

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7643976号  
(P7643976)

(45)発行日 令和7年3月11日(2025.3.11)

(24)登録日 令和7年3月3日(2025.3.3)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 8

請求項の数 5 (全15頁)

(21)出願番号	特願2021-138964(P2021-138964)	(73)特許権者	000108937 ダイコク電機株式会社
(22)出願日	令和3年8月27日(2021.8.27)		愛知県名古屋市中村区那古野一丁目4番5号
(65)公開番号	特開2023-32685(P2023-32685A)	(74)代理人	110000567 弁理士法人サトー
(43)公開日	令和5年3月9日(2023.3.9)		
審査請求日	令和6年5月9日(2024.5.9)	(72)発明者	尾崎 宗知 名古屋市中村区那古野一丁目4番5号 ダイコク電機株式会社内
		(72)発明者	大西 哲平 名古屋市中村区那古野一丁目4番5号 ダイコク電機株式会社内
		(72)発明者	鍛冶 誠 名古屋市中村区那古野一丁目4番5号 ダイコク電機株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技場用システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機の稼動状況を示す稼動情報であって、自店を対象とした自店稼動情報と他店を対象とした他店稼動情報とを機種単位で管理する稼動情報管理手段と、

自店稼動情報と基準自店稼動情報とを比較することで当該自店稼動情報を区分する一方、他店稼動情報と基準他店稼動情報とを比較することで当該他店稼動情報を区分する区分手段と、

前記区分手段による区分結果を統合した自他店比較情報を機種単位で管理する比較情報管理手段と、

前記比較情報管理手段により管理される自他店比較情報を出力する出力手段と、を備え、  
前記基準自店稼動情報と前記基準他店稼動情報とは、任意の遊技場における稼動情報の平均を示す遊技場用システム。

10

【請求項2】

前記出力手段は、自店稼動情報を第1軸、他店稼動情報を第2軸とし、座標上であって自他店比較情報に対応する位置に機種の識別情報が配置されるグラフを出力可能とする請求項1に記載した遊技場用システム。

【請求項3】

前記出力手段は、複数店舗を対象とした自他店比較情報を出力する場合に、対象となる対象他店の各々について自他店比較情報を出力することなく、複数店舗の平均を示す他店稼動情報により特定される自他店比較情報を出力可能であり、その出力中に対象他店を変

20

更可能である請求項 1 又は 2 に記載した遊技場用システム。

【請求項 4】

遊技機の調整度合いを示す遊技情報である活用情報であって、自店を対象とした自店活用情報と、他店を対象とした仮想の前記活用情報である想定玉粗利を示す基準情報との比較結果を自他店比較情報に対応付けて管理する活用情報管理手段を備えた請求項 1 から 3 の何れか一項に記載した遊技場用システム。

【請求項 5】

自他店比較情報の対象となる対象他店以外の参照他店を含む遊技場を対象として、参照活用情報と、参照稼動情報とを遊技場単位で管理し、当該参照稼動情報が予め設定される複数の稼動情報範囲の何れに属するかにより、対応する参照活用情報を区分して管理する参照情報管理手段を備え、

前記参照活用情報は、対応する遊技場単位の前記活用情報を示し、

前記参照稼動情報は、対応する遊技場単位の稼動率を示し、

前記基準情報は、対象他店を対象とした他店稼動情報が属する稼動情報範囲に対応する参照活用情報により特定可能である請求項 4 に記載した遊技場用システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技場用システムに関する。

【背景技術】

【0002】

遊技場を経営する上で同一商圏内の他店の動向は注視すべき点の一つである。例えば特許文献 1 では [ 図 8 ] に示されるように他店の機種単位で客入数（稼動数）を調査し、商圏内の客入数のシェアを遊技場単位で集計することが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2004 - 290326 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

さて、遊技場を経営する上で中心となる機種を把握することはとても重要であるが、遊技場における稼動数は遊技場単位や商圏単位で異なるものである。即ち、上記した特許文献 1 のように客入数のシェアを集計するだけでは、例えば機種単位で集計した客入数のシェアが高い遊技場があった場合、その遊技場の全体の稼動率が比較的高く、他の遊技場の全体の稼動率が比較的低い場合、その高いシェアの遊技場では中心とならない機種でも相対的に高いシェアを持つことで、当該機種が中心になっていると誤認して経営判断を誤ってしまう虞があった。

【0005】

本発明は、上記した事情に鑑みてなされたもので、その目的は、自店と他店とで中心となる機種を誤認する虞を軽減可能な遊技場用システムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載した発明は、遊技機の稼動状況を示す稼動情報であって、自店を対象とした自店稼動情報（自店の例えば稼動数、アウト、台遊技時間等）と他店を対象とした他店稼動情報（他店の例えば稼動数、アウト、台遊技時間等）とを機種単位で管理する稼動情報管理手段（例えば遊技情報管理サーバ 9）と、自店稼動情報と基準自店稼動情報（自店稼動情報を区分するための基準となる自店稼動情報）とを比較することで当該自店稼動情報を区分する一方、他店稼動情報と基準他店稼動情報（他店稼動情報を区分するための基準となる他店稼動情報）とを比較することで当該他店稼動情報を区分する区分手段（例

10

20

30

40

50

例えば遊技情報管理サーバ9)と、前記区分手段による区分結果を統合した自他店比較情報(例えば機種パワーバランスグラフ)を機種単位で管理する比較情報管理手段(例えば遊技情報管理サーバ9)と、前記比較情報管理手段により管理される自他店比較情報を出力する出力手段(例えば遊技情報管理サーバ9)と、を備え、前記基準自店稼動情報と前記基準他店稼動情報とは、任意の遊技場における稼動情報の平均を示す。

#### 【0007】

上記した構成によれば、自店を対象とした自店稼動情報と他店を対象とした他店稼動情報とを機種単位で管理し、自店稼動情報と基準自店稼動情報とを比較することで当該自店稼動情報を区分する一方、他店稼動情報と基準他店稼動情報とを比較することで当該他店稼動情報を区分し、区分結果を統合した自他店比較情報を機種単位で管理するので、自店と他店とで中心となる機種を誤認する虞を軽減可能となる。

10

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0008】

【図1】一実施形態における遊技場用システムの全体を示す概略図

【図2】遊技履歴(1番台)を示す図

【図3】稼動率範囲に応じた遊技情報例(機種A)を示す図

【図4】稼動特定情報(種別4円)を示す図

【図5】区分概念を示す図

【図6】グラフ元情報を示す図

【図7】甘辛範囲基準を示す図

20

【図8】区分対応表を示す図

【図9】機種パワーバランスグラフを示す図

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0009】

以下、本発明の一実施形態について図面を参照して説明する。図1は、遊技場用システムの全体構成を示す概略図である。遊技場A内には多数の(複数機種の)遊技機1が設置されており、各遊技機1に対応して遊技装置2が設置されている。これら遊技機1及び遊技装置2は2台ずつ中継装置3に接続されており、中継装置3はLAN4を介して管理装置5と接続されている。又、遊技場A内にはPOSや残高精算機(何れも図示せず)も設置されており、これらPOSや残高精算機もLAN4を介して管理装置5と接続されている。尚、図1では図示を省略したが、実際には例えば数百台の遊技機1が管理装置5の管理対象となっている。管理装置5は、遊技場A内の例えば事務室等に設置されており、遊技場の管理者が操作するキーボード6、モニター7、プリンタ(図示せず)等が接続されている。管理装置5は、遊技機側(遊技機1、遊技装置2等)から出力される遊技信号を入力することで、遊技機1毎の遊技データ、会員登録された会員毎の個人データ、遊技機1や遊技装置2等の稼動状態等を管理する。

30

#### 【0010】

遊技場用システムでは、遊技場A内に設置されている遊技機1、遊技装置2、中継装置3、LAN4及び管理装置5等と同様の構成が別の遊技場(図1の例示では遊技場B、遊技場C)内にも設置されている。これらの各遊技場A~Cに設置されている各管理装置5は、それぞれインターネットやVPN接続等の公衆回線8を介して各遊技場A~Cとは別に設置されている遊技情報管理サーバ9(稼動情報管理手段、区分手段、比較情報管理手段、出力手段、活用情報管理手段、参照情報管理手段に相当する)と接続されており、各種信号や各種情報を公衆回線8等を介して遊技情報管理サーバ9と通信可能に構成されている。

40

#### 【0011】

遊技機1は、CR(カードリーダ)パチンコ遊技機であり、盤面10に玉を発射する発射装置を構成する操作ハンドル11、上部受皿12、下部受皿13を有すると共に、盤面10に、液晶表示部14、普図入賞口15、第1始動口16、第2始動口17、大入賞口18を有する。

50

## 【 0 0 1 2 】

遊技機 1 は以下に示すように動作する。

( 1 ) 第 1 始動口 1 6 は入賞率が変動しない入賞口 ( 所謂ヘソ入賞口 ) であり、第 2 始動口 1 7 は入賞率が変動する入賞口 ( 所謂電チュー ) である。各始動口 1 6、1 7 への入賞 ( 始動入賞 ) に応じて大当たり抽選を行い、抽選結果を液晶表示部 1 4 にて行う図柄変動にて報知し、その変動結果に応じて大当たりとなる。

## 【 0 0 1 3 】

( 2 ) 図柄変動中に始動入賞した場合には所定の保留上限値 ( 例えば各 4 つ ) まで図柄変動を累積的に保留し、図柄変動終了後に保留している図柄変動を開始する。尚、保留している図柄変動数 ( 保留数 ) が上限値である状態で始動入賞した場合、図柄変動は保留されない。

10

## 【 0 0 1 4 】

( 3 ) 大当たり抽選の当選確率 ( 大当たり確率 ) は  $1 / 260$  であり、大当たりがその後に確変状態 ( 確変 ) となる大当たり ( 確変大当たり ) となる割合である確変率は ( 通常状態、確変状態共に )  $66.6\%$  である。大当たりが発生すると対応するラウンド ( R ) 分だけ大入賞口 1 8 を開放する。尚、1 R の上限入賞数は 9 個であり、上限開放時間は 30 秒であり、上限入賞数又は上限開放時間の何れかが満たされた場合に 1 R を終了する。

## 【 0 0 1 5 】

( 4 ) 対応するラウンドも大当たり抽選と同様に抽選され、その振り分率は第 1 始動口 1 6 に入賞した場合は 4 R が  $55\%$  であり、1 5 R が  $45\%$  であるが、第 2 始動口 1 7 に入賞した場合は 4 R が  $10\%$  であり、1 5 R が  $90\%$  であり、入賞に応じた図柄変動の保留消化優先順位は第 1 始動口 1 6 よりも第 2 始動口 1 7 の方が高く設定されている。

20

## 【 0 0 1 6 】

( 5 ) 確変中は大当たり確率が  $1 / 74$  に向上すると共に、各始動口 1 6、1 7 への入賞率が高くなる時短状態 ( 時短 ) になる。尚、確変は次回大当たりまで継続するので、大当たり後に大当たりでも確変でもない状態である通常遊技状態 ( 通常状態 ) となる大当たり ( 通常大当たり ) が発生するまで継続し、その後は所定数 ( 例えば 100 回 ) の図柄変動を行うまで時短状態となる。

## 【 0 0 1 7 】

( 6 ) 第 2 始動口 1 7 は普図入賞口 1 5 への入賞に応じて変動する普通図柄 ( 普図 ) が当たりとなった場合に入賞率の高い開放状態となる。この場合、普図 1 回の変動時間は通常状態では 30 秒であり時短状態では 3 秒となる。又、開放期間は通常状態では 0.3 秒を 1 回であり、時短状態では 5 秒を 2 回となる。即ち、時短状態では通常状態と比較して普図変動時間が短くなる一方、開放期間は長くなること又は開放回数が増加することで第 2 始動口 1 7 の入賞率が高くなる。以上は、遊技場 A 内に設置される複数機種 of 遊技機 1 のうち例えば機種 A について例示したが、例えば機種 B であれば大当たり確率やラウンドの振り分が異なる等、機種に応じて様々な仕様となる。

30

## 【 0 0 1 8 】

遊技機 1 及び当該遊技機 1 に付設された周辺機器は、遊技者による玉の打ち込みや各始動口 1 6、1 7 への始動入賞等の遊技の進行に伴って、以下に示す遊技信号を出力する。

40

アウト信号 = 消費玉を回収するアウト BOX から出力される消費価値 ( アウト ) を特定可能な信号である。消費 ( 使用、打込、回収 ) 玉 10 玉に対して 1 パルスが出力されるので、「アウト信号数  $\times$  10」をアウトとして特定する。尚、遊技機 1 から出力される信号でも良い。

セーフ信号 = 遊技機 1 から出力される入賞付与価値 ( セーフ ) を特定可能な信号である。払出 10 玉に対して 1 パルスが出力されるので、「セーフ信号数  $\times$  10」をセーフとして特定する。尚、補給装置から出力される補給信号をセーフ信号としても良い。又、玉を実際に払い出した際に出力される実セーフ信号と、入賞に応じて払い出しが予約された場合に出力される入賞セーフ信号とがあるが、入賞から出力までのタイムラグを極力省くため後者を採用することが望ましい。

50

## 【 0 0 1 9 】

スタート信号 = 遊技機 1 から出力される始動入賞（特定の入賞）により変動（作動）する液晶表示部 1 4（役物）におけるスタート処理（図柄変動、役物作動、単位遊技）及びスタート（スタート処理数）を特定可能な信号である。図柄変動確定時に出力されるので、信号入力に応じてスタート処理を特定し、「スタート信号 × 1」をスタート回数（スタート処理数）として特定する。尚、第 1 始動口 1 6 又は第 2 始動口 1 7 への入賞を示す信号としても良い。

## 【 0 0 2 0 】

大当り信号 = 遊技機 1 から出力される大当り期間を特定可能な信号である。大当り中にレベル出力される状態信号であるので、大当り信号の入力中を大当り中として特定する。

10

特別状態信号 = 遊技機 1 から出力される特別状態（甘中）を特定可能な信号である。第 2 始動口 1 7 の入賞率が向上する特別状態中（時短中（確変時も含む））にレベル出力される状態信号であるので、特別状態信号の入力中を特別状態中として特定する。又、大当り信号と特別状態信号の何れも入力していない期間を通常状態として特定する。

## 【 0 0 2 1 】

遊技装置 2 は、所謂各台計数機能付の貸出機であり、遊技機 1 の遊技状態を示す状態表示灯 1 9、貨幣（貨幣価値、有価価値）が投入される貨幣投入口 2 0、遊技者からの操作入力を受け付けると共に遊技の進行に伴って図柄変動回数（スタート回数）や大当り確率等の遊技データを表示するタッチパネル式の液晶表示部 2 1、持玉（会員であれば貯玉も含む、獲得価値、有価価値）を払い出すための払出卸 2 2、払い出された玉が通過する払出ノズル 2 3、一般カードや会員カードが挿入されるカード挿入口 2 4、遊技機 1 の下部受皿 1 3 の下方に位置する着脱可能な計数受皿 2 5、対応する遊技機 1 を遊技する遊技者を撮像するカメラ 2 6 等を有する。

20

## 【 0 0 2 2 】

遊技装置 2 は、以下に示す機能を備えている。

（ 1 ）貨幣を受け付けると（貨幣受付処理）と、遊技機 1 と遊技装置 2 の双方に入金額を表示すると共に貸出 1 単位（例えば 5 0 0 円）分の貸出玉（対価付与価値）を遊技機 1 から払い出させ（対価付与処理）、その対価付与処理に応じて入金額の表示を貸出玉の対価を除いた残高の表示とする。貨幣は複数回分の対価付与処理の対応分を受付可能である（例えば 1 万円まで）。

30

## 【 0 0 2 3 】

（ 2 ）残高がある状態で遊技機 1 の貸出卸が押下（貸出操作、付与操作）されると、貸出 1 単位分の貸出玉を遊技機 1 から払い出させ、その対価分を残高から引き落とす。又、所謂各台計数機能も備えており、遊技者が獲得した獲得玉を計数し、その計数した獲得玉を対価として再度玉を払い戻すことも可能であり、その払い戻し分の対価を除いた玉数を持玉として特定することも可能である。

## 【 0 0 2 4 】

（ 3 ）残高や持玉が残存する状態で遊技機 1 の返却卸が押下（発行操作）されると、残玉や持玉を特定可能な一般カードを発行する。尚、残高や持玉の一部を発行対象とする分割発行は説明の簡略化のため不可としたが可能としても良い。

40

（ 4 ）カメラ 2 6 により撮像した映像を特定可能な撮像信号を出力する。

## 【 0 0 2 5 】

（ 5 ）中継装置 3 とのシリアル通信（売上信号の出力）により管理装置 5 にて貨幣受付処理や対価付与処理、残高や貸出玉数、入金額や貸出玉数や貸出玉の対価となる売上額、計数玉、持玉、払戻玉、及び一般カードの受付や発行処理を特定可能であるが、これらはパルス信号（例えば入金 1 0 0 0 円毎に 1 パルス、売上 1 0 0 円毎に 1 パルス等）でも特定可能である。

## 【 0 0 2 6 】

管理装置 5 は、遊技機 1 や遊技装置 2 から出力される各種情報を入力し、図 2 に示す遊技者単位の遊技履歴等や通常の遊技情報等を管理する。管理装置 5 は、遊技装置 2 から撮

50

像信号を入力すると、その撮像信号により特定される映像に基づき遊技者の検出を行い、遊技者を検出すると、その遊技者の顔認証を行い、遊技者を既に検出済み（他台も含む）であるか否かを判定し、未検出の場合には遊技者IDを付与する一方、既に検出済みの場合には先に付与した遊技者IDを付与する。管理装置5は、遊技者を検出すると、図2にてレコードを作成して開始時刻を記録し、その後の遊技情報をレコードに対応付けて記録し、遊技者を検出しなくなった場合に終了時刻を記録する。又、管理装置5は、顔認証により遊技者の性別と年齢とを特定して記録する。

【0027】

図2に示す遊技履歴における各項目の意味は以下の通りである。

NO = レコードに採番される連番である。

開始 = 遊技開始時刻である。

終了 = 遊技終了時刻である。

アウト、セーフ、S、大当り = 遊技信号により特定される遊技情報である。尚、Sはスタート回数である。又、売上金額等の例示していない遊技情報も管理対象となる。

遊技者 = 遊技者が特定される毎に付与される遊技者を特定可能なIDであり、同一の遊技者が特定された場合には同一のIDが付与される。

性別、年齢 = 顔認証等により特定される遊技者の性別と年齢である。

遊技時間 = アウトにより換算（例えば1時間 = 5000アウト）した遊技時間である。

【0028】

管理装置5は、このようにして作成した遊技者単位での遊技履歴を管理すると共に遊技情報として遊技情報管理サーバ9に送信する。遊技情報管理サーバ9は、複数の遊技場から送信される遊技情報を受信して集計する。尚、管理装置5は、必ずしも遊技履歴を送信対象として遊技情報管理サーバ9に送信しなくとも良く、例えば集計値を送信するというようにどのような遊技情報を送信対象として遊技情報管理サーバ9に送信しても良い。

【0029】

遊技情報管理サーバ9により収集された各遊技場の遊技情報は当該遊技情報管理サーバ9から各遊技場に配信可能であるが、競合店を含む多数の遊技場の遊技情報を収集するためのルールが定められていることにより、他店の遊技情報は例えばグループ店であるといった特別な事情がない限り、遊技場と遊技情報とを対応付けて配信しない。即ち、例えばグループ店の遊技情報は遊技情報管理サーバ9から遊技場に配信されるが、グループ店でない他店の遊技情報は遊技情報管理サーバ9から例えば店舗名や屋号等の他店を特定可能な情報と対応付けて遊技場に配信されない。

【0030】

遊技情報は遊技場を特定不能に配信されるが、後述する頭取りと言われるような遊技場に赴けば特定可能な稼動数により特定可能な稼動特定情報は特定元の遊技場を特定可能に配信される。稼動数は、稼動中の遊技機数であり、例えば設置台数に対する遊技機数の比率により稼動特定情報としての稼動率を特定可能である。稼動特定情報は、上記した稼動率の他に、対象となる複数の遊技場における全稼動数に対する遊技場単位の稼動数を示すシェア率を例示することができる。

【0031】

ここで、遊技場の中には遊技情報管理サーバ9に遊技情報を送信しない遊技場（非送信店）もあるので、その場合は所謂頭取りと言われるように、遊技情報を送信可能な遊技場（送信店）の例えば店員が非送信店に赴き、遊技中の遊技者を計測した結果を示す計測情報を遊技情報管理サーバ9に送信することで非送信店の稼動特定情報を遊技情報管理サーバ9にて特定可能とする。即ち、頭取りすれば特定可能な稼動特定情報は遊技情報管理サーバ9に送信しなくとも特定可能な店舗特定可能情報であるので、遊技場を特定不能（例えば複数店舗の集計情報）に配信される非店舗特定可能情報（例えば粗利の平均値）とは区別して配信可能な情報として取り扱われる。又、例えばアウトや台遊技時間（所謂稼動タイマ（アウトやスタートのような遊技信号を入力する度に所定期間（例えば60秒）作動するタイマ）の作動時間であり、遊技者が遊技した時間を示す）は稼動情報、或いは稼

10

20

30

40

50

動特定情報ではあるが非店舗特定可能情報であり、店舗特定可能情報である稼働数とは異なるので、例えばアウトにより特定可能な稼働率も非店舗特定可能情報である稼働特定情報となる。

#### 【 0 0 3 2 】

稼働数は定期的（例えば1時間単位）に集計される。即ち、1日の内に複数回集計されることで仮に機種単位の遊技機数が1台しかなく1営業日が集計対象であっても100%でもなく0%でもない数値を特定可能としている。例えば設置台数が1台で12時間を対象として1時間単位で特定した稼働数が延べ3台の場合、設置台数の延べ数は12台であるので、稼働率は、 $3台 \div 12台 = 25\%$ となる。

#### 【 0 0 3 3 】

このように稼働率を遊技場単位且つ機種単位で特定可能とする一方、稼働率を10段階のランクに区別する（例えば0～100%を10%単位で10段階とする）。そして、区別した稼働率の範囲（複数の稼働情報範囲）の何れに遊技場単位の稼働率（参照稼働情報）が属するかにより後述する「他店A」や「他店B」といった他店比較情報の比較対象となる対象他店以外の遊技場（例えば全国レベルや関東、関西といった地域レベルを対象とした遊技場、参照他店）を振り分け、その振り分けた範囲単位で、図3に示すように、その範囲に属する遊技場における例えば粗利や出玉率のような遊技機の調整度合を示す活用情報（参照活用情報）を区分して管理する。ここで、アウトや粗利は非店舗特定可能情報であるものの、上記の通り複数の遊技場を対象として集計すれば何れの遊技場かを特定できないため、図3のような情報として配信可能としている。つまり、参照稼働情報としては稼働数により特定される稼働率を採用してもアウトや台遊技時間により特定される稼働率を採用しても良い。又、参照他店としては自他店比較情報の比較対象となる対象他店以外の遊技場を含めば、例えば自店や対象他店を含んでも良い。尚、ランクの特定方法として稼働率自体の範囲によるものだけでなく、集計対象となる全遊技場を稼働率により順位付けし、その順位について範囲を定めてランクを特定しても良い。例えば集計対象が1000店舗であり、10段階のランクに区別する場合には、1000店舗毎にランクを区別し、稼働率が高い上位100店舗を最上位のランク「10」とし、上位100店舗に次ぐ100店舗を次位のランク「9」とし、以下同様にして集計対象の全ての店舗についてランクを特定するといったようにランクや範囲はどのように設けても良い。

#### 【 0 0 3 4 】

遊技場単位で自店の商圈内に属する他店を予め設定可能であり、図4に示すように、その他店を対象として稼働特定情報を演算する。ここでは、対象となる他店（例えば10店）について、指定された期間（例えば1週間）における延べ稼働数と延べ設置数とを機種単位で集計し、その集計対象となる機種が属する種別（例えば貸出レートが同じか又は近似する、例えば4円の貸出レートに対応した機種グループ）単位で集計する。

#### 【 0 0 3 5 】

図4は、貸出レートが4円の種別を対象として遊技場単位且つ機種単位で集計した稼働特定情報を例示している。各項目の意味は以下の通りである。

設置数 = 遊技場に設置される遊技機数を示す値である。

延べ設置数 = 設置数に稼働数を特定した機会数を乗じて求まる値であり、延べ設置数を示す値である。例えば1営業日に12回の稼働数を特定した場合、7営業日で設置数が10台であれば $10台 \times 12回 \times 7日 = 840台$ となる。

延べ稼働数 = 上記機会数を対象として稼働中の遊技機を特定した回数である。

稼働率 = 延べ稼働数 ÷ 延べ設置数を示し、稼働した割合を示す遊技情報である。稼働率は周知のようなアウトにより特定される稼働率を採用しても良い。即ち、対象となる営業日の累計アウト（例えば $40000 \times 7営業日 = 280000$ ）÷ 当該営業日の営業時間に稼働が連続していた場合に想定される最大アウト（例えば $12時間 \times 7日 \times 5000（1時間で得られる最大アウト） = 420000$ ） =  $(65.1\%)$ 。又、自店や系列店においては非店舗特定可能情報であるアウトや台遊技時間を特定可能であるため、稼働率を稼働数により特定するかアウトや台遊技時間により特定するかを適宜切り替えられるよう

10

20

30

40

50

にすることが望ましい。

【 0 0 3 6 】

「他店 A」、「他店 B」、...は、それぞれ自店が属する商圏内の他店、所謂競合店（対象他店）の稼働情報を示している。遊技場単位でも演算しているが、他店平均では当該商圏内の自店を除いた他店（例えば 10 店舗）を対象とした稼働情報を示している。他店平均については全ての他店を対象として例示しているが、適宜演算対象から除外する、或いは後述するように演算対象となる他店を選択して対象となる他店を任意に選択可能にすることが望ましい。又、他店の基準値として対象となる他店の平均以外に遊技情報管理サーバ 9 にて集計している全ての店舗（例えば全国平均）の平均値を採用しても、自店も同様に全ての店舗の平均値を採用としても良く、必ずしも自店と他店との基準値を異なる値とする必要はない。

10

【 0 0 3 7 】

ここで、自店と他店平均の稼働率について注目する。即ち、自店の稼働率の平均は 60.6% であるが、この平均を基準値（基準自店稼働情報）として機種単位の稼働率（自店稼働情報）と比較して機種単位の稼働率が基準値を上回っているか否かにより区分する。機種 C の稼働率は 67.2% であり、機種 D の稼働率は 66.8% であり、それぞれ基準値とした平均の 60.6% に上回っているので、第 1 出力態様にて識別出力（例えば黄に着色出力）する。一方、機種 A の稼働率は 42.4% であり、機種 B の稼働率は 43.8% であり、それぞれ平均の 60.6% に上回っていないので、第 2 出力態様にて（例えば青に着色出力）する。他店平均についても同様であり、他店平均の稼働率の平均は 71.5% であるが、この平均を基準値（基準他店稼働情報）として機種単位の稼働率（他店稼働情報）と比較して機種単位の稼働率が基準値を上回っているか否かにより区分する。機種 A の稼働率は 74.7% であり、機種 C の稼働率は 74.2% であり、それぞれ基準値とした平均の 71.5% に上回っているので、第 1 出力態様にて識別出力（例えば黄に着色出力）する。一方、機種 B の稼働率は 43.8% であり、機種 D の稼働率は 66.8% であり、それぞれ平均の 71.5% に上回っていないので、第 2 出力態様にて（例えば青に着色出力）する。図 4 及び後述する図 6 では、黄による着色出力を右上がりのパターンを付して示し、青による着色出力を右下がりのパターンを付して示している。識別出力は、着色出力に限らず、遊技場の管理者が他の情報と容易に識別可能であればどのような出力方法を採用しても良い。尚、基準値との比較結果を特定すれば必ずしも識別出力するような比較結果を個別に示す必要はない。

20

30

【 0 0 3 8 】

集計した稼働特定情報と、その基準値（例えば平均値）とを自店と他店（対象となる店舗の平均値、図 4 の「他店平均」）とでそれぞれ比較することで、機種単位で「激戦」（基準値を自店も他店も上回る）、「優勢」（基準値を自店は上回るが他店は上回らない）、「劣勢」（基準値を自店は上回らないが他店は上回る）、「無風」（基準値を自店も他店も上回らない）の何れかに区分する。

【 0 0 3 9 】

具体的に説明すると、図 4 の例示では、「機種 A」については、自店の稼働率（42.4%）は平均値（60.6%）を上回っていないが他店平均の稼働率（74.7%）は平均値（71.5%）を上回っているので「劣勢」に区分する。「機種 B」については、自店の稼働率（43.8%）は平均値（60.6%）を上回っておらず且つ他店平均の稼働率（43.8%）も平均値（71.5%）を上回っていないので「無風」に区分する。「機種 C」については、自店の稼働率（67.2%）は平均値（60.6%）を上回っており且つ他店平均の稼働率（74.2%）も平均値（71.5%）を上回っているので「激戦」に区分する。「機種 D」については、自店の稼働率（66.8%）は平均値（60.6%）を上回っているが他店平均の稼働率（66.8%）は平均値（71.5%）を上回っていないので「優勢」に区分する。このように「激戦」、「優勢」、「劣勢」、「無風」の何れかに区分した概念を図 5 に示している。

40

【 0 0 4 0 】

50

図3に示した「稼働率範囲に応じた遊技情報例」及び図4に示した「稼働特定情報」に基づいて図6に示す「グラフ元情報」を特定する。他店平均の稼働率は図4にて説明した通りであり、機種別の稼働率（他店稼働情報）が図3にて示した稼働率の範囲の何れに属するかにより特定したランク（稼働情報範囲）と、想定玉粗利（基準情報）とを示している。即ち、玉粗利のような非店舗特定可能情報は店舗を特定可能な情報として開示できないルール、或いは遊技情報としては特定できないことから、図3に示したようにランク別に特定した玉粗利（参照活用情報）の内、対応するランクの玉粗利を想定玉粗利として特定している。機種Aについては、他店平均の稼働率が74.7%であるので、ランク「8」を特定し、想定玉粗利0.27を特定する。機種Bについては、他店平均の稼働率が43.8%であるので、ランク「5」を特定し、想定玉粗利0.28を特定する。他の機種についても同様である。尚、図3は機種Aを対象としているので、機種Bや他の機種については図3同様に機種単位で稼働率範囲に応じた遊技情報を集計した上で参照対象とすれば良いが、例えば種別が同じ、或いは全機種を対象とする等、複数の機種を対象として図3を集計し、参照対象としても勿論良い。

10

#### 【0041】

想定玉粗利を基準として、図7に示すような基準値を参照した上で玉粗利の甘辛範囲を定めている。即ち、想定玉粗利を基準として、30%分上回れば「激辛」、10%分上回れば「辛」、-10%分を上回り且つ10%分を下回れば「標準」、-10%分下回れば「甘」、-30%分下回れば「激甘」としている。機種Aについては、玉粗利0.32は、想定玉粗利(0.27)×10%=0.027を想定玉粗利にプラスした0.297を上回り、想定玉粗利×30%=0.081を想定玉粗利にプラスした0.351を下回っているので、活用を「辛」とする。機種Bについては、玉粗利0.21は、想定玉粗利(0.28)×-30%=-0.084を想定玉粗利にプラスした0.196を上回り、想定玉粗利×-10%=-0.028を想定玉粗利にプラスした0.252を下回っている。機種Cについては、玉粗利0.38は、想定玉粗利(0.25)×30%=0.075を想定玉粗利にプラスした0.325を上回っている。機種Dについては、玉粗利0.10は、想定玉粗利(0.26)×-30%=-0.078を想定玉粗利にプラスした0.182を下回っている。尚、区分と甘辛との判定結果に応じて考慮すべき内容は図8に示す通りである。

20

30

#### 【0042】

これまでに説明した内容に基づいて図6のグラフ元情報をグラフした内容を図9の機種パワーバランスグラフ（自他店比較情報）として示す。即ち、図4に説明したように対象期間、対象種別、自店稼働、除外店舗、他店平均といった条件を指定すると、指定条件に見合う遊技情報を抽出して図6迄の遊技情報を演算する。

#### 【0043】

機種パワーバランスグラフの各条件の意味は以下の通りである。

対象期間 = 例えば営業日単位で任意の期間を指定可能とする。

対象種別 = 4円や1円のようなパチンコ、或いは20円や5円のようなスロットマシンといった貸出レートや遊技機の種類である種別のような機種グループを例示できるが、種別の他に例えば大当たり確率や想定される初当たり迄の平均投資額、或いはATや天井機能のような遊技性等に応じて機種をグループ化できる区分であればどのような区分によりグループ化した機種グループを採用しても良く、任意のグループを属する機種に応じて指定することで設定すれば良い。

40

自店稼働 = 自店の稼働情報（稼働特定情報）を稼働数（店舗特定可能情報）で特定するかアウトや台遊技時間（非店舗特定可能情報）で特定するかを選択する条件である。

除外店舗 = 例えば商圈内に10店舗の遊技場がある場合に特定の店舗を除外して他店の遊技情報を特定する場合に指定を行い、例示した「なし」であれば商圈内のすべての店舗が対象となる。除外店舗に代えて対象店舗を指定するようにしても良い。即ち、例えば最大のライバル店である他店A（単数の遊技場）だけを対象として他店の情報を特定しても

50

良い。

他店基準 = 他店の稼働情報の基準値を他店平均とするか全国平均とするかの条件となる。尚、このような条件はグラフ出力中にも変更可能であり、変更した場合に、その条件に見合う情報が出力される。

【 0 0 4 4 】

グラフは、横軸（第 1 軸）を自店の稼働率（自店稼働情報）、縦軸（第 2 軸）を他店平均の稼働率（他店稼働情報）とし、自店の各機種種の識別情報（例えば機種名）を対応する箇所にプロットする。例えば「機種 A」については、自店の稼働率が 42.4% であり、他店平均の稼働率が 74.7% であるので、横軸が 42.4% であり且つ縦軸が 74.7% の箇所にプロットする。「機種 B」については、自店の稼働率が 43.8% であり、他店平均の稼働率が 43.8% であるので、横軸が 43.8% であり且つ縦軸が 43.8% の箇所にプロットする。他の機種についても同様である。ここで、例え同じ稼働情報を対象としても基準値が自店と他店とで異なる値となるように自店（60.6%）と他店（71.5%）との平均値を夫々採用しており、上限や下限も夫々異なっている。又、図 6 にて説明した甘辛を示す活用の区分結果も共に示し、活用の区分に応じて識別出力する（例えば「激辛」は赤、「辛」は橙、「標準」は紫、「甘」は青、「激甘」は緑に着色出力する）。ここで、識別情報は着色以外に四角や丸、三角といった形、或いは大きさで活用の区分に見合う識別出力を行っても良い。更に激戦や優勢といった区分により識別情報を識別出力したり、例えば機種名は激戦のような区分、甘辛は活用により識別するといったように複数の区分に見合う識別出力を行ったりしても良い。

10

20

【 0 0 4 5 】

以上に説明したように本実施形態によれば、次のような効果を奏することができる。

遊技場用システムにおいて、図 4 に示した稼働特定情報や図 9 に示した機種パワーバランスグラフにおいて「激戦」や「優勢」といった区分を管理することで、例えば図 4 の「機種 D」のように自店の稼働率と他店平均の稼働率（66.8%）が同じであっても、基準となる自店の平均稼働率（60.6%）と他店平均の平均稼働率（71.5%）とが異なる場合もあり、自店では中心となる機種であるが、他店ではそうでもないといった判断も可能となり、自店と他店とで中心となる機種を誤認する虞を軽減可能となる。

【 0 0 4 6 】

図 9 に示した機種パワーバランスグラフを出力可能とするので、機種単位で自店と他店とで稼働貢献度を把握し易くなる。

30

【 0 0 4 7 】

複数店舗を対象とした自他店比較情報を出力する場合に、対象となる他店の各々について自他店比較情報を出力することなく、複数店舗の平均を示す他店データにより特定される自他店比較情報を出力可能であり、その出力中に対象となる他店を変更可能としたので、各店舗の区分を出力することで情報が複雑化して内容を把握し難くなる虞を軽減可能でありつつも、気になる他店があれば適宜変更して区分を把握可能となる。

【 0 0 4 8 】

自店を対象とした玉粗利と、その基準範囲との比較結果を自他店比較情報に対応付けて管理するので、図 8 に示すような区分に応じた活用が適切であるかを把握可能となる。

40

【 0 0 4 9 】

図 3 に示した遊技情報のように稼働率をランク分けする一方、そのランク分けに応じた玉粗利を管理しておき、他店の稼働率に対応するランクの玉粗利を、当該他店の仮想玉粗利として自店の玉粗利と比較することで、把握することが難しい他店の玉粗利を想定した上で、自店の活用の甘辛を把握可能となる。

【 0 0 5 0 】

本発明は、上記した実施形態に限定されることなく、次のように変形又は拡張できる。尚、以下に示す変形例を含む例示した構成をどのように組み合わせても良いし、適宜採用しなくとも良いし、複数例示した構成等を一つだけ採用しても良い。

【 0 0 5 1 】

50

玉粗利以外に例えば台粗利や売上、出率等、どのような遊技情報により活用の区分を特定しても良く、実績値を例示したが、ベースや平均スタートといった基礎データに基づく理論値にて活用の区分を特定しても良い。又、複数の遊技場を他店とした場合に機種単位の他店平均を基準値との比較対象やランクの特定対象等としたが、遊技場単位で区分の判定を行ったり複数の判定結果を示したり、例えば他店の内の稼働のベスト店やワースト店といった特定の条件を満たす遊技場を比較対象や特定対象としても良い。

【 0 0 5 2 】

ランクを特定した上で他店の想定玉粗利を特定したが、ランクを特定することなく遊技情報管理サーバ9にて管理される機種単位の平均値を想定玉粗利としても良い。又、遊技情報管理サーバ9にて管理される玉粗利をそのまま想定玉粗利としたが、例えば自店の商圏の事情を考慮して補正するといったように必ずしもそのものの値を採用しなくとも良い。

10

【 0 0 5 3 】

遊技情報管理サーバ9の情報を管理装置5にて閲覧可能とすることを例示したが、例えば通常のパソコンや携帯電話機等、遊技場に設置される必要のない表示装置にて閲覧可能としても良いが、ID等を入力して対象となる遊技場を特定可能とすることが望ましい。

【 0 0 5 4 】

数値、桁数、項目等は例示であり、どのような数値を採用しても良い。又、識別出力についても例示した以外に記号を付ける等、どのような出力態様としても良く、出力としては印字、表示出力が少なくとも想定される。

【 0 0 5 5 】

各設定値は管理者が任意に操作入力により設定しても、予め管理装置5の製造メーカーにて設定しても、外部(例えばチェーン店本部等)のサーバから設定情報をダウンロードして設定しても良い。

20

【 0 0 5 6 】

例示した全ての遊技情報は入力した信号により直接的に特定しても演算式を利用して間接的に特定しても良く、モードも操作入力だけでなく遊技機1からモードを特定可能な遊技信号が出力されるのであればその遊技信号により特定しても勿論良い。又、機種としては、メーカー単位やスペック単位等、遊技機1の種類を示せばどのような区分としても良い。

【 0 0 5 7 】

以上と超過についてはどちらを採用しても良く、「達した」といった表現は以上となった又は超過した、の何れにも対応する表現となる。以下と未満についても同様で、「上回っていない」といった表現は双方に対応する表現となる。

30

【 0 0 5 8 】

対象となる遊技機1は遊技媒体をデータのみで管理する所謂封入式等の例示したパチンコ遊技機以外のパチンコ遊技機やスロットマシン等も採用できる。尚、所謂封入式等を考慮して遊技媒体は必要に応じて遊技価値と表現する。

【 0 0 5 9 】

管理装置5が行う処理の一部を中継装置3又は遊技装置2等にて行っても良い。又、遊技情報管理サーバ9で行う処理を管理装置5で行ったり、管理装置5で行う処理を遊技情報管理サーバ9で行ったり、遊技情報管理サーバ9を設けずに管理装置5のみで統計情報等を特定することにより補正出率を特定する等、どのように構成しても良い。

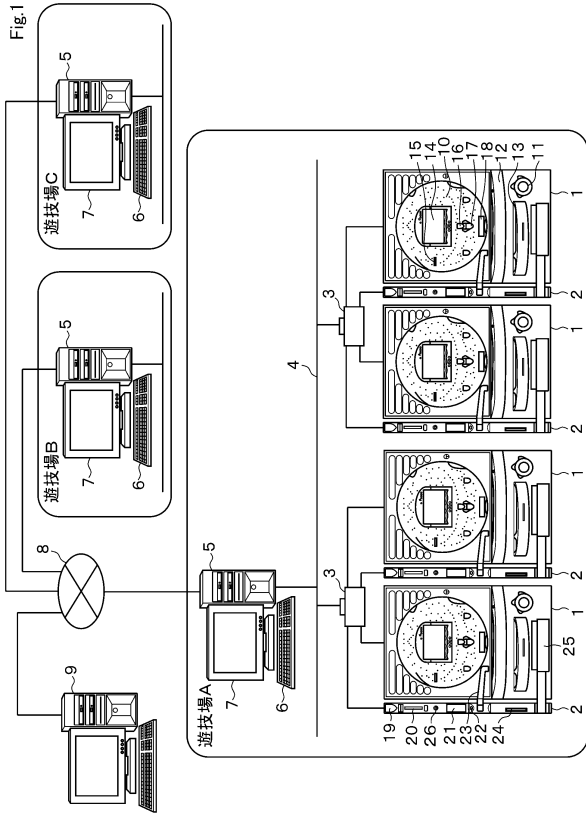
40

【 符号の説明 】

【 0 0 6 0 】

図面中、1は遊技機、5は管理装置、9は遊技情報サーバ(稼働情報管理手段、区分手段、比較情報管理手段、出力手段、活用情報管理手段、参照情報管理手段)である。

【図面】  
【図 1】



【図 2】  
Fig.2

遊技履歴(1番台)

NO	開始	終了	アウト	セーフ	S	大当り	遊技者	性別	年齢	遊技時間
1	9:20	10:15	4,800	2,960	288	1	00101	男性	21	0:57
2	10:30	11:58	7,500	10,500	450	6	00102	男性	46	1:30
3	12:40	15:20	13,000	14,600	780	8	00103	女性	52	2:36
4	15:58	17:42	8,500	4,700	510	2	00104	女性	39	1:42
5	18:20	19:10	4,000	800	240	0	00105	男性	34	0:48

【図 3】  
Fig.3

稼働率範囲に応じた遊技情報例(機種A)

ランク	稼働率	アウト	出率	売上	粗利	玉粗利
10	90%~	54,213	97.6%	93,788	14,095	0.26
9	80%~	48,597	97.0%	84,073	13,607	0.28
8	70%~	42,916	97.3%	74,245	11,587	0.27
7	60%~	36,415	97.6%	62,998	9,468	0.26
6	50%~	30,682	97.0%	53,080	8,591	0.28
5	40%~	24,723	97.3%	42,771	6,675	0.27
4	30%~	18,659	96.8%	32,280	5,411	0.29
3	20%~	12,257	96.5%	21,205	3,677	0.30
2	10%~	6,826	96.2%	11,809	2,116	0.31
1	0%~	524	95.9%	907	168	0.32
平均		27,581	96.9%	47,715	7,540	0.28

【図 4】  
Fig.4

稼働特定情報(種別4用)

機種	自店			他店A			他店B			他店合計	区分		
	設置数	延べ設置数	稼働率	設置数	延べ設置数	稼働率	設置数	延べ設置数	稼働率				
機種A	10	840	42.4%	20	1,680	1,356	80.7%	5	420	243	57.9%	劣勢	
機種B	5	420	43.8%	10	840	341	40.6%	0	0	0	0		無風
機種C	40	3,360	67.2%	60	5,040	4,162	83.0%	20	1,680	815	48.5%		
機種D	16	1,344	66.6%	20	1,680	1,256	74.8%	8	672	385	57.3%		優勢
平均	18.3	1,540	833	30.0	2,520	1,960	77.8%	8.3	700	353	50.4%		
合計	202	16,940	10,259	330	27,720	21,556		92	7,700	3,879			

機種	他店C			他店平均			他店合計			区分	
	設置数	延べ設置数	稼働率	設置数	延べ設置数	稼働率	設置数	延べ設置数	稼働率		
機種A	14	1,176	847	72.0%	13.0	1,092	815	74.7%	10,920	8,153	劣勢
機種B	5	420	211	50.2%	5.0	420	184	43.8%	4,200	1,840	無風
機種C	30	2,520	1,859	73.8%	36.7	3,090	2,285	74.2%	30,800	22,853	激戦
機種D	20	1,680	1,051	62.6%	16.0	1,344	897	66.8%	13,440	8,973	優勢
平均	16.3	1,372	972		18.2	1,531	1,095		15,307	10,949	
合計	180	15,092	10,696		200	16,837	12,044		166,373	120,438	

10

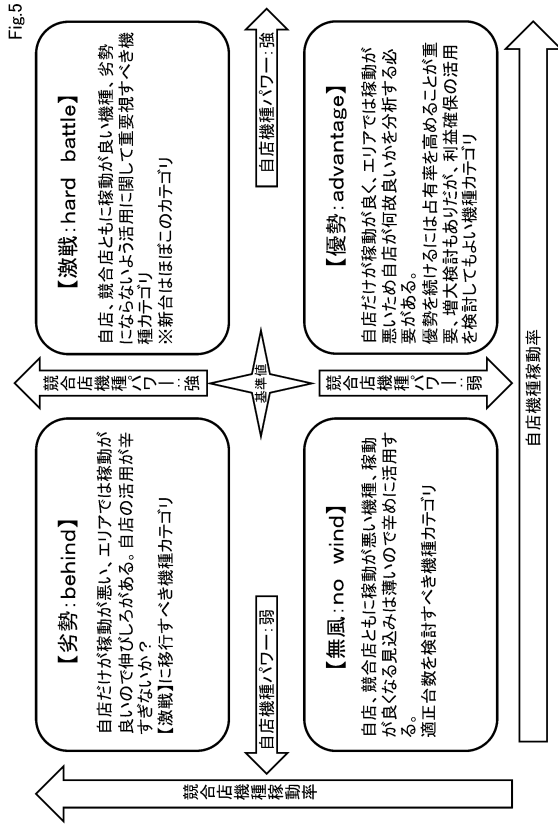
20

30

40

50

【 図 5 】



【 図 6 】

Fig.6

グラフ元情報

機種	区分	本店		他店平均			
		稼働率	活用	稼働率	ランク	想定玉粗利	
機種A	劣勢	42.4%	辛	0.32	74.7%	8	0.27
機種B	無風	43.8%	甘	0.21	43.8%	5	0.28
機種C	激戦	67.2%	激辛	0.38	74.2%	8	0.25
機種D	優勢	66.8%	激甘	0.10	66.8%	7	0.26
...	...	...	...	...	...	...	...
平均	-	60.6%	-	0.25	71.5%	-	0.26

10

20

【 図 7 】

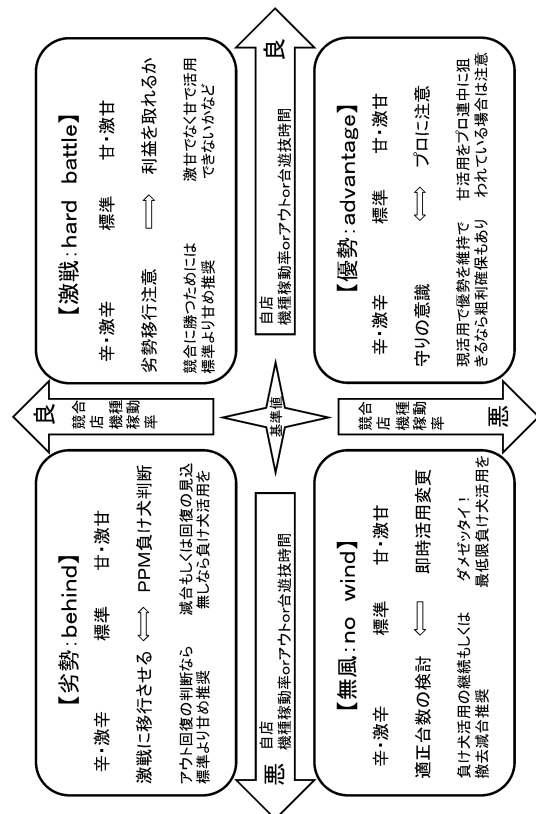
Fig.7

甘辛範囲基準

区分	範囲
激辛	30%~
辛	10%~
標準	-10%~
甘	~ -10%
激甘	~ -30%

【 図 8 】

Fig.8



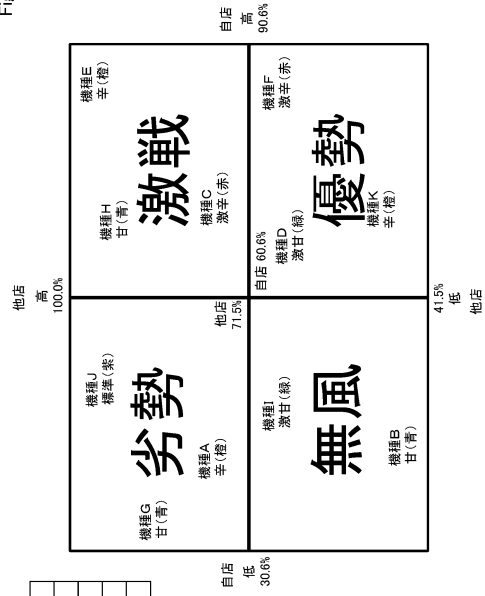
30

40

50

Fig.9

機種/パワーバランスグラフ	
対象期間	2021.0801~2021.0807
対象種別	4円
自店稼動稼働数	
除外店舖	なし
他店基準	他店平均



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

審査官 尾崎 俊彦

(56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 1 9 5 5 8 0 ( J P , A )

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2