

(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2016-2145
(P2016-2145A)

(43) 公開日 平成28年1月12日 (2016.1.12)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 5 2 P	2 C 0 8 2
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 S	2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 27 頁)

(21) 出願番号 (22) 出願日	特願2014-122784 (P2014-122784) 平成26年6月13日 (2014. 6. 13)	(71) 出願人 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 100088155 弁理士 長谷川 芳樹 (74) 代理人 100113435 弁理士 黒木 義樹 (74) 代理人 100161425 弁理士 大森 鉄平 (72) 発明者 中坂 昇 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

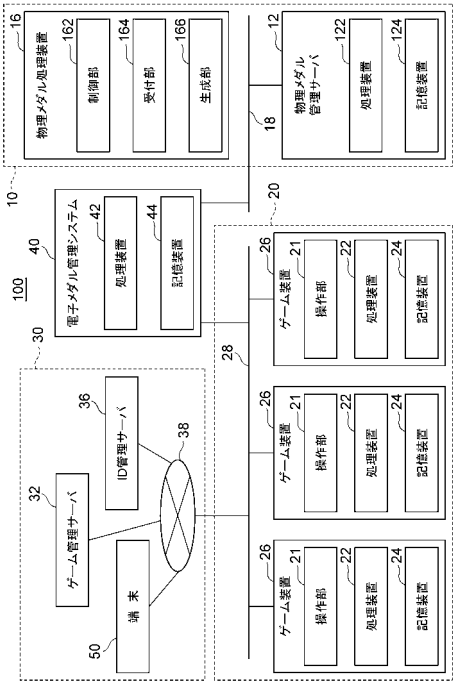
(54) 【発明の名称】 遊技媒体変換システム、遊技媒体変換方法及び遊技媒体変換プログラム

(57) 【要約】

【課題】異なる遊技媒体への変換の促進又は抑制を図ることができる遊技媒体変換システムを提供する。

【解決手段】ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部と、前記受付部により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部とを備える。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部と、

前記受付部により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部と

を備える遊技媒体変換システム。

【請求項 2】

前記種別の異なる遊技媒体の利用条件に関する利用条件情報を取得する利用条件取得部をさらに有し、

前記特典権利管理部は、

前記利用条件取得部で取得した前記利用条件情報に基づいて、前記受付部により受け付けられた前記変換要求が、変換前後で遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求であるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により利用条件に前記所定の変化が発生する変換要求であると判定された場合には、前記ユーザに対して前記特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる管理手段と

を有する請求項 1 に記載の遊技媒体変換システム。

【請求項 3】

前記判定手段は、変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であるか否かを判定し、

前記管理手段は、前記判定手段により変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であると判定された場合には、前記ユーザに対して前記特典権利を付与する

請求項 2 に記載の遊技媒体変換システム。

【請求項 4】

前記判定手段は、変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であるか否かを判定し、

前記管理手段は、前記判定手段により変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であると判定された場合には、前記ユーザの前記特典権利の一部又は全部を失効させる

請求項 2 又は 3 に記載の遊技媒体変換システム。

【請求項 5】

前記特典権利管理部により付与された前記ユーザの前記特典権利に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を付与する特典付与部をさらに備え、

前記特典付与部は、変換後の前記遊技媒体が利用されたことを条件として前記ユーザに対して所定の特典を付与する請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載の遊技媒体変換システム。

【請求項 6】

ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付ステップと、

前記受付ステップにより受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理ステップと

を備える遊技媒体変換方法。

【請求項 7】

コンピュータを、

ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部と、

前記受付部により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部と

して機能させるための遊技媒体変換プログラム。

10

20

30

40

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体変換システム、遊技媒体変換方法及び遊技媒体変換プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

ゲーム機で利用される遊技媒体は、複数のゲーム機で汎用的に利用することを目的として用意された汎用の遊技媒体だけでなく、特定のゲーム機でのみ利用することを目的とした専用の遊技媒体が存在する。例えば、特許文献1には、専用の遊技媒体として、メダル情報を読み出し可能なメダルゲーム機においてのみ所定の効果を奏するICメダルが記載されている。また、特許文献2には、専用の遊技媒体として、店舗に設置されたメダルゲーム機のみで利用することができる店舗メダルが記載されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2006-122444号公報

【特許文献2】特開2002-346038号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

専用の遊技媒体を用いて提供されるサービスは、機器ごと又は店舗ごとにカスタマイズが可能であるため、特定の状況に特化することができる。しかしながら、遊技媒体の利用条件を制限されたくないとするユーザにとっては、汎用の遊技媒体の方が専用の遊技媒体よりも魅力的に感じる傾向にある。同様に、特定の状況に特化したサービスの提供を望むユーザにとっては、専用の遊技媒体の方が汎用の遊技媒体よりも魅力的に感じる傾向にある。このように、ユーザの嗜好によって遊技媒体が選択されているため、ユーザの嗜好に沿った遊技媒体からユーザの嗜好に沿わない遊技媒体へ変換させたり、ユーザの嗜好に沿わない遊技媒体の変換を抑制させたりすることは困難である。本発明の種々の側面は、異なる遊技媒体への変換の促進又は抑制を図ることを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の一側面に係る遊技媒体変換システムは、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部と、前記受付部により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部とを備える。

【0006】

本発明の他の側面に係る遊技媒体変換方法は、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付ステップと、前記受付ステップにより受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理ステップとを備える。

40

【0007】

本発明の他の側面に係る遊技媒体変換プログラムは、コンピュータを、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部と、前記受付部により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部として機能させる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1実施形態に係る管理システムを説明するブロック図である。

50

【図 2】図 1 に示す物理メダル管理サーバの処理装置の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】図 1 に示す電子メダル管理システムの処理装置の機能ブロックを説明する図である。

【図 4】図 3 に示す電子遊技媒体管理部の機能ブロックを説明する図である。

【図 5】図 3 に示す遊技媒体変換部の機能ブロックを説明する図である。

【図 6】遊技媒体と種別識別子とを関連付けしたテーブルの一例である。

【図 7】遊技媒体の利用条件を示すテーブルの一例である。

【図 8】ユーザと特典権利とを関連付けしたテーブルの一例である。

【図 9】図 1 に示すゲーム装置の処理装置の機能ブロックを説明する図である。

10

【図 10】図 1 に示す管理システムの遊技媒体変換処理を説明するフローチャートである。

【図 11】図 1 に示す管理システムの特典付与処理を説明するフローチャートである。

【図 12】第 2 実施形態に係る管理システムを説明するブロック図である。

【図 13】第 3 実施形態に係るゲーム装置の処理装置の機能ブロックを説明する図である。

【図 14】変形例に係る管理システムを説明するブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。なお、以下の説明において、同一又は相当要素には同一符号を付し、重複する説明を省略する。

20

【0010】

[第 1 実施形態]

図 1 は、第 1 実施形態に係る管理システム 100 を説明するブロック図である。図 1 に示すように、管理システム 100 は、物理メダルシステム 10 と、ゲームシステム 20 と、総合管理システム 30 と、電子メダル管理システム 40 とを含んで構成されるコンピュータネットワークシステムである。物理メダルシステム 10 及びゲームシステム 20 は、例えばゲームセンター等の遊技施設内に構築され、総合管理システム 30 は、例えば遊技施設の外部に構築される。

【0011】

30

物理メダルシステム 10 は、ゲームに使用されるメダルの管理（預入及び払出）に利用されるシステムである。物理メダルシステム 10 によるメダルの管理を利用しようとするユーザは、事前に登録（以下「物理メダル管理登録」という）を受ける必要がある。物理メダル管理登録は、ユーザに対して物理メダル管理用のユーザ ID を付与し、物理メダル管理用のユーザ ID にユーザの生体情報やパスワードを関連付けて登録することにより行われる。物理メダル管理用のユーザ ID は、例えば、ユーザに発行される IC カードや磁気カードや携帯端末に備えられる IC チップ等の可搬型の記録媒体（以下「物理メダル管理カード等」という）に記憶される。なお、ゲーム装置 26 においてユーザを識別するためのプレイヤー ID を、当該 ID と関連付けて登録することも可能である。

【0012】

40

図 1 に示すように、物理メダルシステム 10 は、物理メダル管理サーバ 12 と物理メダル処理装置 16 とを具備する。物理メダル管理サーバ 12 と物理メダル処理装置 16 とは通信網 18 を介して相互に通信する。通信網 18 は、例えば遊技施設内に構築された LAN (local area network) である。ただし、物理メダルシステム 10 の一部は遊技施設の外部に設置され得る。物理メダルシステム 10 の一部が遊技施設の外部に設置される構成では、通信網 18 の一部は、例えばインターネットを利用した WAN (wide area network) や VPN (virtual private network) で実現される。

【0013】

物理メダル管理サーバ 12 は、ユーザが保有する物理メダルの総量（以下「保有物理メダル数」という）を管理するためのサーバ装置であり、処理装置 122 と記憶装置 124

50

とを含んで構成される。また、物理メダル管理サーバ１２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を備えた一般的なコンピュータ装置として構成される。

【００１４】

記憶装置１２４は、たとえば、ユーザの物理メダル管理用のユーザＩＤ及び物理メダル管理用のパスワードと、生体情報と、ユーザの保有物理メダル数とを含んで構成されるレコードが記憶される。生体情報とは、ユーザの生体的な特徴を示す情報である。例えば、手（掌や指）の静脈パターンや指紋パターンを示す生体情報が記憶装置１２４に記憶される。なお、ユーザＩＤを各々に対応付けて生体情報と保有物理メダル数とを別個の記憶装置に格納した構成も採用される。

【００１５】

処理装置１２２は、主に、記憶装置１２４に格納されたレコードの管理（読出や書込）を実行する。この処理装置１２２の詳細については後述する。

【００１６】

図１の物理メダル処理装置１６は、物理メダルの預入や払出のためにユーザが操作する端末装置であり、制御部１６２と受付部１６４と生成部１６６とを含んで構成される。なお、物理メダルの預入と払出とを別個の装置が実行する構成も採用され得る。制御部１６２は、物理メダルの預入や払出に必要な各種の処理を実行する。

【００１７】

受付部１６４は、ユーザによる物理メダル管理用のユーザＩＤの入力を受付ける。例えば物理メダル管理カード等に格納されたユーザＩＤを読取る公知の読取器が受付部１６４として採用される。上記物理メダル管理登録を正規に受けたユーザが入力するユーザＩＤは記憶装置１２４に記憶されたユーザＩＤに合致する。

【００１８】

生成部１６６は、ユーザの生体的な特徴を示す生体情報を生成する。例えば、ユーザの手（掌や指）の静脈パターンや指紋パターン等を検出して生体情報を生成する公知の静脈センサや指紋センサが生成部１６６として採用される。なお、上述の物理メダル管理登録は、当該生成部１６６を用いて行われてもよい。上記物理メダル管理登録を正規に受けたユーザの生体情報は、記憶装置１２４の生体情報に合致する。

【００１９】

物理メダルシステム１０を利用した物理メダルの払出及び預入の手順は以下の通りである。まず、物理メダルの預入又は払出を希望するユーザが、物理メダル管理用のユーザＩＤを受付部１６４に入力するとともに生体情報を生成部１６６に生成させる。すると、制御部１６２は、ユーザが入力したユーザＩＤと生体情報とを含む認証要求を物理メダル管理サーバ１２に送信する。

【００２０】

認証要求を受信すると、物理メダル管理サーバ１２の処理装置１２２は、その認証要求に含まれる物理メダル管理用のユーザＩＤと生体情報とを利用した認証（生体認証）を実行する。具体的には、処理装置１２２は、ユーザＩＤと生体情報との組合せが記憶装置１２４に格納されているか否か（入力されたユーザＩＤに符合するユーザＩＤと生成された生体情報に符合する生体情報とが１個のレコード内に対応付けて記憶装置１２４に格納されているか否か）を判定する。処理装置１２２は、認証結果を物理メダル処理装置１６に送信する。物理メダル処理装置１６の制御部１６２は認証結果を受信する。

【００２１】

制御部１６２は、認証結果が否定である場合には認証の失敗をユーザに通知して処理を終了し、認証結果が肯定である場合には物理メダルの払出及び預入を許可する。例えば、ユーザが所望の枚数（以下では「引出数」という）を指定して物理メダルの払出を要求すると、制御部１６２は、物理メダル管理用のユーザＩＤと生体情報と引出数とを含む引出要求を物理メダル管理サーバ１２に送信する。引出要求を受信すると、物理メダル管理サーバ１２の処理装置１２２は、記憶装置１２４に記憶された物理メダル情報を更新する。例えば、物理メダル管理サーバ１２の処理装置１２２は、認証結果内のユーザＩＤに対応

10

20

30

40

50

して記憶装置 1 2 4 に記憶された保有物理メダル数から引出数を減算する。そして、物理メダル管理サーバ 1 2 の処理装置 1 2 2 は、保有物理メダル数の更新の完了を意味する引出通知を物理メダル処理装置 1 6 に送信する。引出通知を受信した制御部 1 6 2 は、引出数に相当する枚数の物理メダルを払出機（ホッパ）から払出す。

【 0 0 2 2 】

他方、ユーザが物理メダル処理装置 1 6 の投入口（図示略）に物理メダルを投入して物理メダルの預入を指示すると、投入口に投入された物理メダルの枚数（以下では「預入数」という）を計数器（図示略）が計数する。制御部 1 6 2 は、物理メダル管理用のユーザ ID と生体情報と預入数とを含む預入要求を物理メダル管理サーバ 1 2 に送信する。預入要求を受信した物理メダル管理サーバ 1 2 の処理装置 1 2 2 は、ユーザ ID と生体情報とに基づいて認証するとともに、ユーザ ID 及び預入数に基づいて、記憶装置 1 2 4 に記憶された物理メダル情報を更新する。例えば、物理メダル管理サーバ 1 2 の処理装置 1 2 2 は、ユーザ ID に対応して記憶装置 1 2 4 に記憶された保有メダル数に預入数を加算する。そして、物理メダル管理サーバ 1 2 の処理装置 1 2 2 は、保有物理メダル数の更新の完了を意味する預入通知を物理メダル処理装置 1 6 に送信する。制御部 1 6 2 は、預入通知を受信する。

【 0 0 2 3 】

図 1 のゲームシステム 2 0 は、ユーザがゲームを実行するためのシステムであり、通信網 2 8 に接続された複数のゲーム装置 2 6 を含んで構成される。通信網 2 8 は、通信網 1 8 と同様に、例えば遊技施設内に構築された LAN である。ただし、ゲームシステム 2 0 の一部は遊技施設の外部に設置され得る。ゲームシステム 2 0 の一部が遊技施設の外部に設置される構成では、通信網 2 8 の一部は、例えばインターネットを利用した WAN や VPN で実現される。

【 0 0 2 4 】

ゲームシステム 2 0 は、少なくとも電子メダルを遊技媒体として用い、ゲームをプレイすることができるゲーム装置 2 6 を含む。電子メダルとは、情報と関連付けされたメダルを意味し、物理メダルの内蔵記憶媒体に情報が付与されたメダル（いわゆる IC メダル）だけでなく、無体物のメダル情報をも含む概念である。ゲームシステム 2 0 は、上述した物理メダルを遊技媒体として用いるゲーム装置 2 6 を含んでもよい。電子メダルや物理メダルを遊技媒体として用いるとは、メダルそのものを利用してゲームをプレイすることのみならず、ゲームの対価としてメダルを消費する場合をも含む。なお、ゲームシステム 2 0 は、電子メダルを遊技媒体として用いるゲーム装置、物理メダルを遊技媒体として用いるゲーム装置、並びに、電子メダル及び物理メダルの両方を遊技媒体として用いるゲーム装置が混在していてもよい。以下では、ゲーム装置 2 6 は、電子メダル及び物理メダルの両方を遊技媒体として用いることができる場合を説明する。なお、ゲームシステム 2 0 は、互いに異なるゲームを提供する 2 種以上のゲーム装置 2 6 を含んでもよい。

【 0 0 2 5 】

ゲーム装置 2 6 には、プレイヤー ID を受け付ける受付部（受付部 2 6 5、図 9 参照）が備えられている。例えば、ユーザに発行された IC カードや磁気カードや携帯端末に備えられた IC チップ等の可搬型の記録媒体（以下、「ゲームカード等」という）に格納されたプレイヤー ID を読取る公知の読取器が受付部 2 6 5 として採用される。なお、電子メダル管理システム 4 0 と通信することで、電子メダルの授受が可能に構成されている。電子メダルは、ゲーム装置 2 6 において電子メダルクレジットとして保有され、あるいは、物理メダルとして供給され、ゲームの遊技媒体として用いられる。

【 0 0 2 6 】

プレイヤー ID は、ゲームデータ（セーブデータ）を管理するゲーム管理サーバ 3 2 にて各ユーザのゲームデータを識別するために利用され得る。ゲームデータは、例えば、ユーザが過去に実行したゲームの進行の状況等、ゲームに関する各種の情報を含んで構成される。

【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

図 1 の総合管理システム 30 は、管理システム 100 の全体を管理するシステムであり、ゲーム管理サーバ 32 と ID 管理サーバ 36 とを含んで構成される。総合管理システム 30 内の各サーバは通信網 38 に接続される。通信網 38 は、例えばインターネットを利用した WAN や VPN であり、ゲームシステム 20 の通信網 28 に接続される。なお、総合管理システム 30 の一部は遊技施設内に設置され得る。また、通信網 18 や通信網 28 の内部の通信経路にはゲートウェイやルータ等の通信機器が適宜に配置され得る。

【0028】

ゲーム管理サーバ 32 は、ユーザのプレイ情報を管理するためのサーバ装置であり、図示しない処理装置や記憶装置を具備する。ゲーム管理サーバ 32 の記憶装置は、ユーザごとにレコードを記憶する。各レコードは、プレイヤー ID とパスワードとを含んで構成される。パスワードは、例えば、ゲーム装置 26 においてユーザが設定する。ゲーム管理サーバ 32 の処理装置は、記憶装置に格納された各レコードの管理（読出や書込）を実行する。

10

【0029】

総合管理システム 30 を利用しようとするユーザは、例えば WEB サイトを利用して登録（以下「WEB 登録」という）を受けることが可能である。WEB 登録を受けたユーザには識別情報として WEB ID が付与され、さらに WEB サイトを介してプレイヤー ID の入力が可能になる。ID 管理サーバ 36 は、総合管理システム 30 内で使用される各識別情報（WEB ID、プレイヤー ID）を管理するサーバ装置であり、図示しない処理装置や記憶装置を具備する。ID 管理サーバ 36 の記憶装置は、WEB 登録ごとにレコードを記憶する。各レコードは、WEB ID 及びプレイヤー ID を含んで構成される。複数のゲームカード等を使用しているユーザは一つの WEB ID に対して複数のプレイヤー ID を関連付けることも可能であり、その場合、レコードには複数のプレイヤー ID が含まれる。ID 管理サーバ 36 の処理装置は、記憶装置に格納された各レコードの管理（読出や書込）を実行する。

20

【0030】

通信網 38 には、ユーザが所有する通信端末（たとえば、データ通信機能を有する携帯電話機、タブレット端末、PC 等）である端末 50 が接続可能である。ユーザは、端末 50 を用いて、管理システム 100 との間で各種情報の送受信をおこなうことができる。ユーザは、例えば、端末 50 を用いて、上述した物理メダル管理登録や WEB 登録、後述する電子メダル管理登録を行うことが可能であってもよい。

30

【0031】

電子メダル管理システム 40 は、管理システム 100 において用いられる電子メダル（電子遊技媒体）を管理するシステムである。電子メダル管理システム 40 は、物理メダルシステム 10、ゲームシステム 20 及び総合管理システム 30 と相互に通信可能に構成されており、物理メダルシステム 10、ゲームシステム 20 及び総合管理システム 30 にて取り扱う情報を通信により取得可能に構成されている。電子メダル管理システム 40 を利用しようとするユーザは登録（以下「電子メダル管理登録」という）を受ける必要がある。電子メダル管理登録は、ユーザに対して電子メダル管理用のユーザ ID を付与し、電子メダル管理用のユーザ ID にユーザの生体情報やパスワードを関連付けて登録することにより行われる。なお、ゲーム装置 26 においてユーザを識別するためのプレイヤー ID は、適宜電子メダル管理用のユーザ ID と関連付けることができ、電子メダル管理登録において当該関連付けを行ってもよい。また、複数のプレイヤー ID（ゲームカード等）を有するユーザに関しては、電子メダル管理用のユーザ ID に対して複数のプレイヤー ID を関連付けることができる。

40

【0032】

電子メダル管理システム 40 は、機能的な構成として、処理装置 42 及び記憶装置 44 を具備する。また、電子メダル管理システム 40 は、物理的には、CPU、ROM、RAM 等を備えた一般的なコンピュータ装置として構成される。なお、電子メダル管理システム 40 の各構成部は、一つの装置として一体に構成されている必要はなく、店舗の内外の

50

ネットワークを介して接続される構成であってもよい。例えば、記憶装置 44 は、インターネットを利用した W A N や V P N 等の通信網を介して処理装置 42 と接続される。

【0033】

処理装置 42 は、電子メダルをユーザごとに管理する。処理装置 42 は、電子メダル管理登録で登録された電子メダル管理用のユーザ I D を用いてユーザの電子メダル情報を管理する。処理装置 42 は、電子メダル管理用のユーザ I D 及びパスワードと、生体情報と、電子メダル情報と、プレイヤー I D とを関連づけて、記憶装置 44 に記録（管理）する。記憶装置 44 には、電子メダル情報として、例えば、電子メダルの預け入れ数（保有電子メダル数）、引出枚数、利用枚数等がユーザ I D と関連付けられて記録されている。なお、記憶装置 44 には、上記情報以外の情報が記録されていてもよい。例えば、ユーザの年齢、性別等の個人情報も記録されていてもよい。あるいは、ユーザのゲーム情報等も記録されていてもよい。

10

【0034】

また、電子メダル管理システム 40 の処理装置 42 は、通信網 28 や通信網 38 を介してゲーム装置 26 や端末 50 や店舗内に設置された端末（不図示）と通信し、ユーザから電子メダルの購入要求、貸出要求、預入要求、保有電子メダル数の照会要求、後述する特典権利の利用要求、遊技媒体間の変換要求等の要求を受け付ける。遊技媒体間の変換要求とは、種別の異なる遊技媒体間の変換要求を意味する。種別とは、遊技媒体を区別するために割り振られた分類であり、I C メダル、電子メダル、物理メダル等の大きな分類であってもよいし、電子メダルの中でも幾つかの分類が存在してもよい。遊技媒体間の変換要求の例としては、電子メダルから物理メダルへの変換、物理メダルから電子メダルへの変換、及び種類の異なる電子メダル間の変換等が挙げられる。

20

【0035】

上述した要求には、少なくともプレイヤー I D 又は電子メダル管理用のユーザ I D が含まれる。処理装置 42 は、受け付けた要求に対する処理を行う。なお、プレイヤー I D と電子メダル管理用のユーザ I D は、上述のように、記憶装置 44 において関連付けられて管理される。これにより、処理装置 42 は、記憶装置 44 を参照し、受け付けたプレイヤー I D に関連付けられている電子メダル管理用のユーザ I D を特定し、当該電子メダル管理用のユーザ I D に関連付けられた電子メダル情報を更新することができる。そして、処理装置 42 は、要求元へ応答する。なお、上述した要求には、認証のために、電子メダル管理用のパスワードや電子メダル管理用のパスワード、生体情報が含まれてもよい。また、遊技媒体間の変換要求には、後述のとおり、変換元の遊技媒体の種別を識別する種別識別子及び変換後の遊技媒体の種別を識別する種別識別子、及び変換すべき遊技媒体の数が含まれる。

30

【0036】

電子メダル管理システム 40 は、電子メダルから物理メダルへの変換要求、又は物理メダルから電子メダルへの変換要求がゲーム装置 26 や端末 50 や店舗内に設置された端末からあった場合には、更新されるべき物理メダル情報（例えば、増加又は減少する物理メダル数）を含む更新要求を物理メダル管理サーバ 12 へ送信し、物理メダル管理サーバ 12 が管理する物理メダル情報を更新させる。そして、電子メダル管理システム 40 は、更新が正常に完了したことを示す更新通知を物理メダル管理サーバ 12 から受信するとともに、記憶装置 44 を参照し、電子メダル管理用のユーザ I D に関連付けられた電子メダル情報を更新する。このように、図 1 に示す管理システム 100 では、電子メダル管理システム 40 により、物理メダルと電子メダルとが相互に変換される。

40

【0037】

さらに、電子メダル管理システム 40 は、ゲーム装置 26 から、電子メダルの引出要求を受け付けてもよい。電子メダルの引出要求には、プレイヤー I D 又は電子メダル管理用のユーザ I D と、引き出す電子メダル数とが含まれる。引出要求には、認証のために、電子メダル管理用のユーザ I D に対応したパスワードや生体情報が含まれてもよい。例えば、電子メダル管理システム 40 は、引出要求を受け付けると、引出要求に含まれるプレイヤー I D に基づいて、記憶装置 44 を参照し、プレイヤー I D に関連付けられたメダル管理用の

50

ユーザIDを特定し、当該電子メダル管理用のユーザIDに関連付けされた電子メダル情報を更新するとともに、引出要求が送信されたゲーム装置26へ引出要求応答を送信する。引出要求応答には、少なくとも引き出される電子メダルの数を含む電子メダル情報を含む。ゲーム装置26は、引出要求応答を受信し、引出要求応答に含まれる電子メダル数を電子メダルクレジットとして保有し、あるいは、物理メダルとして払い出す。

【0038】

ゲーム装置26は、プレイヤーID又は電子メダル管理用のユーザIDと、預け入れる電子メダル数を示す電子メダル情報を含む預入要求を電子メダル管理システム40へ送信する。電子メダル管理システム40は、ゲーム装置26から受信した預入要求に含まれるプレイヤーIDに基づいて電子メダル管理用のユーザIDを特定し、当該電子メダル管理用のユーザID及び電子メダル情報に基づいて、記憶装置44に格納されたユーザの電子メダル情報を更新する。

10

【0039】

次に、物理メダル管理サーバ12、電子メダル管理システム40及びゲーム装置26の各処理装置の詳細な構成について説明する。

【0040】

図2は、図1に示す物理メダル管理サーバ12の処理装置122の機能ブロックを説明する図である。図2に示すように、処理装置122は、遊技媒体情報送受信部1221、認証部1222及び物理遊技媒体管理部1223を備えている。

【0041】

20

遊技媒体情報送受信部1221は、物理メダル処理装置16及び電子メダル管理システム40と通信して、遊技媒体情報を送受信する。遊技媒体情報には、上述した物理メダル処理装置16から受信する物理メダルの預入要求及び引出要求、物理メダル処理装置16へ送信する物理メダルの預入通知及び引出通知が含まれる。また、遊技媒体情報には、後述する電子メダル管理システム40から受信する物理メダル情報の更新要求、及び、電子メダル管理システム40へ送信される更新通知が含まれる。更新通知には、更新後の物理メダル情報が含まれる。

【0042】

認証部1222は、物理メダル処理装置16の制御部162からユーザが入力した物理メダル管理用のユーザIDと生体情報とを含む認証要求を受信する。そして、認証部1222は、その認証要求に含まれるユーザIDと生体情報とを利用した認証（生体認証）を上述のとおり実行し、認証結果を物理メダル処理装置16に送信する。また、認証部1222は、電子メダル管理システム40からユーザが入力した物理メダル管理用のユーザID又はパスワードと、生体情報を含む更新要求を受信する。そして、認証部1222は、その認証要求に含まれるユーザID又はパスワードと、生体情報を利用した認証（生体認証）を実行し、認証結果が肯定である場合は更新要求を許可し、認証結果が否定である場合は更新要求を許可しない。認証部1222は、認証結果が否定的な場合にはエラー通知を出力する。一方、認証部1222は、認証結果が肯定的な場合には、各要求に応じた処理の実行を許可する。

30

【0043】

40

物理遊技媒体管理部1223は、ユーザの物理メダル情報を管理する。物理遊技媒体管理部1223は、上述した預入要求を受信すると、記憶装置124に格納された物理メダル情報（ユーザごとの保有物理メダル数等）を更新し、預入通知を物理メダル処理装置16に送信する。また、物理遊技媒体管理部1223は、上述した引出要求を受信すると、記憶装置124に格納された物理メダル情報を更新し、引出通知を物理メダル処理装置16に送信する。

【0044】

さらに、物理遊技媒体管理部1223は、ユーザが入力した物理メダル管理用のユーザID又はパスワードと、生体情報を含む更新要求を電子メダル管理システム40から受信する。物理遊技媒体管理部1223は、更新要求に含まれる物理メダル管理用のユーザID

50

D又はパスワードと、生体情報と、更新されるべき物理メダル情報に基づいて、記憶装置124に格納された物理メダル情報を更新する。そして、物理遊技媒体管理部1223は、正常に更新処理が行われた場合には、更新通知を電子メダル管理システム40に送信する。

【0045】

このように、物理メダル管理サーバ12の処理装置122は、物理メダル処理装置16及び電子メダル管理システム40と相互に通信し、物理メダルの預け入れ、引き出し、及び、電子メダルへの変換に伴う物理メダルの管理を行う。

【0046】

次に、電子メダル管理システム40の詳細な構成について説明する。図3は、図1に示す電子メダル管理システム40の処理装置42の機能ブロックを説明する図である。図3に示すように、処理装置42は、遊技媒体情報送受信部420、認証部421、電子遊技媒体管理部422、遊技媒体変換部423、受付部424、及び生成部425を備えている。

【0047】

遊技媒体情報送受信部420は、物理メダル管理サーバ12及びゲーム装置26との間で遊技媒体情報を送受信する。遊技媒体情報は、種々の要求又は応答に含めて送受信され得る。

【0048】

受付部424は、ユーザによるプレイヤーIDの入力を受付ける。例えばゲームカード等に格納されたプレイヤーIDを読み取る公知の読み取り器が受付部424として採用される。なお、上述の電子メダル管理登録等におけるプレイヤーIDの登録は、当該受付部424を用いて行われてもよい。

【0049】

生成部425は、ユーザの生体的な特徴を示す生体情報を生成する。例えば、ユーザの手（掌や指）の静脈パターンや指紋パターンを検出して生体情報を生成する公知の静脈センサや指紋センサが生成部425として採用される。なお、上述の電子メダル管理登録における生体情報の登録は、当該生成部425を用いて行われてもよい。電子メダル管理登録を正規に受けたユーザの生体情報は、記憶装置44の生体情報に合致する。

【0050】

認証部421は、特定のプレイヤーIDを使った電子メダル管理システム40の利用要求を受け付けると、ユーザ認証を行う。本実施形態では一例として、生成部425にて生成される生体情報を用いた認証を行う。認証部421は、認証結果が否定的な場合には、エラー通知を出力する。一方、認証部421は、認証結果が肯定的な場合には、上記プレイヤーIDに関して電子メダル管理システム40の利用を許可する。電子メダル管理システム40の利用を許可されたプレイヤーIDに関しては、ゲーム装置26や端末50や店舗内に設置された端末にて電子メダル管理用のパスワードを入力することにより、電子メダルの引出要求や照会要求等を行うことができる。認証部421は、ゲーム装置26や端末50や店舗内に設置された端末から電子メダルの引出要求や照会要求等を受け付けると、パスワード認証を行う。認証部421は、認証結果が否定的な場合には、要求元のゲーム装置26や端末50や店舗内に設置された端末に対してエラー通知を出力する。一方、認証部421は、認証結果が肯定的な場合には、各要求に応じた処理の実行を許可する。

【0051】

電子遊技媒体管理部422は、ユーザごとに電子メダル情報を関連づけて管理する。電子メダル情報には、属性情報が含まれる。属性情報とは、電子メダルの価値や性質を決定する情報である。電子遊技媒体管理部422は、例えば、ユーザと電子メダル情報とを記憶装置44に格納されたテーブルを用いて関連付けし、ユーザの電子メダル情報に更新があった場合にはテーブルを更新する。

【0052】

特定のプレイヤーIDを使って電子メダル管理システム40を利用するための認証は、以

10

20

30

40

50

下の通りである。まず、特定のプレイヤーIDを使って電子メダル管理システム40の利用を希望するユーザが、特定のプレイヤーIDを受付部424に入力するとともに生体情報を生成部425に生成させる。すると、処理装置42は、ユーザが入力したプレイヤーIDと生体情報に基づいて認証処理（生体認証）を実行する。具体的には、処理装置42は、プレイヤーIDと生体情報との組合せが記憶装置44に格納されているか否か（入力されたプレイヤーIDに符合するプレイヤーIDと生成された生体情報に符合する生体情報とが1個のレコード内に対応付けて記憶装置44に格納されているか否か）を判定する。処理装置42は、認証結果が否定である場合には認証の失敗をユーザに通知して処理を終了し、認証結果が肯定である場合には上記プレイヤーIDを使った電子メダル管理システム40の利用を許可する。なお、電子メダル管理システム40の利用認証の有効性は、セキュリティの確保のために、所定期間（例えば、1日）ごとにリセットすることが好ましい。例えば、電子メダル管理システム40の利用認証を当日のみ有効とすることにより、一のユーザのプレイヤーIDを使って他のユーザが別の日に一のユーザの電子メダルを利用する状況を防ぐことができる。また、複数のプレイヤーID（ゲームカード等）を有するユーザに関しては、電子メダルの利用認証において一つのプレイヤーIDのみの利用を許可し、残りのプレイヤーIDに関しては利用を許可しないようにすることが好ましい。これにより、一のユーザが利用していないプレイヤーIDを使って他のユーザが一のユーザの電子メダルを利用する状況を防ぐことができる。

10

【0053】

また、ユーザは、特定のプレイヤーIDについて電子メダル管理システム40の利用認証を受けた上で、ゲーム装置26において、電子メダル管理システム40に記憶された電子メダルを転送することが可能になる。電子メダル管理システム40は、ゲーム装置26から、電子メダルの引出要求を受け付けて、引出先のゲーム装置26へ電子メダルの情報を出力する。具体的には、ユーザがゲーム装置26において所望の枚数（以下では「引出数」という）を指定して電子メダルの転送を要求すると、ゲーム装置26の処理装置42は、プレイヤーIDと電子メダル管理用のパスワードとを含む引出要求を電子メダル管理システム40に送信する。電子メダル管理システム40は、引出要求を受信すると、受信したプレイヤーIDが電子メダル管理システム40の利用認証の許可を受けたプレイヤーIDであるか判断し、さらに受信したパスワードがプレイヤーIDと関連付けられて記憶装置44に記憶されたパスワードであるか認証する。これらの認証が肯定である場合には、記憶装置44に記憶された保有電子メダル数から引出数を減算し、保有電子メダル数の更新の完了を意味する引出通知をゲーム装置26に送信する。引出通知を受信したゲーム装置26の処理装置22は、引出数に相当する枚数の電子メダルクレジットを加算する。ユーザは、ゲーム装置26で電子メダルを用いてゲームをプレイすることができる。ゲーム終了時の電子メダルの情報は、プレイヤーIDと関連付けられて、電子メダル情報としてゲーム装置26から電子メダル管理システム40へ出力される。電子メダル管理システム40は、ゲーム装置26から受信した電子メダル情報に基づいて、記憶装置44に格納されたユーザの電子メダル情報を更新する。

20

30

【0054】

ユーザは、特定のプレイヤーIDについて電子メダル管理システム40の利用認証を受けた上で、電子メダル管理システム40を介してゲーム装置26において物理メダル管理サーバ12に記憶された物理メダルを情報として転送することが可能になる。例えば、電子メダル管理システム40は、ゲーム装置26から、物理メダルの引出要求を受け付けて、ゲーム装置26へ物理メダルの情報を出力する。具体的には、ユーザがゲーム装置26において所望の枚数（以下では「引出数」という）を指定して物理メダルの転送を要求すると、ゲーム装置26は、プレイヤーIDと物理メダル管理用のパスワードとを含む引出要求を電子メダル管理システム40に送信する。電子メダル管理システム40は、引出要求を受信すると、受信したプレイヤーIDに関連付けられた生体情報を記憶装置44から読みだして、物理メダル管理用のパスワードと生体情報と引出数の情報とを含む更新要求を物理メダル管理サーバ12に送信する。物理メダル管理サーバ12は、受信した生体情報及び

40

50

物理メダル管理用のパスワードが、記憶装置 1 2 4 に記憶された生体情報及び物理メダル管理用のパスワードの組み合わせに合致するか認証する。当該認証が肯定である場合には、記憶装置 1 2 4 に記憶された保有物理メダル数から引出数を減算し、保有物理メダル数の更新の完了を意味する更新通知を電子メダル管理システム 4 0 に送信する。電子メダル管理システム 4 0 は当該更新通知を引出先のゲーム装置 2 6 へ送信する。更新通知を受信したゲーム装置 2 6 は、引出数に相当する枚数の物理メダルクレジットを加算する。ユーザは、ゲーム装置 2 6 で物理メダルを用いてゲームをプレイすることができる。ゲーム終了時にゲーム装置 2 6 に蓄積されている物理メダルは、プレイヤー ID と関連付けられて、物理メダル情報として電子メダル管理システム 4 0 を介して物理メダル管理サーバ 1 2 へ出力される。物理メダル管理サーバ 1 2 は、ゲーム装置 2 6 から受信した物理メダル情報に基づいて、記憶装置 1 2 4 に格納されたユーザの物理メダル情報を更新する。なお、上記においてゲーム装置 2 6 にて物理メダル管理用のパスワード入力をユーザに要求しているが、物理メダル管理用のパスワードに代えて又は加えて物理メダル管理用の ID の入力をユーザに要求し、物理メダル管理サーバ 1 2 において物理メダル管理用の ID を使ってユーザの認証を行ってもよい。また、ゲーム装置 2 6 において物理メダル管理用の ID とパスワードの入力をユーザに要求せずに、電子メダル管理システム 4 0 の記憶装置 4 4 において、プレイヤー ID と物理メダル管理用のユーザ ID 又はパスワードを関連付けて記憶しておき、ゲーム装置 2 6 から受信したプレイヤー ID に基づいて物理メダル管理用のユーザ ID 又はパスワードを特定することも可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

また、ユーザは、特定のプレイヤー ID について電子メダル管理システム 4 0 の利用認証を行った上で、物理メダル管理サーバ 1 2 に記憶された物理メダルを電子メダルへ変換することが可能である。例えば、電子メダル管理システム 4 0 は、ゲーム装置 2 6 から、物理メダルの変換要求を受け付けて、ゲーム装置 2 6 へ電子メダルの変換完了通知を出力する。具体的には、ユーザがゲーム装置 2 6 において所望の枚数（以下では「変換数」という）を指定して物理メダルから所定の電子メダルへの変換を指示すると、ゲーム装置 2 6 は、プレイヤー ID と物理メダル管理用のパスワードと変換種別と変換数を含む変換要求を電子メダル管理システム 4 0 に送信する。電子メダル管理システム 4 0 は、変換要求を受信すると、受信したプレイヤー ID に関連付けられた生体情報及び物理メダル管理用のパスワードと変換数を含む更新要求を物理メダル管理サーバ 1 2 に送信する。物理メダル管理サーバ 1 2 は、受信した生体情報及び物理メダル管理用のパスワードが、記憶装置 1 2 4 に記憶された生体情報及び物理メダル管理用のパスワードの組み合わせに合致するか認証する。当該認証が肯定である場合には、記憶装置 1 2 4 に記憶された保有物理メダル数から変換数を減算し、保有物理メダル数の更新の完了を意味する更新通知を電子メダル管理システム 4 0 に送信する。電子メダル管理システム 4 0 は当該更新通知を受信すると、変換種別及び変換数の情報に基づいて記憶装置 4 4 に記憶された電子メダル情報を更新する。なお、ゲーム装置 2 6 において変換後の電子メダルをそのまま利用する場合には、電子メダル管理システム 4 0 の記憶装置 4 4 に記憶された電子メダル情報を更新せずに、ゲーム装置 2 6 へ変換によって生成された電子メダルの情報を送信してもよい。ユーザは、ゲーム装置 2 6 で変換によって生成された電子メダルを用いてゲームをプレイすることができる。ゲーム終了時にゲーム装置 2 6 に蓄積されている電子メダルは、プレイヤー ID と関連付けられて、電子メダル情報としてゲーム装置 2 6 から電子メダル管理システム 4 0 へ出力される。電子メダル管理システムは、ゲーム装置 2 6 から受信した電子メダル情報に基づいて、記憶装置 4 4 に格納されたユーザの電子メダル情報を更新する。なお、上記においてゲーム装置 2 6 にて物理メダル管理用のパスワード入力をユーザに要求しているが、物理メダル管理用のパスワードに代えて又は加えて物理メダル管理用の ID の入力をユーザに要求し、物理メダル管理サーバ 1 2 において物理メダル管理用の ID を使ってユーザの認証を行ってもよい。また、ゲーム装置 2 6 において物理メダル管理用の ID とパスワードの入力をユーザに要求せずに、電子メダル管理システム 4 0 の記憶装置 4 4 において、プレイヤー ID と物理メダル管理用のユーザ ID 又はパスワードを関連付けて記憶して

おき、ゲーム装置 26 から受信したプレイヤー ID に基づいて物理メダル管理用のユーザー ID 又はパスワードを特定することも可能である。

【0056】

図 4 は、図 3 に示す電子遊技媒体管理部の機能ブロックを説明する図である。図 4 に示すように、電子遊技媒体管理部 422 は、ユーザ情報取得部 4220、関連性情報取得部 4221 及び属性管理部 4222 を備えてもよい。

【0057】

ユーザ情報取得部 4220 は、ユーザに関する情報を取得する。例えば、ユーザ情報取得部 4220 は、物理メダル管理サーバ 12、端末 50 や店舗内に設置された端末やゲーム装置 26 からユーザ情報を取得する。あるいは、ユーザ情報取得部 4220 は、電子メダル管理システム 40 の内部の記録媒体又は電子メダル管理システム 40 に接続された外部記憶媒体に格納されたユーザ情報を取得してもよい。ユーザ情報には、ユーザの遊技媒体の使用量や頻度に関する情報、ユーザが使用した遊技媒体の属性の情報、ユーザが遊技媒体を使ったゲーム装置 26 の情報、ユーザの個人情報等が含まれる。

【0058】

関連性情報取得部 4221 は、ゲーム装置 26 の関連性を示す情報である関連性情報を取得する。例えば、関連性情報取得部 4221 は、ゲーム装置 26 から関連性情報を取得する。あるいは、関連性情報取得部 4221 は、電子メダル管理システム 40 の内部の記録媒体又は電子メダル管理システム 40 に接続された外部記憶媒体に格納された関連性情報を取得してもよい。関連性情報には、一のゲーム装置 26 と同一のグループに属する他のゲーム装置 26 の情報や、一のゲーム装置 26 と他の複数のゲーム装置 26 との関連性の高さを示す情報が含まれる。なお、同一のグループとは、例えば、ゲーム装置 26 の製造元が同一である場合等である。

【0059】

属性管理部 4222 は、ユーザに提供する電子メダルの属性情報を管理する。例えば、属性管理部 4222 は、ユーザと関連付けられて記憶装置 44 に記録された電子メダル情報を更新するときに、属性情報を決定して記憶装置 44 に記録（管理）する。あるいは、属性管理部 4222 は、ゲーム装置 26 へ電子メダル情報を送信するときに、電子メダルに対して付与される属性情報を決定する。属性情報には、電子メダルを使用することができるゲーム装置 26 又は日時を識別する属性、電子メダルを使用することで追加的な特典を得ることができるゲーム装置 26 もしくは日時を識別する属性、又は、電子メダルの使用期限に関する属性等が含まれる。あるいは、属性情報には、所定のゲーム装置 26 が提供するゲームにおいて、ユーザが有利となることを示す属性であってもよい。

【0060】

次に、遊技媒体変換部 423 について説明する。図 5 は、図 3 に示す遊技媒体変換部 423 の機能ブロックを説明する図である。図 5 に示すように、遊技媒体変換部 423 は、変換要求受付部 4230、利用条件取得部 4231、特典権利管理部 4232 及び特典付与部 4235 を備える。

【0061】

変換要求受付部 4230 は、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける。例えば、変換要求受付部 4230 は、通信網 28 や通信網 38 を介してゲーム装置 26 や端末 50 や店舗内に設置された端末と通信し、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける。遊技媒体間の変換要求には、プレイヤー ID 又は電子メダル管理用のユーザー ID、認証用のパスワード、変換元の遊技媒体の種別を識別する種別識別子、変換後の遊技媒体の種別を識別する種別識別子、並びに、変換すべき遊技媒体の数が含まれる。変換要求受付部 4230 は、遊技媒体間の変換要求に含まれる遊技媒体の種別を識別する種別識別子を用いて、種別の異なる遊技媒体間の変換要求であるか否かを判定する。図 6 は、遊技媒体と種別識別子とを関連付けしたテーブルの一例である。図 6 に示すように、遊技媒体識別テーブル TBL101 では、種別識別子と遊技媒体とが関連付けされている。「種別識別子」は、遊技媒体の種別を識別する識別子である。図 6 に示す遊技媒体

10

20

30

40

50

識別テーブル T B L 1 0 1 では、種別識別子「1」に「電子メダル E A」が関連付けられ、種別識別子「2」に「電子メダル E B」が関連付けられ、種別識別子「3」に「電子メダル E C」が関連付けられ、種別識別子「4」に「電子メダル E D」が関連付けられ、種別識別子「5」に「物理メダル P A」が関連付けられている。変換要求受付部 4 2 3 0 は、遊技媒体間の変換要求に含まれる遊技媒体の種別を識別する種別識別子が異なる場合には、種別の異なる遊技媒体間の変換要求であると判定する。

【0062】

利用条件取得部 4 2 3 1 は、種別の異なる遊技媒体の利用条件に関する利用条件情報を取得する。利用条件情報は、遊技媒体の利用条件を示す情報である。利用条件とは、遊技媒体をゲームの対価として利用する際の条件をいい、遊技媒体に対して設定される。利用条件には、例えば、遊技媒体を利用することができるゲーム装置 2 6 の機種、店舗、曜日、時間帯、期間（例えば 1 日限定、1 週間限定）、時期（例えば夏限定）等の利用制限条件が含まれる。また、利用条件には、所定の特典を受けることができるゲーム装置 2 6 の機種、店舗、曜日、時間帯、期間（例えば 1 日限定、1 週間限定）、時期（例えば夏限定）等の特典条件が含まれていてもよい。利用条件取得部 4 2 3 1 は、例えば記憶装置 4 4 を参照して、遊技媒体の利用条件を取得する。図 7 は、遊技媒体の利用条件を示す利用条件テーブルの一例である。図 7 に示すように、遊技媒体の種別識別子 1 ~ 5 ごとに、利用条件テーブル T B L 2 0 1 ~ T B L 2 0 5 が用意されている。例えば、利用条件テーブル T B L 2 0 1 は、種別識別子 1 に対応した遊技媒体の利用条件を示している。

10

20

【0063】

図 7 では、利用制限条件の一例として、「ゲーム機種条件」「曜日条件」「時間帯条件」「期間条件」が設けられている。例えば、利用条件テーブル T B L 2 0 1 に示すように、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 1」にて「日曜日」の「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯かつ「8 月 ~ 9 月」の期間に利用することができる。同様に、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 2」にて「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯に利用することができる。同様に、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 3」にて利用することができる。このように、電子メダル E A は、利用条件の一例である利用制限条件が設定されている。また、利用条件テーブル T B L 2 0 2 に示すように、電子メダル E B については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 1」にて利用することができる。同様に、電子メダル E B については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 3」にて「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯かつ「8 月 ~ 9 月」の期間に利用することができる。

30

【0064】

また、利用条件テーブル T B L 2 0 3 に示すように、電子メダル E C については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 1」にて「日曜日」の「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯かつ「8 月 ~ 9 月」の期間に利用することができる。同様に、電子メダル E C については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 2」にて「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯に利用することができる。また、利用条件テーブル T B L 2 0 4 に示すように、電子メダル E D については、電子メダル E C と同一の利用制限条件である。また、利用条件テーブル T B L 2 0 5 に示すように、物理メダル P A については、利用制限条件が設定されていない。

40

【0065】

さらに、図 7 では、特典条件の一例として、「曜日条件」「時間帯条件」「期間条件」が設けられている。例えば、利用条件テーブル T B L 2 0 1 に示すように、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 1」にて「8 月 ~ 9 月」の期間に利用すると、特典を受けることができる。同様に、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 2」にて「土曜日」「9 : 0 0 ~ 1 7 : 0 0」の時間帯に利用すると、特典を受けることができる。同様に、電子メダル E A については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6 - 3」にて「4 月 1 日」に利用すると、特典を受けることができる。このように、電子メダル E A は、利用条件の一例である特典条件が設定されている。また、利用条件テーブル T B L 2 0 2 に示すように、電子メダル E B については、ゲーム機種「ゲーム装置 2 6

50

- 1」にて「８月～９月」の期間に利用すると、特典を受けることができる。同様に、電子メダルＥＢは、ゲーム機種「ゲーム装置２６－３」にて「４月１日」に利用すると、特典を受けることができる。

【００６６】

また、利用条件テーブルＴＢＬ２０３に示すように、電子メダルＥＣについては、ゲーム機種「ゲーム装置２６－１」にて「８月～９月」の期間に利用すると、特典を受けることができる。同様に、電子メダルＥＣについては、ゲーム機種「ゲーム装置２６－２」にて「土曜日」「９：００～１７：００」の時間帯に利用すると、特典を受けることができる。また、利用条件テーブルＴＢＬ２０４に示すように、電子メダルＥＤについては、電子メダルＥＣと同一の特典条件である。また、利用条件テーブルＴＢＬ２０５に示すように、物理メダルＰＡについては、特典条件が設定されていない。

10

【００６７】

なお、上記は利用条件の一例であり、種々の条件を組み合わせたり、１つの条件のみであってもよい。また、利用制限条件及び特典条件の少なくとも一方を用いて利用条件を設定してもよい。

【００６８】

利用条件取得部４２３１は、種別の異なる遊技媒体間の変換要求に含まれる変換前後の変換元の遊技媒体の種別を識別する種別識別子、変換後の遊技媒体の種別を識別する種別識別子に基づいて、利用条件テーブルを取得する。例えば、変換元の遊技媒体の種別を識別する種別識別子が「１」であれば、記憶装置４４から利用条件テーブルＴＢＬ２０１を取得する。変換後の遊技媒体の種別を識別する種別識別子が「２」であれば、記憶装置４４から利用条件テーブルＴＢＬ２０２を取得する。

20

【００６９】

特典権利管理部４２３２は、変換要求受付部４２３０により受け付けられた変換要求に基づいて、ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又はユーザの特典権利を失効させる。特典権利とは、所定の特典を受けることができる権利を意味する。「所定の特典を受ける」とは、ゲーム又は他のサービス上の効果としてユーザが有利な状態となることを意味する。所定の特典としては、例えば、ゲーム装置２６において特定のアイテムを取得できる権利、アイテムを抽選することができる抽選権利、特定の演出を受けることができる権利、電子メダルに特定の属性が付与される権利、変換レートを増加する権利等が挙げられる。同様に、端末５０においてプレイすることができるゲームや端末５０を介して利用することができる他のサービス（例えば、ＷＥＢページにて所定の情報の提供を受けることができるサービス）においてユーザが享受できる特典も含まれる。また、店舗内に設置された端末において特定のサービスが提供される場合には、当該サービスにおいてユーザが享受できる特典も含まれる。「変換要求に基づいて」とは、例えば、変換要求の有無に応じて特典権利の付与又は失効を決定することを含む。

30

【００７０】

特典権利管理部４２３２は、例えば、特典管理テーブルＴＢＬ３０１を用いて、ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を管理する。図８は、特典管理テーブルＴＢＬ３０１の一例である。図８に示すように、特典管理テーブルＴＢＬ３０１は、電子メダル管理用のユーザＩＤと特典権利とが関連付けされたテーブルである。図中の「○」は、権利があることを意味し、図中の「×」は、権利がないことを意味する。すなわち、図８では、ユーザＩＤ「ＵＩＤ１」が、「特典権利ＲＡ」「特典権利ＲＣ」を有している。また、ユーザＩＤ「ＵＩＤ２」が、「特典権利ＲＢ」「特典権利ＲＣ」を有している。また、ユーザＩＤ「ＵＩＤ３」が、特典権利を全く有していない。また、ユーザＩＤ「ＵＩＤ４」が、「特典権利ＲＡ」「特典権利ＲＢ」「特典権利ＲＣ」を有している。また、ユーザＩＤ「ＵＩＤ５」が、特典権利を全く有していない。なお、上記特典管理テーブルＴＢＬ３０１では電子メダル管理用のユーザＩＤと特典権利とが関連付けられているが、プレイヤーＩＤと特典権利を関連付けられてもよい。例えば、同じユーザであっても、特定のプレイヤーＩＤが記憶されたゲームカードを使用している場合において特典を受けられ

40

50

るようにすることが考えられる。

【0071】

特典権利管理部4232は、特典管理テーブルTBL301を更新することで、変換要求に基づいてユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する、又は、特典権利を失効させる場合には、特典管理テーブルTBL301を更新する。例えば、ユーザID「UID1」の「特典権利RB」の「×」を「○」へ更新することで、ユーザID「UID1」へ「特典権利RB」を付与することができる。あるいは、例えば、ユーザID「UID1」の「特典権利RA」の「○」を「×」へ更新することで、ユーザID「UID1」の「特典権利RA」を失効させることができる。

【0072】

また、特典権利管理部4232は、利用条件取得部4231で取得した利用条件テーブルTBL201～TBL205に基づいて、変換要求受付部4230により受け付けられた変換要求が、変換前後で遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求であるかを判定する判定手段4233と、判定手段4233により利用条件に所定の変化が発生する変換要求であると判定された場合には、ユーザに対して特典権利を付与する又はユーザの特典権利を失効させる管理手段4234とを有していてもよい。

【0073】

判定手段4233は、変換前後で遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求であるかを判定するために、利用条件の比較を行う。例えば、判定手段4233は、利用条件取得部4231により取得された変換元の遊技媒体の利用条件テーブルと、変換後の遊技媒体の利用条件テーブルとを比較して、遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求であるかを判定する。所定の変化とは、項目ごとに定められた所定範囲を超える変化があった場合をいう。例えば、利用条件のうち時間帯条件を用いる場合、両者の差が1時間を超えるときには、利用条件に所定の変化あるとすることができる。また、例えば、利用条件のうち期間条件を用いる場合、両者の差が一日を超えるときには、利用条件に所定の変化あるとすることができる。判定手段4233は、利用条件の全ての項目を比較して所定の変化を判定してもよいし、利用条件の一部のみに関して、所定の変化の判定を行ってもよい。

【0074】

管理手段4234は、判定手段4233により利用条件に所定の変化が発生する変換要求であると判定された場合には、ユーザに対して特典権利を付与する又はユーザの特典権利を失効させる。例えば、管理手段4234は、判定手段4233により変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であると判定された場合には、ユーザに対して特典権利を付与する。例えば、判定手段4233が「ゲーム機種条件」のみを判定するものとし、「物理メダルPA」から「電子メダルEA」への変換要求があったとする。この場合、判定手段4233は、図7に示す「物理メダルPA」の利用条件テーブルTBL205の「ゲーム機種条件」と、図7に示す「電子メダルEA」の利用条件テーブルTBL201の「ゲーム機種条件」とを比較し、変換後の遊技媒体で利用することができるゲーム機種条件の数が減少していることから、変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であると判定する。この場合、管理手段4234は、図

【0075】

一方、管理手段4234は、判定手段4233により変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であると判定された場合には、ユーザの特典権利の一部又は全部を失効させる。例えば、判定手段4233が「ゲーム機種条件」のみを判定するものとし、「電子メダルEA」から「物理メダルPA」への変換要求があったとする。この場合、上記のとおり、変換後の遊技媒体で利用することができるゲーム機種条件の数が増加していることから、変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であると判定する。この場合、管理手段4234は、図8に示す特典管理テーブルTBL301を更新して、ユーザの特典権利の一部又は全部を失効させる。

【 0 0 7 6 】

特典付与部 4 2 3 5 は、特典権利管理部 4 2 3 2 により付与されたユーザの特典権利に基づいて、ユーザに対して所定の特典を付与する。例えば、特典付与部 4 2 3 5 は、特典権利管理部 4 2 3 2 により特典管理テーブル T B L 3 0 1 が更新されたタイミングから所定期間後にユーザに対して所定の特典を付与してもよい。あるいは、特典付与部 4 2 3 5 は、変換後の遊技媒体が利用されたことを条件としてユーザに対して所定の特典を付与してもよい。「変換後の遊技媒体が利用されたこと」とは、電子メダルであれば、電子メダル管理システム 4 0 の電子遊技媒体管理部 4 2 2 が、ユーザに対応する保有電子メダル枚数を減らした場合（ゲーム装置 2 6 へ電子メダル枚数及びそれぞれの属性を送信した場合を含む）である。なお、ゲーム装置 2 6 が、ゲームの対価として変換後の遊技媒体が消費された旨の通知を電子メダル管理システム 4 0 へ送信し、ゲーム装置 2 6 から受信した通知に基づいて、変換後の遊技媒体が利用されたことを判断してもよい。なお、特典付与部 4 2 3 5 は、ゲーム装置 2 6 や端末 5 0、店舗内に設置された端末に対して所定の特典に関する情報を送信することにより、ユーザに対して所定の特典を付与することが可能である。

10

【 0 0 7 7 】

次に、ゲーム装置 2 6 について説明する。図 9 に示すように、ゲーム装置 2 6 の処理装置 2 2 は、遊技媒体情報送受信部 2 6 0、認証部 2 6 1、ゲーム処理実行部 2 6 2、物理遊技媒体受付部 2 6 3、物理遊技媒体払出部 2 6 4 及び受付部 2 6 5 を備えている。

【 0 0 7 8 】

遊技媒体情報送受信部 2 6 0 は、電子メダル管理システム 4 0 との間で遊技媒体情報を送受信する。遊技媒体情報は、種々の要求及び応答に含めて送受信され得る。認証部 2 6 1 は、例えば受付部 2 6 5 で受け付けたプレイヤー ID 及び操作部 2 1 から入力されたパスワードを認証要求に含めて電子メダル管理システム 4 0 へ送信する。また、認証部 2 6 1 は、電子メダル管理システム 4 0 から認証結果を受信する。ゲーム処理実行部 2 6 2 は、ゲーム装置 2 6 のゲームの進行を管理する。物理遊技媒体受付部 2 6 3 は、物理メダルの投入を受け付ける。物理遊技媒体払出部 2 6 4 は、物理メダルの払出を行う。ゲーム装置 2 6 にて電子メダルを利用する場合には、電子メダル管理システム 4 0 と遊技媒体情報を送受信する。例えば、電子メダル管理システム 4 0 から送信された遊技媒体情報に含まれる電子メダルの数、属性等がゲーム装置 2 6 の記憶装置 2 4 に格納され、ゲーム装置 2 6 の電子メダルのクレジット数が増加する。これにより、電子メダルをゲームの対価として消費することができる。

20

30

【 0 0 7 9 】

次に、管理システム 1 0 0 の遊技媒体変換処理を説明する。図 1 0 は、電子メダル管理システム 4 0 の遊技媒体変換処理を説明するフローチャートである。図 1 0 に示す処理は、例えば、電子メダル管理システム 4 0 にインストールされた遊技媒体変換処理のアプリケーションが起動されたタイミングで実行される。

【 0 0 8 0 】

最初に、電子メダル管理システム 4 0 の変換要求受付部 4 2 3 0 は、媒体変換要求受付処理として、遊技媒体間の変換要求を受け付ける（S 4 0 0）。そして、電子メダル管理システム 4 0 の利用条件取得部 4 2 3 1 は、利用条件取得処理として、S 4 0 0 の処理で受け付けた変換元の遊技媒体の利用条件と、変換後の遊技媒体の利用条件とを、電子メダル管理システム 4 0 の記憶装置 4 4 から取得する（S 4 0 2）。

40

【 0 0 8 1 】

そして、電子メダル管理システム 4 0 の判定手段 4 2 3 3 は、S 4 0 2 の処理で取得した遊技媒体の利用条件に基づいて、変換前後の遊技媒体の利用条件が同一か否かを判断する（S 4 0 4）。S 4 0 4 の処理で変換前後の遊技媒体の利用条件が同一であると判断された場合には、図 1 0 に示す遊技媒体変換処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

一方、S 4 0 4 の処理で変換前後の遊技媒体の利用条件が同一でないと判断された場合

50

には、判定手段4233は、S402の処理で取得した遊技媒体の利用条件に基づいて、変換後の遊技媒体の利用条件が変換前の遊技媒体の利用条件と比べて制限されているか否かを判断する(S406)。S406の処理で変換後の遊技媒体の利用条件が変換前の遊技媒体の利用条件と比べて制限されていると判断された場合には、管理手段4234が、権利付与処理として、例えば図8に示す特典管理テーブルTBL301を更新して、ユーザに特典権利を付与する(S408)。そして、図10に示す遊技媒体変換処理を終了する。

【0083】

一方、S406の処理で変換後の遊技媒体の利用条件が変換前の遊技媒体の利用条件と比べて制限されていないと判断された場合には、管理手段4234が、権利失効処理として、例えば図8に示す特典管理テーブルTBL301を更新して、ユーザの特典権利を失効させる(S410)。そして、図10に示す遊技媒体変換処理を終了する。

【0084】

以上で図10に示す処理を終了する。図10に示す制御処理を実行することで、変換前後の遊技媒体の利用条件に応じて、ユーザへ特典権利を付与したり、ユーザの特典権利を失効させたりすることができる。

【0085】

次に、電子メダル管理システム40の権利付与処理について説明する。図11は、管理システム100の特典付与処理を説明するフローチャートである。図11に示す処理は、例えば、ユーザにより端末50や店舗内に設置された端末やゲーム装置26を介して特典権利を利用する利用要求を電子メダル管理システム40が受信したタイミングで実行される。利用要求には、ユーザID及び利用する特典権利が含まれている。

【0086】

図11に示すように、特典付与部4235は、権利有無判定処理として、利用要求に含まれるプレイヤーID又は電子メダル管理用のユーザIDに基づいて、利用要求に含まれる特典権利をユーザが所有しているか否かを判定する(S420)。例えば、特典付与部4235は、図8に示す特典管理テーブルTBL301を参照して、権利の有無を判定する。

【0087】

S420の処理において利用要求に含まれる特典権利をユーザが所有していると判定された場合には、特典付与部4235は、メダル利用判定処理として、電子メダルが利用されたか否かを判定する(S422)。特典付与部4235は、利用要求に含まれる特典権利に関する遊技媒体であって、プレイヤーID又は電子メダル管理用のユーザIDに関連付けされた遊技媒体が利用されたか否かを判定する。例えば、電子メダルであれば、電子メダル管理システム40の電子遊技媒体管理部422が、当該ユーザに対応する保有電子メダル枚数を減らした場合(ゲーム装置26へ電子メダル枚数及びそれぞれの属性を送信した場合を含む)である。なお、特典付与部4235は、ゲーム装置26から受信した通知に基づいて、変換後の遊技媒体が利用されたことを判断してもよい。

【0088】

S422の処理においてプレイヤーID又は電子メダル管理用のユーザIDに関連付けされた遊技媒体が利用されたと判定された場合には、特典付与部4235は、特典付与処理として、特典を付与する(S424)。特典付与部4235は、例えば、ゲーム装置26において特定のアイテムを取得できる権利、アイテムを抽選することができる抽選権利、特定の演出を受けることができる権利、電子メダルに特定の属性が付与される権利、変換レートを増加する権利、端末50にてプレイすることができるゲームにおいて所定の特典を受ける権利、端末50や店舗内に設置された端末において利用できるサービスにおいて所定の特典を受ける権利等が挙げられる。S420及びS422の判定処理で否定された場合、並びにS424の処理が終了すると、図11の特典付与処理を終了する。

【0089】

以上で図11に示す処理を終了する。図11に示す制御処理を実行することで、ユーザ

10

20

30

40

50

の特典権利に基づいて特典を付与させることができる。

【 0 0 9 0 】

次に、遊技媒体変換プログラム P G を説明する。

【 0 0 9 1 】

遊技媒体変換プログラム P G は、メインモジュール、受付モジュール、及び、特典権利管理モジュールを備えている。メインモジュールは、処理を統括的に制御する部分である。受付モジュール、及び、特典権利管理モジュールを実行させることにより実現される機能は、上述した電子メダル管理システム 4 0 の変換要求受付部 4 2 3 0 及び特典権利管理部 4 2 3 2 の機能と同一である。

【 0 0 9 2 】

遊技媒体変換プログラム P G は、例えば、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶させて、この記憶媒体に記憶されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませて実行することにより上述の各部の処理を行ってもよい。ここで、記憶媒体に記憶されたプログラムをコンピュータシステムに読み込ませて実行するとは、コンピュータにプログラムをインストールすることを含む。また、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体とは、フレキシブルディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM 等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。このように、プログラムを記憶した記憶媒体は、CD-ROM 等の非一過性の記憶媒体であってもよい。さらに、コンピュータ読み取り可能な記憶媒体とは、揮発性メモリのように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであってもよい。さらに、上述した機能をコンピュータシステムにすでに記憶されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル（差分プログラム）であってもよい。

【 0 0 9 3 】

以上、第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 によれば、種別の異なる遊技媒体の変換要求時において、ユーザの特典権利の保有状態を変更することにより、ユーザの嗜好だけでなく特典権利の保有状態をもユーザに考慮させて、遊技媒体の変換の要否を決定させることができる。よって、異なる遊技媒体への変換の促進又は抑制を図ることが可能となる。

【 0 0 9 4 】

[第 2 実施形態]

第 2 実施形態に係る管理システム 1 0 0 A は、第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 と比較して、物理メダルシステム 1 0 及び総合管理システム 3 0 を備えていない点で相違し、その他は同一である。

【 0 0 9 5 】

図 1 2 は、第 2 実施形態に係る管理システム 1 0 0 A を説明するブロック図である。管理システム 1 0 0 A は、電子メダル管理システム 4 0 A 及びゲームシステム 2 0 を備える。電子メダル管理システム 4 0 A は、物理メダルシステム 1 0 に接続されていない点で第 1 実施形態に係る電子メダル管理システム 4 0 と相違する。すなわち、電子メダル管理システム 4 0 A は、電子メダルに関する処理のみを実行する。管理システム 1 0 0 A は、電子メダル間での変換要求に基づいて利用条件を判定し、ユーザへ特典権利を付与したり、ユーザの特典権利を失効させたりする。この場合であっても、管理システム 1 0 0 A は、上述した第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 と同一の作用効果を奏する。

【 0 0 9 6 】

[第 3 実施形態]

第 3 実施形態に係るゲーム装置の処理装置 2 2 B は、第 1 実施形態に係るゲーム装置 2 6 の処理装置 2 2 と比べて、遊技媒体を管理する機能及び遊技媒体間で変換する機能を備えている点が相違し、その他は同一である。

【 0 0 9 7 】

図 1 3 は、第 3 実施形態に係るゲーム装置の処理装置 2 2 B の機能ブロックを説明する

10

20

30

40

50

図である。図 1 3 に示すように、処理装置は、認証部 2 6 1、ゲーム処理実行部 2 6 2、物理遊技媒体受付部 2 6 3、物理遊技媒体払出部 2 6 4、電子遊技媒体管理部 2 6 5 B、物理遊技媒体管理部 2 6 6 B、遊技媒体変換部 2 6 7 B、及び受付部 2 6 8 を備えている。

【 0 0 9 8 】

認証部 2 6 1、ゲーム処理実行部 2 6 2、物理遊技媒体受付部 2 6 3、物理遊技媒体払出部 2 6 4、及び受付部 2 6 8 については、第 1 実施形態に係る認証部 2 6 1、ゲーム処理実行部 2 6 2、物理遊技媒体受付部 2 6 3、物理遊技媒体払出部 2 6 4、及び受付部 2 6 5 とそれぞれ同一である。

【 0 0 9 9 】

電子遊技媒体管理部 2 6 5 B は、電子メダル管理システム 4 0 の電子遊技媒体管理部 4 2 2 と同一である。物理遊技媒体管理部 2 6 6 B は、物理メダル管理サーバ 1 2 の処理装置 1 2 2 と同一である。遊技媒体変換部 2 6 7 B は、電子メダル管理システム 4 0 の遊技媒体変換部 4 2 3 と同一である。

【 0 1 0 0 】

すなわち、第 3 実施形態に係るゲーム装置の処理装置 2 2 B は、ゲーム装置において遊技媒体の管理を行うとともに、遊技媒体間の変換要求を受け付けて、遊技媒体の利用条件を判定し、ユーザへ特典権利を付与したり、ユーザの特典権利を失効させたりする。この場合であっても、上述した第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 と同一の作用効果を奏する。

【 0 1 0 1 】

以上、前述した実施形態は、本発明に係る遊技媒体変換システム、遊技媒体変換方法及び遊技媒体変換プログラムの一実施形態であり、本発明に係る遊技媒体変換システム、遊技媒体変換方法及び遊技媒体変換プログラムは上記実施形態に記載された内容に限定されない。

【 0 1 0 2 】

[変形例]

図 1 4 に示す管理システム 1 0 0 C は、第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 の変形例である。管理システム 1 0 0 C では、ゲームシステム 2 0 及び物理メダルシステム 1 0 が同一の通信網 4 8 に接続されている。通信網 4 8 は、例えば店舗内の LAN である。このような場合であっても、上述した第 1 実施形態に係る管理システム 1 0 0 と同一の作用効果を奏する。

【 0 1 0 3 】

また、上述した第 1 実施形態では、電子メダルに関する電子メダル情報が電子メダル管理システム 4 0 に備える記憶装置 4 4 に格納されている場合を説明したが、これに限られるものではない。例えば、物理メダル管理サーバ 1 2 に備わる記憶装置 1 2 4 に格納されていてもよい。この場合、電子メダル管理システム 4 0 の処理装置 4 2 は、通信網 1 8 を介して記憶装置 1 2 4 にアクセスすることになる。このように構成した場合には、既存の物理メダルシステム 1 0 に組み込む形で容易にシステム導入することができる。また、遊技媒体情報を一元管理できるため、安全性に優れている。

【 0 1 0 4 】

また、上述した実施形態では、電子メダル管理システム 4 0 で登録されたユーザ ID を用いて電子メダルを管理する場合を説明したが、物理メダルシステム 1 0 で登録されたユーザ ID と同一のユーザ ID で管理してもよい。また、上述した実施形態では、電子メダル管理用のユーザ ID と一以上のプレイヤー ID を関連付けて管理していたが、プレイヤー ID ごとに電子メダル情報を管理してもよい。

【 0 1 0 5 】

また、上述した実施形態では、ゲーム装置 2 6 や端末 5 0 や店舗内に設置された端末から電子メダルの購入要求、保有電子メダル数の照会要求、遊技媒体間の変換要求、特典権利の利用要求等を電子メダル管理システム 4 0 が受け付ける例を説明したが、電子メダル

10

20

30

40

50

管理システム４０が物理メダル処理装置１６から電子メダルの購入要求、保有電子メダル数の照会要求、遊技媒体間の変換要求、特典権利の利用要求等を受け付けるように構成してもよい。この場合、物理メダル及び電子メダルに関する要求を物理メダル処理装置１６から入力することができるので、ユーザ利便性に優れた構成とすることができる。

【０１０６】

また、上述した実施形態における、電子メダル管理システム４０の特典付与部４２３５は、ゲーム装置２６に備わっていてもよい。この場合、ゲーム装置２６において、特典として属性情報が付与されたメダルが消費されたときに、特典の付与が行われる。

【０１０７】

また、上述した実施形態における、電子メダル管理システム４０の処理装置４２の機能の一部又は全部が、物理メダルシステム１０、ゲームシステム２０、及び総合管理システム３０の何れかに分散又は移行されていてもよい。この場合、物理メダル管理サーバ１２の処理装置１２２、ゲーム装置２６の処理装置２２、又は、ゲーム管理サーバ３２もしくはＩＤ管理サーバ３６の処理装置（不図示）が、電子メダル管理システム４０の処理装置４２の代わりに機能する。例えば、各ゲーム装置２６において電子メダル管理システム４０の各機能がそれぞれ組み込まれていてもよい。

10

【０１０８】

〔発明のまとめ〕

以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を便宜的に括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

20

【０１０９】

本発明の一側面に係る遊技媒体変換システム（１００）は、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部（４２３０、Ｓ４００）と、前記受付部（４２３０）により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部（４２３２、Ｓ４０８、Ｓ４１０）とを備える。

【０１１０】

この遊技媒体変換システムでは、受付部によりユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付けられ、特典権利管理部により、受け付けられた変換要求に基づいて、ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利が付与され、又は、ユーザの特典権利が失効する。このように、種別の異なる遊技媒体の変換要求時において、ユーザの特典権利の保有状態を変更することにより、ユーザの嗜好だけでなく特典権利の保有状態をもユーザに考慮させて、遊技媒体の変換の要否を決定させることができる。よって、異なる遊技媒体への変換の促進又は抑制を図ることが可能となる。

30

【０１１１】

一実施形態では、遊技媒体変換システムは、前記種別の異なる遊技媒体の利用条件に関する利用条件情報を取得する利用条件取得部（４２３１、Ｓ４０２）をさらに有し、前記特典権利管理部（４２３２）は、前記利用条件取得部（４２３１）で取得した前記利用条件情報に基づいて、前記受付部（４２３０）により受け付けられた前記変換要求が、変換前後で遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求であるか否かを判定する判定手段（４２３３、Ｓ４０４）と、前記判定手段（４２３３）により利用条件に前記所定の変化が発生する変換要求であると判定された場合（Ｓ４０４：Ｎｏ）には、前記ユーザに対して前記特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる管理手段（４２３４、Ｓ４０８、Ｓ４１０）とを有してもよい。

40

【０１１２】

この場合、変換前後で遊技媒体の利用条件に所定の変化が発生する変換要求時において、ユーザの特典権利の保有状態が変更されるため、ユーザの嗜好だけでなく変換後の遊技媒体の利用条件と特典権利の保有状態とをユーザに考慮させて、遊技媒体の変換の要否を決定させることができる。

50

【 0 1 1 3 】

一実施形態では、前記判定手段（ 4 2 3 3 ）は、変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であるか否かを判定し（ S 4 0 4 、 S 4 0 6 ）、前記管理手段（ 4 2 3 4 ）は、前記判定手段（ 4 2 3 3 ）により変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求であると判定された場合には（ S 4 0 6 : Y e s ）、前記ユーザに対して前記特典権利を付与してもよい（ S 4 0 8 ）。

【 0 1 1 4 】

この場合、変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生する変換要求時において、ユーザに対して特典権利が付与されるため、変換前後で遊技媒体の利用条件が制限される変化が発生するような遊技媒体間の変換を促進することができる。

10

【 0 1 1 5 】

一実施形態では、前記判定手段（ 4 2 3 3 ）は、変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であるか否かを判定し（ S 4 0 4 、 S 4 0 6 ）、前記管理手段（ 4 2 3 4 ）は、前記判定手段（ 4 2 3 3 ）により変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求であると判定された場合には（ S 4 0 6 : N o ）、前記ユーザの前記特典権利の一部又は全部を失効させてもよい（ S 4 1 0 ）。

【 0 1 1 6 】

この場合、変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生する変換要求時において、ユーザの特典権利の一部又は全部が失効するため、変換前後で遊技媒体の利用条件が緩和される変化が発生するような遊技媒体間の変換を抑制することができる。

20

【 0 1 1 7 】

一実施形態では、前記特典権利管理部（ 4 2 3 2 ）により付与された前記ユーザの前記特典権利に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を付与する特典付与部（ 4 2 3 5 ）をさらに備え、前記特典付与部（ 4 2 3 5 ）は、変換後の前記遊技媒体が利用されたこと（ S 4 2 2 : Y e s ）を条件として前記ユーザに対して所定の特典を付与してもよい（ S 4 2 4 ）。このように特典権利管理部が、所定の特典を受けることができる特典権利を付与することと、所定の特典を付与することとを分けて管理することにより、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付けたタイミングのみならず、他のタイミングやゲーム機の利用時等において、所定の特典を付与することができる。このため、ユーザに対して種々の態様で特典を付与することが可能となる。

30

【 0 1 1 8 】

本発明の他の側面に係る遊技媒体変換方法は、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付ステップ（ S 4 0 0 ）と、前記受付ステップ（ S 4 0 0 ）により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理ステップ（ S 4 0 8 、 S 4 1 0 ）とを備える。

【 0 1 1 9 】

本発明の他の側面に係る遊技媒体変換プログラム（ P G ）は、コンピュータを、ユーザから種別の異なる遊技媒体間の変換要求を受け付ける受付部（ 4 2 3 0 、 S 4 0 0 ）と、前記受付部（ 4 2 3 0 ）により受け付けられた前記変換要求に基づいて、前記ユーザに対して所定の特典を受けることができる特典権利を付与する又は前記ユーザの前記特典権利を失効させる特典権利管理部（ 4 2 3 2 、 S 4 0 8 、 S 4 1 0 ）として機能させる。

40

【 0 1 2 0 】

上述した本発明の他の側面に係る遊技媒体変換方法及び遊技媒体変換プログラムによれば、上述した本発明の一側面に係る遊技媒体変換システムと同一の効果を奏する。

【 符号の説明 】

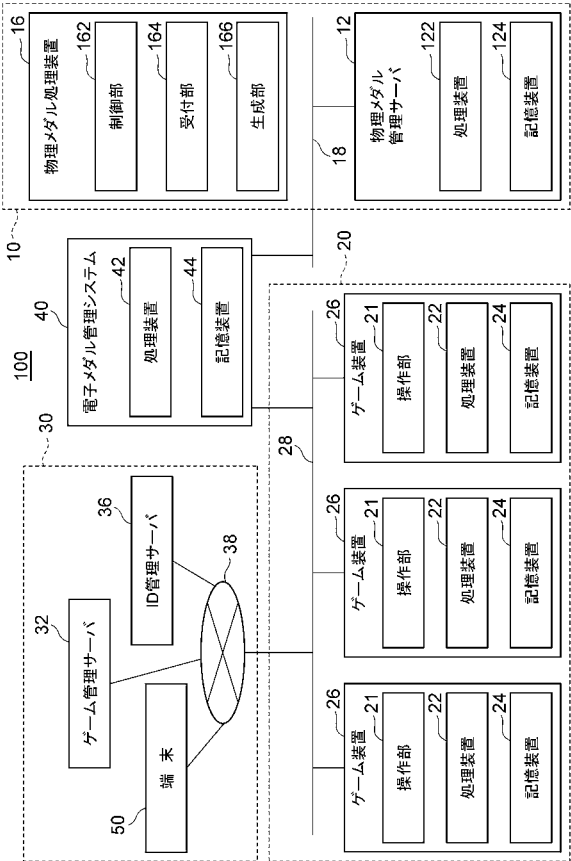
【 0 1 2 1 】

1 0 ... 物理メダルシステム、 1 2 ... 物理メダル管理サーバ、 1 6 ... 物理メダル処理装置、 2 0 ... ゲームシステム、 2 6 ... ゲーム装置、 3 0 ... 総合管理システム、 4 0 ... 電子メダル管理システム、 1 0 0 , 1 0 0 A , 1 0 0 C ... 管理システム、 2 6 5 B , 4 2 2 ... 電子

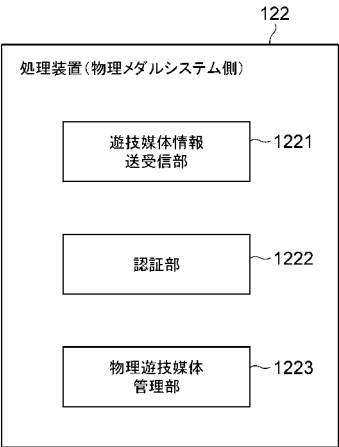
50

遊技媒体管理部、267B, 423...遊技媒体変換部、4230...変換要求受付部、4231...利用条件取得部、4232...特典権利管理部、4233...判定手段、4234...管理手段、4235...特典付与部。

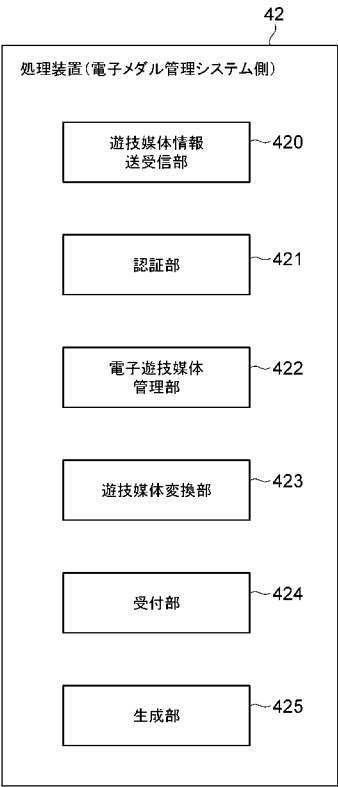
【図1】



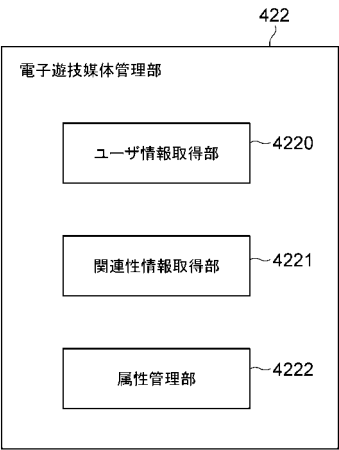
【図2】



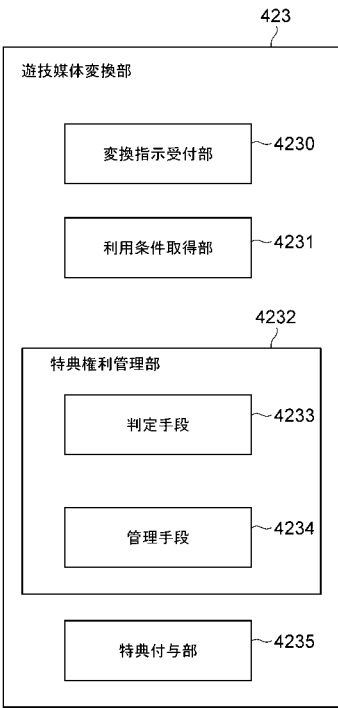
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

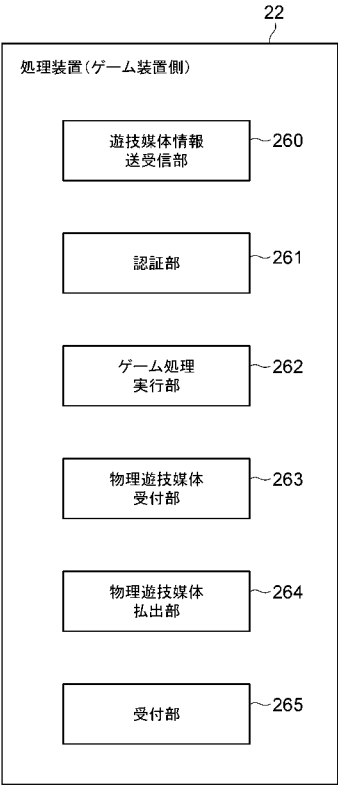
TBL101

種別識別子	遊技媒体
1	電子メダルEA
2	電子メダルEB
3	電子メダルEC
4	電子メダルED
5	物理メダルPA
⋮	⋮

【図 7】

種別識別子1: 電子メダルEA					種別識別子2: 電子メダルEB					種別識別子3: 電子メダルEC					種別識別子4: 電子メダルED					種別識別子5: 電子メダルPA				
利用制限条件					利用制限条件					利用制限条件					利用制限条件					利用制限条件				
ゲーム機種条件	曜日条件	時間帯条件	期間条件	特典条件	ゲーム機種条件	曜日条件	時間帯条件	期間条件	特典条件	ゲーム機種条件	曜日条件	時間帯条件	期間条件	特典条件	ゲーム機種条件	曜日条件	時間帯条件	期間条件	特典条件	ゲーム機種条件	曜日条件	時間帯条件	期間条件	特典条件
ゲーム装置26-1	日曜日	あり(9:00~17:00)	8月~9月	なし	ゲーム装置26-1	なし	なし	なし	なし	ゲーム装置26-1	日曜日	あり(9:00~17:00)	8月~9月	なし	ゲーム装置26-1	日曜日	あり(9:00~17:00)	8月~9月	なし	ゲーム装置26-1	日曜日	あり(9:00~17:00)	8月~9月	なし
ゲーム装置26-2	なし	あり(9:00~17:00)	なし	あり(9:00~17:00)	ゲーム装置26-2	なし	あり(9:00~17:00)	8月~9月	なし	ゲーム装置26-2	なし	あり(9:00~17:00)	なし	なし	ゲーム装置26-2	なし	あり(9:00~17:00)	なし	あり(9:00~17:00)	ゲーム装置26-2	なし	あり(9:00~17:00)	なし	なし
ゲーム装置26-3	なし	なし	なし	なし	ゲーム装置26-3	なし	なし	なし	なし	ゲーム装置26-3	なし	なし	なし	なし	ゲーム装置26-3	なし	なし	なし	なし	ゲーム装置26-3	なし	なし	なし	なし
TBL201					TBL202					TBL203					TBL204					TBL205				

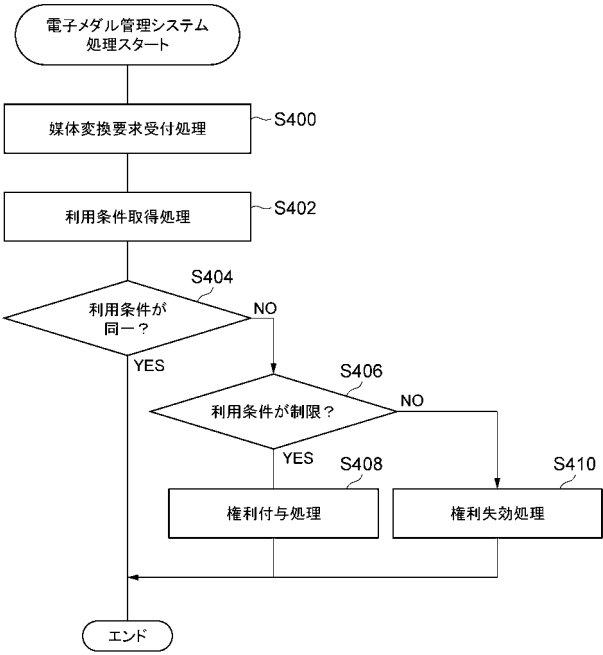
【図 9】



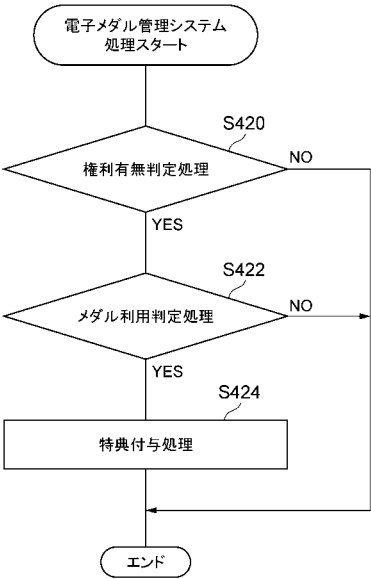
【図 8】

TBL301				
ユーザID	特典権利RA	特典権利RB	特典権利RC	...
UID1	○	×	○	...
UID2	×	○	○	...
UID3	×	×	×	...
UID4	○	○	○	...
UID5	×	×	×	...
...	...	...	...	...

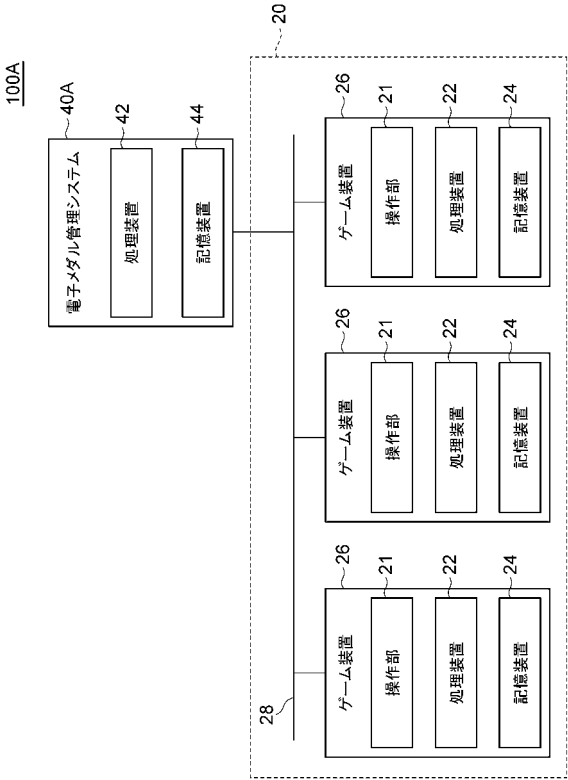
【図 10】



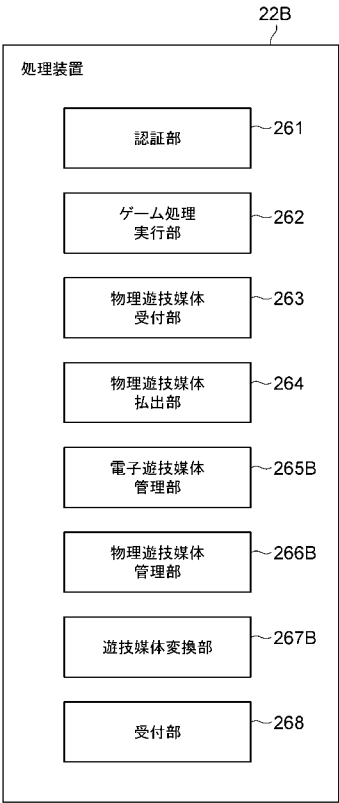
【図 1 1】



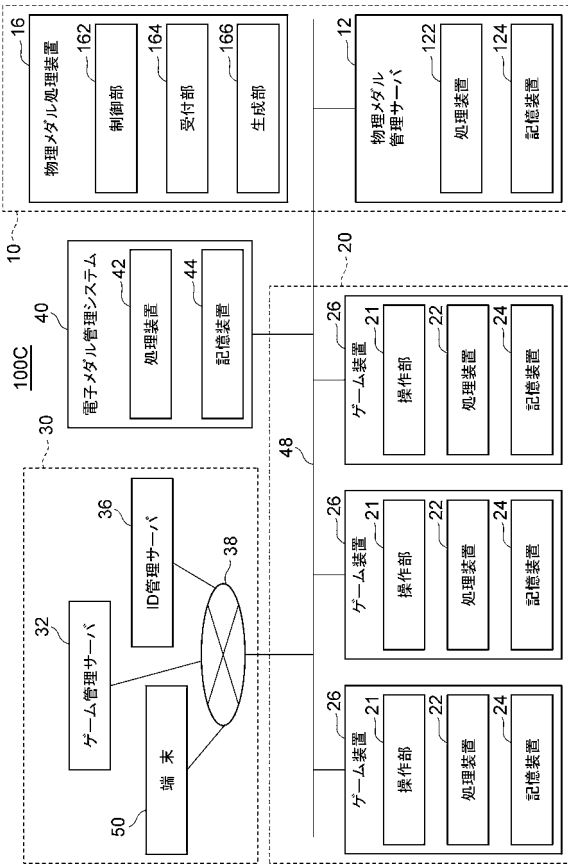
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

- (72)発明者 内山 貴視
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 石丸 哲夫
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 東 尚吾
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 田村 喜隆
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 奥秋 政人
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
- F ターム(参考) 2C082 AA00 EA37 EB11
2C088 BC72 BC78 CA19