

操作基礎

一、關於能力提升：

- ☆盡量多走到人物或是黃藍格子，避免走到紅色格，白色格也少走，以免發生意外。
- ◎走到球探可以提升知名度，有稱號以後可用的特殊能力就會比較強。
- ◎走到占卜師可以換個性，把一些沒啥幫助的個性換掉。
- ◎藍色西裝無白領(送 Ground 提升道具)、深藍色衣服(能力提升道具)。
- ◎職棒球員(有練成 street Star 就會出現，大幅增加練習經驗)我必走。
- ☆投手控球很重要，試合中，投手控球越好，數字越大，越容易造成對手出局，投手也可以撐的更久
- ☆打擊 Meet 很重要，理由同投手控球，Meet 越大，各種戰術越容易成功。
- ☆二、遊守備及走力很重要，走力和守備好，平常可能會穿出去的球都會不小心攔下來。

二、能力提升的練法：

- ☆若隊上高年級同學年有兩位以上投手，選打擊重視的策略，
- 若只有一位，則選守備、投手重視，先把投手練強
- ☆先發投手先練體力到 C，其他投手從一年級開始必先練控球到 B
- ☆二、遊必先練守備到 D，再將走力練到 D
- ☆除二遊外，必先練 Meet 到 B，再視情況練 Power 和走力（通常我都先練走力）
- ☆Power B 以上，視情況增加彈道到 3 以上
- ☆能力提升道具一律等到夏季甲子園前才使用，書本則可看情況先用
- (能力值越高越難升等，所以後面加經濟效益高)
- 用以上方法，我每年主戰投手球速都 140 以上，控球 B 體力 B，一種變化球五格以上；
- 主戰球員全走力 D 以上，全框 A 力 B。

三、關於試合

- ☆小球戰術很重要
- 走力 D 以上，只要對方捕手肩 C 以下，都可以盜壘，我通常都是等一球以後盜，成功率九成以上
- ☆觀察敵情很重要
- 要常看對手的投手能力(控球很差就多等球)，捕手能力(肩弱就多盜壘)，打擊能力(Power 差配合內後外前)
- ☆打帶跑 一壘有人，壘上跑者腳鈍，打擊者框 B 以上時我會採用
- ☆強迫取分、犧牲觸擊 三壘有人、無人或一人出局，打擊者弱我大多會採用強迫取分；一二壘有人無人出局，打擊者弱我大多會用觸擊送跑者上二三壘。
- ☆視情況多更換打擊戰術、投球策略
- 可以按鍵取消戰術（各版本按鍵方法不同），重新下戰術，要視情況靈活運用，
- 像我投球都選擇數字最大的幾個交互使用，效果不錯
- ☆兩好球以後，不要選擇強振
- 兩好球以後強振被三振機率很高。
- ☆有使用書籍學強振多用，開強振打的好機率高，其他書籍同理。

四、其他資訊

- 可以增加一局能力或降低對手一局能力的技能，因此會盡量把個性轉換。

固有戰術（野手篇）

おまかせ

功用：自由發揮

實用性：★★★★☆

評比：數字高當然是用這個最理想了，當然若是壘包上有跑者又是另一種情況了，不過只要稱號夠高，此戰術幾乎不是4就是5，所以打出安打的機率是很高的，不過當然還是先等球，等到兩好球之後再換這張，相信會收到不錯的效果，若是壘上有人時，這張卡片等級又不高的話，也可以使用打帶跑戰術避免雙殺。

セーフティバント（走力10UP）

功用：突襲短打

實用性：★★★★☆

評比：恩～有大大說不是廢技><，這個技能可用在一壘有人沒人出局&一人出局的情況下，當打者走力夠高的時候OR有短打圈OR職人可以試試這個，跟打帶跑一樣，不過個人覺得比打帶跑好，有時往往可以跑出內安，成功率低不過推進壘上跑者不錯用（mainiss99 大大提供用法）。

スクイズ（三壘有人&二出局以前）

功用：強迫取分

實用性：★★★★★

評比：這個是最佳戰術當然是不用多說了，有用過的人都說好，成功率幾乎是100%，當然還是要避免對方吊球，所以還是先等一個球為優先在執行這個作戰會比較理想，基本上打者的走力有D以上，強迫取份之後，All Safe的情況是常常發生的，不過到比較後面的比賽電腦就會比較聰明了，感覺殺不到的話他會直接傳一壘，若是滿壘狀態&打者能力不錯的話也可以考慮採取高飛犧牲打戰術。

犠牲フライ（三壘有人&二出局以前）

功用：高飛犧牲打

實用性：★★★★☆

評比：本來我也是不曾用過此戰術的，不過用了之後真的挺理想的，表面上雖然說是盡量打高飛犧牲打，不過使用此戰術的時候卻常常形成安打，當然這張卡片等級要夠高，往往會收到意料之外的效果啊><，感覺比自由揮擊還要實用，必竟打成外野飛球還有犧牲打的空間。

右打ち（右打者限定）

功用：向右外野方向攻擊

實用性：★★★★☆

評比：不太理想的戰術，效果不彰，感覺有點在妨礙打者的思考一樣，因為要強迫打者往右邊攻擊，使打者連內角球野往右邊攻擊，而且還會影響打者的選球，所以若要用這個戰術的話，不如選擇用自由發揮的戰術，不過這個戰術在二壘有人時還算不錯用的，因為就算沒打好，二壘跑者也可以推進到三壘，在二壘有人時，這個戰術推進的確會比打帶跑戰術還來的實用，因為打帶跑戰術若打到三游間，會使二壘跑者出局。

転がせ

功用：拉打？流打？

實用性：★☆☆☆☆

評比：完全看不懂如何使用，而且也算是有點限制住打者的揮擊空間，所以不如自由揮擊。

送りバント（壘上有跑者限定）

功用：短打推進

實用性：★★★★☆☆

評比：這個應該算是再 1 & 2 壘有人時最好用的戰術，推進到二三壘也等於是一定取得一分了，使用時機也不用多加說明，相信各位板友大致上挺了解了。

ヒットエンドラン（壘上有人時）

功用：打帶跑戰術

實用性：★★★★☆☆

評比：這個適合在一壘有人時使用，可以求安打，求安打不成可以求推進，不過二壘有人建議不要使用。

盜壘（壘上有人時）

功用：盜壘

實用性：★★☆☆☆☆

評比：這個就要靠自己抓時機了，要抓投手投變化球，以及判斷自己的跑壘員跑的快不快。

待つ

功用：等球

實用性：★★★★★★

評比：恩～5 星級戰術，甲子園前幾乎都靠這個戰術在吃天下的，而且常常提前結束比賽，又會損耗對方投手的體力，堪稱最強戰術也不過啊，面對投手時最好都先用等球戰術等到兩好球，等到兩好球時在作揮擊，一來可以損耗投手體力，二來可以拼保送，所以千萬要等到兩好球在作揮擊，不過若是要作短打戰術或打帶跑，當然在兩好球前就要作了，不然點出界或沒揮到下場可是不堪設想啊。

固有戰術（投手篇）

コースおまかせ

功用：交給投手自由發揮

實用性：★★★★☆☆

評比：基本上我幾乎都是選擇這個選項比較多，因為我對於外角中心和內角中心有不太好的印象（下面說明），若是這張卡的數字大概在 4～5 的話我會以這張卡作為戰術，當然若是 1～2，而其他卡的數字明顯的比較高，當然是選擇其他卡會比較理想，當然這都是我個人的戰術應用，你們應該有自己的其他想法。

内角中心

功用：以攻內角為主的投球方式

實用性：★★★★☆☆

評比：除非其他卡片明顯的太低，不然我不會去動用到這張卡片，前一陣子還有在動用這張卡片時，別的卡都是 3，而這張卡是 5，每次選幾乎每次被打安打，而且壞球率明顯偏高，好像是逼著投手去投這內角球，所以現在幾乎都不使用這張卡了，而且給投手自由發揮（等級 3）解決效率感覺就比這張等級 5 的好，而且這模式沒有內野向左／右或外野向左／右，若有的話這張卡會更好發揮。

外角中心

功用：以攻外角為主的投球方式

實用性：★★★★☆☆

評比：除非其他卡片明顯的太低，不然我不會去動用到這張卡片，前一陣子還有在動用這張卡片時，別的卡都是 3，而這張卡是 5，每次選幾乎每次被打安打，而且壞球率明顯偏高，好像是逼著投手去投這外角球，而且給投手自由發揮（等級 3）解決效率感覺就比這張等級 5 的好。

クサイところ

功用：用壞球拐打者

實用性：★★☆☆☆

評比：效果不彰，建議是在二好球以後使用，不過電腦被拐到的機率也不高，而且還是揮的到，揮的到就代表烏安也會出現的，所以我寧願用第一張卡解決到底，特別注意—不要一開始就使用這個戰術，不然4個壞球直接連續投保送。

打たせて取れ

功用：以低球為主來攻略打者

實用性：★★★★☆

評比：這個是我第二常用的卡片，因為有一定的效果（滾地球較多），建議使用這張卡的投手控球能力要好一點，不然投手會爲了壓低球反而保送甚至失投，體力低下時也不要使用此卡片，容易出現過多壞球，體力低下時建議還是以第一張卡片爲主。

1 球外せ

功用：吊球（猜對方戰術）

實用性：★★☆☆☆

評比：我打了那麼久，還沒看過電腦使用盜壘戰術，打帶跑倒是沒注意。

敬遠

功用：故意四壞

實用性：★☆☆☆☆

評比：沒用的卡片，電腦控制的打者強弱基本上就分能不能直接轟出去不然就是平飛或短程安打，一句話—電腦想烏就會烏，所以無法判定故意四壞保送哪位是對的，不如把二游守備加強投給他打，保送只不過多送給人家一個壘包而已。

進行卡片一覽表

前言：關於練習卡片的應用方面，最好是你大部分的球員正在專注提升哪項能力，就使用哪一種練習系的卡片，因為這樣子的話練習效果較爲顯著，至於同一種練習系的卡片哪種效果比較好的話，個人覺得應該是要買器材的比較好（無根據言論），大概就這樣。

ミート系練習卡片	素振り ミートバッティング ティーバッティング マシン打撃	パワー系練習卡片	指立て伏せ 腕立て&腹筋 ダンベル ベンチプレス
走力系練習卡片	ダッシュ インターバル走 ベースランニング ハードル	肩力系練習卡片	スローイング 遠投 チューブトレーニング ラットマシン
守備系練習卡片	ペツパー 守備連携 ノック マシンガンノック	スタミナ系練習卡片	スクワット 走り込み タイヤ引き ローラー
球速系練習卡片	投げ込み フォームチェック（球速）	コントロール系練習卡片	フォームチェック（制球） コース投げ込み

	球速測定 マッスラー		的当て コース的当て
變化球系練習卡片	フォームチェック（変化球） 変化球投げ込み 握力強化 変化球研究	精神系練習卡片	座禅 メンタルトレーニング アロマグッズ いやしのひととき
其他系練習卡片	総合練習 バント練習 ストレッチ 紅白戦	其他進行卡片	練習試合申し込み ばげます スケジュール見直し 進路相談 食事会 勉強、観戦

比賽勝負 V S 世間評價

弱小：升級そこそこ條件－縣大會一回戦突破、秋の公式戦一回戦突破

擁有牌數－4

新生人數－6

そこそこ：升級中堅條件－縣大會準決賽突破、地方大會一回戦突破

維持條件－至少突破縣大會一回戦、秋の公式戦一回戦

擁有牌數－4

新生人數－7

中堅：升級強豪條件－春夏甲子園一回戦突破

維持條件－至少突破縣大會準々決賽、秋の公式戦二回戦

擁有牌數－5

新生人數－8

強豪：升級名門條件－春夏甲子園準決賽突破

維持條件－至少突破縣大會決賽、地方大會二回戦

擁有牌數－6

新生人數－9

名門：維持條件－春夏甲子園優勝

擁有牌數－7

新生人數－10

練習器材 V S 練習卡片

前言：先挑自己最需要的使用，可以參考合宿篇，不過當然買齊是比較好的，因為多一個練習器材，操場土地等級就可多提升4，對於練習的效果可是有太大的幫助，千萬別傻傻的去買土，買器材比較實在，買土升級過沒多久就會變回去沒升級之前一樣，若器材已經買滿的話，建議是買機材お楽しみ交換券來等器材壞，因為不知道哪個器材會先壞掉，所以先買來等～

ティー　　　　　　　－　ティーバッティング

打撃マシン　　　　　－　マシン打撃

ダンベル　　　　　　　－　ダンベル

ベンチプレス　　　　　－　ベンチプレス

ストップウォッチ	－	ベースランニング
ミニハードル	－	ハードル
チューブ	－	チューブ
ラットマシン	－	ラットマシン
ノックバット	－	ノック
ノックマシン	－	マシンガンノック
アロマグッズ	－	アロマグッズ
癒し系CD	－	いやしのひととき
タイヤ	－	タイヤ引き
ローラー	－	ローラー
スピードガン	－	球速測定
マッスラー	－	マッスラー
普通の的	－	的当て
3X3の的	－	コース的当て
むにむにボール	－	握力強化
DVD	－	変化球研究
機材お楽しみ交換券	－	隨機交換一個自己目前沒有的練習器材（使用中的）

特殊道具功能簡介

良質な土	－	土地等級提升1（白）
かなり良質な土	－	土地等級提升2（白）
水はけの良い土	－	土地等級提升1（白）・雨天練習效果不減（一週）
水はけの良い黒土	－	土地等級提升2（黒）・雨天練習效果不減（一週）
黒土	－	土地等級提升2（黒）
良質な黒土	－	土地等級提升3（黒）
甲子園の土	－	土地等級提升4（黒）
スケジュール強化指南書	－	進行卡片數字提升1（不超過5）
スケジュール緩和指南書	－	進行卡片數字降低1（不少於1）
スケジュール強化極意書	－	進行卡片數字全部變成5
スケジュール緩和極意書	－	進行卡片數字全部變成1
お褒めの言葉	－	指定球員調子上升
参考書	－	指定球員學力上升
自分さがしの本	－	指定球員性格改變
ヒミツの推薦状	－	指定球員球探評價上升（小）
極秘の推薦状	－	指定球員球探評價上升（大）
日焼け止め	－	肌膚顏色一階段白（變白）～沒用XD
日焼けクリーム	－	肌膚顏色一階段黑（變黑）～沒用XD
スポンジとバケツ	－	下雨天影響練習效果無效化？（二週間）
雪かき	－	下雪天影響練習效果無效化？（二週間）
逆転発想のススメ	－	紅的格子→藍的格子，藍的格子→紅的格子（視線範圍）
ポジティブシンキング	－	紅的格子→藍的格子（視線範圍）
スケジュール変更手帳	－	進行卡片全部更換

性格 V S 傳令

前言：每個伝令都有分等級，而等級提升是靠資歷的，三年級學長的伝令一定會比學弟好，所以學長的伝令要善用啊，尤其是第九局一定要保留一個加強守備的，另外再提一點，每場比賽能使用的伝令只有三次，要慎用啊！！

やんちゃ&熱血漢

盛り上げる：應該算是每個守備人員都會更加積極守備（小）

↓↓↓↓↓

すごく盛り上げる：應該算是每個守備人員都會更加積極守備（大）

實用性：★★★★★

評比：之前也有許多大大說過了，這個伝令至少要留一次到第九局使用，因為若是我方領先的話，九局上半是全部的出局數都要自己解決，而且電腦的恐怖鳥安打線都是在第九局才會完全發揮，相信有不少玩家都曾經在第九局被電腦大量得分吧，此時若有配合這個伝令的話，相信有不少安打是會被省下來的，當然電腦再怎麼積極守備能力還是要夠，不然再怎麼積極守備都沒用的，使用此伝令時，守備人員撲接或跳接是常見的，不過依然還是要有守備能力的補助。

ごくふつう&内気

励ます：體力上升（小）

↓↓↓

すごく励ます：體力上升（大）

實用性：★★☆☆☆

評比：這個顧名思義當然是等投手沒體力的時候才會使用到，不過投手沒體力時優先考慮的不是這個伝令，而是準備換投手了，因為就算使用這個伝令使投手不會喘了，但是會被打爆的還是會打爆的，而且加的體力也不算太多，過一陣子還是一樣喘，建議是能換就換不能換這是伝令才是最後的辦法。

クール&天才肌

助言する：投手能力上升（小）

↓↓↓↓↓

的確に助言する：投手能力上升（中）

↓↓↓↓↓↓↓

的確かつ冷静に助言する：投手能力上升（大）

實用性：★★★★☆

評比：似乎感覺的到使用此伝令投手解決打者的狀況有好一點，但是效果一樣不彰，這模式的電腦真是太鳥了 X D，運氣才是王道啊～不過有得用還是用吧。

したたか&お調子者

ホメる：投手調子上升（1打席）（小）

↓↓↓

ホメまくる：投手調子上升（1局）（中）

↓↓↓↓↓

ホメごろす：投手調子上升到絶好調（1局）（大）

實用性：★★★★☆

評比：這伝令要到給三年級學長用效果才會較為明顯，不過依然是效果不彰，沒辦法對這些東西下什麼評語，有時候用依然是會被打爆，有時候運氣很好時馬上就收工了，所以還是能用就用吧。

性格 V S 王牌戰術

ごくふつう

ファイト：調子上升（1局）（共通）

實用性：★★☆☆☆（攻撃）

★★★★☆☆（守備）

評比：野手只能用一個打席是比較看不出什麼效果，但是對於投手來說就算是還OK的王牌戰術，畢竟能用上一局，對於解決打者也有不小的幫助。

超ファイト：調子上升到最高（1局）（共通）

實用性：★★★★☆☆（攻撃）

★★★★★☆☆（投手）

評比：同上，只不過這是上升到最高，所以效果更上一層樓

したたか

くせ者：我看不懂＝ ＝（1局）（共通）

實用性：★☆☆☆☆

評比：似乎有用跟沒用一樣，我感覺不太出來

ゆさぶる：對方全體球員調子下降（1局）（共通）

實用性：★★★★★★

評比：這個是最威的王牌戰術，基本上在甲子園以前，只要比賽中有一個人有此技能在對方控球最濫的投手（大部分都是最後一任）時候使用，基本上是贏定的，等球準備得分。

やんちゃ

強心臓：得點圈有人時能力上升，類似チャンス4（1打席）（攻撃）

得點圈有人時能力上升，類似對ピンチ4（1打席）（守備）

實用性：★★★★☆☆

評比：普普通通，老實說看不太出來有什麼突顯效果，不過看在他能力說明寫的很明白，所以實質上的效用應該是有的。

威圧：給對手威壓的感覺，類似威壓感（1打席）（共通）

實用性：★★★★★☆☆（野手）

★★★★☆☆（守備）

評比：投手使用時老實說看不太出來效果，畢竟電腦想打鳥安就一定打的出來XD，不過野手效果就比較明顯，建議是在對方投手控球不穩＋滿壘時使用，因為會使隊方投手控球明顯變差，所以壞上加壞，等著被保送～～

お調子者

お祭り男：我方全體球員持有連打○（1局）（共通）

實用性：★★★★★☆☆

評比：這個也是大局必備的技能，不過建議還是等球為優先，除非對方投手搶到兩好球時才開始揮擊，不過若是打擊卡片有數字5時，那就看你如何決定了，這個效果算中上了。

黄色い声援：我方全體球員調子上升（1局）（共通）

實用性：★★★★☆☆

評比：同ファイト或超ファイト王牌戰術，調子在高校模式中，投手會比較明顯受調子影響，野手其實就還好，不過畢竟是全部都調子上升，當然這個王牌戰術也是不錯的。

内気

ラッキーボーイ：會有幸運的事發生＝ ＝（1打席）（共通）

實用性：★☆☆☆☆

評比：見仁見智，老實說沒啥感覺這個有起作用

地方球場（甲子園）の魔物：對方全體球員失誤率上升（1局）（共通）

實用性：★★★★☆

評比：感覺上這算是ゆさぶる的弱化版，雖然玩那麼久的高校模式，多次使用此王牌戰術，也只看過電腦發生過一次守備失誤而已（離譜的外野漏接），不過感覺上使用此戰術時，對方投手控球似乎有明顯變差（錯覺），此戰術也算是中上

熱血男

熱血：パワー上升（小）（1打席）（攻撃）球速上升（小）（1打席）（守備）

實用性：★★☆☆☆

評比：パワー和球速在高校模式中都算是扮演著比較不重要的能力，所以效果不彰

闘魂：パワー上升（大）（1打席）（攻撃）球速上升（大）（1打席）（守備）

實用性：★★★★☆

評比：同上

クール

究極の思考：每個卡片數字上升1（1打席）（共通）

實用性：★★★★★

評比：雖然沒有像ゆさぶる那麼威風八面，不過卡片數字上升1就不得了了，適合在危機或得點圈有人下使用，解決危機或打出安打的機率可是大大提升啊，這模式的比賽幾乎都是靠卡片的數字大小在過活的

精密機械：打出安打機率上升？（1打席）（攻撃）控球上升（1打席）（守備）

實用性：★★★★☆

評比：恩～沒什麼感覺，雖然解釋上看起來有實質效用，不過說真的沒什麼感覺

天才肌（沒開過XD～待評）

急成長：能力上升快速

合宿取得特能一覽表

素振り	積極打法 固め打ち 粘り打ち 初球○	ミートバッティング	ミート多用 慎重打法 對左投手4 安定度4
ティーバッティング	對左投手5 流し打ち いぶし銀	マシン打撃	連打○ アベレージヒッター 選球眼
指立て伏せ	強振多用 ハイボールヒッター ローボールヒッター	腕立て&腹筋	ケガしにくさ4 強振多用
ダンベル	對エース○ケガしにくさ5 意外性	ベンチプレス	パワーヒッター 廣角打法 連打○
ダッシュ	積極盜壘 慎重盜壘 積極走壘 体當り	インターバル走	盜壘4 走壘4 ヘッドスライディング
ベースランニング	盜壘4 盜壘5 ゲッツー崩し	ハードル	走壘4 ヘッドスライディング 内野安打○

スローイング	送球4 リリース○	遠投	送球4
チューブトレーニング	送球4 レーザービーム	ラットマシン	レーザービーム ムービングファスト 重い球
ペツパー	積極守備 打球反応○	守備連携	積極守備 クイック4 ブロック○
ノック	守備職人 打球反応○ 積極守備	マシンガンノック	打球反応○ 守備職人サブポジ4
スクワット	ケガしにくさ4 回復4	走り込み	ケガしにくさ4 安定度4
イヤ引き	ケガしにくさ4 尻上がり	ローラー	ケガしにくさ5 根性○
投げ込み	速球中心 ノビ4	フォームチェック（球速）	球持ち○ クロスファイヤー 速球中心
球速測定	ツーシーム ムービングファスト	マッスラー	ジャイロボール対強打者○ ノビ5
フォームチェック（制球）	球持ち○ リリース○	コース投げ込み	フルカウント○
的当て	対左打者4 牽制○	コース的当て	低め○ 逃げ球
フォームチェック（変化球）	変化球中心 リリース○	変化球投げ込み	変化球中心
握力強化	リリース○ 奪三振	変化球研究	キレ4 変化球中心
座禅	ムードメーカー 打たれ強さ4 逆境○	メンタルトレーニング	対ピンチ4 根性○ 4番○ チャンス4
アロマグッズ	チームプレイ○ 鬥志 キャッチャー○	いやしのひととき	キャッチャー◎ ささやき戦 ムード○ チャンス5
総合練習	対エース○ クイック4 対強打者○ テンポ○	ストレッチ	対左投手5 ケガしにくさ4 ケガしにくさ5回復4
バント練習	バント○ バント職人		

如何取得黒土場地？

因爲那要黒土の球場才能使用啊～要變成黒土球場的話，你的學校世間評價一定要強豪以上才能變成黒土場地，建議是買器材升級土地，因爲買土升級過沒多久也會降回去。

其他引論

全部自由發揮～卡片自由發揮，不使用強振多用或大框多用，也不使用慎重或積極，不過一個特殊情況我會使用強振，若自由發揮的卡片在1～2，而右打或轉打的卡片在3以上，請選用強振多用在配上上述兩張卡片。