

KONAMI



©2017 Konami Digital Entertainment

# もくじ

ゲームの始め方 03

画面の見方 18

練習 34

操作方法 05

オーダー設定 23

選手データ 35

攻撃しよう! 06

チャンピオンシップ 25

アレンジ 36

守備につこう! 11

アドホック通信対戦 32

データあれこれ 37

● オンラインサービス利用規約 ..... 38 ● 個人情報の取り扱いについて ..... 39



# ゲームの始め方／パワプロルール

03

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2017年2月11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。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。必ずタイトル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／モードセレクト

04

タイトル画面で●ボタンまたはSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面が表示されます。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。

|                  |                                                      |
|------------------|------------------------------------------------------|
| 対戦               | 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。             |
| チャンピオンシップ(→P.25) | PlayStation™Networkを使って、ほかのプレイヤーと対戦したり、大会に参加したりできます。 |
| 練習(→P.34)        | 選手を動かしながら、試合の操作を練習できます。                              |
| 選手データ(→P.35)     | 選手能力を確認できます。                                         |
| アレンジ(→P.36)      | 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.37)   | 設定の変更ができます。                                          |
| 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。                           |



# 操作方法

## PlayStation®Vita

05

みぎ  
右スティック

L ボタン

ほうこう  
方向キー / ひだり  
左スティック

コマンドやメニューをえら  
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

△ ボタン

○ ボタン

けってい つぎ が めん 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.06～17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、一部を除いて方向キーでも同様に行えます。



# こうげき 攻撃しよう! 攻撃操作

06



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

ミートカーソルの移動

ひだり  
(左スティック+L ボタン)

ゆっくり移動

※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 し  
走塁時のるい し ているい  
塁指定

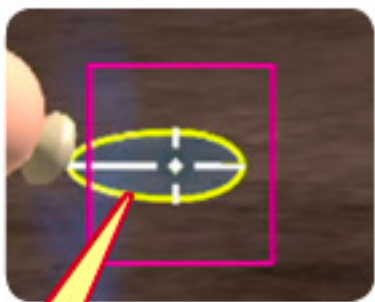


# こうげき 攻撃しよう! 攻撃操作

07

## 1 ミートカーソルを切り替える

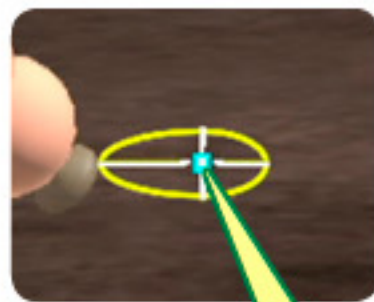
R ボタン



状況に合わせて、  
「ミート打ち」と「強振」を  
切り替えよう!(→P.08)

## 2 ミートカーソルを合わせる

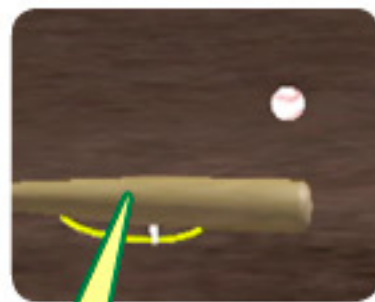
ひだり  
左スティック



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。

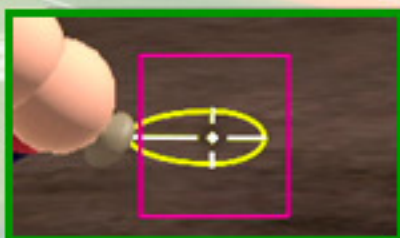


# こうげき 攻撃しよう! 攻撃操作

08

## 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。



あてやすい  
ミート打ち



ちょうだ  
長打をねらえる  
強振

## 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

投球が始まったあとにバントの構えをとる。

### ブッシュバント

ミートカーソルを「強振」にしてバントする。

### バスター

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! 走塁

09

## しているい 指定塁への走塁(盗塁)

ひだり 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。走  
るいちゅう 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。

★ だけきし 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、  
はや 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 左スティックと塁の関係



### しているい 指定塁に進む

ひだり 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 左スティック[塁の指定]+**×**ボタン



# こうげき 攻撃しよう! 走塁

10

## ぜんそうしゃ そうるい とうるい 全走者の走塁(盗塁)

ぜんそうしゃ そうるい とうるい  
全走者をまとめて走塁(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 りいかん 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 りいかん  
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)で走塁を再開(そうるい さいかい)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

11

**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 こ  
(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 せい  
送球・けん制**× ボタン**とうきゅう  
投球・リリースひだり  
左スティックやしはい どう  
野手移動ひだり  
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: たい きゅうしゅ へんこう 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

12

**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

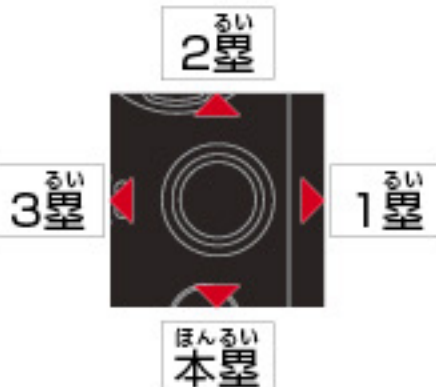
とうきゅうかいし こ  
(投球開始後に **R** ボタン: バントシフト)

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 してい  
塁指定



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)

**R ボタン**

ちゅうけい そうきゅう  
中継への送球



**× ボタン**

とうきゅう  
投球・リリース

ひだり  
左スティック+ **×** 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+ **□** ボタン

してい るい せい  
指定塁へけん制

## 1 球種を選ぶ

ひだり  
左スティック



もちだま  
持ち球から  
球種を選ぼう!

## 2 投球開始

× ボタン



× ボタンで  
投球動作開始!

## 3 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  
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  
きたらリリース!

- ★ 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します(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。



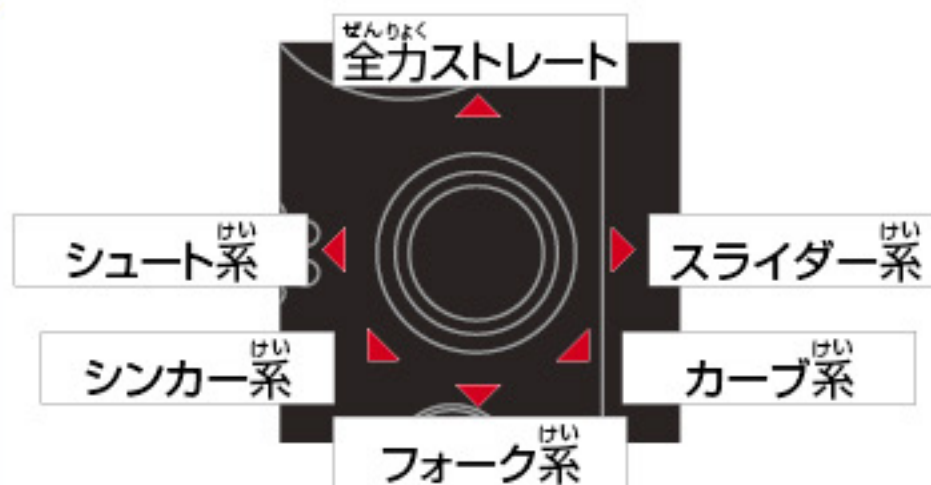
# しゅび 守備につこう! とうきゅう 投球

14

## きゅうしゅ 球種の決め方

とうきゅうまえ ひだり 球種を決めましょう。

おな ほうこう きゅうしゅ わ ふ とうしゅ きゅうしゅせん  
同じ方向に2つの球種が割り振られた投手は、球種選  
たく こ お め きゅうしゅ せんたく  
択後に **R** ボタンを押すと、2つ目の球種を選択で  
きます。左スティックを入力せずに投球すると、ストレ  
ートを投げます。



★ ひだりとうしゅ さ ゆう にゅうりょくほうこう ぎゃく  
左投手は左右の入力方向が逆になります。

★ うえほうこう きゅうしゅ せんたくちゅう お  
ストレートや上方向の球種を選択中に、**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 ぜんりょく せんたく じょうたい お  
変化球や全力ストレートを選択している状態で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

15

## けんせい けん制球

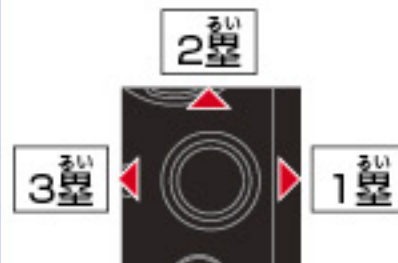
とうきゅうどう さ かい し まえ かくるい たいおう  
投球動作の開始前に、各塁に対応しているボタ  
お しているい せいきゅう な  
ンを押すと、指定塁にけん制球を投げます。

### 送球操作タイプ:Aタイプ



### 送球操作タイプ:Bタイプ

のり 左スティック+ 〇 ボタン



## しゅび 守備シフトの変更

しゅび い ち し あい じょうきょう おう じ どう き か  
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、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 いちらんりょうじ とうきゅうまへ 一覧表示(投球前)

L ボタン

### バントシフト とうきゅうかいし (投球開始後)

R ボタン



# しゅび 守備につこう! しゅび 守備

16

## せんしゅ い どう ほ きゅう 選手の移動と捕球

す じょう 頭に▼がついたせんしゅ ひだり 選手を左スティックで動かしましょう( R ボタンを押している間は、操作選手を固  
てい 定できます)。たま ちか 球に近づいたり、ジャンプやダイビングなどのアクションを行うと捕球します。

### ジャンプ

△ボタン

### ダイビング

ひだり  
左スティック+○ボタン  
(左スティック+×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に応じて実行)

□ボタン

### かべのぼ 壁登り

かべ  
(壁のそばで)

ひだり  
左スティック+ L ボタン



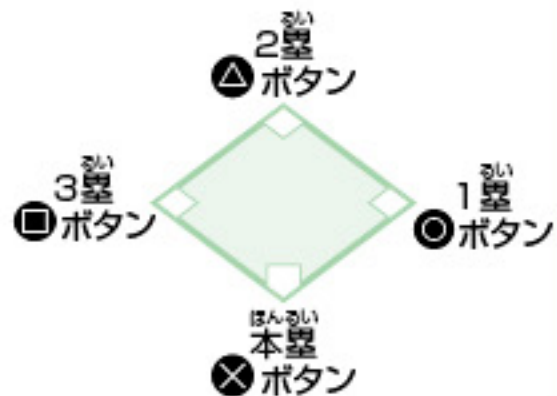
# しゅび 守備につこう! しゅび 守備

17

## そうきゅう 送球

ほきゅうご たいおう 捕球後に対応するボタンを押すとそうきゅう 送球できます。

### 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

りゆう 左スティック+X ボタン



### ちゅうけいせんしゅ 中継選手に送球

R ボタン

### そうきゅうご カット(送球後)

R ボタン

### そうきゅう 送球キャンセル(送球後)

L ボタン

★ そうきゅう 送球ボタンを押したあと、て 手からボールがはなれるまでにちが 違う塁のボタンを押すと、な なお 投げ直すことができます。



# がめん 画面の見方

## とうきゅう だけきがめん 投球・打撃画面

18



① イニングと得点

② カウント

③ 球種ガイド

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)

⑤ 走者の様子

⑥ ストライクゾーン

⑦ ミートカーソル(→P.08)

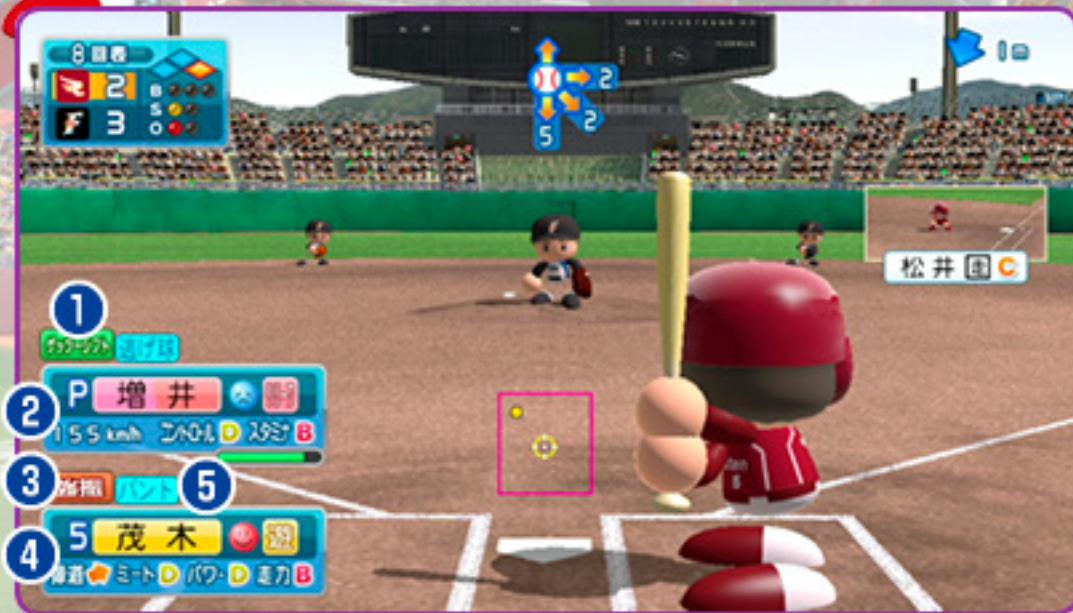
だしゃ たま う つか  
打者が球を打つときに使うカーソルです。



# がめん 画面の見方

## とうきゅう だげきがめん 投球・打撃画面

19



① 現在の守備シフト(→P.15)

② 投手データ

③ 強振

ミートカーソルが「強振」のときに表示されます(→P.08)。

④ 打者データ

⑤ 発動中の特殊能力

## タイムメニュー

試合中にSTARTボタンを押すと、選手の交代ができます。

★ 「チャンピオンシップモード」ではオプションの設定は使用できません。



# がめん みかた 画面の見方／とうきゅう投球・だげき打撃画面

20

## とうしゅ投手データ／だしゃ打者データのみかた見方

プレート

調子マーク

先発／リリーフ

打順

守備位置

とうしゅ  
投手

P

牧 田



134 km/h インロル C スタミナ C

スタミナ

だしゃ  
打者

3

山 田



弾道 〰 ミート B パワ- A 走力 A



# 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

21

## プレートの見方

プレートの色は選手の適正を表します。複数の適正を持つ選手は、左側の色がメインポジションです。

投手

せんぱつ  
先発  
せんぱつ  
先発・リリーフ

リリーフ

野手

ほしゅ  
捕手  
ほ ないや しゅ  
捕・内野手

ないや しゅ  
内野手  
ほ がい や しゅ  
捕・外野手

がいや しゅ  
外野手  
ない がい や しゅ  
内・外野手

ほ ない がい や しゅ  
捕・内・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。

## ちょうし みかた 調子マークの見方

し あいちゅう せんしゅ のうりよく ちょうし へんどう  
試合中、選手の能力は調子によって変動します。

よい > > > > > わる悪い



# がめん 画面の見方

## しゅび そうるいがめん 守備・走塁画面

22



★ しゅび 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、  
ちよくぜん いちどみ  
直前のプレイをもう一度見ることができます。

① そうさちゅう せんしゅ しゅび いち  
操作中の選手と守備位置

② だきゅう らつかてん  
打球の落下点

③ そうさ せんしゅ  
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 せんしゅ いち  
画面外の選手の位置

そうさちゅう てんめつ  
操作中は点滅します。

⑤ かざむき (やじるし) とつよさ (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



# オーダー設定 せってい 投手の変更 とうしゅ へんこう

23

試合の前にスターティングオーダーや先発投手を変更したり、1軍と2軍の選手を交代させたりできます。確認画面で「試合開始」を選ぶと試合が始まります。

## 投手の変更画面 とうしゅ へんこう が めん



### 投手データ とうしゅ データ



防御率と最高球速

投手の適性

投手能力

S(最高)、A~G(最低)が表示されます。

持ち球

ゲージの長さは変化量を表します。

利き腕とフォーム



# オーダー設定 やしゅ 野手の変更 へんこう

24

## 野手の変更画面 やしゅ へんこう がめん

野手オーダー & 1軍登録 表示切替 選手データ 戻る 決定

1軍

| スターティングオーダー | ベンチ   |
|-------------|-------|
| 1 田中        | 磯村    |
| 2 菊池        | 會澤    |
| 3 丸         | 小窪    |
| 4 新井        | 松山    |
| 5 鈴木        | 下水流   |
| 6 エルドレッド    | 堂林    |
| 7 安部        | 野間    |
| 8 石原        | 天谷    |
| 9 野村        | ジャクソン |
|             | 中崎    |

2軍

|    |
|----|
| 庄司 |
| 西川 |
| 上本 |
| 梵  |
| 美間 |
| 土生 |
| 多田 |
| 船越 |
| 中村 |
| 坂倉 |

菊池 33 右投右打

ミート B 弾道 3  
パワー C 打率 .315  
走力 A HR 13本  
肩力 B 打点 56点  
守備力 S 守 二

### 野手データ

菊池 33

右投右打

ミート B 弾道 3  
パワー C 打率 .315  
走力 A HR 13本  
肩力 B 打点 56点  
守備力 S 守 二

利き腕と打席

野手能力と成績

S(最高)、A~G(最低)が表示されます。

### スターティングオーダー

左から打順、選手名、調子マーク、守備位置です。



# チャンピオンシップ はじめ方

25

PlayStation™Networkを利用して全国のプレイヤーと対戦できるモードです。初回プレイ時には、まずプレイヤー名などのプロフィール設定を行います。プロフィール設定については、あとからでも「プロフィール設定」にて変更できます。設定が完了したら、「大会に参加する」または「フリー対戦」を選んで全国のプレイヤーと対戦しましょう。

|          |                                                                                                                                             |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 大会に参加する  | 定期的 <sup>てい き てき</sup> に開催 <sup>かいさい</sup> される大会 <sup>たいかい</sup> に参加 <sup>さん か</sup> し、全国 <sup>ぜんこく</sup> のプレイヤーとランキングを競 <sup>きそ</sup> います。 |
| フリー対戦    | 好きな試合 <sup>し あい</sup> 設定 <sup>せってい</sup> で、フレンドや全国 <sup>ぜんこく</sup> のプレイヤーと対戦 <sup>たいせん</sup> します。                                           |
| 通算ランキング  | チャンピオンシップに参加 <sup>さん か</sup> している全 <sup>ぜん</sup> ユーザーの順位 <sup>じゅん い</sup> を確認 <sup>かく にん</sup> できます。                                        |
| 対戦履歴     | 最近 <sup>さい きん</sup> の対戦相手 <sup>たいせん あい て</sup> や試合結果 <sup>し あい けつ か</sup> を確認 <sup>かく にん</sup> できます。                                        |
| 大会履歴     | これまでの大会結果 <sup>たいかい けつ か</sup> を確認 <sup>かく にん</sup> できます。                                                                                   |
| 通算報酬確認   | 通算 <sup>つうさん</sup> チャンピオンシップポイントで獲得 <sup>かくとく</sup> できる報酬 <sup>ほうしゅう</sup> 一覧 <sup>いちらん</sup> を確認 <sup>かく にん</sup> できます。                    |
| プロフィール設定 | 名前 <sup>なまえ</sup> や称号 <sup>しょうごう</sup> 、コメントなどを変更 <sup>へんこう</sup> できます。                                                                     |
| オプション設定  | 操作方法 <sup>そう さ ほう ほう</sup> などを設定 <sup>せってい</sup> できます。                                                                                      |



# チャンピオンシップ はじめかた

26

PlayStation™Networkを利用してほかのプレイヤーと対戦できます。インターネット機能について詳しくは、PS Vita本体の取扱説明書をご覧ください。

★ 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。

## 通信時の注意

- 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。
- 本ソフトウェア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。



# チャンピオンシップ パワプロライセンス

27

プレイヤーのさまざまな情報が記載されたカードです。これまでのプレイ内容や大会での入賞回数  
のほか、プレイヤーの実力を表すパワランク、パワレート(PR)なども記載されています。

称号

ぱわぷろ

ONLINE ID A



期待の

逸材

プレイヤー名

パワランク

D 級 PR 48.71

パワレート

成績

|    |     |     |    |
|----|-----|-----|----|
| 今週 | 10勝 | 4敗  | 0分 |
| 通算 | 21勝 | 23敗 | 1分 |
| 入賞 | 0   | 1   |    |

プレイヤーの強さを表す数値  
です。試合結果に応じて増減  
します。

投球・打撃ランク

プレイヤーの打率や防御率な  
どによって変化します。



# チャンピオンシップ/パワプロライセンス

28

## パワランク

G→F→E→D→C→B→A→Sの8級<sup>きゅう</sup>があり、右<sup>みぎ</sup>にいくほど高<sup>たか</sup>い級<sup>きゅう</sup>となっています。級<sup>きゅう</sup>はチャンピオンシップポイント(CP)<sup>あつ</sup>を集めること<sup>あ</sup>で上<sup>あ</sup>がります。D級<sup>きゅう</sup>より上<sup>うえ</sup>の級<sup>きゅう</sup>は、週<sup>しゅう</sup>に1度全プレイヤーのパワレートをもとに級<sup>きゅう</sup>が変動<sup>へんどう</sup>します。

## チャンピオンシップポイントとは

大会<sup>たいかい</sup>に参加<sup>さんか</sup>して試合<sup>しあい</sup>をす<sup>て</sup>ると手<sup>て</sup>に入<sup>はい</sup>ります。チャンピオンシップポイントを集めること<sup>あつ</sup>で、パワランク<sup>あ</sup>が上<sup>あ</sup>がったり、特別<sup>とくべつ</sup>な報酬<sup>ほうしゅう</sup>が手<sup>て</sup>に入<sup>はい</sup>ったりします。



# チャンピオンシップ / たいかい 大会

29

## たいかい さんが 大会に参加する

定期的<sup>てい き てき</sup>に開催<sup>かいさい</sup>されているさまざまな大会<sup>たいかい</sup>に参加<sup>さん か</sup>し、優勝<sup>ゆうしょう</sup>を目指<sup>め ざ</sup>しましょう。大会<sup>たいかい</sup>の成績<sup>せいせき</sup>に応じて、特別<sup>とく べつ</sup>な報酬<sup>ほうしゅう</sup>やチャンピオンシップポイント<sup>て はい</sup>が手<sup>て</sup>に入<sup>はい</sup>ります。

メニューから「大会<sup>たいかい</sup>に参加<sup>さん か</sup>する」を選<sup>えら</sup>んで、現在開催<sup>げんざいかいさい</sup>されている大会<sup>たいかい</sup>を確認<sup>かくにん</sup>し、参加<sup>さん か</sup>する大会<sup>たいかい</sup>を選<sup>えら</sup>んでください。

[大会詳細](#)
[ライセンス](#)
[戻る](#)
[決定](#)

**6025位** / 9931人参加中

|       |                                             |
|-------|---------------------------------------------|
| 開催期間  | 2017年7月10日(月) 08:00~<br>2017年7月16日(日) 23:59 |
| 報酬    | 【ボース】「【野】六道聖1」など                            |
| 参加条件  |                                             |
| 対象チーム | プロ野球12球団                                    |
| コスト制限 | なし                                          |
| その他   | 特になし                                        |

**LIVE** 対戦中  
3840人

## ● たいかい 大会メニュー

し あい  
試合へ

し あい はじ  
試合を始めます。

ほうしゅうかくにん  
報酬確認

さん か たいかい て はい ほうしゅう かくにん  
参加している大会で手に入る報酬を確認できます。

ランキング

さん か たいかい かくにん  
参加している大会のランキングを確認できます。



# チャンピオンシップ<sup>たいかい</sup>大会

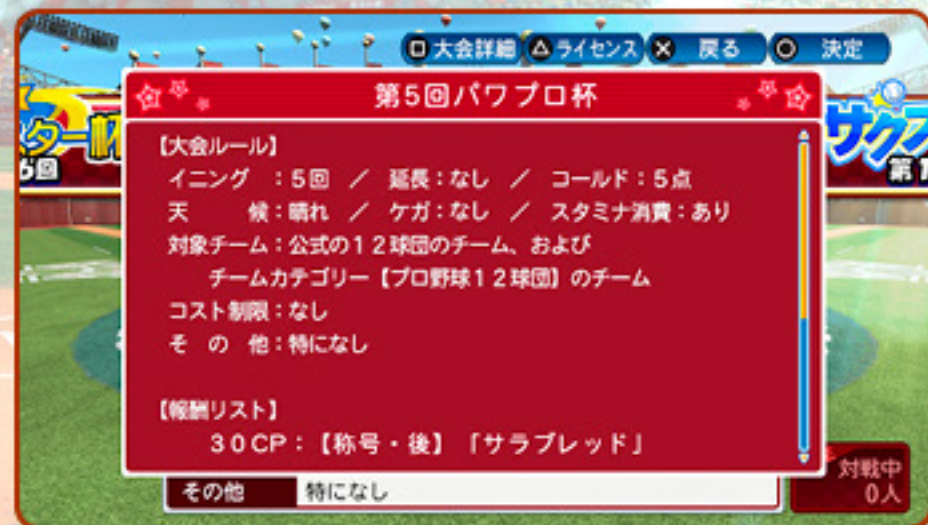
30

## たいかい 大会のルールについて

イニング数やDH制のあり／なし、参加チームの制限など、  
大会によってルールが異なります。

また、一部の大会では参加条件が設定されています。

各大会の詳細は、大会選択画面または各大会のメイン画面から●ボタンを押して確認できます。





# チャンピオンシップ<sup>たいかい</sup>大会

31

## フリー<sup>たいせん</sup>対戦メニュー

「だれかと対戦<sup>たいせん</sup>」や「友達と対戦<sup>ともだち</sup>」を選ぶと、ほかのプレイヤー<sup>たいせん</sup>と対戦できます。



### だれかと対戦<sup>たいせん</sup>

全国のプレイヤーと対戦<sup>たいせん</sup>できます。「対戦ルールを選ぶ<sup>えら</sup>」で対戦ルールとチームを選ぶと、相手を検索<sup>けんさく</sup>します。対戦ルールは「対戦ルールを作る<sup>つく</sup>」で、8つまで作成<sup>さくせい</sup>しておけます。

### 友達と対戦<sup>ともだち</sup>

フレンドになったプレイヤーと対戦<sup>たいせん</sup>します。主催者は部屋<sup>しゅさいしや</sup>を作り、参加者は主催者が作った部屋<sup>へや</sup>に入ってください。



# アドホック通信対戦

32

モードセレクト画面で「対戦」→「アドホック」の順に選ぶと、アドホックモードを利用してほかのプレイヤーと対戦できます。

## アドホックモードの注意点

- インターネットを介したオンラインの通信には対応していません。
- 「アドホック通信」には、PS Vita本体が2台と、このソフトが2本必要です。
- 対戦中は、通信状態により快適な動作が保証されない場合があります。あらかじめご了承ください。



# アドホック通信対戦

33

## アドホック通信メニュー

|           |                                        |
|-----------|----------------------------------------|
| アドホック通信対戦 | 対戦部屋を作ったり、対戦部屋に参加したりして、ほかのプレイヤーと対戦します。 |
| 対戦記録      | アドホック通信対戦の各種記録を確認します。                  |
| プロフィール設定  | プロフィールを変更します。                          |

## プロフィールについて

初めて「チャンピオンシップ」の「大会」、「フリー対戦」や「アドホック」を選んだときは、プレイ状況などを保存する「プロフィール」を作成します。「チャンピオンシップ」の「大会」、「フリー対戦」と「アドホック」の3つは、それぞれ異なるプロフィールを使います。



# れんしゅう 練習

34

じっさい せんしゅ うご こうげき しゅ び し あいちゅう そう さ れんしゅう  
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することができます。

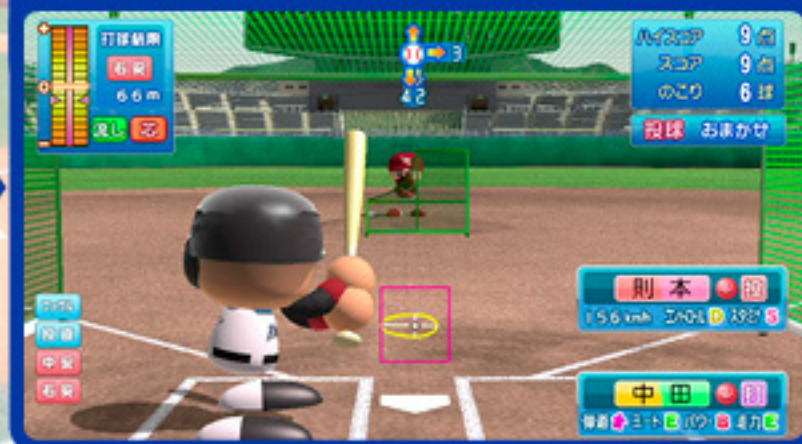
れんしゅう えら つづ せんしゅ き れんしゅう はじ  
練習メニューを選び、続いてチームや選手を決めると、練習が始まります。

## れんしゅう 練習メニュー



れんしゅう えら  
練習を選ぶと……

## れんしゅう が めん 練習画面





# 選手データ

35

登録されている選手のデータを確認できます。投手能力、野手能力、特殊能力のほか、起用法や選手のプロフィールなども確認することができます。

選手データ

選手能力 投手能力 野手能力 その他1 その他2

全て

今宮 中村晃 内川 ジェンセン 吉村 明石 川島 福田 柳田 長谷川

柳田 9

成績 率 .306 18本 73点

守備位置 外

フォーム スタンダード141 投打 右投左打

弾道 2

ミート B 70

パワー A 82

走力 A 81

肩力 A 85

守備力 D 51

捕球 E 40

チャンス D 対左投手 D

盗塁 B 走塁 B 送球 D

広角打法 三振 満塁男

レーザービーム

ケガしにくさ E

選手能力の詳細です。

選手データ

選手能力 投手能力 野手能力 その他1 その他2

全て

菅野 田口 内海 マイコラス 吉川光 森福 山口鉄 田原 澤村 宮國

菅野 19

成績 防 2.01

守備位置 投

フォーム スリークォーター55 投打 右投右打

走力 E 44

肩力 A 80

守備力 投 B 72

捕球 D 52

氏名 菅野 智之

誕生日 1989年10月11日

年齢 27歳

プロ 5年目

登録年 すがの

登録年 SUGANO

バット 木

グリップ 赤

投手能力 なし

野手能力 なし

選手能力の詳細です。



# アレンジ

36

選手<sup>せんしゅ</sup>のメンバー<sup>こうせい</sup>構成、チーム名<sup>めい</sup>やユニフォーム<sup>へん</sup>などを編集<sup>しゅう</sup>して、自分<sup>じぶん</sup>だけのアレンジチーム<sup>つく</sup>を作<sup>つく</sup>れます。「作<sup>つく</sup>る」を<sup>えら</sup>び、アレンジ<sup>はじ</sup>を始め<sup>はじ</sup>ましょう。

× アレンジチーム

○ 戻る ○ 決定

MENU

○ K

選手アレンジ

監督アレンジ

起用設定

登録設定

選手データ

オリジナルチーム作成

広島東洋カープ

1軍

ジョーンズ 野村 福井 大瀬良 岡田 今村  
ヘーゲンズ 一岡 九里 オスカル ジョクソン 中 純  
石 原 磯 村 倉 澤 田 中 菊 池 新 井  
安 部 小 窪 松 山 エレベッド 下 水 流 堂 林  
丸 鈴 木 野 間 天 谷

2軍

横 山 中 村 恭 藤 田 繁 江 戸 田 ブレイシア  
今 井 小 野 藤 井 高 橋 樹 加 藤 高 橋 昂  
床 田 アドゥワ 長 井 飯 田 中 田 中 村 祐  
江 草 佐 藤 辻 永 川 庄 司 西 川  
上 本 晃 美 岡 土 生 多 田 船 越  
中 村 直 坂 倉 青 木 白 濱 泉 源 岩 本  
ペーニャ 高 橋 大 赤 松

チーム内の選手を変更・削除します。



# データあれこれ

37

「データあれこれ」ではマイ設定やサウンドの<sup>せってい</sup>設定、クレジットの<sup>せってい</sup>確認などを行えます。

★ イベントなどでは、<sup>せってい</sup>設定した<sup>おんりょう</sup>音量が<sup>はんえい</sup>反映されない場合があります。

## マイ<sup>せってい</sup>設定について

「試合設定」では、<sup>し あい</sup>イニング<sup>すう</sup>数やエラーの有無など、試合に関する<sup>う め</sup>設定を行えます。また「オプション設定」では、COMの<sup>つよ</sup>強さや<sup>そう さ ほうほう</sup>操作方法などの<sup>せってい</sup>設定を行うことができます。

ここで<sup>せってい</sup>設定した<sup>ないよう</sup>内容が、試合をする際の<sup>し あい</sup>初期<sup>さい</sup>設定となるので、試合を行う前に<sup>し あい</sup>あらかじめ<sup>おこな</sup>マイ<sup>まへ</sup>設定<sup>せってい</sup>を<sup>き</sup>決めて<sup>べんり</sup>おく<sup>き</sup>と便利です。

★ モードによっては、マイ設定が<sup>せってい</sup>反映<sup>はんえい</sup>されない<sup>こうもく</sup>項目もあります。



# オンラインサービス利用規約

38

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。

- 「チャンピオンシップ」(オンラインでの対戦)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。
- 「チャンピオンシップ」(オンラインでの対戦)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/champ2017/>) 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のユーザーズガイド (<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 個人情報の取り扱い

弊社では個人情報ポリシーを定め、お客様の個人情報を厳格に扱っております。

### 個人情報ポリシーについてのお問い合わせは

株式会社コナミデジタルエンタテインメント お客様相談室

電話番号：0570-086-573 受付時間：平日 午前10:00～午後6:00

※個人情報ポリシーは、各サービス利用開始時、または、下記のサイトでご確認ください。

⇒<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、より安全で楽しい商品をお客様にお届けするために、常に品質改善を行っております。そのため、プレイされる時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。なお、改善内容については、お答えできない場合がございます。

### アップデートについて

このゲームでは、快適にプレイできたり、より楽しんでいただくためにインターネット環境を利用した各種アップデートを提供することがございますので、インターネット環境の準備を推奨しております。なお、インターネット環境が準備できず各種アップデートが受け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を負いかねます。ご了承ください。



一般社団法人日本野球機構



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 - 2017 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 [www.toiawase.konami.jp](http://www.toiawase.konami.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。