

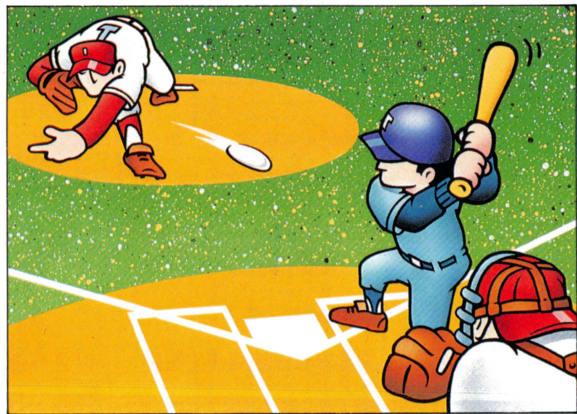
ファミリーコンピュータ™ディスク システム



ベースボール

FMC-BAS

取扱説明書



任天堂株式会社

- 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地
TEL (075)541-6113番(代表)
- 東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03) 254-1781番(代表)
- 大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL (06) 245-4155番(代表)
- 名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052)571-2506番(代表)
- 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL (011)621-0513番(代表)
- 岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862)52-1821番(代表)

© 1983 Nintendo

Nintendo®

このたびは任天堂[®]ファミリーコンピュータ[™] ディスクシステム・ベースボール (FMC-BAS) をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1. 使用上の注意……………P 1
2. コントローラー各部の名称と操作の説明……………P 2～8
3. ベースボールの遊び方……………P 9～11

ディスクシステムが

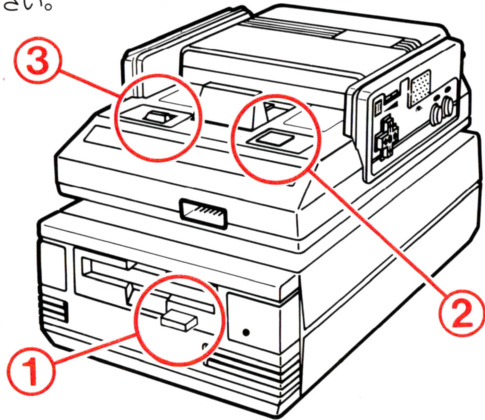
正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
A, B SIDE ERR. 07	指定と違う面がセットされています。
DISK NO. ERR. 08	違った順番のディスクカードがセットされています。
DISK TROUBLE ERR. 20～29	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

- ① イジェクトボタンを押さないでください。
- ② ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
- ③ ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



1. 使用上の注意

- 1) ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。
- 2) 直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。
- 3) 磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。
- 4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

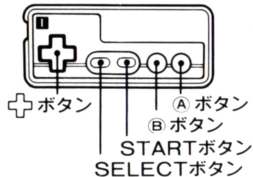
2. コントローラー各部の名称と

操作の説明

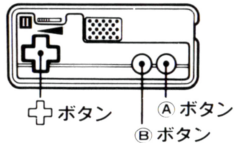
*Ⅰコントローラーは1PLAYER GAME と2PLAYER GAME 共に使用します。

*Ⅱコントローラーは2PLAYER GAMEのみに使います。

●Ⅰコントローラー



●Ⅱコントローラー



■攻撃時

●+ ボタン

●バッテリーの位置の移動



- 投手の方向へ移動します。
- 1 塁側へ移動します。
- 捕手の方向へ移動します。
- 3 塁側へ移動します。

- ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。



- 磁石を近づけないでください。

テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。

大切な記録が消えてしまうことがあります。

- 落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。



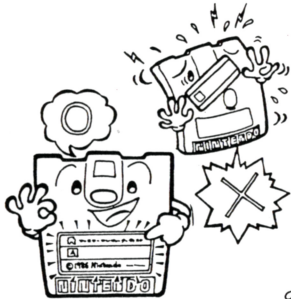
ディスクカード取り扱い注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使ってください。

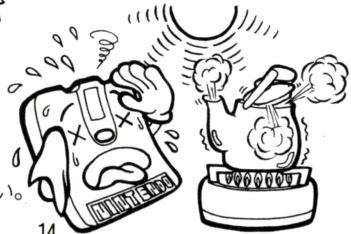
- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。



- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)



- 直射日光の当たる所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。



● 走塁ランナーの指示



- 2塁ランナー
- 1塁ランナー
- 塁上にいるすべてのランナー
- 3塁ランナー

● ① ボタン

バッターがスイングします。[①ボタンだけを押し。]
走塁中のランナーが引き返します。[+ボタンでランナーを指示し①ボタンを押し。]

※スイング中に①ボタンをはなすとその位置でスイングが止まります。

● ② ボタン

ランナーが次の塁へ進みます。[+ボタンでランナーを指示し②ボタンを押し。]

※盗塁、スクイズ、ヒットエンドラン、タッチアップ時などに使います。

■ 守備時

[投球からバッティングまでの間]

● + ボタン

ピッチャーの投球する球種を決めます。

球種 (右投げの時)



- スローボール
- カーブボール
- スピードボール
- シュートボール

● A ボタン

ピッチャーが投球します。

[+ ボタンで押されている球種のボールを投げます。
+ ボタンが押されていない場合はハーフスピードのストレートボールを投げます。]

[けん制球を投げる場合]

● + ボタン

けん制球を投げる塁を決めます。

● B ボタン

ピッチャーがけん制球を投げます。

[+ ボタンによって決められた塁に投げます。]

※ + ボタンが押されていない場合はランナーのいる3塁に近い塁からけん制球を投げます。

★ 守備時 ★

[ピッチャー投球]

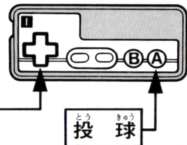
右投げ

+ ボタン

A ボタン



球種
スロー
シュート ← カーブ
スピード



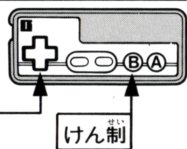
[けん制]

+ ボタン

B ボタン



送球する塁
2塁
3塁 ← 1塁



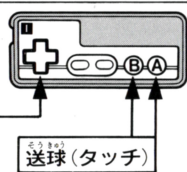
[送球(タッチ)]

+ ボタン

A・B ボタン



送球する塁
2塁
3塁 ← 1塁
本塁



★ ③ タッチをする時 ★

※ランナーがホームに走ってくる時

●ピッチャーの投球を受けた時点では、キャッチャーはベースカバーをしていません。

●本塁にスイッチを入れて、もう一度送球ボタンを押してください。キャッチャーがランナーにタッチをします。

※各塁手がボールを受けた時

●ベースから離れたランナーが一定距離内にいると、タッチをしに追いかけます。

※各塁手がボールを持っていた時

●もう一度同じ塁にスイッチを入れて送球ボタンを押してください。塁手はタッチをしにランナーを追いかけます。

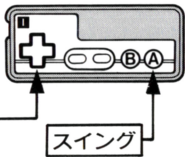
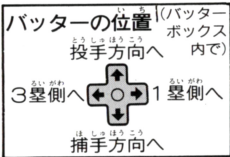
●コントローラー操作法早見図●

そう さ ほう は や み ず

★攻撃時★

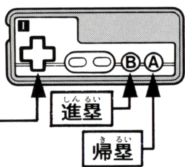
[バッティング]

ボタン → (A) ボタン



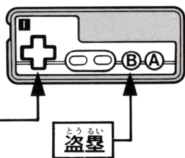
[走塁]

ボタン
Bボタン (A) ボタン



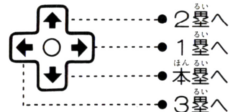
[盗塁]

ボタン
Bボタン



[ランナーが盗塁した時 及び打球を野手が捕球した後]

●+ ボタン
野手が送球する
塁を決めます。



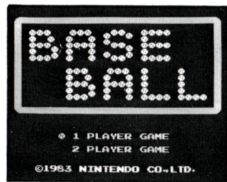
●(A) ボタン又は(B) ボタン
野手が送球します。

[+ボタンによって決められた塁へ送球します。]

※+ボタンが押されていない場合は1塁へ送球します。

※ピッチャーの投球をキャッチャーが受け取った後、相手側の盗塁がなければ自動的にピッチャーへボールが返ります。

■ ゲームを始めるには



● SELECT ボタン

このボタンを押すごとにカーソル(⊙)が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

● START ボタン

押すと SELECT ボタンでセットしたゲームが始まります。まずチーム決めからです。

《ポーズ機能》ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時に START ボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※コントローラーの操作が複雑になっています。この説明書をよく読んで取り扱いになれてください。様々なテクニックを使って試合をすることができます。

- ※タッチアップの操作は通常の走塁と同じ方法で行ないます。
- ※タッチアップの離塁が早い場合、ピッチャーにボールが戻る前ならば、タッチアップした塁へ送球するとランナーはアウトになります。このアピールがない時は進塁が認められます。
- ※スリーバントを失敗するとアウトになります。
- ※画面の状況によって野手が一時消えることがありますが、誤動作ではありません。

■けん制球でランナーの盗塁を警戒

ランナーを誘い出してうまく挟殺

★ランナーの動きについて

(2アウトの時)

- どのような打球でも全てのランナーが次の塁へ進みます。

(2アウト以外の時)

- 打球がゴロの時はフォースアウトになるランナーだけが次の塁へ進みます。
- 打球がフライ又はライナーの時はタッチアップができるようにランナーは着塁します。

※ピッチャーとキャッチャーがサイン交換中は、投球はできません。

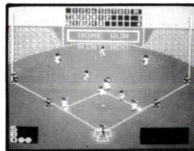
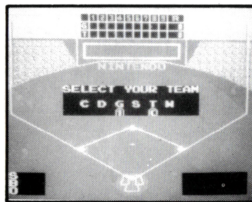
※バッターが打ったボールは野手が自動的に捕球します。

※1イニングに10点以上得点した場合、スコアボードには1桁目だけの表示しかできませんが合計点には加点されています。

■先攻、後攻、チームを決めるには

●1PLAYER GAMEの場合

(I)コントローラーのみ使用



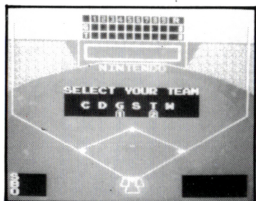
1PLAYER GAMEをセレクトしてSTARTボタンを押すと左の画面が出ます。

- +ボタンでカーソル (I) を左右に移動させ、希望するチームのイニシアルの位置に合わせます。
- Aボタンを押すとゲームがスタートします。

※1PLAYER GAMEでは、コンピュータが対戦相手(C)です。
※先攻・後攻は自動的に決められます。

• 2 PLAYER GAMEの場合

(I・IIコントローラー使用)



2PLAYER GAMEをセレクトしてSTART ボタンを押すと左の画面が出ます。

2PLAYER GAMEでは、Iコントローラーが先攻、IIコントローラーが後攻となります。

●**+**ボタンでカーソル (Iコントローラーは(1)、IIコントローラーは(2)) を左右に移動させ、それぞれ希望するチームのイニシアルに合わせます。

●**A**ボタンを押す (I・IIコントローラー共) とゲームがスタートします。

SELECT YOUR TEAM
CDGSTW
(1) (2)

3. 遊び方

BASEBALLゲームにはコンピュータと対戦する1PLAYER GAME と2人で対戦する2PLAYER GAMEがあります。それぞれ9イニングの間に多く得点した方が勝ちとなります。同点の時は引き分けとなり延長戦はありません。チーム数は6チームありイニシアルで示してあります。お好みのチームでゲームを楽しめます。

■コントローラーをうまく使うとバラエティーな攻撃

- 盗塁 (ダブルスチール
トリプルスチール)
- ヒットエンドラン
- スクイズ
- 送りバント
- タッチアップ

■ピッチャーの球種を多くうまく組み合わせさせてバッターを料理

- スピードボール
- ハーフスピードボール
- カーブボール
- シュートボール
- スローボール