

エポック社の 野球盤 LIVESTADIUM BASEBALL GAME ライヴスタジアム

とりあつかい せつ めい しよ
対年齢5才以上 取扱説明書

※製品と説明書内の写真、イラストは、一部異なる場合があります。

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この説明書を必ずお読みください。読み終わった後は保管しておいてください。

注意 (ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読み下さい。

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 本体の盤面に磁石を使用しています。フロッピーディスク、磁気カード、ビデオテープなどの磁気記録の製品、パソコンなどには絶対に近づけないでください。
- 透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- ゲーム中は盤面に顔を近づけないでください。ボールが思わぬ方向に飛びケガをする恐れがあります。
- 本体や盤面の穴や溝などに指を入れないでください。思わぬケガの恐れがあります。
- 踏みつけた、たたいたり、落とすなど粗暴な取り扱いしないでください。
- 遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。
- 《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
- 光電池式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- 電池は、必ず(マイナス)側を先に入れ、＋(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池を外してください。
- ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。
- 万が一、電池からもれた液が目に入ったときは大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いたときは水で洗ってください。

使用上の注意

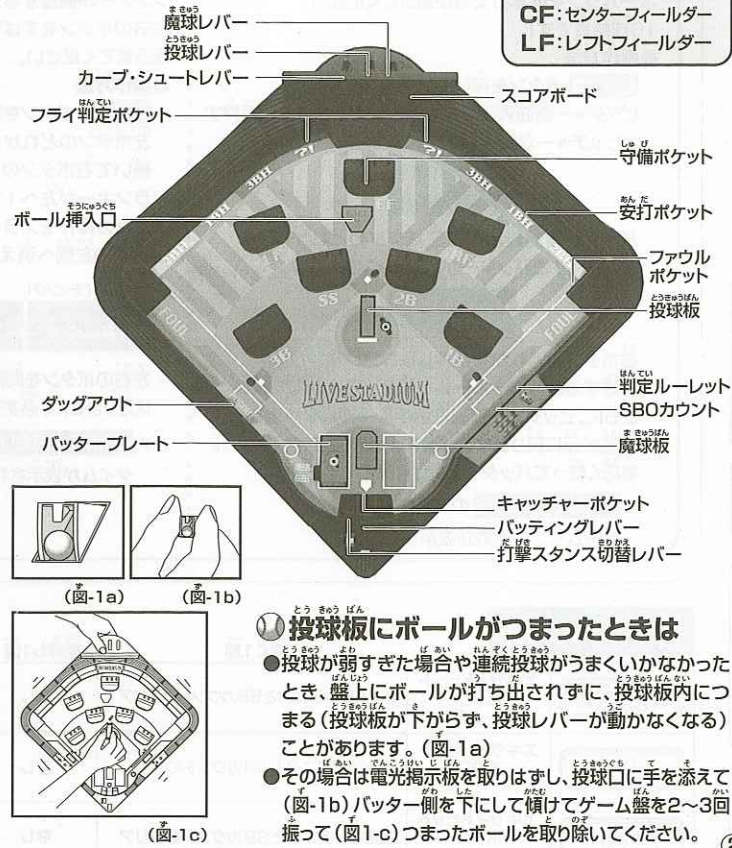
- 製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合があります。その場合は全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。
- 傾斜のない平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があるとボールが正常に打ち出せない場合があります。
- 破損・故障・変形の原因となりますので、電光掲示板やバッテリー、ピッチャーなどの人形、打球板、バッタープレート、ボール挿入口、魔球板などに無理な力を加えないでください。また、可動部を押さえたままレバーを動かさないでください。
- 付属のボール以外は絶対に使用しないでください。
- 本体盤面を硬い物などで傷めつけたり、たたいたり、押しつぶさないでください。
- 変形などの原因になりますので、高温・多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 分解・改造は行わないでください。
- 防水性はありません。水にぬらさないでください。
- 電池を廃棄する場合は、各自治体の条件に従って廃棄してください。

セット内容

本体...1
ボール...6
バッター人形...1
ピッチャー人形...1
ランナー人形...3
フィールダー人形...7
電光掲示板用シール
取扱説明書
スポンジシート...1
電光掲示板...1

野球盤 基本ルール 本体だけで遊ぶ

各部名称



ゲームを始める前に

- ゲーム盤を、傾斜のない平らな場所に置きます。
- フィールダー人形を7人取り付けます。(図-2a)
- ランナー人形は位置を選んで取り付けすることができます。(図-2b)
- 打球スタンス切替レバーを図のように中央にセットします。(図-3)
- バッター人形、ピッチャー人形を取り付けます。上半身を図の向きに半分回転させて盤面の穴にあわせて差し込みます。(図-4、図-5)

遊び方

※基本ルールは実際の野球のルールに準じてゲームを進めます。

●ピッチャーの正面がバッターの方向を向くように差し込む。(図-5)

ピッチング

- ボールセット
ボール挿入口からボールを入れます。(図-6)
- 打球レバーを一番後ろまで引き、はなすと打球できます。(図-7)
- ※打球レバーは、ゆっくり引いてください。
- ※製品の構造上、レバーを一番後ろまで引かなかつたり、連続的にレバーを引いてボールを投げようとする、打球板が開かなかつたり、ボールが出ない場合があります。
- ※本体内でボールが詰まりますので付属のボール以外は、絶対に使用しないでください。

変化球

変化球レバーを直球(●)、シュート(↑)、カーブ(↓)の矢印に合わせて投げるとボールが変化します。(図-8)

※速球だと変化しない場合がありますので、変化球を投げるときは一旦一番後ろまで打球レバーを引いた後、打球レバーを離す位置を調整して投げてください。

ストライク・ボール

ボールがキャッチャーポケットの真ん中に入った場合はストライク。それ以外はボールとします。(図-9)

ただし、バッターがバットを振った場合はストライクとなります。

※ストライク・ボール・アウトの各カウントはSBOカウント(図-10)で行います。

消える魔球

打球後に魔球レバーをタイミングよく引く(図-11)とボールがバットの下の通り、バッターを空振りさせることができます。(図-12)

消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとします。

雷神球(ライジングボール)

打球後に魔球レバーをタイミングよく前に押す(図-13)とボールが魔球板に当たって跳ね上がり、バッターを空振りさせることができます。バッターがバットを振らなければ、判定はキャッチャーポケットに入った場所に從ってください。

※打球したボールのコースやスピードによって、ボールの跳ね上がり方が変わります。

バッティング

バッティングレバーを引いてはなすと、人形がスイングします。(図-14)

打球の切り替え

打球スタンス切替レバーを操作して、打球スタンスを変更できます。打球スタンス切替レバーを下に押えながら前後にスライドさせると打球スタンスが替わりバッター人形が打席の前後に動きます。

●打球スタンスを決定したら、打球スタンス切替レバーを指で軽くつまみ押えながらバッティングレバーを使ってスイングしてください。(図-15)

※打球スタンスはそれぞれメリット、デメリットがあります。下記説明を参考に、状況に合わせてスタンスを決めると試合を有利に進められ、ゲームがより白熱します。ピッチャーとの駆け引きを有利にできるかもしれません。

オープンスタンス(打球スタンス切替レバーを↓方向へ入れる): (図-16a)

ピッチャー側の足をキャッチャー側の足より少し後ろに引いて立つ構え。

- メリット:打球の出だしが早いため、ボールを引きつけて打ちやすい。
- デメリット:消える魔球、雷神球(ライジングボール)に対応しにくい。

クローズドスタンス(打球スタンス切替レバーを↑方向へ入れる): (図-16b)

ピッチャー側の足よりもキャッチャー側の足を少し後ろに引いて立つ構え。

- メリット:消える魔球、雷神球(ライジングボール)に対応しやすくなる。
- デメリット:バットが振り遅れやすく、タイミングがとりにくい。

スクエアスタンス(打球スタンス切替レバーを中央へ入れる): (図-16c)

両足の位置がバッターボックスラインと平行になるように立つ構え。

一般的な打球スタンス。

ヒット

- フェアボール(ファウルグラウンドを通過しない打球)がヒットのポケット(3BH:3塁打、2BH:2塁打、1BH:1塁打)に入った場合、それぞれのヒットになります。
- フェアボールが安打ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合、これを1塁打とします。
- フェアボールが守備の人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図-17)
- フェアボールがフライ判定ポケットに入った場合は判定ルーレットを回して、打球の結果を判定します。(図-18)
- セーフの場合...2塁打
- アウトの場合...アウト

ホームラン

●打球がフェンスを越えて、スタンドに入ったり、場外に飛び出したときホームランになります。

●打球がフェンスを越えて、スコアボードや、スタンドにあたりグラウンドにはねかえってきたときホームランになります。

ファウル

- 盤面上のファウルポケットに打球が入ったときはファウルになります。
- 打球がファウルラインの外に出たときはファウルになります。

守備

守備シフト

- 守備側はシフトを組むことができます。バッターの打った打球が強い場合、フィールダー人形に当たらなければ、守備ポケットの上を通過していくことがあります。バッターの打球方向を予測して、守備シフトを組みましょう。(図-19)

アウト

- フェアボールが守備ポケット(1B、SS、LFなど)に入ったとき。
- フェアボールがフライ判定ポケットに入り、判定ルーレットでアウトになったとき。
- 盗塁をして判定ルーレットでアウトになったとき。
- 三振したとき。

盗塁

打者やランナーが盗塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-20)

ヒットの場合

- その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。
- 例)ランナーが2塁にいて、2塁打を打った場合、ランナーはホームインできます。(図-21)

フォアボールの場合

- 塁の詰まっているとき...塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
- 例)2塁と1塁ランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図-22)
- 塁の空いているとき...進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが立ってしまう場合のみ進塁できます。
- 例)3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図-23)

セーフ

JUDGE

●打者がボールを見送ったとき...カウントを表示した後にスチール判定を行います。

●打者が空振りしたとき...ストライクカウントがひとつ増え、スチール判定を行います。

●打ったボールがファウルのとき...盗塁はできません。

●打ったボールがアウトのとき...打者はアウトになり、スチール判定を行います。

スチール判定「アウト」...失敗でランナーもアウトになります。

スチール判定「セーフ」...成功でランナーは1つ進塁できます。

●打ったボールが1塁打のとき...打者は1塁に進み、スチール判定を行います。

スチール判定「アウト」...失敗でランナーはアウトになります。

スチール判定「セーフ」...成功でランナーは2つ進塁できます。

●打ったボールが2塁打のとき...打者は2塁に進み、スチール判定を行います。

スチール判定「アウト」...失敗でランナーはアウトになります。

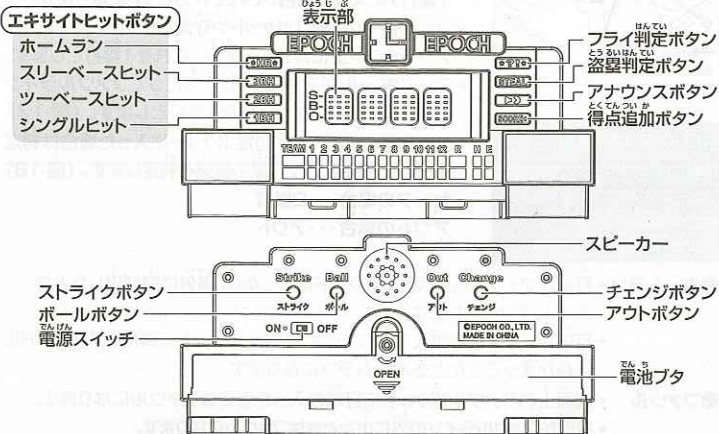
スチール判定「セーフ」...成功でランナーは全員ホームインできます。

※その他に、ゲーム中の判定が微妙な場合は、判定ルーレットを使うと便利です。

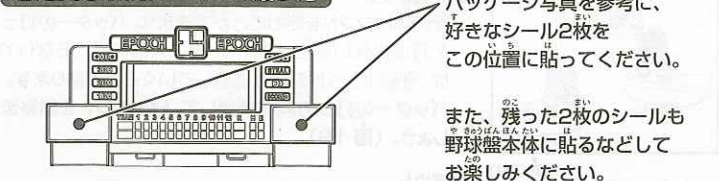
電光掲示板の使い方は裏面へ

電光掲示板の操作方法

各部名称

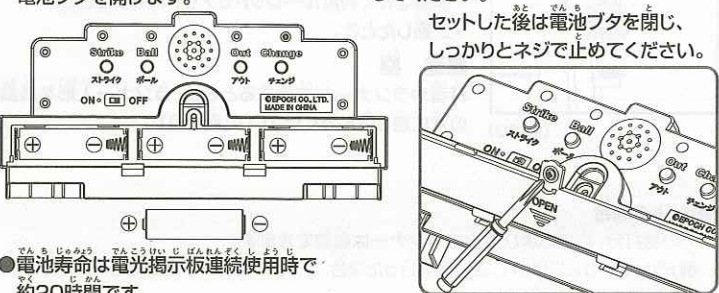


電光掲示板用シールの貼り方



電池の入れ方

- ※アルカリ電池をご使用ください。
- 2. 電池の+（プラスマイナス）の向きに注意して、図のようにアルカリ単3形(LR6)電池3本（別売り）をマイナス側からセットしてください。



●電池寿命は電光掲示板連続使用時で約20時間です。
※電池寿命は新品のアルカリ電池(1.5V)を使用した場合です。
使用状況、電池の種類、電池容量(1.5V)以下などにより短くなります。

故障かな?と思ったときは...

- 音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなどの症状が出る場合があります。このよう場合はいったんすべての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。

電源の入れ方と音量調節

電光掲示板を使用するときは、電源スイッチを"ON"へスライドさせ電源を入れます。ゲームを終了するときは、電源スイッチを"OFF"へスライドさせて電源を切ります。

※電源を切るとゲームのデータは消去されます。ON・OFF

音量を調節したいときは、チェンジボタン、アウトボタン、ボールボタンのどれかのボタンを押しながら電源を入れます。

音量3(最大)	押さない	+ ON・OFF	→	Ua L3
音量2(中)	チェンジ	+ ON・OFF	→	Ua L2
音量1(小)	アウト	+ ON・OFF	→	Ua L1
音量0(無し)	ボール	+ ON・OFF	→	Ua L0

省電力モード

電源が入ったまま約5分間何も操作せずにいると、省電力モードがはたらき、ストライク、ボール、アウト、得点、インニング等の全てのデータを保存した後、表示を消灯、サウンドを停止します。その後、何かボタンを押すと省電力に入る前のゲーム状態に復帰します。

復帰のときに押したボタンの機能は実行しません。
例えば[1アウト、1ストライク、0ボール]で省電力モードとなったときアウトボタンを押して復帰しても2アウトとはならず[1アウト、1ストライク、0ボール]に戻ります。

※電源は切れませんので、遊んだ後は必ず電源スイッチを"OFF"にしてください。

電光掲示板・得点入力モード

電光掲示板・得点入力モードの起動：電源ON

ゲームのはじめに

図のように電光掲示板を野球盤にしっかりと取り付けてください。
電源を入れると、ボリューム表示に続いて"EPOCH"マークのスクロールが始まります。どれかのボタンを押して得点入力モードをスタートしてください。
ゲームは、通常の野球盤と同じように進めることができます。
試合は通常、9回まで行い、9回3アウトのあと先攻・後攻どちらが勝利したが表示します。
※9回オモテで後攻が勝っているときは、9回ウラは行われず、後攻の勝利となります。
※コールドゲームはありません。
9回が終わった時点で同点のときは延長戦となります。
延長戦は12回ウラまでです。
12回ウラ3アウトのあと同点のときは、引き分けとなりゲーム終了です。

SBOカウントの入力

★デジタルSBOカウント★

- Strike** ストライクを取ったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のSBOカウント・Sにカウントが1つふえます。3回目のストライクで自動的に0カウントが1つふえ、SBカウントはクリアされます。
- Ball** ボールとなったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のSBOカウント・Bにカウントが1つふえます。4回目のボールで自動的にフォアボールとなり、SBカウントはクリアされます。
- Out** アウトを取ったときに投手がこのボタンを押します。電光掲示板・表示部のSBOカウント・Oにカウントが1つふえます。3回目のアウトで自動的にチェンジ・攻守交代となり、SBOカウントはクリアされます。
- Change** デジタルSBOカウントを使わずに一度で3アウト・チェンジにしたい(得点の記録器として使いたい)ときに押します。ワンボタンでチェンジ・攻守交代となり、SBOカウントはクリアされます。

ヒット時のボタンの入力とランナーの進塁

★エキサイトヒットボタン★

バッターがヒットを打ったときに、入った安打ポケットに対応したボタンを押してください。ヒットの内容にあわせたアニメといろいろな実況が流れます。SBカウントはクリアされます。
※ランナー人形は手動で動きます。
※得点は自動で計算されません。
下の得点の入力項目をご覧ください。
※打球がフライ判定ポケットに入った時は下のフライ判定ポケットの項目をご覧ください。

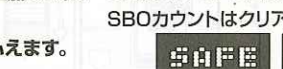
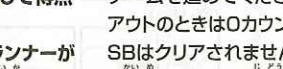
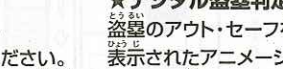
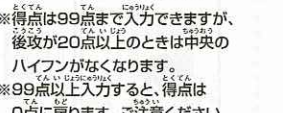
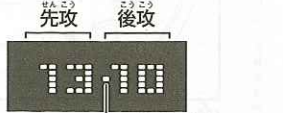
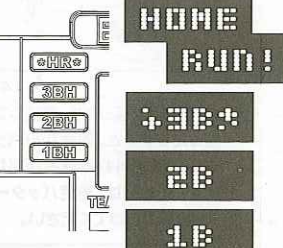
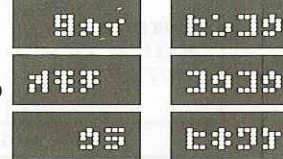
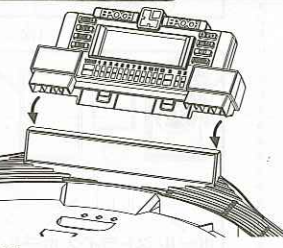
得点の入力

★デジタル得点入力★

得点が入ったときに、**[SCORE+]** ボタンを押してください。
得点はボタンを1回押すごとに1点追加されます。SBOカウントはクリアされません。
先攻が攻撃のときは先攻側の得点のみ、後攻が攻撃のときは後攻側の得点のみ操作できます。

フライ判定ポケット

攻撃側が入力していくボタンです。
★デジタルフライ判定★**[? ! *]**
アウト、2Bヒット、ホームランがランダムに判定されます。表示されたアニメーションにしたがってゲームを進めてください。
ホームラン：バッターと出塁しているランナーの数に応じて得点追加ボタンを押して得点を追加します。
2Bヒット：ランナーを2塁へ進めます。ホームインするランナーがいるときは得点追加ボタンを押して得点を追加します。
アウト：ランナーはアウトになります。SBカウントはクリアされ、0カウントが1ふえます。



野球盤ミニゲーム1

音量を調節したいときは、チェンジボタン音量2(中)、アウトボタン音量1(小)、ボールボタン音量0(無し)のどれかを押しながら起動します

起動：1BHを押しながら電源ON

★ホームランレース★

ホームランを何本打てるか競ってください。
10球勝負です!

- 操作方法
[SCORE+] ボタンを押してゲームスタート!
ピッチャー画面表示中に右ボタンのどれかを1回押すとピッチャーが投球します。



バッター画面表示中に左ボタンのどれかを1回押すとバッターがバッティングします。



右ボタンのどれかを長押ししつづければ、投球するとスローボールを投げることができます。さらに、ピッチャー画面表示中に長押しをやめると球速が元に戻ります。対戦するときは、スローボールを巧く使ってバッターと駆け引きしてください。

※[GAME] [SET!] のあとに、ホームランの本数が表示されます。

各ボタンの機能

		短く1回	長押し1回
[HR]	エキサイトヒットボタン ホームラン	ホームランアニメとSBカウントのクリア	なし
[3BH]	エキサイトヒットボタン スリーベースヒット	3BヒットアニメとSBカウントのクリア	なし
[2BH]	エキサイトヒットボタン ツーベースヒット	2BヒットアニメとSBカウントのクリア	なし
[1BH]	エキサイトヒットボタン シングルスヒット	1BヒットアニメとSBカウントのクリア	なし

		短く1回	長押し1回
[*?!]	フライ判定ボタン	フライ判定アニメとSBカウントのクリア "アウト" "2Bヒット" "ホームラン"の判定	なし
[STEAL]	盗塁判定ボタン	盗塁判定アニメと"セーブ" "アウト"の判定	なし
[>>]	アナウンスボタン	SBOカウント→インニング→得点を順に表示	なし
[SCORE+]	得点追加ボタン	攻撃側の得点を1点ふやす	攻撃側の得点を1点へらす

		短く1回	長押し1回
Strike	ストライクボタン	ストライクアニメとSカウントを1つふやす	Sカウントを1つへらす
Ball	ボールボタン	ボールアニメとBカウントを1つふやす	Bカウントを1つへらす
Out	アウトボタン	アウトアニメとOカウントを1つふやす	Oカウントを1つへらす
Change	チェンジボタン	チェンジアニメと攻守を1つずつめる	攻守を1つもどす ウラ・オモテ オモテ→インニングのウラ

入力を間違えたときは...

- SCORE+ボタンの長押しで、攻撃側の得点が1点へります。
- ストライクボタンの長押しで、ストライクカウントが1つへります。
- ボールボタンの長押しで、ボールカウントが1つへります。
- アウトボタンの長押しで、アウトカウントが1つへります。
- チェンジボタンの長押しで、攻守を1つ前へ戻ります。
- ※チェンジボタンの長押しで、攻守を1つ前へ戻したときは、SBOカウントは変化しません。さらにSBOカウントをクリアしたいときはストライクボタン、ボールボタン、アウトボタンを長押ししてください。
- ※1BHボタンを短く1回押すことでSBカウントをまとめてクリアできます。

野球盤ミニゲーム2

★盗塁ダッシュ★

ランナーが盗塁するタイムを競うゲームです。
左右のボタンをすばやく交互に押してランナーを走らせてください。

- 操作方法
[SCORE+] ボタンを押してゲームスタート!
左ボタンのどれかを1回押し離し、続いて右ボタンのどれかを1回押すとランナーが左へ1マス進みます。この操作をスライディングしたランナーが画面の左側へ消えるまで繰り返します。



左右のボタンを同時にボタンを押してもランナーは走りません。必ず交互にボタンを押してください。

※[GAME] [SET!] のあとに、タイムが表示されます。



野球盤ミニゲーム3

起動：3BHを押しながら電源ON

★100本ノック★

飛んでくる打球をキャッチしていくゲームです。
何球キャッチできるか競ってください。
5球ミスをすると100球キャッチすると終了です。

- 操作方法
[SCORE+] ボタンを押してゲームスタート!
左ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが左へ1マス動きます。右ボタンのどれかを1回押すと中央のフィールダーが右へ1マス動きます。

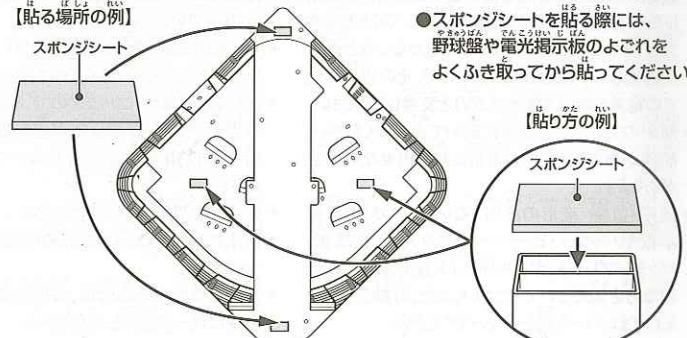
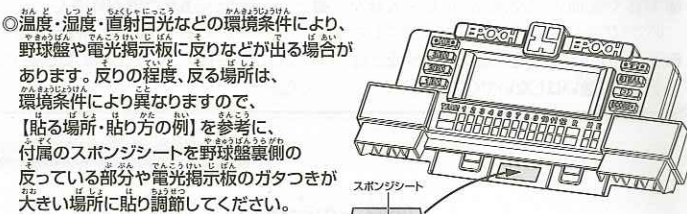


2マス以上離れたところにボールが飛んできたときは、ボールが飛んできた方向に2回ボタンを押します。

※[GAME] [SET!] のあとに、キャッチした球数が表示されます。

故障かな?と思ったときは...

●音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなどの症状が出る場合があります。このよう場合はいったんすべての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。



一お客様へ
この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

ゲーム盤は、絶対に分解しないでください。構造上分解しますと組立が非常に難しくなります。不具合がございましたら、下記サービスセンターにご連絡願います。

- 補充用部品として下記を用意しております。
- 「ボールセット(6コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
- 「バッター人形(1コ)」郵便切手320円分(消費税含む)
- 「ピッチャー人形(1コ)」郵便切手320円分(消費税含む)
- 「ランナー人形(1コ)」郵便切手200円分(消費税含む)
- 「フィールダー人形(1コ)」郵便切手200円分(消費税含む)

ご希望の方は、「野球盤ライブスタジアム〇〇(部品名)希望」とご明記の上、合計金額分の郵便切手をお送りください。折り返し郵送いたします。送料・梱包料は弊社にて負担いたします。
〒300-4193 茨城県土浦市藤沢364-7-5
(株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789
(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)

【電話受付時間】月～金曜日(祝・祭日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

発売元 EPOCH 株式会社 エポック社
東京都台東区駒形2-2-2