

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、小さい球があります。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)**

- 本体の筐体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。窒息する危険があります。
- ゲーム中は筐体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。
- 本体や筐体、外周フェンスの穴や溝などに指を入れないでください。思わぬケガをする恐れがあります。
- 踏みつけたり、たたいたり、落とすとずらしたり乱暴な取り扱いをしないでください。
- 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。
- +-(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。ひびや腫れ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い状態で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、スピードガン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。
- 付属のボール以外は絶対に使用しないでください。
- 本体筐体を使い物などで傷を付けたら、たたいたり、押しつい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、遊ばないでください。

**セット内容**

- 野球盤 本体...1
- バッター人形(右打ち、左打ち) 各1
- ランナー人形...3
- ピッチャー人形...1
- フィールドア入形...7
- ボール...6
- カウントピン...3
- 照明パーツ...2
- ホームランフェンス(直線・曲線) 各2
- スピードガン電光掲示板...1
- グローブポケット...4
- バッターウィンドウ...1
- 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

**スピードガン電光掲示板の操作方法**  
\*野球盤の基本ルール、組み立て方は裏面にあります。

**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。

ホームランボタン  
3BHボタン  
2BHボタン  
1BHボタン  
カラーモニター  
スコアボード  
フライボールボタン  
ストライクボタン  
ボールボタン  
電池カバー  
アウトボタン  
トラッキンググリッドセンサー  
スコアボード  
パンツボタン  
スピーカー  
インニング&リプレイボタン  
電源スイッチ

※センサー部の6つの透明な小さな窓が汚れてふさがったり、傷がついた場合、正常に作動しなくなります。お取り扱いにはご注意ください。

**●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、スピードガン電光掲示板裏面にあるネジをゆるめ、電池カバーを開けます。  
\*ネジをゆるめ、電池カバーを開けてください。

②電池の⊕(プラス)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)をマイナス側からセットしてください。

※セットした後は電池カバーを閉じ、しっかりとネジでとめてください。

●電池寿命はスピードガン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**

●スピードガン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。

ON OFF

\*電源を切るとゲームのデータは消去されます。

**ゲームの始めに**

●図のように、スピードガン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。

\*電源を入れる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(Replay)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が異なります。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。(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。

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

**各部名称**

ピッチングレバー部分  
魔球レバー  
ピッチングレバー  
投球高低レバー

守備ポケット名称  
1B:ファーストベースマン RF:ライトフィールドア  
2B:セカンドベースマン CF:センターフィールドア  
3B:サードベースマン LF:レフトフィールドア  
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  
ピッチャー側  
バッティングレバー  
キャッチャーポケット  
ホームランフェンス  
連続投球装置  
ダッグアウト  
ネクストバッターズサークル  
バッターボックス  
魔球板

スピードガン電光掲示板  
外周フェンス

※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、フィールドア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6)
- もう1体はネクストバッターズサークルにさしこみます。(図7)

**ピッチャー人形** (図1)

**フィールドア人形** (図2)

**ランナー人形** (図3)

**BSOカウント** (図4)

**バッター人形の取り付け** (図6)

**バッターウィンドウの取り付け** (図5)

**ネクストバッターズサークル**

**使用しないバッター人形** (図7)

**ピッチャー側の取り外し** (図8)

**ピッチャー側の取り外し** (図9)

●バッター人形をさしこむ時は、ボールをミートする位置で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8)

\*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体同時にバッターボックスに付けられないでください。

\*バッター人形を取り外す時は、人形の足元をしっかりと持って左右に動かしながら取り外してください。(図9)

**本体周辺パーツの取り付け**

- ①照明パーツを(図10)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10)のように取り付けます。
- ④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。
- ⑤反対側も同じように取り付けます。
- ⑥本体の中央にスピードガン電光掲示板を取り付けて準備完了です。

\*電光掲示板を使って遊ぶ場合は、表面「スピードガン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。  
\*スピードガン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。

(図10)

照明パーツ  
外周フェンス  
ホームランフェンス  
この位置で合わせる

—お客様へ—

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すたら、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。構造上分解する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)
●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)
●フィールドア入形(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エーススーパーコントロール(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。)

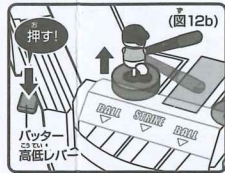
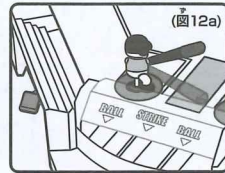
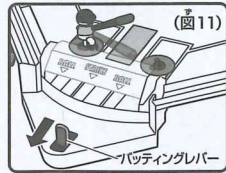
【電話受付時間】月~金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時~12時、13時~17時



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11)
- ※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。
- バッター高低レバーの上げ下げで、バッターの高さが変わります。レバーの操作で低い球(図12a)にも高い球(図12b)にも対応できます。 ※バッター高低レバーは右打席と左打席、両側にあります。



●**ヒット** フェアボール(ファウルグラウンドを通らない打球)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。

エンタイトルルベースヒット

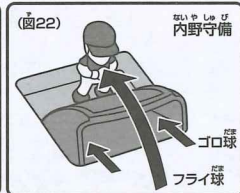
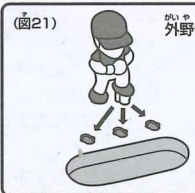
- フェアグラウンドでバウンドした打球がスタンドに入った時は2塁打になります。

●**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)

守 備

守 備

- 外野守備はフィールダー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。(図21)
- 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22)



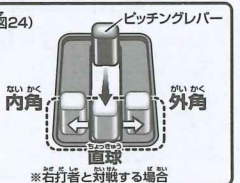
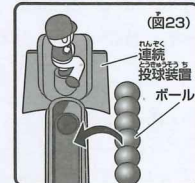
アウト

- 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「1」に入り、判定によりアウトになった時。
- 三振した時。

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まっすぐ引き、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ができます。
- ④ボールをセットした後、レバーを左右に動かせば外角・内角へ投げることもできます。(図24)

※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

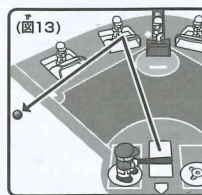


判定機能

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】

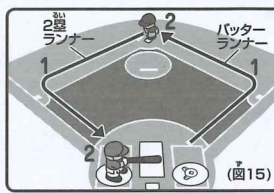
- フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合。
- フィールダー人形などに当たってファウルラインの外に出た場合。(図13)
- フェアボールが打球ポケットの「1」に入った場合。
- ボールがフェアカファウルかどちらか判定がむずかしい場合。



進塁

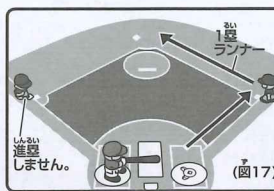
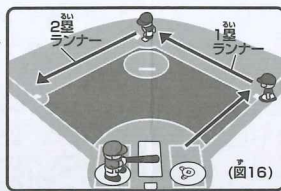
●ヒットの場合

- 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)

3アウトで攻守交代です。

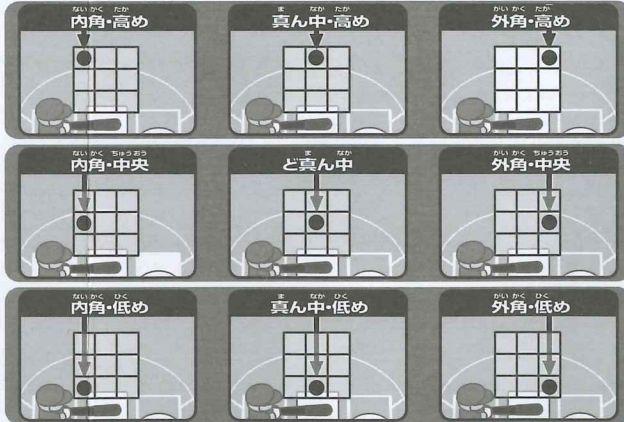
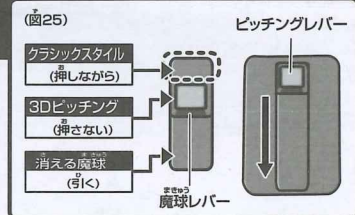
●ピッチングは3種類の投げ分けができます。(図25)

ピッチング

3Dピッチングの投げ方

ピッチングレバーをまっすぐ引いてそのまま投球すると、ボールが空中を飛び回る投球(3Dピッチング)になります。

- ※3Dピッチングは、スピードガン電光掲示板の投球(速度・コース)計測に対応した投球スタイルです。
- ※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下さい。以下は、右打者を想定しています。
- ※投球高低レバーで高さを3段階に変更できます。H(高め)、M(中央) L(低め)と併せピッチングレバーの左右位置で9コースのストライクが投げられます。



●H(高め)でストライクをねらえるバッター (図26a)



●L(低め)でストライクをねらえるバッター (図26b)

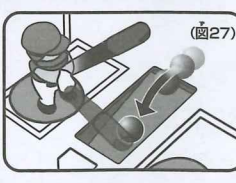
消える魔球ジャイロ・消える魔球の投げ方

- 投球後に魔球レバーをタイミングよく引くと、ボールがバットの下の通り、バッターを空振りさせられます。(図27)

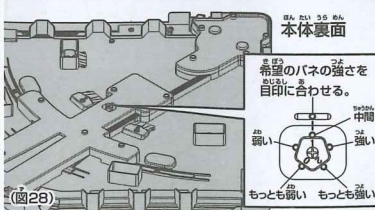
〈魔球を投げるコツ!〉～練習してみよう!～

- 「消える魔球ジャイロ」は3Dピッチング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」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・消える魔球ジャイロを投じた時に、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。

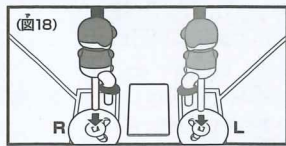


調整ダイヤルでバネの強さを微調整し、投球の高さをある程度補正できます。



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18)
- ※バッター人形は2体同時に付けしないでください。



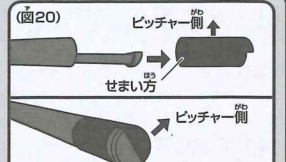
ミートゾーン

- 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。



クラシックスタイル 投げ方

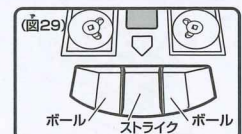
魔球レバーを前方へ押しながら投球すると、ボールが転がり変化がかかる投球(クラシックスタイル)に切り替わります。

- ※クラシックスタイルは、スピードガン電光掲示板の投球(速度・コース)計測には対応していません。
- ※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下さい。
- ※以下は、右打者を想定しています。 ※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。

<p><b>ストレート</b></p> <p>まっすぐ投げる速球</p>	<p><b>直球タイプ</b></p> <p>ピッチングレバーを最大まで引く投球。中央位置にすればまっすぐの球に。左右どちらかによれば外角・内角方向に転がります。</p>	<p><b>チェンジアップ</b></p> <p>球速が遅い変化球</p>	<p><b>変化球タイプ</b></p> <p>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引きます。戻し加減によって、右が左に変化することもあります。</p>
<p><b>スライダー</b></p> <p>左方向に大きく曲がる変化球</p>	<p><b>変化球タイプ</b></p> <p>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。</p>	<p><b>シュート</b></p> <p>右方向に大きく曲がる変化球</p>	<p><b>変化球タイプ</b></p> <p>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。</p>
<p><b>カーブ</b></p> <p>左方向に大きくゆっくり曲がる変化球</p>	<p><b>変化球タイプ</b></p> <p>ピッチングレバーを最大まで引いて、左側によせた後、少し戻しからはなします。</p>	<p><b>シンカー</b></p> <p>右方向に大きくゆっくり曲がる変化球</p>	<p><b>変化球タイプ</b></p> <p>ピッチングレバーを最大まで引いて、右側によせた後、少し戻しからはなします。</p>

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29)
- ※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カウントでおこないます。(図30)





## 音量を調節したい時は…

音量が大きい時はスピードガン電光掲示板の電源を入れる時に、アウト(OUT)、ストライク(Strike)、ボール(Ball)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。

MUTE(無し)	OUT	+電源 ON	
VOLUME 1(小)	Strike	+電源 ON	
VOLUME 2(中)	Ball	+電源 ON	
VOLUME 3(最大)	押さない	+電源 ON	

## BSOカウントの入力

ボールボタン Ball	ストライクボタン Strike	アウトボタン OUT	ボール B ●●●●
			ストライク S ●●●●
			アウト O ●●●●

**ボールボタン(Ball)**  
ボールとなった時に、(Ball)ボタンを押します。スピードガン電光掲示板のBSOのボールに、カウントが1つ増えます。3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(Strike)**  
ストライクとなった時に、(Strike)ボタンを押します。スピードガン電光掲示板の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(OUT)**  
アウトとなった時に、(OUT)ボタンを押します。スピードガン電光掲示板の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。  
※(OUT)ボタンを連続で素早く2回押すとチェンジとなり攻撃を1つ進めます。  
例1：3回裏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回裏となり、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撃を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回裏となり、BSOカウントはクリアされる。  
例2：3回裏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(Score)**  
得点が入った時に、スコアボタン(Score)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(HR+)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：(Score)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(Replay)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。

## 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(HR+)**  
バッターがホームランを打った時に、ホームランボタン(HR+)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さまざまな実況が流れます。

## シングルヒット(1BH)・ツーベースヒット(2BH)・スリーベースヒット(3BH) 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(1BH)ボタン、(2BH)ボタン、(3BH)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さまざまな実況が流れます。  
※BSカウントはクリアされます。  
※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。  
※ランナー入形は手動で動きます。  
※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「\*?!\*」に打球が入った時は(\*?!\*)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、それにしなげ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(Score)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(Score)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(Score)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つ増えます。

## 盗塁判定

**盗塁判定ボタン(Steal)**  
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。盗塁の判定は投球後、打者の結果にしたがって下記の表をご覧ください。  
※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。

打者がボールを見送った時	ボール(Ball)またはストライクボタン(Strike)を押した後に盗塁判定ボタン(Steal)を押します。
打者が空振りした時	ストライクボタン(Strike)を押した後に盗塁判定ボタン(Steal)を押します。
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(OUT)を押した後に盗塁判定ボタン(Steal)を押します。 盗塁判定「アウト」：失敗です。ランナーもアウトになります。 盗塁判定「セーフ」：成功です。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、盗塁判定ボタン(Steal)を押します。 盗塁判定「アウト」：失敗です。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」：成功です。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、盗塁判定ボタン(Steal)を押します。 盗塁判定「アウト」：失敗です。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」：成功です。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(Bunt)**  
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、以下にしたがっ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。

- セーフティバント** ランナーがいない時に行うバントです。バントボタン(Bunt)を1回押しして、判定結果にしたがいます。  
セーフティバントアウト⇒BSカウントがクリアされ、アウトカウントが1増えます。  
セーフティバントセーフ⇒BSカウントがクリアされ、アウトカウントは変わりません。  
※バッターは1塁へ出塁します。
- 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(Bunt)を連続で素早く2回押しして、判定結果にしたがいます。  
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。  
※バッターは1塁に出塁しますが、塁上のランナーはアウトになり入形を取り外します。  
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。  
※バッターはアウトになりますが、ランナーはひとつ進塁します。
- 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(Bunt)を連続で素早く3回押しして、判定結果にしたがいます。  
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。  
※バッターは1塁に出塁しますが、3塁ランナーはアウトになり入形を取り外します。  
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変わりません。  
※バッターは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。

## 配球チャート・投球比率

試合終了後の投球結果モードで、その試合で計測した投球コースをふり返ることができます。  
先攻(Aチーム)が投げられた球を1回ごとに配球チャート表示する  
後攻(Bチーム)が投げられた球を1回ごとに配球チャート表示する  
先攻の配球チャート表示を1回もどす  
後攻の配球チャート表示を1回もどす  
先攻の投球比率を表示する  
後攻の投球比率を表示する

- インニング&リプレイボタン(Replay)を押すと、投球結果モードを終了しタイトルへ戻ります。
- 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(Steal)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、ホームランボタン(HR+)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、スリーベースヒットボタン(3BH)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(Steal)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。

## 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(表側)		
<b>HR+</b>	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
ホームランボタン	長押し	なし
<b>3BH</b>	スリーベースヒットボタン	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
<b>2BH</b>	ツーベースヒットボタン	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
<b>1BH</b>	シングルヒットボタン	シングルヒットアニメーションとBSカウントのクリア
<b>*?!*</b>	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
フライ判定ボタン	長押し	なし
<b>Steal</b>	1回押し	盗塁判定アニメーション・「セーフ」「アウト」の判定
盗塁判定ボタン	長押し	ブライトネスモード
<b>Bunt</b>	1回押し	セーフティ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
バント判定ボタン	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
	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
<b>Score</b>	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

各ボタンの機能(裏側)		
<b>Ball</b>	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
ボールボタン	長押し	ボールカウントを1つ減らす
<b>Strike</b>	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
ストライクボタン	長押し	ストライクカウントを1つ減らす
<b>OUT</b>	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	連続2回押し	インニングを進める(チェンジ)
	長押し	アウトカウントを1つ減らす ※アウトカウントがない時は攻撃を1つ戻す
<b>Replay</b>	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」
リプレイ&インニングボタン	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
	長押し	なし

## スピードガン

スピードガン電光掲示板は、測定モードのときに速度とコースを測定することができます。アニメーションや実況音声の後「ボーン」という効果音から測定モードとなります。測定モードのとき、投球レバーを引くことで自動的に投球の計測がスタート。その後、投球レバーを放した直後にトラッキンググリッドセンサーが速度とコースを計測し結果を画面に表示します。

※スピードガン電光掲示板の投球(速度・コース)表示は、ピッチングレバーの速度と方向をトラッキンググリッドセンサーで計測し、コンピューターが予測した速度と軌道を表示します。そのため実際に投球されたボールの速度や軌道と一致しない場合がございますがご了承ください。

## ミニゲームで遊ぼう！(プレイ人数/ひとり)

<p><b>GAME1 ストラックアウト (1BH) +電源 ON</b></p> <p>STUCK OUT</p> <p>ストライクゾーンの9マスすべてにボールを投げ込め！上下左右、と真ん中、自由に投げ分ける制球力を身につけよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●はじめはステージ1。持ち球は12球で制限時間はありません。9マスすべてに投げこめたらクリア！ステージ2へ進めます。</li> <li>●ステージ2の持ち球は9球。時間制限はありませんが1球もミスできないステージです。</li> <li>●一旦ステージ2になると、電源OFFにするまでは、ステージ2のまま何回でもチャレンジできます。</li> </ul>	<p><b>GAME2 ターゲットストライク (2BH) +電源 ON</b></p> <p>TARGET STRIKE</p> <p>動き回るターゲットに向かって投げこめ！投げこめが成功すると、だんだんターゲットがスピードアップしていくぞ！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●はじめはステージ1。持ち球は10球で制限時間はありません。ターゲットのいるマスに5回投げこめたらクリア！ステージ2へ進めます。</li> <li>●ステージ2の持ち球は10球。時間制限はありません。10球すべてミスなく投げたパーフェクトだ！</li> <li>●一旦ステージ2になると、電源OFFにするまでは、ステージ2のまま何回でもチャレンジできます。</li> </ul>
---	--

※ミニゲーム終了後、どれかのボタンを押すと、それぞれのゲームタイトル画面に戻ります。  
※(Strike)ボタンを押すたびに、ミニゲームの投球結果を左右反転して表示することができます。