



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

コンピュータネットワークを介して遊技者情報端末に対し、仮想遊技場における仮想遊技を行うための遊技機ゲームプログラムを配信する仮想遊技場管理サーバと、前記仮想遊技場の仮想遊技機にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した仮想価値の大きさと、現実遊技場の遊技機にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した現実価値の大きさと、前記遊技者を特定可能な遊技者特定情報に対応付けて記憶する価値記憶手段と、前記仮想遊技場における遊技結果に基づいて前記価値記憶手段に記憶された仮想価値の大きさを更新する仮想価値更新手段と、前記現実遊技場における遊技結果に基づいて前記価値記憶手段に記憶された現実価値の大きさを更新する現実価値更新手段と、を備えることを特徴とする遊技用システム。 10

**【請求項 2】**

前記現実価値を所定の変換率で前記仮想価値に変換する現実価値変換手段と、該現実価値変換手段により変換された前記仮想価値を前記仮想遊技場における遊技に使用させるための処理を行う仮想再遊技使用処理手段と、を備える請求項 1 に記載の遊技用システム。

**【請求項 3】**

前記仮想価値を所定の変換率で前記現実価値に変換する仮想価値変換手段と、該仮想価値変換手段により変換された前記現実価値を前記現実遊技場における遊技に使用させるための処理を行う現実再遊技使用処理手段と、を備える請求項 1 または 2 に記載の遊技用システム。 20

**【請求項 4】**

前記所定の変換率を設定変更する変換率設定手段を備える請求項 2 または 3 に記載の遊技用システム。

**【請求項 5】**

前記現実価値変換手段により仮想価値に変換された現実価値の大きさ、および / または前記仮想価値変換手段により現実価値に変換された仮想価値の大きさを集計して記憶する変換価値集計記憶手段を備える請求項 2 ~ 4 のいずれかに記載の遊技用システム。 30

**【請求項 6】**

前記仮想遊技場のみを利用する遊技者、前記現実遊技場のみを利用する遊技者、前記仮想遊技場並びに前記現実遊技場の双方を利用する遊技者のそれぞれの遊技者数を集計する遊技場別利用者集計手段を備える請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技用システム。

**【請求項 7】**

前記遊技者特定情報に対応付けて電子メールアドレスと、該遊技者が前記仮想遊技場のみを利用する遊技者、前記現実遊技場のみを利用する遊技者、前記仮想遊技場並びに前記現実遊技場の双方を利用する遊技者のいずれであるかを識別可能に記憶するメールアドレス記憶手段と、各遊技者が利用している遊技場に対応した電子メールを送信する電子メール送信手段と、を備える請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載の遊技用システム。 40

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、インターネット等のコンピュータネットワーク上に設けられた仮想遊技場にて獲得した仮想価値と、現実の遊技場における遊技にて獲得した現実価値の管理を行う遊技用システムに関する。 50

**【0002】****【従来の技術】**

近年のインターネット等のコンピュータネットワークの普及に伴ない、遊技場に出向くことなく、自宅や出先から、パソコンや携帯電話を利用していつでも遊技を実施することのできる仮想遊技場が、一部実用化されてきている。

**【 0 0 0 3 】**

また、遊技者は、前記仮想遊技場のみではなく、現実の遊技場に出向いて遊技をする場合もあり、これら現実の遊技場の遊技にて獲得した現実価値と、前記仮想遊技場の仮想遊技にて獲得した仮想価値とを、相互の遊技場において使用可能とした遊技用システムが提案されている。（特許文献1）。

**【 0 0 0 4 】****【特許文献1】**

特開2002-177589号公報（第1～2頁、第1図）

**【 0 0 0 5 】****【発明が解決しようとする課題】**

これら特許文献1に示した遊技用システムにおいては、前記現実の遊技場の遊技にて獲得した現実価値と前記仮想遊技場の仮想遊技にて獲得した仮想価値とが合算されて管理されて、双方の遊技場にて使用可能とされているために、これら仮想遊技場にて獲得した仮想価値並びに現実の遊技場にて獲得した現実価値を区別して利用することができないという問題があった。

**【 0 0 0 6 】**

よって、本発明は上記した問題点に着目してなされたもので、仮想遊技場にて獲得した仮想価値並びに現実の遊技場にて獲得した現実価値を区別して利用することのできる遊技用システムを提供することを目的としている。

**【 0 0 0 7 】****【課題を解決するための手段】**

前記した問題を解決するために、本発明の遊技用システムは、コンピュータネットワークを介して遊技者の情報端末に対し、仮想遊技場における仮想遊技を行うための遊技機ゲームプログラムを配信する仮想遊技場管理サーバと、

前記仮想遊技場の仮想遊技機にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した仮想価値の大きさと、現実遊技場の遊技機にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した現実価値の大きさと、を前記遊技者を特定可能な遊技者特定情報に対応付けて記憶する価値記憶手段と、前記仮想遊技場における遊技結果に基づいて前記価値記憶手段に記憶された仮想価値の大きさを更新する仮想価値更新手段と、

前記現実遊技場における遊技結果に基づいて前記価値記憶手段に記憶された現実価値の大きさを更新する現実価値更新手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、前記価値記憶手段において、前記遊技者特定情報に対応付けて、現実の遊技場の遊技にて獲得した現実価値の大きさと仮想の遊技場にて獲得した仮想価値の大きさとが別個に更新記憶されて管理されるようになるため、これら現実価値並びに仮想価値を区別して利用することができる。

**【 0 0 0 8 】**

本発明の遊技用システムは、前記現実価値を所定の変換率で前記仮想価値に変換する現実価値変換手段と、

該現実価値変換手段により変換された前記仮想価値を前記仮想遊技場における遊技に使用させるための処理を行う仮想再遊技使用処理手段と、

を備えることが好ましい。

このようにすれば、前記現実価値を前記仮想価値に変換して、仮想遊技場において仮想遊技を実施できるため、遊技者の利便性が向上する。

**【 0 0 0 9 】**

本発明の遊技用システムは、前記仮想価値を所定の変換率で前記現実価値に変換する仮想価値変換手段と、

該仮想価値変換手段により変換された前記現実価値を前記現実遊技場における遊技に使用させるための処理を行う現実再遊技使用処理手段と、

を備えることが好ましい。

10

20

30

40

50

このようにすれば、前記仮想価値を前記現実価値に変換して、現実遊技場において遊技を実施できるため、遊技者の利便性が向上する。

#### 【0010】

本発明の遊技用システムは、前記所定の変換率を設定変更する変換率設定手段を備えることが好ましい。

このようにすれば、前記変換率設定手段を備えることで、イベント等において変換率を高める等の仮想遊技場並びに現実遊技場の運営者のニーズに合わせた変換率設定を実施できる。

#### 【0011】

本発明の遊技用システムは、前記現実再遊技使用処理手段により仮想価値に変換された現実価値の大きさ、および／または前記仮想価値変換手段により現実価値に変換された仮想価値の大きさを集計して記憶する変換価値集計記憶手段を備えることが好ましい。 10

このようにすれば、前記変換された現実価値の大きさの合計、および／または仮想価値の大きさの合計を簡便に把握でき、現実の遊技場と仮想遊技場の間における決済を確実に実施できる。

#### 【0012】

本発明の遊技用システムは、前記仮想遊技場のみを利用する遊技者、前記現実遊技場のみを利用する遊技者、前記仮想遊技場並びに前記現実遊技場の双方を利用する遊技者のそれぞれの遊技者数を集計する遊技場別利用者集計手段を備えることが好ましい。

このようにすれば、現実の遊技場並びに仮想遊技場の利用状況を簡便に把握することができ、よって今後の運営の参考にできる。 20

#### 【0013】

本発明の遊技用システムは、前記遊技者特定情報に対応付けて電子メールアドレスと、該遊技者が前記仮想遊技場のみを利用する遊技者、前記現実遊技場のみを利用する遊技者、前記仮想遊技場並びに前記現実遊技場の双方を利用する遊技者のいずれであるかを識別可能に記憶するメールアドレス記憶手段と、各遊技者が利用している遊技場に対応した電子メールを送信する電子メール送信手段と、を備えることが好ましい。

このようにすれば、各遊技者に適した的確な情報を提供できる。

#### 【0014】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施例を図面に基づいて説明する。 30

###### (実施例)

まず図1は、本発明の遊技用システムの構成を示すシステム図であり、図2は、本実施例の遊技用システムに用いた配信センターのサイトサーバ1と管理サーバ9の構成を示すブロック図であり、図8は、本実施例の遊技用システムに用いた配信センターのサイトサーバ1と管理サーバにおける処理動作を示す図である。

#### 【0015】

まず、本実施例の遊技用システムは、図1に示すようにコンピュータネットワークであるインターネット網8に接続されたアクセス利用者である利用者a、b・・・の顧客端末である携帯電話端末3やノートパソコン4等や遊技場管理者の管理者用端末31や、現実の遊技場であるホールに設けられ、これら各ホールに設置されたパチンコ02やパチスロ機等の遊技台並びに周辺機器より出力される大当たり情報やスタート回数等の遊技情報や該パチンコ02の側方に並設され一体に取付けられたカードユニット03等の各種データを収集する会員管理コンピュータ6と、配信センターに設置され、前記インターネット網8に通信装置2を介して接続される仮想遊技を提供するためのサイトサーバ1とともに、前記会員管理コンピュータ6に通信回線7並びに通信装置5を介して接続された各データベースを管理するための管理サーバ9とから主に構成されており、利用者a、b・・・の顧客端末である携帯電話端末3やノートパソコン4や管理者用の管理者用端末31とサイトサーバ1とは、インターネット網8を介して双方にデータ送受可能に構成され、会員管理コンピュータ6と管理サーバ9とは双方にデータ送受可能に構成されている。また配信センタ 40

ーに設置されたサイトサーバ1と管理サーバ9とは、LANケーブル30により接続され双方に高速のデータ送受信を可能に構成されている。

#### 【0016】

この本実施例において使用した顧客端末である携帯電話端末3は、インターネット接続機能を有するとともに、前記ノートパソコン4は、カードスロットに装着されたモデムカード4bを通じてインターネット網8に接続可能とされていて、該インターネット網8を介して前記サイトサーバ1にアクセス可能とされており、該サイトサーバ1から配信される各種ページにおいて、携帯電話3に設けられたテンキーや十字キー等の入力部や、ノートパソコン4に接続されたマウスやキーボード等の入力装置4aを操作することで、各種の入力や選択ならびに仮想遊技を実施できるようになっている。

10

#### 【0017】

また管理者用端末31も上記携帯電話3、ノートパソコン4と同様にインターネット接続機能を有しており、インターネット網8に接続可能とされていて、管理者がサイトサーバ1にアクセスして種々の設定を行なえるようになっている。

#### 【0018】

この本実施例において使用した管理サーバ9とサイトサーバ1の構成を図2をもちいて説明すると、サイトサーバ1はコンピュータ内部にてデタの送受を行うデタバス20に、該サイトサーバ1が実施する各種処理等を実施する中央演算処理装置(CPU)21や、該CPU21が行う処理に使用されるワークメモリ等として使用されるRAM22や、時刻情報や任意の年月日、曜日等のカレンダ情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)27と、前記通信装置2に接続されてインターネット網8に接続された顧客端末である携帯電話端末3やノートパソコン4や管理者用端末31とデータの送受信を行う第1の通信インターフェイス23と、LANケーブル30を通じて管理サーバ9とのデータの送受信を行う第2の通信インターフェイス28と、磁気ディスクや光磁気ディスクから成り、前記CPU21が実施する各種処理を実施するための処理プログラムや、会員が後述する仮想遊技を行なうためのゲームプログラムや、サイトを構築・運営するためのHTMデータ等からによるWWW(ワールドワイドウェブ)データ等の各種データが記憶された記憶装置15と、が接続された比較的高速の演算処理が可能な通常のコンピュータとされている。

20

#### 【0019】

また管理サーバ9はコンピュータ内部にてデタの送受を行うデタバス10に、モニタ等の表示装置14や、キーボードやマウス等の入力装置16や、該管理サーバ9が実施する各種処理等を実施する中央演算処理装置(CPU)11や、該CPU11が行う処理に使用されるワークメモリ等として使用されるRAM12や、時刻情報や任意の年月日、曜日等のカレンダ情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)17と、前記サイトサーバ1の第2の通信インターフェイス28にLANケーブル30で相互に接続とされてデータの送受信を行う第1の通信インターフェイス13と、前記通信装置5並びに通信回線7を通じて各遊技場に設置された会員管理コンピュータ6とのデータの送受信を行う第2の通信インターフェイス18と、磁気ディスクや光磁気ディスクから成り、前記CPU11が実施する各種処理を実施するための処理プログラムや、後述する利用者データベース(DB)、メール配信用データベース(DB)、管理者用データベース(DB)、変換履歴データベース(DB)等の各種データが記憶された記憶装置15と、が接続された比較的高速の演算処理が可能な通常のコンピュータとされている。

30

#### 【0020】

また前記記憶装置15には、後述において詳述するが、図3に示すような各種別(A会員、B会員、C会員)ごとに会員に関するデータが更新記憶された利用者データベース(DB)や、管理者用の各種設定データならびに各種別の会員へ送信されるメールデータ等が更新登録される管理者用データベース(DB)や、利用者データベース(DB)に登録されたメール情報配信希望の会員メールアドレスに基づいて管理者用データベースに登録されたメールデータを会員にメールを配信するためのメール配信用データベース(DB)や

40

50

、前記サイトサーバ1において会員が使用可能な仮想ポイントと現実の遊技場において会員が使用可能な現実貯玉との変換履歴が記憶されている変換履歴データベース(DB)が記憶されている。

#### 【0021】

本実施例での変換履歴データベース(DB)には会員の変換履歴を記録するために変換履歴テーブルが用いられている。該変換履歴テーブルには図4に表示されるように、会員が仮想ポイントを現実貯玉に変換するために使用した変換使用仮想ポイントと、会員が現実貯玉を仮想ポイントに変換するために使用した変換使用貯玉数と、会員が変換を行った変換日と、会員の会員IDとの情報を仮想ポイントと現実貯玉との変換が行われる度に記録されるようになっている。

10

#### 【0022】

この本実施例に用いた利用者データベース(DB)は、図3に示すような構成とされ、ユーザを特定するための会員IDと、ユーザ認証を行うためのパスワードと、利用者の遊技利用形態(仮想遊技と現実遊技の両方の利用・現実遊技のみ利用・仮想遊技のみ利用)を区別するための会員種別(A会員、B会員、C会員)と、利用者の氏名と、性別と、住所と、生年月日と、メールアドレスと、電子メールによる配信希望の有無(YまたはN)と、配信される電子メールの送信条件(例えば、3時間毎であれば/3h、3日おきであれば/3d、毎週月曜日であれば月、1月1日0時であれば01:01:00)と、仮想ポイントと現実貯玉と、が登録されており、仮想遊技に使用される仮想価値である仮想ポイントと、現実の遊技場で使用できる現実価値としての現実貯玉とを個別に記憶することで、これら仮想ポイントと現実貯玉とを個別に管理できるようになっている。

20

#### 【0023】

この利用者データベース(DB)において配信希望の有(Y)を設定した場合にはメール配信用データベース(DB)に会員のIDとメールアドレスと会員種別と配信希望日が送信され、該メール配信用データベース(DB)の送信テーブル(図示せず)に登録される。また、会員がメールアドレスや配信希望日やメール配信の有無を変更する場合においても会員IDに対応して同様に更新される。

30

#### 【0024】

本実施例において用いた会員種別(A会員、B会員、C会員)について説明すると、インターネット網8を介してサイトサーバ1に構築されたWWW(ワールドワイドウェブ)サイトの仮想遊技のみを利用する会員をC会員、現実の遊技場のみを利用する会員をB会員、仮想・現実の両方を利用する会員をA会員と、3つに分類しており、これら会員種別情報は会員に別個に付与された会員IDにも含まれており、該会員IDによっても会員の種別を特定できるようになっている。

40

#### 【0025】

また、前記仮想ポイントと現実貯玉との説明をすると、仮想ポイントとはサイトサーバ1に構築されたWWW(ワールドワイドウェブ)サイト内の仮想遊技において使用可能な仮想価値であり、現実貯玉は現実の遊技場の遊技機であるパチンコ機02における現実遊技等で会員が使用可能な現実価値であり貯玉と等価である。

50

#### 【0026】

これら仮想ポイントならびに現実貯玉は、これらから獲得された前記サイトあるいは現実の遊技にて使用できるとともに、サイトサーバ1において、前記サイトにおける仮想遊技において獲得した仮想ポイント(仮想価値)を現実貯玉に変換できるとともに、現実遊技場における現実遊技において獲得した現実貯玉(現実価値)を仮想ポイントに変換することで、仮想ポイントまたは現実貯玉のどちらを利用しても遊技することができる。

#### 【0027】

次いで、遊技場に設置された前記会員管理コンピュータ6には、図5に示すように会員情報テーブルで記憶されている。この会員情報テーブルには、ユーザを特定するための会員IDに対応付けて、会員に交付される会員カードに記憶される番号である会員カードIDと、貯蓄玉数(現実貯玉)と、会員種別(A会員・B会員)と、ユーザ認証を行うため

のパスワードと、来店回数と、来店 P t (来店ポイント)と、来店日と、ランクと、名字・名前と、性別と、年齢と、誕生日と、職業と、住所と、イベント対象の有無 (Yes / No) と、更新の有無 (Yes / No) と、が登録されて現実の遊技場を利用する会員 (A会員・B会員) の情報を管理できるようになっている。

#### 【0028】

この本実施例に用いた会員管理コンピュータ 6 は、該遊技場に設置された遊技機であるパチンコ機 02 に 1 対 1 に対応して設けられているカードユニット 03 が接続されており、会員遊技者は、会員登録時に発行された会員カードをカードユニット 03 に挿入することで、該会員カードに記憶されているプリペイド度数を用いて遊技媒体であるパチンコ球を借り受けて遊技を実施できるとともに、該遊技によって獲得したパチンコ球を、遊技場内の所定位置に設けられた計数器 (図示略) に前記会員カードを挿入した状態で投入して計数することで、該計数されたパチンコ球数と会員カードに記憶されている会員 ID とが会員管理コンピュータ 6 に送信されて、図 5 に示す会員情報テーブルの該会員 ID に対応する貯蓄玉数に加算更新されることで、該貯蓄玉数を再度遊技に使用できるようになっている。

#### 【0029】

これら貯蓄した貯蓄玉数を再度遊技に使用する場合は、前記カードユニット 03 に会員カードを挿入して所定の再プレイ操作を行うことで、これら 1 回の再プレイ操作において 500 円分に相当する 125 球の返却が対応するパチンコ機 02 にて実施されるとともに、該返却に伴って前記会員管理コンピュータ 6 が、返却玉数である 125 球に貯玉の使用手数料 13 球を加えた 138 球 (手数料 1 割に相当) を、前記会員情報テーブルの貯蓄玉数から減算するようになっている。

#### 【0030】

尚、本実施例では、前記会員情報テーブルの貯蓄玉数に前記仮想ポイントから変換された現実貯玉が、前記管理サーバ 9 からの更新データに基づいて加算更新されることで、仮想遊技場にて獲得した仮想ポイントを使用して、現実の遊技場においても遊技を実施できるようになっている。

#### 【0031】

次に図 6 と図 7 を用いて会員管理コンピュータ 6 と管理サーバ 9 とのデータの流れを説明する。現実の遊技場において会員 (A会員、B会員) の現実貯玉数の増減や個人情報の変更・更新が行なわれた場合には、図 6 に示すように会員管理コンピュータ 6 の前記会員情報テーブルが変更・更新され、会員管理コンピュータ 6 から管理サーバ 9 に対して変更・更新内容を通知する。会員管理コンピュータ 6 から管理サーバ 9 に変更・更新データを通知するさいには、会員を特定するための会員 ID をあわせて送信する。

#### 【0032】

そして、管理サーバ 9 は会員管理コンピュータ 6 より送信された会員 ID と、利用者データベース (DB) の会員 ID と、を比較したのちに、利用者データベース (DB) 内の該当する会員の登録データを変更・更新する。例えば、遊技者が貯玉を再遊技に使用した場合には、管理サーバ 9 の利用者データベース (DB) の現実貯玉数から再遊技玉数および手数料玉数が減算更新され、遊技者が遊技の結果獲得した玉数を貯玉した場合には、利用者データベースの現実貯玉数に当該貯玉数が加算更新される。

#### 【0033】

また現実の遊技場で新規の会員になった新規 B 会員の情報が会員情報テーブルに登録された場合は管理サーバ 9 の利用者データベースの各項目に必要なデータと会員を特定するための会員 ID をあわせて送信することにより、利用者データベースにも新規に登録される。

#### 【0034】

一方、図 7 に示すように仮想ポイントと現実貯玉の変換処理によって現実貯玉数の変更が行なわれると管理サーバ 9 の変換履歴データベース (DB) に変換履歴が登録される。管理サーバ 9 は会員管理コンピュータ 6 に対して現実貯玉数の変更内容を通知する。管理サ

10

20

30

40

50

ーバ9から会員管理コンピュータ6に貯球数の変更・更新データを通知するさいには、会員を特定するための会員IDをあわせて送信する。

【0035】

そして、会員管理コンピュータ6は管理サーバ9より送信された会員IDと、会員情報テーブルの会員IDと、を比較したのちに、会員情報テーブル内の該当する会員の登録データを変更・更新する。

【0036】

このようにすることで、遊技場の会員管理コンピュータ6と管理サーバ9とが相互に会員情報を変更・更新することで常に最新のデータを会員情報テーブルと利用者データベース(DB)との双方に反映させることが可能となる。

10

【0037】

また、サイトサーバ1の前記CPU21は、インターネット網8を介してサイトサーバ1のWWW(ワールドワイドウェブ)サイトにアクセスしてきた新規利用者から受けた個人情報並びにメールアドレス、ユーザID、パスワード、メール配信希望の有無・送信条件等の受付処理や、会員IDとパスワードとを発行する会員登録処理や、B会員が当サイトを利用する種別変更する処理(A会員への変更)や、利用者(A会員・C会員)のログインに対して行なう認証処理や、管理者の認証処理や、サイト利用者が仮想遊技を行なうためのゲームプログラム処理や、管理者が各種設定項目(仮想ポイントと現実貯玉の変換率設定・仮想ポイントを購入時の円と仮想ポイントの交換レートの価値設定・変換手数料設定等)をサイトに設定する処理や、前記管理者の設定項目に基づいて利用者が仮想遊技に必要な仮想ポイントの購入や変換を行なう処理や仮想ポイントから現実貯玉に現実貯玉から仮想ポイントへの変換時に変換手数料分を予め減算して変換を行なう処理や、管理者が各会員別にメールを送信するために作成メール登録する処理等の各種処理を実施するようになっている。

20

【0038】

また前記処理に基づいて個人情報や会員IDやパスワード等の利用者情報や、管理者設定項目情報や、前記各変換に基づく変換設定や変換履歴情報や変換により加算・減算された各利用者保有の仮想ポイント・現実貯玉の情報や、メール送信登録内容情報等のデータは後述する管理サーバ9内の各種データベースに送信され、該データベースには常に最新のデータが更新・変更され保管されるようになっている。つまり、CPU21は各種処理において必要な情報があった場合には管理サーバ9内の各データベースにアクセスして情報を取得して処理を行なう。

30

【0039】

また、前記記憶装置25には、利用者並びに遊技場が使用する各顧客端末のプラットホーム(オペレーションシステム)等に依存せずに、どのプラットホームにおいても相互に使用可能なHTML(ハイパーテキストマークアップラングエッジ)言語にて記述され、各プラットホームにおいて動作するブラウザソフトを用いて情報の閲覧、入力が実施できるホームページ形式のWWW(ワールドワイドウェブ)データが記憶されており、これらWWW(ワールドワイドウェブ)データと前記各種処理プログラムとが協調して、ゲームプログラム等の処理を実施するようになっている。

40

【0040】

また、管理サーバ9の前記CPU11は、会員管理コンピュータ6やサイトサーバ1から送信されてくるデータを利用者データベース(DB)、管理者用データベース(DB)、変換履歴データベース(DB)に振り分けて更新・変更を行なう処理や、サイトサーバ1より前記管理者用データベース(DB)に送信された会員別のメールをメール配信用データベース(DB)に送信し、利用者データベース(DB)の配信希望の有無と送信条件と、メールデータを比較して、該当する会員のみに前記RTC17から出力されるカレンダ情報並びに時刻情報に基づきメール配信用データベース(DB)から会員別に送信を行なう処理等の各種処理を実施するようになっている。

【0041】

50

このようにすることで、遊技場の会員管理コンピュータ6と管理サーバ9とサイトサーバ1とが相互に各データベースを変更・更新することで常に最新のデータを管理サーバ9の各データベース内に保つことが可能となり、会員データを一元的に管理することができる。つまり、会員はWWW(ワールドワイドウェブ)サイトの仮想遊技を利用する場合においては仮想ポイントを、現実の遊技場を利用する場合においては現実貯玉を利用するにより、仮想ポイントと現実貯玉とを区別して利用することができる。しかも会員は仮想ポイントと現実貯玉とを相互に変換することもできるので、利便性を損なうことなく仮想遊技と現実遊技を利用することができる。

#### 【0042】

また前記CPU11は前記図4に示されるように会員が仮想ポイントと現実貯玉との変換を行なう度に記録された変換履歴テーブルのデータである変換件数と変換使用仮想ポイントと変換使用現実貯玉とを月毎に集計して計算するとともに、これら計算結果である合計データの総変換件数(XX件)と総変換使用仮想ポイント(\*,\*\*\*\*,\*\*\*P)と総変換使用現実貯玉数(\*\*\*\*,\*\*\*玉)とを該変換履歴テーブルに記憶させるようになっている。

#### 【0043】

そして、管理者は会員管理コンピュータ6または管理者用端末31をもちいて、前記変換履歴テーブルの合計データに基づいて構成された図30に示される変換状況確認ページを閲覧することにより、管理者は当月中に仮想ポイントと現実貯玉との変換を利用した会員の総変換件数と、当月中に変換に使用された総変換使用仮想ポイントと総変換使用現実貯玉と、を確認することができるので、仮想遊技場や現実遊技場での会員の利用状況を簡単に把握することができ、今後の仮想遊技場や現実遊技場の運営等の参考することができる。

#### 【0044】

以下、本実施例のサイトサーバ1と管理サーバ9の処理状況を図8に基づいて説明すると、まず利用者がインターネット網8を介してサイトサーバ1にアクセスした際に図9に示すトップページが配信される。このトップページは「ログイン」、「会員登録」、「遊技説明」、「管理者専用」の選択入力部が設けられている。

#### 【0045】

「ログイン」の項目を選択すると、当サイト(仮想遊技場サイト)に会員登録した会員(A会員、C会員)がログインするための図15に示すログインページが表示され、「会員登録」の項目を選択すると未登録の利用者(新規利用者またはB会員)が当サイトを利用するための会員登録(または種別変更)を行なうための図10に示すユーザ別選択ページが表示され、「遊技説明」の項目を選択すると当サイトの利用説明方法が記載された遊技説明ページが表示され、「管理者専用」の項目を選択すると管理者が管理者設定項目ページにログインするための、図23に示す管理者認証ページが表示される。

#### 【0046】

まず「会員登録」が選択されると、図10に示されるユーザ別選択ページがアクセス者の端末(携帯電話3、ノートパソコン4)に配信される。ユーザ別選択ページには「現実の遊技場の会員の方(B会員)」、「上記以外の方(新規利用者)」の選択項目が設けられており、アクセス者は自分が該当する項目を選択することで、図11に示されるB会員を対象とした会員登録ページ、あるいは図13に示される新規利用者を対象とした新規会員登録ページに移動する。

#### 【0047】

図11に示す前記「遊技場の会員の方(B会員)」の項目の選択入力に基づいて配信される会員登録ページでは、現実の遊技場のみ利用の会員であるB会員の会員「ID」と「パスワード」を入力するための入力部が設けられており、B会員は現実遊技場より付与されている「ID」と「パスワード」を入力してOKを選択することにより、サイトサーバ1は、入力されたB会員のIDとパスワードを管理サーバ9の利用者DBに登録されているB会員のIDおよびパスワードと照合し、照合がとれた場合において、B会員IDを破棄

10

20

30

40

50

し新規に A 会員 ID を生成し、旧 B 会員 ID に対応付けて入力された登録情報を利用者 D B に新 A 会員 ID に対応づけて利用者 D B に再登録することで、該変更後の会員「ID」並びに旧パスワードと同一のパスワードが表示された図 12 の登録完了ページが配信されることにより、アクセス者は新たな会員 ID とパスワードを確認できるようになっており、利用者 D B の会員種別が B 会員から仮想・現実遊技場の両方を利用ことができる A 会員へと種別変更され、そしてアクセス者は登録完了ページで「ID」と「パスワード」を閲覧して確認したのち、該登録完了ページに設けられている「トップページへ」を選択することにより図 9 に示すトップページへ戻る。

#### 【0048】

尚、登録完了ページにおいて会員の「ID」の頭には「A」が表示されているが、これは各会員の種別を表すためのものであり、「A」は仮想・現実遊技場の両方を利用する A 会員、「B」は現実の遊技場のみを利用する B 会員、「C」は仮想遊技場のみを利用する C 会員を示している。

#### 【0049】

前記図 10 に示されるユーザ選択ページにおいて、「上記以外の方（新規利用者）」の項目の選択入力に基づいて配信される新規会員登録ページには、「新規利用者の氏名」、「性別」、「住所」、「生年月日」、「電話番号」、「電子メールアドレス」からなる個人情報と、「電子メールによる遊技情報の配信を希望するか否か」と、「電子メールによる配信を希望する場合の送信条件（定期（時間毎、日毎、週毎に設定可）または不定期（送信を希望する月日を設定可））」と、の入力部または選択部が設けられていて、これら各項目の入力受付を実施するようになっている。

#### 【0050】

この該新規会員登録ページにおいて、新規利用者は必要項目を入力したのち、図 13 に設けられている「登録」の選択入力部を選択すると、図 14 に示すように、前記入力した登録内容が表示された登録内容確認ページへ移動する。

#### 【0051】

尚、登録内容確認ページには、前記新規会員登録ページにて入力された「氏名： × ×」、「性別：男」、「住所：東京都渋谷区渋谷 × × ×」、「生年月日：1977年7月7日」、「電話番号：03-9 # # # - 3 # # #」、「メールアドレス： × × f e v . n e . j p」、「メールサービス：希望する」が表示され、該表示内容に誤りがあれば新規利用者は「修正」を選択することで、前ページへ戻り、再度新規会員登録ページにおいて入力部または選択部を修正することができ、新規登録を中止したいのであれば「トップページへ」を選択することにより、図 9 の示すトップページに戻ることができる。

#### 【0052】

また該登録内容確認ページに表示された「氏名： × ×」、「性別：男」、「住所：東京都渋谷区渋谷 × × ×」、「生年月日：1977年7月7日」、「電話番号：03-9 # # # - 3 # # #」、「メールアドレス： × × f e v . n e . j p」、「メールサービス：希望する」に誤りがなければ、新規利用者は「登録」ボタンを選択することにより、サイトサーバ 1 は利用者 D B に登録されている他の C 会員 ID と重複しない新会員 ID 並びにパスワードを新規に生成し、該生成した会員 ID に対応付けて入力された情報を利用者 D B に利用者情報として新規登録し、新規会員 ID 並びにパスワードが表示された図 12 に示す登録完了ページを配信することで、アクセス者に会員 ID とパスワードが発行される。

#### 【0053】

尚、図 12 の登録完了ページは、種別 B 会員が A 会員となるための登録を行なう図 11 の会員登録ページの後においても表示されることから、図 12 では会員の ID の頭の表示が「A」になっているが、図 14 の登録内容確認ページから移動した際には ID 項目の頭の表示が「C」となる。

#### 【0054】

次に、トップページの「管理者専用」が選択されると、アクセス利用者がサイト管理者で

10

20

30

40

50

あって、設定内容やメール内容を変更する場合に該「管理者専用」を選択することで、図23に示される管理者認証ページが配信される。この表示される管理者認証ページにおいて、管理者による管理者「ID」並びに「パスワード」の入力を促している。そこで管理者は「ID」と「パスワード」を入力したのち「ログイン」を選択すると、サイトサーバ1は管理サーバ9の管理者用DBに登録されている管理者の「ID」と「パスワード」と照合し、照合が一致すると、図24に示すように、管理者が各設定項目を設定するための管理者設定項目ページが配信される。

#### 【0055】

この管理者設定項目ページには、「仮想遊技ポイント価値設定」、「変換率設定」、「会員数確認」、「メール作成」、「変換状況確認」の選択入力部が設けられている。該「仮想遊技ポイント価値設定」の項目が選択されると仮想価値と現金価値を設定するための図34に示す仮想遊技ポイント価値設定ページが表示され、「変換率設定」の項目が選択されると現実貯玉と仮想ポイントとの変換を行なうための変換率を設定するための図35に示すページが表示され、「会員数確認」の項目が選択されると種別会員の内訳と合計数を表示する図25に示す会員数確認ページが表示され、「メール作成」の項目が選択されると管理者が種別会員に配信するメールを作成する図26に示すメール作成ページが表示され、「変換状況確認」の項目が選択されると現実貯玉と仮想ポイントとの変換に使用された現実貯玉数と仮想ポイント数を表示する図30に示す変換状況確認ページが表示される。

10

20

30

40

50

#### 【0056】

まず、「仮想遊技ポイント価値設定」を選択すると、該選択と同時に管理者用DBから既存の仮想遊技ポイント価値設定のデータが抽出されることにより、図34に示される該既存データが表示された仮想遊技ポイント価値設定ページが配信される。該仮想遊技ポイント価値設定ページには仮想ポイントを購入する際に使用される購入レートを設定できるようになっており、図34には、購入金額2円で仮想ポイントを1ポイント購入できるように設定した場合が例示されている。

#### 【0057】

この仮想遊技ポイント価値設定ページで管理者が「円」と「仮想ポイント」の価値設定を変更する場合には、円(購入金額)とポイント(仮想ポイント)の設定数値を所望の数値に変更したのち「設定」を選択入力することにより、該設定が管理者用DBに更新記憶されることによって、設定仮想ポイントの価値が更新される。

#### 【0058】

また、前記管理者設定項目ページにおいて「変換率設定」を選択すると、該選択と同時に管理者用DBから既存の変換率設定のデータが抽出されることにより、図35に示される該既存のデータが表示された変換率設定ページが配信される。

#### 【0059】

この変換率設定ページでは、会員が仮想遊技場で使用可能な仮想ポイントから現実貯玉へ、または現実貯玉から仮想ポイントへ、仮想ポイントから再遊技する場合の仮想ポイントへの変換するための変換率を設定するためのページであり、図35においては「仮想ポイント2ポイントで現実貯玉1玉」に変換できるように設定した例を示しており、現実貯玉から仮想ポイントに変換する場合は「現実貯玉1玉で仮想ポイント2ポイント」に変換できるように設定した例を示しており、仮想ポイントから仮想ポイント(再遊技)に変換する場合は「仮想ポイント10ポイントで仮想ポイント(再遊技)9ポイント」に変換できるように設定した例を示している。

#### 【0060】

この変換率設定ページの設定を管理者が変更する場合には、仮想ポイントと現実貯玉の設定項目に所望の数値を入力したのち「設定」を選択することにより、該設定が管理者用DBに更新記憶されることによって、仮想ポイントと現実貯玉との変換率および仮想ポイントと仮想ポイント(再遊技)との変換率が変更され、前ページである図24の管理者設定項目ページに戻るようになっている。

**【 0 0 6 1 】**

このように管理者が該変換率設定ページで変換率を設定変更できるようにすることは、イベント等において仮想遊技場または現実の遊技場の運営者のニーズにあわせて、変換率を随時変更をすることができるところから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら変換率として変更不能とされた変換率を用いることで設定を変更できないようにしても良い。

**【 0 0 6 2 】**

次に管理者設定項目ページにおいて、「会員数確認」が選択入力されると、該選択と同時に利用者DBから種別会員(A会員、B会員、C会員)別のデータが抽出されるとともに、該データの集計計算が行なわれることで図25に示される該データの集計結果データが含まれた会員確認ページが配信される。

**【 0 0 6 3 】**

図25に示す会員数確認ページでは、「A会員943人」、「B会員1842人」、「C会員3483人」と、「合計6268人」と、「確認」が表示され、管理者は種別会員別内訳である(「A会員943人」、「B会員1842人」、「C会員3483人」と、各種別会員の合計会員数(「合計6268人」)とを閲覧することができる。そして管理者は各集計結果を閲覧後に「確認」を選択すると前ページである図24の管理者設定項目ページに戻る。

**【 0 0 6 4 】**

このように会員数確認ページでは前記集計結果に基づき、管理者は現実・仮想遊技場の利用状況を簡便に把握できることから好ましいが、本発明はこれに限定するものではなく、例えば現実・仮想遊技場別に会員数を集計し閲覧可能としても良いし、また該集計を行なわないような(または集計を行なっても閲覧できないようにな)構成にしても良い。

**【 0 0 6 5 】**

また該管理者設定項目の「変換状況確認」が選択入力されると、サイトサーバ1は該選択と同時に変換履歴DBから当月中に仮想ポイント、あるいは現実貯玉との変換の履歴件数が集計された「総変換件数」と、当月中に変換に使用された「総変換使用仮想ポイント」と「総変換使用現実貯玉」、の各データを抽出することにより、これらのデータが表示された図30に示す該変換状況確認ページが配信される。

**【 0 0 6 6 】**

この変換状況確認ページでは、今月の変換状況として該データから変換に使用された仮想ポイント(仮想価値)の大きさの合計である「総変換使用仮想ポイント(\*, \* \* \* \*, \* \* \* P)」と、現金貯玉(現金価値)の大きさの合計である「総変換現実貯玉数(\* \* \* \*, \* \* \* 玉)」と、仮想ポイントあるいは現実貯玉との総変換件数である「総変換件数(XX件)」と、を閲覧することができるようになっている。そして管理者は該データを閲覧後に「確認」を選択すると前ページである図24の示す管理者設定項目ページに戻ることができる。

**【 0 0 6 7 】**

このように変換状況確認ページでは、管理者は「総変換使用仮想ポイント」と「総変換現実貯玉数」と「総変換件数」を簡便に把握でき、仮想遊技場と現実の遊技場の間における決済を確実に実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定するものではなく、当月の期間に限定されず例えば一年の変換に使用された総変換使用仮想ポイントと総変換現実貯玉数の合計としても良いし、変換DBを利用した集計手段を行なわない(または集計を行なっても閲覧できない)構成にしても良い。

**【 0 0 6 8 】**

また、前記管理者設定項目ページにおいて、「メール作成」が選択されると、図26に示されるメール作成ページが配信される。管理者が、会員に向けて配信するメールを新規に作成する場合には、メール作成ページの上部位置に設けられている「送信先会員種別」より送信対象とする会員種別を選択し、「件名」にタイトル等の件名を入力するとともに、「メール内容」の入力欄に送信対象とする種別の会員を対象としたイベントの情報や変換

10

20

30

40

50

レート設定等の情報や広告を入力した後、「登録」を選択することで、該作成した電子メールが送信対象となる会員種別に対応付けて前記管理者用DBに記憶されるようになっている。またこの作成された電子メールは、メール配信用データベースにも送信されて、メール配信用データベースの登録内容に基づいて、各会員に会員種別に対応した電子メールが送信される。

【0069】

これら各会員種別毎に作成される電子メールデータとしては、図27～図29に示す電子メールが例示される。

【0070】

例えば、図27に示すA会員へのメールでは、該A会員が現実と仮想の遊技場の利用者のため、現実の遊技場のイベント情報や新台情報等と、仮想遊技場のイベント情報や仮想ポイントと現実貯玉との変換レート等が記載されていて、A会員に適応した情報が提供されるようになっている。

【0071】

また、図28に示すB会員へのメールには、該B会員が現実の遊技場のみの利用者のため、現実の遊技場のイベント情報や新台情報等と、仮想遊技場の利用を促す旨の広告が記載されており、B会員に適応した情報が提供されるようになっている。

【0072】

また、図29に示すC会員へのメールには、該C会員が仮想遊技場のみの利用者のため、仮想遊技場のイベント情報や仮想ポイントと現実貯玉との変換レート等と現実の遊技場の利用を促す旨の広告が記載されている。

【0073】

このようにして、管理者設定項目ページに設けられている各種設定項目である「仮想遊技ポイント価値設定(ページ)」、「変換率設定(ページ)」、「会員数確認(ページ)」、「メール作成(ページ)」、「変換状況確認(ページ)」にて各種設定を行い、各設定が完了した場合には、図24に示される管理者設定項目ページの「トップページへ」を選択すると図9のトップページが配信され、「ログアウト」を選択すると仮想遊技場サイトよりログアウトできる。

【0074】

次に、既に会員登録が完了したアクセス者が仮想遊技場において仮想遊技や景品交換並びにポイント変換を行う場合について説明すると、まず、図9のトップページにおいて「ログイン」を選択することで、図15に示されるログインページが配信される。

【0075】

アクセス者は、このログインページにおいて、前記登録完了ページにて発行された「ID」と「パスワード」を入力したのち「ログイン」を選択すると、管理サーバ9の利用者DBの登録データに基づいて、「ID」と「パスワード」が一致するか照合され、該照合が一致すると、図16に示すユーザページが配信される。

【0076】

また会員が利用者DBに登録されている個人情報やメール送付希望の有無等のデータを変更したい場合にはログインページのログイン時と同様に「ID」と「パスワード」を入力した後、「ユーザ登録内容変更」を選択することにより、前述の「ログイン」の場合と同様に「ID」と「パスワード」による照合が実施され、該照合が一致すると、ユーザ登録内容変更ページ(図示せず)が配信される。

【0077】

そして会員によって変更入力項目に変更内容情報が入力された後、「変更」が選択されると、該入力内容に基づき、管理サーバ9の利用者DBに登録されている変更項目の情報が更新される。

【0078】

また、前記ログインページにおける「ログイン」の選択により配信される本実施例のユーザページには「ゲーム画面」、「景品交換」、「ポイント変換」、「トップページ」、「

10

20

30

40

50

ログアウト」の選択入力部が設けられている。まず、アクセス者が「ゲーム画面」を選択すると、該選択と同時に記憶装置25からゲームプログラム内の全てのゲームタイトルのデータが抽出され、該抽出された全ゲームタイトルが選択可能とされた図17に示す機種選択ページが配信される。

#### 【0079】

この機種選択ページにてアクセス者は、自分が仮想遊技を行いたい機種を選択した後、「決定」を選択することで、該選択された機種の遊技機ゲームプログラム、例えば機種として「C R - F X X · · · D X」が選択された場合には、該「C R - F X X · · · D X」のゲームプログラムが、前記記憶装置25から読み出されてアクセス者の端末へ配信されることにより、図18の遊技画面ページがアクセス者の端末に表示され、該アクセス者がゲームを実施できるようになる。

#### 【0080】

この遊技画面ページには、機種選択した「C R - F X X · · · D X」の遊技盤の画像とともに、該アクセス者(仮想遊技者)が所持する遊技に使用可能なポイント数が表示される「現在の仮想ポイント」の表示部と、「ポイント購入」、「ポイント変換」、並びに「終了」の選択入力部とともに、前記画像の遊技盤上に発射される仮想パチンコ球の発射強度を調節するための操作部である「発射強度「左矢印」「右矢印」」が設けられていて、アクセス者は「左矢印」「右矢印」を適宜に選択して発射強度を調整することで、仮想遊技を楽しむことができる。

#### 【0081】

尚、アクセス者が新規の会員等で、前記「現在の仮想ポイント」の表示部に表示される仮想遊技に使用可能なポイント数を所有していない場合には、「ポイント購入」を選択することでポイント購入ページへ移動して「仮想ポイント」を購入することができる。

#### 【0082】

また、アクセス者が現実の遊技場において現実貯玉を所有するA会員、または仮想遊技場のみを利用するC会員で既に仮想ポイントを所有している場合には、「ポイント変換」を選択することで、A会員は、現実貯玉を仮想ポイント(再遊技)に、または仮想ポイントを仮想ポイント(再遊技)に変換することができ、C会員は仮想ポイントを仮想ポイント(再遊技)に変換することができる。尚、「終了」は遊技画面ページを会員が終了したい場合に選択する。

#### 【0083】

まず、前記「ポイント購入」を選択入力した場合のポイント購入ページについて説明すると、前記「ポイント購入」の選択と同時に管理者D Bから、管理者が図34の仮想遊技ポイント価値設定ページにおいて設定した仮想遊技ポイント価値設定のデータと、利用者D Bから該アクセス者が所有する現実貯玉と仮想ポイント等のデータとが抽出されることにより、図31に示すように、「会員ID」、「氏名」、「現在所有の現実貯玉(1500玉)・仮想ポイント(30p)」が表示され、「仮想ポイント購入入力項目」、「支払方法入力項目」の選択入力部が設けられている。「現在所有の仮想ポイント・現実貯玉」には該利用者D Bに記憶された既存の仮想ポイントと現金貯玉が表示されたポイント購入ページが配信される。

#### 【0084】

このポイント購入ページにおいて、アクセス者は、購入したい仮想ポイント数を入力した後、「確認」を選択操作することで、該仮想ポイント数の購入に必要な金額が表示されることで、アクセス者が購入金額を確認できるようになっており、該確認の後、「購入」の選択入力部を選択入力することで、前記購入したい仮想ポイント数が前記遊技画面ページの「現在の仮想ポイント」に加算更新されて遊技を実施できるようになる。

#### 【0085】

なお本実施例では支払方法の決済にクレジットカードが用いられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、デビットカードや他の電子決済サービス等の種々決済サービスを利用しても良い。

10

20

30

40

50

## 【0086】

次いで、前記「ポイント変換」を選択入力すると、前記管理者DBからは、管理者が図35の変換率設定ページにおいて設定した変換率設定のデータが、利用者DBからは、会員所有の現実貯玉と仮想ポイントのデータとが抽出されることにより、これらの各データが表示された図32のポイント変換ページが配信される。

## 【0087】

このポイント変換ページは、「会員ID」、「氏名」、「現在所有の現実貯玉(1500玉)・仮想ポイント(500p)」「ポイント変換入力項目」が表示され、該「ポイント変換入力項目」には選択入力部が設けられている。該「現在所有の仮想ポイント・現実貯玉」には該利用者DBに記憶された既存の仮想ポイントと現実貯玉が表示されている。

10

## 【0088】

「ポイント変換入力項目」には、変換率設定(図35参照)データに基づく、「現実貯玉から仮想(再遊技)ポイントに変換する場合の変換比率(変換レート9/5)」と「仮想ポイントから仮想(再遊技)ポイントに変換する場合の変換の変換比率(変換レート9/10)」が表示され、「確認」と、「クリア」との選択入力部が設けられている。該ポイント変換ページでは、現実貯玉を仮想(再遊技)ポイントに変換する場合と仮想ポイントを仮想(再遊技)ポイントに変換する場合に、いずれか所望の一方を選択するようになっている。

## 【0089】

現実貯玉を仮想(再遊技)ポイントに変換する場合には、「変換貯玉数」の入力項目に変換したい現実貯玉の玉数を入力した後、「確認」を選択することで、前記変換レート9/5に基づいて算出された仮想ポイント数が、変換後ポイント数の欄に表示される。例えば、現実貯玉の玉数に500を入力し「確認」を選択すると、変換後ポイント数の欄に900が表示される。

20

## 【0090】

また、一仮想遊技にて獲得した仮想ポイントを、再度仮想遊技に使用可能な仮想(再遊技)ポイントに変換する場合には、会員は「変換ポイント数」の入力項目に変換したい仮想ポイント数(500ポイント)を入力した後、「確認」を選択すると、これら仮想ポイントから仮想(再遊技)ポイントへの変換レート9/10に基づいて変換後の仮想(再遊技)ポイント数(450ポイント)が算出され、変換後ポイント数の欄に表示される。尚、変換ポイント入力項目に会員が数値を誤って入力した場合にはクリアを選択することにより、入力内容を消去できる。

30

## 【0091】

そしてアクセス者は、「変換ポイント入力項目」欄に表示された変換後の仮想ポイント数を確認した後、変換を行なうのであれば「変換」を選択することにより、これらポイント変換ページにて仮想ポイントを仮想(再遊技)ポイントに変換するために使用した「変換使用仮想ポイント」の大きさ、または現実貯玉を仮想(再遊技)ポイントに変換するために使用した「変換使用現実貯玉」の大きさのデータが、変換履歴として変換履歴DBに登録され、前記利用者DBの該アクセス者が所有する現実貯玉または仮想ポイントから、これら変換によって使用された現実貯玉の大きさまたは仮想ポイントの大きさが減算されるとともに、これら変換された仮想遊技に再使用可能な変換仮想(再遊技)ポイントが、図18の遊技画面ページの現在のポイントの欄に加算更新され変換が完了する。尚、これらポイント変換ページにおいて「変換」を行なわずにキャンセルしたい場合には「キャンセル」を選択することにより、前記遊技画面ページ戻るようになっている。

40

## 【0092】

そして、アクセス利用者(遊技者)は、購入または変換された仮想遊技に使用可能な仮想ポイントを用いて仮想遊技を行うことができ、その遊技状況に応じて、遊技画面ページの「現在の仮想ポイント」の残高が加減算される。例えば、仮想遊技機がパチンコ機の場合、玉の発射ごとにポイントが1ずつ減算される一方、玉が入賞口に入賞するごとに所定のポイント数が加算される。

50

## 【0093】

図18の遊技画面ページにおいて「終了」が選択されると、該遊技画面ページの「現在の仮想ポイント」の残高が利用者DBの該アクセス者所有の仮想ポイントに加算され、更新後の新たな仮想ポイントの残高と会員所有の更新後の仮想ポイントと現実貯玉とのデータが表示された図33の仮想遊技結果ページが配信される。

## 【0094】

この仮想遊技結果ページには、今回の仮想ポイント残高、累積仮想ポイント・現実貯玉が表示されており、今回の仮想ポイント残高(  $\times$  p )は会員が前ページの遊技画面ページにおいて仮想遊技を終了した時点の現在の仮想ポイントの残高であり、「累積仮想ポイント・現実貯玉」は現在の現在会員が所有する仮想ポイント(  $\times$  p )と現実貯玉( XXXXX玉 )であり、該仮想ポイントは仮想ポイント残高を含んでいる。会員は今回の「仮想ポイント残高数」、「累積仮想ポイント数」、「現実貯玉数」を閲覧したのち「確認」を選択することで、ユーザページ( 図16 )に戻ることができる。 10

## 【0095】

また、前記図16のユーザページにおける「ポイント変換」を選択すると、図36の貯玉ポイント変換ページに移動する。該貯玉ポイント変換ページは、「会員ID」、「氏名」、「現在所有の現実貯玉( 玉 )・仮想ポイント(  $\times \times \times \times \times$  p )」、「変換貯玉ポイント入力項目」、が表示されている。

## 【0096】

この貯玉ポイント変換ページの「変換貯玉ポイント入力項目」には、現実貯玉を仮想ポイントに変換するために使用する「現実貯玉数」と変換された「仮想ポイント数」、仮想ポイントを現実貯玉に変換するために使用する「仮想ポイント数」と変換された「現実貯玉数」と、「確認」と、「クリア」と、「変換」と、「キャンセル」の各選択入力項目が設けられている。この貯玉ポイント変換ページでは、現実貯玉を仮想ポイントに変換する場合と仮想ポイントを現実貯玉に変換する場合にいずれかを選択入力するようになっている。 20

## 【0097】

ここで、アクセス利用者が現実貯玉を仮想ポイントに変換したい場合には、「現実貯玉数」の入力項目に変換したい現実貯玉の玉数を入力し、「確認」を選択入力することで、現実貯玉から仮想ポイントに変換する場合の変換比率( 変換レート2/1 )に基づいて変換後ポイント数が算出され、該算出された変換後ポイント数が「仮想ポイント数」の欄に表示される。例えば、「現実貯玉数」の欄に500を入力し「確認」を選択すると、「仮想ポイント数」の欄に1000Pが表示される。 30

## 【0098】

また仮想ポイントを現実貯玉に変換する場合には、会員は例えば「仮想ポイント数」の入力項目に変換したいポイント数「500」pを入力し、「確認」を選択入力すると、仮想ポイントから現実貯玉に変換する場合の変換の変換比率( 変換レート1/2 )に基づいて変換後貯玉数を算出し、該算出された変換後貯玉数( 250玉 )が「現実貯玉数」の欄に表示される。また「変換ポイント入力項目」の「現実貯玉数」または「仮想ポイント数」の欄に数値を誤って入力した場合には「クリア」を選択することにより、入力内容を消去できる。 40

## 【0099】

このように、前記「確認」の選択入力により表示される変換後の「仮想ポイント数」「現実貯玉数」を確認した後、アクセス者が「変換」を選択することにより、現実貯玉を仮想ポイントに変換するために使用した「現実貯玉数」の大きさ、または仮想ポイントを現実貯玉に変換するために使用した「仮想ポイント数」の大きさの変換履歴が、変換履歴DBに登録される一方、利用者DBの会員データから現実貯玉を仮想ポイントに変換するために使用した「現実貯玉数」の大きさ、または仮想ポイントを現実貯玉に変換するために使用した「仮想ポイント数」の大きさが減算更新されるとともに、これら変換された「仮想ポイント数」の大きさ、または変換された「現実貯玉数」の大きさが加算更新される。 50

## 【0100】

そして、該更新後的新たな仮想ポイント並びに現実貯玉が表示された図37の変換後貯玉ポイントページが配信される。尚、貯玉ポイント変換ページにおいて変換を行なわずにキャンセルしたい場合には「キャンセル」を選択することにより、前ページであるユーザページに戻るようになっている。

## 【0101】

次に、図16のユーザページの「景品交換」を選択すると、前記利用者DBから該アクセス者が所有する仮想ポイントのデータが抽出されることにより、これら抽出された仮想ポイントのデータ等が表示された図19の景品交換ページが配信される。この景品交換ページには、「会員ID」、「氏名」、「現在所有の仮想ポイント」、「景品選択項目」、「ポイント変換」が表示されている。この景品選択項目は予め複数の景品名がサイトサーバ1内に記憶されており、景品名(× × ×)：ポイント数(300p)と表示されている。尚、これらポイント数は景品交換に必要なポイント数を表示している。

## 【0102】

この景品交換ページにおいて、アクセス利用者が、交換を希望する商品の交換に必要なポイント数に対して、自分が所有しているポイント数が満たない場合には、該景品交換ページに設けられている「ポイント変換」を選択することで、現実貯玉を仮想ポイントに変換して、該変換後の仮想ポイントを景品交換に使用できるようになっている。

## 【0103】

この「ポイント変換」が選択されると、該選択と同時に、管理者DBからは、変換率設定のデータ(図35参照)が、利用者DBからは会員所有の現実貯玉のデータとが抽出されることにより、これら抽出された各データによるアクセス者が所有する「現実貯玉(玉)」と、「変換現実貯玉」、「変換後の仮想ポイント」、並びに「確認」、「変換」、「キャンセル」の選択入力部が表示された図22に示す「現実貯玉から仮想ポイント変換ページ」が配信される。

## 【0104】

この「現実貯玉から仮想ポイント変換ページ」においてアクセス者が現実貯玉を仮想ポイントに変換する場合には、まず、該アクセス者が所有する現実貯玉数である玉の範囲内において、「変換現実貯玉」の入力欄に変換を希望する数値(250玉)を入力した後、「確認」を選択することで、現実貯玉から仮想ポイントへの変換率(本実施例では現金貯玉から仮想ポイントへの変換レートは2/1に設定)に基づいて、変換後の仮想ポイント数を算出され、該算出された仮想ポイント数が「変換後仮想ポイント」欄に表示される。

## 【0105】

そしてアクセス者は、「変換後仮想ポイント」欄に表示された変換後の仮想ポイント数を確認した後、変換を行なわないのであれば「キャンセル」を選択し、変換を行なうのであれば「変換」を選択することにより、これら仮想ポイントに変換するために使用した「変換現実貯玉」の大きさが、前記変換履歴DBに記憶されるとともに、利用者DBに記憶されている該アクセス者の現実貯玉数から、該「変換現実貯玉」の大きさが減算更新されるとともに、前記変換された「変換後仮想ポイント」がアクセス者の仮想ポイントに加算更新される。そして図19の景品交換ページには、該加算更新後の仮想ポイントが表示される。

## 【0106】

次いで、景品交換ページにおいて、会員は現在の「仮想ポイント」を限度として、所望する景品を「景品選択項目」より選択入力して「OK」を選択すると、図20の景品交換確認ページが表示される。

## 【0107】

この景品交換確認ページには、「会員ID」、「氏名」、「現在の仮想ポイント(500p)」、「ご希望の景品(× × ×)」、「必要ポイント(300p)」、「仮想ポイントの使用後のポイント残(200p)」が表示され、「OK」、「キャンセル」、「戻

10

20

30

40

50

る」の各選択入力部が設けられている。「現在の仮想ポイント」は会員が現在所有の仮想ポイントであり、「ご希望の景品」と「必要ポイント」は前ページの景品交換ページにおいて、会員が選択した景品とそれにともなう必要仮想ポイント数であり、「仮想ポイントの使用後のポイント残(200p)」は会員が景品交換を行なったとした場合に「現在の仮想ポイント(500p)」から景品交換の「必要ポイント(300p)」を減額した仮想ポイントである。

【0108】

アクセス者は、該景品交換確認ページで景品交換の内容を確認し、交換内容を訂正するのであれば「戻る」を選択することで、前ページである景品交換ページに戻って交換内容を変更でき、景品交換をキャンセルするのであれば「キャンセル」を選択すると図16のユーザページに戻り、景品の交換を希望するのであれば「OK」を選択することにより、利用者DBにおける該アクセス者の仮想ポイントから景品交換必要ポイントが減算更新される。そして、図21の景品交換完了ページにおいて、該減算更新後の仮想ポイントとともに、該アクセス者が所有する現金貯玉のデータが表示される。

10

【0109】

この景品交換完了ページには、景品名(× × ×)と交換後の現在の仮想ポイント(200p)と、現実貯玉(1500p)が表示され、「ユーザページへ」、「ログアウト」の選択入力部が設けられている。会員は該ページの表示内容を閲覧確認したのち「ユーザページへ」を選択すると図16のユーザページが配信され、「ログアウト」を選択すると仮想遊技場よりログアウトされる。

20

【0110】

なお、本実施例では会員は景品選択項目より景品を1つ選択しているが、本実施例ではこれに限定するものではなく、例えば会員が所有する仮想ポイントを限度として、景品を複種類選択できるようにしても良いし、景品を複数個選択できるようにしても良い。

20

【0111】

前記各実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。本発明の請求項1は、コンピュータネットワーク(インターネット網8)を介して遊技者の情報端末(携帯電話3、ノートパソコン4)に対し、仮想遊技場(仮想遊技場サイト)における仮想遊技を行うための遊技機ゲームプログラム(記憶装置25；ゲームプログラム)を配信する仮想遊技場管理サーバ(サイトサーバ1)と、前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)の仮想遊技機にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した仮想価値(仮想ポイント)の大きさと、現実遊技場(現実の遊技場)の遊技機(パチンコ機02)にて遊技を行い、その遊技の結果獲得した現実価値(現実貯玉)の大きさと、を前記遊技者を特定可能な遊技者特定情報(会員ID)に対応付けて記憶する価値記憶手段(記憶装置15；利用者データベース)と、前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)における遊技結果に基づいて前記価値記憶手段(記憶装置15；利用者データベース)に記憶された仮想価値(仮想ポイント)の大きさを更新する仮想価値更新手段(管理サーバ9)と、前記現実遊技場(現実の遊技場)における遊技結果(現実貯玉数)に基づいて前記価値記憶手段(記憶装置15；利用者データベース)に記憶された現実価値(現実貯玉)の大きさを更新する現実価値更新手段(管理サーバ9)と、を備える。

30

【0112】

本発明の請求項2は、前記現実価値(現実貯玉)を所定の変換率で前記仮想価値(仮想ポイント)に変換する現実価値変換手段(管理サーバ9)と、該現実価値変換手段(管理サーバ9)により変換された前記仮想価値(仮想ポイント)を前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)における遊技に使用させるための処理を行う仮想再遊技使用処理手段(管理サーバ9)と、を備える。

40

【0113】

本発明の請求項3は、前記仮想価値(仮想ポイント)を所定の変換率(記憶装置25；管理者データベース)で前記現実価値(現実貯玉)に変換する仮想価値変換手段(管理サーバ9)と、該仮想価値変換手段(管理サーバ9)により変換された前記現実価値(現実貯

50

玉)を前記現実遊技場(現実の遊技場)における遊技に使用させるための処理を行う現実再遊技使用処理手段(管理サーバ9)と、を備える。

【0114】

本発明の請求項4は、前記所定の変換率を設定変更する変換率設定手段(サイトサーバ9、管理サーバ9)を備える。

【0115】

本発明の請求項5は、前記現実価値変換手段(管理サーバ9)により仮想価値(仮想ポイント)に変換された現実価値(現実貯玉)の大きさ、および/または前記仮想価値変換手段(管理サーバ9)により現実価値(現実貯玉)に変換された仮想価値(仮想ポイント)の大きさを集計して記憶する変換価値集計記憶手段(管理サーバ9)を備える。

10

【0116】

本発明の請求項6は、前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)のみを利用する遊技者(C会員)、前記現実遊技場(現実の遊技場)のみを利用する遊技者(B会員)、前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)並びに前記現実遊技場(現実の遊技場)の双方を利用する遊技者(A会員)のそれぞれの遊技者数を集計する遊技場別利用者集計手段(記憶装置15;変換履歴データベース)を備える。

【0117】

本発明の請求項7は、前記遊技者特定情報(会員ID)に対応付けて電子メールアドレスと、該遊技者が前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)のみを利用する遊技者(C会員)、前記現実遊技場(現実の遊技場)のみを利用する遊技者(B会員)、前記仮想遊技場(仮想遊技場サイト)並びに前記現実遊技場(現実の遊技場)の双方を利用する遊技者(A会員)のいずれであるかを識別可能に記憶するメールアドレス記憶手段(記憶装置15;利用者データベース)と、各遊技者が利用している遊技場に対応した電子メールを送信する電子メール送信手段(記憶装置15;メール配信用データベース)と、を備える。

20

【0118】

以上、本発明を図面により説明してきたが、本発明はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0119】

例えば、前記実施例では、現実価値である現実貯玉を仮想価値である仮想ポイントに変換できるようになっており、このようにすることは、前記現実価値である現実貯玉を前記仮想価値である仮想ポイントに変換して、仮想遊技場において仮想遊技を実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら現実価値である現実貯玉を仮想価値である仮想ポイントに変換できない構成しても良い。

30

【0120】

また、前記実施例では、仮想価値である仮想ポイントを現実価値である現実貯玉に変換できるようになっており、このようにすることは、前記仮想価値を前記現実価値に変換して、現実遊技場において遊技を実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮想価値である仮想ポイントを現実価値である現実貯玉に変換できない構成しても良い。

40

【0121】

また、前記実施例では、前記現実価値である現実貯玉と仮想価値である仮想ポイントとの相互変換において使用される所定の変換率を、変更設定できるようにしておあり、このようにすることは、イベント等において変換率を高める等の仮想遊技場並びに現実遊技場の運営者のニーズに合わせた変換率設定を実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら変換率を設定変更できない構成としても良い。

【0122】

また、前記実施例では、変換履歴テーブルにおいて、仮想価値である仮想ポイントの変換に使用された現実価値である現実貯玉の大きさ、および/または現実価値である現実貯玉の変換に使用された仮想価値である仮想ポイントの大きさを集計して記憶しており、この

50

ようにすることは、前記変換された現実価値の大きさの合計、および／または仮想価値の大きさの合計を簡便に把握でき、現実の遊技場と仮想遊技場の間における決済を確実に実施できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記変換に使用された現実価値である現実貯玉の大きさおよび／または変換に使用された仮想価値である仮想ポイントの大きさを集計して記憶しない構成としても良い。

#### 【0123】

また、前記実施例では、前記仮想遊技場のみを利用する遊技者であるC会員、前記遊技場のみを利用する遊技者であるB会員、前記仮想遊技場並びに前記遊技場の双方を利用する遊技者であるA会員のそれぞれの遊技者数を集計し、これら集計した各種別の遊技者数を、管理者が前記会員数確認ページにて確認できるようにしており、このようにすることは、現実の遊技場並びに仮想遊技場の利用状況を簡便に把握することができ、よって今後の運営の参考にできることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら会員種別毎の集計を実施しない構成としても良い。

#### 【0124】

また、前記実施例では、会員種別に応じた情報を含む会員種別毎の電子メールを、対応する種別の会員に送信することで、各会員が利用している遊技場に対応した電子メールを送信が送信されるようになっており、このようにすることは、各会員に適した的確な情報を提供できることからことから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技場に対応した電子メールの送信を実施しない構成としても良い。

#### 【0125】

また、前記実施例では、仮想価値の形態としてポイントを使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮想価値の形態は適宜に選定すれば良い。

#### 【0126】

また、前記実施例では、現実価値の形態として貯玉を使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら現実価値の形態として、例えば再プレイ回数等としても良く、これら現実価値の形態は適宜に選定すれば良い。

#### 【0127】

また、前記実施例では、遊技者が仮想ポイントを使用して現実遊技場で遊技を行う場合、あらかじめ自己の顧客端末からサイトサーバ1にアクセスして仮想ポイントから現実貯玉への変換操作をしておくこととされているが、現実遊技場に設置された店内端末やカードユニット03にサイトサーバ1にアクセスする機能を付加し、店内端末やカードユニット03から変換操作を行えるようにしてもよい。

#### 【0128】

さらに、カードユニット03にサイトサーバ1にアクセスする機能を付加した場合には、仮想ポイントを直接再遊技用の玉数に変換できるようにしてもよい。

すなわち、カードユニットにおいて所定の再プレイ操作を行うことで、1回の再プレイ操作に対する数量の玉（実施例では125玉）が払い出されるとともに、管理サーバ9の利用者データベースの仮想ポイントから前記払い出された玉数および手数料玉数（実施例では、13玉）に対応したポイント数（実施例では、138\*2=276ポイント）が減算更新されるようにしてもよい。

#### 【0129】

また、前記実施例では、現実の遊技場における再遊技の際の手数料率（貯玉を実際に遊技を行うための玉に変換する際の変換率に対応する）は、払出玉数の1割に予め設定されているが、この手数料率（変換率）を管理者専用の変換率設定ページで設定変更できるようにしてもよい。

#### 【0130】

また、前記実施例では、前記変換率設定ページにおける仮想ポイント（再遊技）への変換率の設定形式は実施例の形式に限定されるものではなく、例えば実施例における現実の遊技場と同じように、仮想ポイントや現実貯玉を再遊技用の仮想ポイント（再遊技）への変換の際に徴収する手数料を設定変更するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

**【0131】**

また、前記実施例では、遊技場の会員管理コンピュータ6とは個別にサイトサーバ1や管理サーバ9を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前述のように遊技情報を収集する遊技場が1つである場合には、前記会員管理コンピュータ6がサイトサーバ1や管理サーバ9を兼ねる構成としても良いし、或いはサイトサーバ1や管理サーバ9を遊技場に設置した構成としても良い。

**【0132】**

また、前記実施例においては現実の遊技場の現実遊技としてパチンコ機02を想定した例を挙げてを説明しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スロットマシン等のコイン遊技機や、完全封入式のパチンコや完全クレジット式のスロットマシン、画像式の遊技機（パチンコもしくはスロットマシン）等にしても良い。

**【0133】**

また、前記実施例においては顧客端末として遊技者が所持する携帯電話3やノートパソコン4を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えばこれら顧客端末としては、遊技場において貸し出される携帯電話端末であっても良いし、遊技場内に配置されたパソコンや、該パソコンを内在した専用の顧客端末装置としても良い。

**【0134】****【発明の効果】**

本発明は以下の効果を奏する。

(a) 請求項1項の発明によれば、前記価値記憶手段において、前記遊技者特定情報に対応付けて、現実の遊技場の遊技にて獲得した現実価値の大きさと仮想の遊技場にて獲得した仮想価値の大きさとが別個に更新記憶されて管理されるようになるため、これら現実価値並びに仮想価値を区別して利用することができる。

**【0135】**

(b) 請求項2項の発明によれば、前記現実価値を前記仮想価値に変換して、仮想遊技場において仮想遊技を実施できるため、遊技者の利便性が向上する。

**【0136】**

(c) 請求項3項の発明によれば、前記仮想価値を前記現実価値に変換して、現実遊技場において遊技を実施できるため、遊技者の利便性が向上する。

**【0137】**

(d) 請求項4項の発明によれば、前記変換率設定手段を備えることで、イベント等において変換率を高める等の仮想遊技場並びに現実遊技場の運営者のニーズに合わせた変換率設定を実施できる。

**【0138】**

(e) 請求項5項の発明によれば、前記変換された現実価値の大きさの合計、および/または仮想価値の大きさの合計を簡便に把握でき、現実の遊技場と仮想遊技場の間における決済を確実に実施できる。

**【0139】**

(f) 請求項6項の発明によれば、現実の遊技場並びに仮想遊技場の利用状況を簡便に把握することができ、よって今後の運営の参考にできる。

**【0140】**

(g) 請求項7項の発明によれば、各遊技者に適した的確な情報を提供できる。

**【図面の簡単な説明】**

【図1】本発明の実施例における遊技用システムの構成を示すシステム図である。

【図2】本発明の実施例における遊技用システムに用いたサイトサーバと管理サーバの構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施例における管理サーバの利用者データベースの登録状況を示す図である。

【図4】本発明の実施例における管理サーバの変換履歴テーブルを示す図である。

【図5】本発明の実施例における管理サーバの会員情報テーブルを示す図である。

【図6】本発明の実施例における管理サーバから会員管理コンピュータへのデータの流れを示す図である。

【図7】本発明の実施例における会員管理コンピュータから管理サーバへのデータの流れを示す図である。

【図8】本発明の実施例におけるサイトサーバと管理サーバの処理状況を示す図である。

【図9】本発明の実施例におけるトップページを示す図である。

【図10】本発明の実施例におけるユーザ別選択ページを示す図である。

【図11】本発明の実施例における会員登録ページを示す図である。

【図12】本発明の実施例における登録完了ページを示す図である。

【図13】本発明の実施例における新規会員登録ページを示す図である。

【図14】本発明の実施例における登録内容確認ページを示す図である。

【図15】本発明の実施例におけるログインページを示す図である。

【図16】本発明の実施例におけるユーザページを示す図である。

【図17】本発明の実施例における機種選択ページを示す図である。

【図18】本発明の実施例における遊技画面ページを示す図である。

【図19】本発明の実施例における景品交換ページを示す図である。

【図20】本発明の実施例における景品交換確認ページを示す図である。

【図21】本発明の実施例における景品交換完了ページを示す図である。

【図22】本発明の実施例における現実貯玉から仮想ポイント変換ページを示す図である。

。

【図23】本発明の実施例における管理者認証ページを示す図である。

【図24】本発明の実施例における管理者設定項目ページを示す図である。

【図25】本発明の実施例における会員数確認ページを示す図である。

【図26】本発明の実施例におけるメール作成ページを示す図である。

【図27】本発明の実施例において種別A会員に配信される電子メールを示す図である。

【図28】本発明の実施例において種別B会員に配信される電子メールを示す図である。

【図29】本発明の実施例において種別C会員に配信される電子メールを示す図である。

【図30】本発明の実施例における変換状況確認ページを示す図である。

【図31】本発明の実施例におけるポイント購入ページを示す図である。

【図32】本発明の実施例におけるポイント変換ページを示す図である。

【図33】本発明の実施例における仮想遊技結果ページを示す図である。

【図34】本発明の実施例における仮想遊技ポイント価値設定ページを示す図である。

【図35】本発明の実施例における変換率設定ページを示す図である。

【図36】本発明の実施例における貯玉ポイント変換ページを示す図である。

【図37】本発明の実施例における変換後貯玉ポイントページを示す図である。

【符号の説明】

0 2 パチンコ機

0 3 カードユニット

1 サイトサーバ

2 通信装置

3 携帯電話

4 ノートパソコン

4 a 入力装置

4 b モデムカード

5 通信装置

6 会員管理コンピュータ

7 通信回線

8 インターネット網

9 管理サーバ

1 0 データバス

10

20

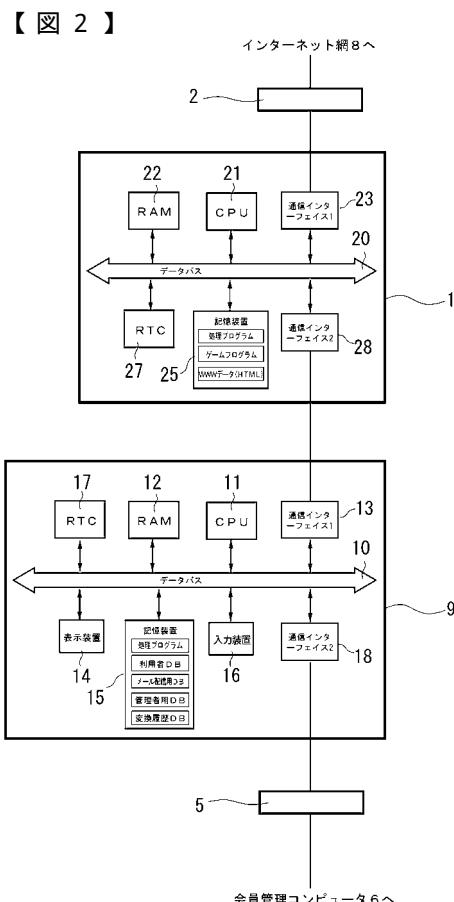
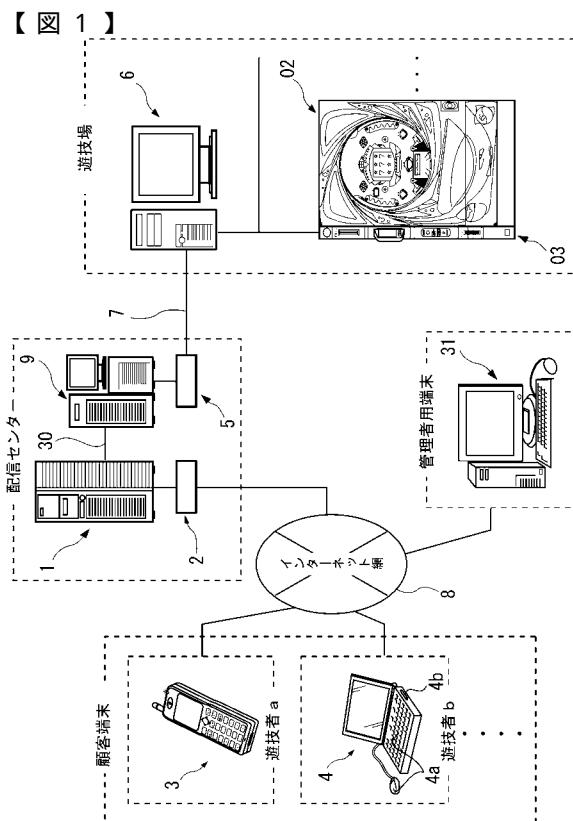
30

40

50

- 1 1 中央演算処理回路 ( C P U )  
 1 2 R A M  
 1 3 通信インターフェイス  
 1 4 表示装置  
 1 5 記憶装置  
 1 6 入力装置  
 1 7 リアルタイムクロック ( R T C )  
 1 8 通信インターフェイス  
 2 0 データバス  
 2 1 中央演算処理回路 ( C P U )  
 2 2 R A M  
 2 3 通信インターフェイス  
 2 5 記憶装置  
 2 7 リアルタイムクロック ( R T C )  
 2 8 通信インターフェイス  
 3 0 L A N ケーブル  
 3 1 管理者用端末

10



【 四 3 】

| 利用者データベース |       |    |         |         |       |       |       |       |         |
|-----------|-------|----|---------|---------|-------|-------|-------|-------|---------|
| 会員ID      | 会員名   | 性別 | 会員登録日   | 誕生日     | 会員登録料 | 会員登録料 | 会員登録料 | 会員登録料 | 会員登録料   |
| A00001    | ***** |    | 現実想♪/トト | 25.00   | A     | ○○    | ×     | ○○    | 現実想♪/トト |
| A00002    | ***** |    | 25.00   | 5.00    | A     | ○○    | ×     | ○○    | 現実想♪/トト |
| A00003    | ***** |    | 25.00   | 15.00   | A     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |
| A00004    | ***** |    | 25.00   | 27.00   | A     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |
| B00001    | ***** |    | 25.00   | 17.00   | A     | ○○    | ×     | ○○    | 現実想♪/トト |
| B00002    | ***** |    | 25.00   | —       | B     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |
| B00003    | ***** |    | 25.00   | —       | B     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |
| B00004    | ***** |    | 25.00   | —       | B     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |
| C00001    | ***** |    | 25.00   | —       | C     | ○○    | ×     | ○○    | 現実想♪/トト |
| C00002    | ***** |    | 25.00   | 2.3.0.0 | C     | ○○    | ×     | ○○    | 現実想♪/トト |
| C00003    | ***** |    | 25.00   | 20.3.0  | C     | ○○    | ○○    | ○○    | 現実想♪/トト |

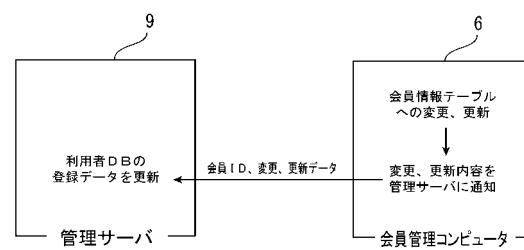
【 四 4 】

| 会員ID   | 変換日      | 変換使用仮想点数     | 変換使用現実点数 |
|--------|----------|--------------|----------|
| A00102 | 10月10日   | 1000         | —        |
| A00112 | 10月10日   | —            | 200      |
| A00065 | 10月10日   | 500          | —        |
| ...    | ...      | ...          | ...      |
| A00112 | 10月10日   | —            | 500      |
| ...    | ...      | ...          | ...      |
| A00108 | 10月01日   | 1000         | —        |
| 合計     | 総変換件数×X件 | *.*.*.*.*.*P | ***玉     |

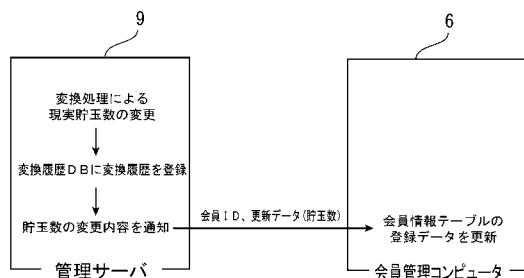
利用者データベース

【 四 5 】

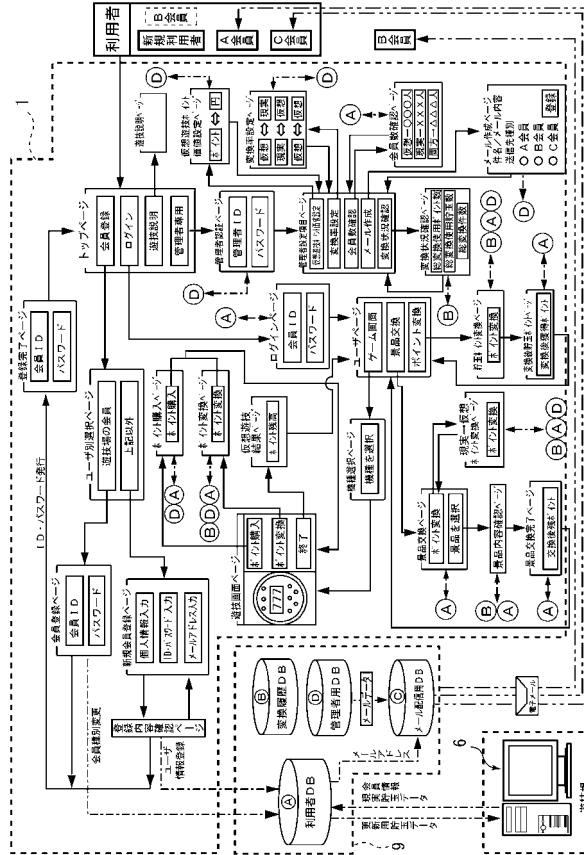
【図6】



【 図 7 】



〔 図 8 〕



【 図 9 】

トップページ

---

ようこそ!! 仮想道技場サイトへ

---

[ログイン](#) 会員の方はこちらから

[会員登録](#) 当サイトを初めて  
利用される方はこちらから

[道技説明](#) 当サイトの遊び方

[管理者専用](#) 管理者の方はこちらから

【 囮 1 0 】

ユーザ別選択ページ

【図11】

会員登録ページ

遊び場の会員IDとパスワードを入力してください。

ID: B00002  
パスワード: \*\*\*\*\*

OK

【図12】

登録完了ページ

登録完了

OOOO様の  
本仮想遊技場におけるIDおよびパスワードは

ID: A00002  
パスワード: \*\*\*\*\*

です。

お忘れにならぬようメモを取るなどして  
大切に保管してください。

トップページへ

【図13】

新規会員登録ページ

新規会員登録

下記項目を入力してください。

氏名: ○○×× 性別:  男性  女性  
住所: 東京都渋谷区渋谷×-×-×  
生年月日: 1977/7/7  
電話番号: 03-9##-3##  
e-mail: ○○××@fev.ne.jp  
メールサービス:  希望する  希望しない  
メール送信条件:  定期  時間毎  日毎  毎週  火曜日  
 不定期  指定日時  月  日  時  分  
TOP PAGE

【図14】

登録内容確認ページ

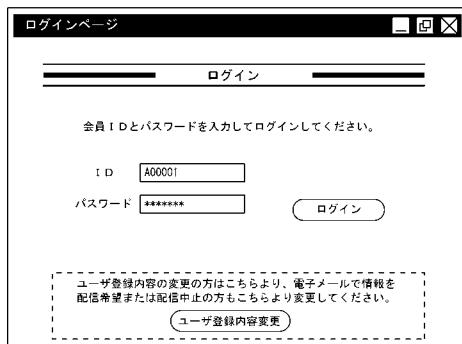
この以下の内容で登録します。

よろしければ、登録ボタンを押してください。  
修正があれば修正ボタンを押してください直前の登録ページに戻ります。

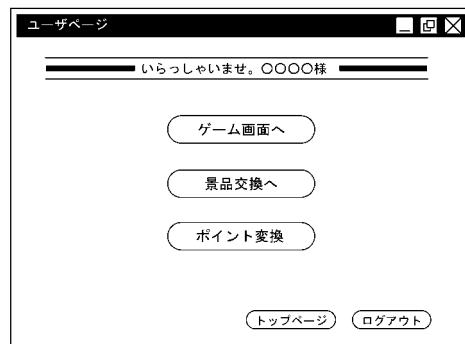
氏名: ○○××  
性別: 男  
住所: 東京都渋谷区渋谷×-×-×  
生年月日: 1977年 7月 7日  
電話番号: 03-9##-3##  
メールアドレス: ○○××@fev.ne.jp  
メールサービス: 希望する

登録

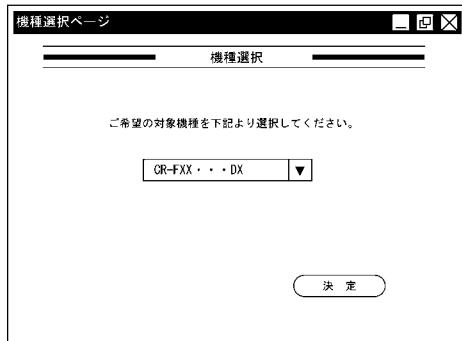
【図15】



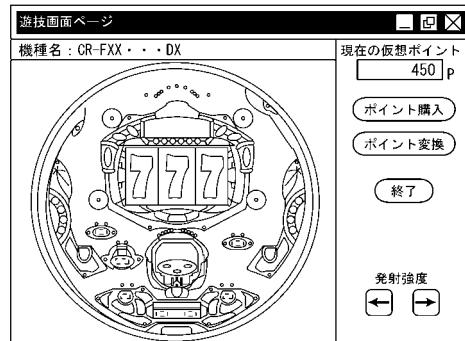
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

景品交換ページ

景品交換

会員ID: A00001 ○○XX様

現在所有の仮想ポイント  
500 p

ポイント変換

以下項目よりご希望の景品をお選びください。

XOXOXO : 300 p

なし

なし

なし

OK

【図20】

景品交換確認ページ

景品交換確認

会員ID: A00001 ○○XX様

現在の仮想ポイント: 500 p

ご希望の景品: XOXOXO

必要ポイント: 300 p

仮想ポイントの使用後のポイント残: 200 p

以上でよろしければOKボタンを、訂正がある場合は戻るボタンを押してください。  
キャンセルする場合はキャンセルボタンを押してください。

OK キャンセル 戻る

【図21】

景品交換完了ページ

景品交換完了

交換要求を受け付けました。

景品名: XOXOXO

景品を発送先住所にお送りします。  
ご利用ありがとうございました。

交換後の現在の仮想ポイントと現実ポイント

仮想ポイント: 200 p

現実貯玉: 1500 p

ユーザページへ ログアウト

【図22】

現実貯玉から仮想ポイント変換ページ

現実貯玉から仮想ポイントへ変換

下記の現実貯玉を仮想ポイントに変換できます。

現在変換可能な現実貯玉は  
○○○○ 玉です。

以下に変換したい貯玉数を入力して変換ボタンを押してください。

変換現実貯玉 → 変換後仮想ポイント

250 玉 → 500 ポイント

確認

変換 キャンセル

【図23】

管理者認証ページ

管理者認証

管理者IDとパスワードを入力してください。

ID:

パスワード:

【図24】

管理者設定項目ページ

仮想遊技ポイント価値設定

変換率設定

会員数確認

メール作成

変換状況確認

【図25】

会員数確認ページ

種別会員数内訳

専方（A会員）:  人

現実のみ（B会員）:  人

仮想のみ（C会員）:  人

合計会員数:  人

【図26】

メール作成ページ

送信先会員種別:

件名:

メール内容

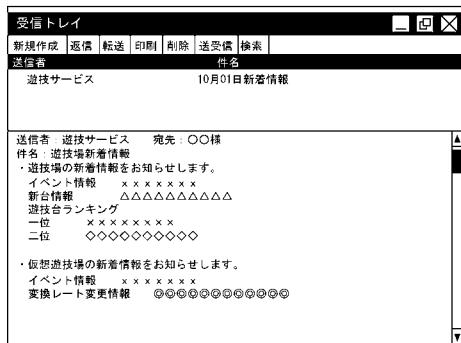
・仮想遊技場の新着情報をお知らせします。

イベント情報 ×XXXXXXX  
変換レート変更情報 ○○○○○○○○○○○○○○

広告: 10月×日、○×遊技場にて新台入替  
このメールのプリントアウト持参の方  
優先入場致します。

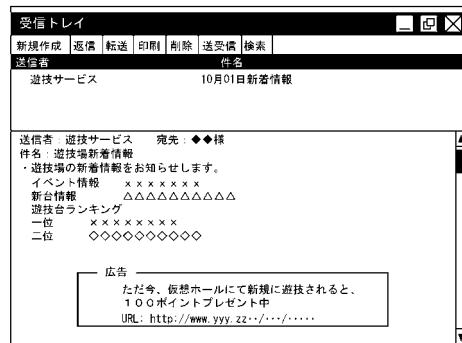
【図27】

種別A会員へのメール



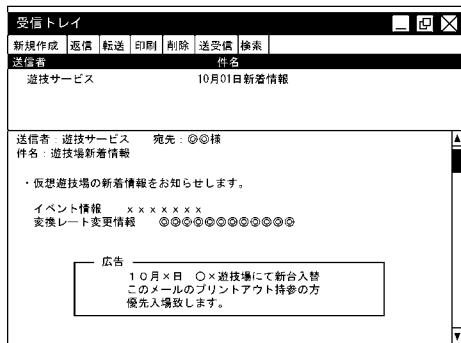
【図28】

種別B会員へのメール



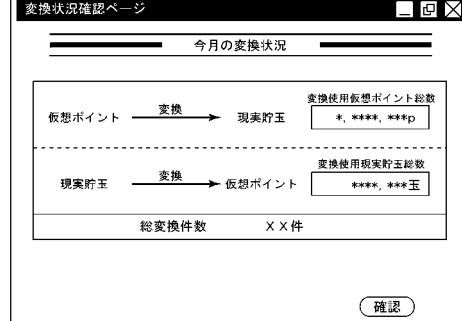
【図29】

種別C会員へのメール



【図30】

変換状況確認ページ



【図3-1】

**ポイント購入ページ**

■ ポイント購入

会員ID: A00001 ○○XX様

現在所有の 仮想貯玉 : 1500玉  
仮想ポイント : 300p

仮想ポイント購入入力項目

購入ポイント数  ポイント (1ポイント=2円)

↓

購入金額  円 (確認) (クリア)

支払方法入力項目

クレジットカード番号:  -  -  -

名義人名※: 姓  名

有効期限: 西暦  年  月 (クリア)

※本会員様ご自身とクレジットカードの名義人が同一の場合のみ利用可能です。

(購入) (キャンセル)

【図3-2】

**ポイント変換ページ**

■ ポイント変換

会員ID: A00001 ○○XX様

現在所有の 仮想貯玉 : 1500玉  
仮想ポイント : 500p

変換ポイント入力項目

○ 現実貯玉 → 仮想(再遊技)ポイント (変換レート 9/5)

変換貯玉数  玉 → 変換後ポイント数  p

◎ 仮想ポイント → 仮想(再遊技)ポイント (変換レート 9/10)

変換ポイント数  p → 変換後貯玉数  p

(確認) (クリア)

(変換) (キャンセル)

【図3-3】

**仮想遊技結果ページ**

■ 仮想遊技結果

今回の仮想ポイント残高: ○×△p

累積仮想ポイント・現実貯玉

仮想ポイント: ○○○○p (仮想ポイント残高含む)

現実貯玉 : XXXX玉

(確認)

【図3-4】

**仮想遊技ポイント価値設定ページ**

■ 仮想遊技ポイント価値設定

2 ▾ 円 → 1 ▾ ポイント

(設定)

【図35】

変換率設定ページ

変換率設定

仮想ポイント → 現実貯玉

2 ↓ → 1 ↓

現実貯玉 → 仮想ポイント

1 ↓ → 2 ↓

仮想ポイント → 仮想ポイント(再遊技)

10 ↓ → 9 ↓

(設定)

【図36】

貯玉ポイント変換ページ

貯玉・ポイント変換

会員ID: A00001 OOXX様

現在所有の < 現実貯玉 : 00000玉  
仮想ポイント : XXXXXp

変換貯玉ポイント入力項目

○ 現実貯玉 → 仮想ポイント (変換レート 2/1)  
現実貯玉数 [ ] 玉 → 仮想ポイント数 [ ] p

◎ 仮想ポイント → 現実貯玉 (変換レート 1/2)  
仮想ポイント数 [ 500 ] p → 現実貯玉数 [ 250 ] 玉

(確認) (クリア)

(変換) (キャンセル)

【図37】

変換後貯玉ポイントページ

変換後貯玉ポイント

仮想ポイント 0000 p を  
現実貯玉 △△△△ 玉に変換しました。

変換後の仮想ポイント・現実貯玉状況

現実貯玉 : ○×△□○玉  
仮想ポイント : □□□□□p

(確認)

---

フロントページの続き

(72)発明者 戸崎 智弘  
群馬県桐生市境野町 6 の 4 6 0 株式会社三共内

(72)発明者 小池 貴胤  
群馬県桐生市境野町 6 の 4 6 0 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C088 BA88 BA90 BB29 BB30 CA27 CA31 CA35 EA49