

エクセル野球シミュレーション

★★★ 脳内野球 ★★★

マニュアル

2021/5/21 更新

The screenshot displays the game interface for '脳内野球' (Brain Baseball). The main window features a baseball field graphic and the title '脳内野球'. Below the field, it says 'ゲームを開始するには、この後の画面で「ゲーム開始」ボタンを押してください。' (To start the game, please press the 'Start Game' button on the next screen.) and 'Nikatoma presents. Version2.1 (2021/ 3/30)'. The interface is overlaid on an Excel spreadsheet. The spreadsheet has columns for player names and statistics. The '日歴' (History) column lists players like 伊達政宗, 豊臣秀吉, etc. The '北国' (Hokkaido) column lists teams like 茨城, 山梨, etc. A character 'B_伊達政宗' is shown with a '盗塁' (steal) action. The interface also includes buttons for 'バント' (bunt), 'エンドラン' (end run), and '盗塁' (steal). A 'きょうのホームラン' (Today's Home Run) box is also present.

copyright (c)2021 Nikatoma

ゲーム内の画像をふんだんに使いながら、分かりやすいマニュアルに仕上げました。
本マニュアルをお読みになり、あなただけの野球ドラマを思う存分楽しんでください。

目次

↓PDF版の目次は、各項目をクリックするとそのページに飛びます。

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. エクセル野球シミュレーション「脳内野球」について..... | 3 |
| 2. 動作環境..... | 3 |
| 3. インストール方法..... | 4 |
| ▶▶ Vector のダウンロードページ..... | 4 |
| 4. アンインストール方法..... | 8 |
| 5. 始め方..... | 8 |
| 6. 試合の進め方..... | 10 |
| 7. 紙上ゲーム実況 「南国チーム」 対 「北国チーム」..... | 12 |
| 8. データの見方..... | 14 |
| 9. エディットの仕方..... | 16 |
| 10. 追加機能..... | 16 |
| 11. 動作しない場合..... | 16 |
| 12. ご報告..... | 17 |

1. エクセル野球シミュレーション「脳内野球」について

ドラマチック野球ハイライトシミュレーションです。
野球の「結果」だけをいどころりした野球ゲームで、
確率統計理論により「ありそうな展開」をシミュレートする一方、
まどろっこしさやめんどうくさを極力排除し、手軽に野球ドラマを楽しめます。
試合と成績は完全連動、エクセルのチームデータをさわることにより
選手エディットもカンタンです。

選手固有のワザの設定も可能で、映像を頭の中で想像しながら「すごい戦い」を満喫
することができます。

2. 動作環境

日本語 Microsoft Windows 98 以上 (98, Me, NT, 2000, XP, Vista, 7, 8, 10)
おそらく Mac も動作します。(作者は環境がないので試せません。)

Microsoft Excel 2007 以上

(ExcelVBA を使用していますので、エクセルは必須です。
ただし、プログラムの基本部分はエクセル 97 で作りましたので
エクセルの過去バージョンでもわりと動くかもしれません。)

また、エクセルのマクロを有効にしてください。
(エクセルのバージョンによって方法は異なります。
「有効化」というボタンが表示されたら、必ず押してください。
「リンクの更新」も有効にしなければなりません。)

ゲームを動作させるまでの手順は、この後の「インストール方法」にて
詳しく解説します。😊

3. インストール方法

※実際にはインストールではなく、ファイルの解凍です。

システムプログラムにはいっさい影響を与えません。

▶▶ [Vector のダウンロードページ](#)

Vector はゲームなどのソフトをダウンロードできるサイトです。

「脳内野球」をゲットするには、まずこちらのダウンロードページに行きましょう。



ページの下の方の、「ダウンロードはこちら」をクリックします。



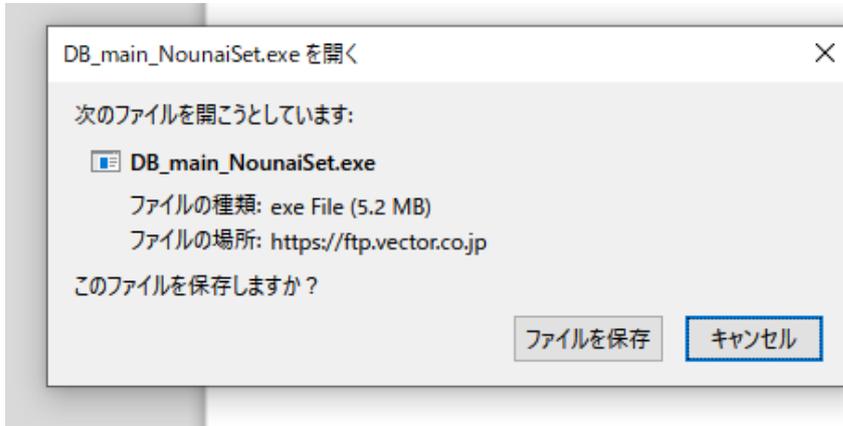
「ダウンロードページへ」をクリックします。



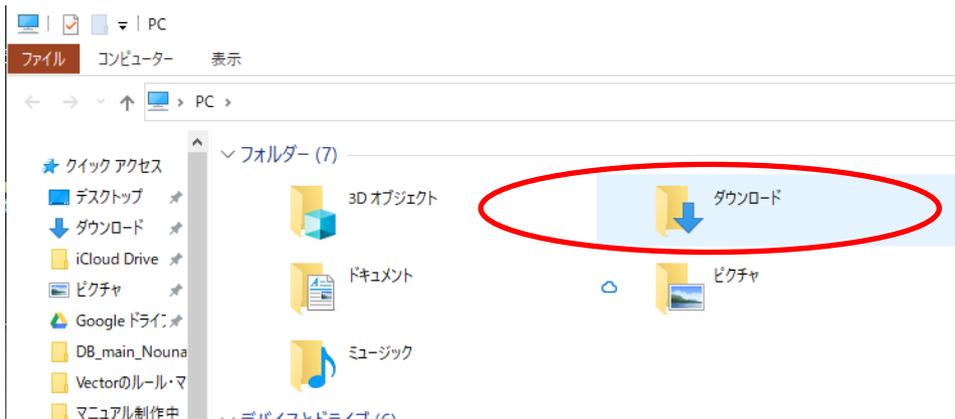
「このソフトを今すぐダウンロード」をクリックします。



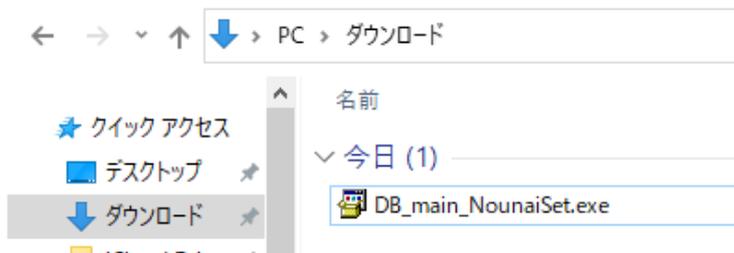
「このファイルを保存しますか？」ときかれた場合は、「保存」を選びます。



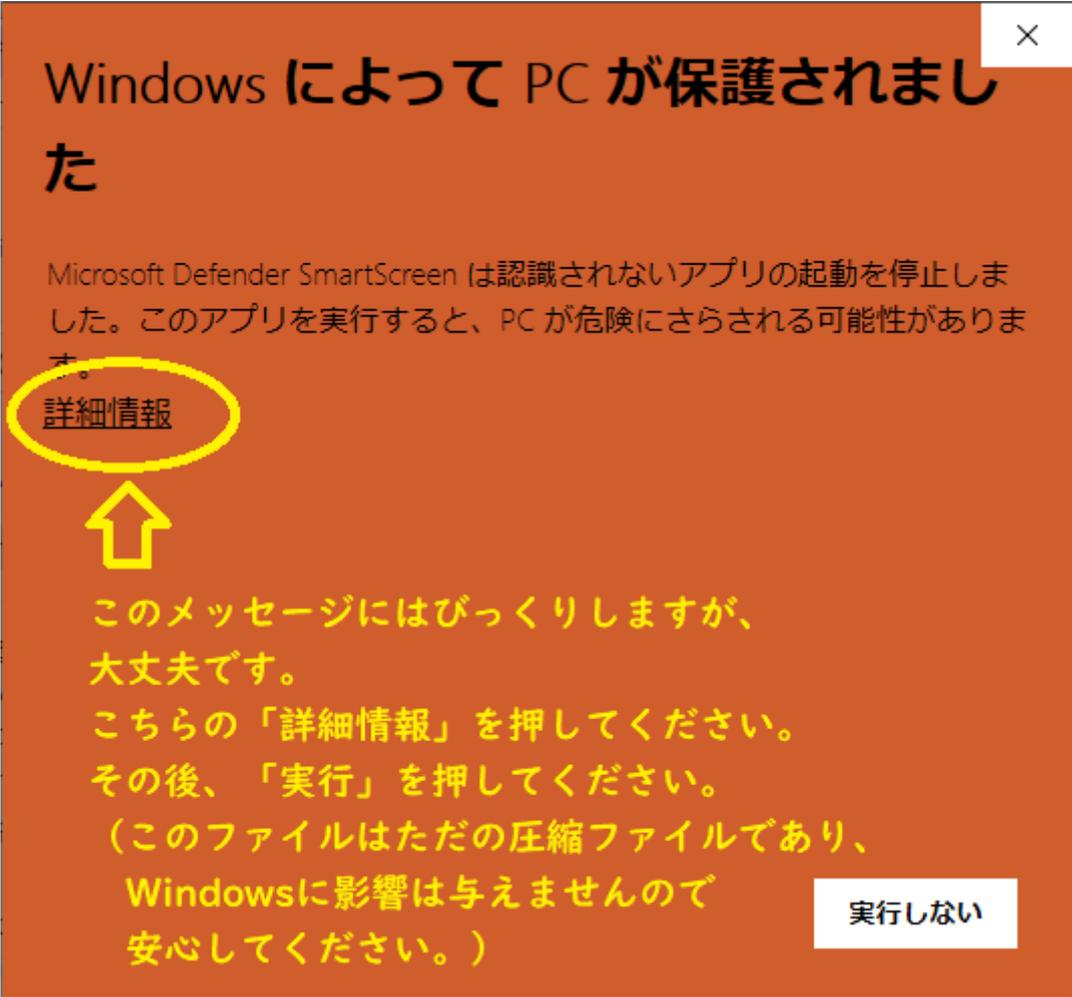
ファイルサイズは非常に小さいので、すぐにダウンロードできると思います。
ダウンロードしたファイルは、Windows の場合、「ダウンロード」フォルダに入っているのでは、と思います。



ダウンロードしたファイルをダブルクリックして解凍します。



もし、以下の画面が出た場合は、「詳細」を押してください。



Windows によって PC が保護されました

Microsoft Defender SmartScreen は認識されないアプリの起動を停止しました。このアプリを実行すると、PC が危険にさらされる可能性があります。

詳細情報

このメッセージにはびっくりしますが、大丈夫です。
こちらの「詳細情報」を押してください。
その後、「実行」を押してください。
(このファイルはただの圧縮ファイルであり、Windowsに影響は与えませんので安心してください。)

実行しない

「解凍」または「展開」と書かれたボタンを押してください。

「すべて〇〇」が選べる場合は、すべてを対象にします。

通常のフォルダの形になれば成功です。

※ 「DB_main_NounaiSet」のフォルダ名は変更してもかまいませんし、置き場所を変更してもかまいません。

<フォルダ構成について>

PC > ダウンロード > DB_main_NounaiSet >

名前

manual

使いたいときに出しましょう

★「脳内野球」をはじめる

change.wav

DB_mainEasyPlay.xlsm

DB_ORwav

DB_teamdata.xls

hit.wav

HR.wav

kansei.wav

ohmygod.wav

out.wav

pitch.wav

pitch1.gif

ReadMe.txt

safe.wav

spbatting.wav

spPitching.wav

steal.wav

strike2.wav

strikeout.wav

エクセル野球シミュレーション「脳内野球」のホームページ

マニュアル。一度は目を通そう！随時更新作業中！

使わないファイルを移動させる場所

ゲームのスタート！

♪いっぱいあるのは効果音ファイル

change : チェンジするときの効果音

DB_OP : ゲームのオープニング曲

hit : ヒットを打った時の効果音

HR : ホームランを打ったときの効果音

kansei : 大観衆の歓声

ohmygod : 「オーマイゴッド」のセリフ

out : 「アウト！」のセリフ

pitch : 投球音

safe、safe2 : 「セーフ！」のセリフ 2 種類

sobatting : 必殺打法発動時の効果音

spPitching : 気合を入れた必殺投球の音

steal : 盗塁をした時の音

strike2 : 「ストライク！」のセリフ

strikeout : 「ストライクバッターアウト！」

一番最初に読む説明書

最新の情報はホームページをチェック！

※エクセルファイルと使用するサウンドと画像のファイルは、同じフォルダ内になければいけません。

※サウンドファイルは、なくても動作します。音が鳴らないだけです。

気に入らない効果音は、「使いたいときに出しましょう」フォルダに待避！

※サウンドファイルは、別のサウンドをここに持ってきて同じ名前に付けかえれば、それを読み込んで鳴らします。好きな音に差し替えたい人は、やってみましょう。
(もともとの同名のファイルは「使いたいときに出しましょう」フォルダに待避！)

4. アンインストール方法

いらなくなったら、インストールしたファイルを全て削除してください。

5. 始め方

ゲームを始めるには、

「★「脳内野球」をはじめる」

というリンクを起動してください。

(または、DB_mainEasyPlay.xlsm を直接起動してください。)

※『Windows によって PC が保護されました』と出る場合は、「詳細情報」を押して「実行」を押してください。

起動時には、マクロを有効にしてください。

(エクセルのバージョンによって方法は異なります。

マクロは、ゲームをするために必要なプログラムです。

「有効化」というボタンが表示されたら、必ず押してください。)

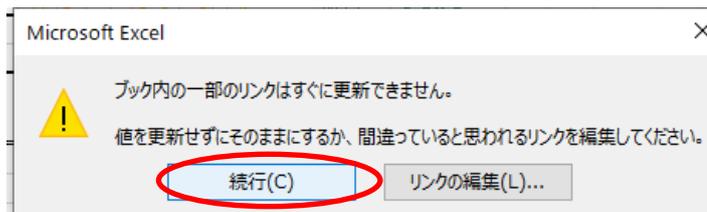
チームデータを読み込むために、

「ほかのデータソースへのリンクが含まれています。」

と表示されたときには、

必ず**「更新する」を選んでください。**

更新できなかった場合でも、「続行」をクリックします。



※Version2.3 から、「オリジナルチーム作成」のボタンが追加されています。

打率などは試合の中で決まっていきますので、

選手の名前や能力だけ入れておきましょう。

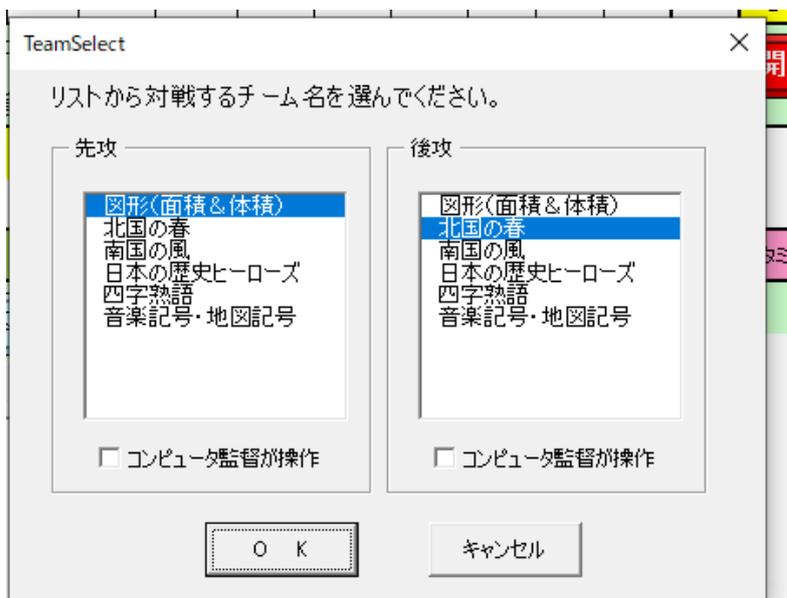
オリジナルチームを作成しなくても、既存のチームで試合をすることはできます。

ゲーム画面が表示されたら、

スコアボードの近くの「ゲーム開始」ボタンを押すと、試合が始まります。

ゲーム開始

6チームの中から、2チームを選択して、試合を始めましょう。



コンピュータ監督が操作 を選ぶと、選手交代やバント・盗塁などの作戦をコンピュータ監督が自動で行うようになります。

ただし、その場合であっても、ユーザーが指示を出すことは可能です。

コンピュータ監督を採用した場合は、自動で先発投手が選ばれます。

そうでない場合は、この後の画面で、先発投手を指定してください。

コンピュータ監督が採用されたチームには、スコアボードに **Com** と表示されます。

| | E | F | G | H | I |
|-------------------------|-----|-----|---|---|---|
| | 7 | 回制 | 1 | 2 | 3 |
| Com と出た場合は、 コンピュータ監督 | Com | 北国 | | | |
| | Com | 日歴 | | | |
| | 北国P | 北海道 | | | |
| | 日歴P | 卑弥呼 | | | |

Pというのは、現在のピッチャーの名前です。

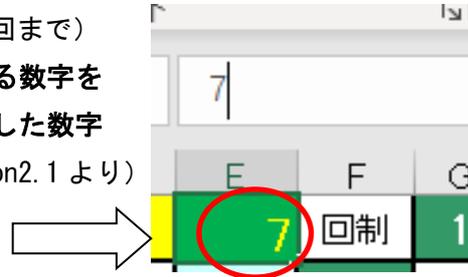
※チーム名や選手に関するすべては、DB_teamdata.xls で好きなように変更できます。

※DB_teamdata.xls を保存しないと、試合結果や成績は保存されません。

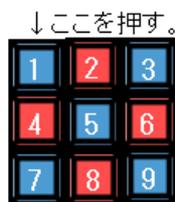
6. 試合の進め方

試合は初期設定では7回制です。(延長は10回まで)
ただし、ゲーム画面の「7回制」と書いてある数字を
エクセルで別の数字に入力しなおすと、入力した数字
のイニングが終了回数に変わります。(version2.1より)

9回制のほうがよければ
9を入れてください。



画面中央の「勝負」ボタンを押すたびに、ピッチャーが投げ、バッターが打とうとします。



基本的には、監督気分でたまに指示を出しながら、勝負の行方を見て楽しむのが、このゲームの基本的な楽しみ方です。「勝負」ボタンを押したあとの結果のバリエーションはかなりのあるので、楽しんでください。

※マウスとキーボードの Enter キーを両方使うと、
速く進行させることができます。
マウスのクリックは「勝負」ボタンを押すときに使い、
その後のメッセージの進行は Enter キーを使うと、速いです。

メッセージウインドウはエクセル全体の幅の真ん中に出るので、
エクセルの画面表示幅を変更すると、表示される場所が変わります。

テンポよく試合が進むことを重視しているため、
必ずしもストライク3つでアウトになるわけではありません。
ピッチャーがバッターよりも格上の場合、
ストライク1つでアウトになり、サクサク進みます。
フォアボールの概念もありません。
ただし、ヒットやホームランの確率は現実の確率に近づけています。
そういう仕様です。

あなたがどんなキャラクターを登録しても対応できるようにしています。
いろんなキャラクターを登録して、動きは頭の中で補完してください。

選手には固有のワザがあり、投手名や打者名の近くに表示されています。
投手は、**気合い**を入れた後に、**ワザ**を叫びながら力いっぱい投げます。

(「気合い球」ボタンを押した後。ただしスタミナを消費します。)

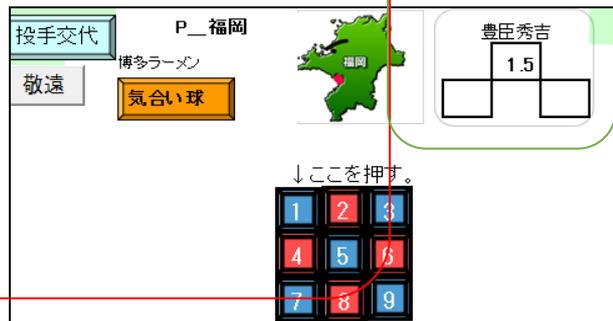
打者は、**チャンス**のときに、**ワザ**を叫びます。7回の攻撃にも、叫びます。

(ワザの威力はチームデータファイルで設定できます。)

★ ゲーム中の画面の説明

投手側の作戦

投手交代：ピッチャーを交代します。
敬遠：今のバッターとの勝負を避け、1塁に行ってもらいます。
気合い球：スタミナ1を消費し、すごい球を投げます。ピンチの時だけ使用しよう。



ランナーが
出れば
ここに表示
(数字は走力)

打者側の作戦

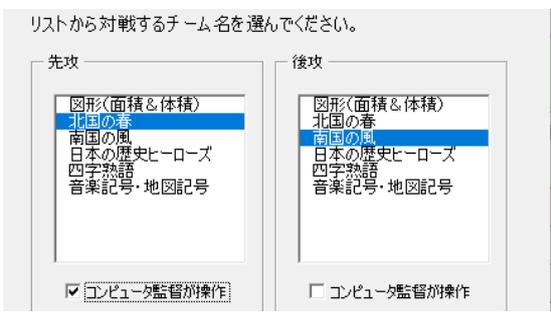
バント：投げた球にコツンと当てて近くに転がします。ランナーを進めるのに効果的。
エンドラン：打つと同時にランナーを走らせます。うまくいけば、チャンスが拡大します。
盗塁：ランナーが次の塁に走ります。走力が高いほど成功しやすいです。
代打：今の打者を別の打者に変更することです。
代走：ランナーを別の選手に変更することです。
※打者の必殺打法はボタンを押した時ではなく、チャンスに自動発動。



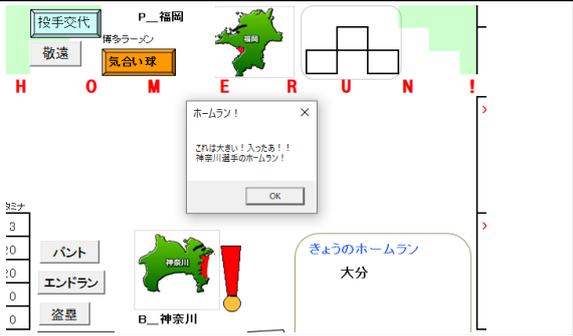
ぎょうのホームラン

7. 紙上ゲーム実況 「南国チーム」 対 「北国チーム」

2021/5/4 にかとまスタジアムにて

| | |
|--|--|
| <p>(1) 南国チーム対北国チームのゲームを開始！</p> <p>先攻は北国チームでコンピュータが担当。後攻は南国チームで自分が操作することにした。</p> <p>北国チームの先発は「北海道」。</p> <p>対するわれらが南国チームは先発を「熊本」で対抗することにした。</p> |  |
| <p>(2) 盗塁対決は北国に軍配</p> <p>1回裏、2番の高知が出塁し、さっそくチャンスが。しかし、俊足の高知は盗塁をなんと刺される。結局3人で3アウト、チェンジに。</p> <p>逆に2回表には1アウト後に出た愛知が盗塁成功で1アウト2塁となるピンチ。ただ、熊本は辛くも後続を断ち、無失点を続けることができた。</p> |  |
| <p>(3) 先制点は南国チーム</p> <p>両チーム無得点のまま4回の裏へ。ここで1番大分がなんと先制のソロホームラン。均衡を破った。</p> <p>続く高知も出塁。今度は盗塁を成功させ、再び1アウト2塁。しかし後続が続かずに1点どまり。</p> |  |
| <p>(4) 北国チームはチャンスをつぶす</p> <p>5回の表。1アウトで新潟が出塁したところで監督が登場。代打岐阜を送る。しかし岐阜は打ち損じてダブルプレー。チャンスを逃す。</p> |  |

(5) 7回表に北国が追いつく
 南国チームは無失点の熊本から7回に抑えの切り札福岡にスイッチ。ところがこの福岡が神奈川にソロホームランを浴びる。1対1の同点へ。



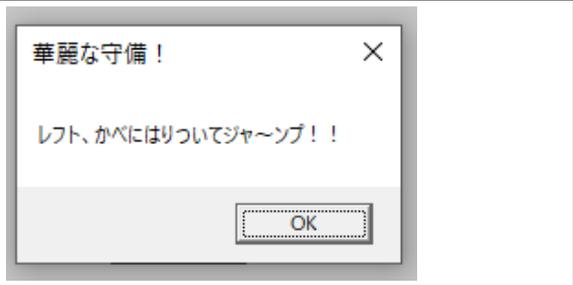
(6) 8回表のピンチ
 8回表、1アウトで岐阜が出塁。ここで北国チームは代打に石川を送ってくる。石川は三振するも、続く茨城はヒット。2アウト1・2塁でバッター山梨。2塁ランナーが走るフリをして陽動してきたが、福岡は落ち着いて山梨を打ちとり、なんとか0点に抑える。



(7) 9回表も、またピンチ
 8回裏から北国の投手は秋田にスイッチ。0点に抑えられる。そして迎えた9回の表。1アウトで東京が出塁。ヤバイ。バッターは愛知。俊足の東京が走る! 盗塁の結果は・・・アウト! ふんばる福岡。9回も無失点。



(8) ついに延長10回
 延長10回表。規定により10回で決着が付きなければ引き分けとなる。2アウトで岐阜がホームラン性の当たりを放つが、ファインプレーでこの回も無失点で抑える。



(9) そして10回裏
 10回裏2アウトで最後のバッターとして代打、和歌山を送る。しかし凡退し、結局この回も無得点。
 互いにソロホームランの1点ずつで後は投手が好投し、野手もよく守ったため、引き分けとなった。



8. データの見方

【ゲームファイルの各シートの内容】

- ・ **game** : メインのゲーム画面です。
その右側に、以下のシートがあり、いつでも参照・編集できます。
- ・ **記録** : 試合終了後の記録がたまっていきます。
W: 勝利投手
S: セーブ投手
本 : 本塁打（ホームラン）を打った選手名
ヒーローインタビュー : その試合のヒーローがしゃべった記録
- ・ **対戦表** : 全チームの対戦成績を一覧で表示します。
このシートの数字は自動読み込みですので、さわらないでね。
- ・ **打者成績** : ボタンを押すと、最新の打率等の数字を反映します。
- ・ **投手成績** : ボタンを押すと、最新の防御率等の数字を反映します。
- ★ **Gazou1** ~ **Gazou6** :
各選手の画像データをユーザーが登録・差し替えできます。
Gazou1 は、Team1 に対応しています。
選手名などは自動で読み込まれますので、
画像の削除・差し替えのみをおこなってください。
画像の変更を行った後は、「変更を反映する」を押してください。

※一応、打者の画像は右向き、投手の画像は左向きを想定しています。
- ・ **情報** : バージョンアップ履歴や、今後のバージョンアップ検討事項等。

【用語の意味】

<ゲームファイル (game シート) >

- ・ 率＝打率（自動計算。即時反映）
- ・ 本＝本塁打数（これまでの累積。即時反映）
- ・ 点＝打点数（これまでの累積。即時反映）
- ・ 防＝防御率（自動計算。即時反映）
- ・ OUT：アウトカウント
- ・ H：チームのその試合での総安打数
- ・ 守：チームの守備力（チームデータを反映）
守備力が低いと、エラーが起りやすく、
高いと、華麗な守備が起きやすい。
- ・ 順：現在の打順（どこまで打順が進んでいるかを記憶）
- ・ きょうのホームラン：その試合でホームランを打つと、選手名を記憶する。
- ・ スタミナ：投手のスタミナ。つかれてくると減ってきて、0になると投げられない。
（投手を交代させる対象の場合は、0でなくても低すぎると受け付けない。）

<チームデータファイル>

- ・ 「エディットについて」のシートにある程度解説しています。
- ・ 走力：
足の速さが1から3までというのは、仮に1塁にいた場合に、次の打者がヒットを打つと、いくつの塁を狙えるかを示しています。
1.0なら、1つ塁を進められるという意味です。
1.5なら半々の確率で2塁先の3塁を狙えます。
2.5なら半々の確率でホームを狙えます。
3は地球上で最も足が速いと思ってください。
- ・ スタミナ：
投手のスタミナは、1番目から3番目までは20、リリーフ2人は10で初期値は固定です。
試合で投げた投手のスタミナは減り、投げなかった投手は回復します。
基本的に変更しないでください。

9. エディットの仕方

このゲームは、好きな野球チームをエクセル上で登録して、野球の試合をシミュレートして楽しむゲームです。

選手それぞれに固有のワザを入力することもできます。

ぜひ、DB_teamdata.xls ファイルの中の、Team1 から Team6 までの中身を変更して、思い入れのある野球チームを作ってください。

※Version2.3 では、Team6 に入力フォームを設置し、初めての人にもオリジナルチームが手軽に作れるようにしました。

なお、チームデータのエクセルファイルは、ゲームを開始すると同時に、自動的に読み込みます。

10. 追加機能

ゲームフォルダ内に senkou.mid ファイルがあれば、先攻のチーム攻撃時に再生します。

ゲームフォルダ内に koukou.mid ファイルがあれば、後攻のチーム攻撃時に再生します。

(初期設定では、別フォルダに隠しています。

中のファイルを取り出してメインフォルダ内に置くと、動作します。)

もともとの MID ファイルの中身は、

senkou.mid : にかとま作曲「運命の彼方へ」

koukou.mid : にかとま作曲「おのこい音頭」

お好みの MID ファイルのファイル名を以上の2つに変更すれば、再生曲をさしかえることができます。

11. 動作しない場合

プログラムのバグ、ご要望等あれば、ご遠慮なく連絡ください。

E-mail : nikka@joy.email.ne.jp

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA029485/>

12. ご報告

このゲームのプログラムの無断改変、転載、再配布を許可します。

本ゲームはオープンソースです。

自由にプログラムを参照し、編集し、改造してかまいません。

付属の画像ファイル、音声ファイルも同様です。

ただし、著作権は **にかとま** に帰属します。

オリジナルを尊重した上で、自由にネットに載せたり、動画に撮ったりしてください。

その際、**にかとま** までご報告いただければうれしいです。

Vector のダウンロードページで評価やコメントをいただけるとうれしいです。(^ 0 ^)

また、ゲームをよりよくするためのご意見・ご感想・制作協力を大募集中です。

ご質問・ご感想は

にかとま : nikka@joy.email.ne.jp

まで。

よろしく申し上げます。

制作者 : **にかとま** (^ 0 ^)

M a i l : nikka@joy.email.ne.jp

ホームページ :

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA029485/>
