



操作マニュアル

Meister

目次

1.	概要	4
1.1.	Visco for Baseball とは	4
1.2.	マニュアルについて	5
2.	インストール	6
2.1.	動作環境	6
2.2.	インストール手順	7
2.3.	アンインストール手順	8
3.	操作方法	9
3.1.	概要	9
3.1.1.	操作の流れ	9
3.1.2.	構成	12
3.2.	試合情報入力	18
3.3.	スタメン入力	22
3.4.	プレイボール	26
3.5.	スコア入力	27
3.5.1.	投球内容	30
3.5.2.	カキーン	31
3.5.3.	走者進塁	35
3.5.4.	走者アウト	37
3.5.5.	選手交代	38
3.5.6.	タイブレーク	39
3.6.	ゲームセット	42
3.7.	スコア修正	44
3.7.1.	スコアの修正	44
3.7.2.	スコアの移動	48
3.7.3.	交代選手名修正	49
3.7.4.	自責点の切替	50
3.7.5.	打点の切替	50
3.8.	スコア集計	51
3.8.1.	リアルタイム集計	51
3.8.2.	記録の集計	53
3.8.3.	集計値の修正	55
3.8.4.	集計データ出力	57
3.8.5.	複数ファイル集計	59

3.8.6.	集計項目一覧	62
3.9.	オプション	66
4.	こんな時どうする？	69
4.1.	スコアブックとは？	69
4.2.	HowTo 一覧	71
5.	プログラム仕様	77
5.1.	制限事項	77
5.2.	バージョン情報	78

1. 概要

1.1. Visco for Baseball とは

紙で管理されているスコアブックを簡単手軽にデジタル化するための Microsoft Visio 専用アプリケーションです。

操作性は、Microsoft 社の他 Office 製品と同様のため覚えやすく、なおかつ少ない手順によりスコアを入力することが可能です。 また入力されたデータはすべて意味を持つデジタルデータのため、他システムへのデータ蓄積や集計も自由自在です。

もちろん、スコアブック作成を熟知している方から初心者まで、幅広くお使いいただけます。 ぜひ Visco をご活用いただき、生きたデータ作りをお楽しみください。



1.2. マニュアルについて

本マニュアルは、Visco for Baseball (以下、「本製品」) のインストール方法、操作方法、およびプログラム仕様について記載しています。

本マニュアルのほかに、具体的なスコア入力およびスコア修正の方法について記載した『**Visco for Baseball スコア入力ガイド**』がありますので、そちらもご参照ください。

各マニュアルおよびガイドは、本製品をインストールすると [スタート] メニューに登録され、いつでも閲覧することができます。

2. インストール

2.1. 動作環境

本製品の動作環境を以下に示します。

動作 OS	Windows 10、Windows 8.1、または Windows 7 (各 64 ビット版、32 ビット版)
必須ランタイム	Microsoft .NET Framework 4.5
必須アプリケーション	Microsoft Visio 2016 (64 ビット版、32 ビット版) (各 Edition 対応)
空きディスク容量	200MB 以上(インストール時)
メモリ	64 ビットの場合 2 GB、32 ビットの場合 1 GB (※Microsoft Visio の動作環境に準じます)
ディスク装置	CD-ROM ドライブ(インストール時)

 本製品のセットアップの前に、Microsoft Visio 2016 (以下、Visio) を必ずインストールしてください。Visio がインストールされていない環境へは、本製品のインストールが出来ません。

 OS、必須ランタイム、および必須アプリケーションは、最新の SP (Service Pack) を適用してご利用ください。

2.2. インストール手順

本製品のインストール手順を説明します。



インストールを行う場合は、必ず管理者権限のあるユーザーで実施して下さい。



本製品の以前のバージョンがインストールされている場合、以前のバージョンをアンインストールしてからインストールを実施して下さい。

本製品をインストールし動作させるには、お使いのパソコンに Microsoft .NET Framework 4.5 以上、および Microsoft Visio 2016 (以下、Visio) がインストールされている必要があります。

下記(1)~(3)の順番にインストールしてください。

(1) Microsoft .NET Framework 4.5 のインストール

.NET Framework は、「Windows Update」からダウンロード出来ます。詳しくは、配布元のマイクロソフト社のサイトをご参照ください。



Windows 10、Windows 8.1 をお使いの場合は、.NET Framework 4.5 以上が既定でインストールされています。

(2) Microsoft Visio 2016 のインストール

Visio のインストール方法については、Visio 付属のマニュアルをご参照ください。

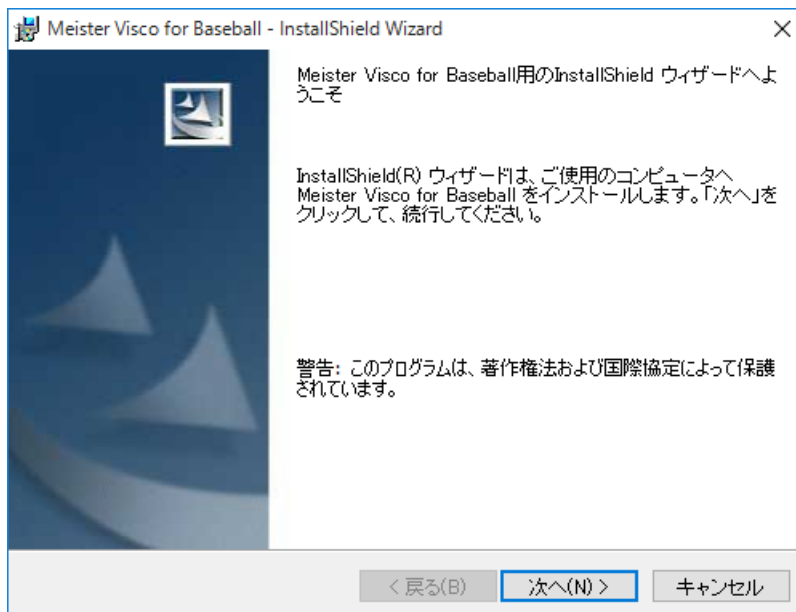
(3) Visco for Baseball のインストール

お使いの Visio が 64 ビット / 32 ビットのどちらでインストールされているかによって、実行すべきセットアップファイルが異なります。

- Visio が 64 ビットの場合 … 「Setup_x64.msi」を実行してください。
- Visio が 32 ビットの場合 … 「Setup_x86.msi」を実行してください。

セットアップファイルを実行すると、インストールウィザードが表示されますので、画面に従いインストールを行ってください。

(インストールウィザード)



2.3. アンインストール手順

本製品のアンインストール手順を説明します。

 アンインストールを行う場合は、必ず管理者権限のあるユーザーで実施して下さい。

本製品をアンインストールするには、次の手順で行います。

1. コントロールパネルの「プログラムのアンインストール」(*) を表示します。
(※ご使用の PC 環境によって、名称が若干異なる場合があります。)
2. プログラムの一覧から [Meister Visco for Baseball] を選択して、[アンインストール] ボタンをクリックしてください。

3. 操作方法

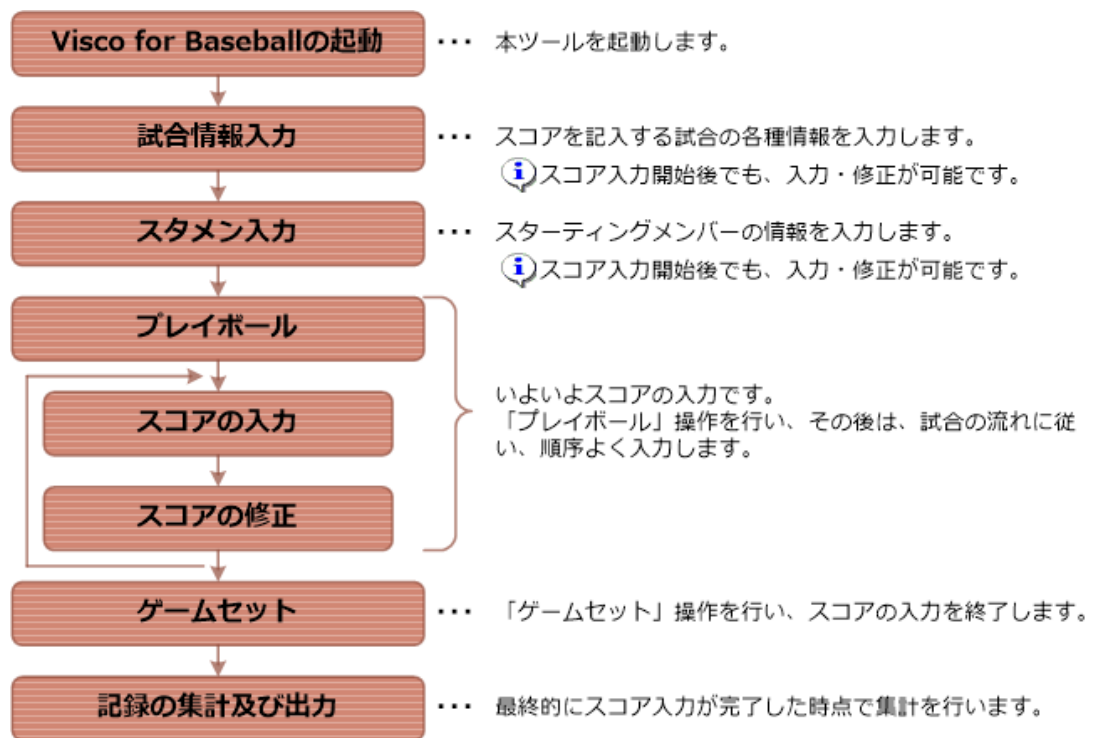
3.1. 概要

Visco for Baseball を使用する場合の操作の概要を説明します。

3.1.1. 操作の流れ

操作の流れ

Visco for Baseball によるスコアの入力は、以下の流れで行います。



上記の順序は、操作の一例となります。集計や出力は、適宜行って下さい。

! スコア記載ページにある集計は、スコアを記入するたびに更新されますが、データの修正などによりその結果が予想しないものとなる場合があります。必ず最後には集計を行って内容を確認して下さい。

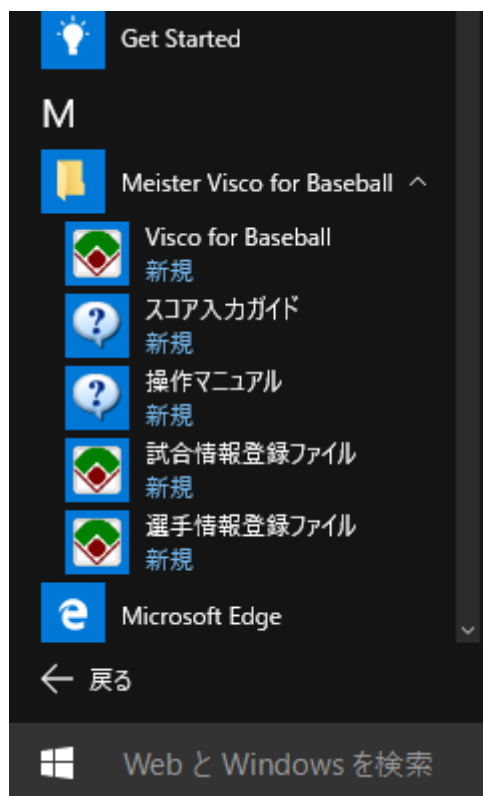
Visco for Baseball の起動方法

起動方法は、以下の2通りがあります。

- ・ スタートメニューから起動する方法
- ・ Visio を起動し、テンプレートを選択して起動する方法

(1) スタートメニューから起動する方法

スタートの [すべてのアプリ] の一覧から「Meister Visco for Baseball」を選択し、 その中にある「Visco for Baseball」を選択すると、Visco for Baseball のスコアブック テンプレートが起動します。

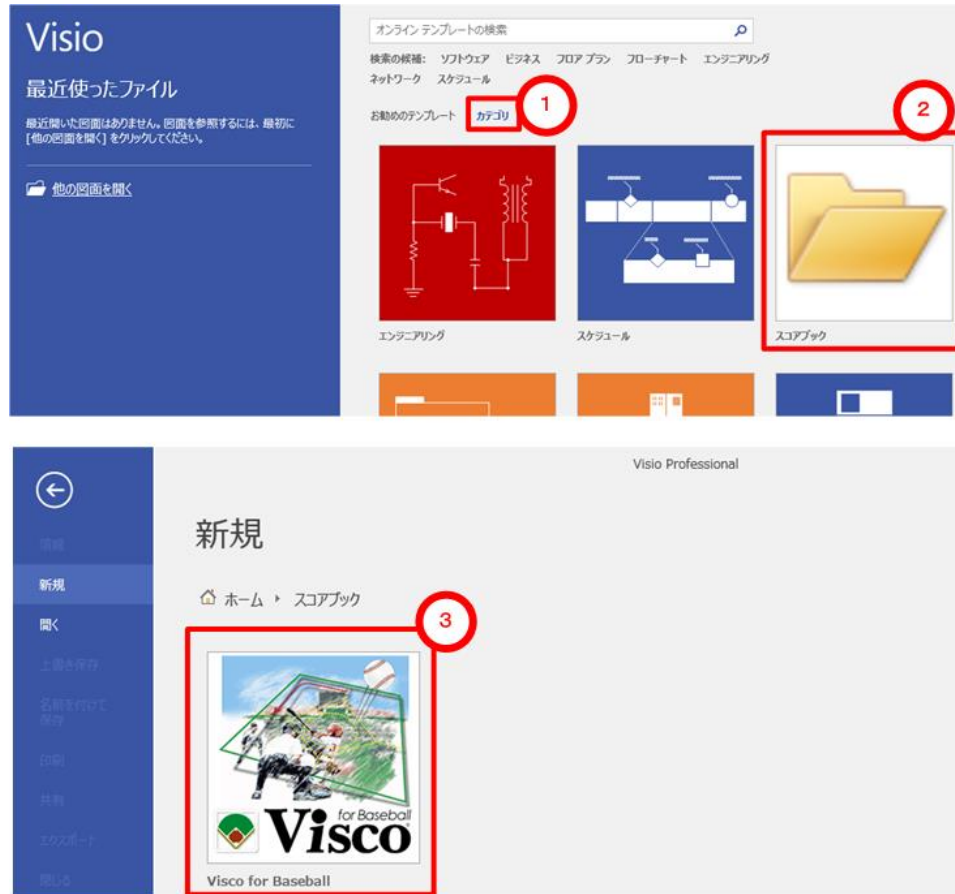


(※画面イメージおよび画面の名称は Windows 10 のものです。

ご使用の PC 環境によって、表示や名称が若干異なる場合があります。)

(2) Visio を起動し、テンプレートを選択して起動する方法

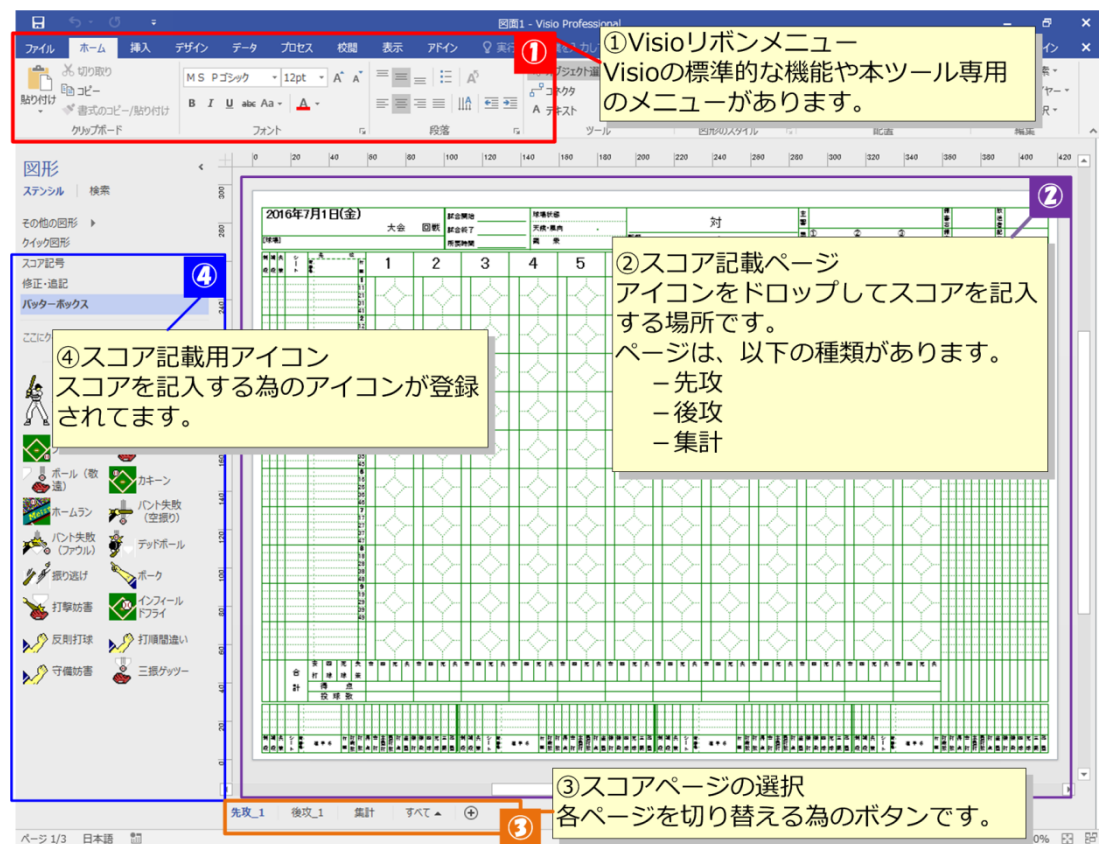
Visio を起動し、「カテゴリ」、「スコアブック」をクリックします。



「Visco for Baseball」をクリックすると、Visco for Baseball のスコアブック テンプレートが起動します。

3.1.2. 構成

下図は、Visco for Baseball のスコアブック テンプレートを起動した Visio の画面イメージです。



スコアの入力に使用する各パートについて説明します。

① Visio リボンメニュー

Visio の標準機能を利用し、以下の事が可能です。

- 印刷機能によるスコアの印刷
- 元に戻す機能による、入力したスコアの取り消し
- 拡大縮小／フリーワード記入／独自図形の書き込み など

また、「アドイン」タブ内に本製品専用の「Visco for Baseball」メニューが追加表示されます。



② スコア記載ページ

スコアを入力するページ、および集計結果を表示するページがあります。

1) 先攻ページ

先攻チームのスコアを記載する為のページです。スコアは、下図のパートで構成されています。

1	試合情報	対戦チーム名や試合時間、球場状態、審判など、試合に関する情報を表示する場所です。設定は、メニューバーの「 試合情報入力 」から行います。
2	選手情報	出場選手の守備位置や氏名、背番号を表示する場所です。設定は、メニューバーの「 スタメン入力 」から行います。
3	スコア	実際のスコアを記載する為の場所です。状況に応じて、打者のプレイや走者のプレイを入力します。(入力方法は こちら) 横列が、打者の打順に対応し、縦列がイニングに対応します。 スコアブックに関する基礎知識は、 こちら へ
4	集計（守備）	守備に関する集計結果が表示されます。手動で訂正も可能です。
5	集計（打撃）	打撃に関する集計結果が表示されます。手動で訂正も可能です。
6	集計（イニング）	イニング毎の集計結果が表示されます。手動で訂正も可能です。
7	予備枠	選手情報の予備枠です。表示しきれない選手の選手情報、集計情報が設定されます。

後攻チームのスコアを記載する為のページです。

後攻チームのスコアを記載する為のページです。

上部にある得点情報以外は、先攻ページと同様です。

[illegible]

自チームのスコア集計結果を表示するページです。

自チームのスコア集計結果を表示するページです。

集計は、メニューバーの「集計」「記録の集計」を選択し行います。また、修正したい行を選択して、データを修正する事も可能です。また相手チームの集計結果に表示を切り替える事も可能です。

[illegible]

③ スコアページの選択

「先攻」「後攻」「集計」などのページを切り替えます。



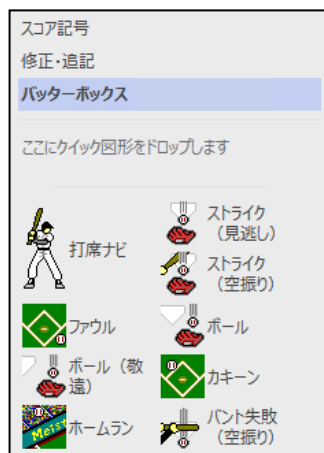
 ページの削除や、名称変更はしないで下さい。Visco for Baseball のプログラムが正常に動作しなくなります。

 試合が長くなりイニング数が不足した場合は、自動的に「先攻」や「後攻」のページが追加されます。

④ スコア入力用アイコン (ステンシル)

スコア入力用アイコンをページ上にドラッグ&ドロップすることで、スコアを入力します。

アイコンの集まりを、ステンシルと呼び、本製品用の3種類のステンシルが表示されます。



(1) バッターボックス

スコアを記入する際に使用するアイコンが含まれます。

投手が投げた結果やバッターの結果に応じたアイコンをスコアページへドラッグ&ドロップします。

(2) 修正・追記

スコア修正やコメントなどのアイコンが含まれます。

(3) スコア記号

本製品で使用しているアイコンです。ユーザーの利用も可能ですが、ユーザーのドロップ操作では集計や進塁などの機能は、動作しません。

 各ステンシルに含まれるアイコンの一覧は[こちら](#)

 ステンシルを誤って閉じてしまった場合は、[その他の図形] > [スコアブック] 内から選択することで開くことが出来ます。

アイコン一覧

1. バッターボックス

打席ナビ、及び打者に対するプレイを入力するためのアイコンが含まれています。

アイコン	内容
 打席ナビ	打席ナビを表示するアイコン。 入力を開始する対象の打順ヘドロップすると、打席ナビが表示されます。
 ストライク (見逃し)	見逃しストライクを入力するアイコン。
 ストライク (空振り)	空振りストライクを入力するアイコン。
 バント失敗 (空振り)	バント失敗（空振り）を入力するアイコン。
 バント失敗 (ファウル)	バント失敗（ファウル）を入力するアイコン。
 ファウル	ファウルを入力するアイコン。
 ボール	ボールを入力するアイコン。
 ボール（敬遠）	ボール（敬遠）を入力するアイコン。
 カキーン	カキーン画面（打撃内容を入力する画面）を表示するアイコン。
 ホームラン	ホームランを入力するカキーン画面を表示するアイコン。
 インフィールド フライ	インフィールドフライを入力するカキーン画面を表示するアイコン。
 デッドボール	デッドボールを入力するアイコン。
 振り逃げ	振り逃げを入力する画面を表示するアイコン。 パスボールやワイルドピッチにより一塁へ走り出し、振り逃げと判定された場合に使用します。
 打撃妨害	打撃妨害を入力するアイコン。 打者の打撃行為が守備側に妨害され、打撃妨害と判定された場合に使用します。

 ボーク	ボークを入力するアイコン。 投手が投球時にボークと判定された場合に使用します。
 反則打球	反則打球によるアウトを入力するアイコン。 打者がバッティングボックスの枠からはみ出した場合などで反則打球と判定された場合に使用します。
 打順間違い	打順間違いによるアウトを入力するアイコン。 打順を間違えて打撃し、打順間違いと判定された場合に使用します。
 守備妨害	守備妨害によるアウトを入力するアイコン。 打者が守備妨害でアウトとなった場合に使用します。
 三振ゲッツー	三振ゲッツーを入力する画面を表示するアイコン。 打者と走者が三振ゲッツーとなった場合に使用します。

2. 修正・追記

ユーザーが利用可能な「バッターボックス」以外のアイコンです。

アイコン	内容
 スコアの修正	スコアの修正画面を表示するアイコン。詳細は こちら
 タイブレーク	タイブレークを入力する画面を表示するアイコン。詳細は こちら
 コメント	スコアとは関係なく、試合に関するコメントを付箋紙のように貼り付けるためのアイコン。Free 入力の他にも、「犠打失敗」「連携ミス」などの定型テキストのコメントがあります。
 ダブルスチール	ダブルスチールを決めた際に、その目印として配置するためのアイコン。 集計の情報としてダブルスチールがあるわけではないので、コメント的な要素として使用します。
 ダブルプレイ	ダブルプレイ時に自動で配置されます。ユーザーが任意で配置することもできますが、自動で配置されたもの以外は集計対象になりません。
 トリプルプレイ	トリプルプレイ時に自動で配置されます。ユーザーが任意で配置することもできますが、自動で配置されたもの以外は集計対象になりません。

3. スコア記号

本製品により利用される、スコア記号のアイコンです。ユーザーが利用する必要はありませんので、内容の説明は割愛します。

3.2. 試合情報入力

試合情報の設定方法を説明します。

試合情報は、「先攻」及び「後攻」ページの上部に表示されます。

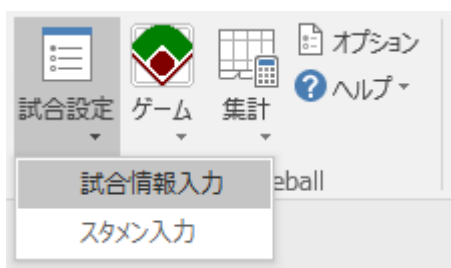
(「先攻」ページ上部)

大会	回戦	試合開始	試合終了	球場状態	対	監督	審判	記録	放送
[選択]		新記録型		先場・後場	戦 果	人			

(「後攻」ページ上部)

チーム名	(監督名)	1	2	3	4	!

1. Visco for Baseball メニュー ([アドイン]タブ内) の「試合情報入力」を選択します。



2. 試合情報入力画面が表示されます。

試合情報入力

対戦カード

先攻チーム: ☒ 自チーム
先攻監督:
後攻チーム: ☐ 自チーム
後攻監督:

試合情報

大会名: 大会 回戦

開催日: 2016年 7月14日

試合開始: 0時 0分
試合終了: 0時 0分 所要時間: 0時間 0分

球場名: 球場状態:
天候: 風向: 観衆: 人

主審: 線塁左: 線塁右:
塁審①: 塁審②: 塁審③:
放送者: 記録者:

確定

キャンセル

各情報を入力し、「確定」ボタンをクリックすると、「先攻」及び「後攻」ページの試合情報に反映されます。

18

[自チーム]オプション	メニューバーにある「集計」「記録の集計」を実行する際に、最初に選手成績を表示するチームを選択します。 選手成績のチーム切り替えについては、こちらを参照ください。
各項目のコンボボックス	「試合情報登録ファイル」に情報が設定されている場合、コンボボックスから項目を選択することが可能です。 「試合情報登録ファイル」に関しては、こちらを参照下さい。

 以下の情報は、「[プレイボール](#)」操作により、設定する事が可能です。

- ・開催日
- ・試合開始

 以下の情報は、「[ゲームセット](#)」操作により、設定する事が可能です。

- ・試合終了
- ・所要時間

 「先攻」ページ上部のチーム名は、試合情報入力画面で情報入力後に、フォントサイズや改行位置を直接編集することができます。

2013年8月22日(木)		試合開始	球場状態	函館	対 チーム02	主審
大会	回戦	試合終了	天候・風向	マイスターズ		
記録		所要時間	観衆	監督01	監督02	審判
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11			

先攻チーム名または後攻チーム名をダブルクリックすると、テキスト編集モードになりますので、必要に応じて、任意の位置に改行を入れたり、フォントサイズの変更などを行ってください。

※ 直接編集した内容は、試合情報入力画面や「記録の集計」には反映されません。

※ テキスト編集の詳細な操作方法は、Visio のヘルプを参照ください。

試合情報登録ファイル

試合情報登録ファイルは、CSV形式（カンマ「,」句切りで1レコード毎に改行）のファイルで、試合情報入力画面の入力項目の選択肢を事前に設定することができます。

スタートメニューの「試合情報登録ファイル」から表示が可能で、メモ帳などのテキストエディタまたは、エクセルによって編集する事ができます。

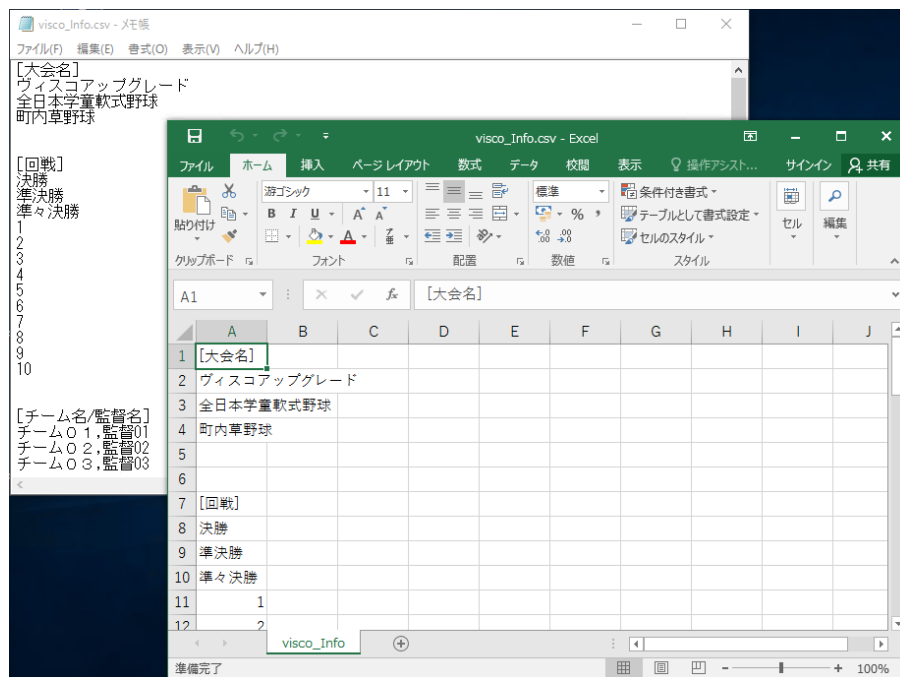


図. メモ帳(左)、またはエクセル(右)で開いたイメージ

【設定フォーマット】

「大会名」「チーム名/監督名」「回戦」「球場」「審判」「放送者」「記録者」の各項目の選択肢を設定します。各項目のタイトルとなる行は、内容を変更せずにご利用下さい。

[チーム名/監督名]以外の項目	項目のタイトルの次行以降に、1行につき1つの選択肢を設定します。
[チーム名/監督名]	[チーム名/監督名]の次行以降に、 「チーム名, 監督名」の形式で、カンマ区切りで設定します。

 各項目間の空白行は残してください。

 設定する値にカンマは使用しないでください。

設定内容が正しくない場合は、試合情報入力画面で正常に表示されませんのでご注意ください。

また、本機能を利用しなくても、試合毎に試合情報を手動で入力できます。

【ファイルの場所】

試合情報登録ファイルは、下記既定のフォルダへ、既定のファイル名で保存されます。

- ・ フォルダ : C:\Users\%(ユーザー名)\AppData\Roaming\Meister\Visco for Baseball
 - ・ ファイル名 : visco_Info.csv
-
- スタートメニューの [試合情報登録ファイル] で開かれるファイルは、既定の場所にある試合情報登録ファイル固定となります。別のフォルダや別のファイル名で試合情報登録ファイルを作成していても、スタートメニューからは開けません。

3.3. スタメン入力

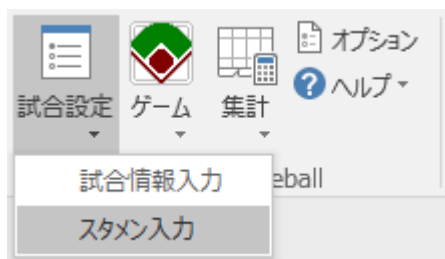
選手に関する情報の設定を行います。設定される情報は、以下の情報となります。

- －シート：守備位置が番号で設定されます。
- －背番号：各選手の背番号が設定されます。
- －氏名：選手名が設定されます。

シート	先 攻		シート	後 攻	
	背番号	打順		背番号	打順
		1			1
		11			11
		21			21
		31			31
		41			41
		2			2
		12			12
		22			22
		32			32
		42			42

図. 選手情報（先攻及び後攻）

1. Visco for Baseball メニュー ([アドイン]タブ内) の「スタメン入力」を選択します。



2. スタメン入力画面が表示されます。

スタメン入力

先攻チーム 後攻チーム

選手一覧

打席	背番号	名前	守備位置
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

選手情報ファイル: ...

背...	名前
15	マスター 要田
32	マニア 尾花山
4	シーナリ 野澤
66	プレジデント 瀧
55	フィッシュヤ 平賀
12	イッパイ 福久
2	サラニ 沖館
34	マック 茎沢
51	アグリ 伊藤
23	ブン 佐藤
77	レデ 木村
99	サンニ 伊勢

先後入れ替え ☐ DHを選択可能にする

確定 キャンセル

両チームの選手一覧を入力し、「確定」ボタンをクリックすると、選手情報が設定されます。

自チーム（どちらか片方のチーム）のスコアだけを記入したい場合でも、相手チームの選手情報も設定が必要です。

[...]ボタン	選手情報登録ファイルを選択します。選択した選手情報ファイルのデータが右側のリストに表示されます。 「選手情報登録ファイル」に関しては、 こちら を参照下さい。
[<<][<][>>][>]ボタン	選手情報ファイルの一覧から選手情報を設定する場合に使用します。 [<][>] ボタンは一人ずつ、[<<][>>] ボタンは一括で設定します。
[先後入れ替え]ボタン	先攻チーム、後攻チームに入力している情報を入れ替えます。 ● スコア記入前のスタメン入力時のみボタン使用できます。
[DHを選択可能にする]チェックボックス	守備位置コンボボックスで「DH」を選択可能にします。 打席 1～9 の何れかの守備位置で「DH」を選択すると、打撃を行わない 10 人目の選手が入力できるようになります。 ● スコア記入前のスタメン入力時のみ設定変更できます。

選手情報 (スタメン入力) は、スコア入力開始後でも変更することも可能です。

選手情報登録ファイル

選手情報登録ファイルは、CSV形式（カンマ「,」句切りで1レコード毎に改行）のファイルで、スタメン入力（および選手交代）画面で入力する選手情報を事前に登録することができます。

スタートメニューの「選手情報登録ファイル」より表示が可能で、メモ帳などのテキストエディタ、またはエクセルによって編集することができます。

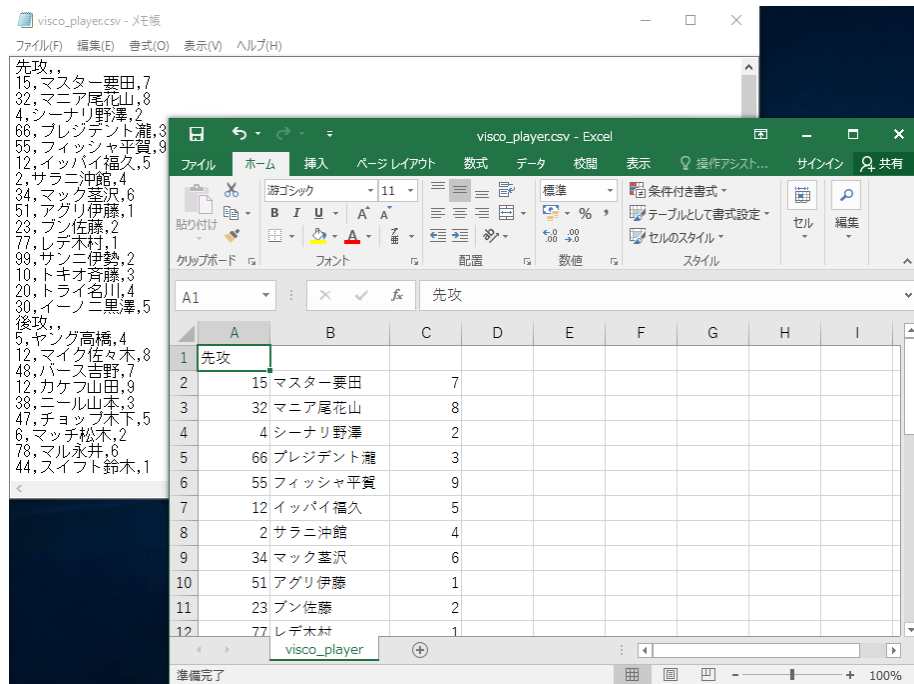


図. メモ帳(左)またはエクセル(右)で開いたイメージ

【設定フォーマット】

先攻、後攻の両チームの各選手情報を設定します。

先攻、後攻	変更せずにご利用ください。 ⚠ 先攻と後攻の間は空白行としないでください。
選手情報	「背番号、選手名、守備位置」の形式で、カンマ区切りで設定します。 ※DHを設定する場合は、シート（守備位置）に10を設定してください。 ※守備位置を省略した場合、選手情報登録ファイルの読み込みに失敗します。 守備位置が未定の場合は、0を設定してください。

⚠ 設定する値にカンマは使用しないでください。

📘 選手入力画面で「<<」ボタンにより一括設定する場合は、設定されている選手情報の上から順番に設定されます。

設定内容が正しくない場合は、スタメン入力画面等で正常に表示されませんのでご注意ください。

また、本機能を利用しなくても、試合毎に選手情報を手動で入力できます。

【ファイルの場所】

選手情報登録ファイルは、下記既定のフォルダへ、既定のファイル名で保存されます。

- ・ フォルダ : C:\Users\%(ユーザー名)\AppData\Roaming\Meister\Visco for Baseball
 - ・ ファイル名 : visco_player.csv
- スタートメニューの [選手情報登録ファイル] で開かれるファイルは、既定の場所にある選手情報登録ファイル固定となります。別のフォルダや別のファイル名で選手情報登録ファイルを作成していても、スタートメニューからは開けません。
 - 新規のスコアブックでスタメン入力画面を開いた際は、既定の場所にある選手情報登録ファイルが読み込まれます。

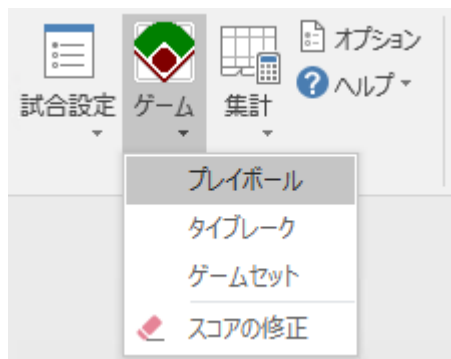


スタメン入力画面の [...] ボタンをクリックすると、既定の場所以外や名前で作成された選手情報登録ファイルを読み込みこともできます。

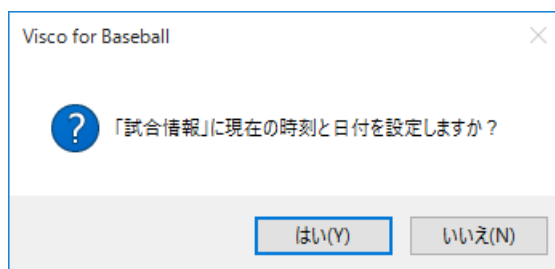
3.4. プレイボール

本操作により、試合情報の「開催日」および「試合開始(時間)」を設定することができます

Visco for Baseball メニュー ([アドイン]タブ内) の「プレイボール」を選択してください。



以下の確認メッセージが表示されますので、「はい」か「いいえ」を選択して下さい。



 確認メッセージで「はい」を選択すると、試合情報の「開催日」および「試合開始(時間)」が自動設定されます。

 プレイボールを実行しなくてもスコアの入力が可能です。

3.5. スコア入力

スコアを入力する前に...

- 確認① スタメン情報は設定しましたか？ その方法は、[こちら](#)
- 確認② プレイボールは、しましたか？ その方法は、[こちら](#)
- 確認③ ページの削除などしていませんか？ 確認方法は、[こちら](#)
- 確認④ アイコン(ステンシル)は、表示されていますか？ 確認方法は、[こちら](#)

それでは、スコアの入力を始めましょう。

1. スコアを入力するページを選択します。

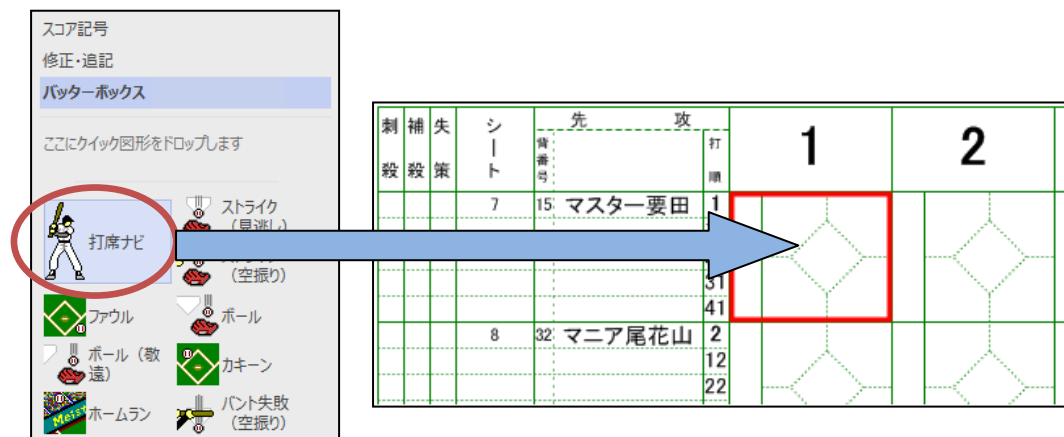
通常は、「先攻_1」または「後攻_1」ページを選択します。

但し、ページを追加している場合は、該当するイニングのあるページを選択します。



2. スコアを入力するイニングの、現在の打順へ、「打席ナビ」をドラッグ&ドロップします。

最初は通常、1 回表の 1 番打者からの入力となりますので、「先攻_1」ページの 1 イニングの最初のマスへ、「打席ナビ」をドロップします。



-  入力中のイニングには、現在の打順のマスに赤枠が表示されます。
なお、複数のイニングが入力中の場合は、赤枠も各イニング毎に表示されます。
-  「[スコアの修正](#)」機能によりイニング内の全てのプレイを削除すると、赤枠も削除されます。

打席ナビをドロップすると次の画面が表示されます。

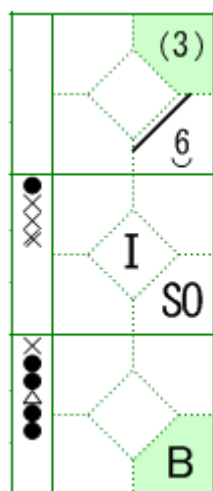


各プレイに対応するボタンをクリックする事で、スコアが入力されます。

また、画面上部のメニューより「進塁」「アウト」「選手交代」を入力できます。

 [バッターボックス] ステンシルより対応するアイコンをマスヘドラッグ&ドロップすることでも、スコア入力が可能です。

3. 出塁、進塁した場合は、該当する塁の部分で薄緑色で表示されます。



例)

1 番打者：遊撃手へのゴロで、ヒットとなり 1 塁へ出塁

2 番打者：空振りの三振で、1 アウト

3 番打者：四球で、1 塁へ出塁

1 塁走者：3 番打者への四球で、2 塁へ進塁

4. 各マスは、右クリックすることで、状況に応じたメニューが実行できます。



例) 2 塁上に走者がいる場合

以下のメニューが実行可能

○進塁

○アウト

○代走

○スコアの修正



例) 3 番の打順の場合

以下のメニューが実行可能

- ☐ 代打
- ☐ 投手交代
- ☐ 野手交代
- ☐ スコアの修正

5. 走者の進塁について

出塁した走者の進塁は、走者のいるマスをクリックし「進塁」メニューを実行することで入力できます。

 打撃（カキーン）に伴う走者の進塁については、カキーン入力後に表示される進塁確認ダイアログで一括入力することもできます。

※ 進塁確認は、オプション「進塁確認ダイアログを表示し、進塁を行う」の設定によって表示有無を切り替えることができます。デフォルトは ON（表示する）となっています。

オプションについては、[こちら](#)を参照ください。

※ オプション「進塁確認ダイアログを表示し、進塁を行う」が OFF の場合、カキーン入力後に進塁確認ダイアログは表示されません（走者は自動で進塁されません）。当設定でお使いの場合、打撃に伴う走者の進塁は別途入力してください。

3.5.1. 投球内容

打者への投球内容は、「バッターボックス」ステンシルの「ストライク(見逃し)」などのアイコン、または打席ナビを使用して入力します。

●投球内容に関するスコア記号

記号	内容
×	ストライク（見逃し）
✕	ストライク（空振り）
✖	バント失敗（空振り）
△	バント失敗（ファウル）
△	ファウル
●	ボール

例) 三振



一球目：ボール
二球目：ストライク（見逃し）
三球目：ストライク（見逃し）
四球目：空振り

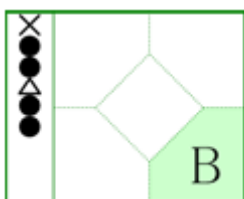
【結果】三振で1アウト



三振の記号はオプションで、「SO」か「K」を選択できます。

オプションについては[こちら](#)

例) 四球



一球目：ストライク（見逃し）
二球目：ボール
三球目：ボール
四球目：ファウル
五球目：ボール
六球目：ボール

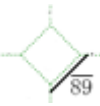
【結果】四球で1塁へ進塁

3.5.2. カキーン

打者の打撃内容は、「バッターボックス」ステンシルの「カキーン」アイコン、または打席ナビの「カキーン」ボタンを使用して入力します。

●打撃結果に関するスコア記号（一例）

記号	内容
㇏	ゴロ
㇏	フライ
—	ライナー
●	打球の捕球位置（前後左右）

記号	内容
	一塁打
	二塁打
	三塁打
	本塁打
	内野安打
	バントヒット

- 1) 「カキーン」アイコンを対象のマスヘドロップ、または打席ナビで「カキーン」ボタンをクリックすると、カキーン入力画面が表示されます。

- 2) 「球筋」「フェア/ファウル」「打球結果」の中からそれぞれ該当するものを選択します。

- i** 選択により、「ボールの流れ」で選択可能な内容が切り替わります。
- たとえば、打球結果が「内野安打」であれば、外野は選択できなくなります。そのほか、「失策」であれば失策が捕球者なのか、送球者なのかを選択するパネルが表示されます。オプションによっても変わりますので、「ボールの流れ」内に表示された内容を確認して入力ください。
- i** 「ボールの流れ」を入力した後で「打球結果」などを変更した場合、「ボールの流れ」の入力内容がクリアされる場合があります。

- 3) 「ボールの流れ」で、打球を捕球した野手を選択します。

- i** オプション「ボールの流れ入力時、打球の落下点を選択しない」が ON ではない場合、ボールの流れの選択時に、落下点選択ダイアログが表示されます。

落下点選択ダイアログでは、捕球した位置を指定します。

正面で捕球した場合は「●」、野手の手前に落ちた場合は「↓」のように選択します。

4) 捕球した野手が打者に対し送球した場合は、「ボールの流れ」でその野手を選択します。

 併殺など、打撃結果に走者が絡む場合は、「ボールの流れ」内で「○塁走者へ」ボタンをクリックして入力します。詳細は、後述で例を交えて説明します。

5) 入力に間違いがなければ、「確定」ボタンをクリックします。

入力を間違えた場合は、「やり直し」ボタンをクリックし入力し直してください。

また、「カキーン」自体をキャンセルしたい場合は、「キャンセル」ボタンをクリックします。

ホームラン、インフィールドフライについて

カキーン入力画面は、「カキーン」のほかに「ホームラン」「インフィールドフライ」をドロップ（または打席ナビからボタン押下）でも表示できます。

どのアイコン（ボタン）で表示するかで、カキーン入力画面のデフォルトの選択状態が異なります。

アイコン(ボタン)	カキーン入力画面のデフォルトの選択状態
カキーン	打撃結果：アウト 球筋：ゴロ
ホームラン	打撃結果：本塁打 球筋：フライ
インフィールドフライ	打撃結果：アウト 球筋：フライ ボールの流れ：内野のみ選択可（※この状態は、「やり直し」ボタン押下するとクリアされます。）

カキーン入力のポイント

(1) まず、最終的に打者がどうなったかにより、「打撃結果」を選択します。

安打の場合は「安打」の中から、アウトの場合は「アウト」の中から、安打ではないが生きた場合は「出塁」の中から選択します。

ここで選択したものにより、打者に付く記録が概ね決まります。

 走者への送球を含む場合でも、打撃結果で選択するのは打者の打撃結果となります。

(2) 次に、走者の絡みをどう入力するか考えて、「ボールの流れ」を入力します。

カキーン入力では、基本的に「打者」のスコアを入力します。

よくあるケースで例えば、走者二塁で一塁打を打ち、二塁走者が三塁から本塁へ暴走しアウトとなった場合、走者のアウトはカキーン入力では入力しません。(カキーン入力後に、別途走者のアウトを入力します。)



これに類似するケースについて『スコア入力ガイド』の「内野安打、走者が暴走してアウト」に例があります。

ただし、併殺/併殺打を付ける場合、または打者が生きた理由として入力する場合は、走者への送球もカキーン入力を入力します。

打撃結果で「アウト」「犠打失敗」「セーフ」「失策」のいずれかを選択した場合、走者がいる場合は「ボールの流れ」に「○塁走者へ」ボタンが表示されますので、捕球、走者へ送球、打者へ返球の流れを入力します。

<ボールの流れの入力パターン>

入力パターン	例
打者に対する守備のみ	4-3 のゴロアウトなど。 ボールの流れで捕球した野手(4)と刺殺した野手(3)を選択。
打者に対する守備 + 走者に対する守備	4-3-6 のダブルプレイなど。 ボールの流れで捕球した野手(4)と刺殺した野手(3)を選択後、走者へ送球で守備(3→6)を選択。
捕球 + 走者に対する守備 + 打者に対する守備 (返球)	6-4-3 のダブルプレイなど。 ボールの流れで捕球した野手(6)を選択後、 走者へ送球で守備(6→4)を入力し、 さらにボールの流れで返球先の野手(4→3)を選択。



返球を入力した場合、その守備によって打者が「打撃結果」で選択した結果となったとみまします。
これは、アウトになった順番に影響します。

3.5.3. 走者進塁

走者のプレイ（進塁またはアウト）は、走者のいるマスをクリックすると表示される「進塁」「アウト」メニュー、または打席ナビの「進塁」「アウト」メニューより入力します。



メニュー「進塁」を選択すると、進塁要因選択画面が表示されます。

進塁要因、進塁先などを選択して「確定」をクリックすると、走者が指定した内容で進塁します。

- 進塁要因が「失策」または「送球間」の場合は、「守備状況」ボタンをクリックして表示される画面で、守備状況を入力します。
- 「継続プレイ」を ON にした場合、進塁記号に継続プレイであることを示す線が表示されます。打撃により 1 塁へ進塁し、さらに失策で 2 塁まで進んだ場合などで ON にします。
- 「打点を付けない」は、進塁要因が「通常進塁」かつ、進塁先が「本塁へ」の場合に選択できます。

●走者進塁に関するスコア記号

記号	内容
(3)	進塁要因の打者番号（例として、3 番打者の要因による）
④	ホームイン要因の打者番号（例として、4 番打者の要因による）
—	継続プレイ
	一塁から三塁へ進塁
	二塁から本塁へ進塁
	一塁から本塁へ進塁

，	タイミング（盗塁やボークなどのプレイ時、どの投球タイミングかを示す）
S	盗塁による進塁
WP	暴投による進塁
PB	捕手後逸による進塁
OB3	走塁妨害による進塁（例として、ファーストの走塁妨害）
3E	失策による進塁（例として、ファーストの捕球ミス）
BK	ボークによる進塁

3.5.4. 走者アウト

走者のプレイ（進塁またはアウト）は、走者のいるマスを右クリックすると表示される「進塁」「アウト」メニュー、または打席ナビの「進塁」「アウト」メニューより入力します。



メニュー「アウト」を選択すると、アウト要因選択画面が表示されます。



アウト要因を選択して「確定」をクリックすると、走者が指定した内容でアウトとなります。

●走者アウトに関するスコア記号

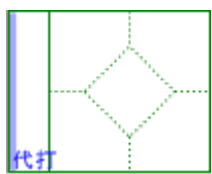
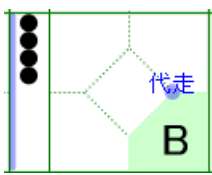
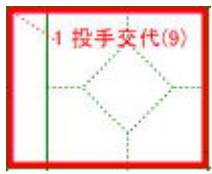
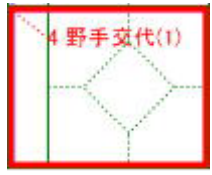
記号	内容
6-4	タッチ・封殺 (例として、ショートがセカンドに送球してアウト)
—	暴走 等
CS (2-5)	盗塁刺 (例として、キャッチャーがサードに送球してアウト)
ケ (1-4)	牽制死 (例として、ピッチャーがセカンドに送球してアウト)
IP4	守備妨害 (例として、セカンドの守備を妨害してアウト)

3.5.5. 選手交代

選手交代は、対象のマスを右クリックすると表示される「代打」「代走」「投手交代」「野手交代」メニュー、または打席ナビの「選手交代」メニューより入力します。



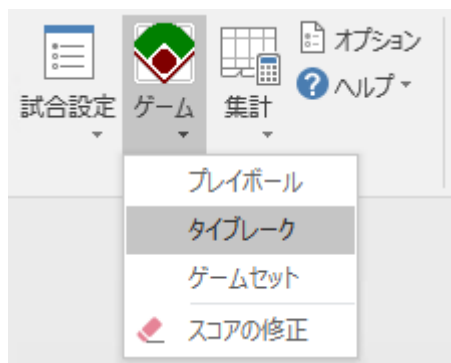
●選手交代に関するスコア記号

記号	内容
	代打 (選手名が表示されます。)
	代走 (選手名が表示されます。)
	投手交代 (守備位置と選手名と打席番号が表示されます。)
	野手交代 (守備位置と選手名と打席番号が表示されます。)

3.5.6. タイブレーク

任意のイニングで、タイブレーク（イニング開始時のアウトカウント及び出塁）を入力することができます。

タイブレークを入力するマスを選択し、Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）の「タイブレーク」を選択します。



 [修正・追記] ステンシルから [タイブレーク] シェイプをドラッグ&ドロップすることでも、タイブレークを入力できます。



1. タイブレーク画面が表示されます。

A screenshot of the 'タイブレーク' (Tiebreak) dialog box. It has two sections: '開始時のアウトカウント' (Out count at start) with radio buttons for '無死' (No outs), '一死' (One out, selected), and '二死' (Two outs); and '開始時の出塁' (Bases at start) with checkboxes for '一塁' (First base, checked), '二塁' (Second base, checked), and '三塁' (Third base, checked). There is a '記号' (Symbol) field with 'TR' entered. At the bottom are '確定' (Confirm) and 'キャンセル' (Cancel) buttons.

各設定を入力し、[確定]ボタンを押下します。

2. 入力内容がスコアに反映されます。

9	10
 I SO	
 II 5	TR
 III SO	TR
	TR

●開始時の出塁

開始時の出塁は、先頭打者の前の打順に向かって順番に出塁されます。

(たとえば満塁の場合は、先頭打者の前の打順の選手が1塁走者、1塁走者の前の打順の選手が2塁走者、2塁走者の前の打順の選手が3塁走者となります。)



出塁記号は、タイブレーク入力直後はグレーで表示されます。何かブレイを入力すると、黒字となります。グレー表示状態のタイブレークスコアは、「ゲームセット」を行うと削除されます。

●開始時のアウトカウント

開始時のアウトカウントは、タイブレーク入力直後は、スコア上には現れません。その後の入力でアウトが入力された場合に、その時点のアウトカウントからスコアに記載されます。(たとえば開始時のアウトカウントが一死の場合、アウトを入力すると、「II」が記載されます。)

3. タイブレークの自動入力

タイブレークが入力されたイニングが3アウトとなった場合、次のイニング（10回表の場合、10回裏）に自動でタイブレークが入力されます。

(タイブレークの開始時のアウトカウント、出塁、および記号の設定は引き継がれます。)

ただし、次の場合は自動で入力されません。

- ・ 次のイニングに既にスコアが入力されている場合
- ・ 次のイニングに赤枠が表示されていない場合



タイブレークを入力したいイニングに自動入力されなかった場合は、別途そのイニングへタイブレークを入力してください。

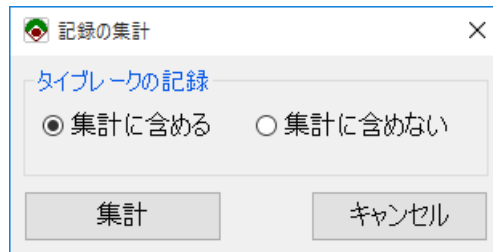
4. タイブレークの記録の集計

●タイブレークの記録の集計方法

- ・ 規定により出塁した走者の得点は、投手の自責点となりません。
- ・ 規定により出塁した走者の出塁記録は付きません。ただし、「盗塁」「盗塁刺」「得点」「残塁」等は記録されます。
- ・ 規定により出塁した走者を絡めた「打点」「併殺打」等はすべて記録されます。

●タイブレークの記録を集計から除外するには

タイブレークが入力されたイニングが存在する状態で「記録の集計」を実行すると、次のダイアログが表示されます。



既定では、タイブレークの記録は集計に含まれますが、本ダイアログで「集計に含めない」を選択して[集計]ボタンを押下すると、タイブレークのイニングで入力されたスコアの記録が集計から除外されるようになります。(本設定は、以降のリアルタイム集計にも反映されます。)

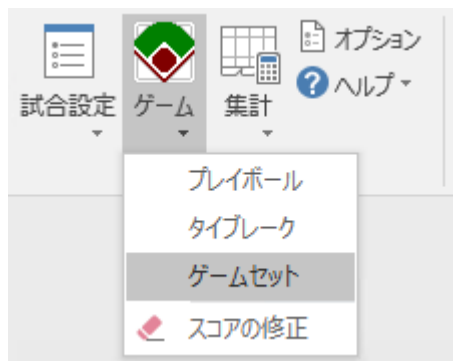


タイブレークの記録を「集計に含めない」設定で、タイブレーク中に選手交代で登場した選手がいた場合、その選手は集計ページに現れません。

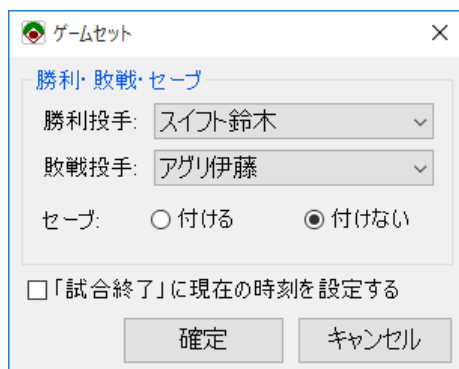
3.6. ゲームセット

本操作により、スコアの入力が完了します。

Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）の「ゲームセット」を選択します。



1. ゲームセット画面が表示されます。



試合が引分けではない場合、勝利・敗戦・セーブの設定を行います。

- －勝利投手： 記録の集計時、「勝利」を付ける投手を選択します。
- －敗戦投手： 記録の集計時、「敗戦」を付ける投手を選択します。
- －セーブ： 記録の集計時、「セーブ」を付けるか付けないかを選択します。

 ゲームセット画面を再表示した場合、前の設定内容は表示されませんので、改めて設定ください。

2. 各設定を選択し、「確定」ボタンをクリックすると、ゲームセット処理が行われます。

- ・ 『「試合終了」に現在の時刻を設定する』にチェックした場合、試合情報の「試合終了」に現在の時刻が設定されます。
- ・ スコアが入力されている最後のイニングにゲームセットが入力されます。
 - ① ゲームセット記号が付きます。
 - ② 出塁していた走者は、残塁となります。
- ・ 赤枠のみのイニング、タイブレークのみのイニングがクリアされます。
後攻ページの得点ボードに、状況に応じて「×」記号が付きます。

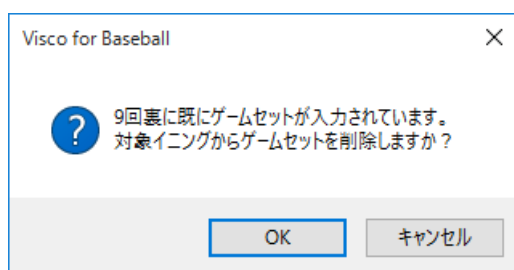
3. ゲームセット処理が完了すると、次のメッセージが表示されます。



ゲームセット後のスコア入力について

ゲームセット後でも、スコアの入力、スコアの修正が可能です。

ただし、ゲームセットが入力されたイニングより後ろのイニングへのスコア入力は制限されており、入力しようとした場合にはゲームセットの削除確認メッセージが表示されます。



削除確認で「OK」ボタンをクリックすると、ゲームセットが削除されます。

3.7. スコア修正

スコアの入力途中又は試合終了後に、入力した内容を修正する事が可能です。

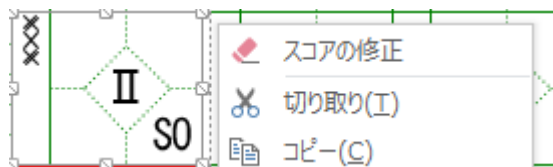
-  直前に入力したスコアの修正であれば、Visio の「元に戻す」により直前の操作を取り消し、再入力するのが早いです。Visio の「元に戻す」は、Visio のツールバーの  アイコンをクリックすることで行えます。
(利用している Visio のバージョンにより、アイコンが若干異なる場合があります。)

3.7.1. スコアの修正

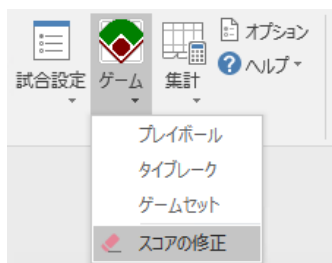
入力済みのスコアの修正は、スコアの修正画面で行います。

スコアの修正画面は、次のいずれかの方法で表示できます。

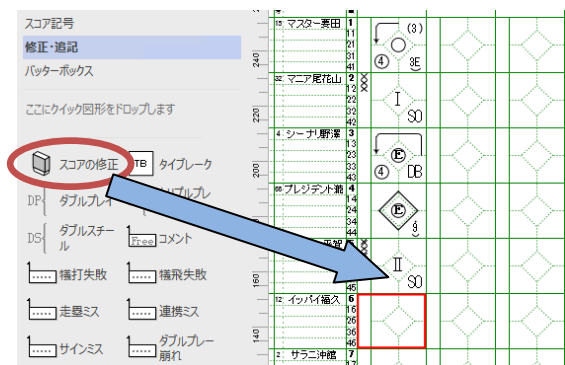
- ・ スコアが入力されたマスをクリックし、メニュー「スコアの修正」を選択



- ・ スコアが入力されたマスまたはイニングを選択し、Visco for Baseball メニュー ([アドイン]タブ内) から「スコアの修正」を選択



- ・ 「修正・追記」ステンシルから「スコアの修正」アイコンを対象のマスへドラッグ&ドロップ



スコアの修正画面には、対象のイニングで入力されたプレイが一覧表示されます。

一覧から対象のプレイを選択し、[前に挿入] または [置き換え] ボタンをクリックすると、プレイの入力画面が表示されます。新しくプレイを入力し [OK] ボタンをクリックすると、プレイ一覧に反映されます。

また、[削除] および [以降をすべて削除] ボタンにより、入力済みのプレイを削除することができます。

前に挿入、置き換え、削除によりプレイ一覧を修正し、最後に [確定] ボタンをクリックすると、スコアの修正がイニングへ反映されます。

修正内容を反映せずに画面を閉じる場合は、[キャンセル] ボタンをクリックします。

すべてのプレイを削除して [確定] すると、赤枠も削除されます。

スコアの修正画面の表示中は、通常のスコア入力できません。また、Visio の「元に戻す」操作をした場合、強制的にスコアの修正画面は閉じられます。



カキーンに関連する進塁について

カキーン（本塁打含む）とともに入力された進塁の行は、一覧上でグレー表示されます。

4		本塁打			1	3	1	
	1	> 進塁+2 (4番打者による)			1	3		
	3	> 進塁+3 (4番打者による)			1			
	4	> 進塁+4 (本塁打者生還)			1			

グレー表示された行を選択して、置換、削除、挿入はできません。

また、関連元のカキーンを削除した場合、関連する進塁も削除されます。



スコアの矛盾について

スコアの修正により、前後のスコアに矛盾が発生する場合があります。



たとえば、打者 A ヘストライクが 3 回入力（三振アウト）されていて、次の打者 B へのプレイも入力されている状態から、打者 A のストライクを 1 つ削除すると、打者 A がまだアウトとなっていない状態となり、打者 B のプレイが「他の打者が打席に立っている」と判定され、矛盾となります。

（※各プレイは、どの打順へのプレイかという情報を保持しており、打者 B のプレイを打者 A がしたことにはなりません。）

<発生する矛盾の例>

矛盾	説明
対象の打者がいない。	打者に対するプレイだが、対象の打順に打者がいない（打席に立っていない）。
対象の走者がいない。	走者に対するプレイだが、対象の打順に走者がいない。 カキーンの送球でも発生する。
走者が重複している。	打者に対するプレイは、走者が重複していない状態でプレイする必要があるが、走者が重複した状態となっている。
進塁結果が本塁を超える。	現在の塁からの進塁数が本塁を超えている。
本塁打者の生還前にその他のプレイが存在する。	本塁打は、本塁打と本塁打者生還の 2 つのプレイに分かれて記録されるが、本塁打者生還前に、走者進塁以外のプレイがある。
既に 3 アウト。	3 アウト後にプレイがある。
振り逃げの条件を満たさない。	振り逃げは 2 ストライク時のみ入力可能だが、そうっていない。
タイブレークの条件を満たさない。	タイブレークはイニングの最初に入力する必要があるが、そうっていない。

プレー一覧内に矛盾がある場合、最初に矛盾があったプレイの前に「(前後のプレイに矛盾あり)」と表示されます。

		ストライク(見逃し)			1				
		(前後のプレイに矛盾あり)							
		ストライク(見逃し)			1				

また、矛盾があるプレイは、行の文字が赤で表示され、そのプレイはスコアや状況に反映されません。

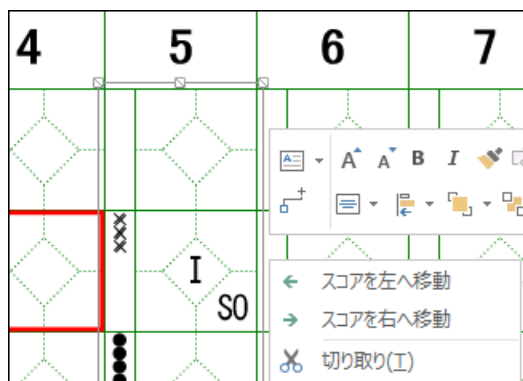
-  1つ矛盾があると、そのプレイによる状況変化（アウト、進塁等）が反映されないため、その後続のプレイも矛盾となる場合が多いです。矛盾が発生した場合、最初の矛盾を修正するようにしてください。

矛盾がある状態のまま [確定] することもできます。矛盾のあるプレイを含むイニングは、イニング番号がオレンジ色に塗りつぶされます。

		所要時間		
攻	守	1	2	3
1	11	(3)		
21	21	④		
31	31	SE		
41	41			
2	12	I		
22	22	SO		
32	32			
42	42			
3	13	④		
23	23	DB		
33	33			
43	43			

3.7.2. スコアの移動

入力するイニングを間違えてしまった場合や、打者一巡などの影響で意図せずにイニングがずれてしまった場合に、指定したイニングのスコアを左右に移動する事が出来ます。



手順)

イニングを選択（2回クリック）して右クリックすると、スコアの移動メニューが表示されます。

○スコアを左へ移動：

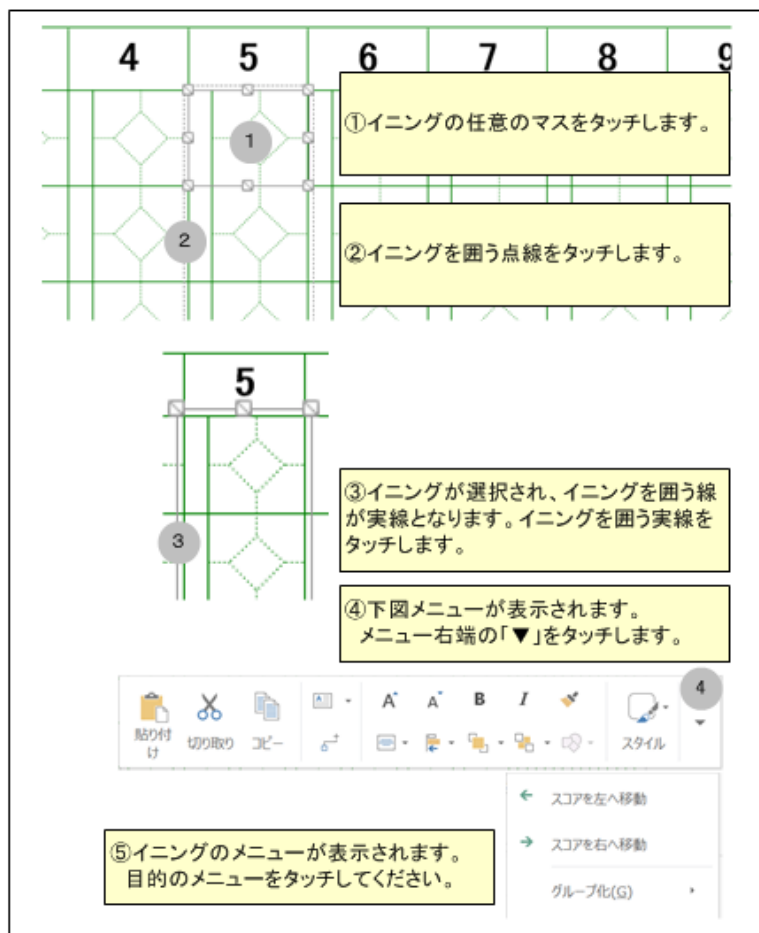
選択したイニングのスコアを左側に移動します。

○スコアを右へ移動：

選択したイニングのスコアを右側に移動します。

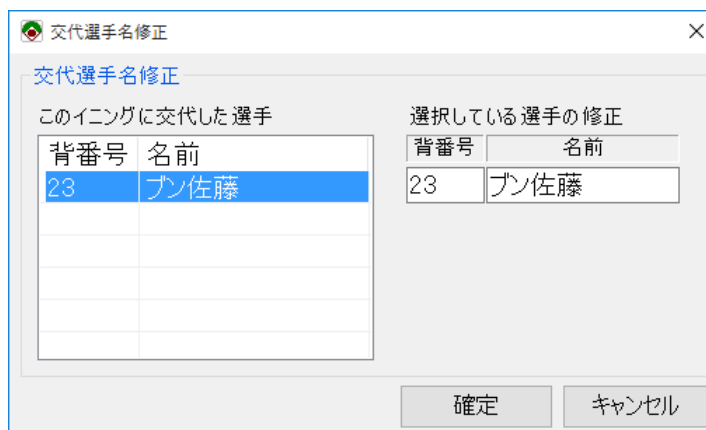
移動先のイニングに既にスコアが入力されている場合、そのイニングのスコアも指定した方向へ移動します。

タッチ操作の場合、下記手順でメニューを実行してください。



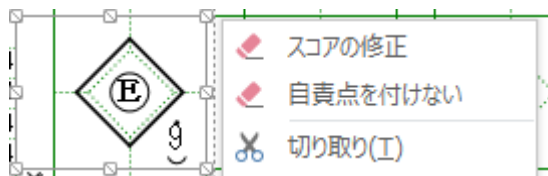
3.7.3. 交代選手名修正

選手交代のあったマスの右クリックメニュー「交代選手名修正」より、交代選手の名前と背番号を修正できます。



3.7.4. 自責点の切替

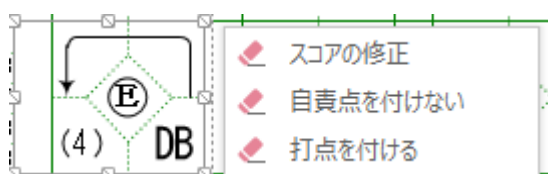
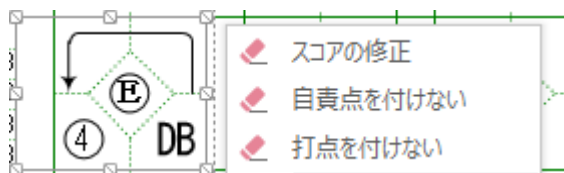
得点のあったマスの中クリックメニュー「自責点を付ける」または「自責点を付けない」より、自責点を付けるかどうかの切り替えができます。



 自責点は得点までの状況により自動で判定されますが、最終的には記録者の判断に依るところがあります。
本機能で適宜切り替えてください。

3.7.5. 打点の切替

得点のあったマスの中クリックメニュー「打点を付ける」または「打点を付けない」より、打点を付けるかどうかの切り替えができます。



 「通常進塁」による得点のみ、切り替えに対応しています。その他の得点はメニューが表示されないか、または実行しても対応していない旨のメッセージが表示されます。

3.8. スコア集計

3.8.1. リアルタイム集計

スコア記載ページ（先攻及び後攻ページ）にあるイニング毎や打者／守備毎の集計は、プレイを入力するたびに自動で更新されます。



「集計ページ」にある項目は、「[記録の集計](#)」を実行する事により、最新の状態へ更新されます。



[オプション](#)の「リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する」がオフの場合、守備に関する集計及び打撃に関する集計はリアルタイムに集計されません。操作感が遅く感じられる場合は、お試しください。



スコアの集計は、全てのケースで期待する結果となるわけではありません。

記録者判断や、ローカルルールに対応するためにも、必ず内容を確認してご利用ください。

集計値を修正する方法は、[集計値の修正](#)を参照ください。

<スコア記載ページ左側>

刺 殺	補 殺	失 策	シ ー ト	先 攻	
				背 番 号	打 順
1		1	7	15 マスター要田	1
					11
					21
					31
					41

⋮

2	1	1	合 計	安 打
				得 点
				打 数

【守備に関する集計】

- ① 刺殺：守備での刺殺（直接アウト）数
- ② 補殺：守備での補殺（アウトの補助）数
- ③ 失策：守備での失策（エラー）数

【守備に関する集計の合計】

但し、該当ページ内の合計

<スコア記載ページ右側>

	打 席 数	打 数	得 点	安 打	本 塁 打	塁 打 数	打 点	盗 塁	犠 打	犠 飛	四 球	死 球	三 振	残 塁
	1	1	1	1		1								

【打撃に関する集計】

- ①打席数：打席数
- ②打数：打数
- ③得点：得点数
- ④安打：安打数
- ⑤本塁打：本塁打数
- ⑥塁打数：安打による進塁打数
- ⑦打点：打席の結果により入った点数
- ⑧盗塁：盗塁数
- ⑨犠打：犠打数
- ⑩犠飛：犠飛数
- ⑪四球：四球数
- ⑫死球：死球数
- ⑬三振：三振数
- ⑭残塁：残塁数

失 点														
	6	5	3	2	1	5	3				1		1	

【打撃に関する集計の合計】

但し、該当ページ内の合計

<スコア記載ページ下側>

安 打	四 球	死 球	失 策	安 打	四 球	死 球	失 策	安
				2	1	0	0	
得 点				3				
投 球 数				14				

【イニング毎の合計】

- ①安打：安打数
- ②四球：四球数
- ③死球：死球数
- ④失策：失策数
- ⑤得点：得点数
- ⑥投球数：投手の投球数

3.8.2. 記録の集計

「記録の集計」の実行により、「集計ページ」が最新の状態へ更新されます。

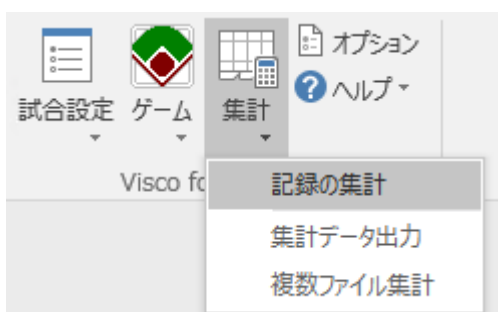
 スコア記載ページ上の集計も更新されます。[オプション](#)の「リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する」がオフの場合は、このタイミングでスコア記載ページ上の集計が更新されます。

 スコアの集計は、全てのケースで期待する結果となるわけではありません。

記録者判断や、ローカルルールに対応するためにも、必ず内容を確認してご利用ください。

集計値を修正する方法は、[集計値の修正](#)を参照ください。

1. Visco for Baseball メニュー (「アドイン」タブ内) の「記録の集計」を選択すると、集計が実行されます。

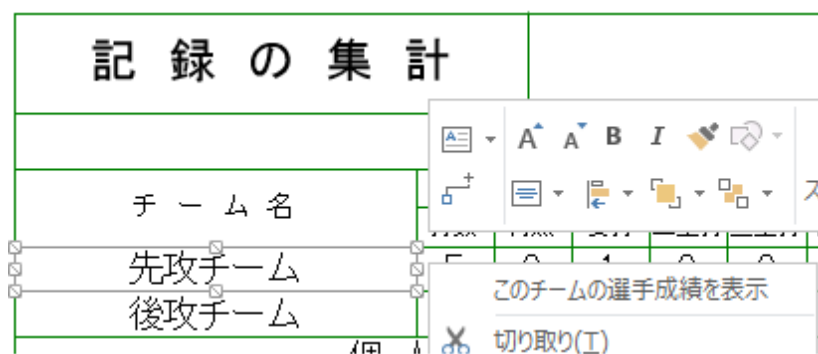


2. 集計された結果は、「集計ページ」へ設定されます。

記録の集計										No.																									
チームの記録																																			
チーム名		打撃成績										守備成績																							
		打数	満点	安打	二塁打	三塁打	本塁打	盗塁打	打点	盗塁	犠打	犠飛	四球	死球	三振	凡退	打率	捕殺	捕逸	失策	暴投	捕逸	併殺	守備率											
新人打撃成績()										投手成績()																									
選手名	打	得	安	二	三	本	盗	犠	犠	内	死	三	併	犠	打	出	得	選手名	完	無	勝	敗	セ	ク	打	得	盗	本	死	三	併	犠	打	出	得
氏名	数	点	打	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	塁	氏名	投	失	敗	投	リ	レ	点	点	点	点	点	点	点	点	点	点	点

3. 選手成績のチーム切り替え

「チーム名」を右クリックすると、「このチームの選手成績を表示」というメニューが表示されます。
これを選択すると、「個人打撃成績」と「投手成績」に選択したチームの選手成績が表示されます。



 [試合情報入力](#)で「自チーム」に設定しているチームの選手成績が初期表示されます。

3.8.3. 集計値の修正

集計されたデータは、必ずしも正しい結果、期待する結果とならない場合があります。そこで、全ての集計データは、集計後の値の修正が可能となっています。



記録の集計や、リアルタイム集計により、修正した値が上書きされる場合があります。

そのため、集計値の修正を行う場合は、すべてのスコア入力後、「記録の集計」実行後に行い、その後はスコア入力やスコア修正をしないようにしてください。

以下に、打撃集計を修正する手順を記述します。守備集計、イニング集計、および「集計」ページ上の集計も同様の操作方法で修正が可能です。

1. 修正対象の集計エリアを選択

修正対象となる場所へカーソルを移動します。

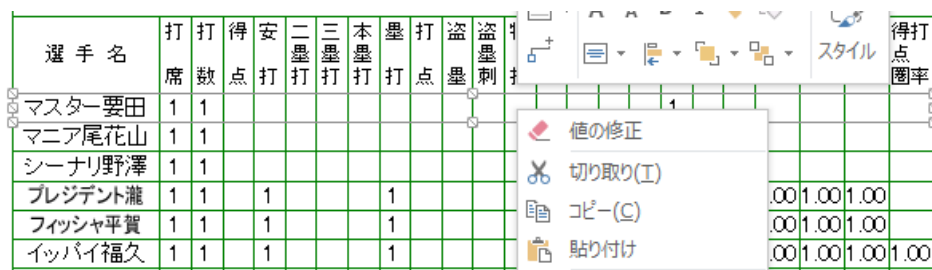


この場合に修正可能なエリアでは、カーソルの形状が、十字の矢印（）となります。

2. 値の修正を選択

カーソルが、十字となった状態でマウスの右クリックをします。

メニューが表示されるので、「値の修正」を選択します。



選手名	打席	打数	得点	安打	二塁打	三塁打	本塁打	塁打	盗塁	盗塁刺	犠打	犠打率	得点圏率
マスター要田	1	1											
マニア尾花山	1	1											
シーナリ野澤	1	1											
プレジデント瀧	1	1		1			1					.00	1.00
フィッシャ平賀	1	1		1			1					.00	1.00
イッパイ福久	1	1		1			1					.00	1.00

The screenshot shows a context menu with the following options: 値の修正 (Value Correction), 切り取り(I) (Cut), コピー(C) (Copy), and 貼り付け (Paste). The '値の修正' option is highlighted.

3. 図形データウィンドウでのデータ修正

「値の修正」を選択すると、図形データウィンドウが表示されます。

そこで、各データの修正を行います。

打席数	1	図形データ - ATTACKTOTAL1
打数	1	
得点	0	
安打	0	
本塁打	0	
塁打数	0	
打点	0	
盗塁	0	
犠打	0	
犠飛	0	
四球	0	
死球	0	
三振	1	
残塁	0	
0の表示	FALSE	

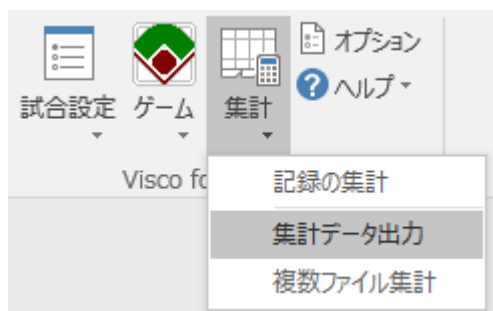
- 「0の表示」は、0の成績を表示するかどうかの設定です。
 - ・ FALSE : 表示しない
 - ・ TRUE : 表示する

3.8.4. 集計データ出力

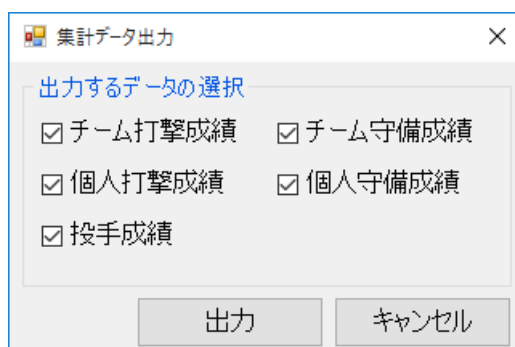
集計されたチームのスコアを外部ファイルへ出力するための機能です。

出力するデータ形式は、カンマ句切り（C S V形式）のテキストファイルです。

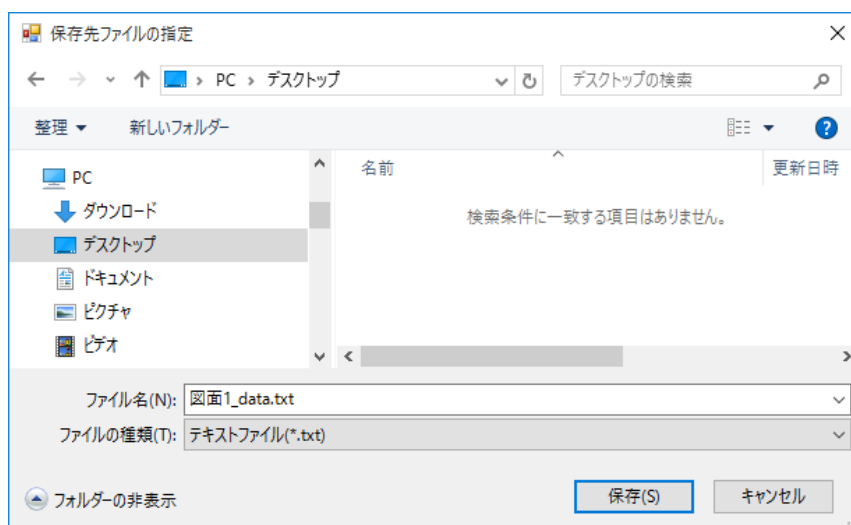
Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）の「集計データ出力」を選択してください。



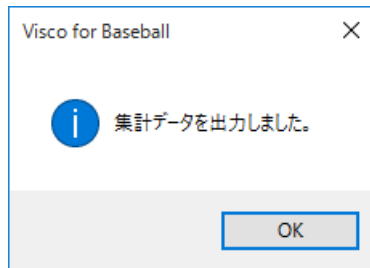
1. 出力データの指定画面が表示されますので、
出力する項目を指定して「出力」ボタンをクリックしてください。



2. 保存先ファイルの指定画面が表示されますので、保存先を指定して「保存」ボタンをクリックしてください。



3. データ出力が完了すると、以下のメッセージが表示されます。

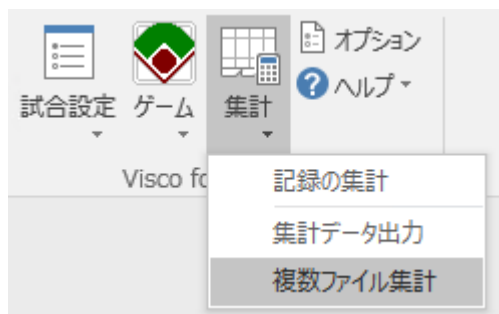


3.8.5. 複数ファイル集計

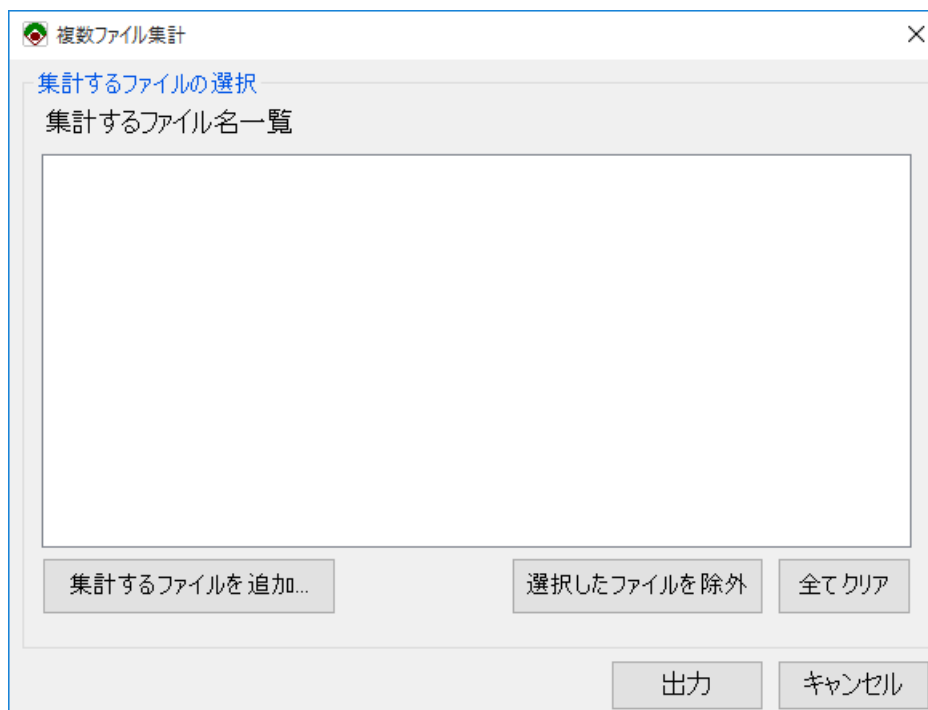
集計されたファイルを複数選択してチームのスコアを外部ファイルへ出力するための機能です。

出力するデータ形式は、カンマ句切り（CSV形式）のテキストファイルです。

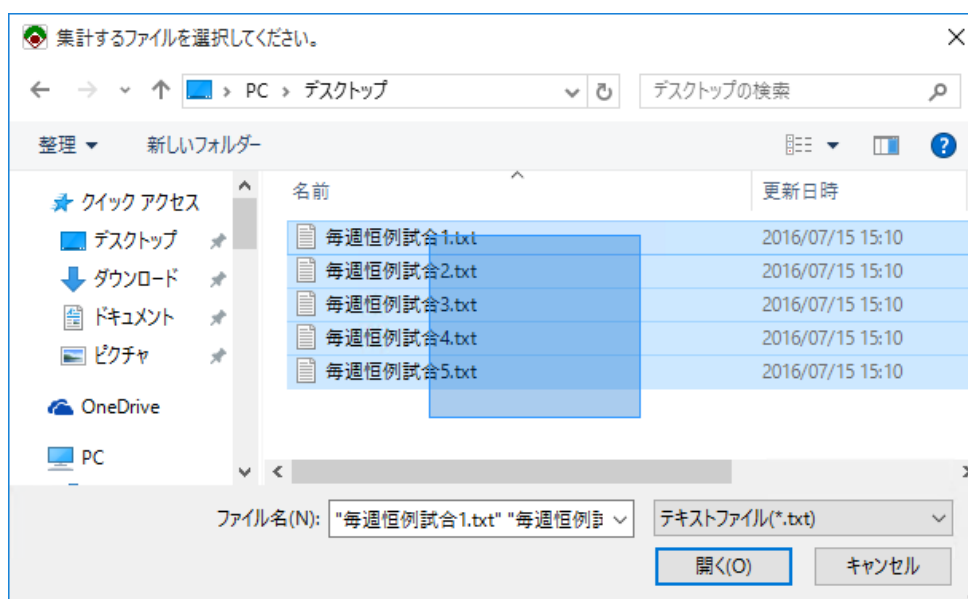
Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）の「複数ファイル集計」を選択してください。



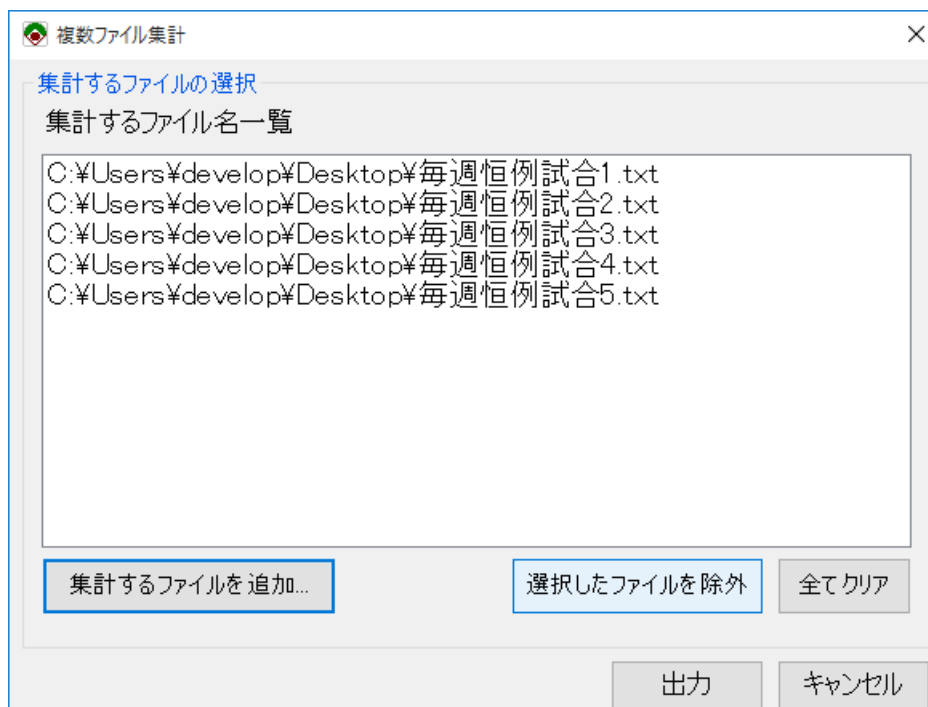
1. 複数ファイル集計画面が表示されます。



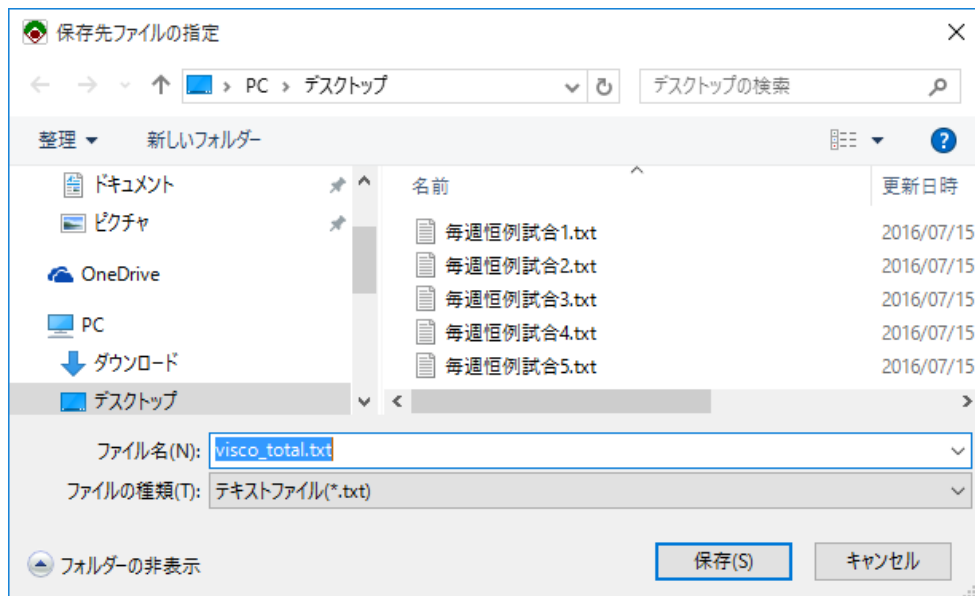
2. [集計するファイルを追加]ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されます。
集計するファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックしてください。



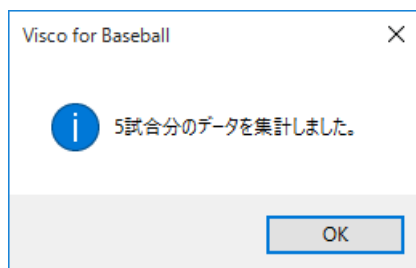
3. 「集計するファイル名一覧」からファイルを除外する場合は、[選択したファイルを除外]ボタン、または[全てクリア]ボタンをクリックしてください。



4. 集計するファイルの選択が終わったら、「出力」ボタンをクリックしてください。
- データの保存先ファイルの指定画面が表示されますので、保存先を指定して[開く]ボタンをクリックします。



5. データの集計が完了すると、以下のメッセージが表示されます。



3.8.6. 集計項目一覧

1. 個人打撃成績

記録項目	算出方法・備考
試合	試合に出た回数。 代打に出て打撃を完了せずに交代した場合も含まれます。
打席	打撃完了（アウトか出塁）した回数。
打数	打率に影響する打席の数。 打席－（四死球＋犠打＋犠飛＋打撃妨害による出塁）。
得点	ホームインした回数。
安打	安打を打った回数。何塁打でも1。
二塁打	二塁打を打った回数。
三塁打	三塁打を打った回数。
本塁打	本塁打を打った回数。
塁打	一塁打＋二塁打×2＋三塁打×3＋本塁打×4。
打点	その打者の打撃によって取った得点。
盗塁	盗塁成功回数。
盗塁刺	盗塁失敗回数
犠打	犠牲バントを成功させた回数。
犠飛	犠牲フライを打った回数。
四球	四球を得た回数。
故意四球	敬遠された回数
死球	死球を得た回数。
三振	三振した数。振り逃げ成功・バント失敗、スリーバント失敗も三振が付く。
併殺打	併殺打の回数。ゴロでフォースプレイ又はリバースフォースプレイの併殺 または併殺崩れ（併殺アウトを失策で逃した場合）に付きます。
残塁	残塁になった回数。
打率	安打÷打数
長打率	塁打÷打数
出塁率	（安打＋四死球）÷（打数＋四死球＋犠飛）
得点圏打率	得点圏安打÷得点圏打数
得点圏打数	走者二塁以上の得点圏での打数。
得点圏安打	走者二塁以上の得点圏での安打。

2. 個人守備成績

記録項目	算出方法・備考
試合	一度でも守備に付いた試合数。守備をせずに交代した場合は0。
守備機会	刺殺+捕殺+失策。ボールの飛んできた回数。
刺殺	打者・走者を直接アウトにした数。
捕殺	刺殺を手伝った数。4-2 アウトの場合、4 に補殺、2 に刺殺が付く。 挟撃プレイなどで、1つのアウトで複数の野手に補殺が付く場合あり。
失策	失策（エラー）した数。
捕逸	捕手後逸した数。
参加人員	併殺中に捕殺や刺殺を記録した野手に付く。ただし、複数の捕殺や刺殺を記録した野手でも参加人員は1とする。
守備率	$(\text{刺殺} + \text{捕殺}) \div (\text{刺殺} + \text{補殺} + \text{失策})$

3. 投手成績

記録項目	算出方法・備考
試合	登板した試合数。登板は打者数1以上で認められる。
完投	先発し、試合終了まで一人で投げきること。
交代完了	リリーフに出て、最後まで投げ切ること。
試合当初	先発して、途中からリリーフを仰いだ数。
補回試合	9回以上投げた試合数。先発して10回無死で降板した場合も入る。
無得点勝利	完封勝利した試合数。また、1回無死無失点から先発に替わり登板し、最後まで無失点で勝利した場合も付く。
無四球試合	四死球を与えず完投した場合。
勝利	勝利投手になった数。 (ゲームセット 時、勝利を付ける投手を選択します。)
敗戦	敗戦投手になった数。 (ゲームセット 時、敗戦を付ける投手を選択します。)
セーブ	リードしているチームの救援投手が試合終了までリードを守りきった場合に付けます。 (ゲームセット 時、付けるか付けないか選択します。付ける場合は、勝利チームの最後の投手にセーブが付きます。)
セーブポイント	セーブポイントの数。セーブと救援勝利の合計。 (オプション で付ける設定の場合、セーブの付いた投手、および先発ではない勝利投手に付きます。)
引き分け	二人以上の投手が登板した場合は、交代完了した投手に記録される。

打者数	投球完了（アウトか出塁）した打者数。
打数	打者数－（四死球＋犠打＋犠飛＋打撃妨害による出塁）
投球数	投球した回数。
投球回数	投げたイニング数。（アウトを取った数より計算します。）
投球回端数	投げたイニング数の端数。アウト 1 つで 1 とする。
被安打	打たれた安打の数。何塁打でも 1。
本塁打	打たれた本塁打の数。
犠打	成功された犠牲バントの回数。
犠飛	成功された犠牲フライの回数。
四球	与えた四球の数。故意四球を含む。
死球	与えた死球の数。
三振	奪った三振の数。振り逃げ成功・失敗、スリーバント失敗を含む。
暴投	暴投を投げた回数。
ボーク	ボークをした数。
失点	与えた得点の数。
自責点	責任投球時の失点の数。
防御率	$\text{自責点} \times 9 \div (\text{投球回数} + \text{投球回端数} \div 3)$

4. チーム打撃成績

記録項目	算出方法・備考
打数	打率に影響する打席の数。 打席－（四死球＋犠打＋犠飛＋打撃妨害による出塁）。
得点	ホームインした回数。
安打	安打を打った回数。何塁打でも1。
二塁打	二塁打を打った回数。
三塁打	三塁打を打った回数。
本塁打	本塁打を打った回数。
塁打	一塁打＋二塁打×2＋三塁打×3＋本塁打×4。
打点	その打者の打撃によって取った得点。
盗塁	盗塁成功回数。
犠打	犠牲バントを成功させた回数。
犠飛	犠牲フライを打った回数。
四球	四球を得た回数。
死球	死球を得た回数。
三振	三振の数。振り逃げ成功・バント失敗、スリーバント失敗も三振が付く。
残塁	残塁になった回数。
打率	安打÷打数

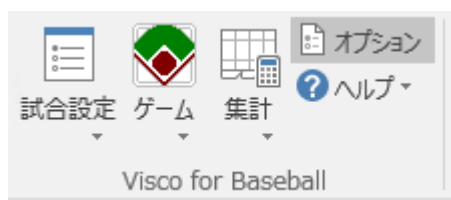
5. チーム守備成績

記録項目	算出方法・備考
刺殺	打者・走者を直接アウトにした数。
捕殺	刺殺を手伝った数。
失策	失策（エラー）した数。
暴投	暴投した数。
捕逸	捕手後逸した数。
併殺	併殺（ダブルプレー、トリプルプレー）を取った数。
守備率	（刺殺＋捕殺）÷（刺殺＋補殺＋失策）

3.9. オプション

Visco for Baseball の各種オプション設定を行います。

1. オプション画面を起動するには、Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）のオプション」を選択します。



2. 以下のオプション画面が起動されます。

オプション

×

カキーン・スコア入力設定

☒ ボールの流れ入力時、打球の落下点を選択しない

☒ 進塁確認ダイアログを表示し、進塁を行う

☐ 代打・代走があった攻撃の終了時、野手交代画面を表示する

☐ アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「タッチアウト記号」を付ける

☐ アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「封殺記号」を付ける

タッチアウト記号: 封殺記号:

集計設定

☒ リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する

☐ 記録の集計時、セーブポイントを付ける

☐ 予備枠を使用する場合、打席枠と予備枠をコネクタで接続する

次のイニング数で防御率を計算する: 回

入スコア記号設定

三振: ☒ SO ☐ K

スタメン入力設定

☐ 「DHを選択可能にする」を選択した状態で開く

確定

キャンセル

以下のオプション項目を設定切り替えます。

<カキーン・スコア入力設定>

オプション	既定値	説明
ボールの流れ入力時、打球の落下点を選択しない	ON	ON の場合、カキーン入力のボールの流れで「 落下点選択 」ダイアログが表示されません。 この設定が ON の場合は、落下点は「正面」が既定値となります。
進塁確認ダイアログを表示し、進塁を行う	ON	ON の場合、カキーン入力後に走者がいる場合は進塁確認ダイアログが表示されます。
代打・代走があった攻撃の終了時、野手交代画面を表示する	OFF	ON の場合、代打・代走があった攻撃の終了時、野手交代画面を表示します。ただし、次のハーフィニングで打順が未定の場合や、既にプレイが入力されている場合には表示されません。
アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「タッチアウト記号」を付ける	OFF	ON の場合、アウトの入力時、タッチ・封殺を選択できるようになり、「タッチアウト記号」で指定した記号がスコアに表示されます。
アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「封殺記号」を付ける	OFF	ON の場合、アウトの入力時、タッチ・封殺を選択できるようになり、「封殺記号」で指定した記号がスコアに表示されます。
タッチアウト記号	T.O.	アウトでタッチを選択した場合の記号です。 (4 文字まで。二重引用符は不可。)
封殺記号	F.O.	アウトで封殺を選択した場合の記号です。 (4 文字まで。二重引用符は不可。)

<集計設定>

オプション	既定値	説明
リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する	ON	ON の場合、スコア記載ページ上の集計をプレイのたびに更新 (加算) していきます。 また、必要に応じて記録の集計 (先攻後攻ページのみ。集計ページは更新されません) が自動実行されます。
記録の集計時、セーブポイントを付ける	OFF	ON の場合、記録の集計時、条件を満たす投手の成績にセーブポイントが付きます。
予備枠を使用する場合、打席枠と予備枠をコネクタで接続する	OFF	ON の場合、選手交代が多くなり予備枠が使用された場合に、打席枠と予備枠との間にコネクタ (線) が表示されます。

次のイニング数で防御率を計算する	9 回	記録の集計時、投手の防御率の計算が指定した回数で行われます。
------------------	-----	--------------------------------

<スコア記号設定>

オプション	既定値	説明
三振	SO	三振の記号を 「SO」「K」から選択できます。 設定変更は、変更後のスコア入力から適用されます。 (スコアの修正 で何も変更せずに確定することで再描画できます)

<スタメン入力設定>

オプション	既定値	説明
「DH を選択可能にする」を選択した状態で開く	OFF	スタメン入力画面の「DH を選択可能にする」チェックボックスの既定値を設定します。

4. こんな時どうする？

4.1. スコアブックとは？

スコアブックとはあらゆるスポーツで、その試合内容を標準的な記述方法に沿った形で作成するドキュメントのことであり、野球だけではなく、ゴルフ、バスケットボール、バレーボールなど様々な球技で利用されています。

なかでも野球のスコアブックは、長い歴史があり判りやすく記号化されそのスコアブックを見ると、試合内容が全てわかるようになっています。

「スコアブック」とは以下のような表（一部を抜粋）になっています。この表の中に投球のカウントや打球の行方、守備の継投、走塁結果などを記入していきます。

打 順	1	2	3
1			
11			
21			
31			
41			
2			
12			
22			
32			
42			



- ① 打者が一塁へ行くまでのプレー（状況および結果）を記述します。
- ② 二塁への進塁やアウトの要因および守備の状況を記述します。
- ③ 三塁への進塁やアウトの要因および守備の状況を記述します。
- ④ 本塁への進塁やアウトの要因および守備の状況を記述します。
- ⑤ 各選手の結果（ホームイン／残塁／自責点）を記述します。
- ⑥ 投球の結果を記述します。

また、スコアブックを作成する際には、各守備位置を番号化し、どのようなプレーが行われたかを表記します。

この番号のことを「シート」と呼びます。このシートが全ての基本となりますので、以下の表をご覧ください。



守備位置	英語	日本語	シート（守備位置の番号）
ピッチャー	Pitcher	投手	1
キャッチャー	Catcher	捕手	2
ファースト	First	一塁手	3
セカンド	Second	二塁手	4
サード	Third	三塁手	5
ショート	Short	遊撃手	6
レフト	Left	左翼手	7
センター	Center	中堅手	8
ライト	Right	右翼手	9

4.2. HowTo 一覧

次ページ以降の HowTo 記事、もしくはマニュアル内の該当説明へのリンク集です。

<全般>

No.	HowTo	リンク先
1	Visco for Baseball のメニューが表示されない。	HowTo 記事
2	ページを削除してしまった。	HowTo 記事
3	アイコン(ステンシル)が表示されていない。	HowTo 記事
4	Visco for Baseball が正常に動作しない。	HowTo 記事
5	バージョンアップ後に、以前のバージョンで入力したデータはどうなる？	HowTo 記事
6	スコア入力時の動作が遅く感じる。	HowTo 記事
7	集計結果がおかしい。	HowTo 記事
8	タッチ操作で右クリックメニューを表示するには？	HowTo 記事

<試合状況>

No.	HowTo	リンク先
1	1 イニングで、打者一巡してしまった。	HowTo 記事
2	延長戦などで、イニングが足りない。	HowTo 記事
3	試合状況などのコメントを記入したい。	HowTo 記事
4	選手交代やダブルプレーなど、スコア上に配置されているアイコンってずらせる？	HowTo 記事
5	スリーアウトになったのでスコアブックも後攻（もしくは先攻）へ切り替えたい。	HowTo 記事

<選手交代>

No.	HowTo	リンク先
1	選手の交代で制限があるのか？	制限事項
2	代打・代走のシートの表示について	HowTo 記事
3	DH（指名打者）を設定するには？	スタメン入力



全般

1) Visco for Baseball のメニューが表示されない。

製品情報ページ内 FAQ にて、[「Visco for Baseball」のメニューが表示されない場合]について記載していますので、ご参照ください。

[製品情報：Visco for Baseball FAQ](#)

2) ページを削除してしまった。

ページを削除した場合、図面を保存前であれば図面を閉じ、開きなおしてください。

ページを削除した状態で図面を保存してしまった場合は、その全てを手作業で復元する事は不可能です。(ページには本製品の動作に必要な様々な情報が含まれています。)

3) アイコン(ステンシル)が表示されない。

アイコン(ステンシル)を誤って閉じてしまった場合は、[その他の図形] > [スコアブック] 内から選択することで開くことが出来ます。

それでも表示されない場合は、本製品のアンインストールを行い、再度インストールしてください。アンインストール及びインストールの方法は、[こちら](#)

4) Visco for Baseball が正常に動作しない。

一度、Visio を終了し、再度起動してください。

それでも正常に動作しない場合は、本製品のアンインストールを行い、再度インストールしてください。アンインストール及びインストールの方法は、[こちら](#)

5) バージョンアップ後に、以前のバージョンで入力したデータはどうなる？

Visco for Baseball で入力したデータは、今後リリースされるどのバージョンの Visco for Baseball でも修正や集計を行うことが可能です。

- 旧製品と新製品間（Visco for Baseball II と Visco for Baseball 3 等）では、可能な限り以前の製品で作成したデータも利用できるようにいたしますが、すべてのバージョンや機能が対象とならない場合がございますので、予めご了承くださいませよう、お願いいたします。

なお、バージョンアップ後に入力したデータを、古いバージョンの Visco for Baseball で修正や集計を行うことは出来ませんので、その場合は Visco for Baseball のバージョンアップを行ってください。

6) スコア入力時の動作が遅く感じる。

お使いの環境によっては、スコア入力時の動作が遅く感じられる場合があります。

オプションで「リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する」を OFF に設定すると、動作が比較的速くなります。

リアルタイムで打撃成績と守備成績を集計する必要がない場合は設定を OFF にしてください。

オプションについては、[こちら](#)

7) 集計結果がおかしい。

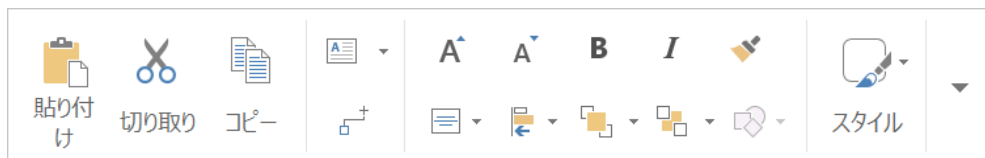
集計は、ローカルルールやレアケースなどがあり、必ずしも予期した結果となるとは限りません。

期待通りとならない場合、次の順番で確認および調整を行ってください。

- (1) 「[記録の集計](#)」を実行の上、再確認してください。
- (2) 入力したプレイの内容が正しいかご確認ください。
間違いがあった場合は、「[スコア修正](#)」により修正してください。
- (3) 上記で改善しない場合、[集計値の修正](#)により調整してください。

8) タッチ操作で右クリックメニューを表示するには？

対象の図形（同じ場所）を2回タッチすることで、下図のメニューが表示されます。



右端の「▼」をタッチすると、マウス右クリックで表示されるメニューが表示されます。

試合状況

1) 1イニングで、打者一巡してしまった。

通常の操作にて、イニングの数字も以下のように自動で変更されます。

攻 打 順	1	1	2
要田 1	(3)		
11	(4)		
21	6		

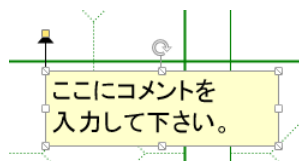
2) 延長戦などで、イニングが足りない。

ページ内で一番右にあるイニングの入力が終了すると、自動的にページが追加されます。

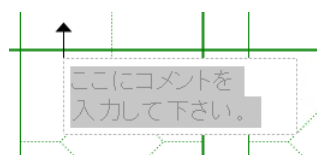
3) 試合状況などのコメントを記入したい。

コメント用のアイコンがあります。(アイコン一覧は[こちら](#))

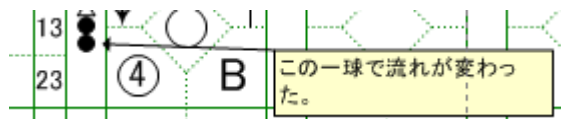
- ① コメントアイコンを任意の場所にドロップしてください。



- ② 枠内をクリックし、文字を入力します。



- ③ 対象となるプレーにガイド（線）を引く事も可能です。



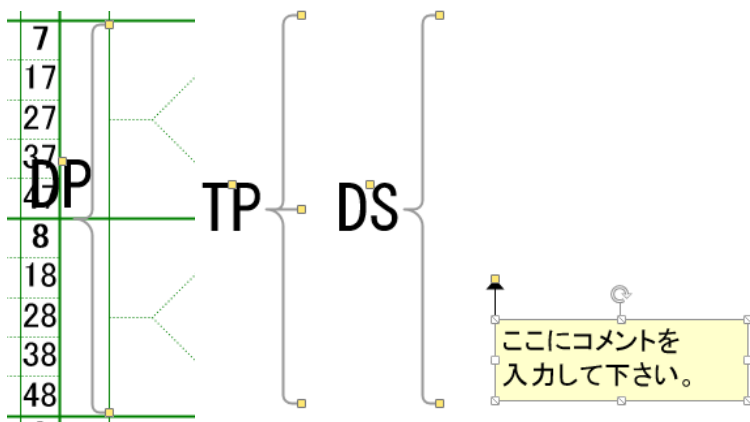
4) 選手交代やダブルプレーなど、スコア上に配置されているアイコンってずらせる？

一部のアイコンで、自由に位置を移動可能なものがあります。

以下のアイコンが、位置を自由に変更できます。(アイコン一覧は[こちら](#))

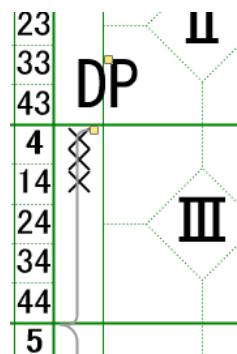
- ダブルプレー
- トリプルプレー

- ## ○コメント



まず、それらのアイコンをクリックして選択します。

選択すると黄色い「□」が表示されるので、その部分をドラッグする事により、自由に移動させる事が可能です。



「DP」の部分を移動させた例です。

このように、スコアが記入されていない部分へ移動すると見やすくなります。

ココで紹介した他のアイコンも同様の操作が可能です。

さらに、「コメント」は、白色の「□」や「

5) スリーアウトになったのでスコアブックも後攻（もしくは先攻）へ切り替えたい。

ページを切り替えてください。その方法は、[こちら](#)

 選手交代

1) 代打・代走のシートの表示について

- ① 代走または代打を行うと、シートに「PH」または「PR」と表示されます。

シート	先 攻	
	背番号	打順
7	15	マスター要田 1
PH	99	サンニ伊勢 11
		21
		31
		41

- ② 守備に就いた時点で、守備位置が追加表示されます。

シート	先 攻	
	背番号	打順
7	15	マスター要田 1
PH7	99	サンニ伊勢 11
		21
		31
		41

- リアルタイム集計がOFFの場合、守備に就いたかどうかに関わらず守備位置が表示されます。
ただし、「記録の集計」を行った時点で、守備に就いたかどうかも踏まえて再表示されます。

5. プログラム仕様

5.1. 制限事項

全般

- 本製品により、全てのスコア表記が可能となるものではありません。
- 本製品に最初から含まれる全てのもの（ページ／シェイプ／ファイル等）を削除した場合、正常な動作は保証しません。
- 本製品に含まれるシェイプやページ、ドキュメント内の情報を変更した場合、正常な動作を保証しません。また、Visio の [テーマ] 機能によりテーマを適用して使用した場合、および [自動サイズ設定] 機能を有効にして使用した場合も、正常な動作を保障しません。

選手交代

- 選手情報は、各打席毎に 5 名まで表示します（DH を使用していない場合、最初に 6 名目の交代をした打席に限り、10 名表示します）。6 名以降の選手は、予備枠に 16 名まで表示されます。これ以上の選手交代が発生した場合は、スコアページ上には表示されません。但し、「記録の集計」機能にて集計ページへ正常に出力されます。
- DH（指名打者）制における既定の制限は設けてありません。投手以外に DH を付ける等、制限を越えた入力を可能としています。

自動進塁

- 一部、自動的にスコアが記載される機能もありますが、全てのケースに対応しているわけではありません。その時の状況に応じて修正する必要がありますので、前後のスコアを確認しながら操作して下さい。

集計

- 自作の部品やフリーワードの書き込みなども可能ですが、集計には反映されません。
- 集計機能は、状況判断により全ての利用者に意図した結果とならない場合があります。最終的には、スコア内容と照らし合わせてご確認下さい。
- 得点は 18 回まで表示されます。19 回以降の得点は、合計にのみ反映されます。

自責点

- 自責点の自動付与は、以下の制限があります。
 - ・ ある走者が得点するまでに失策による進塁をした場合、その走者の得点は自責点となりません。失策による進塁が無くても得点出来たと判断した場合は手動で自責点を付けてください。
 - ・ 自責点が付く条件が揃っている時に、ある走者または打者に対する失策によって他の走者が得点した場合、その得点は自責点となります。

ボールカウント

- 本製品では、三振時のボールカウントを三球目まで記入します。別の記入方法として二球目までしか記入しない場合がありますが、投球数に違いはありません。

また、四球時においても同様とします。

免責

- 本製品の使用または使用不能から生じる一切の損害に関して予見可能性の有無に関わらず、債務不履行責任、不法行為責任、その他法律上の責任であるか否かを問わず、一切責任を負わないものとします。

5.2. バージョン情報

【製品バージョンの確認方法】

次のいずれかの方法で確認できます。

- 「バージョン情報」ダイアログで確認する

Visco for Baseball メニュー（「アドイン」タブ内）の「ヘルプ」>「バージョン情報」を選択すると表示される「バージョン情報」ダイアログで確認できます。（ダイアログ内に "Version ****" の形式で表記されます。）

- コントロールパネルで確認する

コントロールパネルの「プログラムのアンインストール」（※）の一覧から [Meister Visco for Baseball] を選択して、表示される [製品バージョン] を確認します。

（※ご使用の環境によって、表示が若干異なる場合があります。）

【Visco for Baseball 3 バージョン履歴】

Version 3.0.2

- ・ 「カキーン」で打者以外の走者がアウトになって3アウトとなった場合に、打者に対して残塁が付かない不具合を修正しました。

Version 3.0

- ・ Windows 10、および Visio 2016 (64 ビット版、32 ビット版) に対応しました。
- ・ Windows 7 より前の OS、および Visio 2016 より前のバージョンの Visio への対応を終了しました。
- ・ スコアの削除機能が廃止され、[スコアの修正](#)機能が追加されました。
- ・ [タイブレーク](#)の入力に対応しました。
- ・ 選手情報の 10 枠目の最初の行の「シート」が、選手交代内容と異なる表示となる不具合を修正しました。
- ・ 打者一巡後の選手交代で「交代選手名修正」を行うとエラーが発生する不具合を修正しました。

- ・ カキーン：コマンド入力（カキーンコマンド）を廃止しました。
- ・ ほか、潜在的な不具合の修正、および機能改善を行いました。

【Visco for Baseball II バージョン履歴】

Version 2.2

- ・ Windows 8、および Visio 2013 に対応しました。
- ・ チーム名（先攻ページ上部）のフォントや改行位置が変更可能になりました。

Version 2.1

- ・ Windows 7、および Visio 2010 に対応しました。
- ・ 打席ナビのボールカウント表示を、「BSO」の順番に変更しました。
- ・ 盗塁などのタイミングマークについて、数が多くなった場合の表記を変更しました。
- ・ 選手交代があったときに、自責点が付かない場合がある不具合を修正しました。
- ・ 打者一巡直後ボールカウントなしでチェンジした場合、イニングが詰められるようになりました。
- ・ 19 回以降の得点が、後攻ページの得点合計欄に反映されるようになりました。

Version 2.0.2

- ・ 選手交代の入力が出来なくなる不具合を修正しました。
- ・ 各画面について、あらゆる解像度での表示に対応しました。

Version 2.0.1

- ・ 試合情報入力：「××大会××回戦」の文字を編集可能になりました。
- ・ 進塁・アウト：盗塁、盗塁刺、牽制死の入力時、タイミングを「投球時/次の投球の前」から選択出来るようになりました。
- ・ 選手交代：選手名の配置が、なるべく重ならないようになりました。
- ・ オプション：「代打・代走があった攻撃の終了時、野手交代画面を表示する」項目を追加しました。
- ・ オプション：「アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「タッチアウト記号」を付ける」項目を追加しました。
- ・ オプション：「アウトの入力時、タッチ・封殺を選択し「封殺記号」を付ける」項目を追加しました。
- ・ オプション：タッチアウト記号、封殺記号の設定を追加しました。
- ・ オプション：「記録の集計時、セーブポイントを付ける」項目を追加しました。

Version 2.0

- ・ Windows Vista(TM)、.NET Framework 2.0 以上、および Visio 2007 へ対応しました。
- ・ 各打席の選手情報枠を、3 行から 5 行に変更しました。
- ・ 選手情報の予備枠(16 名分)を追加しました。
- ・ 記録の集計 : 「打率」「守備率」などの成績が式として設定されるようになりました。
- ・ オプション : 「予備枠を使用する場合、打席枠と予備枠をコネクタで接続する」項目を追加しました。

Version 1.2

- ・ 得点時、自責点が自動で付くようになりました。
- ・ カキーン : 「他走者へ送球」の連携内で失策を入力出来るよう修正しました。
- ・ カキーン : 打撃結果に打者アウトのケースでの「犠打失敗」を追加しました。
- ・ カキーン : 打撃結果に「ファウルフライ失策」を追加しました。
- ・ カキーン : 第 1 アウトの補殺者が第 2 アウトの刺殺者となるような (3-6-3 等) ケースを入力可能としました。
- ・ カキーン : ボールの流れで複数の補殺者を選択可能としました。
- ・ カキーン : 打球の落下点としてレフト線・ライト線を選択可能としました。
- ・ カキーン : 犠飛選択時、球筋がフライとなるよう修正しました。
- ・ 進塁確認 : 走者がアウトとなるケースでも、進塁確認を表示するよう修正しました。
- ・ 選手交代 : 守備位置のみ変更した場合に、同じ行を使用するよう修正しました。
- ・ ゲームセット : 勝利・敗戦・セーブの設定が可能になりました。
- ・ 記録の集計 : チーム守備成績の暴投が正しく集計されない不具合を修正しました。
- ・ 複数ファイル集計 : 集計に失敗したファイル名を表示するよう修正しました。
- ・ オプション : 「次のイニング数で防御率を計算する」項目を追加しました。

Version 1.1.7

- ・ 自動進塁 : 進塁の順番を修正しました。
- ・ ゲームセット : イニング集計の空白に 0 を表示するよう修正しました。

Version 1.1.6

- ・ 打席ナビ : メニューに「進塁」「アウト」「選手交代」を追加しました。
- ・ カキーン : 打撃結果に「犠打失敗」を追加しました。
- ・ カキーン : 犠打失策・犠打野選に打数が付いていた不具合を修正しました。
- ・ バッターボックス : 「三振ゲッター」アイコンを追加しました。
- ・ 得点のあったマスで、打点を付ける・付けないを修正可能としました。
- ・ 記録の集計 : 失点が自動で付くようになりました。
- ・ 記録の集計 : 自責点が正しくない投手に付く不具合を修正しました。

- ・ 打者一巡 : 打者三巡目以降のスコアを削除できない不具合を修正しました。

Version 1.1.5

- ・ 進塁確認 : ゴロのアウト、失策、野選、セーフでも進塁確認を表示するようにしました。
- ・ 記録の集計 : 全ての投手記録が 0 となる選手を投手一覧に表示しないようにしました。

Version 1.1.3

- ・ DH 制に対応しました。
- ・ スタメン入力 : 「先後入れ替え」ボタンを追加しました。
- ・ スタメン入力 : 「選手情報ファイル選択...」ボタンの配置を変更しました。
- ・ スタメン入力 : 「DH を選択可能にする」チェックを追加しました。
- ・ オプション : 「『DH を選択可能にする』を選択した状態で開く」を追加しました。
- ・ 進塁要因選択 : 進塁要因として「送球間」を追加しました。
- ・ 進塁確認 : 名称を「自動進塁確認」から「進塁確認」に変更しました。
- ・ 進塁確認 : 走者の打順を表示するようにしました。
- ・ 代打・代走 : シートの表示方法を変更しました。
- ・ 修正・追記アイコン : 定型テキストのコメントを追加しました。
- ・ 自責点を付ける : 正しく自責点を付ける事が出来ない不具合を修正しました。
- ・ 記録の集計 : 得点時に正しく集計されない不具合を修正しました。
- ・ 記録の集計 : 守備位置の変更があった選手の成績が正しく集計されない不具合を修正しました。
- ・ 振り逃げ : 三振の記録が付かない不具合を修正しました。
- ・ 打席ナビ : ページ切替時に注意を促すメッセージを表示するようにしました。
- ・ スコア移動 : 打者一巡したスコアを移動時に発生する不具合を修正しました。

Version 1.0

- ・ Visco for Baseball II 最初のバージョン

※Visco は、日本国内における株式会社マイスターの登録商標または商標です。

※Windows、Windows Vista、Visio、.NET Framework は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。