

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-180995
(P2023-180995A)

(43)公開日 令和5年12月21日(2023.12.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 8

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全38頁)

(21)出願番号 特願2022-94711(P2022-94711)
(22)出願日 令和4年6月10日(2022.6.10)

(71)出願人 591142507
株式会社北電子
東京都豊島区西池袋1-7-7
(74)代理人 110002354
弁理士法人平和国際特許事務所
(72)発明者 川口 雅也
東京都板橋区板橋一丁目24番3号 株式会社北電子内
(72)発明者 河野 靖信
東京都板橋区板橋一丁目24番3号 株式会社北電子内
Fターム(参考) 2C088 CA02 CA04 CA35

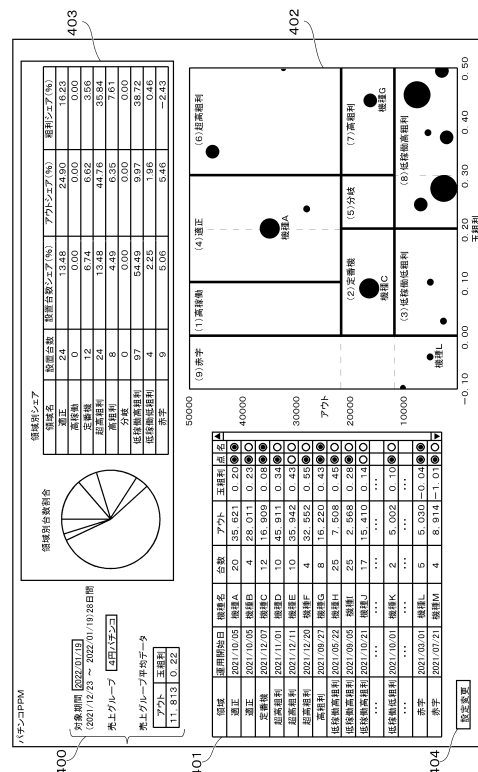
(54)【発明の名称】 遊技用装置、及び遊技用システム

(57)【要約】

【課題】 遊技機を正確に分析、評価できる遊技用装置を提供する。

【解決手段】 遊技用装置は、遊技場に設置される遊技機を含む遊技装置から送信される自店遊技情報を取得可能な遊技情報取得手段と、遊技情報取得手段により取得された自店遊技情報を用いて、遊技機の稼働、及び売上げの実績値を算出可能な実績値算出手段と、稼働を示す第1座標軸、及び売上げを示す第2座標軸により領域を区分けした2次元座標上に、第1座標軸に所定値を加えた特定稼働を示す第3座標軸を設けることで、さらに領域を区分け可能な領域区分け手段と、実績値算出手段により算出された遊技機の稼働、及び売上げの実績値に対して、領域区分け手段により区分けされた領域ごとの割合を算出可能な割合算出手段と、を備える構成としてある。

【選択図】 図19



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技場に設置される遊技機を含む遊技装置から送信される自店遊技情報を取得可能な遊技情報取得手段と、

前記遊技情報取得手段により取得された前記自店遊技情報を用いて、遊技機の稼働、及び売上げの実績値を算出可能な実績値算出手段と、

稼働を示す第 1 座標軸、及び売上げを示す第 2 座標軸により領域を区分けした 2 次元座標上に、前記第 1 座標軸に所定値を加えた特定稼働を示す第 3 座標軸を設けることで、さらに領域を区分け可能な領域区分け手段と、

前記実績値算出手段により算出された遊技機の稼働、及び売上げの前記実績値に対して、前記領域区分け手段により区分けされた領域ごとの割合を算出可能な割合算出手段と、を備えることを特徴とする遊技用装置。 10

【請求項 2】

前記割合算出手段により算出された領域ごとの割合に基づいて、遊技機の稼働の前記実績値、及び遊技機の売上げの前記実績値を同時に表示可能な表示手段と、

を特徴とする請求項 1 に記載の遊技用装置。

【請求項 3】

遊技場に設置される遊技機を含む遊技装置から送信される自店遊技情報、及び遊技情報サーバから送信される複数の遊技場に設置される前記遊技装置の他店遊技情報を取得可能な遊技情報取得手段と、 20

前記遊技情報取得手段により取得された前記自店遊技情報、及び前記他店遊技情報の少なくとも何れかを用いて、遊技機の稼働、及び売上げの実績値を算出可能な実績値算出手段と、

前記実績値算出手段により算出された遊技機の稼働、及び売上げの前記実績値に基づいて、前記自店遊技情報を用いて算出された前記実績値、及び前記他店遊技情報を用いて算出された前記実績値を同時に表示可能な表示手段と、

を備えることを特徴とする遊技用装置。

【請求項 4】

前記実績値算出手段により前記自店遊技情報を用いて算出された前記実績値が、前記他店遊技情報を用いて算出された他の遊技場の遊技機の前記実績値の平均値を下回ったことを判定可能な判定手段を備え、 30

前記表示手段は、

前記判定手段による判定結果に関する判定情報を表示可能なこと

を特徴とする請求項 3 に記載の遊技用装置。

【請求項 5】

前記判定手段は、

前記実績値算出手段により前記自店遊技情報を用いて算出された前記実績値が、前記実績値算出手段により前記自店遊技情報を用いて算出された同一遊技場内の遊技機の前記実績値の平均値を下回ったことを判定可能であり、

前記表示手段は、 40

前記判定手段による判定結果に関する判定情報を表示可能なこと

を特徴とする請求項 4 に記載の遊技用装置。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 の何れか一項に記載の遊技用装置と、

稼働に関する自店遊技情報を前記遊技用装置に送信可能な遊技機、及び売上げに関する自店遊技情報を前記遊技用装置に送信可能な貸出装置を含む遊技装置と、

複数の遊技場に設置される前記遊技装置の他店遊技情報を前記遊技用装置に送信可能な遊技情報サーバと、

を備えることを特徴とする遊技用システム。

【発明の詳細な説明】 50

【技術分野】

【0001】

本発明は、データ分析を行う遊技用装置、及び遊技用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

4つの象限に分類して機種ごとの特性を分析するPPM分析の領域別に台数シェアを表示して、領域別の割合を把握可能な遊技用装置が開示されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献1】特開2016-202617号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技用装置には、改良すべき余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を達成するため、本発明の遊技用装置は、遊技場に設置される遊技機を含む遊技装置から送信される自店遊技情報を取得可能な遊技情報取得手段と、前記遊技情報取得手段により取得された前記自店遊技情報を用いて、遊技機の稼働、及び売上げの実績値を算出可能な実績値算出手段と、稼働を示す第1座標軸、及び売上げを示す第2座標軸により領域を区分けした2次元座標上に、前記第1座標軸に所定値を加えた特定稼働を示す第3座標軸を設けることで、さらに領域を区分け可能な領域区分け手段と、前記実績値算出手段により算出された遊技機の稼働、及び売上げの前記実績値に対して、前記領域区分け手段により区分けされた領域ごとの割合を算出可能な割合算出手段と、を備える構成としてある。

20

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】遊技用システムの概略構成図である。

30

【図2】営業情報テーブルの一例を示す図である。

【図3】遊技場情報テーブルの一例を示す図である。

【図4】設置台数テーブルの一例を示す図である。

【図5】遊技用装置の制御構成を示す図である。

【図6】遊技用システムにおける各装置間の信号の流れを示す図である。

【図7】データ配信会社から配信されるスペック情報を示す図である。

【図8】未設置の設定値があるときの営業情報の特定方法を説明する図である。

【図9】遊技用装置に表示される機種一覧画面を示す図である。

【図10】分配モードを説明する図である。

【図11】遊技用装置に表示される設定画面を示す図である。

40

【図12】遊技用装置に表示されるシミュレーション優先度設定画面を示す図である。

【図13】優先度設定処理を示すフローチャートである。

【図14】遊技用装置に表示されるレート設定画面を示す図である。

【図15】理想の領域遷移を説明する図である。

【図16】2次元座標上に区分けされた領域を説明する図である。

【図17】各領域の稼働基準、及び売上げ基準を示す説明する図である。

【図18】各領域の概要を説明する図である。

【図19】遊技用装置に表示されるパチンコPPM画面を示す図である。

【図20】遊技用装置に表示される運用チェックシート画面を示す図である。

【図21】分析アラートを説明する図である。

50

【図 2 2】HC アラート、全国アラートを説明する図である。

【図 2 3】遊技用装置に表示される稼働推移グラフ画面を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

[第 1 実施形態]

以下、本発明の好ましい実施形態について、各図を参照して説明する。

第 1 実施形態、及び第 2 実施形態に係る遊技用システム 1 は、プログラム（遊技用プログラム）に制御されたコンピュータにより動作する。

プログラムは、コンピュータの各構成要素に指令を送り、所定の処理、例えば、ホールコンピュータ 60 におけるデータの入出力、記憶、及び演算等を行わせる。

遊技用システム 1 は、プログラムとコンピュータとが協働した具体的手段により実現されるものであり、プログラムの全部、又は一部は、磁気ディスク、光ディスク、及びその他任意のコンピュータで読み取り可能な記憶媒体により提供され、記憶媒体から読み出されたプログラムがコンピュータにインストールされて実行される。

なお、プログラムは、記憶媒体を介さず、通信回線を通じて直接にコンピュータにロードして、実行することも可能である。

【0008】

[遊技用システム]

図 1 は、遊技用システムの概略構成図である。

遊技用システム 1 は、主として、遊技場（店舗）に設置されている遊技機 10（パチンコ機 10 a、パチスロ機 10 b）と、遊技場内の遊技機 10 等の遊技装置から送信される遊技情報（以下、自店遊技情報ともいう）を収集可能なホールコンピュータ 60（遊技場 A（自店の遊技場）のホールコンピュータ 60 a、遊技場 B（他店の遊技場）のホールコンピュータ 60 b、遊技場 C（他店の遊技場）のホールコンピュータ 60 c）と、他店の遊技場のホールコンピュータ 60 から遊技情報（以下、他店遊技情報ともいう）を収集可能な遊技情報サーバ 2 と、遊技機 10 のスペック情報を配信するスペック配信サーバ 5 と、複数の装置により構成されている。

複数の装置としては、例えば、貸出機 20（20 a は遊技球用、20 b はメダル用）、台コンピュータ 30、島コンピュータ 40、計数機 50（50 a は遊技球用、50 b はメダル用）等で構成されている。

遊技用システム 1 では、これらの各装置が、それぞれ通信手段を備え、所定のネットワーク（例えば、ローカル・エリア・ネットワーク）を介してデータ通信可能に接続されている。

このような遊技用システム 1 は、遊技機 10、貸出機 20、計数機 50 等の遊技装置から送信される遊技情報に基づいて、遊技機 10 ごとの遊技情報を収集する遊技情報収集システムとして構成されている。

なお、遊技用システム 1 が導入された遊技場には、図 1 に示す各装置の他、例えば、遊技媒体の数量を計数する遊技媒体計数機、景品交換に関するデータを集計管理する POS 端末、遊技機 10 や遊技場の会員に関する情報を閲覧可能に表示するデータ公開機等を設置できる。

【0009】

遊技情報サーバ 2 は、各遊技場に設置されている遊技機 10 等の遊技装置から収集された他店遊技情報をホールコンピュータ 60 に送信する。

具体的には、遊技情報サーバ 2 は、各遊技場のホールコンピュータ 60 と通信を行うための通信手段を備えており、インターネット通信網等を介して、各遊技場のホールコンピュータ 60 との間で他店遊技情報の送受信を行う。

ホールコンピュータ 60 と通信を行う遊技場は、例えば、本システム（サービス）を導入している遊技場であり、本システムの利用者は、例えば、各遊技場の管理者等である。

【0010】

また、遊技情報サーバ 2 は、収集した他店遊技情報を記憶するための記憶手段を有して

10

20

30

40

50

おり、例えば、営業情報テーブル、遊技場情報テーブル、及び設置台数テーブル等を記憶する。

営業情報テーブルは、各遊技場における営業情報であり、図2に示すように、例えば、遊技場（ID）ごと、営業日ごとに、遊技機10の稼働時間、アウト、台売上、台粗利、時間売上、時間粗利、玉単価、玉粗利、粗利率等の営業情報が、遊技機ID、機種ID、貸出レートと紐付けられ、これらが本システムを導入している全遊技場分、及び過去の所定期間分（例えば、1年分）、蓄積（記憶）されたデータによって構成されている。

【0011】

遊技場情報テーブルは、図3に示すように、遊技場名、遊技場の住所（所在地）等の各遊技場の基本情報であり、遊技場IDに紐付けられて構成されている。

10

設置台数テーブルは、図4に示すように、パチンコ機10a、パチスロ機10b別の台数、機種別台数、全台数であり、遊技場IDに紐付けられて構成されている。

【0012】

スペック配信サーバ5は、ホールコンピュータ60とインターネット通信網等によって通信可能に接続されており、データ配信会社や遊技用装置販売メーカー等が管理するサーバである。

データ配信会社（遊技用装置販売メーカー等を含む）は、遊技機メーカーが発表する情報に基づいて、複数の遊技機10のスペック情報をスペック配信サーバ5に入力し、記憶させる。

そして、スペック配信サーバ5は、クライアントの要求に応じて各遊技場のホールコンピュータ60にスペック情報を配信する。

20

【0013】

遊技機10（遊技装置）は、貸出レートごと、機種ごとに設置され、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ機10aやメダルを用いるパチスロ機10b等であり、貸し出された遊技媒体を用いて遊技者が遊技を行うことができる。

遊技機10の遊技状態として、遊技媒体を所定の割合で費やす通常遊技状態と、通常遊技状態より遊技媒体の増加が期待でき遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態等がある。

【0014】

遊技機10は、例えば、ボーナス（大当り）やAT状態等の特別遊技状態の当選確率（有利度合い）が異なる1～6の6段階の設定値の大小によって漸次出率を調整できる出率調整機能を備えている。

30

具体的には、遊技機10は、通常、設定値が大きい方がボーナスやAT状態等の当選確率が高いため遊技媒体の出率も高く、設定値が小さい方がボーナスやAT状態等の当選確率が低いため遊技媒体の出率も低いことから設定値の大小によって出率を調整できる構成になっている。

このように設定値は、出率に直接影響を及ぼすため、日々の設定次第で遊技者にとって魅力的な遊技機10かどうかを左右したり、遊技場においても、日々の設定次第で売上げ等を左右し得る重要な情報となっている。

なお、パチンコ機10aの出率の変動は、大当り等の当選確率を調整できる出率調整機能による変動の他、遊技球が釘に当たったときの個体差による変動等を対象としている。

40

このような遊技機10は、台コンピュータ30と通信可能に接続されており、台コンピュータ30へ遊技情報を送信する。

【0015】

貸出機20（遊技装置、貸出装置）は、遊技者に対し遊技媒体を提供するための装置であり、併設された遊技機10において獲得した遊技媒体の計数、計数された遊技媒体の払い戻し、投入金額に応じた遊技媒体の貸出し、計数された遊技媒体の数や投入金額の残高を特定する記憶媒体（例えば、ICカード）の発行等を実行する。

例えば、獲得した遊技媒体の計数は、貸出機20の投入口から遊技媒体を投入することで計数が行われ、計数された遊技媒体の払い戻しは、遊技者による払い戻し操作に基づい

50

て払出口から遊技媒体を払い出すことにより実行される。

投入金額に応じた遊技媒体の貸出しは、遊技者による貸出し操作に基づいて払出口から遊技媒体を払い出すことにより実行される。

貸出機 20 は、台コンピュータ 30 と通信可能に接続されており、取引情報を台コンピュータ 30 に送信する。

【 0 0 1 6 】

台コンピュータ 30 は、遊技機 10、貸出機 20、島コンピュータ 40 と通信可能に接続されており、遊技機 10、貸出機 20 から送信される遊技情報を受信し、適宜蓄積して島コンピュータ 40 へ送信する。

【 0 0 1 7 】

島コンピュータ 40 は、台コンピュータ 30、計数機 50、ホールコンピュータ 60 と通信可能に接続され、これらの各装置間で遊技情報を送受信する。

遊技情報は、ホールコンピュータ 60 からの要求に応じて、又は所定の周期ごとにホールコンピュータ 60 に送信される。

【 0 0 1 8 】

計数機 50 (遊技装置) は、遊技機 10 において遊技者が獲得した遊技媒体を計数するための装置であり、遊技場内の複数箇所 (例えば、遊技機島端) に設置され、遊技媒体の貸出レートに対応して計数する。

具体的には、計数機 50 に獲得した遊技媒体が投入されると、その個数が自動的に計数されるとともに、計数結果を記録したチケットが発行され、遊技者は、この発行されたチケットを遊技場内の景品交換カウンターに提示することで、獲得した遊技媒体数に応じた景品と交換できる。

【 0 0 1 9 】

また、計数機 50 は、この計数した遊技媒体の数量等を示す遊技情報 (以下、遊技媒体数情報ともいう) を、計数に係る遊技媒体の獲得先の遊技機 10 を特定可能な遊技機情報とともに、発行操作ごとに島コンピュータ 40 を経由してホールコンピュータ 60 に送信する。

遊技機情報は、遊技機 10 の台番号、機種、貸出レート等を含む遊技機 10 に関する情報である。

なお、計数に係る遊技媒体の獲得先の遊技機 10 を特定する方法は、例えば、遊技場の従業員がリモコン等を携帯し、そのリモコンから遊技機 10 を特定する遊技機情報を入力するとともに、その入力した遊技機情報を計数機 50 に送信する構成でも良い。

【 0 0 2 0 】

ホールコンピュータ 60 (遊技用装置) は、プログラムに従って動作する情報処理装置であり、例えば、遊技場の管理者等が操作可能な場所、カウンター奥の管理室等に設置されている。

ホールコンピュータ 60 は、遊技場に配置されている全遊技機 10 に関する遊技情報を記憶、管理、及び分析し、遊技場における営業情報を管理している。

遊技場の管理者等は、これらの営業情報を指標として、パチンコ機 10 a やパチスロ機 10 b の設定値を設定することで、日々の遊技場の運営に活用している。

このようなホールコンピュータ 60 は、図 5 に示すように、通信部 61 と、記憶部 62 と、操作部 63 と、表示部 64 と、制御部 65 とから構成されている。

【 0 0 2 1 】

通信部 61 は、遊技情報取得手段として機能することにより、遊技場に設置されている遊技装置から送信される遊技情報を受信する (図 6 参照)。

例えば、通信部 61 は、台コンピュータ 30、島コンピュータ 40 等の中継機器を介して、遊技機 10 から遊技情報、貸出機 20 から取引情報、計数機 50 から遊技媒体数情報を受信する。

なお、以下の説明では、貸出機 20、及び計数機 50 の遊技装置から送信される取引情報、及び遊技媒体数情報を、纏めて遊技情報ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

また、通信部 6 1 は、遊技情報取得手段として機能することにより、自店の遊技場に設置されている遊技装置から送信される遊技情報だけでなく、遊技情報サーバ 2 から送信される他店の遊技場に設置されている遊技装置から送信される他店遊技情報を受信する。

さらに、通信部 6 1 は、スペック情報取得手段として機能することにより、スペック配信サーバ 5 からインターネット通信網を介して遊技機 1 0 の性能を示すスペック情報を受信する。

そのため、制御部 6 5 は、自店の遊技場に設置された遊技機 1 0、貸出機 2 0、及び計数機 5 0 等の遊技装置から送信される自店遊技情報、遊技情報サーバ 2 から送信される他店遊技情報、スペック配信サーバ 5 から送信されるスペック情報の少なくとも何れかを用いて、遊技機 1 0 の営業情報を算出し、遊技機 1 0 を分析できる。

10

【 0 0 2 3 】

記憶部 6 2 は、ホールコンピュータ 6 0 の各種機能を実行するためのプログラムやデータを記憶可能な記憶媒体（例えば、ROM、RAM、ハードディスク等）で構成される。

記憶部 6 2 は、遊技機 1 0 等の遊技装置から送信される遊技情報を、遊技機 1 0 を特定可能な遊技機情報とともに記憶する。

【 0 0 2 4 】

遊技機 1 0 から送信される遊技情報には、例えば、遊技媒体の投入数を示す「アウト情報」、遊技媒体の払出数を示す「セーフ情報」、遊技者に有利な大当り、ビックボーナス（以下、BB という）、レギュラーボーナス（以下、RB という）（AT、ART を含む）等の特別遊技の発生を示す「状態情報」、1 ゲームの実行を示す「スタート情報」等がある。

20

「アウト情報」は、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、遊技球が 1 0 玉投入されるごとに 1 回送信され、パチスロ機 1 0 b の場合、メダルが 1 枚投入されるごとに 1 回送信されるため、アウトを特定できる。

「セーフ情報」は、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、入賞により遊技球が 1 0 玉払い出されるごとに 1 回送信され、パチスロ機 1 0 b の場合、メダルが 1 枚払い出されるごとに 1 回送信されるため、セーフを特定できる。

「状態情報」は、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、確変中、又は時短中に送信され、パチスロ機 1 0 b の場合、BB（BB 情報）、RB（RB 情報）等のボーナス中に送信されるため、ボーナス回数や大当り回数を特定できる。

30

また、「状態情報」が送信されているときは、特別遊技状態として特定でき、「状態情報」が送信されていないときは、通常遊技状態として特定できる。

「スタート情報」は、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、始動口への入賞、又は図柄変動により送信され、パチスロ機 1 0 b の場合、スタートレバーを押下するごとに送信されるため、送信数を計数することで、ゲーム数を特定できる。

【 0 0 2 5 】

また、記憶部 6 2 は、貸出機 2 0 から送信される取引情報を記憶する。

取引情報には、例えば、遊技者が遊技の開始にあたり貸出機 2 0 に現金を投入して、貸出操作を行うときに送信される「売上情報」や、大当り等で得た出玉を景品に交換せずに、遊技場に預けた貯玉を引き出して遊技するときに送信される「再プレイ情報」等があり、上述で説明した各種遊技情報とともに、遊技機 1 0 ごとの情報として発生した時刻に順次記憶される。

40

「売上情報」は、遊技者により貸出機 2 0 に現金が投入されると、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、2 5 玉（1 玉が 4 円の場合 1 0 0 円）の遊技球の貸出しが行われるごとに 1 回送信され、パチスロ機 1 0 b の場合、5 枚（1 メダルが 2 0 円の場合 1 0 0 円）のメダルの貸出しが行われるごとに 1 回送信されるため、売上げを特定できる。

なお、一度の遊技媒体の貸出し操作によって払い出される遊技媒体の数が設定されているため、例えば、一度に 1 2 5 玉が貸玉として払い出されるように設定されている場合は、一度の遊技媒体の貸出し操作によって「売上情報」が 5 回送信される。

50

「再プレイ情報」は、遊技者による貯玉の払戻し操作が行われると、例えば、パチンコ機 10 a の場合、25 個の遊技媒体の払い出しが行われるごとに 1 回送信され、パチスロ機 10 b の場合、5 枚のメダルの払い出しが行われるごとに 1 回送信されるため、再プレイ数を特定できる。

【0026】

さらに、記憶部 62 は、計数機 50 から送信される遊技媒体数情報を記憶する。

遊技媒体数情報には、例えば、遊技者が手持ちの遊技媒体を計数機 50 で計数するとき送信される「計数情報」等があるため、遊技媒体数を特定できる。

記憶部 62 は、このような遊技情報を、遊技機 10 ごと、営業日（例えば、1 日単位）ごと、機種ごと、貸出レートごとに記憶できる。

10

【0027】

操作部 63 は、例えば、キーボードやマウス等で構成されており、遊技場の管理者等や従業員が操作することにより、所定のデータや指示、命令等を選択、入力できるようになっている。

【0028】

表示部 64 は、例えば、液晶ディスプレイ等の表示手段であり、遊技場の管理者等が操作部 63 を操作することにより、遊技情報を用いて算出された実績値に加え、操作部 63 から入力された数値やシミュレーション結果（以下、予測値ともいう）等の各種情報を表示する。

20

具体的には、遊技機 10 の分析に用いる「機種一覧画面」、「パチンコ PPM 画面」、「運用チェックシート画面」、「稼働推移グラフ画面」等が表示される。

なお、「機種一覧画面」、「パチンコ PPM 画面」、「運用チェックシート画面」、「稼働推移グラフ画面」等の詳細については、後述する。

【0029】

制御部 65 は、CPU、ROM、RAM、I/F 等で構成されており、記憶部 62 に記憶されているプログラムを読み込んで実行することにより、上述した各部を監視、及び制御しながらホールコンピュータとしての処理を行う。

制御部 65 は、通信部 61 で受信した遊技情報（他店遊技情報を含む）、スペック情報等を変換して記憶部 62 に記憶し、遊技場の管理者や従業員等が操作部 63 を操作することで、要求する各種情報を記憶部 62 から抽出し、遊技場固有の情報である営業情報（例えば、アウト、台粗利、玉粗利等）を実績値として算出する。

30

また、制御部 65 は、通信部 61 を介して記憶部 62 に記憶された遊技情報、スペック情報等から、実績値に対応する予測値を算出する。

【0030】

ここで、スペック情報、実績値、予測値について説明する。

まず、図 7 を参照しながら、データ配信会社から配信されるスペック情報について説明する。

スペック情報は、遊技機 10 に予め設定される理論上の値であり、例えば、パチンコ機 10 a の場合、設定値ごとの大当り確率、大当り出玉数、確変割合（ヘソ：特図 1・2 合算、電チュー：特図 2 作動時）、時短回数（時短中の非確変大当り後は 30 回）、賞球数、ラウンド数等があり、パチスロ機 10 b の場合、設定値ごとの BB、RB の当選確率、BB、及び RB を合算した確率を示す BR 合成確率、アウトに対するセーフの割合を示す出率等の遊技機 10 の性能に関するデータである。

40

このようなスペック情報は、遊技機 10 の機種ごとに設定される。

ホールコンピュータ 60 の制御部 65 は、通信部 61 から、例えば、遊技場に遊技機 10 を設置する設置日の 1 週間前、毎週特定の曜日、又は毎月特定の日等にスペック配信サーバ 5 にアクセスして、スペック情報を取得する。

そのため、スペック情報は、遊技場に設置している遊技機 10 に限られず、遊技場に未設置の遊技機 10 まで取得される。

これにより、制御部 65 は、新規開店、新装開店、遊技場に未設置の遊技機 10 等で営

50

業日における遊技情報がない場合であっても、スペック情報を用いてシミュレーションできるため、稼働、及び売上げ等の営業情報の予測値を算出できる。

なお、スペック情報の取得方法は、限定されない。

例えば、遊技場の管理者等がスペック情報を取得したい遊技機 10 を選択して、スペック配信サーバ 5 からその選択された遊技機 10 のスペック情報を取得しても良い。

また、管理者等がホールコンピュータ 60 から遊技情報サーバ 2 にアクセスすることにより、遊技機 10 のスペック情報を WEB ページに表示させ、そのデータを操作部 63 から入力して取得しても良い。

【0031】

続いて、遊技情報に基づいて算出される実績値、及び予測値について説明する。

10

実績値は、例えば、アウト、出率、粗利等の営業情報であり、遊技機 10 の稼働、及び売上げに関する値である。

予測値は、実績値に対応する営業情報であり、シミュレーション等によって予測した値である。

このような実績値、及び予測値は、遊技情報（取引情報、遊技媒体数情報を含む）に基づいて算出される。

このとき、制御部 65 は、複数の遊技機 10 の遊技情報を遊技機 10 ごとに取得し、その取得した遊技情報を用いて、遊技機 10 の稼働、及び売上げの実績値を算出する実績値算出手段として機能する。

また、制御部 65 は、複数の遊技機 10 の遊技情報を遊技機 10 ごとに取得し、その取得した遊技情報を用いて、遊技機 10 の稼働、及び売上げの実績に対応する予測値を算出する予測値算出手段として機能する。

20

【0032】

ところで、設定値の大小によって出率を調整する設定機能を備える遊技機 10 において、遊技機 10 に設定されていない設定値がある等して、シミュレーションを実施する上で必要な全ての設定値の遊技情報が揃っていない場合がある。

この場合、実行したシミュレーション結果の精度が低下したり、未使用の設定値における遊技機 10 のシミュレーションは、実行できないという問題があった。

そのため、本実施形態では、他の設定値が設定された遊技機 10 の遊技情報に基づいて得られる近似値により、遊技機 10 に設定されていない設定値（第 1 設定値）がある場合

30

でも、全設定値のシミュレーションを実現している。

例えば、アウトは、1～6 の設定値のうち、設定値の大きい遊技機 10 の方が漸次高くなる傾向がある。

制御部 65 は、この傾向を利用して、遊技機 10 に設定されていない設定値がある場合でも、全設定値における遊技機 10 のシミュレーションを実施している。

【0033】

図 8 は、遊技機 10 に設定されていない設定値があるときの営業情報の特定方法を説明する図である。

以下、図 8 を参照しながら、遊技機 10 に設定されていない設定値があるときの営業情報の特定方法を説明する。

40

【0034】

未使用の設定値があるときの営業情報の特定方法としては、例えば、公知の最小二乗法を用いることができる。

図 8 (a) は、設定 4 が設定されていない機種の設定値ごとの遊技情報（アウト数の合計）、遊技場に設置された遊技機 10 の全台数、及び遊技情報と遊技機 10 の全台数から算出された実績値（台アウト）を示す図である。

制御部 65 は、横軸を設定値、縦軸を実績値とするグラフに対して、設定値ごとの自店遊技情報、又は他店遊技情報の何れかを用いて算出された実績値をプロットして得られる

50

移動軌跡を近似した最小二乗法により近似直線 ($y = a x + b$) を算出する (図 8 (b) 参照)。

最小二乗法では、各プロットから近似直線への垂直距離を 2 乗した値の総和が最小になるように近似直線が算出され、近似直線の a は近似直線の傾き、 x は遊技機 10 に設定される設定値、 b は定数をそれぞれ示している。

【 0 0 3 5 】

ここで、最小二乗法を用いて営業情報を特定するときの特定条件について説明する。

特定条件には、以下の (a) ~ (c) の 3 つの条件を有し、これらの条件の何れも満たす必要がある。

(a) 各設定値の遊技機 10 の全台数は、10 台以上であること

(b) 2 以上の設定値の遊技情報を使用すること

(c) 最低設定値 (例えば、設定 1) の近似値より最高設定値 (例えば、設定 6) の近似値の方が大きいこと

【 0 0 3 6 】

(a) は、遊技機 10 の台数が少ない場合、母集団が少なく、ばらついてしまい信頼性が低いため、その設定値の実績値を除外するものである。

(b) は、近似直線が算出できないためであり、(c) は、アウトは設定値の大きい遊技機 10 の方が漸次高くなるという傾向に反するため、近似直線を用いた営業情報の特定はできないと判定する。

【 0 0 3 7 】

そして、これらの条件を満たした上で、制御部 65 は、図 8 に示す例の場合、近似直線 $y = a x + b = 2848.7 x + 8862.8$ の x に未設定の設定値である「4」を代入して台アウトを求める演算処理を実行する。

例えば、台アウト = $y = a x + b =$ の a を 2848.7、 x を 4、 b を 8862.8 とすると、演算処理の実行結果として、台アウトは、「20, 258」 ($= 2848.7 \times 4 + 8862.8$) と算出される。

このように制御部 65 は、近似直線から算出される近似値を、未使用の設定値の台アウトの実績値と代替して、全設定値の遊技機 10 のシミュレーションを実施する (図 8 (c) 参照)。

【 0 0 3 8 】

また、アウト 1 あたりに対する売上げに基づき算出されるコイン単価は、アウトとは異なり、設定値の大きい遊技機 10 の方が漸次低くなる傾向がある。

そのため、制御部 65 は、アウトと同様に、コイン単価においても、この傾向を利用して、未使用の設定値がある場合でも、全設定値における遊技機 10 のシミュレーションを実施できる。

なお、この場合、近似直線から算出される近似値に、貸出レートごとに、後述する変換比率を乗ずる必要がある。

【 0 0 3 9 】

[機種一覧画面]

次に、表示部 64 に表示される表示画面を参照しながら、制御部 65 の機能について説明する。

図 9 は、制御部 65 の各機能をパチスロ機 10 b に適用した「機種一覧画面」の一例を示している。

なお、パチンコ機 10 a に適用しても同様の作用、効果を得ることができる。

【 0 0 4 0 】

「機種一覧画面」は、機能起動時に最初に表示される画面であり、遊技場に設置される全ての機種を一覧形式で表示できるため、シミュレーション結果が遊技場全体の数値にどのように影響するか全体を把握しながら営業計画を設定できる。

「機種一覧画面」には、項目として「モード 100」、「計画日 101」、「レート 102」、「機種絞り込み 103」、「予算計画欄 104」、「今週残 / 今月残 105」、

10

20

30

40

50

「タイプ別集計欄 106」、「実績データ期間 116」、「名称検索 107」、「機種一覧欄 109」が表示され、操作ボタンとして「自動配分ボタン 108」が表示される。

【0041】

「モード 100」は、シミュレーションモードとして、遊技場に設置されている機種を使用してシミュレーションを実施する設置機種モードと、「機種一覧欄 109」から機種を任意に選択して、その選択した機種のシミュレーションを実施する新機種モードとを備えている。

設置機種モードは、主に日々の機種の設定の割振りを決定するために使用される。

新機種モードは、主に遊技場に未設置の機種のシミュレーションを実施するために使用される。

10

【0042】

「計画日 101」は、YYYY/MM/DD形式で設定され、シミュレーションを実施する日付（以下、計画日という）を選択する項目であり、例えば、営業状態が開店前、又は営業中の場合には、営業日付が表示され、営業状態が閉店後の場合には、営業日付の翌日が表示される。

【0043】

「レート 102」は、例えば、スロット、1円パチンコ、4円パチンコ等を選択する項目であり、シミュレーションを実施する売上管理グループが表示される。

また、パチスロ機 10b においても、パチンコ機 10a 同様に、5円スロット、20円スロット等、複数レートある遊技場もあるため、表示される売上管理グループは、遊技場ごとで異なる。

20

なお、1円（4円）パチンコは、1玉1円（4円）の貸出レートで貸し出された遊技球を用いて遊技を行うパチンコ機 10a を示しており、5円（20円）スロットは、1枚5円（20円）の貸出レートで貸し出されたメダルを用いて遊技を行うパチスロ機 10b を示している。

【0044】

「機種絞り込み 103」は、機種一覧に表示されている機種を絞り込む項目であり、例えば、絞り込みボタンをクリックすると、絞り込み画面（不図示）が起動して絞り込む機種が表示され、リセットボタンをクリックすると、絞り込まれている機種をリセットし初期表示される。

30

【0045】

「予算計画欄 104」には、台アウト、売上合計、粗利合計、玉粗利、割数に対する日ごとの「予算計画」・「シミュ結果」、週ごとの「予算計画」・「実績+シミュ結果」・「差（予-実）」、月ごとの「予算計画」・「実績+シミュ結果」・「差（予-実）」・「達成率」がそれぞれ連動して表示される。

「日/予算計画」は、計画日の目標値が表示される。

「日/シミュ結果」は、計画日が当日（開店前・営業中）、未来日の場合、売上管理グループ（レート）全体のシミュレーション結果を示し、計画日が当日（閉店後）、過去日の場合、実績値が表示される。

「週/予算計画」は、週開始日（日曜日）から計画日までの目標値が表示される。

40

「週/実績+シミュ結果」は、週開始日（日曜日）から計画日までの実績値とシミュレーション結果を合算した値が表示される。

例えば、（週）計画日が水曜日、現在が火曜日の閉店後の場合、日・月・火の実績値+計画日のシミュレーション結果を表示する。

「週/差（予-実）」は、予算計画から実績値の値を引いた値が表示される。

プラス値の場合、予算に対して不足額を意味する。

「月/予算計画」は、月初めから計画日までの目標値が表示される。

「月/実績+シミュ結果」は、月初めから計画日までの実績値とシミュレーション結果を合算した値が表示される。

例えば、（月）計画日が15日、現在が14日の閉店後の場合、1日から14日の実績

50

値 + 計画日のシミュレーション結果を表示する。

「月 / 差 (予 - 実) 」は、予算計画から実績値の値を引いた値が表示される。

プラス値の場合、予算に対して不足額を意味する。

「達成率」は、月初めから計画日までの目標日に対しての達成率が表示される。

例えば、「83」の場合は、達成率が「83%」を意味し、予算に対して実績値 + シミュ結果の値が不足していることを示しており、「101」の場合は、達成率が「101%」を意味し、予算に対して計画日までの目標粗利が達成していることを示している。

【0046】

遊技場の管理者等は、このような「予算計画欄104」を確認しながら計画日の設定割振りの方針を決定することになり、予算と運用が相互に連動して確認できるため、日々変化する状況を把握でき、翌日以降の営業に活用できる。 10

計画日の設定割振りの方針は、例えば、シミュレーション結果の方が予算計画より多い場合には、より甘く設定配分を割振れることを示している。

一方、シミュレーション結果の方が予算計画より少ない場合には、より辛く設定配分を割振る必要があることを示している。

【0047】

図9に示す例では、日ごとの粗利合計は、266,580円の予算計画が設定されているのに対して、現在の設定配分でシミュレーションを実施した結果、215,878円のシミュ結果となっている。

したがって、遊技場の管理者等は、シミュレーション結果の方が予算計画より少ないため、より辛く設定配分を割振る必要があり、同時に玉粗利等に注意が必要であることを認識できる。 20

【0048】

「今週残 / 今月残105」には、計画日から週末 (月末) までに、目標粗利に対してどの程度の粗利金額が残っているかが示される項目であり、「粗利合計 (1日当) 」、「粗利合計 (累計) 」、「予算計画ボタン」が表示される。

「粗利合計 (1日当) 」は、計画日を含めて目標残金額に対して1日当たりの必要な粗利金額が表示される。

「粗利合計 (累計) 」は、計画日を含めた目標残金額が表示される。

「予算計画ボタン」は、クリックすることで、予算計画画面 (不図示) が起動される。 30

【0049】

「タイプ別集計欄106」は、設定ごとの台数、出率、玉粗利、割数におけるシミュレーション結果を機種タイプごと、又は機種グループごとに集計した値が表示される。

機種タイプは、例えば、パチスロ機10bの場合、ノーマル、A T、A + A R T、R T、30 A R T他、30 ノーマル等が表示され、パチンコ機10aの場合、ハイミドル、ライトミドル、ミドル、ライト、その他等が表示される。

機種グループは、使用される店舗で機種に対して設定した機種グループが表示される。

【0050】

「実績データ期間116」は、YYYY / MM / DD ~ YYYY / MM / DD形式で設定され、シミュレーションに用いる遊技情報の対象となる期間を選択する項目であり、選択された期間の遊技情報を用いてシミュレーションが実行される。 40

【0051】

「名称検索107」は、テキストボックスに機種名のキーワードを入力した後、Enterキー、又は矢印ボタンをクリックすることで、機種一覧にキーワードに該当する機種が表示される。

【0052】

「自動配分ボタン108」は、「機種一覧欄109」の自動配分のチェックボックスを一括で操作するボタンであり、「機種一覧欄109」のチェックボックスにおいて、自動配分をすべてチェックする、をクリックすると、全ての機種でONされ、自動配分のチェックをすべてはずす、をクリックすると、全ての機種でOFFされる。 50

この自動分配のチェックボックスがONになっている機種は、自動で設定の割振り（以下、自動分配ともいう）が実施される。

【0053】

「機種一覧欄109」は、「自動分配」、「個別設定」、「機種タイプ」、「機種名」、「台数」、「設定」、「台アウト」、「出率」、「台粗利」、「粗利/日」、「割数」、「コイン粗利」、「利益率」の項目が表示され、操作ボタンとして、クリックされると、各画面に移動する「直接指定ボタン112」、及び「個別設定ボタン113」と、クリックされると、「設定」の値を初期状態にリセットする「リセットボタン114」が表示される。

「自動分配」は、自動で設定の割振りを実施するか、しないかを切り替えるチェックボックスである。 10

【0054】

ここで、自動分配について説明する。

ホールコンピュータ60は、予め設定される分配モードに応じて、設定の割振りを自動で実施する分配機能を備えている。

自動分配は、分配のパリエーションを算出して、最も適した設定値の割振りをシミュレーションできる補助機能である。

具体的には、自動分配のチェックボックスがONになっている機種に対して、「スロット台管理へ適用ボタン110」をクリックしたときに、処理が実施される。

各遊技機10への設定割振りは、機種ごとに設定の「台数」になるように、選択された分配モードに従って割振りを実施され、各遊技機10への設定割振り後は、「保存ボタン111」のクリックにより「機種一覧画面」の内容が保存される。 20

本機能は、機種ごとの分配モードで、システム設定が選択されている場合に適用され、スロット全体と機種タイプごとに設定できる。

なお、パチンコ機10aにおいても、出率調整機能を備える機種において、自動分配機能を適用できる。

【0055】

分配モードには、図10に示すように、「システム設定」、「ランダム」、「出率」、「アウト数」、「BB回数」、「RB回数」、「差枚数」、「AT回数」、「BB確率」、「RB確率」、「合成確率」、「最大出玉数」、「最大吸込数」、「AT確率」がある。 30

また、分配モードは、設定されている分配モードの値が小さい順に高設定が割振られる「優先」、又は設定されている分配モードの値が大きい順に高設定が割振られる「逆順」の何れかのソート機能を選択できる。

例えば、分配モードとして、期間（短日）出率優先を設定すれば、出率の低い遊技機10から高設定が割振られ、一方、期間（短日）出率逆順を設定すれば、出率の高い遊技機10から高設定が割振られる。

遊技者は、最近出ている（出率の高い）遊技機10が次の日も据え置かれて出るだろうと推測したり、最近出ているから次の日は出ないだろうと推測したり様々な思惑を持ちながら遊技を楽しむことになる。 40

そして、遊技場の管理者等は、営業情報を考慮するとともに、遊技者の推測を考えながら分配モードを設定することになる。

このような分配モードの並び順は、制御部65が遊技機10、貸出機20、及び計数機50等の遊技装置から出力される「遊技情報」の受信回数を集計し、その受信回数に基づいて演算処理を行うことで特定される。

以下、各分配モードについて説明する。

【0056】

「システム設定」は、システムで設定されている分配モードで割振られる。

「ランダム」は、「遊技情報」関係なく、無作為に選出してランダムに割振られる。

「出率」は、 $(\text{セーフ情報} / \text{アウト情報}) \times 100$ に基づき算出される出率順に割 50

振られる。

「アウト数」は、アウト情報に基づき算出されるアウト数順に割振られる。

「BB回数」は、状態情報（BB情報）に基づき算出されるBB回数順に割振られる。

「RB回数」は、状態情報（RB情報）に基づき算出されるRB回数順に割振られる。

「差枚数」は、（アウト情報 - セーフ情報）に基づき算出される差枚数順に割振られる。

。

「AT回数」は、状態情報（AT情報）に基づき算出されるAT回数順に割振られる。

「BB確率」は、（BB情報 ÷ スタート情報）に基づき算出されるBB確率順に割振られる。

「RB確率」は、（RB情報 ÷ スタート情報）に基づき算出されるRB確率順に割振られる。 10

「合成確率」は、ボーナスの当選確率（例えばBB確率とRB確率）の合算に基づき算出される合成確率順に割振られる。

「最大出玉数」は、（セーフ情報 - アウト情報 - 売上情報 + 再プレイ情報）の最大値に基づき算出される最大出玉数順に割振られる。

「最大吸込数」は、アウト情報とセーフ情報の差数が減少に転じてから、減少に転じた差数が増加に転じたときまでの差数の最大値と最小値の差に基づき算出される最大吸込数順に割振られる。

「AT確率」は、（AT情報 ÷ スタート情報）に基づき算出されるAT確率順に割振られる。 20

なお、分配モードは、これらに限定されない。

例えば、現在の設定値を極力維持しながら、目標値を達成するように自動分配する分配モードを設けても良い。

これにより、遊技場に設置された遊技機10の設定を変更する時間を短縮できるとともに、設定値の漏洩を抑制できる。

また、所定期間において、特定の分配モードが規定回数以上使用された場合に、それを検知し警告を出す等して特定の分配モードの使用割合が高いことを遊技場の管理者等に知らせる構成としても良い。

このような構成にすれば、遊技者に設定を容易に看破されにくくすることができる。

【0057】

遊技場の管理者等は、このような多種多様な分配モードのいずれかを選択して重要な設定の割振りを行うことができる。

これにより、例えば、「最も低設定を減らせる設定配分は」、「最も稼働を期待できる設定配分は」等のように、分配モードごとの効果を確認しながら設定できる。

そして、遊技場の管理者等は、設定した分配モードに応じた設定値の分配を自動的に割振ることができるため、営業計画を手動で作成していた労力の軽減を図ることができ、かつ迅速に営業計画を設定できる。

その結果、早期に営業計画を設定できるため、月途中で営業計画の変更が必要となった場合（例えば、新台を導入する場合）においても、ホールコンピュータ60上で補正することにより、容易にその変更を行うことができる。 40

【0058】

再び、「機種一覧欄109」の表示項目について説明する。

「個別設定」は、各遊技機10の設定の割振りを実施の有無を示し、実施した場合に「○」が表示される。

「機種タイプ」は、遊技機10を機種ごとに分類したノーマル、AT等の機種タイプが表示される。

「機種名」は、例えば、アニメや映画の作品名やキャラクタ等から付された機種名が表示される。

「台数」は、計画日における機種ごとの全台数が表示される。

「設定」は、設定ごとの台数、投入した遊技媒体を示すアウト、遊技媒体を投入したと 50

きのその遊技媒体 1 枚あたりの売上げを示すコイン単価、遊技媒体が払い出される割合を示す出率の項目があり、シミュレーションを実施する場合は、これらの値を変更することで、設定に対応したシミュレーションが実施される。

制御部 6 5 は、設定に表示される台数、アウト、コイン単価、出率の各数値に基づいて、設定ごとのシミュレーションを実施する。

【 0 0 5 9 】

図 9 に示す例では、機種 A は、台数 3 6 台に対して、設定 2 が 3 4 台、設定 4 が 2 台として設定が割振られ、機種 A の設定 3 においては、アウト、及びコイン単価の設定別平均データが存在しないため、空欄表示になっている。

そのため、機種 A の設定 3 では、設定 3 の台数を入力してもシミュレーション結果には反映されていないが、この場合、上述した近似直線により算出された近似値を用いれば、シミュレーションを実施できる。

【 0 0 6 0 】

台アウト、出率、台粗利、粗利 / 日、割数、コイン粗利、利益率等の稼働や売上げを示す営業情報に対して「全国」、「実績」、「目標」、「シミュ結果」がそれぞれ表示される。

なお、「全国」、「実績」、「目標」、「シミュ結果」の項目は、営業情報ごとに選択して設定される。

【 0 0 6 1 】

「全国」は、「実績データ期間 1 1 6」内における他店遊技情報を用いて算出された実績値が表示される。

例えば、計画日が平日の場合、期間内（取得日数間）の平日の他店遊技情報を用いて算出された実績値が表示され、計画日が休日の場合、期間内（取得日数間）の休日の他店遊技情報を用いて算出された実績値が表示される。

「実績」、は、「実績データ期間 1 1 6」内における自店遊技情報を用いて算出された実績値が表示される。

例えば、計画日が平日の場合、期間内（取得日数間）の平日の自店遊技情報を用いて算出された実績値が表示され、計画日が休日の場合、期間内（取得日数間）の休日の自店遊技情報を用いて算出された実績値が表示される。

「目標」は、予算計画で設定された機種ごとの目標値が表示される。

「シミュ結果」は、設定に応じたシミュレーション結果が表示される。

このように、営業情報のシミュレーション結果（「シミュ結果」）は、「全国」、「実績」、及び「目標」と同時に表示されるため、遊技場の管理者は、表示部 6 4 の表示画面を見ながら目標値、すなわち営業計画の調整ができる。

そして、制御部 6 5 は、シミュレーションによって算出したシミュレーション結果を、予算計画、機種タイプ、目標値、実績値と比較できるように同時に表示するため、遊技場の管理者等は、シミュレーション結果との予算計画、機種タイプ、目標値、及び実績値等の関係性を容易に認識できる。

また、他店遊技情報を用いて算出された「全国」に表示される実績値と自店遊技情報を用いて算出された「実績」に表示される実績値とが同時に表示される。

これにより、全国の実績値と比較することができるため、遊技場の管理者等は、遊技場に設置された機種ごとに対して、適切に運用がされているのかを容易に分析できる。

【 0 0 6 2 】

[設定画面]

続いて、上述した「機種一覧画面」の「設定ボタン 1 1 5」により、起動する設定画面（パチスロ機用）について説明する。

図 1 1 に示す設定画面は、シミュレーションを実施する際、各種機能の設定変更時に表示される画面の一例である。

設定画面には、大別して「設定別データ 2 0 0」、「設定別データ（新機種） 2 0 1」、「実績データ 2 0 2」、「個別台データ 2 0 3」、「表示設定 2 0 4」、「自動分配モ

10

20

30

40

50

ード205」の項目が表示され、操作ボタンとしては、画面下部に「決定ボタン206」、
「中止ボタン207」が表示される。

「設定別データ200」は、上述した「機種一覧画面」の設定別の遊技情報の取得方法を設定することができ、「データ補正」、「データ補正方法」、「平日/休日取得日数(台アウト)」、「平日/休日取得日数(コイン単価)」、「平日/休日取得日数(出率)」、「新台判定」、「新台判定日数」、「新台取得日数(台アウト)」、「カーソル移動方式」が表示される。

「データ補正」は、店舗にて使用したことがない設定のアウト、及びコイン単価の値をデータ補正するか・しないかを選択する項目であり、例えば、使用したことがない設定で、スペック情報(出率)が存在する場合は、データ補正される。

10

「データ補正方法」は、データ補正する場合の方法を選択する項目であり、例えば、機種タイプが選択された場合には、機種タイプごとに平均したスペック情報が使用してデータ補正され、機種グループが選択された場合には、機種登録時に設定した機種グループごとに平均したスペック情報を使用してデータ補正される。

【0063】

「平日/休日取得日数(台アウト)」は、設定ごとの台アウトの取得日数を指定する項目であり、計画日が平日/休日の場合に使用され、期間内(取得日数間)の平日/休日における遊技情報が使用される。

「平日/休日取得日数(コイン単価)」は、設定ごとのコイン単価の取得日数を指定する項目であり、計画日が平日/休日の場合に使用され、期間内(取得日数間)の平日/休日における遊技情報が使用される。

20

「平日/休日取得日数(出率)」は、設定ごとの出率の取得日数を指定する項目であり、計画日が平日/休日の場合に使用され、期間内(取得日数間)の平日/休日における遊技情報が使用される。

このように平日と休日とで取得日数を区別して設定できることで、平日と休日との集客率の違いに対応することができ、精度の高いシミュレーションが実施できる。

【0064】

「新台判定」は、新台と判定したときに新台用の台アウトで補正するかを指定する項目であり、補正する場合には、設定期間内の新台1週間の平均した台アウトが使用される。

したがって、補正する場合の新台の台アウトには、新台取得日数で指定された期間の過去に設置された新台1週間の平均した遊技情報が全設定で設定され、シミュレーションに使用される。

30

これにより、遊技場の管理者等は、新台を設置したときの稼働や売上げを予測できる。

「新台判定日数」は、新台と判定する日数を指定する項目であり、機種の登録日、計画日、及び指定された「新台判定日数」をそれぞれ使用して新台か否かを判定する。

このとき、制御部65は、設定画面にて「新台判定日数」に指定された日数に応じて、新台か否かを判定する新台判定手段として機能する。

「新台取得日数(台アウト)」は、新台用の台アウトを取得する取得日数を指定する項目である。

【0065】

40

「カーソル移動方式」は、「機種一覧画面」の設定の入力欄にて、Enterキーをクリックしたときに、カーソルがどのように移動するかを指定する項目であり、例えば、すべてが選択された場合には、台数、台アウト、コイン単価、出率の順でカーソルが移動し、台数のみが選択された場合には、台数のみカーソルが移動する。

【0066】

「設定別データ(新機種)201」には、「取得日数」が表示され、「取得日数」は、シミュレーションモードが新機種の場合に、「機種一覧画面」の設定に反映する遊技情報の取得日数を指定する項目である。

【0067】

「実績データ202」には、「平日/休日取得日数」が表示され、「平日/休日取得日

50

数」は、計画日が平日/休日の場合に使用される遊技情報の取得日数を指定する項目である。

【0068】

「個別台データ203」には、「取得日数」が表示され、「取得日数」は、個別台の遊技情報を取得する取得日数を指定する項目である。

【0069】

「表示設定204」では、「機種一覧画面」の表示に関わる設定をする項目であり、「6号機表記」、「タイプ別集計」、「機種並び順」が表示される。

「6号機表記」は、機種タイプに付加する6号機表記の表示方法を指定する項目であり、例えば、前が選択された場合には、(6号機)+機種タイプ名形式で表示され、後が選択された場合には、機種タイプ名+(6号機)形式で表示される。

「タイプ別集計」は、「機種一覧画面」のタイプ別集計で表示される初期設定の集計方法を選択する項目であり、例えば、機種タイプが選択された場合には、機種タイプが初期設定で選択され、機種グループが選択された場合には、機種グループが初期設定で選択される。

「機種並び順」は、「機種一覧画面」の機種並び順の方法を指定する項目であり、例えば、標準が選択された場合には、台番号順に表示され、機種タイプが選択された場合には、機種タイプ順に表示される。

「自動分配モード205」は、機種タイプごとに分配モードを選択する項目であり、スロット全体、機種タイプごとに分配モードを設定することができ、機種タイプが未設定の場合には、「スロット全体」の設定が適用される。

図11に示す例では、機種タイプの「玉スロ」の分配モードが「未選択」になっているため、分配モードは、「スロット全体」の分配モードである「ランダム」が適用される。

【0070】

「決定ボタン206」は、クリックにより、変更した設定を保存して「機種一覧画面」へ反映し、この反映処理が実施されると、「機種一覧画面」で編集中の未保存データは破棄される。

「中止ボタン207」ボタンは、クリックにより、変更した設定を保存せずに「機種一覧画面」に戻る。

【0071】

[シミュレーション優先度設定画面]

さらに、設定画面は、シミュレーション時に用いる情報の優先度を選択できる優先度設定機能を備えている。

制御部65は、シミュレーションの実施に際して、例えば、図12に示すようなシミュレーション優先度設定画面を表示部64に表示させる。

図12は、シミュレーション時に用いる情報の優先度を選択できるシミュレーション優先度設定画面の一例を示しており、(a)は優先度設定前(設定時)、(b)は優先度設定後それぞれを示す図である。

シミュレーション優先設定画面では、出率、コイン単価、アウトの算出の際、シミュレーションに用いる各種情報の優先度を設定できる。

例えば、シミュレーション優先度設定画面のプルダウンメニューのマークをクリックすると、選択できる情報を示す情報一覧欄300が表示される。

制御部65は、シミュレーション優先設定画面の情報一覧欄300から設定された優先度に応じて、シミュレーションを実行する。

シミュレーション優先設定画面には、例えば、「名称」、「指定」、「出率の優先度」、「コイン単価の優先度」、「アウトの優先度」等の項目が表示される。

【0072】

「名称」は、スロット全体とともに、遊技機10の機種タイプが表示される。

「指定」は、シミュレーションに用いる各種情報の優先度をスロット全体で選択した優先度と同じにするか・しないかを選択する項目であり、例えば、しないが選択された場合

10

20

30

40

50

には、スロット全体で選択した優先度が設定され、一方、するが選択された場合には、スロット全体で選択した優先度とは異なる優先度を改めて選択できる。

「出率の優先度」は、最も優先度が高い「優先 1」から最も優先度が低い「優先 3」の 3 段階の優先度を選択できる。

出率のシミュレーション時に選択できる情報には、例えば、他店の遊技場の遊技情報を示す他店遊技情報、自店の遊技場の遊技情報を示す自店遊技情報、データ配信会社から配信されるスペック情報、情報を選択しない空欄等の何れかを選択できる（情報一覧欄 3 0 0 a 参照）。

【 0 0 7 3 】

「コイン単価の優先度」は、「優先 1」と、「優先 1」より優先度が低い「優先 2」の 2 段階の優先度を選択できる。

コイン単価のシミュレーション時に選択できる情報には、例えば、他店の遊技場の遊技情報を示す他店遊技情報、自店の遊技場の遊技情報を示す自店遊技情報、情報を選択しない空欄等の何れかを選択できる（情報一覧欄 3 0 0 b 参照）。

【 0 0 7 4 】

「アウトの優先度」は、コイン単価の優先度と同様に「優先 1」と、「優先 1」より優先度が低い「優先 2」の 2 段階の優先度を選択できる。

アウトのシミュレーション時に選択できる情報には、例えば、上述した近似直線を用いて算出される自動、自店の遊技場の遊技情報を示す自店遊技情報、情報を選択しない空欄等の何れかを選択できる（情報一覧欄 3 0 0 c 参照）。

このような優先度の選択は、情報一覧欄 3 0 0 において、選択できる情報の数を各優先度で 1 個以下に制限されている。

すなわち、同じ優先度の情報が複数個同時に選択されないように設定されている。

【 0 0 7 5 】

ここで、図 1 3 のフローチャートを参照しながら、シミュレーション実行時に行われる優先度設定処理について説明する。

例えば、図 1 2 (b) に示す出率の「ノーマル」の場合、制御部 6 5 は、まず「優先 1」の自店遊技情報が記憶部 6 2 に記憶されているか否かを判定する（S 1 0）。

自店遊技情報が記憶部 6 2 に記憶されていると判定された場合（S 1 0 : Y e s）、制御部 6 5 は、自店遊技情報を記憶部 6 2 から抽出して、抽出した自店遊技情報を用いてシミュレーションを実行する。

つまり、シミュレーションは、「優先 1」の情報を用いて実行される（S 1 1）。

【 0 0 7 6 】

一方、自店遊技情報が記憶部 6 2 に記憶されていないと判定された場合（S 1 0 : N o）、制御部 6 5 は、「優先 2」のスペック情報が記憶部 6 2 に記憶されているか否かを判定する（S 1 2）。

スペック情報が記憶部 6 2 に記憶されていると判定された場合（S 1 2 : Y e s）、制御部 6 5 は、スペック情報を記憶部 6 2 から抽出して、抽出したスペック情報を用いてシミュレーションを実行する。

この場合、シミュレーションは、「優先 2」の情報を用いて実行される（S 1 3）。

【 0 0 7 7 】

そして、スペック情報も記憶部 6 2 に記憶されていないと判定された場合（S 1 2 : N o）、制御部 6 5 は、「優先 3」の他店遊技情報を記憶部から抽出して、抽出した他店遊技情報を用いてシミュレーションを実行する（S 1 4）。

このように、複数の情報から、シミュレーションに用いる情報の優先度を設定できるため、例えば、遊技場の管理者等にとって、最適なシミュレーションを実施できる。

この結果、遊技者の管理者等に負担をかけることなく、現状の条件下における実施可能な範囲内で、最良のシミュレーションの実行が可能になる。

【 0 0 7 8 】

[レート設定画面]

10

20

30

40

50

また、コイン単価に関しては、貸出レートごとに条件設定できるレート設定機能を備えており、図 1 4 は、シミュレーション実行時の条件をさらに詳細に設定できるレート設定画面の一例を示している。

レート設定画面では、コイン単価において、例えば、シミュレーション時の変換処理条件を設定できる。

レート設定画面には、「売上管理」、「紐づけ設定」、「算出方法」、「平日・休日別」、「分岐割指定」、「レート変換処理」の項目が表示される。

「売上管理」には、登録されている売上管理グループが表示され、例えば、パチンコ機 1 0 a の場合、玉単価として、1 円パチンコ、4 円パチンコ等が表示され、パチスロ機 1 0 b の場合、5 円スロット、2 0 円スロット等が表示される。

「紐づけ設定」は、紐づける情報として 2 0 円か・5 円かを選択する項目である。

「算出方法」は、実績値か・近似値かを選択する項目であり、例えば、近似値が選択された場合には、上述した近似直線を用いて算出される。

「平日・休日別」は、平日、休日別に取得するか・しないかを選択する項目であり、例えば、するが選択された場合には、平日、又は休日に分けた遊技情報に基づき算出される。

「分岐割指定」は、分岐割指定をするか・しないかを選択する項目であり、例えば、するが選択された場合には、分岐割数（ $= \text{交換数} \div \text{貸出数} \times 10$ ）を考慮して算出される。

「レート変換処理」は、レート変換処理をするか・しないかを選択する項目であり、例えば、するが選択された場合には、貸出レートを考慮して算出される。

例えば、5 円スロットのコイン単価を算出時に、2 0 円スロットの自店遊技情報、又は他店遊技情報を用いる場合には、5 円スロット用に変換比率を乗ずる変換処理をする必要がある。

この場合、変換比率は、 0.25 （ $= 5 \text{円スロット} \div 20 \text{円スロット}$ ）と算出されるため、算出された変換比率をコイン単価に乗ずる変換処理が実行される。

これにより、コイン単価のシミュレーション実行時に、貸出レートごとに条件設定できるため、統一的な基準のもと、シミュレーションを実行できるため、シミュレーション精度を向上できる。

なお、図 1 1 の設定画面で設定した条件より、図 1 2 のシミュレーション優先度設定画面、及び図 1 4 のレート設定画面で設定した条件の方が優先的に適用される。

【0079】

[第2実施形態]

次に、第2実施形態について説明する。

第2実施形態では、ホールコンピュータ60の各機能をパチンコ機10aに適用した場合の一例について説明するが、パチスロ機10bに適用しても同様の作用、効果を得ることができる。

【0080】

制御部65は、グラフ表示手段として機能し、2次元座標上に遊技機10の稼働、及び売上げの関係を示すグラフ（以下、分析グラフともいう）を生成し表示する。

分析グラフは、機種ごとの実績値をPPM分析手法により、機種の運用状況の分析や改善点を明確にするために、例えば、散布図を用いることができる。

【0081】

しかしながら、PPM分析手法を用いた分析グラフには、以下のような問題があった。

一般的なPPM分析では、2次元座標上に市場成長率と相対的市場シェアを座標軸に4つの領域に区分けして分析する。

遊技機10では、一般的に座標軸として平均稼働と売上げを用いて、4つの領域に区分けして分析を行うが、平均稼働より落ちてから領域を跨ぐことになるため、遊技場の管理者等が気づいたときには、対応が手遅れになる可能性があった（図15参照）。

遊技場の運営としては、導入時に決定した理想の領域遷移を目指して運用していくことが望ましいが、理想の領域遷移を満たすためには、手遅れにならないように機種の人気

10

20

30

40

50

あるうち、つまり稼働があるうちに対策を施す必要がある。

そこで、本実施形態の PPM 分析では、2次元座標上の第1座標軸、及び第2座標軸に加え、第3座標軸等の複数の座標軸を設けることで、稼働を3分類（高稼働以上、高稼働未満かつ平均稼働以上、平均稼働未満）に区分して、遊技機10の分析を行っている。

これにより、機種ごとの稼働をより細かく、正確に把握できるとともに、平均稼働よりも稼働がある状態で、対策を施すことができるため、より対策の効果を得やすくなる。

【0082】

制御部65は、分析グラフの横軸、又は縦軸のうちの一方を、稼働を示すアウトとし、他方を、売上げを示す玉粗利として、グラフを生成し表示する。

本実施形態では、図16に示すように、縦軸をアウトとし、この縦軸に直交する横軸を玉粗利として設定している。 10

制御部65は、この2次元座標上において、領域区分け手段として機能することにより、「(1)高稼働」、「(2)定番機」、「(3)低稼働低粗利」、「(4)適正」、「(5)分岐」、「(6)超高粗利」、「(7)高粗利」、「(8)低稼働高粗利」、「(9)赤字」という視点で、9つの領域に区分けする。

9つの領域は、横軸として、第1座標軸（稼働）、第3座標軸（特定稼働）を設け、縦軸として、第2座標軸（売上げ）、第4座標軸（特定売上げ）、第5座標軸、第6座標軸を設け、これらの横軸と縦軸とが交差するところで領域を区分けすることにより複数の領域を設定している。

例えば、第1座標軸（平均稼働）は、アウトの実績値の平均値とし、第3座標軸（高稼働）は、第1座標軸に所定値（例えば、10,000）を加えた所に設けている。 20

また、第2座標軸（基準玉粗利）は、固定値である玉粗利の0.20（貸出レート4円時）とし、第4座標軸（高玉粗利）は、第2座標軸に所定値（例えば、0.10）を加えた所に設けている。

さらに、第5座標軸（低玉粗利）、第6座標軸（マイナス玉粗利）は、第2座標軸から所定値（例えば、-0.10、-0.20）をそれぞれ引いた所に設けている。

このように、横軸の基準軸（第1座標軸）をアウトの実績値の平均値とすることで、機種ごとの稼働を相対的に比較して分析できる（相対評価）。

一方、縦軸の基準軸（第2座標軸）を玉粗利の固定値とすることで、常に同一条件で、機種を分析することができ、縦軸を玉粗利の平均値とするより、偏りなく判定できる。 30

例えば、縦軸を玉粗利の平均値とすると、自店の遊技場の中では高粗利運用と判定されない場合であっても、一般的な他の遊技場では高粗利運用と判定される方が多い場合がある。

そのため、本実施形態では、縦軸を玉粗利の固定値とすることにより、適正運用の判定に好ましい絶対評価で遊技機10を分析している。

なお、他の貸出レートの基準玉粗利は、次式のように4円時の貸出レートの基準玉粗利をベースに他の貸出レートの基準玉粗利が算出される。

他の貸出レートの基準玉粗利 = 貸出レートが4円時の基準玉粗利 / (4 / 貸出レートの貸出換算率)

例えば、貸出レートが1円の場合、基準玉粗利は、0.05 (= 0.20 / 4 / 1) と 40 なる。

【0083】

ここで、図17、及び図18を参照しながら、2次元座標上に区分けされた各領域について説明する。

(1)「高稼働」は、アウトが高稼働以上、かつ、玉粗利がマイナス玉粗利以上であって低粗利未満の領域となっている。

この領域は、集客のために意図的に低粗利運用を図った領域を示している。

(2)「定番機」は、アウトが高稼働未満であって平均稼働以上、かつ、玉粗利がマイナス玉粗利以上であって基準玉粗利未満の領域となっている。

この領域は、定番機であり、長期運用が期待できる領域を示している。 50

(3) 「低稼働低粗利」、アウトが平均稼働未満、かつ、玉粗利がマイナス玉粗利以上であって基準玉粗利未満の領域となっている。

この領域は、遊技場への貢献度が少なく、これ以上のテコ入れも厳しいため、稼働の著しく悪い機種は入替対象となる領域を示している。

(4) 「適正」は、アウトが高稼働以上、かつ、玉粗利が低玉粗利以上であって高玉粗利未満の領域となっている。

この領域は、新台導入時に目指す位置であり、なるべく長くキープできるようにすべきであり、主力機が多くいることが好ましい領域を示している。

(5) 「分岐」は、アウトが高稼働未満であって平均稼働以上、かつ、玉粗利が基準玉粗利以上であって高玉粗利未満の領域となっている。

この領域は、今後の役割を決める重要な位置であり、定番機にもっていくか、又は粗利をとって撤去させるか考慮すべき領域を示している。

(6) 「超高粗利」は、アウトが高稼働以上、かつ、玉粗利が高玉粗利以上の領域となっている。

この領域は、高粗利運用している機種であり、長く滞在すると稼働が一気に低下するリスクがある領域を示している。

高すぎる粗利は、稼働を落とす可能性があるため、特に新台設置時に領域の右側に位置させる運用は注意が必要となる。

(7) 「高粗利」は、アウトが高稼働未満であって平均稼働以上、かつ、玉粗利が高玉粗利以上の領域となっている。

この領域は、意図的に粗利確保を図っている機種の可能性が高く、長く滞在すると稼働の低下リスクがある領域を示している。

(8) 「低稼働高粗利」は、アウトが平均稼働未満、かつ、玉粗利が基準玉粗利以上の領域となっている。

この領域は、基本的に撤去へと向かっていく領域を示している。

但し、低稼働の役割は、最後の粗利確保であるが、粘り腰があって見込みがある場合には、粗利獲得の余地があるため、育成も可能である。

(9) 「赤字」は、玉粗利がマイナス玉粗利未満の領域となっている。

この領域は、将来的に良い影響をもたらすことが無い領域を示している。

赤字運用は絶対に避けるべきであり、低粗利へ移行させただけで「抜かれた」と感じ、稼働を落とす可能性がある。

【0084】

このような9つの領域を2次元座標上に設けることにより、遊技場の管理者等は、例えば、遊技場に設置された機種がこのPPM分析のどの領域に滞在しているかで、遊技場全体の現状把握や改善機種の運用方針等を詳細に検討できるようになる。

【0085】

制御部65は、領域を区分けした2次元座標上に、アウトと玉粗利の関係を示す実績値を分布して分析グラフを生成し、この生成した分析グラフを表示部64に表示する。

分析グラフは、機種ごとに、算出したアウトと玉粗利の実績値の関係を表示する。

【0086】

[パチンコPPM画面]

以下、図19を参照しながら、表示部64に表示される「パチンコPPM画面」の一例について説明する。

「パチンコPPM画面」は、選択した「対象期間」における実績値を機種別に集計して、その集計結果をグラフや表を用いて表示する画面であり、起きている現象が表示され、遊技場全体の状態を容易に把握できる。

「パチンコPPM画面」には、大別して「抽出条件、及び平均データ400」、「機種別データ401」、「分析グラフ402」、「領域別シェア表403」の項目が表示され、操作ボタンとしては、画面下部に「設定変更ボタン404」が表示される。

なお、実際の「パチンコPPM画面」は、各領域を色により区別して表示しており、遊

10

20

30

40

50

技場の管理者等は、機種がどの領域にあるか一目で把握できる。

【 0 0 8 7 】

「抽出条件、及び平均データ 4 0 0」は、「対象期間」、「売上グループ」、及び「売上グループ平均データ」が表示される。

「対象期間」は、YYYY / MM / DD形式で設定され、遊技情報の対象となる期間を選択する項目であり、選択された「対象期間」から、例えば、28日間の機種別情報が表示される。

「売上グループ」は、「対象期間」に存在する売上げグループを選択する項目である。

「売上グループ平均データ」は、選択された「対象期間」、及び「売上グループ」におけるアウトと玉粗利の実績値の平均値が表示される。

10

【 0 0 8 8 】

「機種別データ 4 0 1」は、選択された「対象期間」、及び「売上グループ」における機種別情報を示しており、例えば、「領域」、「運用開始日」、「機種名」、「台数」、「アウト」、「玉粗利」、「点」、「名」等が表示される。

「領域」は、抽出条件に基づき抽出された機種別のアウトと台粗利の実績値から、特定された領域が表示される。

「運用開始日」は、YYYY / MM / DD形式で設定され、ホールコンピュータ 6 0 に登録された運用開始日付が表示されるため、例えば、「運用開始日」が早いほど長く貢献している機種だと言える。

「機種名」は、例えば、アニメや映画の作品名やキャラクタ等から付された機種名が表示される。

20

「台数」は、「対象期間」における機種ごとの全台数が表示される。

「アウト」は、「対象期間」の台アウトの実績値の平均値が表示される。

「玉粗利」は、「対象期間」の玉粗利の実績値の平均値が表示される。

「点」は、「分析グラフ 4 0 2」にプロットするか否かを選択でき、例えば、ラジオボタンにチェックを入れるとプロットが表示される。

「名」は、「分析グラフ 4 0 2」に機種名を表示するか否かを選択でき、例えば、ラジオボタンにチェックを入れると「機種名」が表示される。

【 0 0 8 9 】

「分析グラフ 4 0 2」は、「機種別データ 4 0 1」に表示されたアウトと玉粗利に基づいて、上述した9つの領域に区分けされた2次元座標上に、プロットされたグラフが表示される。

30

円は、機種を示しており、円の大きさは、遊技場に設置されている機種の台数を示しているため、台数が多い機種ほど大きな円で表示される。

そのため、円の大きさは、機種の需要を示していると言える。

遊技場の管理者等は、複数の機種において、各機種を示す円がこの「分析グラフ 4 0 2」のどの領域にあるかで、現状分析ができるため、機種ごとの役割とその密度を一目で確認できる。

例えば、アウトが「40, 000」、玉粗利が「0.40」の場合は、(6) 超高粗利領域に属することになる。

40

また、アウトは問わず、玉粗利が「-0.05」の場合は、(9) 赤字領域に属することになる。

【 0 0 9 0 】

図 1 9 に示す例では、機種 A は、アウトが「35, 621」、玉粗利が「0.20」であり、機種 B は、アウトが「28, 011」、玉粗利が「0.23」である。

そのため、機種 A、及び機種 B の何れにおいても、アウトが高稼働(21, 813 = 11, 813 (平均稼働) + 10, 000 (所定値))以上、かつ、玉粗利が低玉粗利(0.10 = 0.20 (基準玉粗利) - 0.10)以上であって高玉粗利(0.30 = 0.20 (基準玉粗利) + 0.10 (所定値))未満であるため、(4) 適正領域に属していると特定される。

50

また、機種 A は、「点」と「名」の両方のラジオボタンにチェックが入っているため、「分析グラフ 4 0 2」に機種名入りでプロットが表示され、機種 B は、「点」のラジオボタンのみにチェックが入っているため、「分析グラフ 4 0 2」にプロットのみ表示される。

【 0 0 9 1 】

機種 C は、アウトが「16, 909」、玉粗利が「0.08」である。

そのため、機種 C は、アウトが高稼働(21, 813)未満であって平均稼働(11, 813)以上、かつ、玉粗利がマイナス玉粗利(0.00)以上であって基準玉粗利未満(0.20)であるため、(2)定番機領域に属していると特定される。

機種 C は、「点」と「名」の両方のラジオボタンにチェックが入っているため、「分析グラフ 4 0 2」に機種名入りでプロットが表示される。 10

【 0 0 9 2 】

機種 D は、アウトが「45, 911」、玉粗利が「0.34」であり、機種 E は、アウトが「35, 942」、玉粗利が「0.43」であり、機種 F は、アウトが「32, 552」、玉粗利が「0.55」である。

そのため、機種 D ~ 機種 F の何れにおいても、アウトが高稼働(21, 813)以上、かつ、玉粗利が高玉粗利(0.30)以上の領域であるため、(6)超高粗利領域に属していると特定される。

また、機種 D、及び機種 F は、ともに「点」のラジオボタンのみにチェックが入っているため、「分析グラフ 4 0 2」にプロットのみ表示されるが、機種 E は、「点」と「名」の何れのラジオボタンにもチェックが入っていないため、「分析グラフ 4 0 2」にプロットや機種名が表示されることはない。 20

機種 F は、玉粗利が「0.55」で横軸の数値範囲外であるため、「分析グラフ 4 0 2」の端に表示される。

このようにして、制御部 6 5 は、「抽出条件、及び平均データ 4 0 0」の「売上グループ」で選択した貸出レートごとに、「対象期間」のアウトと玉粗利の実績値が何れも属する領域を特定し、2次元座標上にプロットする。

【 0 0 9 3 】

「領域別シェア表 4 0 3」は、「対象期間」における領域別にシェア(割合)が表示されるため、領域ごとに全体に占める割合を把握できる。 30

「領域別シェア表 4 0 3」は、設置台数、稼働(例えば、アウト)、及び売上げ(例えば、粗利)を、領域別のシェア(割合)で示しており、「領域別台数割合」、「領域名」、「設置台数」、「設置台数シェア(%)」、「アウトシェア(%)」、「粗利シェア(%)」の項目が表示される。

「領域別台数割合」は、「対象期間」における遊技場に設置されている全ての遊技機 10(全台数)に対する領域ごとの台数の割合であり、円グラフで表示される。

「領域名」は、2次元座標上に分けられた9つの領域名が表示される。

「設置台数」は、遊技場に設置されている遊技機 10の領域ごとの台数が表示される。

「設置台数シェア(%)」は、「対象期間」における遊技場に設置されている遊技機 10の全台数に対する領域ごとの遊技機 10の台数の割合が百分率で表示され、次式により算出される。 40

設置台数シェア = 領域ごとの遊技機 10の台数の合計 ÷ 全領域の遊技機 10の台数の合計 × 100

「アウトシェア(%)」は、「対象期間」における領域ごとのアウトの割合が百分率で表示され、次式により算出される。

アウトシェア = 領域ごとのアウト数の合計 ÷ 全領域のアウト数の合計 × 100

「粗利シェア(%)」は、「対象期間」における領域ごとの粗利の割合が百分率で表示され、次式により算出される。

粗利シェア = 領域ごとの粗利金額の合計 ÷ 全領域の粗利金額の合計 × 100

なお、各シェアは、小数点3桁目を四捨五入し、小数点2桁で表示される。 50

【 0 0 9 4 】

「設定変更ボタン 4 0 4」は、クリックすることで、設定変更画面（不図示）が起動される。

【 0 0 9 5 】

また、図 1 9 において、例えば、玉粗利が「分析グラフ 4 0 2」の端に表示される機種 M のような機種の台数が多い（9）赤字領域と、機種 L のような機種の台数が多い（9）赤字領域では、遊技場経営に及ぼす影響度が大きく異なってくる。

つまり、遊技場の管理者等は、「アウトシェア（％）」が大きく、「粗利シェア（％）」のマイナス度合いが小さければ（0％に近ければ）、それほど遊技場経営に及ぼす影響度は少ないと判断できるが、「アウトシェア（％）」が小さく、「粗利シェア（％）」の

10

マイナス度合いが大きければ（0％から遠ければ）、何らかの対策を講じる必要がある。

この場合、「設置台数シェア（％）」のみ、又は「設置台数シェア（％）」と「粗利シェア（％）」のみで判断するのは、判断に誤りが生じる虞がある。

そのため、本実施形態では、「設置台数シェア（％）」に加え、「アウトシェア（％）」、及び「粗利シェア（％）」をそれぞれ比較可能に、同時に表示することで、このような判断の誤りを防止している。

このように制御部 6 5 は、稼働、及び売上げの関係を示す実績値が何れの領域に属するかを特定する。

そして、制御部 6 5 は、割合算出手段として機能することにより、領域ごとのシェアを

20

【 0 0 9 6 】

遊技場の管理者等は、「パチンコ P P M 画面」に表示した内容に基づいて、機種ごとの特性を分析し評価するが、遊技機 1 0 の導入から撤去までの遷移を分析すると、1 つの領域に留まることはなく、時間の経過とともに移動することがわかる。

例えば、図 1 9 に示した「分析グラフ 4 0 2」から、次のことが言える。

（3）低稼働低粗利領域に属している機種 K や（8）低稼働高粗利領域に属している機種 H ~ 機種 J は、既に稼働の平均値より落ちているため、対策が手遅れになっている可能性が高い。

このような機種は、貢献度が低い機種であり、台入替の対象とするのが望ましいと判断

30

できる。

そのため、機種 E、機種 F のように（6）超高粗利領域から運用を開始した場合、領域を跨いで（7）高粗利領域に移動したら、稼働が落ちているから高粗利運用を止める。

そうすれば、稼働の平均値より落ちる前に、（5）分岐を経て、（2）定番機に遷移できる。

これにより、（6）超高粗利領域から運用を開始した場合でも、玉粗利を下げて適正運用

することができ、急激な稼働低下を抑制できる（図 1 5 参照）。

また、これに伴い図 1 9 に示した「領域別シェア表 4 0 3」から、次のことが言える。

（8）低稼働高粗利の粗利シェア（％）が「38.72％」であるため、（5）分岐や（7）高粗利の粗利シェア（％）をもっと増やすような運用をした方が

40

【 0 0 9 7 】

このように、実績値を用いた「分析グラフ 4 0 2」、「領域別シェア表 4 0 3」等によって、現状の遊技場で起きている現象が機種別に表現される。

この結果、撤去、育成、増台等の各機種に対する次の一手を考察するヒントを得ることができるため、機械任せの運用から脱出し、能動的に戦略を持って遊技機 1 0 を運用できる。

【 0 0 9 8 】

[運用チェックシート画面]

「パチンコ P P M 画面」に表示した内容は、表示部 6 4 に表示される運用チェックシートによって、さらに効果を発揮する。

50

運用チェックシートは、遊技場の管理者等の分析や評価をサポートするために、自動的に改善機種をピックアップするように構成されており、遊技場の現状把握や全体的な運用方針を検討するために利用される。

「運用チェックシート画面」には、図20に示すように、大別して「抽出条件500」、「アラート選択501」、「チェックリスト502」、「該当機種リスト503」の項目が表示され、操作ボタンとしては、画面下部に「個別設定ボタン504」、「再集計ボタン505」が表示される。

「抽出条件500」は、「対象期間」、及び「売上グループ」が表示される。

「対象期間」は、YYYY/MM/DD~YYYY/MM/DD形式で設定され、アラート情報を取得する期間を選択する項目である。

「売上グループ」は、「対象期間」に存在する売上げグループを選択する項目である。

【0099】

「アラート選択501」は、「表示分類」、「表示対象」、及び「ミュート」が表示される。

「表示分類」は、アラートの分類ごとに表示/非表示を選択する項目である。

「表示対象」は、機種ごとにアラートについて対応したか否かをチェックすることができ、その有無で表示/非表示を選択する項目である。

「ミュート」は、個別設定でミュートしているアラートの表示/非表示を選択する項目である。

【0100】

「チェックリスト502」は、「日付」、「分類」、「アラート」、「機種数」、及び「台数」が表示され、アラートが発生したときにリスト表示される。

「日付」は、アラートが発生した日付が表示される。

「分類」は、対象アラートの分類名が表示され、例えば、判定対象を分析グラフの領域から判定する「分析」、判定対象を遊技情報から判定する「HCデータ」、判定対象を他店遊技情報から判定する「全国データ」の何れかが表示される。

「アラート」は、運用上改善の余地のある機種をピックアップするためのアラートが表示されるが、アラートの条件については、後述する。

「機種数」は、アラートに該当する機種数が表示される。

「台数」は、アラートに該当する遊技機10の全台数が表示され、対象の遊技機10の設置台数が多いアラートほど上位に優先して表示される。

つまり、対象の遊技機10の設置台数が多いアラートほど上位に優先して表示することで、現状の遊技場で発生している傾向や問題がある機種を容易に把握できる構成になっている。

【0101】

「該当機種リスト503」は、「チェックリスト502」で選択中のアラートに該当する機種がリスト表示される。

「該当機種リスト503」は、例えば、「機種名」、「運用開始日」、「台数」、「アウト」、「玉粗利」等の項目が表示される。

「機種名」は、選択されたアラートに該当する機種名が表示される。

「運用開始日」は、YYYY/MM/DD形式で設定され、選択されたアラートに該当する機種のホールコンピュータ60に登録された運用開始日付が表示される。

「台数」は、選択されたアラートに該当する機種の全台数が表示される。

「アウト」は、選択されたアラートに該当する機種の台アウトの実績値が表示される。

「玉粗利」は、選択されたアラートに該当する機種の玉粗利の実績値が表示される。

【0102】

「個別設定ボタン504」は、機種ごとに各項目の判定条件や表示/非表示を設定する項目であり、例えば、「個別設定ボタン504」をクリックすると、個別設定画面(不図示)が表示される。

「再集計ボタン505」は、再集計処理するか否かを設定する項目であり、例えば、「

10

20

30

40

50

再集計ボタン505」をクリックすると、再集計画面（不図示）が表示される。

【0103】

図20に示す例では、「対象期間」における該当する遊技機10の台数が最も多いアラートとして、「HCデータ」に分類される「連続高粗利（3日間）」が上位に表示され、このアラートに該当する機種数は「3機種」、台数は「60台」等のアラートに該当する遊技機10の情報が「チェックリスト502」に表示される。

また、「チェックリスト502」で選択された選択中のアラートは、「分析」に分類される「領域移動（超高粗利 高粗利）」であり、そのアラートに該当する機種名は、「G機種」である。

このG機種は、「運用開始日」が「2021年9月27日」、台数は「8台」、アウトは「16,520」、玉粗利は「0.41」等の選択中のアラートに該当する機種の情報が「該当機種リスト503」に表示される。

このように表示部64に表示される「運用チェックシート画面」により、遊技場の管理者等は、改善機種を即座に認識できるため、運用業務の時間短縮や稼働向上を促すことができる。

【0104】

ここで、アラートの条件について説明する。

まず、図21を参照しながら、「分析」に分類されるアラート（以下、分析アラートともいう）について説明する。

分析アラートは、選択された「対象期間」に遊技場に設置されている機種が判定対象とされ、例えば、No1～8に示すアラートを有する。

分析アラートは、No1～6の対象領域に移動したときに表示されるアラートと、No7、8の対象領域に滞在し続けたときに表示されるアラートに区別できる。

【0105】

No1の「高粗利領域へ移動」は、高粗利領域以外の領域から（7）高粗利領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No2の「分岐領域へ移動」は、分岐領域以外の領域から（5）分岐領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No3の「低稼働高粗利領域へ移動」は、低稼働高粗利領域以外の領域から（8）低稼働高粗利領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No4の「低稼働低粗利領域へ移動」は、低稼働低粗利領域以外の領域から（3）低稼働低粗利領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No5の「赤字領域へ移動」は、赤字領域以外の領域から（9）赤字領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No6の「超高粗利領域へ移動」は、超高粗利領域以外の領域から（6）超高粗利領域に跨いで移動したときにアラートが表示される。

No7の「超高粗利領域に7期間連続滞在」は、（6）超高粗利領域に7期間連続して滞在したときにアラートが表示される。

No8の「赤字領域に7期間連続滞在」は、（9）赤字領域に7期間連続して滞在したときにアラートが表示される。

【0106】

No1～6の領域移動の判定は、「対象期間」を基準に集計期間（例えば、28日間）におけるアウトと台粗利の実績値の平均値を機種ごとに2期間取得したデータを作成した後、作成した2期間のデータからそれぞれの領域を特定し、この特定した第1期間と第2期間で対象領域以外から対象領域に移動したときにアラートが表示される。

例えば、集計期間が28日間、「対象期間」が2022年1月19日の場合、第1期間は2021年12月23日～2022年1月19日の集計期間となり、第2期間（前期間）は2021年12月22日～2022年1月18日の集計期間となる。

そのため、第2期間から第1期間において、対象領域以外から対象領域に跨いで移動した場合にアラートが表示される。

10

20

30

40

50

このとき、制御部 65 は、前回位置していた領域を跨いで対象領域（特別領域）に移動したことを判定可能な移動判定手段として機能する。

なお、アウトと台粗利の実績値が 2 期間未満であれば、制御部 65 による判定は実施されない。

【0107】

No 7、8 の領域滞在の判定は、「対象期間」を基準に集計期間（例えば、28 日間）におけるアウトと台粗利の実績値の平均値を機種ごとに 7 期間取得したデータを作成した後、7 期間のデータから領域を特定し、この特定した 7 期間全てにおいて、対象領域に連続して滞在したときにアラートが表示される。

例えば、集計期間が 28 日間、「対象期間」が 2022 年 1 月 19 日の場合、第 1 期間は 2021 年 12 月 23 日～2022 年 1 月 19 日の集計期間となり、第 2 期間は 2021 年 12 月 22 日～2022 年 1 月 18 日の集計期間となり、第 3 期間は 2021 年 12 月 21 日～2022 年 1 月 17 日の集計期間となり、第 4 期間は 2021 年 12 月 20 日～2022 年 1 月 16 日の集計期間となり、第 5 期間は 2021 年 12 月 19 日～2022 年 1 月 15 日の集計期間となり、第 6 期間は 2021 年 12 月 18 日～2022 年 1 月 14 日の集計期間となり、第 7 期間は 2021 年 12 月 17 日～2022 年 1 月 13 日の集計期間となる。

そのため、第 1 期間～第 7 期間全てにおいて、対象領域に連続して滞在した場合にアラートが表示される。

このとき、制御部 65 は、一定期間以上（例えば、7 期間以上）、2 次元座標上の対象領域（特定領域）に滞在したことを判定可能な滞在判定手段として機能する。

なお、アウトと台粗利の実績値が 7 期間未満であれば、制御部 65 による判定は実施されない。

【0108】

次に、図 22 を参照しながら、「HC データ」に分類されるアラート（以下、HC アラートともいう）、「全国データ」に分類されるアラート（以下、全国アラート）について説明する。

HC アラートは、自店遊技情報により算出される営業情報に基づき判定され、全国アラートは、他店遊技情報により算出される営業情報に基づき判定される。

HC アラート、及び全国アラートは、「対象期間」に遊技場に設置されている機種が判定対象とされ、例えば、No 9～12 に示すアラートを有する。

【0109】

以下、No 9～12 に示すアラートの条件について説明する。

No 9 の「連続赤字（3 日間）」は、3 日間連続で、玉粗利がマイナスのときにアラートが表示される。

No 10 の「連続高玉粗利（3 日間）」は、3 日間連続で、玉粗利が 0.40 超のときにアラートが表示される。

No 11 の「稼働低下率（自店）」は、稼働低下率が、自店の遊技場に設置された遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回ったときにアラートが表示される。

No 12 の「稼働低下率（全国）」は、稼働低下率が、他店の遊技場に設置された遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回ったときにアラートが表示される。

【0110】

No 9、10 の連続売上げ（赤字、高粗利）の判定は、「対象期間」を基準に集計期間（例えば、1 日間）における玉粗利の実績値を機種ごとに 3 日間取得したデータを作成し、データが 3 日間連続して、玉粗利がマイナス、又は 0.40 超だった場合にアラートが表示される。

例えば、「対象期間」が 2022 年 1 月 19 日の場合、2022 年 1 月 17 日～2022 年 1 月 19 日の集計期間において、連続して玉粗利がマイナスだった場合に「連続赤字」のアラートが表示され、連続して玉粗利が 0.40 超だった場合に「連続高玉粗利」のアラートが表示される。

10

20

30

40

50

このとき、制御部 65 は、一定期間（例えば、3 日間）連続して、売上げ（例えば、玉粗利）が特定値（例えば、マイナス、又は 0.40 超）であることを判定可能な売上判定手段として機能する。

なお、No 9、10 の連続売上げの判定は、4 日以上連続して条件に該当する場合もアラートが引き続き表示される。

【0111】

No 11、12 の稼働低下率（自店、全国）の判定は、稼働初日を基準に、稼働初日と集計日（例えば、稼働初日から 15 日目、29 日目）におけるアウトの実績値を機種ごと、レートごとに取得したデータを作成し、稼働初日の実績値と集計日の実績値により算出された稼働低下率が、自店の遊技場、又は他店の遊技場に設置された同一レートの遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回ったときにアラートが表示される。

なお、集計日は、稼働初日と曜日を合わせることが好ましい。

例えば、稼働初日が 2022 年 1 月 1 日（土曜日）の場合、稼働初日から 15 日目の 2022 年 1 月 15 日（土曜日）、及び稼働初日から 29 日目の 2022 年 1 月 29 日（土曜日）の稼働低下率をそれぞれ算出し、15 日目の稼働低下率（以下、15 日増減率ともいう）、29 日目の稼働低下率（以下、29 日増減率ともいう）が、自店の遊技場内に設置された同一レートの遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回っている場合に「稼働低下率（自店）」のアラートが表示され、他店の遊技場内に設置された同一レートの遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回っている場合に「稼働低下率（全国）」のアラートが表示される。

【0112】

ここで、具体例を挙げて稼働低下率の判定について説明する。

以下、機種 A（4 円パチンコ）、機種 B（4 円パチンコ）、機種 C（1 円パチンコ）の遊技機 10 が設置されている遊技場を一例として、機種 A における 15 日目の No 11 稼働低下率（自店）の判定について説明する。

稼働低下率は、 $(\text{集計日の台アウト} \div \text{稼働初日の台アウト}) - 1) \times 100$ により機種ごと、貸出レートごとに算出される。

例えば、機種 A の稼働初日のアウトが「30,000」、15 日目のアウトが「15,000」とすると、機種 A の 15 日目の稼働低下率は、次式により算出される。

機種 A の 15 日目の稼働低下率「-50」 $= ((15,000 \div 30,000) - 1) \times 100$

したがって、機種 A の 15 日目の稼働低下率は、「-50」となる。

また、同様の算出方法で算出された機種 B の 15 日目の稼働低下率が「-30」の場合、4 円パチンコの 15 日稼働低下率の平均は、「-40」（ $= -50$ （機種 A の 15 日目の稼働低下率） $- 30$ （機種 B の 15 日目の稼働低下率） $\div 2$ （機種数））となる。

この結果、機種 A の 15 日目の稼働低下率「-50」は、自店の遊技場内に設置された同一レートの遊技機 10 の 15 日稼働低下率の平均「-40」を下回っていると判定されるため、「稼働低下率（自店）」のアラートが表示されることになる。

なお、このとき、貸出レートの異なる 1 円パチンコの機種 C の稼働低下率は、稼働低下率の平均の算出には用いられない。

このように、自店の遊技場内に設置された同一レートの遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回っている場合に、No 11 の「稼働低下率（自店）」のアラートが表示され、さらに他店の遊技場内に設置された同一レートの遊技機 10 の稼働低下率の平均を下回っている場合に、No 12 の「稼働低下率（全国）」のアラートが表示される。

このとき、制御部 65 は、自店遊技情報を用いて算出された実績値が、同じく自店遊技情報を用いて算出された自店の遊技場に設置された遊技機 10 の実績値の平均値を下回ったことを判定するとともに、他店遊技情報を用いて算出された他店の遊技場に設置された遊技機 10 の実績値の平均値を下回ったことを判定する判定手段として機能する。

このように「運用チェックシート画面」によれば、意図する領域遷移になるように改善機種のアラートを表示するため、遊技場全体の稼働を高めることができ、長期的な視点で

粗利の向上を目指すことができる。

【 0 1 1 3 】

[稼働推移グラフ画面]

図 2 3 は、「稼働推移グラフ画面」の一例を示す図である。

「稼働推移グラフ画面」は、新台導入後所定期間（例えば、30日間）の稼働推移を機種ごとにグラフ表示する画面であり、例えば、上述した「運用チェックシート画面」で「稼働低下率（全国）」のアラートが表示され、より詳細に稼働低下率を確認したい場合に、「運用チェックシート画面」から切り替えて表示できる。

「稼働推移グラフ画面」では、アウト、台粗利等の過去の推移をグラフにより視覚的に日々急激な稼働低下がないか、自店の遊技場、又は他店の遊技場に設置された遊技機 10 と比較してうまく運用できているかを確認できる構成になっている。

「稼働推移グラフ画面」には、大別して「抽出条件 6 0 0」、「絞り込み条件、グラフ表示設定 6 0 1」、「名称検索 6 0 2」、「機種別データ 6 0 3」、「稼働推移グラフ 6 0 4、6 0 5」の項目が表示される。

【 0 1 1 4 】

「抽出条件 6 0 0」は、「対象期間」、及び「売上グループ」が表示される。

「対象期間」は、YYYY/MM/DD形式で設定され、遊技情報を取得する期間を選択する項目である。

「売上グループ」は、「対象期間」に存在する売上げグループを選択する項目である。

【 0 1 1 5 】

「絞り込み条件、グラフ表示設定 6 0 1」は、「機種別データ 6 0 3」の表示内容を絞り込んだり、「稼働推移グラフ 6 0 4、6 0 5」の表示内容を設定する項目である。

絞り込み条件では、「機種グループ」、「機種名」、「運用開始日」により、「機種別データ 6 0 3」の表示内容を絞り込むことができ、グラフ表示設定では、例えば、台アウト、台粗利、出率、スタート（パチンコのみ）、ベース、玉粗利等の営業情報から、グラフとして表示する営業情報を選択できる。

図 2 3 では、グラフ表示設定において、台アウト、スタートが設定された例を示している。

【 0 1 1 6 】

「名称検索 6 0 2」は、テキストボックスに機種名のキーワードを入力した後、矢印ボタンをクリックすることで、「機種別データ 6 0 3」にキーワードに該当する機種が表示される。

【 0 1 1 7 】

「機種別データ 6 0 3」は、選択された「対象期間」、及び「売上グループ」における機種別情報を示しており、例えば、「機種名」、「台数」、「左、右」、「運用開始日」、「初日稼働」、「15日増減」、「29日増減」等が表示される。

「機種名」は、例えば、アニメや映画の作品名やキャラクタ等から付された機種名が表示される。

「台数」は、「対象期間」における機種ごとの全台数が表示される。

「左、右」は、「稼働推移グラフ 6 0 4」に表示するか、「稼働推移グラフ 6 0 5」に表示するかを選択でき、例えば、「左」のラジオボタンにチェックを入れると、「絞り込み条件、グラフ表示設定 6 0 1」のグラフ表示設定で選択した選択機種の営業情報が「稼働推移グラフ 6 0 4」に表示される。

「運用開始日」は、YYYY/MM/DD形式で設定され、ホールコンピュータ 6 0 に登録された運用開始日付が表示される。

「初日稼働」は、稼働開始日の遊技情報により算出された台アウトの実績値が表示される。

「15日増減」は、稼働開始日から15日目の台アウトの実績値の増減率が表示され、次式により算出される。

$$15日増減率 = ((15日目の台アウト \div 稼働初日の台アウト) - 1) \times 100$$

「29日増減」は、稼働開始日から29日目の台アウトの実績値の増減率が表示され、次式により算出される。

$$29日増減率 = ((29日目の台アウト \div 稼働初日の台アウト) - 1) \times 100$$

【0118】

「稼働推移グラフ604、605」では、上段に「稼働推移グラフ」、中段に「平均データ」、下段に「機種データ」がそれぞれ表示される。

「稼働推移グラフ」は、横軸を時間軸、縦軸をグラフ表示設定で選択した営業情報として、選択機種における新台導入後30日間の稼働推移が折れ線、棒グラフで表示される。

この「稼働推移グラフ」では、選択された「対象期間」、及び「売上グループ」における自店の遊技場、又は他店の遊技場に設置された遊技機10と比較できるため、導入してからの経過を比較することで、うまく運用できているか、稼働低下の原因が適切な運用ができていないためではないか等を確認できる。

【0119】

「平均データ」は、自店の遊技場に設置された選択機種と、選択された「対象期間」、及び「売上グループ」における自店の遊技場（自店平均と表示）、又は他店の遊技場（全国と表示）に設置された遊技機10それぞれの「初日稼働」、「15日増減率」、及び「29日増減率」が比較可能に同時に表示される。

図23では、他店の遊技場に設置された遊技機10の「初日稼働」、「15日増減率」、及び「29日増減率」が表示される例を示している。

このように「平均データ」では、選択機種の営業情報を全国規模で容易に比較できるため、選択機種に対して適切な運用がされているかを評価・分析するのに遊技場の管理者等にとって、有用な情報が表示される。

なお、ここでの表示項目は、「機種別データ603」で説明した項目と同一であるため、説明を省略する。

【0120】

「機種データ」は、選択機種における新台導入後30日間の営業情報が表示され、例えば、「日付」「日数」、「台アウト」、「台粗利」、「出率」、「スタート」、「ベース」、「玉粗利」等が表示される。

「日付」は、稼働開始日から30日目迄の日付が表示される。

「日数」は、稼働開始日を1として、稼働開始日から30日目迄の1～30が表示される。

「台アウト」は、1台の遊技機10に使用した遊技媒体数が表示される。

「台粗利」は、遊技機1台あたりの粗利が表示される。

「出率」は、アウト（使用価値情報）に対するセーフ（付与価値情報）の割合が表示される。

「スタート」は、始動口への入賞又は図柄変動がされた1分間あたりの平均回数が表示される。

「ベース」は、特賞中以外の通常時の1分間あたりのアウト数に占めるセーフ数の割合が表示される。

「玉粗利」は、投入される遊技媒体1玉あたりに対する粗利が表示される。

【0121】

図23に示す例では、機種Bは、「稼働推移グラフ605」の「稼働推移グラフ」に示すように、導入14～16日にかけて急激な稼働（台アウト）の低下を確認できるため、過去の営業情報を確認しこの原因を探る必要がある

例えば、この期間の玉粗利が高ければ、遊技者に悪い印象がついた可能性があるため、遊技場の管理者等は、シミュレーションより、稼働の回復のために適正運用（基準玉粗利0.20）に近づくように営業情報を算出して、営業計画に反映する等の対策が必要となる。

このように、「稼働推移グラフ画面」では、特に重要な新台導入後30日間の稼働推移を機種ごとに確認できる。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

以上説明したように、本発明の遊技用装置によれば、稼働を示す第 1 座標軸、及び売上げを示す第 2 座標軸により領域を区分けした 2 次元座標上に、第 1 座標軸に所定値を加えた特定稼働を示す第 3 座標軸等を設けて、さらに領域を区分けして実績値をプロットすることにより分析グラフを生成し表示する。

このように第 3 座標軸等を設けて、稼働を 3 分類（高稼働以上、高稼働未満かつ平均稼働以上、平均稼働未満）に区分した分析グラフを用いて遊技機 10 を分析することにより、遊技場の管理者等は、稼働が落ちてきた機種を早い段階で認識できるため、機種の人気があるうちに対策を施すことができる。

そして、遊技用装置は、対象期間あたりの稼働、及び売上げの関係を示す実績値が何れの領域に属するかを特定した後、その結果に基づいて領域ごとの割合を算出する。 10

この場合、領域ごとの「設置台数シェア（％）」、「アウトシェア（％）」、及び「粗利シェア（％）」をそれぞれ比較可能に同時に表示するため、正確に遊技機 10 を分析できる。

この結果、遊技場の稼働を高めることができ、長期的な視点で粗利の向上を目指すことができる。

また、遊技用装置は、未使用の設定値がある場合でも、他の設定値が設定された遊技機 10 の遊技情報に基づいて得られる近似値により、全設定値の遊技機 10 のシミュレーションを実施できる。

これにより、全設定値の遊技機 10 のシミュレーションを実施できるため、遊技場経営における重要な営業情報を高い精度でシミュレーションできる。 20

このような機能は、記憶部 6 2 に備えるハードディスク等の記憶手段に記憶されたプログラム（及びデータ）をコンピュータとして構成された制御部 6 5（又はこれに備える CPU）が実行することにより実現される。

【 0 1 2 3 】

従来遊技用装置では、2 次元座標上の座標軸として平均稼働と売上げを用いて、4 つの領域に区分けして遊技機 10 の分析を行っていたため、平均稼働より落ちてから領域を跨ぐことになり、遊技場の管理者等が気づいたときには、稼働が落ちてきた機種の対策が手遅れになる虞があった。

また、未使用の設定値がある場合には、精度の高いシミュレーションを行うことができないため、精度の高い営業計画の設定が困難だった。 30

本発明の遊技用装置によれば、従来遊技用装置が改善すべきこのような課題の全部、又は一部を解決できる。

【 0 1 2 4 】

以上、本発明の好ましい実施形態について説明したが、上述した実施形態にのみに限定されるものではなく、例えば、各機能を組み合わせたり、パチンコ機 10 a やパチスロ機 10 b 関係なく、その他の遊技機 10 にも本発明の範囲で種々の変更実施が可能である。

(1) 本発明をホールコンピュータ 6 0 に適用して説明したが、これに限るものではなく、例えば、貸出機 2 0、台コンピュータ 3 0、島コンピュータ 4 0、計数機 5 0 に加え、遊技媒体計数機、POS 端末、データ公開機等、その他遊技用システム 1 に接続可能な各装置にも適用できる。 40

(2) 遊技機 10 は、遊技者が遊技媒体に触れられないように構成された、所謂スマート遊技機であっても良い。

(3) 「分析グラフ 4 0 2」、「領域別シェア表 4 0 3」において、遊技機 10 の稼働に関する営業情報として、アウトを例示したが、これに代えて、セーフ、差数、大当たり回数、確変・時短回数、スタート回数、及び遊技機 10 に着座した遊技者の人数を示す遊技回数等の遊技の進行に伴い増加する営業情報を用いることもできる。

(4) 「分析グラフ 4 0 2」、「領域別シェア表 4 0 3」において、売上げに関する営業情報として、玉粗利、粗利をそれぞれ例示したが、これに代えて、台売上、台粗利、時間売上、時間粗利、玉単価、粗利率、売上金額、交換玉数、及び景品金額等の売上げに関 50

【 図 3 】

遊技場ID	遊技場名	住所
10001	ABCホール1号店	東京都〇〇市...
10002	XYZホール5号店	埼玉県△△市...
10003	バーラーABC	北海道□□市...
.	.	.
.	.	.
.	.	.

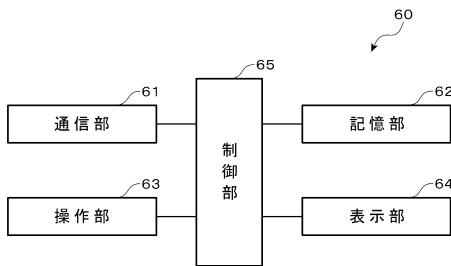
【 図 4 】

遊技場ID	ハチスロA	ハチスロB	...	ハチスロ多抽数	ハチニコA	ハチニコB	...	ハチニコ全抽数	全台数
10001	135	200	...	600	50	100	...	400	1000
10002	300	400	...	800	100	150	...	600	1500
...

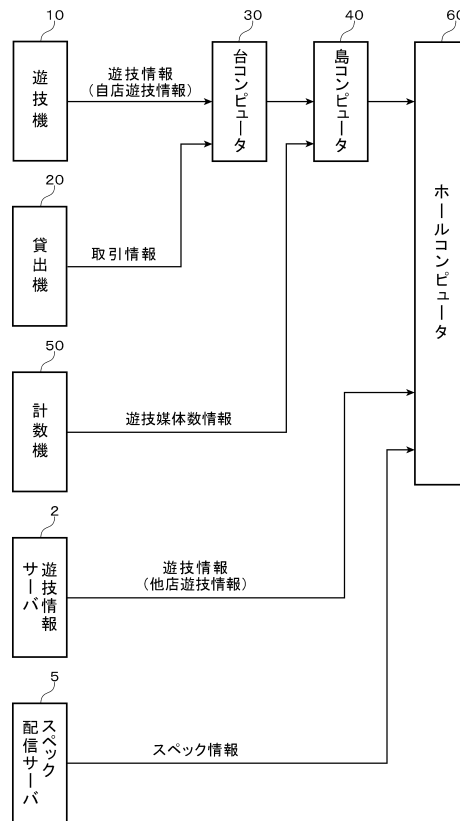
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】



30

40

50

【 図 7 】

大当たり確率	設定	確率
	設定1	1/99.1
	設定2	1/96.2
	設定3	1/91.1
	設定4	1/85.4
	設定5	1/80.8
設定6	1/70.6	
大当たり出玉数	390 or 900玉	
確変割合	ヘソ	50%
	電チュー	53%
時短回数	15 or 30回転	
賞球数	4&1&8&5&2&10	
ラウンド数	4 or 10	

(a)

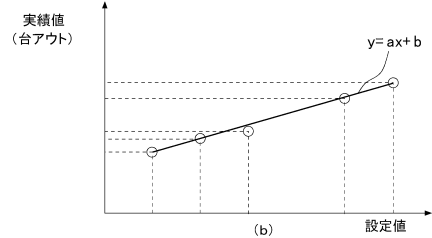
設定	BB	RB	BR合成	出率
設定1	1/287	1/455	1/176	96.92%
設定2	1/282	1/442	1/172	97.84%
設定3	1/282	1/348	1/156	99.92%
設定4	1/273	1/321	1/147	102.02%
設定5	1/273	1/268	1/135	104.26%
設定6	1/268	1/268	1/134	106.60%

(b)

【 図 8 】

設定	遊技情報 (アウト数合計)	遊技機の 全台数	実績値 (台アウト)
1	15,498,200	1,276	12,146
2	4,127,931	278	14,849
3	5,791,962	355	16,315
4	—	—	—
5	6,457,263	280	23,062
6	4,245,692	161	26,371

(a)



(b)

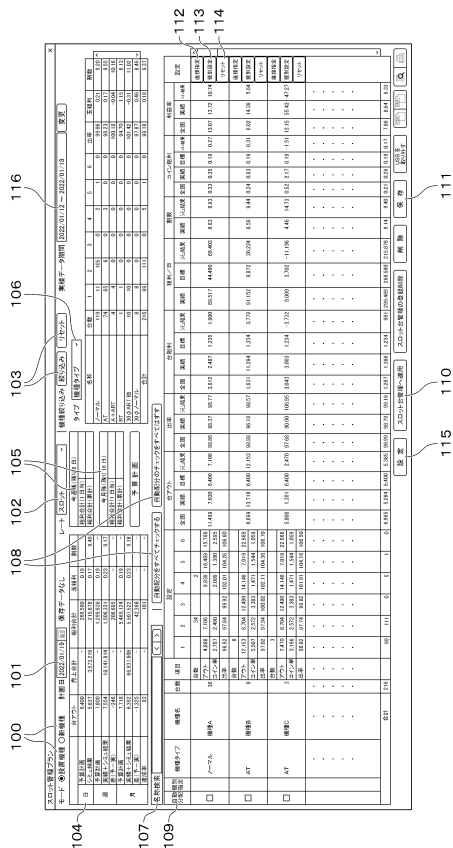
設定	実績値 (台アウト)	近似値 (台アウト)
1	12,146	11,712
2	14,849	14,560
3	16,315	17,409
4	—	20,258
5	23,062	23,106
6	26,371	25,955

(c)

10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

分配モード	
システム設定	
ランダム	
期間 (短日) 出率優先	
期間 (短日) 出率逆順	
期間 (短日) アウト数優先	
期間 (短日) アウト数逆順	
期間 (短日) BB回数優先	
期間 (短日) BB回数逆順	
期間 (短日) RB回数優先	
期間 (短日) RB回数逆順	
期間 (短日) 差枚数優先	
期間 (短日) 差枚数逆順	
期間 (短日) AT回数優先	
期間 (短日) AT回数逆順	
期間 (短日) BB確率優先	
期間 (短日) BB確率逆順	
期間 (短日) RB確率優先	
期間 (短日) RB確率逆順	
期間 (短日) 合成確率優先	
期間 (短日) 合成確率逆順	
期間 (短日) 最大出玉数優先	
期間 (短日) 最大出玉数逆順	
期間 (短日) 最大吸込数優先	
期間 (短日) 最大吸込数逆順	
期間 (短日) AT確率優先	
期間 (短日) AT確率逆順	

30

40

50

【 図 1 1 】

200

設定画面

データ修正方法 する しない

データ修正方法 機種タイプ 機種グループ

平日取得日数(台アウト) 30 日数

休日取得日数(台アウト) 30 日数

平日取得日数(コイン単価) 30 日数

休日取得日数(コイン単価) 30 日数

平日取得日数(出庫) 30 日数

休日取得日数(出庫) 30 日数

新台判定 する しない

新台判定日数 2 日以内

新台取得日数(台アウト) 60 日数

新台取得日数(台アウト) すべて 台数のみ

201 設定別データ(新機種) 取得日数 60 日数

202 実績データ 平日取得日数 7 日数 休日取得日数 30 日数

203 個別台データ 取得日数 7 日数

204 表示設定 6号機表記 前 後

タイプ別集計 機種タイプ 機種グループ

機種並び順 機種 機種タイプ

自動分配モード

名称	分配コード
スロット全体	1.ランダム
玉スロ	未選択
ノーマル	未選択
ART	未選択
RT	未選択
ART+ART	未選択
30¢ノーマル	未選択
30¢ART他	未選択
その他	未選択

206 207

【 図 1 2 】

シミュレーション優先度設定

名称	指定	優先1	優先2	優先3	コイン単価	優先1	優先2	優先3	アウト
スロット全体	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
玉スロ	する	する	する	する	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
ノーマル	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
ART	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店

300(300a) 300(300b) 300(300c) 206 207

シミュレーション優先度設定

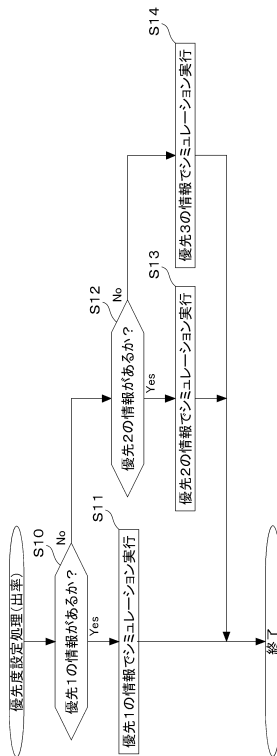
名称	指定	優先1	優先2	優先3	コイン単価	優先1	優先2	優先3	アウト
スロット全体	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
玉スロ	する	する	する	する	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
ノーマル	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店
ART	しない	しない	しない	しない	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店	店店店店店店

(a) (b) 206 207

10

20

【 図 1 3 】



30

【 図 1 4 】

レート設定

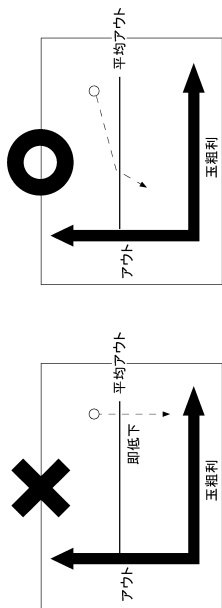
売上管理	紐づけ設定	算出方法	コイン単価	レート家族処理
20円スロット	20円	近取値	平日・休日別	しない
5円スロット	5円	近取値	する	しない
			する	する

206 207

40

50

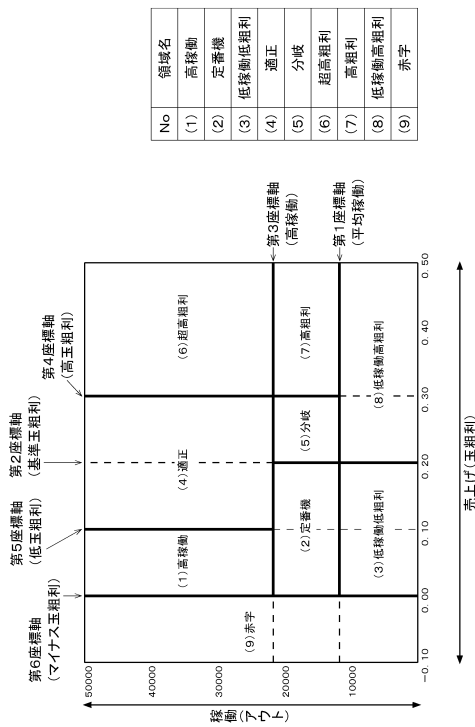
【 図 1 5 】



【 図 1 7 】

No	領域	稼働基準	売上げ基準
(1)	高稼働	高稼働以上	マイナス玉粗利以上、かつ低玉粗利未満
(2)	定番機	高稼働未満、かつ平均稼働以上	マイナス玉粗利以上、かつ基準玉粗利未満
(3)	低稼働低粗利	平均稼働未満	マイナス玉粗利以上、かつ基準玉粗利未満
(4)	適正	高稼働以上	低玉粗利以上、かつ高玉粗利未満
(5)	分岐	高稼働未満、かつ平均稼働以上	基準玉粗利以上、かつ高玉粗利未満
(6)	超高粗利	高稼働以上	高玉粗利以上
(7)	高粗利	高稼働未満、かつ平均稼働以上	高玉粗利以上
(8)	低稼働高粗利	平均稼働未満	基準玉粗利以上
(9)	赤字	—	マイナス玉粗利未満

【 図 1 6 】

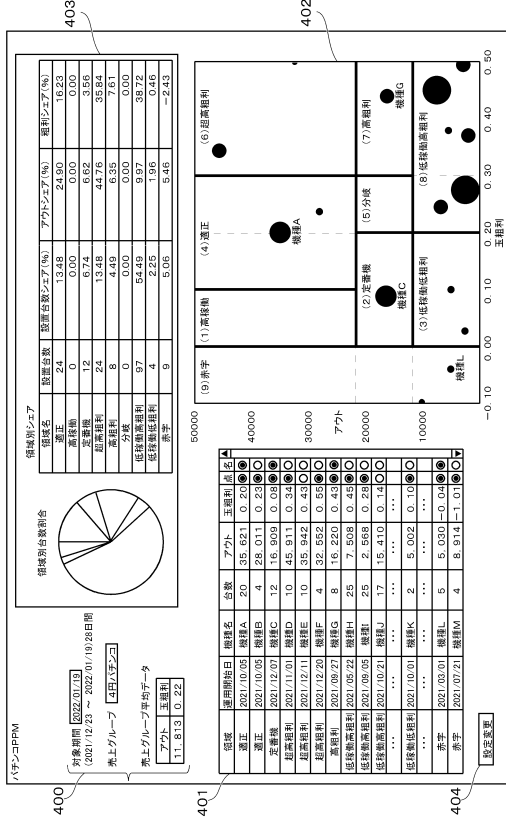


No	領域名
(1)	高稼働
(2)	定番機
(3)	低稼働低粗利
(4)	適正
(5)	分岐
(6)	超高粗利
(7)	高粗利
(8)	低稼働高粗利
(9)	赤字

【 図 1 8 】

No	領域	概要
(1)	高稼働	集客のために意図的に低粗利運用を図った領域。
(2)	定番機	定番機、長期運用が期待できる機種に育っている領域。
(3)	低稼働低粗利	店舗への買付度が低い領域。 これ以上のテコ入れも厳しいため、稼働の着しく悪い機種は入替対象となる。
(4)	適正	新台導入時に目指す位置、なるべく早くキープできるようにすべき領域。
(5)	分岐	今後の役割を決める重要な領域。 定番機に持っていくか粗利をとって撤去させるか。
(6)	超高粗利	高粗利運用している機種。長く滞在すると稼働が一気に低下するリスクがある領域。 特に新台設置時に領域の右側に位置させる運用は注意が必要。
(7)	高粗利	意図的に粗利確保を図っている機種の可能性が高い領域。 長く滞在すると稼働が低下するリスクがある。
(8)	低稼働高粗利	低稼働の役割は、最後の粗利確保。基本的に撤去へと向かっていく領域。 但し、稼り腰があつて風込みがある場合には、粗利確保の余地があるため育成も可能。
(9)	赤字	赤字運用は絶対に避けるべき。将来的に良い影響をもたらすことがない領域。 低粗利へ移動させただけで、「抜かれた」と感じ、稼働を落とす可能性がある。

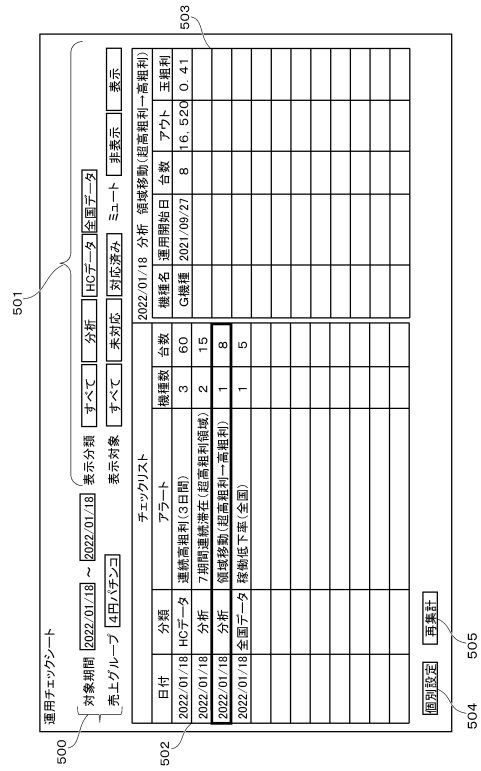
【図 19】



【図 21】

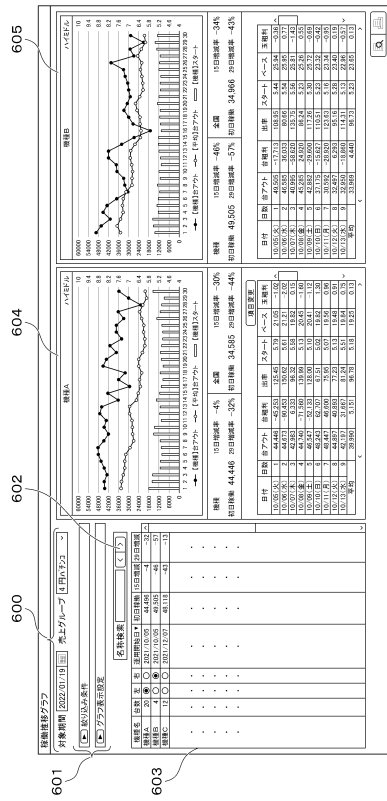
No.	概要	判定式	補足
1	高租利領域へ移動	領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
2	分岐領域へ移動	領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
3	低稼働高租利領域へ移動	領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
4	低稼働低租利領域へ移動	領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
5	赤字領域へ移動	領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
6	超高租利領域へ移動	対象領域以外→対象領域	前期間と比較して判断する。
7	超高租利領域に7期間連続滞在	7期間連続対象領域に滞在	
8	赤字領域に7期間連続滞在	7期間連続対象領域に滞在	

【図 20】



【図 22】

No.	概要	判定式	補足
9	連続赤字(3日間)	3日連続で、玉租利<0	当日から3日前迄の玉租利が条件に該当する場合はアラート。 ※4日以上連続している場合もアラート
10	連続高玉租利(3日間)	3日連続で、0.4<玉租利	当日から3日前迄の玉租利が条件に該当する場合はアラート。 ※4日以上連続している場合もアラート 定数は貸出レートによって変動。 (貸出し搬算×0.1)
11	稼働低下率(自店)	稼働低下率<平均稼働低下率	
12	稼働低下率(全国)	稼働低下率<全国稼働低下率	



10

20

30

40

50