



<http://www.emulation64.fr>

IMAGINEER SALES AND PLANNING DEPARTMENT TEAM 2

Emulation64.fr



## もくじ

コントローラの握り方、コントローラコネクタへの接続	4
コントローラパックについて	5
各モードのご紹介	6
コントローラの操作方法/打撃編	8
コントローラの操作方法/投球編	10
コントローラの操作方法/走塁編	12
コントローラの操作方法/守備編	13
タイム	14
オプション	15
オープン戦モード	16
チーム設定の行い方	18
ペナント戦モード	20
エディットモード	22
育成モード	24
コントローラパックの使用方法	28
プロ野球キング 野球ルール	30
ユーザーアンケートコーナー	32

## ●コントローラの握り方



「超空間ナイタープロ野球キング」では、コントローラをライトポジションで握ることをお勧めします。このポジションでは、左手の親指をDスティックに乗せ、右手の親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにすると操作しやすいでしょう。

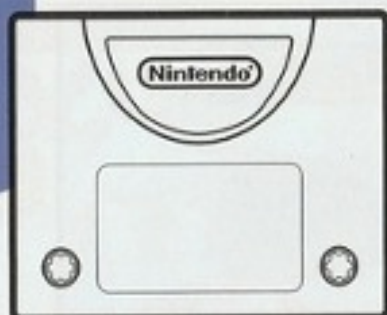
## ●コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO 64本体前面にあるコントローラコネクタ1にコントローラが接続されていないと、ゲームを始める事ができません。警告の文章が画面に表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れなおして下さい。

またこのゲームでは、4人まで同時にプレイできるようになっています。2人以上でプレイする場合には、追加のコントローラをコネクタ2～4のどこかに接続していればプレイする事ができます。

## ●コントローラパックについて



このゲームでは、変更内容を別売のコントローラパックに記録（セーブ）していきます。コントローラパックが無いと変更内容が何も保存されませんので、ご了承下さい。なお、このゲームでは117ページの記憶容量が必要です。

詳しい操作方法については、8Pをご覧下さい。

## ◆コントローラパックに保存される内容

- ベナント戦モードでの戦歴
- ベナント戦モードでのゲーム設定
- 育成モードでの成長した選手データ
- エディットモードでの選手エディットデータ
- エディットモードでのトレードデータ
- エディットモードでのオールスターデータ
- オプション設定



## ●各モードのご紹介



## ◆オープン戦モード

好きな球団、好きな球場で、コンピュータまたは、友達と対戦ができるモードです。このモードでは、1人～4人まで同時に楽しむことができます。



## ◆ベナント戦モード

1人で、ベナントレースを競うモードです。開幕時からの設定で、開始されます。ベナントレースを勝ち進んで日本一を目指します。



## ◆エディットモード

チーム間のトレードや、オールスター編成、オリジナルチーム(ムーンライトウルブズ)の編成が自由に行えるモードです。何も制限なく変更する事ができます。



## ◆育成モード

オリジナルチーム、既存選手に練習をさせて成長させていくモードです。この練習メニューを行う事で、内野手を外野手に育てる事も可能です。始めてゲームをする場合に、ここで操作感覚を身につけて下さい。



## ◆オプションモード

ゲームの様々な設定が変更できるモードです。

## ●コントローラの操作方法

**BATTING** 打撃編

## ◆バッティングの操作説明

- ① ピッチャーが投げた球筋を良く見て、スイングカーソルを移動させます。スイングカーソルは球の距離が近くなるにつれて早く点滅します。
- ② ホームベースに球が近づいてきたら、タイミングを合わせて、Aボタンを押してバッティングを行います。Aボタンを押した後、連続でAボタンを押すと、「フルスイング」となります。
- ③ 空振りした場合、画面にストライクゾーンが表示され、同時に球の通った位置が表示されます。これを参考に次のスイングに生かして下さい。

## 特殊操作 1

Rボタンを押すと、バントの体勢になります。  
3Dスティックの操作でバットの位置と傾きを操作します。

## 特殊操作 2

ピッチャーが投球するまでにZボタンを押すと、視点変更を行う事ができます。3Dスティックの上下左右で好みに合わせて調整を行います。視点を上にすることで、球筋がはっきりと見え、球との距離感がつかみやすくなります。  
一度変更した視点は、プレイヤーが操作する時のみ変更可能です。また、最初の状態に戻す時は、Zトリガーを押しながら、Rボタンを押す事で戻ります。

## 特殊操作 3

初心者の方は操作設定で、ロックオンを選んで頂く事を推奨します。この機能は、ボールの起動を自動的に追う機能で、タイミングを合わせるだけで簡単に打つ事ができます。

## ◆盗塁の操作方法

1～3塁にランナーがいる場合、盗塁の指示を与える事ができます。

- ① ピッチャーが投球モーションに入ります。
- ② 3Dスティックで盗塁先の塁を指定してBボタンを同時に押し盗塁を行います。

上：2塁

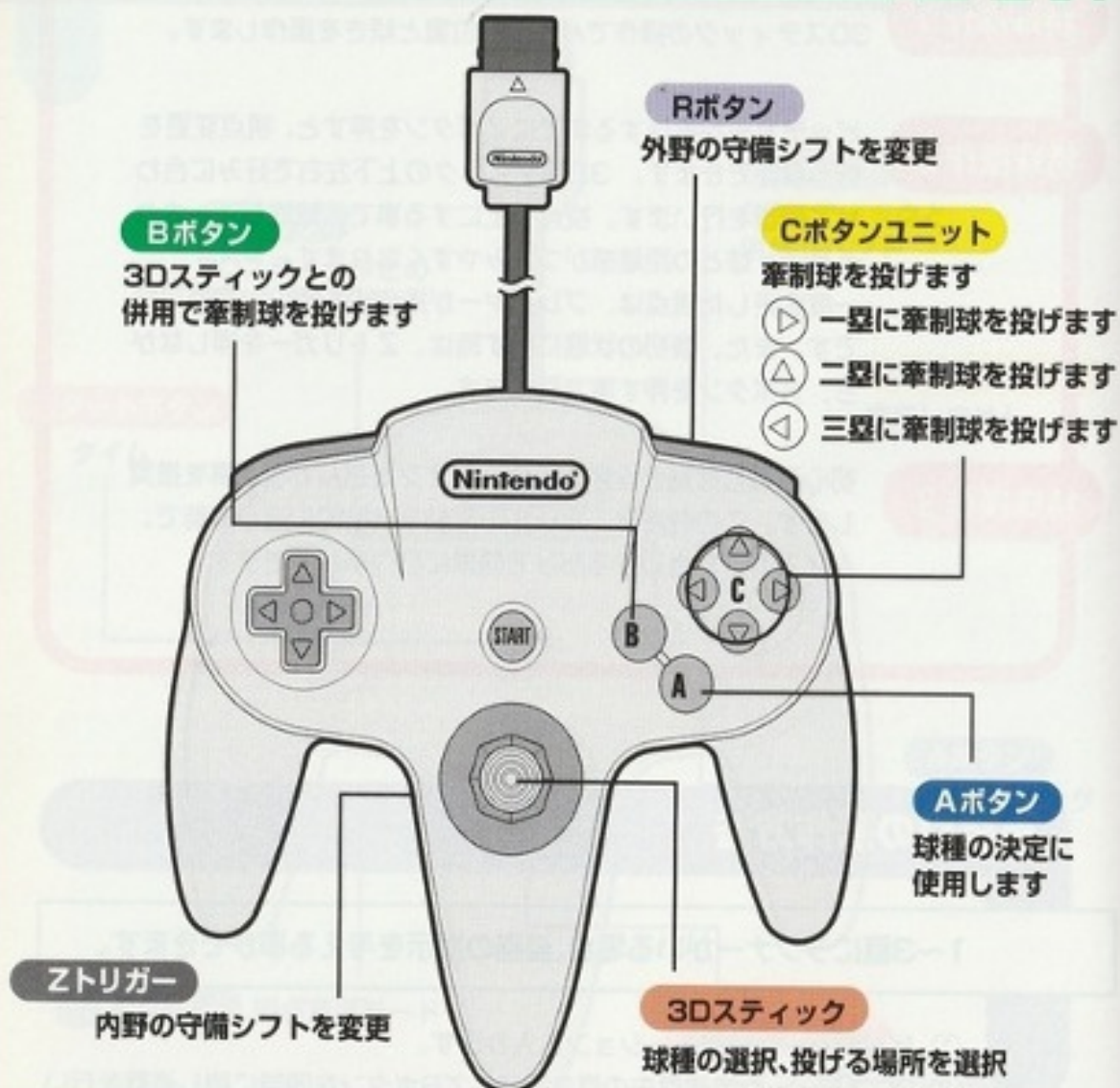
左：3塁

下：ホーム

- ③ ランナーが盗塁しない場合には入力ミスです。
- ④ 盗塁は予約しておく事ができます。ピッチャーが投球モーションに入る前に2.の操作を行う事で、予約が完了します。  
しかし、この予約盗塁は、解除する事ができません。牽制球を投げられた時、帰塁指示が遅れるとタッチアウトされてしまいます。  
乱用しない事をおすすめします。  
操作2の時に、Cボタンユニットで全員盗塁を指定することもできます。



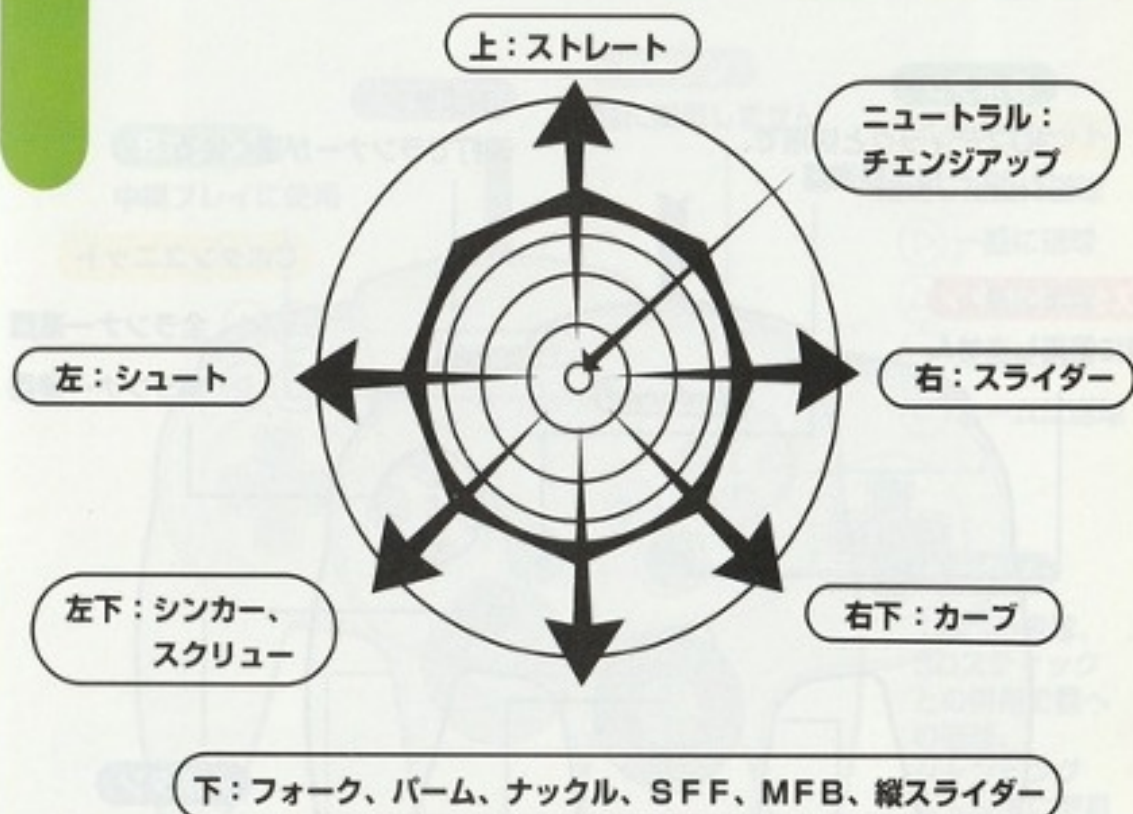
# PITCHING 投球編



## ◆投球の操作説明

- ① 球種を選択します。投げられない球種だとピッチャーは首を横に振ります。投げられる球種を選んでAボタンを押すと、ピッチングモーションが開始されます。
- ② ピッチャーが投球モーション中に、投げる場所を3Dスティックで選択します。ピッチャーの手から球が離れた瞬間にあったカーソル位置に球を投げ込みます。
- ③ 体力が弱ってくると、球威が弱ったり、コントロールがひどくなったりします。また暴投をする確率も上がります。ピッチャーの投げられる球種は、設定画面に表示されます。下記に右投手の球種を記載します。

## ◆球種のご紹介（右投の場合）



## ◆守備シフトの切り替え

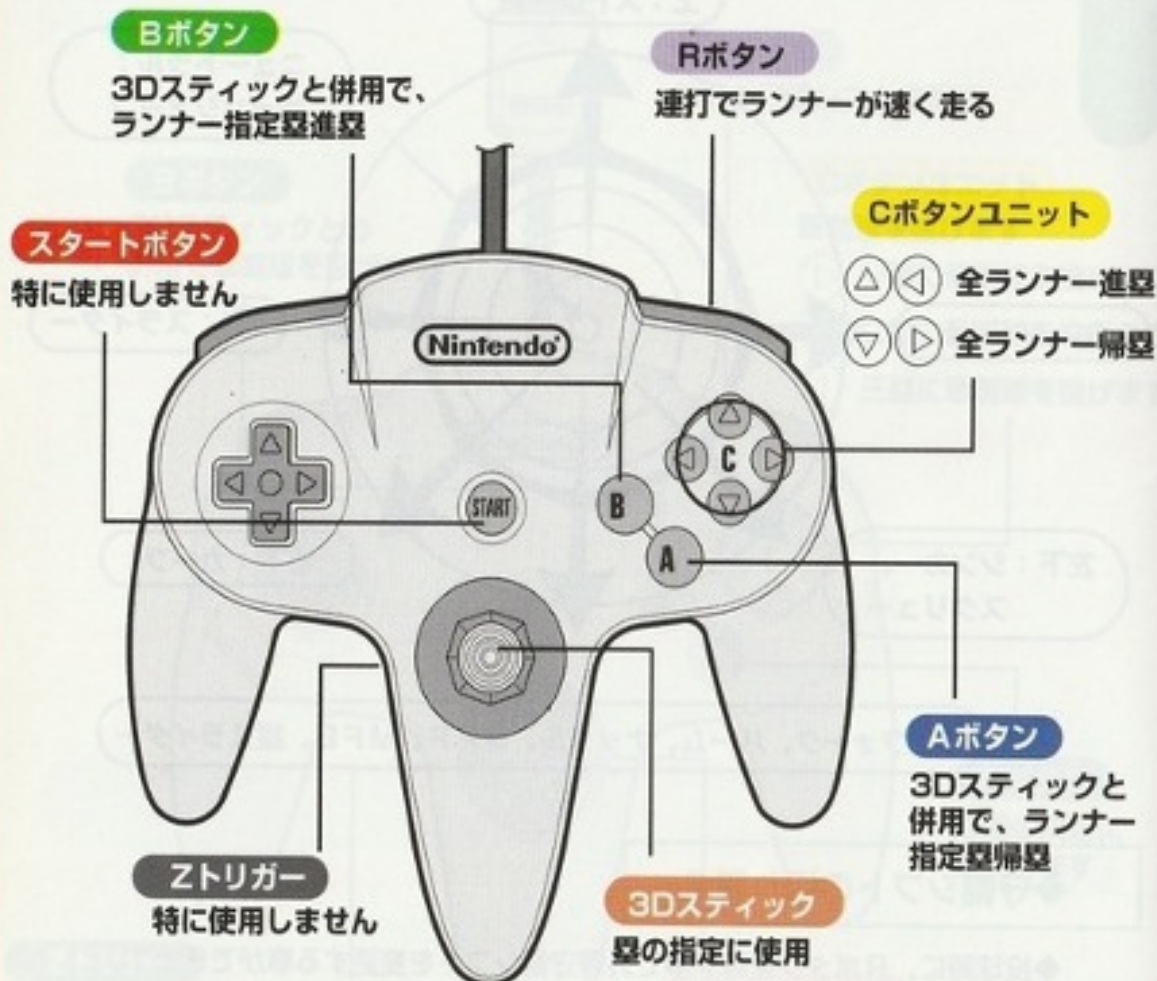
◆投球時に、Rボタンを押す事で外野守備シフトを変更する事ができます。

- ▽ : 外野前進シフト
- △ : 外野後退シフト
- ▷ : 外野ライトよりのシフト
- ◁ : 外野レフトよりのシフト

◆投球時に、Zボタンを押す事で内野守備シフトを変更する事ができます。

- B : バントシフト
- ▽ : 内野前進シフト
- △ : 内野後退シフト

# RUNNING 走塁編



## ◆走塁の操作説明

- ① 打ったバッターは自動的に1塁に向かって走り出します。
- ② 2塁に走れそうな場合には、Cボタンユニットの△又は◀を押して進塁します。この時、3Dスティックの上とBボタンを押しても進塁します。
- ③ ランナーが2人以上いる場合、Cボタンユニットの▽か、▶を押すと一度に進塁する事ができます。また、特定の塁にいる選手だけを進塁させたい場合には、進塁すべき塁を3Dスティックで指定してBボタンを押せばそのランナーだけが進塁します。
- ④ また外野にフライが上がって捕球できるのか、微妙な場合には、進塁と帰塁ボタンを同時に押せば、その場所で止まる事ができます。この状態で外野がエラーをした場合には進塁ボタンを押して進塁を開始する事ができます。反対に帰塁ボタンを押せば、全ランナー帰塁します。

# DIFENCE 守備編



## ◆守備の操作説明

- ① 打球が飛んだ方向に、操作できる選手（頭に▼のついた選手）を移動させます。
- ② 3Dスティックの倒した角度が大きい程、速く走ります。
- ③ フライの場合、落下地点カーソルが表示されますので、その中に選手を入れます。
- ④ 球を捕球したらすぐに、塁に送球します。この時、Bボタンを押すと、中継プレイになります。
- ⑤ 球を持っている選手は、3Dスティックで自由に動かす事ができます。  
ランナーに直接タッチできそうな場合には使用して下さい。

※操作できる選手は、頭に▼のついた選手ですが、ボールとの距離を判断して表示しています。しかし、Rボタンを同時に押して選手を操作する事でその選手だけを操作する事ができます。

## ●タイム



ピッチャーが投球する前に、コントローラのスタートボタンを押すと、「タイム」となります。この画面で、代打や代走を出したり、守備のコントロールを変更したり、ゲーム設定を変更したりできます。

### 攻撃時

**代打** 現在のバッターに代打を出します。

**代走** 現在いるランナーに代走を出します。2人以上塁に選手がいる場合には、3Dスティックの左右でランナーを変更します。

### 投球時

**投手交代** 投手を交代します。

**守備交代** 守備位置の変更を行います。

### 操作変更

操作する選手の設定を変更します。

### 設定

ゲームの設定を変更できます。

### プレイ

タイムを解除して、ゲームを再開します。

### 試合終了

現在行われている試合を、中止にします。

## ● 設定



ゲームの設定を変更できます。

## 落下点表示

ボールの落下点に表示される落下点カーソルの有無を選択できます。落下点カーソルの有無、先攻側だけ、後攻側だけの選択ができます。

## 攻撃カーソル

ミートカーソルの有無、先攻側だけ、後攻側だけの選択ができます。

## 攻撃カーソル1P~4P

打撃カーソルについて通常、なし、ロックオンから設定できます。ロックオンについては、初心者用のモードです。

## ●オープン戦モード

好きな球団を選んで、COM又は友達と1戦だけの対戦ができるモードです。ここでは、オープン戦の流れについて紹介していきます。

### チーム選択



この画面で、3Dスティックを左右に押す事で先攻か後攻かを選択できます。またこの画面でNINTENDO64本体前にあるコントローラコネクタ2~4に、コントローラが接続されている場合、スタートボタンを押すとゲームに参戦する事ができます。そして組み合わせについても自由に変更する事ができます。4人对COM、2人对2人など様々に組み合わせができます。さらにこの画面で、COM対COMにすれば、全ての操作をコンピューターが行う、観戦モードになります。

### チーム選択



操作する球団を選択し、決定します。全12球団以外にオールセントラル、オールパシフィック、オリジナルチーム（ムーンライトウルブルズ）の選択ができます。多人数でプレイしている場合には、若い番号のコントローラを操作している方が決定を行います。

### チーム編成

決定	ポジション	名前	打率	打点	本塁打
1	投手	仁志	.259	14	3
2	捕手	川相	.257	15	2
3	一塁手	松井	.298	48	20
4	二塁手	落合	.307	65	18
5	三塁手	元木	.236	14	4
6	遊撃手	広沢	.235	2	1
7	外野手	高村	.274	4	0
8	外野手	777	.306	51	15
9	投手	杉山	.250	9	3
	投手	菅原	.094	2	0

今回の試合に登場させるスターティングラインナップを変更する事ができます。詳しくは「チーム設定の行い方」をご覧ください。

選手の操作



今回の試合で操作する選手の設定を行います。  
詳しくは「選手の操作」をご覧ください。

球場選択



今回試合を行う球場の選択ができます。3Dスティックの左右で球場を選択し、Aボタンで決定します。このゲームでは15種類の球場を用意しています。またこの画面で、3Dスティックの上下で、ナイター、デーゲームの選択が行えます。さらに、球場を決定する時、Rボタンを押しながらAボタンで決定すると、夕暮れからのナイターとなります。

◆球場のご紹介

球場名	両翼	センター	地面/特徴
超空間ドーム	100m	122m	人工芝
ドラゴンスタジアム	91m	119m	天然芝
広島スタジアム	91m	116m	天然芝
スワロー球場	91m	120m	人工芝
ベイスタジアム	94m	118m	人工芝
猛虎スタジアム	96m	120m	天然芝
ブルースタジアム	99m	122m	天然芝

球場名	両翼	センター	地面/特徴
幕張球場	99m	122m	人工芝
ライオン球場	95m	120m	人工芝
バファロー球場	91m	122m	人工芝
ホークドーム	100m	122m	人工芝
マジカルパーク	103m	127m	人工芝 てっかい
コスモアリーナ	105m	130m	人工芝 重力1/5
OK球場	90m	105m	天然芝 左右否対象
メジャーベーススタジアム	88m	103m	砂浜 転がらない



## ●チーム設定の行い方

選手の打順、守備、スターティングラインナップの変更が自由に行えます。



### ◆操作手順

① 変更したい選手にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

② 3Dスティックを左に倒して、控え選手画面を出し、交代したい選手を選んで、Aボタンで決定します。これで選手の交換が完了です。



### ◆データの見方

選手のデータを見る事ができます。Cボタンユニットの←→で項目を変更します。

コンディション	
適正ランク	S、A、B、C、D、E、F 最高 ← ----- → 最低

## 2 投手データ



速度

コントロール

セーブ

負け試合数

勝ち試合数

防御率

スタミナ

防 3.27

勝 0 敗 0

速 A

控 C

右

30

イガオ

## 3 球種データ



投げられる球種が表示されます。  
変化球は曲がり具合、  
ストレートは速度によって  
レベル分けされています。



## ●選手のコツ

選手のコツ

決定	打守	
1 仁 志	1P 2P	捕
2 川 柏	2P 2P	遊
3 松 井	3P 4P	一
4 落 合	4P 4P	二
5 元 木	1P 3P	三
6 広 沢	2P 2P	捕
7 マツ	3P 3P	遊
8 清 水	4P	一
9 村田直	1P 3P	捕
斎藤雅	1P	投

で  
操作するプレイヤーを  
自動設定します

操作する選手の、設定を変更する事が  
できます。1人で行っている時には、  
COMに守備を任せたり、打者の一部  
をCOMに任せる事ができます。  
また、多人数でプレイしている場合  
には、操作する人間を変更する事が自由  
にできます。  
Rボタン又は、Zトリガーで、を押すと、  
こちらで用意した設定を呼び出します。  
気に入らない時には、各選手ごと  
に変更して下さい。

## ●ペナント戦モード

プレイするチームを選択して、ペナントレースを勝ち進めていくモードです。試合数は1開戦5試合から、26開戦130試合まで選択できます。また試合結果、打率などは、全てコントローラバックに保存されていきます。コントローラバックが無いと、データを保存する事ができません。ここでは、各メニュー項目について説明していきます。



**試合開始:** 試合を開始します。  
**対戦表:** リーグでの対戦記録が表示されます。  
**順位表:** リーグでの順位、勝率が表示されます。  
**チーム成績:** 各チームの選手毎の成績が表示されます。  
**ランキング:** 全リーグでの、項目別ランキングを表示します。  
**設定:** 各種ゲームの設定が変更できます。ペナントレース開始時に設定したデータは一部を除いて、変更する事ができません。



◆**ゲーム設定**  
 ペナントレースの各種設定を決定できます。このデータは「つづき」から開始した時には変更できません。  
**試合数:** 5~130  
**DH** ある/なし  
**延長戦:** 10~15回まで/なし  
**風:** ある/なし  
**エラー:** ある/なし  
**難易度:** 易しい/普通/難しい



**試合開始:** 試合を開始します。「試合をする」を選択した場合には、実際に試合を行います。また「結果だけ表示する」にした場合には、試合をCOMにまかせて、結果だけを表示させます。自分が操作していないチームの試合は、「試合を見る」を選択するとCOM対COMの試合を見る事ができます。



**対戦表:** リーグでの対戦記録が表示されます。

順位表

順位	試合	勝	敗	引分	勝率	得点
1位	11	8	3	0	0.727	
H 2位	12	6	6	0	0.500	2.5
2位	12	6	6	0	0.500	2.5
2位	12	6	6	0	0.500	2.5
5位	12	5	7	0	0.416	3.5
C	6	3	3	0	0.500	3.4

順位表：リーグでの順位、勝率が表示されます。

個人成績(打者)

選手	打数	安打	本塁打	打点	打率	得点
松井	285	42	12	1	0	2
川相	250	40	10	0	0	0
仁志	179	39	7	2	0	0
落合	282	39	11	2	0	1
1-7	205	39	8	1	0	0
元木	285	35	10	2	0	0
村田真	111	18	2	1	0	0

チーム成績：各チームの選手毎の成績が表示されます。

注意：ペナント戦モードを行っている最中に、エディットモードで初期データに戻した場合、打率などの成績は消えてしまいます。

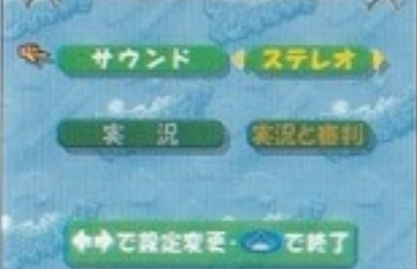
ランキング

選手	打数	打点	本塁打	安打	打率
1山崎	318	19	6	14	0
2山崎	239	8	2	11	1
3池山	285	8	3	12	0
4山崎	148	8	3	7	1
5土橋	268	7	1	11	3
6山崎	130	7	3	6	1
7山崎	214	7	0	9	0

ランキング：全リーグでの、項目別ランキングを表示します。

注意：ペナント戦モードを行っている最中に、エディットモードで初期データに戻した場合、打率などの成績は消えてしまいます。

オプション



設定：各種ゲームの設定が変更できます。

ペナント戦モード



メインメニューに戻る：ペナント戦モードをやめて、メインメニューに戻ります。データが更新されていた場合には、セーブを行います。

## ●エディットモード

## ◆選手エディット

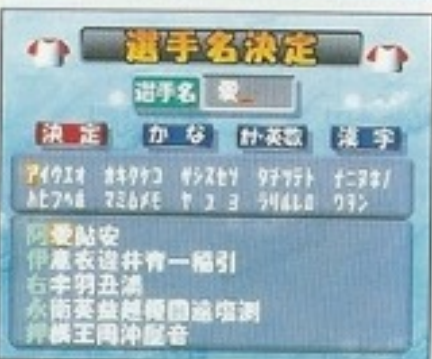
オリジナルチームを作ることができます。作成したチームは、新生ムーンライトウルブルズとなり、今までのデータは重ね書きされて保存されます。



変更したい選手を選んで、Aボタンを押します。



文字の入力方法  
選手に名前を付けます。3Dスティックを操作して、文字を入力していきます。3Dスティックを操作して、文字の種類と文字を選択します。



Aボタンを押す事で、1文字入力できます。ここで、Bボタンを押すと、選手セレクト画面に戻ります。Zトリガーで一文字戻り、Rボタンで1文字進みます。全ての入力が完了したら、「決定」を押します。

## 選手タイプ



投げ方：右投/左投から選択  
打ち方：右打/左打/スイッチから選択  
守備位置：内野手/外野手/捕手/投手から選択

※選手タイプで、内野手/外野手/捕手を選んだ場合

打者タイプ決定



打撃パラメーター設定

長打力：1～5までの数値を選択  
 ミート力：1～5までの数値を選択  
 守備力：1～5までの数値を選択  
 走力：1～5までの数値を選択  
 打撃フォーム設定：スクエアスタンス/  
 オープンスタンス/クローズスタンス/  
 一本足打法/振り子打法から選択



投手タイプ決定



先発型、リリーフ型：1～3の数値を選択  
 速球派、技巧派：1～3の数値を選択  
 得意球種設定：得意な球種を選択します。  
 投球フォーム設定：オーバースロー/  
 スリークォーター/サイドスロー/  
 アンダースロー/トルネードから選択



顔、体型決定



顔：16種類の中から選択  
 メガネ：無し、メガネ、ゴーグルの中から選択  
 ヒゲ：無し、少なめ、多めの中から選択  
 体型：4種類の大きさから選択  
 グローブ：4種類の中から選択  
 バット：4種類の中から選択  
 てぶくろ：5種類の中から選択  
 背番号：0から99の中から選択



選手完成型



全ての設定を完了した後、トータル的な選手が計算により算出されます。全く同じ設定を行っても、必ずしも同じ選手ができるわけではありません。気に入らなければ何度でも変更する事が可能です。登録すれば1選手完了です。

## ◆トレード

交換する選手がいる球団を選んで、選手の交換ができます。  
ベースとなるチームを選択し、好きな選手を好きなだけ入れ替えられます。



1. 編成を行うチームを、Zトリガーまたは、Rボタンで切り替えます。



2. 交代したい選手を選んでAボタンを押します。



3. 3Dスティックを左に入れて、交代する選手を選びます。交代する選手がいる球団は、Zトリガーまたは、Rボタンで切り替えます。



4. 交代したい選手が見つかったら、Aボタンを押して決定します。

※「データを戻す」を選んで、Aボタンを押すと、変更したデータを初期値に戻します。一度元に戻したデータは、元には戻りません。

## ◆オールスター編成

オールスター選手を編成する事ができます。ベースとなるリーグを選択し、好きな選手を好きなだけ入れ込んでいけます。



1. 編成を行うリーグを、Zトリガーまたは、Rボタンで切り替えます。



2. 交代したい選手を選んでAボタンを押します。



3. 3Dスティックを左に入れて、交代する選手を選びます。交代する選手がいる球団は、Zトリガーまたは、Rボタンで切り替えます。



4. 交代したい選手が見つかったら、Aボタンを押して決定します。

※「データを戻す」を選んで、Aボタンを押すと、変更したデータを初期値に戻します。一度元に戻したデータは、元には戻りません。



## ●育成モード

既存の選手を含め、オリジナル球団の選手のパラメーターを成長させていくモードです。練習メニューをこなす事で、選手の能力を高める事ができます。練習メニューは難易度が高い程、大きく成長していきます。しかし、選手ごとにMAX値が用意されていますので、「この練習はもういいぞ」というメッセージが出た場合には、もうそれ以上成長しない事を意味しています。また、操作を覚える練習にもなりますので、このゲームを始めてプレイする場合にはここで練習して頂く事をお勧めします。



## 練習メニュー選択

練習を行うメニューを選択します。



## 選手選択

練習を行う球団、選手を選択します。



## レベルアップ

獲得したポイントにより、選手のレベルがアップします。

レベルアップしても見た目のデータが変わっていない事がありますが、内部のデータはレベルアップしています。



## ◆練習メニュー

育てたい球団を選んで、鍛えたい選手を選びます。  
次の画面で練習メニューを選択し、練習を行います。



### 打撃練習

練習内容：バッティングピッチャーの投げる球を、  
タイミング合わせて打ちます。  
打った本数によって成長します。



### 投球練習

練習内容：画面に表示される球種で、  
ストライクゾーンにあるマ트에球を当てます。  
指定された球種以外でマ트에球を当てても  
カウントされません。



### 内野守備練習

ノックを受け、捕球した球を1塁に素早く  
送球して下さい。



### 外野守備練習

ノックを受け、捕球した球をホームに  
素早く送球して下さい。



### 捕手練習

キャッチャーフライを捕球して  
素早く送球して下さい。

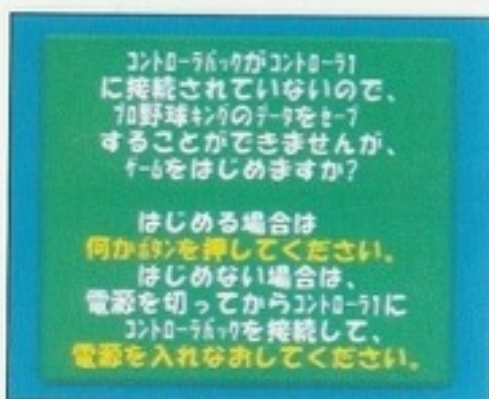
## ●コントローラパックの使用方法

このソフトは、保存するデータ全てを、別売の「コントローラパック」に保存していきます。「コントローラパック」が無いと、何も保存する事ができませんのでご了承下さい。

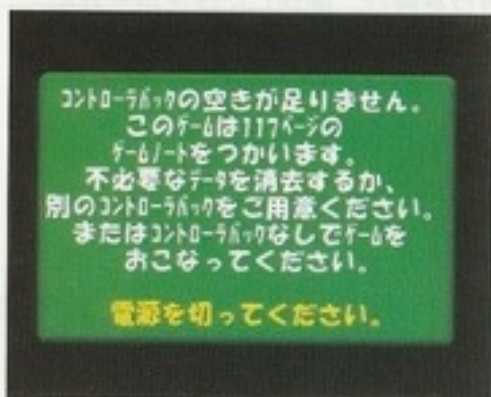
### ◆警告メッセージについての対応



コントローラパックの空き容量が無い時に表示されるメッセージです。このゲームでは、コントローラパック1つを使用します。このコントローラパックを使用してゲームを始めたい時には、電源投入時に、コントローラ1のスタートボタンを押したままにしておいて下さい。コントローラパックメニューが表示されますので、不要なデータを消して下さい。なお、一度消したデータは、元に戻りませんので、新しいコントローラパックをご用意頂くか、コントローラパック無しでゲームを始めて下さい。



コントローラパックがコントローラ1に接続されていない時に表示されるメッセージです。コントローラ2～4にコントローラパックが接続されていてもこのメッセージが表示されます。コントローラパックを、コントローラ1に接続し直して、電源を投入して下さい。また、この状態でゲームを始める事もできますが、データの保存は一切行われません。



コントローラパックが無い状態でゲームを始め、セーブを行う画面になった時、必ずこのメッセージが表示されます。ゲームを進める場合は、Aボタンを押して開始して下さい。ただし、一切のデータは保存されません。

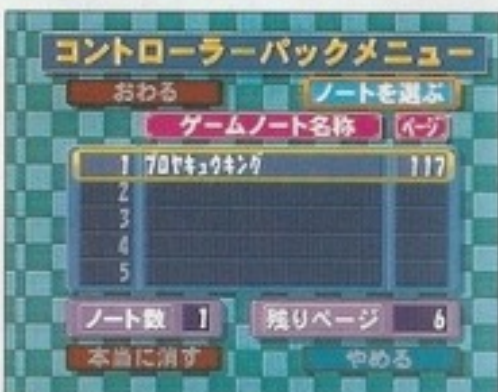
## ◆コントローラバックメニューの操作方法

コントローラ1に、コントローラバックが接続された状態で、スタートボタンを押したまま、電源を投入すると、コントローラバックメニューが画面に表示されます。ここでは、この画面での操作を説明していきます。



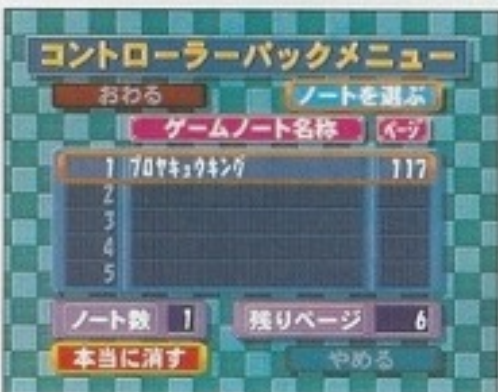
1

「ノートを選ぶ」を選択し、Aボタンを押します。



2

3Dスティックで消したい項目を選び、Aボタンを押します。



3

「本当に消す」を選んで、Aボタンを押します。この時「止める」を選べば、データは消去しません。

4

「おわる」を選んで、このメニューから抜けるとゲームがスタートします。

## 注意

コントローラバックで削除した内容は、以後復帰する事はできません。必要なデータが保存されている場合には、別のコントローラバックへ保存して下さい。必要なデータが削除されてしまっても、当社では一切の責任を負いません。あらかじめご了承下さい。

## ●プロ野球キング 野球ルール

1. このゲームでは、実際の野球ルールにできるだけ合わせてあります。
2. ゲーム中の球場は、全て架空の物で、実在の物とは関係ありませんのでご了解下さい。
3. ベナント戦モードでの優勝決定戦は行いません。同率1位の中に、プレイヤーが操作しているチームがあった時には、優勝になります。
4. ベナント戦モードで、同点の試合は、その日に再試合が行われます。
5. 延長戦は、セ・リーグの時15回、パリーグの時12回に設定されます。
6. コールドゲームは初期設定ではありません。設定を変更する事は可能です。
7. 得点は、99点までしかカウントされません。
8. オープン戦で、セリーグとパリーグの試合に設定した場合、自動的にDH制（指名打者制）ありに設定されます。なしに変更する事ができます。
9. オープン戦でのスターティングメンバー、選手のコンディションに合わせて1試合ごとに変化します。
10. このゲームでは、96年10月頃のデータをもとにしています。

# HOME GROUND



CENTRAL

PACIFFIC



# VISITER



CENTRAL

PACIFFIC

