

# 遊戲模式介紹

本遊戲啟動後，在標題畫面中按下 A 等按鈕，就會進入模式選擇畫面。



對戰	和COM(電腦)或是好友們，用喜好的設定進行比賽的模式。
爭冠大賽	和全國的玩家進行線上大會對戰的模式。可以進行依據玩家成績使段位產生變化的「大會」，以及依喜好的規則進行對戰的「自由對戰」。
例行賽	使用喜好的球隊在例行賽中勝出，以奪下日本一為目標的模式。
明星選手	操作1名選手歷經許多球季，以成為明星選手為目標的模式。

東京2020奧運	操作奧運代表隊，挑戰東京2020奧運的模式。
甲子園魂	以3種育成方法，培養出原創選手的模式。
職棒速報場面重現	傳輸實際比賽中矚目的場面，在遊戲中挑戰該場面。
大獎賽	徵召選手創設自己專屬的球隊，擔任總教練挑戰各種大會的模式。
全壘打大賽	使用喜好的選手，挑戰能在10球中打出多少支全壘打的模式。
訓練	可以練習攻擊、投球、守備等比賽操作的模式。
選手能力數據	可在「12球團選手」中確認全部選手的詳細能力。另外，也能在「オリジナル選手(原創選手)」中管理創出的原創選手。
我的12球團編制	可以變更職棒12球團的球隊編成。設定的編成可在各種遊戲模式中使用。
野球魂商店	可以使用VP兌換道具。
野球魂入門	學習比賽操作的模式。
設定	進行變更比賽時的基本設定(我的設定)，創作 編輯 應援曲，以及設定個人簡介與音效等等許多項目。



# 比賽中的操作 / 投球・守備

本操作指引中是以原本預設的設定(ノーマル操作/送球タイプ「ABXY」)來說明比賽中的操作。

## 投球

### 1 決定球種

○ 選擇後按(B) / ○



### 2 移動投球游標指定投球路徑



### 3 開始投球動作

(B) / ○



### 4 離手

(B) / ○



## ◆ 關於リリース(離手)

投球動作開始後，投球游標外圍的藍圈圈和白色線條重疊的時候，配合時機按下(B) / ○ 就能投出有球威的球。投手的控球能力越好，就越容易配合離手的時機。

### 1 投球開始後出現游標



開始投球動作後，藍圈會逐漸變小。

### 2 抓好時機離手



在藍色和白色圈圈重疊的時機放球離手吧。

### 3 成功時球威上升



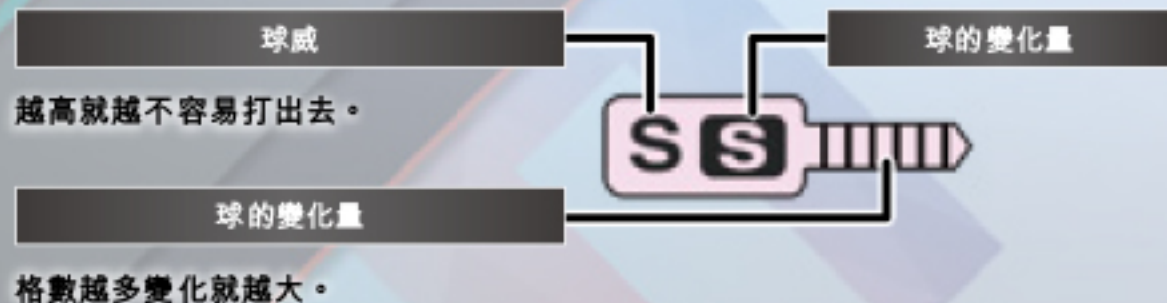
投球預測點變小，成為不易打好的投球。



# 比賽中的操作 / 投球・守備

## ◆ 關於球種

投手擁有的球種分配到○的6個方向上。參考以下的情報，選擇要投哪種球。  
另外，依據投手不同，有時在1個方向上會分配到2個球種(第2球種)。要選擇第2球種時，請按[R]/[SR]來切換。



## ◆ 全力投球

選擇球種時，持續推住○就會切換成全力投球。  
全力投球雖然會消耗更多體力，但球威會上升。  
要用第2球種全力投球時，請按住[R]/[SR]不放。  
※○往上推也能夠切換成全力投球。

## ◆ 其他操作

守備側戰術 (暗號)	牽制指定壘包
投球前按 [ZL]	[A] [X] [Y] / [方向鍵]

## 守備

<b>1 移動游標標示的選手</b>  靠近球後就會自動接起球。	<b>2 傳球到指定壘包</b>  依據按下的按鈕傳球到對應的壘包。	<b>按鈕與壘包的對應</b> 
--	--	---------------------

## ◆ 其他操作

撲球	接球時按下 [A] [B] [X] [Y] / [方向鍵]
移動至壘包	[ZL] + 指定壘包
轉傳球	[R] / [SR]
攔截傳球	傳球至本壘中途按下 [ZR] / [SR]
取消移至壘包	[L] / [SL]
變更守備陣形	投球前按下 [L] / [SL]
觸擊守備陣形	投球開始後按下 [ZR] / [SR]
固定操作選手	[R] / [SR]

## 打擊

### 1 切換打擊框

R / SR



可以切換「易於瞄準」或「猛揮」。

### 2 移動打擊框游標

○



將打擊框游標中心重疊到投球預測點(球)上。

### 3 揮棒

揮擊 B / ○

推打 A / ○



依按下按鈕時機不同，擊球方向也隨之變化。

### 觸擊

Y / ○ 持續按住

### 攻擊側戰術 (暗號)

投球前按下 ZL

## 跑壘

### 全跑者推進・盜壘

X / ○ 持續按住

### 全跑者回壘

A / ○ 持續按住

### 全跑者停下

X+A / ○+○

### 盜壘至指定壘包

用○指定壘包

X / ○

### 推進至指定壘包

用○指定壘包

Y / ○

### 回到指定壘包

用○指定壘包

B / ○

※用○指定壘包時，指定右：1壘、上：2壘、左：3壘、下：本壘。

### ◆ 其他操作

#### 推進(回壘)續跑

推進(回壘)時持續按住按鈕，跑者會繼續跑超過下個(前個)壘包。

#### 偽裝盜壘

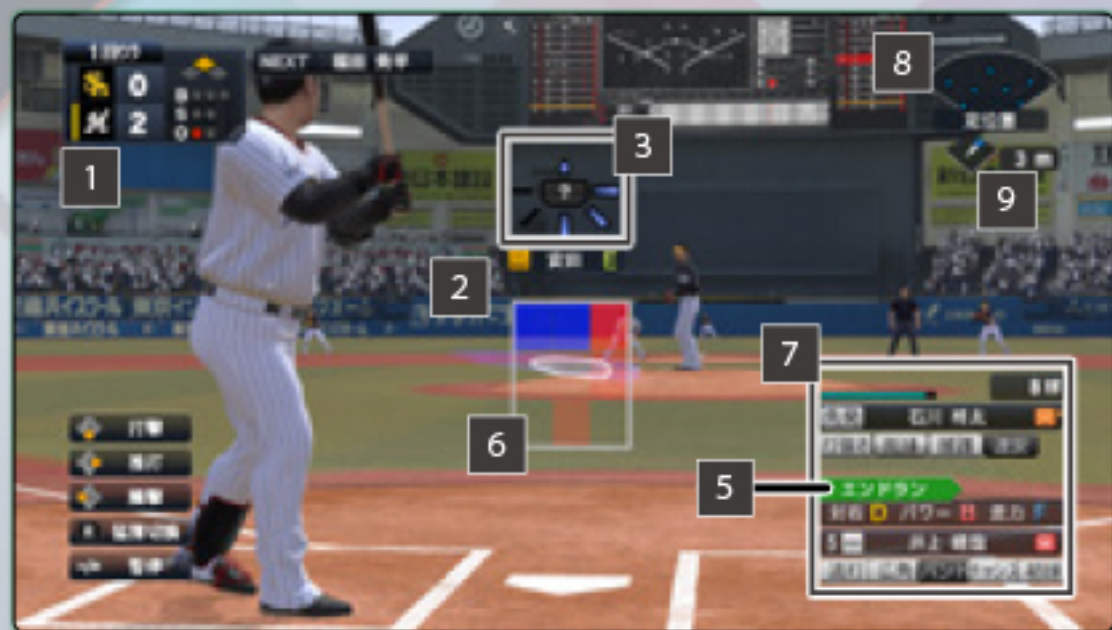
投球動作開始後依序進行盜壘—回壘操作，就可以做出像是要盜壘的動作。

#### 提升跑速

連按 L R / SL SR



## 投球・打擊畫面



1 比賽基本情報

2 跑者情報

3 顯示球種

登板中投手持有的球種。

4 緩急對應量表(僅COM)

藍色部分(所選球種的速度)和量表的紅色部分重疊時，COM打者的對應能力會上升。

5 現在的戰術

6 好球帶

顯示打擊框、擅長/不擅長擊球的範圍、配球履歷等。

擅長範圍(紅)上的擊球點會變大，不擅長範圍(藍)上的擊球點會變小。顏色越深效果就越大。

7 投手/打者數據

8 目前的守備陣形

9 風向與風速(雨量)

### ◆ 狀態符號(投手/打者數據右側的符號)

😊 絕佳    😊 佳    😐 普通    😞 差    😡 超差

🏥 重傷    🗑️ 抹消    🤢 不適(依據狀態改變顏色)

😊+ 具有LIVE能力(有+標示+記號)

※「LIVE能力」是連同現實中職棒的每周戰績一起發布傳輸，會影響到選手的能力與特殊能力。(LVE能力不適用於「例行賽」「明星選手」「大獎賽」「東京2020奧運」)。



## ◆ 投手數據

**體力量表**

持續投球會隨之減少，控球力、球威、球速會降低。不利的狀況下會變紅色閃爍。

**投球數**

5球

**登板順序**

先發 田中 将大

**發動中的特殊能力**

白底色是有利的能力，黑底色是不利的能力。

**狀態符號**

対左 打強さ 援護 反応 一発

## ◆ 打者數據

**選手的能力**

英文字母依據能力由高而低是 S>A>B>C>D>E>F>G。

**打序與守備位置**

2 菊池 涼介

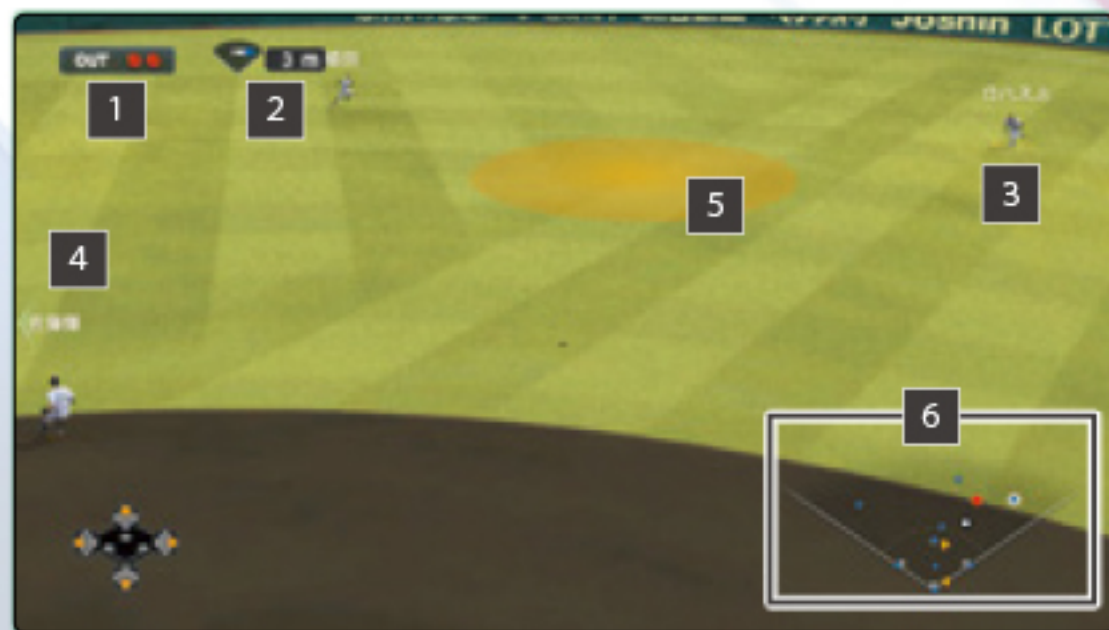
**發動中的特殊能力**

ブル 内安 バント 初球

**狀態符號**

対左 E パワー C 走力 B

## 守備・跑壘畫面



1 出局數

2 風向與風速

3 可操作的選手

4 畫面外選手所在方位

5 擊球的落點範圍

6 雷達

依據游標顏色可判斷狀況。

黃：通常

白：傳球中

藍：壘包就位

紅：準備好接球

●：擊球的落點

○：球的位置

●：守備方選手的位置  
(可操作的選手標示白色外框)

▲：跑者

☞：跑壘指示



## 關於保存

本遊戲依據遊玩的遊戲模式不同，開始時或比賽結束後等的時機會自動保存遊戲進度。此外，「例行賽」和「明星選手」等遊戲模式中，在各主要畫面選單的「システム(系統)」中選擇「セーブ(保存)」，就可保存目前的遊戲進度。

另外，保存中關閉電源，有可能會損壞保存數據。一定要回到模式選擇畫面之後再關閉電源。

## 個人簡介設定

第一次遊玩時，會進行暱稱以及喜好的球隊等的個人簡介設定。設定的資料會運用在各種遊戲模式中。此外，個人簡介的資料，在遊戲開始之後也能夠透過「設定」內的「プロフィール設定」(個人簡介設定)來變更。

### 連接網路時的注意事項

- 遊玩利用網際網路機能的遊戲模式時，請務必遵守相關規約、禮節、法令等的規定。
- Nintendo Switch上遊玩「チャンピオンシップ」(爭冠大賽)模式時，必須加入Nintendo Switch Online (付費服務)。
- 連接上網際網路線路時，另外會產生付給網際網路服務供應商的連線使用費。
- 使用無線LAN時，有可能發生因使用微波爐等電器設備而影響到網路連線品質的狀況。
- 在對戰中請勿切斷網路連線，也請注意確保足以完成對戰的充裕時間。

## 注意事項

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT為了提供顧客更安全而有趣的商品會持續進行改善品質。因此，相同商品也可能因為線上的改善品質以及購買時期而稍有不同之處，敬請見諒。此外，有時可能也無法說明改善內容。

## 關於更新

本遊戲為了使遊玩更加舒適或有趣可能會提供利用網際網路傳輸的各種更新，遊玩時建議備妥網際網路環境。此外，KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT恕不負責因無法備妥網際網路環境而無法接收更新，敬請見諒。

※遊玩本製品時，有可能因為所使用的電視機而產生畫面和實際操作時機不同的狀況。有此狀況請和電視機的製造廠商等洽詢電視是否適用於遊玩遊戲。



Powered by Wwise © 2006 – 2021 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

© 2007-2010 Baptiste Lepilleur and The JsonCpp Authors

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.