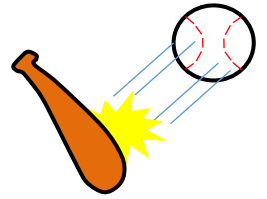


『トランプ野球』選手能力査定

本資料は『トランプ野球』の第2版開発時に制作されたものです。
「実在選手や漫画選手を使用して遊びたい！」という時に
プロ野球(大リーグ含む)での公式成績などを元にオリジナル選手を作成できます♪
(なお、最終的には、自分のイメージに従い補正してOKです♪
本資料は目安程度のアバウトなものなので、あまり参考にならないという背景もあります…♪)



※高校野球の扱い

プロ野球とレベルが違う事と、金属バットである事から、以下のマイナス補正をします。

打率÷2、本塁打÷2

・高校野球では全員打率5割以上のチームも存在！

・山田太郎の打率0.750でしたがプロ野球では首位打者1回のみ！(殿馬とイチローがいたから?)

【目次】

■守備位置能力と守備力	…1ページ
■左打/右打/両打	…1ページ
■球種(♠♣♦♥)	…2ページ
■投手能力	…3ページ
■スタミナ、回復([先発型][中継型][抑え型]の分類)	…4ページ
■中継補正+1ポイント、抑え補正+2ポイント	…4ページ
■投手能力の特殊能力	…5ページ
■投手能力の特殊能力(オマケ選手カード)	…5ページ
■投手能力の特殊能力の同時発動	…6ページ
■野手能力	…7~8ページ
■ポイントによる能力調整	…8ページ
■野手能力の特殊能力	…9~10ページ
■野手能力の特殊能力(オマケ選手カード)	…10ページ

■守備位置能力

基本的にはプロ野球1軍にて30試合以上の守備経験があれば守備位置能力を1~2種類習得できます♪

●「ユーティリティープレイヤー」(複数の守備位置を守れる能力のある選手)と認知されている場合は、
30試合未満の守備経験でも守備位置能力を習得できます♪

●どうしてもやりたい場合は、例外的に守備位置能力を3種類持たせてもOKです♪

情報はWikipediaで調べると見つけやすいです♪

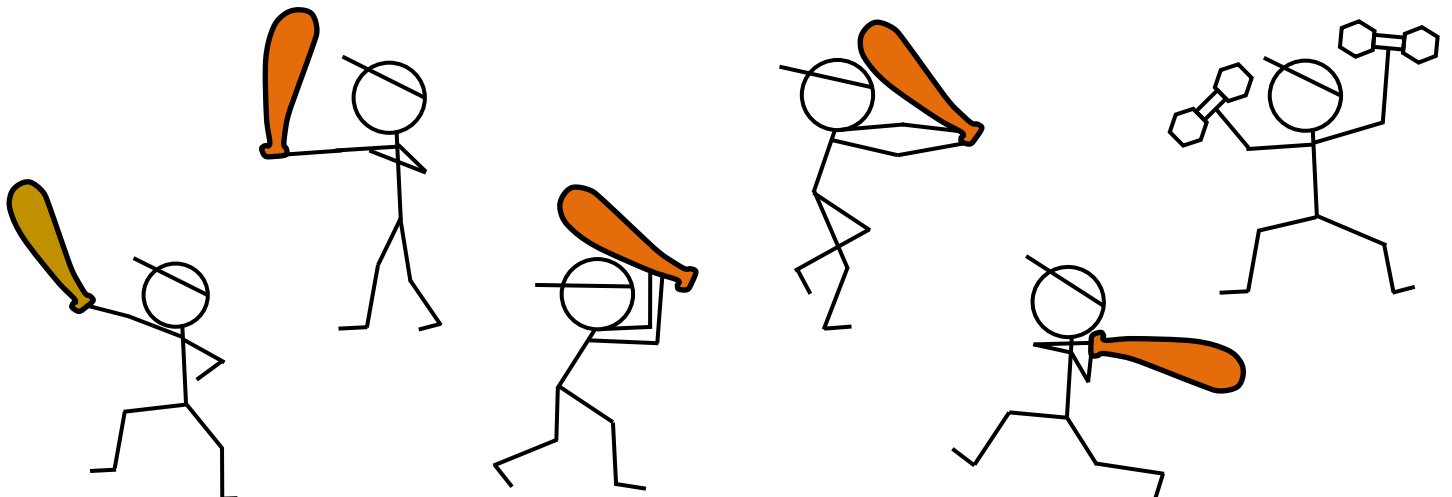
(ともかく「1試合だけ経験」「1~2試合のみ投手経験」とかでは、守備位置能力は習得できません！

これを認めるとイチロー、青木宣親、岩鬼正美にも投手能力が付与されてしまうので…！！)

■左打/右打/両打

この情報もWikipediaで調べると見つけやすいです♪

「右投左打」のような感じで記載されています♪



■球種

どのマーク(♠♣♦♥)に分類されるかの説明です♪

変化球の名称と基本的な分類について説明しますが、例外も存在します。(例:サイドスロー投手の場合など)

結局のところ、変化球が実際に曲がる方向で判断してください♪

なお、後述の投手能力の査定で利用するため、

[高速][中速][低速]の速度分類があります♪

♠ スペード 直球(ストレート)

- 直球(ストレート)[高速]
 - 4シーム・ファストボール(4シーム)[高速]
 - ライジング・ファストボール(マジック・ファストボール)[高速]
- 直球には基本的にはバックスピがかかっており、回転数が多いほど強く浮き上がります♪
本作では、これらも直球に分類します♪
(例:江川卓のホップする直球、藤川球児の火の玉ストレート)

- ジャイロボール[高速]:存在が怪しいですが直球に分類します♪

ムービング・ファストボール(動く速球、癖球)は、

浮き上がるもの以外は、変化の方向に応じたマークに分類します♪

ただし、直球が癖球になってしまう場合は、「打ちにくい直球」と解釈してもOKです♪

オフスピードボール(スローボール、遅球)は別概念とします。

♣ クラブ 斜めの変化球(カーブ、シンカーなど)

- パワーカーブ(ハードカーブ、スパイクカーブ)[高速]
- カーブ[中速]
- ドロップ[中速]:打者近くで大きく曲がる
- ドロップカーブ[中速]:下寄りカーブ
- スラップ[中速]:スライダーとカーブの中間、横寄りカーブ
- ナックルカーブ[中速]:指を立てた握りのカーブ、不規則変化はしない
- スローカーブ[低速]

- 高速シンカー(Hシンカー、ターボシンカー)[高速]
- スプリーム[高速]:ツーシームとスプリットの間
- シンキングツーシーム[高速]:沈む高速シュート
- シンカー[中速]:日本での呼び名
- スクリュウ[中速]
- サークルチェンジ[低速]:シュート回転するチェンジアップ

ちなみに変化球は

・日本では変化方向
・アメリカでは球の握りで分類する傾向があり、ややこしい…。

♦ ダイヤ 横の変化球(スライダー、シュートなど)

- 高速スライダー(Hスライダー)[高速]
- カット・ファストボール(カットボール、カッター、真っスラ)[高速]
- スライダー[中速]

- 高速シュート(Hシュート)[高速]
 - 2シーム・ファストボール(2シーム)[高速]
 - 1シーム・ファストボール(1シーム)[高速]:2シームよりも曲がるが握力必要で制球困難
 - ナチュラルシュート[高速]:シュート回転してしまう直球→打ちにくい直球と解釈してもOK♪
 - シュート[中速]
- (まれに「ナチュラルカット」も存在します♪)

スライダー系は、横に変化すると言いつつも実際には重力により少しだけ落ちていきます。
(例外:大谷翔平)

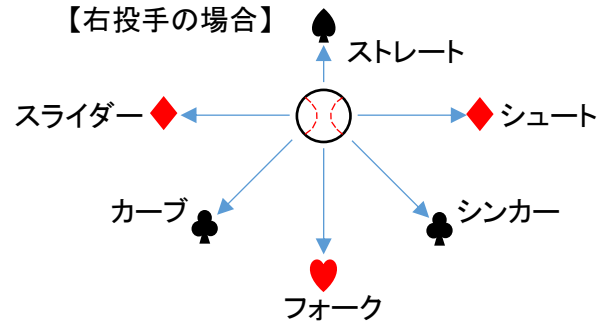
ツーシームは、ほぼシュート回転します。

なお「ツーシーム握りのスライダー」「落ちるタイプのツーシーム」なるものも存在する…。

♥ ハート 縦の変化球(フォークなど)

- SFF(スプリットフィンガード・ファストボール、スプリッター、スプリット、スプリットフィンガー、高速スプリット、高速フォーク)[高速]
- 高速チェンジアップ[高速]
- シンキング・ファストボール(アメリカではシンカーとも呼ぶ)[高速]
- Vスライダー(縦スライダー)[中速]:[高速]と解釈してもOK!
- フォーク[中速]
- ナックル[中速]:指を立てて投げる、不規則な変化で打ちにくい
- パーム[低速]
- チェンジアップ[低速]
- スプリットチェンジ[低速]

フォークとかスプリットとかは指を離して握るという意味で、ボールへの回転量が減る事で落ちる球となる。



■投手能力

基本的には全盛期1年間で判断します。

(ゲームバランス調整上、好きな複数年を参照してもOKです♪)

例えば、江夏豊を強くしたい場合、速球時代と変化球時代を組み合わせで査定してもOKです♪)

また「パワフルプロ野球」「プロ野球スピリット」というゲームにて、変化球は7段階で査定されており、これを用いて計算しても良いです♪(赤字部分)

※「パワフルプロ野球」はゲームバランス調整のため変化球を割愛している場合も多いので要注意です！

(球種についての情報は、Wikipediaや「球種配分成績」を検索しても調べる事ができます♪)

ちなみに基本的に+4まででゲームバランス設計しており、+5以上は「異常値」です。

しかし、何らかの補正が入って+4→+5となるケースもあります♪

♠ スペード 直球(ストレート)	キロ=最高球速[km/h]	当時最速=日本最高球速
●+8: 光速以上		【日本最高球速の歴史】
●+7: 音速以上(1225キロ以上)		1960年代…スピードガンなく推測値
●+6: 新幹線級(260キロ以上)		1970年代: 小松辰雄: 154キロ
●+5: 史上最速、人類未踏(180キロ以上)		1983年: 槇原寛己: 155キロ
●+4: 当時最速、技名あり(当時最速-5キロ以上)		1985年: 郭泰源: 156キロ
●+3: 超一流(当時最速-10キロ以上)		1990年: 与田剛: 157キロ
●+2: 強力な武器(当時最速-15キロ以上)		1993年: 伊良部秀輝: 158キロ
●+1: プロで通用(当時最速-20キロ以上)		2005年: マーク・クルーン: 161キロ
●+0: 投手経験あり(高校野球レベルでOK!)		2008年: マーク・クルーン: 162キロ
		2016年: 大谷翔平: 165キロ
		2021年: チアゴ・ビエイラ: 166キロ
		※大リーグだとチャップマン: 169.1キロ
※制球が良い、ノビがある等で、実際より、+1~2キロなどで評価しても良いです♪ (2013年上原浩治147キロ→160キロ相当 Wikipediaでのメジャー評価より幻惑投法)		技名ありは 藤川球児「火の玉ストレート」のように 名称があり大活躍した直球です♪

♣ ◆ ♥ クラブ、ダイヤ、ハート 変化球	変化球
●+6: 超変化球、人類未踏	ちなみに魔球も用意しています♪
●+5: 史上最強	技名ありは
●+4: 当時最強、技名あり(合計8段階以上)	沢村栄治「三段ドロップ」
●+3: 超一流(合計6段階以上)	平松政次「カミソリシュート」
●+2: 強力な武器(合計4段階以上)	岩瀬仁紀「死神の鎌」などのように
●+1: プロで通用(合計2段階以上)	名称があり大活躍した変化球です♪
●+0: 習得したばかり(合計1段階以上)	
●-2: 投げる事は可能(数球のみ投げた)	
●-4: 未習得(合計0段階)	
●-8: 四球記録あり	

※制球が良い、キレがある、不規則変化等で、実際より+1補正しても良いです♪

「パワフルプロ野球」「プロ野球スピリット」のデータを参考にする場合

- 左と右、左下と右下の変化球は合計してOK♪
- 同方向の変化球は、速度の分類[高速][中速][低速]が違う場合のみカウントする。
- 同方向の変化球は2つ目以降は÷2で計算する
- 「パワフルプロ野球」に反映されていない場合、
ツーシーム→高速シュート1段階、ワンシーム→高速シュート2段階で査定する。

例: シンカー1段階[中速]、スローカーブ4段階[低速]、カーブ2段階[中速]、ドロップ2段階[中速]なら
斜めの変化球は、
シンカー方向: 1段階
カーブ方向: スローカーブ4段階[低速]+カーブ2段階[中速]÷2=5段階
(ドロップ[中速]はカーブ[中速]と速度重複で無視!)
1段階+5段階=6段階→+3と査定します♪

●スタミナ

目安は以下のとおりです♪(あくまで目安!)

ここでも「パワフルプロ野球」のスタミナを参考にできます♪(赤字部分)

スタミナが決まると[先発型][中継型][抑え型]に分類されます♪

- 18枚:先発型スタミナ化物(最年長記録)
 - 16枚:先発型スタミナ準化物(現役生活25年)
 - 15枚:先発完投連発(スタミナS):9イニング
 - 14枚:先発完投(スタミナA):8イニング
 - 13枚:先発完投(スタミナA-):7イニング
 - 12枚:先発型(スタミナB):6イニング
 - 11枚:先発型(スタミナB-):5イニング
 - 10枚:中継型(スタミナC):3イニング(ロングリリーフ可能)
 - 9枚:中継型(スタミナD):1~2イニング
 - 8枚:抑え型(スタミナE):1イニング
 - 7枚:抑え型(スタミナF):ワンポイント
 - 6枚:抑え型(スタミナG):スタミナ不足
- ※「消耗の激しい投法」や「精神的弱さ」はスタミナをマイナス補正します!

『トランプ野球』の能力は、野球人生そのものが反映されるケースも多く、最年長記録を持っているとスタミナに反映されます♪

投球回÷登板回数=平均イニングはWikipediaで調べられます♪
平均イニングの小数点以下を切上げて「イニング」として左の分類に当てはめてください♪

●回復

[先発型]鉄腕→+3枚(先発連続記録など)

先発連続記録=先発した次の日も先発!

[先発型]→+2枚

(稲尾和久、権藤博などなど)

[中継型]→+1枚

[抑え型]→+0枚

※スタミナによって[先発型][中継型][抑え型]に分類されますが、

プロ野球にて過去経験していれば、回復の分類確認時のみ読み替えてOKです♪

例:スタミナ10枚で[中継型]だけど、先発経験があるので回復+2枚!

●安定タイプ

制球が優れている場合、「回復-1 スタミナ+2」しても良いです♪

●乱調タイプ

制球が悪く、大崩れしやすいけど、なぜか大活躍する場合もあるタイプの場合、

「スタミナ6枚 回復+5枚」「スタミナ7枚 回復+6枚」のように極端な能力にしてもOKです♪

(石井一久、野茂英雄、藤浪晋太郎などなど)

■中継補正+1ポイント、抑え補正+2ポイント

スタミナの少ない中継、抑えですが、奪三振率、防御率などは優れている傾向にあります♪

(スタミナが減る前に降板しているから?諸説あり)

(中継、抑えが強くないと、監督采配ゲームとして面白くないという裏の事情も...)

これをゲームに反映するため、スタミナの少ない[中継型]には1ポイント、[抑え型]には2ポイントの

ボーナスポイントが与えられます♪

ボーナスポイントは以下のように使えます♪

(注:選手のイメージに合った補正が好ましいです!)

●重い球:飛距離-1(2ポイント消費)

(津田恒美など)

●投手能力+4→+5(2ポイント消費)

ただし、投手能力+5(史上最速、史上最強)にふさわしい投手に限る!

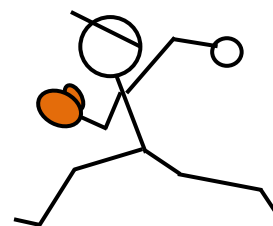
(藤川球児の直球、佐々木主浩のフォーク、伊藤智仁のスライダーなど)

●投手能力+0~+3を1増やす(1ポイント消費)

●「パワフルプロ野球」の変化球を1段階増やす(0.5ポイント消費)←このように、ちょこっと足りない部分を

オマケする感じにすると良いです♪

●スタミナ+2、回復+1、守備+1のどれか(1ポイント消費)

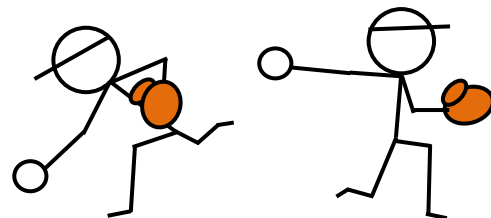


■投手能力の特殊能力

以下の条件で習得できます♪ただし、「回復」以外の特殊能力は最大2個までです！
取捨選択も必要となります♪

●『横手投げ(サイドスロー)』、『下手投げ(アンダースロー)』

その投法ならば習得できます♪



●『重い球』／『軽い球』

かなり怪しい概念であり、存在しないとの意見もあります。

回転数が多いと打ちにくいが飛びやすくなるとの説もあります。

重い球、軽い球で、とても有名であれば習得できます♪

(上原浩治は自称「軽い球」です♪軽い球:飛距離+1と査定します♪)

(「巨人の星」の星飛雄馬は、軽い球:飛距離+2

「逆境ナイン」の不屈闘志の男球ならば、重い球:飛距離-4 と査定します♪)

●『クイック◎』／『クイック○』／『クイック×』／『暴投』

クイック◎:盗塁阻止出目+2→クイックの時間が1.0秒未満など(久保康友、浅尾拓也など)

クイック○:盗塁阻止出目+1→クイックの時間が1.0~1.1秒

クイック×:盗塁阻止出目-1→クイックの時間が1.3秒以上

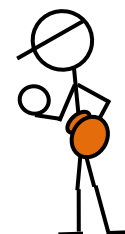
暴投:盗塁阻止出目-2 →暴投記録あり!暴投で有名!

●※バント100%成功無効化

・スクイズ外しの技術(瞬間的にピッチアウトできる技術)(江夏豊)

・バント小フライをジャンピングキャッチ成功(桑田真澄、山本由伸、牧田和久など)

などがあれば習得!



●※盗塁100%成功無効化

・投球間隔を毎回変化させる事で盗塁させにくくする(黒田博樹)

などがあれば習得!

●※チャンス+無効化

相手のチャンス+を無効化するほどピンチに強い事を表現しています♪

かなり強い特殊能力なので[先発型]では習得できません!

・ピンチになると球速が上がる(津田恒美、茂野吾郎)

・大舞台での長期無失点記録(岩瀬仁紀:日本シリーズ無失点)

などがあれば習得!



●※逆境+無効化

リードを守る投手である事を表現しています♪かなり強く[先発型]では習得できません!

・累積ホールド数250以上(宮西尚生380、山口鉄也273)

などがあれば習得!

■投手能力の特殊能力(オマケ選手カード)

野球漫画の登場人物などで魔球を投げられる場合は、習得可能です♪

特筆すべき点だけを以下に記載します♪

●『当たる魔球:強制バント(3枚)』(別名:メジャーリーグボール1号)

かなり強い特殊能力なので体力消耗3枚以上が好ましいでしょう♪

●『消える魔球』『分身魔球』のマーク

基本的には正体の球種に設定してください♪

(ちなみに「ちかいの魔球」の二宮光の「消える魔球」の正体は、魚のハヤの動きをヒントにしたとあり、視線を振り切るほど急激に落ちるフォークではないかと思っています♪)

●遅球○差以上の目安

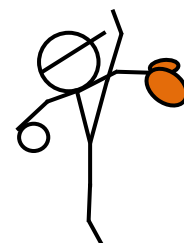
『よける魔球』→遅球5差以上 『超遅球』『止まる魔球』→遅球6差以上(星野伸之、岩田鉄五郎)

『手品魔球』→遅球7差以上 『山なり投法』→遅球8差以上(「ドカベン」の坂田三吉など)

●※投球に守備5以上捕手必要

180キロ以上の投手のみが習得するとします。

速球を捕手が捕れない描写は多いですが、単に登場人物の捕手の能力が低い事も多く、要注意です!



■投手能力の特殊能力の同時発動

『トランプ野球』の特殊能力は、説明書5ページにもある通り同時発動が可能です♪

(例: チャンス+1枚と代打+1枚の同時発動なら+2枚)

これは魔球のような極端な特殊能力であっても同時発動可能です♪

(「合体魔球」「合体特殊能力」となります！)

ただし例外もありますので、ここで詳細説明いたします♪

(なお第2版では、魔球2個を習得した選手は登場しないので、ここに記載の内容は知らなくても遊べます♪)

【例外】

●『**当たる魔球:強制バント(3枚)**』(別名:メジャーリーグボール1号)

他の魔球が三振を狙うものであるのに対し、

バットに自ら当たりに行くという異質な魔球であるため、上手く「合体魔球」にできません！

もし、『当たる魔球:強制バント(3枚)』『分身魔球:♣ 2~4枚』の2個の特殊能力を持っていて、

投手手札から3枚を裏側で出す場合は、「合体魔球」にはならないので、

どちらの特殊能力を使うのか意思表示をしてください！

具体的には

投手手札から出すタイミングで「当たる魔球!」「分身魔球!」などの宣言をしてください♪

【合体魔球・合体特殊能力】

上記の例外以外については「合体魔球」「合体特殊能力」になります♪

ゲームの処理としては全く問題ないと思いますが、

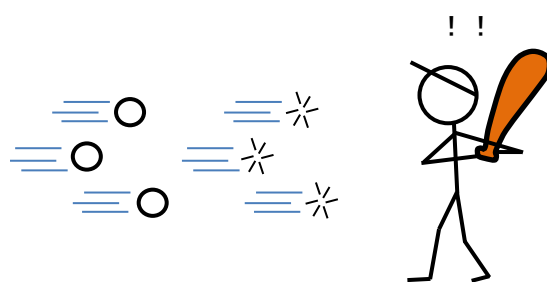
イメージしにくいものもあるので、こちらで解説します♪

●『分身魔球』+『消える魔球』=『分身消える魔球』

(注:分身魔球と消える魔球のマークの一致が必要!)

球が分身して飛んできて、本物を当てても、

さらに消えてくるという鬼のような魔球です！



●『分身魔球』+『リモコン魔球』=『分身リモコン魔球』

球が分身して飛んできて、本物を当てても、

さらに遠隔操作で曲がってくる奇想天外な魔球です！

村田兆治(投球フォーム)の
消える魔球!

●『ものまね投法』+『~魔球』=『ものまね~魔球』

ものまねの対象となる選手が魔球を使えなくても、
魔球を使えてしまいます♪

これは、ものまねするのは投球フォームのみであり、
実際の球にはアレンジが加わるものだと

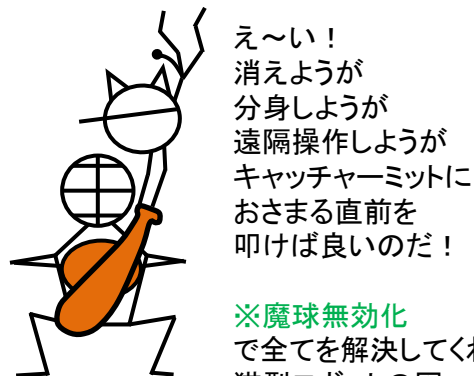
解釈してください♪



●『超遅球』+『重い球』=『超遅い重い球』

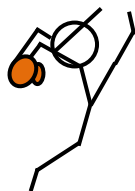
無回転の球は重い球になるとかなんとか…(某野球漫画より)

ちなみに長打阻止として有効な組み合わせです♪



え~い!
消えようが
分身しようが
遠隔操作しようが
キャッチャーミットに
おさまる直前を
叩けば良いのだ!!

ハイジャンプ高速回転サイドスロー分身魔球~!!



※魔球無効化
で全てを解決してくれる
猫型ロボットの図

なお…3個以上の魔球を合体してしまうと
死んでしまうという都市伝説があります…!



■野手能力

査定に必要な情報はWikipediaにあります。投手の打撃成績は無いので、「投手の名前 一軍打撃成績」で検索し、「BASEBALL DATA HACK」というサイトで調べます♪
(大リーグ時代の打撃成績は別途調べる必要がありますが…)

●ミート、パワー

全盛期3年間の平均打率と最多シーズン本塁打数で査定します。
全盛期3年間は好きな連続3年間を選べます。
全盛期3年間のシーズン本塁打数の中から一番多いものを最多シーズン本塁打数とします。
なお、ミート重視かパワー重視かで悩ましいところです♪

計算例
$$\frac{1\text{年目安打}+2\text{年目安打}+3\text{年目安打}}{1\text{年目打数}+2\text{年目打数}+3\text{年目打数}}$$
 の答えが平均打率

【ミート】

6枚: 打率0.400以上
5枚: 打率0.350以上
4枚: 打率0.300以上←(第2版ではミート4が多すぎて、
3枚: 打率0.250以上 ゲームバランス調整のため打率0.305以上と修正している)
2枚: 打率0.200以上←救済措置として全盛期3年間のうち1年でも
1枚: - シーズン打率が0.200以上の年があればミート2枚♪
※安打数3本以下のデータの場合、ミート2枚以下とする。(データ不足でミート3枚以上を認めない)
なお、データを増やすため全盛期3年間→通算で計算しても良いです♪
(投手や代打は極端に打数が少ないです。
ともかく6打数3安打はデータ不足でミート2枚として扱ってください♪)

【パワー】本=最多シーズン本塁打数

+6: 70本以上 パワーが高すぎると「打たせて捕る」が出来なくなるので
+5: 55本以上 パワー+6あたりを上限とするのが好ましいです♪
+4: 45本以上
+3: 35本以上
+2: 25本以上←パワー2以上で内野ゴロが発生しなくなるので
+1: 10本以上 パワー2の習得はややハードルが高い!
+0: -
※本塁打1本はデータ不足でパワー0とする。
パワー1以上になるには全盛期3年間で2本以上の本塁打が必須となります!
※1本足りない年が2年あれば、オマケで片方の年を+1本扱いしてもOK!
(例: 門田博光 1981年44本 1988年44本であり、1988年45本相当と扱いパワー4!)
※「投手や代打のように極端に打数が少ない」「パワーはあるけどバットに当てるのが下手」
に対する救済措置として600打数換算、打率0.250換算してもOKです♪
(注: 500打数以上の場合、十分に打数が多いので、600打数換算の使用はNGです!)
例: 50打数 打率0.200 本塁打3本ならば
本塁打3本 X 600打数/50打数 X 打率0.250/打率0.200 = 45本相当→パワー4です♪

▲余剰打率の使い方

例えば打率0.2875だとミート3なのだが打率0.0375がゲームに反映されないと云える。
この場合、余った打率を使って特殊能力を習得できるとする♪
打率0.025→チャンス+1枚(チャンスに弱く無ければ取得可能♪)
打率0.025→逆境+1枚(怪我から復帰、負けず嫌いなどの特徴が習得には必要)
打率0.0125→代打+1枚(ある程度の代打経験が習得には必要)

▲三振数による強制的なミート低下

全盛期3年間に関係なく、シーズン三振数で以下の記録を残していると強制的にミート低下します!
・シーズン三振数136以上→強制的にミート3枚以下に!
・シーズン三振数148以上→強制的にミート2枚以下に!
なお、ミートが減った分は、パワーやチャンスを増やしたりしてOKです♪
例: ミート4枚→ミート2枚、パワー2→パワー4(フルスイングタイプの場合)
例: ミート4枚→ミート3枚、チャンス+0枚→+2枚(勝負強い選手の場合)
(後述の「**■**ポイントによる能力調整」と同じ方法で調整します♪)
これは、
「三振数が多いからバットに当てる技術は低い」のでミートがマイナス補正されるのですが、
「だけど当たれば飛ぶから安打になりやすく打率はそこそこ良い」→パワーが高い
「だけど勝負強い時もあるから打率はそこそこ良い」→チャンスに強い
のように解釈してください♪

■野手能力(つづき)

●走力

7: シーズン盗塁数100以上(福本豊)

6: シーズン盗塁数60以上を3回以上(赤星憲広)

もしくは陸上100m走世界記録以上(超人や動物など)

5: シーズン盗塁数40以上

4: シーズン盗塁数20以上もしくは50m6. 0秒以下

もしくは1塁到達4. 0秒以下で内野安打で定評あり

3: シーズン盗塁数1以上

2: 盗塁経験なし

1: 肥満体型、走るのに適さない体格、アキレス腱怪我

※「投手や代打のように極端に打数が少ない」

に対する救済措置として600打数換算してもOKです♪

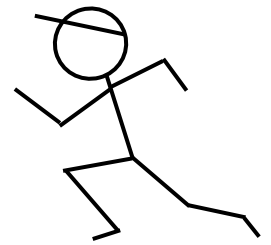
(注: 500打数以上の場合は、十分に打数が多いので、600打数換算の使用はNGです!)

▲盗塁死が多い場合(赤星式盗塁数の反映)

通算の盗塁死 $\times 2 >$ 通算の盗塁数ならば、盗塁死多めと判断し、シーズン盗塁数 $- 10$ で判定してください!(ちなみに「1進塁より1アウトの方が重いので盗塁死は $\times 2$ でマイナスして評価すべき」との考え)

▲セーフティーバントを多用する選手の場合

「※バントゴロ時のみ走力5」の特殊能力を取得してもOKです♪(菊池涼介など)



●守備

Wikipediaの評価や評判、実際の動画などを元に評価してください♪

Wikipediaの守備率(エラーをしなかった確率)もそこそ参考になるかもしれませんが♪

「**パワフルプロ野球**」のデータを参考にする時は、肩、守備、捕球の評価を平均して、**上手いのか下手なのかをだいたい読み取ります♪(SABCDEF G評価)(赤字部分)**

ちなみに基本的に守備力5まででゲームバランス設計しており、6以上は「異常値」です。

(本作の「打球方向」とは選手の近くに飛んだものを意味しません！)

分身でもしない限り、守備5として扱います。)

7: ハイジャンプ守備、超人守備、飛行能力(外野1人で守れる!? ホームランも全て捕球!?)

6: 分身守備(隙間がない)

5: 守備職人(S評価、A評価)

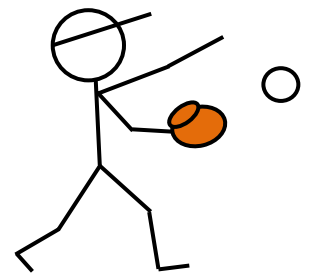
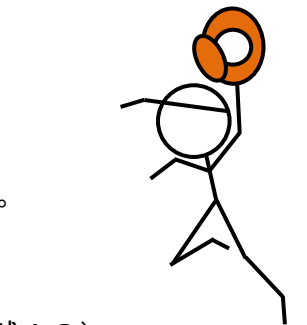
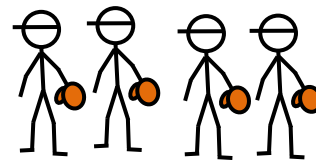
4: 守備が上手い、堅守(B評価)

3: 守備普通(C評価)

2: 守備に弱点あり(D評価、E評価)

1: 守備が下手、怠慢プレー(F評価、G評価)

0: 守備経験なし



※守備位置能力のうち1番苦手なポジションの守備で評価してください。

守備位置能力の種類を欲張って多くすると、守備力が減る事になります!

※ゴールデングラブ賞(初期はダイヤモンドグラブ賞)の受賞回数により

・ゴールデングラブ複数回→守備4以上

・ゴールデングラブ1回→守備3以上

という目安にしてください♪

ただし、[投]の場合は、投球内容が良くても受賞できてしまうので無視します!

■ポイントによる能力調整

イメージと異なる能力となってしまった場合、能力調整をお勧めします♪

4ページの「■中継補正+1ポイント、抑え補正+2ポイント」にある

ボーナスポイントに1度変換して能力調整を行います♪

●ミート+1枚: 2ポイント

●パワー+1: 2ポイント

●走力+1: 1ポイント

●守備+1: 1ポイント

●チャンス+1枚: 1ポイント

●逆境+1枚: 1ポイント

●代打+1枚: 1ポイント

(代打は変換効率悪い!)

例: イチロー

何だかんだとパワー2あるが芸術的な内野安打も再現したい!

打率4割は無いがNo1の打率をミート力として誇示したい!

パワー2→パワー1 ミート5→ミート6 (2ポイントを受け渡す感じ♪)

※特殊能力が3個になってしまい、まとめる場合などにも能力調整は使います♪

■野手能力の特殊能力

以下の条件で習得できます♪ただし、特殊能力は最大2個までです！

取捨選択も必要となります♪

なお、余剰打率や能力調整で習得した特殊能力に加算できます♪

●チャンス+

- ・勝負強い→チャンス+1枚
- ・勝負師→チャンス+2枚(得点圏打率4割以上、大舞台で打率5割以上など)

●逆境+

- ・負けず嫌い、負けてる試合で強くなる→逆境+1枚(上原浩治、前田健太など)
- ・大ケガしたけど、その後も出場&活躍!→逆境+1枚(衣笠祥雄、金本知憲、原辰徳など)
- ・大ケガした後に全盛期!?!→逆境+2枚(門田博光、川藤幸三など)

●代打+

- ・代打職人、代打の切札→代打+2枚

●♠ -4

特定の球種に強い場合に、基本的には「-4」が習得できます♪
(極端な場合は「-6」、何となくだと「-2」のように程度の差があります♪)
有名になるくらい突出してないと習得できません!(例:直球破壊王子)

●選球眼

シーズン四球104以上で習得!
(注:本作の基準ではギリギリ習得できなかった選手も多いです。)

●緩急打法

- ・ツイスト打法使い(阿部慎之助、丸佳浩など)
- ・タイミングをとるのが上手い天才打者(前田智徳、高橋由伸など)が習得できます♪

●悪球打ち

「悪球打ちでサヨナラヒット」「悪球打ち本塁打」「ワンバウンドの球をヒット」などで習得できます♪
強烈なエピソードが必要となります♪(新庄剛志、長嶋茂雄、イチローなど)

●ファール粘り:1不足OK

- ・ファール粘りで有名
- ・1打席15球以上で習得できます♪

●広角打法

本作は、打球方向を狙えるという意味での「広角打法」であり、打球方向がズレてもパワーが落ちない「広角打法」ではないので注意!
(「流し打ち」にニュアンスに近いかもしれません。)
上記の意味での「広角打法」で有名な選手ならば習得できます♪
なおパワーが高いと思恵が少ない特殊能力でもあります。

●クセ読み

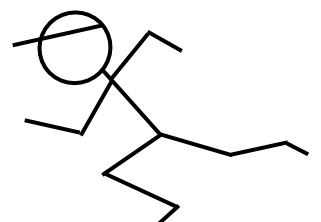
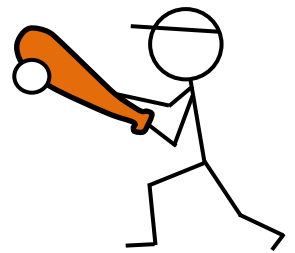
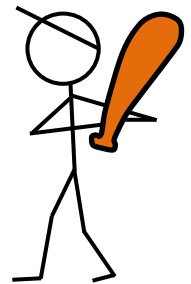
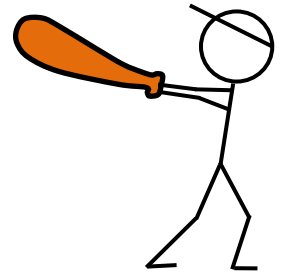
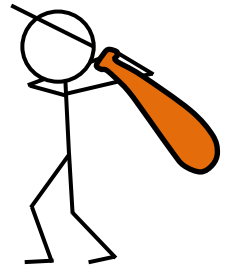
相手のクセを観察する事で球種が分かってしまう特殊能力です♪
なお、「野生のカン」みたいなのはNGで、味方に伝えられるものに限りです。

●※バント100%成功

- ・1シーズンで犠打50以上&犠打成功率90%以上で習得!
- ・投手最多犠打記録(山本昌153)で習得できます。強いので習得条件も厳しめです!

●※2塁盗塁100%成功 ※3塁盗塁100%成功

通算盗塁成功率0.800以上で習得できます♪
「盗塁成功率の通算ランキング歴代」が参考になります♪
<https://ichimame.com/baseball/stolen-base-percent#10>
もし、特殊能力がすでに2個あり習得できない場合は、走力+1としてください♪
例:イチロー 走力5→6



■野手能力の特殊能力(つづき)

●※盗塁100%成功無効化[捕]

捕手として

- ・シーズン盗塁阻止率0.500以上を記録
- ・強肩送球に技名あり(城島「ジョーバズーカー」、甲斐「甲斐キャノン」など)で習得できます。

●※強烈なライナーで出目+2

- ・弾丸ライナーを打てる

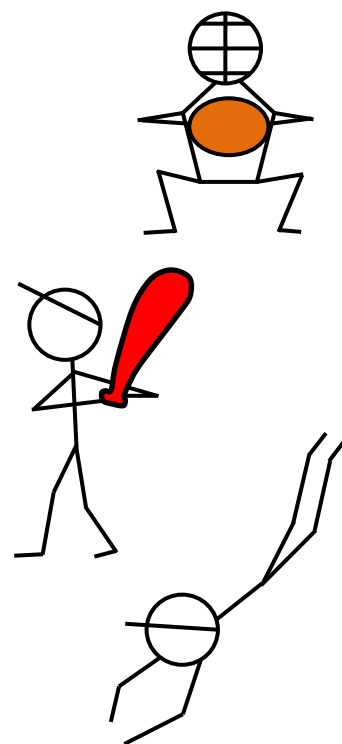
で習得できます。
※パワー4以上だと【強烈なライナー】(飛距離:3)が発生しないので、ほとんど意味のない特殊能力となるので要注意です！

●※内野安打で出目+1

- ・ヘッドスライディング(亀山努、関川浩一、石井琢朗など)
- ・走り打ち(イチロー、サントスなど)
- ・シーズン最多内野安打を複数回記録(赤星1位3回、青木1位2回など)
- ・内野安打率の上位(パ・リーグ:1位周東35.0% 2位中島卓也29.7%など)
- ・内野安打で有名

で習得できます。
※パワー2以上だと【内野ゴロ】(飛距離:1)が発生しないので、ほとんど意味のない特殊能力となるので要注意です！

あまり強い特殊能力ではないので、他を優先し習得を見送るケースも多いかも？

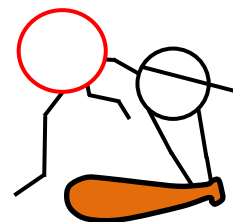


■野手能力の特殊能力(オマケ選手カード)

特筆すべき点だけを以下に記載します♪

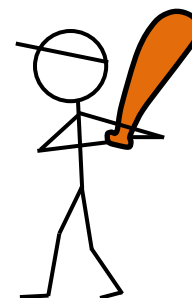
●『エラー打法』

- ・打球が燃える→出目+3
- ・打球が超回転、打球を超高所から落とす→出目+2とします。



●『心眼』

目が見えていても習得できます。
視覚に頼らないので『消える魔球』『分身魔球』を簡単に攻略できます♪
(心眼習得者だらけだとゲームが面白くなるので注意！)



●※魔球無効化

あまりにたくさんの魔球を攻略しすぎて
魔球対策専任みたいになっちゃってる人が習得できます♪(花形満など)

●※投手の回復+1枚

- ・超友情(伴宙太)
- ・超熱血、超激励(山田太一)
- ・回復魔法！？

などで習得できます♪

かなり強い能力なので、弱い選手に習得させるのがお薦めです♪
普通に効果が重複するので、超レアの特殊能力としたいところです。

