

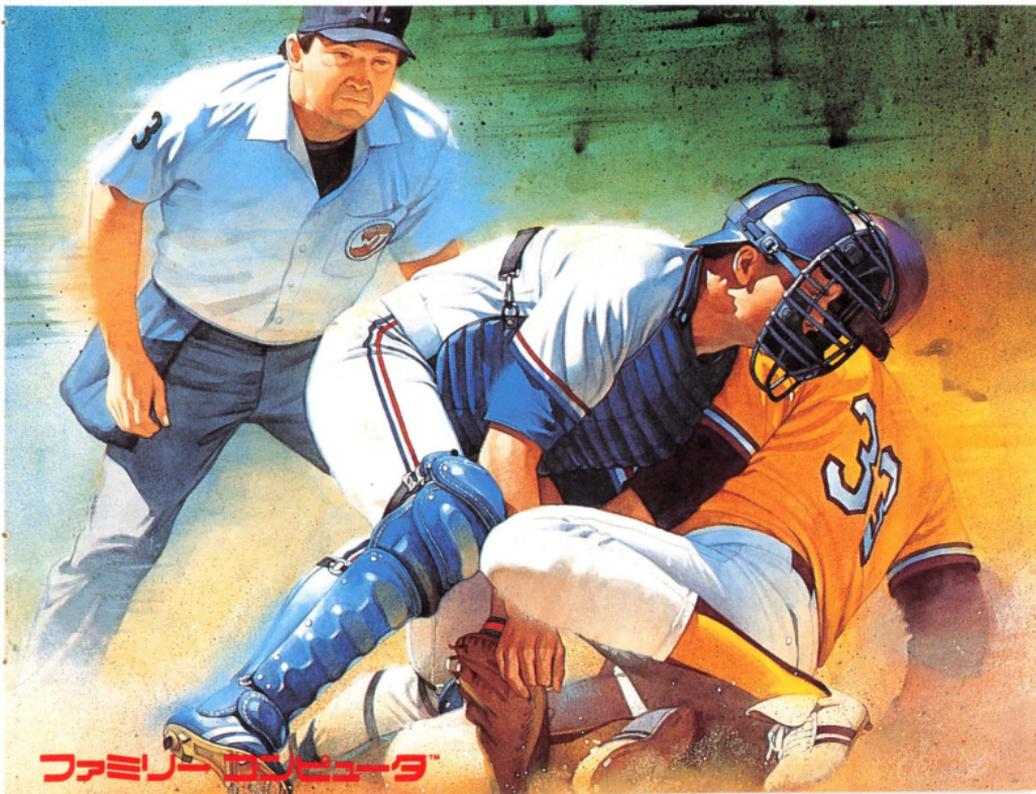
© 1989 JALECO LTD.

JALECO



取扱説明書

新
燃えろ!!
プロ野球



ファミリーコンピュータ

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「^{しん も}新燃えろ!!^{や きゅう}プロ野球」をお買上げいただきまして
^{まこと}誠にありがとうございます。

「^{しん も}新燃えろ!!^{や きゅう}プロ野球」を^{たの}楽しくプレイしていただく^{ため}為
にご使用^し前にこの取扱^{とりあつかい}説明書^{せつめいしょ}をよくお読^よみいただき、
^{ただ}正しい使用^し方法^{ようほう}で^あご愛用^{あいよう}ください。

ゲームに^{とうりょう}登場^{きゆうだんめい}する球団名^{せんしゆめい}・選手名はすべてフィクションであり、
実在^{じつざい}の球団^{きゆうだん}・選手^{せんしゆ}とは何^{なん}ら関係^{かんけい}はあり^{ごり}ませんので御^ご了承^{りょう}下さい。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。

使用上の注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

新
燃える!!
プロ野球

も く じ

モード画面の説明	2
コントローラ説明	4
画面表示説明	5
攻撃時のコントロール	6
守備時のコントロール	8
各シーンの紹介	10
11種類のスコアボード	12

モード画面の説明

カセットをセットし電源を入れるとタイトル画面が出ます。

新しくゲームを始める人はスタート、前のつづきから始める人はコンティニューをセレクトボタンでえらび、スタートボタンで決定。

スタートをえらんだ人は

まず、1プレイ、2プレイを \oplus の左右で選び \odot ボタンで決定します。

● 1プレイ(コンピュータを相手に戦う、ペナントレース)

130試合分のデータを元に、75勝するとリーグ優勝、さらに他リーグとの日本シリーズを戦います。又、ゲーム終了後パスワードが出るので、それをひかえておき、次のゲームの前にコンティニューモード(P.3参照)で入力する事により、後日、試合を再開できます。

- ① 大西洋リーグか太平洋リーグかを \oplus の左右で選び \odot ボタンで決定。
- ② 自分のチームを \oplus の左右で選び \odot ボタンで決定。
- ③ \oplus の上下でプレイボール(試合開始)、メンバーチェンジ(選手変更)、オーダーチェンジ(打順変更)を選び \odot ボタンで決定。



メンバーチェンジ(選手変更):

⊕の上下で▷を動かし⊕の左右で選手変更。

オーダーチェンジ(打順変更):

選手①を▷で指定しⒶボタン、同様に選手②を指定しⒶボタンで、①と②が入れ変わる。

この繰り返しで打順を変更します。

●2プレイ(2人で試合をする、対戦モード)

- ⊕の左右で▷を動かし⊕の上下で数字を変えて試合日を決めます。
- ⊕で自分のチームを選びⒶボタンで決定。以下は1プレイと同じです。

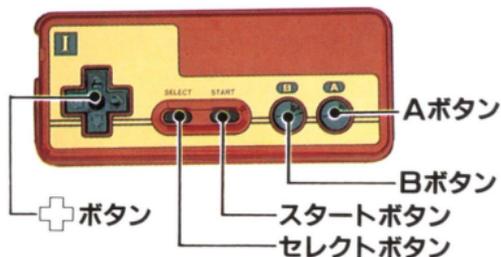
コンティニューをえらんだ人は



左のような画面が出るので、⊕の左右でカーソルを選び、⊕の上下で文字を選びます。パスワード入力後、Ⓐボタンでゲームがスタートします。

コントローラー説明

コントローラーI



コントローラーII

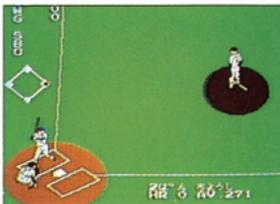


	モード画面 がめん	守備時 しゅびじ	攻撃時 こうげきじ	タイム時 ら
スタート ボタン	タイトル画面での けってい 決定ボタン	タイム	タイム	
セレクト ボタン	タイトル画面での がめん START の選択 のせんたく CONTINUE			
Aボタン	けってい 決定ボタン	投球、送球、タッチ とうきゅう、そうきゅう、たっち けんせい球 けんせいきゅう	スイング きんぐ 帰塁 きんぐ	せんしゆめいだ 選手名出す せんしゆめいだし
Bボタン	メンバーチェンジ オーダーチェンジ のキャンセル のキャンセル	しゅびがめんだし、送球 しゅびがめんだし、そうきゅう 守備画面出す、送球 しゅびがめんだし、そうきゅう	リード、盗塁 りーど、とうるい 走塁 そうるい	キャンセル
+ボタン	カーソル移動 いごう 文字選択 もじせんたく	とうきゅう 投球コントロール しんがいしゅ 内外野手コントロール ないがいしゅ	スイングコントロール ランナーコントロール	せんしゆせんたく 選手選択

画面表示説明

● 通常画面について

右バッターの時は右から、左バッターの時は左から見た画面になります。ランナーがいる場合は画面上の出塁状況に注意しよう。



● セレクト画面(代打)

代打要員のメンバー表が出てきます。バイオリズムデータに注意して選手を選ぼう。

M9-A PINCH HITTER		BIORHYTHM GRAPH	
選手名	HR AV	BIORHYTHM GRAPH	
D-CLUB	B.250	[Graph]	
C-ROCK	6.252	[Graph]	
I-ROCK	0.200	[Graph]	
I-STAR	1.297	[Graph]	
I-OMNI	0.231	[Graph]	
G-ROCK	1.263	[Graph]	
D-STAR	0.250	P = HIT	+7
D-VAL	3.270	B = HOMERUN	+5
D-STAR	2.297	I = TIMELY	-8

バイオリズム

● 守備画面について

バッターが打った時やけんせい球の時には守備画面になります。打球の方向をうまく予測して好守備を決めよう。



● セレクト画面(リリーフ)

リリーフ要員のメンバー表が出てきます。バイオリズムデータ(特にスタミナ)をチェックし好調なピッチャーを選ぼう。

G9-A RELIEF?		BIORHYTHM GRAPH	
選手名	HR 投	BIORHYTHM GRAPH	
D-STAR	L.4.72	[Graph]	
STAR	R.2.16	[Graph]	
G-ROCK	R.3.10	[Graph]	
G-VAL	R.3.20	[Graph]	
STAR	R.3.22	[Graph]	
VAL	R.1.66	[Graph]	
STAR	R.2.36	P = STAMINA	+5
		B = SPEED	+8
		I = CONTROL	-3

バイオリズム

こうげきし 攻撃時のコントロール

バッティング

① ⊕の上下でスイングの高さ、左右でバッターの位置を決めます。

② Aボタンでスイングします。

※バントの場合はBボタンを押します。

※バッテリーがパスボールした時は、振り逃げもできます。チャンスがあればやってみよう！

しんるい 進塁

① ⊕で走らせたい選手がいる塁を選びます。

② Bボタンを押すと進塁します。

とうるい 盗塁

① ⊕で走らせたい選手がいる塁を選びます。

② Bボタンを押しっぱなしで盗塁、短かく何度も押すとリードします。

き るい 帰 塁

① **+**で、ランナーを戻したい塁を選びます。

② **A**ボタンで帰塁します。

※ **+**を下に押しながら**B**ボタンを押すとオール進塁、**A**ボタンでオール帰塁します。

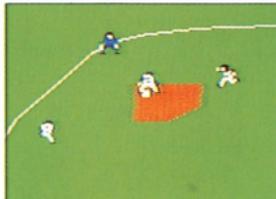
ピッチャー交たい・代打

① スタートボタンでタイムをかけます。

② **A**ボタンで選手名が出ます。(Bボタンでキャンセル)

③ **+**で選手を選び、**A**ボタンで決定。

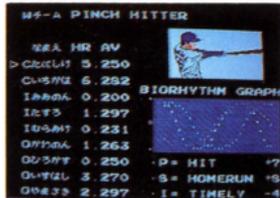
とう るい 盗 塁



ピッチャー交たい



代 打



守備時のコントロール

投球

- ① **+** で球のコースと速度を選びます。
- ② **A** ボタンでピッチャーが投球動作に入ります。
- ③ ピッチャーの手からボールがはなれるまでの間に **+** でボールに変化をつける事ができます。この時、**+** を押している時間が長い程、大きく変化します。

コースと速度の選択 (右バッター)

インコース 低 速	まん中 低 速	アウトコース 低 速
インコース 中 速	まん中 中 速	アウトコース 中 速
インコース 速 球	まん中 速 球	アウトコース 速 球

ボールの変化

左 高目	まん中 高目	右 高目
左 まん中	どまん中	右 まん中
左 低目	まん中 低目	右 低目

補球

⊕でボールに一番近い選手を動かしてボールをキャッチ。ⓑボタンでボールの近くの選手がジャンプ。またⓑボタン+⊕の左右でダイビングキャッチをします。

外野へフライが上がった時、画面に外野手が（スクロールの関係上）見えない時があります。この時コンピュータが打球を追ってまですので野手が画面に見えてから操作した方がうまく補球できます。

送球 と けんせい球

⊕で投げる塁を指定し、Ⓐ又はⓑボタンで送球します。

※塁を指定しないと一塁に送球します。又、リアルアップ画面の時は、Ⓐボタンでタッチです。

けんせい球は、ⓑボタンで画面を守備画面に切り変えて、送球の操作をします。



⊕を押した方向によって、送球する塁が決まります。

各シーンの紹介

●ピンチヒッター

ゲーム PINCH HITTER

名前	HR	AV
シラカバ	5	250
ウラハ	6	282
イサナ	0	200
イサナ	1	297
イサナ	0	231
ウラハ	1	263
ウラハ	0	250
ウラハ	3	270
ウラハ	2	297

BIORHYTHM GRAPH

P = HIT +7
S = HOMERUN +6
I = TIMELY -4

能力のある選手ばかりでなく、それ以外の選手にも目を向けよう。たとえ能力が低くてもバイオリズムが高調だと実力以上の働きをする場合があるぞ!!

●リリーフ

ゲーム RELIEF

名前	LR	BR
シラカバ	L	4.72
ウラハ	R	2.16
ウラハ	R	3.10
ウラハ	R	3.20
ウラハ	R	3.22
ウラハ	R	1.66
ウラハ	R	2.59

BIORHYTHM GRAPH

P = STAMINA +5
S = SPEED +6
I = CONTROL -3

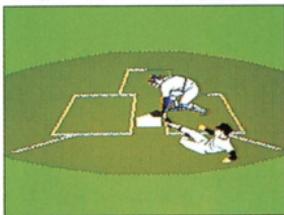
リリーフを出す場合はスピードだけでなくスタミナを特にチェックしてみよう! またピンチに立った時には、低目を多投することがピッチングのコツだ!!

●ファインプレイ



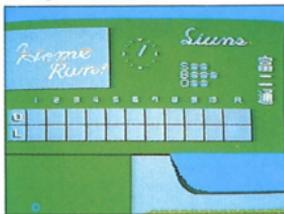
守備のコツは、打球の方向を素早く予測して野手を動かすことだ。また走ってもとれない打球は必ずジャンプを使おう! うまく決まればファインプレイ続出だ!!

●リアルアップ画面 がめん



タッチプレイが必要な場合で、クロスプレイ時にはリアルアップ画面になる。タイミングが少しでも遅れないよう、瞬時にAボタンを押すクセをつけておこう!!

●ホームラン

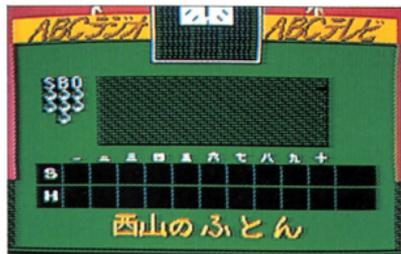
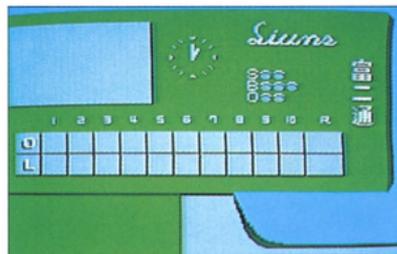
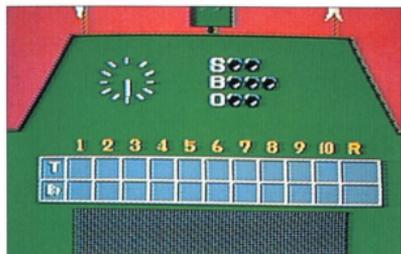
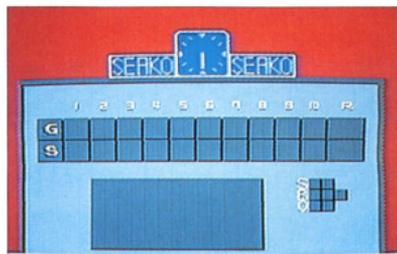


ホームランは高目のボールに対して高目のスイングをした場合に出る確率が多い。よく球を見てタイミングを合わせれば、一発逆転の大ホームランが出るかも!/?

●燃えプロニュース も



試合が終わるごとに、燃えプロニュースが始まり、美人アナが試合の結果を伝えてくれる。ペナントレースを戦っている人は、パスワードを書くのを忘れないでね!



JALECO



株式会社ジャレコ

- 本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
- 福岡 〒812 福岡市博多区比恵町1-1楠本第7ビル1F ☎092(422)6811(代表)
- サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

ジャレコテレホンサービス—東京03(708)4871・大阪06(385)0801