

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-166328

(P2019-166328A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69	
A 6 3 F 13/533 (2014.01)	A 6 3 F 13/533	
	A 6 3 F 13/69	5 1 0

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2019-83524 (P2019-83524)	(71) 出願人	000132471 株式会社セガゲームス 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(22) 出願日	平成31年4月25日 (2019. 4. 25)	(74) 代理人	100176072 弁理士 小林 功
(62) 分割の表示	特願2018-52839 (P2018-52839)の分割	(72) 発明者	岡林 芳弘 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラクティブ内
原出願日	平成30年3月20日 (2018. 3. 20)	(72) 発明者	菊池 富雄 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラクティブ内

最終頁に続く

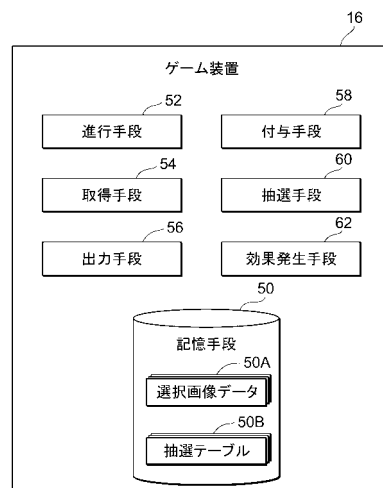
(54) 【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤに報酬を付与する場合において、プレイヤにメリットを与えるとともに、ゲーム提供者の金銭的な損失を抑制する。

【解決手段】 電子遊戯媒体の消費によりプレイが可能なゲームのプレイ結果を取得する取得手段54と、取得手段54が取得したプレイ結果に応じてプレイヤに付与される報酬であって、電子遊戯媒体及び電子遊戯媒体以外の他の報酬の中から一つの報酬をプレイヤに選択させる選択画像を出力する出力手段56と、を備える。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

電子遊戯媒体の消費によりプレイが可能なゲームのプレイ結果を取得する取得手段と、前記取得手段が取得したプレイ結果に応じて前記プレイヤーに付与される報酬であって、前記電子遊戯媒体及び前記電子遊戯媒体以外の他の報酬の中から一つの報酬をプレイヤーに選択させる選択画像を出力する出力手段と、
を備える情報処理装置。

【請求項 2】

前記他の報酬は、少なくとも、前記電子遊戯媒体としての価値がないアイテム及び前記ゲームの進行に影響のないアイテムの何れか一方を含む、
請求項 1 に記載の情報処理装置。

10

【請求項 3】

前記選択画像において前記電子遊戯媒体が選択された後に、前記電子遊戯媒体を抽選する抽選手段、
を更に備える請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記ゲームがプレイされている間に前記電子遊戯媒体が消費された場合、前記ゲームにおいて予め定められたゲーム効果を生じさせる効果発生手段、
を更に備える請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

20

【請求項 5】

前記情報処理装置は、前記電子遊戯媒体を管理するサーバ装置と通信可能に構成され、前記取得手段は更に、前記ゲームのプレイ前に、前記サーバ装置から前記プレイヤーに対応付けられた前記電子遊戯媒体をデポジットとして取得して記憶し、
前記選択画像において電子遊戯媒体が選択された場合、選択された電子遊戯媒体を前記デポジットに追加することで、前記報酬を付与する付与手段、
を更に備える請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

コンピュータを、
電子遊戯媒体の消費によりプレイが可能なゲームのプレイ結果を取得する取得手段、
前記取得手段が取得したプレイ結果に応じて前記プレイヤーに付与される報酬であって、
前記電子遊戯媒体及び前記電子遊戯媒体以外の他の報酬の中から一つの報酬をプレイヤーに選択させる選択画像を出力する出力手段、
として機能させるためのプログラム。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、店舗等から借りた物理メダルを消費してプレイヤーがゲームをプレイすることができるゲーム装置が知られている。

40

【0003】

これに関し、特許文献 1 には、物理メダルの代わりに、電子メダルを消費してゲームをプレイすることができる技術が開示されている。また、この特許文献 1 には、プレイヤーが普段プレイしているゲームとは異なるゲームをプレイしたときに、報酬として電子メダルを付与することも開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特許第 6096719 号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載の技術では、電子メダルを既に多く所持しているプレイヤーにとっては、電子メダルを付与されることにメリットが感じられないという問題がある。一方で、店舗等のゲームを提供するゲーム提供者にとっても、そのようなプレイヤーに電子メダルを付与する分だけ金銭的な損失をしてしまうという問題がある。

【0006】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、プレイヤーに報酬を付与する場合において、プレイヤーにメリットを与えるとともに、ゲーム提供者の金銭的な損失を抑制することができる情報処理装置及びプログラムを提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の一態様に係る情報処理装置は、電子遊戯媒体の消費によりプレイが可能なゲームのプレイ結果を取得する取得手段と、前記取得手段が取得したプレイ結果に応じて前記プレイヤーに付与される報酬であって、前記電子遊戯媒体及び前記電子遊戯媒体以外の他の報酬の中から一つの報酬をプレイヤーに選択させる選択画像を出力する出力手段と、を備える。

【0008】

上記一態様によれば、電子メダルを既に多く所持しているプレイヤーに対しては、出力される選択画像において、付与される報酬として、電子遊戯媒体ではなく、他の報酬を選択させることができるので、当該プレイヤーにメリットを与えることができる。また、店舗等のゲームを提供するゲーム提供者にとっても、そのようなプレイヤーに他の報酬を付与するので、電子メダルを付与する場合に比べて金銭的な損失を抑制することができる。

20

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、プレイヤーに報酬を付与する場合において、プレイヤーにメリットを与えるとともに、ゲーム提供者の金銭的な損失を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本実施形態に係る情報処理装置としてのゲーム装置を含むメダル管理システムの全体構成の一例を示すブロック図である。

30

【図2】図1に示すメダル管理サーバのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図3】図1に示すゲーム装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図4】本実施形態に係る情報処理装置としてのゲーム装置の機能構成の一例を示すブロック図である。

【図5】本実施形態に係るメダル管理システムの処理のうち、ゲーム装置がメダル管理サーバ及びゲームサーバと連動して実行するゲーム処理の流れを示すフローチャートである。

【図6】ゲーム装置に表示される選択画像の一例を示す図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、添付図面を参照しながら本発明の実施形態（以下、「本実施形態」という。）について説明する。説明の理解を容易にするため、各図面において同一の構成要素及びステップに対しては可能な限り同一の符号を付して、重複する説明は省略する。

【0012】

<全体構成>

図1は、本実施形態に係る情報処理装置としてのゲーム装置16を含むメダル管理システム1の全体構成の一例を示すブロック図である。

【0013】

50

図 1 に示すように、メダル管理システム 1 は、メダル管理サーバ 10 と、ゲームサーバ 12 と、複数の店舗 S（例えば店舗 A、店舗 B、店舗 C 等）にそれぞれ設置された店舗端末 14 と、複数のゲーム装置 16 と、を備える。これらの装置は、インターネットやイントラネット等の通信ネットワーク NT を介して互いに通信可能に構成されている。なお、ゲーム装置 16 は、他の装置と直接通信せず、不図示のターミナル装置を介して、他の装置と通信してもよい。

【0014】

メダル管理サーバ 10 は、ゲームの際に消費される電子遊戯媒体を管理する装置である。電子遊戯媒体としては、ゲーム装置 16 に投入することで遊技が可能になる媒体が電子化されたもので、例えば電子メダルや電子通貨、クレジット等が挙げられるが、本実施形態では電子メダルである場合を一例として説明する。なお、電子メダルとは、物理メダルと異なり、無体物の情報である。また、メダル管理サーバ 10 は、店舗 S の外に設けられても中に設けられてもよい。また、メダル管理サーバ 10 は、店舗 S ごとに設置したり店舗端末 14 又はゲームサーバ 12 と一体の装置であってもよい。

10

【0015】

ゲームサーバ 12 は、ゲーム装置 16 に関するデータ、例えば各プレイヤーのゲームの進行状況を示すプレイデータ等を管理する装置である。

【0016】

店舗端末 14 は、電子メダルの貸し出し（プレイヤー側から見た場合は「借り入れ」）やプレイヤーカードの発行が可能な装置である。このプレイヤーカードには、プレイヤーを識別するためのプレイヤー ID が記録されている。なお、このプレイヤー ID は、プレイヤーだけでなく店舗 S に設定することも可能である。

20

【0017】

複数のゲーム装置 16 は、例えばプレイヤー ID でログインされ、店舗端末 14 もしくはゲームサーバ 12 でこれが許可されるとゲームプログラムを実行して、プレイヤーに各種ゲームを提供する装置である。なお、本実施形態では、提供するゲームは、電子メダルの消費によりプレイが可能なゲームである。言い換えれば、ゲーム装置 16 は、電子メダルが消費されることによりゲームを提供する。

【0018】

<ハードウェア構成>

30

図 2 は、図 1 に示すメダル管理サーバ 10 のハードウェア構成の一例を示す図である。

【0019】

図 2 に示すように、メダル管理サーバ 10 は、制御装置 20 と、通信装置 26 と、記憶装置 28 と、を備える。この他に、メダル管理サーバ 10 は、図示しない表示装置や操作装置等を備えてもよい。制御装置 20 は、CPU（Central Processing Unit）22 及びメモリ 24 を主に備えて構成される。

【0020】

制御装置 20 では、CPU 22 が記憶装置 28 或いはメモリ 24 等に格納された所定のプログラムを実行することにより、各種の機能構成として機能する。この機能構成の詳細については後述する。

40

【0021】

通信装置 26 は、外部の装置と通信するための通信インターフェース等で構成される。通信装置 26 は、例えば、店舗端末 14 やゲーム装置 16 との間で各種の情報を送受信する。

【0022】

記憶装置 28 は、ハードディスク等で構成される。記憶装置 28 は、制御装置 20 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種の情報、及び処理結果の情報を記憶する。

【0023】

なお、メダル管理サーバ 10 は、専用又は汎用のサーバ・コンピュータなどの情報処理装置を用いて実現することができる。また、メダル管理サーバ 10 は、単一の情報処理装

50

置より構成されるものであっても、通信ネットワーク上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。また、図2は、メダル管理サーバ10が有する主要なハードウェア構成の一部を示しているに過ぎず、メダル管理サーバ10は、サーバが一般的に備える他の構成を備えることができる。

【0024】

図3は、図1に示すゲーム装置16のハードウェア構成の一例を示す図である。なお、店舗端末14のハードウェア構成も、電子メダルの支払受付装置やプレイヤーカードの発行装置が追加されることを除いて、ゲーム装置16の構成と同様であるので、その説明を省略する。

【0025】

ゲーム装置16は、CPU30と、記憶装置32と、表示装置34と、スピーカ36と、操作装置38と、読取装置40と、通信装置42と、を備える。

【0026】

CPU30は、記憶装置32や表示装置34等のゲーム装置16の各種装置を制御する。また、CPU30は、ゲームプログラムを実行して、プレイヤーにゲームを提供する。

【0027】

記憶装置32には、ゲームプログラムが記憶されている。

【0028】

表示装置34は、ゲーム画面や、報酬を選択するための報酬選択画面等の各種画面を表示する。

【0029】

スピーカ36は、ゲーム音等を出力する。

【0030】

操作装置38は、プレイヤーの操作を受け付け、受け付けた操作内容をCPU30に入力する。

【0031】

読取装置40は、プレイヤーカードからそのプレイヤーIDを読み取るものである。

【0032】

通信装置42は、通信ネットワークNTを介して、メダル管理サーバ10等と通信する。

【0033】

<機能構成>

図4は、本実施形態に係る情報処理装置としてのゲーム装置16の機能構成の一例を示すブロック図である。

【0034】

図4に示すように、ゲーム装置16は、記憶手段50と、進行手段52と、取得手段54と、出力手段56と、付与手段58と、抽選手段60と、効果発生手段62と、を備える。記憶手段50は、一又は複数の記憶装置28により実現される。残りの機能構成は、CPU30が記憶装置32に格納されているゲームプログラムを実行することにより実現される。

【0035】

記憶手段50には、例えば、プレイ結果に応じて選択可能な報酬が異なる複数の選択画像データ50Aと、プレイ結果に応じて当選内容が異なる抽選テーブル50Bと、が記憶されている。プレイ結果としては、対戦に勝利したという結果、スコアが閾値より上であるという結果、レースで入賞したという結果、プレイヤーの操作が閾値よりも速いという結果（例えばクイズゲームであれば回答が速いという結果）、所定の敵の攻撃回数が閾値以上であるという結果等が挙げられる。なお、このプレイ結果は、最終的なプレイ結果だけでなく、ゲーム全体がプレイ終了するまでの間に発生する途中経過としてのプレイ結果も含む。

【0036】

10

20

30

40

50

進行手段 5 2 は、ゲームを開始したり、ゲームを進行したりする機能を有する。

【 0 0 3 7 】

取得手段 5 4 は、ゲームのプレイ結果を進行手段 5 2 又は記憶手段 5 0 等から取得する機能を有する。

【 0 0 3 8 】

出力手段 5 6 は、取得手段 5 4 が取得したプレイ結果に応じてプレイヤーに付与される報酬であって、電子メダル及び電子メダル以外の他の報酬の中から一つの報酬をプレイヤーに選択させる選択画像を、選択画像データ 5 0 A に基づき、出力する機能を有する。他の報酬としては、アイテムや、クレジット、経験値及びゲーム内通貨、スコア等のパラメータ、プレイヤーランクのランクアップ等が挙げられる。アイテムとしては、電子メダルとしての価値があり且つゲームの進行に影響があるアイテムや、電子メダルとしての価値があり且つゲームの進行に影響のないアイテム、電子メダルとしての価値がなく且つゲームの進行に影響のあるアイテム、電子メダルとしての価値がなく且つゲームの進行に影響のないアイテム等が挙げられる。

10

【 0 0 3 9 】

電子メダルとしての価値があり且つゲームの進行に影響があるアイテムとしては、使用して敵等に命中した場合に電子メダルが貰える攻撃アイテムや、賞金として電子メダルが貰えるレースに出場する主体（競走馬や人間）等を成長するための成長アイテム等が挙げられる。

電子メダルとしての価値があり且つゲームの進行に影響のないアイテムとしては、抽選テーブル 5 0 B を変更する衣装および装備（装着していると抽選テーブルが変化する効果があるもの）や、ゲームをプレイするために消費する電子メダルを割り引く割引券等が挙げられる。

20

電子メダルとしての価値がなく且つゲームの進行に影響があるアイテムとしては、キャラクターに必殺技を追加するアイテムや、キャラクターの HP を回復するアイテム、新しいゲームストーリー、攻撃・防御アイテム、ゲームの難易度を下げるアイテム等が挙げられる。なお、電子メダルとしての価値がないアイテムは、例えばアイテム購入の際に電子メダルを消費することもなく、アイテム売却や使用の際に電子メダルを付与されるものではないアイテム、すなわち、電子遊技媒体の増減に直接的に影響しないアイテムである。

電子メダルとしての価値がなく且つゲームの進行に影響のないアイテムとしては、単なる見た目を変更するだけの衣装や、化粧、色変更、称号等が挙げられる。このようなアイテムは、電子メダルとしての価値がなく且つゲームの進行に影響のないものの、手に入れることを困難にしておくことで、これを手に入れたプレイヤーにとっては誉れとなる。

30

【 0 0 4 0 】

付与手段 5 8 は、選択画像において選択された報酬をプレイヤーに付与する機能を有する。

【 0 0 4 1 】

抽選手段 6 0 は、選択画像において電子メダルが選択された後に、電子メダルを抽選する機能を有する。本実施形態では、抽選手段 6 0 は、ゲームのプレイ結果に応じて抽選内容を変更する。

40

【 0 0 4 2 】

効果発生手段 6 2 は、ゲームがプレイされている間に電子メダルが消費された場合、ゲームにおいて予め定められたゲーム効果が発生させる機能を有する。

【 0 0 4 3 】

ここで、下記（ 1 ）～（ 6 ）のゲームを例に挙げて、ゲームの種類に応じたゲーム効果について説明する。

【 0 0 4 4 】

（ 1 ）音楽ゲーム

ゲームが、音楽に合わせてプレイヤーの操作を受け付ける音楽ゲームである場合を説明する。この音楽ゲームでは、例えば、プレイヤーの操作があった場合に、基準オブジェクトに

50

向かって移動する移動オブジェクト（ノーツ）、及び、基準オブジェクトとの位置関係が示すタイミングと、判定基準とに基づき、プレイヤーの操作を評価する。このような音楽ゲームにおいて、ゲーム効果としては、判定基準を現在よりも低くする効果や、判定基準を現在よりも高くする代わりに獲得できるスコアを高くする効果、一時的に獲得できるスコアを高くする効果、味方キャラクタがいる場合に当該味方キャラクタのステータス（HPや攻撃力、防御力等）を上げる効果や、敵キャラクタがいる場合に当該敵キャラクタのステータスを下げる効果、必殺技を発動する効果、音楽スピードを変更する効果、ノーツの速度を変更する効果、所定の効果音を出力する効果等が挙げられる。また、この他にも、音楽ゲームにおいて、上記ノーツに、電子メダルやアイテムの抽選を設定しておき、ノーツが基準オブジェクトに一致したタイミングでプレイヤーの操作があったとき、すなわち、プレイヤーの操作タイミングが合ったときに、抽選を開始するようにしてもよい。なお、音楽ゲームでは、ゲームの難易度に応じて発生させる移動オブジェクトの数が変わり、その結果、難易度が高いほど抽選の回数が多くなる傾向にあるので、難易度に応じて抽選のペイアウト率を変化させるようにしてもよい。また、電子メダルの消費は、ゲームプレイ開始前にクレジットとして所定枚数を支払う場合のほか、入力判定のための操作入力毎に1枚から数枚ずつ消費するようにしてもよい。また、電子メダルの消費は、抽選を実行するノーツや敵を攻撃可能なノーツ等の特定のノーツに対する操作を有効に評価するために所定枚数を消費するようにしてもよい。

【0045】

(2) アクションゲーム

ゲームが、味方キャラクタと敵キャラクタが対戦するアクションゲームである場合を説明する。このようなアクションゲームにおいて、ゲーム効果としては、必殺技を発動する効果や、味方キャラクタのステータスを高くする効果、敵キャラクタのステータスを下げる効果、味方キャラクタ又は敵キャラクタの状態を変更する効果、対戦スピードを変更する効果、対戦の勝敗を賭けて、ゲーム終了後に、付与される報酬の価値又は量を、賭けた結果に応じて変動させる効果等が挙げられる。なお、基本的な電子メダルの消費は、対戦プレイ毎に各プレイヤーから所定量の電子メダルを徴収し、勝敗やスコア等によって徴収した電子メダルから報酬として付与するようにしてもよい。

【0046】

(3) シューティングゲーム

ゲームが、弾丸やレーザーなどの飛び道具を用いて敵機を撃ち落とすシューティングゲームである場合を説明する。このようなシューティングゲームにおいて、ゲーム効果としては、必殺技（全体攻撃や通常の飛び道具よりも強力な飛び道具発射）を発動する効果や、敵の攻撃を防御するシールドを発動する効果、ゲーム難易度を変更する効果、スコアを上げる効果、味方又は敵のスピードを上げる効果、ゲーム音楽を変更する効果等が挙げられる。なお、基本的なメダルの消費は、ゲームプレイ開始前にクレジットとして所定枚数を支払う場合のほか、攻撃やその種類に応じてその都度1枚から数枚ずつ消費するようにしてもよい。

【0047】

(4) トレーディングカードゲーム

ゲームが、トレーディングカードとして販売されている専用のカードを用いて行うトレーディングカードゲームである場合を説明する。このようなトレーディングカードゲームにおいて、ゲーム効果としては、トレーディングカードのキャラクタのステータスを一時的に上げる効果や、トレーディングカードを交換する効果や、ゲームに用いるトレーディングカードを追加する効果等が挙げられる。また、プレイヤーが店舗端末14において現金の支払いにより電子メダルを借る場合、電子メダルが貸与されるだけでなく、トレーディングカードも排出されてもよい。例えば、1000円で800円分の電子メダルが付与され、200円分のトレーディングカードが排出されてもよい。また、対価を支払うことで印刷等によりトレーディングカードを払い出すカードゲーム装置の場合は、トレーディングカードを排出（印刷）する権利を200円分付与するようにしてもよい。なお、基本

的な電子メダルの消費は、ゲームプレイ開始前にクレジットとして所定枚数を支払う場合のほか、トレーディングカードの操作やそれに応じた攻撃等の都度1枚から数枚ずつ消費するようにしてもよい。

【0048】

(5) 思考型ゲーム

ゲームが、麻雀ゲームやクイズゲーム等の思考型ゲームである場合を説明する。このような思考型ゲームにおいて、ゲーム効果としては、予め定められた時間(プレイヤーの持ち時間)を長くする効果や、プレイヤーの持ち時間を短くする代わりに点数や報酬を高くする効果(早く回答して正解すると、点数や報酬が多くなることも含む)、供託点棒を増やす効果等が挙げられる。なお、基本的な電子メダルの消費は、上述のアクションゲームと同様に、対戦プレイ毎に各プレイヤーから所定量の電子メダルを徴収し、勝敗やスコア等によって徴収した電子メダルから報酬として付与するようにしてもよい。

10

【0049】

(6) クレーンゲーム

ゲームが、クレーンを移動して景品を取得するクレーンゲームである場合を説明する。このようなクレーンゲームにおいて、ゲーム効果としては、移動機構を制御して景品を景品取得に際して有利な位置に移動させる効果や、クレーンの把持力を高くする効果、移動回数を増やす(一度指定した移動機構の位置を再度決め直す)効果等が挙げられる。

【0050】

<ゲーム処理の流れの一例>

20

図5は、本実施形態に係るメダル管理システム1の処理のうち、ゲーム装置16がメダル管理サーバ10及びゲームサーバ12と連動して実行するゲーム処理の流れを示すフローチャートである。なお、以下のステップの順番は、適宜、変更することができる。

【0051】

(ステップSP10)

ゲーム装置16の取得手段54は、ゲームをプレイしようとするプレイヤーのプレイヤーカードを読み取り、当該プレイヤーカードからプレイヤーIDを取得する。この際、ゲーム装置16は、メダル管理サーバ10又はゲームサーバ12と通信して、プレイヤーIDの認証を行ってもよい。そして、処理は、ステップSP12の処理に移行する。

【0052】

30

(ステップSP12)

ゲーム装置16の進行手段52は、当該ゲーム装置16が設置されている店舗Sの店舗IDと、取得したプレイヤーIDを含む消費要求をメダル管理サーバ10に送信する。そして、処理は、ステップSP14の処理に移行する。

【0053】

(ステップSP14)

メダル管理サーバ10は、ゲーム装置16から、消費要求を受信する。これに応答して、メダル管理サーバ10は、図示しない口座テーブルから、消費要求に含まれている店舗ID及びプレイヤーIDに対応する口座を取得し、当該口座から、所定枚数の電子メダルを減算する。続いて、メダル管理サーバ10は、ゲーム開始許可をゲーム装置16に送信する。そして、処理は、ステップSP16の処理に移行する。なお、ゲーム装置16より、予めゲームのプレイに最低限必要なメダル枚数よりも多くのメダルの消費要求を行い、メダル管理サーバ10は、ゲーム開始許可を送信する代わりに、消費要求されたメダル枚数がプレイヤーIDに対応する口座内にあるメダル枚数以下である場合にその枚数の電子メダルを減算し、消費要求を許可する情報をゲーム装置16に送信してもよい。その際にゲーム装置16は、消費要求が許可されたことを条件として消費要求したメダル枚数をデポジットし、以降は、デポジットされたメダルを消費しながらゲームを進行させるようにしてもよい。

40

【0054】

(ステップSP16)

50

ゲーム装置 16 は、メダル管理サーバ 10 から、ゲーム開始許可を受信する。これに
 応答して、ゲーム装置 16 の進行手段 52 は、プレイヤー ID を含むデータ要求をゲームサ
 ーバ 12 に送信する。そして、処理は、ステップ S P 18 の処理に移行する。

【0055】

(ステップ S P 18)

ゲームサーバ 12 は、ゲーム装置 16 から、データ要求を受信する。これに
 応答して、ゲームサーバ 12 は、当該ゲームサーバ 12 の記憶手段の中からデータ要求に含まれてい
 るプレイヤー ID に対応するプレイデータ(所持しているキャラクタやアイテム、成績やゲ
 ームの途中経過、各種パラメータ等)を取得し、当該プレイデータをゲーム装置 16 に送
 信する。そして、処理は、ステップ S P 20 の処理に移行する。

10

【0056】

(ステップ S P 20)

ゲーム装置 16 は、ゲームサーバ 12 から、プレイデータを受信する。続いて、ゲーム
 装置 16 の進行手段 52 は、受信したプレイデータを反映する形でゲームを開始する。そ
 して、処理は、ステップ S P 22 の処理に移行する。

【0057】

(ステップ S P 22)

進行手段 52 は、ゲームがプレイされている間に電子メダルが消費されたか否かを判定す
 る。そして、当該判定が肯定判定された場合には処理はステップ S P 24 の処理に移行し
 、当該判定が否定判定された場合には処理はステップ S P 26 の処理に移行する。

20

【0058】

(ステップ S P 24)

ゲーム装置 16 の効果発生手段 62 は、ゲームにおいて予め定められたゲーム効果を生
 じさせる。そして、処理は、ステップ S P 26 の処理に移行する。

【0059】

(ステップ S P 26)

進行手段 52 は、ゲームが終了したか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定さ
 れた場合には処理はステップ S P 28 の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合に
 は処理はステップ S P 22 の処理に戻る。

【0060】

(ステップ S P 28)

ゲーム装置 16 の取得手段 54 は、プレイヤーによるゲームのプレイ結果を発生したゲー
 ム効果等に基づいて取得する。そして、処理は、ステップ S P 30 の処理に移行する。な
 お。プレイ結果は、ゲーム開始からゲームオーバーとなるまでのプレイ結果の他、ゲー
 ムプレイ中の個々のイベント等で発生するプレイの結果も含む。

30

【0061】

(ステップ S P 30)

ゲーム装置 16 の出力手段 56 は、取得したプレイ結果に応じた報酬の選択画像デー
 タ 50A を取得する。続いて、出力手段 56 は、選択画像データ 50A に基づき、選択画像
 を表示装置 34 に表示出力する。なお、報酬の選択は、ゲーム開始時(ステップ S P 20
)やゲームのプレイ途中で行うようにしてもよい。この場合、プレイ結果に応じた報酬で
 はなく、単に報酬の種類として表示しておき、実際に選択された報酬を付与する際にプレ
 イ結果に応じた報酬を選択(抽選)するようにしてもよい。

40

【0062】

図 6 は、ゲーム装置 16 に表示される選択画像 100 の一例を示す図である。

【0063】

図 6 に示すように、選択画像 100 には、例えば、電子メダル(抽選)を選択するため
 選択ボタン 102 と、ランクを上げることに寄与するランクポイントを選択するための選
 択ボタン 104 と、レベルを上げることに寄与する経験値を選択するための選択ボタン 1
 06 と、敵を攻撃する攻撃アイテムを選択するための選択ボタン 108 と、敵から防御す

50

る防御アイテムを選択するための選択ボタン110と、プレイヤーのキャラクタが身に付ける衣装を選択するための選択ボタン112と、が設けられている。

【0064】

図5に戻って、処理は、ステップSP32の処理に移行する。

【0065】

(ステップSP32)

ゲーム装置16の付与手段58は、選択画像100において電子メダルが選択されたか否かを判定する。そして、当該判定が肯定判定された場合には処理はステップSP34の処理に移行し、当該判定が否定判定された場合には処理はステップSP44の処理に移行する。

【0066】

(ステップSP34)

ゲーム装置16の抽選手段60は、付与する電子メダルの枚数を抽選する。なお、この枚数は、プレイ結果に応じて変動するようにしてもよい。そして、処理は、ステップSP36の処理に移行する。

【0067】

(ステップSP36)

付与手段58は、抽選で当選した電子メダルの枚数と、プレイヤーIDを含むメダル付与要求をメダル管理サーバ10に送信する。そして、処理は、ステップSP38の処理に移行する。なお、ゲーム装置16の取得手段54が、ゲームのプレイ前に、サーバ装置16からプレイヤーIDに対応付けられた電子メダルをデポジットとして取得して記憶し、予めゲーム装置16に電子メダルがデポジットされている場合は、メダル付与要求をメダル管理サーバ10に送信せず、ゲーム装置16内にプレイデータ等と共に記憶させておくようにし、ゲーム終了後にメダル管理サーバ10に預け入れるようにしてもよい。すなわち、ゲーム装置16の付与手段58は、選択画像100において電子メダルが選択されたとき、選択された電子メダルをデポジットに追加することで、報酬を付与し、ゲーム終了後に残っているデポジットをメダル管理サーバ10に預け入れる。

【0068】

(ステップSP38)

メダル管理サーバ10は、ゲーム装置16から、メダル付与要求を受信する。これに回答して、メダル管理サーバ10は、プレイヤーID毎の口座(電子メダルの残高)が記述された口座管理テーブルから、メダル付与要求に含まれているプレイヤーIDに対応する口座を取得し、当該口座の枚数に、メダル付与要求に含まれている枚数を加算することで、プレイヤーに電子メダルを付与する。そして、処理は、ステップSP40の処理に移行する。

【0069】

(ステップSP40)

メダル管理サーバ10は、付与結果をゲーム装置16に送信する。そして、処理は、ステップSP42の処理に移行する。

【0070】

(ステップSP42)

メダル管理サーバ10は、メダル管理サーバ10から、付与結果を受信する。そして、図5に示す一連の処理は終了する。

【0071】

(ステップSP44)

ステップSP32で否定判定された場合には、付与手段58は、選択画像100における報酬の選択情報と、プレイヤーIDとを含む報酬付与要求をゲームサーバ12に送信する。そして、処理は、ステップSP46の処理に移行する。

【0072】

(ステップSP46)

ゲームサーバ12は、ゲーム装置16から、報酬付与要求を受信する。これに回答して

10

20

30

40

50

、ゲームサーバ12は、報酬付与要求に含まれているプレイヤーIDに対応するプレイヤーデータを取得し、報酬付与要求に含まれている選択情報に対応する他の報酬を当該プレイヤーに追加することで、他の報酬をプレイヤーに付与する。そして、処理は、ステップSP48の処理に移行する。なお、図6のポイントや経験値、各種のアイテムは、そのそれぞれの報酬において、電子メダルと同様に抽選に応じて実際のポイント数や経験値、アイテム等を選択するようにしてもよい。

【0073】

(ステップSP48)

ゲーム装置16は、付与結果をゲーム装置16に送信する。そして、処理は、ステップSP42の処理に移行する。

10

【0074】

<作用>

以上、本実施形態によれば、電子メダルを既に多く所持しているプレイヤーに対して、出力される選択画像100において、付与される報酬として、電子メダルではなく、他の報酬を選択させることができるので、当該プレイヤーにメリットを与えることができる。また、店舗S等のゲームを提供するゲーム提供者にとっても、そのようなプレイヤーに他の報酬を付与するので、電子メダルを付与する場合に比べて金銭的な損失を抑制することができる。

【0075】

また、本実施形態によれば、他の報酬は、電子メダルとしての価値がないアイテムを含むので、電子メダルを既に多く所持しているプレイヤーに対して、ゲームを有利に進めさせたり、誉れを与えられたりすることができるので、当該プレイヤーにメリットを与えることができる。

20

【0076】

同様に、本実施形態によれば、他の報酬は、ゲームの進行に影響のないアイテムを含むので、電子メダルを既に多く所持しているプレイヤーに対して、誉れを与えることができるので、当該プレイヤーにメリットを与えることができる。

【0077】

また、本実施形態によれば、選択画像100において電子メダルが選択された後に、電子メダルを抽選するので、選択画像100において電子メダルの枚数が表示される場合に比べて、他の報酬の、電子メダルとしての価値をプレイヤーに把握されることを抑制できる。また、プレイヤーにとっても、抽選を行うことで、楽しさを与えることができる。

30

【0078】

また、本実施形態によれば、ゲームがプレイされている間に電子メダルが消費された場合、ゲームにおいて予め定められたゲーム効果が発生させるので、プレイヤーに対して電子メダルの消費を促すことができる。

【0079】

また、本実施形態によれば、思考型ゲーム等の場合、上記ゲーム効果として、例えば、予め定められた時間を長くする効果が発生させるので、プレイヤーにゲームを楽しむ又は考える時間を与えることができ、ゲームの興趣性を高めることができる。

40

【0080】

<変形例>

なお、本発明は上記の具体例に限定されるものではない。すなわち、上記の具体例に、当業者が適宜設計変更を加えたものも、本発明の特徴を備えている限り、本発明の範囲に包含される。また、前述した実施形態及び後述する変形例が備える各要素は、技術的に可能な限りにおいて組み合わせることができ、これらを組み合わせたものも本発明の特徴を含む限り本発明の範囲に包含される。

【0081】

例えば、上記実施形態では、取得手段54や出力手段56がゲーム装置16に備えられる場合を説明したが、メダル管理サーバ10又はゲームサーバ12に備えられてもよい。

50

【0082】

また、上記実施形態では、報酬として電子メダルをプレイヤーに付与する場合を説明したが、ゲームをプレイした店舗S又はプレイしたゲームにのみ消費可能な電子メダルをプレイヤーに付与してもよい。

【0083】

また、電子遊技媒体は、物理メダルや通貨として店舗端末14に払い出し手段（図示しない）を設けて払い出すようにしてもよい。

【0084】

また、上記実施形態では、電子メダルを抽選する場合を説明したが、抽選を省略し、選択画像100において所定枚数の電子メダルを選択できるようにしてもよい。また、選択画像100においてアイテムを選択した後、アイテムを抽選できるようにしてもよい。

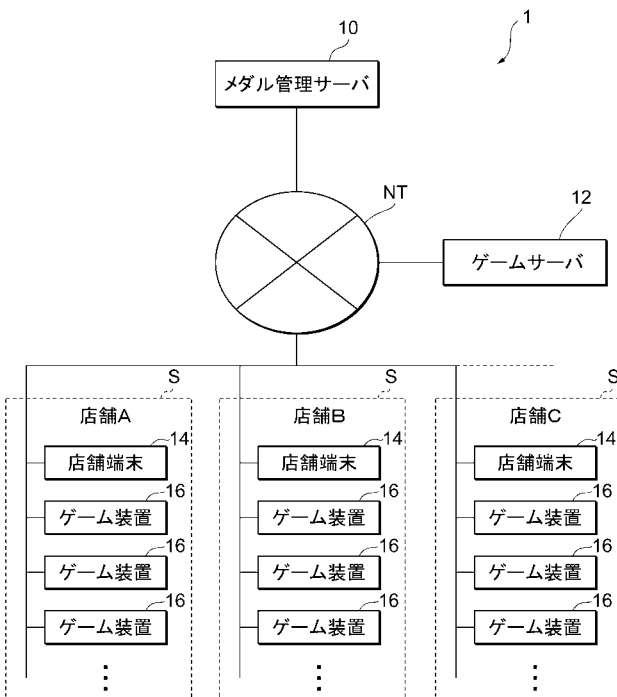
10

【符号の説明】

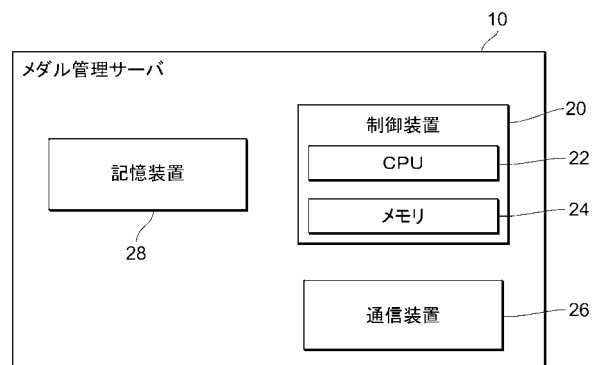
【0085】

- 16 ... ゲーム装置（情報処理装置）
- 54 ... 取得手段
- 56 ... 出力手段
- 58 ... 付与手段
- 60 ... 抽選手段
- 62 ... 効果発生手段

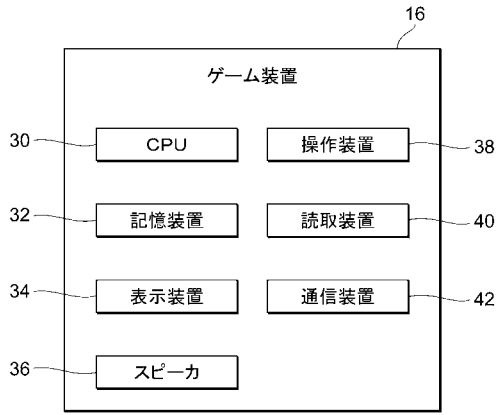
【図1】



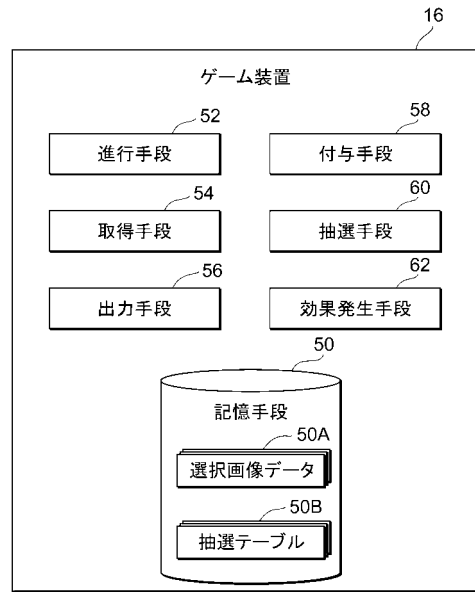
【図2】



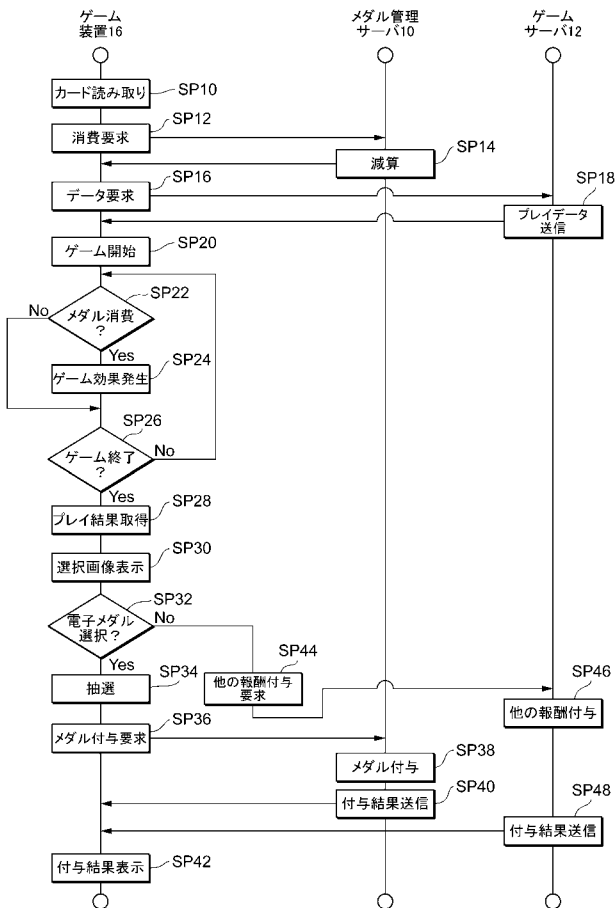
【 図 3 】



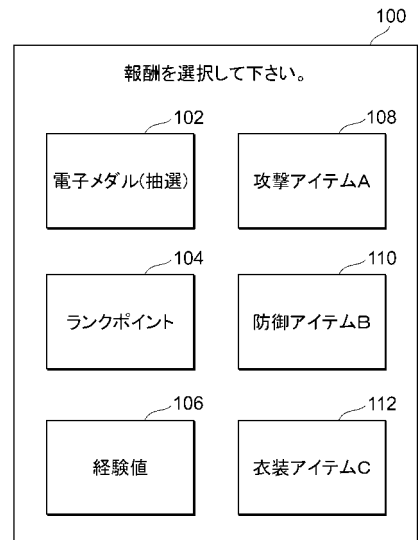
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



フロントページの続き

- (72)発明者 最上 直
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラク
ティブ内
- (72)発明者 松下 佳樹
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラク
ティブ内
- (72)発明者 磯部 英之
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラク
ティブ内
- (72)発明者 石川 伸
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラク
ティブ内
- (72)発明者 吉野 慎一
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー 株式会社セガ・インタラク
ティブ内