

# 3D Ace 野球盤

## 取扱説明書

プレイヤー数 2人 対象年齢 5才以上

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、この取扱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。

### 警告(けいこく)

保護者の方へ、必ずお読みください。

●小さい部品、小球があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

### 注意(ちゅうい)

- 本体の盤面に磁石を使用しています。磁気カードなどの磁気記録の製品、パソコン、スマートフォン、携帯電話などには絶対に近づけないでください。
  - 同時に2つのバッター人形を本体にセットしないでください。バットが破損しケガをする恐れがあります。
  - 外周フェンスの取りつけ、取り外しの際には取扱説明書をよく読み、ゆっくりと確実に行ってください。
  - 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。窒息する危険があります。
  - 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、外周フェンス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。
  - 踏みつけたり、たたいたり、落とすとずなど乱暴な取り扱いはしないでください。
  - 付属のボール以外のものを飛ばさないでください。
  - 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・破損・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
- 二次電池(充電式電池)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。
  - + (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。
  - 万一、電池からもれた液が目に当たったときは、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひびや服に付いたときは水で洗ってください。
  - 廃棄するときは、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

### 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ので、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。
- バット先端のゴムが無状態では避ばないでください。
- バット先端のゴム部品が破れた場合は、予備の部品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、電光掲示板やバッター・ピッチャーなどの人形、魔球板、外周フェンスなどに無理な力を加えないでください。また、可動部を押し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を付けたり、たたいたり、押ししたりしないでください。
- 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。
- 破損・変形した場合は、避ばないでください。

### セット内容

本体...1	バッター人形...各1 (右打ち・左打ち)	ランナー人形...3	ピッチャー人形...1
	フィールダー人形...7	ボール...6	カウントピン...3
	グローブポケット...4	バッターウィンドウ...1	照明パーツ...2
電光掲示板...1	ホームランフェンス(直線・曲線)...各2	外周フェンス(左右)...各1	
	バット用ゴム...3	ユーザーシール...1	取扱説明書...1

※ユーザーシールは下図やパッケージを参考に、きれいに貼ってください。

### 各部名称

ピッチングレバー部分

ピッチングレバー 魔球レバー

電光掲示板 外周フェンス

ダッグアウト ホームランフェンス 連続投球装置 バッティングレバー

魔球板

### 守備ポケット名称

1B:ファーストベースマン RF:ライトフィルダー  
2B:セカンドベースマン CF:センターフィルダー  
3B:サードベースマン LF:レフトフィルダー  
SS:ショートストップ

守備ポケット ※内野はグローブポケットと呼びます。

照明パーツ 打球ポケット

ファウルポケット

ルーレット BSOカウント

バッターウィンドウ キャッチャーポケット

バッターボックス

- ### ゲームを始める前に
- 野球盤を傾斜のない平らな場所に置きます。
  - 下の(図1)~(図3)のように、ピッチャー人形を連続投球装置の穴に、フィールダー人形を守備ポケットの穴に、ランナー人形をダッグアウトの穴にそれぞれさしこみます。
  - 内野守備のグローブポケットは(図2)のように、①穴にさした後、②ツメを両側の穴にさしこみます。
  - カウントピンをBSOカウントの左の穴にさしこみます。(図4)

<h4>ピッチャー人形 (図1)</h4>	<h4>フィールダー人形 (図2)</h4>	<h4>ランナー人形 (図3)</h4>	<h4>BSOカウント (図4)</h4>
-----------------------	------------------------	----------------------	-----------------------

### バッター人形とバッターウィンドウの取り付け

(図5) (図6)

ピッチャー側

- バッターウィンドウをキャッチャーポケットの上に取り付けます。(図5)
- 左右のどちらかのバッター人形1体を選び、バットをセンター方向に向けてバッターボックスに取り付けます。(図5)
- バッター人形をさしこむ時は、バットのゴムの部分がピッチャー側を向くようにしてください。(図6)
- 右打ち「R」、左打ち「L」の記号はバッター人形の体に記載しています。

※バッター人形は2体同時に付けられないでください。

### 本体周辺パーツの取り付け

(図7)

照明パーツ 外周フェンス ツメ

ホームランフェンス

この位置で合わせる

- ①照明パーツを(図7)のようにさしこみます。
- ②外周フェンスのツメで本体を挟むように、矢印の方向に「カチッ」と音がするまでさしこみます。
- ③ホームランフェンスを(図7)のように取り付けます。
- ④反対側も同じように取り付けます。
- ⑤本体の中央に電光掲示板を取り付けて準備完了です。
- ⑥電光掲示板を使って遊ぶ場合は、裏面「電光掲示板の操作方法」もあわせてお読みください。

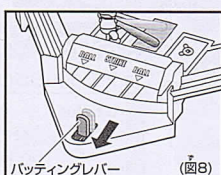
※外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してしてください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。

※電光掲示板を使わないで遊ぶ場合は、電源をOFFにしてください。

## 攻撃

### バッティング

- バッティングレバーを引いて構え、レバーをはなすと、人形がスイングします。(図8)
- ※バットを強く振ったり、連続して振つたりすると、盤面からバッター人形が外れる場合があります。その時は、再度バッター人形を取り付けてください。



### 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)が打球ポケット(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。

### ホームラン

- 打球がホームランフェンスを越えてスタンドに入ったり、場外に飛び出した時ホームランになります。
- 打球がスコアボードやスタンドに当たり、グラウンドにはねかえってきた時もホームランになります。

### エンタイトルツーベースヒット

- フェアグラウンドでバウンドした打球がスタンドに入った時は2塁打になります。

### ファウル

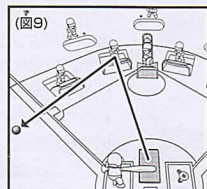
打球が1塁、3塁の手前でファウルラインの外に出たりファウルポケットに入った場合はファウルになります。ファウルになったら進塁せずに1ストライクをカウントして再びバッティングをおこないます(すでに2ストライクの時はカウントしません)。

### 判定機能

打球が以下のような状態になった時はルーレットを回して判定します。

1BH:1塁打、2BH:2塁打、OUT:アウト、DP:ダブルプレイ(ランナーがいない場合はアウト)です。

- フェアボールか打球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。

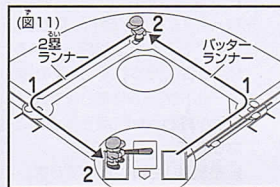
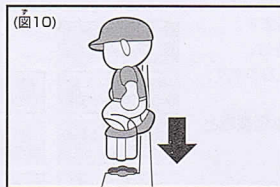


- フィールドア人形などに当たってファウルラインの外に出た場合。(図9)
- フェアボールがFに入った場合。
- ボールがフェアかファウルかどちらか判定がむずかしい場合。

### 進塁

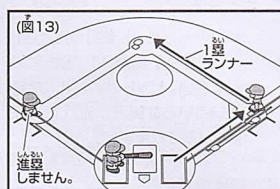
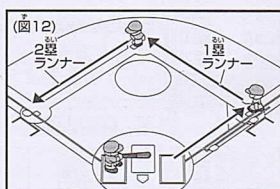
#### ●ヒットの場合

- その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。打者やランナーが進塁する時は、ランナー人形を各塁の穴にさしこんでください。(図10)
- 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11)



#### ●フォアボールの場合

- 塁の詰まっている時: 塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
- 例)2塁と1塁のランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図12)



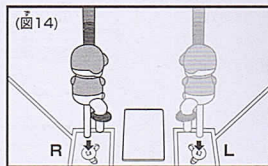
- 塁の空いている時: 進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまふ場合のみ進塁できます。

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13)

### 打席の切り替え

- 攻撃の途中で相手に「タイム」をかけて打席を変更することができます。左右どちらかのバッター人形を選んでバッターボックスにつけかえることで、右打ちと左打ちを切り替えることができます。(図14)

※バッター人形は2体同時につけないでください。



### ジャストミートゾーン

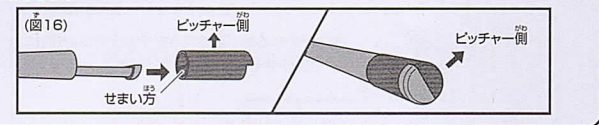
- ボールを打つ時、バットのゴムの部分(ジャストミートゾーン)にボールが当たるようタイミングよくバットを振ると、打球が大きな弧(アーチ)を描き、豪快なホームランを打つことができます。(図15)



### バット用ゴムの取り替え

- 遊んでいるうちに、バットに付いているゴムが痛んでくる場合があります。そのような時は、付属のバット用ゴムと取り替えてください。(図16)

※ゴムのせまい方の穴にバットをさしこんでください。また、無理にさしこむとゴムがちぎれてしまう場合があります。さしこむ時は、ゆっくりと少しずつさしこんでください。



## 守備

## 3アウトで攻守交代です。

### 守備

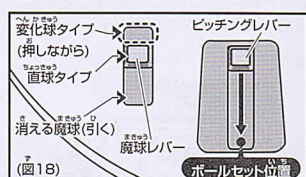


- 外野守備は人形をさす穴の位置によって守備シフトを調整することができます。
- 内野守備は守備シフトを変更することはできませんが、特別なグローブポケットを備えているのでゴロ球のほか、フライ球にも対応しています。(図17)

### アウト

- フェアボールがグローブポケット(1B,2B,3B,SS)や守備ポケット(RF,LF,SF)に入った時。
- フェアボールが連続投球装置の投球口に入った時。
- フェアボールがFに入り、判定によりアウトになった時。
- 三振した時。

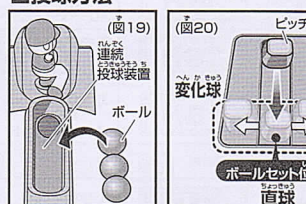
### ピッチング(3Dピッチング)



- ①ピッチングレバーをボールセット位置まで引いて投球すると、通常はボールが空中を飛び投球(直球タイプ)になります。
- ②魔球レバーを前方に押しながら投球すると、ボールが回り、変化がかかるスタイル(変化球タイプ)に切り替わります。(図18)

※上下左右に変化する3Dピッチングをうまく使ってバッターを打ち取りましょう。

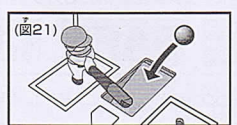
#### ●投球方法



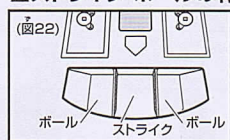
- ①連続投球装置にボールを3個セットします。(図19)
  - ②ピッチングレバーをまっすぐ引き、図の黒丸の位置にセットします。(図20)
  - ③レバーをはなすと直球を投げることができます。
  - ④レバーを②の位置にセットした後、レバーを左右に動かせば変化球を投げることができます。(図20)
- ※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

#### ●消える魔球・消える魔球ジャイロ

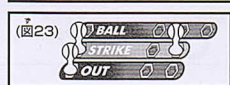
- 投球後に魔球レバーをタイミングよく引くと(図21)、ボールがバットの下を通り、バッターを空振りさせられます。
- 〈魔球を投げるコツ〉～練習してみよう～
- 「消える魔球」は魔球レバーを前方に押しながら直球で投球した後、すばやく魔球レバーを引きます。
  - 「消える魔球ジャイロ」は空中を飛び投球でピッチングレバーを最大よりも少し戻して直球を投げた後、すばやく魔球レバーを引きます。
- ※消える魔球・消える魔球ジャイロを投げた時に、バッターがバットを振らなければ判定はボールとなります。



#### ●ストライク・ボールの判定



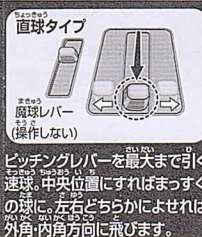
- ボールが、キャッチャーポケットの真ん中に入った場合はストライク。それ以外はボールとします。(図22)
- 以下のような場合、判定はボールとなります。
  - キャッチャーポケットに入らず、盤面上に転がってしまった場合。
  - または盤面上から飛び出ってしまった場合。
  - バッターの体に当たってストライクのポケットに入った場合。
- ※ただし、バッターが空振りした場合は、ストライクとなります。
- ボールストライクアウトの各カウントは、BSOカウントをおこないます。(図23)



### ボールの投げ方例

- いろいろな工夫して、自分の得意な投球パターンや勝負球を見つけて、バッターとの駆け引きを楽しもう!
- ボールがセットされない場合がありますので、いったんまっすぐ後ろまでピッチングレバーを引いて、ボールをセットした後、ピッチングレバーをはなす位置を調整して投げてください。
- ※以下は、右投手を想定しています。 ●球種は、あくまでイメージで実際の野球の変化球とは異なります。
- ※変化するボールの角度は、球速などによって差が出る場合があります。

#### ●ストレート



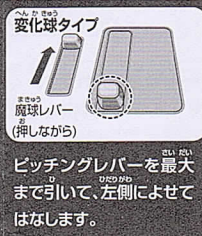
ピッチングレバーを最大まで引く速球。中央位置にすればまっすぐの球に、左右どちらかによせれば外角・内角方向に飛びます。

#### ●チェンジアップ



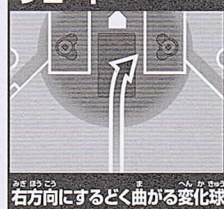
ピッチングレバーを中央位置にして、最大よりも少し戻してからはなします。戻し加減によって、右か左に変化することもあります。

#### ●スライダー



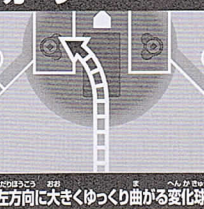
ピッチングレバーを最大まで引いて、左側によせてはなします。

#### ●シュート



ピッチングレバーを最大まで引いて、右側によせてはなします。

#### ●カーブ



ピッチングレバーを最大まで左側によせた後、少し戻してからはなします。

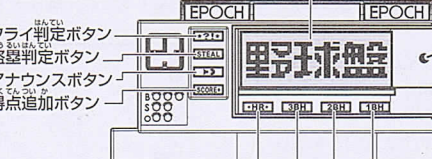
#### ●シンカー



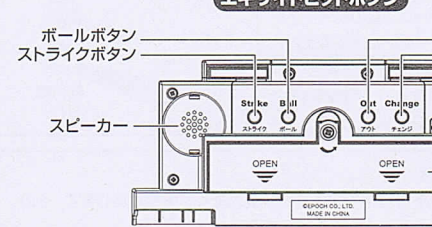
ピッチングレバーを最大まで右側によせた後、少し戻してからはなします。

# 電光掲示板の操作方法

## 各部分名称



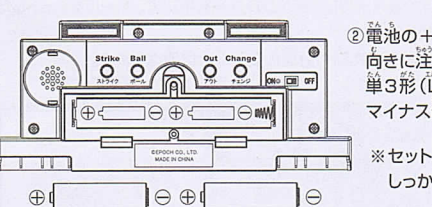
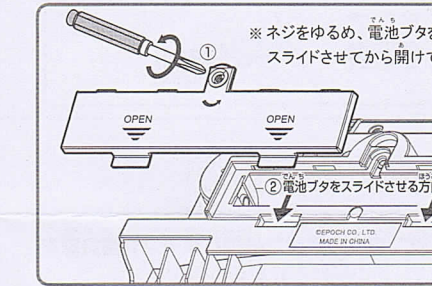
## エキサイトヒットボタン



## 電池の入れ方

※アルカリ電池をご使用ください。

① プラスドライバーを使って、電光掲示板裏面にあるネジを外し、電池カバーを開きます。



●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。

## 電源の入れ方と省電力モード

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。

ON ○ OFF

※電源を切るとゲームのデータは消去されます。

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。

※遊んだ後は必ず電源スイッチを「OFF」にしてください。



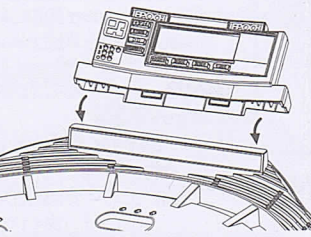
また、残りのシールは外周フェンスや本体に貼ってお楽しみください。

# 得点入力モード

## 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。電源を入ると、ポリウム表示に続いて「野球盤」マークが点滅します。どれかボタンを押すと得点入力モードがスタートします。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か表示します。※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。



## ヒット時のボタンの入力とランナーの進塁

※攻撃側が入力していくボタンです。

●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ういろいろな実況が流れます。BSカウントはクリアされます。



※ランナー一人形は手動で動きます。

※得点は自動では計算されません。右の得点の入力の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。

## 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：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を追加します。

アウト：ランナーはアウトになります。BSカウントはクリアされ、0カウントが1ふえます。

## 盗塁の判定

※攻撃側が入力していくボタンです。

●デジタル盗塁判定★ STEAL

塁上にランナーがいて盗塁したいときは、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」の宣言をします。盗塁の判定は投球後、打者の結果にしたがって盗塁判定を進めてください。

アウトのときは0カウントが1ふえますがBSはクリアされません。3回目のアウトで自動的にチェンジとなりBSOカウントはクリアされます。



打者がボールを見送ったとき	BSカウントを押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	Sカウントを押した後、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、0カウントを押した後、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、デジタル盗塁判定を使うと便利です。

## BSOカウントの入力

※守備側が入力していくボタンです。

●デジタルBSO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BSO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、BSO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BSO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、BSO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BSO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、BSOカウントはクリアされます。

Change

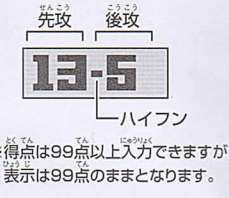
デジタルBSOカウントを使わずに一度で3アウト・チェンジにしたい（得点の記録器として使いたい）ときに押します。ワンボタンでチェンジ・攻守交代となり、BSOカウントはクリアされます。

## 得点の入力

※攻撃側が入力していくボタンです。

●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。BSO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。



## 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、攻守が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、BSOカウントもクリアされます。

## 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BSO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BSO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BSOカウントのクリア	なし
1BH	エキサイトヒットボタン シングルヒット	1BヒットアニメとBSO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BSO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"セーフ" "アウト"の判定	コントラストモード
▶	アナウンスボタン	BSOカウント → インニング → 得点を順に表示	インニング表を表示
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
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
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
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つすすめる	攻守を1つもどす 裏-1インニング前の裏

# 野球盤ミニゲーム1

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を1回押すと  
ピッチャーが投球します。

投げろ!



バッター画面表示中に左ボタンをタイミングよく  
1回押しホームランをねらいましょう。

打て!



右ボタン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。

# 野球盤ミニゲーム2

起動：[2BH]を押しながら電源ON

## ★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!  
左ボタンを1回押し離し、続いて右ボタンを  
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。

スライディング!

走れ!

走れ!



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球ミスをするか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。

右だ!

走れ!

飛びつけ!



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。

## インク表を見たいときは...

インク表を見るには [▶] ボタンを長押しします。インク表は得点入力モードで  
遊んでいるときに、表示することができます。もう一度 [▶] ボタンを短く1回押すと  
得点入力モード画面へ戻ります。[1BH] ボタンを長押しすることで、インク表を右へ  
スクロールさせ、1回から順番に各回の得点を見ることができます。通り過ぎたときは、  
[HR] ボタンでインク表を左へスクロールさせ、戻ることができます。



ゲームの中盤や後半に、インク表を見返すことで、ゲーム中の山場を振り返りながらプレイする  
ことができ、より野球の試合をしている臨場感が高まります。ぜひインク表を活用してください。

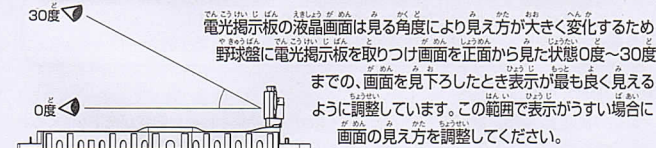
## 音量が大きいときは...

音量を調節したいときは得点入力モードやミニゲームを起動するときに、チェンジ  
ボタン、アウトボタン、ボールボタンのいずれかのボタンをいっしょに押しながら  
電源を入れます。

音量0(無し)	ボール	+ ON	→	VOL.0
音量1(小)	アウト	+ ON	→	VOL.1
音量2(中)	チェンジ	+ ON	→	VOL.2
音量3(最大)	押さない	+ ON	→	VOL.3

## 画面表示がうすく、見にくいときは...

画面の見え方を調整するときは、[STEAL] ボタンを長押ししコントラストモードにします。  
コントラストモードでは、[1BH] ボタンを押すごとに32段階でだんだん表示が濃くできます。  
濃くなりすぎたときは、[HR] ボタンで表示をうすくすることができます。  
コントラストモードは [SCORE+] ボタンで終了します。  
主電源を切ると、表示の濃さが初期値に戻りますので、遊ぶたびに調整するか、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。画面の見え方を調整できるのは、得点入力  
モードです。



## 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。

### —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(右打ち)・(左打ち) (いずれか1コ)」郵便切手640円分(消費税含む)
- 「ピッチャー人形(1コ)」郵便切手200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)
- 「バット用ゴム(3コ)」郵便切手200円分(消費税含む)

ご希望の方は、「野球盤3Dエース(部品名、「バッター人形」の場合は右打ち・  
左打ちのいずれかを追記)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3647-5  
(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(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

© EPOCH  
MADE IN CHINA

発売元 EPOCH 株式会社  
エポック社  
東京都台東区駒形2-2-2

