



プロ野球スピリッツA

PROFESSIONAL BASEBALL SPIRITS エース

大会**簡単開催**マニュアル

本書は「プロ野球スピリッツA」にてオフライン大会を開催希望の企業・団体様向けに大会の開催方法やゲーム内での設定の要点をまとめた資料です。



プロスピAでeスポーツ大会を開催するために必要な道のりは以下のとおりです。



No.	時期	対応	必要なもの(コト)
1	大会実施の 1ヶ月～1ヶ月半前	コナミに対して、プロスピA eスポーツ大会実施についての利用申請	誰が、どのような大会を実施するのか、主催、目的・場所・日時をまとめた 企画書 。
2	大会実施の 3-4週間前 程度	参加選手の募集開始	SNSやWEBサイトで 大会告知 。 その際、いつ、どこで、どのような大会が開催されるかを明示。
3	大会実施の 1週間前 程度	参加選手への詳細案内	参加選手へ、大会当日の 詳細を連絡 。 (集合時間、場所、スケジュール、持ち物など)
4	大会実施の 当日	大会運営	・大会運営のためのスタッフ(司会・審判など) ・大会運営備品(トーナメント表、勝敗の記録シートなど) ・(配信を実施する場合)観戦用端末、配信機材など
5	大会実施 5営業日 以内	コナミへの実施報告	大会当日の実施の様子や集客数などを報告フォームにて報告。



プロスピAの「リアルタイム対戦」モードを活用して大会を開催します。



選手

試合実施

A選手



スマートフォン or タブレット ↑

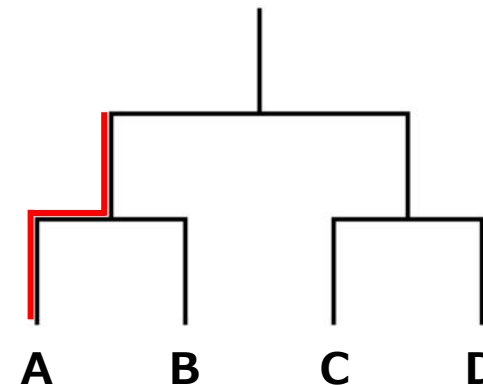
リアルタイム対戦で
勝負！

B選手



運営

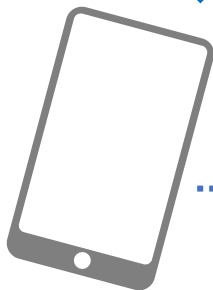
試合結果を管理



運営

配信

試合の様子を配信する場合



「観戦用端末」で試合の様子を確認しPCで配信

やることはたったこれだけ！

- ・参加選手にリアルタイム対戦で勝負して頂く。
- ・その勝敗を運営が管理。
- ・これを繰り返し、優勝者を決定。
- ・配信をしたい場合は「観戦用端末」を活用して配信

さらにクオリティの高い大会運営をしたい方は・・・

- ・実況・解説を入れて試合を盛り上げる
- ・映像演出を活用し、試合をより華やかに・・・などなど



リアルタイム対戦/試合観戦をするには**レベル20以上**のアカウントが必要です。



レベルを上げるには、「Vロード」をプレイ。
大会実施までに、余裕を持ってレベルを上げましょう！



レベル

「Vロード」モード入口

「リアルタイム対戦」モード入口

円滑な試合進行のためには電波環境が**とても重要**！



Wi-Fiは**上り・下り共に10Mbps以上推奨**

電波環境の回線速度が試合進行に影響します。

速度が遅いと・・・

- ・ゲーム内でラグが発生してしまい、プレイヤーのプレイに支障をきたす
- ・試合のテンポが損なわれ、視聴者が試合内容に集中できなくなる
- ・最悪の場合「切断」が発生し、公平な試合とならない

などの懸念が挙げられます。

有線のインターネット回線から無線ルーターでWi-Fi環境を構築するなどの対応を推奨しております。

また安定性の面からポケットWi-Fiは推奨しておりません。



初心者ガイドもあるので、ぜひご覧ください↓

[プロ野球スピリッツA アカデミー | 公式ガイド | KONAMI](#)

1 ホーム画面「試合」をタップ



2 「リアルタイム対戦」▷「ルーム戦」の順にタップ



3 「ルームを作る」をタップ ▷ ルール設定を行う



4 ルールの設定が終了したら「作成する」をタップ



発行されたルームIDを参加選手へ
伝え、「ルームへ」をタップ

↑大会規定にそってルールを設定。オススメのルールについては後述。

準備完了！



ゲーム内の設定方法② 主催者の対応「ルールを設定」

コナミが主催する「プロスピAチャンピオンシップ」などのeスポーツ大会では、

- ・選手が実力を発揮でき、そのうえで勝敗がつくこと
- ・試合実施にかかる運営時間の合理性(2イニングだと6分程度、 3イニングだと9分程度)を鑑み、以下のレギュレーションで実施しています。

ルール設定の参考としてください。

項目	設定	備考
試合イニング	3イニング	3イニングで決着がつかない場合、4イニング以降はランナー1塁、2塁で実施。各イニングの裏の攻撃終了時点で点差がついた場合はそこで試合終了。
時間制限	20分	時間制限を過ぎた場合、そのイニングの裏の攻撃終了時点での点数で勝敗を判定。引き分けの場合は ゲーム内スコア で勝敗を決定。
特別延長の最大イニング数	2イニング(任意)	5イニング終了時点で点数が引き分けだった場合は ゲーム内スコア で勝敗を決定。
レギュレーション	「ランク戦」or 「大会:オールスター」を推奨	「ランク戦」または「大会:オールスター」を選択した際は、「攻撃時の投球カーソル」、「球速」、「球速軌道」、「個人スピリッツを一律にする」「コンボパワーを制限する」の設定が不要となります。
コールド	5点	各イニングの裏の攻撃終了時点で5点差以上ついた場合は、そこで試合終了。
強制リタイア	8点	8点差以上の点差がついた時点で試合終了（先攻 1 回表から有効）



ゲーム内スコアとは・・・



ヒット数や奪三振等をポイント化し、合算スコアで勝敗を決定。同点の場合は先攻チームの勝利。

慣れたら、オリジナルレギュレーションでも大会を開催してみましよう！大会がより面白くなるかも・・・！？





ゲーム内の設定方法③ 主催者の対応「ルールを設定」詳細

ルームオプションの設定		
対戦方式 入室定員	・3イニングマッチ 必要に応じて設定	出場者の数と観戦端末の数の合計で設定してください。
試合		
試合の時間制限	・20分	・上記規定イニング終了時に同点であった場合は、特別延長にはいりません。 ・特別延長はノーアウト、ランナー2塁、1塁の状況で開催されます。 ・特別延長でも決着しなかった場合、試合ptの多いチームが勝利となります。 ・試合ptも同じ場合、先攻チームが勝利となります。
特別延長の最大イニング数	・2イニング	
レギュレーション 攻撃時の投球カーソル 球速 投球軌道 ミートアシストレベルを変更可能にする 投球コース選択時の変化量を表示する 強制リタイアを無効にする	・ランク戦 or 大会:オールスターを推奨 ・超高速フェード or 高速フェードを推奨 ・ノーマル+ ・ノーマル ・OFF ・OFF ・OFF	
投手の疲労度を有効にする	任意	※8点差で強制リタイアとなります。 ONの場合（公式大会はONで運用） ・選手の参加ハードル高 ・決勝まで見据えた選手起用が必要になります。 ※機材トラブル等でルームを再作成した際、疲労度がリセットされるのでご注意ください。
個人スピリッツを一律にする コンボパワーを制限する	・OFF 無制限	OFFの場合（カジュアルな大会はOFFを推奨） ・選手の参加ハードル低 ・同じ投手を連続して起用が可能 レギュレーションを ランク戦 or 大会：オールスター に設定した場合は本項目の設定は不要となります。
その他		
大会規定の選手を出場不可にする 待たずに終了ボタンの表示開始を遅らせる 大会規定の球場で固定する オーダー 守備・走塁 試合中のリプレイを配信設定にする ユニフォーム設定を無効にする 試合中の一部の操作音をミュートにする ソーシャルからの入室を許可する リプレイの保存を許可する	・ON ・ON ・ON ・無制限 高速 ・任意 ・ON ・ON ・OFF ・OFF	※規定はクラウンスタジアムです。 ※ONの場合、リプレイをスキップできないようになります。



ゲーム内の設定方法④ 主催者の対応「ルールを設定」詳細

リアルタイム対戦基本ルール		
投球モーション	・クイック	
リプレイ	・あり	
打撃モード	・ミート打ち&強振	
フレームレートを固定する	・OFF	
ゲーム共通設定		
試合設定		
・投球モーション	変更無効	
・リプレイ	変更無効	
・打撃モード	変更無効	
・初期打撃モードを強振にする	任意	
・打撃カーソル色	任意	
・守備・走塁	変更無効	
・カメラ	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「本塁後方」
・カメラ距離	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「固定」
・打撃カーソル移動速度	任意	
・投球カーソル移動速度	任意	
・簡易盗塁ボタン位置	任意	
サウンド設定		
・BGM	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
・応援曲・作曲画面	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
・実況・解説	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「OFF」
・歓声	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
・場内演出音	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
・試合効果音	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
・システム効果音	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」/ボリューム「7」
グラフィック設定		
・画質	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「高画質」
・フレームレート	変更無効	
・フレームレートを固定する	変更無効	
・遠距離のモデル	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「高品質」
・観客を非表示にする	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「OFF」
・一部のエフェクトを停止	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「OFF」
・セルフシャドウ	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」
・被写界深度	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」
・砂煙エフェクト	任意(観戦モードには影響なし)	※観戦端末は「ON」
・選手ユニフォームの統一	変更無効	※観戦端末は「個別高品質」



ゲーム内の設定方法⑤ 選手の対応「ルームに参加する」

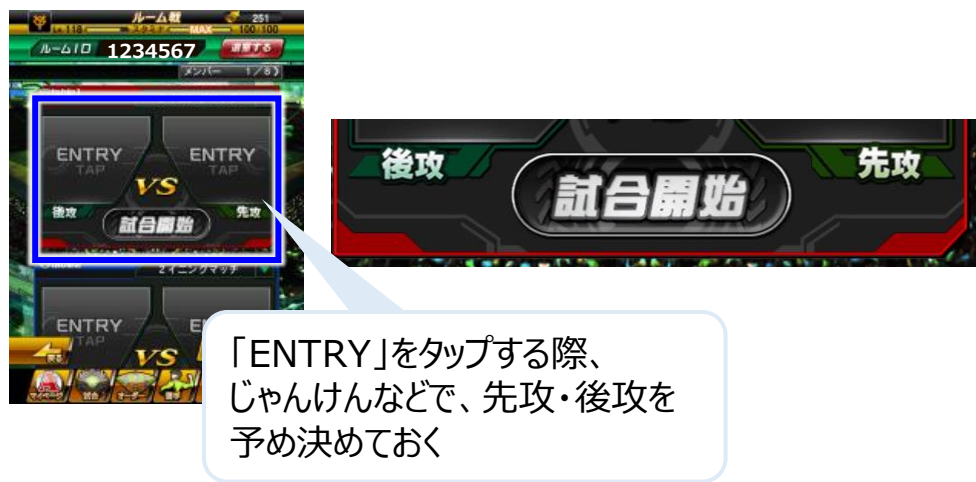
1 「試合」▷「リアルタイム対戦」▷「ルーム戦」の順にタップ



2 画面で「ルームを探す」をタップ



3 「ENTRY」をタップ



4 ENTRYが完了したら「試合開始」をタップ ▷ 試合開始



プレイボーラー！



ルームについての注意事項



① ルームIDについて

配信をする場合、ルームIDが配信画面に掲載されないようご注意ください。
ID部分を長押しすることで非表示にすることができますので配信時は非表示機能を使用してください。

ルームIDが掲載されると、配信視聴者がルームに入室し、大会運営に支障を来す恐れ場合があります。また誤ってルームIDが掲載された場合は、新たにルームを作成し直してください。

② 「試合開始」のタップについて

「試合開始」タップ後は、試合終了までノンストップで試合が進行します。
大会の様子を配信する場合は、主催者が選手に対して「試合開始」をタップするよう指示をして、大会進行をコントロールしてください。

試合中の切断



① 試合中、通信が切れた場合

試合中、一方のプレイヤーの通信が切れた場合、対戦相手には左のようなメッセージが表示されます。

対戦相手がルームに再入室すると試合再開しますので、選手に対して、「待たずに終了」は押さないように、指示をして待機させてください。

② 状況が改善しない場合

待機しても状況が改善しない場合や、両者同時に切断が起き試合続行が難しい場合、

- ・再試合
 - ・レギュレーションにて勝敗をつける
- のいずれかの対応をとります。公式大会では以下のようなレギュレーションを採用しております。参考をご覧ください。

試合中に通信の切断や機材トラブル等により、ゲームや試合の続行に支障が生じた場合、運営事務局の判断によってその後の対応を決定する。

<ゲームの中断と試合の打ち切り>

何らかの意図しない理由によってゲームが中断し、審判もしくは運営事務局がゲーム再開を不可能と判断した場合、ゲームの打ち切りを宣言することができ、下記に該当する場合は正式な試合となる。

- ・2回の表裏が完了している場合
 - ・2回表を終わった際、または2回裏の途中で打ち切りとなったゲームで、後攻側のチームが先攻側のチームの得点を上回っている場合
- 上記の打ち切りの宣言が行われた場合の勝敗は、試合成立時点での得点数が多い方を勝利とし、同点の場合は運営事務局にて判断を行う。

なお、疲労度の設定がONの場合、ルームを再作成し入室した際に、投手の疲労度がリセットされ、それまでの疲労は再現されませんので、ご注意ください。

主催者の準備関連



ゲームの音は選手ご自身でイヤホンorヘッドホンを持ってきて、
端末に繋いで聞いても良いですか？

端末からの音声は出てますので、そのまま聞いていただいてもよいですし、
選手ご自身のイヤホン、ヘッドフォンを使用していただいても問題ございません。



対戦台での充電設備は必要でしょうか？

試合中に電池が無くなることを防ぐためご準備をお願いします。



試合ルールは、選手がルームに入った時点で設定完了している必要がありますか？
選手がルームに入った後、自分たちで設定してもらうのですか？

試合ルールはルームの立ち上げ時に設定しますので、
選手が入った段階では設定済みとなります。
よって試合ルールは主催者が設定することとなります。



ルールやオーダーの確認（ルール違反などがないか）は、主催者側で確認する
必要がありますか？

全試合にオーダー確認や、大会進行において選手へ指示を出すために
審判の役割を設けることを推奨します。



ルーム関連



ルームを作成し、ルール設定をして、選手が入室し待機するまで、
どのくらい時間がかかるでしょうか？

本マニュアルに沿って設定を進めて頂ければ、
10分程度です。



ルームは一試合ごとに作成、設定の必要がありますか？

試合ごとにルームの作成、設定は原則必要ありません。
大会運営内一貫して同じルームの使用が可能です。



ルームではどのくらいの時間待機できるのでしょうか？

ルームでの待機に時間制限はありません。



控室から試合会場へ移動する際、Wi-Fiが切り替わってしまいます。
問題ないでしょうか？

Wi-Fiが切り替わる際に、一時的に通信が切れることにより
ルームへの再接続が必要になることがあります。その際は試合会場の
Wi-Fiに繋がった状態でルームに参加できているか確認頂くことをお勧めします。



選手の対応関連



選手は、大会の概要やルールは把握している前提で良いのでしょうか？

細かな点まで大会ルールを把握していない方がいたり、認識が異なることを防ぐため、大会当日に選手へ、レギュレーション説明する時間を設けることを推奨します。



選手は試合前どの段階まで設定して待機いただくのでしょうか？
オーダーを組み終わり（プレイボールできる状態）で待機でしょうか？

各プレイヤーのオーダー設定はルームに入る前に設定しておきます。
ルームに入ったらマッチングを確認して互いに「試合開始」を押すと
試合終了までノンストップになりますので、待機はルーム画面でとなります。



ゲーム中の「リプレイスキップ」の有無は選手にお任せでしょうか？

主催者にて設定することができます。
ルームの設定内、オプション設定で「リプレイ設定を配信用にする」をONにした
場合、リプレイスキップができないようになります。



イベントの様子や、選手の写真をSNSやWEBサイトに掲載したいです。
必要なことはありますか？

主催者にて、イベントにご来場の方、選手の方に写真・動画撮影の同意を
取るなどの対応をお願いします。



告知・配信関連



告知はいつから行ってOKですか？

コナミからの許諾があり次第、いつ告知頂いても問題ございません。
詳細は「ゲーム大会の実施ガイドライン」をご確認ください。
また、予め告知予定をご連絡頂ければ、弊社X(パワプロ・プロスピスポーツ)から
可能な限り告知協力をいたします。(内容・頻度は協議のうえ決定)



配信で試合を見せる際、試合中の選手の声は配信に載せる必要はありますか？

主催者による演出次第なので、特別なルールはありません。



配信URLの事前共有は必要ですか？

配信URLは事前に共有ください。



配信時の「チャット」「コメント」機能の有無に指定はありますか？

指定は特にありません。



