

折り位置

KONAMI **BASEBALL HEROES 覇者** **2009** [HA-SHA]

© 2009 Konami Digital Entertainment
Produced by SATOSHI UCHIYAMA

公式プレイヤーズガイド

Lions SATAMA SEIBU LIONS
Buffaloes ORIX BUFFALOES
FIGHTERS HOKKAIDO NIPPON-HAM FIGHTERS
Marines CHIBA LOTTE MARINES
EAGLES TOHOKU RAKUTEN GOLDEN EAGLES
SoftBank HAWKS FUKUOKA SOFTBANK HAWKS
GIANTS YOMIURI GIANTS
Tigers HANSHIN TIGERS
Dragons CHUNICHI DRAGONS
Carps HIROSHIMA TOYO CARP
Swallows TOKYO YAKULT SWALLOWS
BayStars YOKOHAMA BAYSTARS

e-AMUSEMENT PASSでゲームをもっと面白く!
<e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト>
「e-AMUSEMENT PASSをなくしちゃった!!」そんな時は...
e-AMUSEMENT PASS データ引き継ぎサービス実施中!!
PCでアクセス! www.ea-pass.konami.jp
アーケードとケータイがつながる!!
コナミネットDXに入会してe-AMUSEMENTを楽しもう。
携帯電話で読み取るだけで簡単アクセス!!
<http://am.573.jp>
※ e-AMUSEMENT PASS データ引き継ぎサービスもご利用いただけます。
コナミのアーケードゲーム最新情報はこちらへ!
www.konami.jp

記載されている内容は予告なく変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

PN.113090620000

POWERED BY **2009** PROFESSIONAL BASEBALL SERIES
NPB **AJBF** ALL JAPAN BASEBALL FOUNDATION
WBC THE WORLD BASEBALL CLASSIC

（社）日本野球機構承認 NPB 公式プロ野球公式記録簿使用 フランチャイズ12球団+スカイマークスタジアム公認（社）全国野球振興会公認
ゲーム内に掲載された球場内観等は、原則として2009年プロ野球ペナントシーズン中のデータに基づいて制作しています。
Trademarks and copyrights of the World Baseball Classic and the federations, territories and players participating in the World Baseball Classic tournament are used with permission of World Baseball Classic, Inc.
©2009 MLB Photos/WBC Inc. ©Getty Images Photo:AFLO

折り位置

折り位置

BASEBALL HEROES 2009 覇者



BASEBALL HEROES 2009 [HA-SHA]
ベースボールヒーローズ

Contents

ゲームを始めよう!	1~2	オーダー設定	6
新バージョンへのデータ引き継ぎ	3	試合画面の見方とプレー方法	7~11
球団選択・監督登録	3	その他新要素	11~12
選手管理メニュー	3~4	'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM)	13~14
プレーモード選択	4~5		

ゲームの流れ

BBH2009をプレーしてみよう!

- 1 **e-AMUSEMENT PASS**の挿入 初回のみ 暗証番号の設定を行います。
- 2 球団選択と監督登録 初回のみ 球団選択・監督登録は設定後変更できません。 詳しくは3ページをご覧ください。
- 3 ゲーム選択 プレーしたいゲームを選択します。



日本プロ野球を題材としたゲームです。
詳しくは3~12ページをご覧ください。



'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM)を題材としたゲームです。
詳しくは13~14ページをご覧ください。

プレー料金選択 プレー料金は店舗によって異なります。
- 4 選手管理メニュー 選手カードの登録などを行います。 詳しくは3~4ページをご覧ください。
- 5 プレーモードの選択 詳しくは4~5ページをご覧ください。
- 6 オーダー設定 先発メンバーなどを決定します。 詳しくは6ページをご覧ください。
- 7 試合 詳しくは7~11ページをご覧ください。
- 8 試合終了 詳しくは11ページをご覧ください。

ゲームを始めよう!

タッチパネルで操作は簡単!

初めてプレーする方へ まずは **e-AMUSEMENT PASS** を購入しましょう!

すでに e-AMUSEMENT PASS をお持ちの方は新たに購入する必要はありません。

e-AMUSEMENT PASS があれば **BBH2009** をさらに楽しめる!!

BASEBALL HEROES 2009 覇者

プレーヤーのデータが保存できる!

監督名や監督ランク、監督としての戦績などが保存されます。

チームのデータが保存できる!

オリジナルチームを作成し、その選手構成や成績などが保存されます。

センターステーションで各種情報が閲覧できる!

自分のチームの成績や選手データなどが、センターステーションで閲覧可能になります。

e-AMUSEMENT PASS はセンターステーションで購入できます。

購入方法 [e-AMUSEMENT PASS] 購入ボタンを押します。▶ コインを投入します。▶ 取出口から商品を取り出します。

※e-AMUSEMENT PASS を使用しなくてもプレーは可能です。ただし、プレーデータは保存できません。

! 保存したプレーデータには有効期間があります。長期間にわたりデータの更新が無い場合、プレーデータは失われます。期間についてはゲーム機の画面、公式サイト等で案内しております。

プースターパック (選手カード1枚入り) が払い出されます。



選手カードを
手に入れたら...



センターステーションで BBH 専用カードスリーブを購入しよう。

選手カードの保護、保管、使用に最適です。30枚入。

選手カードのみの販売は行っておりません。

! プースターパックには、プロ野球選手カードと、ワールドベースボールクラシック選手カードの封入されたものの2種類がございます。ゲーム機からいずれのプースターパックが払い出されるのか、店頭でご確認ください。

1
2

折り位置

折り位置

新バージョンへのデータ引き継ぎ

前作「BBH2008」のプレーデータの一部を「BBH2009」に引き継ぐことができます。

- 引き継ぎ方法**
前作BASEBALL HEROES 2008 制覇Jで使用していた e-AMUSEMENT PASS「BASEBALL HEROES 2009 覇者」を始めることで、自動的に前作のプレーデータの一部が引き継がれます。
- 引き継がれるプレーデータ**
- ・球団及び所属選手 (BBH2009 に登場しない選手は引き継がれません。)
 - ・監督データ
通算成績/監督ランク (1級~9級は9級、初段~九段は初段、将位○段は将位初段。大○将以上はそのままのランクで引き継がれます。)
 - ・選手データ
通算成績/選手のレベル (引き継ぎ前より2レベル下がります。)
 - ・全国ペナントレース履歴 (BBH2008 からの全国ペナントレースの履歴が引き継がれます。)
 - ・全国大会履歴 (BBH3 からの全国大会の履歴が引き継がれます。)

保存したプレーデータには有効期間があります。長期間にわたりデータの更新が無い場合、プレーデータは失われます。期間についてはゲーム機の画面、公式サイト等で案内しております。

球団選択・監督登録

球団選択・監督登録は設定後の変更はできません。

監督として率いる球団を選択し、監督の登録を行います。



選手管理メニュー

自分だけのオリジナルチームを作ろう!

選手登録 プロ野球選手カードを入れて、自分だけのオリジナルチームをつくろう!

プロ野球選手カードがあれば、「カード選手」としてチームに登録することが可能です。



- ・プロ野球選手カードで登録した選手は「カード選手」となり試合で活躍することで選手能力が成長します。
- ・「カード選手」は、試合中プロ野球選手カードを使って指示ができるようになります (詳しくは10ページ)
- ・選手は35人まで登録できます。登録できる選手カードの制限事項に関しては、14ページをご覧ください。
- ・球団から登録を抹消した「カード選手」は、5試合を消化するまで再登録できません。
- ※一度登録した「カード選手」のデータは、全てクリアされます。

カード選手 プロ野球選手カードで選手登録した選手。試合中、カードを使って指示が出せます。試合で活躍することで選手能力が成長します。

ノンカード選手 チームにはじめから登録されているCPU選手。指示は出せませんが、選手能力は成長しません。

1軍 2軍入替

1軍選手と2軍選手の入替ができます。

1チームの登録人数 35人

1軍 28人 (ベンチ入り25人 オフ3人)

2軍 7人

2軍選手について

- ・徐々に経験値がたまり、ただし特定レベルまでしか上がりません。
- ・一度入替えた選手は、6試合経過するまで1軍には昇格できません。
- ・2軍に在籍するとモチベーションが平常(100%)に近づきます。

1軍 2軍の入替えはここでしかできません。オーダー設定や試合途中での入替えはできませんので、ご注意ください。

2軍選手はここに表示されます。

背番号変更

選手の背番号を変更できます。

チームによっては一部使用できない番号(永久欠番)があります。

プレーモード選択

多彩なプレーモードでBBH2009を楽しもう!

- 全国ペナントレース** 監督ランク初段以上で参加できます。目指すはペナント優勝、そして日本一! 監督ランク9級~1級までは **オープン戦** で監督経験を積もう!
- 店舗内対戦** 自慢のチームでライバルと対戦!
- CPU対戦** CPU チームと対戦しよう!
- ライバル対戦** ライバルとオンライン対戦!
- 全国大会** 開催期間のみ選択できます。

オープン戦 参加資格: 監督ランク9級~1級

「全国ペナントレース」参戦を目指して、監督経験を積もう!

全国のプレーヤーと試合を行います。まずは試合に慣れ、監督経験を積んで監督ランクを上げていきましょう。また「カード選手」を登録し、チームの戦力アップも進めていきましょう。

全国ペナントレース 参加資格: 監督ランク初段以上

全国の監督(プレーヤー)たちと試合を行い、全国No.1の監督を目指せ!

開催期間は毎月2回。それぞれで優勝を決定します。

毎月、前期(1日~15日)・後期(16日~月末)の2回開催されます。

試合日程について。

全国ペナントレースは日程にしたがって進行します。体力の回復を考え、投手ローテーションを組みましょう。

※日程表は架空のカレンダーです。144試合を1週として、繰り返しプレーします。

折り位置

折り位置

全国ペナントレース セ・リーグ/パ・リーグ

ペナントポイントを獲得し、優勝を目指します。

ペナントポイントとは、1試合ごとの勝敗や得失点などから算出されるペナントレース専用のポイントです。全国ペナントレースは開催期間中に行った連続9戦中、最も高いペナントポイントを獲得した6戦の合計で順位を争います。

全国ペナントレースをAクラス(上位50%以内)で終了するとクライマックスシリーズ進出!

クライマックスシリーズ 開催期間: 前期で参加権を獲得した場合は当月末・後期での獲得は翌月15日まで。

クライマックスシリーズを勝ち抜くと日本シリーズ進出!

全国ペナントレースを上位10%以内で終了したプレーヤーは1勝、それ以外は2勝で勝ちぬきとなります。

日本シリーズ 開催期間: クライマックスシリーズと同様。

日本シリーズ3連戦で勝ち越すと、日本一!!

※クライマックスシリーズと日本シリーズの開催期間は、前期で参加権を得た場合は翌後期末、後期で得た場合は翌前期末までとなります。※クライマックスシリーズ及び日本シリーズ参加資格者は、シリーズを終了させなければ次の全国ペナントレースに参加できません。

監督スキルでチームの個性を強化!

ペナントレースに参加すると、結果発表時にプレースタイルに応じて「監督スキル」を獲得できます。

監督スキルの種類と効果は、ゲーム内の「BBHガイド」でご確認ください。

※監督スキルは1度に1つしか持てません。ペナントレースに参加することに、自動的に変更されます。

ミッションスキルで選手&チームを強化!

ペナントレースに参加中は、6試合に1度、選手一人に対して「ミッション」を課すことができます。

「ミッション」をクリアすると、選手の能力を強化する「ミッションスキル(+スキル)」を獲得できます。

さらにこの状態でもう一度同じミッションに挑戦し、成功するとさらに強力な「ミッションスキル(++スキル)」を獲得できます。

※**ミッションスキルは獲得から144試合の間有効です。**また有効期間中にもう一度獲得しなおしたり、別のミッションに挑戦してミッションスキルを変更することも可能です。有効に活用してチームを強化しましょう。

店舗内対戦

店舗内のプレーヤー同士で対戦します。友達同士での対戦を楽しむのに最適なモードです。

このモードでは選手の経験値は得られません。また試合結果や選手の成績等も保存されません。

※時間内に対戦相手が見つからなかった場合は、自動的にCPU対戦モードに移行します。

CPU対戦

コンピューターチーム(CPU)と対戦します。CPUの強さ、球団、DH制の有無を選択でき、選手の経験値を獲得できます。試合結果や選手の成績などは保存されません。

※CPU対戦モードで得られる選手の経験値は、CPUの強さで異なります。ただし、全国ペナントレースに比べて少なく設定されています。

ライバル対戦

ライバル登録済みのプレーヤーとオンライン対戦ができます。

※時間内に対戦相手が見つからなかった場合は、自動的にCPU対戦モードに移行します。

全国大会

全国大会モードは、大会開催中のみプレーできます。詳細は、ゲーム画面または公式サイトにてご確認ください。

試合経験を積んで監督ランクを上げよう!

監督ランクは、プレーヤーの強さを表す階級です。対人戦に勝利することでランクアップしていきます。

<p>9級~1級</p> <p>9球からスタートします。オープン戦を戦い、段位昇格をめざします。</p>	<p>初段~九段</p> <p>初段に昇格すれば、全国ペナントレースに参加できます。</p>	<p>監督 知将 名将 真将 覇将</p> <p>九段から昇格すると「将位」を獲得できます。獲得できる将位は監督タイプによって、異なります。</p> <p>監督タイプは攻撃的采配・規律重視・守備的采配・自主性重視の4つのバランスによって構成され、采配スタイルによって闘・知・名・勇・豪の5つに分類されます。</p>	<p>?</p> <p>将位を極めるとさらに...</p>
---	---	--	--------------------------------------

オーダー設定

選手の適正を見極めて、最高のオーダーを作ろう!



1 打順

先発出場する選手の打順を表します。打順は左から1番になります。DH制の場合は右端が投手となります。※画面はDH制時のものです。

2 守備位置

先発出場する選手の守備位置です。

3 控え選手

ベンチ入りする選手。代打、リリーフなど試合途中からの出場が可能です。

4 オフ選手

試合には出場できない1軍登録選手です。

5 入替選手情報

選択中の選手情報がここに表示されます。入替ボタンで選択した選手を交代します。

6 選手情報切り替えボタン

選手のボタン上に表示されるスタミナ、経験値、モチベーションの情報を切り替えます。

7 情報閲覧ボタン

- オーダー設定** ▶ 試合に出場する選手を決定します。
- 選手情報** ▶ 選手1人1人の詳しい情報を確認できます。
- 監督ランク情報** ▶ 監督ランクに関する情報を確認できます。
- 監督成績** ▶ 監督としての成績を確認できます。過去シリーズの成績もここで確認できます。
- スペシャルレコード** ▶ スペシャルレコードと獲得した異名の確認、異名の付け替えができます。
- オープン戦** ▶ 参加しているオープン戦、または全国ペナントレースの情報を確認できます。
- ヒーローズベナント** ▶ ヒーローズベナントの試合経過などの情報を確認できます。
- 師弟情報** ▶ 師弟に関する情報を確認できます。師弟システムに関して、詳しくは12ページをご確認ください。
- ライバル情報** ▶ ライバルに関する情報を確認できます。ライバルシステムに関して、詳しくは12ページをご確認ください。
- BBHガイド** ▶ BASEBALL HEROES 2009 覇者をプレーする上で、役に立つ情報がまとめられています。

スペシャルレコードを達成して異名をゲット!

監督として「スペシャルレコード(特別な記録)」を達成すると、その記録に応じた「異名」を獲得できます。

「スペシャルレコード」を選択すると、スペシャルレコード一覧が確認できます。達成が容易なものから困難なものまで様々な種類がありますので、色々な記録に挑戦してください。

獲得した「異名」は、スペシャルレコード画面で自由に付け替えができます。



折り位置

折り位置

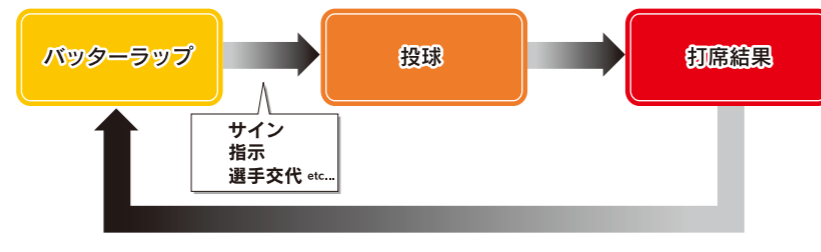
試合画面の見方とプレー方法

基本操作を覚えて、チームを勝利に導こう!



基本的な試合の流れ

試合は基本的に以下の繰り返しで進行します。投球が始まるまでに行った采配が、その打席に反映されます。



1 采配ボタン



盗塁、送りバント、敬遠、守備シフトなど、戦略的な指示を出します。

攻撃時のサイン		守備時のサイン	
打撃		全体シフト	
引っぱり	右打者は左方向を、左打者は右方向を狙って打ちます。	長打警戒シフト	1塁手、3塁手はライン際を、右翼手、左翼手は右中間、左中間を挟めて長打を警戒します。
センター返し	センター方向を狙って打ちます。	外野シフト	
流し打ち	右打者は右方向を、左打者は左方向を狙って打ちます。	前進/後退	外野手の守備位置を変更します。
進塁打	走者が進塁しやすいように、右方向を狙って打ちます。	左シフト/右シフト	守備位置は2段階に切り替えられます。
犠牲フライ	打者は外野フライを狙い、走者は可能であればタッチアップを試みます。	内野シフト	
※タッチアップ……	野手がフライをキャッチした瞬間に走者が進塁を試みます。	前進/後退	内野手の守備位置を変更します。
走塁		左シフト/右シフト	守備位置は2段階に切り替えられます。
ヒットエンドラン	打者はヒッティングを試みます。走者は投手と同時に進塁します。	ゲッツーシフト	ダブルプレーを狙った守備体系。
盗塁	1、2塁の走者が盗塁を行います。3塁走者は盗塁を行いません。	バントシフト	内野手が前進守備をしてバントに備えます。
バント		警戒/バッテリー	
セーフティバント	自らの出塁を目的としたバントを行います。	前進/後退	捕手が送球しやすい位置に速球を投げて、盗塁に備えます。
送りバント	走者を進塁させる目的でバントを行います。	エンドラン警戒	投手はフライを打たせる目的で高め球に投球し、エンドランに備えます。
スクイズ	3塁走者を本塁へかえす目的でバントを行います。投手と同時に3塁走者は本塁へ突入します。	内角/外角	指定のコースに投球します。
敬遠		高め/低め	
敬遠	監督自らが選手を敬遠し、選手の集中力を高めます。1試合に1度だけ使用できます。	敬遠	敬遠します。

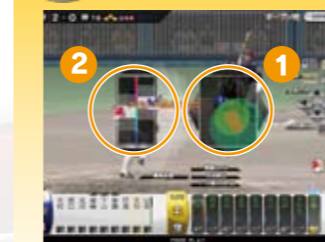


代打、代走、リリーフなど選手交代の指示を出します。

カード選手は「プロ野球選手カード」を交換、もしくは画面にタッチして控え選手と交代します。ノンカード選手は画面をタッチして交代します。



投球コースとタイミングの読みあいによる、打者と投手の直接対決です。



1 コース

打者は狙うコース、投手は投球コースを、ストライクゾーンをタッチして指示します。打者と投手のカーソルの重なり具合によって打球が変化します。またカーソルの大きさは、投手と打者それぞれの能力によって変化します。

New 2 タイミング

投手と打者の狙う球、投げる球のタイミング(速い球/遅い球)を、タイミングエリアをタッチして指示します。タイミングが合うと、ストライクゾーン上の打者のカーソルが大きくなります。タイミングが合わない場合は、逆に打者のカーソルは小さくなります。またタイミングエリアの大きさは、投手の能力によって変化します。

折り位置

折り位置

2 各種指示

攻撃時の指示



指示ボタン

打撃 積極的(積極的にいけ)
 初球から積極的に振っていきます。ストライク先行で攻めてくる投手に対して効果的です。

見極め(見極めていけ)
 きわどい球には手を出しません。球数を費やして慎重に攻めてくる投手に対して効果的です。

走塁 積極走塁
 積極的に次の塁を狙っていきます。

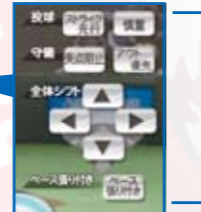
慎重走塁
 無理に進塁しようとはせずに、慎重に走塁を行います。



盗塁許可・ゴロゴ

- 1B 1 塁ランナーが自らの判断で2盗することを許可します。
- 2B 2 塁ランナーが自らの判断で3盗することを許可します。
- ゴロゴ 3 塁ランナーは打球がゴロと判断した時点でスタートを切ります。

守備時の指示



指示ボタン

投球 ストライク先行
 積極的にストライクを狙っていきます。球筋を見極めてようとする打者に対して効果的です。

慎重(慎重にいけ)
 球数を費やして慎重に投球します。積極的に振ってくる打者に対して効果的です。

守備 失点阻止
 失点を防ぐことを最優先とした返球を行います。

アウト優先(アウトカウント優先)
 アウトを取ることが最優先とした返球を行います。

全体シフト サインの回数を消費することなく、守備シフトの変更を簡易に行えます。
 サイン、シフトについては8ページをご覧ください。



ベース張り付き 走者がいる場合、内野手が走者を警戒してベースに張り付いて守備をします。

3 打撃 / 投球意識の指示

打撃 / 投球の意識

打撃時 ↑ 強振 ↓ ミート	強振は強い打球が飛びやすくなりますが、空振りすることが多くなります。 ミートは空振りすることが少なくなり、バットでボールを捉えやすくなりますが、長打は出にくくなります。	投球時 ↑ 三振狙い ↓ 打たせて取る	三振狙いは空振りを取りやすくなりますが、打たれた場合、強い打球が飛びやすくなります。 打たせて取るは凡打を誘いやすくなりますが、バットに当てられやすくなり、空振りが取りにくくなります。
-----------------------------	---	----------------------------------	---

打撃 / 投球 意識の指示 (ノンカード選手)

ノンカード選手は画面のオーダー表をタッチして、それぞれどちらかの指示を出すことができます。



打撃時: 強振
 投球時: 三振狙い
 攻撃時: ミート
 投球時: 打たせて取る

※試合開始時はミート/打たせて取るに設定されています。

打撃 / 投球 意識の指示 (カード選手)

カード選手は「プロ野球選手カード」を前後に設置することによって指示を出すことができます。カード位置を変えることによって細かい指示が可能です。

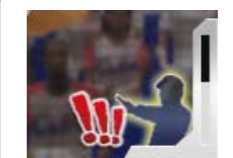
打撃時: 強振
 投球時: 三振狙い

この位置に置くことで選手に任せられるようになります。

攻撃時: ミート
 投球時: 打たせて取る

4 ベンチムード

ベンチの雰囲気は試合に影響を与えるプロ野球。その概念を導入したのが『ベンチムード』システムです。継投の成否、残塁の有無、好守、失策等がベンチムードに影響します。ベンチムードが良くなるとチームの打撃力が向上します。試合の対局を見据え、効果的な采配でベンチムードを盛り上げ、チームを勝利に導きましょう!



ベンチムードアイコンの横に「!!」マークが出た場合、その打席の結果次第で大きくベンチムードが動くことを表しています。見逃さないようにしましょう!

折り位置

折り位置

5 投手攻略



自分のチームが、どれだけ相手投手を攻略しているかを表します。攻略が進むほど打ちやすくなります。投手攻略は、様々な要因で進みます。

投手攻略度の進む代表的な一例
 投手「ストライク先行」▶▶▶▶ 打者「積極的にいけ」▶▶▶▶ 投手「慎重にいけ」▶▶▶▶ 打者「見極めていけ」

上記以外にもカード操作による打撃/投球意識の相性やサインの相性などで投手攻略が進みます。

投手攻略が進むと



試合終了

試合終了後は情報のチェックを忘れずに！

試合終了後は、プレーモードに応じて様々な情報を閲覧することができます。監督のランクアップや選手のレベルアップも試合終了後に行われます。

New その他新要素

ヒーローズペナント

同じ球団を率いるプレーヤー同士、一丸となって球団の優勝を目指す！それがヒーローズペナントです。みんなの頑張り、試合結果を、球団の行く末を左右します。

ヒーローズペナントの概要

- 予め定められた対戦カードに従って、各球団1日1試合が行われます。
- 試合開始より一定時間ごとに1イニングずつ進行します。
- イニングの成績は、そのイニング中にサーバーに計上された「全国ペナントレース」に参加している全てのプレーヤーの成績をもとに算出されます。
- 最終的に最も勝率の高いチームが優勝となります。
- またレギュラーシーズンをAクラス(3位以内)で終わるとクライマックスシリーズ、それを勝ち抜くと日本シリーズに進みます。



球団の成績に対する自分の試合の影響は「貢献ポイント」で表されます。「貢献ポイント」をたくさんためると、ヒーローズペナントの結果発表時にいいことが…!?

※ヒーローズペナントの進行状況は、ゲーム内で確認出来ます。

※ヒーローズペナントの成績は、全国ペナントレースモードの試合において勝利した場合のみ計上されます。

ライバル

友達とペナントレースの成績を比べたいと思ったことはありませんか？ ネット越しの対戦相手の采配に感心し、どんな人なのか気になったことはありませんか？ そんな時こそ「ライバル」の登録をしよう！

ライバルになると何が出来るの？

- 1 ライバルの各種成績が閲覧できます。成績順に並び替えもできますので、ライバルに負けない成績を残しましょう。
- 2 ライバルに「メッセージ」を送ることができます。お互いに認め合うライバル同士、交流を深めましょう。
- 3 「ライバル対戦」モードで対戦を行います。ライバル対戦モードの対戦者サーチ中にエントリーしたライバル同士で対戦が組まれます。



ライバルはどうやって登録するの？

- 友人、知人とライバル登録するには情報閲覧の「ライバル情報」ページでお互いの(相手の)「BBHコード」を入力します。両者の入力確認されたのち、ライバル関係が成立します。

- 対戦相手とライバル登録するには、試合終了後に「ライバル情報」ページより申し込みを行います。対戦相手も自分にライバル登録を申し込んでいると、ライバル登録が成立します。



! ライバル関係を結ぶには、両者が監督ランク初段以上でなければなりません。

※「BBHコード」は「ライバル情報」ページで確認いただけます。なおライバル申請は、試合終了後にしか受け付けておりませんのでご了承ください。

師弟

友達にベースボールヒーローズを紹介すると、紹介したプレーヤーが師匠、紹介されたプレーヤーが弟子となるシステムです。あなたの紹介で、明日の名監督が誕生するかも…!?

弟子になるとどうなるの？

- 1 ゲームを始めると「必修課題」と「特別課題」が師匠より出されます。
- 2 必修課題を全てクリアすると弟子卒業となります。
- 3 弟子卒業時にクリアしている「特別課題」の数に応じて、異名(6P参照)を獲得できます。



師匠になるとどうなるの？

- 1 弟子の課題の進行状況が閲覧できます。弟子が困っているようであれば、アドバイスをしましょう。
- 2 弟子を卒業させると、その人数に応じて異名が獲得できます。
- 3 弟子を5人及び10人卒業させると、名指導者の証として、師匠チームのミッションスキル(5P参照)の有効期間が延期となります。

師弟はどうやって登録するの？

情報閲覧の「師弟情報」ページで、師匠は弟子の、弟子は師匠の「BBHコード」を入力します。両者の入力確認されたのち、師弟関係が成立します。



! 師匠になるには、全国ペナントレースに一期以上参加した経験が必要です。弟子になるには、監督ランクが初段でなければなりません。

※「BBHコード」は「師弟情報」ページで確認いただけます。なお師弟申請は、試合終了後にしか受け付けておりませんのでご了承ください。

折り位置

折り位置

New WORLD BASEBALL CLASSIC™

世界を熱狂させたWORLD BASEBALL CLASSIC™が新モードとして登場!

WORLD BASEBALL CLASSIC™ モードの流れ



1 ゲーム選択

'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) を選択します。

2 プレーモード選択

- '09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) '09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) を再現したモードです。CPU チームを相手に、トーナメント優勝を目指します。
- ONLINE MATCH オンライン対戦モードです。最強チームを目指します。
- 店舗内対戦 店舗内のプレーヤーと対戦を行えます。
- CPU 対戦 任意の CPU チームと対戦を行えます。

3 チーム選択 / 選手管理

全 16 カ国から監督となって率いるチームを選択します。

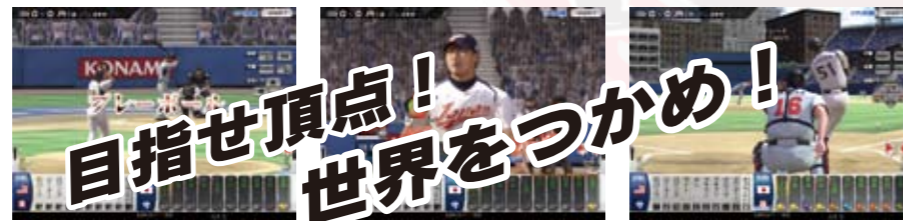
なお '09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) モードを途中で進めており、「続きから遊ぶ」を選択した場合は、チームの選択はありません。

チーム選択後は、選手管理メニューで選手登録や 1・2 軍入れ替えを行います。

4 オーダー設定

試合に出場するスターティングメンバーを決定します。

5 試合開始



トーナメントについて

トーナメント概要

'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) はトーナメントです。

Round1 の上位 2 チームが Round2 に進出、Round2 の上位 2 チームが Final Round に進出し、Final Round に勝利すると優勝となります。



トーナメント方式

Round1 と Round2 は "ダブルエリミネーション方式" を採用しています。

この方式では、2 敗するとトーナメント敗退 (= ゲームオーバー) となります。

Final Round は一般的なトーナメント方式で、1 度敗北した時点でトーナメント敗退となります。

投球数制限

各 Round には投球数制限があり、1 人の投手がこの投球数を超過して投げ続けることはできません。

ただし打者との対戦中に規定投球数を迎えた場合は、その打席が終わるまで投げるすることができます。

Round1-70 球 Round2-85 球 Final Round-100 球

! 日本プロ野球 と '09 WORLD BASEBALL CLASSIC™ に関する注意事項

日本プロ野球 と '09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) の 2 つのゲームが収録された本作を楽しく遊んでいただく上で、次の点にご注意ください。

1 選手カードの使用制限

日本プロ野球では、「プロ野球選手カード」のみ使用できます。'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) では、「ワールドベースボールクラシック選手カード」のみ使用できます。例えば、選手が同一人物であったとしても、プロ野球選手カードをワールドベースボールクラシックで使用することができません。

2 チーム編成の制限

日本プロ野球では、「プロ野球選手カード」を自由に組み合わせでチームを編成することができます。

(※ノスタルジック、ノスタルジックプレミアムカードは 1 チームにつき 1 枚までの登録となります。)

'09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) では、使用国の選手のみ登録することができます。

違う国の選手を組み合わせでチームを編成することはできません。

3 プレーできるゲームと払い出される選手カード

日本プロ野球 と '09 WORLD BASEBALL CLASSIC(TM) の 2 つのゲームに関しては、どの「BASEBALL HEROES 2009 覇者」のゲーム機でもプレーしていただけます。ただしゲーム終了時に払い出される選手カードに関しては、ゲーム機によって異なる場合がございます。そちらの選手カードが払い出されるのか、店頭にてご確認の上プレーしていただけますようご注意ください。

折り位置