

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。
- 付属のボール以外のものを絶対に発射しないでください。

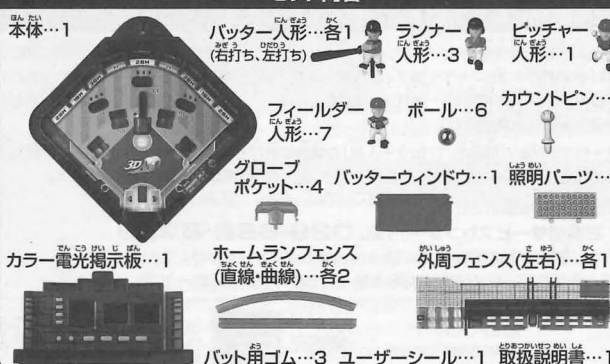
注意(ちゅうい)

- 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付け、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。
- 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。
- 踏みついたり、たたいたり、落とすとなど乱暴な取り扱いは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。
- 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。
- ナー(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、火の中に入れたりしないでください。
- 万一、電池から漏れた液が自に入ったときは、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや眼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

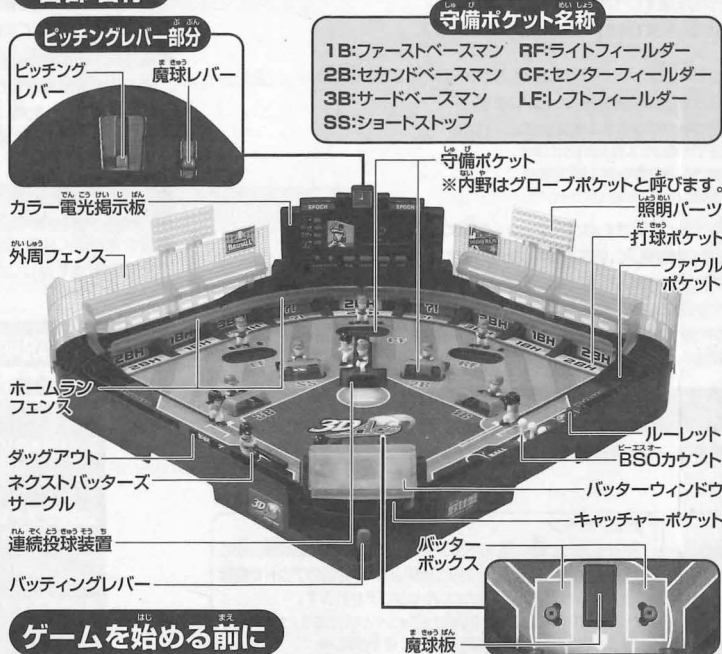
- 製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合がありますので、その場合は全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。
- バット先端のゴムが無状態では遊ばないでください。
- バット先端のゴム部品が破れた場合は、予備の部品と交換してください。
- 傾斜のない、平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があるとボールが正常に打ち出せない場合があります。
- 破損・故障・変形の原因となりますので、カラー電光掲示板やバッター・ピッチャーなどの人形、魔球板、外周フェンスなどに無理な力を加えないでください。また、可動部を押さえたままレバーを動かさないでください。
- 本体盤面を硬い物などで傷を付けたり、たたいたり、押しつけないでください。
- 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、遊ばないでください。

セット内容



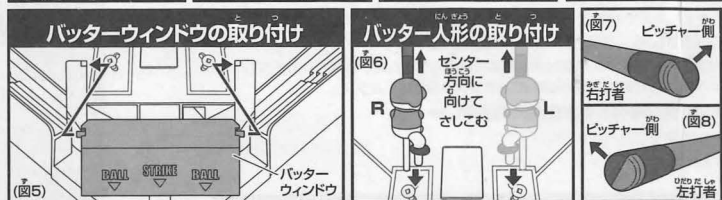
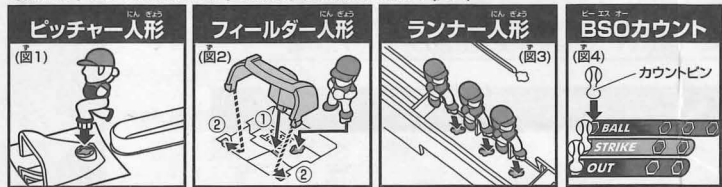
各部名称

※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。



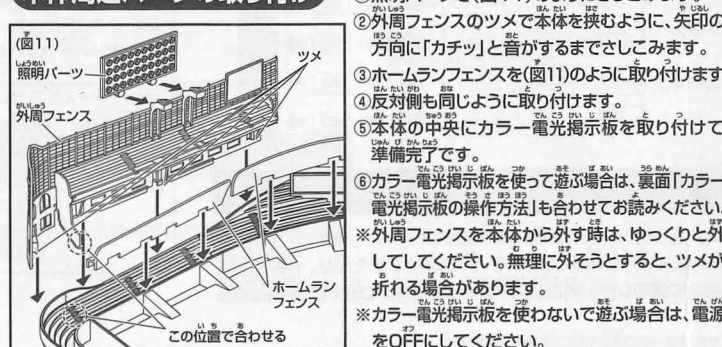
ゲームを始める前に

- 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)



- バッターウィンドウをキャッチャーポケットの上に取付けます。(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6)
- 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7・8)
- ※ 右打者「R」、左打者「L」の記号はバッター人形の体に記載しています。
- ※ バッター人形を取り出す時は、人形の足元をしっかりと持ち上げて左右に動かしながら取り外してください。(図9)
- ※ バッター人形は2体同時に付けしないでください。
- 使用していないバッター人形は、3塁側のネクストバッタースサークルにセットしておきます。(図10)

本体周辺パーツの取り付け

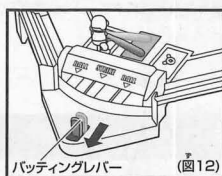


- ① 照明パーツを(図11)のようにさしこみます。
- ② 外周フェンスのツメで本体を挟むように、矢印の方向に「カチッ」と音がするまでさしこみます。
- ③ ホームランフェンスを(図11)のように取り付けます。
- ④ 反対側も同じように取り付けます。
- ⑤ 本体の中央にカラー電光掲示板を取り付けて準備完了です。
- ⑥ カラー電光掲示板を使って遊ぶ場合は、裏面「カラー電光掲示板の操作方法」も合わせてお読みください。
- ※ 外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してしてください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。
- ※ カラー電光掲示板を使わないで遊ぶ場合は、電源を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、人形がバットをスイングします。(図12)
- ※バットを強く振ったり、連続して振ったりすると、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

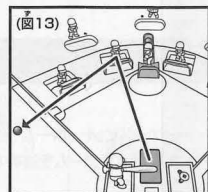
- 打球がホームランフェンスを越えてスタンドに入ったり、場外に飛び出した時はホームランになります。
- 打球がスコアボードやスタンドに当たり、グラウンドにはねかえってきた時もホームランになります。

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行います(すでに2ストライクの時はカウントしません)。



判定機能

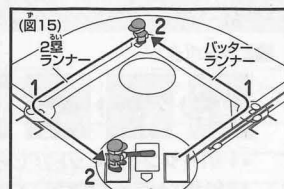
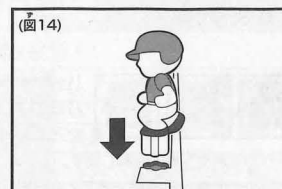
- 打球が以下のような状態になった時はルーレットを回して判定します。
1BH:1塁打、2BH:2塁打、OUT:アウト、DP:ダブルプレイ(ランナーがいない場合はアウト)です。
- フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合。

- フィールダー人形などに当たってファウルラインの外に出た場合。(図13)
- フェアボールが打球ポケットの1BHに入った場合。
- ボールがフェアかファウルかどうかどちらか判定がむずかしい場合。

進塁

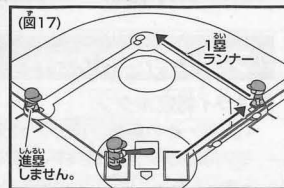
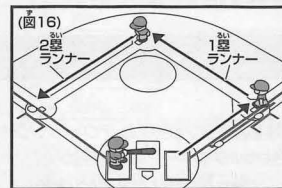
●ヒットの場合

- 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14)
- 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15)



●フェアボールの場合

- 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16)
- 1塁にはバッターのかわりに、新しくランナー人形をさしこみます。

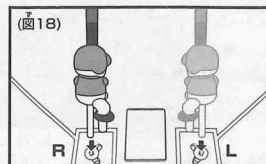


- 塁の空いている時: 進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。

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17)

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付け替えることで、右打ちと左打ちを切り替えることができます。(図18)
- ※バッター人形は2体同時に付け替えてください。



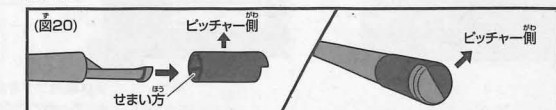
ジャストミートゾーン

- 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19)



●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20)
- ※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

守備



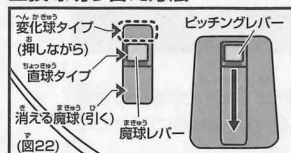
- 外野守備は人形をさす穴の位置によって守備シフトを調整することができます。
- 内野守備は守備シフトを変更することはできませんが、特別なグローブポケットを備えているのでゴロ球のほか、フライ球にも対応しています。(図21)

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(LF、CF、RF)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。
- フェアボールが打球ポケットの1BHに入り、判定によりアウトになった時。
- 三振した時。

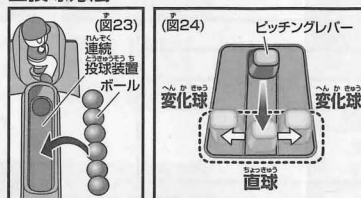
ピッチング(3Dピッチング) ※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

●投球切り替え方法



- ピッチングレバーを引いて投球すると、通常はボールが空中を飛ぶ投球(直球タイプ)になります。
- 魔球レバーを前方に押しながら投球すると、ボールが転がり、変化がかかるスタイル(変換球タイプ)に切り替わります。(図22)
- ※上下左右に変化する多彩な3Dピッチングでバッターを打ち取りましょう。

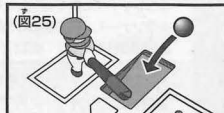
●投球方法



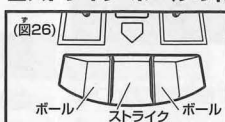
- 1 連続投球装置にボールを6個セットします。(図23)
- 2 ピッチングレバーを引き、ボールをセットします。(図24)
- 3 レバーをはなすと直球を投げることができます。この時、魔球レバーを押したまま、ピッチングレバーを左右に動かせば変換球を投げることができます。(図24)

●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25)、ボールがバットの下を通り、バッテリーを空振りさせられます。
- 「消える魔球」は魔球レバーを前方に押しながら転がる直球で投球した後、素早く魔球レバーを引きます。
- 「消える魔球ジャイロ」は空中を飛ぶ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、素早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26)
- 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カウントで行います。(図27)

ボールの投げ方 例

- ※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



スライダー



カーブ



チェンジアップ



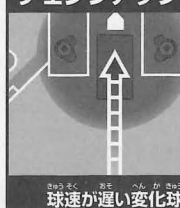
シュート



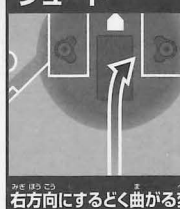
シンカー



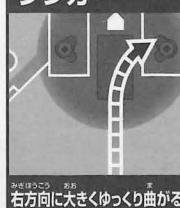
変換球タイプ



変換球タイプ



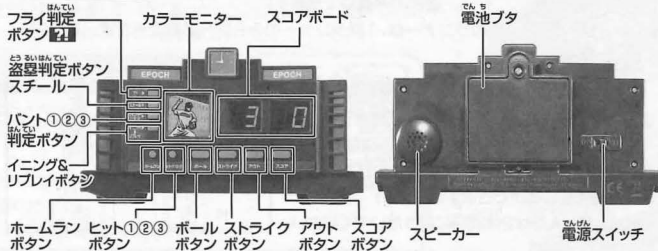
変換球タイプ



カラー電光掲示板の操作方法

各部名称

※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。



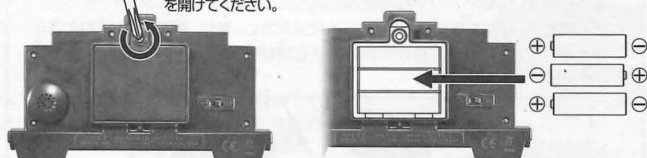
■カウント表示について

B: ボール S: ストライク O: アウト

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、カラー電光掲示板裏面にあるネジを外し、電池プタを開けます。
- ②電池の $\oplus$ ・ $\ominus$ (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。



●電池寿命はカラー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

- カラー電光掲示板を使用する時は、電源スイッチを「ON」へスライドさせ電源を入れます。ゲームを終了する時は、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。

- 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・インニングなど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。

※復帰させる時に押したボタンの機能は実行しません。例えば「0ボール・1ストライク・1アウト」で省電力モードとなった時、アウトボタンを押して復帰しても「2アウト」とはならず「0ボール・1ストライク・1アウト」に戻ります。

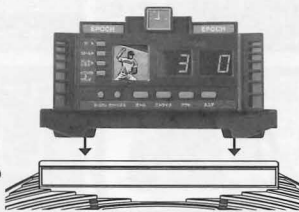
※遊んだ後は必ず電源スイッチを「OFF」にしてください。

ゲームの始めに

- 図のように、カラー電光掲示板を野球盤にしっかりと取り付けてください。

- 電源を入れてください。

※電源を入れたとボリューム表示に続いて、下記の順番で画面が自動的に流れます。



- インニング&リプレイボタンでインニング設定をします。



※インニング&リプレイボタンを押すたびに、左記のように画面がかわるので、プレイしたいインニング数を画面に表示してください。

※インニング数によって、ゲームが延長戦になるか異なります。詳しくは下記を参考に選んでプレイしてください。

■5または7インニングを選んだ場合

5インニング(7インニング)までゲーム内容を入力していき、5インニング(7インニング)3アウトの時点で先攻・後攻どちらが勝利したか表示します。

※5インニング(7インニング)の5回(7回)裏3アウトの時点で後攻が勝っている時は、5インニング(7インニング)の5回(7回)裏は行わず、後攻の勝利となります。

※5インニング(7インニング)の5回(7回)裏3アウトの時点で同点だった場合は引き分けと表示されます。(延長戦はありません)

■9インニングを選んだ場合

9インニングまでゲーム内容を入力していき、9インニング3アウトの時点で先攻・後攻どちらが勝利したか表示します。12回までの延長戦が可能です。

※9インニングの9回裏3アウトの時点で後攻が勝っている時は、9インニング裏は行わず、後攻の勝利となります。

※9インニングの9回裏3アウトの時点で同点だった場合は延長戦(12回まで)となり、10回表の画面が表示されます。(12回裏3アウトの時点で同点だった場合は引き分けと表示されます。)

※9インニングを選んだ時は7回の表と裏の始めに、イベントが見られます。

- インニング&リプレイボタン以外のどれかボタンを押すと「プレイボール」の合図でスタートします。

ホームラン・ヒット時のボタン入力とランナーの進塁

■ホームランボタン



バッターがホームランを打った時に、ホームランボタンを押すと、ホームランの内容に合わせたアニメーションといろいろな実況が流れます。

- ホームラン: ホームランボタンを1回押します。

■ヒットボタン



バッターがヒットを打った時に、入った打球ポケットの安打に応じてヒットボタンを押すと、ヒットの内容に合わせたアニメーションといろいろな実況が流れます。

- 1BH(シングルヒット): ヒット①②③ボタンを1回押します。
- 2BH(ツーベースヒット): ヒット①②③ボタンを連続で素早く2回押します。
- 3BH(スリーベースヒット): ヒット①②③ボタンを連続で素早く3回押します。

※この時BSカウントはクリアされます。

※ランナーは手動で動きます。

※得点は自動では計算されません。詳しくは「得点の入力」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、「フライ判定ポケット」をご覧ください。

フライ判定ポケット

■フライ判定ボタン

打球ポケットの「F」に打球が入った時は「F」ボタンを押すと、アウト・シングルヒット・ツーベースヒット・ホームランの中からランダムにデジタル判定され、内容に合わせたアニメーションと実況が流れるので、それにしがつ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スコアボタンを押して得点を追加します。
- ※BS カウントはクリアされます。
- 2ベースヒット: バッターランナーを2塁へ進めます。ホームインするランナーがいる時は、スコアボタンを押して得点を追加します。
- ※BS カウントはクリアされます。
- シングルヒット: バッターランナーを1塁へ進めます。ホームインするランナーがいる時は、スコアボタンを押して得点を追加します。
- ※BS カウントはクリアされます。
- アウト: バッターはアウトになります。
- ※BS カウントはクリアされ、アウトカウントが1増えます。

盗塁判定

■盗塁判定ボタン



塁上にランナーがいて盗塁したい時は、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」宣言をします。盗塁の判定は打球後、打者の結果にしたがつて下記の表を参考に盗塁判定を進めてください。

※アウトの時はアウトカウントが1増えますが、BS カウントはクリアされません。ただし、3回目のアウトは自動的にチェンジとなり、BSO カウントは全てクリアされます。

打者がボールを見つけた時	ボールまたはストライクボタンを押した後に盗塁判定を行います。
打者が空振りした時	ストライクボタンを押した後に盗塁判定を行います。
打ったボールがファウルの時	盗塁はできません。
打ったボールがアウトの時	打者はアウトになり、アウトボタンを押した後、盗塁判定を行います。 盗塁判定「アウト」: 失敗でランナーもアウトになります。 盗塁判定「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塁打の時	打者は1塁に進み、盗塁判定を行います。 盗塁判定「アウト」: 失敗でランナーはアウトになります。 ※ランナー1,3塁で盗塁した時...1塁ランナーはアウトで3塁ランナーはホームインとなります。 ※ランナー1,2塁で盗塁した時...1塁ランナーはアウトで2塁ランナーは3塁となります。 盗塁判定「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塁打の時	打者は2塁に進み、盗塁判定を行います。 盗塁判定「アウト」: 失敗でランナーはアウトになります。 ※ランナー1,3塁で盗塁した時...1塁ランナーはアウトで3塁ランナーはホームインとなります。 ※ランナー1,2塁で盗塁した時...1塁ランナーはアウトで2塁ランナーはホームインとなります。 盗塁判定「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、盗塁判定を使うと便利です。

バント宣言と判定

■バント判定ボタン

バントをしたい時は、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「バント」宣言をして、バントの中から1種類を選び、以下にしたがつてバントボタンの操作をします。

※バント宣言があった場合は、守備側はボールを投げません。

※バント判定後はBSカウントはクリアされます。

※判定に応じてアウトカウントが増えることがあります。

※スクイズは、3塁ランナーのアウト・セーフを判定します。

- バント①セーフティーバント**：ランナーがいない時に行うバントです。バントボタンを1回押し、判定結果にしたいがいます。
- セーフティーバントアウト⇒BSカウントがクリアされアウトカウントが1増えます。
- セーフティーバントセーフ⇒BSカウントはクリアされアウトカウントはかわりません。
- ※バッテリーは1塁へ出塁します。
- バント②送りバント**：1塁または2塁にランナーがいる時に行うバントです。(ただし2アウトの時はできません。)
- バントボタンを連続で素早く2回押し、判定結果にしたいがいます。
- 送りバント失敗⇒BSカウントがクリアされアウトカウントが1増えます。
- ※バッテリーは1塁に出塁しますが、塁上のランナーはアウトになり人形を取り外します。
- 送りバント成功⇒BSカウントはクリアされアウトカウントが1増えます。
- ※バッテリーはアウトになりますが、ランナーはひとつ進みます。
- バント③スクイズバント**：3塁にランナーがいる時に行うバントです。(ただし2アウトの時はできません。)
- バントボタンを連続で素早く3回押し、判定結果にしたいがいます。
- スクイズ失敗⇒BSカウントがクリアされアウトカウントが1増えます。
- ※バッテリーは1塁に出塁しますが、3塁ランナーはアウトになり人形を取り外します。
- スクイズ成功⇒BSカウントはクリアされアウトカウントはかわりません。
- ※バッテリーは1塁に出塁し、3塁もホームインして得点が1点増えます。得点を1点追加してください。

BSOカウントの入力

BSOボタン ボールボタン／ストライクボタン／アウトボタン

ボールボタン

ボールとなった時に、このボタンを押します。カラー電光掲示板のBSOのボールに、カウントが1つ増えます。4回目のボールで自動的にフォアボールとなり、BSカウントはクリアされます。

※押し間違えた時は：

このボタンを長押しするとボールカウントが1つ減ります。

ストライクボタン

ストライクになった時に、このボタンを押します。カラー電光掲示板のBSOのストライクに、カウントが1つ増えます。3回目のストライクで自動的にアウトカウントが1つ増え、BSカウントはクリアされます。

※押し間違えた時は：

このボタンを長押しするとストライクカウントが1つ減ります。

アウトボタン

アウトになった時に、このボタンを押します。カラー電光掲示板のBSOのアウトに、カウントが1つ増えます。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。

※このボタンを連続で素早く2回押しとチェンジとなり攻守を1つ進めます。

例 1：3回表の時に連続で素早く2回押し⇒

3回裏となり、BSOカウントはクリアされる。

例 2：3回裏の時に連続で素早く2回押し⇒

4回表となり、BSOカウントはクリアされる。

※押し間違えた時は：このボタンを長押しするとアウトカウントが1つ減ります。また、アウトカウントがゼロの時は攻守を1つ戻します。

例 1：3回裏アウトカウントゼロの時に長押し⇒

3回表となり、BSOカウントはクリアされる。

例 2：3回表アウトカウントゼロの時に長押し⇒

2回裏となり、BSOカウントはクリアされる。

得点の入力

スコアボタン

得点が入った時に、スコアボタンを押してください。

※得点はスコアボタンを1回押すごとに、1点追加されます。ただし連続で押すと、一度に得点が追加されます。

例：3回の表でスコア表示が2-3の時、連続3回押し⇒スコア表示が5-3と表示されます。

※ゲームの最終回裏と延長10・11・12回裏は先攻チームの得点より1点多い点数が表示された時点でゲーム終了となります。ただし、ホームランボタンを押した時に限り、先攻チームの得点より4点多い点数まで増やせます。(サヨナラ満塁ホームラン)

例：9回裏でスコア表示が2-2の時、ホームランボタンを押してから連続4回押し⇒

スコア表示が2-6と表示されゲーム終了となります。

※押し間違えた時は：このボタンを長押しすると得点が1点減ります。

リプレイ再生

ホームラン・ヒット・スチール・バントのアニメーションが流れた直後に、インニング&リプレイ

ボタンを押すと同じアニメーションを繰り返し見ることができます。

※アニメーションが流れた後、リプレイボタン以外のボタンを押した後は、リプレイできません。

※3アウトチェンジになった場合はリプレイできません。

BSOの各ボタンとスコアボタンを押し間違えた時は…

各ボタン説明の「押し間違えた時は」をご覧ください。

音量を調節したい時は…

音量が大きい時はカラー電光掲示板の電源を入れる時に、ストライク、アウト、スコアボタンのいずれかを押しながら電源をオンにします。

※ボタンを押さずに電源を入れた時は、最大になっています。

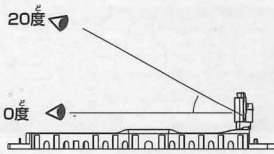
画面表示が見えにくい時は…

画面の見え方を調節する時は、盗塁判定ボタンを長押ししてブライトネス(BRIGHTNESS)モードにします。ブライトネスモードでは、スコアボタンを押すごとにだんだん表示を明るくできます。明るくなりすぎた時は、ホームランボタンで表示を暗くできます。ご希望の明るさに調節したら、再度盗塁判定ボタンを押して明るさを決定します。

※ブライトネスモード中に、フライ判定ボタンを押すと、ブライトネスモードに入った時の明るさに戻ります。



- 主電源を切ると、表示の明るさが初期値に戻りますので、遊ぶたびに調整してください。それでも画面が見えにくい時は、いったん全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。
- 電光掲示板の液晶画面は見る角度によって見え方が大きく変化するため、野球盤に電光掲示板を取り付け、画面を正面から見た状態から0度～20度までの画面を見下ろした時、表示が最もよく見えるように調整しています。この範囲で表示がうすい場合に画面の見え方を調整してください。



故障かなと思った時は…

- 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。このような場合はいったん全ての電池を新しい電池(1.5V)と交換してください。

ボタンの説明一覧

各ボタンの機能(縦列)

フライ判定ボタン	1回押し	フライ判定アニメーションとBSカウントのクリア・「アウト」「シングルヒット」「ツーベースヒット」「ホームラン」の判定
	長押し	なし
盗塁判定ボタン	1回押し	盗塁判定アニメーション・「セーフ」「アウト」の判定
	長押し	ブライトネスモード
	1回押し	セーフティーバント判定アニメーションと「セーフ」「アウト」の判定・BSカウントのクリア
	連続2回押し	送りバント判定アニメーションと「成功」「失敗」の判定・BSカウントのクリア
バント判定ボタン	連続3回押し	スクイズバント判定アニメーションと「セーフ」「アウト」の判定・BSカウントのクリア
	長押し	なし
リプレイ&インニングボタン	1回押し	インニング設定切り替え 「5インニング」「7インニング」「9インニング」
	長押し	リプレイ機能 直前のヒット・ホームラン・盗塁・バントに限りプレイを再現

各ボタンの機能(横列)

ホームランボタン	1回押し	ホームランアニメーションとBSカウントのクリア
	長押し	なし
	1回押し	シングルヒットアニメーションとBSカウントのクリア
ヒットボタン	連続2回押し	ツーベースヒットアニメーションとBSカウントのクリア
	連続3回押し	スリーベースヒットアニメーションとBSカウントのクリア
	長押し	なし
ボールボタン	1回押し	ボールアニメーションとボールカウントを1つ増やす
	長押し	ボールカウントを1つ減らす
ストライクボタン	1回押し	ストライクアニメーションとストライクカウントを1つ増やす
	長押し	ストライクカウントを1つ減らす
	1回押し	アウトアニメーションとアウトカウントを1つ増やす
アウトボタン	長押し	アウトカウントを1つ減らす
		※アウトカウントが無い時は攻守を1つ戻す
	1回押し	攻撃側の得点を1点増やす
スコアボタン	連続押し	連続で押した回数分だけ得点を増やす
	長押し	攻撃側の得点を1点減らす

—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をお願い致します。

補充用部品として下記をご用意しております。

- ボールセット(6コ)：郵便切手200円分(消費税含む) ●ランナー人形(1コ)：郵便切手200円分(消費税含む)
- バッテリー人形(右打ち)、(左打ち)(いずれか1コ) ●フィールダー人形(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) ●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エースオーロラビジョン(部品名、「バッテリー人形」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13647-5

(株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789

(電話番号は間違いのないよう、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