

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6956933号
(P6956933)

(45) 発行日 令和3年11月2日 (2021.11.2)

(24) 登録日 令和3年10月8日 (2021.10.8)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 13/825 (2014.01)

A 6 3 F 13/825

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/69 (2014.01)

A 6 3 F 13/69 5 1 O

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

A 6 3 F 13/80 F

A 6 3 F 3/06 (2006.01)

A 6 3 F 3/06 B

請求項の数 1 (全 18 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2019-6216 (P2019-6216)
 (22) 出願日 平成31年1月17日 (2019.1.17)
 (62) 分割の表示 特願2014-225183 (P2014-225183)
 の分割
 原出願日 平成26年11月5日 (2014.11.5)
 (65) 公開番号 特開2019-76754 (P2019-76754A)
 (43) 公開日 令和1年5月23日 (2019.5.23)
 審査請求日 平成31年2月14日 (2019.2.14)

(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
 東京都中央区銀座一丁目11番1号
 (72) 発明者 細川 貴由
 東京都港区赤坂九丁目7番2号
 審査官 鈴木 崇雅

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、それに用いられる制御方法及びコンピュータプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の選択要素から一部の選択要素を抽選により選択する要素選択手段と、ゲーム画像内に前記複数の選択要素と対応関係が設定された状態で表示される複数のゲーム要素のそれぞれの価値を前記要素選択手段の選択に基づいて複数の段階で制御し、制御された価値に応じた態様で表示させる価値制御手段と、を備え、

前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が抽選により少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定され、

前記価値制御手段は、前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定するゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の選択要素から一部の選択要素を選択する要素選択手段と、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値をその選択に基づいて制御する価値制御手段とを備えたゲームシステム等に関する。

【背景技術】

【0002】

複数の選択要素から選択される選択要素に応じてゲームの進行を制御するゲームシステムとして、要素選択手段としての抽選装置で抽選対象となる複数の数字と、ゲーム要素としてのマスのそれぞれに割り当てられる複数の数字とが対応付けられて、抽選された数字のマスを順次有効化し、有効化されたマスが一定の配列を形成するとユーザに報酬を付与するピングゲーム機が知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-67534号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述のゲーム機では、選択された選択要素と各ゲーム要素とが1対1で対応付けられ、各ゲーム要素の価値は有効又は無効という種類の観点から評価されるにすぎない。したがって、ゲームの展開が単調になるおそれがある。

【0005】

そこで、本発明は選択要素の選択に基づいてゲーム要素の価値を多様に変化させることが可能なゲームシステム等を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

20

本発明のゲームシステムは、複数の選択要素から一部の選択要素を選択する要素選択手段と、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値を前記要素選択手段の選択に基づいて複数の段階で制御する価値制御手段と、を備え、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定され、前記価値制御手段は、前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する、ものである。

【0007】

本発明のゲームシステムの制御方法は、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値を、所定の要素選択手段による複数の選択要素からの一部の選択要素の選択に基づいて複数の段階でコンピュータにより制御するゲームシステムの制御方法であって、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定する手順と、前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する手順と、を備えたものである。

30

【0008】

本発明のコンピュータプログラムは、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値を、所定の要素選択手段による複数の選択要素からの一部の選択要素の選択に基づいて複数の段階でコンピュータにより制御するためのゲームシステム用のコンピュータプログラムであって、前記コンピュータに、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定する手順、及び前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する手順、をそれぞれ実行させるように構成されたものである。

40

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一形態に係るゲームシステムが適用されたゲーム機の全体図。

50

【図 2】抽選機構の要部拡大図。

【図 3】育成ゲームのゲーム進行制御を説明する概念図。

【図 4 A】育成ゲームのゲーム画面の一例を示す図。

【図 4 B】図 4 A に続くゲーム画面の一例を示す図。

【図 4 C】図 4 B に続くゲーム画面の一例を示す図。

【図 4 D】図 4 C に続くゲーム画面の一例を示す図。

【図 5】ゲーム機の制御系の構成を示す機能ブロック図。

【図 6】ゲーム機のゲーム制御部が実行するゲーム初期設定処理を説明するフローチャート。

【図 7】ゲーム機のゲーム制御部が実行するゲーム進行管理処理を説明するフローチャート。 10

【図 8】ゲーム機のゲーム制御部が実行する報酬付与処理を説明するフローチャート。

【図 9】第 3 の段階が設けられた育成ゲームを説明する図。

【発明を実施するための形態】

【0010】

図 1 は、本発明の一形態に係るゲームシステム 10 が適用されたゲーム機 1 の全体図である。ゲーム機 1 は、所定のプレイ料金の支払いと引換えに、そのプレイ料金に対応した範囲でユーザにゲームをプレイさせる商業用（業務用）のゲーム機として構成されている。この種のゲーム機 1 は、アーケードゲーム機と呼ばれることがある。ゲーム機 1 は、多数のユーザにゲームを繰り返しプレイさせて収益を上げることを主たる目的として店舗等の所定の施設に設置される。 20

【0011】

ゲーム機 1 は、センターユニット C N と、そのセンターユニット C N の周囲を取り囲むようにして複数のステーションユニット S T とを備えている。センターユニット C N には、複数の選択要素としての複数の数字（一例として 1 から 25 までの整数）からいずれかの数字を抽選する抽選機構 2 が設けられている。図 2 は、抽選機構 2 の要部拡大図である。抽選機構 2 には、各数字が対応付けられた複数のポケット 2 a を有する回転可能なルーレット盤 2 b と、ルーレット盤 2 b にボール B を投入するボール投入機構 2 c と、ポケット 2 a からボール B を回収するボール回収機構 2 d とが設けられている。回転するルーレット盤 2 b にボール投入機構 2 c からボール B が投入され、いずれかのポケット 2 a にボール B が進入する。ゲーム終了後、ボール回収機構 2 d はポケット 2 a からボール B を回収し、ボール投入機構 2 c に供給する。抽選機構 2 は、ボール B が進入したポケット 2 a に対応付けられた数字が抽選結果として選択される周知の物理的抽選機構であり、周知技術を利用して構成されてよい。抽選機構 2 は、ルーレット方式の他、回転抽選器、乱数を利用した電子的抽選機構等、様々な方式で実現されてよい。 30

【0012】

各ステーションユニット S T では、抽選機構 2 による数字の選択に基づいて進行する育成ゲームがプレイ可能である。各ステーションユニット S T には、メダル投入口（不図示）と、表示装置 3 と、表示装置 3 に重ね合わされた透明なタッチパネル 4 とが設けられている。ユーザは、表示装置 3 に表示されたゲーム画面 100 に応じてタッチパネル 4 を操作し、育成ゲームをプレイする。 40

【0013】

図 3 は、育成ゲームのゲーム進行制御を説明する概念図である。育成ゲームは、抽選機構 2 で選択された数字に応じて、表示装置 3 に表示された花壇 101 に植えられた植物 102 が育つゲームである。花壇 101 は、4 行 4 列の計 16 個のマス M11、M12、...、M43、M44（特に区別しない場合、参照符号 M で代表することがある。）で区別され、各マス M11 ~ M44 に植えられた植物 102（ゲーム要素の価値に相当）の状態が抽選機構 2 の選択結果に応じて変化する。1 回の育成ゲームにおいて、抽選機構 2 では 1 ~ 25 の数字の中から 8 個の数字を選択する。一例として、1 回目の抽選で 3 個の数字を選択し、2 回目の抽選で 2 個の数字を選択し、3 ~ 5 回目の抽選で各回 1 個の数字を選択 50

する。数字の抽選方法は１回に必要な全ての数字を選択してもよいし、１回ずつ選択してもよい。選択方法は適宜の方法でしてよい。

【００１４】

育成ゲームには、花壇１０１に種がまかれる第１の段階と、種から出た芽１０２aに水をやって花１０２bを咲かせる第２の段階が設けられている。第１の段階では、各マスMに１個の数字が対応付けられ、マスMに対応付けられた数字が抽選機構２で選択されると、そのマスMに種がまかれ、芽１０２aが出る。なお、マスMに対応付けられている数字が抽選機構２で選択された場合、「ヒット」ということがある。各マスMの種の数、芽１０２aの数で識別が可能である。１個のマスMに最大４個の種をまくことができる。原則として、花壇１０１には、抽選機構２の選択結果に応じて種がまかれる。

10

【００１５】

抽選機構２で５個の数字が選択される間は第１の段階で育成ゲームが進行し、５個目の数字が選択されると第２の段階に変化する。第１の段階から第２の段階に変化すると、各マスMと抽選機構２で選択される数字の対応関係が変化する。第２の段階では、各マスM １１～M ４４は、同一行又は同一列に並んだマスM（例えば、マスM １１～M １４）で１つのグループを形成する。これにより、花壇１０１には８つのグループが形成される。なお、８つのグループのそれぞれをライン１～ライン８と称して区別することがある。各ラインには、抽選機構２で抽選対象となる数字が対応付けられる。各ラインには、まだ選択されていない数字の中から乱数を利用して選択された数字が対応付けられる。対応付けられた数字が抽選機構２で選択されると、その数字が対応付けられたラインに属するマスMの中で種がまかれているマスM（芽１０２aが出ているマスM）がある場合、芽１０２aから花１０２bに変化させ、すでに花１０２bに変化している場合は花１０２bの数（マス情報の種の数）を１個増加させる。なお、ラインに対応付けられている数字が抽選機構２で選択された場合、「ヒット」ということがある。育成ゲームが終了すると、花壇１０１に咲いている花１０２bの数に応じてユーザに報酬が付与される。

20

【００１６】

第１の段階から第２の段階に変化する際、第１の段階で各マスMにまかれた種数は、第２の段階において維持される。各段階で各マスMと抽選機構２で選択対象となる数字の対応関係が異なるように設定されるので、各マスMの種の数やその状態を容易に調整できる。したがって、各マスMの価値を多様に変化させることができる。以下、第１の段階を「種まきステージ」と、第２の段階を「水やりステージ」と称し、説明することがある。

30

【００１７】

図４A～図４Dは、育成ゲームのゲーム画面の一例を示す図である。なお、図４A～図４Dに示すゲーム画面１００A～１００Dはゲーム画面の一例を示しているが、特定のゲーム画面を指定しない場合はゲーム画面１００ということがある。図４Aのゲーム画面１００Aには、上述した花壇１０１と、ラッキーナンバー表示部１０３と、ユーザへの配当を表示する配当表示部１０４と、抽選機構２の抽選状況を表示する抽選状況表示部１０５と、ユーザが所持するクレジット数や、現在プレイしているゲームのベット数、当選したクレジット数等のユーザのクレジットの収支を表示するクレジット表示部１０６と、ジャックポットゲームの実行までの残りステップを表示するステップ表示部１０７とが設けられている。

40

【００１８】

ユーザは、育成ゲームの参加条件として所持するクレジットをベットする。例えば、所定量のクレジットの消費と引換えに育成ゲームへの参加を許可する。さらに、育成ゲームを有利に進めるためにクレジットを消費させてもよい。例えば、所定量のクレジットの消費と引換えにユーザが指定するマスMに対し種をまく（芽１０２aがでる）ことを許可してもよい。あるいは、クレジットを消費させることなくこのような有利な状況を提供してもよい。また、各マスMには、ステップ表示部１０７でカウント対象となるリング１０７aが設定されることがある。リング１０７aが設定されるマスM及び設定されるリング１０７aの個数はランダムで決定される。あるいは、クレジットの消費と引換えにいずれか

50

のマスMにリンゴ107aを付与してもよい。リンゴ107aが付与されたマスMで花102bが咲くとリンゴ107aを取得でき、ステップ表示部107のステップが1つ進む。最後のステップまで進むとセンターユニットCNでジャックポットゲームが実行される。

【0019】

図4Aは、育成ゲームが開始される前の状態を示している。花壇101には、種がまかれて芽102aが出ているマスM22、M44と、リンゴ107aが設定されているマスM14、M32、M43と、花壇101内でラッキーナンバーに設定されたマスM11、M22、M33、M44（図4Aの各マスM11、M22、M33、M44内に星マークを表示して区別する。）とが設けられる。ラッキーナンバーに設定されたマスMの数字が選択されると、その縦ラインに属する各マスMの種の数に1個増やす。また、ラッキーナンバー表示部103に表示されている数字が選択されると、全てのマスMの種の数に1個増やす。

【0020】

図4Bは、図4Aのゲーム画面100Aの続きを示し、育成ゲームが開始され、5個の数字が選択された後のゲーム画面100Bを示している。種まきステージが開始され、抽選機構2にて「7」、「8」、「19」、「1」、「6」の各数字が選択された結果、ヒットした各マスM21、M22、M43には種が1個追加される。さらに、ラッキーナンバーに設定されたマスM22の数字が選択されたため、その縦ラインに属する各マスM12、M22、M32、M42の種の数に1個増える。種が増えたマスMには、種の数に応じて芽102aが出る演出がされる。なお、「1」、「6」の数字はいずれのマスMとも対応していないので、抽選機構2にて選択されてもゲームの進行に影響しない。

【0021】

図4Cは、図4Bのゲーム画面100Bの続きを示し、種まきステージから水やりステージに変化した後のゲーム画面100Cを示している。水やりステージに変化すると、各マスMと抽選機構2で選択対象の数字との対応関係が変化する。これに伴い、各マスMに表示された数字が消え、代わって数字表示部108に各ラインと対応付けられた数字が表示される。また、ラッキーナンバー表示部103に表示される数字が変更される。水やりステージで新たに表示された数字は、抽選機構2でまだ選択されていない数字からランダムに決定される。水やりステージでは、種まきステージで種がまかれたマスMを対象にゲームが進行する。種まきステージから水やりステージに移行する際に、各マスMの種数のデータは引き継がれる。

【0022】

図4Dは、図4Cのゲーム画面100Cの続きを示し、水やりステージが開始され、3個の数字が選択された後のゲーム画面100Dを示している。ライン2に対応付けられた「15」の数字が抽選機構2で選択された結果、ライン2が有効になり、ライン2の各マスMには水がまかれる。ライン2に属する各マスM12、M22、M32、M42に生えている芽102aから花102bに変化する。ラインが有効になり花102bに変化するマスMの対象は、マス情報として種が1個以上あるマスMである。次に、ライン6に対応付けられた「24」の数字が抽選機構2で選択された結果、ライン6が有効になる。ライン6に属する各マスM21、M22、M23、M24のうち、マスM12、M22が種を有している。マスM12に生えている芽102aが花102bに変化する。また、マスM22はライン2が有効になったことによりすでにヒット済なので、花102bの数（マス情報の種の数）が1個追加される。なお、マス情報として、1個のマスMに最大4個までしか種を保持できないので、5個目以降の種はカウントされない。したがって、マスM22は、以降のゲームでさらにヒット（例えば、ラッキーナンバー表示部103に表示された数字が選択される場合）しても花102bの数（マス情報の種の数）は増えず、表示に変化はない。最後に、どのラインにも対応付けられていない「21」の数字が抽選機構2で選択されるが、ヒットしていないのでゲームの進行に影響せずゲームが終了する。なお、水やりステージにて、ラッキーナンバー表示部103に表示されている数字が抽選機

10

20

30

40

50

構 2 で選択されると、全てのマス M 1 1 ~ M 4 4 のうち、種を 1 個以上有しているマス M に対して芽 1 0 2 a から花 1 0 2 b に変化させ、すでに花 1 0 2 b に変化している場合は花 1 0 2 b の数 (マス情報の種の数) を 1 個追加する。

【 0 0 2 3 】

水やりステージが終了すると、花壇 1 0 1 に咲いている花 1 0 2 b の数に応じてユーザに報酬が付与される。図 4 D において、1 2 個の花 1 0 2 b が咲いているので、その個数に応じた報酬が支払われる。また、リンゴ 1 0 7 a が付与されているマス M 3 2 に花 1 0 2 b が咲いているので、ユーザにリンゴ 1 0 7 a が付与される。

【 0 0 2 4 】

図 5 は、ゲーム機 1 の制御系の構成を示す機能ブロック図である。ゲーム機 1 には、育成ゲームを制御するゲーム制御部 1 1 と、抽選機構 2 の動作を制御する抽選機構制御部 1 2 と、記憶部 1 3 とが設けられている。ゲーム制御部 1 1 及び抽選機構制御部 1 2 は、ゲーム機 1 のハードウェア (CPU 及びその内部装置としてのメモリを含む。) とソフトウェアとの組合せによって実現される論理的装置である。記憶部 1 3 には、磁気記憶媒体、光学記憶媒体、EEPROM といった不揮発性の記憶媒体を含む装置である。記憶部 1 3 には、ゲーム機 1 でゲームを実行するためのゲームプログラム 2 1 と、ステータスデータ 2 2 と、特別番号データ 2 3 と、マス情報データ 2 4 と、ライン情報データ 2 5 とが記憶されている。その他、記憶部 1 3 には、ゲーム結果等のユーザがゲームを継続するために必要なデータが記録されるプレイデータやゲームの実行に必要な各種のデータが記憶されている。

【 0 0 2 5 】

ステータスデータ 2 2 は、現在の育成ゲームがどの段階にあるかを記録したデータである。具体的には、種まきステージ及び水やりステージのうち、現在進行しているいずれかのステージが記録される。また、抽選機構 2 で数字が選択された回数が記録されてもよい。特別番号データ 2 3 には、種まきステージ及び水やりステージにてラッキーナンバー表示部 1 0 3 に表示される数字及び花壇 1 0 1 内でラッキーナンバーに設定された数字が特別番号として記録される。マス情報データ 2 4 には、各マス M 1 1 ~ M 4 4 と、そのマス M に対応付けられて配置された数字、その配置数字がヒットしたか否かの識別、及びそのマス M の種の数とが対応付けられて記録される。ライン情報データ 2 5 には、各ラインと、そのラインに対応付けられて配置された数字、及びその配置数字がヒットしたか否かの識別とが対応付けられて記録される。

【 0 0 2 6 】

ゲーム制御部 1 1 が記憶部 1 3 に記憶されたゲームプログラム 2 1 を読み取って実行することにより、ゲーム制御部 1 1 の内部には論理的装置として、育成ゲームの開始前のステータスデータ 2 2、特別番号データ 2 3 及びマス情報データ 2 4 を設定する初期設定部 1 4 と、育成ゲームの進行を管理する進行管理部 1 5 と、育成ゲーム終了後にゲーム結果に応じてユーザに付与する報酬を管理する報酬管理部 1 6 とが設けられる。また、抽選機構制御部 1 2 は、抽選機構 2 の動作を制御するとともに、抽選結果を進行管理部 1 5 に通知する。

【 0 0 2 7 】

図 6 は、ゲーム機 1 のゲーム制御部 1 1 が実行するゲーム初期設定処理を説明するフローチャートである。ゲーム初期設定処理は、育成ゲームを開始するにあたってステータスデータ 2 2、特別番号データ 2 3 及びマス情報データ 2 4 を設定する。ゲーム制御部 1 1 は、各マス M 1 1 ~ M 4 4 に対応付けられる数字を決定する (ステップ S 1)。上述したように、各マス M に割り当てられる数字は乱数を利用してランダムで決定されるが、ユーザに特定の数字を対応付けるマス M を選択させてもよい。選択の例として、特定の数字をユーザに提示し、割り当てるマス M をユーザに選択させてもよい。あるいは、各マス M に対応付けるべき数字を花壇 1 0 1 に表示させ、ユーザの決定があるまで数字の対応付けをやり直すことができるように構成してもよい。

【 0 0 2 8 】

ゲーム制御部 11 は、特別番号を決定する（ステップ S 2）。ステップ S 1 で決定された数字を参照して、マス M と対応付けられていない数字群の中からラッキーナンバー表示部 103 に表示される数字を、マス M と対応付けられた数字群の中から花壇 101 内でラッキーナンバーとして設定される数字を決定する。なお、花壇 101 内でラッキーナンバーとして設定される数字は、マス M の位置に依存して決定されてもよい。例えば、斜めに並んだマス M 11、M 22、M 33、M 44 に対応付けられた数字をラッキーナンバーとして設定してもよい。花壇 101 内のラッキーナンバーは 4 個に限られず、適宜設定してもよい。クレジットの消費と引換えにラッキーナンバーを増加してもよい。

【0029】

ゲーム制御部 11 は、各マス M 11 ~ M 44 の種の数を決める（ステップ S 3）。各マス M には、種の数 0 ~ 4 個の間で決定される。クレジットの消費と引換えに希望するマス M に種をまくことをユーザに許可してもよいし、所定数の種が適宜のマス M に予めまかれるように設定してもよい。ゲーム制御部 11 は、ステップ S 1 ~ S 3 で決定した初期設定を特別番号データ 23 及びマス情報データ 24 に記録する（ステップ S 4）。それとともに、ステータスデータ 22 を初期化し、種まきステージに設定する。そして、ゲーム制御部 11 は、ステータスデータ 22、特別番号データ 23 及びマス情報データ 24 に基づいて花壇 101 に数字及び芽 102a を表示し（ステップ S 5）、今回の処理を終了する。上述した処理によれば、育成ゲームの開始前にゲーム進行に必要な初期設定を決定し（ステップ S 1 ~ S 3）、ステータスデータ 22、特別番号データ 23 及びマス情報データ 24 に記録して（ステップ S 4）、ゲーム画面 100 に表示する（ステップ S 5）。

【0030】

図 7 は、ゲーム機 1 のゲーム制御部 11 が実行するゲーム進行管理処理を説明するフローチャートである。ゲーム進行管理処理は、抽選機構 2 で選択された数字ごとに実行され、育成ゲームの進行を制御する処理である。ゲーム制御部 11 は、ステータスデータ 22 を取得し（ステップ S 11）、現在のステージが、種まきステージか否かを判別する（ステップ S 12）。現在のステージが、種まきステージである場合、ゲーム制御部 11 は、抽選機構 2 で選択された数字を取得し（ステップ S 13）、ヒットしたマス M があるか否かを判別する（ステップ S 14）。選択された数字と、マス情報データ 24 及び特別番号データ 23 とを比較し、ヒットの有無を判別する。ヒットしたマス M がある場合、そのマス M の種数を 1 個増やす。ヒットしたマス M の数字がラッキーナンバーに設定されている場合、影響するマス M（例えば、縦ラインの各マス M）の種数も 1 つ増やす。ラッキーナンバー表示部 103 に表示された数字がヒットした場合は、全てのマス M の種数を 1 つ増やす。

【0031】

ゲーム制御部 11 は、マス情報データ 24 及び特別番号データ 23 を更新する（ステップ S 15）。選択された数字に応じて、ヒットしたマス M のヒット識別と、種が増えたマス M の種数を変更する。ゲーム制御部 11 は、ゲーム画面 100 の表示を更新し（ステップ S 16）、ステップ S 11 に戻って処理を繰り返す。ゲーム画面 100 の表示の更新には、花壇 101 のマス M に種をまく演出、各マス M の状態の変更、各マス M に対応付けられた数字がヒットした場合の演出、ラッキーナンバー表示部 103 に表示された数字がヒットした場合の演出等が含まれる。また、ステップ S 14 でヒットしたマス M がない場合、ゲーム制御部 11 は、ステップ S 15、S 16 の処理をスキップしてステップ S 17 に進む。ゲーム制御部 11 は、ステータスデータ 22 を更新する（ステップ S 17）。種まきステージが終了した場合、ステータスデータ 22 を水やりステージに変更する。また、種まきステージを継続する場合は、種まきステージの数字選択の回数を記録する。

【0032】

ステップ S 12 で種まきステージでない場合、つまり、水やりステージの場合は、ゲーム制御部 11 は、水やりステージの初期設定が未設定か否かを判別する（ステップ S 18）。種まきステージから水やりステージに変更された直後で水やりステージの初期設定がされていない場合、ゲーム制御部 11 は、各ライン 1 ~ 8 に対応付けられる数字及び特別

番号を決定する（ステップS 1 9）。各ライン1～8に対応付けられる数字は、抽選機構2でまだ選択されていない数字の中からランダムで決定される。また、ステップS 1 9で決定された数字を参照して、ラインと対応付けられていない数字群の中から特別番号としてラッキーナンバー表示部1 0 3に表示される数字を決定する。ゲーム制御部1 1は、マス情報データ2 4を取得する（ステップS 2 0）。ゲーム制御部1 1は、ステップS 1 9、S 2 0で決定した水やりステージの初期設定をライン情報データ2 5及び特別番号データ2 3に記録し、それらのデータ2 3、2 5に基づいて数字表示部1 0 8及びラッキーナンバー表示部1 0 3に数字を表示させるとともに各マスMに芽1 0 2 aを表示させる（ステップS 2 1）。これにより、種まきステージで取得した種の数維持したまま、水やりステージの初期設定が表示される。なお、ステップS 1 8で水やりステージの初期設定がすでにされている場合は、ゲーム制御部1 1は、ステップS 1 9～S 2 1の処理をスキップする。

10

【0 0 3 3】

ゲーム制御部1 1は、抽選機構2で選択された数字を取得し（ステップS 2 2）、ヒットしたマスMがあるか否かを判別する（ステップS 2 3）。選択された数字と、ライン情報データ2 5を参照し、ヒットしたラインがあるか否かを判別する。また、特別番号データ2 3を参照し、ラッキーナンバー表示部1 0 3に表示された数字がヒットしたか否かを判別する。ヒットしたライン又はラッキーナンバーがある場合、ゲーム制御部1 1は、ヒットしたラインに属するマスM、又は全てのマスMの中で1個以上種を有しているマスMがあるか否かを判別する（ステップS 2 4）。

20

【0 0 3 4】

対象のマスMに1個以上種を有しているマスMがある場合、ゲーム制御部1 1は、ライン情報データ2 5及び特別番号データ2 3を更新する（ステップS 2 5）。選択された数字に応じて、ヒットしたラインのヒット識別を変更する。また、ゲーム制御部1 1は、マス情報データ2 4を更新する（ステップS 2 6）。ここで、ライン情報データ2 5及び特別番号データ2 3に基づいて、マスMが属する縦横2つのライン及びラッキーナンバーのうちいずれか1以上がすでに水やりステージでヒットしている場合にはマスMの種数を1個加算する。また、マスMが属する縦横2つのライン及びラッキーナンバーのいずれかが水やりステージで初めてヒットした場合、又は種数が4に達している場合には種の加算は行わない。

30

【0 0 3 5】

ゲーム制御部1 1は、ゲーム画面1 0 0の表示を更新する（ステップS 2 7）。マスMごとに種数が1個以上あるか否かを判別し、そのマスMに種が1個以上あれば、そのマスMが属する縦横2つのライン及びラッキーナンバー表示部1 0 3に表示されている数字のうちいずれかの数字がヒットしているか否かを判別する。いずれかの数字がヒットしている場合は、マスMに種数と同数の花1 0 2 bを表示させる。なお、ゲーム画面1 0 0の表示処理で花1 0 2 bの識別に関する処理は、後述する図8の報酬付与処理のステップS 3 1～S 3 6の処理と同様でよい。マスMが属する縦横2つのライン及びラッキーナンバーのいずれかが初めてヒットした際には芽1 0 2 aから花1 0 2 bへ変化する演出をしてもよい。種が1個以上あるが、そのマスMが属する縦横2つのライン及びラッキーナンバー表示部1 0 3に表示された数字のいずれもヒットしていない場合は、種数と同数の芽1 0 2 aを表示し、そもそも種数が0のマスMの場合は、マスMには何も表示されない。その他、花壇1 0 1のマスMに水をまく演出等がされる。また、ステップS 2 3でヒットしたラインがない場合、又はステップS 2 4で種数が1個以上のマスMがない場合、ゲーム制御部1 1は、ステップS 2 5～S 2 7の処理をスキップしてステップS 2 8に進む。

40

【0 0 3 6】

ゲーム制御部1 1は、ステータスデータ2 2を更新する（ステップS 2 8）。水やりステージの数字選択の回数を記録する。ゲーム制御部1 1は、ステータスデータ2 2を参照して、水やりステージが終了するか否かを判別する（ステップS 2 9）。ステータスデー

50

タ 2 2 に記録された水やりステージの数字選択の回数を参照して判別する。水やりステージが終了すると、ゲーム制御部 1 1 は今回の処理を終了する。水やりステージが続行する場合、ステップ S 1 1 に戻って処理を繰り返す。

【 0 0 3 7 】

上述した処理では、現在のステージを判別し（ステップ S 1 2 ）、種まきステージ（ステップ S 1 3 ~ S 1 7 ）と、水やりステージ（ステップ S 1 8 ~ S 2 8 ）とで異なる進行制御がされる。ステージごとにマス M と数字との対応関係が異なるので、マス M の種の数
を柔軟に変化させることができる。また、種まきステージで取得した各マス M の種
の数は水やりステージでも維持され、種を有するマス M を対象にして水やりステージのゲームが
進行する。ステージ間の関連性を有しつつ、各ステージにおいてマス M の価値を多様に
変化させることができる。

10

【 0 0 3 8 】

図 8 は、ゲーム機 1 のゲーム制御部 1 1 が実行する報酬付与処理を説明するフローチャートである。報酬付与処理は、育成ゲームの終了後にユーザへの報酬を決定するとともにユーザに付与する処理である。ゲーム制御部 1 1 は、判定対象となるマス M を選択し（ステップ S 3 1 ）、マス情報データ 2 4 を参照して種
の数が 1 個以上あるか否かを判別する（ステップ S 3 2 ）。種
の数が 1 個以上ある場合、ゲーム制御部 1 1 は、ラッキーナンバー表示部 1 0 3 に表示されている数字が選択されたか否かを判別する（ステップ S 3 3 ）。ラッキーナンバーの数字が選択されている場合、ゲーム制御部 1 1 は、報酬カウント値にそのマス M の種
の数を加算する（ステップ S 3 4 ）。一方、ラッキーナンバーの数字が
選択されていない場合、ゲーム制御部 1 1 は、そのマス M が属するラインがヒットしているか否かを判別する（ステップ S 3 5 ）。1 つのマス M は、縦のラインと横のラインの計 2 つのラインに属している。いずれか一方のラインがヒットしていればよい。対象となるマス M が属しているラインがヒットしている場合、ゲーム制御部 1 1 は、ステップ S 3 4 に進む。ステップ S 3 2 で種
の数がゼロの場合、又はステップ S 3 5 で対象となるマス M が属しているラインがいずれもヒットしていない場合、ゲーム制御部 1 1 は、ステップ S 3 6 に進む。

20

【 0 0 3 9 】

ゲーム制御部 1 1 は、全てのマス M に対してステップ S 3 2 ~ S 3 5 の処理をしたか否かを判別し（ステップ S 3 6 ）、処理をしていない場合はステップ S 3 1 に戻って処理を繰り返す。全てのマス M に対して処理が終了した場合、ゲーム制御部 1 1 は、報酬カウント値、つまり、全てのマス M の花 1 0 2 b の数に応じてユーザに報酬を付与し（ステップ S 3 7 ）、報酬カウント値を 0 に戻して今回の処理を終了する。花 1 0 2 b が咲いているマス M にリンゴ 1 0 7 a が付与されている場合には、リンゴ 1 0 7 a も同時にユーザに付与する。

30

【 0 0 4 0 】

上述した処理によれば、全てのマス M の花 1 0 2 b の数を足し合わせ（ステップ S 3 1 ~ S 3 6 ）、花 1 0 2 b の数に応じてユーザに報酬を付与する（ステップ S 3 7 ）。水やりステージの終了時に芽 1 0 2 a が出ているだけでは報酬の付与に結び付かないため、花 1 0 2 b への変化を調整することで報酬の調節をすることができる。

40

【 0 0 4 1 】

本発明は、上述した形態に限定されることなく、種々の形態にて実施することができる。例えば、本形態では、抽選機構 2 は複数の数字から一部の数字を選択するものとして 3 回の抽選で計 8 つの数字を選択する例で説明したがこのような例に限られない。例えば、1 回の抽選により育成ゲームで選択すべき全ての数字を選択してもよいし、1 回の抽選で 1 つの数字を選択してもよい。育成ゲームに必要な個数の数字を選択できればよく、選択方式は適宜の変更が可能である。また、要素選択手段は、物理的又は電子的な抽選機構に限られない。例えば、ゲーム機 1 内で提供される他のゲームや、ゲーム機 1 とネットワークを介して相互に通信可能な他のゲーム機で提供される他のゲームをプレイすることにより選択される数字であってもよい。あるいは、イベントで発表される数字、他のユーザが

50

指定する数字等、外部から入力される数字であってもよい。このような数字は入力装置を介して入力され、ゲーム制御部 11 は選択された数字として入力装置から取得する。選択対象は、数字に限られない。色、シンボル、図柄等の互いに区別できるものであれば限定されない。選択要素を選択する方法は、抽選装置に限られず、複数の選択要素から少なくとも 1 つの選択要素が選択される形態であれば、どのように選択要素が決定されてもよい。

【0042】

上述した形態では、複数のゲーム要素として花壇 101 のマス M11 ~ M44 で説明し、その価値を、マス M にまかれた種の数と、その状態の変化（芽 102a、花 102b）で説明したがこれに限られない。例えば、キャラクタ（ゲームキャラクタ、動物、魚等）やアイテム（武器、宝石、食べ物等）、土地（海、山、国、家、城等）等の形態でも上述した育成ゲームのような価値の変化（色の変化や演出の変化、形状の変化等）をさせることができる。価値の変化に応じた画像をゲーム画面に表示するように表示装置 3 を制御すればよい。また、種の数に代えて、種の数に価値に応じて芽 102a や花 102b の色を変化させてもよい。ゲーム要素の価値の表現方法は適宜変更してよい。また、上述した形態では、縦横の 2 軸に配置された 4 行 4 列の複数のマス M11 ~ M44 で説明したがこれに限られない。例えば、3 次元空間にマスを立て的に並べるようにしてもよいし、六角形のマスを隙間なく敷き詰め、隣り合うマスが 3 方向にクロスする形態としてもよい。あるいは、所定の領域内に複数のマス M がランダムに配置されていてもよい。マス M の配置は、ゲーム内容に応じて適宜変更してよい。

【0043】

上述した形態では、複数の段階として「種まきステージ」及び「水やりステージ」が設けられた形態で説明し、2 つの段階がある場合で説明したがこれに限られない。例えば、第 3 の段階が設けられていてもよい。図 9 は、第 3 の段階が設けられた育成ゲームを説明する図である。第 3 の段階として、花 102b から果物 103c に変化する「収穫ステージ」が、水やりステージの次に設けられ、抽選機構 2 で 1 個の数字が選択される。すでに選択された数字を除いた残りの数字の中からランダムで決定された数字と、マス M22、M23、M32、M33 のグループと、全てのマス M11 ~ M44 のグループとがそれぞれ対応付けられる。図 9 では、抽選機構 2 で「2」の数字が選択され、「2」の数字と対応付けられたマス M22、M23、M32、M33 に咲いている花 102b が果物 103c に変化する。

【0044】

第 3 の段階が設けられた例において、報酬付与処理では、果物 102c を花 102b と同様に扱って報酬を算出しつつ、果物 102c の数に応じてボーナスを加算してもよいし、あるいは、果物 102c を対象に報酬を付与してもよい。適宜の算出方法を適用してよい。マス M と数字の対応関係を変化させることで、4 つ以上の段階を設けてもよい。複数の段階が設けられた形態において、抽選機構 2 の選択とゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも 2 つの段階の間で互いに異なるように設定されていればよい。例えば、3 つの段階が設けられているゲームにおいて、第 1 及び第 2 の段階では、抽選機構で選択される数字とマス M との対応関係は同一であるが、第 1 及び第 2 の段階と、第 3 の段階との間に対応関係が異なっていれば本発明の技術的範囲に含まれる。段階の区別は、単にゲームが展開するエリア、ステージ等が異なっている場合や、ゲーム対象のキャラクタが異なっている場合等、ゲームにおいて何らかの変化があれば段階が異なるとして判断してよい。このように複数の段階が設けられている場合に、少なくとも 2 つの段階の間に対応関係が互いに異なるように設定されていればよい。

【0045】

また、上述した形態では、第 2 の段階のゲーム対象を第 1 の段階で種がまかれたマス M に限定して説明したが、これに限られない。例えば、第 1 の段階で種がまかれたマス M が第 3 の段階のゲーム対象に設定されてもよい。この場合、第 2 の段階では、全てのマス M を対象としてゲームを進行させてもよい。また、各段階における対応付けに関しても上述

した形態に限られない。例えば、隣り合う2つのマスMをひと組として1つの数字を対応付けてもよいし、上述した第3の段階の例のように、属するマスMの個数がそれぞれ異なる複数のグループを設け、各グループに1つ以上の数字を対応付けてもよい。適宜の対応付けが可能である。あるいは、単に第1の段階と第2の段階と間で対応付けられる数字のみ変更されてもよい。例えば、第1の段階では、各マスMに1つの数字が対応付けられ、第2の段階では、各マスMに新たな異なる数字が対応付けられる。

【0046】

上述した形態では、種まきステージから水やりステージに変化する際に、各マスMの種の数が増え、各マスMの芽102aは変化しなかったが、段階の変化前後でゲーム要素の価値が増える例に限られない。例えば、種まきステージの終了時の種の数に基づいて、水やりステージでは初めから花102aに変化させてゲームが進行してもよい。あるいは、1つのマスMに複数の種がある場合には、そのうちの1つの芽102aを花102bに変化させるようにしてもよい。適宜の変更が可能である。

10

【0047】

上述した形態では、各マスMの種を増やし、芽102aから花102bに変化させるといった、ゲーム要素の価値の上昇で説明したが、これに限られない。抽選機構2による数字の選択に応じてゲーム要素の価値を下げるようにしてもよい。例えば、上述した種まきステージにおいて、抽選機構2で選択された数字がいずれのマスMにも対応付けられていない場合、花壇101のマスMに植えられている芽102aを1個枯らしてもよい。あるいは、全てのマスMの芽102aを枯らす数字を設定してもよい。ゲームの難易度に応じて適宜調整してよい。

20

【0048】

上述した形態では、水やりステージが開始される前に、各ラインに対応付けられる数字とラッキーナンバー表示部103に表示される数字とを決定し、ライン情報データ25及び特別番号データ23に記録したが(ステップS19~S21)、予め数字が決定されていてもよい。種まきステージも同様、各マスMに対応付けられる数字の決定と、特別番号の決定と、各マスMの種を決定する決定が予め決定されていてもよい。

【0049】

上述した形態では、報酬として各マスMの価値に応じたクレジットをユーザに付与したがこれに限られない。例えば、育成ゲームとは異なるゲームで利用できるアイテムやゲーム特典等であってもよい。武器のアイテムが報酬として付与される場合、各マスMの価値に応じて武器のグレードが変化するようにすればよい。キャラクタ強化や特定ステージの開放といったゲーム特典も同様な変化をさせればよい。この場合、育成ゲームは異なるゲーム内でプレイ可能なゲームとして提供されてもよい。また、提供するアイテム等の画像をゲーム画面の各マスMに表示してもよい。

30

【0050】

上述した形態では、ゲーム画面100に表示された複数のゲーム要素としてのマスM11~M44が要素選択手段の選択に基づいて制御する価値制御手段の制御対象となっているが、ゲーム画面100に表示された複数のゲーム要素のうちの一部のゲーム要素に対してのみ価値制御手段の制御対象としてもよい。例えば、マスM22、マスM23、マスM31、マスM32を価値制御手段の制御対象とし、マスM11~マスM14、マスM21、マスM24、マスM33、マスM34、マスM41~マスM44は他の手段によって価値を変化させてもよい。例えば、他の手段として、要素選択手段の選択に依らず、クイズゲームやアクションゲームなどのゲーム結果に基づいて価値を変化させてもよいし、ユーザのプレイ頻度に基づいて価値を変化させてもよい。あるいは、要素選択手段の選択結果に依ってもよく、例えば、他の手段として、一般的なビンゴゲームのように各マスMに1つの数字を紐付け、選択された数字に応じて各マスMの有効/無効の判断をすることで価値を変化させてもよい。制御対象のゲーム要素の個数は1つ以上あればよく、価値制御手段は少なくとも1つのゲーム要素の価値を要素選択手段の選択に基づいて制御してよい。

40

【0051】

50

上述した実施の形態及び変形例のそれぞれから導き出される本発明の各種の態様を以下に記載する。なお、以下の説明では、本発明の各態様の理解を容易にするために添付図面に図示された対応する部材を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0052】

本発明の一態様に係るゲームシステム（例えば、図1に記載のゲームシステム10）は、複数の選択要素（例えば、抽選機構2によって抽選される複数の数字）から一部の選択要素を選択する要素選択手段（例えば、図5に記載の抽選機構2と抽選機構制御部12）と、ゲーム画像（例えば、図4A～図4Dに記載のゲーム画面100A～100D）内に表示されるゲーム要素の価値（例えば、図4Aに記載のマスM11～M44に植えられた植物102）を前記要素選択手段の選択に基づいて複数の段階（例えば、図3で説明する種まきステージと水やりステージ）で制御する価値制御手段（例えば、図5に記載のゲーム制御部11）と、を備え、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係（例えば、抽選機構2で選択される数字とマスM11～M44との対応関係）が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定され、前記価値制御手段は、前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する、ものである。

10

【0053】

本発明の一態様に係るゲームシステムの制御方法は、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値を、所定の要素選択手段による複数の選択要素からの一部の選択要素の選択に基づいて複数の段階でコンピュータ（例えば、図5に記載のゲーム制御部11）により制御するゲームシステムの制御方法であって、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定する手順（例えば、図6に記載のステップS1～S4の処理と、図7に記載のステップS19～S21の処理）と、前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する手順（例えば、図7に記載のステップS11～S18、S22～S29の処理）と、を備えたものである。

20

30

【0054】

本発明の一態様に係るゲームシステム用のコンピュータプログラムは、ゲーム画像内に表示されるゲーム要素の価値を、所定の要素選択手段による複数の選択要素からの一部の選択要素の選択に基づいて複数の段階でコンピュータにより制御するためのゲームシステム用のコンピュータプログラム（例えば、図5に記載のゲームプログラム21）であって、前記コンピュータに、前記要素選択手段の選択と前記ゲーム要素の価値の制御との対応関係が少なくとも2つの段階の間で互いに異なるように設定する手順、及び前記要素選択手段の選択と前記複数の段階ごとの対応関係とに基づいて前記複数の段階ごとに前記ゲーム要素の価値を制御しつつ、異なる段階に変化するときには変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値を設定する手順、をそれぞれ実行させるように構成されたものである。

40

【0055】

本発明によれば、複数の段階のうち少なくとも2つの段階の間で要素選択手段の選択とゲーム要素の価値の制御との対応関係が互いに異なるように設定されているので、段階ごとにゲーム要素の価値を制御することで、ゲーム要素の価値を柔軟に変化させることができる。また、段階が変化する際に、変化前のゲーム要素の価値に基づいて変化後のゲーム要素の価値が設定されるので、段階の変化前後でもゲームの一体性を損なうことなく各段階でゲーム要素の価値を多様に変化させることができる。

【0056】

なお、本発明に係るコンピュータプログラムは、記憶媒体に記憶された状態で提供され

50

てもよい。この記憶媒体を用いれば、例えばコンピュータに本発明に係るコンピュータプログラムをインストールして実行することにより、そのコンピュータを利用して本発明のゲームシステムを実現することができる。コンピュータプログラムを記憶した記憶媒体は、ＣＤＲＯＭ等の非一時的な記憶媒体であってもよい。

【００５７】

本発明の一態様において、前記価値制御手段は、所定の段階（例えば、種まきステージ）で前記ゲーム要素の価値が所定の状態に達しているゲーム要素（例えば、芽１０２aが出ているマスM）を対象にして前記所定の段階と異なる段階（例えば、水やりステージ）におけるゲーム要素の価値を制御してもよい。段階に応じてゲーム対象を絞ることで各段階のゲームの目的を明確にし、ゲームの興趣を高めることができる。

10

【００５８】

本発明の一態様において、前記ゲーム要素が複数設けられ、前記複数のゲーム要素のそれぞれに対して前記複数の段階ごとに前記複数の選択要素が選択的に対応付けられていてもよい。この態様において、前記複数の段階ごとに１つの選択要素に対して対応付けられるべきゲーム要素の個数が異なってもよい。

【００５９】

また、この態様において、前記複数の段階には、第１の段階（例えば、種まきステージ）と、前記第１の段階から変化する第２の段階（例えば、水やりステージ）と、が含まれ、前記第１の段階では、前記複数のゲーム要素のそれぞれに対して異なる選択要素が対応付けられているとともに、前記第２の段階では、前記複数のゲーム要素が複数のグループ（例えば、図３に説明するライン１～ライン８）に区別され、前記複数のグループのそれぞれに異なる選択要素が対応付けられていてもよい。この態様において、前記価値制御手段には、前記第１の段階にて、前記複数のゲーム要素のそれぞれに対応付けられている選択要素が前記要素選択手段にて選択された場合に対応するゲーム要素の価値を変更するように制御する第１の価値制御手段（例えば、図５に記載のゲーム制御部１１（進行管理部１５）が実行するステップＳ１３～Ｓ１６の処理）と、前記第２の段階にて、前記複数のグループのそれぞれに対応付けられている選択要素が前記要素選択手段にて選択された場合に、対応するグループに含まれるゲーム要素のうち前記第１の段階で所定の価値に達しているゲーム要素の価値を変更するように制御する第２の価値制御手段（例えば、図５に記載のゲーム制御部１１（進行管理部１５）が実行するステップＳ２２～Ｓ２７の処理）と、が設けられていてもよい。この態様において、前記複数のゲーム要素が前記画像ゲーム内にて複数方向に並べて表示され、同一方向に並ぶゲーム要素の群ごとに前記複数のグループのそれぞれが設定されていてもよい。

20

30

【００６０】

上述の態様において、前記複数のゲーム要素のうち所定のゲーム要素群（例えば、図４Aの花壇１０１内でラッキーナンバーに設定されたマスM１１、M２２、M３３、M４４）に特定の選択要素が対応付けられ、前記第１の価値制御手段は、前記特定の選択要素が前記要素選択手段にて選択された場合に前記所定のゲーム要素群のそれぞれのゲーム要素の価値を変更するように制御してもよい。ゲーム要素の価値を多様に変化させることができる。

40

【００６１】

本発明の一態様において、前記要素選択手段による選択要素の選択が所定の状態に達した時点（例えば、育成ゲームにおいて８個の数字が選択された時点）での前記ゲーム要素の価値に応じて報酬をユーザに付与する報酬付与手段（例えば、図５に記載のゲーム制御部１１（報酬管理部１６）が実行するステップＳ３１～Ｓ３７の処理）を備えてもよい。

【符号の説明】

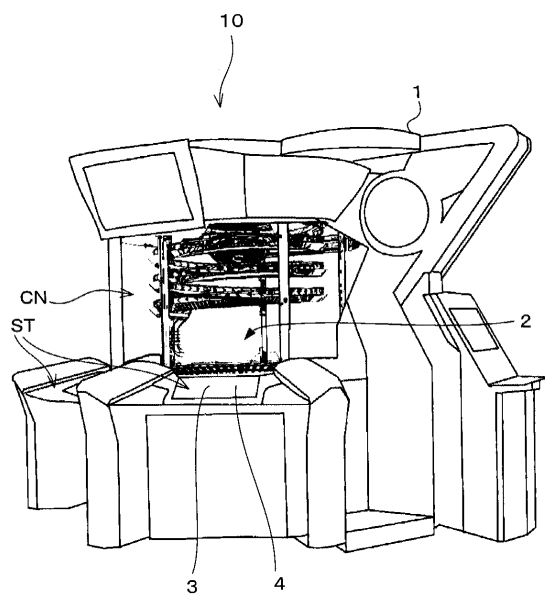
【００６２】

- １ ゲーム機
- ２ 抽選機構（要素選択手段）
- １０ ゲームシステム

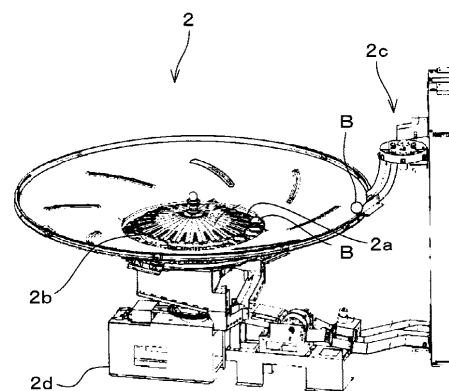
50

- 1 1 ゲーム制御部（価値制御手段）
- 1 5 進行管理部（第 1 の価値制御手段、第 2 の価値制御手段）
- 1 6 報酬管理部（報酬付与手段）
- 2 1 ゲームプログラム
- 1 0 0 ゲーム画面（ゲーム画像）
- 1 0 2 植物
- M 1 1 ~ M 4 4 マス（ゲーム要素）

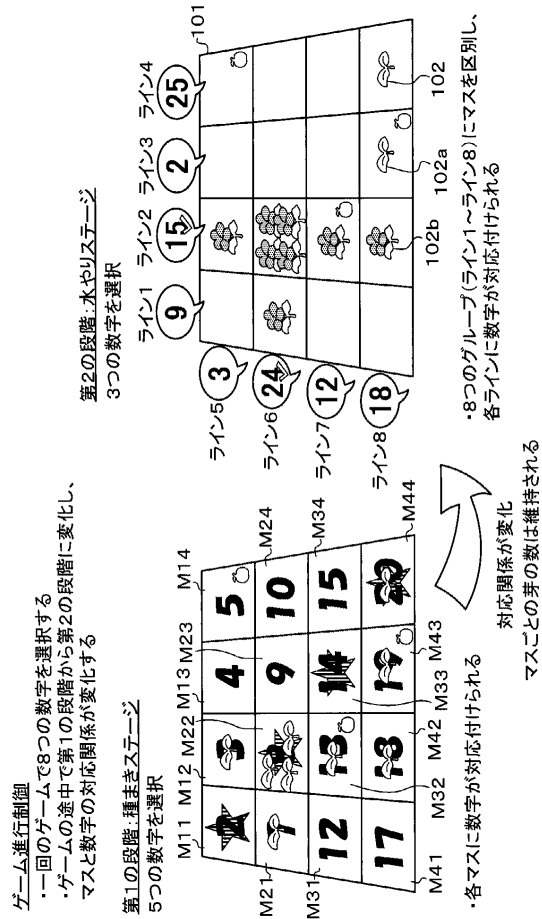
【図 1】



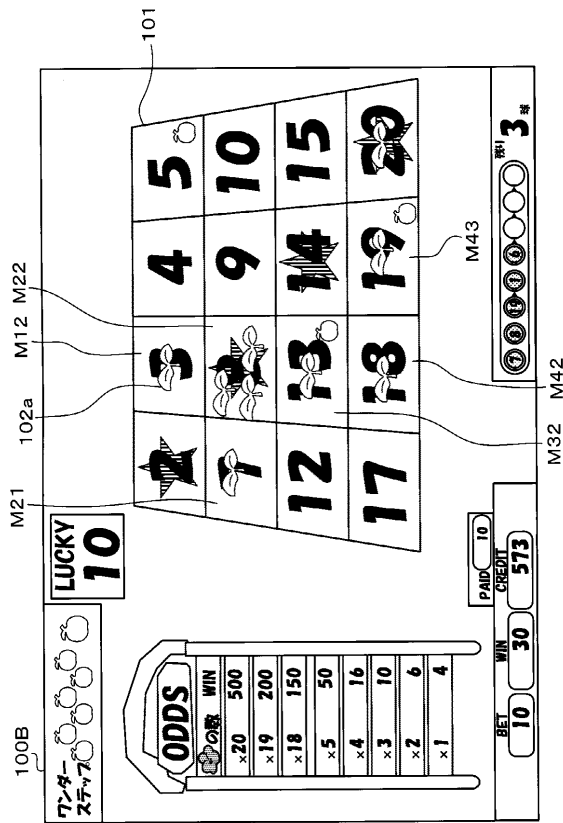
【図 2】



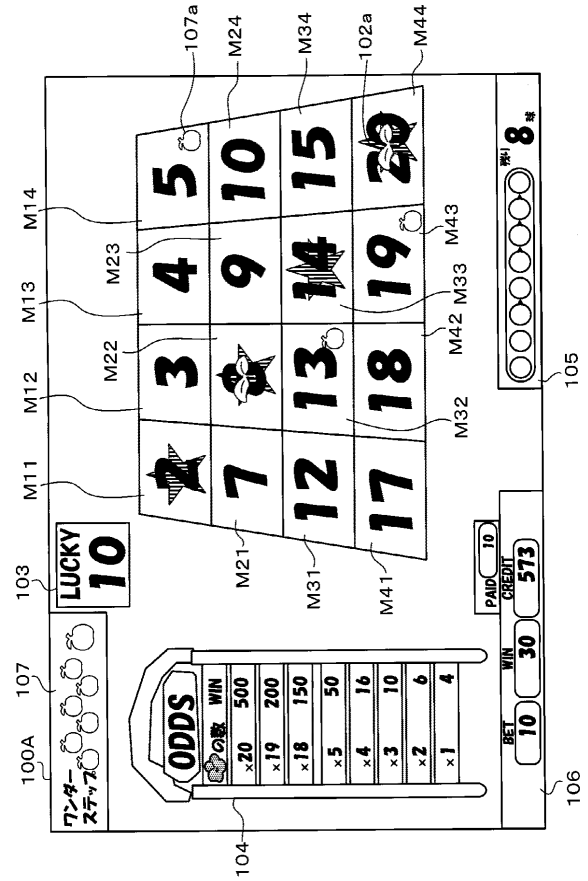
【図3】



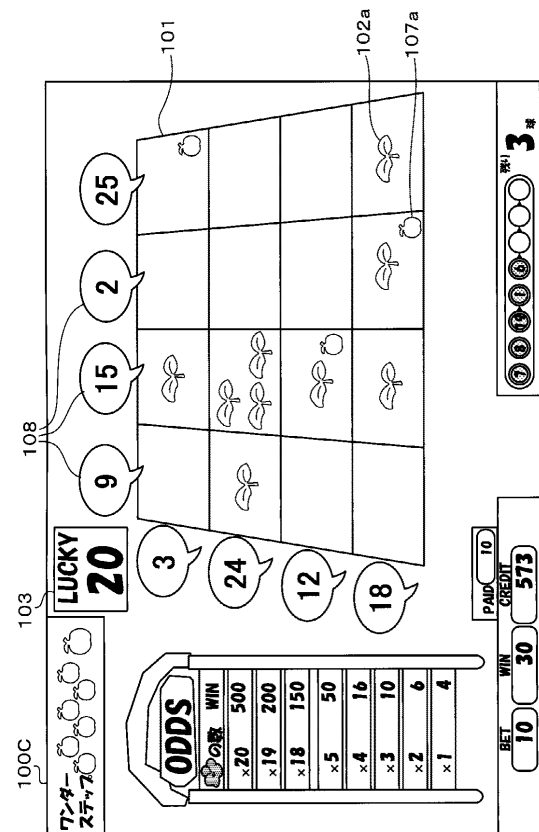
【図4B】



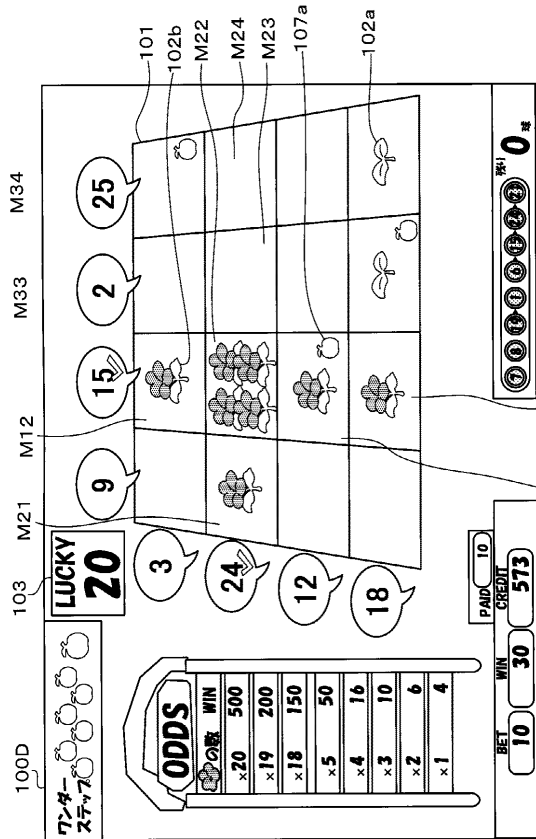
【図4A】



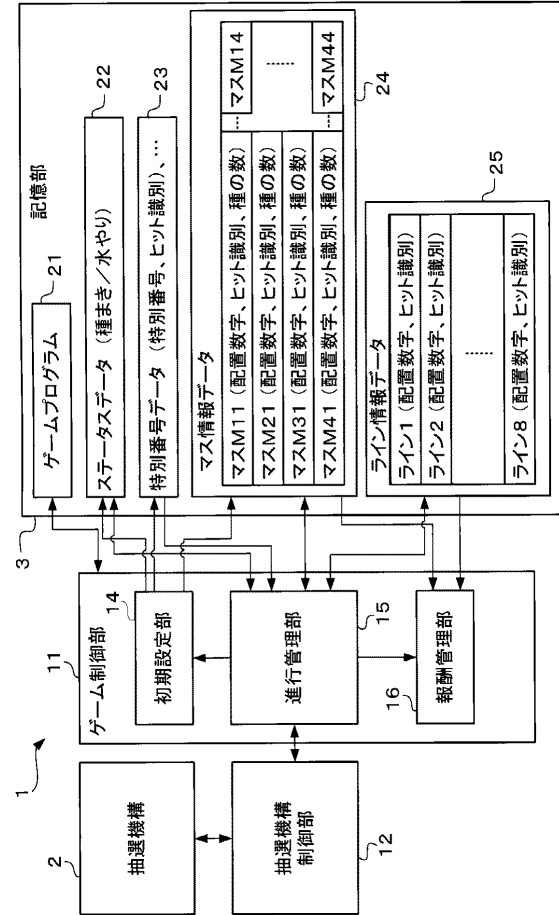
【図4C】



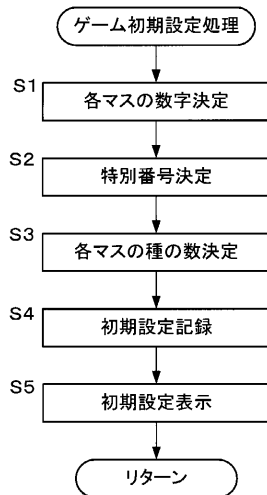
【図4D】



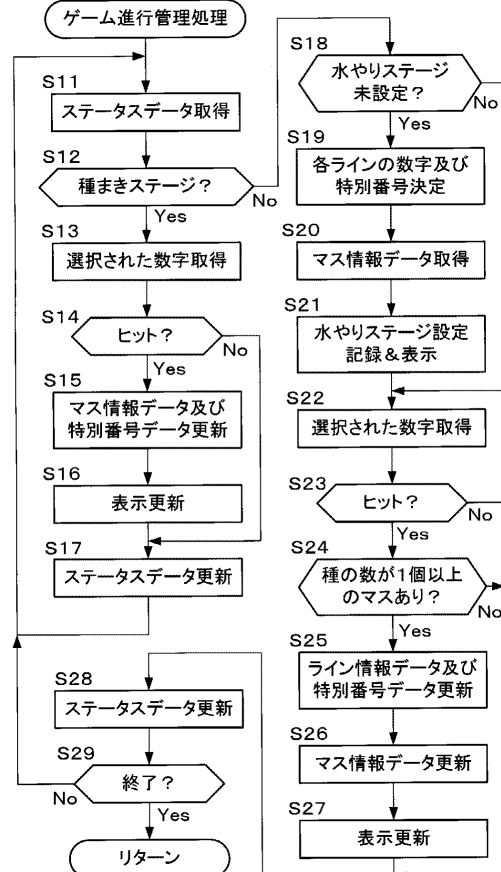
【図5】



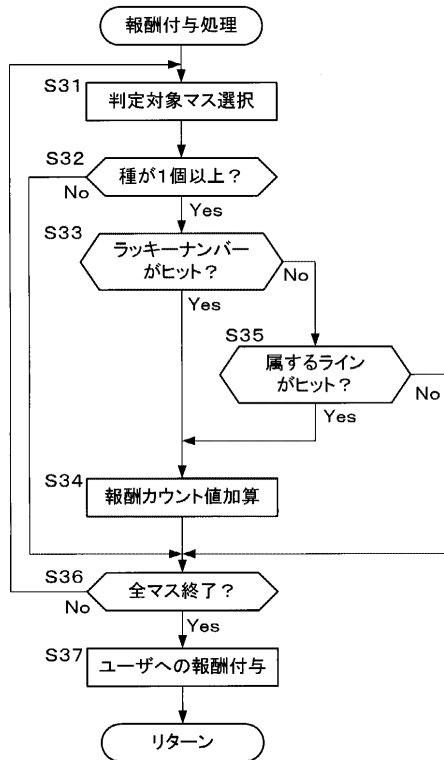
【図6】



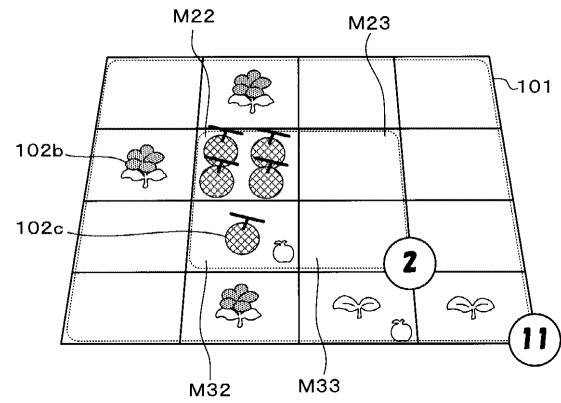
【図7】



【図 8】



【図 9】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/02 (2006.01) A 6 3 F 5/02 B

(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 2 0 1 9 8 7 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 1 3 8 3 4 (J P , A)
国際公開第 2 0 1 3 / 1 4 6 0 7 2 (W O , A 1)
特開 2 0 0 8 - 1 1 9 0 6 0 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 6 8 1 3 1 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 9 8
A 6 3 F 3 / 0 6
A 6 3 F 5 / 0 0 - 0 4