（社）日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム
1999年　株式会社SNK

発売元
**株式会社 SNK**
本社　大阪府吹田市江の木町1-6

開発元
**株式会社エーディーケイ**
埼玉県上尾市愛宕1-16-8　レーベンビル4F

© ADK 1999

NEOP00260

禁無断転載

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、P'' はSNKの商標です。

SNK

NEOGEO POCKET

# ネオポケ™ プロ野球

ADK

ネオジオポケット™専用ソフトカセット

COLOR 対応

★本ソフトは「ネオジオポケットカラー」及び「ネオジオポケット」で遊べます。

# 安全上のご注意

この「安全上のご注意」は、ご使用になる方の健康および機器の保護のためにつくられたものです。はじめに必ず「安全上のご注意」の項目をお読みいただき、次に「取扱説明書」の指示にしたがい、正しい使用方法でご愛用ください。また、低年齢の方がご使用になる場合は保護者の方がよくお読みになってから説明してください。

## 健康上のご注意（必ずお読みください）

健康上の安全のために、ご使用の際は次の点にご注意ください。

### ⚠ 警告

●疲れた状態や睡眠不足でのご使用や長時間にわたる連続使用、あるいは暗い部屋でのご使用は人体の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を受けたり、点滅を繰り返すゲーム画面などを見たりしていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした症状を今までに経験したことのある方は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。万一、ゲーム中にこのような症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、ただちにゲームを中止して医師の診断を受けてください。

●ゲーム中に手に疲労や不快な痛みを感じた場合は、ただちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続く場合は、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・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、ただ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。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合は、いったんゲームを中止して休憩をおとりください。また、ゲーム画面に目を近づけすぎないようにしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に異常が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることでさらに悪化する可能性があります。ゲームをする前に医師に相談してください。

### ⚠ 注意

●長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ごとに休憩を必ずおとりください。

## 使用上のご注意（必ずお読みください）

ソフトカセットは精密機器です。ご使用の際は次の点にご注意ください。

### ⚠ 警告

●乗り物の運転中や乗車中の使用、または歩きながらの使用は絶対にしないでください。また、道路上や航空機の中、病院など使用が制限または禁止されている場所での使用もおやめください。ケガや事故の原因となります。

### ⚠ 注意

●このソフトカセットはネオジオポケット及びネオジオポケットカラー専用です。他の機種でお使いになると故障の原因となりますので、絶対におやめください。

●ソフトカセットの抜き差しは、必ず本体の電源をOFFにした状態で行ってください。故障の原因となります。

●本体にソフトカセットが差された状態でむやみに本体の電源をON／OFFしたりしないでください。ソフトカセット内にセーブされている内容が消えるなど故障の原因となります。

●ソフトカセットは精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、投げたり、落としたりして強い衝撃を与えることも避けてください。故障の原因となります。

●絶対に分解はしないでください。故障の原因となります。

●端子部を手で触れたり、水で濡らしたり、汚したりしないでください。故障の原因となります。

●使用後は必ず本体の電源をOFFにしてください。電源を入れたままで放置すると故障の原因となるだけでなく、電池の消耗をはやめる原因にもなります。

## 使用上のおねがい

●ソフトカセットをシンナーやベンジン、アルコールなどの揮発油で絶対にふかないでください。清掃する場合は、やわらかい布で軽くふき取ってください。

●ソフトカセットは、本体に正しく差し込んでください。ソフトカセットを差し込む場合は、ソフトカセットや本体に無理な力がかからないように十分に注意して、まっすぐ奥まで差し込んでください。

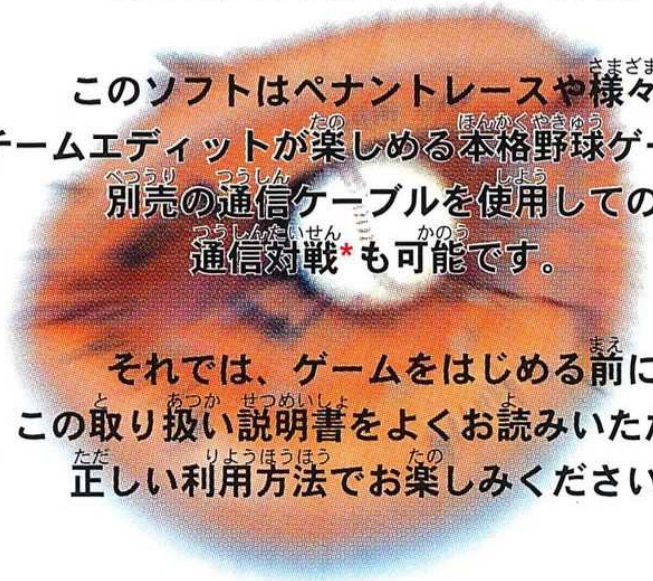
●このソフトカセットは日本国内仕様のネオジオポケット及びネオジオポケットカラーにのみ対応しています。

●このソフトカセットを無断で複製すること及び賃貸業に使用することを禁じます。

●ネオジオポケットまたはネオジオポケットカラー本体の取扱説明書とご使用になる周辺機器の取扱説明書を必ずあわせてお読みください。

# はじめに

この度はネオジオポケット専用ソフトカセット
「ネオポケプロ野球」をお買い上げいただきまして、
まことにありがとうございます。



このソフトはペナントレースや様々な
チームエディットが楽しめる本格野球ゲームで、
別売の通信ケーブルを使用しての
通信対戦*も可能です。

それでは、ゲームをはじめる前に
この取り扱い説明書をよくお読みいただき、
正しい利用方法でお楽しみください。

*ネオジオポケット本体と、「ネオポケプロ野球」の
ソフトがそれぞれ２台と、通信ケーブル
１本が必要です。



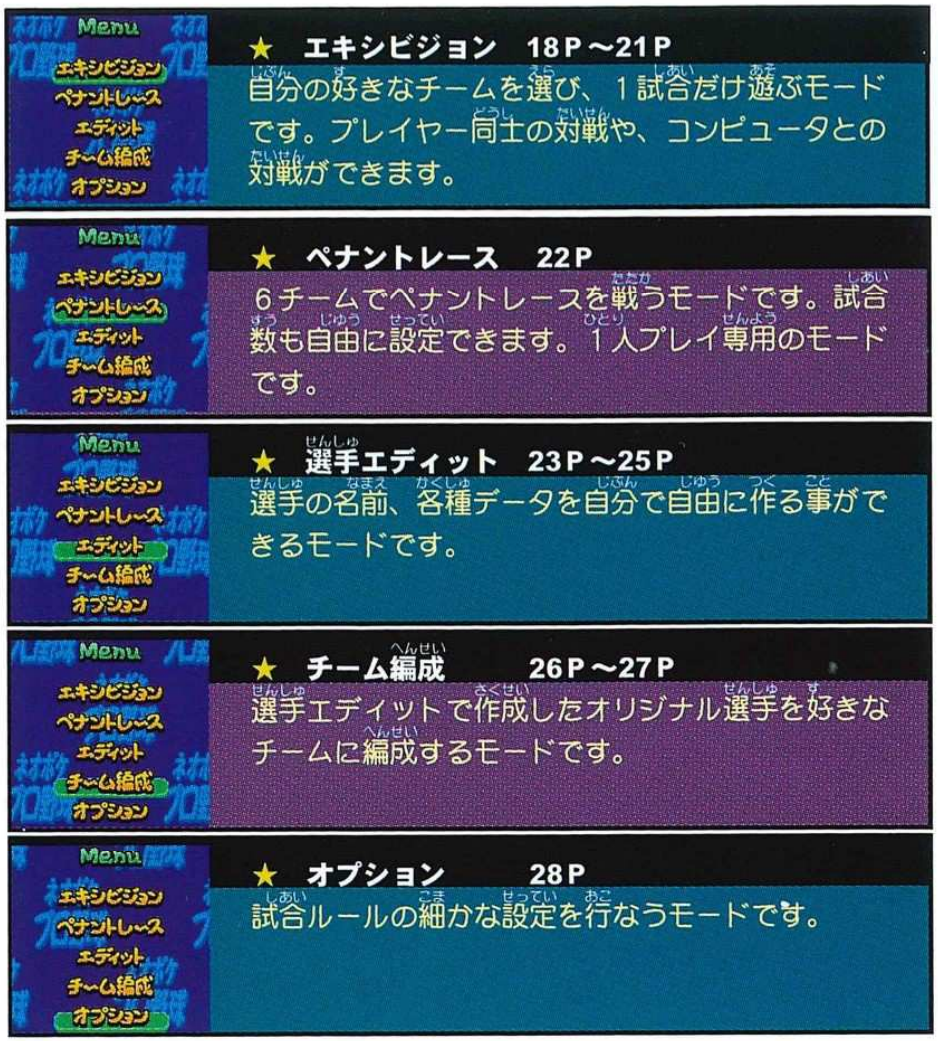
# ネオポケ プロ野球 TM

## 目次


ゲームモード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8
操作説明・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・9
画面表示・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10
攻撃（バッティングと走塁）・・・・・・・・・12
守備（ピッチング）・・・・・・・・・・・・・・14
守備（フィールディング）・・・・・・・・・・16
エキシビジョン１（対CPU戦）・・・・・・・18
エキシビジョン１（通信対戦）・・・・・・・19
エキシビジョン２・・・・・・・・・・・・・・・20
ペナントレース・・・・・・・・・・・・・・・・22
選手のエディット・・・・・・・・・・・・・・・23
選手のエディット（登録データ）・・・・・25
チーム編成・・・・・・・・・・・・・・・・・・26
オプション・・・・・・・・・・・・・・・・・・28
チーム紹介・・・・・・・・・・・・・・・・・・29
操作一覧表・・・・・・・・・・・・・・・・・・31

# ゲームモード

タイトル画面のときにボタンを押すと、モードメニュー画面が表示されます。レバーでモードを選び、Aボタンで決定してください。各モードの始め方は18ページ以降をお読み下さい。




★ エキシビジョン　18P～21P

自分の好きなチームを選び、1試合だけ遊ぶモードです。プレイヤー同士の対戦や、コンピュータとの対戦ができます。

★ ペナントレース　22P

6チームでペナントレースを戦うモードです。試合数も自由に設定できます。1人プレイ専用のモードです。

★ 選手エディット　23P～25P

選手の名前、各種データを自分で自由に作る事ができるモードです。

★ チーム編成　26P～27P

選手エディットで作成したオリジナル選手を好きなチームに編成するモードです。

★ オプション　28P

試合ルールの細かな設定を行なうモードです。



# 操作説明

● 各選手の操作　このゲームでは、選手の投げる・打つ・走る・捕るといった動作すべてを、レバー／Aボタン／Bボタンを使用して操作します。各動作の詳しい操作方法については、12～17ページを読んでください。

**レバー**
選手の移動。塁の指定。バッティング時のバッターボックス内の移動。ピッチング時の球種選択やコースの選択。バント。




**オプションボタン**
タイムの宣告

**Bボタン**
塁タッチ（塁に向かって走る）。進塁。牽制球を投げる時の画面切り替え。

**Aボタン**
バッティング（バットのスイング）。ピッチング（ボールの投球）、ファインプレイ。ボールの送球、ランナーの帰塁。

## その他の操作

**レバー**　各項目のメニュー、コマンド等の選択。試合結果報告画面のスクロール

**Aボタン**　各項目のメニュー、コマンド等の決定。試合結果表示画面の切り替え。

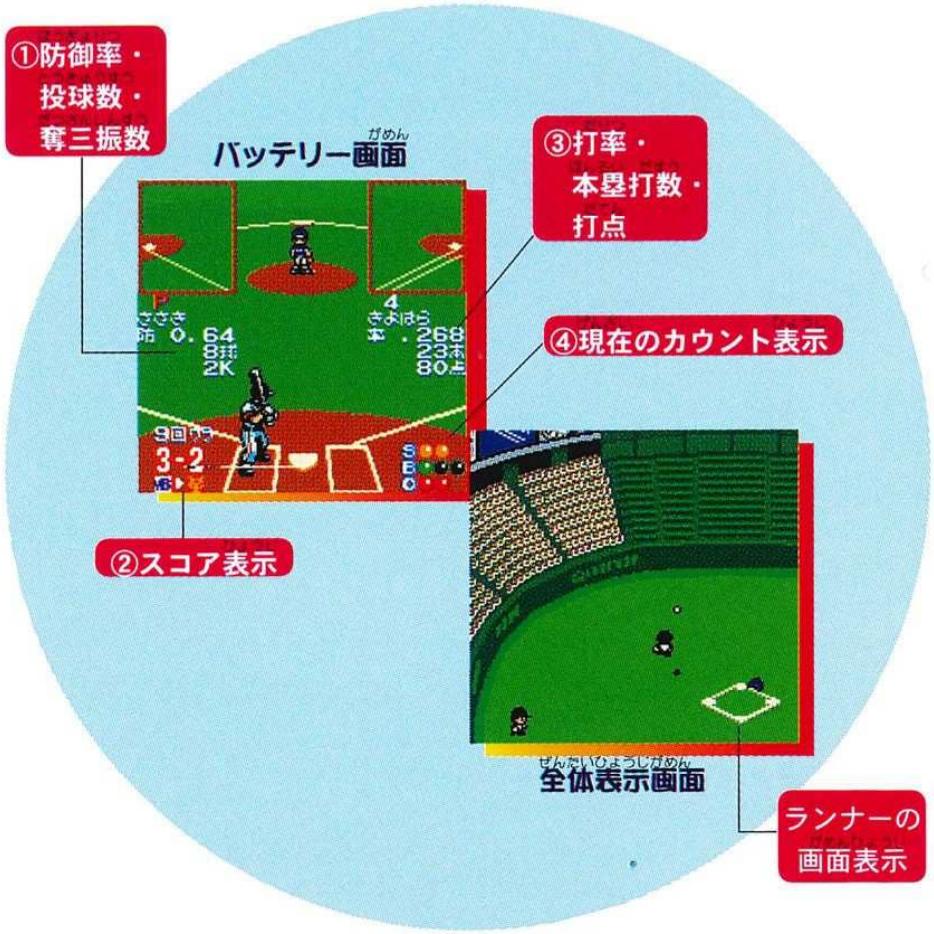
**Bボタン**　各項目のメニュー、コマンド等のキャンセル。試合結果表示画面の終了

**オプションボタン**　タイムの宣告。

# 画面表示

## ● 基本ゲーム画面

ピッチャーとバッターが相対する『バッテリー画面』と、ボールを打ったり、ランナーが盗塁をしようとすると切り替わる『全体表示画面』の２つの画面があります。




## ● スコアボード表示画面

攻守交代（チェンジ）のときには試合経過を表示するスコアボードが画面に表示されます。またこの画面では、次の打順のバッター３人が画面に表示されます。




Ｂボタンを押すと、スコアボードの画面表示をキャンセルすることができます。

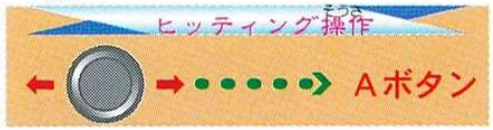
## ● 試合結果表示画面

試合が終了すると、試合の結果が発表されます。

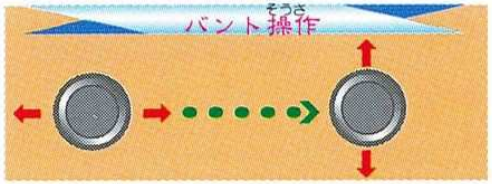



メニュー画面に戻る時（ペナントレースの場合は次の試合へ進む時）は、Ｂボタンを押してください。

# 攻撃　バッティングと走塁




レバーの左右の入力でバッターボックス内での立つ位置を決め、Aボタンでスイング。




レバーの左右の入力でバッターボックス内での立つ位置を決め、その後レバーを上か下のどちらかに入れ続けると、バントの構えになります。レバーの入力をやめると、バントの構えから通常の構えに戻ります。バントの操作中にAボタンを押すと、バントの構えからヒッティング（バスター）を行なうことができます。

## 代打／代走／打席のスイッチ

**代　打**

攻撃しているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの『代打』を選択します。控え選手の中から代打に送り出すバッターを選択してください。『終了』を選択するとゲーム再開です。

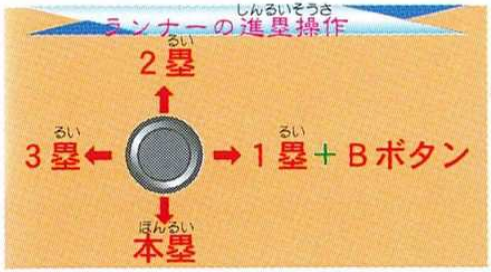
**代　走**

攻撃しているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの『代走』を選択します。代走のコマンドには『一塁代走』『二塁代走』『三塁代走』の３種類があります。控えの選手から代走を選び決定してください。『終了』を選択するとゲーム再開です。

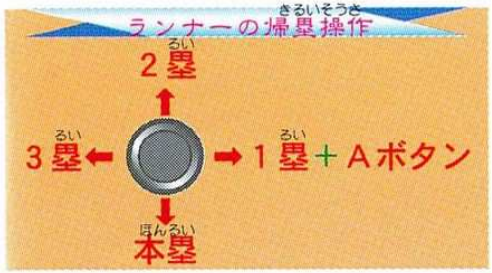
**スイッチ**

攻撃しているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの『スイッチ』を選択します。スイッチヒッターの打席でのみ、このコマンドが表示されます。『終了』を選択するとゲーム再開です。






レバーで次の塁を指定しながら、Bボタンを押してください。レバーを入力せずにBボタンを押すと、出塁しているランナー全員が次の塁に向かって走り出します。またバッターがボールを打った場合、各ベースにいるランナーは自動的に走りだします。




ランナーの帰る塁を、レバーで指定しながらAボタンを押してください。レバーを入力せずにAボタンを押すと、出塁しているランナー全員が元の塁に戻ります。

**注意！**・・・ **１度次の塁を踏んでしまうと、前の塁に戻ることはできなくなります。**




ランナーが滑り込むタイミングで、レバーと同時に、上のようにボタン操作をしてください。フォースアウトでなければ、アウトの場面でもセーフにする事ができる場合があります。

# 守備　ピッチング

## 1.ピッチャーの投球位置



レバーを左や右に入力して、ピッチャーの投球位置を決めます。

## 2.球種とスピード



＋Aボタン

Aボタンを押すと、ピッチャーは投球モーションに入ります。Aボタンを押す時に、レバーを下方向に入れると速球、上方向に入れるとフォークボールもしくはチェンジアップを投げることができます。レバーを入力しないでAボタンを押すと、普通の球速のボールを投げます。

## 3.投球コース

ピッチャーが
ボールを離す時



ピッチャーが投球モーションに入りボールを離す時、レバーの右か左を入れる事で、バッターのインコースやアウトコースを投げ分ける事ができます。どのような球種を投げる場合でも、投げ分けが可能です。

## 4.変化球

ピッチャーが
ボールを投げてから



ボールを投げてから、レバーを右や左に入れると、カーブやシュートの変化球になります。



## 牽制球




Bボタンを押して全体画面に切り替え、レバーで牽制球を投げる塁を指定しながらAボタンで投げてください。レバーによる塁の指定が無い場合は、1塁に自動的にボールが投げられます。

## 投手の交代（リリーフ）

守備をしているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの、［リリーフ］を選択します。控え投手の中からリリーフに送り出すピッチャーを選択してください。『終了』を選択すると、ゲーム再開です。



# 守備 フィールディング

## ボールの捕球



で野手を移動させます

レバーで野手を動かしてボールを捕ってください。ただし、ベースカバーに自動的に入る４人の野手はコントロールすることができません。

## ファインプレイ



＋Aボタン

飛んできた打球に向かってレバーを入れながらAボタンを押すと、野手がボールに飛びつきます。ボールを見事に捕ることができると、ファインプレイになります。

## ボールの送球




＋Aボタン

レバーでボールを投げる塁を指定し、Aボタンでボールを送球します。投げる塁を指定しなかった場合（レバーの入力が無い場合）は、自動的に１塁へボールが送球されます。
レバーとAボタンを同時に押すと、通常より速い送球をすることができます。

## 塁タッチ




＋Bボタン

ボールを捕ってからレバーで塁を指定し、Bボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁へ向かってダッシュします。走る塁を指定しなかった場合（レバーの入力が無い場合）は、自動的に１塁へ向かってダッシュします。ダッシュ中に再び塁タッチの操作をすると、新しく指定された塁へ向かって走り出します。



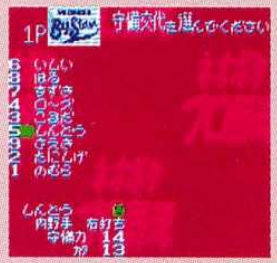
## 野手の交代＆守備位置変更

### 野手を交代するとき




守備をしているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面上に表示されるコマンドの、［野手交代］を選択します。控えの選手が画面に表示されたら、交代する選手を選び、次に起用する選手を選ぶという順番で決定してください。
『終了』を選択すると試合再開です。

### 守備位置を変更するとき




守備をしているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面上に表示されるコマンドの、［守備交代］を選択します。カーソルを変更したい選手の数字に合わせてAボタンを押し、レバーを上下に入れて変更します。守備位置を変更した選手と、元々その守備位置にいた選手とが入れ替わります。

## エキシビジョン 1 対CPU戦

自分の好きなチームを選んでコンピュータやプレイヤー同士で１試合を対戦するモードです。レバーで項目を選び、Ａボタンを押して決定してください。




**1 プレイモードを選ぶ** ゲームのモードを選択してください。［対ＣＰＵ］はコンピュータ戦、［通信対戦］は通信ケーブルによるプレイヤー同士の対戦です。




**2 チームを選ぶ** 自分のチームを選んでください。レバーで選択し、Ａボタンで決定します。自分のチームと対戦相手のチームが決まると、［先攻］／［後攻］の選択に移ります。




**3［先攻］［後攻］を選ぶ** ［先攻］／［後攻］の好きなほうを選んで決定してください。レバーの上下または左右の入力で表示を切り替え、Ａボタンで決定します。決定後［先発投手］の選択画面に進みます。

### ▲▽▲▽セーブとロード▼△▼△

**セーブ**

試合の途中でゲームを中断する場合は、オプションボタンを押して、画面に表示される『セーブ』の項目にカーソルを合わせて、Ａボタンを押してください。各モード１試合分の途中データをセーブすることができます。

**ロード**

セーブデータが有る場合は項目１の［ゲームモードの選択画面］の後に、『続きから』『始めから』というコマンドが表示されます。セーブデータの続きで遊ぶ場合は、『続きから』の部分にカーソルを合わせて、Ａボタンを押してください。データがロードされ試合が再開されます。



## 通信対戦

自分の好きなチームを選んでプレイヤー同士で１試合を対戦するモードです。同じエキシビジョンモードですが、対ＣＰＵ戦とではゲーム開始までの流れが多少異なります。レバーで項目を選び、Ａボタンを押して決定してください。




**1 プレイモードを選ぶ** ［通信対戦］の項目をレバーで選択し、Ａボタンで決定してください。




**2 通信確認画面** ［通信対戦］の項目を選択すると、右の写真のような画面に切り替わります。対戦相手との通信が確認されると、次の画面に進みます。




**3 ルール決定画面** プレイヤー同士の先攻後攻やＤＨ制、最大延長回数などの試合ルールをこの画面で決定します。レバーでのルール設定が終了したら、『終了』にカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。双方のルール設定が終了すると、［球団の選択画面］へ進み、この設定以降は対ＣＰＵ戦と同様です。

### ▲▽▲▽セーブとロード▼△▼△

**セーブ**

試合の途中でゲームを中断するばあいは、オプションボタンを押して、画面に表示される『セーブ』の項目にカーソルを合わせて、Ａボタンを押してください。対ＣＰＵ戦のセーブデータとは別に、１試合分の途中データをセーブすることができます。

**ロード**

セーブデータが有る場合は、項目１の［ゲームモードの選択画面］の後に『続きから』『始めから』というコマンドが表示されます。セーブデータの続きで遊ぶ場合は、『続きから』の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。データがロードされ試合が再開されます。

## エキシビジョン 2

**4 先発投手を選ぶ** 試合に先発する投手を選びます。レバー上下でカーソルを移動させてAボタンで決定します。

［その他］の部分を選択すると、野手の一覧画面に切り替わり、先発ピッチャーを野手の中から選ぶこともできます。元の画面へ戻る場合は、［投手に戻る］を選んで、Aボタンを押してください。

*ペナントレースの時は、選手の通算成績が表示されます。

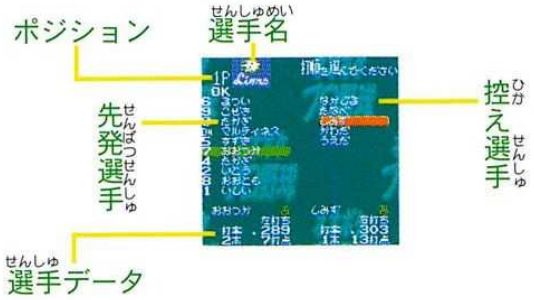



**5 先発オーダーを決める** 試合に先発出場するオーダーを決めてください。打順や守備位置も変更することができます。

**『打順・控え選手の入れ替え』**まず入れ替えたい選手をレバーで選んでAボタンを押します。次に色の違うもう一つのカーソルを、入れ替える先の選手にレバーで合わせてAボタンを押すと、お互いの選手が入れ替わります。途中で入れ替えをやめる場合は、Bボタンを押してください。

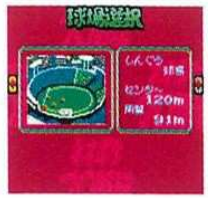
**『守備位置の変更』**守備位置を変更したい選手の場所でレバーを左にいれ、数字にカーソルを合わせAボタンを押します。レバーを上下に入れて守備位置番号の数字を変更します。守備位置を変更した選手と、元々その守備位置にいた選手とが入れ替わります。途中で変更をやめる場合は、Bボタンを押してください。

入れ替えが終了したら、［OK］にカーソルを合わせてAボタンで決定し、次の画面に進みます。



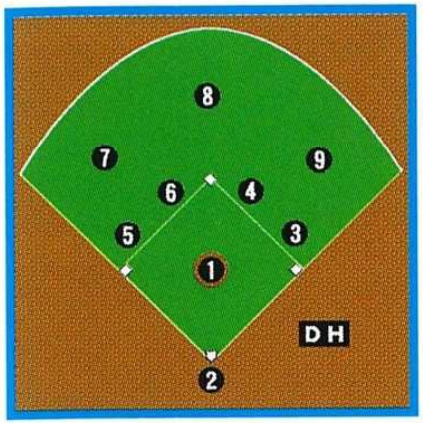



**6 球場の選択** レバーを左右に入れて、試合をする球場を選択してください。Aボタンを押すと、画面に表示されている球場での試合が決定します。球場の選択が終了すると、試合開始となります。




### ▲▽▲▽守備位置とポジション番号▼△▼△

選手の守備位置とポジション番号は、下の図のように対応しています。




| 番号 | | |
|---|---|---|
| 〃 | 1 | ピッチャー |
| 〃 | 2 | キャッチャー |
| 〃 | 3 | ファースト |
| 〃 | 4 | セカンド |
| 〃 | 5 | サード |
| 〃 | 6 | ショート |
| 〃 | 7 | レフト |
| 〃 | 8 | センター |
| 〃 | 9 | ライト |
| 〃 | DH | ピッチャーの代わり |

### ▲▽▲▽DH（指名打者）制について▼△▼△

試合のルールでDH制を有りにした場合、控え選手の1番上に表示されている選手がピッチャーの代わりに打席に立ちます。

# ペナントレース

自分の好きなチームを選んでペナントレースの優勝目指して戦っていく、１人プレイ専用モードです。試合結果は自動的にセーブされます。各項目はレバーで選択し、Ａボタンで決定します。




**1　モードを選ぶ**　画面に表示される『はじめから』『つづきから』のメニューの中から選んでください。
『はじめから』を選んだ場合は２の項目へ進みます。
『つづきから』を選んだ場合は４の項目へ進みます。




**2　試合数を決める**　『はじめから』を選ぶと、最初に総合試合数を決める画面に進みます。レバーでカーソルを移動させ、試合数を選んでください。Ａボタンを押すと、次の画面に進みます。
ペナントレースでの試合ルールは、『オプション』で設定されているルールが採用されます。




**3　参加チームを選ぶ**　ペナントレースに参加するチームを選んでください。カーソルを参加させたいチームに合わせ、Ａボタンで決定してください。
１番最初に選んだチームがプレイヤーの使用するチームとなります。残りの５チームはＣＰＵが使用するチームになります。

## ▲▽▲▽試合の始め方▼△▼△




『ペナントレース』をスタートすると［チーム勝敗表］の画面になります。試合を始める場合は画面の『試合』の部分にカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。このモードでは、対戦する相手があらかじめ決まっています。Ａボタンを押した後は、エキシビジョンモードと同様、先発投手を選ぶ画面に進みます。



# 選手のエディット　1

選手名や能力データを自由に作成することができるモードです。このモードを使うと、データに入っていない外国人選手や新人選手を入れたり、自分のオリジナル球団を作成することができます。項目をレバーで選択してＡボタンで決定してください。




**1　エディット選択画面**　エディットモードを選択すると、以下のメニューが画面に表示されます。

**『作成』**　・・・・　『名前の登録画面』に進みます。

**『一覧』**　・・・・　『エディット登録選手一覧表』へ進みます。




**2　名前登録画面**　最大で６文字の名前を登録することができます。レバーで文字を選んで、Ａボタンを押すと選ばれている文字が入力されます。
Ｂボタンを押すと、１文字消去されます。消去する文字が無い場合は選択画面に戻ります。
カーソルを［終了］に合わせ、Ａボタンを押すと名前の入力が終了して『打撃能力設定画面』に進みます。




**3　打撃能力の設定**　この画面で登録したバッターの打撃能力を作成します。レバーでカーソルを合わせてＡボタンを押してください。その後レバー左右で各項目のデータを決めます。決定したら再びＡボタンを押してください。
全てのデータの設定が終わったら、画面に表示されている［終了］の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。
次の投球能力設定画面に進みます。
Ｂボタンが押されると、『名前登録画面』に戻り、名前をつけ直すことができます。

**4　投球能力の設定**　作成した選手のピッチャーとしての能力を設定する画面です。打撃能力の設定と同様に、レバーでカーソルを合わせてＡボタンを押してください。その後、レバー左右でデータを決めます。決まったら再びＡボタンを押して次の項目の入力に移ってください。




全てのデータの設定が終ったら、画面に表示されている［終了］の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。作成した選手の登録選択画面に進みます。
Ｂボタンを押すと『打撃能力の設定』に戻ります。

**5　登録選択画面**　画面には３つの項目が表示されています。作成した選手をこの画面で登録します。




**1・『投手登録』**　作成した選手は投手として登録され、自動的に *1* の『エディット選択画面』に戻ります。
**2・『野手登録』**　作成した選手は野手として登録され、自動的に *1* の『エディット選択画面』に戻ります。
**3・『キャンセル』**　作成した選手のデータは登録されず、自動的に *1* の『エディット選択画面』に戻ります。

選択はレバーでカーソルを移動させ、Ａボタンで決定します。
Ｂボタンを押すと **4** の『投球能力の設定』に戻ります。



# 選手のエディット　2　登録データ

**1　エディット登録選手一覧表**　エディット選択画面で『一覧』のコマンドを選択すると、エディット選手として作成された選手名が一覧表示されます。カーソルをレバーで移動させ、確認したい選手の部分に合わせてＡボタンを押すと、３種類のコマンドが画面に表示されます。




**1・『打者能力』**　選手の打撃力データを見ることができます。
**2・『投手能力』**　選手の投球力データを見ることができます。
**3・『消去』**　登録した選手のデータを消すことができます。




実行したい項目にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。１と２の項目を選択した時に表示される『選手データの表示画面』でいずれかのボタンを押すと、元の画面に戻ることができます。

**▲▽▲▽選手のデータを見る▼△▼△**

*1* の画面で『打者能力』『投手能力』の項目を選択すると、登録した選手の各能力を見ることができます。この画面が表示されている時に、Ａ・Ｂのどちらかのボタンを押すと、元の選手一覧画面に戻ります




**▲▽▲▽選手データの消去▼△▼△**

*1* の画面で『消去』のコマンドを選択した場合、確認のメッセージが画面に表示され、［ＹＥＳ］／［ＮＯ］のコマンドが表示されます。レバー左右の入力でカーソルを移動させ、Ａボタンで決定してください。
ＹＥＳを選択すると、その選手のデータが消去されます。ＮＯを選択するかＢボタンを押すと、元の選手一覧画面に戻ります。



# チーム編成

エディットモードで作成した選手を好きなチームに編成するモードです。
項目をレバーで選択してＡボタンで決定してください。



**1　エディット選手一覧画面**　チーム編成を選択すると、今までに作成登録した選手の一覧画面が表示されます。チームに入団させたい選手をレバーで選択して、Ａボタンを押すと選手のデータが表示されます。

**野手登録選手**・・・選手の打撃能力画面が表示されます。

**投手登録選手**・・・選手の投球能力画面が表示されます。




**2　選手データ画面**　選手データの画面では、
**1・入団させる　2・別データを見る　3・戻る**
のコマンドが表示されます。
選手をチームに入団させる時は、1でＡボタンを押して、［チームの選択画面］に進みます。
選んだ選手の別のデータを見たい時は、2にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。現在画面に表示されていない方のデータが画面に表示されます。エディット選手の一覧画面に戻りたいときは、3の『戻る』にカーソルを合わせてＡボタンを押すか、Ｂボタンを押してください。

**3　チーム選択画面**　ここでは選んだ選手をどのチームに入団させるかを選択します。自分のお目当てのチームにレバーでカーソルを合わせ、Ａボタンを押すと、次の画面に進みます。
Ｂボタンを押すと、『エディット選手の一覧画面』に戻ります。









**4　選手交換画面**　投手登録の選手は投手、野手登録の選手は野手との、１対１の交換をします。
交換する選手をレバーで選択してＡボタンを押してください。画面に『交換の確認メッセージ』が表示されます。この画面でＢボタンを押すと、１つ前の、［球団の選択画面］に戻ります。




**5　交換の確認メッセージ**　エディット選手と、交換される選手の名前が入れ替わり、［ＹＥＳ］／［ＮＯ］のコマンドが画面に表示されます。
レバーでコマンドを選択して、Ａボタンを押してください。

**［ＹＥＳ］**・選手の交換が行なわれます。
**［ＮＯ］**　・選手の交換は見送られます。

どちらのコマンドを選択しても、選手の交換を継続するかしないかを選ぶ画面が表示されます。

**6　選手交換の継続と終了**　画面に［継続］［終了］の２種類のコマンドが表示されます。
選手交換を引き続き行なう場合は［継続］にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。1の『エディット選手一覧画面』に戻ります。
選手交換を終わりにする場合は、［終了］に合わせてＡボタンを押してください。『メニュー画面』に戻ります。

## オプション

試合のルールや設定を変更したり、各球団に所属する選手全員のデータをみるモードです。レバー上下で項目を選び、左右もしくはAボタンで各設定を変更してください。

メニュー画面へ戻る時は、Bボタンを押してください。

なお、変更した試合の設定は、電源を切ってもセーブされています。

**1　オプションメニューの選択**　オプション画面に入ると、［ルール設定］・［データベース］２つの選択コマンドが表示されます。レバーでコマンドを選びAボタンを押してください。

**［ルール設定］**　・試合のルールや設定を変更します。

**［データベース］**　・選手の細かなデータを見ることができます。

どちらかの項目を選びAボタンを押すと、画面が切り替わります。

### ▲▽▲▽ルール設定▼△▼△

| | |
|---|---|
| **試合イニング** | **９回**／**７回**／**５回**／**３回**から選びます。 |
| **最大延長** | **１５回**／**１２回**／**なし**／**２７回**から選びます。 |
| **コールド** | **なし**／１０点差のついた時点で試合終了／**５回**までに１０点差がついた場合／**７回**までに１０点差がついた場合の中から選びます。 |
| **エラー** | **なし／あり**　のどちらかを選びます。<br>［なし］にすると、エラーのない鉄壁の守りになります。<br>［あり］にすると、選手の守備力によって、エラーする場合があります。 |
| **ＤＨ制** | **なし／あり**　のどちらかを選びます。 |
| **終了** | オプションメニューの選択画面に戻ります。 |

### ▲▽▲▽データベース▼△▼△

データベースの項目を選択すると、球団選択画面が表示されます。見たい選手の所属している球団を選び、Aボタンを押すと球団毎の選手名一覧画面が表示されます。見たい選手の名前を選びAボタンを押すと、細かなデータを見ることができます。前の画面に戻る時はBボタンを押してください。



## チーム紹介

### １９９９年度　１２球団チーム紹介

### ★★★セントラルリーグ★★★

**○横浜ベイスターズ**

リリーフエースの佐々木を筆頭にした強力な投手陣と、マシンガン打線と名付けられた攻撃力が魅力のチーム。走攻守全てにスキが無く、目指すはもちろん連続日本一！！

**○中日ドラゴンズ**

ダイエーから移籍の武田を加えた投手陣は十二球団一の豪華な顔ぶれで、気がつけばいつのまにか投手王国に。今年のペナントレース優勝候補！？

**○読売ジャイアンツ**

松井、清原に代表される、当たれば恐い重量打線が魅力のチーム。高橋、仁志、清水ら若手の成長も著しく活躍が期待できる。優勝の鍵は投手陣の立直しか！？

**○ヤクルトスワローズ**

キャッチャー古田を中心にした、ＩＤ野球は今年も健在？実績のある投手陣の復活が待たれる。何かと話題の多い、野村阪神との対戦が楽しみ。

**○広島東洋カープ**

かつての投手王国も今ではすっかり重量級の打線を売り物にするチームへと変貌を遂げた。この強力打線を活かすためにも、投手陣のより一層の奮起が待たれる。

**○阪神タイガース**

名将野村をチームの新監督に迎え、何かと話題の多い阪神タイガース。二刀流宣言をした新庄や、坪井、今岡など、生きのいい若手の活躍に期待がかかる。

## ★★★パシフィックリーグ★★★

### ○西武ライオンズ
盗塁王の松井を軸とした、機動力野球が売り物のチーム。投手、野手共に層の厚さはリーグトップ。新戦力として加入した、超大物ルーキー松坂の活躍にも注目。

### ○日本ハムファイターズ
昨年は途中で息切れしてしまったビッグバン打線。二冠王のウィルソン、片岡、田中を中心に今年こそは悲願の日本一を目指す。

### ○福岡ダイエーホークス
昨シーズンは投手陣の活躍によりＡクラス入りを果たしたが、武田の抜けた穴をチーム全員でカバーできるかどうかが鍵になる。若手野手陣の更なる成長にも期待！！

### ○オリックスブルーウェーブ
５年連続の首位打者という、プロ野球史上初の快挙を達成したイチロー。今シーズンは１０００本安打スピード達成記録に期待がかかる。

### ○大阪近鉄バファローズ
昨年の後半戦から自慢のいてまえ打線が復活の兆しを見せはじめた。守護神の大塚にいかにしてつなげていけるかがポイントだ！！

### ○千葉ロッテマリーンズ
山本新監督を迎えまずはチームの基礎づくり、若手の成長に期待のかかるチーム。昨シーズンのチーム打率１位・チーム防御率２位という投打がうまく噛み合えば、今年はいける？



# 操作一覧表

この項目では選手のコントロールに必要な操作を表にしてまとめてあります。初めて遊ぶ人や操作に慣れていない人は、プレイするときの参考にしてください。

## ピッチング操作

| | |
|---|---|
| 投球位置 | ピッチャーの位置を移動させます。 |
| 投球の種類とスピード | ＋Ａボタン |
| 投球コース | ピッチャーがボールを離す時 |
| 左右の変化球 | ピッチャーがボールを投げてから |
| 牽制球 | Ｂボタン ・・・・→ ３塁 / ２塁 / １塁＋Ａボタン / 本塁 |

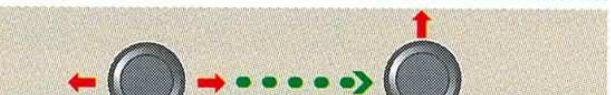
## 攻撃の操作

### バッティング




バッターの位置を移動

### バント



バッターの位置を移動

### 進塁（盗塁）




進塁する塁の指定

### 帰塁




帰塁する塁の指定

### 本塁への特殊な走塁

激突



＋Aボタン

回り込み



＋ABボタン同時



## 守備の操作

### ボールの捕球



で野手を移動させます

### ファインプレイ

捕球する瞬間
ボールに向かって



＋Aボタン

### ボールの送球




送球する塁の指定

※レバーとボタンの同時押しで速い送球になります。

### 塁タッチ

ボールを捕球した後




タッチする塁の指定

# SNKサポーターズクラブ 会員募集のお知らせ!!



入会希望の方は、郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入のうえ、3,000円を郵便局にてお振り込みください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 口座番号 | 00970-6-309539 | 金額 | 3,000円 |
| 加入者名 | ＳＮＫサポーターズクラブ事務局 | | |
| 通信欄 | 郵便番号・住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・職業(学年)・所有しているゲーム機(複数回答可) | | |
| 払込人住所氏名 | ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をお書きください。 | | |

※ 振り込み手数料はお客さまのご負担になります。ご了承ください。

## 入会すると、こんな特典がもらえるよ!

**入会記念グッズ** 特大ウエストポーチとパスケース

**会員特典**

☆メンバーズカード
☆会報誌 “ＳＮＫサポーターズクラブタイムス”(年4回発送予定)
☆シーズンメール(暑中見舞い・年賀状)
☆オリジナルグッズ通信販売
☆「ＳＮＫ開発ビル」見学ご優待

SSC SNK SUPPORTERS CLUB

お問い合わせ先
〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
株式会社SNK ＳＮＫサポーターズクラブ事務局
☎06(6339)3610[受付時間] 10:00～17:00(土・日・祝は除く)



本製品に関するお問い合わせは、下記まで。

**SNKサービスセンター**

〒564-0063大阪府吹田市江坂町2-21-12
TEL.06-6339-0110
【受付時間】9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)

**SNKホームページ**

インターネットで“ネオジオポケット”の最新情報をキャッチしよう!!
http://www.neogeo.co.jp/

**ADKホームページ** http://www.bekkoame.ne.jp/~adk