

KONAMI

eBASEBALL™

パワフル プロ野球

WBSC

WBSC eBASEBALL™パワフルプロ野球 プレイガイド

Official licensed videogame of World Baseball Softball Confederation

"eBASEBALL"は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの日本およびその他の国と地域における登録商標または商標です。 ©Konami Digital Entertainment

目次

基本操作編

- ① 打撃編
- ② 走塁編
- ③ 投球編
- ④ 守備編

基本知識編

- ① 調子
- ② 適正
- ③ 能力の見方

投球編

- ① 投球システムについて

守備編

- ① ファインプレー

オンライン対戦に 参加してみよう

- ① チームを作ろう
- ② 事前のオーダー設定
- ③ オンライン対戦の設定

本書のコントローラーの操作説明はPlayStation®4のコントローラーに基づいて記載しています。Nintendo Switch でプレイされる方は以下の通りボタンを読み替えて御覧ください。

ハード	ボタン							
PlayStation®4	○	×	△	□	R1	R2	L1	L2
▼以下の通り、ボタンを読み替えてください。								
Nintendo Switch	A	B	X	Y	R	ZR	L	ZL



基本操作 PlayStation®4

※青表記は攻撃時の操作、赤表記は守備時の操作を表します。

- 守備シフトの一覧表示** (Blue): L1 (バントシフト:投球後に R2)
- ミートカーソル移動** (Blue): ○
- 野手移動** (Red): ○
- 球種/コース指定** (Red): ○ (第2球種に変更: ○+ R1)
- ミートカーソル切り替え** (Blue): R1
- 中継への送球** (Red): R1
- 打撃** (Blue): ○ バント, × スイング
- 走塁** (Blue): ○ 全走者帰塁, △ 全走者進塁
- 投球** (Red): ×
- 送球・けん制** (Red): 2塁 △, 3塁 □, 1塁 ○, 本塁 ×

[OPTIONS]でタイムメニューの表示

基本操作 Nintendo Switch

※青表記は攻撃時の操作、赤表記は守備時の操作を表します。

- 守備シフトの一覧表示** (Blue): L (バントシフト:投球後に ZR)
- ミートカーソル移動** (Blue): L
- 野手移動** (Red): L
- 球種/コース指定** (Red): L (第2球種に変更: L+ R)
- ミートカーソル切り替え** (Blue): R
- 中継への送球** (Red): R
- 打撃** (Blue): A バント, B スイング
- 走塁** (Blue): A 全走者帰塁, X 全走者進塁
- 投球** (Red): B
- 送球** (Red): 2塁 X, 3塁 Y, A 1塁, B 本塁
- けん制** (Red): 2塁 X, 3塁 Y, A 1塁, △ 本塁
- タイムメニューの表示** (Blue): +

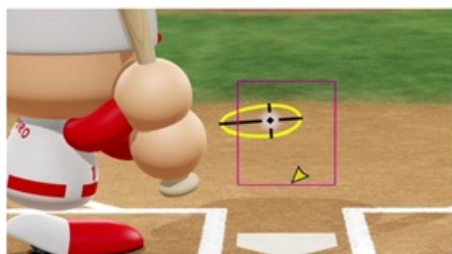
基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

① 打撃編

打撃操作

カーソル移動：左スティック



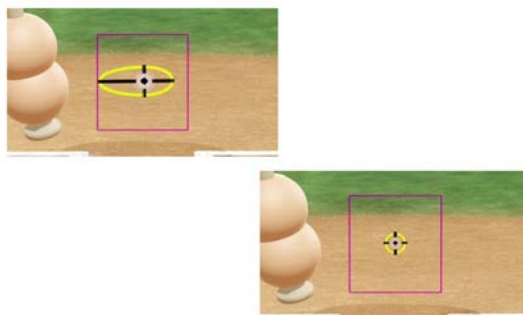
スイング：Xボタン



バント：○ボタン



ミート強振切り替え：R1 or R2



投手が投げてきたボールに、
左スティックでカーソルを合わせ、
タイミングよくXボタンを押して打ちましょう。

- ミートはカーソルが大きく、ボールを当てやすく
「ヒット」「単打」を狙いやすくなります。
- 強振は、カーソルが小さくなりボールを当てにくい
代わりに、ホームランや2塁打などの長打を打つことができます。
- ○ボタンを押すとバントができます。

基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

① 打撃編

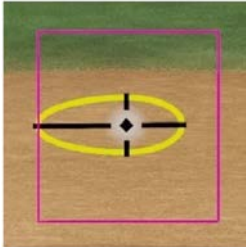
ミートで打つ

メリット

- ・ボールを当てやすい
- ・少し芯を外れてもボールが飛ぶ


デメリット

- ・長打になりにくい
- ・打球が弱い



打球 **強い** ←————→ **弱い**

真芯 芯 その他



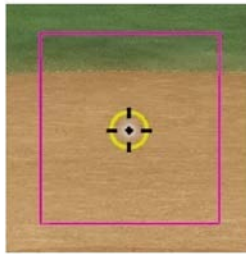
強振で打つ

メリット

- ・強い打球が打てる

デメリット


- ・当てるのが難しい
- ・タイミングが難しい
- ・芯を外すとボールが飛ばない



打球 **強い** ←————→ **弱い**

真芯 芯 その他

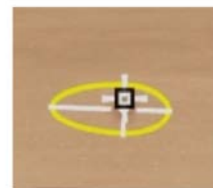
(ガツーン!!!) (カッキーン!!!)



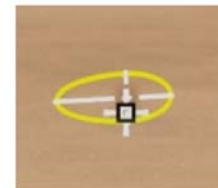
TIPS!

カーソルの真ん中の線よりも上で打つとフライになり、真ん中の線よりも下で打つとゴロになります。

フライになるケース



ゴロになるケース



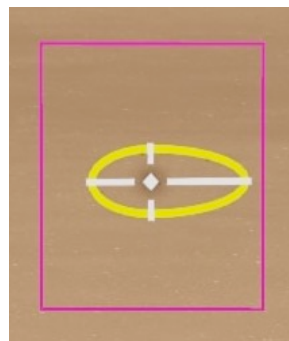
基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

① 打撃編

☆ストライクゾーン

赤い枠の中がストライクゾーンです。枠外のボール球を打つと打球が弱くなるので、基本的にはストライクの球を打つように投球を見極めましょう。



☆打撃システム（アシスト機能）

レベルに応じて打撃にアシストを付けることができます。
「**フルダケ**」カーソル操作不要。タイミングを見て×ボタン。
「**ロックオン**」カーソルの位置を自動修正します。5段階。
「**ミートカーソル**」アシスト一切なし。

また、**大会によってはアシスト使用に制限がかかっている**場合があります。

TIPS!

インコース・アウトコース

ストライクゾーンの中でも、打者の体に近いボールほど早めに振ることで強い打球を打つことができます。

右打者の場合、インコースは左方向へ、アウトコースは右方向へ打つように心がけてみましょう。

基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

② 走塁編

走塁操作

全走者進塁：△ボタン



全走者帰塁：○ボタン



指定走者進塁：十字キー or
左スティック + □ボタン



指定走者帰塁：十字キー or
左スティック + ×ボタン

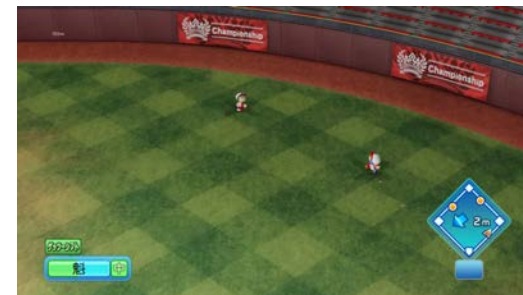


△ボタン：すべての走者が次の塁に進む(進塁)

○ボタン：すべての走者が元の塁に戻る(帰塁)

複数の走者がいて、特定の走者だけを動かしたい場合
進みたい塁を十字キーまたは左スティックで指定しながら
□ボタンで進塁
戻りたい塁を十字キーまたは左スティックで指定しながら
×ボタンで帰塁

塁間ストップ：
△+○ボタン



△+○ボタンで塁間に走者を止めることができます。ボールが落ちるか判断に迷うときなどに有効です。再スタートにはもう一度指示を出す必要があります。

基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

③ 投球編

投球操作

1 球種を選ぶ

左スティック

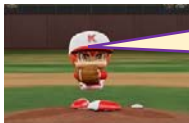


球種が決まったら

持ち球から
球種を選ぼう!

2 投球開始

Xボタン



投球作業中に

投球動作を始めたあとは
けん制球を
投げられなくなるぞ!

3 コース決定

左スティック



投球カーソルを
動かそう!

4 リリース ※投球操作が「2度押し」の場合

Xボタン



球の周囲の円が
カーソルの中心に来た瞬間
にリリースすると、
ナイスピッチに!

球種の決め方と変化球の種類（右投手）



ストレート	まっすぐの速い球。 回転が安定していて、素直な球筋。
スライダー	利き腕の逆方向に鋭く変化する球
カーブ	手元から利き腕の逆方向に大きく曲がり、 タイミングをはずす球。
フォーク	打者の手前で鋭く落ちる球。
シンカー	利き腕の方向に変化しながら落ちる球。 速度は遅め。
シュート	利き腕の方向に鋭く変化する球。

第二球種選択：R1ボタン 球種リセット：L2ボタン

牽制：各塁のボタン
(一塁○ 二塁△ 三塁□)



走者がいる塁に、盗塁されないよう
ボールを投げます

ウエスト：R2



「ウエスト」はわざと大きくボールを外し、
捕手からの送球で盗塁を刺す作戦です。
通常の投球より早く送球することが
できるので、盗塁されそうなタイミング
で使ってみましょう。

基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

4 守備編

相手がバットにボールを当てると
守備操作に切り替わります。
左スティックで選手を操作し、
ボールを捕球しましょう。

捕球後は各塁に対応したボタンを
押すとその塁に向けて送球します。



操作している選手の頭上には、黄色い
カーソルが表示されています。



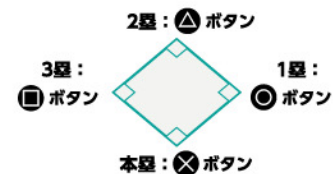
ボールの落下点付近には黄色い円が表示
されます。また、完全に落下点に入れて
いる場合は頭上のカーソルが黄色から
ピンク色に変わります。

TIPS!

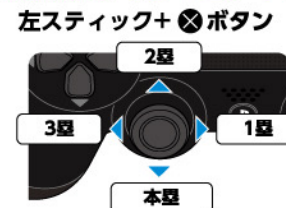
送球は投げる距離が長くなる
ほど逸れやすくなります。
また、送球のスキに他の走
者に走られるなどのリスク
もあるため、場合によって
外野からの返球には中継を
挟むことも重要です。

ボタンで指定した塁に送球

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

R1 ボタン (R2 ボタン)

送球のカット(送球後)

R2 ボタン

基本操作編

ここでは基本的な操作についてご説明します。
基本的な「打つ」「守る」の操作に慣れましょう。

④ 守備編

守備シフト変更：L1



全画面 ▲



シンプル ▲

投手が**投球に入る前にL1ボタン**を押しながら守備位置を打者に合わせて調整をすることができます。これを**守備シフト**と呼びます。パワーの高い打者であれば**全体的に後ろ側に守る長打警戒**、バントをしようであれば**やや前進した守備位置に変わるバント警戒**など相手の攻撃を想定した守備シフトの選択が重要です。

※オプション設定で守備位置の確認ができる「**全画面**」モードと素早く守備位置を変えられる「**シンプル**」モードの切り替えが可能です。

基本知識編

ここではゲームをプレイするのに覚えておく役立つ基本的な知識についてご説明します。ゲーム内のアイコンや言葉の意味を理解しましょう。

① 調子

選手は試合ごとに調子が変わり、調子に応じて能力が上下することがあります。

絶好調	好調	普通	不調	絶不調

調子が普通の際は能力の変化はありません。
好調、絶好調になると能力がUPし、
逆に不調、絶不調になると能力がDOWNします。

TIPS!

絶好調時はいくつかのバッド能力(赤特殊能力)が消えることがあります。
逆に、絶不調時はグッド能力(青特殊能力)のほとんどが消えてしまうので注意が必要です。

②-1 野手適正

各選手には守れる守備位置があらかじめ決まっています。適正外の守備位置を守らせると極端に守備範囲が狭くなります。

捕手	内野手	外野手
捕・内野手	捕・外野手	内・外野手
捕・内・外野手		

②-2 投手適正

投手にも野手同様に担当場面での適正があります。投手の適正には「先発」「中継ぎ」「抑え」の3種類あり、適正外で使用すると能力が下がってしまうため、注意しましょう。

基本知識編

ここではゲームをプレイするのに覚えておくと役立つ基本的な知識についてご説明します。ゲーム内のアイコンや言葉の意味を理解しましょう。

③能力の見方

☆野手の能力

選手の能力は数値とS、A、B、C、D、E、F、Gの8段階で表されます。Sに近いほど高く、Gに近いほど低くなります。また、弾道は1～4の4段階で、数字が大きいほど打球が高く上がります。ホームランを狙いたいのであれば弾道の高い選手を選びましょう。

右側の欄は数値で表せない能力を表すもので、特殊能力と呼ばれます。**金・青**が良い効果をもたらすもの、**赤**が悪い効果をもたらすものです。

閃道 (J) 3 | フォーム 汎用5 | 守備位置 一三 | ★435 | 5 | 投打 左投両打

弾道	4	チャンス D	対左投手 D	ケガしにくさ F
ミート	S 91	盗塁 D	走塁 D	送球 D
パワー	S 90	一球入魂	アベレージヒッター	パワーヒッター
走力	F 23	代打 O	いぶし銀	エラー
肩力	C 62			扇風機
守備力	E 46	特殊能力		
捕球	E 49			

☆投手の能力

投手の能力は主に球速、コントロール、スタミナと、変化球です。変化球はゲージが長いほど変化量が大きくなります。また、一部の選手はオリジナルの変化球を持っています。

早川 (K) 1 | フォーム アンダースロー7 | 適性 中抑 | ★217 | 0 | 投打 右投右打

球速	135 km/h	対ピンチ D	対左打者 D	打たれ強さ D	ケガしにくさ D
コントロール	C 68	ノビ D	クイック D		回復 C
スタミナ	E 41	緩急 O	短気		

ストレート | マリンボール | カープ | **オリジナル球種名 マリンボール** | **オリジナル変化球**

初級投球編

投球についての少し実践的なステージを学びましょう。

①投球システムについて

投球には、投球時にボタンを一度だけ押す「ノーマル」と、投球時に二度ボタンを押す必要がある「2度押し」があります。



「2度押し」の投げ方

- 左スティックで球種を選択
- ×ボタンで投球開始
- 左スティックで投げるコースに移動
- 円が発生、中央の白い○に円が重なる
- タイミングで×ボタンをもう一度押す。

TIPS!

2度押しのメリット

「ナイスピッチ」を狙って出せるため、コントロール能力の低いピッチャーでも狙ったボールが投げられる、失投のリスクを減らせる、などのメリットがあります。操作に慣れてきたらぜひチャレンジしてみてください。

ナイスピッチを出すメリット

- 狙ったところに投げることが出来る
- ストレートの球威、変化球のキレ向上
- 着弾点の表示が遅れる
- スタミナ消費DOWN

守備初級編

ここでは実践的な守備についてご説明します。

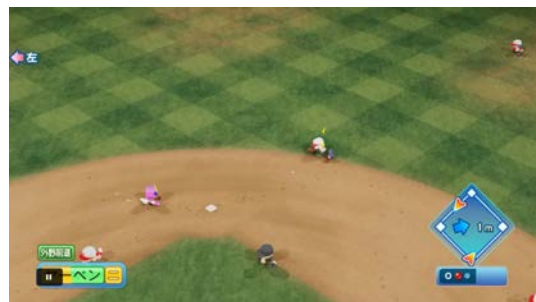
① ファインプレーをしよう

あと少し打球に届かないときは、ダイビングキャッチなどのファインプレーを狙ってみましょう。失敗すると後ろにボールが逸れたり、大きく相手のチャンスが広がる可能性があるため、使いどころには注意が必要です。

☆ ファインプレーのボタン別動作

×ボタン、○ボタン

打球の方向に左スティックを傾け押しと進行方向に**ダイビングキャッチ**します。



□ボタン

状況に合わせて捕球動作が変わります。

ただし、×ボタン、○ボタンと比べると守備範囲が少し小さくなります。



△ボタン

△ボタンだけで真上にジャンプ、打球の方向に左スティックを傾け押しとその方向に**大きく斜めにジャンピングキャッチ**します。



【ファインプレーを狙うコツ】

- ボタンを押すタイミングが重要です。ボタン連打はせず、打球にタイミングを合わせてボタンを押しましょう。
- 何度も練習することで感覚がつかめるので、「練習」モードの「守備練習」などでタイミングを掴んでみましょう。

オンライン対戦に 参加してみよう

いままでの「初級編」をある程度こなせるようになってきたら、
いよいよ「オンライン対戦」で様々なプレイヤーと戦ってみましょう。

① チームを作ろう

メインメニューから「アレンジモード」で自分だけのオリジナルチームを作ることができます。
初めにいくつかのコンセプトで自動生成されるチームから、メンバーを好きに入れ替えていきましょう。

☆コスト

各キャラクターには能力の強さに応じてコストが割り振られています。

コストは0~14までの15段階

大会によって使用できるチームの合計コストが設定されているので、ルールに合わせてチームの合計コストを調整してください。



☆チーム編成のコツ

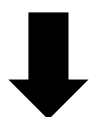
能力が高い選手ばかりを集めようとするコストが大きくなります。ポジションやシチュエーションごとに必要な能力を見極めましょう。

中には一芸に秀でた選手が低いコストになっている場合もあります。様々な編成を試し、自分だけの編成を見つけてください。

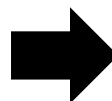
オンライン対戦に
参加してみよう

いままでの「初級編」をある程度こなせるようになってきたら、
いよいよ「オンライン対戦」で様々なプレイヤーと戦ってみましょう。

②事前のオーダー設定



メインメニューの「アレンジモード」を選択。
作成したチームを選び「起用法設定」→「野手オーダー&1軍登録」を選択してください。



オーダーは、自由に打順や守備位置を変えることができます。

ベストオーダーが出来たら、必ず「DHあり・対左」などの項目に「コピー」をしましょう。
「コピー」をしておかないと、相手の投手に応じて勝手にオーダーが変わってしまう場合があります。

オンライン対戦のオーダー設定時間はわずか60秒しかないので、必ずこのアレンジモードでオーダーを決めておくようにしましょう。

オンライン対戦に 参加してみよう

いままでの「初級編」をある程度こなせるようになってきたら、
いよいよ「オンライン対戦」で様々なプレイヤーと戦ってみましょう。

③ オンライン対戦の設定

- オンライン対戦の試合設定はオフライン時と別途設定する必要があります。
「チャンピオンシップモード」内の「各種設定」を確認してください。
- オンライン大会ではロックオン等一部の操作アシストが使用禁止になっている場合があります。大会ごとにどのような設定になっているか確認してください。
- オンライン大会では大会ごとに参加できるチームのコストが設定されています。
出場する大会のコストに応じたチームを編成しましょう。
- 「ルーム対戦」では友人と自由な設定でオンライン対戦することが可能です。

☆ オンライン対戦時のマナー

オンライン対戦時は切断や相手を不快にさせるようなプレイを避け、
互いに気持ちよくプレイできるように心がけましょう。



WBSC

