



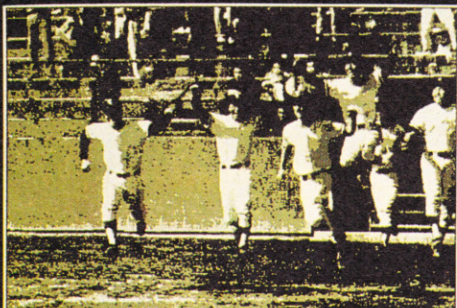
TEIKAN HAKIMINI

# 栄冠は君に

高校野球全国大会

## 甲子園への道





# 開幕の章

昨年、高校野球シミュレーションという新機軸のもとに作られた『栄冠は君に』の興奮が、そして感動が、スケールアップして蘇った!!

Eikan wa Kimini

『栄冠は君に2』(以下栄冠2)は、言うまでもなく去年アートディンクから発売された高校野球シミュレーションの第2弾だ。前作が発売されたときは、高校野球という着眼点と実際の試合の興奮の見事な再現で、全国のパソコンユーザーを野球部の監督にしまったのだ。パソコンの前で腕を組んだり、「うーむ」とうなってみせたりしながらマウスで部員に指示を送った読者もたくさんいるはずだ。

その『栄冠は君に』が思いっきりパワーアップして帰ってきたんだから、誰が喜ばずにいられようか! しかも、だ。このパワーアップのしかたがたまらない。前作で、「いいんだけど、どうも……」と眉間にシワを寄せたり、「ここをもっとこうすればなー」と眉毛をハの字にした多くのボーイズ&ガールズの不満を、まるでガムテープで一気にムダ毛を処理したときのように(へんな引用でごめんね)、スッキリ解消されているのだ。まあ、どこがどう解消されているかは、のちほどじっくり紹介するからね。

高校野球にはたくさんの魅力がある。くすぐられる郷土愛もそのひとつ。ドアに貼られた「甲子園大会放送中」の紙に気

づかず入った喫茶店。頼んだコーヒーをポーッと待っていると、食い入るようにテレビを見つめる客につられて、ふとブラウン管に目をやると、ちょうど出身地の代表校が出ているではないか! ○×商業なんて聞いたことないなー、などと記憶の糸をなんとなくぐり寄せていると、実況の声が耳に飛び込んでくる。

「7回を終わりにして3対1、○○県代表の○○高校が2点リードのまま……」

もし、こんなことになったら、キミはどうする? 負けているほう、つまりキミの出身地から甲子園にやってきた高校

に、あと2回でどうにか同点、あわよくば逆転の願いを託しながら、ぬるくなったコーヒーをすすったりすると思う。この郷土愛が高校野球の最大の魅力だね。

■やってきました、高校野球の季節が。キミの監督としての実力が今年も試されるのだ。

高校野球にあってプロ野球にはない魅力もある。ひたむきさ、だね。だって負けたらもう明日はないのだから。プロ野球のように、「今日負けたけど3連戦で2勝1敗だからいいや」、みたいな計算高い部分がないから、部員はそれこそ死にものぐるいでプレーをする。そうなれば、応援しているほうも知らないうちに熱がこもっちゃうってものだ。

練習や試合はもちろんのこと、以上のような魅力さえも見事にフィーチャーしている栄冠2の秘密にメスを入れたこの付録は、必ずキミの役に立つはずだ!

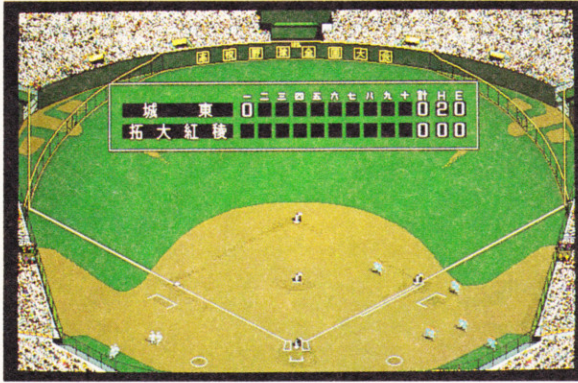
## 栄冠は君に

高校野球 全国大会

出場地区を選んで下さい

北海道	東北	関東	中部	近畿	中国	四国	九州
青森県	岩手県	秋田県	山形県	福島県	茨城県	栃木県	群馬県
埼玉県	千葉県	東京都	神奈川県	新潟県	富山県	石川県	福井県
山梨県	長野県	岐阜県	静岡県	愛知県	三重県	滋賀県	京都府
大阪府	兵庫県	奈良県	和歌山県	徳島県	香川県	高松市	愛媛県
高知県	福岡県	佐賀県	大分県	熊本県	鹿儿岛県	沖縄県	

## 外見上の変化はあまり見られないけど



●プロ野球を題材にしたものがほとんどだった野球シミュレーション。そんななか、『栄冠は君に』はパソコンで初めての「高校野球シミュレーション」だった。1日、1勝を大事にしていって、高校野球ならではの緊張感があり、プレーヤーは興奮した。グラウンドを駆ける球児の姿がかわいくもありリリしい。ただ、ゲームのバランスや、負けても次回と同じ部員がいるなどの現実的要素の欠如がマイナス要因ではあった。



●栄冠2は、そんな前作の欠点を一掃した、よりリアルなゲームに仕上がった。部員の卒業(次のページで詳しく解説するぞ)を初め、選手の動きやパラメーターも、かなりきめ細かくなったのだ。何度もプレーすればいつかは優勝できた前作とは違い、50年の監督生活で一度も優勝できない、なんて人も出てくるであろうほど、難易度は高くなっている。この付録が、キミのよきアドバイザーになれば幸いなのだ。



**栄冠2  
豆知識**

●監督になりました。今まで地道に助監督をやってきたかいがあって、Vシネマの監督でデビュー……あれ?



# 部員たちが卒業するということは!?

前号の徹底解剖でも紹介したが、前作ではずーっと同じ部員で全国制覇を目指したが、それが本作では部員が卒業するようになった。この要素がいったいどんなことを意味するのか、キミにはわかるかな? 実際の高校野球と同じになった、だけではないのだ。よーし、この“卒業”とゲーム展開の関係を説明しよう。

卒業するってことは、つまり来年があるわけだ。前作では大会に負けると、今までの練習の成果は、すべてがムダ(厳密に言えばまったくのムダではないが)。また1からやり直したね。でも、栄冠2は違うのだよ。部員ひとりひとりには、3年間の部活動があるから、1、2年生には来年がある。つまり、前作より長いスタンスでチーム作りができるのだ。1年生のときはじっくり基礎体力を作り、2年生でようやく実技を学ぶ。そして3年生になったら実戦で勝負の勘を覚えさせて、一人前の選手に育てあげる、といった綿密な練習スケジュールが組めるようになった。これでよりリアルに、よりおもしろくなったといえる。言い換えれば、より高度な戦術と采配が要求されるってことになるね。なるのだ。

監督生活が50年まで続けられるようになったことも、部員の卒業と深い関係がある。長いぞー。だって半世紀だもんな。仮に24歳で監督を始めたとしたら、なんと74歳まで部員の指導と育成に努めるわけだから、「とっとと退職したいよー」、なんて甘ったれたたわ言をヌカしている場合じゃないのだ。(たぶん)純粋な球児を見つめる指導者が、これじゃー困るぞ。

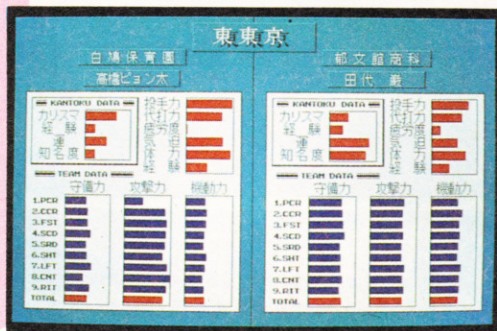
だから、もし甲子園大会で優勝しても、「ああ、勝った。よかったよかったー!」、で終わりではないのだ。監督生活にピリオドが打たれるまでは、何度でも全国制覇を狙うことができるんだからね。キミの指導力次第で連覇も可能だぞ。せっかく監督をするんだもん、できるだけたくさん優勝したいね。言うは易し、だけど。

栄冠2では、全高校野球部に監督の名前とステータスが設定してある。これがゲームを盛り上げる役割をしている。50年も監督をしてると、だんだん他校の特徴もつかめてくるし、敵の監督の名前だって覚えちゃう。だから、「こいつにだけは負けられねえ!」と、ライバル意識がメラメラと燃え上がるのだ。また、全国の高校も毎年部員の顔ぶれが変わるし、監督だって成長する。「去年はあんなにへばいチームだったのに、今年はなかなか手ごわそうだな。いい部員が入ったのかな? それとも監督の手腕がここまで……」、といったイマジネーションを味わうこともできるよ

■監督、今まで本当にありがとうございました。あなたのことは一生忘れません、ってか。

になったのだ。ありふれた表現だけど、“奥が深いゲーム”なのだ。よくぞこまでやってくれましたね、アートディンクさん、って感じだぞ。

そうそう、無事に監督生活が終了したら、キミを讃え、これまでの監督としての記録を表示してくれるようになっているのだ。キミはそのメモリアルに、何度“優勝”の2文字を記録できるかな!?



■地区予選でいつもぶつかるライバル校が勝ち残って、今年も戦うことになった。おおい、去年よりも強くなってないか?



# そのほかにだって、こんなところが!

前作との変更および追加点は、なにも卒業するようになったことだけではない。ほかにもバンバンあるので、時間とスペースの許すかぎり、紹介しよう。

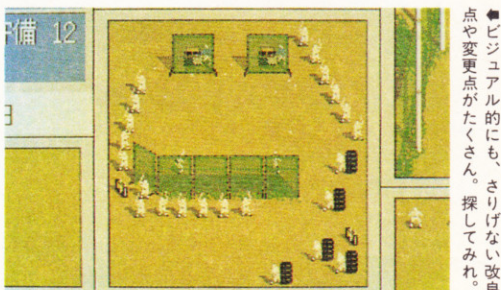
練習と試合での変更点から列記していこう。まずは何度でも練習試合ができるようになった。60日の練習期間のうち、練習試合ができるのは、45日ある。練習試合は実戦によって部員の成長具合を見たり、采配の下し方を確認、研究するのにもってこいの機会だし、実際に出場した部員は精神面と技術面の成長も望めるから、できるだけやってほしい。あとで書くけど、そうさねー、5~10試合くらい試せばいいだろうね。多いか?

試合中の球の飛び方だって、さりげな

く、しかし大きく変わった。これは打球、送球ともにパターンが増えたのだ。前作では、「ああ、この方向だと2塁打か」、と予想できたけど、栄冠2では、たとえば同じ打球でも、選手によってスライディングキャッチしたり、飛びついたけど取れなかったりと、バリエーションが豊富になった。これでさらに臨場感あふれる試合展開が繰り広げられるのだ。

また、レギュラー選手を決定すると、自分のチームの戦力をグラフで表示してくれる、とってもうれしい機能も加わった。各選手の打力、守備力、機動力を初め、チーム全体の

能力がよくわかるので、特にレギュラーの個人練習の参考になるだろう。この機能では同時に監督自身の能力も見れるので、自己の反省材料にするといい。レギュラーやそのほかの部員のことだけでなく、自分を知ること大切なことだよ。



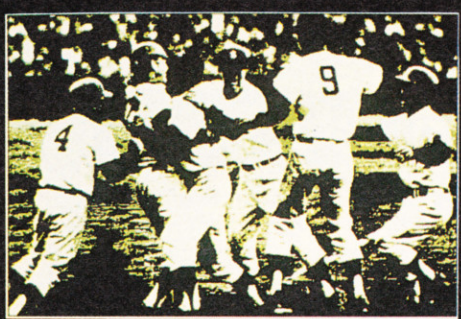
■ビジネス的に、さりげない改良点や変更点がたくさん。探してみれ。



栄冠2  
豆知識

●一流進学校の野球部の監督をしています、みんな勉強熱心なので、技術講習しません。まいりましたね。





# 練習の章

全国制覇の秘訣、それは練習あるのみ。甲子園を目指す球児に日曜はない。練習、練習、また練習、嗚呼ツライ。でも休養はあるよ。

▲限られた練習期間を、有効に使おうぜ。60日間なんて、あっという間に過ぎちゃうんだから……。

甲子園への道は、長く険しいのだ。だから、A列車で行けば楽かな。おいおい、そーじゃないだろ。長く険しいとは、きびしい練習を乗り越えてこそ、甲子園に出場できるという意味じゃないのか、た

ぶん。わかんないけど……。

誰もが憧れる、夢の甲子園出場。そう、苦しい練習メニューを克服し、実力と運を兼ね備えたものだけが、甲子園出場のキップを手に入れることができるのだ。しかし、キップとはどんなデザインだろうか？ なんていうのはいらぬ心配だ。なぜならば、キップを手に入れても、実際のキップまで見た人はいないからなのだ。それが甲子園への道だということだから、甲子園出場がどれだけ大変なのかはわかるだろう。

さて、栄冠2に与えられている練習期間は、地区予選前の60日間と、甲子園出場が決定したときの大会前10日間だけだ。花形や左門のように秘密の特訓などで

ないし、東北は冬が長いから九州地方よりも練習期間が短い、なんてこともない。どこの高校にも、平等に60日間の練習期間が与えられるのだ。

しかし、60日間という練習期間は微妙だ。強いチームの監督なら、地区予選が待ち遠しいだろうし、弱いチームの監督なら、もっともっと練習もしたいだろう。それに栄冠2は、来年、再来年のチームのことまで考えておかなければならないから、たとえ強いチームでも、いいかげんな練習はできない。1年生、2年生の将来も考えて、練習をさせなければならぬんだ。そのへんが栄冠2のおもしろさでもあり、辛さでもあるんだよね。

さあ、甲子園への道を歩もう。とにかく練習あるのみだ。ファイトー、一発！

## 練習の心得、基礎体力をつけよう

よーし、まず地区予選を目指して練習だ。さあさ、ユニホームに着替えて着替えて。アンダーシャツも忘れるな。

栄冠2は、縁起をかつぐという意味合いからか、ユニホームを取り替えるというコマンドは、練習メニューにはない。ちょっと臭いけど、たった60日間の辛抱だから大丈夫だろう。男だったら優勝するまでは、汚れたユニホームでもがんばれるハズだ。それから、ヒゲなんかも剃らないほうがいいかもな。

というわけで、栄冠2の練習メニューは、守備練習、筋力強化、足腰強化、休養、打撃練習、投球練習、技術練習、自主練習の8種類。この8種類の練習メニューを、うまく組み合わせてチームの強化に励むのである。

まず最初に、情報モードで、各選手の



▲選手の基本は体力だ。体がなによりの資本だからね。まずは、基礎体力をつける努力をしよう。

▲選手の分析をしっかりしてから、練習スケジュールの指針を立てる。選手情報は大事だ。

詳しいデータを見る。各選手の特徴を把握しておかないと、十分に体力があるのに、ずーっと足腰強化練習を続けていた、なんていうことにもなりかねないもんね。それじゃー、練習の意味がない。

各選手の情報を見てみると、学年による自信、体力などの違いがわかるだろう。栄冠2は、1シーズンが終わると選手が進級するというシステムになっているから、学年別に練習方法も考えないとならない。1年生は基礎体力をつける練習とか、2年生は弱点を強化する練習、3年生は実戦的な練習というように、考えて行ないたい。

まず情報モードで、体力のデータを見てみよう。で、数値はどれくらいあったかな？ パラメーターの最高値は240なんだけど、体力はすべての基本だから、できるだけ最高値に近いほうがよい。基

礎体力のできていない選手は、体力のパラメーターが上がるよう努力しよう。とくに、1年生の体力データを見た場合、どんなに優秀な選手でも、値は100前後だから、最初のうちは足腰強化の練習のみで、ひたすら体力強化に励まなければならない。足腰強化だけでも、続けていけば、2年生になるころには、必ず240まで達成するハズ。ただし、1年生投手だけは、足腰強化で体力アップを図るよりも、筋力強化を使って体力アップを図ったほうがいいね。筋力強化は、同時に球速アップできるから、投手にとっては一石二鳥だからね……。

さあ、まずは基礎体力をつけてみよう。

●甲子園とかけまして、大屋敷のお金持ちとときます。そのころは、どちらも「きゅうじ」がつきものです。

栄冠2  
豆知識

栄冠



# ヒットは気力で打つのだ!

情報と練習には、密接な関係がある。やはり、優秀な選手を育て上げるには、選手を理解してあげてこそ、できることなのだ。ただやみくもにシゴキ倒したところで、選手のためにもならないし、強いチームだってできない。あんまりシゴクと卒業するときに、「おうおう監督、世話になったなあ」なんてお礼参りに来ちゃうかもしれないし、その前に、みんな野球部辞めちゃうかも(ウソ)。

では、情報モードの重要なパラメーターの意味と、その重要性を説明しよう。まず、自信、体力、気力。この3つのパラメーターは、どのポジションの選手でも重要なパラメーターなのだ。最初に話したとおり、何事も基礎体力

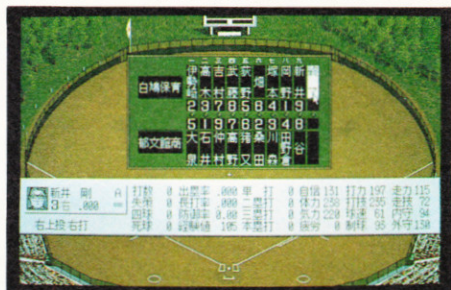
が大事。だから、何があんでも1年生のうちに確実に最高値240に近づけておく。練習方法を復習すると、投手は筋力強化、それ以外は、足腰強化の練習。まだ入部したての早いうちに、特訓をしておこう。

次に、自信と気力の重要性を、しっかりと頭に入れておこう。

自信がない選手は、たとえ各パラメーターが高くとも、本来の実力を出しにくい選手になってしまうから注意しよう。よく打力、打技がめっちゃ高いのに、なかなかヒットを打ってくれない選手っているだろ、そういう選手の場合は、自信のパラメーター

が低いってことが多いぞ。要チェック。また気力が高い選手は、疲れている場合でも、仕事をしてくれるのだ。ヒットは気力で打つといわれるぐらい重要だから、同時にチェックしてみてくれ。

自信、気力は、180以上にしておきたい。



●優秀な選手になればなるほど、自信と気力に満ち溢れているものなのだ。

## 優秀な選手は、心・技・体が揃った選手

さて、各ポジションに必要なパラメーターをチェックしてみよう。

まず、打者に関係する、打力、打技。投手には、球速、制球。走者には、走力、走技。どのポジションにも、力のパラメーターと技術のパラメーターのふたつが

ある。つまり、それぞれのパラメーターを上げる練習方法も、力を上げるものと、技術を上げるものがあるというわけだ。

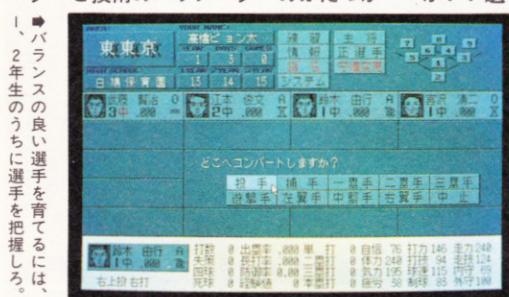
情報モードで、これらのパラメーターを見るとわかるが、力と技術のバランスがいい選手というのなかなかない。

極端な選手になると、打力は240もあるのに、打技は100なんていう駒田みたいな選手なんていう場合もある。こういう選手は、なるべく早めに見つけて、バランスのよい選手になるように練習させないと。打力があり余っているようだったら、技術講習で打技を上げるとか、打技が

高いのであれば、筋力強化、足腰強化で、打力のみ上げる練習も効果があるだろう。

投手も同じこと。球速ばかり速くても、制球が悪いと、ノーコンピッチャーになっちゃうし、制球だけじゃ打たれやすい投手になっちゃうもんね。球速を上げるなら筋力強化で、制球なら技術講習。バランスがよくなったら投球練習がいいね。走力、走技は、1年生のとき、基礎体力づくりに専念していれば大丈夫だ。

そうそう、ここで気をつけないといけないのは、技術講習の使い方。技術講習は、技術的なパラメーターは上がるけど、限界があるし、休養に近い効果もあるから、体力が下がるんだ。技術講習後は、必ず体力をチェックしておこう。



1. ●バランスの良い選手を育てるには、2年生のうちに選手を把握しよう。

## 新入生のポジションを検討しよう

残りのパラメーターの説明をしよう。

まず、各選手は入部したときから、ポジションが決められている。それはいったいなぜ? って感じでしょ。実は内守、外守というパラメーターによって内野手、外野手に振り分けられているんだけど、よく見ると、内野手なら内守が高く、外野手なら外守が高い。で、これが極端に、内守、外守の値が違う選手もいれば、ほぼ同じくらいの選手もいるんだ。新入生が入ったときに、最初に、このパラメーターをチェックしてみよう。

たとえば、新入生に投手がひとりしか入らなかったとか、外野手が多くて内野手が寂しいなんていうときがあると思うんだ。このとき、内守、外守のパラメ

ターの値にそれほど差がないのなら、どっちにコンバートしても大差はないし、初めっから制球、または球速が速い選手は、投手にコンバートしちゃうのも手だ。内守、外守のパラメーターは、守備練習をするときの、選手のポジションによって上がるから、もしも守備のコンバートをするなら、早いうちが得ということだね。

さて、残るは疲労と経験値。

疲労は、練習、試合によって蓄積されるパラメーターで、値が大きいほど、選手は疲れていることになるのだ。あんまり疲れた状態で試合をさせたり、練習をさせるのは逆効果

果だから、たまには休養が必要だね。

経験値も重要だぞ。経験値が高いほど、試合慣れしているから、何を指示しても成功させてくれる。優秀な選手は、1年生のうちから試合に出して、経験値を上げよう。ベンチ入りだけでも効果あるぞ。



●ごくまれにいる、制球、球速の速い内野手。投手にコンバートしてみよう。



## 効率のいい練習パターンを見つけよう

栄冠2の練習方法は、1のときと比べてみても、メニューに、自主練習が増え、前回同様というのが減った程度で、そう大差はない。もっとも、練習メニューを選手に指示する方法は、変わったけどね。

まず栄冠2は、同じ練習メニューを、連続12日間指示できるようになった。各選手に練習メニューを指示し、その練習を何日続けますという指定をするわけね。だから、当然、前日同様というメニューは、いらなくなるわけ。でね、この連続何日ってという指定の仕方に監督それぞれの好みが出るわけだ。

じゃーちょっと、平均的な60日間練習スケジュールの例を挙げてみよう。

まず1年生は、基本的に体力づくりだから、一括を選んで足腰強化を選ぶ。もし投手だけを筋力強化させたいというのなら、先に個人別に投手だけを選んで、守備強化を選んでおく。

次は2年生だ。ちょっと個人別を選ん

で、各選手のパラメーターを見てみよう(情報を選ばなくても個人別で見られる)。1年生のとき優秀だった選手は、もう体力が200を超えている選手もいるだろう。そういう選手を見つけたら、足腰強化よりも打撃練習が効果的だ。優秀選手は打撃練習に切り替えよう。体力のある投手の場合は、投球練習だね。これは、打撃練習も投球練習も、同時に体力がつくから、足腰強化よりも効果大ということなんだ。で、まだ体力不足の選手は、一括で足腰強化を選択というわけ。体力が増えるまでは、この繰り返しでいこう。

さて、3年生の練習を指示しよう。3年生の場合、個人別にパラメーターチェックをしてみると、もう体力ははち切れんばかりに満タンだろう。もしかしたら、打力、打技、球速、制球なんかも、240に近いかもしれないね。そういう選手は、守備練習なり、技術講習なりするといひ。投手は、投球練習がメインになるかな。

でも、弱い高校で始めた最初の1年目だと、3年生なのに体力がないということもあるね。そういう場合は、もう間に合わないから、打撃練習とか、投球練習などと、選手の得意分野を伸ばしてあげる練習メニューがいいね。

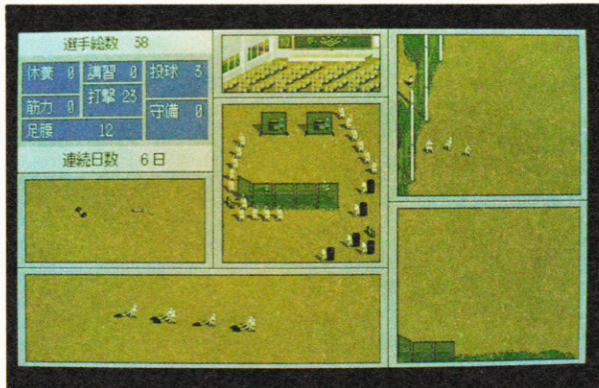
はい、ひととおり指示ができれば、何日間連続の練習かを指定しよう。体力作りが基本の期間なら、4日から7日ぐらい指定してもいいかな。試合前だとか、細かく個人別に指示した練習メニューなら、3日程度にしておこう。練習後のパラメーターのチェックもしたいし、疲労もあまりたたくないもんね。疲労が多くなったら(40~70)、休養させてあげよう。特に投手の場合、投球練習はめっちゃくちゃ疲れるから、休養は忘れずに。

さあ、早く自分なりの練習パターンを見つけよう。最初は7日練習、1日休養とか、3日練習、1日講習、3日練習、1日休養とか、いろいろ試すといひぞ。

●へんな名前をつけて、選手に感情移入できれば、個人別選択も苦ではない。

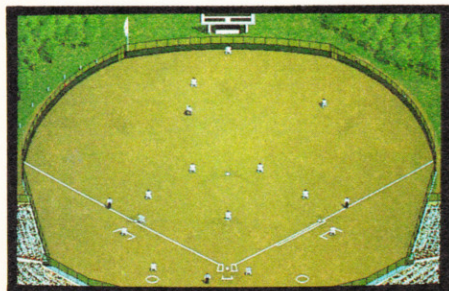
次	A	大泉 義孝	AB	桑
00	3投	.000	天	3
00	3遊	.000	Y	3
00	3右	.000	V	3
彦	A	藤 孝夫	A	

●そういえば練習風景も、栄冠1のときは変わったね。休養のときの犬がいいな。ウン。



## よし、練習試合を申し込もう

栄冠2の最大の魅力は、練習試合にあるという人もいひ。今回からは、練習を始めて10日目から、同じ地区内に限って練習試合を申し込めるようになっている。前回のように、決められた日に、決められた学校との練習試合じゃないってところがいいんだよね。



さて、好きな高校に練習試合が申し込めると、どう魅力的なのかというところ……、まず、去年の地区予選で負けた相手に、試合が申し込めるとか、自分より弱い高校と試合して自信をつけるなんていうことだってできるわけだ。実際にやってみればわかるけど、これはちょっと楽しいぞ。

練習そっちのけで、毎日、試合もできるしね。宿敵ライバル校との遺恨試合なんていうのは、前作の栄冠では生まれなかった感情だね。何年も続けると、それがまた、憎らしい高校が出てくるんだよね。なあ。

そういうわけで、練習試合は楽しいぞ。そうそう、うれ

しくなっちゃって、すぐに練習試合を申し込むのはいいけど、その前に正選手は決めておいたほうがいいね。仮にでもいいから、決めておこう。そうしないと忘れちゃって、そのまま地区予選に突入しちゃった人なんていうのもいたからさ。

練習試合は、マニュアルによると10試合ぐらいがいいって書いてあったね。最低でも5試合は消化したほうがいいみたい。練習試合に勝てば、自信、気力、経験値がどんどん上がるからね。ただし、負けないように相手を選ぶこと。卑怯なようだけど、弱い高校をたたきのめすぐらいのほうがいいぞ。負けると逆に自信などが下がっちゃうからね。

練習試合のとき、残りの選手はどうするかって？ それは自主練習で十分だよ。



さてさて、栄冠2の付録「練習の章」最大のデータを公開しよう。ハッキリ言って、今までの情報は、マニュアルに毛の生えた程度だ(おとなだね)。

栄冠2の選手には、普通の選手、優秀な選手、天才選手の3通りが存在するのに気がついたかな。もっとも天才選手は、そうそう簡単には入部してこないけどね。

優秀な選手、天才選手は、普通の選手に比べて、どう優秀であり、天才であるのか……。もしかしたら最初っから、ある数値が高い選手がそんなのかな、フフ。

あー、もったいぶらないで教えてあげよう。優秀な選手、天才選手っていうのは、最初っから数値が高い場合もあるけど、もっとも優秀かつ天才なのは、物覚えがいいってことなんだ。実は、右側の表に、選手たちの覚え方の違いのデータが出ているから、わかつちゃったと思うけど、練習で何をやらせても、数値の伸びが速いってことなの。

つまり、練習をさせればさせるだけ、パラメーターがグングン伸びるから、チームの弱点を強化するような選手に育てたりすることが可能になるわけなんだ。こいつは凄いわね。早いとこ優秀選手を見つけて、清原、桑田級の選手に育てたいでしょ。練習したくなっちゃうよね。

さあ、そこで問題なのが、その優秀な選手、天才選手の見分け方なのだよ、明智君(興奮したら、ちと古いギャグだ)。長い間練習していれば、パラメーターの伸びの違いも発見できるから、その伸びの違いで発見できる。でも、それじゃすでに、勝手に打撃だけが強かったり、走るのだけが速かったりなんていう、凄いわけど自分の好みの選手じゃなくなっているかもしれないよね。できれば、1年生の最初のうちに見つけておけば、いくらだって鍛えようがあるのにさ。

はい、はい、はい。実は見つけれられるんですね。じゃー教えてあげましょ。よく表を見よう。各選手の、疲労の項目と、守備練習、打撃練習、投球練習の数値を見てごらん。それぞれ疲労の度合いが、1ずつ少ないでしょ。それですよ、それ。いいですか、ということは、まず、全員の疲労を0にしておいてから、一括で全員に、同じ練習をやらせるんですよ。その後、各選手の疲労を見る。ね、ホラ、疲れ方の違う選手がいたでしょ。どう、それでわかるでしょうが……。うーん、この付録を読んだ人はラッキーじゃん、あー、幸せ者一。がんばれよ。

## ◎普通の場合

	疲労	自信	気力	体力	打技	打力	球速	制球	走技	走力	守備
守備練習	3	1	2	2	0	0	0	0	0	1	1
筋力強化	3	1	2	3	0	1	1	0	0	1	0
足腰強化	3	1	2	3	0	1	1	0	1	3	0
休 養	-26	-3	-3	-2	0	-2	-2	0	0	-1	0
打撃練習	4	1	2	2	1	2	0	0	0	0	0
投球練習	5	2	3	1	0	0	1	1	0	0	0
技術講習	-12	1	-1	-1	2	0	-2	1	2	-1	1

## ◎優秀な選手の場合

	疲労	自信	気力	体力	打技	打力	球速	制球	走技	走力	守備
守備練習	2	1	2	2	0	0	0	0	1	1	1
筋力強化	3	1	2	3	0	1	1	0	0	1	0
足腰強化	3	1	2	3	0	1	1	0	1	3	0
休 養	-26	-3	-3	-2	0	-2	-2	0	0	-1	0
打撃練習	3	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
投球練習	4	2	3	1	0	0	2	2	0	0	0
技術講習	-12	1	-1	-1	2	0	-2	2	2	-1	1

## ◎天才選手の場合

	疲労	自信	気力	体力	打技	打力	球速	制球	走技	走力	守備
守備練習	1	1	2	2	0	0	0	0	2	1	4
筋力強化	3	1	2	3	0	2	1	0	0	1	0
足腰強化	3	1	2	3	0	1	1	0	3	3	0
休 養	-26	-3	-3	-2	0	-2	-2	0	0	-1	0
打撃練習	2	1	2	2	5	3	0	0	0	0	0
投球練習	3	2	3	2	0	0	3	4	0	0	0
技術講習	-12	1	-1	-1	4	0	-2	3	6	-1	3







# 監督の章

いくらセンスの優れた部員が多くても、彼らをスタープレイヤーにするのも、万年補欠にするのも、せーんぶキミ次第なんだからね。

いよっ、監督元気？ 栄冠2じゃ、キミが監督なんだぜー。偉いじゃーん。

栄冠2の監督人生は、実に50年。どんなに優秀な監督でも、ものすげーヘボ監督でも、50年間は監督業でメシが食っていけるってんだから、案外ゆるま湯かも。50年っていったらあんた、最初に卒業した選手は、68歳になっちゃうんですよ。しかも、キミが、20歳で監督業を始めたとしても、定年時には70歳でんがな。いやー、このクソじいじ。

というわけで、栄冠2は年を越すごとに、監督も年を取るしくみになっている。キミは、50年後にはヨボヨボになって試合をしなけりゃならぬのだ。ちょっとサインを出すのが遅れたりとか、選手の名前が覚えられなかったりとか、そういう演技をしながらゲームをプレーしないといけないから、もう大変。さてさて、

余計な話はこのへんにしましょう。

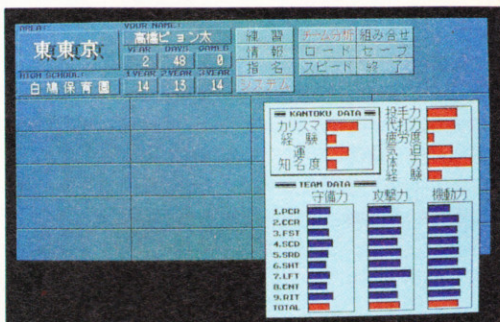
栄冠2は、監督にもパラメーターがある。各選手のパラメーターも重要だけど、監督自身のパラメーターも、勝負に大きく影響するので、要チェックだ。

監督のパラメーターをチェックするには、正選手を決めてからチーム分析を見るか、練習試合などの試合開始前に表示されるチーム分析表を見てチェックをする。

パラメーターには、カリスマ、経験、運、知名度の4つの項目があって、選手パラメーター同様、勝敗などにより、データもアップするのだ。

監督パラメーターは、キミ  
◆監督パラメーターをチェックするチーム分析表。名監督になれば、優秀な選手も集まるからなあ。

が監督になった最初の年に、基本的な数値が決められる。基本値は、カリスマが高ければ運が低く、運が高ければカリスマが低いというように平均化されているから、どの監督も、そう大差はない。つまり、監督の数値は、今後のキミのプレー次第ってところかな。早く名監督になって、スーパースターを育てようぜ。



## まずは己を知ることが大事だ

ちょっと監督自身について考えてみよう。これは、キミ自身のことなのだ。

監督のパラメーターは、カリスマ、経験、運、知名度の4つ。各パラメーターの数値は、試合に直接影響するというよりは、ピンチのときや、チャンスのときに威力を発揮する。最後に決め手になるのが監督の力ということだ。逆に、監督の力のなさが、肝心なときに響くなんていう場合もあるけどね……。

では、カリスマと運について見てみよう。監督を始めたばかりのときの、ふたつのパラメーターを見ると、どちらか一方が高くて、一方が低いというパターン

が、平均されて両方とも同じぐらいというパターンになる。どの高校も監督レベルに大差ないということなのだ。

カリスマの高い監督は、選手たちからの信頼度も高い。信頼度が高い分、あまり実力のない選手でも、思わぬ力を発揮してくれることもあるんだ。特に経験値の高い選手は、実力以上の力を発揮する。

運の高い監督は、相手のエラーで救われるケースが多い。ピンチの場合でも、相手のミスによって免れたりするからね。それが運なのだ。甲子園には結構重要な要素だ。運も実力のうちってやつかな。

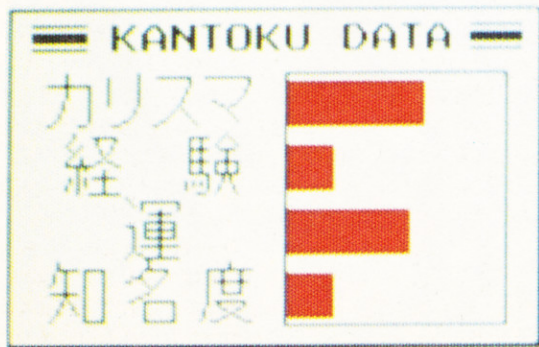
残るは経験と知名度。経験は文字どお

り、監督としての経験の度合。経験値の高い監督ほど、指導力もアップし、選手の成長も早まる。何事にも的確に指示が出せるようになるのだ。

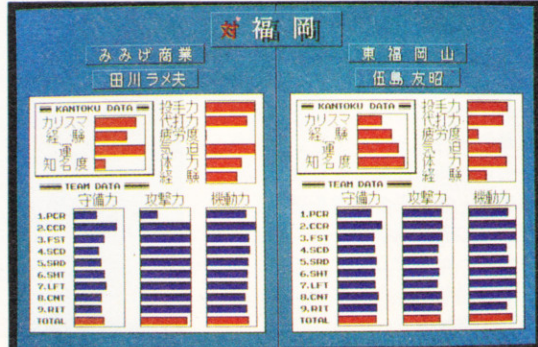
知名度は、監督としてのあなたの評価だ。知名度が高いほど、他校にあなたの名前も知れわたり、あなたの元へ優秀な新入生も集まりやすくなる。

というわけで、それぞれ自分の監督パラメーターをチェックし、どのパラメーターが高いのかを見てみよう。おそらく選手の鍛え方の傾向と対策が練りやすくなるんじゃないのかな。

キミは、カリスマ型、それとも運型？



◆監督のパラメーターは、チーム分析表の左上。よく自分を把握しておこうぜ。



◆各パラメーターの意味が理解できれば、相手チームの監督、チームの性格も理解できる。



# 継続は力だ、弱くとも10年は耐えろ!

さて、もう少しカリスマと運などについて掘り下げてみよう。まず、監督のパラメーターは、どうやって上げるのか?

経験は、試合回数を重ねることで上げることができる。練習試合を多くこなしたほうが、監督の経験も高くなるね。

それから、練習試合で勝ったり、地区予選で勝ち進んでいくことによって、経験と知名度が上がるのだ。もし地区予選で優勝なんかしちゃったら、かなり知名度もアップしちゃうハズだ。

で、たいていの監督は、「暑い夏は終わった」なんていわれちゃうんだけど、シーズンが終わったときにも、ちゃんと経験、カリスマ、運の値が上がっていくから安心してくれ。だから、弱いチームでも、10年ぐらい続けて監督をやっている、そのうち優秀な選手に現われ、必ずや良い成績が収められるときがくる。まあ、どんなに負け続けた監督でも、監督生活25年もやっていれば、監督としての力は、なかなかのものになるから、あとはじっくりと、天才選手の出現を待って、甲子園出場を果たすという作戦が賢いね。栄冠2の場合、継続はパワーになる

から、あきらめないでね。

それから、何度も甲子園に出場しちゃうったり、全国制覇しちゃうったりすると、監督生活25年どころじゃなくって、わずか数年で名監督になれるゾ。それぐらい甲子園と優勝は、大きな勲章になるんだね。がんばってみて。

名監督となって、グングン知名度が上がってくると、もうドンドン優秀選手が集まってくるだろう。そうなると、何をやってもうまくいくし、チームもいつのまにか強いチームとなって、またまた監督としてのパラメーターが上がるってわけだ。

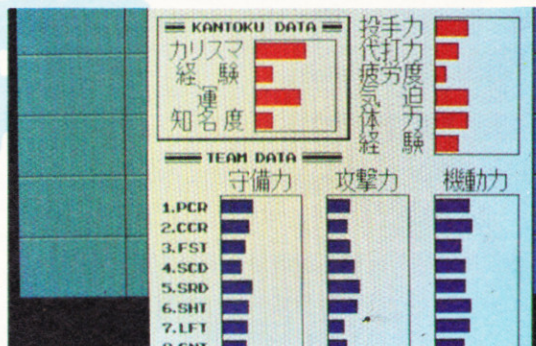
ここまでくれば、もう野球名門校としても立派なんじゃないのかな……。

いやー、名門校じゃない人には、ちょっと夢のような話になってしまったかな。失敬、失敬。

◆意外と逆転劇で勝つチームは、カリスマが高いハズ。実は逆転劇は、監督のカリスマ性の仕業ともいえるのだよ。

よし、弱いチームも元気づけてあげようじゃないか。弱いチームは、とにかく練習試合の数をこなしてほしいね。最初の数年間は、選手を育てるというよりも監督パラメーターを上げるつもりで、練習試合をしてほしい。それも自分のところよりも弱いチームとだけ試合をするんだ。そーして、経験を貯め、カリスマ、運を上げて、それから選手育成に励めばよいのだ。とにかく場数を踏むのが一番。

ポイントは、「弱いチームに勝つ」だ。絶対に負けないような弱い相手を選んで、練習試合を申し込んでいけばいいのだ。



## 監督のつらい仕事、それは正選手選び

正選手を選ぶとき、キミはどこを基準にして選んでいるだろう。きっとそれが、監督の悩みの種でもあるし、楽しみのひとつでもあるんじゃないかな。

監督は試合の前に、正選手を選ばないとならない。練習試合だったら、まあ正選手じゃなくてもいいだろうけど……。しかし、地区予選になると、そうもいけなくなってくる。それに正選手に選ばれた選手は、それだけで気力、自信がアップするわけだから、決めておかなくともったいないよね。

何日間か練習をして、1、2試合練習試合をしたら、もう伸びている選手と、

出遅れている選手の差が出てくるでしょ。そうしたら正選手を選ぶコマンドにいて、各ポジションの選手を、それぞれ比べてみる。同じポジションに、同じような能力の選手がいたら、もうしばらく様子を見てみる。もしそのポジションに、優秀な選手がひとりしかいないのなら、迷うことなく、正選手にしてあげちゃえばいい。それでも、迷って迷ってなかなか決められないポジションがあるなら、逆に、それはうらやましいよ。それだけ人材が豊富ってわけだもんね。

では、同じような能力の人の選択方法について考えてみよう。まず、同じポジ

ションなんだから、守備がいいほうを選ぶっていうのも手だね。打力があるほうっていうのも魅力的だし……。これは、チームのカラーにもよることだから、一概には言えないけど、もし悩んでい

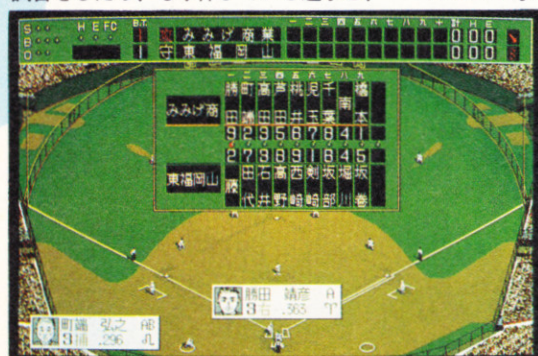
るんだったら、打撃優先チームにするか、徹底した守備固めのチームにするかで決めるといいね。で、これまたどっちもいっしょっていうなら、迷わず経験値の高い選手を選ぼう。経験値が高ければ、監督のカリスマで、実力以上の働きをしてくれる場合もあるんだっただね。

次は打順を決めよう。

まずは、打力の大きな選手を探す。一番大きな選手をクリーンアップに持ってくるといいね。特に打力、打技の両方の値が優れた選手を4番にするといい。できれば、同時に自信、気力も高いと完璧だ。で、その次ぐらいに打力のある選手を、3番、5番に決めるといいね。

さて次は先頭バッターだ。先頭バッターは、打力よりも打技をメインにして考えよう。もちろん打力も重要だけど、とりあえず塁に出るなら、打技と自信が高い選手がいいね。という感じで、上位打線は打技。下位打線は打力。それぞれに合った打順を決定していけばいい。

ザーッと打順を決めたところで、練習試合を繰り返しては、打率をチェックし、また打順を調整する。これで打順は決まりって自信がついたら、さあ地区予選だ。



◆早いとこ打順を決めて、何度か試合をしてみる。打率が平均化してきたところで、再度、検討するっていうのがいいよなあ。





# 試合の章

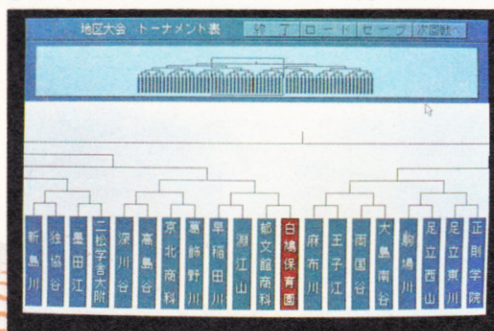
いよいよ練習の成果が試されるとときがきた。  
練習試合から全国大会まで、試合という試合  
すべてに関する情報が満載だったりするのだ。

練習の最中に、早く地区予選が始まってくれ一、なんて思っちゃうことって、あるよね？ 栄冠2にはふたつの大きなおもしろさがあるんだ。ひとつは練習で部員たちがだんだん成長していく過程、そしてもうひとつが、そんな部員が試合に出場し、勝利をもぎとったときのあの感動だ。これまで土と汗にまみれ、栄光

の大優勝旗を夢見ながら数々の練習スケジュールを消化してきた部員は、負けるために60日間を過ごしてきたわけではない。あたりまえか、そんなこと。せつかく地区予選に出るんだから、甲子園の土を踏みたいよな。それでも、好運にも地区の代表になれば、来たついでに真紅のでっかい旗を欲しくなるでしょ。あの、金の鳥が刺繍してあるやつ。こいつを母校の校長室にデンと置いてあげると、校長を初め、PTAの役員や在校生にチヤホヤされて、さぞかしい気分だろうな。「チミは本校の誇りだ！」なんて言われちゃったりすると、「そんなあ、

がんばったのは私ではなく、部員のみんです」、なんて謙虚な態度で株を上げたくらいにしておいて。くー、たまらん。我が子が大きくなったら、自慢もできるしね。「お父さんって、すごーい!」、と羨望のまなざしを受けながら、家庭での地位もしっかり確保しちゃうのも、監督ならではの特権ではないのだろうか？

以上はあくまでも、監督の心情のほんの一例ですが(こんなヤツいるか!?)、本音を言ってしまうと、勝たなきゃ意味がないんですよ。スポーツは。参加することに意義がある、なんてスリしたことをいっていても、心の奥底には「勝ちたい」という欲望の炎が燃え盛っているはずだ。勝つための条件やその手段については、これから解説するアドバイスで、各自考えてほしい。これで全国制覇への道のりが、グリーンと短くなるはずだから。



●ああ、この日のために毎日練習にはげんできたんだ。さて、今年ほどこまで勝ち進めるか、ドキドキだね。

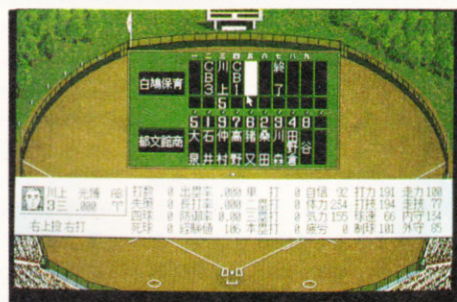
## 観戦とベンチ入りの大きな意味を知れ

部員の経験値を上げる最大(というより唯一と表現したほうが近いかな?)の方法は、試合をすることだ。経験値とは、いわば「場数」のことで、この数が多ければ多いほど「場慣れしている」ことになる。本来の力を発揮するためには、このパラメーターが重要になってくるのだ。1試合で得る経験値は、試合結果やその部員の活躍度によって違ってくる。いい仕事をしたり、大差で勝ったりすれば、それだけたくさん経験を積むことになるんだぞ。これはちょっと考えただけで理解できるよね。ところが、経験値を増やす方法は、試合に出場するだけではないのだ。知っている読者もいるかもしれないけど、試合観戦をした部員は、ベンチ入りした

部員よりは少ないけど、それでも確実に経験値が上がるような仕組みになっているのだ。

具体的な数字を出して説明しよう。練習試合を観戦すれば経験値は1だけアップし、地区予選だと2、甲子園大会だと5ほど増えるのだ。編集部のおすすめは、ベンチ入りできなかった部員は練習試合のときだけ自主練習させ、ほかの試合は観戦させる、というやり方だ。いくら経験値を上げたいからといって、いつもスタンドで観ていると、練習がおろそかになりがちになってしまうから、気をつけるべし。

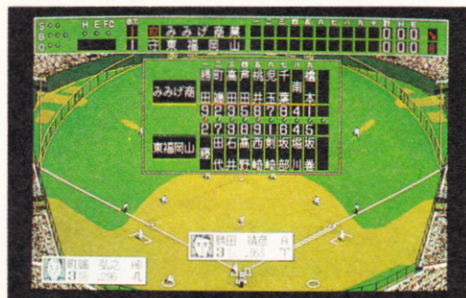
観戦するだけで「場数」が増えるんだから、グラウンドで敵と戦った部員は、もっとたくさん経験値がアップすることは、簡単に予想できるだろう。体で実践のコツを学んだからね。ベンチ入りした部員は、練習試合で5~10、地区予選で



●ただベンチ入りさせた部員と、コートにいらした部員の経験値はだいぶ違う。

は8~13、全国大会になると13~18も経験値が増えるのだ。もちろん1試合でだぞ。数値に幅があるのは、その部員の活躍度によって違ってくるからなんだ。地区予選でベンチ入りしたはいいいけど、一度も出番がなかったときは8だけ増えるし、甲子園でスターティングメンバーに選ばれ、ずっとゲームに出ていて、しかも大歓声のなかで目をみはるような活躍をした部員は、一気に18もアップするようになっているのだ。経験値アップのしくみが、これでよくわかったでしょ。

デキのいい1年生部員をいきなりコーチャーに抜擢して、早いうちから経験を積ませる、なんて1歩先を見越した作戦も考えられると思うぞ。



●甲子園に出場できなかったら、部員は試合観戦をさせよう。これも練習のうちだ。



## サインはいかに出すべきかを考える

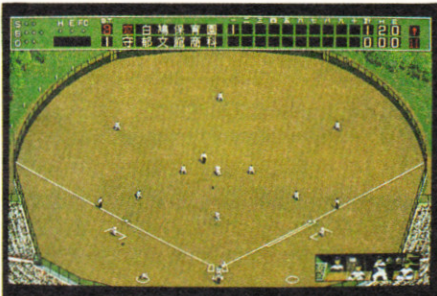
試合といえば、サインだ。少し無理やりかな？ しかし、栄冠2ではサインが実戦での重要なカギを握っているのは、紛れもない事実なんだ。というわけで、攻撃と守備に分けて、サインの出し方や読み方を考えてみよう。

まずは攻撃だけど、これはやはり盗塁に尽きる。栄冠2をプレーした人ならすぐわかるんだけど、走攻守のなかで一番成長させやすいのは、走の部分なんだよね。1年生のときにミッチリ足腰を強化していたら、アツという間に走力が200を超えていました、なんてことがよくあるんだよね。せっかく機動力に優れてるんだから、使わないデはないぞ。選手が塁に出たら、打者にす速く“待て”のサイン

を出し、単独スチールをさせるのだ。走力が220以上あれば大丈夫だと思っていぞ。まんまとスコアリング・ポジションに走者を進めたら、カウントに応じてヒット・エンド・ランをかけても、打者に賭けてもいい。思いのままだ。

一方、守備面でのサインだが、ポイントはふたつ。ひとつは“外野前進”。このサインで外野を浅い守備位置にしておけば、シングルヒットになるはずの球を、ダイレクトで取ってくれる確率がググーンと高くなるのだ。ただし、前進守備中に長打が出ると2塁打が3塁打になる可能性が高

いので、1点を争う局面にのみ使用するといひよね。また、3塁に走者がいる場合に敵がサインを出したら、それはスクイズのサインだと思え。“1球外す”で飛び出した走者をアウトにして、ピンチを逃れろよ。



●相手はときどきダミーのサインを出すから、カウントを加味して読めよ。

## 短縮モードは危険な香りていっぱい!?

栄冠2には、前作にはなかった便利な新機能がたくさんあるけど、そのなかでも超便利なのが、試合の短縮モードだ。「あー、オレってせっかちだから、とっとと試合を終わらせてほしいぜ、という気の短い人にはとってもうれしいモードだ。この機能はプレーヤーのイマジネーションを刺激するよね。カウントとスコアがパラパラと表示されるだけだから、1アウトからいきなりチェンジになると、ああダブルプレーだな、なんて考えちゃったりして。確かにずっと試合を眺めていると、けっこう時間がかかるから、利用している人も多いはずだ。ところが、“早く終わるから”ということに甘んじて

はいないか？ ということで、この短縮モードの正しい使い方をお教えしよう。

結論からいうと、“時間の許すかぎり、試合はきちんと見ろ！”となる。ずっと部



●プレーヤーは観客ではなく、監督なんだから。のんびり構えるなよ、頼むから。

員まかせにしておくと、部員の状態が全然わからなかったり、絶対と言っていいほど納得がいかないプレーをしてしまうからだ。知らないうちに投手の疲労がたまっていたために連打を浴びて負けた、というケースが起こったり、1アウト2塁でしたくもない犠牲バントをしたりと、あんまりロクなことが起きないのだ。まいったやうよね、これじゃ。

それに、通常モードと短縮モードをくらべると、的確な采配を下すことができるからか、通常モードのほうがたくさん点が取りやすい。だから余裕で勝てそうなき以外は、通常モードで監督は常に試合の流れを把握しておこう！ これが全国制覇への近道なんだよ。

## ベンチ入りさせる部員はこう決める!

さて試合だ、とベンチ入りの部員をチョイスするときに、キミはよく考えているかな？ レギュラーを入れちゃえばあとは誰でもいいや、なんて適当に選んではないいよね。ところがけっこういるみたいなんです、こういう人が。監督

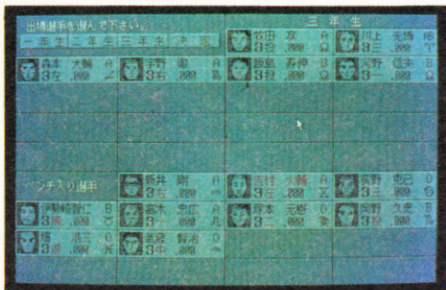
は、いつでも野球部の今を、そして将来を考えて行動しなければならぬのに、そんな投げやりなことでは、とうてい全国制覇なんて望めはしないんだからね。

ベンチ入りできる15人の部員を、どんな基準で選べばいいのか。まあ、レギュ

ラー選手はもちろん入れるよね。負けるために試合をするんじゃないから。地区予選大会の前に、レギュラーをきちんと選んでおけよ。よく、これを忘れていて、大会が始まったとたんにやる気が失せる人があるから。問題は残りの6人をどんな基準で選ぶかだが、ひとりには控え投手。連戦

を投手ひとりで乗り切るのは、まず不可能だ。できることならエース級の投手がふたりいると、安心できるね。そのへんを把握して練習させておくといいぞ。守備力はまるでダメだけど、打つことだけは誰にも負けない！ というような代打もひとり欲しいね。大事な局面で使うもよし、投手の打順がきたら彼を使ってリリーフを出す、なんて作戦を使うもよし。走技に長けたコーチャー専門部員もふたり必要だな。走者のリードとベースランニングは地味だけど大事だぞ。それで残りふたりは優秀な1、2年生を入れよう。これは前のページでもちょっと触れた、経験値を稼げるためだ。

このメンバーで試合に臨むといいぞ！



●誰をベンチ入りさせるか、これでよくわかったね。さあ、今日も勝てよう！





●ユーザーディスク作成時に、部員の顔を変えていたら、交番に貼ってある紙の顔に似ちゃいました。怖いです。



## 部員たちの成長の記録

## 栄冠は君に2 総合データ表

校名

監督名

/就任

年目

[illegible][illegible][illegible][illegible]



# お知らせの章

さあ最後は8月に開催されるアートディンクのイベントの話題と、ログインが考えているビッグな企画の予告をいたしますです、はい。

なんだかもうすぐ夏休みだな。いいよな一。こういうときだけ学生に戻りたい、なんて思ってみても、そんなことなんてできるわけないし、知能は中学生以下だし、かといって無理やり長期休暇をとろうとすれば、きっと一生休んでるって言われるだろうからな。人生は難しい。

夏休みといえば、8月9日から11日までの3日間、「アートディンクの夏祭り」がやってきた！というイベントが、秋葉原のLAOX THE COMPUTER館で開催されるのだ。アートディンクの夏祭りだから、永浜社長がねじりはちまきでタコ焼き売ったり、佐古さんが金魚すくいのお店を出したりするわけがないに決まっている。もうそうだったら、関係者はドキドキしながら遊びに行っちゃうだろうけ



■田川ラメ夫は出席せざるを得ませんが、高橋ビヨン太は急病のため欠席の予定だ。ずるいよな。

どね。アバンギャルドでエキセントリックなアトラクションはかえってマイナスのイメージを作ったりするので、今回のイベントではあくまでもジョイフルでエキサイティングなものが中心です。あまりに抽象的で結局のところ、なんの説明にもなっていない。まあまあ、あせらないで。今からじっくりと教えてあげるから。いくよ。くるよ。

このイベントの大きな特徴は、オリジナル通貨を発行することだ。おおい、そういうことをしてもいいのか？ 第一大蔵省とか造幣局がだまっちゃいないんじゃないのか？ なんて中途はんばな教養をさらけ出す前に、ちゃんと最後まで読んでくれ。いつも酔っぱらっているのは、のんだくれ。ダジャレが不発に終わったところで話を戻す。オリジナル通貨というのはアトラクションで優勝、入賞したピープルに与えられる、このイベントでしか使えないお金だ。それで、その通貨を持っていれば持っているだけ豪華な商品を買ったことができるってわけ。なかなかイキなことをやってくれるじゃんって感じだけど、ファミコン通信という雑誌でも、なんかそういうようなことをやっていた気がしないでもないが、こ



■点取りゲームとは、どんなシロモノなんだろう。気になって不眠症になるなよ。まあ、そんなときは栄冠2をプレーすればいいか。

の際よしとしようじゃないか、なあ兄弟。

そこで、次のページの右下を見てくれ。小さい字で「15」って書いてあるだろう。これはノンブルといってページ数を表わしているんだけど、それじゃなくて、このページの左下に注目してみよう。三角形のやつだ。実はこれを会場に持っていくと、オリジナル通貨1枚と交換してくれるのである。いわゆる引換券だ。この付録を持って行くだけで通貨がもらえちゃうなんて、なんだか得した気分でしょ？ 今号のログインを死ぬほど買って、この引換券を持って行ったら、どうなるんだろうな。いや、別にやらなくてもいいぞ、そんなこと。やりたい人はやっていいけど。あつ、いいこと思いついた。編集部にある付録を全部回収して、それを会場で交換してもらおう。そうすればすげー豪華な商品がもらえるのでは？ でもそんなことをしたら、この業界から抹殺されるのは目に見えているから、やめた。

このイベントで行なわれるアトラクションを紹介しようね。アートディンクの新作『アトラス』と『栄冠は君に2』の体験プレーはあるわ、『A列車で行こうⅢ』のユーザーディスクコンテスト（これについては今号の「南青山JR.」を見れば）はあるわ、『アトラス』の宝探しゲームとか、いろいろあるわけです。リキ入ってるぜ。

そんなパワフルなアトラクションのひとつに、『栄冠は君に2』の点取りゲームなるものがある。漠然としたタイトルのアトラクションですが、実は企画の候補がいくつかあって、現時点ではまだ決定していないのだそう。じらし上手だな、イベント会社の人。このアトラクションに関しては、実際に会場へ行き、キミの目で確かめてほしいと思う。もしかしたら次のページで紹介しているソフトがナマで見られるかもよ！

おっと、すっかり大事なことを忘れてました。開場は12時からです。ダラダラした夏休みを謳歌している人は、寝過ぎないようにしろよ。オレのことか。

■5月に行なわれた「シミュレーション展」から。このときは盛り上がったけど、今回はどうかー？



オリジナル  
通貨引換券



# 全国制覇を目指せ! って何のこと?

上のタイトルを見て、「何を今さらそんなことを言ってるんだバカ」、なんて思っている読者も少なくないはずだ。しかし、これから書くことをしっかり読んでくれ。絶対ビックリするはずだから。

先日の土曜日、栄冠2の担当のひとりである田川ラメ夫というバカな人が、編集部で仕事をしていました。基本的に土曜日は休みなのですが、栄冠2のサンプルにハマってしまい、いや、甲子園出場を果たさないと撮影ができなかったから、休み返上でプレーしていました。すると、編集部にてアートディンクの佐古さんがやってきたのです。その日はFM TOWNS版の栄冠2の録音(TOWNS版はしゃべったりするぞ。いかすよな)で渋谷にきていたので、ちょっと足を伸ばして田川のところを訪ねてきたのでした。佐古さんといえば、知る人ぞ知る栄冠2の生みの親です。その日もシステムディスクの最新バージョンを持ってきてくれました。「あっ、やってますね!」

田川の机のモニターでは、地区予選が始まったところでした。佐古さんはおもむろにマウスを握り、「みみげ商業」の選手に盗塁のサインを送りながら、「実はですね田川さん。先日、とあるショッブの人と話をしたんですよ。その人はゲームにすごく詳しくて、ゲームを見

ただけでそれが売れるかどうか、わかってちゃう人なんですけどね……」

といったような世間話をしながら、バンバン盗塁を成功させ、気がついたら1点入っていた。やるなー、と田川が思ったそのときである。モニターに向けられていた佐古さんの目が、田川のほうにパンすると、静かにソレの話をしたのだ。「……を作ろうかと思ってるんですよ、やっぱり。あまりにも要望が多いものでして。ただ、作るとなると、サインをどう出すとか、そのへんが問題になってくるんですよ。相手に見られたら、サインの意味はないですからね」

さて問題です。上の佐古さんの話は、いったい何のことを言ってるのでしょうか。洗濯です。違った。三択です。

- ①ユーザーディスクにセーブしてあるデータどうしを戦わせることができる、画期的なユーティリティ、『対戦ディスク』を作る、ということ。
- ②上と同じです。
- ③正解は①なんだよ。

さて、何番でしょう?

●さあ、優勝を目指せ! 優勝旗は、日本一の証。栄冠は君に輝くのだ。ガンバレ。

ちょっとバカらしくなってきましたので、きちんと書きます。みんな驚け! そして喜べ! なんと、ユーザーが手塩にかけて育てた野球部どうしを戦わせることができる、『栄冠は君に2 対戦ディスク』を佐古さんが作ってくれるというのだ。でも、よく考えてみるとパーソナルレベルでは、必要ないかもね。でも、ほいでしょう? オレはほしいぞ。持ってるだけでいいよな。うーん、たまらん。

現在、対戦ディスクを作っている最中だけど、佐古さんの話だと1週間で作れちゃうそうです。さすが職人。お調子者だな、オレ。んでもって、対戦ディスクが完成したあかつきには、下で予告している一大企画をドドンと始めちゃうのだ。栄冠2をやりまくるしかないよな!!



これが

## 49人版「栄冠は君に2」だ!!

佐古さんは語る!



●佐古さんといえば栄冠シリーズだが、「ダブルイーグル」も佐古さんが作ったのだ。知ってた?

対戦ディスクを使い、全国一の高校を決める「49人版栄冠は君に2」の企画が進行中なのだ。読者から募集した自慢の高校と、ログインの編集者が育てた高校のデータディスクを、夏の甲子園大会よろしく、49地区に分けて地区予選、そして全国大会を繰り広げるのだ。もちろん優勝者には素晴らしいプレゼントをあげちゃうぞ。また、地区予選が終了した時点で、誰の高校が優勝するかを当ててもらおうとも思っている。詳しい内容や募集要項、プレゼントは次号



●「栄冠は君に2 対戦ディスク」は、たぶんこういうふうなものになるであろう。この写真は佐古さんのコメントを参考に、編集部で作ったものだ。実はただ校名を変更しただけだ。なーんだ。



栄冠2  
豆知識

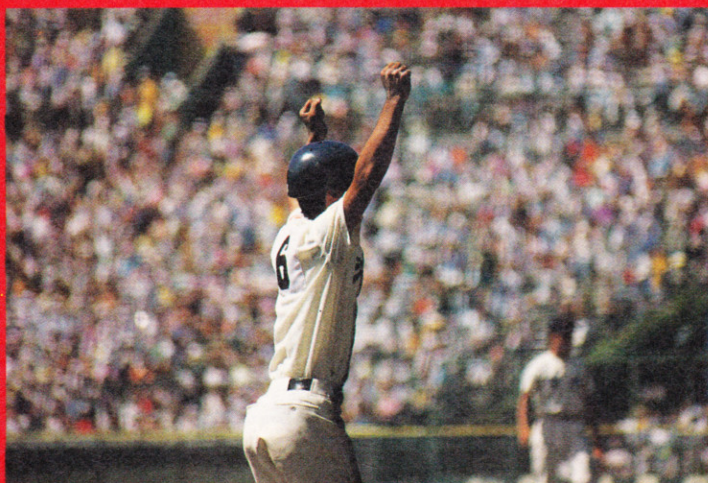
●豆知識なんて書いておいて、知識的なことが書かれてなくて、すみませんでした。次号は特集で会いましょう。



EIKAN HAKIMINI

# 栄冠は君に

高校野球全国大会



## 甲子園への道

**LOGIN** 15号特別付録

平成3年7月19日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 第15号 通巻132号

写真協力/スポーツフォトライフ

Printed in Japan