

# かつとび! 壘観

お問い合わせ

ゲームの内容などについての電話でのお問い合わせは  
受け付けていませんので、往復ハガキでお願いします。

株式会社 **パック・イン・ビデオ**

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F

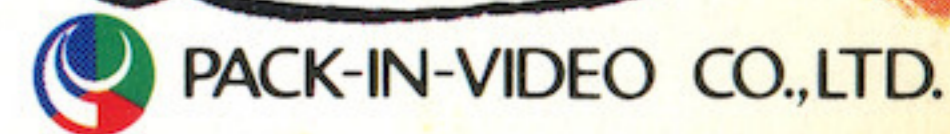


ファミリーコンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。 禁無断転載

# かつとび! 壘観

©たかや健二・古沢一誠・小学館

FAMICOM FAMILY  
DISK SYSTEM  
ファミリーコンピュータシステム  
PAC-KTD



# かつびっぴ! 童児

## もくじ

①ストーリー	3
①ディスクカードをセットしましょう	4
①コントローラーの使い方	6
①試合方法	8
①カードについて	10
①個人パワーについて	12
①必殺技について	14
①2人用プレイ	16
①セーブの仕方	18
①注意事項	19

## ストーリー

童児は飛騨高山・かつとび村出身の少年忍者、忍法を応用した得意技をもつ青空学園野球部のエース兼4番バッターである。

ある日童児のもとに、故郷にいる育ての親の「じっちゃん」から伝書鳩による手紙が届いた。それによると、じっちゃんが何者かにさらわれて助けを求めている。しかもその相手は強敵なので、仲間を集めて力をつけてから来てくれという。

さあ童児は、さまざまな学校にいる特徴あふれるライバル達との試合に勝ち、彼らを仲間にしたり、必殺技を教えてもらったりしながら、最後に待つじっちゃんをさらった者達を倒すことができるか!

# ディスクカードをセットしましょう

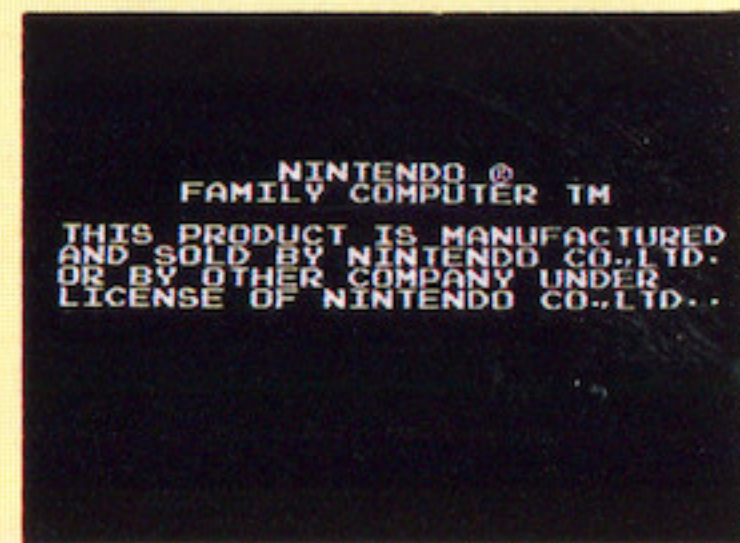
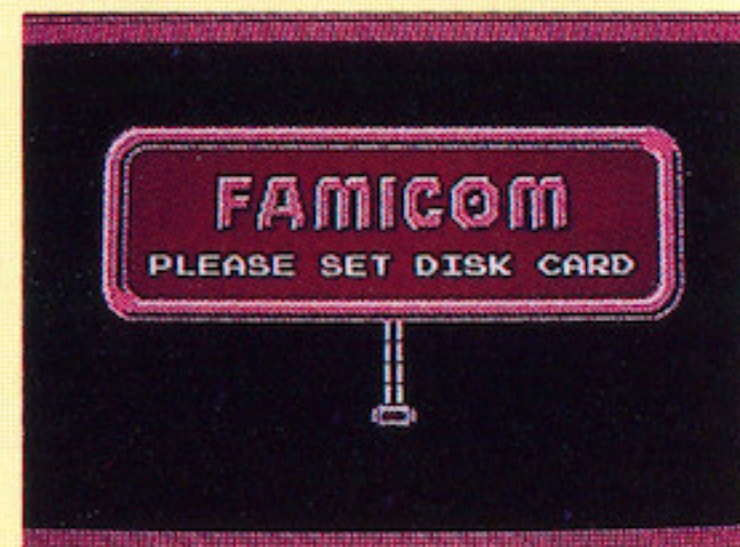
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにします。

きちんと接続していれば、マリオとルイージが追っ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を上にしてセットして下さい。

とくに裏表には注意して下さい。

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なおして下さい。

“NOW LOADING……”の表示のあと、右のようなタイトル画面が出



ます。

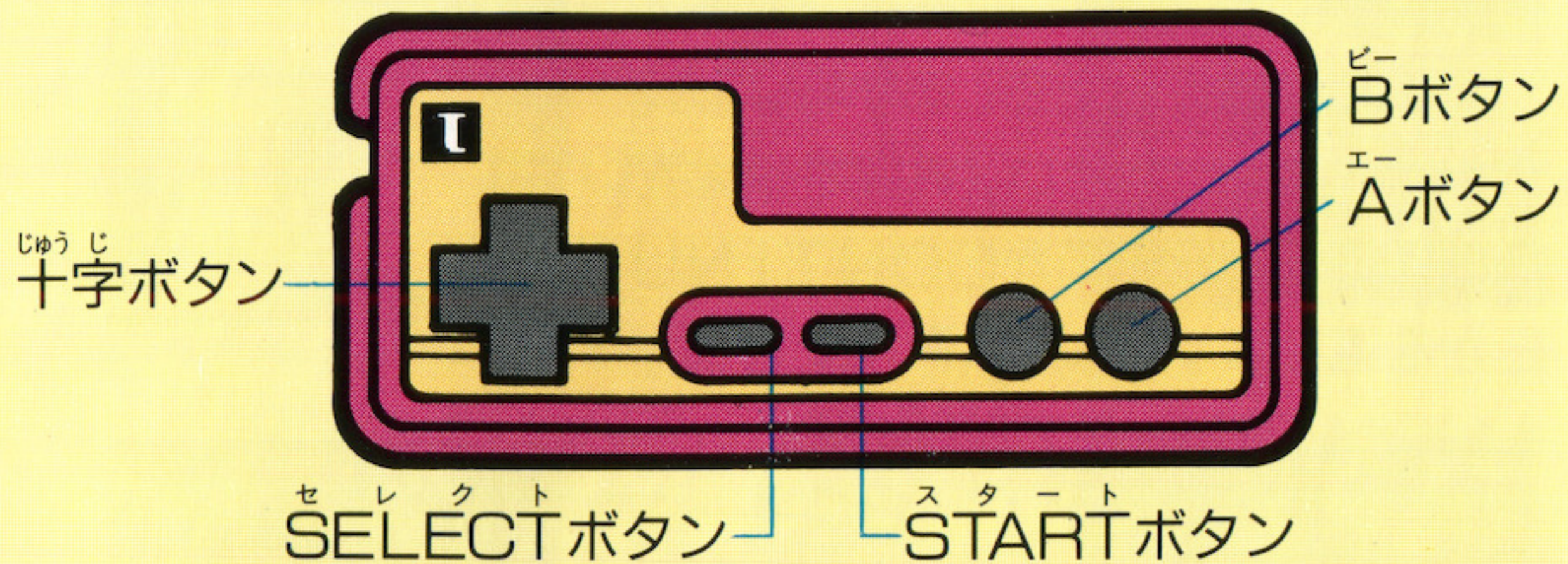
タイトル画面が出たら、まず1人用か2人用かを選んで下さい。1人用を選んだときは次にSTARTかCONTINUEかを選びます。STARTで最初からCONTINUEで前回の続きからゲームが始まります。

1人用ゲームは対コンピュータで、君が青空学園の監督になり、いろいろなライバル達と戦いながらじっちゃんを助け出して下さい。

友だちと2人で遊びたい時は2人用ゲームでプレイして下さい。くわしい遊び方は16ページを見て下さい。



# つかかた コントローラーの使い方



## かいわがめん がめん ■ 会話画面・マップ画面

＋ボタン：コマンドの選択

エー Aボタン：コマンドの決定および文字の早送り

ビー Bボタン

スタートボタン 使用しません

セレクトボタン

## しあいがめん ■ 試合画面

プレイヤー側  
の名前、顔、  
パワー

プレイヤーの出  
したカードと加  
えたパワー



プレイヤーのカード

グラウンド

てき 敵のカード

じょうほうひょうじぶぶん 情報表示部分

てき なまえ かお 敵の名前、顔、  
パワー

てき だ 敵の出したカ  
ードと加えた  
パワー

カウント等

＋ボタン

↔：カードの選択

↑↓：個人パワーの割り振り

エー Aボタン：カードの決定

ビー Bボタン

スタートボタン 使用しません

セレクトボタン：必殺技画面への移動



# 試合方法

## 勝負の仕方

このゲームはピッチャーとバッターが同時にカードを出し、あうことによって野球の試合を行ないます。

まずピッチャーが投げた位置と、バッターが振った位置を見て、球が当たったかどうかを判定します。

ここで当たっていなければ空振り(からぶり)で1ストライクとなります。

当たっていた場合は、次にカードのパワー値を見てどちらが大きいか、どの位差があるかを判定しそれによってその打球の結果がでます。

バッターが大きい場合、ヒット→長打→ホームランと数値が大きいくらいのヒットの確率が高くなり、ピッチャーが大きい場合、空振り→アウト→ダブルプレーとアウトの確率が高くなっていきます。



## カードの対戦例

ピッチャー	バッター

空振り(からぶり)で1ストライク

ジャストミート(7)×投球(4)なのでバッターが3ポイント勝ち

バント(あん)が当たったのでバント成功(せいこう)

上記(じょうき)以外にもさまざまなパターンがあるので研究(けんきゅう)してみてください。

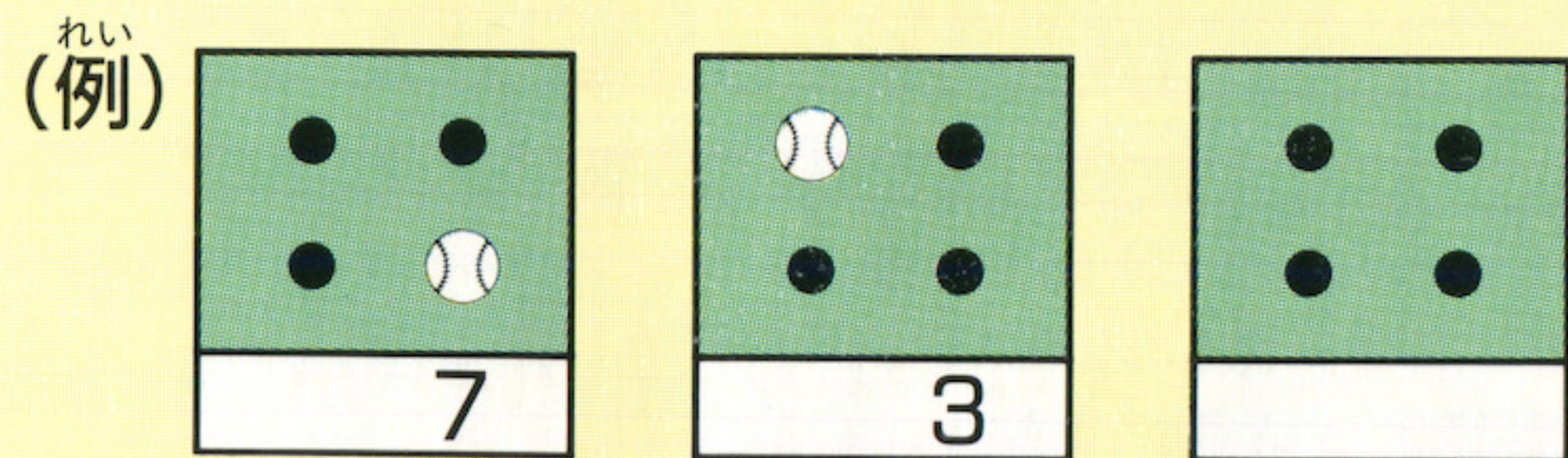
# カードについて

カードにはピッチャーカード、バッターカードの2種類しゅるいがあります。それぞれストライクゾーンが4分割ぶんかつされており、その下したにパワー値ちがついています。

## ■ピッチャーカード

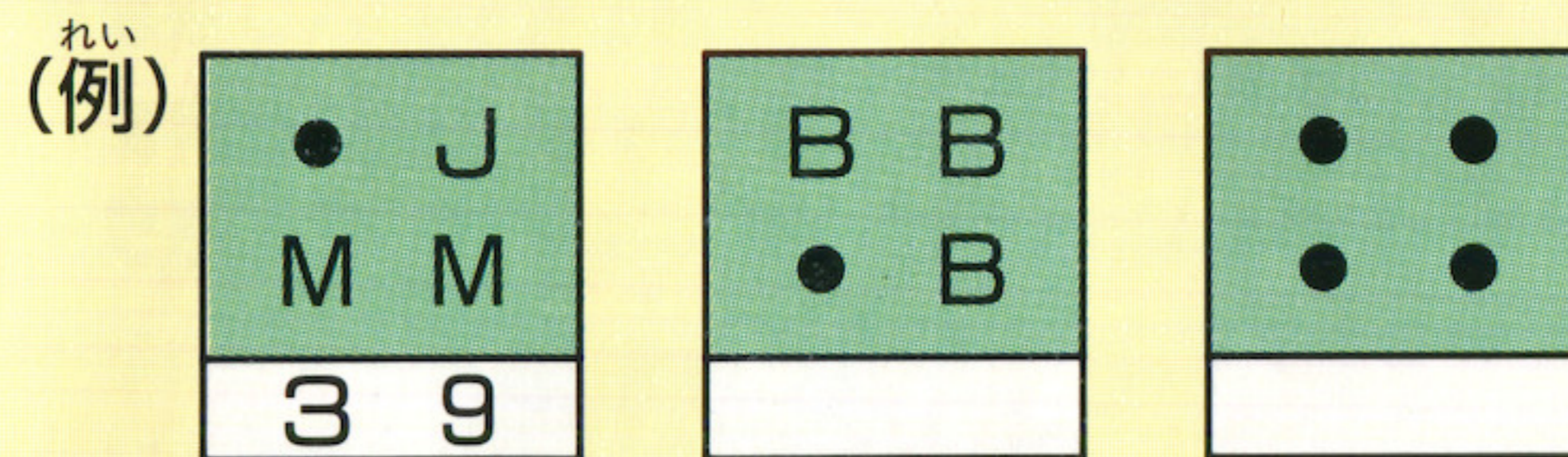
球たまをどこなに投げたか、その力ちからはどの位くらいかを示しめしています。

※ボールマークがないカードはボールとうきゅうの投球とうきゅうです。



## ■バッターカード

どこをねらってバットを振ふったか、その力ちからはどの位くらいかを示しめしています。



J：ジャストミートましん あ（真芯ましんに当あたる。右みぎ下の数字すうじがパワー値ちになります）

M：ミートあ（バットあに当あたる。左ひだり下の数字すうじがパワー値ちになります）

B：バントあ（当あたればバント成功せいこうとなります。ランナーらんなーがいないばあ場合はセーフティーバントみおくになります）

※文字もじが何なにもないカードは見送りみおくです。

## 個人パワーについて

各人が個人パワーと呼ばれる数値を持っており、好きな時にそれをカードの数値に加えることができます。カードを決定する前に上下キーで操作して下さい。ただし1回に9ポイントまでしか加えることができません。

個人パワーは使っただけ減っていき、試合が終わるまで元には戻りません。また試合に勝つとある程度のパワーが与えられ、それは自由に各選手に割りふることができます。また、14ページの必殺技を使うことによっても個人パワーは減っていきます。



## 個人パワーの割りふりと打順変更

試合に勝つと、チームに対してある程度のパワーが与えられ、それは自由に各選手に割りふることができます。試合開始前の選手一覧画面の時に

おれぞ! おらが! くえん		だ! いご! ちゅう! く	
なまえ パワー		なまえ パワー	
1 おれぞ!	08	1 おく! り	11
2 かわた!	06	2 はやし	08
3 あきお!	11	3 いしだ!	11
4 とうし!	11	4 おしの	16
5 たもん	08	5 もみた!	11
6 なると	06	6 きんら	06
7 はは!	04	7 いしかわ	04
8 まえかわ	04	8 さえた!	04
9 やく	04	9 なが!	04

行って下さい。一番上のワク内が割りふれる残りパワーですので、**+**キーの上下でカーソルを選手に合わせ、右キーでパワーが加えられ、左キーで減ります。ただし、初期の値以下には上がりません。また、この画面では打順変更もできます。替えたい選手にカーソルを合わせてAボタンを押し、次に入れ替えたいもう1人に合わせてAボタンを押して下さい。全て決定したらSTARTボタンで、試合が始まります。

# ひっさつわざ 必殺技について

試合に勝つと必殺技を教えてください。場合があります。

覚えた必殺技は、次の試合から使用できます。セレクトボタンで画面を切り替えて、上下キーとAボタンで決定してください。

再びセレクトボタンを押すと画面が戻り、技を使用できます。またセレクトボタンの前にBボタンを押すと解除できます。

必殺技にはそれぞれ消費パワーがあり、使うたびに個人パワーが減っていきます。

## ■必殺技の一例

### 《バッター側》

- 時間差打法………数秒遅くカードを出せる

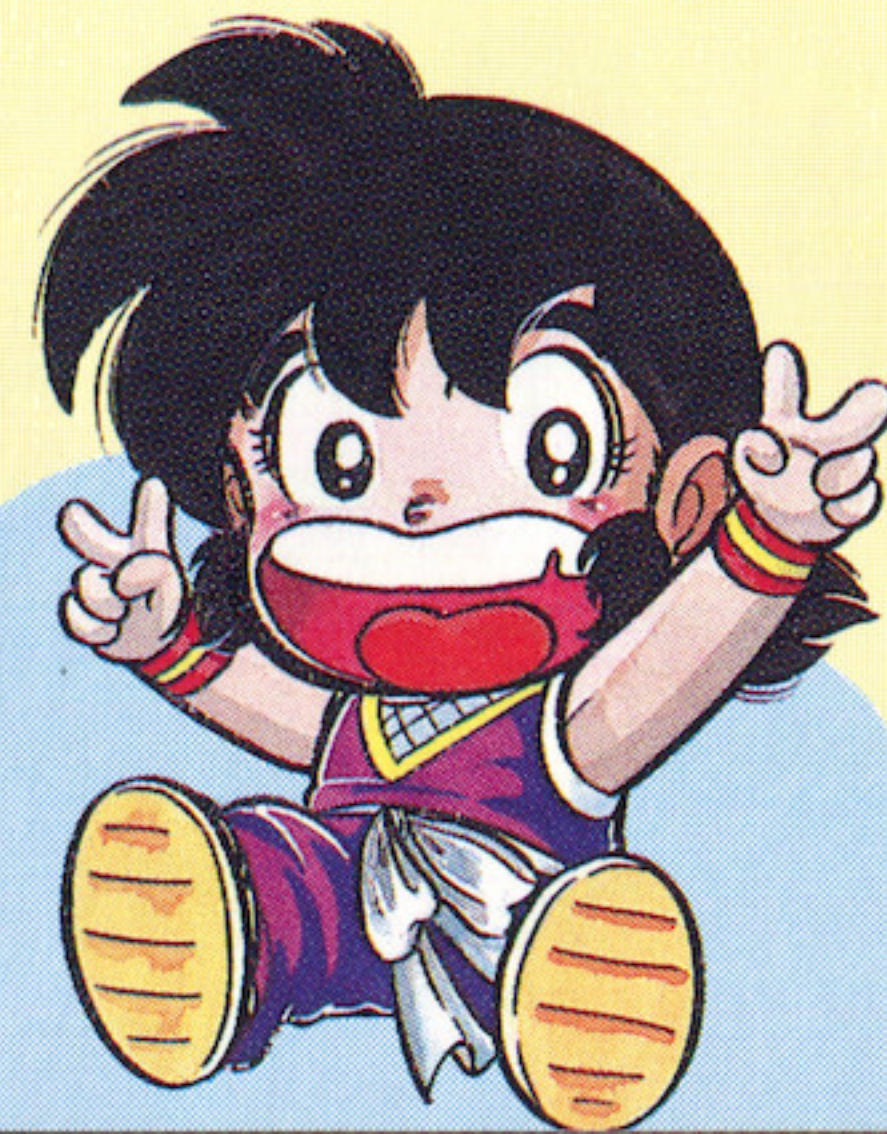
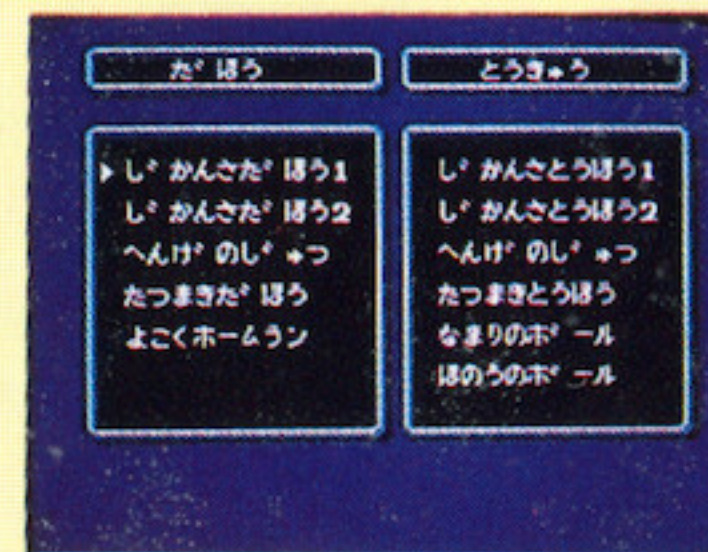
(カードを出さないでいると、自動的にカーソルのある位置のカードが出てしまうので注意して下さい)

- 予告ホームラン………当たればホームランになります。  
(滝のみ)

- 竜巻打法………敵のカードを全部表にする。  
(そのバッターの時だけ)

### 《ピッチャー側》

- 鉛のボール………敵の数値をある程度下げる。
- 炎のボール………敵のカードを何枚か燃やしてしまう。
- へんげの術………何枚かのカードを変えることができる。



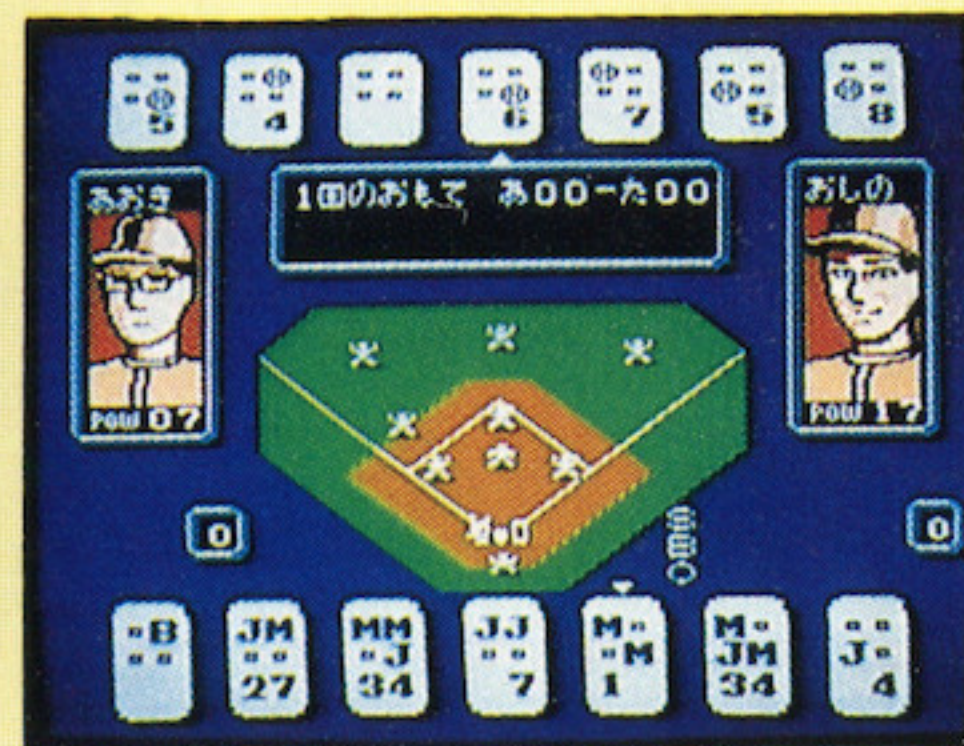
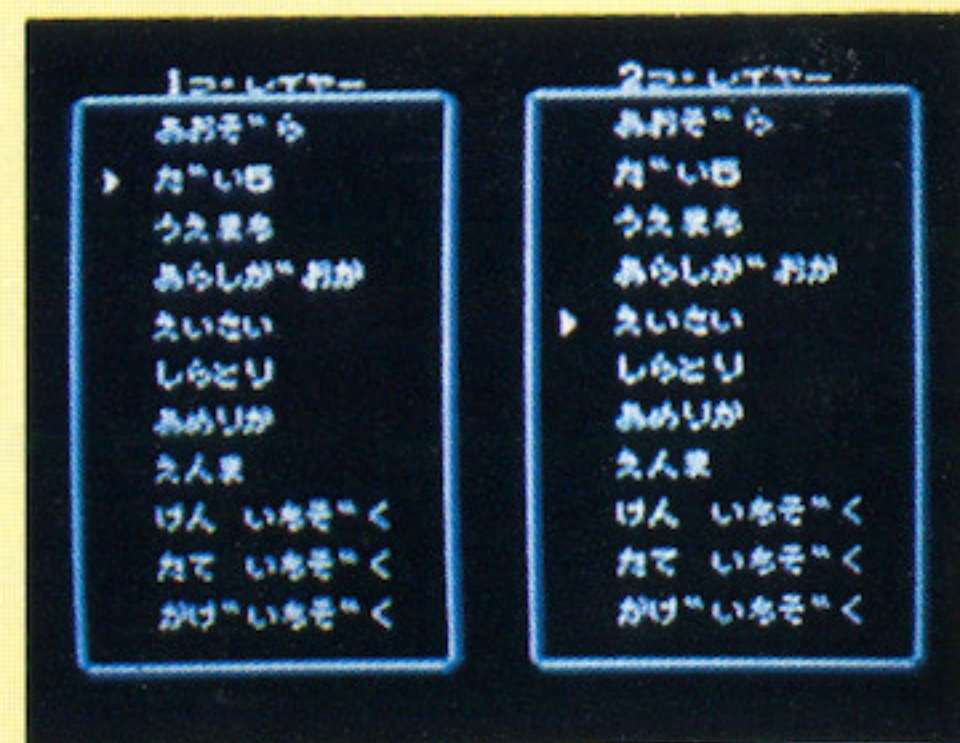


# にんよう 2人用プレイ

にんよう 2人用プレイを選<sup>えら</sup>ぶとチーム選<sup>せん</sup>  
たくがめん 択画面になりますのでそれぞれ  
チームを選<sup>えら</sup>んで下<sup>くだ</sup>さい。この時<sup>とき</sup>  
にん おな 2人が同じチームを選<sup>えら</sup>ぶことは  
でき 出来ません。

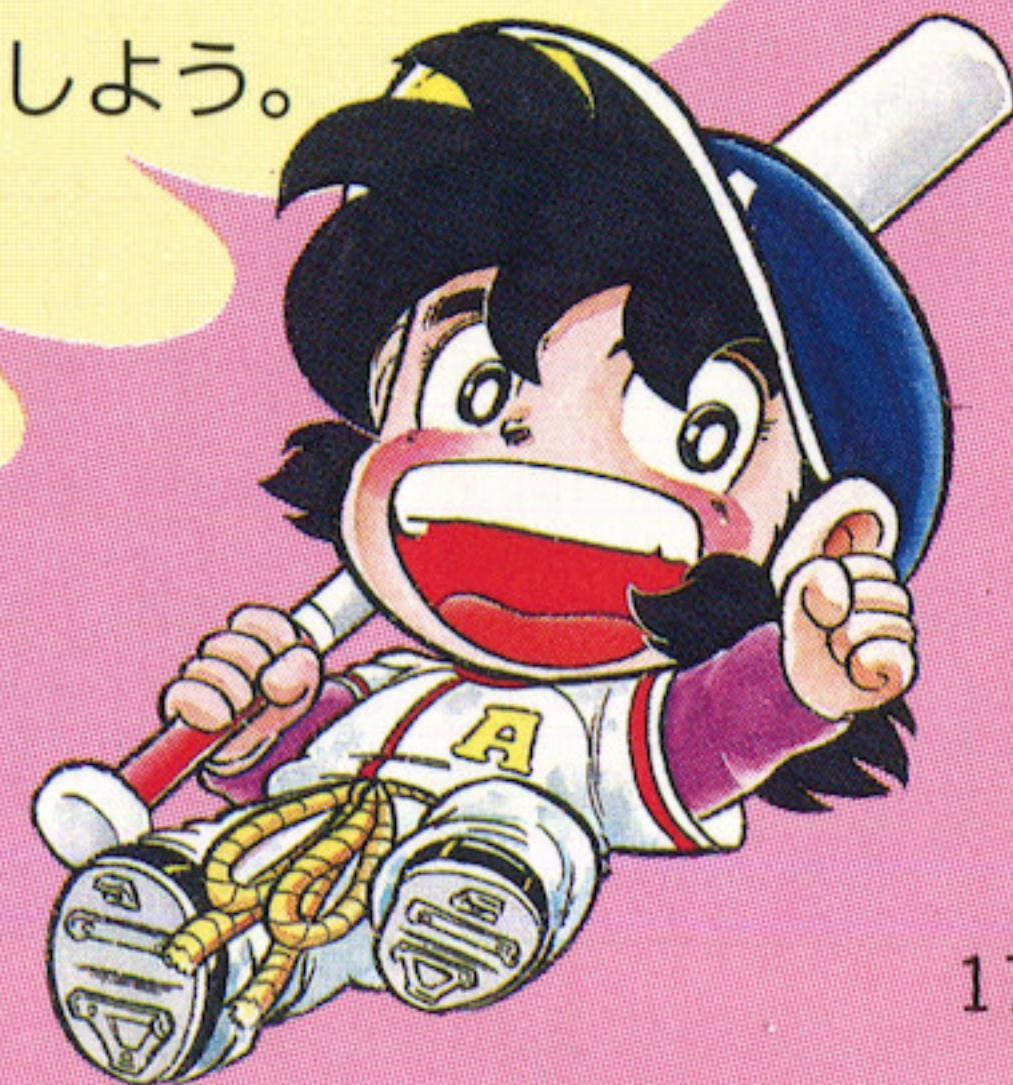
にん 2人と<sup>えら</sup>もチームを選<sup>えら</sup>ぶと、打順<sup>だじゆん</sup>  
へんこうがめん 変更画面になります。ここで個<sup>こ</sup>  
じん 人パワーの割<sup>わ</sup>りふりや打順変更<sup>だじゆんへんこう</sup>  
を<sup>ば</sup>したい場合行<sup>あい</sup>なって下<sup>くだ</sup>さい。  
やり方は1人用と同じです。  
スタートボタンを押<sup>お</sup>すと試合が<sup>しあい</sup>  
はじ 始<sup>はじ</sup>まります。

にんよう 2人用ゲームの場合、両者<sup>りやうしや</sup>のカード<sup>ば</sup>が表<sup>あい</sup>を向<sup>む</sup>いておりカーソル<sup>りやうしや</sup>  
が一定<sup>おとて</sup>のテンポ<sup>む</sup>で動き<sup>おとて</sup>続けてい<sup>む</sup>  
ますので出<sup>いって</sup>したいカード<sup>うご</sup>の所<sup>つづ</sup>で<sup>だ</sup>  
ますので出<sup>いって</sup>したいカード<sup>うご</sup>の所<sup>つづ</sup>で



エー Aボタンを押<sup>お</sup>して下<sup>くだ</sup>さい。  
にん 2人と<sup>けつてい</sup>もがカードを決定<sup>じ</sup>した時<sup>じ</sup>  
てん はじ 点<sup>だ</sup>で初<sup>はんてい</sup>めてカードが出<sup>はんてい</sup>され判定  
が<sup>はじ</sup>始<sup>はじ</sup>まります。

- ※2人用プレイには必殺技<sup>ひっさつわざ</sup>はありません。
- ※各チームのデータ<sup>かく</sup>は1人用とは違<sup>にんよう</sup>っています。
- ※2人用プレイでは相手<sup>にんよう</sup>のカード<sup>あいて</sup>が見<sup>み</sup>えているのでより  
しっかりと戦<sup>せんりやく</sup>略<sup>た</sup>を立て<sup>た</sup>て、戦<sup>たたか</sup>いましょう。

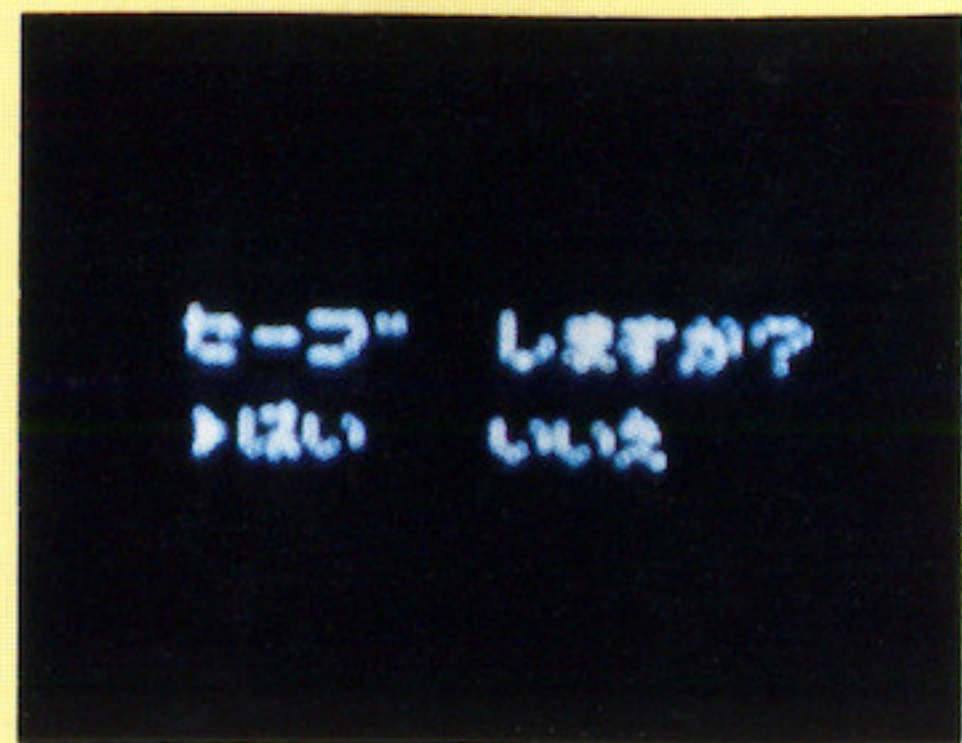


# しかた セーブの仕方

1人用ゲームのみ、途中経過をセーブすることができます。

試合終了後に、「セーブをしますか」と聞いてきますので、セーブしたい場合は「はい」を、したくない場合は「いいえ」を選んで下さい。

※試合終了時以外ではセーブできません。



これだけは

覚えておいてほしい

ちゅう い じ こう

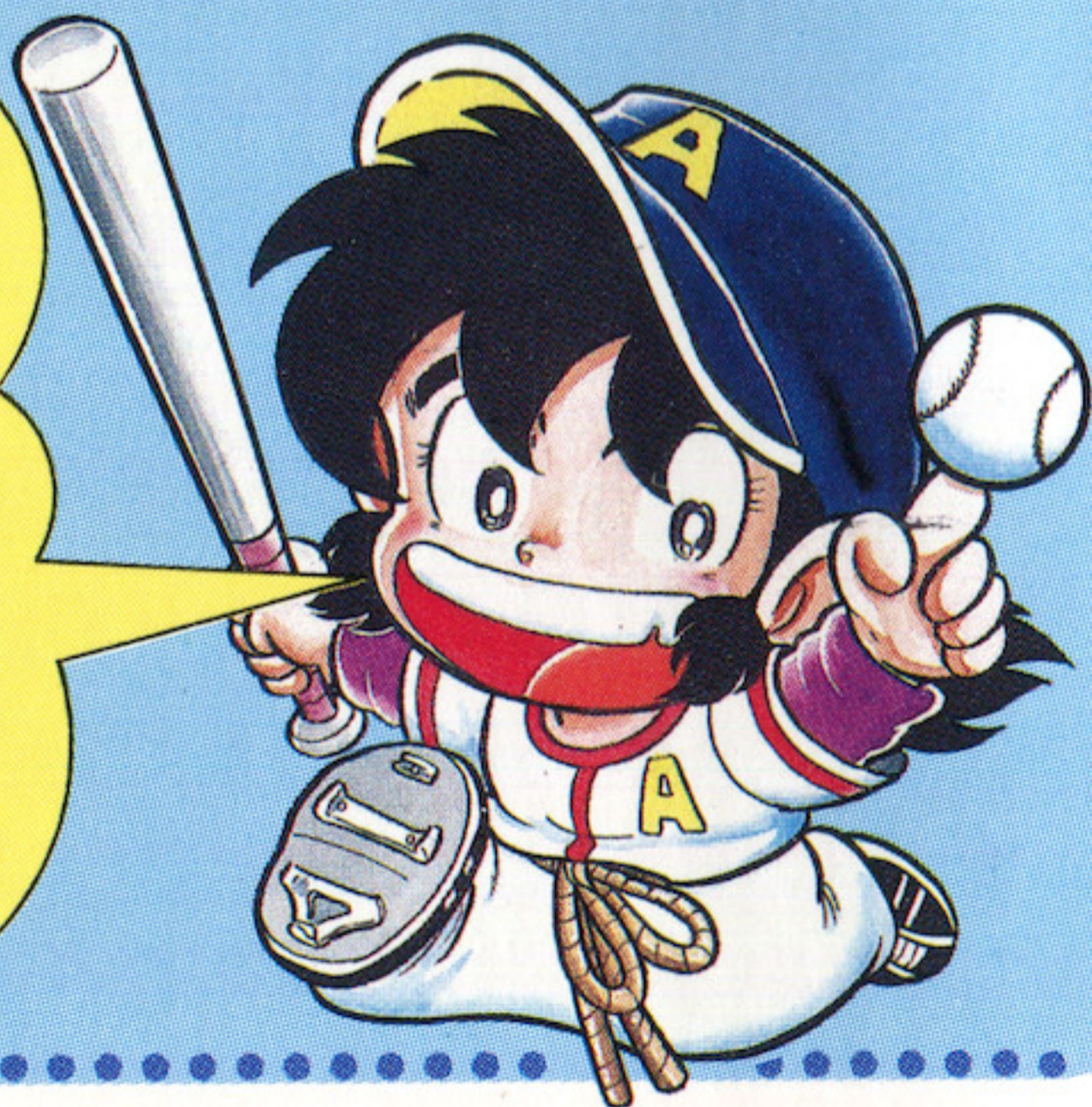
## 注意事項

- 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！ それから、そこを汚したり傷つけたりしないよう気をつけよう。
- 湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。
- ゴミゴミしたところは大キライ！ ホコリはディスクカードの大敵なのだ。
- 磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないように。
- 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くように！

- ディスクカードは大切に**取り扱**おう
- ディスクカードはカセットよりもデリケート。**注意事項**を守って、こわさないようにしよう。
- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから、必ず**抜**いておこう。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ゲームをするときは、テレビの画面からできるだけ離れてね。長い時間ゲームをするときは健康のために約2時間ごとに10分～20分くらい休けいしよう。



## ディスクシステムが正常に作動しなくなったときは…

エラーメッセージ	内容または対処方法
えらー.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
えらー.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池が、ACアダプターを取りつけてください。)
えらー.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
えらー.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
えらー.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
えらー.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ます。
えらー.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
えらー.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
えらー.20	許諾画面のデータが読み取れない。
えらー.21 22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
えらー.23 24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。

エラーメッセージ	ないよう 内容または対処方法 たいしょほうほう
えらー.26	ディスクカードに <sup>ただ</sup> 正しく <sup>セーブ</sup> SAVEできない。
えらー.27	ディスクカードのデータが <sup>すこ</sup> 少しおかしくなった。
えらー.28 えらー.29	ディスクカードの <sup>しんごう</sup> 信号とコンピュータの <sup>しごと</sup> 仕事の <sup>そく</sup> 速度が <sup>あ</sup> 合わない。
えらー.30	ディスクカードに <sup>セーブ</sup> SAVEできる <sup>のこ</sup> 残りの <sup>ぶぶん</sup> 部分がない。
えらー.31	ディスクカードのデータ <sup>すう</sup> 数が <sup>じっさい</sup> 実際と <sup>あ</sup> 合わない。

※えらー20~40  
おもげんいん  
の主な原因

- ディスクカードの<sup>じき</sup>磁気フィルムに<sup>よご</sup>汚れや<sup>きず</sup>キズがついている。
- ディスクカードの<sup>しんごう</sup>信号が消えている。
- ディスクドライブの<sup>よご</sup>ヘッドが汚れている。

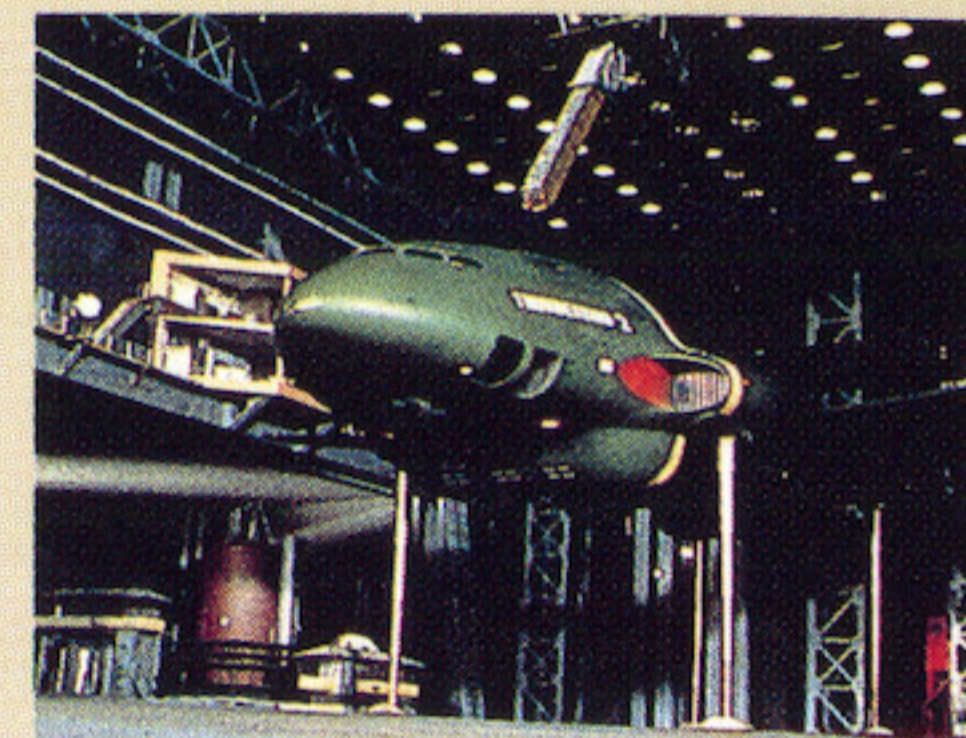
## パック・イン・ビデオ ファミコンソフトのご案内

### サンダーバード

9月29日発売

5,500円(税別)

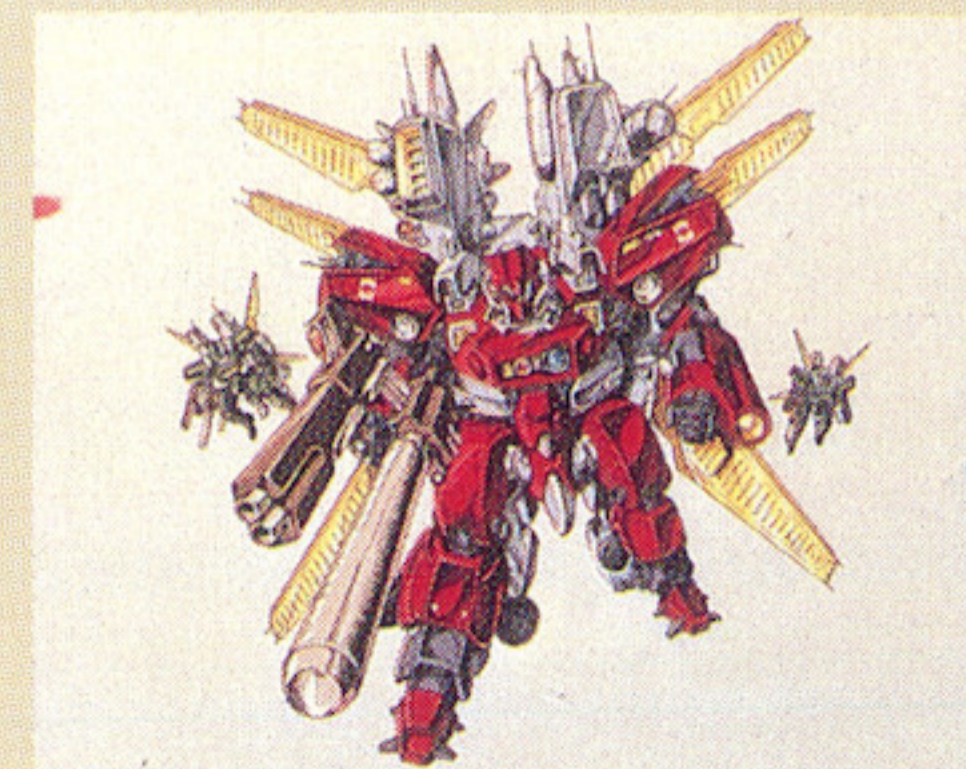
©東北新社



### 未来戦史 ライオス

12月1日発売

価格未定



★お買い上げのお店にご相談下さい。