーグモードでプレイできます。



## 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、  
 ●(●)ボタンで決定します。

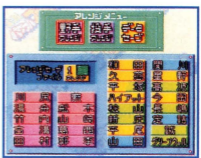
★アレンジチームは最大14チームまで登録が可能です。



2. アレンジするチームを選び、●(●)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、●(●)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●(●)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●(●)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。

チームのポジションが終わったら、ポジション画面のポーズを選択し、**(A)** ボタンでポジションがセーブされます。

## ポーズ



★1つのポジションチームに同じ選手を登録することはできません。

2. ポジションが終わったら、メニューにもどるを選択し、**(A)** ボタン



1. ポジションするチームの投手表から選手を選び、**(A)** 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)** ボタンで入れ代わります。

## ■ 投手ポジションについて

2. ポジションが終わったら、メニューにもどるを選択し、**(A)** ボタン



1. ポジションするチームの野手表から選手を選び、**(A)** 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)** ボタンで入れ代わります。

## ■ 野手ポジションについて



# シナリオモード

名勝負<sup>めいしょうぶ</sup>をモチーフにした試合<sup>しあい</sup>の途中<sup>とちゆう</sup>から、ゲームスタートし、クリア<sup>しあい</sup>(試合に勝つ<sup>か</sup>)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<sup>えんていんぐ</sup>を見ることが出来ます。



## シナリオモードについて

ファイル<sup>せんたく</sup>選択画面<sup>がめん</sup>でファイル1か2<sup>えら</sup>を選び、**A**(**B**)ボタン<sup>けつてい</sup>で決定<sup>けつてい</sup>します。

シナリオ  
クリア数



プレイするシナリオ<sup>えら</sup>を選びます。

難度



★<sup>なんど</sup>難度<sup>なんど</sup>について

★ → → → → ★★★★★  
簡単<sup>かんたん</sup> 難しい<sup>むずかしい</sup>



## コントローラータイプについて

ファイル<sup>せんたく</sup>選択画面<sup>がめん</sup>でコントローラータイプの切り替え<sup>きりかえ</sup>が、**A**(**B**)ボタン<sup>おし</sup>を押すと出来ます。





しゅうりょう

## 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、いいえを選ばないと、シナリオモードを終了できません。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。



しょうきょ

## 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。





# ようごせつめい 用語説明



## 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。

## ふ に 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。

## ぎ せい 犠牲バンド

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。

## ぎ せい 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。

## へい さつ た 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。巨人の石毛のように、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た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**：ストレートのように見え、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がわからない変化球。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す球。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

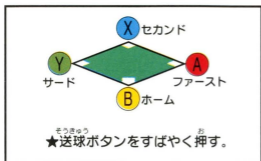


# べんりきのう 便利な機能

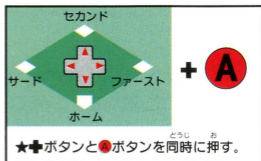


## しゅびじ そうきゅう ほうほう 守備時のクイックな送球の方法

コントローラ Aタイプ



コントローラ Bタイプ



## とうるいよやく 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、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!



付録 ねんど やきゅうこうしきせん きろく  
**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			
MVP	松井秀喜	巨人	初	イチロー	オリックス	3	
首位打者	パウエル	中日	3割4分	イチロー	オリックス	3割5分6厘	
本塁打王	山崎武司	中日	39本	ニール	オリックス	32本	
打点王	ロペス	広島	109点	ニール	オリックス	111点	
最多安打	パウエル	中日	176本	イチロー	オリックス	193本	
最高出塁率	江藤智	広島	4割3分1厘	イチロー	オリックス	4割2分2厘	
盗塁王	緒方孝市	広島	50個	村松有人	ダイエー	58個	
最多勝利	斎藤雅樹	巨人	16勝	グロス	日清	17勝	
	ガルベス	巨人	16勝				
最優秀防御率	斎藤雅樹	巨人	2.36	伊良部秀輝	オリックス	2.402	
最優秀勝率				星野伸之	オリックス	7割2分2厘	
最優秀救援	佐々木浩	横浜	29セーブポイント	成本年秀	オリックス	30セーブポイント	
				赤堀元之	近鉄	30セーブポイント	
最多奪三振	斎藤隆	横浜	206個	工藤公康	ダイエー	178個	
最多ホールド				島崎毅	日清	16H	



こうしき あんない  
**公式ガイドブックのご案内**

**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!!



# 電池交換規定

## 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。
- 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
- 発売日より1年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。
  - 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
  - お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
  - 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。  
上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(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 3 4-0335 (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、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

## 使用上のご注意



### 警告

- 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ることがあります。
- 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。



### 注意

- 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**

お客様ご相談室

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

**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。