

# プロフェッショナル・ ベースボール 共通ルールブック

— 目 次 —

<b>基本ルール</b> .....	1
1 はじめに.....	1
2 本ゲームの備品.....	1
3 選手カード.....	1
4 ゲームの準備.....	2
5 プレイの手順.....	3
6 打撃の解決.....	3
7 作戦.....	4
8 一時的なグレード/コントロールの変化.....	6
9 投手の疲労とローテーション.....	6
<b>選択ルール</b> .....	8
10 天候.....	8
11 特殊な珍プレイ.....	8
12 一時ショック状態のチェック.....	8
13 投手の運用制限.....	8
14 投手の疲労.....	9
15 グレード/コントロール 5 以上.....	9
16 記載のない守備位置を守備する場合.....	9
17 代打の切り札.....	9
18 負傷選手の強制出場.....	9
19 無名選手の使用.....	9
20 代理監督.....	10
21 無人監督.....	10
22 年度毎特別ルール.....	11

# 基本ルール

## 1 はじめに

この”プロフェッショナルベースボール”（以下「本ゲーム」）は、日本プロ野球のペナントレースをゲーム化したものです。

ゲームには、プロ野球各球団それぞれ最大 40 名の選手カードがセットされています。各選手選手カードには、公式戦の成績を元にして推定された各選手の能力が記載されています。なお、誤解のないように申しておきますが、各選手のデータは、すべて共通の公式によって計算されています。決してデザイナーの主観だけで特定チームの選手だけを有利に評価するようなことはありません。

そのデータを元にした選手は、あなたの作戦、采配で実戦のように動き、とてもスピーディでスリリングかつリアルなゲームを味わえます。

もしプロ野球の監督になれたら、というあなたの夢を、このゲームでかなえて下さい。さあ、あなたも好きな球団の監督になって思う存分戦いましょう。

(注:本ゲームをプレーするには、野球ルールの最小限の知識を必要とします。またルール等に不明な点がありましたら、実際のペナントレースから考えて合理的な解決方法を見つけて下さい。)

## 2 本ゲームの備品

本ゲームには、以下の備品が含まれています。お確かめ下さい。

選手カード	有名選手 480 名 + 無名選手 8 名が同梱されています。詳しくは 3 項を参照して下さい。
-------	--

ルールブック	今読まれているものです。
チャート集	ゲームを進めていく上で必要な各種の表を収めています。同じものを 2 枚同梱しています。

この他に、本ゲームをプレーする場合は、以下の備品が必要です。各自御用意して下さい。

10 面体サイコロ	色違いのもの 1 個ずつ、計 2 個ご用意下さい。
紙と筆記用具	得点状況等を記録します。

本ゲームでダイスを振る場合は、以下の 2 通りの方法があります。

D100	ダイスを 2 個振り、一方を 10 の位、もう一方を 1 の位として読みます。“00” は 100 として扱います。
D10	ダイスを 1 個振り、その目を読みます。“0” は 10 として扱います。

ダイス目に対する修正値を“DM”と呼びます。例えば DM + 2 とは、ダイスの目目に +2 の修正を行うことです。

## 3 選手カード

本ゲームには選手 1 名につき 1 枚ずつ選手カードが用意されています。選手カードには、その選手の氏名や所属チームといったデータに加えて、打撃力や走塁力といったゲームを行うために必要な各種データが記されています。

選手カードは大きく分けて、投手と野手に分けられます。投手は、投手の能力を示す各種データ(基本グレード、基本コントロール、三振値等)が記載されている選手、野手はそれ以外の選手と考えて下さい。

16	17 Lions
投手 菊池 雄星	左投左打
91.06.17生 26試16勝6敗0S 防率1.97	
打撃表 0 1 2 3 4 特徴	
HR 00 00 00 00 00	WP
2H+ 01 01 ** ** *	走力 S
2H ** ** 01 01 01	盗塁
3H ** ** ** **	2 - 25
1h* 04 03 03 03 02	バント 2
1H+ 07 06 05 04 03	知能 9
1H 12 11 09 08 06	F=5
Fa 15 14 12 10 08	守備力
四球表 0 1 2 3 4	守備位置
01 - 32 32 32 31 31	投手データ
三振表 0 1 2 3 4	
~100 81 71 62 52 42	

選手カード(投手)

打撃表  
HR:本塁打値  
2H+:2塁打値(+)  
2H:2塁打値  
3H:3塁打値  
1H\*:単打値(\*)  
1H:単打値(+)  
1H:単打値  
Fa:犠飛値  
(縦欄は相手投手のグレードに対応)  
四球表  
(縦欄は相手投手のコントロールに対応)  
三振表  
(縦欄は相手投手の三振値に対応)  
備考

51	17 Carp
外野手 鈴木 誠也	右投右打
94.08.18生 115試 率.300 26本	
打撃表 0 1 2 3 4 特徴	
HR 07 06 05 04 03	食糧450H
2H+ 08 08 07 06 05	走力 F
2H 14 12 10 09 07	盗塁
3H ** ** 11 ** **	5 - 73
1h* 19 16 14 12 10	バント 0
1H+ 23 21 18 15 13	知能 S
1H 33 29 25 21 18	OF=3(R)
Fa 41 36 31 26 22	守備位置
四球表 0 1 2 3 4	P:投手
01 - 70 66 63 60 57	C:捕手
三振表 0 1 2 3 4	1B:一塁手
~100 93 89 86 82 78	2B:二塁手
	3B:三塁手
	SS:遊撃手
	OF:外野手

選手カード(野手)

利き腕  
特徴  
走力  
盗塁力  
(スタート値 - 成功値)  
バント力  
タフネス  
守備位置  
P:投手  
C:捕手  
1B:一塁手  
2B:二塁手  
3B:三塁手  
SS:遊撃手  
OF:外野手

### 3.1 氏名等

その選手の背番号、氏名、所属チーム等のデータを記載しています。選手の氏名には外野手、投手などの記載がありますが、これはあくまでプロ野球連盟へ登録したものです。ですから外野手と記載されていても実際に守らなかった、などということもありますので注意して下さい。

### 3.2 守備位置

各選手カードには、守れる守備位置が記載されています。これ以外の守備位置を守る場合は、守備力 0、T 値 + 20 として扱います。ただし投手以外の選手が、投手を勤めることはできません。

守備位置の記号

P	投手
C	捕手

1B	一塁手
2B	二塁手
3B	三塁手
SS	遊撃手
OF	外野手(左翼手、中堅手、右翼手)

### 3.3 守備力

守備力は、1～6 までの数値によって表され、数値が大きいほど守備が上手いことを示します。捕手には、守備力に加えて T 値 (throwing) も記載されています。これは肩の強さを表すもので、盗塁時に使用します。外野手については、守備力の後に (L), (C), (R) と記載されている場合がありますが、これは **優先守備位置** (L=左翼手、C=中堅手、R=右翼手) を示します。優先守備位置が記載されている選手を外野手として使用する場合は、可能な限り優先守備位置につけなければなりません。

### 3.4 投手データ

これは投手しか持っていません。投手データは、以下の 6 種類のデータからなっています。

#### 3.4.1 基本グレード (G)

その投手の打たれにくさを示します。この数値が大きいほど、打たれにくい投手です。

#### 3.4.2 基本コントロール (C)

その投手の与四死球率を示します。この数値が大きいほど、与四死球率が低い投手という訳です。

#### 3.4.3 三振値 (K)

その投手の奪三振率を示します。この数値が大きいほど、奪三振率の高い投手です。

#### 3.4.4 被本塁打コード (HR)

その投手の本塁打の打たれやすさを示します。

*	被本塁打率の特に低い投手。相手打者の本塁打値を-1します。
-	普通の被本塁打率の投手。相手打者の本塁打値に修正はありません。
**	被本塁打率の特に高い投手。相手打者の本塁打値を+1します。

#### 3.4.5 スタミナ (S)

その投手の 1 試合での継投能力を示す数値で、この数値が大きいほど長いイニング数を投球できることを示します。

**スタミナが 4 未満の投手は、原則としてリリーフ専用です。**ただし、監督が望めば、スタミナ 4 未満の投手を基本グレードを -0.5 して先登板させることができます。

#### 3.4.6 基準登板間隔 (I)

その投手の基本的な登板間隔日数を示します。この数値が小さいほど、短い休養日数で次回に登板できることを示します。

### 3.5 特徴

これは、“珍プレイ”表で使用します。

### 3.6 走力

これは、選手の走塁能力を示す数値です。

F	走塁の巧みな選手
-	普通の走塁能力を持つ選手
S	走塁の下手な選手

### 3.7 バント力

選手のバント能力を示す数値で、バント、スクイズの際に使用します。数値は 0～4 で、大きいほどバントが上手いことを

示します。なお、バント力=0 の選手は、バントやスクイズを実施することはできません。

### 3.8 タフネス値

選手の年間を通じてのスタミナや不慮のアクシデントに対する抵抗力を示します。タフネス値が S の選手は殆ど負傷しません。それ以外の選手については A～E にレイティングされており、E の選手が最も脆弱です。

### 3.9 打撃表

選手の打撃能力を示す表です。左列の記号 (HR, 2H 等) は打撃結果を示し、その右側の数値は、対応するダイスの範囲を示します。ダイス目の範囲は、5 つの欄に分かれていて、それぞれ相手投手のグレードに対応しています。上に表示してある 0～4 の数値が相手投手のグレードを示しています。

### 3.10 四球表

選手の選球眼を示す表で、数値が四球になる範囲を示します。5 つの欄に分かれていて、それぞれ相手投手のコントロールに対応しています。上に表示してある 0～4 の数値が相手投手のコントロールを示しています。

### 3.11 三振表

選手の三振しやすさを示す表で、数値が三振になる範囲を示します。5 つの欄に分かれていて、それぞれ相手投手の三振値に対応しています。上に表示してある 0～4 の数値が相手投手の三振値を示しています。

### 3.12 備考

その選手の使用制限等を示します。なお備考欄に書かれた「新人」「準新人」は、本ゲームをプレイには直接関係ありません。(新人は入団 1 年目の選手、準新人は入団 2～5 年の「最優秀新人選手」の資格を有している選手です)

## 4 ゲームの準備

- (1) 自分がどのチームの監督になるかを決めます。
- (2) 先攻・後攻を決めます。
- (3) 両チームの監督は、25 人のベンチ入りのメンバーを決め、それ以外の選手は別にしておきます。
- (4) 監督は、秘かにスターティング・メンバーを決めます。
- (5) 両監督は、スターティング・メンバーを相手監督に渡し、選手カードを自分の前に左から並べて下さい。
- (6) 両監督は、以下の手順で先発投手のグレード、コントロールを決定します。
  - (a) D10 を振りその目と先発投手の基本グレードを比較します。ダイスの値が、先発投手の基本グレードの小数点部分以下なら、その投手の基本グレードの端数を切り上げた値をその日のグレードとします。それ以外の場合は、先発投手の基本グレードの端数を切り捨てた値をその日のグレードとします。グレードは 0～4 の範囲とします。その日のグレードが 0～4 の範囲を越えた場合は、グレードは 0 又は 4 として扱います (例外: ルール 15 項“グレード/コントロール 5 以上”採用時)。

**例: グレード 2.4 の投手は、ダイスが 1～4 の場合グレード 3、5～10 の場合グレード 2 として扱います。**

**例: グレード 3.0 の投手は、ダイスを振らずに常にグレード 3 として扱います。**

- (b) 再び D10 を振りその目と先発投手の基本コントロールを比較します。ダイスの値が、先発投手の基本コントロールの小数点部分以下なら、その投手

の基本コントロールの端数を切り上げた値を、その日のコントロールとします。それ以外の場合は、先発投手の基本コントロールの端数を切り捨てた値をその日のコントロールとします。コントロールは 0～4 の範囲とします。その日のコントロールが 0～4 の範囲を越えた場合は、グレードは 0 又は 4 として扱います(例外:ルール 15 項”グレード/コントロール 5 以上”採用時)。

(7) 以上でゲームの準備は終了です。

## 5 プレイの手順

ゲームのプレイは実際の野球の 1 打席を単位に進めます。打席の解決手順は以下の通りです。

**(注) 以下の手順(1)～(4)は厳密に守らなければなりません。例えば選手交代は攻守とも以下の手順(1)でのみ許され、一旦手順(2)以降に入ってしまうと、最早代打を送ったり野手を代えることはできないのです。**

- (1) 両監督は、選手交代を宣言します。リリーフ投手を出す場合は、先発投手と同様の方法でグレード、コントロールを決定します。なお、1 度登板した投手は、打者 1 人に対して完全に投げ終わるか、チェンジにならない限り交代できないことに御注意下さい(野球のルールによる規定です)。ただし負傷した場合は交代できます。
- (2) 守備側監督は、敬遠、前進守備、盗塁警戒又はスクイズ警戒を宣言します。また攻撃側監督は、バント、スクイズ、盗塁、ヒットエンドランを行うかどうかを決定します。宣言は攻防どちらの監督が先に行っても構いません(詳しくはルール 7 項参照)。バント及び盗塁の場合は、即座に解決します。ヒットエンドランと通常打撃の場合は、(3)に進みます。
- (3) 攻撃側監督は D100 を振り、打撃を解決します。打撃の解決手順は、ルール 6 項”打撃の解決”に従います。
- (4) チェンジの場合は攻守を交代して(1)に戻ります。それ以外の場合は(1)に戻ります。

## 6 打撃の解決

### 6.1 打撃結果の算出

打撃結果の算出は、以下の手順で行います。

- (1) D100 を振り、その目と打者カードの打撃表を比較します。ダイス目が打撃結果表で示された数値以下の場合、以下の手順で打撃結果を求めます。なお、この際の打球方向は、ダイス目と打球方向表を使って求めます。
  - (a) ダイス目が本塁打以下の場合には打撃結果は**本塁打**として扱い、それ以外の場合は(b)に進みます。なお、相手投手の被本塁打コードが“\*”の場合、打者の本塁打値は-1 します。また、相手投手の被本塁打コードが“\*\*”の場合、打者の本塁打値は+1 します。
  - (b) ダイス目が 2 塁打以下の場合には打撃結果は**2 塁打**として扱い、それ以外の場合は(c)に進みます。
  - (c) ダイス目が 2 塁打以下の場合には打撃結果は**2 塁打**として扱い、それ以外の場合は(d)に進みます。2 塁打の場合、打者は 2 塁へ進塁し、それ以外の走者は 2 ベース進塁します。この場合、1 塁走者

は本塁へ暴走を試みることができます。(ルール 6.2 参照)

- (d) ダイス目が 3 塁打以下の場合には打撃結果は**3 塁打**として扱い、それ以外の場合は(e)に進みます。3 塁打の場合、打者は 3 塁へ進塁し、それ以外の走者についてはすべて生還します。
  - (e) ダイス目が単打(\*)以下の場合には打撃結果は**単打\***として扱い、それ以外の場合は(f)に進みます。単打\*の場合、打者は 1 塁へ進塁し、それ以外の走者は 2 ベース進塁します。
  - (f) ダイス目が単打(+)以下の場合には打撃結果は**単打+**として扱い、それ以外の場合は(g)に進みます。単打+の場合、打者は 1 塁へ進塁し、**1 塁走者は 2 塁へ、それ以外の走者はホームイン**します。
  - (g) ダイス目が単打以下の場合には打撃結果は**単打**として扱い、それ以外の場合は(h)に進みます。単打の場合、打者は 1 塁へ進塁し、それ以外の走者は 1 ベース進塁します。
  - (h) ダイス目が犠飛以下の場合には、もし無死又は 1 死で走者が 3 塁にいる場合打撃結果は**犠飛**として扱い、それ以外の場合は(4)に進みます。犠飛の場合、打者はアウトになり、3 塁走者はタッチアップにより生還します。他の走者については進塁しません。
  - (i) ダイス目が犠飛値を越えている場合は(2)に進みます。
- (2) (1)のダイス目と打者カードの四球表を比較します。ダイスの目が四球表で示された範囲内であれば、打撃結果は**四球**として扱います。それ以外の場合は(3)に進みます。
- (3) (1)のダイス目と打者カードの三振表を比較します。ダイスの目が三振表で示された範囲内であれば、打撃結果は**三振**として扱います。それ以外の場合は(4)に進みます。
- (4) (1)～(3)いずれにも当てはまらない場合、汎用打撃結果表を使って結果を解決します。汎用打撃結果表の記号の意味は、以下の通りです。

G#	#へのゴロ。#はゴロを処理する内野手を表します。打者及び走者の進塁状況については、内野ゴロ表を使用して解決します(その際、ゴロを処理した内野手の守備力が DM になります)。走者がいない場合はただのアウトです。
F#	#へのフライ。#はフライを処理する外野手を表します。打者はアウトで走者は進塁しません。

**例: 鈴木誠也選手(51 17Carp)がグレード 2、コントロール 2、三振値 2 の投手と対戦する場合、ダイス目と打撃結果は以下ようになります。**

- 01～05 本塁打
- 06～07 2 塁打+
- 08～10 2 塁打
- 11 3 塁打
- 11～14 単打\*
- 15～18 単打+
- 19～25 単打
- 26～31 犠飛(無死又は 1 死で走者が 3 塁にいる場合のみ)
- 51～63 四球
- 86～100 三振
- その他 汎用打撃結果表参照

51	17 Carp
外野手 鈴木 誠也	右投右打
94.08.18生 115試 率.300 26本	
打撃表 0 1 2 3 4 特級	
HR 07 06 05 04 03	負傷(450H)
2H+ 08 08 07 06 05	走力 F
2H 14 12 10 09 07	盗塁
3H ** ** 11 ** **	5 - 73
1h* 19 16 14 12 10	バント 0
1H+ 23 21 18 15 13	タッチ 5
1H 33 29 25 21 18	OF=3(R)
Fa 41 36 31 26 22	
四球表 0 1 2 3 4	
51 ~ 70 66 63 60 57	
三振表 0 1 2 3 4	
~100 93 89 86 82 78	

**注: 打撃結果算出時の優先順位に注意した下さい。一部の**

選手で四球表と三振表の領域が重複している場合がありますが、優先順位に従ってあくまでも四球が優先です。

## 6.2 暴走

打撃結果によっては、攻撃側監督が暴走を試みることができます。暴走とは、打撃結果によって許されている通常の進塁よりも余分に進塁を試みることです。暴走を試みることができるケースを6.2.1項～6.2.5項に示します。

### 6.2.1 二塁打(2H)の場合

1 塁走者は暴走を試みて本塁を狙うことができます。暴走の結果、“他の走者+1 進塁”の結果が出た場合、打者走者は3 塁に達します。(記録上は2 塁打です)

### 6.2.2 単打+(1H+)の場合

1 塁走者は暴走を試みて3 塁を狙うことができます。暴走の結果、“他の走者+1 進塁”の結果が出た場合、打者走者は2 塁に達します。(記録上は単打です)

### 6.2.3 単打(1H)の場合

1 塁走者と2 塁走者は暴走を試みてそれぞれ3 塁と本塁を狙うことができます。暴走の結果、“他の走者+1 進塁”の結果が出た場合、暴走していない走者及び打者走者は2 ベース進塁します。(記録上は単打です)

### 6.2.4 犠飛(Fa)の場合

2 塁走者は暴走を試みて3 塁を狙うことができます。暴走の結果、“他の走者+1 進塁”の結果が出た場合、暴走していない走者はタッチアップにより1 ベース進塁します。

### 6.2.5 外野フライ(F7, F8, F9)の場合

2 塁走者及び3 塁走者は暴走を試みてそれぞれ3 塁及び本塁を狙うことができます。暴走の結果、“他の走者+1 進塁”の結果が出た場合、暴走していない走者はタッチアップにより1 ベース進塁します。

### 6.2.6 暴走の処理手順

攻撃側監督は、打撃結果が出た後、暴走を行うか否か、及び暴走を行う走者は誰かを宣言します。その後、守備側監督は、どの塁に送球するかを決めます。送球されなかった塁に対する暴走は自動的に成功しますが、例外として以下のようなケースでは、暴走はキャンセルされてしまいます。

**(注)1 塁及び2 塁の走者が暴走を試みてそれぞれ3 塁及び本塁を狙ったが、2 塁走者が暴走に失敗して3 塁に止まっていた場合、1 塁走者も2 塁に止まらなければなりません。**

守備側監督は、全く送球しないことにしても構いません。この場合、暴走は自動的に成功しますが、暴走チェックに伴う余分な不利益を被らなくて済みます。

暴走によるアウトと得点が同時に発生した場合、得点成立後にアウトになったものとしします。

**例:2 死1 塁2 塁からヒットが出て2 塁走者が生還し1 塁走者が暴走失敗によりアウトになった場合、得点は成立します。**

暴走の成否は、走者の走力、守備側の守備力を考慮し、攻撃側監督が暴走表を参照しながらD10 を振ることによって決まります。

## 6.3 珍プレイ

汎用打撃結果表の中には、珍プレイの場合があります。この場合、攻撃側監督はもう一度ダイスを振り、珍プレイ表で結果を見ます。

## 7 作戦

### 7.1 送りバント

無死又は一死で走者が1 塁、2 塁、12 塁の場合、攻撃側の監督は、送りバントを宣言することができます。

送りバントの解決は、送りバント表で行います。送りバント表の結果によっては、FC 表を参照する場合があります。この場合、守備側監督はFC 表を使うか使わないかを選択できます。FC 表を使った結果が“アウト”の場合、先頭走者がアウトになります。FC 表の結果が“セーフ”なら「フィルダースチョイス。各走者1 進塁。打者1 塁セーフ」とします。またFC 表を使わなかった場合、送りバント成功と見なします(打者アウト、走者1 進塁)。

走者13 塁の場合に1 塁走者を2 塁に送る目的で送りバントを実施することができます。この場合、3 塁走者は決して進塁せずアウトにもなりません。送りバント表の「各走者」及び「先頭走者」は1 塁走者のことになります。

バント力0 以下の選手は、送りバントを実施することはできません。

### 7.2 盗塁

走者がいる場合、攻撃側の監督は、任意の走者について盗塁を宣言することができます。攻撃側監督は、原則として一度宣言した盗塁宣言を取り消すことはできません。ただし、守備側監督が盗塁警戒を宣言した場合は例外として盗塁宣言を取り消すことはできます。

盗塁を宣言したら攻撃側監督はD10 を振ります。ダイス目が走者のスタート値以下なら、走者はスタートしたと見なされ、盗塁の成否を判定します。スタート値は、以下の要因によって修正します。

2 盗	+1 (左投手以外)
本盗	-3
盗塁警戒	-2

スタートできたら今度はD100 を振り、走者の成功値以下の目が出たら盗塁成功と見なします。盗塁成功値は、以下の要因によって修正されます。

相手捕手のT 値	±# (本盗除く)
本盗	-50
ヒットエンドラン時	-20
1、3 塁時の1 塁走者	+20
盗塁警戒	-20

スタートできなかつたら、その打者に限って相手投手のグレードを+1 します(4 を超える分は無視します。**例外:ルール15 項”グレード/コントロール5 以上”採用時**)。

盗塁を宣言した打席では、盗塁スタート成否や盗塁の成否に関わらず他の作戦(送りバント、スクイズ、ヒットエンドラン)を実施することもできません。**さらにスタートできなかつた走者については、次打席以降についても、次の塁に進塁してからでなければ再度盗塁を試みることはできません。**

重盗、三重盗の場合のスタートチェックは、各種修正を加味した上で最もスタート値の低い走者のスタート値-1 でチェックします。重盗、三重盗のスタートに成功した場合、守備側はどこの塁へ投げても構いません。

### 7.3 ヒットエンドラン

攻撃側の監督は、走者1 塁、2 塁、12 塁、13 塁の場合にのみヒットエンドランを宣言することができます。ヒットエンドランの宣言は、1 イニングに1 回までしか実施できません。ヒットエンドラン宣言時に珍プレイ等によって走者の状況が変化してしまった場合、ヒットエンドラン宣言はキャンセルされます。この場合攻撃側監督は再度ヒットエンドラン宣言を実施することが

できます。

ヒットエンドランが宣言されたら、通常の打撃を以下のように修正します。

- (1) 投手のグレード及びコントロールを+1 します(4 を超える分は無視します。

**例外:ルール 15 項“グレード/コントロール 5 以上”採用時)。**この修正はヒットエンドランがキャンセルされた場合は残りません。

- (2) 汎用打撃結果表が一部変更になります。(詳しくは汎用打撃結果表を参照して下さい)
- (3) 打撃結果“2H”は“2H+”、“1H”“1H+”は“1H\*”として扱います。
- (4) 内野ゴロ表参照時は、ダイスを振らずに表中の一番上の結果を適用します。

**例外:前進守備時は通常通りダイスを振り、内野安打の結果はそのまま適用し、それ以外の場合は表の上から 2 番目の結果を適用します。**

- (5) 三振の場合、1 塁走者及び 2 塁走者は成功値-20 で自動的に次の塁に盗塁を試みます。この際、スタートチェックは自動的に成功したと見なします。

**注:走者 13 塁でヒットエンドランを行って三振の結果が出た場合、盗塁の成功値はエンドランの-20 と 13 塁の+20 が相殺されます。**

- (6) 四球の場合、四球の結果はそのまま適用されます。ただし走者が 2 塁の場合は、四球と同時に 2 塁走者は 3 塁へ盗塁を試みなければなりません。この場合、盗塁の成功値は-20 となり、スタートチェックは自動的に成功したと見なします。
- (7) 珍プレイは通常通り適用します。ただし打席が変わらない珍プレイ(ワイルドピッチ、パスボール、ボーク等)が出た場合、その打席の間は再度ヒットエンドランを宣言することができます。
- (8) フライの場合、1 塁走者と 2 塁走者は決してタッチアップできません。たとえ、珍プレイによってタッチアップを指示されていてでもです。

## 7.4 スクイズ

無死又は一死で走者が 3 塁にいる場合、攻撃側の監督は、スクイズを宣言することができます。攻撃側監督は、原則として一度宣言したスクイズ宣言を取り消すことはできません。ただし、以下の場合は例外として一度宣言したスクイズ宣言を取り消すことができます。

- (1) 守備側監督がスクイズ警戒を宣言した。
- (2) ファウルか空振りの結果が出た。

スクイズの解決は、スクイズ表で行います。スクイズ表の結果によっては、FC 表を参照する場合があります。この場合、守備側監督は FC 表を使うか使わないかを選択できます。FC 表を使った結果が“アウト”の場合、先頭走者がアウトになります。FC 表の結果が“セーフ”なら「フィルダースチョイス。各走者 1 進塁。打者 1 塁セーフ」とします。また FC 表を使わなかった場合、スクイズ成功と見なします(打者アウト、走者 1 進塁)。

なお、バント力 0 以下の選手は、スクイズを実施することはできません。また両監督は、それぞれ 1 試合に 1 回だけスクイズを試みることができます。ただしファウル等により途中でスクイズをやめた場合は、1 回のスクイズと見なされず、その試合で再度スクイズを実施することはできません。

## 7.5 前進守備

3 塁に走者がいる場合、守備側の監督は内野を前進させる

ことができます。前進守備はバックホーム態勢を意味し、これを行えば 3 塁走者の生還できる可能性は小さくなりますが、逆に平凡なゴロが安打になってしまう危険性があります。また、併殺を取る確率も小さくなってしまいます。

前進守備を行うには、攻撃側監督がダイスを振る前に前進守備を宣言しなければなりません。

前進守備の宣言がなされなければ、守備側は通常の守備態勢を取っていると見なします。前進守備の宣言は、新しい打者が打席に入るごとに実施しなければなりません。

守備側が前進守備を行った場合、内野ゴロ表は前進守備用を用います。

## 7.6 敬遠(故意四球)

守備側の監督は、攻撃側監督がサイコロを振る前に“敬遠”を宣言することができます。敬遠が宣言された場合、攻撃側監督はダイスを振ることができず、打者は自動的に一塁に進塁します。

## 7.7 盗塁警戒

各種修正後の投手のグレードが 1 以上の場合、守備側の監督は、攻撃側監督がサイコロを振る前に“盗塁警戒”を宣言することができます。盗塁警戒の宣言は、攻撃側監督がサイコロを振る前であれば、いつでも宣言することができます(たとえ、相手が盗塁宣言をした後であっても)。**攻撃側監督は、守備側監督が盗塁警戒を宣言した場合に限って盗塁宣言を取り消すことができます。守備側監督は、相手が盗塁宣言を取り消した場合にも、その打者の打撃が終了するまで盗塁警戒を解除できません。**

この場合、もし攻撃側監督が盗塁を宣言した場合、盗塁のスタート値を-2、成功値を-20 することができます(成功値の修正はヒットエンドラン時の盗塁にも適用されます)。また盗塁警戒宣言時は、相手が盗塁を実施するか否かに関わらず、投手のグレードが-1 されます。

**注:盗塁警戒中に盗塁を実施しようとしてスタートに失敗した場合、投手のグレードは盗塁警戒の-1 とスタート失敗の+1 で相殺されます。**

盗塁警戒の宣言は、新しい打者が打席に入るごとに実施しなければなりません。また盗塁警戒の効果はその打席が終了するまで続きます。例えば 1 度盗塁警戒を宣言した後走者が牽制球で刺されて走者なしになった場合でもその打席が終了するまで投手のグレードは-1 されたままです。

## 7.8 スクイズ警戒

各種修正後の投手のコントロールが 1 以上の場合、守備側の監督は、攻撃側監督がサイコロを振る前に“スクイズ警戒”を宣言することができます。スクイズ警戒の宣言は、攻撃側監督がサイコロを振る前であれば、いつでも宣言することができます(たとえ、相手がスクイズ宣言をした後であっても)。**攻撃側監督は、守備側監督がスクイズ警戒を宣言した場合に限ってスクイズ宣言を取り消すことができます。守備側監督は、相手がスクイズ宣言を取り消した場合にも、その打者の打撃が終了するまでスクイズ警戒を解除できません。**

スクイズ警戒を実施した場合、投手のコントロールは自動的に-1 されます。またスクイズ実施時の打者のバント力は、-1 されます。

スクイズ警戒の宣言は、新しい打者が打席に入るごとに実施しなければなりません。またスクイズ警戒の効果はその打席が終了するまで続きます。例えば 1 度スクイズ警戒を宣言した後 3 塁走者が牽制球で刺されてスクイズできない状況になった場合でもその打席が終了するまで投手のコントロールは-1

されたままです。

## 8 一時的なグレード／コントロールの変化

### 8.1 左対左

左投手と左打者が対戦する場合、投手のグレードは一時的に+1 されます。

### 8.2 満塁時

満塁時は、コントロールが+1 されます。

### 8.3 リリース登場

リリース投手が登場した場合、その投手が最初に対戦する打席に限り、グレード及びコントロールは一時的に+1 されます。その際、以下の点に留意して下さい。

- (1) ワンポイントリリース等で一時降板した投手が同じ試合で再びリリース登板してきた場合、2 回目以降のリリース登板では上記のボーナスは得られません。
- (2) その試合における最初の登場形態がリリース登板以外の場合(代打、代走、投手以外の守備交代等)、上記のボーナスは得られません。

### 8.4 その他

上記のグレード変化の結果、グレード又はコントロールが 4 以上又は 0 未満になった場合、それらは 4 又は 0 として扱い、オーバーした分は無視します。

**例外:ルール 15 項”グレード／コントロール 5 以上”採用時)。**

## 9 投手の疲労とローテーション

### 9.1 疲労状態

スタミナ値で示された数値を超えるイニング数を投げる投手は、“疲労状態”と見なされ、グレード及びコントロールを-1 されます(共に 0 未満にはならない)。

### 9.2 一時ショック状態

#### 9.2.1 一時ショック状態チェック

試合中に 1 点奪われる度に、守備側監督は D10 を振ります。その目が 3 以下だった場合、その投手は“一時ショック状態”と見なされます。

一時ショック状態のチェックの実施回数は、奪われた点数に関係なく打者 1 人につき最大 1 回までとします。

**例:走者 2 塁の状況から 2 連続 2 塁打が出て 2 点が入った場合、一時ショック状態のチェックは計 2 回実施する必要があります(各打者につき各 1 回)。しかし走者 2 塁から 2 点本塁打が出て 2 点入った場合、一時ショック状態のチェックは 1 回実施するだけです。**

#### 9.2.1.1 一時ショックの例外ーリリース投手

リリース投手は、登板したイニングについては一時ショック状態のチェックを実施する必要はありません。ただし疲労状態の場合は一時ショックチェックを適用する必要があります。

#### 9.2.1.2 一時ショックの例外ー先発投手

先発投手は、1 回から 3 回までは、合計失点 3 点目までは一時ショック状態のチェックを実施する必要はありません。ただし疲労状態の場合は一時ショックチェックを適用する必要があります。

#### 9.2.1.3 一時ショック状態チェックの例外ースタミナ値を越えるイニング数を投げる投手

投球イニング数がスタミナ値を越えた投手は、失点時に加えて走者とそのイニングで初めて 2 塁に達した場合も一時ショック状態のチェックを実施する必要があります。

#### 9.2.2 一時ショック状態の影響

一時ショック状態の投手は、グレード及びコントロールを-1 されます(共に 0 未満にはならない)

#### 9.2.3 一時ショック状態からの回復

一時ショック状態は投手は、そのイニング終了時点で自動的に一時ショック状態から回復します。ただし回復できない一時ショック状態(ルール 9.2.4 参照)の投手は、一時ショック状態から回復することができません。

#### 9.2.4 回復できない一時ショック状態

一時ショック状態の投手が一時ショック状態から回復する前に再度一時ショック状態のチェックで 3 以下の目を出した場合、あるいは疲労状態で一時ショック状態の適用を受けた場合、その投手は「回復できない一時ショック状態」になります。「回復できない一時ショック状態」に陥った投手は、その試合の残りの期間、グレード=0、コントロール=0 となります。また他に交代する投手がいない場合を除いて、「回復できない一時ショック状態」に陥った投手は、そのイニング終了時に交代しなければなりません。

## 9.3 投手のローテーション

### 9.3.1 先発投手

先発投手は、登板後基準登板間隔に記載された日数だけ休養しなければなりません。ここで言う「休養日」とは、マウンドに登板しない日のことです。登板しない限り、投手以外の守備位置や代打／代走をつとめてもそれは「休養日」として計算しても構いません。なお、基準登板間隔 4.0 未満の投手が先発した場合、基準登板間隔は 4.0 として扱います。

**例外 1:実際に投球したイニング数がスタミナ値の半分以下の場合、基準登板間隔は半分(端数は 0.5 の倍数になるように切り捨て)になります。(基準登板間隔が 4.0 未満の投手は 2.0 とする。)**

**例外 2:実際に投球したイニング数がスタミナ値の 1/3 以下の場合、基準登板間隔は 1/3(端数は 0.5 の倍数になるように切り捨て)になります。(基準登板間隔が 4.0 未満の投手は 1.0 とする。)**

**例外 3:実際に投球したイニング数がスタミナ値未満でスタミナ値の半分を超える場合、実際に投球したイニング数がスタミナ値より 1 少ないごとに、基準登板間隔を-0.5 します。**

**例外 4:実際に投球したイニング数がスタミナ値の 2 倍よりも 1 大きいごとに基準登板間隔を+1 します。**

### 9.3.2 リリース投手

リリース投手も先発投手と同様、原則として登板後基準登板間隔に記載された日数だけ休養しなければなりません。

**例外 1:実際に投球したイニング数がスタミナ値の半分以下の場合、基準登板間隔は半分(端数は 0.5 の倍数になるように切り捨て)になります。**

**例外 2:実際に投球したイニング数がスタミナ値の 1/3 以下の場合、基準登板間隔は 1/3(端数は 0.5 の倍数になるように切り捨て)になります。**

**例外 3:実際に投球したイニング数がスタミナ値未満でスタミナ値の半分を超える場合、実際に投球したイニング数がスタミナ値より 1 少ないごとに、基準登板間隔を-0.5 し**

ます。

**例外 4: 実際に投球したイニング数がスタミナ値よりも 1 大きいごとに基準登板間隔を+1します。**

**例外 5: 打者 1 人分のみ投げた投手は、基準登板間隔を 0.0 とします(ただし 9.3.3 項の基準登板間隔ペナルティはそのまま適用されます)**

### 9.3.3 基準登板間隔を無視した登板

投手(先発、リリーフは問わない)は、以下の事例に示されている場合についてのみ、基準登板間隔をある程度無視して登板することができます。また、逆に基準登板間隔を余分にとることで、利益を得ることができます。

- (1) 基準登板間隔より 1.0 日短い登板間隔で登板する投手は、基本グレード-0.3、基本コントロール-0.3 で登板できます(共に 0.0 未満にはならない)。また次の基準登板間隔を計算する際、基準登板間隔を+0.5 する必要があります。
- (2) 基準登板間隔より 0.5 日短い登板間隔で登板する投手は、ペナルティなしで登板できます。ただし次の基準登板間隔を計算する際、基準登板間隔を+0.5 する必要があります。
- (3) 基準登板間隔より 1.5 日以上長い登板間隔で登板する投手(開幕後初めて登板する投手含む)は、基本グレード+0.3、基本コントロール+0.3 で登板できます

### 9.3.4 連投

連投(休養日なしで連続登板すること)の場合、基準登板間隔を計算する場合は、それまでの連投によって投げたイニング数を合計して計算します。また連投の場合、試合中のスタミナは連投で登板した分だけ既に投げているものとして計算します。

**例:スタミナ 3 の投手が前日に 2 イニング登板した状態で連投した場合、2 イニング目から疲労状態になります。**

連投中に基準登板間隔を無視した場合、連投最初の日に基準登板間隔を無視した場合以外は基準登板間隔延長のペナルティは適用されません。

**例:右の山崎康晃(スタミナ**

**2、基準登板間隔 0.5) が 2 イニング登板した場合、基準登板間隔は 0.5 日になります。この投手が翌日に登板する場合、基準登板間隔 0.5 日無視ということでグレード、コントロールはペナルティを適用されません。この投手がさらに 1 イニング登板した場合、連投で計 3 イニング(スタミナを 1 イニング越えた)登板になります。この場合「基準登板間隔+1=1.5」、つまり次の基準登板間隔が 1.5 となります。ここで 2 日目の登板で基準登板間隔を無視した分を適用すると基準登板間隔はさらに+0.5 されますが、この場合は適用されないの、基準登板間隔は 1.5 として扱います。**

19		17 Baystars	
投手	山崎 康晃	右投右打	
92.10.02生	68試4勝2敗26S	防率1.64	
打球表	0 1 2 3 4	特徴	
HR	00 00 00 00 00	WP	
2H+	01 ** ** ** **	走力 S	
2H	** 01 ** ** **	盗塁	
3H	** ** ** ** **	2-25	
1In	05 04 03 03 02	バント 2	
1H+	08 07 06 06 05	打球 A	
1H	16 14 12 11 09	P=4	
Fa	19 17 14 12 10	G=4.2	
四球表	0 1 2 3 4	C=3.7	
3I ~	35 35 34 33 32	K=4	
三振表	0 1 2 3 4	HR=	
~100	62 56 51 46 40	S=2	
		I=0.5	

### 9.3.5 連投(選択ルール)

連投中に以下の条件を両方も満たすような試合については、連投による登板イニングを計算する場合のみ特別に「0 イニン

グ」として計算します。

その試合における登板イニングが 1 イニング以下

投手の能力が以下のいずれか

スタミナ 2 以上、基準登板間隔 0.5 以下

スタミナ 3 以上、基準登板間隔 1.0 以下

**例:上記の投手が以下のような連投をしました。**

第 1 試合 2 イニング  
第 2 試合 1 イニング  
第 3 試合 2 イニング

**この場合、第 2 試合は連投に関して特別に「登板 0 イニング」とみなすことができます。従って同投手の連投登板イニング数は、第 3 試合終了時点で 4 イニングとなります。**

**なお、上記の例外はあくまでも「連投中のイニング計算」についてのみです。1 試合毎のイニング数を計算する際には通常通り計算します。**

### 9.3.6 負傷と休養期間

負傷した投手は、負傷期間中は休養日数とは数えません。

### 9.4 イニング数の計算

ローテーションや疲労状態の計算でのイニング数の計算は、途中から登板したイニングや途中で降板したイニングも、1 イニングとして計算します。記録上のイニング数とは異なるので注意して下さい。

**例:7 回 2 アウトから登板し、9 回無死から連打を浴びて降板した投手は、記録上のイニング数は 1 回 1/3 ですが、ローテーションや疲労の計算においては 3 イニング登板したとみなします。**

### 9.5 先発投手交代の特別制限

先発投手は、1 回表から 5 回裏までは以下のいずれかの条件が満たされるまで他の投手と交代することはできません。なおこのルールはオールスター戦等では適用しません。

- (1) もし本塁打を打たれたら失点合計が 5 点以上になる。
- (2) 先発投手が一時ショック状態又は回復できない一時ショック状態に陥った。
- (3) 先発投手が疲労状態に陥った。
- (4) 先発投手が負傷等により退場を余儀なくされた。
- (5) 4 回または 5 回で同点又は負けている。
- (6) 4 回または 5 回で相手側同点の走者が塁上にいる。

### 9.6 先発投手交代に対する代打投入の制限

1 回表~5 回表、先発投手に対する代打は、以下のいずれかの条件を満たす場合のみ実施することができます(5 回裏以降は何らの制約なしに先発投手に代打を投入することができます)。なおこのルールはオールスター戦等では適用しません。

- (1) 自軍の失点が 4 点以上。
- (2) 先発投手が回復できない一時ショック状態に陥った。
- (3) 先発投手が疲労状態に陥った。
- (4) 先発投手が負傷等により退場を余儀なくされた。
- (5) 自軍の走者が 2 人以上塁上に存在している。
- (6) 3 回裏~5 回表で自軍が同点又は負けている。

### 9.7 ワンポイント登板

1 度マウンドを他の投手に譲った投手がその試合で再度登板することはできません(例外ルール 13.2 項)。ただし投手以外の他のポジションを守ることはできます。

## 選択ルール

### 10 天候

#### 10.1 簡易天候ルール

これはリアリティよりもプレイしやすさを重視した天候ルールです。試合開始前後攻側監督は以下の天候表を見て D10 を振り、天候を決定します。結果が“晴天”の場合、試合は行われます。雨天の場合、今度は試合可否表を見て D10 を振ります。結果が“試合”の場合は正常に試合が行われます。結果が“中止”の場合、試合中止になります。また結果が“選択”の場合、主催者側(後攻側)監督は試合の開催/中止を選択することができます。

ダブルヘッダー、トリプルヘッダー等で 1 日に 2 試合以上同一地点で行う場合、試合の実施/中止のチェックは 1 回しか行いません。すなわち 1 回のチェックで中止になればダブルヘッダー、トリプルヘッダーの全試合が中止になり、試合実施になれば全試合が行われます。またダブルヘッダー、トリプルヘッダーの試合途中で雨天中止になった場合、その日の残り試合は全て中止になります。なお、ドーム球場(「東京ドーム」等)の場合、本ルールは無視します。

天候表

D10	6月	6月以外
1~8	晴天	晴天
9	雨天(注)	晴天
10	雨天	雨天

(注)北海道は晴天

試合可否表

D10	結果
1~4	試合
5~9	中止
10	選択

注:Ver 5.1 から天候表、試合可否表が変更になりました。

#### 10.2 上級天候ルール

プレイヤー間の同意が成立する場合、簡易天候ルールに代わって以下の上級天候ルールを用いても構いません。上級天候ルールでプレーするためには、簡易天候ルールを理解している必要があります。

- 上級天候ルールも簡易天候ルールと同様に天候表と試合可否表を使って試合の実施/中止を決定します。両者の相違点は、簡易天候ルールが各試合毎に天候表をチェックするのに対し、上級天候ルールではそれぞれの日の天候を 1 回のダイスで決定することです。
- 上級天候ルールを用いる場合、シーズンの運営責任者は、予め天候表で日々の天候を決定しておく必要があります。日々の天候は、現在進行中の日程から少なくとも 1 週間以上先の分まで決定し、参加プレイヤーに通知しておく必要があります(いわゆる長期天気予報です)。
- 試合開始前後攻側プレイヤーは予め運営責任者が決定しておいた天候を再確認し、もしその天候が雨天の場合は試合可否表で試合の実施/中止を決定します。試合可否表の使い方は簡易天候ルールと同じです。

### 11 特殊な珍プレイ

- 珍プレイのうち、各選手の特徴である「負傷#」(「負傷#」(他の特徴も含む)による負傷は、1 シーズン 1 選手当たり 1 回までしか適用されません。もし既に「負傷#」の結果の適用を受けた選手が再び「負傷#」の結果を被った場合、「負傷#」は無視します。この場合、「負傷#」(他の特徴)の選手については()内の特徴を適用し、その

他の選手については「特徴なし」として扱います。

- (1)の場合、同一チームで「負傷#」の特徴を有しながらも未だその被害を受けていない選手が 1 名以上いる場合、これらの選手の中から 1 名をランダムに選択し、その選手に「負傷#」の結果を適用します。この負傷は試合終了後に適用されます。
- 「負傷#」の特徴を持ちながら、シーズン中 1 度もその被害を被らなかった選手は、シーズン後半に自動的に負傷します。負傷期間は以下の通りです。
 

(a) 負傷 120	6月16日~12月31日
(b) 負傷 90	7月16日~12月31日
(c) 負傷 75	8月1日~12月31日
(d) 負傷 60	8月16日~12月31日
(e) 負傷 45	9月1日~12月31日
(f) 負傷 30	9月16日~12月31日
- プレイヤーは**タフネス C、D、E**の選手に限って、「自主的長期負傷」を宣言することができます。「自主的長期負傷」を宣言できるのは、「負傷#」の特徴を有する選手だけで、**現時点で使用可能な選手に限り**ます。自主的長期負傷を宣言すると、宣言した選手は特徴に示された日数分だけ負傷退場することが義務づけられ、負傷回復後は「負傷#適用済み」扱いです。なお 1 チームで「自主的長期負傷」を宣言できるのは同時に 1 人までとし、既に「自主的長期負傷」を宣言しているチームについては、その選手が負傷から回復するまで同一チームの他選手が「自主的長期負傷」を宣言することはできません。

### 12 一時ショック状態のチェック

ルール 9.2 に示した投手の一時ショック状態のチェックを行う場合、新たに以下の 2 点を規定します。

#### 12.1 一時ショック状態のチェックと投手交代

一時ショック状態のチェックを行った場合、その投手は次打者の打撃が完了するまで交代することはできません。投手を交代させる場合には、一時ショック状態のチェックを行う前にその宣言をしなければならないのです。

#### 12.2 一時ショック状態のチェックと敬遠

一時ショック状態のチェックを行った場合、その投手は次打者を敬遠することはできません。もし次打者を敬遠したいのなら、一時ショック状態のチェックを行う前にその宣言をしなければならないのです。この場合、一時ショック状態のチェックは、その次の打者で実施することになります。ただし例外として、一時ショック状態のチェック後に攻撃側監督が代打を出した場合、守備側監督は敬遠を宣言することができます。

### 13 投手の運用制限

#### 13.1 代打と代走

投手(カードに投手と記載されている選手)は、代打及び代走として用いてはいけません。ただし、そうしなければ試合進行できない場合に限って、この限りではありません。

#### 13.2 ワンポイント登板

現在のプロ野球ではめったに見られませんが、一昔前はよく見られた戦法に投手のワンポイント交代があります。これは対左打者等の場合にワンポイントリリーフ投手を投入するため、現在登板中の自軍投手を一時的に内野か外野に守備位置を移動させるという戦法です。

本ゲームでこれを再現するためにルール 9.7 項に代わって以下のルールを定義します。

### 13.2.1 ワンポイント交代できる投手

投手以外の守備力が記載されている投手は、ワンポイント交代で一時的に他の投手にマウンドを譲ることができます。それ以外の投手は(ルール 9.7 項の規定通りに)一度マウンドを降りれば、その試合では再度登板することはできません。

### 13.2.2 ワンポイント登板時のスタミナ

ワンポイント交代が実施された場合、登板したイニング数の計算はルール 9.4 項の規定通りに「完全に投げきったイニング」「途中から登板したイニング」「途中で降板したイニング」「登板、降板を繰り返したイニング」すべて 1 イニング登板として計算します。

## 14 投手の疲労

- (1) 投手がスタミナ値のイニング数を投げた次の回だけは、自分の出した走者が 2 塁に達するまでは疲労状態にはなりません。

**例:スタミナ 6 の投手が先発した場合、7 回は走者が 2 塁に達するまで疲労状態にはなりません。8 回からは疲労状態になります。**

- (2) 連続した完全 5 イニング(そのイニングの最初から最後まで投げていること)以上を 0 点に抑えている投手は、その後失点するまで決して疲労状態にはなりません。また、疲労状態の投手がそれまでの完全 5 イニング以上を 0 点に抑えた場合、疲労状態から回復します。また完全 5 イニング以上を連続 0 点に抑えている投手は、失点するまで一時ショック状態チェックは行いません。
- (3) 一時ショック状態の投手が疲労状態になると、その投手は回復できない一時ショック状態に陥ってしまいます。

## 15 グレード/コントロール5以上

基本ルールでは、グレード及びコントロールの最大値は 4 ですが、本選択ルールを用いると 5 以上のグレードが存在することになります。

### 15.1 グレード 5 以上

- (1) 登板時のチェックの結果、グレードが 5 以上になった投手は、5 以上の値を自らのグレードとします。
- (2) グレード 4 の投手が左対左、相手側の盗塁試行失敗等でグレードが上昇する場合、グレードを 5 以上とします。
- (3) グレード 5 以上の投手は、相手打者カードの打撃表のグレード 4 の欄を使って打撃を解決しますが、打撃表の数値(HR,2H+,2H,3H,1H\*,1H+,1H,Fa)をすべて減少することができます(打たれ難くなります)。
- (4) グレードが 4 を 1 つ越えるごとに、相手打者カードの打撃表の数値をすべて-1します。

**例:グレード 6 の投手は、相手打者の打撃表の数値をすべて-2します。**

### 15.2 コントロール 5 以上

- (1) 登板時のチェックの結果、コントロールが 5 以上になった投手は、5 以上の値を自らのコントロールとします。
- (2) コントロール 4 以上の投手が相手側のヒットエンドラン等でコントロールが上昇する場合、5 以上のコントロールとします。
- (3) コントロール 5 の投手は、打撃結果のダイス目が四球表の左端の数値と同じの場合のみ四球とします(ただしコ

ントロール 4 で四球の可能性がない場合、コントロール 4 と同じとします)。それ以外のダイス目では四球になりません。

- (4) コントロール 6 以上の投手は、決して四球を出しません。

## 16 記載のない守備位置を守備する場合

カードに記載していない守備位置を守備する場合、3.3 項のルールに代わって、以下のルールを適用します。

- (1) 投手守備力のない選手は、投手を務めることはできません。
- (2) 捕手守備力のない選手が捕手を務める場合、守備力=0、T 値=+20 とします。加えてバッテリーを組んでる投手のグレードを一律-1(もともとグレード 0 の場合はコントロール 1)してしまいます。
- (3) 一塁手守備力のない選手が一塁手を務める場合、守備力=1 とします。これは三塁手の場合及び外野手の場合も同じとします。
- (4) 二塁手守備力のない選手が二塁手を務める場合、その選手が遊撃手の守備力を有している場合、その守備力を 1 とし、それ以外の場合は守備力を 0 とします。これは遊撃手の場合も同様とします。
- (5) カードに記載していない守備位置を守備できるのは、そうしない限り試合進行ができなくなる場合に限りです。つまり普段は守備力の記載されていない守備位置を守備することは決してできないのです。

**例外:左翼手及び一塁手については上記の制限は無視して、カードに守備力が記載されていない場合でも制限なしで守備することができます。このような形で左翼手をつとめる選手は、左翼手としての優先守備位置(ルール 3.2 項参照)が与えられているものとします。**

## 17 代打の切り札

監督は、4 回以降の代打使用時に代打で登場する特定の打者を“代打の切り札”として指定することができます。代打の切り札として登場してきた打者は、その打席に限って相手投手のグレードを一時的に-1(最低 0)することができます。

代打の切り札宣言は、1 試合に 1 人だけとします。また代打の切り札宣言は、取り消すことができません(たとえ相手が敬遠してきたり、その代打が“代打の代打”等によって交代した場合もです)。

## 18 負傷選手の強制出場

試合中にアクシデントに見舞われ負傷退場を強要された選手は、以下のペナルティを適用することによってその試合に関しては出場し続けることができます。ただし負傷日数が 10 日以上の場合は上記のルールは使用できません。

- (1) 投手が負傷した場合、基本グレード及びコントロールを即座に-1します。
- (2) 打撃時に相手投手のグレード及びコントロールを共に+1します。
- (3) 試合終了後の負傷日数が+2されます。

## 19 無名選手の使用

本ゲームには、氏名欄及びチーム欄の入っていない無名選手カードが 8 枚用意されています。無名選手は種別(投手、捕手、内野手、外野手)ごとに 2 枚ずつ(右と左)用意されて

いますが、無名選手を自作するプレイヤーは左右どちらの無名選手を自作してもかまいません。

無名選手を作成できるのは、以下のような場合です。

- (1) もともと 1 チームの選手数が 40 名に達していないチーム(チーム名入りのブランクカードが用意されているチーム)。このようなチームは、チーム入りブランクカードの枚数まで無名選手を自作することができます。この条件で作成する無名選手は、どのタイプの無名選手でもかまいませんが、1 度作成した無名選手を廃棄して別種の無名選手に変更することは許されません。
- (2) 負傷や使用制限等でチーム構成員数が減じた場合。この場合、自作できる無名選手は、種別(投手、捕手、内野手、外野手)に計算されます。それぞれの種別で負傷又は使用制限の適用を受ける選手が 2 名(捕手の場合は 1 名)を越える場合、2 名(捕手の場合は 1 名)を越える 1 名ごとに同種の無名選手 1 名を自作することができます。

**例:あるチームでの負傷/使用制限者が投手 3 名、捕手 2 名、内野手 2 名、外野手 1 名だったとすると、このチームは無名選手として投手 1 名、捕手 1 名を自作することができます。内野手及び外野手は構成員数の減少が 2 名以下なので無名選手を自作することはできません。**

- (3) この方法で自作した無名選手は、正規の選手が復帰してきた時点で廃棄されます。
- (4) その他、プレイヤー間の合意で無名選手をいつでもチームに加えても構いません。

投手 無名投手A		右投右打	外野手 無名野手D		右投左打
打撃表	0 1 2 3 4	特徴	打撃表	0 1 2 3 4	特徴
HR	00 00 00 00 00		HR	01 01 01 01 01	
2H*	01 01 ** ** **	走力 S	2H*	02 02 02 02 **	走力 S
3H	** ** 01 01 01	盗塁	2H	05 04 04 03 02	盗塁
3H	** ** ** ** **	2 - 25	3H	** ** ** ** * **	3 - 55
1h*	04 03 03 03 02	バント 2	1h*	08 08 07 06 05	バント 2
1H*	07 06 05 04 03	打球 E	1H*	13 12 10 08 07	打球 E
1H	11 10 09 08 06		1H	21 19 16 14 12	
Fa	16 14 12 11 09	P=3	Fa	26 23 20 17 14	
四球表	0 1 2 3 4	G=0.4	四球表	0 1 2 3 4	
17	~ 32 32 32 31 31	C=0.3	27	~ 57 56 55 54 52	
三振表	0 1 2 3 4	K=0	三振表	0 1 2 3 4	
~100	81 71 62 52 42	HR=**	~100	92 87 82 77 72	
		S=4			
		I=8.0			

## 20 代理監督

人数的な制約等により、正規の監督以外の人物が代理に監督を行う必要が出てくるかもしれません。このような場合、代理の監督は、以下のルールに従ってチームを指揮する必要があります。

- (1) 各チームそれぞれについて、先発投手 6 名、中継ぎ投手 2 名、ストッパー 1 名を選出します。この選出は、全監督の協議により実施します。
- (2) 先発投手については、その試合に先発登板する投手のみしかベンチ入りできません。
- (3) 中継ぎ投手は、4 回以降で同点又は勝っている場合にしか登板できません、また中継ぎ投手の登板可能イニング数は、最大スタミナ+1 イニングまでとします。
- (4) ストッパーは、7 回以降で勝っている場面、さらにセーブポイントがつく状況(3 連続ホームランが出

れば同点になる状況)でのみ登板することができます。ストッパーの登板可能イニング数は、最大スタミナ+1 イニングまでとします。

## 21 無人監督

人数的な制約等により、代理監督すら立てられない場合が出てくるかもしれません。このような場合、無人監督のルールを用いてゲームを進めることができます。

### 21.1 無人監督ルールの概要

無人監督ルールを適用するチームは、選手カードを使用しません。代わりに表やダイスを使って守備能力を決定し、無人監督攻撃表を使って攻撃を行うこととなります。

### 21.2 無人監督チームの守備

#### 21.2.1 投手能力の決定

無人監督チームの投手グレード、コントロール及び利き腕は、試合開始前に無人監督投手能力決定表を使って決定します(三振値は 2、HR コードはなしとします)。投手能力の決定は以下の手順で行います。

- (1) 投手の利き腕を決定します。D100 を振り、その目が投手能力決定表の「左投手」欄の数値以下なら左投手、それ以外なら右投手となります。
- (2) 投手グレードを決定します。グレード決定は投手能力表の基本グレード値を用いて決定します。決定方法は普通の投手の場合と同じです。なお左投手が登板する場合、投手グレードを-0.3 します。
- (3) 投手コントロールを決定します。コントロールの決定は投手能力表の基本コントロール値を用いて決定します。決定方法は普通の投手の場合と同じです。

上記の方法で決定した投手パラメータは、試合中に変化することはありません。

#### 21.2.2 無人監督チームの守備力

無人監督チームの守備力はすべてのポジションで 4 とし、捕手の T 値は 0 とします。

#### 21.2.3 前進守備

無人監督チームは、無死又は一死で、同点又は勝ち越しの走者が 3 塁にいる場合のみ前進守備を実施します。

#### 21.2.4 FC 表

無人監督チームは、先頭走者が同点又は勝ち越しの走者の場合のみ FC 表を使用します。

#### 21.2.5 盗塁警戒

無人監督チームは、走者 1 塁の状況で走者のスタート値(修正前)が 5 以上の場合のみ盗塁警戒を実施します。

#### 21.2.6 スクイズ警戒

無人監督チームは、以下の条件がすべて成立する場合のみスクイズ警戒を実施します。

- (1) 無死又は 1 死で走者が 3 塁に同点又は勝ち越しの走者がいる。
- (2) 打者が投手又はバント力 3 以上の選手である。
- (3) 相手チームがその試合でまだスクイズを実施していない。

#### 21.2.7 その他作戦

無人監督チームは、暴走及び重盗/3 重盗に対しては、常に先頭ランナーのアウトを狙うものとします。

### 21.3 無人監督チームの攻撃

無人監督チームの攻撃は、無人監督攻撃表を使って行います。

- (1) 無人監督チームは、試合開始前に基本攻撃ランク決定表を用いてその日の基本攻撃ランクを決定します。その方法は試合開始前にグレード決定と同様の方法で小数点の切り上げ／切り捨てを決定し、その試合の基本攻撃ランクを決定します。基本攻撃ランクは、その試合の間変化することはありません。
- (2) 無人監督チームの攻撃は、各イニング毎に無人監督チーム攻撃表を用いて解決します。無人監督チームの攻撃ランクは、そのときの投手のグレード等によって変化します(詳しくは無人監督チーム攻撃表を参照)。攻撃ランクが 1 未満又は 16 を越える場合、それぞれ攻撃ランク 1 又は 16 の欄を使って攻撃を解決します。ただし攻撃ランクが 1 を 1 下回る毎に 50 以上のダイス目を-1、攻撃ランクが 16 を 1 上回る毎に 50 以上のダイス目を+1します。

攻撃の結果は、以下のようなものがあります。

- (a) チェンジ・・・攻撃は終了します。
- (b) ランナー2 塁へ・・・攻撃は継続されます(続けて無人監督チーム攻撃表を参照してダイスを振って下さい)。場合によっては守備側監督は一時ショック状態チェックを行う必要があります(ルール 9.2 項“一時ショック状態”を参照して下さい)。なお、無人監督チーム攻撃表を使用するのがそのイニングで 2 回目以降の場合、“ランナー2 塁へ”の結果は“1 点”と同じように扱います。
- (c) U.1 点・・・1 点入り、なお攻撃は続きます(続けて無人監督チーム攻撃表を参照してダイスを振って下さい)。場合によっては守備側監督は一時ショック状態チェックを行う必要があります(ルール 9.2 項“一時ショック状態”を参照して下さい)。
- (d) E.2 点・・・2 点入り、なお攻撃は続きます(続けて無人監督チーム攻撃表を参照してダイスを振って下さい)。場合によっては守備側監督は一時ショック状態チェックを行う必要があります(ルール 9.2 項“一時ショック状態”を参照して下さい)。

**注:2 点同時に入った場合でも、一時ショック状態のチェックは 1 回で構いません。**

- (e) O.DCxxx・・・守備チェック表を用いて守備チェック(DC)を行います。守備チェックの結果は“チェンジ”又は“ランナー2 塁へ”(イニングで 2 回目以降の場合、“ランナー2 塁へ”の結果は“1 点”と同じように扱う)となります。

### 21.4 負傷及びローテーションの扱い

シーズン途中から無人監督ルールを使用する場合、投手の休養期間及び負傷期間については、無人監督適用時期を無視して考慮します。

**例:巨人の堀内投手は 7 月 1 日登板して中 4 日の休養期間が必要になりました。その後 7 月 2 日～5 日までの間、巨人は無人監督ルールで戦ったとします。そうすると 7 月 6 日開始時点で堀内投手はさらに中 4 日の休養が必要です。**

### 21.5 その他

無人監督チームとの対戦時に発生した守備側チームの負傷は、イニング終了時に攻撃側チームに適用するものとします。

また、無人監督チーム投手の特徴は、常に“WP”として扱います。

## 22 年度毎特別ルール

### 22.1 開幕時に使用できない選手

選手カードの備考欄に“x/x より使用可能”と書かれている選手がいます。そのような選手は記載された月日になるまで試合に出場することはできません。

### 22.2 シーズン中の所属チーム変更

選手カードの備考欄に“x/x 入団”、“x/x 退団”、“x/x に xx より移籍”、“x/x に xx へ移籍”と書かれている選手がいます。これらの選手は、シーズン中にトレード等により所属チームの変更が会った選手です。なお、ここで書かれている“月日”は新所属の開始日です。ですから、例えば退団する選手は“日付”の前日まで使用可能であり、入団する選手は“日付”の日日から使用可能です。

### 22.3 短期戦用特別ルール使用可能チェック

PFB はもともと 130 試合以上にも及ぶペナントレースをすべて再現すること目的にデザインされたゲームです。そのため選手の各種使用制限や負傷#などは、130 試合以上のフルキャンペーンを前提にデザインされています。

しかしながら 130 試合以上のペナントレースを完遂するためには、数十時間にも及ぶプレイ時間と数名(理想は 6 名以上)のプレイヤーが必要であり、なかなか難しい問題です。実際には 1 日数名のプレイヤーが集まって 10～20 試合のミニキャンペーンをプレーするのが現実的な線ではないでしょうか。そのような場合、問題になるのがルール 22.1 項、22.2 項等の各種使用制限や特徴=負傷#の扱いです。これらについては、いくつかの解決方法が考えられますが、ここではダイスを使った「使用可能チェック」を使った方法について紹介します。

- (1) チャート集の 5 ページ目に「20xx 年使用可否表」という表が掲載されています。ここに登録されている選手が、負傷#等の各種使用制限がかけられている選手達です。この表には、選手名、チーム名の他に 3 種類の使用不能値が記載されています。A、B、C と区分された 3 種類の使用不能値は、それぞれ以下の意味を持っています。
  - (a) A: 負傷、調整等による使用不能値
  - (b) B: 入退団、移籍による使用不能値
  - (c) C: オリンピックに伴う使用不能値
- (2) 参加プレイヤーは、使用不能値 A、B、C のうち、いずれを使用するかを決定します。例えば史実チーム間同士のミニキャンペーンを戦う場合は A 及び B、又は A～C 全部を使うのが適当でしょう。また、架空チーム同士によるミニキャンペーンの場合は、A のみを使用するというように、ゲームの形態によって使い分けるのが良いでしょう。
- (3) 使用する使用不能値の種類が決定したら、各参加プレイヤーは、使用可否表に記載された選手の中で自軍麾下の選手 1 人 1 人について D100 を振ります。もしその目が使用不能値以下(複数の使用不能値が記されている場合は合計値)の場合、その選手はそのキャンペーン期間において一切使用できないものとします。
- (4) 危険分散を図るため、参加プレイヤーは複数選手の使用可否判定を 1 回のダイスで行うことができます。その手順は以下の通りです。
  - (a) 各プレイヤーは、自軍麾下の使用可否判定を行う選手をいくつかのグループに分割します。分割の際、個々のグループの使用不能値の合計が 100 以下になりさえすれば、どのような

- 組合せにしても構いません。
- (b) グループ分けが完了したら、個々のグループについて、「順番」を決定します。順番は各プレイヤーが自由に決めて構いません（順番の前後による有利不利はありませんから）。使用可能チェックの際は、ここで決めた順番に従って、小さいダイス目から順番に使用不能選手が割り振られることとなります。詳しくは以下の例を参照して下さい。

**例：清原 和博(00 GIANTS)ー使用不能値 29、上原 浩治(00 GIANTS)ー同 22、槇原 寛己(00 GIANTS)ー同 45 の 3 名を 1 つグループをとし使用不能チェックをすることにします。その際の順番は、清原、上原、槇原とすると、ダイス目と使用不能者の関係は、01～29:清原選手使用不能、30～51 上原選手使用不能、52～96:槇原選手使用不能、97～100:3 選手とも使用可能となります。**

- (c) (a) (b)の作業が完了したら、個々のグループ毎に D100 を振って使用不能選手を決定します（どのグループからチェックを開始しても構いません）。ダイスチェックを開始したら、最早グループやその順番を変更してはいけま

- せん。
- (5) 本ルールで区分 A の使用不能値を使う場合、各選手の特徴「負傷#」は無視します。

#### 22.4 4 番打者

選手カード備考欄に「4 番打者」と記載されている選手は、該当シーズンの大半を 4 番打者として戦った日本人選手です。これらの選手は以下のルールが適用されます。

- (1) 上記の選手について、先発出場可能なものにもかかわらず 4 番で先発出場させなかった場合、チームはその試合に限って相手投手の基本グレードを+0.2 するという不利益を被ります。
- (2) 上記の選手に対しては、負傷によるやむを得ない場合以外、代打を出してはいけません。代打以外の方法（守備交代、代走）による交代については制限されません。

#### 22.5 外国人枠

選手カード備考欄に「外国人」と記載された選手は、外国人選手です。外国人選手は運用の際に特別な規程が適用されます。外国人選手の運用制限は年度によって異なっています。詳しくは以下の表を参照して下さい。

年度	外国人選手枠
1993 年以前	(1) 同時に 1 軍登録できる外国人選手は最大 2 名 (2) 1 度 1 軍登録を抹消された選手は、最低 10 日間を 2 軍で過ごさなければ 1 軍へ再登録できません。
1994 年～1997 年	(1) 同時に 1 軍登録できる外国人選手は最大 3 名 (2) (1)のうち投手は最大 2 名、野手は最大 2 名 (3) 1 度 1 軍登録を抹消された選手は、最低 10 日間を 2 軍で過ごさなければ 1 軍へ再登録できません。
1998 年～2001 年	(1) 同時に 1 軍登録できる外国人選手は最大 4 名 (2) (1)のうち投手は最大 2 名、野手は最大 2 名 (3) 1 度 1 軍登録を抹消された選手は、最低 10 日間を 2 軍で過ごさなければ 1 軍へ再登録できません。
2002 年以降	(1) 同時に 1 軍登録できる外国人選手は最大 4 名 (2) (1)のうち投手は最大 3 名、野手は最大 3 名 (3) 1 度 1 軍登録を抹消された選手は、最低 10 日間を 2 軍で過ごさなければ 1 軍へ再登録できません。

#### 22.6 引き分け制度

2001 年度以降のセパ両リーグの引き分けルールは以下の通りです。

セリーグ 延長 12 回まで。時間無制限。引き分け再試合はなし。

パリーグ 延長 12 回まで。時間無制限。引き分け再試合はなし。

## ー PFB95 デザイナーズ・ノート ー

みなさん、プロフェッショナル・ベースボールの世界へようこそ！！

このゲームは、今まで我が国で発売されてきたプロ野球ゲームの中でも最高級のリアリティを有するシミュレーション・ゲームです。あなたは、このゲームをプレーすることによって、実際のプロ野球チームの監督達が直面する様々な局面を体験することができるのです。ランナーを進めるためにはバントか、エンドランか、盗塁か。投手を代えるべきか否か。さらにはこの試合に勝ちに行くべきか、負けるべきか……。

だからと言ってこのゲームをプレーすることは決して困難なことではありません。確かに普通のゲームに比べるとルールが多いのは確かですが、一度ルールに慣れてしまえば（覚える必要はありません）実にシステムティックにルールが組み立てられていることに気付くはずで、それにこのゲームの素晴らしい点は、そのプレイ時間にあります。慣れてしまえば1試合の所要時間は20分を切るでしょう。ということは3連戦を僅か1時間でプレイできることを意味しています。この数字がいかに素晴らしいものであるかは、他の野球ゲームをプレイしたことのある方ならおわかり頂けるでしょう。

以下に私がどのようにしてこの素晴らしいゲームを完成させるに至ったかを簡単に述べさせていただきます。

### 1. 「熱闘 12 球団ペナントレース」の話

「熱闘 12 球団ペナントレース」(注 1)。

野球ゲームに興味のある方なら、おそらくその名前ぐらいは聞いたことがあるでしょう。HJ社が1984年～1990年まで販売していた野球ゲームです。

かくいう私も、1980年代半ばにこのゲームに初めて接したときから、すっかりこのゲームの虜になってしまいました。当時学生だった私は、早速仲間を（無理矢理）集め、130試合ペナントレースに挑戦しました。以来毎年「熱闘・・・」が発売される度に、数カ月間の期間をかけて130試合ペナントレースを繰り返してきました。

### 2. 「熱闘 12 球団ペナントレース」の改造と新ゲームの作成

#### ゲームの作成

「熱闘・・・」は確かにいいゲームでした。しかし欠点を多く内在していることもまた事実でした。異常打者や異常投手。貧弱なローテーション・ルール。バント等の細かい作戦を立てるのが馬鹿らしくなるほど強力なホームラン攻勢。便利なエンドラン攻勢。ゲームの味付けとしての意味しかない投手力。プレイヤーにゲーム的な戦術を強要する打撃解決表（「6」付き打者は1番バッター、「7」付き打者は2番バッター、普通の人にはなんのこともさっぱりわからないでしょう）。等、等、等……

もちろん我々は様々な特殊ルールを考案し、なんとかリアリティを高めるよう努力しました。新ローテーション・ルール、新エンドランルール、ホームラン阻止ルール、左対左ルール等……。これらの努力の結果、上記の欠点のいくつかは解消したと思います。しかし、システムそのものに関わるような欠陥だけは解消することができませんでした。

「新しい野球ゲームを作るべきだ」

こんな声が挙がったのは、丁度1980年代の終盤だったと思います。早速、雑誌「週間ベースボール」を集めて選手のデータを調べ、無い知恵を絞ってル

ールを組み立てました。そして1つの野球ゲームを完成させました。そのゲームの完成イメージは、昔翔企画から発売されていた「オールスターベースボール」に近いものだったように覚えています。

しかし、このゲームは失敗作でした。確かに「熱闘・・・」の欠点は解消されていましたが、同時に「熱闘・・・」の最大の利点＝短時間でプレイ可能も失われてしまったのです。このゲームの1試合のプレイ時間は1時間以上と、熱闘の実に3倍以上のプレイ時間を必要としたのです。案の定、このゲームは数回プレイされただけで、結局は忘れられていきました。

### 3. 「ビック野球」か「熱闘 12 球団ペナントレース」か

やがて時は流れ、私は就職しました。皆さんもご存じの通り、社会人という人種はなかなか自由な時間が取れません。必然的に野球ゲームをプレーする機会もなくなりました。時を同じくしてHJ社も「熱闘 12 球団ペナントレース」の発売をやめて、代わりに「ビック野球」の発売を開始していました。

就職してから幾日かが経過したある日のゴールデン・ウィーク。我々は再び集まる機会を得ました。野球ゲームによる130試合ペナントレースを5泊6日の集中合宿形式（我々は「野球合宿」と呼びます）で敢行するためです。選ばれたゲームは「ビック野球」。HJ社が満を持して発売した新システムの野球ゲーム第2弾、そしてHJ社が発売した最後の野球ゲームです。新システムによる野球合宿に我々の期待は膨らみました。

しかし、このキャンペーンは惨めな失敗に終わりました。

「横浜大洋優勝」の結果に終わったこのキャンペーンで明らかになった「ビック野球」の欠点は、スウィッチャーの異常なまでの有利さやカモに過ぎない左投手、有利すぎる俊足チーム等でした。

このキャンペーンは、我々が「ビック野球」をプレイした最初で最後の機会になりました。HJ社がこの年を最後に「ビック野球」の新しい版を出さなかったこともその理由の一つですが、むしろ我々が「ビック野球」のシステムに幻滅を抱いてしまったことが主要な要因でしょう。（誤解がないように申し添えておきますが、私は「ビック野球」の基本システムはアイデアとしては極めて優れたものだと思います。惜しむらくは、デベロッパとデータ解析の詰めが甘かったことでしょう。）

代わって我々が選んだ道は、「熱闘・・・」のデータ構造を解析し、「熱闘・・・」の選手カードを自作することでした。そして1992年版と1993年版の選手カードを自らの手で自作し、それを元にして130試合ペナントレースの野球合宿を開催し、そこそこの成功を収めました。

### 4. 「プロフェッショナルベースボール」への道

しかし私は、ある一つの疑問を拭い去ることはできませんでした。

それは、「わざわざ自作カードを作成する労力をかけてまで「熱闘・・・」をプレーする価値はあるのか。自作カードを作る手間を掛けるのだったら、いっそのことルールも自分たちで作りなおした方が良いのではないか・・・」というものでした。

事実、野球合宿が終わった車中での話題の一部は、常に新しい野球ゲームのことでした（その旗振りは

大抵私でした)。そうです。我々は「熱闘・・」に代わる新しいシステムティックな野球ゲームを欲していたのです。

私が「プロフェッショナルベースボール」(以下PFB)の作成に本格的に着手したのは、1995年5月のことでした(GW明けで他の仕事も一段落していました)。それから約1ヶ月でルール・ブックと選手カードをまとめあげ、PFB94(第1案)を完成させることができました。

PFB94が初めて私以外の人間の前にその全貌を現したのは、1995年6月下旬のことでした。日曜日の夜に大阪府堺市某所に集合した我々4名は、一晩かけてPFB94によるミニキャンペーンをプレイしたのです。このプレイでPFB94の欠点のいくつかが明らかになり、改良を加えたPFB94は、やがてPFB95に発展しました。

そして1996年1月、PFB95による130試合野球合宿が開催されました。途中さまざまなアクシデントに見舞われたため130試合を完遂するには至りませんでした。PFB95がプレイしやすく、またスリリングで、かつシステムティックな野球ゲームであることは確認されたのです。

このプレイで明らかになった20項目以上の改修点を改修したのが、今皆さんのお手元にあるゲームです。

## 5. 「プロフェッショナルベースボール」の製作コンセプト

それでは、PFBの製作コンセプトを申し上げます。

- (1) 日本的野球の再現
- (2) ゲーム時間の短縮
- (3) 新しい手法による選手能力の解析

以上3点です。

### (1) 日本的野球の再現

これは、特に攻撃面での送りバント重視を再現しようとしてしました。

PFBの場合、ヒット1本で2塁走者が生還率できる確率はかなり高く、鈍足ランナーや強肩外野手を以てしても、50%以上の確率で2塁走者が生還するようになっています。また、同時に走者が1塁にいる場合の併殺率もかなり高めに設定してあります。従って1塁にランナーがいる状況で攻撃側監督は、得点率アップを図るため、また併殺を避けるために送りバントを多用せざるを得ないでしょう。実に日本的な情景ではないでしょうか。

さらに左対左、ヒットエンドラン、小刻みな投手起用等、日本的野球を再現する様々なルールが、あらかじめ基本システムに組み込まれています。

### (2) ゲーム時間の短縮

PFBを製作するにあたって、一番の難問は「いかにしてゲーム時間を短縮するか」でした。この問題を解決するための方法はただ一つしかありません。

それは、「ダイスを振る回数を徹底的に減らすこと」。これだけです。

従ってPFBの場合、製作当初から「熱闘・・」と同じように1回のダイス振りで1打席を解決するように決めていました(もちろん例外はあります)。他のゲームの中には、投手側が1回ダイスを振り、次に打者側がダイスを振るものもあります(そちらの方が投手の能力をゲームに反映させやすく、また多様な状況を自然に再現できるというメリットがあります)。しかし、プレイ時間短縮を最優先させたPFBの場合、1回のダイスで1打席を解決するようにし、プレイ中に発生する様々な事例は、「汎用打撃結果表」や「打球方向表」を使用して解決するようにしたのです。従ってこのゲームをプレーする際に

はこれらの表を毎回毎回参照する必要があり、慣れないうちはむしろプレイ時間がかかってしまうかも知れません。しかし一度覚えてしまえば、あとは楽です。テンポ良くスイスイとプレーすることができよう(たとえが適切ではないかも知れませんが、丁度unixのviエディタのようなものとも言えるかも知れません)。

### (3) 新しい手法による選手データの解析

実在の選手を使って野球ゲームを製作する場合、出場機会の少ない選手のデータをどう評価するか、というのは難しい問題です。そのままデータ化してあとはプレイヤーの良識に任せるというのも一つの考え方です(「熱闘・・」はこの方法ですがちょっと無責任な気がします)、足切りラインを設けて異常に能力の高い選手が出てこないようにする方法もあります。

PFBの場合、この問題を以下の方法で解決しました。

- (1) 出場機会の多い選手は、実績=能力とします。
- (2) 出場機会の少ない選手は、1年前のデータで穴埋めします。
- (3) それでも足りない選手は、何らかの平均値で穴埋めします。

この方法を採用することによって、異常選手の発生を抑制すると共に、異常に能力の低い選手の発生を防ぐことができました。その選手に直接関係ないデータで穴埋めをするやり方に抵抗を感じる方もいらっしゃるかも知れませんが、マイナー選手が大活躍するようなペナントレースは余り見たくはないでしょう。

さあ、私の仕事は(とりあえず)終わりました。次はあなたの番です。あなたがこのゲームの新しい可能性を開いていって下さい。

それでは、また。

### 参考文献

本ゲームを作成するにあたって、以下の文献等を参考にさせて頂きました。

#### <文献>

ベースボールレコードブック各巻

ベースボールマガジン社

ベースボールマガジン各号

ベースボールマガジン社

オフィシャルベースボールガイド各巻

共同通信社

The Official Baseball Encyclopedia'94

(社)日本野球機構

#### <ゲーム>

熱闘12球団ペナントレース各年度版

HJ社

ビック野球各年度版

HJ社

オールスターベースボール

翔企画

1996年某日

## — ルール・サマリー —

本項は、ルールの概略をまとめたものです。プレイ中に簡単に参照できるよう、コピーしてお使い下さい。

投手グレード/コントロールの決定 (ルール 4 項参照)

- (1) 決定方法・・・D10 により決定
- (2) 基準登板間隔とグレード等の変化
  - (a) 基準登板間隔-1.0 日で登板・・・グレード 0.3、コントロール 0.3。次回の登板間隔+0.5
  - (b) 基準登板間隔-0.5 日で登板・・・次回の登板間隔+0.5
  - (c) 基準登板間隔+1.5 日以上で登板・・・グレード+0.3、コントロール+0.3

攻撃側の作戦

- (1) バント (ルール 7.1 項参照)・・・2 死以外で走者 1 塁、12 塁、2 塁で実施可能。
- (2) 盗塁 (ルール 7.2 項参照)・・・スタート値以下でスタート。正否の判定は成功値で実施する。スタートに失敗した場合は、打者 1 人限りグレード+1。
- (3) ヒットエンドラン (ルール 7.3 項参照)・・・走者 1 塁、2 塁、12 塁、13 塁の場合のみ実施可能。1 インニング 1 回まで。
- (4) スクイズ (ルール 7.4 項参照)・・・1 試合に 1 回のみ。

守備側の作戦

- (1) 前進守備 (ルール 7.5 項参照)・・・3 塁走者が存在する場合のみ実施可能。内野ゴロで 3 塁走者生還の可能性が減少する。
- (2) 敬遠 (ルール 7.6 項参照)
- (3) 盗塁警戒 (ルール 7.7 項参照)・・・盗塁スタート値-2、成功値-20、グレード 1。
- (4) スクイズ警戒 (ルール 7.8 項参照)・・・スクイズ時のバント力-1、コントロール 1。

グレード/コントロールの一時変化 (ルール 8 項参照)

- (1) 左対左 グレード+1
- (2) 満塁 コントロール+1
- (3) リリーフ登場 グレード+1、コントロール+1 (最初の打者のみ)

打撃結果の判定 (ルール 6.1 項参照)

D100 と打者カードで判定する

- (1) BB, K の場合・・・結果を適用する。
- (2) HR, 2H+, 2H, 3H, 1H\*, 1H+, 1H, Fa の場合・・・打撃結果表 (チャート p1) を見て結果を適用する。攻撃側監督は暴走を試みることができる (暴走表 (チャート p1) 参照)。
- (3) その他の場合・・・汎用打撃結果表 (チャート p1) を見て結果を適用する。
  - (a) 内野ゴロの場合・・・D10 と内野ゴロ表 (チャート p1~p2) で結果を適用する。
  - (b) 内野フライの場合・・・アウト。
  - (c) 外野フライの場合・・・暴走を試みることができる (暴走表 (チャート p1) 参照)。
  - (d) 珍プレイの場合・・・D100 と珍プレイ表 (チャート p4) で結果を適用する。

投手の疲労 (ルール 9.1 項参照)

スタミナ値を越えたインニング数を投げた投手は疲労状態となり、グレード及びコントロールが-1 される。

**例外 1:** スタミナ値+1 インニング目だけは、走者が 2 塁に達するまで疲労しない (ルール 14 項参照)。

**例外 2:** 連続 5 インニング無失点の投手は疲労しない (ルール 14 項参照)。

投手の一時ショック状態 (ルール 9.2 項参照)

- (1) 適用・・・失点時に D10 で 3 以下を出す。
  - 例外 1:** リリーフ投手は登板インニングのみ一時ショック状態のチェック不要
  - 例外 2:** 先発投手は 1 回~3 回のみ、失点合計 3 点以下の場合のみ一時ショック状態のチェック不要
  - 例外 3:** 投球インニング数がスタミナ値を越えた投手は、走者 2 塁に達した場合にもチェック必要。
- (2) 影響・・・グレード及びコントロール 1。
- (3) 回復・・・次インニング開始時に自動的に回復。
- (4) 回復できない一時ショック状態・・・以下のいずれかのケースで発生
  - (a) 一時ショック状態の投手が再度チェックに失敗した。
  - (b) 疲労状態投手が一時ショック状態のチェックに失敗した。

投手のローテーション (ルール 9.3 項参照)

投手は、登板後、基準登板間隔に記載された日数分休養する必要がある。

- 例外 1:** 登板インニング数がスタミナ値の半分以下・・・基準登板間隔は半分 (0.5 未満の端数切り捨て)。
- 例外 2:** 登板インニング数がスタミナ値の 1/3 以下・・・基準登板間隔は 1/3 (0.5 未満の端数切り捨て)。
- 例外 3:** 実際に投球したインニング数がスタミナ値未満でスタミナ値の半分以上を超える場合、実際に投球したインニング数がスタミナ値より 1 少ないごとに、基準登板間隔を-0.5。
- 例外 4:** 登板インニング数がスタミナ値の 2 倍を超える場合 (先発投手のみ)・・・スタミナ値を 1 越える毎に基準登板間隔が+1
- 例外 5:** 登板インニング数がスタミナ値を越える場合 (リリーフ投手のみ)・・・スタミナ値を 1 越える毎に基準登板間隔が+1
- 例外 6:** 打者 1 人のみ登板の場合 (リリーフ投手のみ)・・・基準登板間隔は 0.0

先発投手交代の特別制限 (ルール 9.5 項参照)

先発投手は、1 回表~5 回裏に限り以下のいずれかの条件が満たされるまで降板できない。

- (1) もし本塁打を打たれたら失点合計が 5 点以上になる。
- (2) 先発投手が一時ショック状態又は回復できない一時ショック状態に陥った。
- (3) 先発投手が疲労状態に陥った。
- (4) 先発投手が負傷等により退場を余儀なくされた。
- (5) 4 回または 5 回で同点又は負けている。
- (6) 4 回または 5 回で相手側同点の走者が塁上にいる。

先発投手交代に対する代打投入の制限 (ルール 9.6 項参照)

1 回表~5 回表、先発投手に対する代打は、以下のいずれかの条件を満たす場合のみ。

- (1) 自軍の失点が 4 点以上。
- (2) 先発投手が回復できない一時ショック状態に陥った。
- (3) 先発投手が疲労状態に陥った。
- (4) 先発投手が負傷等により退場を余儀なくされた。
- (5) 自軍の走者が 2 人以上塁上に存在している。
- (6) 3 回裏~5 回表で自軍が同点又は負けている。