I842109

(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本　**(11)證書號數：TW I842109 B**

(45)公告日： 中華民國 113 (2024) 年 05 月 11 日

(21)申請案號：111136476　(22)申請日： 中華民國 111 (2022) 年 09 月 27 日

(51)Int. Cl.：　*A63F13/79　(2014.01)*　*A63F13/45　(2014.01)*

A63F13/70　(2014.01)

(30)優先權：2021/10/15　日本　2021-169961

(71)申請人：日商科樂美數碼娛樂股份有限公司 (日本) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.　(JP)

日本

(72)發明人：三浦陵介 MIURA, RYOSUKE (JP) ；木村和久 KIMURA, KAZUHISA (JP) ；水野優樹 MIZUNO, YUKI (JP) ；芳野直幸 YOSHINO, NAOYUKI (JP) ；音地亮介 ONJI, RYOSUKE (JP) ；中田成美 NAKADA, NARUMI (JP) ；村上真吾 MURAKAMI, SHINGO (JP)

(74)代理人：林志剛

(56)參考文獻：

TW	201706022A	TW	201945054A
TW	202014232A	US	2020/0078683A1
US	2021/0060427A1	US	2021/0299572A1

審查人員：施易昉

申請專利範圍項數：12 項　圖式數：34　共 161 頁

(54)名稱

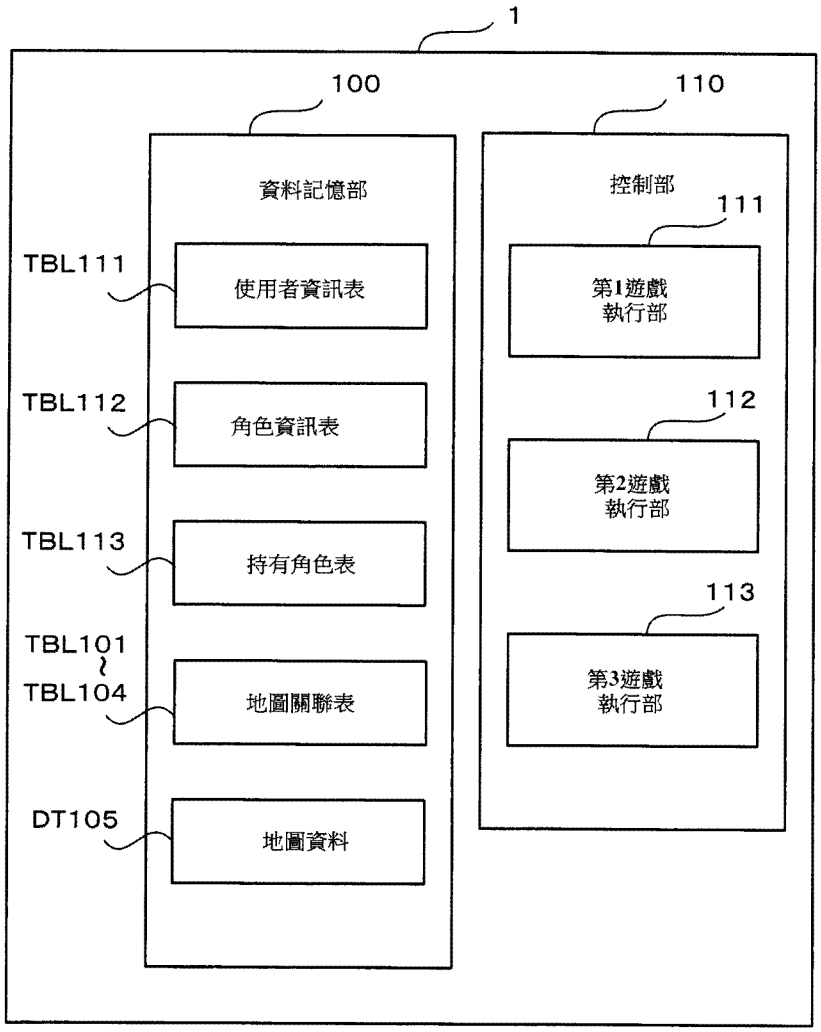
遊戲系統、遊戲控制裝置、程式及記錄媒體

(57)摘要

本發明的課題係提升讓培訓等之物件的用途具有變化，提升遊戲的趣味性。

解決手段為：第 1 遊戲執行部係執行依據使用者的操作而變更或設定第 1 物件的參數，將進行了該變更或設定之第 1 物件作為可在第 2 遊戲及第 3 遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的第 1 遊戲。第 2 遊戲執行部係執行至少 1 個前述使用對象可作為用以變更或設定第 2 遊戲中所用之第 2 物件的參數之輔助的物件使用的第 2 遊戲。第 3 遊戲執行部係執行至少 1 個前述使用對象可作為在第 3 遊戲中所用之操作對象的物件使用的第 3 遊戲。

指定代表圖：



【圖 21】

符號簡單說明：

1:遊戲系統

100:資料記憶部

110:控制部

111:第 1 遊戲執行部

112:第 2 遊戲執行部

113:第 3 遊戲執行部

DT105:地圖資料

TBL101:方格資訊表

TBL102:道具種別表

TBL103:契約書主表

TBL104:技能表

TBL111:使用者資訊表

TBL112:角色資訊表

TBL113:持有角色表

I842109

公告本

【發明摘要】

【中文發明名稱】

遊戲系統、遊戲控制裝置、程式及記錄媒體

【中文】

本發明的課題係提升讓培訓等之物件的用途具有變化，提升遊戲的趣味性。

解決手段為：第1遊戲執行部係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定之第1物件作為可在第2遊戲及第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的第1遊戲。第2遊戲執行部係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的第2遊戲。第3遊戲執行部係執行至少1個前述使用對象可作為在第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的第3遊戲。

【指定代表圖】圖21

【代表圖之符號簡單說明】

1:遊戲系統

100:資料記憶部

110:控制部

111:第1遊戲執行部

112:第2遊戲執行部

113:第3遊戲執行部

DT105:地圖資料

TBL101:方格資訊表

TBL102:道具種別表

TBL103:契約書主表

TBL104:技能表

TBL111:使用者資訊表

TBL112:角色資訊表

TBL113:持有角色表

【特徵化學式】無

【發明說明書】

【中文發明名稱】

遊戲系統、遊戲控制裝置、程式及記錄媒體

【技術領域】

【0001】本發明係關於遊戲系統、遊戲控制裝置、程式及記錄媒體。

【先前技術】

【0002】先前，公知使用者培訓角色，可將培訓的角色在遊戲內使用的遊戲。又，也提案有可將雖然已培訓好卻不使用的角色轉換成道具的遊戲(例如專利文獻1)。使用者轉換成道具的角色變成不是使用者的持有。

[先前技術文獻]

[專利文獻]

【0003】

[專利文獻1]日本特開2020-110678號公報

【發明內容】

[發明所欲解決之課題]

【0004】在前述的遊戲中，將培訓的角色轉換成道具的話就會消失，培訓的角色的用途有所限制，可能成為使用者厭倦遊戲性的要因。

【0005】因此，本發明的目的之一為提升遊戲的有趣

性。

[用以解決課題之手段]

【0006】本發明的一樣態所致之遊戲系統，係提供包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲之遊戲的遊戲系統，其中，包含：第1遊戲執行手段，係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲；第2遊戲執行手段，係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲；及第3遊戲執行手段，係執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的前述第3遊戲。

【0007】本發明的另一樣態所致之遊戲控制裝置，係提供包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲之遊戲的遊戲控制裝置，其中，包含：第1遊戲執行手段，係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲；第2遊戲執行手段，係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲；及第3遊戲執行手段，係執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作

對象的物件使用的前述第3遊戲。

【圖式簡單說明】

【0008】

[圖1]揭示本發明的一實施形態之遊戲系統的構造例之概略的區塊圖。

[圖2]揭示遊戲終端的硬體構造之一例的概略的區塊圖。

[圖3]揭示伺服器的硬體構造之一例的概略的區塊圖。

[圖4]揭示事件牌組的顯示畫面之一例的圖。

[圖5]揭示原創角色的能力一覽畫面之一例的圖。

[圖6]揭示第1遊戲模式的主要畫面之一例的圖。

[圖7]揭示練習畫面之一例的說明圖。

[圖8]揭示主畫面之一例的圖。

[圖9]揭示第2遊戲模式的地圖構造之一例的圖。

[圖10]揭示第2遊戲模式的主要畫面之一例的圖。

[圖11]揭示路徑的種類之一例的圖。

[圖12]揭示方格資訊表之一例的圖。

[圖13]揭示第2遊戲模式的道具種別表之一例的圖。

[圖14]揭示契約書主表之一例的圖。

[圖15]揭示技能表之一例的圖。

[圖16]揭示契約書選擇畫面之一例的圖。

[圖17]揭示教練選擇畫面之一例的圖。

[圖18]揭示第2遊戲模式的選手替換畫面之一例的圖。

[圖19]揭示我的球隊的名單編制畫面之一例的圖。

[圖20]揭示裝備品設定畫面之一例的圖。

[圖21]揭示遊戲系統的功能構造之一例的概略的功能區塊圖。

[圖22]揭示使用者資訊表之一例的圖。

[圖23]揭示角色資訊表之一例的說明圖。

[圖24]揭示持有角色表之一例的圖。

[圖25]揭示第2遊戲執行部的功能構造之一例的概略的功能區塊圖。

[圖26]揭示遊戲系統的功能構造之另一例的概略的功能區塊圖。

[圖27]揭示第1遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖28]揭示第2遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖29]揭示第2遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖30]揭示第2遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖31]揭示第2遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖32]揭示第2遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖33]揭示第3遊戲模式的處理之一例的流程圖。

[圖34]揭示地圖資料之一例的圖。

【實施方式】

【0009】以下，針對本發明的實施形態之一例，一邊

參照圖式一邊進行說明。

【0010】

[1.遊戲系統的構造]

圖1係揭示本發明的實施形態之遊戲系統1的構造例之概略的區塊圖。該遊戲系統1係包含複數遊戲終端10-n(n為正的整數，10-1、10-2、・・・)與伺服器30。遊戲系統1內的遊戲終端10-n及伺服器30係透過網際網路等的網路N，可相互資料通訊地連接。在此，複數遊戲終端10-n為同樣的構造，故在未特別區別時，僅記載為「遊戲終端10」進行說明。

【0011】本實施形態的網路N並不是限定於網際網路，只要是可通訊地相互連接遊戲系統1內的遊戲終端10-n及伺服器30者，例如作為專用線路、公眾線路(電話線、移動體通訊線路等)、有線LAN(Local Area Network)、無線LAN等亦可，或者組合網際網路該等者亦可。

【0012】使用者操作的遊戲終端10係使用者為了遊玩遊戲所使用的電腦。遊戲終端10係例如家庭用的遊戲機(固定型或攜帶型)、個人電腦、智慧型手機、手機終端、PHS(Personal Handy-phone System)終端、攜帶資訊終端(PDA：Personal Digital Assistant)、平板型電腦、多功能型電視機(所謂智慧電視)、設置於遊戲設施等的業務用(商業用)遊戲機等。

【0013】伺服器30係例如伺服器電腦。伺服器30係與用以單一識別各使用者的使用者ID建立對應，將使用者的

遊戲相關之資訊，記憶於例如資料庫DB來進行管理。資料庫DB係構築於伺服器30內亦可，構築於與伺服器30不同的其他伺服器電腦內亦可。

【0014】在遊戲系統1中，可進行電腦對戰(或也稱為CPU對戰)及通訊對戰。在通訊對戰中，例如操作遊戲終端10-1的使用者A，與操作遊戲終端10-2的使用者B可透過網路N進行對戰遊戲。在通訊對戰時，例如有在藉由伺服器30匹配之遊戲終端10-1與遊戲終端10-2之間，利用P2P(Peer to Peer)連接等直接通訊來進行對戰的方法。或者，也有將在遊戲終端10-1與遊戲終端10-2之間的資料的交換，經由伺服器30來進行通訊對戰的方法。利用任一方法來進行通訊對戰亦可。

【0015】遊戲終端10-n與伺服器30之間的通訊係例如可藉由作為基礎的協定，使用TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)上動作的HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)，上位安裝本系統中規定之應用程式協定來實現。

【0016】另一方面，以P2P方式等連接之遊戲終端10-1與遊戲終端10-2之間的通訊係例如可藉由OSI參考模型的傳輸層上的通訊協定，且主要是安裝於IP協定上的UDP(User Datagram Protocol)來實現。前述的UDP係不進行資料的送達確認及失誤訂正，將資料單向地送至對手側的終端裝置的通訊方式，故雖然資料的信賴度低，但是有資料的傳送速度快的優點。再者，遊戲終端10-1與遊戲終

端10-2之間的通訊當然也可使用UDP以外的其他現存的協定，或使用今後新規定之新的協定。

【0017】又，例如在具有使用所定頻帶(例如2.4GHz的頻帶)的近距離無線通訊功能的遊戲終端10-n中，也可在複數台的遊戲終端10-n之間直接進行通訊，執行通訊對戰遊戲等。

【0018】

(遊戲終端的硬體構造)

圖2係揭示遊戲終端10的硬體構造之一例的概略的區塊圖。遊戲終端10係主要具備CPU(Central Processing Unit)11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、輔助記憶裝置14、通訊部15、操作部16、畫像處理部17、音效處理部18，該等係可透過包含位址匯流排、資料匯流排及控制匯流排等的匯流排線19相互連接。再者，在匯流排線19與各構成要素之間，因應需要而存在介面電路亦可，但在此省略介面電路的圖示。又，遊戲終端10具備顯示部20及聲音輸出部21。

【0019】CPU11係解釋並執行遊戲程式的命令，進行遊戲終端10整體的控制。ROM12係記憶遊戲終端10的基本動作控制所需之程式及資料等。RAM13係記憶各種程式及資料，確保對於CPU11的作業區域。

【0020】輔助記憶裝置14係儲存遊戲程式及各種資料等的記憶裝置。作為輔助記憶裝置14，例如可使用非揮發性的半導體記憶體、硬碟驅動器、固態硬碟等。

【0021】通訊部15具備未圖示的通訊介面，具有遊戲執行時用以進行資料通訊的通訊控制功能。在此，資料通訊用的通訊控制功能例如包含網際網路連接功能、無線LAN(Local Area Network)連接功能、使用所定頻帶(例如2.4GHz的頻帶)的近距離無線通訊功能等。通訊部15係依據來自CPU11的命令，發出用以將遊戲終端10連接於網路N的連接訊號，並且接受從通訊夥伴發送來的資訊並供給至CPU11。

【0022】操作部16係使用者用以將各種操作命令輸入至遊戲終端10者。作為操作部16之一例，可舉出具備觸控介面的位置輸入部(觸控面板的構成要素)、物理按鍵、控制器、類比搖桿、鍵盤、指向裝置等。又，藉由識別從麥克風等的聲音輸入部輸入的聲音，構成為可進行聲音輸入的操作部16亦可。

【0023】畫像處理部17係依據來自CPU11的畫像顯示命令而驅動顯示部20，顯示遊戲畫面。顯示部20可適用液晶顯示器或有機EL(Electro-Luminescence)顯示器等之已知的各種顯示裝置。又，也可將顯示部20設為將液晶顯示器等的顯示裝置組合具備觸控介面的位置輸入部的觸控面板。在將顯示部20構成為觸控面板時，畫像處理部17具備未圖示的觸控輸入檢測部。該觸控輸入檢測部係在手指或觸控筆等的指示體接觸畫面時，檢測出該畫面上的接觸位置座標，將座標訊號供給至CPU11。藉此，讓CPU11辨識顯示部20的畫面上的接觸位置。顯示部20係不需要與遊戲

裝置10為一體，例如對於遊戲裝置10外部連接的電視顯示器等亦可。

【0024】音效處理部18係依據來自CPU11的發音指示，生成類比聲音訊號並輸出至聲音輸出部21。

【0025】

(伺服器的硬體構造)

圖3係揭示伺服器30硬體構造之一例的概略的區塊圖。伺服器30係主要具備CPU31、ROM32、RAM33、輔助記憶裝置34、通訊部35，該等係可透過包含位址匯流排、資料匯流排及控制匯流排等的匯流排線36相互連接。再者，在匯流排線36與各構成要素之間，因應需要而存在介面電路亦可，但在此省略介面電路的圖示。

【0026】CPU31係解釋並執行系統軟體及應用程式軟體的命令，進行伺服器30整體的控制。ROM32係記憶伺服器30的基本動作控制所需之程式等。RAM13係記憶各種程式及資料，確保對於CPU31的作業區域。輔助記憶裝置34係儲存程式及各種資料等的記憶裝置。作為輔助記憶裝置34，例如可使用硬碟驅動器或固態硬碟等。

【0027】通訊部35具備未圖示的通訊介面，控制透過網路N之各遊戲終端10-n之間的通訊。又，通訊部35係也控制與連接於網路N之未圖示的其他伺服器的通訊。例如將伺服器30設為組入於社交網路服務(SNS)的系統構造時，伺服器30的通訊部35係控制與SNS伺服器之間的通訊。又例如，伺服器30係控制與將使用者遊玩之遊戲動畫

遞送給觀戰者的動畫遞送伺服器之間的通訊。再者，也可讓伺服器30具有動畫遞送功能。

【0028】伺服器30也可通過單獨的電腦構成，但是，也可設為將伺服器30所具有之各功能分散讓複數伺服器具有之功能分散型的構造。或者，藉由在網路N上設置複數伺服器30以謀求冗餘化(多工化)，作為負擔分散型的構造亦可。又，伺服器30構成為利用雲端運算技術的雲端伺服器亦可。

【0029】程式及資料係透過網路N，從遠距地供給至遊戲終端10或伺服器30，記憶於RAM13、輔助記憶裝置14、RAM33或輔助記憶裝置34。再者，遊戲終端10或伺服器30具備用以讀取記憶於資訊記憶媒體(例如光碟或記憶卡等)的程式及資料的構成要素(例如光碟驅動器或記憶卡插槽等)亦可。然後，程式及資料透過前述資訊記憶媒體供給至遊戲終端10或伺服器30亦可。

【0030】再者，以下假設遊戲終端10為具備觸控面板的智慧型手機或平板型電腦。

【0031】

[2.遊戲之一例的概要]

以下說明遊戲之一例的概要。

在遊戲系統1中，可執行各種遊戲。例如運動遊戲(以棒球、足球、網球、美式足球等為題材的遊戲)、賽車遊戲、格鬥遊戲、戰鬥遊戲、數位卡牌遊戲等，無關於遊戲形式、類型，可執行各式各樣的遊戲。再者，遊戲係藉由

遊戲終端10在與伺服器30或其他遊戲終端10之間進行資料通訊來執行亦可，透過遊戲終端10單體執行亦可。

【0032】例如在棒球遊戲中，依據一或複數物件(例如遊戲角色、遊戲卡、或遊戲道具等)，執行以培訓及對戰為首的各種遊戲模式。以下，作為遊戲系統1所執行的遊戲之一例，針對以棒球為題材的棒球遊戲進行說明，因應需要也會提及其他遊戲。

【0033】在本實施形態的棒球遊戲中，可執行至少包含分別遊戲內容不同之第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲的遊戲。在本實施形態中，作為第1遊戲之一例，說明培訓選手角色的第1遊戲模式。又，作為第2遊戲之一例，說明進行球隊的培訓的第2遊戲模式。又，作為第3遊戲之一例，說明使用者與其他使用者進行對戰的第3遊戲模式。

【0034】本實施形態的棒球遊戲除了前述第1遊戲乃至第3遊戲之外，搭載各種遊戲模式亦可。圖8係揭示本實施形態的遊戲之主畫面G500之一例。於顯示區域A501，顯示用以選擇遊戲所搭載之複數遊戲模式之任一的模式選擇構件P5011。在圖8中，揭示可從第1遊戲模式至第5遊戲模式中選擇1個遊戲模式的範例。存在於中央的模式選擇構件P5011為現在選擇中的遊戲模式，在圖8的範例中選擇第2遊戲模式。將顯示區域A501往左右滑動(Swipe)的話，可切換選擇的遊戲模式。第4遊戲模式係例如透過達成被提示之各種課題，可取得道具或點數等的挑戰模式。又，第5遊戲模式係例如可通過期間限定的事件進行對戰等的

事件模式。此外，搭載各種遊戲模式亦可。

【0035】第1遊戲模式係使用者培訓遊戲角色，作成自己僅有之原創的遊戲角色的角色培訓模式。使用者在第1遊戲模式中作成的原創角色(第1物件之一例、使用對象之一例)可在第2遊戲模式及第3遊戲模式之任一中使用。

【0036】又，第2遊戲模式係一邊選擇性移動於路徑一邊進行球隊的培訓等的球隊培訓模式。使用者通過第1遊戲所作成之原創角色可作為用以變更或設定第2遊戲模式中所用之選手角色(第2物件之一例)的參數之輔助的物件使用。

【0037】第3遊戲模式係使用者利用使用在第1遊戲模式中作成的原創角色所編制的球隊，與對戰對手球隊進行對戰的對戰模式。使用者在第1遊戲模式中作成的原創角色係在第3遊戲模式中作為使用者之直接的操作對象的物件使用。

【0038】以下，針對第1遊戲模式(角色培訓模式)、第2遊戲模式(球隊培訓模式)及第3遊戲模式(對戰模式)個別，更詳細進行說明。

【0039】

(2-1.第1遊戲模式)

以下，針對第1遊戲模式進行說明。

在第1遊戲模式中，成為培訓對象的原創角色在高校進行棒球的練習，經由各式各樣的事件，原創角色被培訓成投手或野手。再者，在本實施形態的第1遊戲模式中準

備複數劇本(scenario)，根據劇本而升學的高校不同。在本實施形態的遊戲中，使用者藉由選擇其中1個劇本，決定原創角色升學的高校。

【0040】劇本被選擇的話，首先使用者決定原創角色的基本資訊。作為基本資訊，決定名字、位置、慣用手、打擊姿勢，投手的狀況中則決定投球姿勢。關於位置，從投手、捕手、一壘手、二壘手、三壘手、游擊手、外野手中選擇。以下，關於投手以外的位置，作為野手進行說明。

【0041】決定原創角色的基本資訊時，接著進行事件牌組的設定。在此事件牌組係為用以設定原創角色升學的高校中一起進行練習等之隊友的事件角色的牌組。再者，事件角色係原創角色的培訓過程中因為發生事件而影響原創角色的培訓(對於使用者產生有利的效果)的角色，使用者係從持有的事件角色中選擇設定於事件牌組的事件角色。再者，事件角色係可獲得對戰模式的勝利報酬，或藉由抽選獲得。

【0042】使用者在遊戲內獲得的事件角色係作為使用者的持有角色，與使用者ID建立關聯而記憶於記憶裝置(資料庫DB、輔助記憶裝置14、輔助記憶裝置34等)，於遊戲系統1中管理。再者，各使用者可持有之事件角色的數量設有上限。基本的上限為「50」，但是，可藉由滿足所定條件，擴張上限的數量。例如藉由消費所定數量的遊戲內流通貨幣，可每次擴張「5」上限的數量。但是，可擴

張的最大的上限已訂定，使用者可持有的事件角色有限度。使用者可出售持有的事件角色。出售事件角色的話，會轉換成遊戲內可使用的點數或遊戲內流通貨幣。

【0043】又，使用者可從持有的事件角色中選擇1個基本角色與1以上的強化素材角色，將強化素材角色合成於基本角色，可強化基本角色。藉由該強化處理，可提升作為基本角色所選擇的事件角色的等級。另一方面，作為強化素材角色使用的事件角色變成不是使用者的持有角色。

【0044】藉由前述的事件角色的出售或強化，使用者可將事件角色的持有數量調整成上限以內。使用者出售持有事件角色或作為強化素材使用時，該事件角色則解除作為使用者的持有角色之與使用者ID的建立關聯。但是，使用者持有之事件角色的資訊係作為使用者持有履歷而記憶於記憶裝置(資料庫DB、輔助記憶裝置14、輔助記憶裝置34等)，持續資訊管理。遊戲系統1係作為圖鑑資訊而管理使用者現在持有的事件角色及使用者過去持有過的事件角色的一覽。然後，使用者係藉由進行所定操作，任何時候都可在畫面確認圖鑑資訊。各事件角色與名稱及後述的稀有度(稀少度(Rarity))建立關聯，存在名稱相同但稀有度不同的事件角色。名稱相同但稀有度不同的複數事件角色係分別附加不同的角色識別資訊而進行管理。因此，作為使用者持有履歷如果有稀有度不同的相同名稱的事件角色的話，該事件角色各別包含於圖鑑資訊。

【0045】開始第1遊戲模式的劇本之前，使用者係藉由前述強化處理而預先提升事件角色的等級為佳。因為，事件角色的等級越高，練習所致之原創角色的能力的上升值及對於原創角色的初期評鑑等會越高，故可有利地進展原創角色的培訓。

【0046】圖4揭示事件牌組的顯示畫面G100的範例。在設定事件牌組時，顯示圖4所示的顯示畫面G100。於顯示區域A110顯示牌組名稱。使用者係可在開始第1遊戲模式的劇本之前預先登記事件牌組內的事件角色的組合。變更按鍵B1101係用以變更牌組名稱的按鍵。

【0047】於顯示區域A112顯示所選擇的事件角色。於事件牌組例如可設定最大6人的事件角色。再者，事件角色係從使用者持有的事件角色選擇，但是，可從其他使用者(例如與使用者建立關聯的其他使用者)持有的事件角色選擇其一部分。

【0048】於顯示區域A111顯示各個事件角色的稀有度。稀有度係表示取得難度，作為稀有度的種類，有「普通(N)」、「強普(PN)」、「稀有(R)」、「強稀有(PR)」、「超級稀有(SR)」、「強超級稀有(PSR)」的6種類。稀有度以N、PN、R、PR、SR、PSR的順序變高，稀有度越高則事件發生時培訓原創角色之際的益處越高。又，於顯示區域A113顯示其事件角色的等級。

【0049】又，有事件角色分別與擅長的練習建立關聯的狀況，以該事件角色的擅長的練習與原創角色一起進行

練習進行的話，原創角色係從該事件角色學習能力的要訣，或發生進行特別的練習的事件。

【0050】於顯示區域A114顯示事件角色的擅長的練習之一覽。於練習的種類有「打擊」、「肌力」、「跑壘」、「肩力」、「球速」、「控球」、「耐力」、「變化球」、「防守」、「心理素質」。在事件牌組設定事件角色的話，於顯示區域A115會顯示成為擅長的練習之事件角色的倍數。在圖4所示範例中，揭示以打擊為擅長的練習的事件角色設定1人，以肌力為擅長的練習的事件角色設定2人，以跑壘為擅長的練習的事件角色設定1人，以肩力為擅長的練習的事件角色設定1人，以心理素質為擅長的練習的事件角色設定1人。再者，1個事件角色的擅長的練習為2種類以上亦可。

【0051】如以上所述般，事件牌組之事件角色的設定完成的話，接著，進行可在第1遊戲模式中使用之道具的選擇。道具可透過對戰模式的勝利報酬獲得，或藉由抽選獲得，例如使用者可在第1遊戲模式中使用最多2個道具。作為道具的種類，有用已使事件發生率上升的道具、用以回復體力的道具、用以降低受傷的發生率的道具等。

【0052】再者，遊戲道具有可在第1遊戲模式使用的道具、可在後述的第2遊戲模式使用的道具(契約書道具等)、可在後述的第3遊戲模式使用的道具(裝備品道具等)。遊戲系統1對應各遊戲模式管理道具亦可。再者，有可共通於各遊戲模式使用的道具(例如回復為了執行各模

式所需的點數的道具)亦可。

【0053】如上所述般，遊戲道具的選擇結束的話，則開始劇本。在此，在說明劇本的內容之前，針對所培訓之原創角色的能力值進行說明。於圖5揭示作為野手而培訓原創角色時的能力一覽畫面G200之一例。於顯示區域A210顯示原創角色的圖像。

【0054】於顯示區域A211顯示原創角色的名字。於顯示區域A212顯示原創角色的位置的號碼。位置為捕手時顯示2，一壘手時顯示3，二壘手時顯示4，三壘手時顯示5，游擊手時顯示6，左外野手時顯示7，中外野手時顯示8，右外野手時顯示9。

【0055】於顯示區域A213顯示原創角色的打擊姿勢及慣用手。於顯示區域A214顯示原創角色的位置。再者，也可將原創角色以可防守複數位置之方式培訓，此時可顯示複數位置。

【0056】於顯示區域A215~A221顯示作為野手的基本能力。再者，顯示於顯示區域A216~A221的基本能力係以S、A、B、C、D、E、F、G的8階段的評鑑階級顯示，能力值為90以上時為S，80~89時為A，70~79時為B，60~69時為C，50~59時為D，40~49時為E，20~39時為F，19以下時為G。

【0057】於顯示區域A215，顯示關於「彈道」的基本能力，作為評鑑階級以1~4的數值表示。數值越高則打擊的飛球的軌道越高，越容易出現全壘打。於顯示區域

A216，顯示關於「擊球點」的基本能力，「擊球點」的能力越高則球棒越容易擊中球，容易出現安打。於顯示區域A217，顯示關於「力量」的基本能力，「力量」的能力越高則打擊越容易出現長打。於顯示區域A218，顯示關於「跑力」的基本能力，「跑力」的能力越高則跑壘越快速，變得容易出現內野安打。於顯示區域A219，顯示關於「肩力」的基本能力，「肩力」的能力越高則防守時傳球越快。於顯示區域A220，顯示關於「守備力」的基本能力，「守備力」的能力越高則防守範圍越廣。於顯示區域A221，顯示關於「接球」的基本能力，「接球」的能力越高則防守時接球越出色，難以發生失誤。

【0058】於顯示區域A222顯示原創角色所保持之野手相關的特殊能力的一覽。在圖5所示的範例中，原創角色係保持「內野安打」、「代打」、「內角」、「傳球」「狀況穩定」的5種類的特殊能力。亦即，原創角色係表示容易出現內野安打，代打登場時能力值上升，打擊的話擅長「內角」，防守時可正確傳球，狀況穩定。

【0059】再者，圖5所示的範例係揭示原創角色為野手的狀況，故顯示關於野手的基本能力及特殊能力。原創角色為投手的狀況，顯示關於野手的基本能力(例如球速、控球、耐力等)及特殊能力。

【0060】接著，針對劇本的詳細內容進行說明。如上所述，第1遊戲模式中準備有複數劇本，首先針對該等劇本共通的內容進行說明。例如，任一劇本以4個區段構

成，從第1區段到第3區段係分別以12回合構成，僅第4區段以15回合構成。使用者可在各回合選擇練習內容，或讓原創角色休息。再者，從第4區段的途中包含高校棒球的預賽及甲子園的高校棒球的比賽，故在途中輸掉比賽而被淘汰時，強制性結束第4區段亦可。

【0061】在各區段的各回合中，除了原創角色外出現複數隊友，對原創角色的培訓效果有很大的影響。隊友包含設定於事件牌組的事件角色、該劇本固有而預先訂定的事件角色、其他預設角色(非事件角色)。再者，也可將與該劇本固有而預先訂定的事件角色相同的角色設定於事件牌組。

【0062】又，有間隔1回合而發生上午事件與下午事件的狀況，發生的事件有劇本固定的劇本事件、設定於事件牌組的事件角色所致之事件、劇本固有且預先訂定的事件角色所致之事件。在該劇本固有的劇本事件中，主要出現該劇本固定且預先訂定的事件角色。事件發生於上午或發生於下午係根據劇本事件的內容及事件角色而預先決定，各事件的發生條件係在事件發生抽選中當選時發生。該等事件發生的話，因應發生的事件的培訓效果會賦予給原創角色。例如事件發生的話，可提升原創角色的能力值，或獲得為了取得特殊能力所需的經驗值。

【0063】於圖6揭示每回合的主要畫面G300之一例。於顯示區域A301，顯示現在的區段及現在的回合(現在的區段的剩餘回合數)。於顯示區域A302，顯示現在的原創

角色的學年、月份及星期。於顯示區域A303，顯示原創角色的現在的體力的計條，在該回合選擇練習的話，體力的計條會降低，休息或約會的話體力的計條會上升。又，選擇選單按鍵P304的話，會顯示選單畫面，使用者可確認設定或中斷劇本。

【0064】於顯示區域A305，顯示原創角色的名字及現在的基本能力的評鑑階級。又，於顯示區域A304附近顯示原創角色的圖像P306。

【0065】使用者係於各回合中，可從複數指令的選擇項P307、P308、P311~P313中選擇該回合中進行哪個選項。再者，選擇選擇項P310時，不會因此消化回合。又，選擇項P309係因為劇本的種類而內容不同，有消化回合者與不消化者。接著，針對各選擇項的內容進行說明。

【0066】選擇「休息」的選擇項P307時，在該回合不進行練習，而休養回復體力。體力的回復量藉由抽選決定。選擇「練習」的選擇項P308時，進而轉移至後述的圖7的練習畫面G400，又進而，使用者從數種類的練習內容選擇其一。關於練習內容的詳細內容，於後敘述。選擇項P309係劇本固有的選擇項，根據選擇的劇本而內容不同。

【0067】選擇「能力上升」的選擇項P310時，使用者可消化藉由練習或事件獲得的經驗值，提升原創角色的能力。亦即，在提升原創角色的基本能力或取得特殊能力時，選擇該選擇項P410而提升原創角色的能力。選擇「醫院」的選擇項P311的話，能以所定機率治好原創角色的傷

病等。選擇「遊玩」的選擇項P312的話，會回復原創角色的體力，進而原創角色的幹勁參數會高機率上升1階段。選擇「約會」的選擇項P313的話，會回復原創角色的體力。

【0068】接著，針對選擇「練習」的選擇項P308之狀況進行說明。於圖7揭示練習畫面G400之一例。再者，在圖7所示的範例中，揭示藉由箭頭P410假選擇鍛鍊「肌力」的練習之狀態的畫面。於顯示區域A401，顯示原創角色獲得之未消化的經驗值。在此，經驗值係指提升前述的原創角色的能力所需之點數，於顯示區域A401，不包含藉由提升原創角色的基本能力或取得特殊能力所消化掉的經驗值。作為經驗值的種類，由「肌力」、「敏捷」、「技術」、「變化球」、「精神」的5種類所成，根據練習內容所得之經驗值的種類及值不同。如圖7所示，選擇「肌力」的練習時可獲得「肌力」的經驗值與「精神」的經驗值。又，於顯示區域A402，顯示選擇該練習時之經驗值的增加量，使用者可一邊參照經驗值的增加量一邊選擇練習內容。

【0069】於顯示區域A405，顯示一起參加該練習的隊友。一起參加的隊友係從前述之劇本固有且預先訂定的事件角色、設定於事件牌組的事件角色、其他預設角色、球探及教練隨機選擇，一起參加的隊友越多可獲得越多經驗值。於顯示區域A406，該隊友的名字及對於原創角色的評鑑值(或關係度)以計條顯示。對於原創角色的評鑑值可藉

由包含該隊友的事件發生，或與該隊友一起練習來使其上升。對於原創角色的評鑑值越高，則可取得特殊能力的要訣，經驗值的上升幅度越大。再者，取得特殊能力的要訣的話，為了取得該特殊能力所需的經驗值會變少。

【0070】於顯示區域A407，顯示與該隊友建立關聯之擅長的練習。最後選擇的練習與擅長的練習一致時，會賦予獲得更多經驗值等，有利於原創角色的培訓的益處。又，最多可與5位隊友一起進行練習，對應各練習(內容)的隊友的組合係於每回合抽選。

【0071】進而，一起進行練習的隊友中，存在所選擇的練習與擅長的練習一致，且對於原創角色的評鑑值為所定值以上的事件角色時，則進行特別組隊練習的特別練習。進行特別組隊練習的話，可獲得比通常更多的經驗值。

【0072】於顯示區域A408，顯示選擇該練習時的受傷率。現在的體力越低則受傷率越高。受傷率越高則執行練習時原創角色受傷的機率越上升。受傷時即使執行練習也無法獲得經驗值。

【0073】在選擇項P411~P416中，可選擇分別不同的練習內容，例如使用者透過藉由手指等按下選擇項P411~P416中任一而執行該練習。又，於各個選擇項P411~P416，顯示各個練習的等級。藉由複數次選擇相同練習而讓等級上升，練習的等級越高則可獲得更多經驗值。

【0074】選擇「打擊」的選擇項P411的話，可獲得提升原創角色的基本能力之一即「擊球點」所需的經驗值。具體來說，可獲得顯示於顯示區域A401的「肌力」、「技術」及「精神」的經驗值。選擇「肌力」的選擇項P412的話，可獲得「肌力」及「精神」的經驗值。

【0075】選擇「跑壘」的選擇項P413的話，可獲得提升原創角色的基本能力之一即「跑力」所需的經驗值。具體來說，可獲得「肌力」及「敏捷」的經驗值。選擇「肩力」的選擇項P414的話，可獲得提升原創角色的基本能力之一即「肩力」所需的經驗值。具體來說，可獲得「肌力」、「敏捷」及「技術」的經驗值。

【0076】選擇「防守」的選擇項P415的話，可獲得提升原創角色的基本能力之一即「守備力」所需的經驗值。具體來說，可獲得「敏捷」、「技術」及「精神」的經驗值。選擇「心理素質」的選擇項P416的話，會回復原創角色的體力，並且獲得「技術」及「精神」的經驗值。

【0077】再者，圖7所示的範例係為將原創角色作為野手培訓時的範例，將原創角色作為投手培訓時，選擇項P411~P416的練習內容不同，分別成為「球速」、「控球」、「耐力」、「變化球」、「防守」、「心理素質」的組合。經驗值的種類係與將原創角色作為野手培訓的狀況相同。又，將原創角色作為投手培訓的狀況也同樣地，根據練習內容所得之經驗值的種類及值不同。例如，選擇「控球」的練習時可獲得「技術」的經驗值與「精神」的

經驗值。

【0078】如上所述，可藉由將練習的執行及第1遊戲模式中發生之事件的結果所得的經驗值，反映於原創角色的基本能力的提升及特殊能力的取得，培訓原創角色。再者，不透過經驗值，可因應練習及事件的結果，讓原創角色的基本能力提升，或取得特殊能力亦可。

【0079】原創角色的基本能力的上限值為100，但是，滿足特定條件(例如將特定事件角色設定於事件牌組時)，也可培訓出具有超過上限值之100的基本能力的原創角色。將超過上限值的基本能力稱為突破上限的基本能力。

【0080】基本上，藉由1個劇本的結束，完成原創角色的培訓。培訓完成的原創角色係依據基本能力及特殊能力等進行審核，計算出選手總合力之值，並且依據選手總合力之值而決定選手階級。預先訂定選手總合力之值的範圍與選手階級的關係。例如選手階級係從低開始有G、F、E、D、C、B、A、S、S1~S9、SS、SS1~SS9、PG、PG1~PG9、PF、PF1~PF9、PE、PE1~PE9、PD、PD1~PD9、PC、PC1~PC9、PB、PB1~PB9、PA、PA1~PA9、PS、PS1~PS9。

【0081】然後，第1遊戲模式中培訓完成的原創角色作為第2遊戲模式及第3遊戲模式中使用者可使用的角色，與使用者ID建立關聯而登記。之後，將第1遊戲模式中培訓完成而登記的原創角色稱為「培訓選手」。然後，劇本

的結束後可再度藉由從初始開始劇本來培訓原創角色，作成其他培訓選手。亦即，重複進行第1遊戲模式的培訓的話，可作成複數培訓選手。

【0082】

(2-2.第2遊戲模式)

以下，針對第2遊戲模式進行說明。

第2遊戲模式係一邊選擇性移動於地圖內的路徑一邊進行球隊的培訓等的球隊培訓模式，其概要如以下所述。

【0083】

(2-2-1.第2遊戲模式的概要)

在開始第2遊戲模式之際，對各使用者賦予初期球隊。初期球隊的名單(構成成員)係所有使用者共通的固定的名單，由遊戲營運方訂定。例如，初期名單的25名初期選手角色係由遊戲系統1中提供的選手角色中也能力比較低的選手角色構成。因此，各使用者由弱小球隊開始。

【0084】在第2遊戲模式中，使用配置了構成路徑的複數方格的地圖。對於各方格分派培訓球隊的要素。使用者係決定如何培訓球隊，一邊輕敲地圖上欲往的方格一邊培訓球隊。例如有可將事件角色作為自己球隊的成員進行招攬(獲得)的招攬方格。在選擇該招攬方格時，可將使用者在第1遊戲模式中作成的原創角色，作為用以變更或設定所招攬之選手角色的參數之輔助的物件使用。通過招攬的選手角色加入球隊，充實成員而讓球隊成長。又，除了招攬方格以外，也有練習方格、比賽方格等的各種方格。

通過進行練習或比賽而讓球隊成長。藉由地圖內之各方格的效果或後述的道具的效果，培訓球隊內的選手角色，作出更強力的球隊為第2遊戲模式的目的。又，以使用者欲往的地圖路徑的過關為目標也是第2遊戲模式的目的。於後敘述地圖及各方格相關的詳細內容。

【0085】在地圖內，可取得能有利進行第2遊戲模式的培訓的道具。於各道具設定有代價(Cost)，第2遊戲模式的關卡開始時可持有的道具限定在使用者持有的道具代價以內。道具代價係每於使用者重複進行第2遊戲模式的遊玩而逐漸增加。使用者持有的道具代價增加的話，第2遊戲模式的關卡開始時選擇的「可持有的道具」的數量會增加，故球隊的培訓變得有利。結果，藉由第2遊戲模式的關卡的重複進行，變得可完成更難的關卡，可培訓的球隊變強。於後敘述道具相關的詳細內容。

【0086】可因應第2遊戲模式中結束培訓之球隊的強度，生成第3遊戲模式中可使用的特別道具即裝備道具。可藉由在第3遊戲模式中使用該裝備道具，提升第3遊戲模式之使用者的球隊的球隊階級。於後敘述裝備道具相關的詳細內容。

【0087】

(2-2-2.第2遊戲模式的球隊)

針對第2遊戲模式之培訓對象的球隊進行說明。

各使用者由固定的初期名單的球隊開始。初期名單係例如以25名的初期選手角色(野手先發成員8名、野手候補

8名、先發投手3名、中繼投手5名、終結投手1名)構成。於初期選手角色分別設定初期的狀態值與等級上升時的上升值。

【0088】透過第2遊戲模式的地圖之招攬方格的效果，使用者所獲得的選手角色(以下稱為「招攬選手」)係基本上比初期選手角色更強，通過將招攬選手加入球隊名單而讓球隊成長。之後，有將透過招攬方格的效果而使用者獲得選手角色稱為「招攬」的狀況。在本實施形態中，作為招攬選手採用事件角色。遊戲系統1所管理之所有事件角色中所定數的事件角色作為可能為招攬選手的角色管理。

【0089】對於使用者的球隊內的各選手角色，野手的狀況中，設定彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球的能力參數。此外，投手的狀況中，具有球速、控球、耐力、變化球的能力參數。各選手角色的能力係採用升級的話則能力提升的等級制。各選手角色的等級係因應第2遊戲模式內獲得的「經驗值」而上升。經驗值係可透過地圖內的特定方格(例如後述之綜合特訓方格或比賽方格)的效果來提高。又，於各選手角色設定升級時的上升值(隨上升1級而各能力值會上升多少的資訊)。又，於各選手角色設定初始等級及最大等級。

【0090】初期選手角色係從等級「1」開始。又，初期選手角色的最大等級係例如定為「20」。另一方面，招攬選手的狀況中，初始等級、升級時的上升值或最大等級

等的參數與初期選手角色不同。招攬選手的狀況中，依據後述的契約書道具，決定初始等級等的參數。

【0091】又，於使用者的球隊內的各選手角色也設定用以提升各能力的特訓值之參數。特訓值係可透過地圖內的特定方格(例如後述之特訓方格)的效果來提高。再者，特訓值設置上限(例如最大50)亦可。又，於使用者的球隊內的各選手角色也設定特殊能力之參數。

【0092】各選手角色的打擊力係依據彈道、擊球點、力量及特殊能力之打擊值的參數來計算。又，各選手角色的守備力係依據跑力、防守、肩力、接球及特殊能力之守備值的參數來計算。又，各選手角色的機動力係依據跑力及特殊能力之機動值的參數來計算。又，各選手角色的投手力係依據投手的球速、耐力、控球、變化球及特殊能力之投手力值的參數來計算。

【0093】使用者可變更自己球隊的打擊順序及位置，編制名單。在此，選手角色的合適位置係在設定為不同的位置時，會發生位置不合適的罰則。例如，將位置「一壘手」的選手角色配置於一壘手以外的防守位置的話，因為位置不合適的罰則，相較於無位置不合適的狀況，該選出角色的守備力之值會降低。因此，球隊總合力值也相較於無位置不合適的狀況更減少。

【0094】球隊總合力係根據球隊的構成成員的參數計算。球隊總合力係例如使用於關卡方格(根據在該方格的結果，決定遊戲是否結束的方格)的比賽勝敗。球隊總合

力係球隊打擊力、球隊守備力、球隊機動力及球隊投手力的合計值。球隊打擊力、球隊守備力及球隊機動力係依據球隊的構成成員的打擊力、守備力及機動力來計算，但是，在該計算時，野手評鑑比投手高，進而野手的先發成員8名評鑑比候補成員高。球隊投手力係依據所屬球隊的投手角色的投手力來計算，但是，在該計算時，預定下次先發登板的投手角色評鑑比其他投手角色高。

【0095】然而，先發投手角色係一度先發出場比賽的話，之後有所定比賽數無法出場。亦即，複數先發投手角色係有輪值，預定下次先發登板的投手角色每場比賽不同。因此，球隊投手力及球隊總合力係每於執行比賽，變更預定下次先發登板的投手角色而重新計算。亦即，即使球隊的成員構成相同，因應預定下次先發登板的投手角色，球隊總合力會不同。

【0096】又，因應球隊總合力之值，決定球隊總合力的階級。例如10000以下的話G階級、10001~15000的話為F階級、15001~20000的話為E階級、…般，預先訂定球隊總合力之值的範圍與階級的關係。例如階級係從低開始有G、F、E、D、C、B、A、S、S1~S9、SS、SS1~SS9、PG、PG1~PG9、PF、PF1~PF9、PE、PE1~PE9、PD、PD1~PD9、…。

【0097】

(2-2-3.第2遊戲模式的地圖)

第2遊戲模式的球隊培訓遊戲係基本上藉由前進於配

置在地圖內的方格來進行(參照圖10)。圖9揭示第2遊戲模式整體的地圖構造之一例。如圖9所示，藉由複數地圖(地圖1~地圖n)構成1個關卡。例如藉由5個地圖構成1個關卡。將地圖稱為「區域」亦可。又，在本實施形態中，也將關卡稱為「探索任務」。關卡內的1個地圖破關時，則轉移至下個地圖。使用者係在關卡開始時選擇攜帶的道具，相同關卡中使用相同的攜帶道具。再者，關於工作台內新獲得的道具，在該關卡也可使用。再者，滿足所定條件的話(例如比賽獲勝的話)可在關卡的途中追加攜帶道具亦可。1個關卡完成的話，則完成球隊培訓。1個關卡破關的話，可解放下個關卡而進行遊玩。

【0098】又，藉由複數關卡(關卡1~關卡n)構成1個故事。該故事係相當於第1遊戲模式的劇本之概念。預先準備複數故事，讓使用者可選擇任意故事亦可。又，為了增加故事的變化，遊戲終端10可從伺服器30下載追加的故事亦可。例如，從伺服器30定期(例如3個月1次等)或不定期提供新的故事。

【0099】圖10係揭示顯示現在地的地圖之第2遊戲模式的主要畫面G600之一例。於主要畫面G600的顯示區域A601，顯示現在的故事名稱、關卡名稱及地圖名稱。再者，於故事名稱，顯示因應其故事的內容的名稱或標題(例如○○高校篇等)亦可。同樣地，於關卡名稱或地圖名稱，顯示因應內容的名稱或標題亦可。於顯示區域A601也顯示構件P602及構件P603。構件P602係表示在現在的地圖

內拾得之道具的數目。構件P603為選單按鍵。又，選擇選單按鍵P603的話，會顯示選單畫面，使用者可確認任務或中斷遊戲。

【0100】又，於主要畫面G600，顯示名單按鍵P604及道具按鍵P605。又，選擇名單按鍵P604的話，會顯示名單設定畫面，使用者可確認球隊的現在名單，或變更打順及位置。選擇道具按鍵P605的話，會顯示道具確認畫面，使用者可確認在關卡開始時攜帶的道具及關卡開始後獲得的道具。

【0101】又，於主要畫面G600，顯示現在的球隊總合力之值及顯示階級的構件P606。又，於顯示區域A607，顯示現在的球隊打擊力、球隊守備力、球隊機動力及球隊投手力之值。

【0102】又，於主要畫面G600的地圖顯示區域A608，顯示構成地圖的複數方格P610及路徑P6121~P6125。顯示於主要畫面G600的地圖顯示區域A608係為地圖的一部分的區域，可藉由滑動地圖尺寸變更構件P614的滑動條P6141來變更地圖尺寸。又，例如可藉由雙敲地圖尺寸變更構件P614(或藉由按下未圖示的地圖確認按鍵)，確認整個關卡的地圖，或確認整個故事的地圖。

【0103】各關卡係從指定之地圖的START方格開始。從現在的方格P610到下次可移動的方格P610中，使用者進行選擇欲移動之方格的操作時，可移動至下個方格P610。移動至下個方格P610的話，會發生因應移動之方格P610的

種類的效果。

【0104】於現在的方格P610，配置游標物件P611。使用者進行選擇欲移動之方格P610的操作的話，游標物件P611會移動至選擇的方格P610。再者，表示地圖上之現在位置的游標物件P611係例如作為箭頭等的其他物件亦可。或者，藉由使現在的方格成為與其他方格不同的顯示狀態(例如改變顏色、濃度、形狀)，不使用游標物件P611等的物件來表示現在位置亦可。

【0105】可移動的方格P610彼此係以路徑P6121~P6125之任一連結。於方格P610中有與複數方格P610連結者，該狀況中可輕敲選擇去哪個方格P610。又，路徑P6121~P6125有複數種類。於圖11揭示路徑的種類之一例。在圖10的地圖顯示區域A608的範例中，路徑P6121為「通常路徑」，路徑P6122為「獲勝時路徑」，路徑P6123為「落敗時路徑」，路徑P6124為「單向通行路徑」，路徑P6125為「封鎖路徑」。各路徑透過單一識別路徑的路徑ID進行管理。

【0106】通常路徑係如果是被連結的方格彼此，可往任一方向移動的路徑。但是，通常路徑的狀況中，無法使用之前使用的路徑(無法返回)。獲勝時路徑係在起點被連結的方格獲勝(或成功)時，會強制地移動至終點方向的路徑。落敗時路徑係在起點被連結的方格落敗(或失敗)時，會強制地移動至終點方向的路徑。單向通行路徑係只能從起點移動至終點方向的單向通行的路徑。封鎖路徑係現在

無法移動的路徑，透過達成特定條件而路徑變成可使用的路徑。

【0107】關於方格P610間的移動，只要是被連結的方格P610彼此的話，可遵照前述路徑P6121~P6125的條件移動，但受到以下所述的限制。1個地圖中只能移動所定數的方格(例如20方格)。亦即，限制各地圖可使用的回合數，每於移動1方格則消費1回合。在本實施形態中，基本上針對1個地圖設置20回合的上限。到回合數成為0為止無法過關(到達終點方格)的話，在該時間點強制成為遊戲結束(Game over)。再者，回合數可藉由攜帶道具增加。又，例如回合數係將1地圖分割成複數個小區域，每於各小區域破關(過關)則回復所定回合數(例如7回合)亦可。又，回合數係透過特定方格P610之效果增減亦可。

【0108】於地圖上的方格P610，設定方格等級之參數，根據方格等級而與方格P610建立關聯之方格的效果會有變化。方格等級係從等級低開始設定「1」~「9」的9階段等級。方格等級越高，則與方格建立關聯的效果越高。再者，根據方格P610，有發生負面的效果(對於使用者來說在遊戲上不利的效果)者，此時讓方格等級越高，遊戲上不利的程度越小亦可，或讓遊戲上不利的程度越大亦可。

【0109】地圖上的各方格P610的方格等級係例如在開始各地圖的行進之前，遊戲系統1設定各地圖時，依據所定機率而藉由抽選決定。或者，在開始各關卡之前，遊戲

系統1對於包含於關卡的所有地圖，依據所定機率而藉由抽選決定各方格P610的方格等級亦可。

【0110】以在地圖上使用者可視認方格等級之方式，於各方格P610顯示方格等級亦可。又，因應方格等級而改變各方格P610的顯示狀態(例如改變顏色、濃度、形狀)亦可。或者，於地圖上的各方格P610並未顯示方格等級，但是，使用者進行假選擇各方格P610的操作的話，假選擇的方格P610相關的資訊會顯示於主要畫面G600的說明框P615、其他畫面或跳出式視窗，可確認假選擇的方格P610的方格等級亦可。

【0111】以如果是相同關卡內的地圖的話，越是後面登場的地圖，方格P610的方格等級越高，或方格等級越容易變高之方式，設定方格等級的抽選機率。又，以越是後面登場的關卡的地圖，方格P610的方格等級越高，或方格等級越容易變高之方式，設定方格等級的抽選機率。

【0112】方格P610有複數種類。於圖12揭示方格資訊表TBL101之一例。方格資訊表TBL101係包含「方格種別ID」及「方格種別」的欄位。方格種別ID係為單一識別各方格P610的方格種別的資訊。方格種別係為藉由種類來區別各方格P610的方格名稱。如圖12所示，方格P610有START方格、GOAL方格、END方格、空白方格、招攬方格、野手特訓方格、投手特訓方格、練習方格、特殊能力方格、比賽方格、事件方格、負面事件方格、奇蹟方格、寶物方格、回合數回復方格及回合數減少方格等的種別。

【0113】START方格係各地圖的開始位置的方格，從該START方格開始各地圖的行進。START方格並無效果，也未接受方格等級所致之益處。GOAL方格係於各地圖至少設置1個，可藉由到達而移動至下個地圖。GOAL方格並無效果，也未接受方格等級所致之益處。再者，如後述般，於START方格或GIAL方格設定效果亦可。

【0114】END方格係於各關卡至少設置1個以上，為可藉由到達而變成遊戲結束的方格。通常，於各關卡配置有複數END方格。作為到達END方格的模式，有使用者進行移動至END方格的操作而到達的第1到達模式、在比賽方格的比賽獲勝而強制到達的第2到達模式、在比賽方格的比賽落敗而強制到達的第3到達模式等。因應到達的END方格，使使用者的球隊之選手角色的參數提升，讓球隊成長。以相較於前述第3到達模式的END方格，前述第1到達模式或第2到達模式的END方格提升球隊的選手角色之參數效果(亦即球隊的成長效果)比較高之方式設定。

【0115】空白方格係即使停於方格也什麼都不會發生(亦即不發生任何效果)的方格。地圖內的所有方格P610係一度停止而發生因應該方格的效果時，效果會消失而轉換成空白方格。

【0116】招攬方格係使用契約書道具，作為招攬選手可獲得事件角色的方格。於後說明該招攬方格相關的詳細內容。

【0117】野手特訓方格係與提升所屬使用者的球隊之

野手的選手角色的特訓值的效果建立關聯的方格。投手特訓方格係與提升所屬使用者的球隊之投手的選手角色的特訓值的效果的方格。停於野手特訓方格及投手特訓方格時，會出現所定數(例如3張)特訓卡。也有出現複數張相同種類的特訓卡之狀況。藉由從出現之複數張特訓卡中使用者所選的特訓卡，讓特訓對象的選手角色之特訓值提升。特訓對象的選手角色的人數係基本上為球隊內的2名(隨機抽選或使用者可選擇)，人數可藉由使用者攜帶(或途中獲得)之道具的效果而變動。出現之特訓卡的張數係基本為3張，藉由道具的效果而讓張數變動亦可。

【0118】野手特訓方格中出現的特訓卡係例如擊球點特訓(17%)、力量特訓(17%)、跑力特訓(16%)、肩力特訓(16%)、防守特訓(16%)、接球特訓(16%)的卡。又，投手特訓方格中出現的特訓卡係例如球速特訓(30%)、控球特訓(30%)、耐力特訓(30%)、變化球特訓(10%)的卡。括弧內的機率為各特訓卡的出現機率。各特訓卡的出現機率藉由道具的效果而變動亦可。

【0119】於前述的各特訓卡設定有卡等級。卡等級係有從等級低至高「1」~「9」的9階段等級設定。卡等級越高，特訓的效果越高(亦即特訓值更提升)。使用者選擇特訓卡之際，於各特訓卡顯示卡等級。

【0120】設定於野手特訓方格及投手特訓方格的方格等級會影響出現之特訓卡的卡等級。亦即，方格等級越高，出現之特訓卡的卡等級越高。或者，以方格等級越

高，出現之特訓卡的卡等級越容易變高之方式，設定卡等級的抽選機率。再者，特訓卡的卡等級藉由道具的效果而變動亦可。

【0121】練習方格也稱為綜合練習方格，與提升所屬使用者的球隊之野手或投手的選手角色全員的經驗值的效果建立關聯的方格。停於練習方格時，會出現所定數(例如3張)練習卡。也有出現複數張相同種類的練習卡之狀況。出現的練習卡係綜合練習「野手強化」(50%)及綜合練習「投手強化」(50%)的卡。括弧內的機率為各練習卡的出現機率。各練習卡的出現機率藉由道具的效果而變動亦可。

【0122】藉由從出現之複數張練習卡中使用者所選的練習卡，讓練習對象的選手角色之經驗值提升。選擇綜合練習「野手強化」的練習卡的話，所屬使用者的球隊之野手的選手角色全員的經驗值會提升。又，選擇綜合練習「投手強化」的練習卡的話，所屬使用者的球隊之投手的選手角色全員的經驗值會提升。因應該經驗值的提升，選手角色的等級也會提升，結果讓選手角色的能力提升。

【0123】於前述的各練習卡設定有卡等級。卡等級係有從等級低至高「1」~「9」的9階段等級設定。卡等級越高，練習的效果越高(亦即經驗值更提升)。使用者選擇練習卡之際，於各練習卡顯示卡等級。

【0124】設定於練習方格的方格等級會影響出現之練習卡的卡等級。亦即，方格等級越高，出現之練習卡的卡

等級越高。或者，以方格等級越高，出現之練習卡的卡等級越容易變高之方式，設定卡等級的抽選機率。再者，練習卡的卡等級藉由道具的效果而變動亦可。

【0125】特殊能力方格係與讓所屬使用者的球隊之選手角色學到特殊能力(設定特殊能力)的效果建立關聯的方格。停於特殊能力方格時，會出現所定數(例如3張)特殊能力卡。也有出現複數張相同種類的特殊能力卡之狀況。出現之特殊能力卡的張數係基本為3張，藉由道具的效果而讓張數變動亦可。

【0126】出現的特殊能力卡係為野手特殊能力(38%)、投手特殊能力(38%)、野手超特殊能力(10%)、投手超特殊能力(10%)、野手真特殊能力(2%)、投手真特殊能力(2%)的卡。括弧內的機率為各特殊能力卡的出現機率。各特殊能力卡的出現機率藉由道具的效果而變動亦可。再者，特殊能力的種類除了通常的特殊能力之外，有能力更高的超特殊能力及真特殊能力。真特殊能力的能力最高。

【0127】於前述的各特殊能力卡設定有卡等級。卡等級係有從等級低至高「1」~「9」的9階段等級設定。使用者選擇特殊能力卡之際，於各特殊能力卡顯示卡等級。

【0128】讓對象的選手角色學會從出現的複數特殊能力卡中與使用者所選的特殊能力卡建立對應之特殊能力。學會特殊能力之對象的選手角色的人數係根據卡等級而變動。卡等級越高，可讓更多選手角色學會特殊能力。

【0129】比賽方格係使用者的球隊與對戰對手的球隊執行比賽的方格。對戰對手的球隊係有其他使用者的球隊之狀況，與營運方準備之固定的球隊(複數固定的球隊之任一)之狀況。任一狀況中，都是電腦(CPU11或CPU31)自動控制對戰對手之球隊的選手角色，與使用者的球隊進行對戰。又，於比賽方格中也有設定頭目戰的比賽者。頭目戰的比賽方格係定位為關口方格，根據該方格的結果而決定遊戲是否結束。在頭目戰的比賽方格落敗時，強制性移動至END方格，讓遊戲結束。頭目戰的比賽方格係視覺性設計(顏色、濃度、形狀等)與其他比賽方格不同。

【0130】因應藉由停於比賽方格所執行之比賽的結果，對於使用者的球隊的選手角色賦予經驗值。在此，設定於比賽方格的方格等級會影響球隊的選手角色可獲得之經驗值。例如，各選手角色係根據方格等級、該比賽的勝敗及在該比賽之選手角色的活躍度，選手角色可獲得之經驗值會變化。然後，例如方格等級越高，可獲得之經驗值的倍率越高。

【0131】事件方格係讓產生遊戲上有利之效果的事件發生的方格。存在複數個可在事件方格發生的事件，各事件方格與任一事件建立關聯。效果根據建立關聯的事件而不同。例如有球隊的所有成員的經驗值提升所定值之效果的事件、球隊的所有成員的特訓值提升所定值之效果的事件等。停於事件方格的話，會發生因應建立關聯之事件的劇本。例如於該劇本包含使用者可選擇之複數(例如最大4

個)選擇項，效果根據使用者所選擇的選擇項而不同亦可。設定於事件方格的方格等級會影響事件的效果。亦即，方格等級越高，遊戲上成為有利的效果越高。例如發生方格等級越高，選手角色的參數越更提升的效果。或者，以方格等級越高，選手角色的參數越容易變高之方式，設定提升參數的機率。

【0132】負面事件方格係讓產生遊戲上不利之效果的事件發生的方格。存在複數個可在負面事件方格發生的事件，各負面事件方格與任一事件建立關聯。效果根據建立關聯的事件而不同。例如，有讓所定人數之球隊成員的經驗值降低所定值、讓所定人數之球隊成員的特訓值降低所定值、刪除所定人數之球隊成員的所定特殊能力、或消費所定數的回合等之效果的事件。設定於負面事件方格的方格等級會影響事件的效果。亦即，負面事件方格的方格等級越高，越減低遊戲上成為不利的效果。或者，方格等級越高，遊戲上成為不利的效果越高亦可。

【0133】奇蹟方格係發生比事件方格效果更高之特別效果的稀少度高的強力方格。存在複數個可在奇蹟方格發生的效果，各奇蹟方格與任一效果建立關聯。設定於奇蹟方格的方格等級會影響奇蹟方格的效果。例如，方格等級越高，遊戲上成為有利的效果越高。例如發生方格等級越高，選手角色的參數越更提升的效果。

【0134】寶物方格係可從複數寶物物件中隨機獲得任一寶物物件的方格。寶物物件作為可在第2遊戲模式使用

的物件亦可，作為可在其他遊戲模式使用者亦可。或者作為遊戲中無法使用之收集專用的物件亦可。例如寶物物件有寶藏的地圖。使用者獲得寶藏的地圖時，會解除只能透過該寶藏的地圖解除之封鎖路徑的封鎖。例如，寶物方格的方格等級越高，可獲得稀少度越高的寶物亦可。

【0135】回合數回復方格係與對象地圖內的回合數增加所定數(例如3)的效果建立關聯的方格。例如，回合數回復方格的方格等級越高，增加更多的回合數亦可。又，回合數減少方格係與對象地圖內的回合數減少所定數(例如2)的效果建立關聯的方格。例如，回合數減少方格的方格等級越高，回合數的減少越少亦可。或者，回合數減少方格的方格等級越高，回合數的減少越多亦可。

【0136】於圖10所示的地圖顯示區域A608之左右端部，顯示構件P6091及P6092。構件P6091及P6092係表示在地圖的左側及右側有未顯示於畫面的地圖一事。使用者可藉由往左右滑動畫面的地圖顯示區域A608，確認未顯示於畫面之地圖的區域。再者，未顯示於畫面之地圖的區域也存在於上下的狀況係與構件P6091及P6092相同的構件顯示於上下。

【0137】又，於主要畫面G600，顯示說明框P615。於該說明框P615，顯示設定於現在的方格，因應該方格的資訊、台詞或說明文。在圖10中，揭示現在位於接著可選擇比賽方格的方格，故顯示「接到挑戰書，要怎麼辦…」的台詞的範例。又，使用者假選擇下個方格時，設定於假

選擇的方格的資訊、台詞或說明文會顯示於說明框P615。又，於主要畫面G600，顯示表示現在的剩餘回合之數目的構件P616。

【0138】又，有於地圖顯示區域A608的方格P610，顯示道具圖示P613的狀況。該道具圖示P613係揭示設定在地圖內使用者可獲得之道具的方格P610存在者。例如，道具圖示P613係與設定可獲得之道具的方格P610的一部分重疊，或顯示於該方格P610的周邊。停於顯示道具圖示P613的方格P610時，可拾得設定於該方格P610的道具。拾得道具的話，表示在現在的地圖內拾得之道具數的構件P602的道具數會增加。

【0139】

(2-2-4.第2遊戲模式的道具)

在此，針對可在第2遊戲模式中使用的道具進行說明。

如上所述，停於特定方格P610時，可獲得道具。遊戲系統1係在構成關卡內的各地圖(設定地圖)之際，設定地圖上的哪個方格P610與可獲得的道具建立關聯。設定可獲得之道具的特定方格P610(方格P610的位置)係根據地圖而固定亦可。或者，每於構成地圖時以所定機率抽選(例如進行隨機抽選)，決定從地圖上的複數方格P610中設定道具的特定方格P610亦可。設定於1個地圖內之可獲得的道具數目作為固定(例如10)亦可，不固定亦可。例如，根據構成各地圖時的抽選的結果，可獲得的道具數目(亦即可

獲得道具的特定方格P610的數目)變化亦可。

【0140】對應與可獲得之道具建立關聯的各特定方格P610，設定可獲得之道具的種類及階級的範圍的資訊。前述「階級」係表示道具的「稀有度」，將道具的「階級」稱為「稀有度」亦可。道具的階級有1~99的99階段。停於特定方格P610時，依據設定於該方格P610的資訊，道具的種類及階級等會基於機率(例如隨機)透過抽選決定。又，依據抽選決定之道具的階級，決定道具的其他參數。亦即，第2遊戲模式的道具係每於在地圖內獲得時對各自設定參數，所以，具有即使相同道具名稱，道具的參數也會不同的特徵。

【0141】在本實施形態中，某地圖內拾得之道具的前述抽選係在轉移至下個地圖的地圖間執行。亦即，在地圖內拾得之各道具的確定的時序係該地圖破關之後，開始下個地圖之前。

【0142】訂定1個關卡內(構成關卡的複數地圖的探索)可獲得之道具的最大數。在本實施形態中，前述最大數為「40」。並不限定於此，可設定任意的最大數。在相同關卡內獲得最大數的道具之後係即使停於與可獲得之道具建立關聯的特定方格P610，也無法獲得道具。

【0143】訂定使用者可持有的第2遊戲模式之道具的最大數。在本實施形態中可持有的最大數為「400」，但並不限定於此。再者，使用者可透過出售任意道具，調整持有數。

【0144】第2遊戲模式的道具係通過使用者在關卡的開始時攜帶而產生道具的效果。關卡的開始時可攜帶的道具限定於使用者持有的道具代價以內。但是，道具的可攜帶數設有上限(在本實施形態中為15個)，即使是在道具代價以內，超過可攜帶數的上限也無法攜帶道具。

【0145】又，關卡開始後在地圖內獲得的道具也在該關卡中產生效果。關卡開始後在地圖內獲得的道具並不依存於道具代價及可攜帶數的上限，在該關卡內有效。但是，在地圖內拾得之各道具的確定在地圖之間，故可使用該道具的時間實質上是從下個地圖開始。在地圖內獲得道具之際，使用者的道具持有數超過最大數「400」時，在該時間點中遷移至道具清單畫面，需要從持有的所有道具中出售任意道具，將道具持有數抑制在最大數以內。

【0146】圖13係揭示第2遊戲模式之道具的道具種別表TBL102之一例。道具種別表TBL102包含「道具種別ID」、「道具種別」、「效果期間種別」的各欄位。道具種別ID係為單一識別道具種別的資訊。道具種別係為藉由種類來區別道具的名稱。道具種別有契約書道具、特訓強化道具、方格強化道具、比賽道具、初期值提升道具、背包道具等。作為效果期間種別有消費道具與永續道具。契約書道具及比賽道具為消費道具，其他為永續道具。消費道具係在關卡內的招攬方格或比賽方格中使用的話，會在該關卡內效果消失的道具。但是，消費道具係即使因為某關卡的使用而效果消失，持有道具也不會消失，使用者的

持有狀態持續，在其他關卡使用的話可發揮效果。永續道具係攜帶的關卡中效果會持續的道具。

【0147】特訓強化道具係具有使擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球、球速、控球、耐力、變化球之任一能力的特訓卡的等級比通常更加上升的效果。使卡的等級上升的量(或機率)的參數係藉由獲得特訓強化道具時的抽選來決定。又，方格強化道具係具有使所定方格等級比通常更加上升的效果。使方格的等級上升的量(或機率)的參數係藉由獲得方格強化道具時的抽選來決定。例如在特訓強化道具或方格強化道具的獲得時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，越提升特訓卡或方格的等級。或者，以決定的階級越高，特訓卡或方格的等級越容易變高之方式，設定等級抽選機率亦可。

【0148】比賽道具係具有提升比賽方格的比賽中之選手角色的能力的效果。使用者可選擇是否在比賽前使用比賽道具。比賽道具的使用次數並不限於1次，有在相同關卡內可使用複數次的狀況。比賽道具的使用次數的參數係藉由獲得比賽道具時的抽選來決定。例如在比賽道具的獲得時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，越提高使用次數。或者，以決定的階級越高，使用次數越容易變多之方式，設定次數抽選機率亦可。

【0149】初期值提升道具係具有對於構成關卡開始時的初期球隊之所有的初期選手角色，提升初始經驗值的效果。提升初始經驗值之量的參數係藉由獲得初期值提升道

具時的抽選來決定。例如在初期值提升道具的獲得時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，越增加提升初始經驗值的量。或者，以決定的階級越高，提升初始經驗值之量越容易變多之方式，設定抽選機率亦可。

【0150】背包道具係具有可增加關卡開始時可攜帶之道具數的效果。可攜帶之道具數的參數係藉由獲得背包道具時的抽選來決定。例如在背包道具的獲得時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，越增加可攜帶之道具數。或者，以決定的階級越高，可攜帶之道具數越容易變多之方式，設定道具數抽選機率亦可。

【0151】

(2-2-5.招攬方格及契約書道具)

地圖內的招攬方格係與可將初期選手角色以外的選手角色作為自己的球隊成員招攬的效果建立關聯的方格。停於地圖內的招攬方格時，使用者可使用關卡開始時攜帶的契約書道具、或關卡開始後在地圖內獲得的契約書道具。然後，可招攬對應所使用之契約書道具的選手角色，並加入使用者的球隊。

【0152】契約書道具係具有在停於招攬方格時，可招攬與該契約書道具建立關聯的選手角色的效果。換句話說，招攬方格可說是與變成可使用契約書道具的效果建立關聯的方格。

【0153】圖14揭示契約書主表TBL103之一例。契約書主表TBL103係包含「道具ID」、「道具名稱」、「事

件角色」、「初始等級基準值」、「極限等級基準值」及「技能」的各欄位。道具ID係為單一識別各契約書道具的識別資訊。道具名稱係為各契約書道具的名稱。「事件角色」欄位係揭示與各契約書道具建立關聯之事件角色(事件角色ID)。在本實施形態中，契約書道具與事件角色建立關聯，作為招攬選手可獲得事件角色。

【0154】在第1遊戲模式中，事件角色係用於事件牌組的編制，作為用以變更或設定原創角色的參數之輔助的物件使用。另一方面，在第2遊戲模式中，事件角色係作為構成使用者的球隊的主要角色使用，也可成為操作對象的物件。

【0155】如圖14所示，契約書道具有建立關聯的事件角色不同的複數契約書道具。亦即，因應契約書道具，可招攬的事件角色不同。可與契約書道具建立關聯的事件角色係遊戲系統1管理之所有事件角色中的特定事件角色群。在本實施形態中，如用於故事1(參照圖9)的是特定事件角色群1、用於故事2的是特定事件角色群2般，固定根據故事所使用的事件角色群。例如用於故事1的各契約書道具，與特定事件角色群1中之任一的事件角色建立關聯。

【0156】關於被招攬之事件角色的「等級1之能力」及「每1等級上升的各能力上升值」，依據該事件角色具有的能力參數來決定。因此，被招攬之事件角色的「等級1之能力」及「每1等級上升的各能力上升值」根據對象的

事件角色而不同。在本實施形態中，第2遊戲模式中使用之事件角色的「等級1之能力」係比本來的能力(第1遊戲模式中使用時的能力)還弱。例如，事件角色的「等級1之基本能力」係將本來的基本能力之值乘以所定係數(例如0.5)來計算。此係考慮第2遊戲模式的地圖行進所致之事件角色的成長(亦即考慮遊戲平衡)者。又，關於被招攬之事件角色的特殊能力，也從本來具有之特殊能力(第1遊戲模式中使用時的特殊能力)削減。例如刪除所定階級以上的特殊能力。

【0157】又，被招攬之事件角色的「每1等級上升的各能力上升值」係將事件角色的各能力(擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球、球速、控球、耐力、變化球)之值乘以所定係數(例如0.01)來計算。

【0158】再者，在與契約書道具建立關聯的事件角色被招攬而加入使用者球隊時，並不一定從等級1開始，會根據契約書道具的參數之一即「初始等級」而變化。又，如後述般，藉由教練的設定而變化亦可。

【0159】契約書主表TBL103的「初始等級基準值」、「極限等級基準值」及「技能」的各欄位係揭示契約書道具的參數相關之資訊。契約書道具存在初始等級及極限等級之2種等級的參數。契約書道具的初始等級及極限等級係為設定於藉由契約書道具所招攬的事件角色之初始等級及極限等級。亦即，在與契約書道具建立關聯的事件角色被招攬而加入使用者球隊時，表示最初從幾等開始

的是「初始等級」。極限等級係被招攬之事件角色的等級的上限。被招攬之事件角色係在加入使用者球隊後，透過練習及比賽等升級，但是只能升級到極限等級為止。

【0160】於「初始等級基準值」欄位及「極限等級」欄位，記憶各契約書道具的初始等級基準值及極限等級基準值。例如，將與契約書道具建立關聯之事件角色的稀有度為「普通(N)」時的極限等級，設為該契約書的極限等級基準值。使用者所獲得之契約書道具的初始等級及極限等級係依據該道具的階級來決定，但是，此時會參照初始等級基準值及極限等級基準值。例如，獲得契約書道具之際透過抽選決定道具的階級，以該階級越高，初始等級與極限等級的至少一方的等級越高之方式，變更初始等級基準值及極限等級基準值。或者，以決定的階級越高，初始等級與極限等級的至少一方的等級越容易變高之方式，設定等級的抽選機率亦可。

【0161】於契約書主表TBL103的「技能」欄位，記憶設定於道具之技能的有無的資訊。在「技能」欄位為「有」時，表示於該道具設定有1以上的技能。在此，設定於道具的技能係為追加於該道具之效果的參數。

【0162】於圖15揭示技能表TBL104之一例。技能表TBL104包含「技能ID」、「技能名稱」、「道具種別ID」及「效果」的各欄位。道具ID係為單一識別各技能的識別資訊。技能名稱係為各技能的名稱。於「道具種別ID」欄位，記憶適用各技能的道具種別ID。例如「熟練的

打擊」之技能適用於契約書道具(AK1)。技能的參數不僅契約書道具，也適用於其他道具。技能的參數係藉由獲得道具時的抽選來決定。設定於道具的技能的數目作為1亦可，作為2以上亦可。又，技能的數目作為固定亦可，藉由抽選變化亦可。例如在獲得道具的時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，則技能的數目越多。或者，以決定的階級越高，技能的數目越容易變多之方式，設定技能數目抽選機率亦可。

【0163】「效果」欄位係表示各技能的效果。例如，「熟練的打擊」之技能係在與契約書道具建立關聯的事件角色被招攬時，產生可初始就在跑力的特訓值有20的狀態下開始之效果的技能。例如，「擊球點特訓+」之技能係在與契約書道具建立關聯的事件角色被招攬而加入使用者球隊之後，會產生可每於進行擊球點特訓時擊球點的特訓值提升所定值之效果的技能。關於「教練人數+1」~「教練人數+4」的技能於後敘述。

【0164】於圖10的主要畫面G600中，依據使用者的操作，作為下個移動的方格P610而選擇招攬方格時，遷移至圖16所例示的契約書選擇畫面G700。契約書選擇畫面G700係包含顯示區域A701。於顯示區域A701，顯示現在有效之契約書道具的資訊P702的一覽。存在無法完全顯示於顯示區域A701之契約書道具的資訊P702時，顯示滾動棒P703，藉由捲動畫面的操作，可將未顯示之契約書道具的資訊P702顯示於畫面。顯示於顯示區域A701之現在有

效的契約書道具係使用者在關卡開始時攜帶的契約書道具及關卡開始後的地圖行進途中獲得的契約書道具，且尚未使用的契約書道具。

【0165】契約書道具的資訊P702包含構件P7021~P7027。構件P7021表示道具名稱(例如選手A的契約書)，構件P7022表示道具的階級、構件P7023表示代價。構件P7024係表示契約書道具的效果。於該構件P7024，顯示與契約書道具P702建立關聯之招攬對象的事件角色的名稱、初始等級、及極限等級的參數。亦即，使用者可藉由效果的顯示欄，得知可藉由契約書道具的使用而招攬的事件角色及招攬該事件角色時的初始等級及極限等級。構件P7025係表示與契約書道具建立關聯的技能。構件P7026為選手詳情按鍵。輕敲該選手詳情按鍵的話，則展開顯示招攬對象的事件角色加入球隊時之能力等的詳情的畫面。構件P7027係表示招攬的事件角色的選手階級。

【0166】使用者藉由進行從顯示於顯示區域A701的複數契約書道具的資訊P702中選擇欲使用之契約書道具的資訊P702的操作(例如輕敲任意之契約書道具的資訊P702的操作)，可招攬與所選擇之契約書道具建立關聯的事件角色。

【0167】於契約書選擇畫面G700，存在可選擇不招攬的構件P704。藉由輕敲該構件P704，不招攬任何人而結束招攬方格的處理。即使是該狀況也會消化1回合。

【0168】

(2-2-6.培訓選手的教練設定)

於招攬方格中招攬與契約書道具建立關聯之事件角色時，在該事件角色(招攬選手)加入球隊時，可對於招攬選手，將1人以上第1遊戲模式中培訓之原創角色(培訓選手)設定為教練。可設定的教練的數量係根據契約書道具而不同，例如1人~4人的任一。

【0169】在本實施形態中，可設定的教練的數量係根據設定於契約書道具的技能而變化。「教練人數+1」之技能係產生教練的數量增加1人之效果的技能。同樣地，「教練人數+n」之技能係產生教練的數量增加n人之效果的技能。例如，契約書道具未設定技能之預設的教練人數為0人，但是，透過設定技能，「教練人數+1」的狀況可設定1人，「教練人數+2」的狀況可設定2人，「教練人數+3」的狀況可設定3人，「教練人數+4」的狀況可設定4人的教練。於契約書道具的技能設定「教練人數+1」~「教練人數+4」之任一的技能。

【0170】例如，選擇在獲得道具的時通過抽選決定道具的階級，該階級越高，教練人數越多的技能。或者，以決定的階級越高，越容易選擇教練人數多的技能之方式，設定技能抽選機率亦可。

【0171】培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，產生依據該培訓選手的參數，變更或設定該招攬選手的參數之效果。作為將該培訓選手作為教練設定所導致之效

果，有依據培訓選手的階級(選手總合力)的效果、依據培訓選手的能力值的效果、依據培訓選手的特殊能力的效果等。以下說明該等效果。

【0172】首先，說明依據培訓選手的階級(選手總合力)的效果。培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，產生該培訓選手的階級或選手總合力越高，該招攬選手的初始經驗值越增加之效果。將此效果稱為「經驗值獎勵」。例如，招攬選手的初始經驗值係將培訓選手的選手總合力之值乘以所定係數來計算。複數培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，加算根據各個培訓選手所計算出之初始經驗值的增加量。

【0173】接著，說明依據培訓選手的能力值的效果。培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，且該培訓選手具有突破上限的基本能力時，產生超過上限值「100」的基本能力之值作為招攬選手的初始特訓值加算之效果。將此效果稱為「追加獎勵」。例如，培訓選手的力量的能力值為110時，於招攬選手的力量的初始特訓值加算「10」。複數培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，加算根據各個培訓選手所計算出之初始特訓值的增加量。

【0174】接著，說明依據培訓選手的特殊能力的效果。培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，會產生與培訓選手持有的特殊能力相同特殊能力賦予給招攬選手(稱為「進行傳授」)之效果。將此效果稱為「傳授特殊能力獎勵」。在本實施形態中，傳授之特殊能力的數目為

0~5之任一，以培訓選手的選手階級越高，傳授之特殊能力的數目越增加或越容易增加之方式設定抽選機率。

【0175】複數培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯時，藉由各個培訓選手所傳授的特殊能力被傳授給招攬選手。但是，特殊能力的傳授設置如以下所述的限制亦可。複數培訓選手的教練將相同的特殊能力傳授給招攬選手時，特殊能力只能傳授1個。作為教練的複數培訓選手將是上位與下位的關係之相同種類的特殊能力傳授給招攬選手時，會僅傳授上位的特殊能力。舉出一例的話，「低球必打」及「低球打者」都是打偏低的球時的飛球速度提升的特殊能力，為相同種類的特殊能力。「低球必打」的效果更高，成為「低球必打」為上位而「低球打者」為下位的關係。從2位培訓選手的教練分別傳授「低球必打」與「低球打者」時，對於招攬選手僅傳授「低球必打」。又，複數培訓選手的教練傳授相反之效果的特殊能力時，僅傳授任一的特殊能力。舉出一例的話，從2位培訓選手的教練分別傳授「低球打者」與「高球打者」之相反的特殊能力時，僅傳授任一方(例如隨機抽選)的特殊能力。此時，相反之特殊能力的一方為上位時(例如不是「低球打者」而是上位的「低球必打」時)，僅傳授上位的特殊能力。

【0176】在本實施形態中，僅可將與招攬選手的位置相同之位置的培訓選手設定為教練。所以，在第1遊戲模式中，被要求均衡地培訓各位置的原創角色。

【0177】於圖16所例示的契約書選擇畫面G700中，依據使用者的操作而選擇契約書道具時，則確定進行與該契約書道具建立關聯之事件角色的招攬，接下來轉移至用以選擇教練的教練選擇畫面。圖17係揭示教練選擇畫面G800之一例。

【0178】於教練選擇畫面G800的顯示區域A801顯示所招攬之事件角色相關的資訊。亦即，於顯示區域A801，顯示所使用之契約書道具的圖示、招攬之事件角色的圖示、選手名稱、位置、初始等級、極限等級、經驗值(經驗值條)及各能力(彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球)的資訊。於各能力的資訊包含階級、能力值及特訓值。在能力值的下段以括弧記載之值(+10)表示特訓值。

【0179】於教練選擇畫面G800的顯示區域A802顯示可作為教練選擇之培訓選手的資訊P803的一覽。存在無法完全顯示於顯示區域A802之培訓選手的資訊P803時，藉由捲動畫面的操作，可將未顯示之培訓選手的資訊P803顯示於畫面。又，教練選擇畫面G800包含構件P804。構件P804係用以變更一覽顯示之複數培訓選手的資訊P803之顯示的排列順序的構件。使用者進行指示構件P804的操作的話，會顯示用以變更排列順序的畫面，可指定排列順序。在圖17的範例中指定「培訓順序」。作為其他排列順序，有經驗值獎勵順序、能力別的獎勵順序等。

【0180】於培訓選手的資訊P803，顯示培訓選手的圖

示、選手名稱、選手階級、前述的經驗值獎勵、能力別的追加獎勵及傳授特殊能力獎勵的資訊。又，長按培訓選手的資訊P803的話，可開啟培訓選手的詳情顯示畫面。

【0181】可藉由從顯示區域A802內的複數培訓選手的資訊P803中輕敲任意之培訓選手的資訊P803，可選擇設定為教練的培訓選手。於所選擇之培訓選手的資訊P803，顯示表示現在被選擇的選擇標記P805。藉由選擇設定成教練的培訓選手，顯示區域A801內之招攬選手的初始等級、經驗值(經驗值條)或各能力(彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球)的資訊會變動。亦即，因應選擇之培訓選手的教練的效果會反映於顯示區域A801內的招攬選手之參數的資訊。在此，以使用者容易理解變動之參數的資訊之方式，讓顯示區域A801內之招攬選手的參數之資訊的顯示狀態變化。例如，變動之參數的資訊的顯示顏色會變化(例如從黑色變化成紅色)。或者，例如藉由在變動之參數的資訊的附近，顯示上箭頭等的物件，或顯示向上之份量的數值，讓資訊的顯示狀態變化亦可。

【0182】如上所述，根據使用的契約書道具，可設定之教練的人數不同。使用者係將可設定之教練的人數作為上限，可選擇上限的人數以內的培訓選手。

【0183】藉由再次輕敲顯示選擇標記P805之培訓選手的資訊P803，解除選擇。又，於教練選擇畫面G800顯示構件P806~P808。構件P806係全解除按鍵，使用者輕敲構件P806的話，可解除所有現在的教練的選擇。構件P807係

委託按鍵，使用者輕敲構件P807的話，遊戲系統1會自動選擇最適合教練的培訓選手。例如，遊戲系統1係從經驗值獎勵最高的培訓選手，依序選擇設定成教練的培訓選手。構件P808係決定按鍵，使用者輕敲構件P808的話，現在選擇中的培訓選手確定被設定為教練。

【0184】確定設定為教練的培訓選手後係轉移至圖18所例示的選手替換畫面G900。選手替換畫面G900包含區域A901。於該區域A901，顯示所招攬的事件角色相關的資訊。亦即，於區域A901，顯示所招攬之事件角色的圖示、選手名稱、位置、初始等級、極限等級、各能力(彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球)的資訊及設定之教練的圖示。

【0185】於選手替換畫面G900的區域A903，顯示使用者的球隊之現在的成員。使用者的球隊之現在的成員係分成先發名單的成員與候補的成員來顯示。使用者係從現在的球隊的成員中，與新加入球隊的招攬選手替換而輕敲選擇欲使其退出球隊的成員。於被使用者選擇的退出對象的成員，顯示選擇框P904。在圖18中，揭示作為退出對象選擇選手1號的範例。於區域A903中，於選擇退出對象的成員的話，該成員相關的資訊會顯示區域A902。亦即，於區域A902，顯示退出球隊之對象的選手角色的圖示、選手名稱、位置、現在的等級、極限等級及各能力(彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、接球)的資訊。

【0186】又，於區域A903中，於選擇退出對象的成員

的話，於區域A905會顯示替換選手所致之球隊階級及球隊總合力的變化。亦即，在區域A905的左側顯示現在的球隊階級及球隊總合力之值，在其右側顯示替換選手時的球隊階級及球隊總合力之值。

【0187】又，於選手替換畫面G900顯示構件P906。構件P906係決定按鍵，使用者輕敲構件P906的話，則確定替換現在選擇中的退出對象的成員與招攬選手。再者，在選手替換畫面G900輕敲構件P906之後，會顯示最後確認畫面，在該最後確認畫面輕敲決定按鍵時，確定球隊的成員的替換亦可。

【0188】

(2-2-7.依據圖鑑資訊之招攬選手的參數變化)

依據使用者的操作，於招攬方格中招攬與契約書道具建立關聯之事件角色時，該事件角色(招攬選手)加入球隊時的參數也根據與使用者的使用者ID建立關聯的圖鑑資訊而變化。如上述般，使用者至今持有過的事件角色的資訊係作為圖鑑資訊而於遊戲系統1中管理。事件角色被招攬時，則參照使用者的圖鑑資訊。然後，使用者至今持有過與被招攬的事件角色相同名稱的事件角色的話，相較於未持有過的狀況，被招攬的事件角色的參數會提升。在本實施形態中，如果有與招攬選手相同名稱的事件角色的持有履歷的話，招攬選手的極限等級的參數會提升。再者，作為變化，例如有前述持有履歷的話，不是極限等級而讓招攬選手的初始等級提升，或讓初始等級與極限等級雙方提

升亦可。

【0189】又，因應前述的使用者持有過之事件角色的稀有度(稀少度)，讓招攬選手的極限等級之提升的程度變化。在本實施形態中，前述稀有度為N、PN、R及PR時，會產生招攬選手的極限等級提升「3等級」的效果。又，前述稀有度為SR時，會產生招攬選手的極限等級提升「7等級」的效果。又，前述稀有度為PSR時，會產生招攬選手的極限等級提升「10等級」的效果。將依據該等圖鑑資訊(事件角色的持有履歷資訊)的效果稱為圖鑑獎勵。再者，作為變化，因應前述的使用者持有過之事件角色的稀有度以外的參數(例如能力參數)，讓招攬選手的參數之提升的程度變化亦可。

【0190】使用者如果有持有與招攬選手相同名稱的事件角色，且為稀有度不同的複數事件角色的履歷的話，依據其中最高的稀有度，判定圖鑑獎勵的效果。例如，關於與招攬選手相同名稱的事件角色，使用者持有過稀有度N、SR、PSR的3種版本時，會適用PSR的稀有度，產生招攬選手的極限等級提升「10等級」的效果。再者，作為變化，有持有履歷的N、SR、PSR的3種稀有度的各別效果適用任一亦可。

【0191】

(2-2-8.以第2遊戲模式中培訓之球隊的活用)

在第2遊戲模式中，地圖移動的結果，在END方格停留時、地圖破關前用盡剩餘回合時、滿足培訓結束條件

時，球隊的培訓完成。培訓完成之球隊的資訊係與使用者ID建立關聯而記憶。將第2遊戲模式中培訓之球隊稱為「培訓球隊」。又，培訓球隊為至今的最佳球隊時(例如球隊總合力最高時)，該培訓球隊的資訊可與使用者ID建立關聯而登記、保持。該最佳球隊的保持狀態在藉由後述的「製作棒球道具之旅」生成裝備品道具後也可持續。關於登記為最佳球隊之培訓球隊的資訊，使用者可隨時確認。又，透過第2遊戲模式完成球隊的培訓之後，可依據培訓球隊的參數，生成可在第3遊戲模式使用的物件。針對該內容於以下進行說明。

【0192】使用者係使用培訓球隊，可遊玩「製作棒球道具之旅」的遊戲部分(或遊戲模式)。「製作棒球道具之旅」係可作為第2遊戲模式的一部分處理，也可作為其他遊戲模式處理。「製作棒球道具之旅」係從培訓球隊生成在第3遊戲模式中使用之棒球道具的裝備品道具的遊戲。

【0193】在「製作棒球道具之旅」中，準備有可選擇性送進培訓球隊的複數關卡(或地區)。首先，使用者選擇將培訓球隊送進哪個關卡。複數關卡分別有特色。例如有培訓球隊的打擊力越高，可生成(或容易生成)性能越高的道具的第1關卡。又，有培訓球隊的守備力或投手力越高，可生成(或容易生成)性能越高的道具的第2關卡。又，有培訓球隊的機動力越高，可生成(或容易生成)性能越高的道具的第3關卡。又，也有在均衡地提升培訓球隊的所有能力(打擊力、守備力、投手力、機動力)時，可生

成(或容易生成)性能越高的道具的第4關卡。該等係為一例，作為具有各式各樣特色的關卡亦可。

【0194】「製作棒球道具之旅」的遊戲進行係為進行培訓球隊與對戰對手的球隊進行最多50場比賽的自動對戰者。對戰對手係例如遊戲營運方準備的複數球隊。遊戲系統1的CPU11或31藉由依據培訓球隊及對戰對手球隊的參數，自動控制兩球隊的選手角色，讓比賽自動進行。使用者也可觀看比賽中的經過，也可跳過僅看比賽結果。每於培訓球隊比賽獲勝時，對戰對手的球隊總合力逐漸變高，到培訓球隊比賽落敗為止自動進行複數比賽。

【0195】培訓球隊比賽獲勝的話，依據該結果，讓裝備品道具的參數提升。亦即，每於培訓球隊比賽獲勝，裝備品道具性能會逐漸稍微提升。培訓球隊比賽落敗的話，在該時間點製作裝備品道具結束。

【0196】裝備品道具有複數種類，將培訓球隊送進關卡之前，使用者可選擇作成哪種種類的裝備品道具。裝備品道具的種類有球棒道具、手套道具、釘鞋道具及護腕道具等。球棒道具係以第3遊戲模式使用之棒球球隊的打擊系統能力的評定值變高之方式，用以變更或設定該棒球球隊的參數之輔助的物件。手套道具係以第3遊戲模式使用之棒球球隊的防守系統能力及投手系統能力的評定值變高之方式，用以變更或設定該棒球球隊的參數之輔助的物件。釘鞋道具係以第3遊戲模式使用之棒球球隊的機動系統能力的評定值變高之方式，用以變更或設定該棒球球隊

的參數之輔助的物件。護腕道具係以第3遊戲模式使用之棒球球隊的所有能力的評定值變高之方式，用以變更或設定該棒球球隊的參數之輔助的物件。

【0197】藉由培訓球隊作成的裝備品道具係藉由設定(裝備)於第3遊戲模式使用的球隊，對計算該球隊的球隊階級(或球隊總合力)時之參數的數值進行校正，產生提升球隊階級(或球隊總合力)的效果。

【0198】有因應裝備品道具之性能參數的道具階級，例如從階級低依序存在白色道具、棕色道具、黑色道具、銅色道具、銀色道具、金色道具、…等。越是道具階級高的裝備品道具，提升球隊階級(或球隊總合力)的效果越高。

【0199】

(2-3.第3遊戲模式)

以下，針對第3遊戲模式進行說明。

第3遊戲模式係可將第1遊戲模式中培訓的培訓選手作為操作對象的物件使用的模式。使用者可將第1遊戲模式中培訓之培訓選手組入名單而編制自己的棒球球隊，與其他使用者的棒球球隊進行對戰。將第3遊戲模式中使用之使用者的球隊稱為「我的球隊」。使用者可藉由重複進行第1遊戲模式的培訓而作成更強的培訓選手，編制我的球隊，提升我的球隊的球隊階級及球隊總合力。又，如上所述，可透過將依據第2遊戲模式中培訓的培訓球隊所作成的裝備品道具設定於我的球隊，更加提升球隊階級及球隊

總合力。

【0200】使用者係遊玩第3遊戲模式的話，可獲得因應比賽內容及比賽結果的點數。例如，使用者係所屬於聯盟等級不同的複數聯盟之任一，因應獲得的點數而決定聯盟內的排名，因應排名，使用者所屬聯盟會變化。使用者以更高排名及所屬於更高聯盟等級為目標，遊玩第3遊戲模式。使用者可獲得因應排名及所屬聯盟之聯盟等級的報酬。

【0201】圖19係揭示我的球隊的名單編制畫面G1000之一例。於名單編制畫面G1000的區域A1001顯示我的球隊的現在的名單。包含於我的球隊的名單的選手角色係分成先發名單的成員與候補的成員來顯示。替換成員時，可藉由將記載某成員的選手名稱的構件P1002拖曳至記載其他成員的選手名稱的構件P1002來進行。又，替換未包含於我的球隊的現在的名單之培訓選手與成員時，將構件P1002拖曳至構件P1003的話會顯示可替換的培訓選手。構件P1004係委託按鍵，使用者輕敲構件P1004的話，遊戲系統1會自動編制出我的球隊的最佳名單。例如，從複數培訓選手中自動選擇各位置選手總合力最高的培訓選手。

【0202】我的球隊的名單編制畫面G1000包含構件P1005。該構件P1005係用以對於我的球隊，裝備依據第2遊戲模式中培訓的培訓球隊所作成之裝備品道具的操作按鍵。輕敲構件P1005的話，會轉移至圖20所例示的裝備品設定畫面G1100。於裝備品設定畫面G1100的區域A1001，

作為用以視覺想像裝備品道具設定於我的球隊的圖像，顯示我的球隊的成員之一人的圖像。再者，裝備品道具並不是設定在顯示於區域A1001的成員，而是對於我的球隊設定者。

【0203】裝備品設定畫面G1100包含構件P1102~P1106。構件P1102係表示現在設定之球棒道具的構件。構件P1103係表示現在設定之手套道具的構件。構件P1104係表示現在設定之釘鞋道具的構件。構件P1105係表示現在設定之護腕道具的構件。構件P1106係用以變更各裝備品道具的按鍵。例如，輕敲構件P1102的下方的構件P1106的話，會顯示使用者持有之球棒道具的一覽，可從其中選擇其一來設定於我的球隊。

【0204】在本實施形態中，揭示作為可裝備於我的球隊的裝備品道具，分別可設定各1個球棒道具、手套道具、釘鞋道具及護腕道具的範例，但並不限於此。例如，可設定複數個相同種類的裝備品道具亦可。例如，設定2個球棒道具及2個手套道具亦可。又，將可裝備於我的球隊的裝備品道具的上限數設為4個，但並不限於此。

【0205】於裝備品設定畫面G1100的區域A1107，顯示裝備品道具設定於我的球隊所致之現在的裝備效果。例如，於顯示區域A1107，顯示對於球隊打擊力、球隊守備力、球隊機動力及球隊投手力各別上升的程度的百分比。又，在變更裝備品道具的設定時，於區域A1108顯示進行該變更所致之球隊階級及球隊總合力的變化。

【0206】又，裝備品設定畫面G1100包含構件P1109。構件P1109係委託按鍵，使用者輕敲構件P1109的話，遊戲系統1會自動選擇出最佳的裝備品道具並設定於我的球隊。例如，從複數裝備品道具中自動選擇各種類中參數提升效果最高的裝備品道具。

【0207】輕敲裝備品設定畫面G1100的構件P1110的話，則返回圖19的我的球隊的名單編制畫面G1000。我的球隊的名單編制及裝備品道具的設定只要在第3遊戲模式的比賽開始前隨時可進行。通常，透過第1遊戲模式作成更強的培訓選手時，每次將強的培訓選手與我的球隊的名單替換，提升我的球隊的球隊階級及球隊總合力。又，透過第2遊戲模式的「製作棒球道具之旅」作成效果更高的裝備品道具時，每次將效果高的裝備品道具設定於我的球隊，提升我的球隊的球隊階級及球隊總合力。

【0208】接著，說明第3遊戲模式的比賽之一例。選擇第3遊戲模式的遊玩開始時，首先會顯示選擇複數(例如5個)對戰對手球隊之候補的畫面。使用者係從複數對戰對手球隊的候補選擇對戰對手。對戰對手球隊的候補係從其他使用者的球隊隨機選出亦可，從與使用者相同程度的使用者階級之其他使用者的球隊選出亦可。

【0209】藉由使用者的選擇，決定對戰對手球隊時，接著進行用以決定我的球隊及對戰對手球隊之各成員的狀態參數的操作。在該狀況參數的決定操作之前，使用者也可重新編制我的球隊的名單，或變更設定於我的球隊的裝

備品道具。

【0210】藉由狀況參數的決定操作，透過抽選來決定我的球隊及對戰對手球隊之各成員的狀態參數。之後，使用者可從持有之第3遊戲模式用的通常道具中，選擇所定數之比賽中攜帶的通常道具。作為該通常道具，例如輔助比賽中之使用者的打擊操作的「鎖定球棒」、將投手的耐力提升所定值的「耐力飲料」、讓成員全員的狀態成為最佳狀態的「狀態MAX飲料」等的道具。

【0211】該第3遊戲模式用的通常道具係為只要在攜帶的比賽中就會發揮特定效果者，並不是讓我的球隊的階級及球隊總合力的參數本身變化的道具。此觀點上，與可裝備於我的球隊的前述裝備品道具大幅不同。亦即，裝備品道具係產生提升我的球隊的階級及球隊總合力的效果，並且設定於我的球隊之期間中持續該效果。又，第3遊戲模式用的通常道具係一度攜帶進比賽而使用的話會被刪除，變成不是使用者的持有的消費道具，但是，裝備品道具即使使用也不會被刪除，與使用者ID建立關聯而持續持有狀態。

【0212】攜帶進比賽中之通常道具的選擇後開始比賽。

本實施形態的第3遊戲模式之比賽係具備如後述說明之「自動進行部分」及「動作部分」的2個部分。

【0213】自動進行部分為比賽自動進行的部分。亦即，在自動進行部分中，使用者不用進行進攻時的打擊操

作、跑壘操作及防守時的投球操作、防守操作，比賽狀況一直更新下去。換句話說，在自動進行部分中，依據關於我的球隊的參數(例如我的球隊的選手角色的能力參數等)、關於對戰對手球隊的參數(例如對戰球隊的選手角色的能力參數等)，比賽經過藉由電腦自動生成(決定)。在自動進行部分中，使用者係觀看藉由電腦自動生成的比賽經過。

【0214】另一方面，動作部分係為使用者進行進攻時的打擊操作、跑壘操作及防守時的投球操作、防守操作的部分。亦即，在動作部分中，因應使用者的操作而讓選手角色進行動作。也就是說，構成我的球隊的培訓選手成為操作對象。例如，如果是進攻時的話，因應使用者的操作(打擊操作或跑壘操作)，選手角色進行打擊或跑壘，如果是防守時的話，因應使用者操作(投球操作或防守操作)，選手角色進行投球或防守。如此，在動作部分中，依據對於選手角色之使用者的操作，讓比賽狀況一直更新下去。

【0215】在本實施形態的棒球遊戲中，基本上比賽透過自動進行部分進行，僅將比賽經過的概要(比賽的重點)顯示於畫面。然後，只有在自動進行部分中比賽狀況成為所定狀況時，從自動進行部分切換成動作部分，將可進行對於選手角色的操作的操作機會提供給使用者。

【0216】前述的「所定狀況」係例如指對於我的球隊來說是得分機會的狀況(例如我的球隊的進攻時在三壘或二壘有跑者的狀況)、對於我的球隊來說是容易製造出得

分機會的狀況(例如我的球隊的進攻時無人出局、沒有跑者的狀況)、或對於我的球隊來說是失分危機的狀況(例如對戰對手球隊的進攻時在三壘或二壘有跑者的狀況)等。

【0217】在1場比賽中將預先訂定之次數的操作機會提供給使用者。例如在1場比賽中將3次的操作機會提供給使用者。此時，例如在1局上半~3局下半的局數間提供1次操作機會，在4局上半~6局下半的局數間提供1次操作機會，在7局上半~9局下半的局數間提供1次操作機會。再者，1場比賽之操作機會的次數並不限於前述範例，設為2次以下亦可，4次以上亦可。又，1場比賽之操作機會的次數不固定亦可，每場比賽變化亦可。操作機會的發生時機並不限於前述範例。動作部分結束時，從動作部分切換成自動進行部分，比賽再次自動進行。

【0218】比賽結束時，對使用者賦予因應比賽內容及比賽結果的點數。又，顯示反映了所賦予之點數的聯盟排名。

【0219】

[3.遊戲系統的功能構造]

圖21係揭示遊戲系統1的功能構造之一例的概略的功能區塊圖。如圖21所示，遊戲系統1包含資料記憶部100。例如，資料記憶部100係藉由資料庫DB、ROM12、RAM13、輔助記憶裝置14、ROM32、RAM33及輔助記憶裝置34的至少之一實現。資料記憶部100係記憶為了提供遊戲所需的資料。

【0220】作為記憶於資料記憶部100的資料的具體例，針對為了提供前述內容所說明之棒球遊戲所需的資料進行說明。資料記憶部100係記憶使用者資訊表TBL111、角色資訊表TBL112、持有角色表TBL113、地圖關聯表TBL101~TBL104、及地圖資料DT105等。再者，關於地圖關聯表(方格資訊表TBL101、道具種別表TBL102、契約書主表TBL103、及技能表TBL104)(參照圖12~圖15)已經說明過，故在此省略其說明。

【0221】例如，用以執行記憶於資料記憶部100的遊戲的各種資料係被記憶於資料庫DB或伺服器30的輔助記憶裝置34等，在遊戲終端10對伺服器30進行存取時，所需的資料可下載至遊戲終端10的RAM13或輔助記憶裝置14。又，關於透過遊戲終端10執行之遊戲的結果及資料的變更的資訊，係即時或在所定時機從遊戲終端10發送至伺服器30，可適當更新記憶於資料庫DB或伺服器30的輔助記憶裝置34等的資料。又，例如將遊戲的至少一部分，以於各使用者的遊戲終端10中，不登入伺服器30即使離線也可執行遊戲之方式，將所需的資料記憶於遊戲終端10的輔助記憶裝置14等亦可。

【0222】圖22係揭示使用者資訊表TBL111之一例。在圖22的範例中，揭示記憶使用者ID「U1」的使用者1人分的資訊的使用者資訊表TBL101，將登記於遊戲系統1之所有使用者作為對象的使用者資訊表TBL111記憶於遊戲系統1的資料記憶部100(例如資料庫DB或輔助記憶裝置34

等)。

【0223】使用者資訊表TBL111包含「使用者ID」、「使用者名稱」、「第1遊戲模式」、「第2遊戲模式」、「第3遊戲模式」及「圖鑑資訊」等的欄位。「使用者ID」欄位係表示用以單一特定各使用者的識別資訊。「使用者名稱」欄位係表示使用者的名字。於「第1遊戲模式」~「第3遊戲模式」欄位，記憶現在的第1遊戲模式~第3遊戲模式相關的各種資訊。例如，於「第1遊戲模式」欄位，記憶現在培訓中之原創角色的資訊、事件牌組的資訊(設定於事件牌組之事件角色的ID等)、現在的回合、使用者持有之第1遊戲模式用的道具等的資訊。例如，於「第2遊戲模式」欄位，記憶現在的故事ID、關卡ID、地圖ID及使用者持有之第2遊戲模式用的道具等的資訊。例如，於「第3遊戲模式」欄位，記憶現在所屬聯盟等級、累計點數、聯盟排名、使用者持有之第3遊戲模式用的通常道具及裝備品道具等的資訊。於「圖鑑資訊」欄位，記憶使用者至今持有過的事件角色的資訊(事件角色的設定檔ID等)。

【0224】再者，雖然在圖22中省略，其他欄位也包含於使用者資訊表TBL111。例如，使用者持有之遊戲內的各種點數、使用者之與使用者ID建立關聯之其他使用者(夥伴、好友等)的使用者ID、對戰履歷等的欄位包含於使用者資訊表TBL111。

【0225】圖23係揭示角色資訊表TBL112之一例。角

色資訊表TBL112係用以管理遊戲系統1所提供之遊戲內處理的所有事件角色的主資料。於角色資訊表TBL112，作為基準參數而記憶所有事件角色的初期資料。例如，角色資訊表TBL112係被記憶於伺服器30及遊戲終端10的各記憶裝置(例如RAM13、輔助記憶裝置14、RAM33、輔助記憶裝置34、資料庫DB等)而進行管理。記憶於伺服器30及遊戲終端10的角色資訊表TBL112係基本上相同，例如於伺服器30中遊戲營運方變更角色資訊表TBL112時，變更的資訊透過網路N從伺服器30遞送至遊戲終端10。

【0226】角色資訊表TBL112包含各事件角色的「原創ID」、「設定檔ID」、「名稱」、「稀有度」、「極限等級」、「位置」、「能力」、「事件」等的欄位。

【0227】原創ID係對應各事件角色的名稱(選手名稱)所賦予的識別資訊。設定檔ID係因應事件角色的稀有度所賦予的識別資訊。對相同名稱的事件角色附加相同原創ID。即使是相同名稱的事件角色，稀有度不同的話，則附加不同的設定檔ID。例如，相同名稱但稀有度不同的事件角色僅設定檔ID的1位數不同。於角色資訊表TBL112中單一識別事件角色的資訊為設定檔ID。

【0228】於「事件」欄位，記憶與各事件角色建立關聯之事件的資訊。該「事件」欄位的資訊係於第1遊戲模式中，事件角色設定於事件牌組時使用。再者，於第2遊戲模式中使用事件角色時，因為不會產生使與該事件角色建立關聯的事件發生的效果，所以，不會參照「事件」欄

位的資訊。

【0229】再者，雖然在圖23中省略，其他欄位也包含於角色資訊表TBL112。例如，事件角色的圖像資訊及初期評鑑等的欄位包含於角色資訊表TBL112。又，於角色資訊表TBL112，也記憶遊戲內使用之原創角色以外的所有角色(第2遊戲模式的初期角色等)的資訊。

【0230】圖24係揭示持有角色表TBL113之一例。持有角色表TBL113係揭示使用者持有之角色(亦即，與使用者的使用者ID建立關聯的角色)的資訊的資料。在圖24的範例中，揭示記憶與使用者ID「U1」建立關聯之1人分的資訊的使用者資訊表TBL101，但是，將登記於遊戲系統1之所有使用者作為對象的持有角色表TBL113記憶於資料記憶部100。

【0231】在持有角色表TBL113中，分成關於第1遊戲模式的角色與關於第2遊戲模式的角色來進行管理。作為關於第1遊戲模式的角色，包含使用者透過抽選等所獲得之事件角色及第1遊戲模式中培訓的培訓選手。又，作為關於第2遊戲模式的角色，包含關卡開始時賦予使用者的初期選手角色、及關卡開始後在地圖內招攬的招攬選手。

【0232】持有角色表TBL113包含「角色ID」、「設定檔ID」、「參數」、及「教練」的欄位。「角色ID」係單一識別使用者持有之角色的識別資訊。例如，有使用者藉由抽選等獲得相同名稱且相同稀有度的複數事件角色之狀況。此時，該複數事件角色的設定檔ID都相同，但是，

各別被賦予不同的角色ID，與使用者ID建立關聯。於「參數」欄位，記憶各角色的各種參數的資訊。角色的取得後變化的參數也會反映於「參數」欄位。「教練」欄位係招攬選手專用的欄位，記憶作為教練與招攬選手建立關聯之培訓選手的角色ID。再者，雖然在圖24中省略，其他欄位也包含於持有角色表TBL113。例如，有記憶適用於各招攬選手之契約書道具的資訊的欄位等。

【0233】本實施形態的遊戲系統1、伺服器30或遊戲終端10係提供包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲的遊戲。

【0234】在此，第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲分別為某1遊戲的一部分亦可，作為不同的遊戲亦可。也就是說，藉由某1遊戲程式執行之遊戲的一部分作為第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲各別亦可，藉由第1遊戲程式執行的是第1遊戲，藉由第2遊戲程式執行的是第2遊戲，藉由第3遊戲程式執行的是第3遊戲。

【0235】在前述的棒球遊戲的範例中，培訓原創角色的第1遊戲模式相當於第1遊戲之一例，藉由地圖行進而進行球隊的培訓等的第2遊戲模式相當於第1遊戲之一例，使用將第1遊戲模式培訓之培訓選手包含於成員的我的球隊，與其他使用者的球隊進行對戰的第3遊戲模式相當於第3遊戲之一例。

【0236】如圖21所示，遊戲系統1包含控制部110。控制部110係藉由遊戲終端10的CPU11或伺服器30的CPU31執行記憶於記憶裝置(ROM12、RAM13、輔助記憶裝置14、

ROM32、RAM33或輔助記憶裝置34等)的遊戲程式來實現。藉由遊戲終端10實現控制部110的功能之一部分，藉由伺服器30實現剩下的功能亦可。或者，藉由伺服器30實現控制部110的所有功能亦可，藉由遊戲終端10實現控制部110的所有功能亦可。

【0237】控制部110包含第1遊戲執行部111(第1遊戲執行手段之一例)、第2遊戲執行部112(第2遊戲執行手段之一例)、及第3遊戲執行部113(第3遊戲執行手段之一例)。

【0238】第1遊戲執行部111係具有執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲之功能。

【0239】在此，「使用者」係指例如遊玩透過遊戲系統提供之遊戲的人。例如，對於各使用者設定使用者識別資訊，各使用者藉由使用者識別資訊識別(特定)。「使用者識別資訊」係用以單一識別各使用者的資訊。例如，使用者ID、未重複的使用者名稱、或電子郵件地址等相當於「使用者識別資訊」之一例。

【0240】前述第1物件、後述的第2物件或第3物件等的「物件」為可於遊戲中使用者。例如，遊戲角色、遊戲卡、或遊戲道具等相當於「物件」之一例。例如，表示運動選手等的人物、賽馬等的生物、魔物等的虛擬人物及生

物、機器人等的非生物的遊戲角色及遊戲卡相當於「物件」之一例。又例如，裝備於角色的裝備道具相當於「物件」之一例。例如，「物件」作為對應實在的人物或生物的遊戲角色及遊戲卡亦可，不是對應實在的人物等亦可。

【0241】又，「物件的參數」係為設定於物件的參數。換句話說，「物件的參數」係為與物件建立關聯的參數。又，「物件的參數」作為數值參數亦可，不是數值參數亦可。例如，表示物件的綜合能力或性能的高低的參數(例如總合能力值、等級等)相當於「物件的參數」之一例。又例如，表示物件的特定能力或性能的高低的參數(例如攻擊力及守備力等)相當於「物件的參數」之一例。又例如，為了提升物件的能力或性能所需的參數(例如經驗值等)相當於「物件的參數」之一例。又例如，表示物件的狀態的好壞的參數(例如疲勞度、幹勁等)相當於「物件的參數」之一例。又例如，表示物件的稀少性的稀少度相當於「物件的參數」之一例。又例如，物件所具有之特殊能力的資訊相當於「物件的參數」之一例。又例如，「物件的參數」包含物件的體型資訊(身高、體重、腳的長度、手的大小等)、性別資訊等亦可。

【0242】又，「變更參數」係指使設定於物件的參數變化。例如，提升或降低設定於物件的參數相當於「變更參數」之一例。在前述的棒球遊戲的範例中，藉由第1遊戲模式之培訓，提升原創角色的能力(彈道、擊球點、力量、跑力、肩力、守備力、或接球)的階級及值相當於

「變更參數」之一例。

【0243】又，「設定參數」係指例如將尚未設定於物件的參數設定於該物件。例如，將物件並未具有之特殊能力追加至該物件(例如將物件與特殊能力的資訊建立關聯)相當於「設定參數」之一例。在前述的棒球遊戲的範例中，藉由第1遊戲模式之培訓，對原創角色賦予特殊能力相當於「設定參數」之一例。

【0244】「第1物件」係指依據第1遊戲模式之使用者的操作，進行參數的變更或設定之遊戲角色、遊戲卡、或遊戲道具等的物件。在此，「使用者的操作」係使用者所進行之遊戲相關的操作，例如使用者所進行之物理性按鍵等的操作、畫面觸控操作、或聲音輸入操作等。在前述的棒球遊戲的範例中，依據使用者的操作所培訓的原創角色相當於「第1物件」之一例。

【0245】又，「進行過參數的變更或設定的第1物件」係指藉由第1遊戲的執行，進行過參數的變更或設定的第1物件。在前述的棒球遊戲的範例中，藉由第1遊戲模式的執行，完成培訓的原創角色(培訓選手)相當於「進行過參數的變更或設定的第1物件」之一例。「進行過參數的變更或設定的第1物件」係成為可在不同於第1遊戲的遊戲即第2遊戲及第3遊戲使用的使用對象。

【0246】在此，「使用對象」係指於遊戲中可藉由使用者使用之對象的物件。「使用對象」作為遊戲內使用之使用者的操作對象的物件亦可，不是操作對象的物件亦

可。例如「使用對象」作為用以影響操作對象之物件的參數之輔助的物件亦可。「使用對象」係例如運動遊戲(以棒球、足球、網球、美式足球、籃球、冰上曲棍球、排球、橄欖球等為題材的遊戲)、賽車遊戲、格鬥遊戲、戰鬥遊戲、數位卡牌遊戲、角色扮演遊戲、模擬遊戲、冒險遊戲或培訓遊戲般，無關於遊戲形式、類型，可在各式各樣的遊戲中使用。

【0247】第1遊戲執行部111係將在第1遊戲中進行過參數的變更或設定的第1物件，作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲使用的使用對象，記憶於記憶裝置。在前述的棒球遊戲的範例中，第1遊戲執行部111係將第1遊戲模式中進行培訓的「培訓選手」(第1物件之一例)，作為可在第2遊戲模式及第3遊戲模式使用的「使用對象」，記憶於作為記憶裝置的資料庫DB、輔助記憶裝置14、或輔助記憶裝置34等。

【0248】第2遊戲執行部112係具有執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲之功能。

【0249】在此，「第2物件」係指第2遊戲中使用之遊戲角色、遊戲卡、或遊戲道具等的物件。「第2物件」不僅第2遊戲中使用，作為第1遊戲等其他遊戲中使用的物件亦可。在前述的棒球遊戲的範例中，於第2遊戲模式中作為招攬選手所用的事件角色相當於「第2物件」之一例。

【0250】再者，在前述的棒球遊戲的範例中，已揭示

將事件角色適用於第2遊戲中所用的「第2物件」的範例，但是，將事件角色以外的角色(例如僅在第2遊戲中使用的角色)適用作為「第2物件」亦可。

【0251】前述的「輔助的物件」係指為了影響遊戲中使用之其他物件的參數而輔助使用的物件。例如，「補助的物件」係為不會成為遊戲內使用者所致之直接的操作的對象所謂「非玩家控制角色」，但是會影響操作的對象即「玩家角色」的參數。例如，「輔助的物件」係與其他物件建立關聯，變更或設定該其他物件的參數。例如，在運動等的遊戲中，與選手角色建立關聯，提供該選手角色的參數之教練及總教練等的角色相當於「輔助的物件」之一例。又例如，裝備(建立關聯)於特定物件，產生提升或降低該特定物件的參數之效果的道具等的物件相當於「輔助的物件」之一例。又例如，對於由特定物件群所成的群組進行設定，產生提升或降低該群組整體的參數之效果的物件相當於「輔助的物件」之一例。在前述的棒球遊戲的範例中，於第2遊戲模式中作為教練與招攬選手建立關聯，提升招攬選手的參數(經驗值、特訓值等)，或對招攬選手傳授特殊能力的「培訓選手」相當於「輔助的物件」之一例。

【0252】在前述的棒球遊戲的範例中，第2遊戲執行部112係執行作為使用對象的培訓選手作為教練，可作為用以變更或設定招攬選手的參數之輔助的物件使用的第2遊戲模式的遊戲。

【0253】第3遊戲執行部113係具有執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的前述第3遊戲之功能。

【0254】在此，「操作對象的物件」係指成為遊戲內使用者所致之直接的操作的對象的物件。例如，使用者擔任操作之遊戲的登場人物即所謂「玩家角色」相當於「操作對象的物件」之一例。「操作對象的物件」係例如於對戰形式、角色扮演形式、其他各種遊戲形式中可成為操作的對象。「操作對象的物件」作為1個物件亦可，作為複數物件亦可。例如，如果是使用者操作1個以上的遊戲角色而與對戰對手進行對戰的遊戲之狀況的話，該1個以上的遊戲角色相當於「操作對象的物件」之一例。例如，如果是使用者操作由複數遊戲角色所成之群組(隊伍等)的成員而與對戰對手進行對戰的遊戲之狀況的話，包含於該群組的遊戲角色相當於「操作對象的物件」之一例。

【0255】又，遊戲中成為所定狀況為止，不依存於使用者的操作而進行自動控制，但成為所定狀況時成為使用者的操作的對象的物件也相當於「操作對象的物件」之一例。在此可將遊戲中可發生之各式各樣的狀況作為「所定狀況」。在前述的棒球遊戲的範例中，於第3遊戲模式的對戰中，包含於我的球隊的選手角色係到成為所定狀況(得分機會或失分危機的狀況等)進行自動控制，成為所定狀況時則賦予使用者操作機會。此時包含於我的球隊的選手角色相當於「操作對象的物件」之一例。

【0256】在前述的棒球遊戲的範例中，第3遊戲執行部113係執行作為使用對象的培訓選手可作為包含於第3遊戲模式的我的球隊之選手角色使用的第3遊戲模式的遊戲。

【0257】又，前述第2遊戲作為使用包含複數初期物件之群組的遊戲亦可。

【0258】在此，「群組」係指2以上的物件所構成的群組。「群組」也可改稱為例如球隊、集團、隊伍、小隊、公會等。例如，棒球遊戲的狀況中，以進入板凳可出場比賽之所定數(例如25名)的選手角色構成的棒球隊相當於「群組」之一例。又，足球遊戲的狀況中，以進入板凳可出場比賽之所定數(例如18名或23名)的選手角色構成的足球隊相當於「群組」之一例。

【0259】又，「初期物件」係為第2遊戲開始時包含於第2遊戲中所用之群組的物件。在運動遊戲的範例中，第2遊戲開始時構成使用者的球隊之能力值比較低的選手角色相當於「初期物件」之一例。例如，作為「初期物件」的選手角色為固定亦可，每於開始第2遊戲時選擇不同的選手角色亦可。

【0260】圖25係揭示第2遊戲執行部112的功能構造之一例的概略的功能區塊圖。如圖25所示，前述第2遊戲執行部112可設為包含在前述第2遊戲中滿足所定條件時，使前述第2物件加入前述群組的加入部1121(加入手段之一例)的構造。

【0261】在此，「第2遊戲中滿足所定條件」係指第2遊戲的進行中，遊戲狀況成為所定狀況。例如，使用者一邊從複數路徑中選擇移動的路徑，一邊進行第2遊戲時，移動到路徑上的特定位置(或設置於特定位置的方格等)相當於「第2遊戲中滿足所定條件」之一例。又例如，將第2遊戲中比賽獲勝、或第2遊戲中獲得所定道具等作為「第2遊戲中滿足所定條件」亦可。

【0262】又，「使第2物件加入群組」係指作為構成第2遊戲中所用之群組的物件，追加第2物件。例如，加入至群組的第2物件係進行與群組內的初期物件的替換亦可，不進行該替換，僅追加至群組亦可。例如，加入群組的第2物件與初期物件替換時，從複數初期物件中使用者選擇的初期物件與加入的第2物件替換亦可，不用使用者的選擇，自動地所定初期物件與加入的第2物件替換亦可。

【0263】在前述的棒球遊戲的範例中，加入部1121係在第2遊戲模式的地圖行進中(參照圖10)，停於地圖上的招攬方格時(第2遊戲中滿足所定條件時之一例)，使事件角色(第2物件之一例)加入使用者的球隊(群組之一例)。再者，在前述的棒球遊戲中，已揭示使用者使用契約書道具而招攬加入球隊的事件角色的範例，但如後述般，不使用契約書道具，僅停於招攬方格，也可使事件角色等的選手角色加入球隊亦可。

【0264】又，前述加入部1121可設為具有在滿足前述

所定條件時，且存在與使用者識別資訊建立關聯之有效的特定物件時，使與該特定物件建立對應之前述第2物件加入前述群組之功能的構造。

【0265】在此，「與使用者識別資訊建立關聯之有效的特定物件」係指使用者持有的特定物件，且使用者可使用的物件。在此，「特定物件」係指與前述第2物件建立對應的物件。在前述的棒球遊戲的範例中，與事件角色對應(或建立關聯)的契約書道具相當於「特定物件」之一例。在前述的棒球遊戲中，使用者持有的契約書道具中關卡開始時攜帶的契約書道具、及關卡途中獲得的契約書道具相當於「有效的特定物件」之一例。並不限定於此例，關於是否將特定物件設為有效，可設定各式各樣的條件。關於前述條件於後敘述。

【0266】存在複數個前述有效的特定物件時，可藉由使用者的操作選擇使用的特定物件亦可。或者，不依存於使用者的操作，前述加入部1121從複數特定物件中自動選擇(例如隨機選擇)使用的特定物件亦可。又，存在複數個前述有效的特定物件時，使用其全部或一部分(2個以上亦可)的特定物件亦可。

【0267】在前述的棒球遊戲的範例中，加入部1121係停於地圖上的招攬方格時，且存在前述攜帶或途中獲得之有效的契約書道具時，則使與使用者所選擇之契約書道具建立對應的事件角色加入球隊。

【0268】又，如圖25所示，前述第2遊戲執行部112可

設為包含建立關聯部1122與參數管理部1123的構造。

前述建立關聯部1122係具有在與前述特定物件建立對應之前述第2物件加入前述群組時，將該第2物件與前述使用對象建立關聯之功能。在此，「建立關聯」係指將一方的資訊與另一方的資訊建立關聯並記憶。「將第2物件與使用對象建立關聯」係指第2物件的識別資訊與使用對象的識別資訊建立關聯並記憶。在前述的棒球遊戲的範例中，將被招攬的事件角色與第1遊戲模式中培訓的培訓選手作為教練建立關聯相當於「第2物件與使用對象建立關聯」之一例。

【0269】存在複數個前述使用對象時，可藉由使用者的操作選擇建立關聯的使用對象亦可。或者，不依存於使用者的操作，前述建立關聯部1122從複數使用對象中自動選擇(例如隨機選擇)建立關聯的使用對象亦可。又，存在複數個前述使用對象時，將其全部或一部分(2個以上亦可)的使用對象與第2物件建立關聯亦可。

【0270】在前述的棒球遊戲的範例中，建立關聯部1122係在與契約書道具建立對應的事件角色加入球隊時，將該事件角色的角色ID，與使用者所選擇之1以上的培訓選手的角色ID作為教練建立關聯。在前述的棒球遊戲的範例中，已揭示使用者可作為教練選擇之培訓選手的數目係根據使用的契約書道具而變化(例如1人~4人)的範例，但是，人數固定亦可，每次藉由抽選決定(例如隨機從所定人數的範圍決定)亦可。

【0271】然後，前述參數管理部1123係具有依據與前述第2物件建立關聯之前述使用對象的參數，變更或設定該第2物件的參數之功能。

【0272】在此，「依據與前述第2物件建立關聯之使用對象的參數，變更或設定該第2物件的參數」係指藉由第2物件與使用對象建立關聯，依據該使用對象所具有之至少1個參數，變更或設定該第2物件所具有之至少1個參數。在前述的棒球遊戲的範例中，參數管理部1123係依據招攬選手與作為教練建立關聯之培訓選手的階級、選手總合力或能力值，變更該招攬選手的初期經驗值或初期特訓值，依據培訓選手所具有之特殊能力，對招攬選手設定特殊能力(進行傳授)。

【0273】又，如圖26所例示，遊戲系統1的控制部110可設為包含持有履歷記憶控制部114的構造。持有履歷記憶控制部114係具有將至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件作為使用者的持有履歷資訊而記憶於記憶裝置之功能。

【0274】在此，「至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件」係指使用者至今持有過的第2物件。亦即，使用者現在持有的第2物件及使用者過去持有過的第2物件相當於「至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件」。

【0275】又，「使用者的持有履歷資料」係指用以識別至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件的

資訊。作為「使用者的持有履歷資訊」，可使用前述第2物件的ID。

【0276】在前述的棒球遊戲的範例中，持有履歷記憶控制部114係將使用者現在持有之事件角色及使用者過去持有過之事件角色的資訊(設定檔ID)，作為圖鑑資訊(持有履歷資訊之一例)而記憶於記憶裝置(資料庫DB、輔助記憶裝置14、輔助記憶裝置34等)。

【0277】又，如圖25所示，前述第2遊戲執行部112可設為包含參數提升部1124的構造。參數提升部1124係具有依據前述持有履歷資訊，判斷加入前述群組的第2物件和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件相同時，提升加入前述群組之第2物件的極限等極的參數之功能。

【0278】在此，「物件的相同」係指可識別物件的資訊至少之一相同。例如，兩物件的「名稱」相同的話，即使其他參數(例如稀有度)不同，也將兩物件判斷為相同亦可。又，也包含名稱及稀有度，將ID相同的兩物件判斷為相同亦可。

【0279】在前述的棒球遊戲的範例中，參數提升部1124係依據圖鑑資訊，判斷為透過招攬而加入球隊的事件角色與至今使用者持有過的事件角色名稱相同時，則提升加入球隊的事件角色的參數。在本實施形態的狀況中，事件角色的名稱相同的判斷係例如原創ID的相同、設定檔ID的末尾位數以外的相同、或名稱資訊的相同之任一亦可。

【0280】又，前述第2物件與名稱及稀少度建立關

聯，存在名稱相同但稀有度不同的前述第2物件。然後，前述參數提升部1124可設為加入前述群組的第2物件，和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件的名稱相同的話，則判斷兩者相同，因應後者的稀少度，提升前者的參數之功能。

【0281】在此，「第2物件的稀少度」係指表示遊戲之第2物件的取得困難性之程度的參數。稀少度作為表示遊戲之第2物件的有益性者亦可。稀少度稱為稀有度或階級等亦可。在本實施形態中，事件角色的稀有度(N、PN、R、PR、SR、PSR)相當於「第2物件的稀少度」之一例。

【0282】又，關於「因應前述稀少度，提升加入群組之第2物件的參數」，在使用者持有過稀少度不同的複數第2物件時，可適用以下任一狀況。針對前述不同的複數稀少度的全部或一部分，適用前述參數的提升效果亦可。例如，依據在前述不同的複數稀少度中最高的稀少度，提升加入群組之第2物件的參數亦可。又例如，例如依據從前述不同的複數稀少度中透過抽選(例如透過隨機抽選)所選擇之1以上的稀少度，提升加入群組之第2物件的參數亦可。

【0283】在前述的棒球遊戲的範例中，如圖23所例示般，存在名稱(選手名稱)相同但稀有度不同的複數事件角色。參數提升部1124係依據圖鑑資訊，透過招攬而加入球隊的事件角色與至今使用者持有過的事件角色的名稱相同

的話，則判斷兩者相同。然後，參數提升部1124係判斷為前述兩者相同時，因應後者的稀有度，提升前者的極限等級。又，在前述的棒球遊戲的範例中，參數提升部1124係具有使用者持有過稀有度不同的複數事件角色的履歷的話，依據其中最高的稀有度，提升透過招攬而加入球隊之事件角色的參數。

【0284】又，前述第2物件可設為即使前述第1遊戲中也可使用者。然後，第1遊戲執行部111可設為具有執行與使用者識別資訊建立關聯之至少1個第2物件可作為用以變更或設定前述第1遊戲中所用之前述第1物件的參數之輔助的物件使用的前述第1遊戲之功能的構造。

【0285】在此，「與使用者識別資訊建立關聯之第2物件」係指作為使用者現在持有的第2物件，與使用者識別資訊建立關聯之第2物件。也就是說，於第1遊戲中使用者現在持有之於第1遊戲中作為輔助的物件使用的第2物件為前述之「與使用者識別資訊建立關聯之第2物件」。

【0286】在前述的棒球遊戲的範例中，第1遊戲執行部111係執行使用者持有的事件角色可作為用以變更或設定第1遊戲模式中所用之原創角色(第1物件之一例)的參數之輔助的物件使用的培訓遊戲。藉由將於第1遊戲模式中作為輔助原創角色的培訓之輔助的物件使用的事件角色，在第2遊戲模式中作為招攬選手使用，可有效果地抑制遊戲內的角色的增加，有效地活用角色資源。

【0287】又，如圖26所例示，遊戲系統1的控制部110

可設為包含物件生成部115的構造。物件生成部115係具有依據前述第2遊戲中參數的變更或設定完成之前述群組的該參數，生成可在前述第3遊戲中使用的第3物件之功能。

【0288】在此，「第2遊戲中參數的變更或設定完成之群組」係指藉由第2遊戲的執行，參數的變更或設定完成之群組。在前述的棒球遊戲的範例中，藉由第2遊戲模式的執行，完成培訓的培訓球隊相當於「參數的變更或設定完成之群組」之一例。

【0289】又，「第3物件」係指第3遊戲中使用之遊戲角色、遊戲卡、或遊戲道具等的物件。「第3物件」不僅第3遊戲中使用，作為第1遊戲等其他遊戲中使用的物件亦可。

【0290】又，「依據前述群組的參數，生成第3物件」係指依據前述群組的至少1個參數，生成第3物件。例如，執行使用前述群組(亦即依據前述群組的參數)的特定遊戲部分，生成因應該特定遊戲部分之執行結果的第3物件相當於「依據前述群組的參數，生成第3物件」之一例。在前述的棒球遊戲中，已揭示使用培訓球隊，執行「製作棒球道具之旅」的遊戲部分，生成因應該遊戲部分的結果的裝備品道具。又例如，不執行如前述之特定遊戲部分，而生成因應前述群組的參數的第3物件相當於「依據前述群組的參數，生成第3物件」之一例。例如，將前述群組轉換成因應其參數的第3物件亦可。

【0291】在前述的棒球遊戲的範例中，物件生成部

115係依據前述第2遊戲模式中完成培訓之培訓球隊的參數(打擊力、守備力、投手力、機動力等)，生成可在第3遊戲模式使用的裝備品道具(球棒道具等)。

【0292】又，藉由前述物件生成部115所生成的前述第3物件，係可作為用以變更或設定前述第3遊戲中所用之操作對象的物件的參數之輔助的物件使用。或者，藉由前述物件生成部115所生成的前述第3物件，係可作為用以變更或設定包含複數個前述第3遊戲中所用之操作對象的物件之群組的參數之輔助的物件使用。

【0293】在前述的棒球遊戲的範例中，藉由物件生成部115生成的裝備品道具(球棒道具等)，係可作為用以變更包含複數個在第3遊戲模式中成為操作對象之培訓選手的我的球隊的參數(球隊階級、球隊總合力等)之輔助的物件使用。

【0294】

[4.處理]

接著，以下說明本實施形態的遊戲系統1執行的處理之一例。在此，說明執行前述之棒球遊戲時的遊戲系統1的處理之一例。

【0295】圖27乃至圖33係揭示遊戲系統1的處理之一例的流程圖。以下說明的處理係藉由控制部110(遊戲終端10的CPU11或伺服器30的CPU31)執行記憶於記憶裝置(ROM12、RAM13、輔助記憶裝置14、ROM32、RAM33或輔助記憶裝置34等)的遊戲程式來實現。

【0296】圖27係揭示執行第1遊戲模式的遊戲系統1的處理之一例的流程圖。

使用者進行從複數劇本中選擇任意劇本的操作的話，控制部110係決定執行對象的劇本(S100)。再者，劇本僅有1個的話，可省略步驟S100。之後，控制部110係執行事件牌組的設定處理(S102)。於該步驟S102中，控制部110係將圖4例示的事件牌組設定畫面顯示於顯示部20。在該事件牌組設定畫面，使用者可從自己持有的事件角色中選擇任意事件角色，編制事件牌組。再者，步驟S102的處理係在步驟S100的劇本選擇之前進行亦可。

【0297】劇本的開始後(S104)，使用者係例如選擇練習或休息等的指令(S106)，使劇本進行。在使用者所致之指令的選擇後，控制部110係執行事件的抽選處理(S108)。在此有當選的事件的話(S110為YES)，會發生與設定於事件牌組的任一事件角色建立關聯的事件(S112)。或者，發生與設定於事件牌組之2以上的事件角色的組合建立關聯的事件。然後，控制部110係因應發生的事件，更新原創角色的參數(經驗值、特殊能力等)(S114)。如此，在第1遊戲模式中，事件角色係作為用以變更或設定原創角色的參數之輔助的物件使用。再者，使用者可在培訓完成為止的任意期間，消費被賦予的經驗值，提升原創角色的基本能力，或獲得特殊能力。

【0298】在步驟S114之後，或步驟S110中為NO時，則轉移至步驟S116，控制部110係執行被使用者選擇的指

令，因應執行結果，更新原創角色的參數(S118)。再者，在圖27中在步驟S116的指令執行之前進行步驟S108~S114的處理，但是在指令執行後進行亦可。又，控制部110係使其他事件(因應回合數的事件等)發生亦可。

【0299】之後，控制部110係判斷培訓是否結束(S120)。在步驟S120為NO時，則返回步驟S106，到培訓結束為止重複進行步驟S106~S120。因為劇本的結束等而培訓結束的話(S120為YES)，控制部110係將培訓選手與使用者ID建立關聯並登記(S122)。藉此，培訓選手可在第2遊戲模式及第3遊戲模式中使用。

【0300】接著，說明執行第2遊戲模式的遊戲系統1的處理之一例。圖28~圖32係揭示執行第2遊戲模式的遊戲系統1的處理之一例的流程圖。

在開始第2遊戲模式之際，使用者選擇故事(S130)。例如，成為操作圖8所例示之遊戲的主畫面G500的模式選擇構件P5011，選擇第2遊戲模式的狀態的話，於顯示區域A502會顯示用以選擇複數故事之任一的故事選擇構件P5021。使用者係輕敲與任意故事建立關聯的選擇構件P5021來選擇故事。之後，使用者選擇關卡(S132)。再者，使用者可選擇的故事僅有1個的話，可省略步驟S130。又，使用者可選擇的關卡僅有1個的話，可省略步驟S132。

【0301】之後，控制部110係設定賦予使用者的初期球隊(S134)。在本實施形態的範例中，僅以等級1的初期

選手角色25名構成初期球隊。此步驟S134係在步驟S136之後執行亦可。之後，使用者在關卡開始前選擇攜帶的道具(S136)。在此使用者可選擇的道具限定於使用者持有的道具代價以內。

【0302】接著，控制部110係設定關卡內的地圖(S138)。於圖34揭示控制部110設定的地圖資料DT105之一例。地圖資料DT105包含「方格ID」、「方格種別ID」、「方格種別」、「方格等級」、「下次可移動方格」、「路徑ID」及「道具資訊等」的欄位。方格ID係為單一識別地圖內的各方格的資訊。於「方格種別ID」及「方格種別」的欄位，記憶設定於各方格之方格種別的資訊(參照圖12)。於「方格等級」欄位，記憶設定於各方格之方格等級的資訊。例如，各方格的方格等級藉由抽選決定。於「下次可移動方格」欄位，記憶從各方格接著可移動之方格的方格ID。再者，於接著可移動方格有複數個的方格，記憶複數方格ID。於「路徑ID」欄位，記憶表示連接於接著可移動的方格之路徑的種別的路徑ID(參照圖11)。於「道具資訊」的欄位，記憶設定於各方格的道具資訊。

【0303】再者，於「道具資訊」欄位，僅對於設定道具的方格記憶道具資訊。「道具資訊」欄位係包含「道具抽選」、「階級範圍」及「拾得旗標」之附屬的欄位。於「道具抽選」的欄位，記憶與各方格建立關聯的複數道具及抽選機率。在圖34中，揭示於方格ID「M3」的比賽方格，記憶契約書道具的抽選機率為80%、比賽道具的抽選

機率為20%的道具抽選資訊的範例。於「階級範圍」的欄位，記憶設定於道具之階級範圍的資訊。例如，停於前述方格ID「M3」的比賽方格時，可獲得的道具係為契約書道具80%或比賽道具20%，該可獲得的道具的階級係在10~40的範圍內進行抽選。該道具的抽選係如前述般在地圖間(後述的步驟S190)進行。於「拾得旗標」的欄位，記憶是否停於設定道具資訊的方格而拾得道具的資訊(例如拾得「1」、未拾得「0」)。對於該「拾得旗標」欄位的處理在後述的步驟S154進行。

【0304】又，地圖進行的開始前，控制部110係設定因應地圖的回合數(例如30回合)(S140)。又，控制部110係將步驟S138中設定之地圖的資訊顯示於顯示部20(S142)。藉此，如圖10所例示的地圖被顯示於遊戲畫面。之後，如圖29所示，依據使用者的操作，選擇接著移動的方格時(S144為YES)，控制部110係使圖10的游標物件P611移動至所選擇的方格P610(S146)。

【0305】然後，控制部110係進行游標物件P611停留的方格是否是END方格或終點方格的判定(S148、S150)，及於停留的方格是否設定有道具資訊的判定(S152)。在此，於停留的方格設定有道具資訊時(S152為YES)，控制部110係進行拾得道具的處理(S154)。亦即，控制部110係於圖34的地圖資料DT105的「拾得旗標」欄位之對象的方格的記錄，記錄「1」。又，控制部110係於圖10的主要畫面G600中，使表示現在的地圖內拾得之道具數的構件

P602的道具數增加。

【0306】又，如圖30所示，控制部110係進行停留的方格是否是招攬方格的判定，是招攬方格時(S156為YES)，將用以選擇招攬之選手的畫面顯示於顯示部20(S158)。藉此，顯示圖16所例示的契約書選擇畫面G700。於該契約書選擇畫面G700，顯示現在有效的契約書道具(亦即在關卡開始時攜帶之未使用的契約書道具、及地圖行進途中獲得之未使用的契約書道具)的資訊P702的一覽。進行從一覽顯示的契約書道具中選擇使用者欲使用的契約書道具的操作的話(S160為YES)，控制部110係執行招攬對應所選擇之契約書道具的事件角色的處理(S162)。亦即，控制部110係依據與所使用之契約書道具建立關聯之道具階級、初始等級、極限等級、及技能的資訊，設定招攬之事件角色(招攬選手)的參數。又，控制部110係與使用者ID建立關聯而將前述招攬選手的資訊記憶於資料記憶部100。

【0307】再者，使用者也可選擇不使用契約書道具，此時(S160為NO)，不進行關於招攬的處理，轉移至步驟S180。

【0308】步驟S162之後，控制部110係將用以選擇與招攬選手建立關聯之教練的畫面顯示於顯示部20(S164)。藉此，顯示圖17所例示的教練選擇畫面G800。於教練選擇畫面G800，一覽顯示使用者透過第1遊戲模式培訓之培訓選手的資訊P803。使用者可作為教練選擇之培訓選手的人

數根據所使用的契約書道具而不同。進行從一覽顯示的培訓選手中選擇使用者欲設定為教練的培訓選手的操作的話(S166為YES)，控制部110係將所選擇之培訓選手作為教練，與招攬選手建立關聯而記憶於資料記憶部100。然後，控制部110係依據與招攬選手建立關聯之培訓選手的參數，變更或設定招攬選手的參數(S168)。亦即，控制部110係依據作為教練的培訓選手的階級(選手總合力)或能力值，變更招攬選手的初期經驗值或初期特訓值，依據培訓選手的特殊能力，設定招攬選手的特殊能力。

【0309】再者，使用者也可選擇不設定教練，此時(S166為NO)，不進行步驟S168的處理，轉移至圖31的步驟S170。

【0310】在步驟S170中，控制部110係依據圖鑑資訊，判斷是否有與招攬選手相同名稱的事件角色的持有履歷。在此步驟S170為YES時，控制部110係因應使用者持有過之事件角色的稀有度，提升招攬選手的極限等級的參數(S172)。另一方面，沒有與招攬選手相同名稱的事件角色的持有履歷的話(S170為NO)，則不執行步驟S172的處理而轉移至步驟S174。

【0311】之後，控制部110係伴隨招攬選手加入球隊，進行用以變更球隊名單的處理(S174)。在本實施形態中，替換招攬選手與現存之球隊的成員。因此，控制部110係將圖18例示的選手替換畫面G900顯示於顯示部20。在選手替換畫面G900使用者選擇欲從球隊名單剔除的成員

的話，控制部110係替換所選擇的成員與招攬選手而變更球隊名單，將變更後之球隊名單的資訊記憶於資料記憶部100。

【0312】之後，控制部110係將停於上述之招攬方格時的處理的結果反映至球隊總合力，並將最新的球隊的參數記憶於資料記憶部100(S176)。又，控制部110係將最新的球隊的參數(球隊階級、球隊總合力、球隊打擊力、球隊守備力、球隊機動力、球隊投手力)也反映於圖10的主要畫面G600的顯示。

【0313】又，停留的方格不是END方格、終點方格、及招攬方格之任一時(S156為NO)，控制部110係轉移至圖30的步驟S178，執行因應停留的方格的處理。之後，控制部110係轉移至圖31的步驟S176，將因應方格的處理的結果反映至球隊總合力。

【0314】步驟S176之後，控制部110係削減1個回合數(S180)，判斷剩餘回合數是否為0(S182)。在此，剩餘回合數成為0時(S182為YES)，則地圖行進結束，轉移至圖32的步驟S196之結局表演處理。另一方面，剩餘回合數不為0的話(S182為NO)，控制部110係判斷接著移動的路徑是否是強制移動的路徑(S184)。接著移動的路徑為獲勝時路徑或落敗時路徑(參照圖11)時，則為強制移動的路徑(S184為YES)，轉移至圖29的步驟S146。另一方面，S184為NO的話，則轉移至圖29的步驟S144，等待使用者所致之下個方格的選擇操作。之後，控制部110係重複進行步驟S144之

後的前述的處理。

【0315】在停留的方格為終點方格時(S150為YES)，則成為成功破關現在的地圖，可轉移至下個地圖。在本實施形態中，在地圖間進行道具抽選。控制部110係執行地圖行進中拾得之道具的抽選(S190)。例如，控制部110係依據設定於拾得道具之方格的道具抽選資訊及階級範圍(參照圖34的地圖資料DT105)，藉由抽選來決定道具及道具的階級。又，控制部110係依據所決定之道具的階級，也決定道具的其他參數。再者，例如藉由抽選決定契約書道具(稱為道具種別)時，利用與哪個事件角色建立關聯之契約書道具也進而透過抽選(例如隨機抽選)(參照圖14)。

【0316】又，控制部110係伴隨破關現在的地圖，重設回合數(S192)，將處理轉移至下個地圖(S194)。之後，轉移至圖28的步驟S138，之後重複進行前述的處理。

【0317】又，在停留的方格為END方格時(圖29的S148為YES)，則轉移至圖32的步驟S196之結局表演處理。在此，如果有地圖行進中拾得的道具的話，進行道具抽選，確定賦予使用者的道具及其參數(包含道具階級)。再者，END方格與提升或降低球隊的參數的效果建立關聯亦可。在步驟S196中，例如控制部110係將所定結局表演顯示於畫面亦可。再者，省略步驟S196亦可。藉由以上內容，第2遊戲模式之球隊的培訓完成(S198)，控制部110係將培訓球隊的資訊與使用者ID建立關聯而記憶於資料記憶部100(S200)。

【0318】之後，控制部110係依據培訓球隊的球隊階級或球隊總合力等，決定報酬並賦予使用者。於該報酬包含道具代價。第2遊戲模式為重複進行制，藉由多次重覆進行關卡，可獲得更多的道具代價。道具代價增加的話，關卡開始時可持有的道具也會增加，球隊的培訓每於重複進行會變得有利。

【0319】又，使用者可使用第2遊戲模式中培訓之培訓球隊，生成可在第3遊戲模式中使用的裝備品道具。進行用以生成該裝備品道具的操作時(S204為YES)，控制部110係執行依據培訓球隊的參數，生成裝備品道具的處理。在本實施形態中，執行前述的「製作棒球道具之旅」的遊戲部分。

【0320】接著，說明執行第3遊戲模式的遊戲系統1的處理之一例。圖33係揭示執行第3遊戲模式的遊戲系統1的處理之一例的流程圖。

使用者可透過圖19所例示之我的球隊的名單編制畫面G1000，設定包含第1遊戲模式中培訓之培訓選手的我的球隊的名單(S220)。又，使用者可透過圖20所例示之裝備品設定畫面G1100，將裝備品道具設定於我的球隊(S222)。控制部110係依據設定於我的球隊的裝備品道具，更新我的球隊的參數(球隊階級、球隊總合力等)(S224)。使用者進行開始第3遊戲模式之比賽的操作時(S226為YES)，控制部110係依據關於我的球隊的參數，與關於對戰對手球隊的參數，自動生成比賽經過，讓比賽進行(S228)。比賽狀

況成為所定狀況(例如對於我的球隊來說是得分機會的狀況等)時(S230為YES)，控制部110係依據使用者對於我的球隊內之操作對象的培訓選手的操作，讓比賽進行(S232)。控制部110係到比賽結束為止，重複進行步驟S228~S234。比賽結束的話(S234為YES)，控制部110係將依據比賽結果所決定的報酬賦予使用者(S236)。

【0321】

[5.總結]

在以上說明的實施形態相關的遊戲系統1中，於第1遊戲模式中進行過參數的變更或設定的培訓選手，係成為可在第2遊戲及前述第3遊戲模式中使用的「使用對象」。在此，成為「使用對象」的培訓選手係在第2遊戲模式中，可作為用以變更或設定招攬選手的參數的「輔助物件」使用。又，成為「使用對象」的培訓選手係在第3遊戲模式中，可作為操作對象的選手角色使用。藉此，藉由第1遊戲模式的執行，可增加在其他遊戲中成為「使用對象」的培訓選手之用途的變化，可謀求遊戲的有趣性的提升。

【0322】又，在本實施形態的遊戲系統1中，藉由將第1遊戲模式中培訓的培訓選手作為教練與第2遊戲模式的招攬選手建立關聯，可因應培訓選手的參數，提升招攬選手的參數。因此，透過第1遊戲模式越作成能力參數高的培訓選手，第2遊戲模式越有利，故可成為使用者遊玩第1遊戲模式的動機。

【0323】又，在本實施形態的遊戲系統1中，使用者

至今持有過與招攬選手相同名稱的事件角色的話，可因應持有過的事件角色的稀有度，提升招攬選手的參數。亦即，使用者透過抽選等獲得事件角色之後，例如即使藉由出售或作為強化素材使用等進行處分，只要有其持有履歷(前述圖鑑資訊)，提升招攬選手的參數的效果在事件角色的處分後也可能發生。尤其，使用者可持有之事件角色的數量設定上限時，為了調整持有數量，有藉由出售等而處分事件角色的狀況。通常，關於處分掉的物件，處分後遊戲上的好處並不會持續。相對於此，在本實施形態的遊戲中，即使使用者現在並未持有，只要有過去持有過對象的事件角色的履歷的話，即可製造出遊戲上有利的狀態，事件角色被處分後遊戲上的好處也會持續。

【0324】又，在本實施形態的遊戲系統1中，可依據第2遊戲模式中培訓之培訓球隊的參數，生成可在第3遊戲模式中使用的裝備品道具。該裝備品道具係在第3遊戲模式中作為輔助的物件使用，可依據裝備品道具的參數，提升我的球隊的參數(球隊階級等)。藉此，對於使用者，可賦予在第2遊戲模式後使用裝備品道具遊玩第3遊戲模式的動機。又，越藉由第2遊戲模式的執行來提升培訓球隊的參數，越可生成參數更高的裝備品道具，第3遊戲模式變得有利，故可賦予使用者遊玩第2遊戲模式的動機。

【0325】

[6.變形例]

本發明並不限定於以上說明之實施形態。

【0326】[6-1]以上內容中，並未設置用以執行第2遊戲模式的條件，但例如，第1遊戲模式中不作成所定數(例如3)以上的培訓選手的話，則無法執行第2遊戲模式亦可。

【0327】[6-2]以上內容中，作為第1遊戲模式中培訓的培訓選手之第2遊戲模式的用途，已揭示將培訓選手作為教練與招攬選手建立關聯的範例，如下所示般增加用途的變化亦可。例如將從第1遊戲模式中培訓之複數培訓選手中使用者選擇之所定數的培訓選手，包含於第2遊戲模式的初期球隊的成員亦可。又，於第2遊戲模式中，滿足地圖行進中在特定方格停留等的所定條件時，招攬至少1人培訓選手(例如關卡開始前使用者預先設定之所定數的培訓選手之任一)並加入球隊亦可。此時，作為第1遊戲模式中培訓的培訓選手之第2遊戲模式的用途，可作為輔助之物件的使用(教練選手)與作為操作對象之物件的使用(招攬選手)。

【0328】[6-3]在以上內容中，已說明僅可將與招攬選手的位置相同之位置的培訓選手設定為教練的範例，但是，與招攬選手的位置不同之位置的培訓選手也可設定作為教練亦可。如此狀況中，例如前述位置不同的狀況，相較於前述位置相同的狀況，教練所致之參數提升的效果變低亦可。

【0329】[6-4]在以上內容中，已揭示對於為了招攬事件角色來說需要契約書道具的範例，但是，停留於招攬方

格的話，不依存於有無契約書道具，也可招攬事件角色亦可。接著說明其一例。

【0330】例如，適用不使用契約書也招攬事件角色的「紙片」的特別道具。該「紙片」並不是使用者持有的道具，但是，在停留於招攬方格時，與契約書道具一起顯示於契約書選擇畫面G700(參照圖16)。再者，在沒有有效之契約書道具時，於契約書選擇畫面G700僅顯示「紙片」。該「紙片」係即使使用過也會多次顯示於契約書選擇畫面G700。「紙片」也與招攬對象的事件角色建立關聯。但是，與「紙片」建立關聯的招攬對象並不是固定，每於停留於招攬方格時，從所定事件角色群中藉由隨機抽選來決定。又，與「紙片」建立關聯的招攬對象係對應各關卡(探索任務)指定亦可。使用者選擇「紙片」所招攬之事件角色的參數設定為比選擇契約書道具所招攬之狀況的參數還低(例如初始等級設為固定「1等級」)。藉由「紙片」加入球隊的招攬選手，無法將培訓選手設定為教練亦可。

【0331】或者，不使用契約書道具及「紙片」等道具，僅停於招攬方格，也可使事件角色等的選手角色加入球隊亦可。例如，停留於招攬方格時，可招攬從所定事件角色群中藉由隨機抽選所決定的1人以上的事件角色亦可。

【0332】[6-5]在以上內容中，已揭示使用契約書道具時，可對於招攬選手將培訓選手作為教練而建立關聯的範例，但是，不使用契約書道具所招攬的招攬選手也可將培

訓選手作為教練而建立關聯亦可。例如藉由前述的「紙片」加入球隊的招攬選手，也可將培訓選手設定為教練亦可。

【0333】[6-6]關於契約書道具的有效性，可適用如後述的變化。

例如，將使用者至今為止持有過和與契約書道具建立關聯之事件角色相同(例如名稱相同)的事件角色作為條件，讓契約書道具成為有效亦可。該有效性的判斷係依據前述的圖鑑資訊來進行。此時，即使獲得與使用者至今為止未持有過的事件角色建立關聯的契約書道具，也無法馬上使用，對於為了使其變成可使用來說，需要取得該事件角色。因此，可賦予使用者想要取得事件角色的動機。又，作為變化，將使用者正持有和與契約書道具建立關聯之事件角色相同(例如名稱相同)的事件角色作為條件，讓契約書道具成為有效亦可。

【0334】[6-7]又，關於使用第2遊戲模式的地圖之遊戲的規格，也可適用各式各樣的變化。在以下，說明各式各樣的第2遊戲模式的規格。

在以上內容中，已說明在地圖間(現在的地圖結束後，到下個地圖的開始為止)進行第2遊戲模式的地圖行進中用以決定使用者拾得之道具的抽選的範例，在停留於設定道具的特定方格的時機進行道具決定的抽選亦可。又，並不是透過抽選決定道具，而是賦予預先設定於特定方格的道具亦可。

【0335】[6-8]在以上內容中，已揭示透過抽選決定地圖行進中使用者拾得之道具的階級等的參數的範例，但是，並不是透過抽選決定道具的參數，而是訂定各道具的參數亦可。

【0336】[6-9]在以上內容中，已揭示依據所定機率而藉由抽選決定地圖內之各方格的方格等級的範例，但是，並不是透過抽選決定方格等級，而是對應各方格預先訂定各方格的方格等級亦可。相同地圖內之至少一部分的方格的方格等級與其他方格的方格等級不同為佳。

【0337】[6-10]在以上內容中，已揭示START方格及GOAL方格並無效果，也未接受方格等級所致之益處的範例，但是，將START方格或GOAL方格與某些效果建立關聯亦可。例如，將START方格與藉由抽選決定之回合數增加的效果建立關聯亦可。又，作為GOAL方格之一，設置與效果建立關聯的特殊GOAL方格亦可。例如，將特殊GOAL方格與下個地圖開始時回合數增加所定數(例如2)的效果建立關聯。又例如，將GOAL方格的全部或一部分與球隊之成員的參數提升或降低的效果建立關聯亦可。又，於START方格或GOAL方格設定方格等級，因應該方格等級而改變效果的程度亦可。

【0338】[6-11]於第2遊戲模式中，停留於事件方格以外，也發生各式各樣的事件亦可。例如，有藉由經過所定回合而隨機發生的事件亦可。又，因應發生的事件，讓地圖發生變化亦可。例如，有在地圖內的隨機方格配置道具

的事件。又例如，有地圖內之隨機的所定數方格變化成其他方格種別的事件。又例如，有地圖內之隨機的所定數方格的方格等級提升或降低的事件。又例如，有地圖內的特定方格(START方格、GOAL方格、END方格等)以外之所有方格的位置被洗牌的事件。

【0339】[6-12]於第2遊戲模式中，地圖上出現發生遊戲上有利之效果的幫助角色亦可。幫助角色係有站在方格上的狀況，停留於幫助角色所在的方格時，除了該方格的效果之外，進而可獲得其他效果。幫助角色有複數種類，例如有提升球隊之成員的參數者、可招攬1人選手角色者等。又，地圖上出現發生遊戲上不利之效果(降低參數等)的角色亦可。

【0340】[6-13]於第2遊戲模式中，地圖上出現敵方角色亦可。例如敵方角色移動於地圖上。例如，敵方角色與游標物件P611(參照圖10)的移動大約同時移動，遭遇到敵方角色的話會執行與強敵的比賽。

【0341】[6-14]在以上內容中，已揭示登記第2遊戲模式中培訓之培訓球隊中的最佳球隊(例如球隊總合力最高的球隊)，使用者隨時可以確認自己的最佳球隊的範例。使用者不僅確認最佳球隊，也可遊玩使用最佳球隊的遊戲亦可。例如各使用者可參加以各使用者的最佳球隊彼此進行對戰的遊戲事件。又例如，使用者可使用自己的最佳球隊，與好友(與使用者的使用者ID建立關聯之其他使用者)的最佳球隊進行對戰。又例如，使用者可使用自己的最佳

球隊，與所定對戰對手球隊隨時進行電腦對戰。

[6-15]不僅最佳球隊，也可登記第2遊戲模式中培訓之1以上的培訓球隊，使用者可與前述最佳球隊同樣地使用亦可。例如無關於是否最佳，使用者可登記任意培訓球隊亦可。又例如，可登記球隊打擊力、球隊守備力、球隊機動力及球隊投手力分別最佳的4個培訓球隊亦可。或者，可登記第2遊戲模式中培訓之所有培訓球隊亦可。

【0342】[6-16]在以上內容中，已說明第2遊戲模式作為使用配置了方格的地圖的遊戲，但並不限定於此。例如，將一邊移動一邊行進於沒有方格的遊戲空間，到達代替方格的物件(例如人物或東西)的話則發生與方格的狀況相同的效果之遊戲作為第2遊戲模式亦可。

【0343】[6-17]在以上內容中，已將第3遊戲模式說明為使用者的我的球隊與其他使用者的我的球隊進行對戰的遊戲，但並不限定於此。例如，將第3遊戲模式設為將從第1遊戲模式中培訓之複數培訓選手中被使用者選擇之1人(或2人以上的所定數)的培訓選手，作為操作對象的遊戲亦可。例如，將第3遊戲模式設為使用者所選擇的培訓選手競爭全壘打的遊戲等亦可。此時，可將依據第2遊戲模式中培訓之培訓球隊所生成的裝備品道具，設定於第3遊戲模式的1人(或2人以上)的培訓選手亦可。此時，於培訓選手設定裝備品道具時，變更或設定培訓選手的能力等的參數。

【0344】[6-18]在以上內容中，主要針對棒球遊戲的

範例進行說明，但是，本發明也可適用於其他遊戲。例如，其他運動遊戲(以足球、網球、美式足球、籃球、冰上曲棍球、排球、橄欖球等為題材的遊戲)、格鬥遊戲、戰鬥遊戲、數位卡牌遊戲、角色扮演遊戲、模擬遊戲、冒險遊戲或培訓遊戲般，無關於遊戲形式、類型，只要是「至少包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲的遊戲」，可適用於各式各樣的遊戲。

【0345】[6-19]遊戲終端10與伺服器30係可相互通訊進行各種資料的送受，都是具有CPU、ROM、RAM、輔助記憶裝置、通訊部等的資訊處理裝置(電腦)，基本上具有相同的硬體構造。因此，藉由遊戲終端10的CPU11實現以上說明之各種功能的一部分，藉由伺服器30的CPU31實現剩下的功能亦可。或者，藉由遊戲終端10的CPU11實現以上說明之各種功能亦可。或者，藉由伺服器30的CPU31實現以上說明之各種功能亦可。

【0346】[6-20]關於具有將各種資訊記憶於記憶裝置的記憶控制功能的構造，記憶裝置本身並未包含於該構造，所以，無關於遊戲系統1的內外，設置於任何地方亦可。例如，記憶裝置作為遊戲系統1內的記憶裝置(例如RAM13、輔助記憶裝置14、RAM33、輔助記憶裝置34、資料庫DB等)，或者不同於該等之其他構造的檔案伺服器(線上儲存器)等亦可。

【0347】[6-21]本實施形態之電腦可讀取的程式係被記錄於硬碟、光碟(CD-ROM、DVD-ROM等)、可撓性碟、

半導體記憶體等的電腦可讀取之各種記錄媒體，從該記錄媒體被讀取出而藉由構成遊戲系統1或遊戲控制裝置之電腦的CPU執行。又，將程式提供給電腦的手段並不限定於前述的記錄媒體，也可透過網際網路等的通訊網路進行。

【0348】

[7.附記]

根據以上的記載，例如可如下掌握本發明。再者，為了容易理解本發明而方便上以括弧附記添附圖面的參照符號，但本發明並不因此限定於圖示的樣態。

【0349】1)本發明的一樣態的遊戲系統(1)係提供包含第1遊戲(例如培訓原創角色的第1遊戲模式)、第2遊戲(例如培訓球隊的第2遊戲模式)及第3遊戲(例如進行對戰的第3遊戲模式)之遊戲(例如棒球遊戲)者，其中，包含：第1遊戲執行手段(111)，係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件(例如原創角色)的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲(S100~S122)；第2遊戲執行手段(112)，係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲(S164~S168)；及第3遊戲執行手段(113)，係執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的前述第3遊戲(S220~S236)。

【0350】10)本發明的一樣態的遊戲控制裝置(10或30)

係提供包含第1遊戲(例如培訓原創角色的第1遊戲模式)、第2遊戲(例如培訓球隊的第2遊戲模式)及第3遊戲(例如進行對戰的第3遊戲模式)之遊戲(例如棒球遊戲)者，其中，包含：第1遊戲執行手段(111)，係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件(例如原創角色)的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲(S100~S122)；第2遊戲執行手段(112)，係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲(S164~S168)；及第3遊戲執行手段(113)，係執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的前述第3遊戲(S220~S236)。

【0351】11)本發明的一樣態的程式係用以使電腦具有作為1)~9)中任一項所記載之遊戲系統(1)，或10)所記載之遊戲控制裝置(10或30)之功能的程式。

【0352】12)本發明的一樣態的資訊記憶媒體，係記錄11)所記載之程式的可利用電腦讀取的資訊記憶媒體。

【0353】13)本發明的一樣態的遊戲系統(1)或遊戲控制裝置(10或30)的控制方法，係控制提供包含第1遊戲(例如培訓原創角色的第1遊戲模式)、第2遊戲(例如培訓球隊的第2遊戲模式)及第3遊戲(例如進行對戰的第3遊戲模式)之遊戲(例如棒球遊戲)的遊戲系統(1)或遊戲控制裝置(10或30)的控制方法，其中，包含：第1遊戲執行步驟

(S100~S122)，係執行依據使用者的操作而變更或設定第1物件(例如原創角色)的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置的前述第1遊戲；第2遊戲執行步驟(S164~S168)，係執行至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件(例如事件角色)的參數之輔助的物件使用的前述第2遊戲；及第3遊戲執行步驟(S220~S236)，係執行至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用的前述第3遊戲。

【0354】依據前述1)、10)~13)所記載之樣態，於第1遊戲中進行過參數的變更或設定的第1物件係成為可在第2遊戲及前述第3遊戲使用的「使用對象」。在此，成為「使用對象」的前述第1物件係在第2遊戲中，可作為用以變更或設定第2物件的參數的「輔助的物件」使用。又，成為「使用對象」的前述第1物件係在第3遊戲中，可作為「操作對象的物件」使用。藉此，藉由第1遊戲的執行，可增加在其他遊戲中成為「使用對象」的前述第1物件之用途的變化，可謀求遊戲的有趣性的提升。

【0355】2)在本發明的一樣態中，於前述1)或10)所記載之樣態中，前述第2遊戲係為使用包含複數初期物件(例如初期選手角色)之群組(例如棒球隊)的遊戲；前述第2遊戲執行手段(112)係包含在前述第2遊戲中滿足所定條件(例如停留於招攬方格之條件)時，使前述第2物件加入前述群

組的加入手段(1121)亦可。

【0356】依據前述2)所記載之樣態，在第2遊戲中滿足所定條件的話，可重新讓第2物件加入包含初期物件的群組中。可藉由第2物件的加入來強化群組，並且對於第2物件將前述「使用對象」作為輔助的物件」使用的話，進而可強化群組。亦即，對於為了強化群組來說，要求使第2物件加入群組的話，可藉此提升遊戲性。

【0357】3)在本發明的一樣態中，於前述2)所記載之樣態中，前述加入手段(1121)係在滿足前述所定條件時，且存在與使用者識別資訊(例如使用者ID)建立關聯之有效的特定物件(例如契約書道具)時，使與該特定物件建立對應之前述第2物件(例如事件角色)加入前述群組(例如棒球隊)亦可。

【0358】依據前述3)所記載之樣態，對於為了使第2物件加入群組來說，要求使用者持有與該第2物件建立對應之有效的特定物件，可藉此更加提升遊戲性。

【0359】4)在本發明的一樣態中，於前述3)所記載之樣態中，前述第2遊戲執行手段(112)可更包含：建立關聯手段(1122)，係在與前述特定物件(例如契約書道具)建立對應之前述第2物件(例如事件角色)加入前述群組(例如棒球隊)時，將該第2物件與前述使用對象(例如第1遊戲中培訓的培訓選手)建立關聯；及參數管理手段(1123)，係依據與前述第2物件建立關聯之前述使用對象的參數，變更或設定該第2物件的參數。

【0360】依據前述4)所記載之樣態，藉由將加入群組的第2物件與使用對象建立關聯，可依據該使用對象的參數，來強化該第2物件。對於該第2物件的強化來說，提升藉由第1遊戲的執行所得之使用對象的參數很重要，可藉此更加提升遊戲性。

又，越藉由第1遊戲的執行來提升使用對象的參數，第2遊戲變得越有利，故可賦予使用者遊玩第1遊戲的動機。

【0361】5)在本發明的一樣態中，於前述2)至4)中任一項所記載之樣態中，更包含：持有履歷記憶控制手段(114)，係將至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件(例如使用者至今持有過的事件角色)作為使用者的持有履歷資訊(例如圖鑑資訊)而記憶於記憶裝置；前述第2遊戲執行手段(112)，係更包含依據前述持有履歷資訊，判斷加入前述群組的第2物件和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件相同時，提升加入前述群組之第2物件的參數的參數提升手段(1124)亦可。

【0362】依據前述5)所記載之樣態，使用者持有過與加入群組的第2物件相同的第2物件的話，可強化加入群組之第2物件的參數。亦即，使用者獲得第2物件之後，例如即使藉由出售其或將其作為強化素材使用等，即使成為未持有該第2物件的狀態，只要有其持有履歷，提升前述參數的效果也可能發生。尤其，在營運型遊戲等中使用者可持有之物件的數量大多會設定上限，即使使用者獲得物

件，也為了調整持有數量等，有藉由出售等而處分物件的狀況。通常，關於處分掉的物件，處分後遊戲上的好處並不會持續。相對於此，在前述5)所記載之樣態中，即使使用者例如現在並未持有第2物件，也可透過過去持有過，即可製造出遊戲上有利的狀態，第2物件被處分後遊戲上的好處也會持續。

【0363】6)在本發明的一樣態中，於前述5)所記載之樣態中，前述第2物件(例如事件角色)與名稱及稀少度建立關聯，存在名稱相同但稀少度不同的前述第2物件；前述參數提升手段(1124)，係加入前述群組(例如棒球隊)的第2物件，和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件(例如使用者至今持有過的事件角色)的名稱相同的話，則判斷兩者相同，因應後者的稀少度，提升前者的參數亦可。

【0364】依據前述6)所記載之樣態，使用者持有過與加入群組的第2物件相同名稱的第2物件的話，可因應持有過的第2物件的稀少度，提升加入群組之第2物件的參數。通常，關於處分掉的物件，不依存於該稀少度，處分後遊戲上的好處並不會持續。相對於此，在前述6)所記載之樣態中，作為已經處分掉之第2物件的稀少度也作為遊戲要素使用的構造，實現先前未有之新穎的遊戲性。

【0365】7)在本發明的一樣態中，於前述1)乃至6)中任一項所記載之樣態中，前述第2物件(例如事件角色)係即使前述第1遊戲中也可使用；前述第1遊戲執行手段

(111)，係執行與使用者識別資訊建立關聯之至少1個第2物件(例如使用者持有之至少1個事件角色)可作為用以變更或設定前述第1遊戲中所用之前述第1物件(例如原創角色)的參數之輔助的物件使用的前述第1遊戲亦可。

【0366】依據前述7)所記載之樣態，於第1遊戲中作為輔助的物件使用的第2角色在第2遊戲中也被使用。藉此，可有效地活用遊戲內的物件資源。

【0367】8)在本發明的一樣態中，於前述1)乃至7)中任一項所記載之樣態中，更可包含：物件生成手段(115)，係依據前述第2遊戲中參數的變更或設定完成之前述群組(例如培訓球隊)的該參數，生成可在前述第3遊戲中使用的第3物件(例如裝備品道具)。

【0368】依據前述8)所記載之樣態，可從藉由第2遊戲的執行而參數的變更或設定完成的群組，生成可在第3遊戲使用的第3物件。藉此，對於使用者，可賦予在第2遊戲後使用第3物件遊玩第3遊戲的動機。

【0369】9)在本發明的一樣態中，於前述8)所記載之樣態中，藉由前述物件生成手段(115)所生成的前述第3物件(例如裝備品道具)，係可作為用以變更或設定包含複數個前述第3遊戲中所用之操作對象的物件(例如第1遊戲中培訓的培訓選手)或該操作對象的物件之群組(例如棒球隊)的參數(例如球隊階級、球隊總合力)之輔助的物件使用亦可。

【0370】依據前述9)所記載之樣態，將藉由第2遊戲

中完成的群組所生成之第3物件在第3遊戲中作為輔助的物件使用，可強化第3遊戲中使用的群組等。在此，越藉由第2遊戲的執行來提升群組的參數，越可獲得性能等更高的第3物件，第3遊戲變得越有利，故可賦予使用者遊玩第2遊戲的動機。

【符號說明】

【0371】

1:遊戲系統

10,10-1~10-n:遊戲終端

11:CPU

13:RAM

14:輔助記憶裝置

15:通訊部

16:操作部

17:畫像處理部

18:音效處理部

19:匯流排線

20:顯示部

21:聲音輸出部

30:伺服器

31:CPU

33:RAM

34:輔助記憶裝置

35:通訊部

36:匯流排線

100:資料記憶部

110:控制部

111:第1遊戲執行部

112:第2遊戲執行部

113:第3遊戲執行部

114:持有履歷記憶控制部

115:物件生成部

1121:加入部

1122:建立關聯部

1123:參數管理部

1124:參數提升部

A:使用者

B:使用者

A110:顯示區域

A111:顯示區域

A112:顯示區域

A211:顯示區域

A212:顯示區域

A213:顯示區域

A214:顯示區域

A215:顯示區域

A216:顯示區域

A217:顯示區域

A218:顯示區域

A219:顯示區域

A220:顯示區域

A221:顯示區域

A222:顯示區域

A301:顯示區域

A302:顯示區域

A303:顯示區域

A304:顯示區域

A305:顯示區域

A401:顯示區域

A402:顯示區域

A405:顯示區域

A406:顯示區域

A408:顯示區域

A501:顯示區域

A601:顯示區域

A607:顯示區域

A608:顯示區域

A701:顯示區域

A801:顯示區域

A901:區域

A902:區域

A903:區域

A905:區域

A1001:區域

A1107:區域

A1108:區域

B1101:變更按鍵

DB:資料庫

DT105:地圖資料

G100:顯示畫面

G300:主要畫面

G400:練習畫面

G500:主畫面

G600:主要畫面

G700:契約書選擇畫面

G800:教練選擇畫面

G900:選手替換畫面

G1000:名單編制畫面

G1100:裝備品設定畫面

N:網路

P304:選單按鍵

P306:圖像

P307:選擇項

P308:選擇項

P309:選擇項

P310:選擇項

P311:選擇項

P312:選擇項

P313:選擇項

P410:選擇項

P411:選擇項

P412:選擇項

P413:選擇項

P414:選擇項

P415:選擇項

P416:選擇項

P5011:構件

P602:構件

P603:構件

P604:名單按鍵

P605:道具按鍵

P610:方格

P611:游標物件

P613:道具圖示

P614:構件

P615:說明框

P616:構件

P702:契約書道具的資訊

P703:滾動棒

P704:構件

P803:培訓選手的資訊

P804:構件

P805:選擇標記

P806:構件

P807:構件

P808:構件

P904:選擇框

P906:構件

P1002:構件

P1003:構件

P1004:構件

P1005:構件

P1102:構件

P1103:構件

P1104:構件

P1105:構件

P1106:構件

P1109:構件

P6121:路徑

P6122:路徑

P6123:路徑

P6124:路徑

P6125:路徑

P6141:滑動條

P6191:構件

P6192:構件

P7021:構件

P7022:構件

P7023:構件

P7024:構件

P7025:構件

P7026:構件

P7027:構件

TBL101:方格資訊表

TBL102:道具種別表

TBL103:契約書主表

TBL104:技能表

TBL111:使用者資訊表

TBL112:角色資訊表

TBL113:持有角色表

【發明申請專利範圍】

【請求項1】一種遊戲系統，係提供包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲之遊戲的遊戲系統，其特徵為包含：

第1遊戲執行手段，係執行前述第1遊戲，且在前述第1遊戲中，依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置；

第2遊戲執行手段，係執行前述第2遊戲，且在前述第2遊戲中，至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用；及

第3遊戲執行手段，係執行前述第3遊戲，且在前述第3遊戲中，至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用。

【請求項2】如請求項1所記載之遊戲系統，其中，

前述第2遊戲係為使用包含複數初期物件之群組的遊戲；

前述第2遊戲執行手段，係包含在前述第2遊戲中滿足所定條件時，使前述第2物件加入前述群組的加入手段。

【請求項3】如請求項2所記載之遊戲系統，其中，

前述加入手段，係在滿足前述所定條件時，且存在與使用者識別資訊建立關聯之有效的特定物件時，使與該特定物件建立對應之前述第2物件加入前述群組。

【請求項4】如請求項3所記載之遊戲系統，其中，

前述第2遊戲執行手段，係更包含：

建立關聯手段，係在與前述特定物件建立對應之前述第2物件加入前述群組時，將該第2物件與前述使用對象建立關聯；及

參數管理手段，係依據與前述第2物件建立關聯之前述使用對象的參數，變更或設定該第2物件的參數。

【請求項5】如請求項2至4中任一項所記載之遊戲系統，其中，

更包含：持有履歷記憶控制手段，係將至今有與使用者識別資訊建立關聯過之前述第2物件作為使用者的持有履歷資訊而記憶於記憶裝置；

前述第2遊戲執行手段，係更包含依據前述持有履歷資訊，判斷加入前述群組的第2物件和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件相同時，提升加入前述群組之第2物件的參數的參數提升手段。

【請求項6】如請求項5所記載之遊戲系統，其中，

前述第2物件與名稱及稀少度建立關聯，存在名稱相同但稀少度不同的前述第2物件；

前述參數提升手段，係加入前述群組的第2物件，和有與使用者識別資訊建立關聯過的第2物件的名稱相同的話，則判斷兩者相同，因應後者的稀少度，提升前者的參數。

【請求項7】如請求項1所記載之遊戲系統，其中，

前述第2物件係即使前述第1遊戲中也可使用；

前述第1遊戲執行手段，係執行與使用者識別資訊建立關聯之至少1個第2物件可作為用以變更或設定前述第1遊戲中所用之前述第1物件的參數之輔助的物件使用的前述第1遊戲。

【請求項8】如請求項2所記載之遊戲系統，其中，更包含：

物件生成手段，係依據前述第2遊戲中參數的變更或設定完成之前述群組的該參數，生成可在前述第3遊戲中使用的第3物件。

【請求項9】如請求項8所記載之遊戲系統，其中，

藉由前述物件生成手段所生成的前述第3物件，係可作為用以變更或設定包含複數個前述第3遊戲中所用之操作對象的物件或該操作對象的物件之群組的參數之輔助的物件使用。

【請求項10】一種遊戲控制裝置，係提供包含第1遊戲、第2遊戲及第3遊戲之遊戲的遊戲控制裝置，其特徵為包含：

第1遊戲執行手段，係執行前述第1遊戲，且在前述第1遊戲中，依據使用者的操作而變更或設定第1物件的參數，將進行了該變更或設定的前述第1物件作為可在前述第2遊戲及前述第3遊戲中使用的使用對象且記憶於記憶裝置；

第2遊戲執行手段，係執行前述第2遊戲，且在前述第2遊戲中，至少1個前述使用對象可作為用以變更或設定前

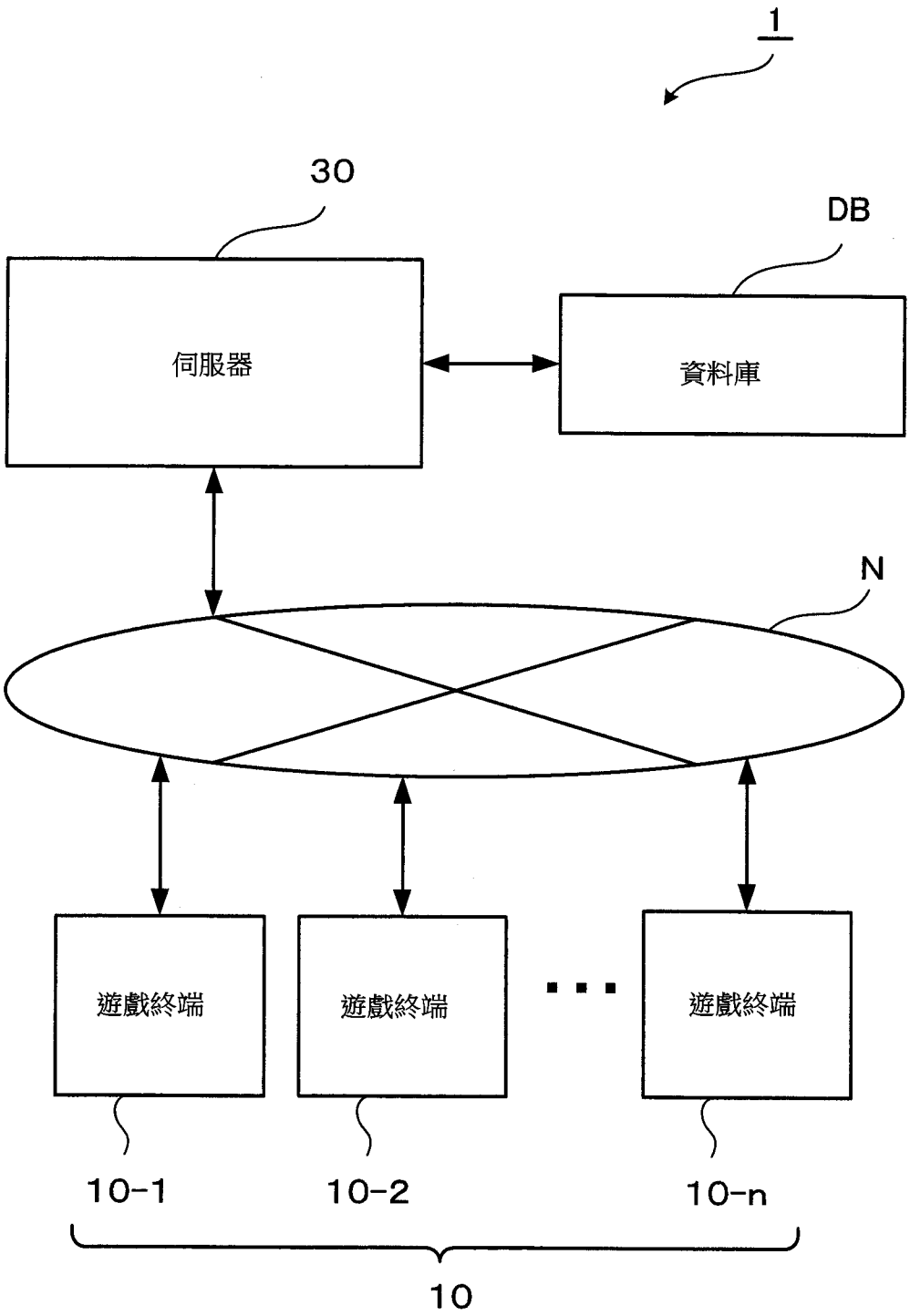
述第2遊戲中所用之第2物件的參數之輔助的物件使用；及

第3遊戲執行手段，係執行前述第3遊戲，且在前述第3遊戲中，至少1個前述使用對象可作為在前述第3遊戲中所用之操作對象的物件使用。

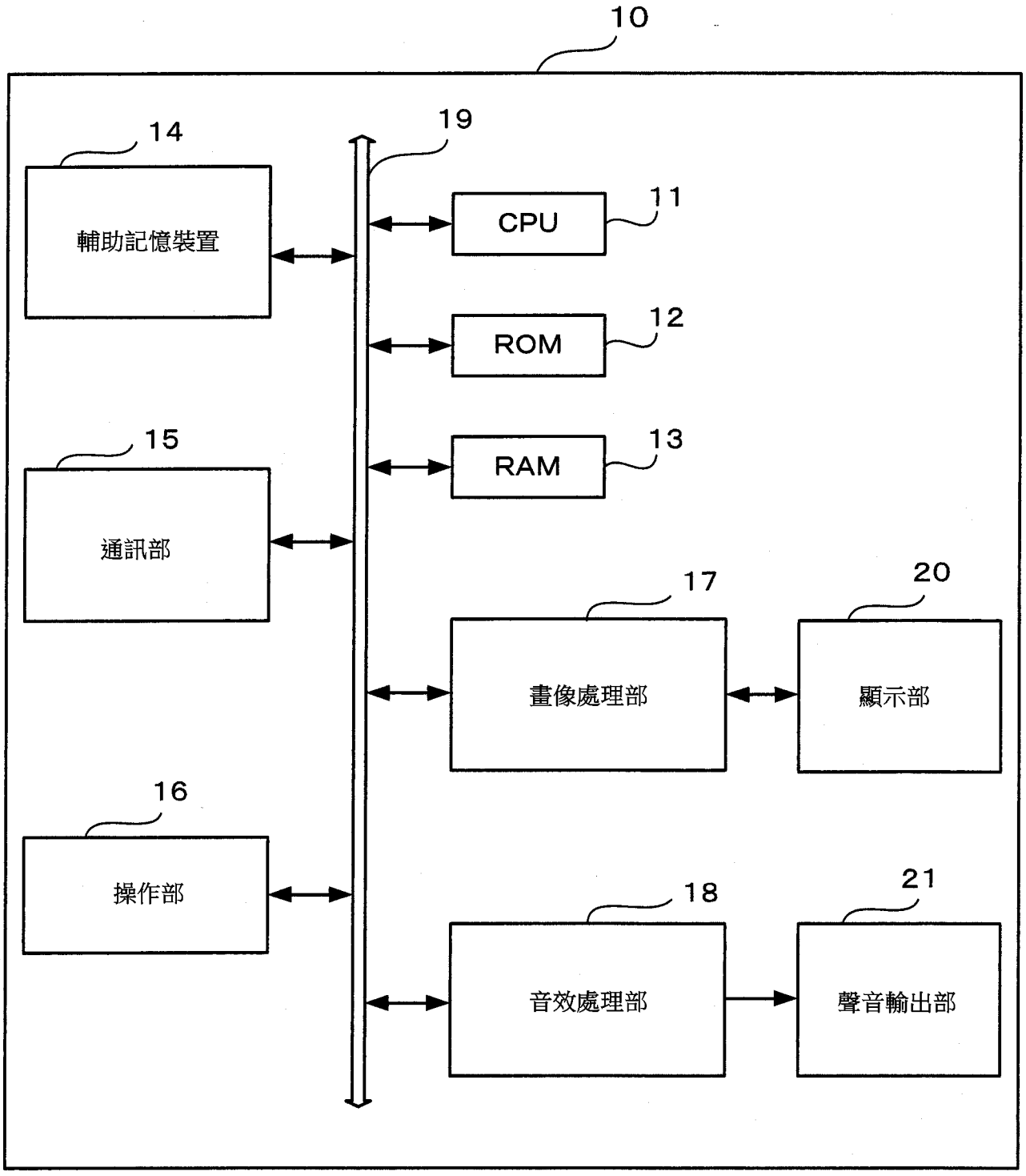
【請求項11】一種程式，係用以使電腦作為請求項1至9中任一項所記載之遊戲系統或請求項10所記載之遊戲控制裝置動作的程式，其特徵為用以使前述電腦具有作為前述遊戲系統或前述遊戲控制裝置所具備之各手段的功能。

【請求項12】一種電腦可讀取的記錄媒體，其特徵為記錄程式，該程式係用以使電腦作為請求項1至9中任一項所記載之遊戲系統或請求項10所記載之遊戲控制裝置動作的程式，且用以使前述電腦具有作為前述遊戲系統或前述遊戲控制裝置所具備之各手段的功能。

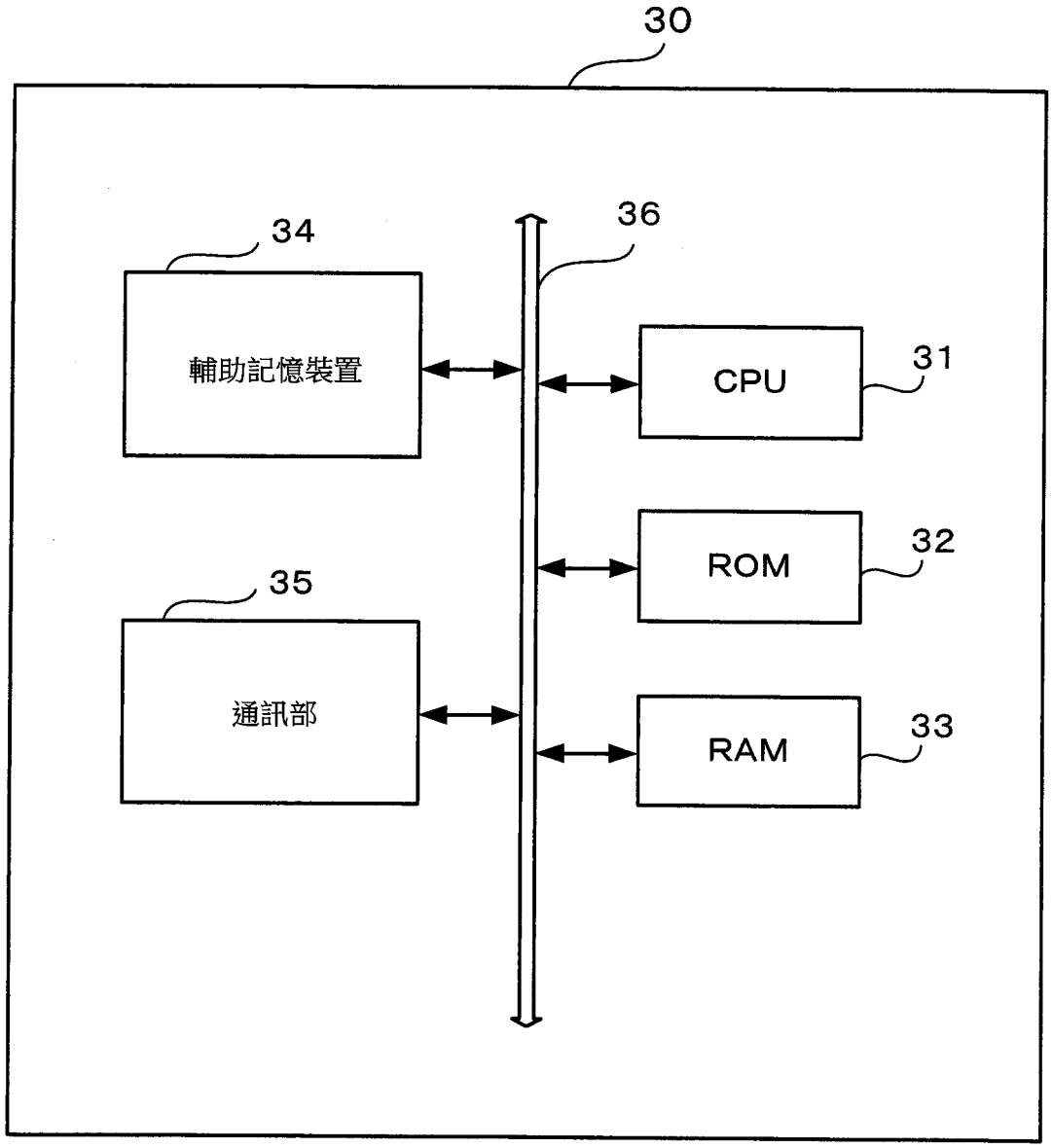
【發明圖式】



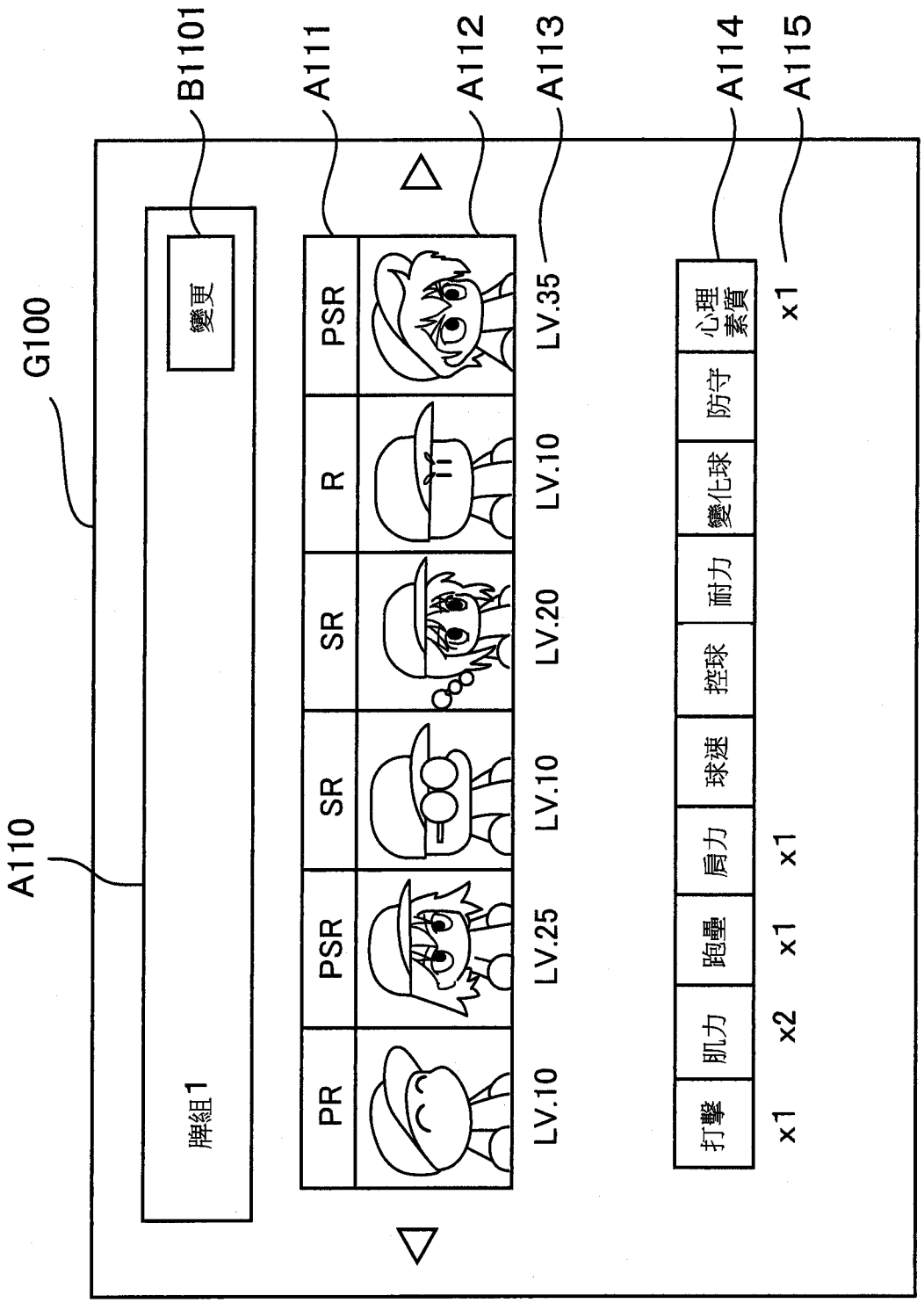
【圖 1】


10
14
19
輔助記憶裝置
CPU
11
ROM
12
15
RAM
13
通訊部
17
20
畫像處理部
顯示部
16
操作部
18
21
音效處理部
聲音輸出部

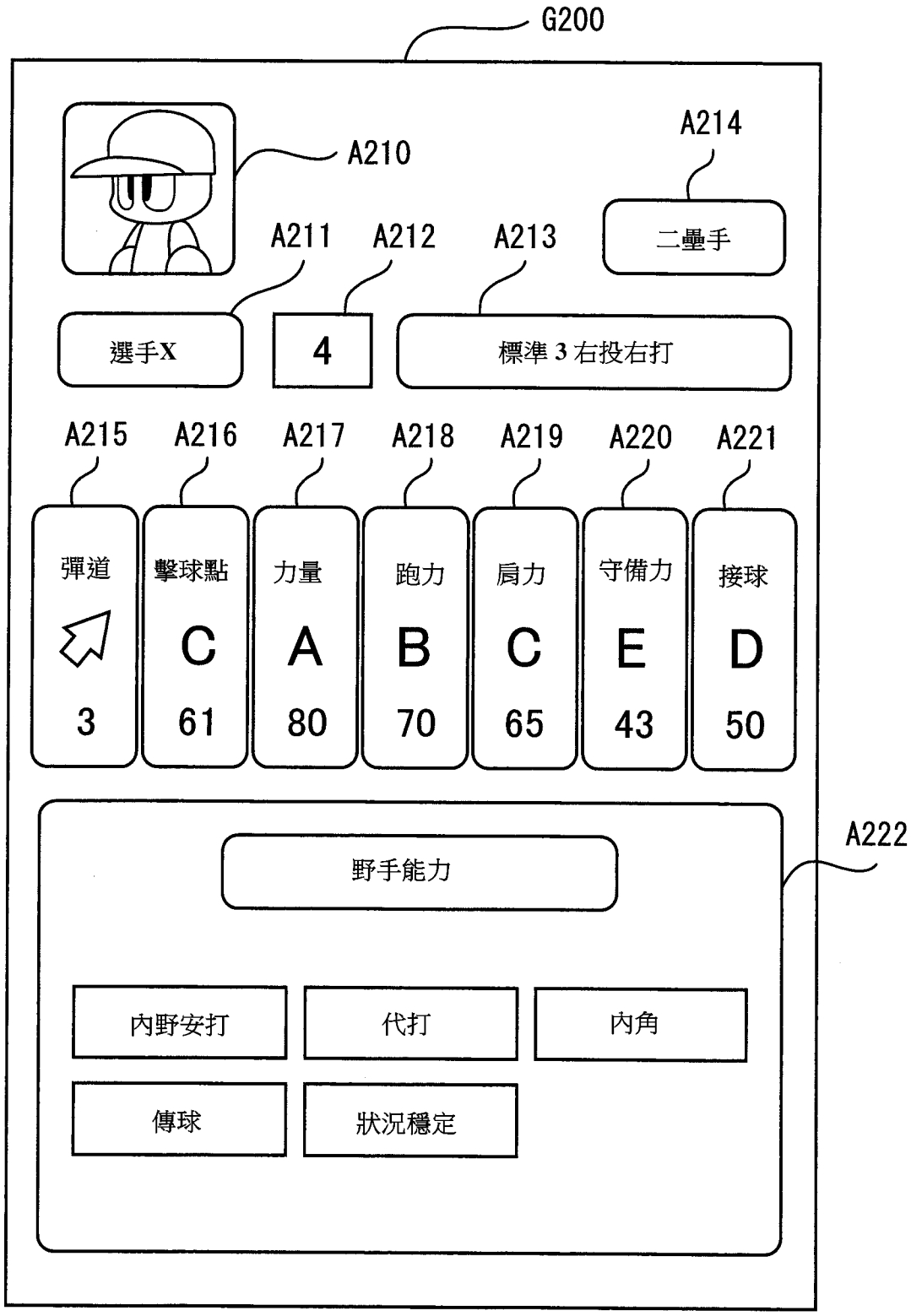
【圖 2】



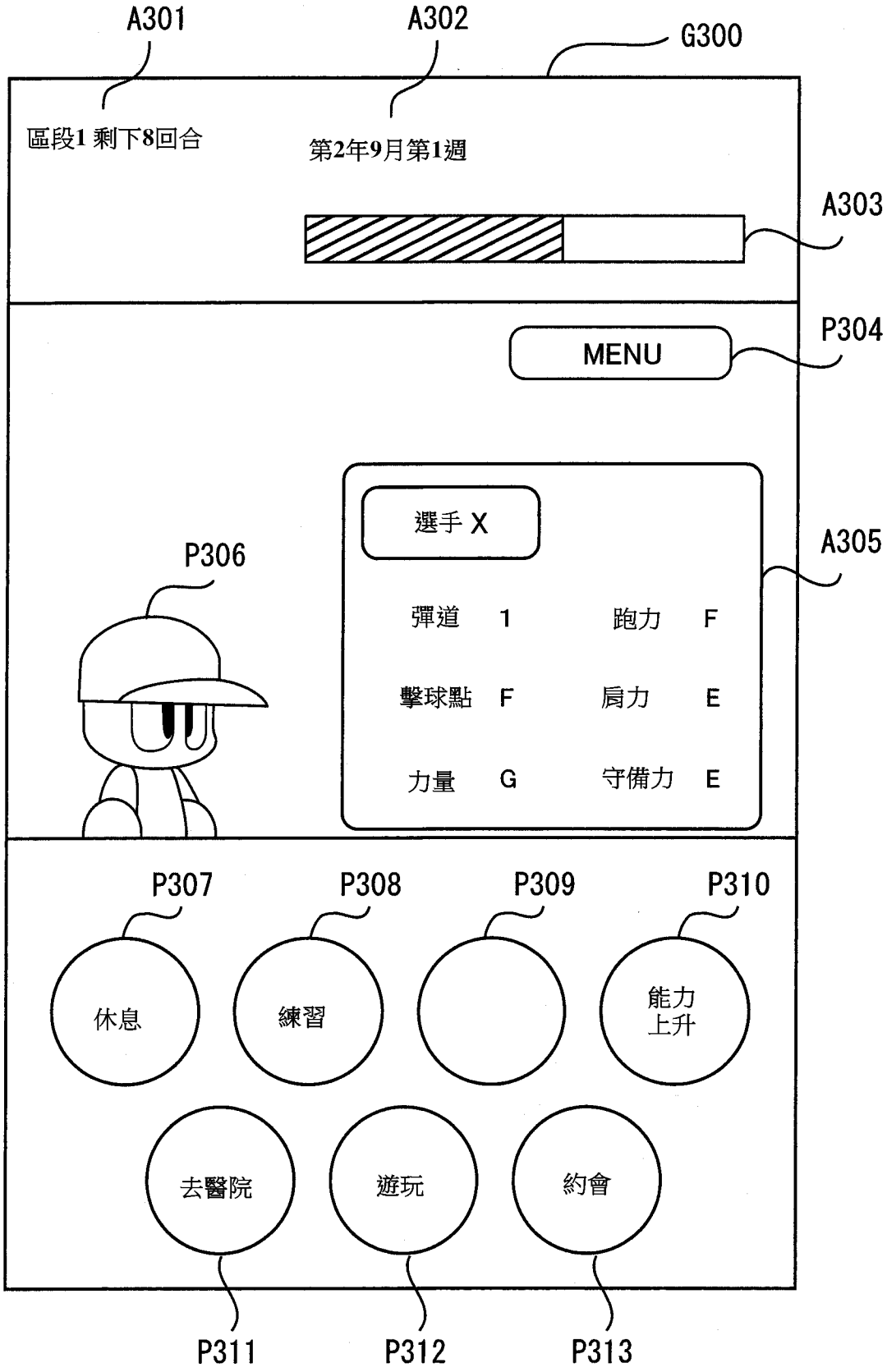
【圖 3】


G100
A110
B1101
A111
A112
A113
A114
A115
變更
牌組1
PR
PSR
SR
SR
R
PSR
LV.10
LV.25
LV.10
LV.20
LV.10
LV.35
打擊
肌力
跑壘
肩力
球速
控球
耐力
變化球
防守
心理素質
x1
x2
x1
x1
x1
x1

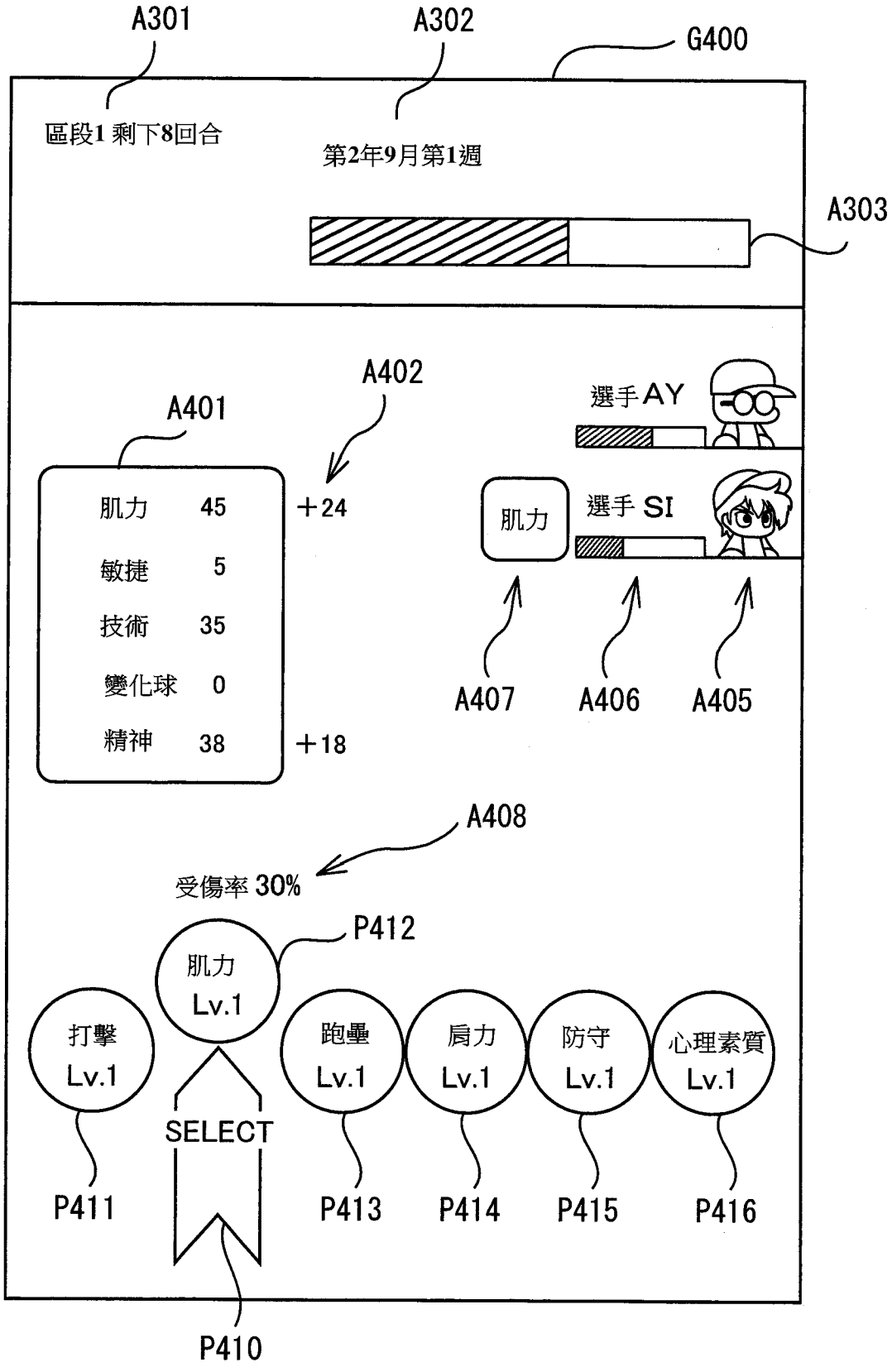
【圖 4】


G200
A210
A214
二壘手
A211
A212
A213
選手X
4
標準 3 右投右打
A215
A216
A217
A218
A219
A220
A221
彈道
3
擊球點
C
61
力量
A
80
跑力
B
70
肩力
C
65
守備力
E
43
接球
D
50
A222
野手能力
內野安打
代打
內角
傳球
狀況穩定

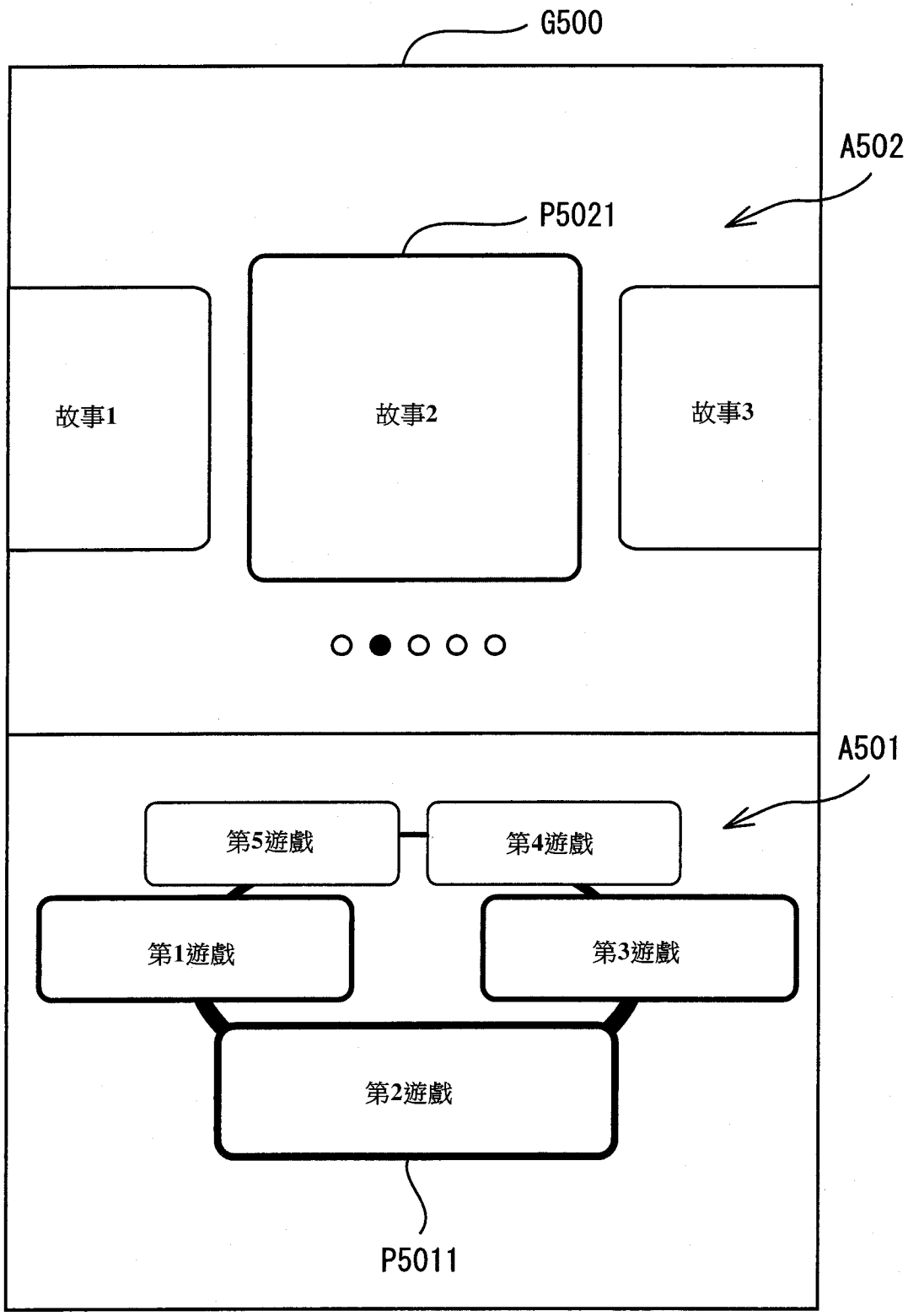
【圖 5】


A301
A302
G300
區段1 剩下8回合
第2年9月第1週
A303
P304
MENU
選手 X
A305
P306
彈道 1
跑力 F
擊球點 F
肩力 E
力量 G
守備力 E
P307
P308
P309
P310
休息
練習
能力
上升
去醫院
遊玩
約會
P311
P312
P313

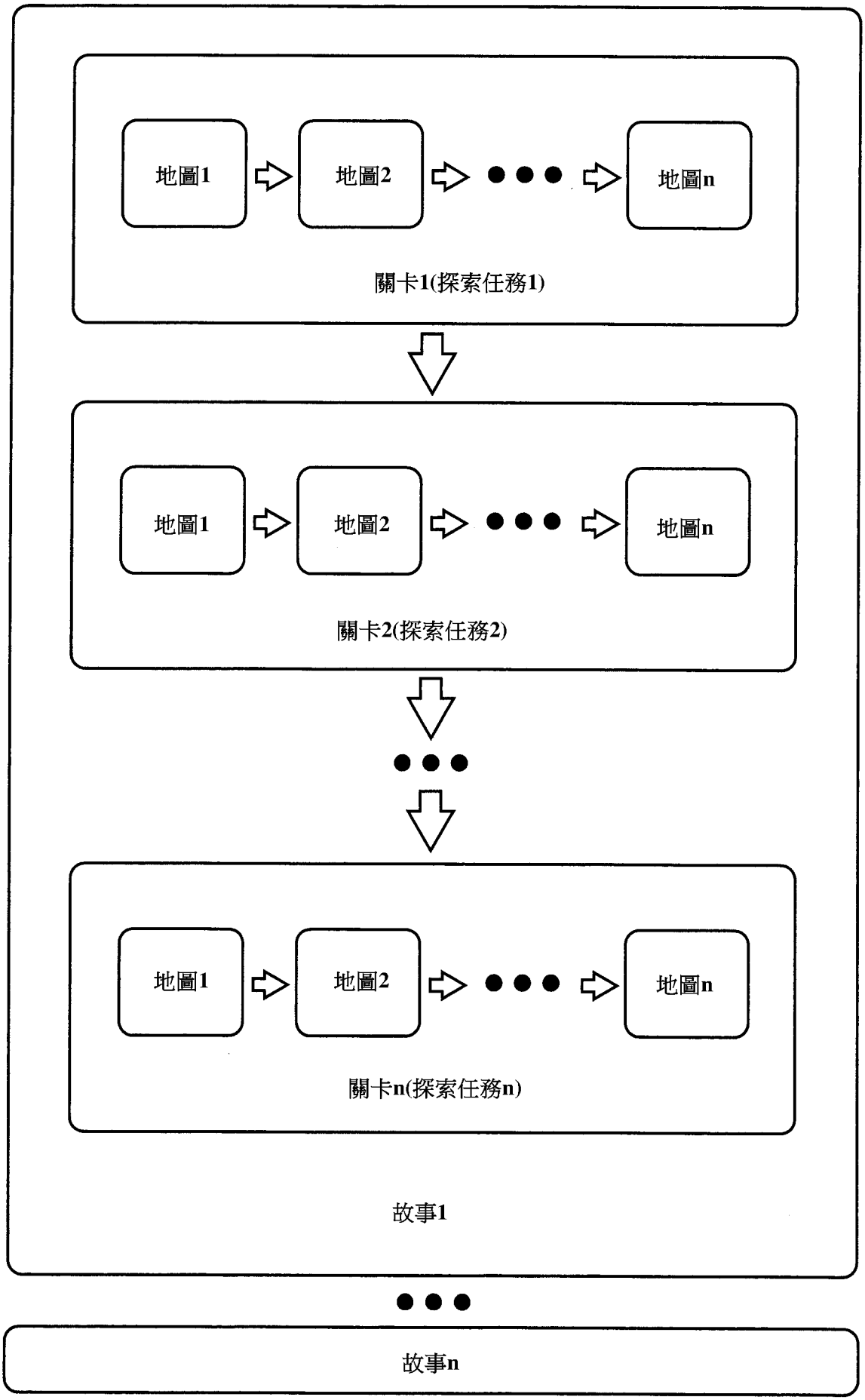
【圖 6】


A301
A302
G400
區段1 剩下8回合
第2年9月第1週
A303
A402
A401
選手AY
肌力 45 +24
敏捷 5
技術 35
變化球 0
精神 38 +18
肌力
選手 SI
A407
A406
A405
A408
受傷率 30%
P412
肌力 Lv.1
打擊 Lv.1
跑壘 Lv.1
肩力 Lv.1
防守 Lv.1
心理素質 Lv.1
SELECT
P411
P413
P414
P415
P416
P410

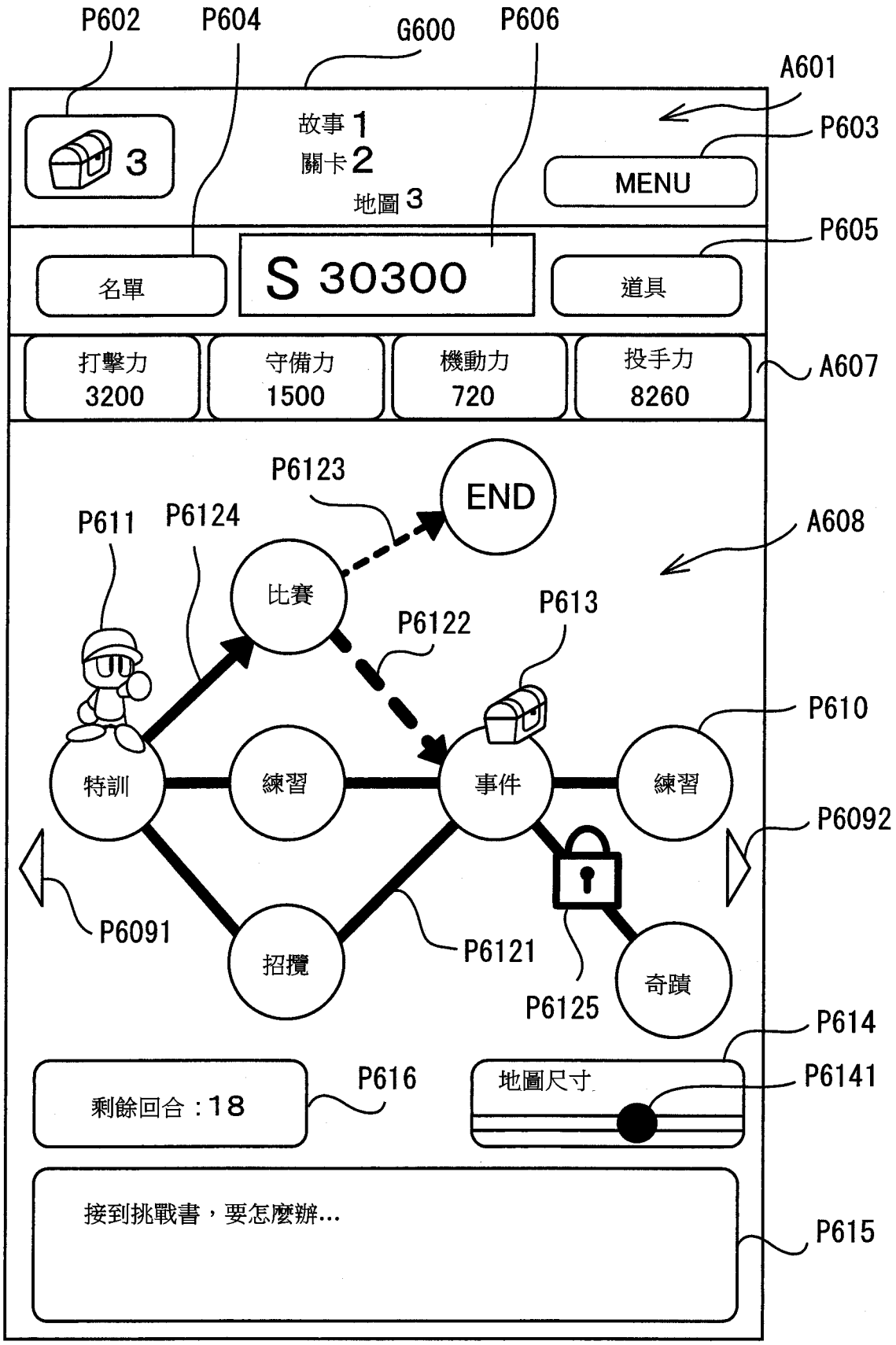
【圖 7】


G500
A502
P5021
故事1
故事2
故事3
A501
第5遊戲
第4遊戲
第1遊戲
第3遊戲
第2遊戲
P5011

【圖 8】


地圖1
地圖2
地圖n
關卡1(探索任務1)
地圖1
地圖2
地圖n
關卡2(探索任務2)
地圖1
地圖2
地圖n
關卡n(探索任務n)
故事1
故事n

【圖 9】


P602
P604
G600
P606
A601
3
故事 1
關卡 2
地圖 3
P603
MENU
P605
名單
S 30300
道具
打擊力
3200
守備力
1500
機動力
720
投手力
8260
A607
P6123
END
P611
P6124
A608
比賽
P613
P6122
P610
特訓
練習
事件
練習
P6092
P6091
招攬
P6121
奇蹟
P6125
P614
剩餘回合：18
P616
地圖尺寸
P6141
接到挑戰書，要怎麼辦...
P615

【圖 10】

路徑ID	路徑種類	畫面顯示	路徑說明
R1	通常路徑		如果是連結的方格彼此，可往任一方向移動。但是，之前使用過的路徑無法使用(無法返回)。
R2	獲勝時路徑		在起點連結的方格獲勝(成功)時，會強制地移動至終點方向。
R3	落敗時路徑		在起點連結的方格失敗時，會強制地移動至終點方向。
R4	單向通行路徑		只能從起點移動至終點方向的單向通行的路徑。
R5	封鎖路徑		現在無法移動的路徑。透過達成特定條件而路徑變成可使用。

【圖 11】

TBL101

方格種別 ID	方格種別
MK1	START方格
MK2	GOAL方格
MK3	END方格
MK4	空白方格
MK5	招攬方格
MK6	野手特訓方格
MK7	投手特訓方格
MK8	練習方格
MK9	特殊能力方格
MK10	比賽方格
MK11	事件方格
MK12	負面事件方格
MK13	奇蹟方格
MK14	寶物方格
MK15	回合數回復方格
MK16	回合數減少方格
...	...

【圖 12】

TBL102

道具種別ID	道具種別	效果期間種別
AK1	契約書道具	消費道具
AK2	特訓強化道具	永續道具
AK3	方格強化道具	永續道具
AK4	比賽道具	消費道具
AK5	初期值上升道具	永續道具
AK6	背包道具	永續道具
...	...	

【圖 13】

TBL103

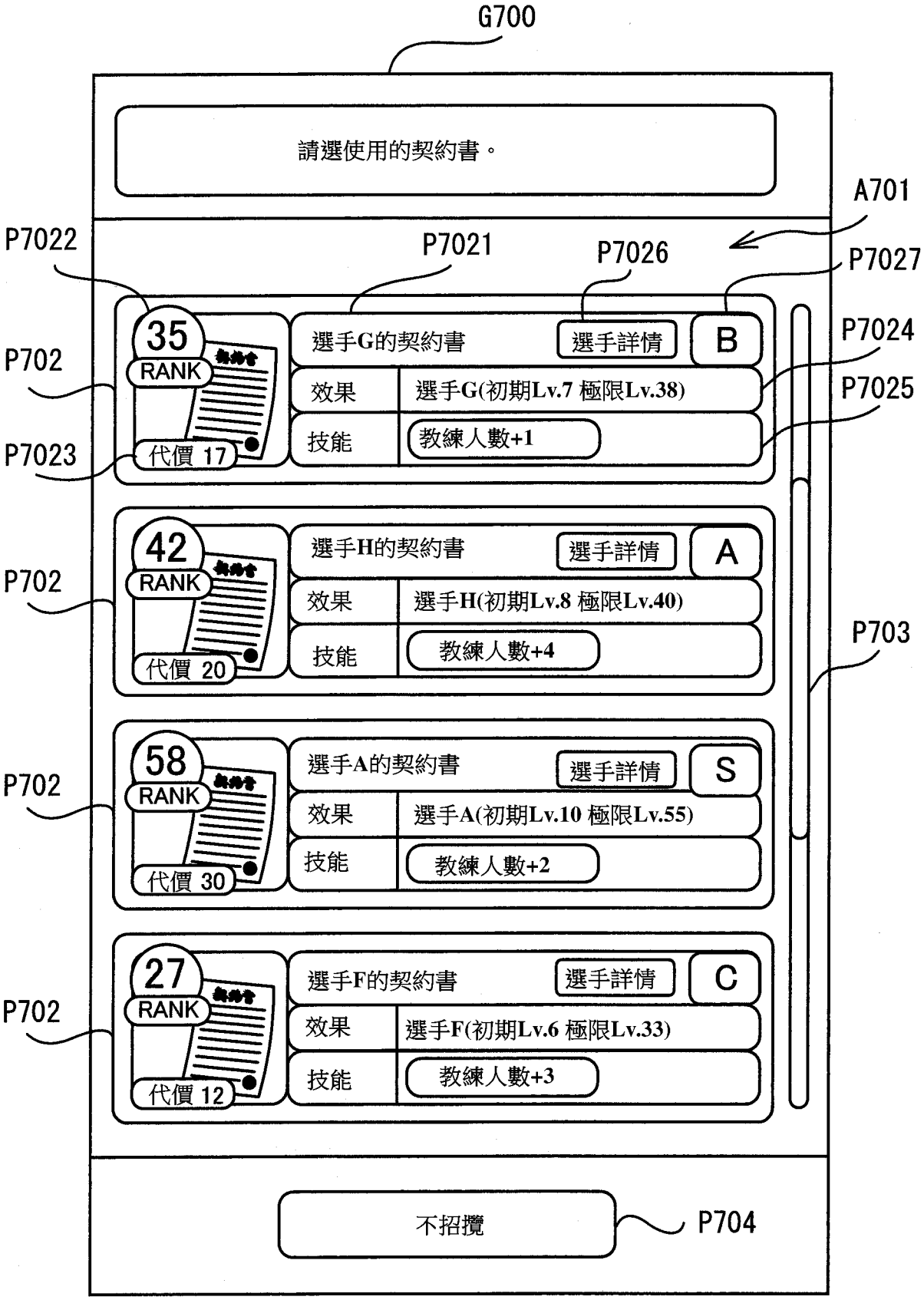
道具ID	道具名稱	事件角色(ID)	初始等級基準值	極限等級基準值	技能
A1	選手A的契約書	選手A(IC0001)	Lv.5	Lv.30	有
A2	選手B的契約書	選手B(IC0002)	Lv.5	Lv.20	有
A3	選手C的契約書	選手C(IC0003)	Lv.5	Lv.25	有
A4	選手D的契約書	選手D(IC0004)	…	…	…
A5	選手E的契約書	選手E(IC0005)	…	…	…
A5	選手F的契約書	選手F(IC0006)	…	…	…
…	…	…	…	…	…

【圖 14】

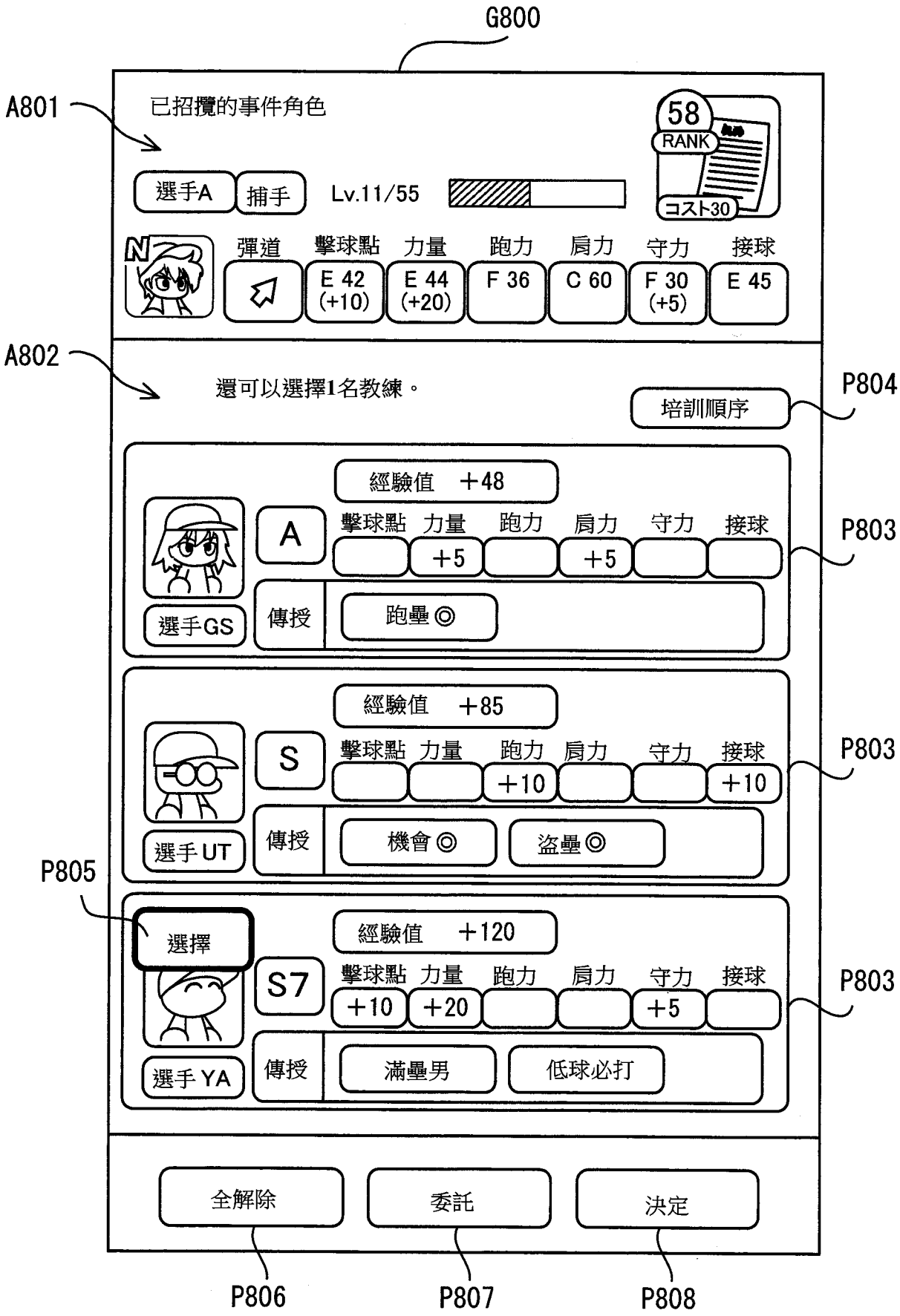
TBL104

道具ID	技能名稱	道具種別ID	效果
S1	熟練的打擊	AK1	跑力的特訓值為20的狀態下開始
...	...	...	...
S11	擊球點特訓+	AK1	擊球點特訓時的特訓值提升
...	...	...	...
S21	教練人數+1	AK1	教練的數量增加1人
S22	教練人數+2	AK1	教練的數量增加2人
S21	教練人數+3	AK1	教練的數量增加3人
S22	教練人數+4	AK1	教練的數量增加4人
...	...	...	...

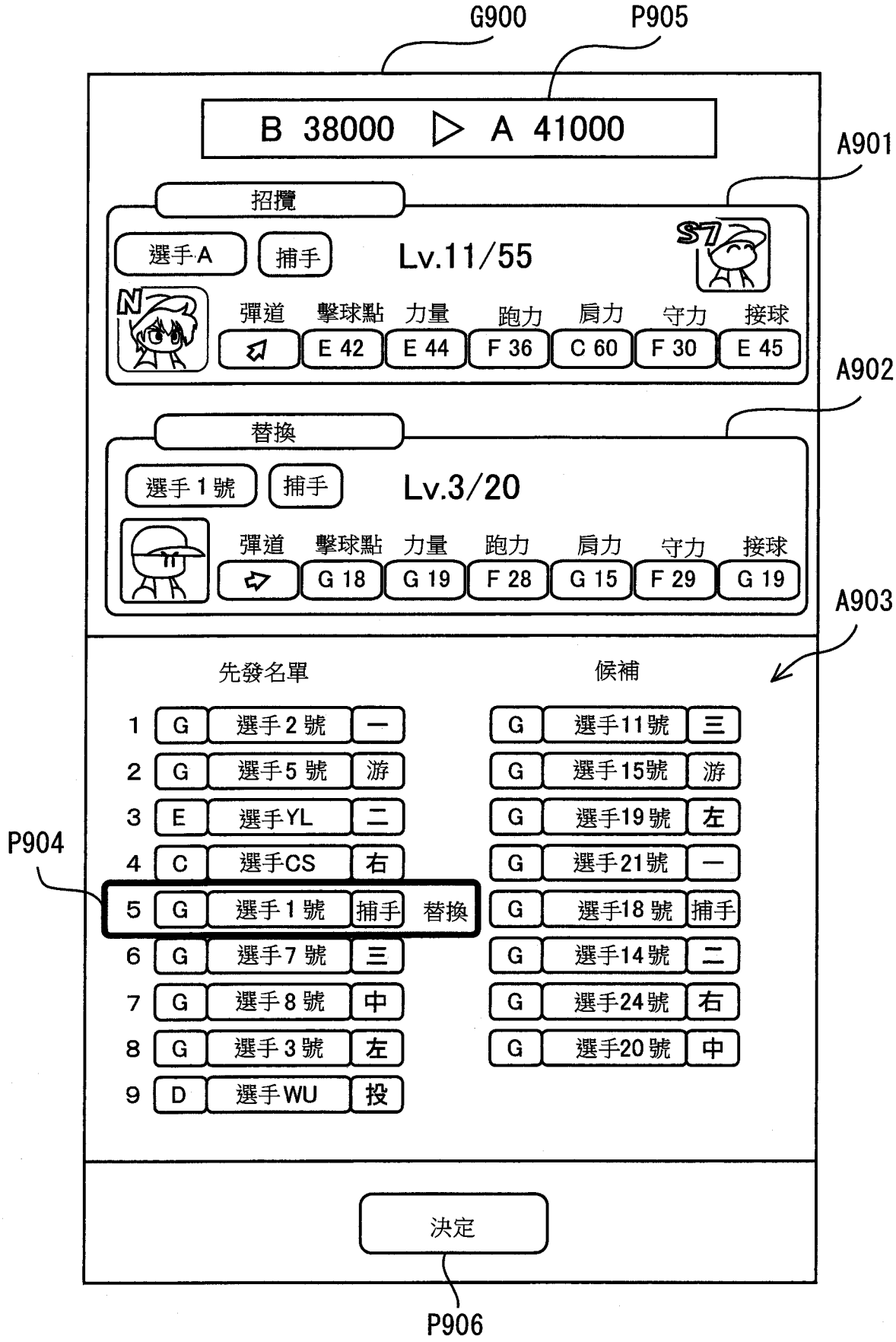
【圖 15】


G700
請選使用的契約書。
A701
P7022
P7021
P7026
P7027
35
RANK
代價 17
選手G的契約書
選手詳情
B
效果
選手G(初期Lv.7 極限Lv.38)
技能
教練人數+1
P702
P7023
P7024
P7025
42
RANK
代價 20
選手H的契約書
選手詳情
A
效果
選手H(初期Lv.8 極限Lv.40)
技能
教練人數+4
P703
58
RANK
代價 30
選手A的契約書
選手詳情
S
效果
選手A(初期Lv.10 極限Lv.55)
技能
教練人數+2
27
RANK
代價 12
選手F的契約書
選手詳情
C
效果
選手F(初期Lv.6 極限Lv.33)
技能
教練人數+3
不招攬
P704

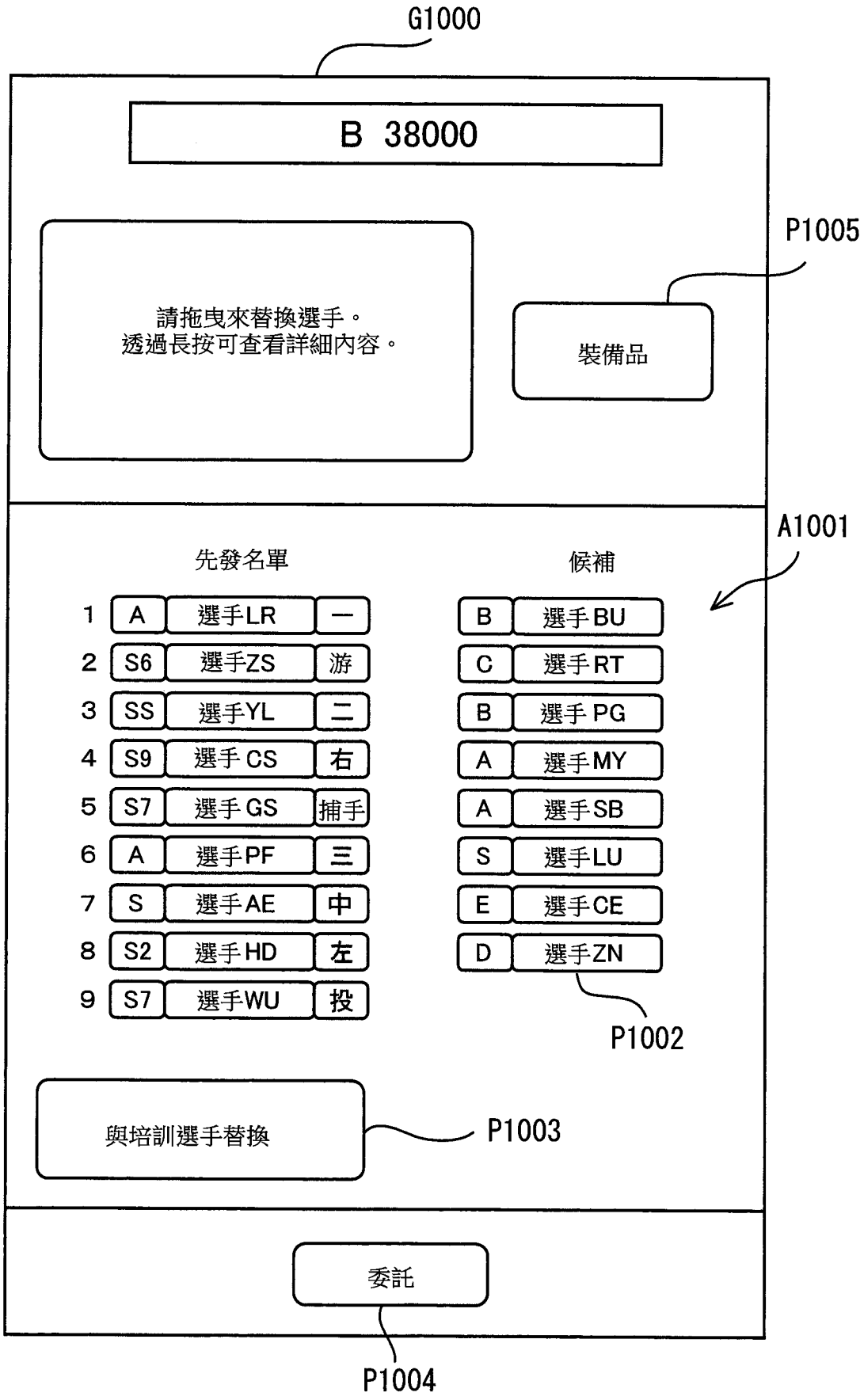
【圖 16】


G800
A801
已招攬的事件角色
58
RANK
コスト30
選手A
捕手
Lv.11/55
N
彈道
擊球點
力量
跑力
肩力
守力
接球
E 42 (+10)
E 44 (+20)
F 36
C 60
F 30 (+5)
E 45
A802
還可以選擇1名教練。
培訓順序
P804
經驗值 +48
A
擊球點 力量 跑力 肩力 守力 接球
+5 +5
P803
選手GS
傳授
跑壘◎
經驗值 +85
S
擊球點 力量 跑力 肩力 守力 接球
+10 +10
P803
選手UT
傳授
機會◎
盜壘◎
P805
選擇
經驗值 +120
S7
擊球點 力量 跑力 肩力 守力 接球
+10 +20 +5
P803
選手YA
傳授
滿壘男
低球必打
全解除
委託
決定
P806
P807
P808

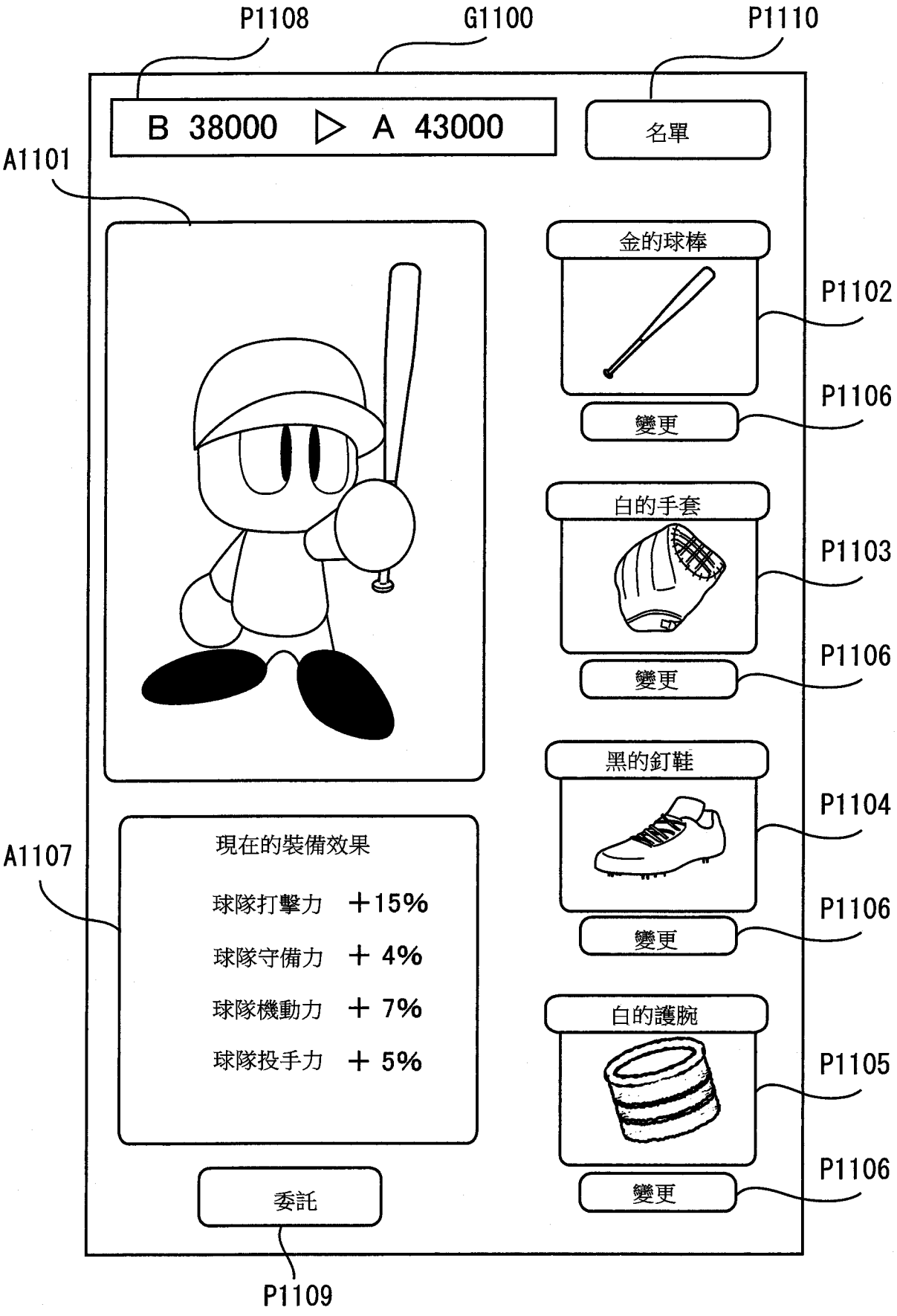
【圖 17】


G900
P905
B 38000 ▷ A 41000
A901
招攬
選手A
捕手
Lv.11/55
S7
N
彈道 擊球點 力量 跑力 肩力 守力 接球
E 42 E 44 F 36 C 60 F 30 E 45
A902
替換
選手1號
捕手
Lv.3/20
彈道 擊球點 力量 跑力 肩力 守力 接球
G 18 G 19 F 28 G 15 F 29 G 19
A903
先發名單
候補
1 G 選手2號 一
2 G 選手5號 游
3 E 選手YL 二
4 C 選手CS 右
5 G 選手1號 捕手 替換
6 G 選手7號 三
7 G 選手8號 中
8 G 選手3號 左
9 D 選手WU 投
G 選手11號 三
G 選手15號 游
G 選手19號 左
G 選手21號 一
G 選手18號 捕手
G 選手14號 二
G 選手24號 右
G 選手20號 中
P904
決定
P906

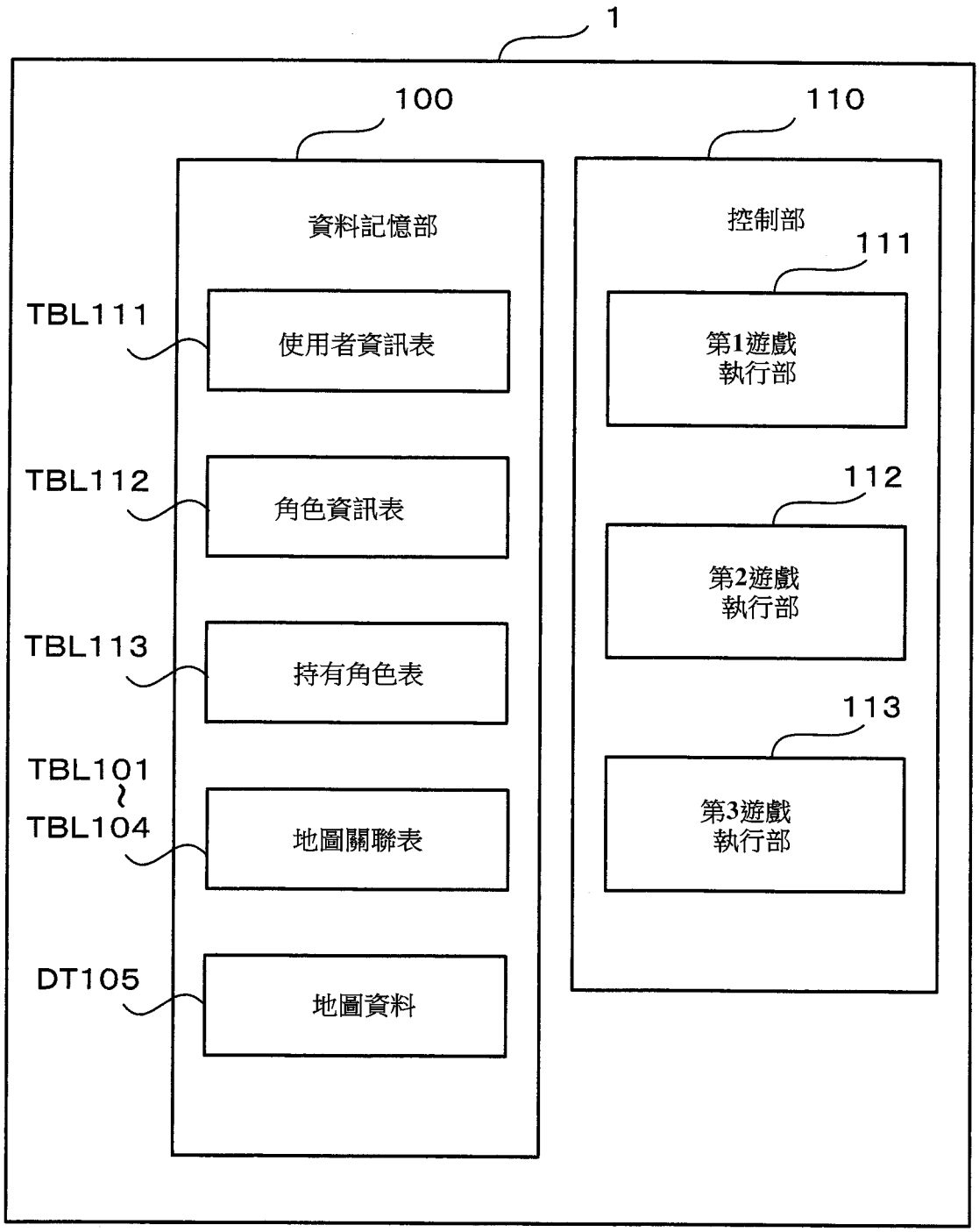
【圖 18】


G1000
B 38000
請拖曳來替換選手。
透過長按可查看詳細內容。
P1005
裝備品
A1001
先發名單
候補
1 A 選手LR 一
2 S6 選手ZS 游
3 SS 選手YL 二
4 S9 選手CS 右
5 S7 選手GS 捕手
6 A 選手PF 三
7 S 選手AE 中
8 S2 選手HD 左
9 S7 選手WU 投
B 選手BU
C 選手RT
B 選手PG
A 選手MY
A 選手SB
S 選手LU
E 選手CE
D 選手ZN
P1002
與培訓選手替換
P1003
委託
P1004

【圖 19】


P1108
G1100
P1110
B 38000 ▷ A 43000
名單
A1101
金的球棒
P1102
P1106
變更
白的手套
P1103
P1106
變更
黑的釘鞋
P1104
P1106
變更
白的護腕
P1105
P1106
變更
現在的裝備效果
球隊打擊力 ＋15%
球隊守備力 ＋ 4%
球隊機動力 ＋ 7%
球隊投手力 ＋ 5%
A1107
委託
P1109

【圖 20】


1
100
110
資料記憶部
控制部
111
TBL111
使用者資訊表
第1遊戲
執行部
TBL112
角色資訊表
112
第2遊戲
執行部
TBL113
持有角色表
113
TBL101
~
TBL104
地圖關聯表
第3遊戲
執行部
DT105
地圖資料

【圖 21】

使用者ID		U1
使用者名稱		KN
第1遊戲模式	原創角色	...
	事件牌組	...
	現在的回合	3年5月第1週
	道具	...
	...	...
第2遊戲模式	故事 ID	SR1
	關卡 ID	ST2
	地圖 ID	M015
	道具	...
	...	...
第3遊戲模式	所屬聯盟等級	Lv.3
	累計點數	356780
	聯盟排名	第2150名
	通常道具	...
	裝備品道具	...
	...	...
圖鑑資訊		...
...		...

TBL111

【圖 22】

原創 ID	設定檔 ID	名稱	稀有度	極限等級	位置	能力			事件	…
						擊球點	力量	…		
0001	00011	A	N	10	捕手	…	…	…	…	…
0001	00012	A	PN	15	捕手	…	…	…	…	…
0001	00013	A	R	20	捕手	…	…	…	…	…
0001	00014	A	PR	25	捕手	…	…	…	…	…
0001	00015	A	SR	30	捕手	…	…	…	…	…
0001	00016	A	PSR	40	捕手	…	…	…	…	…
0002	00021	B	N	10	一壘手	…	…	…	…	…
0002	00022	B	PN	15	一壘手	…	…	…	…	…
0002	00023	B	R	20	一壘手	…	…	…	…	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

TBL112

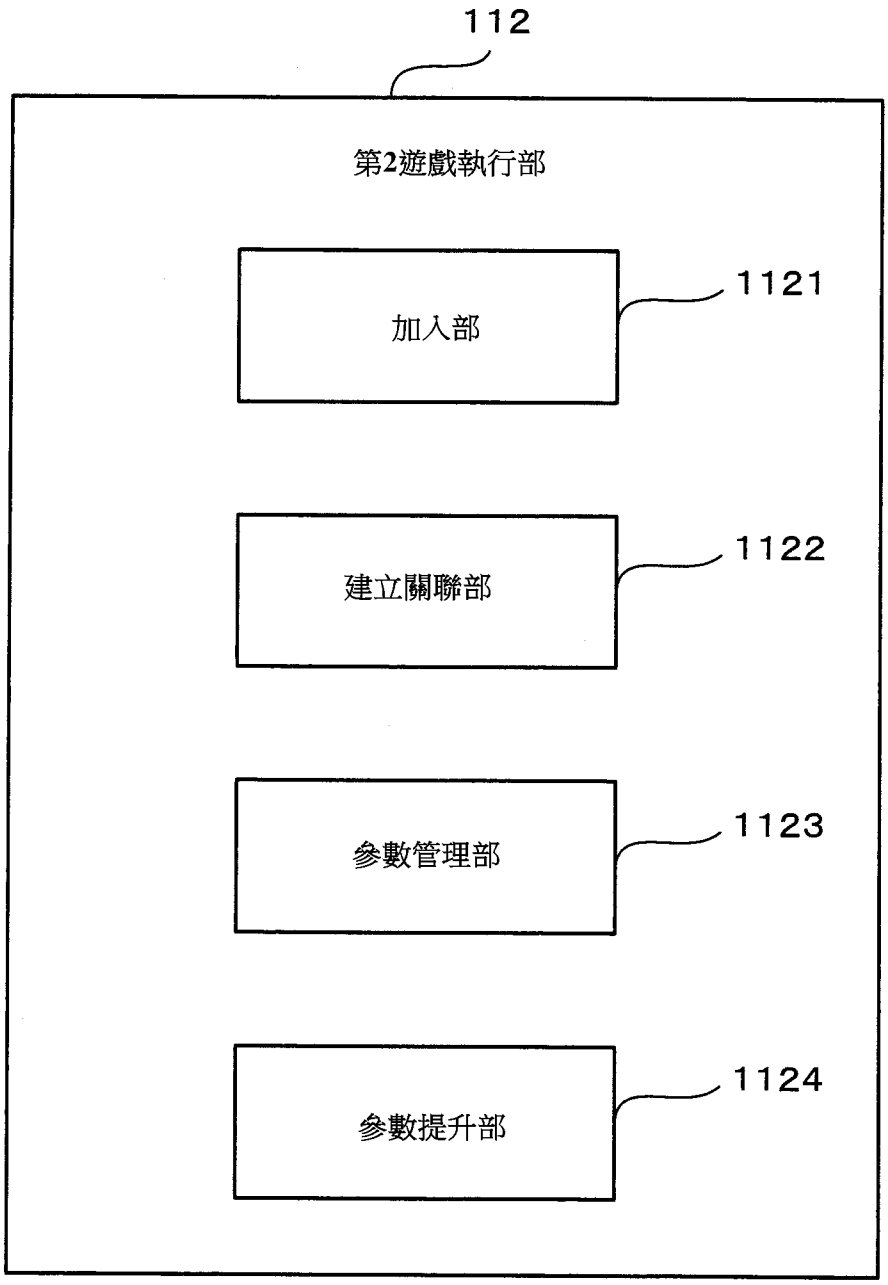
【圖 23】

使用者ID：U1

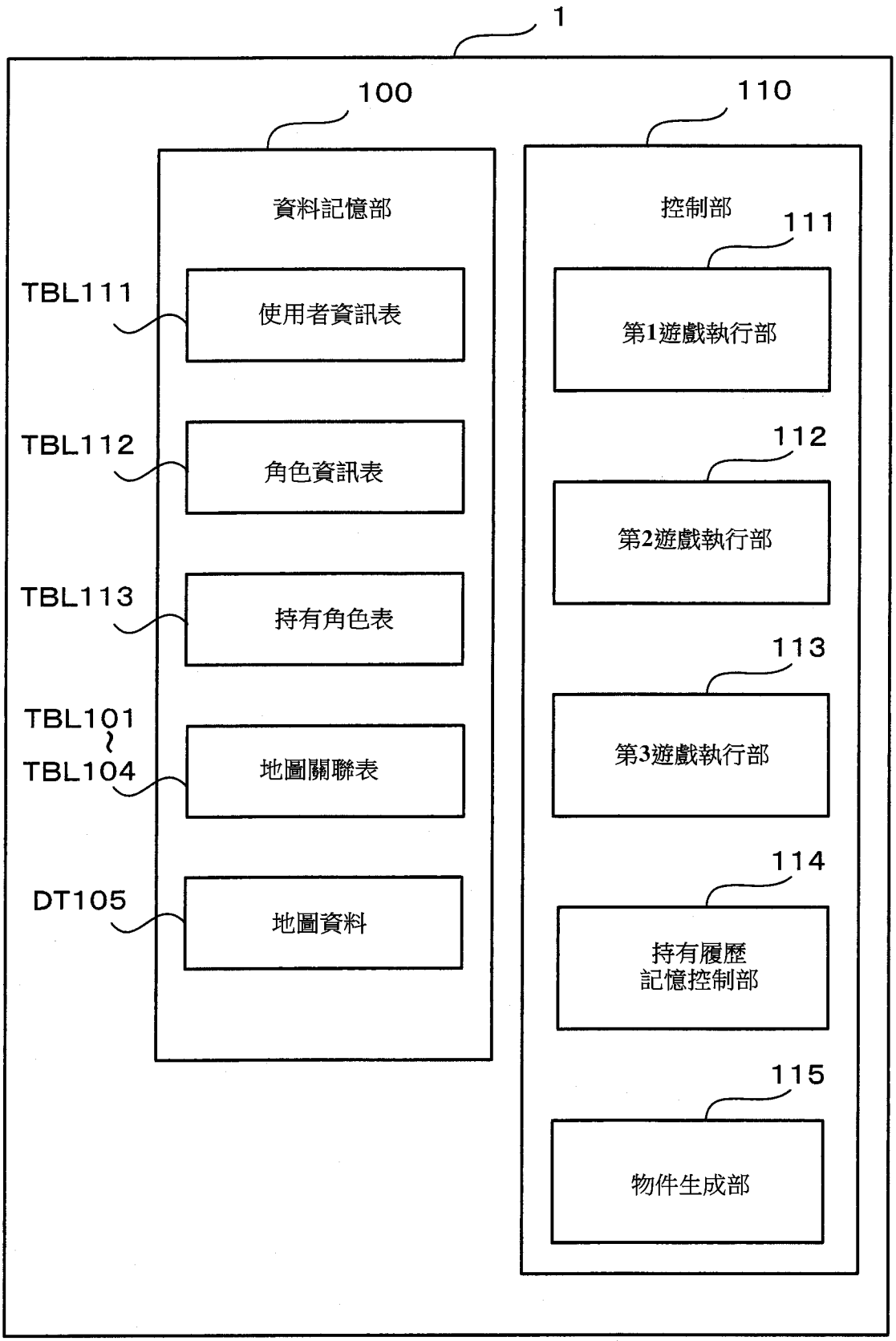
		角色ID	設定檔ID	參數	教練	…
第1遊戲模式	事件角色	EC001	00011	…	—	…
		EC002	00023	…	—	…
		EC003	00023	…	—	…
		…	…	…	—	…
	培訓選手	TRD001	—	…	—	…
		TRD002	—	…	—	…
		…	—	…	—	…
		TRD037	—	…	—	…
		…	—	…	—	…
第2遊戲模式	初期選手角色	IN01	—	…	—	…
		IN05	—	…	—	…
		…	—	…	—	…
	招攬選手	SC01	00056	…	TRD002	…
		SC02	00072	…	TRD037	…
		…	…	…	…	…

TBL113

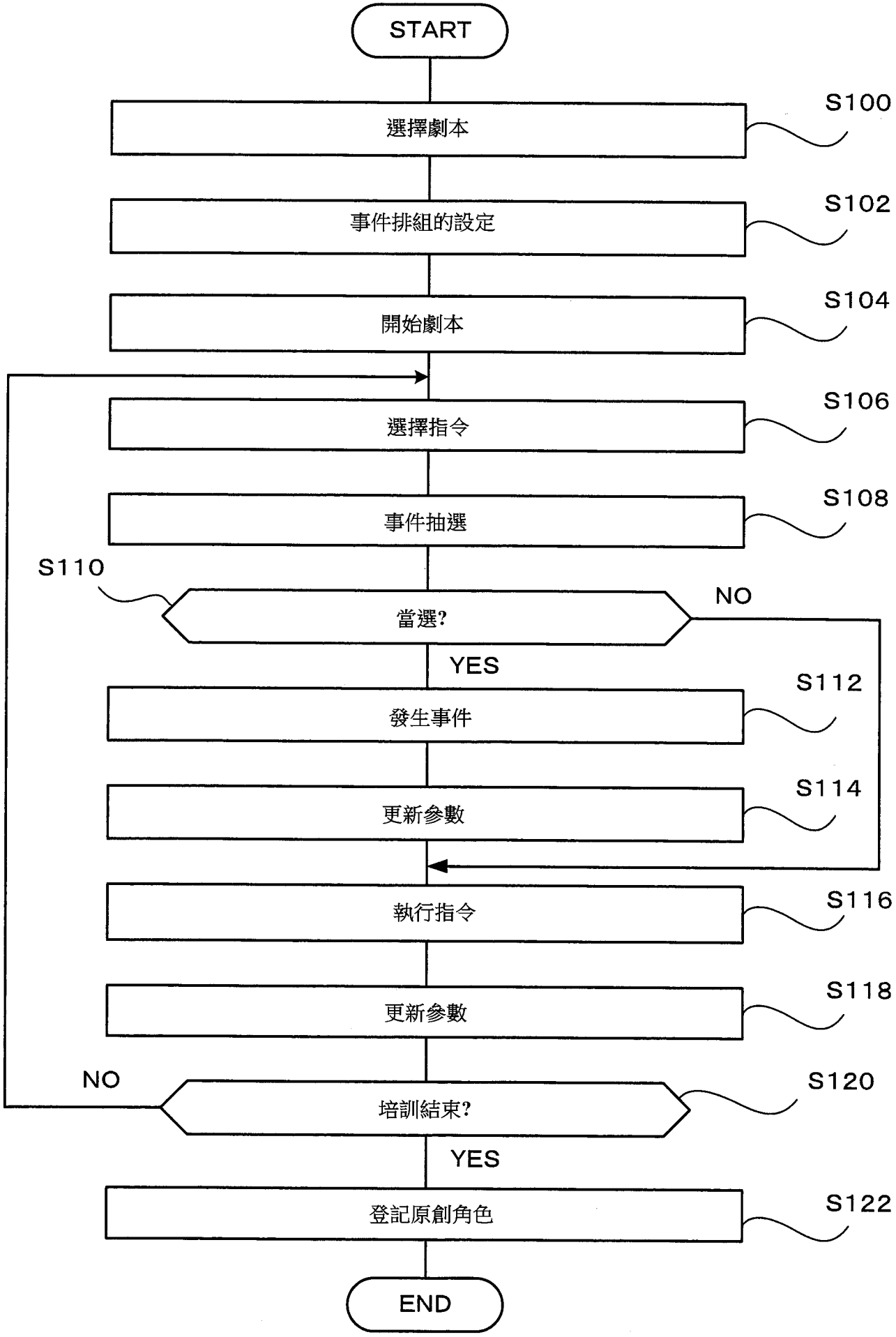
【圖 24】



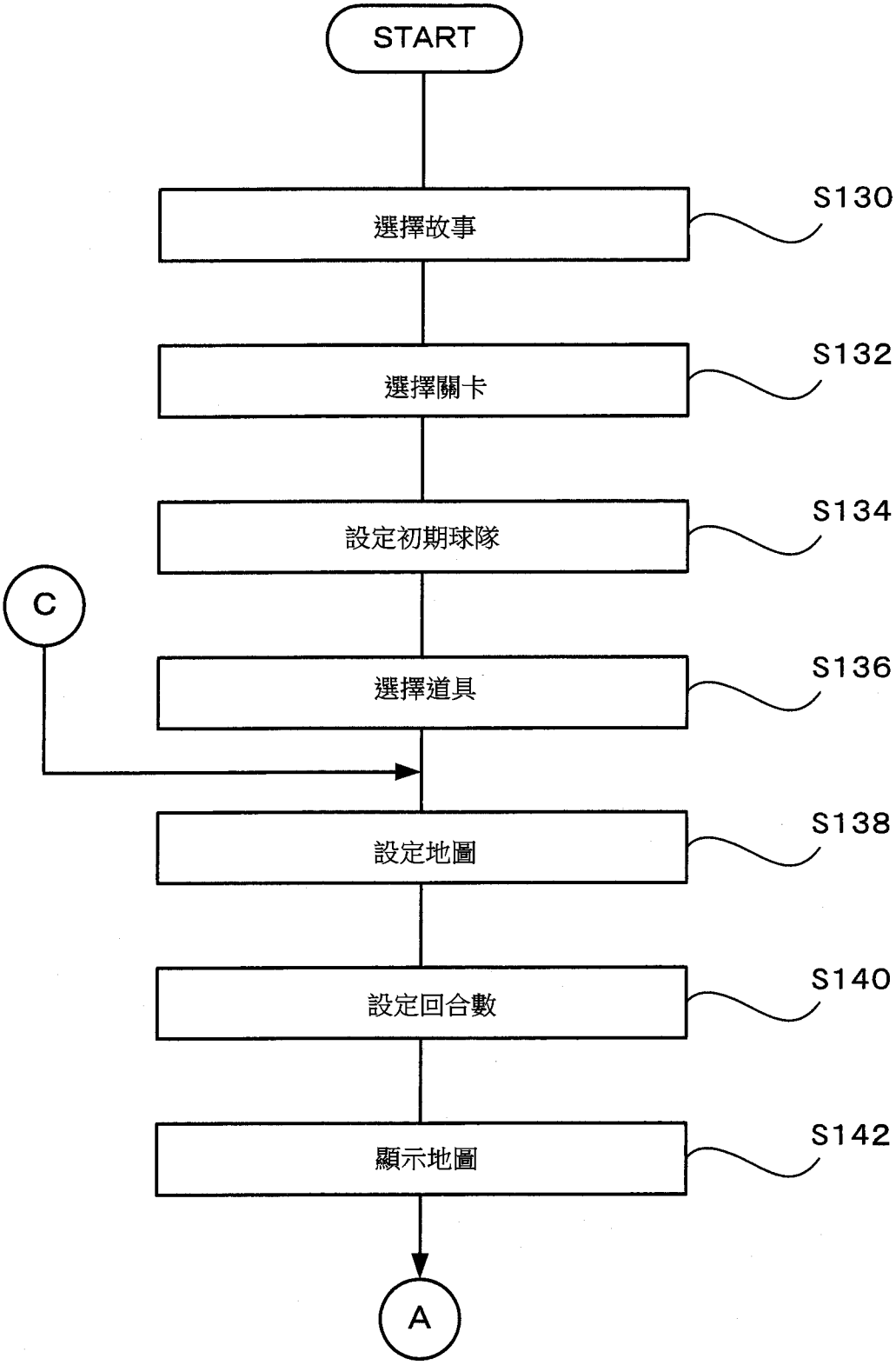
【圖 25】


1
100
資料記憶部
TBL111
使用者資訊表
TBL112
角色資訊表
TBL113
持有角色表
TBL101
~
TBL104
地圖關聯表
DT105
地圖資料
110
控制部
111
第1遊戲執行部
112
第2遊戲執行部
113
第3遊戲執行部
114
持有履歷
記憶控制部
115
物件生成部

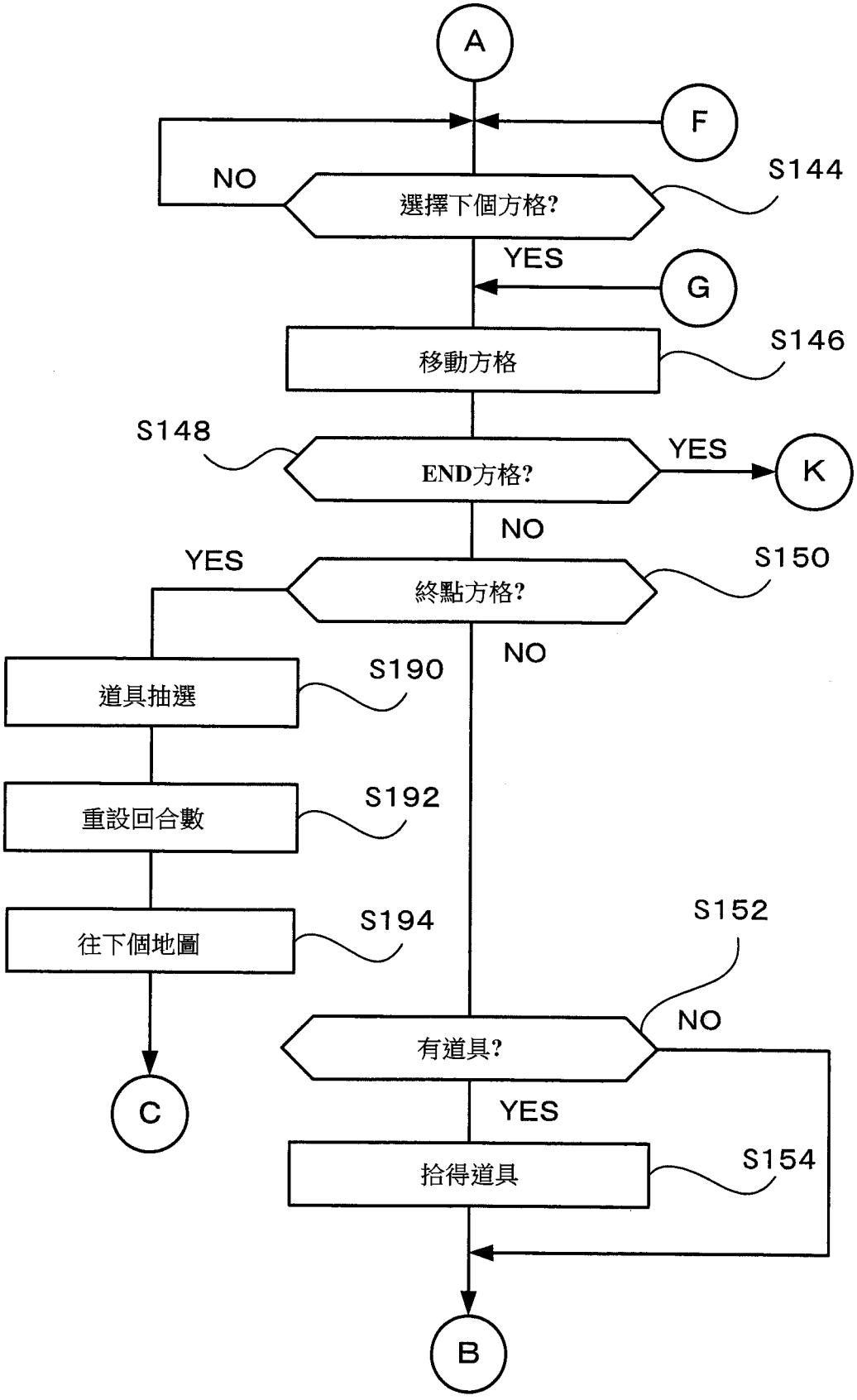
【圖 26】


START
選擇劇本
S100
事件排組的設定
S102
開始劇本
S104
選擇指令
S106
事件抽選
S108
S110
當選?
NO
YES
發生事件
S112
更新參數
S114
執行指令
S116
更新參數
S118
NO
培訓結束?
S120
YES
登記原創角色
S122
END

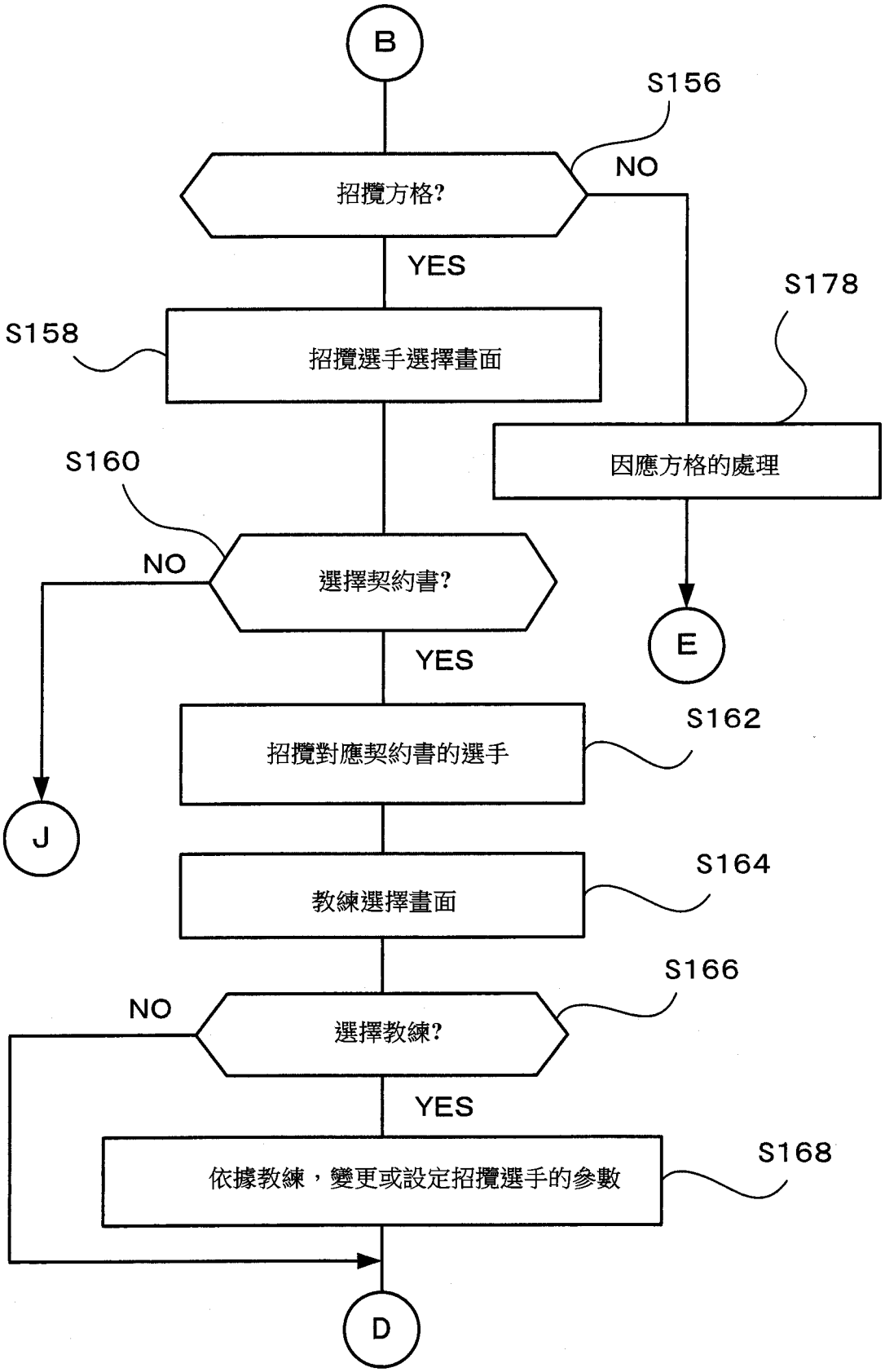
【圖 27】


START
選擇故事
S130
選擇關卡
S132
設定初期球隊
S134
C
選擇道具
S136
設定地圖
S138
設定回合數
S140
顯示地圖
S142
A

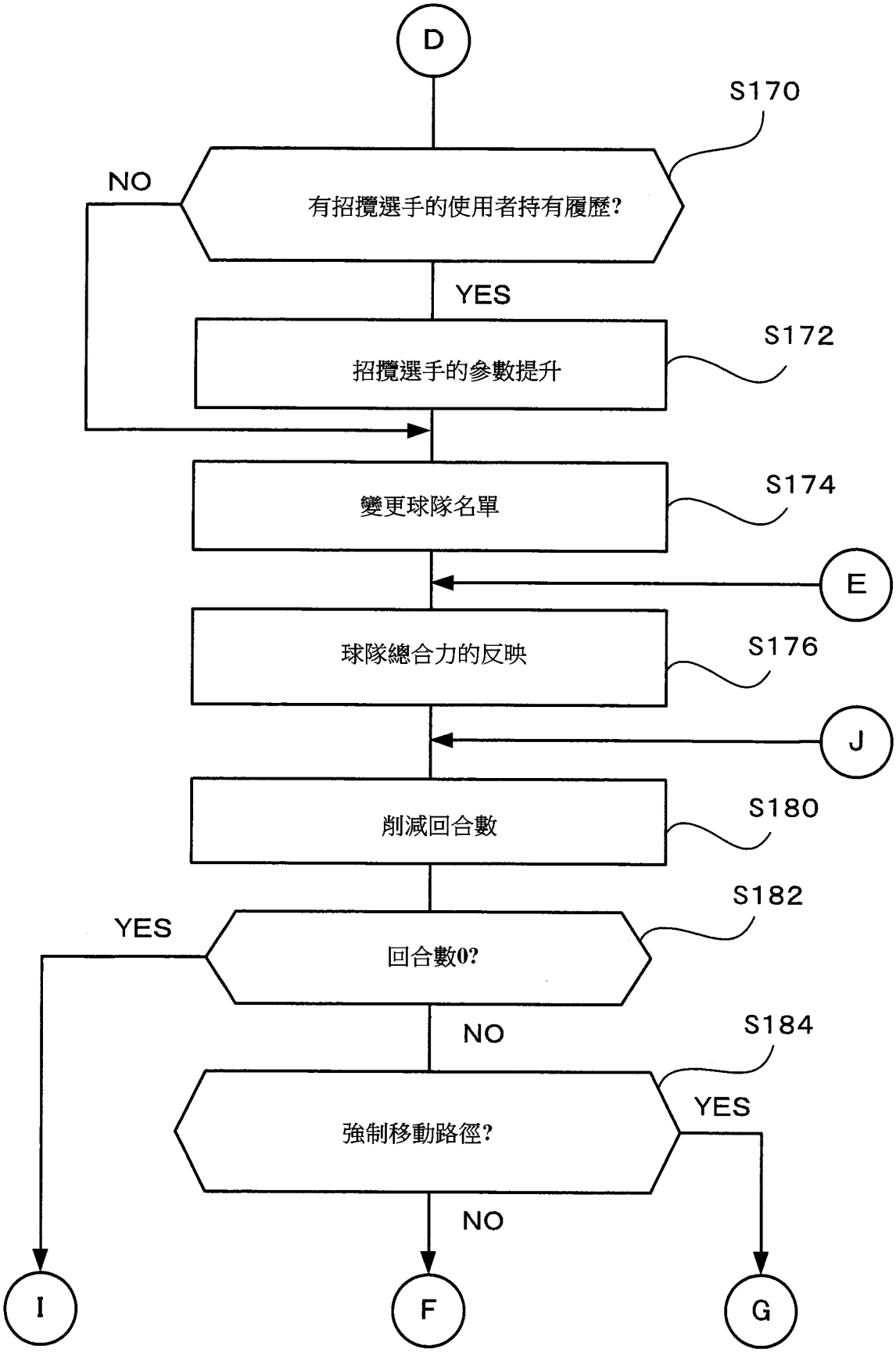
【圖 28】


A
F
NO
S144
選擇下個方格?
YES
G
移動方格
S146
S148
END方格?
YES
K
NO
YES
S150
終點方格?
NO
S190
道具抽選
S192
重設回合數
S194
往下個地圖
S152
NO
有道具?
C
YES
S154
拾得道具
B

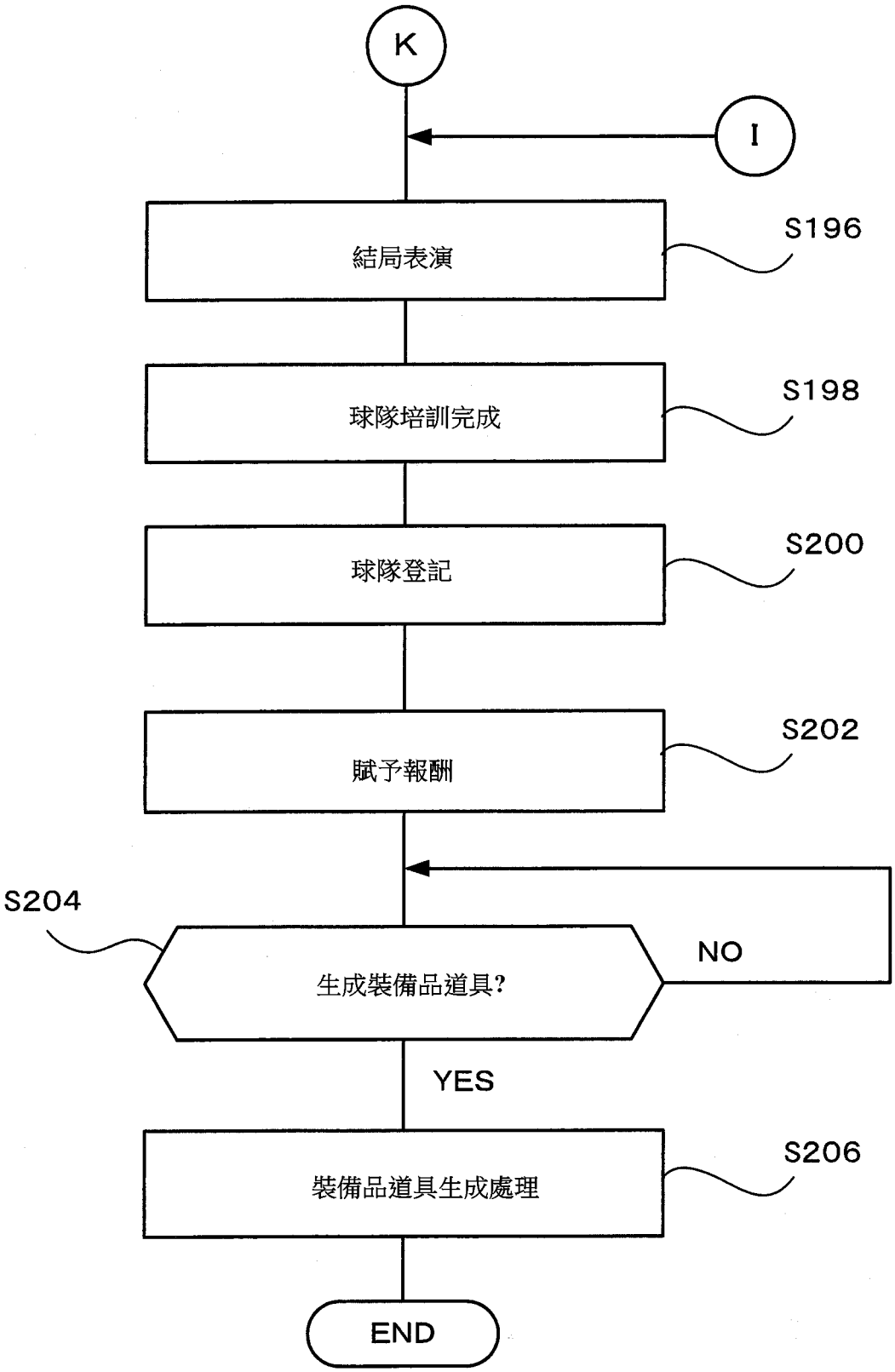
【圖 29】


B
S156
招攬方格?
NO
YES
S178
S158
招攬選手選擇畫面
因應方格的處理
S160
NO
選擇契約書?
E
YES
S162
招攬對應契約書的選手
J
S164
教練選擇畫面
S166
NO
選擇教練?
YES
S168
依據教練，變更或設定招攬選手的參數
D

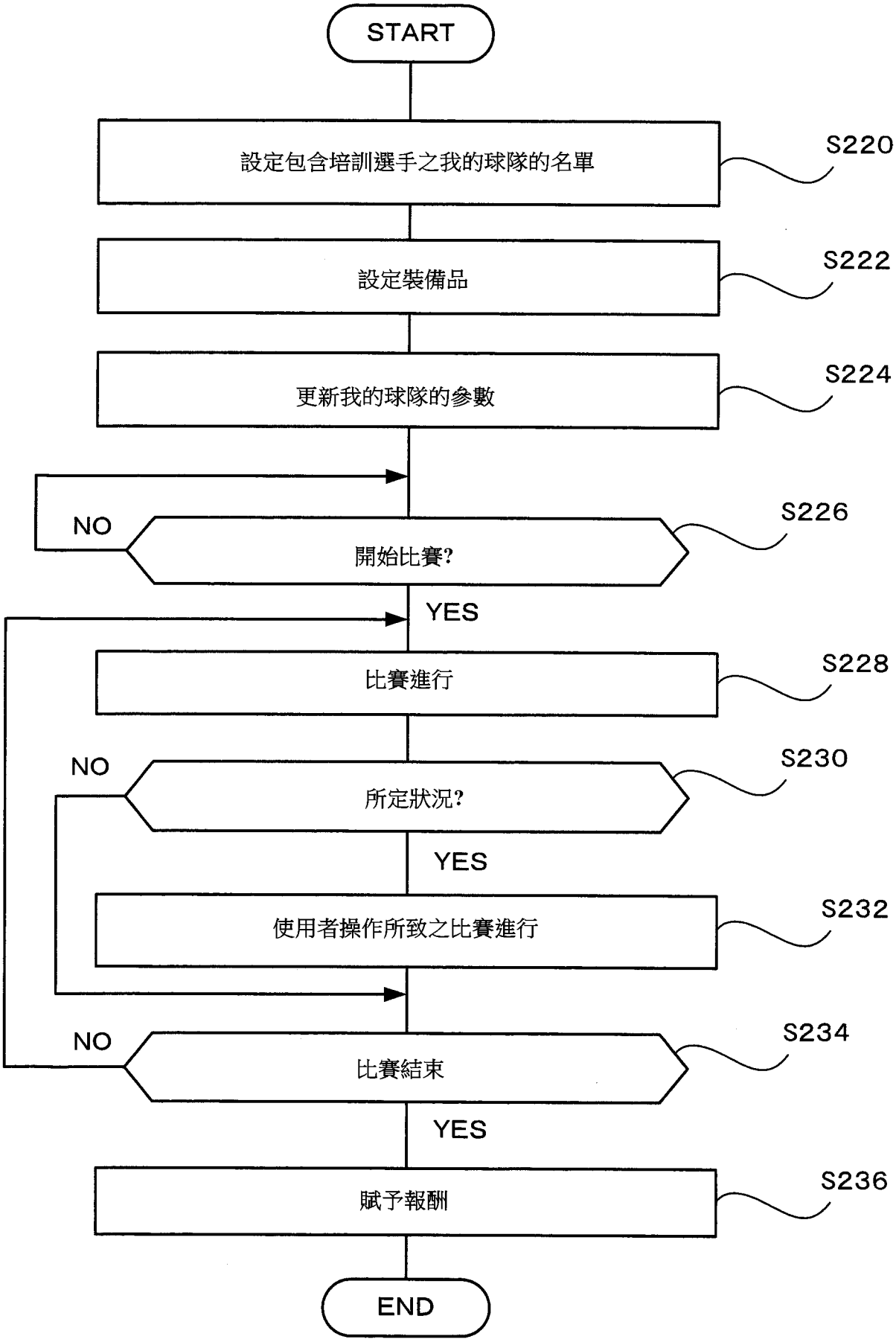
【圖 30】


D
S170
NO
有招攬選手的使用者持有履歷?
YES
S172
招攬選手的參數提升
S174
變更球隊名單
E
S176
球隊總合力的反映
J
S180
削減回合數
S182
YES
回合數0?
NO
S184
YES
強制移動路徑?
NO
I
F
G

【圖 31】


K
I
結局表演
S196
球隊培訓完成
S198
球隊登記
S200
賦予報酬
S202
S204
生成裝備品道具?
NO
YES
裝備品道具生成處理
S206
END

【圖 32】


START
設定包含培訓選手之我的球隊的名單
S220
設定裝備品
S222
更新我的球隊的參數
S224
NO
開始比賽?
S226
YES
比賽進行
S228
NO
所定狀況?
S230
YES
使用者操作所致之比賽進行
S232
NO
比賽結束
S234
YES
賦予報酬
S236
END

【圖 33】

故事：1 關卡：1 地圖：3									
方格 ID	方格種別 ID	方格種別	方格等級	下次可移動方格	路徑 ID	道具資訊			…
						道具抽選	階級範圍	拾得旗標	
M1	MK1	START 方格	—	M2	R1	—	—	—	…
M2	MK8	練習方格	1	M3 M4	R1 R1	—	—	—	…
M3	MK10	比賽方格	3	M5 M6	R2 R3	契約書道具 80% 比賽道具 20%	10～40	1	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
M10	MK5	招攬方格	4	M11	R1	契約書道具 50% 背包道具 30% 比賽道具 20%	20～50	0	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
M15	MK5	招攬方格	3	M14	R1	—	—	—	…
…	…	…	…		…	…	…	…	…

DT105

【圖 34】