

SUPER FAMICOM



# POWERFUL PRO-BASEBALL

# '94

**TACTICAL GUIDE BOOK**



# CONTENTS

## ●INTERVIEW 安部憲幸-4

実況アナウンサー「パワプロ」を語る

## ●BASIC 解析に基づく実戦テクニック-9

WARM UP 準備編--10

PITCHING 投球編--14

BATTING 打撃編--22

FIELDING 守備編--26

RUNNING 走塁編--32

## ●TACTICS プロが教える上級テクニック-35

INTERVIEW 牛島和彦

頭脳派投手はこうしてウラをかく-36

●上級配球テクニック-40

INTERVIEW 栗山英樹

好打者の狙い球のしほり方-42

●上級打撃テクニック-46

## ●DATA 12球団全選手能力データ-49

ヤクルトスワローズ--52

中日ドラゴンズ--56

読売ジャイアンツ--60

阪神タイガース--64

横浜ベイスターズ--68

広島東洋カープ--72

●オール・セントラル--76

西武ライオンズ--78

日本ハムファイターズ--82

オリックスブルーウェーブ--86

近鉄バファローズ--90

千葉ロッテマリーンズ--94

福岡ダイエーホークス--98

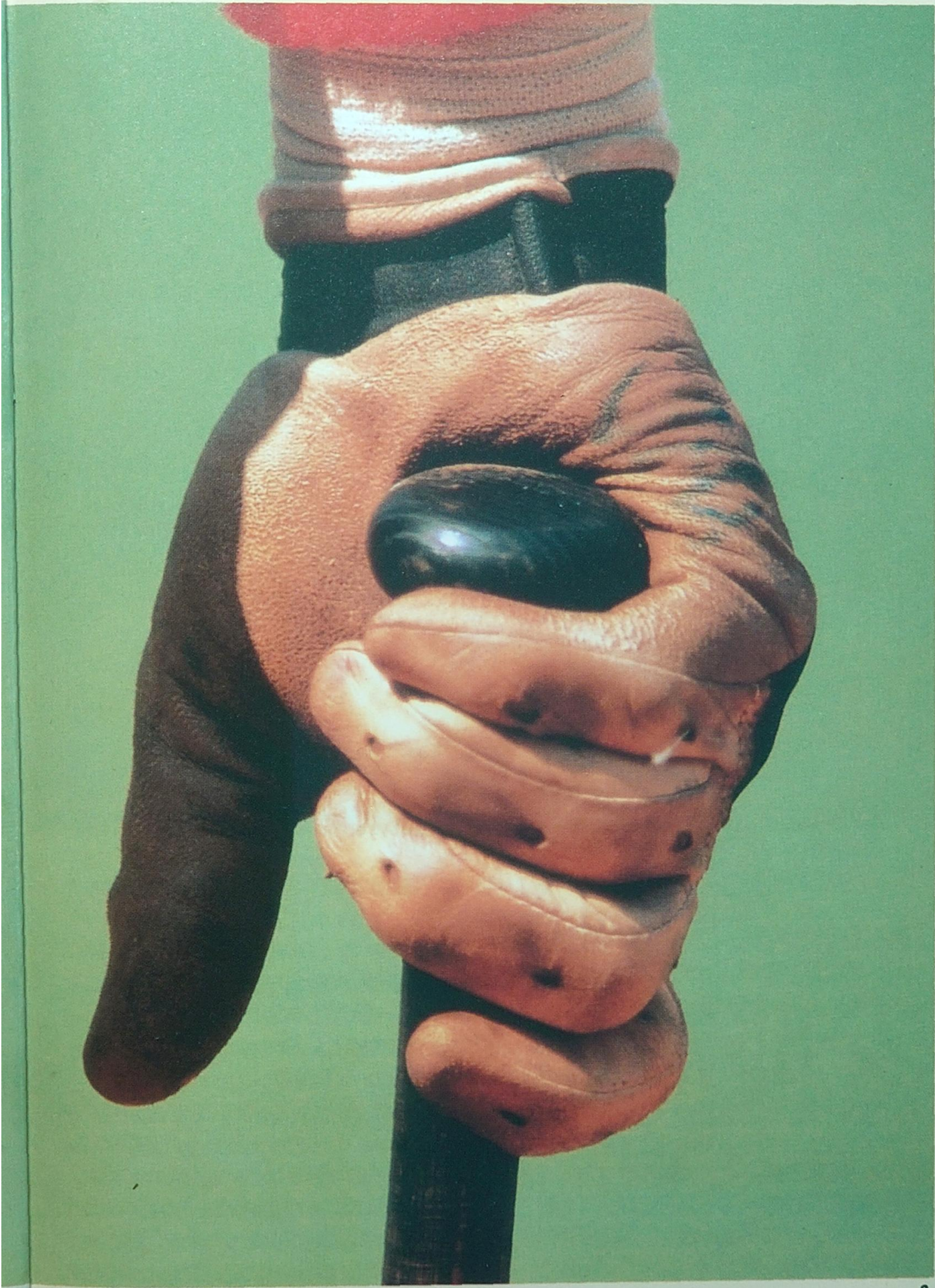
●オール・パシフィック--102

## ●OTHERS 『パワプロ』開発秘話-105

INTERVIEW 赤ペン&TOY--106

## ●COLUMNS- 34.48.104.110







**POWERFUL INTERVIEW**  
ABC放送アナウンサー

# 安部憲幸

「打ちました！、これは大きい」「逆転一っ！」と、ゲーム中に聞こえてくる軽快な実況の声。この声の主こそ、誰であろう関西では「プロ野球実況中継にこの人あり」といわれるABCの名物アナウンサー、安部憲幸氏である。

4

**収録は、朝から夜まで  
まるまる1日かかりました**

—ゲームに関係した仕事というのは、やはり今回が初めてなんですか？

いや、初めても何も、私はゲームのことはまったく知らないんですよ。

—となると、ゲームの中に実況を入れるという作業には、とまどったんじゃないですか？

最初はね。いったいどういことをすればいいんだろうな、とは思いましたよ。でも、行ってみると、ただ普段どおりにマイクの前でしゃべればいだけでしたから、始まってみれば、それほどはとまどいませんでしたよ。



## プレイヤーの数だけ ドラマがある。 それが『パワプロ』です

ときは少しずつ区切って、それを機械の処理でつなげるんだそうです。だから、たとえば「打ったー！これは大きいー！」というセリフだったら、「うっ」「たあー」「あー！」「これ」「は」「おお」「きい」「いー！」というような具合になるんです。しゃべってて、これで本当にうまくつながるのかなと思いましたね。——いえ、ゲームでは実にスムーズに聞こえますよ。ということは、安部さんはまだ実際に自分の声が流れるゲームを見てらっしゃらないわけですね。今日は編集部のほうで用意してきましたから、見ていただきましょう。（ここで、スーパーファミコンのスイッチオン！いきなりタイトルでは、安部アナの声で「実況パワフルプロ野球！」の絶叫が入り、安部アナも苦笑。まずは実際の雰囲気をとということで、編集部同士のふたり対戦で、つたないながらも模範プレイを披露）

——それにしても、入っているセリフはかなりバラエティに富んでいますよね。

本当にいろいろ入れましたよ。「ポール際<sup>ぎわ</sup>」とか「ナイスプレイ」「ワンバウンド、ツーバウンド」とかいろいろ……、「ポテンヒット」なんてのもあるんですよ。

——ありましたね。あとは効果音まで声が入ってますよね。

ええ、それでやってるうちに、こっちも調子がでてきて、実際の中継では、私はこんなフレーズも使ってますよ、なんていって「ガツーン」とか「ビシッ！」といった雰囲気を

ただ、とにかく時間はかかりましたね。

——どれくらいかかったんですか？

朝10時からスタジオに入って、夜の7時からいまでかかりました。1日で全部終わらせましたからね。

——え、1日で終わらせたんですか？このゲームにはかなりのセリフが入ってますよね。それを1日で全部吹き込んだというのは、大変な作業だったでしょう？

量もそうなんですけど、一番大変だったのは、セリフを区切っていわなくてはならないことなんです。なんでも、一度に入るセリフの時間がとても短いんだそうで、長いセリフの



●安部憲幸(あべのりゆき)  
1945年生まれ。島根県出身。  
1970年に朝日放送に入社。6  
チャンネル(朝日放送)の安  
部ということで、「あべ六」の  
愛称で親しまれている。

盛り上げるような擬音を入れたりしてね。

—最終回で負けているときには「あとひとり！」なんて声も出ますよね。あれは、負けているほうには、カチンときますよ。ええい、よけいなお世話じゃ！という気になる(笑)。

ははは、あれは関西のノリですよ。「あと1球」なんてのもありますよ。

—ありました。あれも腹が立つんだ(笑)。  
(と、話しているうちに、ゲームも進む)

## 実際のプロ野球よりおもしろい 試合もできそうですね

—いかがですか、ご感想は？

いやあ、これはすごいですね。私みたいなファミコン音痴が見ていて楽しいぐらいですから、実際にプレイできる人は、相当に楽しめるんじゃないですか？ 実は、さきほど私ゲームのことは何も知らないといいましたが、ラジオの番組のほうでは、以前阪神が優勝したときに、日本シリーズの前に、そのゲームで一足早く戦況を占おうということで、その実況を流してみたらどうかという企画があったんですよ。でも、当時のゲーム画面ではベースなんか小さくて、これではとてもむりだ、ということになったんですが、それに比べると、この画面は非常に見やすいですね。しかも、これは野球通の方なら奥の深い楽しみ方ができるでしょうし、これだけのバリエーションがあるのなら、戦略、戦術を駆使して駆け引きも行えば、実際のプロ野球よりずっとおもしろい試合、ドラマが作れることもあるんじゃないですか？

—さすがですね。それこそが、このゲームのおもしろさの真骨頂しんこつちようなんですよ。今のセリ

フをコナミの開発の方が聞いたら、泣いて喜びますね。また逆に野球を知ってて、ゲームも知ってる人から見れば、この安部さんの実況が、どんな場面にも対応して入っているということが驚きにもなっているんです。ここまで入っているか、という感じで。

—そうですか。確かに典型的に考えられる代表的パターンもようの、およそ8割近くは網羅できていると思いますから、野球に詳しい方にもまず満足してもらえそうですよ。

—ところで、さきほどこのゲームなら、実際の野球よりおもしろいドラマが作れるんじゃないかとおっしゃっていましたね。実はこのゲームには、「シナリオモード」といって、実際のプロ野球のドラマチックなシーンを再現した舞台設定で、自らプレイできる遊び方も入ってるんです。安部さんご自身、長い野球中継生活の中で、一番印象に残っている試合というのはどれでしょう？

やはり、あの10.19のロッテー近鉄最終戦になるんでしょうかね。月並みですけども。ただ、私の場合は幸運なことにあの試合を実況中継させていただいたということもありますから、やはり一番印象深いですね。あのときは、最初関西ローカルで放送していたんですが、9時過ぎから全国ネットになりましたね。それまでは、近鉄一辺倒でやっていたんですが、そこからは「全国ネットなので、ロッテファンのことも考えて」なんて、お達しがきたりしたような一幕もありました。

—安部さんは、どこの球団のファンなんですか？

私の場合は、まあ関西ですから、セは阪神。そして個人的なファンとしては近鉄です。私



## POWERFUL INTERVIEW

ひとつとして同じ変化はないわけですから、それをできるだけ細かく伝えることで、千変万化するボールの表情が、リスナーの頭の中にも描けるのではないかと、思っています。

—テレビの場合は？ ゲームもテレビ同様絵があるわけですが。

ひと言でいうなら、ラジオは“いかにしゃべるか”、テレビの場合は逆に“いかにだまるか”です。が、そのためには、ラジオの“いかにしゃべるか”ということ積み重ねていないと、その“いかにだまるか”ということが難しいんです。

—このゲームには解説はありませんが、入れてみると、おもしろくなるでしょうか？

将来、そういう技術が可能なのであれば、ゲームのストップができて、そこで解説が聞けるといいですね。「次は何を投げるといい」とか「何を待ってるんじゃないですか」とか。投球、打撃、作戦に関して、解説者からアドバイスが聞けたら、さらにおもしろくなるんじゃないですか？

—なるほど。しかし、それはゲームをまるっきり知らないという人が考える発想じゃないですね。すごいですね。

いえいえ、私は本当にダメなんです。最近の中継でも、アナウンサーはいろいろなハイテク機器を使わなくてはならなくなっているんですが、私はそれが苦手でね。でも、若い人は苦もなくこなすですよ。そういった意味でも、これからのアナウンサーは、これくらいのゲームは操作できないとダメだ、なんてこともいえるかもしれません(笑)。

は島根出身なんですけど、どういうわけか、私  
が子供の頃は、島根の選手は近鉄に入る人が  
多かった。近鉄に千葉茂さんがいらして、一  
緒に巨人から連れてきた選手の中に、竹下(光  
郎)という捕手がいまして、この人が島根出  
身でした。近鉄に来てから、急速に伸びて、  
オールスターにも出場するほどになりまし  
てね。そんなことから、近鉄に興味を持つよ  
うになったのが、きっかけです。

—最近のアナウンサーの方は、そうした自  
分の応援チームを表にだす方も多いですよね。

そうですね。最近はかつての不偏不党性  
のみを忠実に守るだけの中継では、ついてきて  
もらえない、ということもありますのでね。

### テレビの実況のポイントは “いかにだまるか”です

—となると、現在の野球中継において、安  
部さん自身は、何を一番気をつけていらっし  
やるのでしょうか？

ラジオの場合ですと、やはりリスナーが聞  
いて絵を描けるような描写をすることです。  
球場の色と音を的確に伝え、あるときはロン  
グであるときはアップで、ボールがどう変化  
したのかを伝えていく。ボールというのは、



## POWERFUL INTERVIEW



### 『パワプロ』で、あなただけのドラマを作ってください

—実はそういう操作が苦手な人のために、このゲームには「キャンプモード」という、操作の練習用モードもついているんですよ。

ほう、それは便利ですね。

—どうでしょうか？ ここでひとつ、安部アナ調で、この練習モードのすばらしさを伝えてみてはくれませんか？

わかりました。では…、「野球が好きで、野球ファンが好きで、野球選手が好きならば、試合開始前のキャンプモードから目と心のトレーニングをして、身も心もほぐして、心地よい精神的な心の汗をかいて、そしてプレイボール。通のあなたならば、より深く、よりシビアに取り組んで対決をすれば、毎試

合、デッドヒートが爆発するファミコンの極致」と、まあこんな感じでしょうか？。

—いやあ、すばらしいですね。では、最後にその調子でもうひとつの目玉でもある、「シナリオモード」も紹介していただけますか？

はい。「一寸先は闇の世界、それが野球です。シナリオのないドラマ、あるいは野球はドラマを越えているとい

われています。ところが、この『実況パワフルプロ野球』はあなたの感性と、あなたの楽しさと、あなたのゆとりと、そして、あなたの愛情と、この高ささえあれば、あなたがドラマを作れます。シナリオが選べます。あなたが脚本家になってください。黒澤明さん、スピルバーグさん、カモン！」というので、どうですか？。

—おそれいました。今日は本当にお忙しい中、ありがとうございました。

即興で、これだけのうたい文句が飛び出す安部アナウンサー。さすがにプロの中のプロ。この安部アナウンサーの実況が、試合を盛り上げてくれる『パワフルプロ野球』。コナミの人は、まさにピッタリだったといえるだろう。

### ▶ キャンプモード



### ▶ シナリオモード



# 解析に基づく 実戦テクニック

**B A S I C**



●準備編 〈WARM UP〉

# 操作方法は どちらを選ぶ？

『パワプロ』に用意された操作方法は、A、Bの2タイプ。どちらの操作方法でプレイするかで、有利不利は生じるのだろうか？

### Atype 投球

**L R** 守備の切りかえ

**B** 投球

**+** 球種セレクト・コース決定

連打で球速アップ

### Atype 守備

**L R** 中継へ送球

**+** 野手の移動

**B** 指定塁へ送球

●ジャンプ  
A(B、X、Y)のみでただのジャンプ。+キー+A(B、X、Y)で入れた方向に横飛び捕球。

●守備の切りかえ  
打球が上がる前にL、Rを押すと前進守備になり、もう一度押すとともに戻る。

●捕球者の固定  
打球が上がったときにL、Rを押したままにしておくと、守備カーソルは固定される。

### Atype 打撃

**L R** ミートカーソルの切りかえ

**A** バント

**B** スイング

**+** ミートカーソルの移動

●Aタイプについて  
守備時の各塁への送球がボタンひとつでできるので、慣れてくればこちらのほうが断然速い。

### Atype 走塁

**L R** 連打で少し速くなる

**++Y** 指定塁へ進む

**++B** 指定塁へ戻る

- 全ランナースタート X
- 止まっている全ランナースタート X、Y
- 全ランナーストップ A+X、B+Y
- 全ランナー戻る A
- 止まっている全ランナー戻る A、B

### Btype 投球

連打で球速アップ

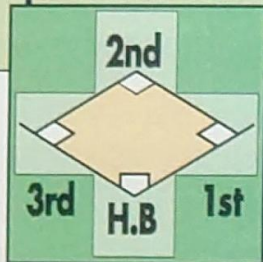
LR 守備の切りかえ

投球 A

+ 球種セレクト・コース決定

壘指定

指定壘へけん制 ++B



●Bタイプについて  
守備の挟殺プレイの際、  
誤動作が起こりやすい  
ので注意!

### Btype 走塁

LR 連打で少し速くなる

+ 野手の移動

壘指定

指定壘へ進む ++B

指定壘へ戻る ++A

全ランナースタート Y

止まっている全ランナースタート Y、B

全ランナーストップ Y+X、B+A

全ランナー戻る X

止まっている全ランナー戻る X、A

### Btype 打撃

LR ミートカーソルの切りかえ

バント X

スイング A

+ ミートカーソルの移動

### Btype 守備

LR 中継へ送球

+ 野手の移動

壘指定

指定壘へ送球 ++A

●守備の切りかえ  
打球が上がる前にし、  
Rを押すと前進守備に  
なり、もう一度押すと  
もとに戻る。

●ジャンプ  
Aのみで、ただのジャンプ。  
「+キー+A」で  
入れた方向に横っ飛び  
しての捕球。

●捕球者の固定  
打球が上がったときに  
し、Rを押したままに  
しておく、守備カー  
ソルは固定される。

『パワプロ』だけを考えれば、A  
Aタイプは、SFCのコントローラーに一番合  
っている操作方法といえる。友人と他の野球  
ソフトでも対戦する、というプレイヤー以外  
は、Aタイプのためのプレイで充分だろう。

# 調子の変化による影響は？

好不調のマークは、基本能力をどれだけ変化させるのだろうか？ また、好調な控え選手は、不調なレギュラーを上回れるのだろうか。

## 試合前のL、Rボタンで、 全員に好調マークがつく！

くわしい説明の前に、「全員好調」にする方法に触れておこう。「VSモード」でチーム選択後にL、Rボタンを押すと、チームマークの横に★印が表示される。★をひとつ表示させれば全員好調、ふたつ表示させると全員好調のうえにミートカーソルが一段階広がる。

ふたり対戦のときはハンデ設定としても使えるし、対COMのときは、COMを全員好調にすれば上級モード、自分を全員好調にすれば初級モードとして使えるというわけだ。



◆この画面のところ、L、Rボタンを押して、★印を登場させると…。  
◆なんと、全員が好調に／ラーン誰を使うか迷ってしまう。

## 投手

### 好不調の波が 大きく影響する

投手の場合、好調、不調の波が、スピード、変化球の切れ、制球、スタミナとあらゆる能力に関係してくる。特に「最高球速」は、自分の一番調子のいいときに投げた球なのだから、普通の調子のときには、それだけの球威はでないということにもなる。

#### 😊 好調時

- ①スタミナが32アップ。
- ②制球力が16アップ。
- ③変化球の威力がすべて一段階アップ。

#### 😊 普通時

- ①最高球速が4 km/hダウン。

#### ☹️ 不調時

- ①スタミナが32ダウン。
- ②制球力が16ダウン。
- ③変化球の威力がすべて一段階ダウン。
- ④最高球速が8 km/hダウン。

## 野手

### 影響するのは打撃のみ、 足と守備には変化なし

野手の好不調の波は、打撃に関するものである。好調だからといって、守備がうまくなるわけでもないし、不調だからといって、足が遅くなるわけでもない。つまり、あまり好不調を重視したオーダーを組むと、守備がボロボロになるおそれもあるので注意しよう。

#### 😊 好調時

- ①ミートカーソルのサイズが一段階アップ。
- ②打撃パワーが32アップ。

#### 😊 普通時

- ①基本能力値のまま、変わらず。

#### ☹️ 不調時

- ①ミートカーソルのサイズが一段階ダウン。
- ②打撃パワーが32ダウン。

# スタメン決定の決め手は？

好不調のマークがどこまで影響するのはわかった。それでは、それをスターティングオーダーやベンチ入りメンバー選びに、どう生かせばいいのか？

## ベンチ入り投手は、基本能力より、その日の調子を重視せよ！

調子マークが全能力にかかってくる投手の場合、不調の選手はまず使えないといっている。特に変化球の種類は多いが、いずれも変化幅の小さい投手は、不調でその幅がさらに一段階下がると、ほとんどまっすぐしか投げられないことになってしまう。そのうえ、制球力まで下がって、失投が増えるとなると、とても危なくて使うことなどできない。

不調の投手でなんとか使えるのは、ほとんどの能力がAの投手のみ。B以下の選手が不調の場合、ベンチに入れる必要もないだろう。

そして、先発投手の決定は、まず何よりもスタミナ重視。調子は普通以上、スタミナB以上が先発投手の最低条件だ。好調ならスタミナCでもOKだが、その逆の、スタミナAだが不調という投手を先発させるのは危険だ。

そのほか先発投手の条件として、よほどの速球がないかぎり、やはりふたつ以上の変化球がある投手のほうが望ましいだろう。

先発投手は、スタミナB以上の普通か好調の投手から選ぶ。

先発投手は、スタミナB以上の普通か好調の投手から選ぶ。

## 野手は、調子よりも

### まず走力と守備力で決める

野手の場合は、まず守備のことを第一に考えたほうが、より確実性のある試合ができる。そのためにも、野手は調子よりも基本的な守備能力で選んだほうがいい。特に外野手は「守備力」と「走力」と「肩の力」の三拍子そろった選手を並べるのがベストだ。

また「守備力」「走力」が低く、打撃にしかとれない選手が不調の場合は、ベンチにも入れる必要はない。ファームに落とそう。

遊撃、三塁、捕手にも「守備力」と「肩の力」の高い選手を起用したい。

## 打撃は、不調でも

### それなりの使い方はある

守備第一にオーダーを組むと、不調の選手がスタメンに入る場合もあるが、だからといって、攻撃力が落ちたと思うのは早計だ。打撃は不調でも、使い方次第では充分攻撃力になりうるのだ。特に「走力」のある選手なら、かえって不調のほうがボテボテの当たりを打って、出塁しやすいこともある。好調でミートカーソルが大きくなっても、芯をはずした打球を打たされることも多いのだ。

守備に不安はあっても打撃好調な選手は、ここ一番の代打に使おう。

# 投手のスタミナの減り方は？

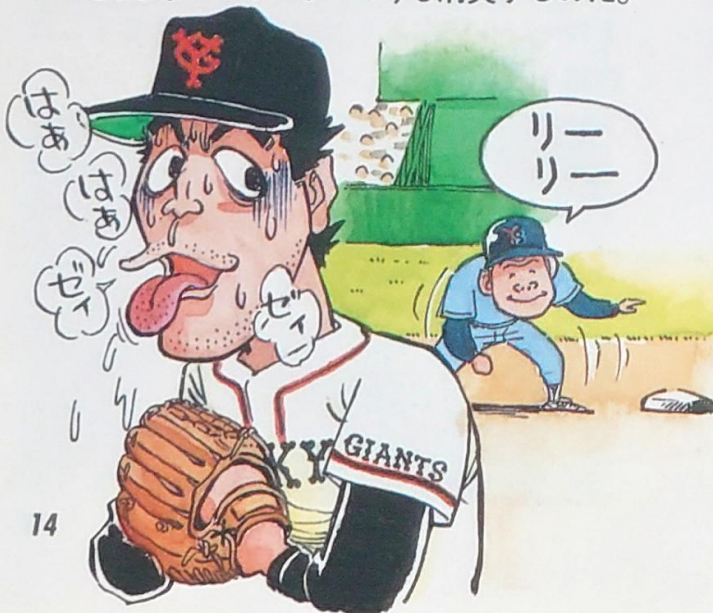
投手は、長いイニング投球を続けると、目に見えて球威が落ちてくる。投手のスタミナが、どのようにして減っていくのかを探ってみよう。

## 「スタミナA」でも、普通に投げて100球前後が限界

ゲーム中の投手は、投球するごとにスタミナが減少していく。スタミナはいろいろな要素で減っていくが、ストレートやチェンジアップは一球を投げるごとに、スタミナ値が2ずつ減っていく。また、変化球を投げると一球につきスタミナ値5を消費する。投手のスタミナ値は、高いといわれる選手でも200前後。そのため、ストレート中心に投げたとしても、100球前後でスタミナは0になってしまう。

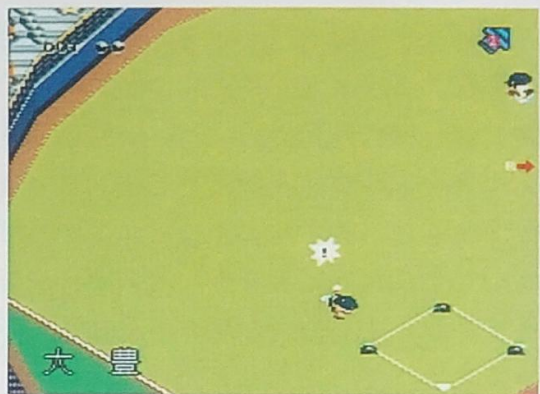
## 得点圏にランナーを背負うと、スタミナ消費はさらに増える

投手は、1球投げるごとに球種により決められたスタミナ値を消費するが、2塁または3塁にランナーを背負うと、さらにスタミナ値1を消費する。もし、2塁にランナーを背負って変化球を投げると、合計で6（基本値2+変化球3+ランナー1）も消費するのだ。



## エラー、同点打、逆転打、長打…、スタミナはどんどん減っていく

投手は、投球以外にも、試合中に起きるさまざまな要素でスタミナを減少させる。スタミナを減少させる要素は、味方のエラー(10)、同点にされた(10)、逆転された(10)、ツーベース以上の長打(5)の4種類だ。それぞれの要素が発生すると、投手はカッコ内の数値だけスタミナを減らす。もし、味方のエラーで同点にされたとすると、一度に20(エラー10+同点10)ものスタミナを消費してしまう。



◆味方のエラーは、投手に対して多大なダメージを与えてしまう。

## 「スタミナ回復」の要素はなし

一度減少した投手のスタミナは、決して回復することはない。味方のエラーなどで失ったスタミナは、たとえそのランナーをダブルプレイでアウトにしても回復しないのだ。また、一時的に投手を外野にまわしたりしても、スタミナが回復することはない。

連打された直後の「メロメロ状態」はもとに戻るが(18ページ参照)、スタミナ値自体が回復することは、このゲームでは一切ない。



◆三振をとったからといって、失われたスタミナが回復するわけではない。

## スタミナ減少で何が起きるか?

スタミナの落ちた投手を、どの程度まで引っぱりることができるか? それを知るには、スタミナの減少で何が起きるかを理解しておかなければならない。

### 「頭をかき」始めたとき、スタミナは底をついている



投手の持っているスタミナが0を下回ると、投手は「頭をかき」始める。この動作を始めると危険信号で、各種能力が徐々に下がり始める。

まず、この動作を始めると、1球投げるごとに制球力の数値が1ずつ下がる。また、スタミナが0を16下回ると変化球の威力が一段階ずつ下がり、0を4下回ると球速が1kmずつ下がっていく。「頭をかき」始めたら、次の投手のことを考えておこう。

### 「肩で息をする」と限界、変化球は切れを失う



スタミナが-48を下回ると、投手は「肩で息をする」動作を始める。この時点で、変化球の威力は、三段階落ちており、球速は12km落ち

ている。さらに制球力も下がっているため、失投が増えてくる。この状態では、たとえ変化率3の変化球を持っていたとしても、変化しないことになってしまう。さらに、スピードも落ちているので、ほとんど別人と考えたほうがいい。「肩で息」をし始める前に、投手交代はすませておきたい。

### 疲れるほどに、当然「失投」も多くなる

このゲームでは、制球力数値が低い選手ほど「失投」しやすい。「制球力」は、失投の確率と深く関係しているのだ。スタミナが0を下回り、「頭をかき」始めると1球投げるごとに制球力が下がっていく。たとえば、制球力が200を超えるようなコントロールのいい投手でも、むりやり投げさせていると“並の投手”になってしまうのだ。実際の野球でも、スタミナが切れると手もとが狂いやすくなるように、ゲーム上でも「失投」が多くなる。スタミナ切れは、あらゆる意味で危険な状態といえる(「失投」の詳しい解説は16ページ参照)。

### めざせ完投!! 疲れていても、それなりの投球術がある

投手のスタミナだけを考えると、完投は難しいように思える。しかし、ピッチングの方法によっては、完投も可能になる。完投を考える上で重要なのは、三振を狙いすぎないこと。序盤はスタミナ消費の少ないストレート、チェンジアップを中心に打たせてとり、スタミナを温存していくのがよい。

また、万一スタミナが切れて「頭をかき」始めても、急激に能力が落ちるわけではない。チェンジアップや変化球をうまく使って完投をめざすのも、ひとつの楽しみ方だ。



# 「失投」は、避けられないか？

誰でも、勝負どころで「失投」がどまん中に入ってしまう、痛いめに合ったことがあるだろう。競ったゲームでは、「失投」が試合そのものを決めてしまう。

## どんなに制球力がよくても、「失投」は起こる

投手の「失投」は「制球力」と深い関係があり、投手が失投しない確率は「(制球力+X)/512」という式で求められる(Xの基本値は288)。そのため、制球力が高いほど失投をする率が低くなるというわけだ。ただし、この式のままだと、失投しない率が100%を越える選手もいる。そんな場合には、失投率が1/512に設定されている。どんなに制球力のある投手でも、512回に1回は失投するというわけだ。



◆最も制球力の高い中日の山本。ほとんど失投することはない。

## 最大失投率は5割強

「失投」する確率は、「制球力」以外の要素で上がることがある。たとえば投手が「メロメロ状態」になったときには、上記の式のXの基本値が32マイナスされ256になる。また、落ちる球種を使った場合も24マイナスされる。条件により失投率が高くなるというわけだ。スタミナが切れて、制球力が0の投手が「メロメロ状態」で落ちる球を投げると、5割強の確率で失投する(「メロメロ状態」は、18ページ参照)。

## 「メロメロ状態」で落ちる球を投げるのは、「失投」のもと

前の文章で触れた5割強の失投率というのは数字上の極端な話で、実際に「制球力」が0になるまでピッチャーに投げさせることはまずない。しかし、制球力があり失投率が1/512の投手でも、「メロメロ状態」のときに落ちる球を投げると、1割前後の失投率になってしまう。どんなにコントロールのいいピッチャーでも、「メロメロ状態」で落ちる球を投げるのは避けたほうがいいだろう。



◆「メロメロ状態」でフォークを投げるのは、失投のもと。

## 「失投」を恐がっている、落ちる球を持つ投手は使えない

これまでの話で、落ちる球がいかに「失投」を招きやすいかということがわかってもらえたと思う。しかし、だからといって、落ちる球を使うなどといったわけではない。落ちる球が武器の投手の場合、それを封じてしまっては投球が単調になってしまい、打ち込まれやすい。たとえ失投したとしても、案外相手がびっくりして打てないことも多い。ただ、チェンジアップだけは絶対失投にならない。



◆落ちる球は空振りをとりやすい。「失投」を恐れずに投げ込もう。

## ⑧連打の球速アップ効果は？

投球時に投球ボタンを連打すると、球速がアップする。はたして、ボタンの連打で球速は、どのくらい上がり、どんな効果があるのだろうか？

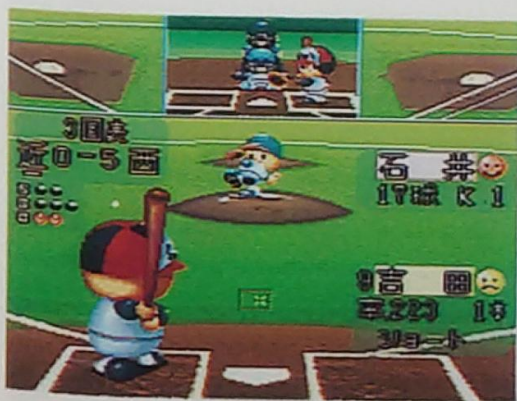
### 連打がきくのはモーション中のみ

#### 最大8回まで、連打が可能

ピッチャーがモーションを起こしている間に投球ボタンを連打すれば、球速がアップする。球速は、ボタン2回連打するごとに3kmずつアップしていく。連打が有効なのは、最大8回までで、12kmのアップが見込まれる。しかし、ゲーム中には、個人個人に「最高球速値」というデータがあって、それを上まわることはない。

投球ボタンの連打で球速が上がるのは、ストレートだけでなく、変化球も同じ。ボタンを連打することで、同じボールでもスピードが変わり、相手のタイミングをずらすことができる。投球ボタン連打は、ここの一番で非常に役に立つ技といえる。

また、球速は、同じ条件で同じだけ連打しても、同じ速さになるとは限らない。球速を求めるデータには乱数が含まれており、同じ状態で同じ球を投げても、スピードには常に4kmの幅があるからだ。



●投球ボタン連打は、モーション中のみ有効。

### 連打でアップは球速のみ、変化の大きさは変わらない

投球ボタンを連打するれば、ストレートだけでなく、変化球のスピードをアップさせることができる。このときアップするのはスピードのみで、変化率そのものはアップしない。しかし、同じ変化率でもスピードが変われば、威力が変わってくる。人間の目から見れば、切れが増したように思えるはずだ。特に、スライダー、フォークといった直前で変化するボールは、スピードが増すとストレートと判別しにくくなり、有効といえるだろう。



●同じ変化球でも、スピード差をつけると案外有効だ。

## 注CAUTION意

### 押せば押すほどスタミナは減る!!

スピードアップにつながる投球ボタン連打だが、見返りとしてスタミナをロスしてしまう。ボタン連打2回ごとにスタミナ値は1ずつ減少するようになっている。そのため、投球ごとにボタンを連打しては、スタミナが早く減ってしまう。使いどきに注意しよう。



●スタミナを考えると投球ボタンを連打しているやうに、すぐに疲れてしまいます。

# 「メロメロ状態」は、なぜ起こる？

投手は打たれ過ぎるとスタミナとは関係なく、マウンド上で「メロメロ状態」になることがある。これはなぜ起こり、どうしたらもとに戻るのだろうか？



◆「メロメロ状態」になると、頭をふらふらさせ、周りに星が飛び交う。

## 「メロメロ」ポイントが12を越え ると、「メロメロ状態」になる！

「メロメロ状態」とは、投手が打たれ過ぎたり、あまりのピンチで、頭がパニックになってしまったことを表している。このゲームでは、いくつかのピンチを起こすさまざまなイベントに、それぞれ「メロメロ」ポイントが設定されている。そのポイントの合計が12以上になったときに、「メロメロ状態」が起きるようになっている。対象となるイベントとそのポイントは、以下のとおりである。

### ポイント対象となる全8項目

味方のエラー	2pt.
失点1につき	2pt.
同点にされたとき	2pt.
逆転されたとき	2pt.
死四球を与えたとき	1pt.
単打を打たれたとき	1pt.
二、三塁打を打たれたとき	2pt.
本塁打を打たれたとき	3pt.

## イベントのほか、おかれた状況によってもポイントが加算

「メロメロ」ポイントは、インニングの開始時と投手交代時に0に戻されるが、イベント以外に、状況による加算ポイントもある。つまり、下の表にある状況の場合は、それだけのポイントがすでに加算されているのだ。たとえば、1球も投げずとも、ノーアウトでランナー1、2塁でリリースした投手には、すでに5pt.が加算されているということになる。

また、特殊能力の「ピンチに弱い」投手は、最初からこのポイントが3pt.加算されており、逆に「ピンチに強い」投手は4pt.少ない状況に修正することができる。

### ポイント対象となる状況項目

ノーアウト	3pt.
ワンアウト	2pt.
ランナーが1塁にいる	1pt.
ランナーが2塁にいる	1pt.
ランナーが3塁にいる	2pt.



◆「メロメロ」になった投手は、一時外野を守らせれば回復する。



◆無死満塁でのリリース。ピンチに弱いと、あと2球で「メロメロ」に。

# 「メロメロ状態」で、何が変わる？

「メロメロ状態」では、投手の頭がパニックになっているのだから、投球にも当然悪影響がでる。具体的に、何がどうなるのかを把握しておこう。

**スタミナの消費は通常時の4倍。**

**失投率もアップする！**

「メロメロ状態」で最悪なのは、1球ごとに消費するスタミナが約4倍になるということだ。ストレートやチェンジアップの基本値2は変わらないが、変化球や、スコアリングポジションによる加算ポイントが4倍にふくれ上がるのだ。2塁にランナーを背負って、変化球を3球でも投げようものなら、54ものスタミナを一気に消費してしまうことになる。加えて、失投率のほうも約6%上昇する。

「メロメロ」になったら、むた球は投げずに、早めに打たせてとることを心がけよう。



●イチか八か甘い球を打たせて、バックにまかせせるのも手だ。



●「メロメロ状態」で小さい変化球を投げるのは、まったくのむだ。

**球速が落ちる！**

**変化球の切れも悪くなる**

さらに「メロメロ状態」では、実際に投げる球自体にも悪影響がでる。まず最高球速が5 km/h低下し、変化球の威力もすべて一段階低下する。すなわち、もともと変化幅の小さい変化球などは、遅いストレートとほとんど変わらなくなってしまうのだ。

逆に、打者の立場からいえば、投手が「メロメロ状態」になったときは、まず遅くなったストレートに的をしぼる。そして、切れの落ちた変化球はカットして球数を投げさせる。投手のスタミナを消耗させながら失投を待てばいいということになる。

投手の立場に戻れば、これだけの最悪の状況の中で、打者を確実にうちとけるのは至難の技である。スタミナを充分に残した早い回ならまだしも、6、7回くらいに、先発投手がつかまって「メロメロ状態」になったときは、未練を残さず思いきってリリーフを送るほうが得策といえるだろう。

**アウトをとれば回復する**

「メロメロ状態」の唯一の救いは、スタミナ切れと違って、回復する要素があることだ。まずアウトをとれば、2pt.分回復するし、それがダブルプレイなら、一気に5pt.回復する。

もちろん、それまでにあまりにも打たれ過ぎていて、「メロメロ」ポイントの蓄積がまだ12pt.以上ある場合は、しばらく「メロメロ状態」は続くことになる。注意しよう。



●「メロメロ」になったら、できるだけ少ない球数でアウトをとりよう。

# 球質に「重い」「軽い」はあるか？

実際の野球では、投手や球種によって、「重い、軽い」といった球質の差がある。ゲームの中でも、球種によって打球の飛び方が変わってくるのだろうか？

## 球質に個人差はない

なんとなく、ホームランを打たれやすい投手がいると思っている人がいるかもしれない。結論からいえば、球質に個人差はないといえる。反発力は球速にしか関係しないので、同じ速度できたボールを同じ打者が同じタイミングで打ち返せば、飛距離は変わらないのである。だから、このゲームの中には、一発病を持ったピッチャーというのは存在しない。特定の投手がよく長打をくらうというのは、投手の使い方に問題があるのであって、球質の差ではないといえる。



## スライダーはカーブより飛ぶ だが、速球はもっと飛ぶ

実際の野球では、回転のいいスライダーは、ミートされるとよく飛ぶといわれている。確かにこのゲームでも、スライダーはカーブなどの遅い変化球に比べるとよく飛ぶのである。反発力は、球速にある程度比例しているからだ。だから、同じ投手が投げた場合、一番飛ぶ球種というのは一番速いストレートということになる。きちんとスイートスポットでとらえられるのなら、ストレートを狙うのが最も長打になりやすい。



★速い球をタイミングよくはじき返せば、長打が生まれやすい。

## 反発力に関するのは、 球速のみ

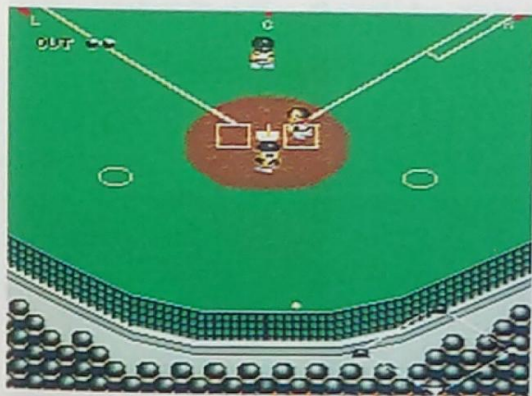
打球の飛距離というのは、打球の「速度」と「角度」によって決まる。いい角度で速い打球が飛べば、長打になるというわけだ。その打球の速度というのは、打者のパワー、タイミング、ミートカーソルの位置、着弾点、球速によって決定される（打球の「速度」や「角度」については、22～33ページを参照）。要するに、ボールの反発力に関係しているのはボールの速度だけであり、球種とは何も関係はないのだ。また、実際の野球では、高めから入ってくる変化球を長打にされやすいというがこれもゲーム上は関係ない。どこにこようときちんとミートさえすれば飛距離はでるのだ。タイミングよく正確にミートさえすれば、球種に関係なく、速い球ほど長打が生まれやすいということだ。

# 暴投はなぜ起きる？ 敬遠、ピンボールは 故意にできるのか？

野球はストライクだけで勝負するものではない。ここでは、暴投や敬遠、ピンボールなどのメカニズムを解析したので、試合で活用してほしい。

## 落ちる球ほどそらしやすい

誰でも、三振を奪った後キャッチャーがボールをそらしてしまい、振り逃げをされたことがあるだろう。このゲームでは、投球がワンバウンドすると、キャッチャーがある確率でパスボールするよう設定されている。この確率は、キャッチャーの「守備力」に関係しており、守備力が低いキャッチャーほど、後ろにそらしやすくできている。最もうまいキャッチャーでも、1/256の確率でエラーをする。



ワンバウンドする球は、打たれることはないがエラーにつながる。

## 左右に大きく外れても 暴投になる

パスボールをするのは、落ちる球がワンバウンドした場合だけではない。ピッチャーが失投して左右に大きく外れたり、失投によりワンバウンドしたときにもパスボールが起きる。左右に外れた場合は、その距離が遠く、キャッチャーの「守備力」が低いほどパスボールする率は高くなる。また、「失投」でワンバウンドしたときのパスボールの確率は、落ちる球でワンバウンドしたときの確率の2倍になる。

## 確実に敬遠したいときは、 遠くのチェンジアップ

ピンチになって怖いバッターを迎えたとき、敬遠は重要な戦法となる。しかし、敬遠するといっても、中途半端な外しかたではバットに当てられてしまう危険性がある。それでは、確実に敬遠したいときにはどこに投げればいいのか？ 実は、打者の外側いっぱい相手のバットが届かない。敬遠するときには、「失投」のないチェンジアップを打者の外側いっぴいに投げ込むようにしよう。そうすれば、確実に歩かせることができる。



敬遠するときには、「失投」のないチェンジアップを外角に投げよう。

## 死球は確実にぶつけられるのか？

はたして、わざと死球をぶつけることは可能なのだろうか？ 実は、このボールを投げれば必ず死球にできるというボールはない。インコースにくいこむ球を投げて、相手がコンピュータだとまず逃げられてしまう。1塁に歩かせるなら、敬遠のほうが楽なようだ。



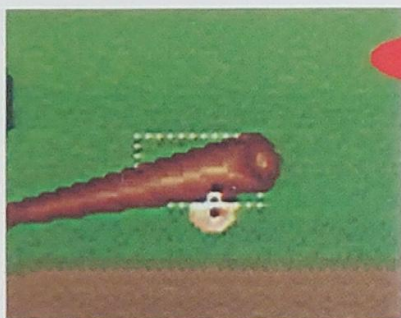
相手がふみ込んでいけば、なんとかなぶつけることもできる。

# 打球の打ち分けは可能か？

状況に応じてフライやゴロを打ち分けることができれば、試合の展開は非常に有利となる。打ち分けのシステムを理解し、マスターしておこう。

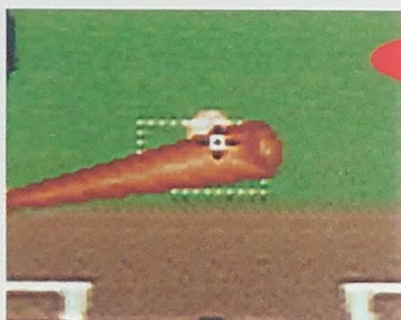
## ゴロとフライの打ち分けは、ミートカーソルで調節する

打球がフライになるか、ゴロになるかということは、ミートカーソルのどの位置にボールが当たるかによって決定される。ゲームでは、実際の野球と同じように、ボールの上をたたけばゴロになるし、下をたたけばフライが上がる。そのときの状況に応じて、ゴロを転がしたいときはミートカーソルの下部で、フライを打ちたいときには上部でボールをとらえるようにしよう。ただし、ミートカーソルの中心部であるスイートスポットから大きく外れた所で打ってしまえば、遅い打球しか飛ばない。あくまでもスイートスポットに当てるつもりで操作しておき、心持ちカーソルをずらすぐらいにするのがよい。



### ゴロ

◆スイートスポットのやや下でミートすると、ゴロを転がすことができる。



### フライ

◆フライを上げたいときには、ボールの少し下側をたたくようにしよう。

## 引っぱりか流しかは、タイミングで決まる

打球の引っぱり、流しは、ミートカーソルの当たった位置とタイミングで決定される。ミートカーソルの右部分に当たると右方向に飛びやすく、左部分に当たると左方向に飛びやすい。だが、打球の方向に最も影響を与えるのは、タイミングである。タイミングが早ければ、引っぱりに、遅ければ流し打ちになる。

下の表は、タイミングとパワーの関係を表している。タイミングはバットとボールがちょうど水平に当たる瞬間を0とし、1/60秒遅くなるごとに-1、1/60秒早くなるごとに+1となり、通常の打撃では±6のタイミングまでバットはボールに当たったと判定される。方向は真正面(センター方向)を0度として、右(ライト方向)を+、左(レフト方向)を-で表現している。ただし、「方向」は右打者の場合で、左打者の場合には「方向」欄の±は逆転する。パワーもセンター返しの際に、その打者の持つパワーがフルに発揮され、やや引っぱり気味に打つと少しパワーアップされる以外は、すべてパワーダウンしてしまうのだ。

## タイミングと飛距離の関係

ノーマル時		強振時			
タイミング	方向	パワー	タイミング	方向	パワー
+6	-63	-90			
+5	-59	-60			
+4	-50	-40	+4	-63	-60
+3	-32	-10	+3	-45	-20
+2	-18	+20	+2	-27	+40
+1	-9	+10	+1	-14	+80
0	0	+0	0	0	+40
-1	+9	-10	-1	+14	+20
-2	+18	-20	-2	+27	+10
-3	+32	-30	-3	+45	-40
-4	+50	-50	-4	+63	-70
-5	+59	-70			
-6	+63	-90			

※右打者が+6(強い引っぱり)のタイミングで打つと-63(左翼線寄り)の方向に飛ぶ。左打者ならば、+6のタイミングでも+63(右翼線寄り)の方向に飛ぶ。

# 「強振」で飛距離はアップする？

打席の中でL、Rボタンを押すと、ミートカーソルが小さくなり「強振」となる。はたして、「強振」にはどのような特徴やメリットがあるのだろうか？

## パワーアップに加え、

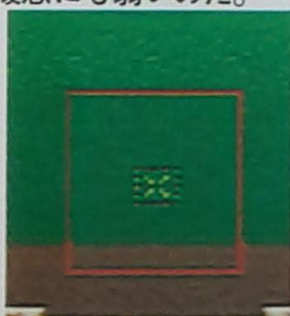
## スイートスポットも広がる

打席の中で「強振」を選べると極端にミートカーソルが小さくなってしまふ。そのため、ノーマル時に比べてボールに当てるのが難しくなる。それでは、強振にするとどういったパワーが上がるのだろうか。まず、強振にすると、打球が最もよく飛ぶと判定されるスイートスポットの範囲がやや大きくなる。そのため、当てるのは難しいが、当たりさえすればかなりいい打球が飛ぶようになっている。

また、左ページの表を見てもらえばわかるが、強振にするとパワー自体も少しアップしている。特に流し打ちの場合、ノーマル時にはパワーが少しダウンするが、強振だとかなり飛ばせることがわかる。しかし、強振のときのほうが、タイミングがシビアになっている。左の表のように、バットに当てることのできるタイミングが+4~-4までしかない。ノーマル時ならとらえられるタイミングでも強振にしていると空振りする。強振は、上下左右の変化だけでなく緩急にも弱いのだ。



★ノーマル時のカーソルはこんなに大きい。

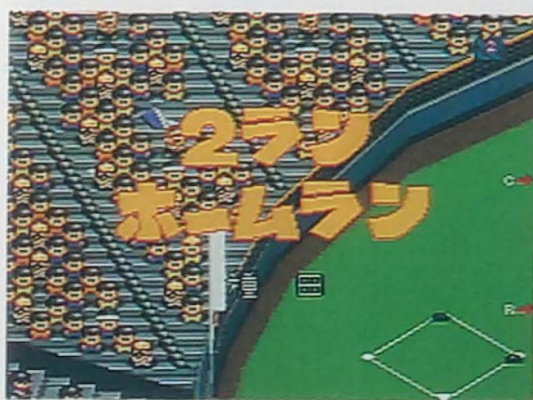


★「強振」にするとミートするのが難しい。

## 「強振」するなら

## 引っぱったほうが効果は高い

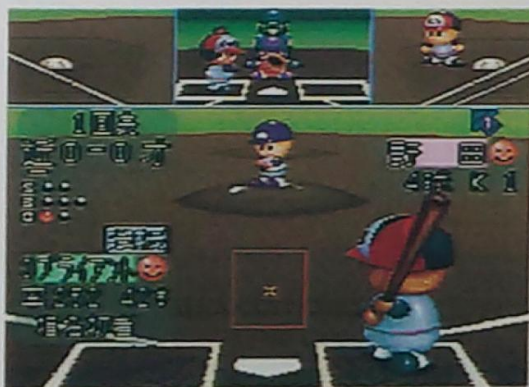
ノーマル時も「強振」時も引っぱったほうが打球はよく飛ぶということが、左ページの表から見てとれる。中でも強振時のタイミング+1（少し早めに振ったとき）の状態では、打撃パワーが80もアップする。基本的に持っている打撃パワーが80以下の選手が数多くいることを考えれば、これはすごい数字といえる。強振したときにも、少し引っぱりぎみに打ったほうが長打がしやすいということになる。



★少し早めのタイミングで打てば、ホームランも夢ではない。

## 「強振」すれば、ボテボテの打球を防げる

ミートカーソルの大きなノーマル時のほうが、「強振」時よりバットに当てやすいことは確かだ。しかし、ミートカーソルの端に当たってしまうと、ボテボテの当たりになってしまう。もし、こんなときにランナーが1塁にいたら、ダブルプレイになりやすい。それなら、強振で空振りしたほうがまし。強振ならば、空振りになる可能性は高くても、当たればヒット性の打球が飛ぶことが多いからだ。



★ゲッツーが困る場面では、「強振」にしておくのもひとつの手だ。

# プッシュバント、バスターは有効か？

このゲームは「前進守備」ができるので、簡単に送りバントはできない。これを突破するためには、プッシュバントやバスターなどが必要となる。

## バントの場合は、選手の「打撃パワー」とは無関係

通常ヒッティングにでた場合、打球の飛距離は各選手の「打撃パワー」に比例する。しかし、バントの場合は、バッターの持つ打撃パワーとは無関係に決定されてしまう。しかも、バントのときには、ミートカーソルが出現せず、バットだけ動かして操作することになる。だから、バントに関しては選手の能力による個人差はないのだ。ただ、バントヒットを狙うような場合は、足の速い選手が有利であることは間違いない。

バントヒットを成功させるには、プッシュバントで投手の脇を抜き、ショートに捕らせるのが一番効果的。ここに転がしておけば、まずセーフになるだろう。土のグラウンドなら、投手か捕手に捕らせなければ、通常のバントでもセーフになることもある。

また、通常守備の相手に送りバントやスクイズを確実に決めたい場合には、ライン際さわに通常のバントを転がすようにしよう。



●バントは、ライン際さわか投手の脇を抜くように転がしたい。

## プッシュバントの飛距離は、せいぜい投手まで

相手が「前進守備」を敷いているときに通常のバントをしても、なかなかランナーを進めることができない。そこで、「強振」の状態でバントする「プッシュバント」が必要となる。プッシュバントをうまく野手の間に転がせば、確実に走者を進めることができる。ただ、プッシュバントといっても、飛距離は投手の頭のあたりまで飛ばすのがやっと。正面に打ってしまったら、ライナーで捕られてしまう。



●プッシュバントを正面に打つと、ピチャーライナーになってしまう。

## 「バント」と見せて「バスター」

## 「バスター」と見せて「バント」

相手に「前進守備」を敷かせないためのテクニックを紹介しよう。まず、「バント」の構えをして、相手に前進守備を敷かす。そして、おいて、バットを引き「バスター」に切りかえる。すると敏感な相手ならここで通常の守備に戻す。そこで、こちらは再びバントをするのだ。この技は難しそうだが、ミートカーソルを合わせなければならないバスターより、はるかに簡単だ。ぜひ一度、試してみよう。



●一度バスターのふりをして、相手を下げさせる。



●そうしておいて、もう一度バントを決める。

# 「特殊能力」とは何？

選手のデータ表には、「チャンス」、「左投手」、「さよなら男」といった特殊能力項目がある。これらは打撃に大きな影響を与えるので、よく理解しておこう。

## チャンスのとき、

### ミートカーソルが広がる

データ表で、「チャンス」の覽に「+」がついている選手は、ランナーが2塁または、3塁にいるときにミートカーソルが一段階広がる。逆に「-」のついている打者は、ミートカーソルが一段階小さくなってしまふ。

チャンスに強い打者は、スコアリングポジションにランナーがいるときに実力以上の力を発揮することになる。オーダーを組むときには、出塁率の高い選手の後ろにおくようにしよう。また、代打を選ぶときも、実力が同じなら「チャンスに強い」選手を選びたい。



▶ランナーがないときは、小さいが…。



▶ランナーが得点圏にいると、カーソルが広がる。

## 左投手のとき、ミートカーソルの大きさが変わる

データ表の「左投手」の覽に「+」がついていると、左投手と対戦したときに、ミートカーソルが一段階上がる。逆に「-」のついている選手は、左投手と対戦したときに、ミートカーソルが一段階小さくなってしまふ。

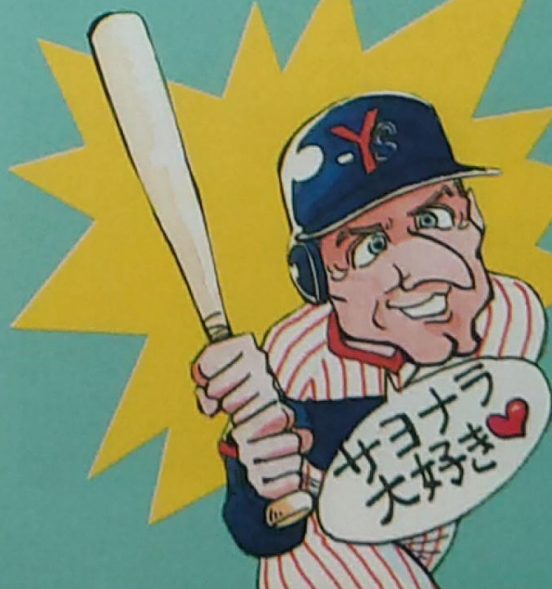
どうしても打てない左投手と対戦しなければならないときは、「+」のデータを持った選手をラインアップに組み込んでみるのもひとつの手だろう。しかし、「-」のデータを持っていても、小さくなるのはたったの一段階。左に弱いからといって、ミートサイズが大きい選手をすぐに外してしまふのは考えものだ。



## 「さよなら男」は、9回以降

### カーソルが広がりパワーが上がる

「さよなら男」は、9回以降に打席に入ると、ミートカーソルが一段階広がり、打撃パワーが32アップする。要するに、さよならホームランを打つ能力がアップするというわけだ。ただし、このありがたい能力を持っているのは、ヤクルトのハウエルひとりだけだ。



# 「守備力」とエラーとの関係は？

データ表にある四段階の「守備力」は、エラーの発生と密接な関係がある。守備力が守備全般にどのような影響をおよぼすのか、しっかり把握しておこう。

## 「守備力」と「走力」により

### 「守備走力」が決定する

総合的な守備能力というのは、データ表の「守備力」、「走力」、「肩の力」によって表される。このうち、走力というのは、守備範囲の広さに関係してくるのだが、走力がそのまま守備範囲を表しているわけではない。このゲームには、「守備走力」というものがあり、これがゲーム上の守備範囲の広さを表わす。

守備時の「走力」=「守備走力」は、守備力が低ければ低いほど下がる。守備力がDの場合、守備走力は本来の走力より1.5ランク、Cの場合は1ランク、Bの場合は0.5ランク下がる。ただし、守備力がAの場合のみ、守備走力は下がらない。たとえば、走力がBで守備力がCの選手がいたとしよう。するとこの選手の守備走力は、Cランクということになる。要するに、どんなに足の速い選手でも、守備力が低ければ守備範囲も狭くなるということだ。守備位置の決定には、常に「守備走力」を頭に入れておこう。

選手	肩	走力	守備力
菅野 裕	A	215	BB
佐々木 健	B	230	AB
川口 大輔	C	212	AA
三浦 大輔	C	244	AA
三浦 大輔	C	201	BB
三浦 大輔	C	175	CB

★「守備」、「走力」ともにAランクの屋敷は、もちろん「守備走力」もAランク。

## 外野手、捕手は、

### 「肩の力」を重視せよ

外野手、捕手を起用する場合は、「肩の力」を考慮に入れなければならない。特に捕手の場合、走力は必要ないが、肩の力は重要な条件となる。このゲームでは、盗塁をするのが、かなり難しく設定されている。通常は、なかなか盗塁を決めることができない。それなのに、相手にだけ盗塁を許しては、圧倒的に不利となる。肩の力がAの捕手ならAランクの走力を持つ選手でも刺すことが可能だ。捕手には、肩の強い選手を起用したい。また、外野手も肩の力を重視しなければならない。狭い球場で外野手の間を打球が抜けても、肩の力さえ強ければ打者走者を1塁にとどめることができる。広い球場でやるときは、「肩の力」だけでなく、「守備走力」の高い選手を起用する必要があることも覚えておこう。

選手	肩	走力	守備力
菅野 裕	A	215	BB
佐々木 健	B	230	AB
川口 大輔	C	212	AA
三浦 大輔	C	244	AA
三浦 大輔	C	201	BB
三浦 大輔	C	175	CB

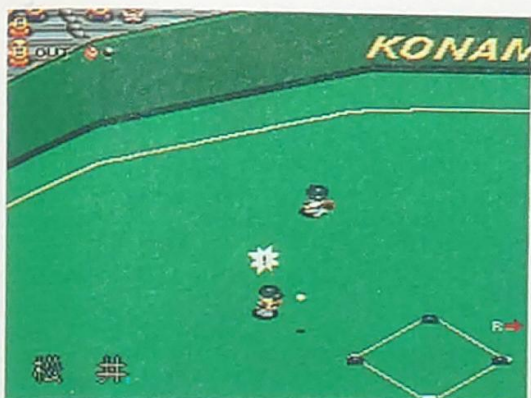
★「肩」、「走力」のある選手は重宝。できるだけレギュラーで起用しよう。

## 「守備力」Dの選手は

### Aの選手の13倍エラーする

ゲーム中の各選手には、A～Dまでの四段階の「守備力」が設定されている。エラーは、このデータに基づいて一定の確率で発生する。守備力Dの選手にトンネルか落球が発生する確率は、13/512でAの選手の13倍になる。

エラーに影響する要素は、ほかにも「ジャンピングキャッチ」や「強襲ヒット」などがあるが、「守備力」が最も大きく影響する。守りを重視してエラーを減らしたいと思うのなら、守備力に基づいたオーダーを編成しよう。



★「守備力」の低い選手が守ると、エラーが増える。

## 最も起こりやすいエラーは、「ファンブル」

通常のプレイで発生するエラーは、全部で3種類。「トンネル」、「ファンブル」、「落球」の3つである。このうち、最も発生しやすいのが、ファンブル。いわゆるお手玉というやつだ。ファンブルの発生する確率は、トンネルと落球が発生する確率の4倍である。ただ、ファンブルの場合、そのあと落ち着いて処理すればアウトにできることもある。あわてて傷口を広げないようにすることが大切だ。



★はじいても、後の処理がうまくいけば大事には至らない。

## 「強い打球」がヒットを生むこともある

相手の「強い打球」を受けた場合、野手が打球に追いついても、はじいたりファンブルしたりして「強襲ヒット」にしてしまうことがある。何らかの形でグラブをはじく確率は、右上の表のとおり。これを見ると、体の横で打球を処理したほうが、強襲ヒットの発生率が高いことがわかる。強い打球がきたら、できるだけ体の正面で止めるようにしましょう。強襲ヒットの発生はある程度防げるはずだ。

## 強襲ヒットになる確率

	正面の 高い球	正面の 低い球	横の 高い球	横の 低い球
強い打球	1/8	1/8	1/4	1/4
特に 強い打球	1/4	1/4	1/2	1/2

## 「ジャンプ」「ダイビング」時のエラーは、「守備力」とは無関係

普通に追いかけては捕れない打球も「ジャンプ」あるいは、「ダイビング」することで捕れることがある。ただし、ジャンプやダイビングの最中にもボールをはじくことがある。ボールをはじく確率は、「守備力」とは無関係で、一律にジャンプしたときが1/16、ダイビングしたときが1/8という確率で発生する。これは、通常のエラーと比べるとかなり高い確率といえる。そのため、外野手がジャンプして外野フライをはじいてしまい、ホームランにしてしまうといったプレイも実際に起こる。打球を追いかける際には、常に正面にまわるように心がけ、ジャンプやダイビングは最後の手段として用いるようにしましょう。ちなみに、ダイビングやジャンプの最中にボールをはじいても、エラーとしては記録されず、ヒット扱いとなる。



# 専門外のポジションは守れるか？

野手は、それぞれ「守備力」というデータを持っている。しかし、守備力はどこを守っても同じというわけではない。守備位置によって守備力は変わるのだ。

## 同じ内野なら、1塁を守っても 3塁を守っても同じ

選手には、A～Dの四段階の「守備力」が与えられている。この守備力は、その選手が自分の守備位置を守ったときの能力を表している。もし、専門外の守備位置を守った場合は守備能力が下がることになる。下がる能力は、エラーと関係する「守備力」と「守備走力」だ（「守備走力」については、26ページ参照）。

選手の能力を決定する守備位置の種類は、内野、外野、捕手、投手の4種類。要するに、同じ内野であれば、1塁を守ろうが3塁を守ろうが、能力は同じということになる。これは、外野にも同じことがいえる。

ただ、総合的な守備能力は、「肩の力」や「走力」も合わせて判断しなければならない。同じ内野手だからといって、肩の弱い選手や走力の低い選手を遊撃手に起用するわけにはいかない。選手の守備位置を決める際には、「守備力」だけでなく、「肩の力」と「走力」も考慮に入れて選ぶようにしよう。

背番号	名前	守備位置	守備力
1P	方 浩	一塁	A
2	川 高	二塁	A
3	高 尾	三塁	A
4	後 藤	遊撃	A
5	藤 本	内野	A
6	池 田	内野	A
7	池 田	内野	A
8	池 田	内野	A
9	池 田	内野	A

EXIT  
打率 246 4 A A 外  
ベンチ入り  
元 水 長 嶋  
同 崎 久 嶋  
池 塚 久 嶋  
フューム  
モスビー 西 岡

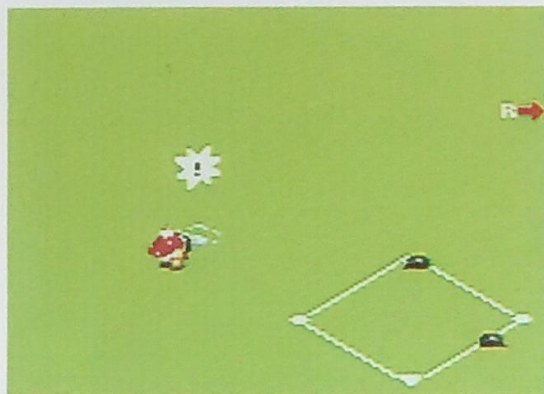
◆メンバーを決める際には、総合的な守備力を考えよう。

## 専門外の守備位置を守ると、 「守備力」がDになる

専門外の守備位置をむりに守らせると、「守備力」がDランクにまで下がってしまう。これは、たとえ守備力がAの選手でも、Bの選手でも一律に下がってしまい、エラー率もアップする。さらに、「守備走力」も3/4にダウンしてしまう。

たとえば、守備力A、走力Aの内野手に外野を守らせたとしてしよう。すると、守備力が一気にDまで下がり、守備範囲も狭くなってしまふ。守備力AとDでは、通常でもエラーの発生率に13倍の差がある。専門外の守備位置を守った場合には、さらにエラー率がアップする。これでは、エラーしてくださいといっているようなものだ。

打撃を優先する場合でも、専門外の守備位置に選手を起用するのは、かなりの危険がともなうことを覚悟しよう。



◆専門外の守備位置を守る場合は、エラーを覚悟しなければならない。

## 「内外野OK」の選手のみ、 守備力は変わらない

データ表の「内外OK」の覧に○のついている選手は、内野外野どちらでも守ることができる。内野、外野のどこを守ろうと、守備力はいっさい下がらない。守備力Aの「内外OK」選手なら、内野を守っても外野を守ってもAの能力を発揮することができるのだ。

この「内外OK」の選手は、非常に起用しやすい。とくに、幅広いオーダーを組むときに重宝する選手といえるだろう。

# 「守備カーソル」は誰につく?

打球が飛んだ後、自分の操作できる選手の頭上に三角形の「守備カーソル」が点灯する。この「守備カーソル」は、どのような法則でつくのだろうか?

## 「守備カーソル」は、打球に一番近い選手につく

「守備カーソル」は、基本的に打球に一番近い選手につく。浅い外野フライの場合、内野の上空を飛んでいる間は内野手につき、内野の頭を完全に越えてしまうと外野手の頭上に移る。このとき、むりに内野でバックして追いつけると、外野までフライが到達したときに、外野手が追いつかないことになる。

打球が上がった時点で、内野で捕るのか外野で捕るのかをすばやく判断してフライを追うようにしよう。ただし、守備時にLRボタンを押し放しにしておけば、「守備カーソル」を固定することができる。基本的には、あまり使わなくていい操作法だが、内野手に深追わせたいときなどに有効な方法だ。



### 内野

◆外野フライの場合、最初、内野手に「守備カーソル」が点灯する。

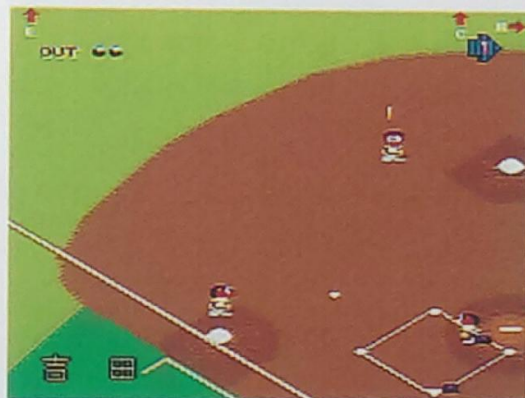


### 外野

◆内野手の頭を越えてしまうと、「守備カーソル」は外野手の頭上に移る。

## 余っている内野手は、ベースカバーに入る

打球が飛んだ直後、カーソルの点灯していない選手はベースカバーに走るようになっていく。たとえば、三遊間のゴロを反射的に3塁手で捕ろうと操作したとする。しかし、もしそのとき、遊撃手に「守備カーソル」がついていたら、3塁手はこちらの指示を無視してサードのベースカバーに入ってしまう。これは、1、2塁間にも同じことがいえる。守るときには、この法則を頭に入れておこう。



◆ベースカバーに入る選手を頭に入れておかないと、ヒットになる。

## 外野の打球は、実況と矢印から判断しろ

フライの落下点にすばやく野手を持っていくようになるには、かなりの経験を必要とする。特に外野フライの場合、なかなか外野手の姿が見えないので、かなりとまどうだろう。そこで、利用したいのが、実況の声。たとえば、フライが上がると「ライトへ」といった実況が入る。その声と、画面上に表示される赤い矢印を目安に、ライトの選手を落下点まで移動させれば捕球しやすい。



◆赤い矢印が外野手の出現する位置を教えてくれる。

# 「オート」守備の有効性は？

このゲームには、守備をコンピュータに任せてしまう「オート守備」というモードがある。この「オート守備」がどの程度有効なのか検証してみよう。

## 目測を誤ることなく

### 安全確実

このゲームでは、各モードでオプションを選べば、守備をコンピュータに任せてしまうことができる。コンピュータの守備は、安全確実でつまらないミスが少ない。初心者の方は、どうしても守備のエラーから失点してしまうことが多くなる。特に外野フライは、捕れるようになるまで相当の経験を要する。投球に専念したいという人や守備に自信のない人には、おすすめのモードだ。

## 挟殺プレイがうまい

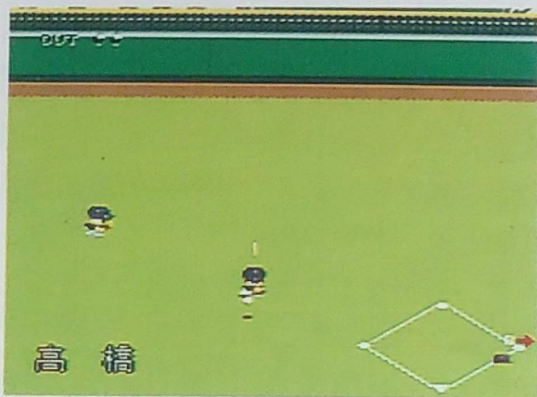
このゲームの「オート守備」は、ランナーがでたときの送球や挟殺プレイが非常にうまい。もしランナーが飛びだしても、3人～4人の野手が塁間に集まりうまく挟み込んで殺してしまう。また、ランナー1・3塁でダブルスチールをかけられても、ピッチャーがカットして3塁ランナーを殺してしまう。オート守備は、走者を刺すことに関しては非常にうまいといえる。



●塁間にいる野手に送球してランナーを殺してしまおう。

## ゴロを待つ捕るので、内野安打を生むことも…

安全確実な「オート守備」だが、ある程度うまくなった人には、少しものたりないだろう。コンピュータは、内野ゴロが転がったとき、定位置のラインで待つ安全に捕球することが多い。そのため、土のグラウンドでゴロがゆる緩かったり、ランナーの足が速かったりすると内野安打にしてしまうことがある。また、外野フライもあまりむりして突っ込まず、バウンドしてから安全に捕球することが多い。



●人間なら前進して処理する当たりも待つて捕ってしまおう。

## 追いつけそうな打球に飛びついてヒットにすることも…

「オート守備」の内野手は、普通に回り込んで捕れそうな打球に飛びつくことがある。そのため、起き上がるのに時間がかかり、内野安打にしてしまう。上級者にとって「オート守備」は、ものたりない面も多いといえる。

しかし、コンピュータと対戦するとき、相手の「守備力」がこの程度だと思っただけは痛いめに合う。特に「難しいモード」の守備は、積極的でむだがないので苦戦するだろう。



●正面で捕れそうな打球にわざわざ飛びついて、セーフにしてしまおう。

# 中継、ダイレクト、 どっちが速い？

外野に打球が飛んだとき、L、Rボタンを押すことによって、中継にボールを返すことができる。はたして、中継プレイはどの程度有効なのか？

## 「肩の力」Aの選手の送球は、 Dの選手の1.3倍

ゲーム中の選手には、A～Dまで四段階の「肩の力」が与えられている。Aの選手の送球速度は、Dの選手の約1.3倍。オーダーを決める際には、肩の力を重視しなければ痛いめに合うだろう。

肩の力が重視されるポジションは、外野、捕手、遊撃手。中でも遊撃手は、1塁までの距離が遠いし中継に入る機会も多いので、肩の力が必要となる。また、外野手の場合、3



人とも強肩にするというのは難しい。ひとり強肩の選手を入れておき、重点的に守らせよう。

## 「テイクバック」の時間は、 「守備力」に関係

ボールを捕球してから、送球に移るまでの間に多少の時間差がある。これは野手が「テイクバック」をしている時間で、長さは「守備力」と関係する。守備力が高いほど、テイクバックの時間が短く、速い送球が可能となる。守備力Aと守備力Dの選手ではテイクバックの時間に0.1秒の差がある。また、テイクバックの時間は、距離によっても変わってくる。1、3塁間以上の遠距離になると近距離のときより、テイクバックの時間が約0.1秒長くなる。

## 外野深くからのバックホームは 中継プレイが基本

外野の最深部からバックホームする場合、中継とダイレクトのどちらがいいのだろうか？外野手の肩にもよるが、最深部ならば、中継をしたほうが多少速いといえる。ただ、中継者の「肩の力」が弱かったり、「守備力」が低かったりすると「テイクバック」に時間がかかり、セーフになりやすい。選手の能力を把握したうえで判断しよう。逆に定位置より前ならば、迷わずダイレクトで返球したい。へたに中継を入れると、かえって間に合わなくなる。



●中継プレイをうまく使えば、ホームで刺すことも可能だ。

## 「速い送球操作」を使えば、 送球時間は半分になる

このゲームでは、実際の野球と同じように状況によって野手が送球のやり方を変えている。送球の種類は全部で3種類。至近距離ではトス、近距離ではクイック、遠距離ではオーバースローを行う。「球速」はオーバースローが一番速く、トスが一番遅い。逆に「テイクバック」の時間は、オーバースローが最も長く、距離が近くなるほど短くなる。

ただ、テイクバックの時間は、操作次第で半減させることができる。野手が送球するときに、送球ボタンを一瞬だけ押すのだ。(送球ボタンを長く押し続けていると通常の送球になってしまう) このテクニックをマスターしておけば、肩の弱い選手を使ってもある程度はカバーしてやることのできるだろう。

# LR連打で、足は どれだけ速くなる？

ボタンを連打すると、ランナーの走る速度が速くなる。ボタン連打は、どのくらいスピードがアップし、どんな効果があるのだろうか？

## LR連打を使えば、

### 最高で塁間0.4秒短縮

選手の走力は、全部で四段階に分けられている。基本的な塁間タイムは走力Aが約3.2秒、走力Bが約3.4秒、走力Cが約3.6秒、走力Dが約3.8秒となっている。さらにボタンを連打することによって、走塁のスピードがアップする。走力がどのランクであれ、最も効率のいい連打（1秒間に30回）をすれば、塁間タイムが約0.4秒速くなるのだ。

連打は、どのボタンを押しても速くなるのだが、LかRボタン以外で連打すると、ランナーがストップしてしまうこともある。走塁の方向にも影響するので、LかRで連打するのがいいだろう。

LやRの連打による走力の上昇は、ほんのわずかだが、内野安打やゲッツーといった、ぎりぎりのタイミングでは大きな影響を与える。セーフ、アウトのタイミングがきわどいときには、LやRボタンを連打して、全力疾走するように心がけよう。



●走塁のときには、常に全力で走ることを心がけよう。

## 外角にウェストされると、 走力Aでもまずアウト

このゲームは、盗塁が非常に難しくなっている。たとえ、「走力」Aの選手が最高のスタートをきった場合も、相手がストレートでウェストしてきたら、まずアウトになってしまう。盗塁を狙うときには、相手の変化球を投げそうなタイミングを見計らってスタートをきり、LかRボタンを連打して次の塁をめざそう。ただ、「肩の力」、「守備力」ともAの捕手相手には、走らないほうがいいといえる。



●どんなにいいダッシュをしても、ウェストされると刺されてしまう。

## 同じ走力の選手でも、 多少能力の差がある

同じ「走力」Aの選手でも、選手によって多少スピードの差がある。差といってもAランクとBランクの選手でも塁間で0.2秒しかないもので、同じランクの選手同士の差は、ほとんど気にならない程度といえる。しかし、盗塁やギリギリのタイミングで突っ込んだときには、わずかながらの差がわかる。

実際に走らせてみて、同じランクの選手の中で誰が速いか確かめてみるのもいいだろう。

控え選手	打率	HR	走	守備
野村	.355	3	B	B
八重	.160	1	D	C
三島	.236	7	B	C
飯田	.257	1	A	A
飯田	.217	2	A	A

●12球団の中でもトップクラスの走力を誇る、ヤクルトの飯田。

# 「ハッスル」 「重量級」とは？

データ表の中には、「ハッスル」、「重量級」といった項目が登場する。このふたつは、走塁において重要な影響を与えるので、しっかり理解しておこう。

## 「ヘッドスライディング」がでると、 ベースに少し早くつく

このゲームでは、長打にならない限り、バッターランナーは1塁を駆け抜けるようになっている。ただし、データ表の「ハッスル」の項目に○がついている選手は、1塁上でクロスプレイになったとき、ヘッドスライディングをする。このヘッドスライディングは単なる演出ではなく、ベースにタッチするのがわずかに早くなる。さらに、実況でも「ヘッドスライディング！」という声がかかるので、雰囲気も盛り上がる。

このヘッドスライディングをする選手は、ヤクルトの飯田、阪神の亀山、広島の本田、日本ハムの広瀬、日本ハムのシュエの5人しかいない。この5人でプレイするときには、内野ゴロでもL、Rボタン連打で全力疾走しよう。ギリギリのタイミングならヘッドスライディングをしてくれて、セーフになることもある。ただし、ヘッドスライディングするのは1塁だけで、他の塁へはしない。



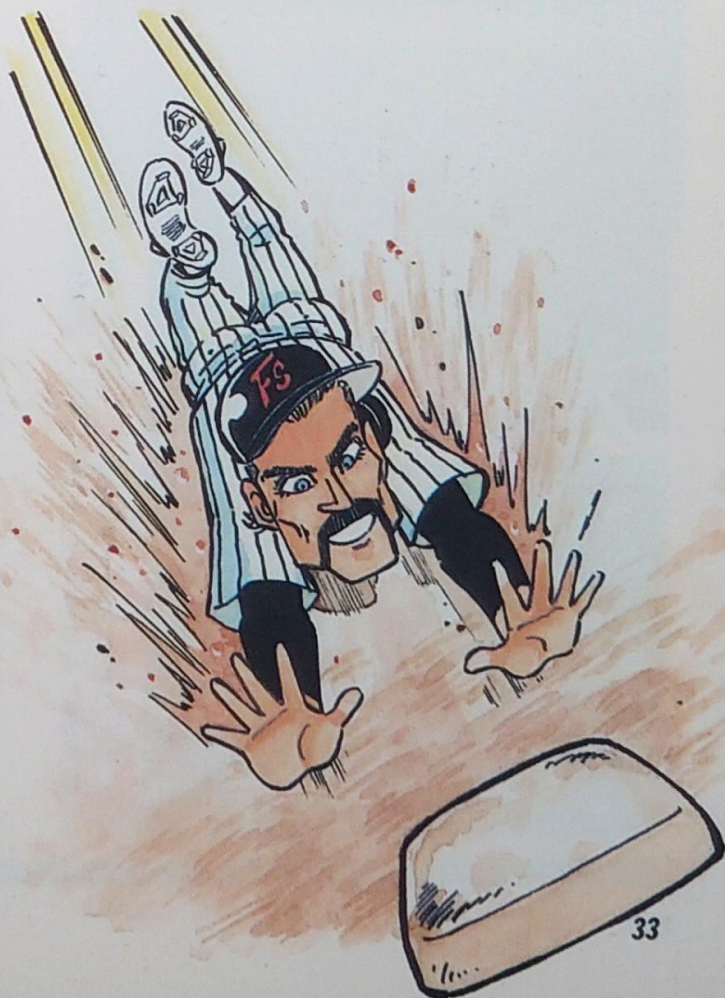
●亀山がヘッドスライディングで一躍有名になった。

## 「重量級」の選手は、 本塁で必ず体当たりする

データ表の「重量級」の項目に○のついている選手は、本塁に突入するとき、必ずキャッチャーに体当たりする。もし、キャッチャーがキャッチした瞬間に体当たりをすると、1/4の確率で落球しセーフとなる。キャッチャーの「守備力」は関係ないので、バックホームがきわどいタイミングのとき、ランナーが「重量級」なら迷わず突入させよう。ただし、すでに球を持っているキャッチャーに突っ込んでも、体当たりはするがアウトになる。



●ホーム上でのクロスプレイは、迫力満点だ。



## 緊迫シーンの連続 シナリオモード

「シナリオモード」は、さまざまなクライマックスシーンだけを再現したもの。決められた状況の中でなんとか勝利をめざす、緊迫感あふれるモードだ。

### 全部で12種類のシナリオ

「シナリオモード」は、'93年のペナントレースをモチーフに12試合のクライマックスを再現している。たとえば、15回裏、敵の攻撃で無死満塁、といった状態からゲームが始まる。守備側は1点リードしており、その1点を守りきらないと勝ちはない。どのストーリーも、こういった苦しい状況で始まるのだ。へたをすれば、1球投げただけでゲームが終わってしまうこともある。スリリングで、緊迫した状況を楽しめるモードだ。



◆「シナリオ5」の対阪神戦。リリー・フェース田村を打ち込めるか？



◆「シナリオ8」の対日本ハム戦。塁ランナーを返してはいけない。

### 「7回で8点差」をひっくり返せるか

全シナリオの中で、最も過激な設定がされているのが、「シナリオ8」の対ダイエー戦「大逆転」である。7回裏の攻撃から始まり、スコアは、10-2の大差をつけられている。残り3イニングの間に8点以上取らなければ、負けになってしまう。

しかし、このシナリオは、思ったほど難しくはない。ダイエーの村田は、このシナリオに限ってチェンジアップ中心の投球をしてくる。チェンジアップに的をしぼって強振していけば、8点は取れるはずだ。



◆徹底したチェンジアップ狙いで、村田を攻略しよう。

### 全シナリオをクリアすると...

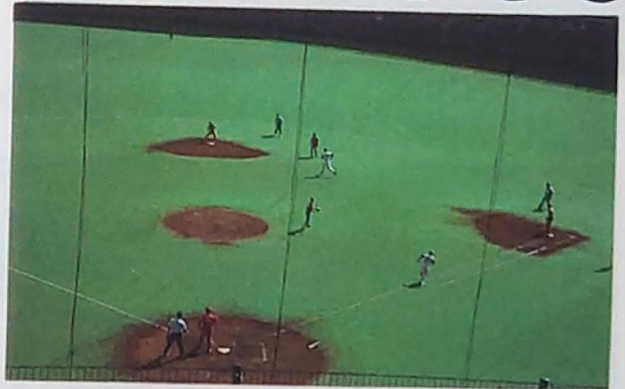
「シナリオ」にはそれぞれナンバーがつけられているが、どの順番で始めてもかまわないようになっている。難度の低いシナリオからクリアしていくのもいいだろう。全シナリオをクリアすると、エンディングを見ることができる。また、パスワードを控えておけば、続きから遊ぶことも可能だ。



◆苦労して全部クリアすると、ちょっと長めのエンディングが流れる。

# プロが教える 上級テクニック

TACTICS





# 投手の投げたくない球って、案外 打者も待っていないものなんです



**POWERFUL INTERVIEW**

野球評論家

## 牛島和彦

**頭脳派投手はこうしてウラをかく**

中日、ロッテで、抑えに先発にと活躍、昨年引退した牛島投手。1980年から14年の間、経験を積み重ねてきた牛島氏に、その奥の深い投球術の一端を語ってもらった。はたして、プロはどこまで考えて配球しているのだろうか。

**プロでも、狙いどおりに投げられる率は3割から4割です**

—まず、牛島さんが、プロで駆使されてきた投球術をゲームでも生かしやすいように、現役時代の牛島さんの力を、このゲームのメンバー表になぞらえて、データとして自分で採点してもらいましょうか。

いつの頃のがいいのかな。抑えの頃のでいきましようか。抑えの場合ですと、そう、防御率は2.50くらい。球速は135kmくらいかな。スタミナは抑えだとDくらい？で、制球力は抜群！球種は、んー、どんなもんかな？

—実際、現役のころはどれくらいの球種を持っていらしたのですか？



## ●牛島和彦(うしじまかずひこ)

1961年生まれ。1980年に中日入団。1987年に千葉ロッテに移籍。1993年を限りに現役引退。今年よりスポニチ、TBSにて評論家活動に入る。

まっすぐに、まっすぐでチェンジアップ、シュート、スライダーのちょっとしか曲がないのと、けっこう曲がるヤツ。で、カーブで大きく曲がるのと、スローカーブみたいなヤツ。それから、フォークボールがチェンジアップになるヤツとSFF、場合によってはパームを投げたりと、いろいろしてました。あとは、同じボールでも少しスピードを変化させるだけで球種は変わってきますから。

—となると、もうこのデータ表ではフォローしきれませんね。しかし、私たちのイメージからは、牛島さんというフォークというイメージが強いんですが、やはり、決め球というフォークになるんでしょうか。

いや、フォークと決めてない。相手のバッターが一番待ってない球です、基本線はね。130kmのまっすぐでも、相手がフォーク待ってるなどと思ったら投げましたね。

—制球力は、どうだったんですか。思ったとおりの所に投げられる確率というのは？

狙ったところに完璧にいくかということ、6、7割のときもあれば、1割くらいしかいかないときもあります。トータル的に見たら、3割か4割でしょうね。その3割から4割を、一番大事なときに使わないといけないんですよ。

—このゲームだと、制球力は練習次第でかなり思ったところに投げられるようになるんですが、実際にもし相当なレベルの制球力があれば、125kmくらいの遅い球しかなくても、配球次第で抑えられるものでしょうか。

そこまで遅いと、制球力だけではダメですね。何かもうひとつないと。たとえば、遅くてもくせ球でうちにくいとか。加えて、カーブは全力で投げても80キロしかでないとか、

まっすぐと同じ腕の振りでフォークが投げられるとかね。それだけ持ったうえで、精神的には細心の注意を払って、1球ずつ、絶対に狙わせないという配球をすることでしょうね。

## コントロールは、いきなりポイントを狙うから難しくなる

—逆に速い球を持っている人などは、制球にそれほど気をつけなくても、球威だけで何とかなる、という面はあるんですか。

まっすぐの速い人は、追い込んだら高めの釣り球が使えるでしょ。その場合は、制球を気にかけなくていいというのはいいのですが、高ささえ間違えなければいい。でも、これは普通の投手でもいえるんですよ。場面場面で、高さを間違えなければいいのか、コースを間違えなければいいのかということですよ。ところが、外角低めとか、その高さもコースも一番難しいところをまず考えてしまう。そういう一点を狙うのは、しんどいでしょう。だから、まず高さかコースかというように考えていくと、気が楽になるんですよ。よく外野フライ打たれたらダメなところでは、高めは禁物とかいいますよね。あれですよ。

—確実にボールをコントロールするには、まず気持ちをコントロールするわけですね。そのうえで、配球がでてくるわけですが、その配球は投手本位ですか、打者本位ですか。

両方ですね。基本的には、やはりその日の一番調子のいい球を中心に組み立てる「投手本位」なんですよ。ところが、これがよくしたもので、調子がよくても打たれることもあれば、調子が悪いからといって、確実に打たれるわけでもないんです。なぜなら、こ



こ一番というときほど、相手のバッターもその一番調子のいい球を狙ってきますから。だから、そういうときは、たとえば、それまでカーブが1球も決まっていなくても、カーブを投げてみてもいい。打者も、まさかそんな球が大事な局面にくるとは思いませんからね。——実際にやったことはあるんですか？

ありますよ。ただ、これも気の持ち方次第です。いい意味での開き直りね。「これだけ決まってへんから、もう次は決まるころやろ」みたいな気持ちで投げると、不思議とこれが決まるんですよ(笑)。まあ、これは極端な例ですが。ただ、調子の悪い球だからといって、投げないというのは絶対にしません。ストライクとらなかつたり、勝負しなかつたりするところで、そういう球を投げておかないと、球種をしぼられますからね。

——打者本位になる場合というのは？

これは打者のタイプ別ですね。たとえば、外国人選手なんかを相手にしたときは、相手のことを考えると、彼らは本塁打を打ってなんぼ、打点をあげてなんぼ、で高い給料をもらっているわけです。だから、フォアボールで歩かされることをすごく嫌うんですよ。大きいのを打ちたいから、高めを待っているわけなんです。そこで、低めをずっと投げ続け

る。好きでもない球でも、打たなければしかたないようにするんです。

——でも、元大リーガーなんて人は、アメリカではだいたい低めで勝負してきてますよね。

それは速い球の勝負での低めであって、変化球じゃないでしょ。だから、低めへ徹底的に変化球を集めて、いやでもそれを打つしかない状況にするんです。すると、今度は本来の得意な高めの球を打ち損じて、ファウルになったりもするんです。

## やはり守備のうまい人の所へ飛んでほしいと思いますよ

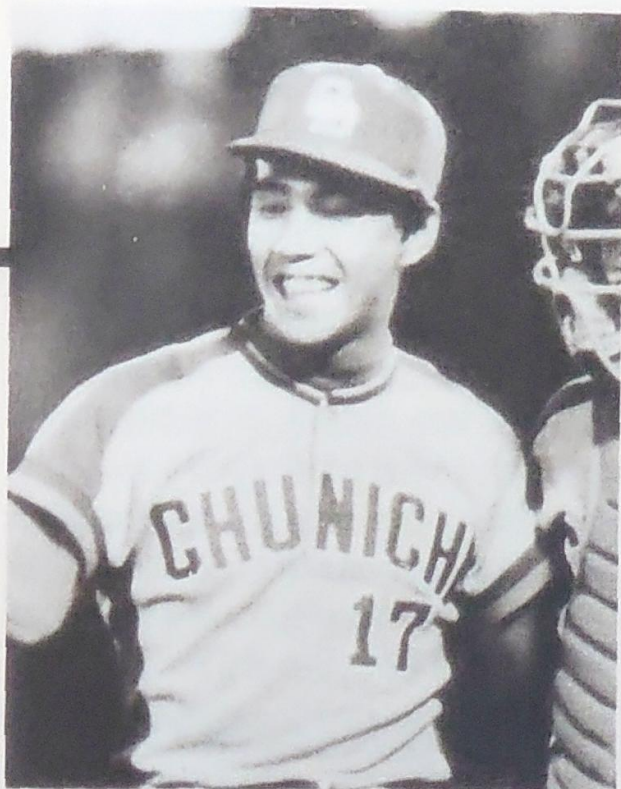
——逆もおもしろいでしょうね。一発は少ないけど、足の速い人には、転がされるよりも打ち上げやすい高めで勝負とか。

もちろんあります。速い球で高めに投げたら衝突もありますが、緩い球なら力いっぱい打ってもなかなかオーバーフェンスしないから、最初からチェンジアップを真ん中高めに投げるとかね。野球選手の本能として、真ん中高めにきたら絶対打ちたいわけですよ。

——かなり勇気がいるんじゃないですか？

まあ、広い球場でまったく逆風のときでしたから。思いきりスイングさせてどこまで飛ぶかやってみよ、と。ライナーでいかに限り大丈夫、フライにさえなれば、風で戻されるやろう、なんて思っただけ。

——そんなとき、守備のことも考えますか？あそこへ打たせたほうが確実だ、とか。



◆中日ドラゴンズ時代の牛島氏。ストッパーとして大活躍した。



## POWERFUL INTERVIEW

### "曲がらないスライダー"だけは、最後まで投げられなかった

—打者は、どうされたら一番いやですかね。

一番いやなのは、曲がりそうで曲がらないスライダーだといわれたんです。そんな球どうやったら投げられるんやろな、と思いましたよ。結局それだけは最後まで投げられませんでしたね。どうしても曲がってしまうんです。ただ、その球が通用するのは、スライダーを待って、きっちりそれに合わせることでできる技術を持つてる打者にですからね。それができない人には何の効果もない。ただの棒球ですよ。そこの見極めが難しい。こっちは一生懸命考えて投げたのに、相手がそこまで考えてくれんと、ぽーんと打たれたりね。ウラのウラが、単なるオモテに合ってしまうというかね(笑)。

—そういう話を聞いていると、野球ってやっぱりおもしろいなと思うんですが、実際にいろいろ考える側としてはどうなんでしょう。楽しいんですか？ それとも苦痛ですか？

—というか、そういうことがわかってきたころには、力が落ちている。これが若いときにわかってたらな、とはつくづく思いますよ。だから、せめて今力のある若い子に、そういうことを教えてあげたりするんですけどね。

—いえいえ、若い人だけでなく、今年から評論家となられた牛島さんには、そうしたおもしろさをファンの人にも伝えていってほしいと思います。その第一弾として、『パワプロ』のプレイヤーのためにとっておきの投球術の一部を披露していただいたことを光栄に思います。ありがとうございました。

それもありますよ。抑えてきて、どうしても外野フライを打たれてしまいそうなときは、やはり肩のいい人のところへ飛んでいってほしいと思う。でも、実際は打球の方向までは確実に操作できませんけどね。相手打者の調子というのもありますから。

—牛島さん自身、そうした配球についてひとつひとつ覚えていったのは、やはり最初は捕手のリードからなんですか？

—そうですね。ボクが最初中日に入ったときの捕手の木俣さん、それから中尾さんには、よく勉強させてもらいました。あとは先輩の投手とかね。星野さんなんか、大先輩でとても恐くて聞けないような人だったんですけども、ボクがうがいの水とかアンダーシャツとか替えてたりして、横にいたものですから、KOされたときでもこっそり「すみません、スライダーですか？」とか聞いてたんですよ。周りの人からは「ええ根性してるね」といわれましたけどね。でも、本当によくかわいがってもらって、教えてもらいましたよ。それから打者の人にもいろいろ聞きましたよ。「どうされたら、一番いやなんですか」とかね。

# 上級配球 テクニック

牛島氏が語ってくれたプロの投球術を、『パワプロ』のプレイに生かさない手はない。ここでは、実際にどのように使えばいいのかを考えてみよう！

## コースか高低、

### まずどちらかにしぼれ！

牛島氏がコントロールについて語ってくれた「いきなり難しいポイントを狙うから、しんどくなる」という言葉。これはそのまま、この『パワプロ』にもあてはまる。すなわち、投球時のミットの移動である。四すみのコーナーいっぱいにするのが一番だが、そう簡単に、毎度ピタリといくものではない。

となると、牛島氏がいったように、状況を考えて、ここは高さを間違えてはいけないところなのか、コースを間違えてはいけないところなのかを判断し、それによって最初にミットを動かす方向を決めるのだ。つまり、コースを間違えてはいけない場合は、先にミットを横にしっかりと狙って動かし、次に上下の移動に入る。高さを間違えてはいけない場合は、その逆にといった具合だ。

あせて、高低コース両方とも甘くなつては大げがのもと。まずは、どちらかだけでもきびしいところへ決めるようにするのだ。



◆外野フライを打たせないときは、まず低めいっぱい投げることが大切。

## 打者の立場になって

### 考えることも大切

牛島氏はフォーク投手だったが、必ずしもそれを決め球にはせず、「打者の狙っていない球が決め球です」と断言している。

配球は、相手打者があって初めてなりたつものだ。追い込んだら必ず使うような球は、相手にも狙われる。そして、ピンチのときほど、投手の投げたい球と、打者の狙う球は一致しやすい。そんなときは、ウラをかいて一番打たれやすそうな球を投げてみるのもいいし、狙いどおりの球をあえてボール球で投げてみるのもいい。決め球は、相手打者の立場も考えて、いろいろと工夫してみよう。

## 打者の特性、点差を考えて

### 打たせてとれ

外国人選手と対峙したときは、「稼ぐために数字を残したい」という相手の気持ちまで見すかして投げていたという牛島氏。

ゲームでは、そうした気持ちの要素まではないものの、相手打者の特性も考慮に入れた組み立ては必要だ。たとえば、一発の可能性の低い打者相手には、むりに三振を奪いに行くよりも、初球から少し甘い球を投げて、フライでも打たせたほうが、スタミナもロスせずすむ。また点差が開いてランナーをためてはいけない状況下では、スラッガーを相手にしたときでも、ヒットを打たれるよりは、一発かフライかのピッチングをしたほうがいい場合もあるだろう。



◆点差があれば、セオリー無視の真ん中チェンジアップもOKだ。

## どうせ打たれるなら、守備の 上手な選手のところに打たせろ

牛島氏もいっていたが、打たれる打球の方向も、100%ではないにしても、ある程度はコントロールすることができる。

たとえば、右打者の場合、アウトコースに速い球を投げれば、ボールがライト方向に飛ぶ確率が高くなるし、逆にインコースに緩い球を投げれば、レフト方向に飛びやすくなる。

さらに、ゴロを打たせたければ低めへ、フライなら高めへという、一応のセオリーはある。打たせてとる際、これらをふまえて配球すれば、守備のうまい選手が守るポジションのほうへ打球がいきやすくなるはずだ。

投手が「メロメロ」になって、ストレートかチェンジアップで、イチかバチか打たせるしかないというときは、できるだけ、「守備走力」があり、「守備力」も高く「肩の力」も強い選手のポジションへ打たせるようにしよう。



●打たれそうなきときは、守備のうまい選手を守備固めに入れるのも手。

## 打たれた経験だけを教訓に、 精神的ダメージは残さない

どんな状況になっても、常に冷静でいられるように、自分の気持ちをセルフコントロールできることも、投手には大切なことだ。

テレビの野球中継などで、連打を浴びた後カッとなって、単調なピッチングになってしまい、さらに傷口を広げて自滅してしまう投手を見かけることあるが、そういうことのないように「心の中は熱くても、頭の中は常に冷静でいる」ことを心がけよう。

とはいえ、打たれたことに対して、何の反省もなければ、同じ失敗を繰り返してしまう。これもまた、いけない。

打たれたということはしっかりと、その原因までを考えてデータとして残し、次の対戦のときに、それを生かしたピッチングができるようにするのだ。



●頭に血が昇っていると、牽制プレイもつい忘れがちになってしまう。

## 投手向きの性格とは、

### 常にプラス思考を持つことだ

「ここの一番で、その日決まらないボールを投げるときは、またはずれるんじゃないかと考えるのではなく、次はそろそろ決まるんじゃないかくらいの気持ちで投げるのが大切」と牛島氏もいっているように、投手は、常に前向きな気持ちを持つことも大切だ。

たとえば、打撃の弱い投手に打たれたときでも、だいたい次打者は、トップで足が速いと相場が決まっている。だから「これでいい栓ができた」くらいに考えればいいのだ。すべてが自分の都合のいいように回っているという気持ちを持つくらいが、ちょうどいい。



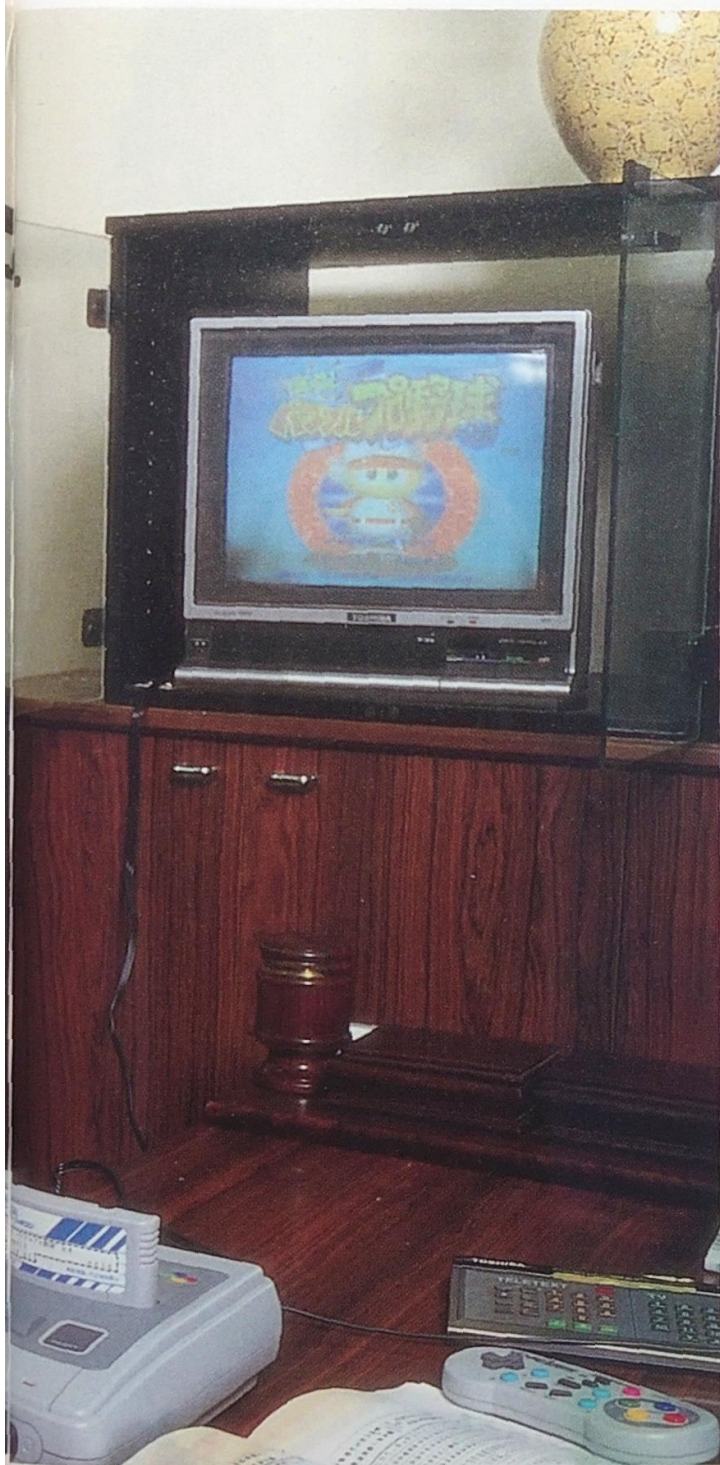


## しっかりと狙い球をしぼらないと、 いい投手の球は打てません

—まず、基本的な打席での姿勢からおうかがいしますが、よくまっすぐに照準をしぼって、変化球にも対応できるようにしておく、という話を聞きますが、実際どうでしょうか？

一軍で、しかも先発ローテーションに入っている投手、いわゆるいい投手といわれる人

を相手にする場合ですと、どの球がきても打つということはむりですね。ある程度、球種、コースにヤマを張って打っていかないと、なかなか打てない。今の野球というのは、相手が次に何を投げるのか、配球のパターンの読み合いみたいところがありますから。それに読み勝てば、当然打率も上がります。その顕著な例というのが古田だと思えますね。野村さんがよくいっていましたが、「あいつはオ



レの教えたリードのノウハウを打撃にだけ生かしたかった」ってね。相手のバッテリーが何を考えていて、次に何がくるのかも、古田はかなり高い確率で読んでいます。そういったところが、打撃にも生きていますよ。思いきりにもつながりますから。

—このゲームの場合ですと、調子のいい投手というのは、投げられる球すべての切れがよくなるんですが、そういうときこそ、もう

狙い球さえしぼれば、  
苦手な球も絶好球に  
できるんです



**POWERFUL INTERVIEW**

野球評論家

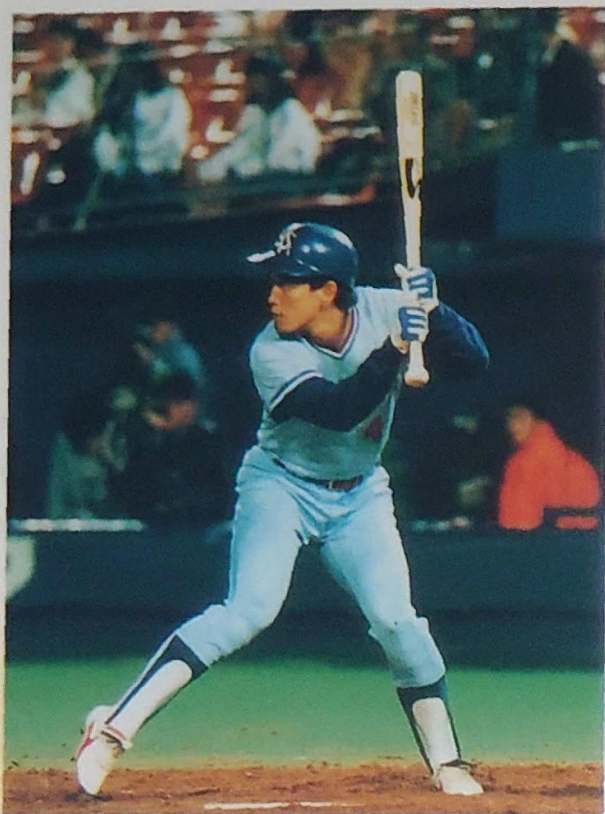
# 栗山英樹

**好打者の狙い球のしぼり方**

プロの打者はいかにして、投手を攻略していくのだろうか？ 球界には珍しい国立大学出身で、ヤクルトOBの理論派栗山氏に、プロの打者が狙い球をしぼるうえで行う、虚々実々の駆け引きについて語ってもらった。

狙い球をしぼって打つしかないわけです。

そうですね、野球というのは基本的にキャッチャーの指示どおりに、ある程度球威のある球がきていれば打てないというようにできているものです。それでも、たとえコーナーギリギリに決まろうとも打者がそこしか狙ってない場合、つまり外角低めの球でも完全に踏み込んで真ん中低めにしてしまえば打てるという可能性はあります。だから、投手はそ



◆ヤクルトスワローズ時代の栗山氏。駿足・巧打の外野手として活躍した。

れをさせないためにいろいろなところに投げて、打者に錯覚を起こさせるわけです。

—実際に、どうしぼるわけですか。

まず、打者にもいろいろなタイプがあります。一度狙い球を決めたら、追い込まれるまでじっとそれを待っている人もいれば、1球ごとに変える人もいますし、本当に何も考えなくて、きた球を打つ人までさまざまですよ。ただ、そうした打者の性格も、バッテリーは分類して把握しています。

### ボクは、<sup>えさ</sup>餌をまかれれば何でも くいつくタイプの打者でした

—栗山さんは、どういうタイプでしたか。

ボクは一応狙い球はしぼってましたが、甘い球には手をだしていましたね。たぶん相手チームから見れば、何でも手をだしてくる打者ですよ。ボクの場合、追い込まれてから打てる打者じゃなかったですから。甘い球を積極的に打っていかないと、打率を残せない打者だと自覚してましたからね。で、当然、ボクらのような打者の場合、四球って少ないで

すよね。打たれてもヒットしかないわけですから、四球だすんなら一緒だということで、最初からストレートがどどんくるわけです。—よく解説の人が、同じ球を3つ続けちゃいけませんね、というのを聞きますが、本当にそうなんですか？

そこは、読み合いですよね。インコースふたつきたから、今度はないだろうと打者が思っているところへ3つめもズバン！とかね。でも、その場合も完全に打者の気持ちが外にっていないといけません。でないと、前にふたつ見ているだけに、タイミングやコースの印象は打者の頭の中にあるわけですから。—ゲームの場合ですと、チームの全選手の操作をひとりで行うわけですが、実際のプロ野球でも、チーム全体の方針として狙い球をしぼる指示がでたりするんですか。

よっぽど相手投手の調子がいい場合は、そういうこともありますよ。投手というのはおもしろいもので、打者が手をだしてこないボールというのは、意外と投げにくかったりするんですよ。だから、チームとしてそういう作戦を組めば、バッテリーの意識も高く上がりますから。でも普通の場合は、まあ3回を終わったくらいのところでのスコアラーのデータと、アドバイスくらいですね。今日はどの球を勝負球にして、どの球を捨て球にしているぞ、だから、この球を狙ったほうがいいぞ、みたいな感じのね。あとは、打者それぞれが自分でそれをもとに判断するわけです。ただ、そのデータというのはそれだけでなく、いろいろな形でプロは持っていますよ。このキャッチャーは何球まで同じ球を続けるか、なんてことはちゃんとデータにあります。デ



## ●栗山英樹(くりやまひでき)

1961年生まれ。1983年、東京学芸大学より、ヤクルトの入団テストを受けドラフト外で入団。1990年に現役引退し、評論家活動に入る。



## POWERFUL INTERVIEW

一タ上、5球までは続くが6球は続かないとなると、かなりの確率で次はしぼれるじゃないですか。そういう基準となる情報量が多いほうが、確率的に高い判断が下せるわけです。あとは、それをベースにしてそれぞれの選手の感性ですよ。

### プロのデータは状況別に、 こと細かく分類されています

—相当細かいデータの様ですね。

少なくとも、ボクがいたヤクルトはそうでした。長い間、同じ相手と戦うわけですから、まず基本線というのはでている。でも、極端に緊張した場面だとか、点差や回の前半か中盤か後半かで違ってくるわけです。そうした細かな状況別のパターンなんかも、データとして残しています。プロの場合は、それを商

売にしているわけですから、当然そこまでやらなくてはいけないと思います。

—たしかに、それは大きいですね。そこまででているデータから、コースがわかるのと球種がわかるのとでは、どちらのほうが打ちやすいんでしょう？

これも人それぞれだとは思いますが、基本的には球種じゃないでしょうか。ボクはそうでした。球種がわかっていたら、自分のタイミングで打てますからね。

—やはりプロの野球は奥が深いですね。

そうですね、そうしたプレイの奥にある考え、思惑というのが、わかっただけじゃあ、もっと野球を楽しんでもらえると思いますよ。ボクなんかもそのあたりを、何とかニュースの中で伝えることはできないかと思うんですが、ニュースだと時間が短いですからね。でも、このゲームはよくできていますよね。こうした、今まで話したことが参考になるようなゲームで遊んでくれたら、サッカーブームといわれる中でも、野球のおもしろさをわかっただけじゃあ、いい選手もでできませんからね。ボクらも勉強して、そうしたことを伝えていかないとはいけませんね。—こうしたゲームからでも、野球のおもしろさを知って、実際に体を動かしたくなる子供がひとりでも多くでてくるといいですよ。今日は本当にありがとうございました。

※紙面の都合上、<sup>かつあい</sup>割愛することになってしまったが、ほかにも栗山氏は、いろいろなプロの打撃テクを語ってくれた。それらは次ページの「上級打撃テクニク」で紹介している。



# 上級打撃 テクニック

ゲームを見ながら栗山氏が語ってくれた、ゲーム中でも使えるようなプロの打撃テクニック。プロは、ここまで考えて打席に入っているのだ！

## ここ一番で活躍できる選手は、 見逃す勇気を持っている

「これはボクの持論なんですけども、かつての長嶋さん（現巨人監督）や落合さんや、古田のように、ここ一番ですごい活躍をする人というのは、もちろんすごい高い確率で狙い球をしぼりますが、それと違う球がきたときに平然と見逃せる、失敗をおそれない、もうこの球がきたら、ごめんなさい、というくらいの捨てられる勇気を持っていると思うんです。チャンスのときほど、狙い球をしぼりきらないと、うまくいかないんです。でも、普通の打者は、どの球でもなんとかくらくらいつこうとしてしまうんですね」と栗山氏。

得点チャンスするときほど、はやる気持ちを抑えないと、つい狙い球と違うボールに手をだして、チャンスをつぶしてしまいかねない。

しかし、狙い球以外の球を平然と見逃すだけの余裕を持てるのは、この球は必ずくるという正確な読みがあってこそのことだ。

ゲームにおいても、プロがやっているよう



に、できるだけ多くのデータを集めることが大切だ。どんな人間にも、配球のくせはある。初球は必ず何を投げるとか、必ずコーナーを対角線の形で突くとか、ある程度の傾向はあるものだ。いつも対戦しているがどうしてもわからないというときは、まさにプロさながらにビデオに録画して分析してみるのもいいだろう。相手も気づいていない、意外なくせが見つかるかもしれない。

## いくら投手の調子がよくても、 打つ手はある！

実際のプロ野球では、「一線級の投手が球威、変化球の切れ、制球とすべての調子がよければ手がでない」と栗山氏は語るが、ゲーム中では、スタミナさえ尽きてくればすべての能力は落ち、つけ入るスキはでてくる。

そのためにも、できるだけ投手のスタミナを奪うような攻撃を展開しなくてはならない。まずは、変化球は捨ててまっすぐのみを狙う。相手は、狙いはずそうと変化球を投げる。変化球を多投すれば、スタミナを消費する。さらに、ランナーができれば、なんとかスコアリングポジションに送って、よりスタミナを消費させる（14～15ページ参照）。

ゲームでこういう策があるというのと、「そうになると、投球術に長けた人は狙われているまっすぐを、今度はボールになるコースに投げってくるでしょうから、ボール、ストライクの見極めが大切ですね」と栗山氏。この作戦には、確かな選球眼も必要といえる。



●投手のスタミナを奪うためには、アウトからでも送りバントだ。

## ランナーをうまく使えば、 チャンスは広がる

「チャンスするときほど狙い球がしぼりやすいのは、ランナーがいれば、それだけ投手の投げる球も限定されることが多いからです。たとえば、1塁に足の速いランナーがいれば、投手は盗塁をされたくないから速い球がくる確率が増えます。ノーアウトか1アウトで3塁にランナーがいれば、犠牲フライを打たせたくないですから高めにはなげにくいですね」と、栗山氏。ランナーが1塁にでたときは、「走るぞ走るぞ」とモーションを起こすふりをして投手に速い球を投げさせ、それを狙い打つ手もある。たとえ、盗塁が成功しにくい選手でも、常にいつでも走るようなモーションを起こすことも大切なのだ。



●投手が警戒してないときは、わざと警戒させて打ちやすい状況を作れ。

## 奥の深い心理作戦で、 相手の神経をすり減らそう。

2Pプレイ対戦のときは、捕手のささやき戦術よろしく、口で相手を迷わせることもできるのではないだろうか？

「それはあると思いますよ。ボクもずいぶんやられましたからね。聞くつもりはなくても、どうしても頭に入ってきて迷ってしまうんです」と、栗山氏は語る。

ならば、逆に打つほうもささやいて、投手の配球を狂わせることもできるのでは？

「実際の野球では、捕手は打者の構えとか足の位置とかも見ますから、あまり効果はないと思いますが、ゲームならありうるかもしれ

ませんね。『次インコースこいや、打ったから』なんていわれたら、けっこう迷うかもしれません」とのこと。うまくささやけば、打ちたい球を呼び込むことだって可能かもしれない。試してみる価値はあるだろう。

また、投手との会話は口に限らず、バットでもできる。俗に言う『三味線しやみせんを引く』という手だ。たとえば、カーブならカーブと照準を合わせたなら、最初はその球にどうしてもタイミングが合わないようなそぶりを見せて、見逃したり、空振りを繰り返しておく。そして、ここぞというチャンスに、決め球のつもりで投げってくるそのカーブを狙い打ちするのである。

こうした奥の深い心理戦まで使いこなし、相手の神経までも消耗させて、最後は何がなんだかわからなくさせてやるのだ。

ほかにも、敬遠されたときに、ノースリーからボールの球を1球振ってやるのもいい。たとえチェンジアップでも、投手のスタミナはわずかでも消耗するからだ。相手にとって、そんな細かいところまでネチネチと攻められることほど、いやなことはないだろう。



●ネチネチ作戦で、相手プレイヤーもこのようにメロメロにしてやる。振ると、相手はイヤな気持ちに。

# 君はもう見たか、 このうれしい演出

実況や効果音といった演出のほかにも、ビジュアル面でもさまざまな工夫がなされている。そういった演出が、ゲームをより盛り上げてくれるのだ。

## 球場にこんな看板が

各球場のフェンスや看板には、「コナミ」、「ゴエモン2」といったユニークな文字が書かれている。いろいろな看板を探してみよう。



★コナミのゲーム名があちこちで見られる。

## ヒーローインタビューの人は?

試合が終了すると、ファウルグラウンドでヒーローインタビューが行われる。ヒーローの選ばれる基準は、①さよならのバッター、②完封時の勝利投手、③勝利打点を得た選手、の順番で選択されている。



★お立ち台の上立つヒーローを記者達がとりかこむ。

## 「ミニペナント」を勝ち抜くと…

「ミニペナントモード」は、リーグ戦になっており、試合数は5試合と15試合の2種類から選ぶことができる。リーグ戦は、セリーグとパリーグとに分かれており、各リーグで優勝すると日本シリーズに進出する。さらに、めでたく日本シリーズに勝利すると、胴上げやエンディングが見られる。難度「難しい」でミニペナントをクリアすると、ちょっと違ったエンディングが見られるのだ。

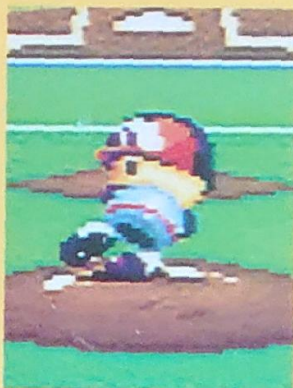


★日本シリーズにも勝つと胴上げが始まり、エンディングが流れる。

## 野茂の「トルネード投法」を再現

近鉄の野茂だけは、ピッチングのときの動きが特殊になっている。ゲーム画面上でも、打者に背中を見せる「トルネード投法」が再現されているのだ。

また、西武の秋山は、ホームランを打つとホームの前で「バク転」をする。全選手中で秋山しか見せないパフォーマンスだ。西武ファンならずとも一度は見てみよう。



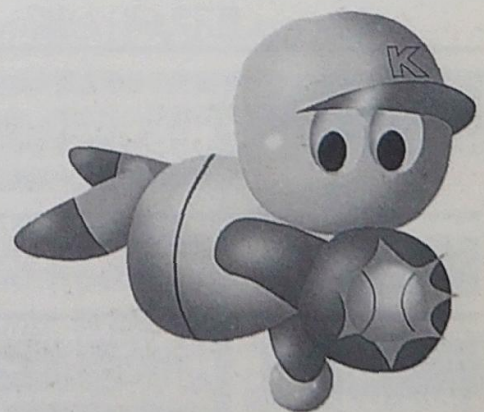
★野茂独特の「トルネード投法」をゲーム上でも再現。



★秋山がホームランを打つとホームの所で「バク転」。

# 12球団全選手 能力データ

**D A T A**



# データ表の見方

ゲームに登場する各選手は、それぞれ細かい数値を持っている。データを頭に入れて、戦いを有利にしよう。

## 打撃編

野手の能力は表面に現れる、打率、本塁打数といったものだけでは計れない。それぞれの打撃パワー、ミートサイズといった数値を総合して、能力を判断するようにしよう。

### 全選手DATA

名前	背番号	利き腕 打	利き腕 投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
古田	27	右	右	捕	.308	17	6	126	B	A	A	+			○					
八重樫	28	右	右	捕	.160	1	2	110	D	B	C	+					○			
池山	1	右	右	内	.256	24	4	163	A	A	A	-			○		○			
宮藤	4	両	右	内	.271	1	5	61	B	A	B							○		
広沢	8	右	右	内	.288	25	5	145	C	B	C						○			○
ハウエル	44	左	右	内	.295	28	6	161	C	B	C		-		○	○				○
ハドラー	49	右	右	内	.300	14	6	125	A	B	C	+	+							○

#### ポジション

各選手の専門の位置を表わす。内野、外野、捕手、投手に分かれる。

#### 打率

'93年度ペナントレースの成績をもとにした打率が表示される。

#### 本塁打数

'93年度ペナントレースの成績をもとにした本塁打数が表示される。

#### ミートサイズ

ボールを当てることのできる範囲を示す、ミートカーソルの大きさ。サイズは条件によって変化する。最大は「8」。

#### 打撃パワー

打球のスピードを表す。同じタイミングで当たれば、パワーが高いほど飛距離は伸びる。最大は近鉄ブライアントの224。

#### 走力

選手の走塁速度を表わす。A~Dの四段階に分かれ、Aが一番速い。同じランクでも多少の差がある。守備時の走力にも関係する。

#### 肩の力

送球のスピードを表す。A~Dの四段階に分かれ、Aが一番速い。

#### 守備力

エラーに関する守備の力を表示する。A~Dの四段階に分かれ、Aが一番よい。専門外の守備位置を守ると守備力が下がる。

#### チャンス

+はチャンスにミートカーソルが広がり、-は小さくなる。

#### 左投手

+は左投手と対戦時にミートカーソルが広がり、-は小さくなる。

#### 切り札

COMが優先的に代打に起用する。

#### 人気者

歓声が大きくなる。COMは代打を送らない。

#### さよなら男

9回以降、ミートカーソルが広がり、打撃パワーが上がる。

#### ぶんぶん

COMが操作するとき、積極的に「強振」をしてくる。

#### 内外OK

内野、外野の両方を守ることができる。専門のポジションがないので、内外野ならどこを守っても守備力は下がらない。

#### 重量級

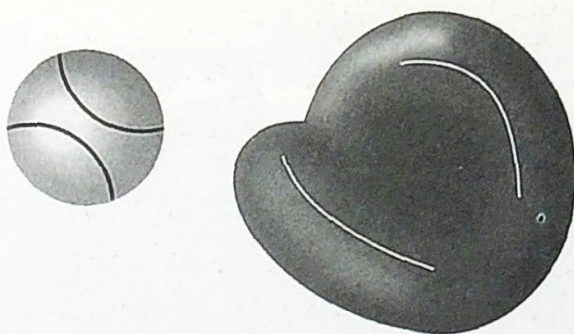
重量級に○のついた選手は、全員ホーム突入時にキャッチャーに体当たりをする。クロスプレイ以外では、キャッチャーは落球しない。

#### ハッスル

1塁に走り込むとき、タイミングがきわどければ、ヘッドスライディングをする。1塁以外ではヘッドスライディングはしない。

## 投球編

各投手には球速、スタミナなどの基本的な数値に加え、制球力、チャンスなどに強いといった細かなデータが含まれている。投手の能力を把握することが、勝利への近道でもある。



### 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン	
榎原	右	オーバー	2.28	145	153	190	4	2	4			2									
石毛	右	オーバー	2.95	149	36	190	5	6	6				○	+							
斎藤	右	サイド	3.18	144	128	183	3	3				4		-							
桑田	右	オーバー	3.99	148	163	182	2	3	2			3		+					○		
木田	右	オーバー	2.67	156	87	182				3				-							
橋本	右	オーバー	1.83	142	56	176			6					+							
門奈	左	オーバー	2.70	140	57	139					5										○

#### 投球フォーム

◆オーバー、サイド、アンダーなどの投法を表示。

#### 防御率

◆'93年度ペナントレースの成績をもとにした防御率が表示される。

#### 球速

◆投手の投げるストレートの最高速度を表わす。

#### スタミナ

◆投手のスタミナ値を表わす。スタミナは、投球することやさまざまな要因で消耗する。最高値は近鉄の野茂の244。

#### 制球力

◆投手の失投する確率に関係する。数値が高いほど、失投する確率は小さくなる。最高値は、中日・山本の236。

#### 人気

◆COMが監督のとき、完投直前や終盤のセーブどりで直前での交代をためらう。また、リリーフでマウンドに立つと、歓声が大きくなる。

#### ピンチ

◆さまざまな要因でピンチになったとき、+の選手は、メロメロ状態になりやすく、-の選手は、メロメロ状態になりやすい。

#### 変化球について

表には、その投手の投げることのできる変化球が七段階の数値で表示されている。数字が表示されてない変化球は、投げることのできない。スライダーを投げることのできる選手のうち、高速の欄に○がついている選手は、高速スライダーを投げることもできる。カーブにおけるスローカーブも同じ。フォークに数値の入っている選手で、パーム、ナックル、SFFの欄に○がついている選手は、フォークでなく、○のついた変化球を投げる。シンカーとスクリーンの関係も同じ。

#### ●変化球のパラメータの見方

変化球パラメータは、変化球の大きさを七段階の図で表示したもの。曲がる方向は投手から見たものなので、同じ変化球でも右投手と左投手で、反対側に曲がることになる。

#### 榎原



スライダー、カーブ、フォーク、シュートの4種類を操る。特にスライダーは、スピードがあり強力な武器。



# Yakult Swallows

強力なクリーンアップに加え、脇を固める選手も充実。機動力のある選手が多く、幅広い攻撃が展開できる。また、投手陣もバランスがとれており、総合力も非常に高いといえる。

## 攻撃力 破壊力抜群の強力打線

古田、広沢、ハウエル、池山、ハドラーは、全員打撃パワーが120を越える長距離バッター。さらに、古田、ハウエル、ハドラーは、ミートカーソルも大きく、かなりの確率でヒットが期待できる。また、池山、城、飯田、ハドラー、真中と走力Aランクの選手がずらりとそろっているので、機動力野球の展開も充分可能。どこからでも得点できる打線といえる。左右打者のバランスがいいので、どんなタイプの投手がでてきても苦にはならないだろう。

## 投手力 球速のある投手がズラリ

高津を除く全員が、140kmを越えるストレートを持っている。特に山田のストレートは、MAXが150kmを越えており、セリーグでもトップクラスの速さを誇る。また、速さだけでなく、変化球の切れも鋭い選手が多い。特に伊藤の高速スライダーと高津のシンカーは、7という最高の変化率を持っている。うまく使えば、そう簡単には打ち込まれることはないはずだ。あえて投手陣の欠点を探すとすれば、左投手が少ないことくらいだろう。



# Pitching Staff

## 投手陣パラメータ

伊藤



伊藤の特徴は何といっても高速スライダー。変化率7で、スピードがある。フォークもなかなかの切れだ。

高津



変化球はシンカーだけしか持っていない。しかし、変化率が大きいので、簡単には打たれないだろう。

川崎



フォークが4となっているのは、SFのこと。スピードがあり、ゴロを打たせるのに最高の変化球だ。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	右投手	切り札	人気者	さよなら男	ばんばん	内外OK	重量級	ハッスル
古田	27	右	右	右	捕	.308	17	6	126	B	A	A	+			○						
八重樫	28	右	右	右	捕	.160	1	2	110	D	B	C	+									
池山	1	右	右	右	内	.256	24	4	163	A	A	A	-			○		○				
笹篠	4	両	右	右	内	.271	1	5	61	B	A	B							○			
広沢	8	右	右	右	内	.288	25	5	145	C	B	C						○			○	
ハウエル	44	左	右	右	内	.295	28	6	161	C	B	C		-		○	○				○	○
ハドラー	49	右	右	右	内	.300	14	6	125	A	B	C	+	+							○	○
城	00	右	右	右	外	.257	1	4	70	A	B	A										
飯田	2	右	右	右	外	.217	2	3	76	A	A	A										○
荒井橋	10	左	左	左	外	.291	9	6	99	B	B	B										
土橋	38	右	右	右	外	.262	3	4	94	B	B	A		-		○	○					
秦	26	左	右	右	外	.238	7	3	102	B	B	C	+									
橋上	7	右	右	右	外	.304	1	4	69	B	A	A		-								
桜井	39	右	右	右	内	.255	3	3	96	B	B	B										
真中	31	左	左	左	外	.272	0	4	58	A	B	C				○						
伊藤	20	右	右	右	投	.184	0	1	32	B	B	B										
高津	22	右	右	右	投	.300	0	1	32	B	B	B										
川崎	17	右	右	右	投	.090	0	1	32	B	B	B										
伊東	18	右	右	右	投	.131	0	1	48	B	B	B										
西村	29	右	右	右	投	.090	0	1	32	B	B	B										
荒木	11	右	右	右	投	.100	0	1	32	B	B	A										
山田	66	右	右	右	投	.235	2	2	72	B	B	B										

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
伊藤	右	オーバー	0.90	147	177	161	7	2	4				○			○				
高津	右	サイド	2.29	137	36	208					7		○	+						
川崎	右	オーバー	3.47	148	138	149	3		4					-					○	
伊東	右	オーバー	3.10	143	205	160	2	4	3			3								
西村	右	オーバー	3.72	147	119	192			3	4		3								
荒木	右	オーバー	3.92	140	102	225	3	3				4	○	+						
山田	右	オーバー	3.32	150	59	142				4										

### 伊東



変化率こそ小さいが、シュート、スライダー、カーブ、フォークと4種類の変化球を投げ分ける。

### 西村



変化球の中では、フォークが一番切れる。スライダーがないので、上下の変化が中心となるだろう。

### 荒木

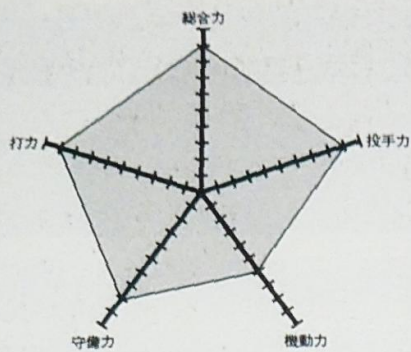


落ちる球がないので、左右の揺さぶりが命。右打者には、胸もとのシュートが有効になるだろう。

### 山田



変化球はフォークだけ。しかし、ストレートが速いぶん、かなり有効なボールとなるだろう。



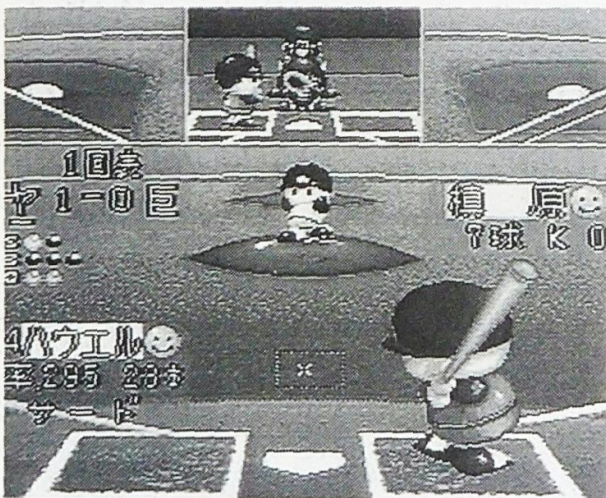
# Yakult Swallows

すべての面において、高いレベルにあり、総合力は非常に高い。打撃陣は、長打力も機動力もあり、非常に得点力がある。また、守備面でも古田を中心に肩の強い選手が多いが、両外人に不安がある。投手陣も、高速スライダーをもった伊藤を中心に高いレベルを保っている。

## 打撃編 勝利への方程式①

古田、広沢、ハウエル、池山、ハドラーと一発のある選手がずらりと並んでいる。相手投手の球種が少ないようなら、前半から積極的に「強振」をしていこう。攻撃するときにはやっではないのが走塁死。飯田、池山、ハドラーなど走力の高い選手がいるので、つい先の塁を狙いたくなるが、そこは我慢が必要。後ろに頼りになる選手が控えているので、あまりむりをする事はない。じっくりかまえてバッティングに専念しよう。

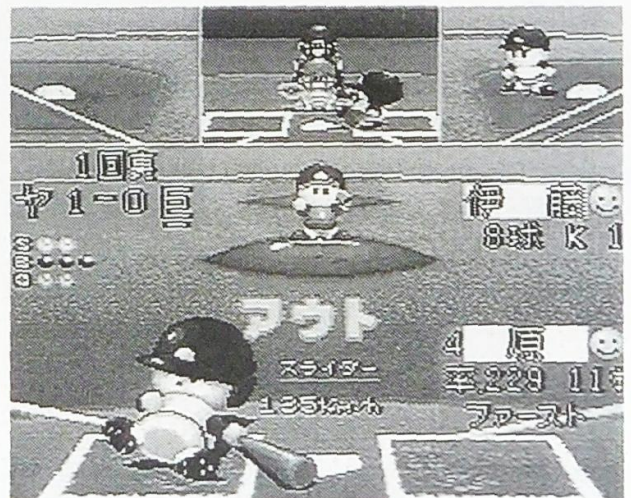
レギュラーには、それほど足の遅い選手はいないが、どうしても代走をだしたいときには、城を使えばいい。城は、守備力も高いので、代走の後には守備固めとして使おう。



▶ハウエルは長打力もあり、ミートサイズも大きい。ぜひ4番か3番にすえておきたい。

## 投球編 勝利への方程式②

エースとなるのは、高速スライダーを持つ伊藤。このボールは、速いうえに手もとにきて大きく変化する。ストレートと区別がつきにくいので、簡単には打たれない。コーナーギリギリに決めれば、カウントかせぎにも使えるし三振もとれる。スライダーを中心にピッチングを組み立てるようにしよう。伊東と荒木は、変化球の数こそ多いが切れはいまひとつだ。低めに集めて、打たせてとるピッチングを心がけたい。川崎のSFFは、変化が微妙なのでバットの下に当たる事が多く、ゴロを打たせるのに最適の変化球。ゲッツーをとりたいたいときや、前進守備を敷いているときには、有効な変化球といえる。



▶伊藤の高速スライダーがコーナーに決めれば、相手打者もそう簡単には打てない。

打順	守備	名前
1	中	飯田
2	右	荒井
3	捕	古田
4	DH	ハウエル
5	一	広沢
6	遊	池山
7	二	ハドラー
8	左	土橋
9	三投	伊藤

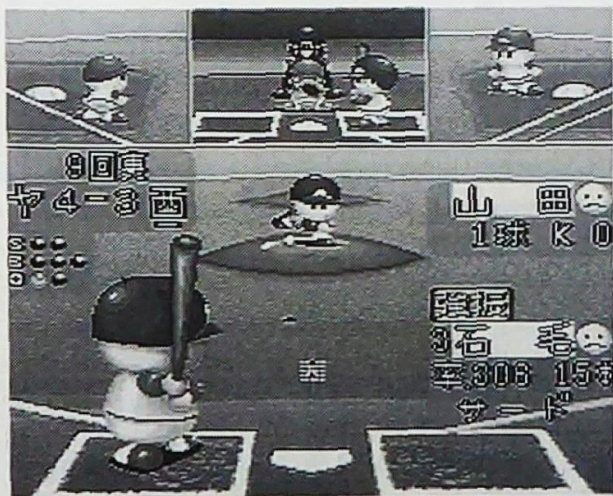
## BEST ORDER

◀DHなしの場合には、ハウエルをサードに入れ、苫篠を外野にまわせばいいだろう。秦は守備力こそ低いが、長打力がある。調子がよければ、使ってみよう。

## 作戦編 勝利への方程式③

できることなら先発には、伊藤を使いたい。しかし、伊東、川崎、西村、荒木の4人も先発できる力を持っている。伊藤の調子が悪いようなら、この4人から調子のよい者を選んで、先発させよう。残った投手で調子のよい者は、中継ぎとしてベンチに入れておこう。ストッパーには、シンカーを持つ高津を起用したい。ただ、調子の悪いときにむりに使うと、シンカーの落ちも悪くなり失投も増えることになる。こういうときは、先発投手からひとりストッパーにまわすか、山田を使ってしのぐようにしよう。

外野には、相手が左投手なら土橋を、右投手なら秦を起用するようにしよう。



▶制球力が高くない山田は、ストッパーとして起用するには、少し不安が残る。

## このチームと対戦するとき

### ●難敵、伊藤のスライダー

ヤクルトの中で最も打ちにくいと思われるのが、伊藤と高津。伊藤と対戦するときにはスライダーはあきらめ、徹底して、ストレート狙いに徹しよう。そして、できるだけ、球数を投げさせて、スタミナ切れを待ち、球威の落ちたところを狙うようにしよう。高津のシンカーも打ちにくいボールだが、ゲームが終盤の場合は待球作戦をとっても意味がない。高津には、変化球がひとつしかないので、どちらかに的をしぼって狙い打とう。

ハウエルは、長打力がある非常に怖いバッター。しかし、「左投手に弱い」というデータを持っている。もし、ランナーがたまった状態でハウエルを迎えたら、ワンポイントで左投手を起用してみるのもいいだろう。



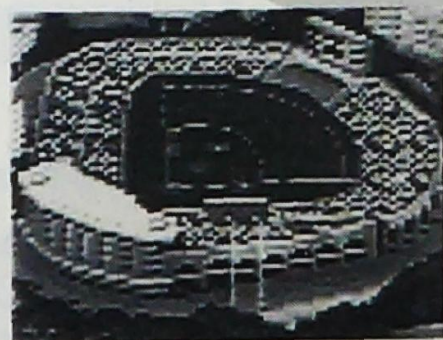
▶序盤は、伊藤のスライダーは捨てていこう。



▶ハウエルに対しては、左投手で対抗しよう。

## HomeGround Data 明治神宮球場

●両翼91m ●センター120m ●人工芝



▶フェンスが低いので、ホームランのしやすい球場だ。

# Chunichi Dragons

投打ともに、中心となる選手がおり、高い潜在能力を秘める。しかし、全体的にまとまりがなく、中心選手の調子が悪いと苦戦を強いられる。控え選手の使い方がポイント。

## 攻撃力 頼りはクリーンアップ

打撃パワーの高い選手が多く、うまくミートさえすれば、長打になる可能性を秘めた打線ではある。しかし、ミート力のある選手が少なく、あらっばい印象を受ける。そんな中でバランスのとれているのが、ミートサイズが大きく打撃パワーもあるパウエル。足も速いので、非常に使える選手だ。立浪、種田ら脇を固める選手がいまひとつつなだけに、パウエルにかかる比重は大きい。連打での得点は、あまり期待できないチームといえる。

## 投手力 黄金のサウスポー・コンビ

今中、山本のサウスポー・コンビが投手陣の中心となる。両者が、絶対的なエースといえる程の高い能力を持っている。今中は147kmのストレートに加え、変化率7のローカーブを持ち、山本は、3種類の変化球を操ることができる。このふたりが先発すれば、失点を最小限に抑えることができるだろう。しかし、それ以外の投手は、スタミナもなければ切れのいい変化球も持っていない。サウスポー・コンビのできが勝敗のカギを握っている。



## Pitching Staff

投手陣パラメータ

今中



ローカーブは、大きいだけでなく、ストレートとのスピード差もあるので、非常に打ちにくいボール。

郭



フォーク、シンカーと落ちる球を2種類持っている。低めにうまく集めれば、かなりの武器になる。

鶴田



変化球は、フォークしかない。しかも、あまり大きくないので、ヤマを張られると簡単に打たれてしまう。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	右投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
矢野	2	右	右	捕	.322	0	3	85	A	A	B											
中村	39	右	右	捕	.217	18	3	138	B	A	A								○			
種田	1	右	右	内	.253	10	4	105	B	B	C											
立浪	3	左	右	内	.286	16	5	118	A	B	A											
落合博	6	右	右	内	.285	17	6	131	D	B	B	+				○						
前原	56	右	右	内	.244	5	4	107	B	B	C	+										
彦野	8	右	右	外	.260	6	4	100	B	B	A											
山崎	22	右	右	外	.269	3	4	88	A	B	B											
川又	23	左	左	外	.235	6	3	98	B	B	C											
パウエル	30	右	右	外	.317	27	7	154	A	B	B										○	
大豊	55	左	左	外	.258	25	4	160	C	B	C	-	-					○				
仁村	5	右	右	内	.318	12	6	116	B	B	B	+										
ステアーズ	7	左	右	外	.250	6	4	120	B	B	B					○					○	
松井達	54	左	左	外	.318	1	4	98	B	B	C					○						
清水	42	右	右	外	.256	3	3	100	A	B	A											
今中	14	左	左	投	.117	0	1	55	B	B	A											
郭	33	右	右	投	.137	0	1	32	B	B	B											
鶴田	28	右	右	投	.026	0	1	0	B	B	B											
津野	52	右	右	投	.133	0	1	24	B	B	B											
山本	34	左	左	投	.200	0	2	50	B	B	B											
落合英	19	右	右	投	.000	0	1	0	B	B	B											
鹿島	18	右	右	投	.250	0	1	24	B	B	B											

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
今中	左	オーバー	2.20	147	210	217		7	5					+	○					
郭	右	オーバー	3.42	148	42	202			5	5			○	+						
鶴田	右	オーバー	3.47	138	96	167			4											
津野	右	オーバー	3.21	145	74	152	2		5										○	
山本	左	オーバー	2.05	140	195	236	3			6	6			+						○
落合英	右	オーバー	1.92	150	45	131			5											
鹿島	右	オーバー	3.55	141	48	132	4													

### 津野



「フォーク5」とあるのは、SFFのこと。スライダーは、変化率が2しかないのので、あまり使えない。

### 山本



「シンカー6」とあるのは、スクリーンのこと。右打者から見ると落ちながら逃げていく、やっかいな変化球。

### 落合英



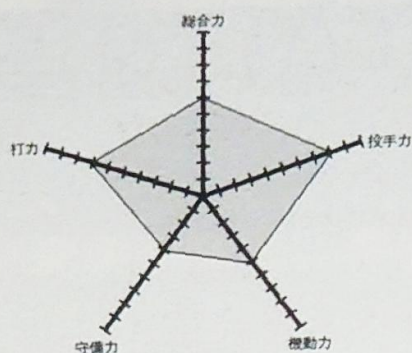
フォークが唯一の変化球。しかし、制球力が低いので、失投する確率の高い危険な変化球でもある。

### 鹿島



変化球は、変化率4のスライダーしかない。球速もそんなにないので、ピッチングの幅は狭くなるだろう。

# Chunichi Dragons

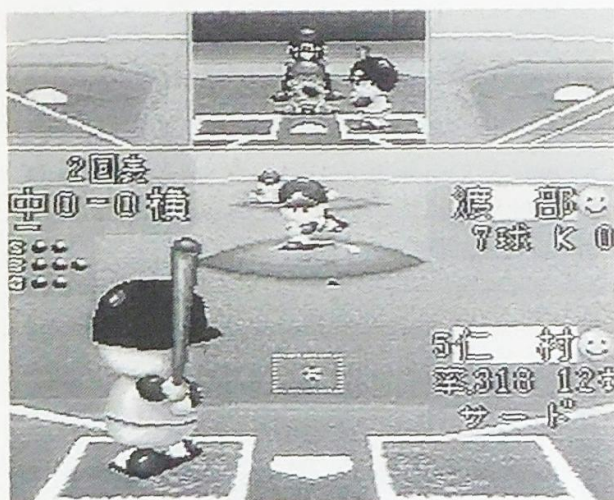


今中、山本がいるため、投手力はかなり高いといえる。しかし、打線は、よい選手と悪い選手の差が大きいので、つながりがない。先発投手陣が抑えている間に本塁打で得点をあげ逃げきるといのが、パターンになるだろう。ただ、郭以外のストッパーはあまり頼りにならない。

## 打撃編

### 勝利への方程式①

上位から下位まで、打撃パワーが100を越える選手がズラリと並ぶ。狭い球場ならば、「強振」にしてガンガン振りまわそう。うまくいけば、大量得点につながるはずだ。打線の中心となるのは、パウエル、落合博、仁村の3人。ミートサイズも大きく長打力もあるので、3人の前にランナーをためることを心がけたい。この3人は、あまり振りまわさずに、じっくり攻めよう。大豊は、打撃パワーこそチーム一だが、ミートサイズが小さく「チャンスに弱い」データを持つ。あまり期待せずに下位において、一発を狙うようにしよう。球場が広いときは、清水、松井達を起用して、機動力をフル活用するのもよい。

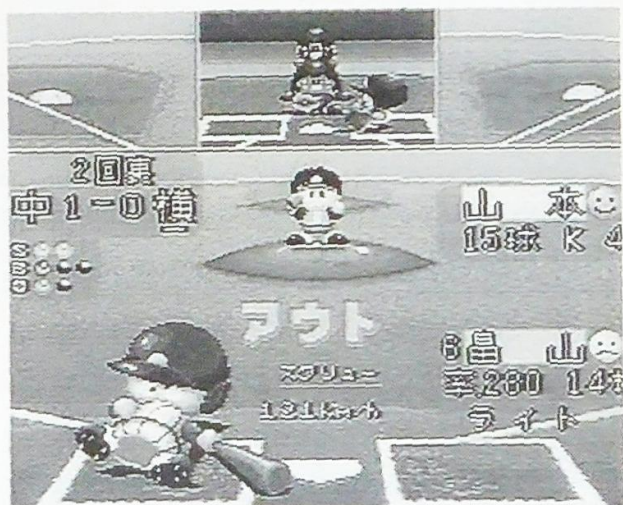


▲仁村は「チャンスに強い」データを持ち、パワーもある。タイムリーを期待できる打者だ。

## 投球編

### 勝利への方程式②

山本は、ストレートこそ140kmしかでないが、3種類の変化球を操る。特に、曲がりながら落ちるスクリュースクリューは変化が大きく、簡単には打ち込まれない。あまり多用せずに、勝負どころで使いたい。また、大きなシュートを持っているので、右打者もたいして恐くないはず。もうひとりのサウスポー今中は、スローカーブの使い方が、問題となる。ストレートとのスピード差を生かして、緩急かんきゆうで勝負しよう。これにフォークを混ぜれば、三振を量産できるはずだ。ストッパーの郭は、フォーク、シンカーといった落ちる球が武器。落ちる球を使う前に高めのストレートを配しておけば、三振もとりにやすくなるだろう。



▲山本は、左右に曲がるボールを持っているので、左右どちらの打者にも通用する。

打順	守備	名前
1	二	立浪
2	遊	種田
3	中	パウエル
4	一	落合
5	三	仁村
6	右	ステアーズ
7	DH	大豊
8	捕	中村
9	左投	彦野山本

## BEST ORDER

◆DHを使わないときは、清水を外し、大豊を外野にまわそう。しかし、守備を重視したいときや球場が広いときは、大豊を外し、清水か山崎を外野に起用しよう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発には、山本か今中を立てたい。このふたりなら、ある程度は失点を計算できる。鶴田は、先発するスタミナはあるものの、変化球がフォークしかないので単調になりがちだ。できることなら、先発には使いたくない。津野は、SFFを持っているので、中継ぎとして貴重な戦力となるだろう。落合英と鹿島は、緊迫した場面では使わないほうが無難だ。できれば、先発から郭につないでいきたい。

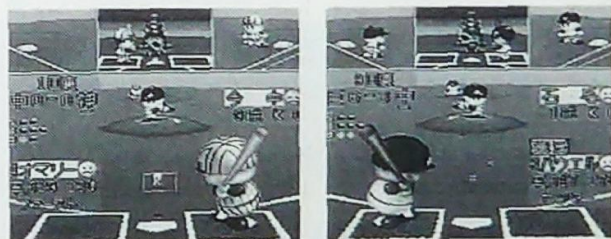
外野には、山崎、川又、清水といった、いい控えがいる。調子のいいメンバーから使っていくようにしよう。内野手も、種田の調子が悪いようなら、「チャンスに強い」前原をスタメンで使っていこう。

## このチームと対戦するとき

### ●左投手をどう打ち込むか

中日を倒すためには、山本、今中のどちらかを打ち込まなければならない。山本は、変化球が多く、狙い球を簡単にはしぼり込めない。できるだけ球数を投げさせて、スタミナが切れるのを待とう。今中は、スピード差の大きい球を投げるので、球種の判別がつけやすい。狙い球を1種類にしぼって、それだけを狙っていくようにしよう。

打線で脅威となるのは、パウエル。甘いところにいくと、確実に長打されてしまう。徹底的にマークして、場合によっては歩かせよう。落合博は、このゲームではそれほど恐くはない。簡単に抑えられる相手ではないが、パウエルほどの力はないので、あまりびびらずにストライクをとりにいこう。



▲今中に対しては、徹底し ▲パウエルに対しては、甘いストレート狙いでいこう。い球は禁物。

1P

投法 守備 守備 守備 守備 守備 守備 守備 守備 守備

右 上 D A B B 接

EXIT

野 野 野 野 野 野 野 野 野 野

郭 落合 仁村 大豊 川又 山崎 清水 山本

防 3 42

速 148 Km/h

◆先発から直接、郭につなぎたいが、スタミナがないので、1イニングか2イニングにとどめておこう。

## HomeGround Data

### ナゴヤ球場

●両翼91.4m ●センター118.9m ●天然芝



◆狭い球場なので、一発屋の多いドラゴンズに向けた球場だ。

# Yomiuri Giants

投手陣には多彩な人材がそろっており、調子さえよければ、ある程度の防御率は期待できる。しかし、打線のほうはいまひとつで、機動力もない。投手力中心のチームといえる。

## 攻撃力 ミートサイズの小さい選手が多い

打線の特徴は、ミートサイズの大きな選手が少ないこと。最も大きいのが、篠塚と川相の6。しかし、ふたりともパワーがないので、打線の中心にはなりにくい。長打力とミートサイズのバランスのとれた、吉村、駒田あたりが中心となるだろう。大久保とバーフィールドは、打撃パワーが非常に高い。きちんとミートさえすれば、長打が期待できる。しかし、ミートサイズが極端に小さいので、使いこなすのは大変だろう。

## 投手力 あらゆるタイプの投手がそろ

榎原、桑田、木田、石毛といった右の本格派に加え、サイドスローの斎藤、左の軟投派でシンカーを武器とする門奈などバラエティ豊かな陣容を誇っている。しかも、156kmのストレートを持つ木田をはじめ、榎原、石毛、桑田など140km台後半をだせるピッチャーがそろっている。さらに、先発陣は、武器となりうる切れのいい変化球をかなり持っている。状況や相手打線に応じてうまく使い分ければ、かなりの確率で抑え込めるはずだ。



## Pitching Staff

### 投手陣パラメータ

#### 榎原



スライダー、カーブ、フォーク、シュートの4種類を操る。特にスライダーは、スピードがあり強力な武器。

#### 石毛



スライダー、カーブ、フォークがあり、どれも変化率が大きい。うまく混ぜれば、かなり三振がとれるはず。

#### 斎藤



スライダー、カーブ、シュートと横の変化が中心。変化が大きくないので、コーナーでストライクをとれる。

## 全選手 DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	右投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
大久保	22	右	右	捕		.218	10	2	144	C	B	C	+		○	○		○			
村田	9	右	右	捕		.236	6	3	96	B	A	B									
川相	0	右	右	内		.290	5	6	93	A	B	A									
岡崎	5	左	右	内		.212	3	3	84	B	A	B			○						
篠塚	6	左	右	内		.336	0	6	86	C	B	A			○						
原	8	右	右	内		.229	11	4	119	B	B	B									
駒田	10	左	左	内		.249	7	4	115	C	B	A			○	○					○
長嶋	36	右	右	内		.216	1	3	76	B	B	C				○					○
元木	37	右	右	内		.236	4	3	81	B	A	B									
吉村	7	左	左	外		.270	8	5	103	C	A	C				○					
西岡	12	右	右	外		.145	1	2	94	A	B	A									
パーフィールド	29	右	右	外		.215	26	3	192	A	A	A						○			○
モスピー	49	左	右	外		.246	4	4	100	A	B	A									○
松井	55	左	右	外		.222	11	3	144	B	A	C			○	○					○
緒方	44	両	右	内		.233	2	3	78	A	B	B							○		
横原	17	右	右	投		.148	0	1	50	B	B	B									
石毛	59	右	右	投		.125	0	1	24	B	B	B									
斎藤	11	右	右	投		.093	0	1	32	B	B	B	-								
桑田	18	右	右	投		.157	0	2	50	B	B	A	-								
木田	19	右	右	投		.228	0	2	50	B	B	B	-								
橋本	30	右	右	投		.222	0	1	40	B	B	B									
門奈	51	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手 DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン	
横原	右	オーバー		2.28	145	153	190	4	2	4		2									
石毛	右	オーバー		2.95	149	36	190	5	6	6			○	+							
斎藤	右	サイド		3.18	144	128	183	3	3			4		-							
桑田	右	オーバー		3.99	148	163	182	2	3	2		3		+						○	
木田	右	オーバー		2.67	156	87	182			3				-							
橋本	右	オーバー		1.83	142	56	176			6				+							
門奈	左	オーバー		2.70	140	57	139				5										○

### 桑田



フォークの2は、SFFのこと。ほかにもスライダー、カーブ、シュートがあるが、どれも変化が小さい。

### 木田



ストレートは速いが、変化球は、フォークしか持っていない。いかに緩急をつけるかがポイント。

### 橋本



変化球はフォークしかないが、変化率は8とかなり大きい。空振りのとれる変化球といえる。

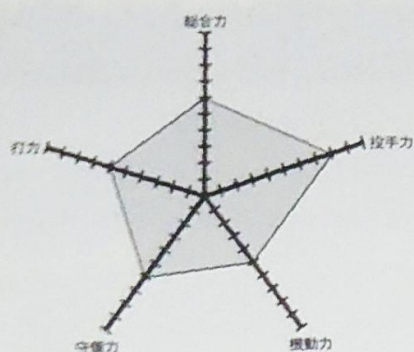
### 門奈



シンカーの5は、スクリーンのこと。スクリーンは、曲がりながら落ちるので、そう簡単には打たれない。

# Yomiuri Giants

投手力は、球速の速い選手も多くなかなか充実している。また、打線も長打力のある選手が多く、それほど悪くはない。しかし、主力の中に機動力、守備力の低い選手がおり、全体的なバランスが悪い。オールマイティーの選手が少ないので、適材適所の選手起用が必要となる。

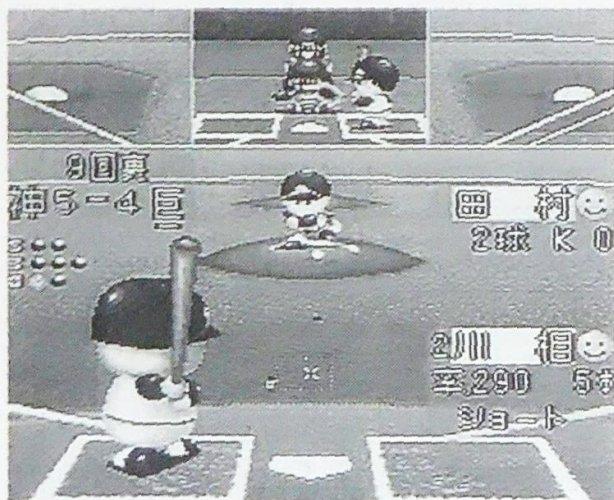


## 打撃編

### 勝利への方程式①

このチームの場合、機動力を発揮できるのは、緒方と川相ぐらいのもの。短打をつないで得点していたのでは、得点力はあがらない。そこで、ランナーがでてあまり動かずに、「強振」して長打を狙おう。強振にしておけばポテポテの当たりを防げるので、ゲッツー封じにもなる。

篠塚、川相のふたりは、長打力こそないが、ミートカーソルが大きく、チャンスメーカーに向いている。あまり振りまわさずに出塁に努め、吉村、パーフィールド、原といった長打力のある選手につなげよう。そして、下位打線にチャンスがまわってきたら、代打の切り札、大久保を起用して得点を狙いたい。



◆ミートカーソルの大きな、川相。巨人では珍しく攻守に渡って活躍できる選手だ。

## 投球編

### 勝利への方程式②

榎原は、4種類の変化球バリエーションを操ることができる。その中で、最も威力を発揮するのが、スライダー。球速のある投手なので、右打者には、外角いっぱいのスライダーのだし入れをしておけば、そう打たれることはないだろう。左打者に対しては、ストレートで追い込みフォークでうちとるという組み立てを中心にしたい。斎藤は、以外と変化球の曲がりカーブが小さい。コースが甘くなると、簡単につかまってしまう。シュート、スライダーをコースいっぱい決め、左右の変化で勝負するようにしよう。桑田は、ストレート、スライダーといった速い球種を中心に組み立て、力押しをしたほうがいい結果がでるだろう。



◆桑田は、変化球の種類は多いが、どれも変化率が小さい。変化球で勝負にいくと、痛いめに合うことも。

打順	守備	名前
1	左	モスピー
2	遊	川相
3	二	篠塚
4	DH	吉村
5	中	バーフィールド
6	三	駒田
7	一	原
8	捕	村田
9	右投	緒方 横原

## BEST ORDER

◆DHは大久保でもよい。DHのない場合は、トップに緒方をまわし、4番にはモスピー、バーフィールド、原、駒田の中から調子のいい選手を選ぼう。

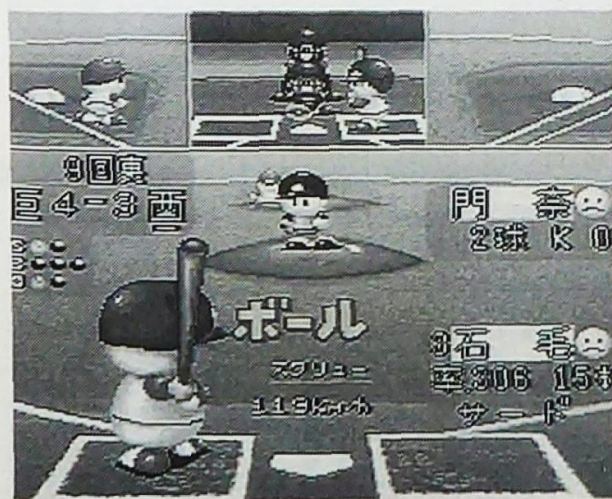
## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、榎原、斎藤、桑田の3人の中から一番調子のいい選手を選んで先発させよう。

野手陣も用意されたスタメンをそのまま使うと、打撃も粗く、守備力もかなり低くなる。まず、外野をモスピー、バーフィールド、緒方で固定しよう。そして、捕手には村田、内野には駒田、原、篠塚、川相を入れて、守備力の高い布陣を組めば、投手力を最大限に生かすことができる。実際の巨人同様、両外国人さえそろえばかなりの戦力になるはずだ。

あとは、打つだけの吉村や大久保はここの一番の代打に。守備と足のスペシャリスト西岡は代走や守備固めに、と各能力別に飛び抜けた選手をうまく使い分けることが大切だ。



◆門奈の遅い球速に慣れてしまうと、その後に出てくる速球投手が打ちづらくなる。

## このチームと対戦するとき

### ●変化球中心の組み立てで

巨人打線は、長打力こそあるが、ミートカーソルの小さな選手が多い。変化球中心のピッチングをしておけば、そう簡単にミートされることはないはずだ。ただ、当たれば飛ぶ選手が多いので、あまりなめてストライクをそろえすぎると、痛打をくらってしまう。低めに変化球を散らしていこう。

一方の投手陣は、なかなかの陣容を誇っているため、大量得点はあまりのぞめない。そこで、1点、1点を大事にする野球を心がけよう。巨人打線はあまり得点力がないので、3、4点取れば、セーフティーリードになるはず。エンドランなどのギャンブルで大量得点を狙うのは、得策とはいえない。バントを使って、1点ずつ確実にものにしていこう。



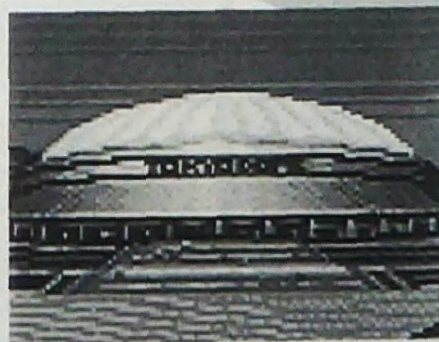
◆変化球中心でかわすピッチングをしよう。



◆バントを使って、確実にランナーを得点圏に進める。

## HomeGround Data 東京ドーム

●両翼100m ●センター122m ●人工芝



◆風の影響がないので、外野手は守りやすい。

# Hanshin Tigers



投手陣、打撃陣ともに決め手にかける。これといった実力のすば抜けた選手がないため、こうすれば勝てるといった、パターンを作りにくいチームだ。

## 攻撃力 長打力はないがチャンスに強い

タイガース打線の特徴は、ミートサイズの大きな選手がいること。サイズ7の選手がオマリーと和田で、松永が6である。これらの選手は、ミートしやすく三振は少ないといえる。もうひとつの特徴は、「チャンスに強い」選手が多いこと。オマリー、和田、真弓、亀山、新庄の5人がそうで、得点圏にランナーをおいた場合には、数字以上の実力をだしてくれるだろう。長打力がないので、短打をつないでタイムリーで点を取る打線といえる。

## 投手力 左右のバランスがとれた投手陣

投手陣の構成は、右が4人、左が3人(うちサイドスローがひとり)と非常にバランスがとれている。しかし、全体にスピードのある投手が少なく、力押しができない。ストレートが140km台を越えるのは、リリーフである郭李と田村のふたりだけ。先発できるスタミナを持った、湯舟、中込、猪俣の3人は、ストレートが遅く、変化球に頼ることになる。単調なピッチングをしていると簡単に打ち込まれてしまうので、使いこなすのが難しいといえる。



# Pitching Staff

投手陣パラメータ

### 湯舟



カーブ、スライダー、フォークの3種類。右打者に対して逃げる球がないので、低めに決めないと苦しい。

### 田村



カーブは落差が大きく、ストレートとのスピード差もある。シュートもあるので、左右の揺さぶりが中心。

### 中西



フォークの4は、バームのこと。バームはふわりと落ちるので、相手のタイミングを外すのにぴったり。

## 全選手 DATA

名前	背番号	利き腕 打	利き腕 投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
関川	21	左	右	捕	.278	1	5	60	B	A	C									
山田	27	右	右	捕	.175	0	2	58	C	A	A									
オマリー	1	左	右	内	.329	23	7	138	C	B	B	+			○				○	
松永	02	両	右	内	.293	8	6	112	A	B	B	+			○					
和田	6	右	右	内	.315	0	7	78	B	B	A	+			○					
久慈	8	左	右	内	.244	1	4	73	B	B	A	-								
岡本	9	両	右	内	.205	2	3	81	A	B	B									
鮎川	40	左	右	内	.166	0	2	64	B	B	C									
パチョレック	42	右	右	外	.243	7	4	99	D	B	B				○				○	
八木	3	右	右	外	.234	9	3	119	B	A	B	-						○		
真弓	7	右	右	外	.222	1	3	120	C	B	B	+		○	○					
嶋田	60	左	右	外	.246	0	4	65	B	B	B									
金子	33	右	右	外	.241	5	4	110	B	B	B								○	
亀山	00	左	右	外	.246	1	4	76	A	A	A	+			○					○
新庄	5	右	右	外	.257	23	4	154	A	A	A	+			○		○			
湯舟	15	左	左	投	.085	0	1	32	B	B	B									
田村	36	左	左	投	.000	0	1	0	B	B	B									
中西	19	右	右	投	.208	0	1	50	B	B	B									
猪俣	25	左	左	投	.145	0	1	50	B	B	B									
中込	99	右	右	投	.172	0	1	55	B	B	B									
郭李	20	右	右	投	.230	0	1	24	B	B	B									
久保	48	右	右	投	.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手 DATA

名前	利き腕 投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン	
湯舟	左	オーバー	3.52	137	135	172	4	3	4			○								
田村	左	サイド	2.50	145	33	224		5	3		3	○								
中西	右	オーバー	3.62	138	99	226	4	3	4							○				
猪俣	左	オーバー	3.88	137	123	142		4	4				-				○			
中込	右	オーバー	3.70	135	177	176	4	2	2					○						
郭李	右	オーバー	3.68	150	59	134	3	2	4			○	+							
久保	右	オーバー	3.39	135	53	155					5									

### 猪俣



フォークの4は、ナックルのこと。ナックルはどこに落ちるかわからず、相手もヤマを張りづらいたろう。

### 中込



カーブとフォークもあるが、変化率が小さい。スピードのある高速スライダーが最大の武器となるだろう。

### 郭李



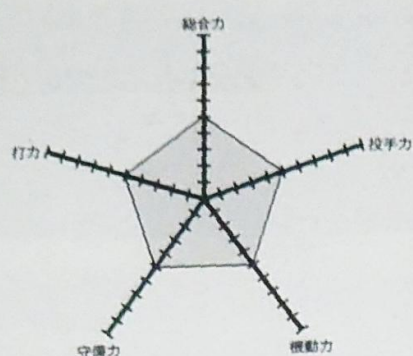
変化球の中では、変化率4のフォークが最も切れる。カーブ、スライダーもあるが、あまり使えない。

### 久保



使える変化球は、シンカーだけ。しかし、手もとで急激に変化するので、短いイニングならかなり有効。

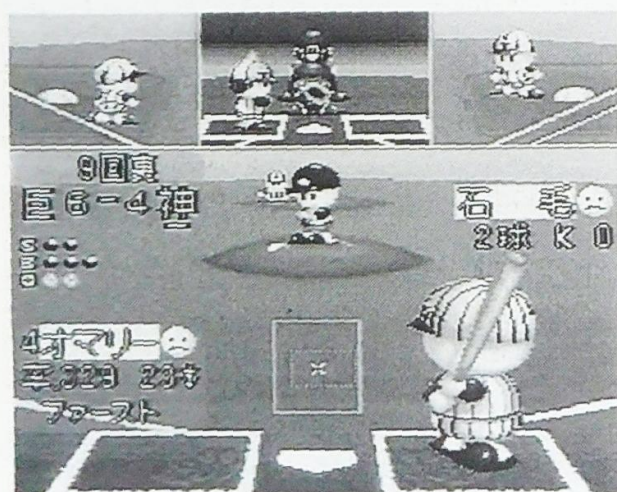
# Hanshin Tigers



投手、野手ともに選手層が薄く、頼りになる選手がわずかしかない。野手では、オマリー、投手では湯舟のふたりだ。そのキーポイントになる選手を、いかにしてうまく使いこなすかが勝負の分かれめとなる。チームの特質からして、競り合いが多くなるだろう。

## 打撃編 勝利への方程式①

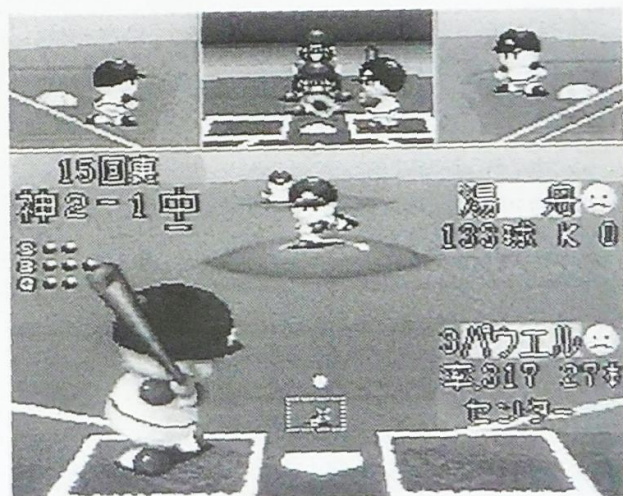
打線の中心になるのは、ミートサイズも大きく、「チャンスに強い」オマリー。4番のオマリーにいかにつなぐかが、得点へのポイントとなる。それには、出塁率の高い選手、要するにミートサイズの大きな選手を上位にすえる必要がある。そう考えると、和田、松永といった選手を上位におきオマリーにつなぐのが、最も効率的なパターンといえる。ただ、オマリーにしても、4番にしては長打力がものたりない。どちらかといえば、ヒットを連らねて短打で返すというパターンが多くなるだろう。そして、下位打線に対しては、積極的に代打を起用しよう。代打陣では、金子、真弓のふたりに長打力がある。



▶ オマリーの前にいかにチャンスを作るかが、攻撃のポイントとなるだろう。

## 投球編 勝利への方程式②

湯舟は、スライダーとフォーク、カーブが武器。しかし、カーブは、変化率が小さく、ストレートもスピードがないので緩急がつけられない。甘く入ると簡単に打たれるだろう。ストレートを高めに見せておいて、低めのスライダー、フォークでストライクをとりこごう。中込は、スタミナはあるものの、スピードもなく変化球の切れも悪い。高速スライダー中心の組み立てを考えよう。猪俣は、数値だけ見るといい投手には見えないが、2P対戦で効果を発揮するタイプ。ナックルとカーブ球は、緩くてなかなかタイミングを合わせづらい。ただし、制球力が低いので、ナックルの投げすぎは失投のもとになる。



▶ 湯舟は、スピードがあまりないので、変化球を低めに集めて勝負だ。

打順	守備	名前
1	二	和田
2	左	亀山
3	三	松永
4	一	オマリー
5	中	新庄
6	DH	パチャレック
7	右	八木
8	遊	久慈
9	捕	山田
	投	湯舟

## BEST ORDER

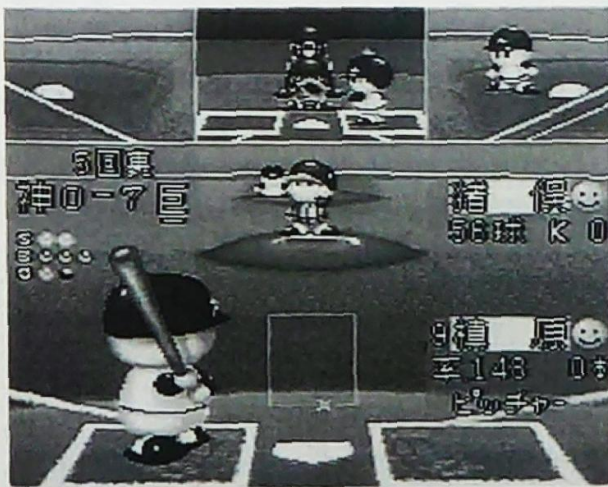
◆DHのない場合は、守備力、走力の低いパチャレックは外してもいいだろう。捕手は、守備力、肩の力を考えると、打撃には目をつぶって山田を起用したい。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

湯舟、中西、猪俣、中込の4人は、先発が可能。しかし、完投ということ考えると、中込だけということになる。常に継投を考えて、7回をめぐりに代えるようにしよう。リリーフは、球速のある田村と郭李が適任。田村は、球速もあり変化球も切れるので、1イニングならほぼ完璧に抑えることができる。しかし、スタミナがないので、長いイニングはむり。郭李や、シンカーの切れる久保をうまくつないでしのぎきろう。

代打には、真弓、金子といった選手を使いたい。岡本は、足の速いスイッチヒッター。久慈の調子が悪いときには、守備に多少不安はあるものの岡本を遊撃手に起用しよう。



◆先発ピッチャーの交代時期を誤ると、大量失点につながるだろう。

## このチームと対戦するとき

### ◆スピードがあるのは郭李と田村

阪神の投手陣で球速があるのは、ストッパーの郭李と田村だけ。そのほかの投手は、球速がないので、振り遅れることはないし、ボール球も見極めやすい。先発ピッチャーに対しては、じっくりボールを待って、得意なコースだけ手をだすようにしよう。変化球に自信のある人は、「強振」でどんどん攻めていてもいいだろう。

スコアリングポジションにランナーのいるときのオマリーは、ミートカーソルも大きくなり、非常に怖い存在。1塁があいているようなら、歩かせてもいいだろう。このオマリーさえ抑えておけば、そう恐くないはずだ。ただ、新庄には長打力があり、間違えるとホームランを打たれてしまう。甘い球は禁物。



◆先発投手は、スピードのない選手ばかり。



◆チャンスでのオマリーは、要注意だ。

## HomeGround Data 甲子園球場

●両翼96m ●センター120m ●天然芝



◆内野は土のグラウンドなので、内野ゴロが遅くなる。

# Yokohama Baystars



打線は、両外人の強力な破壊力を中心にまとまりを見せる。また、投手にも野村という絶対のエースがいる。Bクラスながら、全体にあなどれない戦力を持っている。

## 攻撃力 脅威のクリーンアップトリオ

打線の核は、ローズ、ブラッグスの助っ人コンビ。ミートサイズはともに最大の7であり、打撃パワーも充分ある。さらにふたりとも「チャンスに強い」ので、得点力が非常に高い。12球団中でも、最高の助っ人コンビといえる。さらに、長打力があり「チャンスに強い」島山も控えているので、打線に厚みがある。また、屋鋪、石井、高木といった快足選手が多く、機動力も充分あるので、使い方次第では大量得点も夢ではないだろう。

## 投手力 頭ひとつ抜けた野村の実力

エース格の野村は、カーブ、フォーク、シンカーと落ちる球を3種類持っており、スタミナ、制球力ともに高いレベルにある。しかも、変化球はどれも大きく曲がるので、低めに集めやすく、長打を連打される心配がない。ほかに、先発投手で使えるのは、ストレートが速くスライダーを持った斎藤。また、リリーフの佐々木はストレートが速く、フォークもよく落ちるので、単調にさえならなければかなり抑えられるはずだ。



## Pitching Staff

### 投手陣パラメータ

#### 野村



シンカー、カーブは、ともに変化率が5で、曲がりながら落ちる。低めに決まれば、連打はくらない。

#### 佐々木



佐々木の代名詞ともいえるフォーク。変化率は、近鉄の野茂と同じ最高の7。わかっていても打てない球だ。

#### 有働



変化球はスライダーしか持っていない。ストレートもあまり速くないので、コーナーをうまく突きたい。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	右投手	切り札	人気者	さよなら男	ばんばん	内外OK	重量級	ハッスル	
谷 繁	8	右	右	右	捕		.234	4	3	78	B	A	B										
秋 元	39	右	右	右	捕		.235	3	2	96	C	A	A										
石 井	0	左	右	右	内		.265	5	4	99	A	A	A										
進 藤	1	右	右	右	内		.227	12	3	121	B	B	A										
高 木	3	左	右	右	内		.267	3	4	86	B	B	A										
高 橋	6	両	右	右	内		.248	3	4	80	B	B	B								○		
ローズ	23	右	右	右	内		.325	19	7	135	A	B	A	+			○					○	
大 川	40	両	右	右	内		.212	0	2	61	A	B	A										
佐 伯	26	左	左	左	内		.290	2	4	88	A	B	B		-								
島 山	25	右	右	右	外		.280	14	5	121	A	B	B	+			○		○				
山 崎	2	左	左	左	外		.185	3	2	54	B	B	B										
宮 里	7	左	右	右	外		.201	0	2	55	B	B	B										
屋 鋪	31	両	右	右	外		.244	1	4	74	A	B	A			○							
ブラッグス	44	右	右	右	外		.344	19	7	141	B	B	A	+			○					○	
横 谷	4	左	右	右	外		.175	0	2	60	C	B	B										
野 村	21	左	左	左	投		.206	0	2	69	B	B	B										
佐々木	22	右	右	右	投		.222	0	1	24	B	B	B										
有 働	10	右	右	右	投		.114	0	1	32	B	B	B										
斎 藤	11	左	右	右	投		.046	0	1	0	B	B	B										
小 椋 山	19	右	右	右	投		.086	0	1	24	B	B	B										
盛 田	15	右	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B										
渡 部	61	左	右	左	投		.272	0	1	32	B	B	B										

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン	
野 村	左	オーバー	2.50	140	156	218		5	6	5			○	+							
佐々木	右	オーバー	3.27	149	37	192				7			○	+							
有 働	右	オーバー	3.30	138	104	173	5														
斎 藤	右	オーバー	3.80	144	107	144	4			4				-							
小 椋 山	右	オーバー	2.98	144	64	160		4	4					+							
盛 田	右	オーバー	6.38	145	45	140	3	3	3												
渡 部	左	オーバー	2.41	140	59	130	5														

### 斎藤



スライダーとフォークは、そこそこの切れ。ストレートの速いうちは、かなり通用するだろう。

### 小椋山



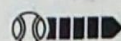
変化球は、カーブとフォークの2種類。どちらも変化率が4なので、決め球にはならないだろう。

### 盛田



スライダー、カーブ、フォークの3種類を持っているが、変化率は3と小さい。配球が大事となる。

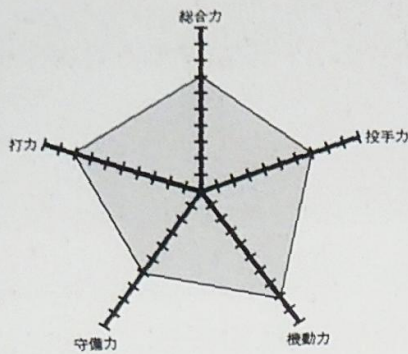
### 渡部



変化率5のスライダーが唯一の変化球。これだけ曲がれば、右打者に対してもかなり使える武器となる。

# Yokohama Baystars

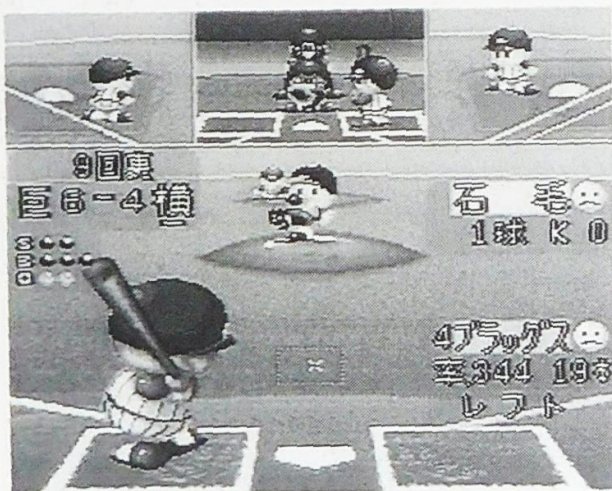
長打力はあまりないが、両外人を中心とした打線はなかなかのもの。機動力もあるので、得点力不足になげくことはないはずだ。投手は、野村の調子がすべて。野村の調子さえよければ、最少失点で抑えてくれるだろう。守備力での不安は、肩がAランクの選手が少ないこと。



## 打撃編

### 勝利への方程式①

ブラッグスとローズは、ミートカーソルが大きくチャンスに強い。長打力もまますまなので、重要なポイントゲッターといえる。このふたりの前に、いかにランナーをためるかがポイントとなる。このチームには、屋鋪、石井といった足の速い選手がいる。ランナーをためるには、これらの選手にセーフティーバントをさせるのもいいだろう。まずは出塁させて盗塁か送りバントを決めれば、スコアリングポジションにランナーをおいた状態で、主力打者を迎えることができる。両外人は、チャンスでミートカーソルが大きくなるので、むりに「強振」せず、短打を狙って連打で点を取るようにしよう。

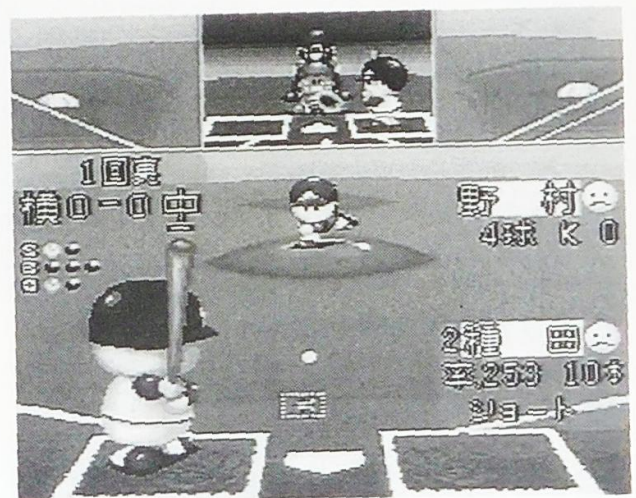


▲スコアリングポジションにランナーをおいてのブラッグスは、非常に頼もしい。

## 投球編

### 勝利への方程式②

投手陣の大黒柱である野村は、3種類の変化球を持っている。カーブ、シンカー、フォークとすべて落ちる球なので、低めに決めればそう簡単には打たれないだろう。ただ、低めばかりに投げていては単調になるので、見せ球として、高めのストレートを投げるようにしよう。斎藤は、スライダーとフォークが武器。ストレートが速いので、フォークがよくきく。また、スライダーも速いので、かなり力のピッチングができるだろう。佐々木のウイニングショットのフォークは、変化率7の強烈な変化球。相手が打ちにくければ、まず空振りするだろう。フォークを生かす配球を心がけたい。



▲低めのボールをだしたり入れたりして、相手にヤマを張らせないようにしよう。

打順	守備	名前
1	遊	石井
2	三	高木
3	二	ローズ
4	DH	ブラッグス
5	右	島山
6	一	佐伯
7	中	屋鋪
8	左	高橋
9	捕投	野村

## BEST ORDER

◆DHの場合は、ブラッグスを左翼に起用。高橋を外してしまおう。高橋は、守備、打撃ともいまひとつなので、先発では起用しにくい。守備のいい屋鋪を使おう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、不調でない限り野村を立てたい。もし不調であれば、斎藤を登板させよう。完投は難しいにしても、スピードがありスライダーが切れるので、そこそこには抑えてくれるはずだ。有働は、スライダーを持っているが、スピードがなく単調になりやすいので、先発にはあまり使いたくない。小椋山、盛田、渡部も長いイニングを投げるには実力不足。小さきみにつないで、佐々木でしめたい。

野手の守備位置だが、コンピュータの選ぶオーダーでは、石井がサードになっている。しかし、石井は肩が強いのでショートにまわし「守備力」Aの高木をサードにまわすべきだ。そうすれば、内野全体が引きしまる。

## このチームと対戦するとき

### ●得点は野村以外から

野村は、変化の大きな落ちる球3種類を自在に使い分けてくる。しかも制球力が高いので、失投が少ない。簡単には連打できないはずだ。そこで、追い込まれるまでは低めのボールを全部捨て、球数を投げさせ、球種をしぼって高めの球を狙い打とう。そして、なんとかリリーフ投手を引きずりだし、勝負をかけよう。

打線で要注意なのは、ブラッグスとローズ。このふたりの前にランナーをためないことが大切だ。上位には足の速い選手もいるので、機動力もある。もしランナーがでたら、牽制をしつこくやって、1塁にくぎづけにしておこう。また、島山も勝負強い打者。好調マークがついているときは、注意しよう。



◆野村を相手にしたときに



◆ランナーがでたら、機動力を封じることが考えよう。

**VSE** **野村**

EXIT

原 打率 HR 走 守備

ベンチ入り

石井	高木	ローズ	島山	佐伯	屋鋪	高橋	野村
斎藤	小椋山	盛田	渡部	佐々木	大川	...	...

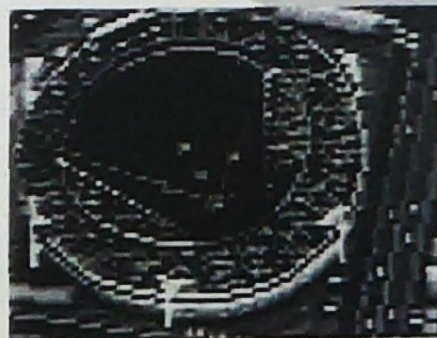
ファーム

大川

◆石井がショートに高木がサードにまわることで、内野の守備力が向上する。

## HomeGround Data 横浜スタジアム

●両翼94.2m ●センター117.7m ●人工芝



◆フェンスが高く、本塁打のにくい球場だ。

# Hiroshima **H** Toyo Carp

打線は、上位から下位までムラがなく、機動力もあって得点力が高い。しかし、一方の投手陣は、層が薄く使いにくい選手が多い。攻守のバランスが悪いチームといえる。

## 攻撃力 最下位とは思えない打線

ミートサイズ7の前田を筆頭に、ミート力のある選手が並ぶ。レギュラークラスは、ほとんどが4以上のミートサイズを持っているので、当てることに関しては心配のないチームだ。しかも江藤、ブラウンをはじめ打撃パワーのある選手がそろっている。機動力もあるので、足をからめた攻撃をすれば、幅の広い攻めも可能だ。また、小早川、西田といった左の一発屋も控えているので、上位・下位のつながりのある打線が組めるだろう。

## 投手力 技巧派ぞろいの投手陣

先発投手陣で頼りになるのは、北別府、佐々岡のふたり。北別府は、球威こそないものの多彩な変化球を使い分ける。制球力もいいので失投も少なく、うまく使えば投手陣の軸となる。佐々岡は、速いストレートを持っているので、かなり力押しがきく。ストッパーには、絶対の守護神、大野もいる。変化球の切れが抜群で、ストレートも速いので、短いイニングでは威力を発揮する。ただしスタミナがないので、長くはもたない。



## Pitching Staff

### 投手陣パラメータ

#### 北別府



スライダー、カーブ、シンカー、シュートの4種類を使いこなす。うまく使い分けられれば、かなり使える投手。

#### 大野



カーブ、シンカー、フォークのいずれもが、変化率5という高い数字を示す。短いイニングなら完璧。

#### 佐々岡



変化率3のスライダーとフォークを持つ。変化自体は、それほど大きくないので、配球が重要となる。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ばんばん	内外OK	重量級	ハッスル
瀬戸	2	右	右	捕		.250	0	3	55	B	A	B										
西山	32	右	右	捕		.228	7	3	98	B	A	B										
高	0	左	右	内		.250	0	3	56	B	A	B										
正田	4	両	右	内		.257	7	4	97	A	B	A										○
小早川	6	左	右	内		.268	17	4	140	B	B	B		-	-						○	
野村	7	左	右	内		.266	14	4	111	A	C	A										
江藤	33	右	右	内		.282	34	5	184	B	B	C					○					
ブラウン	43	右	右	外		.275	27	5	161	B	B	B						○			○	
山崎	1	両	右	外		.235	5	3	89	B	B	B								○		
町田	5	右	右	外		.246	6	4	93	B	B	B										
西田	28	左	左	外		.243	0	3	50	B	B	B		+	-							
前田	31	左	右	外		.316	27	7	152	A	A	A		+			○					
原	27	左	右	内		.313	2	4	100	B	B	C		+								
緒方	37	右	右	内		.240	4	4	107	A	B	B						○				
金本	10	左	右	外		.191	4	2	100	A	B	A										
北別府	20	右	右	投		.095	0	1	24	B	B	B										
大野	24	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B										
佐々岡	18	右	右	投		.218	0	2	64	B	B	B										
川口	34	左	左	投		.137	0	1	50	B	B	B										
望月	35	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B										
秋村	47	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B										
近藤	29	右	右	投		.200	0	1	24	B	B	B										

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン
北別府	右	オーバー		5.21	135	110	204	3	3		2	4	○							
大野	左	オーバー		2.36	148	27	220		5	5		5	○							
佐々岡	右	オーバー		4.32	146	152	170	3		3				+						
川口	左	オーバー		3.20	137	198	138		3	3				-						
望月	右	オーバー		3.47	143	58	146		4	4										
秋村	右	オーバー		4.32	145	53	140			4										
近藤	右	オーバー		3.09	143	51	138	4	4											

### 川口



カーブ、フォークとも変化が小さく、スピードもないので、ゲーム上ではかなり使いにくい。

### 望月



カーブとフォークの2種類を使う。どちらも縦の変化なので、低めに集めれば、効果満点だろう。

### 秋村



変化球はフォークだけだが、ストレートがますます速いので、フォークの効果はかなりあるはず。

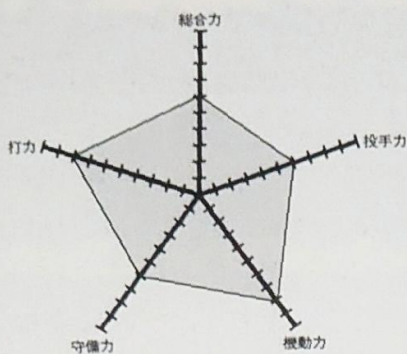
### 近藤



変化率4とますますのスライダー、カーブを持つ。右打者のアウトローのだし入れて勝負したい。

# Hiroshima-Toyo Carp

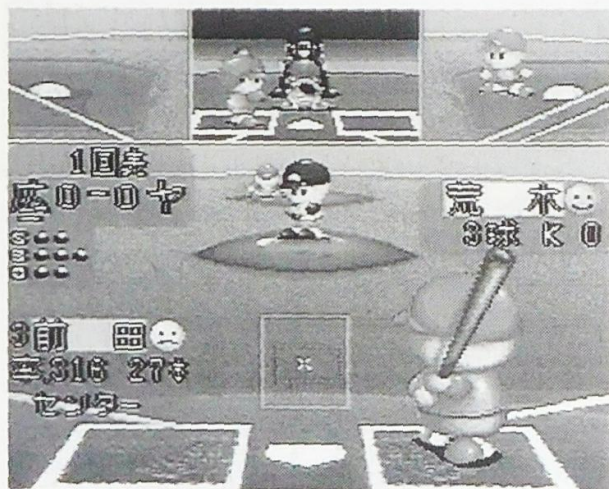
攻撃力は、中軸打者にいい選手がそろっている  
ので、まずまずの破壊力。機動力もあるので、  
得点力に関しては心配ない。しかし、投手陣は、  
使い方の難しい技巧派投手が多く、使える選手  
が少ない。また、守備力もセンターライン以外  
は、少し不安が残る布陣だ。



## 打撃編

### 勝利への方程式①

最大級のミートサイズ7を誇る前田が打線の  
の中心になる。その後ろに、江藤、ブラウン  
という長打力のある選手が控えているので、  
クリーンアップは迫力満点だ。この3人の前  
にランナーをだすのが、重要となる。ポイント  
となるのは、機動力のある正田と野村。出  
塁したら投手を牽制して、バッターに対する  
集中力を奪ってしまおう。また、バントヒッ  
トなどで、かきまわすのもいいだろう。クリ  
ーンアップにうまくつながれば、大きなチャン  
スとなるはずだ。「強振」せずにタイムリー  
を狙っていこう。下位打線は、逆に「強振」  
で大きな当たりを飛ばしたい。特に小早川は、  
当たると飛ぶので常に長打を狙わせよう。

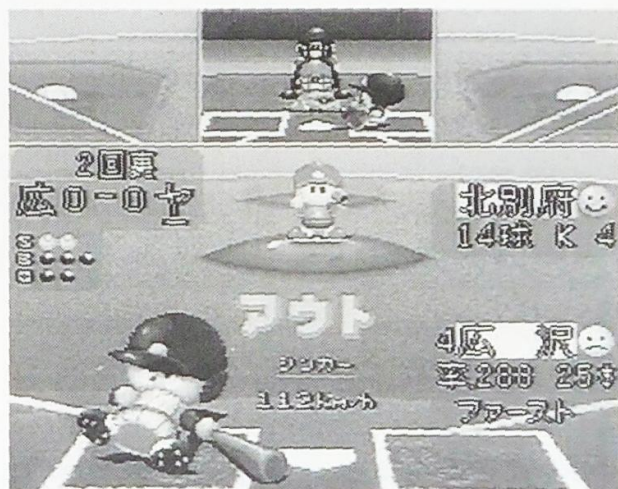


▲前田のミートカーソルは、最大級の7。これがチャン  
スになると8に広がる。

## 投球編

### 勝利への方程式②

北別府は、変化球を4種類持っているが、  
変化率が小さくスピードもない。相手にじっ  
くり見られると打ち込まれることになる。そ  
こで、手もとで変化するスライダー、シンカ  
ーを低めに集めて、ゴロを打たせるようにし  
よう。シュートは変化が大きい<sup>だますじ</sup>が、割と球筋  
が見えやすい。使うときは、ボールになると  
ころに投げよう。佐々岡は、ストレートは速  
いが、スライダーとフォークの曲がり<sup>かま</sup>りが小さ  
い。カウントはストレートでとって、スライ  
ダー、フォークを決め球にしよう。川口は、  
制球力が悪く、カーブ、フォークの切れもい  
まひとつ。特に、フォークは失投になりやす  
いので、カーブとストレートで組み立てよう。



▲北別府は、何種類もの変化球を投げ分けることができ  
る、通好みのキャラクターといえる。

打順	守備	名前
1	遊	野村
2	二	正田
3	中	前田
4	三	江藤
5	右	ブラウン
6	DH	小早川
7	左	町田
8	一	原
9	捕投	西山 佐々岡

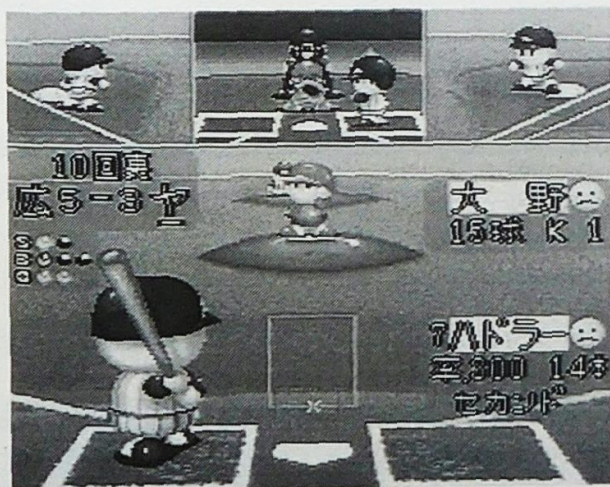
## BEST ORDER

◆DHなしの場合は、小早川をファーストにまわし、原を外そう。町田は守備力、肩ともBランク。調子が悪ければ、金本か緒方をスタメンに起用してもよい。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、佐々岡か北別府のふたりから調子のよいほうを選ぼう。ただし、技巧派の北別府は、ミート中心にくる打線には弱い。どちらかといえば、振りまわしてくる相手のほうが投げやすいだろう。川口は、スタミナはあるものの、抑えきるだけのボールを持っていない。あまり使わないほうがいい。望月、秋村、近藤は、3人ともスタミナが中途半端で先発は難しい。リリーフか中継ぎの戦力として考えておこう。ただ、佐々岡、北別府ともに調子の悪いときは、継投覚悟でこの3人のうちの誰かを先発に立ててもいい。ストッパーは、もちろん大野。ただし、スタミナはないので、1イニング以上は投げさせないこと。



◆変化球もあるし、スピードもある大野。ストッパーとしては完璧だが、スタミナがない。

## このチームと対戦するとき

### ●1、2番を抑えろ

広島投手陣では、北別府、大野といった技巧派投手が手ごわい。北別府を相手にしたときは、狙い球をしぼって「強振」を繰り返そう。そうすれば、相手も投げる球種の幅が狭くなって打ちやすくなるはずだ。大野の場合は、残りイニングがあるようなら、できるだけ球数を投げさせよう。1イニングしかなければ、ストレートに的をしぼって、ストライクだけを打つようにしよう。

打撃陣では、正田、野村の機動力に要注意。かきまわされたうえに、クリーンアップに打順がまわると大量失点につながる。このふたりを抑えることに全力をあげよう。ポテポテの当たりでも、内野安打ということも考えられる。できるだけ、三振を狙いにいこう。



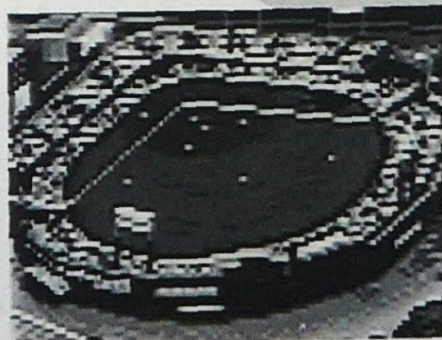
◆北別府を相手には、球種をしぼって対応。



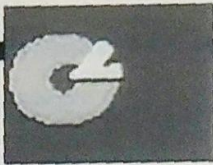
◆野村に出塁されると、かきまわされるのが心配。

## HomeGround Data 広島市民球場

●両翼91.4m ●センター115.8m ●天然芝



◆狭いので、外野を破っても長打にはなりにくい。



# All Central

セントラルの代表というだけあって、豪華なメンバーが集まっている。エース級の選手がそろっているだけに投手力は高く、うまくリレーすれば打たれることはない。

## 攻撃力 ミート力が高い

打線には、前田、オマリー、古田といったミートサイズの大きい選手がそろっている。バットに当てることに関しては心配ない打線といえる。また、足の速い選手も多く、機動力



↑全セの4番はもちろんハウエル。

も高い。物たりないのは、オールスターにしては打撃パワーがないこと。それでも、普通のチームに比べれば、破壊力は抜群だ。

## 投手力 左投手が充実

左投手の充実ぶりには、目を見張るものがある。野村、湯舟、今中、山本と先発陣は、全員左投手。さらに、ストッパーの大野も左投手という充実ぶりだ。今中をのぞく左投手は、どちらかといえば、技巧派が多い。それぞれ武器となる変化球を持っているので、使いやすいだろう。また、ストッパーには、石毛、大野、佐々木と剛球投手がそろっている。誰が投げてもある程度は抑えることのできる、豪華な投手陣ということができる。



↑左王国の一翼を担う中日の山本。



↑剛球ストッパーの佐々木。力まかせの投球ができる。

## オーダーについて

ポジション別に見ていくと、捕手はひとりしかいないので、古田で決定。7、8番を打たせるのがいいだろう。ファーストは、オマリーと落合が争う激戦区。どちらかを選ぶとなると、オマリーだろう。セカンドの和田はミートサイズが大きいので、1番か2番を打たせたい。サードには、江藤とハウエルがいるが、DH制ありならばハウエルをDHに入れよう。ショートの前田は、足も速いので1番においてもおもしろい。外野は、畠山、前田、吉村の3人で決定だろう。前田には、ぜひクリーンアップを打たせたい。

打順	守備	名前
1	遊	池山
2	一	オマリー
3	中	前田
4	DH	ハウエル
5	三	江藤
6	左	吉村
7	捕	古田
8	右	畠山
9	二投	和田山本

### BEST ORDER

◆コンピュータは落合を使っているが、ハウエル、オマリーを使ったほうがいいので、こういう布陣にした。ただし、江藤が不調なようなら、落合を入れてもいい。

## ●投手リレーで抑えこめ

オールセントラルの特徴は、なんといっても投手力が充実していること。山本、今中、野村の3人は、誰が先発してもそれなりの結

## Pitching Staff

投手陣パラメータ

野村弘



## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
古田	27	右	右	右	補	内	.308	17	6	126	B	A	A	+			○					
種田	1	右	右	右	内	内	.253	10	4	105	B	B	C									
落合博	6	右	右	右	内	内	.285	17	6	131	D	B	B	+			○					
川相	0	右	右	右	内	内	.290	5	6	93	A	B	A				○					
和田	6	右	右	右	内	内	.315	0	7	77	B	B	A				○					
オマリー	1	左	右	右	内	内	.329	23	7	138	C	B	B	+			○				○	
野村謙	7	左	右	右	内	内	.266	14	4	111	A	C	B				○					
江藤	33	右	右	右	内	内	.282	34	5	184	B	B	C				○		○			
池山	1	右	右	右	内	内	.256	24	4	163	A	A	A	-			○					
広沢	8	右	右	右	内	内	.288	25	5	145	D	B	B				○				○	
ハウエル	44	左	右	右	内	内	.295	28	6	161	C	B	C		-		○				○	
前田	31	左	右	右	外	外	.316	27	7	152	A	A	A	+			○				○	
吉村	7	左	左	左	外	外	.270	8	5	103	C	A	C				○					
パチョレック	42	右	右	右	外	外	.243	7	4	99	B	B	B				○				○	
島山	25	右	右	右	外	外	.280	14	5	121	A	B	B	+			○		○			
野村弘	21	左	左	左	投	投	.206	0	2	69	B	B	B				○					
大野	24	左	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
湯舟	15	左	左	左	投	投	.085	0	1	32	B	B	B									
佐々木	22	右	右	右	投	投	.222	0	1	24	B	B	B									
今中	14	左	左	左	投	投	.117	0	1	55	B	B	A									
山本	34	左	左	左	投	投	.200	0	2	50	B	B	B									
石毛	59	右	右	右	投	投	.125	0	1	24	B	B	B									

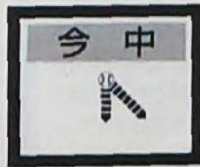
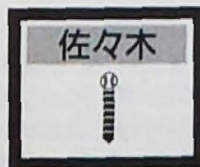
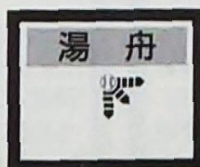
## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン
野村弘	左	オーバー	2.50	140	156	218		5	6	5		○	+							
大野	左	オーバー	2.36	148	27	220		5	5		5	○	+							
湯舟	左	オーバー	3.52	137	135	172	4	3	4			○	+							
佐々木	右	オーバー	3.27	149	37	192			7			○	+							
今中	左	オーバー	2.20	147	210	217		7	5			○	+	○						
山本	左	オーバー	2.05	140	195	236	3				6	6	○	+						○
石毛	右	オーバー	2.95	149	36	190	5	6	6			○	+							

果をだしてくれるだろう。好調の選手から使っていこう。ただし、湯舟は、このメンバーの中にあっては、やや実力が落ちる。あまり先発させないほうがいいだろう。先発投手は、

スタミナのことなど考えず、ボタン連打や変化球を多用して常に三振を狙いにいこう。

打線は、どこからでも点が取れる強力なもの。普通に打っていけば、点が入るだろう。





# Seibu Lions

圧倒的なパワーは感じないが、打・投・守すべての面にわたり高いレベルにある。欠点を探すとすれば、レギュラーに比べて控え選手の能力があまり高くないところぐらいだ。

## 攻撃力 機動力と長打力を兼ね備える

秋山、清原をはじめ、石毛、鈴木健といった長打力のある選手が中軸に並ぶ。しかも、鈴木健以外は、全員走力がB以上あり、Aの選手も4人いる。守備力も全般に高く、野手の平均した能力は非常に高いといえる。中でも頼りになるのが石毛。ミートサイズが6と大きく、長打力もある。さらに、走力、守備力、肩の力ともにAランクで、文句のつけようのない選手だ。また、辻もミートサイズが大きく、出塁率の高い選手といえる。

## 投手力 先発からリリーフまで充実

工藤、石井、郭、新谷の4人の先発陣がしっかりしているうえ、杉山、鹿取、潮崎の3枚ストッパーが控えている。さらに左腕ふたり、サイドスローふたりと、バラエティーに富んでいるので、死角はみつからない。

先発陣の中では、高速スライダーを武器にする石井が中心といえる。スタミナも充分なので、完投も可能だ。ストッパーでは、シンカーを持つ潮崎と杉山が優秀。確実に三振をとれる変化球を持っているので、頼りになる。



## Pitching Staff

投手陣パラメータ

工藤



シンカーの5はスクリューのこと。ほかに変化率6の大きなカーブと、変化率5のフォークがある。

杉山



スライダー、カーブ、フォーク、シュートの4種類の変化球を持つ。しかもストリートにもスピードがある。

石井



フォークの4はバームのこと。ふんわりと落ちてくる。高速スライダーとシュートもある。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
中尾	14	右	右	捕	捕	.250	1	3	90	B	A	B									
伊東	27	右	右	捕	捕	.224	7	3	97	B	A	A		+		○					
清原	3	右	右	内	内	.268	25	4	154	B	B	A						○		○	
宮原	4	右	右	内	内	.258	2	4	71	B	B	B		+				○			
田辺	6	右	右	内	内	.246	6	4	95	B	A	B			○				○		
石毛	7	右	右	内	内	.306	15	6	121	A	A	A	+			○					
鈴木健	8	左	右	内	内	.269	13	4	115	C	C	C								○	
奈良原	9	右	右	内	内	.248	0	4	54	A	A	A									
辻	5	右	右	内	内	.319	3	7	91	A	A	A				○					
垣内	33	右	右	外	外	.220	5	2	100	B	B	B									
羽生田	10	両	右	外	外	.276	0	4	63	B	A	B									
大塚	23	両	右	外	外	.206	0	2	60	B	B	B									
平野	24	両	右	外	外	.239	0	3	70	B	A	A									
安部	25	両	右	外	外	.270	5	5	98	B	B	B			○						
秋山	1	右	右	外	外	.247	30	4	174	A	A	A			○			○			
工藤	47	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
杉山	29	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
石井	11	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
潮崎	16	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
郭	18	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
鹿取	26	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
新谷	17	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
工藤	左	オーバー	2.06	145	136	181		6	4	5			+							○
杉山	左	オーバー	2.79	148	36	198	4	4	3		3	○	+							
石井	右	オーバー	3.19	148	201	180	3		4		3	○	-		○	○				
潮崎	右	サイド	1.18	145	39	198	3			7		○	+							
郭	右	オーバー	3.51	149	121	200	5		3						○					
鹿取	右	サイド	2.25	138	39	213	6		5			○	+							
新谷	右	オーバー	3.07	144	103	195			5											

### 潮崎



変化率7のシンカーは、高津のシンカーと並び、最も打ちにくい球種。スライダーの変化率は人なみ。

### 郭



高速スライダーは変化率5と石井のスライダーを上回る。ストレートが速いので、フォークもよくきくだろう。

### 鹿取

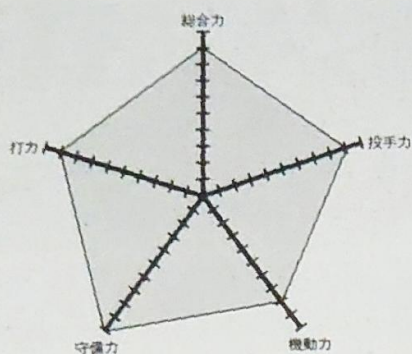


変化率6のスライダーと、変化率5のカーブを持つ。ピンチにも強いので、ストッパーにはもってこいだ。

### 新谷



変化球は、フォークしか持っていない。また、ストレートもあまり速くないので、出番は少ないだろう。



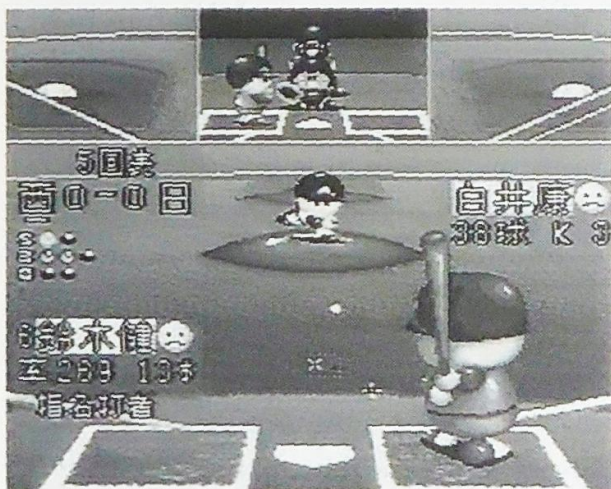
## Seibu Lions

投手力、走力、守備力は最高レベルにある。打線も秋山、清原という軸に、石毛、辻といったベテラン選手がうまくからんでいるので、バランスがとれている。非常に総合力の高いチームということが出来る。ただ、代打陣にいい選手がないのが唯一の不安。

### 打撃編

#### 勝利への方程式①

清原、秋山というAK砲にいかにつなぐかがポイント。このふたりの前にランナーがたまっていれば、大量得点につながるだろう。しかし、ふたりともミートサイズが4と、主砲にしては小さいサイズ。確実性といった面では期待できない。そんなふたりをフォローするのが、ミートサイズ6の石毛。チャンスにも強く、ジャストミートすればホームランもあるので、必ずAK砲の前におくようにしよう。そしてAK砲の後ろには、鈴木健をすえるようにしたい。西武には左の強打者が少ないので、打線に幅がでる。ランナーのいるときには、あまり「強振」せずに、秋山、清原の残した走者を返すように努めよう。

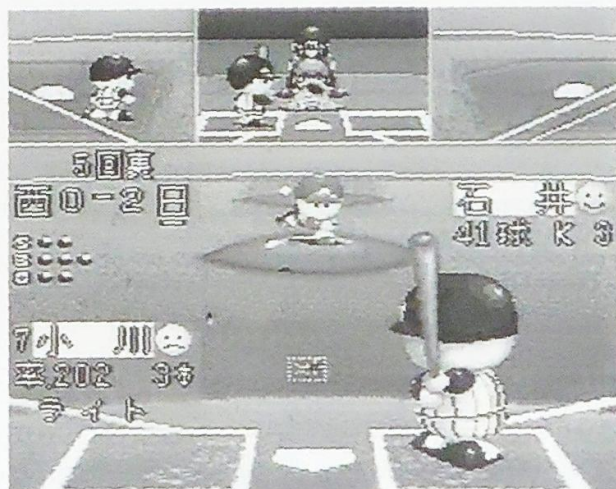


◆鈴木健は、西武の中で数少ない左のスラッガー。右投手が相手のときには、ぜひスタメンで起用したい。

### 投球編

#### 勝利への方程式②

石井の高速スライダーは、変化こそ小さいがスピードがあり、ストレートと区別しにくい。スライダー、ストレートでカウントをかせぎ、フォークで三振をとろう。パームは、独特の落ち方をするので球種を読まれやすい。多投しないほうがいいだろう。工藤のカーブは大きいので左打者の外角に決めれば、非常に有効。右打者には、スクリーンがきくはずだ。郭のフォークは小さいので、内野ゴロを打たせるのにちょうどいい。三振を狙うなら、高速スライダーをコーナーに決めたい。新谷は、フォークしか変化球がないので、単調にならないよう注意する必要がある。ストレートを、うまく高低に投げ分けよう。



◆石井の唯一の欠点は、「ピンチに弱い」こと。しかし、リリーフ投手ではないのでほとんど問題はない。

打順	守備	名前
1	二	辻
2	右	平野
3	三	石毛
4	一	清原
5	中	秋山
6	DH	鈴木健
7	左	安部
8	捕	伊東
9	遊	奈良原
	投	石井

## BEST ORDER

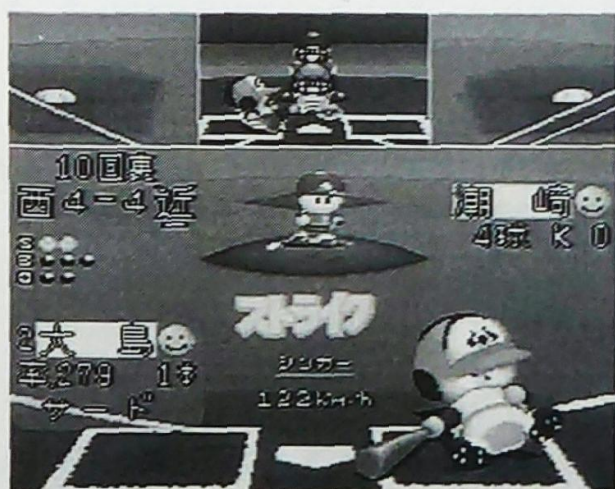
◆DHのない場合は、鈴木健をレフトにまわして安部を外してもよい。ショートは打撃優先なら田辺、守備力優先なら奈良原を起用すればいいだろう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、石井、工藤、郭の中から調子のいい選手を選ぼう。新谷は、3人に比べると力が落ちるので、中継ぎかロングリリーフで起用したい。杉山、潮崎、鹿取の3人は、変化球も切れ、ピンチにも強い。特に、潮崎と杉山は球速があり、変化球もいいので、三振がとりやすい。ピンチとみたら、早めに登板させよう。しかし、3人ともスタミナが少ないので長持ちはしない。1イニングをめどに、次のピッチャーと交代させるべきだ。

代打として起用するなら、長打力のある垣内がいいだろう。笹篠は、打力もなく、守備力も低い。中途半端な選手なので、好調でもない限り使わないほうがいいだろう。



◆潮崎のシンカーは、簡単には打たれない。ピンチに起用すれば、いい結果をだしてくれるだろう。

## このチームと対戦するとき

### ●3枚ストッパーを崩せ

西武投手陣はレベルが高いため、先発投手陣をなんとかひきずり降ろしても、いいリリーフピッチャーがでてくる。先発投手に対しては、待球作戦をとるよりは、甘い球を積極的に打っていこう。逆に潮崎、杉山、鹿取の3人がでてきたら、徹底的に球を投げさせて、スタミナの消耗をはかろう。

打線の中心は、秋山、清原だが、対戦するときには、石毛、辻といった脇役に注意しなければならない。ふたりとも足が速く、ミートサイズも大きい。おまけに石毛は、「チャンスに強い」し、ホームランを打つ力も持っている。ランナーをおいたときに、甘い球を投げるのは禁物だ。また、ランナーとしてでたときには、盗塁やエンドランに注意したい。



◆ストッパーには、待球作戦でスタミナを使わせる。



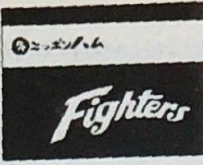
◆ミートカーソルの大きな辻は、要注意だ。

## HomeGround Data 西武ライオンズ球場

●両翼95m ●センター120m ●人工芝



◆平均的な大きさの球場。人工芝なので球速が速い。



# Nippon-Ham Fighters

充実した投手力と、長打力のある外人コンビがチームを引っ張る。打線全体に迫力はないが、足の速い選手がそろっているため、得点力はなかなか高いといえる。

## 攻撃力 長打力のある外人コンビ

ウインターズの打撃パワーは、184とチーム内ではずば抜けている。ミートサイズが4と小さいために確実性はないが、ジャストミートすれば、スタンド入りは間違いない。この一発屋ウインターズの脇を固めるのが、広瀬、白井一、シューの駿足トリオ。中でもシューは、チャンスに強く、長打力もあるので、頼りになる打者だ。ほかにも、田中、中島といった、中距離ヒッターがそろっており、バランスのとれた打線といえる。

## 投手力 右の速球派が並ぶ

全員が140km台のストレートを持つ。中でも白井康、西崎、金石の3人は、140km後半をマークする。全員右投手ではあるが、技巧派あり、速球派ありと、バラエティーに富んでいるので、それほど苦にはならないだろう。ただ、武田、松浦、芝草の3人は、そこそこの力はあるが、これといった持ち球がない。しかも、力押しできるほどの球威もない。確実に頼りになるのは、好調なときの西崎、金石、白井康の3人だけだろう。



## Pitching Staff

投手陣パラメータ

**西崎**

スライダーが、最大の武器。カーブは、うまく見せ球に使えば、ストレートの速さをきわだたせるだろう。

**金石**

スライダーとフォークを持つ。フォークは変化率6なので、低めに決めれば大きく落ちるだろう。

**武田**

スライダーは、変化率6と非常に大きい。コーナーいっぱい決めれば、かなりの武器になるはずだ。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	利き腕	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
田村	22	右	右	捕			.257	5	4	95	C	A	A									
山中	40	左	右	捕			.055	0	2	50	C	B	B									
広瀬	1	右	右	内			.279	0	5	77	A	A	A									
白井一	3	両	右	内			.270	7	5	97	A	B	A				○					○
田中	6	右	右	内			.253	12	4	119	B	A	A				○			○		
片岡	8	左	右	内			.287	8	5	106	B	B	C				○					
シュー	9	右	右	内			.270	24	5	149	A	B	A	+							○	○
大島	11	右	右	内			.261	0	3	68	C	B	B	+		○					○	○
五十嵐	15	右	右	内			.217	2	2	93	B	B	B			○						
小川	25	右	右	内			.202	3	3	92	B	B	C							○		
小二村	00	左	右	外			.311	0	4	57	B	B	B	+		○						
鈴木	2	左	右	外			.248	2	4	80	A	A	B			○						
中島	7	右	右	外			.285	6	5	94	B	A	B								○	○
ウインタース	10	左	右	外			.248	35	4	184	C	B	B				○		○		○	○
川名	27	右	右	外			.276	0	4	60	A	B	B									
西崎	21	右	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
金石	23	右	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
武田	4	左	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
柴田	13	右	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
松浦	0	右	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
白井康	48	右	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									
芝草	29	左	右	投			.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
西崎	右	オーバー	2.20	148	220	171	5	3				3	○	+						
金石	右	オーバー	2.08	146	47	229	4		6				○	+						
武田	右	オーバー	3.33	141	155	181	6							+						
柴田	右	サイド	3.55	143	109	179	3	3				4								
松浦	右	オーバー	3.09	140	57	174		3	4											
白井康	右	オーバー	2.66	148	115	142	4	4	4			2								
芝草	右	オーバー	3.76	143	54	138	4		3											

### 柴田



スライダー、カーブ、シュートの3種類を持つ。どれも曲がり方が小さいので、甘いコースには投げられない。

### 松浦



カーブとフォークが武器。カーブは小さいので、ストリートとフォークが投球の中心になるだろう。

### 白井康



スライダー、カーブ、シュート、フォークと4種類の変化球を操る。しかも球速があるので、使いやすい。

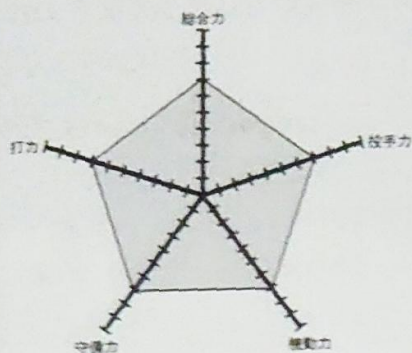
### 芝草



スライダーとフォークがある。フォークは落ちが小さいので、内野ゴロを打たせるのに最適。

# Nippon-Ham Fighters

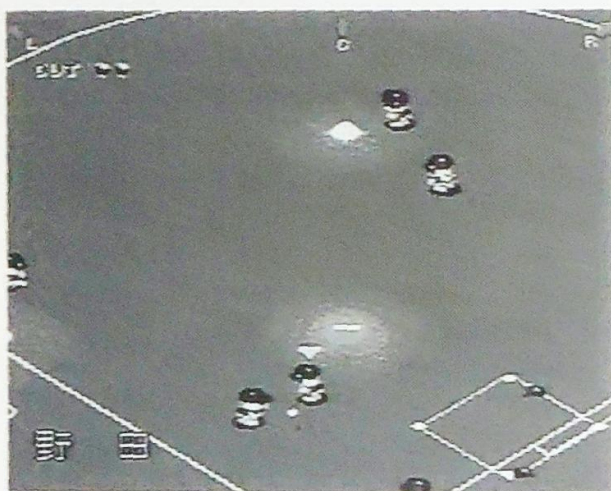
打線は決して強力とはいえないが、出塁する者、走る者、長打を狙う者と、それぞれの役割がはっきりしている。得点力不足に泣くということはないだろう。一方の投手陣は、西崎を中心に速球派が並んでいる。投手力を中心に、守り勝つチームといえそうだ。



## 打撃編

### 勝利への方程式①

広瀬、白井一といった、足の速い選手が出塁したら、送りバントか盗塁でスコアリングポジションに進め、シュー、ウインタースといった長打力のある選手につなぎたい。この両外人以外では、田中に長打力がある。ポンポンホームランを打てるほどの打撃パワーではないが、5、6番においておくと恐い存在だ。広瀬の調子が悪いようなら、1番においてもおもしろいだろう。また、中島は調子がよければ、クリーンアップを打てる選手。下位打線では頼りになるはずだ。日本ハムには、絶対頼れるという打者がいない。走者をためて犠打やエンドランをかけ、打線のつながりで得点を狙うようにしよう。



↑ 広瀬が出塁したら、送りバントでスコアリングポジションに進めよう。

## 投球編

### 勝利への方程式②

西崎は、スライダーが切れるが、落ちる球を持っていない。追い込んでから落ちる球で簡単に三振をとるといった組み立てが使えない。しかし、ストレートが速いので、高低に投げ分ければ、相手は簡単にはついてこれないはず。これに、カーブ、スライダーを混ぜてうちとろう。また、シュートは変化が少ないので連投すると打者が慣れてしまう。ふだんは隠しておき、勝負どころで相手の意表をつく使い方をしよう。白井康は、変化球も多くストレートも速い、三振のとれるピッチャーだ。また、ストライクゾーンに入るフォークを使えば、相手は空振りせずにひっかけてくれる。内野ゴロを打たせるのにいいだろう。



↑ 西崎は、スライダーとカーブを低めに集めて、相手に的をしぼらせない投球をしよう。

打順	守備	名 前
1	遊	広 瀬
2	二	白井一
3	一	シュー
4	DH	ウインタース
5	三	片 岡
6	左	田 中
7	右	中 島
8	中	鈴 木
9	捕 投	田 村 西 崎

## BEST ORDER

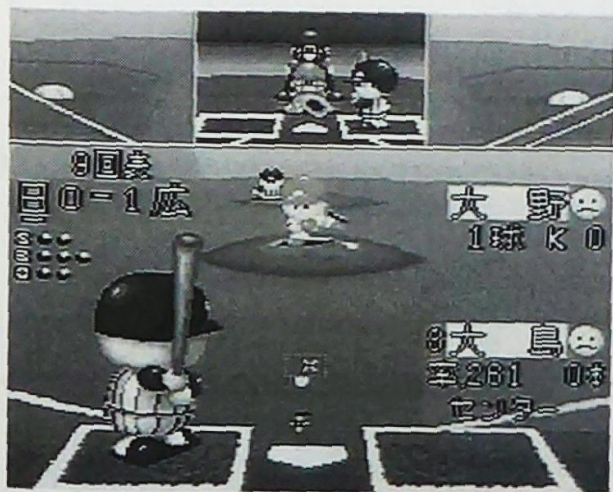
◆DHのない場合は、ウインタースをライトにまわして、調子の悪い外野手を外す。外野手は調子によっては、二村、川名といった選手を起用してもいいだろう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発はできるだけ、西崎に任せたい。不調でもない限り、他のピッチャーよりいい結果をだせるはずだ。ただ、落ちる球を持っている投手でないと投げにくいという人は、白井康を使うようにしよう。先発の任に耐えられるのは、このふたりくらいだろう。柴田は、大きな変化球がなく球速もあまりないので、ストライクをとりにいくと簡単に打たれてしまう。武田、松浦、芝草もあまり、期待できない。ストッパー金石までのつなぎとして、短いイニングを投げさせるようにしよう。

代打を起用するなら、大島、二村といった、勝負強い打者がいい。ただ、守備力がないので、使いときには注意が必要だ。



◆大島は勝負強いので、チャンスでの代打にはうってつけ。長打力はないので、タイムリーを狙おう。

## このチームと対戦するとき

### ●くせ球を持った投手がない

日ハムの投手陣は、ストレートの速い投手が多く、あまり変化球を頭においていると振り遅れてしまう。また、もうひとつの特徴は、シンカー、ナックルといったくせ球を持ったピッチャーがひとりもないこと。だから、手も足もでないといったことはないはず。2ストライクとられるまでは、ストレート系の球に的をしぼって、思いきり「強振」していこう。

打者で要注意なのは、広瀬と白井一。足が速いので、出塁されるとめんどうだ。それに、天然芝の球場だと、ボテボテのゴロを内野安打にになってしまう足がある。三振を狙ってもいいのだが、ストレートか、チェンジアップをまん中近くに投げ、比較的いい当たりの打球を打たせてとるという手もある。



◆ストレート系の球を狙って「強振」しよう。



◆広瀬は、長打力がないので、高めの球で勝負だ。

## HomeGround Data

### 東京ドーム

●両翼100m ●センター122m ●人工芝



◆外野が深いので、足の速い選手をひとりに入れておこう。



BlueWave

# Orix Bluewave

飛び抜けて頼りになる打者がおらず、機動力もよくないので、打線につながりがない。投手力は、野田、長谷川、星野と3本柱がしっかりしていて、かなり安定感はある。

## 攻撃力 飛び抜けた打者がいない

石嶺、藤井、タイゲイニー、高橋と、一発の打てる選手がそろってはいる。しかし、確実性のあるアベレージヒッターが少なく、攻撃が淡泊になる可能性が高い。唯一タイゲイニーだけは、長打力、ミートカーソルの大きさ、走力の3拍子がそろっている。ただ、当たれば、ホームランといったタイプではなく、主軸としての個性に欠ける。藤井は、ミートカーソル4と確実性に不安が残るが、「チャンスに強い」ので頼りになるバッターだ。

## 投手力 粒のそろった投手陣

先発3本の野田、星野、長谷川の能力が高い。野田は、3種類の切れのいい変化球めがねを操り、スタミナもある。長谷川は、大きなスライダーが武器で、左右の揺さぶりが可能。そして左腕の星野は、緩急かんきゆうをつけたピッチングができる。このほかにも、スタミナのある佐藤義がいるので、先発投手は心配ない。ただ、リリーフに頼りになる選手がいないのが不安材料だ。伊藤隆、野村、金田がいるが、3人とも一長一短で決め手に欠ける。



# Pitching Staff

投手陣パラメータ

野田



スライダー、カーブ、フォークの3種類ともに変化率5という、高いレベルにある好投手だ。

伊藤隆



フォークは変化率6と大きいですが、ストレートが遅いので、じっくり見られるとつらい。

佐藤義



フォークの4はSFFのこと。ただ、制球力が高くないので、SFFの連投は失投の危険をともなう。

## 全選手 DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
中嶋	27	右	右	捕	捕	.148	0	2	57	C	A	A									
高田	38	右	右	捕	捕	.200	1	3	88	C	B	B									
福良	1	右	右	内	内	.267	2	4	83	A	B	B									
山越	2	右	右	内	内	.160	1	2	89	B	B	B									
トーベ	5	左	右	内	内	.232	9	3	112	B	B	B									○
田口	6	右	右	内	内	.277	0	4	70	A	B	B			○						
小川	23	右	右	内	内	.256	4	4	70	A	B	B									
勝呂	25	右	右	内	内	.254	3	4	83	A	B	B									
飯塚	24	右	右	外	外	.238	5	2	100	B	B	B									
本西	0	右	右	外	外	.260	0	4	58	B	B	B									
石嶺	3	右	右	外	外	.273	24	5	141	D	B	C				○					
藤井	8	左	右	外	外	.251	28	4	165	B	B	B	+			○					
柴原	31	左	左	外	外	.307	1	5	69	B	B	B									
タイゲイニー	42	左	右	外	外	.290	23	6	158	A	B	B									
高橋	44	右	右	外	外	.251	11	4	115	B	B	B				○					○
野田	21	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	A									○
伊藤隆	26	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
佐藤義	11	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
野村	15	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
長谷川	17	右	右	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
星野	28	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									
金田	40	左	左	投	投	.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手 DATA

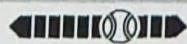
名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速度	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
野田	右	オーバー	2.56	143	235	210	5	5	5				○	+						
伊藤隆	右	オーバー	2.30	135	38	195			6				○	+						
佐藤義	右	オーバー	3.55	142	233	158	4		4						○					○
野村	左	オーバー	1.52	135	60	226		3	3	5										
長谷川	右	オーバー	2.71	140	164	191	6				3		○	-						
星野	左	オーバー	3.35	138	202	182		5	4						○					
金田	左	アンダー	5.26	146	41	130		4				3								

### 野村



カーブ、フォーク、シンカーの3種類を持っている。最も武器になるのは、変化率5のシンカー。

### 長谷川



変化率8のスライダーは、大きな武器。シュートもあるため、左右の揺さぶりが可能だ。

### 星野

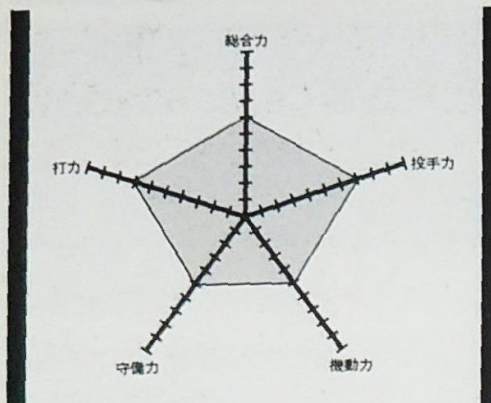


変化率5のスローカーブは、ストレートとのスピード差もあり、人間相手には大きな力を発揮する。

### 金田



アンダースローながら、ストレートが速い。変化球は、あまり大きくないが、カーブとシュートがある。



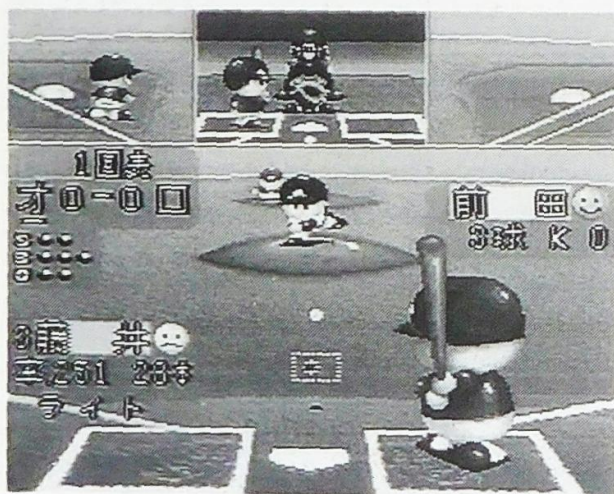
## Orix Bluewave

オリックス打線という、強力な“ブルーサンダー打線”をイメージしてしまうが、ゲーム上の打線は、いまひとつぱっとしない。これも、実際のオリックス打線が低迷しているのだからなのではないところか。それに反して、投手陣は実力派がそろい、充実している。

### 打撃編

#### 勝利への方程式①

打線で中心となるのは、タイゲイニー、藤井、石嶺、高橋の外野手たち。この4人の長打力が得点源といえる。そのほかの内野手は、頼りにならないので、打線のつながりで点を取るというのは難しい。主軸の4人は、2ストライクをとられるまでは「強振」にして、ぶんぶん振りまわそう。また、福良、田口、小川といった足の速い選手がいるが、出塁しても盗塁は控えたほうがいい。ランナーをためておき、主軸打者にじっくり長打を狙わせたい。ミートサイズの大きな選手はいないので、エンドランなどもかけないほうがいいだろう。じっくりかまえて、単発の長打で点を取るのがこのチームの特徴。

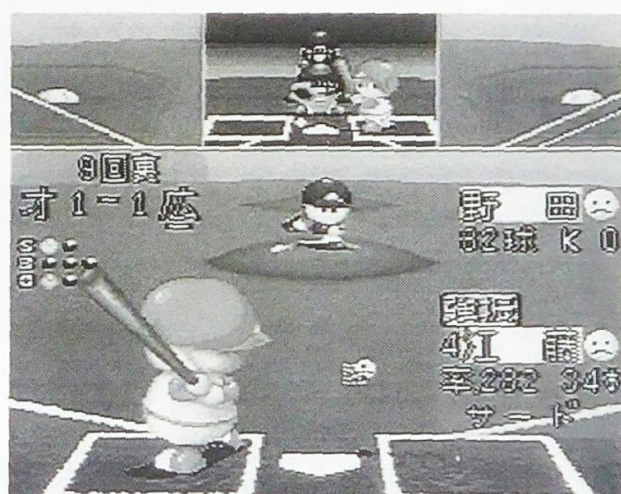


◆チーム1の長打力を誇る藤井。チャンスにも強いので、ランナーをおいての打席は非常に楽しみだ。

### 投球編

#### 勝利への方程式②

野田は、左右の揺さぶりを基本とするピッチャー。スライダー、カーブをコーナーに決め、フォークをウィニングショットにしたい。どの変化球も変化率が5と大きいので、空振りがとれる。ピンチになったら、三振を狙いにいこう。星野のスローカーブは、スピードがチェンジアップに似ている。低めに外れるカーブを投げておき、その後で、同じコースにストライクとなるチェンジアップを投げてやれば、相手はとまどうだろう。長谷川は、大きなスライダーとシュートが武器。ただし、どちらも左右にしか変化しないので、相手はミートカーソルを合わせやすい。上下に散らす配球を心がけよう。



◆野田のスライダーは、右打者のアウトローに決めれば非常に効果的。

打順	守備	名前
1	左	タイゲイニー
2	二	福良
3	右	藤井
4	DH	石嶺
5	中	高橋
6	一	トーベ
7	捕	中嶋
8	遊	小川
9	三投	田口野

## BEST ORDER

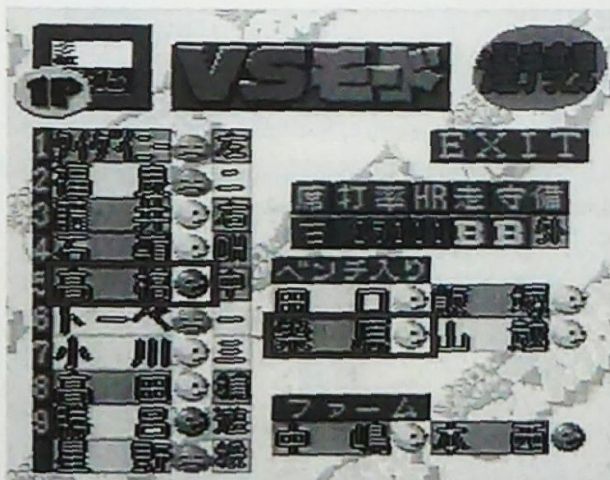
◆DHがない場合は、石嶺を外野にまわしたい。しかし、外野の3人は、外せない選手ばかり。石嶺を含めた4人のうちで、調子の悪い選手を外すようにしよう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、野田、長谷川、星野の中から調子のいい選手を選ぼう。できれば、スタミナのある野田を立てたい。相手が振りまわしてくるタイプなら星野の先発もおもしろいだろう。また、高速スライダーを武器とする佐藤義も、スタミナがあるので先発できる。配球次第ではいい働きをするだろう。リリーフ陣には、絶対の信頼をおける投手がいない。調子のいい投手をうまく使いまわすしかないだろう。

野手陣では、外野にいい選手が集まり、内野の層が薄い。外野の柴原は、スタメンの選手にひけをとらない能力を持っている。代打のチャンスがあれば、ぜひ起用したい。捕手の中嶋は、守備のことを考えると外せない。



◆柴原は左の好打者なので、外野手に不調の選手がいれば、スタメンで起用してもよい。

## このチームと対戦するとき

### ◆一発さえ気をつければ大丈夫

主軸打者のホームランにさえ気をつけておけば、そう点は取られないはず。下位打線は打たせてとるピッチングで、スタミナを温存し、クリーンアップ相手のときだけ、三振を狙いにいこう。ミートカーソルの小さい選手が多いので、変化球中心の配球で攻めれば心配ない。

投手陣では、先発投手こそ手ごわいが、リリーフには打ちやすい投手がそろっている。先発投手にはできるだけ球数を投げさせて、スタミナの消耗をはかろう。星野が先発したとき、球が遅いからといってなんにでも手をだしていたら、敵の術中にはまってしまう。低めの変化球はボールになる確率が高いので捨て、高めのストレート系に的をしぼろう。



◆トップのタイゲイニー。甘い球は禁物だ。

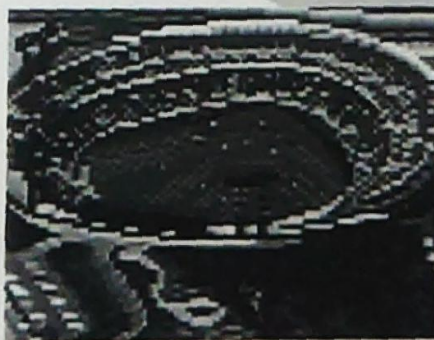


◆星野を相手にしたときは、高めのストレートを狙え。

## HomeGround Data

### グリーンスタジアム神戸

●両翼99.1m ●センター122m ●天然芝



◆最大級の大きさを持つが、主軸なら本塁打を打てる。

# Kintetsu Buffaloes



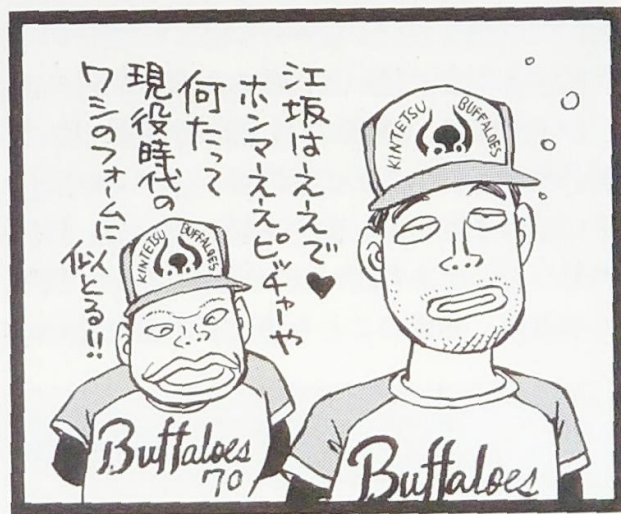
投打に柱となる選手がいるのがこのチームの強みだが、逆にそれらの選手が不調になっているときにどう戦うかが、ポイントとなるだろう。守備にも、少し不安を残す。

## 攻撃力 一発を秘めた打者がずらり

12球団中最高の打撃パワー224を誇るブライアントをはじめ、長打力のある選手がずらりと並んでいる。ブライアントは、ミートカーソルこそ小さいが、ジャストミートすれば、打球はピンポン球のように飛んでいく。また、ブライアントとクリーンアップを組む石井とレイノルズは、ミートカーソルも大きく、長打力もある。得点力は、かなり期待できるはずだ。また、走力Aの選手が多いので、機動力を生かした攻撃も可能だろう。

## 投手力 野茂以外にも使える投手が

投手陣の<sup>しんじく</sup>主軸になるのは、変化率7のフォークを持つ野茂。スタミナ抜群でストレートも速いので、単調にさえならなければ、いい結果をだしてくれるだろう。近鉄には、この野茂以外にもいい投手がそろっている。赤堀は、変化球の切れ、スピードともに抜群で、ストッパーにはうってつけ。また、シンカーを持つ佐野も三振がとれるので、リリーフに向いている。先発、抑えのバランスがとれているのが、このチームの特徴といえる。



# Pitching Staff

投手陣パラメータ

### 野茂



変化率7のフォークは、読まれていても簡単には打たれない。最高レベルの変化球といえる。

### 赤堀



スライダー、カーブ、シュートともに大きく、スピードもある。スタミナがないので、ストッパーに。

### 山崎



スライダーとフォークの変化率は4ずつ。低めに集めれば、内野ゴロを打たせるのにちょうどいい球だ。

## 全選手 DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ばんばん	内外OK	重量級	ハッスル
光山	44	右	右	捕	捕	.262	9	4	109	C	A	A									
古久保	57	右	右	捕	捕	.226	5	3	107	C	A	A									○
大島	00	両	右	内	内	.279	1	5	74	A	B	B									
吉田	0	右	右	内	内	.223	1	3	76	A	B	A									
石井	3	右	右	内	内	.309	22	6	135	B	B	B	+								
大石	4	右	右	内	内	.257	10	4	105	A	B	A					○	○	○		
金村	6	右	右	内	内	.220	3	3	93	B	B	B					○	○			
鈴木	2	右	右	内	外	.210	10	3	118	B	B	B					○	○			
安達	25	両	右	内	内	.208	0	2	78	B	B	B									
水口	32	右	右	内	内	.298	0	4	70	B	B	B									
村上	5	右	右	外	外	.268	11	4	128	B	B	B									
内匠	9	左	左	外	外	.318	1	6	66	A	B	B									
ブライアント	16	左	右	外	外	.252	42	3	224	C	B	B	+			○				○	
中根	27	右	右	外	外	.262	8	4	111	A	B	B	+		○					○	
レイノルズ	33	両	右	外	外	.297	18	6	144	A	A	A								○	
野茂	11	右	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
赤堀	19	右	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
山崎	15	左	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
江坂	13	左	左	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
吉井	21	右	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
入来	41	右	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									
佐野	37	右	右	投	投	.000	0	1	00	B	B	B									

## 投手 DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
野茂	右	特殊		3.70	149	244	138			7			○	+						
赤堀	右	オーバー		1.52	147	42	197	5	5			6	○	+						
山崎	右	オーバー		3.75	145	120	169	4		4										
江坂	左	オーバー		2.75	138	105	190	4		4										
吉井	右	オーバー		2.66	140	102	192			5										
入来	右	オーバー		3.34	135	77	136			4										
佐野	右	サイド		1.99	137	120	168			3	5	3								

### 江坂



スライダーを右打者の膝もとに投げれば、相手がつまる。フォークは鋭いほうではないので、低めに。

### 吉井



フォークの変化率は5だが、他に球種がない。単調になるので、長いイニングは難しい。

### 入来

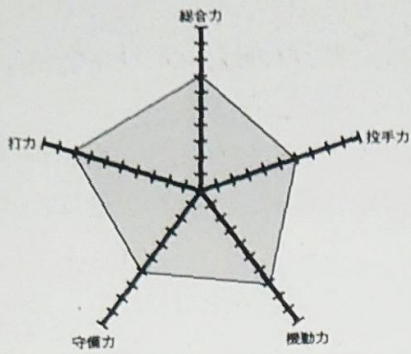


吉井と同じようにフォークしか持っていない。しかも球速が遅いので、使いにくい投手だ。

### 佐野



フォーク、シュート、シンカーの3種類を持つ。特にシンカーは変化率5なので、打たれにくい。



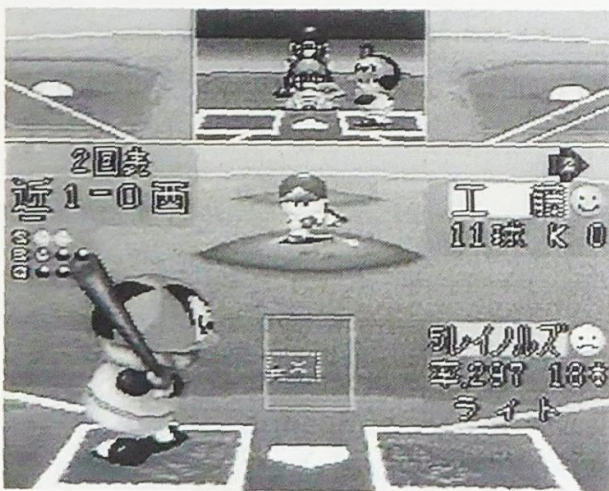
# Kintetsu Buffaloes

先発投手で頼りになるのは野茂だけだが、中継ぎ、抑えにいい投手がいるので、さほど心配はない。打線も石井、ブライアントを中心に破壊力がある。あらっぽいイメージもあるが、機動力もあるので、幅広い攻撃が可能だ。潜在能力は、かなり高いチームといえる。

## 打撃編 勝利への方程式①

打撃パワーが100を超える選手が、9人もいる。パワー順に並べると、ブライアント、レイノルズ、石井、村上、鈴木、中根、光山、古久保、大石となる。守備位置の関係もあって、この9人を全部スタメンに起用するわけにはいかないが、相手にとっては脅威となる。特にホーム球場である藤井寺は狭いので、大量得点のチャンスである。ランナーのいないときには、長打を狙って「強振」しよう。

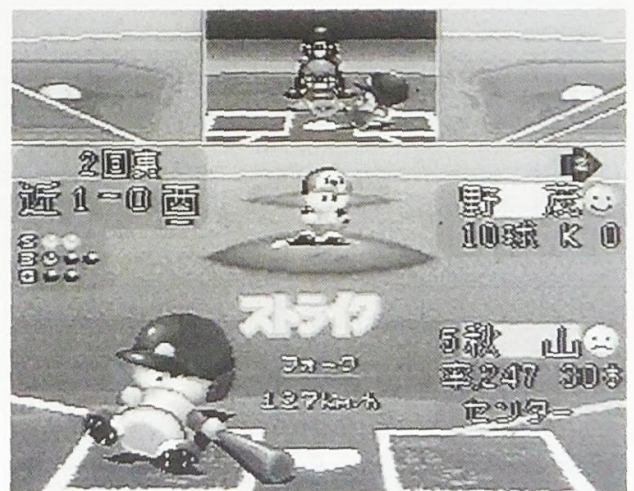
その一方で、大石、大島、レイノルズ、内匠など、走力Aの選手が数多くいる。振りまわすだけでなく、エンドランや盗塁をしかけて、攻撃にアクセントをつけよう。ツポにはまれば、大量得点につながる。



↑レイノルズは、長打力と走力を兼ね備えた選手。石井、ブライアントとともに打線の核となる。

## 投球編 勝利への方程式②

野茂はいい投手とはいえ、変化球がフォークしかないので、単調になると簡単に打たれてしまう。特にストレートはスピードがあるので、打たれたときの反発力が大きい。チェンジアップなどもときどき見せて、相手に配球を読ませないようにしよう。左腕、江坂のスライダーは、右打者にとっては入ってくるボール。コースが甘くなると痛打される。右打者に対しては、ボールになるコースから外角いっぱいに入るように投げよう。抑えの赤堀は、スピードがあり変化球の切れも抜群なので、組み立ては楽なはず。内外角にシュート、スライダーを投げ分けて左右に揺さぶり、カーブとストレートで緩急をつけよう。



↑野茂のフォークは、低めに決まれば読んでいても打てない。ただ、ボールになるので、見られるとつらい。

打順	守備	名前
1	二	大石
2	遊	大島
3	DH	ブライアント
4	一	石井
5	右	レイノルズ
6	中	村上
7	三	金村
8	捕	光山
9	左	内匠
	投	野茂

## BEST ORDER

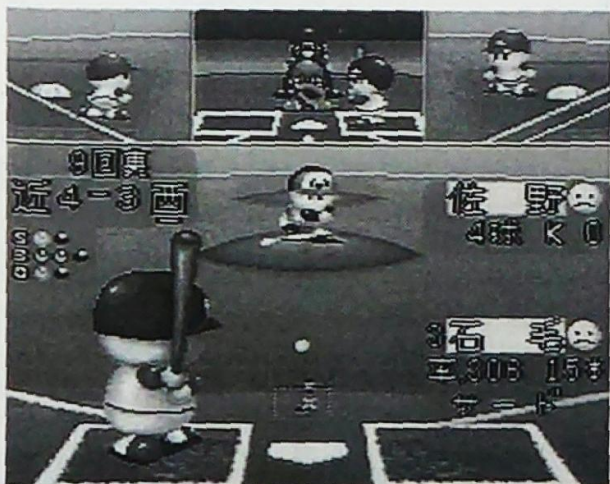
◆DHのない場合には、ブライアントを外野にまわそう。捕手の光山と古久保は、打力、守備力とも互角の選手。どちらも使えるので、好調なほうを起用しよう。

## 作戦編

### 勝利の方程式③

先発には、やはり野茂を立てたい。スタミナも抜群なので、充分完投できる能力がある。ほかには、山崎、江坂が考えられる。ふたりともスピードこそないが、変化球をうまく打たせていけば、6、7回までは持つ。後は、シンカーを持つ佐野に1～2イニングを任せて、最後は赤堀でしめよう。吉井と入来は、ストレートとフォークだけという、野茂タイプの投手。しかし、野茂ほどの能力はないので、長いイニングは使わないほうがいいだろう。

外野手の鈴木、中根は、打撃パワーが高い。内匠か村上が不調のようななら、起用してみたい。吉田は足が速いので、内野安打が期待できる。天然芝の球場なら起用してもいい。



◆シンカーを持つ佐野は、中継ぎの貴重な戦力。短いイニングなら、頼りになる。

## このチームと対戦するとき

### ●最も怖いのは石井

打線で最も注意しなければならないのは、石井。ブライアントは、長打力こそ圧倒的だが、ミートサイズは小さい。変化球を低めに集めれば、うちとるのは簡単なはず。石井は、長打力こそブライアントに及ばないが、ミートカーソルは大きく、チャンスに強い。ランナーのいる場面では、ブライアントより怖いので警戒してあたりよう。

攻撃では、やはり野茂を打ち込まなければならない。また、野茂のフォークは、読んでいても打てるレベルではないので捨てていこう。フォークは変化が大きいので、低めにくれば必ずボールになる。見逃して、甘く入ったストレートだけを徹底して狙い「強振」しよう。反発力が強いので、よく飛ぶはずだ。



◆打線の中では、石井が最も手ごわい。



◆野茂のフォークは、変化が大きい。捨てていこう。

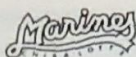
## HomeGround Data

### 藤井寺球場

●両翼91m ●センター120m ●人工芝



◆ラッキーゾーンがあるので、ホームランがしやすい。



# Chiba-Lotte Marines

投手、野手とも、いい選手はいるが全体的に層が薄い。特に打撃のパワーが弱く、得点力はあまり期待できない。どうみても、苦戦を強いられそうなチームだ。

## 打撃力 打線の軸はホール

ホールは、ミートサイズが6で、長打力もある。打線の中にあって唯一頼りになるバッターだ。愛甲、初芝、堀、マックスとそこそこの打者はいるが、ホールとコンビを組んでクリーンアップを任せられることのできる打者がいない。ホールをマークされると、得点力が半減するだろう。しかも、走力が高い選手が少ないので、あまり機動力も使えない。西村、堀といった、数少ない走力Aの選手を出塁させ、ホールにつなぐしかなさそうだ。

## 投手力 速球派から軟投派まで幅広い

158kmのストレートを誇る伊良部、シュートが武器の小宮山を軸に、幅広いタイプの投手がそろっている。どこに落ちるかわからないナックルをウィニングショットにしている左腕の前田や、同じくサウスポーでカーブを武器にした園川らがいる。また、抑えには、剛球で鳴る河本と成金が控えている。投手陣最大の弱点は、制球力がないこと。特に前田、伊良部、平沼は制球力が低いので、落ちる球を投げるときは、失投を覚悟しなければならない。



## Pitching Staff

### 投手陣パラメータ

#### 小宮山



カーブ、フォーク、シュートが武器。シュートは変化率が5なので、右打者の胸もとをつけば効果が高い。

#### 河本



スタミナこそないが、スライダー、フォーク、シュートは、なかなかの切れを持っている。

#### 前田



フォークの4は、ナックルのこと。どこに落ちるかわからないので、打者としてはつらい。

## 全選手 DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
定 詰	45	右	右	捕		.252	3	3	100	C	A	B									
青 柳	59	右	右	捕		.223	5	3	93	D	A	A									
初 芝	0	左	左	内		.251	12	4	125	B	B	B									
愛 甲	1	左	左	内		.251	8	4	104	B	B	B				○					
宇 野	2	右	右	内		.180	3	2	93	C	B	C				○					
堀	5	右	右	内		.247	6	4	104	A	B	B				○					
南 潤	7	右	右	内		.272	1	5	69	B	B	B						○			
西 村	3	両	右	外		.250	1	4	76	A	B	B									
島 田	44	右	右	内		.270	8	5	101	B	B	B							○		
佐 藤	57	右	右	内		.261	2	4	73	C	B	B									
山 下	24	左	右	外		.269	4	4	108	A	B	B			○						
古 川	10	右	右	外		.223	0	2	73	C	B	B									
ホー	23	左	左	外		.296	30	6	155	A	B	C				○					
平 井	49	左	左	外		.225	0	2	67	C	B	B								○	
マックス	8	両	右	外		.272	7	5	104	B	B	B								○	
小宮山	14	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B								○	
河 本	46	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
前 田	11	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
伊良部	18	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
平 沼	25	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
園 川	28	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
成 本	19	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手 DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン
小宮山	右	オーバ	3.44	141	204	155		3	3			5	○	○	+					
河 本	左	オーバ	3.09	144	39	146	5		4			4	○	○						
前 田	左	オーバ	4.15	142	156	128		4	4									○		
伊良部	右	オーバ	3.10	158	127	128		4	4				○							
平 沼	右	オーバ	4.50	140	43	130	4	2	2			2								
園 川	左	オーバ	4.16	138	143	153		4	4											
成 本	右	オーバ	3.22	146	61	144	4		3											

### 伊良部



158kmのストレートは12球団中ナンバーワン。これに低めのフォークを混ぜれば、なかなか打てないだろう。

### 平沼



スライダー、カーブ、フォーク、シュートと4種類の变化球を操るが、どれも変化が小さい。

### 園川

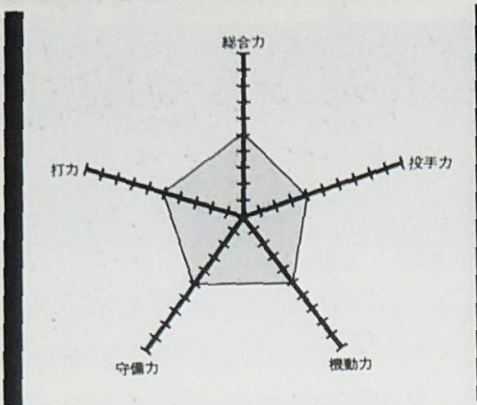


カーブ、フォークといった縦の変化が中心。ストレートといかに緩急をつけるかがポイントとなる。

### 成 本



変化率4のスライダーと、変化率3のフォークを持つ。リリースには、スタミナがある。



# Chiba-Lotte Marines

打線はホールだけが、頼りといった感じで、大量得点は望めない。そこで、数少ない得点を投手力で守りきるといった展開が必要となる。投手陣は、いろいろなタイプの選手がそろっていて、なかなかのもの。しかし、総体的に制球力が低いため、失投が多いなど不安な点も多い。

## 打撃編

### 勝利への方程式①

走力Aの堀、西村を1、2番にすえて、とにかく出塁をはかりたい。西村は、セーフティバントを試みてもいいだろう。堀は長打力があるので、思いきり「強振」をさせたい。このふたりは、出塁しても盗塁は厳禁。ホールの前にランナーをためることだけ考えよう。そしてホールは、ランナーをおいた場面では強振せずに、ミートカーソルの大きさを生かしてタイムリーを狙いたい。ホール以外で長打力のあるのは、初芝ぐらい。一度に大量得点をたたきだせる打線ではないので、ランナーがでたら大事にしてスコアリングポジションに進め、1点、1点をていねいにとっていくようにしよう。

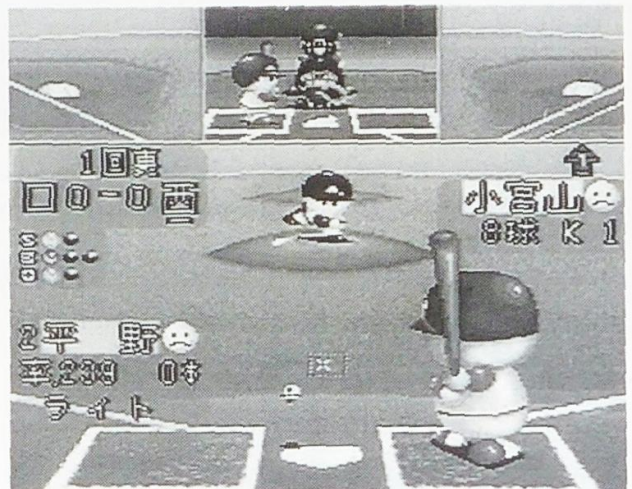


◆頼りになるのは、ホールだけ。ホールの前にランナーをためることを考えよう。

## 投球編

### 勝利への方程式②

小宮山は、変化率5のシュートが武器。コーナーをかすめるような使い方をすれば、かなり効果がある。カーブ、フォークをうまく混ぜ合わせて、相手のタイミングをはずすようにしよう。伊良部は、12球団で最高速を誇るストレートを持っている。上下左右に投げ分ければ、ストレートだけでもある程度抑えられるだろう。これにカーブ、フォークを使えば、そう簡単には打たれないはず。ただ、制球力が低いので、フォークを投げると失投する確率が高くなる。同じく前田も制球力が低いので、失投が多くなる。ナックルという決め球を持っているが、失投を考えると乱用しないほうがいいだろう。



◆小宮山のシュートは非常に大きいですが、スピードはない。きびしいコースをつくようにしましょう。

打順	守備	名前
1	二	堀
2	中	西村
3	DH	ホール
4	右	マックス
5	三	初芝
6	一	愛甲
7	左	島田
8	捕	青柳
9	遊 投	南 小宮山

## BEST ORDER

◆DHのない場合は、ホールを外野にまわし、島田、マックスのうち不調の者を外すようにしよう。捕手には守備力、打撃を考えて、できるだけ青柳を起用したい。

## このチームと対戦するとき

### ●ホールさえ抑えれば大丈夫

このチームを相手に投げるときは、ホールにさえ気をつけていれば、そうそう長打を打たれることはないだろう。それ以外の打者には、ヒットは打たれても、ホームランを打たれるということはまずない。連打さえ許さなければ、完封も可能だろう。

伊良部と対戦したときには、ストレートだけに狙いをしぼろう。スピードがあるので、ジャストミートすれば反発力が大きく、長打になりやすい。速い球が苦手という人は、徹底的に「失投」だけに狙いをしぼってもいいだろう。制球力が低いので、失投に出合う確率も高いはずだ。また、小宮山のシュートはかなり大きい。きわどいコースはボールになるので、むりして打つ必要はない。



◆ホールをいかにして抑え



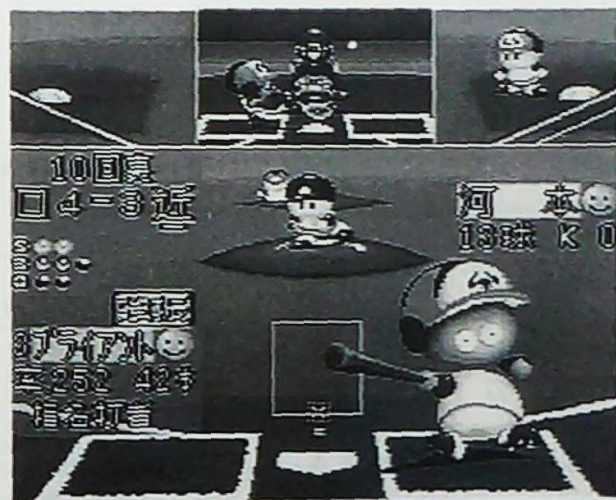
◆伊良部相手には、ストレート狙いでいこう。

## 作戦編

### 勝利への方程式③

先発は、小宮山か伊良部のうち好調なほうを使うようにしよう。ただし、伊良部は、完投するほどのスタミナがないので、継投を考えなければならない。前田はカーブ、ナックルを使う左の軟投派なので、左打者の苦手なチームと対戦するときには、先発させてもおもしろい。リリーフには、球速のある成本、河本を使おう。どちらも、短いイニングなら抑えきる力がある。平沼は変化球の種類こそ豊富だが、どれも変化が小さい。大事な場面では起用を避けたほうがいいだろう。

定詰は長打力があるので、代打に起用したい。しかし、守備力がBなので、あまり早い回では使わないようにしよう。



◆河本は、スピードもあり変化球も切れる。ロッテ投手陣の中では、頼れる存在だ。

## HomeGround Data 千葉マリンスタジアム

●両翼99.5m ●センター122m ●人工芝



◆球場が広く風が強いので、外野手の走力が重要となる。

# Fukuoka-Daiei Hawks



上位打線は強力だが、本当に頼りになる4番バッターがいない。また、投手陣も村田以外は、まったく信用できない。村田の調子が悪ければ、勝ちめは薄いといっている。

## 攻撃力 長打力がいまひとつ

打撃パワーの最高値は、藤本の122。思ったよりも長打力のないチームということが出来る。主砲と呼べるような中心バッターがいないので、連打を期待するしかない。佐々木、山本といった左打者がチャンスメーカーとなり、吉永、藤本、岸川といった、比較的長打力のある選手が返すしかなさそうだ。浜名、ライト、湯上谷、山口、大野といった選手は、走力が高い。これらの選手の機動力を生かした戦法も考えられる。

## 投手力 村田と心中する覚悟で

村田はスピードもあり、カーブ、フォークといった変化球も切れる。スタミナもあるので、うまく使えば完封も夢ではない。しかし、それ以外の投手となると起用をためらわざるえない。ほかに先発としては、若田部、吉田、足利が考えられるが、3人とも変化球の切れが悪い。かといって、力押しできるスピードもないので、苦しい投球が続くだろう。木村は、スタミナこそないが変化球はますます切れる。ロングリリーフ向きの投手だ。



# Pitching Staff

## 投手陣パラメータ

村田



ストレート、フォーク、シユートを持ち、ストレートも速い。制球力が高くないのが唯一の不安か？

下柳



変化率5のフォークが唯一の変化球。ただ、制球力が低いので、あまり連投はできない。

吉田



変化球には、カーブとフォークがある。高めのストレートを見せ球に、変化球を低めに集めたい。

## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
吉永	27	左	右	捕		.291	12	6	120	B	A	B	+								○
若井	25	左	右	外		.338	2	5	71	C	A	B							○		
浜名	0	左	右	内		.228	3	3	88	A	A	B									
小川	1	右	右	内		.238	0	2	64	B	B	A									
森脇	4	右	右	内		.209	1	3	71	B	B	A									
藤本	5	右	右	内		.239	13	3	122	B	B	B								○	
湯上	6	右	右	内		.202	1	3	71	A	A	B									
馬場	39	右	右	内		.246	0	4	57	B	B	B									
山口	00	両	右	外		.244	4	4	97	A	B	B									
大野	2	両	右	外		.213	1	2	66	A	B	B									
佐々木	3	左	左	外		.277	7	5	100	A	A	A				○					
大道	55	右	右	外		.202	2	3	82	B	B	B			○						
岸川	8	右	右	外		.219	8	3	112	B	B	B								○	
山本	29	左	左	外		.301	12	6	116	B	B	B	+			○					
ライト	44	両	右	外		.233	9	3	112	A	A	B			○						○
村田	18	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
下柳	24	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
吉田	11	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
若田部	14	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
池田	21	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
木村	20	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
足利	52	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	パーム	ナックル	SFF	スクリーン	
村田	右	オーバー		3.21	149	208	147		5	3		3	○	○							
下柳	左	オーバー		4.13	145	59	138			5			○	—							
吉田	左	オーバー		4.62	142	159	144		4	4				—							
若田部	右	オーバー		5.08	146	115	185	3		3				—							
池田	右	オーバー		5.62	144	34	137	3		3											
木村	右	オーバー		3.31	142	77	211	4	4	3					○						
足利	右	アンダー		4.24	140	149	144	3		2	4										

### 若田部



スライダーとフォークを持っているが、どちらも変化が小さい。打たせてとるピッチングに専念したい。

### 池田



スライダー、フォークともに変化率3と小さい。打たせてとるピッチングが必要となる。

### 木村



スライダー、カーブ、フォークの、3種類の変化球がある。特にスローカーブは、タイミングを外せてよい。

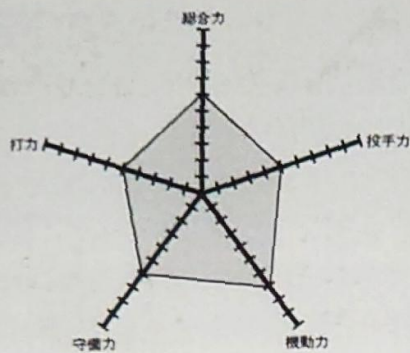
### 足利



主な武器は、変化率4のシンカー。打ちにくい変化球だが、変化率が小さいのですぐに打者が慣れてしまう。

# Fukuoka-Daiei Hawks

チームの中心となる頼りになる選手がいない。そのうえ、総体的に打力、投手力が低いので苦戦は必至だろう。ただ、佐々木、山本、吉永といった左の好打者がいる。控えの選手も総動員して、この3人にうまくつなぎ、得点をあげ、村田を中心にした投手陣で逃げきろう。

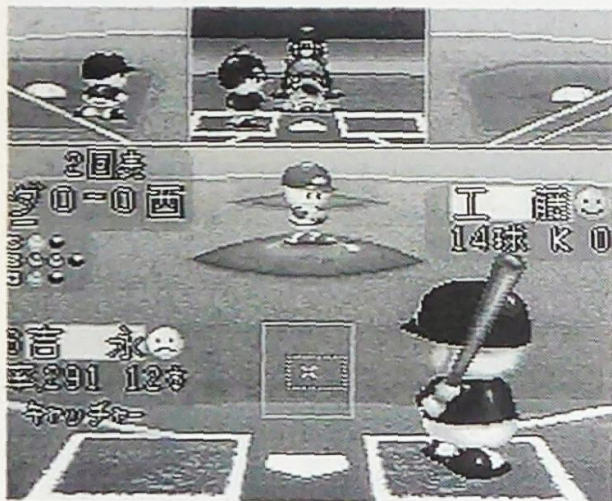


## 打撃編

### 勝利への方程式①

ずば抜けた長打力を持った選手がいない。最もパワーがあるのが藤本の122というのは、打線としては寂しい気がする。特に、ホームの福岡ドームは広いので、よほどいい当たりをしないとホームランはでない。ランナーをためて、佐々木、山本、吉永といった3人の左打者につなぎたい。特に山本、吉永は「チャンスに強い」ので、得点にからむ可能性は高くなる。

また、ランナーがでたら思いきって盗塁を狙ってみるのもおもしろい。浜名、佐々木、ライトなど足の速い選手がいるし、控えにも湯上谷、山口、大野といった選手がいる。連打がでないときは、足でかきまわそう。



◆吉永はキャッチャーながら、パワーがあり「チャンスに強い」。頼もしいバッターだ。

## 投球編

### 勝利への方程式②

唯一頼りになる村田は、ストレート主体のピッチングが有効。フォークは変化が小さいので、ゴロを打たせたいときに使うようにしよう。フォークで三振をとるときは、よほど低めに決めないと打たれてしまう。左打者には、外角へ逃げるシュートが有効だろう。スタミナのある若田部だが、変化率が非常に小さい。ストレートは速いものの、簡単には三振がとれない。若田部が発したときには、守備力重視のオーダーで試合に臨もう。木村はスライダー、スローカーブを中心にピッチングを組み立て、見せ球としてフォークを利用しよう。足利のシンカーは変化が小さいので、頼りすぎると痛いめに合う。



◆村田のカーブは変化が大きい。コーナーに決めればカウントもとれるし、タイミングを外すことにもなる。

打順	守備	名前
1	右	ライト
2	二	馬場
3	中	佐々木
4	DH	山本
5	捕	吉永
6	一	藤本
7	左	岸川
8	三	若井
9	遊	浜名
	投	村田

## BEST ORDER

◆DHなしの場合は、山本をレフトにまわして岸川を外そう。コンピュータは、山口をスタメン起用するが、長打力、肩の力を考えると、ライトの方がいいだろう。

## このチームと対戦するとき

### ●村田には、待球作戦で

村田はスタミナ値が200を超える。こちらが早打ちすると、終盤までストレートの威力が落ちないことになる。序盤は球種をしぼって、徹底的に球数を投げさせるようにしよう。しぼり球は、やはりストレート。反発力も大きいので、追い込まれるまでは「強振」していこう。さらに、ダイエーは守備力に不安がある。2ストライク後はミートに徹して前へ飛ばせば、エラーの確率も高い。

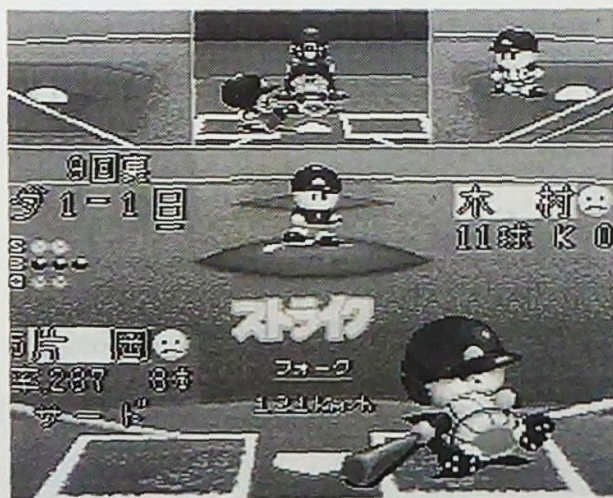
打線は、普通に投げていればそう恐くはないはず。佐々木、山本、吉永の**主軸**が**左バッター**なので、左のいい投手がないチームは苦しいかもしれない。それから、土のグラウンドで浜名や佐々木を迎えたときには、内野安打が恐いので高めの球で勝負しよう。



▲村田を相手にしたときは、▲浜名は足が速いので、ゴスタミナの消耗を考えよう。口が緩いと内野安打になる。

## 作戦編 勝利への方程式③

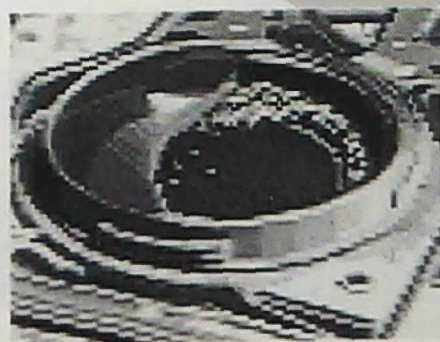
先発は、当然村田を起用すべき。もし、村田が不調ならば、吉田か足利を立てよう。吉田は左なので、左が苦手なチームを相手にするときには、効果を発揮する。足利は、シンカーを持つ変則投手なので、初対戦の相手には、けっこう効果があるかもしれない。若田部は各数値が低いので、先発で使うとかなり苦勞するだろう。木村は、先発する能力があるが、ストッパーとして温存しておきたい。リリーフにしてはスタミナがあるので、3回～4回はいける。池田が頼りにならないので、必ず控え投手としてメンバーに入れておこう。下柳はピンチに弱いし、変化球も少ない。ピンチでの起用は、避けたいところだ。



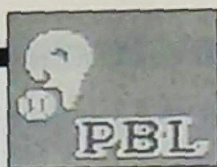
▲村田とともにダイエー投手陣を支える木村。ストッパーとして活用しよう。

## HomeGround Data 福岡ドーム

●両翼100m ●センター122m ●人工芝



▲東京ドームと並ぶ最大の広さを誇る球場。フェンスが高い。



# All Pacific

パワーに関しては、文句なし。パリーグの長距離砲が勢ぞろいした感がある。投手陣も各チームのエースがそろっており、頼もしい限り。控え選手が弱いのが、唯一の不安か。

## 攻撃力 圧倒的な長打力

秋山、ブライアント、清原、石井、ウインターズと飛ばし屋がそろっている。みんなミートカーソルがさほど大きくないので、ジャストミートこそ難しいが、きちんとしてらえれば、



▲長打攻撃で圧倒しよう。

オーバーフェンス間違いなしの選手ばかりだ。佐々木、大石といった駿足選手もパンチがあるので、長打力は抜群といえる。

## 投手力 スタミナ抜群

野茂、野田、西崎、村田、小宮山とスタミナが200を越える投手がずらり。しかも、全員ウィニングショットとなる変化球を持っている。また、左の工藤も先発するスタミナを持っているので、先発投手陣は心配はない。ただ、ストッパーが赤堀しか含まれていない。この布陣だと、ストッパーに負担がかかることはないが、できるなら、長いイニングは投げさせたくない。先発投手陣の中であまった人間を、ストッパーにまわすようにしよう。



▲パリーグを代表する投手になった野田。



▲たったひとりのストッパーとしてがんばる赤堀。

## オーダーについて

ポジション別に見ていくと、捕手は伊東だけなので問題なし。ファーストは清原と石井だが、守備力のある清原をサードにまわしてもいいだろう。ショートには、サードの石毛をまわそう。宇野は、なぜメンバーに入っているのか疑問。まず、出番はないだろう。セカンドは大石と辻の争い。長打力をとるなら大石、ミート力をとるなら辻になるだろう。外野手は、ブライアント、佐々木、秋山の3人で決定。ウインターズ、山本を入れることも考えられるが、守備力を考慮すればこの3人に落ち着くだろう。

打順	守備	名前
1	中	秋山
2	右	佐々木
3	左	ブライアント
4	三	清原
5	DH	ウインターズ
6	一	石井
7	遊	石毛
8	捕	伊東
9	二	辻
	投	西崎

## BEST ORDER

◆DHでない場合は、思いきってウインターズを外してしまおう。内野には、片岡、広瀬、大石といういい控えがいる。スタメンで調子の悪い選手がいたら代えよう。

## ●とにかく打ちまくれ

打線は破壊力満点だ。上位から下位まで「強振」にして、ホームランを狙っていこう。ただ、ミートカーソルが大きい選手が多い

## Pitching Staff

投手陣パラメータ

工藤



## 全選手DATA

名前	背番号	利き腕	打	投	ポジション	打率	本塁打数	ミートサイズ	打撃パワー	走力	肩の力	守備力	チャンス	左投手	切り札	人気者	さよなら男	ぶんぶん	内外OK	重量級	ハッスル
伊東	27	右	右	補		.224	7	3	97	B	A	A		+		○					
宇野	2	右	右	内		.180	3	2	93	C	B	C				○					
広瀬	1	右	右	内		.279	0	5	77	A	A	A				○					○
片岡	8	左	右	内		.287	8	5	106	B	B	C				○					
石井	3	右	右	内		.309	22	6	135	B	B	B	+			○					
大石	4	右	右	内		.257	10	4	105	A	B	A				○					
清原	3	右	右	内		.268	25	4	154	B	B	A				○			○		
石毛	7	右	右	内		.306	15	6	121	A	A	A	+			○					
辻	5	右	右	内		.319	3	7	91	A	A	A				○					
ウインターズ	10	左	右	外		.248	35	4	184	C	B	B				○				○	
ブライアント	16	左	右	外		.252	42	3	224	C	B	C	+			○	◎			○	○
高橋	44	右	右	外		.251	11	4	115	B	B	B				○				○	○
佐々木	3	左	左	外		.277	7	5	100	A	A	A				○					
山本	29	左	左	外		.301	12	6	116	B	B	B	+			○					
秋山	1	右	右	外		.247	30	4	174	A	A	A				○			○		
工藤	47	左	左	投		.000	0	1	0	B	B	B									
野田	21	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	A									
野茂	11	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
赤堀	19	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
西崎	21	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
村田	18	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									
小宮山	14	右	右	投		.000	0	1	0	B	B	B									

## 投手DATA

名前	利き腕	投	投球フォーム	防御率	球速	スタミナ	制球力	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	人気	ピンチ	スロー	高速	バーム	ナックル	SFF	スクリーン	
工藤	左	オーバー		2.06	145	136	181		6	4	5			+							○
野田	右	オーバー		2.56	143	236	210	5	5	5			○	+							
野茂	右	特殊		3.70	149	244	138			7			○	+							
赤堀	右	オーバー		1.52	147	42	197	5	5			6	○	+							
西崎	右	オーバー		2.20	148	220	171	5	3			3	○	-							
村田	右	オーバー		3.21	149	208	147		5	3		3	○								
小宮山	右	オーバー		3.44	141	204	155		3	3		5	○	-							

ので、三振も多いかもしれない。手堅い野球をめざすのであれば、山本、片岡といったアベレージヒッターを起用しよう。先発に立てるなら、西崎、工藤、野茂、野田、村田の中

から調子のいい投手を立てよう。小宮山は、このメンバーの中では役不足の感がある。中継ぎならば十分な力を発揮してくれるので、抑えのメンバーとして残しておこう。

野田



野茂



赤堀



西崎



村田



小宮山



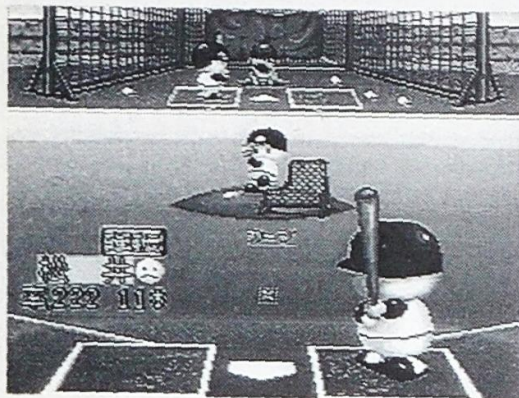
# 自主トレで 差をつける!!

このゲームでは、打撃にしろ投球にしろ、それなりの練習をしなければ、うまくならない。「キャンプモード」で練習して、ライバルに差をつける。

## 「キャンプ」で基本をマスター

「キャンプ」モードには、「打撃」、「投球」、「守備」、「走塁」の4つがある。中でも有効なのが打撃練習。選手を選ぶことができるので、各選手のミートポイントを把握するには、うってつけだ。しかも、投球の前に球種が表示される。変化球の曲がり具合を充分につかむことができるだろう。

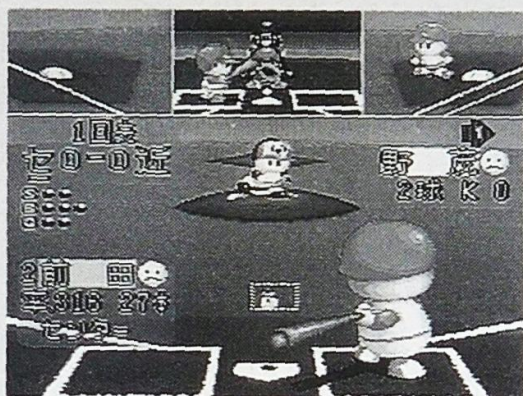
投球練習もなかなか有効なモード。ピッチャーが思いどおりの所に投げられるようになるには、時間がかかる。試合だけで練習していても、なかなか効果はあがらない。コースのギリギリに決められるようになるまで、徹底して練習しよう。投げたボールがストライクかどうかの判定は、横で見ているコーチがしてくれる。コーチが首を縦に振ればストライク、横に振ればボール。守備練習は、フライを捕る感覚をつかむのにピッタリのモード。フライが苦手な人は、これで練習しよう。



◆球種が表示されるので、変化球の練習にはぴったり。

## 「オールスター」は、打撃練習にぴったり

「打撃練習」は、球種を表示してくれるが、実戦では球種がわからない。そのため、「打撃練習」で打てるようになったからといって、実戦でもすぐに打てるものではないのだ。そこで、実戦のバッティングに慣れたいという人は、「オールスターチーム」を使ってみよう。選手は、みんなカーソルが大きいので、初心者でも簡単にミートできる。実戦形式のバッティング練習をするには、最適のチームだ。



◆前田をはじめ、カーソルの大きな選手ばかり。

## 「必殺コマンドコントローラー」で 難しい操作も簡単入力

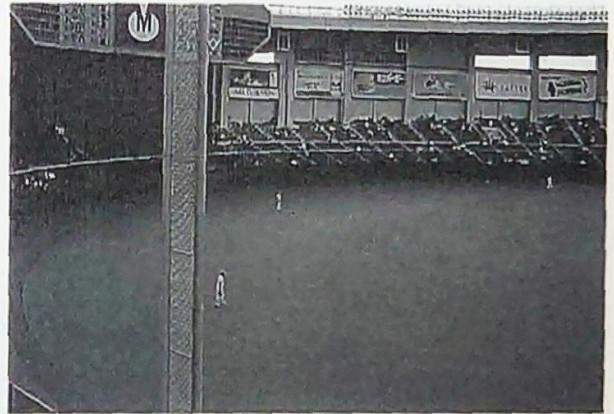
コナミの「必殺コマンドコントローラー」を使えば、複雑な操作をボタンひとつで行うことができる。たとえば、外角低めいっぱい sliders を投げたいとする。普通のコントローラーで投げる場合には、球種を選び、コース、高さを設定しなければならない。ところが、コマンドコントローラーに記憶させておくと、複雑な操作が必要なくなるのだ。



◆これが、コナミの「必殺コマンドコントローラー」。

# パワープロ開発秘話

**O T H E R S**





# 野茂のフォークを 再現したい

すべては、  
そこから始まりました



**STAFF INTERVIEW**

コナミ株式会社

## 赤パパ&TOY

投打の対決をリアルに再現した画期的野球ゲーム『パワプロ』は、どのように生まれたのか？ コナミ開発部(神戸)のおふたりに“開発秘話”を聞いた。



開発の責任者は、<sup>もうこ</sup>猛虎の元  
応援団員だった!?

—まず、この『パワプロ』を見て強く感じたのは、相当に野球、それもプロ野球への思い入れがたっぷりと詰まっているな、ということなんですが、実際の入れ込み度などはいかがなんでしょうか？

赤パパ(以下赤) 私の場合は、実家が甲子園に近かったということもありまして、子供のころからの阪神ファンです。実は、応援団に入っていたこともありました。

—<sup>すじがね</sup>“筋金入り”というヤツですね。



●赤パパ(あかばば)  
1962年生まれ。兵庫県出身。  
今回の『パワプロ』では開発  
責任者にあたる。熱狂的な阪  
神ファンで、好きな選手は真  
弓、若手では新庄。



●TOY(とぃ)  
1966年生まれ。兵庫県出身。  
一応は阪神ファンだが、野球  
は、応援するよりもいいプレ  
イを見ることのほうが好き。  
好きな選手は阪神・田村投手。

TOY(以下T) 私は実をいうと、ゲームを作るまで、ほとんど興味がなかったんです。—え、この『パワプロ』で初めて野球を知ったんですか？

T いえ、私はSFCは初めてですが、それまでも、MSXとかX68000などでゲーム開発をやっけていて、そこで6年前に初めて野球のソフトを作ってから、野球に興味を持つようになったんです。

赤 私とTOYは、ほとんどずっと同じ開発チームとして仕事をしてきて、けっこう野球ゲームを作ってきているんですよ。

—好きなチームは、やはり阪神ですか？

T そうですね。やはり地元ですから。まわりにも多いし、自然と応援してますね。

—たしかコナミさんは、ファミコンでも野球ソフトをだされてましたよね。あれもおふたりのいらっしゃる開発チームの制作ですか。

赤 『がんペナ』(がんばれペナントレース/1989年発売) ですね。あれは別チームです。

—チーム内のファン構成はどうなんですか？

赤 やはり神戸ですから、阪神が多いですよ。あとはオリックスが少しとか。だから、ゲームを作っているときは、別の部署から他チームのファンを引っぱってきて、チームデータのチェックをしてもらったりもしました。

T そう、チェックはしたんですがね。

—あれ、どうかしたんですか？

T すみません、千葉ロッテの初芝選手が左打ちになってしまったんです。気づいたときには、もう直せないところまでいってまして……。ロッテファンみなさん、初芝選手、ごめんなさい！

—ということですので、みなさま、ご容赦

ください。ところで、観戦はまあいいとして、自分でプレイなんかはなさらないんですか？草野球のチームを作っているとか。

赤 それはないです。まあ、たまに遊びで少しやるくらいですかね。

—では、これまでに発売された他社の野球ソフトでは遊びますか？

T それはやりましたね。やはり研究の意味で、いろいろやりましたよ。

## 対戦重視だから、テンポのよさとシンプルさを大切にしたい

—そうしてやりこんだ末に、赤パパさんのチームとしてだした答えが『パワプロ』になったというわけですね。やはり、このゲームのコンセプトとしては、対戦重視と考えていいんでしょうね。

赤 そうです。お互いが同じソフトで家で練習し、磨いた技をぶつけ合う。そういうソフトと考えてもらっていいと思います。

T 対コンピュータ相手の遊び方も、その延長で考えています。だから、思考パターンなんかいろいろ工夫しているんですよ。

—たとえば、どんな点ですか？

T できるだけリアルさを追求するということです。たとえば、選手起用なども、調子のいい選手を順に使っていくとなると、継投なんか先発投手のオンパレードになってしまう。そういう実際ではまずないことが起きると、興ざめですよ。そこのところは、ちゃんとリリースはリリースというような概念を、COMで制御するようにしていますよ。

—乱闘とか、ホームランを打ったときのデモとかも、他の野球ソフトに比べて少ないの



◆神戸市内にあるコナミ開発センター。

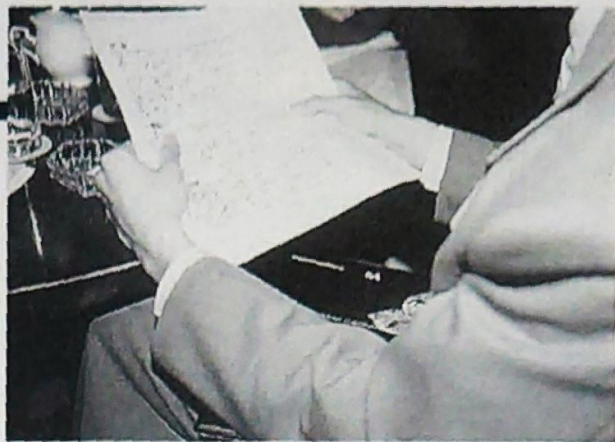
も、対戦重視ということからですか？

赤 そうです。何よりもテンポのよさを大切にしていたので、できるだけシンプルにしました。また、どうしても必要なイベントシーン以外は、ボタンを押してとばせるようにもしておきましたしね。

T 逆に、作っている側からすれば、残念なところもありますよ。たとえば、インニングの交代のときの実況なんかも、いろいろなパターンを入れておいたんですが、やっていくうちにとばす人がほとんどなんですよね。こっちとしては、もう少し聞いてほしいな、というところではあるんですが……。でも、実際プレイしてみると、やはりとばしてしまいますよね。そこのところが難しい。

—その実況にも、かなり驚かされました。ゲーム全体の中でも、これはかなりしゃべるほうのソフトではないですか？

T そうですね。最初、考えたときは全部入るかなとは、当然思いましたよ。ところが、いざやってみると、逆に容量に少し余裕ができたので、「ピシッ!」「ガツーン!」なんてい



う擬音も入れたんですよ。

—ゲームの中に実況を入れるという発想自体は、どこからきたんですか？

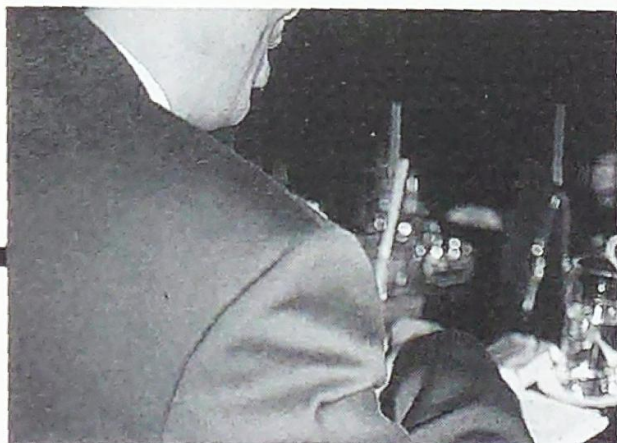
T 野球のゲームをやり始めるようになってから、球場にも見に行くようになり、そこでウグイス嬢の声を聞いたのがきっかけです。これを何とかゲームに組み込めないものか、と思い、X68000のゲームでやってみたら、これができた。それなら、今度は実況を入れてみたいな、と考えていたんです。

## 変化球それぞれの表情を表現したかったんです!

—そして、この『パワプロ』の対戦の部分を何よりもおもしろくしてくれたのが、ストライクゾーンにちゃんとタテの変化の概念が入ったことなんです。この発想はどこから？

T これも、X68000のころからベースとなるものはあったんですが、その根本的な発想のもととなったものは、野茂投手を見てからなんです。なんとか、あのフォークをゲームで再現したいと。

—なるほど。しかし、あのシステムのおかげで、速い球も生きてきますよね。実際の野球では、球の速さこそ一番の武器だといわれるのに、今までのゲームはそうじゃなかったでしょ。へたをすると、一番打たれやすい球



## STAFF INTERVIEW

だったりする。

T それともうひとつ。何を投げても、レバー操作ひとつで右にも左にも自由に曲がるというものが多かったので、私はそれをやりたくなかったんです。カーブならカーブ、スライダーならスライダーと、その球だけが持つ軌跡を特徴として表現したかったんです。

—ただ、これは打てないですね。まず慣れないと打てないし、慣れても、いいピッチングをされるとやはり打てない。でも、実際の野球を考えると、そのほうが正しい。実際には、投手が2ケタ安打を打たれると、よく打たれたほうだと判断されますからね。

赤 そのへんは、テストプレイを何度もやって、ちょうどいいバランスをなんとかとるようにしました。まあ、少し打てなさ過ぎるけれど、このゲームでは逆に投球術のおもしろさを味わってもらおうということで……。

### リアルさとおもしろさの両方を生かすのが難しい

—そういうのが、リアルさの追求と、ゲームのおもしろさの追求で、判断に迷いますよね。でも、今までの野球ゲームはなかなか完投投手がでにくい状況というのも、今度は本当に野球が好きの人からは、ちょっとなあ……、というところがありましたからね。ところで、リアルさという点で明らかにかけ離れているのが、例の2等身デフォルメキャラなんですけど、あれはどうしてああいう形に？

赤 あれは社内でもいろいろと意見が分かれたところなんですけど、まあ、とりあえずこうしてみよう、と。これがコナミの野球ゲームのキャラだということで、定着すればいいんじゃないかと思ってます。

T 少し頭が大きすぎたかな、とは思います。—そういうものを全部含めて、反響の手ごたえはどうですか？ 私たちも含め、このソフトを紹介するためにプレイをしたゲーム誌関係の編集部は、どこもかなり盛り上がっているという話を聞いているんですが、社内的な評判などはどうなんでしょうか。

赤 うちあまり他の部署の人には開発中のゲームは見せないんですが、営業や広報のほうでは、渡したサンプルロムで盛り上がってしまい、常に誰かがやってる状況で、仕事をしないで困る、といわれたことはあります。—ということは、社内でも評判は上々のようですね。私たちもこの『パワプロ』には期待しています。野球ソフトの新しい波を起こすソフトじゃないか、という気もしますから。

赤 おそれいます。

—で、次には球質の重い、軽いとかの要素も入れてほしいですね。

赤 もう、次の話ですか(笑)。

—そうです。ほかにも追い風だと球速がアップするとかいった風の影響も……。

赤 わ、まだまだありそうですね。

—ユーザーは欲ばりですから(笑)。

赤 わかりました。今のところはどうかかわりませんが、評判がよくて来年も作るとなったら、そうしたユーザーの希望はできるだけ入れたいと思いますので、みなさん『パワプロ』をどうかよろしくお願いします。

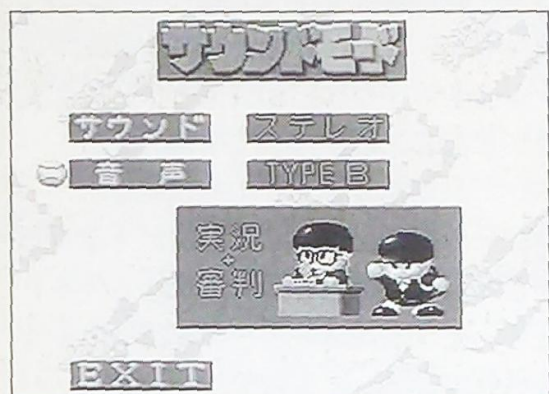
# 「音声」や「難易度」 変更も自由自在

「サウンド」や「オプション」のモードで、ゲームの設定をいろいろ変えることができる。それぞれ設定を試して、自分なりのゲーム作りを楽しんでみよう。

## 「サウンド」モードでは、 3種類の音声を楽しめる

「サウンド」モードでは、3種類の音声を設定することができる。まず、初期設定になっている「TYPE・A」。安部アナウンサーの実況のみで構成されており、ストライク、ボールの判定もアナウンサーの声で行われる。最もにぎやかで、ゲームの雰囲気盛り上げるタイプといえる。「TYPE・B」は、実況と審判の声で構成。ストライクやアウトといったジャッジは審判が行い、それ以外の状況説明をアナウンサーが行ってくれる。そして、「TYPE・C」は、審判の声のみ。非常にシンプルで、判定以外の演出がない。静かにゲームを楽しみたい人向けのタイプだ。

どのタイプを選んでも、打席に入る選手や交代選手のコールは、ウグイス嬢の声で行われる。実際の球場同様に全選手の名前を読みあげてくれるので、臨場感抜群だ。



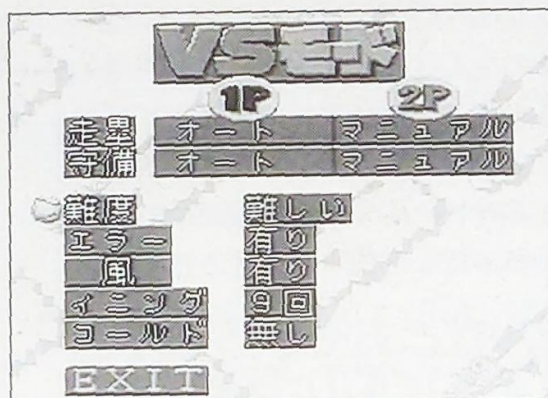
◆タイプBを選べば、審判とアナウンサーの声を楽しむことができる。

## 「オプション」モードで 難易度を調節できる

「VSモード」の「オプション」では、「走塁、守備」をオートにするほか、ゲームの難易度、エラーや風の有無、イニング数の設定、ワールドの点数を設定しなおすことができる。

ゲームの難易度は、全部で3種類。初期設定では、「ふつう」になっている。どうしても勝てないという人がいたら、難易度を「易しい」に変えてみよう。「易しい」の相手投手は、チェンジアップとストレートしか投げてこない。「易しい」は守備もへたなので、簡単に点を取ることができるはずだ。

逆に「ふつう」ではものたりないという人は、「難しい」を選んでプレイしてみよう。「難しい」では、キャッチャーが投球寸前までミットの位置を動かしている。そのため、カンニングによるヤマが張りにくい。また、COMのバッターもよく打つので、簡単には勝たせてくれない。骨のあるモードといえる。



◆オプションでは、オートの設定に加え、難易度の設定もできる



◆難易度「易しい」では、相手は、チェンジアップ中心に投げてくる。

# 小学館のゲームガイドブック・シリーズ

品切れの場合は、書店にご注文ください。 問い合わせ▶小学館販売☎03-3230-5747

## スーパーファミコン攻略ガイドブック

### 魔神転生



大人気シミュレーションRPG『女神転生』の流れをくむ、話題のゲームの攻略ガイドブック。全体マップ、全アイテムリスト、全悪魔データはもちろん、必須の「合体表」「合成表」を完全収録。本書の資料を駆使して、最強のユニットを作りあげよう。ビギナーから超マニアまでをも満足させる、決定版指南書!!

発売中 / 980円

## スーパーファミコン公式ガイドブック

### テトリス<sup>バトル</sup>武闘外伝



あの『テトリス』が、さらにこんなにもおもしろくなるなんて、誰が想像しただろうか。8人のキャラクターが持つ「必殺技」の使い方で、勝負のゆくえが変わる。8人ともクリアしたら、次は難度を上げて…と、まさに無限の楽しみ。本書では、全キャラ必殺技はもちろん、ボスキャラ操作かくしコマンドまでを収録!!

発売中 / 880円

## メガドライブ攻略ガイドブック

### シャイニング・フォースII<sup>古えの封印</sup>百科



大人気の16メガ・巨大RPGの、すべてを解析した“完全攻略版”ガイドブック。ワールドマップ、キャラクター、モンスター、武器・防具はもちろん、全戦闘、全イベントについてページ単位で見やすく解説。なぞの「ドワーフの隠し村」や「極秘戦闘フィールド」などまで初公開した、巻頭「特別ふくるとじ」つき!!

発売中 / 1350円

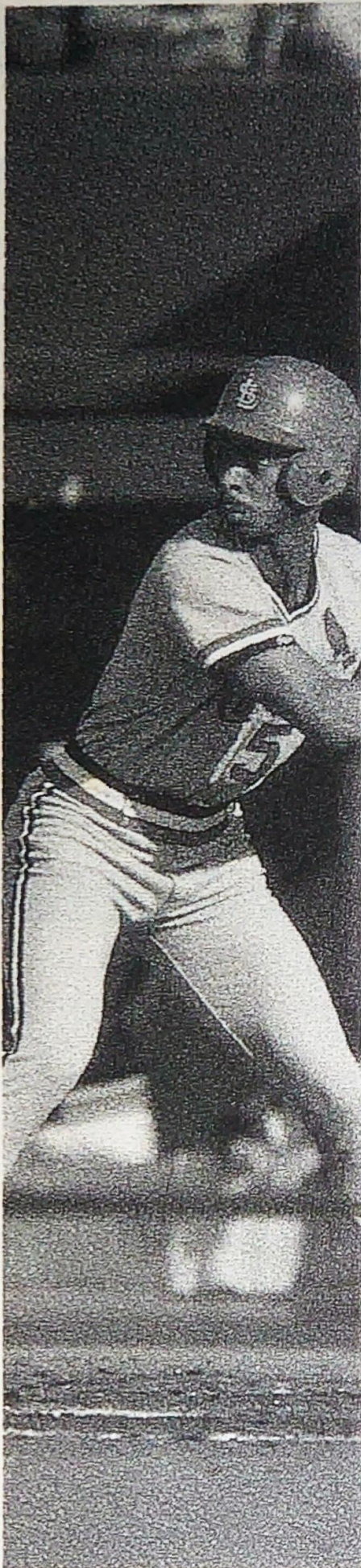
## メガドライブ&ゲームギア公式ガイドブック

### ぷよぷよ(シングルCDつき)



ゲームセンターとメガドライブ版で大ヒット。さらに、ゲームギア版も大人気の、おなじみ「ぷよ」が次々に落ちてくるパズルゲームの、待ちに待った公式ガイド。4連鎖、5連鎖はあたりまえ! ウルテクをとことん追求! 4コマまんが15本つき。さらに「ぷよぷよ」ミュージックを4曲収録したCDつきの愛蔵本。

発売中 / シングルCDつき 1500円



## ●スーパーファミコン攻略ガイドブック●

# 実況パワフルプロ野球'94

- 企画・編集  
永田浩章(超音速)  
森 徹(超音速)  
福田純子  
高山邦雄(小学館)
- カバー・本文デザイン  
田村 宏(SAKANA STUDIO)
- イラスト  
中山ラマダ  
くろちん
- カバー・本文写真  
COSMO & ACTION  
PPS  
共同通信  
馬場 隆  
奥田珠貴(プレスセンター大阪)
- SPECIAL THANKS TO  
安部憲幸(朝日放送)  
牛島和彦  
栗山英樹
- 監修・協力  
砂井幸代(KONAMI)  
コナミ株式会社

©1994 KONAMI All rights reserved.

「実況パワフルプロ野球'94」はコナミ(株)の商標です。  
(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

※「スーパーファミコン」は任天堂の商標です。

1994年4月10日初版第一刷発行 (検印廃止)

- 発行人  
田中一喜
- 印刷所  
株式会社美松堂  
Printed in Japan
- 発行所  
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1  
振替(東京8-200)  
TEL 編集(03) 3230-5395  
販売(03) 3230-5747

株式会社 小学館

- ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら「業務部」(TEL 0120-336-082)あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
- R**本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上での例外を除き禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(☎03-3269-5784)にご連絡ください。

ISBN4-09-102472-6