

KONAMI





もくじ

ゲームの始め方 <small>はじかた</small>	03	マイライフ	36	パワプロショップ	66
操作方法 <small>そうさほうほう</small>	08	パワフェス	40	新球種開発 <small>しんきゅうしゅかいはつ</small>	67
攻撃しよう! <small>こうげき</small>	09	サクセス[はじめに]	44	LIVEパワプロ	68
守備につこう! <small>しゅび</small>	14	サクセス[シナリオ編] <small>へん</small>	45	選手データ・アレンジ <small>せんしゅ</small>	69
なりきりプレイ	21	サクセス[サクサクセス]	51	データあれこれ	70
画面の見方 <small>がめんみかた</small>	22	栄冠ナイン <small>えいかん</small>	54	データの保存と引き継ぎについて <small>ほぞん</small>	73
オーダー設定 <small>おーたーせってい</small>	28	LIVEシナリオ	58		
対戦 <small>たいせん</small>	30	チャンピオンシップ	61		
ペナント	31	チャレンジ	65		

- オンラインサービス利用規約 りょうきやく … 75
- 個人情報の取り扱いについて こじんじょうほうとあつかい … 76



ゲームの始め方 / パワプロルール

試合のルールは、基本的に通常の野球ルールと同じですが、以下の点にご注意ください。

- 各選手のデータは、2018年1月10日時点のデータをもとに作成しています。
※オンライン接続でアップデートすることにより、最新の選手データで遊ぶことができます。
- 試合中の得点は最高99点までカウントされます。
- 「コールドゲーム」の設定を行うと、規定の点差がついたイニングの終了後に勝敗が決まります。

セーブについて

このソフトでは、試合が終わったあとなど特定のタイミングに、自動でデータが保存されます。また、ペナントやマイライフ、パワフェス、サクセス、栄冠ナインでは、ゲーム中断時に保存するかどうかを選ぶことができます。なお、セーブ中に電源を切るとセーブデータが壊れることがあります。必ずモードセレクト画面にもどってから電源を切ってください。



ゲームの始め方 / プロフィール設定

04

初めて遊ぶときは、プレイヤー名などのプロフィール設定を行います。ここで設定した情報は、さまざまなモードで使用されます。なお、入力した情報はあとからでも、データあれこれの「プロフィール設定」にて変更できます。

🚫 ネットワーク接続時の注意

インターネット機能については詳しくは、PlayStation®Vita本体の取扱説明書をご覧ください。

- インターネット機能を利用するモードで遊ぶときは、関係規約、マナー、法令などの規則を必ず守ってお楽しみください。
- このソフトのネットワークサービス料はかかりませんが、インターネット回線に接続する際には接続に使用するインターネットサービスプロバイダの利用料金が別途発生します。
- 通信中に電子レンジなどの機器を使うと回線状態が悪くなる場合があります。
- 対戦中に接続を切ったりしないでください。また、時間の余裕をもって対戦しましょう。



ゲームの始め方 / モードセレクト

05

左スティック(または方向キー)でいずれかのモードを選び、
○ボタンで決定してください。

なお、LIVEパワプロ(オンライン)に接続していると、プレゼントが送られてくることがあります。モードセレクト画面でSELECTボタンを押すと、受け取ることができます。



🏆 LIVEパワプロ(オンライン)に接続する

モードセレクト画面でSTARTボタンを押すと、PlayStation™Networkを利用してLIVEパワプロに接続することができます。プレゼントを受け取ったり、LIVEシナリオやチャンピオンシップなどのオンラインで楽しむモードを利用するためには、LIVEパワプロに接続する必要があります。

LIVEパワプロへの接続中は、画面右上の「LIVE」マークが明るくなります。



ゲームの始め方 / モード紹介

対戦(→P.30)	1試合だけ対戦できます。試合の形式を選び、チームや球場、ルールを設定しましょう。
ペナント(→P.31)	全143試合のペナントレースを最大30年プレイできるモードです。
マイライフ(→P.36)	1人のプロ野球選手の人生を体験することができるモードです。
パワフェス(→P.40)	野球大会「パワフルフェスティバル」を勝ち進み、優勝をめざすモードです。
サクセス(→P.44)	自分だけのオリジナル選手を育成するモードです。
栄冠ナイン(→P.54)	高校野球部の監督となって、名門をめざすモードです。
LIVEシナリオ(→P.58)	実際のプロ野球で行われた試合のターニングポイントとなった場面を再現できるモードです。シナリオはLIVEパワプロ(オンライン)で配信されます。
チャンピオンシップ(→P.61)	LIVEパワプロ(オンライン)でほかのプレイヤーと対戦したり、大会に参加できます。
チャレンジ(→P.65)	各モードで達成したチャレンジや、プレイ記録などを確認できます。
パワプロショップ(→P.66)	各モードをより楽しくプレイできるアイテムを購入できます。
新球種開発(→P.67)	自分だけの新球種を開発できます。



ゲームの始め方 / モード紹介

LIVEパワプロ(→P.68)	LIVEパワプロ(オンライン)でオリジナル選手やチームをアップロード/ダウンロードできます。
練習	実際に選手を動かして、攻撃や守備など試合中の操作を練習できます。
選手データ(→P.69)	選手能力を確認したり、オリジナル選手の顔や声などを変更したりできます。
アレンジ(→P.69)	好きな選手を集めて自分だけのチームを作成できます。
データあれこれ(→P.70)	設定変更や応援曲作成などができます。
アンケート	運営から配信されるアンケートに答えることができます。

🎯 パワポイントについて

いろいろなモードをプレイすることで「パワポイント」が手に入ります。

パワプロショップ内「アイテムショップ」では、パワポイントとアイテムを交換することができます。



操作方法 PlayStation®Vita

みぎ
右スティック

L ボタン

ほうこう ひだり
方向キー / 左スティック

えら
コマンドやメニューを**選ぶ**

PSボタン

スクリーン
(タッチスクリーン)

SELECTボタン

□ ボタン

R ボタン

かいわ ひょうじ
会話などのバックログ**表示**

△ ボタン

○ ボタン

けってい つぎ がめん すす
決定、次の画面に**進む**

× ボタン

キャンセル、
まえ がめん
前の画面にもどる

STARTボタン

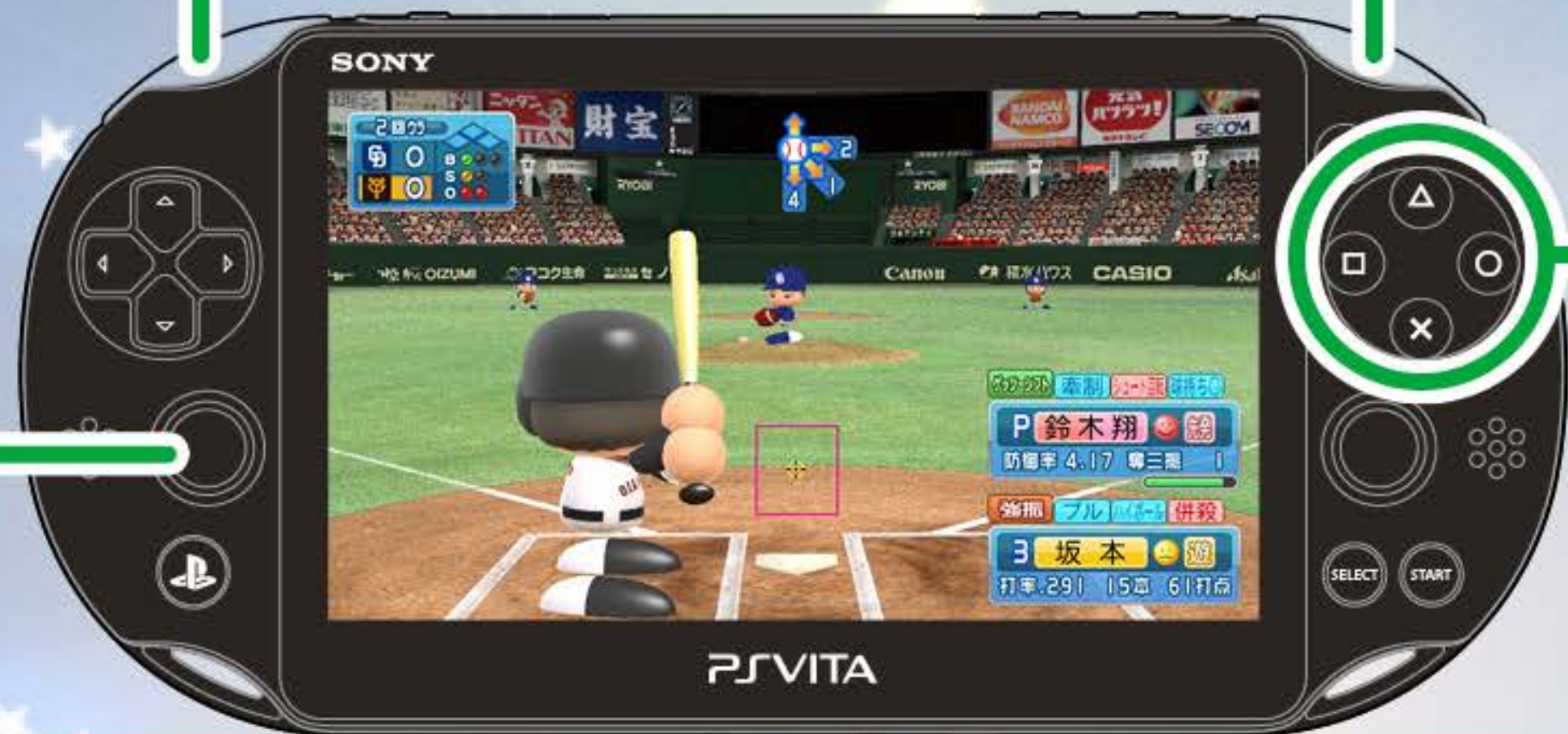
タイムメニューの**表示**(試合中)

し あいちゅう そうさ
試合中の操作は、P.09~21を**ご覧ください**。この解説書内では、
き ほんてき しょき せってい
基本的に初期設定のボタンで説明します。また、「左スティック」と
ある操作は、いちぶ のぞ ほうこう どうよう おこな
一部の**方向キー**でも同様に**行えます**。



こうげき 攻撃しよう!

こうげきそうさ 攻撃操作



L ボタン

R ボタン ミートカーソル切り替え

○ボタン バント

×ボタン スイング

◎ボタン

ぜんそうしゃ きるい
全走者帰塁

ひだり
左スティック+**×ボタン**

しているい
指定塁にもどる

△ボタン

ぜんそうしゃしんるい
全走者進塁

ひだり
左スティック+**□ボタン**

しているい すす
指定塁に進む

△ボタン+◎ボタン

ぜんそうしゃ
全走者ストップ

ひだり
左スティック

い どう
ミートカーソルの移動

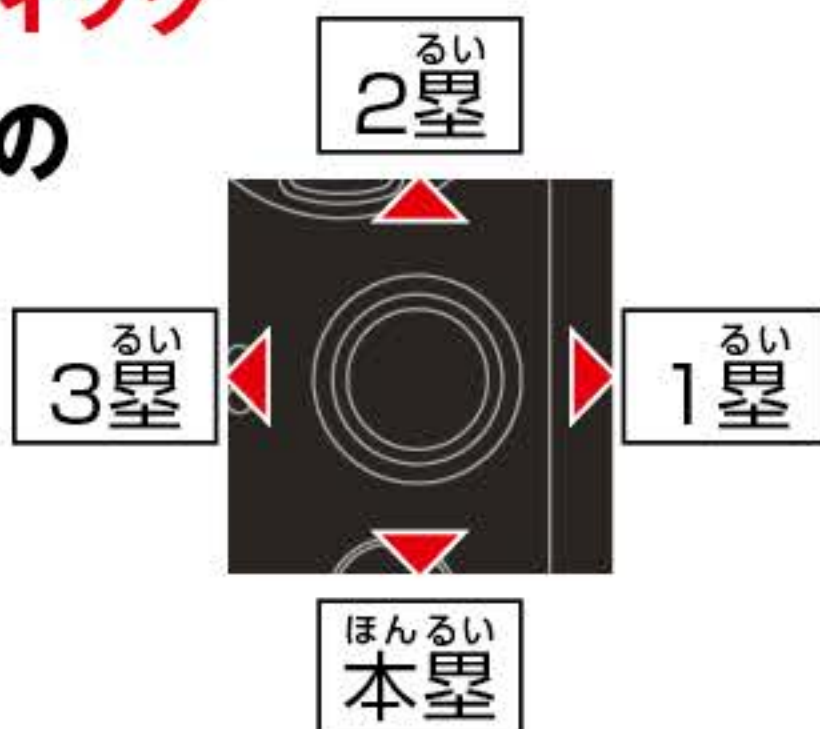
ひだり
(左スティック+**L** ボタン)

い どう
ボタン: ゆっくり移動

い どう
※カーソル移動が
デジタルのとき)

ひだり
左スティック

そうるいじ
**走塁時の
塁指定**

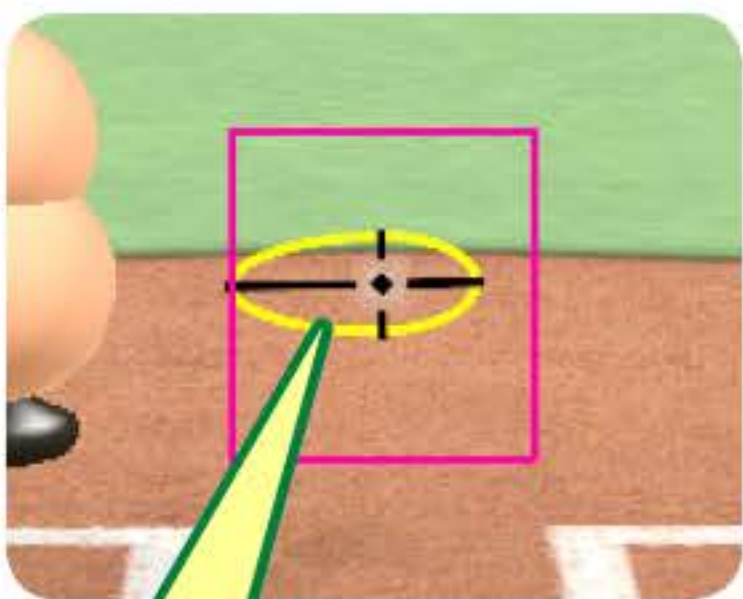




こうげき
攻撃しよう! だげき
打撃

1 ミートカーソルを
切り替える

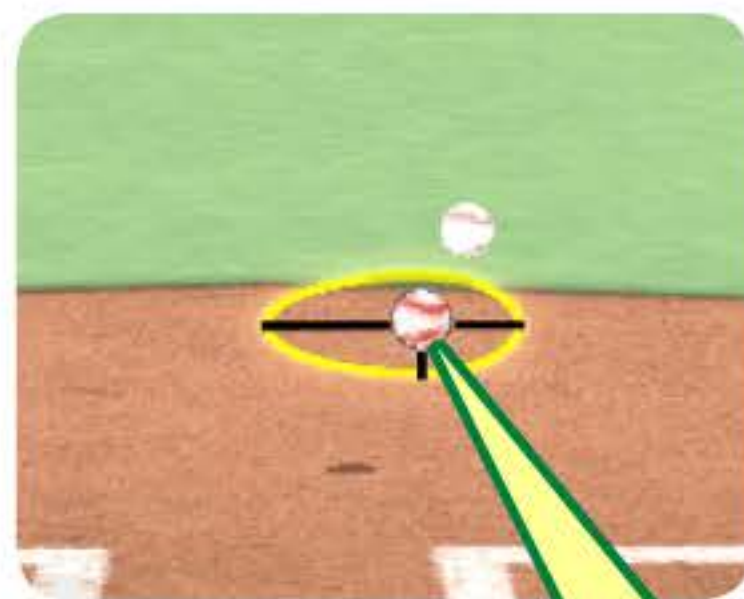
R ボタン



じょうきょう あ
状況に合わせて、
「**ミート打ち**」と「**強振**」を
切り替えよう!(→P.11)

2 ミートカーソルを
合わせる

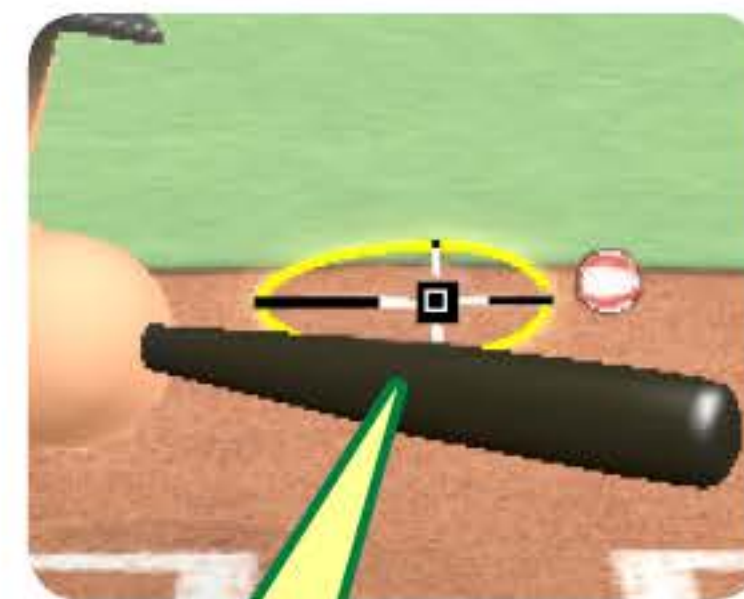
ひだり
左スティック



ちやくだんてん
ここ(着弾点)に
ミートカーソルの中心を
合わせよう!

3 タイミングを合わせて
スイング!

X ボタン



ボタンを押す
タイミングによって、
打球の方向が変化!

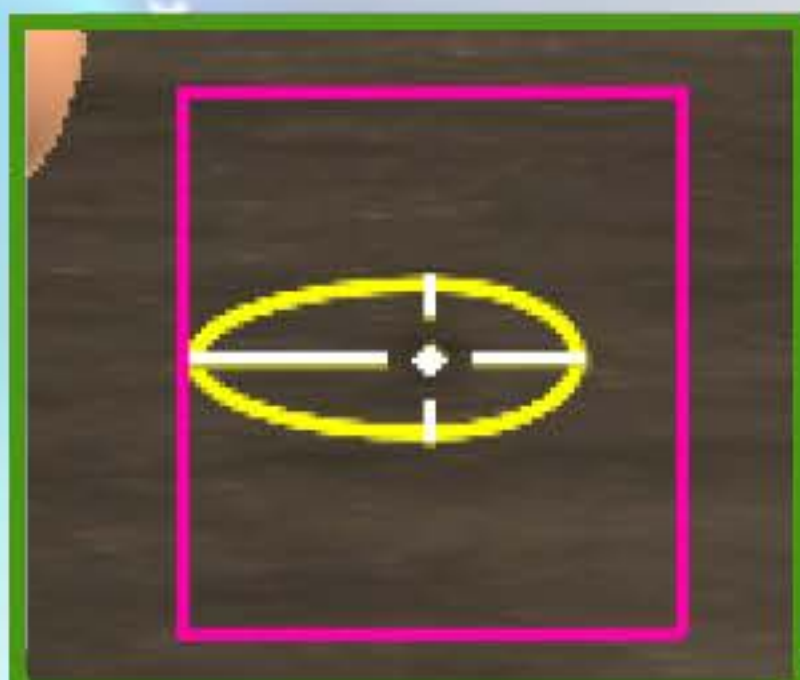
★ カーソル移動が「デジタル」の場合、SELECTボタンか **L** ボタンを短く押すと、ミートカーソルが中心にもどります。



こうげき 攻撃しよう! だげき 打撃

⑩ 2つのミートカーソル

ミートカーソルは2種類あり、それぞれ特徴が異なります。



あ
当てやすい
ミート打ち



ちょうだ
長打をねらせる
きょうしん
強振

⑩ バント

◎ボタンで構え、左スティック上下でバットの高さ、左スティック左右で転がす方向を調整します。以下の操作をすると特殊な動作になります。

セーフティバント

とうきゅう はじ
投球が始まったあとにバントの構えをとる。

プッシュバント

ミートカーソルを「強振」にしてバントする。

バスター

とうしゅ とうきゅう あし あ
投手が投球で足を上げたあと、バントをやめてスイングする。



こうげき 攻撃しよう! そうるい 走塁

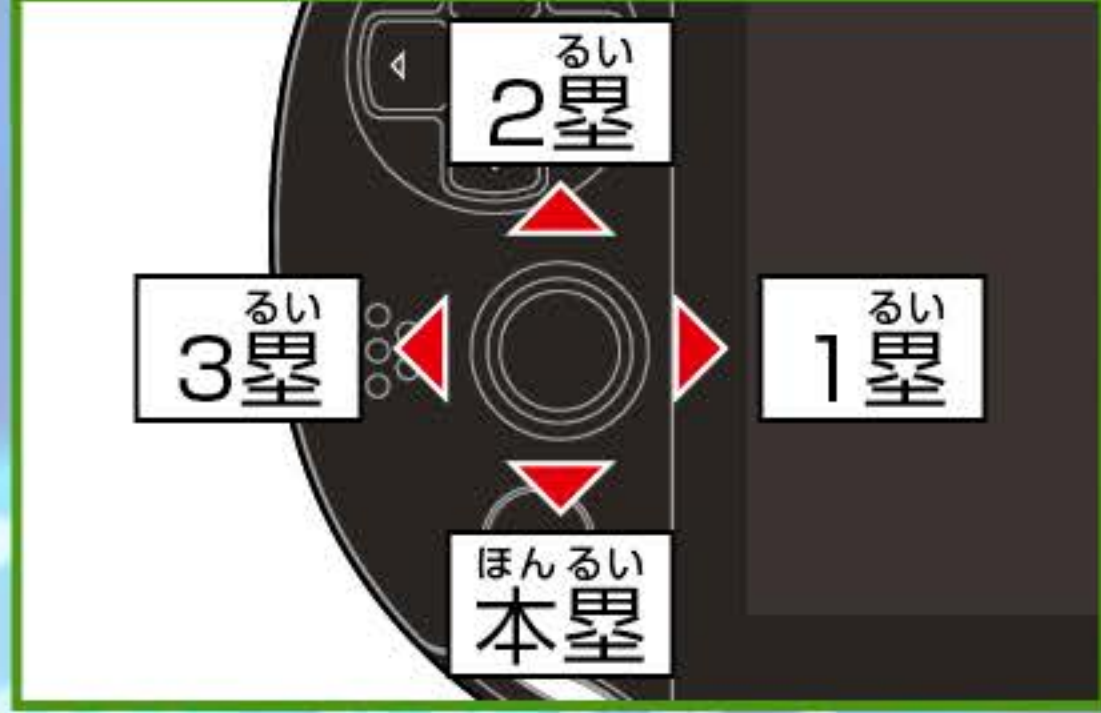
⑩ しているい 指定塁への走塁 (盗塁) そうるい とうるい

ひだり しているい るい そうしゃひとり そうるい
左スティックで指定した塁に、走者1人を走塁させることができます。

そうるいちゅう
走塁中に **L** ボタン(**R** ボタン) を連打すると、速度が少し上がります。

★ だげきじ そうしゃ ばあい とうきゅうかいしご そうるい とうるい はじ
打撃時に走者がいる場合、投球開始後に走塁させると、盗塁を始めます。ただし、
あまり早く盗塁操作を行うと、けん制されるので注意しましょう。

ひだり しているい かんけい 左スティックと塁の関係



しているい すす 指定塁に進む

ひだり しているい
左スティック [塁の指定] + **□** ボタン

しているい 指定塁にもどる

ひだり しているい
左スティック [塁の指定] + **×** ボタン



こうげき 攻撃しよう! そうるい 走塁

せんそうしゃ 全走者の走塁 (とうるい 盗塁)

ぜんそうしゃ
全走者をまとめてそうるい とうるい
走塁(盗塁)させることもできます。

ぜんそうしゃしんるい
全走者進塁

▲ボタン

ぜんそうしゃきるい
全走者帰塁

●ボタン

ぜんそうしゃるいかん
全走者塁間ストップ

◎ボタン+▲ボタン
(×ボタン+□ボタン)

★ ぜんそうしゃ るいかん
全走者を塁間でストップさせた場合、▲ボタン(しんるい
進塁)か●ボタン(きるい
帰塁)でそうるい
走塁をさいかい
再開できます。



しゅび 守備につこう!

そうきゅうそうさ 送球操作タイプ:Aタイプ

L ボタン しゅび いちらんひょうじ 守備シフトの一覧表示
とうきゅうかいしご (投球開始後に **R** ボタン: バントシフト)

R ボタン ちゅうけい そうきゅう 中継への送球

そうきゅう 送球・けん制 せい

るい 2塁 **△** ボタン
るい 1塁 **○** ボタン
ほんるい 本塁 **×** ボタン
るい 3塁 **□** ボタン



ひだり 左スティック やしゅい どう 野手移動

× ボタン とうきゅう 投球・リリース

ひだり 左スティック きゅうしゅ 球種 / してい コース指定 ひだり (左スティック+ **R** ボタン: 第2球種に変更)



しゅび 守備につこう!

そうきゅうそうさ 送球操作タイプ:Bタイプ

L ボタン しゅび いちらんひょうじ 守備シフトの一覧表示
とうきゅうかいしご (投球開始後に **R** ボタン: バントシフト)

R ボタン ちゅうけい そうきゅう 中継への送球

ひだり 左スティック
やしゅいどう 野手移動
そうきゅう せいじ 送球・けん制時の
るいしでい 塁指定

2塁
3塁
1塁
本塁



X ボタン とうきゅう 投球・リリース

ひだり 左スティック + X ボタン しているい そうきゅう 指定塁へ送球

ひだり 左スティック きゅうしゅ してい 球種 / コース指定
ひだり (左スティック + **R** ボタン: だい きゅうしゅ へんこう 第2球種に変更)

ひだり 左スティック + O ボタン しているい せい 指定塁へけん制



しゅび 守備につこう! とうきゅう 投球

1 きゅうしゅ えら 球種を選ぶ

ひだり 左スティック



もちだま 持ち球から
きゅうしゅ えら 球種を選ぼう!

2 とうきゅうかい し 投球開始

× ボタン



× ボタンで
とうきゅうどう さ かい し 投球動作開始!

3 けってい コースの決定

とうきゅうちゅう ひだり 投球中に左スティック



とうきゅう 投球カーソルを
うご 動かそう!

4 リリース

× ボタン



たま しゅう い えん 球の周囲の円が、
カーソルの中心に
き 来たらリリース!

- ★ とうきゅう 投球カーソルは **L** ボタンを押しながら操作するとゆっくり動かさせます (カーソル移動がデジタルのとき)。
- ★ リリース操作は、オプションで投球操作を「2度押し」にすると行えます。



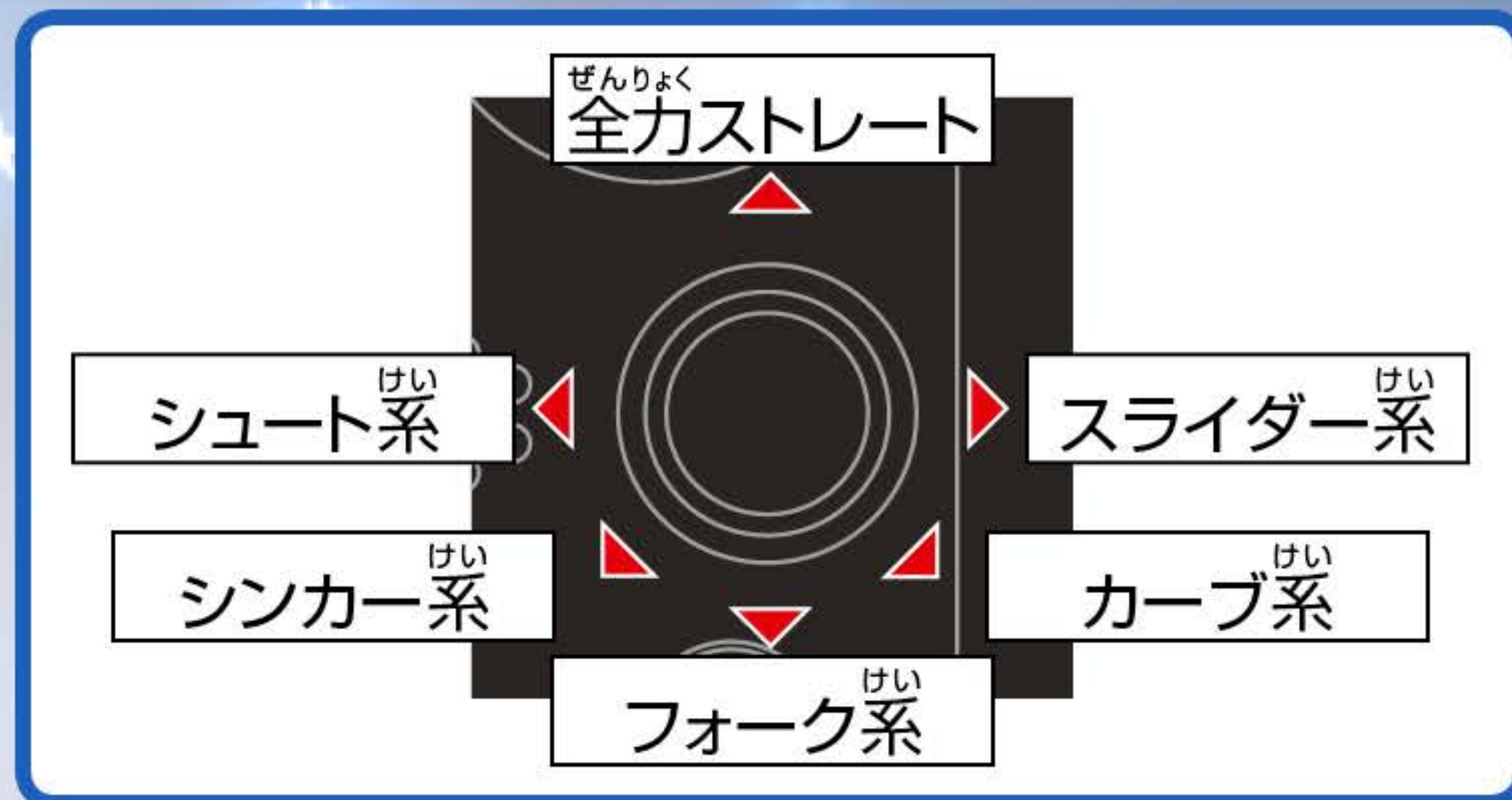
しゅび 守備につこう! とうきゅう 投球

きゅうしゅ 球種の決め方

とうきゅうまえ 投球前に、ひだり 左スティックできゅうしゅ 球種を決めましょう。

おな ほうこう 同じ方向に2つの球種が割り振られた投手は、きゅうしゅ 球種
せんたくご 選択後に[R]ボタンを押すと、2つ目の球種をせんたく

できます。ひだり 左スティックをにゅうりょく 入力せずにとうきゅう 投球すると、ス
トレートをな 投げます。



★ ひだりとうしゅ 左投手はさゆう 左右の入力方向がぎゃく 逆になります。

★ ストレートやうえほうこう 上方向の球種をせんたくちゅう 選択中に、[R]ボタンを押しながら[L]ボタンを押すと、ウエストになります。

★ へんかきゅう 変化球やぜんりょく 全カストレートをせんたく 選択しているじょうたい 状態でSELECTボタンを押すと、ストレートにもどすことができます。

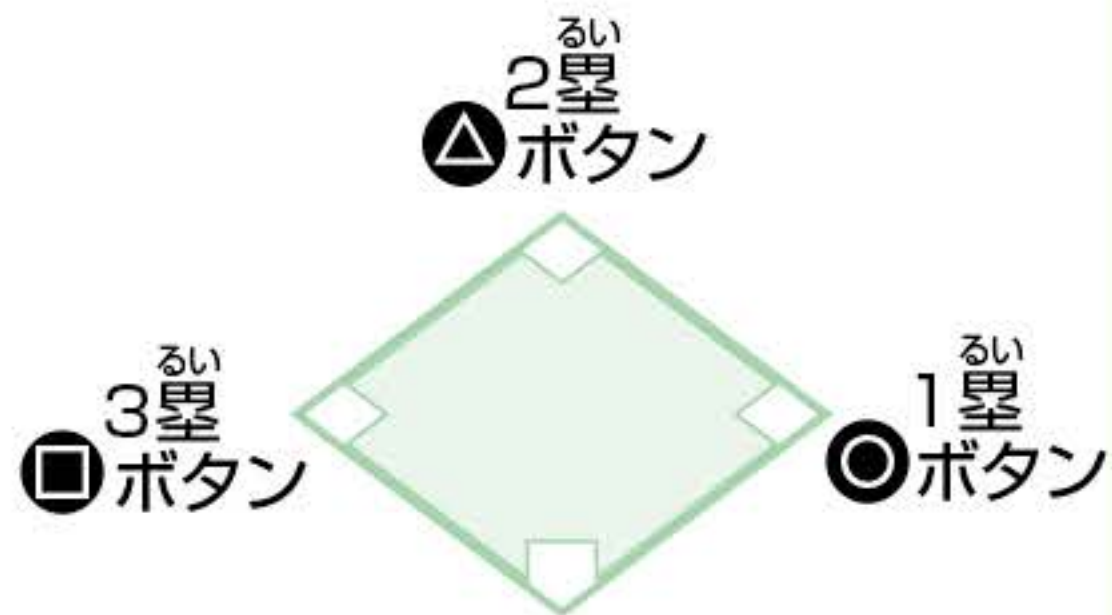


しゅび 守備につこう! とうきゅう 投球

🎯 せいぎゅう けん制球

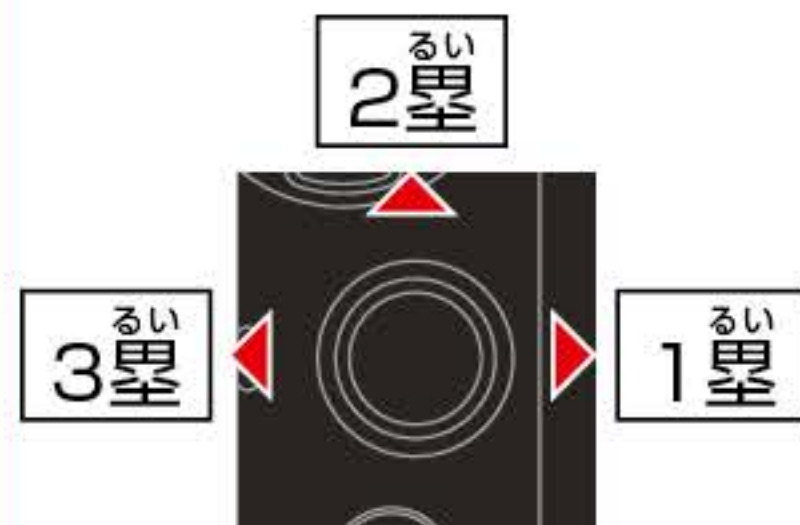
とうきゅうどうさ 投球動作の開始前に、かいしまえ 各塁に対応しているボタンを押すと、お 指定塁にけん制球を投げます。

そうきゅうそうさ 送球操作タイプ:Aタイプ



そうきゅうそうさ 送球操作タイプ:Bタイプ

ひだり 左スティック+**■**ボタン



🎯 しゅび 守備シフトのへんこう変更

しゅび 守備位置は試合の状況に応じて自動で切り替わります。以下の操作で守備シフトを自分で変更したり、とうきゅうご 投球後にバントシフトをとることもできます。

しゅび 守備シフトのいちらんひょうじ一覧表示 (投球前)

L ボタン

ひょうじちゅう (表示中に左スティックでへんこう変更)

とうきゅうかいしご バントシフト (投球開始後)

R ボタン



しゅび 守備につこう! しゅび 守備

選手せんしゅの移動いどうと捕球ほきゅう

頭上ずじょうに▼がついた選手せんしゅを左スティックで動かうごかしましょう(■Rボタンを押している間は、操作選手を固あいだ定そうさできます)。球たまに近づちかいたり、ジャンプやダイビングなどのアクションを行うと捕球ほきゅうします。

ジャンプ

△ボタン

バッチリアクション

(ジャンプとダイビングを状況じょうきょうに応じて実行じっこう)

□ボタン

ダイビング

左スティック+○ボタン
(左スティック+×ボタン)

壁登りかべのぼ

(壁かべのそばで)

左スティック+■Lボタン

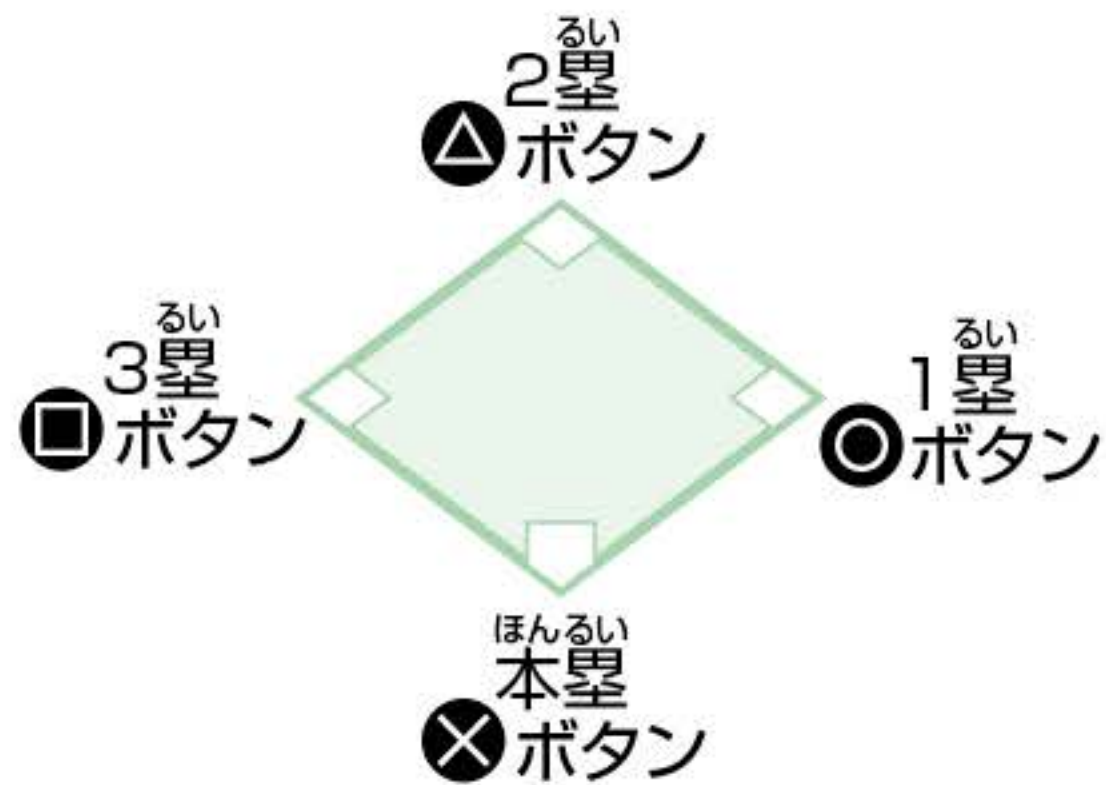


しゅび 守備につこう! しゅび 守備

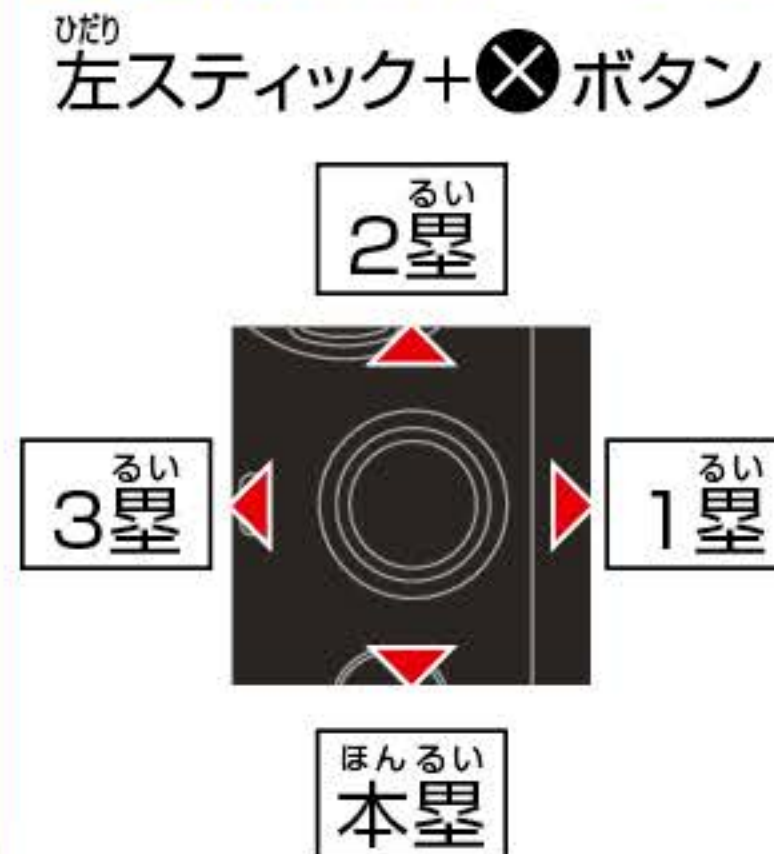
送球

捕球後に対応するボタンを押すと送球できます。

送球操作タイプ:Aタイプ



送球操作タイプ:Bタイプ



中継の選手に送球

R ボタン

送球のカット(送球後)

R ボタン

送球キャンセル(送球後)

L ボタン

★ 送球ボタンを押したあと、手からボールが離れるまでに違う塁のボタンを押すと、投げ直せます。



なりきりプレイ

対戦やペナント、マイライフ、サクセスでは、1人の選手のみを操作できます。攻撃時は通常と同じ打撃操作を行い、守備時は選手の各ポジションを操作します(野手は、選手の背中から見た視点になります)。投手と野手は基本的には通常と同じ操作で、捕手は球種とコースを指定できます。

野手の送球について

野手(捕手を除く)はカメラの視点が変わり、それに合わせて送球操作が逆になります。

- ★ 捕手の送球操作は通常と同じです。
- ★ 内野手の場合、塁につく操作が行えます。送球操作タイプがAタイプでは、**L** ボタン+各塁のボタン、Bタイプでは、左スティック+**■** ボタンです。

送球操作タイプ: Aタイプ

本塁: **△** ボタン
 1塁: **■** ボタン
 2塁: **X** ボタン
 3塁: **○** ボタン

送球操作タイプ: Bタイプ

左スティック+**X** ボタン

本塁
 1塁
 2塁
 3塁



がめん みかた 画面の見方

とうきゅう だけきがめん
投球・打撃画面



① イニングと得点^{とくてん}

② カウント

③ 球種ガイド^{きゅうしゅ}

とうばんちゅう とうしゅ も だま
登板中の投手の持ち球です。

④ 風向き(矢印)と強さ(数字)^{かざむ やじるし つよ すうじ}

⑤ 走者の様子^{そうしゃ ようす}

⑥ ストライクゾーン

⑦ ミートカーソル(→P.11)

だしゃ たま う つか
打者が球を打つときに使うカーソルです。



がめん みかた 画面の見方

とうきゅう だけき がめん 投球・打撃画面

① げんざい しゅび
現在の守備シフト(→P.18)

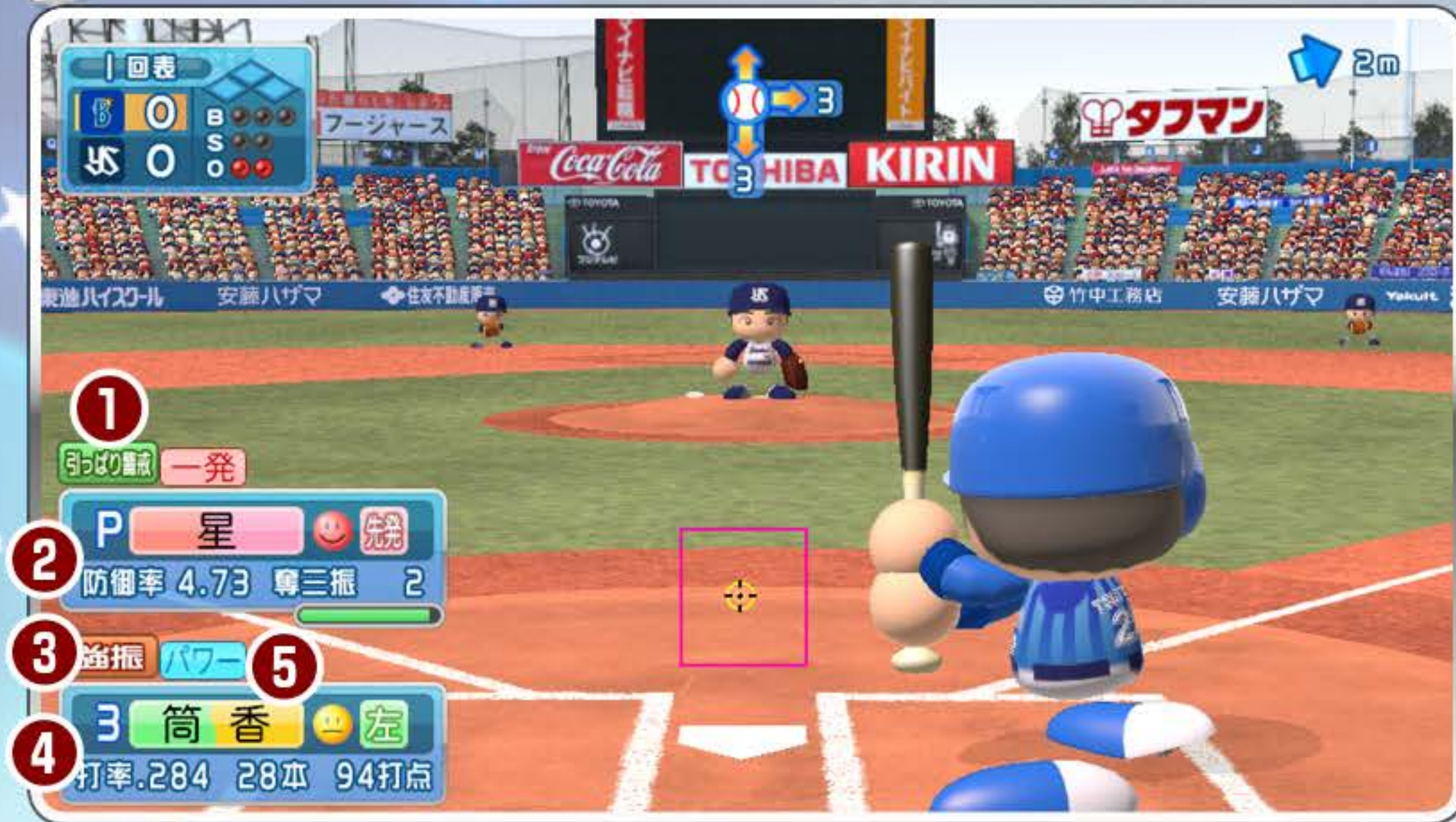
② とうしゅ
投手データ

③ きょうしん
強振(→P.11)

ミートカーソルが「強振」のときに表示されます。

④ だしゃ
打者データ

⑤ はつどうちゅう とくしゅのうりよく
発動中の特殊能力



★ し あいちゅう お
試合中にSTARTボタンを押すとタイムメニューが表示され、選手の交代やオプションの設定などができます。
なお、チャンピオンシップでは、タイムメニューでオプションの設定が行えません。



がめん みかた 画面の見方

とうきゅう だげき がめん
投球・打撃画面

とうしゅ だしゃ みかた 投手データ / 打者データの見方

プレート

ちょうし
調子マーク

せんぱつ
先発 / リリース

だじゅん
打順

しゅびいち
守備位置

投手データ

P	星	😊	先発
防御率 4.73	奪三振	2	

スタミナ

打者データ

3	筒香	😞	左
打率.284	28本	94打点	



🏇 プレートの見方 みかた

プレートの色は選手いろの適性せんしゅを表します。複数の適性てきせいを持つ選手あらかは、左側ひだりがわの色がメインポジションです。

投手 とうしゅ

せんぱつ 先発	リリーフ
せんぱつ 先発・リリーフ	

野手 やしゅ

ほしゅ 捕手	ないやしゅ 内野手	がいやしゅ 外野手						
ほ 捕	ないやしゅ 内野手	ほ 捕	がいやしゅ 外野手	ない 内	がいやしゅ 外野手	ほ 捕	ない 内	がいやしゅ 外野手

★ とうしゅ やしゅ てきせい も に とうりゅう せんしゅ
投手と野手の適性を持つ(二刀流)選手もいます。

🏇 調子マークの見方 みかた

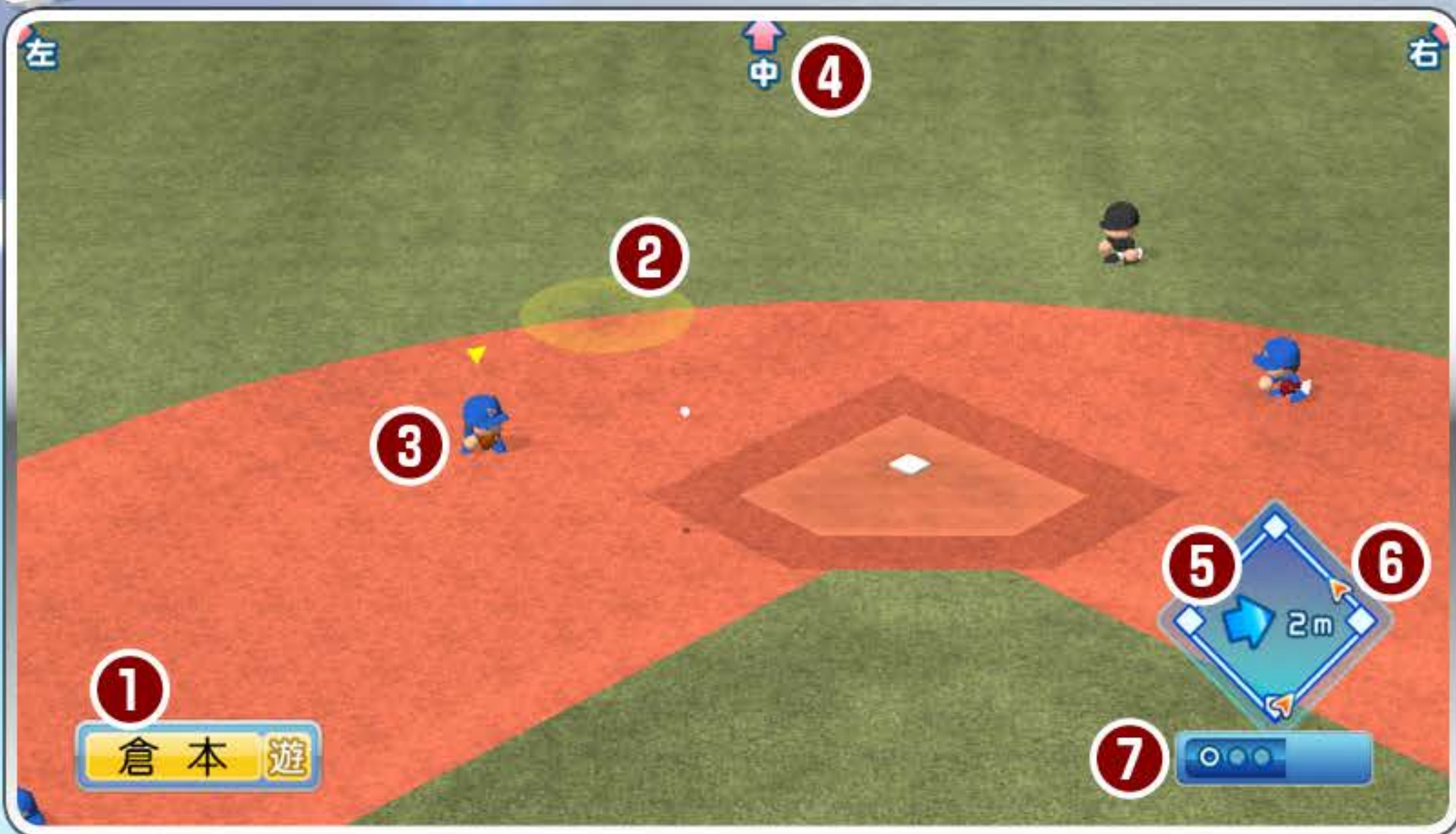
試合中、選手しの能力あいちゅうは調子せんしゅによって変動のうりよくします。
「ノリノリ」「スランプ」は、一定期間ちようしその状態へんどうが続く、
特殊いっていきな調子かんです(モードによって発生じょうたいします)。
とくしゅ ちようし はっせい

よい > > > > > わるい
悪い

ノリノリ スランプ



がめん みかた 画面の見方 守備・走塁画面



① そうさちゆう せんしゆ しゆび いち
操作中の選手と守備位置

② だきゆう らっかてん
打球の落下点

③ そうさ せんしゆ
操作できる選手

すじょう
頭上に▽のカーソルがつきます。

④ がめんがい せんしゆ いち
画面外の選手の位置

そうさちゆう てんめつ
操作中は点減します。

⑤ かざむ やじろし つよ すうじ
風向き(矢印)と強さ(数字)

⑥ そうしゃ いち
走者の位置

⑦ げんざい
現在のアウトカウント

★ しゆび そうるいがめん
守備・走塁画面でSELECTボタンを押し続けると、
ちやくぜん いちどみ
直前のプレイをもう一度見ることができます。



がめん みかた 画面の見方

かんとく そうさ がめん 監督操作画面

たいせん 対戦やペナントなどで遊ぶ「監督試合」では、かんとく 監督としてとうきゅう 投球・だげき 打撃の際にせんしゆ 選手にしじ 指示を出します。

▲ボタンでとくしゆ 特殊コマンドをえら 選べ、●ボタンをお 押している間はあいだ 監督の能力をかくにん 確認できます。



① せいげんじかん 制限時間

② さいせいほうほう 再生方法 (L ボタン / R ボタンで切り替え)

③ いっぱつ 一発コマンド

しじ 指示コマンドをえら 選ぶとゲージがたまり、あるていど 程度たまるとえら 選べます。いっばつ 一発コマンドをつか 使うと、だしゃ 打者はヒットをう 打ちやすく、とうしゆ 投手はだしゃ 打者をおさ 抑えやすくなります。

④ しじ 指示コマンド

レベルがたか 高いほどきょうりょく 強力になります。レベルはいちどえら 一度選ぶごとに-1され、イニングがお 終わると+1されます。

★ 「おまかせ」をえら 選ぶかせいげんじかん 制限時間が過ぎると、せんしゆ 選手はじどうてき 自動的にこうどう 行動します。



オーダー設定 せってい 投手の変更 とうしゅ へんこう

試合前の確認画面で「オーダー変更」を選ぶと、投手→野手の順にオーダーを変更できます。
変更が終わったら「つぎへ」を選びましょう。

投手1軍登録

表示切替 △能力詳細 ×戻る ○決定

1軍 投12人 野16人 2軍

先発	美馬	松井	釜田
	福山	高梨	安楽
	ハーマン	菅原	宋家豪
	青山	辛島	コラレス
	塩見	あき	森
	あき	あき	森原
	あき		菊池
オフ	岸	藤平	戸村
	則本		濱矢

投手データ

美馬 防 3.26
150 km/h

右投オーバーロー 適性 先中
コントロール B スタミナ B

ストレート ツーシーム
スライダー

フォーク カーブ

投手データ

美馬 防 3.26
150 km/h

右投オーバーロー 適性 先中
コントロール B スタミナ B

ストレート ツーシーム
スライダー

フォーク カーブ

ぼうぎょりつ さいこうきゅうそく
防御率と最高球速

とうしゅ てきせい
投手の適性

とうしゅのうりよく
投手能力

さいこう さいてい ひょうじ
S(最高)、A~G(最低)が表示されます。

もちだま
持ち球

なが へんかりょう あらわ
ゲージの長さは変化量を表します。

きうで
利き腕とフォーム



オーダー設定 せってい やしゅ やしゅ へんこう へんこう 野手の変更

スターティングオーダーとベンチ、2軍の選手を入れ替えて変更できます。

設定が終わったらオーダー確認の画面にもどり、「試合開始」を選ぶと試合が始まります。

野手オーダー&1軍登録

1軍		2軍	
スターティングオーダー	ベンチ	西浦	廣岡
1 坂口 <small>左</small>	西田	谷内	武内
2 川端 <small>三</small>	藤井	三輪	鵜久森
3 山田 <small>三</small>	大引	井野	山川
4 バンテューン <small>DH</small>	大松	古賀	松本
5 雄平 <small>右</small>	荒木		
6 畠山 <small>一</small>	上田		
7 奥村 <small>遊</small>	比屋根		
8 中村 <small>捕</small>	秋吉		
9 山崎 <small>中</small>	カラシティー		
P 尾 <small>投</small>	中澤		

野手データ

坂口 42

右投左打

ミート G 弾道 2

パワー E 打率 .290

走力 B HR 4本

肩力 D 打点 38点

守備力 B 守外

せばんごう 背番号

だんどう せいせき しゅび いち 弾道、成績、守備位置

だんどう だきゅう かくど しめ 弾道は打球の角度を示します。

スターティングオーダー

ひだり だじゅん せんしゅめい ちょうし しゅび 左から打順、選手名、調子マーク、守備位置です。

利き腕と打席、野手能力

やしゅのうりよく さいこう さいてい 野手能力はS(最高)、A~G(最低)で表示されます。



たいせん 対戦

30

たいせん
対戦はコンピュータやほかのプレイヤーと、1試合だけたいせん
対戦できるモードです。

し あい けいしき えら
試合の形式を選び、チームやきゅうじょう
球場、ルールをせってい
設定しましょう。

🏏 たいせん アドホック対戦について

「アドホックたいせん
対戦」を選ぶと、アドホックモードを利用してほかのプレイヤーとたいせん
対戦できます。

つうじょうたいせん
「通常対戦ロビー」かかんとくたいせん
「監督対戦ロビー」から、たいせんあいて
対戦相手とマッチングしてし あい はじ
試合を始めましょう。

また、い か てん ちゅう い
以下の点にご注意ください。

- インターネットをかい
介したオンラインのつうしん
通信にはたいおう
対応していません。
- 「アドホックたいせん
対戦」には、PS Vitaほんたい
本体が2台と、このソフトがほんひつよう
2本必要です。
- たいせんちゅう
対戦中は、つうしんじょうたい
通信状態によりかいてき
快適な動作がどうさ
保証されないばあい
場合があります。あらかじめりょうしょう
ご了承ください。

ペナント/ペナントとは

チームの選手を育成したり、補強をしながら全143試合のペナントレースを戦うモードで、最大30年プレイできます。試合を繰り返してシーズンを進め、オフシーズンにドラフトやFA交渉で戦力を強化しましょう。

「ペナント」で使用したチームは、シーズン終了時にアレンジチームとして保存できます。このチームは「ペナント」を新しく始めるときや、いろいろなモードで使うことができます。



① 試合を始める

② 試合が終わると
つぎの日にちへ





ペナント ほんじつ しあいがめん 本日の試合画面

ペナントは本日の試合画面で、しんこう 進行メニュー(→P.33)をえら 選んですす 進めます。

ひづけ
日付

2018 4/28 ± **パ・リーグ公式戦** 4回戦

通常試合
出番プレイ
なりきりプレイ
高速試合
監督試合
観戦試合
スキップ

Marines VS FIGHTERS

5位 1勝2敗 5位
ZOZOマリンスタジアム

試合を自分でプレイします。途中から早送りにもできます。

1	HAWKS	-
2		3.0
3		3.5
3		3.5
5		5.5
5		5.5

決定

げんざい じゅん い ひょう
現在の順位表

つぎ しあい じょうほう
次の試合の情報

かね お金について

「ペナント」ではファン人数やグッズボーナスによってお金(P)を入手できます。お金はアイテムの購入や選手・スタッフの年俸、オフシーズン(→P.34)中などの選手獲得に使います。



ペナント しんこう 進行メニュー

試合へ

試合を始めます。進め方を以下のなかから選んでください。

通常試合：すべて自分で操作します。

観戦試合：試合を観戦します。

出番プレイ：特定の場面のみ自分で操作します。

監督試合：監督として試合を進めます。

なりきりプレイ：1人の選手のみを操作します。

スキップ：すぐに試合の結果が表示されます。

高速試合：試合を早送りで進めます。

日程表

日程の確認や早送りができます。

采配

選手の入替えや練習内容の指示、起用法の設定などができます。

新戦力

選手をトレードしたり、新外国人やオリジナル選手を入団させたりできます。

記録室

シーズンのさまざまな記録を確認します。

ショップ

練習器材の購入やグッズの開発ができます。また、入手したアイテムを使うこともできます。

システム

セーブや設定内容の変更、プレイ記録の確認などができます。



ペナント／オフシーズン

シーズンが終わるとオフシーズンになり、来シーズンへ向けて戦力の補強や準備ができます。

1 契約更改

選手やスタッフの契約を更改します。選手を引退させ、コーチに転身させることもできます。

2 ドラフト会議

新人選手を最大10人まで獲得します(年俸と契約金は選手ごとに決められています)。

3 各種交渉

FA選手や海外からの帰国選手と交渉したり、ポスティングの可否やFA補償内容を決めます。

4 自由契約選手採用

他チームを解雇された選手と契約できます。

5 海外留学

選手を成長させるため、海外に留学させます(最大2人)。

6 春季キャンプ

シーズン中とは異なる、特殊な練習ができます。



ペナント / その他のルール

◎ 潜在能力と選手特性アイテム

選手はそれぞれ、固有の「潜在能力」を有しており、潜在能力の「達成条件」を満たすことで、さまざまな「選手特性アイテム」を入手します。進行メニュー「アイテム」から入手した選手特性アイテムを使うことで、選手の能力が変化します。

各選手の潜在能力は、メニュー「采配」→「選手情報」→「潜在能力データ」で確認できます。

潜在能力データ

表示切替 L R 選手切替 発動チェック 戻る

佐々木 投 2年目 24歳 達成数 1 / 8個 達成率 12%

達成条件	獲得アイテム
4 制球練習 ??? 日	1勝 コントロール+3
5 シーズン ??? 勝	1勝 スタミナ+5
6 シーズン ??? 奪三振	5勝 スタミナ+2

完了 通算5勝



マイライフ / マイライフとは

新人選手として入団してから引退するまで、1人のプロ野球選手の人生を体験できるモードです。

実在の現役選手としてプレイすることもできます。

まずは練習で能力を高めて1軍をめざし、1軍選手になったらタイトル獲得など自分なりの目標に沿って、プロ野球生活を送りましょう。引退するか契約更改で解雇されるとマイライフ終了です。

若手選手時代は……



1軍をめざして練習しましょう。

1軍選手になると……



記録達成など、目標はさまざま。

野球以外にも……



趣味や恋愛などを楽しめます。



マイライフ / メイン画面 がめん

その日の予定や自分の調子などに合わせて、マイライフメニュー(→P.38)を選んで進めます。

現在の日付と滞在地

現在のミッション

特定の条件を満たすと発生します。●ボタンを押すと、詳しい内容を確認できます。

体力

試合や練習で減り、休養や食事で回復します。減るとケガをしやすくなります。

現在の調子と調子ゲージ

試合などで増減し、調子が良いほど試合で能力を発揮します。

成績と1軍 / 2軍情報

今日の予定

ファン人数

所持金







マイライフ / マイライフメニュー

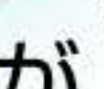
38

しあひ 試合	とうじつ よてい しあひ かいし きほんてき しあひ じどう しんこう じぶん でばん 当日予定されている試合を開始します。基本的に試合は自動で進行し、自分の出番のみ しゅどう 手動でプレイします。
れんしゅう とっくん 練習(&特訓)	れんしゅう のうりよく たか しゅん き ちゅう とくべつ とっくん おこな 練習をして能力を高めめます。春季キャンプ中は特別な特訓も行えます。
こうゆう 交友	まち し あ でんわ 街にでかけたり、知り合いに電話することができます。
きゅうよう 休養	やす たいりよく かいふく 休みをとり、体力を回復させることができます。
マイデータ	しょう きょう か こうもく へんこう じぶん じしん かくしゅ かくにん アイテムの使用や強化項目の変更のほか、自分自身の各種プレイデータを確認できます。
きゅうかい 球界データ	じぶん かくしゅ や きゅう きろく じょうほう きゅうかい れきだい きろく 自分のこれまでの各種野球記録や、チームメンバー情報、球界の歴代記録などさまざま や きゅう じょうほう かくにん な野球の情報を確認できます。
システム	データのセーブやオプションの変更、マイライフの終了 <small>しゅうりょう</small> ができます。



マイライフ まち街にでかける

マイライフメニューで「交友」から「おでかけ」を選ぶと街にでかけます。街では買い物や食事をしたり、趣味で遊んだりできます。なお、特別なイベントが起こるところには  が、選手がいる場所には  が表示されます。

★ 街の施設は何度も訪れたり、特定のイベントを起こしたりすると、レベル  が上がっていきます。レベルが上がると、施設の規模が大きくなったり、新たな施設が登場したりします。



選手せんしゅの成長せいちょうと能力のうりょく

選手せんしゅの「基本能力きほんのうりょく」は、練習れんしゅうや試合しあいで各能力かくのうりょくの経験点けいけんてんを得ると上がります。「特殊能力とくしゅのうりょく」は、コーチ特訓とっくんやシーズン終了時しゅうりょうじなどに習得しゅうとくします。一定いっていの年齢ねんれいを越えこると、基本能力きほんのうりょくが衰えおとろることもあります。



パワフェス / パワフェスとは

野球大会「パワフルフェスティバル」に参加して、オリジナル選手を育成するモードです。

1回戦から順に挑戦し、勝利すると次の試合に進めます（引き分けるか負けるとその時点でゲームオーバーです）。勝利すると経験点やアイテムを入手したり、相手チームから新たな選手が仲間に加わってチームが強化されます。また、舞台となる船内を散策でき、さまざまなイベントが発生します。

優勝するかゲームオーバーになるとモード終了となり、主人公をオリジナル選手として登録できます。

★ 1回戦で敗退した場合、オリジナル選手は登録されません。

引き継ぎについて

モード終了後に最初からプレイすると、これまでに仲間にした選手がランダムで選ばれ、初期メンバーに追加可能になります。なお、メンバーに追加できる人数は選手図鑑の埋まり具合で変わります。



パワフェス／メイン画面 がめん

準備ができたならパワフェスメニューから「試合」を選んで試合を始めましょう。

試合の進行表

試合の進行状況を確認することができます。



マネージャー

現在のチームのマネージャーです。マネージャーによってさまざまな特殊効果が得られます(→P.43)。

●メインコマンド

試合	対戦チームを選んで試合を行います。
仲間	選手やマネージャーの能力を確認します。
能力アップ	経験点で主人公の能力を上げます。

持ち物	手に入れたアイテムを確認・使用します。
システム	各種設定をしたり、セーブしてゲームを終了したりできます。



パワフェス しあい すす 試合を進める

パワフェスメニューから「試合」を選び、たいせん 対戦する相手チームをえら 選びます。
それからベンチ入りするマネージャー、もちこ 持ち込むアイテムをえら 選びましょう。

しあい ルーレットと試合のルール

しあい 試合のルールは、しあいかいしまえ 試合開始前にルーレットをまわ 回す「ルーレットタイム」の結果によりかわ 変わります。

また、しあい 試合は特定の場面のみをそうさ 操作してすす 進めます。

ルールはどうなる? 運命のルーレット! ○ 決定



The image shows three roulette wheels on a stage with red curtains. The first wheel is labeled 'DHあり・なし' and has 'DHなし' selected. The second wheel is labeled '先攻・後攻' and has '後攻' selected. The third wheel is labeled '選手獲得条件' and has '勝てば 1人, 2点差で 2人, 3点差以上で 3人' selected.

このルールで試合が行われます!



🏏 マネージャーについて

マネージャーはごきげん機嫌おうに応じて、試合中しあいちゆうにさまざまなアシスト効果やお助けスキルをはつどう発動して助けてくれます。



🏏 しあいいしゅうりょう 試合終了

試合が終了すると、経験点やアイテムなどを獲得します(仲間も経験値を獲得して成長します)。

また、対戦チームの選手が仲間に加わります。仲間になる人数や条件は、ルーレットで決まります。



サクセス [はじめに]

3つのシナリオ(→P.46)をプレイしたり、手軽にパネルで育成する「サクサクセス(→P.51)」で、自分だけのオリジナル選手を育成するモードです。

🏆 サクセスの始め方

モードセレクト画面で「サクセス」を選び、遊びたいものを選びましょう。なお、「南国リゾート学園高校」は「パワフル第二高校」のクリア後、「五竜郭高校」は「南国リゾート学園高校」のクリア後にプレイ可能になります。





サクセス[シナリオ編] シナリオ編とは

育成タイプやプレイ期間が異なる3つのシナリオ「パワフル第二高校」「南国リゾート学園高校」「五竜郭高校」でオリジナル選手を育成できます。各シナリオは、いずれも以下のように進みます。



★ ドラフトで指名されると、指名順位によって経験点ボーナスがもらえます。

継承選手デッキ

各シナリオを開始するとき、以前育成した選手やLIVEパワプロ(→P.68)でダウンロードした選手などを「継承選手」としてデッキにセットすることができます。セットした選手はサクセス中に登場し、練習の効果を上げたり、特殊能力のコツを教えてくださいます。



サクセス [シナリオ編] シナリオ紹介

各シナリオには、それぞれ以下の特徴があります。

パワフル第二高校

もっともオーソドックスなシナリオです。「学力」のパラメータがあり、試験やミニテストの成績が悪いと補習のため練習時間や体力を削られてしまいます。



南国リゾート学園高校

二刀流の選手を育成できるシナリオです。「資金」のパラメータが登場し、アルバイトで稼いだ資金を使って、さまざまな効果のアイテムを購入できます。



五竜郭高校

経営不振となった、かつての名門校を舞台とするシナリオです。ほかのシナリオよりも育成期間が長く、高校3年間じっくり育成することが可能です。





サクセス [シナリオ編] / メイン画面 がめん

メインコマンド(→P.48)を選んで練習や試合を行うと経験点を獲得できます。

「能力アップ」で経験点を使って、主人公を成長させましょう。



体力とやる気

体力は練習を行うと減り、少なくなるとケガをしやすくなります。

主人公の能力

ボタンを押すと、表示が替えられます。黄色の項目は能力アップが可能です。

行動力

街に遊びに行くと消費します。

★ シナリオによって表示される情報が変化します。



サクセス [シナリオ編] / メインコマンド

48

れんしゅう 練習	れんしゅう けいけんてん かくとく 練習して経験点を獲得します。
しあい 試合	すす れんしゅう しあい か シナリオを進めるとコマンド「練習」が「試合」に変わり、これを選ぶと試合が始まります。
かいふく 回復	やす たいりよく かいふく びょうき なお 休んで体力を回復したり、病気を治したりします。
きゅうよう 休養	やす たいりよく かいふく 休みを取り、体力を回復させることができます。
のうりよく 能力アップ	けいけんてん つか のうりよく あ 経験点を使って能力を上げます。
アイテム	も つか そうび かくにん 持っているアイテムを使ったり、装備の確認ができます。
データ	じぶん じょうほう ひょうか かくにん 自分の情報や評価などを確認します。
システム	しんこうじょうきよう お せってい へんこう 進行状況をセーブしてサクセスを終えたり、設定を変更したりできます。

★ 「システム」で保存したセーブデータは再開時、自動的に削除されるので注意してください。



サクセス [シナリオ編] れんしゅう しあい 練習と試合

れんしゅう 練習について

メインコマンド「練習」で練習を選
と、経験点を入手できます。

アイテムやイベント進行により、練習
のレベルが上がって、獲得できる経
験点が増えます。



れんしゅう さんか なかま
練習に参加している仲間

かくとく
獲得できる
経験点の目安

しあい 試合について

試合の操作は、「自分の打席・投球を操作」「なりきり操作」「ピンチ・チャンスと9回を全員操作」「8回
から全員操作」「COMにおまかせ」などがあり、シナリオや状況によって異なります。



サクセス [シナリオ編] 街に出かける

50

行動力が50以上あると、練習や試合、回復のあと、街に出かけることができます。

★ 練習でケガをした場合、街に出かけることはできません。

街での行動

マップから行きたい場所を選びましょう。

特別なイベントが起こる場所には、登場キャラクターのアイコンが表示されます。





サクセス[サクサクセス]モード概要

サクサクセスでは短期間で、手軽に選手を育成することができます。

パネルを進んでいき、GOALパネルに止まると、選手を登録するか次のステージへ進むかを選べます。

選手名などを
設定する

パネル上を
移動する

GOALパネルまで
たどり着くと……

選手完成!



止まったパネルに
応じて能力アップ!

途中で体力がなくなるとゲームオーバー。
リトライすると同じ設定でやり直せるよ!

🎯 ステージについて

サクサクセスはステージ1から始まり、最大でステージ5までプレイできます。

特定のアイテムを使うと、ステージ6に進むことができます。



サクセス [サクサクセス] / メイン画面 がめん

方向キーでパネル上を移動しましょう。止まったパネルに応じて、さまざまな効果が発生します。

★ パネル上を移動しているキャラクターに会うと、イベントが発生します。

ステージの全体図 ぜんたいず

主人公のやる気と守備位置 しゅじんこう き しゅび いち



パネル(→P.53)

残りの体力 のこ たいりょく






パネルを移動するたび、体力が減っていきます。

主人公の能力 しゅじんこう のうりょく



サクセス[サクサクセス] しょうかい パネル紹介

	むじ 無地パネル	なに お 起こりません。
	あお 青パネル	のうりよく 能力がアップします。
	あか 赤パネル	のうりよく 能力がダウンしたり、やる気 や 体力が下がったりします。
	みどり 緑パネル	やる気 や 体力がアップします。
	とっか 特化スイッチ パネル	あお 青パネルがすべてこのパネ ルの絵柄に <small>えがら</small> 変化 <small>へんか</small> します。

	へんかきゅう 変化球 パネル	へんかきゅう おぼ 変化球を覚えます(投手の ときにのみ <small>あらわ</small> 現れます)。
	?パネル	さまざまな <small>こうか</small> 効果があります。
	シャッフル パネル	パネルの位置 <small>い ち</small> が <small>か</small> 変わります。
	たからぼこ 宝箱パネル	基本能力 <small>きほんのうりよく</small> が <small>あ</small> 上がったり、特殊 能力 <small>とくしゅ</small> を <small>のうりよく</small> 取得 <small>しゅとく</small> したりできます。
	GOAL パネル	せんしゅ <small>とうろく</small> 選手を登録するか、次のス テージに進む <small>すす</small> かを <small>えら</small> べます。



えい かん 栄冠ナイン

えい かん 栄冠ナインとは

54

こうこう や きゅう ぶ かん とく ぶ いん せん しゅ いく せい めい もん や きゅう ぶ
高校野球部の監督として、部員の選手たちを育成しながら、名門野球部をめざすモードです。

はる ねん せい せん しゅ そつ ぎょう ねん せい あら にゅう ぶ
春になると3年生の選手が卒業し、1年生が新たに入部します。

ひょう か たか そつ ぎょう せい や きゅう せん しゅ せん しゅ とう ろく
スカウトの評価が高い卒業生はプロ野球選手になり、オリジナル選手として登録できます。

★ なつ たい かい しゅう りょう ご えい かん ほ ぞん
「夏の大会」終了後には、栄冠ナインのチームをアレンジチームとして保存できます。

オンライン大会について

えい かん たい かい えら せつ ぞく いく せい えい かん
栄冠トップから「オンライン大会」を選ぶと、LIVEパワプロ(オンライン)に接続し、育成した栄冠ナ
インのチームで全国のプレイヤーと対戦できます。

し あい いっ てい き かん じ どう てき かい さい せい せき おう ほう しゅう
試合は一定期間ごとに自動的に開催され、成績に応じてアイテムなどの報酬をもらえます。



えい かん 栄冠ナイン / メイン画面 がめん

メイン画面で進行アイコンを選び、パネルを移動して日程を進めましょう。

カレンダーとパネル



ひ づ け てん き
日付と天気



しんこう
進行メニュー



しんこう
進行アイコン

れんしゅう や イベントの内容が書か
れています。ランダムで配られ、
1枚使うと1枚補充されます。

● 進行メニュー

にっけいしんこう 日程進行	しんこう えら にっけい すす 進行アイコンを選んで、日程を進めます(→P.56)。
こんしゅう よてい 今週の予定	こんご よてい かくにん 今後予定されるパネルを確認することができます。
データ	チームや選手の情報確認、アイテムの使用、起用方法や登録情報の設定などが行えます。
システム	進行状況をセーブして栄冠ナインを終えたり、ゲームの設定を変更したりできます。



えい かん 栄冠ナイン / パネルを進む

56

進行メニューの「日程進行」で進行アイコンを選ぶと、書いてある内容の練習やイベントを行い、数字の日数分だけカレンダーのパネルを進みます。また、止まったパネルによってイベントが起こります。

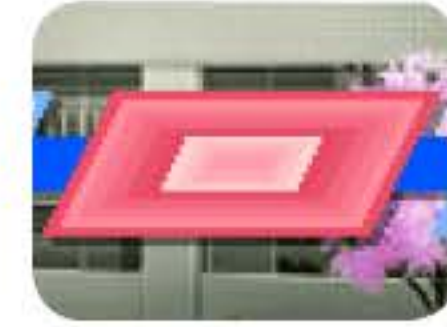
★ 右のパネル以外にもさまざまなパネルがあります。

あお
青パネル



よいことが
おこる

あか
赤パネル



わる
悪いことが
おこる

しろ
白パネル



ランダムで
イベント発生



れんしゅう 練習について

進行アイコンを選ぶと、選手はアイコンに書かれた練習と、個人で設定している練習を合わせて行い、経験点を獲得します。選手個人の練習内容は、毎月初めの「練習指示」で変更することができます。

★ 練習器材の導入や整備によって「グラウンドLV」が変動します。レベルが高いほど、練習効果が高くなります。



えい かん 栄冠ナイン

し あい すす かの 試合の進め方

とくてい ば めん せんじゅつ 特定の場面で戦術アイコンを選んで選手に指示します

(**L** ボタンで表示の切り替え、**R** ボタンで守備シフト

や投球の傾向変更が行えます)。数値が高い戦術ほど

効果が高く、数値は選手の信頼度に比例します。また、

メガホンの表示中にボタンを連打して「大応援」をすると、

次の場面で数値の高い戦術が出やすくなります。

★ とくてい かいすう 特定の回数だけ、ベンチの選手を「伝令」に行かせて、選手の能力を上げることができます。



し あい しゅうりょう 試合の終了

し あい お けいけんてん せんせき 試合が終わると経験点や戦績ポイントを手に入れ、学校の評判が変動します。戦績ポイントはアイテム

の購入に使えます。また、学校の評判は入部者数などに影響します。



LIVEシナリオ

LIVEシナリオとは

2018年のペナントレースと連動し、実際に行われた試合のターニングポイントを体験できるモードです。シナリオはLIVEパワプロ(オンライン)に接続すると、自動的に配信されます。

モードセレクトで「LIVEシナリオ」を選べると、新しいシナリオが配信されている場合は自動的にダウンロードします。それから、以下のメニューが表示されます。



シナリオ	遊びたいシナリオを選び、試合を始めます。
ランキング	全国のプレイヤーのランキングを確認できます。
マイ記録	これまでのプレイの実績や、達成した記録を確認できます。



LIVEシナリオ / シナリオ選択

シナリオ選択画面で日程表を切り替え、プレイしたいシナリオを選びます。

チーム選択

3月31日 (金)

難易度	クリア人数	挑戦人数
★★★★★	4人	5人
★★★★★	0人	0人
★★★★★	4人	6人
★★★★★	1人	2人
★★★★★	3人	3人

19 G 34

6 - 2

難易度★★★★★

達成履歴 | ハイスコア 0P | メダル なし

対戦カード

ホームとビジター、どちらかのチームを選んでプレイできます。

シナリオの達成状況

全国のプレイヤーの達成状況を確認できます。

選択中の難易度

5段階で、★の数が多いほど難しくなります。



LIVEシナリオ し あい すす かた 試合の進め方

LIVEシナリオでは、試合のターニングポイントとなった場面のみをプレイします。また、実際の試合の展開に応じて「リードを守れ」「出塁しろ」などの「ミッション」が設定されており、この条件を達成するとミッションクリアです。ミッションをクリアすると結果画面に進み、クリアまでの試合展開に応じて獲得ポイントが算出されます。このポイントによってランキングの順位が計算されます。

7月7日 (金) プレイする

難易度 ★★★★★

TEAM	一	二	三	四	五	六	七	八	九	R	H	E
広	0	0	0	1	0	0	2	0	3	6	14	0
ヤ	2	0	0	2	3	0	1	0		8	9	0

9回表 OUT 戦評表示

1打席 MISSION
新井で逆転スリーランを打て!

達成履歴 ハイスコア OP メダル なし

🎯 ランキングについて

ランキングは「1シナリオ(各シナリオごとに集計)」「1日合計(1日に獲得したポイントの合計)」「球団別通算」「通算」の4カテゴリで集計されます。



チャンピオンシップ

たいせん はじ かと
対戦の始め方

61

LIVEパワプロ(オンライン)に接続し、全国のプレイヤーたちと腕を競うモードです。さまざまな大会に参加して好成績をあげ、報酬を獲得しましょう。

チャンピオンシップメニューから「大会に参加する」または「フリー対戦」を選ぶと対戦を開始できます。

★ 3G回線では、通信対戦ができません。

★ 対戦相手とのマッチング中に右スティックを下に入力すると、対戦相手の名前が表示されます。

大会に参加する

チャンピオンシップ内では、さまざまな大会が定期的に行き開催されています。「大会に参加する」を選ぶと参加でき、成績に応じて、特別な報酬や「チャンピオンシップポイント(CP)」が手に入ります。

なお、大会ごとに、イニング数や参加チームの制限などが設定されています。また、一部の大会では参加条件が設定されています。事前に詳細を確認してから参加しましょう。



チャンピオンシップ 対戦の始め方

フリー対戦を始める

「フリー対戦」を選ぶと、さまざまな試合設定で、全国のプレイヤーと対戦できます。ロビー→ルームの順に選ぶとマッチングを開始し、試合を開始できます。

また、空のルームを選ぶと、自分で自由に試合設定が行えます。準備ができたなら対戦相手が現れるのを待ちましょう。

ロビー一覧



ルーム一覧

各ルームには部屋主のパワランクやコメント(定型文)、ルールなどが表示されます。



チャンピオンシップ / パワプロライセンス

プレイヤーの情報は「パワプロライセンス」にまとめられています。

これまでの成績や大会での入賞回数、パワーランク、パワーレート(PR)などを確認できます。

称号 (しょうごう)

パワーランク

投手・打撃ランク (とうきゅう だげき)

プレイヤー名 (めい)

パワーレート

称号	パワプロ pawapuro		
期待の逸材	期待の逸材		
パワーランク	G級	PR 40.00	
投手・打撃ランク	今週	0勝 0敗 0分	
	通算	0勝 0敗 0分	
	入賞	0	0
	投球 G	打撃 G	切断 0

プレイヤーの強さを表し、試合結果に応じて増減します。



チャンピオンシップ / パワプロライセンス

64

✂️ パワランクについて

★ パワランクはプレイヤーの^{じつりよく}実力を^{あらわ}表し、(低い)^{ひく}G→F→E→D→C→B→A→S(高い)の8つの^{きゅう}級に分かれています。^{きゅう}級はチャンピオンシップポイント(CP)を^{あつ}集めることで^あ上がります。D級より^{うえ}上の^{きゅう}級は、^{しゅう}週に1回、全プレイヤーの^{かい}パワレートをもとに^{きゅう}級が^{へんどう}変動します。

🎯 チャンピオンシップポイントとは

★ ^{たいかい}大会に^{さんか}参加して^{しあい}試合すると、チャンピオンシップポイントが^て手に入ります。

このポイントを^{あつ}集めることで、パワランクが^あ上がったり、^{とくべつ}特別な^{ほうしゅう}報酬が^て手に入ったりします。



チャレンジ

各モードで達成したチャレンジや、プレイ記録などを確認

でき、結果に応じてさまざまな報酬を入手できます。

「チャレンジランキング」を選ばるとLIVEパワプロ(オンライン)に接続して、ほかのプレイヤーと記録を競うことができます。



🏆 チャレンジ達成とチャレンジランク

各モードをプレイし、さまざまな条件(達成項目)をクリアすることで、報酬やスコア、パワポイントを獲得できます。獲得したスコアが一定の値に達するたび、チャレンジランクが上がります。



パワープロショップ

66

パワープロショップでは、各モードをより楽しくプレイできるアイテムを入手できます。

✂️ DLCショップ

PlayStation™Storeに接続し、応援曲やBGMを購入できます(実際のお金が必要です)。

✂️ アイテムショップ

各モードをプレイして手に入る「パワーポイント」を使って、アイテムやOB選手と交換することができます。
交換したアイテムは、各モードで使うことができます。



新球種開発

球速や曲がる方向などを自由に設定して、自分だけの新球種を作ることができます。作成した新球種は、サクセスのイベントやパワフェスの能力アップ画面から取得できます。

なお、開発には、パワプロショップ(→P.66)で入手できるアイテム「新球種開発ボール」が必要です。

新球種の作り方

最初に、ベースとなる球種を選びます。続いて、変化量や球速、ボールの重さ、ノビなど、詳細な設定を行います。設定を終えたら、実際に投球を行って新球種を確認することができます。





LIVEパワプロ(オンライン)に接続し、オリジナル選手やオリジナルチームのアップロードや、ほかのプレイヤーがアップしたデータのダウンロードができます。また、ほかのプレイヤーのプレイ記録や達成状況も閲覧できます。ダウンロードした選手はサクセスの継承選手デッキに入れたり、アレンジでチームに加えたりできます。また、ダウンロードしたチームは対戦やペナントなどで使用できます。

- ★ 一度アップロードした選手や、ダウンロードした選手は、再度アップロードすることができません。
- ★ アップロードした選手やチームがほかのプレイヤーにダウンロードされると、ポイントをもらえます。

🔪 ダウンロードの方法

メニューの「スカウト」や「新着リスト」などから、ポイントを消費して選手やチームをダウンロードできます。また、アップロードされた選手やチームには「パワナンバー」が設定されており、「パワナンバー入力」で正しい番号を入力すると、選手やチームをダウンロードできます。



選手データ・アレンジ

69

選手データ

「選手データ」では登録されている選手のデータを確認したり、選手の名前や顔、背番号など、さまざまな設定を変更することができます。また、「データやりとり」では、オリジナル選手を画像ファイルに書き出したり、それを読み込んだり、パスワードを入力したりできます(→P.73)。

アレンジ

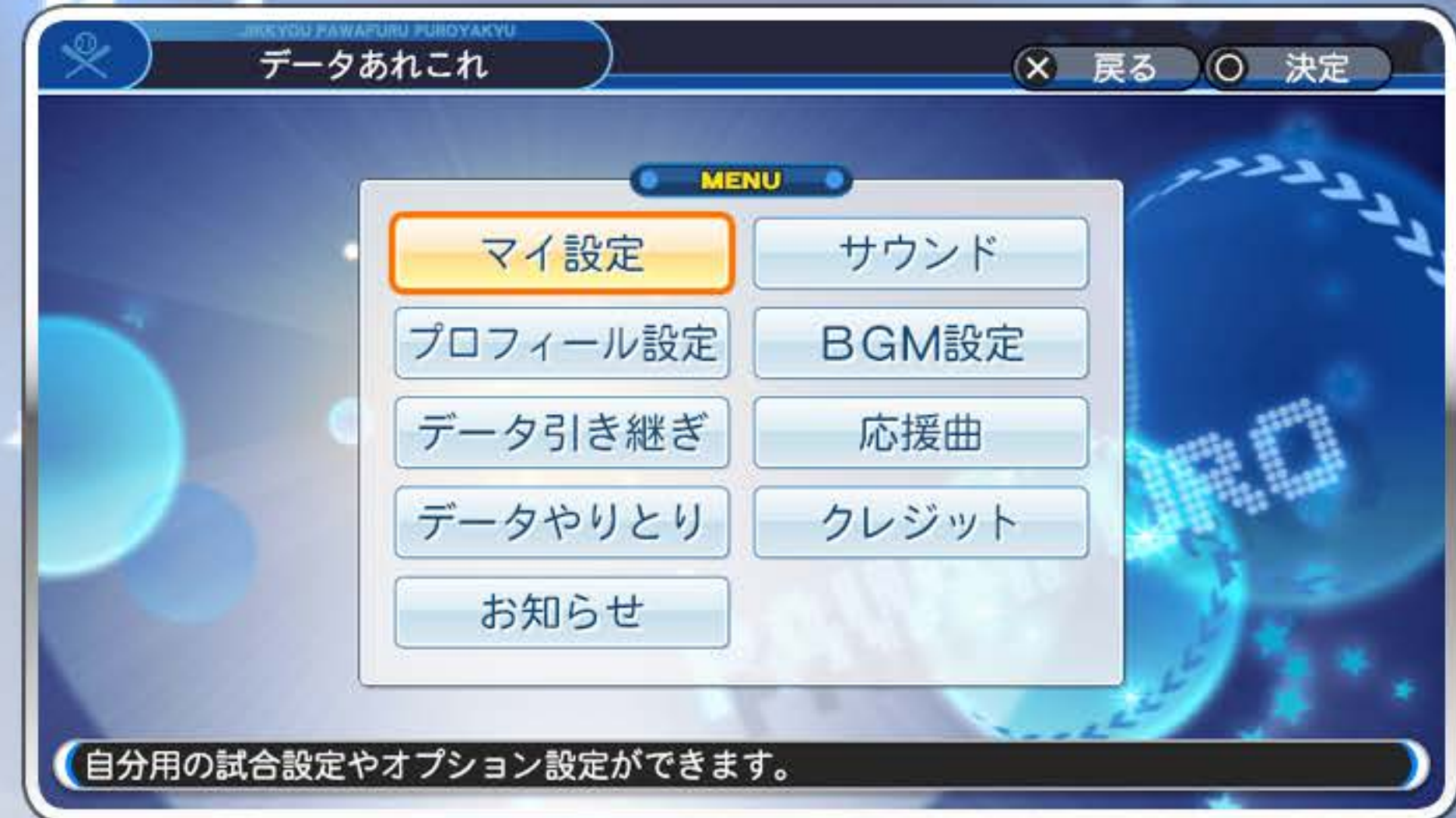
「アレンジ」では好きな選手や監督を集めて、自分だけのアレンジチームを作れます。また、「LIVEチーム」を選ぶとLIVEパワプロ(オンライン)に接続して、アレンジチームのアップロードやダウンロードができます。



データあれこれ／できること

「データあれこれ」を選^{えら}ぶと、ゲーム中の各種^{ちゅう}設定^{かくしゅ}や、おし^せ知らせ^{かくにん}の確認^{かくにん}などができます。

★ イベントなどでは、「サウンド」で設定^せした音量^{おんりょう}が反映^{はんえい}されな^ばい^{あい}場合があります。



🏏 マイ設定^せについて

「試合^し設定^{あい}」では、イニング数^{すう}やエラーの有無^うなど、試合^しに関する設定^{かん}を行^せえます。また「オプション^お設定^{こな}」では、COMの強さ^{つよ}や操作方法^{そう}などの設定^さを行^{ほう}うことができます。ここで設定^せした内容^{おこな}が、各モード^せで試合^しをする際の初期^{さい}設定^{しょ}となるので、試合^しを行^{あい}う前^{おこな}にあらかじめマイ設定^まを決^せめておくと便利^{べんり}です。

★ モードによっては、マイ設定^せが反映^{はんえい}されない項目^{こうもく}もあります。



データあれこれ

おうえんきょくさくせい
応援曲作成

71

「応援曲作成」では、応援曲の作成や編集ができます。
応援曲を保存する場所(ファイル)を選んでください。作成した応援曲は、出塁曲やチャンス曲としても使えます。また、「データやりとり」を選ぶと、応援曲を画像ファイルに書き出したり、それを読み込んだり、パスワードを入力したりできます。



- ★ おうえんきょくさくせい が めん
応援曲作成画面で「おまかせ」を選ぶと、イメージに合わせて曲が自動で作られます。
- また、「サンプル」を選ぶと、サンプル曲の譜面が設定されます。

本ソフトウェアの応援曲自作機能を利用して、インターネット上に掲載するなど私的以外の目的で他人が著作権を有する音楽を制作・改変等することは著作権侵害となる可能性がありますので、ご注意頂きますようお願い申し上げます。



データあれこれ / BGM設定

「BGM設定」では、各モードのBGMやパワプロショップで購入したBGMを、別のモードで流れる曲として自由に設定することができます。なお、一部の設定箇所やBGMはモードをクリアすることで使用できるようになります。

★ ペナントとマイライフのみ、各モード内の「システム」からBGM設定を行う必要があります。

期間	BGM
1~2月	パワ2018：栄冠：1~2月
3~4月	パワ2018：栄冠：3~4月
5~6月	パワ2018：栄冠：5~6月
7~8月	パワ2018：栄冠：7~8月
9~10月	パワ2018：栄冠：9~10月
11~12月	パワ2018：栄冠：11~12月
地方大会	設定した応援曲を再生
甲子園大会	設定した応援曲を再生



データの保存と引き継ぎについて

73

本作の「応援曲データ」「選手データ」「顔データ」は、画像ファイルとして保存したり、読み込みすることができます。また、いくつかの過去の選手や顔、応援曲のデータは、画像ファイルやパスワードによって、本ゲームに読み込むことができます。

なお、画像ファイルやパスワードから保存された選手は、「氏名」「装備品」「成績」「選手名音声」「背ネーム」がなくなります。また、以下の点にご注意ください。

- 一部のフォームや特殊能力、投手の持ち球が削除されることがあります。
- 一部の顔設定は「パワー顔」にリセットされることがあります。
- パスワードなどで送られた選手は、一部のモードで使用できないことがあります。

★ 「画像書き出し」から書き出した画像は、メモリーカード上の「フォト」に保存されます。
また、「画像読み込み」の際も「フォト」を参照します。



データの保存と引き継ぎについて

74

✕ このゲームにデータを引き継げるソフト

選手・顔・応援曲を
画像やパスワードで
引き継げるソフト

- PlayStation®4 / PlayStation®3 / PS Vita専用ソフト
「実況パワフルプロ野球2016」
(応援曲は画像ファイル、選手・顔はパスワードで引き継ぎ可能です)

応援曲をパスワードで
引き継げるソフト

- PS3® / PS Vita専用ソフト「実況パワフルプロ野球2014」
- PS3® / PS Vita専用ソフト「プロ野球スピリッツ2015」
- PS3® / PS Vita専用ソフト「プロ野球スピリッツ2014」

★ おく送られてきた選手は、継承選手デッキに入れたり、LIVEパワプロでアップロードしたりすることはできません。



オンラインサービス利用規約

75

オンラインサービスは、以下の内容やゲーム中に表示される利用規約を確認し、同意のうえご利用ください。

- 「LIVEパワプロ」、「LIVEシナリオ」、「チャンピオンシップ」など各種オンラインサービスをご利用いただく際は、関係規約、マナー、法令などの規則を必ず守ってお楽しみください。
- 「LIVEパワプロ」、「LIVEシナリオ」、「チャンピオンシップ」など各種オンラインサービスをプレイする前にインターネットに接続し、モード終了まで接続を切らないでください。
- ネットワーク接続に利用するインターネットサービスプロバイダの利用料金と通信料金が必要です。
- 利用規約は弊社の都合により変更されることがあります。最新版の利用規約は、サービス利用開始時、またはこのソフトの公式サイト(<https://www.konami.com/pawa/2018/>)でご確認ください。
- 弊社は利用規約に基づき、運営方針を定め、オンラインサービスを提供しております。弊社がお客様の利用状況に問題があると判断した場合、アカウントの一時停止・廃止などの対応をする場合があります。

★ Sony Entertainment Networkアカウントの作成方法とサインインについては、PS Vitaのユーズガイド(<http://manuals.playstation.net/document/>)をご覧ください。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント 個人情報^{こじんじょうほう}の^と取り扱い^{あつか}

弊社^{へいしゃ}では個人情報^{こじんじょうほう}等^{とう}保護^ほ方針^{ごほうしん}を定め、お客様^{きゃくさま}の個人情報^{こじんじょうほう}を^{げんかく}厳格^{あつか}に扱^{あつか}っております。

個人情報^{こじんじょうほう}等^{とう}保護^ほ方針^{ごほうしん}についてのお問い合わせ^{とあ}は

株式会社コナミデジタルエンタテインメント^{かぶしきがいしゃ} お客様相談室^{きゃくさまそうだんしつ}

電話番号^{でんわばんごう}: 0570-086-573 受付時間^{うけつけじかん}: 平日^{へいじつ} 午前^{ごぜん} 10:00~午後^{ごご} 6:00

※個人情報^{こじんじょうほう}等^{とう}保護^ほ方針^{ごほうしん}は、各サービス^{かく}利用^{りよう}開始^{かいし}時^じ、または、^{かき}下記の^{かくにん}サイトで^{かくにん}ご確認^{かくにん}ください。

⇒<https://www.konami.com/games/privacy/>

おことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、お客様^{きゃくさま}により安全^{あんぜん}で楽しい商品^{たのしょうひん}をお届け^{とど}するために、常に品質改善^{つね ひんしつかいぜん}をおこなっております。そのため、オンラインによる品質改善^{ひんしつかいぜん}やお買い上げ時期^{かあじき}によって同一商品^{どういつしょうひん}にも多少^{たしょう}の違い^{ちが}が生^{しょう}じる場合^{ばあい}がありますので、ご了承^{りようしょう}ください。なお、改善内容^{かいぜんないよう}については、お答え^{こた}できない場合^{ばあい}がございます。

アップデートについて

このゲームでは、快適^{かいてき}にプレイできたり、より楽し^{たの}んでいただくためにインターネット環境^{かんきょう}を利用^{りよう}した各種^{かくしゅ}アップデートを提供^{ていきょう}することがございますので、インターネット環境^{かんきょう}の準備^{じゅんび}を推奨^{すいしょう}しております。なお、インターネット環境^{かんきょう}が準備^{じゅんび}できず各種^{かくしゅ}アップデートが受け^うられなくてもコナミデジタルエンタテインメントはその責任^{せきにん}を負^おいかねます。ご了承^{りようしょう}ください。



一般社団法人日本野球機構承認 日本プロ野球名球会公認 (公社)全国野球振興会公認 プロ野球フランチャイズ球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2017年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

©満田拓也・小学館/NHK・NEP・ShoPro © tv asahi



データ提供：共同通信デジタル データは(株)共同通信デジタルが独自に収集したものであり、公式記録とは異なる場合があります。提供情報を手段を問わず、いかなる目的であれ無断で複製、転送、販売等を行う事を固く禁じます。

本ソフトウェアには、株式会社リコーが作成したTrueTypeフォントを使用しております。



Powered by Wwise © 2006 - 2018 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

このタイトルでは暗号化エンジンにCamelliaを使用しています。Copyright © 2006,2007 NTT (Nippon Telegraph and Telephone Corporation) . All rights reserved.Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer as the first lines of this file unmodified.2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY NTT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL NTT BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.Camelliaは、日本電信電話株式会社と三菱電機株式会社の登録商標です。

"PS", "PlayStation", "PSVITA" and "LIVEAREA" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.

株式会社 コナミデジタルエンタテインメント

〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

商品に関する お問い合わせ

ご注意:ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

おねがい:12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

メールでのお問い合わせ **お問い合わせ総合案内**

<https://www.konami.com/games/inquiry/jp/>
.....

電話でのお問い合わせ

お客様相談室  **0570-086-573**

受付時間 平日 午前10:00～午後6:00

- ナビダイヤルは全国どこからでもご利用いただけます。(携帯可)
- ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-5771-0517にご連絡ください。