

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5559953号
(P5559953)

(45) 発行日 平成26年7月23日 (2014. 7. 23)

(24) 登録日 平成26年6月13日 (2014. 6. 13)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 13/60 (2014. 01)
A 6 3 F 13/30 (2014. 01)
A 6 3 F 13/35 (2014. 01)

A 6 3 F 13/60
A 6 3 F 13/30
A 6 3 F 13/35

請求項の数 3 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2007-290022 (P2007-290022)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成19年11月7日 (2007. 11. 7)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2009-112587 (P2009-112587A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成21年5月28日 (2009. 5. 28)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成22年10月20日 (2010. 10. 20)		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	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技用システム、サーバコンピュータ、および遊技アプリケーションプログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

利用者が操作可能とされた利用者端末と、該利用者端末において遊技を実施可能とする遊技アプリケーションプログラムを前記利用者端末に配信するサーバコンピュータと、から成る遊技用システムであって、

前記サーバコンピュータは、前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受付ける設定変更受付手段を備え、

前記利用者端末は、前記遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として、前記サーバコンピュータに対して遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求を送信する遊技進行情報送信要求送信手段を備え、

前記サーバコンピュータは、前記遊技進行情報送信要求の受信に応じて、前記設定変更受付手段にて受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を、該遊技進行情報送信要求の送信元の前記利用者端末に対して送信する遊技進行情報送信手段を備え、

前記利用者端末は、前記遊技進行情報送信手段から受信した遊技進行情報に基づいて、前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御を実施することを特徴とする遊技用システム。

【請求項 2】

利用者が操作可能とされた利用者端末において遊技を実施可能とする遊技アプリケーションプログラムを前記利用者端末に配信するサーバコンピュータであって、

10

20

前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受付ける設定変更受付手段と、

前記遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として前記利用者端末から送信される、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求の受信に応じて、前記設定変更受付手段にて受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を、該遊技進行情報送信要求の送信元の前記利用者端末に対して送信する遊技進行情報送信手段と、

を備えることを特徴とするサーバコンピュータ。

【請求項 3】

利用者が操作可能とされた利用者端末において遊技を実施可能とするための遊技アプリケーションプログラムであって、

前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受け、該受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を送信するサーバコンピュータに対して、該遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求を送信する遊技進行情報送信要求送信ステップを含み、前記遊技進行情報送信要求の送信に応じて前記サーバコンピュータから受信した遊技進行情報に基づいて、遊技の進行制御を実施することを特徴とする遊技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、利用者が操作可能な利用者端末において、サーバコンピュータからダウンロードした遊技アプリを実行させることにより、遊技アプリによる遊技を利用者が楽しむことのできる遊技用システム、サーバコンピュータ、利用者端末、およびアプリケーションプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、インターネット網への接続機能を備える携帯電話機の普及とともに、携帯電話機に搭載される CPU（中央演算処理回路）の処理能力の向上や表示装置の高解像度化により、携帯電話機においてもゲーム機同様の品質にてゲームを実行できるようになってきていることを踏まえ、これら携帯端末装置において、サーバコンピュータからダウンロードした、遊技媒体を使用することなく実際の遊技機における遊技を疑似的に体験できる遊技機アプリを実行させることにより、遊技機アプリによる疑似遊技を利用者が楽しむことのできる遊技用システムが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

【特許文献 1】特開 2003-24632 号公報（第 9 頁、第 52 図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、サーバコンピュータから遊技機アプリを一旦ダウンロードした後においては、該ダウンロードした遊技機アプリが起動されることにより、該遊技機アプリのみによって遊技の進行が毎回制御されるので、同様の遊技制御が繰返し実施されることで遊技に変化が乏しく、利用者が飽きるまでの期間が短いという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技アプリによる遊技が繰返し実施されても、利用者が飽きることを極力防止することのできる遊技用システム、サーバコンピュータ、および遊技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】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技用システムは、

利用者が操作可能とされた利用者端末（携帯電話機200）と、該利用者端末において遊技を実施可能とする遊技（遊技機）アプリケーションプログラムを前記利用者端末に配信するサーバコンピュータ（サーバコンピュータ100）と、から成る遊技用システムであって、

前記サーバコンピュータは、前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受付ける設定変更受付手段（リモートクライアント端末150）を備え、

前記利用者端末は、前記遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として、前記サーバコンピュータに対して遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求を送信する遊技進行情報送信要求送信手段（制御部255、起動処理；Sk3）を備え、

前記サーバコンピュータは、前記遊技進行情報送信要求の受信に応じて、前記設定変更受付手段にて受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を、該遊技進行情報送信要求の送信元の前記利用者端末に対して送信する遊技進行情報送信手段（CPU102、遊技進行情報送信処理；Sv10）を備え、

前記利用者端末は、前記遊技進行情報送信手段から受信した遊技進行情報（設定値）に基づいて、前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御（設定値に基づく進行制御）を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技アプリケーションプログラムが起動されることにより、サーバコンピュータにて受付けられた進行制御設定に基づく遊技進行情報がサーバコンピュータから取得され、該取得された遊技進行情報に基づいて遊技の進行制御が実施されるため、遊技アプリケーションプログラムによる遊技が繰返し実施されても、サーバコンピュータ側の設定により遊技進行に変化を与えることができるので、利用者が飽きることを極力防止することができる。

【0007】

本発明の手段1に記載の遊技用システムは、請求項1に記載の遊技用システムであって、

前記利用者端末（携帯電話機200）は、前記遊技（遊技機）アプリケーションプログラムに基づいて、前記遊技進行情報送信要求の送信を行うイベントモードと、前記遊技進行情報送信要求の送信を行わない通常モードとのいずれのモードとするかの選択を受付け、イベントモードの選択を受付けたときには、前記遊技進行情報送信要求送信手段（制御部255、起動処理；Sk3）から前記遊技進行情報送信要求を送信する一方、通常モードの選択を受付けたときには、前記遊技進行情報送信要求送信手段から前記遊技進行情報送信要求の送信を行うことなく（制御部255、起動処理；Sk10～Sk15）、前記遊技アプリケーションプログラムに従って遊技の進行制御を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技進行情報を取得するためのサーバコンピュータとの通信を省きたい利用者の利便性を向上できるとともに、例えば、利用者端末が携帯電話機である場合にあっては、サーバコンピュータとの通信が不能な圏外状態にあっても、遊技アプリケーションプログラムを通常モードにて実行することができる。

【0008】

本発明の手段2に記載の遊技用システムは、請求項1または手段1に記載の遊技用システムであって、

サーバコンピュータ（サーバコンピュータ100）は、複数種類（機種）の前記遊技（遊技機）アプリケーションプログラムを配信可能とされ、

前記設定変更受付手段（リモートクライアント端末150）は、各遊技アプリケーションプログラム毎（機種毎）に前記遊技の進行制御に関する設定を受付け、

前記遊技進行情報送信要求送信手段（制御部255、起動処理；Sk3）は、前記遊技ア

10

20

30

40

50

アプリケーションプログラムの種類を特定可能な種類特定情報（機種ID）を含む前記遊技進行情報送信要求を送信し、

前記遊技進行情報送信手段（CPU102、遊技進行情報送信処理；Sv10）は、受信した前記遊技進行情報送信要求に含まれる種類特定情報から特定される種類（機種）の遊技進行情報を、該遊技進行情報送信要求の送信元の前記利用者端末に対して送信することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技アプリケーションプログラムの種類毎に異なる設定が可能となるので、例えば、配信を促したい遊技アプリケーションプログラムの設定を優遇する等のように、多様な運営を行うことができる。

本発明の手段3に記載の遊技用システムは、手段2に記載の遊技用システムであって、前記サーバコンピュータは、複数種類の前記遊技アプリケーションプログラムの遊技進行情報のうち、利用者にとって有利な遊技進行情報に対応する前記遊技アプリケーションプログラムの種類を示唆する示唆情報を前記利用者端末に配信することを特徴としている。

10

この特徴によれば、利用者にとって有利な遊技進行情報に対応する遊技アプリケーションプログラムの種類を示唆できる。

【0009】

本発明の手段4に記載の遊技用システムは、手段2または手段3に記載の遊技用システムであって、

前記サーバコンピュータ（サーバコンピュータ100）は、前記設定変更受付手段（リモートクライアント端末150）において設定の変更を受け付けた前記遊技（遊技機）アプリケーションプログラムの種類を示唆する示唆情報（暗号クイズページ）を、前記利用者端末（携帯電話機200）からのアクセスに応じて該利用者端末に配信することを特徴としている。

20

この特徴によれば、利用者端末からサーバコンピュータへのアクセスを促進できる。

【0010】

本発明の手段5に記載の遊技用システムは、請求項1、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記利用者端末（携帯電話機200）は、前記遊技（遊技機）アプリケーションプログラムによる遊技（ゲーム）において所定の達成条件が成立したときに、該達成条件が成立した旨の達成条件成立通知を前記サーバコンピュータ（サーバコンピュータ100）に送信する達成条件成立通知送信手段（制御部255、達成条件成立通知送信処理）を備え、

30

前記設定変更受付手段（リモートクライアント端末150）は、前記達成条件の成立後における遊技の進行制御に関する達成後設定（達成条件1、2に対応する進行制御内容）を受け、

前記遊技進行情報送信手段（CPU102；達成後進行制御情報送信処理）は、前記条件達成通知の受信に応じて、前記設定変更受付手段にて受け付けた達成後設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための達成後遊技進行情報を該条件達成通知の送信元の前記利用者端末に対して送信し、

前記利用者端末は、前記遊技進行情報送信手段から受信した達成後遊技進行情報に基づいて、前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御（アップされた設定値に基づく進行制御）を実施することを特徴としている。

40

この特徴によれば、起動後において長時間遊技が継続された場合であっても、遊技進行に変化を与えることが可能となるので、利用者が飽きることをさらに防止することができる。

【0011】

本発明の手段6に記載の遊技用システムは、手段5に記載の遊技用システムであって、前記サーバコンピュータ（サーバコンピュータ100）は、前記達成条件の設定を受け付ける達成条件設定受付手段（リモートクライアント端末150）を備え、

前記遊技進行情報送信手段（CPU102、遊技進行情報送信処理；Sv9）は、前記

50

達成条件設定受付手段にて受付けた達成条件を特定可能な達成条件特定情報（達成条件）を含む遊技進行情報を送信し、

前記達成条件成立通知送信手段（制御部 255、達成条件成立通知送信処理）は、前記遊技進行情報に含まれる達成条件特定情報から特定される達成条件が成立したときに、前記達成条件成立通知を送信することを特徴としている。

この特徴によれば、達成条件をサーバコンピュータにおいて設定変更することができるため、遊技進行に多様性を持たせることが可能となるので、利用者が飽きることをさらに防止することができる。

【0012】

本発明の手段 7 に記載の遊技用システムは、請求項 1、手段 1～手段 8 のいずれかに記載の遊技用システムであって、

前記遊技進行情報送信要求送信手段（制御部 255、起動処理；S k 3）は、各利用者端末を個々に識別可能な端末識別情報（携帯電話番号）を含む前記遊技進行情報送信要求を送信し、

サーバコンピュータ（サーバコンピュータ 100）は、前記端末識別情報に対応付けて当該利用者端末において実行された前記遊技（遊技機）アプリケーションプログラムによる遊技結果（獲得メダル、獲得玉数）に関する遊技結果情報（フィーバーポイント数）を記憶する遊技結果情報記憶手段（記憶装置 104、公式サイト会員情報テーブル）を備え、

前記遊技進行情報送信手段（CPU 102、遊技進行情報送信処理；S v 9）は、受信した前記遊技進行情報送信要求に含まれる端末識別情報に対応付けて前記遊技結果情報記憶手段に記憶されている遊技結果情報に基づく遊技進行情報（フィーバーポイント数に対応する設定値の遊技進行情報）を送信することを特徴としている。

この特徴によれば、各利用者の遊技結果状況に応じた適切な遊技進行情報が決定されるので、遊技アプリケーションプログラムによる遊技を促進することができる。

【0013】

本発明の請求項 2 に記載のサーバコンピュータは、

利用者が操作可能とされた利用者端末（携帯電話機 200）において遊技を実施可能とする遊技（遊技機）アプリケーションプログラムを前記利用者端末に配信するサーバコンピュータ（サーバコンピュータ 100）であって、

前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受付ける設定変更受付手段（リモートクライアント端末 150）と、

前記遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として前記利用者端末から送信される、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求の受信に応じて、前記設定変更受付手段にて受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を、該遊技進行情報送信要求の送信元の前記利用者端末に対して送信する遊技進行情報送信手段（CPU 102、遊技進行情報送信処理；S v 10）と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、サーバコンピュータにて受け付けられた進行制御設定に基づく遊技進行情報が、遊技アプリケーションプログラムが起動されることにより送信され、該送信された遊技進行情報にて更新された進行制御データに基づいて遊技の進行制御が利用者端末において実施されるため、遊技アプリケーションプログラムによる遊技が繰返し実施されても、サーバコンピュータ側の設定により遊技進行に変化を与えることができるので、利用者が飽きることを極力防止することのできるサーバコンピュータを提供できる。

【0015】

本発明の請求項 3 に記載の遊技アプリケーションプログラムは、

利用者が操作可能とされた利用者端末（携帯電話機 200）において遊技を実施可能とするための遊技（遊技機）アプリケーションプログラムであって、

前記遊技アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御に関する設定の変更を受付

10

20

30

40

50

け、該受付けた変更による設定に基づく進行制御を前記遊技アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を送信するサーバコンピュータ（サーバコンピュータ１００）に対して、該遊技アプリケーションプログラムの起動を条件として、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求を送信する遊技進行情報送信要求送信ステップ（起動処理；Ｓｋ３）を含み、

前記遊技進行情報送信要求の送信に応じて前記サーバコンピュータから受信した遊技進行情報に基づいて、遊技の進行制御（Ｓ２、遊技処理）を実施することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技アプリケーションプログラムが起動されることにより、サーバコンピュータにて受け付けられた進行制御設定に基づく遊技進行情報をサーバコンピュータから取得して、該取得した遊技進行情報にて更新した進行制御データに基づいて遊技の進行制御を実施するため、遊技アプリケーションプログラムによる遊技が繰返し実施されても、サーバコンピュータ側の設定により遊技進行に変化を与えることができるので、利用者が飽きることを極力防止することのできる遊技アプリケーションプログラムを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１６】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例１】

【００１７】

本発明の実施例を図面に基づいて説明すると、先ず図１は、本実施例１における遊技用システムの全体構成を示すシステム構成図である。

【００１８】

本実施例の遊技用システムは、図１に示すように、利用者が携行所持することで、該利用者が任意に操作可能とされた携帯電話機２００と、該携帯電話機２００による携帯電話サービスを提供する携帯電話会社（キャリア）のオープンコンピュータネットワークである携帯電話通信網１１に接続され、該携帯電話会社（キャリア）における公式サイトを提供する公式サイト用のサーバコンピュータ１００とから主に構成されている。

【００１９】

携帯電話通信網１１には、図１に示すように、各基地局１０が接続されており、該基地局１０並びに携帯電話通信網１１を介して各携帯電話機２００同士が通話や電子メールの送受信を実施できるとともに、携帯電話通信網１１が公衆回線接続装置１２を介して公衆回線網１４と接続されることで、該公衆回線網１４に接続された通常の電話機等との間において音声通信が可能とされている。

【００２０】

さらに携帯電話通信網１１は、ゲートウェイサーバ１３を介してインターネット網１５に接続されることで、携帯電話機２００は、基地局１０、携帯電話通信網１１並びにゲートウェイサーバ１３を介して、該インターネット網１５に接続された各種サーバコンピュータや各種コンピュータ端末との間において各種データの送受が可能とされている。

【００２１】

また、本実施例のサーバコンピュータ１００には、図１に示すように、通常のコンピュータから成るリモートクライアント端末１５０が接続されており、サーバコンピュータ１００に記憶されている各種データの更新や設定等のメンテナンスを該リモートクライアント端末１５０において実施できるようになっている。

【００２２】

まず、本実施例に用いた携帯電話機２００について、図３に基づいてより詳細に説明すると、本発明の携帯電話機２００は、通常の無線による音声通話機能に加えてインターネット接続機能を有しており、該インターネット接続機能によりサーバコンピュータ１００にアクセス可能とされており、該サーバコンピュータ１００から配信される各種ページにおいて、携帯電話機２００に設けられたテンキーや十字キー等の操作部２５７を操作することで、各種の入力や選択等を実施できるようになっている。

【0023】

図3において、音声入力部251は、マイク268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252は、受信したデジタル音声信号に基づいてスピーカ266またはイヤレシーバ267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253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。

【0024】

また、RF入出力部254は、電話機用アンテナ262を介して、図1に示すように、携帯電話会社の基地局10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、ダイバーシティー、ミキサ、IF復調器、アンテナ共用器等で構成される。

【0025】

前記音声入力部251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453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254へ送る。そして、該RF入出力部254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262から基地局10に送信する。

【0026】

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262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262へ送出する機能とともに、該電話機用アンテナ262からの受信高周波信号をRF入出力部254内のIF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。

【0027】

電話機用アンテナ262は、基地局10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262から基地局10へ送信される。一方、基地局10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262にて受信された後、アンテナ共用器を介してIF復調器へ送られる。そして、該IF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253へ送る。

【0028】

この受信ベースバンド信号は、該デジタル信号処理部253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252へ送ることで、該音声出力部252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266またはイヤレシーバ267から出力されることで、無線通話機能が提供される。

【0029】

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網15上の各種サーバやサーバコンピュータ100から配信されるウェブページやアプリケーションプログラム等のデータ信号である場合、デジタル信号処理部253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(IPパケットデータ)が制御部255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256に表示されたり、受信したアプリケーションプログラムが後述するメモリ部260に記憶される。そして、これら受信して表示された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

10

20

30

40

50

たデジタル音声信号に代えてデジタル信号処理部 253 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や送信メールアドレス（IP パケットデータ）が電話機用アンテナ 262 から基地局 10 へ送信されることでデータ通信機能や電子メール機能やダウンロード機能が形成されている。

【0030】

また、制御部 255 は、携帯電話機 200 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 255 には、図 3 に示すように、各種の情報を表示するための表示部 256 や、所有者である遊技者が各種の情報を入力するための操作部 257 や、制御部 255 10
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るためのメモリ部 260 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）261 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 258 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 259 や、電話やメールの着信や表示部 256 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 263 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 264 や、映像を撮像するための CCD カメラ等から構成される撮像部 265 が接続され、これら各部の動作制御を制御部 255 が実施できるようになっており、例えば、撮像部 265 から入力された 2 次元バーコードに符号化されているデータ 20
を復号する復号処理や、操作部 257 から入力される操作信号に応じた処理、表示部 256 への表示信号処理、LED 部 264 やバイブレータ部 263 を動作させるための動作制御信号の生成、メモリ部 260 の書き込み或いは読み出しなどの各種制御や信号処理を行う。

【0031】

メモリ部 260 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 200 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 200 に固有に付与された端末 ID や携帯電話番号が保存（記憶）されている。RAM は、制御部 255（CPU）が各種の処理、具体的には、遊技機 30
アプリケーションプログラム（以下遊技機アプリと略称する）による演算処理等の作業領域として使用したり、制御部 255（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。

【0032】

メモリ部 260 を構成する EEPROM は、不揮発性メモリであって、サーバコンピュータ 100 よりダウンロードした遊技機アプリ並びに該遊技機アプリの進行制御情報並びに達成後進行制御情報や、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が記憶されている。 40

【0033】

尚、進行制御情報は各遊技機アプリと対応付けて各遊技機アプリ毎に記憶されており、この進行制御情報は、前述した対応する遊技機アプリの進行情報定義データに基づいて決定された進行制御情報とされ、該進行制御情報には、後述するイベントモード設定にて設定される進行制御に関する設定内容である、大当たり確率（パチンコ）、設定値（スロット）、釘モード（パチンコ）、特別ボーナスの適用の有無等の情報が含まれているとともに、達成条件 1 や達成条件 2 の情報が含まれている。

【0034】

外部 I/F 部 258 は、通信インタフェース回路、コネクタ、等で構成され、電源部 2 50

５９フィーバーバッテリーへの充電回路、過電流過電圧保護回路、等で構成される。表示部２５６はユーザに対して遊技機アプリに基づく各種画面や表示情報を提供する部位であり、ＬＣＤドライバ、ＬＣＤ表示デバイス等で構成される。

【００３５】

操作部２５７は、電話番号やアルファベット、仮名文字、記号、絵文字等の入力に使用されるボタンや、画面上でカーソルを移動させたりメニュー項目の選択等に使用される回転機能及びプッシュボタン機能を備えたジョグダイヤル等の操作子、電話の発着信、電源オン／オフなど、ユーザにより操作される各種のキーやボタン、ダイヤルからなる。尚、カーソル操作やメニュー項目の選択等に使用される操作子はジョグダイヤルに限定されないことは言うまでもない。

10

【００３６】

次に、本実施例において用いたサーバコンピュータ１００について、図２に基づき説明すると、サーバコンピュータ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、後述する記憶装置１０４に記憶された処理プログラムに基づいて該サーバコンピュータ１００が実施する各種処理等を実施する中央演算処理装置（ＣＰＵ）１０２や、該ＣＰＵ１０２が行う各種処理に使用されるワークメモリ等として使用されるＲＡＭ１０３や、時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１０５、携帯電話通信網１１を介して、各携帯電話機２００とのデータ通信を行う第１通信部１０６と、リモートクライアント端末１５０とのデータ通信を行う第２通信部１０７と、ハードディスク装置等から成り、前記ＣＰＵ１０２が実施する携帯電話機２００とのデータの送受（セッション）を管理するセッション管理処理や、遊技機アプリの配信処理や遊技進行情報送信処理等の各種処理を実施するための処理プログラムや、公式サイトを構築・運営するための各種コンテンツファイルや各種ＨＴＭＬデータ等から成るＷＷＷ（ワールドワイドウェブ）データ等の各種データが記憶された記憶装置１０４と、が接続された比較的高速の演算処理が可能なコンピュータとされている。

20

【００３７】

記憶装置１０４には、図４に示す公式サイト会員情報テーブルが記憶され、該公式サイト会員情報テーブルには、本発明の利用者端末となる携帯電話機２００を個々に識別可能な情報となる携帯電話番号に対応付けて、各会員（利用者）が遊技機アプリによる遊技における遊技結果である、該遊技にて獲得した玉数やメダル数に基づくポイントの累計であるフィーバー（Ｆ）ポイントとともに、会員の氏名、生年月日、職業、住所や電子メールアドレスを含む各サイト会員の属性情報とが記憶されている。

30

【００３８】

つまり、本実施例の記憶装置１０４の公式サイト会員情報テーブルには、端末識別情報となる携帯電話番号に対応付けて当該携帯電話機２００（利用者端末）において実行された遊技機（遊技）アプリケーションプログラムによる遊技結果に関する遊技結果情報であるフィーバーポイント数が記憶されており、該公式サイト会員情報テーブルを記憶する記憶装置１０４によって本発明の遊技結果情報記憶手段が形成されている。

【００３９】

また、本実施例の公式サイトの利用は有料とされており、該利用は月毎に更新が必要とされるため、各会員（利用者）の次回更新日と、当該会員の会員資格が有効であるか否かの資格情報が携帯電話番号に対応付けて記憶されており、サーバコンピュータ１００はアクセスしてきた携帯電話機２００の利用者が会員であるか否か、並びに会員資格が有効であるか否かを判定できるようになっている。

40

【００４０】

尚、本実施例のサーバコンピュータ１００は公式サイトを構成するサーバであり、アクセスに際してアクセスしてきた携帯電話機２００の携帯電話番号を携帯電話通信網１１から取得することが可能とされているので、端末識別情報として携帯電話番号としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら端末識別情報として携帯電話機２００に記憶されている機器ＩＤや、該携帯電話機２００を所持する会員に付与された会員ＩＤ

50

であっても良い。

【0041】

また、記憶装置104には、図5(a)に一部略示するように、サーバコンピュータ100にて提供される公式サイトである「パワ××ワールド」を提供する遊技機メーカーが上市したパチンコ機の各機種の内、主たる機種を個々に識別可能な機種IDに対応付けて、そのパチンコ機の機種名や、タイプ、大当たり確率、確変時確率、時短突入率、時間回数、賞球数、平均出玉等の各種のパチンコ機1の特性に関する本発明における機種情報となる台データが記憶されているとともに、該パチンコ機の台画像データファイルへのパスデータや、当該パチンコ機1の実践データコンテンツファイルへのパスデータや、当該パチンコ機の紹介ページファイルへのパスデータや、該パチンコ機における遊技を実際のパチンコ玉を使用することなく携帯電話機200にてシミュレーションにより疑似遊技することのできる遊技機アプリへのパスデータや、後述するイベントモード設定画面において受付けた設定内容が所定形式にて記述された定義データであって、該遊技機アプリの起動時にイベントモードが選択された際に送信される遊技進行情報を生成するための進行情報定義データへのパスデータや、当該パチンコ機に使用されているキャラクタの映像を含む携帯電話機200に使用可能な待受画像コンテンツファイルへのパスデータや、当該パチンコ機において使用されている演出音楽から成る携帯電話機200に使用可能な着メロコンテンツファイルのパスデータや、当該パチンコ機1におけるリーチアクションの映像(ムービー)を含むリーチアクションコンテンツファイルへのパスデータが記憶されているパチンコ台データテーブルが記憶されており、これら台データや台画像データが、後述する「○○○ミュージアム」のコーナーにおいて、当該機種名が選択されることにより配信される機種情報ページにおいて遊技者の携帯電話機200に配信されるとともに、後述する「アプリでフィーバー」のコーナーにおいて各機種名が選択されることにより、該選択された機種の遊技機アプリが携帯電話機200に配信されるようになっている。

【0042】

また、記憶装置104には、図5(b)に一部略示するように、該遊技機メーカーが上市しているスロットマシンの各機種の内、主たる機種を個々に識別可能な機種IDに対応付けて、そのスロットマシンの機種名や、タイプ、ビッグボーナス(BB)確率、レギュラーボーナス(RB)確率若しくはチャンレンジボーナス(CB)確率の台データが記憶されているとともに、当該スロットマシンの台画像データファイルへのパスデータや、当該スロットマシンの実践データコンテンツファイルへのパスデータや、該スロットマシンの紹介ページファイルへのパスデータや、該スロットマシンにおける遊技を実際のメダルを使用することなく携帯電話機200にてシミュレーションにより疑似遊技することのできる遊技機アプリへのパスデータや、後述するイベントモード設定画面において受付けた設定内容が所定形式にて記述された定義データであって、該遊技機アプリの起動時にイベントモードが選択された際に送信される遊技進行情報を生成するための進行情報定義データへのパスデータや、当該スロットマシンに使用されているキャラクタの映像を含む携帯電話機200に使用可能な待受画像コンテンツファイルへのパスデータや、当該スロットマシンにおいて使用されている演出音楽から成る携帯電話機200に使用可能な着メロコンテンツファイルのパスデータや、当該スロットマシンにおけるリーチアクションの映像(ムービー)を含むリーチアクションコンテンツファイルへのパスデータが記憶されるパチスロ台データテーブルが記憶されており、これら台データや台画像データが、後述する「○○○ミュージアム」のコーナーにおいて、当該機種名が選択されることにより配信される機種情報ページにおいて遊技者の携帯電話機200に配信されるとともに、後述する「アプリでフィーバー」のコーナーにおいて各機種名が選択されることにより、該選択された機種の遊技機アプリが携帯電話機200に配信されるようになっている。

【0043】

また、記憶装置104には、前記各コンテンツファイルに加えて、図2に示すように、サーバコンピュータ100により構築される「パワ××ワールド」サイトにて提供される各コンテンツファイル、具体的には、攻略法各コンテンツファイル、Q&Aコンテンツフ

ファイル、メールマガジンコンテンツファイル、用語集コンテンツファイル、お知らせコンテンツファイル等の各種コンテンツファイルが記憶されているとともに、その他、進行情報定義データやこれら各コンテンツの配信や携帯電話機200とのセッション管理等に使用される各種データが記憶されている。

【0044】

これら記憶装置104に記憶されているデータの変更や、新規の遊技アプリや配信ページのアップロードや設定変更等については、サーバコンピュータ100にローカルに接続されているリモートクライアント端末150において実施することができる。

【0045】

ここで、本実施例のリモートクライアント端末150において、各機種種の進行情報定義ファイルを変更するためのイベントモード設定を実施する流れについて、図6を用いて説明すると、例えば、図17(a)に示すアプリイベント情報ページにおいて告知されているように、8月13日から8月18日の期間においてお宝台イベントを実施する場合には、所定操作を実施することで、図6に示すイベントモード設定画面を表示させて、設定内容を入力し、該宝台イベントの対象機種、つまり、図17(b)に示す暗号クイズページにて暗示されている機種である○×シーサーの進行情報定義ファイルを更新する。

10

【0046】

この本実施例のリモートクライアント端末150において表示されるイベントモード設定画面には、図6に示すように、イベント期間を設定するための期間設定部と、対象機種を選択設定するための機種設定部と、各実績条件毎に進行制御内容を設定する進行制御内容設定部と、達成条件並びに該達成条件が達成された後に適用する進行制御内容を設定する達成条件設定部と、「クリア」、「設定」の各選択入力部が設けられている。

20

【0047】

このイベントモード設定画面において上述した宝台イベントの設定をする場合には、該宝台イベントの期間である8月13日から8月18日の期間を期間設定部にて選択指定するとともに、対象機種である○×シーサーを機種設定部において選択指定する。

【0048】

そして、進行制御内容設定部において利用者の遊技実績であるフィーバー(F)ポイントの条件と、該条件を満たす利用者に対して適用させる進行制御の内容を選択指定する。

【0049】

具体的には、対象機種である○×シーサーは、図12に示すように、スロットマシンの遊技機アプリであるので進行制御の内容を各入賞役の当選確率が決定される設定値とし、フィーバー(F)ポイントが5000未満で少ない利用者に対しては、短期間に多くのフィーバー(F)ポイントを獲得できるようにするために設定値6を選択し、フィーバー(F)ポイントが5000以上50000未満である利用者に対しては、効率良くフィーバー(F)ポイントを獲得できるようにするために設定値5を選択し、フィーバー(F)ポイントが50000以上と比較的多い利用者に対しては、設定値4を選択することで、利用者の遊技実績に応じて設定内容を変更する。

30

【0050】

尚、これら進行制御内容設定部において選択指定できる進行制御の内容としては、上記した設定値以外に、遊技機アプリがパチンコの遊技機アプリである場合であれば大当たり確率(確率1~確率5)や、釘の調整度合いである釘モード(大開放3、中開放2、小開放1)や、通常では発生しない特別ボーナスや特別大当りを追加する特別ボーナスや特別大当たり追加モード(適用1、非適用0)等が可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これ以外の進行制御の内容を選択指定可能としても良い。

40

【0051】

そして、長期間に渡り遊技した利用者の興趣を、遊技に多様性を付与して向上させたい場合には、達成条件設定部にて達成条件と対応する進行制御内容を設定する。

【0052】

具体的な達成条件としては、図6に示すように、遊技機アプリがスロットマシンの遊技

50

機アプリである場合には、所定メダル数である1000メダルの獲得（所持メダルが1500以上）や、所定回数である10回のビッグボーナス（BB）の発生等の条件が選択可能とされ、遊技機アプリがパチンコの遊技機アプリである場合には、所定玉数である5000玉の獲得や、所定回数である10回の大当りの発生等の条件が選択可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これ以外の達成条件、例えばパチンコであれば連荘回数5回等を選択指定可能としても良い。

【0053】

そして、指定した各達成条件に対応する進行制御の内容を選択指定する。具体的に遊技機アプリがスロットマシンの遊技機アプリである場合には図6に示すように、BB回数10回に対応する進行制御の内容としてメダル倍増の進行制御、つまり、それ以降のゲームにて獲得するメダル数として通常の2倍のメダル数が付与される制御を選択し、1000メダルの獲得に対応する進行制御の内容として、更に設定値を1段階アップさせる制御を選択することができる。尚、遊技機アプリがパチンコの遊技機アプリである場合には、同様に、入賞により付与される賞球数を倍増する進行制御、つまり、それ以降の遊技にて獲得する賞球数として通常の2倍の賞球数が付与される制御や、大当りの当選確率をアップさせる制御を選択することができる。

10

【0054】

そして、これらの選択指定による設定内容の入力を実施した後、画面下方の「設定」の選択入力部を選択入力することで、該イベントモード設定画面において受け付けられた設定内容が所定の記述形式にて記述された進行制御定義データが生成され、該イベントモード設定画面において受け付けられた機種である「○×シーサー」に対応して前述したパチスロ台データテーブルに記憶されている進行制御定義データが、該生成された進行制御定義データに更新されることで、各機種毎にイベントモード設定画面にて設定された設定内容を特定できるようになっている。

20

【0055】

尚、イベントモード設定画面においてイベントモードの対象機種として選択されていない機種に関しては進行制御定義データが生成されないもので、これら進行制御定義データが存在しない機種も存在する。

【0056】

つまり、本実施例のリモートクライアント端末150においては、遊技機（遊技）アプリケーションプログラムによる遊技（ゲーム）の進行制御に関する設定である進行制御内容を、各遊技機（遊技）アプリケーションプログラム毎（機種毎）に受け付けており、該リモートクライアント端末150によって本発明の設定受付手段が形成されている。

30

【0057】

また、本実施例のリモートクライアント端末150においては、達成条件の設定並びに該達成条件の成立後における遊技の進行制御に関する達成後設定となる達成条件1、2に対応する進行制御内容を受け付けている。

【0058】

ここで、本実施例の「パワ××ワールド」サイトについて、図14～図20を用いて、以下に説明する。

40

【0059】

まず、利用者が携帯電話機200からサーバコンピュータ100にて構築された「パワ××ワールド」サイトにアクセスすると、図14に示すトップページが配信されて表示部256に表示される。

【0060】

本実施例のトップページには、図14に示すように、その先頭に、パワ××ワールドのロゴ画像とサイト名、並びに「…配信開始」等の新たにダウンロード可能となった機種の告知情報が表示されている。

【0061】

そして、告知情報の下方には、該トップページ内に設けられた各コーナーにリンクされ

50

たコーナー名が表示されている。

【0062】

具体的に、本実施例のトップページ内には、図14に示すように、パチンコ並びにパチスロ（スロットマシン）の各種遊技機アプリをダウンロード可能な「アプリでフィーバー」のコーナーと、当該サイトを提供する遊技機メーカーにより上市されている実際の各遊技機に関する各種の情報を閲覧可能な「〇〇〇情報局」のコーナーと、上市されている各機種コンテンツやカレンダーを取得可能な「〇〇〇ミュージアム」のコーナーと、利用者が所有しているフィーバー（F）ポイントを使用して各種のプレミアムコンテンツを取得できる「フィーバーポイントコーナー」と、サイトの利用方法や、利用者が所有するフィーバー（F）ポイント数の確認や、遊技機アプリの対応機種の情報を閲覧可能な図示しない「サポートコーナー」や、サイト会員への入会または退会の手続きを行うための「会員登録／削除コーナー」が設けられており、前述のリンクを選択することにより、選択されたコーナーへ迅速に移動できるようになっている。

10

【0063】

また、各コーナーへのリンク表示の下方には、特殊な告知がある場合に、該告知の専用ページにリンクされた告知バナーや、現在実施中のアプリイベントの内容を告知するアプリイベント情報や、更新のあった日付とその項目から成る更新情報とが表示される。

【0064】

上述した各コーナーの内、「〇〇〇情報局」のコーナーには図14に示すように、新しく上市された新機種の遊技機の台画像と遊技機名並びにコメントが表示されているとともに、詳細ページへのリンクが表示され、該リンクを選択することにより配信される詳細ページにおいて、これら新機種の遊技機に関する詳細情報、例えば、大当り確率或いはボーナス当選確率や、払出玉数や小役の種類等の遊技性に関する情報等を容易に取得できるようになっている。

20

【0065】

また、これら新機種紹介の下方には、「最新パチンコ・パチスロ情報」のリンクメニューと、「パチンコ情報」のリンクメニューと、「パチスロ・パロット情報」のリンクメニューと、「ゲーム情報」のリンクメニューが表示されており、「最新パチンコ・パチスロ情報」のリンクメニューを選択することで、新機種以外の遊技機で、比較的新しいパチンコ機種或いはパチスロ機種に関する情報を一覧から選択することで取得することができ、「パチンコ情報」のリンクメニューを選択することで、当該サイトを提供するメーカーにより既に上市されたパチンコに関する情報を、検索により取得することができ、また、「パチスロ・パロット情報」のリンクメニューを選択することで、当該サイトを提供するメーカーにより既に上市された通常のメダルを用いて遊技するスロットマシン或いはパチンコ球を用いて遊技するスロットマシンに関する情報を、検索により取得することができ、「ゲーム情報」のリンクメニューを選択することで、後述するアプリでフィーバーコーナーにおいて配信可能とされている各種のミニゲーム（図15（a）参照）に関する情報（操作方法や遊技方法等）を一覧から選択することで取得できるようになっている。

30

【0066】

また、「〇〇〇ミュージアム」のコーナーには、図14に示すように、各携帯電話機200において使用可能な、新しく配信された今月である8月のカレンダーの待受け画面のダウンロードページへのリンクが表示されているとともに、各コンテンツの種別メニュー、具体的には、「ムービー」、「待受け」、「カレンダー」、「着メロ」、「着ボイス」のリンクメニューが表示されており、利用者は入手したいコンテンツが該当するリンクメニュー、例えば「着メロ」を選択した後、所望する機種、例えば「〇〇パワフル」を検索して指定することにより、該指定した機種である「〇〇パワフル」の所望するコンテンツである「着メロ」を取得することができる。

40

【0067】

また、「フィーバーポイント」のコーナーには、図14に示すように、「□□ちゃん

50

プレミアムショップ」のリンクメニューや、「プレミアム待受け」のリンクメニューや、「スペシャル着メロ」のリンクメニューや、「プレゼント応募」のリンクメニューが設けられており、利用者が所有しているフィーバーポイントを使用して、前述した〇〇〇ミュージアムのコーナーにて提供されるコンテンツよりも希少性が高いプレミアムコンテンツやプレゼント抽選への応募を実施できるようになっている。

【0068】

また、「会員登録／削除」のコーナーには、図14に示すように、「入会（会員登録）」のリンクメニューや、「退会（会員削除）」のリンクメニューが設けられており、入会手続きや、退会手続きを実施できるようになっている。

【0069】

また、「アプリでフィーバー」のコーナーには図14に示すように、コーナーの先頭部に、新しくダウンロード可能となった遊技機アプリの台画像と遊技機名並びにコメントが表示されているとともに、当該遊技機アプリのダウンロードページへのリンクが表示され、これら新しくダウンロード可能となった遊技機アプリのダウンロードを容易に実施できるようになっている。

【0070】

また、これら新しくダウンロード可能となった機種種の紹介情報の下方位置には、ダウンロード件数が比較的多い人気の遊技機アプリの名称が「絶好調配信中」のアプリとして表示されており、これら各遊技機アプリの名称を選択することで、該選択した機種種の遊技機アプリのダウンロードページへ移行できるようになっている。

【0071】

また、コーナー下方には、新しくダウンロード可能となった機種や絶好調配信中機種ではない、その他の機種種の遊技機アプリを検索してダウンロードするための「その他のアプリはこちら」のリンク表示が設けられているとともに、遊技機アプリのイベントモードで高設定や高確率等が得られるアプリイベントに関する情報を含む後述するアプリイベント情報ページへのリンク表示が設けられている。

【0072】

該コーナーにおける「アプリでフィーバー」の表示を選択した場合には、図15(a)に示すアプリでフィーバー専用ページに移行する。

【0073】

このアプリでフィーバー専用ページには、パチンコアプリ、パチスロ・パロットアプリ、ミニゲームアプリの各種別毎に、ダウンロード数が比較的多い3つのアプリが選択可能に表示されているとともに、各種別毎にダウンロード可能とされた総アプリ数のリンク表示が設けられており、これら総アプリ数のリンク表示を選択することで、直接選択可能に表示されている3つのアプリ以外の他のアプリを。一覧から指定してダウンロードすることができるようになっている。

【0074】

また、アプリでフィーバー専用ページにもトップページにおける「アプリでフィーバー」のコーナーと同様に、「アプリイベント情報」のリンク表示が、ページの先頭部に設けられており、該リンク表示を選択することで、図17(a)に示すアプリイベント情報ページに移行できるようになっている。

【0075】

この本実施例のアプリイベント情報ページには、図17(a)に示すように、その当月において実施中であるアプリイベントに関する情報が表示されるようになっている。

【0076】

具体的には、その当日が8月14日であれば、実施中のアプリイベントは、「暗号クイズ、お宝台はこれだ！」のお宝台イベントであることが判る。

【0077】

この「お宝台はこれだ！」の表示は、図17(b)に示す暗号クイズページにリンクされており、該表示を選択することで暗号クイズページが配信され、該暗号クイズページの

10

20

30

40

50

ヒントから、お宝台の機種を推定することができる。

【0078】

つまり、図17(b)に示す暗号クイズページのヒントであれば、沖縄にちなんだ機種が該当することが推定でき、沖縄において守り神であるシーサーが登場する「○×シーサー」がお宝台の機種であると推定することができ、該推定したお宝台である「○×シーサー」の遊技機アプリをダウンロードして後述するイベントモードを選択することにより、高設定によるゲームが実施できることで、多くのフィーバーポイントを獲得できることになる。

【0079】

つまり、本実施例のサーバコンピュータ100は、設定受付手段となるリモートクライアント端末150においてアプリイベントの対象機種として設定を受付けた遊技機（遊技）アプリケーションプログラムの機種（種類）を示唆する示唆情報となる暗号クイズページを、携帯電話機200（利用者端末）からのアクセスに応じて該携帯電話機200（利用者端末）に配信している。

10

【0080】

また、その当日が8月28日であれば、実施中のアプリイベントが、設定値4以上が確定である4、5、6祭りであることが判り、パチンコ、パロットの遊技機アプリを実施して、イベントモードを選択することで、機種に関係なく、設定値4以上の高設定によるゲームが実施できることで、多くのフィーバーポイントを獲得できることになる。

【0081】

20

尚、図15(a)に示すように、アプリでフィーバー専用ページの末尾には、「フィーバーポイント対応アプリ一覧」のリンク表示が設けられており、該リンク表示を選択することで、遊技により獲得したメダル或いは持ち玉をフィーバーポイントとしてサーバコンピュータ100に保存できる遊技機アプリの機種名一覧が表示されることで、所望する遊技機アプリがフィーバーポイントを保存できる遊技機アプリであるか否かを、該「フィーバーポイント対応アプリ一覧」のリンク表示を選択することにより確認できるようになっている。

【0082】

このアプリでフィーバー専用ページにおいて、パチスロ・パロットアプリの項目に表示されている、例えば、「○×シーサー」のリンク表示を選択した場合には、図15(b)に示すアプリダウンロード(DL)ページが配信されて表示部256に表示される。尚、トップページの「アプリでフィーバー」コーナーおける「○×シーサー」のリンク表示を選択した場合も同様に、図15(b)に示すアプリダウンロード(DL)ページが配信される。

30

【0083】

このアプリダウンロード(DL)ページには、機種名である「○×シーサー」と、該機種のキャラクタであるシーサー画像とが表示されるとともに、該遊技機アプリがフィーバーポイント対応アプリであることが表示される。

【0084】

そして、「◆アプリ紹介」、「◆モードの説明」、「◆基本操作」、「◆ダウンロード時の注意」、「◆通信について」、「◆アプリ仕様」、「◆初回起動について」、「◆アプリ対応状況」の各選択メニューと、「ダウンロードはこちら★500KB版アプリ」のダウンロード用メニューとが設けられている。

40

【0085】

これら選択メニューの内、「◆アプリ紹介」のメニューを選択した場合には、図15(c)に示すアプリ紹介ページが配信されて表示部256に表示される。

【0086】

このアプリ紹介ページには、アプリダウンロード(DL)ページと同様に機種名と該機種のキャラクタであるシーサー画像に加えて、当該遊技機アプリの大まかな解説と画像を含む特徴点の簡単な紹介が表示される。尚、簡単な紹介の各項目には、「>>詳細はこちら

50

ら」のリンク表示が設けられており、該リンク表示を選択することで、対応する紹介項目に関する詳細な情報、例えば、紹介項目の内容が完全告知であれば、完全告知において表示されるシーサー画像の種類と、ボーナスや小役に当選している確率等の詳細な情報を含む詳細ページに移行できる。

【0087】

また、アプリ紹介ページの下方には、該遊技機アプリを実行可能な携帯電話機200の機種情報である「●対応端末」の情報が表示されており、利用者は、自身の携帯電話機200が対応機種であるか否かを、ダウンロードする以前において確認できるようになっており、これら対応機種であるか否かを確認した後、該ページ下部の「アプリダウンロードはコチラ」のリンクメニューを選択することで、ダウンロードを実施できるようになっている。

10

【0088】

これら「アプリダウンロードはコチラ」のリンクメニューを選択した場合や、前述したダウンロードはこちら★500KB版アプリ」のリンクメニューを選択した場合には、サーバコンピュータ100は、携帯電話機200に対して、携帯電話番号と携帯電話機の機種情報の送信を要求して、携帯電話番号と携帯電話機の機種情報を携帯電話機200から取得する。

【0089】

そして、取得した携帯電話番号が公式サイト会員情報テーブルに記憶されており、該携帯電話番号に対応する資格データに基づいて、該利用者の会員資格が有効であるか否かを判定する。

20

【0090】

会員資格が有効でない場合、若しくは会員でない場合には、16(b)に示す会員エラーページを配信して、会員登録または継続手続きが必要であることを利用者に通知する。

【0091】

尚、会員エラーページには、16(b)に示すように、お試しアプリ（遊技機アプリからモード選択やポイント保存等の機能を除いた簡易版であって、利用回数が制限されたもの）をダウンロードする「お試しコーナー」へのリンク表示が設けられており、該お試しコーナーにおいてお試しアプリをダウンロードして実行することにより、これらお試しアプリによる遊技を試した後に会員登録を実施できるようになっている。

30

【0092】

一方、会員資格が有効である場合には、さらに、取得した携帯電話機の機種情報から、当該機種がダウンロードする遊技機アプリの対応機種であるか否かを判定し、対応機種でない場合には、図16(c)に示す対応機種エラーページを配信して、ダウンロードする遊技機アプリの対応機種ではないことを利用者に通知する。

【0093】

尚、対応機種エラーページにも、16(c)に示すように、「アプリ対応状況はこちら」のリンク表示が設けられており、該リンク表示を選択することで、該遊技機アプリを実行可能な携帯電話機200の機種名一覧が表示されることで、該遊技機アプリを実行可能な携帯電話機200の機種名を確認できるようになっている。

40

【0094】

会員資格が有効であって対応機種である場合に限ってサーバコンピュータ100は、図16(a)に示すダウンロード確認ページを配信する。このダウンロード確認ページには、ダウンロードする遊技機アプリの機種名と、「ダウンロードしますか?」の確認メッセージとが表示されているとともに、「ダウンロード(500KB)」のリンク表示が設けられており、該リンク表示を選択することで、表示されている機種名の遊技機アプリのダウンロード(配信)が開始され、該ダウンロード(配信)された遊技機アプリが携帯電話機200のメモリ部260に記憶される。

【0095】

つまり、本実施例のサーバコンピュータ100は、オープンコンピュータネットワーク

50

である携帯電話通信網 11 に接続されるとともに利用者が操作可能とされた携帯電話機 200 において遊技を実施可能とする複数機種（種類）の遊技機（遊技）アプリケーションプログラムを、携帯電話通信網 11 を介して携帯電話機 200 に配信している。

【0096】

また、図 15（b）に示すアプリダウンロード（DL）ページにおける選択メニューの内、「◆モードの説明」のメニューを選択した場合には、選択された機種の遊技機アプリにおいて選択可能なモードに関する説明文を含む、図 15（d）に示すモード説明ページが配信されて表示部 256 に表示される。

【0097】

具体的に「○×シーサー」の場合であれば、図 15（d）に示すように、イベントモードと通常モードの 2 つのモードを選択できることが判り、これらモードの内、イベントモードは、アプリイベントに参加することで効率良くポイントを獲得できるモードであり、アプリイベントに対応するモードであることが判り、通常モードは、サーバコンピュータ 100 との通信が発生しないので、じっくりゲームすることができるモードであることが判る。

10

【0098】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆基本操作」のメニューを選択した場合には、該遊技機アプリである「○×シーサー」の基本的な操作方法の説明、具体的には、どのキーにより何の操作ができるかの説明文を含む説明ページが配信されることで、ダウンロード前に遊技機アプリの操作方法を把握することができる。

20

【0099】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆ダウンロード時の注意」のメニューを選択した場合には、電波状況によりダウンロードが正常に終了しない場合があり、この場合には、一旦ダウンロードしたアプリを削除した後、再度ダウンロードする必要がある等のダウンロード注意ページが配信される。

【0100】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆通信について」のメニューを選択した場合には、ダウンロードに際してパケット通信料金が別途発生する説明文や、初回起動時やイベントモードや保存時において通信が発生する説明文と、アプリのサイズ（KB）に応じたおおよそのパケット通信料金等を含む通信説明ページが配信される。

30

【0101】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆アプリ仕様」のメニューを選択した場合には、実機と比較して遊技機アプリが異なる点や、携帯電話機の性能によっては、変動表示の速度等が遅くなる場合がある等の説明文を含むアプリ仕様ページが配信される。

【0102】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆初回起動について」のメニューを選択した場合には、サーバとの通信が発生するため、起動に時間がかかる場合があることの説明文等を含む初回起動説明ページが配信される。

【0103】

また、アプリダウンロード（DL）ページにおける「◆アプリ対応状況」のメニューを選択した場合には、ダウンロードしよとしている携帯電話機の自機種や他の機種において利用可能な遊技機アプリのリストを含むアプリ対応状況ページが配信される。

40

【0104】

つまり、本実施例のサイトにおいては、サイトにアクセスしてその時点において実施しているアプリイベントを把握し、該アプリイベントの対象となる遊技機アプリをダウンロードして（既にダウンロード済みである場合には不要）実行し、イベントモードを指定することで、通常モードとは異なり、高設定値による遊技が可能となることで、フィーバーポイントを効率良く獲得することができるようになっている。

【0105】

50

そして、このようにして獲得したフィーバーポイントは、前述した「フィーバーポイント」のコーナーにおける各メニューを選択することで使用することができる。

【0106】

具体的に、「フィーバーポイント」のコーナーにおける「□□ちゃんのプレミアムショップ」のリンクメニューを選択した場合には、図18(a)に示すプレミアムショップページが配信される。

【0107】

このプレミアムショップページには、図18(a)に示すように、該利用者が現時点において所有するフィーバーポイントが表示されるとともに、新着のコンテンツの一覧を含む新着コレクションページにリンクされた「新着コレクションはコチラ」の表示メニューと、「1. プレミアム待受け」、「2. F××SH待受け」、「3. スペシャル着メロ」のリンクメニューが設けられている。

【0108】

つまり、プレミアムショップページでは、「フィーバーポイント」のコーナーにおけるプレゼント応募以外のリンクメニューが含まれており、これらのリンクメニューのコンテンツにフィーバーポイントを使用できるとともに、これら「フィーバーポイント」のコーナーにおいて取得可能な多数のプレミアムコンテンツの内、新着のコンテンツを上述の「新着コレクションはコチラ」のリンクメニューを選択することにより、容易に把握して取得することができるようになっている。

【0109】

このプレミアムショップページにおける「1. プレミアム待受け」のリンクメニューを選択した場合には、図18(b)に示すプレミアム待受けページに移行し、その時点において配信可能とされているプレミアム待受けコンテンツの一覧が選択可能に表示される。

【0110】

このプレミアム待受けページにおいて利用者は、所望する待受けコンテンツ、例えば、「プールサイド〜□□ちゃん」を選択した場合には、サーバコンピュータ100において、該待受けコンテンツが再ダウンロードであるか否か、当該利用者が会員であるか否か、会員が所有するフィーバーポイント数が、選択されたコンテンツの配信に必要なフィーバーポイント数以上残存しているか否かが判定される。

【0111】

まず、再ダウンロード（既に選択された待受けコンテンツのダウンロードの履歴がある場合）である場合には、当該会員の資格が有効であるか否かを、待受けコンテンツの選択によって携帯電話機200から送信されるHTTPリクエストのヘッダに付加されている携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブルに記憶されている資格データに基づいて特定し、会員資格が有効である、つまり、有料会員である場合には、ポイントを減算することなく該待受けコンテンツを配信する。

【0112】

また、再ダウンロードであって、当該会員の資格が無効である場合には、該会員が所持しているフィーバーポイント数が、該待受けコンテンツの配信に必要なポイント数以上であるか否かを判定し、配信に必要なポイント数以上である場合において、図18(c)に示すダウンロードページを配信することで、該ダウンロードページが携帯電話機200の表示部256に表示される。

【0113】

また、再ダウンロードでない場合には、当該利用者が会員であるか否かを、待受けコンテンツの選択によって携帯電話機200から送信されるHTTPリクエストのヘッダに付加されている携帯電話番号が公式サイト会員情報テーブルに記憶されているか否かにより特定し、記憶されている場合には、該記憶されている携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブルに記憶されているフィーバーポイント数が、該待受けコンテンツの配信に必要なポイント数以上であるか否かを判定し、配信に必要なポイント数以上である場合においても、図18(c)に示すダウンロードページを配信することで、該ダウンロード

10

20

30

40

50

ページが携帯電話機 200 の表示部 256 に表示される。

【0114】

尚、該利用者が所持するフィーバーポイント数が、該待受けコンテンツの配信に必要なポイント数以上でない場合には、図 19 (c) に示すポイントエラーページと同様のページが配信されて、該待受けコンテンツの配信に必要なポイントが不足していることを利用者に告知し、該利用者が会員でない場合には、図 19 (d) に示す会員登録エラーページが配信されて、該待受けコンテンツの配信には会員登録が必要であることを利用者に告知する。

【0115】

図 18 (c) に示すダウンロードページが配信されて携帯電話機 200 の表示部 256 に表示された場合に利用者は、該ダウンロードページに含まれる待受けコンテンツの名称と、該待受けコンテンツの配信に必要とされるフィーバーポイント数とを確認し、該フィーバーポイント数を使用しても待受けコンテンツの配信を受けたい場合において、該ダウンロードページに表示されている「ダウンロード」のリンク表示を選択する。

【0116】

この「ダウンロード」のリンク表示を選択に応じてサーバコンピュータ 100 は、該選択されたプレミアム待受けコンテンツを記憶装置 104 から読み出して配信するとともに、該利用者の携帯電話機 200 の携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブルに記憶されているフィーバーポイント数から、該プレミアム待受けコンテンツの配信に必要なポイント数、例えば 1000 P を減算更新するとともに、該コンテンツのダウンロード履歴を携帯電話番号に対応付けて更新記憶する。

【0117】

尚、プレミアムショップページにおける「1. プレミアム待受け」のリンクメニュー以外の「2. F××SH 待受け」、「3. スペシャル着メロ」のリンクメニューを選択した場合にも、上述した「1. プレミアム待受け」を選択した場合と同様に、再ダウンロードであるか否かや、配信に必要なポイント数が存在するか否かや、会員であるか否か等がサーバコンピュータ 100 にて判断されて、選択された各プレミアムコンテンツの配信の可否が判断されて、配信可と判断されることにより当該プレミアムコンテンツが配信される。

【0118】

一方、「フィーバーポイント」のコーナーにおける「プレゼント応募」のリンクメニューを選択した場合には、図 19 (a) に示すプレゼント応募ページが配信されて携帯電話機 200 の表示部 256 に表示される。

【0119】

このプレゼント応募ページには、図 19 (a) に示すように、該利用者が現時点において所有するフィーバーポイントが表示されるとともに、その当月において提供される各プレゼントの画像と提供数と当該プレゼントの応募に必要なフィーバーポイント数とを含むプレゼントの一覧が表示されており、利用者は、その当月において応募可能なプレゼントと応募に必要なフィーバーポイント数とを確認することができる。

【0120】

このプレゼント一覧において応募したいプレゼントが存在する場合において利用者は、該応募したいプレゼントの名称、例えば、「プレミアムライター 3 点セット」を選択すれば良く、該選択に応じて図 19 (b) に示すプレゼント詳細ページが配信される。

【0121】

このプレゼント詳細ページには、図 19 (b) に示すように、選択したプレゼントである「プレミアムライター 3 点セット」の拡大画像や、応募に必要なフィーバーポイント数の情報に加えて、該プレゼントの説明文等が含まれているとともに、ページ末尾に「応募画面へ」のリンク表示が表示されており、利用者は、該プレゼント詳細ページにてプレゼントの詳細な内容を確認した後、応募を行いたい場合には「応募画面へ」のリンク表示を選択する。

10

20

30

40

50

【0122】

該「応募画面へ」のリンク表示の選択によりサーバコンピュータ100は、当該利用者が会員であるか否かを、該「応募画面へ」のリンク表示の選択によって携帯電話機200から送信されるHTTPリクエストのヘッダに付加されている携帯電話番号が公式サイト会員情報テーブルに記憶されているか否かにより特定し、記憶されていない場合、つまり、当該利用者が会員でない場合には、図19(d)に示す会員登録エラーページを配信して、該応募には会員登録が必要であることを利用者に告知する。

【0123】

一方、携帯電話番号が公式サイト会員情報テーブルに記憶されている、つまり、当該利用者が会員である場合には、該記憶されている携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブルに記憶されているフィーバーポイント数が、該プレゼント応募に必要なポイント数、例えば100000ポイント以上であるか否かを判定し、応募に必要なポイント数以上でない場合には、図19(c)に示すポイントエラーページを配信して、該プレゼントの応募に必要なポイントが不足していることを利用者に告知する。

10

【0124】

また、当該利用者が会員であって、該利用者がその時点において所持しているフィーバーポイント数が、該プレゼント応募に必要なポイント数以上である場合には、応募可能と判断して、図20(a)に示す、応募に必要な各項目の入力部を含むプレゼント応募フォームページを配信して、応募の必要事項（ニックネーム、氏名、ふりがな、郵便番号、住所、電話番号、携帯メールアドレス）の受け付けを行う。

20

【0125】

尚、これら各必要事項の内、サイト会員の会員登録時において既に受け済みであって、公式サイト会員情報テーブルに記憶されている必要事項の内容（ニックネームや氏名や電子メールアドレス等）については、これら受け済みの必要事項が対応する必要事項の入力部に予め入力されたプレゼント応募フォームページが配信されることで、利用者（会員）が再度、これらの必要事項の入力を実施する面倒を解消できるようになっている。

【0126】

このプレゼント応募フォームページにおいて利用者は、未入力の必要事項、並びに入力済みとされた必要事項で変更のある必要事項を入力した後、ページ末尾に表示されている「確認画面へ」のリンク表示を選択する。

30

【0127】

該選択に応じてサーバコンピュータ100は、各入力部に入力された必要事項の内容を含む図20(b)に示す確認ページを生成して配信する。

【0128】

利用者は、この確認ページにおいて各必要事項の内容に間違いがある場合は、確認ページ末尾に表示されている「修正」のリンク表示を選択すれば良く、該「修正」のリンク表示によって、図20(a)に示すプレゼント応募フォームページが再度配信されることで、間違いがある必要事項の内容を修正することができる。

【0129】

一方、確認ページにおいて間違いがない場合は、ページ下方の「送信」のリンク表示を選択すれば良く、該「送信」のリンク表示を選択に応じて、応募対象のプレゼントへの応募履歴に、当該利用者の携帯電話番号を登録することで、当該利用者を応募対象のプレゼントの抽選対象として登録するとともに、該利用者の携帯電話機200の携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブルに記憶されているフィーバーポイント数、つまり、該利用者が所持するフィーバーポイント数から、プレゼント応募に必要なポイント数、例えば100000Pを減算更新するとともに、該減算後のフィーバーポイント数を含む図20(c)に示す応募完了ページを配信して、プレゼント応募が完了したと減算後の新たなフィーバーポイント数とを利用者に告知する。

40

【0130】

尚、サーバコンピュータ100は、プレゼント応募に必要なポイント数の減算更新に伴

50

い、確認ページにおいて入力された必要事項の内容と、該利用者の携帯電話機 200 の携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブルに記憶されているデータとを比較し、一致していない内容を確認ページにおいて入力された必要事項の内容に更新するようになっており、利用者の最新の情報が公式サイト会員情報テーブルに反映されるようになっている。

【0131】

トップページ内の「会員登録／削除」のコーナーにおいて「入会（会員登録）」のリンクメニューを選択した場合には、入会すると月額利用料が発生することを利用者に通知する図示しない利用料金報知ページが配信され、該利用料金報知ページにおいて「確認」の選択メニューが選択されたことを条件として、会員のニックネーム、氏名、ふりがな、郵便番号、住所、電話番号、携帯メールアドレス等の入力を受付ける図示しない会員登録ページが配信される。

10

【0132】

そして、該会員登録ページにおいて各必要事項を入力した後、該会員登録ページの末尾に設けられている「登録」の選択メニューを利用者が選択することに応じてサーバコンピュータ 100 は、該会員登録ページにおいて入力された各必要事項、並びに該携帯電話機 200 から送信される送信データのヘッダに付加されている携帯電話番号と、フィーバーポイントの初期値、並びに次回更新日（翌月の同日）、資格データ（有効）を新たに公式サイト会員情報テーブルに登録することで、該利用者が当該サイトを会員として利用することができるようになる。

20

【0133】

また、「会員登録／削除」のコーナーにおいて「退会（会員削除）」のリンクメニューを選択した場合には、会員削除するとフィーバーポイントが無効となる等の注意メッセージを含む図示しない退会注意ページが配信され、該退会注意ページにおいて「確認」の選択メニューが選択されたことを条件として、メールアドレスの入力を受付ける図示しない退会ページが配信される。

【0134】

そして、該退会ページにおいてメールアドレスを入力した後、該退会ページの末尾に設けられている「退会」の選択メニューを利用者が選択することに応じてサーバコンピュータ 100 は、携帯電話機 200 から送信される送信データのヘッダに付加されている携帯電話番号が公式サイト会員情報テーブルに存在し、且つ、該携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブルに記憶されているメールアドレスが、退会ページにおいて入力されたメールアドレスに一致することを条件に、該携帯電話番号並びに対応する各データを公式サイト会員情報テーブルから削除することで、該利用者は当該サイトを会員として利用できないようになる。

30

【0135】

ここで、本実施例におけるスロットマシンの遊技機アプリの処理内容について、スロットマシンの遊技機アプリである「○×シーサー」の遊技機アプリを例に、図 7～図 9 に基づいて以下に説明する。

【0136】

まず、利用者が、お宝台イベントの対象機種である「○×シーサー」の遊技機アプリを選択して起動すると、該遊技機アプリにより制御部 255 は、図 7 に示すように、モードの種別を受付ける起動処理（S1）を実施した後、該起動処理において選択されたモードに応じて設定された進行制御パラメータに基づいて進行が制御されたスロットマシンゲームを利用者が行うための遊技処理（S2）を実施し、所定の終了操作または所持メダル数（パチンコの場合には持ち玉）が 0 になったことにより終了処理（S3）を実施する。

40

【0137】

この本実施例の起動処理における処理内容を、図 8 に基づいて詳細に説明すると、起動処理においてはまず、図 12（a）に示すメニュー画面を表示する（Sk1）。

【0138】

50

このメニュー画面には、図12(a)に示すように、「イベントモード」の選択項目と、「通常モード」の選択項目とが設けられており、ジョグダイヤルを操作することによっていずれかのモードを選択可能とされている。

【0139】

次いで、Sk2→Sk9を巡回実施することで、利用者から、イベントモードの選択受け或いは通常モードの選択受けを検知するモード選択の受け付けの待機状態となる。

【0140】

利用者は、サーバコンピュータ100への接続が可能な基地局10との無線通信が良好な状況であって、サーバコンピュータ100との通信代金が発生してもお宝台イベントによる特典を利用したい場合にはイベントモードを選択すれば良く、利用者がイベントモードを選択した場合には該イベントモードの選択が、上記の待機状態のSk2のステップにおいて検知されてSk3のステップに進み、該遊技機アプリである「○×シーサー」の機種IDと、該携帯電話機200の携帯電話番号とを含み、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求をサーバコンピュータ100に対して送信した後、Sk4のステップに進んで、遊技進行情報の受信待ち状態に移行する。

【0141】

つまり、本実施例の制御部255が実施する起動処理におけるSk3のステップにおいては、遊技機（遊技）アプリケーションプログラムの起動を条件として、サーバコンピュータ100に対して、遊技機（遊技）アプリケーションプログラムの種類を特定可能な種類特定情報となる機種IDと、該携帯電話機200（利用者端末）を個々に識別可能な端末識別情報となる携帯電話番号を含み、遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求を送信しており、該Sk3のステップにより本発明の遊技進行情報送信要求送信ステップが形成されるとともに、該Sk3のステップを実行する制御部255によって、本発明の遊技進行情報送信要求送信手段が形成されている。

【0142】

この遊技進行情報送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ100は、図10に示す遊技進行情報送信処理を実施する。

【0143】

この遊技進行情報送信処理においてサーバコンピュータ100は、まず、受信した遊技進行情報送信要求を一時記憶した後（Sv1）、該遊技進行情報送信要求に含まれる携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブル（図4参照）に記憶されている会員資格のデータを特定した後（Sv2）、該特定した会員資格が有効であるかを確認（判定）する（Sv3）。

【0144】

該確認（判定）結果が有効でないとの結果である場合にはSv12のステップに進み、確認結果である確認NGを含む進行制御情報を生成した後、Sv10のステップに進むことで、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して該生成した進行制御情報を送信（返信）するとともに、Sv1にて一時記憶した遊技進行情報送信要求を削除して処理を終了する。

【0145】

一方、Sv3の確認（判定）結果が有効であるとの結果である場合にはSv4のステップに進み、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる機種IDに対応してパチンコ台データテーブル或いはパチスロ台データテーブルに記憶されている進行情報定義データのパスデータから特定される進行情報定義データが存在するか否かを判定する。つまり、当該機種IDの機種の遊技機アプリがイベントモードの対象機種であるか否かを判定する。

【0146】

該判定において進行情報定義データが存在しない場合には、Sv4からSv11のステップに進み、後述する通常モードの場合において遊技機アプリにより決定されるのと同様の手法により、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当たり確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御

10

20

30

40

50

パラメータを遊技機アプリにセットさせるための進行制御情報を生成した後、S v 1 0のステップに進むことで、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機 2 0 0 に対して該生成した進行制御情報を送信（返信）するとともに、S v 1 にて一時記憶した遊技進行情報送信要求を削除して処理を終了する。

【0 1 4 7】

S v 4 の判定において進行情報定義データが存在する場合、すなわち当該機種 I D の機種の遊技機アプリがイベントモードの対象機種である場合には S v 5 のステップに進み、該進行情報定義データを読み出して、該進行情報定義データに記述されている実施期間を特定する。

【0 1 4 8】

そして S v 6 のステップに進み、リアルタイムクロック（R T C）1 0 5 から取得したその時点の日付が該特定した期間内に該当するか否かを判定する。

【0 1 4 9】

その時点の日付が期間外である場合には S v 6 から前述した S v 1 1 のステップに進むことで、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータを遊技機アプリにセットさせるための進行制御情報を生成した後、S v 1 0 のステップに進むことで、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機 2 0 0 に対して該生成した進行制御情報を送信（返信）するとともに、S v 1 にて一時記憶した遊技進行情報送信要求を削除して処理を終了する。

【0 1 5 0】

一方、その時点の日付が期間内である場合には S v 6 から S v 7 のステップに進み、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブル（図 4 参照）に記憶されているフィーバー（F）ポイント数を特定する。

【0 1 5 1】

次に、S v 7 のステップにて特定したフィーバーポイント数と、S v 5 のステップにて読み出した進行情報定義データとから、特定したフィーバーポイント数に対応する遊技進行設定を決定する。

【0 1 5 2】

具体的には、図 6 のイベントモード設定画面に示す○×シーサーの場合であれば、S v 7 のステップにて特定した該利用者のフィーバーポイント数が例えば 1 0 0 0 P であれば、遊技進行設定として設定値 6 を決定し、利用者のフィーバーポイント数が例えば 7 0 0 0 P であれば、遊技進行設定として設定値 5 を決定し、利用者のフィーバーポイント数が例えば 6 0 0 0 P であれば、遊技進行設定として設定値 4 を決定する（S v 8）。

【0 1 5 3】

尚、ここでは、遊技機アプリがパチスロの遊技機アプリである○×シーサーであるので、設定値についての場合を例示しているが、遊技機アプリがパチンコの遊技機アプリである場合であれば、例えば、大当たり確率については、大当たり確率の低い確率 1 ～大当たり確率の高い確率 5 までの 5 つの大当たり確率の内、イベントモードの場合には、図 6 のイベントモード設定画面における設定に応じて、例えば、確率 4 または確率 5 がフィーバーポイント数に応じて決定され、図 6 のイベントモード設定画面においてアプリイベントの対象として設定されていない場合（対象機種でない場合や対象期間でない場合）や通常モードが選択された場合には、確率 1 ～確率 5 までの 5 つの大当たり確率の内の 1 つがランダムに決定され、釘モードについては、入賞しづらい釘モードであるモード 1（小開放）、入賞がややし易い釘モードであるモード 2（中開放）、入賞がし易い釘モードであるモード 3（大開放）の内、イベントモードの場合には、図 6 のイベントモード設定画面における設定に応じて、例えば、モード 3（大開放）、またはモード（中開放）2 がフィーバーポイント数に応じて決定され、図 6 のイベントモード設定画面においてアプリイベントの対象として設定されていない場合（対象機種でない場合や対象期間でない場合）や通常モードが選択された場合には、モード 1 ～モード 3 までの 3 つのモードの内の 1 つがランダムに決定される。

10

20

30

40

50

【0154】

そして、該決定した遊技進行設定に対応する進行制御パラメータである各設定値を該機種である○×シーサーの遊技機アプリにセットするための進行制御情報を生成する（Sv9）。尚、該生成の際、Sv5のステップにて読み出した進行情報定義データに、達成条件の定義記述が含まれている場合には、該記述されている達成条件の内容を含む進行制御情報を生成する。

【0155】

つまり、本実施例のCPU102が実施する遊技進行情報送信処理におけるSv9のステップにおいては、設定受付手段となるリモートクライアント端末150におけるイベントモード設定画面にて受付けた設定に基づく進行制御を遊技機（遊技）アプリケーションプログラムに行なわせるための遊技進行情報を、各遊技機（遊技）アプリケーションプログラム毎に生成しており、該遊技進行情報送信処理のSv9のステップを実施するCPU102によって本発明の遊技進行情報生成手段が形成されている。

10

【0156】

また、本発明の遊技進行情報生成手段を成す遊技進行情報送信処理におけるSv9のステップにおいては、達成条件設定受付手段となるリモートクライアント端末150におけるイベントモード設定画面にて受付けた達成条件を特定可能な達成条件特定情報となる達成条件の内容を含む遊技進行情報を生成している。

【0157】

また、本発明の遊技進行情報生成手段を成す遊技進行情報送信処理におけるSv9のステップにおいては、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる端末識別情報となる携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブル（遊技結果情報記憶手段）に記憶されているフィーバーポイント数（遊技結果情報）に基づいて、フィーバーポイント数に対応する設定値の遊技進行情報を生成している。

20

【0158】

そして、このようにして生成した進行制御情報を、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して送信（返信）するとともに、Sv1にて一時記憶した遊技進行情報送信要求を削除して処理を終了する（Sv10）。

【0159】

つまり、本実施例のCPU102が実施する遊技進行情報送信処理におけるSv10のステップにおいては、遊技進行情報送信要求の受信に応じて、遊技進行情報生成手段となるSv9のステップにおいて生成された、受信した前記遊技進行情報送信要求に含まれる種類特定情報から特定される種類（機種）の遊技進行情報を、遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200（利用者端末）に対して送信しており、該Sv10のステップを実施するCPU102によって本発明の遊技進行情報送信手段が形成されている。

30

【0160】

このようにしてサーバコンピュータ100から送信（返信）された進行制御情報の受信は、前述したSk4のステップにて検知されてSk5のステップに進み、該受信した進行制御情報に含まれる確認結果が資格OKであるかを判定する（Sk5）。

【0161】

該判定結果が資格OKではないとの判定結果である場合にはSk17のステップに進み、起動カウンタを1に更新して、後述するように通常モードでの起動を制限できるようにした後、「会員資格が無効となっています。会員継続の手続きをして下さい。」のメッセージを含むエラー画面を所定時間に亘り表示した後（Sk18）、遊技処理（S2）に移行することなくS1のステップに戻る。

40

【0162】

一方、Sk5のステップの判定結果が資格OKであるとの判定結果である場合にはSk6のステップに進み、起動カウンタを3に更新した後、該受信した進行制御情報を、起動された該○×シーサーの遊技機アプリの進行制御情報としてメモリ部260に更新記憶するとともに（Sk7）、該進行制御情報に基づいて、前述の遊技進行情報送信処理にお

50

る S v 8 のステップにおいて決定された遊技進行設定に対応する進行制御パラメータである各設定値をセット（更新）する（S k 8）。

【0163】

つまり、前記 S v 8 のステップにおいて設定値 6 が決定されている場合であれば設定値 6 がセットされ、設定値 5 が決定されている場合であれば設定値 5 がセットされ、設定値 4 が決定されている場合であれば設定値 4 がセットされた後、該起動処理（S 1）が終了して遊技処理（S 2）が開始されることによりこれら高設定に基づく遊技の進行制御が実施される。

【0164】

尚、当該遊技機アプリがイベントの対象機種或いはイベントの対象期間外である場合には、前述の遊技進行情報送信処理における S v 1 のステップにおいて決定された通常モードにて変更対象とされる各進行制御パラメータがセット（更新）された後、該起動処理（S 1）が終了して遊技処理（S 2）が開始されることにより、後述する通常モードと同様の進行制御による遊技が実施される。

10

【0165】

また、利用者が、基地局 1 0 との無線通信状況が不良であってサーバコンピュータ 1 0 0 への接続ができない場合や、サーバコンピュータ 1 0 0 との通信代金を発生させたくない場合には、通常モードを選択すれば良く、利用者が通常モードを選択した場合には該通常モードの選択が、上記の待機状態の S k 9 のステップにおいて検知されて S k 1 0 のステップに進み、該○×シーサーの遊技機アプリの進行制御パラメータとして記憶されている起動カウンタ値が「1」であるか否かを判定する。

20

【0166】

そして、起動カウンタの値が「1」でない場合には S k 1 6 のステップに進み、起動カウンタ値から 1 を減算更新するとともに、S k 1 4 のステップに進んで、該遊技機アプリが単独にて、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当たり確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御パラメータをセット（更新）する。

【0167】

尚、通常モードにおいてこれら遊技機アプリが単独にて進行制御パラメータ、例えば設定値を決定する場合には、設定値 6 などの高設定が選択される確率は低く、設定値 1 などの低設定が選択される確率が高くなるように設定された抽選テーブルに基づいて設定値が決定されてセットされた後、該起動処理（S 1）が終了して遊技処理（S 2）が開始されることにより、これら比較的低設定に基づく遊技の進行制御が実施される。

30

【0168】

また、起動カウンタの値が「1」である場合には、S k 1 0 から S k 1 1 のステップに進み、会員資格確認処理を実施する。

【0169】

この会員資格確認処理においては、該携帯電話機 2 0 0 の携帯電話番号とを含む会員資格確認要求をサーバコンピュータ 1 0 0 に対して送信した後、会員資格確認結果の受信待ち状態に移行する。

40

【0170】

この会員資格確認要求の受信に応じてサーバコンピュータ 1 0 0 は、受信した会員資格確認要求に含まれる携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブルに記憶されている会員資格のデータにより、当該利用者の会員資格が有効であることを確認し、該確認結果（資格 OK または資格 NG）を会員資格確認結果として会員資格確認要求の送信元の携帯電話機 2 0 0 に返信する。

【0171】

この会員資格確認結果の受信に応じて携帯電話機 2 0 0 （制御部 2 5 5）は、確認結果が資格 OK であるか否かを判定し、資格 OK である場合には起動カウンタの値を「3」に更新した後（S k 1 3）、S k 1 4 のステップに進んで、該遊技機アプリが単独にて、通

50

常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当たり確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御パラメータをセット（更新）する一方（S k 1 5）、資格N Gである場合には前述したS k 1 8のステップに進んで、「会員資格が無効となっています。会員継続の手続きをして下さい。」のメッセージを含むエラー画面を所定時間に亘り表示した後、遊技処理（S 2）に移行することなくS 1のステップに戻る。

【0 1 7 2】

つまり、本実施例の遊技機アプリは、イベントモードでは毎回、通常モードでは3回の起動毎に1回は、当該携帯電話機2 0 0の利用者の会員資格が有効であるか否かをサーバコンピュータ1 0 0に問い合わせを実施し、該問い合わせにおいて会員資格が有効でない場合には、該遊技機アプリによる遊技を実施できないようになっており、これによって、一度、会員となることによりダウンロードされた遊技機アプリが、当該会員が会員登録を継続せずに会員資格が無効となった以降においても、継続して利用されてしまうことを阻止できるようになっている。

【0 1 7 3】

このようにして、進行制御パラメータが更新された後、これら進行制御パラメータに基づく遊技が遊技処理によって実施される。

【0 1 7 4】

上記したように、本実施例の携帯電話機2 0 0（利用者端末）は、前記遊技機（遊技）アプリケーションプログラムに基づいて、遊技進行情報送信要求の送信を行うイベントモードと、前記遊技進行情報送信要求の送信を行わない通常モードの選択を受付け、イベントモードの選択を受付けたときには、S k 3のステップを実施して遊技進行情報送信要求を送信する一方、通常モードが選択を受付けたときには遊技進行情報送信要求の送信を行うことなく、遊技機（遊技）アプリケーションプログラムに従って遊技の進行制御を実施する。

【0 1 7 5】

具体的に、上述した○×シーサーの場合であれば、これら起動処理後に遊技処理に移行することにより、携帯電話機2 0 0の表示部2 5 6には、図1 2（b）に示す遊技画面（初期画面）が表示される。

【0 1 7 6】

この遊技画面（初期画面）には、図1 2（b）に示すように、実機の○×シーサーと同様のスロットマシン画像が表示されているとともに、画面上部には、その時点において所持しているメダル数が表示される所持メダル数表示部と、ビッグボーナス中において獲得したメダル数が表示されるB B獲得枚数表示部と、ビッグボーナスの発生回数が表示されるB B表示部と、ゲーム（プレイ）を実施した回数が表示されるプレイ回数表示部と、前回のボーナスゲームが終了してからのゲーム（プレイ）数が表示されるボーナス間プレイ数表示部と、チャレンジボーナス（C B）の発生回数が表示されるC B表示部とが設けられており、本実施例の所持メダル数表示部には、図1 2（b）に示すように、4 5 0枚のメダルが表示され、後述するクレジット表示部の5 0枚と併せて5 0 0枚のメダルがゲーム開始時に利用者に付与されるようになっており、利用者は該5 0 0枚のメダルを用いてゲームを開始できるようになっている。

【0 1 7 7】

尚、表示部2 5 6に表示される遊技画面の下方には、「機能」と「データ」の表示がされており、この「機能」に対応する操作スイッチである表示部2 5 6の向かって左直下のボタンを操作することで、各種の機能設定を実施可能な機能設定画面に移行するとともに、「データ」に対応する操作スイッチである表示部2 5 6の向かって右直下のボタンを操作することで、B B確率やC B確率や、B BやC Bの発生履歴等が表示されるデータ画面に移行するようになっている。

【0 1 7 8】

本実施例の機能設定画面においては、成立したボーナスの図柄を自動的に揃える目押し

10

20

30

40

50

機能を有効にするか否かの目押し設定や、ボーナスのゲーム進行を省略するか否かのボーナスカット設定や、サウンドの音量を設定するサウンド設定や、後述するリール表示部の変動表示速度（実機のリール速度に相当）を設定する（実機の100%、75%、50%、25%）リール速度設定や、ブラー効果設定や、操作によるストップボタンの押し順を設定する押し順設定が可能とされているとともに、これらの設定内容を保存するための「機能保存」のメニューと、獲得したメダル（初期メダル数から増加したメダル数）に対応するフィーバーポイントをサーバコンピュータ100にて管理されている当該利用者のフィーバーポイントに加算させるための「メダル保存」のメニューと、「ゲーム終了」のメニューとが設けられており、利用者がゲームを途中において終了したい場合には、機能設定画面に移行して該ゲーム終了のメニューを選択すれば良い。

10

【0179】

また、遊技画面の中央部には、実機と同様にクレジット数が表示されるクレジット数表示部や、ボーナス時の払出枚数の合計数が表示されるカウント表示部や、1ゲームにおいて獲得されたメダル数の払出枚数が表示されるペイアウト表示部とが設けられているとともに、これら各表示部の下部位置には、点灯により停止操作が有効であることが報知されるとともに、停止操作により消灯する各リールに対応するストップボタン表示部が設けられ、更に、クレジット数表示部の側部位置には、賭数（ベット数）を点灯により表示する賭数（ベット数）表示部が設けられている。

【0180】

また、遊技画面の中央部には、実機のリールと同様に各種の図柄が変動表示されるリール表示部が設けられているとともに、その上方には、内部抽選の状況に応じたシーサー画像が表示されることでボーナスに当選していること等が告知される演出表示部が設けられている。

20

【0181】

ゲームをする場合には、ジョグダイヤルの中央ボタン（決定ボタン）を1回操作することにより、所定の賭数である3がベットされるとともに該賭数3に対応するメダル数である3がクレジット数表示部のクレジット数から減算される。

【0182】

そして、賭数（ベット数）表示部に3ベットが表示されている状態において中央ボタン（決定ボタン）をさらに1回操作することで、リール表示部の各リール表示の変動表示が開始されるとともに、設定値に基づく内部抽選が実施され、該内部抽選の抽選結果に応じて各小役やビッグボーナスやチャンレジボーナスの発生が許容され、これら許容された各小役やビッグボーナスやチャンレジボーナスの各図柄がストップ操作により当選ラインに揃えることが可能とされる。

30

【0183】

尚、この内部抽選においてビッグボーナスやチャンレジボーナスに当選している場合には、特定のシーサー画像、例えば、大口を空けたシーサーの画像が演出表示部に表示されることにより、ビッグボーナスやチャンレジボーナスに当選していることが報知される。

【0184】

また、抽選において当選した役の内、各小役及び再プレイ役の当選は、当該当選したゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、ビッグボーナスとチャンレジボーナスの当選は、ビッグボーナスとチャンレジボーナスの図柄の組み合わせが揃うまで有効とされ、該図柄の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわちビッグボーナスやチャンレジボーナス（特別役）が一度当選すると、例え、ビッグボーナスとチャンレジボーナスの図柄を揃えることができなかった場合にも、その当選は無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

40

【0185】

そして、変動表示が開始された後、ストップボタン表示部が点灯状態の画像となって、停止操作可能となったことが示されたことに応じて（図12（c）参照）、当選していると思われる役の図柄、例えばビッグボーナスであれば「7」が揃うように、中央ボタン（

50

決定ボタン)を順次操作することで、図12(d)～12(f)に示すように、各リールの変動表示を停止させていく。

【0186】

この際、内部当選によりビッグボーナスの発生が許容されている場合には、12(f)に示すように「7」が揃えることが可能とされが、内部当選によりビッグボーナス以外の役、例えば、チャンレジボーナスの当選が許容されている場合には、「7」が揃わないようにリール表示部の表示制御が実施される。

【0187】

尚、1ゲームにおいていずれの役も成立(入賞)しなかった場合には、再度、中央ボタン(決定ボタン)を操作して、3ベット→スタート→ストップ→ストップ→ストップを繰返し実施することで、繰返しゲームを実施することができる。但し、リプレイ役が成立した場合には、ベットを実施する必要がないとともに、ビッグボーナス中のベット数は2枚、チャンレジボーナス中のベット数は1枚とされ、停止順序は、前述した機能設定により適宜設定変更できるようになっている。

【0188】

また、役が成立(入賞)した時には、成立(入賞)した役に応じたメダル枚数がクレジットに加算され、加算によりクレジット数が50に達した場合には、超過した枚数が所持メダル数表示部の枚数に加算される。

【0189】

ここで、内部抽選について説明すると、内部抽選は、入賞が可能とされた各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール表示部の変動表示が停止される以前(実際には、スタート操作の受け付け時)に決定するものであり、実在の○×シーサーと同一とされている。内部抽選では、まず、内部抽選用の乱数(0～16383の整数)が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が同時に当選する(重複して当選する)判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、同時に当選する(重複して当選する)判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。尚、一般役と特別役とが同時に当選する同時当選を、上述したように、複数の入賞役が重複して当選することから重複当選とも言う。

【0190】

つまり、内部抽選においては、各役が当選と判定される判定値数が設定値に応じて定められ、設定値が高い程にその数が純増するように設定されており、設定値が高いことにより、当選する確率が高くなるように遊技の進行が制御され、逆に、設定値が低いことにより、当選する確率が低くなるように遊技の進行が制御されており、携帯電話機200(利用者端末)においては、サーバコンピュータ100から受信した遊技進行情報(設定値)に基づいて、遊技機(遊技)アプリケーションプログラムによる遊技の進行制御が実施される。

【0191】

よって、イベントモード(対象機種であって、対象期間内に限る)においては、上述したように、遊技進行情報(設定値)に基づく設定値4～6の高い設定値に基づいて遊技の進行制御が実施され、通常モードにおいては、上述したように、Sk14のステップにおいて設定値1～6の内から決定された設定値に基づいて遊技の進行制御が実施される。

【0192】

次に、イベントモードの起動処理にて受信した進行制御情報に含まれる達成条件が、ゲームの進行により満たされた(成立した)場合の処理状況について、図11並びに図13に基づいて説明すると、制御部255は、起動している遊技機アプリに基づいて、該起動

している遊技機アプリに対応する進行制御情報に含まれる達成条件が達成されたか否か、例えば、図6のイベントモード設定の場合であれば、ビッグボーナス回数が10回に到達したか、或いは所持メダル数が1500枚に達したかを監視する。

【0193】

そして、例えば、図13(a)に示すように、所持メダル数が1500枚に到達した場合には、図13(b)に示すように、表示部256に達成条件が成立したことを報知するとともに、より好条件を得るためにサーバコンピュータ100にアクセスすることの確認を受付ける接続確認画面を表示する。

【0194】

そして、接続確認画面における確認受けに応じて制御部255は、該成立した達成条件と遊技機アプリの機種IDとを含む達成条件成立通知をサーバコンピュータ100に対して送信する（達成条件成立通知送信処理）。

10

【0195】

つまり、本実施例の達成条件成立通知送信処理においては、該遊技機（遊技）アプリケーションプログラムによる遊技（ゲーム）において、サーバコンピュータ100から受信した進行制御情報に含まれる達成条件が成立したときに、該達成条件が成立した旨の達成条件成立通知をサーバコンピュータ100に送信しており、該達成条件成立通知送信処理を実施する制御部255によって、本発明における達成条件成立通知送信手段が形成されている。

【0196】

20

この達成条件成立通知の受信に応じてサーバコンピュータ100は、該受信した達成条件成立通知に含まれる機種IDに対応してパチスロ台データテーブル（パチンコ台データテーブル）に記憶されている進行情報定義データを読み出す。

【0197】

そして、該読み出した進行情報定義データと、受信した達成条件成立通知に含まれる達成条件とに基づいて、成立した達成条件に対応する遊技進行設定を特定する。

【0198】

具体的に、図6に示すイベントモード設定画面における設定に基づく進行情報定義データの場合であれば、受信した達成条件成立通知に含まれる達成条件が1000メダル獲得であるので、設定アップを遊技進行設定として特定する。

30

【0199】

そして、該特定した遊技進行設定である設定値の向上（UP）を、該機種である○×シーサーの遊技機アプリに実行させるための達成後進行制御情報を生成する。尚、該生成の際、読み出した進行情報定義データに、当該達成された達成条件以外の達成条件の定義記述が含まれている場合には、該記述されている他の達成条件の内容を含む達成後進行制御情報を生成し（達成後進行制御情報生成処理）、該生成した達成後進行制御情報を、受信した達成条件成立通知の送信元の携帯電話機200に対して送信（返信）する（達成後進行制御情報送信処理）。

【0200】

つまり、本実施例のCPU102が実施する達成後進行制御情報生成処理においては、設定受付手段となるリモートクライアント端末150におけるイベントモード設定画面にて受付けた達成後設定となる達成条件1、2に対応する進行制御内容を遊技機（遊技）アプリケーションプログラムに行なわせるための達成後遊技進行情報を生成しており、該達成後進行制御情報生成処理を実行するCPU102によって、本発明の遊技進行情報生成手段が形成されている。

40

【0201】

また、本実施例のCPU102が実施する達成後進行制御情報送信処理において、該達成後進行制御情報生成処理（前記遊技進行情報生成手段）にて生成された達成後遊技進行情報を条件達成通知の送信元の携帯電話機200（利用者端末）に対して送信されており、該達成後進行制御情報送信処理を実行するCPU102によって、本発明の遊技進行情

50

報送信手段が形成されている。

【0202】

このようにしてサーバコンピュータ100から送信（返信）された達成後進行制御情報の受信に応じて制御部255は、起動されている遊技機アプリである○×シーサーの達成後進行制御情報を、受信した達成後進行制御情報に更新するとともに、該達成後進行制御情報に基づいて進行制御パラメータである設定値を向上（UP）する。尚、この際、進行制御情報は、後述する再チャレンジ等においてサーバコンピュータ100にアクセスすることなく、イベントモードの進行制御情報による進行制御パラメータを再設定するために必要となるので、消去することなく保存しておき、達成後進行制御情報のみを更新する。

【0203】

具体的には、その時点の設定値が4である場合には5へ、その時点の設定値が5である場合には6へ変更する。但し、その時点の設定値が既に6である場合には変更しない。

【0204】

そして、制御部255は、図13（c）に示すように、達成後進行制御情報により変更された進行制御パラメータの状況である「設定がアップされました」のメッセージを含む変更内容報知画面を所定時間に亘って表示した後、該更新後の進行制御パラメータである向上された設定値に基づく遊技処理に戻ることで、向上された設定値に基づき遊技の進行制御、具体的には設定値に応じた内部抽選が実施されるとともに、達成後進行制御情報に含まれる未達成の達成条件の成立監視が実施される。

【0205】

このようにして遊技（ゲーム）が実施された後、ゲームを終了する際の終了処理における処理内容について以下に説明する。

【0206】

尚、本実施例の終了処理は、遊技処理によるゲームにおいて所持メダル数（パチンコの場合には持ち玉）が0となるか、或いは前述した機能設定画面にて終了メニューが選択された際に実施される。

【0207】

本実施例の終了処理においては、まず、図9に示すように、その時点の所持メダル数（パチンコの遊技機アプリの場合には持ち玉）が0であるか否かを判定する（Sc1）。

【0208】

所持メダル数（持ち玉）が0である場合には、Sc1のステップにて「Yes」と判定されてSc2のステップに進み、「再チャレンジしますか？」のメッセージを含むとともに、「はい」と「いいえ」の選択メニューとを有する再チャレンジ受付け画面を表示して再チャレンジの受付けを行う。

【0209】

利用者が、同じ遊技機アプリによるゲームを再度実施したい場合には、再チャレンジ受付け画面の「はい」を選択すれば良く、該選択によりSc3のステップにおいて再チャレンジ受付け有りと判定されてSc12のステップに進み、選択されているモードがイベントモードであるか否かを判定する。

【0210】

選択されているモードがイベントモードである場合にはSc12のステップにおいて「Yes」と判定されてSc13のステップに進み、既にサーバコンピュータ100から取得されて更新されている進行制御情報に基づいて、進行制御パラメータである各設定値をセット（更新）した後、S2の遊技処理に進む一方、選択されているモードが通常モードである場合にはSc12のステップにおいて「No」と判定されてSc14のステップに進み、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当たり確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御パラメータをセット（更新）した後、S2の遊技処理に進む。

【0211】

また、利用者が、ゲームを終了したい場合には、再チャレンジ受付け画面の「いいえ」

10

20

30

40

50

を選択すれば良く、該選択により S c 3 のステップにおいて「N o」と判定されて S c 4 のステップに進み、該終了する遊技にて設定されていた設定値（スロット）或いは大当たり確率（パチンコ）の情報を含む所定の終了画面を所定時間に亘り表示した後、遊技機アプリを終了する。

【0212】

一方、機能設定画面にて終了メニューが選択された場合には、所持メダル数（持ち玉）が 0 ではないので、S c 1 のステップにて「N o」と判定されて S c 5 のステップに進み、機能設定画面における「保存」のメニュー選択による所持メダル数（持ち玉）の保存を実施済みであるか否かを判定する。

【0213】

保存を実施済みである場合には、前述の S c 4 のステップに進み、該終了する遊技にて設定されていた設定値（スロット）或いは大当たり確率（パチンコ）の情報を含む所定の終了画面を所定時間に亘り表示した後、遊技機アプリを終了する。

【0214】

また、保存を実施済みでない場合には、S c 6 のステップに進み、所持メダル数（持ち玉）が初期値（本実施例の○×シーサーであれば 500 枚）よりも大きいかな否かを判定し、初期値以下である場合には、保存する必要がないので S c 4 のステップに進んで、前述の終了画面を所定時間に亘り表示した後、遊技機アプリを終了する一方、初期値よりも大きい場合には S c 7 のステップに進んで、「獲得したメダル数（玉数）が保存されていません。保存しますか？」のメッセージを含むとともに、「OK」のメニューと「NG」のメニューとを含むアラート画面を表示して、獲得したメダル数（玉数）を保存するか否かの選択を受付ける。

【0215】

獲得したメダル数（玉数）の保存が必要ない場合に利用者は「NG」のメニューを選択すれば良く、該「NG」を受付けに応じて制御部 255 は、S c 4 のステップに進んで、前述の終了画面を所定時間に亘り表示した後、遊技機アプリを終了する。

【0216】

また、獲得したメダル数（玉数）の保存が必要である場合に利用者は「OK」のメニューを選択すれば良く、該「OK」を受付けに応じて制御部 255 は S c 9 のステップに進み、「獲得したメダル数（玉数）を保存するためにサーバコンピュータにアクセスします。通信が発生します。」のメッセージを含むとともに、「確認」のメニューを含む接続報知画面を表示してパケット通信費用が発生することを利用者に報知するとともに、「確認」の受付け待ち状態に移行する。

【0217】

利用者により「確認」のメニューが操作されると S c 10 のステップから S c 11 のステップに進み、その時点の所持メダル数（持ち玉）から初期値を差し引いた獲得したメダル数（獲得玉数）に対応するフィーバー（F）ポイント数、具体的には、獲得したメダル数の場合にはその 4 倍の値、獲得玉数の場合にはその 1 倍の値と、携帯電話機 200 の携帯電話番号とを含む保存要求をサーバコンピュータ 100 に対して送信した後、S c 4 のステップに進んで、前述の終了画面を所定時間に亘り表示した後、遊技機アプリを終了する。

【0218】

この携帯電話機 200 から送信された保存要求の受信に応じてサーバコンピュータ 100 は、受信した保存要求に含まれる携帯電話番号に対応付けて公式サイト会員情報テーブルに記憶されているフィーバー（F）ポイント数に、受信した保存要求に含まれるフィーバー（F）ポイント数を加算更新することで、各利用者が携帯電話機 200 にて遊技機アプリによる遊技にて獲得したメダル数（獲得玉数）に対応するフィーバー（F）ポイント数が、サーバコンピュータ 100 に蓄積保存され、該蓄積保存されたフィーバー（F）ポイントを当該公式サイトにおける各サービスに使用することができる。

【実施例 2】

【0219】

次に、実施例2に係る遊技用システムに関して、図21、図22を参照して説明する。尚、本実施例2の特徴としては、前記実施例1においては、遊技機アプリの機種がアプリイベントの対象機種であってアプリイベントの実施期間内であれば、アプリイベントの進行制御情報がサーバコンピュータ100から携帯電話機200に配信されるのに対し、本実施例では、携帯電話機200においてイベントモードが選択された際に台番号を利用者から受け付け、該受け付けた台番号がアプリイベントの対象台番号に該当するときに、アプリイベントの進行制御情報がサーバコンピュータ100から携帯電話機200に配信される点であり、その他のシステム構成等は、前述の実施例1の遊技用システムと同一であることから、同一である部分の説明は省略するものとし、前記実施例1からの変更点となる本実施例2の特徴部分について以下に説明する。

10

【0220】

図21は、本実施例2のリモートクライアント端末150において表示されるイベントモード設定画面を示す図であり、本実施例2のイベントモード設定画面には、図6に示す実施例1のイベントモード設定画面と同様に、イベント期間を設定するための期間設定部と、対象機種を選択設定するための機種設定部と、各実績条件毎に進行制御内容を設定する進行制御内容設定部と、達成条件並びに該達成条件が達成された後に適用する進行制御内容を設定する達成条件設定部と、「クリア」、「設定」の各選択入力部が設けられている。

20

【0221】

更に、本実施例2のイベントモード設定画面には、図21に示すように、アプリイベントの対象とする台番号を選択指定するための対象台番号設定部が設けられており、該対象台番号設定部並びに機種設定部にて選択される機種とにより、遊技機アプリの各機種毎に異なる対象台番号を設定可能とされているとともに、機種設定部にて「全パチスロ、パロット機種」のメニューを選択することにより、全てのパチンコアプリ、或いは、全てのパチスロ、パロット遊技機アプリにおいて同一の台番号を、アプリイベントの対象とする台番号として設定できるようになっている。

【0222】

例えば、全てのパチスロ、パロット機種を対象として台番号17をアプリイベントの対象とする台番号としたい場合であれば、機種設定部にて「全パチスロ、パロット機種」のメニューをポップアップウィンドウのメニューから選択するとともに、対象台番号設定部において、アプリイベントの対象とする台番号である「17」を選択して指定する。

30

【0223】

尚、本実施例では、1つの台番号のみを指定しているが、対象台番号設定部において、例えば、「17、37、57」等のように、末尾番号が同一の複数の台番号を指定を受け付けるようにしても良い。

【0224】

また、これら複数の台番号を指定する場合において、末尾が異なる台番号を指定しても良く、この場合には、異なる末尾、例えば、指定した台番号が「17」と「21」であれば、「末尾1と7の台が熱いよ!!」のメッセージを含むウィンドウが携帯電話機200において表示される。

40

【0225】

また、進行制御内容設定部並びに達成条件設定部の設定内容等については、実施例1と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0226】

そして、これらの選択指定による設定内容の入力を実施した後、画面下方の「設定」の選択入力部を選択入力することで、該イベントモード設定画面において受け付けられた対象台番号設定部にて設定された台番号を含む設定内容が所定の記述形式にて記述された進行制御定義データが生成され、該イベントモード設定画面において受け付けられた全てのパチスロアプリまたはパロットアプリの進行制御定義データ、つまり、前述したパチスロ台デ

50

ータテーブルに記憶されている全ての進行制御定義データが、該生成された進行制御定義データに更新され、該イベントモード設定画面にて設定された設定内容が、該進行制御定義データにより特定されるようになっている。

【0227】

以下、本実施例2の携帯電話機200において、例えば、パチスロアプリである「〇×シーサー」の遊技機アプリを起動した場合における起動処理について、図22に基づき、以下に説明する。

【0228】

利用者が、パチスロアプリである「〇×シーサー」の遊技機アプリを起動すると、該遊技機アプリにより制御部255は、実施例1と同様に、図22(a)に示すメニュー画面を表示して、「イベントモード」或いは「通常モード」を利用者から受付ける。

10

【0229】

利用者がイベントモードを選択すると制御部255は、サーバコンピュータ100に対して、該遊技機アプリである「〇×シーサー」の機種IDを含む対象末尾情報送信要求を送信した後、対象末尾情報の受信待ち状態に移行する。

【0230】

この対象末尾情報送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ100は、まず、受信した対象末尾情報送信要求に含まれる機種IDに対応してパチスロ台データテーブルに記憶されている進行情報定義データのパスデータから特定される進行情報定義データ、つまり、〇×シーサーの進行情報定義データが存在するか否かを判定し、進行情報定義データが存在する場合において該進行情報定義データを読み出して、対象台番号設定部にて設定されている台番号である「17」に対応する末尾番号、つまり「7」を特定し、該特定した末尾番号データを含む対象末尾情報を、対象末尾情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して返信する。

20

【0231】

この対象末尾情報の受信に応じて該受信した対象末尾情報に含まれる末尾番号データから、アプリイベントの対象とする台番号の末尾番号を特定し、該特定した末尾番号を報知するメッセージ画面、具体的には末尾番号データから特定した末尾番号が「7」であれば、図22(b)に示すように、「末尾7の台が熱いよ!!」のメッセージを含むウィンドウを所定時間に亘り表示部256に表示した後、図22(c)に示す台番号受付部を有する台番号受け付けウィンドウを表示して、利用者から台番号を受付ける。

30

【0232】

利用者は、表示部256に表示されたウィンドウ内のメッセージにより、アプリイベントの対象となる台番号を推定して、該推定した台番号、例えば「17」を台番号受け付けウィンドウの台番号受付部に入力した後、ジョグダイヤルの中央ボタン（決定ボタン）を操作する。

【0233】

この操作に基づき制御部255は、該遊技機アプリである「〇×シーサー」の機種IDと、該携帯電話機200の携帯電話番号と、受付けた台番号とを含む遊技進行情報の送信を要求する旨の遊技進行情報送信要求をサーバコンピュータ100に対して送信する。

40

【0234】

この遊技進行情報送信要求の受信に応じてサーバコンピュータ100は、受信した遊技進行情報送信要求を一時記憶した後、該遊技進行情報送信要求に含まれる携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブル（図4参照）に記憶されている会員資格のデータを特定した後、該特定した会員資格が有効であるかを確認（判定）する。

【0235】

該確認（判定）結果が有効でないとの結果である場合には、確認結果である確認NGを含む進行制御情報を生成した後、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して該生成した進行制御情報を送信（返信）するとともに、一時記憶した遊技進行情報送信要求を削除して処理を終了する。

50

【0236】

一方、確認（判定）結果が有効であるとの結果である場合には、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる機種IDに対応してパチスロ台データテーブルに記憶されている○×シーサーの進行情報定義データのパスデータから特定される進行情報定義データを読み出し、該進行情報定義データに記述されているアプリイベントの対象とする台番号と、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる台番号とを比較する。

【0237】

そして、該比較結果が一致である場合において、リアルタイムクロック（RTC）105から取得したその時点の日付が、該読み出した進行情報定義データに記述されている実施期間内に該当するか否かを判定する。

10

【0238】

その時点の日付が期間内である場合には、受信した遊技進行情報送信要求に含まれる携帯電話番号に対応して公式サイト会員情報テーブル（図4参照）に記憶されているフィーバー（F）ポイント数を特定し、特定したフィーバーポイント数に対応する遊技進行設定を決定し、決定した遊技進行設定に対応する進行制御パラメータである各設定値、つまり、設定値4～6のいずれかの設定値を該機種である○×シーサーの遊技機アプリにセットするための進行制御情報を生成した後、該生成した進行制御情報を、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して送信（返信）する。

【0239】

つまり、本実施例2では、イベントモード設定画面における対象台番号設定部において設定された台番号が携帯電話機200において受けられることを条件に進行制御情報が配信され、該進行制御情報に基づき、イベントモード設定画面に設定された進行制御内容が遊技機アプリにより実施されるようになる。

20

【0240】

一方、台番号の比較結果が一致でない場合、例えば、携帯電話機200において受けられた台番号が「7」である場合においては、通常モードが選択された場合と同様に、低設定の設定値の決定頻度が高くなるように決定された設定値1～6の内のいずれかの設定値を該機種である○×シーサーの遊技機アプリにセットするための進行制御情報を生成した後、該生成した進行制御情報を、受信した遊技進行情報送信要求の送信元の携帯電話機200に対して送信（返信）する。

30

【0241】

尚、上記にては、機種設定部にて「全パチスロ、パロット機種」のメニューを選択することにより、パチスロ、パロットに該当する遊技機アプリ全てがアプリイベントの対象機種とされているが、例えば、機種設定部にて「○×シーサー」を選択した場合には、実施例1の場合と同様に、該「○×シーサー」の機種IDに対応する進行情報定義ファイルのみが更新され、その他の進行情報定義ファイルは存在しないか、或いは存在しても、実施期間が該当しないことにより、前述のSv11のステップと同様に、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当たり確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御パラメータを遊技機アプリにセットさせるための進行制御情報が配信されるようになるので、対象機種である「○×シーサー」以外の機種の遊技機アプリにおいてイベントモードが選択されても、イベントモード設定にて設定された進行制御内容が、遊技機アプリにより実施されることはなく、利用者が有効会員であって、対象機種である「○×シーサー」の遊技機アプリにおいてイベントモードが選択され、その期間がアプリイベントの対象期間に該当し、且つ、アプリイベントの対象とされた台番号が携帯電話機200にて受けられることによって、イベントモード設定にて設定された進行制御内容が実施される。

40

【0242】

以上、前記各実施例によれば、遊技機アプリケーションプログラム（遊技アプリケーションプログラム）が起動されることにより、サーバコンピュータ100に接続されたりモートクライアント端末150にてイベントモード設定画面にて受けられた進行制御内容

50

(進行制御設定)に基づく遊技進行情報である設定値がサーバコンピュータ100から取得され、該取得された遊技進行情報(設定値)に基づいて遊技の進行制御が実施されるため、遊技機アプリケーションプログラムによる遊技が繰返し実施されても、サーバコンピュータ100側(リモートクライアント端末150)の設定により遊技進行に変化を与えることができるので、利用者が飽きることを極力防止することができる。

【0243】

また、前記各実施例によれば、遊技機アプリが、イベントモードとは別に通常モードを有しているので、遊技進行情報を取得するためのサーバコンピュータ100との通信を省きたい利用者の利便性を向上できるとともに、利用者端末が携帯電話機200であるので、サーバコンピュータ100との通信が不能な圏外状態にあっても、遊技機アプリケーションプログラム(遊技アプリケーションプログラム)を通常モードにて実行することができる。

10

【0244】

また、前記各実施例によれば、遊技機アプリ(遊技アプリケーションプログラム)の機種(種類)毎に異なる設定が可能となるので、例えば、配信を促したい機種(種類)の設定を優遇する等のように、多様な運営を行うことができる。

【0245】

また、前記実施例1によれば、暗号クイズページのように、アプリイベントの対象機種(対象種類)を示唆する示唆情報が配信されるので、携帯電話機200(利用者端末)から、遊技機メーカーが提供する公式サイトである「パワ××ワールド」へのアクセス、当該サイトの利用を促進できる。

20

【0246】

また、前記各実施例によれば、達成条件の成立によって、達成後遊技進行情報が配信されて、該達成後遊技進行情報に基づき遊技進行が制御され、起動後において遊技機アプリにより長時間遊技が継続された場合であっても、遊技機アプリ(遊技アプリケーションプログラム)を一旦終了して再起動させることなく、遊技進行に変化を与えることが可能となるので、利用者が飽きることをさらに防止することができる。

【0247】

また、前記各実施例によれば、達成条件をサーバコンピュータ100に接続されているリモートクライアント端末150において設定変更することができるため、遊技進行に多様性を持たせることが可能となるので、利用者が飽きることをさらに防止することができる。

30

【0248】

また、前記各実施例によれば、各利用者が所持するフィーバーポイント数(遊技結果状況)に応じた適切な設定値(遊技進行情報)が決定されるので、遊技機アプリケーションプログラム(遊技アプリケーションプログラム)による遊技を促進することができる。

【0249】

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。

40

【0250】

例えば、前記実施例では、サイトを携帯電話会社の公式サイトとし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、これらサイトを公式サイトではない一般サイトとしても良く、この場合においては、これら通常サイトをインターネット網上に設けて、携帯電話会社(キャリア)や、携帯電話機や通常のパソコン等の種別にかかわらず、アクセス可能なサイトとしても良い。

【0251】

つまり、前記実施例では、利用者端末として利用者が携行可能な携帯電話機200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、これら利用者端末は、利用者が操作可能な端末であれば良く、上記インターネット網上のサイトにアクセス可能に、イン

50

ターネット網に接続されたパソコン等であっても良い。

【0252】

また、前記実施例では、サーバコンピュータ100において進行制御の内容として、設定値（パチスロ・パロット）や、大当り確率や釘の開放度合いである釘モード（パチンコ）、特別ボーナスの適用の有無、付与するメダル数の枚数や賞球数の変更等を設定する場合を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの内容以外の進行制御、例えば、通常では出現しないリーチ演出や告知演出を出現させるものや、通常では出現しないキャラクタを出現させるものや、これらを組み合わせたものを設定し、イベントモードでサーバコンピュータ100から進行制御情報を受信することで、通常モードでは表示されることのないこれらの演出が表示されるようにしても良い。

10

【0253】

また、前記実施例では、遊技機アプリにおいてイベントモードと通常モードのいずれかを選択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、これらイベントモードのみを実施できるものであっても良い。

【0254】

また、前記実施例では、遊技アプリケーションプログラムとして、遊技媒体を用いて遊技を行う実在する遊技機と同様の遊技を、利用者端末である携帯電話機200において遊技媒体を用いずに仮想実施可能な遊技機アプリケーションプログラムを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技アプリケーションプログラムとして、実在する遊技機に関係しない遊技アプリケーションプログラム、たとえば、サイト内に

20

【0255】

また、前記実施例では、起動された遊技機アプリの機種が、アプリイベントの対象機種でない場合や、対象機種であっても対象期間でない場合には、Sv11のステップにおいて説明したように、サーバコンピュータ100側において、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータである設定値（スロット）や大当り確率（パチンコ）や釘モード（パチンコ）を決定し、該決定した進行制御パラメータを遊技機アプリにセットさせるための進行制御情報を生成して携帯電話機200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、サーバコンピュータ100側においては、通常モードにて変更対象とされる進行制御パラメータを決定することなく、通常モードの進行制御を実施することを指示する指示データを携帯電話機200に配信することにより、通常モードが選択された場合と同様に、携帯電話機200側において進行制御パラメータを決定するようにしても良い。

30

【0256】

また、前記実施例では、イベントモード設定画面において、各機種（種類）毎に進行制御設定を実施でき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、これら機種毎ではなく、全ての機種を対象機種として、進行制御設定を適用するようにしても良い。

40

【0257】

また、前記実施例1では、示唆情報としてサーバコンピュータ100から暗号クイズページを配信しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら暗号クイズページの内容を含む電子メールを、サイト会員に送信することで、サーバコンピュータ100にアクセスすることなく、アプリイベントの対象機種を利用者に提供するようにしても良い。

【0258】

また、前記実施例2では、イベントモードの選択時において、ヒントメッセージを携帯

50

電話機 200 に表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらヒントメッセージを含む電子メールをサイト会員に送信することで、アプリを起動する以前にアプリイベントの対象となる台番号の末尾番号に関する示唆情報を、利用者に提供するようにしても良い。

【0259】

また、前記実施例では、示唆情報をクイズやヒントの形態にて提供しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら示唆情報としては、対象機種自体やアプリイベントの対象となる台番号の末尾番号自体を提供するものであっても良い。

【0260】

また、前記実施例では、達成条件を設け、該達成条件が達成されたことを条件に、達成後遊技進行情報を配信して、該達成条件の達成前の進行制御と異なる進行制御が実施され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、これら達成条件を設定しない構成としても良い。

10

【0261】

また、前記実施例では、これら達成条件の設定や変更を、サーバコンピュータ 100 に接続されたりリモートクライアント端末 150 にて実施でき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、これら達成条件や達成後の進行制御内容が、一義的に設定されて変更不可とされたものであっても良い。

【0262】

また、前記実施例では、リモートクライアント端末 150 を別体としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらリモートクライアント端末 150 とサーバコンピュータ 100 とを一体のサーバコンピュータにて形成し、該一体とされたサーバコンピュータに前述したイベントモード設定画面を表示して、アプリイベントに関する各設定を実施するようにしても良い。

20

【0263】

また、前記実施例では、遊技機アプリによる遊技結果情報として、遊技機アプリによる遊技（ゲーム）にて獲得された獲得玉数や獲得メダル数による獲得フィーバーポイント数の累積である所有フィーバーポイント数を用い、該所有フィーバーポイント数に応じて異なる設定値を決定し、該決定された設定値の進行制御情報を生成して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、これら遊技結果情報としては、遊技回数や、パチンコアプリにおける飾り図柄の可変表示回数（スタート回数）や、パチスロ・パロットアプリにおけるゲーム数や、大当たり回数（パチンコ）、ボーナス回数（パチスロ・パロットアプリ）等を携帯電話機 200 において蓄積記憶するか、或いは、遊技終了時にこれらの情報をサーバコンピュータ 100 に送信して、各利用者の携帯電話番号に対応付けてサーバコンピュータ 100 側において蓄積記憶することにより特定可能とし、これら遊技回数、スタート回数、ゲーム数、大当たり回数、ボーナス回数等に応じて、進行制御内容を決定し、決定した進行制御内容の進行制御情報を生成して配信するようにしても良い。

30

【0264】

具体的には、例えば、所有フィーバーポイント数に代えて、サーバコンピュータ 100 において、各利用者が獲得した獲得玉数或いは獲得メダルを蓄積記憶しておき、獲得メダルが 5000 枚に到達した直後に遊技進行情報送信要求を受信した場合、つまり、獲得メダルが 5000 枚に到達した後、初めて遊技進行情報送信要求を受信した場合には、必ず、設定 6 の進行制御情報を生成して配信するようにしても良い。

40

【0265】

また、前記実施例では、遊技進行情報送信要求の受信した際に遊技進行情報を生成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、これら遊技進行情報を生成するタイミングとしては、送信する遊技進行情報が、利用者の遊技結果情報であるフィーバーポイント数に係わらず同一である場合であれば、遊技進行情報送信要求を受信する以前において予め生成して記憶しておき、該予め生成された遊技進行情報を、遊技進行情報

50

送信要求の受信に応じて送信するようにしても良い。

【0266】

また、前記実施例では、公式サイトを構成するために、多数のコンピュータ端末である一般の携帯電話機200がデータ通信可能に接続されたオープンコンピュータネットワークである携帯電話通信網11にサーバコンピュータ100が直接接続され、ゲートウェイサーバ13を介してインターネット網15に接続され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、携帯電話通信網11がインターネット網15に接続されていない携帯電話通信網11のみに接続された形態であっても良いし、逆に、サーバコンピュータ100がオープンコンピュータネットワークであるインターネット網15のみに接続された形態であっても良い。

10

【0267】

また、前記実施例では、達成条件特定情報として達成条件の内容自体を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、これら達成条件特定情報としては、達成条件IDと達成条件の内容とを予め遊技機アプリに記述しておき、該達成条件IDを送信することで、達成条件の内容を携帯電話機（利用者端末）側において特定できるようにしても良い。

【0268】

また、前記実施例では、イベントモード設定画面における機種設定部において、例えば、○×シーサーの1機種のみを選択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、これら機種設定部において、複数の機種を一括して選択することで、これら一括選択された各機種を、アプリイベントの対象機種とするようにしても良い。

20

【0269】

また、前記実施例では、イベントモード設定画面における進行制御内容を、設定値6や設定値5のように、1つの設定値のみとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら進行制御内容として、設定値4～6のように、決定可能な設定値の範囲としても良く、このようにして設定された設定値の範囲の中から、サーバコンピュータ100が、前述したSv8のステップにおいて、1つの設定値をランダムに決定し、該決定した設定値を含む進行制御情報を生成して携帯電話機200に送信するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0270】

30

【図1】本発明の実施例における遊技用システムの構成を示すシステム構成図である。

【図2】本発明の実施例における遊技用システムに用いたサーバコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施例における遊技用システムに用いた携帯電話機の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施例において用いたサーバコンピュータにおけるサイト会員情報テーブルを示す図である。

【図5】（a）は、本発明の実施例において用いたサーバコンピュータにおけるパチンコ台データテーブルを示す図であり、（b）は、本発明の実施例において用いたサーバコンピュータにおけるパチスロ台データテーブルを示す図である。

40

【図6】本発明の実施例において用いたリモートクライアント端末におけるイベントモード設定画面を示す図である。

【図7】本発明の実施例においてサーバコンピュータから配信される遊技機アプリの処理内容を示すフロー図である。

【図8】本発明の実施例における遊技機アプリの起動処理の処理内容を示すフロー図である。

【図9】本発明の実施例における遊技機アプリの終了処理の処理内容を示すフロー図である。

【図10】本発明の実施例のサーバコンピュータにおいて実施される遊技進行情報送信処理の処理内容を示すフロー図である。

50

【図 1 1】達成条件の成立時における本発明の実施例のサーバコンピュータと携帯電話機との間のやりとりを示す説明図である。

【図 1 2】本発明の実施例の遊技機アプリにより携帯電話機に表示される表示画面の推移状況を示す図である。

【図 1 3】本発明の実施例の遊技機アプリにより携帯電話機に表示される表示画面の推移状況を示す図である。

【図 1 4】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

【図 1 5】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

10

【図 1 6】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

【図 1 7】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

【図 1 8】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

【図 1 9】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

【図 2 0】本発明の実施例のサーバコンピュータから携帯電話機に配信される各ページを示す図である。

20

【図 2 1】本発明の実施例 2 において用いたリモートクライアント端末におけるイベントモード設定画面を示す図である。

【図 2 2】本発明の実施例 2 の遊技機アプリにより携帯電話機に表示される表示画面の推移状況を示す図である。

【符号の説明】

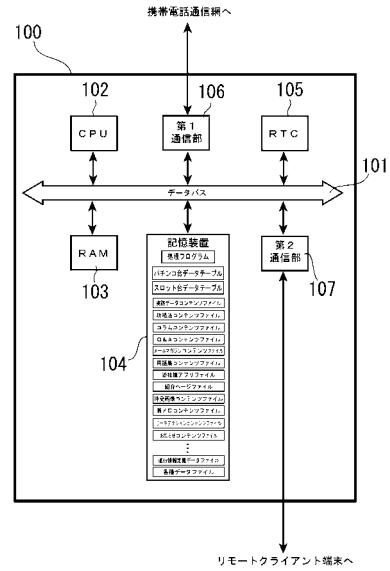
【0 2 7 1】

1 1	携帯電話通信網
1 5	インターネット網
1 0 0	サーバコンピュータ
1 0 2	中央演算処理装置 (C P U)
1 0 4	記憶装置
1 0 6	第 1 通信部
1 0 7	第 2 通信部
1 5 0	リモートクライアント端末
2 0 0	携帯電話機 (利用者端末)
2 5 1	音声入力部
2 5 2	音声出力部
2 5 5	制御部
2 5 6	表示部
2 5 7	操作部
2 6 0	メモリ部

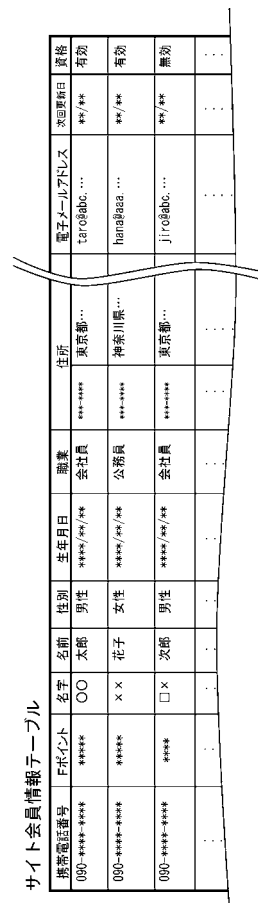
30

40

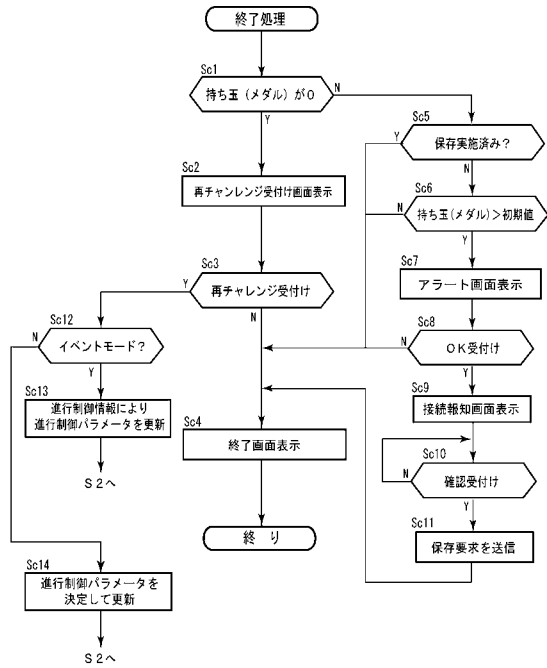
【図 2】



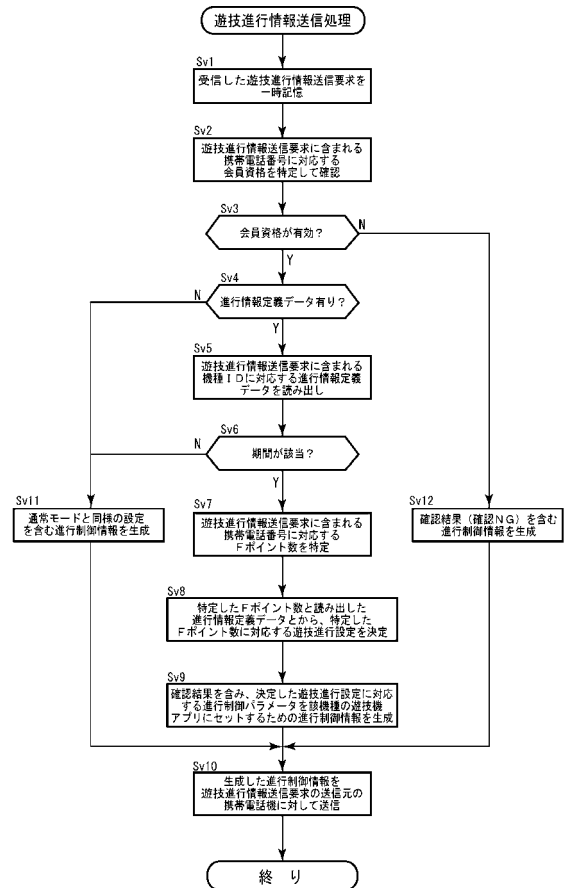
【図 4】



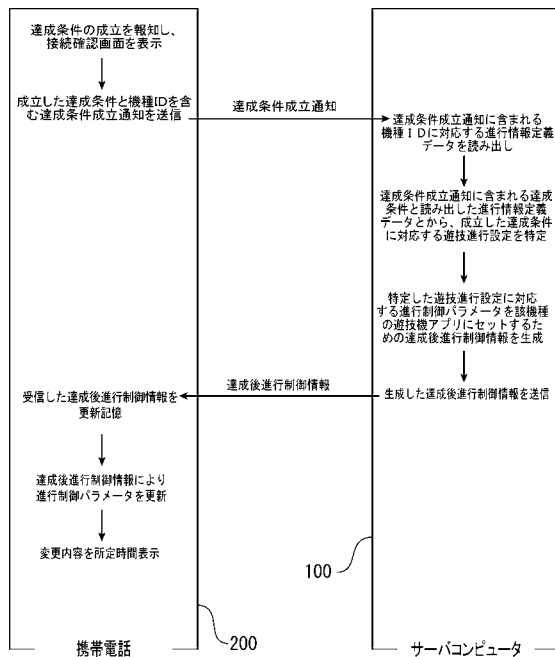
【図 9】



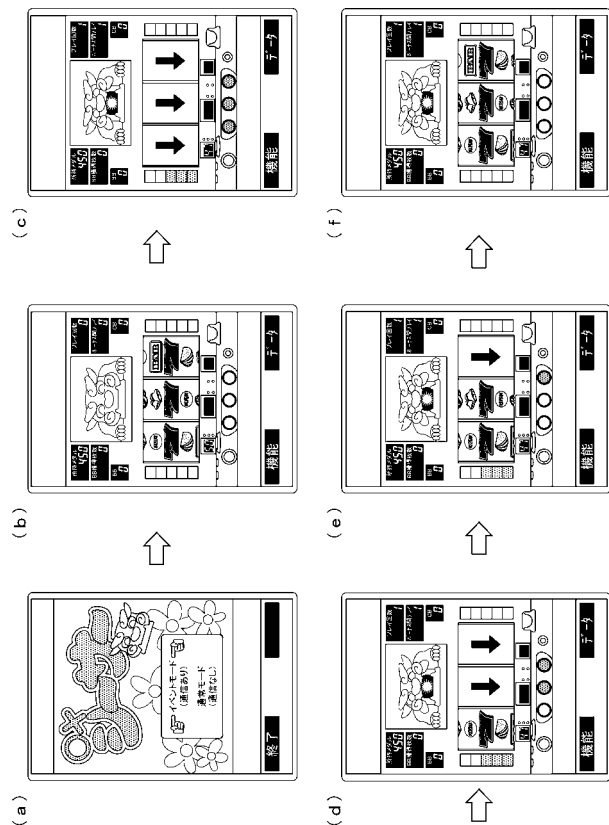
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 17】

お宝台はこれぞ!

<<晴着クイズ>>

かんたんに問題を思い出してみよう!
夏服は、草履・浴衣で、夏帽子とは
別当。着物・浴衣と、夏笠とは
相性がぴったり。
こんな夏の生まれ育ちで、
昔が神主としてゐたのが元と
なつて、そんな口角が、
華道がやつてきます。

さて、料亭か否? 刺繍について、
ざつとポイントゲットしね!

9 頁へ

07/04

リンク選択



コーネリアタイムトラベラー



アフリカイベント情報

前月のイベント情報と
来年度のイベントは、こちらですわ!

2017年12月

現在事業中・
イベント情報

※各都道府県ではOOOのイベントを開催して、ただ今4ヶ月続いております。来年度のイベントは4月まで中止です。来年度は5月からの開催の予定ですわー

■来月のイベントスケジュール

9/11(土)は、数人
アフリカツアー! 高野 WEEK

8/5(土)8/12
OOO! 配給記念
5名様祭り開催

9/13(土)8/18
読者プレゼント
お楽しみはこれだ!

8/19(土)8/25
OOO! ナナムア
読者大抽選会

9/26(土)9/31
月来恒例イベント
お楽しみをば!

OOOのイベントは毎月アフリカイベント開催
ナナムアも開催していますわ! 情報もLTLより

0177へ

【図 19】

d) 会員費が必要で、
当コーナーをご利用いただくには、会員
登録が必要となります。

9 席
0.777 へ

c)	
フーバー・エレクトリック足りません	
1973年ライター・3点セット(1名様) 100,000円分	
フタ、さんの 所持のフーバー・エレクトリック 3点セット	
フーバー・エレクトリックはデコパージュアートや ミレーナで獲得することが出来ます。	
・フタでフタをハ-	
8月迄 07/7/ハ	

9. 郵便
 0574△

10. 電話
 0574△

11. 住居
 0574△

12. 勤務先
 0574△

13. 家族
 0574△

14. 趣味
 0574△

15. その他
 0574△

16. 備考
 0574△

17. 備考
 0574△

18. 備考
 0574△

19. 備考
 0574△

20. 備考
 0574△

21. 備考
 0574△

22. 備考
 0574△

23. 備考
 0574△

24. 備考
 0574△

25. 備考
 0574△

26. 備考
 0574△

27. 備考
 0574△

28. 備考
 0574△

29. 備考
 0574△

30. 備考
 0574△

31. 備考
 0574△

32. 備考
 0574△

33. 備考
 0574△

34. 備考
 0574△

35. 備考
 0574△

36. 備考
 0574△

37. 備考
 0574△

38. 備考
 0574△

39. 備考
 0574△

40. 備考
 0574△

41. 備考
 0574△

42. 備考
 0574△

43. 備考
 0574△

44. 備考
 0574△

45. 備考
 0574△

46. 備考
 0574△

47. 備考
 0574△

48. 備考
 0574△

49. 備考
 0574△

50. 備考
 0574△

51. 備考
 0574△

52. 備考
 0574△

53. 備考
 0574△

54. 備考
 0574△

55. 備考
 0574△

56. 備考
 0574△

57. 備考
 0574△

58. 備考
 0574△

59. 備考
 0574△

60. 備考
 0574△

61. 備考
 0574△

62. 備考
 0574△

63. 備考
 0574△

64. 備考
 0574△

65. 備考
 0574△

66. 備考
 0574△

67. 備考
 0574△

68. 備考
 0574△

69. 備考
 0574△

70. 備考
 0574△

71. 備考
 0574△

72. 備考
 0574△

73. 備考
 0574△

74. 備考
 0574△

75. 備考
 0574△

76. 備考
 0574△

77. 備考
 0574△

78. 備考
 0574△

79. 備考
 0574△

80. 備考
 0574△

81. 備考
 0574△

82. 備考
 0574△

83. 備考
 0574△

84. 備考
 0574△

85. 備考
 0574△

86. 備考
 0574△

87. 備考
 0574△

88. 備考
 0574△

89. 備考
 0574△

90. 備考
 0574△

91. 備考
 0574△

92. 備考
 0574△

93. 備考
 0574△

94. 備考
 0574△

95. 備考
 0574△

96. 備考
 0574△

97. 備考
 0574△

98. 備考
 0574△

99. 備考
 0574△

100. 備考
 0574△

101. 備考
 0574△

102. 備考
 0574△

103. 備考
 0574△

104. 備考
 0574△

105. 備考
 0574△

106. 備考
 0574△

107. 備考
 0574△

108. 備考
 0574△

109. 備考
 0574△

110. 備考
 0574△

111. 備考
 0574△

112. 備考
 0574△

113. 備考
 0574△

114. 備考
 0574△

115. 備考
 0574△

116. 備考
 0574△

117. 備考
 0574△

118. 備考
 0574△

119. 備考
 0574△

120. 備考
 0574△

121. 備考
 0574△

122. 備考
 0574△

123. 備考
 0574△

124. 備考
 0574△

125. 備考
 0574△

126. 備考
 0574△

127. 備考
 0574△

128. 備考
 0574△

129. 備考
 0574△

130. 備考
 0574△

131. 備考
 0574△

132. 備考
 0574△

133. 備考
 0574△

134. 備考
 0574△

135. 備考
 0574△

136. 備考
 0574△

137. 備考
 0574△

138. 備考
 0574△

139. 備考
 0574△

140. 備考
 0574△

141. 備考
 0574△

142. 備考
 0574△

143. 備考
 0574△

144. 備考
 0574△

145. 備考
 0574△

146. 備考
 0574△

147. 備考
 0574

	コーポラティブ車庫
	プレセント
今月は最新雑誌「F×S 37A」のDVDが登場。	・現在、このF×S-ホスト、 345,923 円
・8月のプレゼント	プレゼンライター-3点セット (1名様)
100,000円	プレゼンライター-3点セット (1名様)
70,000円	カリグラフィセット (1名様)
50,000円	カリグラフィセット (1名様)

【图 18】

c)

グループ～□□ちゃん	1000P
有料会員の間はポイント消費なしで两个小时でできます。	
★グループ・	
9席迄	
0177へ	

[illegible][illegible]

【図 20】

プレイバック 元祐元年	プレイバックの位置が完了いたしました。 ご挨拶ありがとうございます。 なお、当貴客は商品の搬送をもって 代えさせていただきます。	ニガさんの 所持カード番号 245923 ノート
9画へ 01/27へ		

フリガナ 氏名 フォーム	下記の内容でよろしく記入して送信ボタンを押してください。 修正したい場合は修正ボタンを押してください。
ニックネーム (全角10文字以内)	
お名前	
田○×様	
ふりがな	
たの△さん	
郵便番号	
〒100-0000	
ご住所	
東京都港区新大塚×××	
電話番号	
03-0000-0000	
Eメール	
tanaka@yamanashi.ac.jp	
送信	
修正	

フレイマ
 魔界74ム

フレイマライター3度む(1名往)

※のあるものはすべて必須項目で
 す。

このカード(全角10文字以内)

ニック

お名前※

田の×順

ふりがな※

た△△△△

郵便番号※

〒×××××

ご生精※

東京都港区×××

電話番号※

03-×××××

携帯番号※

090-×××××

メールアドレス※

xxxxxx@xxxx.jp

種別書面へ

9区画
 0177へ

【図 2 1】

イベントモード設定

実施期間

2007年08月13日～08月18日

対象機種

OXシーサー
全ハチスロ、パロット機種

対象台番号

17

実績条件 1

50000Fポイント未満

進行制御内容

設定値6

実績条件 2

50000Fポイント未満

進行制御内容

設定値5

実績条件 3

50000Fポイント以上

進行制御内容

設定値4

達成条件 1

BB回数10回

進行制御内容

メダル倍増

達成条件 2

1000メダル獲得

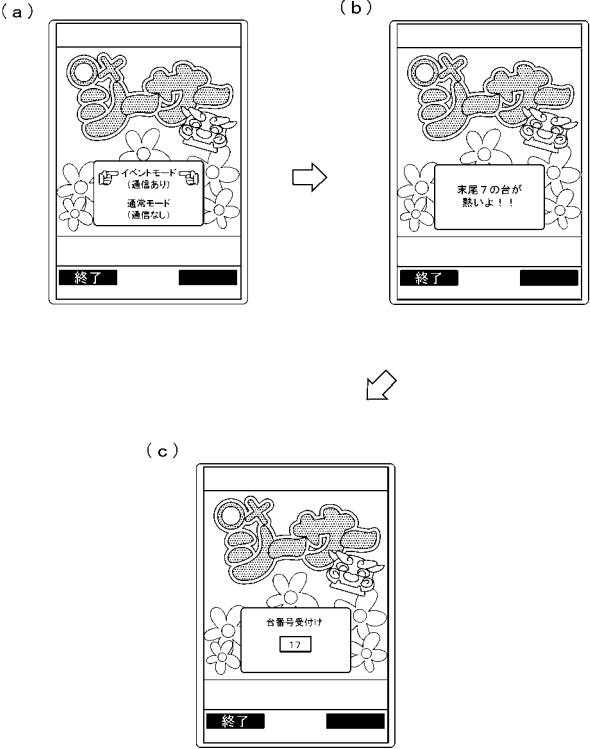
進行制御内容

設定UP

クリア

設定

【図 2 2】



フロントページの続き

- (72)発明者 渡部 聡記
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
- (72)発明者 竹ノ本 昌宏
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 荒井 隆一

- (56)参考文献 特開2002-306852 (JP, A)
特開2003-088685 (JP, A)
特開2007-267860 (JP, A)
特開2005-85015 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 13/00-13/98
A 63 F 9/24