



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

KDS-EBS



エキサイティング

ベースボール TM

© KONAMI 1987



このたびはコナミの「エキサイティング ベースボール」
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
ます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問
い合せには、一切お答えできませんので、ご了承くだ
さい。





エキサイティング ベースボール



もくじ

- ゲームをはじめる前に、まず準備…………… 2
- コントローラーの使い方…………… 4
- モードが多い。だから、おもしろい…………… 6
- 試合画面の表示…………… 28
- 選手の操作方法…………… 30
- これだけは覚えておいてほしい注意事項…………… 34

ゲームをはじめる^{まえ}前に、まず^{じゅんび}準備。

ファミリーコンピュータ^{本体}とRAMアダプタ、ディスクドライブを^た正しく^つ接続して、^{ほんたい}本体のPOWERを^{パワ}ONに



します。きちんと^{せつぞく}接続していれば、マリオとイーゼルが^お追いかけて^ここをする^{がめん}画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを^う上に^うセットします。とくに、^{うら}裏表には^{ちゅうい}要注意。

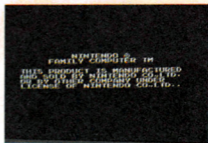
^{がめん}画面がちゃんと^で出ないときは、もう^{いちど}一度、最初から^{せつぞく}接続を^た確かめ、きちんとディスクカードを^{せつ}セットしてください。



“NOW LOADING...”の
表示のあと、右のような画面が
出ます。でも、SIDEAが上
になってないと出てきません。

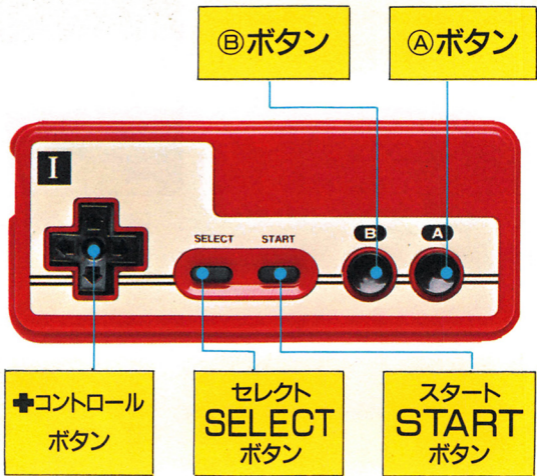
タイトル画面で右のようなモ
ードセレクト表示が出たら、モ
ードをセレクトします。

このゲームには5つのモードが
あり、SELECTボタンで選
び、STARTボタンで決定し
ます。



ディスクドライブの赤ランプがついているときはEJECTボタンや本体のリセットボタン、電源スイッチにさわらないでもう一度、説明書をよく読みましょう。

コントローラーの使い方



このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべて
コントローラーで操作します。くわしい使い方は、あ
とのページでわかりやすく説明しています。

✦ボタン……………選手の移動、球種、塁指定や交代
選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの警告
に使います。

Aボタン……………バッティング、ピッチング、送球
などに使います。

Bボタン……………バント、帰塁、盗塁、けんせい球
のモード切り換えなどに使います。



モードが多い。

だから、おもしろい。

☆PENNA^{ベナント}NT^{モード}MODE

プレイヤーはプロ野球12球団(ALPHA LEAGUEとBETA LEAGUE)の中から、1チームを選びペナントレースに参加。そしてまず、そのチームが所属しているリーグで優勝し、次に別のリーグで優勝したチームと対戦して日本一をめざします。

最初、プレイヤーのチームは所属リーグの最下位からスタートします。まず、5位のチームと3連戦。対戦相手に勝ち越せば4位に浮上します。このように順位を上げ、最終的に1位のチームに勝ち越せばリーグ優勝です。リーグ優勝を果したプレイヤーは、もうひとつのリーグ(プレイヤーが所属していないリーグ)

の優勝チームと“白本一”をかけて対戦します。

対戦方式は、1試合を行ない勝てば白本一となります。

●ゲームの手順

①タイトル画面で“PENNANT MODE”を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、**+**ボタンで“NEW GAME”か“CONTINUE”を選び、**A**ボタンを押し決めてます。“NEW GAME”を選ぶと、最初の対戦から始まり、“CONTINUE”なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。



② 次に12球団から1チームを選択します。+ボタンで
選びAボタンで決定します。



③ 先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか
決めます。



ロビン・リムボルト -9 アシコフ シマスカ?	
1	マツモト LF
2	シノスカ 2B
3	ヨシムネ RF
4	ハシ 3B
5	クボタ CF
6	ナカハタ 1B
7	コウノ SS
8	ヤマダ C
9	エカワ P
YES NO	

“YES”を選んだ場合…メン
バーチェンジ画面が
出ます。
まず、メンバーと打順を決め
ます。



〈そのⅠ〉“MEMBER”の中からチェンジしたいプレイヤーを決め(+)ボタンで▶を合わせる)、
Ⓐボタンを押します。〈そのⅡ〉控え選手の中から希望する選手を選び(▶を合わせる)、Ⓐボタンを押して交代していきます。〈そのⅢ〉メンバーチェンジが終了すれば、控え選手表の“POSITION”に▶を合わせⒶボタンを押すと完了です。

※AVGのついている選手が野手、ERAの選手が投手。

★^{アイエス}VS ^{モード}MODE

このモードは2プレイ(2人用)で行ないます。12球団の中から「^{プレイヤー}PLAYER1」「^{プレイヤー}PLAYER2」が、それぞれ1チームを^{選ぶ}選び試合をスタート。



●ゲームの手順^{てしゅん}

① “VS MODE” を^{選ぶ}選びスタートさせると、チームセレクト画面^{がめん}が出ます。「^{プレイヤー}PLAYER1」「^{プレイヤー}PLAYER2」は、それぞれ同じチームを^{選ぶ}選ぶことはできません(＋ボタンで^{せんたく}選択、**A**ボタンで^{けつてい}決定)。



② 以下の操作とゲームの手順^{てしゅん}は “PENNANT MODE” のゲームの手順^{てしゅん}③④⑤と同じです。

フダグレス モード
★PROGRESS MODE

君のオリジナルチームで、日本一をめざせ。

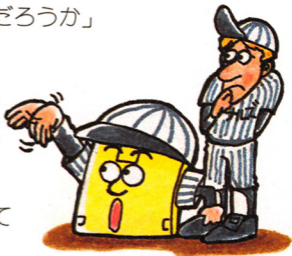
「198×年冬、プロ野球界は新しい展開を見せた。分裂していた2リーグがひとつに統一。そして、現在12球団に加え、新しく1球団を設立することになった。新球団の候補は全国から選ばれた20チーム。君のチームもこの中のひとつ。まず、他のノンプロチーム(全19チーム)のすべてに3勝ずつし、プロ球団になること。そして、ペナントレースに参加、日本一のチー



ムになること。さあ、知力と腕の勝負だ。勝利の女神は君のチームにほほえむだろうか」

●ゲームの手順

①タイトル画面で“PROGRESS MODE”を選びスタートさせると
コンティニュー画面が出てきます。



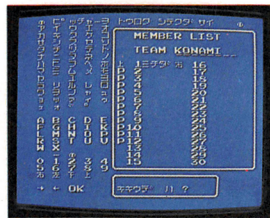
CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝していない場合⑥からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」が「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。
(順位は、セーブした地点から始まります)。

強^{つよ}そうな名^な前^{まえ}や、かっ
こいい名^な前^{まえ}をかんがえて、
自^じ分^{ぶん}のおき^きにい^いりのチ
ームネームを決^きめまし
よう。

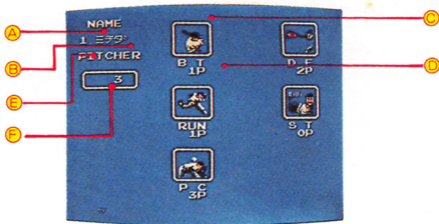


② NEW GAMEでオリジナルチームの名前登録画面
が出ます。ここでは、点滅しているところへ+ボタン
で文字を選びAボタンで入力。また、選手のきき腕や
投手のフォームも登録していきます。入力したら"O
K"に▶を合わせAボタンを押し、次の選手の登録へ。

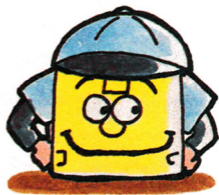


③すべての登録が終わると
次に、"NEXT" "PLAY BALL" のどちらか
を選びます (+ボタンで選
びAボタンで決定)。
"NEXT"を選んだ場合…
④へ進みます。
"PLAY BALL" を
選んだ場合…⑤へ進みます。





- Ⓐ = 名前を登録した順番
- Ⓑ = 選手の名前
- Ⓒ = 各パラメーターのイラスト
(2パターンで動く)
- Ⓓ = 各パラメーターの略称
BT = バッティング力
DF = 守備力 RN = 走力
ST = スタミナ
PC = ピッチング力
- Ⓔ = 選手が PITCHER (ピッチャー)
が FIELDER (野手)
- Ⓕ = 選手1人あたりの初期数値
これを5つのパラメーターに振り分ける。



④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで“YES”“NO”を選択。

“YES”を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。

まず⑤ボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、⑥ボタンで次の選手の設定に進めます。



※点数は➕ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。

“NO”を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(+ ボタンで選択、A ボタンで決定)



⑤19チームの中から対戦相手を選びます。



⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデータを見るかどうかを決めます。

“センコウチームノデータヲミル”

“コウコウチームノデータヲミル”

を選んだ場合…チームのデータが表示されます。 + ボタンの

下部を押すと次のデータ画面が現れ、上部を押すと前のデータ画面にもどります。



Ⓐ ボタンを押すと最初の画面が出ます。

Ⓐ = チーム名

Ⓑ = プログレスモードで
名前登録した順番の
番号と選手名

Ⓒ
(下部) = 現在(その時点)での
各パラメーターのポ
イント数

(上部) = 各パラメーター
に入る基本値

Ⓓ = BT (バットイング力)
DF (守備力)
RUN (走力)
ST (スタミナ)
PC (ピッチング力)

Ⓔ = 投手のデーターの時
は、PITCHER
野手のデーターの時
は、FIELDER

TEAM NAME	BT	DF	PC	RUN	ST
1 KONAMI	BT - 1-2P ST - 3-4P	DF - 2-3P PC - 0-4P	RUN - 1-2P	ST - 3-4P	PC - 0-4P
2 TOKU	BT - 1-2P ST - 3-3P	DF - 2-3P PC - 0-5P	RUN - 1-2P	ST - 3-3P	PC - 0-5P
3 TAKO	BT - 1-3P ST - 3-5P	DF - 2-2P PC - 0-3P	RUN - 1-2P	ST - 3-5P	PC - 0-3P
4 IKA	BT - 1-3P ST - 3-3P	DF - 2-3P PC - 0-3P	RUN - 1-3P	ST - 3-3P	PC - 0-3P
5 KANI	BT - 1-3P ST - 3-3P	DF - 2-3P PC - 0-3P	RUN - 1-3P	ST - 3-3P	PC - 0-3P



⑦“ツギニススム”を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。



⑧いよいよノンプロチームと対戦です。



⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデータとして、試合後ディスクに登録されます。



※CONTINUEにより登録されたデータは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに3勝すると、いよいよペナントレースへ突入。

まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。操作は“PENNANT MODE”ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。



エキサイティングモード
★ EXCITING MODE



このモードは、自分のオリジナルチームと友だちのオリジナルチームの対戦、つまりディスクとディスクの対戦が楽しめます。

ディスクを2枚使用してプレイします。最初にディスクを入れた人が先攻、後に入れた人が後攻となります。ゲームは1試合、プレイヤーがやめない限り、続けて何試合でもOKです。

●ゲームの手順

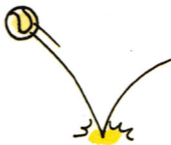
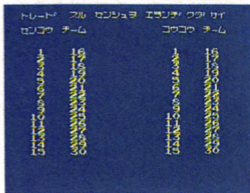
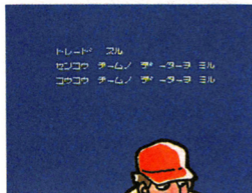
①タイトル画面で“EXCITING MODE”を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER1)のディスクを入れ、**A**ボタンを押します。そして、PLAYER1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER2)のディスクを入れ、**A**ボタンを押します。

②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうか決めます。操作は“PENNANT MODE”ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、**A**ボタンを押しデータ入力を行いません。

★^{トレード}TRADE ^{モード}MODE

友だちのオリジナルチームの選手の中から、自分のチームの戦力となる選手を獲得できるのがTRADE MODEです。



●ゲームの手順

①タイトル画面で“TRADE MODE”を選び、先攻チーム(PLAYER 1)のディスクを指示に従いセットし、**A**ボタンを押します。PLAYER 1のデータが読みとられます。



②後攻チーム(PLAYER 2)のディスクを①と同じように操作。データが読みとられます。



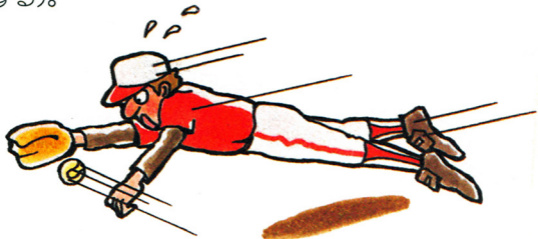
③「センコウチームノデータヲミル」「コウコウチームノデータヲミル」「トレードスル」の中から項目を**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。



④「チームノデータヲミル」を**選ぶ**とチームのデータが表示されます。チームのデータ表は全部で7画面。操作は「PROGRESS MODE」ゲームの**手順**⑥と同じです。Aボタンを押すと⑥の画面にもどります。



⑥「トレードスル」を**選ぶ**とトレード画面になります。チームデータ表に出てくる**番号**が表示されているので、+ボタンでトレードする選手を選びAボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。





⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、
Ⓐボタンを押すとトレード。Ⓑボタンを押すと、トレ
ードはキャンセルされ、再び③にもどります。トレード
は1対1。30人までOK。



⑦“EXCITING MODE”ゲームの手順③と同
じ操作でデータを入力します。

試合画面の表示



A チーム名
バッター
打率

B チーム名
ピッチャー
防御率

C チーム
得点

D ストライク
ボール
アウト

- タイム…^{しあいちゆう}試合中^{スタート}START ボタンでタイム (ポーズ)をかけることができます。
※^{とうしゅ}投手が^{とうきゆう}投球フォームに入る前にかぎります。



- 代打…タイムをかけて^う攻撃側の^{げきがわ}Ⓐボタンを押します。表示が^{ひょうじ}出たら^{ひょうじ}Ⓚボタンで^だ打者を選び^あⒶボタンで^{けつてい}決定します。



- リリーフ…タイムをかけて^{しゅびがわ}守備側の^あⒶボタンを押します。表示が出たら^{ひょうじ}Ⓚボタンで^{りりーふ}リリーフピッチャーを選び^あⒶボタンで^{けつてい}決定します。

選手せんしゆの操作そうさ方法ほうほう

●ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

②球たまごのスピード

✚ ボタンで選択

Ⓐ ボタンで決定。

● ✚ (上部)…速球

● ✚ (下部)…スローボール

● ✚ 押さない…中速球



③ コース

球のスピード決定後、投手がうなづいてから**+**ボタンでコースを決め、**A**ボタンを押すと投球動作に入ります。**+**ボタンを8方向に押すことにより、投げ分けられます。

④ 変化球

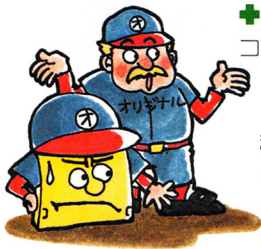
投手の手からボールが離れてから**+**ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

● 捕球

+ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。



- タッチプレイ
- ✦ボタンで球を持っている野手をコントロールします。



- けんせい球

まず、ⓑボタンを押し、画面がきりかわったら、✦ボタンで塁を指定してⒶボタンを押すと、けんせい球を投げられます。

- バッティング

✦ボタンで選択、Ⓐボタンでスウィング。

- ✦の上…高め打ち
 - ✦の下…低め打ち
 - ✦の左…バッターが左へ移動
 - ✦の右…バッターが右へ移動
 - ✦押さない…真ん中打ち
- (Ⓐボタンだけを押す)

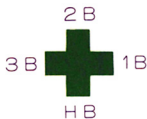


● バント

➕ ボタンの操作はバッティングと同じです。Ⓟ ボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⓅ ボタンを押してください。

● 進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、➕ ボタンで塁を指定してⓐ ボタンを押します。



● 帰塁

走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻りたい場合は戻りたい塁を➕ ボタンで指示し、Ⓟ ボタンを押します。

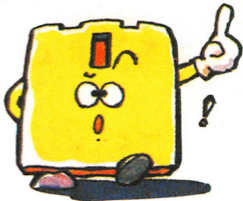
● 盗塁

盗塁は➕ ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなづく前にⓅ ボタンを押します。

おぼ
これだけは覚えておきたい

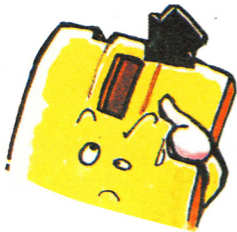
ちゅういじきょう
注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート、注意事項を守らないと、こわれてしまいます。



たいせつ と あつか
●ディスクカードは大切に取り扱いましょう。

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないでください。それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないように気をつけましょう。



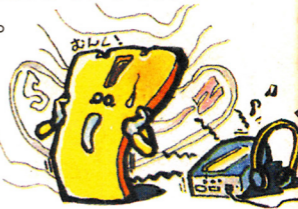
●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱いので、風通しのよい涼しい場所で保管してください。



●ホコリはディスクカードの大敵です。ゴミゴミした所は大キライ。また、直射日光の当る場所にも置かないでください。

●磁石を近づけると、データが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも近づけないよう気をつけましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておきましょう。



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときは

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット エラー ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを賣ったお店が、発売元へ相談しよう。



ドラゴンスクロールの
新たな冒険の世界が
今はじまる

キミは封じ込められた
謎が 解けるか——!?

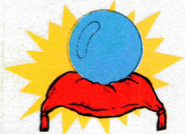


ドラゴンスクロールに引き続き、
コナミゲームブックシリーズが
続々登場。乞！ご期待。

1988年1月発売 予価 420円

コナミ出版

TEL.03-221-7231(代)



クリスマスには、コレほしい。

なんてったコナミのニュータイプ・ファミコンソフト!

体汗スポーツゲームの決定版。
いつの間にかキミは、強くなる。

エキサイティング ボクシング

圧力センサー内蔵エア・バッグ使用カセット
11月25日発売 7980円

第3世代RPG到来。
驚異のマジカルアクション&ロールプレイ
あなたは、ドラゴンになれる。

ドラゴンスクロール

甦りし魔竜

11月27日発売

5300円

発売日がわかりました。
お待ちせのリアル・フライトシミュレーション

TOP GUN

ファミコン用カセット

フライトジャケット(MA-1)キャンペーン応募券つき

12月11日発売

5300円

こんなに楽しい
ミュージック・ファミコンが出た!
キミにも「ツインビー」が、ひける。

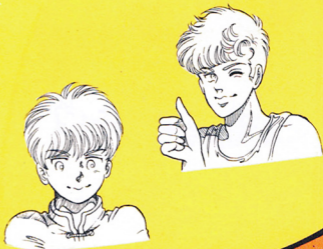
ドレミッコ

ディスクシステム対応キーボードシステム
12月4日発売

史上初、プレイヤーが喜・怒・哀・楽の感情をもった!

ウシャス

MSX2対応1Mカセット
5800円 絶賛発売中!



"魔城伝説シリーズ"3作におよぶ
壮大な謎が、いま解明されようとしている。
INTO THE TV。
キミが、主人公だ!!

シャロム

MSX2対応2Mカセット
12月中旬発売予定 5980円

コナミ 最新情報

(北海道地区) 札幌 011 (851) 3000

(東北地区) 秋田 0188 (24) 7000

青森 0177 (22) 5731

(関東地区) 東京 03 (262) 9110

(北陸地区) 新潟 025 (229) 1141

(関西地区) 大阪 06 (334) 0399

(四国地区) 松山 0899 (33) 3399

(九州地区) 福岡 092 (715) 8200



**エキサイティング
ベースボール**™

© KONAMI 1987

1987年11月20日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)

〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)

〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)

コナミ最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000 (北陸地区) 新潟 025(229)1141

(東北地区) 秋田 0188(24)7000 (関西地区) 大阪 06(334)0399

青森 0177(22)5731 (四国地区) 松山 0899(33)3399

(関東地区) 東京 03(262)9110 (九州地区) 福岡 092(715)8200

© KONAMI 1987

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KDS-EBS



T4988602532494