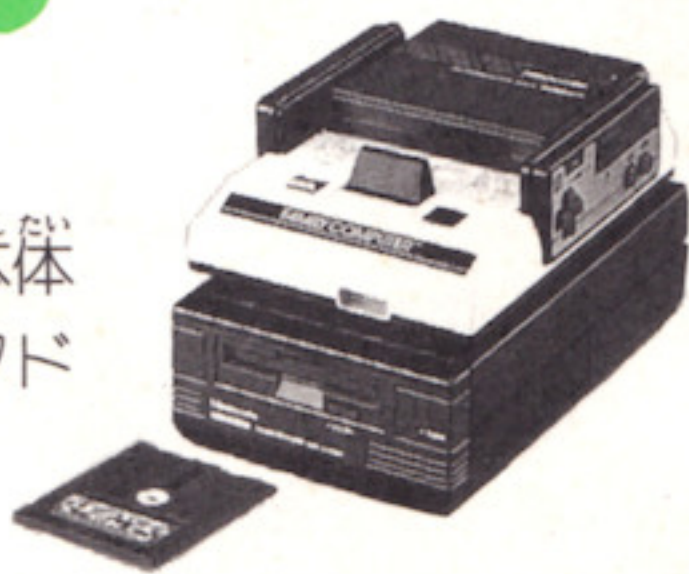


エキサイティング ベースボール™

© KONAMI 1987

ゲームをはじめる前に、まず準備。

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正しく接続して、本体のPOWERをONに

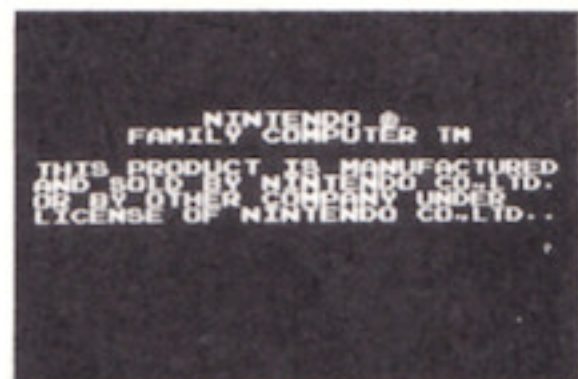


します。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上(うへ)にセットします。とくに、裏表には要注意。

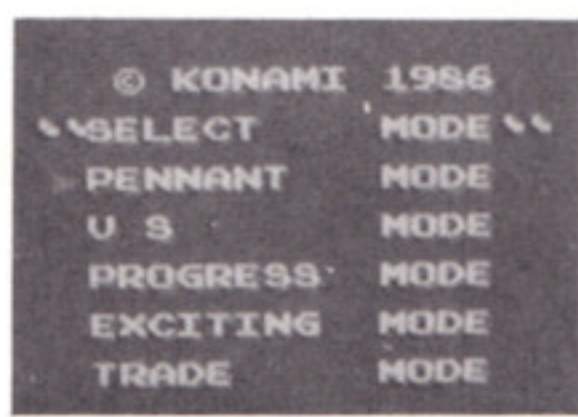
画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。



"NOW LOADING..."の表示のあと、右のような画面が出ます。でも、SIDE A上にならないうと出てきません。



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RESET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、タイムの宣告に使います。

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。

●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ボタンを押して決めます。"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。



"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)、A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)、A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A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。

次にポジションを決めます。▶で“POS1”表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番から9番まで決定されていきます。(⊕ボタンで選択、●ボタンで決定)。

④先発メンバーが決まると試合開始。

⑤試合が終わると結果と順位が出ます。



メンバーチェンジ画面用語の説明

- AVG=打率
- ERA=防御率
- POS1=ポジション
- P=ピッチャー
- C=キャッチャー
- 1B=ファースト
- 2B=セカンド
- 3B=サード
- SS=ショート
- LF=レフト
- CF=センター
- RF=ライト

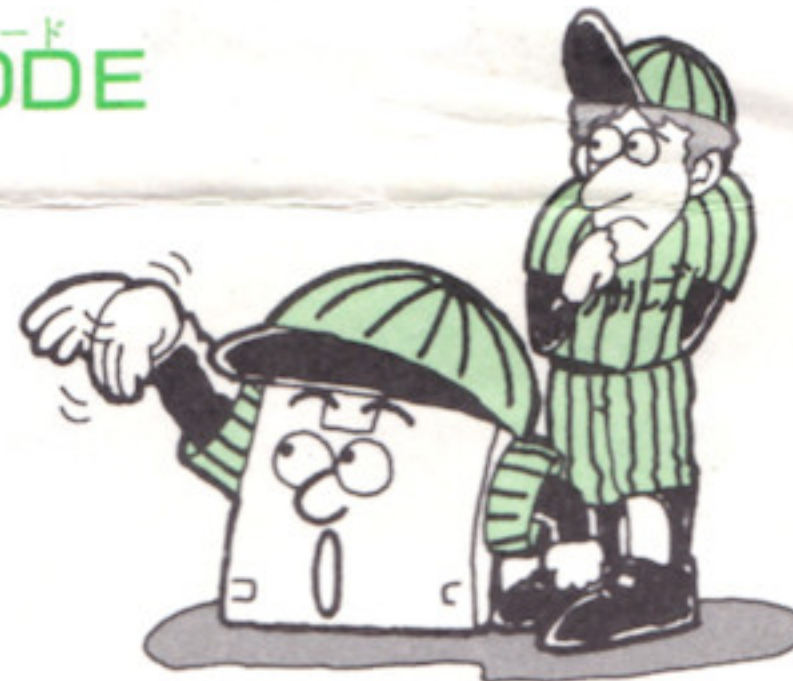
☆VS MODE

●ゲームの手順
①“VS MODE”を選びスタートさせると、チームセレクト画面が出ます。「PLAYER1」「PLAYER2」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできません(⊕ボタンで選択、●ボタンで決定)。

②以下の操作とゲームの手順は“PENNANT MODE”のゲームの手順③④⑤と同じです。

☆PROGRESS MODE

●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。

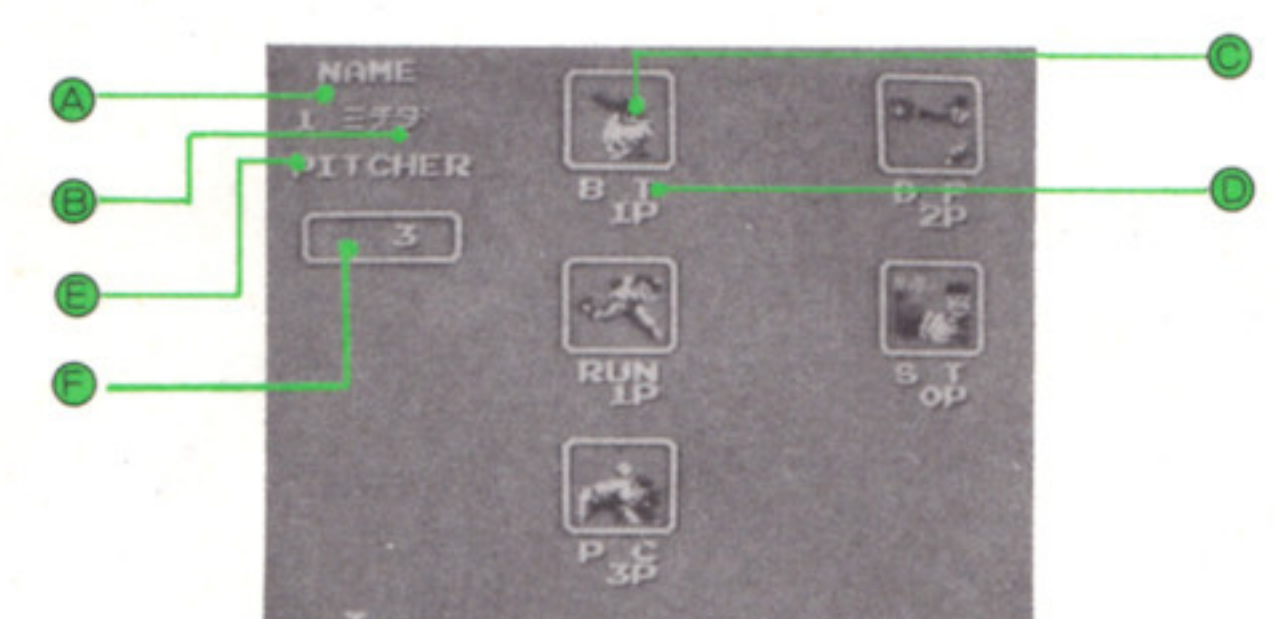


CONTiNUeを選ぶと、次のようになります。すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝していない場合⑥からスタートします。

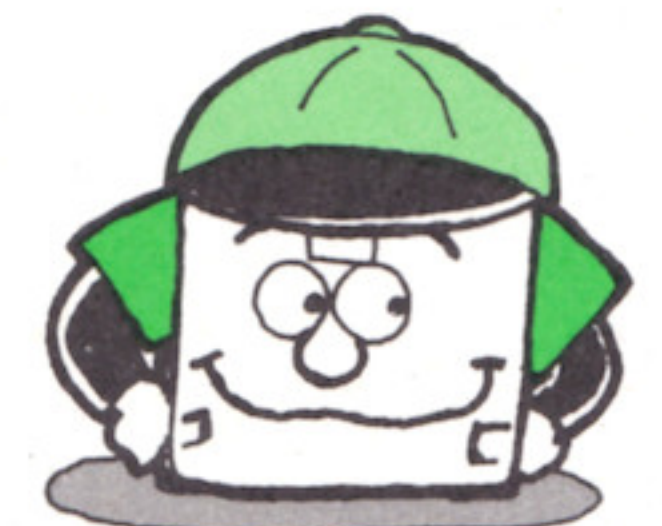
すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」が「プロと対戦」の選択ができます。「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。

②NEWGAME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●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“OK”に▶を合わせ●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●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=バットイング力
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)か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●ボタンを押し、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、●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、●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/データラミル” “コウコウチーム/データラミル”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

TEAM NAME	BT	DF	PC	RN	ST
1 SENKOU	BT	DF	PC	RN	ST
2 TOKU	BT	DF	PC	RN	ST
3 TAKO	BT	DF	PC	RN	ST
4 IKA	BT	DF	PC	RN	ST
5 KANI	BT	DF	PC	RN	ST

- =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)
- =投手のデータの場合は、PITCHER
野手のデータの場合は、FIELDER



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、能力が上がっていきます。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。

☆EXCITING MODE

●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、●ボタンを押しします。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、●ボタンを押しします。

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、●ボタンを押しデータ入力を行いません。

☆TRADE MODE

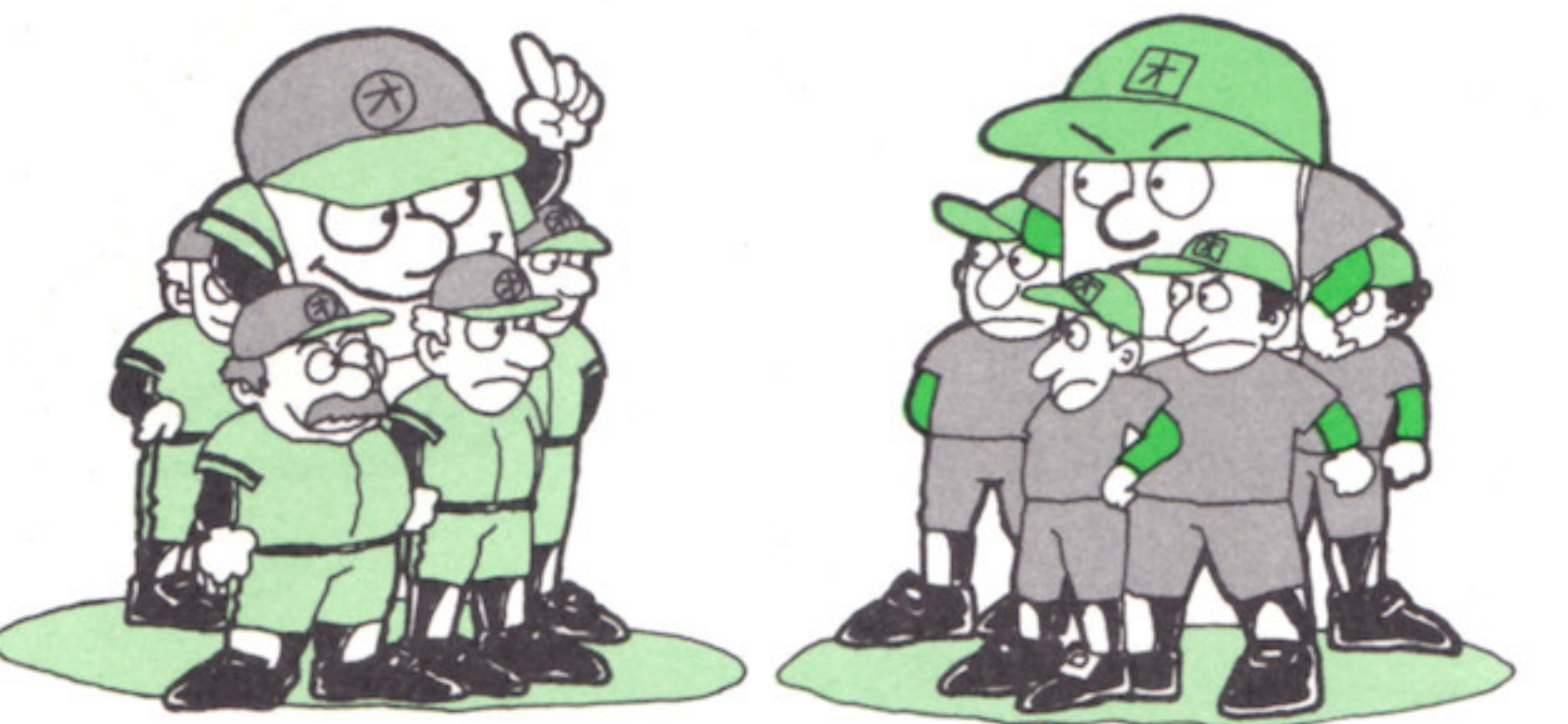
●ゲームの手順
①タイトル画面で“TRADE MODE”を選び、先攻チーム(PLAYER1)のディスクを指示に従ってセットし、●ボタンを押しします。PLAYER1のデータが読みとられます。

②後攻チーム(PLAYER2)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/データラミル” “コウコウチーム/データラミル” “トレードスル”の中から項目を⊕ボタンで選び、●ボタンで決定します。

④「チーム/データラミル」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③と同じです。●ボタンを押すと、●の画面にもどります。

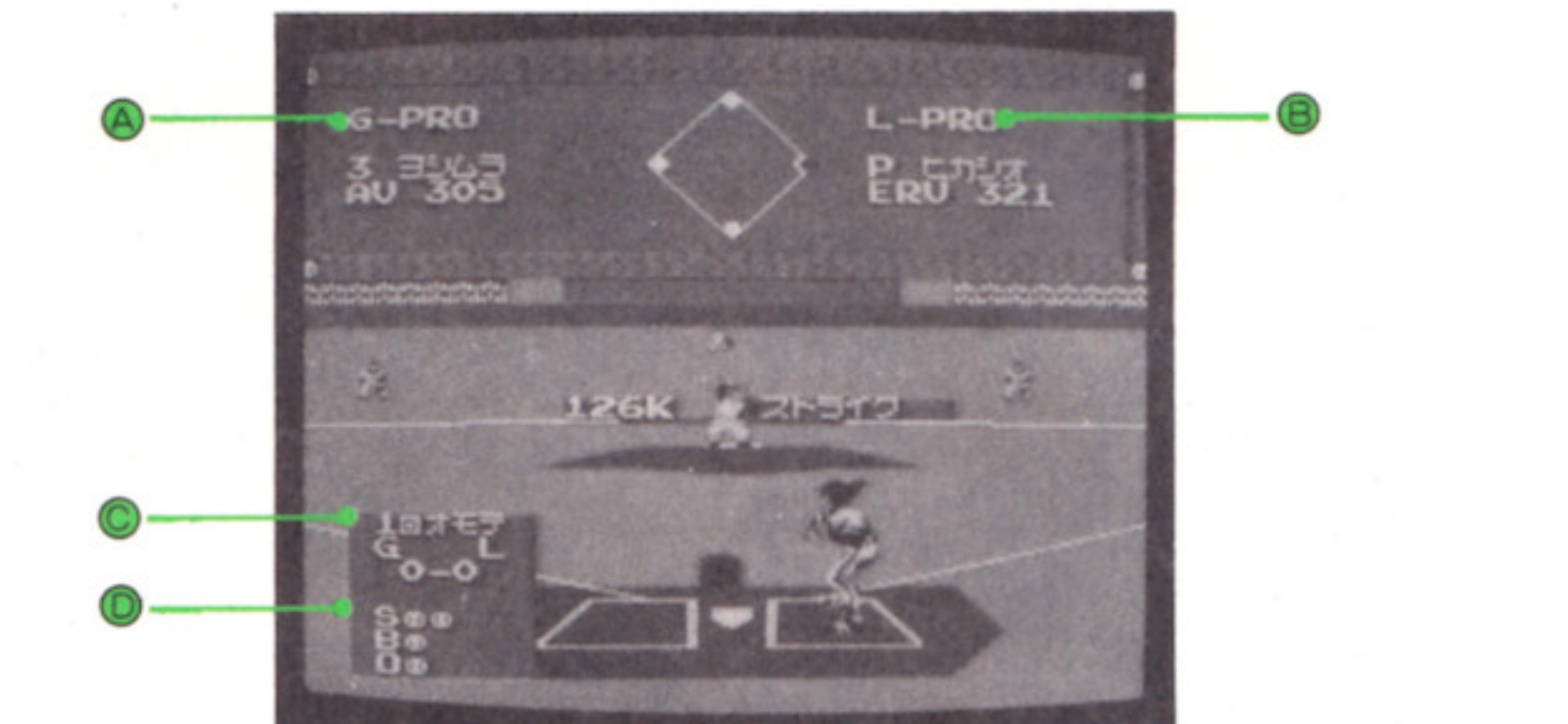
⑤「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデータ表に出てくる番号が表示されているので、⊕ボタンでトレードする選手を選び●ボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。



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●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



- チーム名
- チーム名
- チーム
- ストライク
- バッター
- ピッチャー
- 得点
- ボール
- 打率
- 防御率
- アウト

●タイム…試合中STARTボタンでタイム(ポーズ)をかけることができます。※投手が投球フォームに入る前にかぎります。

●代打…タイムをかけて攻撃側の●ボタンを押します。表示が出たら⊕ボタンで打者を選び●ボタンで決定します。

●リリーフ…タイムをかけて守備側の●ボタンを押します。表示が出たら⊕ボタンでリリーフピッチャーを選び●ボタンで決定します。

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。

- 球のスピード
- +ボタンで選択、
- A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

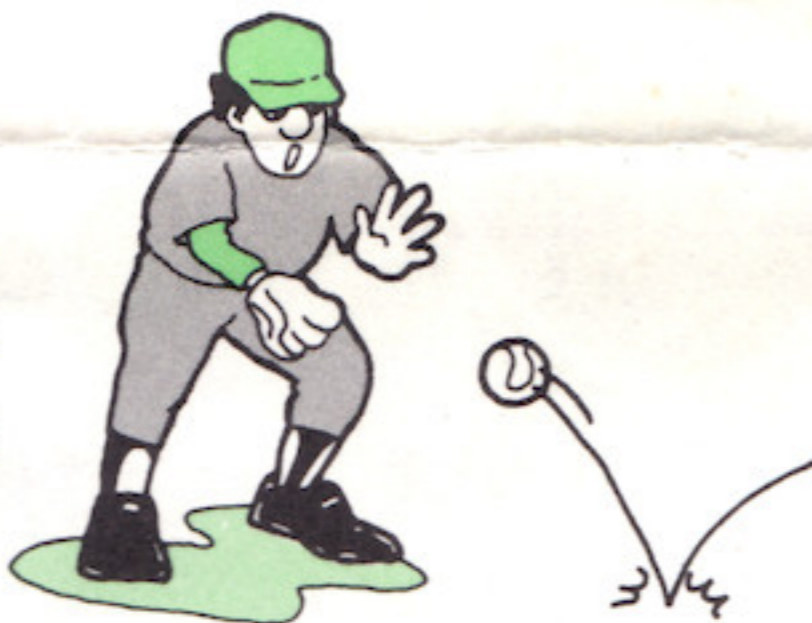


③コース

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、B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Aボタンを押すと、けんせい球が投げられます。



●バッティング

- +ボタンで選択、A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 (Aボタンだけを押し)

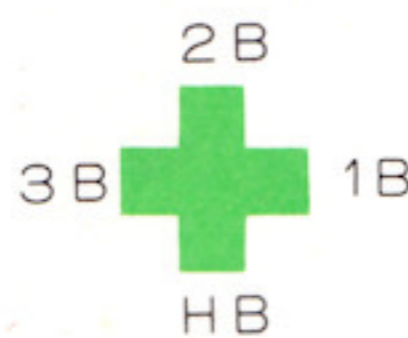


●バント

+ボタンの操作はバッティングと同じです。B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B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A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B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、Bボタンを押します。

※ゲームの登場人物や団体名は、実際の人物や球団とは関係ありません。

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには



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
DISK SET 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 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。
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。
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。
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よく確かめよう。
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 ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
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。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

エキサイティング ベースボール

© KONAMI 1987

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)
 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL. 011-232-3778(代)
 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL. 092-715-2367(代)

コナミ・テレフォンサービス

[北海道地区] 札幌011(851)3000 [関西地区] 大阪 06(334)0399
 [東北地区] 秋田0188(24)7000 [四国地区] 松山0899(33)3399
 青森0177(22)5731 [九州地区] 福岡092(715)8200
 [関東地区] 東京 03(262)9110 大牟田0944(55)4444
 [北陸地区] 新潟025(229)1141

© 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。