

プロ野球

ファミスタDS 2009

NINTENDO DS[®]



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

© 2009 NBGI

発売元:株式会社バンダイナムコゲームス

namco[®]

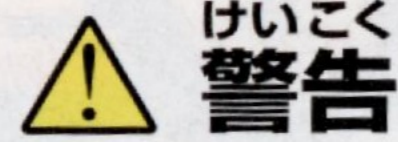
NTR-C29J-JPN

nintendo
Wi-Fi
connection

このたびは“ニンテンドーDS”専用ソフト「プロ野球 ファミスタDS 2009」をお買い
上げいただき、誠にありがとうございます。

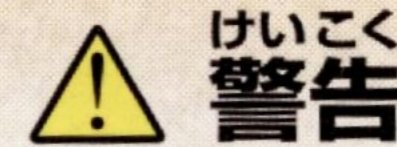
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で
ご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



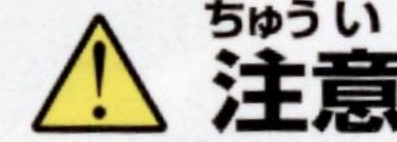
警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さな
お子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、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。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。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。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時
的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、
直ちにゲームを中止し、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り、目や手・腕に疲労、不
快や痛みを感じたときは、直ちにゲーム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。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。
- 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、症状が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。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びか
けられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常
に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察
を受けてください。



警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使
用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性
があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所
では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペー
スメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



注意

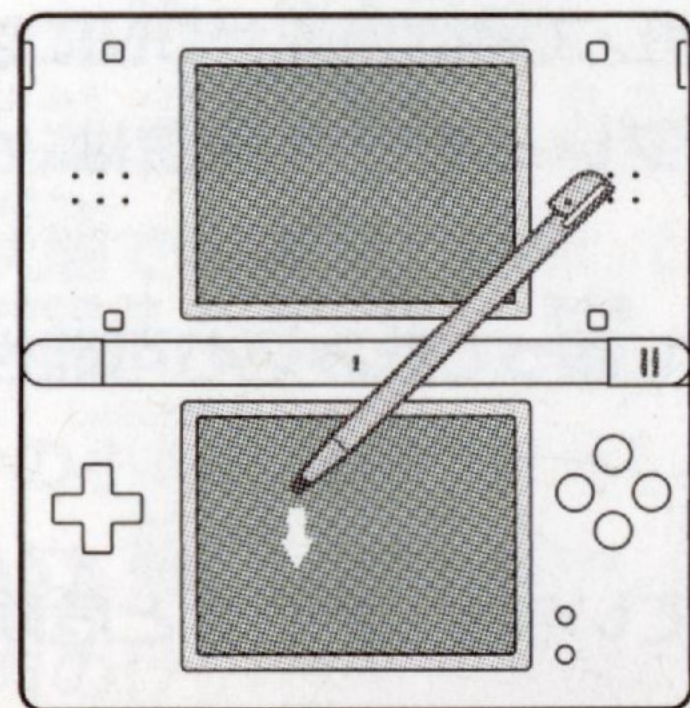
- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、
廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。
- ### 使用上のおねがい
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしな
いでください。
 - 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
 - ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
 - 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手
で触ったりしないでください。
 - 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
 - 分解や改造をしないでください。
 - 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
 - シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布
で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

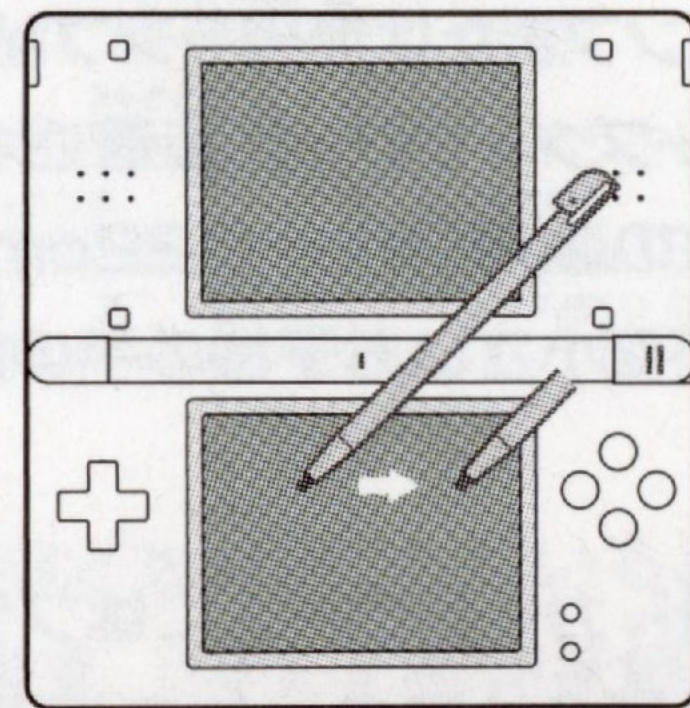
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当たのまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

もくじ

ゲームの始め方 4

操作方法 6

攻撃時の操作 8

守備時の操作 10

画面の見方 12

ひとりでファミスタ 14

ドリームペナント 18

つうしん対戦 26

デッキ 30

せいせき 32

オプション 33

スキル紹介 34

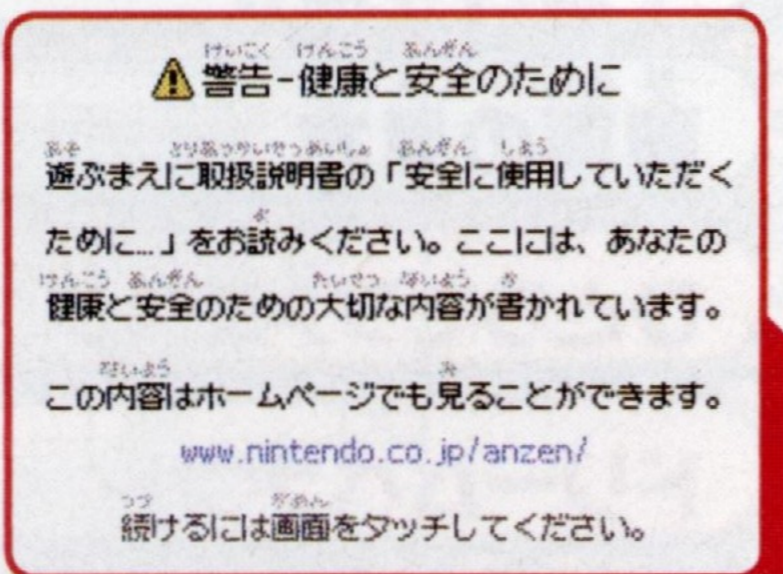




ゲームの始め方

本体の電源がOFFになっていることを確認したら、DSカード差し込み口に本ゲームのDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

① 本体の電源をONにすると右の画面が表示されます。内容を読み、理解したらタッチスクリーンをタッチしてください。



② 本体のメニュー画面の「プロやきゅう ファミスタDS 2009」のパネルをタッチしてください。ゲームが始まります。

※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。詳しくは本体取扱説明書をご覧ください。



③ タイトル画面が表示されたら、Aボタンまたはスタートボタンを押すか、下画面をタッチしてメインメニューに移ってください。

画面写真のワクは が上画面、 が下画面を表します。

メインメニュー

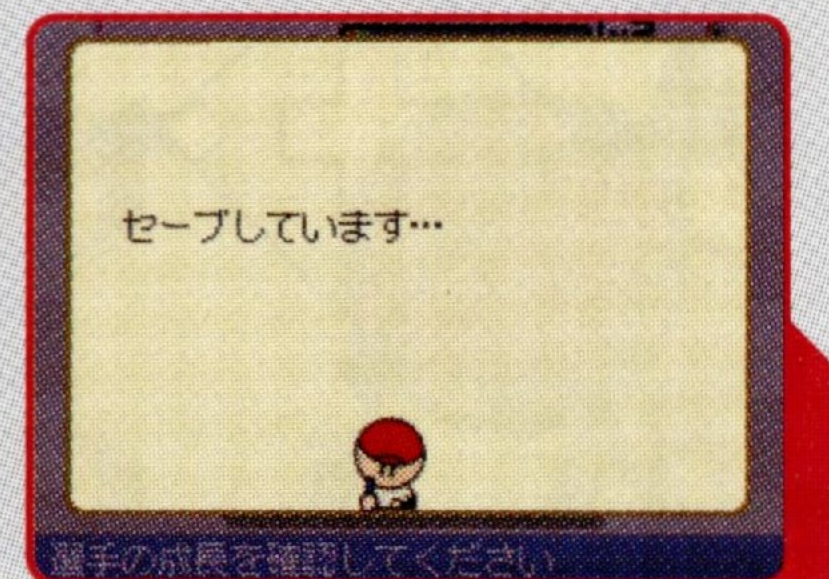
以下のモードが表示されます。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



ひとりでファミスタ	P.14	COM(コンピュータ)との試合が楽しめるモードです。
ドリームペナント	P.18	自分だけの「マイチーム」を育てるモードです。試合で選手を成長させたり新しい選手を獲得して、最強のチームを作り上げましょう。
つうしん対戦	P.26	ほかのプレイヤーと通信対戦を行います。
デッキ	P.30	マイチームのメンバーを編集します。
せいせき	P.32	対戦や通信対戦を行った相手との対戦成績を確認します。
オプション	P.33	操作方法や音楽の設定ができるほか、データを削除できます。

セーブ(データの保存)について

「プロ野球 ファミスタDS 2009」は、試合終了時や設定変更時などに自動でデータが保存されます。セーブ中は電源を切らないようにしてください。

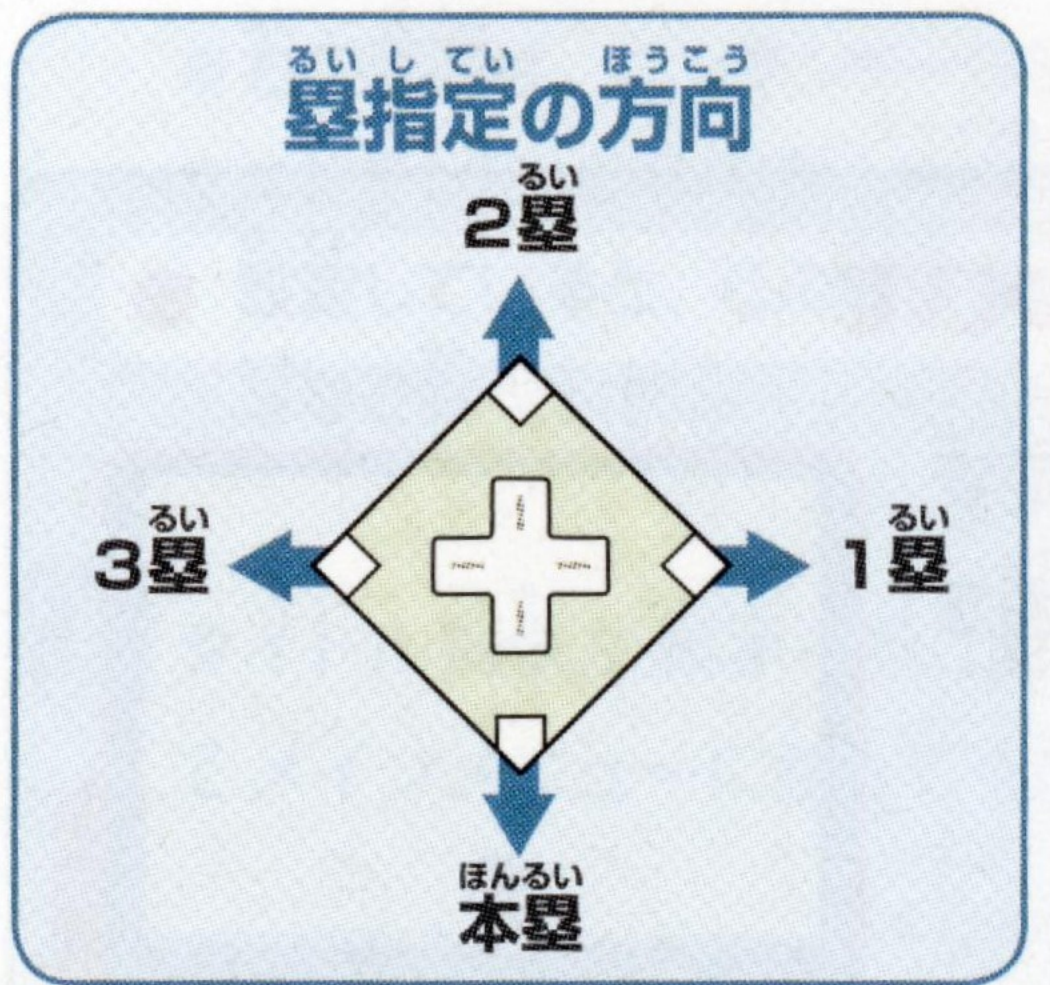
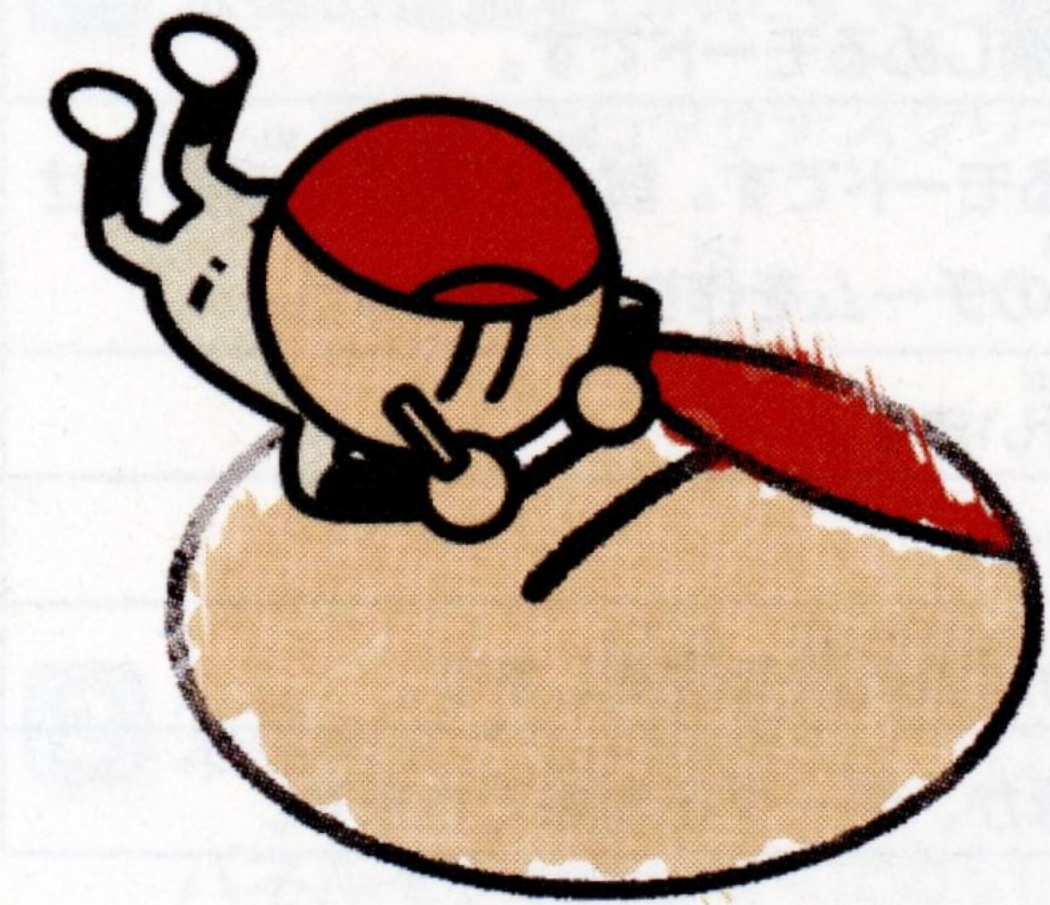


操作方法



『プロ野球 ファミスタDS 2009』は、おもにボタン操作でプレイします。
試合中の詳しい操作については、P.8~11をご覧ください。

× はメニュー系の操作、**攻** は攻撃時の操作、**守** は守備時の操作を表します。



上画面

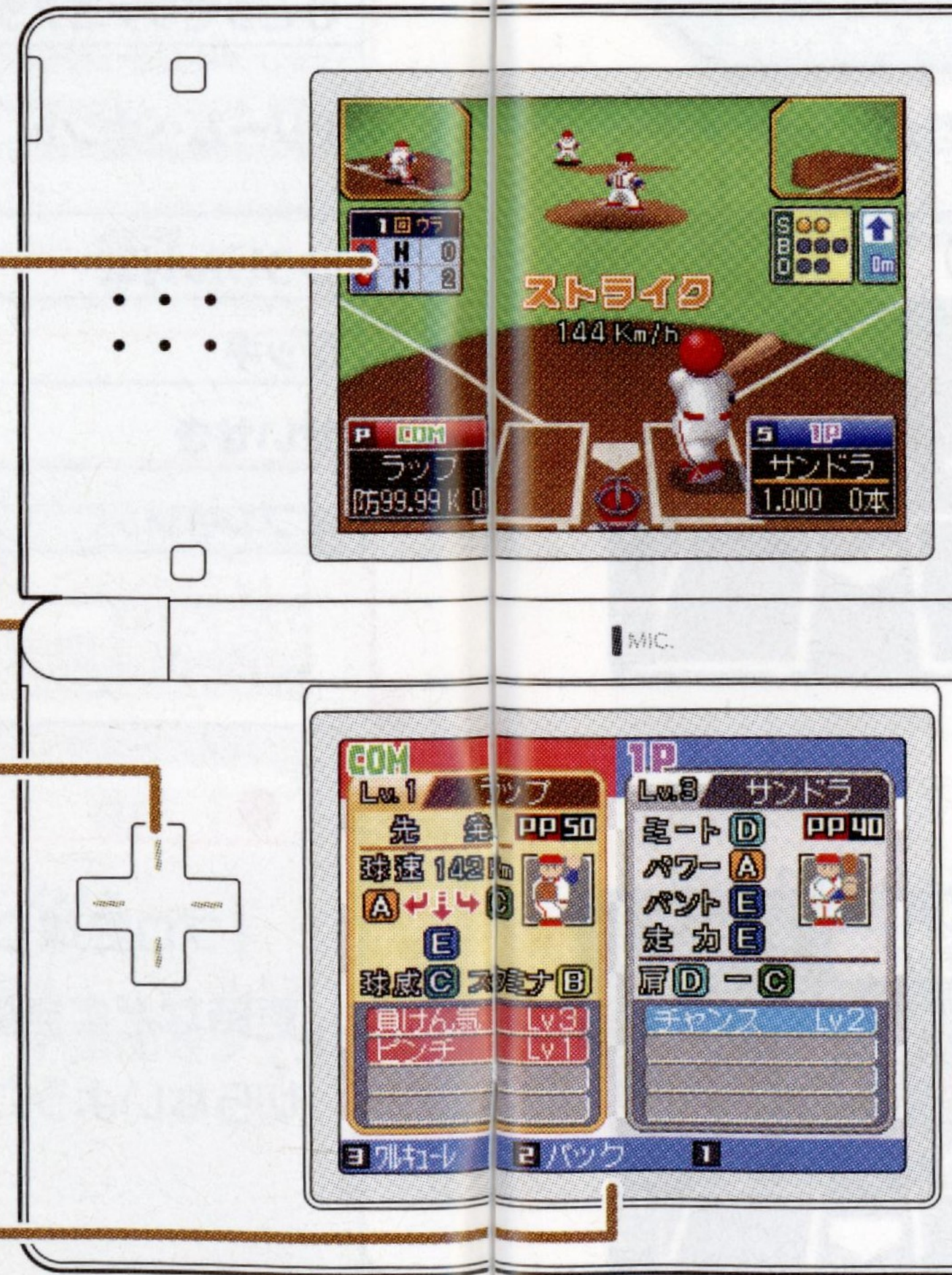
Lボタン

十字ボタン

下画面 (タッチスクリーン)

攻 全員盗塁、 全員進塁

× 項目の選択
攻 打者の移動、 塁の指定
守 投手や野手の移動、 塁の指定、
 球種の変更や変化球の調節



- Yボタン
- Xボタン
- 攻** バント
- Aボタン
- ×** 決定
- 攻** スイング、指定塁に帰塁
- 守** ピッチング、指定塁に送球、
ジャンピングキャッチ、(十字ボタンで)ダイビングキャッチ
- Rボタン
- 攻** 全員帰塁
- Bボタン
- ×** キャンセル
- 攻** 指定塁に盗塁、指定塁に進塁
- 守** けん制、指定塁にタッチ
- スタートボタン
- 攻 守** タイム画面の表示 (P.13参照)
- セレクトボタン
- 攻 守** 選手パラメータ表示の切り替え



※ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。
スリープモードは本体を開くと解除されます。

攻撃時の操作

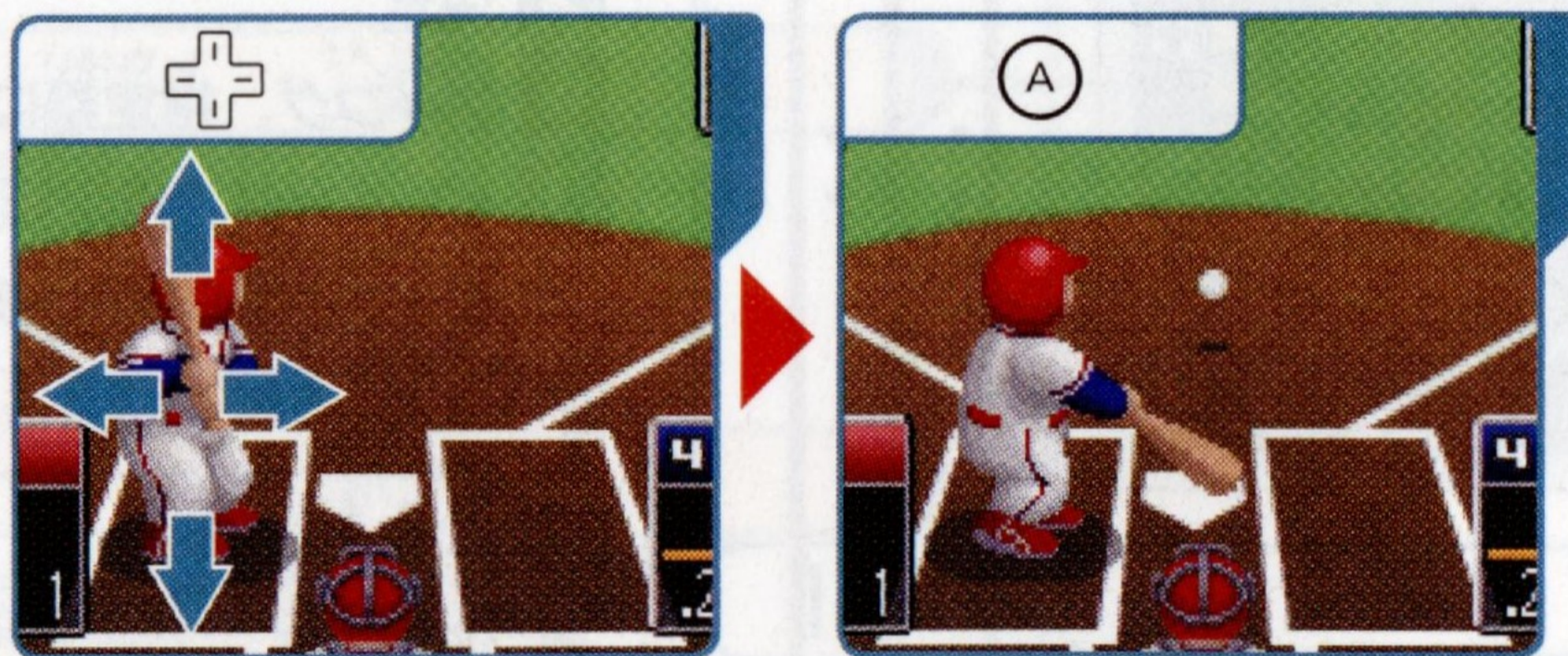
打撃や走塁など、攻撃時の操作を説明します。ヒットで走者を出したら、盗塁やバントなども駆使して得点を狙いましょう。

打撃【投打画面(P.12参照)で行う操作です】

FAMISTA DS 2009

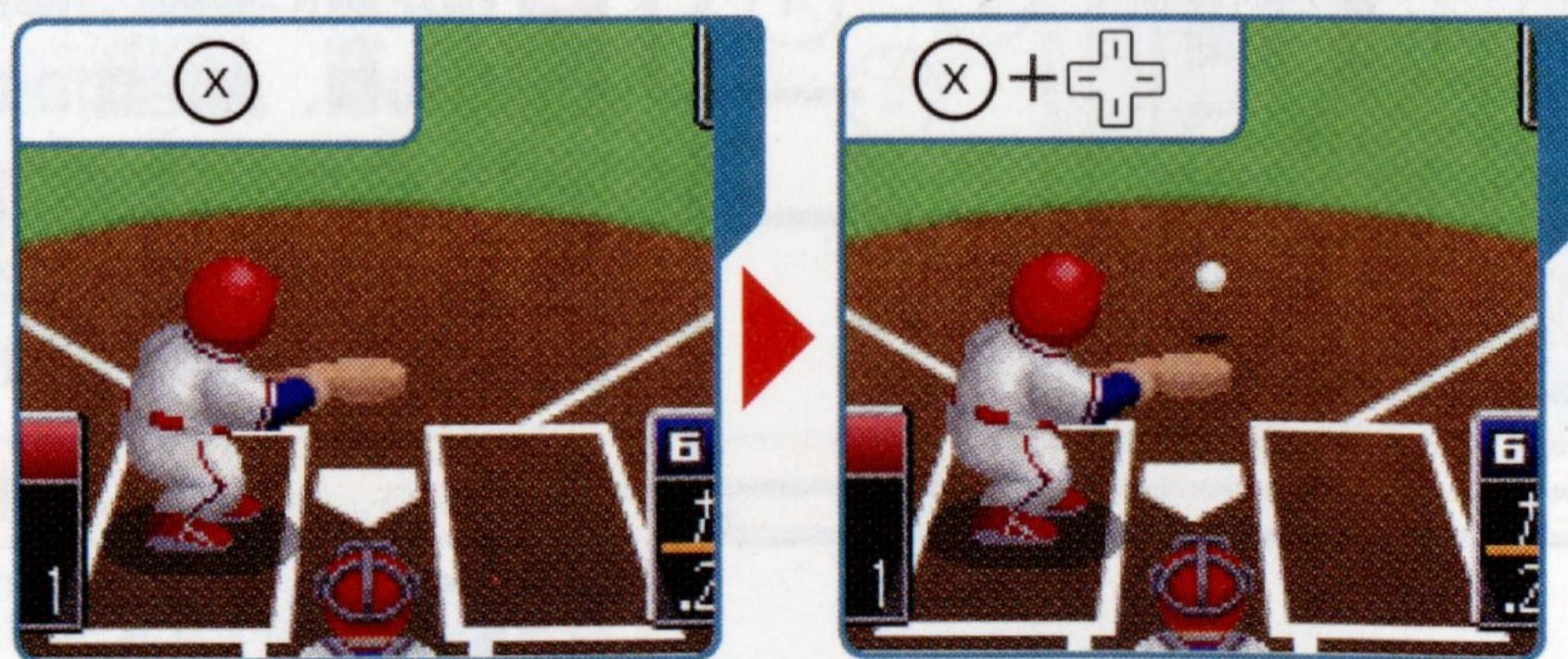
●スイング

十字ボタンで打者の位置を調節し、Aボタンを押すとスイングします。スイングのタイミングによって打球の方向が変わります。なお、スイング中にAボタンを離すと、バットを途中で止めます。



●バント

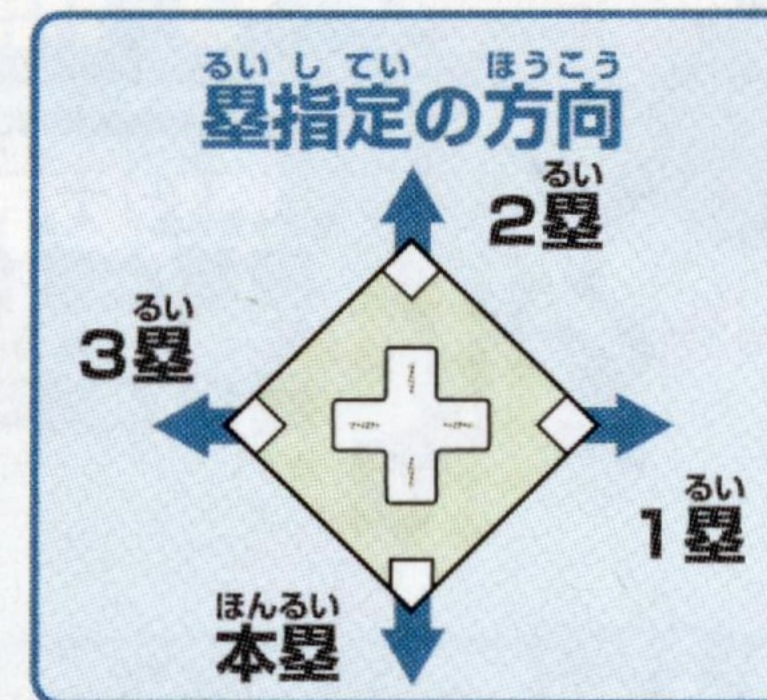
Xボタンを押すとバントの構えをとります。Xボタンを押したまま十字ボタンで移動し、バットにボールを当ててください。なお、スイングを止めたバットにボールがあたっても、バントになります。



盗塁【投打画面で行う操作です】

FAMISTA DS 2009

Lボタンで全走者が盗塁します。特定の走者のみ盗塁させるときは、右の図にしたがって十字ボタンで塁を指定し、Bボタンを押してください。

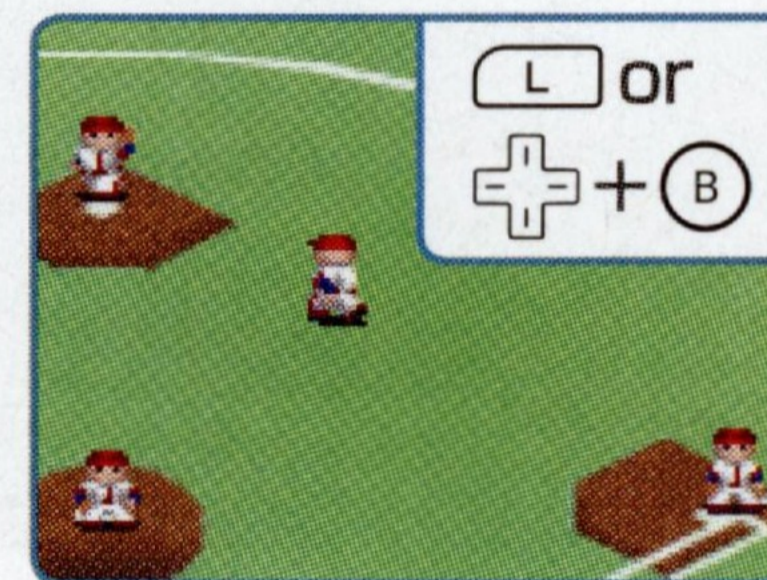


進塁/帰塁【守備画面(P.13参照)で行う操作です】

FAMISTA DS 2009

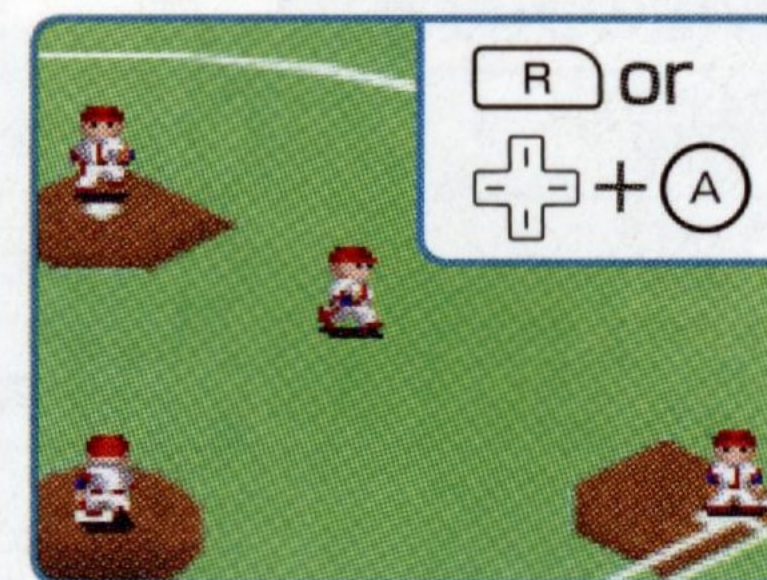
●全員進塁と指定塁への進塁

Lボタンで全走者が進塁します。特定の走者のみ進塁させるときは、十字ボタンで塁を指定し、Bボタンを押してください。



●全員帰塁と指定塁への帰塁

Rボタンで全走者が帰塁します。特定の走者のみ帰塁させるときは、十字ボタンで塁を指定し、Aボタンを押してください。





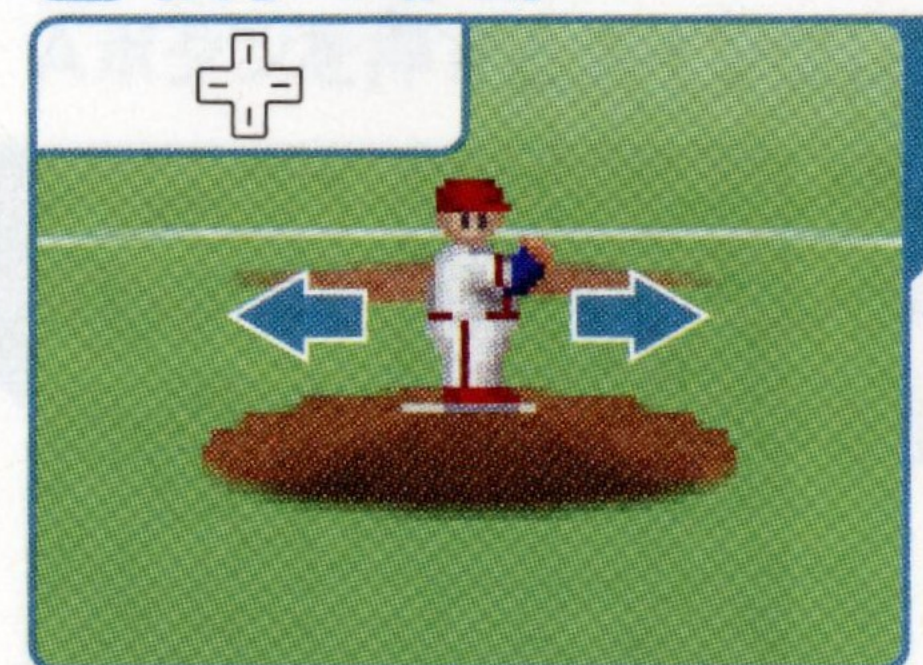
守備時の操作

直球と変化球を投げ分けて相手チームを抑えましょう。打たれた場合は落ちて着いて捕球→送球(またはベースタッチ)してアウトを取ってください。

投球

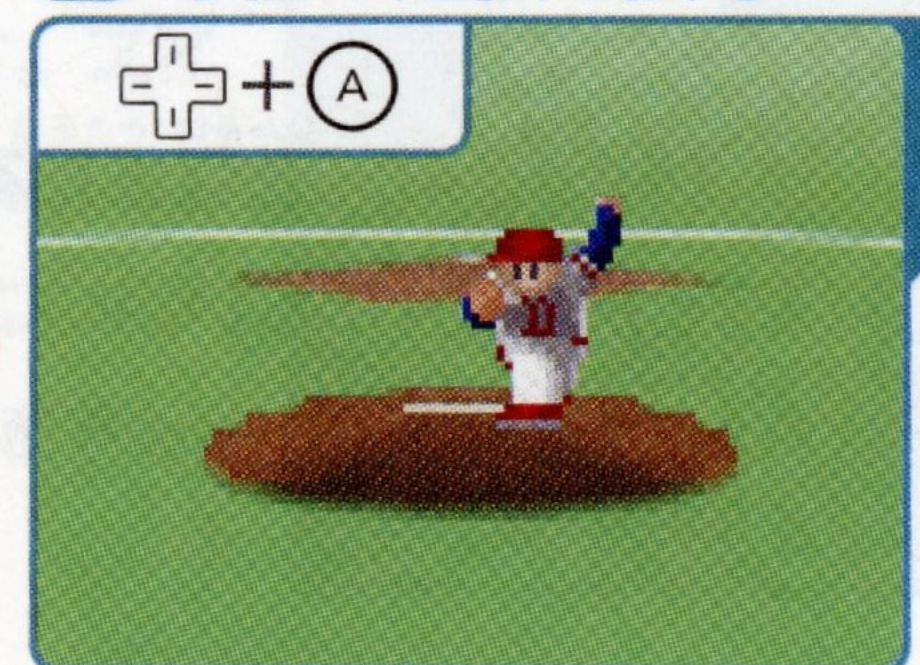
投球する位置を決めたら、球種を選んで投球してください。

1 投手の移動



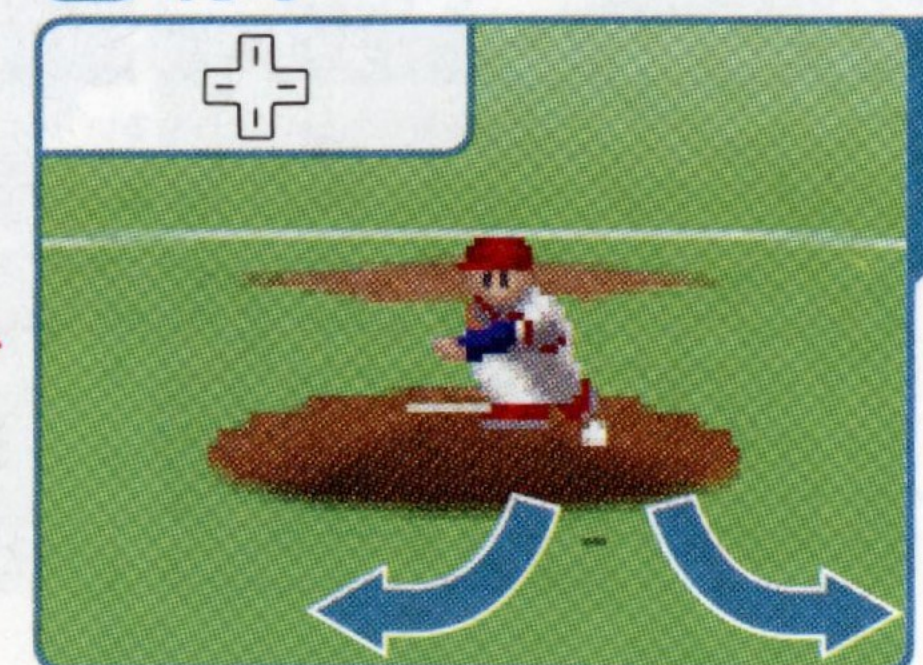
十字ボタン左右で投球位置を決めてください。

2 球種の選択と投球



十字ボタンで球種を決め、Aボタンで投球します。

3 制球



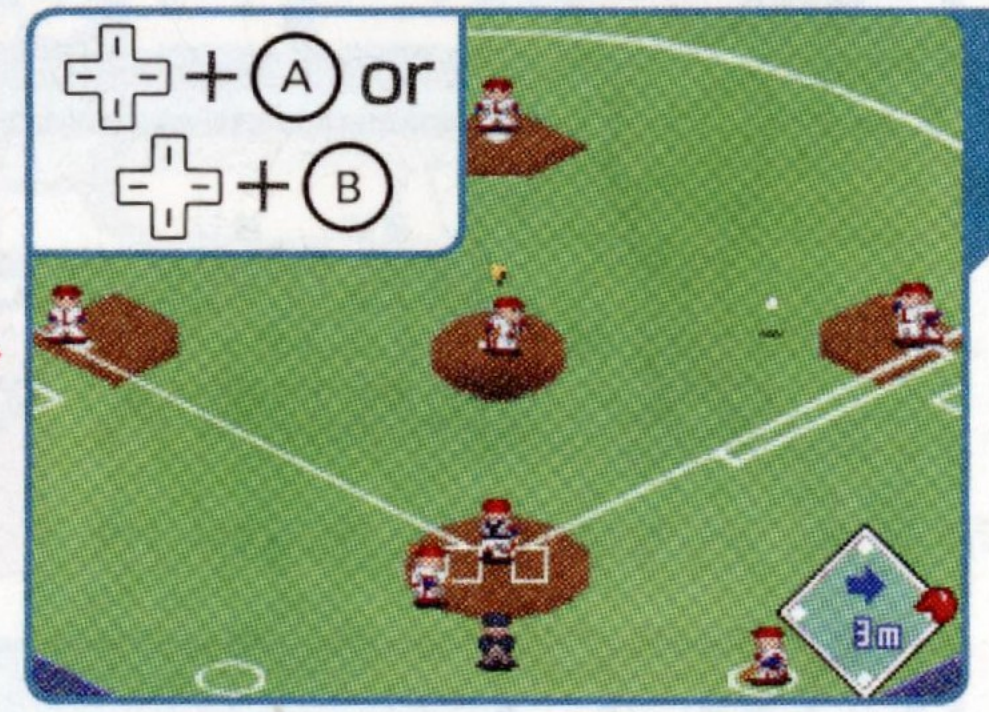
投球後は十字ボタン左右で変化を加えられます。

球種の決め方

直球	十字ボタンを押さずにAボタン
速球	十字ボタン下を押しながらAボタン
フォーク	十字ボタン上を押しながらAボタン

けん制

Bボタンを押すと守備画面(P.13参照)に切り替わります。必要に応じて送球したり、ベースタッチを行ってください。

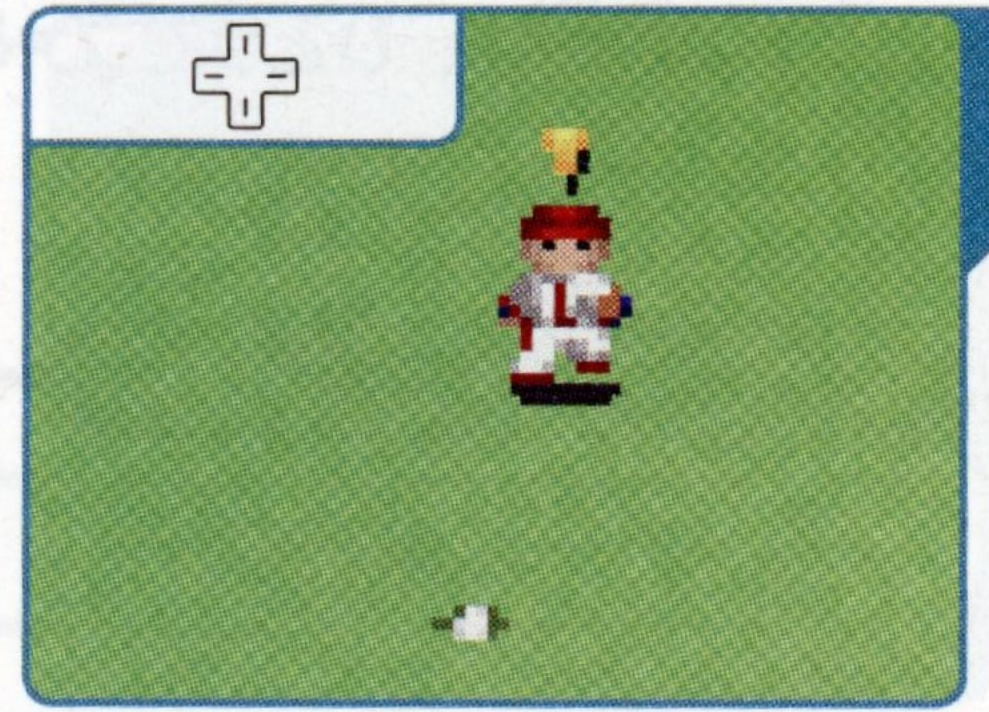


捕球/送球/ベースタッチ

● 捕球する

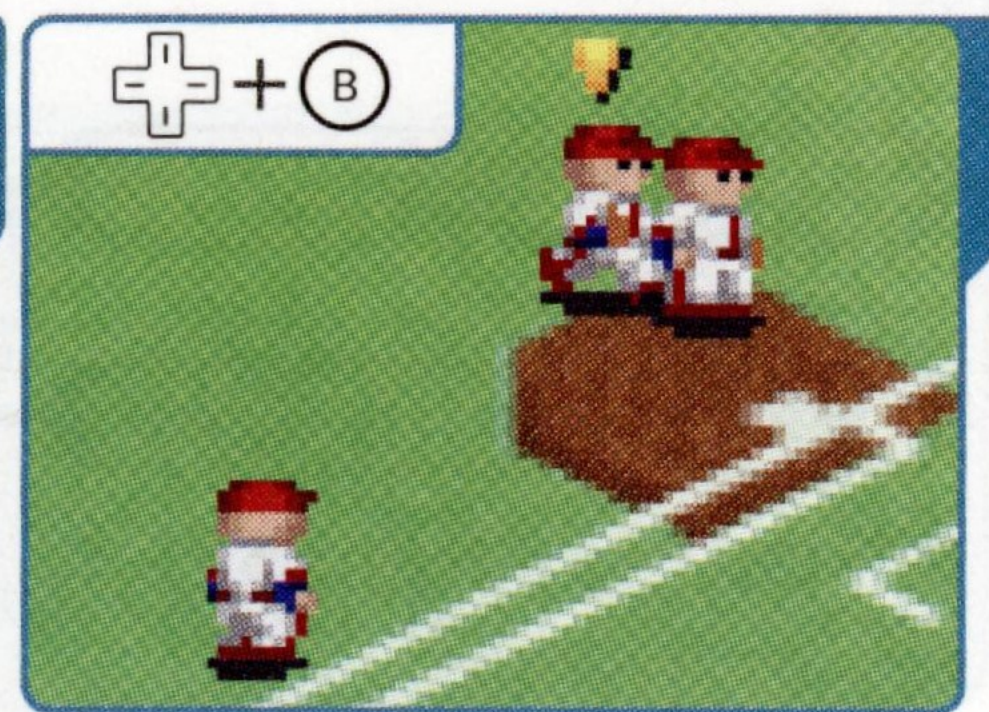
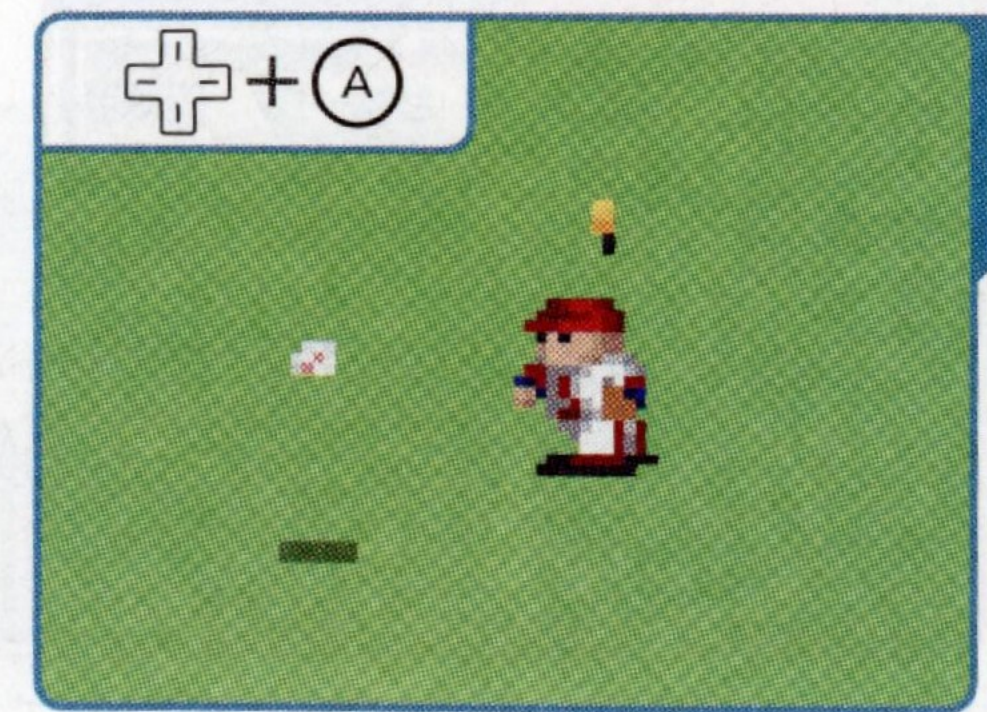
十字ボタンで選手を移動させ、選手がボールに重なると捕球します。エラーする場合があります。

※Aボタンを押すとジャンピングキャッチができます。また、十字ボタン+Aボタンでダイビングキャッチを行います。なお、投手はジャンピングキャッチやダイビングキャッチができません。



● 送球/ベースタッチ

捕球後は十字ボタンで塁を指定し、Aボタンで送球するか、Bボタンでベースタッチしてください。なお、十字ボタンとAボタンを同時に押し、すばやく送球できます。





画面の見方

試合が始まったら、上画面を見て操作してください。下画面には投手と打者の能力値や、スキル(チャンスに強いなどの特殊能力)が表示されます。

投打画面

FAMISTA D5 2009

試合の中心となる画面です。投球時は投球操作、打撃時は打撃操作を行いましょ。なお、投球前にスタートボタンを押すと、タイムをかけることができます。

以下の説明は、ひとりでファミスタ(P.14参照)時のものです。

イニングとスコア

選手情報

選手のスキル(P.34参照)

走者表示

風向きと風力

カウント

選手の調子(P.17参照)

出塁中の走者

選手のスキルが発動すると、発動中のスキルが点灯します。

かくなるい しゅつるいちゅう そうしゃ なまえ ひょう
各塁に出塁中の走者の名前が表示されます。

選手情報の見方

選手のレベル
レベルが上がると、選手の能力も上がります(P.19参照)。

PP
選手の総合力で、数値が大きいほど能力が高いことを表します。



パラメータ
各能力はS+が最高で、以降はS、A+、A~Fの順に低くなります。セレクトボタンを押すと、表示が数字に変わります。

守備画面

FAMISTA D5 2009

打者がボールを打ったり、走者が盗塁すると守備画面になります。
※下画面は投打画面のときと同じです。

アウトカウント

走者の位置

風向きと風力

タイム画面

攻撃時は「代打」や「代走」、守備時は「投手こうたい」や「守備こうたい」などを選ぶことができます。また、「オプション」を選ぶと各種設定ができ(P.33参照)、「試合をやめる」を選ぶと試合を中断して、メインメニューにもどります。
※「試合をやめる」は1人プレイ時のみ選択でき、試合の記録などは保存されません。



ひとりでファミスタ(1)

好きなチームを使って、COMと試合を行います。なお、「ドリームペナント」(P.18参照)を進めると、隠しチームも使えるようになります。

ひとりでファミスタの始め方

FAMISTA DS 2009

メインメニューで「ひとりでファミスタ」を選ぶと、チーム選択画面に進みます。チーム選択→スタジアム選択→ルール選択の順に設定を行い、オーダー画面に進んでください。



1 チーム選択

自チーム→相手チームの順に使うチームを選びます。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。「ランダムSTART」を選ぶと、自動でチームが決まります。使うチームが決まったら、続いて先攻/後攻を決めてください。

2 スタジアム選択

試合を行うスタジアムを選びます。十字ボタンでスタジアムを選び、Aボタンで決定してください。

3 ルール選択

COMの強さやイニング数などを設定します。十字ボタン上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。「OK」を選ぶと、オーダー画面に進みます。

オーダー画面

先発する選手や各選手の守備位置を設定します。十字ボタンで選手/守備位置を選び、Aボタンを押してください。次に、入れ替える選手/守備位置を選んでAボタンを押すと入れ替わります。オーダーを決めたら「OK」を選んで、試合を始めましょう。

選手データ(P.16参照)

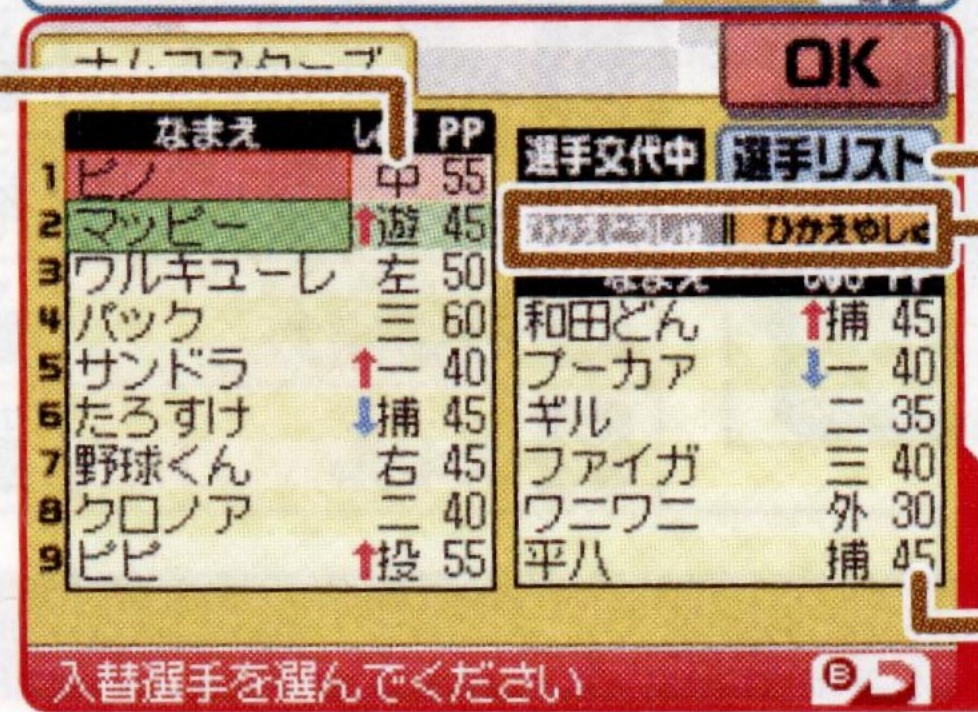
左が選択中の選手、右が入れ替える選手です。なお、セレクトボタンでパラメータ表示とスキル表示が切り替わります。



リリーフタイプの投手を先発させると不調になります

守備位置

適性のない守備位置は赤字で表示され、そこを守らせると守備力が大きく下がります。また、矢印は選手の調子を表し、↑は好調、↓は不調です。



入替選手を選んでください

選手リスト

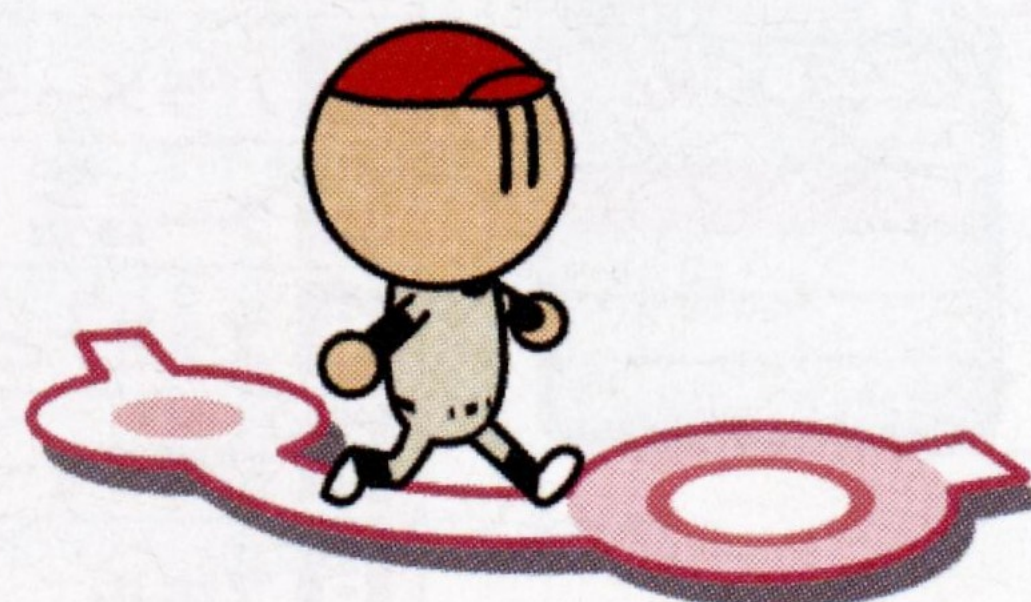
投手/野手別にチーム内の全選手を表示します。Xボタンを押すと、表示項目が切り替わります。

ひかえとうしゅ/ひかえやしゅ

控えの投手リストと野手リストを切り替えることができます。

PP

選手の総合力です。



選手データの見方

パラメータのアルファベットはS+が最高で、S、A+、A～Fの順に低くなります。

野手データ

1 **パラメータ表示**

やしゅ PP50
ワルキューレ
右投左打
メイン外
サブ一
Lv. 1

4

ミート 48 C
パワー 51 B
バント 28 E
走力 61 A

5 **スキル表示**

ナムコスターズ

6

肩 43 C
守備守備力 38 D
守備守備力 32 D

スキル

チャンス Lv2 **7**
連打 Lv2

1 チームロゴ	所属チームのロゴです。
2 PP	選手の総合力です。
3 守備位置	メインとサブの守備位置です。
4 パラメータ	野手としての攻撃能力です。
5 チーム名	所属チームの名前です。
6 守備能力	野手としての守備能力です。
7 スキル	選手の特殊能力です。

投手データ

1 **パラメータ表示**

とうしゅ PP45
リッジ
左投左打
先発
Lv. 1

4

球速 148km
変化 34 D
変化 64 A
変化 20 E

5 **スキル表示**

ナムコスターズ

6

スタミナ 52 B
球威 43 C
上投げ **7**

スキル

負けん気 Lv2 **8**

1 チームロゴ	所属チームのロゴです。
2 PP	選手の総合力です。
3 タイプ	先発/リリーフです。
4 パラメータ	投手としての各能力です。
5 チーム名	所属チームの名前です。
6 スタミナと球威	スタミナとストレートの威力です。
7 投球フォーム	選手の投球フォームです。
8 スキル	選手の特殊能力です。

試合を行う

試合が始まったら、P.8～11を参考にして勝利をめざしてください。なお、試合中に10点差がついた場合は、裏の攻撃が終了した時点で勝敗が決まります(コールドゲーム)。



試合終了

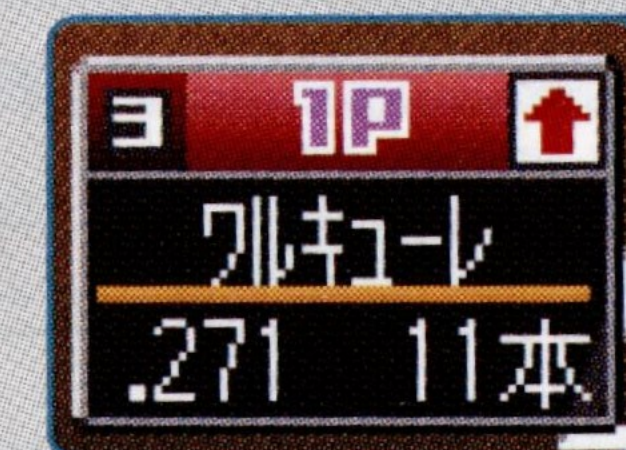
試合が終わると、スコアや各チームの打率、打点などの成績が表示されます。確認が終わったら、Aボタンを押してメインメニューにもどってください。

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	R
N	0	0	0										0
N	1	1	X										2
	率 打 安 本 四 振 盗												
N	.100	10	1	0	0	6	0						
N	.600	10	6	0	0	0	0						
ピッカリススタジアム													次へ
観客数	45000人												
試合時間	5分												

調子について

オーダー画面や試合画面では、選手名の横に選手の調子が矢印で表示されます。↑は好調の選手、↓は不調の選手です。好調の選手は能力が上がるので、積極的に起用するとよいでしょう。

なお、タイプが先発の投手をリリーフに出したり、リリーフの投手を先発させるとかならず不調になるので注意してください。





ドリームペナント(1)

選手を試合に出場させてレベルを上げたり、起用する選手を入れ替えながら、「マイチーム」でドリームペナント制覇をめざしましょう。

ドリームペナントの進め方

FAMISTA DS 2009

ドリームペナントは、ドリームペナントメニュー(P.21参照)を中心に進みます。選手を試合に出場させて経験値を入手し、レベルを上げて成長させましょう。また、試合を行うと監督のレベルが上がり、さまざまなことができるようになります。選手や監督のレベルを上げたり選手の獲得を繰り返したりして、マイチームを強化していきましょう。

ドリームペナントメニュー



試合や選手の獲得、オーダーの設定など、さまざまなメニューから選んでください。

試合を行う



試合を行うと、結果に応じてFP(P.19参照)や経験値を獲得することができます。

チームを強化する



集めたFPを使って新たな選手を入手したり、経験値をためて選手や監督を育てていきましょう。

FP(ファミスタポイント)

試合の結果に応じてFPが手に入ります。

FPは「ファミガシャ」(P.23参照)で新選手を手に入れたり、「チームエディット」(P.24参照)で新しいユニフォームやチームロゴを購入するときに必要になります。

一二三四五六七八九十十一十二	月
N 000	0
L 30X	3
率 打安本四捕盗	
N .182 11 2 0 0 9 0	
L .500 10 5 0 0 3 0	
かいくバーQ	かくとく FP
観客数 35000人	400
試合時間 14分	マイFP 5715

デッキ

ベンチ入りした選手の集まりをデッキと呼びます。デッキはDH制あり/なしの場合でそれぞれ5つずつ作成できるので、戦略に合わせてデッキを使い分けましょう。

なお、メインデッキに入れている選手は、試合に出場していない場合でも経験値を入手できます。

デッキ1	2	3	4	5	OK
なまえ	LoB	PP			選手リスト
1 ビノ	中	55			
2 マッピー	遊	45	ひかえとろし	ひかえとろし	
3 ワルキューレ	左	50	なまえ	タイプ	PP
4 バック	三	60	ラップ	先	45
5 サンドラ	一	40	ラップ	先	60
6 たろすけ	捕	45	ワースタ	リ	50
7 野球くん	右	45	ワキャン	リ	45
8 クロノア	二	40	ナジャヴ	リ	45
9 ビビ	投	65	タイゾウ	リ	40
					メインデッキ

デッキ編集を終了します

選手のレベルとかんとかレベル

試合が終わると、結果に応じて各選手と監督は経験値を手に入れ、経験値がある程度たまるとレベルが上がります。

選手のレベルが上がると能力が上昇し、特定のレベルになるとスキル(特殊能力)を習得できます。監督のレベル(かんとかレベル)が上がると、ファミガシャの種類が増えたり、スペシャルチームが出現したり、選べる難易度が増えたりします。



ドリームペナントの始め方

FAMISTA DS 2009

メインメニューで「ドリームペナント」を選ばると、右の画面が表示されます。新しくシーズンを始める場合は「はじめから」を、続きから再開する場合は「つづきから」を選んでください。
 ※セーブデータがある状態で「はじめから」を選んでゲームを始めると、ドリームペナントの成績がリセットされるので注意してください。



マイチーム作成

初めてドリームペナントを遊ぶ場合は、マイチームを作成する必要があります。かんとく名を入力したら、マイチームのベースとなる球団を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

ペナントチーム選択

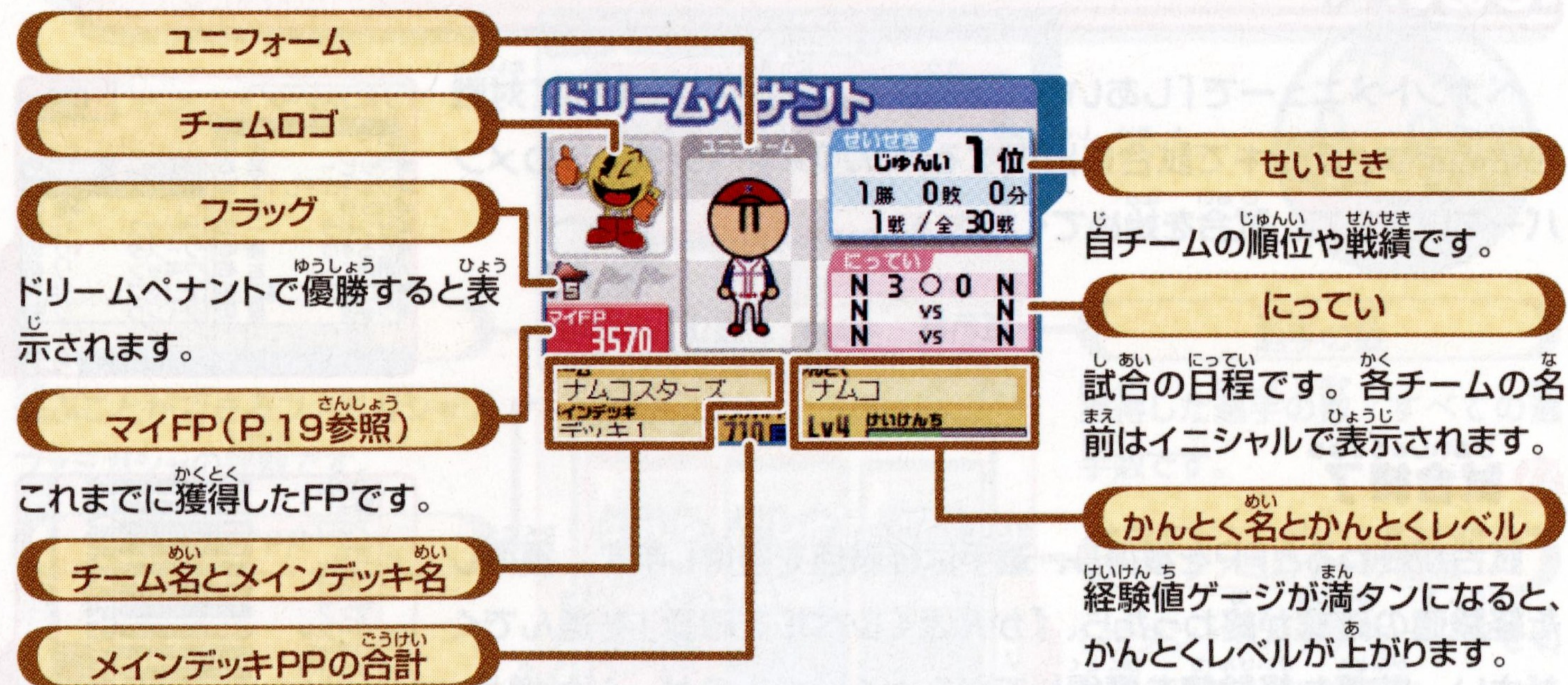
ドリームペナントに参加するチームを選び、「OK」を選んでください。
 ※「ランダムSTART」を選ばると、自動でドリームペナントに参加するチームが決まります。

ペナントルール設定

試合数やCOMの強さ、イニング数などを設定できます。設定が終わったら「OK」を選んでドリームペナントを始めましょう。

FAMISTA DS 2009

上画面にはマイチームの情報が、下画面にはペナントメニューが表示されます。十字ボタンでメニューを選び、Aボタンで決定してください。



ペナントメニュー

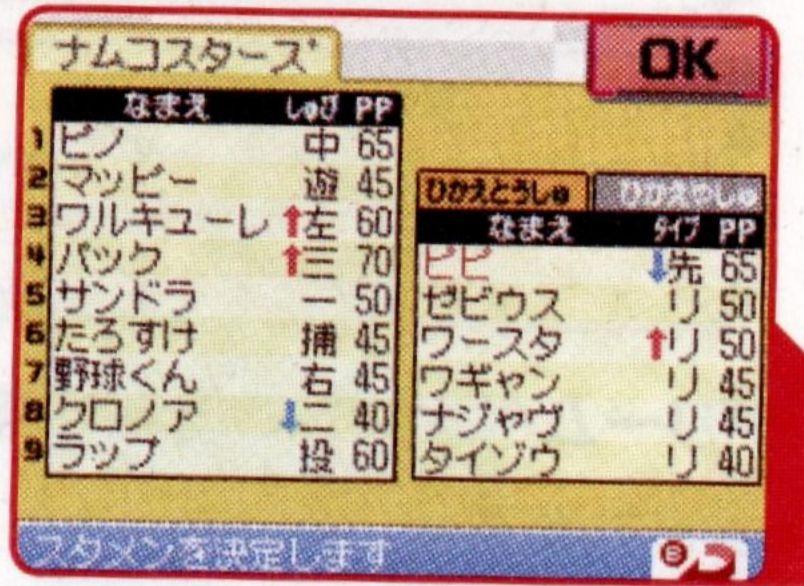
しあいへ	P.22	日程表にしたがって、試合を行います。
デッキ	P.30	デッキの編集を行います。
ファミガシャ	P.23	FPを使って新しい選手を手に入れます。
ロッカールーム	P.24	マイチームの名前やチームロゴ、ユニフォームなどを編集できます。また、パスワードを入力して特別な選手を手に入れることもできます。
ペナントせいせき	P.25	ドリームペナントの順位表や打撃ランキングなどの成績を確認できます。

ドリームペナント(3)

しあいへ

FAMISTA DS 2009

ペナントメニューで「しあいへ」を選ばると、日程にしたがって対戦を始めます。デッキで試合に出場するメンバーやベンチ入りのメンバーを設定して、試合を始めてください。



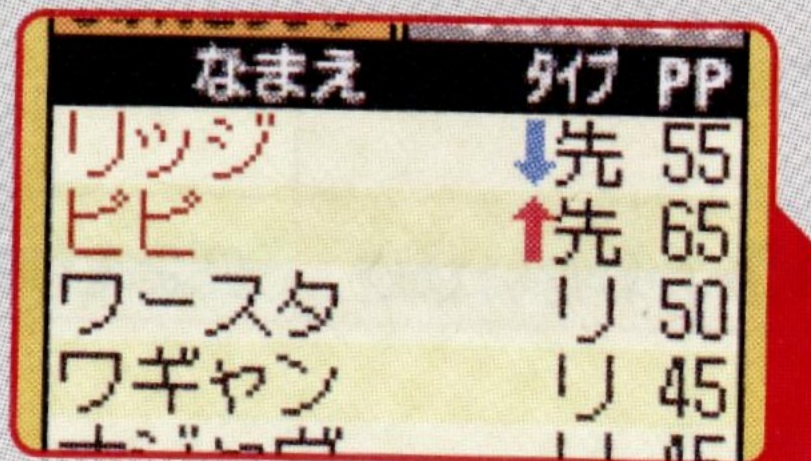
しあいしゅうりょう 試合終了

試合が終わるとFPを獲得し、選手は経験値を獲得します。獲得した経験値の確認が終わったら、「かんとかくレベルを確認」を選んでください。監督も経験値を獲得してかんとかくレベルのゲージが増え、ドリームペナントメニュー画面にもどります。



とうしゅ ひろう 投手の疲労について

投手に長いイニングを投げさせると、何試合か登板できなくなることがあります。登板できない投手は名前が赤くなり、登板可能になるまでの日数が上画面に表示されるので、デッキ(P.30参照)でほかの選手と入れ替えておくとよいでしょう。



ファミガシャ

FAMISTA DS 2009

FPを使って選手を獲得することができます。ファミガシャの種類を選び、Aボタンで決定してください。なお、ファミガシャの種類はかんとかくレベルが上がると増えていきます。



ファミガシャの数 → ファミガシャ 3/27 せんしゅ 28/937

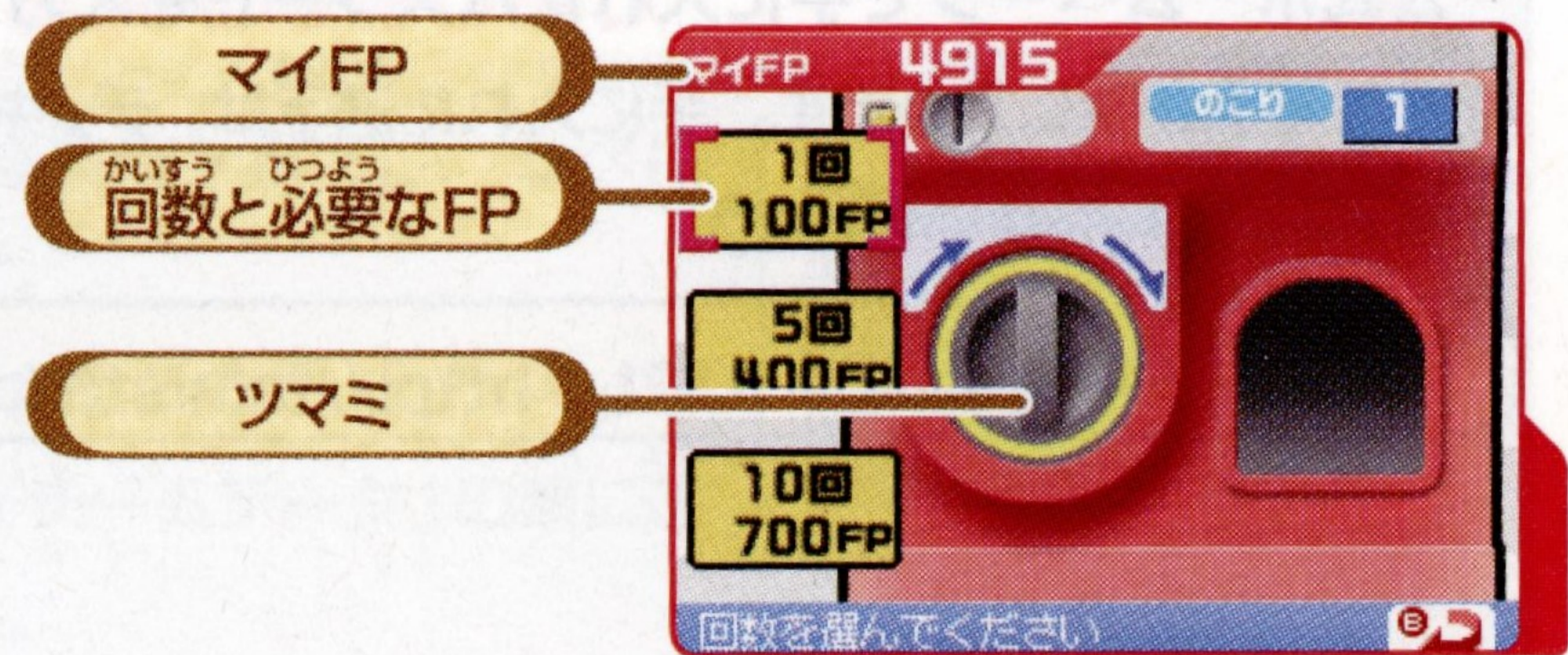
選手の数 → 獲得した選手の数 / すべての選手数です。

マイFP → 3570

ファミガシャの種類 → Lボタン/Rボタンでページを切り替えることができます。

ファミガシャを行う

ファミガシャを行う回数を選んでください。回数や選んだファミガシャによって、必要なFPが異なります。回数を決めるとつまみにカーソルが移動するので、Aボタンでつまみを回しましょう。



ドリームペナント(4)

ロッカールーム

FAMISTA DS 2009

マイチームを編集したり、ユニフォームやチームロゴを変更することができます。また、パスワードを入力することもできます。

チームエディット

かんとか名やチーム名、イニシャルを変更できます。

また、FPを使ってユニフォームやチームロゴを新しく購入して、使用することもできます。

※実在のプロ野球のユニフォームとチームロゴはセットになっていて、購入すると両方使えるようになります。



パスワード

公式ホームページで手に入れたパスワードを入力すると、特別な選手が手に入ります。手に入れた選手は、デッキ(P.30参照)に登録して使いましょう。

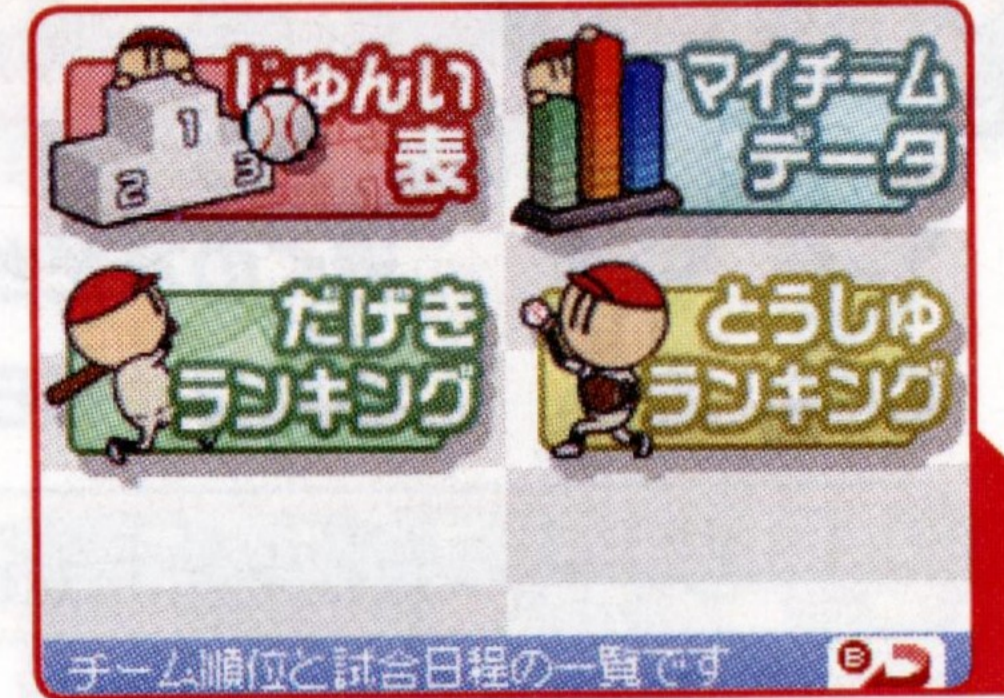
公式ホームページ URL <http://famista.jp>



ペナントせいせき

FAMISTA DS 2009

ドリームペナントの順位や試合日程、マイチームの選手の成績などを確認することができます。



じゅんい表	現在の順位と試合の日程を確認することができます。
マイチームデータ	マイチームに登録されている全選手の能力や打率、防御率などを投手/野手別に確認することができます。
だけきランキング	打撃成績の各部門別ランキング(ベスト10)を確認できます。Xボタンで表示する部門を切り替えてください。
とうしゅランキング	投手成績の各部門別ランキング(ベスト10)を確認できます。Xボタンで表示する部門を切り替えてください。

選手の成長を確認しよう

選手はデッキに登録されていると経験値を獲得し、レベルが上がったときに各能力が成長します。

成長した部分は赤いゲージで表示されるので、「デッキ」を選ぶか、「ペナントせいせき」→「マイチームデータ」の順に選び、選手の成長を確認してみましょう。





つうしん対戦(1)

近くの友だちや遠く離れたプレイヤーと対戦できます。Wi-Fi対戦を行う場合は、あらかじめ「Wi-Fi設定」でWi-Fi通信の設定を行ってください。

ワイヤレス対戦やWi-Fi対戦の試合中に電源を切ると、負けになるので注意してください。

ワイヤレス対戦

FAMISTA DS 2009

DSワイヤレスプレイ(P.38参照)を使って、対戦を楽しむことができます。対戦するプレイヤーがそろったら、チームを選んでオーダー設定を行ってから、試合を始めてください。

※ワイヤレス対戦を行うと、ともだちリスト(P.29参照)に対戦した相手の名前が追加されます。



親機になる場合

自分が親機(1P)になる場合は、「ルームをつくる」を選んでください。かんとか名のルームが作成されるので、子機になるプレイヤーが参加するのを待ちましょう。

子機になる場合

子機(2P)になる場合は、親機のプレイヤーが作成した対戦ルームを選んでください。

ダウンロード対戦

FAMISTA DS 2009

DSダウンロードプレイ(P.39参照)を使って、本ゲームを持っていないプレイヤーと対戦を楽しむことができます。ルールはインニングが3回までで、延長はなし、DH制はありです。また、親機が先攻で子機が後攻になります。

親機になる場合

親機(1P)のプレイヤーは、「ダウンロード対戦」を選んでください。右の画面が表示されるので、子機になるプレイヤーがダウンロードするのを待ちましょう。ダウンロードが終了したら、「オール・セ」と「オール・パ」のどちらのチームを使用するかを選び、試合を始めてください。



子機になる場合

子機(2P)のプレイヤーは、ゲームリスト画面(P.39参照)の「プロやきゅう ファミスタDS 2009」をタッチして、ダウンロードが終わるのを待ちましょう。ダウンロードが終わったら、試合が始まるのを待ちましょう。

マイチームを使って対戦しよう

「ワイヤレス対戦」と「Wi-Fi対戦」(P.28参照)では、マイチームを使用できません。COMと対戦するときよりも多くのFPを獲得できるので、ぜひ試してみてください。なお、選手経験値と監督経験値は手に入りません。

「だれとでも対戦」と「ともだちと対戦」のどちらで遊ぶかを
選んでください。なお、このモードでは、タイム中などに制限
時間が設定されています。

だれとでも対戦

条件を設定して全国から対戦相手を探します。

「かんたくレベル」「イニング」「DH」のそれぞれの項目を設定
したら、「あいてをさがす」を選んで対戦相手が見つかるのを待ってください。

対戦相手が決まったら、「ワイヤレス対戦」(P.26参照)と同じ流れで試合を始めましょう。

ともだちと対戦

「ともだちリスト」に登録しているプレイヤーと対戦します。対戦ルームの一覧が表示される
ので、「ワイヤレス対戦」と同じ流れで試合を始めてください。

ニンテンドーWi-Fi接続に接続すると、かんたく名が多くの人目に触れる可能性があります。かんたく
名には、個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。

ニンテンドーWi-Fi接続に関する接続方法(※)やお問い合わせ先などについては、別冊の「ニ
ンテンドーWi-Fi接続ガイドブック」をご覧ください。

※接続や通信がうまくいかないときは、ガイドブックの「ニンテンドーWi-Fi接続に接続できな
いときは?」のページをご覧ください。

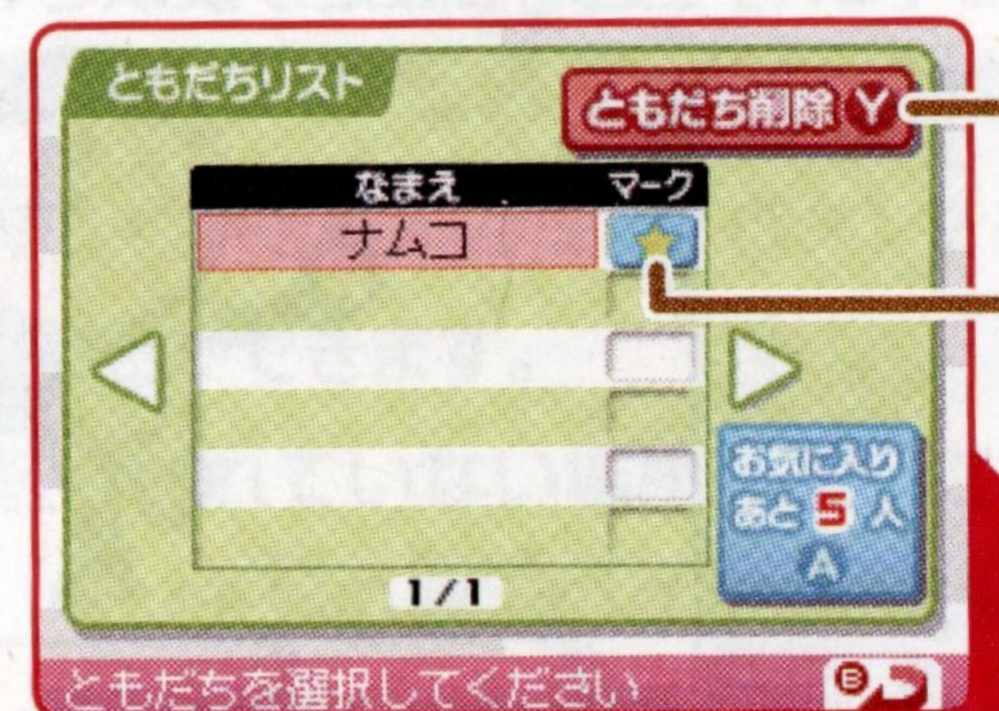


友だちをリストに登録したり、自分のともだちコードを確認することができます。

ともだちリスト	登録した友だちのリストを確認したり、削除したりできます。
コード登録	友だちのともだちコードを入力して、リストに登録します。
コード確認	自分のともだちコードを確認します。

ともだちリストの削除とお気に入りマーク

リストから友だちを削除するときは、「ともだち削除」→「友だちの名前」の順に選びましょう。
友だちの名前を選んでからAボタンを押すと、お気に入りマークの登録を変更できます。



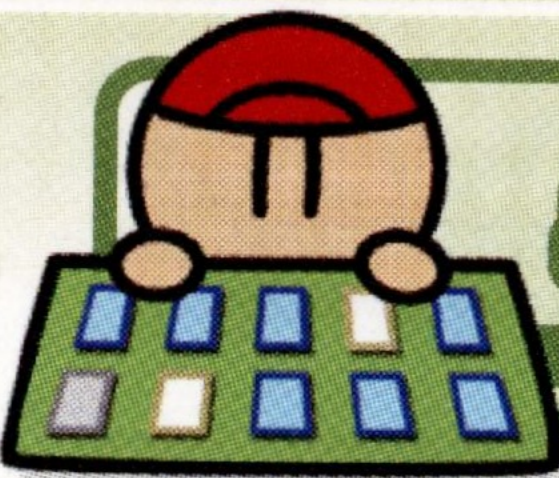
ともだち削除

お気に入りマーク

登録すると、Wi-Fi対戦の「ともだちと対戦」
時に、優先的に対戦できるようになります。

Wi-Fi対戦では試合中の通信状況によって、走塁操作に遅延が発生することがあります。その場合は「オ
プション」(P.33参照)→「そうさ設定」内の「そうるい」を、「オート」にすることをオススメします。

ともだちコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。
インターネットの掲示板などで、知らない人とともだちコードを交換すると、改造データを受け取っ
てしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分
のともだちコードを教えないようにしてください。



デッキ

ベンチ入りして試合で起用することができる選手の集まりをデッキと呼びます。ここでは、ベンチ入りする選手を入れ替えたり、先発する選手を変更できます。

デッキ画面の見方

FAMISTA DS 2009

選択中のデッキに登録されている選手が表示されます。選手を変更するときは、入れ替えた選手をそれぞれ選び、Aボタンで決定してください。「OK」を選ぶと設定が反映されます。

選手のデータ
セレクトボタンで表示が切り替わります(P.16参照)。

現在のメインデッキ
メインデッキ 1005

デッキ番号
デッキ1

先発する選手
選手を変更します

選手リスト
ベンチ外の選手とデッキに登録中の選手を入れ替えられます。

ベンチ入りする選手

メインデッキ
ここにカーソルを合わせてAボタンを押すと、メインデッキに設定することができます。

デッキの組み方

FAMISTA DS 2009

デッキを組むときには、次のようなことが可能です。

選手をベンチ入りさせる

「選手リスト」を選ぶと、ベンチ外の選手をデッキに入れることができます。濃く表示されている選手名が、ベンチ外の選手です。試合で使用したい場合は、ベンチ入りさせる選手→ベンチから外す選手の順に選んでください。

とらしゅ	やしゅ	なまえ	チーム	タイプ	PP	ちゆうそく	へんか	へんか	へんか
ゼビウス	N	先	55	150	35	68	23		
ワースタ	N	リ	50	145	20	20	80		
ブンブン	N	リ	45	138	60	25	67		
ワギャン	N	リ	45	146	29	80	21		
ナジャヴ	N	リ	45	150	31	28	65		
タイゾウ	N	リ	40	143	29	66	23		
ひとみ	N	リ	35	141	31	22	60		
受付小町	N	リ	30	126	38	49	23		

02/06
デッキに入れる選手を選びます

選手をベンチから外す/オートせんぱつ

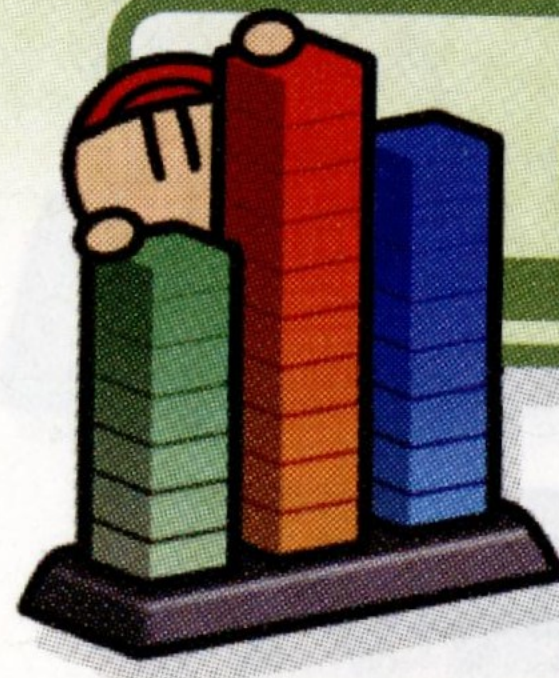
デッキ内の選手を選んでからYボタンを押すと、選手をベンチから外すことができます。選手が登録されていない場所を選んでいる状態でXボタンを押すと、ベンチ外の選手のなかから守備位置や能力が適切な選手を、自動で選んで登録(オートせんぱつ)してくれます。

デッキ1	2	3	4	5	OK
なまえ	レバ	PP			選手リスト
1	ピノ	中	65		ひかえやしゅ
2	マッピー	遊	45		ひかえやしゅ
3	ワルキューレ	左	60		なまえ
4	バック	三	70		レバ
5		一			PP
6	たろすけ	捕	45		テイルズ
7	野球くん	右	45		アムル
8	クロノア	二	40		麗子
9	ピビ	投	65		アポロン
					王子
					コスモ
					遊
					40

試合に出る選手を変更します

メインデッキについて

メインデッキとは、試合で使用するデッキのことです。デッキはDH制あり/なしの場合でそれぞれ5つまで作成できるので、さまざまなデッキを作成しましょう。相手に合わせてメインデッキを変更すると、試合前に先発選手などを設定する手間が省けます。



せいせき

プレイヤーの通算成績を確認できます。ある程度ゲームを進めたら、成績を振り返って自分の弱点などを見直すとよいでしょう。

マイせいせき画面

FAMISTA DS 2009

メインメニューで「せいせき」を選ぶと以下の画面が表示されます。

マイせいせき

かんとかレベルと評価

プレイ時間

かんとか名とチーム名

選手獲得率

プレイヤーの全試合成績です

そうごう成績
ぜんしあい つうさんせいせき
全試合の通算成績です。

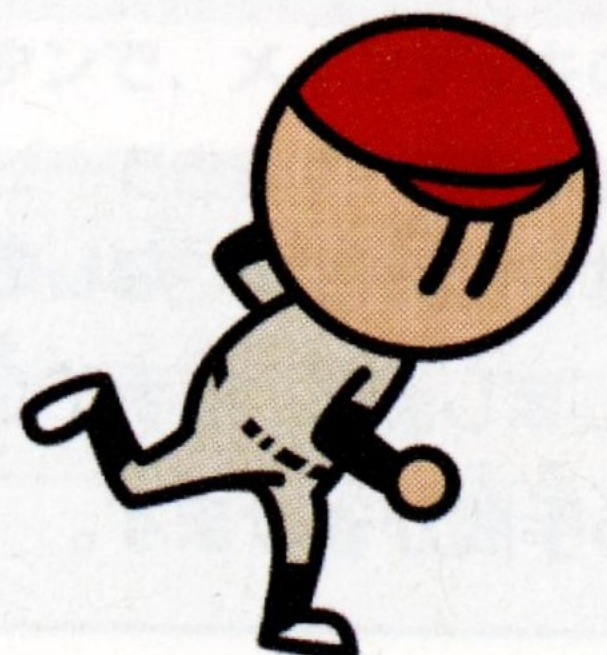
ひとり成績
ひとり
1人プレイでの成績です。

つうしん成績
たいせん
「つうしん対戦」での成績です。

各種記録
かくしゅ きろく
「そうごう」はプレイヤーの全試合での通算成績、「ひとり」は1人プレイでの成績、「つうしん」は「つうしん対戦」での成績です。

試合数	17	打数	213
勝ち	14	安打	106
負け	3	打率	.498
引き分け	0	本塁打	9
勝率	.824	盗塁	59
総得点	59	盗塁	5
総失点	15	投球回数	47 1/2
サヨナラ勝ち	2	防御率	2.85
完全試合	1	奪三振	78
ノーヒットノーラン	0	試合時間	2-11

ファミガシャで選手を獲得すると増えていきます。



オプション

操作方法や音楽の設定を変更できます。初めてファミスタシリーズを遊ぶ場合は守備を「オート」にしたりして、だんだんゲームに慣れていってください。

そうさ設定

FAMISTA DS 2009

試合中の操作や画面表示に関する設定ができます。

しゅび	しゅび そうさ 守備操作のマニュアル/オートを切り替えます。
そうるい	そうるい そうさ 走塁操作のマニュアル/オートを切り替えます。
そうきゅう	そうきゅう そうさ 送球操作のマニュアル/オートを切り替えます。
らっかちてん	だきゅう らっか ちてんひょうじ うむ せってい フライ打球の落下地点表示の有無を設定します。

サウンド設定

FAMISTA DS 2009

音楽や効果音のオン/オフを切り替えることができます。

データ消去

FAMISTA DS 2009

保存されているデータをすべて削除します。なお、一度削除したデータは元にもどすことはできないのでご注意ください。

しょうかい
スキル紹介(1)

し あいちゅう はつどう しょうかい
試合中に発動するスキルを紹介します。それぞれ3つ
あるレベルが高くなるほど、効果が大きくなります。

だいだ Lv1	だいだ Lv2	だいだ Lv3
だいだじ はつどう 代打時に発動します。ミートとパワーが上がります。		
たいひだりとうしゅ Lv1	たいひだりとうしゅ Lv2	たいひだりとうしゅ Lv3
あいて ひだりとうしゅ ばあい はつどう 相手が左投手の場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
バント Lv1	バント Lv2	バント Lv3
バント時に発動します。バントがゴロになりやすくなるほか、走力が上がります。		
ぎゃつきょう Lv1	ぎゃつきょう Lv2	ぎゃつきょう Lv3
し あい こうはん ま ばあい はつどう 試合の後半で負けている場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
まんるい Lv1	まんるい Lv2	まんるい Lv3
まんるい ばあい はつどう 満塁の場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
サヨナラ Lv1	サヨナラ Lv2	サヨナラ Lv3
さいしゅうかいい こうら こうげき とくてんけん か こ そうしゃ ばあい はつどう 最終回以降裏の攻撃時、得点圏に勝ち越しの走者がいる場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
れんだ 連打 Lv1	れんだ 連打 Lv2	れんだ 連打 Lv3
ちやくぜん だしゃ う ばあい はつどう 直前の打者がヒットを打っている場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
かた う 固め打ち Lv1	かた う 固め打ち Lv2	かた う 固め打ち Lv3
だしゃ ちやくぜん だせき う ばあい はつどう その打者が直前の打席でヒットを打っている場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
ないやあんだ 内野安打 Lv1	ないやあんだ 内野安打 Lv2	ないやあんだ 内野安打 Lv3
だきゅう う はつどう いちるい とうたつ そうりょく あ 打球を打ったあとに発動します。一塁に到達するまでの走力が上がります。		
せんとう だしゃ 先頭打者 Lv1	せんとう だしゃ 先頭打者 Lv2	せんとう だしゃ 先頭打者 Lv3
せんとう だしゃ ばあい はつどう インングの先頭打者の場合に発動します。ミートと走力が上がります。		

打撃系

チャンス Lv1	チャンス Lv2	チャンス Lv3
とくてんけん そうしゃ ばあい はつどう 得点圏に走者がいる場合に発動します。ミートとパワーが上がります。		
しきゅう 死球 Lv1	しきゅう 死球 Lv2	しきゅう 死球 Lv3
しきゅう う ばあい はつどう つぎ だせきこう 死球を受けた場合に発動します。次の打席以降、ミートとパワーが上がります。		
けいえん 敬遠 Lv1	けいえん 敬遠 Lv2	けいえん 敬遠 Lv3
フォアボールになった場合に発動します。次の打席以降、ミートとパワーが上がります。		
きあい 気合 Lv1	きあい 気合 Lv2	きあい 気合 Lv3
あいて 相手のPPが55以上で、自分のPPが相手より低い場合に発動します。ミート、パワー、バント、走力が上がります。		
ねばり Lv1	ねばり Lv2	ねばり Lv3
カウントが2ストライクになった場合に発動します。ミートが上がります。		
ファーストストライク Lv1	ファーストストライク Lv2	ファーストストライク Lv3
ストライクカウントがない状態で発動します。ミートとパワーが上がります。		
しゅうちゅうだげき 集中打撃 Lv1	しゅうちゅうだげき 集中打撃 Lv2	しゅうちゅうだげき 集中打撃 Lv3
だせき いてい かくりつ はつどう 打席ごとに一定の確率で発動します。ミート、パワー、バント、走力が上がります。		

打撃系

とうるい 盗塁 Lv1	とうるい 盗塁 Lv2	とうるい 盗塁 Lv3
とうるい じ はつどう 盗塁時に発動します。走力が上がります。		
だいそう 代走 Lv1	だいそう 代走 Lv2	だいそう 代走 Lv3
だいそう で ばあい はつどう だいそう で ちゅう そうりょく あ 代走に出た場合に発動します。代走に出たイニング中、走力が上がります。		
チャンス走塁 Lv1	チャンス走塁 Lv2	チャンス走塁 Lv3
るいそうしゃ るいそうしゃ ばあい はつどう 2塁走者か3塁走者になった場合に発動します。走力が上がります。		

走塁系

しょうかい
スキル紹介(2)

ピンチ Lv1	ピンチ Lv2	ピンチ Lv3
とくてんけん そうしゃ ばあいはつどう きゅうそく きゅうい あ 得点圏に走者がいる場合に発動します。球速と球威が上がります。		
対左打者 Lv1	対左打者 Lv2	対左打者 Lv3
たいひだりだしゃ リリースで登板して、相手が左打者の場合に発動します。球威と変化量が上がります。		
方程式 Lv1	方程式 Lv2	方程式 Lv3
ほうていしき 試合に勝っていて、リリースで登板した場合に発動します。球威と変化量が上がります。		
負けん気 Lv1	負けん気 Lv2	負けん気 Lv3
ま 登板中で自チームが負けている場合に発動します。球威と変化量が上がります。		
序盤好調 Lv1	序盤好調 Lv2	序盤好調 Lv3
じょばんこうちょう 先発で登板した試合の序盤に発動します。球速と球威と変化量が上がります。		
中盤好調 Lv1	中盤好調 Lv2	中盤好調 Lv3
ちゅうばんこうちょう 先発で登板した試合の中盤に発動します。球速と球威と変化量が上がります。		
終盤好調 Lv1	終盤好調 Lv2	終盤好調 Lv3
しゅうばんこうちょう 先発で登板した試合の終盤に発動します。球速と球威と変化量が上がります。		
対四番 Lv1	対四番 Lv2	対四番 Lv3
たいよばん 相手が四番打者の場合に発動します。球威と変化量が上がります。		
雑草魂 Lv1	雑草魂 Lv2	雑草魂 Lv3
ざっそうだまし 相手のPPが55以上で、自分のPPが相手より低い場合に発動します。球威と変化量が上がります。		
ユーティリティ Lv1	ユーティリティ Lv2	ユーティリティ Lv3
りりーふ リリース投手が先発した場合に発動します。スタミナと球威が上がります。		

投球系
いしゅうけい

奪三振 Lv1	奪三振 Lv2	奪三振 Lv3
だつさんしん カウントが2ストライクになった場合に発動します。球速、球威、変化量が上がります。		
快投 Lv1	快投 Lv2	快投 Lv3
かいとう 直前の打者から三振をとった場合に発動します。変化量が上がります。		
集中投球 Lv1	集中投球 Lv2	集中投球 Lv3
しゅうちゅうとうきゅう 打席ごとに一定の確率で発動します。球威と変化量が上がります。		

投球系
いしゅうけい

ファインプレー Lv1	ファインプレー Lv2	ファインプレー Lv3
ふぁいんぷれー ダイビングキャッチやジャンピングキャッチを行った場合に発動します。守備力が上がります。		
肩 Lv1	肩 Lv2	肩 Lv3
かた 外野手が送球した場合に発動します。肩が上がります。		
盗塁阻止 Lv1	盗塁阻止 Lv2	盗塁阻止 Lv3
とうるいそし 捕手が相手の盗塁先の塁に送球した場合に発動します。肩が上がります。		
守備固め Lv1	守備固め Lv2	守備固め Lv3
しゅびがた 守備交代で途中出場した場合の試合後半に発動します。守備力と肩が上がります。		
内野コンボ Lv1	内野コンボ Lv2	内野コンボ Lv3
ないや 一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手で出場した場合に発動します。守備力と肩が上がります。		
外野コンボ Lv1	外野コンボ Lv2	外野コンボ Lv3
がいや 左翼手、中堅手、右翼手で出場した場合に発動します。守備力と肩が上がります。		
好リード Lv1	好リード Lv2	好リード Lv3
こうりーど 捕手で出場して、自チームの投手のPPが一定以下の場合に発動します。投手のスタミナ、球威、変化量が上がります。		

守備系
しゅびけい

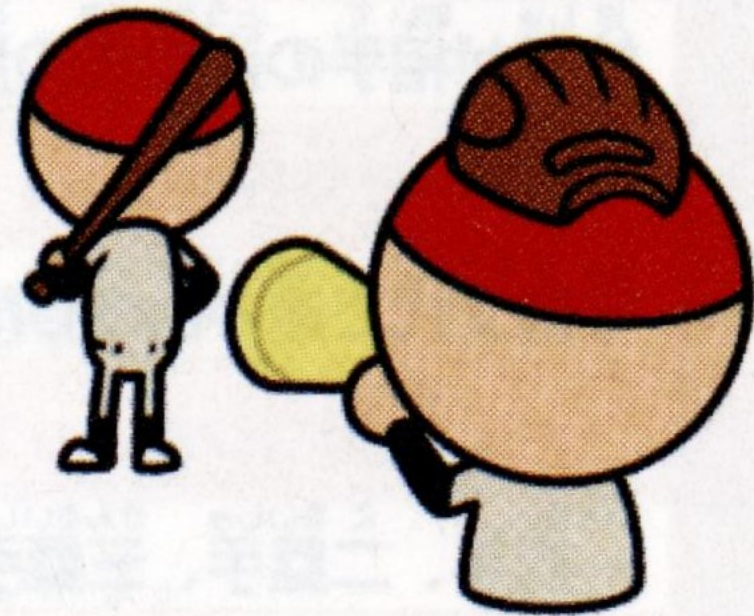
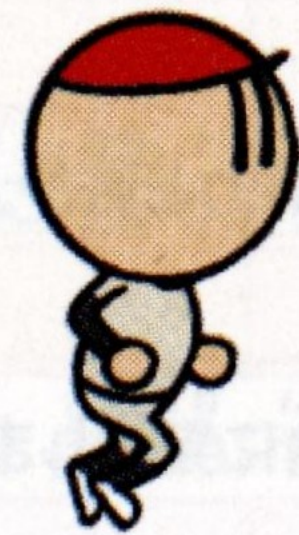
DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法

■用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi 2台
- 「プロ野球 ファミスタDS 2009」カード 2枚

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「プロやきゅう ファミスタDS 2009」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、26ページをご覧ください。



DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法

■用意するもの

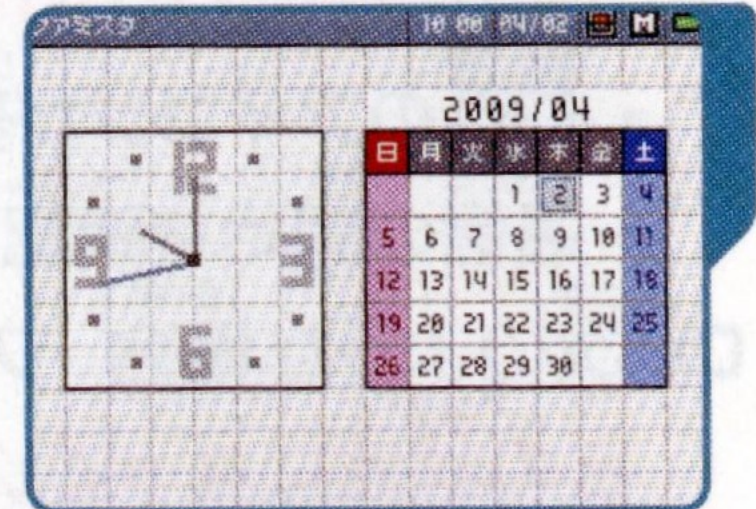
- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi 2台
- 「プロ野球 ファミスタDS 2009」カード 1枚

操作手順 [1P本体(親機)の場合]

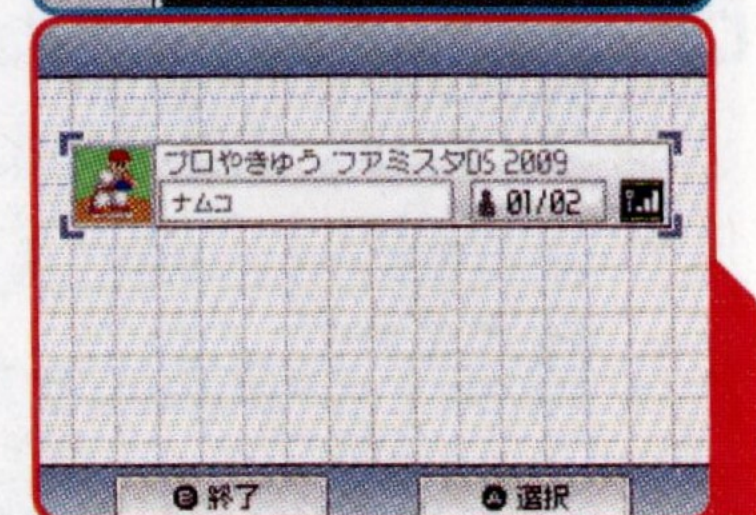
1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「プロやきゅう ファミスタDS 2009」をタッチしてください。
- ※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
4. 以後の操作方法は、27ページをご覧ください。

操作手順 [1P以外の本体(子機)の場合]

1. 本体の電源をONにしてください。
2. 本体のメニュー画面で「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「プロやきゅう ファミスタDS 2009」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pの本体からデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、27ページをご覧ください。



メニュー画面



ゲームリスト画面

バンダイナムコゲームス公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/>

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしていません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。なお、レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。 <http://www.cero.gr.jp/> (e-mail) info@cero.gr.jp

Produced by

株式会社バンダイナムコゲームス

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・貸貸は一切許可していません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。



(社)日本野球機構承認



NPB BISプロ野球公式記録使用

本製品のフォントはリョービのフォントを採用しております。

Copyright© 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

ディーエス/DSは任天堂の商標です。



本製品の一部には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号