



KONAMI

取扱説明書

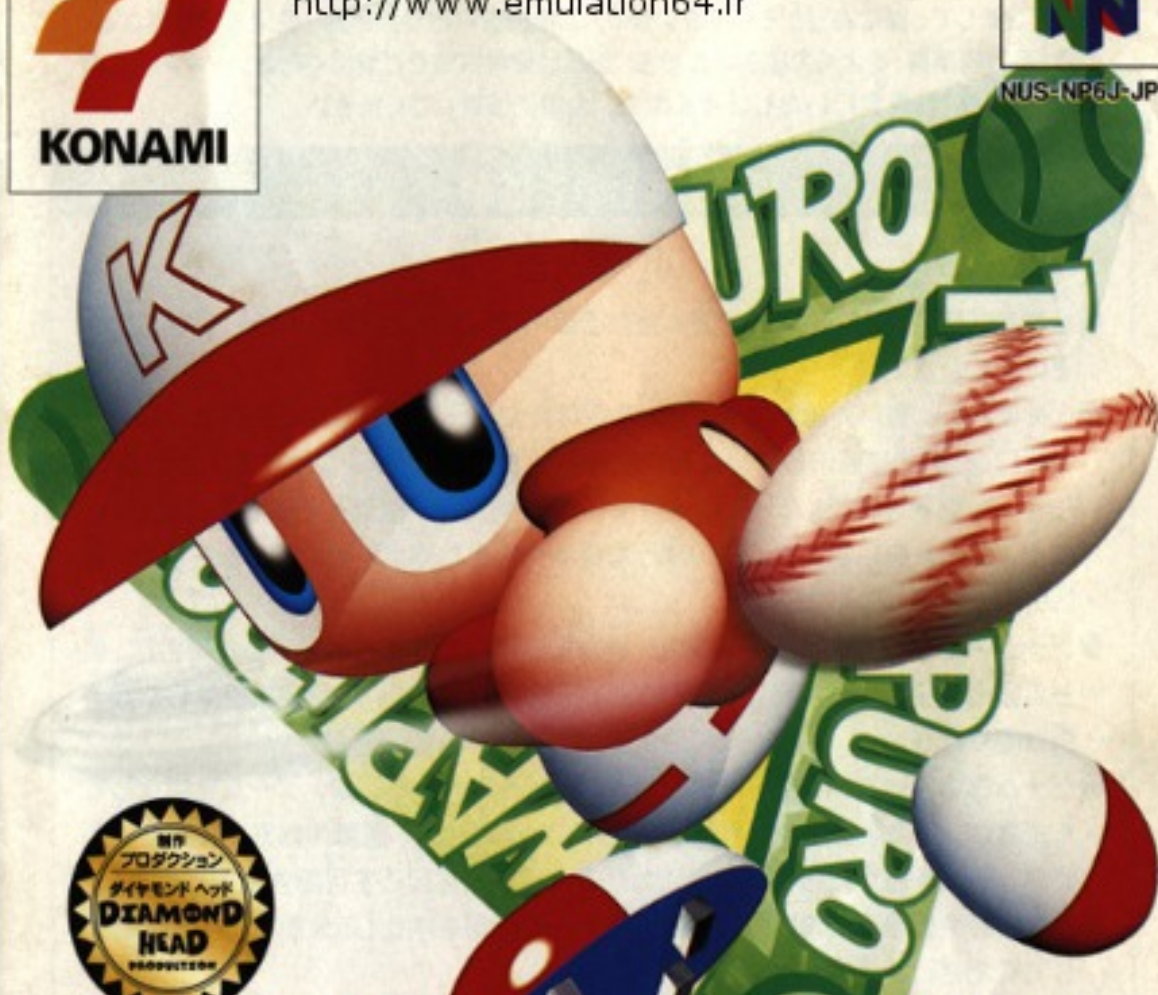
<http://www.emulation64.fr>

RZ026-J1

NINTENDO⁶⁴



NUS-NP6J-JPN



じっしょうパワフルプロやきゅう

リアルベースボール 6



© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED Emulation64.fr

EMULATION64.FR

CONTENTS

| | |
|-----------------------|----|
| ゲームスタート | 5 |
| 対戦モード | 6 |
| ◆ケガについて | 7 |
| ◆オーダーについて | 8 |
| ◆オプション設定 | 10 |
| ◆タイムについて/サウンド設定 | 11 |
| ◆試合画面の見方 | 12 |
| ◆試合終了・試合結果画面の見方 | 14 |
| 打撃操作 | 16 |
| 走塁操作 | 17 |
| 投球操作 | 18 |
| 守備操作 | 19 |
| サクセスモード | 20 |
| アレンジモード | 26 |
| データあれこれ | 28 |
| ◆パスワード入力のしかた | 28 |
| ◆音声入力のしかた | 29 |
| ◆コントローラバックへのデータ移動のしかた | 30 |
| ◆64GBバックの選手移動のしかた | 31 |
| コントローラバックについて | 32 |
| ◆エラーメッセージについて | 33 |
| キャンプモード | 34 |
| ベナントモード | 36 |
| リーグモード | 40 |
| シナリオモード | 42 |
| ホームラン競争 | 43 |
| 98年度プロ野球公式記録 | 44 |
| バッテリーバックアップ機能・電池交換規定 | 45 |

● PAWAPURO6 ●



Emulation64.fr

投打の駆け引きが売りの本格派プロ野球ゲーム!

これがパワプロだ!

「実況パワフルプロ野球6」は、ここが **POINT!**

POINT 1

熱くなりたい人は
対戦&リーグ!

友達と腕を競い合いたい人には、
対戦かリーグがおすすめ!
リーグなら記録が残せて
さらにおもしろい!

POINT 2

じっくり楽しみたい人は
ペナント!

ペナントがよりドラマティックに!
善のキャンプがカギを握る!
監督としてチームを育て、
シーズンを戦い抜け!

POINT 3

選手を育てたい人は
サクセス!

都市6大学リーグを勝ち抜いて
日本一を自指せ!
スカウトの目にとまるのも
キミの腕次第!

ホームラン競争 新登場!

好きなバッターでチャレンジ!
狙えコナミ看板直撃!!
パーフェクトをだすと...



POINT 4



こうひょうはつばいしやう
好評発売中!

パワプロ ポケット

価格 4,500円(税別)

もっと遊びたい人は

ゲームボーイ用ソフト
「パワプロポケット」
でプロ入りした選手の
データがあれば、「パワプロ6」
に持ってきてプレイ
することができるのだ!

ルール

基本的に野球の通常ルールと同じですが、一部のルールについては以下ようになります。

● 延長戦 ●

ホームチームがセ・リーグの場合は15回、パ・リーグの場合は12回になります。(日本シリーズではホームチームがパ・リーグでも延長は15回になります。)

サクセスモードの試合の場合は、地区大会は12回、全国大会は15回になります。

● 得点 ●

最高99点までしかカウントされません。

● 引き分け ●

セ・リーグのペナントレース、サクセスモードの試合では、引き分けの場合、決着がつくまで再試合を行います。

● コールドゲーム ●

ある点差がついた時点で勝負を決めてしまうルールで、通常は雨天コールドなどを除いてコールドゲームはありません。このゲームでは、コールドの点数設定ができます。→P.7

● DH制(指名打者制) ●

投手の代わりに打撃専門の選手(指名打者)が打つ制度で、パ・リーグで採用されています。このゲームでは、チームを選んだとき、どちらかがパ・リーグならDH制は[あり]に設定されます。[DH制なし]に設定変更することもできます。→P.6

- 各選手のデータは98年シーズン終了時のデータを基にしております。 ●

● NINTENDO 64 コントローラについて ●

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

サンディ きのう

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

- ★ **NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**
- ★ **本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

**3Dスティックから指を離し、LTリガーボタンとRTリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。
(再設定機能)**

- ★ 3Dスティック内部に液体や異物を入れなでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。
- ★ 3Dスティックの使用方法については、16～19ページをご覧ください。

コントローラの接続について

- コントローラは必ず電源を入れる前に接続してください。（電源を入れた状態でコントローラを接続しても操作することはできません。）
- 1人でプレイするときはコントローラコネクタ1に、2人で対戦するときにはコントローラコネクタ1と2に接続してください。
- 2人で対戦するときには別売の「コントローラプロス」が必要です。



ゲームスタート



「実況パワフルプロ野球6」はバッテリーバックアップ機能付きです。ゲームのデータはカセットの内蔵電池で保存されます。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ので十分注意してください。

★ベナントモードのデータはカセットの内蔵電池には保存されません。ベナントモードのデータをセーブする場合は、コントローラバック(別売)が必要です。

★コントローラバックについて→P.32

★バッテリーバックアップ、電池交換規定について→P.45

- 1 カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、コントローラの接続を確認してから電源を入れてください。

★このとき、3Dスティックには触らないでください。

- 2 スタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。

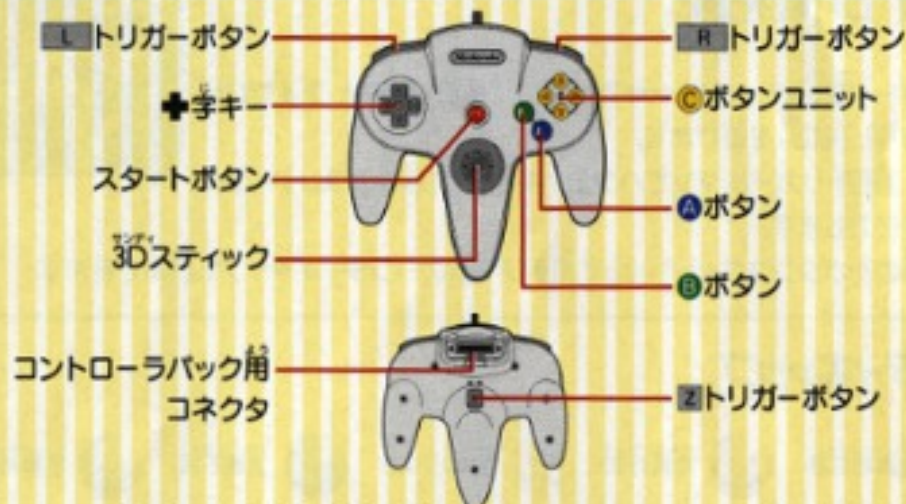


コントローラ各部の名称

ゲーム中のコントローラの操作は2タイプ用意されています。

また、[3Dスティック]と[十字キー]のどちらで操作するかを選ぶことができます。

★おすすめは[Aタイプ]の[3Dスティック操作]です。



A ボタン: 項目の決定・次の画面に進む B ボタン: キャンセル・前の画面に戻る

コントローラの握りかた

[3Dスティック操作]

ライトポジション



[十字キー操作]

ファミコンポジション





たいせん 対戦モード



オリジナル全14チームとアレンジチームの中から好きなチームを選び、1試合だけプレイを楽しむことができます。友達やコンピュータと対戦することができます。

1 対戦タイプを選ぶ

対戦するタイプを選び、**○**ボタンで決定します。

ひとりで：コンピュータと対戦します。

→ **○**

ふたりで：2人で対戦します。

→ **○**

観戦：コンピュータどうしの試合を観戦します。

→ **○**

オプション：操作の設定などができます。

→ P.10



2 チームを選ぶ

対戦するチームを選び、**○**ボタンで決定します。

★2人で対戦するとき、チームセレクト以外は1Pで設定してください。



3 先攻・DH制を選ぶ

十字キー(3Dスティック)←→で[先攻]、[後攻]を選び、↑↓でDH制[あり]、[なし]を選びます。

L・**R**トリガーボタンでハンディキャップ(選手のコンディション)を設定します。

1P側の**○**ボタンユニット**○****○**で相手チームのハンディキャップも設定できます。



ハンディキャップ



全員絶好調



全員好調



全員ふつう



全員不振



全員絶不振

DH制について

ピッチャーの代わりに打撃専門の選手(指名打者)が打つ制度。このゲームでは[DH制なし]に設定するとピッチャーの打順を変更することができますが、[DH制あり]に設定すると、打者として使用することができません。

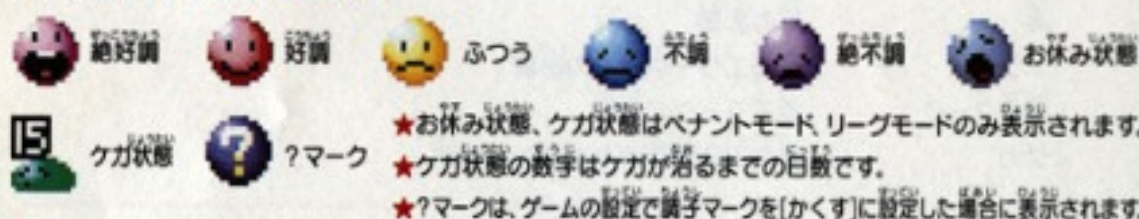
オーダーについて

オーダーの見方

オーダーの組みかえや選手データを見る時は[野手]か[投手]を選んでください。
このメンバーでよければ、[OK]を選んでください。



コンディションの見方



守備位置の見方


投 ピッチャー DH 指名打者 捕 キャッチャー
一 ファースト 二 セカンド 三 サード 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。選手交代または守備位置を変更するときに参考にしてください。

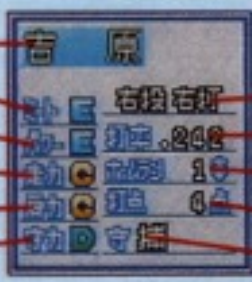
投手 捕手 内野手 外野手 内・外野手
捕・内野手 捕・外野手 捕・内・外野手

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

オーダーを組み直す

✦字キー(3Dスティック)で変更する選手を選び、Aボタンで決定します。(決定した選手はBボタンでキャンセルできます。)次に入れ替える選手を選び、Aボタンで変更できます。
また、守備位置の変更は同様の操作で守備位置のプレートを入れ替えてください。
すべての設定が終われば、を選んでください。オーダー画面に戻ります。

野手データ



選手名: 吉原
ミートカーソルの大きさ
パワー
足の速さ
送球の速さ
守備範囲や機敏さ

右投右打
打率: .248
本塁打数: 1
打点: 4
守備位置とサブポジション

利き腕と打席
打率
本塁打数
打点
守備位置とサブポジション

オーダー画面へ

投手データ画面へ

•サブポジション
メインポジションほどではないが守備ができる位置。

投手データ



選手名: 高橋雅
利き腕とフォーム
コントロール

防御率: 3.00
最高球速: 140
投球できる球種と変化率
スタミナ

オーダー画面へ

野手データ画面へ

■ ランク表示の見方 A (よい) >>>> G (わるい)

オプション設定

十字キー(3Dスティック)↑↓で項目を選び、Aボタンで変更します。

★変更内容は自動でセーブされます。



コントローラ

コントローラタイプを選びます。

★おすすめは[Aタイプ]の[3Dスティック操作]です。

走塁・守備・打撃・投球

マニュアル : プレイヤーが操作します。

オート : コンピュータが操作します。(コンピュータの強さの見方→P.7)

走塁セミオート : 先頭の走者だけを操作します。他の走者はオートになります。

守備セミオート : 捕球までがオートで、送球はプレイヤーが操作します。

★Cボタンユニット④⑤でオート・セミオートの各難易度設定ができます。

監督

マニュアル : プレイヤーが操作します。

オート : コンピュータが操作します。選手の起用などをしてくれます。

★Cボタンユニット④⑤でオートの各難易度設定ができます。

ミートカーソル

全真芯 : ミートカーソルの枠内にボールがくれば、真芯で打ったような強い打球が打てます。

ロックオン : ミートカーソルがある程度、自動でボールがくる位置に近づきます。

落下点表示

表示する : ボールの落下点 × が表示されるので、守備がしやすくなります。

ミット移動

見せる : 投球するとき、コースの設定がしやすくなります。

変化球表示

表示する : 球種を選ぶと、表示されます。球種をおぼえるのに便利です。

ストライクゾーン

見せない : ストライクゾーンが表示されません。(上級者向け)

タイムについて

タイムの取りかた

試合中、ピッチャーが投球を始める前にスタートボタンを押すと、タイムになります。

メニューを選び、**A**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。

攻撃時のタイム

- プレイ : ゲームを再開します。
- 代打 : 代打を出場させることができます。
- 代走 : 代走を出場させることができます。
- スコア : 現在のスコアや成績を見ることができます。
- 投手データ : 投手データを見ることができます。
- コントローラ : コントローラタイプを選ぶことができます。
- オプション : 操作の設定などができます。→P.10
- サウンド : サウンドの設定ができます。→P.11
- リプレイA : 直前のプレイを試合と同じ視点から見ることができます。
- リプレイB : 試合中と違う視点からリプレイを見ることができます。



守備時のタイム

- 投手 : 投手を交代させることができます。
- 守備 : 守備を交代させることができます。

★その他の項目は攻撃時と同じです。



サウンド設定

[実況]・[ウグイス]・[審判]

十字キー(3Dスティック)↑↓、または**A**ボタンで音量を変更します。

[サウンド設定]

十字キー(3Dスティック)↑↓、または**A**ボタンでステレオかモノラルを選びます。

[おすすめ設定]

Aボタンでおすすめの設定になります。

★変更内容は自動でセーブされます。



しあいがめん みかた

試合画面の見方

アップ画面



【打者データ】

打順と打者名 (Batting order and name): 5高橋 (5 Takahashi)

打率 (Batting average): .300

打点 (Runs batted in): 13

75 打点 (75 RBIs)

コンディション (Condition): 良好 (Good)

本塁打数 (Home runs): 3

守備位置 (Defensive position): 三塁手 (3rd baseman)

【投手データ】

投手名 (Pitcher name): 伊藤 (Ito)

防衛率 (Pitching rate): 4.71

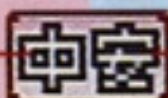
コンディション (Condition): 良好 (Good)

本日の奪三振数 (Strikeouts today): 0

打撃成績の見方

打席について、またはタイムを取ると画面下に表示されます。(打撃成績の下の数字は打点)

打球の飛んだ位置 (Ball's landing position)



打撃の結果 (Result of the hit)

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

| | | | | | | | |
|----|------------------|----|-----------|----|-----------|-----|------|
| 走本 | ランニングホームラン | 三振 | 見逃し三振 | 空振 | 空振り三振 | 振逃げ | 振り逃げ |
| 死球 | デッドボール | 敬球 | 敬遠で四球 | 四球 | 四球 | | |
| 犠野 | 犠牲バントでフィルダースチョイス | 犠失 | 犠牲フライをエラー | 犠失 | 犠牲バントをエラー | | |

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

ロング画面



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

打撃記録の見方



H: ヒット

E: エラー (後ろの数字は守備位置)

1: 投手 2: 捕手 3: 1塁手 4: 2塁手 5: 3塁手 6: ショート 7: レフト 8: センター 9: ライト

Fc: フィルダースチョイス

投手の表情について

スタミナがなくなったり、打たれすぎると表情が変わります。



少し疲れている



かなり疲れている



打たれ過ぎてフラフラしている。アウトを取ると立ち直る。



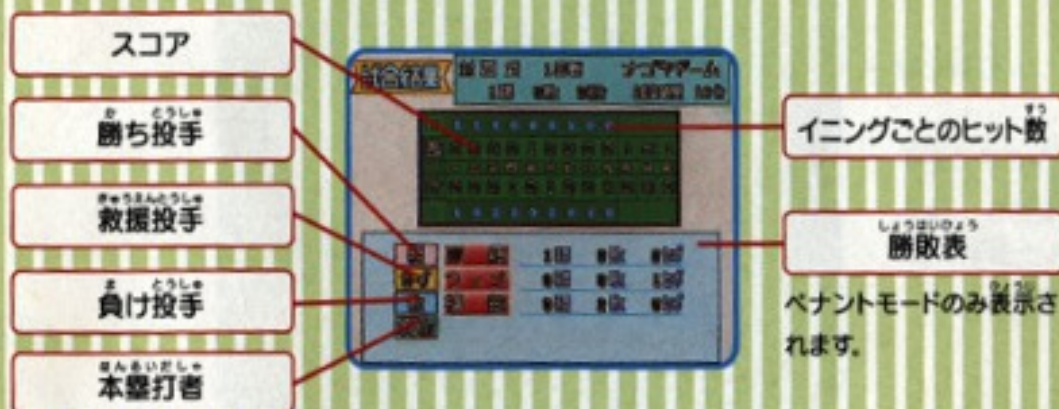
打たれ過ぎてイライラしている。アウトを取ると立ち直る。(特定の選手のみ。)

しあいにしうりよう しあいにびっかぎめん みかた

試合終了・試合結果画面の見方

しあいにしうりようがめん 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。



しあいにびっかぎめん 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。

だげせいきせき 打撃成績

成績表

十字キー↑↓でメニューを選びます。



イニング表示

イニングごとの打者がわかります。

のしゅへん 野手編

成績表

十字キー(3Dスティック)↑↓でスクロールします。

合計結果



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

投手編

成績表

- 勝: 勝ち投手
- 敗: 負け投手
- H: ホールド投手
- S: セーブ投手



投手の情報

ペナントモードのみ表示されます。

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: 与えた四死球数

失: 失点

責: 自責点

暴: 暴投数

本: 打たれたホームラン数

配球記録

球種表

コース表



すべて: すべての球

初球: 初球の球

空振りさせた: 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

打球記録

打球方向



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





だげきそうさ 打撃操作



打撃操作はAタイプ、Bタイプ共通です。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 ミートカーソルを合わせる

3Dスティックを操作して、ピッチャーの投球後に表示される+マーク(ボールがくる位置)に、ミートカーソルを合わせます。

★+マークにミートカーソルの中心を合わせると強い打球が飛ばせます。

ミートカーソル

ボールがくる位置

2 スイングする

ピッチャーがボールを投げたら、タイミングをあわせてAボタンでスイングします。

★ボタンを押すタイミングで打球の方向が調節できます。

★[十字キー操作]の場合、投球前にLトリガーボタンを押すとミートカーソルが中心に戻ります。

A

ミートカーソルについて

ピッチャーの投球前にミートカーソルが表示されます。

Rトリガーボタンでカーソルの大きさを切り替えます。

★選手の能力や状況によって大きさが変化します。

[通常]: ボールに当てやすい。

[強振]: 強い打球が打てるが、当てにくい。

ミートカーソル ストライクゾーン

バントの構えをする

○ボタンユニット▽を押している間、バントの構えをします。

★[強振]でバントすると強いバントが打てます。

★3Dスティックでバントの方向調整ができます。

ボールが飛ぶ方向



2ストライクまではミートカーソルを[強振]に切り替えて、長打を狙おう!



そうるいそうさ
走塁操作



走塁操作はAタイプ、Bタイプ共通です。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

ぜんランナーが進む

全ランナーが次の塁に向かってスタートします。



しつているい塁へ進む

指定された塁へ進みます。

★投球開始と同時に進塁操作をすると、盗塁します。



進塁予約 投球前に進塁操作をすると、投球開始時にランナーがスタートします。

★Lトリガーボタン([十字キー操作]のとき)で予約のキャンセルができます。

ぜんランナーが戻る

全ランナーが塁に戻ります。



しつているい塁に戻る

指定された塁に戻ります。

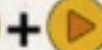
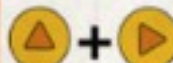


ぜんランナーが塁間で止まる

全ランナーが塁間で待機します。

再スタート : Cボタンユニット A

塁に戻る : Cボタンユニット B



走塁時のスピードUPはL・R・Zトリガーボタンの連打がおすすめ!



とうきゅうそうさ 投球操作



投球ごとに球種とコースを操作します。その他にけんせい、守備シフトの操作もできます。

★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 球種を決める

その投手の持ち球の中から、投げる球種を決めます。

- ★持ち球でない球種を選ぶと首を振ります。
- ★各投手の球種は投手データに表示されます。
- ★トリガーボタン([十字キー操作]のときLトリガーボタン)で球種のキャンセルができます。

右投手のとき



2 投球を始める

投球が始まります。

- ★投球後、ボタンを連打すると球速がアップします。



3 コースを決める

投球モーション中にキャッチャーミットを操作して、コースを決めます。

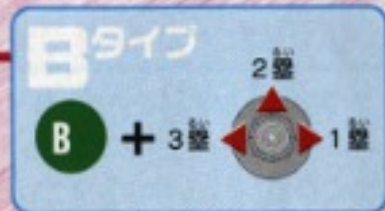
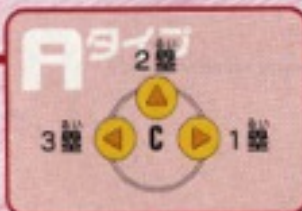
キャッチャーミットの位置に投球されます。



キャッチャーミット

けんせい球

指定した塁にけんせい球を投げます。



落ちる変化球は低めに決めよう。低いほど効果が大いんだ。



しゅびそうさ 守備操作



- ▼マークがついた野手を操作できます。その他の選手は自動で動きます。
- ★[十字キー操作]のとき、十字キーは3Dスティックと同じ役割です。

1 選手の移動

選手を操作してボールを捕ります。ボールに追いつくと捕球します。

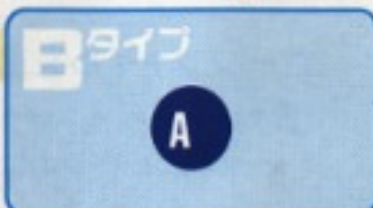
- ★Rトリガーボタンを押したままで操作する選手を固定できます。



2 飛びつきジャンプ

ボールめがけて飛びつきます。追いつけそうにない打球でも捕れるときがあります。

- ★移動方向に飛びつきます。また、移動しないでボタンを押すと真上にジャンプします。
- ★Cボタンでも真上にジャンプします。



3 送球

ボールを捕った後、指定した塁にボールを投げます。

- ★Rトリガーボタン(Cボタン)で中継選手にボールを投げます。



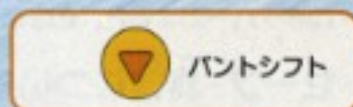
守備シフトについて

守備位置を変更できます。

外野シフト: 外前(外野前進)、外後(外野後退)

内野シフト: バントシフト、内前(内野前進)、内後(内野後退)

- ★Rトリガーボタン([十字キー操作]のときLトリガーボタン)で守備シフトのキャンセルができます。



守備シフトを効果的に使おう! 強打者のときは深く守らせよう。



サクセスモード



大学生活を楽しみながら4年間でプロ野球入りを自指します。大学は全部で6種類ですが、最初はパワフル大学からスタートして、ある条件をみたすと選べる大学が増えていきます。

1 メニューを選ぶ

[いままで作った選手のデータを見る・けす]を選ぶと、登録された選手のデータやパスワードを見たり、選手データを消去できます。

→P.25



2 セーブファイルを選ぶ

[消す]を選ぶと、セーブファイルが消去できます。

★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。



3 選手の設定

入学する大学、名前、守備位置、きき腕、顔を選びます。野手を育てるときは成長タイプも選びます。



■ 成長タイプについて

野手の場合[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、コンピュータが自動で能力アップしてくれます。投手の場合、投球の能力については自動で、その他の能力についてはマニュアルで能力をアップします。

★能力アップのしかた→P.22

■ ゲームオーバーについて

大学4年の秋にドラフトで指名されなかったり、野球部を退部させられたときなどはゲームオーバーとなります。

ゲームオーバーになると、そのセーブファイルは自動的に消去されます。

■ セーブ・終了について

ゲームが終わるときは[システム]の[セーブしておわる]を選んでください。

注意!!

リセットやセーブをしないでサクセスモードから出てしまうと、そのセーブファイルは消去されてしまいますので、ご注意ください。

よていすすむかた

予定の進め方

週のはじめに予定メニューから今週の予定を選びます。

メッセージはAボタンで(Bボタンを押したままでページ切り替えまで)送っていきます。

★表示される予定アイコンは、選んだ大学によって異なります。



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。

やる気 → 試合中の能力や、練習したときにもらえるポイントに影響します。

タフ度 → 低いとケガをしやすくなります。



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。

★内容は大学によって異なります。



能力アップ

経験点を振り分けます。

★投手と野手のマニュアル成長タイプを選択したときのみ表示されます。



生活

休むと体力を回復し、遊ぶとやる気を回復します。バイトをしてお金をかせぐこともできます。



チームデータ

チームメイトの能力を見ます。主人公がキャプテンのときは、練習内容を指示します。



相談

監督、キャプテン、チームメイト、マネージャー、母親などに相談すると、いろいろな効果があります。



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。



通院

病気や故障をしているとき表示されます。病気のときは通院、故障のときは入院します。



システム

進行をセーブして、サクセスモードを終了します。コントローラタイプの設定もできます。

のうりょく

能力アップのしかた

アップしたい能力を選び、**A**ボタンで経験点を振り分けます。

★やり直したいときは**B**ボタンでキャンセルしてください。

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

経験点の振り分けて変化する能力が表示されます。

現在の経験点

獲得した経験点が項目別に表示されます。

■ 経験点について

練習内容によって獲得できる経験点(筋力・敏捷・技術・精神)は異なります。

[筋力]・・・腕立て、素振りが有効

[敏捷]・・・ノックやスプリントが有効

[技術]・・・ノックや素振りが有効

[精神]・・・ポジティブシンキングが有効

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。十字キー(3Dスティック)で特殊能力を選び、**A**ボタンで内容が表示されます。



特殊能力

■ 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性がかかえることになります。



バクダン

サクセスモードの試合

サクセスモードでの試合は、自分のポジションによって試合の進め方が異なります。

★操作について→P.16～P.19

投手の場合 :ランナーが出塁している状態から、投球操作のみプレイします。

野手の場合 :自分の打席のみプレイします。

★全国大会に出場したときに、主人公がキャプテンの場合は、7回から通常の試合どおりにプレイします。

練習指示のしかた

キャプテンになると、チームメイトに練習メニューを指示することができます。

◆字キー(3Dスティック)◀▶で指示を選び、A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。
★カーソルを指示したい選手に合わせ、Aボタンで練習メニューを変更します。

打力重視 :全員の練習メニューが、ミートカーソル、パワー重視になります。

走力重視 :全員の練習メニューが、走力重視になります。

守力重視 :全員の練習メニューが、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。
★同じ練習を大勢にさせたいときに選ぶと便利です。

投手 :投手画面が表示されます。



■ 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。
★カーソルを指示したい選手に合わせ、Aボタンで練習メニューを変更します。

球速重視 :全員の練習メニューが、球速重視になります。

変化球重視 :全員の練習メニューが、変化球重視になります。

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。
★同じ練習を大勢にさせたいときに選ぶと便利です。

野手 :野手画面が表示されます。



しょうかい

キャラクター紹介



加山監督

パワフル大学監督。あまりやる気がなく、野球は楽しんでやれば良いという考えの持ち主。実力はあるらしい。



猿橋キャプテン

主人公の2つ上の先輩。先輩の面倒見がよく、いろいろと助言してくれる。



橋本先輩

主人公の1つ上の先輩。プロ志向が強く他人にきびしい。でも根はやさしいらしい。



矢部くん

主人公の同級生で親友。主人公にだまされて野球部に引きずり込まれた。こう見えても高校野球経験者。



江崎

主人公の2つ下の後輩。高校野球経験者で投手。思ったことはハッキリと言う。男らしいやつ。



豆山

主人公の2つ下の後輩。よくしゃべるお調子者。しかし野球の腕前は、大口を叩くだけのことはある。



熊谷

主人公の3つ下の後輩。のんびり屋でマイペース。練習ギライ。



猪狩 守

あかつき大学のスーパースター。ドラフトで指名されたが大学へ進学した。キザで自信過剰でいやなやつ。



ダイジョーブ博士

ドイツからきたスポーツ医学の権威。過激な理論実践で学会を追放されたが、日夜研究に取り組んでいる。

とし だいがく

か め い

だ い が く

これが、都市6大学リーグに加盟する6大学だ!

パワフル大学

ごく普通の大学。設備は標準的で、野球部はそこそこ強いが、名門あかつき大学にはいつも負けているので優勝経験はない。

あかつき大学

都市大学リーグ最強。多くのプロ野球選手を輩出している名門大学だけに、練習は厳しく、一軍から三軍まである。

仏笑大学

向故か筋肉質の学生が多く、生傷がたえない。最近、野球部に行方不明だった監督が復帰し、力をつけてきているらしい。

熱血大学

6大学の中で唯一郊外にある大学。スポーツは盛んだが、大学の経費削減のため、野球部を廃部にしようという動きがある。

官僚大学

白本の多くのエリートを輩出する大学。最近になって体育部への参加を義務づけたため、みんなはやる気がない。

するめ大学

はるか昔は強かったらしいが、今ではみる影もないぐらい弱い大学。最近では部員も集まらず、都市大学リーグへの参加も危ぶまれている。

★この6大学に勝てば、全国大会に出場だ。全国大会には、更なる強豪が待ち受けている!

プロ野球入りした選手について

プロ野球入りすると…

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。

また、[データあれこれ]で名前の音声入力ができます。

- ★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.26
- ★音声入力のしかた→P.29

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見る・けす]を選ぶと、登録選手ファイルが表示されます。

十字キー(3Dスティック)で選手を選ぶと、データが表示されます。(Bボタンで前の画面に戻ります。)

- ★L・R・Zトリガーボタンで守備位置別に表示されます。
- ★メニューを選ぶについて→P.20



選手を選び、Bボタンでメニューが表示されます。

能力の説明を見る : 選手の特長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。

[データあれこれ]でパスワードを入力すると、コントローラバックを使用しなくても選手データを交換することができます。

- ★パスワード入力について→P.28

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、全チーム入れ替えたってできるぞ。

- ★アレンジモードについて→P.26





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。
12球団の選手に加え、サクセスモードでプロ野球入りした選手も登録できます。

1 ファイルを選ぶ

ファイルを選び、**A**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 オリジナルチームを選ぶ

ベースにするオリジナルチームを選び、**A**ボタンで決定します。



3 アレンジメニューを選ぶ

アレンジするメニューを選び、**A**ボタンで決定します。



アレンジする ときの注意!!

1チーム内に同じ選手を登録することはできません。
また、リーグモードに参加しているアレンジチームのファイルは変更、
消去できません。

■ セーブ(アレンジチームの登録)

すべての設定が終われば、アレンジしたデータをセーブしてください。

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、**A**ボタンでセーブできます。

★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。ご注意ください。

■ 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、**C**ボタンユニット**D**で「消す」を選びます。

消したいファイルを選び、**A**ボタンで消去確認画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消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。



アレンジのしかた

十字キー(3Dスティック)で交代させる選手を選び、決定します。(Bボタンでキャンセルできます。)次に交代する選手を選び、Aボタンで交代します。

野手アレンジ

メニュー画面に戻ります

投手アレンジ画面へ



ベースチームの野手表

交代できる野手表

L・R・Zトリガーボタンでチームごとにスクロールします。

投手アレンジ

メニュー画面に戻ります

野手アレンジ画面へ



ベースチームの投手表

交代できる投手表

L・R・Zトリガーボタンでチームごとにスクロールします。

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.8



アレンジチームファイルのコピー

ファイルセレクト画面のとき、CボタンユニットDで「コピーする」を選びます。コピーしたいファイルを選び、Aボタンで決定します。次にコピー先のファイルを選び、A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



サクセスモードやゲームボーイ用ソフト「パワブロクンポケット」(別売)でプロ野球入りした選手のデータを見たり、パスワードを入力したり、コピーすることができます。

- ★「パワブロクンポケット」のデータをコピーする場合は、64GBバック(別売)とオリジナル選手のデータが保存されている「パワブロクンポケット」が必要です。
- ★IPコントローラで操作してください。

1 メニューを選ぶ

メニューを選び、Aボタンで各画面に進みます。

- ★メニューを選んだ後は、64GBバックを抜き差ししないでください。

| | |
|---------------------|-------|
| [データを見る・消す・パスワード表示] | →P.25 |
| [N64新人選手のパスワード入力] | →P.28 |
| [GB新人選手のパスワード入力] | →P.28 |
| [新人選手の音声入力] | →P.29 |
| [コントローラバックの選手移動] | →P.30 |
| [コントローラバックのチーム移動] | →P.30 |
| [64GBバックの選手移動] | →P.31 |

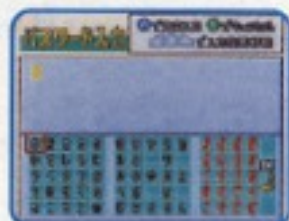


パスワード入力のしかた

登録選手ファイル画面に表示されている選手データのパスワードを入力すると、コントローラバックを使用しなくても選手データを交換することができます。

■ N64新人選手のパスワード入力

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、Aボタンで文字の入力、Bボタンで文字のキャンセル、L・R・Zトリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終わればOKを選んでください。パスワードが正しければ、選手が登録され、登録選手ファイルにデータが表示されます。



■ GB新人選手のパスワード入力

十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、Aボタンで文字の入力、Bボタンで文字のキャンセル、L・R・Zトリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終わればOKを選んでください。パスワードが正しければ、名前、顔、選手タイプを設定します。選手が登録され、登録選手ファイルにデータが表示されます。



おんせいにかうりやく

音声入力のしかた

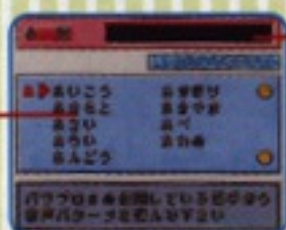
サクセスモードでプロ野球入りした選手のウグイス嬢の読み上げ方を入力、変更します。
選手リストで音声を作る選手を選び、**A**ボタンで決定します。

■ パワプロ6で使用している選手から音声を選ぶ場合

+字キー(3Dスティック)で、選手名を選び、**A**ボタンで決定します。**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで音声テストができます。

登録されている音声

Cボタンユニット**A**・**V**で
ページが切り替わります。



読み仮名入力位置

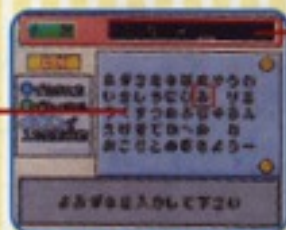
■ 自分でよみがなと音声を入力する場合

1 よみがなの入力

+字キー(3Dスティック)で文字を選び、**A**ボタンで入力、**B**ボタンでキャンセル、**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで名前入力位置の移動ができます。

文字表

Cボタンユニット**A**・**V**で
ページが切り替わります。



読み仮名入力位置

2 音声パターンを選ぶ

L・**R**・**Z**トリガーボタンで音声テストができます。



3 発音の調整

Cボタンユニット**A**・**V**で音の大きさ、**A**・**B**で音の長さ、**+**字キー**↑****↓**で音の高さを調整します。**L**・**R**・**Z**トリガーボタンで音声テストができます。



コントローラパックへのデータ移動のしかた

カセットに保存されているデータをコントローラパックに移動することができます。

■ メニュー

- コピーする : 選手やチームデータをコピーします。
 コピー先を選ぶと、コピーできます。(空きスペースにしかコピーできません。)
- いれかえる : 選手やチームデータを入れ替えます。
 入れ替える選手やチームデータを選ぶと、入れ替えができます。
- データを見る : データ画面が表示されます。Aボタンで画面が戻ります。
- 消す : 選手やチームのデータを消去します。
 ★一度消去したデータや、入れ替えたデータは元に戻りませんので十分注意してください。

選手移動



- ★登録できる選手は野手36人、投手24人までです。
- ★登録するスペースがなくなったときは、メニューの「消す」で不要な選手データを消してからコピーしてください。

チーム移動



- ★リーグモードに参加しているアレンジチームは入れ替えや消去できません。
- ★登録するスペースがなくなったときは、メニューの「消す」で不要なチームデータを消してからコピーしてください。

64GBパックの選手移動のしかた

このゲームは64GBパックを使って、ゲームボーイ用ソフト「パワプロクンポケット」で作成した選手データをカセットにコピーして使用することができます。

★64GBパックのくわしい取り扱い方や使用上の注意については、64GBパック付属の取扱説明書をよく読んで正しい使用方法でご使用ください。

■ コピーのしかた

「パワプロクンポケット」を64GBパックに正しくセットして、コントローラに装着してください。

十字キー(3Dスティック)で64GBパック側の選手データからコピーしたい選手を選び、Aボタンで決定します。次に、メニューを選び、Aボタンで決定します。

★カーソルを選手に合わせると、選手データを見ることができます。

コピーする : 選手データをコピーします。

データを見る : オリジナル選手のデータ画面が表示されます。

空いているスペースを選び、Aボタンで決定します。確認のメッセージが表示されますので、「はい」を選んでください。つづいて名前を入力と顔とタイプを設定すると、カセットに選手データがコピーされます。

★カセットに登録できる選手は野手36人、投手24人までです。

★登録するスペースがなくなったときは、「コントローラパックの選手移動」のメニュー画面で、不要な選手データをコントローラパックにコピーするか、データを消去してスペースを空けてください。

★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。



でも「パワプロ6」から「パワプロクンポケット」にはコピーできないでやんす。





コントローラパックについて



コントローラパック(別売)を使うと、カセットに保存されたデータをコピーして持ち運ぶことができます。友達が育てた選手やアレンジチームのデータを交換し、対戦を楽しむことができます。

データ保存の内容

このゲームのデータは、カセットの内蔵電池で保存されます。

カセットに保存される内容は、[サクセス]・[キャンプ]・[リーグ]・[アレンジ]・[シナリオ]・[ホームラン競争]・[データあれこれ]・各モードのゲーム設定・オプション設定・サウンド設定・コントローラ設定です。

- ★ベナントモードのデータは、カセットの内蔵電池には保存されません。ベナントモードのデータをセーブする場合は、必ずコントローラパックを装着してください。
- ★バッテリーバックアップ、電池交換規定について→P.45

■ コントローラパックを使用すると・・・

- コントローラパックにコピーできるのは、サクセスでクリアした新人選手と、アレンジチームです。
- ベナントモードの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123ページ必要です。
- コントローラパック付属の取扱説明書をよく読んでから、正しく使ってください。
- コントローラパックを使用しなくても、パスワードを入力することで、選手データを交換することができます。(パスワード入力のみ→P.28)

不要になったゲームノート(セーブファイル)の消去

ゲームノートの消去はコントローラパックメニューで行います。

1 コントローラパック画面

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



2 ゲームノート(セーブファイル)を選ぶ

十字キー(3Dスティック)で消したいファイルを選び、Aボタンで消去確認画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

- ★一度消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。

エラーメッセージについて

ノートの作成やセーブ、ロードがうまく行えなかった場合、エラーメッセージが表示されます。

「コントローラパックの容量がたりません。」「ゲームノートが作成できません。」

- このゲームは1つのノートに全ページ必要とします。コントローラパックにあるすべてのデータを消去するか、新しいコントローラパックを用意してください。

「コントローラパックでエラーが発生しました。」「コントローラパックを接続しなおしてください。」

- コントローラパックが正しく装着されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。何度もこのメッセージが表示される時は、そのコントローラパックは壊れている可能性があります。新しいコントローラパックと取り換えることをおすすめします。

「コントローラパックでエラーが発生しました。」「コントローラパックを接続しなおす。」
「ファイルを修復してみる。」

- コントローラパックが正しく装着されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。何度もこのメッセージが表示される時はそのコントローラパックは壊れている可能性があります。その場合「ファイルを修復してみる。」を選んでください。ただし、修復を行った場合、コントローラパックに入っているデータが失われることがありますのでご注意ください。
★必ず修復できるとは限りません。その場合、新しいコントローラパックと取り換えることをおすすめします。

「コントローラパック以外のものが接続されています。」「コントローラパックを接続してください。」

- カセットに保存されているデータをコピーする場合やベナントモードのデータをセーブする場合は、コントローラパックが必要になります。コントローラパックを正しく装着してください。

「64GBパック以外のものが接続されています。」「64GBパックを接続してください。」

- 64GBパックのデータをコピーしたり、データを見る場合は64GBパックが必要になります。64GBパックに差し替えてください。

「ゲームボーイカートリッジにセーブされたデータが入っていません。」

- ゲームボーイカートリッジに作成された選手のデータが1人も入っていないか、ゲームボーイカートリッジのデータが壊れている可能性があります。ゲームボーイカートリッジの内容をゲームボーイで確認してください。

「ゲームボーイカートリッジのコネクタ部が異常です。本体の電源を切り、64GBパックの取扱説明書をご覧ください。」

- 64GBパック付属の取扱説明書に、このエラー(同じ文章)が出た場合の対処方法が書いてあります。64GBパック付属の取扱説明書をご覧ください。



キャンプモード



攻撃から守備まで基本的な操作の練習ができます。試合で活躍するためにも、操作をしっかりと覚えておきましょう。

★操作方法について→P.16~P.19

キャンプスタート

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

ゲーム設定：ゲームの設定ができます。→P.7

オプション：操作の設定などができます。→P.10



打撃練習

十字キー(3Dスティック)で打者を選び、Aボタンで決定します。次に[配球メニュー]で配球を選び、A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、打撃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。

飛距離・ヒット数

ハイスコア・スコア

タイミングメーター

打撃成績

メーターの中央で打つと
ジャストミートになります。



選手データ

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。

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。

四トリガーボタンで走者が出塁します。出塁後は、試合と同じ操作です。

■ 投球練習

投手を選び、**A**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。



3Dスティック(十字キー)↑↓で打球の高さ、←→で方向を設定します。また、**C**ボタンユニット**←****→**で打球の強さも設定します。設定が終われば**A**ボタンでコーチが打ちます。(bボタンでバントも打てます。) また、**R**+**C**ボタンユニットで守備シフト、**L**+**C**ボタンユニットで走者を壁に置く(もう一度押すと解除すること)もできます。(スタートボタンでアップ画面に戻ります。)

■ 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。通常のペナントモードだけでなく、ドラマティックペナントも新たに加わり、2種類のモードから選べます。

1 メニューを選ぶ

続きから始める場合は「つづきから」を選んでください。

注意!!

ペナントモードのデータは、カセットの内蔵電池には保存されません。セーブする場合は、必ずコントローラパックを装着してください。



2 モードを選ぶ

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。選手を特訓することにより、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。

3 チームを選ぶ

ペナントレースに参加するチームが表示されます。アレンジチームに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。

十字キー(3Dスティック)←→でオリジナルチームを選び、Aボタンで決定します。次に入れ替えるアレンジチームを選び、Bボタンで登録できます。

4 ゲームの設定

| | |
|-----------|------------------|
| 試合数 | : 1チームの試合数 |
| 風 | : 試合での風の影響 |
| エラー | : 守備エラーや失投の影響 |
| ケガ | : 試合中に選手がケガをする設定 |
| コンピュータの強さ | : 対戦時のコンピュータの強さ |
| 調子マーク | : 調子マークの表示 |

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

5 オプションの設定

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.37

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.38

ドラマティックペナントのキャンプ

項目を選んで**A**ボタンで決定すると、各画面に進みます。

練習指示 : 1日の練習メニューを設定します。

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。

練習開始 : 設定した練習メニューを実行します。→P.38



■ 練習指示のしかた

投手、捕手、内野手、外野手ごとに1日の練習メニューを組みます。

練習メニューを選び、**A**ボタンで決定します。次にスケジュール表の振り分け位置を選び、**A**ボタンで決定します。

振り分けたメニューを入れ替える場合は、入れ替えたメニューを選び、**A**ボタンで決定します。次に入れ替えるメニューを選び、**A**ボタンで変更できます。

Bボタンでキャンセル、**C**ボタンユニット**Y**でメニューを消去します。

★メニューによっては練習できる守備位置が限られているものもあります。(例: 投げ込み→投手のみ)
その場合、選べない守備位置は細く表示されます。

練習メニュー

十字キー↑↓でメニューを選びます。



スケジュール表

すべてのメニューが決まれば、[OK]を選んでください。

■ 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**・**Z**トリガーボタンで球団が替わります。



■ 能力を見る

選手の能力データを見ることができます。

十字キー(3Dスティック)で画面がスクロールします。

Cボタンユニット**Y**で能力ランクと数値が切り替わります。**A**ボタンで投手の能力データを見ることができます。



■ 練習開始

設定した練習メニューを自動的に実行します。

④ボタン(③ボタン)を押すごとに1時間送り、全メニューが終了すれば1日の練習が完了します。

練習内容を変更する場合は[練習指示]でメニューを変更してください。続けて練習する場合は[練習開始]を選んでください。



■ 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。



■ 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.26

ペナントモードの試合について

■ 本日の試合

本日の試合が表示されます。試合を始めるときは[試合開始]を選んでください。



日程表

←L・R・Zトリガーボタンで日程表がスクロールします。

ⓐボタンユニット(ⓑ)で日程を早送りできます。

試合中は、④ボタン(③ボタン)押しっぱなしでキャンセルできます。

■ 試合開始

オーダーが表示された後、試合が始まります。

★オーダーの確認・試合開始について→P.7

★コンディションがケガ状態の選手は、試合に出すことができません。→P.8

★コンピュータどうしの試合は始める前に試合を見るか、見ないかを選ぶことができます。

■ 自動試合について

● ボタンユニット (V) で日程を早送りした場合や、オプション画面でプレイヤーの操作を [COM] にしている場合、自動試合になります。



◆ 十字キー (3Dスティック)
↑ ↓ でゲームスピードが変わります。

■ 試合終了

試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。また、本日の他球場の結果と順位表も表示されます。ドラマティックモードの場合は、試合終了後に選手の能力が変化したり、ケガをしたりするイベントがあります。

★ 試合終了・試合結果画面について → P.14



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 : セーブ後、本日の試合画面からゲームを再開します。
- セーブしておわる : セーブ後、ゲームを終わります。
- セーブしないでつづける : セーブしないで、ゲームを再開します。
- セーブしないでおわる : セーブしないで、ゲームを終わります。

★ ゲーム中むやみにリセットボタンを押すと、データが消滅する恐れがあります。ご注意ください。



ベナントデータの消去

ベナントメニューセレクト画面のとき、[データをけす] を選ぶと、データ消去画面になります。[はい] を選ぶと、消去できます。

★ 一度消去したデータは元に戻りませんので十分注意してください。





リーグモード



オリジナル、アレンジチームの中から6チームまで参加できるリーグ戦です。友達やコンピュータと対戦することができます。プレイヤーは最高6人まで参加できます。

1 メニューを選ぶ

- さいしょから : 最初からスタートします。 → ②
 つづきから : セーブした続きからスタートします。 → ③
 公式記録 : 記録や成績を見ることができます。
 データをけす : リークデータを消去できます。 → P.41



2 チームのエントリー

- リーグ戦に参加させる2~6チームを選びます。
 設定が終われば、[エントリーOK]を選んでください。
 ★アレンジチームや同じチームの登録もできます。



3 ゲームの設定

- 十字キー(3Dスティック)↑↓で試合数にカーソルを合わせ、←→で試合数を選びます。すべての設定が終われば、[つぎへ]を選んでください。

- 試合数 : 1チームの試合数
 日程タイプ : 単戦か3連戦かの設定
 コンピュータの強さ : 対戦時のコンピュータの強さ
 ケガ : 選手がケガをするかの設定



4 チーム名の入力

- 十字キー(3Dスティック)でチームを選び、Aボタンでチーム名を入力します。
 入力が終われば、[OK]を選んでください。



名前を入力

- 十字キー(3Dスティック)で文字選択カーソルの移動、Aボタンで文字の入力、Bボタンで文字のキャンセル、L・R・Zトリガーボタンで入力位置の移動ができます。入力が終われば、[OK]を選んでください。

5 オプションの設定

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。

★オプションについて→P.10



6 本日の試合

本日の対戦試合が表示されます。

プレイする、または観戦する試合を選んでください。

★[成績を見る]を選ぶと、公式記録を見ることができます。

★[オプション]を選ぶと、操作の設定などができます。

★[L]・[R]・[Z]トリガーボタンでスクロールします。

★[C]ボタンユニットで日程を早送りできます。

★自動試合について→P.39



7 試合開始

試合の設定、オーダーが表示された後、試合が始まります。

★オーダーの確認・試合開始について→P.7

★コンディションがケガ状態の選手は、試合に出すことができません。→P.8

★コンピュータどうしの試合は始める前に試合を見るか、見ないかを選ぶことができます。

■ 試合終了

試合終了後、試合終了・試合結果画面が表示されます。

また、本日の他球場の結果と順位表も表示されます。

★試合終了・試合結果画面について→P.14

■ セーブ・終了するとき

試合終了・試合結果画面表示後、セーブ・終了画面になります。→P.39

リーグデータの消去

リーグメニューセレクト画面のとき、[データをけす]を選ぶと、データ消去画面になります。[はい]を選ぶと、消去できます。

★一度消去したデータは元に戻りませんので十分注意してください。





シナリオモード



名勝負をモチーフにした試合の途中からゲームスタートし、クリア(試合に勝つ)するモードです。すべてのシナリオをクリアすると、エンディングになります。

1 ファイルを選ぶ

ファイル選択画面でファイル1か2を選び、**A**ボタンで決定します。



2 シナリオを選ぶ

プレイするシナリオを選び、**A**ボタンで決定します。

★**R**トリガーボタンでシナリオの説明を見ることができます。



セーブ、終了について

シナリオモードのセーブは自動で行われます。

クリア画面の後、**[いいえ]**を選ぶと、シナリオモードを終了します。

★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。ご注意ください。



シナリオデータの消去

シナリオメニューセレクト画面の**[ファイル消去]**を選びます。消去するファイルを選び、**[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。





ホームラン競争きょうそう



1人モードと3人モードどちらかを選び、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、**A**ボタンで決定します。次に、選手と球場をそれぞれ選んでください。ホームラン競争が始まります。



1選手でプレイする : 代表選手を1人選んでプレイする1人モードです。

3選手でプレイする : 代表選手を3人選んでプレイする3人モードです。

1選手記録 : 1人モードの記録を見ることができます。

3選手記録 : 3人モードの記録を見ることができます。

■ ルールについて

ピッチャーが10球投げるうち、何本ホームランを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。



■ タイムについて

ピッチャーが投球を始める前にスタートボタンを押すとタイムになります。メニューを選び、**A**ボタンで決定します。

■ ゲーム終了

すべての球を打ち終わると、ゲーム終了です。試合終了後、結果画面が表示されます。

[もう一度、この選手でプレイする]を選ぶと、同じ選手で再度挑戦します。[やめる]を選ぶと、今までのTOP10が表示されます。

★ホームラン競争のセーブは自動で行われます。

98年度プロ野球公式記録

チームシーズン成績

| 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. 横浜 | 136 | 79 | 56 | 1 | .585 | | 1. 西武 | 135 | 70 | 61 | 4 | .534 | |
| 2. 中日 | 136 | 75 | 60 | 1 | .556 | 4 | 2. 日本ハム | 135 | 67 | 65 | 3 | .508 | 3.5 |
| 3. 巨人 | 135 | 73 | 62 | 0 | .541 | 6 | 3. オリックス | 135 | 66 | 66 | 3 | .500 | 4.5 |
| 4. ヤクルト | 135 | 66 | 69 | 0 | .489 | 13 | 3. タイガー | 135 | 67 | 67 | 1 | .500 | 4.5 |
| 5. 広島 | 135 | 60 | 75 | 0 | .444 | 19 | 5. 近鉄 | 135 | 66 | 67 | 2 | .496 | 5 |
| 6. 阪神 | 135 | 52 | 83 | 0 | .385 | 27 | 6. ロッテ | 135 | 61 | 71 | 3 | .462 | 9.5 |

個人ハイライト

| セ・リーグ | | | | パ・リーグ | | | | |
|--------|-------|---|-------|--------|-------|-------|---|--------|
| M | V | P | 佐々木主浩 | 横 | 初 | 松井稼頭央 | 西 | 初 |
| 首位打者 | 鈴木尚典 | 横 | 2 | 3割3分7厘 | イチロー | オ | 5 | 3割5分8厘 |
| 本塁打王 | 松井秀喜 | 巨 | 初 | 34本 | ウィルソン | 日 | 2 | 33本 |
| 打点王 | 松井秀喜 | 巨 | 初 | 100点 | ウィルソン | 日 | 初 | 124点 |
| 最多安打 | 石井琢朗 | 横 | 初 | 174本 | イチロー | オ | 5 | 181本 |
| 最高出席率 | 松井秀喜 | 巨 | 初 | 4割2分1厘 | 片岡篤史 | 日 | 初 | 4割3分5厘 |
| 盗塁王 | 石井琢朗 | 横 | 2 | 39個 | 松井稼頭央 | 西 | 2 | 43個 |
| | | | | | 小坂誠 | ロ | 初 | 43個 |
| 最多勝利 | 川崎憲次郎 | ヤ | 初 | 17勝 | 西口文也 | 西 | 2 | 13勝 |
| | | | | | 武田一浩 | ダ | 初 | 13勝 |
| | | | | | 黒木知宏 | ロ | 初 | 13勝 |
| 最優秀防御率 | 野口茂樹 | 中 | 初 | 2.34 | 金村 敏 | 日 | 初 | 2.73 |
| 最優秀勝率 | | | | | 黒木知宏 | ロ | 初 | 5割9分1厘 |
| 最優秀救援 | 佐々木主浩 | 横 | 5 | 46SP | 大塚園文 | 近 | 初 | 38SP |
| 最多奪三振 | 石井一久 | ヤ | 初 | 241個 | 西口文也 | 西 | 2 | 148個 |
| 最多ホールド | | | | | 吉田修司 | ダ | 初 | 21H |
| 新人王 | 川上憲伸 | 中 | | | 小関竜也 | 西 | | |

投げる! 打つ! 育てる!

すべての面で進化したパワプロを遊びつくせ!!

攻略ガイドブック

「実況パワフルプロ野球6」

今春発売予定!

