

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第6部門第3区分

【発行日】平成19年11月22日(2007.11.22)

【公開番号】特開2002-123641(P2002-123641A)

【公開日】平成14年4月26日(2002.4.26)

【出願番号】特願2000-313001(P2000-313001)

【国際特許分類】

G 06 Q 50/00 (2006.01)  
G 06 Q 20/00 (2006.01)  
A 63 F 7/02 (2006.01)

【F I】

G 06 F	17/60	1 4 6 Z
G 06 F	17/60	4 1 0 Z
A 63 F	7/02	3 2 9
A 63 F	7/02	3 5 4

【手続補正書】

【提出日】平成19年10月3日(2007.10.3)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技景品交換装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】遊技の成果としての有価物体を遊技者の希望する景品に交換するための遊技景品交換装置において、

有価物体数に関する情報を記憶する記憶手段と、

コンピュータ・ネットワークに接続されると共に、そのコンピュータ・ネットワークに接続される端末装置から送信される遊技の成果としての有価物体数に関する情報を受信する受信手段と、

その受信手段により受信された有価物体数に関する情報に基づいて前記記憶手段の内容を更新する第1更新手段と、

前記記憶手段に記憶される有価物体数に関する情報を前記コンピュータ・ネットワークに接続される端末装置に送信する送信手段と、

その送信手段により有価物体数に関する情報が送信された端末装置によって景品が指定された場合に、その指定された景品の提供を指示する指示手段と、

その指示手段により指示された景品に応じて前記記憶手段の内容を更新する第2更新手段とを備えていることを特徴とする遊技景品交換装置。

【請求項2】前記第1更新手段は、前記端末装置の情報を予め記憶しておく端末情報記憶手段と、その端末情報記憶手段に記憶される端末装置の情報に基づいて、前記端末装置が正当な端末装置であるか否かを判断する端末判断手段と、その端末判断手段により前記端末装置が正当であると判断された場合に、前記第1更新手段を実行する更新実行手段とを備えていることを特徴とする請求項1記載の遊技景品交換装置。

【請求項3】前記端末装置において遊技者により指定される景品の景品情報を記憶する景品情報記憶手段と、

その景品情報記憶手段に記憶される景品情報を前記端末装置に提供する景品情報提供手段と、

その景品情報提供手段により提供された景品情報に基づいて景品が指定されると、その指定された景品を発注する発注処理手段とを備えていることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技景品交換装置。

【請求項4】 前記指示手段は、遊技者により指定された景品に相当する有価物体数のうち、景品交換に充当する有価物体数を任意に設定することができる設定手段を備えていることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の遊技景品交換装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技の成果としての有価物体を遊技者の希望する景品に交換する遊技景品交換装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機を使用した遊技では、遊技で得た賞球やメダルを景品と交換することができるので、遊技者はそのゲーム性以外に景品を獲得することを楽しみとして遊技を行うことができる。景品交換は通常、遊技場の店頭で行われており、遊技者に提供される景品は遊技者の目に入るように店頭に展示され、また、各景品にはその景品との交換に必要な賞球数やメダル数が表示されている。

【0003】

この景品交換では、まず、遊技の終了時に遊技者により提出される賞球やメダルが所定の機器によりカウントされる。カウントされた賞球数やメダル数は印刷によりプリントアウトされ、遊技者に提示される。遊技者は、提示された賞球数（メダル数）の範囲内で交換できる景品を、各景品に表示されている賞球数やメダル数を指標として選択し、選択した景品と自己の得た賞球（メダル）とを交換することにより景品を入手する。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、パチンコ店などの遊技場における従来の景品交換では、提供する景品を店頭に展示しておく必要があるが、店頭の限られたスペースでは多種多様な景品の展示ができず、遊技者のニーズに合った幅広い景品を提供できないという問題点がある。一方、店頭において可能な限り多種多様な景品の展示を行い、遊技者のニーズに合った幅広い景品の提供を行おうとすれば、交換されない景品の不良在庫が発生してしまうと共に、多種多様な景品の在庫管理は煩雑であるという問題点がある。

【0005】

これに対して、景品が掲載されたカタログを店頭に用意し、このカタログに掲載される商品を景品として遊技者に提供する手法が試みられているが、カタログは印刷物であるため更新頻度が低く、鮮度のある商品（景品）を提供することができない。また、カタログのページ数には限界があるため、掲載される商品（景品）の種類が少なく、遊技者の嗜好に沿った商品（景品）を提供することができないという問題点がある。

【0006】

更に、従来の景品交換は遊技の終了後に店頭で行われるため、遊技者は騒がしい遊技場で景品を選ばねばならない。加えて、遊技に熱中してしまったがために、遊技終了時には、閉店時間や帰宅時間が到来して、遊技者がその遊技場にいることのできる時間が残り少なくなっている場合が多く、かかる場合には店頭において景品選択に時間を費やすことができないという問題点がある。

【0007】

そこで、遊技者が獲得した賞球やメダルをその場で景品交換せずに、その賞球数やメダル数を情報として磁気カードに記憶させておく方法が試みられている。これは、磁気カードから読み出される情報（賞球数やメダル数）に基づいて景品交換を行うものであるので、遊技者は都合の良い日時に景品交換を行うことができる。しかし、磁気カードは容易に偽造できるので、偽造された磁気カードにより不当な景品交換がなされ、遊技場側が多大な損害を被る恐れがあるという問題点がある。

## 【0008】

本発明は、上述した問題を解決するためになされたものであり、多種多様で魅力的な景品を遊技者に提供することができ、且つ、不当に景品が提供されることを防止することのできる遊技景品交換装置を提供することを目的としている。

## 【0009】

【課題を解決するための手段】 この目的を達成するために請求項1記載の遊技景品交換装置は、遊技の成果としての有価物体を遊技者の希望する景品に交換するために、有価物体数に関する情報を記憶する記憶手段と、コンピュータ・ネットワークに接続されると共に、そのコンピュータ・ネットワークに接続される端末装置から送信される遊技の成果としての有価物体数に関する情報を受信する受信手段と、その受信手段により受信された有価物体数に関する情報に基づいて前記記憶手段の内容を更新する第1更新手段と、前記記憶手段に記憶される有価物体数に関する情報を前記コンピュータ・ネットワークに接続される端末装置に送信する送信手段と、その送信手段により有価物体数に関する情報が送信された端末装置によって景品が指定された場合に、その指定された景品の提供を指示する指示手段と、その指示手段により指示された景品に応じて前記記憶手段の内容を更新する第2更新手段とを備えている。

## 【0010】

この請求項1記載の遊技景品交換装置によれば、コンピュータ・ネットワークに接続される端末装置から送信される遊技の成果としての有価物体数に関する情報が受信手段により受信され、この受信された有価物体数に関する情報に基づいて、記憶手段に記憶される有価物体数に関する情報が、第1更新手段によって更新される。記憶手段に記憶される有価物体数に関する情報は、送信手段により端末装置に送信され、端末装置において交換すべき景品が指定されると、その指定された景品の提供が指示手段によって指示され、第2更新手段により、その指示された景品に応じて記憶手段の内容が更新される。

請求項2記載の遊技景品交換装置は、請求項1記載の遊技景品交換装置において、前記第1更新手段は、前記端末装置の情報を予め記憶しておく端末情報記憶手段と、その端末情報記憶手段に記憶される端末装置の情報に基づいて、前記端末装置が正当な端末装置であるか否かを判断する端末判断手段と、その端末判断手段により前記端末装置が正当であると判断された場合に、前記第1更新手段を実行する更新実行手段とを備えている。

請求項3記載の遊技景品交換装置は、請求項1又は2に記載の遊技景品交換装置において、前記端末装置において遊技者により指定される景品の景品情報を記憶する景品情報記憶手段と、その景品情報記憶手段に記憶される景品情報を前記端末装置に提供する景品情報提供手段と、その景品情報提供手段により提供された景品情報に基づいて景品が指定されると、その指定された景品を発注する発注処理手段とを備えている。

請求項4記載の遊技景品交換装置は、請求項1から3のいずれかに記載の遊技景品交換装置において、前記指示手段は、遊技者により指定された景品に相当する有価物体数のうち、景品交換に充当する有価物体数を任意に設定することができる設定手段を備えている。

## 【0011】

【発明の実施の形態】 以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。本実施例の遊技景品交換装置としては、インターネットに接続されて使用されるウェブサーバを用い、端末装置としては、ウェブサーバから情報の提供を受けるコンピュータであるウェブクライアントを用いて説明する。ここで、ウェブクライアントはパチンコ店に設置されるパチンコ店側端末装置と、コンビニエンスストアに設置されるコンビニエンスストア側端末装置と、遊技者の自宅などに設置されるユーザ端末装置とにより構成されている。また、貯球情報とは遊技者がパチンコにより獲得した賞球数（有価物体数）に関する情報であり、景品情報とは遊技者に提供される景品に関する情報である。

## 【0012】

図1は、インターネットを介して相互に接続されているウェブサーバ1と、ウェブクライアント20との接続状態を示した外観図である。インターネットはコンピュータのネット

トワーク同士が接続されてネットワークになっている世界最大のコンピュータ・ネットワークであり、マルチメディア情報を発信するワールドワイド・ウェブをはじめ、電子メールシステムや電子掲示板システム、ファイル転送サービスなどのサービスが複合的に提供されるネットワークシステムである。ここでウェブサーバ1はウェブページ（ホームページ）を公開するコンピュータであり、ワールドワイドウェブサーバプログラムを搭載し、このワールドワイドウェブサーバプログラムによって、ホームページをインターネット上の各コンピュータへ情報発信（提供）する。

#### 【 0 0 1 3 】

本実施例のウェブサーバ1は、貯球情報と景品情報をホームページとして公開しており、このホームページにより各ウェブクライアント20へ情報を提供する。また、パチンコ店に設置された特定のウェブクライアント20から入力される賞球数を貯球として記憶し、ウェブクライアント20により指定された景品を、この貯球で支払うことにより景品交換を行う装置である。更に、本実施例のウェブサーバ1は、コンビニエンスストアにおいて遊技者が購入した商品を、景品として提供することができるよう構成されている。即ち、コンビニエンスストアに設置されるウェブクライアント20から送信される商品代金を、貯球で決済することができる。

#### 【 0 0 1 4 】

このウェブサーバ1はパーソナルコンピュータ（以下単に「PC」と称す）で構成され、各種処理を行うコンピュータ本体2と、データ等の入力を行うキーボード10と、ウェブサーバ1で行われる各種処理をモニターするCRTディスプレイ11とを備えている。ウェブサーバ1によって提供される景品情報や貯球情報は、コンピュータ本体2のハードディスク6（図2参照）に記憶されている。

#### 【 0 0 1 5 】

ウェブサーバ1は電話回線31によってインターネットに接続されており、このインターネットを介して全てのウェブクライアント20と接続されている。各ウェブクライアント20から送信されるコマンドはこの電話回線31を経由してウェブサーバ1に受信され、その受信したコマンドに基づいてウェブサーバ1からウェブクライアント20へ情報が提供される。

#### 【 0 0 1 6 】

尚、上記したウェブサーバ1とウェブクライアント20とはインターネットにより相互に接続されているが、実際には、このインターネット上には、ウェブサーバ1或いは各ウェブクライアント20が接続される図示しないアクセスポイントと各アクセスポイントから接続される図示しないプロバイダと呼ばれるインターネットの接続業者が存在し、このプロバイダを経由して情報の送受信（電話回線31の閉結）が実行されている。

#### 【 0 0 1 7 】

ウェブクライアント20はウェブサーバ1にアクセスしてウェブサーバ1より貯球情報や景品情報の提供を受ける（情報を検索する）端末コンピュータであり、パチンコ店に設置されるパチンコ店側端末装置と、コンビニエンスストに設置されるコンビニエンスストア側端末装置と、遊技者の自宅に設置されるユーザ端末装置とを有している。

#### 【 0 0 1 8 】

このウェブクライアント20は、ウェブサーバ1へコマンドを送信し、そのコマンドに基づく処理をウェブサーバ1に行わせるものであり、PCで構成されている。ウェブクライアント20は、ウェブサーバ1へ送信するコマンドを入力するためのキーボード27と、そのコマンドに基づいてウェブサーバ1から提供される情報（貯球情報や景品情報など）を表示するための液晶表示器（以下単に「LCD」と称す）を備えている。また、ウェブクライアント20はウェブブラウザ24aを搭載しており、このウェブブラウザ24aによりウェブサーバ1へコマンドを送信し、そのコマンドに基づく処理をウェブサーバ1に行わせている。ウェブブラウザ24aは、ウェブサーバ1により提供される情報を解読するためのソフトウェアであり、ウェブサーバ1から提供された情報は、このウェブブラウザ24aにより解読されてLCD28に表示される。

## 【0019】

本実施例の各ウェブクライアント20（パチンコ店側端末装置、コンビニエンスストア側端末装置、ユーザ端末装置）は、ウェブサーバ1から提供される景品情報に基づいて、景品の指定を行うものである。ウェブクライアント20で指定された景品に対応する貯球の支払はウェブサーバ1において実行される。また、パチンコ店に設置されるウェブクライアント20は、予めウェブサーバ1に登録されている特定のPCであり、遊技者のID情報や遊技者がパチンコで得た賞球数などの貯球情報をウェブサーバ1へ送信するPCである。また、コンビニエンスストアに設置されるウェブクライアント20についても、予めウェブサーバ1に登録されているPCであり、遊技者がコンビニエンスストアで購入した商品の代金をウェブサーバ1に送信するPCである。

## 【0020】

図2は、ウェブサーバ1と、そのウェブサーバ1に接続されるウェブクライアント20との電気的構成を示したブロック図である。ウェブサーバ1は、演算装置であるMPU3と、そのMPU3で実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM4と、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM5と、ハードディスク6と、入出力ポート12と、インターフェース7と、モデム8と、キーボード10と、CRTディスプレイ11とを備えている。図8から図12に示すフローチャートのプログラムは、ハードディスク6内に記憶されている。

## 【0021】

RAM5は、プログラムのロードエリア5aと、受信データメモリ5bと、データロードエリア5cとを備えている。プログラムのロードエリア5aは、ハードディスク6に記憶されている後述の制御プログラム6aを始め、HTTPサーバプログラム6bやCGIプログラム6d等のプログラムをハードディスク6からロードするためのエリアである。処理速度の遅いハードディスク6から処理速度の速いRAM5へ各プログラム6a～6dをロードすることにより、各プログラム6a～6dの処理は高速に実行される。受信データメモリ5bは、ウェブクライアント20から送信されたコマンドやデータなどの情報を一時的に記憶するためのメモリである。

## 【0022】

データロードエリア5cは、ウェブクライアント20へ提供（送信）する情報（データ）を一時的に記憶するためのエリアである。例えば、ウェブクライアント20から送信されたコマンドが、ウェブサーバ1に記憶されている景品情報の送信を要求する景品情報要求コマンドであると、後述の景品情報メモリ6fに記憶される景品情報の中から、送信要求された景品情報がこのデータロードエリア5cへロードされる。また、ウェブクライアント20から送信されたコマンドが貯球情報入力コマンドまたは貯球決済コマンドであると、対応する貯球情報が貯球情報メモリ6eからこのデータロードエリア5cへロードされる。データロードエリア5cへロードされた情報は、その後、ウェブクライアント20へ送信される。

## 【0023】

ハードディスク6は、書き替え可能な不揮発性のメモリであり、MPU3により実行されるハードディスクの制御プログラム6aと、HTTPサーバプログラム6bと、CGI6cと、CGIプログラム6dと、各種情報を記憶するメモリ6e～6hとを備えている。

## 【0024】

ワールドワイドウェブサーバプログラムの一つであるHTTPサーバプログラム6bは、ウェブサーバ1に記憶される情報をウェブクライアント20へ提供（送信）するためプログラムであり、Hyper Text Transfer Protocol（以下「HTTP」と略す）というプログラムに従ってウェブサーバ1を制御する。具体的には、HTTPサーバプログラム6bは、ウェブクライアント20から送信されるコマンドを解読するためのプログラムであり、解読されたコマンドに基づいて動作する。

## 【0025】

また、このH T T P サーバプログラム 6 b は、Hyper Text Markup Language( 以下「H T M L」と略す)で記述されたプログラムである。このH T M L 言語では、双向通信によって行われる処理などの難解なプログラムを記述することができないので、H T T P サーバプログラム 6 b では必要に応じてC G I プログラム 6 d などの外部アプリケーションが起動されるように設計されている。本実施例では、このH T T P サーバプログラム 6 b により、貯球情報や景品情報をウェブクライアント 2 0 に提供する貯球情報処理が実行される。

#### 【 0 0 2 6 】

C G I 6 c は、C G I プログラム 6 d 等の外部アプリケーションをウェブサーバ 1 で実行するためのインターフェースのプログラムである。外部アプリケーションとは、ウェブクライアント 2 0 へ提供される情報において、H T M L で記述されるプログラムでは対応できない処理を実行する場合に利用されるプログラムである。C G I 6 c は、この外部アプリケーションをH T T P サーバプログラム 6 b で起動させる際に使用される。

#### 【 0 0 2 7 】

C G I プログラム 6 d は、C G I 6 c を介してウェブサーバ 1 に起動される外部アプリケーションの一種であり、H T M L では不可能なインタラクティブ( 双方向 )な動作を行いたいときに用いられ、難解な言語を使うことなくH T M L の限界を超えることのできるプログラムである。このC G I プログラム 6 d は、H T T P サーバプログラム 6 b により起動された後は、ウェブクライアント 2 0 からの要求( ウェブブラウザ 2 4 a 上から送信されるコマンド )に応じて、ウェブサーバ 1 によってその要求を実行した後、その結果をウェブクライアント 2 0 などへ返すプログラムである。本実施例のC G I プログラム 6 d は、貯球情報処理の中で実行されるプログラムであり、貯球情報入力処理( S 3 )と決済処理( S 5 )と景品情報提供処理( S 4 )の中で実行される商品注文処理( S 4 1 )とを実行するプログラムである。尚、これら各処理( S 3 ~ S 5 )の詳細については後述する。

#### 【 0 0 2 8 】

貯球情報メモリ 6 e は、貯球情報を記憶するためのメモリであり、遊技者がパチンコによって得た賞球数を、遊技者のI D 情報と対応つけて記憶( 貯球 )しておくためのメモリである。各貯球情報は図 9 に示す貯球情報入力処理( S 3 )により貯球情報入力画面 4 1 から入力される情報であり、この貯球情報メモリ 6 e には、1 の遊技者に1 の貯球情報が対応つけて記憶されている。貯球情報は、遊技者のI D 情報、その遊技者の得た賞球数( 賞球数 )と、貯球の払い出しを行う際に必要なパスワードと、顧客となっているパチンコ店の識別情報と、遊技者が貯球情報にアクセスした履歴とで構成されている。この貯球情報については、図 3 において説明する。

#### 【 0 0 2 9 】

景品情報メモリ 6 f はウェブクライアント 2 0 へ提供する景品情報を記憶するためのメモリであり、貯球情報メモリ 6 e に記憶される貯球と交換することのできる景品の情報が景品表示画面 5 7 として複数記憶されているメモリである。また、景品情報メモリ 6 f には、景品情報の属するカテゴリを表示するカテゴリ情報がカテゴリ表示画面 5 6 として記憶されている。このカテゴリ情報( カテゴリ表示画面 5 6 )は景品情報のインデックスとなる情報であり、景品情報( 景品表示画面 5 7 )に先立ってウェブクライアント 2 0 へ提供される情報である。

#### 【 0 0 3 0 】

景品情報メモリ 6 f に記憶される各情報は、H T M L 言語で記述された一般にホームページと呼ばれる情報である。H T M L 文書は普通のテキストファイルであるが、「タグ」という目印を用いて文書の構造や、文字飾り、画像や動画およびサウンドの配置( 表示画面の内容や画面構成 )を記述するものである。また、H T M L 言語はハイパーテキスト形式の言語であり、この言語で記述された情報は、データの一部が他のデータとリンクするデータ構造を有している。即ち、このハイパーテキスト形式の言語で記述されたデータであるホームページにリンクの記述がなされると、そのホームページの表示画面の対応

する個所において、他のホームページ（指定されたデータ）へのリンクが張られることとなり、そのリンクの張られている個所（一般的にはホームページ画面上の表示そのもの）がクリック（選択）されると、リンク先のホームページ（データ）が読み出されて表示されるのである。更に、H T M L 言語は、外部アプリケーションなどのプログラムを起動させる等、プログラム間をリンクさせる記述を行うことができ、その表示画面の対応する個所において、クリックを契機として、外部アプリケーションなどのプログラムが起動される。

#### 【 0 0 3 1 】

このホームページは、ウェブクライアント 2 0 の要求によりウェブクライアント 2 0 へ送信される。そして、ウェブクライアント 2 0 に搭載されているウェブブラウザ 2 4 a によって解読され、目視によりその内容を読み取ることのできる表示画面としてウェブクライアント 2 0 の L C D 2 8 に表示されるのである。

#### 【 0 0 3 2 】

本実施例の景品情報メモリ 6 f に記憶されるホームページであるカテゴリ情報（カテゴリ表示画面 5 6 ）には、各景品情報（景品表示画面 5 7 ）へのリンクが記述されているので、カテゴリ情報から所望の景品情報を読み出す（カテゴリ検索）ことができるようになっている。また、景品情報（景品表示画面 5 7 ）は、C G I プログラム 6 d である商品注文処理（S 4 1 ）を起動することができるように記述されており、ウェブクライアント 2 0 に表示される景品表示画面 5 7 上で景品が指定（クリック）されると、商品注文処理（S 4 1 ）が実行されるようになっている。更に、商品注文処理（S 4 1 ）が実行される際にウェブクライアント 2 0 へ送信される I D 情報入力画面 6 1 と発注画面 6 6 とは、景品情報にリンクする情報であり、この景品情報メモリ 6 f に記憶されている。このようにウェブサーバ 1 はウェブクライアント 2 0 を介して電子的に景品情報を提供することができるので、多種多様な景品を遊技者に提供することができる。

#### 【 0 0 3 3 】

尚、この景品情報メモリ 6 f に記憶される各景品情報は、景品の発注先（提供元）である各業者から提供される情報である。この景品情報は、その提供元の業者がインターネット上から所定の方法で（F T P プロトコルに従って）ウェブサーバ 1 にアクセスすれば、その更新を行うことができる。つまり、各景品情報の提供元の業者は、自社の提供する景品情報をオンライン上で更新（ロードアップ）することができるようになっている。このため、各景品情報はその提供元の業者により常に更新されるので、景品情報メモリ 6 f には最新の景品情報を記憶させておくことができるようになっている。

#### 【 0 0 3 4 】

発注品メモリ 6 g は、ウェブクライアント 2 0 に提供された景品情報において、景品の発注が指定された場合に、指定された景品を発注者の情報（遊技者の I D 情報）と共に記憶しておくためのメモリである。この発注品メモリ 6 g は、1 の景品情報（景品表示画面 5 7 、景品情報の提供元業者）に対応して、1 のエリアが割り当てられており、景品表示画面 5 7 で指定された景品が発注画面 6 6 において発注されると、発注品メモリ 6 g の対応するエリアに発注された景品の情報が書き込まれる。

#### 【 0 0 3 5 】

ここで書き込まれる情報は、発注された景品の商品名、数量、発注された日時、現金支払いの金額、発注者（遊技者）の I D 情報である。発注者（遊技者）の I D 情報は、貯球情報メモリ 6 e から読み出されてこの発注品メモリ 6 g に書き込まれた情報であり、貯球情報メモリ 6 e に記憶されている対応する I D 情報のうち、氏名、住所、電話番号が発注者（遊技者）の I D 情報として書き込まれる。これらの情報は、H T M L 言語で発注品メモリ 6 g に書き込まれる。

#### 【 0 0 3 6 】

各エリアに記憶される情報には、それぞれ U R L が付されおり、この U R L は景品情報の提供元業者にのみ報知されている。このため各業者は、この U R L にインターネット上からアクセスして、自社に発注された商品を閲覧することができるので、自社に発注され

た商品を確認し、指定された数量で、発注者（遊技者）に発送することができる。また、後述するように、景品の交換時に現金の支払いが生じている場合には発注者宛てに景品代金の請求を行うことができるので、貯球数の範囲を超えて、遊技者は所望の景品を入手することができるのである。

#### 【 0 0 3 7 】

コンビニ端末メモリ 6 h は、コンビニエンスストアに設置されたウェブクライアント 2 0 の識別情報に対応つけて、遊技場側がコンビニエンスストアに支払う金額を記憶するためのメモリである。このコンビニ端末メモリ 6 h には、コンビニエンスストアに設置されているウェブクライアント 2 0 の識別情報として、コンビニエンスストアの店名と、その店名に設置されているウェブクライアント 2 0 の I P アドレスとが記憶されている。このコンビニ端末メモリ 6 h には、この識別情報毎にエリアが割り当てられている。

#### 【 0 0 3 8 】

コンビニエンスストアの店内で購入した商品の代金を貯球で支払う決済処理（S 5）の実行時には、決済処理（S 5）の実行を要求したウェブクライアント 2 0 の I P アドレスが読み取られ、このコンビニ端末メモリ 6 h の対応するエリアに支払貯球数が書き込まれる。このコンビニ端末メモリ 6 h に記憶される情報は、所定の操作によりコンビニ端末メモリ 6 h から読み出され、C R T 1 1 に表示される。ここで、C R T 1 1 には、ウェブクライアント 2 0 の識別情報（その店名と I P アドレス）と、その識別情報に対応する支払貯球数とが表示されるので、遊技場側は各ウェブクライアント 2 0 毎に支払貯球数を集計し、集計した貯球数に基づいてコンビニエンスストアへの支払いを実行することにより、金銭の支払いを伴う実際の決済を実行することができる。

#### 【 0 0 3 9 】

パチンコ店端末メモリ 6 i は、パチンコ店に設置されているウェブクライアント 2 0 の I P アドレスを記憶しておくためのメモリである。このパチンコ店端末メモリ 6 i は、賞球数の入力に際して（貯球情報入力コマンドの受信）に際して参照されるメモリであり、賞球数の入力を要求したウェブクライアント 2 0 が、賞球数を入力することのできる正当なウェブクライアント 2 0 （パチンコ店に設置されているウェブクライアント 2 0 ）であるか否かを判断するためのメモリである。つまり、ウェブサーバ 1 は、ウェブクライアント 2 0 から送信された貯球情報入力コマンドを受信すると、そのコマンド送信元の I P アドレスを読み取って、その I P アドレスがこのパチンコ店端末メモリ 6 i に記憶されているか否かを確認することにより、正当な賞球数の入力のみを受け付けているのである。

#### 【 0 0 4 0 】

図 2 に示すように、上記した M P U 3 、 R O M 4 、 R A M 5 はバスライン 9 を介して互いに接続されており、バスライン 9 はまた入出力ポート 1 2 にも接続されている。この入出力ポート 1 2 は、バスライン 9 の他に、ハードディスク 6 、インターフェース 7 、キーボード 1 0 および C R T ディスプレイ 1 1 とに接続されている。

#### 【 0 0 4 1 】

インターフェース 7 は、 M P U 3 とモデム 8 とを接続するためのものであり、 R S - 2 3 2 C が用いられている。インターフェースは異なる装置間でのデータ通信におけるその接点の規定であり、 R S - 2 3 2 C はモデム 8 と M P U 3 との接続のための電気的規格である。 R S - 2 3 2 C はシリアルインターフェースであるので、 M P U 3 とモデム 8 との間のデータ伝送は 1 ビットずつで行われる。

#### 【 0 0 4 2 】

モデム 8 は、コマンドや各種データの送信と受信とを行う送受信手段であり、アナログ通信回線（電話回線 3 1 ）でインターネット等のデータ通信を実行する際に、デジタル信号とアナログ信号との変換を行う変復調装置である。具体的には、モデム 8 は、ウェブサーバ 1 からのデータの送信時には、ウェブサーバ 1 のデジタル信号を電話回線 3 1 に乗せるためにアナログ信号へと変換する変調を行い、また、データの受信時には、電話回線 3 1 により送信されてきたアナログ信号を元のデジタル信号へと変換する復調を行うものである。尚、このモデム 8 は電話回線に対する制御を行うネットワーク・コントロール・ユ

ニット(以下、単に「N C U」と称す)を内蔵しており、ウェブサーバ1はこのモデム8(N C U)を介して電話回線31に接続されている。

#### 【0043】

ウェブクライアント20は、MPU21、ROM22、RAM23、ハードディスク24、入出力ポート26、キーボード27、LCD28、インターフェース29、モデム30を備えている。MPU21は、ROM22に記憶されるプログラムや固定値に基づいて、バスライン25に接続された各部を制御するものである。ROM22は、このウェブクライアント20で実行されるシステム動作を制御する制御プログラム22aなどを格納した書換不能なメモリである。

#### 【0044】

RAM23は、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、ウェブブラウザのロードエリア23aと受信データメモリ23bとを備えている。このウェブブラウザのロードエリア23aは、ウェブサーバ1から提供(送信)された情報(ホームページ)を閲覧するためのプログラムであるウェブブラウザ24aをロードするエリアである。かかるロードエリア23aにロードされるウェブブラウザ24aはハードディスク24に記憶されている。

#### 【0045】

受信データメモリ23bは、電話回線31を介して受信したデータを一時的に記憶するためのメモリである。受信データメモリ23aに記憶された貯球情報や景品情報はウェブブラウザ24aにより解読された後、LCD28に表示され、ウェブクライアント20において閲覧される。この受信データメモリ23bに記憶される情報は、新たな情報が受信されるとこの受信データメモリ23bから消去される。

#### 【0046】

ハードディスク24は、書換可能な不揮発性のメモリであり、ウェブブラウザ24aを備えている。このハードディスク24へ記憶されたデータは電源オフ後も保持される。ウェブブラウザ24aは、ウェブサーバ1から送信された貯球情報や景品情報などのホームページを閲覧するための汎用のソフトウェアであり、ウェブサーバ1から送信されたHTML言語で記述されたホームページを解読し、LCD28へ表示するプログラムである。また、表示されたホームページ(表示画面)上から、各種コマンドをウェブサーバ1へ送信し、そのコマンドに基づく処理をウェブサーバ1に実行させるプログラムである。

#### 【0047】

具体的には、ウェブクライアント20は、このウェブブラウザ24aにより、景品情報の送信をウェブサーバ1に要求し、更に、ウェブサーバ1から送信された景品情報を解読して景品表示画面57としてLCD28に表示する。更に、この景品表示画面57から、所望の景品を選択する商品選択コマンドをウェブサーバ1に送信し、ウェブサーバ1に商品注文処理(S41)を実行させる。更に、ウェブブラウザ24aにより、貯球情報表示要求コマンドを(ID情報とパスワードと共に)ウェブサーバ1に送信すれば、遊技者が現在有する貯球数と過去の経過(賞球を入力したパチンコ店や、入力した賞球数など)とが記載された履歴ファイルを閲覧することができる。

#### 【0048】

また、ウェブクライアント20のうち、パチンコ店側端末装置においてはウェブブラウザ24aにより、貯球情報の入力を実行する貯球情報入力コマンドをウェブサーバ1に送信して、ウェブサーバ1に貯球情報入力処理(S3)を実行させる。更に、コンビニエンスストア側端末装置においては、ウェブブラウザ24aにより、貯球決済コマンドをウェブサーバ1に送信して、ウェブサーバ1に決済処理(S5)を実行させることができる。

#### 【0049】

図2に示すように、上記したMPU21、ROM22、RAM23はバスライン25を介して互いに接続されており、バスライン25はまた入出力ポート26にも接続されている。この入出力ポート26は、バスライン25の他に、ハードディスク24、キーボード27、LCD28、インターフェース29に接続されている。また、ウェブクライアント

20にもウェブサーバ1と同様にインターフェース29とモデム30とが備えられており、ウェブクライアント20は、このモデム30(内蔵するNCU)を介して電話回線31に接続されている。

#### 【0050】

図3は、上記した貯球情報メモリ6eに記憶される貯球情報が、一覧表の形式でCRT11に表示された貯球情報一覧表32を示した図である。この貯球情報一覧表32は、ウェブサーバ1において所定の操作を行うことでCRT11に表示させることのできるものであり、CRT11の画面上において複数ページにわたって表示されるものである。この貯球情報一覧表32には、1の遊技者の氏名に対応して、他の各情報(遊技者の氏名以外のID情報と、その遊技者の得た賞球数(貯球数)と、貯球の払い出しを行う際に必要なパスワードと、顧客となっているパチンコ店の識別情報と、遊技者が貯球情報にアクセスした履歴)が表示される。

#### 【0051】

貯球情報一覧表32の左端には遊技者のID情報を表示するID情報欄33が設けられている。ID情報欄33は更に細かな「氏名」欄33a、「住所」欄33b、「電話番号」欄33c、「生年月日」欄33dで構成されており、ID情報欄の左端から順に上記した順番で表示される。

#### 【0052】

「氏名」欄33aは遊技者の氏名が表示される欄である。「住所」欄33bはその左方の「氏名」欄33aに表示されている氏名に対応する住所を表示する欄である。また「電話番号」欄33c及び「生年月日」欄33dも同様に、その左方に表示されている氏名に対応する電話番号と生年月日とを表示する欄である。つまり、1の遊技者のID情報は、その遊技者の氏名、住所、電話番号、生年月日で構成されており、かかる一連の情報が1の遊技者に対応するID情報として貯球情報メモリ6eに記憶されるのである。

#### 【0053】

ID情報欄33の右方には「パスワード」欄34が設けられており遊技者の設定したパスワードが表示されている。表示されるパスワードは、その左方に表示されるID情報と対を成す情報であり、1のID情報に1のパスワードが対応している。このためパスワードは、その左方に表示される1のID情報に関連して、貯球情報メモリ6eに記憶されている。

#### 【0054】

このパスワードは暗唱情報であり、設定した遊技者だけが知る(暗唱している)情報である。このパスワードは、ウェブクライアント20において景品交換を実行する際や、貯玉情報を入力する際に照合される情報であり、ウェブクライアント20において入力されたパスワードが誤りであった場合には、商品注文処理(S41)または決済処理(S5)は実行されず、景品交換は行われない。また、貯玉情報入力処理(S3)による貯玉の更新も実行されない。尚、パスワードは設定した遊技者だけが知る情報であるので、「パスワード」欄34には入力された元の情報は表示されず、パスワードが貯球情報メモリ6eに記憶されていることを示す記号「\*\*\*\*\*」が表示される。

#### 【0055】

「パスワード」欄34の右方に設けられた「貯球数」欄35は、遊技者が所有する貯球数が表示される欄である。この「貯球数」欄35には、左方に表示されるID情報欄33に表示されている1のID情報に対応する貯球数が表示されている。貯球数は、遊技者が景品と交換することのできる球数であり、貯球情報入力処理(S3)により加算され、商品注文処理(S41)や決済処理(S5)により減算される情報である。本実施例においては、ウェブクライアント20から正しくID情報とパスワードとが入力された場合にのみ、この貯球数と景品とが交換され、正しくID情報とパスワードとが入力されなければ貯球数は更新されない。

#### 【0056】

「貯球数」欄35の右方に設けられた「認識番号」欄36は、遊技者が顧客として管理

されているパチンコ店を示すための欄であり、複数のパチンコ店を区別するために各パチンコ店に付されている認識番号が表示される欄である。遊技者は自己のID情報の登録を行ったパチンコ店の顧客として管理されるので、そのパチンコ店に付された認識番号が、ID情報に対応して「認識番号」欄36に表示されている。

#### 【0057】

「認識番号」欄36の右方には、「履歴」欄37が表示されている。「履歴」欄37には、遊技者が所定の期間（例えば過去1年間など）で行った貯球の出し入れが記録された履歴ファイルのファイル名が表示されている。遊技者はウェブクライアント20からこの履歴ファイルの送信を要求する貯球情報表示要求コマンドをウェブサーバ1に送信することで、自己の貯球の出納が記録されたこのファイルにアクセスすることができる。これにより、遊技者は、現在の自己の有する貯球数と過去の経過（賞球を入力したパチンコ店や、入力した賞球数などの貯球に関する情報）を知ることができる。尚、履歴ファイルにはヘッダデータとしてID情報が付されており、遊技者がウェブクライアント20においてID情報を入力すると、履歴ファイルに付されたID情報に基づいて履歴ファイルに記憶されている貯球に関する情報が、貯球情報メモリ6eから読み出される。更に、そのID情報に対応するパスワードが正しく入力されていた場合にのみ、その履歴ファイルから読み出された貯球に関する情報は要求元のウェブクライアント20へ送信される。

#### 【0058】

ここで、貯球情報メモリ6eに記憶される貯玉情報がウェブクライアント20へ提供される際には、各情報はHTML言語に変換され、HTTPサーバプログラム6bによりウェブクライアント20へ送信される。

#### 【0059】

図4は、貯球情報の入力（新規登録および登録されている貯球情報の更新）を行う画面である貯球情報入力画面41と、貯球表示画面46とを示した図である。この貯球情報入力画面41と貯球表示画面46とは、ウェブサーバ1に貯球情報入力処理（S3）を実行させるコマンドを入力するための画面であり、パチンコ店に設置されるウェブクライアント20（パチンコ店側端末装置）へ、ウェブサーバ1から送信される画面である。

#### 【0060】

貯球情報入力画面41は、貯球情報を貯球情報メモリ6eから読み出すための画面であり、貯球情報入力コマンドに基づいて、ウェブサーバ1からウェブクライアント20へ送信される。この貯球情報入力画面41の画面上方には、「新規登録」ボタン44と「登録変更」ボタン45とが設けられている。「新規登録」ボタン44と「登録変更」ボタン45とは、貯球情報メモリ6eに記憶される貯球情報の送信を要求するコマンドをウェブサーバ1に送信するコマンド送信ボタンである。ここで、「新規登録」ボタン44は、ウェブサーバ1に新たな貯球情報の登録を実行させるためのボタンであり、新たな貯球情報を入力するための貯球表示画面46の送信をウェブサーバ1に要求するボタンである。該ボタン44がクリックされると、新たな貯球情報を入力するための貯球表示画面46がウェブサーバ1から送信され、LCD28に表示される。

#### 【0061】

また、「登録変更」ボタン45は、ウェブサーバ1に、先に記憶されている貯球情報の更新を実行させるためのボタンであり、先に記憶されている貯球情報が表示された貯球表示画面46の送信をウェブサーバ1に要求するボタンである。該ボタン45がクリック（入力）されると、入力欄42に入力されたID情報に対応する貯球情報を表示された貯球表示画面46の送信がウェブサーバ1に要求される。

#### 【0062】

「登録変更」ボタン45の下方には、ID情報の入力欄42が設けられている。この入力欄42は、氏名、生年月日、電話番号を入力する3つの欄で構成されている。この入力欄42に入力されたID情報は、貯球情報メモリ6eから貯球情報を読み出す際に指標となる情報である。該ID情報は、「登録変更」ボタン45がクリックされるとウェブサーバ1に送信され、貯球情報メモリ6eから該ID情報に対応する貯球情報を読み出される

。

## 【 0 0 6 3 】

ID情報の入力欄42の下方には、パスワードの入力欄43が設けられている。この入力欄43に入力されるパスワードは、ID情報と対をなす情報であり、1の遊技者固有の情報である。このパスワードは、ID情報の入力欄42に入力されたID情報と共にウェブサーバ1に送信され、貯球情報メモリ6eに記憶されているパスワード（ID情報と共に登録されたパスワード）に一致した場合に、ID情報に基づいて読み出された貯球情報がウェブクライアント20へ送信される。

## 【 0 0 6 4 】

入力欄43の右方には「終了」ボタン39が設けられている。「終了」ボタン39は、ウェブサーバ1にコマンドを送信するコマンド送信ボタンであり、この「終了」ボタン39がクリック（入力）されると、ウェブサーバ1で実行されている貯球情報入力処理（S3）が終了され、この貯球情報入力画面41の表示が終了する。

## 【 0 0 6 5 】

貯球表示画面46は、貯球情報入力画面41からの要求（「登録変更」ボタン45の入力または「新規登録」ボタン44の入力）に基づいて、ウェブサーバ1からウェブクライアント20へ送信された画面であり、貯球情報入力画面41で入力されたID情報に対応する貯球情報が表示される画面である。この貯球表示画面46には、貯球情報として記憶されている各ID情報とパスワードとが表形式で表示されている。この表にはID情報の表示欄47とパスワードの表示欄48とが備えられ、各欄47, 48にはID情報とパスワードとがそれぞれ表示されている。パスワードは暗唱情報であるため、実際に設定されているパスワードは表示欄48に表示されず「\* \* \* \* \*」が表示されている。

## 【 0 0 6 6 】

ID情報の表示欄47の下方には、遊技者の所有する貯球数が表示されており、この貯球数の表示の右方には、遊技で得た賞球数を入力する球数入力欄48が設けられている。この球数入力欄48はクリックされると入力を受け付ける状態となり、キーボード27から遊技者の得た賞球数が数値入力されると、その数値が表示される。球数入力欄48の右方には、「加算する」ボタン49と「減算する」ボタン50とが表示されており、かかるボタン49, 50には選択ボタン49aと50aとがそれぞれ設けられている。この「加算する」ボタン49に設けられた選択ボタン49aは、球数入力欄48に表示される数値（賞球数）について、貯球情報メモリ6eに記憶されている対応する貯球数への加算を指定をするためのボタンである。また「減算する」ボタン50に設けられた選択ボタン50aは、球数入力欄48に表示される数値（賞球数）について、貯球情報メモリ6eに記憶されている対応する貯球数からの減算を指定するボタンである。選択ボタン49a, 50aはクリックされると選択状態となり、黒丸が表示されて選択状態であることが示される。図中においては選択ボタン49aが選択され、球数入力欄48に表示される数値（賞球数）の加算が指定されている状態である。

## 【 0 0 6 7 】

ID情報の表示欄47の上方には、「更新」ボタン51と「キャンセル」ボタン52とが表示されている。「更新」ボタン51は、貯球情報の更新を要求する更新要求コマンドをウェブサーバ1へ送信するコマンド送信ボタンである。この「更新」ボタン51がクリック（入力）されると、貯球情報の更新がウェブサーバ1に要求され、貯球表示画面46に入力（表示）された内容で貯球情報メモリ6eの対応する貯球情報が更新される。

## 【 0 0 6 8 】

「更新」ボタン51の右方には「キャンセル」ボタン52が表示されている。「キャンセル」ボタン52は貯球表示画面46の終了をウェブサーバ1に報知するキャンセルコマンドを送信するコマンド送信ボタンであり、この「キャンセル」ボタン52が入力されるとウェブサーバ1にキャンセルコマンドが送信され、貯球表示画面46の表示が終了されると共に、貯球情報入力処理（S3）が終了される。

## 【 0 0 6 9 】

ここで、貯球情報入力画面 4 1において「新規登録」ボタン 4 4が入力された場合には、貯球情報メモリ 6 eに記憶されている貯球情報はないので、各欄 4 7, 4 8が空欄で表示される（貯球情報が表示されていない）貯球表示画面 4 6が表示される。かかる場合には、各欄 4 7, 4 8へはウェブクライアント 2 0のキーボード 2 7を操作して情報を入力することができ、入力された情報は「更新」ボタン 5 1が入力されるとウェブサーバ 1へ送信され、新たな貯球情報として貯球情報メモリ 6 eに記憶（新規登録）される。

#### 【 0 0 7 0 】

図 5 は、景品情報提供処理（S 4）において、ウェブクライアント 2 0から送信されたコマンドに基づいて、ウェブサーバ 1からウェブクライアント 2 0に送信され、LCD 2 8に表示された景品情報提供画面 5 5とカテゴリ表示画面 5 6と景品表示画面 5 7とを示した図である。景品情報提供画面 5 5は、景品情報メモリ 6 fに記憶される各景品情報のインデックス情報が表示される画面であり、景品のカテゴリが表示されている。各カテゴリは、そのカテゴリに属する景品が分かりやすいようにカテゴリ名（音楽 CD、ビデオ、DVD、スポーツ、くらしなど）が付けられており、各カテゴリ名の下方には、そのカテゴリに属する景品が表示されている。例えば、カテゴリ名「くらし」の下方には「時計」、「アクセサリ」、「バッグ」などが表示されている。

#### 【 0 0 7 1 】

各カテゴリ名は、そのカテゴリを指定するカテゴリ指定ボタン 5 5 aとなっている。このカテゴリ指定ボタン 5 5 aは、更に詳細なカテゴリを表示するカテゴリ表示画面 5 6へのリンクボタンである。このため、かかるカテゴリ指定ボタン 5 5 aがクリック（入力）されると、対応するカテゴリ表示画面 5 6の送信を要求するコマンドがウェブサーバ 1に送信される。その結果、景品情報メモリ 6 fから対応するカテゴリ表示画面 5 6（インデックス情報）が読み出され、ウェブクライアント 2 0に送信されてLCD 2 8に表示される。

#### 【 0 0 7 2 】

景品情報提供画面 5 5の上方には、「終了」ボタン 5 5 bが表示されている。この「終了」ボタン 5 5 bは、景品情報提供処理（S 4）を終了させる終了コマンドをウェブサーバ 1に送信するコマンド送信ボタンである。この「終了」ボタン 5 5 bがクリック（入力）されると、終了コマンドがウェブサーバ 1に送信され、景品情報提供画面 5 5の表示が終了されると共に、景品情報提供処理（S 4）が終了される。尚、図 5においては、カテゴリ指定ボタン 5 5 aとして「くらし」が入力されている。

#### 【 0 0 7 3 】

カテゴリ表示画面 5 6は景品情報提供画面 5 5において、入力されたカテゴリ指定ボタン 5 5 aに基づいて、そのカテゴリ指定ボタン 5 5 aに対応する詳細なカテゴリ（景品のインデックス情報）が表示される画面である。図 5においては、景品情報提供画面 5 5において、カテゴリ指定ボタン 5 5 a「くらし」が入力された場合のカテゴリ表示画面 5 6が表示されている。

#### 【 0 0 7 4 】

このカテゴリ表示画面 5 6には、くらしに関する詳細なカテゴリ「時計」、「アクセサリ」、「バッグ」、「ファッショ」などが表示されており、各詳細なカテゴリの下方には、具体的な景品が景品名で表示されている。例えば詳細なカテゴリ「時計」の下方には、具体的な景品が「腕時計」、「置き時計その他」であることが表示されている。各景品名の表示は景品を指定する景品指定ボタン 5 6 aとなっている。景品指定ボタン 5 6 aは、表示される景品名に対応する景品を所望の景品として指定（ウェブサーバ 1に報知）するボタンであり、この景品指定ボタン 5 6 a（景品名の表示）がクリック（入力）されると、ウェブサーバ 1において、対応する景品情報（景品表示画面 5 7）が景品情報メモリ 6 fから読み出されてウェブクライアント 2 0に送信され、景品表示画面 5 7が表示される。

#### 【 0 0 7 5 】

また、カテゴリ表示画面 5 6の右側上方部には、キャンセルコマンドを送信するコマン

ド送信ボタンである「キャンセル」ボタン 5 6 b が設けられている。この「キャンセル」ボタン 5 6 b がクリック（入力）されると、カテゴリ表示画面 5 6 での入力がキャンセルされて、景品情報提供画面 5 5 がウェブサーバ 1 からウェブクライアント 2 0 へ送信される。

#### 【 0 0 7 6 】

景品表示画面 5 7 はウェブサーバ 1 に記憶されている景品情報（景品情報画面 5 7 ）が表示されている画面であり、カテゴリ表示画面 5 6 において入力された景品指定ボタン 5 6 a に基づいて、ウェブサーバ 1 から送信された景品情報（景品表示画面 5 7 ）が表示される画面である。この景品表示画面 5 7 は、貯球と交換を所望する景品の指定と、その注文とを実行する画面であり、貯球と交換される景品が一覧表示されている。

#### 【 0 0 7 7 】

この景品表示画面 5 7 の上方には、景品情報の提供元業者（景品の発注先となる業者）の業者名 < XX 商店 > が表示され、業者名 < XX 商店 > の表示の下方には、画面に表示されている景品のカテゴリが腕時計であることが表示されている。かかる景品のカテゴリ表示の下方には貯球と交換される景品が一覧表示される景品一覧表 5 8 が表示されている。この景品一覧表 5 8 の左端には景品（腕時計）の商品名が表示される「商品名」欄 5 8 a が設けられている。この「商品名」欄 5 8 a に表示される各商品名は商品選択ボタンであり、この各商品名（商品選択ボタン）の表示がクリック（入力）されると、クリックされた商品名に対応する商品（景品）が、貯球と交換される景品として指定されるようになっている。。このクリックによる景品指定では、ワンクリックで景品指定、ダブルクリックで景品指定解除を行うことができる。また、複数の商品名をクリックすることにより、景品を複数指定することもできる。

#### 【 0 0 7 8 】

この「商品名」欄 5 8 a の右方には、「商品名」欄 5 8 a に表示されている商品のメーカーが表示される「メーカー」欄 5 8 b が設けられている。また「メーカー」欄 5 8 b の右方には「球数」欄 5 8 c が設けられている。この「球数」欄 5 8 c には、その左方の「商品名」欄 5 8 a に表示される商品と交換するために必要な貯球数（賞球数）が表示されている。「球数」欄 5 8 c の右方には、「商品名」欄 5 8 a に表示される商品の商品のサイズ、容量、材質などが表示される備考欄 5 8 d が設けられている。この備考欄 5 8 d には、交換する景品を選択する指標となる情報が表示されている。

#### 【 0 0 7 9 】

景品一覧表 5 8 の右側上方には、「注文」ボタン 5 9 と「キャンセル」ボタン 6 0 とが備えられている。各ボタン 5 9, 6 0 はウェブサーバ 1 へコマンドを送信するコマンド送信ボタンであり、「注文」ボタン 5 9 は、景品一覧表 5 8 において指定された景品を注文する注文コマンドをウェブサーバ 1 へ送信するボタンである。この「注文」ボタン 5 9 がクリック（入力）されると、注文コマンドがウェブサーバ 1 へ送信され、商品注文処理（S 4 1 ）が開始される。

#### 【 0 0 8 0 】

一方「キャンセル」ボタン 6 0 は、景品表示画面 5 7 の表示をキャンセルするキャンセルコマンドをウェブサーバ 1 に送信するコマンド送信ボタンであり、この「キャンセル」ボタン 6 0 が入力されると、ウェブサーバ 1 にキャンセルコマンドが送信されて景品表示画面 5 7 の表示が終了されると共に、先に表示されていたカテゴリ表示画面 5 6 が再びウェブクライアント 2 0 へ送信され、LCD 2 8 の表示画面が切り替わる。

#### 【 0 0 8 1 】

尚、図 5 の景品表示画面 5 7 においては、商品名「XXX - 1」がクリックされて、商品「XXX - 1」が景品として指定され、更に「注文」ボタン 5 9 がクリック（入力）されて、指定された景品である「XXX - 1」を注文する注文コマンドがウェブサーバ 1 に送信されている。

#### 【 0 0 8 2 】

図 6 は、図 5 の景品表示画面 5 7 において、「注文」ボタン 5 9 がクリックされて商品

注文処理（S41）が実行されることにより、ウェブサーバ1からウェブクライアント20に送信され、LCD28に表示されたID情報入力画面61と発注画面66とを示した図である。ID情報入力画面61は、遊技者が登録された遊技者であるか否かを確認するための画面であり、ID情報の入力欄62とパスワードの入力欄63とが備えられている。ID情報の入力欄62は、氏名を入力する氏名入力欄62aと、生年月日を入力する生年月日入力欄62bと、電話番号を入力する電話番号入力欄62cとを備えている。かかる入力欄62a～62cには、キーボード28からの入力により文字（対応するID情報）が入力される。パスワードの入力欄63へは、キーボード28からの入力によりパスワードが入力されるが、パスワードの機密性を保つために入力された文字は表示されず、入力を示す記号「\*」が表示される。

#### 【0083】

パスワード入力欄63の下方には、ID情報の入力欄62とパスワード入力欄63に入力された情報をウェブサーバ1に送信する「認証」ボタン64が表示されている。「認証」ボタン64がクリック（入力）されると、各入力欄62, 63に入力された情報はウェブサーバ1に送信される。これにより、ウェブサーバ1において、ID情報入力画面61で入力されたID情報とパスワードとが検証され、検証の結果、その正当性が認証された場合には、発注画面66がウェブクライアント20に送信される。

#### 【0084】

ID情報入力画面61の画面上方には、「キャンセル」ボタン65が表示されている。「キャンセル」ボタン65は、ウェブサーバ1へキャンセルコマンドを送信するコマンド送信ボタンであり、この「キャンセル」ボタン65がクリック（入力）されると商品注文処理（S41）は終了され、ウェブサーバ1から景品情報提供画面55が送信される。

#### 【0085】

発注画面66は、ID情報入力画面61において「認証」ボタン64が入力され、且つ、入力されたID情報とパスワードがウェブサーバ1において認証された場合にLCD28に表示される発注画面66である。また、この発注画面66は景品表示画面57において指定された景品の発注（景品交換）を実行するための画面である。発注画面66の上方には、貯球情報が表示される貯球情報表示欄67が設けられている。この貯球情報表示欄67には、ID情報入力画面61で入力されたID情報に基づいて貯球情報メモリ6eから読み出された貯球情報のうち、遊技者の氏名「XX XX」と、該遊技者が所有する貯球数「15000」とが表示されている。これにより、遊技者は自己の有する貯球数を確認することができる。

#### 【0086】

この貯球情報表示欄67の下方には注文商品表示欄68が設けられている。この注文商品表示欄68は、景品表示画面57において指定された景品の情報が表示される欄である。この注文商品表示欄68は、指定された景品の商品名が表示される「商品名」欄68aと、指定された景品の数量を指定する「数量」欄68bと、指定した景品の交換に必要な球数（貯球数）が表示される「球数」欄68cとにより構成されている。「商品名」欄68aには景品表示画面57で指定した景品である商品名「XXX-1」が表示されている。

#### 【0087】

「数量」欄68bは、「商品名」欄68aに表示される商品（景品）について、貯球と交換する数量を指定する欄である。この「数量」欄68bには、初期状態で1が表示されているが、キーボード28から数値を入力することができるよう構成されており、遊技者が所望の数量を指定することができるようになっている。「球数」欄68cには、「商品名」欄68aに表示される商品（景品）1つを貯球と交換する場合に必要な貯球数（景品表示画面57に表示されている球数）が初期状態で表示されている。この「球数」欄68cに表示される球数は、「数量」欄68bの数値と連動しており、「数量」欄68bにキーボード27から数値が入力されると、その数値に比例した（かけ算された）球数がこの「球数」欄68cに表示される。

#### 【0088】

注文商品表示欄 6 8 の下方には代金の支払方法を指定する代金支払欄 6 9 が表示されている。この代金支払欄 6 9 は貯球欄 6 9 a と現金欄 6 9 b とを備えている。貯球欄 6 9 a は指定した景品の支払を貯球で行うために設けられた欄である。貯球欄 6 9 a はクリックされると入力を受け付ける状態となり、キーボード 2 7 から入力された数値が貯球欄 6 9 a に表示される。この貯球欄 6 9 a に表示される数値が、貯球情報メモリ 6 e に記憶される貯球数から支払われる支払貯球数となる。

#### 【 0 0 8 9 】

現金欄 6 9 b は、指定した景品の支払を現金で行うために設けられた欄である。貯球欄 6 9 a と同様に、クリックされると入力を受け付ける状態となり、キーボード 2 7 から入力された数値が支払金額として現金欄 6 9 b に表示される。この貯球欄 6 9 a と現金欄 6 9 b とには、任意の数値を入力することができるが、貯球数と現金とが合計された金額が、景品と交換できる金額に一致しない場合にはエラーが表示される。この現金欄 6 9 b が設けられていることにより、景品の交換を貯球だけでなく、貯球と現金とで行うことができる。遊技者は、自己の有する貯球数が交換する景品の貯球数に満たなくとも、不足分を現金で支払うことにより所望の景品を獲得することができる。

#### 【 0 0 9 0 】

貯球情報表示欄 6 7 の上方には、「発注」ボタン 7 0 と「キャンセル」ボタン 7 1 とが表示されている。かかるボタン 7 0, 7 1 はウェブサーバ 1 にコマンドを送信するコマンド送信ボタンであり、各ボタン 7 0, 7 1 はクリック（入力）されるとそれぞれのボタンに対応するコマンドがウェブサーバ 1 に送信される。

#### 【 0 0 9 1 】

「発注」ボタン 7 0 は、指定された景品について、発注画面 6 6 で指定された数量および代金支払方法での発注（景品交換）をウェブサーバ 1 に指示するボタンである。この「発注」ボタン 7 0 がクリック（入力）されると、発注を指示する指示コマンドがウェブサーバ 1 に送信されると共に、発注画面 6 6 に表示されている情報（貯球情報、景品の商品名、数量、支払貯球数、現金支払金額）がウェブサーバ 1 に送信され、その後、この発注画面 6 6 が終了される。

#### 【 0 0 9 2 】

「キャンセル」ボタン 7 1 は、ウェブサーバ 1 にキャンセルコマンドを送信するコマンド送信ボタンである。この「キャンセル」ボタン 7 1 が入力されると、商品注文処理（S 4 1）は終了され、景品情報提供画面 5 5 がウェブサーバ 1 からウェブクライアント 2 0 に送信されて LCD 2 8 の表示画面が切り替わる。

#### 【 0 0 9 3 】

図 7 は、ウェブサーバ 1 が貯球決済コマンドを受信した場合に、ウェブクライアント 2 0 へ送信され、そのウェブクライアント 2 0 の LCD 2 8 に表示された支払画面 7 5 を示した図である。この支払画面 7 5 は、遊技者がコンビニエンスストアで購入した商品の代金を貯球で支払う決済処理（S 5）を実行する画面である。この支払画面 7 5 には、その画面上方から下方に向かって遊技者が購入した商品の情報が入力される入力欄 7 6 が備えられている。

#### 【 0 0 9 4 】

この入力欄 7 6 において、その左方には遊技者の購入した商品名 7 6 a が順に表示され、この商品名 7 6 a の右方には各商品の金額（商品代金 7 6 b）が対応して表示されている。各商品名 7 6 a 及び、その商品代金 7 6 b はキーボード 2 7 から入力され、この入力欄 7 6 へ表示される。商品代金 7 6 b の下方には各商品代金の合計金額 7 6 c が表示されている。この合計金額 7 6 c は、貯球での支払い対象となる金額、即ち、決済金額である。

#### 【 0 0 9 5 】

合計金額 7 6 c の下方には、氏名欄 7 7 とパスワード欄 7 8 とが備えられている。氏名欄 7 7 は遊技者のID情報である氏名が入力される欄であり、パスワード欄 7 8 は、予め登録されている（遊技者によって暗唱されている）パスワードが入力される欄である。氏

名欄 7 7 とパスワード欄 7 8 とはクリックにより入力を受け付ける状態となり、キーボード 2 8 からの入力される文字が各欄 7 7, 7 8 に入力される。

#### 【 0 0 9 6 】

また、この支払画面 7 5 においても、パスワードの機密性を保持するために、入力されたパスワード欄 7 8 には入力された文字は表示されず、パスワードが入力されたことを示す記号「\*」が表示される。氏名欄 7 7 に入力された氏名とパスワード欄 7 8 に入力されたパスワードとは、その両者が入力された後にエンターキーが入力されると、ウェブサーバ 1 に送信される。また、その送信時には、合計金額 7 6 c もウェブサーバ 1 に送信され、その貯球による支払いがウェブサーバ 1 に要求される。

#### 【 0 0 9 7 】

パスワード欄 7 8 の下方にはお預かり金 7 9 が表示されている。お預り金 7 9 は遊技者が購入した商品に対して、貯球により支払った金額である。このお預かり金 7 9 は、ウェブサーバ 1 に送信された氏名とパスワードとにより、ウェブクライアント 2 0 から商品代金の支払を要求した遊技者が正当であると判断され、且つ、その遊技者の有する貯球数（貯球情報メモリ 6 e に記憶されている貯球数）が支払貯球数を上回っていた場合に表示されるものであり、ウェブサーバ 1 において決済処理（S 5）が完了したことを報知する表示である。つまり、お預かり金 7 9 が支払画面 7 5 に表示されると、商品代金は遊技者の有する貯球で支払われたこととなる。このお預り金 7 9 は合計金額 7 6 c と同額で決済されているので、釣り銭の授受は発生せず、釣り銭 0 が画面上に表示される。ここで、貯球情報メモリ 6 e に記憶されている貯球数が、合計金額 7 6 c に対応する貯球数に達していなかった場合には、商品代金（合計金額 7 9）を貯球で支払うことはできないので、お預り金 7 9 は支払画面 7 5 には表示されず、エラーメッセージが表示される。

#### 【 0 0 9 8 】

お預り金 7 9 の右方には「キャンセル」ボタン 8 0 が表示されている。この「キャンセル」ボタン 8 0 は、キャンセルコマンドをウェブサーバ 1 に送信するコマンド送信ボタンであり、この「キャンセル」ボタン 8 0 がクリック（入力）されると、決済処理（S 5）は中止される。

#### 【 0 0 9 9 】

次に、図 8 から図 1 2 のフローチャートを参照して、上記のように構成されたウェブサーバ 1 で実行される各処理を説明する。図 8 は、ウェブサーバ 1 で実行される貯球情報処理のフローチャートである。貯球情報処理はウェブクライアント 2 0 から送信されるコマンドを解読し、解読されたコマンドに応じて、貯球情報の入力または提供を行う貯球情報入力処理（S 3）と、ウェブクライアント 2 0 へ景品情報を提供し景品の指定を実行させる景品情報提供処理（S 4）と、コンビニエンスストアにおいて購入された商品の支払を貯球で実行する決済処理（S 5）とを実行するプログラムである。

#### 【 0 1 0 0 】

この貯球情報処理は、まず、ウェブクライアント 2 0 から送信される情報送信要求コマンドを受信したか否かを確認し（S 1）、情報送信要求コマンドをコマンドを受信していなければ（S 1 : N o）、この貯球情報処理を終了する。また、S 1 の処理で確認した結果、情報送信要求コマンドを受信していれば（S 1 : Y e s）、受信した情報送信要求コマンドが何であるかが確認される（S 2）。確認の結果、受信した情報送信要求コマンドが貯球情報入力コマンドであれば、貯球情報入力処理を実行し（S 3）、この貯球情報処理を終了する。また、S 2 の処理で確認した結果、受信した情報送信要求コマンドが景品情報要求コマンドであれば、景品情報を提供処理を実行し（S 4）、この貯球情報処理を終了する。一方、S 2 の処理で確認した結果、受信した情報送信要求コマンドが貯球決済コマンドであれば、決済処理を実行し（S 5）、この貯球情報処理を終了する。

#### 【 0 1 0 1 】

図 9 は、図 8 の貯球情報処理の中で実行される貯球情報入力処理（S 3）のフローチャートである。貯球情報入力処理（S 3）は、パチンコ店に設置されるウェブクライアント 2 0 であってウェブサーバ 1 に予め登録されているウェブクライアント 2 0 から送信され

るコマンドにより実行される処理であり、遊技者がパチンコによって得た賞球数をその遊技者のID情報と対応つけて貯球情報メモリ6eに貯玉情報として書き込む処理である。貯球情報入力処理(S3)を実行するためのコマンドは、ウェブクライアント20へ送信された貯球情報入力画面41及び貯球表示画面46において入力される。また、この貯球情報入力処理(S3)により入力される貯球情報は、遊技者がパチンコで賞球を得る毎に更新する必要があるので、その都度、この貯球情報入力処理(S3)は実行される。

#### 【0102】

この貯球情報入力処理(S3)では、まず、貯球情報入力コマンドの送信元のウェブクライアント20のIPアドレスを確認する(S11)。次いで、そのIPアドレスがパチンコ店端末メモリ6iに記憶されているか否かを調べ(S12)、記憶されていなかつた場合には(S12:No)、この貯球情報入力処理(S3)を終了する。一方、S12の処理で調べた結果、貯球情報入力コマンドの送信元のウェブクライアント20のIPアドレスがパチンコ店端末メモリ6iに記憶されていると(S12:Yes)、貯球情報入力画面41(図4参照)をコマンド送信元のウェブクライアント20へ送信し(S13)、この貯球情報入力処理(S3)を継続して実行する。

#### 【0103】

貯球情報入力画面41の送信後は、ウェブクライアント20に送信された貯球情報入力画面41における入力に基づいて、その処理を実行する。そして、ウェブクライアント20に送信された貯球情報入力画面41において入力されたボタンが何であるかを確認し(S14)、そのボタンが「終了ボタン」39であった場合には(S14:「終了」ボタン)、この貯球情報入力処理(S3)を終了する。また、S14の処理で確認した結果、入力されたボタンが「登録変更」ボタン45であれば(S14:「登録変更」ボタン)、先に入力されている貯球情報の更新を行うべく、貯球情報入力画面41においてID情報(氏名、生年月日、電話番号)とパスワードとが全て入力されたか否かを確認する(S15)。

#### 【0104】

ここで、入力されるべきID情報とパスワードとが、もれなく入力されていた場合には(S15:Yes)、入力されたパスワードと入力されたID情報とが貯球情報メモリ6eに記憶されており、更に、入力されたパスワードがID情報に対応する正当なパスワードであるか否かを確認する(S16)。その結果、正当なパスワードでなかつた場合には(S16:No)、この貯球情報入力処理(S3)を終了する。一方、S16の処理で確認した結果、正当なパスワードであった場合には(S16:Yes)、S15の処理で受信したID情報に対応する貯球情報を貯球情報メモリ6eから読み出し、その貯球情報の表示された貯球表示画面46をウェブクライアント20へ送信する(S17)。貯球表示画面46の送信後は、ウェブクライアント20に送信された貯球表示画面46における入力に基づいて、その処理を実行する。

#### 【0105】

そして、ウェブクライアント20に送信された貯球表示画面46において「キャンセル」ボタン52が入力されたか否かを確認し(S18)、「キャンセル」ボタン52が入力されていれば(S18:Yes)、この貯球情報入力処理(S3)を終了する。一方、S18の処理で確認した結果、「キャンセル」ボタン52が入力されていなければ(S18:No)、更に貯球表示画面46において「更新」ボタン51が入力されたか否かを確認し(S19)、「更新」ボタン51が入力されていれば(S19:Yes)、球数欄48に数値(球数)が入力されたか否かを確認する(S20)。

#### 【0106】

ここで、球数が入力されていれば(S20:Yes)、その球数を貯球情報メモリ6eに記憶されている貯球数から減算する指定がなされているか否か(選択ボタン50aが選択されているか否か)を確認し(S21)、減算の指定がなされていた場合には(S21:Yes)、S20の処理で入力を確認した球数を貯球情報メモリ6eに記憶される貯球数から減算し、貯球情報メモリ6eに記憶される貯球情報を更新して(S22)、この貯

球情報入力処理（S3）を終了する。また、S21の処理で確認した結果、減算の指定がなされていなければ（S21：No）、加算の指定であるので、S20の処理で入力を確認した球数を貯球情報メモリ6eに記憶される貯球数に加算して貯球情報メモリ6eに記憶される貯球情報を更新し（S23）、この貯球情報入力処理（S3）を終了する。

#### 【0107】

一方、S14の処理において確認した結果、貯球情報入力画面41において入力されたボタンが「新規登録」ボタン44であれば（S14：「新規登録」ボタン）、新たな貯球情報の登録の要求であり、新たな貯球情報を貯球情報メモリ6eに書き込むべくその処理が実行される。かかる場合には、まず、パチンコ店端末メモリ1を参照して、ウェブクライアント20の認識番号を読み出し、その認識番号の表示された貯球表示画面46をウェブクライアント20へ送信する（S24）。次に、ウェブクライアント20に送信された貯球表示画面46において「キャンセル」ボタン52が入力されたか否かを確認し（S25）、「キャンセル」ボタン52が入力されていれば（S25：Yes）、この貯球情報入力処理（S3）を終了する。

#### 【0108】

また、S25の処理で確認した結果、貯球表示画面46において「キャンセル」ボタン52が入力されていなければ（S25：No）、更に「更新」ボタン51が入力されたか否かを確認し（S26）、「更新」ボタン51が入力されていれば（S26：Yes）、貯球表示画面46のID情報の表示欄47およびパスワードの表示欄48の全てに情報が入力されたか否かを確認し（S27）、確認の結果、全てに情報が入力されていれば（S27：Yes）、入力された情報を貯球情報として貯球情報メモリ6eに書き込み（S28）、この貯球情報入力処理（S3）を終了する。

#### 【0109】

更に、S26の処理で確認した結果、「更新」ボタン51が入力されていなかった場合には（S26：No）、その処理をS25に移行し、「キャンセル」ボタン52または「更新」ボタン51の入力を待機する。更に、S26の処理で「更新」ボタン51の入力が確認されていても、S27の処理で確認した結果、貯球表示画面46のID情報の表示欄47およびパスワードの表示欄48の全てに情報が入力されていなければ、その処理をS25へ移行する。

#### 【0110】

加えて、S15の処理で確認した結果、ID情報とパスワードとを全て受信していなければ（S15：No）、受信されるべきID情報とパスワードとを全て受信するまで、S16移行の処理を待機する。また、S19の処理で確認した結果、「更新」ボタン51が入力されていなかった場合には（S19：No）、その処理をS18に移行し、貯球表示画面46における「キャンセル」ボタン52または「更新」ボタン51の入力を待機する。更に、S19の処理で「更新」ボタン51の入力が確認されていても、S20の処理で確認した結果、球数が入力されていなければ、その処理をS18へ移行する。

#### 【0111】

尚、遊技者が貯球を行うために、ウェブサーバ1に自己のID情報を登録することが新規登録（「新規登録」ボタン44の入力）であるが、かかる場合に、遊技者が賞球を得ていることがある。その場合には、まず、貯球情報入力画面41で新規登録（「新規登録」ボタン44の入力）を行った後、あらためて、貯球情報入力画面41で登録更新（「登録更新」ボタン45の入力）を行うことにより、賞球数を入力することとなる。

#### 【0112】

この貯球情報入力処理（S3）により、遊技者がパチンコで得た賞球を電子情報としてウェブサーバ1内に記憶させておくこと、即ち、遊技で得た賞球をその場で景品交換するのではなく、ウェブサーバ1内に貯球として記憶させておくことができる。

#### 【0113】

図10は、貯球情報処理の中で実行される景品情報提供処理（S4）のフローチャートである。景品情報提供処理（S4）は、ウェブクライアント20からの要求に基づいて、

景品情報メモリ 6 f に記憶される景品情報を要求元のウェブクライアント 2 0 へ送信し、その送信された景品情報において景品が指定されると、指定された景品を注文するための商品注文処理 (S 4 1) を実行する処理である。この景品情報提供処理 (S 4) は、特定のウェブクライアント 2 0 (パチンコ店側端末装置、コンビニエンスストア側端末装置など) に依らず実行させることができ、ウェブクライアント 2 0 へ送信された景品情報提供画面 5 5、カテゴリ表示画面 5 6、景品表示画面 5 7 における入力に基づいて実行される。

#### 【 0 1 1 4 】

景品情報提供処理 (S 4) では、まず、景品情報要求コマンドの送信元のウェブクライアント 2 0 へ景品情報提供画面 5 5 を送信する (S 3 1)。景品情報提供画面 5 5 の送信後は、送信された景品情報提供画面 5 5 における入力に基づいて、その処理を実行する。そして、ウェブクライアント 2 0 に送信された景品情報提供画面 5 5 において、「終了」ボタン 5 5 b が入力されたか否かを確認し (S 3 2)、確認した結果、「終了」ボタン 5 5 b が入力されていれば (S 3 2 : Yes)、この景品情報提供処理 (S 4) を終了する。

#### 【 0 1 1 5 】

一方、S 3 2 の処理で確認した結果、景品情報提供画面 5 5 において「終了」ボタン 5 5 b が入力されていなければ (S 3 2 : No)、更に、景品情報提供画面 5 5 においてカテゴリ指定ボタン 5 5 a が入力されたか否かを確認し (S 3 3)、ここでカテゴリ指定ボタン 5 5 a が入力されていれば (S 3 3 : Yes)、入力されたカテゴリ指定ボタン 5 5 a に対応するカテゴリ表示画面 5 6 を景品情報メモリ 6 f から読み出して、ウェブクライアント 2 0 へ送信する (S 3 4)。

#### 【 0 1 1 6 】

カテゴリ表示画面 5 6 は景品を指定する画面であり、このカテゴリ表示画面 5 6 の送信後は、送信されたカテゴリ表示画面 5 6 における入力に基づいて、その処理を実行する。そして、ウェブクライアント 2 0 へ送信されたカテゴリ表示画面 5 6 において、「キャンセル」ボタン 5 6 b が入力されたか否かを確認し (S 3 5)、「キャンセル」ボタン 5 6 b が入力されていなければ (S 3 5 : No)、景品指定ボタン 5 6 a が入力されたか否かを確認する (S 3 6)。確認の結果、景品指定ボタン 5 6 a が入力されていれば (S 3 6 : Yes)、入力された景品指定ボタン 5 6 a に対応する景品表示画面 5 7 を景品情報メモリ 6 f から読み出して、ウェブクライアント 2 0 へ送信する (S 3 7)。

#### 【 0 1 1 7 】

この景品表示画面 5 7 は、景品についての具体的な商品が表示される画面であり、注文する景品 (商品名) を指定する画面である。景品表示画面 5 7 の送信後は、送信された景品表示画面 5 7 における入力に基づいて、その処理を実行する。そして、ウェブクライアント 2 0 に送信された景品表示画面 5 7 において「キャンセル」ボタン 6 0 が入力されたか否かを確認し (S 3 8)、確認の結果、「キャンセル」ボタン 6 0 が入力されていなければ (S 3 8 : No)、「注文」ボタン 5 9 が入力されたか否かを確認する (S 3 9)。ここで「注文」ボタン 5 9 が入力されていれば (S 3 9 : Yes)、更に商品選択ボタンが入力されているか否かを確認し (S 4 0)、商品選択ボタンが入力されていれば (S 4 0 : Yes)、商品注文処理を実行する (S 4 1)。商品注文処理 (S 4 1) の実行後は、その処理を S 3 1 に移行し、再度、景品情報提供画面 5 5 をウェブクライアント 2 0 へ送信する。景品情報提供処理 (S 4) は、S 3 2 の処理において景品情報提供画面 5 5 の画面上から「終了」ボタン 5 5 b が入力されるまで、継続して実行される。

#### 【 0 1 1 8 】

尚、S 3 3 の処理で確認した結果、景品情報提供画面 5 5 においてカテゴリ指定ボタン 5 5 a が入力されていなければ (S 3 3 : No)、その処理を S 3 2 に移行し、「終了」ボタン 5 5 b またはカテゴリ指定ボタン 5 5 a の入力を待機する。また、S 3 5 の処理で確認した結果、カテゴリ表示画面 5 6 において「キャンセル」ボタン 5 6 b が入力されていると (S 3 5 : Yes)、その処理を S 3 1 に移行する。更に、S 3 6 の処理で確認し

た結果、カテゴリ表示画面 5 6 において景品指定ボタン 5 6 a が入力されていなければ ( S 3 6 : N o ) 、その処理を S 3 5 に移行し、「キャンセル」ボタン 5 6 b または景品指定ボタン 5 6 a の入力を待機する。また、 S 3 8 の処理で確認した結果、景品表示画面 5 7 において「キャンセル」ボタン 6 0 が入力されていれば ( S 3 8 : Y e s ) 、その処理を S 3 4 に移行する。これにより、ウェブクライアント 2 0 にはカテゴリ表示画面 5 6 が送信され、 L C D 2 8 の表示画面が景品表示画面 5 7 からカテゴリ表示画面 5 6 へと切り替わる。加えて、 S 3 9 の処理で確認した結果、景品表示画面 5 7 において「注文」ボタン 5 9 が入力されていなければ ( S 3 9 : N o ) 、その処理を S 3 8 に移行し、「キャンセル」ボタン 6 0 または「注文」ボタン 5 9 の入力を待機する。また、 S 4 0 の処理で確認した結果、景品表示画面 5 7 において商品選択ボタンが入力されていなければ ( S 4 0 : N o ) 、エラーメッセージをウェブクライアント 2 0 に送信すると共に ( S 4 2 ) 、その処理を S 3 8 に移行する。

#### 【 0 1 1 9 】

図 1 1 は、景品情報提供処理 ( S 4 ) の中で実行される商品注文処理 ( S 4 1 ) のフローチャートである。商品注文処理 ( S 4 1 ) は、景品表示画面 5 7 において、ウェブクライアント 2 0 により指定された景品の注文 ( 指定された景品の業者へ発注 ) と、その景品に対応する貯球数に基づいて、貯球情報メモリ 6 e に記憶されている貯球情報の更新とを実行する処理である。これにより、景品の支払いが貯球で行われ、この商品注文処理 ( S 4 1 ) により、遊技者はパチンコで得た賞球と、所望の景品とを交換することができる。尚、商品注文処理 ( S 4 1 ) は、ウェブクライアント 2 0 において入力されるコマンドに基づいて実行され、該コマンドは、ウェブクライアント 2 0 へ送信された I D 情報入力画面 6 1 及び発注画面 6 6 において入力される。

#### 【 0 1 2 0 】

この商品注文処理 ( S 4 1 ) では、まず、 I D 情報入力画面 6 1 をウェブクライアント 2 0 に送信する ( S 4 3 ) 。 I D 情報入力画面 6 1 は、遊技者が景品交換を行うことができる正当な遊技者であるか否かを確認するための I D 情報とパスワードとを入力するための画面である。この I D 情報入力画面 6 1 の送信後は、ウェブクライアント 2 0 に送信された I D 情報入力画面 6 1 における入力に基づいて、その処理を実行する。

#### 【 0 1 2 1 】

そして、ウェブクライアント 2 0 に送信された I D 情報入力画面 6 1 において、「キャンセル」ボタン 6 5 が入力されたか否かを確認し ( S 4 4 ) 、「キャンセル」ボタン 6 5 が入力されていれば ( S 4 4 : Y e s ) 、この商品注文処理 ( S 4 1 ) を終了する。また、 S 4 4 の処理で確認した結果、「キャンセル」ボタン 6 5 が入力されていなければ ( S 4 4 : N o ) 、更に、 I D 情報入力画面 6 1 において「認証」ボタン 6 4 が入力されたか否かを確認する ( S 4 5 ) 。

#### 【 0 1 2 2 】

ここで「認証」ボタン 6 4 が入力されていれば ( S 4 5 : Y e s ) 、貯球情報メモリ 6 e を参照し、 I D 情報入力画面 6 1 において入力された I D 情報が貯球情報メモリ 6 e に記憶され、更に入力されたパスワードがその I D 情報に対応する正当なパスワードであるか否かを確認する ( S 4 6 ) 。確認の結果、入力された I D 情報が貯球情報メモリ 6 e に記憶され、且つ、入力されたパスワードが正当なパスワードであれば ( S 4 6 : Y e s ) 、その I D 情報に対応する貯球情報のうち、氏名と貯球数とを貯球情報メモリ 6 e から読み出して、データロードエリア 5 c に書き込む ( S 4 7 ) 。そして、データロードエリア 5 c に書き込まれた、氏名と貯球数とに加え、商品選択ボタンにより選択 ( 指定 ) された景品の商品名とを発注画面 6 6 に書き込み、各情報の書き込まれた発注画面 6 6 をウェブクライアント 2 0 へ送信する ( S 4 8 ) 。

#### 【 0 1 2 3 】

発注画面 6 6 は、ウェブクライアント 2 0 により指定された景品の発注 ( 景品交換 ) を実行する画面であり、この発注画面 6 6 をウェブクライアント 2 0 へ送信した後は、ウェブクライアント 2 0 に送信された発注画面 6 6 における入力に基づいて、その処理を実行

する。そして、ウェブクライアント20へ送信された発注画面66において、「キャンセル」ボタン71が入力されたか否かを確認し(S49)、ここで「キャンセル」ボタン71が入力されていれば(S49:Yes)、この商品注文処理(S41)を終了する。

#### 【0124】

一方、S49の処理で確認した結果、「キャンセル」ボタン71が入力されていなければ(S49:No)、更に、発注画面66において「発注」ボタン70が入力されたか否かを確認し(S50)、確認の結果、「発注」ボタン70が入力されていれば(S50:Yes)、発注画面66の貯球欄69aに入力された貯球数(支払貯球数)が、S47の処理において読み出された貯球数(遊技者の有する貯球数)以内であるか否かを調べる(S51)。その結果、支払貯球数が、遊技者の有する貯球数以内であった場合(S51:Yes)、発注画面66の貯球欄69aと現金欄69bに入力された支払貯球数と支払現金との和が、指定された景品の金額に一致しているか否かを確認する(S52)。S52の処理で確認した結果、入力された支払貯球数と支払現金との和が、指定された景品の金額に一致していれば(S52:Yes)、現金欄69bに支払現金が入力されているか(現金支払いを行うか)否かが確認される(S53)。

#### 【0125】

ここで、現金欄69bに支払現金の入力があれば(S53:Yes)、支払現金の金額を確認し、その金額と支払貯球数とに加え、発注画面66から読み取った商品名と数量と指定の景品に対応する貯球数と、貯球情報メモリ6eに記憶されている対応するID情報とを発注品メモリ6gに書き込む(S54)。次いで、支払貯球数を貯球情報メモリ6eに記憶される対応する貯球数から減算し、減算後の貯球数を貯球情報メモリ6eに書き込んで貯球数を更新し(S55)、この商品注文処理(S41)を終了する。

#### 【0126】

また、S46の処理で確認した結果、ID情報入力画面61において入力されたID情報が貯球情報メモリ6eに記憶されていなければ(S46:No)、エラーメッセージをウェブクライアント20に送信した後(S56)、その処理をS43に移行する。更に、S50の処理で確認した結果、発注画面66において「発注」ボタン70が入力されていなければ(S50:No)、その処理をS49に移行し、「キャンセル」ボタン71または「発注」ボタン70の入力を待機する。加えて、S51の処理で確認した結果、発注画面66において入力された支払貯球数が遊技者の有する貯球数を超えていた場合(S51:No)及び、S52の処理で確認した結果、発注画面66において入力された支払貯球数と支払現金との和が、指定された景品の金額に一致していなかった場合(S52:No)には、エラーメッセージをウェブクライアント20に送信した後、その処理をS49に移行する。一方、S53処理で確認した結果、発注画面66の現金欄69bに支払現金の入力がなければ(S53:No)、支払貯球数と景品の商品名と数量と指定の景品に対応する貯球数とを発注品メモリ6gに書き込み(S58)、その後、その処理をS55に移行する。

#### 【0127】

図12は貯球情報処理の中で実行される決済処理(S5)のフローチャートである。決済処理は(S5)は、コンビニエンスストアに設置されるウェブクライアント20(コンビニエンスストア側端末装置)から入力されるコマンドにより実行され、コンビニエンスストアで購入した商品代金の支払いを貯球で行うための処理である。この決済処理(S5)により、貯球情報メモリ6eに記憶されている貯球情報に基づいて、コンビニエンスストアで購入した商品の代金が貯球で支払われる(決済される)。言い換えば、決済処理(S5)は、遊技場側で用意された景品ではなく、遊技者がコンビニエンスストアで購入した商品を景品として提供するための処理である。尚、この決済処理(S5)は、ウェブクライアント20に送信された支払画面75(図7参照)における入力に基づいて実行される。

#### 【0128】

決済処理(S5)では、まず、貯球決済コマンドの送信元のウェブクライアント20(

コンビニエンスストア側端末装置)に支払画面75を送信する(S61)。支払画面75をウェブクライアント20へ送信した後は、ウェブクライアント20に送信された支払画面75における入力に基づいて、その処理を実行する。そして、ウェブクライアント20に送信された支払画面75において、「キャンセル」ボタン80が入力されたか否かを確認し(S62)、「キャンセル」ボタン80が入力されていれば(S62:Yes)、この決済処理(S5)を終了する。一方、S62の処理で確認した結果、「キャンセル」ボタン80が入力されていなければ(S62:No)、更に、支払画面75において、ID情報とパスワードとが入力されたか否かを調べ(S63)、その結果、ID情報とパスワードとが貯球情報メモリ6eに記憶されているか否かと、そのパスワードがそのID情報に対応する正当なパスワードであるか否かとを確認する(S64)。確認の結果、支払画面75において入力されたID情報とパスワードとが貯球情報メモリ6eに記憶され、且つ、そのパスワードが正当なパスワードであれば(S64:Yes)、支払画面75に表示されている合計金額76cを決済金額として読み取り、貯球数に換算する(S65)。

#### 【0129】

次に、支払画面75において入力されたID情報に対応する貯球情報を貯球情報メモリ6eから読み出して、貯球情報として記憶されている貯球数がS65の処理において換算された貯球数以上であるか否かを調べる(S66)。その結果、貯球情報メモリ6eから読み出された貯球数がS65の処理において換算された貯球数以上であれば(S66:Yes)、ウェブクライアント20のIPアドレスを読み取り、コンビニ端末メモリ6hにおけるそのIPアドレスに対応するエリアに、S65の処理で換算された貯球数を書き込む(S67)。その後、コンビニ端末メモリ6hに書き込まれた貯球数を、貯球情報メモリ6eに記憶される対応する貯球情報の貯球数から減算し、減算後の貯球数を貯球情報メモリ6eに書き込んで貯球情報を更新する(S68)。そして、S65の処理で読み取った合計金額76cをお預り金79としてウェブクライアント20に送信し、貯球決済(購入した商品代金の貯球による支払)が完了したことをウェブクライアント20に報知して(S69)、この決済処理(S5)を終了する。

#### 【0130】

また、S63の処理で確認した結果、支払画面75においてID情報とパスワードとが入力されていなければ(S63:No)、その処理をS62へ移行し、「キャンセル」ボタン62の入力または、ID情報及びパスワードの入力を待機する。更に、S64の処理で確認した結果、発注画面75において入力されたID情報とパスワードとが貯球情報メモリ6eに記憶されていない、或いは、そのパスワードがID情報に対応する正当なパスワードでなければ(S64:No)、エラーメッセージをウェブクライアント20に送信した後(S70)、その処理をS62に移行する。また、S66の処理で確認した結果、貯玉情報メモリ6eに記憶されている貯球数がS65の処理において換算された貯球数に満たなければ(S66:No)、エラーメッセージをウェブクライアント20に送信した後(S71)、この決済処理(S5)を終了する。

#### 【0131】

以上、上記実施例において説明したように、本発明の遊技景品交換装置であるウェブサーバ1によれば、遊技者は、ウェブクライアント20を利用して、所望の景品の指定とその所望の景品に対応する賞球の支払いとを行うことができるので、遊技者は、所望の時に所望の場所で自己の得た賞球と景品とを交換することができる。また、ウェブクライアント20(パチンコ店側端末装置)から入力された賞球数は貯球情報メモリ6eに貯球情報として記憶され、更に貯球情報は、ウェブクライアント20(パチンコ店側端末装置)からの入力によって更新されるので、複数回の遊技により得られた賞球数を合計して貯球情報メモリ6eに記憶させておくことができる。遊技者は、合計された賞球数(貯球)と景品とを交換することができるので、高額で魅力的な商品を選択することができる。加えて、景品情報メモリ6fに記憶される景品情報を提供することができるので、多種多様な景品を遊技者に提供することができる。

## 【0132】

上記実施例において、請求項1記載の受信手段としては、図9のフローチャートのS20の処理が該当する。請求項1記載の第1更新手段としては、図9のフローチャートのS22とS23との処理が該当する。請求項1記載の送信手段としては、図9のフローチャートのS17と、図11のフローチャートのS48との処理が該当する。請求項1記載の指示手段としては、図11のフローチャートのS54とS58との処理が該当する。請求項1記載の第2更新手段としては、図11のフローチャートのS55の処理と、図12のフローチャートのS68の処理が該当する。

また、上記実施例において、請求項2記載の端末判断手段としては、図9のフローチャートのS12の処理が該当する。請求項2記載の更新実行手段としては、図9のフローチャートのS12におけるY<sub>e</sub>sの分岐処理、S22、S23の処理が該当する。

また、上記実施例において、請求項3記載の景品情報提供手段としては、図10のフローチャートのS34、S37の処理が該当する。請求項3記載の発注処理手段としては、図11のS54、S58の処理が該当する。

## 【0133】

以上実施例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施例に何ら限定されるものでなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲内で種々の改良変形が可能であることは容易に推察できるものである。

## 【0134】

例えば、本実施例では、ワールドワイドウェブサーバプログラムとしてHTTPサーバプログラム6bを用いて説明した。即ち、HTTPというプロトコルに従ってウェブサーバ1を制御するためのプログラムにより、ウェブブラウザ24aが搭載されたウェブクライアント20へ、ウェブサーバ1に記憶される情報を送信するものについて説明した。しかしながら、ワールドワイドウェブサーバプログラムは、必ずしも、HTTPサーバプログラム6bに限られるものではなく、ワールドワイドウェブのシステム上で処理することのできるプログラムであれば、JAVAなど他のプログラムを用いるようにしても良いのである。

## 【0135】

また、本実施例のウェブサーバ1とウェブクライアント20とを相互接続する回線は電話回線31によらず、ケーブルテレビの回線やADSLまたは光ファイバー網を利用した回線を使用しても良い。これにより高速且つ低価格でウェブサーバ1から情報を提供することができる。

## 【0136】

また、本実施例の貯球情報メモリ6eには、必ずしも有価物体数そのものを記憶する必要はなく、例えば、有価物体数を所定の数値に変換して記憶するようにしても良い。

## 【0137】

以下に本発明の変形例を示す。請求項1記載の遊技景品交換装置において、前記記憶手段は、前記有価物体数に関する情報をその有価物体を所有する遊技者の遊技者情報と対応つけて記憶するものであることを特徴とする遊技景品交換装置1。遊技者情報としては、遊技者の識別番号などが例示される。これによれば、遊技者の個別情報である遊技者情報により有価物体数に関する情報が管理されるので、多数の遊技者の情報が交錯することなく、各遊技者に、対応する有価物体数に関する情報を的確に提供することができる。

## 【0138】

請求項1記載の遊技景品交換装置、または、遊技景品交換装置1において、前記記憶手段は遊技者により任意に設定される暗唱情報を予め記憶する暗唱情報記憶手段を備えており、前記指示手段は、前記端末装置から暗唱情報が送信された場合に、前記暗唱情報記憶手段に記憶される暗唱情報に基づいて、その暗唱情報が正当か否かを判断する判断手段と、その判断手段により前記暗唱情報が正当であると判断された場合に前記端末装置において指定された景品の提供を指示する指示実行手段とを備えていることを特徴とする遊技景品交換装置2。この暗唱情報により端末装置の操作者が景品の正当な受取者であるか否か

を判断することができるので、正当な遊技者（景品の正当な受取者）以外の者による景品交換を防止することができる。

【0139】

請求項1記載の遊技景品交換装置、または、遊技景品交換装置1若しくは2において、前記第1更新手段は、前記端末装置の情報を予め記憶しておく端末情報記憶手段と、その端末情報記憶手段に記憶される端末装置の情報に基づいて、前記端末装置が正当な端末装置であるか否かを判断する端末判断手段と、その端末判断手段により前記端末装置が正当であると判断された場合に、前記第1更新手段を実行する更新実行手段とを備えていることを特徴とする遊技景品交換装置3。この端末情報記憶手段に記憶される端末装置の情報に基づいて、正当な端末装置のみが有価物体数に関する情報を入力することができるので、遊技によって正当に得られた有価物体数に関する情報のみが入力され、有価物体数に関する情報が不正に入力されることがない。

【0140】

請求項1記載の遊技景品交換装置、または、遊技景品交換装置1から3のいずれかにおいて、前記端末装置において遊技者により指定される景品の景品情報を記憶する景品情報記憶手段と、その景品情報記憶手段に記憶される景品情報を前記端末装置に提供する景品情報提供手段と、その景品情報提供手段により提供された景品情報に基づいて景品が指定されると、その指定された景品を発注する発注処理手段とを備えていることを特徴とする遊技景品交換装置4。ネットワークを介して各端末装置に景品情報が提供されるので、景品を店頭に展示する必要がない。よって、多種多様に渡る景品を遊技者に提供することができると共に、遊技場において景品の不良在庫が発生しない。

【0141】

遊技景品交換装置4において、前記景品情報記憶手段に記憶される景品情報は前記コンピュータ・ネットワークに接続された端末装置から送信されるものであり、その端末装置から新たな景品情報が送信された場合に前記景品情報記憶手段に記憶されている景品情報を新たな景品情報に更新する景品情報更新手段を備えていることを特徴とする遊技景品交換装置5。端末装置から送信される景品情報により、景品情報が更新されるので、常に新しい景品情報を記憶して、遊技者のニーズにあった新鮮で魅力的な景品を提供することができる。

【0142】

遊技景品交換装置4または5において、前記景品情報提供手段は、前記記憶手段に記憶されている有価物体数に関する情報に基づいて、遊技者の所有する有価物体数によって交換可能な景品の景品情報にマークを表示するマーク表示手段を備えていることを特徴とする遊技景品交換装置6。表示されるマークにより、自己の所有する有価物体数と交換可能な景品が一目でわかるように遊技者に報せることができる。

【0143】

請求項1記載の遊技景品交換装置、または、遊技景品交換装置1から6のいずれかにおいて、前記指示手段は、遊技者により指定された景品に相当する有価物体数のうち、景品交換に充当する有価物体数を任意に設定することができる設定手段を備えていることを特徴とする遊技景品交換装置7。景品交換に充当する有価物体数を任意に設定することができるので、例えば、所望の景品に対して遊技者の所有する有価物体数が不足していても、その不足分を現金などで補填して、景品を入手することができる。

【0144】

【発明の効果】 請求項1記載の遊技景品交換装置によれば、遊技者は、端末装置を利用して、所望の景品の指定とその所望の景品に対する有価物体の支払いとを行うことができるので、遊技者は、所望の時に所望の場所で自己の得た有価物体と景品とを交換することができるという効果がある。また、端末装置から入力された有価物体数に関する情報は記憶手段に記憶され、その情報は端末装置からの入力によって更新されるので、複数回の遊技により得られた有価物体数に関する情報（有価物体数の合計）を記憶しておくことができる。よって、合計された有価物体数に応じて景品を交換することができるので、遊

技者は、高額で魅力的な商品を入手することができるという効果がある。更に、有価物体数に関する情報は遊技景品交換装置の記憶手段に記憶されるので、該情報を磁気カードなどに直接記憶する場合に比べて、該情報を不当に書き替える不正行為を抑制することができるという効果がある。加えて、端末装置を介して電子的に景品情報を提供することができるので、多種多様な景品を遊技者に提供することができるという効果がある。

請求項 2 記載の遊技景品交換装置によれば、請求項 1 記載の遊技景品交換装置の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。端末情報記憶手段に記憶される端末装置の情報に基づいて、正当な端末装置のみが有価物体数に関する情報を入力することができるので、遊技によって正当に得られた有価物体数に関する情報のみが入力され、有価物体数に関する情報が不正に入力されることがないという効果がある。

請求項 3 記載の遊技景品交換装置によれば、請求項 1 又は 2 に記載の遊技景品交換装置の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。ネットワークを介して各端末装置に景品情報が提供されるので、景品を店頭に展示する必要がない。よって、多種多様に渡る景品を遊技者に提供することができると共に、遊技場において景品の不良在庫が発生しないという効果がある。

請求項 4 記載の遊技景品交換装置によれば、請求項 3 記載の遊技景品交換装置の奏する効果に加えて、次の効果を奏する。景品交換に充当する有価物体数を任意に設定することができるので、例えば、所望の景品に対して遊技者の所有する有価物体数が不足していても、その不足分を現金などで補填して、景品を入手することができるという効果がある。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施例であるウェブサーバに、ウェブクライアントであるパチンコ店側端末装置とコンビニエンスストア側端末装置とユーザ端末装置とが接続された遊技景品交換装置の状態を示す外観図である。

【図 2】 上記遊技景品交換装置の電気的構成を示したブロック図である。

【図 3】 貯球情報メモリに記憶される貯球情報の内容を示した図である。

【図 4】 ウェブクライアントの LCD に表示された貯球情報入力画面と、貯球表示画面とを示した図である。

【図 5】 ウェブクライアントの LCD に表示された景品情報提供画面とカテゴリ表示画面と景品表示画面とを示した図である。

【図 6】 ウェブクライアントの LCD に表示された ID 情報入力画面と発注画面とを示した図である。

【図 7】 ウェブクライアントの LCD に表示された支払画面を示した図である。

【図 8】 ウェブサーバによって実行される貯球情報処理のフローチャートである。

【図 9】 ウェブサーバによって実行される貯球情報入力処理のフローチャートである。

【図 10】 ウェブサーバによって実行される景品情報提供処理のフローチャートである。

【図 11】 ウェブサーバによって実行される商品注文処理のフローチャートである。

【図 12】 ウェブサーバによって実行される決済処理のフローチャートである。

#### 【符号の説明】

- 1 ウェブサーバ（遊技景品交換装置）
- 6 e 貯球情報メモリ（記憶手段）
- 6 f 景品情報メモリ（景品情報記憶手段）
- 6 i パチンコ店端末メモリ（端末情報記憶手段）
- 2 0 端末装置（ウェブクライアント）
- 6 9 a 貯球欄（設定手段）