

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7499149号
(P7499149)

(45)発行日 令和6年6月13日(2024.6.13)

(24)登録日 令和6年6月5日(2024.6.5)

(51)国際特許分類		F I	
A 6 3 F	13/847 (2014.01)	A 6 3 F	13/847
A 6 3 F	13/46 (2014.01)	A 6 3 F	13/46
A 6 3 F	13/69 (2014.01)	A 6 3 F	13/69
A 6 3 F	13/798 (2014.01)	A 6 3 F	13/798
A 6 3 F	13/30 (2014.01)	A 6 3 F	13/30
請求項の数 18 (全35頁) 最終頁に続く			
(21)出願番号	特願2020-180307(P2020-180307)	(73)特許権者	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
(22)出願日	令和2年10月28日(2020.10.28)	(74)代理人	100158780 弁理士 寺本 亮
(65)公開番号	特開2022-71383(P2022-71383A)	(74)代理人	100121359 弁理士 小沢 昌弘
(43)公開日	令和4年5月16日(2022.5.16)	(74)代理人	100130269 弁理士 石原 盛規
審査請求日	令和5年9月5日(2023.9.5)	(72)発明者	今井 大二 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内
		(72)発明者	田村 宏明 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理システム、情報処理プログラム、情報処理装置、および情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムであって、

前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定するチーム設定手段と、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第 1 パラメータを更新可能とし、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、前記第 1 パラメータの更新を抑制する更新手段と、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記ユーザに関する第 2 パラメータを前記ゲームの結果に応じて設定し、当該第 2 パラメータに基づいて、前記ユーザに第 1 の報酬を付与する第 1 報酬付与手段と、

前記所定の期間経過後、前記更新手段によって更新された複数チームのそれぞれの前記第 1 パラメータに基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段と、を備える、情報処理システム。

【請求項 2】

前記ゲームは、前記複数のコンテンツのうちどれを用いるかによって、当該ゲームにおける有利さが異なる複数のゲームステージを含み、

前記ユーザの操作に基づいて、複数の前記ユーザコンテンツの中から何れかのユーザコンテンツを選択する選択手段をさらに備え、

前記ゲーム実行手段は、前記選択手段によって選択されたユーザコンテンツを用いて、前記複数のゲームステージのうちの何れかで前記ゲームを実行する、請求項 1 に記載の情報処理システム。

【請求項 3】

前記ゲーム実行手段は、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 モードで前記ゲームを実行し、

10

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられない場合には、前記第 1 モードとは異なる第 2 モードで前記ゲームを実行する、請求項 1 又は 2 に記載の情報処理システム。

【請求項 4】

前記ゲームは、仮想空間内で移動オブジェクトを移動させることが可能なゲームであり、前記第 1 モードでは、仮想空間内に前記第 1 パラメータを更新可能な更新用オブジェクトが配置され、

前記第 2 モードでは、仮想空間内に前記更新用オブジェクトは配置されず、

前記更新手段は、前記第 1 モードにおいて、前記移動オブジェクトが前記更新用オブジェクトを取得した場合に、前記第 1 パラメータを更新する、請求項 3 に記載の情報処理システム。

20

【請求項 5】

前記チーム設定手段は、ユーザによって選択されたチームを前記ユーザチームとして設定し、

前記ユーザが前記ユーザチームを選択したときに、前記ユーザチームに対応するコンテンツを当該ユーザに付与するコンテンツ付与手段をさらに備える、請求項 1 から 4 の何れかに記載の情報処理システム。

【請求項 6】

前記ゲームにおいて更新された前記第 1 パラメータを用いて、前記ユーザに第 2 の報酬を付与する第 2 報酬付与手段をさらに備える、請求項 1 から 5 の何れかに記載の情報処理システム。

30

【請求項 7】

前記ゲームは、前記複数チーム間で行われる対戦ゲームであり、

前記複数のコンテンツのそれぞれは、前記複数チームの何れかに属し、

前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツ、又は、前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを選択する選択手段をさらに備え、

前記ゲーム実行手段は、前記選択手段によって選択された前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームを実行し、

40

前記更新手段は、

前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合には、前記第 1 パラメータを更新し、

前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合には、前記第 1 パラメータの更新を抑制する、請求項 1 から 6 の何れかに記載の情報処理システム。

【請求項 8】

前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われるか、前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われるかに関わらず、前記対戦ゲームの結果に応じて前記第 1 の報酬が付与される、

50

請求項 7 に記載の情報処理システム。

【請求項 9】

前記ユーザコンテンツは、第 1 ユーザコンテンツと、前記対戦ゲームを前記第 1 ユーザコンテンツよりもユーザにとって有利に行う第 2 ユーザコンテンツとを含み、

前記第 2 ユーザコンテンツが前記ユーザチームに属するか否かに関わらず、前記第 2 ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合は、前記第 1 ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合よりも、前記ユーザに前記第 1 の報酬が付与されやすい、請求項 8 に記載の情報処理システム。

【請求項 10】

前記所定の期間経過後、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位に基づいて、第 3 の報酬をユーザに付与する第 3 報酬付与手段をさらに備える、請求項 1 から 9 の何れかに記載の情報処理システム。

10

【請求項 11】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理装置のコンピュータによって実行される情報処理プログラムであって、前記コンピュータを、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記複数チームのうちの前記ユーザが属するユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第 1 パラメータを更新可能とし、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、前記第 1 パラメータの更新を抑制する更新手段と、

20

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記ユーザに関する第 2 パラメータを前記ゲームの結果に応じて設定し、当該第 2 パラメータに基づいて、前記ユーザに第 1 の報酬を付与する第 1 報酬付与手段と、

前記所定の期間経過後、前記更新手段によって更新された複数チームのそれぞれの前記第 1 パラメータに基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段として機能させる、情報処理プログラム。

30

【請求項 12】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理装置であって、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段と、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記複数チームのうちの前記ユーザが属するユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第 1 パラメータを更新可能とし、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、前記第 1 パラメータの更新を抑制する更新手段と、

40

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記ユーザに関する第 2 パラメータを前記ゲームの結果に応じて設定し、当該第 2 パラメータに基づいて、前記ユーザに第 1 の報酬を付与する第 1 報酬付与手段と、

前記所定の期間経過後、前記更新手段によって更新された複数チームのそれぞれの前記第 1 パラメータに基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段と、を備える、情報処理装置。

【請求項 13】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムにおいて行われる情報処理方法であって、

50

前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定するチーム設定ステップと、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行する実行ステップと、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第1パラメータを更新可能とし、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、前記第1パラメータの更新を抑制する更新ステップと、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記ユーザに関する第2パラメータを前記ゲームの結果に応じて設定し、当該第2パラメータに基づいて、前記ユーザに第1の報酬を付与する第1報酬付与ステップと、

10

前記所定の期間経過後、前記更新ステップで更新された複数チームのそれぞれの前記第1パラメータに基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示ステップと、を備える、情報処理方法。

【請求項14】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムであって、

前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定するチーム設定手段と、

20

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段とを備え、

前記ゲーム実行手段は、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、第1ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第2ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記第1ゲームモード又は前記第2ゲームモードでの前記ゲームの結果に応じて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与手段と、

30

前記所定の期間経過後、第1ゲームモードでの前記ゲームの結果に基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段と、を備える、情報処理システム。

【請求項15】

前記ゲーム実行手段は、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、仮想空間内に所定のオブジェクトが配置された第1ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、仮想空間内に前記所定のオブジェクトが配置されない第2ゲームモードで前記ゲームを実行する、請求項14に記載の情報処理システム。

40

【請求項16】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理装置のコンピュータによって実行される情報処理プログラムであって、前記コンピュータを、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段として機能させ、

前記ゲーム実行手段は、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記複数チームのうちの前記ユーザが属

50

するユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 ゲームモードで前記ゲームを実行し、
前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第 2 ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、第 1 ゲームモード又は前記第 2 ゲームモードでの前記ゲームの結果に応じて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与手段と、

前記所定の期間経過後、第 1 ゲームモードでの前記ゲームの結果に基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段として機能させる、情報処理プログラム。

【請求項 17】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理装置であって、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段とを備え、

前記ゲーム実行手段は、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記複数チームのうちの前記ユーザが属するユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第 2 ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記第 1 ゲームモード又は前記第 2 ゲームモードでの前記ゲームの結果に応じて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与手段と、

前記所定の期間経過後、前記第 1 ゲームモードでの前記ゲームの結果に基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段とを備える、情報処理装置。

【請求項 18】

所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムにおいて行われる情報処理方法であって、

前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定するチーム設定ステップと、

前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行ステップとを備え、

前記ゲーム実行ステップでは、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第 2 ゲームモードで前記ゲームを実行し、

前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記第 1 ゲームモード又は前記第 2 ゲームモードでの前記ゲームの結果に応じて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与ステップと、

前記所定の期間経過後、前記第 1 ゲームモードでの前記ゲームの結果に基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示ステップと、を備える、情報処理方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを実行するための情報処理システム、情報処理プログラム、情報処理装置、および情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

従来より、所定の期間中に、複数のユーザが複数のチームに分かれてチーム対抗戦を行うゲームがある（例えば、非特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】“ファイアーエムブレムヒーローズ”、[online]、2017年、任天堂株式会社、[令和2年10月1日検索]、インターネット<URL: https://support.fire-emblem-heroes.com/voting_gauntlet/howtoplay>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0004】

複数チーム間で行われるチーム対抗イベントに関するゲームにおいて、多様なプレイスタイルをユーザに提供するためには改善の余地があった。

【0005】

それ故、本発明の目的は、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントに関して、多様なプレイスタイルをユーザに提供するための情報処理システムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決すべく、本発明は、以下の構成を採用した。

【0007】

20

本発明の情報処理システムは、所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムである。情報処理システムは、チーム設定手段と、ゲーム実行手段と、更新手段と、第1報酬付与手段と、提示手段と、を備える。チーム設定手段は、前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定する。ゲーム実行手段は、前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行する。更新手段は、前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第1パラメータを更新可能とし、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、前記第1パラメータの更新を抑制する。第1報酬付与手段は、前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記ユーザに関する第2パラメータを前記ゲームの結果に応じて設定し、当該第2パラメータに基づいて、前記ユーザに第1の報酬を付与する。提示手段は、前記所定の期間経過後、前記更新手段によって更新された複数チームのそれぞれの前記第1パラメータに基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位をユーザに提示する。

30

【0008】

上記によれば、例えば、ゲームの実行に用いられるユーザコンテンツがユーザチームに属する場合には、当該ユーザチームに関する第1パラメータを更新してチーム対抗イベントにおけるチーム間の勝敗又は順位に影響を与えることができる。ユーザコンテンツがユーザチーム以外のチームに属する場合には、第1パラメータの更新を抑制する一方で、第2パラメータを設定してユーザに第1の報酬を付与することができる。これにより、ユーザに、ゲームについて様々なプレイスタイルを提供することができる。

40

【0009】

また、他の構成では、前記ゲームは、前記複数のコンテンツのうちどれを用いるかによって、当該ゲームにおける有利さが異なる複数のゲームステージを含んでもよい。前記情報処理システムは、前記ユーザの操作に基づいて、複数の前記ユーザコンテンツの中から何れかのユーザコンテンツを選択する選択手段をさらに備えてもよい。前記ゲーム実行手段は、前記選択手段によって選択されたユーザコンテンツを用いて、前記複数のゲームステージのうちの何れかで前記ゲームを実行してもよい。

50

【 0 0 1 0 】

上記によれば、ゲームステージ毎に有利さが異なる複数のコンテンツがある。ユーザは複数のユーザコンテンツの中から何れかを選択し、選択したユーザコンテンツを用いてゲームステージを実行することができる。これにより、ユーザは、例えば、実行されるゲームステージに有利なユーザコンテンツを選択してゲームを行うことができ、ゲームに用いられるユーザコンテンツがユーザチーム以外のチームに対応付けられる場合でも、ユーザにゲームを行わせることができる。

【 0 0 1 1 】

また、他の構成では、前記ゲーム実行手段は、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 モードで前記ゲームを実行し、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられない場合には、前記第 1 モードとは異なる第 2 モードで前記ゲームを実行してもよい。

10

【 0 0 1 2 】

上記によれば、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合と、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合とで、異なるモードで前記ゲームを実行することができる。

【 0 0 1 3 】

また、他の構成では、前記ゲームは、仮想空間内で移動オブジェクトを移動させることが可能なゲームであってもよい。前記第 1 モードでは、仮想空間内に前記第 1 パラメータを更新可能な更新用オブジェクトが配置され、前記第 2 モードでは、仮想空間内に前記更新用オブジェクトは配置されなくてもよい。前記更新手段は、前記第 1 モードにおいて、前記移動オブジェクトが前記更新用オブジェクトを取得した場合に、前記第 1 パラメータを更新してもよい。

20

【 0 0 1 4 】

上記によれば、第 1 モードでは仮想空間内に更新用オブジェクトを配置することで移動オブジェクトが当該更新用オブジェクトを取得可能とし、移動オブジェクトが当該更新用オブジェクトを取得した場合には、第 1 パラメータを更新することができる。

【 0 0 1 5 】

また、他の構成では、前記チーム設定手段は、ユーザによって選択されたチームを前記ユーザチームとして設定してもよい。前記情報処理システムは、前記ユーザが前記ユーザチームを選択したときに、前記ユーザチームに対応するコンテンツを当該ユーザに付与するコンテンツ付与手段をさらに備えてもよい。

30

【 0 0 1 6 】

上記によれば、ユーザがチームを選択したときに、選択したチームに対応するコンテンツを当該ユーザに付与することができる。これにより、ユーザがチームを選択した後、付与されたコンテンツを用いて前記ゲームを行うことができる。

【 0 0 1 7 】

また、他の構成では、前記情報処理システムは、前記ゲームにおいて更新された前記第 1 パラメータを用いて、前記ユーザに第 2 の報酬を付与する第 2 報酬付与手段をさらに備えてもよい。

40

【 0 0 1 8 】

上記によれば、第 1 パラメータを用いてユーザに第 2 の報酬を付与することができる。これにより、ユーザに、前記ゲームを実行させ、第 1 パラメータを更新させることができる。

【 0 0 1 9 】

また、他の構成では、前記ゲームは、前記複数チーム間で行われる対戦ゲームであってもよい。前記複数のコンテンツのそれぞれは、前記複数チームの何れかに属してもよい。前記情報処理システムは、前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツ、又は、前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを選択する選択手段をさらに備えてもよい。前記ゲーム実行手段は、前記選択手段によ

50

て選択された前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームを実行してもよい。前記更新手段は、前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合には、前記第 1 パラメータを更新し、前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合には、前記第 1 パラメータの更新を抑制してもよい。

【 0 0 2 0 】

上記によれば、ユーザは、ユーザチームに属するユーザコンテンツ、又は、ユーザチーム以外のチームに属するユーザコンテンツを選択し、選択したユーザコンテンツを用いて対戦ゲームを行うことができる。

【 0 0 2 1 】

また、他の構成では、前記ユーザチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われるか、前記ユーザチーム以外のチームに属する前記ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われるかに関わらず、前記対戦ゲームの結果に応じて前記第 1 の報酬が付与されてもよい。

【 0 0 2 2 】

上記によれば、ユーザコンテンツが何れのチームに属している場合でも、前記対戦ゲームの結果に応じてユーザに第 1 の報酬を付与することができる。

【 0 0 2 3 】

また、他の構成では、前記ユーザコンテンツは、第 1 ユーザコンテンツと、前記対戦ゲームを前記第 1 ユーザコンテンツよりもユーザにとって有利に行う第 2 ユーザコンテンツとを含んでもよい。前記第 2 ユーザコンテンツが前記ユーザチームに属するか否かに関わらず、前記第 2 ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合は、前記第 1 ユーザコンテンツを用いて前記対戦ゲームが行われる場合よりも、前記ユーザに前記第 1 の報酬が付与されやすくてよい。

【 0 0 2 4 】

上記によれば、第 2 ユーザコンテンツを用いる場合には対戦ゲームを有利に進めることができ、第 2 ユーザコンテンツがユーザチームに属するか否かに関わらず、ユーザに第 1 の報酬を付与することができる。これにより、例えば、第 2 ユーザコンテンツがユーザチーム以外のチームに属する場合であっても、ユーザに第 2 ユーザコンテンツを用いて対戦ゲームを行わせることができる。

【 0 0 2 5 】

また、他の構成では、前記情報処理システムは、前記所定の期間経過後、前記チーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗または順位に基づいて、第 3 の報酬をユーザに付与する第 3 報酬付与手段をさらに備えてもよい。

【 0 0 2 6 】

上記によれば、チーム対抗イベントの結果に応じて第 3 の報酬を付与することができる。

【 0 0 2 7 】

また、他の発明の情報処理システムは、所定の期間中、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントをユーザに提供するための情報処理システムであって、前記複数チームの中からユーザが属するチームをユーザチームとして設定するチーム設定手段と、前記所定の期間中、複数のコンテンツのうち当該ユーザが所有するユーザコンテンツを用いて、前記チーム対抗イベントに関するゲームを実行するゲーム実行手段とを備える。前記ゲーム実行手段は、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 ゲームモードで前記ゲームを実行し、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第 2 ゲームモードで前記ゲームを実行する。前記情報処理システムは、前記ゲームが実行される場合、前記ゲームに用いられるユーザコンテンツと前記ユーザチームとが対応付けられるか否かに関わらず、前記第 1 ゲームモード又は前記第 2 ゲームモードでの前記ゲームの結果に応じて、前記ユーザに報酬を付与する報酬付与手段と、前記所定の期間経過後、前記第 1 ゲームモードでの前記ゲームの結果に基づいて、前記チーム対抗イベントにおける複数チー

10

20

30

40

50

ム間の勝敗または順位をユーザに提示する提示手段とを備える。

【 0 0 2 8 】

上記によれば、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、第 1 ゲームモードで前記ゲームを実行することができ、チーム対抗イベントにおけるチーム間の勝敗又は順位に影響を与えることができる。一方、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームが対応付けられる場合には、第 2 ゲームモードで前記ゲームを実行することができる。第 1 ゲームモードでのゲームの実行結果に基づいてチーム対抗イベントに影響を与えることができる。また、第 1 ゲームモードでも、第 2 ゲームモードでも前記ゲームを実行することで、ゲームの結果に応じてユーザに報酬を付与することができる。

10

【 0 0 2 9 】

また、他の発明は、上記情報処理システムにおいて行われる情報処理方法であってもよい。また、他の発明は、上記情報処理システムの各手段を実行する情報処理装置、又は、当該情報処理装置のコンピュータにおいて実行される情報処理プログラムであってもよい。

【発明の効果】

【 0 0 3 0 】

本発明によれば、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、チーム対抗イベントにおけるチーム間の勝敗又は順位に影響を与えることができ、ユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合でも、ユーザに報酬を付与することができるため、様々なプレイスタイルをユーザに提供することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 1 】

【図 1】本実施形態における情報処理システム 1 の構成の一例を示す図

【図 2】各ユーザが所有するキャラクタの一例を示す図

【図 3】本実施形態の情報処理システム 1 において行われるチーム対抗イベントの概要を示す図

【図 4】各チームに属するキャラクタの一例を示す図

【図 5】所定のゲームイベントが行われる場合の複数のユーザ端末 3 およびサーバ 2 において行われる処理の概要を示す図

30

【図 6】ユーザ端末 3 1 に表示されるメイン画面の一例を示す図

【図 7】キャラクタ選択画面の一例を示す図

【図 8】ユーザチームに属するキャラクタを用いたレースゲームが行われた場合のゲーム画像の一例を示す図

【図 9】ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いたレースゲームが行われた場合のゲーム画像の一例を示す図

【図 10】ユーザ端末 3 のメモリ又は記憶装置に記憶されるデータの一例を示す図

【図 11】サーバ 2 のメモリ又は記憶装置に記憶されるデータの一例を示す図

【図 12】ユーザ端末 3 において行われる端末処理の一例を示すフローチャート

【図 13】ステップ S 1 0 4 の特定ゲーム処理の一例を示すフローチャート

40

【図 14】ステップ S 1 1 1 の通常ゲーム処理の一例を示すフローチャート

【図 15】サーバ 2 において行われるサーバ処理の一例を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 2 】

以下、図面を参照して、本実施形態の情報処理システム（ゲームシステム）について説明する。図 1 は、本実施形態における情報処理システム 1 の構成の一例を示す図である。図 1 に示すように、情報処理システム 1 は、サーバ 2 と、複数のユーザ端末 3（図 1 では 3 1 ~ 3 4）とを備える。サーバ 2 と複数のユーザ端末 3 とは、インターネット 4（ネットワークの一例）を介して接続される。

【 0 0 3 3 】

50

サーバ２は、少なくとも１つのプロセッサ（ＣＰＵ）と、メモリと、磁気ディスクや不揮発性メモリ等の記憶装置と、インターネットに接続するための通信装置とを備える。サーバ２は、本実施形態のチーム対抗イベントを行うための所定の情報処理プログラムを実行する。また、サーバ２は、各ユーザ端末３において行われるゲーム（後述するレースゲーム）を制御する。なお、サーバ２は、複数のサーバ装置によって構成されてもよいし、１つのサーバ装置によって構成されてもよい。また、サーバ装置と、記憶装置とは物理的に離れた場所に配置され、ネットワーク（例えばインターネット）を介してサーバ装置と記憶装置とが接続されることで、サーバ２が構成されてもよい。

【００３４】

ユーザ端末３は、例えば、スマートフォンである。ユーザ端末３は、携帯電話、タブレット端末、パーソナルコンピュータ、携帯型又は据置型のゲーム装置等、任意の情報処理装置であってもよい。複数のユーザ端末３のそれぞれは、異なる種類の端末であってもよいし、同じ種類の端末であってもよい。例えば、複数のユーザ端末３のうちの一部はスマートフォンであってもよいし、複数のユーザ端末３のうちの他の一部はタブレット端末であってもよい。また、複数のユーザ端末３のそれぞれは、異なる種類のＯＳ（Ｏｐｅｒａｔｉｎｇ Ｓｙｓｔｅｍ）を有してもよい。

【００３５】

図１に示されるように、例えば、ユーザ端末３１はユーザＹ１によって使用され、ユーザ端末３２はユーザＹ２によって使用され、ユーザ端末３３はユーザＹ３によって使用され、ユーザ端末３４はユーザＹ４によって使用される。これらユーザ端末３１～３４以外にも、多数のユーザに対応するユーザ端末３がインターネット４を介してサーバ２に接続される。

【００３６】

各ユーザ端末３は、図示しないＣＰＵと、メモリと、表示装置と、入力装置（例えばタッチパネルやボタン）と、磁気ディスクや不揮発性メモリ等の記憶装置と、インターネットに接続するための通信装置とを備える。ユーザ端末３は、入力装置として、ユーザ端末３の姿勢を検出するための慣性センサ（角速度センサ及び加速度センサ）を備えてもよい。各ユーザ端末３には、所定のゲームアプリケーションがインストールされている。各ユーザは、自身のユーザ端末３においてゲームアプリケーションを実行することにより、所定のゲームを行う。

【００３７】

ここで、本実施形態では、所定のゲームの一例として、予め用意された複数のキャラクタを用いたレースゲームが行われる。レースゲームは、複数のキャラクタ（例えば、キャラクタＡ、Ａ１～Ａ４、Ｂ、Ｂ１～Ｂ４の１０個のキャラクタ）の中から選ばれた複数のキャラクタを用いて行われる対戦ゲームである。各ユーザは、１又は複数のキャラクタを所有している。各ユーザは、自身が所有するキャラクタをドライバーとして、レースカーをコースに沿って走らせるレースゲームを行う。

【００３８】

図２は、各ユーザが所有するキャラクタの一例を示す図である。図２に示されるように、ユーザＹ１は、例えば、キャラクタＡ２、Ａ３、Ｂ２、Ｂ４を所有している。また、ユーザＹ２は、例えば、キャラクタＡ１、Ｂ１、Ｂ２を所有している。また、ユーザＹ３は、例えば、キャラクタＡ１、Ａ２、Ｂ２を所有している。サーバ２の記憶装置には、各ユーザが所有するキャラクタの情報が記憶されている。

【００３９】

各ユーザ端末３において行われるレースゲームは、当該ユーザ端末３のユーザが操作するキャラクタと、当該ユーザ端末３のＣＰＵによって制御される複数のＣＰＵキャラクタとで行われるシングルプレイゲームであってもよい。例えば、ユーザＹ１が自身のユーザ端末３１を用いて所定のゲームを開始する際に、ユーザＹ１が所有するキャラクタＡ２を選択する。ユーザ端末３１のＣＰＵは、キャラクタＡ２以外の複数のキャラクタを自動で選択する。レースゲームは、ユーザＹ１が選択したキャラクタＡ２と、ＣＰＵが選択した

10

20

30

40

50

複数のCPUキャラクタとを用いて行われる。レースゲーム中、キャラクタA2はユーザY1の操作（ユーザ端末3の入力装置に対する入力）に基づいて制御される。また、複数のCPUキャラクタは、ユーザ端末31のCPUによって自動で制御される。なお、CPUキャラクタの選択は、ユーザ端末31のCPUによって行われてもよいし、サーバ2によって行われてもよい。また、レースゲーム中のCPUキャラクタの制御は、サーバ2のCPUによって行われてもよい。

【0040】

また、各ユーザ端末3において行われるレースゲームは、当該ユーザ端末3のユーザが操作するキャラクタと、当該ユーザ端末3のユーザとは異なるユーザが操作するキャラクタとで行われるマルチプレイゲームであってもよい。例えば、ユーザY1がユーザ端末31を用いて所定のゲームを開始する際に、ユーザY1が所有するキャラクタA2を選択する。ユーザ端末31において所定のゲームが開始されることを示す情報、及び、ユーザY1が選択したキャラクタに関する情報は、サーバ2に送信される。同時刻に、例えば、ユーザY2は、ユーザ端末32を用いて所定のゲームを開始し、ユーザY2が所有するキャラクタB1を選択する。これらの情報は、ユーザ端末32からサーバ2に送信される。サーバ2は、各ユーザ端末3から受信した情報に基づいて、対戦させるユーザのマッチングを行う。このようにしてマッチングされた複数のユーザ間でレースゲームが開始されてもよい。例えば、サーバ2は、ユーザY1と、ユーザY2とをマッチングさせ、ユーザY1とユーザY2とが対戦するレースゲームを行わせてもよい。この場合、サーバ2は、各ユーザ端末3から受信した操作情報を、マッチングした他のユーザ端末3に送信し、各ユーザ端末3においてゲーム処理が行われてもよい。また、各ユーザの操作情報（ユーザ端末3の入力装置に対する入力情報）がサーバ2に送信され、サーバ2において、複数のユーザ間で行われるレースゲームに関するゲーム処理が行われ、そのゲーム処理の結果が各端末に送信され、各端末においてゲーム処理の結果に応じたゲーム画像が表示されてもよい。

【0041】

本実施形態では、情報処理システム1において、所定の期間中、複数のユーザ端末3およびサーバ2を用いて、複数のユーザで行われる所定のゲームイベントが実行される。所定のゲームイベントは、各ユーザ端末3において行われる上記所定のゲーム（レースゲーム）に関連するイベントであり、複数チーム間で行われるチーム対抗イベントである。具体的には、本実施形態では、複数のユーザのそれぞれが複数のチームのうちの何れかに所属し、複数のチーム間でチーム対抗イベントが行われる。

【0042】

図3は、本実施形態の情報処理システム1において行われるチーム対抗イベントの概要を示す図である。

【0043】

例えば、所定のゲームイベントは、予め定められたイベント期間（例えば、1月1日～1月7日の期間。以下、「特定期間」という）に実行される。図3に示されるように、情報処理システム1の各ユーザは、Aチーム又はBチームに所属する。例えば、所定のゲームイベントが開始される際に、各ユーザは、Aチーム又はBチームの何れに所属するかを選択する。例えば、ユーザY1及びY2は、Aチームを選択し、Aチームに所属する。また、ユーザY3及びY4は、Bチームを選択し、Bチームに所属する。

【0044】

なお、特定期間は、1回に限らず、複数回設定されてもよい。また、以下では、ユーザが所属するチームを「ユーザチーム」という。図3に示される例では、ユーザY1及びY2のユーザチームは、Aチームであり、ユーザY3及びY4のユーザチームは、Bチームである。

【0045】

各ユーザは、特定期間において、自身のゲーム端末3を用いて所定のゲーム（レースゲーム）を実行する。各ユーザによるレースゲームの結果に基づいて、各チームのチームメダルの数（第1パラメータの一例）が更新される。チームメダルの更新の詳細については

後述する。特定期間の経過後に、各チームのチームメダルの数に基づいて、チーム間の勝敗が決定される。

【 0 0 4 6 】

ここで、各チームには、それぞれ、レースゲームに用いられる複数のキャラクタが予め対応付けされている。

【 0 0 4 7 】

図 4 は、各チームに属するキャラクタの一例を示す図である。図 4 に示されるように、A チームは、キャラクタ A をリーダーとするチームである。A チームには、リーダーキャラクタ A に加えて、メンバーキャラクタとして、キャラクタ A 1、A 2、A 3、A 4 が所属している。また、B チームは、キャラクタ B をリーダーとするチームである。B チームには、リーダーキャラクタ B に加えて、メンバーキャラクタとして、キャラクタ B 1、B 2、B 3、B 4 が所属している。

10

【 0 0 4 8 】

特定期間において、各ユーザは、所有する複数のキャラクタのうち、自身が所属するチーム（ユーザチーム）に属するキャラクタを用いて、レースゲームを行うことができる。また、各ユーザは、特定期間において、所有する複数のキャラクタのうち、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームを行うことができる。

【 0 0 4 9 】

例えば、ユーザ Y 1 は、キャラクタ A 2、A 3、B 2、B 4 を所有し、A チームに所属している。図 4 に示されるように、A チームには、キャラクタ A 2 及び A 3 が所属している。ユーザ Y 1 は、自身が所有するキャラクタ A 2、A 3、B 2、B 4 のうち、A チームに所属するキャラクタ A 2 を用いて、レースゲームを行うことができる。また、ユーザ Y 1 は、自身が所有するキャラクタ A 2、A 3、B 2、B 4 のうち、B チームに所属するキャラクタ B 2 を用いて、レースゲームを行うことができる。

20

【 0 0 5 0 】

ユーザが、所有するキャラクタのうち、ユーザチームのキャラクタを用いてレースゲームを行う場合、ユーザは、チームメダルを獲得することができる。例えば、ユーザ Y 1 が、キャラクタ A 2 を用いてレースゲームを行う場合、コース上にチームメダルが配置される。ユーザ Y 1 は、キャラクタ A 2（レースカー）を操作することで、コース上に配置されたチームメダルを取得することができる。ユーザ Y 1 がチームメダルを取得した場合、A チームにチームメダルが加算される。

30

【 0 0 5 1 】

一方、ユーザが、所有するキャラクタのうち、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームを行う場合、チームメダルを獲得することはできない。例えば、ユーザ Y 1 が、キャラクタ B 2 を用いてレースゲームを行う場合、コース上にはチームメダルは配置されない。このため、ユーザ Y 1 は、レースゲームにおいてチームメダルを取得することができない。

【 0 0 5 2 】

図 5 は、所定のゲームイベントが行われる場合の複数のユーザ端末 3 およびサーバ 2 において行われる処理の概要を示す図である。

40

【 0 0 5 3 】

図 5 に示されるように、特定期間以外の非特定期間では、例えば、ユーザ Y 1 のユーザ端末 3 1 においてレースゲームが開始されたことに応じて、レースゲームに関するゲーム処理が行われる（T 1）。ステップ T 1 のゲーム処理では、ユーザ Y 1 の操作に応じてキャラクタ（レースカー）が制御され、レースゲームが行われる。ユーザ Y 1 は、キャラクタ及び個人ポイントを獲得する（T 2）。ユーザが獲得したキャラクタは、当該ユーザの所有キャラクタとして保存される。キャラクタは、レースゲームに用いることが可能である。例えば、ゲーム処理の結果に応じて、ユーザ Y 1 にキャラクタが付与される。個人ポイントは、ユーザに与えられる報酬に関わるものであり、各ゲーム処理の結果に応じて累積される。例えば、個人ポイントは、複数のユーザのランキング（順位）に関わるポイン

50

トであり、ユーザのランキングが上がると、ユーザのレベルが上昇する。ユーザのレベルが上昇すると、より高いレベルのゲームを行うことができる。例えば、ユーザのランキングが上がると、難易度の高いゲームに挑戦することができたり、スキルの高い他のユーザと対戦できたりする。また、個人ポイントに応じて、報酬としてアイテムが付与されてもよい。ユーザ端末 3 2 及びユーザ端末 3 3 においても同様のゲーム処理が行われる。

【 0 0 5 4 】

各ユーザ端末 3 とサーバ 2 とは適宜のタイミングで互いに通信を行う。サーバ 2 は、各ユーザ端末 3 で行われるレースゲームに関する制御、及び、データの管理等を行う (S 1)。例えば、サーバ 2 には、各ユーザが所有するキャラクタやアイテムに関するデータが記憶され、ユーザ端末 3 においてゲームが実行される際に、当該データを当該ユーザ端末 3 に送信する。

10

【 0 0 5 5 】

なお、ユーザは、様々な方法によってキャラクタを獲得することができてもよい。例えば、ユーザは、所定のゲームを行うことによって得られたゲーム内通貨を用いてキャラクタを購入できてもよいし、現実の通貨を用いてキャラクタを購入できてもよい。また、所定のゲームを行った回数、期間、所定のゲーム中に行ったアクションの回数や種類、ユーザのレベル等が所定の条件を満たした場合に、ユーザは、キャラクタを獲得できてもよい。

【 0 0 5 6 】

特定期間になった場合、チーム対抗イベントが開始される。特定期間が開始されると、各ユーザは、自身が所属するチームを選択する (T 3)。例えば、ユーザ Y 1 及び Y 2 は、A チームを選択し、ユーザ Y 3 は、B チームを選択する。各ユーザが選択したチームの情報は、サーバ 2 に送信されて記憶される (S 2)。

20

【 0 0 5 7 】

次に、例えば、ユーザ Y 1 は、自身が所有するキャラクタ A 2 を用いてレースゲームを行う (T 4)。例えば、ユーザ Y 1 は、自身が所有する複数のキャラクタ (A 2、A 3、B 2、B 4) のうち、キャラクタ A 2 を選択する。これにより、ユーザ端末 3 1 において、チームメダルが配置されたコース (第 1 モード) でレースゲームが開始される。レースゲームは、A チームに属するキャラクタ A 2 と、A チーム又は B チームに属する複数のキャラクタとが順位を争うゲームである。特定期間におけるレースゲームは、各キャラクタ (各ユーザ) 同士の対戦ゲームであるとともに、チーム間の対戦ゲームでもある。各チームに属するキャラクタの順位に応じて、このレースゲームにおけるチームの勝敗が決定される。

30

【 0 0 5 8 】

レースゲームにおいて、ユーザ Y 1 は、チームメダル及び個人ポイントを獲得する (T 5)。例えば、ユーザ Y 1 が操作するキャラクタ A 2 がコース上に配置されたチームメダル上を通過した場合、ユーザ Y 1 はチームメダルを獲得する。

【 0 0 5 9 】

なお、キャラクタ A 2 が走行中に取得したチームメダルに加えて、ユーザ Y 1 が行ったレースゲームの結果に基づいて、さらにチームメダルが追加的に付与されてもよい。例えば、ユーザ Y 1 が所属する A チームがそのレースゲームにおいて勝利した場合、チームメダルの追加的な付与 (ボーナスメダルの付与) が行われてもよい。付与されるボーナスメダルの数は、キャラクタ A 2 が走行中に取得したチームメダルの数に応じて定められてもよいし、キャラクタ A 2 のレベルに応じて定められてもよいし、固定の値であってもよい。また、チームの勝利は、各チームに属するキャラクタの順位に基づいて決定されてもよい。例えば、そのレースゲームにおいて 1 位となったキャラクタが属するチームが、そのレースゲームにおいて勝利したと見なされてもよい。また、チームの勝利は、各チームに属するキャラクタの順位と、各チームのキャラクタ数とに基づいて決定されてもよい。例えば、チーム毎に順位の平均を求め、順位の平均が小さいチームを勝利と見なしてもよい。

40

【 0 0 6 0 】

また、ユーザ Y 1 がそのレースゲームにおいて獲得した個人ポイントに応じて、ボーナ

50

スメダルの付与が行われてもよい。また、Aチーム又はBチームに対して、ボーナス期間が定められてもよい。例えば、現在がAチームに対して定められたボーナス期間である場合、ユーザY1がレースゲームにおいて取得したチームメダルの数に応じて、ボーナスメダルの付与が行われてもよい。その他、様々な条件を満たす場合にボーナスメダルとしてのチームメダルが付与されてもよい。

【0061】

ユーザY1が獲得したボーナスメダルを含むチームメダル、及び、個人ポイントに関する情報は、サーバ2に送信される。サーバ2は、ユーザY1が所属するAチームに、ユーザY1が獲得した数のチームメダルを加算する(S3)。ステップS3では、ユーザY1がレースゲーム中に取得したチームメダルに加えて、上述した追加的に付与されたチームメダル(ボーナスメダル)も加算される。

10

【0062】

一方、例えば、ユーザY3は、自身が所有するキャラクタB4を用いてレースゲームを行う(T6)。ユーザY3はBチームに所属している。上記ステップT5と同様に、ユーザY3は、レースゲームの結果に応じてチームメダル及び個人ポイントを獲得する(T7)。ユーザY3が獲得したチームメダル及び個人ポイントに関する情報は、サーバ2に送信される。サーバ2は、ユーザY3が所属するBチームに、ユーザY3が獲得した数のチームメダルを加算する(S3)。

【0063】

また、ユーザY1は、自身が所有するキャラクタを用いてさらにレースゲームを行う(T8)。具体的には、ユーザY1は、自身が所有する複数のキャラクタ(A2、A3、B2、B4)のうち、ユーザY1が所属するAチームとは異なるBチームに属するキャラクタB4を選択してレースゲームを行う。これにより、ユーザ端末31において、チームメダルが配置されていないコース(第2モード)でレースゲームが開始される。レースゲームの結果、ユーザY1は、個人ポイントを獲得する(T9)。ここで、ステップT8においては、ユーザY1は、自身が所属するAチーム以外のBチームに属するキャラクタB4を用いてゲームを行っている。このため、ユーザY1は、ステップT8におけるレースゲームでは、チームメダルを獲得することはできず、Aチームにも、Bチームにもチームメダルは加算されない。

20

【0064】

特定期間において、各ユーザは、複数回レースゲームを行うことが可能である。各ユーザ端末3においてレースゲームが繰り返し行われ、各レースゲームの結果、各チームにチームメダルが加算される。そして、特定期間が経過した後、各チームのチームメダルの累積値に応じて、チーム対抗イベントの勝敗判定が行われる(S4)。勝敗判定の結果は、各ユーザ端末3に送信され、各ユーザ端末3においてチーム対抗イベントの結果が表示される(T10)。なお、チーム対抗イベントの結果が表示されるとともに、勝利したチームの全ユーザに対してイベント報酬が付与される。

30

【0065】

次に、特定期間においてユーザ端末3に表示されるゲーム画像の一例について説明する。以下では、ユーザY1のユーザ端末31においてゲームアプリケーションが実行される場合について説明するが、他のユーザ端末でも同様である。

40

【0066】

図6は、ユーザ端末31に表示されるメイン画面の一例を示す図である。本実施形態のゲームアプリケーションが開始されると、図6に示すメイン画面が表示される。

【0067】

図6に示されるように、メイン画面には、状況表示40が表示される。状況表示40は、特定期間に表示されるものであり、チーム対抗イベントの現在状況を示す。状況表示40として、例えば、各チームの現在のチームメダルの割合が表示されてもよいし、各チームの現在のチームメダルの累積値が表示されてもよい。また、状況表示40は、数字として表示されてもよいし、文字として表示されてもよいし、グラフとして表示されてもよい

50

。また、メイン画面には、ボーナス期間表示 4 1 が表示される。ボーナス期間表示 4 1 は、現在が A チーム及び B チームのうち何れのチームに対するボーナス期間かを示す。図 6 に示される例では、現在が A チームのボーナス期間であることが示されている。

【 0 0 6 8 】

また、メイン画面には、複数のコースのそれぞれに対応する複数のコースアイコン 4 2 が表示される。コースアイコン 4 2 は、ユーザが複数あるコースのうちの何れのコースでレースゲームを行うかを選択するためのアイコンである。

【 0 0 6 9 】

また、メイン画面には、ユーザがチームメダルを用いてアイテムを交換するためのアイコン 4 3 が表示される。ユーザがアイコン 4 3 を選択すると、当該ユーザが特定期間においてレースゲームを行った結果取得したチームメダルを用いて、アイテムを取得することができる。ここで取得可能なアイテムは、チームメダルの取得によってユーザが得られる報酬の一例であり、レースゲームに用いられる（レースゲームの結果に影響を与える）アイテムであってもよいし、キャラクタであってもよいし、レースゲームの結果に影響を与えない画像等であってもよい。なお、本実施例では、ユーザが、チームメダルを用いてアイテムを取得しても、ユーザチームに加算されたチームメダルが減少することはない。他の例では、チームメダルを用いてアイテムが取得された場合、ユーザチームのチームメダルが減少してもよい。

【 0 0 7 0 】

図 6 に示されるメイン画面において、複数のコースアイコン 4 2 のうちの何れかが選択された場合、キャラクタ選択画面に移行する。図 7 は、キャラクタ選択画面の一例を示す図である。

【 0 0 7 1 】

図 7 に示されるように、キャラクタ選択画面には、ユーザ Y 1 が所有する複数のキャラクタのそれぞれを示すキャラクタアイコン 4 5 が表示される。ユーザ Y 1 が所属するチーム（ユーザチーム）に属するキャラクタのキャラクタアイコン 4 5 には、所属するチームを示すチーム画像 4 6 が付加される。例えば、ユーザ Y 1 のユーザチーム（A チーム）に属するキャラクタのキャラクタアイコン 4 5 には、「A」と書かれた画像が付加される。一方、ユーザ Y 1 が所属しない B チームに属するキャラクタのキャラクタアイコン 4 5 には、チーム画像 4 6 は付加されない。このようなチーム画像 4 6 によって、ユーザが所有する各キャラクタが、ユーザチームに属するか否かをユーザに容易に認識させることができる。

【 0 0 7 2 】

キャラクタ選択画面において、複数のキャラクタアイコン 4 5 の何れか 1 つが選択された場合、選択されたキャラクタアイコン 4 5 に対応するキャラクタを用いて、レースゲームが開始される。

【 0 0 7 3 】

図 8 は、ユーザチームに属するキャラクタを用いたレースゲームが行われた場合のゲーム画像の一例を示す図である。図 9 は、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いたレースゲームが行われた場合のゲーム画像の一例を示す図である。図 8 と図 9 とでは、同じコースでのレースゲームが実行されているものとする。

【 0 0 7 4 】

図 8 に示されるように、ユーザ端末 3 1 の画面には、キャラクタ A 2 が表示される。キャラクタ A 2 は、ユーザ Y 1 が操作するキャラクタであり、図 7 においてユーザ Y 1 によって選択されたキャラクタである。キャラクタ A 2 は、レースカー 5 0 に乗ってコース 5 1 上を、ゴールを目指して走行する。

【 0 0 7 5 】

図示は省略するが、コース上には他のレースカーに乗った他のキャラクタが複数存在する。レースゲームは、キャラクタ A 2 と複数の他のキャラクタとが競走して 1 位を目指すゲームである。例えば、レースゲームは、ユーザ Y 1 が操作するキャラクタ A 2 と、ユー

10

20

30

40

50

ザ Y 1 とは異なるユーザが操作するキャラクタとを含む所定数のキャラクタを用いて行われてもよい。また、レースゲームは、ユーザ Y 1 が操作するキャラクタ A 2 と、ユーザ端末 3 1 の CPU (又はサーバ 2 の CPU) が制御する複数のキャラクタとを含む所定数のキャラクタを用いて行われてもよい。

【 0 0 7 6 】

コース 5 1 上には、様々な仮想オブジェクトが配置される。例えば、コース上にはポイントオブジェクト 5 2 と、アイテムボックス 5 3 とが配置される。ポイントオブジェクト 5 2 は、キャラクタ A 2 が取得可能な仮想オブジェクトであり、個人ポイントに関連するオブジェクトである。キャラクタ A 2 がポイントオブジェクト 5 2 が表示された領域を通過すると、ユーザ Y 1 は、個人ポイントを獲得する。また、アイテムボックス 5 3 は、アイテムが格納されたオブジェクトである。キャラクタ A 2 がアイテムボックス 5 3 が表示された領域を通過すると、キャラクタ A 2 はアイテムを取得する。アイテムは、例えば、ユーザがレースゲームを有利に進めるためのオブジェクトである。例えば、アイテムは、他のキャラクタに攻撃を加えるオブジェクトであってもよいし、他のキャラクタからの攻撃を防御するオブジェクトであってもよい。また、アイテムは、キャラクタ A 2 (レースカー) のスピードを上げるためのオブジェクトであってもよい。また、アイテムは、ユーザに個人ポイントを付与するオブジェクトであってもよい。

【 0 0 7 7 】

図 8 及び図 9 に示されるように、ポイントオブジェクト 5 2 及びアイテムボックス 5 3 は、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われるか、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われるかに関わらず、コース上に配置される。また、ポイントオブジェクト 5 2 及びアイテムボックス 5 3 は、非特定期間において実行されるレースゲームにおいても、コース上に配置される。

【 0 0 7 8 】

ユーザ Y 1 が、ユーザチームに属するキャラクタ A 2 を用いてレースゲームを行う場合、コース 5 1 上にはチームメダル 5 4 が配置される (図 8) 。チームメダル 5 4 は、コース上に複数配置される。なお、チームメダル 5 4 は、特定期間のみコース上に配置され、非特定期間ではコース上に配置されない。ユーザ Y 1 は、キャラクタ A 2 を操作してコース 5 1 上に配置されたチームメダル 5 4 の表示領域を通過させることにより、チームメダル 5 4 を取得することができる。

【 0 0 7 9 】

一方、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合、コース 5 1 上にはチームメダル 5 4 は配置されない。例えば、図 9 に示されるように、A チームに所属するユーザ Y 1 が、B チームに属するキャラクタ B 2 を用いてレースゲームを行う場合、コース上にはチームメダル 5 4 は配置されない。

【 0 0 8 0 】

このように、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上にチームメダル 5 4 が配置され、ユーザはチームメダル 5 4 を取得可能となる。ユーザが取得したチームメダル 5 4 は、ユーザチームに加算される。各ユーザは、自身が所属するチームに属するキャラクタを用いてレースゲームを行うことで、ユーザチームにチームメダルを加算することができる。これにより、ユーザは、チーム対抗イベントにおいて、自身が所属するチームの勝利に貢献することができる。

【 0 0 8 1 】

また、各ユーザは、自身がレースゲームで獲得したチームメダルを用いて、アイテム (報酬の一例) を取得することができる。例えば、ユーザが図 6 のアイコン 4 3 を選択すると、チームメダルを用いて取得可能なアイテムのリストが表示される。チームメダルを用いて取得可能なアイテムは、レースゲームを有利に進めるためのアイテムであってもよく、アイテムボックス 5 3 によって取得されるアイテムと同じアイテムであってもよいし、異なるアイテムであってもよい。また、チームメダルを用いて取得可能なアイテムは、例えば、レースゲームで利用可能なレースカーであってもよいし、キャラクタであってもよ

い。また、チームメダルを用いて取得可能なアイテムは、レースゲームの結果には影響を与えない画像であってもよい。

【0082】

一方、各ユーザは、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いても、レースゲームを実行することができる。この場合は、ユーザは、ユーザチームにチームメダルを加算することはできないが、個人ポイント（ユーザに対する報酬に関わる第2パラメータの一例）を獲得することができる。

【0083】

レースゲームには、キャラクタに応じて有利さが異なる複数のコースが用意されている。例えば、コースC1、C2、C3、C4は、それぞれ、キャラクタA1、A2、A3、A4にとって有利なコースである。また、コースC5、C6、C7、C8は、それぞれ、キャラクタB1、B2、B3、B4にとって有利なコースである。各キャラクタが、当該キャラクタにとって有利なコースを走行する場合、例えば当該キャラクタの移動速度を上昇させたり、高ポイントを獲得し易くなるように補正する等の処理が一例として行われる。このように、「有利さが異なる」とは、ゲーム自体の進めやすさが異なったり、ゲームを行った結果得られるポイントや報酬が異なることが一例として挙げられる。

【0084】

なお、1つのキャラクタが得意なコース（キャラクタにとって有利なコース）は、複数であってもよい。また、1つのコースを得意なキャラクタが複数であってもよい。

【0085】

ユーザは、実行されるレースゲームのコースに有利なキャラクタを選択して、当該選択したコースでレースゲームを実行することができる。例えば、ユーザY1が、キャラクタA2、A3、B2及びB4を所有している場合において、コースC2のレースゲームが実行される場合、ユーザY1は、コースC2に有利なキャラクタA2（コースC2を得意なキャラクタA2）を選択してレースゲームを行うことができる。この場合は、ユーザY1は、コースC2のレースゲームで1位又は高ポイントを獲得し易く、かつ、チームメダル54も獲得することができる。

【0086】

コースC6でレースゲームが実行される場合、Aチームに属するキャラクタA2及びA3はコースC6を得意としていないため、ユーザY1がキャラクタA2又はA3を用いてコースC6でレースゲームを行っても、高順位又は高ポイントを獲得することは困難である。ユーザY1は、コースC6を得意としているキャラクタB2を所有している。このため、ユーザY1は、コースC6のレースゲームにおいて1位又は高ポイントを獲得するために、自身が所属しないBチームに属するキャラクタB2を選択してコースC6のレースゲームを行うことができる。この場合、ユーザY1は、チームメダル54を取得することはできず、自身が所属するAチームに貢献することはできないが、高い個人ポイントを獲得することができる。ユーザY1が高い個人ポイントを獲得すると、ユーザY1は報酬（例えばランキングアップ、レベルアップ等）を得ることができる。

【0087】

各ユーザは、チーム対抗イベントにおける各チームの現在の状況を自身のユーザ端末3を用いて確認することができる。このため、各ユーザは、各チームの現在の状況に応じて、自身が所属するチームのキャラクタを用いてレースゲームを行うか、相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行うかを選択することができる。例えば、ユーザが所属するチームが相手チームに対して圧倒的に有利である場合、ユーザは、一方的な戦いにならないように、あえて相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行うことで、自分のチームにチームメダルを加算させないようにすることができる。

【0088】

また、本実施形態では、サーバ2を介して複数のユーザが1のレースゲームを行うことができる。例えば、ユーザY1とユーザY3とは、同じレースゲームを行うことができる。この場合、ユーザY1によるユーザ端末31における操作が、ユーザY3のユーザ端末

10

20

30

40

50

33におけるゲーム処理に反映される。例えば、ユーザY1が、Bチーム（相手チーム）のキャラクタを用いてレースゲームを行う場合において、ユーザY1が1位となった場合、Bチームの勝利となる。この場合、ユーザY1のユーザ端末31におけるレースゲームでは、ユーザY1はチームメダルを獲得することはできない。一方、ユーザY3のユーザ端末33におけるレースゲームでは、コース上にチームメダルが配置される。このため、ユーザY3はチームメダルを獲得することができる。ユーザY3のユーザ端末33におけるレースゲームでは、ユーザY3が獲得したチームメダルに加えて、Bチームの勝利によるボーナスメダルを獲得することができる。このように、ユーザY1は、相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行う場合、間接的に、相手チームに対してチームメダルを加算させることができる。

10

【0089】

（処理の詳細）

次に、ユーザ端末3およびサーバ2において行われる処理の詳細について説明する。まず、ユーザ端末3およびサーバ2に記憶されるデータについて説明する。

【0090】

図10は、ユーザ端末3のメモリ又は記憶装置に記憶されるデータの一例を示す図である。図10に示されるように、ユーザ端末3には、ゲームプログラムと、コースデータと、キャラクタデータと、ユーザチームデータと、個人ポイントデータと、チームメダルデータとが記憶される。なお、図10に示す他にもユーザ端末3には様々なデータが記憶される。

20

【0091】

ゲームプログラムは、本実施形態のゲームアプリケーションを実行するためのプログラムであり、後述するユーザ端末3において実行される端末処理を行うためのプログラムである。ゲームプログラムは、レースゲームを行うためのプログラム、チーム対抗イベントの実行に関するプログラム等を含む。コースデータは、レースゲームのコースに関するデータであり、コースの形状に関するデータやコース上に配置された各種仮想オブジェクトに関するデータを含む。

【0092】

キャラクタデータは、ユーザが所有するキャラクタに関するデータであり、例えば、キャラクタの画像、レベル、特性値等を含むデータである。ユーザチームデータは、ユーザが所属しているチームに関するデータであり、Aチーム又はBチームを示すデータである。

30

【0093】

個人ポイントデータは、ユーザがレースゲームにおいて獲得した個人ポイントに関するデータである。個人ポイントデータは、ユーザが特定期間において行った複数のレースゲームにおいて獲得した個人ポイントの累積に関するデータである。

【0094】

チームメダルデータは、ユーザがレースゲームにおいて獲得したチームメダルに関するデータである。チームメダルデータは、ユーザが特定期間において行った複数のレースゲームにおいて獲得したチームメダル（ボーナスメダルを含む）の累積に関するデータである。

40

【0095】

コースデータと、キャラクタデータと、ユーザチームデータと、個人ポイントデータと、チームメダルデータとは、サーバ2に記憶されている。ユーザ端末3は、本実施形態のゲームアプリケーションを開始する際やゲームアプリケーションの実行中に、サーバ2にアクセスし、これらのデータをサーバ2から取得する。

【0096】

図11は、サーバ2のメモリ又は記憶装置に記憶されるデータの一例を示す図である。図11に示されるように、サーバ2には、サーバプログラムと、コースデータと、ユーザデータと、チーム累積データとが記憶される。

【0097】

50

サーバプログラムは、本実施形態のレースゲーム及びレースゲームに関連するチーム対抗イベントを制御するためのプログラムであり、後述するサーバ2において行われるサーバ処理を実行するためのプログラムである。コースデータは、レースゲームの各コースに関するデータである。コースデータは、コース上に配置された各種オブジェクトの位置や種類に関する情報を含む。

【0098】

ユーザデータは、ユーザに関するデータであり、ユーザ毎に記憶される。ユーザデータは、キャラクターデータと、ユーザチームデータと、個人ポイントデータと、チームメダルデータとを含む。これらのデータは図10を参照して説明した通りである。

【0099】

また、チーム累積データは、特定期間における各チームのチームメダルの累積値に関するデータである。チーム累積データは、Aチームのチームメダルの累積値に関するデータと、Bチームのチームメダルの累積値に関するデータとを含む。各ユーザ端末3においてレースゲームが行われる毎に、チーム累積データが更新される。

【0100】

(ユーザ端末3における処理の詳細)

次に、ユーザ端末3において行われる端末処理の一例について具体的に説明する。

【0101】

図12は、ユーザ端末3において行われる端末処理の一例を示すフローチャートである。図12に示される処理は、ユーザ端末3のCPUがゲームプログラムを実行することによって行われる。なお、ユーザ端末3は、図12の処理の実行中、適宜のタイミングでサーバ2と通信を行い、必要なデータの送受信を行う。

【0102】

図12に示されるように、ユーザ端末3は、まず初期処理を行う(ステップS101)。初期処理では、ユーザ端末3は、サーバ2と通信を行い、サーバ2からゲームアプリケーションの実行に必要なデータ(キャラクターデータ、コースデータ、その他の画像等)を取得する。

【0103】

次に、ユーザ端末3は、現在の日時情報に基づいて特定期間か否かを判定する(ステップS102)。特定期間である場合(ステップS102: YES)、ユーザ端末3は、特定期間用のメイン画面を表示する(ステップS103)。ここでは、図6において例示したようなメイン画面が表示される。メイン画面には、Aチーム及びBチームの現在の状況が表示される。ユーザ端末3は、サーバ2からAチーム及びBチームの現在のチームメダルの累積値に関する情報を取得し、取得した情報に基づいて、Aチーム及びBチームの現在の状況を示す状況表示40を表示する。また、サーバ2においてAチーム又はBチームに対してボーナス期間が設定されている場合は、メイン画面においてボーナス期間表示41が表示される。

【0104】

次に、ユーザ端末3は、特定ゲーム処理を実行する(ステップS104)。特定ゲーム処理は、特定期間におけるレースゲームに関する処理である。以下、特定ゲーム処理の詳細について、図13を参照して説明する。

【0105】

図13は、ステップS104の特定ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。

【0106】

まず、ユーザ端末3は、チームを選択済みか否かを判定する(ステップS201)。ユーザが所属するチームを選択済みか否かの情報は、サーバ2に記憶される。ユーザ端末3は、サーバ2から当該情報を取得し、チームを選択済みか否かを判定する。本実施形態では、ユーザは、特定期間において1度だけチームを選択可能であるとする。チームを選択済みでない場合(ステップS201: NO)、ユーザ端末3は、ユーザにチームを選択させるための選択画面を表示し、ユーザの入力装置に対する入力を受け付ける。そして、ユ

10

20

30

40

50

ーザによってチーム選択操作が行われた場合、ユーザ端末3は、当該操作に基づいて、Aチーム及びBチームのうちの何れか1つを選択する（ステップS202）。具体的には、ユーザ端末3は、ユーザのチーム選択操作が行われた場合、選択されたチームの情報をユーザチームデータとして記憶するとともに、当該情報をサーバ2に送信する。サーバ2は、当該情報を受信して、ユーザ端末3に対応するユーザのユーザデータ（ユーザチームデータ）に、選択されたチームの情報を記憶する。

【0107】

ユーザによってチーム選択が行われた場合、ユーザ端末3は、ユーザが選択したチームのリーダーキャラクタを取得する（ステップS203）。ここでは、ユーザが選択したチーム（例えば、Aチーム）のリーダーキャラクタ（キャラクタA）が、当該チームを選択したユーザに付与される。具体的には、サーバ2は、ユーザデータにおけるキャラクタデータに、ユーザが選択したチームのリーダーキャラクタに関するデータを保存する。ユーザ端末3は、サーバ2のユーザデータに保存されたリーダーキャラクタを取得する。これにより、ユーザは、以後のレースゲームにおいて、取得したリーダーキャラクタを用いることができる。

【0108】

ステップS203の処理を実行した場合、又は、ステップS201でYESと判定した場合、ユーザ端末3は、レースゲームを開始するか否かを判定する（ステップS204）。ここでは、図6に例示されたメイン画面において、コースの選択操作が行われたか否かが判定される。

【0109】

レースゲームを開始すると判定された場合（ステップS204：YES）、ユーザ端末3は、ユーザの入力に基づいて、レースゲームに用いるキャラクタを選択する（ステップS205）。ここでは、図7に例示されたキャラクタ選択画面において、ユーザが所有する1又は複数のキャラクタ（ステップS203で取得されたリーダーキャラクタを含む）の中から何れかのキャラクタが選択される。

【0110】

ステップS205に続いて、ユーザ端末3は、選択されたキャラクタとユーザチームとが対応付けられているか否かを判定する（ステップS206）。具体的には、ユーザ端末3は、ステップS205で選択されたキャラクタが、ステップS202で選択されたユーザチームに属するか否かを判定する。

【0111】

選択されたキャラクタとユーザチームとが対応付けられている場合（ステップS206：YES）、ユーザ端末3は、レースゲームのモードを第1モードに設定する（ステップS207）。第1モードのレースゲームでは、コース上にチームメダルが配置される。一方、選択されたキャラクタとユーザチームとが対応付けられていない場合（ステップS206：NO）、すなわち、選択されたキャラクタがユーザチームに属さない場合、ユーザ端末3は、レースゲームのモードを第2モードに設定する（ステップS208）。第2モードのレースゲームでは、コース上にチームメダルは配置されない。

【0112】

なお、ユーザ端末3がサーバ2から取得するコースデータには、チームメダルの位置情報が含まれ、チームメダルが実際にその位置情報に応じた位置に配置されるか否かは、第1モードに設定されるか第2モードに設定されるかによって決定されてもよい。すなわち、第1モードが設定される場合でも第2モードが設定される場合でも、サーバ2からユーザ端末3には、同じコースデータが送信され、ステップS207で第1モードに設定された場合は、ユーザ端末3が、サーバ2から取得したコースデータに含まれる位置情報に基づいて、コース上にチームメダルを配置してもよい。

【0113】

ステップS207又はステップS208の処理を行った場合、ユーザ端末3は、レースゲームを開始し、ユーザによって行われた操作に応じた操作データを取得する（ステップ

10

20

30

40

50

S 2 0 9)。そして、ユーザ端末 3 は、取得した操作データに基づいて、ゲーム処理を行う (ステップ S 2 1 0)。

【 0 1 1 4 】

具体的には、ステップ S 2 1 0 において、ユーザ端末 3 は、ステップ S 2 0 5 で選択されたキャラクタを乗せたレースカーをコースに沿って移動させる。キャラクタ (レースカー) は、コース上を自動で前進し、ユーザ端末 3 の入力装置 (例えばタッチパネル) に対する入力に応じて、キャラクタの進行方向が制御される。また、ユーザ端末 3 は、ステップ S 2 0 9 において、サーバ 2 から他のユーザ端末 3 において行われたユーザの操作に関する操作データを取得してもよい。また、ユーザ端末 3 は、ステップ S 2 0 9 において、サーバ 2 から他のユーザの操作に応じたゲーム処理の結果に関する情報を受信し、ステップ S 2 1 0 において、当該受信した情報に基づいて他のユーザのキャラクタを制御してもよい。

10

【 0 1 1 5 】

コース上には様々な仮想オブジェクトが配置されており、キャラクタが取得した仮想オブジェクトに応じて異なる処理が行われる。例えば、第 1 モードが設定されている場合、コース上にチームメダル 5 4 が配置される。キャラクタがチームメダル 5 4 を取得した場合、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームで取得したチームメダル 5 4 の数を示すチームメダルデータを更新する。一方、第 2 モードが設定されている場合、コース上にはチームメダル 5 4 は配置されない。また、第 1 モードでも第 2 モードでも、コース上にはポイントオブジェクト 5 2 やアイテムボックス 5 3 が配置される。キャラクタがポイントオブジェクト 5 2 を取得した場合、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームで取得した個人ポイントを示す個人ポイントデータを更新する。また、キャラクタが所定のアクション (例えばジャンプ台を用いてジャンプ) を行った場合、個人ポイントデータが更新されてもよい。また、キャラクタが、他のキャラクタを攻撃した場合、個人ポイントデータが更新されてもよい。

20

【 0 1 1 6 】

次に、ユーザ端末 3 は、レースゲームが終了したか否か (ユーザのキャラクタがゴールに到達したか否か) を判定し (ステップ S 2 1 1)、レースゲームが終了していなければ、ステップ S 2 0 9 の処理を再び実行する。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 2 0 9 ~ ステップ S 2 1 1 の処理が所定の時間間隔 (例えば、1 / 6 0 秒間隔) で繰り返し実行されることにより、レースゲームが進行する。

30

【 0 1 1 8 】

レースゲームが終了した場合 (ステップ S 2 1 1 : Y E S)、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームでユーザが獲得した個人ポイントを加算する (ステップ S 2 1 2)。具体的には、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームでユーザが獲得した個人ポイントに関する情報をサーバ 2 に送信する。これにより、サーバ 2 において、ユーザの個人ポイントが加算 (累積) される。

【 0 1 1 9 】

次に、ユーザ端末 3 は、第 1 モードが設定されている場合、今回のレースゲームでユーザが獲得したチームメダルを加算する (ステップ S 2 1 3)。具体的には、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームでユーザが獲得したチームメダル (ボーナスメダルを含む) に関する情報をサーバ 2 に送信する。これにより、サーバ 2 において、ユーザが所属するチームに、チームメダルが加算 (累積) され、チーム累積データとして記録される。

40

【 0 1 2 0 】

例えば、A チームに所属するユーザ Y 1 が、キャラクタ A 2 を用いてレースゲームを実行した場合、コース上にチームメダルが配置される。キャラクタ A 2 が当該レースゲームにおいてチームメダルを「3」個取得した場合、ステップ S 2 1 3 において、A チームに「3」個のチームメダルが加算される。さらに当該レースゲームにおいて A チームが勝利した場合には、A チームにボーナスメダルが加算される。また、今回のレースゲームにお

50

いて獲得したユーザ Y 1 の個人ポイントが所定の値よりも多い場合、A チームにボーナスメダルが加算される。また、A チームに対してボーナス期間が定められている場合、A チームにボーナスメダルが加算される。ステップ S 2 1 3 では、これらボーナスメダルを含む今回のレースゲームで獲得された全てのチームメダルが加算される。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 2 1 3 の処理を行った場合、又は、ステップ S 2 0 4 で N O と判定した場合、ユーザ端末 3 は、図 1 3 に示す処理を終了し、メイン画面に戻す。

【 0 1 2 2 】

図 1 2 に戻り、ユーザ端末 3 は、ステップ S 1 0 4 に続いて、メイン画面において、チームメダルを利用するための指示が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 0 5）。ここでは、ユーザ端末 3 は、メイン画面において、チームメダルを利用してアイテムを取得するためのアイコン 4 3 が選択されたか否かを判定する。

10

【 0 1 2 3 】

チームメダルを利用するための指示が行われた場合（ステップ S 1 0 5 : Y E S）、ユーザ端末 3 は、特定期間においてユーザが獲得したチームメダルを利用して、アイテムを取得する（ステップ S 1 0 6）。具体的には、ユーザ端末 3 は、ユーザが取得可能なアイテムの一覧をサーバ 2 から取得して画面に表示し、ユーザが選択したアイテムに関する情報をサーバ 2 に送信する。サーバ 2 は、当該ユーザ端末 3 のユーザに対応するユーザデータに、ユーザが選択したアイテムに関する情報を加える。これにより、ユーザは、チームメダルを用いてアイテム（報酬の一例）を取得する。

20

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 0 6 の処理を実行した場合、又は、ステップ S 1 0 5 で N O と判定した場合、ユーザ端末 3 は、特定期間が終了したか否かを判定する（ステップ S 1 0 7）。ここでは、ユーザ端末 3 が、自機において計時している日時情報に基づいて、特定期間が終了したか否かを判定してもよい。また、ユーザ端末 3 は、サーバ 2 から特定期間の終了を示す情報を受信した場合に、特定期間が終了したと判定してもよい。

【 0 1 2 5 】

特定期間が終了した場合（ステップ S 1 0 7 : Y E S）、ユーザ端末 3 は、チーム対抗イベントの勝敗結果を表示する（ステップ S 1 0 8）。具体的には、ユーザ端末 3 は、チーム対抗イベントの勝敗結果に関する情報をサーバ 2 から受信し、受信した情報に基づいて、チーム対抗イベントの勝敗結果を表示する。

30

【 0 1 2 6 】

次に、ユーザ端末 3 は、今回のチーム対抗イベントでユーザチームが勝利した場合、勝利に対するイベント報酬を取得する（ステップ S 1 0 9）。具体的には、サーバ 2 は、勝利したチームに所属するユーザのユーザデータに、イベント報酬に関するデータを記憶する。サーバ 2 において、イベント報酬に関するデータが記憶された場合、ユーザ端末 3 において、イベント報酬が取得されたことを示す画像が表示される。なお、イベント報酬は、例えば、ユーザが所有するキャラクタやレースカーを装飾するための画像であってもよいし、レースゲームにおいて用いられるキャラクタであってもよいし、アイテムであってもよい。

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 0 9 の処理を行った場合、又は、ステップ S 1 0 7 で N O と判定した場合、ユーザ端末 3 は、再びステップ S 1 0 2 の処理を実行する。

【 0 1 2 8 】

一方、特定期間でない場合（ステップ S 1 0 2 : N O）、ユーザ端末 3 は、非特定期間用のメイン画面を表示する（ステップ S 1 1 0）。ここでは、図 6 において例示したようなメイン画面とは異なるメイン画面が表示される。例えば、非特定期間用のメイン画面では、状況表示 4 0 は表示されない。また、メイン画面の背景画像も、非特定期間と特定期間とで異なってもよい。

【 0 1 2 9 】

50

次に、ユーザ端末 3 は、通常ゲーム処理を実行する（ステップ S 1 1 1）。通常ゲーム処理は、非特定期間におけるレースゲームに関する処理である。以下、通常ゲーム処理の詳細について、図 1 4 を参照して説明する。

【0130】

図 1 4 は、ステップ S 1 1 1 の通常ゲーム処理の一例を示すフローチャートである。

【0131】

ユーザ端末 3 は、レースゲームを開始するか否かを判定する（ステップ S 3 0 1）。ここでは、非特定期間用のメイン画面において、コースの選択操作が行われたか否かが判定される。

【0132】

レースゲームを開始すると判定された場合（ステップ S 3 0 1：YES）、ユーザ端末 3 は、ユーザの入力に基づいて、レースゲームに用いるキャラクタを選択する（ステップ S 3 0 2）。ここでは、キャラクタ選択画面において、ユーザが所有する 1 又は複数のキャラクタの中から何れかのキャラクタが選択される。

【0133】

ステップ S 3 0 2 の処理を行った場合、ユーザ端末 3 は、レースゲームを開始し、ユーザによって行われた操作に応じた操作データを取得する（ステップ S 3 0 3）。そして、ユーザ端末 3 は、取得した操作データに基づいて、ゲーム処理を行う（ステップ S 3 0 4）。

【0134】

ステップ S 3 0 4 では、ステップ S 2 1 0 と同様に、キャラクタを乗せたレースカーをコースに沿って移動させる処理が行われるが、コース上にはチームメダルは配置されない。なお、非特定期間においては、特定期間に配置されるチームメダルの位置に、別のアイテムが配置されてもよい。

【0135】

次に、ユーザ端末 3 は、レースゲームが終了したか否か（ユーザのキャラクタがゴールに到達したか否か）を判定し（ステップ S 3 0 5）、レースゲームが終了していなければ、ステップ S 3 0 3 の処理を再び実行する。

【0136】

ステップ S 3 0 3 ～ステップ S 3 0 5 の処理が所定の時間間隔（例えば、1 / 6 0 秒間隔）で繰り返し実行されることにより、レースゲームが進行する。

【0137】

レースゲームが終了した場合（ステップ S 3 0 5：YES）、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームでユーザが獲得した個人ポイントを加算する（ステップ S 3 0 6）。具体的には、ユーザ端末 3 は、今回のレースゲームでユーザが獲得した個人ポイントに関する情報をサーバ 2 に送信する。これにより、サーバ 2 において、ユーザの個人ポイントが加算（累積）される。

【0138】

ステップ S 3 0 6 の処理を行った場合、又は、ステップ S 3 0 1 で NO と判定した場合、ユーザ端末 3 は、図 1 4 に示す処理を終了し、メイン画面に戻す。

【0139】

図 1 2 に戻り、ステップ S 1 1 1 の処理の後、ユーザ端末 3 は、再びステップ S 1 0 2 の処理を行う。

【0140】

（サーバ 2 における処理の詳細）

次に、サーバ 2 において行われるサーバ処理の一例について説明する。図 1 5 は、サーバ 2 において行われるサーバ処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 に示される処理は、サーバ 2 の CPU がサーバプログラムを実行することによって行われる。サーバ 2 は、図 1 5 に示す処理の他にも、適宜のタイミングでユーザ端末 3 と通信を行い、様々なデータの送受信を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 1 】

サーバ 2 は、現在の日時情報を取得し、当該日時情報に基づいて予め定められた特定期間か否かを判定する（ステップ S 4 0 1 ）。

【 0 1 4 2 】

特定期間であると判定した場合（ステップ S 4 0 1 : Y E S ）、サーバ 2 は、ユーザ端末 3 からの要求に応じて、特定期間用のデータを当該ユーザ端末 3 に送信する（ステップ S 4 0 2 ）。特定期間用のデータには、チームメダルの位置情報を含むコースデータ（画像データやコースの形状に関するデータ）、各チームの現在の状況を示すデータ等が含まれる。なお、サーバ 2 は、これらのデータの他にも、レースゲームに必要なデータ（例えば、キャラクタデータ）をユーザ端末 3 に送信する。

10

【 0 1 4 3 】

次に、サーバ 2 は、ユーザ端末 3 からレースゲームの結果を受信したか否かを判定する（ステップ S 4 0 3 ）。ユーザ端末 3 からレースゲームの結果を受信した場合（ステップ S 4 0 3 : Y E S ）、サーバ 2 は、チーム累積データを更新する（ステップ S 4 0 4 ）。具体的には、ユーザ端末 3 においてステップ S 2 1 3 の処理が行われた場合、サーバ 2 は、レースゲームにおいて獲得されたチームメダルに関する情報を当該ユーザ端末 3 から受信する。サーバ 2 は、受信した情報に基づいて、A チーム又は B チームのチーム累積データを更新する。これにより、特定期間においてユーザが取得したチームメダルが、サーバ 2 においてチーム毎に累積される。

【 0 1 4 4 】

20

次に、サーバ 2 は、ユーザデータを更新する（ステップ S 4 0 5 ）。具体的には、ユーザ端末 3 においてステップ S 2 1 2 の処理が行われた場合、サーバ 2 は、レースゲームにおいて獲得された個人ポイントに関する情報を当該ユーザ端末 3 から受信する。サーバ 2 は、受信した情報に基づいて、当該ユーザ端末 3 に対応するユーザのユーザデータを更新する。具体的には、サーバ 2 は、ユーザデータに含まれる個人ポイントデータを更新する。また、サーバ 2 は、更新した個人ポイントデータに基づいて、ユーザに報酬を付与する。具体的には、サーバ 2 は、ユーザのユーザデータに報酬に関するデータを記憶することにより、当該ユーザに報酬を付与する。また、サーバ 2 は、ユーザデータに含まれるチームメダルデータを更新する。これにより、ユーザがレースゲームを行った結果取得したチームメダルがユーザ毎に記録される。

30

【 0 1 4 5 】

ステップ S 4 0 5 の処理を行った場合、又は、ステップ S 4 0 3 で N O と判定した場合、サーバ 2 は、特定期間が経過したか否かを判定する（ステップ S 4 0 6 ）。

【 0 1 4 6 】

特定期間が経過した場合（ステップ S 4 0 6 : Y E S ）、サーバ 2 は、A チーム及び B チームのチーム累積データに基づいて、チーム対抗イベントの勝敗判定を行う（ステップ S 4 0 7 ）。ここでは、チームメダルの累積値が多いチームが勝利と判定される。

【 0 1 4 7 】

次に、サーバ 2 は、勝敗判定の結果を各ユーザ端末 3 に送信し、各ユーザに勝敗判定の結果を提示する（ステップ S 4 0 8 ）。そして、サーバ 2 は、勝利したチームに属するユーザにイベント報酬を付与する（ステップ S 4 0 9 ）。具体的には、サーバ 2 は、勝利したチームに属するユーザのユーザデータに、イベント報酬に関するデータを記憶する。

40

【 0 1 4 8 】

ステップ S 4 0 9 を実行した場合、又は、ステップ S 4 0 6 で N O と判定した場合、サーバ 2 は、ステップ S 4 0 1 の処理を再び実行する。

【 0 1 4 9 】

一方、特定期間でない場合（ステップ S 4 0 1 : N O ）、サーバ 2 は、ユーザ端末 3 からの要求に応じて、非特定期間用のデータをユーザ端末 3 に送信する（ステップ S 4 1 0 ）。非特定期間用のデータには、コースデータが含まれる。ここで送信されるコースデータは、チームメダルの位置情報を含まない。なお、ここで送信されるコースデータは、ス

50

ステップ S 4 0 2 で送信されるコースデータと同様の位置情報を含んでもよい。この場合、ユーザ端末 3 においては、当該位置情報に基づいて、特定期間ではチームメダルが配置され、非特定期間では別のアイテムが配置されてもよい。なお、サーバ 2 は、コースデータの他にも、レースゲームに必要なデータ（例えば、キャラクタデータ）をユーザ端末 3 に送信する。

【 0 1 5 0 】

次に、サーバ 2 は、ユーザ端末 3 からレースゲームの結果を受信したか否かを判定する（ステップ S 4 1 1）。ユーザ端末 3 からレースゲームの結果を受信した場合（ステップ S 4 1 1：YES）、サーバ 2 は、ユーザデータを更新する（ステップ S 4 1 2）。具体的には、ユーザ端末 3 においてステップ S 3 0 6 の処理が行われた場合、サーバ 2 は、レースゲームにおいて獲得された個人ポイントに関する情報を当該ユーザ端末 3 から受信する。サーバ 2 は、受信した情報に基づいて、当該ユーザ端末 3 に対応するユーザのユーザデータ（具体的には個人ポイントデータ）を更新する。また、サーバ 2 は、更新した個人ポイントデータに基づいて、ユーザに報酬を付与する。具体的には、サーバ 2 は、ユーザのユーザデータに報酬に関するデータを記憶することにより、当該ユーザに報酬を付与する。

10

【 0 1 5 1 】

ステップ S 4 1 2 の処理を実行した場合、又は、ステップ S 4 1 1 で NO と判定した場合、サーバ 2 は、ステップ S 4 0 1 に処理を戻す。

【 0 1 5 2 】

なお、上記フローチャートで示した処理は単なる例示に過ぎず、処理の順番や内容は適宜変更されてもよい。また、ユーザ端末 3 で行われる処理の一部はサーバ 2 で行われてもよく、サーバ 2 で行われる処理の一部はユーザ端末 3 で行われてもよい。

20

【 0 1 5 3 】

以上のように、本実施形態では、所定の期間において複数チーム間でチーム対抗イベントが行われる。ユーザは、複数のチームの中から自身が属するチームをユーザチームとして選択する。ユーザがチームを選択したタイミングで、そのチームのリーダーキャラクタがユーザに付与される。ユーザは、所定の期間中、チーム対抗イベントに関するレースゲームをユーザ端末 3 において実行する。ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上にチームメダルが配置される。当該チームメダルをユーザが取得すると、ユーザチームにチームメダルが加算される。一方、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチーム以外のチーム（相手チーム）に属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上にチームメダルは配置されない。この場合、ユーザチームにはチームメダルは加算されず、相手チームにもチームメダルは加算されない。所定の期間経過後に、各チームのチームメダルに基づいてチーム対抗イベントにおける複数チーム間の勝敗が判定され、各ユーザに当該勝敗判定の結果が提示される。また、レースゲームがユーザチームに属するキャラクタを用いて行われるか、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いて行われるかに関わらず、レースゲームの結果（例えば、順位、レース中に行ったアクションの種類や回数、レース中に取得したアイテムの種類や数等）に応じて、ユーザには個人ポイントが加算され、個人ポイントに応じてユーザに報酬が付与される。

30

40

【 0 1 5 4 】

ユーザは、ユーザ端末 3 において、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームを実行することにより、ユーザチームにチームメダルを加算することができ、チームの勝利に貢献することができる。また、ユーザは、相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行うこともできる。相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行う場合には、ユーザチームにチームメダルは加算されないものの、ユーザは個人ポイントを獲得することができる。ユーザは、個人ポイントを獲得することでレベルを上げたり、ランキングを上げたりすることができ、報酬を得ることができる。

【 0 1 5 5 】

50

また、ユーザは、所定の期間の開始時に複数チームのうちの何れかをユーザチームとして選択する。ユーザは、チームを選択したタイミングで、選択したチームのリーダーキャラクタを取得することができる。このため、ユーザは、所定の期間中に、取得したリーダーキャラクタを用いて、レースゲームを行うことができる。例えば、所定の期間の開始前にユーザがAチームのキャラクタを所有していない場合でも、所定の期間の開始時にユーザがAチームに所属することにより、AチームのリーダーキャラクタAを取得する。このため、ユーザは、所定の期間中、Aチームのキャラクタを用いてレースゲームを行うことができる。

【0156】

また、レースゲームには複数のコースがあり、各キャラクタには、得意なコースと不得意なコースとが設定されている。キャラクタが得意なコースでゲームを行うと、ユーザは、高い個人ポイントを獲得し易い。ユーザが所有するキャラクタのうち、相手チームに属するキャラクタが、あるコースを得意としている場合、ユーザは、当該相手チームに属するキャラクタを用いて、当該あるコースでゲームを行うことができ、高い個人ポイントを獲得することができる。これにより、ユーザは報酬を得ることができる。

10

【0157】

このように、本実施形態では、ユーザは、自身が所属するチームのキャラクタを用いてレースゲームを行うか、相手チームのキャラクタを用いてレースゲームを行うかを選択することができる。ユーザは、ユーザチームの状況や自身の個人ポイントの状況に応じて、どちらのチームのキャラクタを用いてゲームを行うかを決定することができ、ゲームの選択の幅を広げるとともに、状況に応じて戦略的にゲームを行うことができる。このように、本実施形態では、ユーザのプレイスタイルを多様化することができる。

20

【0158】

(変形例)

以上、本実施形態について説明したが、他の実施形態では上述した構成に限らず以下のような変形が加えられてもよい。

【0159】

例えば、上記実施形態では、各ユーザ端末3において所定のゲームとしてレースゲームが行われた。他の実施形態では、他の任意のゲームが行われてもよい。例えば、各ユーザ端末3において、所定のゲームとして、キャラクタ同士が格闘する格闘ゲーム、集団同士で争うゲーム、テニスや野球等のスポーツゲーム、クイズゲーム、カードゲーム、キャラクタに所定のミッションを行わせるゲーム、その他の勝敗や順位を競うゲーム等が行われてもよい。

30

【0160】

また、所定のゲームは、一人のユーザが1つのキャラクタを操作するゲームであってもよいし、一人のユーザが複数のキャラクタを操作するゲームであってもよい。また、所定のゲームは、一人のユーザが操作するキャラクタと、CPUによって制御されるキャラクタとが対戦するゲームであってもよいし、一人のユーザが操作するキャラクタと、CPUによって制御されるキャラクタとが協力して行うゲームであってもよい。また、所定のゲームは、複数のユーザのそれぞれが操作するキャラクタが対戦するゲームであってもよいし、複数のユーザのそれぞれが操作するキャラクタが協力するゲームであってもよい。また、所定のゲームは、複数のユーザが操作する複数のキャラクタと、CPUによって制御されるキャラクタとが対戦するゲームであってもよいし、複数のユーザが操作する複数のキャラクタと、CPUによって制御されるキャラクタとが協力するゲームであってもよい。

40

【0161】

また、上記実施形態では、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上にチームメダルが配置され、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上にチームメダルが配置されないものとした。他の実施形態では、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチ

50

ームに関する第1パラメータを更新可能とし、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、当該ユーザチームに関する第1パラメータの更新を抑制してもよい。

【0162】

ここで、「ゲームに用いられるユーザコンテンツ」とは、例えば、ユーザが所有するキャラクタであってゲームに用いられるキャラクタであってもよいし、ユーザが所有するアイテムであってゲームに用いられるアイテムであってもよい。また、「ユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる」とは、例えば、所定のゲームに用いられるユーザコンテンツが、ユーザチームに属することである。また、「ユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる」とは、例えば、所定のゲームに用いられるユーザコンテンツが、ユーザチーム以外のチームに属することである。また、「ユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる」とは、所定のゲームに用いられるユーザコンテンツと、ユーザチームに属するコンテンツとが所定の関係を有することであってもよい。例えば、ユーザY1が、ユーザコンテンツの一例としてキャラクタA1を有しているものとする。ユーザY1は、ユーザチームとして、キャラクタA1と所定の関係を有するキャラクタC1が所属するCチームを選択したものとする。すなわち、ユーザY1のユーザチームは、Cチームであるとする。この場合、「キャラクタA1とユーザチームとが対応付けられている」と見なされてもよい。

10

【0163】

また、「第1パラメータを更新する」とは、第1パラメータを増加させること、第1パラメータを設定すること、第1パラメータを減少させることを含んでもよい。

20

【0164】

また、「第1パラメータの更新を抑制する」とは、第1パラメータを更新（増加又は減少）しないこと、第1パラメータの更新量を、ユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合よりも小さくすること、第1パラメータの更新をユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合よりも困難にすること、第1パラメータを減少させることを含む。例えば、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上に多量のチームメダルが配置され、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、コース上に少量のチームメダルが配置されてもよい。また、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、比較的取得が容易な場所にチームメダルが配置され、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われる場合には、比較的取得が困難な場所にチームメダルが配置されてもよい。

30

【0165】

また、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、仮想空間に第1パラメータを更新するための更新用オブジェクト（例えば、チームメダル）が配置され、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、仮想空間に更新用オブジェクトが配置されない、少量の更新用オブジェクトが配置される、又は、更新用オブジェクトの取得が困難であってもよい。

40

【0166】

また、チーム対抗イベントに関するゲーム（例えばレースゲーム）が実行される場合、当該ゲーム中に更新条件が満たされる場合にユーザチームに関する第1パラメータを更新することを前提として、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、更新条件が満たされることを促進し、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、更新条件が満たされることを抑制してもよい。言い換えると、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、更新条件が満たされ易いように制御し、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、更新条件が満たされ難いように制御してもよい。

50

【0167】

また、上記実施形態では、ユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合にはコース上にチームメダルが配置され、ゲーム中にチームメダルが取得されたことを条件として、第1パラメータが更新された。他の実施形態では、ユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、必ず第1パラメータが更新されてもよい。

【0168】

また、上記実施形態では、キャラクタに応じて有利さが異なる複数のコースが用意されるものとした。他の実施形態では、複数のキャラクタ（コンテンツ）のそれぞれによって有利さが異なる複数のゲームステージが用意されてもよい。ここでゲームステージは、上記レースゲームにおけるコースであってもよい。また、ゲームステージは、ゲームのシーン（例えば、屋内のシーン、洞窟内のシーン、砂漠のシーン等）であってもよい。

10

【0169】

また、上記実施形態では、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、仮想空間（例えば、レースゲームにおけるコース）に更新用オブジェクト（例えば、チームメダル）が配置され、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、仮想空間に更新用オブジェクトが配置されないこととした。他の実施形態では、ユーザが所有するキャラクタのうち、ユーザチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、第1モードで所定のゲームを行い、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、第2モードで所定のゲームを行ってもよい。第1モードは、例えば、上記実施形態のように仮想空間に第1パラメータを更新可能な更新用オブジェクトが配置されるモードであり、第2モードは、当該更新用オブジェクトが配置されないモードであってもよい。また、第1モードでの所定のゲームは、第1のステージでのゲームであり、第2モードでの所定のゲームは、第1のステージとは異なる第2のステージでのゲームであってもよい。また、所定のゲームを行う際に、第1モードと第2モードとでゲームステージの見た目が変更されてもよい（例えば、所定の期間が特定の祭りに対応する期間である場合には、第2モードでは特定の祭りの装飾がゲームステージに追加されるようなものであってもよい。）。また、第1モードでの所定のゲームと第2モードでの所定のゲームとでは、ゲームをクリアする難易度が異なるように設定されてもよい。

20

30

【0170】

また、他の実施形態では、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチームとが対応付けられる場合には、第1ゲームモードでゲームを実行し、ゲームに用いられるユーザコンテンツとユーザチーム以外のチームとが対応付けられる場合には、第2ゲームモードでゲームを実行してもよい。ここで、第1ゲームモードは、仮想空間内に更新用オブジェクトが配置されるモードであり、第2ゲームモードは、仮想空間内に更新用オブジェクトが配置されないモードであってもよい。また、第1ゲームモードのゲームは、第1のステージでのゲームであり、第2ゲームモードのゲームは、第2のステージでのゲームであってもよい。また、第1ゲームモードは、比較的難易度の低い（又は高い）ゲームのモードであり、第2ゲームモードは、比較的難易度の高い（又は低い）ゲームのモードであってもよい。また、第1ゲームモードは、機能が制限されていない（又は制限された）ゲームのモードであり、第2ゲームモードは、機能が制限された（又は制限されていない）ゲームのモードであってもよい。

40

【0171】

また、上記実施形態では、チーム対抗イベントは、2つのチームで行われるものとした。他の実施形態では、3以上の複数のチーム間でチーム対抗イベントが行われてもよい。

【0172】

また、上記実施形態では、所定の期間が経過したときに、チーム対抗イベントの結果として、何れのチームが勝利したかが表示された。他の実施形態では、所定の期間が経過したときに、チーム対抗イベントの結果として、各チームの順位が表示されてもよい。

50

【 0 1 7 3 】

また、上記実施形態では、ユーザが所属するチームを選択した時点で、選択したチームのリーダーキャラクタが当該ユーザに付与された。他の実施形態では、ユーザが選択したチームのメンバーキャラクタがユーザに付与されてもよい。また、ユーザが選択したチームに属するキャラクタの中からランダムに選ばれたキャラクタがユーザに付与されてもよい。また、他の実施形態では、ユーザが選択したチーム以外のチームのキャラクタ（リーダーキャラクタ又はメンバーキャラクタ）が、チームを選択した時点で当該ユーザに付与されてもよい。

【 0 1 7 4 】

また、上記実施形態では、ユーザの選択操作に応じて、ユーザチームが設定された。他の実施形態では、ユーザの操作によらずに、ユーザチームが自動で設定されてもよい。例えば、ユーザが所有するキャラクタの種類に応じて、ユーザが所属するユーザチームが設定されてもよい。また、例えば、ユーザが所有しないキャラクタが属するチームを、ユーザチームとして設定してもよい。また、ユーザのレベルに応じて、ユーザチームが設定されてもよい。ユーザチームの自動設定は、各ユーザ端末 3 で行われてもよいし、サーバ 2 で行われてもよい。

【 0 1 7 5 】

また、上記実施形態では、ユーザチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われるか、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いてレースゲームが行われるかに関わらず、レースゲームの結果に応じて、個人ポイント（第 2 パラメータ）が付与され、個人ポイントに基づいてユーザに報酬（例えばレベルやランキングの上昇）が与えられた。レースゲームの結果に応じてユーザに与えられる報酬は、どのようなものでもよい。例えば、レースゲームの結果に応じてユーザに与えられる報酬は、ゲームにおいて利用可能なアイテムであってもよいし、キャラクタであってもよいし、ゲームをプレイすることができる権利であってもよい。また、ユーザに与えられる報酬は、ゲームの内外で利用可能な仮想通貨であってもよいし、ゲーム内通貨であってもよい。また、ユーザに与えられる報酬は、画像や音声データであってもよい。また、ユーザに与えられる報酬は、個人ポイントそのものであってもよい。

【 0 1 7 6 】

また、上記実施形態では、コース毎に得意なキャラクタが設定され、得意なキャラクタでコースを走行した場合は高い個人ポイントを獲得し易いものとした。他の実施形態では、所定のゲームに用いられるキャラクタに応じて、ユーザに報酬が付与され易くてもよい。例えば、第 1 のキャラクタと、当該第 1 のキャラクタよりも所定のゲームを有利に行う第 2 のキャラクタとがあり、第 2 のキャラクタがユーザチームに属するか否かに関わらず、第 2 のキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合には、第 1 のキャラクタを用いて所定のゲームが行われる場合よりも、ユーザに報酬が付与され易くてもよい。ここでいう「ユーザに報酬が付与され易い」とは、同じゲーム操作が行われても（同じスキルでも）、報酬が付与される可能性が高い、付与される報酬の量が多くなりやすい、付与される報酬がユーザにとってより有利であること、等を意味する。例えば、ユーザに与えられる報酬が個人ポイントである場合は、個人ポイントが付与される可能性が高いこと、より高い個人ポイントが付与されることが、「ユーザに報酬が付与され易いこと」である。また、ユーザに与えられる報酬がユーザのレベルアップである場合は、レベルアップする可能性が高いこと、より高いレベルにアップすることが、「ユーザに報酬が付与され易いこと」である。また、ユーザに与えられる報酬がキャラクタやアイテムである場合は、キャラクタやアイテムが付与される可能性が高いこと、より強力なキャラクタやアイテムが付与されることが、「ユーザに報酬が付与され易いこと」である。

【 0 1 7 7 】

また、上記実施形態では、ユーザが、ユーザチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームを行った場合は、ユーザチームにチームメダルが付与され、ユーザが、ユーザチーム以外のチームに属するキャラクタを用いて所定のゲームを行った場合は、チームメダル

10

20

30

40

50

は付与されないものとした。他の実施形態では、ユーザが、相手チームに属するキャラクターを用いて所定のゲームを行った場合、相手チームにチームメダルが付与されてもよい。この場合、相手チームに付与されるチームメダルは、ユーザチームに属するキャラクターを用いて所定のゲームを行った場合に付与されるユーザチームへのチームメダルよりも少なくてもよい。

【0178】

また、上記実施形態では、レースゲームにおいてユーザチームの勝敗に関わらず、ユーザが取得したチームメダルの数に応じて、ユーザチームにチームメダルが加算された。他の実施形態では、レースゲームにおいてユーザチームが勝利した場合に、ユーザが取得したチームメダルの数に応じて、ユーザチームにチームメダルが加算されてもよい。

10

【0179】

また、上記実施形態では、チーム対抗イベントにおいて取得したチームメダルの数を競うものとした。他の実施形態では、任意のチーム対抗イベントが行われてもよい。例えば、チーム対抗イベントとして、チーム間で陣地を奪い合うイベントが行われてもよい。また、チーム対抗イベントとして、相手チームのキャラクター、リーダー、軍団を倒すイベントが行われてもよい。

【0180】

また、上記実施形態では、所定の期間中、ユーザが選択したチームは固定されるものとした。他の実施形態では、所定の期間中、ユーザが所属するチームを変更可能であってもよい。

20

【0181】

また、チーム対抗イベントが行われる特定期間は、複数回設定されてもよい。この場合、各特定期間において、各チームに属するキャラクターの種類が異なってもよい。ユーザは、各特定期間においてチームを選択し、選択したチームに属するキャラクターを取得する。これにより、各特定期間においてチームを選択することで、異なるキャラクターを取得することができる。

【0182】

また、上述した所定の期間は単なる一例であり、期間の開始日時、期間の長さはこれに限らないことは言うまでもない。例えば、所定の期間は、1日以内であってもよいし、数日であってもよいし、2週間であってもよいし、1か月～数カ月であってもよい。

30

【0183】

また、上記実施形態では、チーム対抗イベントの結果として、勝利したチームに所属する全ユーザにイベント報酬を付与するものとした。他の実施形態では、勝利したチームの一部のユーザ（例えば、チームメダルを多く獲得したユーザ、個人ポイントを多く獲得したユーザ、抽選で選ばれたユーザ等）にイベント報酬が付与されてもよい。また、他の実施形態では、敗北したチームのユーザ（全ユーザ又は一部のユーザ）に対して、イベント報酬が付与されてもよい。また、イベント報酬として、画像、仮想通貨、ゲーム内通貨、キャラクター、アイテム等が付与されてもよい。また、ユーザがイベント報酬の種類を選択できてよい。

【0184】

40

また、上述した各処理はサーバ2およびユーザ端末3の何れで行われてもよい。例えば、上述したサーバ2上で行われる処理の一部は、ユーザ端末3において行われてもよいし、上述したユーザ端末3上で行われた処理の一部は、サーバ2において行われてもよい。

【0185】

上記実施形態、他の実施形態及びこれらの変形例に係る構成は、互いに矛盾しない限り、任意に組み合わせることが可能である。また、上記説明は本発明の例示に過ぎず、種々の改良や変形が加えられてもよい。

【符号の説明】

【0186】

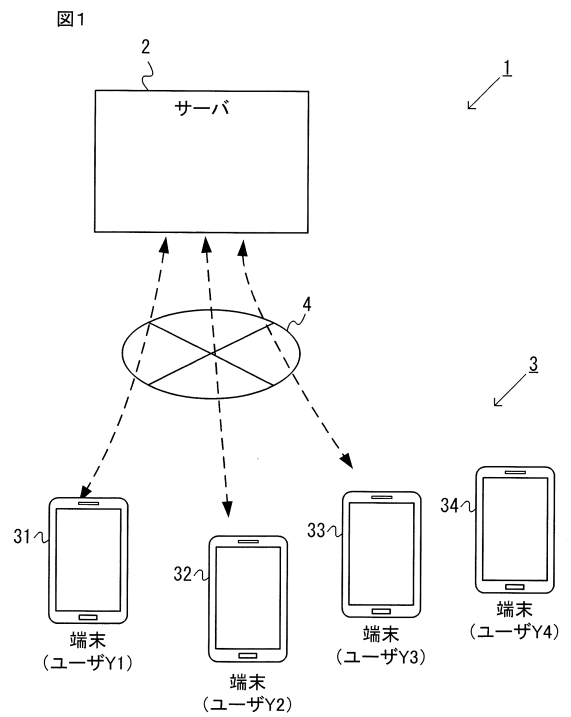
1 情報処理システム

50

- 2 サーバ
- 3、3 1、3 2、3 3、3 4 ユーザ端末
- 5 1 コース
- 5 2 ポイントオブジェクト
- 5 3 アイテムボックス
- 5 4 チームメダル

【図面】

【図 1】



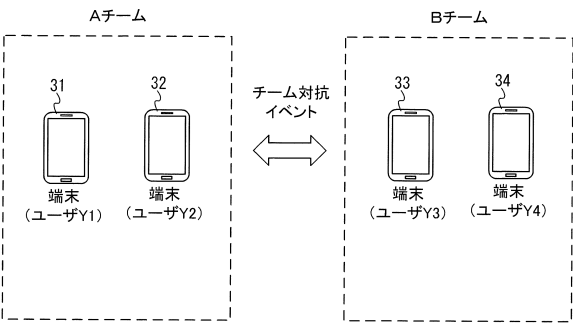
【図 2】

図2

ユーザ	所有キャラクタ
ユーザY1	キャラA2、キャラA3 キャラB2、キャラB4
ユーザY2	キャラA1 キャラB1、キャラB2
ユーザY3	キャラA1、キャラA2 キャラB2

【図 3】

図3



【図 4】

図4

チーム	リーダーキャラクタ	メンバーキャラクタ
Aチーム	キャラクタA	キャラA1、キャラA2、キャラA3、キャラA4
Bチーム	キャラクタB	キャラB1、キャラB2、キャラB3、キャラB4

10

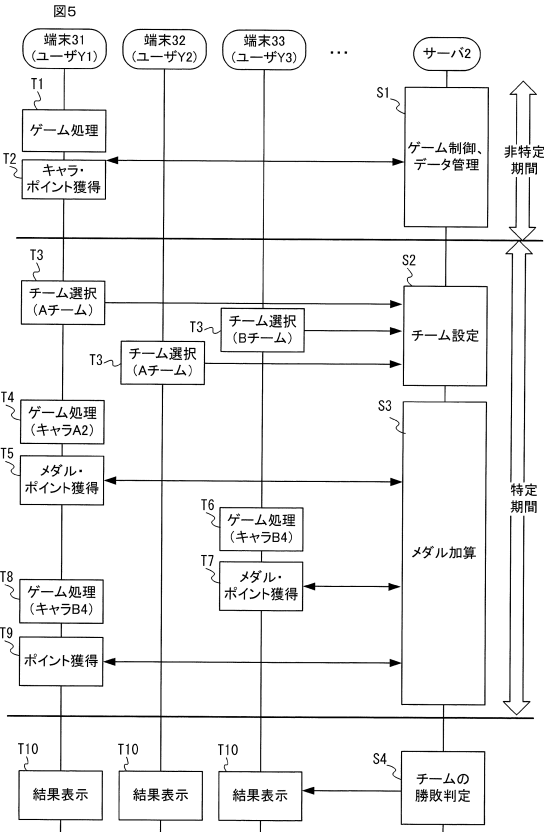
20

30

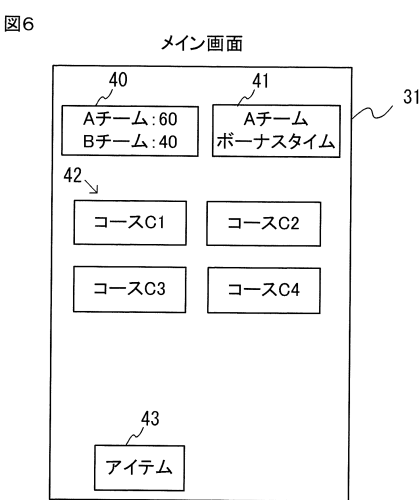
40

50

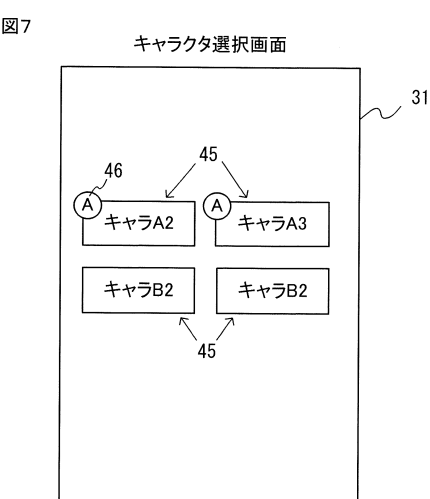
【図 5】



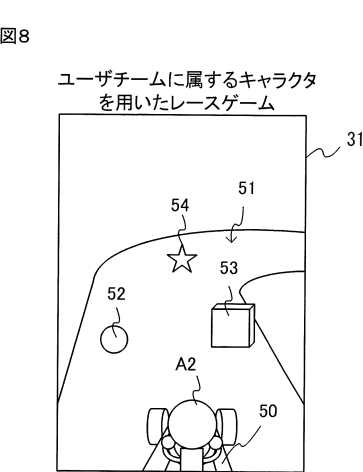
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

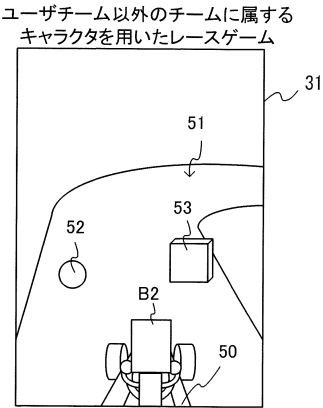
30

40

50

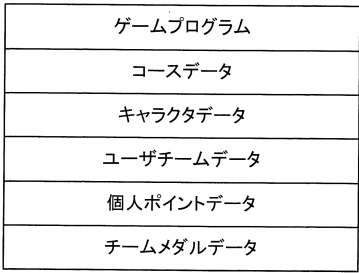
【図 9】

図9



【図 1 0】

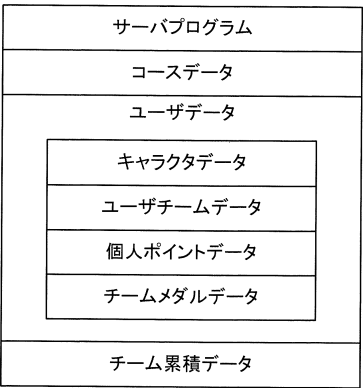
図10



10

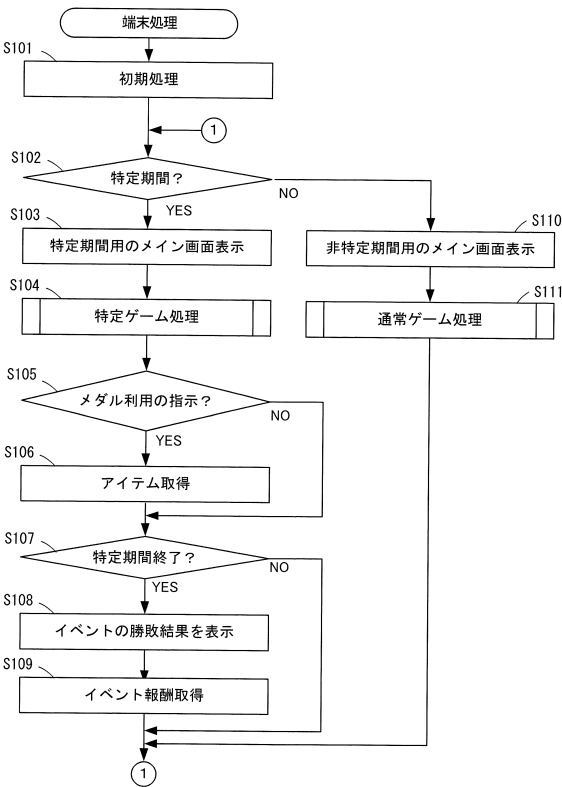
【図 1 1】

図11



【図 1 2】

図12



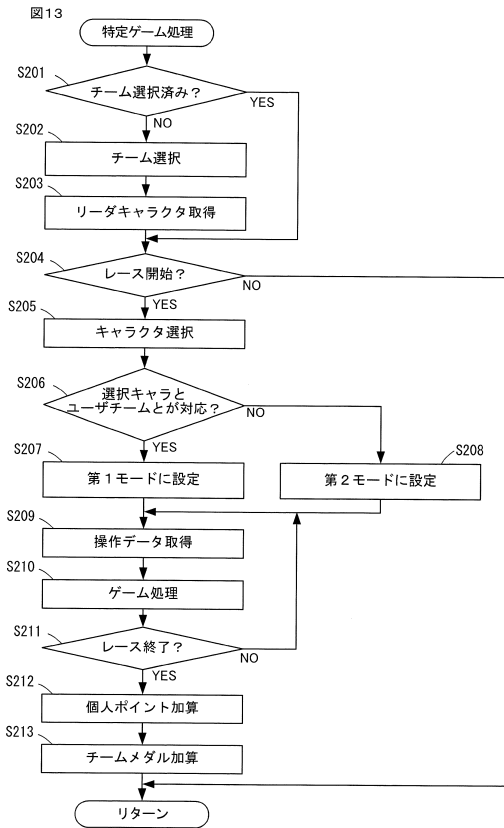
20

30

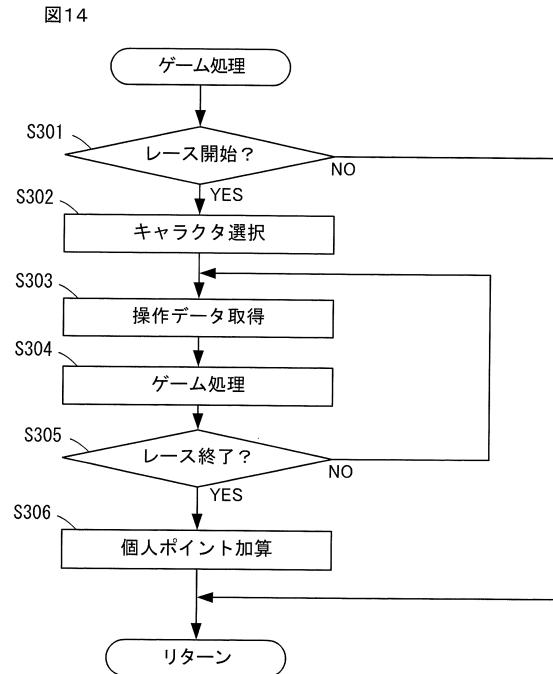
40

50

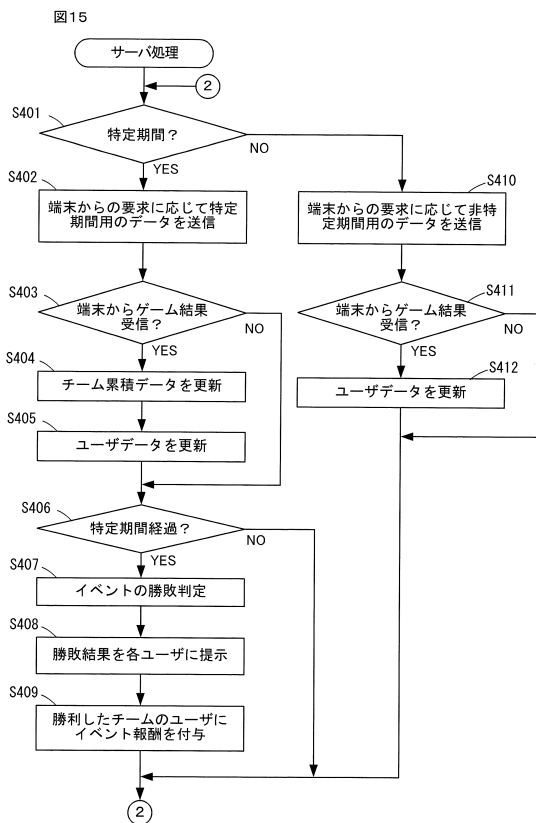
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



フロントページの続き

- (51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/803 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)
- 1 任天堂株式会社内
- (72)発明者 岩崎 貴洋
- 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内
- (72)発明者 吉岡 健一郎
- 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内
- 審査官 池田 剛志
- (56)参考文献

特開 2 0 1 8 - 0 8 2 9 8 1 (J P , A)

特開 2 0 1 1 - 2 0 6 4 4 7 (J P , A)

特開 2 0 1 4 - 1 5 0 8 4 8 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 1 4 6 9 1 4 (J P , A)

チーム対抗イベント攻略まとめ, スタリラ攻略wiki | 少女 歌劇レヴュースタァライト [online], 2019年12月09日, < U R L : <https://web.archive.org/web/20191209011641/https://revuestarlight.boom-app.wiki/entry/team-opposition> > , [2024年4月26日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8
- A 6 3 F 9 / 2 4