

特殊能力の種類と効果

選手には、前述の基本能力に加え、特殊能力が備わっている。特殊能力は、投手なら打者を追い込むと球速などが上がる「奪三振」、野手なら満塁の場面で打力が上がる「満塁男」など効果はさまざまで、プラス効果だけでなくマイナス効果のものもある。一部の能力は、上位版となる超特殊能力も存在する。特殊能力は試合の展開に大きな影響をおよぼすので、発動する状況や変動する能力を、009ページ～013ページのリストで確認しておこう。なお、データ欄では上段に表示される、段階のある特殊能力はDが基本で、プラスマイナス0の状態となる。



投球および打撃時は、効果が発動している特殊能力が名前の上に表示される。自分や相手の能力の変化を把握しながらプレーしよう。

◆特殊能力のおおまかな分類

分類	特殊能力の例	概要
プラス効果の特殊能力	広角打法	基本能力が上がる、送球が速くなるなど、自身やチームにプラス効果を与える。試合中は終始効果はたらくものと、特定の状況で発動するものがある
マイナス効果の特殊能力	三振	基本能力が下がる、失投が真ん中にいきやすいなど、自身やチームにマイナス効果を与える。試合中は終始効果はたらくものと、特定の状況で発動するものがある
プラスとマイナス効果がある特殊能力	フライボールピッチャー	ある状況ではプラスにはたらく、別の場面ではマイナスにはたらく、両方の効果を含んだ特殊能力
超特殊能力	ヒートアップ	取得難度が高いぶん、より効果の大きいプラス効果の特殊能力は、金色の枠で表示される。ごく一部、マイナスの超特殊能力もあり、それらは赤い枠で表示される
そのほかの特殊能力	調子極端	おもにCOM操作時の思考や采配にかかわるもので、選手の能力には影響をおよぼさない

◆段階のある特殊能力

段階	効果
A	プラス効果があり、Aに近づくほど効果が大い
B	
C	
D	基本となる能力
E	マイナス効果があり、Gに近づくほど効果が大い
F	
G	

◆投手の特殊能力

特殊能力	効果	調子
荒れ球	ストレートを投げたとき、ノビがよくなるが、プレやすくなる(コントロール-20ほどのプレ)	○
威圧感	2番手以降で登板時、相手打者のミート-20、パワー+20	○
一発	失投時にど真ん中に行く確率が通常の2倍になる(20%の確率)	○
打たれ強さA	かなり動揺状態になりにくい	○
打たれ強さB	通常より動揺状態になりにくい	○
打たれ強さC	通常より少し動揺状態になりにくい	○
打たれ強さE	通常より少し動揺状態になりやすい	○
打たれ強さF	通常より動揺状態になりやすい	○
打たれ強さG	かなり動揺状態になりやすい	○
重い球	球質が重くなり、打たれたときに打球が飛びにくくなる	○
回またぎ○	リリーフ登板時、1回目の回またぎの際にスタミナが10%回復	○
勝ち運	登板中、味方打者のパワー+5	○
軽い球	球質が軽くなり、打たれたときに打球が飛びやすくなる	○
緩急○	速い球のあとに遅い変化球、またはその逆に投球したとき、ストレートは球速よりも速く見え、変化球は曲がり始めが遅くなる	○
球速安定	平均球速+2km/h	○
キレ○	変化球が打者の近くで変化するようになる	○
緊急登板○	イニング途中での登板時、コントロール+10	○
クイックA	投球モーションが非常に素早く、かなり盗塁されにくい	○
クイックB	投球モーションが素早く、盗塁されにくい	○
クイックC	投球モーションが少し素早い	○
クイックE	投球モーションが少し遅い	○
クイックF	投球モーションが遅く、盗塁されやすい	○
クイックG	投球モーションが非常に遅く、かなり盗塁されやすい	○
クロスファイヤー	利き腕の対角線となるコース(右投手なら左打者のインコース)にストレートを投げたとき、球速よりも速く見える	○
牽制○	牽制球を投げるモーションが少し早くなり、悪送球しにくくなる	○
国際大会○	国際大会出場時にコントロール+10	-

※ 調子の欄が○の場合、プラスの特殊能力は絶不調だと無効化され、マイナスの特殊能力は絶好調だと無効化される

特殊能力	効果	調子
国際大会×	国際大会出場時にコントロールが極めて大きく下がる	-
ゴロピッチャー	相手打者の弾道がやや下がり、ゴロになりやすい	-
根性○	先発したとき、スタミナ切れになっても能力の減少がある程度のところで止まる	○
四球	3ボールになると、コントロール-20	○
ジャイロボール	ストレートがジャイロ回転し、球速よりも速く見える	○
シュート回転	ストレート投球時に一定確率でシュート方向高めに抜ける	○
尻上がり	先発時に勝っているか、3点差以内で負けているときに発動。7~8回は球速+2km/h、コントロール+5、変化量+1。9回以降は球速+4km/h、コントロール+10、変化量+2	○
スロースターター	先発時の1回は球速-4km/h、コントロール-13、変化量-2。2回は球速-2km/h、コントロール-7、変化量-1	○
寸前	最終回または先発時の5回でリードしていると、球速-2km/h、コントロール-10	○
全開	得点圏に走者がいてスタミナ残量が50%以上のとき、球質が重くなりノビがよくなりスタミナ消費量が1.5倍になる	○
対強打者○	ミートB以上かパワーA以上の打者が相手のとき、球速+2km/h、変化量+1	○
対左打者A	左打者が相手のとき、球速+3km/h、コントロール+6、スタミナ消費量-6	○
対左打者B	左打者が相手のとき、球速+2km/h、コントロール+5、スタミナ消費量-5	○
対左打者C	左打者が相手のとき、球速+1km/h、コントロール+2、スタミナ消費量-2	○
対左打者E	左打者が相手のとき、球速-1km/h、コントロール-2、スタミナ消費量+2	○
対左打者F	左打者が相手のとき、球速-2km/h、コントロール-5、スタミナ消費量+5	○
対左打者G	左打者が相手のとき、球速-3km/h、コントロール-6、スタミナ消費量+6	○
対ピンチA	得点圏に走者がいるとき、球速+2km/h、変化量+2	○
対ピンチB	得点圏に走者がいるとき、球速+1km/h、変化量+1	○
対ピンチC	得点圏に走者がいるとき、球速+1km/h	○
対ピンチE	得点圏に走者がいるとき、球速-1km/h	○
対ピンチF	得点圏に走者がいるとき、球速-1km/h、変化量-1	○
対ピンチG	得点圏に走者がいるとき、球速-2km/h、変化量-2	○
対ランナー○	走者一塁か、一塁・三塁のとき、コントロール+5、スタミナ消費量-5	○
対ランナー×	走者一塁か、一塁・三塁のとき、コントロール-5、スタミナ消費量+5	○
打球反応○	ピッチャー返しに対する反応が早くなる	-
奪三振	2ストライクに追い込むと、球速+2km/h、変化量+1	○
立ち上がり○	先発時の1回は球速+4km/h、コントロール+13、変化量+2。2回は球速+2km/h、コントロール+7、変化量+1	○
球持ち○	ストレート投球時の球持ちが長く、変化球投球時の球持ちがやや長くなり、着弾点の表示タイミングが遅くなる	○
短気	動揺状態になったとき、コントロール-10	-
力配分	パワーE以下の打者か、得点圏に走者が存在してパワーF以下の打者が相手のとき、球速-2km/h、変化量-1、スタミナ消費量-10	-
闘志	スタミナ切れ状態ではなく、自責点0以下で同点か勝っているときにボールが重くなり、動揺状態になりにくくなる。また相手打者の「威圧感」を無効化	○
投打躍動	投手で出場し、2失点以下だとミートとパワーが上がり、1安打以上だとコントロールと変化量が上がる	-
内角攻め	内角への投球時、ナイスピッチになりやすくなり、球威も上がる	○
ナチュラルシュート	ストレートが常時、わずかにシュート変化する(利き腕の方向に曲がる)	-
逃げ球	失投時にど真ん中に行く確率が5%になる(通常は10%の確率)	○
ノビA	ストレートが球速よりもかなり速く見える	○
ノビB	ストレートが球速よりも速く見える	○
ノビC	ストレートが球速よりも少し速く見える	○
ノビE	ストレートが球速よりも少し遅く見える	○
ノビF	ストレートが球速よりも遅く見える	○
ノビG	ストレートが球速よりもかなり遅く見える	○
低め○	ストライクゾーン低めに投球したときのコントロールがよくなる	○
フライボールピッチャー	相手打者の弾道がやや上がり、フライになりやすい	-
ポーカフェイス	動揺状態やスタミナ切れになっても、選手の見た目が変化しない	-
負け運	登板中、味方打者のパワー-5	○
真っスラ	ストレートが常時、わずかにスライド変化する(利き腕と逆方向に曲がる)	-
要所○	試合終盤でリードしており、走者が生還すると同点か逆転の場面で、球速+2km/h、コントロール+5	○
乱調	先発登板での3回以降のインニング開始時、一定確率でコントロール-20	○
リリース○	ストレート系と変化球で投球モーションとリリースタイミングが変わらない	○
(●●●)キラー	カッコ内に記載されたチームとの対戦時に、相手打者のミート-10、パワー-5	○

◆投手の超特殊能力

特殊能力	効果	調子
暴れ球	「荒れ球」の上位版。ストレートを投げたとき、よりノビがよくなるが、プレやすくなる(コントロール-20ほどのプレ)	○
怪童	「ノビA」の上位版。ストレートが球速よりも大幅に速く見える	○
怪物球威	「重い球」の上位版。球質が非常に重くなり、打たれたときの打球が飛びにくくなる	○
ガソリタンク	「回復A」の上位版。登板後のスタミナ回復が非常に早い	-
ガラスのハート	「打たれ強さG」の上位版。非常に動揺状態になりやすい	○
完全燃焼	「全開」の上位版。得点圏に走者がいてスタミナ残量30%以上のとき、より球質が重く、ノビがよくなりスタミナ消費量は2倍になる	○
ギアチェンジ	先発時の5回以降、リードが3点以内または同点で走者がいるとき、球速+1km/h、コントロール+10、変化球が打者の近くで変化するようになる	○
驚異の切れ味	「キレ○」の上位版。変化球の曲がり始めが極端に遅くなり、より打者の近くで変化する	○
強心臓	「対ピンチA」の上位版。得点圏に走者がいるとき、球速+2km/h、変化量+3	○
クロスキャノン	「クロスファイヤー」の上位版。利き腕の対角線となるコース(右投手なら左打者のインコース)に投げたとき、球速よりも非常に速く見える	○
終盤力	「尻上がり」の上位版。先発時に勝っているか3点差以内で負けているとき、球速+4km/h、コントロール+10、変化量+2	○
主砲キラー	「対強打者○」の上位版。ミートB以上かパワーA以上の打者が相手のとき、球速+3km/h、変化量+1。さらに変化球が打者の近くで変化するようになる	○
勝利の星	「勝ち運」の上位版。登板中、味方打者のミート+5、パワー+5	○
精密機械	「低め○」の上位版。ストライクゾーン低めへのコントロールが非常によくになる	○
走者釘付	「クイックA」の上位版。投球モーションがより速くなる	○
超投打躍動	「投打躍動」の上位版。投手で出場して2失点以下だとミートとパワーが大きく上がり、1安打以上だとコントロールと変化量が大きく上がる	-
ディレイドアーム	「球持ち○」の上位版。投球時の球持ちがより長くなり、打者からは腕の振りが見えづらく、打ちにくい	○
鉄腕	「調子安定」の上位版。調子による影響がほとんどない	-
闘魂	「闘志」の上位版。スタミナ切れ状態ではなく、リードが2点以内か負けていて自責点2以下の場合、球質が重くなり、動揺状態にくくなって打者の「威圧感」を無効化する	○
ドクターK	「奪三振」の上位版。2ストライクに追い込むと、球速+4km/h、変化量+2	○
ド根性	「根性○」の上位版。先発したとき、スタミナ切れになっても能力の減少が早めに止まる	○
トップギア	「立ち上がり○」の上位版。先発時の1~2回は球速+4km/h、コントロール+13、変化量+2	○
内角無双	「内角攻め」の上位版。内角への投球時、ナイスピッチになりやすくなり、球威も大きく上がる	○
ノミの心臓	「対ピンチG」の上位版。得点圏に走者がいるとき、変化量-3	○
ハイスピンジャイロ	「ジャイロボール」の上位版。ストレートがジャイロ回転し、球速よりも非常に速く見える	○
左キラー	「対左打者A」の上位版。左打者が相手のとき、球速+3km/h、コントロール+7、スタミナ消費量-7	○
不屈の魂	「打たれ強さA」の上位版。動揺状態にほとんどならない	○
変幻自在	「緩急○」の上位版。速い球のあとに遅い変化球、またはその逆に投球したとき、ストレートは球速よりもかなり速く見え、変化球は曲がり始めがかなり遅くなる	○
本塁打厳禁	「逃げ球」の上位版。失投時にど真ん中に行く確率が2.5%になる(通常は10%)	○

◆野手の特殊能力

特殊能力	効果	調子
アウトコースヒッター	外角のボールを打ったときに、打球速度が速くなる	○
秋男	9~11月の試合でミート+10、パワー+5	-
悪球打ち	ストライクゾーンの外までミートカーソルを動かせる	-
アベレージヒッター	ミート打ちのとき、ヒット性の当たりが出やすくなる	○
威圧感	相手投手の球速-2km/h、コントロール-10、スタミナ消費量+15。自分の前の打者のときは、相手投手の球速-2km/h、コントロール-10、スタミナ消費量+10	○
意外性	スタメン出場して5回以降で同点、または試合終盤で負けているか同点だと、走者がいるときにパワーがAになる(もともとA以上だと変化なし)	○
いぶし銀	試合終盤に1点差で負けているか同点で、得点圏に走者がいると、ミート打ちをしたときにヒット性の当たりが出やすい	○
インコースヒッター	内角のボールを打ったときに、打球速度が速くなる	○
エラー	得点圏に走者がいるとき、守備時にエラーをしやすくなる	-
お祭り男	特別な試合のときにミート+10、パワー+5	-
かく乱	出塁時、相手投手のスタミナ消費量上がり、内野の守備力が下がる(塁上にこの能力を持つ走者が増えると効果が高まり、投手のコントロールと変化量も低下)	-
固め打ち	2安打以上していると、3打席目以降はミート+10、パワー+5	○
カット打ち	2ストライク時にミート打ちをすると、少し振り遅れてもバットに当たりやすい	○
キャッチャーA	捕手のとき、投手のコントロール+10、スタミナ消費量-10。投手が不調か絶不調の場合は球速+2km/h	-
キャッチャーB	捕手のとき、投手のコントロール+5、スタミナ消費量-5。投手が不調の場合は球速+2km/h	-
キャッチャーC	捕手のとき、投手のコントロール+2、スタミナ消費量-2	-
キャッチャーE	捕手のとき、投手のコントロール-2、スタミナ消費量+2	-
キャッチャーF	捕手のとき、投手のコントロール-5、スタミナ消費量+5	-
キャッチャーG	捕手のとき、投手のコントロール-25、スタミナ消費量+20	-
逆境○	試合終盤で負けているとき、ミート+15、パワー+15	○
窮地○	ストライクカウントの数のぶん、ミート+4、パワー+4	○
決勝打	同点または負けているときの6回以降、塁上の走者が生還すれば勝ち越しの場面で、ミート+5	○
広角打法	強振して流し打ちをすると、打球速度が落ちにくい	○
高速チャージ	相手がバントをしたときの守備で、素早くボールに追いつける(投手、一塁手、三塁手の守備で有効)	-
国際大会○	国際大会出場時にミート+10	-

特殊能力	効果	備考
国際大会×	国際大会出場時にミートとパワーが極めて大きく下がる	-
サヨナラ男	本塁打でサヨナラ勝利の場でパワー+15、得点圏の走者が生還すればサヨナラ勝利の場でミート+15	0
三振	2ストライクに追い込まれると、ミート-20（フルカウント時を除く）	0
守備職人	守備時に、送球速度と背走速度が上がる。「ゲッツー崩し」も無効化	0
初球○	1ストライクを取られるまで、ミート+10、パワー+5	0
送球A	各塁に送球するとき、球がかなりそれにくい。「ゲッツー崩し」での転倒をかなり防ぎやすい	0
送球B	各塁に送球するとき、球がそれにくい。「ゲッツー崩し」での転倒を防ぎやすい	0
送球C	各塁に送球するとき、球が少しそれにくい。「ゲッツー崩し」での転倒を少し防ぎやすい	0
送球E	各塁に送球するとき、球が少しそれやすい。「ゲッツー崩し」での転倒を少し防ぎにくい	0
送球F	各塁に送球するとき、球がそれやすい。「ゲッツー崩し」での転倒を防ぎにくい	0
送球G	各塁に送球するとき、球がかなりそれやすい。「ゲッツー崩し」での転倒をあまり防げない	0
走塁A	走塁時（盗塁は除く）の走力がかなり上がり、三塁到達時にヘッドスライディングをしない	-
走塁B	走塁時（盗塁は除く）の走力が上がる	-
走塁C	走塁時（盗塁は除く）の走力が少し上がる	-
走塁E	走塁時（盗塁は除く）の走力が少し下がる	-
走塁F	走塁時（盗塁は除く）の走力が下がる	-
走塁G	走塁時（盗塁は除く）の走力がかなり下がる	-
対エース○	エース級の投手との対戦時に、ミート+10、パワー+10	0
対ストレート○	ストレートを打ったときの打球速度が上がる	0
代打○	代打として打席に立ったとき、ミート+15、パワー+15	0
対左投手A	左投手が相手のとき、ミート+15、パワー+10	0
対左投手B	左投手が相手のとき、ミート+8、パワー+5	0
対左投手C	左投手が相手のとき、ミート+5、パワー+2	0
対左投手E	左投手が相手のとき、ミート-5、パワー-2	0
対左投手F	左投手が相手のとき、ミート-8、パワー-5	0
対左投手G	左投手が相手のとき、ミート-15、パワー-10	0
対変化球○	変化球を打ったときに、打球速度が速くなる	0
ダメ押し	4点以上リードしていると、終盤にパワー+10	0
チャンスA	得点圏に走者がいるとき、ミート+15、パワー+10	0
チャンスB	得点圏に走者がいるとき、ミート+8、パワー+5	0
チャンスC	得点圏に走者がいるとき、ミート+5、パワー+2	0
チャンスE	得点圏に走者がいるとき、ミート-5、パワー-2	0
チャンスF	得点圏に走者がいるとき、ミート-8、パワー-5	0
チャンスG	得点圏に走者がいるとき、ミート-15、パワー-10	0
チャンスメーカー	走者がいないとき、ミート+10、パワー+5	0
盗塁A	盗塁時の走力がかなり上がる。塁上が一塁または一・三塁の状況で一塁走者のとき、相手投手のコントロール-5、スタミナ消費量+5	-
盗塁B	盗塁時の走力が上がる	-
盗塁C	盗塁時の走力が少し上がる	-
盗塁E	盗塁時の走力が少し下がる	-
盗塁F	盗塁時の走力が下がる	-
盗塁G	盗塁時の走力がかなり下がる	-
内野安打○	打ったあとの走り出しが早い	-
流し打ち	ミート打ちで流し打ちをすると、打球が切れずにヒットになりやすい	0
夏男	7～8月の試合でミート+10、パワー+5	-
粘り打ち	2ストライクに追い込まれたとき、ミート打ちのミート+10	0
ハイボールヒッター	高めのボールを打ったときに、打球速度が速くなる	-
春男	3～5月の試合でミート+10、パワー+5	-
パワーヒッター	強振して打つと、ホームラン性の打球が出やすくなる	0
バント○	バントがゴロになりやすい	0
バント職人	「バント○」の上位版。バントが非常にゴロになりやすい	0
ブルヒッター	強振して引く張ると、強い打球が飛び	0
プレッシャーラン	併殺になりそうなタイミングで一塁走者が二塁にスライディングしたとき、相手野手の一塁送球が悪送球になることがある	-
併殺	2アウト以外で、打者が一塁にいて、ゴロを打ちやすくなる	-
ヘッドスライディング	走者で際どいタイミングでの各塁到達時にヘッドスライディングをする	-
ホーム死守	捕手のとき、本塁クロスプレイの際に走者の「ホーム突入」、「重載車」の発動確率を50%にする	-
ホーム突入	走者で本塁クロスプレイ時に、25%の確率で相手捕手がボールをこぼす	-
マルチ弾	その試合で本塁打を1本打っているとき、パワー+10（2本目のあとは無効）	0
満塁男	満塁のとき、ミート+15、パワー+15	0
ムード○	ベンチ入りメンバー全員で「ムード○」が「ムード×」より多いとき、味方野手のミート+5、パワー+5	-
ムード×	ベンチ入りメンバー全員で「ムード×」が「ムード○」より多いとき、味方野手のミート-5、パワー-5	-
ラインドライブ	強振で打った際に、ライナー性の打球が出やすくなる（ゴロは除く）	0
レベンジ	前の打席で抑えられた投手が相手のとき、ミート+10	0
レーザービーム	外野守備時に、軌道が低く速い送球をする	-
ローボールヒッター	低めのボールを打ったときに、打球速度が速くなる	0
(●●●)キラ	カッコ内に記載されたチームとの対戦時に、ミート+10、パワー+5	-

野手の超特殊能力

特殊能力	効果	調子
アーチスト	「パワーヒッター」の上位版。強振して打つと、ホームラン性の打球がかなり出やすくなる	○
安打製造機	「アベレージヒッター」の上位版。ミート打ちのとき、ヒット性の当たりがかなり出やすくなる	○
一球入魂	「初球○」の上位版。1ストライクを取られるまで、ミート+15、パワー+10	○
エースキラー	「対エース○」の上位版。エース級の投手との対戦時に、ミート+15、パワー+15	○
大番狂わせ	「意外性」の上位版。スタメン出場し、5回以降で同点か試合終盤で負けているか同点だと、走者がいるときにパワーがSになる(もともとがSだと変化なし)	○
外角必打	「アウトコースヒッター」の上位版。外角のボールを打ったときに、打球速度がかなり速くなる	○
火事場の馬鹿力	「逆境○」の上位版。試合終盤で負けているとき、ミート+20、パワー+20	○
気迫ヘッド	「ヘッドスライディング」の上位版。際どいタイミングでの各塁到達時に、ヘッドスライディングをする	—
逆襲	「リベンジ」の上位版。前の打席で抑えられた投手が相手のとき、ミート+10、パワー+5	○
球界の頭脳	「キャッチャーA」の上位版。捕手のとき、投手のコントロール+15、スタミナ消費量-11。投手が不調か絶不調の場合は球速+2km/h	—
恐怖の満塁男	「満塁男」の上位版。満塁のとき、ミート+20、パワー+20	○
切り込み隊長	「チャンスメーカー」の上位版。走者がいないとき、ミート+15、パワー+10	○
芸術的流し打ち	「流し打ち」の上位版。ミート打ちで流し打ちをしたとき、打球が「流し打ち」よりさらに切れずにヒットになりやすい	○
広角砲	「広角打法」の上位版。強振して流し打ちをすると、打球速度が「広角打法」よりさらに落ちにくい	○
高球必打	「ハイボールヒッター」の上位版。高めのボールを打ったときに、打球速度がかなり速くなる	○
高速ベースラン	「走塁A」の上位版。走塁時(盗塁は除く)の走力が大きく上がり、三塁到達時にヘッドスライディングをしない	—
高速レーザー	「レーザービーム」の上位版。外野守備時に、軌道が低く非常に速い送球をする	—
渾身の決勝打	「決勝打」の上位版。同点または負けているときの6回以降、塁上の走者が生還すれば勝ち越しの場面でミート+12	○
ささやき戦術	捕手のときに得点圏に走者がいると、相手打者のミート-5、パワー-5	○
左腕キラー	「対左投手A」の上位版。左投手が相手のとき、ミート+20、パワー+15	○
重戦車	「ホーム突入」の上位版。走者で本塁クロスプレイ時に、50%の確率で相手捕手がボールをこぼす	—
勝負師	「チャンスA」の上位版。得点圏に走者がいるとき、ミート+20、パワー+15	○
ストライク送球	「送球A」の上位版。各塁に送球するとき球がほとんどそれない。「グッツー崩し」での転倒をよく防ぐ	—
精神的支柱	「ムード○」の上位版。味方投手のコントロール+10、味方打者のミート+10、パワー+5	—
扇風機	「三振」の下位版。2ストライクに追い込まれると、ミート-30(フルカウント時を除く)	○
代打の神様	「代打○」の上位版。代打として打席に立ったとき、ミート+25、パワー+20	○
低球必打	「ローボールヒッター」の上位版。低めのボールを打ったときに、打球速度がかなり速くなる	○
鉄の壁	「ホーム死守」の上位版。捕手のとき、本塁クロスプレイの際に走者の「ホーム突入」、「重戦車」の発動確率を25%にする	○
電光石火	「盗塁A」の上位版。盗塁時の走力が大きく上がる。また塁上が一塁または一・三塁の状況で一塁走者のとき、相手投手のコントロール-10、スタミナ消費量+10	—
伝説のサヨナラ男	「サヨナラ男」の上位版。サヨナラ勝利になる場面でミート+20、パワー+20	○
トリックスター	「かく乱」の上位版。出塁時、相手投手のスタミナ消費量が上がり、内野の守備力が下がる(塁上にこの能力を持つ走者が増えると効果が高まり、投手のコントロールと変化量も低下)	—
内角必打	「インコースヒッター」の上位版。内角のボールを打ったときに、打球速度がかなり速くなる	○
バズーカ送球	捕手のとき、盗塁を刺す際の送球が低くなる	○
ヒートアップ	「窮地○」の上位版。ストライクカウントの数のぶん、ミート+8、パワー+8	○
引っ張り屋	「プルヒッター」の上位版。強振して引っ張ると、かなり強い打球が飛ぶ	○
魔術師	「守備職人」の上位版。守備時に送球速度と背走速度が上がり、動き出しも早くなる	○
メツク打ち	「固め打ち」の上位版。2安打以上していると、3打席目以降はミート+20、パワー+5	○
ロケットスタート	「内野安打○」の上位版。打ったあとの走り出しが非常に早い	—

共通の特殊能力

特殊能力	効果
回復A	登板、出場後の疲労回復がかなり早い
回復B	登板、出場後の疲労回復が早い
回復C	登板、出場後の疲労回復が少し早い
回復E	登板、出場後の疲労回復が少し遅い
回復F	登板、出場後の疲労回復が遅い
回復G	登板、出場後の疲労回復がかなり遅い
ケガしにくさA	かなりケガをしにくくなる
ケガしにくさB	ケガをしにくくなる
ケガしにくさC	少しケガをしにくくなる
ケガしにくさE	少しケガをしやすくなる
ケガしにくさF	ケガをしやすくなる
ケガしにくさG	かなりケガをしやすくなる
鉄人	「ケガしにくさA」の上位版。非常にケガをしにくくなる(超特殊能力)

COM操作や起用法に関する特殊能力

特殊能力	効果
強振多用	COM操作の打撃時に強振を多用する
慎重打法	COM操作の打撃時に早いカウントから打ちにいきにくい
慎重盗塁	COM操作の走塁時に盗塁をしにくい
積極守備	COM操作の守備時に飛びついて捕球しにくい
積極走塁	COM操作の走塁時に積極的につぎの塁を狙う
積極打法	COM操作の打撃時に早いカウントから打ちにいきやすい
積極盗塁	COM操作の走塁時に盗塁をしやすい
選球眼	COM操作の打撃時にコースの見極めが良い
速球中心	COM操作の投球時にストレートの比率が多くなる
チームプレイ○	COM操作の打撃時に送りバントをしやすい
チームプレイ×	COM操作の打撃時に送りバントをしにくい
調子安定	調子による影響が小さい
調子極端	調子による影響が大きい
テンポ○	COM操作の投球時の投球間隔が短い
投球位置左	打者から見て左側(三塁)に立つ
投球位置右	打者から見て右側(一塁)に立つ
人気者	打席に立ったときの歓声が多い
フル出場	ケガをした場合を除き、交代されにくくなる
変化球中心	COM操作の投球時に変化球の比率が多くなる
ミート多用	COM操作の打撃時にミート打ちを多用する