

(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2012-187236
(P2012-187236A)

(43) 公開日 平成24年10月4日(2012.10.4)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2011-52363 (P2011-52363)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成23年3月10日 (2011. 3. 10)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
		(74) 代理人	100098729
			弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100089336
			弁理士 中野 佳直
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

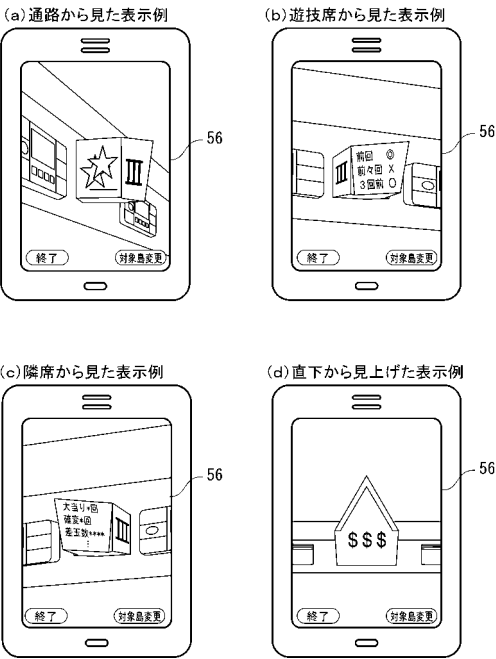
(54) 【発明の名称】 遊技機関連情報配信システム、遊技機関連情報配信装置および携帯端末用アプリケーションプログラム

(57) 【要約】

【課題】遊技者に対して遊技者の状況に適した情報を提供すること

【解決手段】遊技機に対応して配置された特定シンボル7を含む撮像画像に含まれる特定シンボル7を識別し、該特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるときには、該特定シンボルに関連付けられた複数種類の遊技機関連情報のうち、第1種類の遊技機関連情報を示す第1特定画像を特定シンボルの近傍に拡張現実表示機能により表示し、撮像位置が座席位置でないときには、第2種類の遊技機関連情報を示す第2特定画像を特定シンボルの近傍に拡張現実表示機能により表示する。

【選択図】図2 2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が携行し、撮像手段並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段を備えた携帯端末と、該携帯端末に対して遊技店内に設置されている遊技機に関する遊技機関連情報を配信する遊技機関連情報配信装置と、からなる遊技機関連情報配信システムであって、

前記遊技機関連情報配信装置は、

前記遊技機に対応して配置される特定シンボルに関連付けられた複数種類の前記遊技機関連情報を記憶する遊技機関連情報記憶手段と、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から前記特定シンボルを識別したことにより前記携帯端末から送信される該特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報を受信したことに応じて、前記遊技機関連情報記憶手段に記憶されている遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報を抽出する遊技機関連情報抽出手段と、

前記遊技機関連情報抽出手段にて抽出した遊技機関連情報を前記携帯端末に対して配信する情報配信手段と、

を備え、

前記携帯端末は、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるときには、前記情報配信手段から配信された遊技機関連情報として、第 1 種類の遊技機関連情報を示す態様の第 1 特定画像を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないときには、前記第 1 種類とは異なる第 2 種類の遊技機関連情報を示す態様の第 2 特定画像を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴とする遊技機関連情報配信システム。

【請求項 2】

遊技者が携行し、撮像手段並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段を備えた携帯端末に対して遊技店内に設置されている遊技機に関する遊技機関連情報を配信する遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機に対応して配置される特定シンボルに関連付けられた複数種類の前記遊技機関連情報を記憶する遊技機関連情報記憶手段と、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から前記特定シンボルを識別したことにより前記携帯端末から送信される該特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報を受信したことに応じて、前記遊技機関連情報記憶手段に記憶されている遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報を抽出する遊技機関連情報抽出手段と、

前記遊技機関連情報抽出手段にて抽出した遊技機関連情報を前記携帯端末に対して配信する情報配信手段と、

を備え、

前記携帯端末は、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるときには、前記情報配信手段から配信された遊技機関連情報として、第 1 種類の遊技機関連情報を示す態様の第 1 特定画像を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないときには、前記第 1 種類とは異なる第 2 種類の遊技機関連情報を示す態様の第 2 特定画像を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴とする遊技機関連情報配信装置。

【請求項 3】

遊技者が携行し、撮像手段並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段を備え、遊技店内に設置されている遊技機に関する遊技機情報を遊技機関連情報配信装置から受信する携帯端末において実行される携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から、前記遊技機に対応して配置される特定シンボルを識別する特定シンボル識別ステップと、

前記特定シンボル識別ステップにて識別した特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報を前記遊技機関連情報配信装置に送信する特定シンボル識別情報送信ステップと、

前記特定シンボル識別情報の送信に応じて前記遊技機関連情報配信装置から返信される、該遊技機関連情報配信装置に記憶されている複数種類の前記遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報を受信する遊技機関連情報受信ステップと、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルに対応する遊技機の座席位置であるか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップにおいて撮像位置が前記識別した特定シンボルに対応する遊技機の座席位置であると判定したときには、前記遊技機関連情報受信ステップにて受信した遊技機関連情報として、第１種類の遊技機関連情報を示す態様の第１特定画像を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記判定ステップにおいて撮像位置が前記識別した特定シンボルに対応する遊技機の座席位置でないと判定したときには、前記第１種類とは異なる第２種類の遊技機関連情報を示す態様の第２特定画像を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する特定画像表示ステップと、

を含む、

ことを特徴とする携帯端末用アプリケーションプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技店内に設置されている遊技機に対応して配置された特定シンボルを含む店内画像を撮像可能とされ、遊技者が携行する携帯端末に対して前記遊技機に関する遊技機関連情報を配信する遊技機関連情報配信装置、該遊技機関連情報配信装置と前記携帯端末からなる遊技機関連情報配信システム、および前記携帯端末において実行される携帯端末用アプリケーションプログラムに関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技店においては、店内に設置されている遊技機に関する種々の情報、例えば、お勧め台やイベント対象台等を遊技者に提供するために、遊技機にお勧め台であることを示すお勧め台札や、イベント対象台であることを示すイベント対象台札を遊技機に対応して配置することにより実施されている。

【０００３】

一方、近年においては、コードを付された被撮像物をカメラで撮像し、該撮像した画像に含まれるコードをデータベースサーバから配信されたデータに基づいて識別して、該識別したコードに対応するキャラクタや道具等の画像を、撮像した画像に重ねて表示し、これらキャラクタや道具の組合せに基づいてキャラクタを動作させるものがある（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１０－２６８１８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

上述したように、遊技店において札を使用して情報を遊技者に提供する場合には、異なる情報を提供するためには、逐次、配置している札を変更しなければならないことから、これら札を変更する煩雑さを解消するために、上記した引用文献 1 のように、個々の遊技機にコードを付した札を配置しておき、該コードを付した札を撮像することで、該コードに対応する画像、例えば、各種のお勧め札の画像や、イベントの対象台が否かを識別可能な画像を撮像画像におけるコードの近傍位置等に表示することにより、札を変更することなく適切に情報を提供できるようにすることが考えられるものの、引用文献 1 は、重ねて表示するキャラクタや道具の画像が個々のコードに 1 対 1 に対応付けられているため、1 のコードについて 1 の情報のみしか提供することができず、遊技者の状況、たとえば、遊技機の座席に着席して既に遊技をしている状況なのか、遊技をする遊技機を探している状況等に応じて、各状況に適した異なる情報を遊技者に提供することができなかった。

10

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者に対して遊技者の状況に適した情報を提供することのできる遊技関連情報配信システム、遊技関連情報配信装置および携帯端末用アプリケーションプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機関連情報配信システムは、

20

遊技者（会員遊技者）が携行し、撮像手段（CCD 撮像部 6 8）並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段（表示部 5 6）を備えた携帯端末（携帯電話端末 5）と、該携帯端末に対して遊技店内に設置されている遊技機（パチンコ遊技機 1）に関する遊技機関連情報（台情報）を配信する遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ 1 0 0）と、からなる遊技機関連情報配信システムであって、

前記遊技機関連情報配信装置は、

前記遊技機に対応して配置される特定シンボル（札 7）に関連付けられた複数種類の前記遊技機関連情報を記憶する遊技機関連情報記憶手段（記憶装置 1 0 5）と、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から前記特定シンボルを識別したことにより前記携帯端末から送信される該特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報（札 7 が配置されたパチンコ遊技機 1 の台番号を含む台情報配信要求）を受信したことに応じて、前記遊技機関連情報記憶手段に記憶されている遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報（お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台）を抽出する遊技機関連情報抽出手段（ステップ S h 1 1；台情報抽出処理を実施する部分）と、

30

前記遊技機関連情報抽出手段にて抽出した遊技機関連情報（お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台の台情報の各特定画像を含む表示情報）を前記携帯端末に対して配信する情報配信手段（ステップ S h 1 3；表示情報配信処理を実施する部分）と、を備え、

40

前記携帯端末は、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるときには、前記情報配信手段から配信された遊技機関連情報として、第 1 種類（遊技履歴）の遊技機関連情報（勝敗）を示す態様の第 1 特定画像（「 」や「○」や「×」）を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置（該特定シンボルの近傍位置）に表示する一方、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないとき（例えば、通路位置であるとき）には、前記第 1 種類とは異なる第 2 種類（お勧めレベル）の遊技機関連情報（お勧め画像 1～お勧め画像 3）を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、遊技機関連情報配信装置から、携帯端末にて識別された特定シンボルに関連付けられた複数種類の遊技機関連情報が配信され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるとき、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中である状況にあるときには、第１種類の遊技機関連情報を示す態様の第１特定画像が表示され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないときに、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中でない状況にあるときには、第２種類の遊技機関連情報を示す態様の第２特定画像が表示されるようになるので、遊技者に対して該遊技者の状況に適した情報を提供することができる。

すなわち、本発明の請求項１の遊技機関連情報配信システムにおける携帯端末は、遊技者（会員遊技者）が携行し、撮像手段（ＣＣＤ撮像部６８）並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段（表示部５６）を備える携帯端末（携帯電話端末５）であって、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から、遊技店内に設置されている遊技機（パチンコ遊技機１）に対応して配置される特定シンボル（札７）を識別する特定シンボル識別手段（ステップＳｋ３を実施する部分）と、

前記特定シンボル識別手段にて識別した特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報（台情報配信要求）を遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）に送信する特定シンボル識別情報送信手段（ステップＳｒ１を実施する部分）と、

前記特定シンボル識別情報の送信に応じて前記遊技機関連情報配信装置から返信される、該遊技機関連情報配信装置に記憶されている複数種類（お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台）の前記遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報（お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台の台情報の各特定画像を含む表示情報）を受信する遊技機関連情報受信手段（表示情報受信ステップを実施する部分）と、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるか否かを判定する判定手段（ステップＳｒ７を実施する部分）と、

前記判定手段において撮像位置が前記識別した特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であると判定したときには、前記遊技機関連情報受信手段にて受信した遊技機関連情報として、第１種類（遊技履歴）の遊技機関連情報（勝敗）を示す態様の第１特定画像（「」や「。」や「×」）を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記判定手段において撮像位置が前記識別した特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないとき（例えば、通路位置であると判定したとき）には、前記第１種類とは異なる第２種類（お勧めレベル）の遊技機関連情報を示す態様の第２特定画像（お勧め画像１～お勧め画像３）を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する特定画像表示手段（立体タグ表示処理を実施する部分）と、を備える携帯端末である。

【０００８】

本発明の請求項２に記載の遊技機関連情報配信装置は、

遊技者（会員遊技者）が携行し、撮像手段（ＣＣＤ撮像部６８）並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段（表示部５６）を備えた携帯端末（携帯電話端末５）に対して遊技店内に設置されている遊技機（パチンコ遊技機１）に関する遊技機関連情報（台情報）を配信する遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）であって、前記遊技機に対応して配置される特定シンボル（札７）に関連付けられた複数種類の前記遊技機関連情報を記憶する遊技機関連情報記憶手段（記憶装置１０５）と、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から前記特定シンボルを識別したことにより前記携帯端末から送信される該特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報（札７が配置されたパチンコ遊技機１の台番号を含む台情報配信要求）を受信したことに応じて、前記遊技機関連情報記憶手段に記憶されている遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報（お勧めレベル、遊技履歴

10

20

30

40

50

、台データ、お宝台)を抽出する遊技機関連情報抽出手段(ステップS h 1 1 ; 台情報抽出処理を実施する部分)と、

前記遊技機関連情報抽出手段にて抽出した遊技機関連情報(お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台の台情報の各特定画像を含む表示情報)を前記携帯端末に対して配信する情報配信手段(ステップS h 1 3 ; 表示情報配信処理を実施する部分)と、

を備え、

前記携帯端末は、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるときには、前記情報配信手段から配信された遊技機関連情報として、第1種類(遊技履歴)の遊技機関連情報(勝敗)を示す態様の第1特定画像(「 」や「○」や「×」)を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないとき(例えば、通路位置であるとき)には、前記第1種類とは異なる第2種類(お勧めレベル)の遊技機関連情報(勝敗)を示す態様の第2特定画像(お勧め画像1~お勧め画像3)を前記表示手段に表示されている該特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機関連情報配信装置から、携帯端末にて識別された特定シンボルに関連付けられた複数種類の遊技機関連情報が配信され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるとき、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中である状況にあるときには、第1種類の遊技機関連情報を示す態様の第1特定画像が表示され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないときに、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中でない状況にあるときには、第2種類の遊技機関連情報を示す態様の第2特定画像が表示されるようになるので、遊技者に対して該遊技者の状況に適した情報を提供することができる。

【0009】

本発明の請求項3に記載の携帯端末用アプリケーションプログラムは、

遊技者(会員遊技者)が携行し、撮像手段(CCD撮像部68)並びに該撮像手段にて撮像した撮像画像を表示する表示手段(表示部56)を備え、遊技店内に設置されている遊技機(パチンコ遊技機1)に関する遊技機情報(台情報)を遊技機関連情報配信装置(情報配信サーバ100)から受信する携帯端末(携帯電話端末5)において実行される携帯端末用アプリケーションプログラム(台情報アプリ)であって、

前記撮像手段により撮像した撮像画像から、前記遊技機に対応して配置される特定シンボル(札7)を識別する特定シンボル識別ステップ(ステップS k 3)と、

前記特定シンボル識別ステップにて識別した特定シンボルを特定可能な特定シンボル識別情報(台情報配信要求)を前記遊技機関連情報配信装置に送信する特定シンボル識別情報送信ステップ(ステップS r 1)と、

前記特定シンボル識別情報の送信に応じて前記遊技機関連情報配信装置から返信される、該遊技機関連情報配信装置に記憶されている複数種類(お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台)の前記遊技機関連情報のうち、該特定シンボル識別情報から特定される特定シンボルに関連付けられた遊技機関連情報(お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台の台情報の各特定画像を含む表示情報)を受信する遊技機関連情報受信ステップ(表示情報受信ステップ)と、

前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるか否かを判定する判定ステップ(ステップS r 7)と、

前記判定ステップにおいて撮像位置が前記識別した特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であると判定したときには、前記遊技機関連情報受信ステップにて受信した遊技機関連情報として、第1種類(遊技履歴)の遊技機関連情報(勝敗)を示す態様の第1特定画像(「 」や「○」や「×」)を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する一方、前記判定ステップにおいて撮像位置が前記識別した特定シ

ンボルが対応する遊技機の座席位置でないと判定したとき（例えば、通路位置であると判定したとき）には、前記第１種類とは異なる第２種類（お勧めレベル）の遊技機関連情報を示す態様の第２特定画像（お勧め画像１～お勧め画像３）を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルの近傍または該特定シンボルから特定される位置に表示する特定画像表示ステップ（ステップＳｒ９）と、
を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機関連情報配信装置から、携帯端末にて識別された特定シンボルに関連付けられた複数種類の遊技機関連情報が配信され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置であるとき、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中である状況にあるときには、第１種類の遊技機関連情報を示す態様の第１特定画像が表示され、遊技者の撮像位置が、該識別された特定シンボルが対応する遊技機の座席位置でないときに、つまり、特定シンボルが対応する遊技機で遊技者が遊技中でない状況にあるときには、第２種類の遊技機関連情報を示す態様の第２特定画像が表示されるようになるので、遊技者に対して該遊技者の状況に適した情報を提供することができる。

10

【００１０】

本発明の手段１の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項１に記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項２に記載の遊技機関連情報配信装置であって、

20

前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）は、前記特定シンボル（札７）を識別するための特定シンボルデータ（対象島情報）、前記第１特定画像および前記第２特定画像を表示するための特定画像データ（表示情報に含まれる特定画像のデータ）、の少なくとも一方を前記携帯端末（携帯電話端末５）に配信する携帯使用データ配信手段（ステップＳｈ１、ステップＳｈ１３を実施する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、携帯端末において識別できる特定シンボルの態様や、携帯端末において表示する第１特定画像および第２特定画像の態様を、特定シンボルデータや特定画像データを配信することで適切なものに更新することができるので、これら適切な特定シンボルや、適切な第１特定画像および第２特定画像により遊技関連情報の提供を適切に実施できる。

30

【００１１】

本発明の手段２の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項１または手段１に記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項２または手段１に記載の遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）は、前記第１種類並びに前記第２種類とは異なる第３種類の遊技機関連情報（台データの台情報）を前記情報配信手段（ステップＳｈ１３を実施する部分）から配信し、

40

前記携帯端末（携帯電話端末５）は、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機とは異なる他の遊技機（隣接するパチンコ遊技機）の座席位置（隣座席）であるときには、前記情報配信手段から配信された前記第３種類の遊技機関連情報を示す態様の第３特定画像（差玉数を含む画像）を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特定画像と第２特定画像に加え、撮像位置が識別された特定シンボルが対応する遊技機とは異なる他の遊技機の座席位置であるとき、つまり、遊技者が特定シンボルが対応する遊技機以外の遊技機で遊技中である状況にあるときには、第３種類の遊技機関連情報を示す態様の第３特定画像が表示されるようになるので、遊技者の状

50

況により適した情報を提供することができる。

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 3 の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項 1、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項 2、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ 1 0 0）は、
前記特別種別の遊技機関連情報（お宝台の台情報）を前記情報配信手段（ステップ S h 1 3 を実施する部分）から配信し、

前記携帯端末（携帯電話端末 5）は、
前記識別した特定シンボルの撮像位置が所定の特別位置（札 7 の真下位置）であるときには、前記情報配信手段から配信された前記特別種別の遊技機関連情報を示す態様の第 4 特定画像（\$\$\$ の画像を有する立体タグ）を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、撮像位置が所定の特別位置であるときにおいてのみ、特別種別の遊技機関連情報を示す態様の第 4 特定画像が表示されるようになるため、遊技者は、これら第 4 特定画像を表示させる特別位置がどの撮像位置であるのかを探索するようになるので、これら撮像位置の探索を楽しみながら特別種別の遊技機関連情報を取得することができる。

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 4 の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項 1、手段 1、手段 2、手段 3 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項 2、手段 1、手段 2、手段 3 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機関連情報配信装置は、
前記遊技機関連情報とともに、インターネット網上の所定コンテンツ（機種紹介ページ）にアクセス可能なリンク情報（リンク URL）を前記情報配信手段（ステップ S h 1 3 を実施する部分）により配信し、

前記携帯端末（携帯電話端末 5）は、
前記リンク情報とともに配信された遊技機関連情報を示す態様の前記第 1 特定画像、前記第 2 特定画像、前記第 3 特定画像、前記第 4 特定画像のいずれかの特定画像（お勧め画像 1 ~ 3）に対する操作を受けけるとともに（選択操作受け付けステップを実施する部分）、該操作に応じて前記遊技機関連情報とともに配信された前記リンク情報により前記所定コンテンツにアクセスする（リンク URL アクセスステップを実施する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、特定画像を選択するのみで該特定画像にリンク付けされている所定コンテンツを取得することができるので、遊技者の利便性を向上できる。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 5 の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項 1、手段 1、手段 2、手段 3、手段 4 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項 2、手段 1、手段 2、手段 3、手段 4 のいずれかに記載の遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機関連情報記憶手段（記憶装置 1 0 5）に記憶された遊技機関連情報（台情報）は、遊技機を推奨するか否かの推奨情報若しくは遊技機の推奨レベル情報（お勧めレベル）を 1 の種類の遊技機関連情報として含み、

前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ 1 0 0）は、
各遊技機の前記推奨情報若しくは前記推奨レベル情報に応じて、該推奨情報若しくは推奨レベル情報を示すための特定画像の態様（お勧め画像 1 ~ 3）並びに該特定画像の表示対象とする前記特定シンボルを設定する設定手段（お勧め台設定情報やお宝台情報を管理コンピュータ 1 0 から受信する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、１の種類の遊技機関連情報として推奨情報若しくは遊技機の推奨レベル情報を遊技者に適切に提供できるようになるので、遊技機の稼働支援を適切に実施することができる。

【００１５】

本発明の手段６の遊技機関連情報配信システムまたは遊技機関連情報配信装置は、請求項１、手段１、手段２、手段３、手段４、手段５のいずれかに記載の遊技機関連情報配信システムまたは請求項２、手段１、手段２、手段３、手段４、手段５のいずれかに記載の遊技機関連情報配信装置であって、

前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）は、

時間情報を出力可能な時計手段（ＲＴＣ１０４）と、

前記遊技機関連情報記憶手段に記憶されている少なくとも１の種類の遊技機関連情報（お勧めレベルの台情報）について、該種類の遊技機関連情報のうちから前記情報配信手段（ステップＳｈ１３を実施する部分）にて配信する遊技機関連情報（お勧め画像１～３）を決定するための決定条件（「レベル１開示お勧め」や「レベル２開示お勧め」等の配信内容）と、該決定条件にて決定された遊技機関連情報の配信を開始する開始時期（配信開始時刻）とが対応付けて記憶された配信スケジュール記憶手段（台情報配信スケジュールテーブル）と、

を備え、

前記情報配信手段は、

配信時において前記時計手段から出力される時間情報が該当する開始時期に対応付けて前記配信スケジュール記憶手段に記憶されている決定条件にて決定される前記遊技機関連情報を配信する（実施例２において、レベル１開示お勧めであればレベル１以上の台の特定シンボルのみを配信するとともにレベル２開示お勧めであればレベル２以上の台の特定シンボルのみを配信し、実施例１において、レベル１開示お勧めであればお勧め画像２のお勧め画像データを配信するとともにレベル２開示お勧めであればお勧め画像３のお勧め画像データを配信する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各時期毎に、配信される遊技機関連情報の内容を変更できるので、例えば営業中における各時期に応じた適切な遊技機関連情報の提供を行うことができる。

【００１６】

本発明の手段７の遊技機関連情報配信システムは、請求項１または手段１～手段６のいずれかに記載の遊技機関連情報配信システムであって、

前記携帯端末（携帯電話端末５）は、

前記特定シンボル（札７）の識別において該特定シンボルとの距離を特定し（ステップＳｋ４を実施する部分）、該特定した距離に応じた大きさの前記第１特定画像、前記第２特定画像、前記第３特定画像、前記第４特定画像のうちの少なくとも１の特定画像を表示する（ステップＳｒ９において特定画像の大きさを調整する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前記第１特定画像、前記第２特定画像、前記第３特定画像、前記第４特定画像のうちの少なくとも１の特定画像が、対応する特定シンボルとの距離に応じた大きさにて表示されるようになるので、特定画像が対応する特定シンボルや該特定シンボルが対応する遊技機の位置を特定し易くなる。

【００１７】

本発明の手段８の携帯端末用アプリケーションプログラムは、請求項３に記載の携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記携帯端末用アプリケーションプログラム（台情報アプリ）は、

前記特定シンボル（札７）を識別するための特定シンボルデータ（対象島情報）、前記第１特定画像および前記第２特定画像を表示するための特定画像データ（表示情報に含まれる特定画像のデータ）、の少なくとも一方を前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ１００）から受信する携帯使用データ受信ステップ（対象島情報受信ステップや表示情

10

20

30

40

50

報受信ステップ)を含む、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、携帯端末において識別できる特定シンボルの態様や、携帯端末において表示する第1特定画像および第2特定画像の態様を、特定シンボルデータや特定画像データを配信することで適切なものに更新することができるので、これら適切な特定シンボルや、適切な第1特定画像および第2特定画像により遊技関連情報の提供を適切に実施できる。

【0018】

本発明の手段9の携帯端末用アプリケーションプログラムは、請求項3並びに手段8に記載の携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記携帯端末用アプリケーションプログラム(台情報アプリ)は、
遊技機関連情報受信ステップ(表示情報受信ステップ)においては、前記第1種類並びに前記第2種類とは異なる第3種類の遊技機関連情報(台データの台情報)を前記遊技機関連情報配信装置(情報配信サーバ100)から受信し、

前記判定ステップ(ステップS r 7)においては、前記識別した特定シンボルの撮像位置が、該特定シンボルが対応する遊技機とは異なる他の遊技機(隣接するパチンコ遊技機)の座席位置(隣座席)であるか否かをさらに判定し、

前記特定画像表示ステップにおいては、前記判定ステップにて前記識別した特定シンボルの撮像位置が該特定シンボルが対応する遊技機とは異なる他の遊技機の座席位置であると判定したときには、受信した前記第3種類の遊技機関連情報を示す態様の第3特定画像(差玉数を含む画像)を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定画像と第2特定画像に加え、撮像位置が識別された特定シンボルが対応する遊技機とは異なる他の遊技機の座席位置であるとき、つまり、遊技者が特定シンボルが対応する遊技機以外の遊技機で遊技中である状況にあるときには、第3種類の遊技機関連情報を示す態様の第3特定画像が表示されるようになるので、遊技者の状況により適した情報を提供することができる。

【0019】

本発明の手段10の携帯端末用アプリケーションプログラムは、請求項3、手段8、手段9のいずれかに記載の携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記携帯端末用アプリケーションプログラム(台情報アプリ)は、
遊技機関連情報受信ステップにおいては、特別種別の遊技機関連情報(お宝台の台情報)を前記遊技機関連情報配信装置(情報配信サーバ100)から受信し、

前記判定ステップ(ステップS r 7)においては、前記識別した特定シンボルの撮像位置が所定の特別位置(札7の真下位置)であるか否かをさらに判定し、

前記特定画像表示ステップ(ステップS r 9)においては、前記識別した特定シンボルの撮像位置が所定の特別位置であると判定したときには、受信した前記特別種別の遊技機関連情報を示す態様の第4特定画像(\$ \$ \$の画像を有する立体タグ)を前記表示手段に表示されている前記特定シンボルから特定される位置に表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、撮像位置が所定の特別位置であるときにおいてのみ、特別種別の遊技機関連情報を示す態様の第4特定画像が表示されるようになるため、遊技者は、これら第4特定画像を表示させる特別位置がどの撮像位置であるのかを探索するようになるので、これら撮像位置の探索を楽しみながら特別種別の遊技機関連情報を取得することができる。

【0020】

本発明の手段11の携帯端末用アプリケーションプログラムは、請求項3、手段8、手段9、手段10のいずれかに記載の携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記携帯端末用アプリケーションプログラムは、

遊技機関連情報受信ステップにおいては、前記遊技機関連情報とともに、インターネット上の所定コンテンツ（機種紹介ページ）にアクセス可能なリンク情報（リンクURL）を前記遊技機関連情報配信装置（情報配信サーバ100）から受信し、前記リンク情報とともに配信された遊技機関連情報を示す態様の前記第1特定画像、前記第2特定画像、前記第3特定画像、前記第4特定画像のいずれかの特定画像（お勧め画像1～3）に対する操作を受付けるアクセス操作受けステップ（選択操作受けステップ）と、前記アクセス操作受けステップにて操作を受付けたことに応じて前記遊技機関連情報とともに配信された前記リンク情報により前記所定コンテンツにアクセスするコンテンツアクセスステップ（リンクURLアクセスステップ）と、を含む、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、特定画像を選択するのみで該特定画像にリンク付けされている所定コンテンツを取得することができ、遊技者の利便性を向上できる。

【0021】

本発明の手段12の携帯端末用アプリケーションプログラムは、請求項3、手段8、手段9、手段10、手段11のいずれかに記載の携帯端末用アプリケーションプログラムであって、

前記携帯端末用アプリケーションプログラム（台情報アプリ）は、前記特定シンボル識別ステップにおいて、識別する特定シンボルとの距離を特定し（ステップSk4を実施する部分）、

20

前記特定画像表示ステップ（ステップSr9）においては、前記特定シンボル識別ステップにおいて特定した距離に応じた大きさの前記第1特定画像、前記第2特定画像、前記第3特定画像、前記第4特定画像のいずれかの特定画像を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前記第1特定画像、前記第2特定画像、前記第3特定画像、前記第4特定画像のうちの少なくとも1の特定画像が、対応する特定シンボルとの距離に応じた大きさにて表示されるようになるので、特定画像が対応する特定シンボルや該特定シンボルが対応する遊技機の位置を特定し易くなる。

30

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】実施例における遊技関連情報配信システムを示すシステム構成図である。

【図2】実施例に用いた携帯電話端末の屋内位置を特定して会員の移動状況を管理するシステムの構成を示す図である。

【図3】実施例に用いたパチンコ遊技機とカードユニットを示す正面図である。

【図4】実施例に用いた携帯電話端末の構成例を示すブロック図である。

【図5】実施例に用いた配信サーバの構成例を示すブロック図である。

【図6】（a）は、実施例に用いた管理コンピュータにおける会員情報テーブルを示す図であり、（b）は、実施例に用いた管理コンピュータにおける会員別遊技履歴テーブルを示す図であり、（c）は、実施例に用いた管理コンピュータにおけるユニット管理テーブルを示す図である。

40

【図7】（a）は、実施例に用いた配信サーバにおける遊技場別台データテーブルを示す図であり、（b）は、実施例に用いた配信サーバにおける遊技場別会員遊技履歴テーブルを示す図である。

【図8】実施例に用いた配信サーバにおける遊技場別会員テーブルを示す図である。

【図9】実施例に用いた配信サーバにおける台情報画像テーブルを示す図である。

【図10】実施例に用いた配信サーバにおける遊技機テーブルを示す図である。

【図11】実施例に用いた台情報配信スケジュールテーブルを示す図である。

【図12】実施例に用いた遊技島の一例を示す外観斜視図である。

【図13】実施例に用いた携帯電話端末に台情報アプリをダウンロードする際の流れを示

50

す図である。

【図 1 4】実施例に用いた携帯電話端末が会員移動管理コンピュータから対象島情報を取得する流れを示す図である。

【図 1 5】実施例に用いた台情報アプリが、携帯電話端末の機能に応じて対象島情報を取得する流れを示す図である。

【図 1 6】実施例に用いた台情報アプリが、お勧め画像を表示する流れを示す図である。

【図 1 7】実施例に用いた台情報アプリが、立体タグ表示処理を実施して立体タグを表示する流れを示す図である。

【図 1 8】(a) ~ (c) は、実施例に用いた携帯電話端末における表示の遷移状況を示す図である。

10

【図 1 9】実施例に用いた台情報アプリの構成を示す図である。

【図 2 0】実施例に用いた台情報アプリの拡張現実機能を示す説明図である。

【図 2 1】実施例に用いた台情報アプリの拡張現実機能による立体タグを示す説明図である。

【図 2 2】(a) ~ (d) は、各状況の遊技者の携帯電話端末における表示例を示す図である。

【図 2 3】(a) ~ (d) は、各状況の遊技者の携帯電話端末におけるその他の形態の表示例を示す図である。

【図 2 4】(a)、(b) は、携帯電話端末における表示形態例を示す図である。

【図 2 5】その他の形態の遊技機テーブルを示す図である。

20

【図 2 6】その他の形態の特定シンボルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

本発明に係る情報配信装置を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例 1】

【0024】

図 1 は、本実施例の遊技関連情報配信装置である配信サーバ 100 を備える遊技関連情報配信システムを示すシステム構成図であり、本実施例の遊技関連情報配信システムは、図 1 に示すように、遊技者が携行所持する携帯電話端末 5 と、インターネット網並びに携帯電話通信網を介して該携帯電話端末 5 に接続され、各携帯電話端末 5 に対して種々の遊技関連情報（台情報）を配信する配信サーバ 100 とから主に形成されている。

30

【0025】

また、配信サーバ 100 は、該配信サーバ 100 を運営する運営機関と台情報の配信サービス契約をしている各遊技場に設置された管理コンピュータ 10 と通信回線を介して双方向のデータ通信可能に接続されており、これら管理コンピュータ 10 から当該遊技場において会員登録した会員の会員情報、会員の遊技履歴、当該遊技場に設置されている各パチンコ機 2 の台データや、配信サーバ 100 において配信する台情報となるお勧め台に設定する遊技機の情報（お勧め台設定情報）や配信スケジュール等の各種情報を配信サーバ 100 に送信（アップロード）できるようになっている。

【0026】

40

尚、本実施例では、管理コンピュータ 10 と配信サーバ 100 とをセキュリティの面を考慮して通信回線を用いて接続しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら管理コンピュータ 10 と配信サーバ 100 とをインターネット網等を介して接続するようにしても良い。

【0027】

また、管理コンピュータ 10 は、図 1 2 に示すように、それぞれの遊技場に複数設けられた遊技島 2 の両面に設置されている遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 に接続されて、各遊技機の台データを収集、管理可能とされているとともに、各パチンコ遊技機 1 の釘調整のデータも管理されている。尚、遊技機としてスロットマシンも存在する場合には、これら釘調整のデータに加えてスロットマシンの設定値のデータを管理するようにすれば良

50

い。

【 0 0 2 8 】

尚、遊技島 2 には、図 1 2 に示すように、所定数のパチンコ遊技機 1 が並列設置されているとともに、各パチンコ遊技機 1 の間には、遊技媒体となるパチンコ玉を、現金やプリペイドカードを使用して貸し出すためのカードユニット 3 が設置されている。

【 0 0 2 9 】

また、並設される各パチンコ遊技機 1 の上部位置に設けられた呼び出しランプ 4 の側部位置には、会員遊技者が所持する携帯電話端末 5 においてお勧め台、遊技履歴、台データ、お宝台を表示するための特定シンボルとなるローマ数字が印刷された札 7 を挿着するための挿着部 6 が設けられており、該挿着部 6 に札 7 を挿着することで、遊技中の遊技者の上方空間において、遊技島 2 間の通路側に札 7 が突出する状態となるため、個々のパチンコ遊技機 1 の近く（例えば正面等）に移動しなくても、遊技島 2 の端部側から、各パチンコ遊技機 1 に対応する各札 7 を、携帯電話端末 5 にて撮像できるようになっている。

【 0 0 3 0 】

本実施例では、これら札 7 の形状は、いずれの遊技場でも同一の形状となる前方後円形状とされているとともに、その両面に印刷されたローマ数字としては、通常数値の 1 と誤認し易い「I」を除いて、「II」から始まる数字列を使用している。また、各遊技島 2 の設置面においては、遊技島 2 の一端から他端方向に向けて台番号が順次大きくなるように遊技機が設置されており、各設置面に設置されている遊技機のうち、最も小さい台番号から順に、ローマ数字の「II」、「III」、「IV」... の各札が順に配置されている。

【 0 0 3 1 】

尚、これらローマ数字の形態は、遊技場毎に異なっており、例えば、1 の遊技場では、ローマ数字が上下方向に正しく印刷されているのに対し、他の遊技場では、例えば図 1 0 に示すように、ローマ数字の上下方向が、札 7 の左右方向となるように印刷されることで、特定シンボルが個々の遊技場で固有な形態とされており、仮に他の遊技場の特定シンボルの情報が誤って配信されたとしても、該特定シンボルが誤って配信された他の遊技場において識別されてしまい、誤ったお勧め画像が表示されてしまうことによる不都合の発生を回避できるようになっている。

【 0 0 3 2 】

また、遊技島 2 の端部側面 2 ' には、図 1 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 が並設される各設置面毎に、当該遊技島 2 と設置面とを特定するための情報である後述する島 ID と、当該遊技場の遊技場 ID とがシンボル化された 2 次元バーコード 1 1 や、これら島 ID と遊技場 ID とが読み出し可能に記憶された非接触 IC を内在する非接触 IC タグ 1 2 が設けられており、これら 2 次元バーコードの読み取り、或いは、非接触 IC タグ 1 2 を読み取ることで、台情報の表示対象とする遊技島と設置面とを特定するための対象島情報を、無線 LAN 機能を有しないことで会員移動管理システムを使用できない携帯電話端末であっても、取得できるようになっている。

【 0 0 3 3 】

また、2 次元バーコード 1 1 は、端部側面 2 ' のみではなく、パチンコ遊技機 1 が並設される各設置面の上部位置にも、図 1 2 に示すように設けられており、遊技島 2 の端部に移動することなく、遊技島 2 間の通路において 2 次元バーコード 1 1 ' の読み取りを実施できるようになっている。尚、これら 2 次元バーコード 1 1 ' と同様に、非接触 IC タグ 1 2 ' を配置するようにしても良い。

【 0 0 3 4 】

また、各遊技場には、図 2 に示すように、会員遊技者の現在位置を特定するとともに、該特定した現在位置の履歴に基づいて会員の移動を管理する会員移動管理コンピュータ 1 5 と、該会員移動管理コンピュータ 1 5 に有線 LAN（ローカルエリアネットワーク）を介して接続された無線 LAN 端末 2 0、2 1 a ~ 2 1 c とからなる会員移動管理システムも設置されており、遊技場内において後述する台情報アプリケーションプログラム（以下台情報アプリと略称する）が起動されていて、無線 LAN 通信機能を有する携帯電話端末

5の遊技場内での位置が、GPS (Global Positioning System)の電波が届きにくい屋内である遊技場内においても高精度に特定されることにより、会員遊技者が携帯電話端末5に搭載されているカメラで撮影している遊技島である対象島が、該会員移動管理システムによって特定されるようになっている。

【0035】

本実施例の管理コンピュータ10は、当該遊技場において使用される会員カード若しくはプリペイドカード(ビジターカード)に記憶されている、各カードを個々に識別可能な(会員)カードIDに対応付けて、当該会員カード若しくはプリペイドカードに残存するプリペイド残額を記憶するカード管理テーブル(図示略)を有しており、該カード管理テーブルにおいて各会員カード並びに各プリペイドカードに残存するプリペイド残額が管理されている。

10

【0036】

また、本実施例の管理コンピュータ10には、図6に示すように、当該遊技場で会員登録の申し込みをした会員遊技者を管理するための会員情報テーブルや、各会員遊技者の遊技履歴を管理するための会員別遊技履歴テーブルや、遊技場内に設置されているカードユニット3と該カードユニット3が対応するパチンコ機1とを管理するためのユニット管理テーブルとが記憶されている。

【0037】

会員情報テーブルには、図6(a)に示すように、当該遊技場で会員登録した会員に固有に付与され、当該会員に対して発行された会員カードに記憶されている会員IDに対応付けて、本人確認情報となる暗証番号、来店ポイント、ランクや、氏、名、や年齢等の会員遊技者の属性情報が記憶されている。

20

【0038】

会員別遊技履歴テーブルには、図6(b)に示すように、各会員の会員IDに対応付けて、当該会員が遊技した日付、遊技したパチンコ機1の台番号、遊技開始並びに終了時間(時刻)、始動回数、大当たり回数、確変回数、打込玉数、賞球数、支出金額等の遊技履歴が記憶されて管理される。

【0039】

また、ユニット管理テーブルには、図6(c)に示すように、遊技場内に設置された各カードユニット3(図12参照)に固有に付与された装置IDに対応付けて、カードユニット3のローカルIPアドレスが格納されるローカルIPと、当該カードユニット3が設置されている遊技島の島番号が格納される設置島と、当該カードユニット3が待機中または受付中であるかが格納される状況と、当該カードユニット3が対応するパチンコ機1の機種名が格納される対応機種名と、該対応するパチンコ機1の台番号が格納される対応台番号と、会員カードを受付中の場合には受付中の会員カードの会員IDが格納される受付会員IDと、対応するパチンコ機1における営業開始時点からの各種台データとが記憶されており、これら台データとしては、総始動回数、大当たり回数、確変回数、総打込玉数、総賞球数、差玉数、並びに各大当たりが発生する間における特図可変表示部28における始動回数である大当間始動回数1、大当間始動回数2...が記憶されており、これら台データは、後述する各カードユニット3から送信されるデータに基づいて逐次更新される。

30

40

【0040】

ここで、本実施例に用いたパチンコ機1とカードユニット3について図3に基づいて簡単に説明する。

【0041】

パチンコ機1は、図3に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠22を有し、該ガラス扉枠22の下部表面には打球供給皿23がある。打球供給皿23の上面所定箇所には、操作部14が設けられているとともに、打球供給皿23の下部には、打球供給皿23から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿24と打球を発射する打球操作ハンドル(以下操作ノブ)25とが設けられている。

【0042】

50

前記操作部 14 の上面には、図示しないが、対応するカードユニット 3 において会員カード或いはプリペイドカードより読み出されたカード ID 並びにプリペイド残額データに基づくプリペイド残額が表示される残額表示器や、遊技の開始または打球供給皿 23 に持玉が少なくなったか或いは無くなった際に押圧操作されることで、残額表示器にプリペイド残額が存在する場合に所定数量のパチンコ玉の貸出がパチンコ機 1 より実施される貸出ボタンスイッチや、遊技の終了時にてカードユニット 3 に受付中の会員カードやプリペイドカードを返却させるための返却ボタンスイッチ等が設けられており、これら各部は操作部 14 内部に設けられている操作基板上に実装されているとともに、該操作基板とカードユニット 3 とが電氣的に接続されている。

【0043】

10

ガラス扉枠 22 の後方には、遊技盤 26 が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤 26 の前面には遊技領域 27 が設けられている。この遊技領域 27 の向かって右側の下方領域に「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される特図可変表示部 28 と、その中央付近には、「演出図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示されるとともに演出映像が表示される演出表示部 29 と、「普通図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される可変表示装置 30 とが設けられている。また遊技盤 26 には、複数の入賞口 44 や通過ゲート 31、始動入賞口 34、可変入賞球装置 36 が設けられているとともに、遊技領域 27 の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口 46 が形成されている。

【0044】

20

これら各入賞口に打玉が入賞した場合には、各入賞口に応じた賞球が図示しない玉切り払い出し装置により払い出されるとともに、該玉切り払い出し装置により払い出された賞球数に応じた賞球信号（10玉に1パルス）が外部に出力されることで、賞球数が外部（カードユニット 3）に通知される。

【0045】

前記打球操作ノブ 25 の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打玉は、打球レールを通して遊技領域 27 に入り、その後、遊技領域 27 を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域 27 に達しなかったパチンコ玉は、環流経路（図示略）を通じて余剰玉受皿 24 に環流されるようになっている。

【0046】

30

また、遊技領域 27 に打ち込まれた打込玉が通過ゲート 31 を通過すると、可変表示装置 30 に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【0047】

可変表示装置 30 の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（たとえば 7）となった場合に、始動入賞口 34 に設けられた可動片 35 が所定時間開成して遊技者にとって有利な状態となる。

【0048】

また、始動入賞口 34 にパチンコ玉が入賞すると、特図可変表示部 28 において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始するとともに、演出表示部 29 において演出表示が開始される。そして、その後、特図可変表示部 28 における特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合には、演出表示部 29 における左、中、右の演出図柄の可変表示も停止し、その演出図柄の表示態様も予め定められた特定の表示態様（たとえば 777）とされることで、特定遊技状態（大当たり状態）が発生するとともに、大当たり中信号が出力状態とされることで、該大当たりの発生が外部に通知される。

40

【0049】

また、特図可変表示部 28 における特別図柄が停止したときに、所定パルス幅の始動信号が出力され、特図可変表示部 28 における特別図柄の可変表示（変動表示）が実施されたことが外部（カードユニット 3）に通知される。

【0050】

このように大当たり状態が発生した場合には、可変入賞球装置 36 に設けられた開閉板 4

50

0 が開成して遊技者にとって有利な第 1 の状態となる。この第 1 の状態は、所定期間（たとえば 30 秒間）の経過または打玉の所定個数（たとえば 10 個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第 2 の状態となる。

【0051】

そして該第 1 の状態となっている可変入賞球装置 36 の大入賞口内に進入した打玉が特定入賞領域（V ポケット）に入賞して図示しない V カウントスイッチにより検出されれば、その回の第 1 の状態の終了を待って前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば 8 回や 10 回や 15 回と定められている。

10

【0052】

特図可変表示部 28 の表示結果並びに演出可変表示部 29 の演出図柄の表示結果が予め定められた大当り図柄の組合せで停止表示されたときには前述したように大当りが発生するが、これら大当り図柄に停止表示される以前の状態において、リーチ状態が発生する場合がある。

【0053】

特図可変表示部 28 並びに演出可変表示部 29 で可変表示された特別図柄並びに演出図柄が所定の確率変動図柄の種類に一致した図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当り」の終了後に、再度大当りとなる確率が通常の状態よりも高い確率状態となる確率変動状態となるようになっており、これら確率変動図柄での大当りを通常の大当りと区別して「確変大当り」と呼称し、これら確変大当り終了後における確率変動状態中において、確変中信号が出力状態とされることで、該確率変動状態の発生が外部（カードユニット 3）に通知される。

20

【0054】

また、特図可変表示部 28 並びに演出可変表示部 29 で可変表示された特別図柄並びに演出図柄が所定の確率変動図柄以外の図柄の組合せで停止表示されたときには、前記繰返し継続制御による「大当り」の終了後に、特図可変表示部 28 並びに演出可変表示部 29 で可変表示が所定回数に達するか或いは次の大当りが発生するまでの間、特図可変表示部 28 における特別図柄および演出可変表示部 29 における演出図柄の可変表示時間（変動時間）が通常遊技状態よりも短縮される時短状態となるようになっており、これら時短状態中において、時短中信号が出力状態とされることで、該時短状態の発生が外部に通知される。

30

【0055】

本実施例のパチンコ機 1 には、これら各信号を外部出力するための図示しない情報出力基板が搭載されており、該情報出力基板とカードユニット 3 とが、図示しない信号ケーブルを介して接続されており、情報出力基板からは、大当り中信号、確変中信号、時短中信号、始動信号、賞球信号からなる外部出力信号が、信号ケーブルを介してカードユニット 3 に出力される。

【0056】

ここで、大当り中信号は大当り状態の期間中において出力状態とされる信号であり、確変中信号は確変状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号であり、時短中信号は時短状態の期間中においてのみ出力状態とされる信号であり、始動信号は、特図可変表示部 28 の表示結果が全て導出表示されて可変表示が終了した際に出力される所定幅のパルス信号であり、賞球信号は、所定玉数（本実施例では 10 玉）が払い出される毎に出力される所定幅のパルス信号である。

40

【0057】

尚、信号ケーブルの一部は、パチンコ機 1 の下方に、パチンコ機 1 において遊技に使用されたパチンコ玉を計数するために設けられているアウト球計数器 16（図 3 参照）にも接続されており、アウト球計数器 16 において所定球数（本実施例では 10 玉）のアウト玉（打込玉）数が計数される毎に所定時間幅のパルスとして出力されるアウト玉計数信号

50

が、該信号ケーブルを介してカードユニット 3 に出力される。

【 0 0 5 8 】

次に、本実施例のカードユニット 3 について簡潔に説明すると、本実施例のカードユニット 3 の前面には、図 3 に示すように、フルカラー LED により構成され、複数の色に点灯することによりカードユニット 3 の状態等を報知可能とされた多機能ランプ 3 0 1 等の各種表示部と、紙幣を挿入するための紙幣挿入口 3 0 2、装置前面より装置前方側に突出形成された突出部 3 0 5、会員カードやプリペイドカードを挿入するためのカード挿入口 3 0 9 が設けられている。

【 0 0 5 9 】

カードユニット 3 の前面に設けられたカード挿入口 3 0 9 は、カードユニット 3 の下方位置に内蔵されるカードリーダー 3 2 7 のカードスロットに連通されており、このカード挿入口 3 0 9 を介してプリペイドカードや会員カードをカードスロットに挿入可能とされている。

【 0 0 6 0 】

この本実施例に使用されるプリペイドカード並びに会員カードには、種々のデータを記憶するための不揮発性メモリと、これら記録情報の書き換えや読み出しを実施するとともに、外部のリーダー装置との非接触通信を実施する制御部とを有する IC チップが搭載された IC カードを使用しており、これらプリペイドカード並びに会員カードには、個々のカードを識別可能なカード ID、具体的には、プリペイドカードには J G V C で始まるカード ID が、会員カードには、J G K C 始まる会員カード ID が予め記憶されていて、その種別がカード ID から識別可能とされているとともに、プリペイド残額を直接的に特定可能なプリペイド残額データ等の各種データが記憶されている。尚、本実施例のプリペイドカードは、遊技場内に設置された図示しない発行機にて、購入、発行される。

【 0 0 6 1 】

一方、会員カードには、各会員を個々に識別可能な会員識別情報となる会員 ID が記録されており、これら会員 ID に対応付けて、当該会員遊技者の会員カードがカードユニット 3 に挿入されている期間の遊技情報による遊技履歴が管理コンピュータ 1 0 において管理（記憶）される。

【 0 0 6 2 】

カードユニット 3 の前面には、前方に突出する態様にて突出部 3 0 5 が設けられている。該突出部 3 0 5 において、遊技者と対向する面には、図 3 に示すように、各種情報を表示可能な表示部 3 1 2 と、メインメニュー画面を表示させるためのメニューボタン 3 1 6 と、台データを表示させるための台データボタン 3 1 8 と、会員カードを受付けた場合において、該会員カードに記録された会員カード ID 並びに会員 ID により特定される貯玉数を用いた再プレイ遊技を実施するための再プレイボタン 3 1 9 と、再プレイボタン 3 1 9 の操作が有効であることを報知するための再プレイ表示部 3 2 0 とが設けられており、該表示部 3 1 2 の表面には、表示部 3 1 2 に表示された各表示項目を指触により入力可能とするための透明タッチパネル 3 1 4 が設けられている。

【 0 0 6 3 】

また、該突出部 3 0 5 内部には、表示部 3 1 2 を成す後述する液晶表示器 3 1 3 や各ボタンに対応するスイッチや、液晶表示器 3 1 3 の表示制御や、透明タッチパネル 3 1 4 による入力位置検出等を実施する表示制御マイコン等が実装された表示制御基板 3 2 9 が格納されている。

【 0 0 6 4 】

また、カードユニット 3 内の上部位置には、紙幣挿入口 3 0 2 に連設され、該紙幣挿入口 3 0 2 に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を実施し、その識別結果を装置略中央部に設けられている後述する制御ユニット 3 2 8 に出力する紙幣識別ユニット 3 2 1 が設けられており、該紙幣識別ユニット 3 2 1 にて各種紙幣（1 万円、5 千円、2 千円、千円の各紙幣）の受付が可能とされている。

【 0 0 6 5 】

カードリーダーライタ 3 2 7 は、カード挿入口 3 0 9 から挿入される会員カード或いはプリペイドカードに記録されている（会員）カード ID や、会員 ID（会員カードのみ）、プリペイド残額データ等の記録情報の読み出し並びに書き込みを行う。

【 0 0 6 6 】

制御ユニット 3 2 8 は、前述した管理コンピュータ 1 0 双方向のデータ通信が可能とされているとともに、パチンコ玉の貸出に伴う各種の信号の授受を、パチンコ機 1 に設けられている図示しない賞球制御基板との間において実施可能に接続され、さらに、信号ケーブルを介して、パチンコ機 1 の情報出力基板と接続されることで、大当り中信号等の各種の外部出力信号が入力可能とされており、対応するパチンコ機 2 における営業開始時点からの始動回数、大当り回数、確変回数、払出玉数等の遊技情報（台データ）が集計され、該集計された（台データ）が表示部 3 1 2 に表示されるとともに、その先頭に台データを含む送信データ列であることを示す特定のデータヘッダと、当該カードユニット 3 の装置 ID と、対応するパチンコ機 2 の台番号とが付与された所定フォーマットの送信データ列として管理コンピュータ 1 0 に送信されることで、管理コンピュータ 1 0 において各パチンコ機 1 の台データ等がユニット管理テーブルにて管理される。

【 0 0 6 7 】

本実施例の制御ユニット 3 2 8 は、制御プログラムを実行可能な中央演算処理回路（CPU）や、カードリーダーライタ 3 2 7 に受付け中のプリペイドカードや会員カードの（会員）カード ID 並びにプリペイド残額や、対応するパチンコ機 1 の台データ等の各種のデータを記憶可能な RAM や、中央演算処理回路（CPU）が実行する制御プログラムや、当該カードユニット 3 の装置 ID を含む設定情報等の各種のデータを書き換え記憶可能な不揮発性メモリである EEPROM や、その時点の時刻情報やカレンダー情報等を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）等を含む。

【 0 0 6 8 】

また、制御ユニット 3 2 8 には、前述したように、対応するパチンコ機 2 の操作部 1 4 に設けられた残額表示器や、貸出ボタンの操作を検知する貸出ボタンスイッチや、受付け中の会員カードやプリペイドカードを返却させる際に操作される返却ボタンの操作を検知する返却ボタンスイッチが接続されており、貸出ボタンの操作や返却ボタンの操作を検知できるとともに、これら残額表示器の表示制御を実施する。

【 0 0 6 9 】

制御ユニット 3 2 8 は、カード挿入口 3 0 9 にプリペイドカードまたは会員カードが新たに挿入されたときには、該挿入されたプリペイドカードまたは会員カードに記録されている（会員）カード ID とプリペイド残額データを含む記憶データをカードリーダーライタ 3 2 7 にて読み出して、該読み出した（会員）カード ID とプリペイド残額データを含む照合要求を管理コンピュータ 1 0 に対して送信して、該カード管理コンピュータ 1 0 において（会員）カード ID に対応付けて管理されているプリペイド残額と挿入されたプリペイドカードまたは会員カードから読み出したプリペイド残額データによるプリペイド残額とが一致するか否かを照合させ、照合結果が「照合 OK」であることを条件に、該プリペイド残額データによるプリペイド残額を残額表示器に表示して、該プリペイド残額のパチンコ玉の貸出しへの使用を可能とする。

【 0 0 7 0 】

尚、「照合 OK」となったカードが会員カードである場合には、その時間を遊技開始時間として記憶するとともに、対応するパチンコ機 1 における台データ（始動回数、大当り回数、確変回数、打込玉数、賞球数等）の集計を開始する。

【 0 0 7 1 】

そして、残額表示器にプリペイド残額が表示された後、遊技者が貸出ボタンの操作を実施した場合には、該遊技者による貸出ボタンの操作が制御ユニット 3 2 8 により検出されることで、制御ユニット 3 2 8 は貸出ボタンの操作有りと判断して貸出処理を実施する。

【 0 0 7 2 】

この貸出処理においては、挿入された会員カード或いはプリペイドカードから読み出し

10

20

30

40

50

て R A M に記憶しているプリペイド残額が、対応するパチンコ機 2 における払出単位である 25 球に相当する 1 度数 = 100 円未満であるか否かを判定し、プリペイド残額が 1 度数 = 100 円以上であって貸出処理の使用度数として予め設定されている 5 度数以上であれば、5 度数 (500 円) 分に相当する 125 玉の払出を、対応するパチンコ機 2 に実施させ、5 度数未満であれば、プリペイド残額の範囲内における最大の度数 (例えば 420 円であれば 4 度数) の払出を、対応するパチンコ機 1 に実施させる。

【0073】

尚、この際、R A M に記憶しているプリペイド残額から使用度数に応じた金額を減算更新する (受け付け中の会員カード或いはプリペイドカードに記憶されているプリペイド残額も減算更新される) とともに、使用金額データと (会員) カード I D と装置 I D とを含む貸出完了通知を管理コンピュータ 10 に送信して、管理コンピュータ 10 において当該 (会員) カード I D に対応して管理されているプリペイド残額から、使用金額を減算更新させるとともに、該カードユニット 3 にて使用された使用金額に、該使用度数に応じた金額を加算更新させる。

10

【0074】

これらプリペイド残額が貸出処理への使用により少なくなった場合には、紙幣挿入口 302 に紙幣を挿入することで、受け付け中の会員カードやプリペイドカードのプリペイド残額に入金 (追加入金) することができる。

【0075】

そして、遊技者が遊技を終了する際に返却ボタンを押下した場合には、制御ユニット 328 により返却処理が実施されて、受け付け中のプリペイドカードまたは会員カードがカード挿入口 309 から排出されて返却される。

20

【0076】

この際、制御ユニット 328 は、該プリペイドカードまたは会員カードの受け付け時と同様に、返却するプリペイドカードまたは会員カードの (会員) カード I D と当該カードユニット 3 の装置 I D とを含むカード返却通知を管理コンピュータ 10 に対して送信するとともに、返却したカードが会員カードである場合には、該会員カードの受け付け時に集計を開始した会員遊技履歴データを、返却した会員カードの会員 I D とともに管理コンピュータ 10 に送信することで、該会員遊技履歴が、管理コンピュータ 10 に会員別遊技履歴テーブル (図 6 (b) 参照) に記憶されることで、各会員の遊技履歴が管理コンピュータ 10 において管理される。

30

【0077】

ここで、本実施例に用いた携帯電話端末 5 について説明すると、携帯電話端末 5 は、通常の無線による通話機能に加えて、携帯電話会社 (キャリア) の基地局並びにゲートウェイサーバを介してインターネット網に接続できるインターネット接続機能や、カメラ機能、前記無線 LAN 端末 20、21a~21c との無線 LAN 通信機能や、GPS 機能、非接触 IC カード機能を有している。

【0078】

この本実施例に用いた携帯電話端末 5 の構成について、図 4 に基づいてより詳細に説明する。図 4 において、音声入力部 51 は、マイク 65 からのアナログ音声信号をデジタル信号に変換するための部位であり、マイクアンプ、フィルタ、A/D 変換器、等で構成される。音声出力部 52 は、受信したデジタル音声信号に基づいてスピーカ 66 またはイヤレシーバ 67 を駆動するための部位であり、D/A 変換器、フィルタ、スピーカアンプ、等で構成される。デジタル信号処理部 53 は、デジタル音声信号のエンコード、および、デジタル音声信号へのデコードを行うための部位 (通信信号処理部) であり、DSP (Digital Signal Processor) を中心とした畳み込み符号化、スロットインターリーブ、遅延検波、畳み込み復号化、等の各種専用回路で構成される。

40

【0079】

また、RF 入出力部 54 は、電話機用アンテナ 62 を介して携帯電話会社の基地局と高周波電波の送受信を行う部位であり、直交変調器、ゲインアンプ、パワーアンプ、ダイバ

50

ーシティー、ミキサー、I F 復調器、アンテナ共用器等で構成される。

【0080】

前記音声入力部51から入力されてデジタル音声信号に変換された入力音声は、デジタル信号処理部53により、誤り訂正符号化、インターリーブ、拡散、D/A変換などの処理を行い、その処理により生成した送信ベースバンド信号をRF入出力部54へ送る。そして、該RF入出力部54内の直交変調器は、該送信ベースバンド信号により局部発振信号を変調して送信高周波信号を生成し、さらにその送信高周波信号を増幅した後にアンテナ共用器を通じて電話機用アンテナ62から基地局に送信する。

【0081】

アンテナ共用器は、送信高周波信号と受信高周波信号とで1本の電話機用アンテナ62を共用するためのものであり、直交変調器により変調された後に増幅された送信高周波信号を電話機用アンテナ62へ送出する機能とともに、該電話機用アンテナ62からの受信高周波信号をRF入出力部54内のI F 復調器へ送出する機能を備えたフィルタ回路により構成されている。

【0082】

電話機用アンテナ62は、基地局との間で無線による高周波信号の送受信を行う。すなわち、前記直交変調器からアンテナ共用器を介して送られてきた送信高周波信号は、当該電話機用アンテナ62から基地局へ送信される。一方、基地局から送信されてきた高周波信号は、当該電話機用アンテナ62にて受信された後、アンテナ共用器を介してI F 復調器へ送られる。そして、該I F 復調器並びにゲインアンプは、送られてきた受信高周波信号を増幅し、さらに復調処理を行って得られた受信ベースバンド信号をデジタル信号処理部53へ送る。

【0083】

この受信ベースバンド信号は、該デジタル信号処理部53内の通信信号処理部において該受信ベースバンド信号のA/D変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施して受信音声デジタル信号として音声出力部52へ送ることで、該音声出力部52にてD/A変換により受信した通話音声信号が生成、増幅されてスピーカ66またはイヤレシーバ67から出力されることで、無線通話機能が提供される。

【0084】

尚、受信された信号が通話による音声データではなくて電子メールやインターネット上のWebサーバから配信されるウェブページ等のデータ信号である場合、デジタル信号処理部53において該受信ベースバンド信号のA/D変換、逆拡散、デインターリーブ、誤り訂正等の処理を実施したデータ信号(パケットデータ)が制御部55に出力されることで、受信データに基づくページやメールが表示部56に表示され、これらページにおける操作内容データ等や送信メールのデータ信号(パケットデータ)が、前述したデジタル音声信号に代えてデジタル信号処理部53に送られることで、音声データと同様にこれら操作内容データ等や配信要求等の各種のデータ信号が電話機用アンテナ62から基地局へ送信されることでインターネット接続機能や電子メール機能が形成されている。

【0085】

また、デジタル信号処理部53内には、図4に示すように、アンテナ62を介して受信したGPS電波の信号処理を行うGPS信号処理部も有しており、該GPS信号処理部によって検出される複数の衛星からの電波における受信時間のズレ等のデータに基づいて、制御部55において、該携帯電話端末5の現在位置が特定される。

【0086】

また、制御部55は、携帯電話端末5としての各種機能を、各種のプログラムを実行することで実現するための部位であり、これら各種のプログラムを実行可能な中央演算処理回路(CPU; Central Processing Unit)等で構成されており、この制御部55には、図2(a)に示すように、各種の情報を表示するための表示部56や、所有者(会員遊技者)が各種の情報を入力するためのタッチパネル部57や、制御部55にて実行される各種の機能を提供するための各種プログラムや設定データ等を記憶す

10

20

30

40

50

るためのメモリ部 60 や、その時点の時間情報や日付や曜日等のカレンダー情報（日付情報）等を出力するリアルタイムクロック（RTC）61 や、外部のデータ処理装置との間でシリアルデータ通信などを行うための外部 I/F（インタフェース）部 58 や、バッテリー電源を元に各ブロックに必要な動作電力を供給するための電源部 59 や、電話やメールの着信や表示部 56 への表示等を振動により報知するためのバイブレータ部 63 や、電話やメールの着信を知らせたり、充電時のインジケータとして使用される発光ダイオード（以下、LED）部 64 や、画像を撮像するための CCD（Charge Coupled Device）撮像部 68 や、非接触 IC タグとの非接触近距離通信機能を有する非接触 IC モジュール部 70 や、携帯電話端末 5 が向いている方角を検出するための電子コンパスモジュール 69 や、無線 LAN 端末 20、21a ~ 21c との無線 LAN 通信を行うための無線 LAN モジュール部 71 が接続され、これら各部の動作制御を制御部 55 が実施できるようになっている。

10

【0087】

メモリ部 60 は、ROM（Read Only Memory）、RAM（Random Access Memory）、EEPROM（Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory）などからなる。ROM は、当該携帯電話機 5 の基本的な機能を実現するためのプログラムや初期設定値や当該携帯電話機 5 に固有に付与された端末 ID が保存（記憶）されている。RAM は、制御部 55（CPU）が作業領域として使用し、制御部 55（CPU）のプログラム実行中において必要に応じて計算途中のデータなどを記憶したり、他の各部と送受信するデータを一時的に記憶するために使用される。

20

【0088】

メモリ部 60 を構成する EEPROM は、不揮発性メモリであって、情報配信サーバ 100 等からダウンロードした台情報アプリ等の各種アプリケーションプログラム、電話番号や電子メールアドレス及びそれに対応した氏名、名称などの情報からなる電話帳データ、送受信された電子メールデータ、スケジュール帳データ、発着信の通信履歴データ、メモ帳データ、所有者（遊技者）によりカスタマイズされた設定データ等の各種のデータを記憶する。

【0089】

尚、本実施例の携帯電話端末 5 では、表示部 56 上に透明なタッチパネル部 57 を設けることで、表示部 56 上におけるタッチパネル入力が可能なものとしており、このようにすることは、表示部 56 の大きさを大きくできることから、CCD 撮像部 68 にて撮像した画像も大きく表示できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらタッチパネル部 57 に代えて、従来から使用されている公知のテンキー等による入力操作部としても良い。

30

【0090】

また、本実施例の制御部 55 は、図 4 に示すように、携帯電話端末 5 に内蔵されている非接触 IC モジュール部 70 に接続されており、該非接触 IC モジュール部 70 を介して、該非接触 IC モジュール部 70 が有する近接距離での無線通信機能にて通信可能な遊技場内の各遊技島 2 に配置された非接触 IC タグ 12 のデータの読み取り等を実施できるようになっている。

40

【0091】

尚、図 4 に示した携帯電話端末 5 は一例であり、これら全ての機能を有しなくても良く、後述するように、最低限、CCD 撮像部 68 にて形成されるカメラ機能と該 CCD 撮像部 68 にて撮像した画像を表示部 56 に表示する表示機能と、インターネット接続機能とを有するものであれば台情報を表示させることができる。

【0092】

つまり、本発明は、会員遊技者が所有している市販されている携帯電話端末 5 を使用するので、図 4 に示した携帯電話端末 5 のように、全ての機能を備える高機能の機種もあれば、これらの機能のうち、一部の機能だけしか有しない機種も存在するので、本実施例の遊技関連情報配信システムにおいては、これら一部の機能だけしか有しない機種であって

50

も台情報を表示可能とされている。

【0093】

次に、本実施例の遊技関連情報配信システムを構成する情報配信サーバ100の構成について図5を用いて説明すると、情報配信サーバ100は、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス101に、処理プログラムに従って演算を行い、情報配信サーバ100を動作させるための処理を行うCPU（セントラルプロセッシングユニット）102、該CPU102のワークメモリ等として使用されるRAM（ランダムアクセスメモリ）103、時間情報を出力するRTC（リアルタイムクロック）104、ハードディスク等からなる記憶装置105、インターネット網に接続された各種のコンピュータ端末とのデータ通信を実施する第1通信部107と、各遊技場に設置された管理コンピュータ10とのデータ通信を実施する第2通信部108とが接続された、比較的処理能力に優れたコンピュータである。

10

【0094】

CPU102は、記憶装置105に記憶された処理プログラムに従って各種の処理を実行する。具体的には、各会員遊技者が所持する携帯電話端末5に対して台情報アプリを配信するアプリ配信処理や、各携帯電話端末5からの対象島情報の受信に応じて特定シンボル画像と該特定シンボル画像が対応する台番号からなる特定シンボル画像情報を配信する特定シンボル画像情報配信処理や、各携帯電話端末5からのお勤め画像配信要求の受信に応じて、その時点の時刻が該当する時期に対して設定されている配信内容に基づく台情報画像であるお勤め画像を決定して配信する処理や、撮像された特定シンボル画像が1つのみである場合において実施する立体タグ表示処理（図17参照）等を実行する。

20

【0095】

記憶装置105には、図5に示すように、CPU102が実行する処理プログラムに加えて、図7（a）に示す遊技場別台データテーブルと、図7（b）に示す遊技場別会員遊技履歴テーブルと、図8に示す遊技場別会員テーブルと、図9に示す台情報画像テーブルと、図10に示す遊技機テーブルと、図11に示す台情報配信スケジュールテーブル等が記憶されている。

【0096】

本実施例の遊技場別台データテーブルには、図7（a）に示すように、各遊技場の遊技場IDに対応付けて、各遊技場に設置されている遊技機であるパチンコ機1の台番号と、当該パチンコ機1の機種名と、総始動回数と、大当たり回数と、確変回数と、供給玉数と、打込玉数並びに差玉数とが記憶されており、これらの記憶データは、当該遊技場IDに対応する遊技場に設置されている前記管理コンピュータ10から所定期間毎に送信される台情報に基づいて更新される。尚、これら遊技場別台データテーブルに記憶されている台番号と機種名の情報は、各遊技場に設置された管理コンピュータ10から予め送信されることで、遊技場別台データテーブルに各遊技場の遊技場IDに対応付けて予め記憶される。

30

【0097】

本実施例の遊技場別会員遊技履歴テーブルには、図7（b）に示すように、各遊技場の遊技場IDに対応付けて、各遊技場において会員登録した会員遊技者の会員IDが記憶されているとともに、これら各会員ID毎に、当該会員遊技者の来店日、遊技を実施したパチンコ機1の台番号並びに該台番号のパチンコ機の機種名と、遊技の開始時間（会員カードの挿入時間）、遊技の終了時間（会員カードの返却時間）、開始時間と終了時間との差である遊技時間、始動回数、大当回数、確変回数、会員遊技者が遊技に使用した玉数である打込玉数、会員遊技者が遊技にて獲得した賞球玉数、打込玉数から賞球玉数を減算した差玉数、該差玉数に基づく遊技者の勝敗（正の値は負け、負の値は勝ち）とから成る遊技履歴とが記憶されており、これらの記憶データは、当該遊技場IDに対応する遊技場に設置されている前記管理コンピュータ10から、該管理コンピュータ10が管理する会員遊技履歴に変更があったときに送信される、遊技場IDと会員IDと遊技履歴データとから成る会員遊技履歴情報に基づいて更新される。

40

【0098】

50

本実施例の遊技場別会員テーブルには、図 8 に示すように、各遊技場の遊技場名に対応付けて、当該遊技場を個々に識別可能な遊技場識別情報となる遊技場 ID と、該遊技場において会員登録した会員に固有に付与されることで各会員を個々に識別可能な会員識別情報となる会員 ID と、台情報アプリのダウンロード状況（済、未）とが記憶されており、該遊技場別会員テーブルに登録されている会員遊技者のみが、1 回に限り台情報アプリをダウンロードできるようになっている。尚、本実施例では、遊技場別会員テーブルにおいて、会員の氏名等の属性情報を記憶していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら会員の属性情報を各遊技場の管理コンピュータ 10 から受信して、各遊技場の会員を集中管理するようにしても良い。

【0099】

10

尚、各会員 ID は、各遊技場において新たに会員登録が実施されることに応じて、その都度、各遊技場において会員を管理する会員管理コンピュータ（図示略）から管理コンピュータ 10 を介して送信されてくる新規会員の会員 ID と遊技場 ID を含む新規会員情報の受信に応じて、該新規会員情報に含まれる会員 ID が、該新規会員情報に含まれる遊技場 ID に対応する会員 ID として追加登録され、ダウンロード状況に「未」が登録される。

【0100】

20

本実施例の台情報画像テーブルには、図 9 に示すように、携帯電話端末 5 のカメラ画像（撮像画像）に後述する特定シンボルが識別された場合において、該特定シンボルの近傍に表示される台情報画像であるお勧め画像 1 ～ 3 が記憶されている。この実施例では、各お勧め画像は、お勧めレベルに対応付けられて記憶されており、お勧め画像 1 はお勧めレベルに関係なく単にお勧め台であることを表示するための画像であり、お勧め画像 2 はお勧めレベル 1 に対応し、お勧め画像 3 はお勧めレベル 2 に対応する画像である。

【0101】

尚、本実施例では、これらお勧め画像として図 9 に示すように、星の画像を用いており、お勧め画像 1 は星 1 つの画像、お勧め画像 2 は星 2 つの画像、お勧め画像 3 は星 3 つの画像とされている。但し、台情報画像テーブルには、これら画像自体が記憶されているのではなく、各お勧め画像 1 ～ 3 の画像ファイルへのパスデータが記憶されている。

【0102】

30

このように、本実施例では、各遊技機のお勧めレベルを会員遊技者が感覚的に把握し易くするとともに、そのレベルの違いをその画像態様から容易に把握できるようにするために、星の数が異なる画像を使用するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらお勧め画像としては、お勧めレベルを感覚的に且つ容易に把握し易い態様のものであればいずれの画像を用いても良い。

【0103】

また、本実施例の遊技機テーブルには、図 10 に示すように、各遊技場の遊技場 ID に対応付けて、該遊技場内に設置されている各遊技島 2 と設置面とを個々に特定可能な島 ID と、該島 ID から特定される遊技島 2 の設置面に設置されているパチンコ遊技機 1 の台番号と、該台番号のパチンコ遊技機 1 の機種と、該台番号のパチンコ遊技機 1 に対して配置される特定シンボルの画像と、該台番号のパチンコ遊技機 1 のお勧めレベルと、お勧めレベルの内容と、携帯電話端末 5 において特定シンボルの近傍位置に表示されるお勧め画像にリンク付けされるインターネット上のリソースを特定するための URL（Uniform Resource Locator）とが記憶されている。

40

【0104】

尚、本実施例では、これら遊技機テーブルを、前述した図 7（a）に示す遊技場別台データテーブルとは個別に設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技機テーブルと遊技場別台データテーブルとを 1 つのテーブルとして管理するようにしても良い。

【0105】

また、遊技島 2 は、通常において遊技機を設置可能な設置面を表裏に 2 面（A 面、B 面

50

）有し、携帯電話端末 5 において台情報となるお勧め画像を表示する場合には、その一面ずつしか写すことができないので、本実施例では、島 ID を島全体ではなく、島の各面（A 面、B 面）毎に付与するようにしている。

【0106】

また、図 10 に示す特定シンボル画像は、対応して記憶されている台番号のパチンコ遊技機 1 の各々に対応して配置された札 7 の画像とされている。尚、遊技機テーブルには、これら特定シンボル画像となる札 7 の画像自体が記憶されているのではなく、各札 7 の画像ファイルへのパスデータが記憶されている。

【0107】

図 10 中のお勧めレベルは、お勧め内容に応じたお勧め度合いを示す指標データであり、本実施例では、パチンコ遊技機 1 であれば、釘調整の内容が「小甘釘調整」であればお勧めレベルは 1、釘調整の内容が「大甘釘調整」であればお勧めレベルは 2 となる。尚、遊技機がスロットマシンである場合には、例えば、設定値が「設定 4、5」であればお勧めレベルは 1、設定値が「設定 6」であればお勧めレベルは 2 とすれば良い。

【0108】

図 10 中のお宝台は、当該パチンコ遊技機 1 がお宝台であるか否かを示すデータであり、本実施例では、遊技場がお宝台に指定したパチンコ遊技機 1 にお宝台であることを示す「1」が記憶される。本実施例では、これらお宝台としては、上述した「大甘釘調整」でお勧めレベルが 2 であるパチンコ遊技機 1 であって、当該遊技場において実施中のイベントの対象機種であるパチンコ遊技機 1 をお宝台として遊技場が指定することで、これらお宝台の台番号と遊技場 ID とを含むお宝台情報が、各遊技場の管理コンピュータ 10 から送信されることで、お宝台データが更新される。尚、これらお宝台データは、単独で送信されても良いし、お勧め台設定情報とともに同時に送信しても良い。

【0109】

図 10 におけるお勧め内容、お勧めレベルのデータは、前述したように、各遊技場の管理コンピュータ 10 からお勧め台設定情報が送信されることに応じて逐次更新される。つまり、遊技場は管理コンピュータ 10 において管理している釘調整データや設定値等に基づいてお勧め台に設定したい遊技機を決定し、該決定した遊技機の台番号、お勧め内容、お勧めレベルのデータ、遊技場 ID 等を含むお勧め台設定情報を情報配信サーバ 100 に送信して、お勧め台に設定したい遊技機のお勧めレベルやお勧め内容を変更することで、所望の遊技機をお勧め台として会員遊技者の携帯端末装置 5 に表示させることができる。

【0110】

すなわち、配信サーバ 100 においては、各遊技場の管理コンピュータ 10 からお勧め台設定情報を受信することにより、遊技機テーブルにおいて、当該遊技場内に設置されているパチンコ遊技機 1 に各々対応して配置される特定シンボル毎に、お勧めレベル 0 やお勧めレベル 1 やお勧めレベル 2 等の情報が関連づけされるようになっているとともに、該遊技機テーブルにおいて、各特定シンボルと各遊技場の遊技場 ID 並びにパチンコ遊技機 1 の台番号とが関連付けされていることで、配信サーバ 100 において、これら遊技場 ID と台番号に対応付けて管理されている台データや会員の遊技履歴が関連づけされている。

【0111】

つまり、配信サーバ 100 においては、各遊技場に設置されたパチンコ機 1 に関する遊技機関連情報として、お勧めレベルや、台データ、会員遊技履歴、お宝台等の複数種類の遊技機関連情報が記憶されている。

【0112】

尚、本実施例では、お勧め台設定情報やお宝台情報を管理コンピュータ 10 から一方的に受信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技機テーブルにおけるお勧めレベルやお宝台等を設定するための設定用ページを、管理コンピュータ 10 からのアクセスに応じて管理コンピュータ 10 に配信し、該設定用ページにおいて、自身の遊技場内に設置されているパチンコ遊技機 1 に各々対応して配置される特定

シンボルに関連付ける情報を、例えば、お勧めレベル 0 やお勧めレベル 1 やお勧めレベル 2 等の情報に変更したり、お宝台を示すデータに変更することで、これら各特定シンボルに関連付ける情報を直接的に設定できるようにしても良く、この場合にあっては、これら設定用ページを配信して設定を受付ける処理が本発明における設定手段に該当することになる。

【0113】

また、本実施例では、各特定シンボルに関連付ける台情報としてお勧めレベルや、台データ、会員遊技履歴、お宝台と例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら関連付けることによって会員遊技者に提供する台情報を、例えば、どの特定シンボルが配置されている遊技機がイベントの対象台であるかのイベント台情報や、どの特定シンボルが配置されている遊技機がパチンコ玉の共有が可能である台であるかの玉共有台情報や、他の遊技機からのパチンコ玉の持ち込みが可能である持込可能台情報や、遊技者の投票等による人気度情報や、過去の最大差玉数に基づく爆発力レベルの情報等の、遊技者にとって有用となる台情報であれば良い。

【0114】

尚、本実施例のように、1 の特定シンボルに対して複数の台情報が関連付けられた場合には、識別された特定シンボルの近傍位置に、各台情報を示す態様の特定画像が表示されるので、1 つの遊技機に対して各種別の台情報に対応する複数の札を配置する必要がないため、多くの遊技機が並設されている遊技店内の状況下において、これら 1 つの遊技機に対して複数の札が配置されてしまうことにより、遊技者が適切に情報を把握できなくなってしまうことも解消することができる。

【0115】

また、本実施例では、各遊技場の担当者がお勧め台やお宝台を決定し、該決定したお勧め台のお勧めレベルやお勧め内容を含むお勧め台設定情報や、お宝台情報を情報配信サーバ 100 に送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらお勧め台やお宝台とする条件を管理コンピュータ 10 に予め設定しておくことにより、該条件を満たす遊技機についてのお勧めレベルやお勧め内容を含むお勧め台設定情報やお宝台情報が、予め定められた時間、例えば、営業開始前の所定時間等において、自動的に各遊技場から情報配信サーバ 100 に送信されるようにしても良い。

【0116】

また、本実施例では、リンク URL として、各遊技機のスペックや遊技方法などを紹介する該遊技機のメーカーの遊技機紹介ページの URL を登録するようにしている。よって、これら URL は、同一の機種では同一の URL となる。尚、これらリンク先の URL は、これら遊技機紹介ページの URL に限定されるものではなく、例えば、その遊技機の台データを公開するページの URL とすることで、個々の遊技機の当日または前日等の台データを会員遊技者が容易に取得できるようにしても良い。

【0117】

本実施例の台情報配信スケジュールテーブルには、図 11 に示すように、各遊技場の遊技場 ID に対応付けて、配信開始時刻と配信内容とが記憶されている。これら配信開始時刻と配信内容は、各遊技場に設置されている管理コンピュータ 10 から逐次変更することができる。よって、図 11 に示すように、各遊技場毎に独自の配信スケジュールを設定することが可能である。

【0118】

この台情報配信スケジュールテーブルにおける配信開始時刻は、対応する内容に応じたお勧め画像が決定されて配信が開始される時刻であり、配信内容は、お勧め画像を配信する形態である。具体的には、配信内容として「機種単位でお勧め」が設定されている場合には、お勧めレベルが 1 または 2 のお勧め台が設定されている機種全ての遊技機の特定シンボルの近傍位置にお勧め画像が表示され、配信内容として「レベル 1 開示お勧め」が設定されている場合には、お勧めレベル 1 のお勧め画像が配信されることで、お勧めレベル 1 または 2 が設定されている遊技機の特定シンボルの近傍位置にお勧めレベル 1 のお勧め

画像が表示されて、表示された遊技機がお勧めレベル 1 以上であることが開示され、配信内容として「レベル 2 開示お勧め」が設定されている場合には、さらにお勧めレベル 2 のお勧め画像が配信されることで、お勧めレベル 1 が設定されている遊技機の特定シンボルにお勧めレベル 1 のお勧め画像が表示されるとともに、お勧めレベル 2 が設定されている遊技機の特定シンボルにお勧めレベル 2 のお勧め画像が表示されることで、どの遊技機がお勧めレベル 2 であるのかが開示されるようになる。

【 0 1 1 9 】

ここで、会員遊技者が、携帯電話端末 5 において実施可能な台情報アプリを取得する流れについて、図 1 3 に基づき説明すると、台情報アプリを取得する場合には、遊技場にて会員となっていることが必要となるので、予め、遊技場において会員登録をして会員カードの発行を受けておく。

10

【 0 1 2 0 】

これら会員登録を遊技場で実施した場合には、前述したように、該会員登録した遊技場から、新規会員に付与された会員 ID と遊技場 ID とを含む会員情報が送信されることで、該会員 ID が遊技場別会員テーブルに追加登録され、ダウンロード状況に「未」が登録される。

【 0 1 2 1 】

このように、遊技場別会員テーブルに会員 ID が登録されている状況において携帯電話端末 5 から情報配信サーバ 1 0 0 にアクセスすると、情報配信サーバ 1 0 0 は、各種のメニューを含むメインメニューページを配信する。

20

【 0 1 2 2 】

このメインメニューには、台情報アプリのダウンロードメニューが含まれており、該ダウンロードメニューを選択する。

【 0 1 2 3 】

該ダウンロードメニューを選択に応じて情報配信サーバ 1 0 0 は、遊技場・会員番号入力ページを配信する。この遊技場・会員番号入力ページには、遊技場名を選択指定するための遊技場名選択指定部と、会員カードに記載されている会員 ID を入力するための会員 ID 入力部が設けられており、遊技場名選択指定部において会員登録した遊技場の遊技場名を選択し、会員 ID 入力部に発行を受けた会員カードに記載されている会員 ID を入力した後、該ページの下方に設けられている「送信」メニューを選択する。

30

【 0 1 2 4 】

この「送信」メニューの選択に応じて情報配信サーバ 1 0 0 は、遊技場別会員テーブルにおいて、遊技場名選択指定部において選択指定された遊技場名に対応する会員 ID として、会員 ID 入力部に入力された会員 ID が登録されているか否かを判定し、登録されている場合には更に、対応するダウンロード状況が「未」であるか否か、つまり、既に台情報アプリが配信済みであるか否かを判定する。

【 0 1 2 5 】

会員 ID が登録されていない場合や、既に台情報アプリが配信済みである場合には、情報配信サーバ 1 0 0 は、台情報アプリを配信しない。一方、会員 ID が登録されており、且つ台情報アプリが未配信である場合には、台情報アプリを配信した後、ダウンロード状況を「済」に更新する。

40

【 0 1 2 6 】

このようにして台情報アプリを配信するようにすることで、他人の会員 ID を取得して会員ではない多くの遊技者が不正に台情報アプリを取得することを防止できるようにして、お勧め台の情報等の台情報を取得したい遊技者の会員登録を促進することができる。

【 0 1 2 7 】

携帯電話端末 5 は、情報配信サーバ 1 0 0 から送信されてくる台情報アプリを、前述した E E P R O M に記憶する。尚、この台情報アプリには、遊技場・会員番号入力ページにて入力された会員 ID の情報が付加されており、台情報アプリが当該携帯電話端末 5 を所持する会員遊技者の会員 ID を特定できるようになっている。

50

【0128】

ここで、本実施例に用いた台情報アプリについて説明すると、該台情報アプリは、携帯電話端末5が有する撮像機能と、撮像機能により撮像した画像を表示する表示機能とを用いて、遊技機関連情報である台情報を、拡張現実機能（AR機能）により遊技者に提供するためのアプリケーションプログラムであり、図19に示すように、各機能を有する複数のモジュールプログラムから構成されている。

【0129】

具体的には、配信サーバ100との各種の情報やデータの送受信を実施するためのデータ送受信モジュールプログラムや、CCD撮像部68にて撮像した画像に含まれる特定シンボルを識別してどの特定シンボルであるかを認識するための特定シンボル認識モジュールプログラムや、識別した特定シンボルの撮像形状に基づいて特定シンボルの視点位置を特定するための視点位置特定モジュールプログラムや、識別した特定シンボルとの距離を特定するための特定シンボル距離特定モジュールプログラムや、識別した特定シンボルが1つのみであるときに表示する後述する立体タグの3次元骨格モデルを生成するための3次元モデル生成モジュールプログラムや、視点位置特定モジュールプログラムにて特定された視点位置から見た状態となるように3次元骨格モデルを回転移動させるための3次元モデル視点移動モジュールプログラムや、3次元モデル視点移動モジュールプログラムにて回転移動された3次元モデルに基づく立体タグ画像に、台情報に応じた各特定画像を合成するための特定画像合成モジュールプログラムや、識別した特定シンボルの近傍または特定シンボルに重ねて、該合成した立体タグ画像或いは特定シンボルに対応するお勧め画像を撮像画像に合成表示するための合成画像表示モジュールプログラム等から主に構成されている。

【0130】

このように、本実施例の台情報アプリは、携帯電話端末5の表示部56に表示された特定シンボルの近傍にお勧め画像等の特定画像を合成表示するのみではなく、上記したように、視点位置特定モジュールプログラム、3次元モデル生成モジュールプログラム、3次元モデル視点移動モジュールプログラムを有することで、図20に示すように、所定の2次元（平面）対象画像（例えば、三角錐の上面視画像）を撮像することで、該対象画像に対応する所定の立体画像（例えば、三角錐の立体画像）を、その時点の視点方向から見た状態にて表示する立体化拡張現実機能を有している。

【0131】

つまり、該立体化拡張現実機能により、図20に示すように、対象画像を正面位置から撮像した場合には、正面に対応する面に表示されている「****」の画像が良好に視認でき、正面より向かって右方向の位置から撮像した場合には、該撮像方向に向いている右側面に表示されている「♪♪♪♪」の画像が良好に視認でき、正面より向かって左方向の位置から撮像した場合には、該撮像方向に向いている左側面に表示されている「」の画像が良好に視認できるように、表示されている仮想立体が撮像方向の移動に伴って自動的に回転するようになっている。

【0132】

これら立体化拡張現実機能を実現する視点位置特定モジュールプログラム、3次元モデル生成モジュールプログラム、3次元モデル視点移動モジュールプログラムは、例えば、立体化拡張現実開発キット（SKD）であるz MART（大韓民国Zenitum社製商品名）を使用して、対象画像の各視点からの画像データや仮想立体モデルのモデルデータを組み込むことで作成することができ、本実施例の台情報アプリの視点位置特定モジュールプログラム、3次元モデル生成モジュールプログラム、3次元モデル視点移動モジュールプログラムには、これら対象画像として、各遊技場において配置される札7の外形状が組み込まれているとともに、対応する仮想立体モデルとしては、図21に示すように、上下面が略五角形とされ、側部外周にA面～D面を含む5つの面を備える舟形状とされた立体モデルのモデルデータが組み込まれている。

【0133】

また、本実施例の台情報アプリに含まれる特定画像合成モジュールプログラムは、上記込み込まれている舟形状立体モデルの各面について、該舟形状立体モデルの視点方向に応じた面に、該面に割り当てられている種別の台情報を示す特定画像を合成する。

【0134】

具体的には、図21に示すように、通路位置からの視点（撮像位置）に対応する通路者用A面並びに通路者用D面には、お勤めレベルに基づくお勤め画像を合成し、当該特定シンボルが配置されているパチンコ遊技機1の座席位置からの視点（撮像位置）に対応する座席者用B面には、当該会員遊技者の過去の遊技履歴による勝敗を示す特定画像を合成し、当該特定シンボルが配置されているパチンコ遊技機1の座席の隣座席位置からの視点（撮像位置）に対応する隣座席者用C面には、当該特定シンボルが配置されているパチンコ遊技機1の差玉数の情報を含む台データの特定画像を合成し、特別位置となる特定シンボルの直下位置からの視点（撮像位置）に対応する特別用E面（下面）には、お宝台であるか否かを示すお宝台画像を合成する。

10

【0135】

尚、本実施例の3次元モデル視点移動モジュールプログラムは、視点方向に仮想立体モデルを回転させるのみではなく、該視点方向に対応する面の大きさを他の面に比較して大きくなるようにデフォルトして表示する機能を有しており、当該視点方向に対応する面に合成される特定画像等を視認し易くするようになっている。

【0136】

次に、上述したように情報配信サーバ100からダウンロードした台情報アプリを使用して、お勤め台画像を携帯電話端末5に表示させる流れについて、図14～図18、図22を用いて以下に説明する。

20

【0137】

まず、台情報アプリを起動すると、携帯電話端末5の制御部55は、CCD撮像部68を動作させて、該CCD撮像部68にて撮像した画像を表示部56に表示するカメラ処理（ステップSk0）を開始するとともに、台情報を表示する対象の遊技島、つまり、CCD撮像部68にて撮像している遊技島である対象島の島IDと、当該遊技場の遊技場IDとを取得する対象島情報取得処理（ステップSk1）を行う。

【0138】

この対象島情報取得処理において制御部55は、まず、該携帯電話端末5に無線LAN機能が搭載されているかを確認する。

30

【0139】

無線LAN機能が搭載されている場合には、図15に示すように、会員移動管理コンピュータ15から、対象島の島IDと遊技場IDとを含む対象島情報を取得する。

【0140】

一方、無線LAN機能が搭載されていない場合には、非接触IC機能が搭載されているか否かを判定し、非接触IC機能が搭載されている場合には、非接触ICモジュール部70を動作させて非接触ICタグ12のデータの読み取りを可能とすることで、対象島の島端側面2'に設けられている非接触ICタグ12から当該遊技場の遊技場IDと対象島の島IDとを含む対象島情報を取得する。

40

【0141】

また、非接触IC機能も搭載されていない場合には、撮像画像中から2次元コードを検出する処理を開始し、対象島の島端側面2'に設けられている前述した2次元コードを検出したときには、該2次元コードの読み取りを実施して、当該遊技場の遊技場IDと対象島の島IDとを含む対象島情報を取得する。

【0142】

尚、非接触IC機能が搭載されている場合においても、2次元コードを検出する処理を開始し、非接触ICタグ12の読み取りに加えて、2次元コードの読み取りによる対象島情報の取得を可能としても良い。また、本実施例では、無線LAN機能が搭載されている場合には、会員移動管理コンピュータ15からのみ対象島の島IDを取得するようにして

50

いるが、本発明はこれに限定されるものではなく、携帯電話端末が無線ＬＡＮ機能とともに非接触ＩＣ機能を有している場合には、非接触ＩＣタグ１２からの対象島情報の取得を可能としても良いし、更には、２次元コードの読み取りによる対象島情報の取得を可能としても良い。

【０１４３】

また、２次元コードの読み取り不能な場合には、対象島に表示されている島ＩＤと遊技場ＩＤを会員遊技者が手動に入力する入力画面を表示して対象島の島ＩＤと遊技場ＩＤとを受付けるようにしても良い。

【０１４４】

図１４は、該対象島情報取得処理において、会員移動管理コンピュータ１５から、対象島情報を取得する流れを示したものである。無線ＬＡＮ機能が搭載されている、つまり、無線ＬＡＮモジュール部７１が搭載されている場合において制御部５５は、台情報アプリに基づいて会員ＩＤを含む島情報要求を会員移動管理コンピュータ１５に対して送信する。

10

【０１４５】

この無線ＬＡＮモジュール部７１からの島情報要求は、遊技場内の所定位置に設置されている各無線ＬＡＮ端末２０、２１ａ～２１ｃのうち、実際に各携帯電話端末５とのデータ通信を行うメインアクセスポイントとなる無線ＬＡＮ端末２０にて受信されて会員移動管理コンピュータ１５に送信される。

【０１４６】

会員移動管理コンピュータ１５においては、受信した島情報要求に会員ＩＤが含まれていることを条件に、該会員ＩＤの登録が既にその当日において存在するか否かを確認し、その当日において存在しない場合には、該会員ＩＤをその当日にて移動管理の対象とした会員として追加登録した後、携帯電話端末から送信されるテスト信号や測位信号を、無線ＬＡＮ端末２１ａ～２１ｃにて同時に受信可能とするために同期を確立する。

20

【０１４７】

そして、該同期の確立が完了してテスト信号の同時受信が可能となったことに応じてテスト信号送信要求を携帯電話端末５に対して送信する。

【０１４８】

このテスト信号送信要求の受信に応じて制御部５５は、所定のテスト信号を、テスト信号送信要求にて指定されたタイミングにて送信する。

30

【０１４９】

このようにして送信されたテスト信号が無線ＬＡＮ端末２１ａ～２１ｃにて受信されたか否かが判定され（テスト信号受信確認処理）、無線ＬＡＮ端末２１ａ～２１ｃにて受信されている場合に会員移動管理コンピュータ１５は、測位信号の送信要求を携帯電話端末５に対して送信する。

【０１５０】

尚、いずれかの無線ＬＡＮ端末２１ａ～２１ｃにおいてテスト信号が受信不能であった場合には、所定回数（例えば３回）、テスト信号送信要求とテスト信号受信確認処理とを繰返し実施（リトライ）して、所定回数実施してもテスト信号を受信不能であった場合には、携帯電話端末５に対して測位エラーを返信する。この測位エラーを受信した場合に制御部５５は、無線ＬＡＮ通信が不良である旨と、位置を変えて再トライするための操作ボタンを表示して、会員遊技者に位置を変更させた後、操作ボタンの操作に応じて島情報要求を再度送信する。

40

【０１５１】

一方、テスト信号が無線ＬＡＮ端末２１ａ～２１ｃにて良好に受信されたと判定されることに応じて会員移動管理コンピュータ１５から送信される測位信号の送信要求を受信した場合に制御部５５は、所定の測位信号を、測位信号送信要求にて指定されたタイミングにて送信する。

【０１５２】

50

尚、制御部 55 は、携帯電話端末 5 内に電子コンパスモジュール 69 が搭載されている場合には、該電子コンパスモジュール 69 により検出された、その時点において携帯電話端末 5 の CCD 撮像部 68 が向いている方角の方角情報を含む測位信号を送信する一方、携帯電話端末 5 内に電子コンパスモジュール 69 が搭載されていない場合には、方角情報を含まない測位信号を送信する。

【0153】

会員移動管理コンピュータ 15 は、携帯電話端末 5 から送信された測位信号の各無線 LAN 端末 21a ~ 21c における受信時刻のズレと受信電波の強度とから、遊技場内の所定位置に配置された各無線 LAN 端末 21a ~ 21c から携帯電話端末 5 までの距離を特定し、これら各無線 LAN 端末 21a ~ 21c からの距離が交差する地点に基づいて、携帯電話端末 5 の遊技場内の位置を特定して一時記憶する（端末位置特定処理）。尚、これら特定した携帯電話端末 5 の位置は、会員 ID に対応付けて、その時点の時刻情報とともに移動履歴として会員移動管理コンピュータ 15 に記憶される。

10

【0154】

そして、受信した測位信号に方角情報が含まれているか否か、つまり、方角情報を受信したか否かを判定する。

【0155】

方角情報を受信している場合には、端末位置特定処理にて特定した遊技場内の位置と、方角情報から特定される向きと、会員移動管理コンピュータ 15 に記憶されている、遊技場内の各位置の位置情報と遊技島の位置情報等を含む遊技場内のレイアウト情報から、携帯電話端末 5 が撮像している遊技島（対象島）の対象島 ID を特定し（対象島特定処理）、該特定した対象島 ID と、当該遊技場の遊技場 ID とを含む対象島情報を携帯電話端末 5 に送信する。

20

【0156】

この対象島情報の受信に応じて制御部 55 は、メモリ部 60 の所定領域に記憶している対象島情報を、受信した対象島情報に含まれる対象島 ID と遊技場 ID とに更新する。

【0157】

一方、方角情報を受信していない場合には、会員移動管理コンピュータ 15 は携帯電話端末 5 に対して移動表示要求を送信する。

【0158】

この移動表示要求を受信した場合に制御部 55 は、表示部 56 に、例えば、「撮像している遊技島の方向へ少し移動して止まって下さい」のメッセージと、「OK」の選択部を有する対象島方向移動要求画面を表示して対象島方向への移動を促す。

30

【0159】

そして、移動後における「OK」の選択入力に応じて移動完了通知を会員移動管理コンピュータ 15 に送信する。

【0160】

この移動完了通知の受信に応じて会員移動管理コンピュータ 15 は、再測位信号送信要求を送信して、携帯電話端末 5 に測位信号を再送信させる。

【0161】

そして、会員移動管理コンピュータ 15 は、携帯電話端末 5 から送信された測位信号の各無線 LAN 端末 21a ~ 21c にて受信した受信時刻のズレと受信電波の強度とから、再度、携帯電話端末 5 の遊技場内の位置を特定し、一時記憶している前述した端末位置特定処理にて特定した位置との差異から、携帯電話端末 5 が向いている方角を特定する（方角特定処理）。尚、これら特定した携帯電話端末 5 の位置は、会員 ID に対応付けて、その時点の時刻情報とともに移動履歴として会員移動管理コンピュータ 15 に記憶される。

40

【0162】

尚、これら移動履歴の情報は、会員移動管理コンピュータ 15 に接続されている管理コンピュータ 10 に送信されることにより、管理コンピュータ 10 において、お勧めに設定した機種や遊技機の設置位置と会員の移動状況とを比較することで、お勧めに設定するこ

50

とによる効果の有無を確認することができる。

【0163】

そして、該特定した方角と、再測位信号の受信にて特定した位置と、前述したレイアウト情報とから、携帯電話端末5が撮像している遊技島(対象島)の対象島IDを特定し(対象島特定処理)、該特定した対象島IDと、当該遊技場の遊技場IDとを含む対象島情報を携帯電話端末5に送信する。

【0164】

この対象島情報の受信に応じて制御部55は、メモリ部60の所定領域に記憶している対象島情報を、受信した対象島情報に含まれる対象島IDと遊技場IDとに更新する。

【0165】

このようにして、台情報アプリを起動した場合には、自動的に会員移動管理コンピュータ15から対象島情報が取得されて更新される。尚、これら会員移動管理コンピュータ15から対象島情報が取得されるタイミングとしては、台情報アプリを起動した段階のみではなく、例えば、台情報を表示させるために、携帯電話端末5がほぼ固定した状態となったことを検知する毎や、或いは、所持者の取得操作の受付に応じて実施するようにすれば良い。

【0166】

このように、会員移動管理コンピュータ15から対象島情報を取得する場合には、大きな移動をせずにその場にいながらにして対象島情報を取得できるので、会員遊技者の利便性を向上できるので、これら会員移動管理コンピュータ15から対象島情報を取得する方法を最も優先的に実施するようにしている。

【0167】

一方、非接触ICタグ12から対象島情報を取得する場合には、会員遊技者は、台情報アプリを起動した後、お勧め台画像を確認したいパチンコ遊技機1が設置されている遊技島の島端側面2'において、該確認したいパチンコ遊技機1が設置されている面側に配置されている非接触ICタグ12に携帯電話端末5を近接させることで、該非接触ICタグ12に読み取り可能に記憶されている遊技場IDと対象島IDとが非接触ICモジュール部70により読み取られて、メモリ部60の所定領域に記憶している対象島情報が、非接触ICタグ12から読み取った対象島IDと遊技場IDとに更新される。

【0168】

このように、非接触ICタグ12から対象島情報を取得する場合には、携帯電話端末5を非接触ICタグ12に一度近接する必要があるので、会員遊技者は、お勧め台画像を確認したいパチンコ遊技機1が設置されている遊技島の非接触ICタグ12の配置位置へ、その都度出向く必要があり、会員移動管理コンピュータ15から対象島情報を取得する方法よりも会員遊技者における負担がやや増えるものの、非接触ICタグ12から取得した対象島情報は正確であるとともに迅速に取得できるので、これら非接触ICタグ12から対象島情報を取得する方法を、会員移動管理コンピュータ15から対象島情報を取得する方法に次いで優先的に実施するようにしている。

【0169】

尚、本実施例では、これら非接触ICタグ12を遊技島2の島端側面2'にのみ設けた形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら非接触ICタグ12を遊技島2の島端側面2'以外の位置、例えば、遊技島2の長手方向側面の中央位置や所定間隔位置等に設けるようにしても良い。

【0170】

また、2次元コードから対象島情報を取得する場合には、会員遊技者は、台情報アプリを起動した後、お勧め台画像を確認したいパチンコ遊技機1が設置されている遊技島の島端側面2'において、該確認したいパチンコ遊技機1が設置されている面側に配置されている2次元コードが表示部56に表示されるように撮像することで、撮像画像中に存在する2次元コードが検出されて、例えば、図18(a)に示すように、2次元コードが検出されていることを示す画像が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 1 】

このようにして２次元コードが検出されていることを示す画像が表示された場合に、該２次元コードを表示部５６上において指触選択した場合において、該２次元コードにシンボル化されている遊技場ＩＤと対象島ＩＤに変換するデコードが、台情報アプリに含まれている２次元コードデコードモジュールプログラムを制御部５５が実施することで行われ、該デコードされた遊技場ＩＤと対象島ＩＤとに、メモリ部６０の所定領域に記憶している対象島情報が更新される。

【 0 1 7 2 】

このように、２次元コードから対象島情報を取得する場合に会員遊技者は、台情報アプリを起動した後、お勤め台画像等の台情報を確認したいパチンコ遊技機１が設置されている遊技島の島端側面２'や、これらお勤め台画像を確認したいパチンコ遊技機１の上部所定位置に配置されている２次元コードを撮像するために、２次元コードを撮像可能な位置にその都度移動する必要がある、会員移動管理コンピュータ１５から対象島情報を取得する方法よりも会員遊技者における負担がやや増えるとともに、２次元コードのデコードがあるばかりか、デコードに比較的時間を要するので、これら２次元コードから対象島情報を取得する方法を、会員移動管理コンピュータ１５から対象島情報を取得する方法並びに非接触ＩＣタグ１２から対象島情報を取得する方法に次いで優先的に実施するようにしている。

【 0 1 7 3 】

これら、会員移動管理コンピュータ１５から対象島情報を取得する方法、非接触ＩＣタグ１２から対象島情報を取得する方法、２次元コードから対象島情報を取得する方法のいずれかによって対象島情報を取得した後（ステップＳｋ１）、該取得した遊技場ＩＤと対象島ＩＤとを含む対象島情報を情報配信サーバ１００に対して送信する対象島情報送信処理を実施する（ステップＳｋ２）。

【 0 1 7 4 】

この対象島情報の受信に応じて情報配信サーバ１００は、図１６に示すように、受信した対象島情報に含まれる遊技場ＩＤと対象島ＩＤとに対応して遊技機テーブルに記憶されている台番号と特定シンボルとリンクＵＲＬとを返信する特定シンボル画像情報配信処理を実施する（ステップＳｈ１）。

【 0 1 7 5 】

制御部５５は、特定シンボル画像情報配信処理にて返信された対象島情報を受信し（対象島情報受信ステップ）、該受信した台番号と特定シンボルとリンクＵＲＬとを対応付けてメモリ部６０に記憶するとともに、表示部５６に表示しているＣＣＤ撮像部６８にて撮像した撮像画像内から、受信した各特定シンボルをそれぞれ識別する（ステップＳｋ３；特定シンボル識別ステップ）。具体的には、受信した各特定シンボル毎に、該特定シンボルが撮像画像に存在しているか否かの判定を順次実施していく。これら特定シンボルが撮像画像に存在しているか否かの判定は、公知の画像認識技術やパターンマッチング技術を使用することができる。

【 0 1 7 6 】

そして、特定シンボルが撮像画像に存在している場合、つまり、特定シンボルを識別した場合には、該識別した各特定シンボルに対応する台番号を、情報配信サーバ１００から配信されて記憶部６０に記憶しているデータから特定するとともに、該特定した台番号と各特定シンボルの距離を各特定シンボルの大きさと所定距離における特定シンボルの大きさとから特定して各特定シンボルに対応付けて記憶しておく（ステップＳｋ４）。

【 0 1 7 7 】

つまり、情報配信サーバ１００から配信される特定シンボルのデータには、該特定シンボルが所定距離において撮像された場合における大きさの情報が含まれており、該大きさの特定シンボルまでの距離を１とし、該大きさと各特定シンボルが表示されている大きさの比率を、個々の特定シンボルとの距離の逆数として各特定シンボル毎に特定し、これら

10

20

30

40

50

比率を用いて、各特定シンボルの近傍位置に表示するお勧め画像等の各種特定画像の大きさが調整される。

【0178】

そして、S k 3のステップにおいて識別した特定シンボルが1つのみであるか否かを判定する(S k 4')。

【0179】

該判定において1つのみである場合には、図17に示す立体タグ表示処理に移行する一方、該判定において1つのみでない場合、つまり識別した特定シンボルが複数である場合にはステップS k 5に進んで、特定した各特定シンボルに対応する台番号と遊技場IDとを含むお勧め画像配信要求を情報配信サーバ100に対して送信する(ステップS k 5)

10

【0180】

このお勧め画像配信要求の受信に応じて情報配信サーバ100は、まず、受信したお勧め画像配信要求に含まれる遊技場IDと各台番号のお勧めレベルを、遊技機テーブルから各台番号に対応するお勧めレベルを抽出して特定する(お勧めレベル抽出処理；ステップS h 2)。

【0181】

そして、RTC(リアルタイムクロック)104から取得したその時点の時刻が該当する配信内容、具体的には、その時点の時刻が経過している配信開始時刻のうちでその時点の時刻に最も近い配信開始時刻に対応付けて台情報配信スケジュールテーブルに記憶されている配信内容を特定し、該特定した配信内容と抽出したお勧めレベルとに基づいて、配信するお勧め画像の種別を決定する(お勧め画像決定処理；ステップS h 3)。

20

【0182】

具体的には、例えば、台情報配信スケジュールテーブルから特定した配信内容が「機種単位でお勧め」であれば、受信したお勧め画像配信要求に含まれる台番号のうちで、お勧めレベル1またはお勧めレベル2が存在する場合には、該お勧めレベル1またはお勧めレベル2の機種と同一の機種である台番号については、該台番号に関して抽出したお勧めレベルがレベル0であっても、該台番号に対応する特定シンボルの近傍位置に表示するお勧め画像としては、星1つの画像であるお勧め画像1を配信する画像として決定する。また、お勧めレベル1またはお勧めレベル2の台番号についても、配信する画像としては星1つの画像であるお勧め画像1を決定する。

30

【0183】

また、台情報配信スケジュールテーブルから特定した配信内容が「レベル1開示お勧め」であれば、受信したお勧め画像配信要求に含まれる台番号のうちで、抽出したお勧めレベルがお勧めレベル1以上である台番号を特定するとともに、該特定した台番号に対応する特定シンボルの近傍に表示するお勧め画像として、星2つの画像であるお勧め画像2を配信する画像として決定する。よって、お勧めレベルがレベル0である台番号の特定シンボルに対しては、お勧め画像は決定されないのにお勧め画像は表示されないことになり、お勧めレベルがレベル1或いはレベル2である台番号の特定シンボルに対してのみお勧め画像1が表示されることで、お勧め台を含む機種のうち、どの台がお勧め台であるのかが会員遊技者に開示されるようになる。

40

【0184】

また、台情報配信スケジュールテーブルから特定した配信内容が「レベル2開示お勧め」であれば、受信したお勧め画像配信要求に含まれる台番号のうちで、抽出したお勧めレベルがお勧めレベル1である台番号を特定するとともに、該特定した台番号に対応する特定シンボルの近傍に表示するお勧め画像として、星2つの画像であるお勧め画像2を配信する画像として決定する。更に、受信したお勧め画像配信要求に含まれる台番号のうちで、抽出したお勧めレベルがお勧めレベル2である台番号を特定するとともに、該特定した台番号に対応する特定シンボルの近傍に表示するお勧め画像として、星3つの画像であるお勧め画像2を配信する画像として決定する。よって、お勧めレベルがレベル0である台番号

50

の特定シンボルに対しては、お勧め画像は決定されないのにお勧め画像は表示されないことになり、お勧めレベルがレベル１の台番号の特定シンボルに対してはお勧め画像２が表示され、お勧めレベルがレベル２の台番号の特定シンボルに対してはお勧め画像３が表示されることで、お勧めレベルが高い遊技機がどの台であるのかが会員遊技者に開示されるようになる。

【０１８５】

そして、これら各台番号毎に決定された種別のお勧め画像を携帯電話端末５で表示するためのお勧め画像データを、決定された台番号に対応付けた形態にて本発明の遊技機関連情報として携帯電話端末５に対して配信する（お勧め画像配信処理；ステップＳｈ４）。

【０１８６】

制御部５５は、このようにして情報配信サーバ１００から配信されるお勧め画像データを含む情報を受信し（遊技機関連情報受信ステップ）、該受信したお勧め画像データを対応付けられている台番号とともにメモリ部６０に一時記憶することで、各台番号の遊技機に対応する特定シンボルに関連づけられている情報として記憶される。

【０１８７】

そして、制御部５５は、これら記憶したデータに基づき、識別した各特定シンボルについて、特定シンボルの識別時において特定した台番号に対応するお勧め画像データを、各特定シンボルに関連づけられている情報として特定するとともに（関連情報特定ステップ）、該お勧め画像データに基づくお勧め画像を、各台番号が対応する特定シンボルについて上記にて特定された比率に基づいて、各特定シンボルの距離に応じた大きさに変更する（ステップＳｋ６）。

【０１８８】

そして、大きさが変更された、上記にて特定したお勧め画像データによるお勧め画像を、該特定シンボルに関連付けられている情報を示す態様の特定画像として、各台番号に対応する特定シンボルの表示位置の近傍位置に、例えば、図１８（ｂ）に示すように、いずれの特定シンボルがお勧め画像によって表示されなくなってしまうことのないように、表示部５６において撮像画像に重ねて表示することで（ステップＳｋ７；拡張現実ステップ）、会員遊技者は、お勧めの機種がどの機種であるのかや、お勧めの機種のうち、どの遊技機がお勧め台であるのかや、お勧め台のお勧めレベルがどのレベルであるのかを、遊技場が決定したスケジュールに応じて把握できるようになる。

【０１８９】

尚、本実施例では、お勧め画像により特定シンボルが隠されてしまうと、撮像画像内に複数の特定シンボルが存在する場合においては、どの遊技機がお勧め台であるのかや、お勧めレベルが高いのかを把握し難くなってしまうことを考慮して、お勧め画像を、いずれの特定シンボルがお勧め画像によって隠されてしまうことのないように表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、本実施例のように、お勧め画像の大きさを特定シンボルとの距離に応じて変化させることで、各特定シンボルの位置関係を撮像画像内において把握し易くする場合においては、例えば、図２４（ｂ）に示すように、特定シンボルにお勧め画像が完全に重なるように表示するようにしても良い。

【０１９０】

尚、このようにして表示部５６に表示された各お勧め画像には、ＵＲＬのリンクがなされていることを示す下線が付加されて表示されており、会員遊技者が該お勧め画像を選択した場合には、該選択されたお勧め画像が対応する特定シンボルの台番号に対応付けてメモリ部６０に記憶されているリンクＵＲＬが特定され、該リンクＵＲＬに自動的にアクセスすることにより、表示部５６には、図１８（ｃ）に示すように、その機種の紹介ページが表示され、該機種のスペックや遊技方法等の情報を、遊技者が容易に取得できるようになっている。

【０１９１】

また、上記したステップＳｋ７において各お勧め画像を表示した後に制御部５５は、図１６に示すように、Ｓｋ３のステップにおいて識別した特定シンボルに対応する台番号の

10

20

30

40

50

うち、お勧め画像配信要求を送信していない台番号が存在するか否かの判定（S k 8）、対象島の変更操作の有無判定（S k 9）、終了操作の有無判定（S k 10）を順次実施して、お勧め画像配信要求を送信していない台番号が存在する場合には、前述したS k 5のステップに戻り、対象島の変更操作ありと判定した場合にはS k 1のステップに戻り、終了操作ありと判定した場合には台情報アプリの実行を終了する。

【0192】

次に、識別した特定シンボルが1つのみであるときにS k 4'のステップから移行する立体タグ表示処理について図17に基づき説明する。

【0193】

まず、立体タグ表示処理においては、S k 4のステップにて特定した台番号と遊技場IDとダウンロード時に当該台情報アプリに付加された会員IDとを含む台情報配信要求を情報配信サーバ100に対して送信する（ステップS r 1）。

【0194】

この台情報配信要求の受信に応じて情報配信サーバ100は、まず、識別された1の特定シンボルに関連する台情報、つまり、該特定シンボルに関連付けされた、該特定シンボルが配置されたパチンコ遊技機1の台番号に対応付けて管理されている各種の台情報を抽出する台情報抽出処理を実施する（S h 11）。

【0195】

具体的に、この台情報抽出処理においては、受信した台情報配信要求に含まれる遊技場IDと台番号から特定されるパチンコ遊技機1のお勧めレベルを、遊技機テーブルから抽出するとともに、該台番号に対応するお宝台データを抽出する。

【0196】

さらに、受信した台情報配信要求に含まれる遊技場IDと会員IDに対応付けて遊技場別会員遊技履歴テーブルに記憶されている遊技履歴のうち、受信した台情報配信要求に含まれる台番号の遊技履歴を抽出するとともに、受信した台情報配信要求に含まれる遊技場IDと台番号とに対応する台データを、図7（a）に示す遊技場別台データテーブルから抽出する。

【0197】

そしてS h 2のステップに進み、図17に示すように、立体タグの上述した各面に合成される特定画像をS h 1の台情報抽出処理にて抽出した各種の台情報毎に、当該台情報に基づいて決定する特定画像決定処理を実施した後、該決定した特定画像の情報を含む表示情報を配信する（表示情報配信処理；ステップS h 13）。

【0198】

具体的に、本実施例の特定画像決定処理においては、お勧めレベルの台情報については、前述したS h 3のお勧め画像決定処理と同一の処理を実施することで、台情報配信スケジュールテーブルに記憶されている配信内容と抽出したお勧めレベルとに基づいて、配信するお勧め画像の種別（お勧め画像1～お勧め画像3）を決定する。

【0199】

尚、本実施例では、これらお勧め画像1～お勧め画像3にリンクするURLのリンク情報を前述した対象島情報に含まれるリンク情報とともに、該お勧め画像1～お勧め画像3とともに送信することで、これらお勧め画像1～お勧め画像3へのリンク付けを携帯電話端末5において容易に実施できるようにしている。

【0200】

また、遊技履歴の台情報については、まず、抽出した遊技履歴が存在するか否かを判定し、存在しない場合には、所定期間内において遊技していないことを示す「NP（No Play）」のロゴ画像を特定画像として決定し、遊技履歴が存在する場合には、当該遊技履歴の遊技順（前回、前々回、3回前等）と勝敗とを特定して、勝ちであって差玉数が所定数以上である場合には「」、勝ちであって差玉数が所定数未満である場合には「。」、負けである場合には「×」を、各遊技順の表示に対応する特定画像として決定する。

【0201】

10

20

30

40

50

また、台データの台情報については、抽出した台データのうち、大当たり回数と確変回数と差玉数とを特定画像として表示する台データとして決定する。

【0202】

また、お宝台の台情報については、抽出したお宝台データがお宝台であることを示す「1」である場合には、特定画像として「\$\$\$」の画像を特定し、抽出したお宝台データがお宝台でないことを示す「0」である場合には、特定画像として「？」の画像を特定する。

【0203】

このように、本実施例では、会員遊技者が情報を認識し易くするための特定画像を逐次、最新のものに更新する手間を省くことができるように、最新の特定画像をその都度、携帯電話端末5に配信できるようにするために、情報配信サーバ100側において、識別した特定シンボルに関連付けされた各種の台情報（遊技関連情報）を抽出するだけでなく、抽出した台情報（遊技関連情報）に対応する特定画像を決定して、該決定した特定画像を含む表示情報を携帯電話端末5に配信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら特定画像が予め台情報アプリに既に組み込まれていて、各種の台情報に該当する特定画像の決定を携帯電話端末5側において実施できる場合においては、情報配信サーバ100は、抽出した各種の台情報（遊技関連情報）を携帯電話端末5に配信すれば良い。

【0204】

すなわち、抽出した台情報に対応する特定画像は、抽出した台情報を遊技者が容易に認識可能とするために単に情報の形態を変更しただけであって、抽出した台情報と同一の情報を含むもの、つまり、台情報と同じく特定シンボルに関連付けされたパチンコ遊技機1に関する遊技関連情報に該当し、よって、該特定画像を配信することは遊技関連情報を配信することに該当する。

【0205】

また、情報配信サーバ100側において特定画像を決定する場合にあっても、表示する特定画像が予め台情報アプリに既に組み込まれている場合においては、特定画像自体を配信するのではなく、個々の特定画像に固有に付与された画像ID等の特定画像を識別可能な特定画像識別情報を表示情報として送信するようにしても良い。

【0206】

携帯電話端末5の制御部55は、このようにして情報配信サーバ100から配信される各種の台情報に対応した特定画像を含む表示情報を受信し（表示情報受信ステップ）、該受信した特定画像を、台情報の各種別毎にメモリ部60に一時記憶する（ステップSr2）。

【0207】

そして、制御部55は、前述したように、台情報アプリに含まれる3次元モデル生成モジュールプログラムに基づいて、図21に示す立体タグモデルを生成するとともに（立体タグモデル生成処理；ステップSr3）、視点位置特定モジュールプログラムに基づいて、撮像している特定シンボルの撮像位置（視点位置）を特定する視点位置特定処理を実施する（Sr4）。

【0208】

この視点位置特定処理においては、撮像した特定シンボルの形状と、視点位置特定モジュールプログラムに組み込まれている各視点位置から撮像した特定シンボルの形状データとが照合され、撮像した特定シンボルの形状が最も近い形状データに対応する視点位置を該特定シンボルの撮像位置（視点位置）として特定する。

【0209】

尚、視点位置特定モジュールプログラムに組み込まれている特定シンボルの形状データには、特定シンボルが配置されている座席位置からの形状データや、特定シンボルが配置されている座席の隣座席からの形状データや、特別位置となる特定シンボルの真下位置からの形状データが含まれており、これら各形状データと合致することで、撮像位置が、座

10

20

30

40

50

席位置であるか、隣座席位置であるか、特別位置であるか、これらの位置以外の通路位置であるのかを判定できるようになっている。

【0210】

次いで、3次元モデル視点移動モジュールプログラムを用い、視点位置特定処理にて特定した撮像位置（視点位置）に基づいて、立体タグモデル生成処理にて生成した立体タグモデルを、該撮像位置（視点位置）から見た状態となるように回転させた後（立体タグモデル回転処理；ステップS r 5）、該撮像位置（視点位置）が、上述した、座席位置であるか、隣座席位置であるか、特別位置であるか、これらの位置以外の通路位置であるのかを判定する視点判定処理を実施する（ステップS r 7）。

【0211】

そして、視点判定処理にて判定した撮像位置（視点位置）の種別に該当する特定画像を、立体タグモデルの当該視点に対応した面に、前述したステップS k 6と同じく、S k 4のステップにおいて特定した特定シンボルとの距離に応じて大きさにて合成する視点対応特定画像合成処理を実施した後（ステップS r 8）、該視点対応特定画像合成処理にて生成した立体タグの画像を表示部56に表示する立体タグ表示処理を実施する（ステップS r 9）。

具体的に、この視点対応特定画像合成処理においては、視点判定処理にて判定した撮像位置（視点位置）の種別が通路位置である場合には、立体タグモデルにおける通路位置の対応面である前述した通路者用A面或いは通路者用D面に、一時記憶しているお勧め画像と、URLのリンクがなされていることを示す下線の画像を合成し、該合成した立体タグモデルの該視点位置から見た画像を生成する。よって、これら通路位置から特定シンボルである札7を撮像した場合には、例えば、図22（a）に示すように、通路者用A面にURLのリンクがなされていることを示す下線を有する星2つの画像であるお勧め画像2が貼り付けられた状態の立体タグが、札7の画像に重ねて表示される。

【0212】

このように下線を有するお勧め画像2が表示されている段階で会員遊技者が該お勧め画像2を選択した場合には、該選択操作を受付け（選択操作受付けステップ）、該選択操作の受付に応じて該選択されたお勧め画像2が対応する特定シンボルの台番号に対応付けてメモリ部60に記憶されているリンクURLが特定され、該リンクURLに自動的にアクセスする（リンクURLアクセスステップ）ことにより、表示部56には、図18（c）と同様に、その機種の紹介ページが表示され、該機種のスペックや遊技方法等の情報を、遊技者が容易に取得できるようになっている。

【0213】

尚、図22（a）においては、特定シンボルである札7が対応するパチンコ遊技機1の座席側方向から見た場合の通路者用A面を例示しているが、逆方向から見た場合の通路者用D面についても、通路者用A面と同様である。

【0214】

また、視点判定処理にて判定した撮像位置（視点位置）の種別が座席位置である場合には、立体タグモデルにおける座席位置の対応面である前述した座席者用B面に、一時記憶している遊技履歴の特定画像を合成し、該合成した立体タグモデルの該視点位置から見た画像を生成する。よって、これら座席位置から特定シンボルである札7を撮像した場合には、例えば、図22（b）に示すように、座席者用B面に「前回、前々回×、3回前。」の特定画像が貼り付けられた状態の立体タグが、札7の画像に重ねて表示される。

【0215】

また、視点判定処理にて判定した撮像位置（視点位置）の種別が隣座席位置である場合には、立体タグモデルにおける隣座席位置の対応面である前述した隣座席者用C面に、一時記憶している台データの特定画像を合成し、該合成した立体タグモデルの該視点位置から見た画像を生成する。よって、これら隣座席位置から特定シンボルである札7を撮像した場合には、例えば、図22（c）に示すように、隣座席者用C面に「大当たり*回、確変*回、差玉数****、...」の特定画像が貼り付けられた状態の立体タグが、札7の画像

10

20

30

40

50

に重ねて表示される。

【0216】

また、視点判定処理にて判定した撮像位置（視点位置）の種別が特別位置である場合には、立体タグモデルにおける特別位置の対応面である前述した特別用E面に、一時記憶しているお宝台の特定画像を合成し、該合成した立体タグモデルの該視点位置から見た画像を生成する。よって、これら特別位置から特定シンボルである札7を撮像した場合には、例えば、図22(d)に示すように、座席者用B面に「\$\$\$」の特定画像が貼り付けられた状態の立体タグが、札7の画像に重ねて表示される。

【0217】

このように、本実施例では、会員遊技者の撮像位置に応じて立体タグが回転して、撮像位置に対応する面に、撮像位置（視点位置）に対応する種別の台情報の特定画像が合成表示されることにより、会員遊技者に各種の遊技関連情報である台情報を提供するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図23に示すように、これら立体タグを使用せずに、複数の特定シンボルを識別した場合における図18に示した表示形態と同様に、特定シンボルである札7の近傍位置に、各撮像位置（視点位置）の種別に該当する特定画像を表示するようにしても良い。

【0218】

図17におけるステップSr9の立体タグ表示処理を実施した後に制御部55は、終了操作の有無判定（Sr10）、対象島の変更操作の有無判定（Sr11）、同一の特定シンボルのみを撮像中であるか否かの判定（Sr12）を順次実施し、終了操作有りとは判定した場合には台情報アプリの実行を終了し、対象島の変更操作有りとは判定した場合並びに同一の特定シンボルのみを撮像中でないと判定した場合には、図16におけるSk3のステップに進み、同一の特定シンボルのみを撮像中であると判定した場合にはSr4のステップに戻る。

【実施例2】

【0219】

次に、本実施例2のシステム構成について説明する。尚、本実施例2は、大きくは、実施例1と特定シンボル画像情報配信処理において配信する特定シンボルの内容が異なるのみで、その他の構成は実施例1と同一とされているので、同一の部分の詳細な説明は省略し、本実施例2の特徴点についてのみ詳述する。

【0220】

尚、前述した実施例1では、各特定シンボルとなる札7に関連付けられている台情報を示す特定画像であるお勧め画像1～3を、その都度、情報配信サーバ100から携帯電話端末5に送信するのに対し、本実施例2では、これらお勧め画像1～3は、予め、台情報アプリのデータとして、台情報アプリに付加されて、台情報アプリとともに予め携帯電話端末5に記憶されている。

【0221】

また、本実施例2においても、実施例1と同じく、各遊技場の管理コンピュータ10から情報配信サーバ100にお勧め台設定情報が送信されるようになっており、該お勧め台設定情報により、遊技機テーブルにおいて、当該遊技場内に設置されているパチンコ遊技機1に各々対応して配置される特定シンボルのうちから、お勧め台であることを示すお勧めレベル1やお勧めレベル2等の台情報が関連づけられる特定シンボル（表示対象特定シンボル）を設定できるようになっており、該お勧め台設定情報を受信するお勧め台設定情報受信処理が本発明における表示対象設定手段に該当する。

【0222】

以下、本実施例2においてお勧め画像1～3が表示される流れについて説明すると、携帯電話端末5において実施されるステップSk0～ステップSk2までの処理が、実施例1と同一であり、ステップSk2において対象島情報が情報配信サーバ100に対して送信される。

【0223】

この対象島情報の受信に応じて情報配信サーバ100は、RTC（リアルタイムクロック）104から取得したその時点の時刻が該当する配信内容、具体的には、その時点の時刻が経過している配信開始時刻のちでその時点の時刻に最も近い配信開始時刻に対応付けて台情報配信スケジュールテーブルに記憶されている配信内容を特定し、受信した対象島情報に含まれる遊技場IDと対象島IDとに対応して遊技機テーブルに記憶されている特定シンボルのうち、該特定した配信内容に該当するお勧めレベルが対応付けられている特定シンボルのみを表示対象特定シンボルとして抽出して、該抽出した特定シンボル（表示対象特定シンボル）と該特定シンボルに対して表示するお勧め画像（お勧め画像1～3のいずれか）の種別を特定可能な種別データとリンクURLとを返信する特定シンボル画像情報配信処理を実施する（ステップSh1'）。

10

【0224】

具体的には、例えば、台情報配信スケジュールテーブルから特定した配信内容が「レベル1開示お勧め」であれば、受信した対象島情報に含まれる遊技場IDと対象島IDとに対応して遊技機テーブルに記憶されている特定シンボルのうち、お勧めレベルとしてレベル1以上のお勧めレベルが対応付けられている特定シンボルのみを抽出することにより、配信する表示対象特定シンボルとして決定し、該決定した特定シンボル（表示対象特定シンボル）とお勧め画像2の種別データとリンクURLとを返信する。

【0225】

一方、台情報配信スケジュールテーブルから特定した配信内容が「レベル2開示お勧め」であれば、受信した対象島情報に含まれる遊技場IDと対象島IDとに対応して遊技機

20

【0226】

制御部55は、これら情報配信サーバ100から返信される特定シンボル画像情報を受信する特定シンボル画像情報受信処理（対象情報受信ステップ）を実施するとともに、該受信した特定シンボル画像情報に含まれる表示対象特定シンボルとなる各特定シンボルの画像データとリンクURLとお勧め画像の種別とを対応付けてメモリ部60に記憶する。そして、表示部56に表示しているCCD撮像部68にて撮像した撮像画像内から特定シンボルを全て識別し（特定シンボル識別ステップ）、該識別した各特定シンボルが、情報配信サーバ100から受信してメモリ部60に記憶した特定シンボル（表示対象特定シンボル）であるか否か、つまり、情報配信サーバ100から受信した表示対象特定シンボルを識別したか否かを判定する（判定ステップ）。

30

【0227】

そして、表示対象特定シンボルを識別したときには、表示対象特定シンボルとともに受信した種別データから特定されるお勧め画像であるお勧め画像2 或いはお勧め画像3を、実施例1の場合と同じく、図24（a）に示すように、識別された表示対象特定シンボルの距離に応じて調整して、各表示対象特定シンボルの近傍位置に表示する（拡張現実処理ステップ）。

40

【0228】

このようにすることで、本実施例2では、特定シンボルである札7を取り外したり、変更することなく、お勧めレベルがレベル0である遊技機に配置されている特定シンボルに対しては、お勧め画像が表示されないことになり、お勧めレベルがレベル1 或いはレベル2である台番号の特定シンボルに対してのみ、お勧め画像2 やお勧め画像3 が表示されるので、お勧め台を含む機種のうち、どの台がお勧め台であるのかとともに、どの台がレベル1 或いはレベル2 であるのかを会員遊技者に開示できるようになる。

【0229】

以上、前記各実施例によれば、遊技機関連情報配信装置となる情報配信サーバ100から、携帯電話端末5にて識別された特定シンボルである札7に関連付けられた複数種類の

50

台情報に対応する特定画像が配信され、会員遊技者の撮像位置が、該識別された札7（特定シンボル）が対応するパチンコ遊技機1の座席位置であるとき、つまり、札7（特定シンボル）が対応するパチンコ遊技機1で遊技者が遊技中である状況にあるときには、第1種類の台情報となる当該パチンコ遊技機1における当該会員遊技者の遊技履歴に基づく勝敗を示す、「」や「○」や「×」の態様の特定画像（第1特定画像）が表示されることで、遊技の継続や終了の判断に資する情報が提供され、遊技者の撮像位置が、該識別された札7（特定シンボル）が対応するパチンコ遊技機1の座席位置でない、例えば通路位置であるとき、つまり、札7（特定シンボル）が対応するパチンコ遊技機1で会員遊技者が遊技中でない遊技を行う台を探している状況にあるときには、第2種類の台情報となるお勧めレベルを示す、お勧め画像1（星1つ）～お勧め画像3（星3つ）の態様の特定画像（第2特定画像）が表示されるようになるので、遊技者に対して該遊技者の状況に適した情報を提供することができる。

10

【0230】

また、前記実施例によれば、携帯電話端末5において識別できる札7（特定シンボル）の態様や、携帯電話端末5において表示する各特定画像の態様を、特定画像のデータを含む表示情報や、対象島に配置されている札7（特定シンボル）の特定シンボルデータを含む対象島情報を情報配信サーバ100から配信することで、これら特定画像や札7（特定シンボル）を最新の適切なものに更新することができるので、これら適切な札7（特定シンボル）や、適切な特定画像により台情報（遊技関連情報）の提供を適切に実施できる。

【0231】

20

また、前記各実施例によれば、第1特定画像となる遊技履歴に基づく勝敗の特定画像や、第2特定画像となるお勧め画像に加え、撮像位置が隣座席位置であるとき、つまり、会員遊技者が、識別した札7（特定シンボル）が対応するパチンコ遊技機1以外の他のパチンコ遊技機1にて遊技中である状況にあるときには、第3種類の台情報（遊技機関連情報）である台データである差玉数を示す態様の特定画像（第3特定画像）が表示されるようになり、隣のパチンコ遊技機1の収支状況を把握して、台移動の判断に資することができるようになるので、遊技者の状況により適した情報を提供することができる。

【0232】

また、前記各実施例によれば、撮像位置が所定の特別位置である札7（特定シンボル）の真下位置であるときにおいてのみ、特別種別となるお宝台の台情報（遊技機関連情報）を示す「\$\$\$」の特定画像（第4特定画像）が表示されるようになるため、遊技者は、これらお宝台である「\$\$\$」が表示されるパチンコ遊技機1や、表示される特別位置がどの撮像位置であるのかを探索するようになるので、これら撮像位置の探索を楽しみながら特別種別となるお宝台の台情報を取得することができる。

30

【0233】

また、前記各実施例によれば、遊技者は、お勧め画像を選択するのみで、該お勧め画像にリンク付けされている所定コンテンツとなる当該機種の情報や遊技方法等を取得することができるので、遊技者の利便性を向上できる。

【0234】

また、前記各実施例によれば、お勧め画像により、各遊技機のお勧めレベル（推奨レベル）の情報を遊技者に提供できるので、パチンコ遊技機1の稼働向上を図ることができ、パチンコ遊技機1の稼働支援を適切に実施することができる。

40

【0235】

また、前記各実施例によれば、情報配信スケジュールテーブルに基づいて、各配信開始時刻となる毎に、配信されるお勧め画像が変更されるので、例えば営業中における各配信開始時刻の時間帯に応じた適切な台情報の提供を行うことができる。

【0236】

また、前記各実施例によれば、お勧め画像が、対応する特定シンボルである札7との距離に応じた大きさにて表示部56に表示されるようになるので、お勧め画像等の特定画像が対応する札7や該札7が対応するパチンコ遊技機1の位置を特定し易くなるとともに、

50

特定画像を立体タグの対象表示面に適した大きさとする事ができ、特定画像の視認性を向上できる。

【0237】

また、前記各実施例によれば、遊技島2に設置されている各遊技機であるパチンコ遊技機1に対応する各札7の特定シンボルだけでは、どの遊技機がお勧め台であるのか等の台情報を把握することはできないが、会員となって台情報アプリを情報配信サーバより取得して、所持している携帯電話端末5において実行することにより、撮像した特定シンボルの位置或いは特定シンボルの近傍位置にお勧め画像が表示されることにより、どの遊技機がお勧め台であるのかや、どの遊技機のお勧めレベルが高いのか等の台情報を把握できるようになるので、これら台情報を取得したい遊技者の会員登録を促進することが可能となる。

10

【0238】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0239】

例えば、前記実施例では、携帯電話端末5から情報配信サーバ100に対して、対象島情報を送信することにより、対象島情報に含まれる島IDに対応付けて遊技機テーブルに記憶されている特定シンボル画像のデータと台番号等のデータが携帯電話端末5に返信されることで、撮像画像内の特定シンボルの識別が携帯電話端末5において実施されるようになっており、このようにすることは、対象島情報に含まれる島IDに対応付けて遊技機テーブルに記憶されている特定シンボル画像のみが配信されて携帯電話端末5に記憶されるので、これら特定シンボル画像を記憶するための記憶容量を少なくできることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図25の遊技機テーブルに示すように、各島ID毎に外形を固有の形状とした札7を用いるようにするとともに、例えば、台情報アプリの起動時において会員登録している遊技場の遊技場IDを携帯電話端末5から受信することに応じて、該遊技場IDに対応して遊技機テーブルに記憶されている特定シンボルの画像データと対応する台番号のデータを、予め全て携帯電話端末5へ配信して記憶しておき、これら記憶した特定シンボルの画像データに基づいて撮像画像内から特定シンボルを識別した場合には、識別した特定シンボルの外形形状（札形状）とローマ数字から成る特定シンボルから台番号を直接特定して情報配信サーバ100に送信することにより、該特定した台番号が該当するお勧め画像の配信を受けるようにしても良く、この場合には、前述したように、対象島情報を取得する必要がないので、これら対象島情報を取得するための機能やシステムを必要としない反面、識別対象となる特定シンボルの数が多くなることから、撮像画像内からの特定シンボルの識別に要する処理負荷が大きくなるとともに時間が長くなる恐れがあるので、制御部55の処理能力が優れている場合において有効な手法となる。

20

30

【0240】

よって、特定シンボルの情報は、識別する際において情報配信サーバ100から携帯電話端末5に配信されるもののみならず、予め事前に情報配信サーバ100から携帯電話端末5に配信されているものであっても良い。

40

【0241】

また、前記実施例では、対象島情報の受信に応じて特定シンボルを情報配信サーバ100から携帯電話端末5に配信するようにしているが、例えば、図10に示すように、個々の遊技島2において配置される特定シンボルとなる札7の態様が同一である場合には、特定シンボルを検出するための特定シンボル画像、例えば、ローマ数字の「II」が印刷された札7の画像であれば特定シンボル画像1、ローマ数字の「III」が印刷された札7の画像であれば特定シンボル画像2...のように、個々の特定シンボル画像を特定可能に予め台情報アプリに付与しておき、該特定シンボル画像が識別されたときには、該識別された特定シンボル画像の番号と対象台情報とを情報配信サーバ100に送信して、情報配信サー

50

バ 1 0 0 において該対象台情報と特定シンボル画像の番号とから台番号を特定し、該特定した台番号に対するお勧め画像の表示・非表示や表示する場合のお勧め画像の種別を決定して、該決定した非表示や非表示とする特定シンボル画像の番号或いは表示する場合のお勧め画像と該お勧め画像を表示する対象となる特定シンボル画像の番号とを情報配信サーバ 1 0 0 から配信するようにしても良い。

【 0 2 4 2 】

つまり、このようにすれば、情報配信サーバ 1 0 0 からは逐次特定シンボル画像を配信することなく、お勧め画像や表示情報のみを配信すれば良いことになる。

【 0 2 4 3 】

また、前記実施例では、情報配信サーバ 1 0 0 にて、情報配信スケジュールテーブルに記憶されているデータから特定されるその時点が該当する配信内容に基づいて決定したお勧め画像を逐次配信するようにしており、このようにすることは、例えば、実施例 2 の場合のように、これら表示するお勧め画像を携帯電話端末 5 において、予め各種のお勧め画像や情報配信スケジュールの配信を受けて記憶しておき、該携帯電話端末 5 側において情報配信サーバ 1 0 0 から取得した各台番号のお勧めレベルに基づいてお勧め画像を決定する場合に比較して、携帯電話端末 5 における時間を故意に変更（例えば時間を進める）することにより、その時点では本来決定されないお勧め画像が決定されて表示されてしまうことを防止できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、お勧め画像を決定する場合においてその時の時間情報を情報配信サーバ 1 0 0 から取得することで、故意による時間の変更等による問題を回避できる場合には、予め各種のお勧め画像や情報配信スケジュールを携帯電話端末 5 に配信して記憶しておくようにしたり、或いは、お勧め画像を予め台情報アプリのデータに含めることにより、逐次配信しなくても携帯電話端末 5 側に予め記憶されているようにして、該携帯電話端末 5 側にてお勧め画像を決定するようにしても良い。つまり、このようにすれば、情報配信サーバ 1 0 0 からは逐次お勧め画像を配信することなく、特定シンボル画像のみを配信すれば良いことになる。

【 0 2 4 4 】

また、前記実施例では、遊技場の係員が、いちいち、札 7 を変更することを行わずにお勧め情報を遊技者に提供できるばかりか、各遊技機に対して配置される特定シンボルとなる札 7 からは、直接的には、お勧め台であるか否かや、お勧めレベルがどのレベルであるか等のお勧め情報を把握できないようにしておき、これらお勧め情報を会員となることで取得可能な台情報アプリを実行することによってのみ取得可能とすることで、遊技者に会員となる動機付けを与えることができることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技機全てに特定シンボルとなる札 7 を配置するのではなく、お勧め台とする遊技機にのみ、札 7 を配置することで、これら札 7 が配置された遊技機がお勧め台であることは非会員の遊技者であっても知覚できるが、そのお勧めレベルが高いのか或いは低いのかは、会員となって台情報アプリを取得しない限りは明確に判らないようにしても良い。

【 0 2 4 5 】

また、前記実施例では、情報配信サーバ 1 0 0 からの情報の配信対象を会員遊技者としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非会員の遊技者も台情報アプリを取得可能として、これら非会員の遊技者も情報の配信対象としても良い。

【 0 2 4 6 】

また、前記実施例では、台情報アプリを情報配信サーバ 1 0 0 から無償で配信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら台情報アプリを、例えば、携帯電話端末 5 のメーカー等が運営するサイトから有償でダウンロードするようにしても良い。

【 0 2 4 7 】

また、前記実施例では、リンク URL を特定シンボル画像情報とともに配信し、携帯電話端末 5 側においてお勧め画像に対するリンク付けを実施するようにしているが、本発明

はこれに限定されるものではなく、これらリンクURLをお勧め画像データとともに配信したり、或いは、これらリンク付けを情報配信サーバ100において実施し、該リンク付けされたお勧め画像データを情報配信サーバ100が携帯電話端末5に配信するようにしても良い。

【0248】

また、前記実施例では、各遊技場で固有の特定シンボルとなる札7を使用するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各遊技場で共通の特定シンボル、例えば、ローマ数字が上下方向に正しく印刷されている特定シンボルを全ての遊技場で共通して使用するようにしても良い。尚、この場合にあっては、これらの特定シンボルがどの遊技場の特定シンボルであるのかを確実に特定しないと、間違った遊技場の台情報が配信されてしまう恐れがあるので、この場合には、会員遊技者が来店している遊技場を確実に特定できるようにするために、前述のように携帯電話端末5の機能に応じて遊技場IDを含む対象島情報を取得する手法に加えて、より確実に遊技場IDを特定できるようにするために、これら遊技場IDを遊技者が直接入力できるようにしても良い。

【0249】

また、これら遊技場IDや対象島の島IDを取得する手法は、前記実施例に例示した無線LANや非接触ICタグ12や2次元バーコードを読み取る手法に限定されるものではなく、携帯電話端末5にGPS機能が搭載され、遊技場に屋内用GPS端末が設置されていることにより、遊技場内でGPS機能が利用できる場合には、該GPS機能により特定された位置情報を、例えば、位置情報の送信に応じて該位置情報に該当する遊技場IDと島IDを特定して返信する特定サーバにインターネット網を介して送信することにより、遊技場IDと島IDとを取得するようにしても良い。

【0250】

さらに、前記実施例では、個々の遊技場内に設置された無線LAN端末20、21a~21cを有する会員移動管理システムを使用して、該会員移動管理システムの会員移動管理コンピュータ15から遊技場IDと対象島の島IDとを含む対象島情報を取得する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技場内にローカルに設置された無線LANのアクセスポイントではなく、商用無線LANとして遊技場外の市中に設置されたアクセスポイントから、該アクセスポイント(複数であっても良い)の識別情報(ID)を取得し、これら取得したアクセスポイントの識別情報(ID)を、例えば、各アクセスポイントの識別情報(ID)に対応付けてその設置位置の情報を管理することにより、アクセスポイントの識別情報(ID)の送信に応じて該当する位置情報を返信する位置情報サービスサーバに、インターネット網を介して送信して位置情報を取得し、該取得した位置情報を上記した遊技場ID返信サーバにインターネット網を介して送信することにより、遊技場IDを取得するようにしても良い。

【0251】

また、前記実施例では、会員移動管理システム、非接触ICタグ12、2次元バーコードによる対象島の特定と、特定シンボルである札7の識別とを個別に実施する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図26に示す札7'のように、札自体に、遊技場IDと島IDとがシンボル化された2次元バーコードを表示しておき、これら2次元バーコードの読み取りによる対象島の特定と特定シンボルの識別とを同時に実施して、お勧め画像配信要求や台情報配信要求を迅速に送信できるようにしても良い。

【0252】

また、前記実施例では、遊技機としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技機としては、遊技球またはメダル等の遊技媒体を含む遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン等の種々の遊技機であっても良い

。

【 0 2 5 3 】

また、前記実施例では、情報配信サーバ 1 0 0 は、特定シンボル識別情報となる台情報配信要求を受信したことに応じて、該台情報配信要求から特定される特定シンボルである札 7 が配置されたパチンコ遊技機 1 の台番号に関連付けられた遊技機関連情報である、各撮像位置（視点）に対応するお勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台の全てを抽出して予め携帯電話端末 5 に配信しておき、該携帯電話端末 5 において、該配信された複数種類の遊技機関連情報のうちから、撮像位置（視点）に対応する 1 の遊技機関連情報を特定して表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、識別した特定シンボルの撮像位置を特定可能な情報を含む台情報配信要求を情報配信サーバ 1 0 0 に送信することにより、情報配信サーバ 1 0 0 は台情報抽出処理において、該台情報配信要求から特定される特定シンボルである札 7 が配置されたパチンコ遊技機 1 の台番号に関連付けられた各種の遊技機関連情報（お勧めレベル、遊技履歴、台データ、お宝台）のうち、該台情報配信要求から特定される特定シンボルの撮像位置に該当する 1 の遊技機関連情報のみを抽出して携帯電話端末 5 に配信し、携帯電話端末 5 においては、該配信された特定シンボルの撮像位置に該当する遊技機関連情報を表示するようにしても良い。すなわち、各撮像位置に対応する複数の遊技機関連情報を抽出して予め配信するのではなく、特定シンボルの撮像位置に該当する 1 の遊技機関連情報を、その都度、情報配信サーバ 1 0 0 が抽出して配信するようにしても良い。

10

20

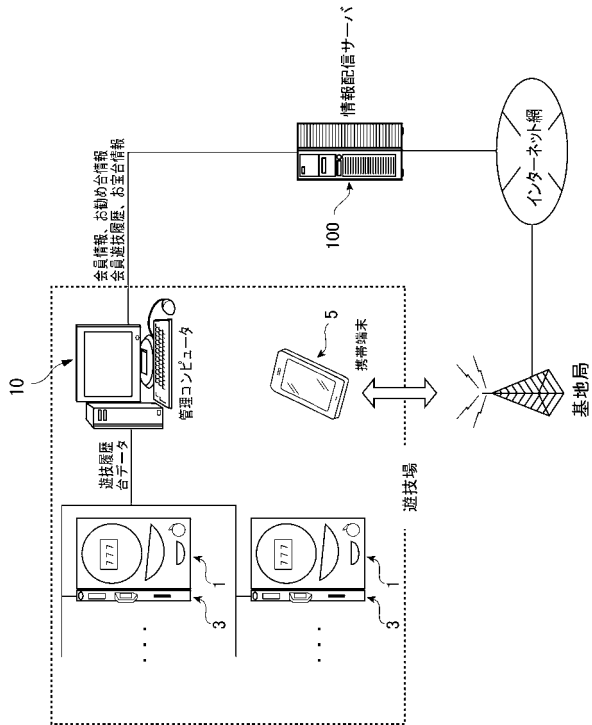
【 符号の説明 】

【 0 2 5 4 】

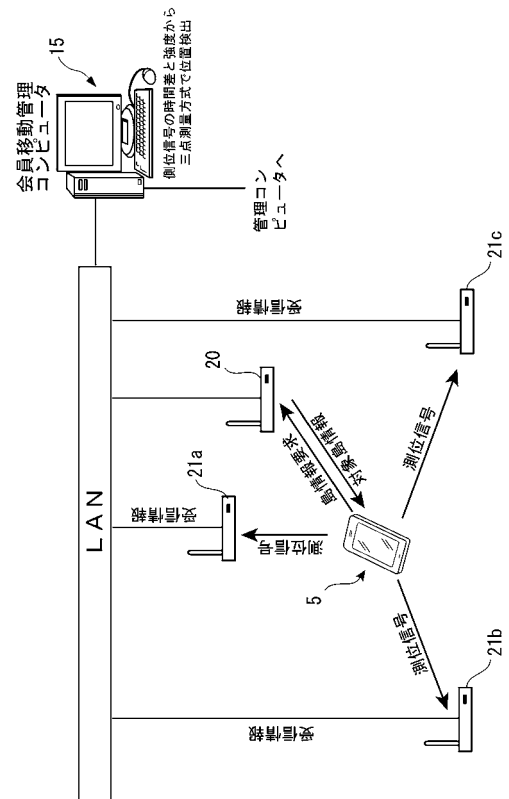
1	パチンコ遊技機 1（遊技機）
2	遊技島
3	台間貸出機
4	呼び出しランプ
5	携帯電話端末（携帯端末）
6	挿着部
7	札
1 0	ホールコンピュータ
1 5	会員移動管理コンピュータ
2 0	無線 LAN 端末（メインアクセスポイント）
2 1 a ~ c	無線 LAN 端末（サブアクセスポイント）
5 5	制御部
5 6	表示部
6 8	C C D 撮像部
1 0 0	情報配信サーバ
1 0 2	C P U（セントラルプロセッシングユニット）
1 0 4	R T C（リアルタイムクロック）

30

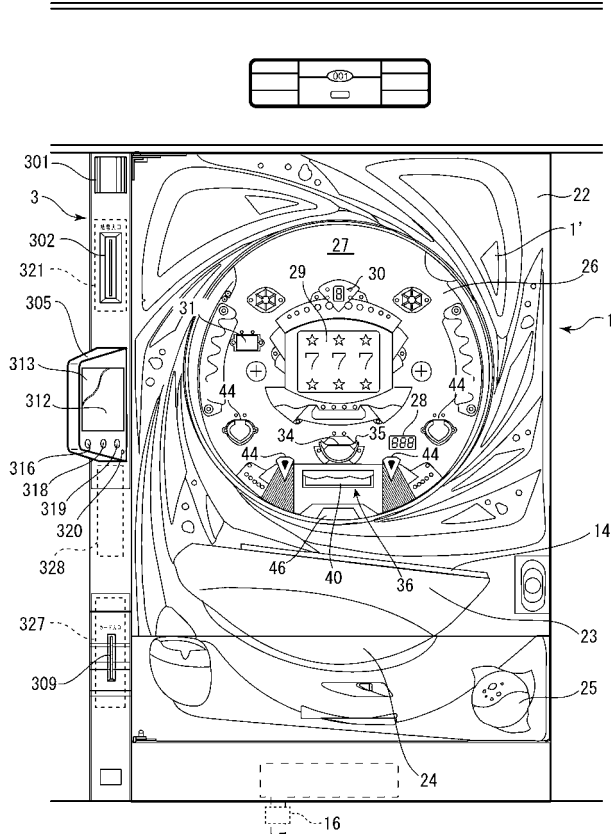
【図 1】



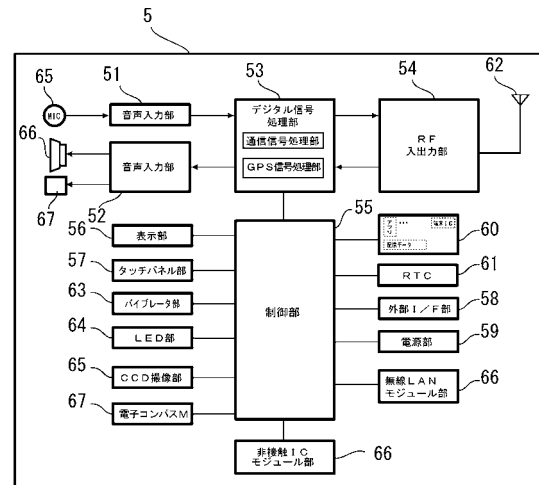
【図 2】



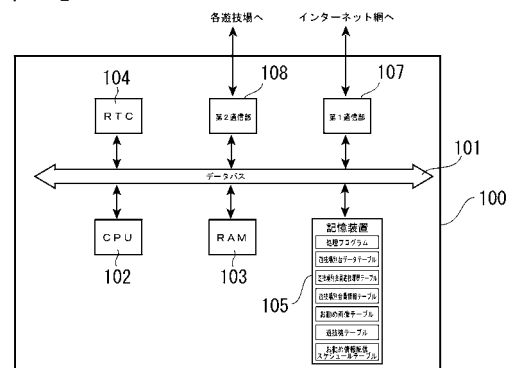
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(a) 会員情報テーブル

会員ID	電話番号	郵便番号	名前	性別	年齢	誕生日	職業	住所	メールアドレス
K-0001	150	0x	太郎	男性	75	5/6	会社員	渋谷区...	***@***...
K-0002	230	A	〇〇	女性	35	12/11	公務員	神奈川県 川崎市...	***@***...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

(b) 会員別遊技履歴テーブル

会員ID	来店日	台番号	機種名	開始時間	終了時間	遊技時間	大当り回数	進捗回数	打込回数	差玉数	差玉金額
K-0001	1回前	2012/01/01	...	...	...	...	...	...	...	...	...
K-0002	1回前	2012/01/29	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

(c) ユニネット管理テーブル

装置ID	ローカルIP	装置ID	装置名	対応機種名	対応機種ID	大当り回数	遊技回数	進捗回数	大当り回数	差玉数	差玉金額
CU-0001	192.168.1.101	01	受付中	機種名a	101	K-0002	...	...	...	...	...
CU-0002	192.168.1.102	01	受付中	機種名a	102	K-0007	...	...	...	...	...
CU-1001	192.168.1.501	10	受付中	機種名Z	501	-	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 7】

(a) 遊技場別台データテーブル

遊技場ID	台番号	機種名	機種ID	大当り回数	遊技回数	進捗回数	大当り回数	差玉数	差玉金額
H001	101	機種名a	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
H002	101	機種名p	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

(b) 遊技場別会員遊技履歴テーブル

遊技場ID	会員ID	来店日	台番号	機種名	開始時間	終了時間	遊技時間	大当り回数	進捗回数	打込回数	差玉数	差玉金額
H001	*****1	1回前	2012/01/01	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	*****2	1回前	2012/01/29	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
H002	*****3	1回前	2012/01/30	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
H003	*****4	1回前	2012/01/30	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 8】

遊技場別会員テーブル

遊技場	遊技場ID	会員ID	アプリDL
〇×ホール	*****	*****	済
...	...	...	...
バーラー□□	*****	*****	未
...	...	...	...
...	*****	...	...

【図 9】

台情報画像テーブル

種別	対象レベル	表示画像
お勧め画像 1	レベル共通	☆
お勧め画像 2	レベル 1	☆
お勧め画像 3	レベル 2	☆☆

【図 10】

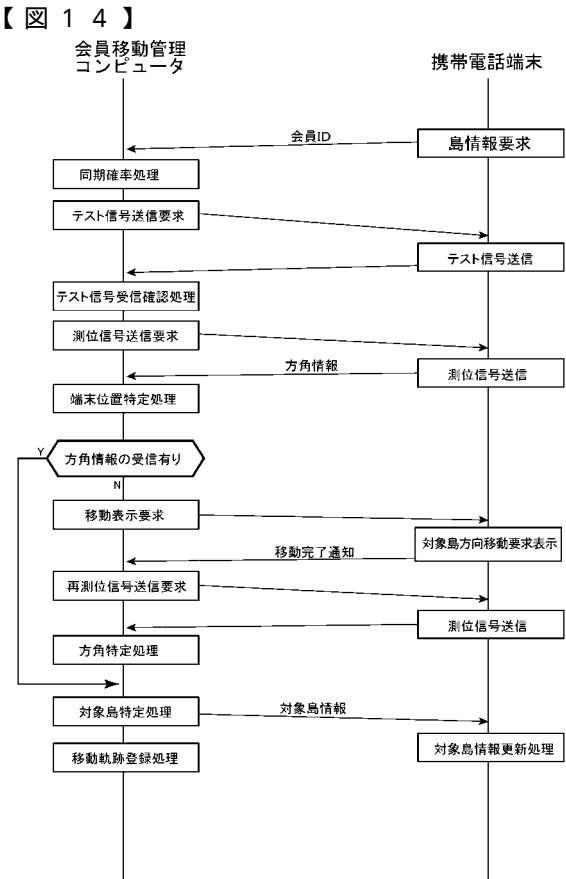
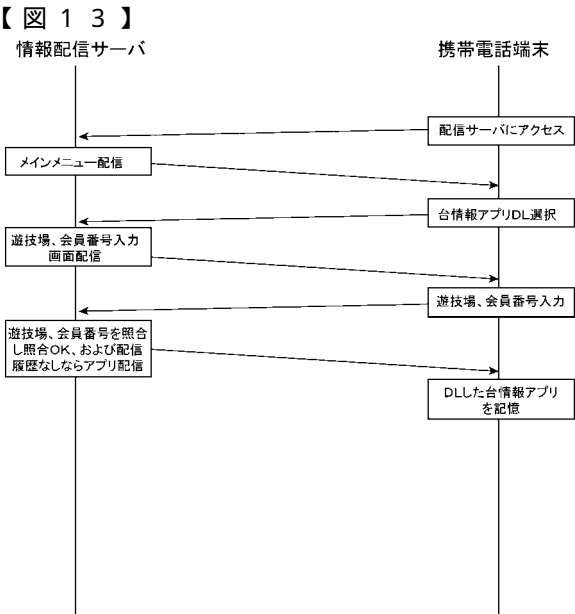
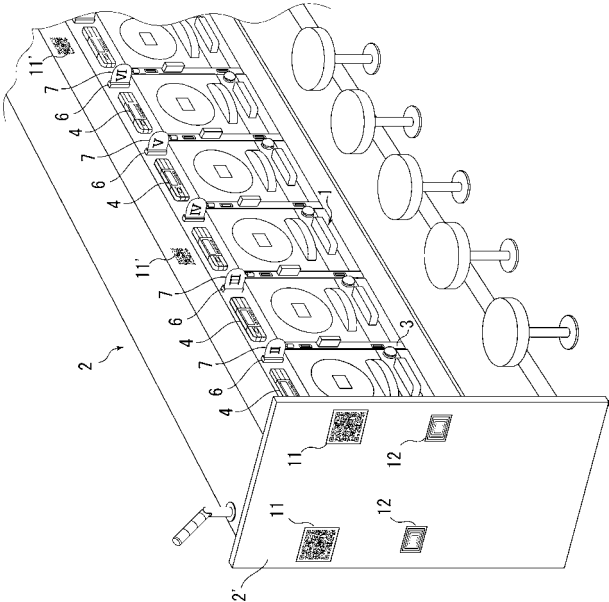
遊技機テーブル

遊技場ID	島ID	台番号	機種	特定シンボル画像	設定レベル	お勧め内容	リンクURL
*****	01-A面	***	機種A	Ⅱ	0	—	HTTP://*****
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...
...	01-B面	***	機種B	Ⅱ	1	小甘釘調整	HTTP://*****
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...
...	01-A面	***	機種X	Ⅲ	1	設定5	HTTP://*****
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...
...	01-B面	***	機種Y	Ⅲ	0	—	HTTP://*****
...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...

【図 1 1】
台情報配信スケジュールテーブル

遊技場 I D	配信開始時刻	配信内容
* * * *	* * 時 * * 分	機種単位お勧め
	* * 時 * * 分	全レベルお勧め
	* * 時 * * 分	レベル 1 開示お勧め
	* * 時 * * 分	レベル 2 開示お勧め
* * * *	* * 時 * * 分	全レベルお勧め
	* * 時 * * 分	レベル 2 開示お勧め
⋮	⋮	⋮

【図 1 2】



【図 15】

対象島情報の取得方法

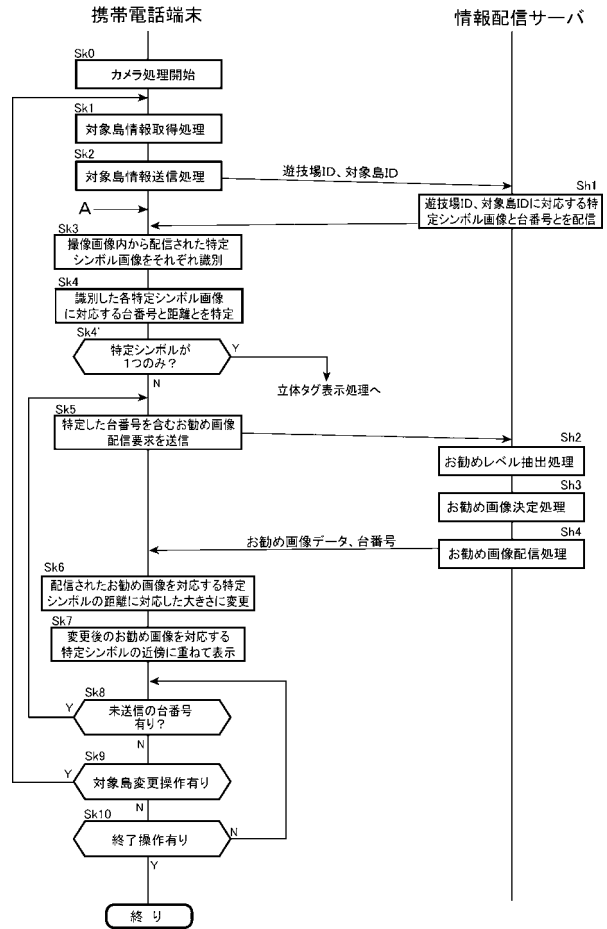
(a)無線LAN搭載端末 → 会員移動管理コンピュータから取得
(携帯の向きは電子コンパス搭載
の場合には、電子コンパスの情報を使用)
(電子コンパス非搭載の場合は移動方向で特定)

(b)非接触IC搭載端末 → 対象島の島端に配置されている非接触ICタグ12
から対象島情報を読み取り取得

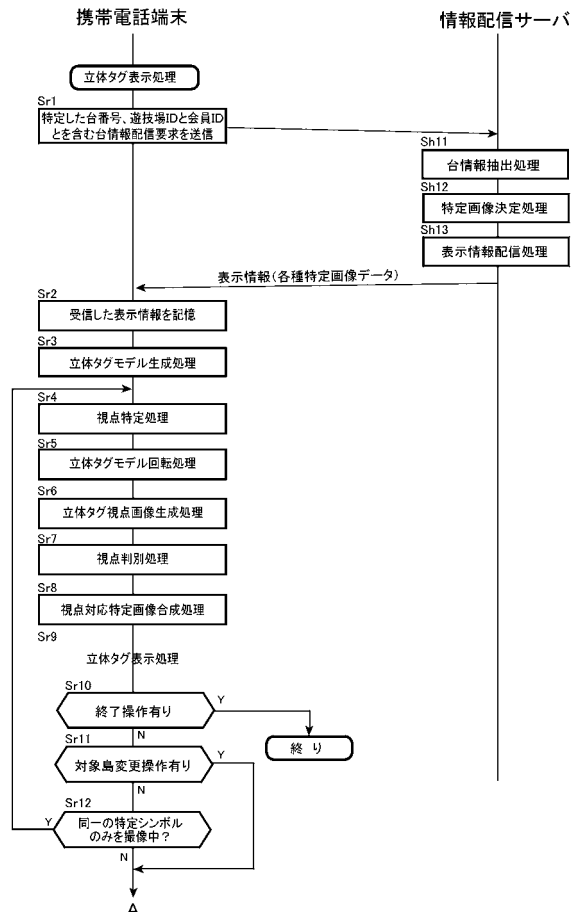
(c)カメラのみ搭載端末 → 対象島の島端に表示されている2次元コード
(無線LAN、非接触ICなし) から対象島情報を読み取り取得

台情報アプリが対象台情報の取得に利用する優先順位(a)>(b)>(c)

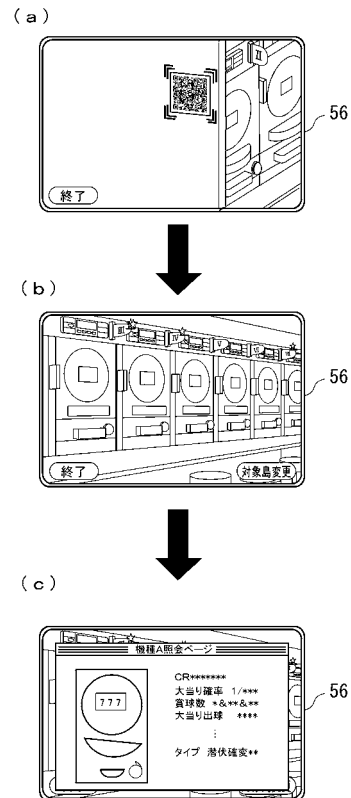
【図 16】



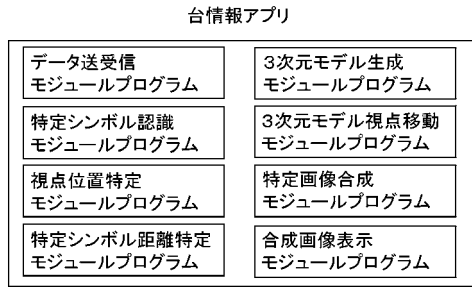
【図 17】



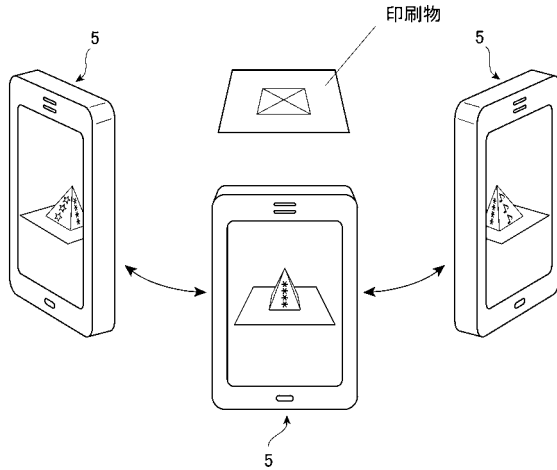
【図 18】



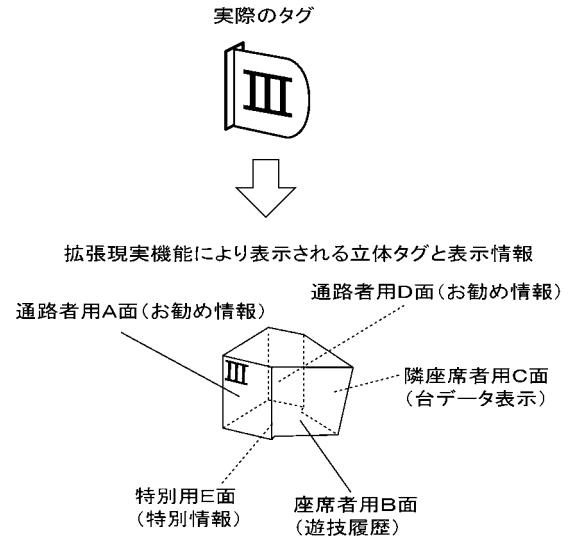
【図 19】



【図 20】

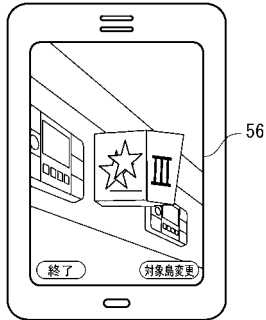


【図 21】

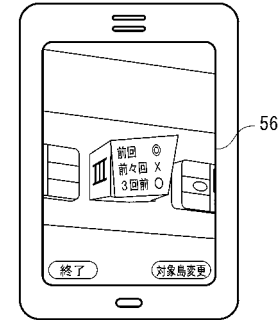


【図 22】

(a) 通路から見た表示例

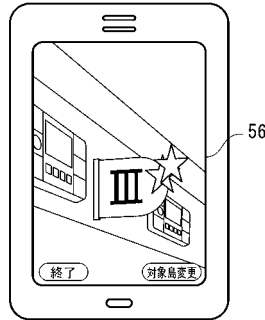


(b) 遊技席から見た表示例

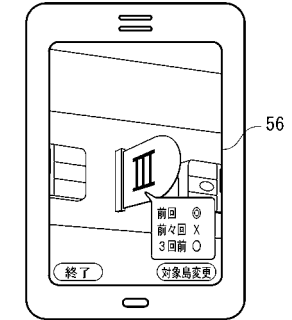


【図 23】

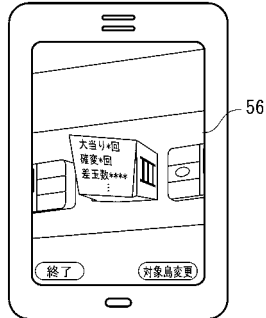
(a) 通路から見た表示例



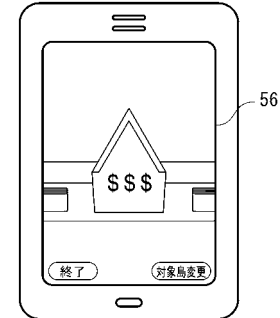
(b) 遊技席から見た表示例



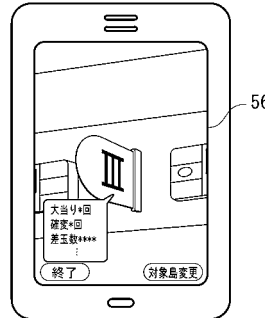
(c) 隣席から見た表示例



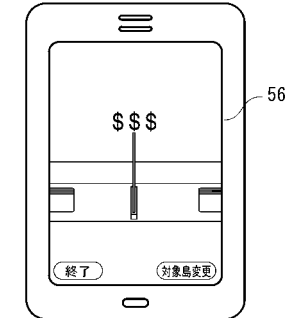
(d) 直下から見上げた表示例



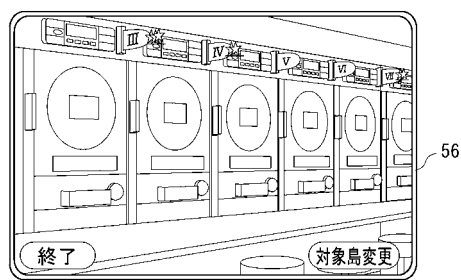
(c) 隣席から見た表示例



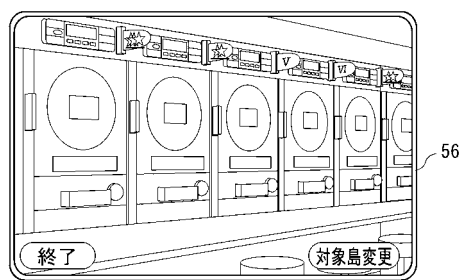
(d) 直下から見上げた表示例



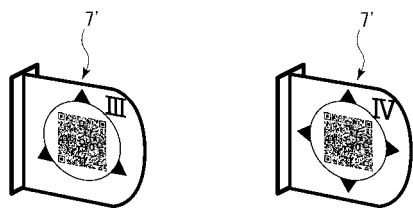
【 図 2 4 】
(a)



(b)



【 図 2 6 】



【 図 2 5 】
遊技機テーブル

遊技場 I D	島 I D	台番号	機種	特定シンボル画像	遊技レベル	お勤め内容	リンク URL
*****	01-A面	***	機種 A	Ⅱ	0	—	HTTP://*****
		***	機種 A	Ⅲ	1	設定 4	HTTP://*****
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	01-B面	***	機種 B	Ⅱ	1	小甘釘調整	HTTP://*****
		***	機種 B	Ⅲ	2	大甘釘調整	HTTP://*****
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
*****	01-A面	***	機種 X	Ⅱ	1	設定 5	HTTP://*****
		***	機種 X	Ⅲ	2	設定 6	HTTP://*****
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	01-B面	***	機種 Y	Ⅱ	0	—	HTTP://*****
		***	機種 Y	Ⅲ	2	大甘釘調整	HTTP://*****
		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

(72)発明者 平田 征也

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BB21 BC79 CA21 CA31 EA10 EB14
EB28 EB56 EB58