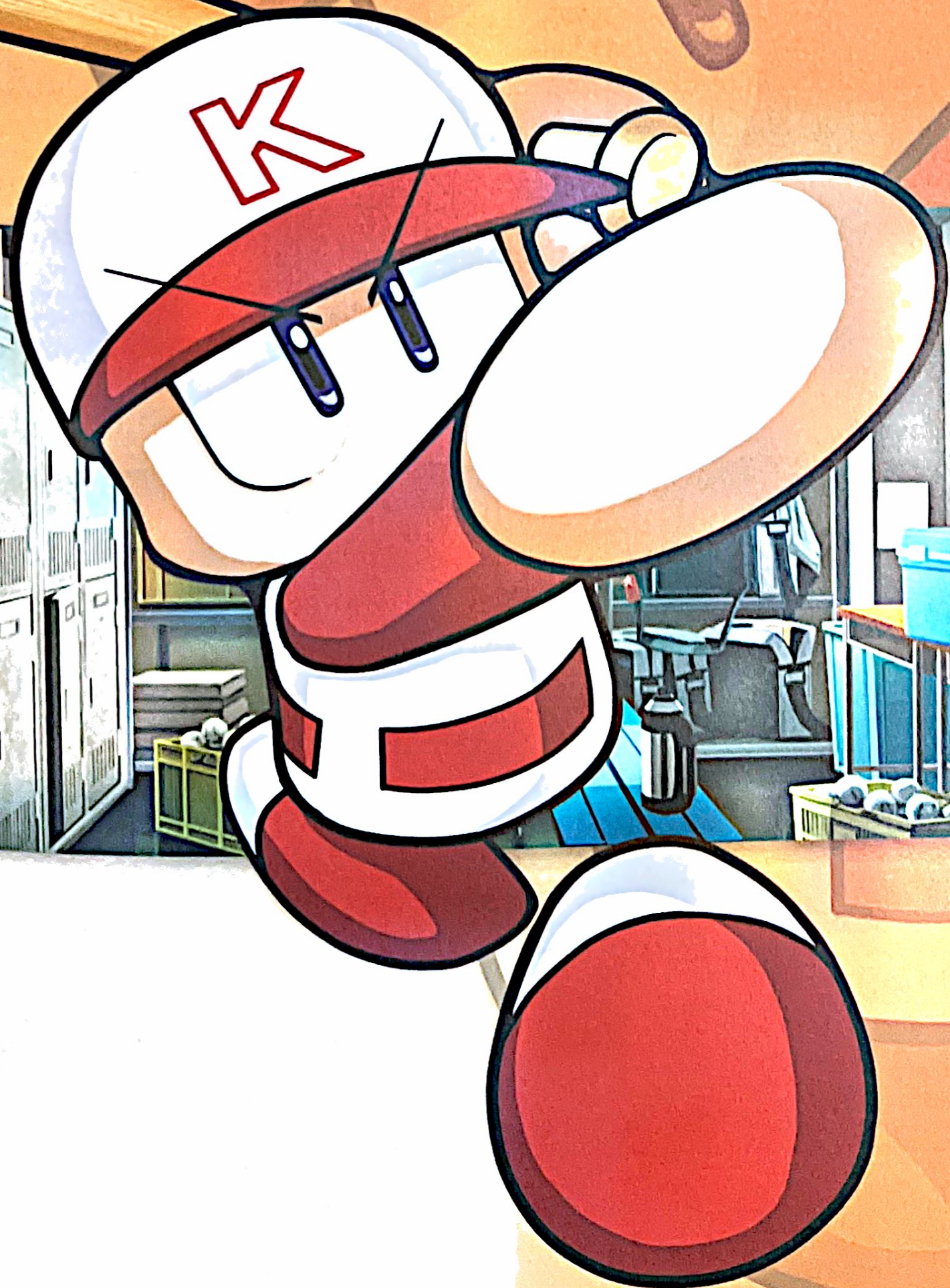


# 来趣行





# 栄冠ナインの進めかた

## すこらく形式で選手を育てて甲子園へ

栄冠ナインでは、プレイヤーは高校野球部の監督となり、球児たちを育てて甲子園の制覇を目指す。日程進行には進行アイコン、試合では戦術アイコンを用いて、選手に指示を出していく。育成する選手たちは年齢を重ね、毎年3年生は卒業して新入生が入部するため、3年生が抜けた穴をカバーできるように、部員を満遍なく鍛えることが常勝チームを作るためのカギだ。

### ◆1年間の大まかな流れ

日付	イベント
4月8日	入学式
6月18日	期末試験
6月27日	夏の都道府県大会組み合わせ抽選会
8月2日	夏の甲子園大会組み合わせ抽選会
8月27日	高校日本代表への選出
9月6日	高校日本代表戦終了
9月8日	秋の都道府県大会抽選(自動)
10月10日	体育祭
10月14日	秋の地区大会抽選(自動)
10月26日	ドラフト会議
10月31日	秋の全国大会組み合わせ抽選会
11月3日	文化祭
11月25日	期末試験
2月25日	期末試験
3月7日	卒業式
3月13日	春の甲子園大会抽選会



進行をアシストしてくれるマネージャーは最大3人所属し、誰をメインにするかはいつでも切り替えられる。

### ◆栄冠ナインのルール

- 進行アイコンを使用すると、アイコンの左上に書かれた数字のぶんだけパネルを進み、1マス進むたびに1日が経過する
- 進行アイコンは、練習の場合は1～5の数字がランダムに設定される。通常の練習は緑色、器材を用いた練習は黄色のアイコンになる。練習以外は、種類ごとに1か0が設定されている
- 移動後は進行アイコンの内容に応じた効果が発生し、練習であれば経過した日数ぶんの経験値がすべての選手に加算される。選手は一定以上の経験値を得ると能力がアップする
- 毎月の始めに、選手ごとに練習で伸ばす能力を指示できるタイミングがある
- 試合は監督として選手に指示を出す形で進行し、打席ごとに戦術アイコンを選択する
- スカウトの評価が一定以上の3年生は、毎年10月のドラフトでプロ入りが決まり、翌年の卒業式後にオリジナル選手として登録できる。複数の選手がプロ入りした場合、1年間で最大5人まで登録可能

## パネルの効果は色で判断

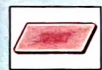
パネルは以下の9種類に大きく分けられ、停止したパネルに応じて追加効果やイベントが起きる。青、赤、白、定期イベントなどのパネルで発生するイベントは種類が多く、メリットとデメリットはさまざま。キャラクター

パネルは、つぎのページでそれぞれの特徴を紹介している。また、定期イベントパネルに関しては、進行アイコンの数字に関わらず強制的に止まるため、数字の大きい進行アイコンを選んでも避けることはできない。

### ◆パネルの種類と効果



**【青パネル】**  
いいイベントが発生する



**【赤パネル】**  
悪いイベントが発生する



**【白パネル】**  
いいイベントか悪いイベントが発生する



**【緑パネル】**  
選手の体力が回復する。選手の残り体力は練習確認の画面で確認できる



**【黄パネル】**  
選択していた進行アイコンで得られる経験値が増加する。進行アイコンの数字が大きいほど効果が上がる



**【スケジュール変更パネル】**  
進行ルートがふたつ追加され、任意のルートを進める



**【キャラクターパネル】**  
パネル上にいるキャラクターのイベントが発生する



**【特訓パネル】**  
提示される3人からひとりを選び、特殊能力を取得できる可能性のある練習をする(P220)。選んだ選手の練習効率と信頼度が上がる



**【定期イベントパネル】**  
それぞれ決まった定期イベントが発生する。練習試合と公式戦のあとはスケジュールがふたつに分岐し、試合に勝つと上のルートへ、負けると下のルートへ進む

## キャラクターパネルの効果はさまざま

キャラクターパネルの人物は、ベテランスカウトをのぞいて自分の高校の卒業生となる。プロ入りした選手は“選手村”、それ以外の選手やマネージャーは“街の人々”に登録され、進路に応じた職業で登場するのだ。卒業生

がないうちはベテランスカウトしか登場しないため、まずは年数を重ねてキャラクターを増やそう。なお、フリーター、大学生、専門学校生、家事手伝いを選んだ卒業生は、街の人々には登録されず、二度と登場しない。

### ◆キャラクターパネルの効果

	<b>【ベテランスカウト】</b> 卒業生以外では唯一の登場キャラクター。プロ入りに必要なスカウト評価が上がる		<b>【本屋】</b> 特殊能力を取得できるさまざまな本が手に入る
	<b>【新人スカウト】</b> プロ入りに必要なスカウト評価が上がる。新入生をスカウトできる「新入生の履歴書」が手に入ることもある		<b>【サラリーマン】</b> ランダムで最大ふたりまでの学力が上がる
	<b>【職人】</b> ミートバットやパワーバットなど、選手の能力を上げるアイテムが手に入る		<b>【ミソット社員】</b> 練習器材が手に入る。使用中の器材の耐久度が回復する場合もある
	<b>【ショップ店員】</b> スケジュール変更手帳やスケジュール強化指南書など、進行に役立つアイテムが手に入る		<b>【ならずもの】</b> 手持ちの進行アイコンがすべて入れ替わる
	<b>【肉屋】</b> 打撃系の経験値がランダムで上がる。まれにそれらの能力が直接+5される		<b>【占い師】</b> 選手ひとりの性格を変える。または、数日先のぶんのパネルをランダムで変更する
	<b>【魚屋】</b> 球速と走力の経験値がランダムで上がる。まれにそれらの能力が直接+5される		<b>【アイドル】</b> 選手のテンションや練習効率を上げる
	<b>【八百屋】</b> 守備系の経験値がランダムで上がる。まれにそれらの能力が直接+5される		<b>【継承プロ選手】</b> 練習経験値の増加やマイナス特殊能力の削除、黄色パネルの出現など効果はさまざま
	<b>【パン屋】</b> 捕球やコントロールの経験値が上がる。まれにそれらの能力が直接+5される		<b>【看護師】</b> 体調の悪い選手を回復する



### Check! 開始ごとに得られるログインボーナス

ゲームを開始したときは、街の住人にアイドル、肉屋、魚屋、八百屋、パン屋、本屋のいずれかがいれば、50%の確率でログインボーナスを得られる。70%の確率で消費系のアイテム、30%の確率で特殊能力を取得できる本

がもらえるほか、アイドルからのプレゼントの場合はテンションもアップする。ログインボーナスはゲーム内で1年経過するごとに1回もらえるので、一気に進める場合でも、1年ごとに一度は休憩をはさむといい。



特殊能力を取得できる本は入手機会が少ないので、ログイン時にもらえたらラッキーだ。

## 特訓パネルで特殊能力を取得

特訓パネルに止まると経験値を取得し、さらにランダムに選出される3人からひとりを選んで特訓ができる。特訓では特殊能力の一覧が表示され、難易度に応じた一定確率の抽選に当選すれば取得可能だ。テンションが超ノリノリだと取得確率が20%アップするので、超ノリノリの選手がいるときは、特訓パネルを確実に踏みたい。

### 特訓パネルで取得できる特殊能力

分類	特殊能力	難易度	
投手	荒れ球	★★	
	威圧感(投手)	★★★★★	
	打たれ強さ+1	★	
	重い球	★★	
	回復+1	★★	
	回復+2	★★★	
	回またぎ○	★	
	勝ち運	★	
	緩急○	★★★	
	球速安定	★★	
	キレ○	★★★	
	緊急登板○	★★	
	クイック+1	★	
	クロスファイヤー	★★★	
	牽制○	★	
	ゴロピッチャー	★★	
	根性○	★★★	
	ジャイロボール	★★★	
	尻上がり	★★★	
	全開	★	
	対強打者○	★★★	
	対左打者+1	★★	
	対ピンチ+1	★★	
	対ランナー○	★★	
	打球反応○	★	
	立ち上がり○	★★★	
	奪三振	★★★★	
	球持ち○	★★★★	
	調子安定(投手)	★	
	調子極端(投手)	★	
	闘志	★★★	
	投打躍動	★★★	
	内角攻め	★★	
	ナチュラルシュート	★★	
	逃げ球	★★★	
	ノビ+1	★★★	
	ノビ+2	★★★★	
	低め○	★★	
	フライボールピッチャー	★★	
	ポーカーフェイス	★	
	真っスラ	★★	
	要所○	★★★	
	リリース○	★	
	野手	アウトコースヒッター	★★
		秋男	★★★
悪球打ち		★	
アベレージヒッター		★★★★	
威圧感(野手)		★★★★★	
意外性		★★	
いぶし銀		★★★	
インコースヒッター		★★	
お祭り男		★★★	
かく乱		★★★	
固め打ち		★★	

### 難易度ごとの取得確率

難易度	取得確率	
	通常時	超ノリノリ時
★	60%	80%
★★	50%	70%
★★★	40%	60%
★★★★	30%	50%
★★★★★	20%	40%

分類	特殊能力	難易度
野手	カット打ち	★★
	逆境○	★★
	キャッチャー+1 ※	★★★★
	キャッチャー+2 ※	★★★★★
	窮地○	★★★
	ケガしにくさ+1	★★
	ケガしにくさ+2	★★★
	決勝打	★★
	広角打法	★★★★
	高速チャージ	★★
	サヨナラ安打男	★★
	サヨナラ本塁打男	★★
	守備職人	★★
	初球○	★★★
	送球+1	★★
	走塁+1	★★
	対エース○	★★★
	対ストレート○	★★
	代打○	★
	対左投手+1	★★★
	対左投手+2	★★★★
	対変化球○	★★
	ダメ押し	★
	チャンス+1	★★★
	チャンス+2	★★★★
	チャンスメーカー	★★★
	調子安定(野手)	★
	調子極端(野手)	★
	盗塁+1	★★★
	盗塁+2	★★★★
	内野安打○	★★
	流し打ち	★★★
	夏男	★★★
	粘り打ち	★★
	ハイボールヒッター	★★
	春男	★★★
	パワーヒッター	★★★★
	バント職人	★★★
	バント○	★★
	ブルヒッター	★★★
	プレッシャーラン	★
	ヘッドスライディング	★
	ホーム死守 ※	★
	ホーム突入	★
	マルチ弾	★★★
満塁安打男	★	
満塁本塁打男	★★	
ムード○	★	
ラインドライブ	★★	
リベンジ	★★★	
レーザービーム	★★★	
ローボールヒッター	★★	

※ メインかサブに捕手の守備適性があることも条件となる

## 進行アイコンと育成方針の種類

進行アイコンは以下の種類があり、練習で経験値を得るタイプが多いが、体力回復や勉強などの練習以外のももある。練習は器材の設置で進行アイコンの種類が増加し、取得できる経験値も増加する。表内の経験値は1

日あたりの数値を示しており、実際には進行アイコンの数字の日数ぶん取得可能だ。なお、8月の夏の大会後と、2年目以降の4月の入学式後はチームの育成方針を変え、内容に応じて進行アイコンの出現率が変化する。

### ◎育成方針ごとの進行アイコンの出現率

育成方針	ミート系	パワー系	走塁系	肩力系	守備系	精神系	球速系	コントロール系	スタミナ系	変化球系	その他
バランス	9%	9%	7.50%	7.50%	7.50%	7.50%	6.75%	6.75%	6.75%	6.75%	25%
打撃力	18%	15%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	25%
機動力	12%	7.50%	18.75%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%	25%
守備、投手力	2.25%	2.25%	7.50%	9.75%	9.75%	7.50%	9%	9%	9%	9%	25%

### ◎練習進行アイコンで入手できる経験値

タイプ	練習進行アイコン	必要器材	経験値
ミート系	素振り	-	ミート+40
	ミートバッティング	-	ミート+60
	ティーバッティング	ティー	ミート+80
	マシン打撃	打撃マシン	ミート+100
パワー系	腕立て、腹筋	-	パワー+40、球速+10
	指立て伏せ	-	パワー+60、球速+15
	ダンベル	ダンベル	パワー+80、球速+20
	ベンチプレス	ベンチプレス	パワー+100、球速+25
走塁系	ダッシュ	-	走力+40、スタミナ+10
	インターバル走	-	走力+60、スタミナ+15
	ベースランニング	ストップウォッチ	走力+80、スタミナ+20
	ハードル	ミニハードル	走力+100、スタミナ+25
肩力系	スローイング	-	肩力+40、球速+10
	遠投	-	肩力+60、球速+15
	チューブトレーニング	チューブ	肩力+80、球速+20
	ラットマシン	ラットマシン	肩力+100、球速+25
守備力系	ペッパー	-	守備力+40
	守備連携	-	守備力+60
	ノック	ノックバット	守備力+80
	マシンガンノック	ノックマシン	守備力+100
精神系	座禅	-	捕球+40、コントロール+10
	メンタルトレーニング	-	捕球+60、コントロール+15
	アロマテラピー	アロマグッズ	捕球+80、コントロール+20
	いやしのひととき	癒し系CD	捕球+100、コントロール+25
球速系	フォームチェック(球速)	-	球速+40、肩力+10
	投げ込み	-	球速+60、肩力+15
	球速測定	スピードガン	球速+80、肩力+20
	マッスラー	マッスラー	球速+100、肩力+25
コントロール系	フォームチェック(制球)	-	コントロール+40、守備力+10
	コース投げ込み	-	コントロール+60、守備力+15
	的当て	普通の的	コントロール+80、守備力+20
	コース的当て	3×3的的	コントロール+100、守備力+25
スタミナ系	スクワット	-	スタミナ+40
	走り込み	-	スタミナ+60
	タイヤ引き	タイヤ	スタミナ+80
	ローラー	ローラー	スタミナ+100
変化球系	フォームチェック(変)	-	変化球+40
	変化球投げ込み	-	変化球+60
	握力強化	むにむにボール	変化球+80、パワー+100
	変化球研究	DVD	変化球+100
その他	総合練習	-	全能力+20
	バント練習	-	ミート+40、走力+40、捕球+40
	ストレッチ	-	パワー+20、球速+60、スタミナ+60
	特打 特守	-	ミート+100、パワー+100 守備力+100、捕球+100

## 練習以外の進行アイコンの効果

名称	効果
練習試合申し込み	練習試合を申し込む。評判が中堅以下のときは県内の相手のみ。評判が強豪のときは県外が1校、評判が名門のときは県外が2校登場する
紅白戦	全員1日分の経験値を取得(練習メニューはおまかせ)。50%の確率で選手ひとりの練習効率が大きくアップ
励ます	選手ひとりのテンションがアップし、体力が1回復する
観戦	選手全員の練習効率が少しアップし、体力が1回復する
勉強	3～5人の学力が少しアップし、体力が1回復する
スケジュール見直し	進行アイコンをすべて入れ替える
練習指示	練習指示を出せる
練習休み	数人の体力が回復する
仮設シャワー	数人の体力が回復する
マッサージチェア	数人の体力が回復する
食事会	選手全員の体力が3回復する。3～5人の信頼度が少しアップ
進路相談	ノーマル相談か本気相談のいずれかになり、3年生が優先的に選ばれる。 ノーマル相談：対象選手の信頼度と練習効率が大きくアップし、体力が1回復 本気相談：対象選手の信頼度がアップし体力が1回復。スカウト、職人、ショップ店員、肉屋、魚屋、八百屋、パン屋、本屋、サラリーマン、ミゾット社員、占い師の中からランダムで選出される3つの進路先からひとつを指定して進めると、卒業式のときに30%の確率で指定進路を選択する
ボランティア	学校の評判が上昇する
新人生スカウト	来年度の新人部員をスカウトする。詳細は229ページ

## 試合の結果で学校の評判が変動

学校の評判は5段階に分かれており、ゲーム開始時はもっとも低い弱小から始まる。評判を上げるには、試合に勝利して評価を高める必要があり、評価が一定以上になると、評判が1段階アップする。上位の評判になるほど新入部員や進行アイコンの数が増加し、強豪以上になればグラウンドの土の色が黒に変化して練習効率が上がるのでメリットは大きい。一方で、試合に負けて評価が下がれば評判も落ちてしまう。なお、評価の増減は試合の種類ごとの増減値と、勝敗による増減値の合算となる。

### ◆評判の変動基準

学校の評判	評価	入部者数	進行アイコンの数	土の色
弱小	0～1	6人(投手はふたり)	4	白
そこそこ	2～29	7人(投手はふたり)	5	
中堅	30～49	8人(投手はふたり)	6	
強豪	50～69	9人(投手は3人)	7	黒
名門	70～100	10人(投手は3人)	8	

※ 新入生スカウトにより、記載より多く入部する場合もある

### ◆試合の種類ごとの評価の増減

試合の種類		勝利	敗北
夏の都道府県大会	1～3回戦	0	-7
	準決勝、準々決勝	0	-6
	決勝	2	-5
夏の甲子園大会	1～2回戦	1	-5
	3回戦、準々決勝	2	-5
	準決勝	3	-5
	決勝	4	-3
秋の都道府県大会	1回戦	0	-5
	2回戦	0	-5
秋地区大会	1回戦	0	-5
	2回戦	2	-5
秋の全国大会	1回戦	0	0
	2回戦、準決勝、決勝	1	-5
春の甲子園大会	1～2回戦	1	-5
	準々決勝	2	-5
	準決勝	3	-5
	決勝	4	-3
練習試合	-	0	0

※ 秋の県大会、秋地区大会では敗北時の評価減少量が半分になる

### ◆公式試合の勝敗による評価の増減

自分たちの評判	弱小が相手		そこそこが相手		中堅が相手		強豪が相手		名門が相手		超名門が相手	
	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北
弱小	5	0	11	0	13	0	15	0	17	0	19	0
そこそこ	2	-5	3	-3	4	-2	6	0	10	0	12	0
中堅	0	-10	1	-6	2	-4	3	-2	5	0	8	0
強豪	0	-20	0	-15	1	-4	2	-3	3	0	6	0
名門	0	-25	0	-20	0	-8	1	-5	2	-3	5	0

### ◆練習試合の勝敗による評価の増減

自分たちの評判	弱小が相手		そこそこが相手		中堅が相手		強豪が相手		名門が相手		超名門が相手	
	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北
弱小	4	0	6	0	8	0	10	0	12	0	12	0
そこそこ	0	0	2	0	4	0	6	0	8	0	8	0
中堅	0	-1	0	0	0	0	2	0	4	0	4	0
強豪	0	-2	0	-1	0	0	0	0	1	0	1	0
名門	0	-3	0	-2	0	-1	0	0	0	0	0	0

## グラウンドレベルがおよぼす影響

グラウンドレベルは、練習で得られる経験値に関わる。おもに設置した練習の器材と、土質の上昇によってレベルが上がり、それに伴い練習の経験値が増加する。現在のグラウンドレベルは、データからチーム情報→練習設備の順に選べば確認可能だ。土質はパネルのイベントで上がることもあるが、その頻度は低い。土質の上限であるレベル29まで上げるなら、以下のアイテムを購入するとい。ただし、土質は毎週月曜日に下がる可能性があるため、上限まで上げて安心はできない。

### ◆土質上昇アイテム(パワプロショップで買えるもの)

アイテム名	効果	価格
かなり良質な白土	グラウンドレベル+2 (白土用)	8000PP
水はけの良い白土	グラウンドレベル+1、雨天による練習効果の低下を2週間なくす(白土用)	6000PP
甲子園の土	グラウンドレベル+4 (黒土用)	1万6000PP
水はけの良い黒土	グラウンドレベル+2、雨天による練習効果の低下を2週間なくす(黒土用)	1万2000PP



白パネルで1年生が練習後に後片付けをするイベントが起きると、グラウンドレベルが1アップする。

### ◆グラウンドレベルの特徴

- グラウンドレベルは、学校の評判にもとづく土の色、アイテムやイベントなどで質がよくなる土質、練習用の器材の3つの要素の合算で決定。レベルは最大で99まで上昇し、レベル99のときはレベル1と比べると、練習で得られる経験値が1.5倍まで増加する
- 初期の土の色はレベル1の白土から始まり、学校の評判が強豪以上になるとレベル10の黒土に変わるが、評判が中堅以下に落ちると白土に戻る
- 土質はパワプロショップで買えるアイテムやイベントでレベル29まで上げられるが、毎週月曜日に17%の確率で1レベル低下する

## 練習器材の種類と入手方法

練習器材には以下の種類があり、試合後に獲得できる戦績ポイントと交換で、定期的に訪れる業者から購入するか、パネルキャラクターのミゾット社員からのプレゼントで入手できる。「器材お楽しみ交換券」はパワプロショップでも購入できるが、6万PPと高額なので大量購入は厳しい。練習器材はそれぞれ耐久度100が設定され

ており、その器材を使用した練習1日につき、耐久度が4減少する。耐久度が0になると器材は壊れてしまうが、「メンテナンスキット」やミゾット社員のイベント、白パネルのマネージャーのイベントなどで回復できる。器材の耐久度は、練習設備画面の器材に付いたマークで判別でき、ヒビが大きいほど耐久度が減少している。

### ◆器材の種類と必要な戦績ポイント

ランク	交換券	器材の系統 ※1	必要ポイント
1	ティー交換券	ミート系	1000
2	打撃マシン交換券	ミート系	2000
1	ダンベル交換券	パワー系	1000
2	ベンチプレス交換券	パワー系	2000
1	ストップウォッチ交換券	走塁系	1000
2	ミニハードル交換券	走塁系	2000
1	チューブ交換券	肩力系	1000
2	ラットマシン交換券	肩力系	2000
1	ノックバット交換券	守備力系	1000
2	ノックマシン交換券	守備力系	2000
1	アロマグッズ交換券	精神系	1000
2	癒し系CD交換券	精神系	2000
1	スピードガン交換券	球速系	1000
2	マッスラー交換券	球速系	2000
1	タイヤ交換券	スタミナ系	1000
2	ローラー交換券	スタミナ系	2000
1	普通の的交換券	コントロール系	1000
2	3×3の的交換券	コントロール系	2000
1	むにむにボール交換券	変化球系	1000
2	DVD交換券	変化球系	2000
1	仮設シャワー交換券	回復系	1000
2	マッサージチェア交換券	回復系	2000
-	器材お楽しみ交換券	ランダムで追加 ※2	1600

※1 器材お楽しみ交換券以外は、グラウンドレベルの上昇効果もあり、ランク1の器材は3、ランク2は4上がる

※2 未所持の器材の中から、ランダムでいずれかが追加される



# 高校日本代表戦への選手の召集

毎年8月27日には、以下の条件を満たした選手がいると高校日本代表戦に選出される。代表戦は結果報告のみだが、活躍すれば能力の成長や特殊能力の取得が狙える。

## 代表への選出条件(対象は3年生、最大3人まで)

分類	選出条件
能力	★評価450以上 ★評価400～449の場合、①野手はいずれかの能力がS、②投手は球速156km/h以上、変化球の総変化量12以上、コントロールSのいずれかを所持
成績	直前の夏の甲子園大会で本塁打5本以上
	直前の夏の甲子園大会で打点10以上
	直前の夏の甲子園大会で安打数10以上かつ打率5割以上
	直前の夏の甲子園大会で盗塁数6以上
直前の夏の甲子園大会で防御率2.00未満かつ投球回数36回以上	

## 代表戦での出番の選出基準

選出理由	野手			投手		
	スタメン	代打	代走	先発	中継ぎ	抑え
★450以上	100% ※1	-	-	100%	-	-
★400以上	60%	※2	※2	50%	25%	25%
野手(盗塁)	20%	-	80%	-	-	-
野手(盗塁以外)	50%	50%	-	-	-	-
投手	-	-	-	25%	50%	25%

※1 守備位置の重複により代打になる可能性がある  
 ※2 スタメンの60%に外れた場合は、以下のいずれかの起用方法になる  
 ・走力C未満は代打に、ミートとパワーが走力より低い場合は代走になる  
 ・ミートとパワーで高いほうを「バッティング能力」としたときに、バッティング能力がC未満だと代走、走力がバッティング能力よりも低いと代打になる  
 ・走力もバッティング能力もC以上のときは、50×(バッティング能力÷走力)の2乗(小数点以下切り捨て)が代打の確率になり、それ以外は代走になる

## 活躍内容の種類と成長効果(優先度順に選択確率で抽選される)

ポジション	優先度	活躍内容	前提条件	選択確率(%)	重複	能力の成長と取得
共通	1	大会MVPを獲得した	日本が1～3位のとき(代打、代走、中継ぎ、抑え以外)	$(10 + (\text{★評価} - 400) \div 10 \times 3) \div \text{チーム順位}$	×	①投手は、球速+3km/h、コントロール+7、スタミナ+7、変化球の変化量+2、「人気者」と「国際大会○」取得、ランダムでつぎの特殊能力のいずれかひとつを取得(強心臓、ドクターK、精密機械、変幻自在、怪物球威) ②野手は、弾道以外の全能力+7、「人気者」と「国際大会○」取得、ランダムでつぎの特殊能力のいずれかひとつを取得(安打製造機、勝負師、アーティスト、魔術師、電光石火)
	2	大会ベストナインを獲得した	代打、代走、中継ぎ、抑え以外(先発投手は大会MVPとは重複しない)	$10 + (\text{★評価} - 400) \div 10 \times 3$	○	①投手は、球速+2km/h、コントロール+4、スタミナ+4、変化量+1、「国際大会○」取得、ランダムでつぎの特殊能力のいずれかひとつを取得(対ピンチA、奪三振、低め○、緩急○、重い球) ②野手は、弾道以外の全能力+4、「国際大会○」取得、ランダムでつぎの特殊能力のいずれかひとつを取得(アベレージヒッター、チャンスA、パワーヒッター、守備職人、盗塁A)
野手	3	大会の首位打者を獲得した	野手スタメンでミートS以上	$30 + (\text{ミート} - 90) \times 3$	×	「安打製造機」と「国際大会○」取得
	4	大会の最多本塁打を獲得した	野手スタメンでパワーS以上	$30 + (\text{パワー} - 90) \times 3$	×	「アーティスト」と「国際大会○」取得
	5	大会の最多盗塁選手を獲得した	代打以外の野手で走力S以上	$30 + (\text{走力} - 90) \times 3$	×	「電光石火」と「国際大会○」取得
	6	大会の最多打点を獲得した	打順が3番か4番か5番	$30 + (\text{チャンスのランク} - 3) \times 10$ ※	×	「勝負師」と「国際大会○」取得
	7	大会の最優秀守備選手を獲得した	野手スタメンで、守備力と捕球がA以上(DHと投手以外)	$30 + (\text{守備力} - 80 + \text{捕球} - 80)$	×	「魔術師」と「国際大会○」取得
	8	外国人投手の球にも対応しヒットを量産した	代走以外の野手でミートB以上	$(\text{ミート} - 70) \times 3$	○	ミート+7
	8	豪快なホームランを放った	代走以外の野手でパワーB以上	$(\text{パワー} - 70) \times 3$	○	パワー+7
	8	チャンスで期待に応えるバッティングを見せた	代走以外の野手	30	○	「チャンスB」未満は「チャンスB」取得、「チャンスB」は「チャンスA」取得
	8	快足を飛ばして得点を稼いだ	代打以外で走力B以上	$(\text{走力} - 70) \times 3$	○	走力+5、「走塁B」未満は「走塁B」取得、「走塁B」は「走塁A」取得
	8	守備でチームに貢献した	野手スタメンで守備力B以上	$(\text{守備力} - 70) \times 3$	○	守備力+5、「守備職人」取得
	8	好リードで投手を助けた	捕手スタメン	30	○	「キャッチャーB」未満は「キャッチャーB」取得、「キャッチャーB」は「キャッチャーA」取得
	8	大事な場面での盗塁を決めた	代走	30	○	走力+5、「盗塁B」未満は「盗塁B」取得、「盗塁B」は「盗塁A」取得
先発投手	3	大会の最優秀防御率を獲得した	先発投手	$10 + (\text{★評価} - 400) \div 10 \times 2$	×	「強心臓」と「国際大会○」取得
	4	日本のエースとして活躍した	先発投手	10	×	球速+2km/h、コントロール+5、スタミナ+5、変化球の変化量+1
	5	日本の先発三本柱の一角として活躍した	先発投手	30	○	球速+1km/h、コントロール+3、スタミナ+3、変化球の変化量+1
	6	粘り強く投げイニングを稼いだ	先発投手	30	○	スタミナ+10
先発投手以外	3	大会の最優秀救援投手を獲得した	中継ぎか抑え投手	$10 + (\text{★評価} - 400) \div 10 \times 3$	×	「威圧感(投手)」と「国際大会○」取得
	4	ピンチの場面を何度も救った	中継ぎ投手	50	○	「対ピンチB」未満は「対ピンチB」取得、「対ピンチB」は「対ピンチA」取得
	5	最終回をピンチリと抑えた	中継ぎか抑え投手	30	○	「奪三振」取得
共通	-	あまり目立った活躍はなかった	上記に該当しない	-	○	-

※ チャンスには選手のチャンスのランクに応じた数字が入る。A=6、B=5、C=4、D=3、E=2、F=1、G=0

栄冠ナイン

栄冠ナインの進めかた

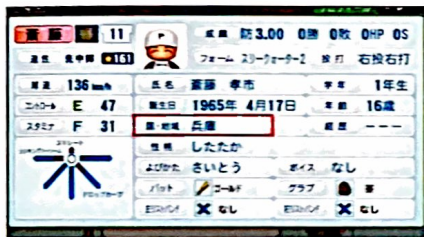


# 選手の能力と成長

## 新入部員の初期能力

新入部員の初期能力は、まず1%の確率で天才肌になる可能性がある。その抽選に外れた場合は、能力ごとに能力低～高の初期能力タイプが抽選され、タイプごとの変動幅の中で能力が決まる。そのため、パワーは能力高だが、ミートは能力低とバラつくこともある。学校の評

判は、上位になるほど県外の生徒(能力高タイプが選ばれやすい)が増え、県内の場合でも能力高タイプが選ばれやすくなる。特殊能力に関しては、プラス効果の特殊能力が最大5つ付く可能性がある。そのほか性格、学力、サブポジの有無も一定確率で抽選される。



選手データのプロフィール画面には、その選手の出身地が表示されているので、県内外を見分けられる。

### 性格の決定

種類	確率
ごくふつう	16%
やんちゃ	14%
熱血漢	14%
クール	14%
内気	14%
お調子者	14%
したたか	14%
天才肌	1%※

### 学力の決定

偏差値	確率
66～75	5%
56～65	15%
46～55	30%
36～45	30%
25～35	20%

### 初期能力タイプの決定(天才肌を除く)

学校の評判	経歴	比率	能力低	能力中	能力高
弱小	県内	90%	60%	30%	10%
	県外	10%	10%	20%	70%
そこそこ	県内	80%	50%	30%	20%
	県外	20%	10%	20%	70%
中堅	県内	70%	40%	30%	30%
	県外	30%	10%	20%	70%
強豪	県内	50%	30%	30%	40%
	県外	50%	10%	20%	70%
名門	県内	30%	20%	30%	50%
	県外	70%	10%	20%	70%

※ 非当選時、天才肌以外から確率で選ばれる

### 新入部員がサブポジを持っている確率

メイン	サブ					
	捕手	一塁手	二塁手	三塁手	遊撃手	外野手
投手	1%	5%	2%	2%	2%	10%
捕手	-	10%	5%	5%	5%	10%
一塁手	10%	-	5%	10%	5%	10%
二塁手	5%	5%	-	10%	10%	5%
三塁手	5%	10%	5%	-	5%	5%
遊撃手	5%	5%	10%	10%	-	5%
外野手	5%	10%	5%	5%	5%	-

### 能力低タイプの場合の範囲

ポジション	球速(km/h)	コントロール	スタミナ	球種数	総変化量	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球
投手	120～128	10～35	10～19	1～2	1～3	1	10～35	10～35	10～35	40～60	10～35	10～35
野手	120	1	1	0	0	1	10～35	10～35	10～35	10～35	10～35	10～35

### 能力中タイプの場合の範囲

ポジション	球速(km/h)	コントロール	スタミナ	球種数	総変化量	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球
投手	124～132	20～45	20～29	1～2	2～4	1	20～45	20～45	20～45	45～65	20～45	20～45
野手	120	1	1	0	0	1	20～45	20～45	20～45	20～45	20～45	20～45

### 能力高タイプの場合の範囲

ポジション	球速(km/h)	コントロール	スタミナ	球種数	総変化量	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球
投手	128～136	30～55	30～39	1～2	3～5	1	30～55	30～55	30～55	50～70	30～55	30～55
野手	120	1	1	0	0	1	30～55	30～55	30～55	30～55	30～55	30～55

### 天才肌タイプの場合の範囲

ポジション	球速(km/h)	コントロール	スタミナ	球種数	総変化量	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球
投手	132～140	40～65	40～49	1～3	4～6	1～2	40～65	40～65	40～65	55～75	40～65	40～65
野手	120	1	1	0	0	1～2	40～65	40～65	40～65	40～65	40～65	40～65

## 選手の成長に必要な経験値

選手たちは個別に指示を出した練習、進行アイコンによる日々の練習、試合中の戦術アイコンなどで基本能力ごとに経験値が溜まり、一定以上になると自動的に能力が上がる。成長に必要な経験値は以下のとおりで、能力が高くなるにつれて必要な経験値は増えていく。基本能

力を上げるアイテムも存在し、職人のイベントでもらえるほか、業者やパワプロショップで購入できる。ただし、これらのアイテムは選手ひとりにつき1回しか使えない。95で使って100に上げるといったように、能力アップまでの必要経験値が増えてから使うと効率的だ。

### 球速の経験値

球速(km/h)	必要経験値
129以下	2000
130～132	2400
133～135	2900
136～138	3500
139～141	4200
142～144	5000
145～147	5900
148～150	6900
151～153	8000
154～156	9200
157～159	1万5000
160～175	1万1900

### コントロールの経験値

能力値	必要経験値
0～9	1300
10～19	1560
20～29	1820
30～39	2080
40～49	2470
50～59	2990
60～69	3640
70～79	4420
80～89	5330
90～98	6370
99	1万3000

### スタミナの経験値

能力値	必要経験値
0～9	700
10～19	840
20～29	980
30～39	1120
40～49	1330
50～59	1610
60～69	1960
70～79	2380
80～89	2870
90～98	3430
99	7000

### 変化球取得の経験値

所持球種	必要経験値
0	2000
1	4000
2	8000
3	1万4000
4	2万4000
5	4万
6	6万

### 変化球強化の経験値

総変化量	必要経験値
1	4100
2	6300
3	8600
4	1万1000
5	1万3500
6	1万6100
7	1万8500
8	2万1300
9	2万4200
10	2万7200
11	3万300
12	3万3500
13	3万6800
14	4万200
15	4万3700
16	4万7300
17	5万1000
18	5万4800
19	5万8700
20以上	6万2700

### ミート、パワーの経験値

能力値	必要経験値
0～9	1300
10～19	1560
20～29	1820
30～39	2080
40～49	2470
50～59	2990
60～69	3640
70～79	4420
80～89	5330
90～98	6370
99	1万3000

### 走力、肩力、守備力の経験値

能力値	必要経験値
0～9	1000
10～19	1200
20～29	1400
30～39	1600
40～49	1900
50～59	2300
60～69	2800
70～79	3400
80～89	4100
90～98	4900
99	1万

### 捕球の経験値

能力値	必要経験値
0～9	700
10～19	840
20～29	980
30～39	1120
40～49	1330
50～59	1610
60～69	1960
70～79	2380
80～89	2870
90～98	3430
99	7000

### 弾道の経験値

弾道	必要経験値
1→2	4000
2→3	8000
3→4	1万2000

### フォームやポジション変更の経験値

変更内容	必要経験値
投球フォーム変更	1000
打席変更	1000
メインポジション変更	1000
打撃フォーム変更	1000
サブポジなし→△	1000
サブポジ△→○	2000
サブポジ○→◎	3000

## 「おまかせ」で練習した場合に得られる経験値

練習の指示には「おまかせ」があり、これを選んだ場合は右のように一定確率で経験値を取得できる能力が変化する。育成の際はポジションに適した能力を高める必要があるため、おまかせではなく能力を指定して練習させたほうが賢明だ。ただし、弾道や新たな変化球の取得を指示した場合、それらを達成した時点で自動的に「おまかせ」に切り替わってしまう。徹底的に効率よく成長させるなら、おまかせに切り替わった直後に指示を出せるよう、進行アイコンの練習指示を温存しておこう。

### 投手でおまかせを選んだ際の練習確率

ポジション	球速	コントロール	スタミナ	変化球
投手(レギュラー)	25%	25%	25%	25%
投手(控え)	30%	30%	10%	30%

### 野手でおまかせを選んだ際の練習確率

ポジション	ミート	弾道、パワー	走力	肩力	守備力	捕球
捕手	10%	10%	-	35%	35%	10%
一塁手	30%	70%	-	-	-	-
二塁手	25%	-	20%	20%	30%	5%
三塁手	20%	55%	-	20%	5%	-
遊撃手	10%	-	25%	30%	30%	5%
外野手	25%	25%	20%	20%	10%	-

## 性格による経験値ボーナス

個別に指示を出した練習の経験値には、ボーナスが加算される場合がある。以下のように性格によってボーナスの対象になる能力が異なるが、ボーナスが発生した場合は性格を問わず一律で10%アップする。ボーナスの発

動率は、ごくふつうの性格だけ20%と低いが、その代わりにすべての能力がボーナスの対象になっている。一方、天才肌は発動率が50%と高いうえに、全能力が対象なのでボーナスの恩恵を受けて成長しやすい。

### 性格別の経験値ボーナスの候補

性格	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球	球速	コントロール	スタミナ	変化球	発動率
ごくふつう	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	20%
やんちゃ	○	○	-	-	-	-	○	-	-	-	50%
熱血漢	-	○	-	-	-	-	-	-	○	-	50%
クール	○	-	-	-	○	-	-	○	-	-	50%
内気	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	50%
お調子者	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	50%
したたか	-	-	○	-	-	-	-	-	-	○	50%
天才肌	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	50%

※ 発動時の効果は一律で10%アップ

## 転生選手の入部

新入部員は通常の選手だけでなく、実在のプロ選手やOB選手の素質を受け継いだ転生選手が登場することがある。転生選手の基本能力は高校生レベルまで抑えられるが、ベテランのOB選手は入部した時点で強力な特殊能力を取得していることが多いうえ、能力が上がった状態で入部してくる場合もあるため、1年目からでも十分な活躍が見込める。転生選手の入部条件は右のとおりで、新しく始める場合と2年目以降で条件が異なる。新規開始時は、年代の設定画面の選手リストに表示されるふたりの1年生のうち、上側の選手の出身地に学校の地域を合わせてゲームを開始すると、高確率でその転生選手を入部させることが可能だ。なお、年代はゲームプレイが3年経過するたびに変更可能となっている。



転生選手として入部させたい選手がいるなら、年代を合わせて名前が拳がったときに始めるといい。

### 転生選手の入部条件

- [2021年以前で新規開始時] 学校の場所と出身地が一致し、年代も一致した選手ひとり
- [2022年以降で新規開始時] 学校の場所と出身地が一致した選手ひとり (30%の確率)
- [2021年以前で2年目以降] 年代が一致した選手ひとり
- [2022年以降で2年目以降] 15%の確率で最大3回抽選され、最大3人 (対象はランダム)



## Check! ドラフトで選手をプロ入りさせるには?

毎年10月26日に開かれるドラフト会議では、その年の3年生のプロ入りが決まる。プロ入りの基準はスカウトの評価で、評価が高いほどドラフトの順位も上がる。プロ入りできる人数は学校の評判で決まり、最大でも5人となる。なお、指名された選手は、卒業まで自動的に能力が上がる。



スカウトの評価が450を超えた選手は複数の球団から1位指名を受け、スクラップブックに記録される。

### スカウト評価によるドラフトの順位

スカウト評価	ドラフト順位
450以上	競合1位
280 ~ 449	1位
240 ~ 279	2位
200 ~ 239	3位
160 ~ 199	4位
120 ~ 159	5位
80 ~ 119	6位

### ドラフトのプロ入り人数

学校の評判	人数
弱小	1
そこそこ	2
中堅	3
強豪	4
名門	5

### スカウト評価と★の数

★の数	スカウト評価
★	0 ~ 39
★★	40 ~ 79
★★★	80 ~ 159
★★★★	160 ~ 239
★★★★★	240以上

## 覚醒イベントで選手の能力が大きくアップ

覚醒はすべてのチームメイトに発生する可能性があるイベントで、発生した選手は能力が全体的に上がる。1年に4回の発生タイミングがあり、各5%の確率で覚醒が起きる。未発生のまま日程が過ぎると、累計年数による補正がかかるが、一度覚醒が発生すると補正はリセットされる。また、新入生スカウトで寸評が「将来性を感じる」の選手をスカウトして入学した場合は覚醒の発生率が20%上昇。さらに覚醒の際は70%の確率でその選手が対象になるため、新入生スカウト時は注目だ。

### 覚醒未発生時の累計年数による補正

累計年数	1年	2年	3年	4年	5年
覚醒率補正	0%	5%	20%	50%	95%



覚醒イベントが発生した選手は、選手能力画面の出身欄のプレート部分にマークが表示される。

### 覚醒イベントの発生タイミング

タイミング	備考
5～6月	夏大会前(合宿期間とは重ならない)
8～9月	3年生引退後
1～2月	冬(いつでも)
3～4月	新入生入部前(春甲子園出場中は除外)

## 覚醒時の能力値の変化

覚醒した選手は、下表のAにB～Eの補正をかけたぶんの能力値が上昇する。Bのランダム補正とCの性格補正による影響が大きいため、増加量はばらつきやすいが、覚醒前の能力値が低いステータスほど伸びやすく、一気に

15以上アップすることもある。覚醒した選手は即戦力にできる場合が多いので、データの起用設定から起用法を設定して試合に出していこう。なお、覚醒できる人数には制限があり、直近3年間で最大6人までとなっている。

### 【A】能力別基準値

能力	基準値
弾道	1
ミート	6
パワー	6
走力	8
肩力	8
守備力	8
捕球	8
球速	3
コントロール	6
スタミナ	6
変化球	2

### 【B】ランダム補正

選択率	補正值
1%	1.5
4%	1.3
10%	1.2
20%	1.1
30%	1
20%	0.9
10%	0.8
4%	0.7
1%	0.5

### 【D】学年補正

学年	1年	2年	3年
補正值	0.9	1	1.1

### 【E】能力補正

対象	能力値	補正值
弾道	1	1
	2	0.5
	3	0.25
	4	0
球速	134以下	1.5
	149～135	1
	150以上	0.5
変化球	5以下	1.5
	6～9	1
	10以上	0.5
上記以外の能力	1～39	1.5
	40～69	1
	70以上	0.5

### 【C】性格補正

性格	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球	球速	コントロール	スタミナ	変化球
ごくふつう	0	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
やんちゃ	0	1.3	1.3	0	0	0	0	1.4	0	0	0
熱血漢	0	0	1.3	0	1.3	0	0	0	0	1.4	0
クール	0	1.3	0	0	0	1.3	0	0	1.4	0	0
内気	0	0	0	0	0	1.3	1.3	0	0	0	1.4
天才肌	0	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
お調子者	0	0	0	1.3	1.3	0	0	1.2	0	1.2	0
したたか	0	0	0	1.3	0	0	1.3	0	1.2	0	1.2



# 新入生のスカウト

## 各地域の有望な中学生をスカウト

新入生スカウトは、11月から翌年2月のあいだに進学予定の中学生球児に声をかけて、4月の入部を促せるシステムだ。進行アイコンの新入生スカウトを使って地域を選べば、そこにいる複数の候補から1回につきひとりスカウトできる。選手の能力は球速以外ゲージで示されており、野手の項目は巧打がミート、長打がパワー、走塁が走力、守備は肩力、守備力、捕球の平均を示している。



新入生スカウトは2枚配布される月に1枚だけでもらっても、翌月に持ち越されるので急いで使う必要はない。

### ◆新入生スカウトの特徴

- 進行アイコンの新入生スカウトを使用するか、アイテムの「新入生の履歴書」を使うとスカウト画面へ移行する
- スカウトできる期間は毎年11月から翌年の2月まで
- 各都道府県には育成法の流行があり、そこにいる選手の能力やポジションに偏りが出る
- スカウト候補の能力は大まかにしかわからず、リストアップから入部までに変動する場合もある

### ◆新入生スカウトアイコンの入手タイミング

評判	11月	12月	1月
弱小	1枚	1枚	0枚
そこそこ、中堅	2枚	1枚	1枚
強豪、名門	2枚	2枚	2枚

## 学校の評判が上がるとスカウトが有利に

スカウトができる地域は学校の評判が関わり、評判が弱小やそこそこだと、自分の学校のある地域に限定される。試合結果が好調で評判が上がるにつれて、学校のある地区全体、そこから隣接する地区へと広がり、名門なら日本全国どこからでもスカウトが可能だ。各都道府県の地区分けは以下のとおり。たとえば、新潟県の隣接地区は北海道と東北地区といったようになる。

### ◆スカウトできる地区

評判	都道府県
弱小、そこそこ	学校所在地の都道府県のみ
中堅	学校が所属する地区のみ
強豪	所属地区と隣接地区
名門	日本全国

### ◆新入生スカウトにおける地区分け

都道府県	所属地区	隣接地区		
北海道	北海道、東北	関東、東京		
南北海道				
青森				
岩手				
宮城				
秋田				
山形				
福島				
茨城				
栃木				
群馬	関東、東京	北海道、東北		
埼玉				
千葉				
神奈川				
山梨				
東京都				
西東京				
新潟			北信越、東海	北海道、東北
富山				
石川				
福井				
長野				
岐阜				
静岡				
愛知				
三重				
滋賀				
京都	近畿	北信越、東海		
大阪				
兵庫				
奈良				
和歌山				
鳥取			中国、四国	九州、沖縄
島根				
岡山				
広島				
山口				
徳島				
香川				
愛媛				
高知				
福岡	九州、沖縄	中国、四国		
佐賀				
長崎				
熊本				
大分				
宮崎				
鹿児島				
沖縄				

都道府県	所属地区	隣接地区	
新潟	北信越、東海	北海道、東北	
富山			
石川			
福井			
長野			
岐阜			
静岡			
愛知			
三重			
滋賀			
京都	近畿	北信越、東海	
大阪			
兵庫			
奈良			
和歌山			
鳥取		中国、四国	九州、沖縄
島根			
岡山			
広島			
山口			
徳島			
香川			
愛媛			
高知			
福岡	九州、沖縄		
佐賀			
長崎			
熊本			
大分			
宮崎			
鹿児島			
沖縄			

都道府県	所属地区	隣接地区
鳥取	中国、四国	九州、沖縄
島根		
岡山		
広島		
山口		
徳島		
香川		
愛媛		
高知		
福岡		
佐賀		
長崎		
熊本		
大分		
宮崎		
鹿児島		
沖縄		

## 育成の流行と選手のポジションを確認

行き先選択の画面では、地域ごとに一定確率で設定される育成の流行を確認できる。流行は以下の6種類があり、流行に応じてスカウト候補の能力の前評価に補正がかかる。また、その地域にいる選手のポジションにも影響があるので、スカウトに行く前にポジションごとの人数を確認し、補強したい選手が多い地域に足を運ぼう。



獲得したいポジションとマッチした流行の地域を選びつつ、下部に表示されるポジション別の人数にも注目。

### 育成の流行による前評価の変動

流行	前評価の変動	流行ごとの選手のポジション振り分け	流行選択率
投手	球速、コントロール、スタミナ、変化球の中からランダムでふたつの能力を+1	投手3、捕手1、ランダム4	14%
打撃	ミート+1、パワー+1、守備力-1、捕球-1	捕手1、内野手2、外野手2、ランダム3	14%
守備	ミート-1、パワー-1、走力+1、肩力+1、守備力+1、捕球+1	捕手2、内野手2、外野手1、ランダム3	14%
バランス	変動なし	投手2、捕手2、内野手2、外野手2	14%
一芸	①投手は球速、コントロール、スタミナ、変化球の中から、ランダムでひとつの能力を+3、3つの能力を-1、②野手はミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球の中からランダムでひとつの能力を+3、3つの能力を-1	ランダム8	14%
特になし	ミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球の中からランダムでふたつの能力を+1、ふたつの能力を-1	ランダム8	30%

## スカウト候補選手の初期能力

スカウト候補の基本能力は、球速以外はゲージ表示の大きな能力しかわからない。実際には、以下のようにゲージの色を評価に置き換えて、評価ごとの変動幅から能力値がランダムに決まる。ただし、前評価は画面に表示されたもので固定ではなく、入部の際に一定確率で変動するため、当たりや大当たりを引くと能力は上がりやすいが、ハズレなら予想を下回ることになる。また、選手の戦績も一定確率で決まる。戦績が優れているほど前評価が高くなりやすいが、全国大会準優勝と全国大会優勝は1%しかないのであまり目にすることはない。



戦績が優れた選手ほど前評価が高くなりやすい。即戦力として期待できるが、全国大会準優勝レベルになるとスカウトに応じる確率は下がる。

### スカウト候補の前評価と実際の能力

対象の能力	水色(評価E)	緑色(評価D)	黄色(評価C)	橙色(評価B)	赤色(評価A)	桃色(評価S)
球速	118~124km/h	122~126km/h	124~128km/h	128~133km/h	132~137km/h	136~141km/h
コントロール	15~25	25~32	32~38	38~43	43~48	48~55
スタミナ	15~20	20~25	25~35	35~40	40~45	45~50
変化球(球種数)	1	1~2	1~2	1~2	1~3	2~3
変化球(総変化量)	1~2	1~3	2~4	3~5	4~5	5~6
野手能力全般※	15~25	25~35	35~45	45~50	50~55	55~64

※ ミート、パワー、走力、肩力、守備力、捕球

### スカウト候補の前評価の変動

分類	内容	変動確率
通常	変化なし	50%
当たり	一番高い評価が1段階アップ※	20%
ハズレ	一番高い評価が1段階ダウン	20%
大当たり	全評価1段階アップ	5%
大ハズレ	全評価1段階ダウン	5%

※ 前評価Sの能力はアップ対象から除外される

### 選手の戦績の選択率と基本能力の選択率

選手の戦績	選択率	各基本能力の選択率			
		評価D	評価C	評価B	評価A
都道府県大会ベスト4	40%	70%	25%	5%	0%
地区大会出場	35%	50%	45%	4%	1%
全国大会出場	23%	30%	40%	25%	5%
全国大会準優勝	1%	5%	20%	50%	25%
全国大会優勝	1%	0%	25%	25%	50%

## スカウトの成功率に関わる要素

中学生をスカウトしたときの反応は良好、普通、悪いの3パターンがあり、良好な返答をもらえれば確実に入部する。普通の場合だと入部確率は60%となり、悪いになると10%しかないため、入部はほぼ期待できない。スカウトでいい返答がもらえるかどうかは、選手の戦績と学校の評判が基準になる。スカウト候補の戦績が優秀になるほど、スカウトで良好な返答を得られやすくなるが、学校の評判が高くなればいい返答をもらいやすくなるのだ。以下のように、スカウト候補の戦績と学校の評判をポイントに置き換えて基準値を算出し、基準値ごとに設定された一定確率で返答のパターンが決まる。基準値が-2を下回ると、良好な返答がもらえる確率は11%以下となり、成功率が大幅に下がるので、弱小のうちは地区大会出場、そこそこでは全国大会出場までなど、最低でも基準値が-1に収まる選手を狙うといい。

### 成功率の基準値

学校の評判のポイント - 選手の戦績のポイント

### 選手の戦績と学校の評判に応じたポイント

選手の戦績	学校の評判	ポイント
都道府県大会ベスト4	弱小	1
地区大会出場	そこそこ	2
全国大会出場	中堅	3
全国大会準優勝	強豪	4
全国大会優勝	名門	5



学校の評判を名門まで上げることができれば、全国大会優勝という優秀な戦績を持つスカウト候補でも、50%の確率で良好な返答をもらえる。

### スカウトの返答アイコンの種類



良好

普通

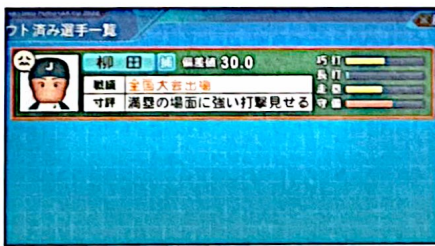
悪い

### スカウトの成功率

基準値	良好	普通	悪い
4	96%	2%	2%
3	91%	6%	3%
2	80%	14%	6%
1	63%	25%	12%
0	50%	30%	20%
-1	36%	32%	32%
-2	11%	18%	71%
-3	5%	10%	85%
-4	1%	4%	95%

## 返事次第では再スカウトを検討

スカウトは一度声をかけた選手に対しても実行可能で、回数に制限はない。どうしても欲しい選手がいた場合は、失敗が続くリスクを伴うものの、良好な返答をもらえるまで何度も足を運ぶのも手だ。一度普通の返答をもらえれば、次回以降のスカウトで悪い返答は選ばれなくなり、良好か普通の返答になるので獲得の成功率はアップする。



行き先選択の画面では、スカウト済みの選手一覧への切り替えも可能なので、地域を忘れても安心だ。



## Check! よくない結果でもセーブせずに終了するのは厳禁

栄冠ナインを終了するときは、システムからセーブして終了を選ぶことになる。このときに「いいえ」を選んでセーブせずに終了したり、アプリケーションを終了してリセットしたりすると、次回ゲームを始めたときにペナルティ

が発生。学校に悪い噂が流れ、右のような悪い効果を受ける。マネージャーの働きで悪い噂を封じ込めてくれる場合もあるが、リセットの回数が増えるほどペナルティが重くなるので、何が起きてもしリセットは控えよう。

### リセットによるペナルティ

- 選手の能力が低下
- 選手の信頼度が減少
- 学校の評判が低下
- グラウンドレベルが減少
- 戦績ポイントが減少

## 寸評から取得済みの特殊能力を予測

スカウト候補に表示される寸評は、その選手が取得している特殊能力に対応している。寸評をチェックして、有用な特殊能力を取得している選手を優先してスカウトしていこう。特訓パネルでの取得難度が高い「威圧感」は

投手野手ともに優先度が高く、「パワーヒッター」や「アベレージヒッター」なども試合で勝ちやすくなるので狙うといい。捕手の場合は、「好リードが光る」でキャッチャーB以上を取得している選手がオススメだ。

### 寸評の種類と取得している特殊能力

ポジション	寸評	取得している可能性のある特殊能力
投手	安定して速い球を投げられる	球速安定
	打たれても動じない	打たれ強さB、打たれ強さA
	重い球質が魅力	重い球
	緩急をつけた投球が光る	緩急○
	利腕から対角線への角度ある投球が魅力	クロスファイヤー
	厳しい内角攻めが得意	内角攻め
	強打者相手にも臆せぬ投球	対強打者○
	キレのある変化球が持ち味	キレ○
	クイックモーションが良い	クイックB、クイックA
	けん制動作が速い	牽制○
	尻上がりに調子を上げる	尻上がり
	奪三振力が高い	奪三振
	球持ちの良さがウリ	球持ち○
	中学生とは思えぬ威圧感	威圧感
	直球と変化球が見分けづらいフォーム	リリース○
	直球にジャイロ回転がかかる	ジャイロボール
	疲れ知らずの投球が魅力	根性○
	闘志あふれる投球が特徴的	闘志
	ド真ん中への失投が少ない	逃げ球
	ノビのある直球が持ち味	ノビB、ノビA
	低めへの制球が良い	低め○
	左打者を苦しめない	対左打者B、対左打者A
	ピンチの場面に強い	対ピンチB、対ピンチA
	味方打線の援護を呼び込む投球	勝ち運
	野手	打ってからの走り出しが早い
追い込まれても強い打撃見せる		粘り打ち
思わぬ一発が魅力		意外性
際どいボール球も見送れる		選球眼
際どい球もカットして粘る		カット打ち
芸術的な流し打ち		流し打ち
好投手にも果敢に立ち向かう		対エース○
好リードが光る		キャッチャーB、キャッチャーA
サヨナラのチャンスを見逃さない		サヨナラ男(安打)、サヨナラ男(本塁打)
初球逃さぬ一振り見せる		初球○
送球の正確さがウリ		送球B、送球A
走塁技術が高い		走塁B、走塁A
外めの球にも対応できる		アウトコースヒッター
代打の切り札として活躍		代打○
高い守備センスが魅力		守備職人
高めの球に強い		ハイボールヒッター
打席での迫力が他と違う		威圧感

ポジション	寸評	取得している可能性のある特殊能力
野手	チームの盛り上げ役としても活躍	ムード○
	チャンスの場面に強い	チャンスB、チャンスA
	チャンスの起点を作る打撃	チャンスメーカー
	天性のヒットメーカー	アベレージヒッター
	天性のホームランバッター	パワーヒッター
	盗塁のセンスあり	盗塁B、盗塁A
	歳の割にシブい打撃が印象的	いぶし銀
	流し方向にも強い打球	広角打法
	バントの技術が高い	バント○、バント職人
	低めの球に強い	ローボールヒッター
	左投手を苦しめない	対左投手B、対左投手A
	引っ張り方向に強い打球	プルヒッター
	変化球への対応力は見事	対変化球○
	負けていても最後まであきらめない	逆境○
	満塁の場面に強い打撃見せる	満塁男(安打)、満塁男(本塁打)
	見事な内角さばきが好印象	インコースヒッター
	矢のような送球見せる	レーザービーム
ライナー性の強い打球が打てる	ラインドライブ	
塁上で存在感を見せる	かく乱	
共通	彼は「天才」なのかもしれない	-
	中学では主将を務める	-
	副キャプテンを務める	-
	練習への取り組み姿勢が良い	-
	将来性を感じる	-



# 試合に関わる要素

## 戦術アイコンのレベル

試合中に戦術アイコンを選ぶと、攻撃時も守備時も1打席ぶんの指示を出せる。戦術アイコンには戦術レベルが数字で表示されており、これが高いほど好打、好守につながりやすい。戦術レベルは以下の4つの要素で打席ごとに変化し、基本的にはレベル5が上限だが、表④のレベル6以上に必要な特殊能力を取得している場合は上限が7まで上がり、より効果的な戦術を選べる。

### ①選手の信頼度による補正

選手の信頼度	戦術レベルの変動確率				
	-2	-1	0	+1	+2
★	35%	40%	15%	5%	5%
★★	30%	35%	20%	10%	5%
★★★	25%	30%	25%	15%	5%
★★★★	20%	20%	30%	20%	10%
★★★★★	15%	15%	25%	25%	20%

### ②選手の調子による補正

①信頼度補正+②調子補正+③大声援補正+④選手の能力によって決まる基礎レベル

調子の状態	戦術レベルの変動確率				
	+2	+1	0	-1	-2
超ノリノリ	25%	50%	25%	-	-
絶好調	-	50%	50%	-	-
好調	-	25%	75%	-	-
普通	-	-	100%	-	-
不調	-	-	75%	25%	-
絶不調	-	-	50%	50%	-
スランプ	-	-	25%	50%	25%

### ③大声援による補正

点灯したメガホンの数	0	1	2	3	4	5	6
戦術レベル+1の確率	0	10%	12%	14%	16%	18%	20%

### ④能力値と基礎レベル

分類	戦術コマンド	参照能力※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6以上に必要な能力 (いずれかひとつ)	
攻撃時	おまかせ	-	ランダムでレベル1~5が決まる					-	
	センター返し	ミート	19以下	20~39	40~49	50~59	60以上	アベレージヒッター	
	流し打ち	ミート	29以下	30~49	50~59	60~74	75以上	流し打ち、広角打法、アウトコースヒッター	
	引っ張り	パワー	29以下	30~49	50~59	60~74	75以上	プルヒッター、インコースヒッター	
	転がせ	ミート	29以下	30~39	40~49	50~59	60以上	内野安打○	
		走力	19以下	20~29	30~39	40~59	60以上		
	犠牲フライ	弾道		1	2	2	3	4	ハイボールヒッター、ローボールヒッター
		パワー	49以下	50~59	60~69	70~79	80以上		
	ヒットエンドラン	ミート	39以下	40~59	60~69	70~79	80以上	粘り打ち、悪球打ち	
	送りバント	ミート	19以下	20~29	30~54	55~69	70以上	バント○、バント職人	
	スクイズ	ミート	39以下	40~59	60~69	70~79	80以上	バント○、バント職人	
	セーフティバント	ミート	39以下	40~49	50~59	60~79	80以上	バント○、バント職人、内野安打○	
		走力	49以下	50~59	60~69	70~79	80以上		
盗塁	ランナーの走力	49以下	50~59	60~69	70~79	80以上	盗塁B以上		
守備時	コースお任せ	-	ランダムでレベル1~5が決まる					-	
	内角中心	球速(km/h)	129以下	130~139	140~149	150~154	155以上	内角攻め	
	外角中心	コントロール	39以下	40~54	55~69	70~79	80以上	コントロールA、変化球の総変化量10以上	
	ストライクをとれ	スタミナ	29以下	30~39	40~54	55~69	70以上	球速155km/h以上	
	クサイとこ	コントロール	49以下	50~69	70~79	80~89	90以上	コントロールS	
		スタミナ	39以下	40~59	60~69	70~79	80以上		
	打たせてとれ	総変化量	2以下	3~4	5~6	7~8	9以上	キレ○	
		球速(km/h)	134以下	135~144	145~149	150~154	155以上		
	緩急重視	総変化量	2以下	3~4	5~6	7~8	9以上	緩急○、リリース○	
		コントロール	39以下	40~59	60~69	70~79	80以上		
低め中心	コントロール	39以下	40~59	60~69	70~79	80以上	低め○		
	総変化量	2以下	3~5	6~7	8~9	10以上			

※参照する能力がふたつある場合、レベルの低いほうを選ばれる

## 固有戦術と伝令の効果

固有戦術は選手の性格に紐づいており、性格ごとに2種類用意されている。どちらの固有戦術が選ばれるかは試合ごとにランダムで決まるが、その選手の学年が上がると、効果の高い固有戦術(表内で下側に記載しているもの)が選ばれやすくなる。固有戦術は試合につき、

各選手1回しか発動できないので、チャンスやピンチなど場面を見極めて使っていこう。また、伝令は守備時に発動できるもので、控えにいる選手の性格と学年で種類が決まる。1試合に3回まで発動可能で、投手のスタミナ上昇や野手の守備力上昇などの恩恵を受けられる。



ピンチは固有戦術を使ってしのぎたい。リリーフを出して固有戦術を使い、流れを断ち切るのも有効だ。



野球はゲームセットまで何が起こるかかわからない。9回の守備時に伝令がまだ使えるのなら、惜しまず使おう。

### ◇性格ごとの固有戦術

性格	固有戦術名	効果	効果対象	発動
ごくふつう	ファイト	調子が1上がる	使用者	1イニング
	超ファイト	調子が2上がる	使用者	1イニング
やんちゃ	強心臓	①投手は対ピンチA、打たれ強さA、②野手はチャンスA	使用者	1イニング
	威圧	威圧感発動	使用者	1イニング
熱血漢	熱血	①投手は球速+3Km/h、②野手はパワー+30	使用者	1打席
	闘魂	①投手は闘志、重い球、対強打者○、②野手はパワー+50、逆境○、プルヒッター、対エース○	使用者	1打席
クール	究極の思考	戦術アイコンの数字がすべて1アップ	使用者	1打席
	精密機械	①投手はコントロール+50、低め○、ボーカーフェイス、②野手はミート+30、アベレージヒッター、チャンスメーカー、流し打ち	使用者	1打席
内気	ラッキーボーイ	①投手はキレ○、ノビA、奪三振、打たれ強さA、対ピンチAのいずれか(すべて取得済みの場合は球速+5km/h、コントロール+20)、②野手はチャンスA、ハイボールヒッター、ローボールヒッター、パワーヒッター、アベレージヒッター、広角打法のいずれか(すべて取得済みの場合はミート+20、パワー+20)	使用者	1打席
	グラウンドの魔物、地方球場の魔物、甲子園の魔物	相手チーム全員の捕球が1になり、「エラー」が付く	相手チーム全員	1イニング
お調子者	お祭り男	野手のみ、仲間全員がチャンスA、チャンスメーカー、固め打ち	ベンチ入りを含む仲間全員	1イニング
	黄色い声援	仲間全員の調子が1上がる	ベンチ入りを含む仲間全員	1イニング
したたか	くせ者	①投手はクイックA、リリース○、緩急○、②野手は粘り打ち、ゲッツー崩し、バント職人、内野安打○、いぶし銀、意外性	使用者	1イニング
	ゆさぶる	相手チーム全員の調子が1下がる	ベンチ入りを含む仲間全員	1イニング
天才肌	急成長	戦術選択時に得られる経験点が200%上がる	使用者	1試合
	才能開花	①投手は球速+3Km/h、コントロール最大、取得済みの全変化球の変化量が+1、②野手はミート最大、パワー最大、走力最大	使用者	1打席

### ◇伝令の効果

性格	学年	伝令	効果
ごくふつう、内気	1	励ます	投手のスタミナ+10
	2	すごく励ます	投手のスタミナ+20
	3	ものすごく励ます	投手のスタミナ+30
やんちゃ、熱血漢	1	盛り上げる	野手全員の守備力+20、捕球+20
	2	すごく盛り上げる	野手全員の守備力+30、捕球+30
	3	ものすごく盛り上げる	野手全員の守備力+40、捕球+40

性格	学年	伝令	効果
クール、天才肌	1	助言する	投手の球速+1km/h、コントロール+20
	2	的確に助言する	投手の球速+2km/h、コントロール+30
	3	的確かつ冷静に助言	投手の球速+3km/h、コントロール+40
お調子者、したたか	1	ホメる	投手の調子+1
	2	ホメまくる	投手の調子+1
	3	ホメごろす	投手の調子+2

# 試合で取得できる可能性がある特殊能力

試合中に特定の条件を満たした選手は、試合状況による補正を踏まえた大会別の抽選に当選すると、試合後に特殊能力を取得できる。選手にプラスに働く特殊能力だけでなく、ランク形式の特殊能力が下がる、赤色のマイナス特殊能力が付くなど、デメリットが生じる場合もある。以下の試合中の条件で「能力条件」としているものは、該当する特殊能力の取得に必須の前提条件を示す。また、条件欄に確率があるものは、大会別の抽選に加えて、指定した確率の抽選をクリアしないと取得できない。

## 大会別の特殊能力取得確率

- 県大会：25% ●地区大会、甲子園大会：50%
- 秋の全国大会：100%(マイナス能力は25%) ●練習試合：5%

## 自分の学校の評判と相手の強さによる補正(数値は%)

学校の評判	相手チームの強さ					
	弱小	そこそこ	中堅	強豪	名門	超名門
弱小	20 (20)	25 (10)	30 (5)	35 (1)	40 (0)	45 (0)
そこそこ	15 (25)	20 (20)	25 (10)	30 (5)	35 (1)	40 (0)
中堅	10 (30)	15 (25)	20 (20)	25 (10)	30 (5)	35 (0)
強豪	5 (35)	10 (30)	15 (25)	20 (20)	25 (10)	30 (5)
名門	1 (40)	5 (35)	10 (30)	15 (25)	20 (20)	25 (10)

※カッコ内の数値はマイナス特殊能力に対しての数値

## 特殊能力の取得方法(投手)

能力名	試合中の条件
荒れ球	1試合に四死球7以上、奪三振10以上
威圧感(投手)	先発し完全試合を達成(確率は50%)、またはノーヒットノーランを達成(確率は30%) <b>【能力条件】</b> 球速145km/h以上または変化球の総変化量10以上
一発	1試合に被本塁打2本以上
打たれ強さ+1	被安打10以上打たれつつ、自貢点0達成
打たれ強さ-1	自貢点10点以上
重い球	5人連続で内野凡退 <b>【能力条件】</b> 球速140km/h以上
勝ち運	防御率5.00以上で勝利投手になる(確率は50%)
軽い球	1試合に長打を10本以上打たれる <b>【能力条件】</b> 球速140km/h以上
キレ〇	奪三振を7個以上取る <b>【能力条件】</b> 球速140km/h以上、変化球の総変化量5以上
クイック+1	盗塁阻止3回以上成功
クイック-1	盗塁阻止3回以上失敗
ゴロピッチャー	1試合にゴロアウトを15以上
根性〇	スタミナE以下で完投勝利
四球	四死球を5以上与える
尻上がり	先発で9回以降まで登板し、6回以降は0失点で勝利 <b>【能力条件】</b> スタミナC以上
スロースターター	先発投手が3回までに3失点 <b>【能力条件】</b> 球速135km/h以上、コントロールD以上、スタミナD以上、変化球の総変化量2以上
寸前	9回以降に逆転打を打たれて敗戦投手になる
速球中心	戦術指示で5回以上「速球中心」を出して打席を終える
対強打者〇	強豪以上のチームと対戦し、被安打3以下で勝利投手になる
対左打者+1	左打者と12回以上対戦し、左打者を被安打0に抑える
対左打者-1	左打者から被安打7以上
対ピンチ+1	ランナーを得点圏において5打席以上対戦し、被安打0以下
対ピンチ-1	ランナーを得点圏において5打席以上対戦し、被安打3以上
打球反応〇	投ゴロを5回以上処理
奪三振	奪三振を10個以上取る <b>【能力条件】</b> 球速145km/h以上、変化球の総変化量5以上
調子安定(投手)	不調以下で7者連続凡打に打ち取る <b>【能力条件】</b> 球速135km/h以上、コントロールD以上、スタミナD以上、変化球の総変化量2以上
人気者	春か夏の甲子園決勝で勝利投手になり、つぎのいずれかを満たす(防御率2.00未満、奪三振10以上、3安打以上、本塁打を打つ)
ノビ+2	無安打完封 <b>【能力条件】</b> 球速150km/h以上
ノビ+1	無安打完封 <b>【能力条件】</b> 球速145km/h以上
ノビ-1	先発して被安打15以上で敗戦投手になる(確率は50%) <b>【能力条件】</b> 球速145km/h以上
低め〇	戦術指示の「低め中心」で5人以上凡打に抑える <b>【能力条件】</b> コントロールC以上
フライボールピッチャー	1試合にフライアウトを15以上
変化球中心	戦術指示で5回以上「変化球中心」を出して打席を終える
負け運	防御率1.00以下で敗戦投手になる(確率は50%)

## 特殊能力の取得方法(野手)

能力名	試合中の条件
アベレージヒッター	夏の甲子園2試合または春の甲子園2試合で連続猛打賞を達成(大会開催ごとに判定) <b>【能力条件】</b> ミートC以上
威圧感(野手)	敬遠数と本塁打の合計数が4以上(確率は30%)、または出塁率100%で5安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートB以上またはパワー B以上
意外性	4安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートD以下、パワー D以下
エラー	エラーを2回以上 <b>【能力条件】</b> 捕球D以上
カット打ち	3打席以上立ち平均投球数が6以上
固め打ち	4安打以上
逆境〇	同点打または逆転打を打つ
キャッチャー+1	ノーヒットノーランでの勝利時に捕手でフルイニング出場 <b>【能力条件】</b> メインまたはサブの守備位置に捕手がある
キャッチャー+2	完全試合での勝利時に捕手でフルイニング出場 <b>【能力条件】</b> メインまたはサブの守備位置に捕手がある
強振多用	戦術指示で5回以上「強振多用」を出して打席を終える

能力名	試合中の条件
決勝打	甲子園大会の1試合中、6回以降に勝ち越し打を2本以上放つ
広角打法	流し方向に本塁打1本以上 <b>【能力条件】</b> ミートD以上、パワーD以上
サヨナラ安打男	サヨナラ安打を打つ
サヨナラ本塁打男	サヨナラ本塁打を打つ
三振	三振3回以上
慎重打法	戦術指示で5回以上「慎重打法」を出して打席を終える
慎重盗塁	走力A以上で、盗塁機会が5回以上ありながら1回も盗塁を試みない
積極打法	戦術指示で5回以上「積極打法」を出して打席を終える
積極盗塁	戦術指示で3回以上「盗塁」を試みる
遠球眼	四球で3回以上出塁 <b>【能力条件】</b> ミートD以上、パワーD以上
走塁+1	三塁打を2本以上 <b>【能力条件】</b> 走力D以上
送球+1	捕手が盗塁を3回防ぐ <b>【能力条件】</b> 肩力D以上
対エース○	強豪以上の相手の先発投手から5安打以上
代打○	代打で打点を挙げる <b>【能力条件】</b> ミートE以上、パワーD以上
対左投手+1	左投手から4安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートD以上またはパワーD以上
対左投手+2	夏の甲子園2試合または春の甲子園2試合で左投手から4安打以上(大会をまたいでの達成は不可) <b>【能力条件】</b> ミートC以上またはパワーC以上
対左投手-1	左投手と4打席以上対戦して安打0 <b>【能力条件】</b> ミートD以上またはパワーD以上
対左投手-2	左投手と5打席以上対戦して安打0 <b>【能力条件】</b> ミートD以上またはパワーD以上
チームプレイ×	併殺が2回以上
チームプレイ○	バント2回以上成功かつ併殺に一度もならない
チャンス+1	ランナーを得点圏において3安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートD以上またはパワーD以上
チャンス+2	夏の甲子園2試合または春の甲子園2試合で、ランナーを得点圏において3安打以上(大会をまたいでの達成は不可) <b>【能力条件】</b> ミートC以上またはパワーC以上
チャンス-1	得点圏での凡退が3回以上
チャンス-2	得点圏での凡退が4回以上
チャンスメーカー	ランナーなしの状況で3安打以上
調子安定(野手)	不調以下で4安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートC以上
盗塁+1	盗塁を3回以上成功 <b>【能力条件】</b> 走力D以上
盗塁+2	盗塁を4回以上成功 <b>【能力条件】</b> 走力C以上
盗塁-1	盗塁を2回以上失敗 <b>【能力条件】</b> 走力D以上
内野安打○	内野安打を2安打以上 <b>【能力条件】</b> 走力C以上
流し打ち	流し方向に2安打以上 <b>【能力条件】</b> ミートC以上
粘り打ち	投手に7球以上投げさせたあとの安打が1本以上 <b>【能力条件】</b> ミートD以上、パワーD以上
パワーヒッター	県大会決勝と地区大会2回戦で3本塁打、または春夏甲子園決勝で2本塁打 <b>【能力条件】</b> パワーC以上
バント○	バント2回以上成功
ブルヒッター	引っ張り方向に本塁打1本以上 <b>【能力条件】</b> パワーC以上
併殺	併殺が2回以上
マルチ弾	1試合に本塁打3本以上 <b>【能力条件】</b> パワーC以上
満塁男(安打)	満塁で1安打以上
満塁男(本塁打)	満塁で本塁打を打つ
ミート多用	戦術指示で5回以上「ミート多用」を出して打席を終える
ラインドライブ	ライナー性のヒット2本以上
レーザービーム	外野を守っているときに捕殺が1回以上 <b>【能力条件】</b> 肩力C以上

## 試合の種類に応じて対戦相手の強さが決定

練習試合以外は、以下のように各試合に設定されている確率をもとに、対戦相手の学校の評判が決まり、評判が上位になるほど手強い相手になる。マネージャーから

は前評判として、相手の強さをS、A、B、C、D、Eの6段階(Sがもっとも強い)で教えてもらえるが、6分の2の確率で±1のズレが生じるので確実には分からない。

### ◇対戦相手の選択率

試合	弱小	そこそこ	中堅	強豪	名門	超名門
夏の県大会・1回戦	60%	25%	10%	5%	—	—
夏の県大会・2回戦	30%	50%	10%	5%	5%	—
夏の県大会・3回戦	10%	40%	40%	5%	5%	—
夏の県大会・準々決勝	—	35%	50%	10%	5%	—
夏の県大会・準決勝	—	10%	70%	15%	5%	—
夏の県大会・決勝	—	—	40%	40%	19%	1%
夏の甲子園・1回戦	—	—	40%	40%	20%	—
夏の甲子園・2回戦	—	—	35%	45%	20%	—
夏の甲子園・3回戦	—	—	30%	50%	20%	—
夏の甲子園・準々決勝	—	—	—	50%	40%	10%
夏の甲子園・準決勝	—	—	—	20%	55%	25%
夏の甲子園・決勝	—	—	—	15%	35%	50%

試合	弱小	そこそこ	中堅	強豪	名門	超名門
秋の県大会・1回戦	58%	25%	15%	1%	1%	—
秋の県大会・2回戦	14%	55%	25%	5%	1%	—
秋の地区大会・1回戦	1%	14%	75%	5%	5%	—
秋の地区大会・2回戦	1%	1%	63%	25%	10%	—
秋の全国大会・1回戦	—	—	40%	40%	20%	—
秋の全国大会・2回戦	—	—	30%	45%	25%	—
秋の全国大会・準決勝	—	—	15%	50%	35%	—
秋の全国大会・決勝	—	—	—	25%	60%	15%
春の甲子園・1回戦	—	—	65%	25%	10%	—
春の甲子園・2回戦	—	—	50%	40%	10%	—
春の甲子園・準々決勝	—	—	30%	50%	20%	—
春の甲子園・準決勝	—	—	5%	50%	45%	—
春の甲子園・決勝	—	—	—	30%	55%	15%

# 試合で入手できる経験値

試合の経験値は以下の算出方法にもとづき、試合の出場状況による経験値と、試合中の戦術選択による経験値の両方が加算される。前者は試合の種類と出場状況で大きく変動するため、ベンチにいる選手は代打や代走、リリーフなどに起用し、試合に途中出場させると効率的に

育成できる。後者は戦術アイコンを選んだ選手が経験値を獲得できるもので、どの能力に経験値が加算されるかは、戦術アイコンの種類で異なる。野手でパワーの経験値を稼ぐなら引っ張り、ミートを稼ぐなら流し打ちといったような使い分けで、選手に必要な能力を伸ばそう。

## ①試合で入手できる経験値の算出方法

[試合の出場状況による経験値]

=個別練習指示1日ぶんの基礎値×①試合の種類による日数(〇〇日分の経験値)×②試合貢献度による補正

[試合中の戦術選択による経験値]

=④試合の行動による経験値の合計×③相手チームのランクによる補正×①試合の種類による補正

### ①試合の種類による経験値と補正

試合の種類	経験値	補正
夏、秋の都道府県大会	20日ぶん	120%
秋の地区大会	30日ぶん	140%
秋の全国大会	40日ぶん	160%
夏、春の甲子園大会	40日ぶん	160%
練習試合	10日ぶん	100%

### ②試合貢献度による補正

出場状況	補正
スタメン	100%
途中出場	80%
ベンチ入り	50%
ベンチ外	20%

### ③チームのランクによる補正

相手の評判	補正
超名門	120%
名門	100%
強豪	80%
中堅	60%
そこそこ	40%
弱小	20%

### ④試合の戦術と設定による取得経験値(投手)

分類	行動	球速	コントロール	スタミナ	変化球	守備力
戦術	コースおまかせ	150	-	-	150	-
	内角中心	-	300	-	-	-
	外角中心	-	300	-	-	-
	ストライクをとれ	150	-	150	-	-
	クサイところ	-	300	-	-	-
	打たせてとれ	-	-	300	150	-
	緩急重視	150	-	-	150	-
	低め中心	-	300	-	-	-
	1球はずせ	-	-	-	-	-
	敬遠	-	-	-	-	-
設定	球種おまかせ	150	150	-	150	-
	速球中心	450	-	-	-	-
	変化球中心	-	-	-	450	-
	守備位置おまかせ	-	-	-	-	-
	定位置	-	-	-	-	-
	引っ張り警戒	-	-	-	-	-
	長打警戒	-	-	-	-	-
	流し打ち警戒	-	-	-	-	-
	ゲッツーシフト	-	-	-	-	150
	バント警戒	-	-	-	-	150
	バントシフト	-	-	-	-	150
	中間守備	-	-	-	-	-
	前進守備	-	-	-	-	-
	外野前進守備	-	-	-	-	-

### ④試合の戦術と設定による取得経験値(野手)

分類	行動	弾道	ミート	パワー	走力
戦術	おまかせ	-	-	150	-
	センター返し	-	150	150	-
	ヒットエンドラン(打者)	-	150	-	-
	ヒットエンドラン(走者)	-	-	-	150
	転がせ	-	150	-	-
	送りバント(打者)	-	150	-	-
	送りバント(走者)	-	-	-	150
	セーフティバント(打者)	-	150	-	150
	スクイズ(打者)	-	150	-	-
	スクイズ(走者)	-	-	-	150
	犠牲フライ(打者)	150	-	150	-
	犠牲フライ(走者)	-	-	-	150
	盗塁(打者)	-	-	-	-
	盗塁(走者)	-	-	-	300
	待て	-	-	-	-
	流し打ち	-	150	-	-
	引っ張り	-	-	150	-
設定	ミートおまかせ	-	150	150	-
	ミート多用	-	300	-	-
	強振多用	-	-	300	-
	おまかせ打法	-	-	-	-
	慎重打法	-	-	-	-
	積極打法	-	-	-	-

### ④起用方法による取得経験値(共通)

行動	弾道	ミート	パワー	走力
代打に起用する	-	450	450	-
代走に起用する	-	-	-	900



# 栄冠ナインイベントリスト

## 日程進行やパネルで発生するイベントの内容

イベントはイベント発生パネルで止まったときに発生するものと、特定の日付を過ぎたときに発生するものがある。進行に伴って発生するイベントと、各種パネルのイベントの内容と効果を238～248ページのリストで

確認しておこう。なお、12月24日の「クリスマスイブ」や2月29日の「冬の終わりに」など、一部のイベントは、その日に止まることで発生するケースがある。メリットがあるイベントなので、通り過ぎないようにしたい。

### ◇進行に伴って発生するイベント(時期固定)

イベント	入学式
発生条件	初回起動時
内容	進行についての説明
効果	①説明イベントはスキップ可能、②新入生に転生選手がいるときは、転生選手の入部イベントが発生
イベント	アイコン数字について
発生条件	初めて進行カードを選択する
内容	進行アイコンの数字についての説明
効果	-
イベント	パネルについて
発生条件	各パネルに初めて止まった
内容	パネルについての説明
効果	-
イベント	成長報告
発生条件	練習終了後か試合後
内容	経験値の増減と能力の変動報告
効果	-
イベント	新入部員加入
発生条件	4月15日
内容	新入部員の加入で張り切っている
効果	2年生と3年生の個別練習の経験点が中アップ
イベント	性格について
発生条件	1年目の4月20日～24日
内容	選手の性格についての説明
効果	-
イベント	元気モリモリ
発生条件	①1年目の4月20日以降、②選手の体力平均値が高いとき
内容	体力が高い状態についての説明
効果	-
イベント	みんなヘトヘト
発生条件	①1年目の4月20日以降、②選手の体力平均値が低いとき
内容	体力が低い状態についての説明
効果	-
イベント	もうすぐゴールデンウィーク
発生条件	4月25日
内容	ゴールデンウィークが迫る
効果	-
イベント	練習指示について
発生条件	1年目の4月30日
内容	練習指示についての説明
効果	-
イベント	こどもの日
発生条件	5月5日
内容	こどもの日を迎える
効果	-

イベント	野球道具について
発生条件	1年目の5月5日～9日
内容	野球道具についての説明
効果	-
イベント	練習に慣れてきた
発生条件	5月6日
内容	1年生が練習に慣れてくる
効果	-
イベント	母の日
発生条件	5月第2日曜日
内容	母の日を迎える
効果	-
イベント	特殊能力について
発生条件	1年目の5月15日～19日
内容	特殊能力についての説明
効果	-
イベント	交流戦開始
発生条件	2005年以降の5月15日
内容	プロ野球交流戦が開始する
効果	ひとりのテンションがアップ
イベント	天候について
発生条件	1年目の5月25日～29日
内容	天候についての説明
効果	-
イベント	梅雨到来
発生条件	6月5日
内容	梅雨のシーズンが到来
効果	全員の個別練習の経験値が小アップ
イベント	信頼度について
発生条件	1年目の6月15日～19日
内容	信頼度についての説明
効果	-
イベント	強制練習試合
発生条件	1年目の6月5日
内容	練習試合の日程が組まれる
効果	-
イベント	県大会直前
発生条件	6月5日、9月1日
内容	県大会に向けて練習に励む
効果	①全員の個別練習の経験値が小アップ、②3年生の選手は2倍アップ
イベント	定期試験
発生条件	6月18日、11月25日、2月25日
内容	定期試験が行われる
効果	偏差値50以上の選手 → (偏差値-45) %の確率で練習効率が小アップ(最大3人まで) 偏差値50未満の選手 → (65-偏差値) %の確率で練習効率が小ダウン(最大3人まで)

イベント	父の日
発生条件	6月第3日曜日
内容	父の日を迎える
効果	-
イベント	夏合宿計画
発生条件	6月20日
内容	夏合宿開催の提案
効果	合宿を行う場合、合宿の日程が組まれる
イベント	合宿終了
発生条件	合宿最終日の翌日
内容	合宿が終わる
効果	-
イベント	オーダー確認
発生条件	6月25日、9月4日
内容	オーダーについての説明
効果	-
イベント	組み合わせ抽選会(夏の都道府県大会)
発生条件	6月27日
内容	都道府県大会大会の組み合わせ抽選に参加
効果	大会の組み合わせが決定
イベント	オンライン大会告知
発生条件	1年目の6月28日
内容	夏の大会終了後にオンライン大会にエントリーできることを通知
効果	-
イベント	県大会スタート
発生条件	夏の県大会開催初日
内容	県大会が始まる
効果	-
イベント	今日の注目選手
発生条件	毎試合前
内容	試合の注目選手を選択する
効果	注目する選手を3人の中からひとり選択
イベント	成長について
発生条件	最初の試合後
内容	試合での成長についての説明
効果	-
イベント	勝利のお守り
発生条件	夏の県大会初戦の前日
内容	マネージャーからお守りを渡される
効果	男子マネージャーの場合 → ふたりのテンションがアップ 女子マネージャーの場合 → 3人のテンションがアップ
イベント	初勝利の贈り物
発生条件	夏の県大会、夏の甲子園大会、秋の県大会、秋の地区大会、春の甲子園大会で初めて勝利する
内容	初勝利を記念して校長から贈り物が届く
効果	練習器材交換券をひとつ入手
イベント	初敗北
発生条件	①1年目、②5勝以下、③試合に初めて敗北した
内容	マネージャーが励ましてくれる
効果	-
イベント	評判変動
発生条件	毎試合後
内容	試合結果を受けて野球部の評判が変動する
効果	-
イベント	夏の県大会決勝
発生条件	夏の県大会決勝日で、決勝戦に出場しない
内容	夏の県大会決勝が行われる
効果	-
イベント	梅雨明け宣言
発生条件	7月で、天候が晴れ
内容	梅雨明けが宣言される
効果	-

イベント	七夕
発生条件	7月7日
内容	短冊に願い事を書く
効果	「みんな野球がうまくなりますように!」を選択 → 全員の個別練習の経験値が小アップ 「みんなの学力が上がりますように!」を選択 → 全員の学力が小アップ 「甲子園大会に出場したい!」を選択 → ①1~3人のテンションがアップ、②1~3人の信頼度が小アップ
イベント	オールスターゲーム開催
発生条件	1951年以降の7月14日
内容	プロ野球のオールスターゲームが開催される
効果	①全員の個別練習の経験値が中アップ、②ひとりのテンションがアップ
イベント	もうすぐ夏休み
発生条件	7月15日
内容	夏休みが迫る
効果	1~3人のテンションがアップ
イベント	海の日
発生条件	7月第3日曜日
内容	海の日を迎える
効果	-
イベント	器材について
発生条件	1年目の7月21日~24日
内容	練習器材についての説明
効果	器材お楽しみ交換券を入手
イベント	夏休みが始まる
発生条件	7月下旬(地域によって異なる)
内容	選手が夏休みに入る
効果	-
イベント	組み合わせ抽選会(夏の甲子園)
発生条件	8月2日
内容	夏甲子園の組み合わせ抽選に参加
効果	大会の組み合わせが決定
イベント	甲子園出場のお祝い
発生条件	①8月3日、3月14日、②甲子園大会出場が決定している
内容	卒業生から差し入れが届く
効果	「ヒミツの推薦状」、「極秘の推薦状」を除くすべてのアイテムの中からいづれかひとつを入手
イベント	夏の甲子園開幕
発生条件	①夏の甲子園の大会初日、②甲子園大会に出場していない
内容	夏の甲子園が開幕
効果	-
イベント	甲子園へ
発生条件	①夏の甲子園か春の甲子園の大会初日、②甲子園大会への出場が決定している
内容	甲子園へ出発
効果	①1~3人のテンションがアップ、②全員の練習効率が小アップ
イベント	試合観戦
発生条件	2回戦から出場時の1回戦の試合時
内容	1回戦の試合を観戦する
効果	①3~5人のテンションがアップ(80%)、②3人のテンションがダウン(20%)
イベント	地元代表校が活躍
発生条件	①8月7日、3月18日、②甲子園大会に出場していない、③同じ県の高校が勝ち残っている
内容	地元代表校の活躍が新聞に掲載
効果	3人のテンションがアップ
イベント	旋風巻き起こる!
発生条件	①8月17日、3月25日、②甲子園大会に出場中
内容	雑誌に取り上げられる
効果	①全員の個別練習の経験値が中アップ、②ひとりのテンションがアップ
イベント	甲子園大会終了
発生条件	①夏の甲子園大会、春の甲子園大会の決勝戦日、②決勝戦に出場していない
内容	甲子園大会が終わる
効果	-

イベント	グラウンドレベルについて
発生条件	1年目の8月25日～29日
内容	グラウンドレベルについての説明
効果	-

イベント	優勝して浮かれています
発生条件	①8月26日、3月31日、②夏の甲子園大会、春の甲子園大会で優勝している
内容	全国のテレビ局が取材に来る
効果	テンションが「ダメダメ」の選手が「ふつう」になる

イベント	高校日本代表への選出
発生条件	8月27日
内容	高校日本代表メンバーが選出される
効果	-

イベント	注目度が高まる
発生条件	夏の県大会、夏の甲子園大会、秋の県大会、春の甲子園大会で優勝
内容	高校の注目度が高まる
効果	数日間キャラクターパネルが出現する

イベント	3年生の引退
発生条件	夏の大会で敗北、または夏の甲子園大会で優勝する
内容	3年生が引退し、次期キャプテンを指名し育成方針を決定
効果	キャプテンに指名した選手の信頼度がアップ

イベント	新チームスタート
発生条件	3年生が引退した5日後
内容	再スタートに際して決意を固める
効果	1～3人のテンションがアップ

イベント	夏の終わりに・・・
発生条件	①甲子園に出場していない、②夏休みが終わる10日前
内容	夏休みの最後にパネル変化が起きる
効果	①数日間特別パネルに変わる(80%)、②数日間緑パネルに変わる(20%)

イベント	もうすぐ夏休みが終わる
発生条件	夏休み最終日の7日前
内容	夏休みの終了が迫る
効果	1～3人のテンションがダウン

イベント	夏休みが終わる
発生条件	8月下旬(地域によって異なる)
内容	選手の夏休みが終わる
効果	-

イベント	二学期スタート
発生条件	8月～9月の、夏休み最終日の翌日
内容	二学期がスタートする
効果	-

イベント	秋の気配
発生条件	9月5日
内容	もうすっかり秋の気配
効果	-

イベント	高校日本代表戦終了
発生条件	9月6日
内容	高校日本代表戦が行われる
効果	-

イベント	敬老の日
発生条件	9月第3月曜日
内容	敬老の日を迎える
効果	-

イベント	秋の地区大会出場決定
発生条件	①9月20日、②秋の県大会で優勝している
内容	秋の地区大会への出場が決定
効果	-

イベント	秋分の日
発生条件	9月23日
内容	秋分の日を迎える
効果	-

イベント	秋の地区大会がはじまる
発生条件	①10月5日、②秋の地区大会への出場が決定している
内容	秋の地区大会が迫る
効果	-

イベント	秋の地区大会スタート
発生条件	秋の地区大会開催初日
内容	秋の地区大会が開演する
効果	-

イベント	秋の地区大会終了
発生条件	秋の地区大会決勝日で、決勝戦に出場しない
内容	地区大会決勝が行われる
効果	-

イベント	体育の日、スポーツの日
発生条件	10月第2月曜日
内容	体育の日(2020年以降はスポーツの日)を迎える
効果	-

イベント	プロ野球リーグ戦終了
発生条件	10月10日
内容	プロ野球のリーグ戦が終了、優勝チームの告知
効果	優勝チームが地元チームの場合、3日間の予定変更

イベント	日本シリーズ予想
発生条件	10月15日
内容	プロ野球の日本シリーズの予想をする
効果	-

イベント	もうすぐドラフト会議
発生条件	10月18日
内容	ドラフト会議が迫る
効果	-

イベント	日本シリーズ終了
発生条件	10月25日
内容	プロ野球の日本シリーズが終了する
効果	ひとりのテンションがアップ

イベント	ドラフト会議
発生条件	10月26日
内容	いよいよドラフト会議が始まる
効果	指名された選手がいる場合 → ①指名された人数ぶんテンションがアップ、②プロ入り適算人数が10の倍数を超えた場合、全員の個別練習の経験値が小アップし、1～3人のテンションがアップ 指名された選手がいない場合 → 3人のテンションがダウン

イベント	ドラフト会議を終えて
発生条件	10月27日
内容	選手が雑誌で特集される
効果	スカウト評価がもっとも高い選手の個別練習の経験値が小アップ

イベント	組み合わせ抽選会(秋の全国大会)
発生条件	10月31日
内容	秋の全国大会の組み合わせ抽選に参加
効果	大会の組み合わせが決定

イベント	秋の全国大会へ
発生条件	①11月、②秋の地区大会に優勝している
内容	秋の全国大会へ出発する
効果	-

イベント	秋の全国大会スタート
発生条件	秋の全国大会開催初日
内容	秋の全国大会が始まる
効果	-

イベント	秋の全国大会終了
発生条件	秋の全国大会決勝日で、決勝戦に出場しない
内容	秋の全国大会が行われる
効果	-

イベント	文化の日
発生条件	11月3日
内容	文化の日を迎える
効果	-

イベント	紅葉
発生条件	11月5日
内容	紅葉が目立つようになる
効果	-

イベント	冬合宿計画
発生条件	11月10日
内容	冬合宿開催の提案
効果	合宿を行う場合、合宿の日程が組まれる
イベント	プロ野球選手引退
発生条件	11月20日に30%の確率で発生
内容	有名なプロ野球選手が引退
効果	ひとりのテンションがダウン
イベント	七五三
発生条件	11月15日
内容	七五三の日を迎える
効果	-
イベント	勤労感謝の日
発生条件	11月23日
内容	勤労感謝の日を迎える
効果	-
イベント	初雪
発生条件	12月～2月で、天候が雪
内容	この冬最初の積雪
効果	-
イベント	冬の到来
発生条件	12月5日
内容	冬の到来を感じる
効果	-
イベント	契約更改
発生条件	12月8日
内容	契約更改シーズンが始まる
効果	-
イベント	もうすぐ冬休み
発生条件	12月15日
内容	冬休みが迫る
効果	1～3人のテンションがアップ
イベント	冬休みが始まる
発生条件	12月下旬(地域によって異なる)
内容	選手が冬休みに入る
効果	-
イベント	クリスマスイブ
発生条件	12月24日
内容	少し早いクリスマスプレゼント
効果	以下のいずれかの効果 ①全員の体力がアップし、数人のテンションがアップ(40%) ②全員の練習効率がアップし、数人のテンションがアップ(40%) ③数日間特訓パネルに変わる(20%)
イベント	クリスマス
発生条件	12月25日
内容	クリスマスを迎える
効果	-
イベント	大晦日
発生条件	12月31日
内容	大晦日を迎える
効果	今年の試合成績が分かる
イベント	元旦
発生条件	1月1日
内容	新年になる
効果	おみくじの結果はつぎのとおり 大吉(10%) → 「おみくじ大吉」イベント発生 中吉(20%) → 「おみくじ中吉」イベント発生 吉(30%) → 効果なし 末吉(30%) → 効果なし 凶(10%) → 「おみくじ凶」イベント発生
イベント	おみくじ大吉
発生条件	おみくじで大吉を引く
内容	とてもいい効果がランダムで発生
効果	①青パネルイベントがランダムで発生(81%) ②「OBから差し入れイベント(おみくじ)」が発生(3%) ③1年間青パネル出現率が1%増加(3%) ④1年間青パネル出現率が2%増加(1%)

効果	⑤1年間赤パネル出現率が1%減少(3%) ⑥1年間赤パネル出現率が2%減少(1%) ⑦1年間黄パネル出現率が1%増加(3%) ⑧1年間黄パネル出現率が2%増加(1%) ⑨1年間特訓パネル出現率が1%増加(3%) ⑩1年間特訓パネル出現率が2%増加(1%)
イベント	おみくじ中吉
発生条件	おみくじで中吉を引く
内容	いい効果がランダムで発生
効果	①青パネルイベントがランダムで発生(95%) ②「OBから差し入れ(おみくじ)」イベントが発生(1%) ③1年間青パネル出現率が1%増加(1%) ④1年間赤パネル出現率が1%減少(1%) ⑤1年間黄パネル出現率が1%増加(1%) ⑥1年間特訓パネル出現率が1%増加(1%)
イベント	おみくじ凶
発生条件	おみくじで凶を引く
内容	悪い効果がランダムで発生
効果	①赤パネルイベントがランダムで発生(84%) ②1年間青パネル出現率が1%減少(3%) ③1年間青パネル出現率が2%減少(1%) ④1年間赤パネル出現率が1%増加(3%) ⑤1年間赤パネル出現率が2%増加(1%) ⑥1年間黄パネル出現率が1%減少(3%) ⑦1年間黄パネル出現率が2%減少(1%) ⑧1年間特訓パネル出現率が1%減少(3%) ⑨1年間特訓パネル出現率が2%減少(1%)
イベント	OBから差し入れ(おみくじ)
発生条件	おみくじで大吉または中吉を引いた場合に派生
内容	OBからアイテムの差し入れ
効果	「ヒミツの推薦状」、「極秘の推薦状」を除く、すべてのアイテムの中からいずれかひとつを入手
イベント	冬休みが終わる
発生条件	1月上旬(地域によって異なる)
内容	選手の冬休みが終わる
効果	-
イベント	三学期スタート
発生条件	1月の冬休み最終日の翌日
内容	三学期がスタートする
効果	-
イベント	成人式
発生条件	1月第2月曜日
内容	成人式が行われる
効果	-
イベント	春の甲子園の通知
発生条件	1月25日
内容	春の甲子園に出場できるかの通知
効果	秋の地区大会2回戦の結果によって確率が変化 → 勝利: 100%、再試合引き分け: 80%、再試合敗北: 60%、敗北: 40%、未出場: 0%
イベント	節分
発生条件	2月3日
内容	節分を迎える
効果	-
イベント	建国記念日
発生条件	2月11日
内容	建国記念の日を迎える
効果	-
イベント	バレンタイン
発生条件	2月14日
内容	バレンタインデーを迎える
効果	①2～4人のテンションがアップ、②彼女がいない選手の場合、2～4人に彼女ができることがある
イベント	世界大会開幕
発生条件	2006年以降4年ごと、2月15日
内容	野球の世界大会が開幕する
効果	1～3人のテンションがアップ

イベント	冬の終わりに
発生条件	2月29日
内容	冬の終わりにパネルが変化する
効果	数日間特訓パネルが変わる

イベント	投手適性について
発生条件	①ドラフトで投手のプロ入りが決定している、②卒業式の5日前に発生
内容	投手の適性についての説明
効果	-

イベント	ひな祭り
発生条件	3月3日
内容	ひな祭りを迎える
効果	-

イベント	春の訪れ
発生条件	3月5日
内容	春の到来を感じる
効果	選手ひとりのテンションがダウン(50%)

イベント	もうすぐ卒業式
発生条件	2月～3月の、卒業式の7日前
内容	卒業式が迫る
効果	-

イベント	卒業式直前
発生条件	卒業式パネル
内容	卒業式を迎える
効果	-

イベント	卒業式を終えて
発生条件	3月7日
内容	在校生に気合が入る
効果	在校生の練習効率が小アップ

イベント	組み合わせ抽選会(春の甲子園)
発生条件	3月13日
内容	春甲子園の組み合わせ抽選に参加
効果	大会の組み合わせが決定

イベント	春の甲子園開幕
発生条件	①春の甲子園の大会初日、②甲子園大会に出場していない、③同じ県のチームが甲子園に出場している
内容	春の甲子園が開幕した
効果	-

イベント	ホワイトデー
発生条件	3月14日
内容	ホワイトデーを迎える
効果	-

イベント	もうすぐ春休み
発生条件	3月15日
内容	春休みが迫る
効果	1～3人のテンションがアップ

イベント	世界大会終了
発生条件	2006年以降4年ごと、3月15日
内容	野球の世界大会が閉幕する
効果	①1～3人のテンションがアップし、全員の練習効率が中アップ(30%)、②全員の練習効率が中アップ(30%)、③全員の練習効率が小アップ(20%)、④1～3人のテンションがダウン(20%)

イベント	もうすぐプロ野球開幕
発生条件	3月20日
内容	もうすぐプロ野球が開幕
効果	-

イベント	春分の日
発生条件	3月21日
内容	春分の日を迎える
効果	-

イベント	開花宣言
発生条件	3月25日
内容	桜の開花宣言が行われる
効果	-

イベント	プロ野球開幕
発生条件	①3月25日、②甲子園大会出場中ではない
内容	プロ野球が開幕する
効果	ひとりのテンションがアップ

イベント	春休みが始まる
発生条件	3月下旬(地域によって異なる)
内容	選手が春休みに入る
効果	-

イベント	もうすぐ入学式
発生条件	4月の入学式の5日前
内容	入学式が迫る
効果	-

イベント	春休みが終わる
発生条件	4月上旬(地域によって異なる)
内容	選手の春休みが終わる
効果	-

イベント	一学期スタート
発生条件	4月の入学式の翌日
内容	一学期がスタートする
効果	-

イベント	新年度
発生条件	4月1日
内容	新年度が始まる
効果	-

イベント	学年アップ
発生条件	4月1日
内容	在校生の学年が上がる
効果	新2年生と新3年生の練習効率が小アップ

イベント	桜満開
発生条件	4月5日
内容	あたりの桜が満開になる
効果	1～3人のテンションがアップ

イベント	入学式
発生条件	2年目以降の4月8日
内容	新入生が入部する。マネージャーが3年生の場合は新マネージャーも入部
効果	①育成方針を選択、②新入生に転生選手がいると入部イベントが発生

イベント	入学式直前
発生条件	2年目以降の入学式パネル
内容	つぎの年を始めるにあたり、地域を始めとするさまざまな設定を変えられることの説明
効果	-

イベント	転生選手入部
発生条件	転生選手の入部時
内容	OBおよびプロの転生選手が入部したことがわかる
効果	-

イベント	OBからの差し入れ
発生条件	①2年目以降、②3連敗以上している際に一定確率で発生
内容	OBから差し入れをもらう
効果	弾道バットやミートバットなど、選手の能力をアップさせるアイテムのうち、1～3つを入手

◇進行に伴って発生するイベント(時期不定)

イベント	選手覚醒
発生条件	①5月～6月(夏大会前)か、8月～9月(新チームになって)、1月～2月(冬を迎えて)、3月～4月(新入生入部前)の各タイミング、②ランダム
内容	選手が覚醒し、能力が大幅アップ(年間で最大3人まで)
効果	効果の詳細はP228を参照

イベント	誕生日
発生条件	誕生日になる選手がいる
内容	選手がひとつ大人になる
効果	①対象選手の個別練習の経験値が中アップ、②対象選手の学力が小アップ、③対象選手のテンションがアップ

イベント	戦績ポイントでお買い物
発生条件	試合での勝利数が5の倍数になる(通常勝利数が1万勝以上の場合は、毎試合後20%)
内容	戦績ポイントを使用してアイテムを購入できる
効果	-

イベント	称号獲得
発生条件	スカウト評価が280以上かつ称号を所持している選手がいる、またはスカウト評価が200以上かつ称号未所持の選手がいる
内容	選手が称号を獲得する
効果	対象選手が称号を獲得

イベント	グラウンドの土が変更
発生条件	学校の評判が数値に上がるか、学校の評判が中堅に下がる
内容	グラウンドの土が変化
効果	評判が強豪の場合 → グラウンドの土が黒土になる 評判が中堅の場合 → グラウンドの土が白土になる

イベント	猛特訓
発生条件	3連敗以上している際に一定確率で発生
内容	猛特訓を行うこととする
効果	数日間特訓パネルに変わる

イベント	監督のゲキ
発生条件	3連敗中に一定確率で発生(再試合は除く)
内容	選手にゲキを入れる
効果	選手全員の信頼度がアップ

イベント	通算〇勝の贈り物
発生条件	通算勝利数が10勝になるか、通算勝利数が50の倍数になる
内容	通算勝利数を記念して校長から贈り物が届く
効果	練習器材交換券をひとつ入手

イベント	公式戦で連勝
発生条件	公式戦の連勝数が10の倍数になる
内容	活躍が地元新聞に掲載される
効果	1〜3人のテンションがアップ

イベント	公式戦で連勝ストップ
発生条件	公式戦で10連勝以上した状態で敗戦する
内容	試合で負けたことが地元新聞に掲載される
効果	-

イベント	公式戦で連敗
発生条件	公式戦の連敗数が10の倍数になる
内容	連敗が地元新聞に掲載される
効果	1〜3人のテンションがアップ

イベント	公式戦で連敗ストップ
発生条件	公式戦で10連勝以上した状態で敗戦する
内容	試合で勝ったことが地元新聞に掲載される
効果	全員のテンションがアップ

イベント	甲子園通算〇勝
発生条件	甲子園の通算勝利数が10勝になる(以降10勝ごとに発生)
内容	権威で取り上げられる
効果	1〜3人のテンションがアップ

イベント	甲子園通算〇回優勝
発生条件	甲子園の通算優勝回数が10回になる(以降10回優勝ごとに発生)
内容	メディアで取り上げられる
効果	1〜3人のテンションがアップ

◇青パネルで発生するイベント  
(発生はいつでもランダム、特殊な条件のみ発生条件欄に記載)

イベント	OBの節まし
発生条件	-
内容	OBがやってきてみんなを節まし
効果	-

イベント	うれしいことがあった
発生条件	-
内容	選手にうれしいことがあった
効果	テンションがアップ

イベント	新聞社がやってくる
発生条件	-
内容	新聞社の取材が入る
効果	全員の個別練習経験値が中アップ

イベント	軽快な動き
発生条件	-
内容	選手の動きが軽快だ
効果	①個別練習の経験値が小アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	アドバイスを行う
発生条件	-
内容	選手にアドバイスする
効果	①信頼度が小アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	懇親会を行う
発生条件	-
内容	懇親会を開く
効果	チーム全員の信頼度が小アップ

イベント	室内で練習
発生条件	天候が雨
内容	大雨のため室内で練習
効果	①投手全員のスタミナの経験値が小アップ、②全員のパワーの経験値が小アップ、③全員の肩力の経験値が小アップ

イベント	ごくふつイベント
発生条件	性格が「ごくふつ」の選手がいる
内容	選手が一生懸命練習している
効果	①いづれかの経験値が中アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	やんちゃイベント
発生条件	①4月、②1年生に性格が「やんちゃ」の選手がいる
内容	ありあまる元気を野球にぶつけている
効果	①対象の投手は球速の経験値が中アップ、②対象の野手はミートの経験値が中アップ、パワーの経験値が中アップ、③テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	熱血演イベント
発生条件	性格が「熱血」の選手がいる
内容	熱血指導で好影響
効果	①対象選手とほか3人の選手のいづれかの経験値が中アップ、②選手のテンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	クールイベント
発生条件	性格が「クール」の選手がいる
内容	冷静にプレーしている
効果	①いづれかの経験値が中アップ、②30%の確率で3人のテンションがアップし、いづれかの経験値が中アップ、③選手のテンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	内気イベント
発生条件	性格が「内気」の選手がいる
内容	野球に対する想いを語る
効果	3〜5人のテンションがアップ

イベント	天才肌イベント
発生条件	性格が「天才肌」で、偏差値が60以上の選手がいる
内容	野球の技術も急上昇
効果	①いづれかの経験値が大アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	お調子者イベント
発生条件	性格が「お調子者」の選手がいる
内容	校内放送で野球部が紹介される
効果	①1〜3人のテンションがアップ、②3人のいづれかの経験値が中アップ、③選手のテンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	したたかイベント
発生条件	性格が「したたか」の選手がいる
内容	選手がグラウンドを整備している
効果	①甲子園出場中は、練習効率小アップ、②甲子園出場中以外は、グラウンドレベル+1

イベント	食べ物で口に合う
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	食べ物で口に合い元気がいっばい
効果	①練習効率が小アップ、②個別練習の経験値が小アップ

イベント	みんなには負けられない
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	選手が一人一歩練習に取り組み
効果	①練習効率が小アップ、②テンションが「ダメダメ」の場合「ふつ」になる、③個別練習の経験値が小アップ

イベント	観からの手紙でやる気アップ
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	観から届いた手紙でやる気がアップする
効果	①練習効率が小アップ、②テンションが「ダメダメ」の場合「ふつ」になる、③個別練習の経験値が小アップ

栄冠ナイン  
栄冠ナインイベントリスト

# 栄冠ナイン

## 栄冠ナインイベントリスト

<b>イベント</b>	やんちゃ&熱血イベント
<b>発生条件</b>	性格が「やんちゃ」か「熱血」の選手がいる
<b>内容</b>	不良グループに結まれた生徒を助ける
<b>効果</b>	①スカウト評価が中アップ、②信頼度が中アップ、③3人のスカウト評価が小アップ
<b>イベント</b>	クール&天才肌イベント
<b>発生条件</b>	性格が「クール」か「天才肌」の選手がいる
<b>内容</b>	チームメイトにアドバイス
<b>効果</b>	①全員のミートの経験値が小アップ、②全員の守備力の経験値が小アップ、③投手全員のコントロールの経験値が小アップ、④投手全員の変化球の経験値が小アップ
<b>イベント</b>	したたか&お調子者イベント
<b>発生条件</b>	性格が「したたか」か「お調子者」の選手がいる
<b>内容</b>	周りをほめる
<b>効果</b>	①3人のテンションがアップ、②テンションが「ダメダメ」の選手が「ふつう」になる
<b>イベント</b>	ごくふつう&内気イベント
<b>発生条件</b>	性格が「ごくふつう」か「内気」の選手がいる
<b>内容</b>	まじめな姿勢で好影響
<b>効果</b>	①全員の練習効率が中アップ、②全員の個別練習の経験値が小アップ
<b>イベント</b>	地元の新聞に掲載
<b>発生条件</b>	甲子園大会に出場中
<b>内容</b>	活躍がりが地元新聞に掲載される
<b>効果</b>	3人のテンションがアップ
<b>イベント</b>	甲子園で試合観戦
<b>発生条件</b>	甲子園大会開催中で、大会に出場していない
<b>内容</b>	甲子園で試合を観戦
<b>効果</b>	全員の個別練習の経験値が中アップ
<b>イベント</b>	近くの球場で試合観戦
<b>発生条件</b>	甲子園大会開催中ではない
<b>内容</b>	近くの球場で試合を観戦
<b>効果</b>	全員の個別練習の経験値が小アップ
<b>イベント</b>	試験前に勉強会
<b>発生条件</b>	6月11日～17日か、11月18日～24日か、2月18日～24日
<b>内容</b>	練習後に勉強会が行われる
<b>効果</b>	1～3人の学力が小アップ
<b>イベント</b>	みんなでグラウンド整備
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	みんなでグラウンド整備を行う
<b>効果</b>	①グラウンドレベル+1、②全員の練習効率が小アップ
<b>イベント</b>	甲子園出場インタビュー
<b>発生条件</b>	①甲子園出場が決定している、②7月21日～30日か、2月1日～10日
<b>内容</b>	地元テレビ局が取材に来る
<b>効果</b>	「打撃力を鍛えたことが大きいです」を選択 → 以下の9つの効果 ①全員のミートの経験値が中アップ ②全員のパワーの経験値が中アップ ③ミートB以上の選手が「アベレージバッター」取得(10%) ④「パワーB以上の選手が「パワーヒッター」取得(10%) ⑤「パワーB以上の選手が「プルヒッター」取得(10%) ⑥ミートC以上かつ「パワーC以上の選手が「広角打法」取得(10%) ⑦ミートC以上の選手が「流し打ち」取得(10%) ⑧ミートC以上の選手が「固め打ち」取得(10%) ⑨ミートC以上の選手が「彈道+1(10%) 「機動力を鍛えたことが大きいです」を選択 → 以下の9つの効果 ①全員の走力の経験値が中アップ ②走力C以上の選手が「走塁」+1(10%) ③走力C以上の選手が「盗塁」+1(10%) ④走力C以上の選手が「内野安打」取得(10%) ⑤走力C以上の選手が「ヘッドスライディング」取得(10%) ⑥走力C以上の選手が「グッツェン崩し」取得(10%) ⑦走力C以上の選手が「かく乱」取得(10%) ⑧「バント」取得済みの「バント職人」取得(20%) ⑨「パワーE以下の選手が「バント」取得(5%) 「守備力を鍛えたことが大きいです」を選択 → 以下の9つの効果 ①全員の守備力の経験値が中アップ ②全員の肩力の経験値が中アップ ③全員の捕球の経験値が中アップ ④肩力B以上の選手が「レーザービーム」取得(10%) ⑤守備力B以上の選手が「守備職人」取得(10%) ⑥捕球C以上の選手が「守備職人」取得(10%) ⑦守備力C以上の選手が「送球」+1(10%) ⑧肩力C以上の選手が「送球」+1(10%)

<b>効果</b>	⑥守備力E以上の捕手が「ブロック」取得(10%) 「投手を鍛えたことが大きいです」 → 以下の13個の効果 ①投手全員のスタミナの経験値が中アップ ②投手全員のコントロールの経験値が中アップ ③投手全員の球速の経験値が中アップ ④投手全員の変化球の経験値が中アップ ⑤球速150km/h以上の選手が「ジャロボール」取得(10%) ⑥球速150km/h以上の選手が「重い球」取得(10%) ⑦球速140km/h以上の選手が「ノビ」+1(10%) ⑧球速140km/h以上の選手が「球持ち」取得(10%) ⑨コントロールC以上の選手が「低め」取得(10%) ⑩コントロールE以下の選手が「逃し球」取得(10%) ⑪スタミナC以上の選手が「原上り」取得(10%) ⑫最大変化量が4以上の選手が「キレ」取得(10%) ⑬変化球を3球種以上所持している選手が「リリース」取得(10%) 「選手たちの努力のたまものです」を選択 → 以下のふたつの効果 ①全員の信頼度が中アップ ②テンションが「ダメダメ」の選手が「ふつう」になる 上記の特殊能力は1選手につき最大ひとつ取得できる
-----------	---

<b>イベント</b>	甲子園で他校の試合観戦
<b>発生条件</b>	甲子園大会出場中
<b>内容</b>	甲子園で他校の試合を観戦する
<b>効果</b>	全員の個別練習の経験値が中アップ

<b>イベント</b>	近くの球場で他校の試合観戦
<b>発生条件</b>	都道府県大会出場中
<b>内容</b>	近くの球場で他校の試合を観戦する
<b>効果</b>	全員の個別練習の経験値が小アップ

<b>イベント</b>	地元代表校の活躍
<b>発生条件</b>	甲子園大会開催中で、大会に出場していない
<b>内容</b>	地元代表校の活躍が新聞に掲載される
<b>効果</b>	1～3人のテンションがアップ

<b>イベント</b>	勉強に興味を持つ
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が勉強に興味を持つ
<b>効果</b>	①学力が小アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

<b>イベント</b>	野球部OBがいい成績
<b>発生条件</b>	④4月～11月、②7月入りした卒業生がいる
<b>内容</b>	野球部OBがプロ野球でいい成績を残している
<b>効果</b>	1～3人のテンションがアップ

<b>イベント</b>	野球部OBが結婚
<b>発生条件</b>	プロ入りした卒業生がいる
<b>内容</b>	野球部OBが結婚する
<b>効果</b>	1～3人のテンションがアップ

<b>イベント</b>	監督の指導
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	マンツーマンで特別指導
<b>効果</b>	①個別練習の経験値が中アップ、②信頼度が中アップ、③テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

<b>イベント</b>	お年玉
<b>発生条件</b>	1月1日～10日
<b>内容</b>	選手がお年玉をもらう
<b>効果</b>	テンションがアップ

<b>イベント</b>	校長からの差し入れ
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	校長から差し入れをもらう
<b>効果</b>	①テンションが「ダメダメ」の選手が「ふつう」になる、②1～3人の信頼度が小アップ、③全員の体力+1

<b>イベント</b>	ひと夏越えて
<b>発生条件</b>	9月
<b>内容</b>	選手の様子が変わる
<b>効果</b>	①個別練習の経験値が中アップ(テンションが超ノリノリの場合2倍アップ)、②学力が小アップ(テンションが超ノリノリの場合2倍アップ)、③テンションがアップ

イベント	雑誌で紹介
発生条件	①1年以内に甲子園に出場している、②称号を持った選手がいる
内容	雑誌に掲載される
効果	①個別練習の経験値が中アップ、②テンションが超ノリノリの場合2倍アップ、③テンションがアップ

イベント	野球選手カードゲット
発生条件	-
内容	選手がレアカードをゲットする
効果	テンションがアップ

イベント	読書に興味を持つ
発生条件	-
内容	選手が読書に興味を持つ
効果	①学力が小アップ、②捕球の経験値が小アップ、③テンションが超ノリノリの場合2倍アップ

イベント	特別指導
発生条件	6月26日～7月2日か、9月8日～14日
内容	選手に特別指導を行う
効果	[打撃を指導する]を選択 → 以下の3つの効果 ①全員のミートの経験値が小アップ ②全員のパワーの経験値が小アップ ③[三振]が消える(50%)
	[守備を指導する]を選択 → 以下の4つの効果 ①全員の守備力の経験値が小アップ ②全員の捕球の経験値が小アップ ③[エラー]が消える(50%) ④[送球]がF以下の選手の[送球]+1(50%)
	[走塁を指導する]を選択 → 以下の3つの効果 ①全員の走力の経験値が小アップ ②[走塁]がF以下の選手の[走塁]+1(50%) ③[盗塁]がF以下の選手の[盗塁]+1(50%)
	[投球を指導する]を選択 → 以下の10個の効果 ①全員のコントロールの経験値が小アップ ②[寸前]が消える(20%) ③[一発]が消える(20%) ④[四球]が消える(20%) ⑤[スロースターター]が消える(20%) ⑥[力配分]が消える(20%) ⑦[短気]が消える(20%) ⑧[シュート回転]が消える(20%) ⑨[軽い球]が消える(20%) ⑩[乱闘]が消える(20%)

イベント	校長からアイテムの差し入れ
発生条件	-
内容	校長からアイテムの差し入れがある
効果	弾道バットやミートバットなど、選手の能力をアップさせるアイテムのうち、いずれかひとつを入手

イベント	この練習がオススメ
発生条件	-
内容	選手から練習指示を求められる
効果	投手[走りこみ]を選択 → ①スタミナの経験値が中アップ、②スタミナ+5(10%)、③[ケガしにくさ]+1(10%)
	投手[速い球の投げ込み]を選択 → ①球速の経験値が中アップ、②[ノビ]+1(4%)、③[重い球]取得(5%)、④[ジャイロボール]取得(3%)、⑤[球持ち]取得(5%)、⑥[球速安定]取得(5%)
	投手[制球力アップの投げ込み]を選択 → ①コントロールの経験値が中アップ、②コントロール+5(10%)、③[低め○]取得(5%)、④[リリース○]取得(5%)
	投手[変化球の投げ込み]を選択 → ①変化球の経験値が中アップ、②[キレ○]取得(5%)、③[リリース○]取得(10%)
	投手[実践守備]を選択 → ①守備力の経験値が中アップ、②[牽制○]取得(5%)、③[打球反応○]取得(5%)、④[クイック]+1(5%)、⑤[捕球+5(5%)]
	投手[バント練習]を選択 → ①ミートの経験値が小アップ、②[バント○]取得済みの場合[バント職人]取得(20%)、③[バント○]未取得の場合[バント○]取得(20%)
	野手[フリー打撃]を選択 → ①ミートの経験値が中アップ、②[流し打ち]取得(10%)、③[粘り打ち]取得(10%)
	野手[バント練習]を選択 → ①ミートの経験値が小アップ、②[バント○]取得済みの場合[バント職人]取得(20%)、③[バント○]未取得の場合[バント○]取得(20%)
	野手[筋力トレーニング]を選択 → ①パワーの経験値が中アップ、②パワー+5(10%)、③弾道+1(10%)
	野手[走塁練習]を選択 → ①走力の経験値が小アップ、②[走塁]+1(5%)、③[盗塁]+1(5%)、④[ヘッドスライディング]取得(5%)、⑤[ゲッター崩し]取得(5%)、⑥[かく乱]取得(5%)
野手[選投]を選択 → ①肩力の経験値が中アップ、②[送球]+1(10%)、③[レーザービーム]取得(5%)	
野手[実践守備]を選択 → ①守備力の経験値が中アップ、②[送球]+1(10%)、[守備職人]取得(5%)、捕球+5(5%)	

## 赤パネルで発生するイベント

(発生はどれもランダム、特殊な条件のみ発生条件欄に記載)

イベント	選手を叱る
発生条件	-
内容	練習に身が入っていない選手を叱る
効果	対象選手の信頼度が小ダウン

イベント	約束を忘れる
発生条件	-
内容	選手からの頼まれごとを忘れていた
効果	対象選手の信頼度が小ダウン

イベント	彼女にフラれる
発生条件	彼女持ちの選手がいる
内容	選手が彼女にフラれる
効果	①対象選手のテンションがダウン、②対象選手の練習効率が中ダウン

イベント	サイフを落とした
発生条件	-
内容	選手がサイフを落とす
効果	対象選手のテンションがダウン

イベント	ホームシックになる
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	選手がホームシックになる
効果	①対象選手の練習効率が小ダウン、②対象選手のテンションがダウン、③対象選手の個別練習の経験値が小ダウン

イベント	食べ物が口に合わない
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	食べ物が選手の口に合わない
効果	①対象選手の練習効率が小ダウン、②対象選手の個別練習の経験値が小ダウン

イベント	親からの手紙でホームシック
発生条件	越境入学してきた選手がいる
内容	親から届いた手紙でホームシックになる
効果	①対象選手の練習効率が小ダウン、②対象選手のテンションがダウン、③対象選手の個別練習の経験値が小ダウン

イベント	やんちゃ&熱血漢イベント
発生条件	性格が「やんちゃ」か「熱血漢」の選手がいる
内容	練習器材にいたずら
効果	練習器材の耐久度が半分になる

イベント	クール&天才肌イベント
発生条件	性格が「クール」か「天才肌」の選手がいる
内容	無理やりなアドバイスで混乱
効果	全員の練習効率が中ダウン

イベント	お調子者&したたかイベント
発生条件	性格が「お調子者」か「したたか」の選手がいる
内容	余計なひとことでのやる気ダウン
効果	3人のテンションがダウン

イベント	ごくふう&内気イベント
発生条件	性格が「ごくふう」か「内気」の選手がいる
内容	練習をサボって勉強
効果	①対象選手の学力が小アップ、②対象選手の個別練習の経験値が中ダウン

イベント	プロ野球選手引退発表
発生条件	4月～10月
内容	有名なプロ選手が引退発表
効果	ひとりのテンションがダウン

イベント	雨でグラウンドが荒れる
発生条件	①6月、②天候が雨
内容	大雨でグラウンドが荒れる
効果	①グラウンドレベル-1、②全員の練習効率が中ダウン

イベント	雪でグラウンドが荒れる
発生条件	①12月～2月、②天候が雪
内容	大雪でグラウンドが荒れる
効果	①グラウンドレベル-1、②全員の練習効率が中ダウン

イベント	猛暑でぐったり
発生条件	①6月～8月、②天候が晴れ
内容	猛暑でぐったりしてしまう
効果	全員の練習効率が中ダウン

<b>イベント</b>	試合に出たことがない
<b>発生条件</b>	①4月～7月、②試合に出たことのない3年生の選手がいる
<b>内容</b>	試合に出たことがない選手が悩んでいる
<b>効果</b>	①対象選手のテンションがダウン、②対象選手の信頼度が小ダウン
<b>イベント</b>	成績が悪い
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が勉強のことで悩む
<b>効果</b>	対象選手のテンションがダウン
<b>イベント</b>	花粉症になる
<b>発生条件</b>	3月～5月
<b>内容</b>	選手が花粉症になる
<b>効果</b>	対象選手のテンションがダウン
<b>イベント</b>	練習ばかりでクレーム発生
<b>発生条件</b>	5ターン以上連続で練習カードを使用しているか、練習以外のカードを30日以上使用していない
<b>内容</b>	練習が多すぎて選手からクレームが発生
<b>効果</b>	1～3人の信頼度が小ダウン
<b>イベント</b>	甲子園で他校の試合観戦
<b>発生条件</b>	8月5日～21日か、3月16日～29日
<b>内容</b>	出場選手のプレーを見て自信をなくす
<b>効果</b>	1～3人のテンションがダウン
<b>イベント</b>	練習をサボる
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が練習をサボる
<b>効果</b>	対象選手の練習効率が小ダウン
<b>イベント</b>	五月病
<b>発生条件</b>	5月
<b>内容</b>	選手に元気がない
<b>効果</b>	対象選手のテンションがダウン
<b>イベント</b>	練習でグラウンドが荒れる
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	日々の練習でグラウンドが荒れる
<b>効果</b>	①グラウンドレベル-1、②全員の練習効率が中ダウン
<b>イベント</b>	体を痛める
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が体を痛める
<b>効果</b>	①対象選手のテンションがダウン、②対象選手の練習効率が中ダウン、③対象選手の個別練習の経験値が中ダウン
<b>イベント</b>	睡眠不足
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が睡眠不足
<b>効果</b>	①対象選手の体力が小ダウン、②対象選手の練習効率が中ダウン
<b>イベント</b>	試験が不安
<b>発生条件</b>	①6月1日～10日、11月1日～17日、2月1日～17日、②偏差値50未満の選手がいる
<b>内容</b>	試験が迫り不安になる
<b>効果</b>	対象選手の練習効率が中ダウン
<b>イベント</b>	打球が直撃
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手に打球が直撃してしまう
<b>効果</b>	①対象選手のテンションがダウン、②対象選手の体力が中ダウン、③対象選手の練習効率が中ダウン、④対象選手の個別練習の経験値が中ダウン
<b>イベント</b>	体調不良
<b>発生条件</b>	天候が雨か雪
<b>内容</b>	選手が体調を崩す
<b>効果</b>	対象選手の体力が小ダウン
<b>イベント</b>	野球道具が壊れる
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	選手が愛用している道具が壊れる
<b>効果</b>	①対象選手のテンションがダウン、②対象選手の練習効率が中ダウン
<b>イベント</b>	ボールの補充を忘れる
<b>発生条件</b>	-
<b>内容</b>	練習用のボールの補充を忘れる
<b>効果</b>	①全員の信頼度が小ダウン、②全員の練習効率が中ダウン

◆白パネルで発生するイベント

(発生はいつでもランダム、特殊な条件のみ発生条件欄に記載)

<b>イベント</b>	ごくふつうイベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「ごくふつう」の選手がいる
<b>内容</b>	練習をがんばっている
<b>効果</b>	対象選手のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	ごくふつうイベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「ごくふつう」の選手がいる
<b>内容</b>	選手の母親がやってくる
<b>効果</b>	①スタミナドリンクを入手(35%)、②スタミナドリンク種を入手(15%)、③何もなし(50%)
<b>イベント</b>	やんちゃイベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「やんちゃ」の選手がいる
<b>内容</b>	テストで赤点を取る
<b>効果</b>	①対象選手のいずれかの経験値が小アップ、②対象選手の学力が小ダウン
<b>イベント</b>	やんちゃイベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「やんちゃ」の選手がいる
<b>内容</b>	カラオケに行く
<b>効果</b>	1～3人のテンションがアップ
<b>イベント</b>	熱血漢イベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「熱血漢」の選手がいる
<b>内容</b>	野球道具を手入れしている
<b>効果</b>	3人のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	熱血漢イベント・その2
<b>発生条件</b>	①3年生に性格が「熱血漢」の選手がいる、②1年生に性格が「ごくふつう」の選手がいる
<b>内容</b>	先輩と後輩が野球について語り合う
<b>効果</b>	対象選手のテンションがアップ
<b>イベント</b>	内気イベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「内気」の選手がいる
<b>内容</b>	スカウトにアピール
<b>効果</b>	①スカウト評価が小アップ(50%)、②スカウト評価が小ダウン(50%)
<b>イベント</b>	内気イベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「内気」の選手がいる
<b>内容</b>	居残り練習をしている
<b>効果</b>	対象選手のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	クールイベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「クール」の選手がいる
<b>内容</b>	もくもくと練習をしている
<b>効果</b>	対象選手のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	クールイベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「クール」の選手がいる
<b>内容</b>	追加練習をしている
<b>効果</b>	対象選手のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	天才肌イベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「天才肌」の選手がいる
<b>内容</b>	才能を発揮している
<b>効果</b>	3人のいずれかの経験値が小アップ
<b>イベント</b>	天才肌イベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「天才肌」の選手がいる
<b>内容</b>	みんなが目を奪われる
<b>効果</b>	①対象選手のいずれかの経験値が小アップ、②50%の確率で3人の選手の練習効率が小ダウン
<b>イベント</b>	したたかイベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「したたか」の選手がいる
<b>内容</b>	彼女ができる
<b>効果</b>	対象選手のテンションがアップ
<b>イベント</b>	したたかイベント・その2
<b>発生条件</b>	性格が「したたか」の選手がいる
<b>内容</b>	盗塁を決める
<b>効果</b>	①対象選手の走力の経験値が小アップ(50%)、②効果なし(50%)
<b>イベント</b>	お調子者イベント・その1
<b>発生条件</b>	性格が「お調子者」の選手がいる
<b>内容</b>	みんなを盛り上げる
<b>効果</b>	1～3人のテンションがアップ

イベント	お調子者イベント・その2
発生条件	性格が「お調子者」の選手がいる
内容	気さくに話しかけてくる
効果	対象選手の信頼度が小アップ

イベント	キャプテンイベント・ごくふつう
発生条件	キャプテンの性格が「ごくふつう」
内容	キャプテンの指示で練習
効果	チーム方針が「バランス重視タイプ」→ 全員の各種経験値が中アップ
	チーム方針が「打撃力重視タイプ」→ ①全員のミートの経験値が小アップ、②全員のパワーの経験値が小アップ
	チーム方針が「機動力重視タイプ」→ 全員の走力の経験値が中アップ
	チーム方針が「守備・投手力重視タイプ」→ ①全員の肩力の経験値が小アップ、②全員の守備力の経験値が小アップ

イベント	キャプテンイベント・やんちゃ
発生条件	キャプテンの性格が「やんちゃ」
内容	キャプテンの指示でグラウンド整備
効果	グラウンドレベル+1

イベント	キャプテンイベント・熱血漢
発生条件	キャプテンの性格が「熱血漢」
内容	キャプテンの熱血指導
効果	チーム方針が「バランス重視タイプ」→ ①全員の各種経験値が大アップ、②3人の体力が大ダウン
	チーム方針が「打撃力重視タイプ」→ ①全員のミートの経験値が中アップ、②全員のパワーの経験値が中アップ、③3人の体力が大ダウン
	チーム方針が「機動力重視タイプ」→ ①全員の走力の経験値が大アップ、②3人の体力が大ダウン
	チーム方針が「守備・投手力重視タイプ」→ ①全員の肩力の経験値が中アップ、②全員の守備力の経験値が中アップ、③3人の体力が大ダウン

イベント	キャプテンイベント・クール
発生条件	キャプテンの性格が「クール」
内容	キャプテンの指示で体のメンテナンス
効果	3人の体力+1

イベント	キャプテンイベント・内気
発生条件	キャプテンの性格が「内気」
内容	キャプテンの指示で勉強会
効果	全員の学力が中アップ

イベント	キャプテンイベント・天才肌
発生条件	キャプテンの性格が「天才肌」
内容	キャプテンの指示で練習
効果	全員の練習効率が中アップ

イベント	キャプテンイベント・お調子者
発生条件	キャプテンの性格が「お調子者」
内容	キャプテンの指示で練習
効果	①3人のテンションが中アップ、②テンションが「ダメダメ」の選手が「ふつう」になる、③10%の確率で3人が超ノリノリになる

イベント	キャプテンイベント・したたか
発生条件	キャプテンの性格が「したたか」
内容	キャプテンが肩をもんでくれる
効果	3人の信頼度が中アップ

イベント	買い物に行かされる
発生条件	-
内容	上級生が下級生に買い物に行かせる
効果	下級生選手の性格が「お調子者」、「したたか」の場合 → 下級生選手のテンションがアップ
	下級生選手の性格が「ごくふつう」、「内気」、「やんちゃ」、「熱血漢」、「クール」、「天才肌」の場合 → 下級生選手のテンションがダウン

イベント	マッサージさせられる
発生条件	-
内容	上級生が下級生にマッサージさせる
効果	上級生選手が投手で失敗時(25%) → ①上級生選手のテンションがダウン、②球速の経験値が中ダウン、③コントロールの経験値が中ダウン
	上級生選手が投手で成功時(75%) → ①上級生選手のテンションがアップ、②球速の経験値が中アップ、③コントロールの経験値が中アップ、④下級生選手のテンションがアップ
	上級生選手が野手で失敗時(25%) → ①上級生選手のテンションがダウン、②パワーの経験値が中ダウン、③走力の経験値が中ダウン
	上級生選手が野手で成功時(75%) → ①上級生選手のテンションがアップ、②パワーの経験値が中アップ、③走力の経験値が中アップ、④下級生選手のテンションがアップ

イベント	後片付け
発生条件	甲子園出場中ではない
内容	1年生が中心となって後片付け
効果	50%の確率で → ①1年生のパワーの経験値が小アップ、②スタミナの経験値が小アップ、③グラウンドレベル+1、④器材の耐久度+5
	50%の確率で → ①1年生の練習効率が小ダウン、②グラウンドレベル+1、③器材の耐久度+5

イベント	進路相談
発生条件	チームに3年生がいる
内容	進路相談を行う
効果	①対象選手の学力が小アップ、②対象選手のテンションが「ダメダメ」の場合「ふつう」になる

イベント	練習が辛い
発生条件	-
内容	練習が辛そうな選手がいる
効果	「練習を休ませる」を選択 → 対象選手の信頼度が小アップしテンションもアップ
	「もう少し頑張るように言う」を選択 → ①対象選手の信頼度が中アップし個別練習の経験値も中アップ(70%)、②対象選手の信頼度が小ダウンし個別練習の経験値も小ダウン(30%)
	「気分転換に勉強させる」を選択 → 対象選手の信頼度が小アップし学力も小アップ

イベント	マネージャー固有イベント
発生条件	-
内容	マネージャーのタイプによってさまざまな効果が発生
効果	男子マネージャー → 3人の学力が小アップ
	女子マネージャー1 → つぎのアイテムのいずれかひとつを入手(スケジュール強化指南書、スケジュール強化極意書、スケジュール緩和指南書、スケジュール緩和極意書、参考書、自分探しの本、逆転の発想のススメ、ポジティブシンキング)
	女子マネージャー2 → いずれかの学年の選手全員の練習効率が中アップ
	女子マネージャー3 (強豪以上) → つぎのアイテムのいずれかひとつを入手(良質な黒土、かなり良質な黒土、水はけの良い黒土)
	女子マネージャー3 (中堅以下) → つぎのアイテムのいずれかひとつを入手(良質な白土、かなり良質な白土、水はけの良い白土)
	女子マネージャー4 → ①グラウンドレベル+1 (50%)、練習器材の耐久度+5 (50%)
女子マネージャー5 → 全員の体力+1	

イベント	マネージャーの洗濯
発生条件	-
内容	マネージャーがユニフォームを洗濯
効果	①全員の練習効率が小アップ(80%)、②ひとりの練習効率が中ダウンしテンションもダウン(20%)

イベント	マネージャーの肩もみ
発生条件	-
内容	マネージャーに肩をもんでもらう
効果	男子マネージャーの場合 → 効果なし 女子マネージャーの場合 → ①5人のテンションがダウン(55%)、3人のテンションがアップ(45%)

イベント	マネージャーの気分がいい
発生条件	甲子園出場中ではない
内容	マネージャーが何かをしてくれる
効果	部屋の掃除 → ①「部屋掃除でアイテムゲット!」と同様のイベントが発生(30%)、②1~3人のテンションが中アップ(70%)
	グラウンド整備 → ①グラウンドレベル+1、②全員の個別練習の経験値が中アップ 練習器材の手入れ → 練習器材の耐久度+20

イベント	勉強がしたい!
発生条件	6月11日~17日、11月18日~24日、2月18日~24日
内容	勉強期間を要求される
効果	「全員で勉強会を行う」を選択 → ①対象選手の信頼度が小アップ、②全員の学力が小アップ、全員の練習効率が小ダウン 「練習こそ大事」を選択 → ①対象選手の信頼度が小ダウン、②全員の練習効率が中アップ、③1~3人の学力が小ダウン

イベント	OBと練習試合
発生条件	-
内容	キャプテンの提案でOBと練習試合
効果	チーム方針が「バランス重視タイプ」→ 全員の各種経験値が中アップ
	チーム方針が「打撃力重視タイプ」→ ①全員のミートの経験値が小アップ、②全員のパワーの経験値が小アップ
	チーム方針が「機動力重視タイプ」→ 全員の走力の経験値が中アップ
	チーム方針が「守備・投手力重視タイプ」→ ①全員の肩力の経験値が小アップ、②全員の守備力の経験値が小アップ

イベント	練習試合を申し込まれる
発生条件	①1年目の7月以降、②練習試合が予定されていない
内容	練習試合を申し込まれる
効果	練習試合の予定を立られる。複数から対戦を申し込まれた場合は、対戦相手を選択できる

イベント	練習器材を修理
発生条件	-
内容	練習器材のメンテナンスを行う
効果	①選択した器材の耐久度+50、②1~3人のテンションがアップ

イベント	雨で練習器材が痛む
発生条件	天候が雨のとき
内容	練習器材が痛む
効果	練習器材の耐久度-10~-20

イベント	部屋掃除でアイテムゲット!
発生条件	甲子園出場中ではない
内容	部屋掃除でアイテムが出てくる
効果	つぎのアイテムのいずれかひとつを入手(スケジュール変更手帳、スケジュール強化指南書、スケジュール緩和指南書、スケジュール強化極意書、スケジュール緩和極意書、逆転の発想のスム、ポジティブシンキング、お要めの言葉、参考書、自分探しの本、スポンジとバケツ、雪かき、メンテナンスキット、特殊能力の本)

イベント	怪しげな本
発生条件	パワーA以上で弾道3以下の選手、またはパワーC以上で弾道2以下の選手がいる
内容	部屋で怪しげな本を読む
効果	対象選手の弾道+1

イベント	アイドルがテレビ出演
発生条件	街の人々にアイドルがいる
内容	卒業生がアイドルとしてテレビに出演
効果	①全員の練習効率が小アップ、②1~3人のテンションがアップ

イベント	プロ選手がテレビ出演
発生条件	選手村に選手がいる
内容	卒業生がプロ選手としてテレビに出演
効果	①全員の練習効率が小アップ、②1~3人のテンションがアップ

◇キャラクターパネルで発生するイベント  
(発生条件は、いずれも該当キャラクターのいるパネルに止まること)

イベント	継承選手パネル
内容	一定確率でさまざまな効果が発生
効果	①3人のテンションがアップ(15%)、②3人の練習効率が中ダウン(15%)、③数日間黄色パネルに変更(35%)、④個別練習の経験値が中アップし選手ひとりのマイナス特殊能力をひとつ削除(35%)

イベント	スカウトパネル
内容	選手のスカウトの評価が上がる
効果	①全員のスカウト評価が中アップ、②推薦した選手の評価は2倍アップ

イベント	新人スカウトパネル
内容	選手のスカウトの評価が上がる
効果	①推薦した選手のスカウト評価が中アップ、②新入生の履歴書を入手

イベント	職人パネル
内容	野球道具をもらう
効果	弾道バットやミートバットなど、選手の能力をアップさせるアイテムのうち、いずれかひとつを入手

イベント	ショップ店員パネル
内容	差し入れをもらう
効果	スケジュール変更手帳など、進行に役立つアイテムのうち、いずれかひとつを入手

◇年代別のイベント

イベント	日付
太平洋戦争開始 ※1	1941年12月8日
昭和新生誕生	1943年12月28日
第二次世界大戦終戦 ※2	1945年8月15日
学校給食開始	1947年1月20日
スポーツの祭典 ※3	1948年以降 4年ごとの8月15日
お年玉つき年賀はがき	1950年1月3日
新紙幣1000円札誕生	1950年1月7日
新紙幣500円札誕生	1951年4月2日
高度成長期突入	1955年1月15日
三種の神器(冷蔵庫、洗濯機、テレビ)	1956年9月15日
南極に昭和基地完成	1957年1月29日
新紙幣5000円札誕生	1957年10月1日
新硬貨100円玉誕生	1957年12月11日
新紙幣1万円札誕生	1958年12月1日

イベント	日付
東京タワー完成	1958年12月23日
有人宇宙船で地球を一周	1961年4月12日
新紙幣1000円札発行	1963年11月1日
東海道新幹線開通	1964年10月1日
新三種の神器(カラーテレビ、クーラー、自動車)	1966年9月15日
ミニスカブーム	1967年10月18日
人類初の月面着陸	1969年7月20日
日本の平均寿命世界一	1977年4月1日
新硬貨500円玉誕生	1982年4月1日
東京にドーム球場完成	1988年3月18日
消費税導入 ※4	1989年4月1日
ベルリンの壁崩壊	1989年11月10日
バブル景気終了	1991年12月31日
福岡にドーム球場完成	1993年4月2日

イベント	日付
大阪にドーム球場完成	1997年2月20日
名古屋にドーム球場完成	1997年3月12日
消費税アップ ※4	1997年4月1日
PC2000年問題	1999年2月15日
新紙幣2000円札誕生	2000年7月19日
札幌にドーム球場完成	2001年6月3日
オレオレ詐欺	2003年1月15日
市町村合併	2004年9月15日
紙幣デザイン変更	2004年11月1日
地上デジタル放送に完全移行	2011年7月24日
東京スカイツリー開業	2012年5月15日
富士山が世界遺産登録	2013年7月3日
消費税アップ ※4	2014年4月1日

イベント	肉屋パネル
内容	新鮮な料理を振舞ってもらう
効果	つぎのいずれかの効果 ①野手ひとりの弾道の経験値が中アップし、10%の確率で弾道+1 ②野手ひとりのミートの経験値が中アップし、10%の確率でミート+5 ③野手ひとりのパワーの経験値が中アップし、10%の確率でパワー+5 ④投手ひとりのスタミナの経験値が中アップし、10%の確率でスタミナ+5

イベント	魚屋パネル
内容	魚の差し入れをもらう
効果	つぎのいずれかの効果 ①野手ひとりの走力の経験値が中アップし、10%の確率で走力+5 ②投手ひとりの球速の経験値が中アップし、10%の確率で球速+1km/h

イベント	八百屋パネル
内容	野菜の差し入れをもらう
効果	つぎのいずれかの効果 ①ひとりの守備力の経験値が中アップし、10%の確率で守備力+5 ②ひとりの肩力の経験値が中アップし、10%の確率で肩力+5

イベント	パン屋パネル
内容	パンの差し入れをもらう
効果	つぎのいずれかの効果 ①ひとりの捕球の経験値が中アップし、10%の確率で捕球+5 ②投手ひとりのコントロールの経験値が中アップし、10%の確率でコントロール+5

イベント	本屋パネル
内容	本の差し入れをもらう
効果	特殊能力の本を1冊入手

イベント	サラリーマンパネル
内容	勉強を教えてくれる
効果	1~2人の学力が小アップ

イベント	ミソット社員パネル
内容	練習器材を見てもらう
効果	①練習器材の耐久度が5上がる(30%)、②練習器材の交換券をひとつ入手(70%)

イベント	ならずもパネル
内容	日程をめちゃくちゃにされる
効果	進行アイコンが入れ替わる

イベント	占い師パネル
内容	占ってもらう
効果	[選手の性格について]を選択 → 選手の性格をランダムで変更できる(天才肌は除く) [チームの未来について]を選択 → ①数日間赤パネルになる(30%)、②数日間青パネルになる(70%) [どちらも聞かない]を選択 → 効果なし

イベント	アイドルパネル
内容	アイドルがやってくる
効果	つぎのいずれかの効果 ①3人のテンションがアップ ②3人の練習効率が中アップ ③全員の練習効率が中アップ

イベント	看護師パネル
内容	看護師がやってくる
効果	全員の体力+1または+2

※1 選手いずれか数人のテンションがダウン ※2 選手いずれか数人のテンションがアップ ※3 選手いずれかひとりのテンションがアップ  
※4 ランダムで1~3人のテンションがダウン



# 最強チーム育成ガイド

## アイテムを活用して育成の準備を整える

パウプロショップで購入可能なアイテムには育成に役立つアイテムが多い。PPを貯めて、以下にまとめたアイテムをある程度そろえてから開始すれば効率よく選手を育成できる。また、戦績ポイントで業者からアイテムを買うときは1000Pの器材をそろえて、その後に器材お楽しみ交換券で2000Pの器材を集めるとムダがない。

アイテム名	戦績	所持	設置
ティー交換券	1000	×0	
打席マシン交換券	2000	×1	
ダンベル交換券	1000	×0	
ベンチプレス交換券	2000	×0	
ストップウォッチ交換券	1000	×1	
ミニハードル交換券	2000	×0	
チューブ交換券	1000	×0	
ラットマシン交換券	2000	×0	

業者からは選手の能力が上がるアイテムも購入できるが、まずは練習器材をそろえていこう。

### 有用なアイテムの用途とパウプロショップでの価格

名称	用途	価格
スケジュール緩和極意書	進行アイコンがすべて1になる。踏みたいパネルが連続する場面で活用できる	5000PP
逆転の発想のススメ	青パネルが赤パネルに入れ替わる。赤パネルの回避が困難な場面で使う	3000PP
お褒めの言葉	選手のテンションが上がる。試合前に使うことで試合中の調子が上がり戦いやすくなる	7000PP
自分探しの本	選手の性格がランダムに変わる。有用な戦術を持つ内気の選手を増やすときに使う	4000PP
かなり良質な白土	白土のときにグラウンドレベルが2上がる。練習効率が高くなるので活用したい	8000PP

## 能力を伸ばせる道具や特殊能力の本は有望な選手に

野球道具や特殊能力の本などのアイテムは入手機会が少ない。主力で能力の高い選手に使うほうが、試合で勝つ近道になるはずだ。野球道具は各選手一度しか使えないが、本は学力に応じて使える回数が増えていく。学力が75なら5回使えるので、有望な選手は学力も上げておきたい。本屋が登場したら確実に踏んで本を入手しよう。

人気者の本	ゴロピッチャーの本
変化球中心の本	チャンスの必勝本
調子安定(野手)の本	アベレージヒッターの本
満塁男の本	サヨナラ男の本

アベレージヒッターやパワーヒッターなどの強力な特殊能力の本を手に入れたら主力に使ってほしい。

## 日程を進める際のポイント

進行アイコンで日程を進める際は、右の効率的な進みかたを参考にしつつ、「スケジュール緩和極意書」や「逆転の発想のススメ」を駆使してメリットのあるパネルを踏もう。キャラクターパネルのOB選手は15%の確率で練習効率が下がるが、35%の確率でマイナス特殊能力の削除が起こるので狙いたい。毎年6月20日と11月10日に提案される合宿はすべて実行し、有用な特殊能力の取得が狙える進行アイコンを温存して合宿に備えよう。



確かにパネルを踏みたい場面では「スケジュール緩和極意書」で、すべての進行アイコンを1に変えよう。

### 効率的に選手を育成できる進みかた

- 赤パネルは避けて青パネル、緑パネル、特訓パネル、キャラクターパネルを優先して踏む
- 黄パネルは進行アイコンの数字が多いほど効果が増すので、4～5マス先に黄パネルがあり、その手前に上記の優先したいパネルがない状況で狙っていく
- 回復効果の緑パネルは選手の体力が減っていたら踏む。体力は練習確認の画面で確認できる

### 合宿時にストックしておきたい進行アイコン

ポジション	アイコン	取得を狙える特殊能力
投手	マッスラー	ジャイロボール、重い球、ノビ+2、奪三振、威圧感
	変化球研究	キレ〇、奪三振、威圧感
	コース的当て	対左打者+1、低め〇、逃げ球、内角攻め
野手	マシン打撃	対左投手+2、アベレージヒッター、広角打法、威圧感
	ベンチプレス	パワーヒッター、広角打法、威圧感
	特打	アベレージヒッター、パワーヒッター、広角打法、流し打ち

## 特定の期間は青パネルで有用なイベントを狙う

右に記載した特定の期間は、青パネルを踏んだときにメリットの大きいイベントが発生する可能性がある。この期間の青パネルは逃さずに踏み、赤パネルは「逆転の発想のスズメ」で青パネルに変えてイベントを狙おう。どちらのイベントも選択肢に応じて効果が変わるため、掲載ページで各選択肢の結果を確認してから選ぶこと。

### ◇有用な青パネルのイベントの発生期間

【特別指導】

6月26日～7月2日か、9月8日～14日(詳細はP245)

【甲子園出場インタビュー】

甲子園出場が決定している状況で

7月21日～30日か、2月1日～10日(詳細はP244)

## 試合に勝つための選手を育てるポイント

試合に勝てるチームを作るためには、ポジションに適した能力を伸ばすことが重要なので、個別指示で必要な能力を集中的に鍛えよう。投手は戦術コマンドの指示に従えるようにコントロールCを目指し、変化球はどれかひとつを極めるか、変化量1～2で多数覚えると相手を抑えやすい。一塁手と三塁手は得点を取るために打力を上げていき、二塁手、遊撃手、外野手は走力をBまで上げて、守備による失点を最小限に抑えよう。走力を上げると、代走要員として途中交代で使いやすくなり、盗塁も狙っていける。捕手は打撃面と肩力を上げていき、特訓パネルや合宿では優先してキャッチャーの特殊能力のランクアップを狙おう。キャッチャーのランクが上がると、投手の消費スタミナが抑えられるうえ、コントロールもよくなり投球イニングが伸びる。

### ◇ポジションごとに伸ばしておきたい能力

ポジション	伸ばすべき能力(左から優先度順)
投手	コントロール、変化球種、変化量、球速
捕手	ミート、パワー、肩力
一塁手	ミート、パワー、弾道
二塁手	走力、守備力、捕球、ミート
三塁手	ミート、パワー、弾道、肩力
遊撃手	走力、守備力、肩力、捕球、ミート
外野手	走力、ミート、守備力、パワー

選手	球速	コントロール	スタミナ	↑	↓	←	→
橋本	131%	E 41	E 40	1	0	3	0
矢野	139%	E 46	E 45	1	0	0	1
山田	131%	E 41	F 36	1	1	0	0
谷口	138%	E 41	E 45	1	0	0	0
柳田	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	

投手のスタミナは40ほどあればほぼ終盤まで投げられ、試合中の伝令でも上がるので優先度は低い。

## 試合で結果を出すためのポイント

試合で勝つには選手の能力が高いことが重要だが、その能力を発揮するために調子を上げる必要もある。調子は選手のテンションを基準に決まるので、試合の定期イベントパネルを踏む前にテンションを確認し、ふつう以下の選手は「お褒めの言葉」でノリノリまで上げよう。試

### ◇試合を有利に進める戦術

- 固有戦術アイコンの「●●の魔物」の発動が狙える内気な性格の選手をできるだけ用意し、試合開始前の注目選手の選択肢に上がっていたら選んでおく
- 試合後半のチャンス時かつアウトカウントが少ない状況で「●●の魔物」を発動して大量得点を狙う
- ピンチの場面では伝令を出して投手をサポート



試合の序盤はスリーアウトにならなくても打席が終わると回が進むので、「●●の魔物」は終盤に使う。

合中ならばチャンスの場面で、性格が内気の選手の固有戦術アイコン「●●の魔物」を使い、エラーを誘発すると大量得点が狙える。また、打撃の戦術コマンド「転がせ」には、戦術レベルが高いほど相手のエラーを誘発する効果があるので、状況を見て優先的に使うといい。

### ◇テンションに応じた試合時の調子の変化

テンション	試合時の調子の選択率
超ノリノリ	ノリノリ(10%)、絶好調(45%)、好調(45%)
ノリノリ	絶好調(34%)、好調(33%)、普通(33%)
ふつう	好調(33%)、普通(34%)、不調(33%)
ダメダメ	普通(33%)、不調(33%)、絶不調(24%)、スランプ(10%)



体力が最大かつ、ノリノリのテンションで活躍すると、練習効果の高い超ノリノリになれることがある。