棒球经理游戏

目录

[棒球经理游戏 1](#_Toc463966639)

[1. 规则和系统 2](#_Toc463966640)

[1.1. 进攻与防守 2](#_Toc463966641)

[1.2. 得分方式 2](#_Toc463966642)

[1.3. 比赛进行方式（一） 2](#_Toc463966643)

[1.4. 比赛进行方式（二） 3](#_Toc463966644)

[1.5. 胜负判定 3](#_Toc463966645)

[1.6. 常规赛、季后赛 3](#_Toc463966646)

[1.7. 游戏周期 4](#_Toc463966647)

[2. 比赛运行 4](#_Toc463966648)

[2.1. 打席判定：大项只有上垒和出局两种 4](#_Toc463966651)

[2.1.1. 上垒 5](#_Toc463966655)

[2.1.2. 出局 6](#_Toc463966656)

[2.2. 几种需要自行操作的情况 10](#_Toc463966657)

[2.2.1. 盗垒 10](#_Toc463966662)

[2.2.2. 短打 11](#_Toc463966663)

[2.2.3. 敬远 13](#_Toc463966664)

[2.2.4. 换人 13](#_Toc463966665)

[2.2.5. 【赛后】统计选择 13](#_Toc463966666)

[2.3. 其他配套系统 13](#_Toc463966667)

[3. 技术统计 16](#_Toc463966668)

[4. 理想游戏运行图(草图) 18](#_Toc463966669)

# 规则和系统

## 进攻与防守

棒球分为进攻方和守备方，守备方为9人，分别为投手 捕手 一垒手 二垒手 三垒手 游击手 左外野手 中外野手 右外野手，进攻方也为9人，从一棒到九棒，依次上场打击。其中，一个队进攻的9人与防守的9人应当相同。

## 得分方式

棒球中有四个垒包，一垒 二垒 三垒 本垒，打者从本垒出发，通过上垒的方式分别通过一垒二垒三垒最终回到本垒即为得分

## 比赛进行方式（一）

共9回，如平分可延长到12回，再平分即为平局，每回分为表里。

第一回表开始由一方进攻一方守备，进攻方从一棒开始，依次上场打击，出局数达到3人则结束，一回里开始，更换攻守方，依然是由一棒开始，出局数达到3人结束，二回表开始，更换攻守方，二回表的进攻方根据一回表结束时的棒次来决定本回的开始棒次（如一回表最后一个出局的是四棒，则二回表从五棒开始），同样三人出局结束，以后依次类推。到九回时得分多的一方获胜。

## 比赛进行方式（二）

40人大名单，22名上场名单，6名轮值先发投手，9名先发球员，先发球员包括守备回合的守备位置（投手 捕手 一垒手 二垒手 三垒手 游击手 左外野手 中外野手 右外野手）和进攻回合的打击棒次（一棒 二棒 三棒 四棒 五棒 六棒 七棒 八棒 九棒）。比赛双方为主队客队，由客队先攻。

## 胜负判定

比赛共九回，每回分为表里，表回由客队进攻主队防守，里回由主队进攻客队防守，到九回得分多者获胜。如到九回里结束打平，则进入延长赛，最多延长到12回里结束依然打平则以平局结束。

胜负判定：1，如比赛九回表结束主队领先，则不必在进行九回里直接结束，主队胜。

2，如比赛九回表结束主队落后或者平局，则进入九回里，在九回里中，主队得分只要超过客队，比赛直接结束，主队胜。

3，如比赛进入延长赛，每回结束都要判定胜负，得分高者胜。（例如十回表客队得分，十回里主队不得分，则客队赢。同上条如果十回里主队得分只要超过客队，比赛直接结束，主队胜，不再进行十一回十二回）

## 常规赛、季后赛

暂定为16支球队，分为常规赛和季后赛。

1，常规赛每只球队互相交手10场，主客场各5场，一只球队有比赛150场，常规赛共2400场。

2，常规赛排名前8的球队进入季后赛，按常规赛排名第一对第八，第二对第七，第三对第六，第四对第五，半决赛由第一对第八的胜者对第四对第五的胜者，第二对第七的胜者对第三对第六的胜者，最后总决赛，季后赛所有比赛均采取5战3胜制，常规赛排名靠前的球队拥有全部主场。

## 游戏周期

游戏为周期计时，从一周1日开始，每周7天，每周2,3,4,5,6,7日比赛，1日休息。

常规赛25周结束。季后赛从26周开始，每周2,3,5,6,7日比赛，1,4日休息。每周进行一轮，3周结束。即游戏一个赛季为28周。

# 比赛运行



## 打席判定：大项只有上垒和出局两种

一，甲队投手A，乙队打者B，分两种情况判定

（一）非得点圈（当二垒三垒都没有走者时）有四种情况

1，A为右投，B为左打或两打，上垒可能性=（A的对左被上垒率+B的对右上垒率）÷2

2，A为右投，B为右打，上垒可能性=（A的对右被上垒率+B的对右上垒率）÷2

3，A为左投，B为左打，上垒可能性=（A的对左被上垒率+B的对左上垒率）÷2

4，A为左投，B为右打或两打，上垒可能性=（A的对右被上垒率+B的对左上垒率）÷2

（二）得点圈（当二垒或三垒有走者时）只有一种情况

上垒可能性=（A的得点圈被上垒率+B的得点圈上垒率）÷2



### 上垒

二（一）判定完一之后，如判定结果为上垒，则开始判定上垒方式，上垒方式判定以打者的概率来判定。上垒方式包括：一垒打 二垒打 三垒打 本垒打 四死球 守备失误（以上数据打者都有），进行以上判定后再进入以上判定得出结果。

1，一垒打包括（括号中为概率）：左安（0.18） 中安（0.18） 右安（0.18） 游安（0.09） 三安（0.09） 二安（0.09） 一安（0.09） 捕安（0.02） 投安（0.02） （以上为打者上一垒，垒上走者可前进一个垒） 左越安（0.02） 中越安（0.02） 右越安（0.02） （以上为打者上一垒，垒上走者可前进两个垒）

2，二垒打包括（括号中为概率）：左二（0.31） 中二（0.31） 右二（0.31） 游二（0.01） 三二（0.01） 二二（0.01） 一二（0.01） （以上为打者上二垒，垒上走者前进两个垒） 左越二（0.01） 中越二（0.01） 右越二（0.01） （以上为打者上二垒，垒上走者前进三个垒）

3，三垒打包括（括号中为概率）：左三（0.33） 中三（0.33） 右三（0.34） （以上为打者上三垒，垒上走者前进三个垒）

4，本垒打包括（括号中为概率）：左本（0.35） 中本（0.3） 右本（0.35） （以上为直接得分，得分为打者+垒上所有走者）

5，四死球包括（括号中为概率）：四球（0.96），死球（0.03），暴投（0.005），投手犯规（0.005）（以上为打者上一垒，垒上走者前进一个垒）

6，守备失误包括（此项概率发生与守备球员失误数值有关，每名选手的失误概率为该名选手的失误数值÷九名选手的失误数值和）：左失 中失 右失 游失 三失 二失 一失 捕失 投失（以上为打者上一垒，垒上走者可前进一个垒）

特殊情况：如九名选手的失误数值和低于100时，则采取补的方式补到100，补的值为中安（例如：九名选手的失误数值为90，则补到100，多出来的10变成中安的概率）

重要：当选手守备自己可以守备的位置时，则失误值为该选手的失误值；当选手守备自己不可以守备的位置时，则失误值为固定值20。

### 出局

二，（二）判定完一之后，如判定结果为出局，则开始判定出局方式，出局方式判定以投手和打者的概率取平均数来判定。出局方式包括：三振 单杀不进垒，单杀进垒，双杀（以上方式根据垒上走者的情况发生变化）

a，情况一：垒上无人，出局方式只包括：三振 单杀不进垒

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01） 游滚（0.1） 三滚（0.1） 二滚（0.1） 一滚（0.1） 投滚（0.01） 捕滚（0.01） （以上为打者出局）

b，情况二：当一垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒 双杀

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，一垒走者仍在一垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者出局，一垒走者仍在一垒） 游滚（0.1） 三滚（0.1） 二滚（0.1） 一滚（0.1） 投滚（0.01） 捕滚（0.01）（以上为一垒走者出局，打者上一垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.22） 三滚（0.22） 二滚（0.22） 一滚（0.22） 投滚（0.06） 捕滚（0.06）（以上为打者出局，走者上二垒）

4，双杀包括：游倂打（0.16） 三倂打（0.16） 二倂打（0.16） 一倂打（0.16） 投倂打（0.16） 捕倂打（0.15） 游直（0.01） 三直（0.01） 二直（0.01） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者和一垒走者均出局）

c，情况三：当一垒和二垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒 双杀

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，一垒二垒走者仍在一垒二垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.19） 中飞（0.18） 右飞（0.19） 游飞（0.08） 三飞（0.08） 二飞（0.08） 一飞（0.08） 投飞（0.01） 捕飞（0.08） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者出局，一垒二垒走者仍在一垒二垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.2） 三滚（0.2） 二滚（0.2） 一滚（0.2） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为打者出局，一垒走者上二垒，二垒走者上三垒） 左飞（0.03） 中飞（0.03） 右飞（0.04）（以上为打者出局，一垒走者仍在一垒，二垒走者上三垒）

4，双杀包括：游倂打（0.17） 三倂打（0.17） 二倂打（0.17） 一倂打（0.17） 投倂打（0.17） 捕倂打（0.15）（以上为打者和一垒走者出局，二垒走者上三垒）

d，情况四：当一垒和三垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒 双杀

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，一垒三垒走者仍在一垒三垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者出局，一垒三垒走者仍在一垒三垒） 游滚（0.08） 三滚（0.08） 二滚（0.08） 一滚（0.08） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为一垒走者出局，打者上一垒，三垒走者仍在三垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.15） 三滚（0.15） 二滚（0.15） 一滚（0.15） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为一垒走者出局，三垒走者回本垒，打者上一垒） 左牺飞（0.1） 中牺飞（0.1） 右牺飞（0.1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，一垒走者仍在一垒）

4，双杀包括：游倂打（0.16） 三倂打（0.16） 二倂打（0.16） 一倂打（0.16） 投倂打（0.16） 捕倂打（0.15）（以上为打者和一垒走者出局，三垒走者回本垒） 游直（0.01） 三直（0.01） 二直（0.01） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者和一垒走者出局，三垒走者仍在三垒）

e，情况五：当一垒二垒三垒都有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒 双杀

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，一垒二垒三垒走者仍在一垒二垒三垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者出局，一垒二垒三垒走者仍在一垒二垒三垒） 游滚（0.08） 三滚（0.08） 二滚（0.08） 一滚（0.08） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为三垒走者出局，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒，打者上一垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.15） 三滚（0.15） 二滚（0.15） 一滚（0.15） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为一垒走者出局，三垒走者回本垒，二垒走者上三垒，打者上一垒） 左牺飞（0.1） 中牺飞（0.1） 右牺飞（0.1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，二垒走者上三垒，一垒走者仍在一垒）

4，双杀包括：游倂打（0.14） 三倂打（0.14） 二倂打（0.14） 一倂打（0.14）（以上为二垒和一垒走者出局，三垒走者回本垒，打者上一垒） 投倂打（0.2） 捕倂打（0.19）（以上为打者和三垒走者出局，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒） 游直（0.01） 三直（0.01） 二直（0.01） 一直（0.01） 投直（0.01）（以上为打者和二垒走者出局，一垒三垒走者仍在一垒三垒）

f，情况六：当二垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，二垒走者仍在二垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01） 游滚（0.08） 三滚（0.08） 二滚（0.08） 一滚（0.08） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为打者出局，二垒走者仍在二垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.2） 三滚（0.2） 二滚（0.2） 一滚（0.2） 左飞（0.06） 中飞（0.06） 右飞（0.08）（以上为打者出局，二垒走者上三垒）

g，情况七：当二垒三垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，二垒三垒走者仍在二垒三垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01） 游滚（0.08） 三滚（0.08） 二滚（0.08） 一滚（0.08） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为打者出局，二垒三垒走者仍在二垒三垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.17） 三滚（0.17） 二滚（0.17） 一滚（0.17） 左牺飞（0.1） 中牺飞（0.1） 右牺飞（0.12）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，二垒走者上三垒）

h，情况八：当三垒有走者时，出局方式包括：三振 单杀不进垒 单杀进垒

1，三振包括：见三振（0.4） 空三振（0.6） （以上为打者出局，三垒走者仍在三垒）

2，单杀不进垒包括：左飞（0.1） 中飞（0.1） 右飞（0.1） 游飞（0.04） 三飞（0.04） 二飞（0.04） 一飞（0.04） 投飞（0.01） 捕飞（0.04） 游直（0.02） 三直（0.01） 二直（0.02） 一直（0.01） 投直（0.01） 游滚（0.08） 三滚（0.08） 二滚（0.08） 一滚（0.08） 投滚（0.05） 捕滚（0.05）（以上为打者出局，三垒走者仍在三垒）

3，单杀进垒包括：游滚（0.17） 三滚（0.17） 二滚（0.17） 一滚（0.17） 左牺飞（0.1） 中牺飞（0.1） 右牺飞（0.12）（以上为打者出局，三垒走者回本垒）

i，特殊情况：当且仅当打者上打席时出局数已经为2时，以下打席记录发生变化：

游倂打/三倂打/二倂打/一倂打/投倂打/捕倂打 变成 游滚/三滚/二滚/一滚/投滚/捕滚

## 几种需要自行操作的情况



### 盗垒

（一）盗垒：当出现以下情况时，可以由紫龙来选择是否盗垒：一垒有走者，一垒三垒有走者，一垒二垒有走者，二垒有走者。

1，一垒有走者，盗垒成功率=一垒走者的盗垒力-投手牵制力-捕手肩力

（1）若判定盗垒成功，则一垒走者上二垒

（2）若判定盗垒失败，则一垒走者出局

2，一垒三垒有走者，盗垒成功率=一垒走者的盗垒力-投手牵制力-捕手肩力+0.05

（1）若判定盗垒成功，则一垒走者上二垒，三垒走者仍然在三垒

（2）若判定盗垒失败，则一垒走者出局，三垒走者仍然在三垒

3，一垒二垒有走者，盗垒成功率=二垒走者的盗垒力-投手牵制力-捕手肩力-0.25

（1）若判定盗垒成功，则二垒走者上三垒，一垒走者上二垒

（2）若判定盗垒失败，则二垒走者出局，一垒走者上二垒

4，二垒有走者，盗垒成功率=二垒走者的盗垒力-投手牵制力-捕手肩力-0.25

（1）若判定盗垒成功，则二垒走者上三垒

（2）若判定盗垒失败，则二垒走者出局

### 短打

（二）短打：当出现以下情况时，可以由紫龙来选择是否短打：任意垒上有走者。短打成功率=打者的短打力

1，一垒有走者，短打成功率=打者短打力

（1）若判定短打成功，则打者记录：牺牲打（1）（以上为打者出局，一垒走者上二垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：短打三振（0.1） 一飞（0.05） 三飞（0.05） 投飞（0.1） 捕飞（0.1）（以上为打者出局，一垒走者仍在一垒） 一滚（0.1） 三滚（0.1） 投滚（0.1） 捕滚（0.1）（以上为一垒走者出局，打者上一垒） 一倂打（0.05） 三倂打（0.05） 投倂打（0.05） 捕倂打（0.05）（以上为一垒走者和打者出局）

2，一垒二垒有走者，短打成功率=打者短打力

（1）若判定短打成功，则打者记录：牺牲打（1）（以上为打者出局，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：短打三振（0.1） 一飞（0.1） 投飞（0.1） 捕飞（0.1）（以上为打者出局，一垒二垒走者仍在一垒二垒） 一滚（0.1） 投滚（0.1） 捕滚（0.1）（以上为二垒走者出局，一垒走者上二垒，打者上一垒） 一倂打（0.1） 投倂打（0.1） 捕倂打（0.1）（以上为一垒走者和打者出局）

3，一垒三垒有走者，短打成功率=打者短打力+三垒走者盗垒力-1.2

（1）若判定短打成功，则打者记录：战术打（1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，一垒走者上二垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：投飞（0.25） 捕飞（0.25）（以上为打者出局，一垒三垒走者仍在一垒三垒） 投滚（0.25） 捕滚（0.25）（以上为三垒走者出局，一垒走者上二垒，打者上一垒）

4，一垒二垒三垒有走者，短打成功率=打者短打力+三垒走者盗垒力-1.2

（1）若判定短打成功，则打者记录：战术打（1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：投飞（0.2） 捕飞（0.2）（以上为打者出局，一垒二垒三垒走者仍在一垒二垒三垒） 投滚（0.2） 捕滚（0.2）（以上为三垒走者出局，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒，打者上一垒） 投倂打（0.1） 捕倂打（0.1）（以上为三垒走者和打者出局，二垒走者上三垒，一垒走者上二垒）

5，二垒有走者，短打成功率=打者短打力

（1）若判定短打成功，则打者记录：战术打（1）（以上为打者出局，二垒走者上三垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：短打三振（0.1） 一飞（0.1） 投飞（0.1） 捕飞（0.1）（以上为打者出局，一垒二垒走者仍在一垒二垒） 一滚（0.1） 投滚（0.1） 捕滚（0.1）（以上为二垒走者出局，一垒走者上二垒，打者上一垒） 一倂打（0.1） 投倂打（0.1） 捕倂打（0.1）（以上为一垒走者和打者出局）

6，二垒三垒有走者，短打成功率=打者短打力+三垒走者盗垒力-1.2

（1）若判定短打成功，则打者记录：战术打（1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒，二垒走者上三垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：一飞（0.05） 三飞（0.05） 投飞（0.2） 捕飞（0.2）（以上为打者出局，二垒三垒走者仍在二垒三垒） 一滚（0.05） 三滚（0.05） 投滚（0.2） 捕滚（0.2）（以上为三垒走者出局，二垒走者上三垒，打者上一垒）

7，三垒有走者，短打成功率=打者短打力+三垒走者盗垒力-1.2

（1）若判定短打成功，则打者记录：战术打（1）（以上为打者出局，三垒走者回本垒）

（2）若判定短打失败，则打者记录：一飞（0.05） 三飞（0.05） 投飞（0.2） 捕飞（0.2）（以上为打者出局，三垒走者仍在三垒） 一滚（0.05） 三滚（0.05） 投滚（0.2） 捕滚（0.2）（以上为三垒走者出局，打者上一垒）

### 敬远

（三）敬远：任意情况下均可以选择敬远。紫龙点击敬远后：

1，垒上无人/二垒有走者/二垒三垒有走者/三垒有走者，则打者上一垒，垒上走者仍在原垒。

2，一垒有走者/一垒二垒有走者/一垒二垒三垒有走者，则垒上走者前进一垒，打者上一垒。

3，一垒三垒有走者，则三垒走者仍在三垒，一垒走者上二垒，打者上一垒。

### 换人

1. 换人：任意情况下均可以选择换人，可以从替补席挑选球员替换场上球员，被替换下场的球员不能再上场。

换人的关键点：

1，棒次不能动

2，守备位置可以换

3，必须保证九名上场选手守备九个位置

换人实际举例：前提：板凳六代打九棒投手小九

转为已方守备

换法一：板凳二直接换板凳六，板凳二继续为投手

换发二：板凳二换五棒游击手小五，然后五棒位置变换为投手，九棒位置变为游击手

### 【赛后】统计选择

（五）赛后统计选择：每场比赛结束后由紫龙来选出比赛的单场最佳球员（每场有且只有1个），胜利投手（分出胜负的比赛每场有且只有1个，平局比赛没有），败战投手（分出胜负的比赛每场有且只有1个，平局比赛没有），中继点投手（任何比赛可以没有也可以有多人），救援投手（分出胜负的比赛每场有且只有1个）

## 其他配套系统

（一） 体力系统

每名球员都有一个体力数值，为该球员的最高数值，体力恢复不能超过这个数值，而体力消耗最低到0，不存在负数。

1，体力消耗：投手每投一球耗费体力1，所有选手每上一次打席耗费体力2，所有选手每守备一回耗费体力1。

2，体力恢复：每天恢复体力20，受伤选手除外，受伤选手在受伤时体力直接减为0，在伤好之后开始恢复体力，每天恢复20。

3，0体力的坏影响：体力为0的选手对右被上垒率，对左被上垒率，得点圈被上垒率，对右上垒率，对左上垒率，得点圈上垒率，肩力，牵制力，盗垒力，短打力下降一半，失误翻倍。

（二）球数系统

投手每投一个打席都要计算其在该打席使用的球数，用球数为1-20球不等，概率如下：

1球：0.08

2球：0.12

3球：0.15

4球：0.18

5球：0.12

6球：0.1

7球：0.07

8球：0.05

9球：0.04

10球：0.03

11球：0.01

12球：0.01

13球：0.01

14球：0.01

15球：0.01

16球：0.006

17球：0.006

18球：0.006

19球：0.006

20球：0.006

特殊：1，当打者判定结果是见三振/空三振时，球数必然大于等于3球。

2，当打者判定结果是四球时，球数必然大于等于4球

3，当使用敬远时，球数必然为4球

4，当使用短打时，球数必然小于等于6球。

（三）受伤系统

每场比赛有30%的概率受伤一名球员，比赛结束后判定是否有球员受伤，如判定有，则从双方的上场球员名单中（两队共46人）随机抽选一名，所有球员概率相同。判定完球员之后判定伤病类型，以下是伤病类型及概率：

1，身体不适，2天不能上场（0.1）

2，发烧，2天不能上场（0.1）

3，下半身违和感，5天不能上场（0.1）

4，手肘痛，7天不能上场（0.1）

5，肩部不适，10天不能上场（0.1）

6，背痛，15天不能上场（0.05）

7，大腿疼，10天不能上场（0.05）

8，韧带撕裂，120天不能上场（0.02）

9，臀部拉伤，30天不能上场（0.03）

10，脑震荡，3天不能上场（0.02）

11，腰痛，5天不能上场（0.05）

12，擦伤，2天不能上场（0.2）

13，膝盖疼，30天不能上场（0.03）

14，肌肉拉伤，20天不能上场（0.05）

# 技术统计

## 所有选手相关

1，试合（G=games）：只要在该场比赛中出场，无论是先发替补代打还是代走，记1个试合（投手叫做登板）

2，打席（PA=plate appearances）：每上打席得出一个结果，打者记1个打席

3，安打（H=hits）：每击出一个一垒打/二垒打/三垒打/本垒打，打者记1个安打

4，二垒打（2B=2 base）：每击出一个二垒打，打者记1个二垒打

5，三垒打（3B=3 base）：每击出一个三垒打，打者记1个三垒打

6，本垒打（HR=home run）：每击出一个本垒打，打者记1个本垒打

7，得点（R=runs）：每次得分，回到本垒的球员记为1个得点

8，打点（RBI=runs batted in）：每次得分，打者记1个打点

9，四球（BB=Base Balled）：每出现一个四球，打者记1个四球

10，死球（DB=Dead Ball）：每出现一个死球，打者记1个死球

11，敬远（IBB=intentional bases on balls）：每出现一个敬远，打者记1个敬远

12，三振（SO=strike outs）：每出现一个三振，打者记1个三振

13，盗垒（SB=stolen bases）：若判定盗垒成功，则垒上移动的球员记1个盗垒

14，牺牲打（SH=sacrifice hits）：每出现一个牺牲打，打者记1个牺牲打

15，战术打（SP=Squeeze Plays）：每出现一个战术打，打者记1个战术打

16，牺飞（SF=sacrifice flies）：每出现一个左牺飞/中牺飞/右牺飞，打者记1个牺飞

17，倂杀（DP=double plays）：每出现一个游倂打/三倂打/二倂打/一倂打/投倂打/捕倂打，打者记1个倂杀

18，失策（E=errors）：每出现一个守备失误，则判定失误的球员记1个失策

19，打率（AVG=Batting Average）：安打÷打席\*100%

20，上垒率（OBP=On Base Percentage）：（安打+四球+死球+敬远）÷打席\*100%

21，杀盗（SSB=stop stolen bases）：若判定盗垒失败，则捕手记1个杀盗

22，单场最佳球员（BPG=best player of one game）：紫龙选出的单场最佳球员记为1个单场最佳球员

## 投手相关

1，登板（G=games）：投手上场一次记为1次登板。

2，先发登板（GS=Game Started）：投手作为先发上场一次记为1次先发登板

3，胜利(W= Wins)：紫龙选出的胜利投手记为1次胜利

4，败北（L=Loses）：紫龙选出的败北投手记为1次败北

5，中继点（H=holds）：紫龙选出的中继点投手记为1次中继点

6，救援（SV=Saves）：紫龙选出的救援投手记为1次救援

7，完投（CG=Complete Game）：投手一个人投完一场比赛记为1次完投

8，完封（SHO= Shout Out）：投手一个人投完一场比赛并且没有失分记为1次完封

9，胜率（WP=Winning percentage）：=胜利÷（胜利+败北）\*100%

10，对战打者（BF=batters faced）：投手每对战一个打者记为1个对战打者

11，投球回（IP=Inning Pitched）：投手每让一个打者出局记为1/3个投球回

12，用球（B=balls）：投手的用球数

13，被安打（H=hits）：投手每被打者安打一个记为1个安打

14，被本垒打（HR=home run）：投手每被打者本垒打一个记为1个本垒打

15，夺三振（K=killed）：投手每让一个打者三振记为1个三振

16，与四球（BB=Base Balled）：投手每让一个打者四球或者敬远一个打者记为1个与四球

17，与死球(DB= Dead Ball)：投手每让一个打者死球记为1个与死球

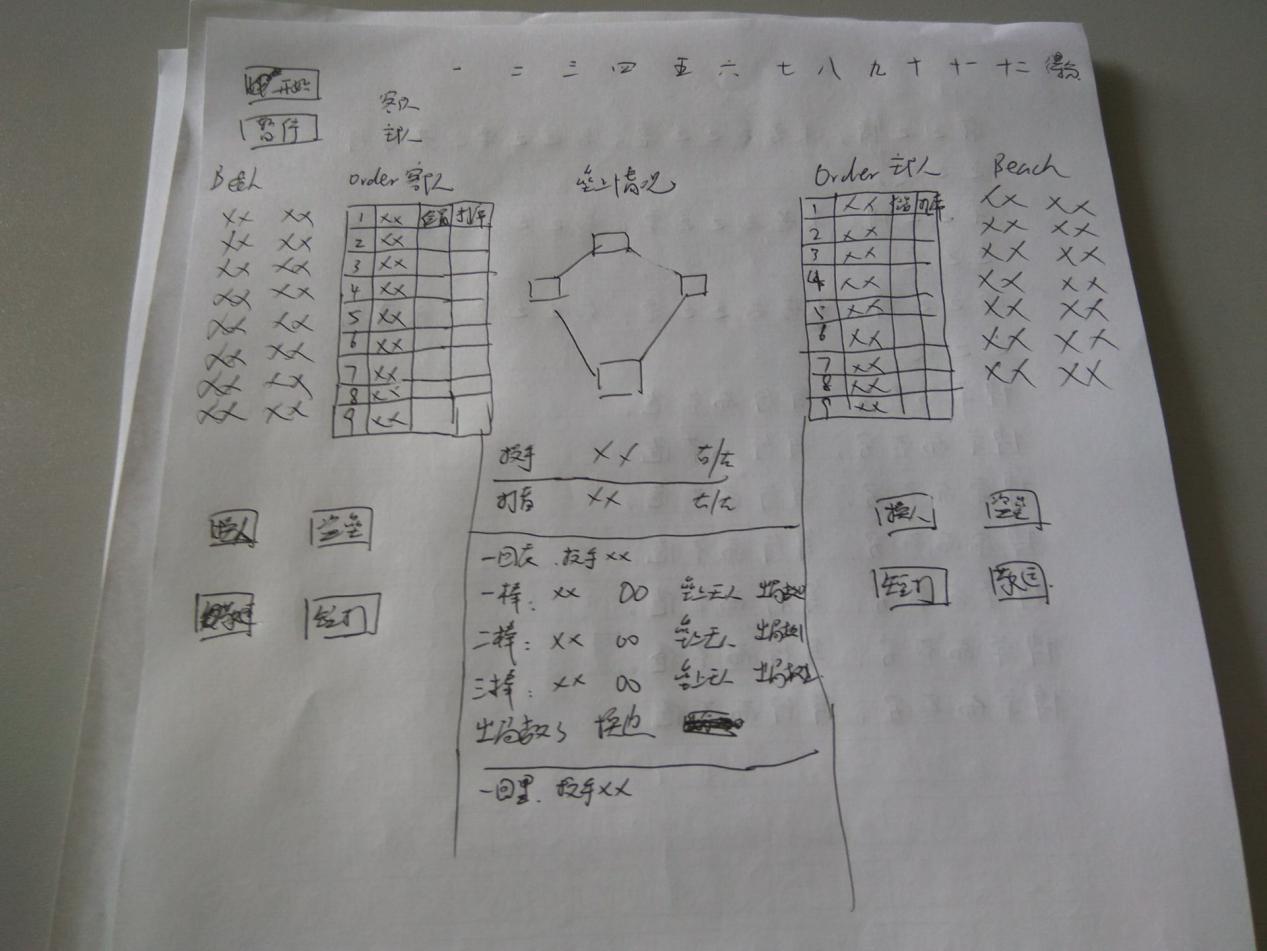
18，失点(ER=Earned Run)：投手每失一分记为1个失点

19，优质先发（QS=quality Started）：先发投手一场比赛投满6回并且失点小于等于3记为1个优质先发

20，防御率(ERA=Earned Run Average)：=失点÷投球回\*9

21，单场最佳球员（BPG=best player of one game）：紫龙选出的单场最佳球员记为1个单场最佳球员

# 理想游戏运行图(草图)



以上为比赛进行界面

主界面理想为五大项

一，球队管理：主要是先发轮值排列，打顺排列和上场名单替换

1，轮值排列：本游戏的比赛日期是2、3、4、5、6、7日，将6名投手排列，分别在2、3、4、5、6、7日担当先发投手，当游戏进行到那一日时，自动将当日轮值的投手放在先发名单中的投手位置。

2，打顺排列：球队打顺及守备位置，即一至九棒。

3，上场名单替换：可以改变22人上场球员名单。

二，球队战绩排行：以球队的胜率排名。

包含球队名，胜率，胜场，败场，引分（平局），得点，失点，打率，防御率

三，日程及赛程：一整赛季的赛程以及已经比完的比赛结果。

四，球员技术统计：包含各队所有球员的技术统计（详细见[3、技术统计](#_技术统计)），并且所有数据可以进行点击排列。

五，进入比赛。

# 中英对照

5.1 一般

比赛 game

5.2 守备位置

投手 pitcher

捕手 catcher

一垒手 first base

二垒手 second base

三垒手 third base

游击手 shortstop

左外野手 left field

中外野手 center field

右外野手 right field