KONAMI

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球

TM

DreamcastEdition

ドリームキャストエディション

Dreamcast™



制作
プロダクション
ダイヤモンド ヘッド
DIAMOND HEAD PRODUCTION

KONAMI SPORTS

©2000 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
ALL RIGHTS RESERVED.

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

もくじ

コントローラについて 2

ゲームの始め方 3

操作説明 4

対戦モード 8

- オーダーについて —— 9
- オプション設定 —— 10
- 試合画面の見方 —— 11
- タイムについて —— 11
- 試合終了・試合結果画面 —— 12

サクセスモード 13

アレンジモード 18

データあれこれ 20

- パスワードについて —— 20
- ウグイスコールの設定 —— 21
- メモリーカードについて —— 21

キャンプモード 22

ペナントモード 24

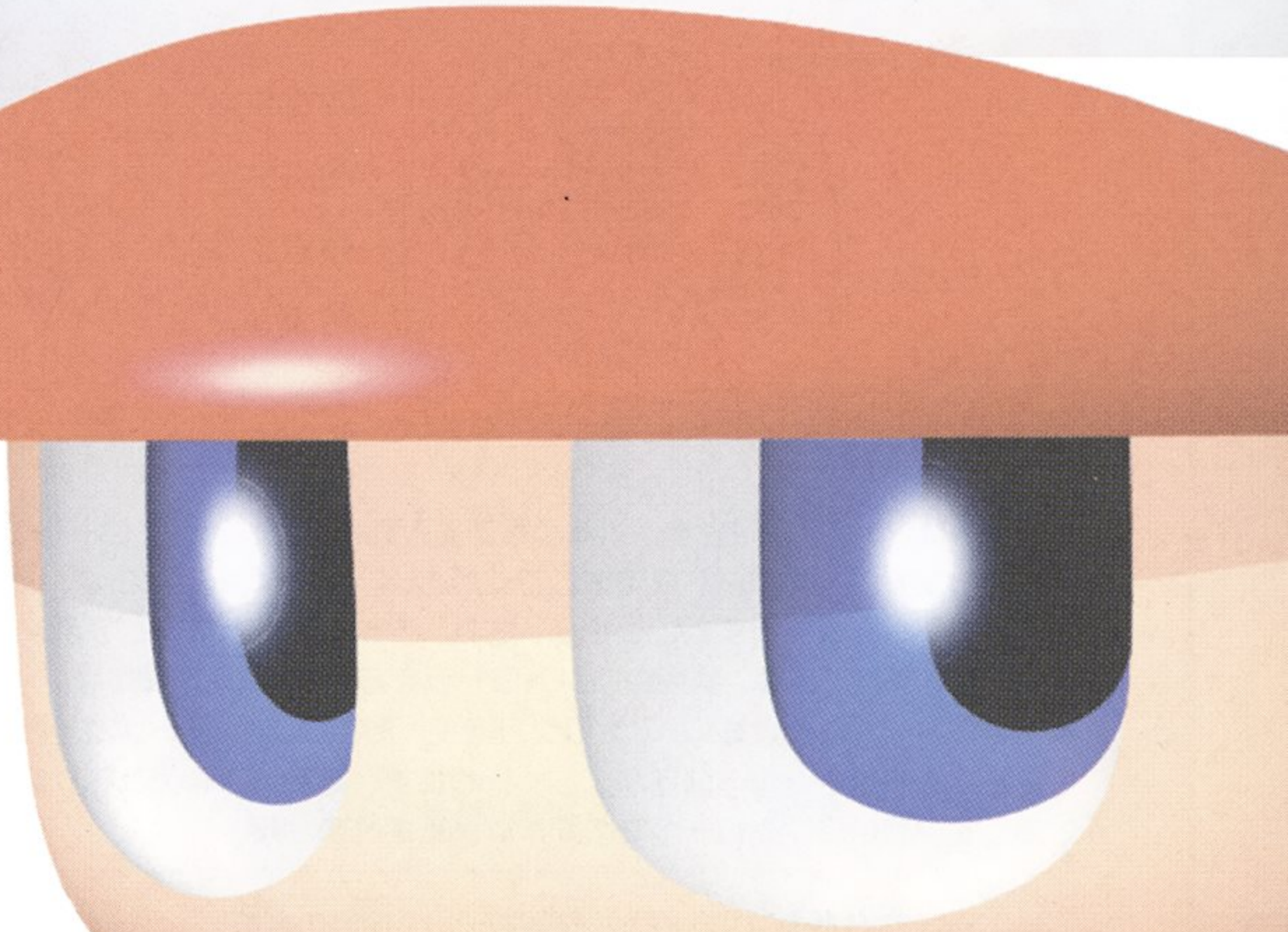
リーグモード 27

ホームラン競争 28

公式戦記録 28

パワプロルール 29

このたびはコナミの「実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition」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取扱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、この取扱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。



おことわり：コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

「実況パワフルプロ野球」は株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント大阪のオリジナル商品であり、著作権、工業所有権、その他の権利は同社が所有しており、コナミは独占販売権を保有しております。

"実況パワフルプロ野球" is an original game product created by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA CO.,LTD., which reserves all the copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to this game, and the exclusive distribution right of the game product is retained by KONAMI CO.,LTD.

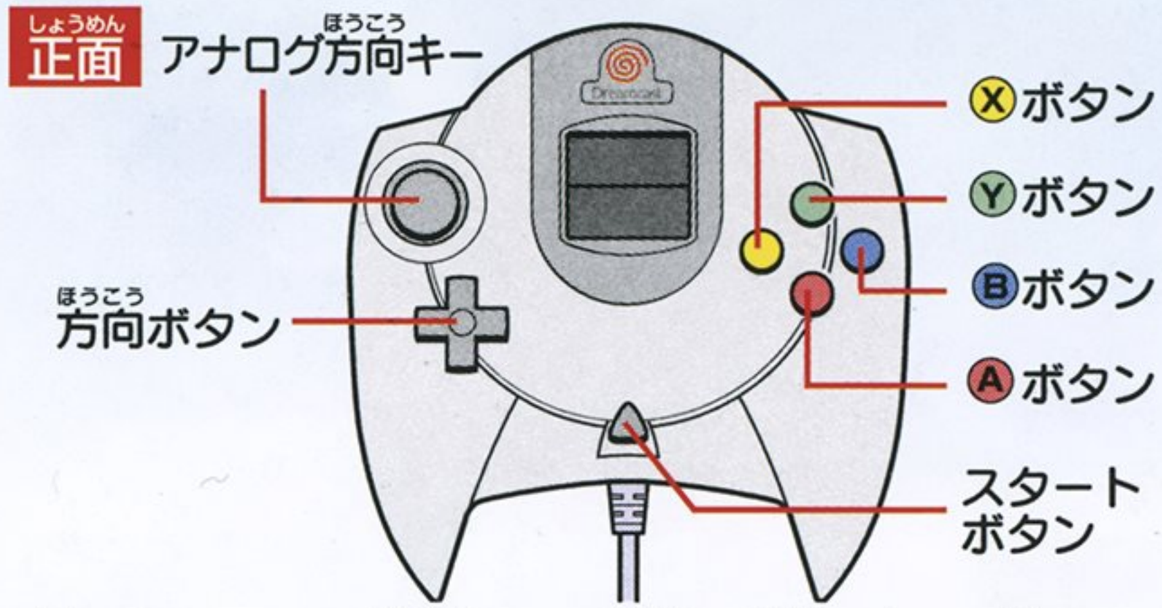


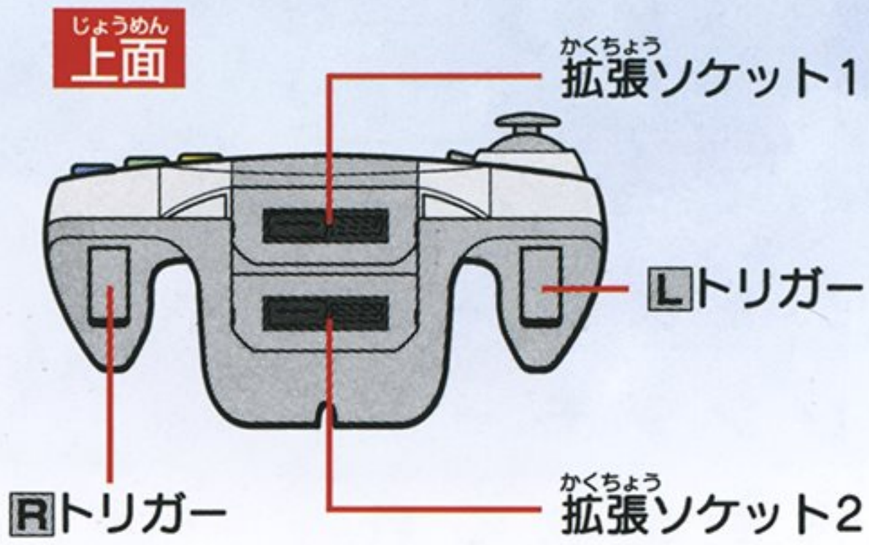
コントローラについて

このソフトは、アナログ方向キーと方向ボタンの両方に対応しています。
また「ぷるぷるぱっく」にも対応しています。

ドリームキャスト・コントローラ

★コントロールポートAが1Pに、ポートBが2Pになります。





★本ソフトは、1～2人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。またゲーム中に、A＋B＋X＋Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面にもどります。
★2人以上で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。
★本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。
★対応していないコントローラでの動作は保証されません。

セレクト画面の操作方法

方向ボタン・アナログ方向キー・・項目の選択
Aボタン・・・・・・・・・・・・・項目の決定・次の画面に進む
B/Y/Xボタン　・・・・・・・キャンセル・前の画面にもどる
★ゲーム中の操作ボタンはAタイプとBタイプから選べます。操作タイプは、対戦モードのオプションで切り替えることができます。→P.4～P.7

ぷるぷるぱっく使用上の注意

ぷるぷるぱっくを使用してプレイするときは、ドリームキャスト・コントローラの拡張ソケット2に「ぷるぷるぱっく」をセットしてください。



ゲームの始め方

11種類のモードがあります。

ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面が表示されます。方向ボタンでモードを選び、Ⓐボタンで決定すると各モードに進みます。



対戦（1人～2人） →P.8

好きなチームを選び、友達やコンピュータと対戦ができます。

サクセス（1人） →P.13

社会人野球の選手になって、プロ球団入りを目指します。

アレンジ →P.18

自分だけのチームを作ることができます。

データあれこれ →P.20

サクセス選手のパスワード入力や、データの確認。ウグイスコールの設定をします。

キャンプ（1人） →P.22

攻撃から守備まで、基本的な操作の練習ができます。

ペナント（1人） →P.24

ペナントレースを戦います。

リーグ（1人～6人） →P.27

リーグ戦を行います。

シナリオ（1人） →P.26

昨シーズンの名勝負をモチーフにした試合をプレイできるモードです。

ホームラン競争（1人） →P.28

ホームラン数を競います。

公式戦記録 →P.28

99年の全公式戦の記録を見ることができます。

サウンド →P.10

サウンドや実況の設定ができます。



操作説明 打つ！

投球後に現れる十マークにミートカーソルを合わせて、タイミング良く打ちます。

1.ミートカーソルの切り替え

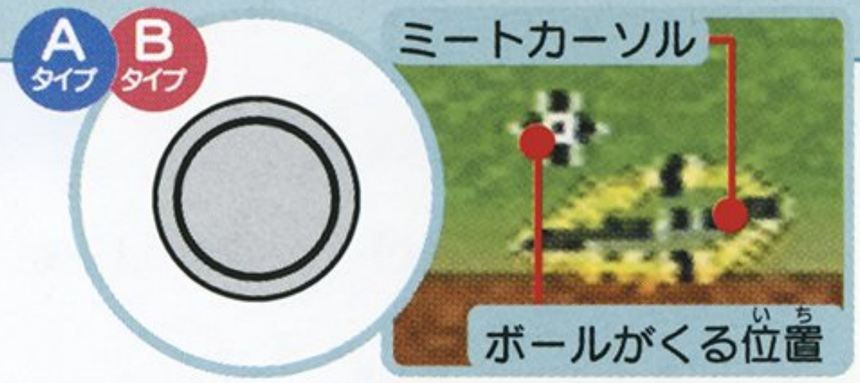
ふつう：ボールに当てやすい。
強　振：強い打球が打てるが当てにくい。



2.ミートカーソルを合わせる

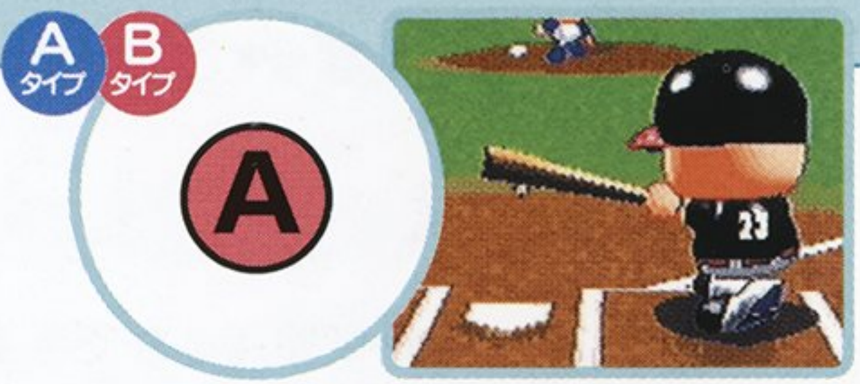
十マークにミートカーソルの×マークを合わせると、
強い打球が打てます。

★ L トリガーでミートカーソルを中心にもどせます。



3.スイングする

押すタイミングで打球の方向を調整できます。



バントする

アナログ方向キー（方向ボタン）↑↓で高さを決めて、
←→で方向を調整できます。





走る！

ランナーが塁に出たら、スタート、ストップ、進塁の操作をします。

全ランナー進塁

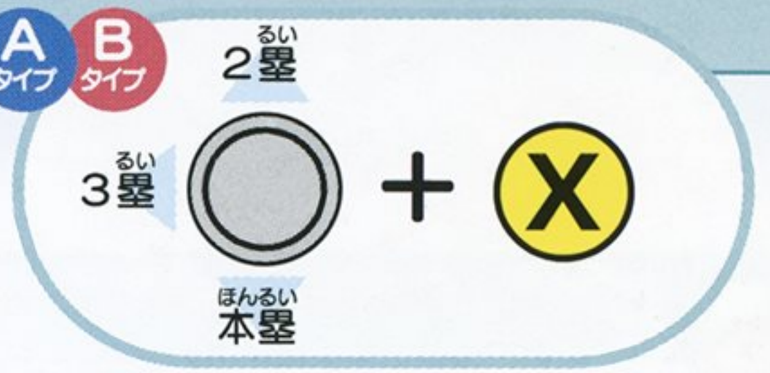
全ランナーが次の塁へ進みます。

★ L/R トリガー連打で少し速く走れます。



指定塁に進む（盗塁）

アナログ方向キー（方向ボタン）で塁を決めて、X ボタンでスタートします。



盗塁予約

ピッチャーが投球を始める前に進塁操作をしておくと、オートでスタートします。

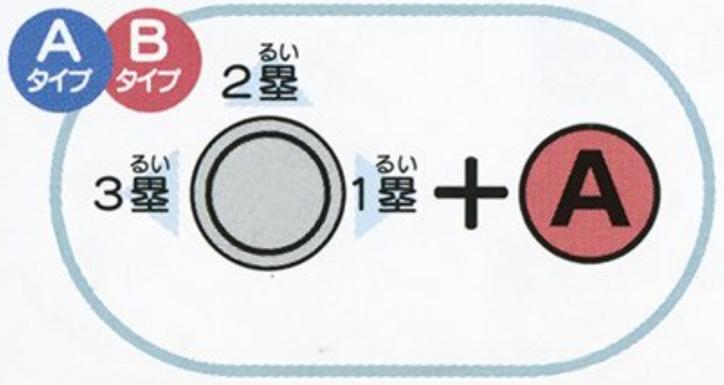
全ランナーもどる

全ランナーが塁にもどります。



指定塁にもどる

アナログ方向キー（方向ボタン）で塁を決めて、A ボタンでもどります。

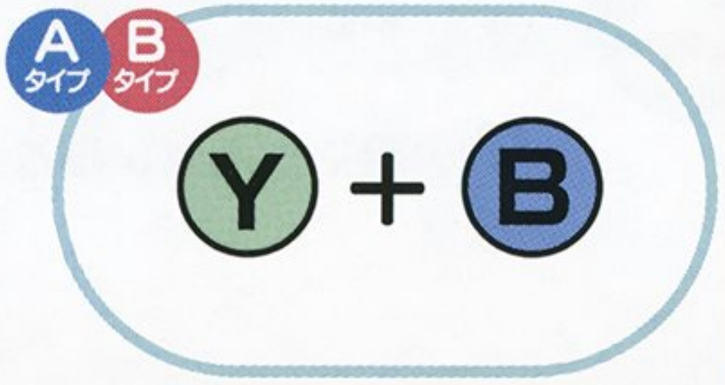


全ランナーストップ

全ランナーが塁間でストップします。

★再スタート：Y ボタン

★塁にもどる：B ボタン





投げる！

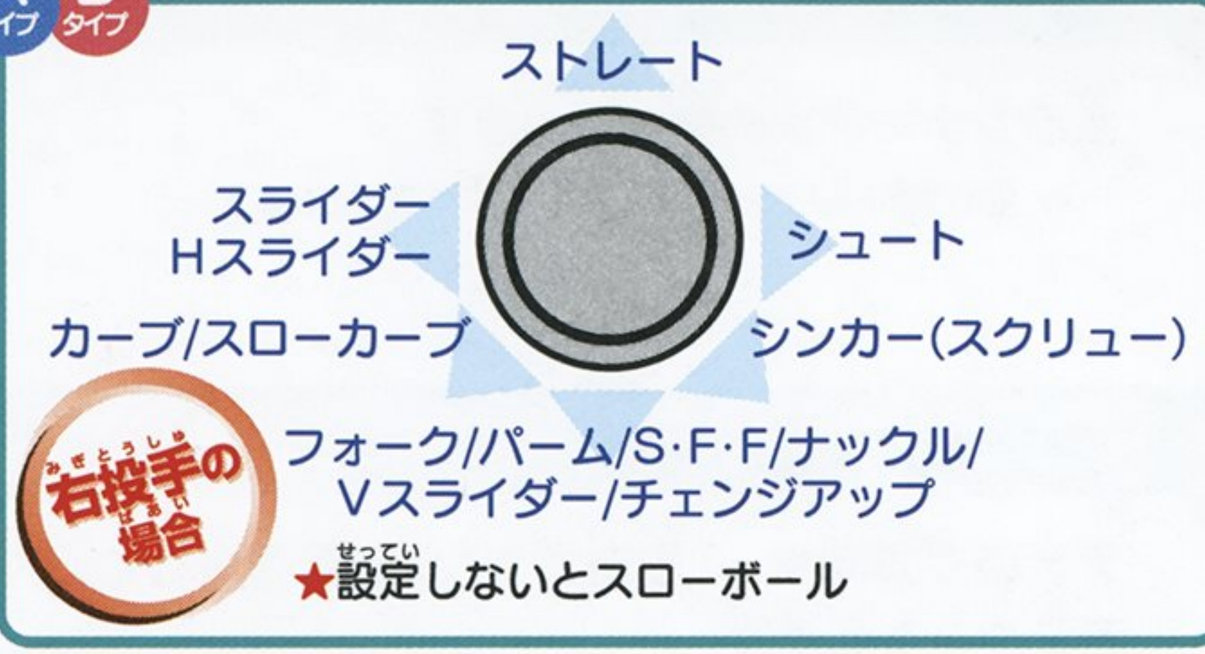
球種、コースを決めて投球します。けんせい、守備シフトの操作もできます。

1.球種の決定

持ち球の中から投げる球種を決めます。持ち球でない球種を選ぶと、首をふります。

★ L トリガーでスローボールにもどります。

A タイプ　B タイプ



2.投球開始

Ⓐ ボタンで投球が始まります。ボタンを連打すると球速がアップします。

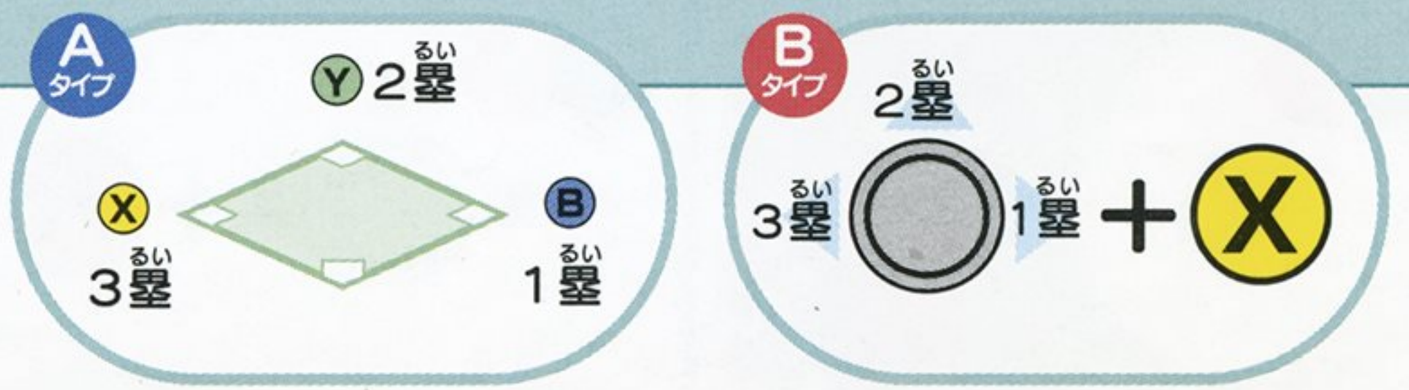
3.コースの決定

投球モーション中にアナログ方向キー（方向ボタン）でキャッチャーミットを操作します。



けんせい球

指定の塁にけんせい球を投げます。





守る！

▼のついていない選手はオートです。

選手の移動

アナログ方向キー（方向ボタン）で▼のついた選手を操作します。打球に追いつくと捕れます。

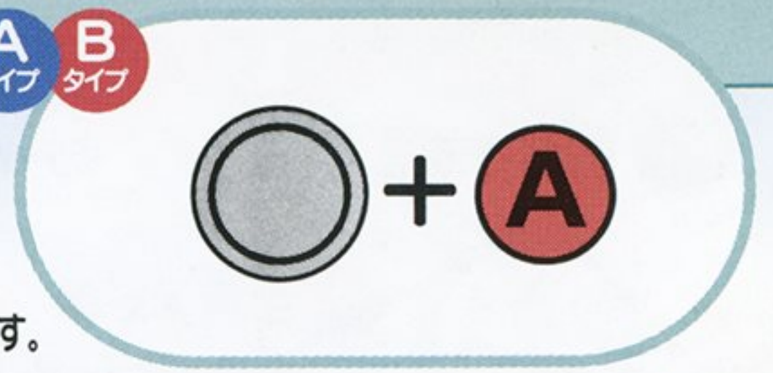
★R トリガーを押したままで、操作する選手を固定できます。



横っ飛びジャンプ

追いつけそうにない打球でもジャンプすると捕れるときもあります。アナログ方向キー（方向ボタン）を押さずにジャンプすると、真上にジャンプします。

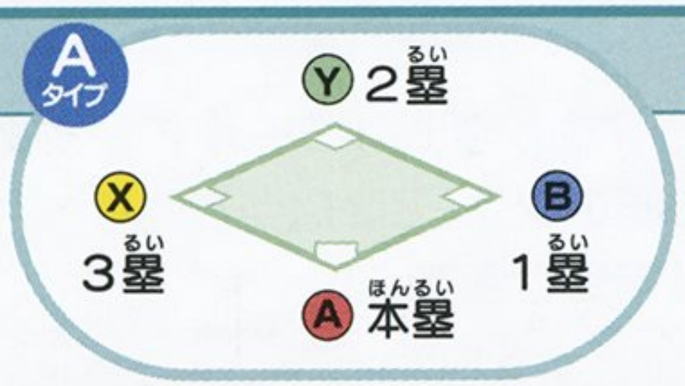
★真上ジャンプ中に、アナログ方向キー（方向ボタン）で少しだけ選手を動かすことができます。

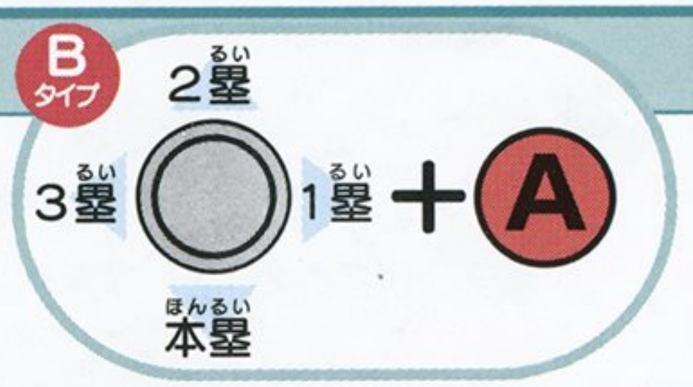


送球

打球を捕った後、指定塁に投げます。

★ボタンを短く、すばやく押すと、早く投げます。

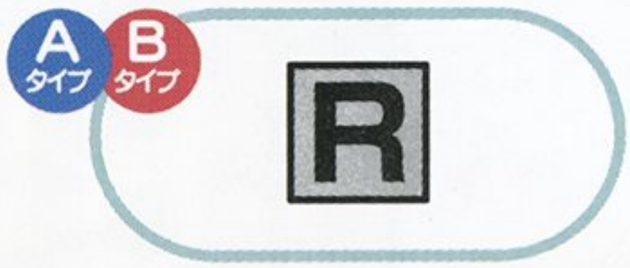




中継

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。



守備シフトの切り替え

R トリガーを押すごとに守備シフトのメニューが切り替わります。続けてボタンを押すと、[なし]にもどります。

[なし]→[内野シフトメニュー]→[外野シフトメニュー]

シフトメニューが表示されているときに A（前）、Y（後）、X（左）、B（右）でシフトを前後左右に設定します。同じボタンを続けて押すと、シフトが解除されます。

★バントシフトの設定は、投球開始後に B ボタンでシフトのON/OFFをします。



対戦モード

友達やコンピュータと対戦をしたり、コンピュータの試合を観戦できます。

ひとりでモード、ふたりでモード、観戦モード



1. 1P、2P(コンピュータ)のチームを決定します。
2. 「先攻」、「後攻」と「DH制あり」、「DH制なし」を決定します。

> **DH制**：ピッチャーの代わりに打撃専門の選手（指名打者）が打つ制度。
> 「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。

3. 試合をする「球場」と、「デイゲーム」か「ナイトゲーム」を決定します。

ハンディキャップ

全員絶好調　全員好調　全員普通　全員不調　全員絶不調

2の画面でL/Rトリガーにより、ハンディキャップを設定できます。

4. 「コンピュータの強さ」、「イニング」、「コールド」、「風」、「天気」、「エラー」、「調子マーク」、「ケガ」を設定します。方向ボタン(アナログ方向キー)↑↓で項目を選び、←→ で変更します。設定が終われば「つぎへ」を選びます。

> **ケガについて**：試合中にケガをした選手は、試合を続けられません。控え選手と交代させてください。
> (ケガをした選手は、名前が赤く表示されます。)

5. 両チームの守備位置の変更や出場選手の変更をします。設定が終われば「OK」で決定します。

★オーダーについて→P.9

6. 両チームのスターティングオーダー画面が表示されます。
「試合開始」を選ぶとゲームスタートになります。



★「オーダーをくみなおす」で、オーダーを組み直すことができます。→P.9
★「オプション」を選ぶと、操作の設定ができます。→P.10

オーダーについて



オーダーの組み替えや選手データを見るときは、「野手」か「投手」を選びます。オーダー画面で交代する選手を選び、決定します。次に入れ替える選手を控え選手ウィンドウから選び、決定すると変更できます。守備位置の変更も同様の操作で入れ替えます。設定が終われば「OK」を選んでください。

コンディション

絶好調　好調　普通　不調　絶不調

休みの選手　ケガ状態　?マーク

★休み状態、ケガ状態はペナントモード、リーグモードのみ表示されます。
★ケガ状態の数字はケガが治るまでの日数です。
★？マークは、ゲームの設定で調子マークを[かくす]に設定した場合に表示されます。

守備位置の見方

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

各選手の適正守備位置はプレートのカラーで表示されています。

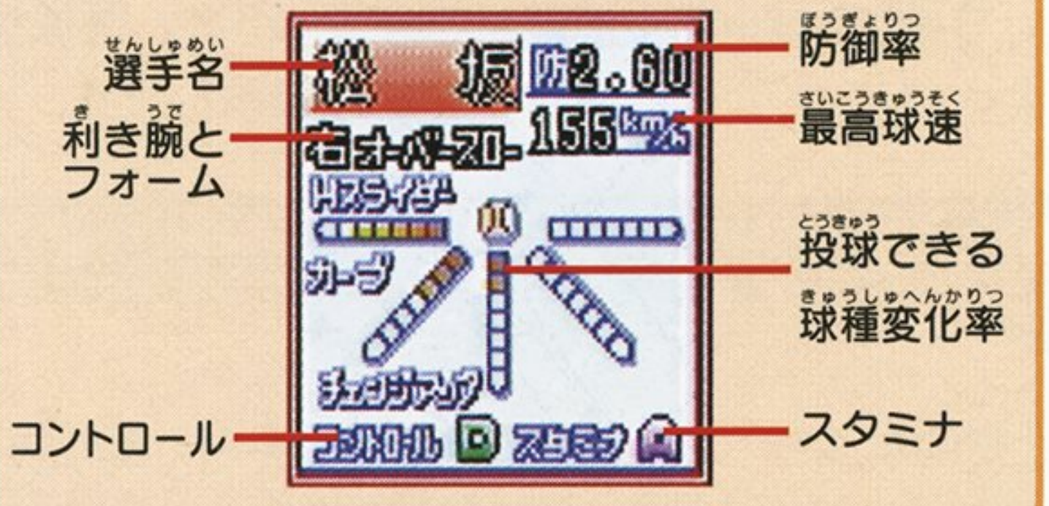
投手　捕手　内野手　外野手　内・外野手　捕・内野手　捕・外野手　捕・内・外野手

★オーダーを組み替えるとき、適正な守備位置に設定しないと守備力が低下しますので注意してください。

●野手データの見方●



●投手データの見方●



ランク表示　A（よい）▶▶▶▶▶　G（わるい）

オプション設定

方向ボタン（アナログ方向キー）↑↓で項目を選びます。



操作

コントローラタイプを選びます。

振動

バットを振ったときなどに振動して、リアルなプレイを楽しむことができます。

★別売りの「ぷるぷるぱっく」が必要です。
★ぷるぷるぱっく使用上の注意について→P.2

走塁・守備・打撃・投球・監督

マニュアル：プレイヤーが操作します。
オート：コンピュータが操作します。
走塁セミオート：先頭の走者だけを操作します。
守備セミオート：捕球までがオートで、送球はプレイヤーが操作します。

ミートカーソル

全真芯：強い打球が打てます。
ロックオン：ある程度、自動でボールがくる位置に近づきます。

落下点表示

表示する：ボールの落下点が表示されます。

ミット移動

見せる：コースの設定がしやすくなります。

変化球表示

表示する：球種を選ぶと表示されます。

ストライクゾーン

見せない：ストライクゾーンを表示しません。

サウンド設定

方向ボタン（アナログ方向キー）←→、または Ⓐ ボタンで設定を変更します。「おすすめ設定」をオンにすると、おすすめ設定になります。

★ウグイスコールの設定について→P.21



試合画面の見方

アップ画面



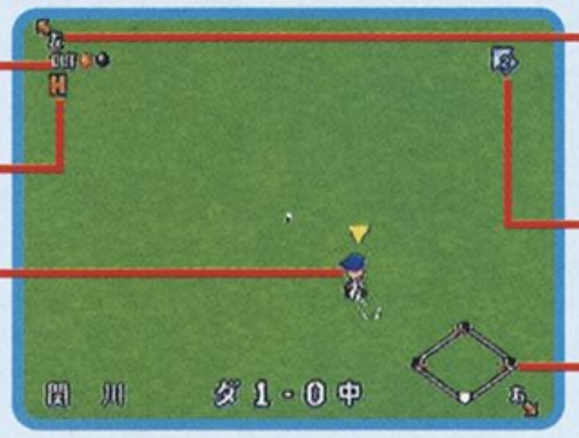
[打者データ]



[投手データ]



ロング画面



操作する選手を固定することができます。固定されているときは▼で表示されます。→P.7
野手がベースを踏んでいるときは▼で、踏んでいないときは▼で表示されます。
中継ができる選手には▽がついています。

タイムについて

試合中、ピッチャーが投球を始める前にスタートボタンを押すとタイムになり、オプション設定の変更などができます。メニューを選び、Ⓐボタンで各モードに進みます。

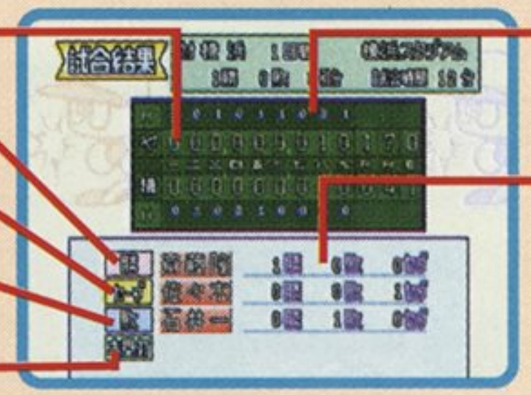
★投球前にスタートボタンを押し続けると、確実にタイムを取ることができます。
★オプション設定について →P.10



試合終了・試合結果画面の見方

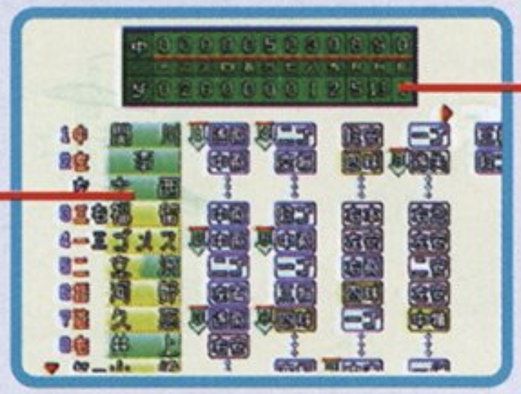
試合終了画面

試合終了後、試合のスコアやデータなどが表示されます。Ⓐボタンで画面が進みます。



試合結果画面

各チームの試合成績を見ることができます。チームを選ぶと、試合結果画面へ進みます。

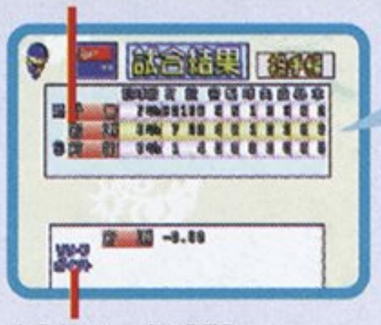


やしゅへん 野手編



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

とうしゅへん 投手編



投球回：投球イニング数
打：対戦打者数
投：投球数
安：打たれた安打数
振：奪三振数
球：あたえた四死球数
失：失点
責：自責点
暴：暴投数
本：打たれたホームラン数

はいきゅうきろく 配球記録



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

だきゅうきろく 打球記録



真芯：真芯でとらえた打球数
芯：真芯から少しはずれた打球数
その他：その他の打球数



サクセスモード

社会人野球の選手として、生活をしながらプロ野球入りを目指します。

ゲームスタート



「はじめる」を選ぶとファイル選択画面が表示され、ファイルを選ぶとサクセスモードが始まります。初めてプレイする場合、選手の設定をします。「入社する会社」、「名前」、「守備位置」、「利き腕」、「顔」、「成長タイプ」を選びます。

★最初は「パワフル物産」しか選べません。ある条件を満たすと選べる会社が増えます。

成長タイプについて

[マニュアル]に設定すると自由に能力アップできます。マニュアル以外の成長タイプにすると、自動で能力アップします。

★能力アップのしかた→P.15

ゲームオーバーについて

ドラフトで指名されなかったときなどはゲームオーバーとなり、セーブデータは消去されます。

セーブ・終了について

[システム]の[セーブしておわる]を選びます。

★メモリーカードについて→P.21

注意:リセットまたは、セーブをしないでサクセスモードを終了しないでください。続きからプレイできなくなる可能性があります。

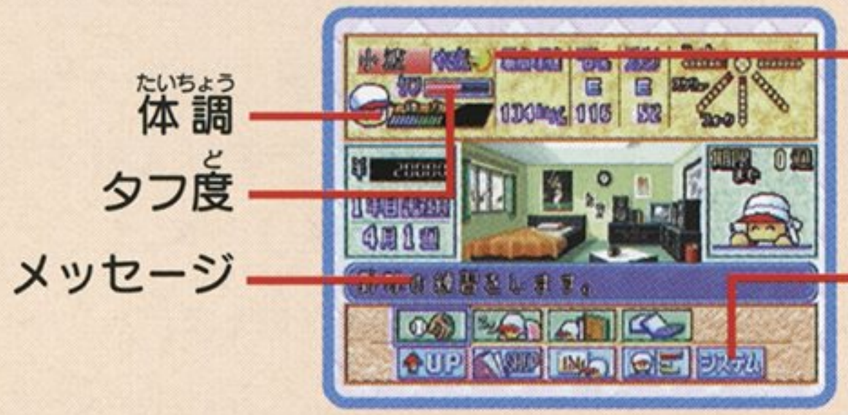
年間予定表

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
新入部員入部		都市対抗野球大会予選	都市対抗野球大会本大会		日本選手権予選	日本選手権本大会	ドラフト			キャンプ	

予定の進め方

予定メニューから今週の予定を選びます。メッセージはⒶボタンで(Ⓧボタンを押したままでページ切り替えまで)送ります。

★表示される予定アイコンは、選んだ会社によって異なります。



タフ度 低いとケガをしやすくなります。

やる気 試合中の能力や、練習したときに取得するポイントに影響します。

体調 低いとケガをしやすくなったり、不利なイベントが発生することもあります。

練習 体調や能力アップのことを考えて、トレーニングしましょう。

休む 体力の回復と、やる気の回復をします。

出かける 友達と遊んだり、ひとりで出かけます。

仕事 仕事をします。

通院 病気や故障のとき表示されます。病気のときは通院、故障のときは入院します。

能力アップ 経験点を振り分けます。

★選手の成長タイプをマニュアルに選択すると表示されます。

買い物 様々なアイテムを購入します。

チームメイト チーム員の能力を見たり、チーム員(部下)に練習指示を出します。

データ 主人公のデータ、持ち物データ、みんなの評判を見ます。

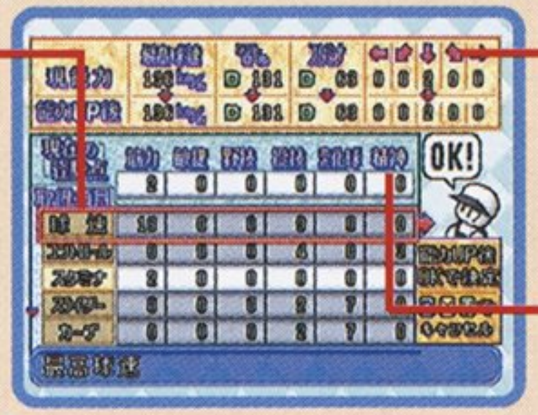
システム セーブして終了します。コントローラタイプやメッセージカットの設定もできます。

★メモリーカードについて→P.21

能力アップのしかた

アップしたい能力を選び、Ⓐボタンで経験点を振り分けます。

[取得できる能力]
能力アップできる項目は明るく表示されます。能力アップに必要な数値が表示されています。



[能力の変化表]
経験点の振り分けで変化する能力が表示されます。

[現在の経験点]
獲得した経験点。

経験点について

練習内容によって獲得できる経験点は異なります。

[筋力]
腕立て、素振りが有効

[技術](野手のみ)
ノックや素振りが有効

[敏捷]
ノックやダッシュが有効

[精神]
ポジティブシンキングが有効

[野手技術](野手のみ)
ノックが有効

[投手技術](投手のみ)
投げ込みが有効

[変化球](投手のみ)
変化球練習が有効

データの見方

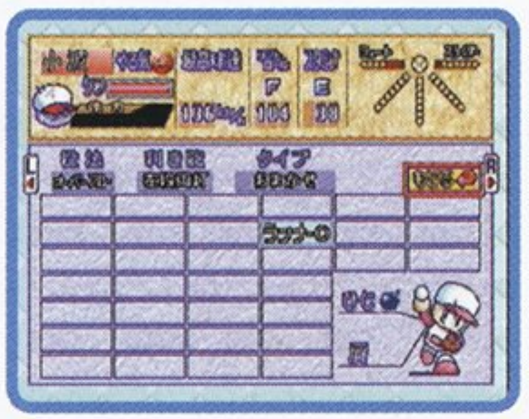
[野手の場合]

[データ]アイコンの[自分のデータを見る]を選ぶと、能力データが表示されます。方向ボタン(アナログ方向キー)で特殊能力を選び、Ⓐボタンで表示されます。



[投手の場合]

肩やひじに「バクダン」が表示されると、肩やひじが故障する危険があることを表しています。



サクセスモードの試合

自分のポジションによって試合の進め方が異なります。投手の場合は投球操作のみ、野手の場合はバッティングとランニング操作のみプレイします。

練習指示のしかた

昇進すると、部下に練習メニューを指示することができます。方向ボタン(アナログ方向キー)←→で指示を選び、Ⓐボタンで決定してください。

野手練習指示

マニュアル：１人ずつ自由に練習メニューを指示できます。
★指示したい選手を選び、Ⓐボタンで練習メニューを変更します。

打力重視：練習メニューが、ミートカーソル、パワー重視になります。
走力重視：練習メニューが、走力重視になります。
守力重視：練習メニューが、守備、肩力重視になります。
オールチェンジ：全員の練習メニューが順番に変更されます。



投手練習指示

マニュアル：１人ずつ自由に練習メニューを指示できます。
★指示したい選手を選び、Ⓐボタンで練習メニューを変更します。

球速重視：練習内容が、球速重視になります。
変化球重視：練習内容が、変化球重視になります。
オールチェンジ：練習メニューが順番に変更されます。



プロ野球入りした選手について

プロ野球入りすると、その選手データが選手ファイルに登録されます。
登録された選手はアレンジモードでチームに登録することができます。
登録後は［対戦］・［ペナント］・［リーグ］・［キャンプ］に参加させることができます。

★登録できる選手は野手36人、投手24人までです。
★アレンジチームの登録について →P.18

登録選手のデータを見る・消す・パスワードを見る

サクセスのメニューを選ぶ画面で、［いままで作った選手のデータをみる・けす］を選ぶと、登録選手ファイルが表示されます。
方向ボタン（アナログ方向キー）で選手を選ぶと、データが表示されます。
Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンで前の画面にもどります。



選手を選び、Ⓐボタンでメニューが表示されます。

能力の説明を見る：選手の特殊能力にカーソルを合わせると、説明を見ることができます。

この選手のパスワード表示：パスワードが表示されます。★パスワード入力について→P.20

この選手を消す：登録選手を消去します。

めざせ！オールサクセスチーム!!

自分が育てた選手だけでチームを構成したオールサクセスチームだって作れるんだ。
一度アレンジチームに登録した選手は登録選手ファイル（野手36人、投手24人まで）から消去しても、アレンジチームの選手データとして残すことができるんだ。
どんどん選手をアレンジチームに登録していけば、全チーム入れ替えだってできるぞ。

★アレンジモードについて→P.18～P.19



アレンジモード

好きなチームをベースに自由に選手を選び、アレンジチームを作ることができます。

ファイルセレクト



1 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12チームまで登録できます。

2 ベースにするオリジナルチームを選び、Ⓐボタンで決定します。

3 アレンジするメニューを選び、Ⓐボタンで決定します。

★1チーム内に同じ選手を登録することはできません。

セーブ（アレンジチームの登録）



設定終了後、アレンジしたデータをセーブしてください。アレンジメニュー画面の［セーブ］を選ぶと、セーブ確認画面になります。［はい］を選び、Ⓐボタンでセーブできます。

★セーブするには、メモリーカードに36ブロックの空きが必要です。
★アレンジチームを各モード（対戦、キャンプ、リーグ、ペナント）で使用するには、アレンジモードで作成したデータが入っているメモリーカードが必要です。

アレンジチームファイルの消去



ファイルセレクト画面のとき、L / R トリガーで「消す」を選びます。消したいファイルを選び、Ⓐボタンで消去確認画面が表示され、［はい］を選ぶと消去できます。

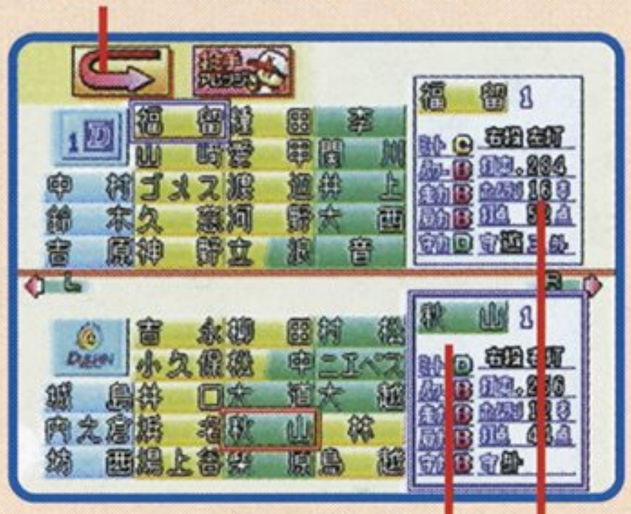
★一度消去したデータは元に戻りませんので十分注意してください。
★アレンジモードでアレンジチームを変更、消去してもペナントモードやリーグモードに登録しているチームは変更、消去されません。
★ペナントモード →P.24～P.26　★リーグモード →P.27

アレンジについて

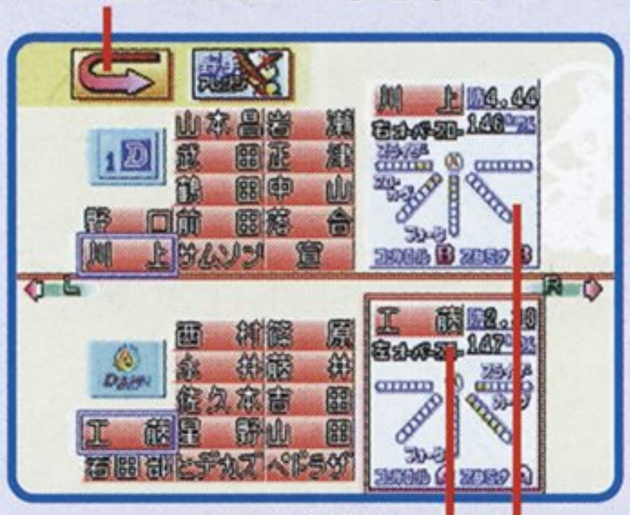
方向ボタン（アナログ方向キー）で交代させる選手を選び、Ⓐボタンで決定します。次に交代する選手を選び、Ⓐボタンで交代します。

★サクセスモードで作成した選手を登録する場合は、登録する前に「データあれこれ」の「ウグイスコールの設定」でウグイスコールの設定を行ってください。

野手アレンジ



投手アレンジ



オーダーの設定

DH制あり、なしの場合のオーダーが表示されます。基本オーダーの設定をしてください。

★オーダーについて→P.9

アレンジチームファイルコピー

ファイルセレクト画面のとき、L / Rトリガーで「コピーする」を選びます。コピーしたいファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。次にコピー先のファイルを選び、Ⓐボタンで決定すると、コピーできます。

★空きスペースにしかコピーできません。





データあれこれ

サクセス選手のパスワードの入力やデータの確認。
ウグイスコールの設定をします。

パスワードについて

サクセス選手を見る、消す（登録データの消去）、パスワードを表示



方向ボタン（アナログ方向キー）で見たい選手を選ぶと、能力データとパスワードが表示されます。選手データを消去したい場合は、方向ボタン（アナログ方向キー）で選手を選び、Ⓐボタンで決定します。確認画面で「はい」を選ぶとデータを消去できます。

サクセス選手のパスワード入力

方向ボタン（アナログ方向キー）で見たい選手を選ぶと、能力データとパスワードが表示されます。選手データを消去したい場合は、方向ボタン（アナログ方向キー）で選手を選び、Ⓐボタンで決定します。確認画面で「はい」を選ぶとデータを消去できます。

★すでに投手24人、野手36人登録されている場合は、不要な登録データを消去してください。

データの移動について

メモリーカードを拡張ソケットにセットして、画面の指示に従って操作してください。

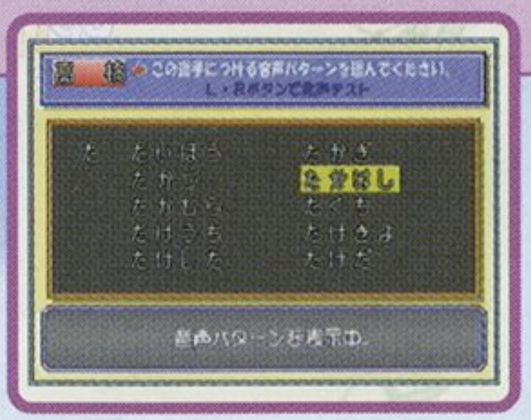
メモリーカード選手移動、メモリーカードチーム移動

方向ボタン（アナログ方向キー）で選手またはチームを選び、Ⓐボタンで決定すると「見る、コピー、いれかえ、消す」の項目が表示されます。項目を選び、Ⓐボタンで決定します。

★コピーするスペースがない場合は、不要なファイルを消去してからコピーしてください。

ウグイスコールの設定

サクセスモードでプロ野球入りした選手のウグイスコールの設定をします。方向ボタン（アナログ方向キー）で「音声」を選び、Ⓐボタンで決定します。L / Rトリガーで音声テストができます。



メモリーカードについて

このゲームは、メモリーカードを使用することによってデータをセーブすることができます。

●データをセーブするには最大160ブロック必要です。
システムファイル（メインデータ、シナリオ、サクセス、H.R競争、プロ入りした選手）➡ 36ブロック
アレンジ ➡ 36ブロック　**リーグ** ➡ 36ブロック　**ペナント** ➡ 52ブロック
●メモリーカードにこのゲームのシステムデータがセーブされている場合は、モードセレクト画面が表示されるときに自動的にデータをロードします。
●セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。
●メモリーカードに空きがない場合は、不要なデータを消去してからセーブしてください。

エラーメッセージについて

「拡張ソケットにメモリーカードがささっていません。」、
「空きブロックが足りません。セーブするには、36(52)ブロック必要です。」

最低36ブロック以上空きのあるメモリーカードをセットしてください。

「セーブ（ロード）できませんでした。」

セーブ（ロード）が正しく行われなかった場合に表示されます。
もう一度正しく操作を行うか、違うメモリーカードで試してください。



キャンプモード

攻撃から守備までの基本的な操作の練習ができます。

キャンプスタート

練習するチームを選び、Ⓐボタンで決定します。次に、練習するメニューを選び、Ⓐボタンでそれぞれの練習画面に進みます。

ゲーム設定：ゲームの設定ができます。

オプション：操作の設定などができます。→P.10

だげきれんしゅう
打撃練習

方向ボタン（アナログ方向キー）で打者を選び、Ⓐボタンで決定します。
次に［配球メニュー］で配球を選び、Ⓐボタンで打撃練習が始まります。

★［配球メニュー］で実在投手を選ぶと、投手を選ぶことができます。
★［配球メニュー］で［２Ｐで操作］にすると、２Ｐコントローラで投手の操作ができます。



投手が投げてくる球を10球打ちます。打撃記録によって得点がもらえます。

そうるいれんしゅう
走塁練習

オーダーを決めて［練習！］を選ぶと、走塁練習が始まります。
Ⓛトリガーで走者が出塁します。出塁後は、試合と同じ操作です。

投球練習

投手を選び、Ⓐボタンで投球練習が始まります。



画面に投球エリアが表示されます。キャッチャーミットを操作して、投球エリアを通過するように12球投げます。内容によって得点がもらえます。

守備練習

守備位置とオーダーを決めて[練習！]を選ぶと、守備練習が始まります。



方向ボタン(アナログ方向キー)↑↓で打球の高さ、←→で方向を設定します。打球の強さはⓍボタンで弱く、ⓎボタンⓎで強く設定できます。設定が終われば Ⓐボタンでコーチが打ちます。(Ⓑボタンでバントもできます。)また、Ⓡトリガーで守備シフトメニューの切り替え。シフトメニューが表示されているときにⒶ(前)、Ⓨ(後)、Ⓧ(左)、Ⓑ(右)でシフトを前後左右に設定します。

Ⓛ+Ⓑ/Ⓨ/Ⓧボタンで走者を塁に置く(もう一度押すと解除する)こともできます。(ロング画面の状態でスタートボタンを押すと、アップ画面にもどります。)

総合攻撃練習・総合守備練習

オーダーを決めて[練習！]を選ぶと、総合練習が始まります。
総合攻撃、総合守備のどちらの練習も実際の試合と同じ操作ですが、チェンジはありません。



ペナントモード

好きなチームを１チーム選び、ペナントレースを戦います。

ゲームスタート

1 メニューセレクト画面で「さいしょから」を選ぶと、モード選択画面に進みます。

ドラマティックペナント：
春キャンプからシーズン終了までのペナントレースが楽しめます。
選手を特訓すると、選手の能力が変化します。
ノーマルペナント：通常のペナントレースを戦います。



★続きからプレイする場合は、「つづきから」を選んでください。またペナントモードのデータがセーブされているメモリーカードが必要です。

2 ペナントレースに参加するチームが表示されます。アレンジチームを参加させるときはベースにしたオリジナルチームと入れ替えてください。方向ボタン（アナログ方向キー）←→ でオリジナルチームを選び、Ⓐボタンで決定します。次に入れ替えるアレンジチームを選び、Ⓐボタンで登録できます。



3 「試合数」、「風」、「天気の変化」、「エラー」、「ケガ」、「コンピュータの強さ」、「調子マーク」を設定します。方向ボタン（アナログ方向キー）↑↓ で項目を選び、←→ で変更します。設定が終われば「つぎへ」を選びます。

★ドラマティックペナントを選んだ場合は、試合数、風、天気の変化、エラー、ケガの設定は変更できません。

4 プレイヤーが操作するときは「操作」を「MAN」に、コンピュータに操作させるときは「COM」にしてください。→P.10

ドラマティックペナントを選んだ場合：キャンプが始まります。→P.25
ノーマルペナントを選んだ場合：ペナントモードの試合が始まります。→P.26

ドラマティックペナントの春季キャンプについて

キャンプで選手を鍛えます。

項目を選んでⒶボタンで決定すると、各画面に進みます。

練習指示・開始：1日の練習メニューを設定、実行します。
球団情報：各球団の状況を見ることができます。
能力を見る：各選手の能力を見ることができます。



練習指示・開始のしかた

練習メニューを選ぶと、練習ブロックが表示されます。方向ボタン（アナログ方向キー）で移動、Ⓐボタンで配置します。練習スケジュールを組み替える場合は、カーソルを変更したい練習ブロックに合わせ、Ⓐボタンで項目を移動、Ⓨボタンで練習ブロックを消去します。Ⓧボタンで練習ブロックの配置のやり直しができます。

「練習開始」を選ぶと、練習スケジュールを開始します。全メニューを終了すると、1クール分の練習が終了し、再び練習スケジュールの設定をします。

★置きたい場所にすでに練習ブロックがある場合は、移動させたブロックに入れ替わります。
★練習メニューの中には、他のポジションとの合同練習や、特定の選手を指名して行う個別指導があります。
★練習は自動で進みますがⒶボタンを押すと、進行を止めて練習成果を確認することができます。
★メニューによって、ブロックの配置場所が限られているものもあり、この場合は暗く表示されます。

球団情報の見方

他のチームのキャンプ状況を見ることができます。L / Rトリガーで画面が切り替わります。

コンピュータのさい配について

キャンプ終了後、コンピュータのさい配画面が表示されます。ペナントモードの試合中に起用する選手の設定を変更します。

能力を見る

選手の能力データを見ることができます。方向ボタン（アナログ方向キー）でスクロールします。Ⓐボタンで投手の能力データを見ます。

アレンジチームの登録

キャンプで育てたチームを、アレンジチームとして登録することができます。

★アレンジチームの登録について→P.18

ペナントモードの試合について

本日の試合



方向ボタン(アナログ方向キー)で項目の選択、L / Rトリガーで日程表がスクロールします。方向ボタン(アナログ方向キー)↓で日程を早送り、Ⓐボタンで決定します。オーダーが表示された後、試合が始まります。

★Lトリガーで日程を早送りしたりプレイヤーの操作を[COM]にすると、自動試合になります。

★ドラマティックペナントは、試合終了後に選手の能力が変化するなどのイベントがあります。

セーブ、終了について

試合終了・試合結果画面表示後、セーブ・終了画面になります。

セーブしてつづける：セーブして再開します。　**セーブしないでつづける**：セーブせずに再開します。
セーブしておわる：セーブして終了します。　**セーブしないでおわる**：セーブせずに終了します。

★ペナントモードをセーブするには、メモリーカードに52ブロックの空きが必要です。



シナリオモード

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。

ゲームスタート



ファイル選択画面でファイル1か2を選び、プレイするシナリオを選ぶと、ゲームスタートです。

セーブ、終了について

クリア画面の後、シナリオセレクト画面にもどります。データをセーブする場合は、方向ボタン(アナログ方向キー)でセーブアイコンを選び、Ⓐボタンでセーブできます。シナリオをクリアできなかった場合は、もう一度やり直すか、シナリオセレクト画面にもどるかを選択します。



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て戦います。
（6人まで参加可能）

ゲームスタート

1 メニューセレクト画面で「さいしょから」を選び、リーグ戦に参加させるチームを2～6チーム選びます。すべての設定が終われば「エントリーOK」を選んでください。

★続きからプレイする場合は、「つづきから」を選んでください。
★アレンジチームや同じチームの参加も可能です。



2 試合数、日程タイプ、コンピュータのつよさ、ケガを設定します。方向ボタン（アナログ方向キー）↑↓で項目を選び、←→で変更します。設定が終われば「つぎへ」を選ぶと、チーム名入力画面に進みます。方向ボタン（アナログ方向キー）で文字の選択、Aボタンで入力、L/Rトリガーで入力位置の移動ができます。入力後、「OK」で決定すると、各チームのオプション設定、MAN／COMの設定を行います。

3 本日の試合が表示されます。方向ボタン（アナログ方向キー）で項目の選択、L/Rトリガーで日程表を送ります。Lトリガーで日程の早送り、Aボタンで決定します。スターティングオーダー画面が表示され、試合開始になります。

★オーダーについて→P.9

セーブ、終了について

試合終了・試合結果画面表示後、セーブ、終了画面になります。

★リーグモードをセーブするには、メモリーカードに36ブロックの空きが必要です。



ホームラン競争

1人モードと3人モードのどちらかを選び、ホームラン本数と飛距離を競い合います。

ゲームスタート

[1選手でプレイする]と[3選手でプレイする]のどちらかを選び、Ⓐボタンで決定します。次に選手と球場を決定すると、ホームラン競争が始まります。メニューセレクト画面で「さいしょから」を選ぶと、モード選択画面に進みます。



ルールについて

ピッチャーが10球投げるうち、ホームランを何本打てるかを競い合います。

★3人モードの場合は、9球投げて3球ずつ順番に打ちます。

セーブ、終了について

すべての球を打ち終わるとゲーム終了になり、結果画面が表示された後、セーブ・終了画面になります。方向ボタン(アナログ方向キー)で項目を選び、Ⓐボタンで決定します。



公式戦記録

99年度プロ野球の全公式戦記録を見ることができます。

データを見る

「セ・リーグ」、「パ・リーグ」の選択画面が表示されます。方向ボタン(アナログ方向キー)で選び、Ⓐボタンで決定すると、メニュー画面が表示されます。各項目を選ぶと、記録が表示されます。



パワプロルール

基本的に通常のルールと同じですが、次の点にご注意ください。

延長戦

ホームチームがセ・リーグの場合は15回、パ・リーグの場合は12回になります。
（日本シリーズではホームチームがパ・リーグでも延長は15回になります。）
サクセスモードの場合は12回までです。



コールドゲーム

初期設定にコールドゲームはありませんが、1～10点まで設定できます。

得点

最高99点までカウントします。

DH制（指名打者制）

パ・リーグを選んだ場合、DH制「あり」になります。この設定を試合開始前に変更することができます。

引き分け

ペナントモードでのセ・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。

★各選手のデータは99年シーズン終了時のデータを基にしております。
★一部の外国人選手は登場しておりません。ご了承ください。

初めてプレイする人は、まず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！
ゲームになれてきたら、サクセスモードで自分だけの選手を育ててみよう！



コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●

お客様相談室

コナミホットライン

TEL03-3586-1573

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前９時～午後７時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●

コナミ カスタマー
サポートセンター

TEL03-3586-5735

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前９時～午後７時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477

インターネット情報サービス：ホームページアドレス **http://www.konami.co.jp/**

KONAMI GOLDNET　KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
http://www.goldnet.konami.co.jp/

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作：株式会社 コナミ コンピュータ エンタテインメント大阪　http://www.kceo.co.jp/

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　(社)全国野球振興会公認

" " and "**KONAMI**" are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

"実況パワフルプロ野球" is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA CO.,LTD.

VC010-J1
T-9507M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。