

## バグ (初期版以降は修正されてる可能性あり)

### 走塁バグ(致命的なバグ)

表でやる走塁テストで、稀に終わった直後にエラーとなり、電源を切ってくださいと表示される。再起動させると **今までに作った選手データが全て消えてしまっているという致命的なバグ**、ちなみに選手データ以外の部分は無事らしい、俺ペナのデータも無事なのでここに移すのもありだが完成してもその選手は選手データに保存されない。アレンジチームに保存してあれば使うことができる。しかしその後そのチームに新たに作った選手を入れようすると、投手野手関係なく消えてしまった選手(たぶんデータが飛ぶ前に新しく作った選手と同じ位置にあった選手)を外さなければ登録できなくなる。またアレンジに登録していてもまるごと消えてチームが初期化される場合も有る現時点では発生条件は不明。テストが終わってもボタン連打せず、しばらく時間を置いた方が安全か？ただテスト終了時に画面切り替えが遅い場合、勝手にデータ削除中なのか既に発生している可能性が高い。心配なら走塁テストは選ばない。また大事な選手のパスワードを写しておこう。時々走塁テストが極端に難しくなることがあり、それと関係している？なお消滅バグ自体は難易度関係なく発生する走塁テスト後だけでなく、選手登録後にも同じ現象が発生することがあるらしいが詳細は不明。

### 俺ペナの 能力バグ

俺ペナ中に経験点で 能力を取得するとなぜか同時に存在できないはずの 能力が残る。(例:盗塁 を所持しているときに経験点で を取得しても が消えない)  
**この場合アクション野球では のみ効果が発動し、カード野球では 共に使用可能**、簡潔に言えば **どう転んでも得**、さほど気にする必要はない。全ての 能力に当てはまるわけではない模様、盗塁 の場合は が消えずに残ったが、対左投手 、バント 、チャンス の場合は 能力がちゃんと消えるのを確認。

### アレンジ中の投手能力の表示がバグる

オリジナル変化球を持った選手がいると、同じ位置にいる他チームの投手を表示したときに上画面の能力表示にオリ変詳細の残像が映る。試合前のオーダー設定画面でオリ変を持っている選手の詳細能力を見るときにも似たような現象が起こる。

### 前作のウグイスが反映されない

9でウグイスを設定した選手を10に送ると、なぜか不自然な発音でコールされることがある。公式の質問コーナーには **前作のウグイスは引き継げない** との回答があるが、ウグイス設定済みのマークだけは残ったままになっているので注意。

### エンタイトルツーベースでランニングホームラン

土球場でワンバウンドした後の打球がスタンドに入ってもエンタイトルツーベースにならず、外野手も打球を取りに行けなくなりランニングホームランになることがある。

### カード野球でスリーバント失敗

当然ながらスリーバントに失敗(ファウル)した場合はバッターアウトになる。しかし、カード野球でスリーバント失敗した場合はアウトカウントのみ加算されて、**2ストライク、打者はそのまま** なぜか試合続行してしまう。当然それで凡打なら更にアウトが増える。セーフティーバントのし過ぎには注意。なお、スリーバント失敗で3アウトを取られた場合は通常通り攻守交代…するのだが、その場合も次の先頭打者は **スリーバントを失敗した打者** になる。

### フリーズ

プレイ中様々なタイミングでフリーズまたは電源が突然切れるという報告がある。これは **原因は分かっていない**、

フリーズが頻発する場合、任天堂に修理を依頼した方がいいかもしれない。  
ていない>もっとも、ソフトに不具合があった、という可能性も当然0ではないが、

## ウグイス&実況のミス

- ウグイス入力で「セガタ」と入れると、「ユメノ」とコールされる。  
超最強学園の瀬方も「ユメノ」と呼ばれる。
- 「スガ」と入れると「マスダ」とコールされる。親切高校の須賀とピクトリーズの増田が関係しているっぽい。
- 冬野が「トウノ」とコールされる。正しくは「フユノ」  
(デビルスターズの冬野のみ正しく「フユノ」とコールされる)
- 服部(服部先生)が「ハトベ」とコールされる。正しくは「ハットリ」  
(何故か「ハットリ」のコール自体用意されていない)
- モグラーズ・ホッパーズの金城が「カネシロ」とコールされる。  
GB版では「きんじょう」だったし、9までは「キンジョウ」とコールされていた。設定を変えた?
- オリックスの「ヒダカ」と「キタガワ」の打席に立つ時以外の実況が逆になっている。
- 7の花丸高校の「野丸」(のまる)が「けまる」(恐らくオリエント高校)とアナウンスされる。
- バグではなく小ネタだが、三野が「ピンスケ」とコールされる。
- 同じく小ネタだが、オリックスの「ユウキ」投手のウグイスの発音が、苗字の「結城」の発音になっている

## ファールでも点が入る

ファールが宣告される前にランナーがホームインすると、そのまま得点になることがある。  
3塁ランナーをスタートさせて上手いバントをするとよく起こる。  
ちなみに3塁ランナーは点が入ってもまた三塁には戻る。

## 字のミス

前作までは潰れていなかった「築」の竹冠の部分が潰れている。  
官取のアルバムOfYearの「俸」が「棒」になっている。  
繁華街でラセツがごろつきを殺すイベントで、ヤシャが「やるなっていったのに」と言っている。恐らく「殺る」だが別の意味にとることできる。下ネタ。

## ハリボテ?

奈桜イベントの学校を抜け出して買い物：新発売のお菓子で、主人公と奈桜の表情が全く切り替わらない。

## ダッシュのパスワード

ダッシュでミニ顔が145以降(ダッシュで追加されたもの)の選手パスワードを出力してもパワポケ10に入らない。  
(ちなみにパワポケ9で出力した選手は145以降のミニ顔でもパワポケ10には入るようになっている。)

## オーダー画面などで表示される変化量

右投手でスライダー方向に2つ球種を持っている場合、片方の変化量の表示が1レベル多く表示される。  
レベル7の場合は変化量0のときのような表示になる。  
左投手のシュート方向も同様?

## ペナントの観戦中に操作

ペナントで観戦している時に、何故かオプションで操作をマニュアルにすることができる。  
マニュアルにすると、打者の場合はミートカーソル、投手の場合はストライクゾーンが表示されない状態でプレイできる。

## 投手の疋田 の球速

サクセス中、疋田が投手（つまり主人公が野手）の状態のパワーアップさせ、仲間評価を100にする。すると、疋田 の初期球速は145キロ、仲間評価100で+10キロなので155キロとなるはずだが、何故か145キロと初期状態に戻っている。  
スタミナ・コントロール・変化球は正常に上がる。

## 小ネタ・仕様

### サクセス中のカード野球で必ず勝つ

3年目の試合で手動交代を解禁していると、カード野球の場合タイムメニュー内に「やめる」が追加されている。「やめる」を選ぶとその瞬間 **試合が終了する、その時リードしていれば勝利、同点なら引き分け再試合、ビハインドなら敗北する、**

ちなみに 自分の打席でいい結果を残す前にやめてしまうと当然自分の活躍による経験点ボーナスはつかない、ある程度カード野球に自信がある場合、自分の出番が終わるまで使用を控えると吉。  
また自チームの守備時に守備位置交代をすると自チームのカードの使用回数がリセットされる。

### 攻略本の誤植（初版以降は直ってると思われる）

- 越後に宿題を頼むイベントが載っていない
- 食堂で五十鈴に会うイベントが「食堂に」載っていない（食堂に書くべきでは？）
- 基宗先輩の新しい練習のうち、 に重点を置いた新しい練習が載っていない
- 一年目紫杏連続イベント完結後にでる「森を適当にぶらつくイベント」が載っていない
- 越後のテストイベントで引き分けの場合でも、負け運やチャンス が付くことあるが書いてない
- 監督生に反抗するとその後会わなくなる 会わなくならない（カメラ設置はおきなくなるらしい）
- 実技テストの走塁練習の得点による条件分岐がおかしい
- 和那の森で会った時の軽い球除去 重い球取得、ヒエラルキーのクイック 除去 クイック 取得の間違い
- 五十鈴に話しかけるのは迷惑か？という選択肢を選ぶとポーカフェイスor初球 が手に入るが書いてない
- Pカードの最初の持ち点は、20000点ではなく25000点
- チームメイトのパワーアップ後の能力の投手データのランクがおかしい（チームデータ編では正しくなっている）
- さらのイベントの発生条件は6月ではなく、5月から
- 蘭がいる場合は、五十鈴に告白する時に魂数が上がるらしいが、実際は関係ない？
- 紫杏のパブリックスクールイベントの好感度+50は+5の間違い
- 野球センス能力アップはレベル4は80 100、レベル5は100 150の間違い
- 野球センス肩力系レベル5は肩力+2だけでなく走力+2、耐エラー+1、レーザービーム レベル6は存在しない
- オレペナでの盗塁 の取得条件にミスあり（よわいでも入手確認）
- オレペナの経験値取得は二年目：250万円/1PTの間違い
- 野球センス変化球ナメ系レベル3は「カーブ系+1」だけでなく、正しくは「球速+1、カーブ系+1」。
- 試合で「四球」を取得することがある。取得確率は(四死球の数)%かと。
- 表サクセスでの変化球のレベルアップに必要な経験点にて、フォーク、シュートは” 技術：15、変化球：40 ”ではなく正確には” 技術：20、変化球：50 ”。
- オレペナで選手の調子は50(普通)からはじまるとあるが、実際不調(20?)や好調(80)から始まることもある。
- そのほか微妙な誤字多数。

## ミニゲーム「おみくじ」

シリーズ恒例の隠し要素  
おまけ ミニゲームで、「ちーぐーぱーどーん！」の左下を1秒ほどタッチしていると射のおみくじにチャレンジできる。

## パワポケポイント+100

以下の動作を 常にXを押し続けた状態 で行う( /は戻るボタンのマーク)  
アルバム画面で「おもいで」「サウンド」「 /」「サウンド」「おもいで」「 /」の順でタッチしたあとYを押す  
「チャリン」という音が鳴れば成功。  
なお、この隠し要素は 一度しか利用できない、手に入れた100ポイントはよく考えて使おう

## パワーポイント+50

まず、ミニゲームのコンコンノックの「むずかしい」をやる。  
40回中、40回キャッチをすることができると、50ポイントを手に入れることができる。

## 燃料タンクの仕様

燃料タンク装着時、燃料が(最大値-199)以上の時にタンクをはずすと燃料がタンク装着前の最大値まで減ってしまう。  
プログラム上最大値を上げるだけで、実際にタンクの中に燃料が保管されるわけではないということ。

## 過去作品のパスワード入力による能力の劣化

過去作品のパスワードを入力すると、オリジナルより能力が下がった状態で選手が登録されることがある。

例えば、あつまれ!パワプロクンのDS甲子園から投手を送ると、球速大幅ダウン、全変化球レベル-1となる。野手は変化しないが、投手能力は反映されず消える。  
他にもパワポケ9からオールマックスに近い選手を送ってもミート以外の能力が全てダウンすることがある。特殊能力が大幅に減ることもある。  
(能力が高すぎなければどの作品出身でもこの能力劣化は起こらない模様)

## 能力劣化の法則暫定情報

パスワード劣化は大きく分けると以下の4種類に分類される。  
パワポケ10ではパスワードの能力を劣化させるかさせないかの決定は出身データで判断するため、劣化したパスを再出力して再度パワポケ10に入力すると条件を満たす限り何度でも劣化する。

### ・野手能力劣化

パワー201以上かつ走肩守力が全て14以上の時、パワーを200、走肩守力を全て14にする。  
弾道、ミート、耐エラーはどんなに高くても一切関係なし。

### ・球速劣化

球速が156以上かつ総変化量12以上の時球速を155にする。  
球速が151～154かつ総変化量16以上の時球速を150にする。

### ・変化球劣化

総変化量が15以上の時、変化量が1の変化球以外全ての変化球-1。

### ・特殊能力劣化

パワー、走肩守力が全てAランクの時に各特殊能力に設定された値(レア度のようなもの)の合計がある一定の値を超えると、下記の劣化を受ける特殊能力が全て無くなると思われる。  
実際の値の設定は分からないので何とも言えないが、野手威圧感等の明らかに価値が高く値が高そうな特殊能力が沢山あると特殊能力数が少なくても劣化が起きる。

### 劣化を受ける特殊能力

野手人気者・チャンス ・チャンス ・チャンスメーカー・対左投手 ・対左投手  
内野安打 ・ゲッター崩し・バント ・バント ・安定感・野手ムラツギ・サヨナラ男・満塁男  
いぶし銀・盗塁 ・走塁 ・逆境 ・流し打ち・固め打ち・粘り打ち  
ケガ ・ムードメーカー・ムード ・連打 ・代打 ・持続・送球 ・レーザービーム  
ハイボールヒッター・ローボールヒッター・守備職人・積極守備・ブロック

### 劣化を受けない特殊能力

#### 超特殊能力全部

代打要員・守備要員・代走要員・途中交代・強振多用・ミート多用  
野手威圧感・広角打法・チャンス ・対左投手 ・キャッチャー ・キャッチャー  
アベレージヒッター・パワーヒッター・ヘッドスライディング・体当たり・盗塁 ・走塁 ・ムード ・三振・ケガ ・初球  
慎重打法・慎重盗塁・積極打法・積極盗塁・チームプレイ ・チームプレイ ・センス ・センス  
投手特殊能力全部

投手で野手能力劣化と特殊能力劣化の条件を満たす時はこの2つが優先して行われ、球速劣化と変化球劣化はたとえ条件を満たしていても行われない。

## ミートカーソルの法則

X=ミートカーソル

8以前のポケから選手をを10に送ると2X-1に変化し、9から10に選手を送ると2Xに変化する。10に8以前のポケから選手を送ると最大13B、9から選手を送ると最大14Aまで変化する。よって、**8以前の選手は9を経由して送った方が得**。無論それ相応の時間はかかるが。

## 実況パワフルプロ野球Wii決定版との互換について

- 過去のパワポケの選手もパワポケ10を経由すれば登録できる。
- 出身は「パワポケ」、誕生日は1月1日、アップロード不可、バットは木でグラブはオレンジ。
- 超特殊能力、パワポケ側で設定したウグイス音声は反映されない。
- 詳細なフォームは反映される。今回ははがね投法もただのオーバーではなくトルネードになる。
- 『完投タイプ』を持っていると先発タイプ、『中継ぎエース』を持っていると中継ぎタイプ、『リリーフエース』を持っていると抑えタイプになる。  
上記の特殊能力をいずれも持っていない場合は先中タイプになる。
- 『ジャイロボール』を持っている場合、『ノビ』や『ノビ』があってもパワプロでは『ノビ3(通常)』になる。
- あばたボールは普通のナックルに変更される。
- オリジナル変化球は名前のみ反映され、ストレートと同じ速度で変化する変化球となる。(斜めの変化球はあまり変化しないので注意)
- 同方向2球種目(パワポケだと6段目)にオリ変がある場合、パワプロでは同方向1球種目がオリ変になり、元々オリ変だった2球種目は基本変化球になる。  
同方向1球種目がナックルだった場合、オリ変の軌道はストレートと同じ速さで揺れながら落ちる高速ナックルになる。
- ペナントやマイライフで使用すると、1969年生まれの38歳か、2097年(1907年と表示されることもある)生まれの0歳になる。

## 親切高校の球団旗

野球対戦でのチーム選択画面の時のみ通常とは違う球団旗が表示される。  
キャンプやペナントでの選択画面の時は通常のもが表示される。

## データの初期化

タイトル画面でX,L,R,を3秒同時押し。完全な初期化から一部に限った初期化まで選択可能。

## 効果音

バトルディッガー編及び工房でパワポケ辞典を見ると、効果音がディッガー編バージョンに。

## オリエント高校の選手名の由来

- 来世(らいせ = 来世)
- 津端(つたん = ツタンカーメン = 古代エジプトの王)
- 井祖州(いっすず = イッソス = 紀元前に起きたマケドニア軍とペルシア軍との戦いの舞台)
- 亜森(あもり = アモリア王朝 = 東ローマ帝国に栄えた王朝)
- 五里宛(ごりあて = ゴリアテ = 旧約聖書に書かれている巨人の兵士)
- 登呂井(とろい = トロイ = ギリシア神話に登場する都市)
- 篤刃巢(あっぱす = アッパース朝 = 現在の中東地域に栄えた王朝)
- 雅田(まさだ = マサダ要塞 = ユダヤ戦争における最後の戦場)
- 安空(あんから = アンカラ = トルコ共和国の首都)
- 居流阪(いはん = イルハン朝 = モンゴル帝国の地方政権)
- 荒浦(あれっぽ = アレppo = シリア地方最古の都市)
- 毛丸(けまる = ケマル・アタテュルク = トルコ共和国建国者、オスマン帝国に生まれ、第一次世界大戦に従軍。戦後、母国

を占領した連合国に対する抵抗運動の指導者となり、自身の勢力を拡大。商業都市イズミルの奪還に成功したのち、共和制のトルコ国家を建国。初代大統領となった)

- 奈射留(ナイル=ナイル川=エジプト文明を育んだ、世界最長の川。「エジプトはナイルの賜物」)
- 羅吾(らあ=ラー=エジプト神話の太陽神)
- 陀麗牡(だれいおす=ダレイオス=アケメネス朝ペルシアの王)
- 阿部須(あべすたー=アベスター=ゾロアスター教の教典)
- 久布(くふ=クフ=古代エジプトの王でピラミッドの建設者)
- 雄万(おすまん=オスマン帝国)
- 砂参(ささん=ササン朝=現在のイラン周辺地域に栄えた王朝)
- 貫美(かんびせす=カンピュセス=アケメネス朝ペルシアの王)
- 辺炉手(へろで=ヘロデ=古代イスラエルの王)
- 火南(かなん=カナン=古代における地中海とヨルダン川・死海に挟まれた地域の呼称)
- 須佐(すさ=スーサ=現在のイランに栄えていた古代都市)
- 明峰宗(あけめねす=アケメネス朝=現在のイランに興った王朝)
- 能阿(あたー=アター=イスラム帝国時代の軍人の給料)
- 吉村(よしむら=吉村作治=日本の考古学者。エジプト考古学を専攻)

井祖州、垂森、五里宛、登呂井、篤刃巢、雅田、安空、居流阪の投手8人は  
サクセス中の試合には出てこないが、選手データとウグイスコールは用意されている。

## 不可能

自分がピッチャーの時、CPUがバントの構えをしているのが条件。  
まだピッチャーが投げていないのにバッターがピッチャーの投げるカーソルに>正確にバットを上下に動かす。