

SNK



ネオポケ プロ野球



(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 はSNKの商標です。



ネオジオポケットTM専用ソフトカセット

★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。

COLOR 対応

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。

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™

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。

Menu エキシビジョン ペナントレース エディット チーム編成 オプション	★ 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。プレイヤー同士との対戦や、コンピュータとの対戦ができます。
Menu エキシビジョン ペナントレース エディット チーム編成 オプション	★ 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。
Menu エキシビジョン ペナントレース エディット チーム編成 オプション	★ 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。
Menu エキシビジョン ペナントレース エディット チーム編成 オプション	★ 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。
Menu エキシビジョン ペナントレース エディット チーム編成 オプション	★ 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き切り替わる『全体表示画面』の2つの画面があります。

① 防御率・
投球数・
奪三振数

バッテリ画面

③ 打率・
本塁打数・
打点

④ 現在のカウント表示

② スコア表示

全体表示画面

ランナーの
画面表示

● 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。

	1	2	3	4	5	6	7	8
★	0	1	0	0				
○	0	0	0					
NEXT BATTER								
3. まえだ								
4. えとう								
5. かねもと								

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。

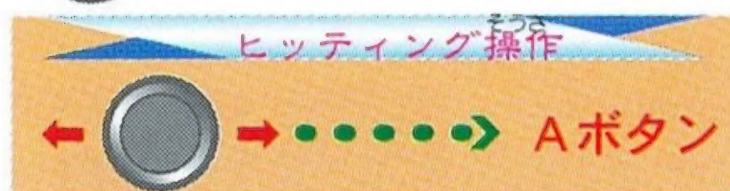
● 試合結果表示画面

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。

012	300	001	7
010	010	000	2
勝	さいとう	1勝	0敗
敗	のぐち	0勝	1敗
S		勝	敗
満塁	3ついで	19	19

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

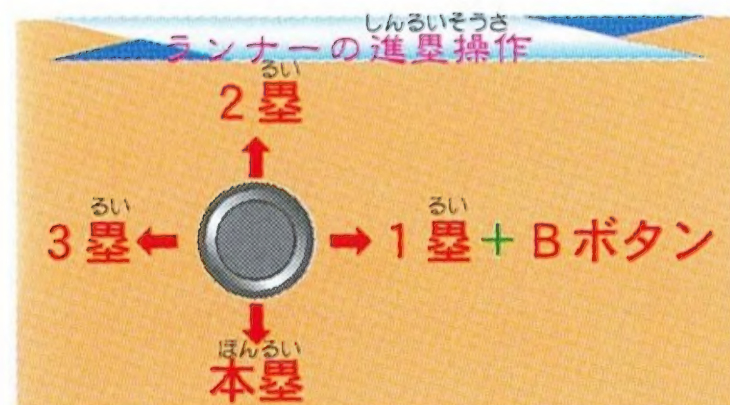
攻撃しているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの『代打』を選択します。控え選手の中から代打に送り出すバッターを選択してください。『終了』を選択するとゲーム再開です。

代走

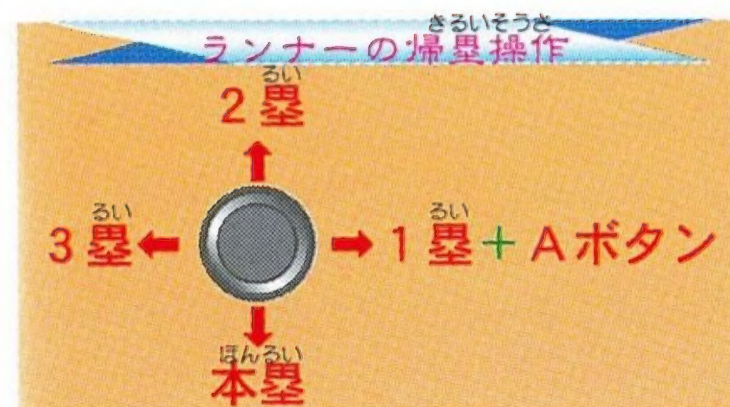
攻撃しているプレイヤー側のオプションボタンでタイムをかけ、画面に表示されるコマンドの『代走』を選択します。代走のコマンドには『一塁代走』『二塁代走』『三塁代走』の3種類があります。控えの選手から代走を選び決定してください。『終了』を選択するとゲーム再開です。

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。



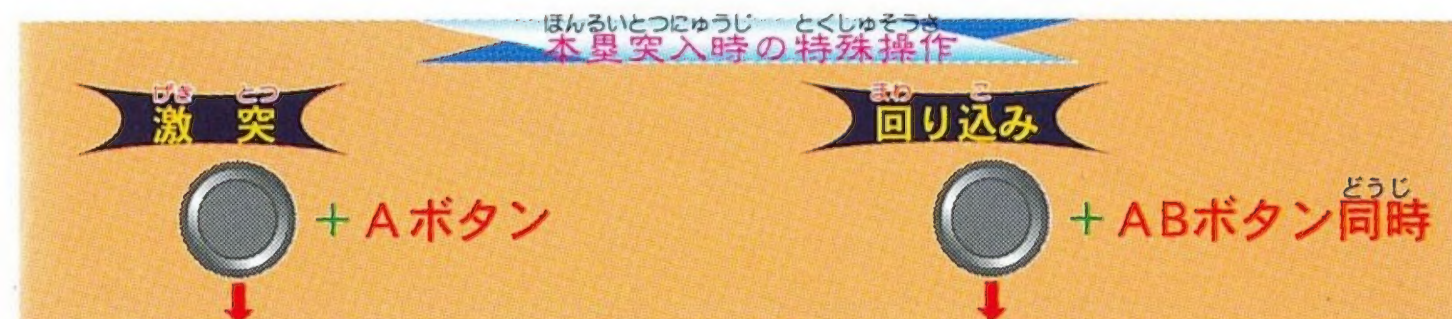
レバーで次の塁を指定しながら、Bボタンを押してください。レバーを入力せずにBボタンを押すと、出塁しているランナー全員が次の塁に向かって走り出します。またバッターがボールを打った場合、各ベースにいるランナーは自動的に走りだします。



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ことがある場合があります。

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事ができます。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

2 塁

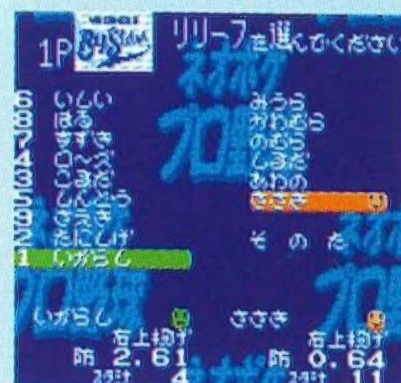
B ボタン → 3 塁 ← 1 塁 + A ボタン

本塁

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。

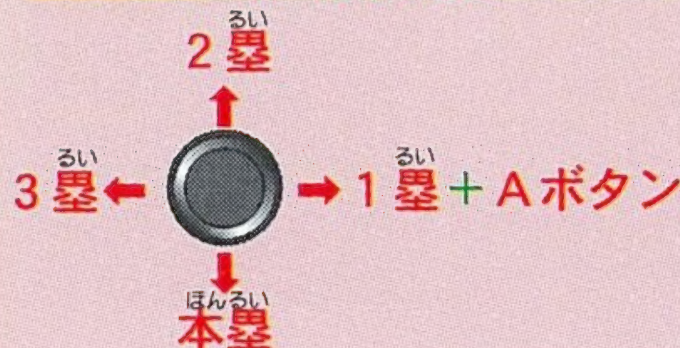
ファインプレイ



+ 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。

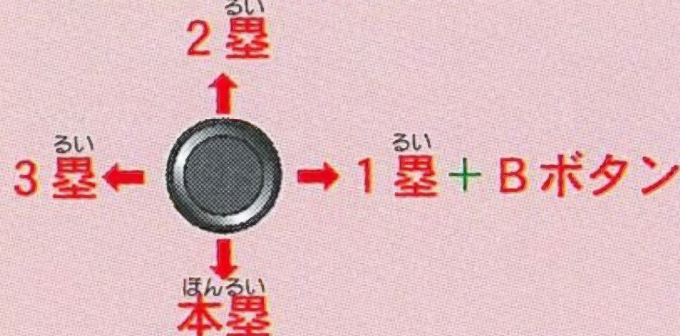
ボールの送球



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

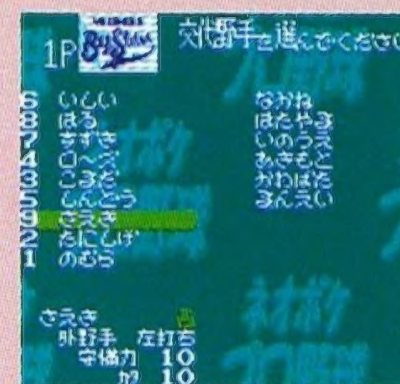


ボールを捕ってからレバーで塁を指定し、Bボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁に向かってダッシュします。走る塁を指定しなかった場合（レバーの入力が無い場合）は、自動的に1塁に向かってダッシュします。ダッシュ中に再び塁タッチの操作をすると、新しく指定された塁に向かって走り出します。

野手の交代 & 守備位置変更

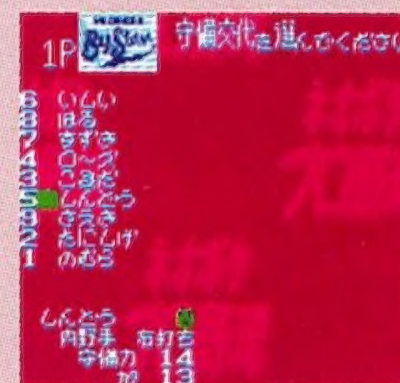
野手を交代するとき

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

セーブデータがある場合は項目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。

ルール設定	
試合日程	9回
最大延長	12回
コールド	なし
エラ	あり
DH制	なし
先攻	1P
終了	

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。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

セーブデータがある場合は、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。

Ⅱ キンビジョン 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。選手データ



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。

ベナントレース

自分の好きなチームを選んでベナントレースの優勝を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 モードを選択 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、最初に試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。

ベ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 参加チームを選択 ベ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

『ベナントレース』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い、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8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。その後レバーを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。



