



# 取扱説明書

とりあつかいせつ めいしょ  
 フライ入数 2入 対象年齢5才以上  
 ※製品と取扱説明書内の写真、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(げいこく)

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。

●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。

### 注意(ちゅうい)

- 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、たいたたり、落とすなど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が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、火の中に入れてはなりません。
- 万一、電池から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、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。
- 本体盤面を使い物などで傷を付いたり、たいたたり、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...各1 (右打5, 左打1)  
 ランナー人形...各3  
 ピッチャー人形...1  
 フィールダー人形...各7  
 ボール...6  
 カウントピン...各3  
 照明パーツ(四角・台形)...各2  
 看板パーツ...各4  
 グローブポケット...4  
 バックネット(左・中央・右)...各1  
 電光掲示板...1  
 ウォールパーツ...各4  
 外周フェンス(左右)...各1  
 バット用ゴム...各3  
 ユーザーシール...1  
 取扱説明書...1

## 電光掲示板の操作方法

### 各部名称

パッケージ写真を参考に、シールをこの位置に貼ってください。

表示部

EPOCH EPOCH

フライ判定ボタン  
 盗塁判定ボタン  
 アナウンスボタン  
 得点追加ボタン

ホームラン スリーベースヒット ツーベースヒット シングルヒット

エキサイトヒットボタン

ボールボタン  
 ストライクボタン

アウトボタン  
 チェンジボタン

スピーカー

電源スイッチ  
 電池ボタン

### 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、電池ボタンを開けます。

※ネジをゆるめ、電池ボタンを三角矢印の方向にスライドさせてから開けてください。

電池ボタンをスライドさせる方向

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2本(別売り)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ボタンを閉じ、しっかりとネジで止めてください。

●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。

### 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。

## 得点入力モード

### 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・後攻どちらか勝利したが表示します。※9回オマ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。※ワ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。

START

先攻手-1 後攻手-1

先攻 延長戦 後攻 延長戦

引き分け 引き分け

WIN!!

### 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ろいろな実況が流れます。BSカウントはクリアされます。

POCH EPOCH

HOME RUN!

HOME! 3B 2B 1B

- ※ランナー人形は手動で動かします。
- ※得点は自動で計算されません。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★

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BS0カウントはクリアされます。

### SAFE OUT!!

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。

## 起動:電源ON

### BS0カウントの入力

守備側が入力していくボタンです。

ボール ストライク アウト

Strike

Ball

Change

### ★デジタルBS0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BS0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、BS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BS0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、BS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BS0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、BS0カウントはクリアされます。

Change: デジタルBS0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、BS0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。BS0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。

先攻 後攻

13-5

ハイフン

※得点は99点以上入力できますが、表示は99点のままとなります。

### 入力を間違えたときは...

※各ボタンを長押しすると1つ前の状態に戻ります。

- 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、BS0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	ホームランアニメとBSカウントのクリア	なし
3BH	エキサイトヒットボタン	3BヒットアニメとBSカウントのクリア	なし
2BH	エキサイトヒットボタン	2BヒットアニメとBSカウントのクリア	なし
1BH	エキサイトヒットボタン	1BヒットアニメとBS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BSカウントのクリア	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	BS0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つずつめる	攻守を1つもどす ※裏-インニング前の値

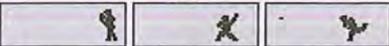
# 野球盤ミニゲーム1

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。

投げる！



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。

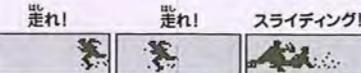
※ **GAME SET!** のあとに、ホームランの本数が表示されます。

# 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。



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。

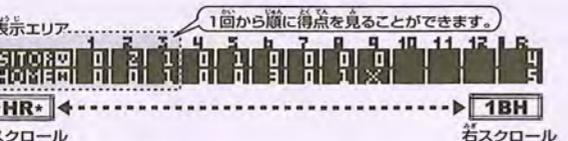


2マス以上離れたところにボールが飛んできたときは、ボールが飛んできた方向に2回ボタンを押します。

※ **GAME SET!** のあとに、キャッチした球数が表示されます。

## インニング表を見たいときは...

インニング表を見るには [▶] ボタンを長押しします。インニング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、インニング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] ボタンでインニング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、インニング表を見返すことで、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。ぜひインニング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。

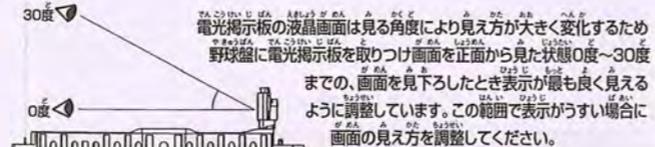
音量0(無し)	ボール	+ ON	→	VOL.0
音量1(小)	アウト	+ ON	→	VOL.1
音量2(中)	チェンジ	+ ON	→	VOL.2
音量3(最大)	押さない	+ ON	→	VOL.3



## 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3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、[CHR] ボタンで表示をうすくすることができます。[PLAY] ボタンでコントラストモードを終了します。

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。このような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や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 モンスタースタジアム(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・梱包材は弊社にて負担いたします。

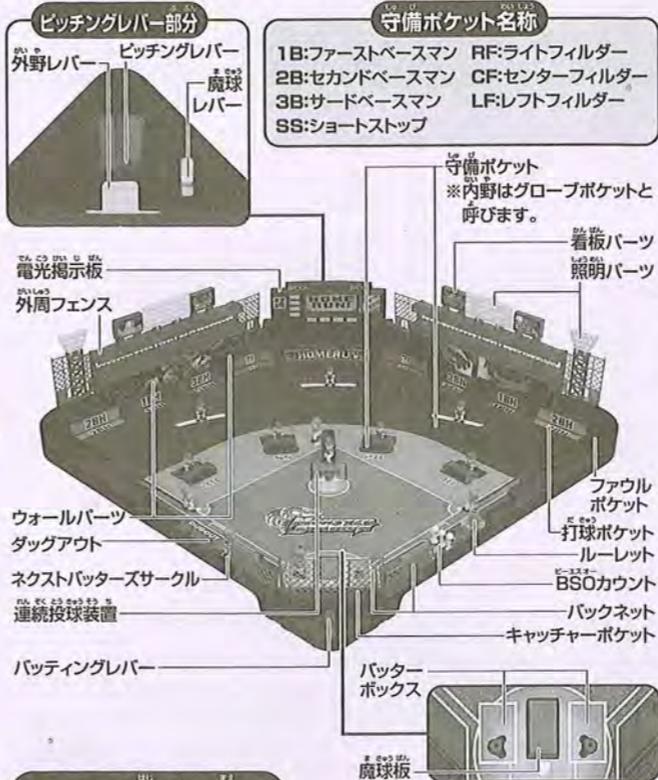
〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5  
(株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789  
(電話番号は間違いないよう、よく確かめてからおかけください。)  
【電話受付時間】月～金曜日(祝日及び弊社特休日を除く)10時～12時、13時～17時

© 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

野球盤の基本ルールは裏面へ!

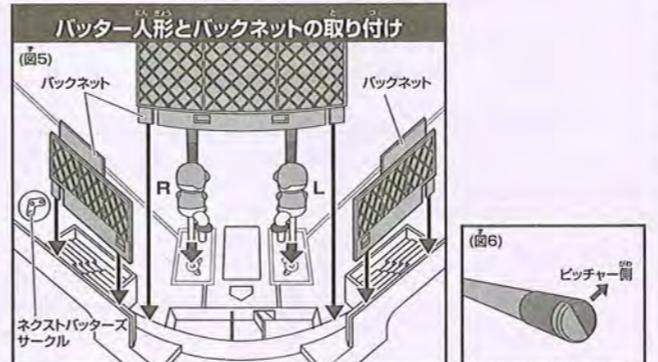
## 各部名称

※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

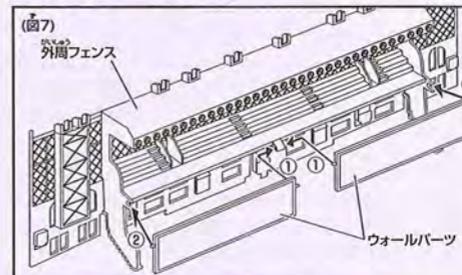
- 野球盤を傾斜のない平らな場所に置きます。
- 下の(図1)～(図3)のように、ピッチャー人形を連続投球装置の穴に、フィールダー人形を守備ポケットの穴に、ランナー人形をダッグアウトの穴にそれぞれさしこみます。
- 内野守備のグローブポケットは(図2)のように、①穴にさした後、②ツメを両側の穴にさしこみます。
- カウントピンをBSOカウントの左の穴にさしこみます。(図4)



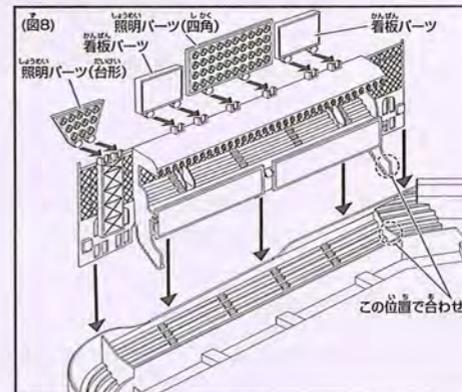
- バックネットをキャッチャーポケットのうしろに取り付けます。(図5)
- 左右のどちらかのバッター人形1体を選び、バットをセンター方向に向けてバッターボックスに取り付けます。(図5)
- ※もう1体はネクストバッタースサークルにさしこみます。
- バッター人形をさしこむ時は、ボールをミートする位置でバットのゴムの部分がピッチャー側を向くようにしてください。(図6)
- 右打者「R」、左打者「L」の記号はバッター人形の体に記載しています。
- ※バッター人形は2体同時にバッターボックスに付けしないでください。

## 本体周辺パーツの取り付け

- ウォールパーツを外周フェンスに取り付けます。(図7)
- ①内柱のどっぴりの片側を中央側の穴にさしこみます。
- ②もう片側を「カチッ」と音がするまでさしこみます。

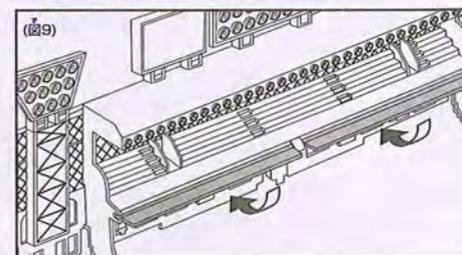


- ①照明パーツ、着板パーツを(図8)のようにさしこみます。
- ②外周フェンスのツメで本体を挟むように、矢印の方向に「カチッ」と音がするまでさしこみます。
- ③反対側も同じように取り付けます。
- ④本体の中央に電光掲示板を取り付けて準備完了です。
- ⑤電光掲示板を使って遊ぶ場合は、表面「電光掲示板の操作方法」もあわせてお読みください。
- ※外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してしてください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。
- ※電光掲示板を使わないで遊ぶ場合は、電源をOFFにしてください。



## ウォールパーツの開閉

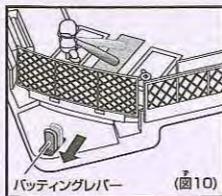
- ウォールパーツを開くことができます。
- ①本体から外周フェンスを取り外します。
- ②矢印の方向にウォールパーツを「カチッ」と音がするまで回転させます。(図9)
- ③外周フェンスを再び本体に取り付けます。
- ※必ず外周フェンスを本体から外してから、開閉してください。
- ※4か所のウォールパーツを開閉することで難易度を調整できます。



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10)
※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

- 打球がウォールパーツ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。
●(図8)のようにウォールパーツが開いている時に、打球が外周フェンスに当たってグラウンドにはね返った場合はホームランになります。
●(図9)のようにウォールパーツが閉じている時に、打球がウォールパーツに当たってグラウンドにはね返った場合はホームランになりません。

エンタイトルベースヒット

- 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

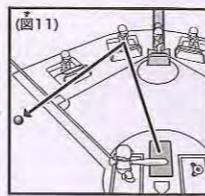
打球が1塁、3塁の手前でファウルラインの外に出たりファウルポケットに入った場合はファウルになります。ファウルになったら進塁せずに1ストライクをカウントして再びバッティングをおこないます(すでに2ストライクの時はカウントしません)。

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。

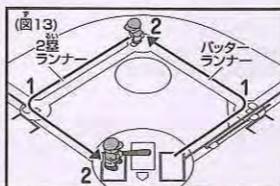
- フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグラウンド上に停止した場合。
●フィールダー人形などに当たってファウルラインの外に出た場合。(図11)
●フェアボールが塁に入った場合。
●ボールがフェアかファウルかどちらか判定がむずかしい場合。



進塁

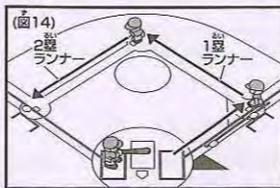
●ヒットの場合

- 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12)
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13)

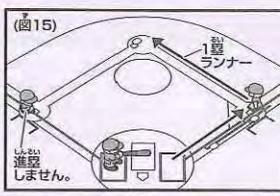


●フォアボールの場合

- 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14)

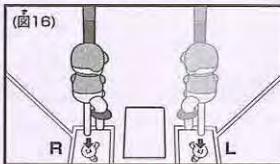


●塁の空いている時: 進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。
例) 3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図15)



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テリー人形を選んでバッテリ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16)
※バッテリー人形は2体同時ににつけないでください。



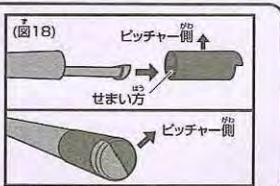
ジャストミートゾーン

●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17)



●バット用ゴムの取り替え

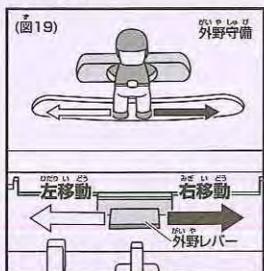
遊んでいるうちに、バットに付いているゴムが痛んでくる場合があります。そのような時は、付属のバット用ゴムと取り替えてください。(図18)
※ゴムのせまい方の穴にバットをさしこんでください。また、無理にさしこむとゴムがちぎれてしまう場合があります。さしこむ時は、ゆっくりと少しずつさしこんでください。



守備

守備

●外野守備は外野レバーを左右に動かすことで、守備位置を移動させることができます。(図19)



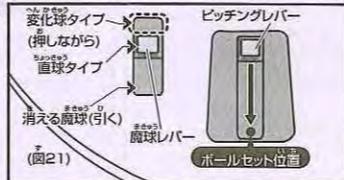
●内野守備は守備シフトを変更することはできませんが、特別なグローブポケットを備えているのでゴロ球のほか、フライ球にも対応しています。(図20)



3アウトで攻守交代です。

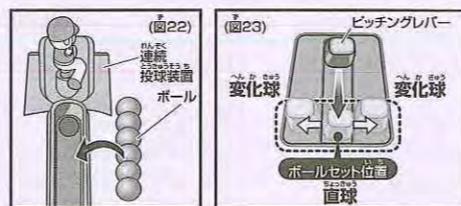
ピッチング(3Dピッチング)

- 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ぶ投球(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、ボールが転がり、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21)
※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6個セットします。(図22)
②ピッチングレバーをまっすぐ引き、窓の黒丸の位置にセットします。(図23)
③レバーをはなすと直球を投げるができます。
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かせば変化球を投げることもできます。(図23)
※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

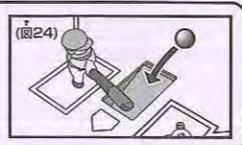


●消える魔球・消える魔球ジャイロ

●投球後に魔球レバーをタイミングよく引くと(図24)、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。

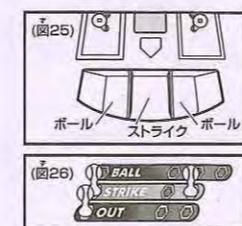
〈魔球を投げるコツ!〉〜練習してみよう!〜

- 「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、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25)
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カウントでおこないます。(図26)



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、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最大位置まで調整して投球してください。
※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。

Grid of diagrams showing various pitch types: ストレート (Straight), スライダー (Slider), カーブ (Curve), チェンジアップ (Changeup), シュート (Shoot), シンカー (Sinker). Each includes a diagram of the ball's path and the corresponding lever adjustment.