

PUSH START BUTTON

Mayutch

© 1992 2013 01.13

HACKED BY MAYUTCH

1. Mayusta World Baseball Classic 2013 開幕！！

● チームが増加し、益々熱い世界一争い！！

WBC2013がいよいよ始まります。今回は新たに4チーム増加し、史上二番目の22チームで世界一を争います。

プレイするのに必要な物

- ・「MS2013KF'90MWBC」のパッチファイル
- ・NESエミュレーター
- ・「ファミスタ'90」のROMファイル ※ ROMファイルに関する質問は受け付けません。
- ・IPSパッチ適用ソフト

2. ゲームの始め方

①モードを選ぶ

ファミスタ'90と同じなので、ゲームの取扱説明書等で確認して下さい。

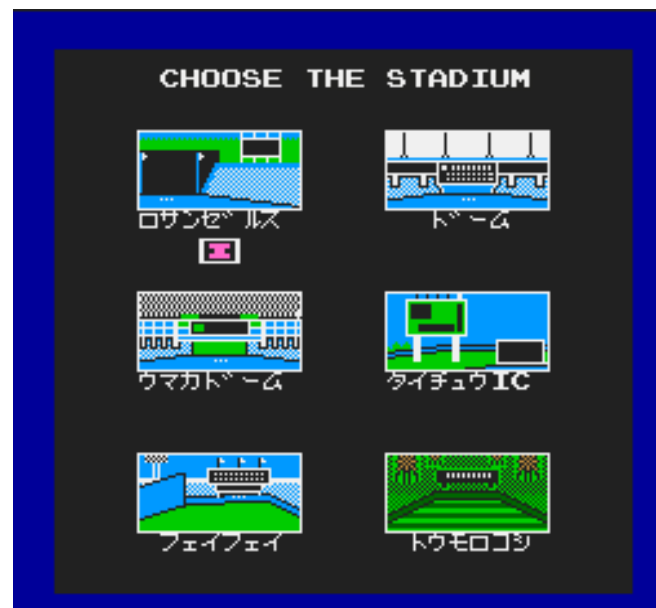
②チームを選ぶ

操作方法は従来と同じですが、選択できるチームが22チームに増えています。



③球場を選ぶ

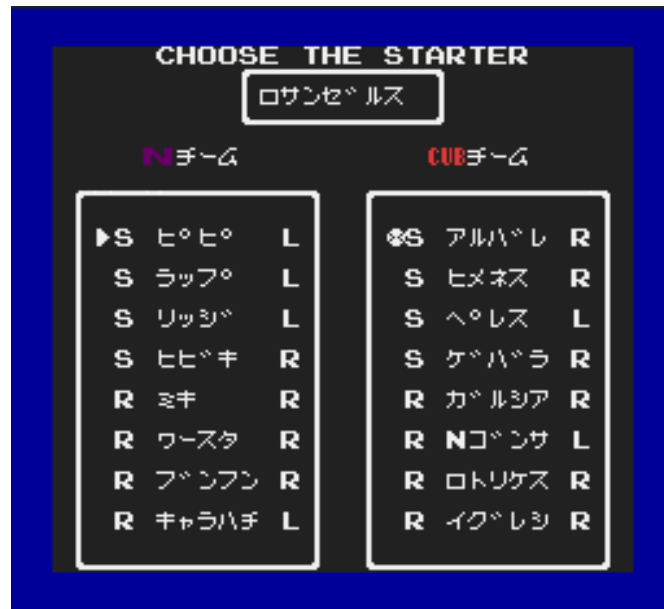
操作方法は従来と同じですが、球場は変わっています。



2. ゲームの始め方

④先発ピッチャーを決める

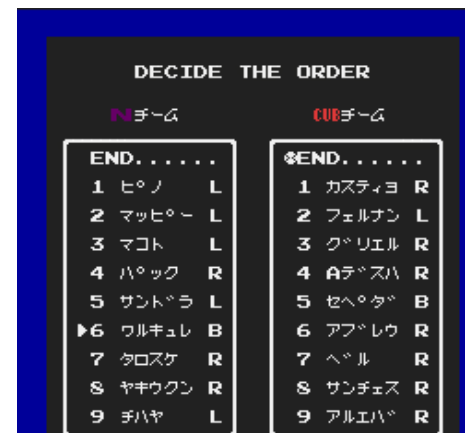
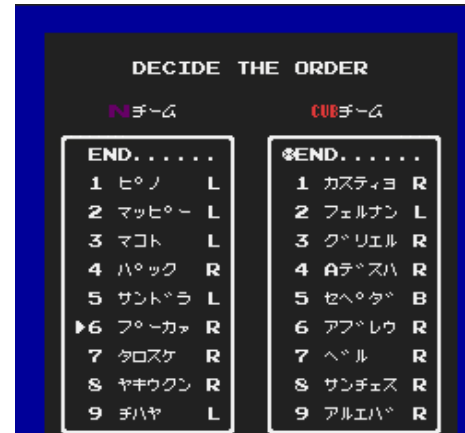
操作方法是従来と同じですが、ピッチングスタッフが6人から8人に増加しています。構成は上から4人は先発型(従来と同じ)、下から4人はリリーフ型です。リリーフ型はスタミナが少なめなので先発には向きませんが、**ランナーを置いた状態でもスタミナの消費は一緒なのでピンチでの登板に向いています。**



※先発投手選択画面、オーダー決定画面共に以下の要素が出現
 バックマンのマーク=絶好調選手
 モンスターのマーク=不調選手

⑤打順を決める

先発オーダーの打順の入れ替え方は従来と同じです。今作は**DH制を使用**しているの、9番まで打順の入れ替えが可能です。また、新しく**メンバーチェンジ**もできるようになりました。入れ替えたい選手を十字キーの上下で選び、十字キーの右で選手が入れ替わります。



3. リーグ戦

①新しいリーグ戦の設定

内容は従来と同じですが、表示が変わっています。

- ・ちーむによる → TEAM
- ・しあいリーグ → LEAGUE
- ・いにんぐす → ININGS



②球場を選ぶ

内容は従来と同じですが、表示等が変わっています。

- ・チーム→TM **23チーム**から選べます。
- ・名前→NM 従来の文字に加え、英数字、拗音、「一」も選択できます。
- ・助っ人→AS タイプの種類が変わりました。また、投手も選べるようになりました。(米…欧米っぽい、旧…昔の選手っぽい、亜…アジアの選手っぽい、先…先発投手、リ…リリーフ投手)
- ・グラウンド→ST
- ・プレイヤー→PLAY

NEW 1 LEAGUE 9 ININGS				
TM	NM	AS	ST	PLAY
JPN ▲	----	--	トニー	MAN
KOR	----	--	IC	COM
CUB	----	--	モロコシ	COM
NED	----	--	ロス	COM
AUS	----	--	モロコシ	COM
TPE	----	--	IC	COM

③データのセーブ

エミュレーターによってはセーブができません。リーグ戦が全く使えない場合事例と、リセットしたら内容が消える場合事例があります。(後者はステートセーブで対応してください。)

3. リーグ戦

④モードを選ぶ

内容は従来と同じですが、表示が変わっています。

- ・つづける → CONTINUE
- ・せいせきをみる → RESULT
- ・とちゅうでへんこう → CHANGE



- ・けっかだけ → SKIP



MEY 9 LEAGUE 9 ININGS					
VIC.	W	L	PCT	GB	RG
1 A(C)	31	9	.775	—	5
2 JPN(C)	25	15	.625	6	5
3 USA(C)	19	21	.475	12	5
4 VEN(C)	17	23	.425	14	5
5 NED(C)	14	26	.350	17	5
5 N(C)	14	26	.350	17	5

■勝敗表

W = 勝ち数
L = 負け数
PCT = 勝率
GB = ゲーム差
RG = 残り試合数

■チーム成績表

R = 得点
LR = 失点
HR = 本塁打数
SB = 盗塁数
AVG = 打率

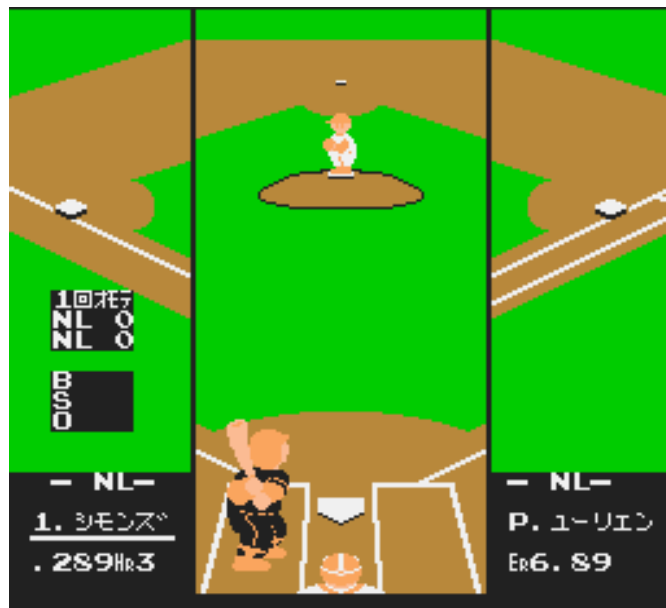
MEY 9 LEAGUE 9 ININGS						
VIC.	A	JP	US	VE	NL	N
1 A(C)	5	6	6	7	7	7
2 JPN(C)	3	5	6	5	4	7
3 USA(C)	2	2	6	5	4	4
4 VEN(C)	2	3	2	6	4	4
5 NED(C)	1	4	3	2	4	4
5 N(C)	1	1	4	4	4	4

MEY 9 LEAGUE 9 ININGS					
VIC.	R	LR	HR	SB	AVG
1 A(C)	211	81	145	140	.242
2 JPN(C)	174	141	34	27	.206
3 USA(C)	153	181	32	44	.174
4 VEN(C)	151	182	43	16	.178
5 NED(C)	124	151	27	34	.160
5 N(C)	140	217	41	35	.198

4. 基本操作と画面表示

内容は従来と殆ど同じですが、以下の点だけ違います。

- ・エミュレーターの2Pからタイムがかけられます。
- ・ホームとビジターでユニフォームが異なります。



■ナムコottsスポーツニュース

多少表示が変わった以外は、特に変更点はありません。

5. 攻撃編

多少表示が変わった以外は、特に変更点はありません。

■ゼッコーチャー！ゼッフチャー！

絶対調選手の他に不調選手も出現！人数の制限もありません。

6. 守備編

内容は従来と殆ど同じですが、以下の点だけ違います。

- ・リリーフの投手数が増えています。(継投も変わっています。)
- ・稀に落ちる球も曲げられる投手がいます。

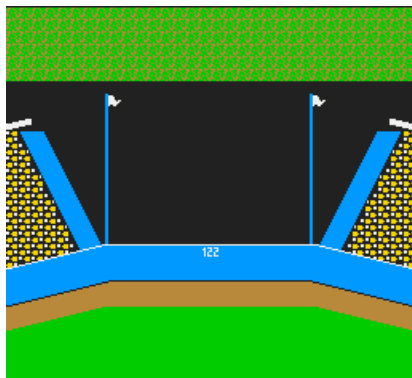


7. 球場の紹介

●球場も一新しました。

ロサンゼルス センター=122m 両翼=101m 天然芝

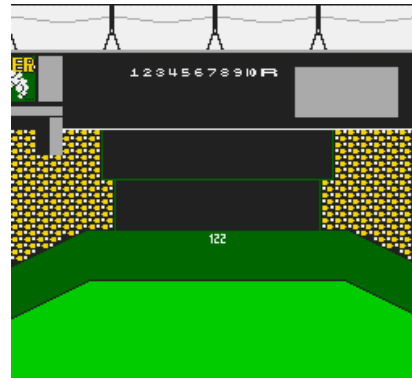
アメリカの球場の割には左右対称で広さも程良い広さとなっています。フェンスの高さも普通ですが、打球が飛ばないので投手優位の球場です。



※変更予定あり

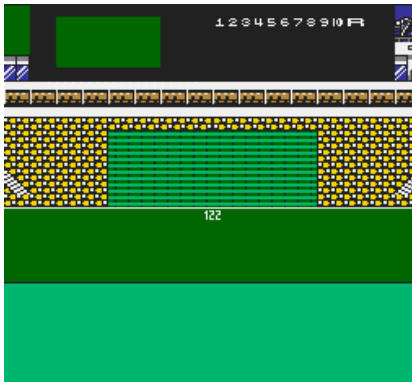
ドーム センター=122m 両翼=100m 人工芝

標準的な広さに見えますがフェンスの膨らみが全く無い為、左中間や右中間へのホームランが出易い球場となっています。更に打球が飛び易くなっているので長打力のあるチームが有利です。



ウマカドーム センター=122m 両翼=100m 人工芝

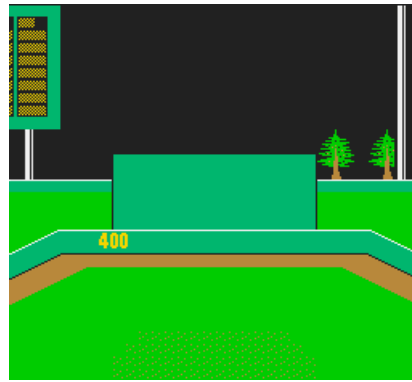
広い、左中間・右中間の膨らみがある上にフェンスが高いという鬼畜な球場。長距離打者殺しですが俊足選手の多いチームにとっては有利に働きそう。



タイチュウIC センター=121m 両翼=99m 天然芝

他の球場よりは少しだけ狭くフェンスも低い為、ホームランが少しだけ出易い球場です。それ以外にはあまり特徴がありません。

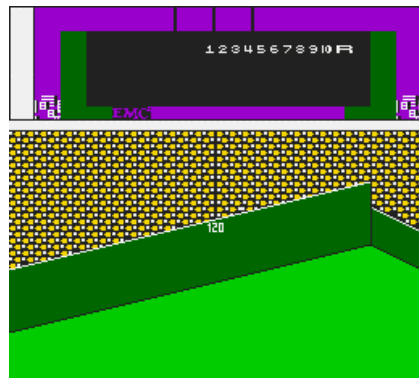
※ジャンビーさん作



7. 球場の紹介

フェイフェイ センター=120m 左=96m 右=92m 天然芝

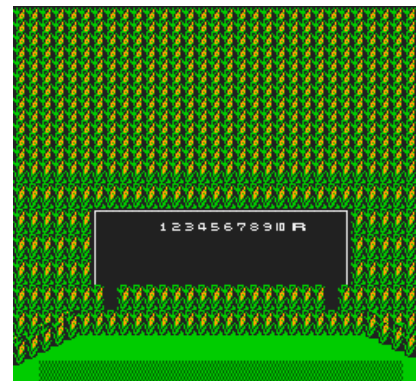
歪な形、場所によってフェンスの高さが違うという個性豊かな球場。特に高〜く聳え立つレフトフェンス(グリーンモンスター)が曲者。レフト方向へのホームランは至難のワザ！？しかし、打球は飛ぶ球場なので長打力のある左打者が多いチームがやはり有利。



※変更予定あり

トウモロコシ センター=110m 両翼=85m 総とうもろこし

とにかく狭く、打球も飛びやすい球場です。投手が大炎上し放題なバカ試合を楽しむにはここしかありません！！また、打球が非常に止まり易いので、内野安打にも注意が必要です。



8. チームの紹介

●「World Baseball Classic」の全22チームを紹介。

JPN	日本 二連覇中の日本チーム。長打力は無いがトップクラスの巧打力、走力、投手の技巧度を武器に三連覇を狙う。ただ、前回活躍の“イチロー”“IWAKUMA”“ダルビ”等のメジャーリーガーの不参加が不安要素。
CUB	キューバ 第一回WBCでは「さすがはキューバ」という存在感を示したものの、第二回WBC以降は亡命が相次ぎ、殆ど世界の頂点に立つことができず、もう驚異ではないと思われつつある。しかし、“A.デスバ”“アブレウ”という史上最強コンビを擁して復活を目指す。
BRA	ブラジル 初参戦で激戦の予選を勝ち上がり、本選初出場を果たした。戦力的には劣るもののブラジル人史上初のメジャーリーガーの“ゴームス”を中心に、団結力でまずは一次ラウンド通過を狙う。
AOU	アジア・オセアニア連合 中国チームと、台湾ラウンドで敗退した国々の連合チーム。連合したものの、戦力的にはまだまだ苦しい状態……
KOR	韓国 五輪やWBCで好成績を残している韓国チーム。突出した選手はいないものの、穴の少ないチーム構成になっている。
NED	オランダ 最近急成長を遂げ、現在「世界一」の称号を保持しているオランダチーム。一部の方々がかなり注目をしている。“ジョーン”“バレンテ”の二門の大砲に“シモンズ”“ボカーツ”等の若い有望選手が脇を固める。しかし、本来は“コルteman”等投手陣を中心とした守備のチーム。
AUS	オーストラリア “オルテン”“パルフォ”等主力選手の不参加と、“ヒューズ”等の主力選手の不調で戦力的には投打共に苦しい状態。
TPE	台湾 前回大会は選手の不参加が相次ぎ不本意な結果に終わったが、“CMボン”“CSリン”等の国内組や、NPBで活躍する“ヤン”兄弟、MLBの“CMワン”等の国外組の融合と、地元開催の地の利で一次予選突破を目指す。
VEN	ベネズエラ 前回大会3位のベネズエラ。野手は結構世代交代したが、3回連続4番を任されるであろう三冠王“ミゲレラ”を中心にパワフルな打線は健在だ。一方で嘗ては「投のベネズエラ」と言われたが、下り坂な選手が多くやや心許ない。
PUR	プエルトリコ “デルカト”の抜けた穴はかなり大きく未だ埋まっていないが、“Y.モリーナ”“ペルトラ”“リオス”のクリーンアップを中心とした打力はかなり驚異だ。しかし、打撃陣の力強さと比べると、投手陣はかなり寂しい状態だ。元エースの“バスケス”の奮闘に期待したい。
DOM	ドミニカ共和国 前回大会は野手の辞退ラッシュや、手痛いミス、オランダの好守備が重なりまさかの一次敗退となったが、今回は“カノー”“エンカーナ”等並ぶ選手が皆パワフルな面々ばかり。投手陣も0点代の抑え“ロドニー”等こちらも豪華。今度こそ優勝できるか！？
ESP	スペイン 初参戦で予選では本命イスラエルを撃破し、本選出場を果たした。しかし、一次ラウンド同組の他のチームと比べると力の差は大きい。打の中心“カニサレス”と代表に戻ってきたクローザー“RAクルス”に期待したい。
USA	アメリカ NLホームラン王でトリプルスリーの“ブラウン”や、サイヤング賞の“ディッキ”を擁し、その他の選手も主力選手だらけと戦力的には優勝候補筆頭だが、チームとして機能していないのか不甲斐ない結果が続いている。今回こそ野球の母国の力を見せつけられるか！？
MEX	メキシコ 二回連続で二次ラウンド敗退に終わっているが、“A.ゴンサ”を擁するパワフルな打撃に“ガヤルト”“ロモ”等メジャーリーガーを揃え投手陣はかなり戦力アップした。投手力を前面に出し決勝ラウンド進出を狙いたい。
ITA	イタリア 前回アメリカ系イタリア人で補強し、地元カナダを破り予選参加を免れた。今回も有望選手“リッツォ”等のアメリカ系イタリア人、MLBの“リッディ”NPBの“マエストリ”等の国外組、レベルアップした国内組の融合で二次予選進出を狙う。
CAN	カナダ 前回大会は地元でいいところなく敗退したが、近年の国際大会では好成績を残しており、特に予選では圧倒的な強さを見せつけた。“モルノー”“ボット”等のパワフルな打線は健在だが、先発のコマ不足が心配だ。
ISR	イスラエル 初参加。予選突破の本命と見られていたが、スペインに敗れ予選敗退となってしまった。従来はあまり強くないチームだがユダヤ系マイナーリーガー等で武装し、“フレイマン”を中心にパワーのある打線となった。補強はしたものの投手力は残念だ。
PAN	パナマ こちらも予選突破の本命と見られていたが、二回の対戦共に1点差でブラジルに敗れ予選敗退となってしまった。“テハダ”“ルイズ”“Cリー”とメジャーリーガーが並ぶ部分は強力だったが、脇を固める選手の弱体化が心配なところだ。
GER	ドイツ 初参加。“D.ルッツ”を中心とする打撃は粗いがパワーと走力はそれなりにあり、投手力も“マルケスR”をはじめ悪くは無い。だが、エラーがやや多めで脚を引っ張っている。
COL	コロンビア チーム“レンテリア”が遂にWBCに初参戦。打線は粗フルメンバーだったが、投手陣はメジャーリーガーの辞退であまり駒が揃わず試合を作ることができないまま敗退してしまった。

8. チームの紹介

●「World Baseball Classic」の全22チームを紹介。

RSA	南アフリカ 以前と比べて上がった守備力と“アンズワス”“ロブ”等マイナーリーガーの増加で強化された投手力で3回連続の出場を目指したが、上位陣には歯が立たなかった。
N	ナムコスターズ 言わずと知れたゲーム界の雄。“ピノ”“バック”“ラップ”等のいつもの面々と、“マコト”“ミキ”等あるジャンルに偏った新戦力との融合でWBCに殴り込みだ！！
CZE	チェコ 初参加。ユーロでオランダを破り期待されたが、WBC予選は大敗に終わった。“チェルヘナ”を中心に巧打力はそこそこあり、走力も結構あるが、他の能力は物足りない。
FRA	フランス 初参加。“レベレト”等巧打力に秀でた選手、“ヘラルド”等走力に秀でた選手はいるものの、全体的に物足りない。特に投手陣は力不足だ。
GBR	イギリス 初参加。パハマ選手と〇〇系イギリス人で武装したがやはり打力・投手力共に厳しい。“ロペルH”の打棒に期待したい。
NCA	ニカラグア 野球が国技と言われているニカラグアが遂にWBCに参加。盗塁王“カブレラ”はいるが、打力は寂しい。“EJラミレ”を中心にそこそこ良いと思われた投手力も力を出しきれなかった。

●パッチで予選組と入れ替えで参加予定のチーム

通常パッチに更にパッチを適用することでチームを入れ替えることができます。

通常	Q1	Q2	Q3
ISR	ISR	GER	PAN
PAN	RSA	GBR	COL
GER	FRA	CZE	NCA
COL	PAN	PAN	ISR
RSA	GER	RSA	RSA

9. ルール

ルールはファミスタですが、以下の部分が変更になっています。

- ・DH制を採用しています。
- ・コールドゲームになる点数が10点から15点に変更しています。
- ・タイブレーク制が導入されているため、延長11回から無死1.2塁の状態が始まります。両チーム最良状態となります。

10. 従来のファミスタとの変更点

■ユーザー向け

- ・2Pからでもタイムできます
- ・コールドが10点差から15点差に変更されています
- ・得点圏でチャンスに強い打者が打席に立つと能力が上がります。チャンスに弱い打者の場合は能力が下がります
- ・コントロールの良い投手と悪い投手が設定されています。コントロールが悪いと、変化が思ったより曲がったり、逆に曲がらなかったりします
- ・コントロールが良い投手意外は偶に失投(ボールをコントロールできない)をすることがあります
- ・DH制が適用されています
- ・外野手の守備位置が深くなっています
- ・内野安打の能力を持っている選手は、打った後のスタートの位置が一塁寄りになっています
- ・球威のある投手は、相手打者のパワーがダウンします。逆に球威の無い投手は、相手のパワーがアップします
- ・従来でも代打の一打席目は能力が上がりますが(パワー+20)、能力の上がり方が変更になっています(打力UP、パワー+10)
- ・落ちる球の音が廃止されています
- ・盗塁が得意な選手は盗塁のスタートが上手く、苦手な選手は盗塁のスタートが遅れます
- ・ユニフォームの色はホームとビジターで異なります

★Ver.2.0.0

- ・先発に選ばなかった先発タイプの投手は試合では使用することができません。例外として先発4番手だけはスイングマン的な扱いでリリーフ起用も可能です。
- ・絶対好調選手の数の制限を撤廃。また、投手も好調の恩恵が受けられます。更に、不調選手も登場。幅広い采配が可能に。
- ・「ミート」のパラメーターが追加。バットの当たり判定が変わります。また、当てるのが巧い打者は打席内の横移動が速くなります。
- ・ひいきされたのCOMチームは、全員打席内の横移動が速くなります。
- ・「選球眼」のパラメーターが追加。パラメータによりストライクゾーンが変動します。
- ・先発タイプの投手が先発した場合、先発投手スタミナ2倍増

★Ver.2.0.1

- ・ファミスタ'91以降と同様に、バウンドによる減速やバウンド係数が球場毎に異なります。
- ・球場によりフライの初速が変わります。
- ・でっかい画面も延長色があります。
- ・球場により観客数が変わります。
- ・COMの投手交代の采配が変わりました。
- ・15試合リーグ採用
- ・COMの二盗が16開始に。
- ・先発タイプの投手が先発した場合、先発投手スタミナ2倍増を廃止。(開幕版)
- ・代打の一打席目も絶対好調に

10. 従来のファミスタとの変更点

■ハックロム製作者向け

- ・タイトル画面の文字列の変更
- ・データ構成の変更
- ・表示打率の設定方法の変更
- ・防御率の設定方法の変更
- ・名前の文字は7文字設定できます
- ・ユニフォームがファミスタ'94仕様になっています

10. 従来のファミスタとの変更点

■ハックロム製作者向け

打者

打順	0バイト目。「0x00」～「0x08」がスタメン、「0x09」～「0x0C」までが代打。
名前	1～5バイト目。従来と同じ5文字まで。「0」～「9」までの数字、「A」～「Z」の大文字アルファベット、「あ」～「ん」までの平仮名、「^」「°」、「あ」～「お」「っ」「ゃ」～「ょ」の拗音、「ー」から名付けられます。従来と違い欠けはありません。
打席	6バイト目下位2ビットまで。「0x00=右」「0x01=左」「0x02=両」から選択。
スキル1	6バイト目上位6ビットまで。オフセット2onで全ミート、3onでパワーヒッター、4onでチャンス○、5onでチャンス×（重複の場合は○優先）、6onで盗塁○、7onで盗塁×（重複の場合は○優先）
表示打率1	7バイト目。打率表示の下位1バイト。一厘刻みで設定可能。
表示HR1	8バイト目。
巧打力	9バイト目。従来は.150の「0x42」から.003刻みで「0x01」減らす。数値が低いほどいい当たりを飛ばし易い。「0x0F」からアベレージヒッターはライナーがラインドライブする。今回は巧打力で大雑把に分ける。「G=0x32,F=0x25,E=0x1B,D=0x11,C=0x0C,B=0x06,A=0x01,S=0x00」
長打力	Aバイト目。従来と違い、「0x30」にホームラン本数を足す。200本打者を作成することも可能。数値が高いほど飛距離が出る。尚、パワーヒッターがついていない打者は従来より打球が伸びない。
走力	Bバイト目。従来と同じく、走力0の「0x70」から走力1増やす度に「0x02」を足す。数値が高い程足が速い。限度は走力71。尚、「00」を設定すると動けなくなる。
?	C～Eバイト目。空き領域。将来有効活用する予定。
表示打率2	Fバイト目下位2ビットまで。「0x00」で.000～.255、「0x01」で.256～.511、「0x02」で.512～.767、「0x03」で.768～.023。7バイト目「0xE7」と「0x03」を合わせると、.999になる。
スキル2	Fバイト目上位6ビットまで。オフセット2onでアベレージヒッター、3onで内野安打。4onでミート力○、5onでミート力×、6onで選球眼○、7onで選球眼×（重複の場合は○優先）

投手

打順	0バイト目。「0x0D」～「0x10」が先発タイプ、「0x11」～「0x14」がリリーフタイプ。リリーフタイプはランナーを背負ってもスタミナの減りが「1」のまま。
名前	1～5バイト目。従来と同じ5文字まで。「0」～「9」までの数字、「A」～「Z」の大文字アルファベット、「あ」～「ん」までの平仮名、「^」「°」、「あ」～「お」「っ」「ゃ」～「ょ」の拗音、「ー」から名付けられます。従来と違い欠けはありません。
投法	6バイト目。偶数は右投げ。奇数は左投げ。サイドスローはオフセット7on。アンダースローはオフセット6,7on。オフセット3onでナックルボーラー、4onで消える魔球が投げられる。
防御率1	7バイト目。従来と同じく0.00から0.05刻みで「0x01」増やす。効能はよく分かっていない。表示だけ説もある。
落速度	8バイト目。落ちる球の速度を設定できる。

10. 従来のファミスタとの変更点

■ハックロム製作者向け

投手

中速度	9バイト目。普通の球を投げた時の速度を設定できる。
最速度	Aバイト目。速球を投げた時の速度を設定できる。
右変化	Bバイト目。右変化の大きさを設定できる。右投手ならスライダー系、左投手ならシュート系。値を大きくしすぎると分裂魔球と化し、バットを振らなかったら必ず死球になる。
左変化	Cバイト目。左変化の大きさを設定できる。右投手ならシュート系、左投手ならスライダー系。値を大きくしすぎると分裂魔球と化し、バットを振らなかったら必ず死球になる。
下変化	Dバイト目下位4ビットまで。落ちる球を投げた時のボールの落ちる確率を設定できる。最大値は15。尚、上位4ビットは空いている。
体力	Eバイト目。ボールを投げれる数に影響する。基本1球につき1減る。
防御率2	Fバイト目下位4ビットまで。防御率の小数点第2位を設定する。特に効果はない。
スキル1	Fバイト目上位4ビットまで。オフセット4onで球威○、5onで球威×。(重複の場合○優先)6onでコントロール○、7onでコントロール×。(重複の場合○優先)

Q&A

Q1 中国が統合されていたり、予選D組が尽く統合されていますがアジア軽視ですか？

A1 中国については野手のデータが集められないのでヤメにしました。ニュージーランドはデータのサンプルが少なすぎて弱いチームにしかならなくなってしまったため。フィリピンについては予選不出場の選手を助っ人で入れまくれば立派な1チームとしてできます。エラー率が鬼の様に高いですが……タイも戦力的に厳しすぎて作れません。要は自分の力不足ですw

Q2 何で俺の○○が選出されていない？おかしいだろ！！

A2 選手選考は私の好みや情報の有無に依ります。自分好みにデータを変更して下さい。

Q3 1次ロースターで選ばれていない選手が入っているのですが？

A3 1次だけだと足りない部分が多々あるので、適当に選出しています。

Q4 ブラジルの「ラーキン」はブラジル人じゃないし、選手でもなくない？

A4 ファミスタ初代の「おう」枠ですw

Q5 んじょも？

A5 むば・びやりまな・みこんべ・にぱれれ……

免責事項

- ・パッチ適用後に登場する選手名は多分フィクションであり、実在の選手とは多分関係はありませんので御了承下さい
- ・当パッチの御利用は利用者の責任に於いて行なってください
- ・当パッチの使用したことによるいかなる損害も作者は一切の責任を負いません

更新履歴

2013.02.09	1.00	作成 & UP。
2013.02.11	1.01	一部誤りを修正。内野安打の打者を増加。Q1～Q3パッチを作成。
2013.02.23	1.02	WBCのRoster更新によるデータ更新。
2013.05.06	2.0.0	バージョンアップ(10. 従来ファミスタとの変更点参照)
2013.05.15	2.0.1	バージョンアップ(10. 従来ファミスタとの変更点参照)

【完】