

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6051390号
(P6051390)

(45) 発行日 平成28年12月27日(2016.12.27)

(24) 登録日 平成28年12月9日(2016.12.9)

(51) Int.Cl.	F I	
G06Q 50/10 (2012.01)	G06Q 50/10	
G06Q 30/02 (2012.01)	G06Q 30/02	470
G09B 29/10 (2006.01)	G09B 29/10	A
G09B 29/00 (2006.01)	G09B 29/00	F
G01C 21/26 (2006.01)	G01C 21/26	P
請求項の数 10 (全 20 頁) 最終頁に続く		

(21) 出願番号	特願2013-88867 (P2013-88867)	(73) 特許権者	506036150
(22) 出願日	平成25年4月19日(2013.4.19)		株式会社パオン・ディービー
(62) 分割の表示	特願2012-260268 (P2012-260268) の分割		東京都中央区京橋三丁目1番1号 東京ス クエアガーデン
原出願日	平成24年11月28日(2012.11.28)	(74) 代理人	100076428
(65) 公開番号	特開2014-106959 (P2014-106959A)		弁理士 大塚 康德
(43) 公開日	平成26年6月9日(2014.6.9)	(74) 代理人	100112508
審査請求日	平成27年11月27日(2015.11.27)		弁理士 高柳 司郎
		(74) 代理人	100115071
			弁理士 大塚 康弘
		(74) 代理人	100116894
			弁理士 木村 秀二
		(72) 発明者	濱村 理
			東京都千代田区鍛冶町2丁目9番12号
			神田徳カビル 株式会社ディービー内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報配信システム、サーバ、情報配信方法及びプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末と、該携帯端末と通信可能なサーバと、を備える情報配信システムであって、

前記携帯端末は、

前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを前記サーバに送信する送信手段を備え、

前記サーバは、

前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段と、

前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段と、を備え、

前記配信情報生成手段は、

前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の複数の遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能であり、

前記遊技店案内情報は、

前記現在位置情報が示す位置から近い順に前記複数の遊技店を示すリストを含む、ことを特徴とする情報配信システム。

【請求項2】

請求項 1 に記載の情報配信システムであって、
前記配信情報生成手段は、
現在時刻に応じて異なる配信情報を生成する、
ことを特徴とする情報配信システム。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の情報配信システムであって、
前記配信情報生成手段は、
前記所定地域内の遊技店のうち、現在時刻を基準として営業時間内に遊技可能な遊技店
を示す前記遊技店案内情報を生成し、
営業時間内に遊技可能な遊技店が無い場合は、所定の広告情報を前記配信情報として生
成する、
ことを特徴とする情報配信システム。

10

【請求項 4】

請求項 1 に記載の情報配信システムであって、
前記携帯端末の前記送信手段は、前記遊技台シミュレーションゲームのゲーム終了を契
機として、前記機種情報と前記現在位置情報とを送信する、
ことを特徴とする情報配信システム。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の情報配信システムであって、
前記遊技店案内情報は、前記所定地域内の遊技店の位置を示す地図情報を少なくとも含
む、
ことを特徴とする情報配信システム。

20

【請求項 6】

請求項 5 に記載の情報配信システムであって、
前記サーバは、
遊技店の情報を蓄積した遊技店情報サーバ及び地図情報を蓄積した地図情報サーバと通
信可能であり、
前記配信情報生成手段は、
前記遊技店情報サーバから取得した情報と前記地図情報サーバから取得した情報とに基
づいて、前記遊技店案内情報を生成する、
ことを特徴とする情報配信システム。

30

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載の情報配信システムであって、
前記携帯端末は、二次元コードを読み取る読取手段を備え、
前記携帯端末の前記送信手段は、前記読取手段が遊技台によって示される二次元コード
を読み取った場合に、その読取結果を前記サーバに送信可能であり、
前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から前記読取結果を受信した場合に、所定の情
報を、前記配信情報として生成する、
ことを特徴とする情報配信システム。

【請求項 8】

40

遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可
能な携帯端末と通信可能なサーバであって、
前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機
種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信手段と、
前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段と、
前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段と、を備え、
前記配信情報生成手段は、
前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情
報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基
準とした所定地域内の複数の遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可

50

能であり、

前記遊技店案内情報は、

前記現在位置情報が示す位置から近い順に前記複数の遊技店を示すリストを含む、
ことを特徴とするサーバ。

【請求項 9】

遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末と通信可能なサーバに実行させる情報配信方法であって、

前記サーバが、前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信工程と、

前記サーバが、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成工程と、

前記サーバが、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信工程と、を備え、

前記配信情報生成工程では、

前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の複数の遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能であり、

前記遊技店案内情報は、

前記現在位置情報が示す位置から近い順に前記複数の遊技店を示すリストを含む、
ことを特徴とする情報配信方法。

【請求項 10】

遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末と通信可能なサーバを、

前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信手段、

前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段、

前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段、として機能させるプログラムであり、

前記配信情報生成手段は、

前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の複数の遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能であり、

前記遊技店案内情報は、

前記現在位置情報が示す位置から近い順に前記複数の遊技店を示すリストを含む、
ことを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ、パチスロ等の遊技台に関連する情報を配信する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

携帯型電話機などの携帯端末用のコンテンツとして、遊技台に関するコンテンツをネットワークを利用して配信する技術が提案されている（例えば特許文献1及び2）。このようなコンテンツとして、近年、遊技台の実機を模した遊技台シミュレーションゲームが携帯端末用に配信されている。このような遊技台シミュレーションゲームは、実際に遊技台に設置されている遊技台と遜色ないゲームが楽しめるようになっており、人気が高まっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

10

20

30

40

50

【特許文献１】特開２００７－２０７８２号公報

【特許文献２】特許第５０１７６９１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかし、遊技台シミュレーションゲームは、そのシミュレーションゲーム内でユーザを楽しませるに留まり、実機の稼動低下を招く一因にもなり得る。

【０００５】

本発明の目的は、遊技台シミュレーションゲームを楽しんだユーザを遊技店に導き、実機での遊技を促進する仕組みを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明によれば、例えば、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末と、該携帯端末と通信可能なサーバと、を備える情報配信システムであって、前記携帯端末は、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを前記サーバに送信する送信手段を備え、前記サーバは、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段と、を備え、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の複数の遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能であり、前記遊技店案内情報は、前記現在位置情報が示す位置から近い順に前記複数の遊技店を示すリストを含む、ことを特徴とする情報配信システムが提供される。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技台シミュレーションゲームを楽しんだユーザを遊技店に導き、実機での遊技を促進する仕組みを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の一実施形態に係る情報配信システムの概要図。

【図２】（Ａ）乃至（Ｃ）は情報配信例の説明図。

【図３】（Ａ）及び（Ｂ）は情報配信例の説明図。

【図４】（Ａ）乃至（Ｃ）は二次元コードの読取例の説明図。

【図５】（Ａ）は情報配信サーバのブロック図、（Ｂ）は携帯端末のブロック図。

【図６】（Ａ）乃至（Ｄ）はデータベースの説明図。

【図７】（Ａ）はアプリケーションプログラムの説明図、（Ｂ）及び（Ｃ）は携帯端末の表示画面例を示す図。

【図８】（Ａ）は情報配信サーバと携帯端末との処理例を示すフローチャート、（Ｂ）は携帯端末の表示画面例を示す図。

【図９】情報配信サーバと遊技店情報サーバ及び地図情報サーバとの処理例を示すフローチャート。

【図１０】営業時間内に遊技可能か否かを判別する判別例の説明図。

【図１１】携帯端末の表示画面例を示す図。

【図１２】携帯端末の表示画面例を示す図。

【図１３】携帯端末の表示画面例を示す図。

【図１４】情報配信サーバと携帯端末との処理例を示すフローチャート。

【図１５】情報配信サーバと遊技店情報サーバとの処理例を示すフローチャート。

【図１６】（Ａ）及び（Ｂ）は携帯端末の表示画面例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

10

20

30

40

50

< システムの概略 >

図 1 は、本発明の一実施形態に係る情報配信情報配信システム A のブロック図である。情報配信システム A は、遊技店の情報を蓄積した遊技店情報サーバ 1 と、電子化された地図を含む地図情報を蓄積した地図情報サーバ 2 と、パソコン等の遊技店端末 2 と、携帯端末 20 に情報を配信する情報配信サーバ 10 と、携帯型電話機（特にスマートフォン）やタブレット等の携帯端末 20 と、を備え、これらがインターネット等の通信回線 30 を介して互いに通信可能となっている。なお、遊技店情報サーバ 1 及び地図情報サーバ 2 の少なくともいずれか一方は、情報配信サーバ 10 に含めることも可能である。

【 0 0 1 0 】

図 2 及び図 3 は情報配信サーバ 10 が提供するサービスの概要を示している。情報配信サーバ 10 は通信回線 30 上で提供する Web ページを介して、携帯端末 20 に各種の情報を提供する。その一例として、図 2 (A) に示すように、情報配信サーバ 10 は、携帯端末 20 の要求に応じて、携帯端末 20 に対して遊技台シミュレーションゲームのアプリケーションプログラム（以下、ゲームアプリともいう）をダウンロード可能となっている。ゲームアプリは、携帯端末 20 上で、ぱちんこ、スロットマシン（パチスロ）に代表される遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行えるゲームプログラムである。

【 0 0 1 1 】

次に、遊技店案内情報の配信時の手順と、有益情報の配信時の手順とについて図 2 (B) 及び (C) 並びに図 3 を参照して説明する。

【 0 0 1 2 】

< 遊技店案内情報の配信 >

遊技台シミュレーションゲームは、そのシミュレーションゲーム内でユーザ（遊技者）を楽しませるに留まり、実機の稼動低下を招く一因にもなり得る。逆に、シミュレーションゲームを楽しんだユーザが実機でのゲームを望む場合もある。そこで、遊技台シミュレーションゲームに対応する実機が設置されている近隣の遊技店を示す遊技店案内情報を配信する。

【 0 0 1 3 】

図 2 (B) に示すように、ゲームアプリは、遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と携帯端末 20 の現在位置情報（例えば座標情報）とを情報配信サーバ 10 に送信させるプログラムを含む。これに回答して情報配信サーバ 10 は、機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の遊技店の検索要求を遊技店情報サーバ 1 に送信し、その検索結果を遊技店情報サーバ 1 から受信する。

【 0 0 1 4 】

更に、図 2 (C) に示すように、遊技店の検索結果から、その周辺の地図情報の取得要求を地図情報サーバ 2 に送信し、その検索結果を地図情報サーバ 2 から受信する。情報配信サーバ 10 は、受信した地図情報を利用して、遊技店の位置が示された地図を含む遊技店案内情報を配信情報として生成する。そして、生成した遊技店案内情報を、図 2 (B) において機種情報及び現在位置情報を送信した携帯端末 20 に配信する。

【 0 0 1 5 】

遊技店案内情報によって、携帯端末 20 のユーザに遊技台の実機が設置されている遊技店をユーザに知らせることができ、遊技台シミュレーションゲームを楽しんだユーザを遊技店に導き、実機での遊技を促進することができる。

【 0 0 1 6 】

< 有益情報の配信 >

遊技店案内情報のみであると、その宣伝効果には限界があり、特に、実際に遊技者がその遊技店に足を運んでいるかが分かりづらい。遊技店としては、遊技者をより効果的に遊技店に導く情報配信を期待している。そこで、実際に遊技店に足を運んだことが確認されたユーザに対しては、その遊技店に関する特定情報を配信する。この特定情報は、遊技店案内情報よりも遊技者に有益な情報としている（以下、有益情報ともいう）。したがって

10

20

30

40

50

、遊技者をより効果的に遊技店に導くことができる。

【 0 0 1 7 】

このサービスを利用する携帯端末 2 0 のユーザは遊技店に到着すると、遊技店に設置された遊技台に示されている二次元コードを携帯端末 2 0 に読み取らせる。

【 0 0 1 8 】

二次元コードの表示形態としては、図 4 (A) 及び (B) に例示するように、ぱちんこ機やスロットマシン等の遊技台が備える画像表示装置に電子画像として二次元コードを表示させてもよいし、図 4 (C) に示すように遊技台にシール等として貼着された印刷物によって二次元コードを表示するようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

電子画像として二次元コードを表示する場合、例えば、遊技台が客待ちの状態のときに画像表示装置が表示するデモ画像に二次元コードを含めてもよいし、遊技台の遊技結果が特定の遊技結果であった場合に表示されるようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

図 3 (A) に示すように、ゲームアプリは二次元コードの読取結果と、GPS を利用した現在位置情報とを含む来店情報を情報配信サーバ 1 0 に送信させるプログラムを含む。

【 0 0 2 1 】

これに応答して情報配信サーバ 1 0 は、現在位置情報が示す位置に所在する遊技店の有益情報の検索要求を遊技店情報サーバ 1 に送信し、その検索結果を遊技店情報サーバ 1 から受信する。そして、図 3 (B) に示すように有益情報を配信情報として図 3 (A) において来店情報を送信した携帯端末 2 0 に配信する。

【 0 0 2 2 】

これによりユーザである遊技者はその遊技店における有益な情報を手にすることができることになる。遊技者は有益情報を得るために遊技店に足を運ぶ機会が増え、遊技者をより効果的に遊技店に導くことができる。また、来店情報の受信によって、実際に遊技者がその遊技店に足を運んでいるかを情報配信サーバ 1 0 側で知ることができ、宣伝効果を確認することができる。

【 0 0 2 3 】

なお、本実施形態では、遊技店案内情報の配信先を記録しておき、そのユーザが、案内された遊技店に来店したことを条件として有益情報を配信するようにしている。これにより、ゲームアプリ、遊技店案内情報並びに有益情報が一連のサービスとなって、その利用促進を図れると共に、遊技店案内情報の配信効果を確認できる。尤も、遊技店案内情報の配信の有無にかかわらず、来店情報を受信したら、有益情報をそのユーザに提供してもよい。この場合も、遊技者をより効果的に遊技店に導ける点では変わりがなく、遊技店及び遊技者の双方について、情報配信システム A の利用促進を図れる。

【 0 0 2 4 】

二次元コードが示す情報の内容は、少なくとも実際に遊技店に足を運んだことが確認できれば足り、この目的の範囲でどのような内容であってもよい。例えば、特定の数値情報であってもよい。また、例えば、遊技台のメーカーや遊技台の機種であってもよい。この場合、例えば、遊技店案内情報が遊技店を案内する機種と同じメーカーの場合或いは同じ機種の場合にのみ、有益情報を提供するようにしてもよい。

【 0 0 2 5 】

本実施形態では、来店情報に含まれる現在位置情報によって、来店先の遊技店を特定することとしているが、遊技店を特定可能な遊技店特定情報は現在位置情報に限られない。例えば、二次元コードが示す情報の内容に、遊技店を特定する情報（店舗名や所在地等）を含めてもよい。この場合、現在位置情報は不要となり、来店情報を二次元コードの読取結果のみで構成することが可能となる。

【 0 0 2 6 】

< サーバの構成 >

図 5 (A) を参照して情報配信サーバ 1 0 の構成について説明する。同図は情報配信サ

10

20

30

40

50

サーバ 10 のブロック図である。なお、遊技店情報サーバ 1 及び地図情報サーバ 2 の構成例についても、データベース（以下、DB ともいう。）の内容を除いて情報配信サーバ 10 と同様とすることができ、その説明は省略する。

【0027】

情報配信サーバ 10 は、CPU 11 と、ROM 12 a と、RAM 12 b と、RTC（リアルタイムクロック）13 と、通信装置 14 と、記憶装置 15 と、を備える。CPU 11 は情報配信サーバサーバ 10 全体を制御する。ROM 12 a には固定的なデータ、プログラムが記憶される。RAM 12 b には一時的なデータが記憶される。ROM 12 a、RAM 12 b は他の種類の記憶装置でもよい。RTC 14 は現在時刻を計時する。記憶装置 15 は例えばハードディスクドライブであり、CPU 11 が実行するプログラム、情報配信サーバ 10 が Web ページで提供するデータ、ゲームアプリ、各種の DB 等が記憶される。通信装置 14 は、図 1 の通信回線 30 を介して他の装置との情報の送信、受信を行うための装置であり、例えば、通信インターフェースである。

10

【0028】

< 携帯端末 >

図 5（B）は携帯端末 20 のブロック図である。携帯端末 20 は、CPU 21 と、ROM 22 a と、RAM 22 b と、RTC（リアルタイムクロック）23 と、通信装置 24 と、記憶装置 25 と、入力装置 26 と、表示装置 27 と、位置検出装置 28 と、読取装置 29 とを備える。CPU 21 は携帯端末 20 全体を制御する。ROM 22 a には固定的なデータ、プログラムが記憶される。RAM 22 b には一時的なデータが記憶される。ROM 22 a、RAM 22 b は他の種類の記憶装置でもよい。RTC 23 は現在時刻を計時する。記憶装置 25 は、携帯端末 20 が携帯型電話機の場合、例えば、フラッシュメモリである。記憶装置 25 には、CPU 21 が実行するプログラム、ゲームアプリ、その他のデータが記憶される。通信装置 24 は、例えば、無線通信装置であり、図 1 に示す基地局及び通信回線 30 を介して情報配信サーバ 10 と情報の送信、受信が可能である。入力装置 26 は携帯端末 20 にユーザが情報を入力する装置であり、例えばキーボタン或いはタッチパネルである。表示装置 27 は電子画像を表示する装置であり、例えば、液晶表示装置である。位置検出装置 28 は、携帯端末 20 の現在位置を検出する装置であり、例えば、GPS 信号の受信機である。読取装置 29 は二次元コードを読み取る装置であり、例えば、撮像装置（カメラ）である。

20

30

【0029】

< データベース >

図 6（A）は情報配信サーバ 10 の記憶装置 15 に蓄積されるユーザ管理情報 DB の例を示す説明図である。本実施形態ではゲームアプリのダウンロードの要件として、情報配信サーバ 10 が提供するサービスの会員であることを要求する場合を想定しており、ユーザ管理情報 DB は会員の情報を蓄積する。同図の例では、ユーザ ID、メールアドレス、年齢、住所、ゲーム購入情報、広告配信履歴等が含まれている。

【0030】

ユーザ ID は携帯端末 20 のユーザ固有の ID であり、そのユーザのメールアドレス、年齢、住所が関連付けられている。ゲーム購入情報は、そのユーザが有償（又は無償）で購入してダウンロードしたゲームアプリの種類を示す。

40

【0031】

案内配信履歴は、図 2（C）に示した遊技店案内情報の配信履歴を示す。この配信履歴は、遊技店案内情報を配信情報として送信した配信先（ユーザ又は携帯端末）を特定する配信先情報を含む。また、この配信履歴には、例えば、案内対象の遊技店を特定する情報や、検索対象とした遊技台の機種を特定する情報、配信日時等を含めることができる。案内対象の遊技店を特定する情報を含めることで、例えば、有益情報を提供するか否かの判断を可能とする。検索対象とした遊技台の機種の種類を特定する情報を含めることで、例えば、有益情報のうち、その機種についての情報のみを提供可能となる。配信日時を含めることで、例えば、遊技店案内情報の配信から一定期間の間に来店情報を受信した場合の

50

み、有益情報を提供するといった制御を行えるほか、遊技店案内情報の配信に対するユーザの来店状況の分析に役立てることができる。

【 0 0 3 2 】

なお、携帯端末 2 0 が、情報配信サーバ 1 0 に何らかの要求や情報の送信をする際には、その都度、その識別情報（例えば電話番号）を送信するものとすれば、情報配信サーバ 1 0 はどの会員からの要求等であるかを判定できる。

【 0 0 3 3 】

図 6（B）は情報配信サーバ 1 0 の記憶装置 1 5 に蓄積される広告情報 DB の例を示す説明図である。同図の例では、遊技台の機種を特定する機種 ID に広告情報の内容或いはリンク先が関連付けられており、機種毎の遊技台の詳細情報等を想定している。広告情報は、所定の場合に携帯端末 2 0 に配信する。

10

【 0 0 3 4 】

図 6（C）は情報配信サーバ 1 0 の記憶装置 1 5 に蓄積される二次元コード情報 DB の例を示す説明図である。同図の例では、遊技台の機種を特定する機種 ID に二次元コードの内容が関連付けられており、来店情報を受信した場合に、ユーザが読み取った二次元コードが示された遊技台の機種を特定可能となっている。

【 0 0 3 5 】

図 6（D）は遊技店情報サーバ 1 の記憶装置に蓄積される遊技店情報 DB の例を示す説明図である。同図の例では、遊技台の機種を特定する機種 ID に、これを設置している遊技店が関連付けられている。例えば、同図の例では、機種 ID が 1234567 の遊技台が、A 店～D 店に設置されていることを示している。また、各遊技店には、所在地情報、営業情報、設備情報、有益情報等が関連付けられている。所在地情報は、その遊技店の所在地を示す情報（住所や位置情報）である。営業情報は、例えば、その遊技店の営業時間等の情報である。設備情報は、その遊技店に設置されている機種及びその数、フロア構成、駐車場等の情報である。有益情報は、上記の通り、来店情報を送信した携帯端末 2 0 に対して送信される情報である。この有益情報は、例えば、遊技店端末 3 を介して遊技店店員が遊技店情報サーバ 1 にアクセスして適宜更新することが可能であり、これにより、日替わりサービスやタイムサービスに関する情報を迅速に提供可能となる。

20

【 0 0 3 6 】

なお、特に図示しないが、地図情報サーバ 2 の記憶装置には地図情報 DB が蓄積され、この DB は例えば電子化された地図と位置情報等とが関連付けて格納される。

30

【 0 0 3 7 】

< ゲームアプリ >

図 7（A）はゲームアプリに含まれるプログラムを示す図である。ゲームアプリには、遊技台シミュレーションゲームプログラムの他、機種情報、遊技店情報提供プログラム、有益情報提供プログラムが含まれる。機種情報は、遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す情報である。遊技店案内情報提供プログラムは、図 2（B）及び図 2（C）に示した遊技店案内情報の提供に関する携帯端末 2 0 側の処理のプログラムであり、有益情報提供プログラムは図 3（A）及び図 3（B）に示した有益情報の提供に関する携帯端末 2 0 側の処理のプログラムである。

40

【 0 0 3 8 】

図 7（B）は、ゲームアプリの起動により携帯端末 2 0 の表示装置 2 7 が表示する初期画面例を示している。同図の例ではタイトルと共に、ゲーム開始ボタン、有益情報ボタン、その他ボタンが表示されている。入力装置 2 6 によりゲーム開始ボタンを選択すると、遊技台シミュレーションゲームが開示される。図 7（C）はそのゲーム画面の表示例であり、同図ではスロットマシンのシミュレーションゲームを想定している。有益情報ボタンを選択すると、二次元コードの読み取りを促す処理が実行される。

【 0 0 3 9 】

遊技店案内情報提供プログラムは、本実施形態の場合、遊技台シミュレーションゲームのゲーム終了を契機として実行される。つまり、ユーザが遊技台シミュレーションゲーム

50

の終了を選択した場合に実行される。ゲーム終了を契機とすることで、実機でのゲームをユーザに円滑に促すことができる。尤も、遊技台シミュレーションゲームの実行途中で遊技店案内情報を適宜提供してもよく、この場合は、例えば、図7(C)に例示したゲーム画面の一部に実機を遊技可能な遊技店の情報を表示するようにしてもよい。

【0040】

< 遊技店案内情報の配信処理例 >

次に、遊技店案内情報の配信処理に関わる携帯端末20と情報配信サーバ10の処理例について、図8(A)を参照して説明する。図8(A)は、遊技台シミュレーションゲームの終了がユーザにより選択された場合の携帯端末20の処理と、対応する情報配信サーバ10の処理との例を示すフローチャートである。

10

【0041】

S1では携帯端末20が、ユーザの終了指示にしたがって、実行中の遊技台シミュレーションゲームを終了する処理を行う。S2では遊技店案内情報の配信をユーザが希望するか、その問い合わせを行う。この問い合わせは、例えば図8(B)に示すように表示装置27に問い合わせ画面を表示することにより行う。

【0042】

図8(B)の例では、実機が設置されている遊技店を検索することをユーザに問い合わせるメッセージと共に、探すボタン、やめるボタンが表示されている。探すボタンが選択された場合にはS3へ進み、やめるボタンが選択された場合はゲームアプリを終了するか、或いは、初期画面へ戻ることになる。なお、本実施形態の場合、遊技店案内情報の配信をユーザが希望した場合にのみ、配信するようにしているが、一律に配信する構成としてもよい。この場合、ゲーム終了を契機とする等、所定の条件が成立した場合に、S3以下の処理を実行することになる。

20

【0043】

図8(A)に戻り、S3では携帯端末20が位置検出装置28により現在位置を検出する。S4では携帯端末20が情報配信サーバ10に遊技店案内情報の取得要求を送信する。取得要求には、S1で終了した遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の機種情報とS3で検出した現在位置情報とが含まれる。

【0044】

情報配信サーバ10は、携帯端末20から取得要求を受信し、S101で配信情報生成処理を実行する。詳細は後述する。S102ではS101で生成した配信情報を、取得要求を送信した携帯端末20に送信する。S5では、携帯端末20は受信した配信情報を表示装置27に表示する。以上により一単位の処理が終了する。

30

【0045】

図9は、S101の配信情報生成処理を示すフローチャートである。S111で、情報配信サーバ10は、携帯端末20から受信した機種情報と現在位置情報とに基づき、機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内に存在する遊技店の検索要求を遊技店情報サーバ1へ送信する。現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内に存在する遊技店としては、遊技者が徒歩或いはバスや電車等の交通手段で短時間(例えば30分以内)に到達できる範囲内の遊技店が好ましく、例えば、現在位置情報が示す位置に最も近い遊技店、現在位置情報が示す位置を中心とした半径1kmの地域内に存在する遊技店、現在位置情報が示す位置を含む市町村等が挙げられる。このような検索範囲は、例えば、情報配信サーバ10が指定してもよいし、情報配信サーバ10は範囲を指定せずに現在位置情報を送信し、遊技店情報サーバ1が検索範囲を設定するようにしてもよい。

40

【0046】

検索要求を受信した遊技店情報サーバ1はS201で、遊技店情報DBから該当する遊技店を検索する。例えば、まず、機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店を抽出する。次に、その中から、所定地域内に存在する遊技店を抽出する。そして、抽出した遊技店の情報を検索結果として、S202で情報配信サーバ10へ送信する。送信する遊

50

技店の情報には、少なくとも図 6 (D) の所在地情報と営業情報とが含まれる。

【 0 0 4 7 】

検索結果を受信した情報配信サーバ 1 0 は、S 1 1 2 で、検索された遊技店の営業時間をチェックする。例えば、営業時間が既に終了している遊技店も案内可能ではあるが、これから遊技店に出向いても遊技ができないため、実機での遊技を直ぐにでも行いたい携帯端末 2 0 のユーザにとっては余り役に立たない。そこで、本実施形態では、S 1 1 2 で、R T C 1 3 で現在時刻を確認し、現在時刻を基準として営業時間内に遊技可能な遊技店を選択すべく、検索された遊技店の営業時間をチェックする。

【 0 0 4 8 】

営業時間内に遊技可能な遊技店としては、ユーザの移動時間やその後の遊技時間を考慮して、営業終了まで一定時間の余裕がある遊技店と、営業時間前であるがユーザの移動時間を考慮すると営業開始まで一定時間内となる遊技店とが挙げられる。図 1 0 は、その判断例を示している。同図の例では、営業時間が 1 0 時 ~ 2 2 時 4 5 分までの遊技店については、遊技店案内情報を 8 時 3 0 分 ~ 9 時 4 5 分までとしている。それ以外の時間帯は遊技店案内情報と異なる情報（ここでは図 6 (B) の広告情報 D B に蓄積される広告情報）を生成して配信することとしている。このように、現在時刻に応じて異なる配信情報を生成して配信することで、ユーザにとって、より役立つ情報を提供することが可能となる。なお、現在時刻に応じた配信情報としては、営業時間を考慮したもの以外にも、タイムサービス中か否か等を考慮することも挙げられる。

【 0 0 4 9 】

図 9 に戻り、情報配信サーバ 1 0 は S 1 1 3 で、S 1 1 2 のチェックの結果、営業時間内に遊技可能な遊技店があるか否かを判別する。該当する場合は S 1 1 4 へ進み、該当しない場合は S 1 1 6 へ進む。

【 0 0 5 0 】

S 1 1 4 では、営業時間内に遊技可能な遊技店の所在地情報に基づいて、その周辺地図の取得要求を地図情報サーバ 2 へ送信する。営業時間内に遊技可能な遊技店が複数ある場合は、ユーザの現在位置に最も近い 1 つの遊技店のみを遊技店案内情報の対象としてその周辺地図の取得要求を送信してもよいし、全ての遊技店を遊技店案内情報の対象として、これらを包含する周辺地図の取得要求を送信してもよい。

【 0 0 5 1 】

取得要求を受信した地図情報サーバ 2 は、該当する地図情報を生成して S 3 0 1 で情報配信サーバ 1 0 に送信する。S 1 1 5 で、地図情報を受信した情報配信サーバ 1 0 は、営業時間内に遊技可能な遊技店の位置を示す地図情報を配信情報として生成して一単位の処理を終了する。

【 0 0 5 2 】

一方、情報配信サーバ 1 0 は S 1 1 6 では、案内すべき遊技店が無いとして、広告情報を配信情報として生成して一単位の処理を終了する。本実施形態の場合、広告情報は、図 6 (B) の広告情報 D B を参照して機種情報に対応するものが読み出される。そして読みだした広告情報から配信情報を生成する。

【 0 0 5 3 】

図 1 1 ~ 図 1 3 は、携帯端末 2 0 における配信情報の表示例を示している。図 1 1 及び図 1 2 は、遊技店案内情報が配信情報として配信された場合（図 9 の S 1 1 5 の場合）、図 1 3 は広告情報が配信情報として配信された場合（図 9 の S 1 1 6 の場合）をそれぞれ例示している。

【 0 0 5 4 】

図 1 1 の遊技店案内情報の表示例では、案内対象の遊技店と、その位置を示す地図情報とが示されている。案内対象の遊技店のいずれかを選択すると図 1 2 に示すようにその遊技店の詳細情報が表示される。詳細情報には、ユーザが検索対象とした種類の実機（機種 A）の情報が含まれている。なお、同図の表示例では、「遊技店に着いたら . . . 」と表示されており、有益情報の取得を促す表示もなされている。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

図 1 3 の広告情報の表示例では、近隣に実機を設置している遊技店で営業時間中に遊技ができそうな店舗が無いことを示す一方、実機（機種 A）の一般的な情報やその他の情報が表示されている。

【 0 0 5 6 】

< 有益情報の配信処理例 >

次に、有益情報の配信処理に関わる携帯端末 2 0 と情報配信サーバ 1 0 の処理例について、図 1 4 を参照して説明する。本実施形態の場合、有益情報の配信処理に関わる携帯端末 2 0 側の処理は、例えば、図 7（B）の表示画面において有益情報ボタンが選択された場合に開始される。図 1 4 は、この場合の携帯端末 2 0 の処理と、対応する情報配信サーバ 1 0 の処理との例を示すフローチャートである。

10

【 0 0 5 7 】

S 1 1 で、携帯端末 2 0 は表示装置 2 7 に二次元コードを読み取る操作を行うことをユーザに促す表示を行う。これにより、ユーザの操作によって携帯端末 2 0 は遊技台に示された二次元コードを読取装置 2 9 で読み取る。

【 0 0 5 8 】

S 1 2 で携帯端末 2 0 が位置検出装置 2 8 により現在位置を検出する。S 1 3 では携帯端末 2 0 が情報配信サーバ 1 0 に来店情報を含む有益情報の取得要求を送信する。来店情報には、S 1 1 で読み取った二次元コードの読取結果と S 1 2 で検出した現在位置情報とが含まれる。

20

【 0 0 5 9 】

情報配信サーバ 1 0 は、携帯端末 2 0 から取得要求を受信し、S 1 2 1 で配信情報生成処理を実行する。詳細は後述する。S 1 2 2 では S 1 2 1 で生成した配信情報を、取得要求を送信した携帯端末 2 0 に送信する。S 1 4 では、携帯端末 2 0 は受信した配信情報を表示装置 2 7 に表示する。以上により一単位の処理が終了する。

【 0 0 6 0 】

図 1 5 は、S 1 2 1 の配信情報生成処理を示すフローチャートである。S 1 3 1 で、情報配信サーバ 1 0 は、携帯端末 2 0 から受信した二次元コードの読取結果と二次元コード情報 DB（図 6（C））とを照合し、対応する二次元コード情報があるかをチェックする。対応する二次元コード情報があれば、遊技店に実際にユーザが足を運んで二次元コードの読取を行ったとみなして S 1 3 2 へ進む。

30

【 0 0 6 1 】

S 1 3 2 では、携帯端末 2 0 から受信した現在位置情報の位置に存在する遊技店の検索要求及びその遊技店の有益情報の取得要求を遊技店情報サーバ 1 に送信する。本実施形態では、実機の機種毎に有益情報が設定される場合を想定し、有益情報の取得要求は S 1 2 1 で照合した二次元コードに対応する機種の種類を特定する情報を含む。

【 0 0 6 2 】

検索・取得要求を受信した遊技店情報サーバ 1 は S 2 1 1 で、受信した現在位置情報の位置に存在する遊技店を遊技店情報 DB から検索する。次に、その遊技店の有益情報のうち、機種の種類を特定する情報で特定された機種の有益情報を抽出する。S 2 1 2 では、S 2 1 1 の処理により得た遊技店を特定する情報及び有益情報を検索結果として情報配信サーバ 1 0 に送信する。

40

【 0 0 6 3 】

情報配信サーバ 1 0 は、遊技店情報サーバ 1 から遊技店及び有益情報を受信し、S 1 3 3 で、ユーザ管理情報 DB（図 6（A））の案内配信履歴を参照し、遊技店情報サーバ 1 から受信した検索結果により示される遊技店について、来店情報を受信した携帯端末 2 0 のユーザに対して、遊技店案内情報（図 1 1、図 1 2）を過去に配信したか否かをチェックする。S 1 3 4 で、配信していた場合は S 1 3 5 へ進み、配信していなかった場合は S 1 3 6 へ進む。

【 0 0 6 4 】

50

情報配信サーバ10は、S135では、遊技店の有益情報を配信情報として生成する。S136では、一般的な有益情報を配信情報として生成する。以上により一単位の処理が終了する。

【0065】

図16(A)及び図16(B)は、携帯端末20における配信情報の表示例を示している。図16(A)は一般的な有益情報が配信情報として配信された場合(図9のS116の場合)を示している。図16(B)は、遊技店の有益情報が配信情報として配信された場合(図15のS135の場合)を示しているが、同図の例では一般的な有益情報も合わせて配信する例を示している。

【0066】

図16(A)の一般的な有益情報の表示例では、遊技者に対して仮想コインが付与される場合を想定して、これを告知する表示となっている。携帯端末20のユーザが実際に遊技店に足を運んでいる点を奨励して遊技者に特典を付与している。しかし、遊技店案内情報の配信によってその遊技店に足を運んだわけではないので、遊技店の有益情報は配信しないものとしている。

【0067】

図16(B)の表示例では、有益情報1として遊技店の有益情報が、有益情報2として図16(A)と同様の一般的な有益情報が、それぞれ表示されている。遊技店の有益情報は、遊技店に設置されている遊技台に関する情報として、店長のコメントが遊技者に勧める遊技台番号等が表示されている。携帯端末20のユーザとしては、遊技店案内情報よりも有益な情報を得られたことになる。また、有益情報2として、一般的な有益情報を得られるので、遊技店案内情報にしたがって遊技店に足を運ぶと、ユーザのメリットが大きくなり、利用促進が図られる。

【0068】

なお、本実施形態では、遊技店案内情報を過去に配信したことを、遊技店の有益情報の配信条件としているが、これを配信条件としなくてもよく、来店情報を送信した全ての携帯端末20に対して、遊技店の有益情報を配信してもよい。この場合、遊技店の有益情報を、遊技者の有益度合いを異ならせて複数設定可能としておき、遊技店案内情報を過去に配信していた場合は相対的に遊技者の有益度合いの高いものを、配信していない場合は相対的に遊技者の有益度合いが低いものを、それぞれ配信するようにしてもよい。

【0069】

<実施形態のまとめ>

A1．上記実施形態の情報配信システム(例えばA)は、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末(例えば20)と、該携帯端末と通信可能なサーバ(例えば10)と、を備える情報配信システムであって、前記携帯端末は、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを前記サーバに送信する送信手段(例えば24,S4)を備え、前記サーバは、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS101)と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えばS102)と、を備え、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の少なくとも1つの遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS115)、ことを特徴とする。

【0070】

A2．上記実施形態の情報配信システムは、上記A1の情報配信システムであって、前記配信情報生成手段は、現在時刻に応じて異なる配信情報を生成する(例えばS112,S113,S115,S116)、ことを特徴とする。

【0071】

A3．上記実施形態の情報配信システムは、上記A1の情報配信システムであって、前記配信情報生成手段は、前記所定地域内の遊技店のうち、現在時刻を基準として営業時間

10

20

30

40

50

内に遊技可能な遊技店を示す前記遊技店案内情報を生成し(例えばS115)、営業時間内に遊技可能な遊技店が無い場合は、所定の広告情報を前記配信情報として生成する(例えばS116)、ことを特徴とする。

【0072】

A4．上記実施形態の情報配信システムは、上記A1の情報配信システムであって、前記携帯端末の前記送信手段は、前記遊技台シミュレーションゲームのゲーム終了を契機として、前記機種情報と前記現在位置情報とを送信する(例えばS1-S4)、ことを特徴とする。

【0073】

A5．上記実施形態の情報配信システムは、上記A1の情報配信システムであって、前記遊技店案内情報は、前記所定地域内の遊技店の位置を示す地図情報を少なくとも含む(例えば図11)、ことを特徴とする。

10

【0074】

A6．上記実施形態の情報配信システムは、上記A5の情報配信システムであって、前記サーバは、遊技店の情報を蓄積した遊技店情報サーバ(例えば1)及び地図情報を蓄積した地図情報サーバ(例えば2)と通信可能であり、前記配信情報生成手段は、前記遊技店情報サーバから取得した情報と前記地図情報サーバから取得した情報とに基づいて、前記遊技店案内情報を生成する(例えば図9)、ことを特徴とする。

【0075】

A7．上記実施形態の情報配信システムは、上記A1～A6のいずれかの情報配信システムであって、前記携帯端末は、二次元コードを読み取る読取手段(例えば29)を備え、前記携帯端末の前記送信手段は、前記読取手段が遊技台によって示される二次元コードを読み取った場合に、その読取結果を前記サーバに送信可能であり(例えばS13)、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から前記読取結果を受信した場合に、所定の情報を、前記配信情報として生成する(例えばS121)、ことを特徴とする。

20

【0076】

A8．上記実施形態のサーバ(例えば10)は、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバであって、前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信手段(例えば14)と、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS101)と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えば14, S102)と、を備え、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の少なくとも1つの遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS115)、ことを特徴とする。

30

【0077】

A9．上記実施形態の情報配信方法は、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバ(例えば10)に実行させる情報配信方法であって、前記サーバが、前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信工程(例えば14, 図8(A))と、前記サーバが、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成工程(例えばS101)と、前記サーバが、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信工程(例えばS102)と、を備え、前記配信情報生成工程では、前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の少なくとも1つの遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS115)、ことを特徴とする。

40

【0078】

A10．上記実施形態のプログラムは、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える

50

遊技台シミュレーションゲームを実行可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバ(例えば10)を、前記携帯端末から、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを受信する受信手段(例えば14、図8(A))、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS101)、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えばS102)、として機能させるプログラムであり、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から受信した前記機種情報と前記現在位置情報とに基づいて、前記機種情報が示す種類の実機が設置されている遊技店であって、前記現在位置情報が示す位置を基準とした所定地域内の少なくとも1つの遊技店を示す遊技店案内情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS115)、ことを特徴とするプログラム。

10

【0079】

A11. 上記実施形態のプログラムは、サーバ(例えば10)と通信可能な携帯端末(例えば20)を、遊技台の実機と同様のゲームを仮想的に行える遊技台シミュレーションゲームを実行する実行手段(例えば図7(C))、前記遊技台シミュレーションゲームに対応する実機の種類を示す機種情報と前記携帯端末の現在位置情報とを送信する送信手段(例えばS4)、として機能させる。

【0080】

A11. 上記実施形態のプログラムは、上記A11のプログラムであって、前記送信手段は、前記遊技台シミュレーションゲームのゲーム終了を契機として、前記機種情報と前記現在位置情報とを送信する(例えばS1、S4)ことを特徴とする。

20

【0081】

B1. 上記実施形態の情報配信システム(例えばA)は、二次元コードを読み取り可能な携帯端末(例えば20)と、該携帯端末と通信可能なサーバ(例えば10)と、を備える情報配信システムであって、前記携帯端末は、遊技店に設置された遊技台によって示される二次元コードの読取結果を少なくとも含む来店情報を前記サーバに送信する送信手段(例えば24、S4)を備え、前記サーバは、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS121)と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えばS122)と、を備え、前記来店情報は、遊技店を特定可能な遊技店特定情報を含み、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から前記来店情報を受信した場合、前記来店情報に含まれる前記遊技店特定情報に対応する遊技店に予め関連付けられた特定情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS135)、ことを特徴とする。

30

【0082】

B2. 上記実施形態の情報配信システムは、上記B1の情報配信システムであって、前記配信情報生成手段は、遊技店を案内する遊技店案内情報を前記配信情報として生成可能であり(例えばS115)、前記特定情報は前記遊技店案内情報よりも遊技者に有益な情報であり、前記サーバは、前記遊技店案内情報を前記配信情報として送信した配信先を特定する配信先情報を記憶した記憶手段(例えば25、図6(A))を備え、前記配信情報生成手段は、前記配信先情報で特定される前記携帯端末から前記来店情報を受信した場合に、前記特定情報を前記配信情報として生成可能である(例えばS133-S135)、ことを特徴とする。

40

【0083】

B3. 上記実施形態の情報配信システムは、上記B1又はB2の情報配信システムであって、前記特定情報は、遊技店に設置されている遊技台に関する情報である(例えば図16(B))、ことを特徴とする。

【0084】

B4. 上記実施形態の情報配信システムは、上記B1乃至B3のいずれかの情報配信システムであって、前記遊技店特定情報は、位置情報である(例えばS13)、ことを特徴とする。

【0085】

B5. 上記実施形態の情報配信システムは、上記B1乃至B4のいずれかの情報配信システムであって、前記遊技台によって示される二次元コードは、遊技台が備える画像表示

50

装置が表示する二次元コードである(例えば図4(A),(B))、ことを特徴とする。

【0086】

B6．上記実施形態のサーバ(例えば10)は、二次元コードを読み取り可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバであって、前記携帯端末から、遊技店に設置された遊技台によって示される二次元コードの読取結果を少なくとも含む来店情報を受信する受信手段(例えば14)と、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS121)と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えばS122)と、を備え、前記来店情報は、遊技店を特定可能な遊技店特定情報を含み、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から前記来店情報を受信した場合、前記来店情報に含まれる前記遊技店特定情報に対応する遊技店に予め関連付けられた特定情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS135)、ことを特徴とする。

10

【0087】

B7．上記実施形態の情報配信方法は、二次元コードを読み取り可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバ(例えば10)に実行させる情報配信方法であって、前記携帯端末から、遊技店に設置された遊技台によって示される二次元コードの読取結果を少なくとも含む来店情報を受信する受信工程(例えば14,図14)と、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成工程(例えばS121)と、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信工程(例えばS122)と、を備え、前記来店情報は、遊技店を特定可能な遊技店特定情報を含み、前記配信情報生成工程では、前記携帯端末から前記来店情報を受信した場合、前記来店情報に含まれる前記遊技店特定情報に対応する遊技店に予め関連付けられた特定情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS135)、ことを特徴とする。

20

【0088】

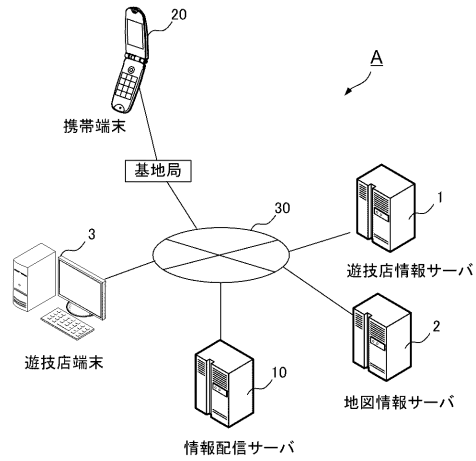
B8．上記実施形態のプログラムは、二次元コードを読み取り可能な携帯端末(例えば20)と通信可能なサーバ(例えば10)を、前記携帯端末から、遊技店に設置された遊技台によって示される二次元コードの読取結果を少なくとも含む来店情報を受信する受信手段(例えば14)、前記携帯端末に送信する配信情報を生成する配信情報生成手段(例えばS121)、前記配信情報を前記携帯端末に送信する送信手段(例えばS122)、として機能させるプログラムであり、前記来店情報は、遊技店を特定可能な遊技店特定情報を含み、前記配信情報生成手段は、前記携帯端末から前記来店情報を受信した場合、前記来店情報に含まれる前記遊技店特定情報に対応する遊技店に予め関連付けられた特定情報を、前記配信情報として生成可能である(例えばS135)、ことを特徴とする。

30

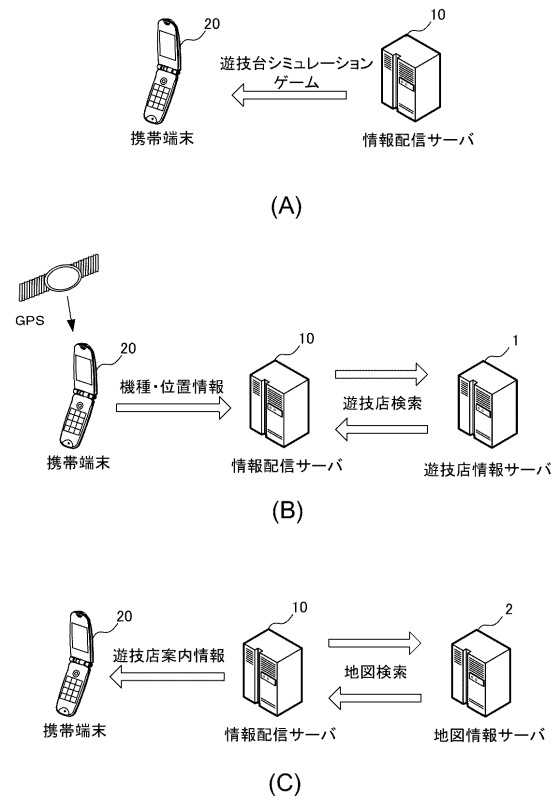
【0089】

B9．上記実施形態のプログラムは、二次元コードの読取手段(例えば29)及び現在位置検出手段(例えば28)を備えると共に、サーバ(例えば10)と通信可能な携帯端末(例えば20)を、遊技店に設置された遊技台によって示される二次元コードの前記読取手段による読取結果と、前記現在位置検出手段による現在位置情報とを含む来店情報を前記サーバに送信する送信手段(例えば24,S13)、として機能させる。

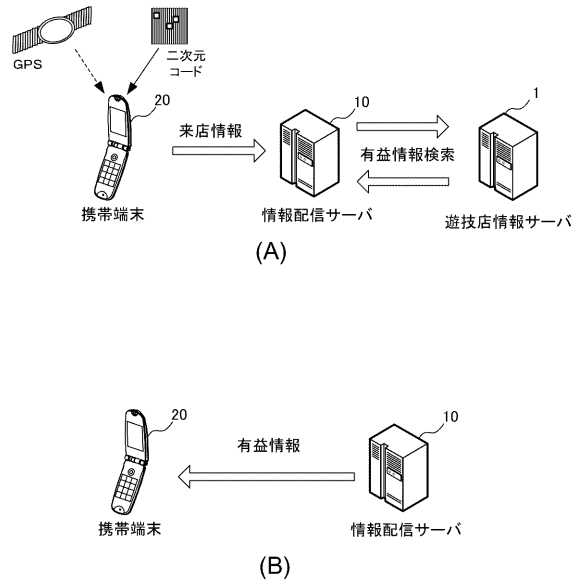
【図 1】



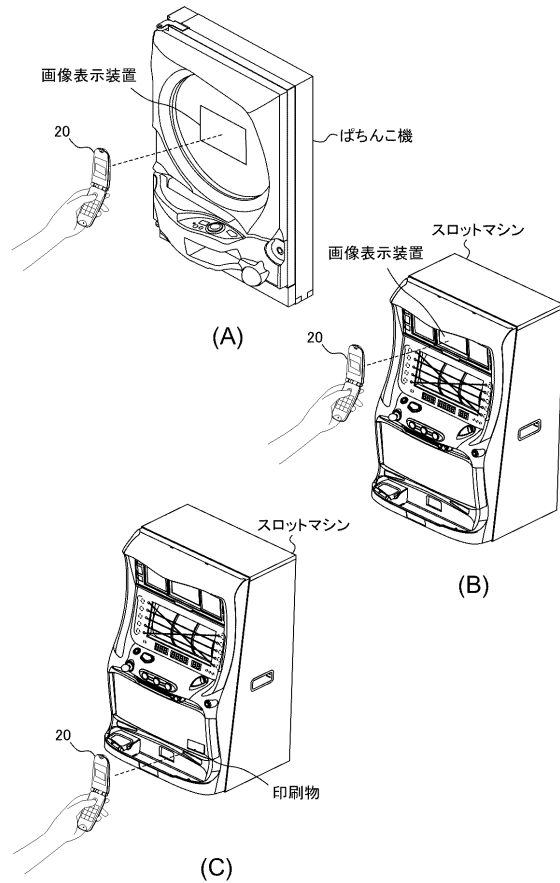
【図 2】



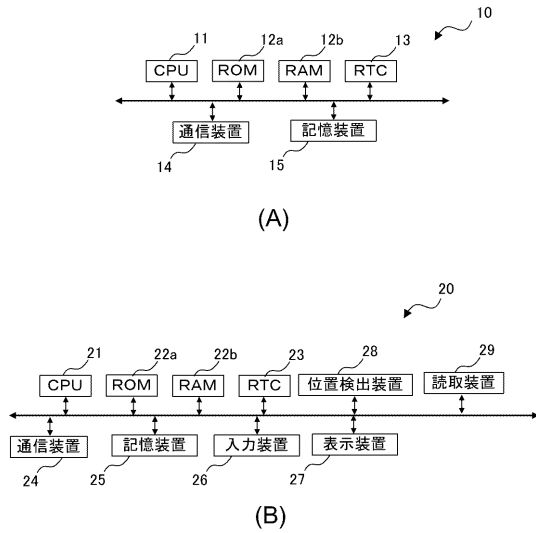
【図 3】



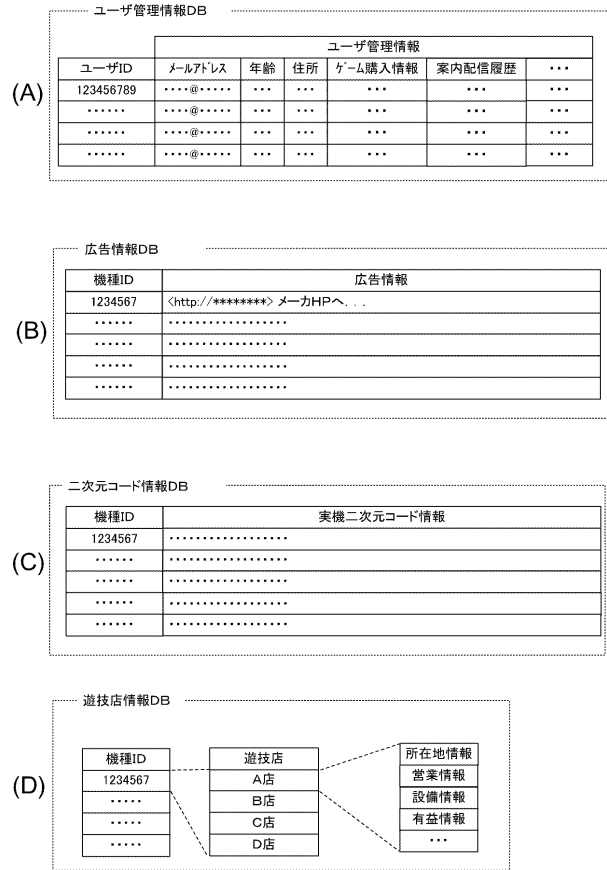
【図 4】



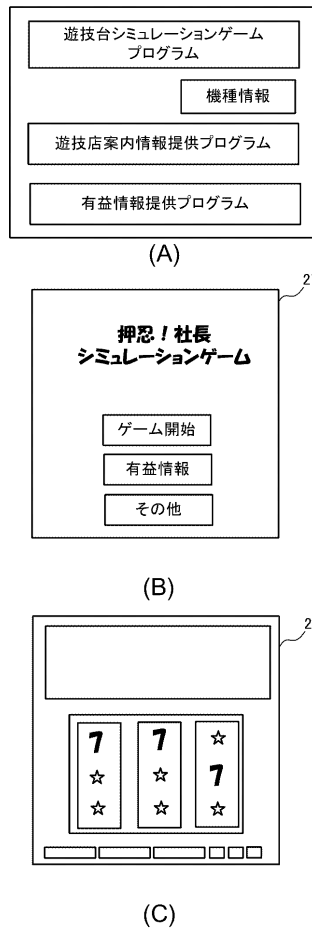
【図 5】



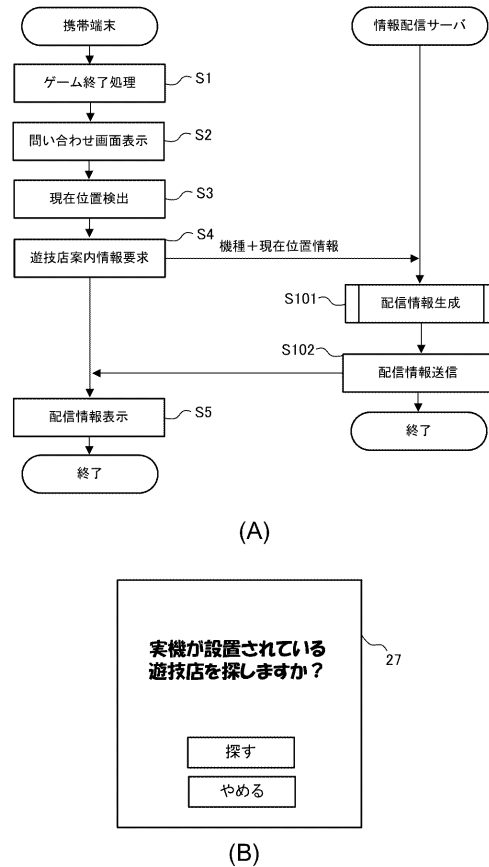
【図 6】



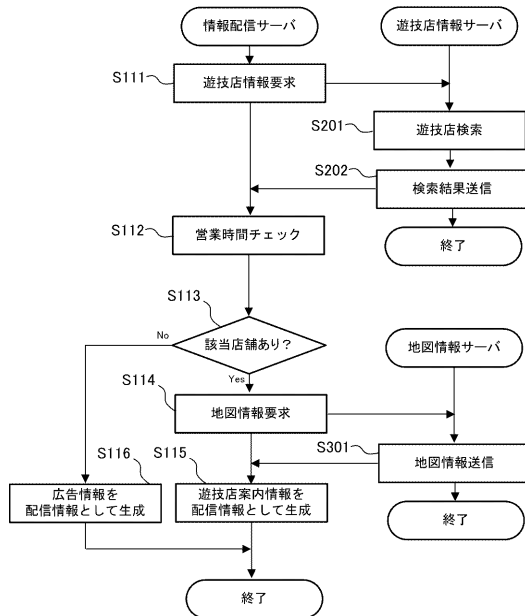
【図 7】



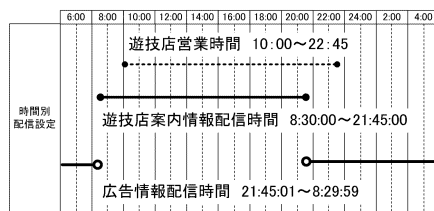
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 12】

①遊技店A

住所:〇〇県〇〇市△△付近

パチンコ/250台

スロット/100台

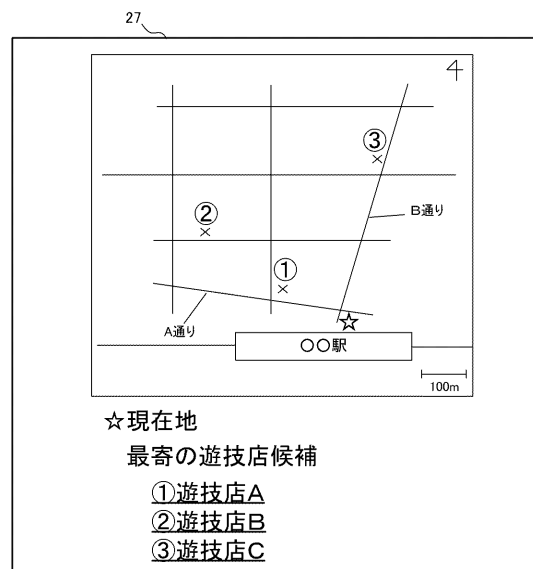
機種A・・・15台導入

遊技店コメント

実機シミュレーションゲーム
〇〇の実機 機種Aは、15台
導入。連日好調稼動中！。

遊技店に着いたら「有益情報」を選択してくだ
さい。いいことがあります。

【図 11】



【図 13】

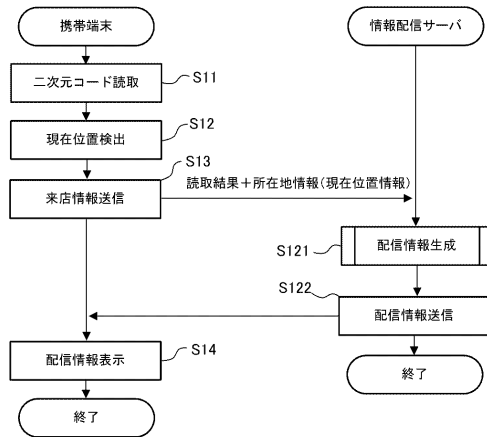
今の時間帯では、遊技ができ
そうな遊技店はありません。

◎広告情報

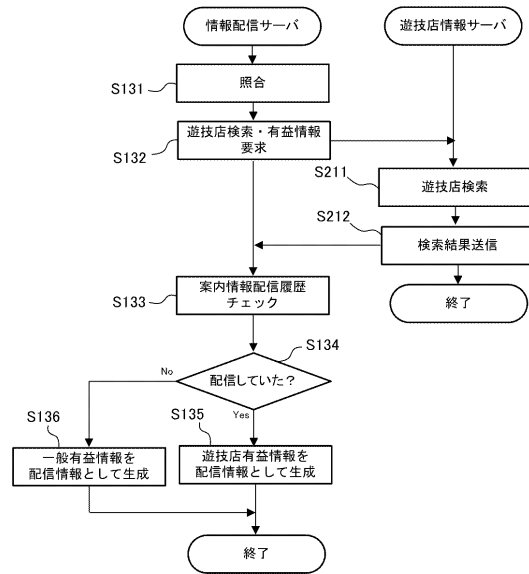
① ② ③ ④ ⑤

①機種Aの詳細情報
②お得なクーポン情報
③飲食店情報
④最寄駅情報
⑤地域イベント情報

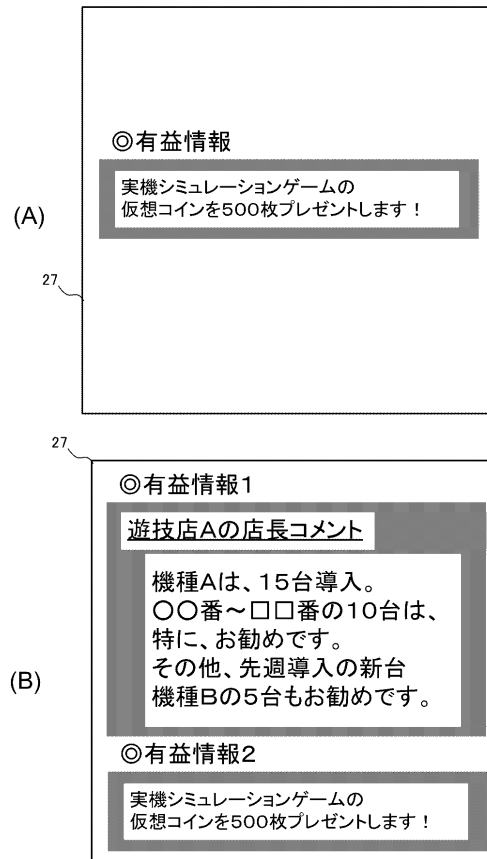
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I
G 0 8 G 1/005 (2006.01) G 0 8 G 1/005

審査官 大野 朋也

(56)参考文献 特表 2 0 1 0 - 5 1 9 9 7 0 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 0 0 7 4 4 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 3 3 9 4 1 8 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 0 2 5 6 6 2 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 1 2 9 0 0 2 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 1 1 2 5 8 7 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 9 9 / 0 0
G 0 1 C 2 1 / 2 6
G 0 8 G 1 / 0 0 5
G 0 9 B 2 9 / 0 0
G 0 9 B 2 9 / 1 0