

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-49661
(P2004-49661A)

(43) 公開日 平成16年2月19日(2004.2.19)

(51) Int.C1.⁷**A63F 7/02**

F 1

A 63 F 7/02 350 Z
A 63 F 7/02 328

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号

特願2002-213197(P2002-213197)

(22) 出願日

平成14年7月22日(2002.7.22)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100110744

弁理士 藤川 敏知

(72) 発明者 早川 圭一

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

F ターム(参考) 2C088 CA06 CA31 EB56 EB58

(54) 【発明の名称】遊技者用情報提供用の情報サーバ

(57) 【要約】

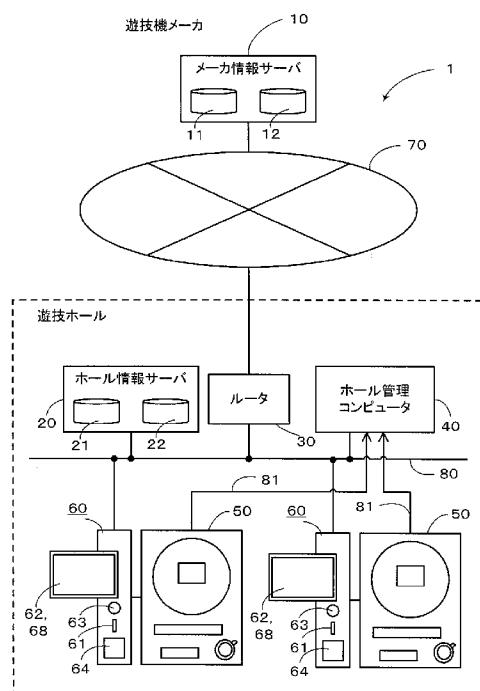
【課題】遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで遊技者に提供することができる遊技者用情報提供用の情報サーバを提供する。

【解決手段】遊技者がパチンコ遊技機50にて遊技を開始すると、出玉信号や大当たり信号がホール管理コンピュータ40に入力され、当該パチンコ遊技機50における遊技状況データがメーカー情報サーバ10に送信される。

メーカー情報サーバ10は、遊技状況データに基づいて、メーカー配信情報記憶手段11に記憶されたメーカー配信情報データベース11aから配信情報を選択し、通信網80及びLAN70を介して当該パチンコ遊技機50に対応する端末装置60へ配信する。端末装置60は、配信情報を受信して液晶ディスプレイ62に表示する。

【選択図】

図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技場内に設置された遊技機に対応づけて設けられ、通信により受信した情報を表示手段に表示する機能を有する端末装置、及び、前記遊技機における遊技状況を判別する遊技状況判別手段と協働して、遊技機にて遊技を行う遊技者に情報を提供するための情報サーバであって、

前記遊技状況判別手段における判別結果に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して前記遊技機に対応する端末装置へ配信するように構成されたことを特徴とする遊技者用情報提供用の情報サーバ。

【発明の詳細な説明】

10

【0001】**【発明の属する技術分野】**

本発明は、パチンコホール等の遊技場において遊技に興ずる遊技者に対して各種の遊技者用情報を個別に提供するための遊技者用情報提供用の情報サーバに関する。

【0002】**【従来の技術】**

パチンコホール等の遊技場においては、遊技者がパチンコ遊技機等の遊技機の前に長時間居続けて遊技を続けるのが通常である。すなわち、一般にこのような遊技者はいわゆる大当たりとなることを待ち望んで遊技を行うのであるが、この大当たり入賞となるまでは通常長い時間を要し、また、一旦大当たり入賞となつても、次の大当たり入賞となるまでさらに長時間を要する場合が多い。

20

このような遊技者にとって、遊技を続けながら各種の情報提供を受けることができれば極めて便利であり、長時間の遊技に飽きた遊技者の気分転換にも寄与することができる。

また、遊技場側にとっても、遊技客の固定化を図る目的等のために広告宣伝情報を提供したいという要求がある。

【0003】

このような状況に鑑みて、従来より、パチンコホール等の遊技場においてパチンコ遊技機等の遊技機における遊技に興ずる遊技者に対して、広告宣伝情報や遊技方法に関する情報等を個別に提供するための種々の技術が提案されている。

30

例えば、特開2002-52148号公報に記載された技術は、複数のパチンコ遊技機と通信回線を通じて通信可能に接続可能な広告情報提供サーバであつて、パチンコ遊技機からの広告情報要求信号を受けて、前記パチンコ遊技機の表示手段に広告方法を表示することを特徴とするものである。

また、特開2000-33172号公報に記載された技術は、遊技場外部から送信されるニュース、天気予報などをテレビチューナで受信してホール制御装置に送信するとともに、CM、お知らせなどの文字データを文字情報送信装置がホール制御装置に送信するように構成され、情報サーバとしてのホール制御装置がこれらの信号をパチンコ遊技機の遊技盤の下部に配設した情報表示部に送信して表示するものである。

【0004】

40

また、特開平11-253647号公報に記載された技術は、遊技場側に設けられた情報サーバとしての情報提供装置が、案内情報、コマーシャル情報、大当たり情報などを各遊技機に送信し、図柄変動表示部にて表示させるものである。

さらに、特開2002-136756号公報に記載された技術は、遊技場に設置された管理装置と、その管理装置に通信接続され且つ遊技台に臨んで設けられた表示手段とを備え、管理装置が、情報及びその情報の所定の表示条件を記憶した情報サーバを備え、前記情報サーバから前記所定の表示条件に合う情報を選定し、選定した情報を前記表示装置に送信し、その表示装置が送信された情報を表示するものである。また、所定の表示条件として遊技者の属性データを含み、会員の属性データに合った情報を選定して表示する実施態様、及び所定の表示条件として情報を表示する時間帯を含み、情報サーバから時間帯に合う情報を選定して表示する実施態様が提案されている。

50

【0005】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、特開2002-52148号公報に記載されたものでは、情報サーバが、遊技者からの要求信号を受信した場合にのみ広告情報を送信するように構成されているため、要求操作が煩わしいために広告情報を要求しない遊技者に対しては、全く広告宣伝効果を発揮することができないという問題がある。

一方、上記特開2000-33172号公報や特開平11-253647号公報に記載されたものでは、情報サーバが、広告情報等をパチンコ遊技機等の遊技者に対して一方的に提供するものであるため、特開2002-52148号公報に記載された従来例のように遊技者側において要求操作が煩わしいという問題が生じることはなく、ある程度の広告宣伝効果は期待できる。しかし、遊技者の意思や嗜好、心理状況に関係なく、情報サーバが、一方的に広告情報等を提供するものであるため、広告宣伝効果を十分には発揮させることができないという問題がある。

【0006】

これに対し、特開2002-136756号公報に記載されたものでは、情報サーバが、会員の属性データに合った情報や時間帯に合う情報を選定して、表示装置に対して送信するものであるため、遊技者側において要求操作が煩わしいという問題はなく、しかもある程度の広告宣伝効果を期待することができる。しかしながら、情報サーバが、会員の属性や時間帯のみを表示条件として広告情報の選定を行うために広告情報が画一的となりがちであり、現在の遊技状況が遊技者にとって有利な状況であるか不利な状況であるかによって、遊技者の心理状況にそぐわない広告情報が表示される場合も想定される。そして、このような場合には、広告宣伝効果を発揮させることができないだけでなく、逆効果となる場合さえ生じうるという問題がある。

本発明は、かかる課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで遊技者に提供することができる遊技者用情報提供用の情報サーバを提供することである。

【0007】**【課題を解決するための手段】**

以下、上記目的等を解決するのに適した各手段につき、必要に応じて作用効果等を付記しつつ説明する。

【0008】

1. 遊技場内に設置された遊技機に対応づけて設けられ、通信により受信した情報を表示手段に表示する機能を有する端末装置、及び、前記遊技機における遊技状況を判別する遊技状況判別手段と協働して、遊技機にて遊技を行う遊技者に情報を提供するための情報サーバであって、

前記遊技状況判別手段における判別結果に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して前記遊技機に対応する端末装置へ配信するように構成されたことを特徴とする遊技者用情報提供用の情報サーバ。

【0009】

手段1によれば、情報サーバは、遊技状況判別手段による判別結果に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して前記遊技機に対応する端末装置へ配信する。そして、端末装置は、情報サーバから配信された配信情報を表示手段に表示する。

よって、遊技者に提供するための各種の配信情報の中から、遊技状況に応じて適切な情報が選択されて端末装置を介して遊技者に提供されるので、遊技者は、遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで取得することができる。また、これにより、配信情報を提供する遊技場や遊技機メーカー等は、遊技者に対して効果的な情報提供を行うことができ、他の遊技場又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0010】

10

20

30

40

50

2. 前記情報サーバは、前記遊技場の外部にて通信網に接続され、前記端末装置への情報の配信及び前記遊技状況判別手段による判別結果の受信が可能であることを特徴とする手段1に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段2によれば、遊技場の外部にて通信網に接続された情報サーバが、通信網を介して、遊技状況判別手段における判別結果を受信し、配信情報を選択して端末装置へ配信する。よって、情報サーバが設けられた遊技機メーカー等は、遊技場から離れた場所にて遊技状況判別結果を受信可能であると共に、各地の遊技場にて遊技に興ずる遊技者に遊技状況に応じて直接的に各種の情報を提供することができる。また、これにより、遊技機メーカー等は、他の遊技機メーカーとの差別化、当該遊技機メーカー製品への集客等を図ることが可能となる。

10

【0011】

3. 前記情報サーバは、前記遊技場内に設けられ、前記端末装置への情報の配信及び前記遊技状況判別手段による判別結果の受信が可能であることを特徴とする手段1に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段3によれば、遊技場内に設けられた情報サーバが、遊技状況判別手段における判別結果を受信し、配信情報を選択して端末装置へ配信する。よって、情報サーバが設けられた遊技場の経営者は、遊技場内で遊技に興ずる遊技者に遊技状況に応じて直接的に各種の情報を提供することができる。また、これにより、遊技場経営者は、他の遊技場との差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

20

【0012】

4. 遊技者に提供するための各種の配信情報を記憶する配信情報記憶手段をさらに備えたことを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段4によれば、配信情報記憶手段が、遊技者に提供するための各種の配信情報を記憶するので、情報サーバは、情報記憶手段に記憶された各種の情報から少なくとも一つの情報を選択して配信することができる。

【0013】

5. 遊技者識別情報毎に遊技者管理情報を記憶する遊技者管理情報記憶手段を備えるとともに、

前記端末装置は、遊技者識別情報を入力するための遊技者識別情報入力手段を有し、入力された遊技者識別情報を前記情報サーバに送信するように構成され、

30

前記端末装置から送信された遊技者識別情報に基づいて前記遊技者管理情報記憶手段より遊技者管理情報の取得を行うとともに、前記遊技状況判別結果及び前記遊技者管理情報に基づいて前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して配信することを特徴とする手段4に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段5によれば、情報サーバが、端末装置から送信された遊技者識別情報に基づいて遊技者管理情報記憶手段より遊技者管理情報の取得を行うとともに、遊技状況判別結果及び遊技者管理情報に基づいて配信情報記憶手段から少なくとも一つの配信情報を選択して配信する。よって、遊技状況判別結果に加えて、遊技者識別情報により特定された遊技者の遊技者管理情報をも活用して配信情報が選択されるので、個々の遊技者に対してより適切な情報を提供することができる。

40

【0014】

6. 前記配信情報記憶手段は、遊技者の種類別に配信情報を分類して記憶するように構成され、

前記遊技者管理情報記憶手段に記憶された遊技者管理情報に基づいて前記遊技者識別情報によって特定される遊技者の種類を判別する遊技者種類判別手段を有し、前記遊技状況判別結果及び前記遊技者種類判別結果に基づいて前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して配信することを特徴とする手段5に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段6によれば、情報サーバは、遊技者種類判別手段において遊技者管理情報記憶手段に

50

記憶された遊技者管理情報に基づいて遊技者識別情報によって特定される遊技者の種類を判別し、遊技状況判別結果及び遊技者種類判別結果に基づいて配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して配信する。よって、遊技者の種類に適合した内容の配信情報を選択的に提供することができる。例えば、配信情報記憶手段が、会員用の配信情報と非会員用の配信情報を分類して記憶するように構成される。そして、遊技者種類判別手段が、遊技者管理情報記憶手段に記憶された遊技者管理情報に基づいて会員であるか、または非会員であるかを判別し、会員である場合は会員用配信情報を選択し、非会員である場合は非会員用配信情報を選択して配信する。さらに、配信用情報記憶手段が、会員を優良顧客用の配信情報と一般顧客用の配信情報とに分類して記憶するように構成してもよい。この場合、遊技者種類判別手段が、遊技者管理情報記憶手段に記憶された遊技者管理情報に基づいて優良顧客であるか、または一般顧客であるかを判別し、優良顧客である場合は優良顧客用配信情報を選択し、一般顧客である場合は一般顧客用配信情報を選択して配信する。

【0015】

7. 前記遊技者管理情報記憶手段にて記憶される遊技者管理情報には、遊技者の遊技履歴情報が含まれることを特徴とする手段5又は6に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段7によれば、遊技者管理情報記憶手段にて記憶される遊技者管理情報には、遊技者の遊技履歴情報が含まれているので、情報サーバは、遊技者の遊技履歴情報を参照することにより適切な情報を選択して配信することができる。さらに、遊技履歴情報に基づいて、遊技者が優良顧客であるか否かを判断するように構成してもよい。

【0016】

8. 前記遊技者識別情報入力手段は、遊技者が所持する携帯通信端末を介して前記遊技者識別情報を入力するように構成されたことを特徴とする手段5乃至7のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段8によれば、遊技者識別情報入力手段は、遊技者が所持する携帯通信端末を介して遊技者識別情報を簡単且つ確実に入力することができる。よって、外出の際に常時、携帯する携帯通信端末を利用してるので、遊技場へ出かける際にIDカード等を別途携帯する必要がないという利点がある。

【0017】

9. 前記遊技者識別情報入力手段は、前記携帯通信端末の表示部に表示されたバーコードを読み取り可能なバーコード読み取り装置からなることを特徴とする手段8に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段9によれば、バーコード読み取り装置が、携帯通信端末の表示部に表示されたバーコードを読み取ることによって遊技者識別情報を入力するため、簡単な操作で確実に遊技者識別情報を入力することができる。

【0018】

10. 前記バーコード読み取り装置は、二次元バーコードを読み取り可能に構成されたことを特徴とする手段9に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段10によれば、バーコード読み取り装置が、携帯通信端末の表示部に表示された二次元バーコードを読み取ることによって遊技者識別情報を入力するため、簡単な操作で確実に遊技者識別情報を入力することができる。また、二次元バーコードは多くの情報を高密度に表現可能であるため、携帯電話機の液晶表示部等の限られたスペースでも確実に遊技者識別情報やさらには暗号情報を二次元バーコードの形で表示することができる。

【0019】

11. 前記遊技状況判別手段における判別結果が有利な遊技状況を示しているか、不利な遊技状況を示しているかを判別する遊技成績判別手段を備え、その遊技成績判別手段における判別結果に基づいて、前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して配信することを特徴とする手段4乃至10のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

10

20

30

40

50

手段11によれば、遊技成績判別手段が、遊技状況判別手段における判別結果が有利な遊技状況を示しているか、不利な遊技状況を示しているかを判別し、その遊技成績判別手段における判別結果に基づいて、前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して配信する。よって、遊技者にとって遊技状況が有利な状況か不利な状況かに応じて、遊技者の心理状況に適合した適切な情報が遊技者に対して確実に提供される。

【0020】

12. 前記配信情報記憶手段は、遊技者にとって有利な遊技状況にあるときに提示すべき有利状況遊技者用情報と、遊技者にとって不利な遊技状況にあるときに提示すべき不利状況遊技者用情報を記憶し、

前記遊技成績判別手段により有利な遊技状況であると判別された場合は前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から有利状況遊技者用情報を選択して配信し、不利な遊技状況であると判別された場合は前記配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から不利状況遊技者用情報を選択して配信することを特徴とする手段11に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段12によれば、遊技成績判別手段が、遊技状況判別手段における判別結果が有利な遊技状況を示しているか、不利な遊技状況を示しているかを判別し、有利な遊技状況であると判別された場合は配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から有利状況遊技者用情報を選択して配信し、不利な遊技状況であると判別された場合は配信情報記憶手段に記憶された各種の配信情報から不利状況遊技者用情報を選択して配信する。よって、遊技者にとって遊技状況が有利な状況か不利な状況かに応じて、遊技者の心理状況に適合した適切な情報が遊技者に対して確実に提供される。

【0021】

13. 前記遊技機はパチンコ遊技機であり、前記遊技状況判別手段は、大当たり回数、確率変動遊技の連続回数、及び出玉数の内、少なくとも一つを出力することを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段13によれば、遊技状況判別手段は、パチンコ遊技機における大当たり回数、確率変動遊技の連続回数、及び出玉数の内、少なくとも一つを出力するので、情報サーバは、パチンコ遊技機における遊技状況を的確に表す判別結果を確実に取得することができる。

【0022】

14. 前記遊技状況判別手段における判別結果に基づいて、前記配信情報の配信を実行するように構成されたことを特徴とする手段1乃至13のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段14によれば、遊技状況判別手段における判別結果に基づいて配信情報の配信を実行するので、遊技者は、適切なタイミングで情報の提供を受けることができる。例えば、遊技者が表示手段に表示された情報を見ようとする可能性が少ない遊技状態（例えば、パチンコ遊技機におけるリーチ状態中の場合等）では情報の配信を待機し、情報を見ようとする可能性が高い遊技状態（例えば、パチンコ遊技機における大当たり状態中や確率変動遊技中）では、情報の配信を実行するように構成することにより、効果的なタイミングで情報の配信を行うことができる。

【0023】

15. 前記端末装置は、前記情報サーバに対して特定の配信情報について配信を要求するための配信要求手段を備え、

前記配信要求手段によって配信を要求された前記特定の配信情報について配信を行うように構成されたことを特徴とする手段1乃至14のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段15によれば、情報サーバは、配信要求手段によって配信を要求された特定の配信情報について配信を行うように構成されているので、遊技者は、自分が必要とする特定の配信情報について選択的に提供を受けることができる。

【0024】

10

20

30

40

50

16. 前記配信要求手段は、タッチパネルにより構成されたことを特徴とする手段15に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段16によれば、遊技者は、端末装置に設けられたタッチパネルにより簡単な操作で確実に情報の配信要求を行うことができる。

【0025】

17. 前記配信情報の見出しを前記端末装置の表示手段に表示させるための見出し画面表示用情報を前記端末装置に送信する見出し画面送信手段を備え、

前記配信要求手段は、前記表示手段に表示された見出し画面より特定の配信情報を選択して配信を要求するように構成されたことを特徴とする手段15又は16に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段17によれば、遊技者は、表示手段に表示された見出し画面より特定の配信情報を簡単且つ確実に選択して配信を要求することができる。

【0026】

18. 前記端末装置は、遊技者が所持する携帯通信端末であることを特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段18によれば、情報サーバは、遊技者が所持する携帯通信端末に情報を配信するので、配信された情報を提示するための表示装置等を別途設ける必要がないためシステムを安価に構成することができる。

【0027】

19. 前記端末装置は、前記遊技機に隣接配置された玉貸し機或いは玉貸しに関する情報機器に組み込まれたことを特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段19によれば、端末装置が、遊技機に隣接配置された玉貸し機或いは玉貸しに関する情報機器に組み込まれているので、装置の省スペース化を図ることができる。さらに、遊技機を交換する必要がある場合には、端末装置が遊技機と別体の玉貸し機に組み込まれているので、遊技機のみを交換すればよい。尚、玉貸しに関する情報機器とは、例えば、カードユニットと称されるプリペイドカード専用の玉貸し機である。

【0028】

20. 前記端末装置は、前記遊技機の上方に設けられた表示手段に表示を行うように構成されたことを特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段20によれば、遊技機の上方に設けられる既存設備である表示手段に表示を行うように構成されているので、システムの低コスト化を図ることができる。

【0029】

21. 前記端末装置は、前記遊技機のいずれかの部位に設けられた表示手段に表示を行うように構成されたことを特徴とする手段1乃至17のいずれかに記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段21によれば、端末装置が、遊技機のいずれかの部位に設けられた表示手段に表示を行うように構成されているので、装置の省スペース化を図ることができるとともに、遊技者は、遊技を楽しみながら視線を大きく移動させることなく表示手段に表示された情報を見ることができる。

【0030】

22. 前記表示装置は、前記遊技機の遊技領域内に設けられたことを特徴とする手段21に記載の遊技者用情報提供用の情報サーバ。

手段22によれば、表示装置が遊技機の遊技領域内に設けられているので、遊技者が遊技を行いながら、視線を殆ど移動させることなく、表示装置に表示された情報を見ることができる。また、遊技領域内に図柄変動表示装置を有するパチンコ遊技機等である場合、配信された情報を図柄変動表示装置に表示させるように構成することによりシステムの低コスト化を図ることができる。

【0031】

10

20

30

40

50

23. 遊技機にて遊技を行う遊技者に情報を提供するためにコンピュータに、前記遊技機の遊技状況に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択する手順と、

その選択された少なくとも一つの配信情報を、前記遊技機に対応する端末装置へ配信する手順と、

を実行させるための遊技者用情報提供プログラム。

【0032】

手段23によれば、コンピュータが遊技者用情報提供プログラムを実行することにより、前記遊技機の遊技状況に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択し、その選択された少なくとも一つの配信情報を、前記遊技機に対応する端末装置へ配信する。10

よって、遊技者に提供するための各種の配信情報の中から、遊技状況に応じて適切な情報が選択されて端末装置を介して遊技者に提供されるので、遊技者は、遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで取得することができる。また、これにより、配信情報を提供する遊技場や遊技機メーカー等は、遊技者に対して効果的な情報提供を行うことができ、他の遊技場又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0033】

24. 遊技機にて遊技を行う遊技者に情報を提供するためにコンピュータに、前記遊技機の遊技状況に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から、少なくとも一つの配信情報を選択する手順と、20

その選択された少なくとも一つの配信情報を、前記遊技機に対応する端末装置へ配信する手順と、

を実行させるための遊技者用情報提供プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【0034】

手段24によれば、コンピュータがコンピュータ読み取り可能な記録媒体から遊技者用情報提供プログラムを読み出して実行することにより、前記遊技機の遊技状況に基づいて、遊技者に提供するための各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択し、その選択された少なくとも一つの配信情報を、前記遊技機に対応する端末装置へ配信する。30

【0035】

よって、遊技者に提供するための各種の配信情報の中から、遊技状況に応じて適切な情報が選択されて端末装置を介して遊技者に提供されるので、遊技者は、遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで取得することができる。また、これにより、配信情報を提供する遊技場や遊技機メーカー等は、遊技者に対して効果的な情報提供を行うことができ、他の遊技場又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【0036】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の遊技者用情報提供用の情報サーバを適用した遊技者用情報提供システムの一実施の形態について図面を参照しつつ説明する。40

図1は、本実施の形態の遊技者用情報提供システム1の全体構成を示すブロック図である。

【0037】

遊技者用情報提供システム1は、図1に示すように、遊技機メーカー側に設けられ、インターネット網70に接続されたメーカー情報サーバ10と、遊技ホール(遊技場)側に設けられたホール情報サーバ20、通信網70と遊技ホール内のLAN80とを通信接続するルータ30、ホール管理コンピュータ40、パチンコ遊技機50、及び端末装置60とから構成されている。尚、図1では、一つの遊技ホールしか図示されていないが、2以上の遊技ホールが通信網70を介してメーカー側(すなわち、メーカー情報サーバ10)50

と接続される構成であつてもよい。

尚、メーカー情報サーバ10、ホール情報サーバ20は本発明の情報サーバを、ホール管理コンピュータ40は遊技状況判別手段を、パチンコ遊技機50は遊技機をそれぞれ構成するものである。

【0038】

メーカー情報サーバ10は、図1に示すように、遊技機メーカー側に設けられ、遊技ホール内の遊技者に提供するための情報を、遊技ホール内にて各パチンコ遊技機50に対応づけて設置された各端末装置60へ通信網70を介して配信するためのコンピュータである。

メーカー情報サーバ10は、図2に示すように、遊技者に提供するための各種の配信情報を蓄積したメーカー配信情報データベース11aを記憶するメーカー配信情報記憶手段11と、多数のメーカー会員管理情報をメーカー会員ID別に蓄積したメーカー会員管理情報データベース12aを記憶するメーカー会員管理情報記憶手段12と、遊技状況受信手段13と、遊技成績判別手段14と、顧客判別手段15と、情報選択手段16と、情報配信手段17と、遊技管理テーブル18とを有している。ここで、メーカー配信情報記憶手段11及びメーカー会員管理情報記憶手段12は、具体的には、ハードディスク装置等の記憶装置によって構成され、遊技状況受信手段13と、遊技成績判別手段14と、顧客判別手段15と、情報選択手段16と、情報配信手段17と、遊技管理テーブル18は、図示しないハードディスク装置やROM等の記憶手段に格納されたプログラムをCPUが読み出して実行することにより実現されるものである。また、メーカー会員IDは、メーカー会員となつた際に遊技機メーカーから会員に対して付与されている。

尚、メーカー配信情報記憶手段11が本発明の配信情報記憶手段及び情報記憶手段を、メーカー会員管理情報記憶手段12が遊技者管理情報記憶手段を、顧客判別手段15が遊技者種類判別手段をそれぞれ構成するものである。

【0039】

メーカー配信情報記憶手段11に記憶される配信情報データベース11aは、遊技ホール内で遊技機50にて遊技に興ずる各遊技者に対して端末装置60を介して提供するために遊技機メーカーによって用意された各種の配信情報を蓄積したデータベースである。メーカー配信情報データベース11aは、図3に示すように、多数の配信情報を遊技状況によって、有利状況遊技者用情報、不利状況遊技者用情報、及び共通情報の3種類に分類し、これらをそれぞれ、会員用情報と非会員用情報とに分類し、会員用情報についてはさらに優良顧客用情報と一般顧客用情報とに分類して記憶管理する論理構造を有している。

【0040】

有利状況遊技者用情報とは、遊技者にとって有利な遊技状況である場合に遊技機メーカーから提供される情報である。有利状況遊技者用情報には、例えば、遊技者の有利状況を祝うお祝いキャラクタを表示させるための情報や、新機種リリース情報、新機種開発情報等が含まれる。有利状況の際にこれらの情報が遊技者に提供されることにより、遊技者の気分を高揚させると共に、遊技者に当該遊技機メーカーの遊技機に対する興味を抱かせ、遊技意欲をより一層向上させることが期待される。

一方、不利状況遊技者用情報とは、遊技者にとって不利な遊技状況である場合に遊技機メーカーから提供される情報である。不利状況遊技者用情報には、例えば、不利状況に意気消沈する遊技者を応援、激励するため応援キャラクタを表示するための情報等が含まれる。不利状況の際にこれらの情報が遊技者に提供されることにより、遊技者が元気づけられ、逆転を狙って遊技を継続する意欲が向上することが期待される。

また、共通情報とは、遊技開始から短時間しか経過しておらず、遊技状況の判別が困難な段階や、有利状況と不利状況との中間的な状況の際に、遊技機メーカーから提供される情報である。共通情報には、例えば、遊技機メーカーからのお知らせ、スポンサ企業の広告等の情報が含まれる。これらの情報が提供されることにより、遊技者は時間を有効に活用して情報を入手することができると共に、退屈することなく遊技を継続することができることが期待される。

【0041】

10

20

30

40

50

また、会員用情報とは、会員用に用意された情報であって、会員中の一般顧客用に用意された一般顧客用情報と、会員中の優良顧客用に用意された優良顧客用情報がある。優良顧客用情報は、優良顧客のみに対する限定情報や、一般顧客用情報に対して相対的に価値が高い内容の情報等である。優良顧客に対して、提供する情報内容で優遇することにより、当該遊技機メーカーの遊技機における遊技回数をさらに増加させ、且つ、長期にわたって当該遊技機メーカーの優良顧客であり続ける意欲を向上させることが期待される。さらに、一般顧客に対しても、当該遊技機メーカーの遊技機での遊技回数を重ねることで当該遊技機メーカーの優良顧客になろうとする意欲を向上させることが期待される。

さらに、非会員用情報とは、非会員（会員IDを有しないゲスト）用に用意された情報である。非会員用情報は、例えば、会員用情報と比較して提供される情報の種類等が限定されており、非会員に対して、当該遊技機メーカーの会員となって優遇されたいという気持ちを抱かせることが期待される。10

【0042】

メーカー会員管理情報記憶手段12に記憶されるメーカー会員管理情報データベース12aは、当該遊技機メーカーにおいて会員登録されている全てのメーカー会員に関する情報をメーカー会員ID別に蓄積したデータベースである。メーカー会員管理情報データベース12aは、より詳細には、図4に示すように、遊技者識別情報としてのメーカー会員ID別に、会員の氏名、住所、性別、年齢、趣味等を含む会員属性情報、当該遊技機メーカーの各種遊技機における遊技の履歴を含む遊技履歴情報、及び過去に配信した情報の履歴を含む配信履歴情報が記憶管理されている。20

遊技管理テーブル18は、遊技中の会員IDを端末装置別に管理するためのハードディスク装置等の記憶装置上に構築されるデータテーブルであって、図5に示すように、各端末装置60のアドレス別に、対応するパチンコ遊技機50が設置された店舗の地域、店舗名、設置機種、及び遊技中の会員IDが記憶管理される。

尚、パチンコ遊技機50で遊技が行われていない場合、遊技中会員IDはブランク（空き）となっている（図5参照）。30

【0043】

ホール情報サーバ20は、遊技ホール側に設けられ、当該遊技ホール内の遊技者に提供するための情報を、当該遊技ホール内にて各遊技機50に対応づけて設置された各端末装置60へLAN80を介して配信するためのコンピュータである。30

ホール情報サーバ20は、図6に示すように、遊技者に提供するための各種の配信情報を蓄積したホール配信情報データベース21aを記憶するホール配信情報記憶手段21と、多数のホール会員管理情報をホール会員ID別に蓄積したホール会員管理情報データベース22aを記憶するホール会員管理情報記憶手段22と、遊技状況受信手段23と、遊技成績判別手段24と、顧客判別手段25と、情報選択手段26と、情報送信手段27と、遊技管理テーブル28とを有している。ここで、ホール配信情報記憶手段21及びホール会員管理情報記憶手段22は、具体的には、ハードディスク装置等の記憶装置によって構成され、遊技状況受信手段23と、遊技成績判別手段24と、顧客判別手段25と、情報選択手段26と、情報送信手段27と、遊技管理テーブル28とは、図示しないハードディスク装置やROM等の記憶手段に格納されたプログラムをCPUが読み出して実行することにより実現されるものである。また、ホール会員IDは、ホール会員となった際に遊技機メーカーから会員に対して付与されている。40

尚、ホール配信情報記憶手段21が本発明の配信情報記憶手段及び情報記憶手段を、ホール会員管理情報記憶手段22が遊技者管理情報記憶手段を、顧客判別手段25が遊技者種類判別手段をそれぞれ構成するものである。

【0044】

ホール配信情報記憶手段21に記憶される配信情報データベース21aは、遊技ホール内で遊技機50にて遊技に興ずる各遊技者に対して端末装置60を介して提供するために当該遊技ホールによって用意された各種の配信情報を蓄積したデータベースである。配信情報データベース21aは、図7に示すように、多数の配信情報を遊技状況によって、有利

状況遊技者用情報、不利状況遊技者用情報、及び共通情報の3種類に分類し、これらをそれぞれ、会員用情報と非会員用情報とに分類し、会員用情報についてはさらに優良顧客用情報と一般顧客用情報とに分類して記憶管理する論理構造を有している（メーカ配信情報データベース11aと同様）。

有利状況遊技者用情報とは、遊技者にとって有利な遊技状況である場合に提供される情報である。有利状況遊技者用情報には、例えば、当該遊技ホールにおける景品情報、当該遊技ホール近隣の商店等に関する情報等が含まれる。有利状況の際にこれらの情報が遊技者に提供されることにより、遊技者に当該遊技ホールにおける景品交換や近隣商店への立ち寄りを楽しみにさせ、遊技意欲をより一層向上させることが期待される。

一方、不利状況遊技者用情報とは、遊技者にとって不利な遊技状況である場合に当該遊技ホールから提供される情報である。不利状況遊技者用情報には、例えば、新装開店情報、本日或いは近日中の優良台情報等の今後の逆転可能性を示唆する情報等が含まれる。不利状況の際にこれらの情報が遊技者に提供されることにより、遊技者が元気づけられ、逆転を狙って遊技を継続する意欲が向上することが期待される。

また、共通情報とは、遊技開始からの経過時間が比較的短く、遊技状況の判別が困難な段階において遊技状況とは無関係に当該遊技ホールから提供される情報である。共通情報には、例えば、当該遊技ホールからのお知らせ、近隣商店の宣伝広告等の情報が含まれる。これらの情報が提供されることにより、遊技者は時間を有効に活用して情報を入手することができると共に、退屈することなく遊技を継続することができる期待される。

【0045】

尚、上記3種類の情報に対してさらに会員用情報と非会員情報とが用意され、会員用情報には、優良顧客用情報と一般顧客用情報とが用意されている点については、メーカ配信情報データベース11aと同様である。そして、優良顧客を、提供する情報内容で優遇することにより、さらに当該遊技ホールへの来店回数を増加させ、且つ、長期にわたって当該遊技ホールの優良顧客であり続ける意欲を向上させることが期待される。さらに、一般顧客に対しても、当該遊技ホールへの来店回数を重ねることで当該遊技ホールの優良顧客になろうとする意欲を向上させることが期待される。非会員用情報は、例えば、会員用情報と比較して提供される情報の種類等が限定されており、非会員に対して、当該遊技ホールの会員となって優遇されたいという気持ちを抱かせることができることが期待される。

【0046】

ホール会員管理情報記憶手段22に記憶されるホール会員管理情報データベース22aは、当該遊技ホールにおいて会員登録されている全てのホール会員に関する情報をホール会員ID別に蓄積したデータベースである。ホール会員管理情報データベースは、より詳細には、図8に示すように、遊技者識別情報としてのホール会員ID別に、会員の氏名、住所、性別、年齢、趣味等を含む会員属性情報、当該ホールにおける総出玉数、前回来店日時、前回遊技機種等の遊技の履歴を含む遊技履歴情報、及び過去に当該遊技ホールから配信された情報の履歴を含む配信履歴情報が記憶管理されている。

遊技管理テーブル28は、遊技中の会員IDを端末装置別に管理するためのハードディスク装置等の記憶装置上に構築されるデータテーブルであって、図9に示すように、各端末装置60別に、対応するパチンコ遊技機50の機種名及び遊技中の会員IDが記憶管理される。

【0047】

ルータ30は、遊技ホール内に設けられ、ホール情報サーバ20、ホール管理コンピュータ40、及び端末装置60が接続されたLAN80と、メーカ情報サーバ10が接続された通信網70とを相互に接続するための通信管理装置である。

ホール管理コンピュータ40は、遊技ホール内に設置された各遊技機50と通信線81によって通信接続され、各遊技機50から出玉数、大当たりの発生等に関する信号を受信して蓄積すると共に、遊技状況判別結果としての遊技状況データを演算により求めてメーカ情報サーバ20及びホール情報サーバ10に送信するコンピュータである。ホール管理コンピュータ40は、図10に示すように、各パチンコ遊技機50から出力される出玉信号、

10

20

30

40

50

大当たり信号、リーチ信号等を受信する受信手段41と、これらの信号に基づいて遊技状況判別結果としての遊技状況データを演算により求める遊技状況演算手段42と、遊技状況データとそれに対応する端末装置60のアドレスとをメーカ情報サーバ20及びホール情報サーバ10へ送信する送信手段43と、各パチンコ遊技機50(台番号)に対応する端末装置60のアドレスを記憶する端末装置管理テーブル44とを備えている。尚、遊技状況演算手段42により求められる遊技状況データは、出玉数、大当たり回数、確率変動遊技連続回数等のデータであり、遊技が有利であるか、不利であるかを判別するために必要なデータである。さらに、リーチ状態が発生した場合には、ホール管理コンピュータ40よりリーチ状態であることを示すデータが出力される。また、遊技ホールの経営者は、ホール管理コンピュータ40から出力される遊技状況データに基づいて各遊技機50の釘調整管理等を行う。尚、端末装置60のアドレスとは、端末装置60のネットワーク上における所在を示すアドレスであり、通信網70がインターネット網である場合はIPアドレスが用いられる。尚、ホール管理コンピュータ40は、図示しないCPU, ROM, RAM等を備え、受信手段41と、遊技状況演算手段42と、送信手段43と、端末装置管理テーブル44とは、図示しないハードディスク装置やROM等の記憶手段に格納されたプログラムをCPUが読み出して実行することにより実現されるものである。

【0048】

パチンコ遊技機50は、図11に示されるように、周知の電子制御式パチンコ遊技機であり、遊技者が打球ハンドル51を持ち、時計回りに回動操作することにより図示しない打球ハンマが作動して、上受皿52に貯留された遊技球が繰り返し打ち出される。打ち出された遊技球は、レール59に案内されて遊技領域54内に打ち込まれ、複数の障害釘に当たりながら落下する過程で、一般入賞口55に入賞することに基づいて、上受皿52(場合によっては下受皿53)に所定数の賞球(出玉)が払い出されるように構成されている。さらに、遊技領域54の略中央部には、3つの表示列が表示される液晶表示部を有する可変表示装置56が設けられ、作動チャッカ-57に対し遊技球が入賞することに基づいて、可変表示装置56の液晶表示部の図柄が変動する。そして、図柄が特定の組み合わせであることを必要条件に、可変入賞装置の大入賞口58が所定時間、所定回数だけ開いて、遊技球が入賞しやすい大当たり状態になるように構成されている。また、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態では、遊技者の期待感を高揚させるように可変表示装置56の液晶表示部の表示が変化するリーチアクションが表示される。また、特定の絵柄で大当たりした場合には、大当たり発生確率が変動して高い確率で大当たりが発生する確率変動モードに突入し、再度、特定絵柄で大当たりした場合には確率変動モードが継続するようになっている。また、パチンコ遊技機50の裏面には、図示しない信号出力端子が設けられ、遊技球の打ち込み数、出玉(賞球払出し)数、大当たりの発生、確率変動モードへの突入、リーチ状態の発生等を表す電気信号を出力するように構成されている。

【0049】

端末装置60は、図1に示すように、遊技ホールにおいて各パチンコ遊技機50にそれぞれ隣接して設置され、前面に設けられたカード挿入口61にプリペイドカードを挿入することにより玉がパチンコ遊技機50の上受皿52に流れ込むように構成された玉貸し機(台間サンドとも称される)としての機能と、LAN80に通信接続されてメーカ情報サーバ10又はホール情報サーバ20から配信される情報を遊技者に個別に提供する通信端末としての機能とを兼ね備えた装置である。

すなわち、端末装置60は、図1、図12に示すように、玉貸し機と、表面に透明なタッチパネル68を設けた液晶ディスプレイ62と、スピーカ63と、バーコード読み取り装置64と、送信手段65と、受信手段66と、制御手段67とを備えて構成されている。尚、端末装置60には、図示しないCPU、ROM、RAMを備えており、送信手段65と、受信手段66と、制御手段67とは、CPUがROMに記憶された制御プログラムを読み出して実行することにより実現されるものである。

尚、液晶ディスプレイ62は、本発明の表示手段を、バーコード読み取り装置64は遊技者識別情報入力手段を、タッチパネル68は配信要求手段をそれぞれ構成するものである

。

【0050】

液晶ディスプレイ62は、LAN80を介してメーカ情報サーバ10又はホール情報サーバ20から配信された各種の静止画又は動画等の画像情報をカラー表示するための表示装置であり、パソコン用コンピュータ等のモニターとして用いられるものと同様の構成を有するものである。また、液晶ディスプレイ62の画面の表面には、透明なタッチパネル68が設けられている。タッチパネル68は、指で表面に触れると、その触れた位置を検知して画面上の位置を指定する公知の装置である。本実施の形態では、指で触れた画面上の位置に対応したコマンドが端末装置60に入力され、入力されたコマンドが送信手段65によって送出され、LAN80を介してホール情報サーバ20へ送信されると共に、10 LAN80及び通信網70を介してメーカ情報サーバ10に送信される。

スピーカ63は、LAN80を介してメーカ情報サーバ10又はホール情報サーバ20から配信された情報が音声情報を伴っている場合に、音声を発生する装置である。

【0051】

そして、メーカ情報サーバ10又はホール情報サーバ20から配信された配信情報を受信手段66が受信すると、制御手段67は、配信情報に含まれる画像情報に基づいて液晶ディスプレイ62に静止画や動画等の画像表示を行うように制御するとともに、配信情報に含まれる音情報に基づいてスピーカ63にて音声や音楽を発生させるように制御する。より詳細には、例えば、配信情報が動画圧縮ファイルの形で配信され、端末装置60の記憶装置上に全てダウンロードしてから制御手段67を構成する再生プログラムにより動画及び音声を再生するように構成されるか、或いは、動画や音声をダウンロードしながら再生する(ストリーミング機能)ように構成される。さらに、配信情報がJava(登録商標)等の所定の言語で記述されたプログラム形式である場合、配信されたプログラムが制御手段67を構成する閲覧プログラムによって実行されることにより画像表示等を行うように構成される。20

【0052】

バーコード読み取り装置64は、二次元バーコードを光学的に読み取り可能な公知のバーコード読み取り装置であり、二次元バーコードシンボルで表された会員IDを読み取って端末装置60に入力するための装置である。すなわち、図13に示すように、遊技者が所持する携帯電話機69の表示部69aに会員IDを表す二次元バーコードシンボルを表示させ、これをバーコード読み取り装置64の読み取り部64aに向けてかざすことにより、二次元バーコードで表された会員IDが光学的に読み取られる。読み取られた会員ID及び端末装置60のアドレスは、送信手段65によって送出され、LAN80を介してホール情報サーバ20へ送信されると共に、LAN80及び通信網70を介してメーカ情報サーバ10に送信される。30

尚、本実施の形態では、一つの二次元バーコードシンボルでメーカ会員ID及びホール会員IDの両方が表されるものとし、バーコード読み取り装置64は、一度に、メーカ会員ID及びホール会員IDの両方を読み取ることができるものとする。

【0053】

次に、パチンコ遊技機50における遊技開始から、メーカ情報サーバ10又はホール情報サーバ20から情報が配信されて端末装置60の液晶ディスプレイ62上に表示されるまでの一連の処理について、図14のメーカ情報サーバ/ホール情報サーバと端末装置、又はホール管理コンピュータとの間の情報送受信の一例を示す図と、図15～図17の各フローチャートとを参照しつつ説明する。40

まず、遊技者が、自己が所持する携帯電話機69においてボタン69bを操作することにより、液晶表示部69aにメーカ会員ID及び/又はホール会員ID(以下、単に会員IDと称する)を二次元バーコードとして表示させる(図13参照)。そして、会員IDを表す二次元バーコードシンボルが表示された液晶表示部69aを、端末装置60に設けられたバーコード読み取り装置64の読み取り部64a上にかざすと、バーコード読み取り装置64が、二次元バーコードで表された会員IDを光学的に読み取る(図15:S1)50

。読み取られた会員ID及び当該端末装置60のネットワーク上のアドレスが、端末装置60により、LAN80を介してホール情報サーバ20へ送信されると共に、LAN80からルータ30を経由し通信網70を介してメーク情報サーバ10へ送信される(図15:S2、図12:1)。

【0054】

メーク情報サーバ10は、当該端末装置60から送信された会員IDを受信し(図16:S11)、その受信した会員IDをメーク会員管理情報データベース12aと照合し、登録された会員IDか否かを判断する(図16:S12)。ここで、受信した会員IDと一致するメーク会員IDが存在する場合は(図16:S12:Yes)、当該遊技者が遊技機メークの会員であると認識して、受信した会員IDを遊技管理テーブル18に端末装置アドレスと対応づけて記憶する(図16:S14)。

これにより、メーク情報サーバ10は、受信したメーク会員IDを有する遊技者が、当該端末装置60に対応づけられたパチンコ遊技機50にて遊技を開始することを認識する。一方、メーク会員管理情報データベース12a内に、受信した会員IDと一致するメーク会員IDが存在しない場合は(図16:S12:No)、メーク情報サーバ10は、当該遊技者をゲストとして認識し、ゲスト用ID(例えば、"M000")を遊技管理テーブル18に端末装置アドレスと対応させて記憶する(図16:S14)。

【0055】

尚、ホール情報サーバ20における処理は、上述したメーク情報サーバ10と同様であるので、詳細な説明を省略する。但し、ホール情報サーバ20では、メーク会員管理情報データベース12aに代えてホール会員管理情報データベース22aが、遊技管理テーブル18に代えて遊技管理テーブル28が用いられる。

次に、遊技者がパチンコ遊技機50の打球ハンドル51を把持して時計回りに回動させると、パチンコ遊技機50は遊技球の打ち込みを開始する。これに伴って、パチンコ遊技機50は、出玉数、大当たりの発生等に関する信号を図示しない信号出力端子より出力し、通信線81を介してホール管理コンピュータ40に送信する。そして、ホール管理コンピュータ40は、出玉数、大当たりの発生等に関する信号を受信し(図10:受信手段41)、これらの信号に基づいて当該パチンコ遊技機50の遊技状況データを演算し出力する(図10:遊技状況演算手段42)。さらに、ホール管理コンピュータ40は、遊技状況データと共に、端末装置管理テーブル44を参照して当該パチンコ遊技機50(台番号)に対応づけられた端末装置60のアドレス情報を、所定時間間隔毎にメーク情報サーバ10及びホール情報サーバ20へそれぞれ送信する(図10:送信手段43、図14:2、4、6)

【0056】

メーク情報サーバ10及びホール情報サーバ20は、ホール管理コンピュータ40から送信された遊技状況データ及び端末装置60のアドレスを受信する(図16:S15)。そして、受信した遊技状況データ、及びメーク会員管理情報データベース12a又はホール会員管理情報データベース22aを参照して得られる会員管理情報に基づいて、配信情報記憶手段11,21に記憶された配信情報データベース11a,21aから少なくとも一つの配信情報を選択する(図16:S16)。

ここで、配信情報選択処理(図16:S16)の詳細について、図17のフローチャートを参照しつつ説明する。

【0057】

まず、受信した遊技状況データを参照して、遊技者が有利状況にあるか否かを判断する(S161)。より具体的には、遊技状況データが示す出玉数が所定数以上であるとき、或いは確率変動遊技が所定回数以上連続したとき等に有利状況と判断する。有利状況である場合(S161:Yes)、配信情報データベース11a,21aに蓄積された有利状況遊技者用情報が選択される(S162、図3)。

有利状況でない場合(S161:No)、さらに不利状況か否かが判断される(S163)。より具体的には、玉の打ち込み数が所定数以上であって、打ち込み数に対する出玉数

10

20

30

40

50

の割合が所定以下である場合等には、不利状況と判断する。不利状況である場合（S163：Yes）、配信情報データベース11a、21aに蓄積された不利状況遊技者用情報が選択される（S164、図3、図7）。

S163のステップで不利状況でないと判断された場合は（S163：No）、配信情報データベース11a、21aに蓄積された共通情報が選択される（S165、図3）。尚、不利状況でないと判断される場合は、有利状況と不利状況との中間である場合や、遊技を開始してからの時間が短く且つ大当たりが発生していない場合等である。

S162、S164、S165の各ステップに続いて、さらに遊技者が会員であるか否かが判断される（S166）。会員であるか否かは、遊技管理テーブル18又は28に記憶された会員IDを参照し、会員IDがゲストID（例えば、M000）である場合は、非会員であると判断され、それ以外の場合は会員であると判断される。
10

【0058】

非会員であると判断された場合は（S166：No）、S162、S164又はS165で選択された情報群に含まれる非会員用情報の中から少なくとも一つの配信情報が選択され（S170、図3、図7）、メインルーチン（図16）にリターンする。

一方、会員であると判断された場合は（S166：Yes）、さらにメーク会員管理情報データベース12a（ホール会員管理情報データベース22a）に記憶された当該会員の遊技履歴を参照して、当該会員が優良顧客であるか否かが判断される（S167）。例えば、メーク会員又はホール会員となってから現在までの総出玉数が所定数以上である場合に、優良顧客であると判断される。或いは、遊技者がいつ来店してどれだけ遊技を行ったか等を参照して、顧客分析ツールとして知られているRFM分析により優良顧客であるか否かを判断するようにしてもよい。
20

【0059】

優良顧客であると判断された場合は（S167：Yes）、S162、S164又はS165でそれぞれ選択された情報群に含まれる優良顧客用情報の中から少なくとも一つの配信情報が選択され（S167、図3、図7）、メインルーチン（図16）にリターンする。例えば、メーク会員管理情報データベースに記憶された当該会員の情報提供履歴を参照して、配信情報データベースに蓄積された有利状況遊技者用の優良顧客用情報の中から過去に提供された記録がない情報や前回の提供日時（配信日時）が最も古い情報が選択される。また、メーク会員管理情報データベース12a（ホール会員管理情報データベース22a）に含まれる会員属性情報を参照して、会員の年齢、性別、趣味等に適合した配信情報が選択される。尚、メーク配信情報データベース11a（ホール情報データベース21a）内の各配信情報には、対象となる年齢区分、性別、趣味のカテゴリを表す符号が附加されており、これらを参照することにより、会員の属性に適合した配信情報の選択が可能となっている。
30

優良顧客でない（すなわち、一般顧客である）と判断された場合は（S167：No）、S162、S164又はS165でそれぞれ選択された情報群に含まれる一般顧客用情報の中から少なくとも一つの配信情報が選択され（S169、図3、図7）、メインルーチン（図16）にリターンする。

尚、S161、S163の各ステップが、遊技成績判別手段14、24として、S162、S164、S165、S168、S169、S170の各ステップが情報選択手段16、26として、S166、S167のステップが顧客判別手段15、25としてそれぞれ機能するものである。
40

【0060】

次に、選択された配信情報の端末装置60への配信処理を行う（図16：S17、図14：3、5、7）。尚、S17のステップが本発明の情報提供手段として機能するものである。

ここで、S17の配信処理ルーチンの詳細について、図18のフローチャートを参照しつつ説明する。

最初に、遊技状況判別結果としての遊技状況データを参照して送信可能な遊技状態か否か
50

を判断する（S171）。例えば、有利状況遊技者用情報の配信が行われようとする状態であって、現在の遊技状況がリーチ状態である場合は、送信可能な遊技状態でないと判断される。すなわち、リーチ状態では、遊技者は可変表示装置56の液晶表示部における3列の図柄が揃うことを期待して可変表示装置56を注視しているのが通常であり、液晶ディスプレイ62に視線を移して配信情報を見ようとしていることは想定されにくいからである。一方、例えば、現在の遊技状態が大当たり中又は確率変動遊技中である場合は、液晶ディスプレイ62に視線を移して配信情報を見る余裕があることが想定されるため、送信可能な状態であると判断される。また、例えば、不利状況遊技者用情報の配信が行われようとする状態では、遊技者が遊技に退屈し始めていることが想定されるため、常に送信可能と判断される。

10

【0061】

送信可能な遊技状態でないと判断された場合（S171：No）、再度、ホール管理コンピュータ40から遊技状況データ及び端末装置60のアドレスを受信して（S172）、当該パチンコ遊技機50が送信可能な遊技状態となるまでこれを繰り返す。

送信可能な遊技状態であると判断された場合（S171：Yes）、見出し画面を表示するか否かを判断する（S173）。すなわち、例えば、複数の配信情報の候補がある場合は、見出し画面の表示をすると判断される。一方、配信情報の候補が一つしかない場合や、複数の配信情報を連続して配信する場合には、見出し画面を表示しないと判断される。見出し画面を表示しないと判断された場合（S173：No）、選択された配信情報をアドレスが示す端末装置へ直ちに送信し（S176）、本ルーチンの処理を終了してメインルーチン（図16）ヘリターンする。

20

一方、見出し画面を表示すると判断された場合（S173：Yes）、見出し画面表示用情報を、アドレスが示す端末装置へ送信する（S174）。ここで、見出し画面は、例えば、図19に示すように表示される。すなわち、液晶ディスプレイ62の画面上部には遊技者に対するメッセージが表示され、その下には配信候補である複数の配信情報の見出しがリスト表示される。尚、S174のステップが本発明の見出し画面送信手段として機能するものである。

20

【0062】

このとき、遊技者が、液晶ディスプレイ62の画面上に積層されたタッチパネル68のいずれかの見出し番号部分に指で触れた場合は、タッチパネル68から当該見出し番号を表すコマンドが当該情報サーバ10又は20へ送信される。そして、情報サーバ10又は20は、当該見出し番号を表すコマンドを受信することにより配信要求有りと判断し（S175：Yes）、選択された見出し番号に対応する配信情報をアドレスが示す端末装置へ送信し（S176）、本ルーチンの処理を終了してメインルーチン（図16）ヘリターンする。

30

一方、遊技者が、タッチパネル68の「情報を見ない」の文字部分に指で触れた場合は、タッチパネル68から配信要求をしないことを表すコマンドが当該情報サーバ10又は20へ送信される。そして、情報サーバ10又は20は、当該配信要求をしないことを表すコマンドを受信することにより、配信要求なしと判断し（S175：No）、配信情報の送信を行うことなく、本ルーチンの処理を終了してメインルーチン（図16）ヘリターンする。

40

【0063】

端末装置60は、各情報サーバ10、20から配信情報を受信すると（図15：S3）、受信した配信情報を液晶ディスプレイ62に表示する（図15：S4）。これにより、遊技者は、液晶ディスプレイ62にて各情報サーバ10、20から配信された情報を見ることができる。また、以後S3、S4のステップを繰り返すことにより、順次、新しい情報が液晶ディスプレイ62に表示される。

尚、図14は、端末装置60から会員IDと端末装置アドレスとがメーク情報サーバ10及びホール情報サーバ20に送信され（1）、その後、遊技開始直後の遊技状況データに基づいて共通情報が配信された場合（2 -> 3）、出玉が少ないことを示す

50

遊技状況データに基づいて不利状況遊技者用情報が配信された場合(4 - > 5)、及び、大当たりを示す遊技状況データに基づいて有利状況遊技者用情報が配信された場合(6 - > 7)を表している。

【 0 0 6 4 】

以上詳述したことから明らかなように、本実施の形態によれば、遊技状況判別手段としてのホール管理コンピュータ40が、遊技機としてのパチンコ遊技機50における遊技状況判別結果としての遊技状況データを出力し、メーク情報サーバ10又はホール情報サーバ20が、当該パチンコ遊技機50の遊技状況データに基づいて、メーク配信情報記憶手段11又はホール配信情報記憶手段21に記憶された各種の配信情報から少なくとも一つの配信情報を選択して当該パチンコ遊技機60に対応する端末装置60へ配信する。そして、端末装置60は、情報サーバから配信された配信情報を表示手段としての液晶ディスプレイ62に表示する。10

よって、配信情報記憶手段11, 21に記憶された各種の配信情報の中から、遊技状況に応じて適切な情報が選択されて端末装置60を介して遊技者に提供されるので、遊技者は、遊技状況に応じて有用な情報を適切なタイミングで取得することができる。また、これにより、配信情報を提供する遊技ホールや遊技機メーカー等は、遊技者に対して効果的な情報提供を行うことができ、他の遊技場又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能となる。

【 0 0 6 5 】

また、本実施の形態によれば、情報サーバ10, 20が、端末装置60から送信された会員IDに基づいて会員管理情報記憶手段12又は22より会員管理情報の取得を行うとともに、遊技状況データ及び会員管理情報に基づいて配信情報記憶手段11, 21から少なくとも一つの配信情報を選択して配信する。よって、遊技状況データに加えて、会員IDにより特定された遊技者の会員管理情報をも活用して配信情報が選択されるので、個々の遊技者に対してより適切な情報を提供することができる。さらに、会員管理情報記憶手段12, 22にて記憶される会員管理情報には、会員の遊技履歴情報が含まれているので、情報サーバ10、20は、会員の遊技履歴情報を参照することにより適切な情報を選択して配信することができる。20

また、本実施の形態によれば、配信情報記憶手段11, 21が、会員用情報と非会員用情報とを分類して記憶すると共に、会員用情報を優良顧客用の配信情報と一般顧客用の配信情報とを分類して記憶するように構成されている。そして、遊技者種類判別手段が、遊技者が会員であるか非会員であるかを遊技者管理情報を参照して判別し、非会員である場合は、非会員用情報を選択して配信する。一方、会員である場合は、遊技履歴情報に基づいて遊技者を優良顧客であるか、一般顧客であるか判別し、優良顧客である場合は優良顧客用配信情報を選択し、一般顧客である場合は一般顧客用配信情報を選択して配信するように構成されている。よって、遊技者の種類に適合した内容の配信情報を選択的に提供することができる。30

【 0 0 6 6 】

また、本実施の形態によれば、遊技者が所持する携帯電話機69等の携帯通信端末を介して会員IDを簡単且つ確実に入力することができる。よって、常時外出の際に携帯する携帯電話機69等を利用するので、遊技ホールへ出かける際にIDカード等を別途携帯する必要がないという利点がある。40

また、本実施の形態によれば、バーコード読み取り装置64が、携帯電話機69の液晶表示部69aに表示された二次元バーコードを読み取ることによって会員IDを入力するため、簡単な操作で確実に遊技者識別情報としての会員IDを入力することができる。また、二次元バーコードは多くの情報を高密度に表現可能であるため、携帯電話機69の液晶表示部69a等の限られたスペースでも確実に遊技者識別情報や、さらには暗号情報も二次元バーコードの形で表示することができる。但し、携帯電話機69の液晶表示部69a内に表示可能であれば、二次元バーコードに代えて一次元バーコードによって会員IDを表示させ、バーコード読み取り装置64によって読み取るように構成しても構わない。50

【0067】

また、本実施の形態によれば、情報サーバ10，20は、遊技成績判別手段14，24において端末装置60から送信された遊技状況データが有利な遊技状況を示しているか、不利な遊技状況を示しているかを判別し、有利な遊技状況であると判別された場合は配信情報記憶手段11，21から有利状況遊技者用情報を選択して配信し、不利な遊技状況であると判別された場合は配信情報記憶手段11，21から不利状況遊技者用情報を選択して配信する。よって、遊技者にとって遊技状況が有利な状況か不利な状況かに応じて適切な情報が遊技者に対して確実に提供される。

また、本実施の形態によれば、パチンコ遊技機50の遊技状況に基づいて配信情報の配信を実行するので(S171～S176)、遊技者は、適切なタイミングで情報の提供を受けることができる。例えば、遊技者が液晶ディスプレイ62に表示された情報を見ようとする可能性が少ない遊技状態(例えば、パチンコ遊技機50におけるリーチ状態中の場合等)では情報の配信を待機し、情報を見ようとする可能性が高い遊技状態(例えば、パチンコ遊技機50における大当たり状態中や確率変動遊技中)に、情報の配信を実行するように構成されているので、効果的なタイミングで情報の配信を行うことができる。

【0068】

また、本実施の形態によれば、情報サーバ10，20は、液晶ディスプレイ62に表示された見出し画面においてタッチパネル68を介して選択することにより、配信を要求された特定の配信情報について配信を行うように構成されているので、遊技者は、自分が必要とする特定の配信情報について簡単な操作により選択的に提供を受けることができる。

また、本実施の形態によれば、端末装置60が、パチンコ遊技機50に隣接配置された玉貸し機に組み込まれているので、装置の省スペース化を図ることができる。さらに、パチンコ遊技機50の交換が必要な場合には、端末装置60がパチンコ遊技機50と別体の玉貸し機或いは玉貸しに関する情報機器に組み込まれているので、パチンコ遊技機50のみを交換すればよい。

【0069】

尚、本発明は上述した各実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲で種々の変更を施すことが可能である。例えば、次のように変更して実施してもよい。

(a) 前記実施の形態では、遊技者に提供される遊技者用情報を配信するための情報サーバを遊技機メーカー側と遊技ホール内との両方に設ける構成としたが、いずれか一方のみに情報サーバを設ける構成としてもよい。

(b) 前記実施の形態では、遊技ホールの外部に通信網を介して接続された外部情報サーバを遊技機メーカー内に設けたが、これには限らず、例えば、複数の遊技ホールの経営を統括する本部内に設けてもよい。

【0070】

(c) 前記実施の形態では、最初にバーコード読み取り装置64により会員IDを入力してからパチンコ遊技機50における遊技を開始することとしたが、会員IDを入力することなく遊技を開始可能としてもよい。具体的には、情報サーバ10，20が、S13のステップと同様にゲストIDを記憶し、それ以降の処理を行うように構成すればよい。この場合、遊技者が特定されないため、会員管理情報に含まれる遊技履歴情報や情報配信履歴等を参照することができないが、遊技中のパチンコ遊技機50は特定されているため、前記実施の形態と同様に、遊技状況データに基づいて情報を配信することは可能である。

【0071】

(d) 前記実施の形態では、遊技者が所持する携帯電話機の表示部に会員IDを表す二次元バーコードを表示させ、端末装置60に設けられたバーコード読み取り装置64により会員IDを読み取って入力する構成としたが、この構成に代えて、他の種々の遊技者識別情報入力方式を採用することが可能である。

例えば、携帯電話機に会員IDを記憶した非接触ICメモリであるRFID(Radio Frequency Identification)チップを内蔵させ、携帯電話機

10

20

30

40

50

が所定の距離範囲内に近づいた時に、その携帯電話機に内蔵されたRFIDチップに記憶されている会員IDを非接触で読み取ることができる読み取り装置を設ける構成としてもよい。

【0072】

(e) また、携帯電話機69に赤外線等による信号を発生する信号送信用発光器(LED)を設けるとともに、端末装置60に受光器を設けて、信号送信用発光器と受光器との間の光通信によって会員IDの読み取りを行う構成としてもよい。

(f) また、上述した各例のように非接触方式で会員IDを読み取る必要はなく、例えば、端末装置60に接続端子を備えた携帯電話ホルダを設け、携帯電話ホルダに携帯電話機69を載置することにより、携帯電話ホルダの接続端子と携帯電話機69の接続端子とが接続されて、携帯電話機69に内蔵されたメモリに記憶されている会員IDが読み取られるように構成してもよい。
10

(g) また、携帯電話機69に代えて、PDA(Personal Digital Assistant)等の他の携帯通信端末を用いてもよい。

【0073】

(h) また、携帯電話機69等の携帯通信端末を利用することなく会員IDを識別可能な構成としてもよい。例えば、遊技機器メーカー又は遊技ホールが、会員IDを磁気的に記録した会員カードを会員に対して発行するとともに、端末装置60に設けた磁気カードリーダによって会員IDを読み取るように構成してもよい。尚、会員カードは、所謂、貯玉カードと称される景品未交換玉数を記録するカードを兼ねるようにしてよい。
20

(i) さらに、バーコード読み取り装置64や磁気カードリーダに代えて、端末装置60の液晶ディスプレイ62の画面上に設けられたタッチパネル68から会員ID及びパスワードを入力可能な構成としてもよい。

(j) また、会員IDを入力するための遊技者識別情報入力手段を、遊技機本体に設ける構成としてもよい。

【0074】

(k) また、上述した実施の形態では、遊技機メーカー或いは遊技ホールが発行する会員IDにより遊技者を識別する構成であったが、携帯電話機69の電話番号等により遊技者を識別するようにしてよい。この場合、遊技者は会員になるための入会手続をする必要が無く、遊技機メーカー或いは遊技ホールは会員IDの発行をする必要が無い。
30

(l) 前記実施の形態では、メーカー情報サーバ10又はホール情報サーバ20から配信された情報を端末装置60に設けた液晶ディスプレイ62に表示する構成であったが、他の表示部に表示するように構成してもよい。例えば、パチンコ遊技機50の遊技領域54内に設けられた可変表示装置56に表示する構成としてもよい。この変形例では、パチンコ遊技機50に組み込まれた既存の装置を利用して表示を行うのでハードウェア追加の必要が無く、システム全体を安価に構成することができるとともに、省スペース化を図ることができるという利点がある。

【0075】

(m) また、通常、遊技ホール内に設けられているパチンコ遊技機50の上方のLEDディスプレイに表示するように構成してもよい。この変形例においても、既存の装置を利用して表示を行うのでハードウェア追加の必要が無く、システム全体を安価に構成することができるとともに、省スペース化を図ることができるという利点がある。
40

(n) さらに、メーカー情報サーバ10又はホール情報サーバ20の会員管理情報データベース12a、22aに会員が所持する携帯電話機69のメールアドレスを記憶しておき、携帯電話機69に電子メールの形で配信情報を配信するように構成してもよい。電子メールはテキスト情報でもよく、また、携帯電話機69が動画再生機能を有する場合には、動画情報や音情報を含んでいてもよい。

【0076】

(o) 前記実施の形態では、本発明を、メーカー情報サーバ10、ホール情報サーバ20、ホール管理コンピュータ40、端末装置60、及びこれらを通信接続する通信網70及び
50

L A N 8 0 を組み合わせて遊技者用情報提供用システムを構成する実施の形態を示したが、これらの装置が有する各機能を備えた遊技者用情報提供装置として構成してもよい。

(p) また、前記実施の形態では、図 1 6 ~ 図 1 8 のフローチャートにおいて示される処理内容のプログラムを、メーカ情報サーバ 1 0 、又はホール情報サーバ 2 0 に内蔵されたハードディスク等の記憶装置にそれぞれ記憶し、これを C P U が読み出して実行する構成としたが、これらのプログラムからなる遊技者用情報提供プログラムを C D - R O M 、 D V D - R O M 等のコンピュータ読み取り可能な他の記録媒体に記録し、情報サーバとしてのコンピュータにおいて読み出して実行するように構成してもよい。

【 0 0 7 7 】

(q) また、前記実施の形態では、遊技者に提供するための各種の配信情報を記憶する記憶手段をメーカ情報サーバ 1 0 又はホール情報サーバ 2 0 内に設ける構成としたが、必ずしも遊技者用情報提供システム 1 内にこれらの配信情報記憶手段を設ける必要はなく、例えば、通信網に接続された外部の装置から配信情報を取得する構成としてもよい。

【 0 0 7 8 】

(r) 本発明は、前記実施の形態とは異なる種々の遊技機にも適用可能である。例えば、本発明に適用される遊技機は、パチンコ遊技機であって、基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動ゲートを通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 0 0 7 9 】

(s) また、本発明に適用される他の遊技機は、スロットマシンであって、基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 0 8 0 】

(t) また、本発明に適用されるさらに別の遊技機は、パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であって、基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 0 0 8 1 】

【 発明の効果 】

以上詳述したように、本発明によれば、遊技者に提供するための各種の情報の中から、遊技状況に応じて適切な情報が選択されて遊技者に提供されるので、遊技者は、遊技状況に応じた有用な情報をタイミングよく取得することができる。また、これにより、情報を提供する遊技場や遊技機メーカー等は、遊技者に対して効果的な情報提供を行うことができ、他の遊技場又は他の遊技機メーカーとの差別化、集客、遊技時間の拡大等を図ることが可能

10

20

30

40

50

となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態における遊技者用情報提供システム 1 の全体構成を示すブロック図である。

【図 2】メーカー情報サーバの構成を示すブロック図である。

【図 3】メーカー配信情報データベースの論理構造を示す図である。

【図 4】メーカー会員管理情報データベースの記憶例を示す図である。

【図 5】メーカー側の遊技管理テーブルの記憶例を示す図である。

【図 6】ホール情報サーバの構成を示すブロック図である。

【図 7】ホール配信情報データベースの論理構造を示す図である。 10

【図 8】ホール会員管理情報データベースの記憶例を示す図である。

【図 9】ホール側の遊技管理テーブルの記憶例を示す図である。

【図 10】ホール管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図 11】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 12】端末装置の構成を示すブロック図である。

【図 13】(a)は携帯電話機の一例を示す図であり、(b)は会員IDを表す二次元バーコードの表示例を示す表示部拡大図である。

【図 14】端末装置、メーカー情報サーバ／ホール情報サーバ、ホール管理コンピュータ間ににおける情報の送受信の一例を示す説明図である。 20

【図 15】端末装置のメインルーチンにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図 16】メーカー情報サーバ／ホール情報サーバのメインルーチンにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図 17】メーカー情報サーバ／ホール情報サーバの配信情報選択処理ルーチンにおける処理の流れを示すフローチャートである。

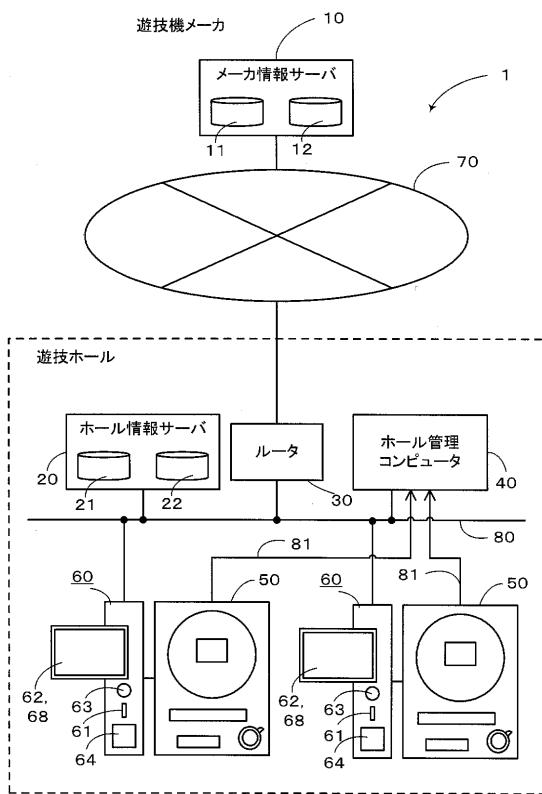
【図 18】メーカー情報サーバ／ホール情報サーバの配信処理ルーチンにおける処理の流れを示すフローチャートである。

【図 19】見出し画面の表示例を示す図である。

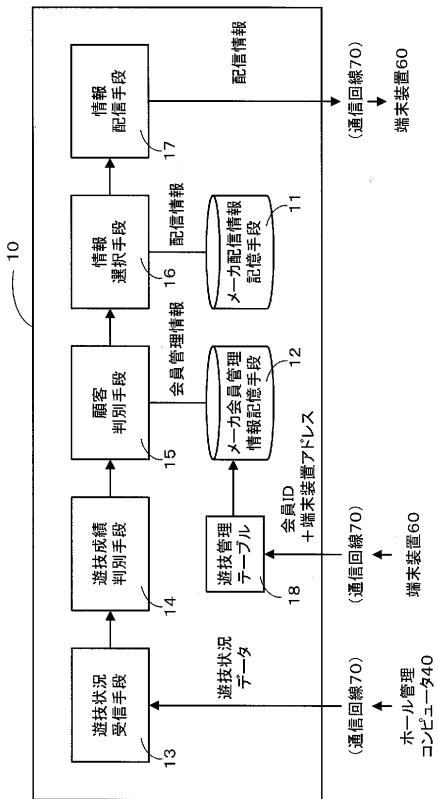
【符号の説明】

1 ... 遊技者用情報提供システム、10 ... メーカ情報サーバ（情報サーバ）、11 ... メーカ配信情報記憶手段（配信情報記憶手段、情報記憶手段）、12 ... メーカ会員管理情報記憶手段（遊技者管理情報記憶手段）、14, 24 ... 遊技成績判別手段、15, 25 ... 顧客判別手段（遊技者種類判別手段）、17, 27 ... 情報配信手段（情報提供手段）、20 ... ホール情報サーバ（情報サーバ）、21 ... ホール配信情報記憶手段（配信情報記憶手段、情報記憶手段）、22 ... ホール会員管理情報記憶手段（遊技者管理情報記憶手段）、40 ... ホール管理コンピュータ（遊技状況判別手段）、50 ... パチンコ遊技機（遊技機）、60 ... 端末装置、62 ... 液晶ディスプレイ（表示手段）、64 ... バーコード読み取り装置（遊技者識別情報入力手段）、68 ... タッチパネル（配信要求手段、要求手段）、69 ... 携帯電話機（携帯通信端末）、70 ... 通信網。 30

【図1】



【図2】



【図3】

会員用 情報	有利状況遊技者用情報 例: ・お祝いキャラクタ表示 ・新機種リース情報 ・新機種開発情報	
	不利状況遊技者用情報 例: ・優良顧客用情報 ・悪質顧客用情報	
会員用 情報	会員用 情報 例: ・一般顧客用情報 ・優良顧客用情報 ・悪質顧客用情報	
	非会員用情報 例: ・一般顧客用情報 ・優良顧客用情報 ・悪質顧客用情報	
共通情報	会員用 情報 例: ・一般顧客用情報 ・優良顧客用情報 ・悪質顧客用情報	
	非会員用情報 例: ・遊技機メーカーからのお知らせ ・スポーツナの宣伝広告	

【図4】

メーカ会員管理情報データベース12a(記憶内容の一例)			会員属性	遊技履歴		情報記憶履歴	
				氏名	住所	性別	
				1970.XX.XX	XXXXXX	男	X1:2002.7.8 O物語
M001	山田 XX	愛知県...	男	1970.XX.XX	XXXXXX	男	X1:2002.7.8 O物語
M002	鈴木 YY	東京都...	女	1965.YY.YY	YYYYYY	女	X3:2002.7.30 Oの湯さん
M003	佐藤 ZZ	北海道...	男	1950.ZZ.ZZ	ZZZZZZ	男	X5:2002.6.30 Oの大将
.....

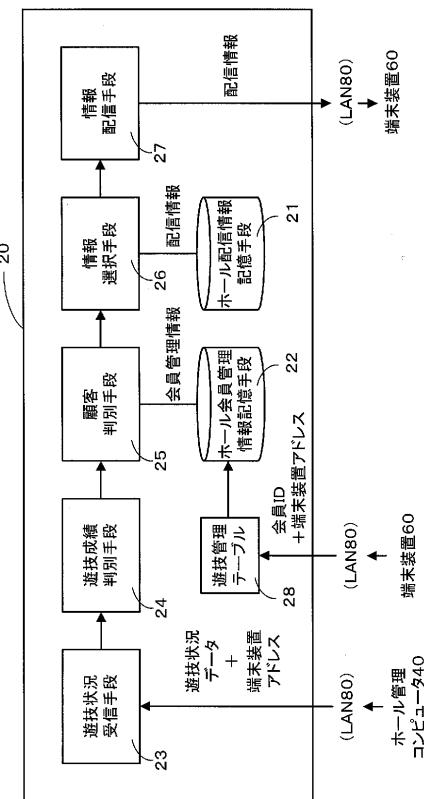
【図5】

メーカー側の遊技管理データベース18(記憶内容の一例)					
	端末装置アドレス	地域情報	店舗名	設置機種	遊技中の会員ID
	XXXX.XXX.XXX.XX1	愛知県名古屋市	○○パーラー	○物語	M001
	XXXX.XXX.XXX.XX2	愛知県名古屋市	○○パーラー	○の源さん (空き)	
	XXXX.XXX.XXX.YY3	東京都台東区	○○ホール	○○ハラダイス	M085
	XXXX.XXX.XXX.ZZ4	北海道札幌市	パーラーXX	○の大将	M256

【図7】

有利状況遊技者用情報	会員用 情報	一般顧客用情報 例: ・景品情報 ・近隣商店の情報
	非会員用 情報	優良顧客用情報 例: ・新装開店情報 ・優良台情報
	非会員用 情報	優良顧客用情報 例: ・遊技ホールからのお知らせ ・近隣商店の宣伝広告
不利状況遊技者用情報	会員用 情報	一般顧客用情報 例: ・遊技ホールからのお知らせ ・近隣商店の宣伝広告
	非会員用 情報	優良顧客用情報 例: ・遊技ホールからのお知らせ ・近隣商店の宣伝広告
	共通情報	優良顧客用情報 例: ・遊技ホールからのお知らせ ・近隣商店の宣伝広告

【図6】



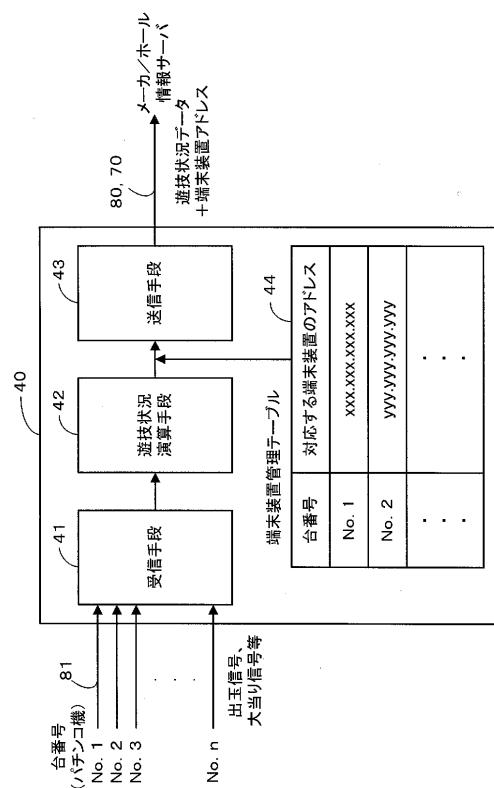
【図8】

ホール会員管理情報データベース22a(記憶内容の一例)					
ホール会員ID	会員属性	性別	生年月日	総出玉数	遊技履歴
H001 山田 XX	愛知県…	男	1970.X.X XXXXXX	2002.7.8.20:30	○物語 X1:2002.7.8
H002 田中 YY	愛知県…	男	1945.Y.Y YYYYYY	2002.6.19.21:01	○の大将 X5:2002.6.19
H003 渡辺ZZ	愛知県…	女	1965.Z.Z ZZZZZZ	2002.7.15.17:20	○の源さん X1:2002.7.15
.....

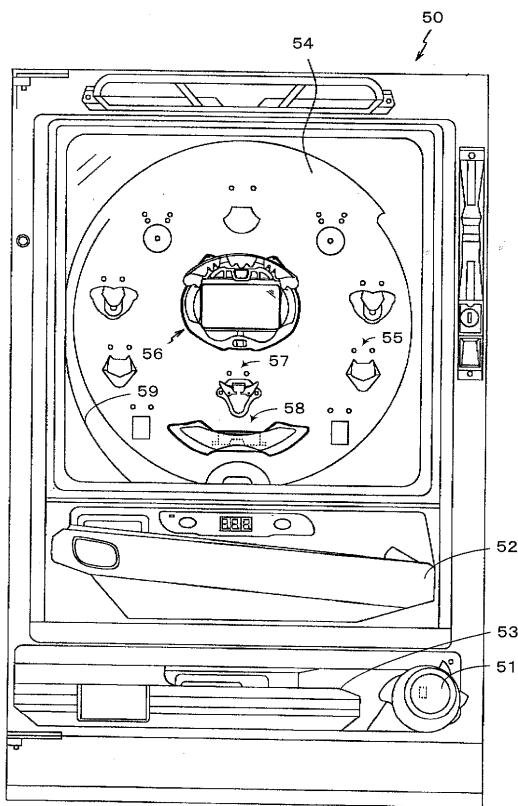
【図 9】

ホール側の端末装置アドレス	設置機種	遊技中の会員ID
XXX.XXX.XXX.XX.1	○物語	H001 (空き)
XXX.XXX.XXX.XX.2	○の源さん	
XXX.XXX.XXX.XX.3	○の大将	H181
XXX.XXX.XXX.XX.4	○○ハラダイス	H345
.	.	.
.	.	.

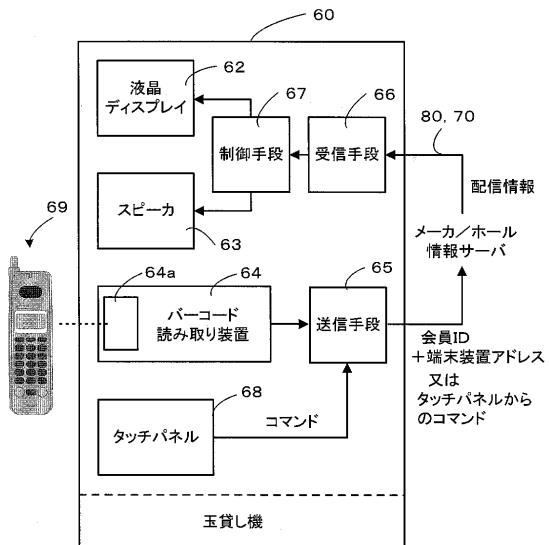
【図 10】



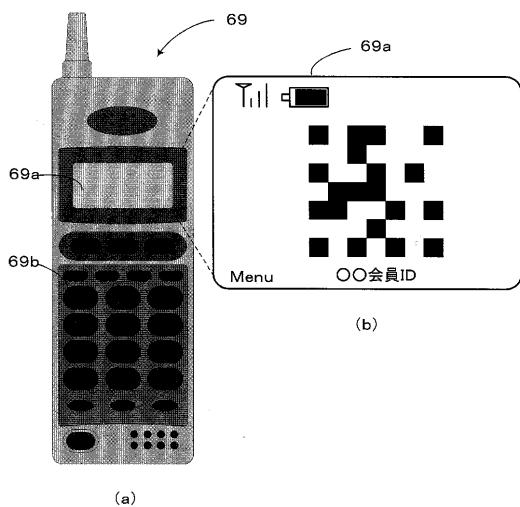
【図 11】



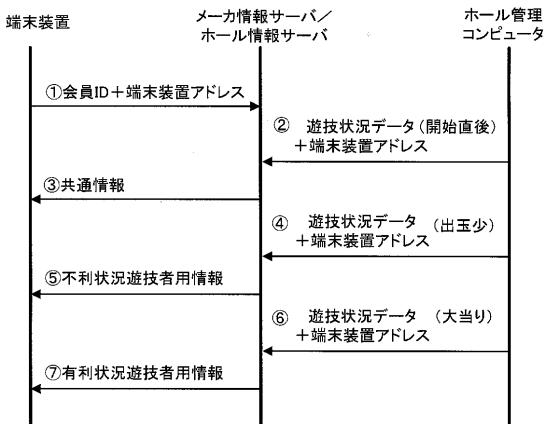
【図 12】



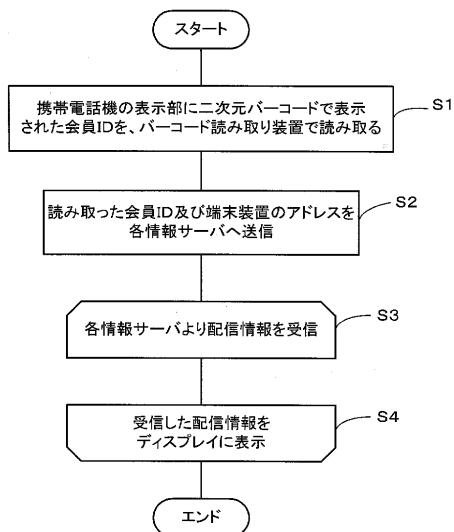
【図13】



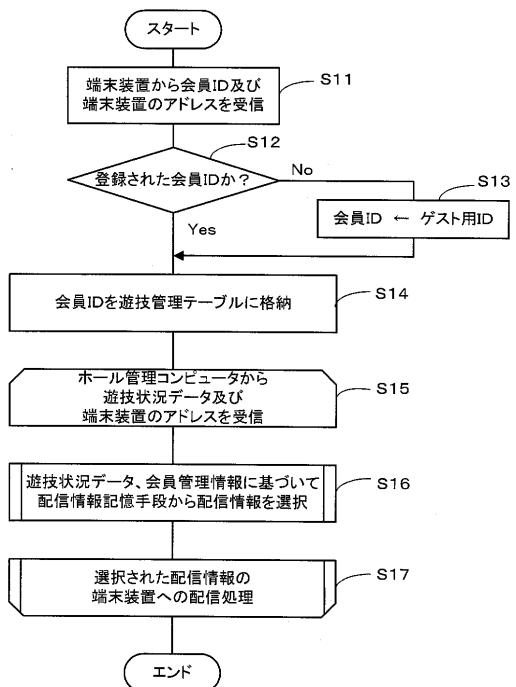
【図14】



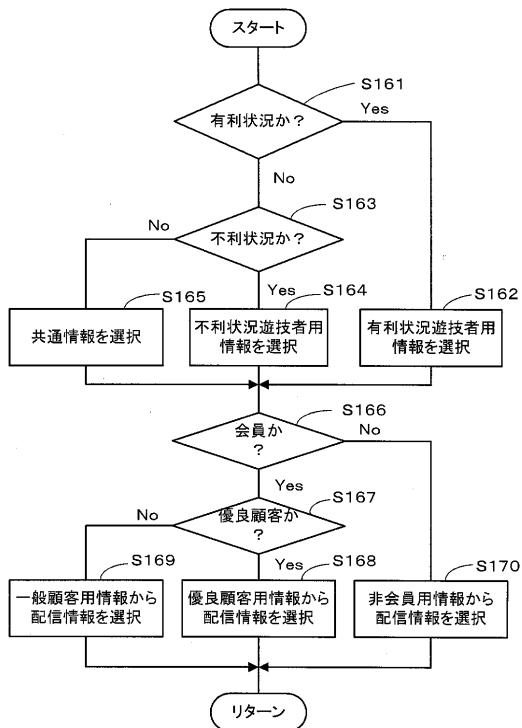
【図15】



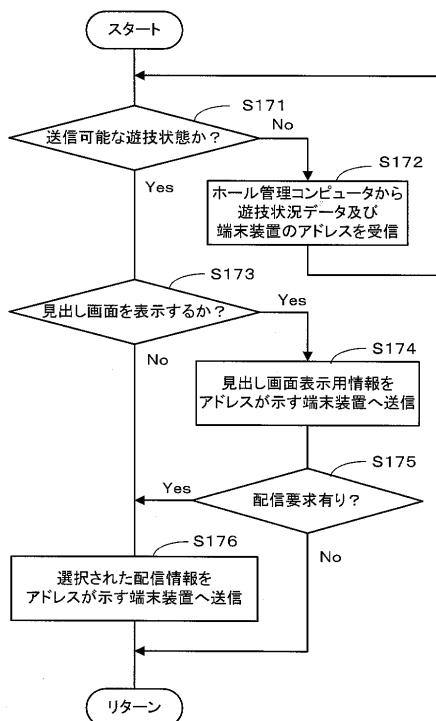
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

