

PC-9801

3.5'2DD



新ベストナイン
プロ野球

新ベストナイン プロ野球



この画面はPC-9801版のものです。



この画面はFM-7版のものです。

あのベストナインプロ野球が、強力にパワーアップして新登場。チームや選手の成績がディスクに蓄えられていく楽しみや、本物に忠実な選手のプレー、きめ細かい選手データなどの前作の特徴はそのままに、更にキャラクタの動きを完全リアル化。アンダーハンドピッチャーやランナーのスライディングも見られます。

新たにパ・リーグを加え（DH制対応）、セ・パ両リーグ12球団すべての選手データを完全に網羅した、この「新ベストナインプロ野球」。個人タイトルの争いを含めて、本物のプロ野球と全く同様にペナントレースを戦うことができます。

加えて、打者や投手の各項目（最多勝、ホームラン、勝利打点、など）のベストテンを見たり、あなた自身がデータを作るコマンドも一層充実しました。

パーソナルコンピュータならではの特徴を充分に発揮した、野球ゲームの決定版。この面白さはゲームセンターでは絶対に味わえない！

プログラマ：藺部博之 表紙イラスト：岩崎政志

©1985 ASCII CORPORATION

このプログラムは個人的使用をのぞき、株式会社アスキーに無断で使用または複製できません。

※表紙イラスト中の選手がたとえ実在する特定の人物に見えたとしても、それはあなたの見まちがいですので、気にしないでください。

ASCII
ASCII CORPORATION

SUMITOMO MIRIAM AOYAMA BLDG. 5-11-5, MIRIAM AOYAMA
MINATO-KU, TOKYO 107, JAPAN
TEL / 03-486-7111 TLX / 242-6875 ASCII FAX / GB-GB 406-7163

1000709



新ベストナイン プロ野球

新ベストナイン フ。ロ。野。球。

ASCII
ASCII CORPORATION

目次

このゲームの特徴	4
操作方法	7
データオペレーティングプログラム	7
1. データディスクの作成	7
2. 選手データ	8
3. ALL TEAM	13
ゲーム	15
1. 対戦球団とモードの設定	15
2. オーダー提出	17
3. ゲームの進行	18
4. 試合終了	26
計算式	28

このゲームの特徴

あなたがプロ野球をちょっとでも知っていたら、ペナントレースという言葉聞いたことがあるでしょう。また、三冠王とかハーラーダービーとか、ピッチャーのローテーションといった言葉も耳にしたことがあると思います。

そして各チームは、ホームランバッターや、足の速い選手、守備のうまい選手、など様々な個性を持った選手の集まりだということ、監督がそれらを把握して選手を使い分けていること、を御存知でしょう。決して江川が毎日投けているのではない^{注1}ということ。

残念ながらいままで、こういった点を取り入れた野球ゲームはありませんでした。ただ打って投げるだけが野球ではありません。あなたが普通のゲームと同様に、得点を多く取るのが目的で遊ぶだけなら、これまでのゲームにも面白いものがあつたでしょう。しかしあなたがプロ野球ファンならば、何か物足りないと思ったはずです。いかに選手の名前が同じでも、実際のプロ野球とまるで違うということに気付いたことでしょう。

注1

これを書いている時点では毎日はおろか、減多に見られなくなっている。

そこで登場したのが『ベストナインプロ野球』だったのです。このゲームは、

- ①各チーム25人の選手について細かく設定されたデータ。
- ②実際のプレイを忠実に再現する高いシミュレーション性。
- ③試合結果、個人成績が記録され、次の試合にその結果が継続される。

という3大特長で、他のソフトを圧倒していました。特に3番目の特長は、コンピュータの機能を最大限に生かした、最もコンピュータらしい特

長です。決してゲームマシンでは遊ぶことができない、画期的なゲームだと言えるでしょう。首位打者やホームラン王などの個人タイトルが争え、ペナントレースができるのは、この『ベストナイン』だけなのです。

このゲームは反響を呼び、ユーザーの方からいろいろな御指摘、改良点、アイディアのはがきを頂きました。そして筆者も究極の野球ゲーム（ちょっとオーバーか）を目指して、前作に改良を重ね、皆様のバージョンアップを望む声に答えて、再び登場したのが、この『新ベストナインプロ野球』なのです。

前作の特長はそのままに、内容をさらにグレードアップした、この『新ベストナイン』の主な改良点としては、

①セ・リーグに加え、パ・リーグにも対応。

パ・リーグファンの皆様、お待たせしました。もちろんDH制にも対応しています。これで日本シリーズも行うことができるようになりました。

②グラフィックスの大幅強化。

前作ではデータを前面に押し出したため、キャラクタの動きはその犠牲になった感じでしたが、今回はランナー、野手ともに動きがついて、一層楽しめるものとなりました。

③結果判定ルーチンの改良。

ファンの皆様から、「三振が多すぎる」、「打ち合いになりやすい」、「ダブルスチールができないのはおかしい」等の貴重な御意見が寄せられました。^{注2}そこで各パラメータの全面見直しを行い、さらに実際のプレイに近づけました。

④データオペレーティングプログラムの強化。

いままで使い難かったデータ変更が、簡単になりました。また、データを壊してしまうという恐れがないように、また将来のデータのバージョンアップが行いやすいように、データディスクをユーザーが自分で作成

注2

そのほか、「スタミナがすぐ切れて、完投ができない」、「コンピュータ側が勝手にピッチャーを替えてしまうので困る」、「データを新しくして欲しい」、「田尾の放出が痛い! (?)」、等があった。だいたいは改良してある。

する方式としました。

そのほか、データをプリントアウトする機能や、各項目別のベストテンが見られるコマンドを新たに付け加えました。

その他、打者に勝利打点の項目を加えたり、代走が出せるようになったとか、アンダーハンドの投手が表現できるようになったとか、まだまだいろいろありますが、本文で詳しく述べることにします。前作をお持ちの皆様も、ぜひもう一度読み直してください。

あなたが監督となりペナントを争う、プロ野球ファンのためのこのゲーム。前作であれほど注意したのにもかかわらず、1日に何試合もやってしまう人が後を絶ちません。さらに今回は、ひとりで遊ぶときのよりマニアックな遊び方も紹介します。

また、このゲームに関する感想、意見、等をお待ちしています。付属のアンケートはがきに一言書いて送ってください。将来のバージョンアップのためにもぜひお願いします。

それでは、くれぐれもやりすぎに注意してお楽しみください。

操作方法

ゲームはオートスタートになっています。最初に、

How many Disk Drives?

と聞いてくるので、1ドライブの方は1、2ドライブ（またはそれ以上）の方は2を入力してください。単にリターンキーを押した場合は、2が選択されます。

データオペレーティングプログラム

このプログラムは、選手データの管理、記録を行っています。このプログラムを基点として試合が行われます。

1. データディスクの作成

まず、データを記録するための『データディスク』を作成します。すでにフォーマット済みのディスクレットを別に用意してください。^{注3} 2ドライブの方は、これをドライブの2（FMの場合は1）に入れて置きます。1ドライブの方は画面に出るメッセージに従いますので、まずそのままにしてください。この『データディスク』に対して、パッケージに付いてきたディスクレットを『ゲームディスク』と呼びます。

メニュー画面から『MAKE DATA DISK』を選択します。これからの操作はテンキーの[2]、[4]、[6]、[8]（またはカーソルキー）とスペース

注3

フォーマットはDISK-BASICのユーティリティで行います。

キーを使って行います。テンキーでカーソルを上下左右に目的の位置へ移動し、スペースキーを押すことで実行します。

画面上の『Ready?』の問に対して、OKならば[Y]キーを押してください。作成に1分程かかります。1ドライブの方は、途中で指示に従って、ディスクを差し替えてください。

この操作は、これからペナントレースを始めようとする最初だけに必要なもので、以後この『データディスク』に試合の結果、個人成績が記録されます。もちろん、ディスクを替えて『データディスク』を何枚でも作ることができます。^{注4}

2. 選手データ

さてデータを見る方法です。まずメニュー画面から『CENTRAL LEAGUE』または『PACIFIC LEAGUE』のいずれかを選びます。画面右上に球団名のメニューが表示されます。さらに見たいチームを選んで実行してください。

各球団名の次に『ALL TEAM』というのがありますが、これはリーグ全体の成績を見るためのもので、あとで説明します。また、最後の『EXIT』を実行すると一つ前のメニュー画面に戻ります。

チームを選択すると、さらにコマンドのメニュー画面が現れます。各コマンドの意味は次の通りです。

BDB (Basic Data of Batter)

打者の基礎データを表示します。選手の基礎データは、このゲームにおける各選手の能力、特徴を数値で表したものです。試合はすべてこのデータと、監督であるあなたの作戦に基づいて処理され、結果となって現れます。監督としては当然、各選手のデータをしっかりと把握していなければなりません。^{注5}

注4

新品のディスクでなくても、24ク
ラストほど空いているならば、使ってい
るディスクでも大丈夫。ただし同じ
ファイル名が使われている場合は消され
てしまうので注意が必要。

注5

言うは易く、行うは難し。筆者もよく、
左投手に左打者を送ってしまうミスを冒
している。

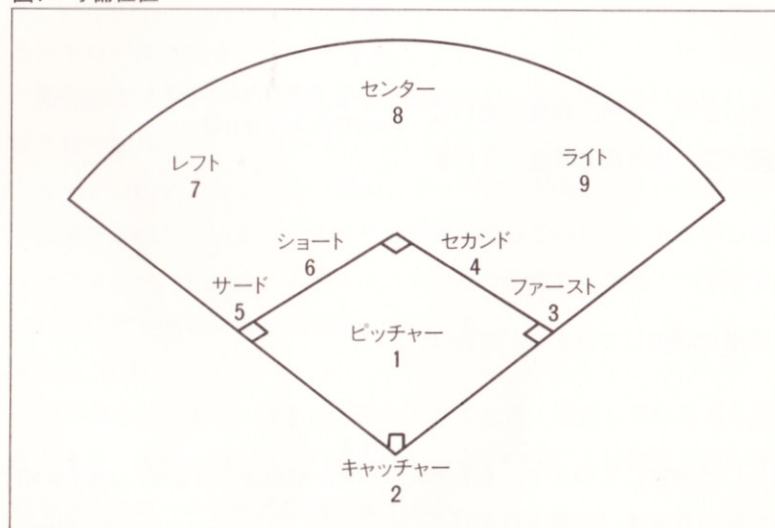
表1 守備位置の記号

1	ピッチャー (投手)
2	キャッチャー (捕手)
3	ファースト (一塁手)
4	セカンド (二塁手)
5	サード (三塁手)
6	ショート (遊撃手)
7	レフト (左翼手)
8	センター (中堅手)
9	ライト (右翼手)
0	DH (指名打者)

表2 コマンド (各チーム)

B D B	打者の基礎データを表示
B D P	投手の基礎データを表示
R D B	打者の成績を表示
R D P	投手の成績を表示
E D I T	選手の名前やデータを変更
S A V E	変更した名前やデータをセーブ
C O P Y	画面をプリンタに出力
E X I T	一つ前のメニューに戻る

図1 守備位置



以下の項目があります。

打席 (Box) - 1 ~ 1

右打ちは1, 左打ちは-1, スイッチヒッターは0で表します。

守備位置 (Pst) 10～98

守備位置は表1のように1～9で表し、主な守備位置を10の位、他に守れる守備位置を1の位の2ケタの数値で表します。後者の守備力は若干落ちます。またパ・リーグの指名打者 (DH) は、2ケタ目を0にします。^{注6}

対左指数 (vsL) 6～12

右投手に対する打撃力を10としたときの左投手に対する指数です。当然、左打者は左投手に弱く、右打者は強くなるわけです。^{注7}

長打力 (Long) 5～45

その選手が1シーズンにフル出場したときに打てそうな本塁打の数を目安に決定しています。純粹に飛距離があるかどうかですから、この通りに打つとは限りません。^{注8}

選球眼 (Eye) 1～9

選球眼の良さを9段階の相対評価で表しています。当然、数値が高いほうが三振とかが少なくなるわけです。また確実性、意外性も考慮しています。

守備力 (Def) 1～9

脚力 (Foot) 1～9

共に相対的に見た守備力、足の速さを9段階で評価しています。これはあくまでも相対評価です。

打撃指数 (Meet) 200～400

最初はその選手の打ちそうな打率を目安として決定しています。^{注9} もちろんこの数値は一打席ごとの打撃結果によって変わります (当然安打を打てば上がり、凡打すれば下がります)。この値は單純に打率ではないところがミソで、TVなどで見る最近10試合の成績などに近いものです。⇒計算式

注6

指名代打ができない選手がいるわけがないが、便宜上カンベンして欲しい。

注7

右バッターで10以上というのは、主に右の代打の切札的な選手に多い。左バッターの場合は普通8で、左投手を苦しめない選手で9、やや弱いが7、6はまったくダメで左投手の時は替えられてしまう選手。

注8

いくら長打力があってもバットにボールが当たらなければ……。

注9

代打の切札的な存在の人は若干多めに与えている。

BDP (Basic Data of Pitcher)

投手の基礎データを表示します。

以下の項目があります。

投法 (Arm) - 2 ~ 2

右のアンダースロー (サイドギミも含む) は 2, 右のオーバースローは 1, 同様に左投手はそれぞれ - 2, - 1 になります。

スピード (Spd) 120 ~ 160

ストレートの威力を表していて、その投手の最高球速を目安にしています。^{注10}

コントロール (Ctrl) 1 ~ 9

相対的なコントロールの良さを 9 段階にデータ評価しています。

変化球の切れ 0 ~ 9

カーブ (Crv), シュート (Sht), フォーク (Frk) のそれぞれについて 9 段階で評価しています。0 はその球種を持っていないことを示します。またフォーク (パーム, ナックル, シンカー等落ちる球種すべてを含む) は 10 球投げて何球決まるかを表しています。

安定性 (Stbl) 1 ~ 5

好不調の波が少ない投手ほど値が大きくなり、安定していることを表しています。投手の調子はこの安定性をもとに登板ごとに決定され、球の切れやコントロールに直接影響します。

スタミナ指数 (Stmn) 0 ~ 200

初期状態では全員 200 の値を持っています。投手が登板して一球投げるごとに減っていきます。スタミナが減ってくると、球の切れ、スピード、コントロールが悪くなり、また失投が多くなって長打を打たれやすくなります。

注10

変化球投手と呼ばれているピッチャーで以外に速い球を投げる選手もいるが、特徴を出すために低く抑えている。

どんなにいい投手でもスタミナがなくては打たれてしまいます。このことはこのゲームで非常に大切なことですから覚えていてください。

一試合が終了すると次のゲーム時までには、登板した投手は12、登板しなかった投手は25回復します。^{注11}

RDB (Record Data of Batter)

各打者の打撃成績を表示します。^{注12}

以下のような項目があります。

- | | | |
|-----------|-----------|------------|
| ・打率 (Avg) | ・打数 (AB) | ・安打 (Hh) |
| ・二塁打 (2B) | ・三塁打 (3B) | ・本塁打 (HR) |
| ・打点 (BI) | ・四球 (BB) | ・三振 (SO) |
| ・犠打 (S) | ・盗塁 (SB) | ・勝利打点 (WB) |

RDP (Record Data of Pitcher)

投手成績を表示します。

以下のような項目があります。

- | | | |
|------------|------------|-----------|
| ・防御率 (ERA) | ・登板 (Game) | ・投球回 (IP) |
| ・被本塁打 (HR) | ・被安打 (Hh) | ・奪三振 (SO) |
| ・与四球 (BB) | ・自責点 (ER) | ・勝数 (W) |
| ・負数 (L) | ・セーブ (S) | ・完投 (TG) |

EDIT (データの変更)

もし貴方が最初に与えられたデータに不満があったり、別の選手を登録したいと思った場合には、このコマンドを使ってデータの変更をすることができます。

注11

移動日や雨で試合のない日に回復しないのか、と文句を言う人がいるかと思う。その対策はすでにできているのだが、その方法を教えてしまうと、投手陣が苦しいときに、やたら雨にになってしまうズルイ人がいるといけないので、あえて隠しておく。

私はちゃんと日程を組んでいて、移動日もシミュレートしたい、と純粋な気持ちで知りたい人はアンケートはがきなどで一筆を。

注12

よく合計が合わないと言ってくる人がいるが、チーム全体の成績には、表には出ていない投手の打撃成績が加わっている。

『BDB』、『BDP』を実行して、基礎データを画面に表示したあとに、この『EDIT』を実行します。画面上のデータにマーカーが表示されるので、テンキーで変更するデータの位置に合わせます。

変更するデータが数値の場合は、 キー、 キーでそれぞれ値が、決められた範囲内で増減します。

選手名の変更の場合は、、 キーのいずれかを押すと選手名入力モードになります。カナバージョンの方はスペースを含めて7文字、漢字バージョン（PC-9801）の方は、必ず全角の漢字でスペースを含めて3文字を、漢字コードで入力してください。漢字コードについては、お手持ちのマニュアルを参照してください（例：スペースは“2121”）。

変更が済んだら、スペースキーを押すとコマンドメニューに戻ります。

SAVE（データのセーブ）

データの変更が終了したら、間違いがないかどうかを画面でよく確認してから『SAVE』コマンドを実行してください。『データディスク』のデータを書き直して、データの変更は完了します。

COPY（プリンタ出力）

画面上に表示されたものをプリンタに出力します。

EXIT（終了）

一つ前のメニュー画面に戻ります。

3. ALL TEAM

リーグ全体の成績をみる場合には、チーム名を選ぶときに『ALL TEAM』を選んで実行します。そのときの各コマンドの意味は次の通りです。

RDT（勝敗表）

各チームの順位，勝，負，引分，勝率，ゲーム差，得点，失点，打率，
防御率，本塁打を表示します。

RDB

打撃成績（打率）の上位15人を表示します。規定打数は試合数×3^{注13}です。

RDP

投手成績（防御率）の上位10人を表示します。規定投球回数は試合数と
同じです。

注13

実際は試合数×3.1ですが、カタイこと
は言わない。

ITEM（項目別ベストテン）

『RDB』、『RDP』で選手名を表示したあとに、このコマンドを実行する
と各項目（本塁打数とか勝数とか）ごとのベストテンの選手が見られます。
画面上のマーカーをテンキーで見たい項目に合わせ、スペースキーで実行
してください。各項目の数値の多い順に10人^{注14}が表示されます。

注14

同成績で10人以上になってしまう場合
でも10人しか表示されないの、成績欄
に載らない人がいる場合がある。

COPY

画面上に表示されたものをプリントアウトします。

表 3 コマンド（ALL）

R D T	チームの順位，成績を表示
R D B	打撃成績の上位15人を表示
R D P	投手成績の上位10人を表示
I T E M	項目別の上位10人を表示
C O P Y	画面をプリンタに出力
E X I T	一つ前のメニュー画面に戻る

EXIT（終了）

一つ前のメニュー画面に戻ります。

ゲーム

一番最初のメニュー画面に戻って『GAME』を実行すると試合開始になります。

1. 対戦球団とモードの設定

画面上の、『Visitor Team』に対して先攻のチームを、『Home Team』に対しては後攻のチームを、テンキーとスペースキーを使って、イニシャルで選びます。もちろんセ・リーグのチーム対パ・リーグのチームの試合も可能です。日本シリーズのときなどに使用してください。^{注15}またパ・リーグどうしの試合の場合には、自動的にDH制が採用されます。

それぞれチーム名のあとにモードを設定します。人間が担当するチームのときは『Man』のモードを、コンピュータが担当するチームには『Com』のモードを選択してください。

なお、PC-9801シリーズの場合には、『Com』のモードに『CM1』と『CM2』の2種類があります。それぞれ次のように設定されていますので使いわけてください。

『CM1』 選手交替や代打の起用はあなた自身が行います。

『CM2』 選手交替や代打の起用も自動的に行われます。

野球に詳しい方は前者を、相手のチームまで面倒みてられないという方は後者をお勧めします。

この入力途中、**[8]** (**[↑]**) で一つ前の入力に戻すことができます。

ここで遊び方には3通りあります。

- ① 『Man』 対 『Man』

注15

今年から日本シリーズは隔年でDH制が採用されることになった。セ・リーグでDHを使いたい場合は守備位置を0にエディットしなおす必要があります。

人間どうしの対戦です。作戦の入力はテンキーとフルキーに分かれて行いますので、相手のキーが見えないように工夫してください。^{注16} やっぱ一番盛り上がるのはこのモードです。^{注17}

②『Man』対『Com』

人間対コンピュータの試合です。ただしコンピュータ側の打順や選手交替等はあなたが行ってください(『CM1』の場合)。

③『Com』対『Com』(『CMI』対『CMI』)

コンピュータどうしの対戦です。たんなるデモだともうかもしれません。あなたが両チームの打順を組んだり、代打を出したり、ピッチャーを替えたりすることで、試合を進めていきます。このモードで観戦するのも結構おもしろいと思います。

またこのモードでは、一球ごとに作戦を入力する必要がないので試合がスピーディに行えます。そこで、ひとりで遊ぶとき、監督としての役割だけに徹するとき、ペナントレースを行うときに、あなたが担当するチーム以外のチームどうしの試合のときに、このモードの使用をお勧めします。^{注18}

この『Com』(『CMI』)と『Man』の各モードは、試合中にいつでも切り換えることができます。先攻のチームは[F1](FMの場合は[PFI])キーを後攻のチームは[F10](FMの場合は[PF5])キーを押すことによって、交互にモードを選択できます(『CM2』を選んだときにはできません)。

したがって先に述べた③のモードで遊んでいるときに、試合の重要な場面のときだけ、あるいはあなたが特定の選手になりきって、その選手の打席のときだけ、『Man』で行うような遊び方ができます。^{注19}

注16

手にハンカチなどをかぶせるのが、以外と良いようです。

注17

相手の配球、作戦をいかに読むかが勝負。キーポイントはキー入力のリズムをいつも一定にすること。「ランナーは？」のところでちょっとでも間があくと、盗塁を読まれてしまうものになる。逆に三味線をひいてカウントを有利にするのもプロの戦法です。

注18

マニアはこのモードで130試合をこなす。もしユーザーの方のなかで、日程を組んで1シーズン(各球団130試合)を行った人は、ぜひ筆者まで結果をお知らせください。興味があります。

注19

タイムを掛けてから切り換えるとうまくいく。

2. オーダー提出

画面に選手名が表示されたら、先攻のチームから先発メンバーを決定します。

表は各選手ごとに次のように表示されます。

大	島	7 9	2 9 0
↑	↑	↑	
名前	守備位置	打撃指数	
(0はDH) (投手の場合はスタミナ)			

『UP』 選択する選手の打順を示すマーカーを上に移動する。

(一番上にいくと下に戻ります。)

『EXIT』 作業を終了します。

打順の一番からテンキー（カーソルキー）を使って選手を選び、スペースキーを押してください。次に野手の場合はテンキーで2つの守備位置から1つを選び、スペースキーを押します。打順のボードに名前が入り、選手名の色が変わって、その選手はすでに出場していることを示します。

1番からすべてのオーダーの選択が終了したら、すべての守備位置にひとりずつ野手がいるかどうかを確かめて、『EXIT』の所でスペースキーを押してください。きちんと入っていない場合、最初からやり直しになります。また途中で、すでに選んだ選手の守備位置を変えたい場合等は『UP』の所でスペースキーを押してマーカーを目的の選手の名前に持って行って

選び直します。

先発投手を決めるときは、選手のスタミナをよく見て、なるべくスタミナの多い人を登板させるようにしてください。

・DH制の場合

パ・リーグどうしの対戦のときには必ずDH（指名代打）を打順のなかに入れてください。守備位置で0を選ぶとその打者はDHとなります（画面上の表示はD）。9人の打順が決まったら最後（10番目）に投手を選択します。^{注20}

これが終わるといよいよプレイボールになります。

注20

知っていると思うが、DHとは投手の代わりに打席に入る打撃専門のバッターの事です。

3. ゲームの進行

ゲームは攻撃側と守備側が交互に作戦・指示を選手に与えることによって進行します。先攻のチームはフルキーの[Z], [A], [S], [D], [Q]を、後攻のチームはテンキーの[0], [1], [2], [3], [4]を使って、入力を行います。それぞれの指示は画面の右下のメッセージ欄に表示されるので、それを見てキーを押してください。

代打、代走、選手交替、前進守備を行うときは、スペースキーを押してタイムを掛けます。

以下、順番に説明します。

攻撃側

攻撃側の監督は最初に作戦を打者に指示し、次に打者に狙い球を指示します。さらに塁上にランナーがいるときにはランナーに走るかどうか（スチールやエンドラン）を指示します。

また、何も指示せずに選手個人の判断にまかせることもできます。この場合は指示以外のキー、例えば[5]とか[W]とかのキーを押してください。

画面上には現在打席に入っている打者名と打撃指数が表示されます。

①作戦

作戦には、見送り、バント、ヒッティング、ストライクヒッティング、狙い球ヒッティングがあります。それぞれの意味、使い方は次の通りです。

・見送り（ウェイト）

投球に対して、打者はバットを出さずに見送ります。相手投手の様子を見たり、球数を多く投げさせて、フォアボールを誘い出したりするときにこの作戦を用います。^{注21}

また単独スチールの場合にも使われます。

・バント

言うまでもなく、いわゆる送りバントで、ランナーを確実に進める作戦のときに用います。^{注22}ただし相手が前進守備を採っていた場合には、ランナーが封殺される場合があります（1，2 塁のときは3 塁手に取らせればバントは成功します）。

足の速い選手の場合（特にランナーがいない場合には、セーフティバントぎみなので確率が高くなる）、内野安打が狙えます（もちろん左バッターのほうが有利です）。

またランナーを走らせれば、スクイズやバントエンドランの作戦にもなります。

・ヒッティング

球種、ボール、ストライクに関係なく、バッターはバットを振ります。ただしバッターの選球眼によって、ボールの場合に、出しかけたバットを途中でやめることがあります。^{注23}

この作戦は、バッターが思い切りよくバットを振るので飛距離が期待できる反面、空振りも多くなります。相手の投球を読んでここぞという場面、長打狙いのとき、打者の選球眼が信頼できないとき、またエンドランのときなどに、この作戦を用いるといいでしょう（エンドランのときはバッタ

注21

ピッチャーが打席のとき、ヒットは期待できないので、ツーストライクまで見送って相手投手のスタミナを少しでも減らすというセコイ戦法がある。

注22

フライになってしまう可能性を小さくするために、狙い球はストレートかオールにすると良い。

注23

このピクツというバッターの動きには助けられることが多いが、狙い球が当たっていたときには、逆にクヤシイときもある。

一に当てようとする心理が働くので、飛距離は若干落ちて、空振りが減ります)。

・ストライクヒッティング

バッターはストライクがきたら打ちにいき、ボール球は見送ります。ツーストライクと追い込まれたときや、相手投手のコントロールが悪い場合、三振したくない場合などに用います。ただしストライク、ボールの判定はその打者の選球眼によるので、選球眼の悪いバッターは、ボール球に手を出したり、ストライクでも見逃したりします。

この作戦は、空振りは少ないのですが、飛距離はあまり期待できません。

・狙い球ヒッティング

いわゆるヤマを張るバッティングで、狙い球がきたらバットを出し、それ以外は見逃します。ツーストライクに追い込まれるまでじっくりと攻めたい場合に、主に用いられます。この場合も狙い球の判断は打者の選球眼によります。

この作戦はヤマさえ当たれば最強の作戦で、飛距離も期待できますが、ヤマを張るのにひと工夫が必要です。当然、相手投手は得意球を多く投げてくるので、相手の得意球にヤマを張れば当たりやすいわけですが、逆に球威もあるので打ち取られやすいとも言えます。つまり相手の意外な球にうまくヤマが当たったときが一番いいわけですが、こういうときはなかなか当たらないものです。やはり実際のプロ野球でもこのへんがポイントになる場合が多いようです。

②狙い球

狙い球は、オール、ストレート、カーブ、シュート、フォークの中から、^{注24}相手投手の持ち球をよく考えて決めてください。

オールというのは、特に狙い球を絞らないというバッティングで、どの球が来ても当てにいくことができます。しかし飛距離はほとんど期待でき

注24

作戦が見送りのときには狙い球に意味はないが、相手に作戦を悟られないためのダミーです。

ません。このためヒットエンドランのときに用いると良いでしょう。ただし、狙い球ヒッティングのオールというのはありません。^{注25}このときは打者は見送ります。

注25

そんなずうずうしいことができるのは
ロッテの落合ぐらいでしょうか。

③ランナー（盗塁、エンドラン、スクイズ）

塁上に走者がいるときには、ランナーを走らせるかどうかを聞いてきます。走らせる場合には **I**（または **A**）のキーを、走らせない場合はそれ以外のキーを押してください。

走者が塁に2人以上いた場合、基本的には全員走りますが、ランナーが1・3塁のときは1塁ランナーだけが走ります（スクイズの場合を除く）。

盗塁が成功するかどうかは、ランナーの足の速さとキッチャーの守備力によって決まります。当然、2盗より3盗のほうが難しく、本盗はまず成功することはありません。また、投手の投げる球が変化球の場合は成功の確率が高くなり、逆にウエストボールを投げられた場合は低くなります。

⇒計算式

守備側

実際のプロ野球で、監督が守備のときに1球ごとにあれこれ指示をすることは、あまりありませんが、このゲームでは投手に対し、球種、スピードの2つの指示を出します。

とりあえず守備のときには、あなたはキャッチャーも兼ねていると思ってください。まあプレイングマネージャーというところでしょうか。ここでも指示以外のキーを押せば投手が勝手に投げることになります。

④球種

ピッチャーの投げる球は、ウエスト、ストレート、カーブ（スライダー）、シュート、フォーク（パーム、ナックル、シンカー等、落ちる球）の5種類があります。ただし選手データによって、これらすべての球を投げ

られるとは限りません。誤ってその投手が持っていない球種を指示した場合は、投手が自分で判断して球種を決めます。

それぞれの球の特徴は次の通りです。

・ストレート

この球の優劣は投手データのスピードの項目で表されます。スピードの速い投手の場合は、打者を三振にしとめたいときに有効な球です。打たれた球はフライになりやすく、打者がバントをしてきたときにもバントしづらい球になります。

・カーブ

もっとも一般的な変化球ですので、この球が投げられない投手はいないでしょう。それだけになんとか投げってしまうことが多く、打者に狙われやすいので、配球には十分な注意が必要です。

・シュート

打球がつまりやすく、ゴロになりやすい特徴を持っているので、打たせて取るピッチングに有効です。特に右対右、左対左のときのバッターのひざもとにくいこむシュートは威力があります。しかしスタミナが減って球威が落ちてくると打ち込まれやすくなります。

・フォーク

この球は落ちて決まったときと、投げそこなったときでは、まるで違った結果を生み出します。したがってデータの評価は、10球投げたときに何球決まるかを表しています。よく落ちて決まったときには、打者が空振りする確率は最も高く、非常に有効な球ですが、一方投げそこなったときには、打者にとって絶好球になります。また投げそこなったときには暴投になる場合もあるので、特に3塁ランナーがいるときには投げにくくなります。^{注26}

・ウエスト

この球には2種類あって、スピードが『普通』のときは、完全にはずす

注26

フォークのキレが1とか2の投手は特にアブナイ。リリーフを送るときは良く考えよう。

球になり、スタミナを消費しません。しかし、完全なボール球なので、この球をバッターが振ることはありません。敬遠のときや、盗塁やスクイズを読んではずすときに使います。

スピードが『速い (MAX)』のときは、いわゆるつり球になり、バッターが振る可能性があります(もちろんほとんど空振りします)。2ナッシングからの遊び球に使ったり、初球狙いのバッターの打ち気をそらすのに使います。

この球がうまく使えるようになれば監督としては一人前です。もちろん多投すればカウントを悪くしたり、球数が増えてスタミナに影響します。

②スピード

スピードには、MAX、速い、普通の3種類があり、それぞれに長所短所があります。球種がフォーク、ウェスト以外の場合は、次の通りです。

・MAX

文字通り全力投球で、打者を打ち取る確率は最も高くなります。ただしピッチャーが気負いすぎてコントロールが甘くなりやすいのと、スタミナを他より2倍消費するので、どうしても三振にとりたいたいときや、ここ一番のとき以外はなるべく投げないほうが良いでしょう。^{注27}前半から飛ばすと後半につぶれてしまいます。

・速い

普通の球に比べ、打者が空振りしやすくなりますが、打球は飛びやすくなります。特にストレートのときにその傾向が強くなります。

・普通

速い球に比べ、バットにボールは当たりやすくなりますが、打球は飛ばなくなります。このため打たせて取る場合に有効です。

フォークボールの場合は、上記とは異なり、MAXの場合は決まる確率が

注27

コンピュータの思考ルーチンでは、ランナーが得点圏にいるときのツーストライクと追い込んだときにだけ、これを投げる。

他より増え、速いと普通の差はありません。

タイム

攻撃側は代打や代走を出したり、守備側は選手交替や前進守備を採ったりするときにはタイムを取ります。タイムはキー入力^{注28}のときにいつでも、スペースキーを押すことによって取ることができます。

タイムを取ったら、それぞれ目的の番号のキーを押してください。また何もしないときは、それ以外のキーを押すとタイムが解除され、最初の作戦の入力からやり直します。したがって選手の指示を間違えてしまったときは、これを利用してやり直すことができます。

タイムはコンピュータ側のチームに対しても同様にできます。

①代打

攻撃側の監督の重要な仕事に、この代打の起用があります。タイムをかけて、**[1]**^{注29}を押してください。

画面に代打として使える（まだ出場していない）選手が表示されるので、選手を選びます。最初の先発オーダーの提出のときと同じ要領で、テンキーで目的の選手にマーカーを合わせ、スペースキーを押します。表をみて、代打を取りやめるときは、選手名が書いていないところにマーカーを合わせてスペースキーを押してください。

注意しなければいけないことは、後の守備のことをよく考えてから代打を出さないと、大変だということです。代打攻勢をかけて試合を逆転したのはいいけれど、次の回の守備に就くときに、キャッチャーがいなくなってしまったことに気付いても、後の祭りです（9回の裏のときは延長戦がないので大丈夫ですね）。

代打の守備位置表示は『H』になります。その回の攻撃が終わったら、守備位置はあらためて登録することになります。もちろん、代打した選手

注28

審判に対してスペースキーを押してタイムを知らせるこの機能を、『スペース・アンパイア』と言う。

注29

『Com』のモードでは、試合の終盤で負けているときに、自動的に代打を促すことがあるので、そのときは代打を出してやって欲しい。

がそのまま守備につかなくてはいけない、ということではありません。

②代走

この代走も、終盤のヤマ場では重要です。特にウイニングランナーなどの場合に、2 塁からワンヒットでホームインできるかどうかは、大きなポイントです。^{注30}

ただし、この代走を出すときには制限があります。それは、塁に出たランナーに代走が出せるのは、次のバッターが打ち終わる前でなければならない、言い替えると、現在打席に入っているバッターの、一つ前の打順の選手にしか代走は送れないということです。代走はその選手が塁に出たらすぐに送りましょう。

操作は代打のときと同じです。守備位置表示は『R』になります。

③前進守備

ノーアウト、またはワンアウトで、3 塁ランナーがいる場合に、普通の守備位置では、内野手はゴロが来た場合に、バックホームできません。そこで、どうしても点がいいるのを阻止するためには、内野手に前進守備を採らせます。また相手がバントをしてきたときにも、フォースアウトにする確率が高くなります。

ただし、内野手の間を抜けて、ヒットになる危険性も高くなるので、どちらを選ぶかはあなたの状況判断しだいです。

前進守備はそのときの打者の打席が完了すると、自動的にもとの守備体型に戻ります。途中でもとに戻りたい場合は、もう一度タイムをかけて、前進守備を選んでください。

④選手交替

ピッチャーの交替や、野手の守備を替えるときに、これを選びます。

注30

このほか、試合が楽勝のときにベテラン選手に「ご苦労さん」の意味でよく送ることがありますね。

最初のオーダー提出のときと同じように、画面に選手名が表示されます。青で表示されている選手は、すでに出場している選手、白はまだ出ていない選手です。

まず、打順のところのマーカ―は一番下になっているので、『UP』で、交替もしくは守備位置を変更する選手の位置に合わせます。

次に、選手を交替する場合は、表の中からまだ出場していない選手を選び、マーカ―を合わせて、スペースキーを押して出場させてください。守備位置を替える場合は、打順のマーカ―が指している選手名に、表のマーカ―を合わせ、スペースキーを押して、守備位置を選び直します。

選手交替が済んだら、『EXIT』にマーカ―を合わせてスペースキーを押し、終了します。

選手交替をしない場合でも、タイムをかけてこれを選べば、今投げているピッチャーのスタミナを見ることができます。替え時を判断する材料の一つに使ってください。このとき、実際のプロ野球と同様に、1イニングに2度、それをやったら必ず投手を交替すること、と決めておけば面白いかもしれません。もうひとつ、プロ野球では、投手は登板したら1アウトをとるか少なくとも1人の打者に対して投球を完了しなければならない、というルールがあります。このプログラムではそのチェックは行っていないので、各自で判断してください。

4. 試合終了

このようにして守備側と攻撃側が交互に入力を繰り返して、一試合が終了します。9回で決着がつかない場合は、試合は引き分けになります。

画面には、勝投手、負投手、セーブ、勝利打点、ホームランを打った選手の名前、試合時間が表示されます。

『HIT ANY KEY』と表示されたら、何かキーを押してください。試合の結果が『データディスク』に書き込まれます。1ドライブの方は画面に

出る指示に従って、ディスクットの差し替えを行ってください。

画面は最初のデータオペレーティングプログラムに戻ります。ここで、選手の成績を見るのもいいですし、電源を落としても結構です。ただしディスクをアクセスしているあいだは、絶対に電源を切らないでください。

このゲームは、これで終わりではありません。データを見れば、この試合で打撃指数を上げた者、落とした者、がいるでしょう。先発したピッチャーのスタミナを見てください。次に登板するまでには何日（何試合）か間をあけて回復するのを待たなければならないことがわかるでしょう。次の試合はこれらの値で行われるのです。

ペナントレースは始まったばかりなのです。

計算式

打撃指数

打撃指数は打者の打撃成績を左右する重要な数値です。この値が各個人による定数であって、首位打者争いなどが、ある程度最初に与えられた値によって決定してしまうおそれがあり、興味が半減してしまいます。そこでこの値は一打席ごとの打撃結果によって、次式によって増減していきます。これはこのゲームの大きな特徴の一つです。

式の意味は、そのバッターの100打数の時点の打率の変動を示したもので、指数値が高くなるにつれて値を維持するのが難しくなります（ヒットは出やすくなるが、ヒットを打ってもあまり上がらなくなり、凡打したときの減り方が大きくなる）。逆に、低くなるとヒットは出にくくなるのですが、値の方は上がりやすくなります。つまり、ちょっとしたきっかけで、スランプに陥ったり、絶好調になったり、好不調の波がはっきりします。^{注31}

打撃指数 = Dh

凡打すると $Dh = Dh - Dh/100$

安打すると $Dh = Dh + (1000 - Dh)/100$

注31

好きな選手がスランプになってしまったときは悲しいけれど、データのエディットで数値を上げてしまうのは、はっきりいって邪道です。

盗塁

盗塁の成功率は次式によって決定されます。

成功率 (%) = (足の速さ) * 4 - (捕手の守備力) * 3 + 45 + オフセット

なおオフセット値は次の通りで、当てはまるものの和になります。

オフセット値

変化球	+10	空振り	+ 1		
ウエスト	-30	3 盗	-20	本盗	-90

安打条件

打者がヒットを打ったり、三振したり、ホームランを打ったりするのは、次のような過程で決定されます。

まず、投手の球種、スピードから表 4 によって被打確率（バットにボールが当たる確率）、打球スピード、コントロールが決定します。その値に各投手ごとの球のキレのデータを加味します。そして投手の調子の波を加え、さらに投手のスタミナの値を考慮します。ここで投球がストライクになるかボールになるかが、まず決まります。

次に、打者の作戦から表 5 の値を掛け合わせます。ウエストボール、フォークボールのすっぽ抜け以外は、表 5 の値に表 6 の値を掛けます。

最後に、被打確率については打撃指数の値を、打球スピードについては長打力の値を用いた検定の式から、最終的な被打確率、打球スピードが決まり、打球方向、ゴロになるかフライになるかも、球種、スピード、狙い球、カウント、打席、などから決定します。

これらにより、打球が飛ぶことが決定したら、打球方向とその方向の野手の位置、守備力なども考慮して（ゴロのときはバッターの足の速さも問題になります）、ヒットになるかどうかが決まります（ちなみに 1 塁ランナーがいる場合はファーストがベースよりになるので、1, 2 塁間が抜けやすくなるとかの、細かいところも見ています）。

このように、一つのプレーに対し、非常に複雑にデータが絡んでいます。^{注32}すべての結果は、意味のある計算によって導きだされています（ただし、結果が一意的に決まってしまうわけではなく、確率的に決まるという意味

注32

これと同じことをサイコロと表でやろうとすると、非常に大変です。一つのプレーに対して10回もサイコロを振らなければならないでしょう。それをリアルタイムでやってくれるコンピュータは、かくも偉大です。

です)。ここまでやってこそ、現実に忠実なシミュレーションとしての価値があるといえるでしょう。

もちろん、コンピュータ側も同様で、別にインチキはしていません。

表 4 球種、スピードによるコントロールおよび打球効果の相対値

球種	スピード	コントロール	打球スピード	被打確率	スタミナ消費
ストレート	MAX	0.75	0.90	0.80	2
	速球	0.75	0.90	0.90	1
	普通	0.85	0.85	0.95	1
カーブ シュート	MAX	0.75	0.80	0.95	2
	速球	0.75	0.85	0.95	1
	普通	0.85	0.80	1.00	1
フォーク ※1	決まるとき	0.90	0.75	0.75	1
	すっぽ抜け	0.60	1.00	1.00	
ウエスト ※2	速球	—	0.70	0.20	1
	普通	—	0.50	0.00	0

※1 フォークボールは別処理で、MAXのときは決まる確率が増えます。

決まらないときの暴投の確率は5%です。

※2 MAXのときは速球と同じです。ただしスタミナの消費は2。

表5 作戦による打球効果の相対値

作 戦		打球スピード	被打確率
見 送 り		—	—
バ ン ト		0 . 1 0	1 . 3 0
ヒッティング	エンドラン	0 . 8 5	1 . 0 0
	ヤマがあたる	1 . 0 0	1 . 0 0
	ヤマがはずれる	1 . 0 0	0 . 9 0
ストライク ヒッティング ※1	ストライク	0 . 8 5	1 . 0 0
	ボール	0 . 8 0	0 . 8 5
狙い球 ヒッティング ※2	ヤマがあたる	1 . 0 0	1 . 0 0
	ヤマがはずれる	0 . 8 0	0 . 8 5

※1 選球眼によってボールにも手を出したりストライクでも見逃します。

※2 ヤマがはずれた場合、普通見送りますが、選球眼によって狙い球以外にも手を出します。

表6 投手の球種と打者の狙い球による打球効果の相対値

×1/20		打 者 の 狙 い 球									
		ストレート		カーブ		シュート		フォーク		オール	
投 手 の 投 げ た 球	ストレート	20	20	16	17	17	17	14	16	19	12
	カ ー ブ	17	17	20	20	17	16	16	17	19	12
	シュート	19	16	17	16	20	20	17	16	19	12
	フ ォ ー ク	15	14	16	16	16	16	20	20	19	12

被打確率	打球スピード
------	--------

新ベストナインプロ野球

昭和60年11月1日 第1版第1刷発行

プログラマ 蘭部博之

発行 株式会社 **アスキー**

〒107

東京都港区南青山5-11-5

住友南青山ビル

03(486)7111 (代表)

03(498)0299 (質問用)

御質問は、月～金曜、10時～12時、13～17時をお願いします。

© 1985 ASCII Corporation

編集／ホームソフトウェアプロダクツ (HSP)

ASCII
ASCII CORPORATION

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
TEL.(03)-486-8080

セ・リーグ対戦成績表

セ・リーグ	C			D			G			T			S			W			勝	敗	分			
広島	⇐	H	⇒																					
		R																						
中日				⇐	H	⇒																		
					R																			
巨人							⇐	H	⇒															
								R																
阪神										⇐	H	⇒												
											R													
ヤクルト													⇐	H	⇒									
														R										
大洋																⇐	H	⇒						
																	R							

H＝ホーム・ゲーム(後攻) R＝ロード・ゲーム(先攻)

パ・リーグ対戦成績表

パ・リーグ	B			O			L			Bu			H			F			勝	敗	分
阪 急	⇐	H	⇒																		
		R																			
ロ ッ テ				⇐	H	⇒															
					R																
西 武							⇐	H	⇒												
								R													
近 鉄										⇐	H	⇒									
											R										
南 海													⇐	H	⇒						
														R							
日本ハム																⇐	H	⇒			
																	R				

H＝ホーム・ゲーム(後攻) R＝ロード・ゲーム(先攻)

オーダー用紙

Team L		
1	石毛	5
2	平野	9
3	安部	7
4	清原	3
5	秋山	8
6	バーク	0
7	伊東	2
8	田辺	6
9	辻	4
P		

Team		
1	馬村	5
2	横田	8
3	高沢	9
4	古川	0
5	岡部	7
6	愛甲	3
7	上川	4
8	斎藤裕田	2
9	水上	6
P		

Team 新オーダー		
1	西村	
2	高沢	
3	愛甲	
4	古川	
5	横田	
6	岡部	
7	斎藤上川	
8	土川高藤	
9	水上	
P		

Team		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
P		

阪神タイガース

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
真 弓	右	96	11	24	6	8	7	290
吉 竹	左	89	7	6	5	7	8	270
バース	左	39	8	38	4	4	2	330
掛 布	左	53	9	35	6	8	3	305
岡 田	右	49	10	25	4	3	3	295
佐 野	右	79	10	18	7	6	3	290
平 田	右	64	10	10	3	7	4	255
木 戸	右	20	10	12	4	5	3	240
山 川	右	20	10	5	3	6	2	240
永 尾	左	46	7	6	6	5	6	270
引 間	左	65	7	5	5	5	5	250
長 崎	左	78	8	13	7	4	4	300
弘 田	右	87	11	10	9	7	4	290
北 村	右	87	10	8	6	9	9	260
川 藤	右	79	11	12	7	1	2	280

ヤクルトスワローズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
岩 下	左	97	7	8	5	7	6	280
角	右	54	11	18	4	5	5	270
若 松	左	78	9	16	9	6	4	330
杉 浦	左	89	8	28	8	5	3	210
マルカーノ	右	45	10	22	4	6	3	280
八重樫	右	20	10	18	6	4	2	280
渡 辺	右	34	11	17	3	5	4	275
水 谷	左	64	8	5	7	8	7	270
秦	左	20	8	12	6	5	2	250
広 沢	右	39	10	20	5	5	3	260
池 山	右	54	11	10	5	5	4	250
渋 井	右	64	10	5	5	6	5	240
玄 岡	左	98	7	8	6	6	6	275
小 川	右	87	11	18	3	4	3	240
釘 谷	右	78	11	10	4	3	5	260

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
池 田	右	140	5	6	2	3	4
伊 藤	右	142	3	4	5	3	2
ゲイル	右	138	5	3	6	4	3
中 田	右	140	4	5	3	2	3
中 西	右	138	6	8	4	2	3
山 本	左	138	8	7	2	7	4
仲 田	左	140	3	7	2	0	2
福 間	左	132	7	6	4	0	5
工 藤	右	136	4	5	3	4	2
福 家	右	134	5	2	4	5	3

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
尾 花	右	138	9	8	5	6	5
梶 間	左	134	7	8	6	3	4
高 野	右	146	4	5	2	5	2
荒 木	右	136	5	6	3	2	3
宮 本	右	130	3	6	2	2	1
中 本	右	138	5	3	3	4	3
大 川	左	132	5	5	3	1	4
酒 井	右	136	3	5	1	2	2
阿 井	右	134	6	4	3	0	3
有 沢	左	130	4	5	2	2	3

選手データ表

阪急ブレーブス

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
福 本	左	78	9	12	8	7	8	290
弓 岡	右	64	10	7	7	8	7	285
蓑 田	右	98	11	28	8	9	8	325
ブーマー	右	39	11	32	5	4	5	330
松 永	両	57	10	24	6	7	7	310
ヒックス	右	30	11	30	4	3	2	250
熊 野	左	89	8	15	5	6	4	285
藤 田	右	20	10	18	4	8	3	270
村 上	左	46	8	6	3	6	6	255
中 沢	右	20	10	5	5	5	2	225
水 谷	右	30	11	22	5	2	2	280
福 原	右	45	10	6	4	6	5	230
山 森	右	87	10	7	3	9	8	250
石 嶺	右	70	11	12	5	3	3	260
小林普	左	70	8	15	4	3	3	280

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
山 田	右	134	8	5	6	8	4
今 井	右	138	7	6	9	3	3
佐 藤	右	140	6	8	5	4	3
山 沖	右	142	5	5	4	7	3
宮 本	左	132	4	7	4	1	2
谷	右	136	6	4	3	2	3
野 中	右	138	4	5	5	0	2
金 本	右	134	4	5	3	0	2
木 下	左	132	3	6	4	1	1
星 野	左	136	3	6	3	0	2

ロッテオリオンズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
西 村	両	46	10	8	5	6	8	300
高 沢	右	87	11	14	7	7	8	290
リ ー	左	90	8	30	6	4	3	320
落 合	右	53	11	34	8	5	4	340
山 本	左	39	8	14	7	8	5	295
有 藤	右	73	10	16	5	3	4	280
横 田	左	98	7	10	6	7	7	275
袴 田	右	20	10	6	4	7	3	250
水 上	右	64	10	15	5	8	7	255
斎 藤	右	20	10	7	3	3	3	240
田野倉	右	46	10	10	3	5	5	245
井 上	右	45	10	8	5	6	4	235
佐藤健	右	65	11	16	3	5	4	240
庄 司	右	78	10	12	6	6	8	265
吉 岡	右	79	10	12	4	5	5	250

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
村 田	右	140	7	5	5	9	5
深 沢	右	134	7	4	6	3	3
仁 科	右	132	6	6	3	6	3
石 川	右	138	5	5	3	2	3
荘	右	140	7	5	6	6	4
右 田	右	138	4	4	2	2	2
水 谷	左	130	6	7	4	2	2
梅 沢	右	138	4	5	3	1	3
土 屋	右	136	4	4	3	3	2
西 井	右	132	6	3	3	4	3

西武ライオンズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
石 毛	右	64	10	24	5	7	7	290
金 森	左	87	8	8	6	5	5	285
田 尾	左	98	9	18	9	7	4	330
スティーブ	両	35	10	20	8	5	4	320
片 平	左	30	7	16	6	4	3	295
大 田	右	70	12	22	5	3	2	280
秋 山	右	57	11	32	4	5	6	270
伊 東	右	20	10	12	4	8	5	270
広 橋	右	45	11	8	4	5	6	260
黒 田	右	20	10	5	3	5	2	220
行 沢	右	46	10	9	4	8	5	250
辻	右	46	10	6	3	8	6	230
立 花	左	79	8	12	4	5	5	280
西 岡	右	87	10	10	4	7	6	260
岡 村	左	87	7	6	4	5	7	240

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
東 尾	右	134	8	8	8	3	4
郭	右	152	7	6	6	2	5
松沼兄	右	138	6	5	4	4	2
松沼弟	右	144	5	4	6	0	2
森	右	140	5	5	3	5	3
渡 辺	右	148	5	6	1	4	4
高 橋	右	128	9	7	2	3	3
永 射	左	130	6	8	2	0	3
黒 原	右	132	4	5	2	1	1
工 藤	左	134	5	8	3	0	3

南海ホークス

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
河 埜	右	87	11	15	6	7	8	295
ドイル	左	46	7	14	6	8	4	270
ナイマン	右	39	10	28	4	4	5	280
門 田	左	90	8	38	7	1	2	300
山 本	左	97	7	16	6	5	7	300
新 井	左	78	9	8	8	6	7	295
池之上	右	53	10	7	4	7	6	265
湯上谷	右	64	10	10	5	5	7	270
吉 田	右	20	10	9	5	7	4	260
香 川	右	20	10	20	4	3	1	265
山 村	右	57	11	15	3	4	4	260
中 尾	右	54	10	8	5	5	5	245
小 川	右	65	10	6	5	8	7	240
岡 本	左	30	7	15	5	6	4	275
高 柳	右	79	11	16	4	5	4	250

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
山内孝	右	138	7	6	7	3	4
山内和	右	134	6	6	4	2	3
加 藤	右	144	6	7	3	5	4
藤 本	右	138	5	5	4	1	2
畠 山	右	136	4	5	4	2	2
矢 野	右	136	5	4	2	3	3
藤 田	右	130	4	6	2	2	2
中 条	左	132	4	4	4	0	3
竹 口	左	134	3	4	2	0	2
大久保	右	140	4	5	1	2	2

近鉄バファローズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
大 石	右	46	10	22	7	9	9	300
栗 橋	左	79	7	24	6	5	4	290
羽 田	右	53	10	18	4	4	5	265
デービス	右	30	10	34	4	6	3	320
加 藤	左	30	9	20	7	3	3	290
バンボ	右	89	10	30	3	8	5	250
仲 根	左	90	6	15	4	4	4	270
梨 田	右	20	10	10	5	8	3	260
村 上	左	64	8	16	8	7	8	280
有 田	右	20	11	12	5	6	2	250
谷 真	右	65	10	5	3	7	6	230
吹 石	右	65	11	9	4	4	7	240
金 村	右	53	11	10	4	3	5	245
平 野	右	87	10	12	5	6	7	270
柳 原	右	97	11	10	3	4	3	240

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
村 田	左	132	7	7	4	3	3
小 山	右	138	4	4	4	0	2
柳 田	右	134	5	6	3	3	2
谷 宏	右	136	6	6	5	4	3
石 本	左	140	5	7	5	2	3
鈴木康	右	130	5	4	4	7	3
高 橋	右	132	6	4	2	3	4
久 保	右	138	3	5	3	1	2
小 野	左	138	4	6	3	1	2
住 友	右	136	4	5	3	2	3

日本ハムファイターズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
島 田	左	87	9	16	8	8	9	310
高 代	右	64	11	10	6	7	7	275
古 屋	右	56	11	24	5	6	5	285
クルーズ	左	90	9	28	7	5	3	325
柏 原	右	39	11	20	5	6	5	280
バターソン	左	90	8	26	3	4	4	230
岡 持	左	79	8	15	4	3	4	270
大 宮	右	20	10	10	5	7	3	250
岩 井	右	46	10	8	7	6	5	250
田 村	右	20	10	6	4	7	4	260
津 末	左	39	7	18	5	4	4	265
白 井	右	45	10	5	6	8	6	230
菅 野	右	46	10	5	4	7	5	230
二 村	右	79	11	15	5	6	5	270
木村孝	両	78	10	7	4	6	6	240

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
津 野	右	142	8	7	5	4	4
田中富	右	136	6	5	3	2	3
柴 田	右	146	5	4	5	3	3
河 野	左	140	7	7	5	1	4
木 田	左	136	4	6	2	3	2
岡 部	右	134	4	5	4	2	3
川 原	右	134	5	4	3	3	2
坂 巻	右	132	8	6	4	2	3
三 沢	右	128	5	3	6	2	3
田中幸	右	136	6	4	4	2	2

選手データ表

中日ドラゴンズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
平 野	両	89	10	5	7	9	9	285
上 川	左	46	7	8	7	8	7	275
谷 沢	左	39	9	24	8	4	1	330
大 島	右	73	11	32	6	5	3	280
川 又	左	93	8	20	6	5	3	290
宇 野	右	65	11	35	3	4	5	265
中 尾	右	20	11	18	6	9	7	300
藤 王	左	59	7	20	3	3	4	260
大 石	右	20	10	5	3	8	3	220
尾 上	右	56	10	9	4	7	5	260
栗 岡	右	49	10	7	6	5	8	245
石 井	右	78	10	12	4	5	3	265
島 田	左	97	8	6	5	8	8	265
豊 田	右	79	11	8	5	6	6	260
藤 波	左	98	8	10	6	6	5	295

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
小 松	右	150	6	7	4	4	3
郭	右	150	4	6	3	4	2
鈴 木	右	130	9	8	6	6	5
都	左	136	6	6	4	4	3
杉 本	左	132	5	7	3	3	3
牛 島	右	140	8	6	3	9	4
曾 田	右	138	6	2	5	3	3
堂 上	右	136	5	4	3	2	3
鹿 島	右	138	4	3	0	4	2
古 川	左	136	3	5	2	0	1

読売ジャイアンツ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
松 本	両	78	10	5	7	5	9	285
篠 塚	左	46	9	13	9	9	4	340
クロマティ	左	87	9	34	6	8	5	285
原	右	54	10	30	5	4	4	280
中 畑	右	35	10	24	6	8	5	295
吉 村	左	98	9	20	8	7	5	300
河 埜	右	65	10	8	4	5	6	255
山 倉	右	20	10	8	3	8	4	230
笹 本	左	20	8	5	5	5	2	260
石 渡	右	64	10	8	5	6	3	240
岡 崎	左	64	8	7	4	4	6	260
駒 田	左	39	7	20	2	5	3	275
淡 口	左	98	6	20	7	8	5	295
山本雅	右	79	11	15	5	7	4	265
仁 村	右	97	11	10	4	5	6	240

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
江 川	右	148	9	9	2	0	3
西 本	右	136	9	8	9	2	5
槇 原	右	152	4	6	0	3	2
加 藤	右	140	5	5	4	7	4
カムバック	左	134	3	2	6	6	3
鹿 取	右	132	7	5	8	3	4
定 岡	右	130	5	7	4	2	3
角	左	138	3	7	1	0	1
宮 本	左	138	5	6	0	2	3
斉 藤	右	140	6	5	4	0	3

広島東洋カープ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
山 崎	両	94	10	6	7	8	9	315
高 橋	両	64	10	20	6	4	9	290
小早川	左	34	8	20	6	4	4	300
山 本	右	78	11	32	8	6	5	310
衣 笠	右	53	11	28	4	5	6	290
長 島	左	87	8	16	7	9	7	280
木 下	右	46	11	9	5	7	5	260
達 川	右	20	10	7	5	7	3	245
山 中	左	20	8	5	5	6	3	255
長 内	左	39	7	20	5	5	5	295
斉 藤	右	37	10	15	3	2	2	240
原	左	45	8	8	4	6	6	260
西 田	左	79	7	18	5	3	2	275
小 川	右	89	11	12	3	4	3	240
定 岡	左	78	7	8	2	5	6	230

横浜大洋ホエールズ

選手名	打席	守備	対左	長打力	選球眼	守備力	走 力	打撃力
高木豊	左	64	9	12	9	8	9	320
加藤博	両	74	10	8	7	7	8	275
屋 敷	両	89	10	10	5	9	8	285
レオン	右	53	10	32	5	5	3	310
田 代	右	35	11	34	3	3	4	270
河 野	右	98	10	14	4	6	6	250
山 下	右	46	10	16	6	8	5	270
若 菜	右	20	10	10	3	5	3	265
加藤俊	右	20	10	5	5	5	2	250
村 岡	右	63	10	5	4	6	7	230
平 田	右	45	12	8	5	3	4	250
銚 子	右	54	10	10	2	5	5	250
ローマン	左	98	8	20	5	6	5	270
西 村	右	97	11	7	5	7	7	260
高木由	左	93	8	18	7	3	4	295

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
山 根	右	140	5	5	3	7	4
北別府	右	138	8	8	7	3	5
大 野	左	142	6	7	3	6	4
高 木	左	136	5	6	3	2	3
津 田	右	134	6	5	4	3	3
小 林	右	130	7	3	6	6	4
川 端	右	136	6	4	5	2	3
金 石	右	134	4	6	2	3	2
川 口	左	138	4	7	3	3	2
山本和	左	130	2	2	4	4	2

選手名	投法	スピード	コント ロール	変化球のキレ			安定性
				カーブ	シュート	フォーク	
遠 藤	右	144	8	8	3	8	4
金 沢	右	136	5	5	4	6	2
関 根	右	140	6	6	3	1	3
欠 端	右	140	4	4	4	2	3
門 田	右	136	5	6	3	1	2
斉 藤	右	140	9	8	2	4	5
池 内	右	130	6	4	5	5	3
堀 井	右	134	4	2	3	4	3
久 保	左	130	5	6	1	3	3
広 瀬	左	138	3	5	1	0	2

PC-9801U 3.5'2DD

新ベストナイン
プロ野球

ASCII CORPORATION

このプログラムは個人的使用をのぞき、株式会社アスキーに無断で使用または複製できません。