

野手

	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	耐エラー
アクション野球	1	G(1)	F(30)	F(5)	F(4)	F(5)	F(5)
カード野球	1	F(5)	G(0)	F(4)	F(4)	F(4)	F(4)

ロックオンありでパワー-30(パワー0)

守備マニュアル以外だと走力、守備力、耐エラー-1
背番号はどのポジションでも10(難易度ふつうならクリア後に変更可)

アクション(ロックオンなし、守備マニュアル)とカードの経験値の差(タフ型の場合)
ミート(筋力20、技術50)、パワー(筋力100)
走力(技術10、素早さ20)、守備力(技術20、素早さ10)

タフ型の場合、カードはアクションより(筋力+80、技術-20、素早さ+30)必要になる

投手

	球速	コントロール	スタミナ	弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	耐エラー
アクション野球	125km/h	G(90)	F(15)	1	G(1)	F(20)	E(6)	D(8)	E(6)	E(6)
カード野球	115km/h	G(95)	F(15)	1	G(1)	F(20)	E(6)	E(6)	E(6)	E(6)

変化球にストレートを選ぶと球速+5km/h、肩力+1
ロックオンありだと球速-10km/h、肩力-2
守備マニュアル以外だとコントロール-10
肩力=(球速-115)/5+6 だが、最後に野球センスで球速を上げた(下げた)場合は変化しない
背番号は1(難易度ふつうならクリア後に変更可)

能力タイプ補正(必要ポイントが変化)

基準はタフ型、肩力はどのタイプでも同じ
小数点以下は四捨五入される?

	ミート	パワー	走力	守備力
パワー		×0.8	×1.1	×1.1
アベレージ	×0.9	×1.2		×0.9
守備	×1.1	×1.1	×0.9	×0.9
走力		×1.2	×0.8	

タフだと体力最大値+10(合計90)
左打ち、両打ちだとパワーに必要な経験点がさらに×1.1

投球フォーム補正（必要ポイントが変化）

基準はオーバースロー、カーブ系とスタミナはどのタイプでも同じ

	球速	コントロール	スライダー系	フォーク系	シンカー系	シュート系
スリークォーター系	× 1.05	×0.95	×0.95	×1.15	×0.95	×0.95
サイドスロー系	×1.1	×0.9	×0.9	×1.3	×0.9	×0.9
アンダースロー系	× 1.15	×0.85	×0.85	×1.45	×0.85	×0.85
はがね投法	×0.9	×1.1	×1.1	×0.7	×1.1	×1.1