

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2017 年 4 月 6 日(06.04.2017)



(10) 国際公開番号

WO 2017/056569 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/69 (2014.01) A63F 13/63 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/53 (2014.01) A63F 13/812 (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2016/067514
- (22) 国際出願日: 2016 年 6 月 13 日(13.06.2016)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2015-194067 2015 年 9 月 30 日(30.09.2015) JP
- (71) 出願人: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) [JP/JP]; 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 岸本 充博 (KISHIMOTO, Mitsuhiko); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式

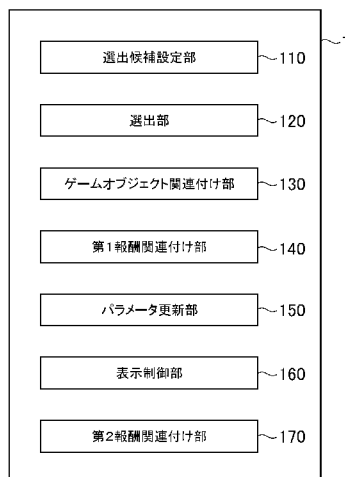
会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 幸野 正典 (KONO, Masanori); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 多田 清史 (TADA, Kiyoshi); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 椿 淳一郎 (TSUBAKI, Junichiro); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP). 野崎 満裕 (NOZAKI, Mitsuhiko); 〒1078324 東京都港区赤坂九丁目 7 番 2 号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 Tokyo (JP).

- (74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒1020085 東京都千代田区六番町 3 六番町 S Kビル 5 階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN,

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME CONTROL DEVICE, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラム



(57) Abstract: A selection unit (120) selects, on the basis of a prescribed lottery process, at least one of a plurality of selection candidate game objects, as a game object which is to be associated with first user identification information. A game object associating unit (130) associates the game object which is selected by the selection unit (120) with the first user identification information. A selection candidate setting unit (110) sets, as one of the plurality of selection candidate game objects, a game object which has been associated with second user identification information and which has been generated on the basis of game play which has been performed by a second user who is identified by the second user identification information.

(57) 要約: 選出部 (120) は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出する。ゲームオブジェクト関連付け部 (130) は、選出部 (120) によって選出されたゲームオブジェクトを前記第1ユーザ識別情報と関連付ける。選出候補設定部 (110) は、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する。

- 110 Selection candidate setting unit
120 Selection unit
130 Game object associating unit
140 First reward associating unit
150 Parameter update unit
160 Display control unit
170 Second reward associating unit



CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユー

ロシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第 21 条(3))

明 細 書

発明の名称：ゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラム
技術分野

[0001] 本発明はゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムに関する。

背景技術

[0002] 複数の選出候補のゲームオブジェクト（例えばゲームキャラクタ又はゲームアイテム等）のうちから少なくとも一つを、ユーザに付与するゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出して、選出したゲームオブジェクトをユーザに付与する機能（例えば「ガチャ」）を備えたゲームが知られている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2013-169431号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 上記ゲームでは、選出候補のゲームオブジェクトのラインアップが固定されていると、ユーザが飽きてしまうおそれがある。このため、従来、ラインアップを変化させることによってユーザを飽きさせないようにすべく、ゲーム提供者（ゲームの開発者又は運営者）が新たなゲームオブジェクトを次々と作成してラインアップに追加することが行われており、その負担はゲーム提供者にとって軽いものではなかった。

[0005] 本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、選出候補のゲームオブジェクトのラインアップを変化させるためのゲーム提供者の負担を軽減することが可能なゲームシステム、ゲーム制御装置、及びプログラムを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 上記課題を解決するために、本発明の一態様に係るゲームシステムは、複

数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出する選出手段と、前記選出手段によって選出されたゲームオブジェクトを前記第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト関連付け手段と、を含み、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段をさらに含む。

[0007] 本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つが、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出され、選出されたゲームオブジェクトが前記第1ユーザ識別情報と関連付けられるゲームに関する制御を行うゲーム制御装置において、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段を含む。

図面の簡単な説明

[0008] [図1]本発明の実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。

[図2]ゲームシステムの特徴について説明するための図である。

[図3]選択画面画像の一例を示す図である。

[図4]登録画面画像の一例を示す図である。

[図5]抽選結果画面画像の一例を示す図である。

[図6]試合画面画像の一例を示す図である。

[図7]第1ユーザテーブルの一例を示す図である。

[図8]第1選手キャラクターテーブルの一例を示す図である。

[図9]第2ユーザテーブルの一例を示す図である。

[図10]第2選手キャラクタテーブルの一例を示す図である。

[図11]使用結果テーブルの一例を示す図である。

[図12]本発明の実施形態に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

[図13]ゲームシステムで実行される処理の一例を示す図である。

[図14]ゲームシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

[図15]ゲームシステムで実行されるさらに他の処理の一例を示す図である。

[図16]ゲームシステムで実行されるさらに他の処理の一例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0009] 以下、本発明の実施形態の例を図面に基づいて説明する。

[0010] [1. ゲームシステムの構成] 図1は、本発明の実施形態に係るゲームシステムの構成を示す。図1に示すように、本実施形態に係るゲームシステム1はサーバ10と第1ゲーム端末30と第2ゲーム端末50とを含む。第1ゲーム端末30及び第2ゲーム端末50はサーバ10とネットワークNを介して相互にデータ通信を行うことが可能である。

[0011] サーバ10は例えばサーバコンピュータである。図1に示すように、サーバ10は制御部11、記憶部12、及び通信部13を含む。制御部11は少なくとも一つのマイクロプロセッサ(CPU)を含み、記憶部12に記憶されたオペレーティングシステムやその他のプログラムに従って情報処理を実行する。記憶部12は、主記憶部(例えばRAM)及び補助記憶部(例えば、不揮発性の半導体メモリ、ハードディスクドライブ、又はソリッドステートドライブ)を含む。記憶部12はプログラムやデータを記憶するためのものである。通信部13は、ネットワークNを介して他の装置とデータ通信するためのものである。

[0012] サーバ10はデータベース14にアクセスできるようになっている。データベース14はサーバ10内に構築されていてもよいし、サーバ10とは別のサーバコンピュータ内に構築されていてもよい。

[0013] 第1ゲーム端末30は、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、第1ゲーム端末30は、携帯電話機(スマートフ

オンを含む)、携帯情報端末(タブレット型コンピュータを含む)、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、家庭用ゲーム機(据置型ゲーム機)、携帯用ゲーム機、又は遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機である。

[0014] 図1に示すように、第1ゲーム端末30は制御部31、記憶部32、通信部33、操作部34、表示部35、及び音声出力部36を含む。制御部31、記憶部32、及び通信部33はサーバ10の制御部11、記憶部12、及び通信部13と同様である。

[0015] 操作部34は、ユーザが各種操作を行うためのものである。操作部34は、例えばボタン(キー)、レバー(スティック)、タッチパネル、又はマウス等を含む。操作部34は、ユーザが音声又はジェスチャによって操作を行うためのものであってもよい。表示部35は各種画面画像を表示するためのものであり、例えば液晶ディスプレイ又は有機ELディスプレイ等である。音声出力部36は音声データを出力するためのものであり、例えばスピーカ又はヘッドホン等である。操作部34、表示部35、及び音声出力部36は第1ゲーム端末30自体に設けられていてもよいし、第1ゲーム端末30に接続された外部装置として設けられてもよい。

[0016] 第2ゲーム端末50も、ユーザがゲームをプレイするために使用するコンピュータである。例えば、第2ゲーム端末50は、遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機、家庭用ゲーム機(据置型ゲーム機)、携帯用ゲーム機、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、携帯情報端末(タブレット型コンピュータを含む)、又は携帯電話機(スマートフォンを含む)である。第2ゲーム端末50は第1ゲーム端末と異なる種類のゲーム端末である。

[0017] 図1に示すように、第2ゲーム端末50は制御部51、記憶部52、通信部53、操作部54、表示部55、及び音声出力部56を含み、これらは第1ゲーム端末30の制御部31、記憶部32、通信部33、操作部34、表示部35、及び音声出力部36と同様である。

[0018] プログラムやデータはネットワークNを介して遠隔地からサーバ10、第1ゲーム端末30、又は第2ゲーム端末50に供給されて、記憶部12、記憶部32、又は記憶部52に記憶される。なお、情報記憶媒体（例えば光ディスク又はメモ리카ード等）に記憶されたプログラムやデータを読み取るための構成要素（例えば光ディスクドライブ又はメモリーカードスロット等）がサーバ10、第1ゲーム端末30、又は第2ゲーム端末50に備えられるようにしてもよい。そして、プログラムやデータが情報記憶媒体を介してサーバ10、第1ゲーム端末30、又は第2ゲーム端末50に供給されるようにしてもよい。

[0019] 以下では、ゲームシステム1の一例として、第1ゲーム端末30がスマートフォン（携帯電話機）であり、第2ゲーム端末50が業務用ゲーム機である場合について説明する。

[0020] [2. ゲームの概要] 第1ゲーム端末30又は第2ゲーム端末50では、プログラムが実行されることによってゲームが実行される。第1ゲーム端末30又は第2ゲーム端末50では各種ゲームを実行することが可能である。

[0021] まず、第1ゲーム端末30で実行されるゲームについて説明する。例えば、第1ゲーム端末30では、ユーザのゲームプレイに基づいてゲームオブジェクト（ゲームキャラクタ又はゲームアイテム等）が生成されるゲームが実行される。例えば、ユーザがゲームキャラクタを育成するゲームが第1ゲーム端末30で実行される。

[0022] ここでは、第1ゲーム端末30で実行されるゲームの一例として、野球を題材としたゲームについて説明する。具体的には、ユーザが、野球の選手を表すゲームキャラクタ（以下「選手キャラクタ」と記載する。）を育成して、自分だけのオリジナルの選手キャラクタを作成する野球ゲームについて説明する。以下では、便宜上、この野球ゲームのことを「第1野球ゲーム」と記載する。

[0023] 第1野球ゲームでは、ユーザが育成対象の選手キャラクタに行わせる行動（練習、休養、又は遊び等）を繰り返し選択することによってゲームストー

リーが進行していく。例えば、第1野球ゲームでは、選手キャラクタが高校2年生の夏からプロ野球選手になるまでのゲームストーリーが提供される。このゲームストーリーでは、選手キャラクタが高校の野球部に所属して、チームメイトと練習を積みながら、野球の試合（地方予選大会及び全国大会等）に出場し、高校3年生の秋にプロ野球選手としてスカウトされることを目指す。

[0024] 例えば、第1野球ゲームでは、ユーザの選択した行動に基づいて経験ポイントが選手キャラクタに付与される。ユーザは経験ポイントを使用して選手キャラクタの能力を向上させることができる。例えば、選手キャラクタの基本能力を上昇させたり、選手キャラクタに特殊能力を修得させたりすることができる。第1野球ゲームでは投手又は野手の選手キャラクタを作成することが可能である。ユーザによって作成された選手キャラクタの例に関しては後述する（図4参照）。

[0025] 次に、第2ゲーム端末50で実行されるゲームについて説明する。例えば、第2ゲーム端末50では、ユーザがゲームオブジェクトを使用するゲームが実行される。例えば、ユーザがゲームキャラクタを使用して対戦を行うゲームが第2ゲーム端末50で実行される。

[0026] ここでは、第2ゲーム端末50で実行されるゲームの一例として、野球を題材としたゲームについて説明する。具体的には、ユーザが選手キャラクタを使用して自らの野球チームを編成し、対戦相手（コンピュータ又は他のユーザ）と野球の試合を行うゲームについて説明する。以下では、便宜上、この野球ゲームのことを「第2野球ゲーム」と記載する。

[0027] 例えば、第2野球ゲームでは、ユーザはゲームアイテム又はゲームポイントを使用することによって選手キャラクタの抽選を行うことができる。この抽選を行うためのゲームアイテム又はゲームポイントは、ユーザがゲームシステム1にアクセスしたり、ゲームをプレイしたりしたことに対する報酬としてユーザに付与される。なお、ユーザがゲームアイテム又はゲームポイントを購入できるようにしてもよい。

- [0028] 選手キャラクタの抽選を行うと、複数の選出候補の選手キャラクタのうちから抽選処理に基づいて選出された選手キャラクタがユーザに付与される。なお以下では、便宜上、上記複数の選出候補の選手キャラクタのリスト、すなわち、第2野球ゲームで抽選によりユーザに付与され得る選手キャラクタの候補のリストのことを「抽選候補リスト」と記載する。
- [0029] 第2野球ゲームでは、ユーザは上記のようにして付与される選手キャラクタを収集し、収集した選手キャラクタを使用して自らの野球チームを編成する。そして、ユーザは自らの野球チームを使用して対戦相手と試合する。
- [0030] 対戦相手との試合において、ユーザは攻撃時に打者又は走者の選手キャラクタを操作し、守備時に投手及び野手の選手キャラクタを操作する。ただし、試合の態様はこのような態様に限られず、例えば、ユーザが監督の立場で状況を見ながら選手キャラクタに大まかな指示を与えるようにしてもよいし、ユーザによって事前に行われたチーム設定（スターティングメンバー、選手交代プラン、又は作戦等）や各選手キャラクタの能力パラメータに基づいてコンピュータによって試合結果が自動的に決定されるようにしてもよい。
- [0031] このような第2野球ゲームでは、抽選候補リストのラインナップが固定されていると、ユーザが飽きてしまうおそれがある。この点、ゲームシステム1は、ゲーム提供者の負担の増大を抑制しつつ、抽選候補リストのラインナップを変化させるための機能を備えている。
- [0032] 図2はゲームシステム1の上記機能を説明するための図であり、第1野球ゲーム又は第2野球ゲームをプレイするユーザが行う手順について示す図である。
- [0033] まず、第1野球ゲームをプレイするユーザ（例えばユーザA）が行う手順について説明する。図2に示すように、まず、ユーザAはオリジナルの選手キャラクタを作成する（S30）。その後、ユーザAは自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストLに登録する（S32）。第2野球ゲームの抽選候補リストLに登録された選手キャラクタは、第2野球ゲームで他のユーザに付与され得る状態になる。

[0034] 図3及び図4は、抽選候補リストLへの登録を行うための画面画像の一例を示す。これらの画面画像は第1ゲーム端末30の表示部35に表示される。

[0035] 図3は、ユーザAが自らの作成した選手キャラクタのうちから抽選候補リストLに登録する選手キャラクタを選択するための選択画面画像の一例を示す。図3に示すように、選択画面画像G300には、ユーザAによって作成済みの選手キャラクタの一覧が表示される。

[0036] 図3に示す選択画面画像G300には処理オブジェクトP301, P302, P303, P304が表示されている。「処理オブジェクト」とは、処理が関連づけられた画像、記号、又はテキスト等である。

[0037] 処理オブジェクトP301, P302, P303, P304はユーザAによって作成された複数の選手キャラクタにそれぞれ対応しており、処理オブジェクトP301, P302, P303, P304の各々には選手キャラクタの名前、ポジション、総合能力が表示されている。なお、総合能力はアルファベット「S, A, B, C, D, E, F, G」で表される。「S」は総合能力が非常に高いことを示し、「G」は総合能力が非常に低いことを示す。

[0038] 例えば、処理オブジェクトP301には、選手キャラクタ（田中）を抽選候補リストLへの登録対象として選択するための処理が関連付けられている。このため、ユーザが処理オブジェクトP301を選択すると、選手キャラクタ（田中）を抽選候補リストLに登録するための登録画面画像が表示される。他の処理オブジェクトP302～P304に関しても同様である。

[0039] 図4は登録画面画像の一例を示す。図4は、ユーザAが処理オブジェクトP301を選択した場合に表示される登録画面画像G310の一例を示す。登録画面画像G310には、選択画面画像G300で選択された選手キャラクタに関する情報が表示される。

[0040] 例えば、登録画面画像G310の領域A311には選手キャラクタの画像が表示される。また、領域A312には選手キャラクタの名前、ポジション、打撃フォーム、投球又は打撃に使用される手が表示される。

[0041] また、領域A 3 1 3には選手キャラクタの基本能力パラメータが表示される。図4に示す例では、弾道パラメータ、ミートパラメータ、パワーパラメータ、走力パラメータ、肩力パラメータ、守備力パラメータ、捕球パラメータが領域A 3 1 3に表示されている。また、図4に示す例では数値及びアルファベットが領域A 3 1 3に表示されている。このうち、数値は基本能力パラメータの値を示し、アルファベットは基本能力の高さのレベル（段階）を示す。例えば、「S, A, B, C, D, E, F, G」が領域A 3 1 3に表示される。「S」は能力が非常に高いことを示し、「G」は能力が非常に低いことを示す。

[0042] 弾道パラメータは、選手キャラクタの打球がどの程度高く上がるのかを示す。ミートパラメータは選手キャラクタのミート力（投手が投げたボールにバットを当てる能力）を示す。パワーパラメータは選手キャラクタのパワー（投手が投げたボールをバットで打つことによって遠くに飛ばす能力）を示す。走力パラメータは選手キャラクタの足の速さを示す。肩力パラメータは選手キャラクタの送球の速さを示す。守備力パラメータは選手キャラクタの守備の巧さを示す。

[0043] また、領域A 3 1 4には選手キャラクタが修得した特殊能力が表示される。図4に示す例では、選手キャラクタが修得した特殊能力として、「チャンス◎」、「対左投手○」、「盗塁○」、「送球○」、「ケガしにくさ◎」、「アベレージヒッター」が領域A 3 1 4に表示されている。なお、「◎」及び「○」は特殊能力の高さの程度を示しており、「◎」は「○」よりも特殊能力の高さの程度が高いことを示している。

[0044] 「チャンス◎」は、チャンスに非常に強いという特殊能力である。選手キャラクタが「チャンス◎」を修得していると、チャンスの際に選手キャラクタの基本能力が大きく上昇する。「対左投手○」は、左投手に強いという特殊能力である。選手キャラクタが「対左投手○」を修得していると、相手投手が左投手である際に選手キャラクタの基本能力が高くなる。「盗塁○」は、盗塁がうまくなるという特殊能力である。選手キャラクタが「盗塁○」を

修得していると、選手キャラクタが盗塁に成功しやすくなる。

[0045] 「送球○」は、送球がそれにくくなるという特殊能力である。選手キャラクタが「送球○」を修得していると、選手キャラクタの送球がそれにくくなる。「ケガしにくさ◎」は、めったにケガしなくなるという特殊能力である。選手キャラクタが「ケガしにくさ◎」を修得していると、選手キャラクタはめったにケガしなくなる。「アベレージヒッター」は、ヒット性の打球が出やすくなるという特殊能力である。選手キャラクタが「アベレージヒッター」を修得していると、選手キャラクタが安打を打ちやすくなる。

[0046] なお、領域A 3 1 4には処理オブジェクトP 3 1 5, P 3 1 6が表示される。処理オブジェクトP 3 1 5, P 3 1 6には、領域A 3 1 4の表示内容を変えるための処理が関連付けられている。ユーザが処理オブジェクトP 3 1 5, P 3 1 6を選択すると、領域A 3 1 4の表示内容が変わる。例えば、選手キャラクタの性格に関する情報等が領域A 3 1 4に表示される。

[0047] また、登録画面画像G 3 1 0には処理オブジェクトP 3 1 8が表示される。処理オブジェクトP 3 1 8には、選択画面画像G 3 0 0に戻るための処理が関連付けられている。このため、ユーザが処理オブジェクトP 3 1 8を選択すると、選択画面画像G 3 0 0が表示部3 5に再び表示される。

[0048] さらに、登録画面画像G 3 1 0には処理オブジェクトP 3 1 7が表示される。処理オブジェクトP 3 1 7には、選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストLに登録するための処理が関連付けられている。このため、ユーザが処理オブジェクトP 3 1 7を選択すると、登録画面画像G 3 1 0に表示されている選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストLに登録される。この場合、選手キャラクタは、第2野球ゲームで抽選によりユーザに付与され得る状態になる。

[0049] 次に、第2野球ゲームをプレイするユーザ（例えばユーザB）が行う手順について説明する。

[0050] 図2に示すように、まず、ユーザBはゲームアイテム又はゲームポイントを使用して選手キャラクタの抽選を行うことによって選手キャラクタを入手

する（S50）。この場合、抽選候補リストLに登録された複数の選手キャラクターのうちから抽選処理に基づいて少なくとも一つが選出され、選出された選手キャラクターがユーザBに付与される。ユーザBはこのようにして選手キャラクターを入手することによって、自らの保有する選手キャラクターを増やしていく。

[0051] なお、抽選候補リストLに登録された一つの選手キャラクターは複数のユーザに付与される場合がある。すなわち、ユーザAによって登録された一つの選手キャラクターは複数のユーザ（例えばユーザB、C、D等）に付与される場合がある。

[0052] 図5は、選手キャラクターの抽選を行った場合に表示される抽選結果画面画像の一例を示す。図5に示すように、抽選結果画面画像G500には、抽選の結果としてユーザに付与された選手キャラクター（言い換えれば、ユーザが抽選によって入手した選手キャラクター）に関する情報が表示される。図5に示す抽選結果画面画像G500の領域A501、A502、A503は、図4に示す登録画面画像G310の領域A311、A312、A313と同様である。

[0053] 抽選結果画面画像G500の領域A504には選手キャラクターが収めた成績が表示される。先述のように、一つの選手キャラクターは複数のユーザに付与される場合があるため、選手キャラクターAがユーザBに付与された時点で、選手キャラクターはすでに他のユーザに付与されて使用されている場合がある。このような場合、領域A504には、当該一つの選手キャラクターが他の各ユーザの野球チームのメンバとして試合に出場して収めた成績の累計が表示される。図5に示す例では安打数、本塁打数、打点数、及び盗塁数の各々の累計が領域A504に表示されている。例えば、選手キャラクターAがユーザBに付与された時点ですでに選手キャラクターAがユーザC、Dに付与されており、選手キャラクターAがユーザCの野球チームのメンバとして試合に出場して打った安打数の累計が「Hc」であり、選手キャラクターAがユーザCの野球チームのメンバとして試合に出場して打った安打数の累計が「Hd」

であるとする、 $Hc + Hd$ が安打数として領域A504に表示されることになる。

[0054] なお、図5は、ユーザに付与された選手キャラクタが野手である場合の抽選結果画面画像G500の一例を示しているが、ユーザに付与された選手キャラクタが投手である場合には、例えば、勝利数、セーブ数、及び奪三振数の累計が領域A504に表示される。

[0055] また図5に示すように、領域A504には処理オブジェクトP505、P506が表示される。処理オブジェクトP505、P506には、領域A504の表示内容を変えるための処理が関連付けられている。このため、ユーザが処理オブジェクトP505、P506を選択すると、領域A504の表示内容が変わる。例えば、選手キャラクタの特殊能力に関する情報（例えば図4の領域A314の表示内容）、又は、選手キャラクタの性格に関する情報等が領域A504に表示される。

[0056] また、領域A507には選手キャラクタのナイスポイントが表示される。ナイスポイントは、選手キャラクタに対する、当該選手キャラクタを使用したユーザからの評価を示している。ナイスポイントが多いほど、選手キャラクタを使用したユーザからの評価が高いことを示している。ナイスポイントの詳細については後述する。

[0057] さらに、領域A508には選手キャラクタの人気度パラメータが表示される。人気度パラメータは選手キャラクタの人気の高さを示す。例えば、「レギュラー」、「スター」、又は「スーパースター」が選手キャラクタの人気度パラメータとして設定される。「レギュラー」は人気が高くないことを示し、「スーパースター」は人気が非常に高いことを示す。最初、選手キャラクタの人気度パラメータは「レギュラー」に設定される。

[0058] 人気度パラメータはナイスポイントと関連がある。具体的には、ナイスポイントが所定値に達すると、人気度パラメータが一段階上がる。例えば、選手キャラクタの人気度パラメータが「レギュラー」である状態でナイスポイントが第1所定値に達すると、選手キャラクタの人気度パラメータが「スタ

一」に変わる。さらに、選手キャラクタの人気度パラメータが「スター」である状態でナイスポイントが第2所定値（第1所定値よりも大きい値）に達すると、選手キャラクタの人気度パラメータが「スーパースター」に変わる。このように、選手キャラクタを使用したユーザからの評価が高くなるのに伴って、選手キャラクタの人気度も上がるようになっている。

[0059] ユーザは上記の領域A504, A507, A508を参照することによって、抽選により付与された選手キャラクタに関して、当該選手キャラクタを使用した他のユーザからの評価及び人気や、他のユーザによって使用された際に当該選手キャラクタがどの程度活躍したのかを把握することが可能になっている。

[0060] 上記のようにしてユーザは選手キャラクタ入手していく。そして図2に示すように、ユーザは自らの保有する選手キャラクタを使用して野球チームを編成し（S52）、当該野球チームを使用して対戦相手と試合する（S54）。

[0061] 図6は、試合中に表示される試合画面画像の一例を示す。図6に示す試合画面画像G510はユーザが攻撃中である場面を示している。すなわち、ユーザが打者である選手キャラクタPCを操作している場面を示している。なお、領域A511には現在の試合状況が表示され、領域A512には、ユーザが操作している選手キャラクタPCの名前が表示される。

[0062] 試合画面画像G510には、ユーザが選手キャラクタPCに打撃を行わせるための操作画像として、杵F及びミートカーソルMが表示される。杵Fはホームベース上に表示され、ストライクゾーンを示す。ミートカーソルMはユーザの移動指示操作に応じて移動し、打撃位置を示す。ユーザがスイング指示操作を行うと、選手キャラクタPCはミートカーソルMによって示される打撃位置に向けてバットを振る。

[0063] 杵Fを含む平面をボールBが通過するタイミング又はその近傍タイミングでユーザがスイング指示操作を行うと、ミートカーソルMとボールBとの位置関係に応じて、選手キャラクタPCがボールBを打つ。例えば、ミートカ

ーソルMがボールBに重なっていると、ボールBは打撃される。この場合、ミートカーソルMの芯MCがボールBに重なっていると強い打球が飛ぶ。一方、ミートカーソルMがボールBに重なっていないと空振りとなる。なお、杵Fを含む平面をボールBが通過するタイミングと離れたタイミングでスイング指示操作が行われた場合にも空振りとなる。

[0064] 試合画面画像G510には処理オブジェクトP513も表示される。処理オブジェクトP513には、選手キャラクタPCのナイスポイントを増加させるための処理が関連付けられている。例えば、選手キャラクタPCが活躍した場合にユーザは処理オブジェクトP513を選択する。この場合、選手キャラクタPCのナイスポイントが1ポイント増加する。以下では、便宜上、処理オブジェクトP513のことを「ナイスボタン」と呼ぶ。

[0065] 以上のように、ナイスボタンが選択されると選手キャラクタのナイスポイントが1ポイント増加するため、ナイスポイントは、選手キャラクタを対象としてナイスボタンが選択された回数の累計に相当する。また先述のように、一つの選手キャラクタは複数のユーザに付与される場合があり、当該一つの選手キャラクタのナイスポイントは、それら複数ユーザの各々が当該一つの選手キャラクタを対象としてナイスボタンを選択した回数の累計を示す。例えば、選手キャラクタAがユーザB、C、Dに付与され、ユーザBが選手キャラクタAを対象としてナイスボタンを選択した回数が「Nb」であり、ユーザCが選手キャラクタAを対象としてナイスボタンを選択した回数が「Nc」であり、ユーザDが選手キャラクタAを対象としてナイスボタンを選択した回数が「Nd」であるとする、選手キャラクタAのナイスポイントの値は $Nb + Nc + Nd$ となる。

[0066] ナイスボタンを選択することは、選手キャラクタに対して良い評価を与えることに相当しているため、ナイスポイントの多い選手キャラクタは、当該選手キャラクタを使用したユーザからの評価が高い選手キャラクタということになる。

[0067] 以上に説明したように、ゲームシステム1では、第1野球ゲームのユーザ

によって作成された選手キャラクタが、第2野球ゲームの抽選候補リスト（第2野球ゲームのユーザに抽選により付与され得る選手キャラクタの候補のリスト）に登録されるようになっている。その結果、ゲーム提供者が新たな選手キャラクタを作成しなくても、第2野球ゲームの抽選候補リストのラインアップが変化するようになっている。

[0068] なお、ゲームシステム1では、ユーザが要求した場合に、当該ユーザによって作成された選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストに登録されるため、ユーザは自らの作成した選手キャラクタを抽選候補リストに登録するか否かを選択できるようになっている。

[0069] ところで、以上のようにして第2野球ゲームの抽選候補リストのラインアップを変化させるためには、第1野球ゲームのユーザが作成した選手キャラクタを抽選候補リストに登録してもらう必要がある。この点、ゲームシステム1は、第1野球ゲームのユーザに対して、自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けを与える機能も備えている。

[0070] 具体的には、ゲームシステム1では、第1野球ゲームでユーザAが作成した選手キャラクタAが第2野球ゲームで他のユーザに付与された場合に、所定条件の下、選手キャラクタの作成者であるユーザAに報酬を付与する。例えば、選手キャラクタAのナイスポイントが所定値に達した場合にユーザAに報酬を付与する。この場合、例えば、第1野球ゲームで使用可能なゲームポイント又はゲームアイテムを報酬として付与する。具体的には、例えば、能力の高い選手キャラクタを作成しやすくなるように補助するゲームアイテムを報酬として付与する。または、作成中の選手キャラクタの能力を向上するために必要な経験ポイントを報酬として付与する。このようにすることによって、第1野球ゲームのユーザに対して、自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けや、他のユーザから多くのナイスポイントを得ることができるよう選手キャラクタを作成する動機付けを与えるようになっている。

- [0071] 第1野球ゲームのユーザに対して動機付けを与える構成は上記に説明した例に限られない。以下、他の例についても説明する。
- [0072] (例1) 他のユーザによって選手キャラクタAが使用された回数の累計が所定値に達した場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。このようにすれば、第1野球ゲームのユーザに対して、他のユーザによって多く使用されるような選手キャラクタを作成する動機付けを与えることができる。
- [0073] (例2) 他のユーザによって使用された選手キャラクタAの成績が所定条件を満足した場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。例えば、選手キャラクタAの安打数等の累計が所定値に達した場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。または、選手キャラクタ全体の成績ランキングで選手キャラクタAが所定順位以上になった場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。このようにすれば、第1野球ゲームのユーザに対して、優秀な成績を収めるような選手キャラクタを作成する動機付けを与えることができる。
- [0074] (例3) 第1野球ゲームでユーザAが作成した選手キャラクタAが第2野球ゲームで他のユーザに付与された場合に、無条件で、ユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。このようにしても、第1野球ゲームのユーザに対して、自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けを与えることができる。
- [0075] (例4) ユーザAに報酬を付与する代わりに、第1野球ゲームにおける選手キャラクタAの基本能力を上昇させたり、選手キャラクタAに特殊能力を修得させたりするようにしてもよい。このようにしても、第1野球ゲームのユーザに対して、自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けを与えることができる。
- [0076] 以上では、第1野球ゲームのユーザに対して、選手キャラクタを作成して第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けを与えるための機能について説明したが、ゲームシステム1は、第2野球ゲームのユーザに対して、選手キャラクタを使用する動機付けを与えるための機能も備えている。

[0077] 具体的には、ゲームシステム 1 では、ユーザ B と対戦相手との試合においてユーザ B の使用する選手キャラクタ A が安打を打ったことによって、選手キャラクタ A の安打数の累計が所定値（例えば、500、1000、1500、2000 等）に到達した場合に、ユーザ B に報酬を付与する。この場合、例えば、第 2 野球ゲームで使用可能なゲームポイント又はゲームアイテムを報酬として付与する。具体的には、例えば、選手キャラクタの抽選を行うためのゲームポイント又はゲームアイテムを報酬として付与する。このようにすることによって、第 2 野球ゲームのユーザに対して、選手キャラクタを使用してゲームをプレイする動機付けを与えるようになっている。

[0078] なお、上記のような場合にも、選手キャラクタ A の作成者であるユーザ A に報酬を付与するようにしてもよい。例えば、第 1 野球ゲームで使用可能なゲームポイント又はゲームアイテムを報酬としてユーザ A に付与するようにしてもよい。

[0079] [3. データの構成] 以下、上記に説明したような機能を実現するために必要なデータの一例を示す。図 7 ～ 図 11 は、上記に説明したような野球ゲームを実現する場合のデータの一例を示す。これらのデータは例えばデータベース 14 に記憶される。

[0080] 図 7 は第 1 ユーザテーブルの一例を示す。第 1 ユーザテーブル TBL101 は、第 1 野球ゲームをプレイする各ユーザに関する情報を示すデータである。図 7 に示すように、第 1 ユーザテーブル TBL101 は「ユーザ ID」、「第 1 ゲームポイント」、及び「第 1 ゲームアイテム」フィールドを含む。

[0081] 「ユーザ ID」フィールドは各ユーザを一意に識別する情報を示す。「第 1 ゲームポイント」フィールドは、ユーザの保有しているゲームポイント（第 1 野球ゲームで使用可能なゲームポイント）の量を示す。「第 1 ゲームアイテム」フィールドは、ユーザの保有しているゲームアイテム（第 1 野球ゲームで使用可能なゲームアイテム）のリストを示す。なお、「ユーザの保有しているゲームポイント」又は「ユーザの保有しているゲームアイテム」と

は、ユーザが任意に使用することが可能な状態にあるゲームポイント又はゲームアイテムである。

[0082] 図8は第1選手キャラクタテーブルの一例を示す。第1選手キャラクタテーブルTBL102は、第1野球ゲームで作成された選手キャラクタの一覧を示すデータである。図8に示すように、第1選手キャラクタテーブルTBL102は「第1選手キャラクタID」、「作成者」、「名前」、「ポジション」、「総合能力」、「基本能力パラメータ」、「特殊能力パラメータ」、及び「抽選候補フラグ」フィールドを含む。

[0083] 「第1選手キャラクタID」フィールドは、第1野球ゲームで作成された選手キャラクタを一意に識別する情報を示す。「作成者」フィールドは、選手キャラクタの作成者であるユーザのユーザIDを示す。「名前」及び「ポジション」フィールドは選手キャラクタの名前及びポジションを示す。「総合能力」フィールドは選手キャラクタの総合能力の高低を示す。

[0084] 「基礎能力パラメータ」フィールドには、選手キャラクタの基礎能力の高低を示す基礎能力パラメータが登録される。「特殊能力パラメータ」フィールドには、選手キャラクタが特殊能力を修得しているか否かを示す特殊能力パラメータに登録される。

[0085] 「抽選候補フラグ」フィールドは、選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストに設定されているか否かを示す。例えば、値「0」又は「1」が「抽選候補登録フラグ」フィールドに登録される。値「0」は、選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストに設定されていないことを示し、値「1」は、選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストに設定されていることを示す。この場合、「抽選候補フラグ」フィールドの値が「1」である選手キャラクタのリストが図2に示す抽選候補リストLに相当している。

[0086] 図8では省略されているが、例えば、選手キャラクタの画像を示すフィールド、選手キャラクタの打撃フォームを示すフィールドや、投球又は打撃に使用する手を示すフィールドも第1選手キャラクタテーブルTBL102に

含まれる。

[0087] 図9は第2ユーザテーブルの一例を示す。第2ユーザテーブルTBL103は、第2野球ゲームをプレイする各ユーザに関する情報を示すデータである。図9に示すように、第2ユーザテーブルTBL103は「ユーザID」、「第2ゲームポイント」、及び「第2ゲームアイテム」フィールドを含む。

[0088] 「ユーザID」フィールドは第1ユーザテーブルTBL101の「ユーザID」フィールドと同様である。なお、ここでは、第1野球ゲームと第2野球ゲームとで共通のユーザIDを用いているが、第1野球ゲームと第2野球ゲームとで別個のユーザIDを用いるようにしてもよい。

[0089] 「第2ゲームポイント」フィールドは、ユーザの保有しているゲームポイント（第2野球ゲームで使用可能なゲームポイント）の量を示す。「第2ゲームアイテム」フィールドは、ユーザの保有しているゲームアイテム（第2野球ゲームで使用可能なゲームアイテム）のリストを示す。

[0090] 図10は第2選手キャラクターテーブルの一例を示す。第2選手キャラクターテーブルTBL104は、第2ゲームをプレイするユーザが保有する選手キャラクターのリストを示す。図10に示すように、第2選手キャラクターテーブルTBL104は「第2選手キャラクターID」、「保有者」、「第1選手キャラクターID」、「名前」、「ポジション」、「総合能力」、「基本能力パラメータ」、及び「特殊能力パラメータ」フィールドを含む。

[0091] 「第2選手キャラクターID」フィールドは、第2ゲームをプレイするユーザが保有する選手キャラクターを一意に識別する情報を示す。なお、一つの選手キャラクターが複数のユーザに付与された場合、それら複数のユーザに付与された選手キャラクターの第1選手キャラクターIDは同一であるが、第2選手キャラクターIDは異なることになる。

[0092] 「保有者」フィールドは、選手キャラクターを保有するユーザのユーザIDを示す。「第1選手キャラクターID」フィールドは、選手キャラクターの第1選手キャラクターIDを示す。第1野球ゲームのユーザによって作成された選

手キャラクタの場合に、選手キャラクタの第1選手キャラクタIDが「第1選手キャラクタID」フィールドに登録される。なお、第2野球ゲームでは、ゲーム提供者によって作成された選手キャラクタがユーザに付与される場合もあり、このような選手キャラクタに関しては「第1選手キャラクタID」フィールドが空欄となる。

[0093] 「名前」、「ポジション」、「総合能力」、「基本能力パラメータ」、及び「特殊能力パラメータ」フィールドは第1選手キャラクタテーブルTBL102の「名前」、「ポジション」、「総合能力」、「基本能力パラメータ」、及び「特殊能力パラメータ」フィールドと同様である。

[0094] 図11は使用結果テーブルの一例を示す。使用結果テーブルTBL105は、第1野球ゲームのユーザによって作成された選手キャラクタの第2野球ゲームにおける使用結果を示すデータである。

[0095] 図11に示すように、使用結果テーブルTBL105は「第1選手キャラクタID」、「人気度」、「ナイスポイント」、「使用回数」、及び「成績」フィールドを含む。

[0096] 「第1選手キャラクタID」フィールドには、選手キャラクタの第1選手キャラクタIDが登録される。第2野球ゲームにおける使用結果は第1選手キャラクタIDごとに管理される。「人気度」フィールドには選手キャラクタの人気度パラメータが登録される。「ナイスポイント」フィールドには選手キャラクタのナイスポイントが登録される。

[0097] 「使用回数」フィールドは選手キャラクタが使用された回数を示す。なお、選手キャラクタの野球チームのメンバとして登録されて試合が行われた場合に「選手キャラクタが使用された」とみなすようにしてもよいし、選手キャラクタが実際に試合に出場した場合に「選手キャラクタが使用された」とみなすようにしてもよい。また先述のように、一つの選手キャラクタが複数のユーザに付与される場合があり、当該一つの選手キャラクタがそれら複数ユーザの各々によって使用された回数の累計が「使用回数」フィールドに登録される。

[0098] 「成績」フィールドは選手キャラクタが収めた成績を示す。先述のように、一つの選手キャラクタが複数のユーザに付与される場合があり、当該一つの選手キャラクタがそれら複数ユーザの各々の野球チームのメンバとして試合に出場して収めた成績（例えば安打数、本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、又は奪三振数）の累計が「成績」フィールドに登録される。

[0099] [4. 機能ブロック] 次に、ゲームシステム1で実現される機能ブロックについて説明する。図12はゲームシステム1で実現される機能ブロックの一例を示す。図12に示すように、ゲームシステム1は、選出候補設定部110、選出部120、ゲームオブジェクト関連付け部130、第1報酬関連付け部140、パラメータ更新部150、表示制御部160、及び第2報酬関連付け部170を含む。これらの機能ブロックは、例えばサーバ10（ゲーム制御装置）の制御部11によって実現される。

[0100] まず、選出候補設定部110、選出部120、及びゲームオブジェクト関連付け部130について説明する。選出部120及びゲームオブジェクト関連付け部130を先に説明した後で、選出候補設定部110について説明する。

[0101] 選出部120は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出する。そして、ゲームオブジェクト関連付け部130は、選出部120によって選出されたゲームオブジェクトを第1ユーザ識別情報と関連付ける。

[0102] ここで、「ゲームオブジェクト」とは、ゲームにおいて利用され得る対象である。例えば、ゲームキャラクタ又はゲームアイテム等が「ゲームオブジェクト」の一例に相当する。ゲームキャラクタ又はゲームアイテムは、ゲーム画面にゲームカードの形式で表示されるものであってもよい。例えば、ゲームオブジェクトには複数のパラメータが設定される。

[0103] ゲームオブジェクトに設定される「パラメータ」とは、例えば、ゲームオブジェクトの性能を示す情報である。すなわち、「パラメータ」とは、例え

ば、ゲームオブジェクトの性能の大小又は高低を示す情報、又は、ゲームオブジェクトが特定の性能を有しているか否かを示す情報である。

[0104] または、「パラメータ」とは、例えば、ゲームオブジェクトの状態を示す情報であってもよい。すなわち、「パラメータ」とは、例えば、ゲームオブジェクトの状態の良し悪しを示す情報であってもよい。あるいは、「パラメータ」とは、例えば、ゲームオブジェクトの希少度又は人気度を示す情報であってもよい。

[0105] 例えば、ゲームオブジェクトが野球ゲームの選手キャラクタである場合、投手能力、打撃能力、守備能力、又は走塁能力等の高低（又は大小）を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、スタミナ（又は疲労度）の大小を示す情報や、コンディション（調子）の良し悪しを示す情報が「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

[0106] また例えば、ゲームオブジェクトがサッカーゲームの選手キャラクタである場合、パス能力、ドリブル能力、シュート能力、ディフェンス能力、又は走力等の高低（又は大小）を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、スタミナ（又は疲労度）の大小を示す情報や、コンディション（調子）の良し悪しを示す情報が「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

[0107] また例えば、ゲームオブジェクトが敵と戦闘するゲームキャラクタである場合、攻撃力又は守備力等の高低（又は大小）を示す情報や、特殊能力の有無を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、ヒットポイントが「ゲームオブジェクトの状態を示す情報」の一例に相当する。

[0108] また例えば、ゲームオブジェクトがゲームアイテムである場合、ゲームアイテムの効力の大小（又は高低）を示す情報が「ゲームオブジェクトの性能を示す情報」の一例に相当し、ゲームアイテムを使用可能な残り回数を示す情報や、ゲームアイテムを使用した回数を示す情報が「ゲームオブジェクト

の状態を示す情報」の一例に相当する。

[0109] 「パラメータ」は数値情報に限られず、数値情報以外の情報であってもよい。

[0110] また、「ユーザ識別情報」とは、ユーザを一意に識別するための情報である。言い換えれば、「ユーザ識別情報」とは、ユーザを特定するための情報である。例えば、ユーザID、ユーザの名前、ユーザアカウント、又は電子メールアドレスが「ユーザ識別情報」の一例に相当する。「第1ユーザ識別情報」とは、第1ユーザを識別するユーザ識別情報である。

[0111] 「ゲームオブジェクトをユーザ識別情報に関連付ける」とは、ゲームオブジェクトをユーザ識別情報と結びつけて記憶することである。言い換えれば、「ゲームオブジェクトをユーザ識別情報に関連付ける」とは、ユーザ識別情報によって識別されるユーザにゲームオブジェクトを付与することである。さらに言い換えれば、「ゲームオブジェクトをユーザ識別情報に関連付ける」とは、ユーザ識別情報によって識別されるユーザの保有するゲームオブジェクトにゲームオブジェクトを追加することである。ここで、「ユーザの保有するゲームオブジェクト」とは、ユーザが任意に使用することが可能な状態にあるゲームオブジェクトである。

[0112] 「ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト」とは、ユーザ識別情報と結びつけて記憶するゲームオブジェクトである。言い換えれば、「ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト」とは、ユーザ識別情報によって識別されるユーザに付与するゲームオブジェクトである。さらに言い換えれば、「ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト」とは、ユーザ識別情報によって識別されるユーザの保有するゲームオブジェクトに追加されるゲームオブジェクトである。

[0113] 「選出候補」とは、ユーザ識別情報に関連付けるゲームオブジェクトとして選出される候補である。言い換えれば、「選出候補」とは、ユーザ識別情報に関連付けるゲームオブジェクトとして選出されることが可能な状態にあるゲームオブジェクトである。

- [0114] 「抽選処理」とは、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、ユーザ識別情報に関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の確率に従って、自動的に選出するための処理である。言い換えれば、「抽選処理」とは、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、ユーザ識別情報に関連付けるゲームオブジェクトとして、乱数に基づいて（又はランダムに）、自動的に選出するための処理である。
- [0115] 選出候補設定部 110 は、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、第 2 ユーザ識別情報によって識別される第 2 ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する。
- [0116] ここで、「第 2 ユーザ識別情報」とは、第 1 ユーザ識別情報以外のユーザ識別情報であり、第 1 ユーザ以外のユーザである第 2 ユーザを識別するユーザ識別情報である。
- [0117] 「ユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクト」とは、ユーザがゲームをプレイした結果として生成されたゲームオブジェクトである。言い換えれば、ユーザによるゲームプレイに基づいてパラメータが設定されたゲームオブジェクトである。例えば、ユーザによるゲームプレイに基づいて、パラメータが初期状態から更新されて、パラメータが確定されたゲームオブジェクトである。「ユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクト」は、ユーザによって生成されたゲームオブジェクトと言い換えることができる。すなわち、「ユーザのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクト」は、例えば、ユーザによって育成されたゲームキャラクタ、又は、ユーザによって強化されたゲームアイテムと言い換えることができる。
- [0118] 「複数の選出候補のゲームオブジェクト」には、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトのみが含まれるようにしてもよいし、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトと、それ以外のゲームオブジェクト（例えば、ゲーム提供者によって作成さ

れたゲームオブジェクト)との両方が含まれるようにしてもよい。

[0119] 例えば、選出候補設定部 110 は、第 2 ユーザから所定の設定要求を受け付けた場合に、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する。

[0120] ここで、「設定要求」とは、選出候補のゲームオブジェクトとして設定することを要求することである。また、「ユーザから設定要求を受け付ける」とは、選出候補のゲームオブジェクトとして設定することを要求することを示すデータをユーザの端末から受信することである。または、「ユーザから設定要求を受け付ける」とは、選出候補のゲームオブジェクトとして設定することを要求することを示す操作を受け付けることであってもよい。

[0121] なお、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが選出部 120 によって選出された場合、ゲームオブジェクト関連付け部 130 は、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを第 1 ユーザ識別情報と関連付ける。

[0122] ここで、「第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを第 1 ユーザ識別情報と関連付ける」とは、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの複製を第 1 ユーザ識別情報と関連付けることである。または、「第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを第 1 ユーザ識別情報と関連付ける」とは、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクト自体を第 1 ユーザ識別情報と関連付けることであってもよい。

[0123] なお、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトは、第 2 ユーザ識別情報以外の複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられる場合がある。また、第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが選出部 120 によって選出されて第 1 ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、当該ゲームオブジェクトは、第 1 ユーザがプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になる。

[0124] 例えば、「第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクト」は

、例えば、第2ユーザによる第1ゲームのプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトであり、当該ゲームオブジェクトが選出部120によって選出されて第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合、当該ゲームオブジェクトは、第1ユーザがプレイする第2ゲーム（第1ゲームとは異なるゲーム）において当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になる。

[0125] ここで、「第1ゲームとは異なるゲーム」とは、例えば、第1ゲームとは別個に提供されるゲームである。例えば、第1ゲームを実行するための第1ゲームプログラムとは別個の第2ゲームプログラムに基づいて実行されるゲームである。また例えば、第1ゲームを提供するためのゲーム端末とは別個の種類のゲーム端末で提供されるゲームである。例えば、第1ゲームが携帯電話（スマートフォン）で提供されるゲームである場合、第2ゲームは、携帯電話（スマートフォン）以外のゲーム端末（例えば、業務用ゲーム機、家庭用ゲーム機（据置型ゲーム機）、携帯用ゲーム機、又はデスクトップ型コンピュータ等）で提供されるゲームである。

[0126] 先述の第1及び第2野球ゲームでは、登録画面画像G310の処理オブジェクトP317が選択された場合に、選手キャラクタを抽選候補リストに登録することを要求することを示すデータがサーバ10に送信される。この場合、選手キャラクタを抽選候補リストに登録することを要求することが「設定要求」の一例に相当する。また、選手キャラクタの抽選候補フラグを「1」に更新することが「ゲームオブジェクトを複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する」ことの一例に相当する。さらに、抽選候補フラグが「1」である選手キャラクタが「複数の選出候補のゲームオブジェクト」の一例に相当する。

[0127] このため、選出候補設定部110は、選手キャラクタを抽選候補リストに登録することを要求することを示すデータがユーザA（第2ユーザの一例）の第1ゲーム端末30から受信された場合に、当該選手キャラクタの抽選候補フラグを「1」に更新する。

[0128] また、選出部120は、第1選手キャラクタテーブルTBL102に登録

された選手キャラクタであって、かつ、抽選候補フラグが「1」である選手キャラクタのうちから少なくとも一つを、ユーザB（第1ユーザの一例）に付与する選手キャラクタとして、所定の抽選処理に基づいて選出する。

[0129] そして、ゲームオブジェクト関連付け部130は、選出部120によって選出された選手キャラクタをユーザBに付与する。具体的には、ゲームオブジェクト関連付け部130は、選出部120によって選出された選手キャラクタに関する情報を、ユーザBのユーザIDに関連付けて、第2選手キャラクタテーブルTBL104に登録する。

[0130] 次に、第1報酬関連付け部140について説明する。

[0131] 第1報酬関連付け部140は、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが選出部120によって選出されて第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、第2ユーザ識別情報に報酬に関連付ける。

[0132] ここで、「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」とは、ユーザ識別情報によって識別されるユーザに報酬を付与することである。

[0133] 例えば、ユーザにゲームオブジェクトを付与することが「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」ことの一例に相当する。すなわち、ユーザが保有していない新たなゲームオブジェクトをユーザに付与することや、ユーザがすでに保有しているゲームオブジェクトをさらにユーザに付与することによって、ユーザが保有している当該ゲームオブジェクトの数を増加することが「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」ことの一例に相当する。言い換えれば、新たなゲームオブジェクトをユーザ識別情報と関連付けることや、ユーザ識別情報とゲームオブジェクトが関連付けられた状態でさらに当該ゲームオブジェクトをユーザ識別情報と関連付けることによって、ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの数を増加することが「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」ことの一例に相当する。

[0134] また例えば、ユーザにゲームポイントを付与することも「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」ことの一例に相当する。すなわち、ユーザの保有するゲームポイントを増加することが「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」こ

との一例に相当する。言い換えれば、ユーザ識別情報とゲームポイントが関連付けられた状態でさらにゲームポイントに関連付けることによって、ユーザ識別情報と関連付けられたゲームポイントを増加することが「ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」ことの一例に相当する。

[0135] 「ゲームポイント」とは、例えば、ゲーム内で通貨としての役割を果たすものである。例えば、新たなゲームオブジェクト（ゲームアイテム等）を入手するための使用されるようなポイントである。ただし、「ゲームポイント」は、ゲーム内で通貨としての役割を果たすものに限られない。例えば、「ゲームポイント」は、ゲームオブジェクトの性能を向上させるためのポイント（例えば経験ポイント等）であってもよい。すなわち、ゲームオブジェクトの性能を向上するために使用されるようなポイントであってもよい。

[0136] 「報酬」は、ゲームオブジェクトやゲームポイントに限られず、ゲームの内容に合わせて種々の報酬を設定することが可能である。なお、「報酬」は、ユーザと関連付けられたパラメータ（ゲームポイント以外のパラメータ）をユーザにとって有利となるように一時的又は永続的に変化させることであってもよい。

[0137] 「第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、第2ユーザ識別情報に報酬に関連付ける」とは、例えば、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、所定条件に基づいて、第2ユーザ識別情報に報酬に関連付けることである。

[0138] ここで、「所定条件」とは、第1ユーザ識別情報への報酬の関連付けが実行されるために満足される必要のある条件である。言い換えれば、「所定条件」とは、第1ユーザ識別情報に報酬に関連付けるか否かを決定するための基準となる条件である。例えば、所定条件が満足されれば、第1ユーザ識別情報への報酬の関連付けが実行され、所定条件が満足されていなければ、第1ユーザ識別情報への報酬の関連付けは実行されない。

[0139] なお、「第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが第1

ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける」とは、例えば、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、無条件に、第2ユーザ識別情報に報酬を関連付けることであってもよい。

[0140] 先述の第1及び第2野球ゲームでは、第1報酬関連付け部140は、第1野球ゲームでユーザAによって作成された選手キャラクタA（第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの一例）が選出部120によって選出されてユーザB（第1ユーザの一例）に付与された場合に、ユーザBによる選手キャラクタAへの評価に基づいてユーザAに報酬を付与する。

[0141] ここで、「ユーザによる選手キャラクタへの評価」とは、ユーザが選手キャラクタに対する満足度の有無又は程度を評価することである。言い換えれば、「ユーザによる選手キャラクタへの評価」とは、ユーザが選手キャラクタの良さを評価することである。

[0142] また、「選手キャラクタへの評価に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタへの評価に基づいて、ユーザに報酬を付与するか否かを決定することである。例えば、「選手キャラクタへの評価に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足したか否かに基づいて、ユーザに報酬を付与するか否かを決定することである。

[0143] または、「選手キャラクタへの評価に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタへの評価に基づいて、ユーザに報酬を付与する報酬の種類又は量を決定することであってもよい。例えば、「選手キャラクタへの評価に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足したか否かに基づいて、ユーザに報酬を付与する報酬の種類又は量を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足する場合と、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足しない場合とで、ユーザに付与する報酬の種類を異ならせるようにしてもよい。また例えば、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足する場合には、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足しない場合に比べて、ユーザに付与する

報酬の量を多くするようにしてもよい。

[0144] 先述の第1及び第2野球ゲームの場合、選手キャラクタのナイスポイントが「選手キャラクタへの評価」の一例に相当する。また、第1報酬関連付け部140は、選手キャラクタAのナイスポイントが所定値以上になった場合に、選手キャラクタAの作成者であるユーザAに報酬を付与する。

[0145] なお、第1報酬関連付け部140は、第1野球ゲームでユーザAによって作成された選手キャラクタA（第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの一例）が選出部120によって選出されてユーザB（第1ユーザの一例）に付与された場合に、ユーザBがプレイする第2野球ゲームにおける選手キャラクタAの使用結果に基づいてユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。

[0146] ここで、「選手キャラクタの使用」とは、例えば、選手キャラクタを操作対象としてユーザが操作したり、選手キャラクタを指示対象としてユーザが指示を与えたりすることである。また、「選手キャラクタの使用」とは、例えば、選手キャラクタをゲームに登場させることである。言い換えれば、「選手キャラクタの使用」とは、選手キャラクタをゲーム画面に表示させることである。先述の第1及び第2野球ゲームの場合であれば、選手キャラクタを野球チームのメンバとして設定すること、又は、選手キャラクタを試合に出場させることが「選手キャラクタの使用」の一例に相当する。なお、ゲームアイテムの場合であれば、「ゲームアイテムの使用」とは、例えば、ゲームアイテムが有する効果を発生させることである。

[0147] 「使用結果」とは、例えば、選手キャラクタが使用されたか否かである。または、「使用結果」とは、例えば、選手キャラクタが使用された回数、又は、選手キャラクタが使用された期間の長さであってもよい。あるいは、「使用結果」とは、例えば、使用された選手キャラクタがゲームにおいて果たした貢献の有無又は程度であってもよい。

[0148] 例えば、使用された選手キャラクタがゲームにおいて収めた成績が「貢献の有無又は程度」の一例に相当する。例えば、野球ゲームの選手キャラクタ

の場合、安打数、本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、又は奪三振数等が「成績」の一例に相当する。なお、サッカーゲームの選手キャラクタの場合であれば、得点、アシスト数、又は失点等が「成績」の一例に相当する。また、敵と戦闘するゲームキャラクタの場合であれば、倒した敵の数、敵に与えたダメージの量、又は特定の敵（例えばボス）を倒したか否か等が「成績」の一例に相当する。

[0149] なお、選手キャラクタが使用されたことによってゲームにおいて発生した効果の有無又は程度も「貢献の有無又は程度」の一例に相当する。例えば、選手キャラクタがチーム（グループ又はデッキ）に組み込まれたことによって、チーム（グループ又はデッキ）全体の性能が向上するようになっている場合であれば、その向上の有無又は程度が「貢献の有無又は程度」の一例に相当する。また例えば、選手キャラクタが使用されたことによって他のゲームオブジェクトに影響を及ぼす（例えば、味方の選手キャラクタの性能を向上させたり、又は、対戦相手の選手キャラクタの性能を低下させたりする）ようになっている場合であれば、その影響の有無又は程度が「貢献の有無又は程度」の一例に相当する。

[0150] 「選手キャラクタの使用結果に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタの使用結果に基づいて、ユーザに報酬を付与するか否かを決定することである。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足したか否かに基づいて、ユーザに報酬を付与するか否かを決定することである。

[0151] または、「選手キャラクタの使用結果に基づいてユーザに報酬を付与する」とは、選手キャラクタの使用結果に基づいて、ユーザに付与する報酬の種類又は量を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足したか否かに基づいて、ユーザに付与する報酬の種類又は量を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足する場合と、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足しない場合とで、ユーザに付与する報酬の種類を異ならせるようにしてもよい。

。また例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足する場合には、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足しない場合に比べて、ユーザに付与する報酬の量を多くするようにしてもよい。

[0152] 先述の第1及び第2野球ゲームの場合、選手キャラクタの使用回数（図11参照）が「選手キャラクタの使用結果」の一例に相当する。このため、第1報酬関連付け部140は、選手キャラクタAの使用回数が所定値に達した場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。

[0153] また、選手キャラクタの成績（図11参照）も「選手キャラクタの使用結果」の一例に相当する。このため、第1報酬関連付け部140は、選手キャラクタAの安打数（又は本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数）が所定値に達した場合にユーザAに報酬を付与するようにしてもよい。

[0154] 次に、パラメータ更新部150について説明する。

[0155] パラメータ更新部150は、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが選出部120によって選出されて第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトのパラメータを更新する。

[0156] 先述の第1及び第2野球ゲームでは、パラメータ更新部150は、例えば、第1野球ゲームでユーザAによって作成された選手キャラクタA（第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの一例）が選出部120によって選出されてユーザB（第1ユーザの一例）に付与された場合に、ユーザBによる選手キャラクタAへの評価に基づいて選手キャラクタAのパラメータを更新する。

[0157] ここで、「ユーザによる選手キャラクタへの評価」とは、第1報酬関連付け部140の場合と同様である。

[0158] また、「選手キャラクタへの評価に基づいて選手キャラクタのパラメータを更新する」とは、選手キャラクタへの評価に基づいて、選手キャラクタのパラメータを更新するか否かを決定することである。例えば、選手キャラク

タへの評価が所定条件を満足したか否かに基づいて、選手キャラクタのパラメータを更新するか否かを決定することである。

[0159] または、「選手キャラクタへの評価に基づいて選手キャラクタのパラメータを更新する」とは、選手キャラクタへの評価に基づいて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を決定することであってよい。例えば、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足したか否かに基づいて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足する場合には、選手キャラクタへの評価が所定条件を満足しない場合に比べて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を大きくするようにしてもよい。

[0160] 先述の第1及び第2野球ゲームの場合、選手キャラクタのナイスポイントが「選手キャラクタへの評価」の一例に相当し、選手キャラクタの人気度パラメータが「パラメータ」の一例に相当する。また、パラメータ更新部150は、選手キャラクタAのナイスポイントが所定値に達した場合に選手キャラクタAの人気度パラメータを更新する。例えば、選手キャラクタAの人気度パラメータが「レギュラー」である状態で選手キャラクタAのナイスポイントが第1所定値に達すると、パラメータ更新部150は選手キャラクタAの人気度パラメータを「スター」に変更する。さらに、選手キャラクタAの人気度パラメータが「スター」である状態で選手キャラクタAのナイスポイントが第2所定値（第1所定値よりも大きい値）に達すると、パラメータ更新部150は選手キャラクタの人気度パラメータを「スーパースター」に変更する。

[0161] また先述の第1及び第2野球ゲームの場合、選手キャラクタの基本能力パラメータ又は特殊能力パラメータも「パラメータ」の一例に相当する。このため、パラメータ更新部150は、選手キャラクタAのナイスポイントが所定値に達した場合に、選手キャラクタAの基本能力パラメータを更新することによって選手キャラクタAの基本能力を向上させたり、選手キャラクタAの特殊能力パラメータを更新することによって選手キャラクタAに新たな特

殊能力を修得させたりするようにしてもよい。

[0162] なお、パラメータ更新部 150 は、例えば、第 1 野球ゲームでユーザ A によって作成された選手キャラクタ A（第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトの一例）が選出部 120 によって選出されてユーザ B（第 1 ユーザの一例）に付与された場合に、ユーザ B がプレイする第 2 野球ゲームにおける選手キャラクタ A の使用結果に基づいて選手キャラクタ A のパラメータを更新するようにしてもよい。

[0163] ここで、「選手キャラクタの使用」や「使用結果」とは、第 1 報酬関連付け部 140 の場合と同様である。

[0164] また、「選手キャラクタの使用結果に基づいて選手キャラクタのパラメータを更新する」とは、選手キャラクタの使用結果に基づいて、選手キャラクタのパラメータを更新するか否かを決定することである。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足したか否かに基づいて、選手キャラクタのパラメータを更新するか否かを決定することである。

[0165] または、「選手キャラクタの使用結果に基づいて選手キャラクタのパラメータを更新する」とは、選手キャラクタの使用結果に基づいて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足したか否かに基づいて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を決定することであってもよい。例えば、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足する場合には、選手キャラクタの使用結果が所定条件を満足しない場合に比べて、選手キャラクタのパラメータの更新の程度を大きくするようにしてもよい。

[0166] 先述の第 1 及び第 2 野球ゲームの場合、選手キャラクタの使用回数（図 1 参照）が「選手キャラクタの使用結果」の一例に相当する。このため、パラメータ更新部 150 は、選手キャラクタ A の使用回数が所定値に達した場合に選手キャラクタ A の人気度パラメータ（又は基本能力パラメータ、特殊能力パラメータ）を更新するようにしてもよい。

[0167] また先述の第 1 及び第 2 野球ゲームの場合、選手キャラクタの成績（図 1

1 参照)も「選手キャラクタの使用結果」の一例に相当する。このため、パラメータ更新部150は、選手キャラクタAの安打数(又は本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数)が所定値に達した場合に選手キャラクタAの人気度パラメータ(又は基本能力パラメータ、特殊能力パラメータ)を更新するようにしてもよい。

[0168] 次に、表示制御部160について説明する。

[0169] 表示制御部160は、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、複数のユーザの各々がプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報を表示手段に表示するための制御を行う。

[0170] ここで、「表示手段」とは、例えば、ユーザが使用している端末に備えられた表示装置である。例えば、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話(スマートフォンを含む)、タブレット型コンピュータ、又はラップトップ型コンピュータの表示部が「表示手段」の一例に相当する。または、「表示手段」とは、例えば、ユーザが使用している端末に接続された表示装置である。例えば、据置型ゲーム機又はデスクトップ型コンピュータに接続された表示装置も「表示手段」の一例に相当する。

[0171] 「情報を表示手段に表示させるための制御を行う」とは、例えば、情報を示す画面画像を生成して表示手段に表示させることである。または、「情報を表示手段に表示させるための制御を行う」とは、例えば、情報を示す画面画像のデータをユーザの端末装置に送信することである。なお、「画面画像のデータ」は、画面画像自体を示すデータであってもよいし、画面画像を生成するためのデータであってもよい。

[0172] 「ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報」とは、例えば、ゲームオブジェクトの使用結果に関する統計情報である。なお、「統計情報」とは、例えば、ゲームオブジェクトの使用結果に関する数値を統計することによって得られる情報である。例えば、ゲームオブジェクトが使用された回数が「統計情報」の一例に相当する。

- [0173] 例えば、ゲームオブジェクトが野球ゲームの選手キャラクタである場合、安打数（又は本塁打数、打点、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数等）の累計が「統計情報」の一例に相当する。
- [0174] また、ゲームオブジェクトがサッカーゲームの選手キャラクタである場合、得点数（又はアシスト数、失点等）の累計が「統計情報」の一例に相当する。
- [0175] また、ゲームオブジェクトが敵と戦闘するゲームキャラクタである場合、倒した敵の数（又は敵に与えたダメージの量、倒した特定の敵の数等）が「統計情報」の一例に相当する。
- [0176] なお、「ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報」は統計情報以外の情報であってもよい。例えば、単に、ゲームオブジェクトが使用されたか否かを示す情報であってもよい。
- [0177] 先述の第1及び第2野球ゲームの場合、表示制御部160は、抽選結果画面画像G500を第2ゲーム端末50の表示部55に表示するための制御を行う。例えば、第1野球ゲームでユーザAによって作成された選手キャラクタAが複数ユーザに付与されて使用された場合、抽選結果画面画像G500の領域A504には、それら複数ユーザの各々がプレイする第2野球ゲームで選手キャラクタAが収めた成績に関する情報（安打数、本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数等）が「選手キャラクタAの使用結果に関する情報」として表示される。
- [0178] 次に、第2報酬関連付け部170について説明する。
- [0179] 第2報酬関連付け部170は、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタが複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合において、複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいてゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合に、複数のユーザ識別情報のうちの少なくとも1つ、又は、第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける。
- [0180] ここで、「ユーザ識別情報に報酬を関連付ける」や「報酬」等とは、第1

報酬関連付け部 130 の場合と同様である。

[0181] 「ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報」とは、例えば、ゲームキャラクタが収めた成績に関する統計情報である。ここで、「統計情報」とは、例えば、ゲームキャラクタが収めた成績に関する数値を統計することによって得られる情報である。

[0182] 例えば、野球ゲームの選手キャラクタの場合、安打数（又は本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数等）の累計が「統計情報」の一例に相当する。

[0183] また例えば、サッカーゲームの選手キャラクタの場合、得点（又はアシスト数、失点等）の累計が「統計情報」の一例に相当する。

[0184] また例えば、敵と戦闘するゲームキャラクタの場合、倒した敵の数（又は敵に与えたダメージの量、倒した特定の敵の数等）が「統計情報」の一例に相当する。

[0185] なお、「統計情報」は累計以外の情報であってもよいし、「ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報」は統計情報以外の情報であってもよい。

[0186] 例えば、第2報酬関連付け部 170 は、複数のユーザのうちの一のユーザがプレイするゲームにおいてゲームキャラクタが収めた成績によって、上記成績に関する情報が所定条件を満足しない状態から、上記成績に関する情報が所定条件を満足する状態に変化した場合に、当該一のユーザを識別するユーザ識別情報に報酬を関連付ける。

[0187] 例えば、野球ゲームの選手キャラクタの場合、「ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合」とは、選手キャラクタの安打数（又は本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、奪三振数等）の累計が所定値に達した場合である。

[0188] また例えば、サッカーゲームの選手キャラクタの場合、「ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合」とは、選手キャラクタの得点数（又はアシスト数等）の累計が所定値に達した場合である。

- [0189] また例えば、敵と戦闘するゲームキャラクタの場合、「ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合」とは、ゲームキャラクタが倒した敵の数（又は敵に与えたダメージの量、倒した特定の敵の数等）が所定値に達した場合である。
- [0190] また、「ユーザがプレイするゲームにおいてゲームキャラクタが収めた成績によって、情報が所定条件を満足しない状態から、情報が所定条件を満足する状態に変化した場合」とは、ユーザがゲームをプレイする前の時点では、成績に関する情報が所定条件を満足していない状態であったが、ユーザがゲームをプレイし、かつ、当該ゲームにおいてゲームキャラクタが収めた成績によって、成績に関する情報が所定条件を満足する状態へと変化した場合である。
- [0191] 先述の第1及び第2野球ゲームの場合、安打数に関する上記「所定値」として、500, 1000, 1500, 2000のようなきりの良い値が設定される。このため、第1野球ゲームでユーザAによって作成された選手キャラクタAが第2野球ゲームでユーザBを含む複数のユーザに付与された状態において、ユーザBがプレイする第2野球ゲームにおいて選手キャラクタAが安打を打ったことによって選手キャラクタAの安打数の累計が「1999」から「2000」になった場合に、第2報酬関連付け部170はユーザBに報酬を付与する。この場合、第2野球ゲームで使用可能なゲームアイテム又はゲームポイントが報酬として付与される。例えば、選手キャラクタを入手するための抽選に必要なゲームアイテム又はゲームポイントが報酬として付与される。また例えば、試合に勝利しやすくなるゲームアイテム（例えば、選手キャラクタのコンディション（調子）を上げるゲームアイテム等）が報酬として付与される。
- [0192] なお、上記のような場合に、第2報酬関連付け部170は、選手キャラクタAが付与された複数のユーザのうちの他のユーザ（ユーザB以外のユーザ）にも報酬を付与するようにしてもよい。
- [0193] また、上記のような場合に、第2報酬関連付け部170は、選手キャラク

タ A の作成者であるユーザ A に報酬を付与するようにしてもよい。この場合、第 1 野球ゲームで使用可能なゲームアイテム又はゲームポイントを報酬として付与するようにすればよい。

[0194] [5. 処理] 次に、上記に説明した機能ブロックを実現するためにゲームシステム 1 で実行される処理について説明する。

[0195] 図 1 3 は、第 1 野球ゲームをプレイするユーザが登録画面画像 G 3 1 0 の処理オブジェクト P 3 1 7 を選択した場合に実行される処理の一例を示す。サーバ 1 0 の制御部 1 1 が図 1 3 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 1 1 が選出候補設定部 1 1 0 として機能するようになる。

[0196] 以下では、ユーザ A が、選手キャラクタ A が表示された登録画面画像 G 3 1 0 の処理オブジェクト P 3 1 7 を選択した場合を想定して、図 1 3 に示す処理について説明する。すなわち、ユーザ A が選手キャラクタ A を第 2 野球ゲームの抽選候補リストに登録する場合を想定する。なお、ユーザ A のユーザ ID は「U 1」であり、選手キャラクタ A の第 1 選手キャラクタ ID は「F C 1」であることとする。

[0197] 図 1 3 に示すように、まず、第 1 ゲーム端末 3 0 の制御部 3 1 は抽選候補登録要求を通信部 3 3 を介してサーバ 1 0 に送信し（S 3 0 0）、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は当該要求を通信部 1 3 を介して受信する（S 1 0 0）。

[0198] 「抽選候補登録要求」は、第 1 野球ゲームで作成された選手キャラクタを第 2 野球ゲームの抽選候補リストに登録することを要求するものである。例えば、ユーザ A のユーザ ID（U 1）と、選手キャラクタ A の第 1 選手キャラクタ ID（F C 1）とが抽選候補登録要求として第 1 ゲーム端末 3 0 からサーバ 1 0 に送信される。

[0199] 抽選候補登録要求が受信された場合、制御部 1 1 は、抽選候補登録の対象である選手キャラクタ A を抽選候補リストに登録する（S 1 0 2）。

[0200] 例えば、制御部 1 1 は第 1 選手キャラクタテーブル T B L 1 0 2 にアクセスし、「第 1 選手キャラクタ ID」フィールドに「F C 1」が登録されたレ

コードの「抽選候補フラグ」フィールドの値を確認する。

[0201] 図13では省略しているが、「抽選候補フラグ」フィールドの値がすでに「1」である場合には、選手キャラクタが抽選候補リストに登録済みであるため、制御部11はその旨を示す画面画像データを第1ゲーム端末30に送信する。

[0202] 一方、「抽選候補フラグ」フィールドの値が「0」である場合、制御部11は「抽選候補フラグ」フィールドの値を「1」に更新する。また、制御部11は使用結果テーブルTBL105に新たなレコードを追加し、当該レコードの「第1選手キャラクタID」フィールドに「FC1」に登録する。さらに、制御部11は当該レコードの「人気度」フィールドに「レギュラー」を初期登録し、当該レコードの「ナイスポイント」、「使用回数」、及び「成績」フィールドに初期値（0）に登録する。

[0203] ステップS102の完了後、制御部11は、抽選候補リストへの登録が完了したことを示す完了画面画像のデータを第1ゲーム端末30に通信部13を介して送信し（S104）、第1ゲーム端末30の制御部31は当該データを通信部33を介して受信する（S302）。そして、当該データに基づいて、制御部31は完了画面画像を表示部35に表示する（S304）。なお、完了画面画像のデータは、完了画面画像自体を示すデータであってもよいし、完了画面画像を生成するために必要な情報を示すデータであってもよい。

[0204] 図14は、第2野球ゲームをプレイするユーザが選手キャラクタの抽選を要求した場合に実行される処理の一例を示す。サーバ10の制御部11が図14に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11が選出部120、ゲームオブジェクト関連付け部130、及び表示制御部160として機能するようになる。以下では、ユーザBが選手キャラクタの抽選を要求した場合を想定して、図14に示す処理について説明する。なお、ユーザBのユーザIDは「U2」であることとする。

[0205] 図14に示すように、まず、第2ゲーム端末50の制御部51は抽選要求

を通信部53を介してサーバ10に送信し（S500）、サーバ10の制御部11は当該要求を通信部13を介して受信する（S110）。

[0206] 「抽選要求」は、選手キャラクタをユーザに付与するための抽選を実行することを要求するものである。例えば、抽選要求を行うユーザBのユーザID（U2）が抽選要求として第2ゲーム端末50からサーバ10に送信される。

[0207] 抽選要求が受信された場合、制御部11は、ユーザBに付与する選手キャラクタを抽選処理に基づいて選出する（S112）。

[0208] 例えば、制御部11は第1選手キャラクタテーブルTBL102にアクセスし、抽選候補フラグが「1」である選手キャラクタのうちのいずれかを所定の確率に基づいて選出する。なお、制御部11は使用結果テーブルTBL105に登録された選手キャラクタのうちのいずれかを所定の確率に基づいて選出するようにしてもよい。ユーザBが第1野球ゲームをプレイした際に作成した選手キャラクタが存在する場合には、当該選手キャラクタを選出しないようにしてもよい。

[0209] ステップS112の完了後、制御部11は、ステップS112で選出された選手キャラクタをユーザBに付与する（S114）。

[0210] 例えば、ステップS112で選出された選手キャラクタの第1選手キャラクタIDが「FC1」である場合、制御部11は第1選手キャラクタテーブルTBL102にアクセスし、第1選手キャラクタIDが「FC1」である選手キャラクタに関する情報を読み出す。

[0211] そして、制御部11は第2選手キャラクタテーブルTBL104に新たなレコードを追加し、読み出した上記情報を当該レコードに登録する。この際、新たに自動生成される第2選手キャラクタIDが「第2選手キャラクタID」フィールドに登録され、ユーザBのユーザID（U2）が「所有者」フィールドに登録され、ステップS112で選出された選手キャラクタの第1選手キャラクタID（FC1）が「第1選手キャラクタID」フィールドに登録される。なお、この場合、第1選手キャラクタIDが「FC1」である

選手キャラクタに関する情報は第1選手キャラクタテーブルTBL102に残ったまま、その複製が第2選手キャラクタテーブルTBL104に登録されることになる。すなわち、第1選手キャラクタIDが「FC1」である選手キャラクタは作成者の手元に残った状態で、その複製がユーザBに付与されることになる。

[0212] さらに、制御部11は、抽選を行うために使用されたゲームアイテム又はゲームポイントを消費するための処理を実行する。例えば、制御部11は第2ユーザテーブルTBL103にアクセスして、例えば、ユーザBの保有しているゲームアイテムから、抽選を行うために使用されたゲームアイテムを除いたり、ユーザBの保有しているゲームポイントから、抽選を行うために使用されたゲームポイントを減らしたりする。

[0213] ステップS114の完了後、制御部11は、ステップS114でユーザBに付与された選手キャラクタに関する情報を示す抽選結果画面画像G500のデータを第2ゲーム端末50に通信部13を介して送信し（S116）、第2ゲーム端末50の制御部51は当該データを通信部53を介して受信する（S502）。そして、当該データに基づいて、制御部51は抽選結果画面画像G500を表示部55に表示する（S504）。

[0214] なお、抽選結果画面画像G500のデータは、抽選結果画面画像G500自体を示すデータであってもよいし、抽選結果画面画像G500を生成するために必要な情報を示すデータであってもよい。抽選結果画面画像G500のデータは、第2選手キャラクタテーブルTBL104や使用結果テーブルTBL105に登録された情報に基づいて生成される。

[0215] 図15は、第2野球ゲームをプレイするユーザが試合画面画像G510のナイスボタン（処理オブジェクトP513）を選択した場合に実行される処理の一例を示す。サーバ10の制御部11が図15に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11が第1報酬関連付け部140及びパラメータ更新部150として機能するようになる。

[0216] 以下では、ユーザBが操作する選手キャラクタAが安打を打った場面でユ

ーザBが試合画面画像G 5 1 0のナイスボタンを選択した場合を想定して、図 1 5 に示す処理について説明する。なお、ユーザBのユーザIDは「U 2」であり、選手キャラクタAの第2選手キャラクタIDは「SC 2」であることとする。

[0217] 図 1 5 に示すように、まず、第2ゲーム端末5 0の制御部5 1は、ナイスポイントの増加要求を通信部5 3を介してサーバ1 0に送信し（S 5 1 0）、サーバ1 0の制御部1 1は当該要求を通信部1 3を介して受信する（S 1 2 0）。

[0218] 「ナイスポイントの増加要求」は、選手キャラクタのナイスポイントを増加することを要求するものである。例えば、ナイスボタンを選択したユーザBのユーザID（U 2）や、ナイスボタンの対象となった選手キャラクタAの第2選手キャラクタID（SC 2）がナイスポイントの増加要求として第2ゲーム端末5 0からサーバ1 0に送信される。

[0219] ナイスポイントの増加要求が受信された場合、制御部1 1は、ナイスボタンの対象である選手キャラクタAのナイスポイントを増加する（S 1 2 2）。

[0220] 例えば、まず、制御部1 1は第2選手キャラクタテーブルTBL 1 0 4にアクセスし、第2選手キャラクタIDが「SC 2」である選手キャラクタAの第1選手キャラクタID（FC 1）を取得する。その後、制御部1 1は使用結果テーブルTBL 1 0 5にアクセスし、第1選手キャラクタIDが「FC 1」である選手キャラクタのナイスポイントを1ポイント増加する。

[0221] ステップS 1 2 2の完了後、制御部1 1は、増加後のナイスポイントが所定値に達したか否かを判定する（S 1 2 4）。増加後のナイスポイントが所定値に達していない場合、制御部1 1は本処理を終了する。

[0222] 一方、増加後のナイスポイントが所定値に達した場合、制御部1 1は使用結果テーブルTBL 1 0 5にアクセスし、選手キャラクタAの人気度パラメータを一段階上げる（S 1 2 6）。また、制御部1 1は選手キャラクタAの作成者であるユーザに報酬を付与する（S 1 2 8）。例えば、制御部1 1は

第1選手キャラクタテーブルTBL102にアクセスし、選手キャラクタAの作成者のユーザIDを取得する。そして、制御部11は第1ユーザテーブルTBL101にアクセスし、取得されたユーザIDが「ユーザID」フィールドに登録されたレコードの「ゲームポイント」フィールドの値を増加したり、同レコードの「ゲームアイテム」フィールドにゲームアイテムIDを追加したりすることによって、ゲームポイント又はゲームアイテムを選手キャラクタAの作成者に付与する。

[0223] なお、図15に示す処理は選手キャラクタの個々の打席が終了するごとに実行されるようにしてもよい。また、ステップS128において選手キャラクタAの作成者に報酬を付与した場合には、その旨を選手キャラクタAの作成者に通知するようにしてもよい。例えば、選手キャラクタAの作成者がゲームシステム1に次回アクセスした際（選手キャラクタAの作成者が第1野球ゲームを次回プレイした際等）に、報酬が付与されたことを示すメッセージ等を出力するようにしてもよい。または、報酬が付与されたことを示すメッセージ等を選手キャラクタAの作成者のアドレス宛に送信するようにしてもよい。このようにすることによって、選手キャラクタの作成者に満足感を与えることができ、その結果、当該作成者に対して、さらなる選手キャラクタの作成を行う動機付けを与えることができる。

[0224] 図16は、第2野球ゲームをプレイするユーザと対戦相手との試合が完了した場合に実行される処理の一例を示す。サーバ10の制御部11が図16に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部11が第2報酬関連付け部170として機能する。以下では、ユーザBと対戦相手との試合が完了した場合を想定して、図16に示す処理について説明する。なお、ユーザBのユーザIDは「U2」であることとする。

[0225] 図16に示すように、まず、第2ゲーム端末50の制御部51は選手キャラクタの成績更新要求を通信部53を介してサーバ10に送信し（S520）、サーバ10の制御部11は当該要求を通信部13を介して受信する（S130）。

[0226] 「選手キャラクタの成績更新要求」は、試合に出場した選手キャラクタの成績データ（例えば、安打数、本塁打数、打点数、盗塁数、勝利数、セーブ数、又は奪三振数の累計）を更新することを要求するものである。例えば、試合を行ったユーザBのユーザID（U2）、試合に出場した選手キャラクタの第2選手キャラクタIDや、試合に出場した選手キャラクタが当該試合で収めた成績（安打数等）が、選手キャラクタの成績更新要求として、第2ゲーム端末50からサーバ10に送信される。なお以下では、試合に出場した選手キャラクタAの成績更新要求が受信された場合を想定して説明する。なお、選手キャラクタAの第2選手キャラクタIDは「SC2」であることとする。

[0227] 選手キャラクタAの成績更新要求が受信された場合、制御部11は選手キャラクタAの成績データを更新する（S132）。

[0228] 例えば、まず、制御部11は第2選手キャラクタテーブルTBL104にアクセスし、第2選手キャラクタIDが「SC2」である選手キャラクタAの第1選手キャラクタID（FC1）を取得する。その後、制御部11は使用結果テーブルTBL105にアクセスし、第1選手キャラクタIDが「FC1」である選手キャラクタAの成績データ（安打数等）を更新する。例えば、選手キャラクタAが試合で2本の安打を打った場合、選手キャラクタAの安打数に2を加算する。

[0229] ステップS132の完了後、制御部11は選手キャラクタAの安打数等のいずれかが所定値に達したか否かを判定する（S134）。なお、ここでの「所定値」とは、例えば安打数の場合であれば、500、1000、1500、2000等のきりの良い値である。

[0230] 選手キャラクタAの安打数等のいずれかが所定値に達した場合、制御部11は、選手キャラクタAの使用者であるユーザBに報酬を付与する（S136）。例えば、制御部11は第2ユーザテーブルTBL103にアクセスし、「U2」が「ユーザID」フィールドに登録されたレコードの「ゲームポイント」フィールドの値を増加したり、同レコードの「ゲームアイテム」フ

ィールドにゲームアイテムIDを追加したりすることによって、ゲームポイント又はゲームアイテムをユーザBに付与する。

[0231] ステップS136の完了後、制御部11は、更新後の各選手キャラクタの成績データやユーザBへの報酬の付与等をユーザBに通知するための通知画面画像のデータを第2ゲーム端末50に通信部13を介して送信し（S138）、第2ゲーム端末50の制御部51は当該データを通信部53を介して受信する（S522）。そして、当該データに基づいて、制御部51は通知画面画像を表示部55に表示する（S524）。なお、通知画面画像のデータは、通知画面画像自体を示すデータであってもよいし、通知画面画像を生成するために必要な情報を示すデータであってもよい。

[0232] 以上に説明したゲームシステム1では、第1野球ゲームをプレイしたユーザによって作成された選手キャラクタが、第2野球ゲームの抽選候補リスト（第2野球ゲームをプレイするユーザに抽選により付与され得る選手キャラクタの候補のリスト）に登録される。その結果、ゲーム提供者が新たな選手キャラクタを作成しなくても、第2野球ゲームの抽選候補リストのラインアップが変化する。このため、ゲームシステム1によれば、ゲーム提供者の負担の増大を抑制しつつ、第2野球ゲームの抽選候補リストのラインアップを変化させることができる。

[0233] またゲームシステム1では、ユーザが要求した場合に、第1野球ゲームで当該ユーザによって作成された選手キャラクタが第2野球ゲームの抽選候補リストに登録される。このようになっていることによって、ユーザが自らの作成した選手キャラクタを抽選候補リストに登録するか否かを選択することができる。

[0234] またゲームシステム1では、第1野球ゲームでユーザAが作成した選手キャラクタAが第2野球ゲームで他のユーザに付与された場合に、所定条件の下、選手キャラクタの作成者であるユーザAに報酬を付与する。このようになっていることによって、第1野球ゲームのユーザに対して、自らの作成した選手キャラクタを第2野球ゲームの抽選候補リストに登録する動機付けや

、他のユーザから多くのナイスポイントを得ることができるような選手キャラクターを作成する動機付けを与えることができる。

[0235] またゲームシステム 1 では、ユーザ B と対戦相手との試合においてユーザ B の使用する選手キャラクター A が安打を打ったことによって、選手キャラクター A の安打数の累計が所定値（例えば、500, 1000, 1500, 2000 等）に到達した場合に、ユーザ B に報酬を付与する。このようになっていくことによって、第 2 ゲームのユーザに対して、選手キャラクターを使用してゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

[0236] またゲームシステム 1 では、ユーザが抽選結果画面画像 G500 の領域 A504, A507, A508 を参照することによって、抽選により付与された選手キャラクターに関して、当該選手キャラクターを使用した他のユーザからの評価及び人気や、他のユーザによって使用された際に当該選手キャラクターがどの程度活躍したのかを把握することができる。すなわち、ユーザは、抽選により付与された選手キャラクターが役に立ちそうであるか否かや、選手キャラクターの活躍が期待できるか否かをこれらの情報から推測することができる。

[0237] さらにゲームシステム 1 では、第 1 野球ゲームと第 2 野球ゲームとの連携が実現されている。その結果、例えば、第 1 野球ゲームをプレイしたユーザに第 2 野球ゲームもプレイするように促したり、第 1 野球ゲームをプレイしたユーザに第 2 野球ゲームもプレイするように促したりすることができる。

[0238] すなわち、スマートフォン（携帯電話）で提供される第 1 野球ゲームをプレイしたユーザに、遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機で提供される第 2 ゲームもプレイするように促すことができる。一般的に、スマートフォンのゲームに関しては、時間や場所を問わずいつでもどこでもプレイすることができるのに対して、遊戯施設等のゲームに関しては、遊戯施設等の営業時間内に実際に遊戯施設等に行く必要があり、ユーザにとっては場所及び時間の制限がある。このため、ゲーム内容が類似していれば、ユーザは遊技施設等よりもスマートフォンでゲームをプレイする傾向があり、これが遊戯施設

等での集客率の低下の一因となっている。この点、ゲームシステム１によれば、ユーザに対して、遊戯施設等でゲームをプレイしようとする動機付けを与えることができる。

[0239] [６．変形例] 本発明は以上に説明した実施形態に限定されるものではない。

[0240] [６－１] ナイスボタン（処理オブジェクトP５１３）を、リプレイ映像を表示するリプレイ画面画像や、試合終了後に表示される試合結果画面画像に表示するようにしてもよい。このようにすることによって、ユーザがリプレイ映像を見ながらナイスボタンを選択したり、試合結果を見ながらナイスボタンを選択したりできるようにしてもよい。

[0241] [６－２] 抽選結果画面画像G５００の領域A５０４の表示内容を含む画面画像を、選手キャラクタの作成者であるユーザの第１ゲーム端末３０（又は第２ゲーム端末５０）に表示するようにしてもよい。このようにすることによって、選手キャラクタの作成者であるユーザが、自らの作成した選手キャラクタが他のユーザがプレイするゲームで役に立っているか否か（活躍しているか否か）を知ることができるようにしてもよい。

[0242] [６－３] 第１野球ゲームでは、ユーザが自らの作成した選手キャラクタを使用して野球チームを編成して対戦相手と試合できるようにしてもよい。

[0243] この場合、パラメータ更新部１５０は、第１野球ゲームでユーザＡによって作成された選手キャラクタＡが選出部１２０によって選出されてユーザＢに付与された場合に、ユーザＢによる選手キャラクタＡへの評価（又はユーザＢによる選手キャラクタＡの使用結果）に基づいて、第１野球ゲームで使用する選手キャラクタＡのパラメータ（例えば、第１選手キャラクタテーブルTＢＬ１０２に記憶されている基礎能力パラメータ又は特殊能力パラメータ）を更新するようにしてもよい。このようにすることによって、第２野球ゲームでのユーザＢからの選手キャラクタＡへの評価に基づいて、第１野球ゲームでユーザＡが使用する選手キャラクタＡの能力が向上するようにしてもよい。

[0244] [6-4] 第1野球ゲームと第2野球ゲームとの両方は一つのゲーム端末で実行されてもよい。また、第1野球ゲームと第2野球ゲームの各々は別個のゲームでなくてもよく、ある一つのゲームの一部であってもよい。すなわち、ある1つのゲームプログラムによって実行される一つの野球ゲームのうちの一部が第1野球ゲームであり、他の部分が第2野球ゲームであってもよい。

[0245] [6-5] 以上では、本発明を野球を題材としたゲームに適用した例について主に説明したが、本発明は他のゲームにも適用することが可能である。つまり、本発明は、野球以外を題材とするゲームにも適用することが可能である。なお、第1ゲームと第2ゲームとで題材は異なってもよい。

[0246] 本発明は、「複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、ユーザに付与するゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出して、選出されたゲームオブジェクトをユーザに付与するゲーム」に適用することが可能である。例えば、本発明は、「複数の選出候補のゲームキャラクタのうちから抽選処理に基づいて選出されたゲームキャラクタをユーザに付与し、ユーザが付与されたゲームキャラクタを使用してチーム（グループ等）を構築して対戦相手と対戦を行うようなゲーム」や、「複数の選出候補のゲームカードのうちから抽選処理に基づいて選出されたゲームカードをユーザに付与し、ユーザが付与されたゲームカードを使用してデッキを構築して対戦相手と対戦を行うようなゲーム」に適用することが可能である。

[0247] [7. 付記] 以上のような記載から、本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために、適宜図面に記載された符号を括弧書きで記載するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

[0248] 1) 本発明の一態様に係るゲームシステム(1)は、複数の選出候補のゲームオブジェクト（例えば選手キャラクタ）のうちから少なくとも一つを、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処

理に基づいて選出する選出手段（１２０）と、前記選出手段（１２０）によって選出されたゲームオブジェクトを前記第１ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト関連付け手段（１３０）と、を含み、第２ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第２ユーザ識別情報によって識別される第２ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段（１１０）をさらに含む。

[0249] １３）本発明の一態様に係るゲーム制御装置（１０）は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つが、第１ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出され、選出されたゲームオブジェクトが前記第１ユーザ識別情報と関連付けられるゲームに関する制御を行うゲーム制御装置（１０）において、第２ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第２ユーザ識別情報によって識別される第２ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段（１１０）を含む。

[0250] １４）また、本発明の一態様に係るプログラムは、１）～１２）のいずれかに記載のゲームシステム（１）、又は、１３）に記載のゲーム制御装置（１０）としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

[0251] １５）また、本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、１４）に記載のプログラムを記録したコンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体である。

[0252] １６）また、本発明の一態様に係るゲームシステム（１）の制御方法は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、第１ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出する選出ステップ（Ｓ１１２）と、前記選出ステップ（Ｓ１１２）において選出されたゲームオブジェクトを前記第１ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト関連付けステップ（Ｓ１１４）と、を含み、第２ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記

第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定ステップ（S102）をさらに含む。

[0253] 17) また、本発明の一態様に係るゲーム制御装置（10）の制御方法は、複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つが、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出され、選出されたゲームオブジェクトが前記第1ユーザ識別情報と関連付けられるゲームに関する制御を行うゲーム制御装置（10）の制御方法において、第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定ステップ（S102）を含む。

[0254] 上記1)、14)～17)に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが選出候補のゲームオブジェクトとして設定されることによって、ゲーム提供者が新たなゲームオブジェクトを作成しなくても、選出候補のゲームオブジェクトのラインアップが変化するようにするため、選出候補のゲームオブジェクトのラインアップを変化させるためのゲーム提供者の負担を軽減することが可能になる。

[0255] 2) 本発明の一態様では、前記選出候補設定手段（110）は、前記第2ユーザから所定の設定要求（例えば抽選候補登録要求）を受け付けた場合に、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定するようにしてもよい。

[0256] 2)に記載の発明によれば、ユーザが要求した場合に、当該ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが選出候補のゲームオブジェクトとして設定されるようになるため、ユーザは自らのゲームプレ

イに基づいて生成されたゲームオブジェクトを選出候補のゲームオブジェクトとして設定するか否かを選択できるようになる。

[0257] 3) 本発明の一態様では、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段(120)によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける報酬関連付け手段(140)をさらに含むようにしてもよい。

[0258] 3) に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他のユーザに付与された場合に、ユーザに報酬が付与されるようになる。その結果、自らのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けをユーザに与えることができる。

[0259] 4) 本発明の一態様では、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段(120)によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザ識別情報によって識別される第1ユーザがプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になってもよい。前記報酬関連付け手段(140)は、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段(120)によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける手段を含むようにしてもよい。

[0260] 4) に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他のユーザに付与された場合において、他のユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、ユーザに報酬が付与されるようになる。その結果、報酬の付与をもたらすようなゲームオブジェクトを生成して選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けをユーザに与えることができる。

[0261] 5) 本発明の一態様では、前記報酬関連付け手段(140)は、前記第2

ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第 1 ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第 1 ユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価に基づいて、前記第 2 ユーザ識別情報に報酬を関連付ける手段を含むようにしてもよい。

[0262] 5) に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他のユーザに付与された場合において、他のユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価に基づいて、ユーザに報酬が付与されるようになる。その結果、他のユーザから良い評価を得ることができるようなゲームオブジェクトを生成して選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けをユーザに与えることができる。

[0263] 6) 本発明の一態様では、前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段 (120) によって選出されて前記第 1 ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第 1 ユーザ識別情報によって識別される第 1 ユーザがプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になってもよい。前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段 (120) によって選出されて前記第 1 ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第 1 ユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトのパラメータを更新する手段 (150) をさらに含むようにしてもよい。

[0264] 6) に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他のユーザに付与された場合において、他のユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、ユーザのゲームオブジェクトのパラメータが更新されるようになる。ユーザによって生成されたゲームオブジェクトは他のユーザに付与された後もユーザの手元に残っているため、ゲームオブジェクトを生成したユーザは、他のユーザによる当該ゲームオブジェクトの使用結果によって、当該ゲームオブジェクトを保有し続けているだけで、労せずして、自らの手元に残って

いる当該ゲームオブジェクトのパラメータの向上を図ることができるようになる。言い換えれば、ユーザは、ゲームオブジェクトを選出候補のゲームオブジェクトとして設定するだけで、他のユーザの力を借りるような形で、自らの手元に残っている当該ゲームオブジェクトのパラメータの向上を図ることができるようになる。その結果、パラメータの更新をもたらすようなゲームオブジェクトを生成して選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けをユーザに与えることができる。

[0265] 7) 本発明の一態様では、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段(120)によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価に基づいて、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトのパラメータを更新する手段(150)をさらに含むようにしてもよい。

[0266] 7) に記載の発明によれば、ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他のユーザに付与された場合において、他のユーザによるゲームオブジェクトへの評価に基づいて、ユーザのゲームオブジェクトのパラメータが更新されるようになる。ユーザによって生成されたゲームオブジェクトは他のユーザに付与された後もユーザの手元に残っているため、ゲームオブジェクトを生成したユーザは、他のユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価によって、当該ゲームオブジェクトを保有し続けているだけで、労せずして、当該ゲームオブジェクトのパラメータの向上を図ることができるようになる。言い換えれば、ユーザは、ゲームオブジェクトを選出候補のゲームオブジェクトとして設定するだけで、他のユーザの力を借りるような形で、自らの手元に残っている当該ゲームオブジェクトのパラメータの向上を図ることができるようになる。その結果、他のユーザから良い評価を得ることができるようなゲームオブジェクトを生成して選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けをユーザに与えることができる。

[0267] 8) 本発明の一態様では、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲー

ムオブジェクトは、前記第2ユーザ識別情報以外の複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられる場合があってもよい。前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザ識別情報によって識別される複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になってもよい。前記ゲームシステム(1)は、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報(例えばA504)を表示手段(55)に表示するための制御を行う表示制御手段(160)をさらに含むようにしてもよい。

[0268] 8)に記載の発明によれば、ユーザXによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが他の複数のユーザに付与された場合に、当該複数のユーザの各々がプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報が表示されるようになる。その結果、複数のユーザの各々にとって、当該ゲームオブジェクトの、自ら以外のユーザがプレイするゲームにおける使用結果に関する情報を把握することが可能になり、例えば、ゲームオブジェクトが役に立ちそうであるか否かをこの情報から把握できるようになるという利点がある。または、ユーザXにとって、自らのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトの、他の複数のユーザの各々がプレイするゲームにおける使用結果に関する情報を把握することが可能になり、例えば、自らのゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトが、他の複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて役に立っているか否かをこの情報から把握できるようになるという利点である。

[0269] 9)本発明の一態様では、前記ゲームオブジェクトはゲームキャラクタであってもよい。前記使用結果に関する情報は、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて前記ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報(例えばA504)であってもよい。

[0270] 9) に記載の発明によれば、ユーザXによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームキャラクタが他の複数のユーザに付与された場合に、当該複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が表示されるようになる。その結果、例えば、複数のユーザの各々にとって、ゲームオブジェクトの活躍が期待できるか否かを情報から推測できるようになるという利点がある。または、例えば、ユーザXにとって、自らのゲームプレイに基づいて生成されたゲームキャラクタが他の複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて活躍しているか否かを情報から把握することが可能になるという利点がある。

[0271] 10) 本発明の一態様では、前記ゲームオブジェクトはゲームキャラクタであってもよい。前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタは、前記第2ユーザ識別情報以外の複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられる場合があってもよい。前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザ識別情報によって識別される複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタを使用することが可能な状態になってもよい。前記ゲームシステム(1)は、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合において、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合(例えば選手キャラクタの安打数の累計が所定値に達した場合)に、前記複数のユーザ識別情報のうちの少なくとも1つ、又は、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける第2報酬関連付け手段(170)を含むようにしてもよい。

[0272] 10) に記載の発明によれば、ユーザXによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームキャラクタが他の複数のユーザに付与された場合において、当該複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合に、当該

複数のユーザの少なくとも一人又はユーザXに報酬が付与されるようになる。その結果、例えば、他の複数のユーザに対して、ゲームキャラクタを使用して良い成績を収める動機付けを与えることができる。または、例えば、ユーザXに対して、良い成績を収めることができるようなゲームキャラクタを作成して選出候補のゲームオブジェクトとして設定する動機付けを与えることができる。

[0273] 11) 本発明の一態様では、前記第2報酬関連付け手段(170)は、前記複数のユーザのうちの一のユーザがプレイするゲームにおいて前記ゲームキャラクタが収めた成績によって、前記成績に関する情報が前記所定条件を満足しない状態(例えば選手キャラクタの安打数の累計が所定値に達していない状態)から、前記成績に関する情報が前記所定条件を満足する状態(例えば選手キャラクタの安打数の累計が所定値に達した状態)に変化した場合に、当該一のユーザを識別するユーザ識別情報に報酬を関連付けるようにしてもよい。

[0274] 11) に記載の発明によれば、ユーザXによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームキャラクタが他の複数のユーザに付与された場合において、当該複数のユーザのうちユーザYがプレイするゲームにおいてゲームキャラクタが収めた成績によって、上記情報が所定条件を満足しない状態から、上記情報が所定条件を満足する状態に変化した場合に、ユーザYに報酬が付与されるようになる。その結果、ゲームオブジェクトが付与されたユーザに対して、当該ゲームキャラクタを使用してゲームをプレイする動機付けを与えることができる。

[0275] 12) 本発明の一態様では、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトは、前記第2ユーザによる第1ゲーム(例えば第1野球ゲーム)のプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトであってもよい。前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段(120)によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合には、前記第1ユーザ識別情報によって識別される第1ユーザ

がプレイする、前記第1ゲームとは異なる第2ゲーム（例えば第2野球ゲーム）において当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になってもよい。

[0276] 12) に記載の発明によれば、第1ゲームと第2ゲームとの連携を実現することが可能になる。その結果、例えば、第2ゲームをプレイしたユーザに第1ゲームもプレイするように促したり、第1ゲームをプレイしたユーザに第2ゲームもプレイするように促したりすることが可能になる。

[0277] 例えば、第1ゲームがスマートフォン（携帯電話）でプレイされるゲームであり、第2ゲームが遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機でプレイされるゲームである場合であれば、スマートフォンのゲームをプレイしたユーザに遊戯施設等のゲームもプレイするように促すことが可能になる。スマートフォンのゲームの場合、ユーザは時間や場所を問わずいつでもどこでもプレイすることができるが、遊戯施設等のゲームの場合、ユーザは遊戯施設等の営業時間内に実際に遊戯施設等に行く必要があり、ユーザにとっては場所及び時間の制限がある。このため、ユーザはゲーム内容が類似していれば、遊技施設等よりもスマートフォンでゲームをプレイする傾向があり、これが遊戯施設等での集客率の低下の一因となっている。この点、以上のようにすれば、ユーザに対して、遊戯施設等でゲームをプレイしようとする動機付けを与えることが可能になる。

符号の説明

[0278] 1 ゲームシステム、N ネットワーク、10 サーバ、11 制御部、12 記憶部、13 通信部、14 データベース、30 第1ゲーム端末、31 制御部、32 記憶部、33 通信部、34 操作部、35 表示部、36 音声出力部、50 第2ゲーム端末、51 制御部、52 記憶部、53 通信部、54 操作部、55 表示部、56 音声出力部、110 選出候補設定部、120 選出部、130 ゲームオブジェクト関連付け部、140 第1報酬関連付け部、150 パラメータ更新部、160 表示制御部、170 第2報酬関連付け部、L 抽選候補リスト、G300

選択画面画像、P301, P302, P303, P304 処理オブジェクト、G310 登録画面画像、A311, A312, A313, A314 領域、P315, P316 処理オブジェクト、G500 抽選結果画面画像、A501, A502, A503, A504, A507, A508 領域、P505, P506 処理オブジェクト、G510 試合画面画像、A511, A512 領域、P513 処理オブジェクト、PC 選手キャラクター、Bボール、F 杵、M ミートカーソル、MC 芯、TBL1 第1ユーザテーブル、TBL2 第1選手キャラクターテーブル、TBL3 第2ユーザテーブル、TBL4 第2選手キャラクターテーブル、TBL5 使用結果テーブル。

請求の範囲

- [請求項1] 複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つを、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出する選出手段と、
- 前記選出手段によって選出されたゲームオブジェクトを前記第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクト関連付け手段と、
- を含み、
- 第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段をさらに含む、
- ことを特徴とするゲームシステム。
- [請求項2] 請求項1に記載のゲームシステムにおいて、
- 前記選出候補設定手段は、前記第2ユーザから所定の設定要求を受け付けた場合に、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する、
- ことを特徴とするゲームシステム。
- [請求項3] 請求項1又は2に記載のゲームシステムにおいて、
- 前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける報酬関連付け手段をさらに含む、
- ことを特徴とするゲームシステム。
- [請求項4] 請求項3に記載のゲームシステムにおいて、
- 前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けら

れた場合に、前記第1ユーザ識別情報によって識別される第1ユーザがプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になり、

前記報酬関連付け手段は、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける手段を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項5] 請求項3又は4に記載のゲームシステムにおいて、

前記報酬関連付け手段は、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価に基づいて、前記第2ユーザ識別情報に報酬を関連付ける手段を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項6] 請求項1乃至5のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザ識別情報によって識別される第1ユーザがプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になり、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザがプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に基づいて、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトのパラメータを更新する手段をさらに含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項7]

請求項1乃至6のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合に、前記第1ユーザによる当該ゲームオブジェクトへの評価に基づいて、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトのパラメータを更新する手段をさらに含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項8]

請求項1乃至7のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトは、前記第2ユーザ識別情報以外の複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられる場合があり、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザ識別情報によって識別される複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になり、

前記ゲームシステムは、前記第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおける当該ゲームオブジェクトの使用結果に関する情報を表示手段に表示するための制御を行う表示制御手段をさらに含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項9]

請求項8に記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲームオブジェクトはゲームキャラクタであり、

前記使用結果に関する情報は、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて前記ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報である、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項10]

請求項 1 乃至 9 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記ゲームオブジェクトはゲームキャラクタであり、

前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタは、前記第 2 ユーザ識別情報以外の複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられる場合があり、

前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合に、前記複数のユーザ識別情報によって識別される複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタを使用することが可能な状態になり、

前記ゲームシステムは、前記第 2 ユーザ識別情報と関連付けられたゲームキャラクタが前記複数のユーザ識別情報の各々と関連付けられた場合において、前記複数のユーザの各々がプレイするゲームにおいて当該ゲームキャラクタが収めた成績に関する情報が所定条件を満足する状態になった場合に、前記複数のユーザ識別情報のうちの少なくとも 1 つ、又は、前記第 2 ユーザ識別情報に報酬を関連付ける第 2 報酬関連付け手段を含む、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項11]

請求項 10 に記載のゲームシステムにおいて、

前記第 2 報酬関連付け手段は、前記複数のユーザのうちの一のユーザがプレイするゲームにおいて前記ゲームキャラクタが収めた成績によって、前記成績に関する情報が前記所定条件を満足しない状態から、前記成績に関する情報が前記所定条件を満足する状態に変化した場合に、当該一のユーザを識別するユーザ識別情報に報酬を関連付ける、

ことを特徴とするゲームシステム。

[請求項12]

請求項 1 乃至 11 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトは、前記第2ユーザによる第1ゲームのプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトであり、

前記第2ユーザ識別情報と関連付けられた前記ゲームオブジェクトが前記選出手段によって選出されて前記第1ユーザ識別情報と関連付けられた場合には、前記第1ユーザ識別情報によって識別される第1ユーザがプレイする、前記第1ゲームとは異なる第2ゲームにおいて当該ゲームオブジェクトを使用することが可能な状態になる、

ことを特徴とするゲームシステム。

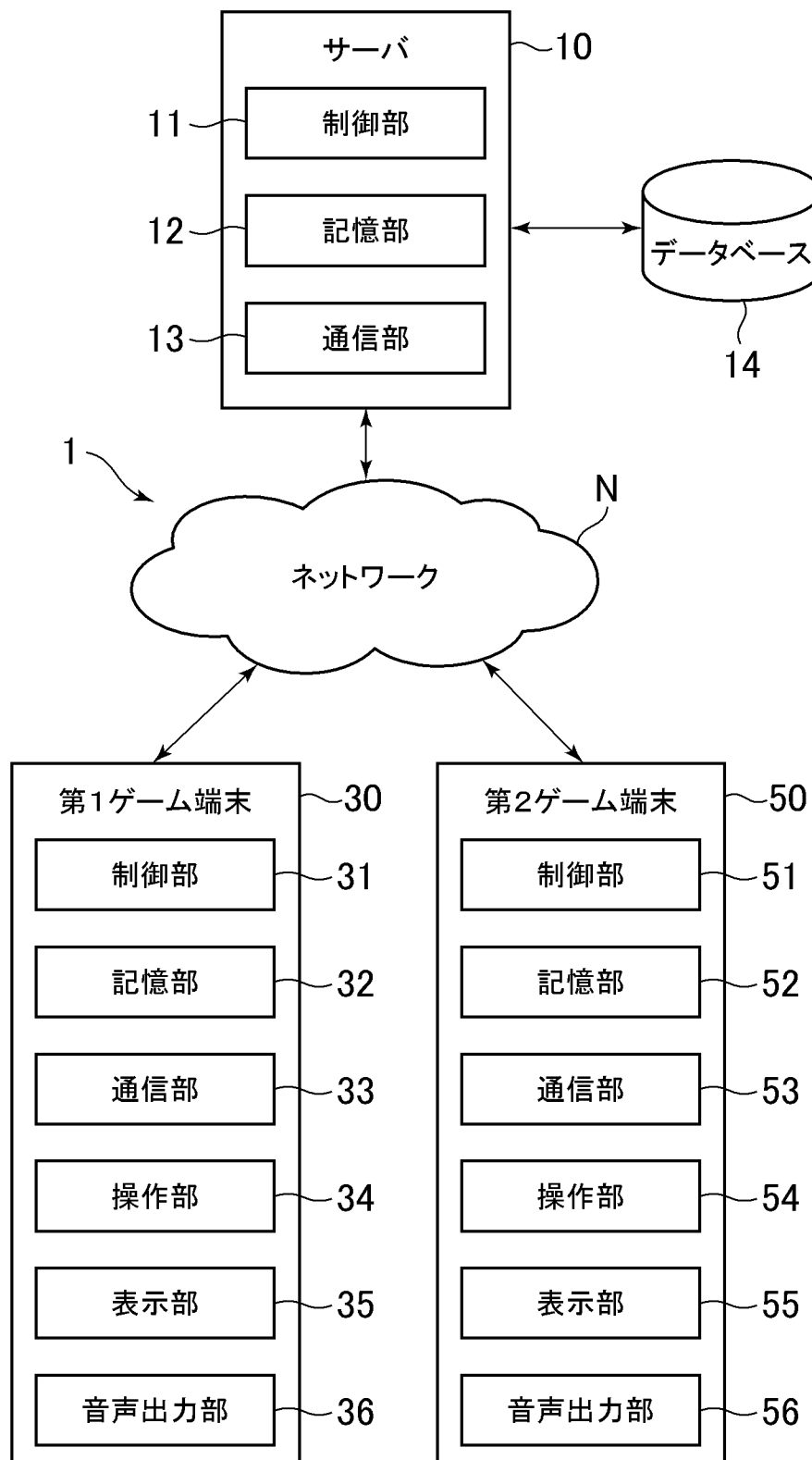
[請求項13] 複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちから少なくとも一つが、第1ユーザ識別情報と関連付けるゲームオブジェクトとして、所定の抽選処理に基づいて選出され、選出されたゲームオブジェクトが前記第1ユーザ識別情報と関連付けられるゲームに関する制御を行うゲーム制御装置において、

第2ユーザ識別情報と関連付けられたゲームオブジェクトであって、かつ、前記第2ユーザ識別情報によって識別される第2ユーザによるゲームプレイに基づいて生成されたゲームオブジェクトを、前記複数の選出候補のゲームオブジェクトのうちの一つとして設定する選出候補設定手段を含む、

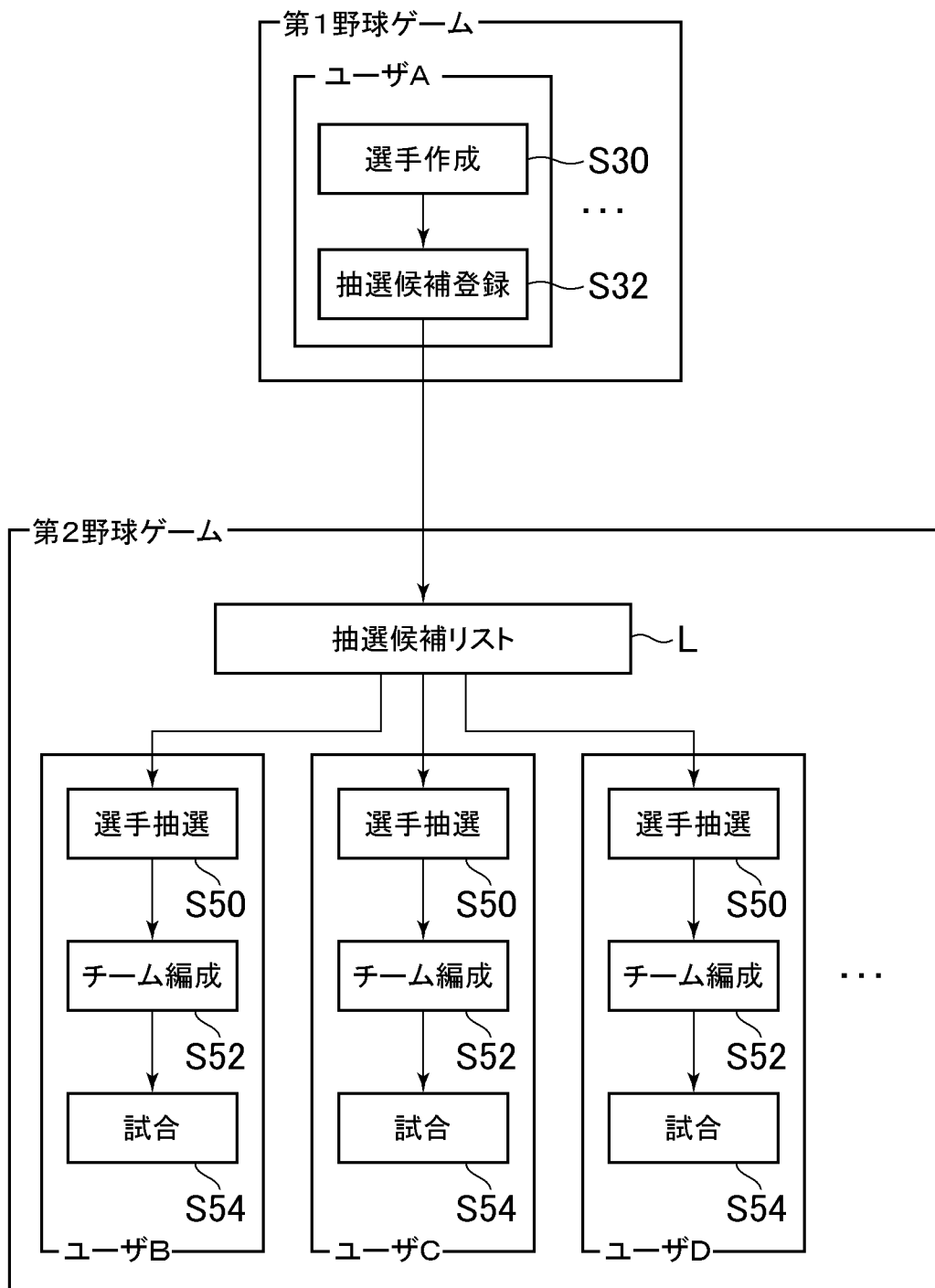
ことを特徴とするゲーム制御装置。

[請求項14] 請求項1乃至12のいずれかに記載のゲームシステム、又は、請求項13に記載のゲーム制御装置としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

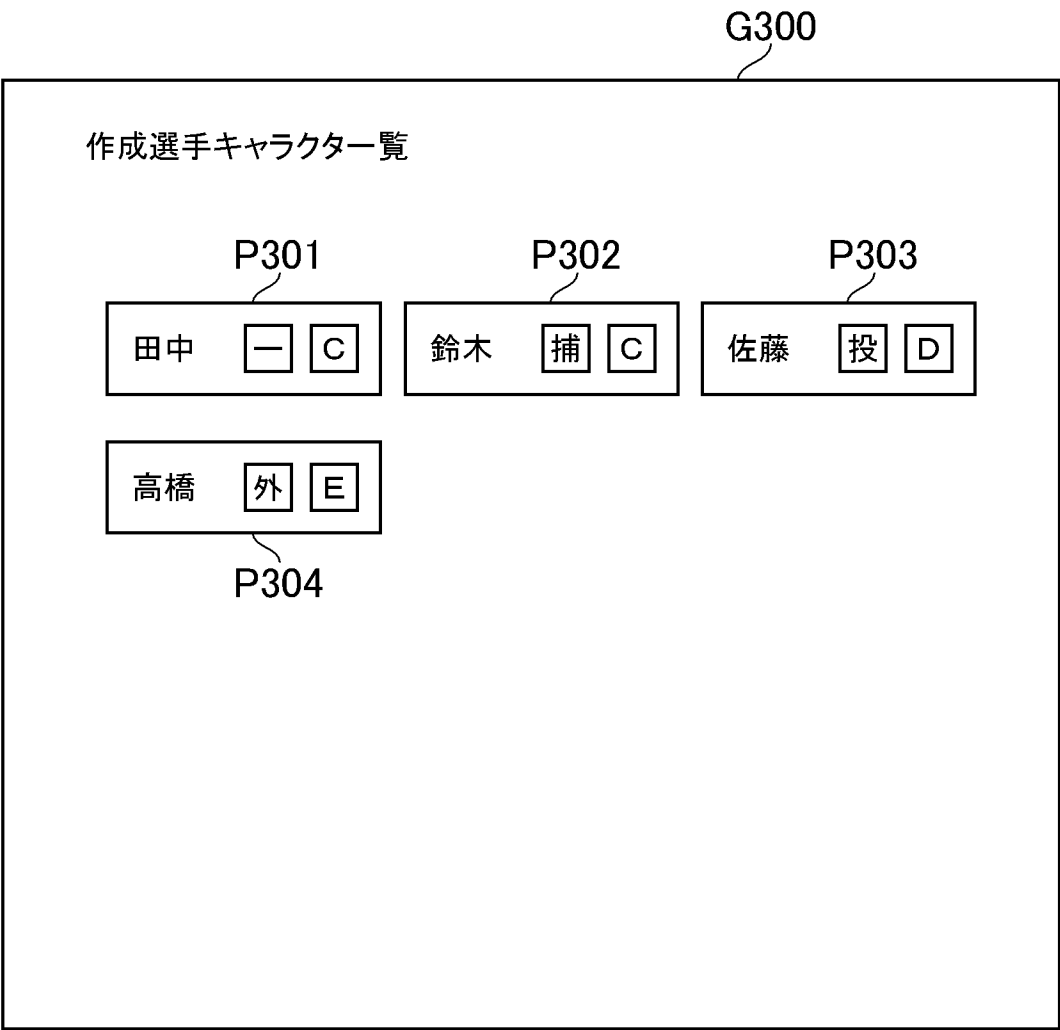
[図1]



[図2]



[図3]



[図4]

G310

A311



A312

田中	一塁手	オープンスタンス 5	右投右打
----	-----	------------	------

A313

弾道	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	捕球
3	F 37	C 60	E 40	F 24	F 20	E 45

P315

◀

特殊能力

▶

チャンス ◎

対左投手 ○

盗塁 ○

送球 ○

A314

ケガしにくさ ◎

アベレージヒッター

P317

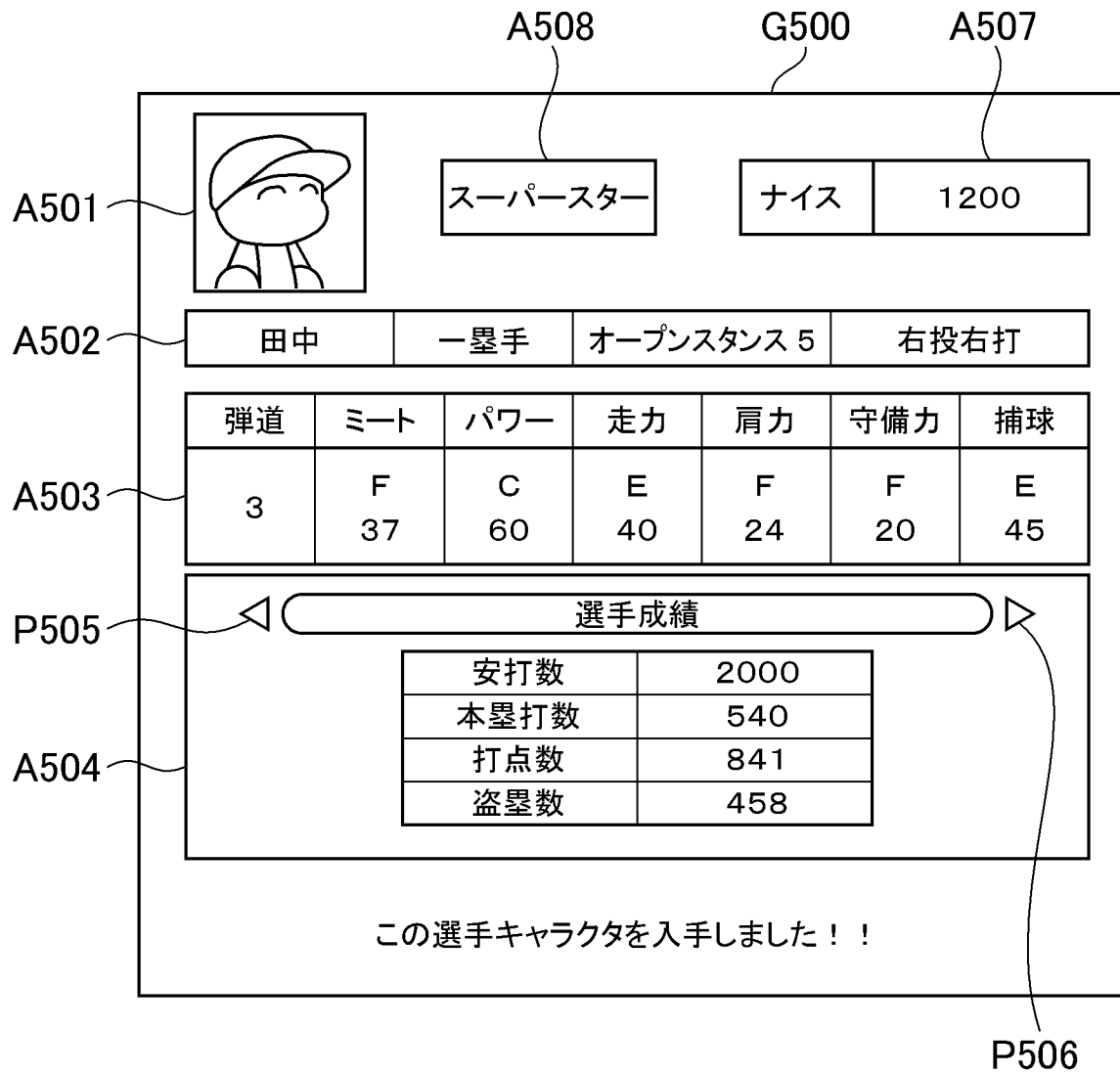
抽選候補登録

P318

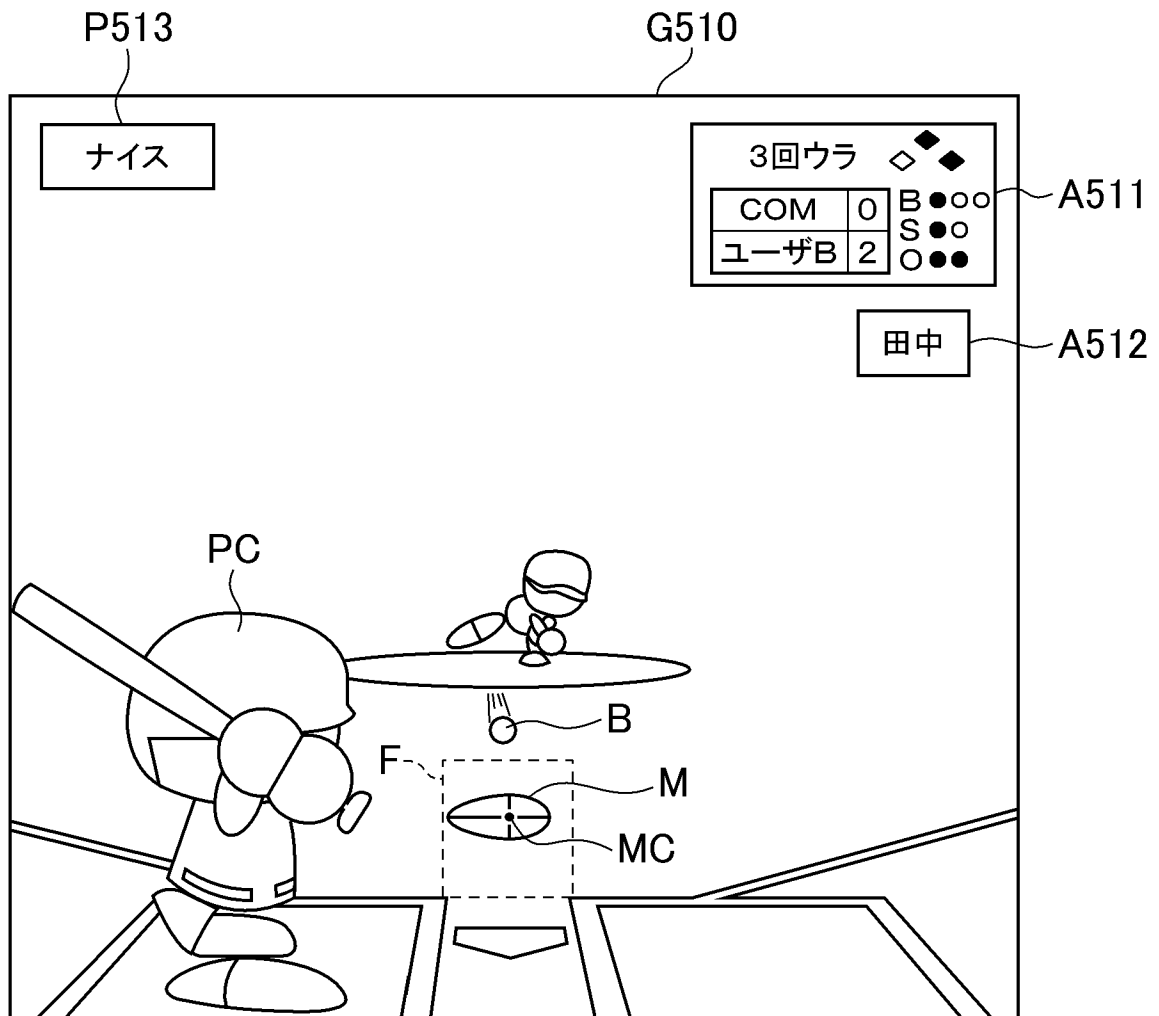
戻る

P316

[図5]



[図6]



[図7]

ユーザ ID	第 1 ゲームポイント	第 1 ゲームアイテム
U1	120	FI1, ...
U2	100	FI2, ...
U3	90	FI1, ...
U4	150	FI3, ...
...	...	...

TBL101

[図8]

第1選手 キャラクタID	作成者	名前	ポジション	総合 能力	...	基本能力ハﾟラメータ		特殊能力ハﾟラメータ			抽選候補 フラグ
						弾道	...	チャンス○	チャンス◎	...	
FC1	U1	田中	一塁手	C	...	3	...	0	1	...	1
FC2	U1	鈴木	捕手	C	...	3	...	1	0	...	0
FC3	U1	佐藤	投手	D	...	2	...	0	0	...	0
FC4	U1	高橋	外野手	E	...	2	...	0	0	...	0
FC5	U3	渡辺	三塁手	B	...	4	...	0	1	...	1
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

TBL102

[図9]

ユーザ ID	第 2 ゲームポイント	第 2 ゲームアイテム
U1	0	
U2	70	SI2, ...
U3	115	SI2, ...
U4	30	SI1, ...
...	...	...

TBL103

[図10]

第2選手 キャラクタID	保有者	第1選手 キャラクタID	名前	ポジション	総合 能力	...	基本能力パラメータ		特殊能力パラメータ	
							弾道	...	チャンス○	チャンス◎
SC1	U2		山本	捕手	D	...	1	...	0	0
SC2	U2	FC1	田中	一塁手	C	...	3	...	0	1
SC3	U2	FC50	中村	二塁手	A	...	4	...	0	1
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
SC20	U3	FC1	田中	一塁手	C	...	3	...	0	1
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

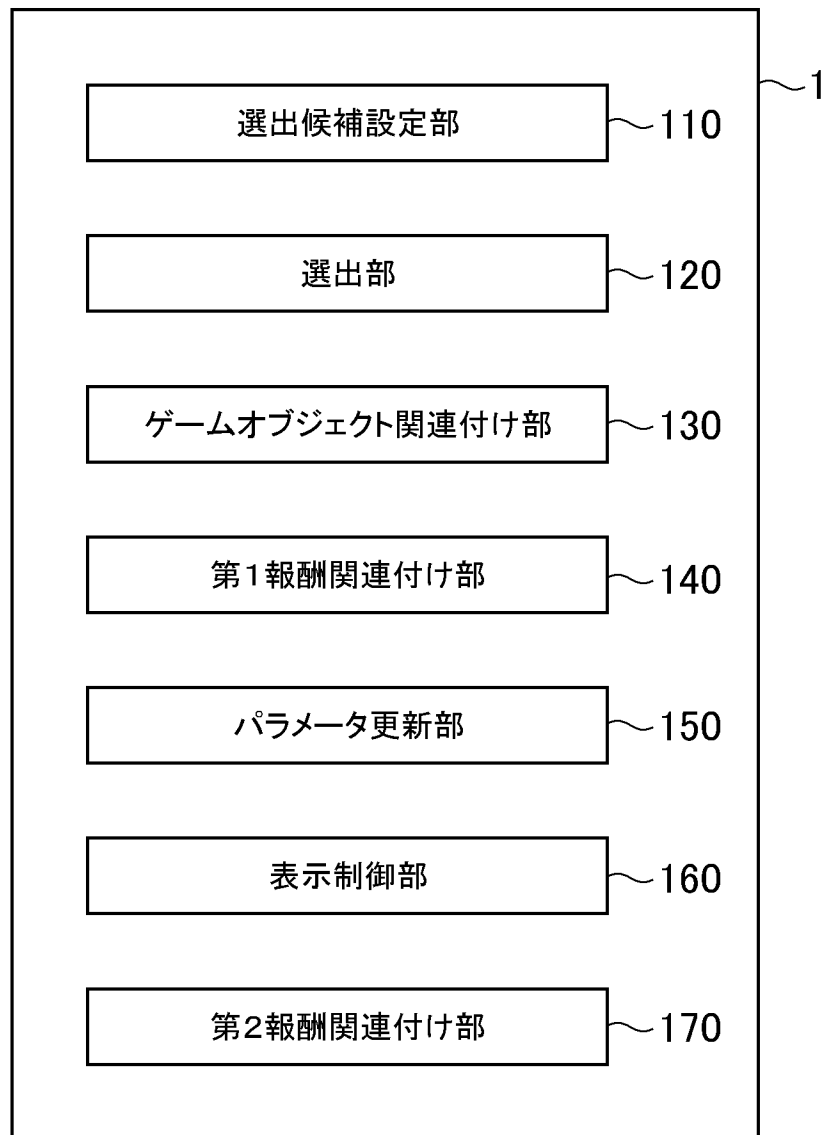
TBL104

[図11]

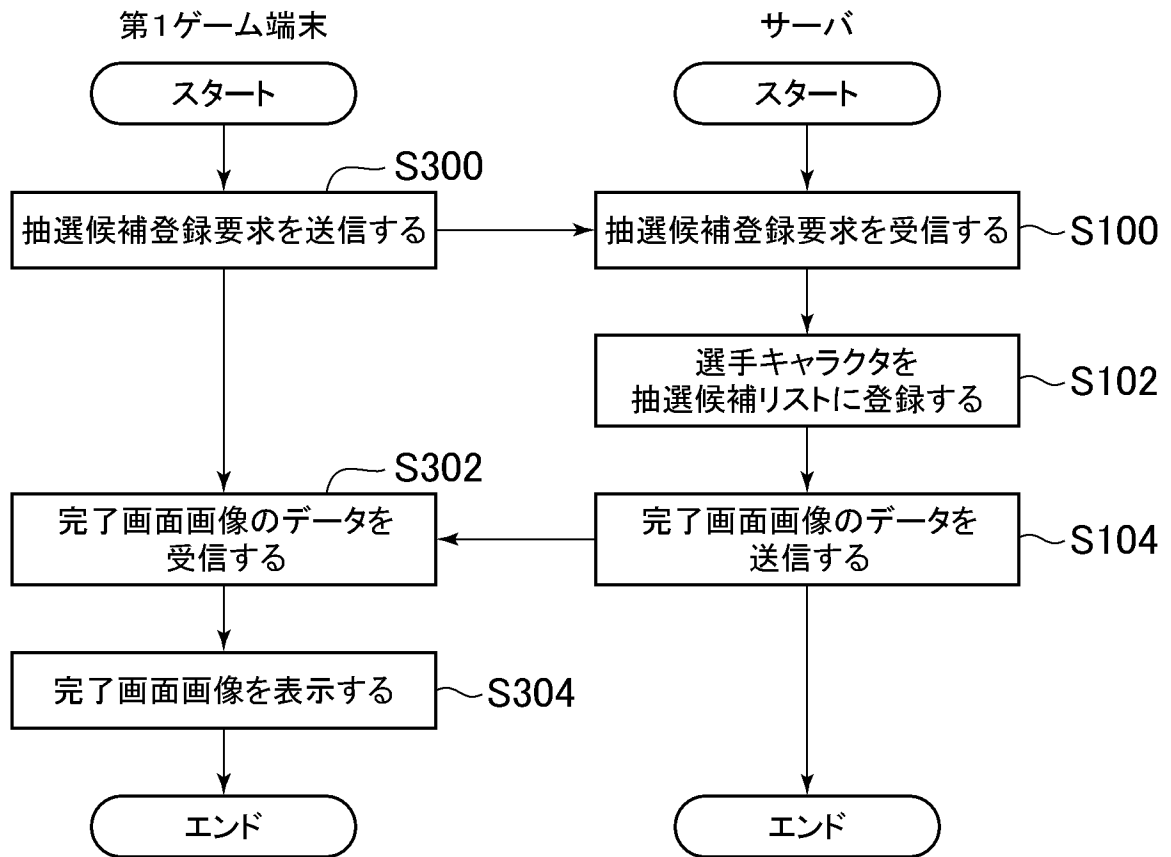
第1選手 キャラクタID	人気度	ナイスポイント	使用回数	成績						
				安打数	本塁打数	打点数	盗塁数	勝利数	セーブ数	奪三振数
FC1	スーパースター	1200	4128	3000	540	841	458	0	0	0
FC5	スター	800	3873	2462	485	675	310	0	0	0
FC11	レギュラー	450	105	35	0	5	0	75	0	564
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

TBL105

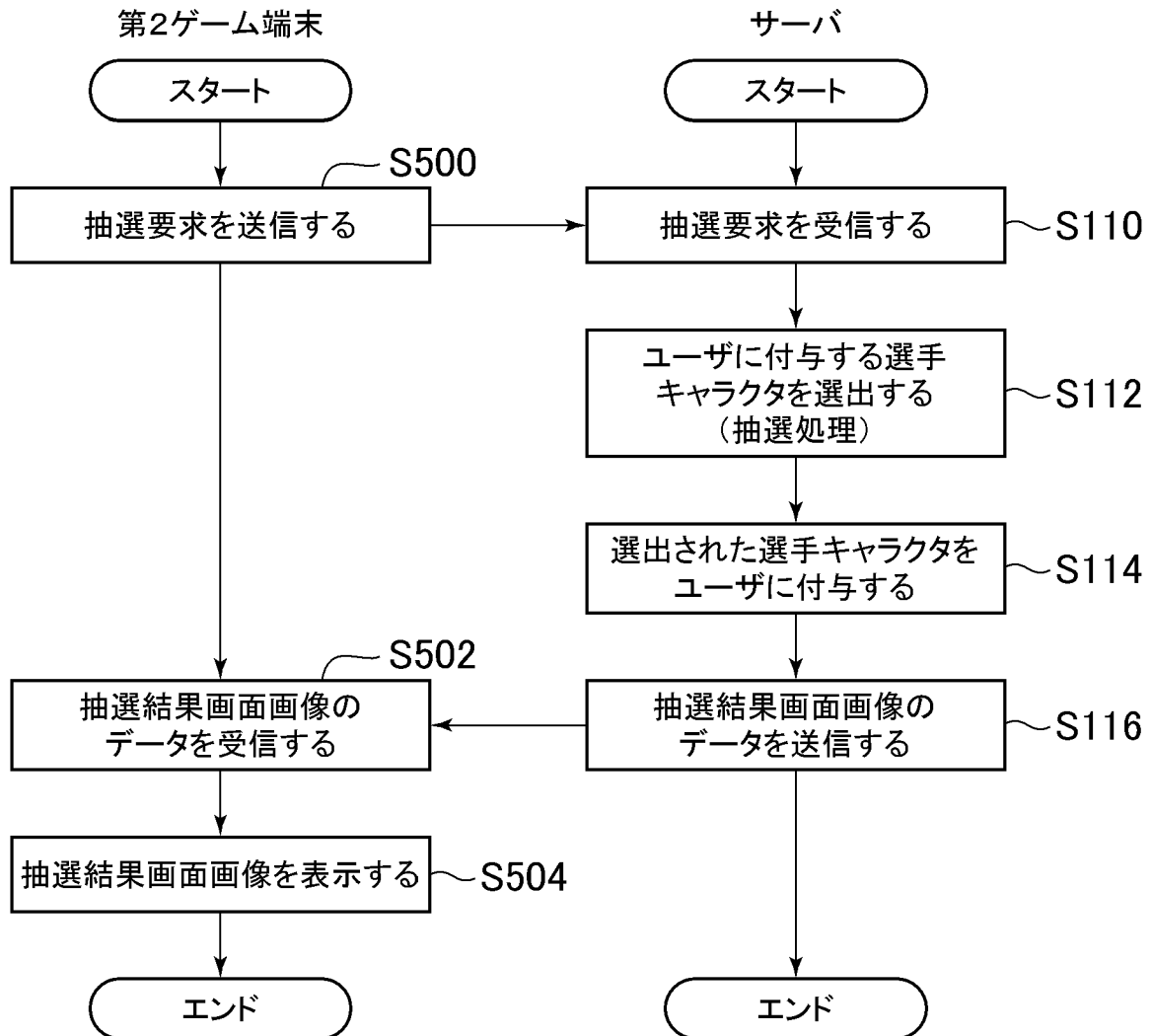
[図12]



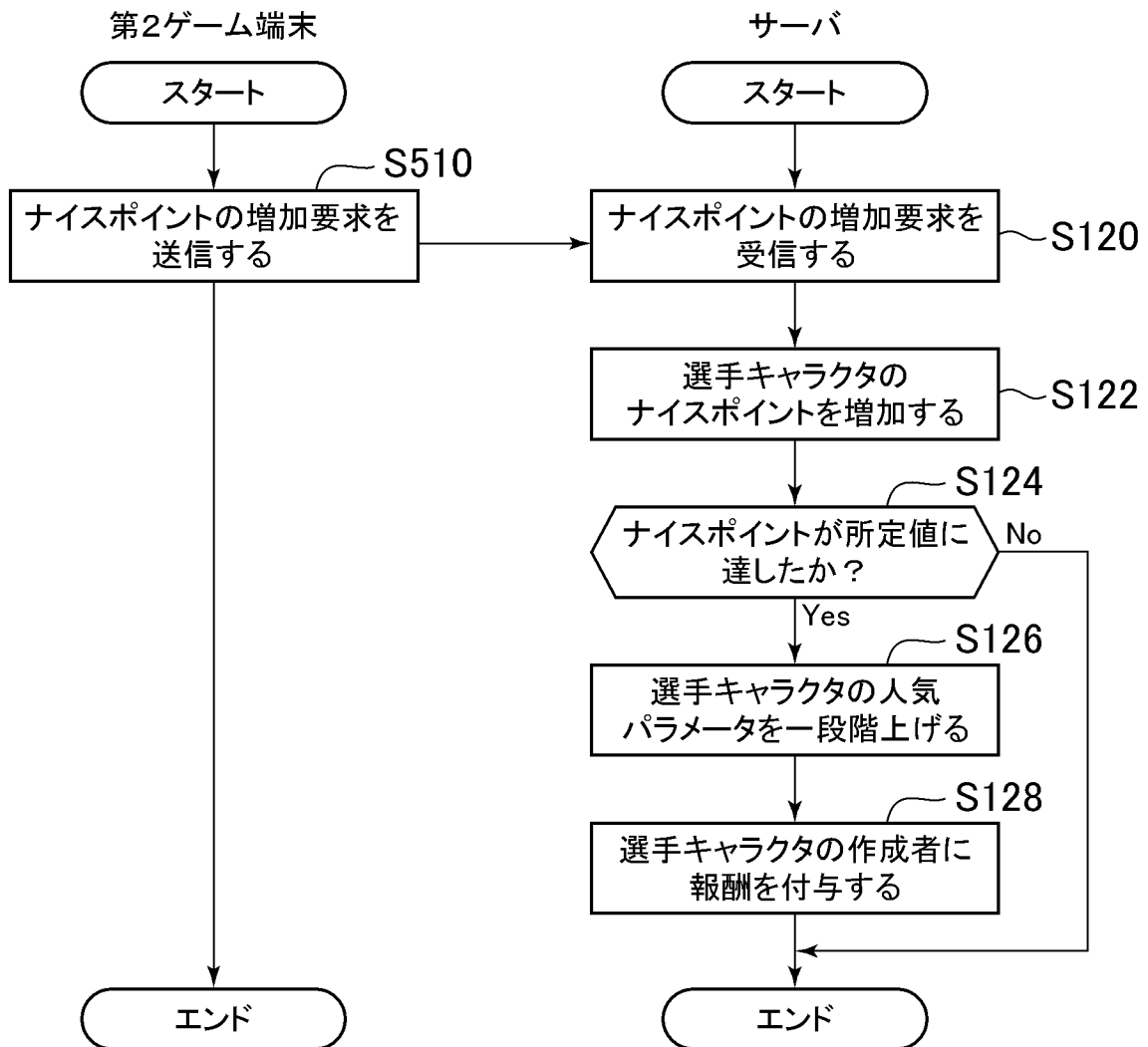
[図13]



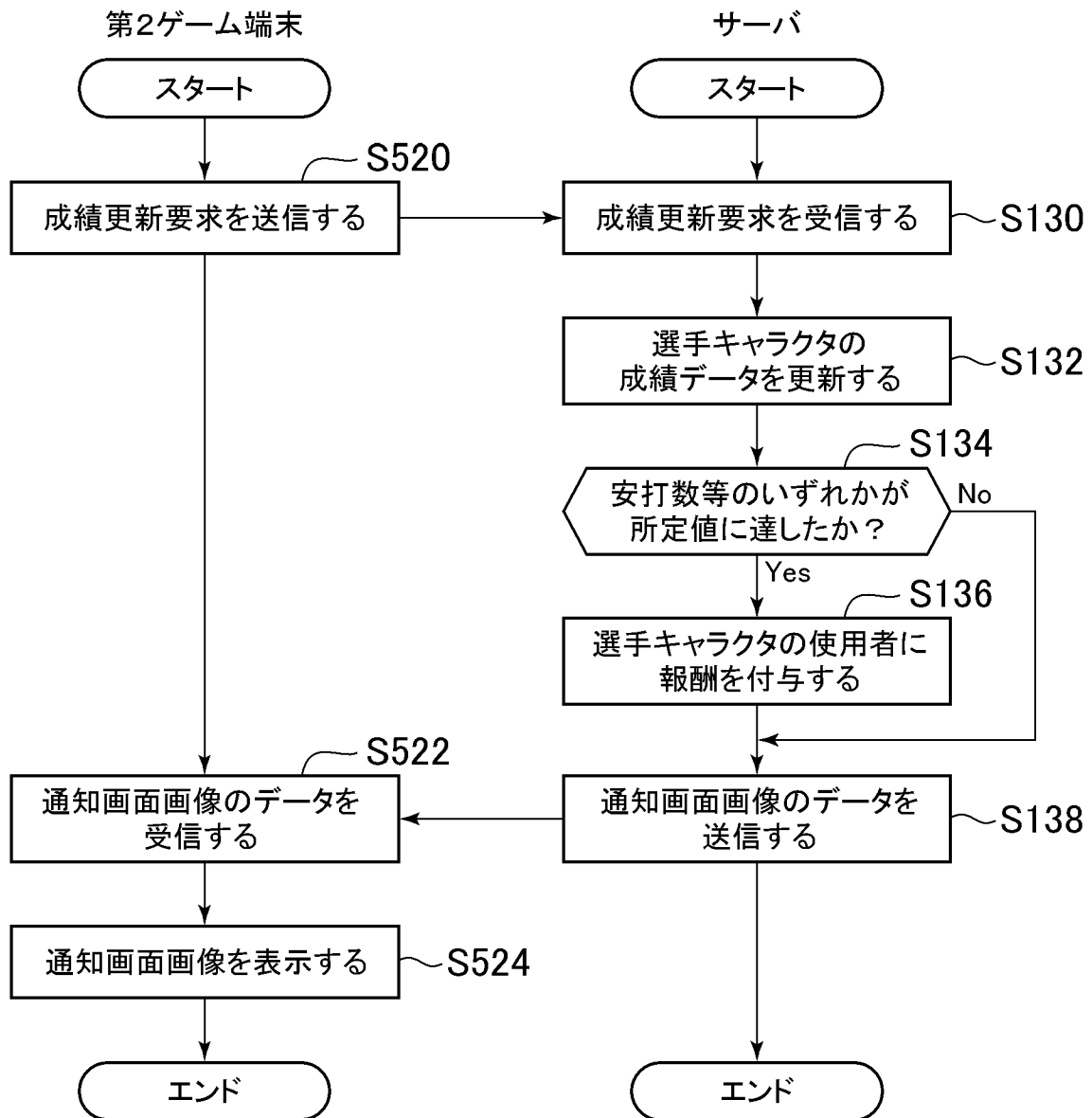
[図14]



[図15]



[図16]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/067514

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/69(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/53(2014.01)i, A63F13/58(2014.01)i, A63F13/63(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/812(2014.01)i According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F13/00-13/98, A63F9/24 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2016 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2016 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2016 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2014-90742 A (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.), 19 May 2014 (19.05.2014), paragraphs [0036] to [0040], [0044]; fig. 3 to 4 (Family: none)	1-14
Y	JP 2009-119049 A (Capcom Co., Ltd.), 04 June 2009 (04.06.2009), paragraphs [0101], [0117], [0122], [0126], [0129], [0131] (Family: none)	1-11, 13-14
Y	JP 2002-248264 A (Namco Ltd.), 03 September 2002 (03.09.2002), paragraphs [0054] to [0059] (Family: none)	12, 14
☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: “A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed “T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention “X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone “Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art “&” document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 10 August 2016 (10.08.16)		Date of mailing of the international search report 23 August 2016 (23.08.16)
Name and mailing address of the ISA/ Japan Patent Office 3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915, Japan		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2016/067514

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2003-210826 A (Namco Ltd.), 29 July 2003 (29.07.2003), paragraphs [0056] to [0059] (Family: none)	1-14

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/69(2014.01)i, A63F13/30(2014.01)i, A63F13/53(2014.01)i, A63F13/58(2014.01)i,
A63F13/63(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, A63F13/812(2014.01)i

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（I P C））

Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1 9 2 2 - 1 9 9 6 年
日本国公開実用新案公報	1 9 7 1 - 2 0 1 6 年
日本国実用新案登録公報	1 9 9 6 - 2 0 1 6 年
日本国登録実用新案公報	1 9 9 4 - 2 0 1 6 年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2014-90742 A（株式会社コナミデジタルエンタテインメント） 2014.05.19, 段落[0036]-[0040], [0044], 図3-4 (ファミリーなし)	1-14
Y	JP 2009-119049 A（株式会社カプコン） 2009.06.04, 段落[0101], [0117], [0122], [0126], [0129], [0131] (ファミリーなし)	1-11, 13-14

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

1 0 . 0 8 . 2 0 1 6

国際調査報告の発送日

2 3 . 0 8 . 2 0 1 6

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（I S A / J P）

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

前地 純一郎

電話番号 03-3581-1101 内線 3241

2 D

5 7 1 2

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
Y	JP 2002-248264 A (株式会社ナムコ) 2002.09.03, 段落[0054]-[0059] (ファミリーなし)	12, 14
A	JP 2003-210826 A (株式会社ナムコ) 2003.07.29, 段落[0056]-[0059] (ファミリーなし)	1-14