

- 育成選手の初期値
- イラストによる初期値
- 育成方針レベル
 - 各パラメータとデッキの関係
 - 各パラメータとアシストカードの関係
- 育成選手の能力アップについて
 - 気付いたことメモ
- スキルアップについて
 - 気付いたことメモ
- その他
- アシストによるスキル

育成選手の初期値

野手：守備値含めて100, まれに100を超えることもある(101~109),
 先発：守備値含まず130, 球速は-100で換算,
 救援：守備値含まず110, 球速は-100で換算,

名前	WP	タイプ	球速	球威	右変化	左変化	下変化	スタミナ	育成回数
ハンゲーム	30	先発	125	22E	29E	15F	4G	35D	5
チアガール	30	先発	118	13F	13F	31D	13F	35D	5

イラストによる初期値

FP購入はイラストと能力値は無関係,
 FC購入は多少変わる,

育成方針レベル

各パラメータとデッキの関係

各パラメータとアシストカードの関係

打者系

	お祭り系	ミート系	パワー	スピード系	ねばり系	守備系	応援系
ミート	+1	+2	-2	-1	-0.5	-1	+1
パワー	+1	-2	+2	-2	-2	-2	+1
バント	+1	0	0	0	+0.5	0	-1
走力	+1	0	0	+2(実質+4?)	-0.5	-1	+1
肩	0	0	0	-1	+0.5	+2	-1
守備	-2(実質-4?)	0	0	0	+2	+2	-1

投手系

	ねばり系	投手A系	投手B系	守備系	応援系
守備力	+2	-2	0	+2	-2
スタミナ	+2	0	0	-2	0
球速	-2	+2	-2	-2	-2
球威	-0.5	+2	-2	0	+2
右変化	-0.5	-2	+2	0	+2
左変化	-0.5	-2	+2	0	+2
下変化	-0.5	+2	0	0	+2

育成選手の能力アップについて

気付いたことメモ

- ・ SSPの成績と伸び幅は関係ある
(野手なら、成績と野手のタイトルホルダー、投手なら、成績と投手のタイトルホルダー)。
- ・ ブレイクは通常の2倍成長。SSP順位とは関係なく発生する。(2回以上が発生する場合もある。)
- ・ 球威の上昇 = セーブ数？

スキルアップについて

気付いたことメモ

- ・ 付いたスキルのレベルが上がることもある。
- ・ スキルが2つ付く場合もある。(WPはスキル1つの育成選手と同じ。)
- ・ スキルの合計が1～3の場合はスペシャル。合計4になるとプレミアになる場合がある。(スペシャルからプレミアになるとWPは+10になる。)

その他

- ・ やみくもに育成せず、初期値が当たりの選手を育てる。
- ・ 伸び悩みの選手は途中で見切るのも大事。

アシストによるスキル

- ・ 応援系：代打
- ・ お祭り系：ねばり、内野安打
- ・ 投手A系：盤好調、対四番
- ・ 投手B系：負けん気