

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6623402号

(P6623402)

(45) 発行日 令和1年12月25日 (2019. 12. 25)

(24) 登録日 令和1年12月6日 (2019. 12. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F	13/67	(2014. 01)	A 6 3 F	13/67
A 6 3 F	13/79	(2014. 01)	A 6 3 F	13/79
A 6 3 F	13/22	(2014. 01)	A 6 3 F	13/22
A 6 3 F	13/533	(2014. 01)	A 6 3 F	13/533
A 6 3 F	13/58	(2014. 01)	A 6 3 F	13/58

請求項の数 12 (全 64 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号	特願2017-23048 (P2017-23048)
(22) 出願日	平成29年2月10日 (2017. 2. 10)
(65) 公開番号	特開2018-126427 (P2018-126427A)
(43) 公開日	平成30年8月16日 (2018. 8. 16)
審査請求日	平成30年7月26日 (2018. 7. 26)

(73) 特許権者	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(74) 代理人	110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
(72) 発明者	濱野 隆 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
(72) 発明者	松岡 功 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
(72) 発明者	谷口 淳一 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 最終頁に続く

(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) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段と、

複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段と、

前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段と、

前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも1つと、前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段と、

を含み、

前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定し、

前記設定手段が設定可能な前記使用対象オブジェクトの上限数が定められている、

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

前記ユーザが選択した前記コマンドに応じて、前記複数のパラメータの中で前記変化対象パラメータとなるパラメータが異なる、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

10

20

前記コマンドごとに、前記設定手段が設定可能な前記使用対象オブジェクトの上限数が定められている、

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

前記ゲームシステムは、所定の条件に基づいて、前記上限数を変化させる上限数変化手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 ～ 3 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記所定の条件は、各コマンドの選択実績に関する条件である、

ことを特徴とする請求項 4 に記載のゲームシステム。

10

【請求項 6】

前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドの選択実績に基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、

ことを特徴とする請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

各オブジェクトには、前記ゲーム内での希少度が定められており、

前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの希少度に基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 6 の何れかに記載のゲームシステム。

20

【請求項 8】

前記ゲームシステムは、前記複数のコマンドを含むコマンド画像を表示手段に表示させる表示制御手段を更に含み、

前記表示制御手段は、前記コマンド画像において、前記使用対象オブジェクトを指定するための指定画像を表示させ、

前記設定手段は、前記ユーザの前記指定画像に対する操作に基づいて、前記使用対象オブジェクトを設定する、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 7 の何れかに記載のゲームシステム。

【請求項 9】

前記ゲームは、複数の第 1 パラメータに第 1 の変化を与えるゲームであり、

前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドに基づいて、前記変化対象パラメータに前記第 1 の変化を与え、

前記変化対象パラメータは、少なくとも 1 つの前記第 1 パラメータであり、

各オブジェクトには、第 2 パラメータが定められており、

前記ゲームシステムは、所定操作に応じて、少なくとも 1 つの前記第 1 パラメータに前記第 1 の変化とは逆の第 2 の変化を与えるのと引き替えに、前記第 2 パラメータを、前記変化対象パラメータの変化量が大きくなるように変化させる第 2 パラメータ変化手段、

を更に含むことを特徴とする請求項 1 ～ 8 の何れかに記載のゲームシステム。

30

【請求項 10】

前記設定手段が前記コマンドと前記使用対象オブジェクトとを対応付けて設定可能な組み合わせが定められている、

ことを特徴とする請求項 1 ～ 9 の何れかに記載のゲームシステム。

40

【請求項 11】

複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段に記憶された前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段と、

前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも 1 つと、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段に記憶された前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定

50

手段と、

を含み、

前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定し、

前記設定手段が設定可能な前記使用対象オブジェクトの上限数が定められている、

ことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 1 2】

請求項 1 ～ 1 0 の何れかに記載のゲームシステム又は請求項 1 1 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。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0 0 0 1】

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】

【0 0 0 2】

近年、ユーザが選択したコマンドに基づいてパラメータを変化させるゲームが知られている。例えば、特許文献 1 には、育成対象のキャラクタを育成するゲームにおいて、ユーザがコマンドを選択すると、キャラクタが当該コマンドに対応する練習をして、当該コマンドに対応する種類のパラメータが変化するゲームが記載されている。このゲームでは、育成対象のキャラクタが行動するターンが訪れるたびに、イベント発生用のキャラクタがランダムにコマンドに割り当てられ、イベント発生用のキャラクタが割り当てられたコマンドをユーザが選択すると、所定の条件のもとで、育成が有利になるイベントが発生するようになっている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 4 - 2 3 3 3 2 3 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 4】

30

しかしながら、特許文献 1 のゲームでは、イベント発生用のキャラクタがランダムにコマンドに割り当てられるので、ユーザの育成方針に合うコマンドにイベント発生用のキャラクタが割り当てられるとは限らない。このため、イベントを発生させるために、ユーザが育成方針に合わないコマンドを選択せざるをえないターンが発生し、ユーザの望む種類のパラメータを変化させることができないことがあった。

【0 0 0 5】

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、ユーザの望む種類のパラメータを変化させることである。

【課題を解決するための手段】

【0 0 0 6】

40

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、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段と、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段と、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段と、前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも 1 つと、前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段と、を含み、前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。

50

【0007】

本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段に記憶された前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段と、前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも1つと、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段に記憶された前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段と、を含み、前記パラメータ変化手段は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】ゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】メイン画像の一例を示す図である。

【図3】スクールコマンドボタンが仮選択された場合のメイン画像の一例を示す図である。

。

【図4】スクールコマンドが実行された場合のメイン画像の一例を示す図である。

【図5】スクールデッキにセット可能なスクールカードの総数が増えた場合のメイン画像の一例を示す図である。

【図6】2枚目のスクールカードがスクールデッキにセットされた場合のメイン画像の一例を示す図である。

20

【図7】キャラクタに会えるスクールコマンドが存在する場合のメイン画像の一例を示す図である。

【図8】キャラクタと会うゲームイベントが発生する様子を示す図である。

【図9】デートスポット選択画像の一例を示す図である。

【図10】デートプラン編集画像の一例を示す図である。

【図11】デートイベント画像の一例を示す図である。

【図12】デートコマンドの選択機会が訪れた場合のデートイベント画像の一例を示す図である。

【図13】デートコマンドボタンが仮選択された場合のメイン画像の一例を示す図である

30

。

【図14】デートコマンドが実行された場合のデートイベント画像の一例を示す図である

。

【図15】会話選択肢が表示された場合のデートイベント画像の一例を示す図である。

【図16】デートコマンドの選択機会が再び訪れた場合のデートイベント画像の一例を示す図である。

【図17】スキンシップイベントが発生可能になった場合のデートイベント画像の一例を示す図である。

【図18】スキンシップイベントが発生した場合のスキンシップイベント画像の一例を示す図である。

40

【図19】デート結果画像の一例を示す図である。

【図20】カード強化画像の一例を示す図である。

【図21】マスが開放された場合のカード強化画像の一例を示す図である。

【図22】ゲームシステムで実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。

【図23】ゲーム状況データベースの一例を示す図である。

【図24】スクールカードマスタデータベースの一例を示す図である。

【図25】デートカードマスタデータベースの一例を示す図である。

【図26】所有スクールカードデータベースの一例を示す図である。

【図27】所有デートカードデータベースの一例を示す図である。

50

【図 28】 スクールデッキデータベースの一例を示す図である。

【図 29】 デートデッキデータベースの一例を示す図である。

【図 30】 ゲーム状況データの一例を示す図である。

【図 31】 所有スクールカードデータの一例を示す図である。

【図 32】 所有デートカードデータの一例を示す図である。

【図 33】 スクールデッキデータの一例を示す図である。

【図 34】 デートデッキデータの一例を示す図である。

【図 35】 ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示すフロー図である。

【図 36】 ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示すフロー図である。

【図 37】 ゲームシステムにおいて実行される処理の一例を示すフロー図である。

【図 38】 デートカード情報画像の一例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0009】

[1. ゲームシステム及びゲーム制御装置のハードウェア構成]

以下、本発明に係る実施形態を図面に基づいて説明する。なお、図面において同一又は対応する構成には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略することがある。図 1 は、ゲームシステムの全体構成を示す図である。図 1 に示すように、本実施形態に係るゲームシステム S は、ゲーム制御装置 10 と、サーバ 30 と、を含む。ゲーム制御装置 10 及びサーバ 30 は、インターネットなどのネットワーク N に接続される。このため、ゲーム制御装置 10 とサーバ 30 との間で相互にデータ通信が可能である。なお、図 1 ではゲーム制御装置 10 とサーバ 30 とを 1 台ずつ示しているが、これらは複数台あってもよい。

20

【0010】

ゲーム制御装置 10 は、ユーザが操作するコンピュータである。例えば、ゲーム制御装置 10 は、携帯端末（例えば、スマートフォンなどの携帯電話又はタブレット型コンピュータ）、パーソナルコンピュータ、携帯ゲーム機、据置ゲーム機、遊戯施設等に設置される業務用ゲーム機、又は、情報処理機能を備えた多機能型テレビジョン受像機（スマートテレビ）等である。

【0011】

図 1 に示すように、ゲーム制御装置 10 は、制御部 11、記憶部 12、通信部 13、操作部 14、及び表示部 15 を含む。制御部 11 は、少なくとも 1 つのマイクロプロセッサを含む。制御部 11 は、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）を含む。記憶部 12 は、プログラムやデータを記憶する。なお例えば、ゲーム制御装置 10 がパーソナルコンピュータ等である場合、記憶部 12 は、例えば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等の補助記憶部を含むようにしてもよい。通信部 13 は、ネットワークカードなどの通信インタフェースを含む。通信部 13 は、ネットワーク N を介してデータ通信を行う。

30

【0012】

操作部 14 は、入力デバイスであり、例えば、ボタン、レバー、ゲームコントローラ（ゲームパッド）、マウスやタッチパネルなどのポインティングデバイス、又はキーボード等を含んでもよい。また例えば、操作部 14 は、ユーザが音声又はジェスチャによって入力操作を行うためのマイクやカメラを含んでもよい。表示部 15 は、例えば、液晶表示パネル又は有機 EL ディスプレイ等であり、制御部 11 の指示に従って画面を表示する。なお、操作部 14 及び表示部 15 は、ゲーム制御装置 10 に内蔵されていなくともよく、ゲーム制御装置 10 に接続された外部装置であってもよい。

40

【0013】

サーバ 30 は、サーバコンピュータである。図 1 に示すように、サーバ 30 は、制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33 を含む。制御部 31、記憶部 32、及び通信部 33 のハードウェア構成は、それぞれ制御部 11、記憶部 12、及び通信部 13 と同様であってもよい。例えば、サーバ 30 は、ゲームプログラムを記憶しており、ゲーム制御装置 10

50

からの要求に応じてゲームプログラムを配信する。また例えば、サーバ30は、複数のユーザの各々に関するデータを統括的に管理する。

【0014】

なお、記憶部12又は記憶部32に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、例えば、ネットワークNを介してゲーム制御装置10又はサーバ30に供給されるようにしてもよい。また、ゲーム制御装置10又はサーバ30は、情報記憶媒体（例えば、光ディスク又はメモリカード等）に記憶されたプログラム又はデータを読み取るための読取部（例えば、光ディスクドライブ又はメモリカードスロット）や入出力部（例えば、USBポート）を含むようにしてもよい。そして、情報記憶媒体を介してゲーム制御装置10又はサーバ30にプログラムやデータが供給されるようにしてもよい。

10

【0015】

[2. ゲームの概要]

本実施形態のゲームシステムSでは、例えば、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられたパラメータが変化するゲームが実行される。例えば、このパラメータは、ユーザが選択したコマンドと、ユーザ識別情報と対応付けられたオブジェクトと、に基づいて変化する。ここで、ゲームの概要を説明する前に、ユーザ識別情報やパラメータ等、本実施形態のゲームに関する主な用語について説明する。なお、本実施形態では、ゲーム制御装置10がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型端末等である場合を一例として説明する。

【0016】

20

ユーザ識別情報とは、例えば、ユーザを一意に識別するための情報である。例えば、ユーザID又はユーザ名等がユーザ識別情報の一例に相当する。本実施形態では、ユーザIDがユーザ識別情報に相当する場合を説明する。

【0017】

パラメータとは、例えば、ゲームにおいてユーザが変化させるパラメータであり、ユーザが選択したコマンドによって変化するパラメータである。例えば、パラメータは、ユーザに関するパラメータであってもよいし、主人公に関するパラメータであってもよい。また例えば、育成ゲームの場合は、育成対象のオブジェクトの能力や技能そのものであってもよいし、育成対象のオブジェクトの能力や技能を上げるために必要なパラメータであってもよいし、育成対象のレベルを上げるためのパラメータであってもよい。例えば、複数のパラメータの中の変化対象パラメータが変化するようにしてもよい。なお、変化対象パラメータとは、例えば、複数のパラメータのうち、コマンドを選択することで変化するパラメータである。また、変化とは、例えば、パラメータの数値を変えることであり、数値を増加させたり減少させたりすることである。なお、変化対象パラメータは、例えば、1個であってもよいし複数個であってもよく、ランダムに決まってもよいし、予め定められたパラメータであってもよい。

30

【0018】

コマンドとは、例えば、ユーザが入力する命令であり、ユーザがゲームプログラム（アプリケーション）に対して入力する指示内容である。コマンドは、例えば、ゲーム中に表示される情報であり、ゲームを進行するための情報である。例えば、主人公がいるゲームでは、コマンドは、主人公の行動を示す情報である。例えば、ユーザが選択したコマンドによって変化するパラメータの種類や変化量が異なってもよい。また例えば、育成ゲームの場合は、育成方法を示すコマンドであり、例えば、ある日における過ごし方、勉強内容、練習内容、トレーニング内容などである。例えば、コマンドは、本実施形態に係る選択肢よりも前に提示され、選択肢よりも前に選択可能である。

40

【0019】

選択肢とは、例えば、イベント中に提示され、ユーザが選択可能なものという点では、コマンドと共通するものである。即ち、例えば、ユーザがゲームプログラムに対して指示を入力するためのものという点では、コマンドと選択肢は共通している。本実施形態では、選択肢は、例えば、上述したコマンドよりも後に選択可能となる。例えば、コマンドが

50

命令そのものを示すのに対し、選択肢は、命令の中の細かな動作（例えば、キャラクターの動作の中の細かな内容。動作が「見る」であれば、何を見るかを示すもの。）を示すものであってもよい。

【0020】

イベントとは、例えば、ゲーム内のストーリーであり、架空の世界での少なくとも1つの出来事を含むものである。例えば、イベントでは、キャラクター同士が会話したり所定の行動をしたりする。

【0021】

オブジェクトとは、例えば、ゲームで使用され得る対象である。オブジェクトは、例えば、ゲームで用意されたオブジェクトの全てを意味してもよいし、当該オブジェクトの中からユーザに付与されたもの（ユーザが所有するもの）だけを意味してもよい。例えば、ゲームカード、ゲームキャラクター、又はゲームアイテム等が「オブジェクト」の一例に相当する。また例えば、オブジェクトは、所有又は非所有の概念のあるものであってもよい。なお、所有とは、例えば、ユーザ識別情報とオブジェクトとが関連付けられることである。また、所有とは、例えば、ユーザがオブジェクトを任意に使用可能な状態にあることである。また例えば、オブジェクトには複数のパラメータが設定されるようにしてもよい。複数のオブジェクトの中で使用対象オブジェクトが設定される。使用対象オブジェクトとは、例えば、ゲームにおいて使用されるオブジェクトである。言い換えれば、使用対象オブジェクトは、例えば、パラメータを変化させる場合に参照されるオブジェクトである。例えば、ユーザが所有するオブジェクトの中からデッキに組み込まれたオブジェクトである。なお、デッキとは、例えば、何らかの目的（例えば、対戦や育成など）で選択されたオブジェクトの集合である。なお、本実施形態では、ゲームカードをオブジェクトの一例として説明する。

【0022】

本実施形態では、ゲーム内の世界において、ユーザがキャラクターとコミュニケーションを取り、好感度を上げるゲームが実行される場合を一例として説明する。このゲームでは、例えば、ユーザは、架空の高校に転校した転校生であり、学校生活を送る中で同級生、先輩、及び後輩のキャラクターなどと出会う。例えば、ユーザは、勉強・課外活動・アルバイトなどをこなしたり、仲良くなりたいキャラクターとコミュニケーションをとったりして好感度を上げる。また、ユーザは、キャラクターをデートに誘うことができ、好感度が一定値以上になると、キャラクターがデートの誘いを受け入れてデートするデートイベントが発生する。デートイベントが発生すると、好感度を更に上げることができる。

【0023】

本実施形態では、基本的には、ゲーム内で行動するためのスクールコマンドをユーザが選択することでゲームが進行する。スクールコマンドは、例えば、学校生活の中での日々の行動を実行するためのコマンドであり、特定の科目を勉強したり、課外活動（例えば、部活動や委員会活動）をしたりするためのコマンドである。ユーザがスクールコマンドを選択する選択機会（ターン）は、ゲーム内の1日あたり1回だけであってもよいし、1日の中で複数回訪れてもよい。例えば、ユーザは、朝と夜の2回の行動をスクールコマンドによって選択できてもよい。この場合、朝のスクールコマンドと、夜のスクールコマンドとは内容が異なってもよい。更に、平日のスクールコマンドと、休日のスクールコマンドとは内容が異なってもよい。ゲームが開始されて選択機会が訪れると、スクールコマンドを選択するためのメイン画像が表示部15に表示される。

【0024】

図2は、メイン画像の一例を示す図である。図2に示すように、メイン画像G1には、ゲームの状況に関する種々の情報が表示される。例えば、表示領域A10は、日時表示領域A100、ユーザレベル表示領域A101、ユーザ経験値表示領域A102、行動ポイント表示領域A103、及びデートポイント表示領域A104を含む。

【0025】

日時表示領域A100には、例えば、ゲーム内の日時が表示される。例えば、ゲーム内

10

20

30

40

50

の日時は、スクールコマンドが実行されると、所定時間だけ経過する。ユーザレベル表示領域A101には、例えば、ユーザ自身のレベルであるユーザレベルが表示される。ユーザ経験値表示領域A102には、例えば、ユーザ自身の経験値であるユーザ経験値が表示される。ユーザ経験値は、例えば、スクールコマンドを実行したりデートイベントが発生したりすると増加する。ユーザ経験値が一定値を超えると、ユーザレベルが上がり、ゲームを有利に進めることができる。本実施形態では、キャラクタの好感度が上がりやすい状態になることが、ゲームが有利になることに相当する。

【0026】

行動ポイント表示領域A103には、例えば、スクールコマンドの実行可否に影響する行動ポイントが表示される。例えば、スクールコマンドは、行動ポイントを消費することによって実行される。行動ポイントは、時間経過に応じて回復する時間回復型ポイントの一例である。行動ポイントの必要量は、全スクールコマンドで共通であってもよいし、スクールコマンドごとに定められてもよい。例えば、行動ポイントが必要量に満たない場合、スクールコマンドを実行することができない。本実施形態では、行動ポイントは、時間経過（ゲーム内での時間経過ではなく、現実世界での時間経過）とともに回復するので、行動ポイントが足りない場合、ユーザは、行動ポイントが回復するのを待つことになる。なお、時間経過を要せず行動ポイントを回復するアイテムが存在してもよい。

10

【0027】

デートポイント表示領域A104には、例えば、デートイベントを発生させるために必要なデートポイントが表示される。デートポイント及びデートイベントの詳細は後述する。なお、表示領域A10には、他の情報が表示されてもよく、例えば、ユーザの名前、ユーザが所有するゲーム内通貨、又はゲームにおける現在の居場所などが表示されてもよい。

20

【0028】

表示領域A11は、例えば、彼氏力パラメータ表示領域A110、最大彼氏力表示領域A111、及び気力ポイント表示領域A112を含む。彼氏力パラメータ表示領域A110には、スクールコマンドの実行によって変化する彼氏力パラメータの値が表示される。彼氏力パラメータは、例えば、運動能力の高さを示す運動パラメータ、知識の豊富さを示す知識パラメータ、感性の豊かさを示す感性パラメータ、及び魅力の高さを示す魅力パラメータの4種類がある。以降、運動パラメータ、知識パラメータ、感性パラメータ、及び魅力パラメータを特に区別する必要のないときは、単に彼氏力パラメータという。

30

【0029】

彼氏力パラメータは、キャラクタの好感度に直結してもよいが、本実施形態では、ユーザが所有するカードを強化するために使用される。カードは、例えば、ゲームを有利に進めるために用いられ、本実施形態では、スクールカードとデートカードの2種類が存在する。スクールカードは、例えば、スクールコマンドの実行時の彼氏力パラメータの増加量を大きくするためのカードである。デートカードは、例えば、デートイベントを成功しやすくするためのカードである。スクールカードとデートカードの強化方法は後述する。

【0030】

彼氏力パラメータは、最大値が特に設定されていなくてもよいが、本実施形態では、ユーザレベルに応じた最大値が設定されている。このため、スクールコマンドをいくら実行させても、彼氏力パラメータは、例えば、最大値以上にならないように制限されている。彼氏力パラメータの最大値は、例えば、最大彼氏力表示領域A111に表示される。図2の例では、4種類の彼氏力パラメータは、それぞれ120以上にならないように制限されている。例えば、ユーザレベルが上がった場合に、彼氏力パラメータの最大値は増加してもよい。

40

【0031】

気力ポイント表示領域A112には、例えば、スクールコマンドの成否に影響する気力ポイントが表示される。気力ポイントは、ゲームの進行に応じて回復する進行回復型ポイントの一例である。例えば、気力ポイントが高いほど、スクールコマンドが成功しやすく

50

なり、彼氏力パラメータの増加量が大きくなる。一方、例えば、気力ポイントが低いほど、スクールコマンドが成功しにくくなり、彼氏力パラメータの増加量が小さくなる。

【0032】

例えば、スクールコマンドが実行されるたびに気力ポイントが減少し、次第にスクールコマンドが成功しにくくなる。このため、スクールコマンドを成功させるためには、ユーザは、定期的に気力ポイントを回復させる必要がある。例えば、気力ポイントは、キャラクターとコミュニケーションを取ったり、デートイベントが発生したりした場合に回復する。また例えば、気力ポイントは、休息をとるためのコマンドが実行されたり、所定のアイテムが使用されたりした場合に回復してもよい。

【0033】

なお、本実施形態では、例えば、気力ポイントが仮に0ポイントだったとしても、スクールコマンドの実行自体は可能である。即ち、例えば、気力ポイントは、あくまでスクールコマンドの成否に影響するものであり、スクールコマンドの実行可否に影響するものではなくてもよい場合を説明する。気力ポイントは、この点で行動ポイントと異なる。

【0034】

また、表示領域A12には、例えば、メニューボタンB120、デートボタンB121、及びスクールコマンドボタンB122A～B122Eが表示される。メニューボタンB120は、例えば、ゲームに関する各種設定をするための画像である。デートボタンB121は、例えば、デートイベントを発生させるための画像である。メニューボタンB120やデートボタンB121は、ゲームプログラムに処理を実行させるという意味では、コマンドを実行させるための画像といえることができる。デートボタンB121が選択された場合の画面遷移は後述する。

【0035】

スクールコマンドボタンB122A～B122Eは、スクールコマンドを実行するための画像である。例えば、スクールコマンドボタンB122Aは、理系科目の勉強をするスクールコマンドを実行するための画像である。また例えば、スクールコマンドボタンB122Bは、文系科目の勉強をするスクールコマンドを実行するための画像である。また例えば、スクールコマンドボタンB122Cは、美術をするスクールコマンドを実行するための画像である。また例えば、スクールコマンドボタンB122Cは、音楽をするスクールコマンドを実行するための画像である。また例えば、スクールコマンドボタンB122Dは、体育をするスクールコマンドを実行するための画像である。なお、スクールコマンドボタンB122A～B122Eを特に区別する必要のない場合は、単にスクールコマンドボタンB122と記載する。

【0036】

例えば、スクールコマンドボタンB122は、選択機会が訪れた場合に選択可能なスクールコマンドの数だけ存在する。メイン画像G1が表示された状態で、ユーザが何れかのスクールコマンドボタンB122を選択すると、当該スクールコマンドボタンB122が仮選択された状態となる。なお、先述したように、ゲーム制御装置10がタッチパネルを備えたスマートフォン又はタブレット型端末等である場合を一例として説明するので、スクールコマンドボタンB122の選択は、ユーザがタッチパネルをタッチすることで行われることになる。ユーザがタッチパネルをタッチすることで各種操作が可能である点は、他のボタンの選択等でも同様である。

【0037】

図3は、スクールコマンドボタンB122Cが仮選択された場合のメイン画像G1の一例を示す図である。図3に示すように、仮選択されたスクールコマンドボタンB122Cは、表示位置が変わり、仮選択されたことが分かるようになっている。また、仮選択されたスクールコマンドボタンB122Cを指し示すようにして、スクールコマンドの詳細が表示領域A123に表示される。

【0038】

例えば、表示領域A123には、スクールコマンドに対応する行動内容（ここでは、美

10

20

30

40

50

術の勉強)、コマンドレベル、及びコマンド経験値が表示される。コマンドレベルは、各スクールコマンドのレベルであり、例えば、スクールコマンド実行時の彼氏力パラメータの増加量に影響する。コマンドレベルが高いほど彼氏力パラメータの増加量が大きくなり、コマンドレベルが低いほど彼氏力パラメータの増加量が小さくなる。コマンドレベルは、スクールコマンドボタンB 1 2 2内に表示されるようにしてもよい。例えば、コマンドレベルは、スクールコマンドが実行されるほど上がるようにしてもよい。

【0039】

コマンド経験値は、各スクールコマンドの経験値であり、例えば、スクールコマンドが実行されるたびに増加する。コマンド経験値が一定値を超えると、コマンドレベルが上がる。例えば、スクールコマンドを1回実行させるたびにコマンド経験値が1ポイント増加するようにしてもよい。図3の例では、コマンド経験値が10ポイントになった場合にコマンドレベルが上がることを示しており、ユーザは、美術のスクールコマンドを10回実行させてコマンド経験値を10ポイントにすると、美術のスクールコマンドをレベル2に上げることができる。

10

【0040】

また、本実施形態では、スクールコマンドごとに、スクールカードをセットするスクールデッキが用意されている。例えば、スクールコマンドとスクールデッキとは1体1の関係にあってもよい。図3に示すように、例えば、スクールコマンドボタンB 1 2 2 Cが仮選択されると、仮選択されたスクールコマンドボタンB 1 2 2 Cに対応するスクールデッキの内容がメイン画像G 1に表示される。図3の例では、美術のスクールコマンドのスクールデッキには、1枚のスクールカードがセットされており、当該スクールカードを示すスクールカード画像G 2が表示される。先述したように、スクールカードは、彼氏力パラメータの増加量を大きくするためのカードなので、スクールカード画像G 2の横には、スクールカードによる彼氏力パラメータの増加量(図3では10ポイント)が表示される。

20

【0041】

なお、スクールデッキにセット可能なスクールカードは、特に制約を設けなくてもよいが、例えば、スクールカードにコストを定めておき、スクールカードに定められたコストの合計値がスクールデッキに定められたコスト上限値を超えるようなスクールカードのセットを行うことができないようにしてもよい。また例えば、各スクールカードに対し、セット可能なスクールデッキを定めていてもよい。即ち、美術のスクールコマンドのスクールデッキにしかセットできないスクールカードが存在したり、音楽のスクールコマンドのスクールデッキにしかセットできないスクールカードが存在したりしてもよい。

30

【0042】

本実施形態では、実行するスクールコマンドによって、増加する彼氏力パラメータの種類が異なるようになっている。このため、例えば、美術のスクールコマンドを実行した場合と、体育のスクールコマンドを実行した場合と、で増加する彼氏力パラメータの種類が異なる。また例えば、スクールコマンドボタンB 1 2 2が仮選択された場合に、増加する彼氏力パラメータの増加予測値が彼氏力パラメータ表示領域A 1 1 0に表示されるようにしてもよい。例えば、図3に示す例では、美術のスクールコマンドが実行されると、魅力パラメータが増加し、増加予測値が11ポイントであることを示している。増加予測値は、スクールコマンドと関連付けられた基本増加量(例えば、1ポイント)と、スクールカードによる増加量(例えば、10ポイント)と、の合計値となる。基本増加量は、例えば、コマンドレベルが上がると増えるようにしてもよい。

40

【0043】

例えば、スクールコマンドを実行させるためには、ユーザは、仮選択したスクールコマンドボタンB 1 2 2をもう一度選択する。図3に示す例では、ユーザは、仮選択したスクールコマンドボタンB 1 2 2 Cをもう一度選択することによって、美術のスクールコマンドを実行させることができる。

【0044】

図4は、スクールコマンドが実行された場合のメイン画像G 1の一例を示す図である。

50

図4に示すように、スクールコマンドが実行されると、スクールコマンドの実行結果が実行結果表示領域A15に表示される。例えば、スクールコマンドの成功度が複数段階に分かれており、実行結果表示領域A15には、スクールコマンドの成功度が表示される。先述したように、スクールコマンドの成否は、気力ポイントによって決まるので、例えば、気力ポイントが高いほどスクールコマンドの成功度が高くなり、気力ポイントが低いほどスクールコマンドの成功度が低くなる。例えば、スクールコマンドの成功度が高いほど彼氏力パラメータの増加量が大きくなり、スクールコマンドの成功度が低いほど彼氏力パラメータの増加量が小さくなる。

【0045】

例えば、スクールコマンドの成功度は、実行結果表示領域A15においてハートの数で示されるようにしてもよい。図4の例では、スクールコマンドの成功度が、5段階中の最高レベルであった場合が示されている。例えば、彼氏力パラメータの増加量は、彼氏力パラメータ表示領域A110に表示されてもよい。ここでは、スクールコマンドの成功度が最高レベルだったため、彼氏力パラメータの増加量は、図3に示す予測値の11ポイントよりも大きい17ポイントとなっている。また、実行結果表示領域A15には、実行したスクールコマンドのコマンドレベル、コマンド経験値、及びコマンド経験値の増加量も表示される。図4に示す例では、美術のスクールコマンドが実行されたので、当該スクールコマンドのコマンド経験値が1ポイント増加している。

【0046】

また、先述したように、スクールコマンドが実行されると、行動ポイントと気力ポイントが消費されるので、行動ポイント表示領域A103と気力ポイント表示領域A112に示すように、行動ポイントと気力ポイントが減少する。行動ポイントと気力ポイントの消費量は、固定値であってもよいし、コマンドレベルに応じた値であってもよい。また、先述したように、スクールコマンドが実行されると、ユーザ経験値を獲得できるので、ユーザ経験値表示領域A102に示すように、ユーザ経験値が増加する。ユーザ経験値が一定値以上になった場合は、スクールコマンドの実行結果が表示された後に、ユーザレベルが上がった旨の通知がなされるようにしてもよい。ユーザレベルが上がると、彼氏力パラメータの最大値が増加したり、スクールデッキ又は後述するデートデッキにセット可能なカードのコスト上限値が増加したりしてもよい。

【0047】

なお、スクールコマンドが実行された後に、キャラクタとコミュニケーションを取るゲームイベントがランダムに発生してもよい。スクールコマンドが実行されると、ゲーム内の時間が進み、次の選択機会が訪れる。次の選択機会が訪れると、メイン画像G1が再び表示され、ユーザは、スクールコマンドを再び選択可能となる。ユーザは、スクールコマンドの実行を繰り返し、例えば、最大彼氏力の範囲内で彼氏力パラメータを増加させたり、スクールコマンドのコマンドレベルを上げたりする。

【0048】

本実施形態では、コマンドレベルが一定値に達したスクールコマンドは、スクールデッキにセット可能なスクールカードの数が増えるようになっている。例えば、レベル1のスクールコマンドのスクールデッキは、スクールカードを1枚しかセットできないが、スクールコマンドがレベル3になると、スクールカードを2枚セットできるようになる。このように、例えば、コマンドレベルが上がるほど、コマンドデッキにセット可能なスクールカードの総数が増えるようにしてもよい。

【0049】

図5は、スクールデッキにセット可能なスクールカードの総数が増えた場合のメイン画像G1の一例を示す図である。図5に示すように、例えば、美術のスクールコマンドは、レベル3になると、2枚のスクールカードをセット可能になる。このため、図5では、2つのスクールカード画像G2A、G2Bが表示されている。なお、図5の例では、まだ2枚目のスクールカードがセットされておらず、スクールカード画像G2Bには、スクールカードが表示されていない。ユーザは、スクールカード画像G2Bを選択することで、自

10

20

30

40

50

身が所有するスクールカードの中から、スクールデッキにセットする2枚目のスクールカードを選択することができる。例えば、ユーザがスクールカード画像G 2 Bを選択した場合に、ユーザが所有するスクールカードの一覧が表示され、ユーザは、一覧の中から、スクールデッキにセットするスクールカードを選択してもよい。

【0050】

図6は、2枚目のスクールカードがスクールデッキにセットされた場合のメイン画像G 1の一例を示す図である。図6に示すように、例えば、ユーザが2枚目のスクールカードをスクールデッキにセットすると、スクールカード画像G 2 Bには、セットされたスクールカードが表示される。これにより、美術のスクールコマンドが実行された場合は、スクールデッキにセットされた2枚のスクールカードの効果が累積して発生し、彼氏力パラメータの増加量が更に大きくなる。このため、図6の彼氏力パラメータ表示領域A 1 1 0に示すように、例えば、魅力パラメータの増加量の予測値が大きくなる。また例えば、彼氏力パラメータの増加量だけでなく、増加可能な彼氏力パラメータの種類が増えてもよい。例えば、図6の例では、彼氏力パラメータ表示領域A 1 1 0に示すように、2枚目のスクールカードによって、魅力パラメータだけでなく、感性パラメータも増加させることができるようになっている。

10

【0051】

なお、図3－図6では、美術のスクールコマンドを実行するためのスクールコマンドボタンB 1 2 2 Cが選択された場合を説明したが、他のスクールコマンドについても同様の処理が実行されるようにしてもよい。更に、各選択機会において、所定のスクールコマンドが実行された場合に、キャラクタに会うゲームイベントが発生してもよい。例えば、キャラクタに会えるスクールコマンドは、ランダムに定まるようにしてもよい。このスクールコマンドが実行されてキャラクタに会うゲームイベントが発生すると、例えば、気力ポイントを回復するようにしてもよい。更に、キャラクタに会えるスクールコマンドは、スクールコマンドの実行前に、メイン画像G 1で識別できるようにしてもよい。

20

【0052】

図7は、キャラクタに会えるスクールコマンドが存在する場合のメイン画像G 1の一例を示す図である。なお、図7の例では、図3－図6とはゲーム内の日時が違うため、スクールコマンドボタンB 1 2 2が示すスクールコマンドの内容が変わっている。図7では、スクールコマンドボタンB 1 2 2が示す委員会活動のスクールコマンドの実行時にキャラクタに会うことができる場合を示している。例えば、スクールコマンドボタンB 1 2 2 Aを指し示すように、キャラクタの顔を示す画像がキャラクタ表示領域A 1 2 4に表示される。図7の状態ですクールコマンドボタンB 1 2 2 Aが選択されると、キャラクタと会うゲームイベントが発生する。なお、キャラクタと会うゲームイベントは、必ず発生してもよいし、所定確率のもとで発生してもよい。

30

【0053】

図8は、キャラクタと会うゲームイベントが発生する様子を示す図である。図8に示すように、ゲーム内の世界でキャラクタと会話する様子を示すイベント発生画像G 3が表示され、気力ポイントが回復する。キャラクタと会うゲームイベントは、スクールコマンドの実行結果(図4)が表示される前に発生してもよいし後に発生してもよい。なお、このゲームイベント中に、ユーザの会話の内容を示す選択肢が表示され、ユーザが選択した選択肢に応じて気力ポイントの回復量が決まってもよい。更に、実行されたスクールコマンドのコマンドレベルに応じて、気力ポイントの回復量が決まってもよい。

40

【0054】

また、メイン画像G 1では、スクールコマンドの実行以外にも、ユーザは、デートボタンB 1 2 1を選択することによって、キャラクタをデートに誘うことができるようになっている。なお、デートボタンB 1 2 1は、所定のゲームイベント(例えば、キャラクタに連絡先を聞く)が発生するなどのように、ゲームがある程度進行した場合に選択できるようになってよい。例えば、ユーザがデートボタンB 1 2 1を選択すると、デートの行き先を選択するためのデートスポット選択画像が表示部1 5に表示される。

50

【0055】

図9は、デートスポット選択画像の一例を示す図である。図9に示すように、デートスポット選択画像G4は、例えば、ゲーム内の世界にある複数のデートスポットが表示される。ゲームの初期時点から全てのデートスポットでデートできるようにしてもよいが、本実施形態では、デート可能なデートスポットが限られており、ゲームを進行することによって、徐々にデートスポットが開放されるようになっている。例えば、デートスポットは、ゲーム内の世界の複数エリアに散らばって存在しており、表示領域A40には、表示対象となるエリアが表示される。ユーザは、表示領域A40内のエリア変更ボタンB400を選択することで、表示対象のエリアを変更することができる。

【0056】

また、デートスポットは、デートイベントにおける難易度が設定されており、表示領域A41には、複数段階の難易度が表示されている。例えば、ゲームの初期時点では、難易度の高いデートスポットは、デートできないようにロックされており、ゲームを進行させなければ開放されないようにしてもよい。ユーザは、難易度の高いデートスポットでデートを成功させると、他のユーザにその旨の通知がされたり、全ユーザの中でのランキングが上がったりする。ユーザは、表示領域A41の難易度変更ボタンB410を選択することで、デートスポット選択画像G4に表示させるデートスポットの難易度を変更することができる。

【0057】

表示領域A42には、例えば、選択中のエリア及び難易度のデートスポットが表示される。図9の例では、2つのデートスポットが存在し、それぞれの詳細が詳細表示領域A420A、A420Bに表示される。なお、以降では、詳細表示領域A420A、A420Bを特に区別する必要のない場合は、単に詳細表示領域A420と記載する。詳細表示領域A420には、デートスポットの画像、デートスポットの名称、過去のプレイにおける最高評価、デートポイントの消費量、デートイベント中に選択可能なデートコマンドの回数（即ち、デートコマンドの選択機会の回数）、及びデートスポットを決定するための決定ボタンB421が表示される。図9の例では、詳細表示領域A420Bのデートスポットは、まだ開放されていないので、ユーザが選択できないように決定ボタンB421Bがグレーアウトされている。一方、詳細表示領域A420Aのデートスポットは、既に開放されているので、決定ボタンB421Aを選択できるようになっている。

【0058】

本実施形態では、デートコマンドごとに、デートカードをセットするデートデッキが用意されており、例えば、ユーザが決定ボタンB421を選択すると、デートデッキを編集するためのデートプラン編集画像が表示部15に表示される。

【0059】

図10は、デートプラン編集画像の一例を示す図である。図10に示すように、デートプラン編集画像G5では、デートイベント中に選択可能なデートコマンドごとに、デートデッキをセットすることができるようになっている。例えば、デートコマンドは、デートイベント中のユーザの行動を実行するためのコマンドである。図10に示すように、デートコマンドは、実行される行動の分類を表すものであってもよい。図10に示す例では、デートコマンドとして、会話をするデートコマンド、他の場所に誘うデートコマンド、キャラクターを見るデートコマンド、キャラクターと触れ合うデートコマンド、及び、キャラクターに恰好をつける（キメる）デートコマンドが用意されている。ユーザは、所有するデートカードの中から、各デートコマンドのデートデッキにセットするデートカードを編集することができる。

【0060】

例えば、デートデッキにセットしたデートカードは、デートコマンドの実行時に使用可能となる。なお、本実施形態では、デートデッキにセットしたデートカードが全て使用されるとは限らず、ユーザが使用するデートカードを選択できるようになっている。更に、使用するデートカードによって、デートコマンドの成功率が変わったり、デートコマンド実

10

20

30

40

50

行時の会話が変わったりする。本実施形態では、デートイベントにおいて、デートカードを選択して行動の詳細を決めるための行動選択肢と、会話の具体的な内容を決めるための会話選択肢と、が選択可能になっている。即ち、本実施形態では、行動選択肢と会話選択肢が選択可能になることが、デートカードが使用可能になることの具体例である場合を説明する。例えば、行動選択肢と会話選択肢は、デートデッキにセットしたデートカードによって変わる。

【0061】

なお、デートデッキにセット可能なデートカードは、特に制約を設けなくてもよいが、例えば、デートカードにコストを定めておき、デートカードに定められたコストの合計値がデートデッキに定められたコスト上限値を超えるようなデートカードのセットを行うことができないようにしてもよい。また例えば、各デートカードに対し、セット可能なデートデッキを定めていてもよい。即ち、会話するデートコマンドのデートデッキにしかセットできないデートカードが存在したり、他の場所に誘うデートコマンドのデートデッキにしかセットできないデートカードが存在したりしてもよい。

【0062】

表示領域A50には、ユーザが選択したデートスポットの名前や難易度が表示され、例えば、デートデッキを自動的にセットするための自動編集ボタンB500A、B500Bと、デートデッキを手動でセットするための手動編集ボタンB500Cと、が表示される。例えば、ユーザが自動編集ボタンB500A又はB500Bを選択すると、予め定められた編集方法に基づいて、デートデッキが自動的に編集され、編集結果が表示領域A51

【0063】

一方、例えば、ユーザが手動編集ボタンB500Cを選択すると、各デートコマンドのデートデッキを手動で編集することができる。ユーザは、表示領域A51に対し、自身が所有するデートカードの中から、各デートコマンドのデートデッキにセットするデートカードを指定することになる。例えば、ユーザは、表示領域A51に表示されたデートコマンドの何れかを選択すると、ユーザが所有するデートカードの一覧が表示され、当該一覧の中から、選択したデートコマンドのデートデッキにセットするデートカードを選択してもよい。

【0064】

また、表示領域A51には、デートイベントを開始するためのデート開始ボタンB510が表示される。デートデッキの編集を終えてデート開始ボタンB510をユーザが選択すると、例えば、デートイベントの発生前に、キャラクタに電話してデートに誘うゲームイベントが発生する。キャラクタがデートを受け入れるか断るかは、ランダムに決まってもよいし、キャラクタの好感度によって決まってもよい。キャラクタにデートを断られた場合には、再びメイン画像G1に戻ってもよいし、ゲーム内の時間が経過して次の選択機会が訪れてもよい。キャラクタがデートを受け入れた場合には、デートイベントが開始され、デートイベントの様子を示すデートイベント画像が表示部15に表示される。

【0065】

図11は、デートイベント画像G6の一例を示す図である。図11に示すように、デートイベント画像G6には、ユーザが選択したデートスポットの様子が表示され、キャラクタとの会話が表示領域A60に表示される。なお、デートスポットの中で複数の行き先が存在してもよく、この場合には、ユーザが行き先を選択する行き先選択肢が表示されるようにしてもよい。例えば、ユーザが選択した行き先選択肢に応じてデートイベント画像G6の背景表示が変わり、キャラクタとの会話の内容も変わるようにしてもよい。デートイベントがある程度進行すると、デートコマンドの選択機会が訪れる。

【0066】

図12は、デートコマンドの選択機会が訪れた場合のデートイベント画像G6の一例を示す図である。図12に示すように、デートイベント画像G6の表示領域A61には、デートの盛り上がりを示すテンションパラメータの現在値が表示される。テンションパラメ

ータは、デートイベント固有のパラメータであり、例えば、テンションパラメータが目標値以上になるとデートが成功する。テンションパラメータは、例えば、デートコマンドの実行結果に応じて変化する。

【0067】

また、表示領域A 6 2には、例えば、デートコマンドを実行するためのデートコマンドボタンB 6 2 0 A～B 6 2 0 Eが表示される。例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Aは、会話をするデートコマンドを実行するための画像である。また例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Bは、他の場所に誘うデートコマンドを実行するための画像である。また例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Cは、キャラクタを見るデートコマンドを実行するための画像である。また例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Dは、キャラクタとふれあうデートコマンドを実行するための画像である。また例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Eは、キャラクタに対して恰好をつけるデートコマンドを実行するための画像である。なお、デートコマンドボタンB 6 2 0 A～B 6 2 0 Eを特に区別する必要のない場合は、単にデートコマンドボタンB 6 2 0と記載する。また例えば、表示領域A 6 2には、特に何も行動しないためのボタンB 6 2 1が表示されてもよい。ユーザが何れかのデートコマンドボタンB 6 2 0を選択すると、当該デートコマンドボタンB 6 2 0が仮選択された状態となる。

10

【0068】

図1 3は、デートコマンドボタンB 6 2 0 Cが仮選択された場合のメイン画像G 1の一例を示す図である。図1 3に示すように、例えば、デートコマンドボタンB 6 2 0 Cは、表示位置が変わり、仮選択されたことが分かるようになっている。また例えば、仮選択されたデートコマンドボタンB 6 2 0 Cの上には、仮選択されたデートコマンドボタンB 6 2 0 Cが示すデートコマンドのデートデッキの内容が表示領域A 6 4に表示される。

20

【0069】

例えば、表示領域A 6 4には、デートデッキにセットされたデートカードの画像、デートカードに設定された詳細な行動内容、デートコマンドの成功率、及びテンションパラメータの増加量が表示される。詳細な行動内容は、例えば、仮選択中のデートコマンドが示す行動の詳細であり、例えば、キャラクタを見るデートコマンドであれば、何を見るかを特定したものである。図1 3に示す例では、デートデッキには2枚のデートカードがセットされており、1枚目の行動内容は、キャラクタの服装を見るというものであり、2枚目の行動内容は、キャラクタの髪を見るというものである。

30

【0070】

また、表示領域A 6 4には、行動選択肢C 6 4 0 A、C 6 4 0 Bが表示される。行動選択肢C 6 4 0 Aは、1枚目のデートカードを選択するための画像である。行動選択肢C 6 4 0 Bは、2枚目のデートカードを選択するための画像である。以降、行動選択肢C 6 4 0 A、C 6 4 0 Bを特に区別する必要のない場合は、単に行動選択肢C 6 4 0と記載する。ユーザは、行動選択肢C 6 4 0を選択することによって、デートデッキにセットされたデートカードの中の何れか1つを選択することができる。別の言い方をすれば、ユーザは、行動選択肢C 6 4 0を選択することによって、デートデッキにセットされたデートカードが示す行動の内容を選択することができる。ユーザが何れかの行動選択肢C 6 4 0を選択すると、デートコマンドが実行され、デートイベントが進行する。

40

【0071】

図1 4は、デートコマンドが実行された場合のデートイベント画像G 6の一例を示す図である。図1 4に示すように、デートコマンドが実行されると、ゲームの中でデートコマンドが示す行動が行われる。即ち、ユーザの行動は、ユーザが選択したデートコマンド及び行動選択肢C 6 4 0によって特定されることになる。図1 4の例では、行動選択肢C 6 4 0 Aが選択された場合を示し、ユーザはキャラクタの洋服を見ることになる。このため、キャラクタとの会話も洋服に関する内容となる。一方、行動選択肢C 6 4 0 Bが選択された場合は、ユーザがキャラクタの髪を見ることになる。このため、キャラクタとの会話も髪形に関する内容となる。

50

【0072】

上記のように、デートコマンドが実行されると、ユーザが選択した行動選択肢C 6 4 0が示す会話が行われる。その後、デートカードの成功率に基づいてデートコマンドの成否が決定されて、デートコマンドの選択機会が再び訪れてもよいが、本実施形態では、会話の内容を選択するための会話選択肢が表示されるようになっている。会話選択肢は、例えば、行動選択肢C 6 4 0によって選択されたデートカードと関連付けられた内容となる。

【0073】

図15は、会話選択肢が表示された場合のデートイベント画像G 6の一例を示す図である。図15に示すように、複数の会話選択肢C 6 5 0 A～C 6 5 0 Cが表示領域A 6 5に表示される。ここでは、会話選択肢C 6 5 0 A、C 6 5 0 Bだけが選択可能であり、会話選択肢C 6 5 0 Cは、選択できないようにグレイアウトされている。会話選択肢C 6 5 0 Cは、例えば、デートカードが強化された場合に開放されて選択可能になる。なお、以降では、会話選択肢C 6 5 0 A～C 6 5 0 Cを特に区別する必要のない場合は、単に会話選択肢C 6 5 0と記載する。

10

【0074】

会話選択肢C 6 5 0が示す会話の内容は、例えば、ユーザが選択したデートコマンド及び行動選択肢C 6 4 0が示す行動の内容と関係している。ここでは、行動選択肢C 6 4 0 Aが選択され、ユーザがキャラクタの洋服を見ているので、会話選択肢C 6 5 0としては、例えば、洋服の感想が表示される。なお、行動選択肢C 6 4 0 Bが選択され、ユーザがキャラクタの髪を見た場合には、会話選択肢C 6 5 0としては、例えば、髪形の感想が表示される。例えば、会話選択肢C 6 5 0は、デートコマンドの実行の成否に影響してもよいし、特に成否には影響せず、テンションパラメータの増加量だけに影響してもよい。ユーザが会話選択肢C 6 5 0を選択すると、デートコマンドの成功率に基づいて成否が決定され、テンションパラメータが増加する。なお、デートコマンドが失敗した場合には、テンションパラメータが少しだけ増加してもよいし、増加しないようにしてもよい。デートコマンドが実行されると、デートコマンドの選択機会が再び訪れる。

20

【0075】

図16は、デートコマンドの選択機会が再び訪れた場合のデートイベント画像G 6の一例を示す図である。図16の表示領域A 6 1に示すように、デートコマンドが実行されることにより、テンションパラメータが増加する。図16の例では、テンションパラメータが目標値を超えているため、デートとしては、一応は成功していることになる。本実施形態では、テンションパラメータを更に増加させることにより、キャラクタとスキンシップをするスキンシップイベントを発生させることができる。

30

【0076】

例えば、表示領域A 6 1の付近に、スキンシップイベントを発生させるための発生可能値を指し示すように、発生可能アイコンA 6 1 0 A～A 6 1 0 Cが表示されている。発生可能値は、複数段階で設定されてもよく、ここでは、3段階あるものとする。発生可能アイコンA 6 1 0 Aは、最も低い発生可能値を示し、発生可能アイコンA 6 1 0 Bは、中程度の発生可能値を示し、発生可能アイコンA 6 1 0 Cは、最も高い発生可能値を示す。これら3つの発生可能値のうち、テンションパラメータが超えた数だけスキンシップイベントを発生させることができるようにしてもよい。

40

【0077】

図17は、スキンシップイベントが発生可能になった場合のデートイベント画像G 6の一例を示す図である。図17に示すように、スキンシップモードへの移行が可能になると、スキンシップボタンB 6 3が選択可能となる。スキンシップボタンB 6 3の内部には、例えば、スキンシップ可能な回数が表示される。例えば、スキンシップ可能な回数は、スキンシップイベントをプレイ可能な時間に影響する。ユーザがスキンシップボタンB 6 3を選択すると、スキンシップイベントが発生する。

【0078】

図18は、スキンシップイベントが発生した場合のスキンシップイベント画像の一例を

50

示す図である。図18に示すように、スキンシップイベント画像G7には、デート中のキャラクターが表示され、例えば、ユーザがタッチパネルをタッチして画面上をなぞるように移動させると、ゲームの中でキャラクターとスキンシップを取ることができる。スキンシップイベントでは、制限時間が設けられており、表示領域A70には、制限時間が表示される。例えば、表示領域A70に表示されたゲージは、制限時間の経過に応じて徐々に減少する。なお、複数回のスキンシップが可能な場合には、ゲージがいったん0になったとしても再び一杯になり、2回目以降のスキンシップが可能となってもよい。

【0079】

また、表示領域A71には、例えば、スキンシップイベントにおける達成度が表示される。例えば、表示領域A71に表示されたハートの色が達成度に応じて徐々に変化するようによい。例えば、スキンシップイベントでは、ユーザが触れたキャラクターの部位により、スキンシップイベントの達成度が上昇する。例えば、ユーザが頭をなぞるようにポイント位置を移動させた場合は、達成度が上昇する。なお、達成度が上昇するキャラクターの部位は、キャラクターごとに異なってもよいし、デートスポットごとに異なってもよい。スキンシップイベントの達成度が一定値に達すると、更なるスキンシップを取ることが可能になってもよい。

【0080】

上記のようにして、デートイベントに設定された上限回数の選択機会が訪れたり、スキンシップイベントが終了したりすると、デートイベントは終了する。デートイベントが終了すると、デートイベントの結果を示すデート結果画像が表示部15に表示される。

【0081】

図19は、デート結果画像の一例を示す図である。図19に示すように、デート結果画像G8には、例えば、キャラクターとデートしたデートスポットと難易度が表示領域A80に表示され、デートイベント中にユーザが使用したデートカードが表示領域A81に表示される。また、表示領域A82には、例えば、デートイベントの総合的な評価を示すスコアが表示される。例えば、デートイベント終了時のテンションパラメータに、スキンシップイベントでの達成度に応じた係数が乗じられ、スコアが算出される。ユーザが獲得したスコアに応じて、デートイベントの結果の良し悪しを示すランクが決定される。

【0082】

上記のように、本実施形態では、ユーザは、スクールコマンドを実行して彼氏力パラメータを増加させつつ、デートイベントを発生させて、デートイベントのスコアを高めることになる。先述したように、スクールカードとデートカードは、彼氏力パラメータを消費することによって、強化することができる。例えば、ユーザがスクールカードを強化すると、スクールコマンドの実行時のボーナスが大きくなったり、スクールコマンド実行時の気力消費量が小さくなったりする。また例えば、ユーザがデートカードを強化すると、デートイベント時に選択可能な会話選択肢が増えたり、デートコマンドの成功率が高くなったりする。

【0083】

例えば、メイン画像G1の強化指示ボタンB13をユーザが選択すると、ユーザが所有するカードの一覧が表示され、ユーザがその中から強化対象のカードを選択すると、当該カードを強化するためのカード強化画像が表示部15に表示される。

【0084】

図20は、カード強化画像の一例を示す図である。なお、ここでは、強化対象のカードとしてスクールカードが選択された場合のカード強化画像G9を説明するが、デートカードが選択された場合にも、同様のカード強化画像G9が表示される。図20に示すように、カード強化画像G9には、強化対象のスクールカードの詳細内容が表示領域A90に表示される。例えば、表示領域A90には、スクールカードの画像、スクールカード名、スクールカードがスクールデッキにセットされた場合に発生する効果、スクールカードをスクールデッキにセット可能なスクールコマンド、及びスクールカードがスクールデッキにセットされた場合にスクールコマンドの実行により消費する気力ポイントが表示される。

【0085】

また、表示領域A91には、例えば、複数のマスを含むスキルツリーが表示される。スキルツリーの内容は、全カードで共通であってもよいし、カードごとに異なってもよい。なお、スキルツリーの内容は、例えば、マスの配置、マスが開放された場合に発生する効果、及びマスの開放のための条件であってもよい。例えば、ユーザは、彼氏力パラメータを消費してマスを順番に開放することで、カードを強化することができる。スクールカードが強化されると、例えば、彼氏力パラメータの増加量が大きくなったり、増加可能な彼氏力パラメータの種類が増えたりする。図20の例では、開放されていないマスは、グレーアウトされている。例えば、マスの開放のための条件は、彼氏力パラメータを消費することであってもよく、マスの解放に必要な彼氏力パラメータの種類及びその消費量は、マスに表示されているようにしてもよい。また例えば、マスの開放のために必要な彼氏力パラメータ及びその消費量は、マスごとに異なってもよいし、スクールカードやデートカードごとに異なってもよいし、スクールデッキ又はデートデッキにセット可能なスクールコマンド又はデートコマンドごとに異なってもよい。ユーザがマスを開放してカードを強化すると、強化結果がカード強化画像G9に表示される。

10

【0086】

図21は、マスが開放された場合のカード強化画像G9の一例を示す図である。図21に示すように、カード強化画像G9には、スクールカードの強化結果が表示領域A92に表示される。強化結果としては、開放したマス、マスの解放により発生する効果が表示される。図21に示す例では、スクールカードが強化されたことにより、当該スクールカードをスクールデッキにセットした場合には、感性パラメータの増加量が2ポイント増加することになる。

20

【0087】

以上のように、例えば、ゲームシステムSは、スクールコマンドごとにスクールデッキが用意されており、実行するスクールコマンドのスクールデッキに基づいて、彼氏力パラメータの増加量が変わる第1の構成を有する。また例えば、ゲームシステムSは、デートコマンドごとにデートデッキが用意されており、実行するデートコマンドのデートデッキに基づいて、行動選択肢C640及び会話選択肢C650が変わる第2の構成を有する。また例えば、ゲームシステムSは、時間経過に応じて回復するユーザポイントと、ゲームの進行に応じて回復する気力ポイントと、に基づいてスクールコマンドを実行する第3の構成を有する。以降、これら第1の構成～第3の構成の詳細を説明する。

30

【0088】

[3. ゲームシステムにおいて実現される機能]

図22は、ゲームシステムSで実現される機能のうち、本発明に関連する機能を示す機能ブロック図である。本実施形態では、サーバ30は主にデータを管理し、ゲーム制御装置10が、ゲームに関する主な処理を実行する場合を説明するが、後述する変形例のように、ゲームに関する主な処理は、サーバ30で実行されてもよい。

【0089】

[3-1. サーバで実現される機能]

サーバ30では、データベース記憶部300及び送受信部301が実現される。データベース記憶部300は、記憶部32を主として実現される。データベース記憶部300は、ゲームシステムSを利用する複数のユーザの各々がゲームをプレイするためのデータを統括的に管理するデータベースを記憶する。本実施形態では、データベース記憶部300が記憶するデータベースの一例として、ゲーム状況データベースDB1、スクールカードマスターデータベースDB2、デートカードマスターデータベースDB3、所有スクールカードデータベースDB4、所有デートカードデータベースDB5、スクールデッキデータベースDB6、及びデートデッキデータベースDB7を説明する。

40

【0090】

図23は、ゲーム状況データベースDB1の一例を示す図である。図23に示すように、ゲーム状況データベースDB1は、例えば、各ユーザがプレイ中のゲームの状況に関す

50

るデータベースである。別の言い方をすれば、ゲーム状況データベースDB1は、例えば、各ユーザのセーブデータのバックアップを取るためのデータベースである。例えば、ゲーム状況データベースDB1には、ユーザIDと関連付けて、ユーザ名、ユーザレベル、ユーザ経験値、最大彼氏力、デッキの上限コスト、ゲーム内の日時、行動ポイント、気力ポイント、デートポイント、彼氏力パラメータ、コマンドレベル、コマンド経験値、デートスポットの解放状況、デートイベント情報、及びキャラクタの好感度などが格納される。デートイベント情報は、ユーザがプレイ中のデートイベントの状況に関する情報であり、例えば、デートスポットの識別情報、テンションパラメータ、選択機会が訪れた回数、スキップモードにおける達成度が格納される。また例えば、デートイベント情報には、デートスポットごとに、ユーザの過去のスコアが格納されていてもよい。

10

【0091】

例えば、データベース記憶部300は、ゲーム状況データベースDB1を記憶することにより、ユーザを識別するためのユーザIDと対応付けられた複数の彼氏力パラメータを記憶することになる。このため、本実施形態では、データベース記憶部300は、例えば、第1の構成に係るパラメータ記憶部に相当する。なお、彼氏力パラメータは、第1の構成に係る第1パラメータに相当する。また例えば、データベース記憶部300は、ゲーム状況データベースDB1を記憶することにより、ユーザ識別IDと対応付けられた彼氏力パラメータ等の種々のパラメータを記憶する。このため、本実施形態では、データベース記憶部300は、例えば、第3の構成に係るユーザパラメータ記憶部に相当する。

【0092】

20

また例えば、データベース記憶部300は、ゲーム状況データベースDB1を記憶することにより、ユーザを識別するためのユーザIDと対応付けられた、時間経過に応じて回復する行動ポイントを記憶することになる。このため、本実施形態では、データベース記憶部300は、例えば、第3の構成に係る時間回復型ポイント記憶部に相当する。また例えば、データベース記憶部300は、ゲーム状況データベースDB1を記憶することにより、ユーザIDと対応付けられた、ユーザの操作によるゲームの進行に応じて回復する気力ポイントを記憶する。このため、本実施形態では、データベース記憶部300は、例えば、第3の構成に係る進行回復型ポイント記憶部に相当する。

【0093】

図24は、スクールカードマスタデータベースDB2の一例を示す図である。図24に示すように、スクールカードマスタデータベースDB2は、例えば、スクールカードに関する基本情報が格納されたデータベースである。例えば、当該基本情報の内容は、原則として、スクールカードマスタデータベースDB2に格納された後は更新されないようにしてもよい。例えば、スクールカードマスタデータベースDB2には、スクールカードを識別するためのスクールカードIDと関連付けて、スクールカードの名称、希少度、スクールカードパラメータの初期値、スクールデッキにセット可能なスクールコマンド、使用時の消費気力の初期値、及びスキルツリーの内容が格納される。

30

【0094】

スクールカードパラメータは、スクールカードに関するパラメータであり、例えば、スクールカードを使用することによって発生する効果を示してもよいし、スクールカードが有するスキルを示してもよい。例えば、スクールカードパラメータは、スクールカードをスクールデッキにセットした場合の彼氏力パラメータの増加量を示すようにしてもよいし、行動ポイントや気力ポイントの回復量を示すようにしてもよい。先述したように、スクールカードは、各ユーザに付与された後に強化可能なので、スクールカードマスタデータベースDB2に格納されるスクールカードパラメータの初期値は、各ユーザに付与された直後のスクールカードパラメータということができる。なお、スクールカードに関する情報としては、他の情報が格納されてもよく、例えば、画像データの格納場所が格納されてもよい。また、各スクールカードに定められたスクールカードパラメータは、第1の構成に係る第2パラメータに相当する。

40

【0095】

50

図25は、デートカードマスターデータベースDB3の一例を示す図である。図25に示すように、デートカードマスターデータベースDB3は、例えば、デートカードに関する基本情報が格納されたデータベースである。例えば、当該基本情報の内容は、原則として、デートカードマスターデータベースDB3に格納された後は更新されない。例えば、デートカードマスターデータベースDB3には、デートカードを識別するためのデートカードIDと関連付けて、デートカードの名称、希少度、デートカードパラメータの初期値、デートデッキにセット可能なデートコマンド、選択肢情報、及びスキルツリーの内容が格納される。

【0096】

デートカードパラメータは、デートカードに関するパラメータであり、例えば、デートカードを使用することによって発生する効果を示してもよいし、デートカードが有するスキルを示しても良い。例えば、デートカードパラメータは、デートコマンド実行時の成功率及びテンションパラメータの上昇量を示す。先述したように、デートカードは、各ユーザに付与された後に強化可能なので、デートカードマスターデータベースDB3に格納されるデートカードパラメータの初期値は、それぞれ、各ユーザに付与された直後のデートカードパラメータといえることができる。

10

【0097】

選択肢情報は、デートカードがデートデッキにセットされた場合に提示される選択肢に関する情報であり、例えば、行動選択肢C640と会話選択肢C650に関する情報が格納される。ここでは、図25に示すように、選択肢情報は、行動選択肢C640の内容、会話選択肢C650の内容、及び選択可否情報が格納される。選択可否情報は、例えば、会話選択肢C650が選択可能であるか選択不可能であるかを識別するための情報である。例えば、選択可能な会話選択肢C650は、進行中のイベントで選択でき、選択不可能な会話選択肢C650は、進行中のイベントでは選択できず、将来的に選択可能になる。また例えば、選択可否情報は、ユーザの操作によらず選択可能な初期選択肢の情報を含むようにしてもよい。初期選択肢は、ゲームの初期時点から選択可能な選択肢である。例えば、初期選択肢は、ゲームの初期時点から選択可能な会話選択肢C650であってもよい。先述したように、デートカードは、各ユーザに付与された後に強化可能なので、デートカードマスターデータベースDB3に格納される選択肢情報の選択可否情報は、それぞれ、各ユーザに付与された直後の選択可否情報といえることができる。

20

30

【0098】

図26は、所有スクールカードデータベースDB4の一例を示す図である。図26に示すように、所有スクールカードデータベースDB4は、例えば、各ユーザが所有するスクールカードに関する情報が格納されたデータベースである。例えば、所有スクールカードデータベースDB4は、スクールカードマスターデータベースDB2とは異なり、ゲームのプレイ状況に応じて内容が更新されるようにしてもよい。例えば、所有スクールカードデータベースDB4には、ユーザIDと関連付けて、スクールカードID、スクールカードシリアル番号、スクールカードパラメータの現在値、消費気力の現在値、及びスキルツリーの開放状況が格納される。

【0099】

スクールカードシリアル番号は、例えば、スクールカードが付与されるたびに発行される番号である。例えば、同じユーザに対して同じスクールカードが複数枚付与されるようにしてもよく、このような場合であっても、スクールカードシリアル番号により、個々のスクールカードを識別することができる。なお、スクールカードは、抽選によって付与されてもよいし、デートイベントが終了した場合に付与されてもよい。また例えば、スクールカードは、ゲームに設定されるクエストをクリアした報酬として付与されてもよいし、他のユーザからのプレゼントによって付与されてもよい。

40

【0100】

本実施形態では、スクールカードは強化可能なので、所有スクールカードデータベースDB4に格納されるスクールカードパラメータの現在値及び消費気力の現在値と、スクー

50

ルカードマスターデータベースDB2に格納されるスクールカードパラメータの初期値及び消費気力の初期値と、は異なることがある。例えば、スクールカードは、スキルツリーのマスが開放されると強化されるので、開放されたマスが多くなるほど、スクールカードパラメータが示す効果（ここでは、彼氏力パラメータの増加量）が高くなったり、消費気力が小さくなったりする。スキルツリーの開放状況としては、例えば、スキルツリーのうち開放されたマスと開放されていないマスとをそれぞれ識別するための情報が格納される。

【0101】

図27は、所有デートカードデータベースDB5の一例を示す図である。図27に示すように、所有デートカードデータベースDB5は、例えば、各ユーザが所有するデートカードに関する情報が格納されたデータベースである。例えば、所有デートカードデータベースDB5は、デートカードマスターデータベースDB3とは異なり、ゲームのプレイ状況に応じて内容が更新されるようにしてもよい。例えば、所有デートカードデータベースDB5には、ユーザIDと関連付けて、デートカードID、デートカードシリアル番号、デートカードパラメータの現在値、選択肢情報、及びスキルツリーの開放状況が格納される。

10

【0102】

デートカードシリアル番号は、例えば、デートカードが付与されるたびに発行される番号である。例えば、同じユーザに対して同じデートカードが複数枚付与されるようにしてもよく、このような場合であっても、デートカードシリアル番号により、個々のデートカードを識別することができる。なお、デートカードは、抽選によって付与されてもよいし、デートイベントが終了した場合に付与されてもよい。また例えば、デートカードは、ゲームに設定されるクエストをクリアした報酬として付与されてもよいし、他のユーザからのプレゼントによって付与されてもよい。

20

【0103】

本実施形態では、デートカードは強化可能なので、所有デートカードデータベースDB5に格納されるデートカードパラメータの現在値及び選択肢情報と、デートカードマスターデータベースDB3に格納されるデートカードパラメータの初期値及び選択肢情報と、は異なることがある。先述したように、デートカードは、スキルツリーのマスが開放されると強化されるので、開放されたマスが多くなるほど、デートカードパラメータが示す効果（ここでは、デートコマンドの成功率やテンションパラメータの増加量）が高くなったり、選択可能な会話選択肢C650が増えたりする。スキルツリーの開放状況としては、例えば、スキルツリーのうち開放されたマスと開放されていないマスとをそれぞれ識別するための情報が格納される。

30

【0104】

上記のように、例えば、データベース記憶部300は、所有スクールカードデータベースDB4を記憶することにより、ユーザIDと対応付けられた複数のスクールカードを記憶することになる。このため、データベース記憶部300は、第1の構成に係るオブジェクト記憶部に相当する。また例えば、データベース記憶部300は、所有デートカードデータベースDB5を記憶することにより、ユーザを識別するためのユーザIDと対応付けられた複数のデートカードを記憶することになる。このため、データベース記憶部300は、第2の構成に係るオブジェクト記憶部に相当する。また例えば、データベース記憶部300は、所有スクールカードデータベースDB4を記憶することにより、ユーザIDと対応付けられた複数のスクールカードを記憶する。このため、データベース記憶部300は、第3の構成に係るオブジェクト記憶部に相当する。

40

【0105】

図28は、スクールデッキデータベースDB6の一例を示す図である。図28に示すように、スクールデッキデータベースDB6は、例えば、各ユーザが設定中のスクールデッキに関するデータベースである。例えば、スクールデッキデータベースDB6には、ユーザIDと関連付けて、スクールデッキに関する情報が格納される。例えば、スクールデッキに関する情報としては、スクールコマンドと対応付けて、デッキにセットされたスカー

50

ルカードを識別するための情報（ここでは、スクールカードIDとスクールカードシリアル番号の組み合わせ）が格納される。なお、スクールデッキに関する情報には、他の情報が格納されてもよく、例えば、現時点の総コストが格納されていてもよいし、スクールデッキにセット可能なスクールカードの上限数が格納されていてもよい。

【0106】

図29は、デートデッキデータベースDB7の一例を示す図である。図29に示すように、デートデッキデータベースDB7は、例えば、各ユーザが設定中のデートデッキに関するデータベースである。例えば、デートデッキデータベースDB7には、ユーザIDと関連付けて、デートデッキに関する情報が格納される。例えば、デートデッキに関する情報は、デートコマンドと対応付けて、デッキにセットされたデートカードを識別するための情報（ここでは、デートカードIDとデートカードシリアル番号の組み合わせ）が格納される。なお、デートデッキに関する情報には、他の情報が格納されてもよく、例えば、現時点の総コストが格納されていてもよいし、デートデッキにセット可能なデートカードの上限数が格納されていてもよい。

10

【0107】

なお、データベース記憶部300に記憶されるデータベースは、上記の例に限られない。データベース記憶部300は、ゲームを実行するために必要なデータベースを記憶すればよく、例えば、データベース記憶部300は、ユーザの基本情報を格納したユーザデータベースを記憶してもよい。また例えば、データベース記憶部300は、デートスポットに関する情報を格納したデートスポットデータベースを記憶してもよいし、デートイベント中の会話を格納したデートイベントデータベースを記憶してもよいし、表示部15に表示させる各種画像の画像データを記憶してもよい。

20

【0108】

送受信部301は、制御部31と通信部33を主として実現される。送受信部301は、各ゲーム制御装置10とデータの送受信を行う。例えば、ゲーム制御装置10のデータ記憶部100には、後述するゲーム状況データDT1、所有スクールカードデータDT2、所有デートカードデータDT3、スクールデッキデータDT4、及びデートデッキデータDT5が記憶されており、ゲーム制御装置10において、これらのデータが更新された場合には、送受信部301は、更新後のデータを受信可能となっている。そして、受信したデータに基づいて、ゲーム状況データベースDB1、所有スクールカードデータベースDB4、所有デートカードデータベースDB5、スクールデッキデータベースDB6、及びデートデッキデータベースDB7が更新される。

30

【0109】

また、送受信部301は、サーバ30側でゲーム状況データベースDB1、所有スクールカードデータベースDB4、所有デートカードデータベースDB5、スクールデッキデータベースDB6、及びデートデッキデータベースDB7が更新された場合は、更新後のデータをゲーム制御装置10に送信してもよい。ゲーム制御装置10の送受信部101は、更新後のデータを受信可能となっており、受信したデータに基づいて、ゲーム状況データDT1、所有スクールカードデータDT2、所有デートカードデータDT3、スクールデッキデータDT4、及びデートデッキデータDT5が更新されてもよい。以上のように、本実施形態では、サーバ30とゲーム制御装置10とは、互いにデータの整合性を取ることができるようになっている。また例えば、送受信部301は、ゲーム制御装置10からの要求に応じて、スクールカードマスターデータベースDB2及びデートカードマスターデータベースDB3の内容を送信してもよいし、その他のデータ（例えば、画像データなど）を送信してもよい。

40

【0110】

[3-2. ゲーム制御装置で実現される機能]

以降、ゲーム制御装置10で実現される機能を説明する。ここでは、第1の構成～第3の構成の各々に関する機能を順に説明する。

【0111】

50

[3-2-1. 第1の構成に関する機能]

第1の構成に関する機能として、ゲーム制御装置10では、データ記憶部100、送受信部101、表示制御部110、スクールデッキ設定部111、上限数変化部112、彼氏力パラメータ変化部113、及びスクールカードパラメータ変化部114が実現される。

【0112】

[データ記憶部]

データ記憶部100は、記憶部12を主として実現される。データ記憶部100は、ゲームを実行するために必要なデータを記憶する。ここでは、データ記憶部100が記憶するデータベースの一例として、ゲーム状況データDT1、所有スクールカードデータDT2、所有デートカードデータDT3、スクールデッキデータDT4、及びデートデッキデータDT5を説明する。

10

【0113】

図30は、ゲーム状況データDT1の一例を示す図である。図30に示すように、ゲーム状況データDT1は、ゲーム状況データベースDB1のうち、ゲーム制御装置10のユーザIDに対応するデータである。先述したように、ゲーム状況データDT1が更新されると、送受信部101は、ユーザIDとともに、更新後のゲーム状況データDT1をサーバ30に送信する。サーバ30の送受信部301は、受信したユーザIDと関連付けて、当該更新後のゲーム状況データDT1をゲーム状況データベースDB1に格納することになる。

20

【0114】

図31は、所有スクールカードデータDT2の一例を示す図である。図31に示すように、所有スクールカードデータDT2は、所有スクールカードデータベースDB4のうち、ゲーム制御装置10のユーザIDに対応するデータである。先述したように、所有スクールカードデータDT2が更新されると、送受信部101は、ユーザIDとともに、更新後の所有スクールカードデータDT2をサーバ30に送信する。サーバ30の送受信部301は、受信したユーザIDと関連付けて、当該更新後の所有スクールカードデータDT2を所有スクールカードデータベースDB4に格納することになる。

【0115】

図32は、所有デートカードデータDT3の一例を示す図である。図32に示すように、所有デートカードデータDT3は、所有デートカードデータベースDB5のうち、ゲーム制御装置10のユーザIDに対応するデータである。先述したように、所有デートカードデータDT3が更新されると、送受信部101は、ユーザIDとともに、更新後の所有デートカードデータDT3をサーバ30に送信する。サーバ30の送受信部301は、受信したユーザIDと関連付けて、当該更新後の所有デートカードデータDT3を所有デートカードデータベースDB5に格納することになる。

30

【0116】

図33は、スクールデッキデータDT4の一例を示す図である。図33に示すように、スクールデッキデータDT4は、スクールデッキデータベースDB6のうち、ゲーム制御装置10のユーザIDに対応するデータである。先述したように、スクールデッキデータDT4が更新されると、送受信部101は、ユーザIDとともに、更新後のスクールデッキデータDT4をサーバ30に送信する。サーバ30の送受信部301は、受信したユーザIDと関連付けて、当該更新後のスクールデッキデータDT4をスクールデッキデータベースDB6に格納することになる。

40

【0117】

図34は、デートデッキデータDT5の一例を示す図である。図34に示すように、デートデッキデータDT5は、デートデッキデータベースDB7のうち、ゲーム制御装置10のユーザIDに対応するデータである。先述したように、デートデッキデータDT5が更新されると、送受信部101は、ユーザIDとともに、更新後のデートデッキデータDT5をサーバ30に送信する。サーバ30の送受信部301は、受信したユーザIDと関

50

連付けて、当該更新後のデートデッキデータ D T 5 をデートデッキデータベース D B 7 に格納することになる。

【0118】

なお、データ記憶部 100 に記憶されるデータは、上記の例に限られない。データ記憶部 100 は、ゲームを実行するために必要なデータを記憶すればよく、例えば、データ記憶部 100 は、スクールカードマスタデータベース D B 2 とデートカードマスタデータベース D B 3 の一部又は全部の内容を記憶してもよい。また例えば、データ記憶部 100 は、デートスポットに関する情報を格納したデートスポットデータを記憶してもよいし、デートイベント中の会話を格納したデートイベントデータを記憶してもよいし、表示部 15 に表示させる各種画像の画像データを記憶してもよい。

10

【0119】

[送受信部]

送受信部 101 は、制御部 11 と通信部 13 を主として実現される。送受信部 101 は、サーバ 30 とデータの送受信を行う。先述したように、ゲーム制御装置 10 の送受信部 101 と、サーバ 30 の送受信部 301 と、は互いにデータを送受信することで、データの整合性を取ることが可能になっている。

【0120】

[表示制御部]

表示制御部 110 は、制御部 11 を主として実現される。表示制御部 110 は、複数のスクールコマンドを含むメイン画像 G 1 を表示部 15 に表示させる。メイン画像 G 1 は、スクールコマンドに関する情報を含む画像であり、例えば、ユーザによるスクールコマンドの選択を受け付けるための画像である。メイン画像 G 1 は、第 1 の構成に係るコマンド画像の一例である。なお、メイン画像 G 1 を表示させるための画像データは、データ記憶部 100 に記憶されていればよい。例えば、表示制御部 110 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたユーザ名、ユーザレベル、ユーザ経験値、最大彼氏力、ゲーム内の日時、行動ポイント、気力ポイント、デートポイント、彼氏力パラメータ、及びコマンドレベルに基づいて各表示領域 A 10 ~ A 12 の表示内容を決定し、データ記憶部 100 に記憶された画像データに基づいて、メイン画像 G 1 を表示部 15 に表示させる。

20

【0121】

例えば、表示制御部 110 は、メイン画像 G 1 において、使用対象スクールカードを指定するためのスクールカード画像 G 2 を表示させる。使用対象スクールカードは、例えば、スクールデッキにセットするスクールカードであり、ゲームにおける使用対象となるスクールカードである。別の言い方をすれば、使用対象スクールカードは、例えば、スクールコマンドの実行時に参照されるスクールカードであり、スクールコマンドの実行結果に影響を与えるスクールカードである。例えば、スクールカードは、スクールデッキにセットされることで使用対象スクールカードとなる。使用対象スクールカードは、第 1 の構成に係る使用対象オブジェクトの一例である。本実施形態では、スクールデッキデータ D T 4 にスクールカード I D とスクールカードシリアル番号の組み合わせが格納されるスクールカードが、使用対象スクールカードに相当する。

30

【0122】

また例えば、表示制御部 110 は、メイン画像 G 1 において、スクールカード画像 G 2 を表示部 15 に表示させる。スクールカード画像 G 2 (図 3 等) は、例えば、ユーザによるスクールカードの指定を受け付けるための画像である。スクールカード画像 G 2 は、第 1 の構成に係る指定画像の一例である。なお、指定画像としては、ユーザの指定を受け付けることが可能な画像であればよく、スクールカード画像 G 2 のような画像以外にも、例えば、ボタン、アイコン、又はスライドバーなどであってもよい。

40

【0123】

[スクールデッキ設定部]

スクールデッキ設定部 111 は、制御部 11 を主として実現される。スクールデッキ設定部 111 は、ユーザの操作に基づいて、複数のスクールコマンドの少なくとも 1 つと、

50

複数のスクールカードのうちの使用対象スクールカードと、を対応付けて設定する。ここで、対応付けて設定するとは、例えば、スクールコマンドごとにスクールカードを対応付けることを意味してもよいし、これとは逆に、スクールカードごとにスクールコマンドを対応付けることを意味してもよい。本実施形態では、スクールカードをスクールデッキにセットすることが、対応付けて設定することに相当する。

【0124】

なお、使用対象スクールカードと対応付けられるスクールコマンドは、1つだけであってもよいし、複数であってもよい。即ち、全てのスクールコマンドに対してスクールデッキを設定する必要はなく、一部のスクールコマンドに対してだけスクールデッキが設定されてもよい。また例えば、複数のスクールコマンドの中からユーザが指定したスクールコマンドだけが使用対象スクールカードと対応付けられてもよい。また例えば、使用対象スクールカードと対応付けるスクールコマンドが制限されており、ゲームの進行に応じて開放されるようにしてもよい。即ち、スクールデッキを設定可能なスクールコマンドがゲームの進行とともに徐々に増えるようにしてもよい。

10

【0125】

例えば、スクールデッキ設定部111は、スクールデッキデータDT4を更新することによって、スクールコマンドと使用対象スクールカードとを対応付ける。例えば、スクールデッキ設定部111は、スクールデッキデータDT4において、スクールコマンドの識別情報と、使用対象スクールカードのスクールカードIDとスクールカードシリアル番号の組み合わせと、を同じレコードに格納することによって、これらを対応付ける。スクールデッキ設定部111は、ユーザの操作に基づいてスクールコマンドと使用対象スクールカードとを対応付けて設定すればよく、ユーザは設定開始の指示だけを行い、スクールコマンドと使用対象スクールカードとの対応関係は自動的に決まってもよい。また例えば、スクールコマンドと使用対象スクールカードとの対応関係自体を、ユーザが指示してもよい。本実施形態では、スクールデッキ設定部111は、ユーザのスクールカード画像G2に対する操作に基づいて、使用対象スクールカードを設定する。

20

【0126】

また例えば、スクールデッキ設定部111が設定可能な使用対象スクールカードの上限数が定められているようにしてもよい。上限数は、例えば、使用対象スクールカードを設定可能な最大数である。別の言い方をすれば、上限数は、例えば、スクールデッキにセット可能なスクールカードの最大数である。スクールコマンドには、1枚～上限数の任意の枚数のスクールカードを使用対象スクールカードとして設定することができる。別の言い方をすれば、スクールデッキ設定部111は、上限数以下の枚数の使用対象スクールカードをスクールデッキにセット可能である。なお、スクールデッキにセットする使用対象スクールカードの枚数は、ユーザが指定してもよいし、自動的に決まってもよい。

30

【0127】

また例えば、スクールコマンドごとに、スクールデッキ設定部111が設定可能な使用対象スクールカードの上限数が定められているようにしてもよい。即ち、各スクールコマンドは、スクールデッキにセット可能なスクールカードの上限数が異なる他のスクールコマンドが少なくとも1つは存在する。この上限数は、スクールデッキデータDT4に定義されていてもよい。

40

【0128】

また例えば、スクールコマンドと使用対象スクールカードとを対応付けて設定可能な組み合わせが定められているようにしてもよい。即ち、例えば、スクールカードは、全てのスクールコマンドのスクールデッキにセット可能にするのではなく、限られたスクールコマンドのスクールデッキにだけセット可能にしてもよい。例えば、スクールコマンドごとに、スクールデッキにセット可能なスクールカードが予め定められていてもよい。また例えば、これとは逆に、スクールカードごとに、スクールデッキにセット可能なスクールコマンドが予め定められていてもよい。

【0129】

50

〔上限数変化部〕

上限数変化部 1 1 2 は、制御部 1 1 を主として実現される。上限数変化部 1 1 2 は、所定の条件に基づいて、スクールデッキ設定部 1 1 1 が設定可能な使用対象スクールカードの上限数を変化させる。所定の条件は、ゲームにおいて定められた条件であればよく、例えば、ユーザレベルに関する条件であってもよいし、ユーザの操作に関する条件であってもよいし、ゲームの進行状況に関する条件であってもよい。また例えば、所定の条件は、ユーザレベルが一定値となることであってもよいし、ユーザが所定の操作をすることであってもよいし、キャラクタの好感度が一定値なることであってもよい。

【0 1 3 0】

また例えば、所定の条件は、各スクールコマンドの選択実績に関する条件であってもよい。選択実績とは、例えば、スクールコマンドが選択された回数や頻度を意味してもよいし、スクールコマンドが選択された場合に变化する彼氏力パラメータが所定値となることを意味してもよい。本実施形態では、所定の条件は、スクールコマンドの選択実績が所定条件を満たすことである場合を説明する。より具体的には、所定の条件は、スクールコマンドのコマンドレベルが一定以上になることである場合を説明する。このため、上限数変化部 1 1 2 は、例えば、スクールコマンドの選択実績があるほど（即ち、選択回数が多かったり、選択頻度が高かったりするほど）、スクールデッキにセット可能なスクールカードの上限数を増やすようにしてもよい。例えば、上限数変化部 1 1 2 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納された各スクールコマンドのコマンドレベルに基づいて、スクールデッキにセット可能なスクールカードの上限数を変化させることになる。

【0 1 3 1】

〔彼氏力パラメータ変化部〕

彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、制御部 1 1 を主として実現される。彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、複数のスクールコマンドの中からユーザが選択したスクールコマンドに基づいて、複数の彼氏力パラメータのうちの変化対象彼氏力パラメータを変化させる。本実施形態では、変化対象彼氏力パラメータは、スクールコマンドが実行された場合に变化する彼氏力パラメータである。変化対象彼氏力パラメータは、ランダムに定まってもよいし、予め定められていてもよい。先述したように、本実施形態では、スクールコマンドごとに变化対象パラメータが定められている場合を説明する。変化対象彼氏力パラメータは、少なくとも 1 つの彼氏力パラメータであればよい。彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納された彼氏力パラメータのうちの少なくとも 1 つの値を変化させることになる。

【0 1 3 2】

例えば、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドと対応付けられた使用対象スクールカードに基づいて、変化対象彼氏力パラメータの変化量を決定するようにしてもよい。即ち、例えば、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドのスクールデッキにセットされたスクールカードに基づいて、変化対象彼氏力パラメータの変化量を決定する。より具体的には、例えば、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドの基本増加量に、スクールデッキにセットされたスクールカードにより定まる増加量を加えた値を、変化対象彼氏力パラメータの変化量として決定するようにしてもよい。

【0 1 3 3】

また例えば、ユーザが選択したスクールコマンドに応じて、複数の彼氏力パラメータの中で変化対象彼氏力パラメータとなる彼氏力パラメータが異なるようにしてもよい。この場合、スクールコマンドと、変化対象彼氏力パラメータとなる彼氏力パラメータの種類と、の関係を示す情報は、予めデータ記憶部 1 0 0 に記憶させておいてもよい。この情報は、数式形式又はテーブル形式であってもよいし、プログラムコードの一部として記述されていてもよい。彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドと対応付けられた種類の彼氏力パラメータを変化させることになる。

【0 1 3 4】

また例えば、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドの選択実績に基づいて、変化対象彼氏力パラメータの変化量を決定するようにしてもよい。例えば、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザがスクールコマンドを選択するほど、変化対象彼氏力パラメータの変化量を大きくするようにしてもよい。

【0135】

また例えば、各オブジェクトに、ゲーム内での希少度が定められている場合に、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したスクールコマンドと対応付けられた使用対象スクールカードの希少度に基づいて、変化対象彼氏力パラメータの変化量を決定するようにしてもよい。希少度とは、例えば、ゲームにおける珍しさであり、入手の困難性を示す。また例えば、希少度は、ゲームにおける有益性又はを示すものであってもよい。例えば、各スクールカードには、複数段階の希少度の何れかが関連付けられているようにしてもよい。彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、スクールデッキにセットされた使用対象スクールカードの希少度が高いほど変化対象彼氏力パラメータの変化量を大きくし、スクールデッキにセットされた使用対象スクールカードの希少度が低いほど変化対象彼氏力パラメータの変化量を小さくする。

【0136】

また、本実施形態では、複数の彼氏力パラメータに第 1 の変化を与えるゲームが実行されるため、彼氏力パラメータ変化部 1 1 3 は、ユーザが選択したコマンドに基づいて、変化対象彼氏力パラメータに第 1 の変化を与えることになる。第 1 の変化とは、増加又は減少の何れかである。複数の彼氏力パラメータに第 1 の変化を与えるゲームとは、例えば、所定時点における彼氏力パラメータに基づいて、ゲームの目標が達成されたか否かが決定されるゲームであってもよい。また例えば、所定時点における彼氏力パラメータが閾値よりも大きい場合に目標が達成されるゲームや、所定時点における彼氏力パラメータが大きい場合には、所定時点における彼氏力パラメータが小さい場合に比べて、目標が達成されやすくなるゲームであってもよい。また例えば、所定時点における彼氏力パラメータが閾値よりも小さい場合に目標が達成されるゲームや、所定時点における彼氏力パラメータが小さい場合には、所定時点における彼氏力パラメータが大きい場合に比べて、目標が達成されやすくなるゲームであってもよい。本実施形態では、第 1 の変化が増加である場合を説明する。

【0137】

[スクールカードパラメータ変化部]

スクールカードパラメータ変化部 1 1 4 は、制御部 1 1 を主として実現される。スクールカードパラメータ変化部 1 1 4 は、所定操作に応じて、少なくとも 1 つの彼氏力パラメータに第 1 の変化とは逆の第 2 の変化を与えるのと引き替えに、スクールカードパラメータを、変化対象彼氏力パラメータの変化量が大きくなるように変化させる。所定操作は、予め定められた操作であればよく、例えば、スクールカードを強化するための操作である。スクールカードパラメータ変化部 1 1 4 は、所有スクールカードデータ D T 2 に格納されたスクールカードパラメータの値を変化させることになる。例えば、スクールカードパラメータ変化部 1 1 4 は、所有スクールカードデータ D T 2 のうち、強化対象のスクールカードに対応するレコードに格納されたスクールカードパラメータの値を変化させる。

【0138】

第 2 の変化とは、第 1 の変化が増加を意味すれば第 2 の変化は減少であり、第 1 の変化が減少を意味すれば第 2 の変化は増加である。本実施形態では、第 1 の変化が増加を意味するので、スクールカードパラメータ変化部 1 1 4 は、彼氏力パラメータが減少するのと引き換えに、変化対象彼氏力パラメータの変化量が大きくなるように、スクールカードパラメータを変化させることになる。なお、変化量とは、数値の増加量又は減少量である。

【0139】

本実施形態では、彼氏力パラメータとスクールカードパラメータは互いに異なるパラメータであり、例えば、彼氏力パラメータは、ゲームの結果に直接的に影響するパラメータであってもよいし、ユーザに関するパラメータであってもよいし、主人公のパラメータで

あってもよい。また例えば、スクールカードパラメータは、ゲームの結果に間接的に影響するパラメータであり、彼氏力パラメータの変化量に影響するパラメータである。例えば、スクールカードパラメータは、ゲームにおけるスクールカードの優劣に関するパラメータであり、彼氏力パラメータの変化のさせやすさを表すパラメータである。例えば、スクールカードパラメータは、スクールコマンドにスクールカードが使用対象スクールカードとして設定されることで彼氏力パラメータの変化量が変わる数値である。

【0140】

[3-2. 第2の構成に関する機能]

第2の構成に関する機能として、ゲーム制御装置10では、データ記憶部100、送受信部101、デートデッキ設定部120、選択可否更新部121、成功率設定部122、イベント進行部123、別イベント発生部124、及びイベント結果決定部125が実現される。なお、データ記憶部100に記憶されるデータは、第1の構成と同様であってもよい。また、送受信部101の処理は、第1の構成で説明した処理と同様であってもよい。

10

【0141】

[デートデッキ設定部]

デートデッキ設定部120は、制御部11を主として実現される。デートデッキ設定部120は、複数のデートコマンドのうちの少なくとも1つと、複数のデートカードのうちの使用対象デートカードと、を対応付けて設定する。使用対象デートカードは、例えば、デートデッキにセットするデートカードであり、使用対象となるデートカードである。使用対象デートカードは、第2の構成に係る使用対象オブジェクトの一例である。対応付けて設定とは、第1の構成で説明した意味と同様であり、例えば、デートコマンドごとにデートカードを対応付けることを意味してもよいし、デートカードごとにデートコマンドを対応付けることを意味してもよい。本実施形態では、デートカードをデートデッキにセットすることが、対応付けて設定することに相当する。

20

【0142】

例えば、デートデッキ設定部120は、少なくとも1つのデートコマンドと、複数の使用対象デートカードと、を対応付けて設定する。使用対象デートカードと対応付けられるデートコマンドは、1つだけであってもよいし、複数であってもよい。例えば、複数のデートコマンドの中からユーザが指定したデートコマンドだけが使用対象デートカードと対応付けられてもよい。また例えば、使用対象デートカードと対応付けるデートコマンドが制限されており、ゲームの進行に応じて開放されるようにしてもよい。この場合、デートデッキを設定可能なデートコマンドがゲームの進行とともに徐々に増えることになる。

30

【0143】

例えば、デートデッキ設定部120は、デートデッキデータDT5を更新することによって、デートコマンドと使用対象デートカードとを対応付ける。例えば、デートデッキ設定部120は、デートデッキデータDT5において、デートコマンドと、使用対象デートカードのデートカードIDとデートカードシリアル番号の組み合わせと、を同じレコードに格納することによって、これらを対応付ける。デートデッキ設定部120は、ユーザの操作に基づいてデートコマンドと使用対象デートカードとを対応付けて設定してもよいし、特にユーザの操作に基づく設定してもよい。ユーザの操作に基づく場合には、ユーザは設定の指示だけを行い、デートコマンドと使用対象デートカードとの対応関係は自動的に決まってもよいし、デートコマンドと使用対象デートカードの少なくとも一方をユーザが指示してもよい。本実施形態では、デートデッキ設定部120は、表示領域A50又はA51に対する操作に基づいて、使用対象デートカードを設定する。

40

【0144】

[選択可否更新部]

選択可否更新部121は、制御部11を主として実現される。本実施形態では、選択肢情報は、複数の会話選択肢C650の選択可否に関する選択可否情報を含むので、選択可否更新部121は、ユーザの操作に基づいて、選択可否情報を更新する。例えば、選択可

50

否更新部121は、選択不可能な状態から選択可能な状態に選択可否情報を変えたり、選択可能な状態から選択不可能な状態に選択可否情報を変えたりする。即ち、選択可否更新部121は、所有デートカードデータDT3の選択肢情報に格納された選択可否情報の値を更新することになる。例えば、選択可否更新部121は、所有デートカードデータDT3のうち、強化対象のデートカードに対応するレコードに格納された選択可否情報の値を更新する。

【0145】

例えば、選択可否更新部121は、デートカードが強化された場合に、選択可否情報を更新する。例えば、デートカードのスキルツリーには、選択不可能な会話選択肢C650を選択可能にするためのマスが設けられており、当該マスが開放された場合に、選択可否更新部121は、選択可否情報を更新してもよい。また例えば、デートカードパラメータが変化した場合に更新されるようにしてもよい。例えば、デートカードパラメータは、デートカードのレベル、強さ、能力などを示すものであってもよい。また例えば、デートカードパラメータは、ユーザがゲームをプレイすると変化するパラメータであり、ゲームの報酬として変化するパラメータであってもよいし、ユーザがゲームにおいて変化させるパラメータであってもよい。例えば、デートカードパラメータは、デートカードが強化された場合に変化するパラメータであってもよい。また例えば、選択可否情報は、デートイベントが進行した場合に更新されてもよいし、ユーザが所定のクエストを達成した場合に更新されてもよい。

【0146】

[成功率設定部]

成功率設定部122は、制御部11を主として実現される。成功率設定部122は、デートイベントの進行状況に基づいて、各行動選択肢C640に定められた成功率を変更する。例えば、成功率設定部122は、所有デートカードデータDT3に格納されたデートパラメータが示す成功率を変更する。成功率は、予め定められた変更方法で変更すればよい。例えば、成功率設定部122は、デートイベントが進行するほど成功率を高くしてもよいし、逆に低くしてもよい。また例えば、ユーザが所定の行動選択肢C640を選択した場合に成功率を高くしてもよいし、逆に低くしてもよい。また例えば、ユーザが所定のデートコマンドを選択した場合に成功率を高くしてもよいし、逆に低くしてもよい。また例えば、成功率は、テンションパラメータと相関関係があってもよく、テンションパラメータが上がるほど成功率が上がるようにしてもよい。

【0147】

[イベント進行部]

イベント進行部123は、制御部11を主として実現される。イベント進行部123は、複数のデートコマンドの中からユーザが選択したデートコマンドを実行し、所定のデートイベントを進行させる。イベント進行部123は、複数のデートコマンドを選択可能に提示し、ユーザが選択したデートコマンドに対応する出来事をデートイベントで発生させる。なお、出来事は、例えば、デートイベントを構成するものであってもよい。また例えば、出来事は、デートイベントの結果に影響を及ぼすものであってもよい。また例えば、出来事は、デートイベントのストーリーに変化を与えるものであってもよい。また例えば、出来事は、デートイベントにおけるキャラクタ又はユーザの個々の行動であってもよい。また例えば、出来事は、ゲーム内の世界で発生する事件であってもよい。また例えば、出来事は、キャラクタとの個々の会話であってもよい。ここでは、デートコマンドがユーザの行動なので、イベント進行部123は、ユーザが選択したデートコマンドを実行して、当該デートコマンドに対応する行動をゲーム中の世界で行わせる。また、イベント進行部123は、ゲーム状況データDT1に格納されたデートイベント情報を更新し、例えば、テンションパラメータを変化させる。

【0148】

例えば、イベント進行部123は、ユーザが選択したデートコマンドと対応付けられた使用対象デートカードの選択肢情報に基づいて、複数の行動選択肢C640又は会話選択

10

20

30

40

50

肢C 6 5 0を提示し、当該複数の行動選択肢C 6 4 0又は会話選択肢C 6 5 0の中からユーザが選択した選択肢に基づいて、ユーザが選択したデートコマンドを実行し、デートイベントを進行させる。

【0149】

本実施形態では、選択肢情報は、複数の会話選択肢C 6 5 0の選択可否に関する選択可否情報を含むため、イベント進行部1 2 3は、選択可否情報に基づいて、複数の会話選択肢C 6 5 0の選択可否を識別可能に表示する。識別可能に表示とは、例えば、選択可能な会話選択肢C 6 5 0と選択不可能な会話選択肢C 6 5 0との表示態様を異ならせることである。表示態様とは、色、輝度、サイズ、形状、模様などのことである。

【0150】

また、本実施形態では、各デートコマンドは、デートイベントにおける行動を実行するためのコマンドであり、各行動選択肢C 6 4 0又は会話選択肢C 6 5 0は、ユーザが選択したコマンドの行動の内容である。行動とは、例えば、プレイヤキャラクタなどを介して作用する行動であってもよいし、プレイヤキャラクタを介さない1人称による行動であってもよい。例えば、キャラクタの動作の大まかな内容（概要）であり、「見る」のように動詞だけを示すものである。行動の内容とは、動作の詳細であり（細かな内容）であり、例えば、「〇〇を見る」のように、動作の対象を示すものである。

【0151】

本実施形態では、各行動選択肢C 6 4 0には、ユーザが選択したデートコマンドの成功率が定められており、イベント進行部1 2 3は、各行動選択肢C 6 4 0に定められた成功率を更に提示し、ユーザが選択した選択肢に定められた成功率に基づいて、ユーザが選択したデートコマンドの成否を決定してイベントを進行させる。成功率とは、デートコマンドに対応する処理が成功する確率であり、例えば、所定の行動をすることであれば、当該行動がうまくいく確率である。

【0152】

例えば、イベント進行部1 2 3は、ユーザが選択した行動選択肢C 6 4 0に定められた成功率に基づいて、ユーザが選択したデートコマンドの成否を決定してイベントを進行させるようにしてもよい。イベント進行部1 2 3は、デートコマンドが成功した場合は、デートコマンドが成功しなかった場合よりも、テンションパラメータの増加量を大きくしてもよい。

【0153】

本実施形態のデートイベントは、当該イベント固有のテンションパラメータが変化するイベントであり、イベント進行部1 2 3は、ユーザが選択したコマンドを実行し、テンションパラメータを変化させる。テンションパラメータは、例えば、デートイベントと対応付けられたパラメータであり、進行中のデートイベントだけで有効なパラメータである。テンションパラメータは、第2の構成に係るイベント固有パラメータに相当する。

【0154】

なお、イベント固有のテンションパラメータが変化するイベントとは、テンションパラメータを変化させると、イベントの目標が達成されたか否かが決定されるものであり、例えば、所定時点におけるテンションパラメータが閾値よりも大きい場合に目標が達成されるイベントや、所定時点におけるテンションパラメータが大きい場合には、所定時点におけるテンションパラメータが小さい場合に比べて、目標が達成されやすくなるイベントである。また例えば、所定時点におけるテンションパラメータが閾値よりも小さい場合に目標が達成されるイベントや、所定時点におけるテンションパラメータが小さい場合には、所定時点におけるテンションパラメータが大きい場合に比べて、目標が達成されやすくなるイベントである。

【0155】

また例えば、選択肢情報は、使用対象デートカードを選択するための行動選択肢C 6 4 0に関する情報を含むため、イベント進行部1 2 3は、ユーザが選択した行動選択肢C 6 4 0に対応する使用対象デートカードに基づいて、ユーザが選択したデートコマンドを実

10

20

30

40

50

行し、デートイベントを進行させる。

【0156】

また例えば、イベント進行部123は、複数の使用対象デートカードにそれぞれ対応する複数の行動選択肢C640を提示し、複数の行動選択肢C640の中でユーザが選択した行動選択肢C640に対応する使用対象デートカードの選択肢情報に基づいて、複数の行動選択肢C640を提示する。行動選択肢C640は、第2の構成に係るオブジェクト選択肢の一例である。オブジェクト選択肢は、オブジェクトを選ぶための選択肢である。

【0157】

[別イベント発生部]

別イベント発生部124は、制御部11を主として実現される。別イベント発生部124は、テンションパラメータに基づいて、別のイベントを発生させる。別のイベントとは、例えば、発生中のイベントとは異なるイベントであり、本実施形態では、スキンシップイベントである。別イベント発生部124は、ゲーム状況データDT1に格納されたデートイベント情報を参照してテンションパラメータを特定し、テンションパラメータが閾値を超えた場合にスキンシップイベントを発生させてもよいし、テンションパラメータが高いほどスキンシップイベントが発生する確率が高くなり、テンションパラメータが低いほどスキンシップイベントが発生する確率が低くなるようにしてもよい。

【0158】

[イベント結果決定部]

イベント結果決定部125は、制御部11を主として実現される。イベント結果決定部125は、ユーザが選択したデートコマンドの実行に基づいて、デートイベントの結果を決定する。例えば、イベント結果決定部125は、デートコマンドの実行に応じて変化するテンションパラメータに基づいて、デートイベントの結果を決定してもよい。この場合、テンションパラメータとデートイベントの結果との関係は、予めデータ記憶部100に記憶されているようにしてもよい。イベント結果決定部125は、テンションパラメータと関連付けられた結果を取得することになる。デートイベントの結果は、数値として示されてもよいし、良し悪しのランクを示す文字として示されてもよい。本実施形態では、イベント結果決定部125は、テンションパラメータと、スキンシップイベントでの結果と、に基づいて、デートランクを決定することで、デートイベントの結果を決定する。例えば、イベント結果決定部125は、デートイベントの結果を示す情報を、ゲーム状況データDT1のデートイベント情報に格納してもよい。

【0159】

[3-3. 第3の構成に関する機能]

第3の構成に関する機能として、ゲーム制御装置10では、データ記憶部100、送受信部101、スクールデッキ設定部111、行動ポイント回復部130、気力ポイント回復部131、消費量設定部132、コマンド実行部133、制限部134、及び効果発生部135が実現される。なお、データ記憶部100に記憶されるデータは、第1の構成と同様であってもよい。また、送受信部101の処理は、第1の構成で説明した処理と同様であってもよい。

【0160】

[行動ポイント回復部]

行動ポイント回復部130は、制御部11を主として実現される。行動ポイント回復部130は、時間経過に基づいて、行動ポイントを回復させる。時間経過とは、例えば、リアルタイムクロックが示す現在時刻が進むことであり、ゲーム内の演出としての時間が進むことではない。行動ポイントは、時間回復型ポイントの一例であり、例えば、数値で表されるパラメータである。例えば、行動ポイントは、時間経過と回復とに相関関係があるポイントである。例えば、行動ポイントは、ユーザが特段の操作をしなくても、過去の時点よりも未来の時点の方が回復しているパラメータである。別の言い方をすれば、行動ポイントは、ユーザの操作を要せずに回復するポイントである。

【0161】

回復とは、例えば、消費によって変化したポイントの値を元の値に戻す又は近づけることであってもよい。また例えば、回復は、行動ポイントが第1の変化をすることであってよい。第1の変化とは、先述したように、増加又は減少の何れかである。例えば、行動ポイントが閾値以上である場合にコマンドを実行可能な場合は、行動ポイントを増加させることであり、行動ポイントが閾値未満である場合にスクールコマンドを実行可能な場合は、行動ポイントを減少させることである。また例えば、行動ポイントが大きいほどスクールコマンドの成功率又は成功具合を上げるようにする場合には、行動ポイントを増加させることであり、行動ポイントが小さいほどスクールコマンドの成功率又は成功具合が上がる場合は、行動ポイントを減少させることである。

【0162】

10

行動ポイント回復部130は、時間が経過するにつれて徐々に行動ポイントを回復させる。例えば、行動ポイント回復部130は、ゲーム状況データDT1に格納された行動ポイントの値を増加させることによって、行動ポイントを回復させる。例えば、単位時間（例えば、1時間）あたりの行動ポイントの回復量を定義してもよく、行動ポイント回復部130は、単位時間が経過するたびに、当該回復量だけ行動ポイントを回復させる。また例えば、単位回復量（例えば、1ポイント）あたりの必要時間を定義して良く、行動ポイント回復部130は、必要時間が経過するたびに、単位回復量だけ行動ポイントを回復させてもよい。なお、時間経過自体は、公知の計時処理を適用可能であり、例えば、リアルタイムクロックを利用してもよい。

【0163】

20

[気力ポイント回復部]

気力ポイント回復部131は、制御部11を主として実現される。気力ポイント回復部131は、ユーザの操作によるゲームの進行に応じて気力ポイントを回復させる。ここでの進行とは、例えば、ゲーム内のストーリーが進行することであってよいし、彼氏力パラメータが変化することであってよいし、スクールコマンドやデートコマンドが実行されることであってよいし、キャラクタ同士の会話が進むことであってよい。例えば、気力ポイント回復部131は、ゲームが進行するほど気力ポイントを回復させてもよい。例えば、気力ポイント回復部131は、ゲーム状況データDT1に格納された気力ポイントの値を増加させることによって、気力ポイントを回復させる。

【0164】

30

なお、先述した通り、例えば、気力ポイントは、スクールコマンドの実行結果に対する成功率又は効果に関連するポイントである。成功率とは、スクールコマンドの成功する確率であり、例えば、スクールコマンドが所定の行動をすることであれば、当該行動がうまくいく確率である。効果とは、スクールコマンドの実行結果の良し悪しを変化させることである。例えば、スクールコマンドの実行結果によってパラメータが変化する場合、パラメータの変化量を変える効果である。気力ポイントは、例えば、ゲームの進行と回復とに相関関係があるポイントである。気力ポイントは、例えば、ゲームが進行する前よりも進行した後の方が回復する。なお、別の言い方をすれば、気力ポイントは、時間経過を要せずに回復するポイントであってよい。

【0165】

40

例えば、気力ポイント回復部131は、ゲームで発生する所定のイベントの実行結果に基づいて、気力ポイントを回復させてもよい。イベントの実行結果とは、例えば、イベントで発生した出来事の内容やユーザが選択した選択肢である。また例えば、成功／失敗が決まるイベントであれば、イベントが成功したか失敗したかである。また例えば、成功具合が複数段階あるイベントでは、イベントの成功具合である。例えば、気力ポイント回復部131は、所定の出来事が発生したり、ユーザが所定の選択肢を選択した場合に、気力ポイントを回復させたりしてもよい。このイベントは、デートイベントに限られず、スクールコマンド実行時に発生するキャラクタと会うイベントであってよい。

【0166】

[消費量設定部]

50

消費量設定部 1 3 2 は、制御部 1 1 を主として実現される。消費量設定部 1 3 2 は、複数のスクールコマンドの各々と、行動ポイントの消費量及び気力ポイントの消費量の少なくとも一方に関する消費量情報と、を対応付けて設定する。消費量情報は、例えば、行動ポイントの消費量と気力ポイントの消費量の両方を示してもよいし、何れか一方のみを示してもよい。例えば、消費量情報は、消費量そのものを示す数値であってもよいし、消費量の範囲を示すものであってもよい。消費量の範囲を示す場合には、当該範囲内の任意の数値が消費量となる。

【0167】

例えば、消費量設定部 1 3 2 は、スクールコマンドごとに、消費量情報を設定する。例えば、消費量設定部 1 3 2 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納された各スクールコマンドのコマンドレベルを参照し、コマンドレベルに基づいて、消費量情報を設定してもよい。この場合、消費量設定部 1 3 2 は、コマンドレベルが高いほど、行動ポイント及び気力ポイントの少なくとも一方の消費量が大きくなるように消費量情報を設定し、コマンドレベルが低いほど、行動ポイント及び気力ポイントの少なくとも一方の消費量が小さくなるように設定してもよい。また、これとは逆に、消費量設定部 1 3 2 は、コマンドレベルが高いほど、行動ポイント及び気力ポイントの少なくとも一方の消費量が小さくなるように消費量情報を設定し、コマンドレベルが低いほど、行動ポイント及び気力ポイントの少なくとも一方の消費量が大きくなるように消費量情報を設定してもよい。

【0168】

[スクールデッキ設定部]

第 3 の構成では、第 1 の構成で説明したスクールデッキ設定部 1 1 1 が実現される。スクールデッキ設定部 1 1 1 は、ユーザの操作に基づいて、複数のスクールカードの中から使用対象スクールカードを設定する。例えば、スクールデッキ設定部 1 1 1 は、スクールデッキデータ D T 4 において、スクールコマンドの識別情報と、使用対象スクールカードのスクールカード I D とスクールカードシリアル番号の組み合わせと、を同じレコードに格納することによって、使用対象スクールカードを設定する（即ち、スクールカードをスクールデッキにセットする）。スクールデッキ設定部 1 1 1 は、第 1 の構成と同様であってもよいが、第 3 の構成では、スクールデッキは、スクールコマンドごとに用意されなくてもよく、全スクールコマンドで共通のスクールデッキが用意されてもよい。なお、使用対象スクールカードの意味は、第 1 の構成で説明した通りである。

【0169】

[コマンド実行部]

コマンド実行部 1 3 3 は、制御部 1 1 を主として実現される。コマンド実行部 1 3 3 は、ユーザの操作に基づいて、行動ポイントと気力ポイントとの両方の消費を必要とするコマンドを実行する。ここでの消費とは、例えば、回復と逆の変化であり、第 1 の変化とは逆の第 2 の変化をすることである。即ち、回復が増加を意味する場合、消費は減少を意味し、回復が減少を意味する場合、消費は増加を意味する。例えば、コマンド実行部 1 3 3 は、ユーザが選択したコマンドを実行し、ゲーム状況データ D T 1 に格納された行動ポイントと気力ポイントを減少させ、彼氏力パラメータの値を増加させることになる。

【0170】

例えば、コマンド実行部 1 3 3 は、複数のスクールコマンドの中からユーザがスクールコマンドを選択した場合に、行動ポイントと気力ポイントとの両方を消費して、スクールコマンドを実行する。スクールコマンドは、第 3 の構成に係る第 1 のコマンドの一例であり、例えば、行動ポイントと気力ポイントとの両方を消費する必要のあるコマンドである。例えば、本実施形態のように、ゲームの進行に応じてユーザパラメータが変化するゲームであれば、コマンド実行部 1 3 3 は、ユーザがスクールコマンドを選択した場合に、行動ポイントと気力ポイントとの両方を消費して、スクールコマンドを実行することによって、彼氏力パラメータを変化させる。なお、彼氏力パラメータは、第 3 の構成に係るユーザパラメータの一例である。

【0171】

また例えば、コマンド実行部 133 は、複数のコマンドの中からユーザが所定のコマンドを選択した場合に、当該コマンドを実行することによって、デートイベントをゲームで発生させる。この所定のコマンドは、第 3 の構成に係る第 2 のコマンドであり、第 1 のコマンド（ここでは、スクールコマンド）とは異なるコマンドである。所定のコマンドは、例えば、行動ポイントと気力ポイントとの両方とも消費しないコマンド、行動ポイントと気力ポイントとの何れか一方のみを消費するコマンド、又は、行動ポイントと気力ポイントとの両方とも消費するが少なくとも一方の消費量が第 1 のコマンドよりも小さいコマンドである。例えば、所定のコマンドは、デートイベントを発生させるためのデートボタン B121 に対応付けられたコマンドであってもよいし、デートプランを編集した後にデートイベントに移行するためのデート開始ボタン B510 に対応付けられたコマンドであつてもよい。

10

【0172】

また例えば、本実施形態では、複数のスクールコマンドが提示されるので、コマンド実行部 133 は、複数のスクールコマンドの中からユーザが選択したスクールコマンドを実行することになる。また、複数のスクールコマンドの少なくとも 1 つは、イベントが発生するコマンドである場合は、コマンド実行部 133 は、イベントが発生するスクールコマンドが選択された場合に、当該スクールコマンドを実行することによって、イベントをゲームで発生させる。イベントが発生するコマンドとは、例えば、ユーザが選択すると必ずイベントが発生するコマンドであってもよいし、ユーザが選択すると所定確率のもとでイベントが発生するコマンドであってもよい。先述したように、本実施形態では、選択機会が訪れると、複数のスクールコマンドの中でキャラクタと会えるスクールコマンドがランダムに選出される。例えば、コマンド実行部 133 は、このスクールコマンドが選択された場合に、イベントを発生させてもよい。

20

【0173】

また、本実施形態では、ゲームの進行に応じて彼氏力パラメータが変化するゲームであるので、例えば、コマンド実行部 133 は、スクールコマンドを実行することによって、彼氏力パラメータを変化させるようにしてもよい。なお、この処理自体は、第 1 の構成で説明した彼氏力パラメータ変更部と同様であってもよい。即ち、第 3 の構成では、彼氏力パラメータ変更部と同じ処理がコマンド実行部 133 により行われるようにしてもよい。

【0174】

なお、ゲーム進行に応じて彼氏力パラメータが変化するゲームとは、例えば、彼氏力パラメータを変化させると、ゲーム又はイベントの目標が達成されたか否かが決定されるものであつてもよい。例えば、所定時点における彼氏力パラメータが閾値よりも大きい場合に目標が達成されるゲーム又はイベントがあつてもよいし、所定時点における彼氏力パラメータが大きい場合には、所定時点における彼氏力パラメータが小さい場合に比べて、目標が達成されやすくなるゲーム又はイベントであつてもよい。また例えば、所定時点における彼氏力パラメータが閾値よりも小さい場合に目標が達成されるゲーム又はイベントがあつてもよいし、所定時点における彼氏力パラメータが小さい場合には、所定時点における彼氏力パラメータが大きい場合に比べて、目標が達成されやすくなるゲーム又はイベントであつてもよい。

30

40

【0175】

先述したように、彼氏力パラメータは、第 3 の構成に係るユーザパラメータの一例である。ユーザパラメータとは、例えば、ユーザ ID（ユーザ識別情報の一例）ごとに設定されたパラメータであってもよいし、ユーザがゲームをプレイすると変化するパラメータであってもよい。例えば、ユーザパラメータは、ゲームの報酬として変化するパラメータであってもよいし、ユーザがゲームにおいて変化させるパラメータであってもよい。例えば、ユーザパラメータは、ユーザに関するパラメータであってもよいし、主人公に関するパラメータであってもよい。また例えば、育成ゲームの場合は、育成対象のオブジェクトの能力や技能そのものであつてもよいし、育成対象のオブジェクトの能力や技能を上げるために必要なパラメータであってもよいし、育成対象のレベルを上げるためのパラメータで

50

あってもよい。

【0176】

また例えば、コマンド実行部133は、ユーザが選択したスクールコマンドと対応付けられた消費量情報に基づいて、行動ポイントと気力ポイントとの少なくとも一方の消費量を決定するようにしてもよい。即ち、コマンド実行部133は、スクールコマンドごとに、行動ポイントと気力ポイントとの少なくとも一方の消費量を異ならせてもよい。

【0177】

また例えば、コマンド実行部133は、使用対象スクールカードに基づいて、スクールコマンドの実行結果と、行動ポイント及び気力ポイントの少なくとも一方の消費量と、を決定するようにしてもよい。例えば、コマンド実行部133は、所有スクールカードデータDT2を参照して使用対象スクールカードに設定された消費気力を特定し、当該消費気力に基づいて、スクールコマンド実行時の気力ポイントの消費量を決定する。なお、スクールカードには、消費行動ポイントが関連付けられていてもよく、この場合には、コマンド実行部133は、使用対象スクールカードに設定された消費行動ポイントに基づいて、スクールコマンド実行時の行動ポイントの消費量を決定する。

【0178】

[制限部]

制限部134は、制御部11を主として実現される。制限部134は、行動ポイントが所定の状態でない場合、行動ポイントが所定の状態に回復するまで、スクールコマンドの実行を制限する。所定の状態とは、例えば、行動ポイントの値が一定範囲となることである。例えば、所定の状態は、回復が増加を意味する場合、行動ポイントが閾値以上になることであり、回復が減少を意味する場合、行動ポイントが閾値未満になることである。スクールコマンドの実行を制限するとは、例えば、スクールコマンドを実行させないこと、スクールコマンドを選択できないようにする（グレーアウト等する）こと、スクールコマンドを表示させないことである。

【0179】

[効果発生部]

効果発生部135は、制御部11を主として実現される。効果発生部135は、ユーザの操作に基づいて、彼氏力パラメータを消費して、イベントの実行結果に基づいた気力ポイントの回復量が多くなるような効果が発生させる。効果とは、気力ポイントの回復量が通常よりも（効果が発生しない場合に比べて）多くなることである。例えば、効果発生部135は、彼氏パラメータを消費して、スクールカード又はデートカードを強化することによってスキルツリーのマスを開放し、気力ポイントの回復量が多くなる効果が発生させる。即ち、効果発生部135は、彼氏力パラメータと引き替えに、気力ポイントの回復量を多くする。例えば、効果発生部135は、所有スクールカードデータDT2に格納されたスクールカードパラメータの値を更新することによって、気力ポイントの回復量が多くなるような効果が発生させるようにしてもよい。

【0180】

[4. ゲームシステムにおいて実行される処理]

図35ー図37は、ゲームシステムSにおいて実行される処理の一例を示すフロー図である。図35ー図37に示す処理は、制御部11が記憶部12に記憶されたプログラムに従って動作し、制御部31が記憶部12に記憶されたプログラムに従って動作することによって実行される。下記の処理は、図22に示す各機能ブロックによる処理の一例である。また、下記の処理は、スクールコマンドの選択機会が訪れた場合に実行される処理である。なお、ここでは、ゲーム制御装置10が処理を実行する場合を説明するが、ゲーム制御装置10とサーバ30との間でデータの送受信が適宜行われ、互いのデータの整合性が取られているものとする。

【0181】

図35に示すように、まず、制御部11は、5つのスクールコマンドのうち、キャラクターと会えるスクールコマンドを決定する（S100）。ゲームで複数のキャラクターが登場

10

20

30

40

50

する場合には、S 1 0 0においては、制御部 1 1は、キャラクタごとに、ゲーム内で会うイベントが発生するスクールコマンドを決定する。なお、キャラクタと会えるスクールコマンドは、ランダムに決定されてもよいし、所与の確率のもとで抽選処理が実行されることで決定されてもよい。また、キャラクタと会えるスクールコマンドとして、特にどのスクールコマンドも決定されなくてもよいし、複数のスクールコマンドが決定されてもよい。S 1 0 0において決定されたスクールコマンドを識別する情報は、記憶部 1 2に一時的に記録される。

【0 1 8 2】

制御部 1 1は、ゲーム状況データ D T 1と S 1 0 0の決定結果とに基づいて、メイン画像 G 1を表示部 1 5に表示させる (S 1 0 2)。S 1 0 2においては、制御部 1 1は、ゲーム状況データ D T 1に格納されたユーザレベル、ユーザ経験値、最大彼氏力、ゲーム内の日時、行動ポイント、気力ポイント、デートポイント、彼氏力パラメータ、及びコマンドレベルに基づいて、表示領域 A 1 0~A 1 2の表示内容を決定する。また、制御部 1 1は、S 1 0 1においてキャラクタと会えるスクールコマンドが決定された場合には、キャラクタ表示領域 A 1 2 4にキャラクタのアイコンを表示させる。この場合、メイン画像 G 1は、図 7の状態となる。なお、S 1 0 0において、キャラクタと会えるスクールコマンドが特に決定されなかった場合には、メイン画像 G 1は、図 2の状態となる。

【0 1 8 3】

制御部 1 1は、操作部 1 4の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する (S 1 0 4)。ここでは、スクールコマンドボタン B 1 2 2を仮選択する操作、デートボタン B 1 2 1を選択する操作、又は強化指示ボタン B 1 3を選択する操作が行われる場合を説明する。なお、メイン画像 G 1からは他の操作 (例えば、メニューボタン B 1 2 0を選択する操作)が行われるようにしてもよい。この点は、他の処理においても同様である。

【0 1 8 4】

ユーザがスクールコマンドボタン B 1 2 2を仮選択した場合 (S 1 0 4; 仮選択)、制御部 1 1は、ゲーム状況データ D T 1、所有スクールカードデータ D T 2、及びスクールデッキデータ D T 4に基づいて、メイン画像 G 1の表示を更新する (S 1 0 6)。S 1 0 6においては、制御部 1 1は、ゲーム状況データ D T 1に格納されたコマンドレベルとコマンド経験値を表示領域 A 1 2 3に表示させる。また、制御部 1 1は、スクールデッキデータ D T 4のうち、仮選択されたスクールコマンドボタン B 1 2 2のスクールコマンドに対応するレコードを参照し、スクールデッキにセットされたスクールカード I Dとスクールカードシリアル番号を特定する。そして、制御部 1 1は、所有スクールカードデータ D T 2を参照し、当該スクールカード I Dとスクールカードシリアル番号が格納されたレコードに格納されたスクールカードパラメータに基づいて、彼氏力パラメータの増加量の予測値を表示させる。また、制御部 1 1は、スクールデッキにセットされたスクールカードを示すスクールカード画像 G 2を表示させる。例えば、記憶部 1 2に予めスクールカードの画像データを記憶させておく場合には、制御部 1 1は、記憶部 1 2に記憶された画像データに基づいてスクールカード画像 G 2を表示させてもよいし、記憶部 1 2に特に画像データを記憶させない場合には、制御部 1 1は、サーバ 3 0に対してスクールカードの画像データの取得要求を送信してもよい。S 1 0 6の処理により、メイン画像 G 1は、図 3の状態となる。

【0 1 8 5】

制御部 1 1は、操作部 1 4の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する (S 1 0 8)。ここでは他のスクールコマンドボタン B 1 2 2を仮選択する操作、仮選択したスクールコマンドボタン B 1 2 2をもう一度選択する操作、スクールカード画像 G 2を選択する操作、デートボタン B 1 2 1を選択する操作、又は強化指示ボタン B 1 3を選択する操作が行われる場合を説明する。

【0 1 8 6】

ユーザが他のスクールコマンドボタン B 1 2 2を仮選択した場合 (S 1 0 8; 仮選択)、再び S 1 0 6の処理が実行される。この場合、新たに仮選択されたスクールコマンドボ

10

20

30

40

50

タン B 1 2 2 に基づいて、メイン画像 G 1 の表示が更新される。

【0187】

一方、ユーザが仮選択したスクールコマンドボタン B 1 2 2 をもう一度選択した場合（S 1 0 8；本選択）、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に基づいて、行動ポイントが足りているかを判定する（S 1 1 0）。S 1 1 0 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたコマンドレベルに基づいて、スクールコマンドの実行に必要な行動ポイントの必要量を取得する。そして、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納された行動ポイントの現在値が当該必要量以上であるかを判定する。なお、先述したように、行動ポイントの必要量は、固定値であってもよいし、スクールデッキの内容に基づいて変わってもよい。

10

【0188】

行動ポイントが足りないと判定された場合（S 1 1 0；N）、制御部 1 1 は、所定のエラーメッセージを表示させ（S 1 1 2）、S 1 0 6 の処理に戻る。このエラーメッセージは、行動ポイントが足りないため回復するのを待ってからスクールコマンドの実行を要請する内容であってもよい。

【0189】

一方、行動ポイントが足りていると判定された場合（S 1 1 0；Y）、制御部 1 1 は、キャラクタと会えるスクールコマンドであるかを判定する（S 1 1 4）。S 1 1 4 においては、制御部 1 1 は、S 1 0 0 で決定したスクールコマンドが実行されたかを判定する。

【0190】

キャラクタと会えるスクールコマンドであると判定された場合（S 1 1 4；Y）、制御部 1 1 は、キャラクタと会うイベントを発生させ（S 1 1 6）、気力ポイントを回復させる（S 1 1 8）。S 1 1 6 においては、制御部 1 1 は、イベント発生画像 G 3 を表示させ、キャラクタとの会話の内容を表示させる。そして、S 1 1 8 においては、制御部 1 1 は、気力ポイントが所定値だけ回復するように、ゲーム状況データ D T 1 に格納された気力ポイントを更新する。

20

【0191】

一方、キャラクタと会えるスクールコマンドであると判定されない場合（S 1 1 4；N）、S 1 1 6 と S 1 1 8 の処理は実行されない。制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に基づいて、スクールコマンドを実行し（S 1 2 0）、コマンドの実行結果を実行結果表示領域 A 1 5 に表示させ（S 1 2 2）、本処理は終了する。S 1 2 0 においては、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納された気力ポイントに基づいてスクールコマンドの成功具合を決定する。そして、制御部 1 1 は、彼氏力パラメータの増加量の予測値を、スクールコマンドの成功具合で補正し、彼氏力パラメータの最終的な増加量を決定し、ゲーム状況データ D T 1 に格納された彼氏力パラメータを更新する。また、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたスクールコマンドのコマンド経験値を増加させる。S 1 2 2 においては、制御部 1 1 は、スクールコマンドの成功具合とコマンド経験値を実行結果表示領域 A 1 5 に表示させ、増加した彼氏力パラメータを彼氏力パラメータ表示領域 A 1 1 0 に表示させる。なお、コマンド経験値が一定値を超えた場合には、制御部 1 1 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたコマンドレベルを増加させるようにしてもよい。

30

40

【0192】

一方、S 1 0 8 において、ユーザがスクールカード画像 G 2 を選択した場合（S 1 0 8；スクールデッキ編集）、制御部 1 1 は、スクールデッキデータ D T 4 に基づいて、ユーザの操作に基づいて、スクールデッキの編集処理を実行し（S 1 2 4）、S 1 0 6 の処理に戻る。S 1 2 4 においては、制御部 1 1 は、ユーザが所有するスクールカードの一覧を表示部 1 5 に表示させ、ユーザが選択したスクールカードをスクールデッキにセットする。即ち、制御部 1 1 は、スクールデッキデータ D T 4 のうち、仮選択されたスクールコマンドボタン B 1 2 2 に対応するスクールコマンドのレコードに、ユーザが選択したスクールカードのスクールカード I D とスクールカードシリアル番号を格納する。なお、スクー

50

ルデッキにコスト上限値を設ける場合には、スクールカードの総コストがコスト上限値以上にならないように制限されることになる。また、各スクールカードをスクールデッキにセット可能なスクールコマンドは、制御部11がサーバ30に問い合わせることで取得されてもよいし、予め記憶部12に記憶されていてもよい。

【0193】

一方、S104又はS108において、ユーザがデートボタンB121を選択した場合（S104；デートボタン、S108；デートボタン）、図36に移行し、制御部11は、ゲーム状況データDT1に基づいて、デートスポット選択画像G4（図9）を表示部15に表示させる（S126）。S126においては、制御部11は、ゲーム状況データDT1を参照して各デートスポットの開放状況を特定し、選択中のエリア及び難易度に対応するデートスポットに関する情報を表示領域A42に表示させる。制御部11は、開放されていないデートスポットについては、決定ボタンB421を選択できないようにグレースアウトさせる。また例えば、制御部11は、デートポイントが満たないデートスポットについても、決定ボタンB421を選択できないようにグレースアウトさせてもよい。

10

【0194】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザが決定ボタンB421を選択したかを判定する（S128）。なお、ユーザがエリア又は難易度を変更した場合には、デートスポット選択画像G4の表示が適宜更新される。また、ユーザが所定の操作をした場合には、メイン画像G1に戻るようにしてもよい。

【0195】

20

ユーザが決定ボタンB421を選択した場合（S128；決定ボタン）、制御部11は、デートデッキデータDT5に基づいて、デートプラン編集画像G5（図10）を表示部15に表示させる（S130）。S130においては、制御部11は、デートデッキデータDT5を参照して各デートデッキにセットされているデートカードのデートカードIDとデートカードシリアル番号の組み合わせを特定し、デートデッキの内容を表示領域A51に表示させる。

【0196】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する（S132）。S132においては、制御部11は、自動的にデートデッキを編集するための自動編集ボタンB500A、B500Bの選択、手動でデートデッキを編集するための手動編集ボタンB500C、又はデート開始ボタンB510の選択が行われる。

30

【0197】

ユーザが自動編集ボタンB500A、B500Bを選択した場合（S132；自動選択）、制御部11は、デートデッキを自動的に編集し、デートプラン編集画像G5の表示を更新する（S134）。S134においては、制御部11は、予め定められた編集条件と、ユーザが所有するデートカードと、に基づいて、デートデッキを自動的に編集し、デートデッキデータDT5を更新する。例えば、制御部11は、デートコマンドごとに、上記編集条件に基づいて選出したデートカードのデートカードIDとデートカードシリアル番号の組み合わせを対応付けてデートデッキデータDT5に格納する。なお、各デートカードをデートデッキにセット可能なデートコマンドは、制御部11がサーバ30に問い合わせることで取得されてもよいし、予め記憶部12に記憶されていてもよい。

40

【0198】

一方、ユーザが手動編集ボタンB500Cを選択した場合（S132；手動選択）、制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、デートデッキを手動で編集する（S136）。S136においては、制御部11は、ユーザが所有するデートカードの一覧を表示部15に表示させ、ユーザが選択したデートコマンドのデートデッキに、ユーザが選択したデートカードをセットする。即ち、制御部11は、デートデッキデータDT5のうち、ユーザが選択したデートコマンドのレコードに、ユーザが選択したデートカードのスクールカードIDとスクールカードシリアル番号を格納する。なお、デートデッキにコスト上限値を設ける場合には、デートカードの総コストがコスト上限値以上にならないように制

50

限されることになる。

【0199】

一方、ユーザがデート開始ボタンB510を選択した場合（S132；デート開始）、図37に移り、制御部11は、デートイベントを開始させ、デートイベント画像G6（図11）を表示部15に表示させる（S138）。S138においては、制御部11は、ユーザが選択したデートスポットに対応する背景をデートイベント画像G6に表示させ、当該デートスポットに対応する会話を表示領域A60に表示させる。

【0200】

制御部11は、デートコマンドの選択機会が訪れたか判定する（S140）。S140においては、制御部11は、デートイベントが所定時点まで進んだかを判定する。選択機会が訪れたと判定された場合（S140；Y）、制御部11は、デートコマンドボタンB620等をデートイベント画像G6に表示させる（S142）。この場合、デートイベント画像G6は、図12の状態となる。

10

【0201】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する（S144）。S144においては、デートコマンドボタンB620を仮選択する操作、又は、スキップボタンB63を選択する操作が行われるものとする。なお、何もしないボタンB621が選択された場合は、後述するS156の処理に戻るものとする。

【0202】

ユーザがデートコマンドボタンB620を仮選択した場合（S144；デートコマンド）、制御部11は、デートデッキデータDT5に基づいて、仮選択されたデートコマンドボタンB620が示すデートコマンドのデートデッキの内容を表示領域A64に表示させる（S146）。S146においては、制御部11は、デートデッキデータDT5のうち、仮選択されたデートコマンドボタンB620のデートコマンドに対応するレコードに格納されたデートカードIDとデートカードシリアル番号の組み合わせを参照し、当該組み合わせにより識別されるデートカードの内容を表示領域A64に表示させる。この場合、デートイベント画像G6は、図13の状態となる。

20

【0203】

制御部11は、操作部14の検出信号に基づいて、ユーザの操作を特定する（S148）。他のデートコマンドボタンB620を仮選択する操作、行動選択肢C640を選択する操作、又は、スキップボタンB63を選択する操作が行われるものとする。

30

【0204】

ユーザが他のデートコマンドボタンB620を仮選択した場合（S148；仮選択）、S146の処理に戻り、仮選択されたデートコマンドボタンB620に基づいて、デートイベント画像G6が更新される。

【0205】

ユーザが行動選択肢C640を選択した場合（S148；行動選択肢）、制御部11は、行動選択肢C640に基づいて、デートコマンドを実行し、デートイベントを進行させる（S150）。S150においては、制御部11は、行動選択肢C640に基づいて、デートコマンドが示す行動をさせる。この場合、デートイベント画像G6は、図14の状態となる。

40

【0206】

制御部11は、デートイベントがある程度進行すると、行動選択肢C640により選択されたデートカードに基づいて、会話選択肢C650を表示領域65に表示させる（S152）。S152においては、制御部11は、デートデッキデータDT5のうち、行動選択肢C640により選択されたデートカードの選択肢情報に基づいて、会話選択肢C650を表示させる。この場合、デートイベント画像G6は、図15の状態となる。

【0207】

制御部11は、ユーザが選択した会話選択肢C650に基づいて、デートイベントを更に進行させ、テンションパラメータを増加させる（S154）。S154においては、制

50

御部 11 は、ユーザが選択した行動選択肢 C 6 4 0 の成功率に基づいて、デートコマンドが成功したかを決定する。制御部 11 は、ユーザが選択した行動選択肢 C 6 4 0 に関連付けられたテンションパラメータの増加量を、当該決定結果とユーザが選択した会話選択肢 C 6 5 0 に基づいて補正し、テンションパラメータの増加量を決定し、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたデートイベント情報を更新する。

【0208】

制御部 11 は、デートイベントの終了条件が満たされたかを判定する (S 1 5 4)。終了条件は、デートスポットに定められた回数の選択機会が到来すること、又は、スキニッ
ップイベントが終了することである。デートイベントの終了条件が満たされた
と判定された場合 (S 1 5 4 ; Y)、後述の S 1 6 4 の処理に移行する。一方、デートイベントの終
了条件が満たされないと判定された場合 (S 1 5 4 ; N)、S 1 4 2 の処理に戻り、次の
選択機会が与えられる。

10

【0209】

一方、S 1 4 4 又は S 1 4 8 において、ユーザがスキニッ
ップボタン B 6 3 を選択した
場合 (S 1 4 4 ; スキニッ
ップ, S 1 4 8 ; スキニッ
ップ)、制御部 11 は、スキニッ
ップイベントを発生させ (S 1 5 8)、スキニッ
ップイベント画像 G 7 (図 1 8) を表示部
1 5 に表示させる (S 1 6 0)。S 1 6 0 においては、制御部 11 は、スキニッ
ップイベントの制限時間を設定し、カウントダウンを開始する。そして、制御部 11 は、ユーザが
操作部 1 4 を使って指示した画面上の位置に基づいて、ゲーム状況データ D T 1 に格納さ
れたデートイベント情報のスキニッ
ップイベントの達成度を増加させる。

20

【0210】

制御部 11 は、スキニッ
ップイベントの制限時間が訪れると、スキニッ
ップイベントの
最終的な達成度を決定する (S 1 6 2)。なお、先述したように、達成度が一定値以上で
あれば、追加のスキニッ
ップイベントが発生してもよい。追加のスキニッ
ップイベントで
は、ユーザの操作に基づいて、達成度が更に増加してもよい。

【0211】

制御部 11 は、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたテンションパラメータとスキニッ
ップイベントの達成度とに基づいて、デートイベントの実行結果を取得し、デート結果画
像 G 8 (図 1 9) を表示部 1 5 に表示させる (S 1 6 4)。S 1 6 4 においては、制御部
11 は、テンションパラメータをスキニッ
ップイベントの達成度に応じた係数で乗じるこ
とでスコアを算出する。制御部 11 は、スコアに基づいて、デートイベントの成功ランク
を決定し、デート結果画像 G 8 を表示させ、ゲーム状況データ D T 1 に格納されたデート
イベント情報を更新することになる。

30

【0212】

一方、図 3 5 の S 1 0 4 又は S 1 0 8 において、ユーザが強化指示ボタン B 1 3 を選択
した場合 (S 1 0 4 ; 強化, S 1 0 8 ; 強化)、図 3 6 に移行し、制御部 11 は、ユーザ
が所有するカードの一覧を表示させ、ユーザが選択したカードを強化するためのカード強
化画像 G 9 (図 2 0) を表示部 1 5 に表示させる (S 1 6 6)。制御部 11 は、ユーザの
操作に基づいて、カードを強化する処理を実行し (S 1 6 8)、S 1 0 2 の処理に戻る。
S 1 6 8 においては、制御部 11 は、スクールカードが強化された場合は、所有スクール
カードデータ D T 2 に格納されたスクールカードパラメータ又は消費気力を更新し、デー
トカードが強化された場合は、所有デートカードデータ D T 3 に格納されたデートカード
パラメータ又は選択肢情報を更新することになる。

40

【0213】

以上説明したゲームシステム S の第 1 の構成によれば、ユーザの操作に基づいて、彼氏
力パラメータの変化量に影響するスクールデッキが設定されるので、ユーザが望む種類の
彼氏力パラメータを変化させることができる。例えば、育成ゲームにおいて、ユーザ自身
が、育成に効果のあるスクールカードを自分の育成方針に合うスクールコマンドに設定す
ることで、育成方針に合わないスクールコマンドを選択せざるをえない状況を防止でき、
育成方針に合った種類の彼氏力パラメータの変化をさせることができる。また、ユーザは

50

、スクールコマンドとスクールカードとの対応関係を自分の好きなように設定できるので、ゲームの戦略性を高めることもできる。

【0214】

また、ユーザがスクールコマンドを選択することによって、複数の彼氏力パラメータの中から変化させる彼氏力パラメータを選ぶことができるので、ゲームの戦略性を向上させることができる。

【0215】

また、スクールデッキに設定可能なスクールカードの上限数を定めることで、上限数の範囲内でどのスクールカードをスクールデッキにセットするかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

10

【0216】

また、スクールデッキに設定可能なスクールカードの上限数が、全スクールコマンドで共通ではなく、スクールコマンドごとに定められているので、ユーザが選択するスクールコマンドを1つに集中させすぎないようにすることができる。例えば、ユーザが選択するスクールコマンドが集中してしまうと、ゲームが単調になり、ゲームの使用の一部しかプレイせず他の仕様の魅力を感じさせることができないが、このような極端に偏ったゲームプレイを防止し、バランスよくスクールコマンドを選択させることで、ゲームの興趣性を担保することができる。

【0217】

また、スクールデッキに設定可能なスクールカードの上限数が所定の条件に基づいて変化することで、彼氏力パラメータの変化のしやすさを所定の条件に基づいて変化させることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。また、スクールデッキに設定可能なスクールカードの上限数が変化することで、スクールデッキにセットするスクールカードを再考する機会を与えることができる。

20

【0218】

また、各スクールコマンドのスクールデッキに設定可能なスクールカードの上限数が選択実績に基づいて変化することで、どのスクールコマンドを選択するべきかの戦略性を効果的に高めることができる。

【0219】

また、スクールコマンドの選択実績を彼氏力パラメータの変化量に影響させることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

30

【0220】

また、スクールカードの希少度を彼氏力パラメータの変化量に影響させることで、スクールカードの希少度に応じて彼氏力パラメータの変化のさせやすさを変えることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。また、希少度によりスクールカードの価値を変化させることができるため、特定の希少度のスクールカードの収集意欲を向上させることができる。

【0221】

また、メイン画像G1にスクールカード画像G2を表示させることで、スクールデッキにセットするスクールカードを指定するための操作回数を減らすことができるので、ユーザの操作負担を軽減することができる。

40

【0222】

また、スクールカードの強化のために彼氏力パラメータを消費させることで、彼氏力パラメータとスクールカードパラメータを互いに影響させあうことができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0223】

また、スクールコマンドとスクールデッキにセット可能なスクールカードとを対応付けて設定可能な組み合わせが定められており、制約がある中でスクールデッキを設定することになるので、ゲームの戦略性をより効果的に高めることができる。また、スクールデッキにセット可能なスクールカードを変化させることができるため、特定のスクールデッキ

50

にセット可能なスクールカードの収集意欲を向上させることができる。

【0224】

また、ゲームシステムSの第2の構成によれば、デートコマンドと対応付けられたデートデッキによってデートイベント中に提示される選択肢が変わり、同じデートイベントが繰り返し発生したりユーザが繰り返しゲームをプレイしたりしても選択肢を変えることができるので、ユーザがゲームに飽きにくくなる。また、どのデートカードをデートデッキにセットすれば、所望の選択肢が提示されるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も向上する。

【0225】

また、ユーザの操作に基づいて選択可否情報を更新することで、選択可能な選択肢に変化を与えることができるので、ユーザがより飽きにくくなる。また、どのデートカードの選択可否情報を更新するかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も効果的に向上させることができる。

10

【0226】

また、選択可否情報が初期選択肢の情報を含むので、ゲームの初期の頃にユーザが何も選択肢を選択できないような状況を防止できる。

【0227】

また、複数の選択肢の選択可否をユーザに把握させることができる。このため、ユーザは進行中のデートイベントで選択できる選択肢を容易に把握したり、将来的にどの選択肢が選択可能になるかを把握したりすることができる。

20

【0228】

また、ユーザの行動を段階的に選択させることができ、デートイベントにおける行動の内容がデートデッキによって決まるので、同じデートイベントが発生したとしても行動にバリエーションを持たせることができる。更に、どのデートカードをデートデッキにセットしてどのような行動をとるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性をより効果的に向上させることもできる。

【0229】

また、各選択肢にデートコマンドの成否に係る成功率が定められている場合に、各選択肢に定められた成功率を把握したうえで、選択肢を選択することができる。

【0230】

30

また、デートイベントの進行状況に基づいて各選択肢の成功率が変わり、随時変化する成功率を考慮しながらどの選択肢を選択するかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0231】

また、テンションパラメータが変化するデートイベントにおいて、どの選択肢を選択すればテンションパラメータを変化させやすくなるかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0232】

また、どの選択肢を選択すればスキンシップイベントを発生させることができるかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

40

【0233】

また、どの選択肢を選択すればデートイベントで良い結果を得ることができるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0234】

また、デートコマンドと対応付けられたデートデッキをユーザに選択させることで、所望の進行の仕方ですデートイベントを進行させることができる。

【0235】

また、ユーザがデートカードを選択した後に、当該デートカードに基づいて複数の選択肢が提示されるので、ユーザに提示する選択肢のバリエーションを増やすことができる。

【0236】

50

また、ゲームシステム S の第 3 の構成によれば、行動ポイントと気力ポイントの両方の消費を必要とするスクールコマンドが実行されるので、1 回のプレイ時間を少なくして長期間継続して遊ぶプレイスタイルと、時間を気にせず好きなだけ遊ぶプレイスタイルと、を両立してユーザの満足度を高めることができる。また例えば、コンシューマゲームをモバイルゲームに展開する場合に、モバイルゲーム向けの行動ポイントを単純に導入すると、コンシューマゲームに慣れたユーザは物足りなさを感じることもある。この点、第 3 の構成によれば、モバイルゲーム向けの時間回復パラメータだけでなく、コンシューマゲーム向けの気力ポイントも導入しているので、コンシューマゲームの特徴とモバイルゲームの特徴の両方の利点を取ることができ、コンシューマゲームをモバイルゲームに展開した場合のユーザの満足度を高めることもできる。

10

【0237】

また、行動ポイントをスクールコマンドの実行の制限に利用することで、短時間で何度もスクールコマンドが実行されることを防止でき、ゲームを継続的にプレイさせることができる。

【0238】

また、気力ポイントをスクールコマンドの実行結果に対する成否率又は効果に利用することで、気力ポイントを回復させてからスクールコマンドを実行させるか現在のままスクールコマンドを実行させるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を向上させることができる。また、行動ポイントをコマンドの実行の制限に利用してゲームの進行を抑制すると、物足りないと感じるユーザが出てくる可能性があるが、気力ポイントをコマンドの実行結果の良し悪しに影響させることで、コマンドの実行回数を変えなくてもコマンドの実行結果を変えることができるので、ユーザに物足りなさを感じさせることを軽減し、ゲームプレイの動機と機会を与えることができる。

20

【0239】

また、所定のイベントの実行結果に基づいて気力ポイントが回復し、イベントの発生と気力ポイントの回復とに相関関係を持たせることができるので、例えば、ポイントを回復させるためのスクールコマンドを選択するだけの場合に比べて、ゲームが単調になることを防止することができる。また、ゲーム内で発生する全てのイベントの実行結果に基づいて気力ポイントを回復させてしまうと、気力ポイントが極端に回復しやすくなりゲームが進行しすぎてしまうため、気力ポイントを設ける意味が薄れてしまうが、全てのイベントではなく所定のイベントの実行結果に基づいて気力ポイントを回復させることで、気力ポイントの回復のしやすさを制限することができ、気力ポイントの意味がなくなるほどゲームが進行しやすくなってしまうことを防止できる。

30

【0240】

また、デートイベントを発生させるためのコマンドをユーザが選択した場合にイベントが発生して気力ポイントが回復し、複数のコマンドの中のどれを選択すればゲームを有利に進めることができるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0241】

また、彼氏力パラメータを消費することで気力ポイントの回復量が多くなり、彼氏力パラメータを維持することを優先するのか気力ポイントの回復を優先するのかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に向上させることができる。

40

【0242】

また、イベントが発生するスクールコマンドをユーザが選択した場合にイベントが発生して気力ポイントが回復し、複数のスクールコマンドの中のどれを選択すればゲームを有利に進めることができるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0243】

また、スクールコマンドを実行することによって彼氏力パラメータを変化させるゲームが単調になることを防止することができる。

50

【0244】

また、各スクールコマンドと消費量情報とが対応付けられており、スクールコマンドに応じた消費量を設定することができるので、ユーザにどのスクールコマンドを選択すべきかをより深く考えさせることができ、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0245】

また、スクールコマンドの実行結果に影響するスクールデッキにセットしたスクールカードによって、行動ポイントと気力ポイントの少なくとも一方の消費量が変わるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0246】

[5. 変形例]

なお、本発明は、以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、適宜変更可能である。

【0247】

[5-1. 第1の構成に関する変形例]

(1) 例えば、第1の構成において、デートポイントは、時間回復型ポイントであってもよいし進行回復型ポイントであってもよい。また例えば、スクールカードは、強化ではなく、他のスクールカードを消失することを条件にして、彼氏力パラメータの増加量が大きくなってよい。また例えば、第1の構成において、第2の構成と第3の構成は必須ではなく、第1の構成と第2の構成だけを有してもよいし、第1の構成と第3の構成だけを有してもよい。更に、第2の構成と第3の構成の何れも有さずに、第1の構成だけを有してもよい。また例えば、第1の構成において、表示制御部110、上限数変化部112、及びスクールカードパラメータ変化部114は省略してもよい。

【0248】

[5-2. 第2の構成に関する変形例]

(2-1) また例えば、第2の構成において、デートカードの詳細情報を表示部15に表示させてもよく、その中で行動選択肢C640及び会話選択肢C650を確認できるようにしてもよい。例えば、ユーザが、メイン画像G1から所定の操作をすると、所有するデートカードの一覧が表示され、その中から選択したデートカードの詳細情報が表示部15に表示されるようにしてもよい。

【0249】

図38は、デートカード情報画像の一例を示す図である。図38に示すように、表示制御部110は、複数のデートカードのうちの少なくとも1つに関する情報を示すデートカード情報画像G10において、少なくとも1つのデートカードの選択肢情報により提示される行動選択肢C640又は会話選択肢C650に関する情報を表示させるようにしてもよい。デートカード情報画像G10には、デートカードの基本情報が表示され、例えば、デートカードの画像、デートカードの名称、詳細説明、又は希少度などが表示される。例えば、表示制御部110は、デートカードマスタデータベースDB3に格納されたデートカードの名称、希少度、セット可能コマンドと、所有デートカードデータDT3に格納されたデートカードパラメータ及び選択肢情報と、に基づいて、デートカード情報画像G10を表示させることになる。

【0250】

表示制御部110は、例えば、選択肢の内容に関するテキストを表示させてもよい。選択肢の内容としては、例えば、デートイベント中に提示される選択肢そのものを示してもよいし、デートイベント中に提示される選択肢に対して他の情報（例えば、選択肢の補足説明）が付加されたものであってもよい。例えば、表示制御部110は、行動選択肢C640の内容を示すテキストを表示させてもよいし、会話選択肢C650の内容を示すテキストを表示させてもよい。また例えば、表示制御部110は、行動選択肢C640を選択した場合のデートコマンドの成功率やテンションパラメータの増加量を表示させてもよい。また例えば、表示制御部110は、会話選択肢C650の選択可否に関する情報を表示させてもよいし、会話選択肢C650が開放される条件を表示させてもよい。

【0251】

変形例（２－１）によれば、デートイベントに関する情報が表示されるデートカード情報画像G10において、どのような選択肢が選択可能になるのかをユーザに確認させることができる。

【0252】

（２－２）また例えば、デートイベントには、当該デートイベントに固有のイベント固有選択肢が定められていてもよい。イベント固有選択肢は、例えば、デートイベントと関連付けられている選択肢であり、デートイベントが発生すると必ず提示される選択肢である。別の言い方をすれば、イベント固有選択肢は、デートデッキの内容に関わらず提示される選択肢である。イベント固有選択肢は、例えば、デートスポットに関する内容の選択肢であってもよい。

10

【0253】

本変形例の選択肢情報は、デートカードに固有のデートカード固有選択肢に関する情報を含むようにしてもよく、実施形態で説明した行動選択肢C640及び会話選択肢C650がデートカード固有選択肢に相当する。これらは、第２の構成におけるオブジェクト固有選択肢に相当する。デートカード固有選択肢は、デートカードと関連付けられている選択肢であり、例えば、イベントが変わったとしても、デートカードがデートデッキにセットされていれば発生する選択肢である。イベント進行部123は、イベント固有選択肢に加えて、オブジェクト固有選択肢を提示することになる。

【0254】

20

変形例（２－２）によれば、イベント固有選択肢にデートカード固有選択肢が追加されるので、デートイベントに対して選択肢のバリエーションを追加することができる。更に、どの選択肢を追加するかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も効果的に高めることができる。

【0255】

（２－３）また例えば、第２の構成において、第１の構成と第３の構成は必須ではなく、第１の構成と第２の構成だけを有してもよいし、第２の構成と第３の構成だけを有してもよい。更に、第１の構成と第３の構成の何れも有さずに、第２の構成だけを有してもよい。第２の構成において、表示制御部110、選択可否更新部121、成功率設定部122、別イベント発生部124、及びイベント結果決定部125は省略してもよい。

30

【0256】

〔５－３．第３の構成に関する変形例〕

（３）また例えば、第３の構成において、第１の構成と第２の構成は必須ではなく、第１の構成と第３の構成だけを有してもよいし、第２の構成と第３の構成だけを有してもよい。更に、第１の構成と第２の構成の何れも有さずに、第３の構成だけを有してもよい。また例えば、第３の構成は、スクールデッキ設定部111、消費量設定部132、制限部134、及び効果発生部135は省略してもよい。

【0257】

〔５－４．その他変形例〕

また例えば、ゲーム制御装置10において実現される各機能は、サーバ30において実現されてもよい。例えば、サーバ30において、ゲームの主な処理が実行されるようにしてもよい。この場合、サーバ30が本発明に係るゲーム制御装置に相当する。この場合、ゲーム制御装置10は、サーバ30から画像データを受信して各画像を表示部15に表示させる。また、ゲーム制御装置10は、操作部14が受け付けた指示を示すデータをサーバ30に送信する。サーバ30は、当該データを受信することで、ユーザの指示を特定し、ゲームを実行すればよい。例えば、第１の構成に係るスクールデッキ設定部111及び彼氏力パラメータ変化部113は、サーバ30で実現されるようにしてもよい。この場合、スクールデッキ設定部111及び彼氏力パラメータ変化部113は、制御部31を主として実現される。また例えば、第２の構成に係るデートデッキ設定部120及びイベント進行部123は、サーバ30で実現されるようにしてもよい。この場合、デートデッキ設

40

50

定部 120 及びイベント進行部 123 は、制御部 31 を主として実現される。また例えば、第 3 の構成に係るコマンド実行部 133 がサーバ 30 で実現されるようにしてもよい。この場合、コマンド実行部 133 は、サーバ 30 で実現されるようにしてもよい。また例えば、ゲーム制御装置 10 とサーバ 30 とで各機能が分担されてもよい。この場合、各機能ブロックの処理結果が、ゲーム制御装置 10 とサーバ 30 との間で送受信されるようにすればよい。

【0258】

また例えば、ユーザがキャラクタとコミュニケーションを取るゲームが実行される場合を説明したが、他のゲームに本発明に係る処理を適用してもよい。例えば、野球、サッカー、テニス、アメリカンフットボール、バスケットボール、バレーボール等を題材としたスポーツゲームに本発明に係る処理を適用してもよい。また例えば、スポーツゲームや育成ゲーム以外にも、アクションゲームやロールプレイングゲーム等のように、ゲーム形式・ジャンルを問わず種々のゲームに本発明に係る処理を適用してもよい。

【0259】

[6. 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。

【0260】

[6-1. 第 1 の構成に係る発明]

1-1) 本発明の一態様に係るゲームシステムは、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段(100, 300)と、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段(113)と、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段(100, 300)と、前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも 1 つと、前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段(111)と、を含み、前記パラメータ変化手段(113)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。

【0261】

1-12) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドに基づいて、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のパラメータを記憶するパラメータ記憶手段(100, 300)に記憶された前記複数のパラメータのうちの変化対象パラメータを変化させるパラメータ変化手段(113)と、前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のコマンドの少なくとも 1 つと、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段(100, 300)に記憶された前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段(111)と、を含み、前記パラメータ変化手段(113)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。

【0262】

1-13) 本発明の一態様に係るプログラムは、1-1)~1-11)の何れかに記載のゲームシステム又は 1-12)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。

【0263】

1-14) 本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、1-13)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。

【0264】

1-1)又は 1-12)~1-14)に係る発明によれば、ユーザの操作に基づいて、変化対象パラメータの変化量に影響する使用対象オブジェクトが設定されるので、ユーザが望む種類のパラメータを変化させることができる。例えば、育成ゲームにおいて、ユー

ザ自身が、育成に効果のある使用対象オブジェクトを自分の育成方針に合うコマンドに設定することで、育成方針に合わないコマンドを選択せざるをえない状況を防止でき、育成方針に合った種類のパラメータの変化をさせることができる。また、ユーザは、コマンドと使用対象オブジェクトとの対応関係を自分の好きなように設定できるので、ゲームの戦略性を高めることもできる。

【0265】

1-2) 本発明の一態様では、前記ユーザが選択した前記コマンドに応じて、前記複数のパラメータの中で前記変化対象パラメータとなるパラメータが異なる、ことを特徴とする。1-2)の態様によれば、ユーザがコマンドを選択することによって、複数のパラメータの中から変化させる変化対象パラメータを選ぶことができるので、ゲームの戦略性を向上させることができる。

10

【0266】

1-3) 本発明の一態様では、前記設定手段(111)が設定可能な前記使用対象オブジェクトの上限数が定められている、ことを特徴とする。1-3)の態様によれば、設定可能な使用対象オブジェクトの上限数を定めることで、上限数の範囲内でどのオブジェクトを使用対象オブジェクトに設定するかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0267】

1-4) 本発明の一態様では、前記コマンドごとに、前記設定手段(111)が設定可能な前記使用対象オブジェクトの上限数が定められている、ことを特徴とする。1-4)の態様によれば、使用対象オブジェクトの上限数が、全コマンドで共通ではなく、コマンドごとに定められているので、ユーザが選択するコマンドを1つに集中させすぎないようにすることができる。例えば、ユーザが選択するコマンドが集中してしまうと、ゲームが単調になり、ゲームの使用の一部しかプレイせず他の仕様の魅力を感じさせることができないが、このような極端に偏ったゲームプレイを防止し、バランスよくコマンドを選択させることで、ゲームの興趣性を担保することができる。

20

【0268】

1-5) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、所定の条件に基づいて、前記上限数を変化させる上限数変化手段(112)、を更に含むことを特徴とする。1-5)の態様によれば、設定可能な使用対象オブジェクトの上限数が所定の条件に基づいて変化することで、パラメータの変化のしやすさを所定の条件に基づいて変化させることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。また、使用対象オブジェクトの上限数が変化することで、使用対象オブジェクトとして設定するオブジェクトを再考する機会を与えることができる。

30

【0269】

1-6) 本発明の一態様では、前記所定の条件は、各コマンドの選択実績に関する条件である、ことを特徴とする。1-6)の態様によれば、各コマンドに設定可能な使用対象オブジェクトの上限数が選択実績に基づいて変化することで、どのコマンドを選択するべきかの戦略性を効果的に高めることができる。

【0270】

40

1-7) 本発明の一態様では、前記パラメータ変化手段(113)は、前記ユーザが選択した前記コマンドの選択実績に基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。1-7)の態様によれば、コマンドの選択実績をパラメータの変化量に影響させることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0271】

1-8) 本発明の一態様では、各オブジェクトには、前記ゲーム内での希少度が定められており、前記パラメータ変化手段(113)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの希少度に基づいて、前記変化対象パラメータの変化量を決定する、ことを特徴とする。1-8)の態様によれば、オブジェクトの希少度をパラメータの変化量に影響させることで、オブジェクトの希少度に応じてパラメータ

50

の変化のさせやすさを変えることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。また、希少度によりオブジェクトの価値を変化させることができるため、特定の希少度のオブジェクトの収集意欲を向上させることができる。

【0272】

1-9) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記複数のコマンドを含むコマンド画像を表示手段に表示させる表示制御手段(110)を更に含み、前記表示制御手段(110)は、前記コマンド画像において、前記使用対象オブジェクトを指定するための指定画像を表示させ、前記設定手段(111)は、前記ユーザの前記指定画像に対する操作に基づいて、前記使用対象オブジェクトを設定する、ことを特徴とする。1-9)の態様によれば、コマンド画像に指定画像を表示させることで、使用対象オブジェクトを指定

10

【0273】

1-10) 本発明の一態様では、前記ゲームは、複数の第1パラメータに第1の変化を与えるゲームであり、前記パラメータ変化手段(113)は、前記ユーザが選択した前記コマンドに基づいて、前記変化対象パラメータに前記第1の変化を与え、前記変化対象パラメータは、少なくとも1つの前記第1パラメータであり、各オブジェクトには、第2パラメータが定められており、前記ゲームシステムは、所定操作に応じて、少なくとも1つの前記第1パラメータに前記第1の変化とは逆の第2の変化を与えるのと引き換えに、前記第2パラメータを、前記変化対象パラメータの変化量が大きくなるように変化させる第

20

【0274】

1-11) 本発明の一態様では、前記設定手段(111)が前記コマンドと前記使用対象オブジェクトとを対応付けて設定可能な組み合わせが定められている、ことを特徴とする。1-11)の態様によれば、コマンドと使用対象オブジェクトとを対応付けて設定可能な組み合わせが定められており、制約がある中でコマンドと使用対象オブジェクトとの対応関係を設定することになるので、ゲームの戦略性をより効果的に高めることができる。また、使用対象オブジェクトとして設定可能なオブジェクトを変化させることができる

30

【0275】

[6-2. 第2の構成に係る発明]

2-1) 本発明の一態様に係るゲームシステムは、複数のコマンドの中からユーザが選択したコマンドを実行し、所定のイベントを進行させる進行手段(123)と、前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段(100, 300)と、前記複数のコマンドのうちの少なくとも1つと、前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段(120)と、を含み、前記進行手段(123)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの選択肢情報に基づいて、複数の選択肢

40

【0276】

2-15) 本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、複数のコマンドの中からユーザが選択したコマンドを実行し、所定のイベントを進行させる進行手段(123)と、前記複数のコマンドのうちの少なくとも1つと、前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段(100, 300)に記憶された前記複数のオブジェクトのうちの使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定する設定手段(120)と、を含み、前記進行手段(123)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた前記使用対象オブジェクトの選択肢情報に基づいて、複

50

数の選択肢を提示し、当該複数の選択肢の中から前記ユーザが選択した選択肢に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベントを進行させる、を含むことを特徴とする。

【0277】

2-16) 本発明の一態様に係るプログラムは、2-1)～2-14)の何れかに記載のゲームシステム又は2-15)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。

【0278】

2-17) 本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、2-16)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。

10

【0279】

2-1)又は2-15)～17)に係る発明によれば、コマンドと対応付けられた使用対象オブジェクトによってイベント中に提示される選択肢が変わり、同じイベントが繰り返し発生したりユーザが繰り返しゲームをプレイしたりしても選択肢を変えることができるので、ユーザがゲームに飽きにくくなる。また、どのオブジェクトを使用対象オブジェクトとすれば、所望の選択肢が提示されるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も向上する。

【0280】

2-2) 本発明の一態様では、前記選択肢情報は、前記複数の選択肢の選択可否に関する選択可否情報を含み、前記ゲームシステムは、前記ユーザの操作に基づいて、前記選択可否情報を更新する更新手段(121)、を更に含むことを特徴とする。2-2)の態様によれば、ユーザの操作に基づいて選択可否情報を更新することで、選択可能な選択肢に変化を与えることができるので、ユーザがより飽きにくくなる。また、どのオブジェクトの選択可否情報を更新するかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も効果的に向上させることができる。

20

【0281】

2-3) 本発明の一態様では、前記選択可否情報は、前記ユーザの操作によらず選択可能な初期選択肢の情報を含む、ことを特徴とする。2-3)の態様によれば、選択可否情報が初期選択肢の情報を含むので、ゲームの初期の頃にユーザが何もコマンドを選択できないような状況を防止できる。

30

【0282】

2-4) 本発明の一態様では、前記選択肢情報は、前記複数の選択肢の選択可否に関する選択可否情報を含み、前記進行手段(123)は、前記選択可否情報に基づいて、前記複数の選択肢の選択可否を識別可能に表示する、ことを特徴とする。2-4)の態様によれば、複数の選択肢の選択可否をユーザに把握させることができる。このため、ユーザは進行中のイベントで選択できる選択肢を容易に把握したり、将来的にどの選択肢が選択可能になるかを把握したりすることができる。

【0283】

2-5) 本発明の一態様では、各コマンドは、前記イベントにおける行動であり、各選択肢は、前記ユーザが選択した前記コマンドの行動の内容である、ことを特徴とする。2-5)の態様によれば、キャラクタの行動を段階的に選択させることができ、イベントにおける行動の内容が使用対象オブジェクトによって決まるので、同じイベントが発生したとしてもキャラクタが取る行動にバリエーションを持たせることができる。更に、どの使用対象オブジェクトを設定してどのような行動をとるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性をより効果的に向上させることもできる。

40

【0284】

2-6) 本発明の一態様では、各選択肢には、前記ユーザが選択した前記コマンドの成功率が定められており、前記進行手段(123)は、各選択肢に定められた成功率を更に提示し、前記ユーザが選択した前記選択肢に定められた成功率に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドの成否を決定して前記イベントを進行させる、ことを特徴とする。

50

2-6)の態様によれば、各選択肢にコマンドの成否に係る成功率が定められている場合に、各選択肢に定められた成功率を把握したうえで、選択肢を選択することができる。

【0285】

2-7)本発明の一態様では、各選択肢には、前記ユーザが選択した前記コマンドの成功率が定められており、前記進行手段(123)は、前記ユーザが選択した前記選択肢に定められた成功率に基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドの成否を決定して前記イベントを進行させ、前記ゲームシステムは、前記イベントの進行状況に基づいて、各選択肢に定められた成功率を変更する成功率設定手段(122)(120)、を更に含むことを特徴とする。2-7)の態様によれば、イベントの進行状況に基づいて各選択肢の成功率が変わり、随時変化する成功率を考慮しながらどの選択肢を選択するかをユーザに考

10

【0286】

2-8)本発明の一態様では、前記イベントは、当該イベント固有のイベント固有パラメータが変化するイベントであり、前記進行手段(123)は、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベント固有パラメータを変化させる、ことを特徴とする。2-8)の態様によれば、イベント固有パラメータが変化するイベントである場合に、どの選択肢を選択すればイベント固有パラメータを変化させやすくなるかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

【0287】

2-9)本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記イベント固有パラメータに基づいて、別のイベントを発生させる発生手段(124)、を更に含むことを特徴とする。2-9)の態様によれば、どの選択肢を選択すれば別のイベントを発生させることができるかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

20

【0288】

2-10)本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ユーザが選択した前記コマンドの実行に基づいて、前記イベントの結果を決定する決定手段(125)、を更に含むことを特徴とする。2-10)の態様によれば、どの選択肢を選択すればイベントで良い結果を得ることができるかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性を効果的に高めることができる。

30

【0289】

2-11)本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記複数のオブジェクトのうちの少なくとも1つに関する情報を示すオブジェクト情報画像において、前記少なくとも1つのオブジェクトの前記選択肢情報により提示される選択肢に関する情報を表示させる表示制御手段(110)、を更に含むことを特徴とする。2-11)の態様によれば、オブジェクトに関する情報が表示される画像において、どのような選択肢が選択可能になるのかをユーザに確認させることができる。

【0290】

2-12)本発明の一態様では、前記イベントには、当該イベントに固有のイベント固有選択肢が定められており、前記選択肢情報は、オブジェクトに固有のオブジェクト固有選択肢に関する情報を含み、前記進行手段(123)は、前記イベント固有選択肢に加えて、前記オブジェクト固有選択肢を提示する、ことを特徴とする。2-12)の態様によれば、イベント固有コマンドにオブジェクト固有選択肢が追加されるので、イベント固有選択肢に対して選択肢のバリエーションを追加することができる。更に、どの選択肢を追加するかをユーザに考えさせることができ、ゲームの戦略性も効果的に高めることができる。

40

【0291】

2-13)本発明の一態様では、前記設定手段(120)は、前記少なくとも1つのコマンドと、複数の前記使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定し、前記選択肢情報は、前記使用対象オブジェクトを選択するための選択肢に関する情報を含み、前記進行手段

50

(123)は、前記ユーザが選択した前記選択肢に対応する前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記ユーザが選択した前記コマンドを実行し、前記イベントを進行させる、ことを特徴とする。2-13)の態様によれば、コマンドと対応付けられた使用対象オブジェクトをユーザに選択させることで、所望の進行のしかたでイベントを進行させることができる。

【0292】

2-14)本発明の一態様では、前記設定手段(120)は、前記少なくとも1つのコマンドと、複数の前記使用対象オブジェクトと、を対応付けて設定し、前記進行手段(123)は、前記複数の前記使用対象オブジェクトにそれぞれ対応する複数のオブジェクト選択肢を提示し、前記複数のオブジェクト選択肢の中で前記ユーザが選択したオブジェクト選択肢に対応する前記使用対象オブジェクトの前記選択肢情報に基づいて、前記複数の選択肢を提示する、ことを特徴とする。2-14)の態様によれば、ユーザが使用対象オブジェクトを選択した後に、当該使用対象オブジェクトに基づいて複数の選択肢が提示されるので、ユーザに提示する選択肢のバリエーションを増やすことができる。

10

【0293】

[6-3. 第3の構成に係る発明]

3-1)本発明の一態様に係るゲームシステムは、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた、時間経過に応じて回復する時間回復型ポイントを記憶する時間回復型ポイント記憶手段(100, 300)と、前記ユーザ識別情報と対応付けられた、前記ユーザの操作によるゲームの進行に応じて回復する進行回復型ポイントを記憶する進行回復型ポイント記憶手段(100, 300)と、前記ユーザの操作に基づいて、前記時間回復型ポイントと前記進行回復型ポイントとの両方の消費を必要とするコマンドを実行するコマンド実行手段(133)と、を含むことを特徴とする。

20

【0294】

3-11)本発明の一態様に係るゲーム制御装置は、ユーザの操作に基づいて、前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と対応付けられた、時間経過に応じて回復する時間回復型ポイントを記憶する時間回復型ポイント記憶手段(100, 300)に記憶された前記時間回復型ポイントと、前記ユーザ識別情報と対応付けられた、ユーザの操作によるゲームの進行に応じて回復する進行回復型ポイントを記憶する進行回復型ポイント記憶手段(100, 300)に記憶された前記進行回復型ポイントと、の両方の消費を必要とするコマンドを実行するコマンド実行手段(133)、を含むことを特徴とする。

30

【0295】

3-12)本発明の一態様に係るプログラムは、3-1)~3-10)の何れかに記載のゲームシステム又は3-11)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。

【0296】

3-13)本発明の一態様に係る情報記憶媒体は、3-12)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。

【0297】

3-1)又は3-11)~13)に係る発明によれば、時間回復型ポイントと進行回復型ポイントの両方の消費を必要とするコマンドが実行されるので、1回のプレイ時間を少なくして長期間継続して遊ぶプレイスタイルと、時間を気にせず好きなだけ遊ぶプレイスタイルと、を両立してユーザの満足度を高めることができる。また例えば、コンシューマゲームをモバイルゲームに展開する場合に、モバイルゲーム向けの時間回復型ポイントを単純に導入すると、コンシューマゲームに慣れたユーザは物足りなさを感じることもある。この点、本願発明によれば、モバイルゲーム向けの時間回復パラメータだけでなく、コンシューマゲーム向けの進行回復型ポイントも導入しているので、コンシューマゲームの特徴とモバイルゲームの特徴の両方の利点を取ることができ、コンシューマゲームをモバイルゲームに展開した場合のユーザの満足度を高めることもできる。

40

【0298】

50

3-2) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記時間回復型ポイントが所定の状態でない場合、前記時間回復型ポイントが前記所定の状態に回復するまで、前記コマンドの実行を制限する制限手段(134)を更に含む、ことを特徴とする。3-2)の態様によれば、時間回復型ポイントをコマンドの実行の制限に利用することで、短時間で何度もコマンドが実行されることを防止でき、ゲームを継続的にプレイさせることができる。

【0299】

3-3) 本発明の一態様では、前記進行回復型ポイントは、前記コマンドの実行結果に対する成功率又は効果に関連するポイントである、ことを特徴とする。3-3)の態様によれば、進行回復型ポイントをコマンドの実行結果に対する成否率又は効果に利用することで、進行回復型ポイントを回復させてからコマンドを実行させるか現在のままコマンドを実行させるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を向上させることができる。また、3-2)と3-3)を組み合わせた場合、時間回復型ポイントをコマンドの実行の制限に利用してゲームの進行を抑制すると、物足りないと感じるユーザが出てくる可能性があるが、進行回復型ポイントをコマンドの実行結果の良し悪しに影響させることで、コマンドの実行回数を変えなくてもコマンドの実行結果を変えることができるので、ユーザに物足りなさを感じさせることを軽減し、ゲームプレイの動機と機会を与えることができる。

【0300】

3-4) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ゲームで発生する所定のイベントの実行結果に基づいて、前記進行回復型ポイントを回復させる進行回復型ポイント回復手段(131)、を更に含むことを特徴とする。3-4)の態様によれば、所定のイベントの実行結果に基づいて進行回復型ポイントが回復し、イベントの発生と進行回復型ポイントの回復とに相関関係を持たせることができるので、例えば、ポイントを回復させるためのコマンドを選択するだけの場合に比べて、ゲームが単調になることを防止することができる。また、ゲーム内で発生する全てのイベントの実行結果に基づいて進行回復型ポイントを回復させてしまうと、進行回復型ポイントが極端に回復しやすくなりゲームが進行しすぎてしまうため、進行回復型ポイントを設ける意味が薄れてしまうが、全てのイベントではなく所定のイベントの実行結果に基づいて進行回復型ポイントを回復させることで、進行回復型ポイントの回復のしやすさを制限することができ、進行回復型ポイントの意味がなくなるほどゲームが進行しやすくなってしまうことを防止できる。

【0301】

3-5) 本発明の一態様では、前記コマンド実行手段(133)は、複数のコマンドの中から前記ユーザが第1のコマンドを選択した場合に、前記時間回復型ポイントと前記進行回復型ポイントとの両方を消費して、前記第1のコマンドを実行し、前記複数のコマンドの中から前記ユーザが第2のコマンドを選択した場合に、前記第2のコマンドを実行することによって、前記イベントを前記ゲームで発生させる、ことを特徴とする。3-5)の態様によれば、第2のコマンドをユーザが選択した場合にイベントが発生して進行回復型ポイントが回復し、複数のコマンドの中のどれを選択すればゲームを有利に進めることができるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

【0302】

3-6) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ユーザ識別情報と対応付けられたユーザパラメータを記憶するユーザパラメータ記憶手段(100, 300)を更に含む、前記ゲームは、進行に応じて前記ユーザパラメータが変化するゲームであり、前記コマンド実行手段(133)は、前記ユーザが前記第1のコマンドを選択した場合に、前記時間回復型ポイントと前記進行回復型ポイントとの両方を消費して、前記第1のコマンドを実行することによって、前記ユーザパラメータを変化させ、前記ゲームシステムは、前記ユーザの操作に基づいて、前記ユーザパラメータを消費して、前記イベントの実行結果に基づいた前記進行回復型ポイントの回復量が多くなるような効果を発生させる効果発生手段(135)を更に含む、ことを特徴とする。3-6)の態様によれば、ユーザパラ

メータを消費することで進行回復型ポイントの回復量が多くなり、ユーザパラメータを維持することを優先するのか進行回復型ポイントの回復を優先するのかをユーザに考えさせることができるので、ゲームの戦略性を効果的に向上させることができる。

【0303】

3-7) 本発明の一態様では、前記コマンド実行手段(133)は、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドを実行し、前記複数のコマンドの少なくとも1つは、前記イベントが発生するコマンドであり、前記コマンド実行手段(133)は、前記イベントが発生するコマンドが選択された場合に、当該コマンドを実行することによって、前記イベントを前記ゲームで発生させる、ことを特徴とする。3-7)の態様によれば、イベントが発生するコマンドをユーザが選択した場合にイベントが発生して進行回復型ポイントが回復し、複数のコマンドの中のどれを選択すればゲームを有利に進めることができるかを考えさせることができるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

10

【0304】

3-8) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ユーザ識別情報と対応付けられたユーザパラメータを記憶するユーザパラメータ記憶手段(100, 300)を更に含み、前記ゲームは、進行に応じて前記ユーザパラメータが変化するゲームであり、前記コマンド実行手段(133)は、前記コマンドを実行することによって、前記ユーザパラメータを変化させる、ことを特徴とする。3-8)の態様によれば、コマンドを実行することによってユーザパラメータを変化させるゲームが単調になることを防止することができる。

20

【0305】

3-9) 本発明の一態様では、前記コマンド実行手段(133)は、複数のコマンドの中から前記ユーザが選択したコマンドを実行し、前記ゲームシステムは、前記複数のコマンドの各々と、前記時間回復型ポイントの消費量及び前記進行回復型ポイントの消費量の少なくとも一方に関する消費量情報と、を対応付けて設定する消費量設定手段(132)を更に含み、前記コマンド実行手段(133)は、前記ユーザが選択した前記コマンドと対応付けられた消費量情報に基づいて、前記時間回復型ポイントと前記進行回復型ポイントとの少なくとも一方の消費量を決定する、ことを特徴とする。3-9)の態様によれば、各コマンドと消費量情報とが対応付けられており、コマンドに応じた消費量を設定することができるので、ユーザにどのコマンドを選択すべきかをより深く考えさせることができ、ゲームの戦略性を高めることができる。

30

【0306】

3-10) 本発明の一態様では、前記ゲームシステムは、前記ユーザ識別情報と対応付けられた複数のオブジェクトを記憶するオブジェクト記憶手段と、前記ユーザの操作に基づいて、前記複数のオブジェクトの中から使用対象オブジェクトを設定するオブジェクト設定手段(111)と、を更に含み、前記コマンド実行手段(133)は、前記使用対象オブジェクトに基づいて、前記コマンドの実行結果と、前記時間回復型ポイント及び前記進行回復型ポイントの少なくとも一方の消費量と、を決定する、ことを特徴とする。3-10)の態様によれば、コマンドの実行結果に影響する使用対象オブジェクトによって、時間回復型ポイントと進行回復型ポイントの少なくとも一方が変わるので、ゲームの戦略性を高めることができる。

40

【符号の説明】

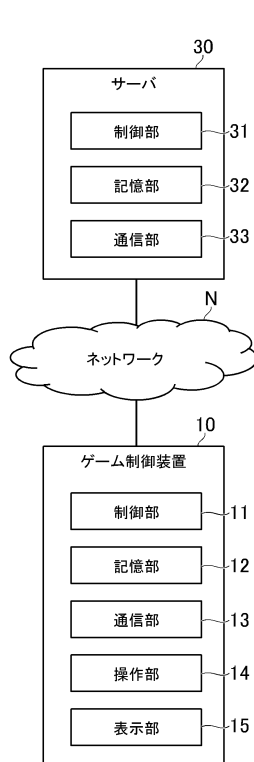
【0307】

S ゲームシステム、10 ゲーム制御装置、30 サーバ、11, 31 制御部、12, 32 記憶部、13, 33 通信部、14 操作部、15 表示部、300 データベース記憶部、301 送受信部、100 データ記憶部、101 送受信部、110 表示制御部、111 スクールデッキ設定部、112 上限数変化部、113 彼氏力パラメータ変化部、114 スクールカードパラメータ変化部、120 デートデッキ設定部、121 選択可否更新部、122 成功率設定部、123 イベント進行部、124 別イベント発生部、125 イベント結果決定部、130 行動ポイント回復部、13

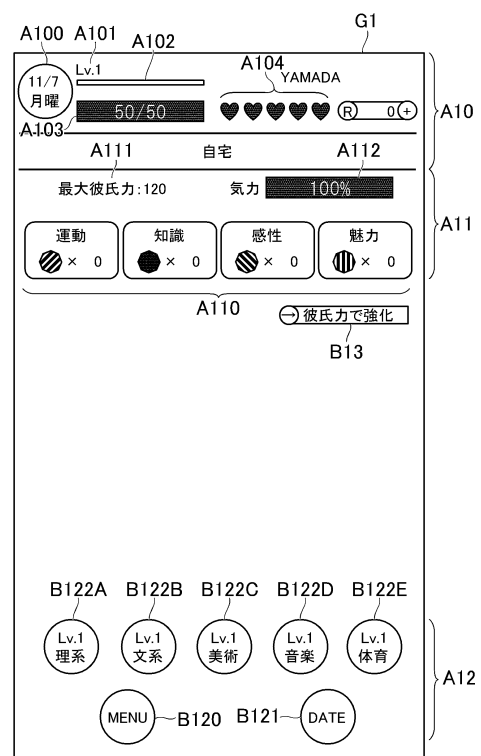
50

1 気力ポイント回復部、132 消費量設定部、133 コマンド実行部、134 制限部、135 効果発生部、G1 メイン画像、A10, A11, A12, A40, A41, A42, A50, A51, A60, A61, A62, A64, A65, A70, A71, A80, A81, A82, A90, A91, A92 表示領域、A100 日時表示領域、A101 ユーザレベル表示領域、A102 ユーザ経験値表示領域、A103 行動ポイント表示領域、A104 デートポイント表示領域、A110 彼氏力パラメータ表示領域、A111 最大彼氏力表示領域、A112 気力ポイント表示領域、B120 メニューボタン、B121 デートボタン、B122, B122A, B122B, B122C, B122D, B122E スクールコマンドボタン、A15 実行結果表示領域、G2, G2A, G2B スクールカード画像、G3 イベント発生画像、A124 キャラクタ表示領域、G4 デートスポット選択画像、B400 エリア変更ボタン、B410 難易度変更ボタン、A420, A420A, A420B 詳細表示領域、B421A 決定ボタン、G5 デートプラン編集画像、B500A, B500B 自動編集ボタン、B500C 手動編集ボタン、B510 デート開始ボタン、G6 デートイベント画像、B620, B620A, B620B, B620C, B620D, B620E デートコマンドボタン、C640, C640A, C640B 行動選択肢、C650, C650A, C650B, C650C 会話選択肢、B63 スキンシップボタン、G7 スキンシップイベント画像、G8 デート結果画像、B13 強化指示ボタン、G9 カード強化画像、G10 デートカード情報画像、DB1 ゲーム状況データベース、DB2 スクールカードマスターデータベース、DB3 デートカードマスターデータベース、DB4 所有スクールカードデータベース、DB5 所有デートカードデータベース、DB6 スクールデッキデータベース、DB7 デートデッキデータベース、DT1 ゲーム状況データ、DT2 所有スクールカードデータ、DT3 所有デートカードデータ、DT4 スクールデッキデータ、DT5 デートデッキデータ。

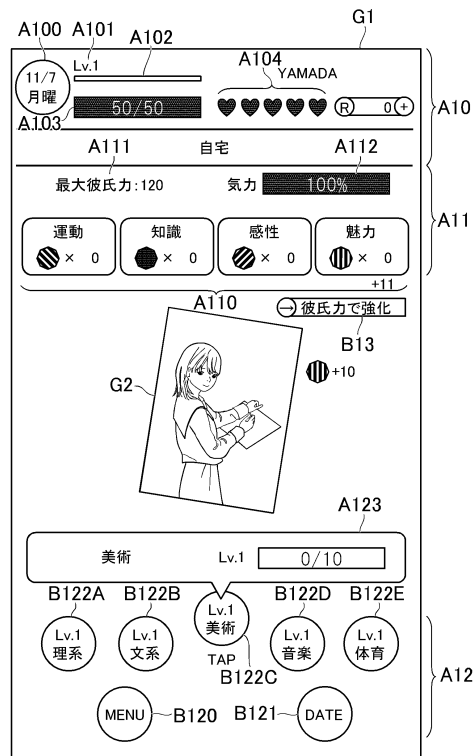
【図1】



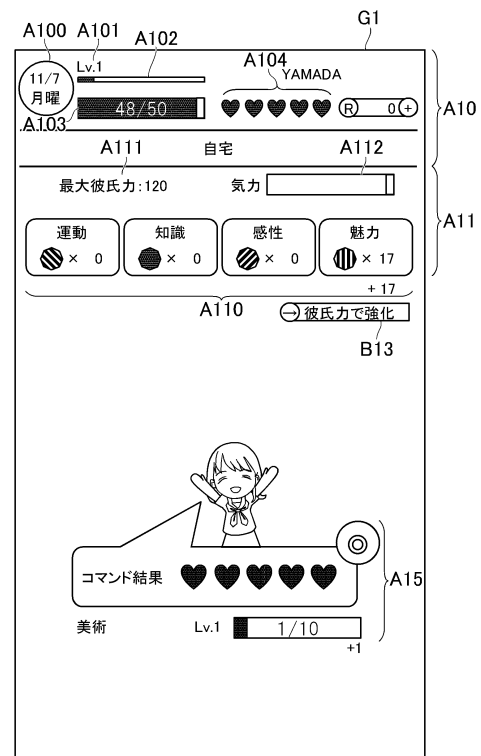
【図2】



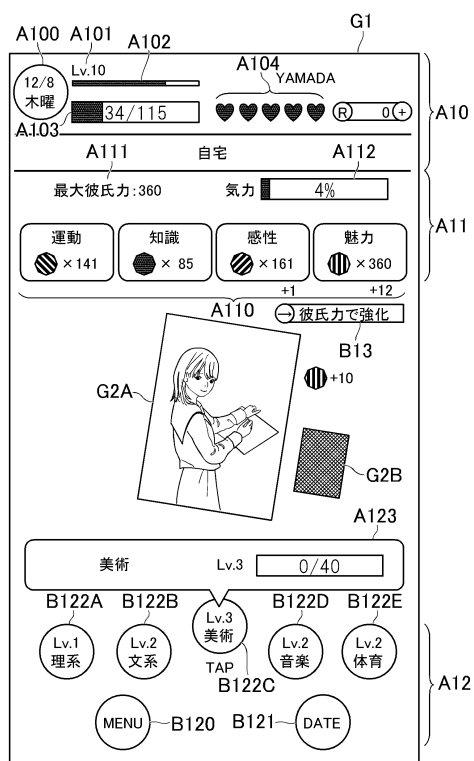
【図 3】



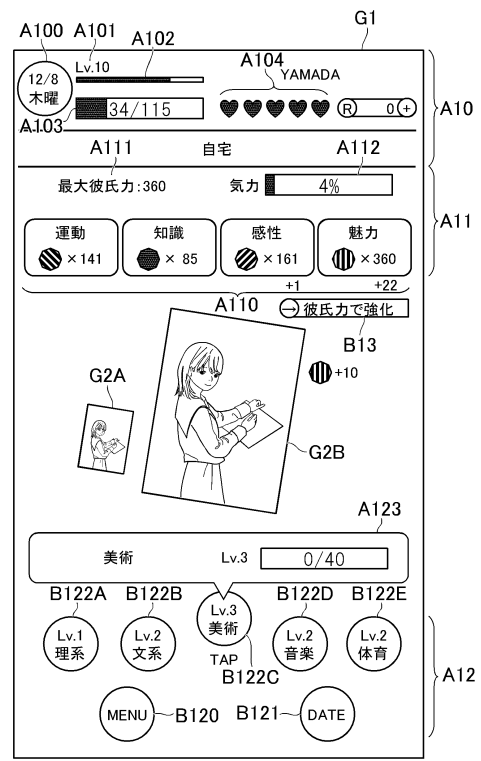
【図 4】



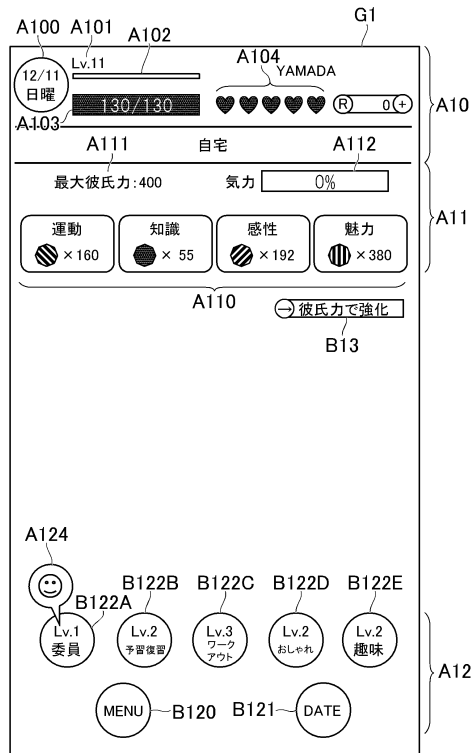
【図 5】



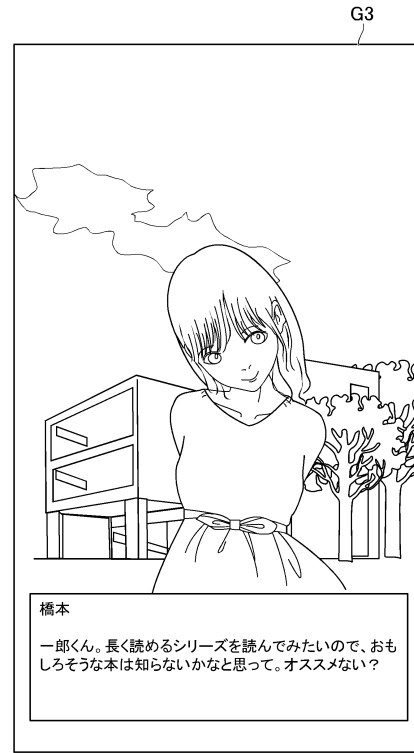
【図 6】



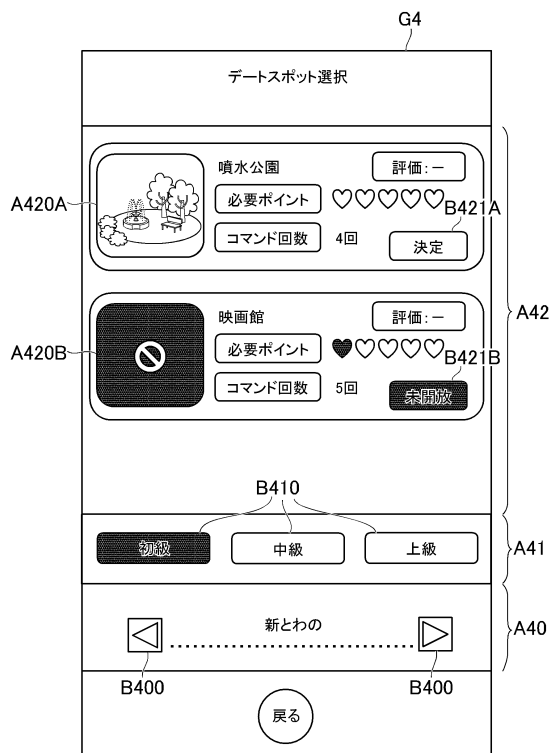
【図 7】



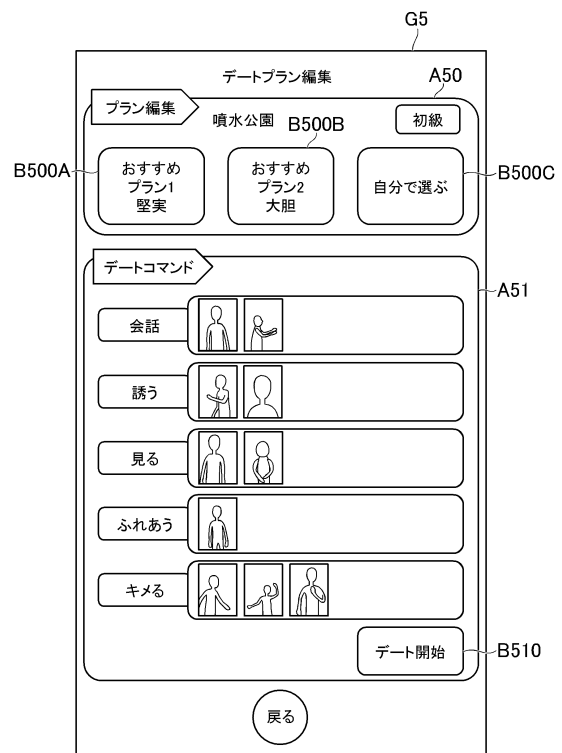
【図 8】



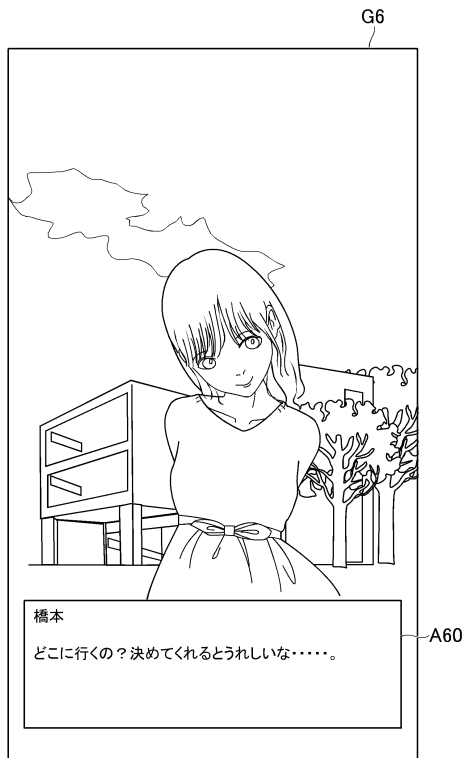
【図 9】



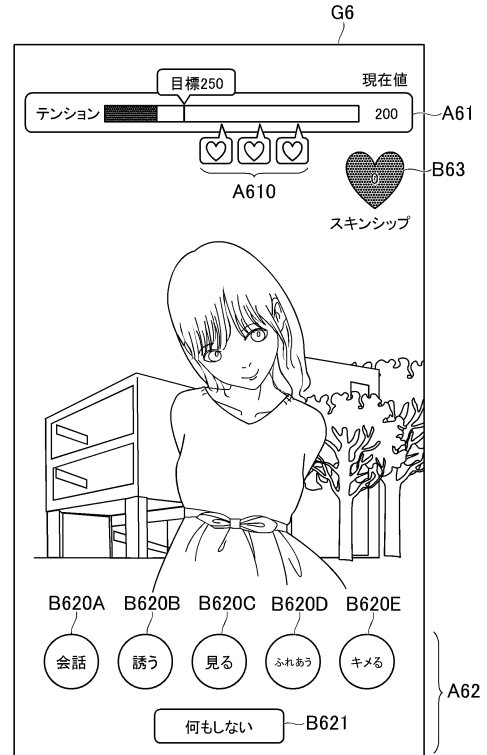
【図 10】



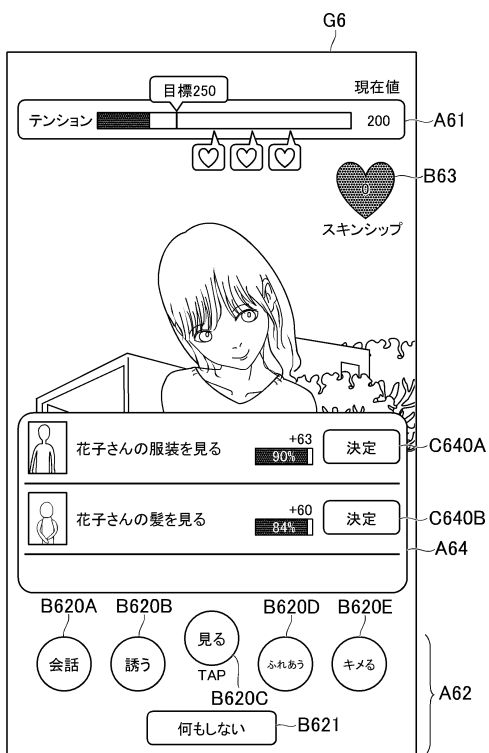
【図 1 1】



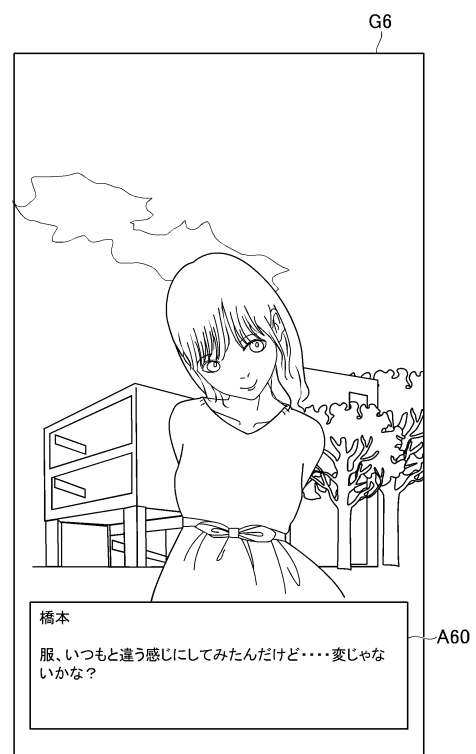
【図 1 2】



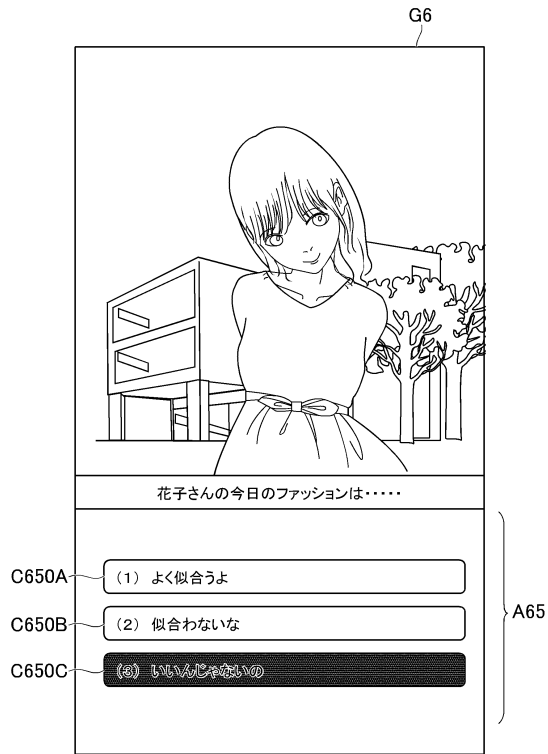
【図 1 3】



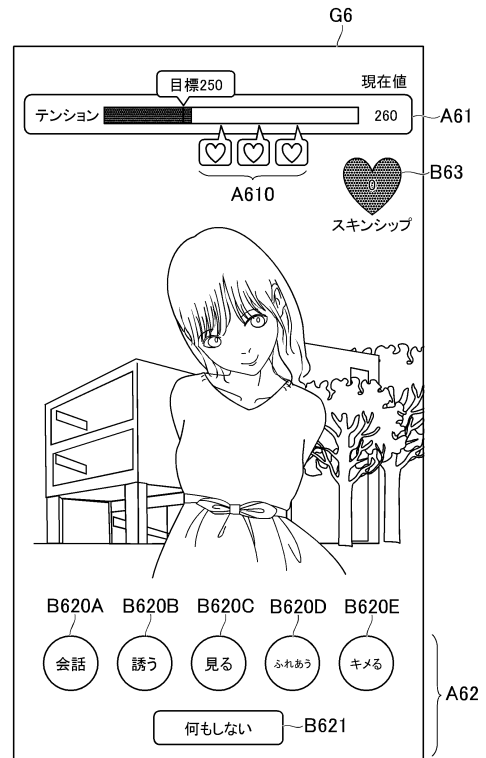
【図 1 4】



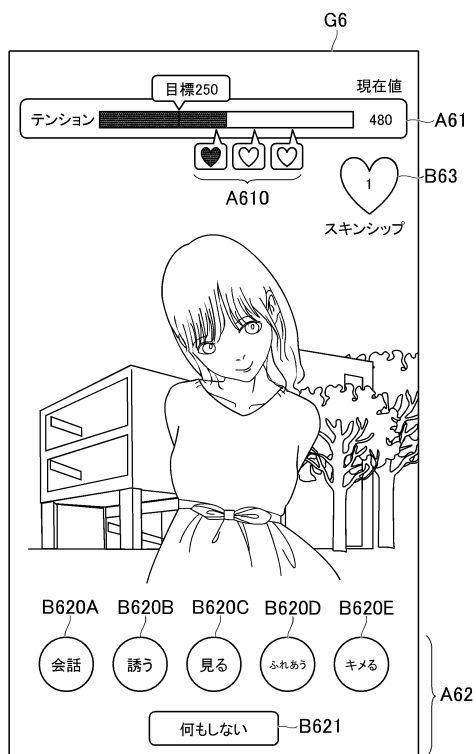
【図 15】



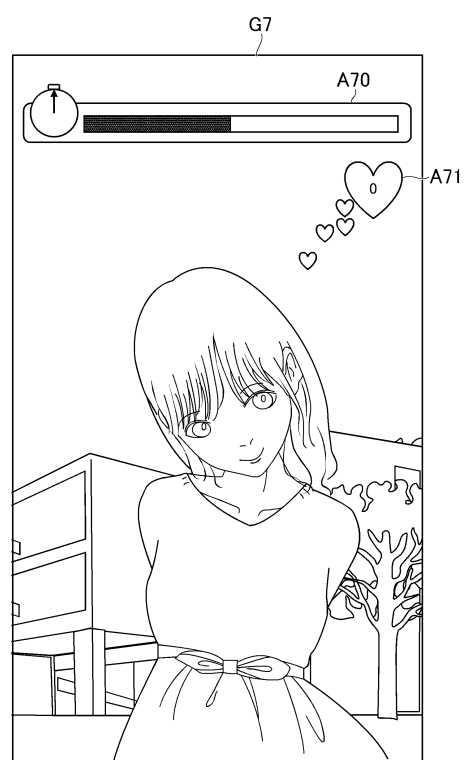
【図 16】



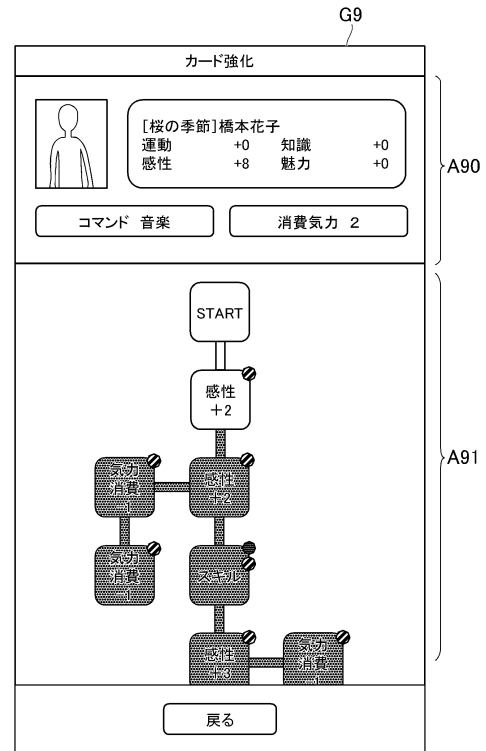
【図 17】



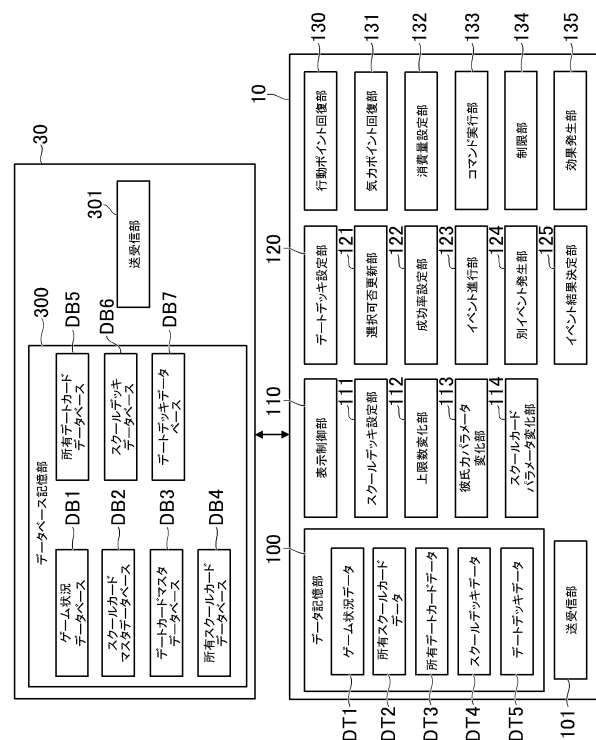
【図 18】



【図 20】



【图 2 2】



【図 2 3】

DB1

ユーザID	ユーザ名	ユーザレベル	ユーザ経費値	購入原価力	上乗額コスト	ゲームIDの目録	行額ポイント	集力ポイント
d000001	山崎 雄	1	55	310	10	2017.12.10	150	600
d000002	佐藤 雄	15	20	600	140	2017.12.22	120/150	100
d000003	田中 直夫	4	15	220	60	2016.12.15	70/70	500
d000004								
...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 2 4】

DB2

スキルカードID	スキルカードの名前	希少度	スキルカード パラメータ初期値	セット可能 スキルコマンド	消費電力初期値	スキルツリーの内容	...
s000001	【春の季節】桃本花子	ノーマル	運動+0 知能+0 魅力+6	美術	2	...	...
s000002	【夏の夕暮れ】山崎真子	ノーマル	運動+0 知能+0 魅力+0	理系	1	...	...
s000003	【秋の夜露】桃本花子	スーパーレア	運動+10 知能+0 魅力+0	体育	5	...	...
s000004	【冬の大雪】桃本花子	レア	運動+0 知能+0 魅力+5	音楽	4	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

【図 2 5】

DB3

データカードID	データカードの名前	希少度	データカード パラメータ初期値	セット可能 データコマンド	データ経費値	スキルツリーの内容	...
d000001	【春の公団】桃本花子	スーパーレア	600+40	美る	...	...	...
d000002	【桃本館】山崎真子	レア	700+55	誇う	...	...	...
d000003	【ヒコニツク】山崎真子	ノーマル	800+20	会話	...	...	...
d000004	【野川】桃本花子	レア	800+40	ふれあう	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

【図 2 6】

DB4

ユーザID	スキルカードID	スキルカード シリアル番号	スキルカード パラメータ現在値	消費電力現在値	スキルツリー 開放状況	...
d000001	s000001	1000001	運動+0 知能+0 感性+8 魅力+0	2	...	...
d000001	s000002	1000002	運動+0 知能+5 感性+0 魅力+0	1	...	...
...	...	...	...	...	...	...
d000002	s000001	2000001	運動+0 知能+6 感性+0 魅力+0	2	...	...
d000002	s000004	2000002	運動+0 知能+7 感性+5	3	...	...
...	...	...	...	...	...	...

【図 27】

[illegible]

【図 28】

ユーザID	スクールコマンド	スクールカード1	スクールカード2	スクールカード3	...
u000001	理系 文系 美術	s0000071000007 s0000121000012 s0000011000001	- - -	- - -	...
	理系 文系 美術	s0001002000015 s0000122000012 s0000012000001	- - -	- - -	...
	理系 文系 美術	s0000233000007 s0000143000006 s0000053000005	- s0001223000012 -	- - -	...
u000004	理系 文系 美術	s0000074000007 s0000324000012 s0000044000004	s0000664000025 - -	- - -	...
	理系 文系 美術	s0000074000007 s0000324000012 s0000044000004	- - -	- - -	...
	理系 文系 美術	s0000074000007 s0000324000012 s0000044000004	- - -	- - -	...

【図 29】

ユーザID	データコード	データID	データID-2	データID-3	...
u000001	乗法 除法 剰余	d000003.1000014	d000112.1000043	-	-
	.	d000003.1000015	d000012.1000044	-	-
	.	d000033.1000018	d000082.1000022	-	...
u000002	乗法 除法 剰余	d000100.2000101	d000912.2000192	-	-
	.	d000048.2000055	d000121.2000096	-	...
	.	d000023.3000023	-	-	-
u000003	乗法 除法 剰余	d000005.3000040	d000172.3000078	-	...
	.	d000007.4000010	-	-	-
	.	d000204.4000025	-	-	...
u000004	乗法 除法 剰余	.	d000916.4000072	-	-
	.	.	-	-	-
	.	.	-	-	-

【図 30】

[illegible]

【図 3 1】

DT2

スクールカードID	スクールカード シリアル番号	スクールカード パラメータ現在値	消費電力現在値	スキルツリー 開放状況	...
s0000001	10000001	運動+0 知性+0 感性+8 魅力+0	2		
s0000002	10000002	運動+0 知性+5 感性+0 魅力+0	1		
.					

【図 3 3】

DT4

スクールコマンド	スクールカード1	スクールカード2	スクールカード3	...
システム 文系 美術 .	d000007,1000007 s000012,1000012 s000001,1000001 .	- - - .	- - - .	...

【図 3 2】

DT3

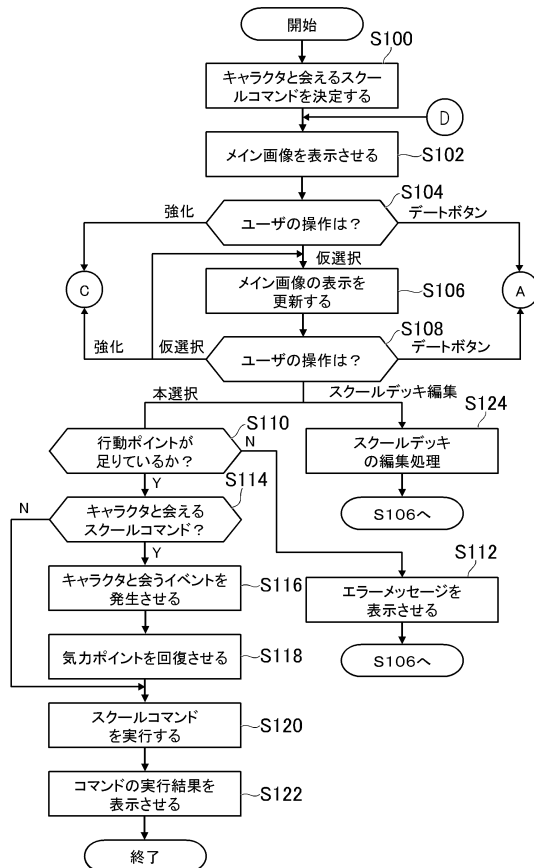
デートカードID	デートカード シリアル番号	デートカード パラメータ現在値	選択可能情報		スキルツリー 開放状況	...
			行動選択後 花子さんの洋服を調える	会話選択後 良く似合うよ 似合わないな いいえとてないの 着れどき 着れどき 着れどき 着れどき		
d000001	1000011	90%,43	花子さんの洋服を調える	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		
d000002	1000012	70%,55	本館に誘う	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		
.						

【図 3 4】

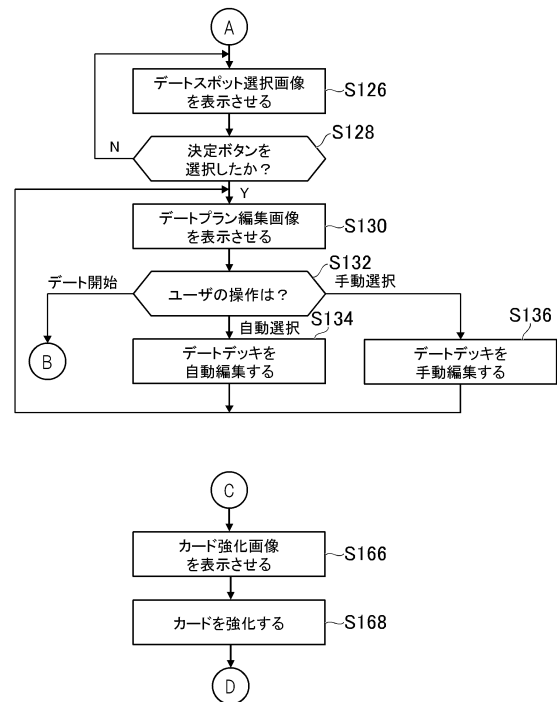
DT5

デートコマンド	デートカード1	デートカード2	デートカード3	...
金銭 誘う 見る .	d000003,1000014 d000012,1000015 d000033,1000018 .	d000112,1000043 d000029,1000028 d000082,1000022 .	- - - .	...

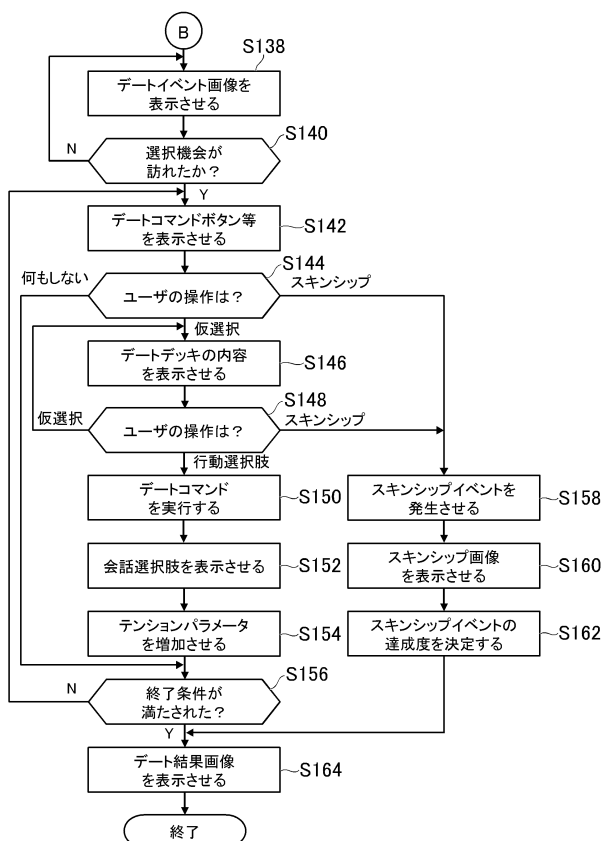
【図 35】



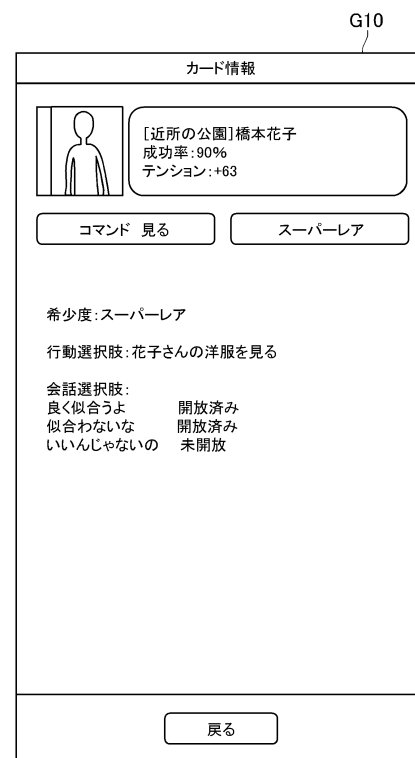
【図 36】



【図 37】



【図 38】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
A 6 3 F 13/53 (2014.01) A 6 3 F 13/53

審査官 彦田 克文

(56)参考文献 特開2001-129254 (JP, A)
特開2014-233323 (JP, A)
特開2015-229081 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 13/00 - 13/98
A 6 3 F 9/24