

- ・ [能力パーツ](#)
 - [投手](#)
 - [野手](#)
- ・ [特殊能力パーツ](#)
 - [特殊能力が取れる階](#)
 - [謎の特殊能力\(1F～49F\)](#)
 - [強い特殊能力\(50F～\)](#)

パーツの限界値を調べるページです
書かれているのよりも大きい数値を拾ったら書き直してください(一つの能力だけでok)

能力パーツ

投手

| パーツ | 球種 | 変化数値 | 球速 | コントロール | スタミナ | 弾道 | ミート | パワー | 走力 | 守備力 | 耐エラー | 備考 |
|-----|----|--------|----|--------|-------|----|------|-------|----|-----|------|-------------------------|
| 頭 | 1 | 4 | 20 | | | | 8(0) | 50(0) | | | | 球種有りのパーツはミート、パワーが0 |
| 右手 | 2 | 4(合計6) | 25 | 60 | 60(0) | | | | | | | 2球種のパーツはスタミナ0、球種は基本5種のみ |
| 左手 | 2 | 4(合計6) | 25 | 60 | 60(0) | | | | | | | 2球種のパーツはスタミナ0、球種は基本5種のみ |
| 胴 | | | | 60 | | 3 | | 80 | | 5 | | |
| 右足 | | | | | 50 | | | | 5 | 3 | 5 | |
| 左足 | | | | | 50 | | | | 5 | 3 | 5 | |

| | 球種 | 変化数値 | 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 | 備考 |
|-----------------|----|------|-----|--------|------|----|-----|------|-----|-----|-----|------|------------|
| 初期 | 0 | 0 | 100 | G70 | G0 | 1 | G1 | G0 | G1 | G3 | G1 | G1 | 肩力は球速により決定 |
| 最大(球種優先) | 5 | 16 | 165 | A250 | C100 | 4 | G0 | D80 | C11 | A15 | B12 | C11 | |
| 最大(球種+スタミナ優先) | 3 | 12 | 165 | A250 | A220 | 4 | G0 | D80 | C11 | A15 | B12 | C11 | |
| 最大(スタミナ+野手能力優先) | 2 | 8 | 165 | A250 | A220 | 4 | D9 | B130 | C11 | A15 | B12 | C11 | |

野手

| パーツ | 弾道 | ミート | パワー | 走力 | 肩力 | 守備力 | 耐エラー |
|-----|----|-----|-----|----|----|-----|------|
| 頭 | | 3 | 50 | | 4 | | 4 |
| 右手 | | 4 | 60 | | 5 | 3 | |
| 左手 | | 4 | 60 | | 5 | 3 | |
| 胴 | | 3 | 80 | 4 | | | 4 |
| 右足 | 2 | | | 5 | | 4 | 3 |
| 左足 | 2 | | | 5 | | 4 | 3 |

| | 弾道 | ミート | パワー | 走力 | 肩力 | 守備力 | 耐エラー |
|----|----|-----|------|-----|-----|-----|------|
| 初期 | 1 | G1 | G0 | G1 | G1 | G1 | G1 |
| 最大 | 4 | A15 | A250 | A15 | A15 | A15 | A15 |

特殊能力パーツ

相反する能力を同時に組み込んだ場合相殺される(例:ハイボールヒッターとローボールヒッター)
謎・強い特殊能力は取った時ではなく組み込んだ野球人形が完成した時点で決まる

特殊能力が取れる階

| 階層 | 特殊能力 |
|---------|---|
| 1F～9F | バント ,バント ,けん制 ,ブロック ,持続,打たれ強い,ヘッドスライディング,短気,体当たり |
| 10F～19F | チャンス ,送球 ,短気,代打 ,安定感,走塁 ,ピンチ ,左打者 ,ポーカークフェイス |
| 20F～29F | レーザービーム,ゲッツー崩し,満塁男,ムード ,チャンスメーカー,盗塁 ,初球 ,固め打ち,逆境 ,粘り打ち |
| 30F～39F | 守備職人,いぶし銀,フルカウント,連打 ,ハイボールヒッター,ローボールヒッター,固め打ち,低め ,内野安打 |
| 40F～49F | アベレージヒッター,パワーヒッター,広角打法,流し打ち,リリース ,尻上がり,逃げ球,重い球,低め |
| 50F～ | アベレージヒッター,パワーヒッター,広角打法,流し打ち,対強打者 ,ジャイロ,威圧感,キャッチャー ,全超特殊能力 |
| 同上 | 打球反応 ,回復 ,ノビ ,キレ ,奪三振,闘志,球持ち |

謎の特殊能力(1F～49F)

| | |
|----------------|--|
| 良い特殊能力 (共通) | 対左 ,ムード ,バント |
| 良い特殊能力 (野手) | サヨナラ男,いぶし銀,固め打ち,初球 ,送球 ,キャッチャー ,守備職人 ,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,連打 |
| 良い特殊能力 (投手) | 尻上がり,打たれ強い,クイック ,低め ,勝ち運,フルカウント |
| 悪い特殊能力 | ケガ ,対左 ,ピンチ ,打たれ弱い,エラー,ムード ,チャンス ,負け運 |
| 中立・COM特 殊能力 | ムラッ気,ムードメーカー,積極打法,積極盗塁,積極守備,チームプレイ ,ポーカーフェイス |

強い特殊能力(50F~)

| | |
|---------|--|
| 良い特殊能力 | 全超特殊能力,威圧感,キャッチャー ,盗塁 ,チャンス ,ノビ ,ケガ ,対左投手,重い球,パワーヒッター,広角打法 |
| 悪い特殊能力 | 対左 ,スロースターター,軽い球,三振男,一発,ランナー×,盗塁 ,ムード |
| COM特殊能力 | 人気者 |