(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2011 年 5 月 26 日(26.05.2011)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2011/062008 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 7/02 (2006.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2010/067635

(22) 国際出願日: 2010 年 10 月 7 日(07.10.2010)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2009-262822 2009 年 11 月 18 日(18.11.2009) JP
特願 2010-031196 2010 年 2 月 16 日(16.02.2010) JP

(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社ユニバーサルエンターテンメント (Universal Entertainment Corporation) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟 Tokyo (JP).

(72) 発明者; および

(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 岡田 和生 (OKADA, Kazuo) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明三丁目７番２６号 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 金木 章郎(KANEKI, Akio); 〒1600022 東京都新宿区新宿１－２４－７ ルネ御苑プラザ９０８号 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

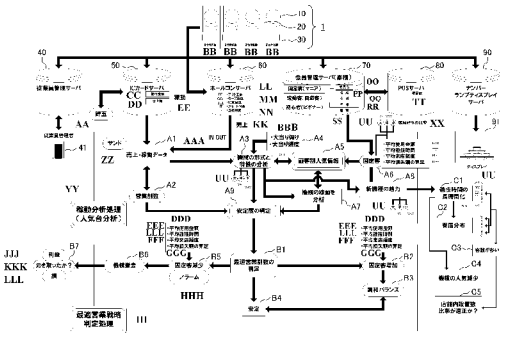
(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI

[続葉有]

(54) **Title**: GAME INFORMATION CONSOLIDATION SYSTEM

(54) 発明の名称 : 遊技情報統合システム

[図1]



40 Employee management server
41 Employee manager
50 IC card server
60 Hall server
70 Member management server (cumulative)
80 POS server
90 Number light display server
91 Display
A1 Revenue/usage data
A2 Win ratio
A3 Analysis of machine shape and characteristics
A5 Per-customer popularity information
A6 Regular customers
A7 Analysis of machine usage
A8 Appeal of new machine types
A9 Stability determination
B1 Determination of optimal win ratio
B2 Increase in regular customers
B3 Balance
B4 Stability
B5 Decrease in regular customers
B6 Machine removal
C1 Increasing play time
C2 Demographic distribution
C3 More players
C4 Decrease in popularity of machine type
C5 Is ratio of installed machines appropriate?
AA Entrusted balls
BB Per-game-machine counting machine
CC Amount spent
DD Amount of revenue
EE Usage
FF # of balls fallen through
GG # of winning balls
HH # of jackpots
II # of plays
JJ Play time
KK Revenue
LL Regular customers (serious fans)
MM Transient customers (comparison shoppers)
NN Beginners
OO Member name
PP Region
QQ Gender
RR Age
SS Occupation
TT # of prizes
UU High
VV Medium
WW Low
XX Proportion preferred by demographic
YY Usage analysis process (popular machine analysis)
ZZ Ball machine
AAA IN OUT
BBB Jackpot bias
CCC Jackpot frequency
DDD Mean amount spent
EEE Mean play time
FFF Mean visit frequency
GGG Mean loss calculation
HHH Alarm
III Optimal management strategy determination process
JJJ Profit
KKK Broke even?
LLL Loss

(57) **Abstract**: Disclosed is a game information consolidation system that allows gaming establishments to make objective selections and settings in accordance with the preferences of players, particularly regular customers. Said system also makes it possible to efficiently market game machines that, based on the results of logical analysis, appeal in a balanced manner to the demands of both users (players) and managers of gaming establishments. The disclosed game information consolidation system is provided with a plurality of game machine units and a sever that is connected to each game machine unit so as to be able to communicate therewith. Each game machine unit is provide with a means for reading player-identifying information, a means for outputting usage count data, and a means for outputting payout count data. Game machine unit identification information is individually allocated to each game machine unit. The server is provided with a data memory means that associates and stores the usage count data and payout count data with time-received data, player-identifying information, and game machine unit identification information.

(57) 要約:

[続葉有]

WO 2011/062008 A1

(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告（条約第 21 条(3)）

— 請求の範囲の補正の期限前の公開であり、補正を受理した際には再公開される。（規則 48.2(h)）

遊技者、特に固定客の好みに応じた選択・設定を遊技店で客観的に行うことを可能とするとともに、ユーザとしての遊技者と遊技店の経営者にとっての需要をバランス良く喚起する遊技機をロジカルに分析した結果から効率的に市場に投入することを可能とする遊技情報統合システムを提供する。　前記遊技情報統合システムは、複数の遊技機ユニットと、各遊技機ユニットと通信可能に接続されたサーバとを備え、　前記遊技機ユニットは、遊技者識別情報読取手段と、消費数データ出力手段と、払出数データ出力手段とを備え、　遊技機ユニットごとに個別に遊技機ユニット識別情報を割り当てられており、前記サーバは、消費数データと払出数データとの各々を、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶するデータ記憶手段を備える。

明　細　書

発明の名称 ： 遊技情報統合システム

技術分野

[0001] 本発明は、遊技情報を収集する遊技情報統合システムに関する。

背景技術

[0002] （Ｉ）遊技情報統合システムに関し、従来から遊技機を設計製造販売するメーカにとっては、良く売れる遊技機を設計することが命題となっている。その目的を達成するための手法としては、もっぱら、新しい機能や期待感を誘引する演出を遊技装置に投入したり、高額なライセンス料を支払いつつも有名な版権を遊技装置に使用するコンテンツに起用したりすることが行われていた。しかし、優良な遊技機であるか否かについては、メーカ自身が感覚的に或は経験的に判断していたため、それらの手法を用いても、遊技機の人気はメーカの予想を覆すことが多かった。

[0003] ところで、例えば、九州や東京などの地域性や大学の近くなどの地理的条件によるプレーヤの好みの違い、主婦層とサラリーマン層の来店時間の相違などの時間帯による客層の好みの違い、固定客（マニア）と流動客（回遊客）と初心者（ビギナー）の好みの違い等、遊技機に対するプレーヤの好みは、多岐に亘っており、プレーヤによって異なる。また、遊技店の経営側にとっても、遊技店に設置したい遊技機に対する要求は遊技店によって異なる。例えば、隣接する２つの遊技店のうちの一方の遊技店が、プレーヤの射幸心を煽る機種の遊技機の設置を希望するのに対し、他方の遊技店が、射幸心を煽らず長時間に亘って遊技を楽しめる機種の遊技機の設置を希望するというように、地域が同じであっても、経営方針によって、遊技機に対する遊技店の要求が異なる場合がある。従って、メーカとしては、全てのプレーヤ及び遊技店の要求を満足させることはできないので、全体の最大公約数の好みを取り入れて遊技機を設計せざるを得ない。

[0004] このような現状において、遊技店が最大限の利益を得るためには、遊技店

自身が、その遊技店の要求及びその遊技店に来店する遊技者の好みに応じた機種及び数の遊技機を継続して設置しなければならない。

[0005] しかしながら、従来、新機種への入れ替えタイミングは経験則で行われていたので、その入れ替えを判断する人によって、入れ替えに関する経済的効率性にばらつきが生じ、その結果、遊技店が利益を損なうおそれがあった。また、一般的に遊技機には当籤確率をあるレンジで変更できる設定値が複数段階で設けられているが、この設定値の調整も経験則から調製されることが多いため、設定を高確率モードにすることによる集客力の向上と遊技店の利益の低下とのバランスが崩れ、その結果、遊技店が利益を損なうおそれがあった。

また、遊技店の店長が、経営者の思惑に反して自己の目先の成績向上ばかりを優先し、経営割数を高めに設定してしまい、長期的にみて、固定客の客離れを引き起こすという問題があった。

[0006] 特許文献１には、パチンコ遊技装置の稼働データを集計管理する遊技場用管理装置が開示されている。

[0007] （11） 遊技機毎遊技情報表示装置に関し、従来から集客効果を狙って、プレーヤの出玉を入れたドル箱をプレーヤの周辺に積み上げて置かれることが多かった。このドル箱の積み上げ量が多くなると、良く出している店舗であるというアピールにはなるものの、火災や地震等の要因で遊技店から避難する必要が生じた際にドル箱が障害となって避難を遅延させてしまうという問題が潜在的に存在していた。そのため、店員がある一定のドル箱の量になると計数装置に運んでドル箱の量を一定の数に人為的に制限する店舗も存在した。一方、最近では、個別計数装置が、各々のパチンコ遊技装置に設けられて、ドル箱を使用しないようにしている店舗も増加しつつある。このような趨勢は、充分に避難通路を確保するという安全的見地から、将来的には、全ての店舗で導入されるようになることが推察される。

[0008] しかしながら、このように個別計数装置で計数するようになると、物理的にドル箱を積み上げることにより、良心的な遊技店であることや、良く出て

いるパチンコ遊技装置であること等を視覚的にアピールできなくなってしまうという新たな問題が生じていた。

[0009] 従来から、個別のパチンコ遊技装置が良く出ているかどうかは、遊技装置ごとの上の方に設置される遊技装置毎情報表示装置の入力スイッチで入力することによって、数値で表示されるが、やはり、従来のようにドル箱を積み上げるといった物理的に表示する演出には劣るところがあった。特に、プレーをしていない遊技装置の特性を入力スイッチの操作で見ることができるものの、今、プレー中の遊技装置の特性を見ることは難しいという問題もあった。

[0010] 特許文献２には、大当り回数やゲーム回数などの遊技情報を表示する機能を備えた遊技台毎情報表示装置が開示されている。

[0011] （III） 遊技機に遊技球が供給されない障害が生じた場合、遊技島内の補給樋又は蛇腹等における球詰まりの確認作業が遊技店の店員により行われる。球詰まりの確認作業は、一般的に、補給樋の前面に配される棚板を上方向に回動させて行われる。この作業は、遊技者にとってみれば、遊技への集中が妨げられたり、遊技を中断せざるを得なくなったりする点で煩わしく、速やかに終えて欲しいものである。遊技店にとってみても、球詰まりの確認作業は、稼働率の観点からできるだけ速やかに完了することが望ましいものである。一方、遊技店の従業員にとってみれば、例えば、女性従業員等、比較的力の弱い従業員であっても作業を速やかに完了し得るようにすることが望ましい。

先行技術文献

特許文献

[0012] 特許文献1：特開平１１－２０７００１号公報

特許文献2：特開２００６－２４７０４３号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0013] （Ｉ）遊技情報統合システムに関し、特許文献１に記載の遊技場用管理装置では、稼働データの集計管理を行い、そのデータに基づいて、サービスタイムにおける設定値等が適正か否かの判別を行うことができるので、一時的に、サービスタイムにおける設定値等の適正化を図ることができるのかもしれない。しかしながら、客層についての分析を行うことができないので、結局、新機種への入れ替えタイミングや設定値の調整に関し、遊技者、特に固定客の好みに応じた選択・設定を長期間に亘って継続して行うことは困難である。

[0014] （II）遊技機毎遊技情報表示装置に関し、特許文献２に記載の遊技機毎遊技情報表示装置は、当該遊技機で遊技を行っている遊技者、及び当該遊技機で遊技が行われていないときに遊技機を選んでいる遊技者に対して、その遊技機に関する遊技情報を表示するものであって、周辺の遊技者の注目をその遊技機に集めるためのものではない。従って、周囲の遊技者の注目を遊技機に引き付けることができない点において、特許文献２に記載の遊技機毎遊技情報表示装置には、未だ改善の余地があった。

[0015] （III）遊技機毎遊技情報表示装置に関し、上述したように、球詰まり作業に対しては速やかな作業完了が望まれているにも関わらず、実際には、昨今の遊技機毎遊技情報表示装置（呼出表示器）の大型化に伴い、作業の際に呼出表示器が邪魔になる場合があった。また、かりに作業扉自体に遊技機毎遊技情報表示装置を設置するとした場合、作業扉の重量が増加するため、作業の効率性が低下してしまうという問題があった。

[0016] 本発明は、上記（Ｉ）に関し、遊技店の店舗運営に関するデータを定量的に得ることにより、遊技者、特に固定客の好みに応じた選択・設定を遊技店で客観的に行うことを可能とするとともに、ユーザとしての遊技者と遊技店の経営者にとっての需要をバランス良く喚起する遊技機をロジカルに分析した結果から効率的に市場に投入することを可能とする遊技情報統合システムを提供することを目的とする。

[0017] また、本発明は、上記（II）に関し、遊技機で遊技が行われても周囲の遊

技者の注目を遊技機に引き付けることができる遊技機毎遊技情報表示装置を提供することを目的とする。

[0018] 更に、本発明は、上記（III）に関し、球詰まり作業の効率を確保しつつ、大きな画面での遊技情報の表示を可能とする遊技機毎遊技情報表示装置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

[0019] ＜構成（１）群＞

本発明は、上述した課題（Ｉ）～（III）を解決するために、下記（１）群の構成、即ち（１－１）～（１－３６）の構成を採用することができる。

本発明は、上述した課題（Ｉ）を解決するために、以下の構成を採用する。

（１－１） 遊技情報統合システムであって、

前記遊技情報統合システムは、

複数の遊技機ユニットと、

各遊技機ユニットと通信可能に接続されたサーバと

を備え、

前記遊技機ユニットは、

遊技者識別情報の読取が可能であり、読み取った遊技者識別情報を出力する遊技者識別情報読取手段と、

遊技媒体の消費数に関する消費数データを出力する消費数データ出力手段と、

遊技媒体の払出数に関する払出数データを出力する払出数データ出力手段とを備え、

遊技機ユニットごとに個別に遊技機ユニット識別情報を割り当てられており、

前記サーバは、

前記消費数データ出力手段から出力される消費数データと前記払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、データの受信時間に関す

る受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶するデータ記憶手段を備える。

[0020] （１－１）の構成によれば、消費数データ及び払出数データを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶するので、受信時間データ、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報のいずれか１又は複数に基づく消費数データ及び払出数データの分析を可能にすることができる。従って、例えば、遊技者識別情報ごとにデータの分析を行って、遊技者が固定客（マニア）、流動客（回遊客）及び初心者（ビギナー）等のいずれの客層に該当するかの分析を行ったり、所定の基準単位（例えば、遊技機、遊技機の機種、遊技機の形式、遊技場の島、遊技店、カジノ等）ごとに安定度の分析を行ったり、新機種の魅力の分析を行ったり、新機種以外の遊技機についての顧客（遊技者）ごとの人気情報の分析を行ったり、目標とし得る最適な営業割数の分析を行ったり、新機種の設置台数が適切であるか否かの分析を行ったりすることが可能になる。

なお、データの受信時間に関する受信時間データは、データの受信時間自体を示すものに限定されず、例えば、データの受信時間帯を示すものを含む。更に、データの受信時間に関する受信時間データは、遊技機ユニットからの送信時間自体を示すものであってもよく、遊技機ユニットからの送信時間帯を示すものであってもよい。

[0021] 本発明における着眼点の一つは、遊技者がプレーを止めるタイミングである。即ち、遊技者が遊技を止めるタイミングは、１．所持金が無くなった、２．大きく勝った（ボーナスが出た）、３．遊技機が面白くない、の３パターンであり、本発明では、遊技者が遊技を開始してから遊技を止めるまでの傾向を、情報を統合して一元収集することにより、このパターンを客観的に且つ論理的に分析し、経営の安定化に活用する点にある。これにより、遊技店が短期的利益に執着することに歯止めを掛け、遊技店が長期的に安定的な収益を得つつ、固定客が長期間にわたって遊技を楽しむことができる環境を提供する。固定客の増加は、遊技店の長期的な安定経営に資するのみならず

、将来的に不安視されている遊技市場規模の縮小に対する突破口として、本分野において極めて重要な課題に位置付けられている。

[0022] 本発明は、この課題に対し、遊技店内の各機器（例えば、遊技機ユニットや各種サーバ等）から統合的な情報の収集を行い、これらの情報に基づいて、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析という３つの視点からの分析を行い、これらの分析結果を統合的に用いて、遊技店の現状の営業戦略の是非の判定及び将来の営業戦略の立案にとって有用な情報を提供し、固定客の増加を図るものである。

[0023] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１－１） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技機ユニットの形式に関する形式データを、遊技機ユニット識別情報に対応付けて記憶する。

（１－１－２） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技機ユニットの機種に関する機種データを、遊技機ユニット識別情報に対応付けて記憶する。

（１－１－３） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

遊技回数に関する遊技回数データを出力する遊技回数データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記遊技回数データ出力手段から出力される遊技回数データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

（１－１－４） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

特賞回数に関する特賞回数データを出力する特賞回数データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記特賞回数データ出力手段から出力される特賞回数データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者

識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

[0024] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技者識別情報に対応付けて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者に関する遊技者データを記憶する。

[0025] （１－２）の構成によれば、例えば、遊技者の地域、性別、年齢、職業等の遊技者データを遊技者識別情報と対応付けて記憶するので、より遊技者の好みを細かく分析することができる。「客」分析をより精密に行うことができるので、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析の統合的分析及び利用の効率を高めることができる。

[0026] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３） （１－２）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技者識別情報に、該遊技者識別情報が割り当てられた遊技者が複数に区分された客層のいずれに該当するかを示す客層データを対応付けて記憶する。

[0027] （１－３）の構成によれば、遊技者識別情報に客層データが対応付けられるので、客層ごとにデータを分類し、客層ごとに応じた営業を行うことができる。即ち、来店する遊技者を、単に１つのグループとして取り扱っていては、各遊技者の好みやニーズに応じた営業を行うことは困難であるが、（１－３）の構成によれば、客層ごとに遊技者の好みやニーズに応じた遊技機の設置を行うことができる。

[0028] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－４） （１－３）の遊技情報統合システムであって、

前記複数に区分された客層には、固定客が含まれており、

前記データ記憶手段は、固定客を示す客層データに対応付けられたデータを、他の客層データに対応付けられたデータと区分して記憶する。

[0029] （１－４）の構成によれば、固定客のデータを他のデータと区分にして記憶することにより、特に固定客の来店傾向及び遊技傾向を的確に把握し、固

定客の好みやニーズに応じた経営を行い易くする。これにより、固定客の減少の防止を図ることができる。特に、固定客には、個人の決め事（例えば、５回連続確変大当りが出なかったら、遊技を止める等）を有している遊技者も多いので、その決め事を把握することができれば、遊技店側で設定の変更を行うことができる。

[0030] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－５） （１－１）～（１－４）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

遊技媒体の貸出のために使用された金額に関する使用金額データを出力する使用金額データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記使用金額データ出力手段から出力される使用金額データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

[0031] （１－５）の構成によれば、消費数データに加えて、使用金額データを用いることにより、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析の統合的分析の精度を高めることができる。

[0032] （１－６） （１－１）～（１－５）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と、

安定度の判断基準が設定された比較テーブルと、

前記データの分析の結果を示す分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位あたりの安定度を判定する安定度判定手段と

を備える。

[0033] （１－６）の構成によれば、所定の基準単位（例えば遊技機単体、島、機

種、形式、遊技店、複数の遊技店からなるチェーン店単位等）における安定度を判定することができる。ここで、安定度とは、「客」分析、「営業」分析及び「機械」分析の統合的分析の結果得られる営業の指標であり、例えば、稼働率と営業割数とに基づいて定められる定量的指標である。

遊技店にとって、稼働率は高い方が好ましいが、営業割数が高い方がよいとは限らない。営業割数が高すぎると、遊技者は過度に「負け」ていることになり、長期的に見た場合には客離れを起こすからである。即ち、稼働率をできるだけ高めるとともに、営業割数を適正な範囲内に収めることが、固定客の確保及び増加のためには不可欠である。安定度とは、このような観点から定められる指標であり、稼働率が高いほど安定度は高くなり、営業割数が所定の範囲にあれば安定度は高くなる一方、営業割数が該範囲から外れると安定度は低くなる。

[0034] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－７） （１－６）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技機ユニット識別情報に対応付けて、該識別情報ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットが新機種であるか否かを判別するための新機種識別フラグを記憶し、

前記安定度判定手段は、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットに関する分析結果データを含まない分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位当たりの安定度を判定する。

[0035] （１－７）の構成によれば、新機種であるか否かによって、「客」分析、「営業」分析及び「機械」分析の統合的分析を分けることができる。新機種は、他の機種とは異なり、機械の形式や特性に関わらず「新台」であるという要素のみで稼働する場合がある。これは「ビジター」や「新台狙い」の客層だけではなく、「固定客」にも当てはまる。従って、新機種のついての「客」分析、「営業」分析及び「機械」分析と、新機種以外の「客」分析、「営業」分析及び「機械」分析とを区別することにより、より実情に即した営

業分析及び営業戦略の立案を行うことができる。

[0036] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－８） （１－６）又は（１－７）の遊技情報統合システムであって、

分析結果データは、割数に関する割数データと、稼働率に関する稼働データとを含み、

前記比較テーブルでは、割数及び稼働率と、数値化された安定度とが対応付けられており、

前記安定度判定手段は、前記割数データ及び前記稼働データと、前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位当たりの安定度を数値的に判定する。

[0037] （１－８）の構成によれば、割数データと稼働率データに基づいて、安定度を数値的に判定することができるので、営業戦略の是非を判定に用いるための客観的な分析結果を得ることができる。

[0038] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－９） （１－６）～（１－８）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記分析処理手段による分析の結果を示す分析結果データ及び／又は前記安定度判定手段に判定された安定度に基づいて、所定の基準単位あたりの目標割数を算出する目標割数算出手段

を備える。

[0039] （１－９）の構成によれば、分析結果データ及び／又は安定度に基づいて客観的に目標割数を算出することができるので、目標割数を用いることにより、短期的な利益追求を排除し、固定客の確保及び増加を優先した長期的で且つ発展的な営業戦略の実現を図ることができる。

[0040] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１０） （１－５）の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

１つの遊技者識別情報に対応付けて前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者についての所定の基準単位あたりの遊技傾向を示す遊技傾向パラメータを算出する遊技傾向パラメータ算出手段と、

前記遊技傾向パラメータ算出手段により算出された遊技傾向パラメータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者の客層を判別する客層判別手段と

を備える。

[0041] （１－１０）の構成によれば、遊技者の客層を判別することができるので、客層ごとにデータを分類し、客層ごとに応じた営業を行うことができる。

[0042] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１１） （１－１０）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技傾向パラメータは、使用金額、遊技時間、遊技頻度及び損失金額の少なくとも１つの統計値又は累積値である。

[0043] （１－１１）の構成によれば、遊技傾向として、これらの情報の統計値又は累積値を用いるため、より適切な客層の分析を行うことができる。

[0044] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１２） （１－１０）又は（１－１１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技者識別情報に対応付けて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者に関する遊技者データを記憶し、

前記客層判別手段は、前記遊技傾向パラメータ算出手段により算出された遊技傾向パラメータと前記データ記憶手段に記憶された遊技者データとに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者の客層を判別する。

[0045] （１－１２）の構成によれば、客層の判別に遊技者データを用いるため、例えば、地域が大学近辺である場合、消費額が少なくても午前中から頻繁に来店していれば「固定客」として判別したり、オフィスの大きいエリアであ

る場合、夕方以降の来店のみであっても条件を満たせば「固定客」として判別したりするというように、より精度の高い客層分析を行うことができる。

[0046] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１３） （１－１０）～（１－１２）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と、

安定度の判断基準が設定された比較テーブルと、

前記データの分析の結果を示す分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位あたりの安定度を判定する安定度判定手段と、

前記分析処理手段による分析の結果を示す分析結果データ及び／又は前記安定度判定手段に判定された安定度に基づいて、所定の基準単位あたりの目標割数を算出する目標割数算出手段と、

前記客層判別手段による判別結果としての客層データに基づいて算出される、所定の基準単位に対する固定客数が、前記目標割数算出手段により算出された目標割数に基づいて定められる条件を満たさない場合にアラームの報知を行うアラーム報知手段と

を備える。

[0047] （１－１３）の構成によれば、固定客数が目標割数に基づいて定められる条件を満たさない場合にアラームの報知が行われるので、遊技場の管理者は日々固定客数と目標割数との関係をチェックする必要がなく、利便性に優れる。

[0048] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１４） （１－１３）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技機ユニット識別情報に対応付けて、該識別情報ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットが新機種であるか否かを判別するための新機種識別フラグを記憶し、

前記安定度判定手段は、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットに関する分析結果データを含まない分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位当たりの安定度を判定する。

[0049] （１－１４）の構成によれば、新機種のデータを安定度の判定から除外することができる。新機種は、他の機種とは異なり、機械の形式や特性に関わらず「新台」であるという要素のみで稼働する場合がある。これは「ビジター」や「新台狙い」の客層だけではなく、「固定客」にも当てはまる。従って、新機種のデータを安定度の判定から除外することにより、より実情に即した営業分析及び営業戦略の立案を行うことができる。

[0050] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１５） （１－１）～（１－５）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技機ユニット識別情報に対応付けて、該識別情報ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットが新機種であるか否かを判別するための新機種識別フラグを記憶し、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と、

前記データの分析の結果を示す分析結果データに基づいて、分析対象の機種が所定の新機種条件を満たすか否かを判定する新機種条件判定手段と、

前記新機種条件判定手段による判定の結果に基づいて、新機種識別フラグのオン／オフを行う新機種識別フラグ設定手段と

を備える。

[0051] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１５）の構成によれば、新機種であるかの判定をデータの分析により行うので、導入日からの経過日数によって新機種であるか否かの判定を行う場合に比べて、より実情に即した判定を行うことができる。「客」分析、

「営業」分析及び「機械」分析を行うにあたって、新機種の影響を把握する（又は除外する）ためには、その機種が実際に新機種であるか否かを把握することが重要になる。

新機種は、他の機種とは異なり、機械の形式や特性に関わらず、「新台」であるという要素のみで稼働する場合があるので、データの分析を行うときには、新機種の影響を除外することが望ましい。しかし、導入日からの経過日数によって新機種であるか否かの判定を行うと、例えば、新機種としての影響力を依然として有する機種を、新機種から除外して分析を行ったり、新機種としての影響力を既に有さない機種を、新機種として分析に含めたりすると、結局実情に沿わないことになる。しかし、（１－１５）の構成によれば、実情に即した新機種の判定を行うので、より実情に即したデータの分析が可能になる。

なお、本発明は、導入日からの経過日数に基づいた新機種であるか否かの判定を排除するものではない。なぜなら、新機種としての影響力の有無の判断は、機種によって困難な場合があるからである。遊技者の支持が充分に得られなかった新機種は、経過日数の増加に伴う影響力の低下が著しいので、データの分析により比較的容易に新機種であるか否かの判定を行うことができる。しかし、遊技者の支持を獲得した遊技機は、継続して遊技者が遊技を行うので、新機種であるか否かの境界の判別が難しくなる。そのような場合には、導入日からの経過日数に基づいた新機種であるか否かの判定を併用することにより、新機種であるか否かの判別の適正化を図ることができる。

[0052] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１６） （１－１５）の遊技情報統合システムであって、

前記分析処理手段は、前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータのうち、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニット識別情報に対応付けられたデータの分析を行い、

前記新機種識別フラグ設定手段は、前記新機種条件判定手段により新機種

条件を満たさないと判定された機種の遊技機ユニットに割り当てられた遊技機ユニット識別情報が対応付けられた新機種識別フラグをオフにセットする解除する新機種識別フラグ解除手段と

を備える。

[0053] （１－１６）の構成によれば、分析結果のデータが新機種としての条件を満たさない遊技機を新機種から除外するので、より実情に即したデータの分析を行うことが可能になる。

[0054] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１７） （１－１）～（１－５）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技機ユニット識別情報に対応付けて、該識別情報ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットが新機種であるか否かを判別するための新機種識別フラグを記憶し、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータのうち、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニット識別情報に対応付けられたデータの分析を行う新機種分析処理手段と、

前記新機種分析処理手段による分析結果としての新機種分析結果データに基づいて、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットの設置数が所定の適正条件を満たすか否かを判定する適正条件判定手段と

を備える。

[0055] （１－１７）の構成によれば、新機種の設置数の適正化を客観的且つロジカルに行うことができる。新機種の種類及び設置数（又は設置比率）は、遊技店の営業戦略において大きな位置を占める。なぜなら、新機種の設置数が遊技者の需要より少ない場合、遊技者が他の遊技場に流れてしまう一方、新機種の設置数が遊技者の需要より多い場合、他の機種の設置数が制限され、

同様に遊技者が他の遊技場に流れてしまうからである。また、新機種は次々と市場に投入され、同時に複数の新機種が遊技場に設置されることも珍しいことではないので、新機種の設置数の判定は非常に困難であった。これに対して、（１－１７）の構成によれば、「客」分析、「営業」分析及び「機械」分析の統合的分析の結果から、適切な新機種の設置数の判定を行うことができるので、最適な営業戦略の策定にあたって有用である。

[0056] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１８） （１－１）～（１－５）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、

シンボルの変動表示が可能なシンボル表示装置を備えた遊技機と、

前記遊技機とは別に、該遊技機より上方に設置される遊技機毎遊技情報表示装置と

を備え、

前記サーバは、

各遊技機ユニット識別情報に対応付けて前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、該遊技機で遊技中の遊技者の該遊技機ユニットにおける当時点の遊技媒体の獲得数を算出する獲得数算出手段を備え、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

前記獲得数算出手段により算出された、各遊技機における当時点の遊技媒体の獲得数に応じた数のドル箱を示すドル箱画像を、該遊技機ユニットの遊技機毎遊技情報表示装置に表示させるドル箱画像表示制御手段を備え、

前記ドル箱画像表示手段は、当時点の遊技媒体の獲得数が予め定められたドル箱１個当たりの遊技媒体の収容数だけ増加するごとに、１つのドル箱画像を追加表示する一方、当時点の遊技媒体の獲得数が前記収容数だけ減少するごとに、１つのドル箱画像を消滅させる。

[0057] （１－１８）の構成によれば、遊技機の上方に設けられた遊技機毎遊技情報表示装置にドル箱画像が表示されるので、周辺の遊技者の注目をその遊技

機に集めることができる。また、ドル箱を実際に通路に置かなくてもよいので、避難経路を確保することができ、安全上の問題も解決し得る。

[0058] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－１９） （１－１８）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、該遊技機毎遊技情報表示装置を備える遊技機ユニットにおいて遊技が行われているか否かに関わらず、ドル箱画像を表示する。

[0059] （１－１９）の構成によれば、遊技が行われているときに遊技者の注目をその遊技機に集めることができる。

[0060] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２０） （１－１８）又は（１－１９）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、当時点の遊技媒体の獲得数を予め定められたドル箱１個あたりの遊技媒体の収容数で除して端数が存在するとき、該端数に対応するドル箱画像を、他のドル箱画像と異なる態様で表示する。

[0061] （１－２０）の構成によれば、周囲の遊技者に、遊技媒体の獲得数の変化を視覚的に且つ動的に認識させることができるので、より遊技者の注目を集めることができる。

[0062] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２１） （１－１８）～（１－２０）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

前記遊技機毎遊技情報表示装置に表示されたドル箱画像の選択の指示を入力可能とし、ドル箱画像の選択の指示が入力されたとき、選択されたドル箱画像を示すドル箱選択データを出力するドル箱選択指示入力手段を備え、

前記遊技機ユニットは、さらに、

遊技媒体の清算結果に関する清算情報を受信したとき、該清算情報を表示又は記憶する清算情報媒体を出力する清算情報媒体出力手段を備え、

前記サーバは、

前記ドル箱選択指示入力手段により出力されたドル箱選択データ及び該ドル箱選択データを送信した遊技機ユニットの遊技機ユニット識別情報に対応付けて前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、該ドル箱選択データが示すドル箱画像に応じた数の遊技媒体の清算を行い、該遊技機ユニットに対して清算結果に関する清算情報を出力する清算処理手段を備え、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、前記遊技機ユニットが清算情報を受信したとき、前記ドル箱選択指示入力手段により入力された指示により選択されたドル箱画像を消滅させる。

[0063] （１－２１）の構成によれば、遊技者は、ドル箱画像の選択の指示を入力して容易に清算することができるので、利便性に優れる。また、ドル箱画像を介して清算を行うので、実物のドル箱を用いなくても、清算過程にリアリティを与えることができる。

[0064] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２２） （１－１）～（１－５）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、

シンボルの変動表示が可能なシンボル表示装置を備えた遊技機と、

前記遊技機とは別に、該遊技機より上方に設置される遊技機毎遊技情報表示装置と

を備え、

前記サーバは、

前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づく遊技情報を各遊技機毎遊技情報表示装置に表示させる遊技情報表示制御手段

を備え、

前記遊技情報表示制御手段が前記遊技機毎遊技情報表示装置に表示させる遊技情報は、該遊技機毎遊技情報表示装置を備える遊技機ユニット以外の１台又は複数台の遊技機ユニットに割り当てられた遊技機ユニット識別情報に

対応付けて前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づく遊技情報を含む。

[0065] （１－２２）の構成によれば、遊技機毎遊技情報表示装置に、他の遊技機に関するデータが表示されるので、その遊技機で遊技を行う遊技者にとってみれば、移動せずに他の遊技機に関するデータを見ることができる点で利便性が高く、また周囲で見学している遊技者にとっても有用である。

[0066] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２３） （１－１８）～（１－２２）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置の表示面積は、前記シンボル表示装置の表示面積と同じ又は前記シンボル表示装置の表示面積より大きい。

[0067] （１－２３）の構成によれば、周囲の遊技者の注目を容易に集めることができる。

[0068] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２４） （１－１８）～（１－２３）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記複数の遊技機ユニットには、２台以上横並びに配置された遊技機ユニットが含まれており、

横並びに配置された遊技機ユニットの上方には、所定数の遊技機ユニットに跨って作業扉が開閉可能に設けられており、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、前記作業扉以外の部位に支持され、且つ前記作業扉が閉じているときには前記作業扉の前面に位置する一方、前記作業扉を開くときに前記作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている。

[0069] （１－２４）の構成によれば、作業扉を開くときに作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるので、例えば、遊技球供給機構における搬送遊技球の詰りを手作業で解消する際の障害になることはなく、大きな表示装置の設置が可能である。

[0070] 本発明は、上述した課題（II）を解決するために、以下の構成を採用する。

（１－２５） 遊技機とは別に、遊技機の上方に設置される遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

該遊技機毎遊技情報表示装置に通信可能に接続された外部の機器からデータを受信する受信手段と、

前記受信手段により受信したデータに基づく画像を画面に表示する表示手段と

を備え、

前記受信手段は、当該遊技機における当時点の遊技媒体の獲得数を示す獲得数データを受信し、

前記表示手段は、前記獲得数データが示す獲得数に応じた数のドル箱を示すドル箱画像を表示し、

前記表示手段は、当時点の遊技媒体の獲得数が予め定められたドル箱１個当たりの遊技媒体の収容数だけ増加するごとに、１つのドル箱画像を追加表示する一方、当時点の遊技媒体の獲得数が収容数だけ減少するごとに、１つのドル箱画像を消滅させる。

[0071] （１－２５）の構成によれば、遊技機の上方に設けられた遊技機毎遊技情報表示装置にドル箱画像が表示されるので、周辺の遊技者の注目をその遊技機に集めることができる。また、ドル箱を実際に通路に置かなくてもよいので、避難経路を確保することができ、安全上の問題も解決し得る。

[0072] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２６） （１－２５）の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記表示手段は、前記遊技機において遊技が行われているか否かに関わらず、ドル箱画像を表示する。

[0073] （１－２６）の構成によれば、遊技が行われているときに遊技者の注目をその遊技機に集めることができる。

[0074] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２７） （１－２５）又は（１－２６）に記載の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記表示手段は、当時点の遊技媒体の獲得数を予め定められたドル箱１個あたりの遊技媒体の収容数で除して端数が存在するとき、該端数に対応するドル箱画像を、他のドル箱画像と異なる態様で表示する。

[0075] （１－２７）の構成によれば、周囲の遊技者に、遊技媒体の獲得数の変化を視覚的に且つ動的に認識させることができるので、より遊技者の注目を集めることができる。

[0076] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２８） （１－２５）～（１－２７）のいずれか１に記載の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

該遊技機毎遊技情報表示装置に表示されたドル箱画像に対する選択の指示により選択されたドル箱画像に応じた数の遊技媒体の清算を行う清算処理手段と直接的又は間接的に通信可能に接続されており、

前記清算処理手段が清算結果としての清算情報を出力したとき、前記選択の指示により選択されたドル箱画像を消滅させる。

[0077] （１－２８）の構成によれば、遊技者は、ドル箱画像の選択の指示を入力して容易に清算することができるので、利便性に優れる。また、ドル箱画像を介して清算を行うので、実物のドル箱を用いなくても、清算過程にリアリティを与えることができる。

[0078] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－２９） 遊技機とは別に、遊技機の上方に設置される遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

該遊技機毎遊技情報表示装置に通信可能に接続された外部の機器からデータを受信する受信手段と、

前記受信手段により受信したデータに基づく画像を画面に表示する表示手段と

を備え、

前記受信手段が受信するデータは、前記遊技機以外の１台又は複数台の遊技機における当時点の遊技の状況に関するデータを含む。

[0079] （１－２９）の構成によれば、遊技機毎遊技情報表示装置に、他の遊技機に関するデータが表示されるので、その遊技機で遊技を行う遊技者にとってみれば、移動せずに他の遊技機に関するデータを見ることができる点で利便性が高く、また周囲で見学している遊技者にとっても有用である。

[0080] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３０） （１－２５）～（１－２９）のいずれか１の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置の表示面積は、前記遊技機が備える、シンボルの変動表示が可能なシンボル表示装置の表示面積と同じ又は前記シンボル表示装置の表示面積より大きい。

[0081] （１－３０）の構成によれば、周囲の遊技者の注目を容易に集めることができる。

[0082] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３１） （１－２５）～（１－３０）のいずれか１の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機の側方には、該遊技機と横並びに１台又は複数台の遊技機が配置され、

横並びに配置された遊技機の上方には、所定数の遊技機に跨って作業扉が開閉可能に設けられており、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、前記作業扉以外の部位に支持され、且つ前記作業扉が閉じているときには前記作業扉の前面に位置する一方、前記作業扉を開くときに前記作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている。

[0083] （１－３１）の構成によれば、作業扉を開くときに作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるので、例えば、遊技球供給機構における搬送遊技球の詰りを手作業で解消する際の障害になることはなく、大きな表示装置の設置が可能である。

[0084] 本発明は、上述した課題（III）を解決するために、以下の構成を採用する。

（１－３２） 遊技機とは別に、遊技機の上方に設置される遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、前記作業扉以外の部位に支持され、且つ前記作業扉が閉じているときには前記作業扉の前面に位置する一方、前記作業扉を開くときに前記作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている。

[0085] （１－３２）の構成によれば、前記作業扉が閉じているときには前記作業扉の前面に位置する一方、前記作業扉を開くときに前記作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されているので、球詰まりの作業を行う際には、遊技機毎遊技情報表示装置を作業扉に干渉しない位置まで回避させ、速やかに作業を行うことができる。

また、作業扉以外の部位に遊技機毎遊技情報表示装置が支持されているので、遊技機毎遊技情報表示装置の設置に伴って作業扉の重量は増加しない。従って、比較的力の弱い従業員であっても速やかに作業を完了することができる。

[0086] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３３） （１－３２）の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

表示画面を前面に有する本体筐体が、該表示画面が前記遊技機の前面側を向くように設置される台座部と、

表面が前記遊技機の前面と平行になるように前記遊技機の上方に設置された遊技島構成部材に取り付けられる取付部材と、

前記取付部材と前記台座部とを連結保持する連結保持部材と

を備え、

前記連結保持部材は、前記遊技島構成部材の表面と平行且つ水平な回動軸を介して、前記取付部材に対して、前記回動軸を軸として前後方向に回動可能に支持されており、

前記台座部は、前記連結保持部材が前後方向に回動することにより、傾斜姿勢から起立姿勢まで変化し得るように構成されている。

[0087] （１－３３）の構成によれば、連結保持部材の前後方向の回動に伴って、台座部が傾斜姿勢から起立姿勢まで変化する。即ち、遊技者に対する視認角度の調整と、球詰まり作業時の遊技機毎遊技情報表示装置の回避とを、同一機構による角度の調整により行うことができる。

[0088] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３４） （１－３３）の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機の側方には、該遊技機と横並びに１台又は複数台の遊技機が配置され、

横並びに配置された遊技機の上方には、所定数の遊技機に跨って作業扉が開閉可能に設けられるとともに、各遊技機の上方には、遊技機毎遊技情報表示装置が設けられており、

横並びに配置された複数の遊技機毎遊技情報表示装置の台座部が同時に傾斜姿勢から起立位置まで変化し得るように構成されている。

[0089] （１－３４）の構成によれば、横並びの遊技機毎遊技情報表示装置の角度調整を一括して行うことができるので、作業扉の開閉が容易であるとともに、外観上にも優れる。

[0090] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３５） （１－３３）又は（１－３４）の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

前記台座部又は前記本体筐体の背面側に設けられた駆動機構収容部を備え、

前記駆動機構収容部は、

モータと、

前記モータを駆動制御する駆動制御部と、

前記モータに備えられた駆動ギアと、

前記駆動ギアと噛み合うギア部材と、

前記ギア部材に一端が固定され、前記連結保持部材に他端が軸支されるリンク部材と

を備え、

前記リンク部材は、前記駆動制御部による前記モータの駆動によって、前記駆動ギアが回転すると、前記連結保持部材と前記リンク部材の他端との軸支部を中心として上下方向に移動し、

前記連結保持部材は、前記リンク部材の上下方向の移動に伴って、前後方向に回動するように構成されている。

[0091] （１－３５）の構成によれば、重量のある遊技機毎遊技情報表示装置の回動を容易に行うことができる。特に、ギア部材の径は、駆動ギアの径より大きいことが望ましい。

[0092] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（１－３６） （１－３５）の遊技機毎遊技情報表示装置であって、

前記遊技機毎遊技情報表示装置は、

起立位置まで移動した前記台座部を直接的又は間接的に検出する起立位置センサと、

傾斜位置まで移動した前記台座部を直接的又は間接的に検出する傾斜位置センサと

を備え、

前記駆動制御部は、前記起立位置センサが前記台座部を検出した際に該起立位置センサから出力される起立位置検出信号、又は前記傾斜位置センサが前記台座部を検出した際に該傾斜位置センサから出力される傾斜位置検出信号を受信すると、前記モータの駆動を停止する制御を行う。

[0093] （１－３６）の構成によれば、台座部の回動範囲の制御を容易に行うことができる。なお、起立位置センサ及び傾斜位置センサとしては、従来公知の接触式センサ又は非接触式センサを用いることができる。

[0094] ＜構成（２）群＞

（IV）上記（１）群の構成を採用してデータの収集を行った場合、必ずしも遊技機の設計仕様通りのデータが得られることはなく、同一機種であっても、得られるデータが異なるものとなる。なぜなら、遊技機（遊技機ユニット）において抽籤に用いられる乱数は、水晶発振器等が発生させるハードウェア乱数であり、水晶発振器の物理的構成や使用環境は、厳密にいえば、それぞれ異なるので、各遊技機における乱数の発生のパターンや各値の出現確率も、遊技機ごとで異なるからである。

従って、遊技機の同一機種であっても、その特性にバラツキが生じるという状況下において、どのようにして、それぞれの特性で差別化できるデータの取り方を実行するか、という点で、上記（１）群の構成には、未だ改善の余地がある。

[0095] 特許文献１には、個別の遊技機におけるペイアウトと稼働率のデータを集計することが開示されているが、これらはあくまでも夫々の遊技機の特性から来る営業結果に過ぎない。また、個々の遊技機における特性としてスランプグラフを表示するような遊技機も存在するが、このデータはあくまでも個々の遊技機の特性であって、同種の遊技機間でも異なる特性となることから、個々のスランプグラフ自体は、ある種類の遊技機の特性であるというには、ほど遠いデータとなっている。

[0096] 即ち、ある遊技機の理論値ではない実際の特性を取得し、その遊技機と異なる種類であり（ゲームプログラムが異なり）且つ優良機と呼ばれるような遊技機との間で、共通又は類似する特性を有するか否かを判定するデータ集計制御処理や、データのばらつきの大きい遊技機とばらつきの小さい遊技機との間で、共通又は類似する特性を有するか否かを判定するデータ集計制御処理に関しては、未だ確立されていないというのが現状である。

[0097] 上記（II）の構成では、遊技機の特性として、同一種類の遊技機での理論値ではなく、営業結果から得られる特性を、よりマクロ的に集計する。そして、この集計制御処理した結果が、遊技機の種類ごとの特性としてより明確に出現するように集計制御処理する。

また、ホールごとにその設定場所、固定客が多い性別、年齢、属性（職業）、季節のパラメータごとに、同じ遊技機であっても異なる特性となる集計制御処理を実現する。

また、上述した様々なデータ集計の結果から、ある差数での複数段階のレンジを設定し、この設定レンジごとでの消費数／払出数のサンプル数を累積記憶することによって、遊技機種ごとの営業実体としての特性値が得られ、この特性値が、優良機となる遊技機間で類似することを見出して、これを利用して、過去の別の遊技機との類似／非類似を判定することによって、設定台数の判断などに役立てる集計制御処理方法とそのシステムを提供する。

設定場所、固定客が多い性別、年齢、属性（職業）、季節のパラメータごとに、上述した特性を集計することによって、それぞれのパラメータで過去のどの遊技機と類似するのかといった特性データの出力を行うことができる。さらに、複数のパラメータごとの特性値を検証することによって、パラメータを総合的にみて、過去のどの遊技機と類似するのかといった特性データの出力を行うことも可能である。

[0098] 具体的に、本発明は、上記（IV）の課題を解決するために、以下の構成を採用することができる。

（２－１） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析手段を備え、

前記分析手段は、

前記データ記憶手段に記憶された消費数データ及び払出数データと、前記消費数データ及び前記払出数データに対応付けられた受信時間データとに基づ

いて、変動傾向連続期間を抽出し、ここで、前記変動傾向連続期間は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間であり、且つ期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である、変動傾向連続期間抽出手段を備え、

前記データ記憶手段は、

前記変動傾向連続期間抽出手段により抽出された前記変動傾向連続期間に関する情報を、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報の少なくとも１つの情報に対応付けて記憶する。

[0099] （２－１）の構成によれば、従来、各遊技者が感覚的に且つ定性的に行っていた遊技機に対する分析を、定量的に且つ客観的に行うことができ、更に、その結果を統合することができる。

従来から、例えば、遊技者が互いに自己の遊技の結果を話し合うときには、「ボーナスが１時間発生しなかった」、「ボーナスが３０分続いた」というように、変動傾向連続期間の有無又はその発生タイミング等により自己の遊技の特徴を表現することが多い。なぜなら、遊技者は、意識して又は無意識のうち、変動傾向連続期間が遊技機の特性を表す有効な指標であることを理解しているからである。しかしながら、従来、これらの情報は、遊技者個々人のなかに留まっており、遊技店が積極的に利用することはできなかった。

（２－１）の構成によれば、これらの情報を、定量的に且つ客観的に収集し、集計することができるため、より遊技者に近い感覚で遊技機の分析・評価を行うことが可能となる。

なお、一連の期間は、時間を単位とする期間であってもよく、ゲーム回数を単位とする期間であってもよい。

[0100] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－２） （２－１）の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、前記遊技機ユニットで行われる遊技における通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、又はボーナスゲームとそのボーナスゲ

ームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間である。

[0101] （２－２）の構成によれば、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態（ボーナス後非通常遊技状態）とを合わせた期間が、一連の期間として取り扱われる。

これらの期間は、遊技者が自己の遊技を評価するときに頻繁に用いられる特性であるので、これらの期間を一連の期間として取り扱うことにより、更に遊技者に近い感覚で遊技機の分析・評価を行うことが可能になる。

[0102] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－３） （２－２）の遊技情報統合システムであって、

前記変動傾向連続期間抽出手段は、前記一連の期間としてのボーナスゲームの終了後、又は前記一連の期間としてのボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、通常遊技状態に移行し、その通常遊技状態において特定の期間又はゲーム回数を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、この次のボーナスゲームを、前記一連の期間に含めて、変動傾向連続期間を抽出する。

[0103] ボーナスゲームの終了後、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、特定の期間（例えば、５分）又はゲーム回数（例えば、２０ゲーム）を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、遊技者は、これらの期間を一連の期間であると認識する場合が多い。そこで、（２－３）の構成では、これらの期間を一連の期間であるとして取り扱うことにより、更に遊技者に近い感覚で遊技者の分析・評価を行うことが可能になる。

[0104] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－４） （２－１）の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、所定の単位期間ごとの差数が、複数の単位期間にわたって連続して増加又は減少する期間である。

[0105] （２－４）の構成において、所定の単位期間は、時間に基づく期間と、ゲ

ーム回数に基づく期間との両方を含む。単位期間は、遊技情報統合システムＩＳとして予め固定されていてもよく、遊技店で任意に設定されることとしてもよい。

[0106] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－５） （１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、

経過時間又はゲーム数に応じた差数の変動パターンと対比されるサンプルパターンを示すサンプルデータと、そのサンプルパターンの類型を示す類型データとを対応付けて記憶し、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析手段とを備え、

前記分析手段は、

前記データ記憶手段に記憶された消費数データ及び払出数データと、前記消費数データ及び前記払出数データに対応付けられた受信時間データとに基づいて、経過時間又はゲーム数に応じた差数の変動パターンを示す変動パターンデータを生成するパターンデータ生成手段と、

前記変動パターンデータが示す差数の変動パターンと、サンプルデータが示すサンプルパターンとの対比を行い、その差数の変動パターンと最も類似するサンプルパターンを示すサンプルデータを抽出するサンプルデータ抽出手段と、

前記サンプルデータ抽出手段に抽出されたサンプルデータに対応付けられた類型データに基づいて、類型を示す出力を行う類型出力手段と

を備える。

[0107] （２－５）の構成によれば、変動パターン（例えば、スランプグラフの波形、又は変動傾向連続期間の発生頻度若しくは差数）の分析により、遊技機ユニットの特性を定量的且つ客観的に分析することができる。

[0108] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－６）　（２－５）の遊技情報統合システムであって、

前記分析手段は、さらに、

前記パターンデータ生成手段により生成された変動パターンデータを、前記抽出手段により抽出されたサンプルデータに対応付けられた類型データと同じ類型を示す類型データに対応付けて、サンプルデータとして、前記データ記憶手段に記憶させるサンプルデータ生成手段を備える。

[0109] （２－６）の構成によれば、実測値としての変動パターンデータを、サンプルデータとして収集することができるので、サンプルデータの蓄積を行うことにより、分析精度を累積的に高めることができる。

[0110] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（２－７）　（１－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技者識別情報読取手段は、断続的に又は連続的に、遊技者の顔を読み取り、得られた顔データを出力し、

前記サーバは、

前記遊技機ユニットから断続的に又は連続的に出力される顔データに基づいて、前記遊技機ユニットにおいて遊技を行う遊技者の同一性を判定する遊技者同一性判定手段を備え、

前記データ記憶手段は、

前記遊技者同一性判定手段により同一の遊技者によって遊技が行われていると判定されている間は、消費数データ出力手段から出力される消費数データと前記払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、同一の遊技者識別情報に対応付けて記憶し、

前記遊技者同一性判定手段により遊技者が変更されたと判定されたときには、異なる遊技者識別情報に対応付けて記憶する。

[0111] （２－７）の構成によれば、自己の情報の提供（会員登録等）を望まない遊技者の遊技の開始又は終了を、遊技者同一性判定手段により把握することができるので、より正確なデータの収集が可能になる。

[0112] 本発明は、上記（IV）の課題を解決するために、以下の構成を採用するこ

とができる。

（２－８）　１つの遊技機ユニットにおける遊技媒体の出入に関する出入数データと、遊技媒体の出入の時間又は時間帯を示す時間データとに基づいて、変動傾向連続期間を抽出し、ここで、前記変動傾向連続期間は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間であり、且つ期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である、変動傾向連続期間抽出ステップと、

前記変動傾向連続期間抽出ステップにより抽出された前記変動傾向連続期間に関する情報を、遊技者識別情報及び遊技機識別情報の少なくとも１つの情報に対応付けて記憶手段に記憶させる記憶ステップと

を備えるデータ収集制御方法。

[0113]　更に、本発明は、以下の構成を採用することができる。

（２－９）　１つの遊技機ユニットにおける遊技媒体の出入に関する出入数データと、遊技媒体の出入の時間又は時間帯を示す時間データとに基づいて、経過時間又はゲーム数に応じた差数の変動パターンを示す変動パターンデータを生成するパターンデータ生成ステップと、

前記変動パターンデータが示す差数の変動パターンと、サンプルデータが示すサンプルパターンとの対比を行い、その差数の変動パターンと最も類似するサンプルパターンを示すサンプルデータを抽出し、ここで、前記サンプルデータは、前記変動パターンと対比されるサンプルパターンを示し、そのサンプルパターンの類型を示す類型データと対応付けられている、サンプルデータ抽出ステップと、

前記サンプルデータ抽出手段に抽出されたサンプルデータに対応付けられた類型データに基づいて、類型を示す出力を行う類型ステップと

を備えるデータ収集制御方法。

[0114]　更に、本発明は、以下の構成を採用することができる。

（２－１０）　断続的に又は連続的に、遊技者の顔を読み取り、顔データを生成する、顔読取ステップと、

顔データに基づいて、遊技機ユニットにおいて遊技を行う遊技者の同一性を判定する遊技者同一性判定ステップと、

遊技者同一性判定手段により同一の遊技者によって遊技が行われていると判定されている間、前記消費数データ出力手段から出力される消費数データと前記払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、同一の遊技者識別情報に対応付けて記憶手段に記憶する、遊技者継続ステップと、

前記遊技者同一性判定手段により遊技者が変更されたと判定されたときには、異なる遊技者識別情報に対応付けて記憶する、遊技者変更ステップと

を備えるデータ収集方法。

[0115] （遊技情報）

ここで、遊技情報に関する用語について説明する。

「稼働率」（%）は、「（アウト数／（１時間あたりの絶対アウト数×営業時間））×１００」により算出される。なお、パチンコ遊技装置における絶対アウト数は例えば８３個であり、パチスロ遊技装置における絶対アウト数は例えば３３個である。

「セーフ」とは、遊技機が払い出した遊技球又はコインのことをいう。セーフ球は、遊技機が払い出した遊技球のことをいう。

「差玉」は、「アウト数－セーフ数」により算出される。また、「差数」も、「アウト数－セーフ数」であり、遊技媒体の種類に関わらず用いられる。

「出球率」（%）は、「（セーフ数／アウト数）×１００」により算出される。

「景品割数」は、「景品金額（円）／売上金額（円）」により算出される。

「機械割数」は、「（売上金額（円）－差玉金額（円））÷売上金額（円）」、又は「（売上玉－差玉）÷売上玉」により算出される。

「誤差玉」又は「景品誤差」は、「（売上玉－差玉）－景品玉」により算

出される。

「玉単価」は、「台売上÷アウト数」により算出される。

「玉粗利」は、「台粗利÷アウト数」により算出される。

「総売上」は、「台稼働率×台数×日数×玉単価」により算出される。

「台売上」は、「アウト数×玉単価」、又は「総売上÷台数」により算出される。

「粗利」は、「売上金額－景品の仕入金額」、又は「売上金額－（景品金額×原価率）」により算出される。

「台粗利」は、「台売上×利益率」により算出される。

「総粗利」は、「台稼働率×台数×日数×玉粗利」により算出される。

「原価率」は、「貸玉数（１００玉あたり）×交換玉数（１００円あたり）」により算出される。

「損益分岐割数」は、「交換玉数（１００円あたり）÷交換玉数（１００円あたり）」又は「１÷原価率」により算出される。

「利益率」は、「粗利÷売上」又は「（（損益分岐割数－割数）÷損益分岐割数）×１００」により算出される。

「ベース（Ｂ）」は、「（通常中セーフ数÷通常中アウト数）×１００」により算出される。

「Ｂ％」は、「１００－ベース」により算出される。

「ＢＹ」は、「ベース－スタート×スタート払出個数」により算出される。

「客滞率」は、「（累計Ｂサ÷売上高）×１００％」により算出される。

「ＴＳ」は、「累計スタート回数÷特賞回数」により算出される。

「Ｂサ」は、「１００－ベース×ＢＯ」により算出される。

「ＢＯ」（分）は、「ＴＳ÷スタート回数（１分間）、ＢＯ（実数）÷１００」により算出される。

「ＴＯ」は、「ＴＯ（実数）÷１００＝特賞時間（分）」の関係を有する。

「Ｔ１０」は、「Ｔ１０（トータル分）÷１００個＝分（ＴＯ）」の関係を有する。

「ＴＹ」は、「特賞中セーフ数－特賞中アウト数」により算出される。

「Ｔ１Ｙ」は、「大当り中セーフ数－大当り中アウト数（Ｔ１０）」により算出される

「ＢＡ」は、「確変中セーフ数÷確変中アウト数」により算出される。

「ＢＯＡ」は、「ＴＳＡ÷スタートＡ」により算出される。

本発明において、遊技情報は、上述したものに限定されない。遊技機ユニットから出力されるデータを１次的又は複次的に加工して得られるデータは、遊技情報に該当する。本発明に係る遊技情報統合システムは、上記遊技情報の生成及び出力が可能である。

[0116] また、本発明は、以下のような構成を採用してもよい。

（ア） 複数の遊技機と、遊技機ごとに設けられたサンド装置と、遊技機ごとに設けられた個別計数装置とのそれぞれと通信インタフェースを介して接続されている。そして、各装置から遊技機識別情報に付加されて出玉データ、消費〔消費予定〕遊技媒体（発射玉又は貸し出し玉）データを受信すると、自ら備える時計装置から得た時間データに基づいて店舗営業の何時に受信したデータかが判別可能な形態で記憶装置に格納される。

[0117] （ア）の構成によって、実際の稼動時間に対する割数を得ること、営業時間中の稼動時間と非稼働時間との時間長さを得ることによって、その遊技機単体、或いは、遊技店全体での実際の稼動時間に対しての割数や大当り頻度などを得て、店舗運営における安定性を数値的に得ることが容易となる。

[0118] （ア）の構成において、更に、以下の構成を採用することができる。

（アー１） 割数を求めて、この割数から安定度を求める場合において、遊技機ごとに実質稼動している割数を求めることと、非稼動時間とを求めることを実行する。非稼動時間が長いが割数が大きいということは、同じ割数であってもプレーヤの負けが大きいと評価する。逆に稼働時間から評価しても良い。ある一定の安定度になった場合、アラームを出力し設定などの見直

しを要請する。

[0119] （アー２） さらに、プレーヤを識別するためのＩＤカードスロットが上記装置の何れかに設けられており、上記各装置から得られるデータに対して、プレーヤ識別データと関連づけて格納する。固定客のデータに絞って（ア）の安定度を得る。

[0120] （アー３） 受信するデータに機種データを関連付けて記憶し、非稼動時間累計と装置との設定（或いは割数）との関係から、機種ごとの安定度を得る。これによって機種ごとの人気情報を得ることができる。

[0121] （アー４） 割数が小さくても（プレーヤに還元する割合が少なくても）、新機種は、割数とは別の要因で人気が出ている場合が想定される。したがって、遊技機そのものの性能での客付がなされる時期を算定する必要がある。そして、遊技店全体での安定度を得る場合、新機種のデータを当初は加味しないが、目新しさが失われたと判定された時点移行のデータは安定度の演算に用いるように制御する。何故、当初は安定度の演算のためのデータから除外するかというと、新機種の場合の人気は割数に影響されないことが大きいからである。新機種の場合、その目新しさから当初は遊技時間の長時間化が予測されるが、この遊技時間としての稼動時間の変化（全体の営業時間における稼働率の割合、或いは、平均単位遊技時間の変化）を比較元データとの対比し、所定の変化を得た時に目新しさによる客付からゲーム性等の遊技機そのものでの人気に変化したと判定する。

[0122] また、その新規の遊技機の特性分析として過去の機種の遊技機のデータ（例えば、大当りの出現頻度を演算して得たデータ、更には、替え玉と個別計数装置で計数された単位時間単位のＩＮ／ＯＵＴの計数玉の差数レンジ幅）と比較する。そして、類似する過去の遊技機名を出力表示することによって、客数が多くなる遊技機であるかどうかを予測する。そして、この情報から店舗内の設置数の新旧比率が適正かどうかを人為的に判断する。

[0123] 上記（ア）の構成における判定のためのパラメータとしては、（ｉ）顧客階層別の人気情報（%）（固定客重視で、平均使用金額、平均遊技時間、平

均来店頻度、平均損失の算定に基づいたデータで、機種ごとの人気情報を算出する。）、客層ごとの機械／機種の稼動傾向、及び、機械の形式と特性の分析（例えば、大当り偏り、大当り頻度等）、並びに（ｉｉ）営業割数及び店舗利益が挙げられる。

[0124] 本発明は、以下のような構成を採用してもよい。

（イ） 複数の遊技機（遊技機そのものに接続されていなくとも、サンド又は個別計数装置と接続されているだけでもよい場合がある）と、各々の遊技機に接続され又は隣接配置されたＩＣカード読み取りスロットと、ＩＣカードがスロットに挿入されてから抜き取られるまでの間の時間をＩＣカードの識別データと関連付けて記憶する記憶装置と、上記識別データが特定のグループ（固定客かどうか）を判定する判定装置と、特定のグループであると判定された遊技機からの遊技データから、使用金額、遊技時間、来店数、損失額の何れか一つ以上の累積値又は平均値を演算する装置と、演算した結果が所定の閾値を超えた場合にアラームを外部に表示する表示装置とからなる。

[0125] （イ´） ＩＣカードで固定客を識別するのではなく、フェイシャル認識であってもよい。

（イ－１） 調和バランスを考えるという意味では、アラームを発する前段階で遊技機の割数を変更する指示表示を出力しても良い。つまり、遊技機に大当り確率などの確率調整機能が付加されている場合、その設定を変更して割数を最適なものへと遊技機ごと、或いは、島ごとで変更する。

（イ－２） 機械撤去ということであるので、同じ機種を一挙に撤去する場合も想定される。よって、撤去対象を機種ごとに判定する場合には、上記記憶装置に記憶されるデータは、カードの識別情報だけでなく、機種識別データとも関連付けて記憶しておく必要がある。

[0126] 本発明は、更に、以下のような構成を採用してもよい。

（ウ） 複数の遊技機（遊技機そのものに接続されていなくとも、サンド又は個別計数装置と接続されているだけでもよい場合がある）と、遊技機ご

とに遊技性能を判定する装置か否かを識別するためのフラグをＯＮ／ＯＦＦするための設定変更装置と、設定が遊技性能を判定する対象である遊技機からの遊技データを受信し、受信した遊技データを時計データとの関係から比較先データを作成し、この比較先データを比較元データと比較処理を実行し、比較結果に応じて予め容易された複数の出力データパターンから一つの出力データパターンを抽出し出力することを特徴とする。

[0127] （ウ）の構成において、更に、以下のような構成を採用することができる。

（ウ－１） ドル箱が満タン数に達したときの表示と、満タンでない場合の表示データとを異ならせる。

（ウ－２） 個別計数装置での計数中は、上記画像を変更する対象となる表示データを点滅処理する。

（ウ－３） タッチパネルで、精算対象のドル箱を指定すると、その出玉のみの精算データが出力され、精算シートのプリントアウト、及び精算のためのメモリカードの出力を行う。

[0128] 本発明は、更に、以下のような構成を採用してもよい。

（エ） 遊技機毎遊技情報表示装置は、作業扉以外の部位に支持され、且つ作業扉が閉じているときには作業扉の前面に位置する一方、作業扉を開くときに作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている場合において、遊技機毎遊技情報表示装置は、作業扉の表面と平行な軸線を軸として回動可能である。

[0129] （オ） 遊技機毎遊技情報表示装置は、作業扉以外の部位に支持され、且つ作業扉が閉じているときには作業扉の前面に位置する一方、作業扉を開くときに作業扉に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている場合において、遊技機毎遊技情報表示装置は、上下方向又は左右方向にスライド可能に構成されている。遊技機毎遊技情報表示装置が左右方向にスライド可能に構成されている場合、隣り合う遊技機毎遊技情報表示装置は、引き違い状に構成されていてもよい。

発明の効果

[0130] 本発明の遊技情報統合システムによれば、遊技者、特に固定客の好みに応じた選択・設定を遊技店で客観的に行うことを可能とするとともに、ユーザとしての遊技者と遊技店の経営者にとっての需要をバランス良く喚起する遊技機をロジカルに分析した結果から効率的に市場に投入することが可能になる。

[0131] 本発明の遊技機毎遊技情報表示装置によれば、遊技機で遊技が行われても周囲の遊技者の注目を遊技機に引き付けることができる。

図面の簡単な説明

[0132] [図1]遊技情報統合システムの概要を示す機能フロー図である。

[図2]本実施形態に係る遊技情報統合システムの一例を示すネットワーク構成図である。

[図3]図１に示したパチンコ遊技装置の一例を模式的に示す斜視図である。

[図4]図１に示したパチンコ遊技装置の内部構成を示すブロック図である。

[図5]図１に示したサンド装置の内部構成を示すブロック図である。

[図6]図１に示した個別計数装置の内部構成を示すブロック図である。

[図7]図１に示した従業員管理サーバの内部構成を示すブロック図である。

[図8]図１に示したＩＣカードサーバの内部構成を示すブロック図である。

[図9]図１に示したホールコンサーバの内部構成を示すブロック図である。

[図10]図１に示した会員管理サーバの内部構成を示すブロック図である。

[図11]図１に示したＰＯＳサーバの内部構成を示すブロック図である。

[図12]図１に示したナンバーランプディスプレイサーバの内部構成を示すブロック図である。

[図13]図１に示したＩＣカードサーバに格納される売上関連データベースの一例を示す説明図である。

[図14]（ａ）及び（ｂ）は、それぞれ、図１に示したホールコンサーバに格納される遊技状況データベースの一例を示す説明図である。

[図15]図１に示したホールコンサーバに格納される相関関係データベースの

一例を示す説明図である。

[図16]図１に示したホールコンサーバに格納される判定結果データベースの一例を示す説明図である。

[図17]図１に示した会員管理サーバに格納される会員管理データベースの一例を示す説明図である。

[図18]図１に示したパチンコ遊技装置において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

[図19]図１に示したサンド装置において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

[図20]図１に示した個別計数装置において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

[図21]図１に示したホールコンサーバにおいて実行されるベース処理のルーチンを示すフローチャートである。

[図22]図１に示したＩＣカードサーバにおいて実行されるベース処理のルーチンを示すフローチャートである。

[図23]図２１に示したホールコンサーバにおけるベース処理のステップＳ２において実行されるデータ格納・分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図24]図２２に示したＩＣカードサーバにおけるベース処理のステップＴ２において実行されるデータ格納・分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図25]図２１に示したホールコンサーバにおけるベース処理のステップＳ４において実行される相関関係分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図26]図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４０において呼び出されて実行される新機種分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図27]図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４１において呼

び出されて実行される客層分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図28]図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４２において呼び出されて実行される営業分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図29]図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４３において呼び出されて実行される機械分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図30]安定度を判定するための遊技機用比較テーブルの一例を示す図である。

[図31]安定度を判定するための遊技店用比較テーブルの一例を示す図である。

[図32]図２１に示したホールコンサーバにおけるベース処理のステップＳ６において呼び出されて実行される判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[図33]本実施形態に係る遊技機毎遊技情報表示装置の一例を模式的に示す斜視図である。

[図34]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置を模式的に示す正面図である。

[図35]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置を模式的に示す側面図である。

[図36]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置に表示される画面の一例を模式的に示す図である。

[図37]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置に表示される画面の一例を模式的に示す図である。

[図38]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置の内部構成を示すブロック図である。

[図39]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置において実行される表示制御

処理のルーチンを示すフローチャートである。

[図40]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置において実行される清算時表示制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

[図41]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置が５度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。

[図42]（ａ）は、図４１に示す支持部のＡ－Ａ線（図４２（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[図43]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置が１５度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。

[図44]（ａ）は、図４３に示す支持部のＡ－Ａ線（図４４（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[図45]図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置が４０度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。

[図46]（ａ）は、図４５に示す支持部のＡ－Ａ線（図４６（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[図47]地域別の導入店稼動状況（全体）を示すテーブルである。

[図48]地域別の導入店稼動状況（住宅街）を示すテーブルである。

[図49]住宅街の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

[図50]地域別の導入店稼動状況（ロードサイド）を示すテーブルである。

[図51]ロードサイドの店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

[図52]地域別の導入店稼動状況（駅前）を示すテーブルである。

[図53]駅前の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

[図54]地域別の導入店稼動状況（繁華街）を示すテーブルである。

[図55]繁華街の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

[図56]遊技機の設定値の配分比率を示すグラフである。

[図57]遊技店の営業割数の分布を示すグラフである。

[図58]図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動傾向連続期間抽出処理（１）を示すフローチャートである。

[図59]（ａ）は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間を抽出したときのスランプグラフであり、（ｂ）は、（ａ）に示すスランプグラフから、変動傾向連続期間を抽出したときのスランプグラフである。

[図60]図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動傾向連続期間抽出処理（２）を示すフローチャートである。

[図61]（ａ）は、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間及びボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間を抽出したときのスランプグラフであり、（ｂ）は、（ａ）に示すスランプグラフから、変動傾向連続期間を抽出したときのスランプグラフである。

[図62]機種Ａ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間（所謂カタマリ）出現分布を示すグラフである。

[図63]機種Ａ（設定１）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図64]機種Ａ（設定２）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図65]機種Ａ（設定３）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図66]機種Ａ（設定４）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図67]機種Ａ（設定５）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図68]機種Ａ（設定６）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示す

グラフである。

[図69]機種Ｂ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図70]機種Ｃ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図71]機種Ｄ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図72]機種Ｅ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図73]機種Ｆ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[図74]図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動パターンデータ分析処理を示すフローチャートである。

[図75]（ａ）、（ｂ）は、それぞれ遊技機におけるスランプグラフである。

[図76]スランプグラフ波形タイプを示すテーブルである。

[図77]機種Ａの遊技機における波形タイプ別分析を示すグラフである。

[図78]店舗αにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

[図79]店舗αでのメダルの平均交換枚数に関するデータを示すグラフである。

[図80]店舗αでの経過日別のメダル交換枚数状況を示すグラフである。

[図81]店舗αでの日別（初日）のメダル交換枚数分布を示すグラフである。

[図82]店舗αでの日別（最終日）のメダル交換枚数分布を示すグラフである。

[図83]店舗αでの機種別の交換メダル数の比較結果を示すグラフである。

[図84]店舗αでの経過日別の遊技者使用金額状況を示すグラフである。

[図85]店舗αでの経過日別の使用金額比率を示すグラフである。

[図86]店舗αでの日別（初日）の遊技者使用金額を示すグラフである。

[図87]店舗αでの日別（最終日）の遊技者使用金額を示すグラフである。

[図88]店舗βにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

[図89]店舗γにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

[図90]店舗δにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

[図91]店舗εにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

[図92]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者一人あたりの遊技時間を示す円グラフである。

[図93]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者一人あたりの遊技時間を示す円グラフである。

[図94]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の年齢層を示す円グラフである。

[図95]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の年齢層を示す円グラフである。

[図96]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の性別を示す円グラフである。

[図97]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の性別を示す円グラフである。

[図98]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の属性を示す円グラフである。

[図99]（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の属性を示す円グラフである。

[図100]図１に示した遊技機ユニットとホールコンサーバとによって実行される遊技者同一性判定処理（１）を示すフローチャートである。

[図101]図１に示したホールコンサーバにおいて実行される遊技者同一性判定

処理（２）を示すフローチャートである。

[図102]図１に示したホールコンサーバにおいて実行される遊技者同一性判定処理（３）を示すフローチャートである。

[図103]遊技者の満足度と遊技店の満足度との関係を説明するための図である。

[図104]（ａ）、（ｂ）は、遊技者の満足度と遊技店の満足度との関係を示す図である。

[図105]遊技者のライフサイクルとそのパターンを説明するための図である。

[図106]（ａ）、（ｂ）は、遊技者のライフサイクルの変移を示す図である。

[図107]遊技機のライフサイクルとそのパターンを説明するための図である。

[図108]（ａ）、（ｂ）は、遊技機のライフサイクルの変移を示す図である。

発明を実施するための形態

[0133] （遊技情報統合システム）

図１は、遊技情報統合システムの概要を示す機能フロー図である。

遊技情報統合システムＩＳは、複数の遊技機ユニット１と、従業員管理サーバ４０と、ＩＣカードサーバ５０と、ホールコンサーバ６０と、会員管理サーバ７０と、ＰＯＳサーバ８０と、ナンバーランプディスプレイサーバ９０と、複数の遊技機毎遊技情報表示装置９１とを備えている。

[0134] 複数の遊技機ユニット１は、パチンコ遊技装置１０と、サンド装置２０と、個別計数装置３０とを備えている。換言すれば、サンド装置２０は、パチンコ遊技装置１０（遊技機）ごとに設置され、個別計数装置３０は、パチンコ遊技装置１０（遊技機）ごとに設置されている。

[0135] 遊技機ユニット１から出力されるデータとしては、例えば、アウト玉数を示すデータ、セーフ玉数を示すデータ、特賞の発生を示すデータ、スタートを示すデータ等が挙げられる。遊技情報統合システムＩＳでは、アウト玉数を示すデータとして、サンド装置２０から出力される貸玉数を示すデータが用いられ、セーフ玉数を示すデータとして、個別計数装置３０から出力される計数値を示すデータが用いられる。特賞の発生を示すデータとスタートを

示すデータとは、パチンコ遊技装置１０から出力される。サンド装置２０は、遊技者が所有するＩＣカード（図示せず）からの遊技者識別情報の読取が可能である。

[0136] 但し、本発明において、遊技機ユニット１は、少なくとも遊技機を含んでいれば、この例に限定されるものではない。遊技機としては、特に限定されず、例えば、パチンコ遊技装置、パチスロ遊技機、スロットマシン、ゲーミングマシン等が挙げられる。

[0137] サンド装置２０における遊技者識別情報の読取は、必ずしもＩＣカードを介して行う必要はない。遊技者識別情報を記憶する媒体は、特に限定されない。また、遊技者識別情報は、必ずしも遊技者に認識されている必要はない。例えば、サンド装置から新規のＩＣカードを遊技者に提供する場合、ＩＣカードはＩＣカード自体の識別情報を記憶しており、このＩＣカード自体の識別情報は遊技者に認識されていない。しかし、遊技情報統合システムＩＳは、媒体の識別情報自体を用いて、遊技者を識別する。このような場合、媒体の識別情報は、遊技者識別情報として機能する。

[0138] 遊技者識別情報は、媒体の識別情報に限定されない。遊技機ユニット１は、遊技者によってパスワードが入力されるように構成されていてもよい。この場合、パスワードが、遊技者識別情報として機能する。また、顔認証システムを用いることもできる。顔認証システムは、遊技者の協力を必要とせずに、遊技者を識別することができる点で他の遊技者識別情報より優れている。この場合、遊技者の顔を撮像して得られたデータ又はそのデータを加工して得られたデータが、遊技者識別情報として機能する。

[0139] 従業員管理サーバ４０は、従業員管理者を管理するサーバであり、従業員管理者が所有する携帯端末機４１と無線による通信が可能である。携帯端末機４１としては、特に限定されず、例えば、タッチパネルを備えた携帯端末機（例えばｉＰｈｏｎｅ（商標）等）が挙げられる。無線通信方式としては、特に限定されず、例えば、Ｗｉ－Ｆｉ等が挙げられる。従業員管理サーバ４０から各携帯端末機４１に対して、遊技情報統合システムＩＳにより得ら

れた分析結果のデータ等が配信されるが、従業員管理サーバ４１では、従業員管理者ごと又は役職ごとに情報アクセス権限を設定するとともに、各配信情報に重要度レベルを設定することができる。例えば、オーナー、本部スタッフ、店長、マネージャ、主任のそれぞれに、この順で、より高いアクセス権限を設定し、情報の機密性が高いほど、高いレベルのアクセス権限が設定された携帯端末機４１に送信されないことにしてもよい。

[0140] ＩＣカードサーバ５０は、使用金額に関するデータと、売上額に関するデータとを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。使用金額に関するデータと売上額に関するデータは、遊技機ユニット１から出力されるアウト玉数を示すデータ及びセーフ玉を示すデータとに基づいて生成される。また、ＩＣカードサーバでは、遊技者識別情報に対応付けて、該遊技者識別情報が割り当てられた遊技者の貯玉（又は貯メダル）数を示すデータを記憶する。

[0141] ホールコンサーバ６０は、アウト玉数を示すデータ、セーフ玉数を示すデータ、特賞回数を示すデータ及びスタート回数を示すデータを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。また、ホールコンサーバ６０は、遊技時間を示すデータを、遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報と対応付けて記憶する。

遊技時間は、遊技機ユニット１から送信されるデータに基づいて、例えば、遊技機ユニット１からのデータの受信を開始した際の時間と、遊技機ユニット１からのデータの受信が終了した際の時間とから生成される。このように、遊技情報統合システムＩＳでは、遊技機ユニット１からホールコンサーバ６０に、稼働、即ち客が遊技台で遊技していることに関するアウト玉数等の情報が出力される。

[0142] 会員管理サーバ（累積）７０は、各遊技者の会員名、地域、性別、年齢、職業等の遊技者に関するデータを、遊技者識別情報に対応付けて記憶する。また、会員管理サーバ７０では、遊技者識別情報ごとに客層データが記憶されている。客層としては、例えば、固定客（マニア）、流動客（回遊客）、

初心者（ビギナー）等が設定されている。固定客を示す客層データが対応付けられた遊技者識別情報及び遊技者データは、他の客層データが対応付けられた遊技者識別情報及び遊技者データと区分されて記憶されている。

[0143] ＰＯＳサーバ８０は、会員管理サーバ７０と通信可能に接続され、景品数に関するデータを遊技者識別情報に対応付けて記憶する。景品数に関するデータは、遊技店内において自動又は手動で入力されるデータに限らず、遊技店外において自動又は手動で入力されるデータであってもよい。

[0144] ナンバーランプディスプレイサーバ９０は、ナンバーランプディスプレイとして機能する遊技機毎遊技情報表示装置９１に対する表示制御を行う。遊技機毎遊技情報表示装置９１は、遊技機ユニット１の上方に設置され、ドル箱画像が表示され、所定のタイミング（例えば、遊技情報の表示を要求する指示が入力されたタイミング等）で、他の遊技機ユニット１に関する遊技情報を表示する。遊技情報統合システムＩＳにより生成されるデータのうち、例えば、所定の遊技情報（例えば、遊技者に対して開示して差し支えない遊技情報等）については、遊技機毎遊技情報表示装置９１に表示することにしてもよい。

[0145] 次に、遊技情報統合システムＩＳにおいて実行される処理について、引き続き図１を用いて説明する。ここでは、ホールコンサーバ６０が上記処理を実行する場合について説明する。但し、本発明において、各処理の実行主体は、ホールコンサーバ６０に限定されず、他の機器（例えば、従業員管理サーバ４０、ＩＣカードサーバ５０、会員管理サーバ７０、ＰＯＳサーバ８０、ナンバーランプディスプレイサーバ９０等）のいずれかが行うこととしてもよい。また、従業員管理サーバ４０、ＩＣカードサーバ５０、ホールコンサーバ６０、会員管理サーバ７０、ＰＯＳサーバ８０及びナンバーランプディスプレイサーバ９０のいずれか２以上の機器が協働して又は分担して、上記処理を行うこととしてもよい。

[0146] 遊技情報統合システムにおける処理には、上述した遊技機ユニット１からのデータ又は該データを分析したデータを各サーバ４０～９０に格納する処

理（データ格納・分析処理）以外に、稼働分析処理（人気台分析）Ａ１～Ａ９と、最適営業戦略判定処理Ｂ１～Ｂ７と、新機種設置状況の適正化に関する処理Ｃ１～Ｃ５とが含まれる。データ格納・分析処理では、各サーバ４０～９０へのデータの格納と、下流側の稼働分析処理及び最適営業戦略判定処理において用いられるデータを得るための分析処理とが行われる。稼働分析処理では、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析が行われ、更に「客」、「機械」及び「営業」の３要素の相関関係の分析が行われる。最適営業戦略判定処理では、現状の営業戦略についての判定が行われ、判定結果により、最適な（目標となる）営業戦略の策定・立案が可能となる。このように、遊技情報統合システムＩＳでは、データの分析と、３要素の相関関係の分析と、分析結果の判定とが順に行われる。

[0147] なお、遊技情報統合システムＩＳにおいては、特に本願明細書において限定されている場合を除いて、データの分析は、所定の基準単位（例えば、遊技機、遊技機の機種、遊技機の形式、遊技場の島、遊技店、カジノ等）のいずれを基準としても行うことができる。勿論、本発明は、この例に限定されるものではない。データ分析の基準となる単位時間についても、特に本願明細書において限定されている場合を除いて、いずれを基準としても行うことができる。また、図中、各処理に符号を付しているが、符号は説明の便宜上付しているものであり、符号の順が処理の順序を表すものではない。

[0148] Ａ１において、ＩＣカードサーバ５０に記憶された使用金額に関するデータ及び売上額に関するデータと、ホールコンサーバ６０に記憶されたアウト玉数に関するデータ、セーフ玉数に関するデータ、特賞回数に関するデータ、スタート回数に関するデータ及び遊技時間に関するデータとに基づいて、所定の基準単位（例えば、遊技機、遊技機の機種、遊技機の形式、遊技場の島、遊技店、カジノ等）における売上・稼働データを生成し、該基準単位を識別可能な方式で、ホールコンサーバ６０に格納する。

遊技情報統合システムＩＳにおいては、売上・稼働データ（主に売上データ）は、サンド装置２０からの情報に基づいて生成される。図中「サンド」

は、主の情報発信元を示している。なお、本発明は、この例に限定されず、例えば、売上データは、個別計数装置３０からＩＣカードサーバ５０に入力されることとしてもよい。

[0149] Ａ２において、Ａ１において生成された売上・稼働データに基づいて、営業割数を算出する。Ａ２においては、所定の基準単位についての所定単位時間（例えば、１日、１週間、１ヵ月等）あたりの営業割数を算出することが可能である。営業割数については、サービスタイムやイベント等と通常時とを区別して算出することとしてもよく、新機種と他の機種とを分けて算出することとしてもよい。Ａ１において生成される売上・稼働データと、Ａ２において算出される営業割数とは、遊技店における「営業」分析の結果に相当する。

[0150] Ａ３においては、Ａ１において生成された売上・稼働データと、Ａ４（後述）において算出された大当り偏り（例えば、標準偏差）及び大当り頻度（例えば、平均値）と、Ａ５（後述）において生成された顧客別人気情報とに基づいて、機械の形式と特性の分析が行われる。「形式」は、機械の仕様についての要素を意味しており、例えば、機械における特賞の当籤確率で分類した要素、役物の種別で分類した要素、大当り仕様で分類した要素等が挙げられる。機械における特賞の当籤確率で分類した要素としては、例えば、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプ等が挙げられる。役物の種別で分類した要素としては、例えば、混合機、普通機、羽根物等が挙げられる。大当り仕様で分類した要素としては、例えば、小当り搭載、突確搭載等が挙げられる。「特性」は、「形式」とは異なる要素であり、例えば、出球の波が荒い又はゆるやか、出球スランプグラフの動き（例えば、スランプグラフの波が荒いか否か、当りの変動傾向連続期間（カタマリ）の出現頻度はどうか）等が挙げられる。但し、本発明における特性は、定性的な評価の結果ではなく、定量的な評価の結果であり、売上・稼働データと、大当り偏り及び大当り頻度と、顧客別人気情報とを用いて、所定の演算式（例えば、関数等）を用いた演算を行うか又はテーブルデータを参照する等の処理を行って得

られる段階的評価（例えば、大、中、小等）データ又は数値的評価データ等により、特性データとして表わされる。ここでいう段階的又は数値的評価は、形式ごとに異なる基準を用いて行われる。

[0151] Ａ４においては、ホールコンサーバ６０に格納された特賞回数に関するデータと、特賞回数に関するデータに対応付けられた受信時間データとに基づいて、大当り偏り及び大当り頻度とを算出する。

[0152] Ａ５においては、Ａ３において生成された特性データと、Ａ６（後述）において作成された固定客に関するデータと、Ａ７（後述）における機械の稼働の分析結果とに基づいて、顧客別人気情報を生成する。新機種は、他の機種とは異なり、機械の形式や特性に関わらず「新台」であるという要素のみで稼働する場合がある。従って、遊技情報統合システムＩＳでは、この新機種の要素については、顧客別人気情報を生成する際に除外される。具体的に、新機種の遊技機ユニットに関するデータは、顧客別人気情報の生成に用いられない。勿論、本発明は、この例に限定されない。

[0153] Ａ６においては、会員管理サーバ７０に格納されたデータ（及びホールコンサーバ６０に記憶されたデータ）に基づいて、客層（例えば、固定客、流動客、初心者等）の判定が行われる。特に、固定客の判別が行われる。具体的に、遊技者（遊技者識別情報）ごとに、例えば、平均使用金額、平均遊技時間、平均来店頻度、平均損失額等の算出を行う。ここで、客層好みの比率を用いて客層（特に固定客）の判定を行うことにしてもよい。客層好みの比率は、例えば、大、中、小等の段階的な評価であってもよい。Ａ６における客層分析（固定客分析）は、遊技店における「客」分析に相当する。

[0154] Ａ７においては、Ａ３において生成された特性データと、Ａ５において生成された顧客別人気情報とに基づいて、機械の稼働を分析する。機械の稼働としては、例えば、稼働率を示すデータ等が挙げられる。また、所定のパラメータの経時変化の示すグラフ又は関数等として表わされてもよい。パラメータとしては、特に限定されず、例えば、消費数、払出数、スタート数、大当り数（特賞数）、使用金額、遊技時間、遊技者数、平均損失額等が挙げら

れる。経時変化のスパンは、特に限定されず、例えば、機械導入時点から当時点までの期間、１ヵ月、１週間、１日等の分析が可能である。

Ａ３における機械の形式と特性の分析、及びＡ７における機械の稼働の分析は、遊技店における「機械」分析に相当する。

[0155] Ａ８においては、Ａ３における機械の形式と特性の分析の結果と、Ａ６における固定客の分析結果とに基づいて、新機種の魅力（魅力度）が判定される。この判定は、新機種に対してのみ行われる。

例えば、予め、機械の形式と特性とに基づいて区分される機械のクラスごとに、固定客の分析結果と新機種の魅力度とが対応付けられたデーブルデータを格納しておく。そして、Ａ３における機械の形式と特性の分析の結果に応じたテーブルを選択し、選択されたテーブルを参照し、固定客の分析結果に対応付けられた新機種の魅力度を抽出する。新機種の魅力度は、段階的評価（例えば、大、中、小等）を示すデータとして格納される。本発明における新機種の魅力の評価と評価結果とはこの例に限定されない。

パチンコ遊技装置１０等の遊技機の設計においては、版権に対する高額のライセンス料が必要となる所謂キャラクタものの選別を行うこととしてもよい。新機種のキャラクタものは、特に新機種としての要素が強く、遊技者の遊技傾向もキャラクタ等によって異なるので、キャラクタの有無も新機種の魅力度の判別に用いることが望ましい。

[0156] Ａ９において、安定度の判定が行われる。

上述したように、Ａ１～Ａ７では、「客」、「機械」及び「営業」の３要素についての分析が行われる。その過程では、例えば、Ａ１で行われた「営業」分析の結果が、Ａ３における「機械」分析に用いられるというように、各要素の分析結果が他の要素の分析に用いられる。そして、Ａ９においては、Ａ２において分析された営業割数と、Ａ３において生成された特性データと、Ａ７における機械の稼働の分析結果とに基づいて、安定度の分析を行う。遊技情報統合システムＩＳにおいて、安定度は、所定の基準単位についての経営の安定性を数値的に示すものであり、「客」分析、「営業」分析及び

「機械」分析の統合的分析の結果得られる営業の指標である。稼働率が高いほど安定度は高くなり、営業割数が所定の範囲にあれば安定度は高くなる一方、営業割数が該範囲から外れると安定度は低くなる。

[0157] Ｂ１においては、Ａ９において生成された安定度データに基づいて、最適営業割数の判定を行う。最適営業割数は、目標とする営業割数であり、実際の営業割数が最適営業割数（目標営業割数）になった場合に安定度が最高になる。

[0158] Ｂ２においては、Ｂ１において判定された最適営業割数に基づく機械の設定を行う前後での固定客の増加を、遊技者の平均使用時間、平均遊技時間、平均来店時間及び平均損失額等に基づいて判定し、固定客が増加したか否かを判断する。

このように、最適営業割数の判定（ステップＢ１）と、固定客増加（ステップＢ２）との組合せにより、固定客と収益との調和バランスを取り（ステップＢ３）、所定の基準単位における経営の安定化を実現する（ステップＢ４）。

[0159] Ｂ５においては、Ｂ１において判定された最適営業割数に基づく機械の設定を行う前後での固定客の減少を、遊技者の平均使用時間、平均遊技時間、平均来店時間及び平均損失額等に基づいて判定し、固定客が減少したか否かを判断する。固定客が減少したときには、例えば、携帯端末機４１に対して、アラームの報知を行う。

[0160] Ｂ５におけるアラームの報知を契機として機械の設定を変更し、固定客の増加を達成することができた場合には（ステップＢ２）、固定客と収益との調和バランスを取り（ステップＢ３）、所定の基準単位における経営の安定化を実現することができるが（ステップＢ４）、機械の設定を変更しても、固定客の減少が継続する又は固定客が増加しない場合には、機械の撤去を行い（ステップＢ６）、新機種の導入等を行い、元を取ったか否か、即ち、利益を得たか又は損失が発生したかを判定する（ステップＢ７）。

[0161] Ｃ１～Ｃ５について、Ａ８において生成された新機種の魅力度（並びにＡ

６における平均使用金額、平均遊技時間、平均来店（遊技）頻度及び平均損失額）に基づいて、遊技時間の長時間化について判定し（ステップＣ１）、客層分布について判断し（ステップＣ２）、その機種の人気が減少したか否かを判断する（ステップＣ３）。例えば、平均使用金額、平均遊技時間、平均遊技頻度及び平均損失額が低下し、且つ客層分布が変化した場合（例えば、遊技を行う固定客が減少した場合）、機種の人気が減少したと判断する（ステップＣ４）。一方、客数が多い場合（ステップＣ３）、店舗内設置数比率が適正であるか否かを判定する（ステップＣ５）。

[0162] ［本実施形態］

（遊技情報統合システム）

図２は、本実施形態に係る遊技情報統合システムＩＳの一例を示すネットワーク構成図である。

遊技情報統合システムＩＳは、複数の遊技機ユニット１と、従業員管理サーバ４０と、ＩＣカードサーバ５０と、ホールコンサーバ６０と、会員管理サーバ７０と、ＰＯＳサーバ８０と、ナンバーランプディスプレイサーバ９０とを備えており、遊技機ユニット１は、各サーバ４０～９０に対して信号（データ）の送信を行う。また、各サーバ４０～９０は、互いに通信可能である。

[0163] 複数の遊技機ユニット１は、図示しないが、一対ごとに遊技機ユニット１が背中合わせに配置されるとともに、これら複数対の遊技機ユニット１が横並びに配置されることにより、遊技島（所謂島）を構成している。横並びに配置された遊技機ユニット１の上方には、所定数（図中では３台）の遊技機ユニット１に跨って、作業扉９２が開閉可能に設けられている。遊技機毎遊技情報表示装置９１は、１５インチの液晶表示装置であり、作業扉９２以外の部位、即ち、作業扉９２とパチンコ遊技装置１０との間に設置された板部材９３の前面側に支持され、且つ作業扉９２が閉じているときには作業扉９２の前面に位置する一方、作業扉９２を開くときに作業扉９２に干渉しない位置まで回避させることができるように設置されている。遊技機毎遊技情報

表示装置９１には、ドル箱画像９４３が表示される。なお、遊技機毎遊技情報表示装置９１の表示面積は、パチンコ遊技装置１０の表示装置１４の表示面積と同じ又は表示装置１４の表示面積より大きい。板部材９３は、本発明における遊技島構成部材に相当する。遊技島構成部材は、特に限定されず、例えば、作業扉９２であってもよい。

[0164] 複数の遊技機ユニット１は、パチンコ遊技装置１０と、サンド装置２０と、個別計数装置３０とを備えている。具体的に、パチンコ遊技装置１０には、それぞれ、サンド装置２０が併設されており、各サンド装置２０には、個別計数装置３０が装着されている。各サンド装置２０は、隣接するパチンコ遊技機１０に対応して設置されており、対応する当該パチンコ遊技機１０との間で通信可能に接続されている。また各サンド装置２０は、ホール全体のサンド装置２０のシステム管理や売り上げ管理を行うサーバ４０～９０に対して通信可能に接続されている。

[0165] パチンコ遊技装置１０は、前面中央に８インチの表示装置１４を備えており、遊技中に遊技球が役物（スタートチャッカ）に入賞すると、外端からスタート信号を出力する。スタート信号は、遊技回数に関する遊技回数データに相当する。パチンコ遊技装置１０は、遊技回数に関する遊技回数データを出力する遊技回数データ出力手段を備える。

[0166] また、パチンコ遊技装置１０は、入賞を契機とした抽籤にて特賞に当籤すると、外端から特賞発生信号を出力する。特賞発生信号は、特賞回数に関する特賞回数データに相当する。パチンコ遊技装置１０は、特賞回数に関する特賞回数データを出力する特賞回数データ出力手段を備える。

[0167] 各サンド装置２０には、例えばホールのカード発行機（図示せず）によって発行されたＩＣカードを受け付け可能なカード挿入口２６Ａ、紙幣を投入可能な紙幣投入口２５Ａ及びテンキー操作ユニット２７等が設けられている。ＩＣカードは、ＩＣカード自体の媒体識別情報を記憶しており、この媒体識別情報が、遊技情報統合システムＩＳにおいて、遊技者識別情報として用いられる。

[0168] 遊技者は、情報カード又は所定金額の紙幣を、カード挿入口２６Ａ又は紙幣投入口２５Ａに投入することで、遊技に必要な遊技媒体としての遊技球の貸し出しを受けることができる。この場合、サンド装置２０は、併設されたパチンコ遊技装置１０に対して、投入金額に応じた数の遊技球又は情報カードを介して指定された数の遊技球を払い出す旨の指示を与えることにより、パチンコ遊技装置１０においては、投入金額に応じた数の遊技球がその上皿１８ａに払い出されるようになっている。これにより、遊技者は、払い出された遊技球を用いて遊技を行うことができる。また、サンド装置２０内には、別途、ＩＣカードが格納されており、遊技者がＩＣカードを挿入せずに紙幣を投入して遊技球の貸出を受けた場合、サンド装置２０は、その格納されたＩＣカードを機外に排出することにより、遊技者に提供する。このとき、サンド装置２０は、ＩＣカードから遊技者識別情報を読み取ることとしてもよく、読み取らないこととしてもよい。なお、ＩＣカード等の媒体に記憶された媒体の識別情報を遊技者識別情報として用いる場合、遊技者にその媒体が提供される前に遊技情報統合システムＩＳにおいて読み取られた媒体の識別情報は、該媒体が遊技者に提供された後に遊技者の識別に用いられるので、遊技者識別情報に該当する。

[0169] 各サンド装置２０には、個別計数装置３０を着脱可能とする着脱部２９が設けられており、個別計数装置３０を装着することができるようになっている。サンド装置２０の着脱部２８に個別計数装置３０が装着されると、個別計数装置３０とサンド装置２０とは、互いに通信可能に接続されることになる。各個別計数装置３０は、サンド装置２０に対応するパチンコ遊技装置１０の下皿１８ｂの下方に設けられている。

[0170] 個別計数装置３０は、全体が略直方体形状で構成されており、その上面部には、下皿１８ｂの底面部に設けられた開閉シャッタが設けられた開口部１８ｃを介して排出された遊技球（遊技者の持ち玉）を導入する導入開口部３６ａが設けられている。

[0171] 個別計数装置３０は、この導入開口部３６ａを介して導入された持ち玉の

数を計数する。サンド装置２０は、個別計数装置３０から計数結果を受信すると、遊技者の持ち玉の数として、このとき挿入されているＩＣカードに当該持ち玉数を記憶する。このように、パチンコ遊技機１０の下皿１８ｂから排出された遊技者の持ち玉の数は、ＩＣカードに情報として記憶される。計数が終了した持ち玉は、個別計数装置３０の排出部３６ｂからサンド装置２０に排出され、その後、サンド装置２０装置から回収用のいわゆるどぶへ排出される。かくして、遊技者の持ち玉は、従来用いられていた玉箱に貯留されることなく、情報としてＩＣカードに記憶される。

[0172] 個別計数装置３０には、計数された持ち玉を再度遊技に用いる旨の指示が入力されると、当該指示は、個別計数装置３０からサンド装置２０に送信される。この操作結果を受信したサンド装置２０では、当該サンド装置２０に挿入されているＩＣカードに記憶された数の持ち玉を払い出す旨の指示をパチンコ遊技機１０に送信する。なお、サンド装置２０では、所定の金額単位（例えば１０００円単位等）で遊技球を貸し出すようになされているため、当該金額に応じた貸し出し数単位でパチンコ遊技装置１０へ払い出しの指示を行う。このため、ＩＣカードに記憶されている持玉数に、サンド装置２０からパチンコ遊技装置１０へ払い出しの指示を行う単位数で割り切れない端数がある場合、この端数分は、個別計数装置３０において余り玉として払い出されるようになされている。これによりＩＣカードに記憶された遊技者の持ち玉数のデータに応じて、パチンコ遊技装置１０（上皿１８ａ）と、個別計数装置３０とに振り分けられて払い出されるようになされている。

[0173] 従業員管理サーバ４０は、従業員管理者を管理するサーバであり、従業員管理者が所有する携帯端末機４１と無線による通信が可能である。

ＩＣカードサーバ５０は、使用金額に関するデータと、売上額に関するデータとを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

ホールコンサーバ６０は、アウト玉数を示すデータ、セーフ玉数を示すデータ、特賞回数を示すデータ及びスタート回数を示すデータを、受信時間デ

ータと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。また、ホールコンサーバ６０は、遊技時間を示すデータを、遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報と対応付けて記憶する。

会員管理サーバ７０は、各遊技者の会員名、地域、性別、年齢、職業等の遊技者に関するデータを、遊技者識別情報に対応付けて記憶する。また、会員管理サーバ７０では、遊技者識別情報ごとに客層データが記憶されている。客層としては、例えば、固定客（マニア）、流動客（回遊客）、初心者（ビギナー）等が設定されている。固定客を示す客層データが対応付けられた遊技者識別情報及び遊技者データは、他の客層データが対応付けられた遊技者識別情報及び遊技者データと区分されて記憶されている。

ＰＯＳサーバ８０は、会員管理サーバ７０と通信可能に接続され、景品数に関するデータを遊技者識別情報に対応付けて記憶する。

ナンバーランプディスプレイサーバ９０は、ナンバーランプディスプレイとして機能する遊技機毎遊技情報表示装置９１に対する表示制御を行う。

[0174] なお、本発明における遊技媒体は、例えば、遊技球、メダル、コイン、トークン等の有体物に限定されるものではない。遊技における価値単位を媒介するものであれば、有体物であっても、データ等の無体物であってもよい。例えば、ゲーミングマシン等の遊技機における所謂クレジットも、本発明における遊技媒体に該当する。

[0175] （パチンコ遊技装置）

図３は、図１に示したパチンコ遊技装置の一例を模式的に示す斜視図である。

パチンコ遊技装置１０の前面の遊技盤には、スタート検出センサ１２Ｓ（図示せず）を備える役物装置１２が設けられ、遊技盤の中央部分には、表示装置１４が設置されている。パチンコ遊技装置１０の表示装置１４は、シンボルの変動表示が可能なシンボル表示装置に相当する。パチンコ遊技装置１０の前面右下には、発射ハンドル１３が設けられ、パチンコ遊技装置１０の前面の左上及び右上には、スピーカ１５が設けられている。

[0176] 図４は、図１に示したパチンコ遊技装置の内部構成の概要を示すブロック図である。

発射ハンドル１３は、制御部１１に接続され、発射ハンドル１３の回動角度を示す角度信号は、所定の信号に変換された後、制御部１１に入力される。制御部１１には、スタート検出センサ１２Ｓも接続されており、遊技球が役物装置１２を通過したときには、スタート検出センサ１２Ｓは、検出信号を出力する。

[0177] 制御部１１は、主制御部１１ａ（所謂メイン基板）とサブ制御部１１ｂ（所謂サブ基板）とを備える。主制御部１１ａは、大当り判定やサブ制御部１１ｂ等に対する命令を行い、サブ制御部１１ｂは主として演出の制御を行う。主制御部１１ａは、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を含み、ＲＯＭは、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。ＲＡＭは、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。サブ制御部１１ｂは、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を含み、ＲＯＭは、表示装置１４に表示される画像データや、スピーカ１５から出力される音データ等を記憶する。

[0178] 制御部１１には、表示装置１４、スピーカ１５、アクチュエータ１６及び発射装置１７が接続されており、制御部１１における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力が供給される。また、制御部１１は、スタート信号及び特賞発生信号をホールコンサーバ６０に送信する。

[0179] （サンド装置）

図５は、図１に示したサンド装置２０の内部構成を示すブロック図である。

制御部２１には、紙幣読取部２５、カード読取部２６及びテンキー２７Ａが接続されている。紙幣読取部２５は、紙幣投入口２５Ａに投入された紙幣を読み取る。カード読取部２６は、カード読取部２６に挿入されたＩＣカードに記憶された遊技者識別情報を読み取る。また、カード読取部２６は、Ｉ

Ｃカードに記憶されたデータの読み取りに加え、ＩＣカードへのデータの書き込みを行うこととしてもよい。テンキー２７Ａは、遊技者によって操作され、遊技球の貸出に関する指示の入力を可能とする。カード読取部２６は、遊技者識別情報の読取が可能であり、読み取った遊技者識別情報を出力する遊技者識別情報読取手段として機能する。

[0180] 制御部２１には、表示部２７Ｂ及び遊技球供給部２８が接続されている。表示部２７は、例えば、使用金額や貸出玉数等のデータを表示する。遊技球供給部２８は、制御部２１によって制御され、使用金額に応じた数の遊技球を供給する。制御部２１は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等を備え、制御部２１に接続された各機器を制御する。制御部２１は、使用金額に関するデータ及び貸出球数に関するデータをＩＣカードサーバ５０に出力する。貸出球数に関するデータは、遊技情報統合システムＩＳにおいて、消費数データとして用いられる。サンド装置２０の制御部２１は、遊技媒体の消費数に関する消費数データを出力する消費数データ出力手段として機能する。また、サンド装置２０の制御部２１は、遊技媒体の貸出のために使用された金額に関する使用金額データを出力する使用金額データ出力手段として機能する。

[0181] （個別計数装置）

図６は、図１に示した個別計数装置３０の内部構成を示すブロック図である。

制御部３１には、計数部３２及び操作部３３が接続されている。計数部３２は、遊技球が流入したときにその遊技球の数を計数する。操作部３３は、清算に関する指示や計数された遊技球の再使用に関する指示等の指示の入力を可能とする。

[0182] 制御部３１には、表示部３４及び媒体出力部３５が接続されている。表示部３４は、例えば、読み取った遊技球の数等を表示する。媒体出力部３５は、清算に関する指示によって清算が行われた結果に基づいて、遊技者が獲得した遊技媒体の数を表示する媒体（例えば、レシート等）を出力する。制御部３１は、計数値を払出数データとしてホールコンサーバ６０に出力する。

個別計数装置３０の制御部３１は、遊技媒体の払出数に関する払出数データを出力する払出数データ出力手段として機能する。

[0183] 遊技機ユニット１は、遊技機ユニット１ごとに個別に遊技機ユニット識別情報を割り当てられており、同一の遊技機ユニット１を構成するパチンコ遊技装置１０とサンド装置２０と個別計数装置３０とは、サーバ４０～９０と通信を行う際に、少なくとも、同一の遊技機ユニット識別情報を用いる。

[0184] （サーバ）

従業員管理サーバ４０と、ＩＣカードサーバ５０と、ホールコンサーバ６０と、会員管理サーバ７０と、ＰＯＳサーバ８０と、ナンバーランプディスプレイサーバ９０とは、本発明における「サーバ」に相当する。なお、本発明におけるサーバは、図１に示すように複数のノードから構成されていてもよく、単一のノードから構成されていてもよい。

ハードディスク４５、５５、６５、７５、８５、９５は、本発明における「データ記憶手段」として機能する。

[0185] 図７は、図１に示した従業員管理サーバ４０の内部構成を示すブロック図である。

従業員管理サーバ４０は、制御部４２と、ハードディスク４５と、通信用Ｉ／Ｆ４７とを備えており、制御部４２は、ＣＰＵ４３及びメモリ４４を備えている。ハードディスク４５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部４２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。ハードディスク４５は、従業員管理データベース４６を記憶する。従業員管理データベース４６では、従業員管理者を含む従業員の情報が、携帯端末機４１の通信アドレスに対応付けて記憶されている。また、従業員の情報には、役職（例えば、オーナー、本部スタッフ、店長、マネージャ、主任等）のデータが含まれており、役職ごとに、異なる情報アクセス権限が設定されている。従業員管理サーバ４０は、遊技情報統合システムＩＳにおける分析又は判定の結果を示すデータを携帯端末機４１に送信する。従業員管理サーバ４０は、遊技情報統合システムＩＳにおける分析又は判定の結果を示

すデータの種別（項目）に基づいて情報の機密性を判別し、情報の機密性と情報アクセス権限との関係において、情報の機密性を上回る情報アクセス権限が設定された従業員管理者の通信アドレスにのみ、分析又は判定の結果を示すデータを送信する。

[0186] 図８は、図１に示したＩＣカードサーバ５０の内部構成を示すブロック図である。

ＩＣカードサーバ５０は、制御部５２と、ハードディスク５５と、通信用Ｉ／Ｆ５７とを備えており、制御部５２は、ＣＰＵ５３及びメモリ５４を備えている。ハードディスク５５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部５２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。ハードディスク５５は、売上関連データベース５６を記憶する。売上関連データベース５６では、例えば、消費金額データ又は売上額データ、受信時間データ、遊技者識別情報、遊技機ユニット識別情報並びに遊技中フラグ等が対応付けられて格納されている。ＩＣカードサーバ５０のハードディスク５５では、更に、貯玉数に関するデータ、又は会員ポイントに関するデータを遊技者識別情報に対応付けて記憶することとしてもよい。

データ記憶手段は、さらに、使用金額データ出力手段から出力される使用金額データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

[0187] 図９は、図１に示したホールコンサーバ６０の内部構成を示すブロック図である。

ホールコンサーバ６０は、制御部６２と、ハードディスク６５と、通信用Ｉ／Ｆ６７とを備えており、制御部６２は、ＣＰＵ６３及びメモリ６４を備えている。ハードディスク６５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部６２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。

[0188] ハードディスク６５は、遊技状況データベース６６を記憶する。遊技状況データベース６６では、例えば、消費数データ、払出数データ、スタート回

数データ、特賞回数データ、遊技情報データ等、遊技機ユニット１から出力されるデータ又は該データが加工されたデータ、受信時間データ、遊技者識別情報、遊技機ユニット識別情報、遊技中フラグ並びにサービスタイムフラグが対応付けられて格納されている。更に、遊技状況データベースでは、遊技機ユニット識別情報に対応付けられて、例えば、機種データ、形式データ、島識別情報、新機種フラグ及びサービスタイムフラグ等が格納されている。

データ記憶手段は、消費数データ出力手段から出力される消費数データと払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

[0189] また、ハードディスク６５は、相関関係データベースを記憶する。相関関係データベースでは、例えば、遊技機識別情報、大当り偏り及び頻度、特性、所定単位時間当たりの稼働時間率、所定単位時間当たり遊技客数、遊技者１人当たりの平均遊技時間、営業時間、稼働率、安定度及び新機種魅力値等が対応付けられて記憶されている。

[0190] 更に、ハードディスク６５は、判定結果データベースを記憶する。判定結果データベースでは、機種、遊技機ユニット識別情報、目標割数、固定客数、固定客数アラームフラグ、設置比率、適正設置比率、設置比率アラームフラグ等が対応付けられて記憶される。

[0191] 図１０は、図１に示した会員管理サーバ７０の内部構成を示すブロック図である。

会員管理サーバ７０は、制御部７２と、ハードディスク７５と、通信用Ｉ／Ｆ７７とを備えており、制御部７２は、ＣＰＵ７３及びメモリ７４を備えている。ハードディスク７５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部７２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。

[0192] ハードディスク７５は、会員管理データベース７６を記憶する。会員管理

データベース７６では、例えば、遊技者識別情報、客層データ、会員名、地域、性別、年齢、職業等の遊技者データが対応付けられて記憶されている。また、会員管理データベース７６では、遊技者識別情報に対応付けられ、該遊技者識別情報が割り当てられた遊技者の平均使用時間、平均遊技時間、平均来店頻度及び平均損失額等を記憶する。

データ記憶手段は、さらに、遊技者識別情報に対応付けて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者に関する遊技者データを記憶する。また、データ記憶手段は、遊技者識別情報に、該遊技者識別情報が割り当てられた遊技者が複数に区分された客層のいずれに該当するかを示す客層データを対応付けて記憶する。

[0193] 図１１は、図１に示したＰＯＳサーバ８０の内部構成を示すブロック図である。

ＰＯＳサーバ８０は、制御部８２と、ハードディスク８５と、通信用Ｉ／Ｆ８７とを備えており、制御部８２は、ＣＰＵ８３及びメモリ８４を備えている。ハードディスク８５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部８２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。ハードディスク８５は、ＰＯＳデータベース８５を記憶する。ＰＯＳデータベース８６では、遊技者識別情報に対応付けて、景品に関するデータを記憶する。

[0194] 図１２は、図１に示したナンバーランプディスプレイサーバ９０の内部構成を示すブロック図である。

ナンバーランプディスプレイサーバ９０は、制御部９２と、ハードディスク９５と、通信用Ｉ／Ｆ９７とを備えており、制御部９２は、ＣＰＵ９３及びメモリ９４を備えている。ハードディスク９５は、各種のプログラムやデータを記憶しており、制御部９２は、これらのプログラムを読み出して実行し、各種の処理を行う。ハードディスク９５は、表示情報データベース９６を記憶する。表示情報データベース９６は、遊技機毎遊技情報表示装置９１に表示される情報を記憶する。

[0195] （データベース）

図１３は、図１に示したＩＣカードサーバ５０に格納される売上関連データベース５６の一例を示す説明図である。

売上関連データベース５６では、ＩＣカードサーバ５０が遊技機ユニット１から消費金額データ又は売上額データを受信するごとに、消費金額データ又は売上額データを、受信時間を示す受信時間データ、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報に関連付けて記憶する。また、遊技中フラグがオフ（×）にセットされた遊技機ユニット１において遊技が開始されたときには、遊技中フラグがオン（○）にセットされる一方、遊技中フラグがオン（○）にセットされた遊技機ユニット１から所定時間にわたってデータの送信がなかったときには、遊技中フラグがオフ（×）にセットされる。なお、ＩＣカードサーバ５０が遊技機ユニット１からデータを受信するタイミングは、特に限定されず、例えば、金銭の消費又は売上が生じるごとに逐次受信することにしてもよく、所定の時間ごとにまとめて受信することにしてもよい。

[0196] 図１４は、図１に示したホールコンサーバ６０に格納される遊技状況データベースの一例を示す説明図である。

遊技状況データベース６６では、例えば、消費数データ、払出数データ、スタート回数データ、特賞回数データ、遊技情報データ等、遊技機ユニット１からのデータを受信するごとに、受信時間を示す受信時間データ、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報に関連付けて記憶する。また、遊技中フラグがオフ（×）にセットされた遊技機ユニット１において遊技が開始されたときには、遊技中フラグがオン（○）にセットされる一方、遊技中フラグがオン（○）にセットされた遊技機ユニット１から所定時間にわたってデータの送信がなかったときには、遊技中フラグがオフ（×）にセットされる。遊技中フラグがオフ（×）にセットされた際に遊技時間が算出され、対応付けて記憶される。また、サービスタイム（又はイベント）中の遊技機ユニット１からデータを受信した場合には、サービスタイムフラグがオン（○）にセットされ、サービスタイム（又はイベント）中の遊技機ユニット１へデ

ータを送信した場合には、サービスタイムフラグがオフ（×）にセットされる。更に、遊技状況データベース６６では、遊技機ユニット識別情報に対応付けられて、例えば、機種データ、形式データ、島識別情報、新機種フラグ及びサービスタイムフラグ等が格納されている。また、図示していないが、遊技状況データベース６６には、機種データと対応付けて市場投入日のデータが記憶されている。

また、遊技状況データベース６６では、更に、遊技時間に基づいて、例えば、遊技機ユニット１の累積稼働時間、累積非稼働時間、累積稼働時間と累積非稼働時間との比率等を記憶することとしてもよい。更に、累積稼働時間、累積非稼働時間、又は累積稼働時間と累積非稼働時間との比率に対する遊技機ユニット１の割数の比率を算出する。これにより、非稼働時間に対する割数を算出することができる。

[0197] 図１５は、図１に示したホールコンサーバ６０に格納される相関関係データベースの一例を示す説明図である。

相関関係データベースでは、例えば、遊技機識別情報、大当り偏り及び頻度、特性、所定単位時間当たりの稼働時間率、所定単位時間当たり遊技客数、遊技者１人当たりの平均遊技時間、営業時間、稼働率、安定度及び新機種魅力値等が対応付けられて記憶されている。大当り偏り及び頻度は、１日あたりの大当り回数の平均値及び標準偏差を示している。特性としては、出球の波を段階的評価データ及び出球スランプグラフの動きを示す関数データが格納されている。１日当たりの稼働時間率は、営業時間に対する稼働時間の割合を示している。安定度及び新機種魅力度については後述する。

[0198] 図１６は、図１に示したホールコンサーバ６０に格納される判定結果データベースの一例を示す説明図である。

判定結果データベースでは、機種データ、遊技機ユニット識別情報、目標割数、固定客数、固定客数アラームフラグ、設置比率、適正設置比率、設置比率アラームフラグが対応付けられて記憶される。固定客数及び固定客数アラームフラグは、新機種に設定されない。設置比率、適正設置比率及び設置

アラームフラグは、全機種に対して設定されている。本発明において、設置比率、適正設置比率及び設置アラームフラグは、新機種に対してのみ設定されてもよい。

[0199] 図１７は、図１に示した会員管理サーバ７０に格納される会員管理データベースの一例を示す説明図である。

会員管理データベース７６では、遊技者識別情報、客層データ、会員名、地域、性別、年齢、職業等の遊技者データが対応付けられて記憶され、更に、遊技者識別情報に対応付けられ、該遊技者識別情報が割り当てられた遊技者の平均使用時間、平均遊技時間、平均来店頻度及び平均損失額等が記憶される。複数に区分された客層には、固定客が含まれている。固定客を示す客層データに対応付けられたデータは、他の客層データに対応付けられたデータと区分して記憶されている。

[0200] 図１８は、図１に示したパチンコ遊技装置１０において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

最初に、制御部１１は、遊技球が入賞口に入賞したか否かを判断する（ステップＳ１００）。遊技機が入賞口に入賞したと判断した場合には、遊技球の払出を行う（ステップＳ１０１）。

[0201] ステップＳ１００において遊技球が入賞口に入賞していないと判断した場合又はステップＳ１０１の処理を実行した場合、制御部１１は、遊技球が始動口に入賞したか否かを判断する（ステップＳ１０２）。具体的に、役物装置１２に設けられたスタート検出センサ１２Ｓが遊技球を検出したときに出力する検出信号を受信したか否かを判断する。遊技球を検出したと判断した場合には、制御部１１は、ホールコンサーバ６０に対して、スタート信号を出力する（ステップＳ１０３）。次に、制御部１１は、大当りであるか否かを判定するための抽籤処理を行い（ステップＳ１０４）、特賞（大当り）が発生したか否かを判断する（ステップＳ１０５）。特賞が発生したと判断した場合、制御部１１は、ホールコンサーバ６０に対して、特賞発生信号を出力する（ステップＳ１０６）。

[0202] ステップＳ１０５において特賞が発生していないと判断した場合、又はステップＳ１０６の処理を実行した場合、制御部１１は、保留球が有るか否かを判断する（ステップＳ１０７）。保留球は、表示装置１４においてシンボルの変動表示が行われている際に始動口への入賞が生じた際の抽籤結果を示すデータであり、制御部１１のメモリに記憶される。ステップＳ１０７において保留球が無いと判断した場合、制御部１１は、保留球をメモリに記憶することにより、保留球を増加させる（ステップＳ１０８）。

[0203] ステップＳ１０２において、始動口への入賞がなかったと判断した場合、又はステップＳ１０８の処理を実行した場合、表示装置１４におけるシンボルの変動表示が終了したか否かを判断する（ステップＳ１０９）。シンボルの変動表示が終了していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する一方、シンボルの変動表示を終了したと判断した場合、制御部１１のメモリに記憶された保留球を消費し（ステップＳ１１０）、ステップＳ１１１に処理を進める。

[0204] ステップＳ１０７において保留球が有ると判断した場合、又はステップＳ１１０の処理を実行した場合、当該入賞が大当り（特賞）であるか否かを判断し（ステップＳ１１１）、大当りではない場合に、シンボルの通常変動表示を行い（ステップＳ１１２）、その一方で、大当りである場合に、大当り処理を行う（ステップＳ１１３）。ステップＳ１１２又はステップＳ１１３の処理を実行した後、本サブルーチンを終了する。

[0205] なお、図中では、特賞への入賞が有った時点でホールコンサーバ６０への特賞発生信号の送信を行うようにしているが、大当り処理において、表示装置１４に大当りの発生が表示された時点でホールコンサーバ６０へ特賞発生信号の送信を行うこととしてもよい。

また、パチンコ遊技装置１からホールコンサーバ６０へのデータの送信は、所定時間ごとに一括して行うこととしてもよい。

[0206] 図１９は、図１に示したサンド装置２０において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

まず、制御部２１は、ＩＣカードの読み取りを行うか否かを判断する（ステップＳ２００）。具体的に、カード挿入口２６Ａに挿入されたＩＣカードを検出した際に、制御部２１は、ＩＣカードの読み取りを行うと判断する。ＩＣカードの読み取りを行うと判断した場合、カード読取部２６は、遊技者識別情報の読み取りを行う（ステップＳ２０１）。制御部は、読み取った遊技者識別情報をＩＣカードサーバ５０に送信する。

[0207] ステップＳ２００においてＩＣカードの読み取りを行わないと判断した場合、又はステップＳ２０１の処理を実行した場合、制御部２１は、紙幣投入口２５に紙幣が挿入されたか否かを判断する（ステップＳ２０２）。紙幣が挿入されたと判断した場合、制御部２１は、紙幣読取部により紙幣の読み取りを行い、正規の紙幣であることを条件に金額データを制御部２１のメモリに記憶する。

[0208] ステップＳ２０２において紙幣が挿入されていないと判断した場合、又はステップＳ２０３の処理を行ったと判断した場合、制御部２１は、テンキー２７Ａを介して、遊技球の貸出の指示が入力されたか否かを判断する（ステップＳ２０４）。遊技球の貸出の指示が入力された場合には、制御部２１は、遊技球供給部２８により、テンキー２７Ａを介して入力された額に相当する数の遊技球の貸出処理を行う（ステップＳ２０５）。次に、制御部２１は、ＩＣカードサーバ５０に対して、貸出遊技球の数を示すデータを出力する（ステップＳ２０６）。貸出遊技球の数を示すデータは、遊技情報統合システムＩＳにおいて、消費数データとして取り扱われる。続いて、制御部２１は、使用額データをＩＣカードサーバ５０に対して出力する（ステップＳ２０７）。

[0209] ステップＳ２０４において貸出指示が入力されていないと判断した場合、又はステップＳ２０７の処理を実行した場合、制御部２１は、テンキー２７Ａを介して、ＩＣカードの取り出しの指示が入力されたか否かを判断する（ステップＳ２０８）。取り出しの指示が入力された場合には、遊技者識別情報をＩＣカードサーバ５０に送信し（ステップＳ２０９）、ＩＣカードを排

出し、本サブルーチンを終了する。ステップＳ２０８において、ＩＣカードの取り出しの指示が入力されていない場合でも、本サブルーチンを終了する。

[0210] 図２０は、図１に示した個別計数装置３０において実行される処理の一例を示すフローチャートである。

先ず、制御部３１は、計数部３２に遊技球が流入したか否かを判断し（ステップＳ３００）、遊技球が流入していると判断した場合、遊技球の計数処理を行う（ステップＳ３０１）。このとき、制御部は、計数値を遊技機ユニット識別情報とともにホールコンサーバ６０に送信する。計数値は、遊技情報統合システムＩＳにおいて、払出数データとして取り扱われる。

[0211] 次に、制御部３１は、テンキー２７Ａを介して、清算の操作が入力されたか否かを判断する（ステップＳ３０２）。清算の操作が入力された場合、制御部３１は、ＩＣカードサーバ５０に対して、清算の指示を出力する。

[0212] ＩＣカードサーバ５０は、清算指示データを受信すると、清算指示データの内容に応じた清算処理を行い、清算結果データを個別計数装置３０に対して出力する。制御部３１は、清算結果データを受信すると（ステップＳ３０４）、媒体出力部３５により、清算された遊技球の数が表示された媒体を出力する（ステップＳ３０５）。

[0213] （ベース処理）

図２１は、図１に示したホールコンサーバ６０において実行されるベース処理のルーチンを示すフローチャートである。

まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１からデータを受信したか否かを判断する（ステップＳ１）。データを受信したと判断した場合には、制御部６２は、データ格納・分析処理を行う（ステップＳ２）。データ格納・分析処理については、後述する。

[0214] ステップＳ１においてデータを受信していないと判断した場合、又はステップＳ２の処理を実行した場合、制御部６２は、所定のタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ３）。ここで、所定のタイミングとしては、例

えば、ホールコンサーバ６０に対してデータの分析の実行の指示が入力されたタイミング、所定周期が経過するタイミング等が挙げられる。所定のタイミングであると判断した場合、制御部６２は、相関関係分析処理を行う（ステップＳ４）。相関関係分析処理については、後述する。

[0215] ステップＳ３において所定のタイミングではないと判断した場合、又はステップＳ４の処理を実行した場合、制御部６２は、所定のタイミングであるか否かを判断する（ステップＳ５）。ここで、所定のタイミングとしては、例えば、ホールコンサーバ６０に対してデータについての判定の実行の指示が入力されたタイミング、所定周期が経過するタイミング等が挙げられる。所定のタイミングであると判断した場合、制御部６２は、判定処理を行う（ステップＳ６）。判定処理については、後述する。ステップＳ５において所定のタイミングではないと判断した場合、又はステップＳ６の処理を実行した場合、本サブルーチンを終了する。

[0216] 図２２は、図１に示したＩＣカードサーバ５０において実行されるベース処理のルーチンを示すフローチャートである。

まず、ＩＣカードサーバ５０の制御部５２は、遊技機ユニット１からデータを受信したか否かを判断する（ステップＴ１）。データを受信したと判断した場合には、制御部５２は、データ格納・分析処理を行う（ステップＴ２）。データ格納・分析処理については、後述する。ステップＴ１においてデータを受信していないと判断した場合、又はステップＴ２の処理を実行した場合、本サブルーチンを終了する。

[0217] （データ格納・分析処理）

図２３は、図２１に示したホールコンサーバ６０におけるベース処理のステップＳ２において実行されるデータ格納・分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１からのデータを、受信時間データと、遊技者識別情報と、遊技機ユニット識別情報とに対応付けて遊技状況データベース６６（図１４（ｂ）参照）に格納する（

ステップＳ２０）。

次に、制御部６２は、当該遊技機ユニット１において遊技が開始されたか否かを判断する（ステップＳ２１）。具体的に、サンド装置２０に挿入されたＩＣカードから読み取られた遊技者識別情報をサンド装置２０から受信した場合に、制御部６２は、遊技が開始されたと判断する。なお、本発明における遊技開始の判断は、この例に限定されず、例えば、オフ（×）の遊技中フラグがセットされた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニット１からのデータを受信した場合に、遊技が開始されたと判断することとしてもよい。

[0218] ステップＳ２１において遊技が開始されたと判断した場合、制御部６２は、遊技中フラグをオン（○）にセットする処理を行う（ステップＳ２２）。

ステップＳ２１において遊技が開始されていないと判断した場合、又はステップＳ２２の処理を実行した場合、制御部６２は、当該遊技機ユニット１において遊技が終了されたか否かを判断する（ステップＳ２３）。具体的に、ＩＣカードが排出される際にサンド装置２０から出力される遊技者識別情報を受信した場合に、制御部６２は、遊技が終了したと判断する。なお、オン（○）の遊技中フラグがセットされた遊技機ユニット識別情報１が割り当てられた遊技機ユニット１からのデータを所定時間以上受信していない場合に、遊技が終了したと判断することとしてもよい。

[0219] ステップＳ２３において遊技が終了したと判断した場合、制御部６２は、遊技中フラグをオフ（×）にセットする処理を行う（ステップＳ２４）。次に、制御部６２は、遊技中フラグがオン（○）にセットされた時間と遊技中フラグがオフ（×）にセットされた時間とに基づいて、遊技時間を算出する（ステップＳ２５）。続いて、制御部６２は、遊技時間データを、遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて遊技状況データベース６６に格納する（ステップＳ２６）。ステップＳ２３において遊技終了と判断しなかった場合、又はステップＳ２６の処理を実行した場合、本サブルーチンを終了する。

図２３に示したデータ格納・分析処理を実行するとき、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１から受信してハードディスク６５（データ記憶手段）に記憶したデータの分析を行う分析処理手段として機能する。

[0220] 図２４は、図２２に示したＩＣカードサーバ５０におけるベース処理のステップＴ２において実行されるデータ格納・分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

まず、ＩＣカードサーバ５０の制御部５２は、遊技機ユニット１のサンド装置２０から受信した使用金額データを、受信時間データ、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報に対応付けて売上関連データベース５６に記憶する（ステップＴ２０）。

[0221] 次に、制御部５２は、遊技が終了したか否かを判断する（ステップＴ２１）。遊技終了の判断は、ホールコンサーバ６０における処理（ステップＳ２３）と同様に行うこととしてもよく、ホールコンサーバ６０における処理の結果を参照することとしてもよい。遊技が終了していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。一方、遊技が終了したと判断した場合、制御部５２は、売上額を算出する処理を行う（ステップＴ２２）。具体的に、制御部５２は、売上関連データベース５６における使用金額データと、ホールコンサーバ６０の遊技状況データベース６６における消費数データ及び払出数データとに基づいて、売上額を算出する（ステップＴ２２）。次に、制御部５２は、算出された売上額を示す売上額データを、受信時間データと、遊技者識別情報と、遊技機ユニット識別情報とに対応付けて売上関連データベース５６に格納し（ステップＴ２３）、本サブルーチンを終了する。

図２４に示したデータ格納・分析処理を実行するとき、ＩＣカードサーバ５０の制御部５２は、遊技機ユニット１から受信してハードディスク５５（データ記憶手段）に記憶したデータの分析を行う分析処理手段として機能する。

[0222] （相関関係分析処理）

図２５は、図２１に示したホールコンサーバ６０におけるベース処理のステップＳ４において実行される相関関係分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

なお、ステップＳ４０～Ｓ４３の処理については、説明の便宜上、順序を付しているが、本発明において、ステップＳ４０～Ｓ４３の処理は、随時、順序を問わずに、実行可能である。

まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、新機種分析処理を行う（ステップＳ４０）。

図２６は、図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４０において呼び出されて実行される新機種分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技状況データベース６６に基づいて、各遊技機ユニット１について、当該機種の市場投入日から所定期間が経過したか否かを判断する（ステップＳ４００）。遊技情報統合システムＩＳでは、所定期間が経過するまで一律で新機種と判定される。しかし、この期間は非常に短く設定されており、市場投入日から所定期間が経過した遊技機ユニット１に対しては、全て新機種に該当するか否かの判定が行われる。なお、本発明は、この例に限定されず、例えば、新機種の判定において、市場投入日からの経過期間についての条件を設定しないこととしてもよい。

[0223] 次に、制御部６２は、当該機種の客層比率を判定する（ステップＳ４０１）。具体的に、制御部６２は、会員管理サーバ７０の会員管理データベース７６に記憶された客層データに基づいて、当該機種の遊技機ユニット１において、所定時点（例えば１日前、１週間前、遊技店導入日、市場投入日等）から現在までの間に遊技を行ったことのある遊技者について、客層比率を算出する。客層比率としては、例えば、全体に対する固定客の比率、全体に対する流動客の比率、全体に対するビギナの比率、固定客と流動客との比率等が挙げられる。

[0224] 次に、制御部６２は、客層比率、並びに初打ち時期、遊技時間及び遊技の

継続性に基づいて、新機種の魅力値を設定する（ステップＳ４０２）。

客層比率に関しては、例えば、回遊客及びビギナが多ければ、新機種としての魅力度が高いこととして、新機種の魅力度を、段階的又は数値的評価により設定することができる。勿論、客層比率による新機種の魅力値の評価基準及び評価方法は、この例に限定されない。

初打ち時期は、例えば、市場投入日又は遊技店導入日から、遊技者が当該パチンコ遊技装置１０で初めて遊技を行った日までの期間であり、遊技状況データベース６６に格納されたデータから算出可能である。初打ち時期に関しては、例えば、初打ち時期が短いほど、新機種としての魅力度が高いこととして、新機種の魅力度を、段階的又は数値的評価により設定することができる。

[0225] ここでの遊技時間としては、例えば、１回あたりの遊技時間が用いられる。遊技者は、一般的に、新機種に対する目新しさや新鮮感を有しており、ルールの把握にも時間を要するので、１回あたりの遊技時間が長くなる可能性がある。それにも関らず、遊技時間が短いとすれば、既に遊技者に面白くないと判断されている可能性が高い。そこで、遊技時間に関しては、遊技時間が長いほど、新機種としての魅力度が高いこととして、新機種の魅力度を、段階的又は数値的評価により設定することができる。

[0226] 遊技の継続性は、例えば、当該機種で遊技を行う頻度（平均値）が用いられ、頻度が高いほど、継続性が高いと評価される。継続性の評価は、リピータの存在についての評価であり、リピータの存在は、新機種に魅力があることを示す指標になる。そこで、遊技の継続性に関しては、例えば、継続性が高いほど、新機種としての魅力度が高いこととして、新機種の魅力度を、段階的又は数値的評価により設定することができる。

[0227] 上述した客層比率、並びに初打ち時期、遊技時間及び遊技の継続性についての段階的又は数値的評価を、例えば、累積的又は統計的に分析、段階的又は数値的評価を行うことにより、新機種の魅力度を設定することができる。

ステップＳ４０２において、制御部６２は、遊技機ユニット１から受信し

てデータ記憶手段に記憶したデータのうち、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニット識別情報に対応付けられたデータの分析を行う新機種分析処理手段として機能する。

[0228] 次に、制御部６２は、ステップＳ４０２において得られた新機種の魅力度に基づいて、当該機種が、新機種としての条件を満たしているか否かを判断する（ステップＳ４０３）。

制御部６２は、新機種としての魅力度が、予め定められた所定ランク又は所定値以上である場合、新機種に該当すると判断する一方、所定ランク又は所定値未満である場合、新機種としての魅力が既に失われているので、新機種に該当しないと判断する。ステップＳ４０３において、制御部６２は、分析結果データに基づいて、分析対象の機種が所定の新機種条件を満たすか否かを判定する新機種条件判定手段として機能する。

[0229] 新機種に該当しないと判断した場合、制御部６２は、当該機種の新機種フラグをオフにセットし（ステップＳ４０４）、本サブルーチンを終了する。一方、ステップＳ４００において、市場投入日から所定期間が経過していないと判断した場合、又はステップＳ４０３において、新機種に該当すると判断された場合、制御部６２は、当該機種の新機種フラグをオンにセットする（ステップＳ４０５）。ステップＳ４０５において、制御部６２は、新機種条件判定手段による判定の結果に基づいて、新機種識別フラグのオン／オフを行う新機種識別フラグ設定手段として機能する。

[0230] 次に、制御部６２は、当該機種の遊技機ユニット１に対する客数及び遊技店における設置台数に基づいて、店舗内設置台数が適正であるか否かを判定する（ステップＳ４０６）。設置台数に対して客数が多い場合、客付き率が１００%に達している時間帯があり、潜在的な遊技者を逃していることが想定される。一方、設置台数に対して客数が少ない場合、新機種の過剰な設置台数が、他の機種の設置台数を圧迫していることが想定される。そこで、ステップＳ４０６では、例えば、設置台数に対する客数の比率（客付き率）に

基づいて適正設置台数の範囲を算出し、設置台数が適正設置台数の範囲内に含まれるか否かを判断する。例えば、遊技店内の全遊技機数が４００台であり、新機種の客数が２０人である場合、設置台数に対する客数の比率（客付き率）から算出される適正設置台数の比率の範囲は、５．３～１０％となる。設置比率がその範囲内に含まれるか否かを判断する。

このとき、制御部６２は、新機種分析処理手段による分析結果としての新機種分析結果データに基づいて、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットの設置数が所定の適正条件を満たすか否かを判定する適正条件判定手段として機能する。即ち、本実施形態における適正条件は、設置比率が、設置台数に対する客数の比率から算出される適正設置台数の比率の範囲に含まれるか否かであるが、本発明における適正条件は、この例に限定されるものではない。

[0231] 設置数が適正であると判断した場合（ステップＳ４０７、ＹＥＳ）、本サブルーチンを終了する。一方、設置数が適正ではないと判断した場合（ステップＳ４０７、ＮＯ）、設置比率アラームフラグをオン（○）にセットすることにより、アラームの報知を行い（ステップＳ４０８）、本サブルーチンを終了する。アラームフラグがセットされると、従業員管理サーバ４０は、携帯端末機４１に対して、設置比率が適正ではない旨を示すデータを送信する。

[0232] 本実施形態において、以下のステップＳ４１～Ｓ４４の処理は、新機種フラグが対応付けられたデータを除外して行われる。

ステップＳ４０の後、制御部６２は、客層分析処理を行う（ステップＳ４１）。

図２７は、図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４１において呼び出されて実行される客層分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

[0233] まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ＩＣカードサーバ５０の売上管理データベース５６に記憶された使用金額データに基づいて、平均使用

金額を算出する（ステップＳ４１０）。次に、制御部６２は、遊技状況データベース６６に記憶された遊技時間データに基づいて、平均遊技時間を算出する（ステップＳ４１１）。次に、制御部６２は、遊技状況データベース６６に記憶されたデータに基づいて、平均来店頻度を算出する（ステップＳ４１２）。平均来店頻度は、所定基準単位が遊技機又は機種である場合には平均遊技頻度として取り扱われる。次に、制御部６２は、ＩＣカードサーバ５０の売上管理データベース５６に記憶された売上額データに基づいて、平均損失額を算出する（ステップＳ４１３）。

ステップＳ４１０～Ｓ４１３において算出されたデータは、会員管理サーバ７０の会員管理データベース７６に格納される。

[0234] 平均使用金額、平均遊技時間、平均遊技頻度及び平均損失額は、本発明における遊技傾向パラメータに相当する。本発明において、遊技傾向パラメータは、この例に限定されず、例えば、使用金額、遊技時間、遊技頻度及び損失金額の少なくとも１つの統計値又は累積値等が挙げられる。

ステップＳ４１０～Ｓ４１３において、制御部６２は、１つの遊技者識別情報に対応付けてデータ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者についての所定の基準単位あたりの遊技傾向を示す遊技傾向パラメータを算出する遊技傾向パラメータ算出手段として機能する。

[0235] 次に、制御部６２は、算出されたデータに基づいて客層の判定を行う（ステップＳ４１４）。遊技情報統合システムＩＳでは、固定客、流動客及び初心者の３つの客層が設定されている。３つの客層は、それぞれ遊技傾向が異なる。固定客は、例えば、平均使用金額、平均遊技時間及び平均来店頻度が高い。流動客は、例えば、平均使用金額及び平均遊技時間にばらつきがあり且つ平均来店頻度が低い。初心者は、例えば、平均使用金額が低く、平均遊技時間が短く且つ平均来店頻度が低いが、平均損失額にばらつきがある。ステップＳ４１０～Ｓ４１３において算出されたデータに対して、このような傾向に基づく数値的又は段階的評価を行い、客層の判定を行う。なお、本発

明においては、会員登録されている（遊技者データの記録がある）ことをもって、固定客であると判定することにしてもよい。また、所定期間にわたって来店がなかったことをもって、固定客から流動客に変更することとしてもよい。

[0236] ステップＳ４１４において、制御部６２は、遊技傾向パラメータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者の客層を判別する客層判別手段として機能する。

なお、数値的又は段階的評価を行う基準として、遊技者データによって異なる基準を用いることとしてもよい。例えば、遊技者が男性であるか女性であるかによって、数値的又は段階的評価の基準を用いることとしてもよい。このとき、遊技傾向パラメータと遊技者データとに基づいて、遊技者識別情報を割り当てられた遊技者の客層を判別する。

制御部６２は、得られた客層データを、会員管理サーバ７０の会員管理データベース７６に格納する（ステップＳ４１５）。その後、本サブルーチンを終了する。

[0237] ステップＳ４１（図２７に示した客層分析処理）の後、制御部６２は、営業分析処理を行う（ステップＳ４２）。

図２８は、図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４２において呼び出されて実行される営業分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

次に、制御部６２は、全時間における営業割数を算出する（ステップＳ４２０）。本実施形態に係る遊技情報統合システムＩＳにおいては、サンド装置２０における貸出遊技球数をアウト数（消費数）として取り扱っている。従って、営業割数は、（（貸出球数－（アウト数－セーフ数））÷貸出球数）×１０＝（払出数÷消費数）×１０により算出される。

その後、制御部６２は、サービスタイムにおける営業割数を算出する（ステップＳ４２１）。その後、本サブルーチンを終了する。

[0238] ステップＳ４２（図２８に示した営業分析処理）の後、制御部６２は、機

械分析処理を行う（ステップＳ４３）。

図２９は、図２５に示した相関関係分析処理におけるステップＳ４３において呼び出されて実行される機械分析処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

ホールコンサーバ６０の制御部６２は、特賞発生信号及びその受信時間データに基づいて、大当り偏り（標準偏差）及び頻度（平均値）の分析を行う（ステップＳ４３０）。次に、制御部６２は、顧客別人気情報の分析を行う（ステップＳ４３１）。顧客別人気情報を生成する。新機種は、他の機種とは異なり、機械の形式や特性に関わらず「新台」であるという要素のみで稼働する場合がある。従って、遊技情報統合システムＩＳでは、この新機種の要素については、顧客別人気情報を生成する際に除外される。具体的に、新機種の遊技機ユニットに関するデータは、顧客別人気情報の生成に用いられない。即ち、顧客別人気情報は、遊技機（遊技機識別情報）ごとに、例えば、平均使用金額、平均遊技時間、平均遊技頻度、店舗側からみた平均利益額等のパラメータの算出を行う。顧客別人気情報は、これらのパラメータの段階的又は数値的評価により設定される。

[0239] 次に、制御部６２は、ＩＣカードサーバ５０の売上管理データベース５６に記憶される売上及び稼働に関するデータと、ステップＳ４３０において算出された大当り偏り及び頻度に関するデータと、顧客別人気情報とに基づいて、機械の形式と特性の分析を行う（ステップＳ４３２）。続いて、機械の稼働率の分析を行う（ステップＳ４３３）。遊技情報統合システムＩＳでは、稼働率（％）は、（消費数／（１時間あたりの絶対アウト数×営業時間））×１００により算出される。その後、本サブルーチンを終了する。

ステップＳ４０～Ｓ４３の処理を実行するとき、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１から受信してハードディスク６５（データ記憶手段）に記憶したデータの分析を行う分析処理手段として機能する。

[0240] ステップＳ４３（図２９に示した機械分析処理）の後、制御部６２は、安定度判定処理を行う（ステップＳ４４）。

本実施形態に係る遊技情報統合システムＩＳにおいて、安定度の判定は、少なくとも安定度及び営業割数と数値化された安定度とが対応付けられた比較テーブルを用いて行われる。ホールコンサーバ６０のハードディスク６５には、例えば、機種、形式、遊技店等に応じて、複数の比較テーブルが格納されており、安定度の判定では、判定対象に応じた比較テーブルが用いられる。また、安定度の判定では、予め遊技店側から損益分岐割数の入力を受け入れることにしてもよい。

[0241] 図３０は、安定度を判定するための遊技機用比較テーブルの一例を示す図である。

なお、図３０及び図３１に示す遊技機用比較テーブルでは、遊技店の損益分岐割数が１３．５割に設定されている。

遊技機用比較テーブルでは、稼働率及び営業割数に対応付けて、安定度が設定されている。例えば、稼働率が３０%未満であり且つ営業割数が１１割以下であれば、客付きが悪く収益も得られていないので、安定度の評価はマイナス（－３０）となる。また、稼働率が３０%未満であり且つ営業割数が１８割以上であれば、収益を得過ぎていて客離れが生じていると想定されるので、安定度の評価はマイナス（－３０）となる。

[0242] 一方、稼働率が１１０%以上であり且つ営業割数が１１割以下である場合、客付きは良いが収益が得られないので、安定度はマイナス（－１０）となる。稼働率が１１０%以上であり且つ営業割数が１８割以上であれば、客付きが良く収益も得られているので、安定度の評価はプラス（４０）となる。但し、このような状態は長く続かないので、継続した監視が必要となる。なお、稼働率及び営業割数の両方が高くなっている場合に、安定度がマイナスになるように設定してもよい。

[0243] 図３１は、安定度を判定するための遊技店用比較テーブルの一例を示す図である。

図３１の比較テーブルは、遊技店の安定度の評価に用いられるので、稼働率に関わらず、損益分岐割数を下回る営業割数は許容されない。従って、営

業割数が１３．５未満の場合、安定度の評価はマイナスとなる。また、遊技店全体として、損益分岐割数を遥かに上回る割数での営業は、固定客増加及び確保の点から好ましくない。従って、営業割数が１６割以上の場合、安定度の評価はマイナスとなる。

[0244] 営業割数が１３．５割以上１６割未満である場合、営業割数自体は安定しているが、稼働率が低い場合には、経営が安定しているとはいえないので、安定度はマイナスとなる。

図３０及び図３１に示すように、安定度の評価は、対象によって異なる。そこで、例えば、遊技店全体の安定度の判定を行い、安定度の評価結果がマイナスであった場合に、遊技機、機種又は形式ごとの安定度の判定を行い、遊技店全体の安定度がマイナスになった原因の調査を行うというように、遊技店及びパチンコ遊技装置１０の安定度の評価を併用することも可能である。

[0245] 図３０及び図３１に示す比較テーブルは、安定度の判断基準が設定されている。ステップＳ４４において、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、データの分析の結果を示す分析結果データと比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位あたりの安定度を判定する安定度判定手段として機能する。

[0246] 本実施形態では、安定度判定手段は、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットに関する分析結果データを含まない分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位当たりの安定度を判定している。ただし、本発明は、この例に限定されず、新機種に関するデータを含むこととしてもよい。

[0247] また、分析結果データは、割数に関する割数データと、稼働率に関する稼働データとを含む、比較テーブルでは、割数及び稼働率と、数値化された安定度とが対応付けられている。そして、ステップＳ４４において、安定度判定手段は、割数データ及び稼働データと、比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位当たりの安定度を数値的に判定する。

[0248] （判定処理）

図３２は、図２１に示したホールコンサーバ６０におけるベース処理のステップＳ６において呼び出されて実行される判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

判定処理において、制御部６２は、まず、目標営業割数判定処理を行う（ステップＳ６０）。ステップＳ６０の処理は、遊技店、又は各機種若しくは形式のパチンコ遊技装置１０（又は各パチンコ遊技装置１０）に対して行われる。目標となる営業割数を判定することにより、設定変更を行う際の客観的な指標を提供することができる。例えば、稼働率が高く且つ営業割数が低い機種又は形式のパチンコ遊技装置１０は、安定度を高めるために、設定を厳しくして営業割数を高めることができる場合がある。また、稼働率が低く且つ営業割数が高い機種又は形式のパチンコ遊技装置１０は、安定度を高めるために、設定を甘くして稼働率を上げることができる場合がある。

このとき、制御部６２は、分析の結果を示す分析結果データ及び／又は前記安定度判定手段に判定された安定度に基づいて、所定の基準単位あたりの目標割数を算出する目標割数算出手段として機能する。

[0249] 次に、制御部６２は、固定客数が減少したか否かを判断する（ステップＳ６１）。客層の判定は、客層分析処理（図２７参照）において行われており、ステップＳ６１においては、客層分析処理の結果、固定客が減少したか否かを判定する。固定客が減少していない場合、本サブルーチンを終了する一方、固定客が減少した場合には、判定結果データベース（図１６参照）において固定客数アラームフラグをオン（○）にセットすることにより、アラーム報知を行い（ステップＳ６２）、本サブルーチンを終了する。

[0250] （遊技機毎遊技情報表示装置）

図３３は、本実施形態に係る遊技機毎遊技情報表示装置９１の一例を模式的に示す斜視図であり、図３４は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１を模式的に示す正面図であり、図３５は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１を模式的に示す側面図である。

[0251] 遊技機毎遊技情報表示装置９１は、前面に表示画面９００を有する本体筐体９１１と支持部９１０とを有しており、支持部９１０を介して、パチンコ遊技装置１０（図３３において図示せず）の上方の作業扉９２の前面に位置するように設置されている。

表示画面９００の上方には、台番号を表示する台番号表示部９０９が設けられ、表示画面９００の周囲において、台番号表示部９０９の左右には、ランプ９０１が設けられている。

また、本体筐体９１１の前面下側には、複数のボタン９０２～９０８が横並びに配置されている。具体的に、左側から順に、呼び出しボタン９０２、「進む」ボタン９０３、決定ボタン９０４、「戻る」ボタン９０５、「過去」ボタン９０６、「履歴」ボタン９０７及び「グラフ切替」ボタン９０８が設けられている。また、表示画面９００の前面には、タッチパネル９２４が設けられている。タッチパネル９２４は、遊技機毎遊技情報表示装置９１に表示されたドル箱画像９４３の選択の指示を入力可能とし、ドル箱画像９４３の選択の指示が入力されたとき、選択されたドル箱画像９４３を示すドル箱選択データを出力するドル箱選択指示入力手段として機能する。

[0252] 図３３に示す表示画面９００では、左上側に「日別グラフ」が表示され、その下側に、「本日・この台　最高出玉　４８０００」が表示されている。また、表示画面９００の右側には、上から順に、当日の大当り回数、前日の大当り回数、確変回数、大当り確率、過去最高大当り回数、過去最高連、スタートが表示されている。

[0253] さらに、表示画面の下側には、所謂テロップとして、「１８番台　本日の最高出玉１２連中！！」が表示されている。この情報は、当該パチンコ遊技装置１０についての情報ではなく、他のパチンコ遊技装置１０における情報である。なお、テロップとしては、この例に限定されず、例えば、インターネットを介して、テロップとして表示する情報をダウンロードすることとしてもよい。

[0254] また、図３５に示すように、本体筐体９１１の背面には、支持部９１０が

設置されている。支持部９１０は、回動軸９１３と、回動軸９１３が水平方向に挿入される支持部材９１２とを有する。支持部材９１２は、作業扉９２とパチンコ遊技装置１０との間の板部材９３（図３５において図示せず）に固定されており、作業扉９２に支持されていない。従って、遊技機毎遊技情報表示装置９１の回動動作と、作業扉９２の開閉動作とを別個に行うことができる。本発明は、この例に限定されず、作業扉９２に遊技機毎遊技情報表示装置９１が設置されていてもよい。

本体筐体９１１の背面側には、駆動モータ（図示せず）が設置されており、駆動モータによって、本体筐体９１１は、回動軸９１３を中心として回転し、これにより、表示角度を変更することができる。なお、表示角度の調整は、それぞれの遊技機毎遊技情報表示装置９１で個別に行うこととしてもよく、横並びに配置された遊技機毎遊技情報表示装置９１ごとに行うこととしてもよい。

[0255] 遊技機毎遊技情報表示装置９１の機能としては、データ表示機能及びナンバーランプ機能との２つに大別することができる。

データ表示機能としては、例えば、下記（Ａ）～（Ｃ）の機能を挙げることができる。

（Ａ） ホールコンサーバ６０等の各サーバ４０～８０からナンバーランプディスプレイサーバ９０を介して供給される数値データをメモリ９２２（ＲＡＭ；図３８参照）に記憶する機能、

（Ｂ） 複数のボタン９０２～９０８若しくはタッチパネル９２４を介して入力された指示、又はナンバーランプディスプレイサーバ９０からのデータ等の状況に応じて、表示方法又は態様を変化させて表示する機能、並びに、

（Ｃ） サンド装置２０からの情報（即ち、ＩＣカードサーバ５０又はホールコンサーバ６０からの情報）により、持ち球（セーフ球）があればドル箱画像９４３（図３６、図３７参照）が表示する機能。

[0256] ナンバーランプ機能としては、例えば、下記（Ｄ）～（Ｆ）の機能を挙げ

ることができる。

（Ｄ）　パチンコ遊技装置１０のドア表示を行う機能、

（Ｅ）　呼び出しの表示、及びＯＮ／ＯＦＦ情報をホールコンサーバ６０に送信する機能、並びに、

（Ｆ）　当りや継続を表示する機能。

[0257] 遊技機毎遊技情報表示装置９１は、パチンコ遊技装置１０の状況を各サーバ４０～９０を介して取得し、表示画面９００への表示内容を変化させる。

待機中には、例えば、持ち球（セーフ球）がある場合、ドル箱画像９４３を表示し、持ち球がない場合、その他の情報を表示する。

パチンコ遊技装置１０の前面ドアが開放されたときには、表示画面９００の表示が、ドア開放の表示に遷移し、前面ドアが閉塞したとき、遷移前の状態に戻る。

呼び出しボタン９０２が操作されたときには、表示画面９００の表示が、呼び出しの表示に遷移し、ボタンがオフされたときに、遷移前の状態に戻る。

当り中には、表示画面９００の表示が、当り中の表示に遷移し、当り終了により、待機中の状態に戻る。

チャレンジ中には、表示画面９００の表示が、継続中の表示に遷移し、継続終了により、待機中の状態に戻る。

複数のボタン９０２～９０８が操作され、本日の履歴又は週間データの表示の選択の指示が入力された際には、指定された情報を表示し、所定期間（例えば、２０秒）指示の入力がない場合に、待機中の状態に戻る。

[0258] 遊技機毎遊技情報表示装置９１は、例えば、遊技中に以下の表示を行う。

まず、遊技開始時には、持ち球がない状態で待機中の画像を表示する。

その後、確変大当りが発生すると、まず、持ち球がない状態での大当り表示を行い、続いて、持ち球がある状態での大当り表示（図３６及び図３７）に遷移する。

その後、確変が発生すると、持ち球がある状態でのチャレンジ中の表示を

行う。

その後、通常大当りが発生すると、持ち球がある状態での大当り表示を行う。

その後、時短状態が発生すると、持ち球がある状態でのチャレンジ中の表示を行う。

その後、時短状態が終了して一般中に戻ると、持ち球がある状態での待機中の表示を行う。

なお、遊技機毎遊技情報表示装置９１の表示における持ち球の有無について、持ち球が所定数（例えば、４００個）以上であれば、持ち球がある状態に該当し、所定数未満であれば、持ち球がない状態に該当する。持ち球数が０の場合には、さらに別の画像が表示される。

[0259] 遊技機毎遊技情報表示装置９１の表示画面９００に表示される画像について、持ち球がある状態での待機中には、大当り累積回数、現時点のスタート回、持ち球数（セーフ数）等が表示され、持ち球数に応じたドル箱画像９４３が表示される。

[0260] 持ち球がない状態での待機中には、例えば、スランプグラフ、所定数以下の持ち球数（但し、持ち球数が０の場合には、本日の最高出玉数）、大当り回数、前日の大当り回数、確変回数、大当り確率、過去最高大当り回数、過去最高継続回数、スタート回等が表示される。

[0261] 持ち球がある状態での大当り中又はチャレンジ中には、例えば、スタート、大当り回数、継続回数、持ち球数等が表示され、持ち球数に応じたドル箱画像９４３が表示される。

持ち球がない状態での大当り中又はチャレンジ中には、例えば、持ち球がない状態での待機中の表示画像におけるスランプグラフが大当りの表示又はチャレンジ中の表示に置き換わった画像が表示される。

[0262] 本日の履歴としては、スタート、継続回数及び獲得個数を１セットとしたデータを、過去に遡って、約３０セットまで表示することができる。

また、週間データとしては、各日の大当り回数、確変回数、累計スタート

回数、最高出玉及びスランプグラフを、過去に遡って、７日分まで表示することができる。

[0263] また、ドル箱画像９４３の表示について、ドル箱１箱あたりの遊技球の収容数は、特に限定されず、例えば、１２００個、１６００個、２０００個等が挙げられる。また、表示画面９００に表示されるドル箱画像９４３の数が、所定数（例えば、２０箱）以上になるときに、ドル箱画像の種類を変更してもよい。例えば、ドル箱画像を千両箱画像やドル袋画像等に変更することとしてもよい。

[0264] 図３６は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１に表示される画面の一例を模式的に示す図である。

図３６に示す表示画面９００の中央のドル箱画像表示領域９４２には、２つのドル箱画像９４３Ａ、９４３Ｂが配置され、その下側には、持ち球数画像９４４として「１９８０」が表示されている。また、テロップ画像９４５として、新機種のパチンコ遊技装置１０の情報が配置されている。また、表示画面９００の左上には、大当り中の表示領域９４０が設置され、表示画面９００の右上には、継続回数表示領域９４１が設置されている。

[0265] 図３７は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１に表示される画面の一例を模式的に示す図である。

図３７に示す表示画面９００の中央のドル箱画像表示領域９４２には、複数のドル箱画像９４３Ｍが配置され、その下側には、持ち球数画像９４４として「１８０，５６３」が表示されている。また、テロップ画像９４５として、新機種のパチンコ遊技装置１０の情報が配置されている。また、表示画面９００の左上には、大当り中の表示領域９４０が設置され、表示画面９００の右上には、継続回数表示領域９４１が設置されている。

[0266] 図３８は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１の内部構成を示すブロック図である。

遊技機毎遊技情報表示装置９１は、制御部９２０を備え、制御部９２０は、ＣＰＵ９２１及びメモリ９２２を備える。また、制御部９２０には、タッ

チパネル９２４、呼び出しボタン９０２、「進む」ボタン９０３、「決定」ボタン９０４、「戻る」ボタン９０５、「過去」ボタン９０６、「履歴」ボタン９０７及び「グラフ切替」ボタン９０８が接続されている。

制御部９２０には、表示画面９００、ランプ９０１、台番号表示部９０９及び通信用Ｉ／Ｆ９２３が接続されている。

「進む」ボタン９０３は、「決定」ボタン９０４及び「戻る」ボタン９０５は、表示データの選択及び決定のためのボタンである。

「過去」ボタン９０６は、週間データを表示するためのボタンである。

「履歴」ボタン９０７は、本日の履歴を表示するためのボタンである。

「グラフ切替」ボタン９０８は、スランプグラフの表示の切り替えの指示のためのボタンである。

[0267] また、制御部９２０は、遊技機毎遊技情報表示装置９１の駆動制御基板９５１に搭載された駆動制御部９５２と接続されている。駆動制御部９５２は、マイクロコンピュータ等により構成されている。駆動制御部９５２は、遊技機毎遊技情報表示装置９１が起立位置（図４１、図４２参照）に移動したことを検知する起立位置センサ９５３、及び遊技機毎遊技情報表示装置９１が傾斜位置（図４５、図４６）に移動したことを検知する傾斜位置センサ９５４と接続され、更に、ステッピングモータ９１６と接続されている。

[0268] 図３９は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１において実行される表示制御処理のルーチンを示すフローチャートである。なお、本フローチャートは、当該遊技機ユニット１において遊技が行われているか否かに関わらず実行される。

ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１から、消費数又は払出数の変化に関するデータを受信するごとに、消費数と払出数とに基づいて、獲得数データを生成し、ナンバーランプディスプレイサーバ９０の制御部は、その遊技機ユニット１の上方に設けられた遊技機毎遊技情報表示装置９１に対して、獲得数データを送信する。ここで、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、獲得数算出手段として機能する。

[0269] 遊技機毎遊技情報表示装置９１の制御部９２０は、ナンバーランプディスプレイサーバ９０から獲得数データを受信する（ステップＳ５００）。制御部９２０は、獲得数データを受信すると、メモリ９２２に獲得数データを記憶する。次に、制御部９２０は、獲得数データに基づいて、獲得数データが示す獲得数を、予め定められたドル箱１個当たりの遊技球の収容数で除すことにより、ドル箱画像の数を決定し、メモリ９２２にドル箱画像を展開する（ステップＳ５０１）。次に、制御部９２０は、ステップＳ５０１におけるドル箱画像の計算において端数が生じたか否かを判断する（ステップＳ５０２）。端数が生じていた場合、制御部９２０は、その端数に対応するドル箱画像の表示態様を変更するように、メモリ９２２のドル箱画像を変更する（ステップＳ５０３）。これにより、端数に対応するドル箱画像が他のドル箱画像と異なる態様で表示する。ステップＳ５０２において、端数が生じていなかった場合、処理をステップＳ５０４に移す。

[0270] 次に、制御部９２０は、サーバ４０～８０に記憶された遊技情報を、ナンバーランプディスプレイサーバ９０を介して受信し、メモリ９２２の画像データに遊技情報を付加する（ステップＳ５０４）。このとき、ナンバーランプディスプレイサーバ９０は、遊技情報表示制御手段として機能する。なお、サーバ４０～８０から受信する遊技情報は、遊技機ユニット１によって異なる。即ち、固定客の客層データが付された遊技機ユニット識別情報に対応する遊技機毎遊技情報表示装置９１に送信される遊技情報と、他の客層データが付された遊技機ユニット識別情報に対応する遊技機毎遊技情報表示装置９１に送信される遊技情報とは異なる。具体的に、固定客の客層データが付された遊技機ユニット識別情報に対応する遊技機毎遊技情報表示装置９１に送信される遊技情報の一部が、他の客層データが付された遊技機ユニット識別情報に対応する遊技機毎遊技情報表示装置９１には送信されない。即ち、固定客は、固定客以外の遊技者より得られる遊技情報の量及び／又は種類が多くなる。

遊技者のなかには、実質的には固定客であっても、会員情報の登録を望ま

ない遊技者も存在する。そのような遊技者に対して、より多くの遊技情報を入手可能となる利点を提供することにより、固定客（ここでは遊技店の会員）となるインセンティブを付与することができる。

[0271] 次に、制御部９２０は、メモリ９２２に記憶された画像データを表示画面９００に表示する（ステップＳ５０５）。これにより、表示装置９００に、例えば、図３６、図３７に示す画像が表示画面９００に表示される。その後、処理をステップＳ５００に戻し、同様の処理を繰り返す。このとき、制御部９２０は、ドル箱画像表示制御手段として機能し、当時点の遊技媒体の獲得数が予め定められたドル箱１個当たりの遊技媒体の収容数だけ増加するごとに、１つのドル箱画像を追加表示する一方、当時点の遊技媒体の獲得数が前記収容数だけ減少するごとに、１つのドル箱画像を消滅させる。

[0272] 図４０は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１において実行される清算時表示制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

制御部９２０は、タッチパネル９２４を介して、ドル箱画像９４３を選択する指示が入力されたか否かを判断する（ステップＳ５１０）。指示が入力されていないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

[0273] ステップＳ５１０においてドル箱画像９４３を選択する指示を入力されたと判断した場合、制御部９２０は、ＩＣカードサーバ５０に対して、清算の指示を出力する（ステップＳ５１１）。ＩＣカードサーバ５０は、清算の指示を出力する。ＩＣカードサーバ５０は、清算指示データを受信すると、清算指示データの内容に応じた清算処理を行い、清算結果データを遊技機毎遊技情報表示装置９１及び個別計数装置３０に対して出力する。ＩＣカードサーバ５０の制御部５２は、清算処理手段として機能する。制御部９２０は、清算結果データを受信すると（ステップＳ５１２）、選択されたドル箱画像９４３を消滅させ（ステップＳ５１３）、本サブルーチンを終了する。個別計数装置３０では、清算された遊技球の数が表示された媒体が出力される（図２０のステップＳ３０５）。

[0274] （遊技機毎遊技情報表示装置の支持部の構造）

次に、図４１～図４６を用いて、遊技機毎遊技情報表示装置９１の支持部９１０の構造について説明する。

[0275] 図４１は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１が５度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。また、図４２（ａ）は、図４１に示す支持部のＡ－Ａ線（図４２（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[0276] 図４３は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１が１５度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。図４４（ａ）は、図４３に示す支持部のＡ－Ａ線（図４４（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[0277] 図４５は、図３３に示す遊技機毎遊技情報表示装置９１が４０度前方に傾斜した際の支持部の様子を模式的に示す斜視図である。図４６（ａ）は、図４５に示す支持部のＡ－Ａ線（図４６（ｄ）参照）断面図であり、（ｂ）は、その側面図であり、（ｃ）は、その上面部であり、（ｄ）は、その正面図である。

[0278] 遊技機毎遊技情報表示装置９１の支持部９１０は、遊技機毎遊技情報表示装置９１の本体筐体９１１（図示せず）が備え付けられる台座部９１２Ｂと、台座部９１２Ｂの背面（図４１において手前側）に設けられた駆動機構収容部９５０と、遊技島、即ち作業扉９２（図示せず）とパチンコ遊技装置１０（図示せず）との間に設けられた板部材９３（図示せず）に取り付けられる取付板９１４と、取付板９１４と台座部９１２Ｂとを連結保持する連結保持板９１２Ｓとを備える。連結保持板９１２Ｓと台座部９１２Ｂとは、支持部材９１２を構成する。また、連結保持部９１２Ｓは、取付板９１４と、回動軸９１３を介して、回動軸９１３を軸として前後方向に回動可能に連結保持する。取付板９１４は、本発明における取付部材に相当する。

[0279] 駆動機構収容部９５０は、駆動制御基板９５１（図示せず）と、ステッピ

ングモータ９１６と、ステッピングモータ９１６に備えられた駆動ギア９１６Ｇと、駆動ギア９１６Ｇと噛み合うギア部材９１７Ｇとを備える。ギア部材９１７Ｇには、可動側端部９１８Ｍがギア部材９１７Ｇに固定される一方、固定側端部９１８Ｓが連結保持板９１２Ｓに軸支されるリンク部材９１８が配されている。台座部９１２Ｂの背面に設けられたブラケット９１５がステッピングモータ９１６を固定支持している。

[0280] ステッピングモータ９１６の駆動によって駆動ギア９１６Ｇが回転すると、連結保持板９１２Ｓと連結されたリンク部材９１８の固定側端部９１８Ｓを中心として、リンク部材９１８が上下方向に動くので、これに伴い、表示装置の角度も傾斜姿勢（例えば、４０°等、図４５、図４６参照）から起立姿勢（例えば、５°等、図４１、図４２参照）まで変化する。

即ち、リンク部材９１８の上下方向への往復動により、表示装置の角度が傾斜姿勢から起立姿勢まで可変となる。

[0281] 駆動機構収容部９５０の他端には起立位置センサ９５３（図示せず）と傾斜位置センサ９５４（図示せず）とが設けられている。起立位置センサ９５３は、台座部９１２Ｂが起立位置（例えば、５°）まで移動すると、台座部９１２Ｂと接触することにより、台座部９１２Ｂを検知し、接触検知により、駆動制御基板９５１に搭載された駆動制御部９５２（図示せず）は、ステッピングモータ９１６の駆動を停止させる。傾斜位置センサ９５４は、台座部９１２Ｂが傾斜位置（例えば、４０°）まで移動すると、台座部９１２Ｂと接触することにより、台座部９１２Ｂを検知し、接触検知により、駆動制御部９５２は、ステッピングモータ９１６の駆動を停止させる。駆動制御部９５２の駆動は、遊技場管理者の携帯端末機４１を用いた遠隔制御、又は遊技機毎遊技情報表示装置９１に入力される指示により行われる。

[0282] 図４２（ｂ）、図４４（ｂ）及び図４６（ｂ）に示したように、連結保持部９１２Ｓの側面には、開口部９１９が形成されている。開口部９１９は、回動軸９１３を中心にして上方に膨らむ円弧状を有し、更に、開口部９１９における、台座部９１２Ｂが０°、５°、１５°、４０°に傾斜する位置に

、それぞれ回動軸９１３方向に向けて切り欠かれた凹部９１９Ａ、９１９Ｂ、９１９Ｃ、９１９Ｄが形成されている。図４２（ａ）、図４４（ａ）及び図４６（ａ）に示したように、駆動機構収容部９５０には、スプリング９１９Ｓが設けられている。スプリング９１９Ｓの下端側は、台座部９１２Ｂにおける、回動軸９１３の近傍に固定される一方、スプリング９１９Ｓの上端側には、係止部材（図示せず）が設けられている。係止部材は、スプリング９１９Ｓによって下方に向けて付勢されており、台座部９１２Ｂが０°傾斜したときに凹部９１９Ａに係止され、台座部９１２Ｂが５°傾斜したときに凹部９１９Ｂに係止され、台座部９１２Ｂが１５°傾斜したときに凹部９１９Ｃに係止され、台座部９１２Ｂが４０°傾斜したときに凹部９１９Ｄに係止される。これにより、台座部９１２Ｂは、０°、５°、１５°、４０°のいずれかの傾斜角度で固定される。

[0283] （収集データ）

次に、上述した遊技情報統合システムＩＳによって実際に収集したデータについて、図４７～図５５を用いて説明する。

実際にデータを収集する際に用いた遊技情報統合システムは、複数の遊技店にわたって設置されたシステムであり、各遊技店の遊技情報統合システムＩＳが、ネットワークによって接続されたものである。

[0284] 以下においては、複数の遊技店の遊技情報統合システムＩＳをネットワーク接続したものを、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳということとする。

遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにおいて、各遊技情報統合システムＩＳのデータの集計・加工等を行うのは、いずれかの各遊技情報統合システムＩＳのサーバ４０～９０（例えば、ホールコンサーバ６０等）であってもよく、各遊技情報統合システムＩＳのサーバ４０～９０以外に別途設置されたサーバであってもよい。

[0285] 各遊技店の遊技情報統合システムＩＳでは、収集したデータに、遊技店の識別情報を関連付けて記憶しており、データの収集元の識別が可能となって

いる。また、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳでは、各遊技店に関し、所在地や地域属性等を示す項目データを記憶しており、各項目データに基づいて、データの抽出及び並び替え（ソート）を行うことができる。所在地を示すデータとしては、例えば、都道府県名、市町村名等を示すデータを挙げることができる。また、地域属性等を示すデータとしては、例えば、住宅街、ロードサイド、駅前、繁華街等を示すデータを挙げることができる。

[0286] データの収集は、機種Ａの遊技機を設置した日から１４日間にわたって行った。即ち、機種Ａは、所謂新機種である。図４７～図５５に示すテーブルは、短縮営業により稼働時間が１０時間に満たないデータと、店舗稼働枚数が５０００枚以下の店舗のデータとを含んでいない。

[0287] 図４７は、地域別の導入店稼動状況（全体）を示すテーブルである。

図４７に示すデータは、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにて収集されたデータを含む。

テーブルの左欄から順に、経過日、店舗数、店舗平均稼働、機種Ａ平均稼働、店舗稼働乖離率、台売、台粗利、コイン単価、粗利率が示されている。

店舗平均稼働は、各店舗における全機種の平均台稼働（遊技機１台あたりの遊技媒体の消費数）の平均値である。

機種Ａ平均稼働は、各店舗における機種Ａの平均台稼働の平均値である。

店舗稼働乖離率は、全機種の平均台稼働に対する機種Ａの平均台稼働の割合を示す。図４７に示すテーブルにおいて、機種Ａの乖離率は、１００％を超えているので、機種Ａは、他の機種の遊技機と比べて人気が高いことが分かる。一方、機種Ａの乖離率は、次第に低下する傾向にあるので、設置後に人気が次第に低下していることも分かる。

台売は、遊技機１台あたりの売上である。

台粗利は、遊技機１台あたりの粗利益である。

コイン単価は、遊技媒体の単価である。

粗利率（％）は、（台粗利／台売）×１００である。

[0288] 図４８は、地域別の導入店稼動状況（住宅街）を示すテーブルである。図

４９は、住宅街の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

図４８に示すデータは、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにて収集されたデータのうち、地域属性として「住宅街」が設定された遊技店の遊技情報統合システムＩＳのデータである。図４９に示すデータは、地域属性として「住宅街」が設定された店舗Wの遊技情報統合システムＩＳにて収集されたデータである。図４８に示すデータは、図４９に示すような各店舗のデータを集計したものである。

[0289] 図５０は、地域別の導入店稼動状況（ロードサイド）を示すテーブルである。図５１は、ロードサイドの店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

図５０に示すデータは、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにて収集されたデータのうち、地域属性として「ロードサイド」が設定された遊技店の遊技情報統合システムＩＳのデータである。図５１に示すデータは、地域属性として「ロードサイド」が設定された店舗Ｘの遊技情報統合システムＩＳにて収集されたデータである。図５０に示すデータは、図５１に示すような各店舗のデータを集計したものである。

[0290] 図５２は、地域別の導入店稼動状況（駅前）を示すテーブルである。図５３は、駅前の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

図５２に示すデータは、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにて収集されたデータのうち、地域属性として「駅前」が設定された遊技店の遊技情報統合システムＩＳのデータである。図５３に示すデータは、地域属性として「駅前」が設定された店舗Ｙの遊技情報統合システムＩＳにて収集されたデータである。図５２に示すデータは、図５３に示すような各店舗のデータを集計したものである。

[0291] 図５４は、地域別の導入店稼動状況（繁華街）を示すテーブルである。図５５は、繁華街の店舗別オペレーション実績の一例を示すテーブルである。

図５４に示すデータは、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳにて収集されたデータのうち、地域属性として「繁華街」が設定された遊技店の遊

技情報統合システムＩＳのデータである。図５３に示すデータは、地域属性として「繁華街」が設定された店舗Ｚの遊技情報統合システムＩＳにて収集されたデータである。図５４に示すデータは、図５５に示すような各店舗のデータを集計したものである。

[0292] 遊技店管理者であれば、例えば、駅前の店舗（図５２）における店舗平均稼働が、他の地域属性の店舗より低いことや、繁華街（図５４）における新機種（機種Ａ）の店舗平均稼働が高くなること等は、定性的な感覚として理解することはできる。しかし、遊技店管理者の定性的な感覚だけでは、定量的な情報に欠けるため、遊技店の運営方針を決めることは難しく、また遊技店管理者の感覚に基づく運営では、上手くいかないリスクもある。

しかしながら、図４８、図５０、図５２及び図５４に示すデータによれば、例えば、駅前の店舗における店舗平均稼働が、他の地域属性の店舗より、どの程度低いかや、繁華街における新機種の店舗平均稼働がどの程度高いか等を定量的に評価することができる。また、これらのデータは、理論値に基づくものではなく、実測値であるため、信頼性が高い。

[0293] 図５６は、遊技機の設定値の配分比率を示すグラフであり、図５７は、遊技店の営業割数の分布を示すグラフである。

遊技機の設定値は、例えば、ボーナスゲームの発生する確率（大当りに当籤する確率）によって段階的に定められる値であり、通常、設定値が高いほど、ボーナスゲームの発生する確率が高い。この設定値も、遊技機の特性を左右する重要な要素である。遊技情報統合システムＩＳでは、設定値を示すデータが、遊技機ユニット識別情報に関連付けられて記憶される。図５６に示すグラフは、その設定値を示すデータを集計したものである。図５７に示すグラフは、機種Ａについての営業割数の分布を示すグラフである。遊技情報統合システムＩＳでは、各遊技機ユニット１における営業割数を算出可能であり、各遊技機ユニット１の営業割数を示すデータを、遊技機識別情報と関連付けて記憶することができる。

[0294] （変動傾向連続期間分析）

変動傾向連続期間は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間であり、且つ期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である。

差数の変動傾向（増加傾向又は減少傾向）は、所定期間ごとの変動傾向をいい、ここでいう期間は、時間に基づく期間と、ゲームに基づく期間とを含む。例えば、１０ゲームごとに変動傾向が判断される場合、最初の４ゲームの差数がプラスであり、残りの６ゲームの差数がマイナスであっても、１０ゲーム全体としての差数がプラスであれば、変動傾向はプラスであると判断される。

[0295] 増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続するとは、差数がプラスである状態、又は差数がマイナスである状態が継続することをいう。従って、例えば、最初の１０ゲームの差数がプラス５０であり、次の１０ゲームの差数がプラス３０であり、その次の１０ゲームの差数がプラス７０である場合、増加傾向の程度は変化しているが、それら３０ゲームにおける増加傾向自体は連続している。

[0296] 一連の期間に関し、例えば、ボーナスゲームの終了後、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、通常遊技状態に移行し、その通常遊技状態において特定の期間又はゲーム回数を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、この次のボーナスゲームを、一連の期間に含めることとしてもよい。即ち、２つの増加傾向の期間が、特定の期間又はゲーム回数の減少傾向を介して隣り合う場合、２つの増加傾向の期間と、１つの減少傾向の期間とをあわせて、一連の期間としてもよい。また、１つの減少傾向の期間を除いて、２つの増加傾向の期間を、一連の期間としてもよい。

[0297] 期間全体における差数の絶対値でいう期間全体は、一連の期間全体を指している。また、所定の基準値として、特に限定されるものではなく、遊技店で個別に設定可能であるが、例えば、パチスロ遊技装置であれば、メダル５００枚等を挙げることができる。

[0298] 上述したように定義される変動傾向連続期間は、遊技者に強い印象を与える期間である。この事実は、遊技者が、他人に遊技の結果を話すときに、例えば、「ボーナスゲームが１時間以上出なかった」、「ボーナスゲームが長い時間続いた」というように、変動傾向連続期間を基準として話すことが多いことから理解できる。換言すれば、遊技者は、意識して又は無意識のうちに、変動傾向連続期間を用いて遊技機の分析・評価を行っている。しかしながら、この分析は、あくまでも遊技者個人の感覚的な分析・評価であって、従来、遊技店側で把握することは困難であった。本発明は、この遊技者個人の感覚的な分析の結果を、より定量的且つ客観的に得て、より遊技者に近い感覚で遊技機の分析・評価を行うものである。

[0299] 次に、遊技情報統合システムＩＳにおいて実行される処理について説明する。

図５８は、図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動傾向連続期間抽出処理（１）を示すフローチャートである。この処理は、例えば、遊技店の管理者等によって、変動傾向連続期間の抽出に関する指示が入力された際に実行される処理である。

図５９（ａ）は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間を抽出したときのスランプグラフであり、（ｂ）は、（ａ）に示すスランプグラフから、変動傾向連続期間を抽出したときのスランプグラフである。図５８に示す処理を実行するとき、制御部６２は、分析手段として機能する。

[0300] まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技状況データベース６６（図１４（ｂ）参照）に記憶されたデータに基づいて、１つの遊技機ユニット１についてのデータを集計する（ステップＳ１００１）。ここでのデータの集計は、スランプグラフのプロットに相当するが、必ずしも、ディスプレイにスランプグラフをプロットする必要はない。例えば、所定期間ごとの差数を算出し、期間と差数との関係に基づいて、複数のＸ－Ｙ座標（Ｘ座標：時間又はゲーム数、Ｙ座標：差数）を算出する処理を行うことが、ステップ

Ｓ１００１におけるデータの集計に相当する処理である。ステップＳ１００１の処理が行われることにより、図５９（ａ）に示すスランプグラフＳＧをプロット可能なデータが生成される。

[0301] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、スランプグラフＳＧから、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間を抽出する（ステップＳ１００２）。例えば、図５９（ａ）に示すスランプグラフＳＧであれば、$ＩＰ_1$～$ＩＰ_5$が、差数の増加傾向が連続する一連の期間であり、$ＤＰ_1$～$ＤＰ_4$が、差数の減少傾向が連続する一連の期間である。このように、ステップＳ１００１の処理により仮想的に得られるスランプグラフＳＧには、一連の期間ＩＰ、ＤＰが含まれており、ステップＳ１００２では、一連の期間ＩＰ、ＤＰの抽出を行う。

[0302] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ステップＳ１００２において抽出された一連の期間ＩＰ、ＤＰのうちから、期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である一連の期間（変動傾向連続期間ＣＰ）を抽出する（ステップＳ１００３）。例えば、図５９（ａ）に示す一連の期間$ＩＰ_1$～$ＩＰ_5$、$ＤＰ_1$～$ＤＰ_4$のうち、差数の絶対値が所定の基準値（例えば、メダル５００枚）以上の期間を抽出し、変動傾向連続期間$ＣＰ_1$～$ＣＰ_5$とする。ステップＳ１００１～Ｓ１００３の処理を実行するとき、制御部６２は、変動傾向連続期間抽出手段として機能する。

[0303] 続いて、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ステップＳ１００３により抽出された変動傾向連続期間に関する情報を、遊技機ユニット識別情報に関連付けて、ハードディスク６５に記憶する（ステップＳ１００４）。変動傾向連続期間に関する情報としては、特に限定されるものではないが、例えば、変動傾向連続期間の長さ（時間及び／又はゲーム数）、変動傾向連続期間における差数、変動傾向連続期間の発生時間及び終了時間等を挙げることができる。

[0304] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ハードディスク６５に記憶された変動傾向連続期間に関する情報に基づいて、変動傾向連続期間に関す

る情報の表示を行う（ステップＳ１００５）。変動傾向連続期間に関する情報の表示は、ホールコンサーバ６０に接続されたディスプレイ（図示せず）に対して行ってもよく、その表示対象は、特に限定されない。その後、本処理を終了する。

[0305] 本発明における変動傾向連続期間の抽出処理は、図５８及び図５９を用いて説明した処理に限定されず、例えば、図６０及び図６１を用いて説明する処理であってもよい。

図６０は、図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動傾向連続期間抽出処理（２）を示すフローチャートである。

図６１（ａ）は、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間及びボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間を抽出したときのスランプグラフであり、（ｂ）は、（ａ）に示すスランプグラフから、変動傾向連続期間を抽出したときのスランプグラフである。図６０に示す処理を実行するとき、制御部６２は、分析手段として機能する。

[0306] まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技状況データベース６６（図１４（ｂ）参照）に記載されたデータに基づいて、１つの遊技機ユニット１についてのデータを集計する（ステップＳ１０１１）。この処理は、図５８に示すステップＳ１００１における処理と同じであるから、ここでの説明は省略する。

[0307] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、スランプグラフＳＧから、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、及びボーナス後非通常遊技状態の期間を抽出する（ステップＳ１０１２）。通常遊技状態の期間は、差数の減少傾向が連続する一連の期間に相当する。ボーナスゲームの期間は、差数の増加傾向が連続する一連の期間に相当する。ボーナス後非通常遊技状態は、差数の増加傾向が連続する一連の期間に相当する。

[0308] 例えば、図５９（ａ）に示すスランプグラフＳＧから、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、及びボーナス後非通常遊技状態の期間を、一連

の期間として抽出すると、図６１（ａ）に示すようになる。図６１（ａ）において、ＮＰ$_1$～ＮＰ$_3$が通常遊技状態の期間、ＢＰ$_1$～ＢＰ$_4$がボーナスゲームの期間、ＥＰ$_1$及びＥＰ$_3$がボーナス後非通常遊技状態の期間である。通常遊技状態ＮＰ$_2$は、スランプグラフＳＧにおいては、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続した一連の期間となっていないが、これは、スランプグラフＳＧにおける差数の算出に用いられた期間が相対的に短いことに起因する。図６０及び図６１に示す例では、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、及びボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間を、差数の算出に用いるので、通常遊技状態ＮＰ$_2$は、差数の減少傾向が連続した一連の期間となる。

[0309] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ボーナスゲームの期間に、ボーナス後非通常遊技状態の期間を合併する（ステップＳ１０１３）。図６１（ａ）に示すスランプグラフＳＧでは、ステップＳ１０１３により抽出された一連の期間ＢＰ$_1$～ＢＰ$_4$、ＥＰ$_1$、ＥＰ$_3$、ＮＰ$_1$～ＮＰ$_3$のうち、ボーナス後非通常遊技状態ＥＰ$_1$、ＥＰ$_3$が、その前に生じたボーナスゲームＢＰ$_1$、ＢＰ$_3$と合併される。

[0310] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、特定期間又はゲーム回数以下の間隔をあけて隣り合うボーナスゲームの期間を合併する（ステップＳ１０１４）。

図６１（ａ）に示すスランプグラフＳＧでは、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_1$＋ＥＰ$_1$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_2$とが、通常遊技状態ＮＰ$_1$を挟んで隣り合っている。また、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_2$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_3$＋ＥＰ$_3$とが、通常遊技状態ＮＰ$_2$を挟んで隣り合っている。更に、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_3$＋ＥＰ$_3$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_4$とが、通常遊技状態ＮＰ$_3$を挟んで隣り合っている。通常遊技状態ＮＰ$_1$～ＮＰ$_3$のうち、特定期間又はゲーム回数以下のものは、通常遊技状態ＮＰ$_1$、ＮＰ$_3$である。そこで、制御部６２は、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_1$＋ＥＰ$_1$と、通常遊技状態ＮＰ$_1$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_2$とを合併する。また、制御部６２は、

ボーナスゲームの期間ＢＰ$_3$＋ＥＰ$_3$と、通常遊技状態ＮＰ$_3$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_4$とを合併する。

[0311] ステップＳ１０１４までの処理により、スランプグラフＳＧは、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_1$＋ＥＰ$_1$＋ＮＰ$_1$＋ＢＰ$_2$、通常遊技状態の期間ＮＰ$_2$と、ボーナスゲームの期間ＢＰ$_3$＋ＥＰ$_3$＋ＮＰ$_3$＋ＢＰ$_4$とに区分される。

[0312] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ステップＳ１０１４までの処理で得られた期間のうち、期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である一連の期間（変動傾向連続期間ＣＰ）を抽出する（ステップＳ１０１５）。例えば、ステップＳ１０１４までの処理により得られた期間ＢＰ$_1$＋ＥＰ$_1$＋ＮＰ$_1$＋ＢＰ$_2$、ＮＰ$_2$、ＢＰ$_3$＋ＥＰ$_3$＋ＮＰ$_3$＋ＢＰ$_4$は、全て差数の絶対値が所定の基準値に達しているので、図６１（ｂ）に示すスランプグラフＳＧ´のように、変動傾向連続期間ＣＰ$_1$～ＣＰ$_3$として抽出する。ステップＳ１０１１～Ｓ１０１５の処理を実行するとき、制御部６２は、変動傾向連続期間抽出手段として機能する。

[0313] 続いて、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ステップＳ１０１５により抽出された変動傾向連続期間に関する情報を、遊技機ユニット識別情報に関連付けて、ハードディスク６５に記憶する（ステップＳ１０１６）。変動傾向連続期間に関する情報としては、特に限定されるものではないが、例えば、変動傾向連続期間の長さ（時間及び／又はゲーム数）、変動傾向連続期間における差数、変動傾向連続期間の発生時間及び終了時間等を挙げることができる。また、変動傾向連続期間がボーナスゲームの期間である場合には、変動傾向連続期間に関する情報として、更に、変動傾向連続期間に含まれる期間に関する情報（ボーナス後非通常遊技状態の有無、通常遊技状態の有無等）を記憶することとしてもよい。

[0314] 次に、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、ハードディスク６５に記憶された変動傾向連続期間に関する情報に基づいて、変動傾向連続期間に関する情報の表示を行う（ステップＳ１０１７）。その後、本処理を終了する。

[0315] 図５８～図６１に示したような処理を、各遊技機ユニット１について行う

ことにより、例えば、機種による特性、設定値による特性等を分析することが可能になる。次に、上述した遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳによって実際に収集したデータについて、図６２～図７３を用いて説明する。

[0316] 図６２は、機種Ａ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間（カタマリ）出現分布を示すグラフである。図６３は、機種Ａ（設定１）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図６４は、機種Ａ（設定２）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図６５は、機種Ａ（設定３）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図６６は、機種Ａ（設定４）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図６７は、機種Ａ（設定５）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図６８は、機種Ａ（設定６）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。

[0317] 図６２に示すように、機種Ａについて、設定１～６の全てのデータを集計すると、吸い込み（差数がマイナスである場合）と、吐き出し（差数がプラスである場合）との変動傾向連続期間の分布が略同じであり、差数が５００～９９９のカタマリが最も大きい。

この図６２に示すグラフにおける分布は、図６３～図６８に示すグラフにおけるデータを集計したものである。図６３～図６８に示すように、各設定値では、変動傾向連続期間の分布は異なっている。具体的に、設定値が大きくなるにつれて、吐き出しの変動傾向連続期間の数が多くなっている。

[0318] 図６９は、機種Ｂ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図７０は、機種Ｃ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図７１は、機種Ｄ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図７２は、機種Ｅ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフである。図７３は、機種Ｆ（設定１～６の全て）の遊技機における変動傾向連続期間出現分布を示すグラフで

ある。

[0319] 図６２、図６９～図７３に示すグラフを対比すると、実測値から得られた各機種Ａ～Ｆの特性を把握することができる。具体的には、例えば、以下のような特性を把握できることができる。

機種Ｂは、機種Ａより吸い込みの変動傾向連続期間が多い。

機種Ｃでは、差数が３０００以上の吐き出しの変動傾向連続期間が多い。

機種Ｄでは、差数が大きい変動傾向連続期間が生じ難い。

機種Ｅでは、差数が大きい変動傾向連続期間が生じ易い。

機種Ｆでは、差数の大きい吸い込みの変動傾向連続期間は生じ難いが、差数の小さい吸い込みの変動傾向連続期間は生じ易い。また、差数の大きい吐き出しの変動傾向連続期間が生じる可能性もある。

[0320] このように、遊技情報統合システムＩＳによれば、上述したような機種の特性を、変動傾向連続期間を分析することにより、定性的にだけではなく、定量的に把握することができる。従って、遊技店では、例えば、機種Ｆの遊技機の人気があった場合、将来新機種を導入する際に、機種Ｆに特性が似た機種を導入することが可能になる。

ここまで、変動傾向連続期間について説明したが、本発明における遊技機の特性分析は、変動傾向連続期間の抽出に限定されず、例えば、変動パターンの分析を挙げることができる。

[0321] （変動パターン分析）

図７４は、図１に示したホールコンサーバにおいて実行される変動パターンデータ分析処理を示すフローチャートである。

図７５（ａ）、（ｂ）は、それぞれ遊技機におけるスランプグラフである。図７６は、スランプグラフ波形タイプを示すテーブルである。

[0322] まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技状況データベース６６（図１４（ｂ）参照）に記憶されたデータに基づいて、１つの遊技機ユニット１についてのデータを集計する（ステップＳ１０２１）。ここでの処理は、図５８に示す処理のステップＳ１００１に相当する。図７５（ａ）、（ｂ

）に示すように、スランプグラフは、縦軸が差数を示し、横軸がゲーム数を示す。このようなスランプグラフ自体は、従来公知のものである。

[0323] 次に、制御部６２は、ステップＳ１０２１により得られたスランプグラフに基づいて、変動パターンデータを生成する（ステップＳ１０２２）。変動パターンデータは、後述するサンプルデータと対比するためのデータである。即ち、ステップＳ１０２１により得られるスランプグラフは、例えば、長さ（期間）の制限が設けられていない等の問題があり、そのままではサンプルデータとの対比が困難である。そこで、ステップＳ１０２２では、１つのスランプグラフから、サンプルデータと対比可能な複数の変動パターンデータを生成する。このとき、制御部６２は、パターンデータ生成手段として機能する。

[0324] 次に、制御部６２は、ステップＳ１０２２において生成された変動パターンデータと、ハードディスク６５に予め記憶されているサンプルデータとを対比する（ステップＳ１０２３）。

[0325] ハードディスク６５に予め記憶されているサンプルデータとしては、例えば、図７６に示すデータを挙げることができる。図７６に示すサンプルデータは、所定期間におけるスランプグラフの波形を示すものであり、図７６に示すように、９種類の波形タイプは、それぞれ異なる波形の類型を示す。図７６に示すテーブルにおいて波形タイプは、Ａ類、Ｂ類、Ｃ類の３種類に分類されている。Ａ類は、小刻みに差数が変動する波形パターンである。Ｂ類は、比較的大きな波を描くように差数が変動する波形パターンである。Ｃ類は、直線状の波形パターンである。

[0326] 具体的に、各波形タイプにおける波形パターンには、期間又はゲーム数が設定されている。Ａ類では、その期間又はゲーム数における変動傾向の変化が比較的多い。Ｂ類では、その期間又はゲーム数における変動傾向の変化が比較的少ない。Ｃ類では、その期間又はゲーム数における変動傾向の変化がなく、連続している。なお、ここでいう変動傾向の変化は、増加傾向と減少傾向との切換を指す。同一傾向における傾向の程度の変化を指すものではな

い。

[0327] Ａ～Ｃ類は、更に、以下の３つに分類されており、全体として９つに分類されている。

１類は、変動のない状態（増加傾向と減少傾向とを繰り返しながら、全体として変化しない場合を含む）を示す。

２類は、増加傾向（増加傾向と減少傾向とを繰り返しながら、全体として増加する場合を含む）を示す。

３類は、減少傾向（増加傾向と減少傾向とを繰り返しながら、全体として減少する場合を含む）を示す。

[0328] 遊技情報統合システムＩＳにおいては、上述した変動パターンが、サンプルパターンとして用いられ、実際の変動パターンの評価が行われる。サンプルパターンは、サンプルデータとして、例えば、遊技情報統合システムＩＳにおけるホールコンサーバ６０のハードディスク６５に記憶される。また、Ａ～Ｃ類及び１～３類の名称が、類型であり、類型を示す類型データも、サンプルデータに対応付けられて、ハードディスク６５に記憶される。

[0329] また、ステップＳ１０２３において、変動パターンと、サンプルパターンとの対比を行う際には、具体的に、例えば、全体としての変動傾向が、変化無し（１類）、増加傾向（２類）又は減少傾向（３類）のいずれに該当するか、また、増加傾向と減少傾向との繰り返し回数が、全く無し（Ｃ類）、１～４回（Ｂ類）、５回以上（Ａ類）のいずれに該当するか、に着目して対比を行う。

[0330] 次に、制御部６２は、変動パターンと最も類似するサンプルパターンの抽出を行う（ステップＳ１０２４）。本発明では、１つのスランプグラフＳＧから複数の変動パターンを生成しており、各変動パターンと、サンプルパターンとの対比を行う。従って、ステップＳ１０２４では、１つのスランプグラフＳＧに対し、複数のサンプルパターンが抽出される。このとき、制御部６２は、サンプルデータ抽出手段として機能する。

[0331] 次に、制御部６２は、サンプルパターンの類型データを、遊技機ユニット

識別情報と関連付けて記憶する（ステップＳ１０２５）。上述したように、サンプルパターンは複数抽出されるので、遊技機ユニット識別情報には、複数の類型データが関連付けられる。例えば、Ａ１類は１０個、Ａ２類は５個、というように、遊技機ユニット識別情報に対応付けられた類型データとその数とを記憶する。ここで、実測データとしての変動パターンデータを、サンプルデータとしてハードディスク６５に記憶することとしてもよい。

[0332] 次に、制御部６２は、ハードディスク６５に記憶された類型データに基づいて、類型の出力を行う（ステップＳ１０２６）。このとき、制御部６２は、類型出力手段として機能する。その後、本処理を終了する。

[0333] 図７４に示した処理を、各遊技機ユニット１について行うことにより、例えば、機種による特性、設定値による特性等を分析することが可能になる。次に、上述したサンプルデータを用い、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳによって実際に収集したデータについて、図７７を用いて説明する。

[0334] 図７７は、機種Ａの遊技機における波形タイプ別分析を示すグラフである。

図７７に示すグラフによれば、機種Ａでは、変動パターンが、類型Ｂ３（比較的大きな波を描くように増加傾向と減少傾向とを繰り返しながら、全体として減少する波形）となる場合が比較的多い。また、機種Ａでは、類型Ｃ１（直線的に変動のない波形）は生じていない。更に、機種Ａでは、増加傾向より減少傾向が多い。

[0335] このように、遊技情報統合システムＩＳによれば、上述したような機種の特性を、波形の変動パターンを分析することにより、定性的にだけではなく、定量的に把握することができる。従って、遊技店では、例えば、機種Ｆの遊技機の人気があった場合、将来新機種を導入する際に、機種Ｆに特性が似た機種を導入することが可能になる。

当該実施形態では、波形の変動パターンを分析する場合について説明したが、本発明において、変動パターンは、波形の変動パターンに限定されるものではなく、例えば、変動傾向連続期間の出現パターン等を挙げることがで

きる。また、変動傾向連続期間の出現パターンを定量的に評価するためのパラメータとしては、例えば、変動傾向連続期間における差数、所定期間又はゲーム数における変動傾向連続期間の出現回数、変動傾向連続期間の出現間隔等を挙げることができる。

[0336] （遊技店分析）

次に、遊技情報統合システムＩＳを導入した遊技店において、その遊技店自体を分析した結果を示す。

図７８は、店舗αにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

図７８に示すように、遊技情報統合システムＩＳによれば、遊技者数や勝率をはじめとした各種のデータをスムーズに且つ正確に得ることができる。なお、天候や気温等に関しては、遊技店の管理者によって手動で入力されることにしてもよく、インターネット等を介して自動で入力されることとしてもよい。

[0337] 遊技情報統合システムＩＳでは、図７８に示すデータを自動で取得及び生成することができ、そのデータを、例えば、図７９～８０に示すように、加工及び集計することができる。

[0338] 図７９は、店舗αでのメダルの平均交換枚数に関するデータを示すグラフである。このグラフは、遊技者１人あたりの平均交換メダル枚数を示す。

図８０は、店舗αでの経過日別のメダル交換枚数状況を示すグラフである。このグラフは、遊技者を交換メダル枚数によって所定レンジで区分し、所定レンジごとに遊技者１人あたりの平均交換メダル枚数を示す。

[0339] 図８１は、店舗αでの日別（初日）のメダル交換枚数分布を示すグラフである。図８２は、店舗αでの日別（最終日）のメダル交換枚数分布を示すグラフである。

本明細書において、初日は、遊技情報統合システムＩＳによりデータの取得を開始した日を指し、この日に、機種Ａが、新機種として設置されている。また、最終日は、データの取得の開始から１４日後である。

図８１と図８２との対比から明らかなように、遊技者一人あたりの交換枚数については、初日が最終日より多い。遊技情報統合システムＩＳによれば、このような傾向を定量的に把握することができる。

[0340] 図８３は、店舗αでの機種別の交換メダル数比率を示すグラフである。

このように、遊技情報統合システムＩＳによれば、機種ごとに、遊技者１人あたりの交換メダル数比率を集計することも可能である。

[0341] 図８４は、店舗αでの経過日別の遊技者使用金額状況を示すグラフである。このグラフは、遊技者１人あたりの平均使用金額を示す。

図８５は、店舗αでの経過日別の使用金額比率を示すグラフである。このグラフは、遊技者を使用金額によって所定レンジで区分し、所定レンジごとに遊技者１人あたりの平均使用金額を示す。

[0342] 図８６は、店舗αでの日別（初日）の遊技者使用金額を示すグラフである。図８７は、店舗αでの日別（最終日）の遊技者使用金額を示すグラフである。

図８６と図８７との対比から明らかなように、遊技者一人あたりの使用金額については、初日が最終日より多い。遊技情報統合システムＩＳによれば、このような傾向を定量的に把握することができる。

[0343] 店舗αの遊技情報統合システムＩＳによれば、図７８～図８７に示したように、店舗αについての多面的な分析が可能である。本発明では、遊技情報統合システムＩＳを、他の複数の店舗に適用し、各遊技情報統合システムＩＳをネットワークによって接続することにより、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳを構築することができる。

[0344] 図８８は、店舗βにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。図８９は、店舗γにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。図９０は、店舗δにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。図９１は、店舗εにおける遊技者数・勝率等に関するデータを示すテーブルである。

店舗βは、近隣に大学のある商店街に位置している。店舗γは、ロードサ

イドに位置している。店舗δは、駅近辺繁華街のビル内に位置している。店舗εは、住宅街に位置している。

本発明によれば、各店舗α～εの遊技情報統合システムＩＳをネットワークにより接続し、遊技情報統合ネットワークシステムＩＮＳを構築することにより、地域属性の異なる遊技店間における定量的且つ客観的なデータ比較が可能になる。

[0345] （遊技者分析）

遊技情報統合システムＩＳでは、遊技機ユニット１から出力されるデータに、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とを対応付けて記憶する。従って、遊技者識別情報に、客層データを対応付けて記憶することにより、例えば、遊技者の遊技時間ごとのデータ分析、遊技者の年齢層ごとのデータ分析、遊技者の性別ごとのデータ分析、属性（客層）ごとのデータ分析等を行うことができる。

[0346] 図９２（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者一人あたりの遊技時間を示す円グラフである。図９３（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者一人あたりの遊技時間を示す円グラフである。

[0347] 図９４（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の年齢層を示す円グラフである。図９５（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の年齢層を示す円グラフである。

[0348] 図９６（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の性別を示す円グラフである。図９７（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の性別を示す円グラフである。

[0349] 図９８（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第１～４日）の遊技者の属性を示す円グラフである。図９９（ａ）～（ｄ）は、それぞれ日別（第５～８日）の遊技者の属性を示す円グラフである。

[0350] 図９２～図９９に示すように、遊技情報統合システムＩＳによれば、遊技店に来店する遊技者の傾向を定量的且つ客観的に把握することができる。

定量的且つ客観的なデータの把握により、遊技店は、例えば、射幸心の強

いと考えられる客層の遊技者が、１日のうち、ピーク時に１０人来店することを、データにより定量的且つ客観的に把握することができれば、差数の大きい変動傾向連続期間の出現確率が高い機種の遊技機を１０台導入するというように、ロスをできるだけ抑制した店舗運営を行うことができる。

[0351] 遊技店の管理者は、通常、業界全体の傾向や流行を把握しているものの、自己の遊技店について把握している情報は、多面的に統計されたデータではない。そのため、例えば、新機種の導入の要否、新機種の導入台数、遊技機の撤去のタイミング、遊技機の機種ごとの台数の調整、設定値の分布の設定等を決定する際、一面的、定性的又は感覚的な情報に頼らざるを得ない。そのような状況では、業界全体の流れや流行を把握していることが却ってマイナスに作用することもある。例えば、遊技機業界で非常に人気があり、一世を風靡するような優良機として評価されているシリーズの続編機種の遊技機が登場する場合、売上が伸び悩んでいる遊技店であれば、新機種の大量導入により、売り上げ回復を目指したいところである。しかし、来店する遊技者の地域属性（立地条件）によっては、一般的に優良機と称されている機種を大量導入することによって、却って空席の数が増えてしまうこともある。本発明は、そのような可能性をできるだけ排除するために、定量的且つ客観的なデータを集計・提供するものである。

[0352] （遊技者同一性判定）

上述したように、遊技者の分析を行うことで、定量的且つ客観的なデータの集計・提供することが可能になるが、遊技者によっては、自己の情報が遊技店に知られることを望まない場合がある。自己の情報が遊技店に知られることを望まない遊技者は、会員登録を行わない場合があり、そのような遊技者は、会員カードを使用しない又は会員カードを所持していないことが多い。そのような状況下において、遊技者が所持するカードのみによって遊技者の識別を行うこととすると、厳密な意味で正確なデータを収集できない場合が生じる。本発明では、そのような事態の発生を防止するため、少なくとも遊技者が変更されたことを識別するようにする。

[0353] 図１００は、図１に示した遊技機ユニット１とホールコンサーバ６０とによって実行される遊技者同一性判定処理（１）を示すフローチャートである。

ここで、パチンコ遊技装置１０の制御部１１には、撮影手段としてのＣＣＤカメラ（図示せず）が接続されており、ＣＣＤカメラは、制御部１１との間で、双方向でデータ通信を行うことが可能であり、制御部１１からの指示によって動作するように構成されている。なお、ここでは、遊技機ユニット１が、パチンコ遊技装置１０を備える場合について説明するが、本発明は、この例に限定されず、例えば、パチスロ遊技装置、スロットマシン等を挙げることができる。撮影手段としてのＣＣＤカメラは、遊技者識別情報読取手段として機能する。

[0354] まず、パチンコ遊技装置１０の制御部１１（サブ制御部１１ｂ）は、所定のタイミングになったか否かを判断する（ステップＳ１０３１）。所定のタイミングとしては、例えば、所定期間（例えば、１０分）が経過するごとのタイミング、遊技におけるイベント（入賞、ボーナスゲーム発生等）が発生するタイミング等を挙げることができる。

[0355] 所定のタイミングではない場合、ステップＳ１０３１に処理を戻す一方、所定のタイミングである場合には、制御部１１は、ＣＣＤカメラを制御し、遊技者を撮影する（ステップＳ１０３２）。

[0356] 次に、制御部１１は、ステップＳ１０３２により得られた顔データを、遊技機ユニット識別情報とともに、ホールコンサーバ６０に送信し（ステップＳ１０３３）、処理をステップＳ１０３１に戻す。

[0357] なお、ステップＳ１０３２により得られたデータに顔データが含まれているか否かを、パチンコ遊技装置１０で判断し、顔データが含まれていない場合には、送信を行わないこととしてもよい。また、ステップＳ１０３２の処理を行う前に、ＣＣＤカメラの視野内に遊技者の顔が存在するか否かを、ＣＣＤカメラのスタンバイ状態の取得データから判断し、遊技者の顔が存在しない場合には、撮影を行わないこととしてもよい。

[0358] 一方、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１から受信した顔データを、ハードディスク６５において、同一の遊技機ユニット識別情報に関連付けられて記憶された過去の顔データと対比する（ステップＳ１０４１）。このような顔データの対比技術は、従来公知の技術を採用することができる。

[0359] 次に、ステップＳ１０４１における対比の結果に基づいて、制御部６２は、遊技者が同一であるか否かを判断する（ステップＳ１０４２）。遊技者が同一であると判断された場合、遊技者が継続して遊技を行っていることになる。この場合、処理をステップＳ１０４１に戻す。ステップＳ１０４１～Ｓ１０４２の処理を実行するとき、制御部６２は、遊技者同一性判定手段として機能する。

[0360] 一方、ステップＳ１０４２において、遊技者が同一ではないと判断した場合、制御部６２は、遊技機ユニット１から受信した新しい顔データを、遊技機ユニット識別情報に関連付けて記憶する（ステップＳ１０４３）。これにより、その遊技機ユニット１で遊技を行う遊技者が、新しい顔データに係る遊技者であると、遊技情報統合システムＩＳに認識されたことになる。

[0361] 次に、制御部６２は、新しい顔データを、ハードディスク６５のデータベース内の顔データ群と対比する（ステップＳ１０４４）。ここでの顔データの対比技術についても、従来公知の技術を採用することができる。

[0362] 次に、ステップＳ１０４４における対比の結果に基づいて、制御部６２は、新しい顔データと同じ遊技者に係る顔データがハードディスク６５内のデータベースに存在するか否かを判断する（ステップ１０４５）。

[0363] ステップＳ１０４５において、同一の遊技者に係る顔データがハードディスク６５内に無いと判断した場合、制御部６２は、その顔データに、新たな遊技者識別情報を付して、ハードディスク６５内のデータベースに格納する（ステップＳ１０４６）。これにより、ステップＳ１０４１において受信した顔データに係る遊技者に遊技者識別情報が付与されたことになる。その後、処理をステップＳ１０４１に移す。

[0364] ステップＳ１０４５において、同一の遊技者に係る顔データがハードディスク６５内にあると判断した場合、制御部６２は、その顔データに、同一の遊技者に係る顔データに付されている遊技者識別情報と同じ遊技者識別情報を付して、ハードディスク６５内のデータベースに格納する（ステップＳ１０４７）。これにより、ステップＳ１０４１において受信した顔データのサンプルが追加されたことになる。その後、処理をステップＳ１０４１に移す。

[0365] 上述したように、図１００に示す処理では、顔データに遊技者識別情報を付すことにより、遊技者の顔（顔データ）を遊技者識別情報と同様に取り扱うこととし、これにより、会員登録を行っていない遊技者であっても、遊技の開始及び終了を把握できるようにする。

[0366] 本発明における遊技者同一性判断処理は、図１００に示した例に限定されず、例えば、図１０１に示す処理であってもよい。

図１０１は、図１に示したホールコンサーバ６０において実行される遊技者同一性判定処理（２）を示すフローチャートである。

[0367] まず、ホールコンサーバ６０の制御部６２は、遊技機ユニット１から、遊技機ユニット識別情報を付されたボーナス終了データを受信したか否かを判断する（ステップＳ１０５１）。ボーナス終了データは、遊技機ユニット１（パチンコ遊技装置１０）から、ボーナスゲームの終了時又はボーナス後非通常遊技状態の終了時に、遊技機ユニット１の遊技機ユニット識別情報とともに出力されるデータである。ボーナスゲーム終了データが出力された後に、遊技機ユニット１では、通常遊技状態が開始される。

[0368] ステップＳ１０５１において、ボーナス終了データを受信したと判断した場合、制御部６２は、メモリ６４において、遊技機ユニット識別情報に対応付けてタイマをセットする（ステップＳ１０５２）。このタイマは、例えば、ＣＰＵ６３のクロック等に応じてカウントアップされる。

[0369] ステップＳ１０５１において、ボーナス終了ゲームを受信していないと判断した場合、又はステップＳ１０５２の処理を実行した場合、遊技機ユニッ

ト１から、遊技機ユニット識別情報を付された交換データを受信したか否かを判断する（ステップＳ１０５３）。交換データは、遊技機ユニット１（サンド装置２０）から、遊技媒体の交換が行われた時に、遊技機ユニット１の遊技機ユニット識別情報とともに出力されるデータである。遊技媒体の交換が行われた場合、遊技が継続されることが予想される。

[0370] ステップＳ１０５３において、交換データを受信したと判断した場合、制御部６２は、メモリ６４にセットされたタイマをクリアする（ステップＳ１０５４）。ステップＳ１０５３において、交換データを受信しなかったと判断した場合、又はステップＳ１０５４の処理を実行した場合、制御部６２は、メモリ６４のタイマが所定時間に達したか否かを判断する（ステップＳ１０５５）。

[0371] タイマが所定時間に達した場合、遊技機ユニット１では、遊技媒体の交換が行われることなく、所定期間にわたって、通常遊技状態が継続したことになるので、遊技者が遊技を終了した可能性が高い。そこで、制御部６２は、遊技機ユニット識別情報に対応付けられた遊技者識別情報を、新たな遊技者識別情報に置換する（ステップＳ１０５６）。

[0372] ステップＳ１０５５において、タイマが所定時間に達していないと判断した場合、又はステップＳ１０５６の処理を実行した場合、制御部６２は、遊技機ユニット１から、遊技機ユニット識別情報を付されたボーナス開始データを受信したか否かを判断する（ステップＳ１０５７）。ボーナス開始データは、遊技機ユニット１（パチンコ遊技装置１０）から、ボーナスゲームの開始時に、遊技機ユニット１の遊技機ユニット識別情報とともに出力されるデータである。

[0373] ステップＳ１０５７において、ボーナス開始データを受信したと判断した場合、通常遊技状態が終了したことになるので、制御部６２は、メモリ６４のタイマをクリアする（ステップＳ１０５８）。ステップＳ１０５７において、ボーナス開始データを受信していないと判断した場合、又はステップＳ１０５８の処理を実行した場合、本処理を終了する。

[0374] 上述したように、図１０１に示した処理では、通常遊技状態において、遊技媒体の交換が所定時間にわたって行われなかった場合に、遊技者が変わったと判断する。本発明は、図１０１に示した処理のほかに、例えば、図１０２に示す処理を採用することができる。

[0375] 図１０２は、図１に示したホールコンサーバ６０において実行される遊技者同一性判定処理（３）を示すフローチャートである。なお、図１０２に示す処理を行う場合、遊技情報統合システムＩＳが備える遊技機ユニット１は、パチンコ遊技装置１０にかえて、パチスロ遊技装置（図示せず）を備える。

[0376] 図１０２に示す処理では、まず、制御部６２が、遊技機ユニット１から、遊技機ユニット識別情報を付されたクレジット開始信号を受信したか否かを判断する（ステップＳ１０６１）。クレジット開始信号は、遊技機ユニット１（パチスロ遊技装置）においてクレジットが開始された際に出力される信号である。通常、遊技者がパチスロ遊技装置において遊技を行う際には、パチスロ遊技装置にコインを投入してクレジットとし、その後、ゲームを終了するまで、クレジットが０にならないように適宜コインを補充して遊技を継続するので、クレジットが０から増加した場合、遊技が開始されたと判断することができる。

[0377] ステップＳ１０６１において、クレジット開始信号を受信していないと判断した場合、ステップＳ１０６１に処理を戻す。その一方で、ステップＳ１０６１において、クレジット開始信号を受信したと判断したと判断した場合には、制御部６２は、遊技機ユニット識別情報に対応付けられた遊技者識別情報を、新たな遊技者識別情報に置換し（ステップＳ１０６２）、本処理を終了する。

[0378] 以上、本実施形態では、遊技機ユニット１が、パチンコ遊技装置１０とサンド装置２０と個別計数装置３０とを備える場合について説明したが、本発明は、この例に限定されない。遊技機ユニットは、パチスロ遊技装置とメダル貸出機とを備えるものであってもよい。また、遊技機ユニットは、ゲーミ

ングマシンであってもよい。

[0379] （変形例）

また、本発明では、以下の構成を採用することができる。以下の構成は、本実施形態に追加することができる。

（３－１） 遊技情報統合システムであって、

前記遊技情報統合システムは、

複数の遊技機ユニットと、

各遊技機ユニットと通信可能に接続されたサーバと

を備え、

前記遊技機ユニットは、

遊技者識別情報の読取が可能であり、読み取った遊技者識別情報を出力する遊技者識別情報読取手段と、

遊技媒体の消費数に関する消費数データを出力する消費数データ出力手段と、

遊技媒体の払出数に関する払出数データを出力する払出数データ出力手段とを備え、

遊技機ユニットごとに個別に遊技機ユニット識別情報を割り当てられており、

前記サーバは、

前記遊技者識別情報、前記消費数データ、前記払出数データ及びこれらの受信時間を示す受信時間データ、並びに前記遊技機ユニット識別情報を互いに対応付けて記憶するデータ記憶手段と、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と

を備え、

前記分析処理手段は、処理（Ａ）～（Ｃ）を行うように構成されており、

前記処理（Ａ）は、前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、少なくとも（ａ）～（ｄ）に関するデータを生成する処理であり、

（ａ）　前記遊技機ユニットでの各遊技者の１回あたりの遊技期間

（ｂ）　前記遊技期間における当該遊技者の収支の経時変化

（ｃ）　前記遊技機ユニットの稼働時間

（ｄ）　前記遊技機ユニットによる店舗側の利益

前記処理（Ｂ）は、少なくとも前記（ａ）及び前記（ｂ）に関するデータに基づいて、遊技機ユニットに対する遊技者の満足度を算出する処理であり、前記遊技者の満足度は、条件（Ｉ）及び（ＩＩ）を満たす変数であり、

（Ｉ）　前記遊技期間が長いほど、前記遊技者の満足度は高く、

（ＩＩ）　前記遊技期間の後半における遊技者の収支は、前記遊技期間の前半における遊技者の収支より、前記遊技者の満足度に対して大きな影響を与え、

前記処理（Ｃ）は、少なくとも前記（ｃ）及び前記（ｄ）に関するデータに基づいて、遊技機ユニットに対する店舗側の満足度を算出する処理であり、前記店舗側の満足度は、条件（ｉ）及び（ｉｉ）を満たす変数であり、

（ｉ）　前記稼働時間が長いほど、前記店舗側の満足度は高く、

（ｉｉ）　前記店舗側の利益が大きいほど、前記店舗側の満足度は高い。

[0380] 収支の関係のみでみれば、遊技者の利益が大きくなるほど、店舗側の損失が大きくなり、遊技者の損失が大きくなるほど、店舗側の利益が大きくなる。従って、単純に収支のみによって満足度が決定されると仮定すれば、遊技者の満足度が高くなるほど、店舗側の満足度が低くなり、遊技者の満足度が低くなるほど、店舗側の満足度が高くなる。換言すれば、遊技者の満足度と店舗側の満足度とは、トレードオフの関係になる。これは、従来から常識的に存在すると考えられていた関係である。

[0381] ところが、実際には、遊技者の満足度と店舗側の満足度との関係は、トレードオフの関係にならず、他の要素による影響を受ける。例えば、遊技者のなかには、長時間にわたって遊ぶことができれば多少の損失が出ていても満足できる遊技者もいる。逆に、遊技期間の前半に大きな利益を得たが、遊技

期間の後半にその利益を殆ど失ってしまった場合、損失が出ていなくても、遊技者は満足感を得ることができないことがある。すなわち、遊技者の満足度は、収支のみによって決定されるものではない。本発明では、上述したトレードオフ以外の要素を客観的に評価し、遊技者の満足度と店舗側の満足度との関係をより現実に即した形で提供する。

[0382] そのために、本発明では、遊技者がプレーを止めるタイミングに着目している。即ち、遊技者が遊技を止めるタイミングは、１．所持金が無くなった、２．大きく勝った（ボーナスが出た）、３．遊技機が面白くない、の３パターンであり、本発明では、遊技者が遊技を開始してから遊技を止めるまでの傾向を、情報を統合して一元収集することにより、このパターンを客観的に且つ論理的に分析し、経営の安定化に活用する点にある。これにより、遊技店が短期的利益に執着することに歯止めを掛け、遊技店が長期的に安定的な収益を得つつ、固定客が長期間にわたって遊技を楽しむことができる環境を提供する。固定客の増加は、遊技店の長期的な安定経営に資するのみならず、将来的に不安視されている遊技市場規模の縮小に対する突破口として、本分野において極めて重要な課題に位置付けられている。

[0383] 本発明は、この課題に対し、遊技店内の各機器（例えば、遊技機ユニットや各種サーバ等）から統合的な情報の収集を行い、これらの情報に基づいて、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析という３つの視点からの分析を行い、これらの分析結果を統合的に用いて、遊技店の現状の営業戦略の是非の判定及び将来の営業戦略の立案にとって有用な情報を提供し、固定客の増加を図る。

そこで、本発明では、「客」分析、「機械」分析及び「営業」分析の結果として、遊技者の満足度と店舗側の満足度とを算出し、満足度を可視化する。これにより、従来から常識的に存在すると考えられていた遊技者の満足度と店舗側の満足度との間のトレードオフの関係を覆し、遊技者の満足度と店舗側の満足度との両方の向上を図るための情報を提供する。

なお、データの受信時間に関する受信時間データは、データの受信時間自

体を示すものに限定されず、例えば、データの受信時間帯を示すものを含む。更に、データの受信時間に関する受信時間データは、遊技機ユニットからの送信時間自体を示すものであってもよく、遊技機ユニットからの送信時間帯を示すものであってもよい。

[0384] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－１－１） （３－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技機ユニットの形式に関する形式データを、遊技機ユニット識別情報に対応付けて記憶する。

（３－１－２） （３－１）の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、さらに、遊技機ユニットの機種に関する機種データを、遊技機ユニット識別情報に対応付けて記憶する。

（３－１－３） （３－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

遊技回数に関する遊技回数データを出力する遊技回数データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記遊技回数データ出力手段から出力される遊技回数データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

（３－１－４） （３－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

特賞回数に関する特賞回数データを出力する特賞回数データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記特賞回数データ出力手段から出力される特賞回数データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶する。

[0385] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－２） （３－１）の遊技情報統合システムであって、

前記遊技期間は、１つ又は複数の変動傾向連続期間を含み、

前記変動傾向連続期間は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間であり、且つ期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上となる条件を満たし、

前記条件（ＩＩ）は、前記遊技期間に含まれる変動傾向連続期間のうち、後に発生した変動傾向連続期間における収支ほど、前記遊技者の満足度に対して与える影響が大きいことである。

[0386] （３－２）の構成によれば、従来、各遊技者の感覚的且つ定性的な満足の程度を、より現実に即した形で数値化（可視化）することができる。

従来から、例えば、遊技者が互いに自己の遊技の結果を話し合うときには、「ボーナスが１時間発生しなかった」、「ボーナスが３０分続いた」というように、変動傾向連続期間の有無又はその発生タイミング等により自己の遊技の特徴を表現することが多い。なぜなら、遊技者は、意識して又は無意識のうち、変動傾向連続期間が遊技機の特性を表す有効な指標であり、変動傾向連続期間によって自己の気持ち（満足又は不満足）を比較的容易に表現できると理解しているからである。特に、後に発生した変動傾向連続期間（遊技終了に近い時期に発生した変動傾向連続期間）の傾向が遊技者の満足度に及ぼす影響が大きい。

例えば、遊技者のなかには、収支の上限値又は下限値を決めている遊技者が少なくない。この場合、遊技期間の後半では、その上限値又は下限値に向かう収支の変化が生じていて、その変化の傾向と、変動傾向連続期間の変更傾向が同じになっている可能性が高い。従って、遊技期間の後半における変動傾向連続期間の変動傾向は、遊技者が自分で決めていた勝ち又は負けを示すことになる。そのような決め事をしていない遊技者であっても、遊技を止めるか否かの判断を行うときには、そのとき（即ち遊技終了に近い時期に発生した変動傾向連続期間）における遊技の結果で判断することが多い。

（３－２）の構成によれば、変動傾向連続期間を用いて遊技者の満足度を算出するので、各遊技者の感覚的且つ定性的な満足の程度を、より現実に即した形で数値化（可視化）することができる。

なお、一連の期間は、時間を単位とする期間であってもよく、ゲーム回数を単位とする期間であってもよい。

[0387] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－３） （３－２）の遊技情報統合システムであって、

前記条件（ＩＩ）は、前記遊技期間に含まれる変動傾向連続期間のうち、最後に発生した変動傾向連続期間と同じ変動傾向を有する変動傾向連続期間の連続発生数が多いほど、前記遊技者の満足度に対して与える影響が大きいことである。

[0388] 遊技期間の最後に、同じ傾向を有する変動傾向連続期間が連続した場合に、その傾向が遊技者の満足度に与える影響が大きい。従って、（３－３）の構成によれば、遊技者の満足度を、より現実に即した形で数値化（可視化）することができる。

[0389] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－４） （３－２）又は（３－３）の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、前記遊技機ユニットで行われる遊技における通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間である。

[0390] （３－４）の構成によれば、通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態（ボーナス後非通常遊技状態）とを合わせた期間が、一連の期間として取り扱われる。

これらの期間は、遊技者が自己の遊技を評価するときに頻繁に用いられる特性であるので、これらの期間を一連の期間として取り扱うことにより、更に遊技者に近い感覚で遊技者の満足度を行うことが可能になる。

[0391] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－５） （３－４）の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間としてのボーナスゲームの終了後、又は前記一連の期間と

してのボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、通常遊技状態に移行し、その通常遊技状態において特定の期間又はゲーム回数を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、この次のボーナスゲームは、前記一連の期間に含まれる。

[0392] ボーナスゲームの終了後、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、特定の期間（例えば、５分）又はゲーム回数（例えば、２０ゲーム）を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、遊技者は、これらの期間を一連の期間であると認識する場合が多い。そこで、（５）の構成では、これらの期間を一連の期間であるとして取り扱うことにより、更に遊技者に近い感覚で遊技者の満足度を行うことが可能になる。

[0393] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－６） （３－２）の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、所定の単位期間ごとの差数が、複数の単位期間にわたって連続して増加又は減少する期間である。

[0394] （３－６）の構成において、所定の単位期間は、時間に基づく期間と、ゲーム回数に基づく期間との両方を含む。単位期間は、遊技情報統合システムとして予め固定されていてもよく、遊技店で任意に設定されることとしてもよい。

[0395] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－７） （３－１）～（３－６）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記分析処理手段は、処理（Ｄ）及び（Ｅ）を行うように構成されており、

前記処理（Ｄ）は、前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、少なくとも（ａ´）及び（ｂ´）に関するデータを生成する処理であり、

（ａ´） 遊技者の来店頻度

（ｂ´） 遊技者の来店１回あたりの消費金額

前記処理（Ｅ）は、少なくとも前記（ａ´）及び前記（ｂ´）に関するデータに基づいて、前記遊技者を少なくとも新規客、定着客、不満客及び離脱客のいずれかのグループに分類する処理であり、

新規客グループは、来店頻度が高く且つ消費金額が少ないグループであり、

定着客グループは、来店頻度が高く且つ消費金額が多いグループであり、

不満客グループは、来店頻度が低く且つ消費金額が多いグループであり、

離脱客グループは、来店頻度が低く且つ消費金額が少ないグループである。

[0396] 本発明者は、遊技店に通う遊技者には、先ず遊技店の「新規客」となり、次第に定着して「定着客」となり、その後、何からのきっかけで「不満客」となり、最終的に「離脱客」となるという、店舗側からみたライフサイクルがあることを見出した。そして、遊技者がそのライフサイクルのどのステージに位置するかによって、遊技者をグループ分けすることが可能であり、そのグループ分けを、（ａ´）来店頻度及び（ｂ´）消費金額に基づいて行うことができることを見出した。

（３－７）の構成によれば、遊技者が店舗側からみたライフサイクルのどのステージに位置しているかを判別することができるので、遊技店は、定着客を増やすための対策立案を行い易い。

[0397] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－８） （３－７）の遊技情報統合システムであって、

前記記憶手段は、前記遊技者識別情報に対応付けて、当該遊技者の所属グループの履歴を示すデータを記憶し、更に顧客ライフサイクル判別用データを記憶し、前記顧客ライフサイクル判別用データでは、遊技者の所属グループの変化のパターンとアドバイスを示すデータとが対応付けられており、

前記分析処理手段は、処理（Ｆ）～（Ｈ）を行うように構成されており、

前記処理（Ｆ）は、前記記憶手段に記憶された当該遊技者の所属グループの履歴を示すデータに基づいて、遊技者の所属グループの変化のパターンを分析する処理であり、

前記処理（Ｇ）は、前記顧客ライフサイクル判別用データに基づいて、前記遊技者の所属グループの変化のパターンに対応するアドバイスを示すデータを抽出する処理であり、

前記処理（Ｈ）は、前記処理（Ｇ）にて抽出されたデータに基づいて、前記遊技者についてのアドバイスを出力する処理である。

[0398] 本発明者は、遊技者がライフサイクルのどのステージからどのステージに移行するかには、幾つかのパターンがあり、そのパターンには、遊技者の遊技店に対する心理が反映されていることを見出した。

（３－８）の構成によれば、遊技者がライフサイクルのどのステージからどのステージに移行しているかを判定することにより、遊技者の遊技店に対する心理を客観的に分析し、定着客を増やすための対策立案に有用なアドバイスを提供することができる。

[0399] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（９） （１）～（８）のいずれか１の遊技情報統合システムであって、

前記分析処理手段は、処理（Ｉ）及び（Ｊ）を行うように構成されており、

前記処理（Ｉ）は、前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、少なくとも（ｃ´）及び（ｄ´）に関するデータを生成する処理であり、

（ｃ´） 遊技機の稼働率

（ｄ´） 遊技機による粗利

前記処理（Ｊ）は、少なくとも前記（ｃ´）及び前記（ｄ´）に関するデータに基づいて、前記遊技者を少なくとも新台、メイン機種、人気低下、不人気のいずれかのグループに分類する処理であり、

新台グループは、稼働率が高く且つ粗利が少ないグループであり、

メイン機種グループは、稼働率が高く且つ粗利が多いグループであり、

人気低下グループは、稼働率が低く且つ粗利が多いグループであり、

不人気グループは、稼働率が低く且つ粗利が少ないグループである。

[0400] 本発明者は、遊技店に設置された遊技機には、先ず「新台」として遊技店に設置され、その後に遊技店の「メイン機種」となり、次第に「人気低下」となり、最終的に「不人気」となるという、遊技者からみたライフサイクルがあることが見出した。そして、遊技機がそのライフサイクルのどのステージに位置するかによって、遊技機をグループ分けすることが可能であり、そのグループ分けを、（ｃ´）稼働率及び（ｄ´）粗利に基づいて行うことができることを見出した。

（３－９）の構成によれば、遊技機が遊技者からみたライフサイクルのどのステージに位置しているかを判別することができるので、遊技店は、「人気低下」及び「不人気」に該当する遊技機を減らすための対策立案を行い易い。

[0401] 本発明は、更に、以下の構成を採用することができる。

（３－１０） （３－９）の遊技情報統合システムであって、

前記記憶手段は、前記遊技機ユニット識別情報に対応付けて、当該遊技機ユニットの所属グループの履歴を示すデータを記憶し、更に遊技機ライフサイクル判定用データを記憶し、前記遊技機ライフサイクル判定用データでは、遊技機の所属グループの変化のパターンとアドバイスを示すデータとが対応付けられており、

前記分析処理手段は、処理（Ｋ）～（Ｍ）を行うように構成されており、

前記処理（Ｋ）は、前記記憶手段に記憶された当該遊技機の所属グループの履歴を示すデータに基づいて、遊技機の所属グループの変化のパターンを分析する処理であり、

前記処理（Ｌ）は、前記遊技機ライフサイクル判別用データに基づいて、前記遊技機の所属グループの変化のパターンに対応するアドバイスを示すデータを抽出する処理であり、

前記処理（Ｍ）は、前記処理（Ｌ）にて抽出されたデータに基づいて、前

記遊技者についてのアドバイスを出力する処理である。

[0402] 本発明者は、遊技機がライフサイクルのどのステージからどのステージに移行するかには、幾つかのパターンがあり、そのパターンには、その遊技機に対する遊技者の心理が反映されていることを見出した。

（３－１０）の構成によれば、遊技者はライフサイクルのどのステージからどのステージに移行しているかを判定することにより、遊技機に対する遊技者の心理を客観的に分析し、人気低下機種や不人気機種を減らすための対策立案に有用なアドバイスを提供することができる。

[0403] 次に、満足度、遊技者ライフサイクル、及び遊技機ライフサイクルについて説明する。

図１０３は、遊技者の満足度と遊技店の満足度との関係を示す図である。

図中、縦軸は、遊技店の満足度を示し、横軸は、遊技者の満足度を示している。図１０３では、遊技者の満足度、及び遊技店の満足度を、偏差値によって表している。遊技者及び遊技店の満足度の平均値は５０である。

この平面に、遊技機に対する遊技店の満足度及び遊技者の満足度を座標とした点（以下、満足度評価点）がプロットされる。星印は、１台の遊技機についての満足度評価点を示す。

従って、図１０３には、１１台の遊技機についての満足度評価点がプロットされている。

[0404] 図１０３に示す平面は、平均値を基準として４つのエリアに分類される。

エリアＡは、遊技店の満足度が高く、且つ遊技者の満足度が低いエリアである。

エリアＢは、遊技店の満足度が高く、且つ遊技者の満足度も高いエリアである。

エリアＣは、遊技店の満足度が低く、且つ遊技者の満足度が高いエリアである。

エリアＤは、遊技店の満足度が低く、且つ遊技者の満足度が低いエリアである。

[0405] 上述したように、従来から常識的に存在すると考えられていた遊技者の満足度と店舗側の満足度との関係によれば、遊技者の満足度と遊技店の満足度とは、収支によって決まり、トレードオフの関係になる。

これに対して、本発明では、遊技者の満足度と遊技店の満足度について、より現実に即した分析を行う。本願発明において満足度の分析に用いられる要素は、少なくとも以下の４つである。

（ａ） 遊技機ユニットでの各遊技者の１回あたりの遊技期間

（ｂ） 遊技期間における当該遊技者の収支の経時変化

（ｃ） 遊技機ユニットの稼働時間

（ｄ） 遊技機ユニットによる店舗側の利益

遊技者の満足度の分析には、（ａ）及び（ｂ）を用いる。遊技店の満足度の分析には、（ｃ）及び（ｄ）を用いる。

[0406] （ａ）遊技機ユニットでの各遊技者の１回あたりの遊技期間

遊技機ユニットでの遊技期間が長い場合、遊技者がその遊技機での遊技を楽しんでいる可能性が高い。面白くなければ、別の遊技機で遊技を行う可能性が高いからである。つまり、遊技者に多少の損失が発生していたとしても、他の遊技機に移動していないので、現在の遊技機に満足していると考えられる。従って、本発明では、（ａ）に関するデータを、遊技者の満足度の算出に用いる。

[0407] （ｂ）遊技期間における当該遊技者の収支の経時変化

収支の額自体は、上述したトレードオフの関係が示すように、遊技者の満足度に影響を与える。ただし、本発明では、遊技期間の後半の収支が、遊技期間の前半の収支よりも、遊技者の満足度に対して大きな影響を与えるように、収支の額に対して重み付けを行った上で、遊技者の満足度の算出を行う。

本発明では、遊技者がプレーを止めるタイミングに着目している。即ち、遊技者が遊技を止めるタイミングは、１．所持金がなくなった、２．大きく勝った（ボーナスが出た）、３．遊技機が面白くない、の３パターンである

。

１．所持金がなくなるということは、少なくとも遊技期間の後半において損失が出ていた可能性が高く、遊技機に満足していなかった可能性がある。勿論、遊技時間が長ければ、所持金がなくなっても、遊技機に満足していた可能性もある。従って、本発明では、（ｂ）だけではなく、（ａ）も用いて、遊技者の満足度の算出を行う。

２．大きく勝ったということは、少なくとも遊技期間の後半において利益が出ていた可能性が高く、遊技機に満足していた可能性が高い。

３．遊技機が面白くないということは、少なくとも遊技機の後半において利益が出ていなかった可能性が高く、遊技機に満足していなかった可能性がある。

[0408] 上述した重み付けの方法としては、特に限定されず、例えば、以下の方法を用いることができる。

[0409] （重み付けの方法１）

遊技期間に含まれる変動傾向連続期間のうち、後に発生した変動傾向連続期間における収支ほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きい。

一般的に、遊技期間における最後の変動傾向連続期間の収支と、最後の１回前の変動傾向連続期間の収支との絶対値が同じであっても、最後の１回前の変動傾向連続期間の収支が正であり、最後の変動傾向連続期間の収支が負であれば、遊技者は損をしたと感じ易い。逆に、最後の１回前の変動傾向連続期間の収支が負であり、最後の変動傾向連続期間の収支が正であれば、遊技者は得をした（損をしなかった）と感じ易い。

そこで、遊技期間に含まれる変動傾向連続期間のうち、後に発生した変動傾向連続期間における収支ほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きいこととし、データに重み付けを行うことにより、より現実に即した遊技者の満足度を算出することができる。

[0410] （重み付けの方法２）

最後に発生した変動傾向連続期間と同じ変動傾向を有する変動傾向連続期

間の連続発生数が多いほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きい。

変動傾向連続期間の収支が１／２の確率で正又は負となるとすれば、収支が正又は負の変動傾向連続期間がＮ回連続して発生する確率は、$(1/2)^N$となる。同じ変動傾向を有する変動傾向連続期間の発生は希少である。従って、連続発生数が多いほど、遊技者に与える心理的なインパクトが大きくなる。

そこで、最後に発生した変動傾向連続期間と同じ変動傾向を有する変動傾向連続期間の連続発生数が多いほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きいこととし、データに重み付けを行うことにより、より現実に即した遊技者の満足度を算出することができる。

[0411] （重み付けの方法３）

遊技期間における最後の変動傾向連続期間の収支の絶対値が大きいほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きい。

遊技者は遊技を止めようと考えて遊技を止める。すなわち、最後の変動傾向連続期間が遊技者に遊技を止める決心をさせている可能性は高く、最後の変動傾向連続期間の収支が遊技者の心理に与えるインパクトは大きい。

そこで、遊技期間における最後の変動傾向連続期間の収支の絶対値が大きいほど、遊技者の満足度に対して与える影響が大きいこととし、データに重み付けを行うことにより、より現実に即した遊技者の満足度を算出することができる。収支が正である場合には、遊技者の満足度に対して正の影響を与える。収支が負である場合、遊技者の満足度に対して負の影響を与える。

[0412] （ｃ）遊技機ユニットの稼働時間

遊技機ユニットの稼働時間が長い場合、その遊技機ユニットは、利益の大小に係らず、集客に貢献している可能性が高い。従って、本発明では、（ｃ）に関するデータを、遊技店の満足度の算出に用いる。

[0413] （ｄ）遊技機ユニットによる店舗側の利益

店舗側の利益自体は、上述したトレードオフの関係が示すように、遊技店の満足度に影響を与えるので、本発明では、（ｄ）に関するデータを、遊技

店の満足度の算出に用いる。

[0414] 図１０３は、（ａ）～（ｄ）に関するデータを用いて、遊技者と遊技店との満足度を算出した結果の一例である。多くの満足度評価点が、エリアＡ及びエリアＣに偏在している。エリアＳｃは、上述したトレードオフの関係に従っている遊技機ユニットの満足度評価点が位置し易い領域である。しかし、１台の遊技機ユニットの満足度評価点は、エリアＳｃに位置せず、エリアＳｐに位置している。エリアＳｐは、遊技者と遊技店との満足度が高い領域である。

[0415] このように、本発明によれば、（ａ）～（ｄ）に関するデータに基づいて、遊技者と遊技店との満足度の算出を行うことにより、上述したトレードオフの関係から外れ、遊技者と遊技店との満足度が高い遊技機ユニットを抽出することができる。

本発明によれば、例えば、以下のようにして、遊技店における遊技機ユニットの設置バランスを改善することができる。

[0416] 図１０４（ａ）は、遊技店における改善前の満足度評価点の分布を示している。

黒丸印、×印、黒三角印、星印は、それぞれ遊技機ユニットの機種を示している。図１０４（ａ）によれば、相対的にみて、黒丸印の遊技機ユニットでは、遊技者と遊技店の満足度が高い。×印の遊技機ユニットでは、遊技店の満足度が低い。黒三角印の遊技機ユニットでは、遊技者の満足度が低い。

[0417] ×印の遊技機ユニットと、黒三角印の遊技機ユニットとについては、改善の余地があるので、この遊技店では、×印の遊技機ユニットと、黒三角印の遊技機ユニットとを撤去した。それらの遊技機ユニットのかわりに、白四角印の遊技機ユニットと、黒四角印の遊技機ユニットとを導入した。

[0418] 図１０４（ｂ）は、遊技店における改善後の満足度評価点の分布を示している。

新たに導入した白四角印の遊技機ユニット及び黒四角印の遊技機ユニットについての遊技者及び遊技店の満足度は、以前設置されていた遊技機ユニッ

トより高くなっている。全体的に見て、図１０４（ｂ）における満足度評価点は、図１０４（ａ）における満足度評価点より右上に位置している。

このように、本発明では、例えば、満足度の低い機種の遊技機ユニットを別の機種の遊技機ユニットに入れ換えることにより、店舗全体として、遊技者及び遊技店の満足度の高い遊技機ユニットを増やすことができる。改善策は、この例に限定されない。他の改善策としては、例えば、割数や設定値の変更、機種ごとの設置台数の変更等を挙げることができる。

[0419] 図１０５は、遊技者のライフサイクルとそのパターンを示す図である。

図中、縦軸は、遊技者の来店頻度を示し、横軸は、遊技者の来店１回あたりの消費金額を示している。図１０５では、遊技者の来店頻度、及び遊技者の来店１回あたりの消費金額を、偏差値によって表している。遊技者の来店頻度、及び遊技者の来店１回あたりの消費金額の平均値は５０である。

この平面に、遊技者の来店頻度と来店１回あたりの消費金額とを座標とした点（遊技者ライフサイクル評価点）をプロットする。

[0420] 図１０５に示す平面は、平均値を基準として４つのグループに分類される。

グループＡは、新規客のグループを示す。一般的に、新規客には、来店頻度が高く且つ消費金額が少ない傾向がある。

グループＢは、定着客のグループを示す。一般的に、定着客には、来店頻度が高く且つ消費金額も多い傾向がある。

グループＣは、不満客のグループを示す。一般的に、不満客には、来店頻度が低く且つ消費金額が多い傾向がある。

グループＤは、離脱客のグループを示す。一般的に、離脱客には、来店頻度が低く且つ消費金額も少ない傾向がある。

[0421] 本実施形態では、遊技者ごとに、（ａ´）来店頻度、及び（ｂ´）来店１回あたりの消費金額に関するデータに基づいて、遊技者ライフサイクル評価点をプロットし、これにより、遊技者の所属グループを判定する。更に、本実施形態では、遊技者ライフサイクル評価点を経時的にプロットすることに

より、遊技者ライフサイクル評価点の軌跡を示す。これにより、遊技者の所属グループの変化を判別する。

遊技者の所属グループの変化のパターンには、例えば、図１０５に示すパターン１～４がある。

パターン１は、来店頻度が高いが、消費金額が次第に低下していくパターンである。パターン１の場合、顧客の心理として、遊技機ユニットの機種の魅力の低下が想定される。

パターン２は、消費金額が多いが、来店頻度が低下していくパターンである。パターン２の場合、顧客の心理として、他遊技店への流出が想定される。

パターン３は、消費金額と来店頻度とがともに低下していくパターンである。パターン３の場合、顧客の心理として、遊技店に対する信頼の低下が想定される。

パターン４は、消費金額が少なく、来店頻度が低下していくパターンである。パターン４の場合、顧客の心理として、遊技店の魅力の低下が想定される。

[0422] 本実施形態では、各パターンに対応付けて、アドバイスを示すデータが対応付けられている。遊技者の所属グループの変化のパターンを判別し、そのパターンに対応付けられたアドバイスを示すデータを抽出し、そのデータに基づいて、アドバイスを示す画像を表示する。

アドバイスとしては、例えば、以下の例が挙げられる。

パターン１に対応付けられたアドバイスとしては、遊技機ユニットの機種の魅力を向上させるための遊技機ユニットの入れ替え又は配置数の変更等が挙げられる。

パターン２に対応付けられたアドバイスとしては、遊技店への集客を強めるためのイベントの開催等が挙げられる。

パターン３に対応付けられたアドバイスとしては、遊技店への信頼を回復するための割数の設定変更等が挙げられる。

パターン４に対応付けられたアドバイスとしては、遊技店の魅力を高めるための遊技機ユニットの入れ替え又は配置数の変更、イベントの開催、割数の設定変更等が挙げられる。

[0423] 図１０６（ａ）、（ｂ）は、遊技者のライフサイクルの変移を示す図である。図中における白丸付きの矢印は、遊技者ライフサイクル評価点の変移履歴を示している。

図１０６（ａ）では、グループＡに所属する３人の遊技者群がグループＢに移動している。グループＢに所属する９人の遊技者群がグループＣに移動している。グループＣに所属する２人の遊技者群がグループＤに移動している。９人の遊技者群の移動は、パターン２に該当している。そこで、本実施形態では、アドバイスとして、遊技店への集客を強めるためのイベントの開催が表示される。

[0424] 図１０６（ｂ）は、アドバイスに基づいた措置を取った後の遊技者のライフサイクルの変移を示している。図１０６（ｂ）では、全遊技者群がグループＢに向かって移動している。これにより、アドバイスに基づいた措置が功を奏したことが分かる。

[0425] 図１０７は、遊技機のライフサイクルとそのパターンを示す図である。

図中、縦軸は、遊技機の稼働率を示し、横軸は、遊技機による粗利を示している。図１０７では、遊技機の稼働率、及び遊技機による粗利を、偏差値によって表している。遊技機の稼働率、及び遊技機による粗利の平均値は５０である。

この平面に、遊技機の稼働率と粗利との座標とした点（遊技機ライフサイクル評価点）をプロットする。

[0426] 図１０７に示す平面は、平均値を基準として４つのグループに分類される。

グループＡは、新台のグループを示す。一般的に、新台には、稼働率が高く且つ粗利が低い傾向がある。

グループＢは、メイン機種のグループを示す。一般的に、メイン機種には

、稼働率が高く且つ粗利が高い傾向がある。

グループＣは、人気低下のグループを示す。一般的に、人気低下の機種には、稼働率が低く且つ粗利が高い傾向がある。

グループＤは、不人気のグループを示す。一般的に、不人気の機種には、稼働率が低く且つ粗利が低い傾向がある。

[0427] 本実施形態では、遊技機ごとに、（ｃ´）稼働率、及び（ｄ´）粗利に関するデータに基づいて、遊技機ライフサイクル評価点をプロットし、これにより、遊技機の所属グループを判定する。更に、本実施形態では、遊技機ライフサイクル評価点を経時的にプロットすることにより、遊技機ライフサイクル評価点の軌跡を示す。これにより、遊技機の所属グループの変化を判別する。

遊技機の所属グループの変化のパターンには、例えば、図１０７に示すパターン１～５がある。

パターン１は、稼働率は高く維持されているが、粗利が低下していくパターンである。

パターン２は、粗利は維持されているが、稼働率が低下していくパターンである。

パターン３は、稼働率が低く推移しており、粗利が低下していくパターンである。

パターン４は、稼働率が低下し、且つ粗利が上昇していくパターンである。

パターン５は、粗利が低く推移しており、稼働率が低下していくパターンである。

[0428] 本実施形態では、各パターンに対応付けて、アドバイスを示すデータが対応付けられている。遊技者の所属グループの変化のパターンを判別し、そのパターンに対応付けられたアドバイスを示すデータを抽出し、そのデータに基づいて、アドバイスを示す画像を表示する。

アドバイスとしては、例えば、以下の例が挙げられる。

パターン１に対応付けられたアドバイスとしては、割数の見直し等が挙げられる。

パターン２に対応付けられたアドバイスとしては、割数の見直し等が挙げられる。

パターン３に対応付けられたアドバイスとしては、機械撤去の検討等が挙げられる。

パターン４に対応付けられたアドバイスとしては、割数の見直し等が挙げられる。

パターン５に対応付けられたアドバイスとしては、機械撤去の検討等が挙げられる。

[0429] 図１０８（ａ）、（ｂ）は、遊技機のライフサイクルの変移を示す図である。図中における印の付いた矢印は、遊技機ライフサイクル評価点の変移履歴を示している。印の種類は、遊技機ユニットの機種に対応している。

図１０８（ａ）では、８個の黒丸印の遊技機ライフサイクル評価点がグループＢに所属している。９個の×印の遊技機ライフサイクル評価点がグループＢからグループＤに移動している。８個の星印の遊技機ライフサイクル評価点がグループＢからグループＣに移動している。５個の黒三角印の遊技機ライフサイクル評価点がグループＣからグループＤに移動している。

星印の遊技機ライフサイクル評価点の移動は、パターン２に該当する。黒三角印の遊技機ライフサイクル評価点の移動は、パターン３に該当する。そこで、本実施形態では、アドバイスとして、割数の見直しと機械撤去の検討が表示される。

[0430] 図１０８（ｂ）は、アドバイスに基づいた措置を取った後の遊技者のライフサイクルの変移を示している。黒三角印の遊技機ユニットと×印の遊技機ユニットとの撤去が行われ、新たに、白四角印の遊技機ユニットと、黒四角印の遊技機ユニットとが導入されている。白四角印、黒四角印及び黒丸印の遊技機ユニットは、グループＢに位置し、星印の遊技機ユニットは、グループＢに向かって移動している。これにより、アドバイスに基づいた措置が功

を奏したことが分かる。

[0431] 以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

[0432] また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判定し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を充分に参酌して解釈されることが望まれる。

[0433] 上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、１の結果を導き出すために用いられる各ステップは、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各ステップでは、電気的又は磁気的な信号の送受信、記録等が行われる。各ステップにおける処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用

語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各ステップにおける処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各ステップを行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

符号の説明

[0434] ＩＳ　遊技情報統合システム

１　遊技機ユニット

１０　パチンコ遊技装置

２０　サンド装置

３０　個別計数装置

４０　従業員管理サーバ

４１　携帯端末機

５０　ＩＣカードサーバ

６０　ホールコンサーバ

７０　会員管理サーバ

８０　ＰＯＳサーバ

９０　ナンバーランプディスプレイサーバ

９１　遊技機毎遊技情報表示装置（ディスプレイ）

請求の範囲

[請求項1] 遊技情報統合システムであって、

前記遊技情報統合システムは、

複数の遊技機ユニットと、

各遊技機ユニットと通信可能に接続されたサーバと

を備え、

前記遊技機ユニットは、

遊技者識別情報の読取が可能であり、読み取った遊技者識別情報を出力する遊技者識別情報読取手段と、

遊技媒体の消費数に関する消費数データを出力する消費数データ出力手段と、

遊技媒体の払出数に関する払出数データを出力する払出数データ出力手段と

を備え、

遊技機ユニットごとに個別に遊技機ユニット識別情報を割り当てられており、

前記サーバは、

前記消費数データ出力手段から出力される消費数データと前記払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶するデータ記憶手段を備える。

[請求項2] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と、

安定度の判断基準が設定された比較テーブルと、

前記データの分析の結果を示す分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位あたりの安定度を判定する安定度判定手

段と

を備える。

[請求項3] 請求項２に記載の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記分析処理手段による分析の結果を示す分析結果データ及び／又は前記安定度判定手段に判定された安定度に基づいて、所定の基準単位あたりの目標割数を算出する目標割数算出手段

を備える。

[請求項4] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記遊技機ユニットは、さらに、

遊技媒体の貸出のために使用された金額に関する使用金額データを出力する使用金額データ出力手段

を備え、

前記データ記憶手段は、さらに、前記使用金額データ出力手段から出力される使用金額データを、データの受信時間に関する受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて記憶し、

前記サーバは、さらに、

１つの遊技者識別情報に対応付けて前記データ記憶手段に記憶されたデータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者についての所定の基準単位あたりの遊技傾向を示す遊技傾向パラメータを算出する遊技傾向パラメータ算出手段と、

前記遊技傾向パラメータ算出手段により算出された遊技傾向パラメータに基づいて、該遊技者識別情報を割り当てられた遊技者の客層を判別する客層判別手段と、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析処理手段と、

安定度の判断基準が設定された比較テーブルと、

前記データの分析の結果を示す分析結果データと前記比較テーブルとに基づいて、所定の基準単位あたりの安定度を判定する安定度判定手段と、

前記分析処理手段による分析の結果を示す分析結果データ及び／又は前記安定度判定手段に判定された安定度に基づいて、所定の基準単位あたりの目標割数を算出する目標割数算出手段と、

前記客層判別手段による判別結果としての客層データに基づいて算出される、所定の基準単位に対する固定客数が、前記目標割数算出手段により算出された目標割数に基づいて定められる条件を満たさない場合にアラームの報知を行うアラーム報知手段と

を備える。

[請求項5] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、遊技機ユニット識別情報に対応付けて、該識別情報ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットが新機種であるか否かを判別するための新機種識別フラグを記憶し、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータのうち、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニット識別情報に対応付けられたデータの分析を行う新機種分析処理手段と、

前記新機種分析処理手段による分析結果としての新機種分析結果データに基づいて、オンにセットされた新機種識別フラグが対応付けられた遊技機ユニット識別情報が割り当てられた遊技機ユニットの設置数が所定の適正条件を満たすか否かを判定する適正条件判定手段と

を備える。

[請求項6] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデー

タの分析を行う分析手段を備え、

前記分析手段は、

前記データ記憶手段に記憶された消費数データ及び払出数データと、前記消費数データ及び前記払出数データに対応付けられた受信時間データとに基づいて、変動傾向連続期間を抽出し、ここで、前記変動傾向連続期間は、差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか一方が連続する一連の期間であり、且つ期間全体における差数の絶対値が所定の基準値以上である、変動傾向連続期間抽出手段を備え、

前記データ記憶手段は、

前記変動傾向連続期間抽出手段により抽出された前記変動傾向連続期間に関する情報を、遊技者識別情報及び遊技機ユニット識別情報の少なくとも１つの情報に対応付けて記憶する。

[請求項7] 請求項６に記載の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、前記遊技機ユニットで行われる遊技における通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、又はボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態とを合わせた期間である。

[請求項8] 請求項７に記載の遊技情報統合システムであって、

前記変動傾向連続期間抽出手段は、前記一連の期間としてのボーナスゲームの終了後、又は前記一連の期間としてのボーナスゲームとそのボーナスゲームに続く通常遊技状態とは異なる遊技状態との終了後に、通常遊技状態に移行し、その通常遊技状態において特定の期間又はゲーム回数を超える前に、次のボーナスゲームが発生した場合、この次のボーナスゲームを、前記一連の期間に含めて、変動傾向連続期間を抽出する。

[請求項9] 請求項６に記載の遊技情報統合システムであって、

前記一連の期間は、所定の単位期間ごとの差数が、複数の単位期間にわたって連続して増加又は減少する期間である。

[請求項10] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記データ記憶手段は、

経過時間又はゲーム数に応じた差数の変動パターンと対比されるサンプルパターンを示すサンプルデータと、そのサンプルパターンの類型を示す類型データとを対応付けて記憶し、

前記サーバは、さらに、

前記遊技機ユニットから受信して前記データ記憶手段に記憶したデータの分析を行う分析手段とを備え、

前記分析手段は、

前記データ記憶手段に記憶された消費数データ及び払出数データと、前記消費数データ及び前記払出数データに対応付けられた受信時間データとに基づいて、経過時間又はゲーム数に応じた差数の変動パターンを示す変動パターンデータを生成するパターンデータ生成手段と、

前記変動パターンデータが示す差数の変動パターンと、サンプルデータが示すサンプルパターンとの対比を行い、その差数の変動パターンと最も類似するサンプルパターンを示すサンプルデータを抽出するサンプルデータ抽出手段と、

前記サンプルデータ抽出手段に抽出されたサンプルデータに対応付けられた類型データに基づいて、類型を示す出力を行う類型出力手段とを備える。

[請求項11] 請求項１０に記載の遊技情報統合システムであって、

前記分析手段は、さらに、

前記パターンデータ生成手段により生成された変動パターンデータを、前記抽出手段により抽出されたサンプルデータに対応付けられた類型データと同じ類型を示す類型データに対応付けて、サンプルデータとして、前記データ記憶手段に記憶させるサンプルデータ生成手段を備える。

[請求項12] 請求項１に記載の遊技情報統合システムであって、

前記遊技者識別情報読取手段は、断続的に又は連続的に、遊技者の顔を読み取り、得られた顔データを出力し、

前記サーバは、

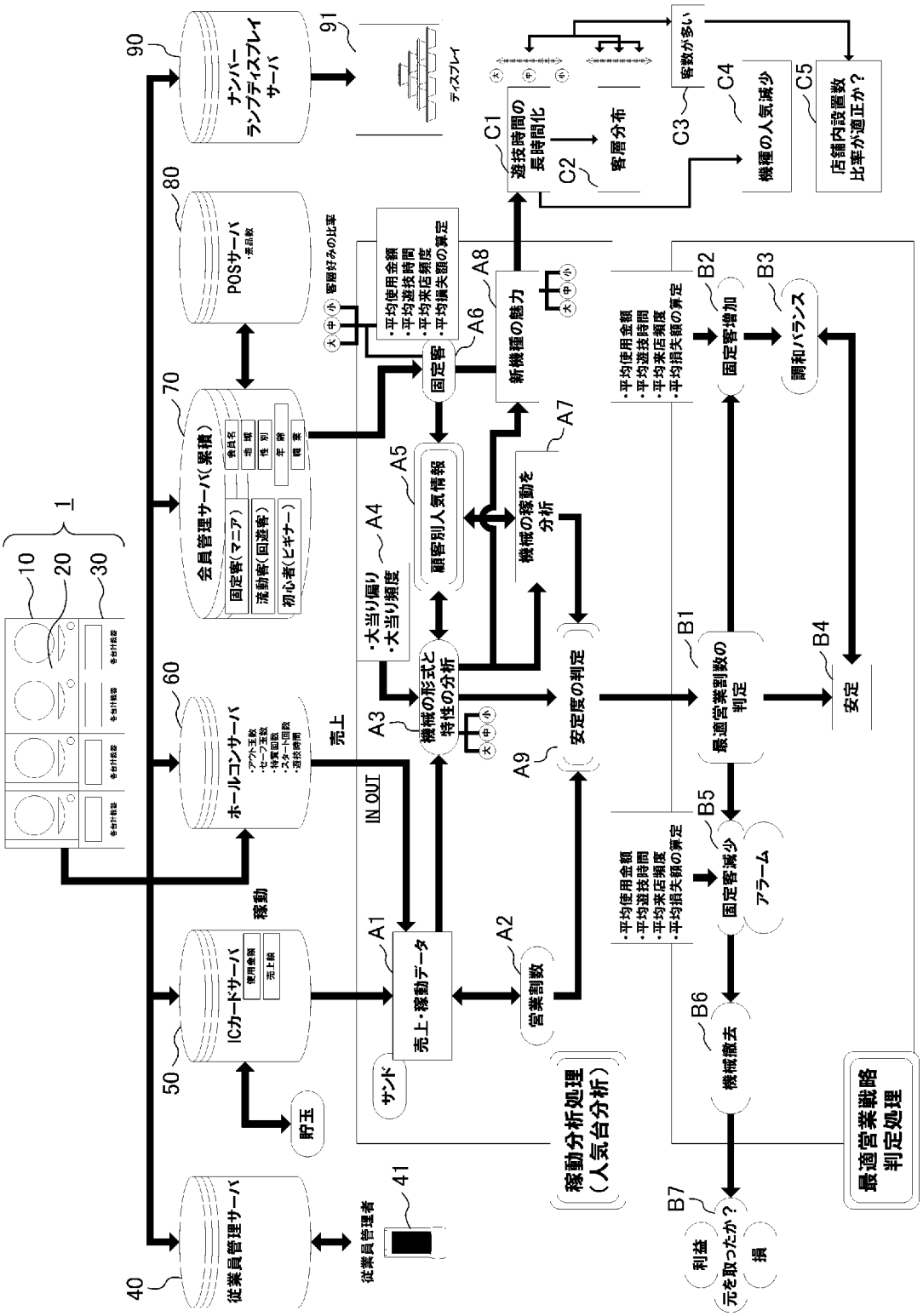
前記遊技機ユニットから断続的に又は連続的に出力される顔データに基づいて、前記遊技機ユニットにおいて遊技を行う遊技者の同一性を判定する遊技者同一性判定手段を備え、

前記データ記憶手段は、

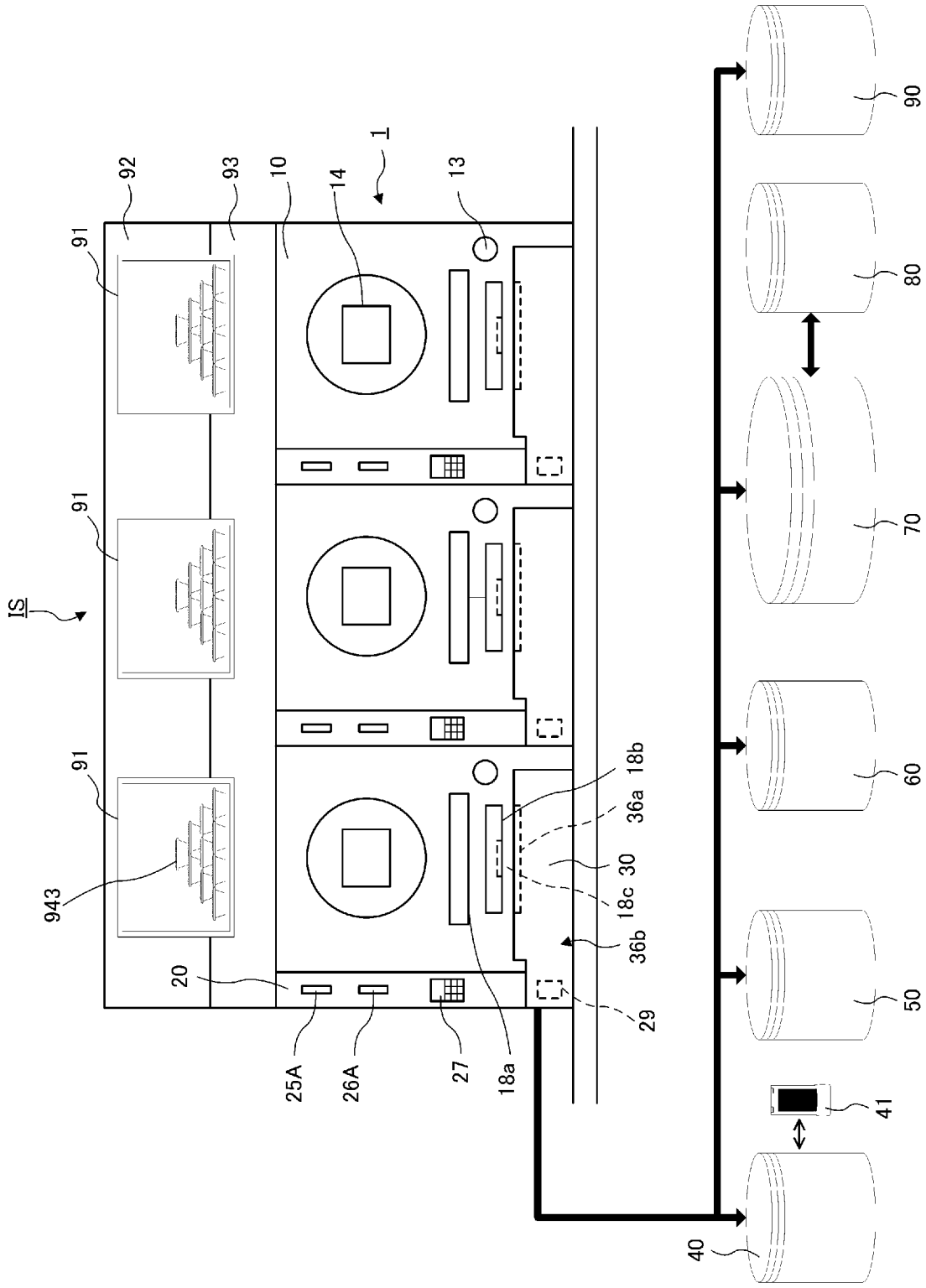
前記遊技者同一性判定手段により同一の遊技者によって遊技が行われていると判定されている間、前記消費数データ出力手段から出力される消費数データと前記払出数データ出力手段から出力される払出数データとの各々を、同一の遊技者識別情報に対応付けて記憶し、

前記遊技者同一性判定手段により遊技者が変更されたと判定されたときには、異なる遊技者識別情報に対応付けて記憶する。

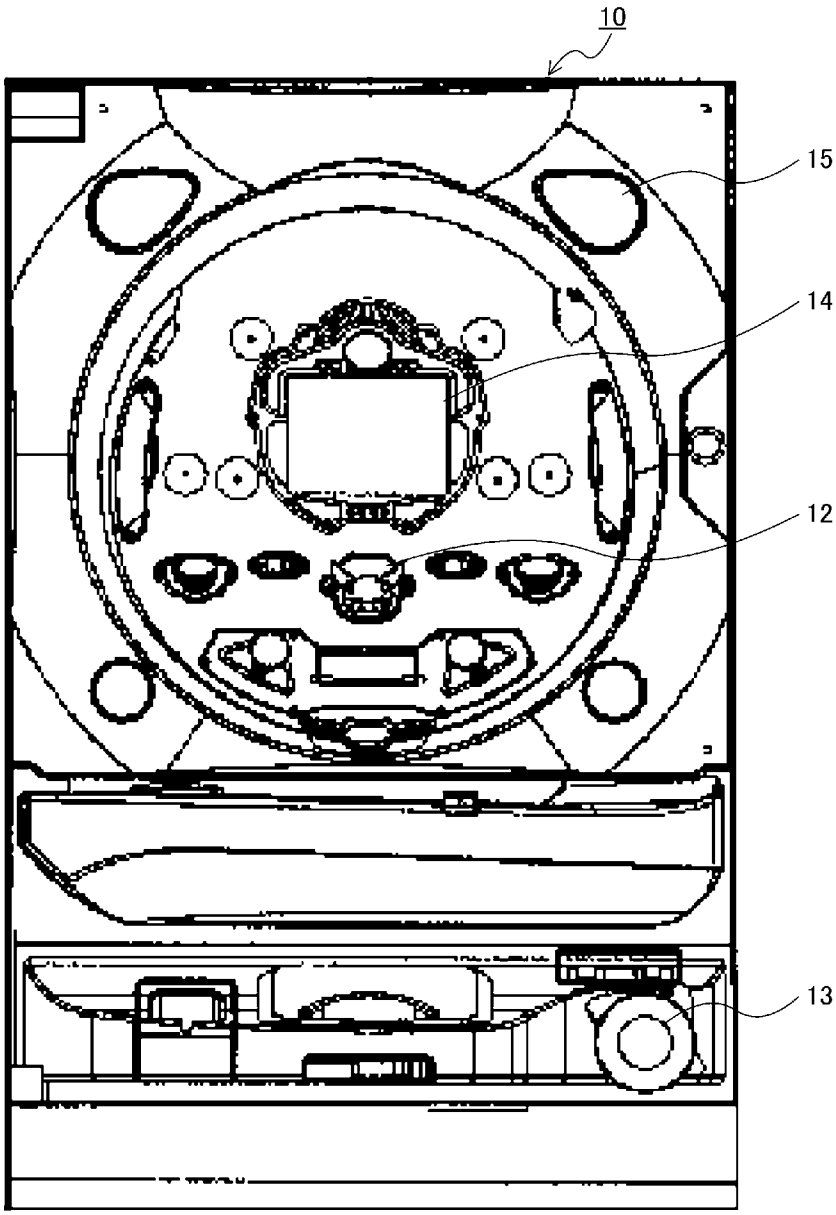
[図1]


1
10
20
30
40
50
60
70
80
90
91
41
ICカードサーバ
使用金額
売上額
ホールコンサーバ
・アウト玉数
・セーフ玉数
・特賞回数
・スタート回数
・遊技時間
会員管理サーバ(累積)
会員名
住所
性別
年齢
職業
固定客(マニア)
流動客(回遊客)
初心者(ビギナー)
POSサーバ
・商品数
ナンバーランプディスプレイサーバ
ディスプレイ
従業員管理サーバ
従業員管理者
稼動
売上
IN OUT
貯玉
サンド
売上・稼動データ
営業割数
稼動分析処理
(人気台分析)
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
機械の形式と特性の分析
・大当り偏り
・大当り頻度
顧客別人気情報
機械の稼動を分析
安定度の判定
固定客
新機種の魅力
顧客好みの比率
・平均使用金額
・平均遊技時間
・平均来店頻度
・平均損失額の算定
C1
C2
C3
C4
C5
遊技時間の長時間化
客層分布
客数が多い
機種の人気減少
店舗内設置数比率が適正か？
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
最適営業割数の判定
固定客増加
調和バランス
安定
固定客減少
アラーム
機械撤去
利益
損
元を取ったか？
最適営業戦略判定処理

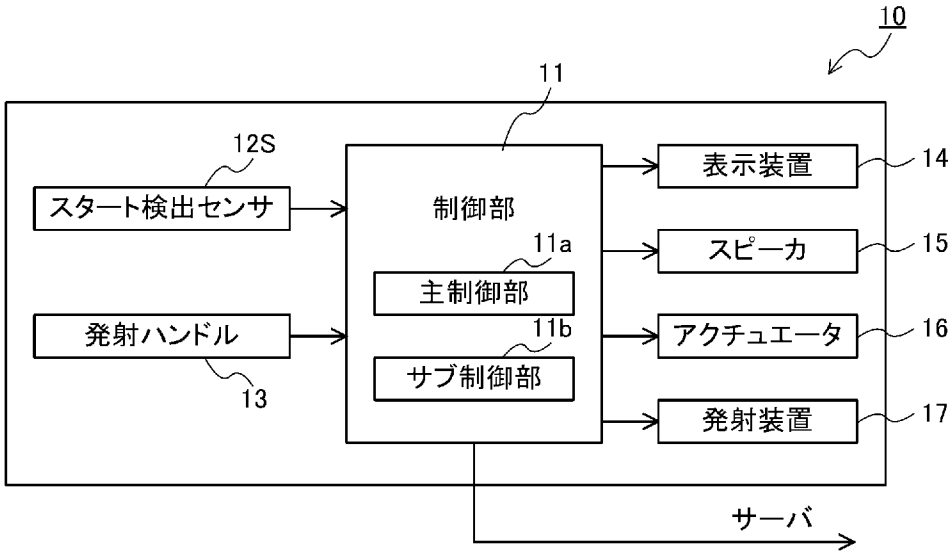
[図2]


1
IS
10
13
14
20
25A
26A
27
29
30
36a
36b
18a
18b
18c
40
41
50
60
70
80
90
91
92
93
943

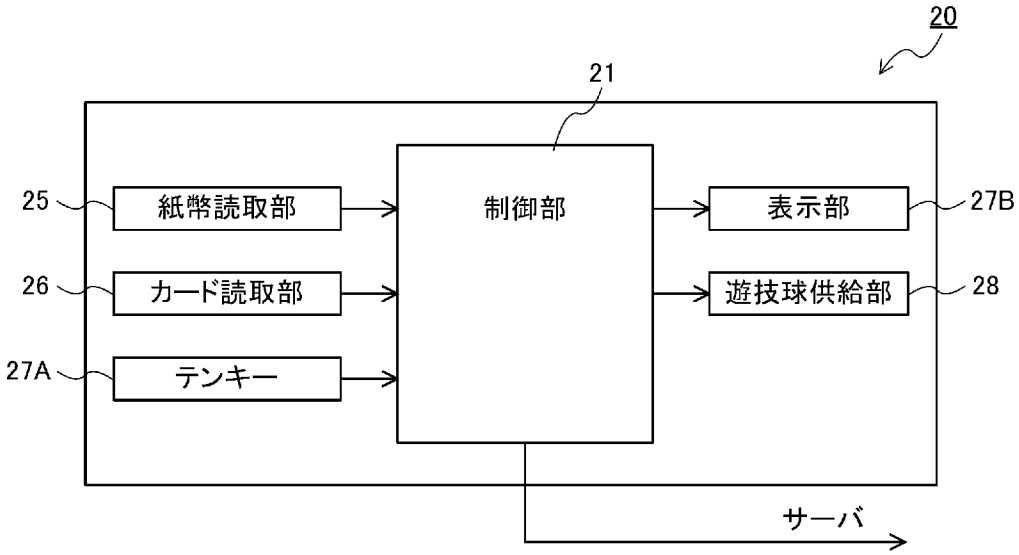
[図3]



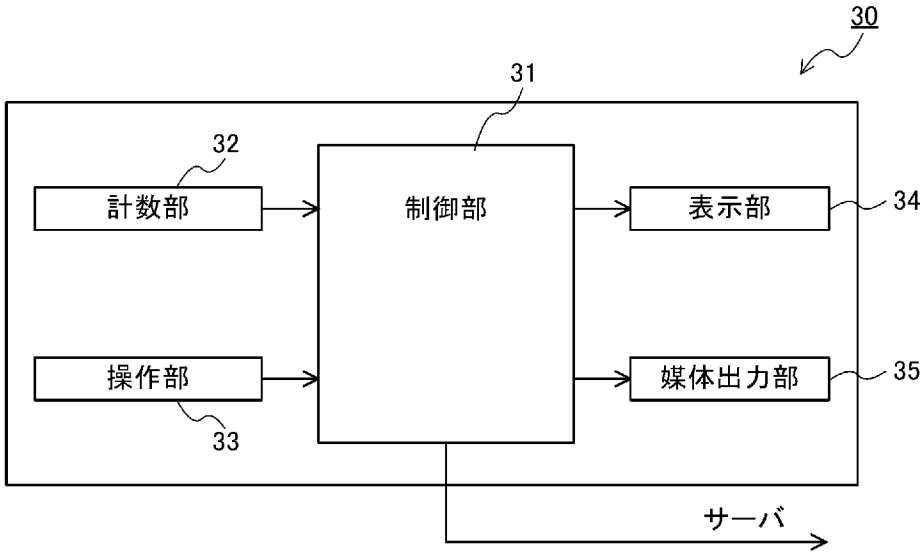
[図4]


10
11
12S
スタート検出センサ
発射ハンドル
13
制御部
11a
主制御部
11b
サブ制御部
表示装置
14
スピーカ
15
アクチュエータ
16
発射装置
17
サーバ

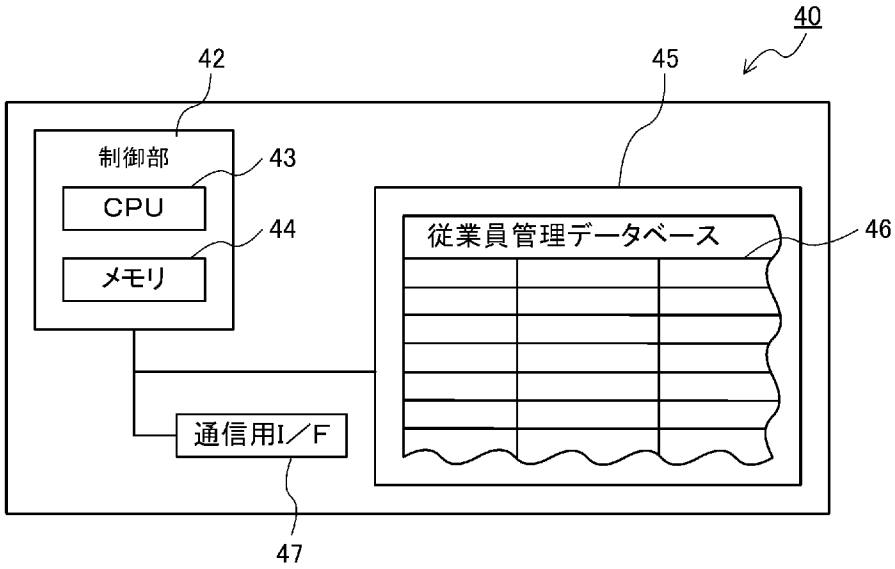
[図5]



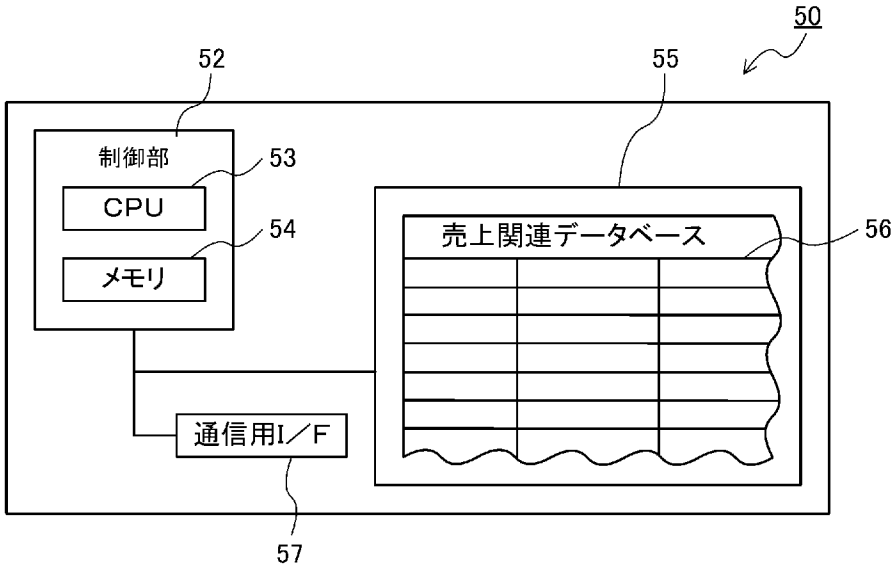
[図6]



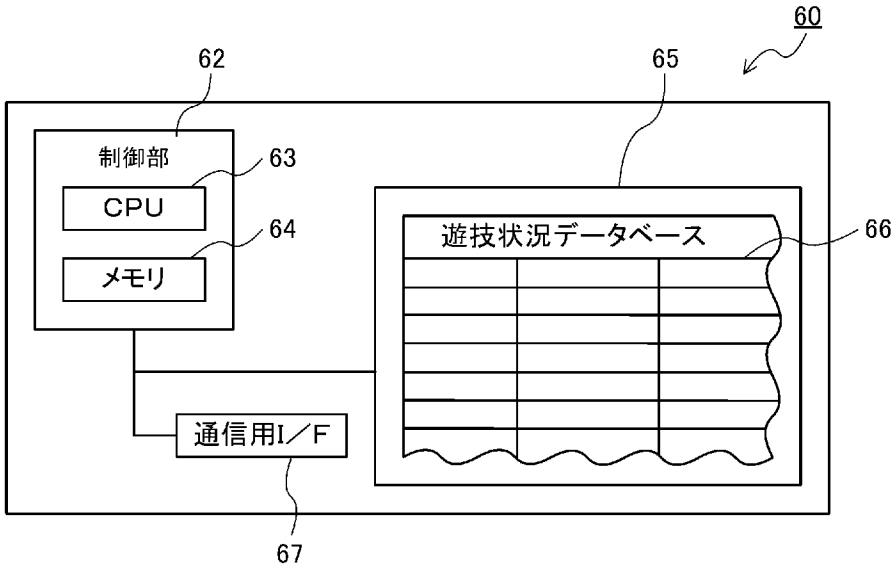
[図7]



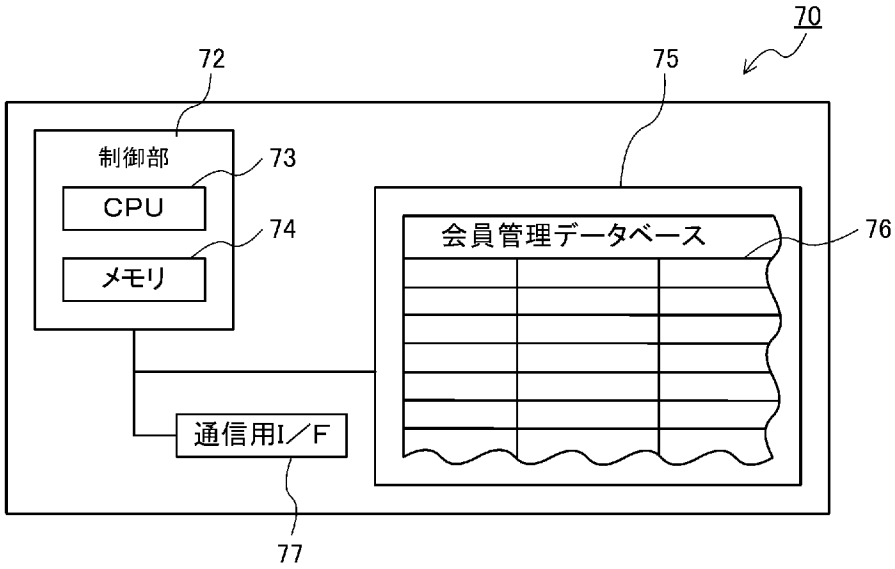
[図8]



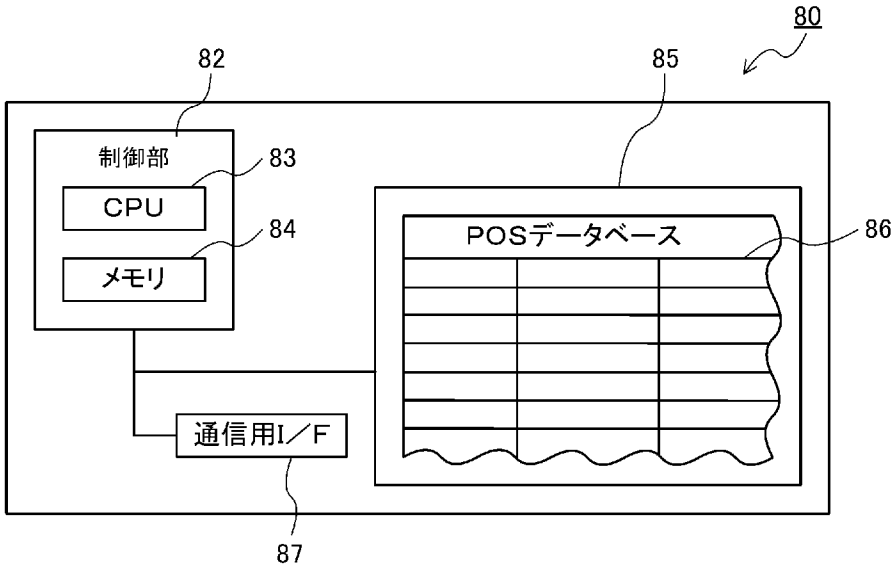
[図9]



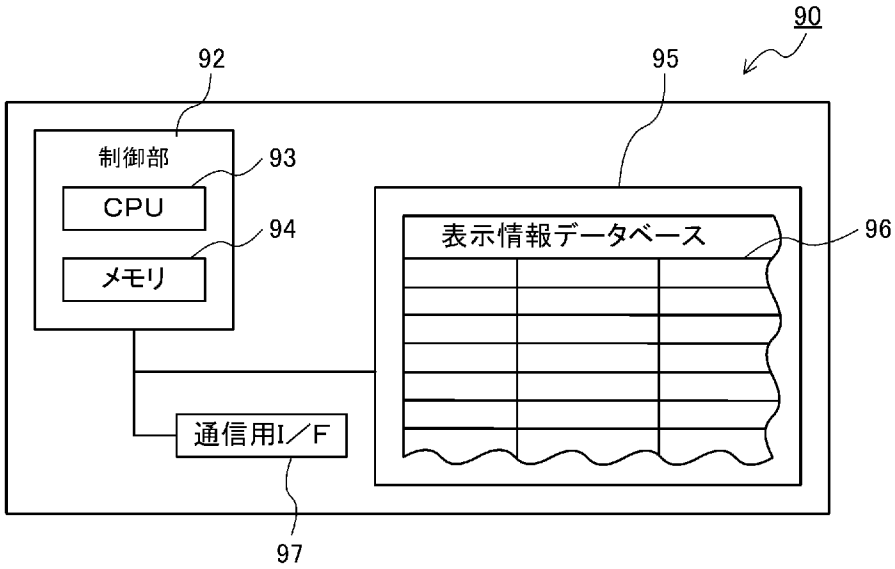
[図10]



[図11]



[図12]



[図13]

受信データ種別	受信データ内容	受信時間	遊技者識別情報	遊技機ユニット識別情報	遊技中フラグ
消費金額データ	1000円	2009/11/12 10:25:30	P01	M01	○
消費金額データ	1000円	2009/11/12 10:26:00	P02	M05	○
消費金額データ	1000円	2009/11/12 10:45:50	P01	M01	－
消費金額データ	1000円	2009/11/12 10:46:30	P02	M05	－
消費金額データ	1000円	2009/11/12 11:08:50	P01	M01	－
消費金額データ	1000円	2009/11/12 11:40:30	P02	M05	－
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
売上額データ	10000円	2009/11/12 13:15:50	P01	M01	×
売上額データ	7500円	2009/11/12 13:30:00	P02	M05	×
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

[図14]

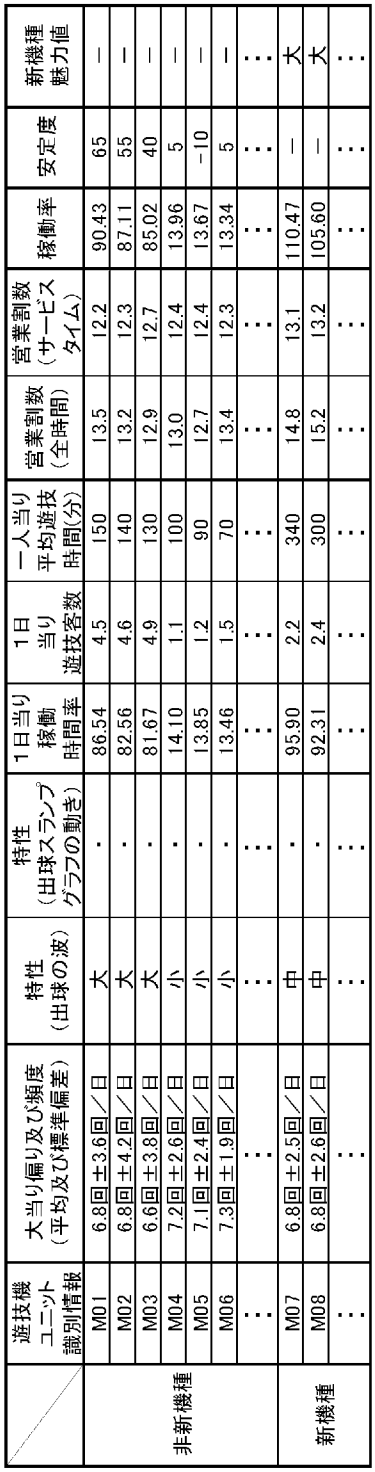
(a)

受信データ種別	受信データ内容	受信時間	遊技者識別情報	遊技機ユニット識別情報	遊技中フラグ	サービスタイムフラグ	遊技時間
消費数データ	250個	2009/11/12 10:25:30	P01	M01	○	×	−
消費数データ	250個	2009/11/12 10:26:00	P02	M05	○	○	−
スタート	6回/分	2009/11/12 10:26:50	P01	M01	−	×	−
スタート	6回/分	2009/11/12 10:27:30	P02	M05	−	○	−
スタート	6回/分	2009/11/12 10:27:50	P01	M01	−	×	−
スタート	6回/分	2009/11/12 10:28:30	P02	M05	−	○	−
スタート	6回/分	2009/11/12 10:28:50	P01	M01	−	×	−
特賞	発生	2009/11/12 10:29:00	P02	M05	−	○	−
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
清算	(4000個)	2009/11/12 12:15:50	P01	M01	×	×	1:50:20
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
清算	(3000個)	2009/11/12 12:30:00	P02	M05	×	○	2:14:00
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(b)

遊技機ユニット識別情報	機種	形式(機械確率分類)	形式(役物種別分類)	形式(大当り仕様分類)	島識別情報	新機種フラグ	サービスタイムフラグ
M01	A	マックスタイプ	混合機	小当り搭載	G01	×	×
M02	A	マックスタイプ	混合機	小当り搭載	G01	×	×
M03	A	マックスタイプ	混合機	小当り搭載	G01	×	×
M04	B	ミドルタイプ	普通機	突確搭載	G01	×	×
M05	B	ミドルタイプ	普通機	突確搭載	G01	×	×
M06	B	ミドルタイプ	普通機	突確搭載	G01	×	×
M07	C	甘デジタイプ	羽根物	突確搭載	G01	○	○
M08	C	甘デジタイプ	羽根物	突確搭載	G01	○	○
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮		⋮	⋮

[図15]

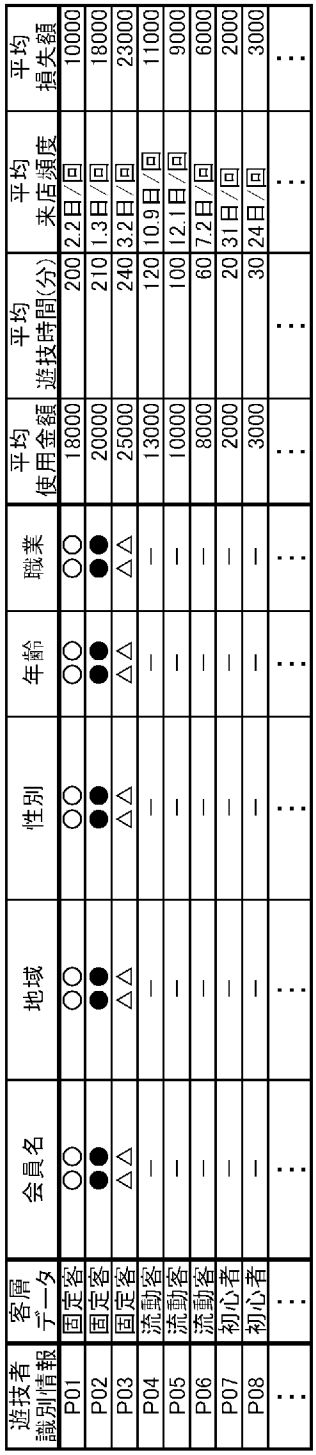


	遊技機ユニット識別情報	大当り偏り及び頻度（平均及び標準偏差）	特性（出球の波）	特性（出球スランプグラフの動き）	1日当り稼働時間率	1日当り遊技客数	一人当り平均遊技時間(分)	営業割数（全時間）	営業割数（サービスタイム）	稼働率	安定度	新機種魅力値
非新機種	M01	6.8回±3.6回／日	大	-	86.54	4.5	150	13.5	12.2	90.43	65	—
	M02	6.8回±4.2回／日	大	-	82.56	4.6	140	13.2	12.3	87.11	55	—
	M03	6.6回±3.8回／日	大	-	81.67	4.9	130	12.9	12.7	85.02	40	—
	M04	7.2回±2.6回／日	小	-	14.10	1.1	100	13.0	12.4	13.96	5	—
	M05	7.1回±2.4回／日	小	-	13.85	1.2	90	12.7	12.4	13.67	-10	—
	M06	7.3回±1.9回／日	小	-	13.46	1.5	70	13.4	12.3	13.34	5	—
	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：
新機種	M07	6.8回±2.5回／日	中	-	95.90	2.2	340	14.8	13.1	110.47	—	大
	M08	6.8回±2.6回／日	中	-	92.31	2.4	300	15.2	13.2	105.60	—	大
	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：	：

[図16]

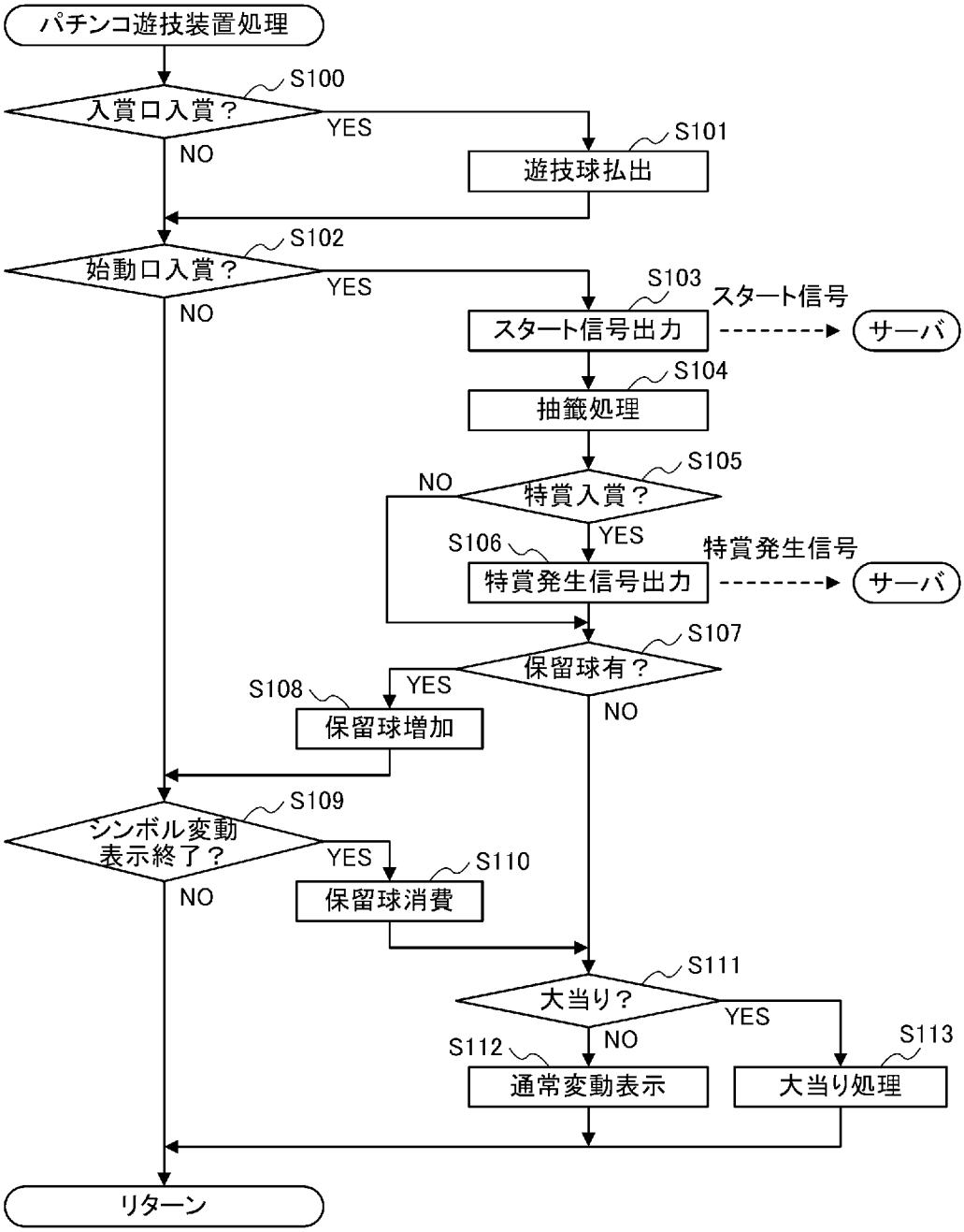
機種	遊技機ユニット識別情報	目標割数	固定客数	固定客数アラームフラグ	設置比率	適正設置比率	設置比率アラームフラグ
A	M01	13.3	80	×	10%	9-13%	×
	M02						
	M03						
B	M04	13.2	8	○	8%	0-2%	○
	M05						
	M06						
C	M07	16.0	—	—	12%	15-18%	○
	M08						
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

[図17]

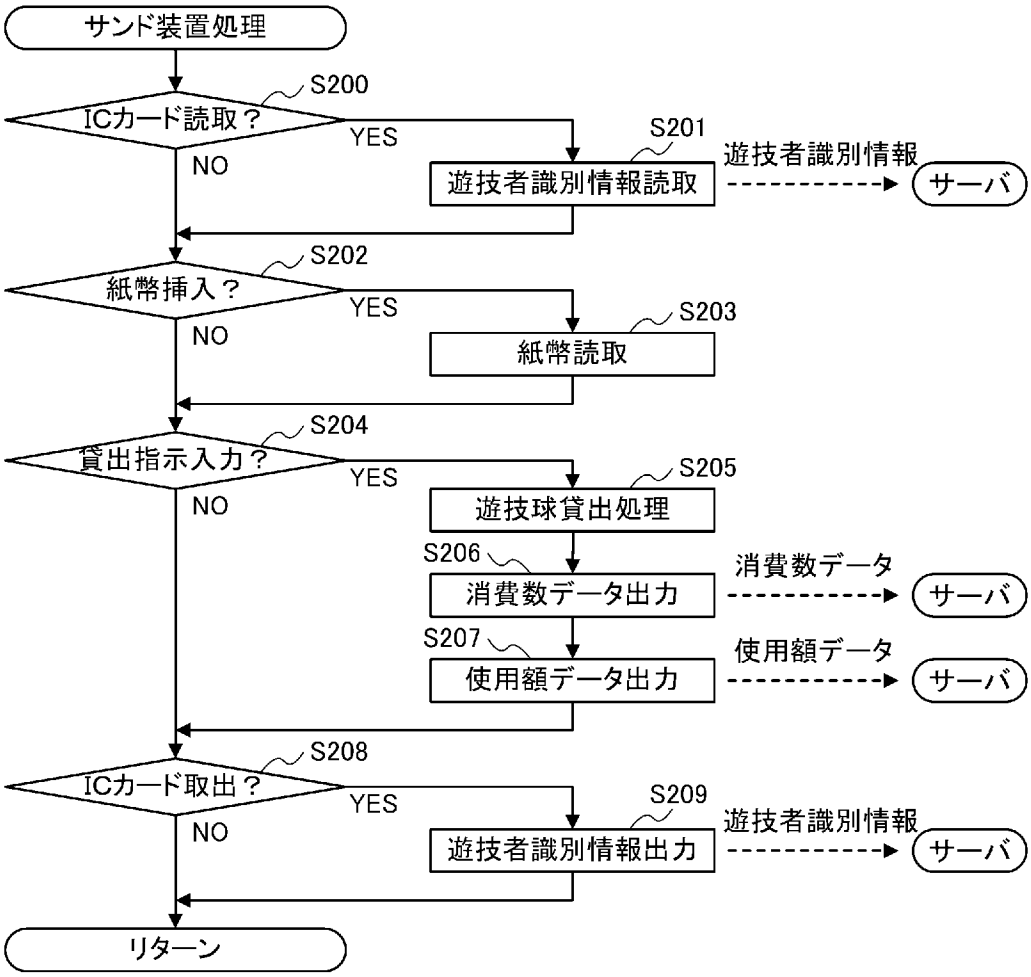


遊技者識別情報	客層データ	会員名	地域	性別	年齢	職業	平均使用金額	平均遊技時間(分)	平均来店頻度	平均損失額
P01	固定客	○○	○○	○○	○○	○○	18000	200	2.2日/回	10000
P02	固定客	●●	●●	●●	●●	●●	20000	210	1.3日/回	18000
P03	固定客	△△	△△	△△	△△	△△	25000	240	3.2日/回	23000
P04	流動客	—	—	—	—	—	13000	120	10.9日/回	11000
P05	流動客	—	—	—	—	—	10000	100	12.1日/回	9000
P06	流動客	—	—	—	—	—	8000	60	7.2日/回	6000
P07	初心者	—	—	—	—	—	2000	20	31日/回	2000
P08	初心者	—	—	—	—	—	3000	30	24日/回	3000
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

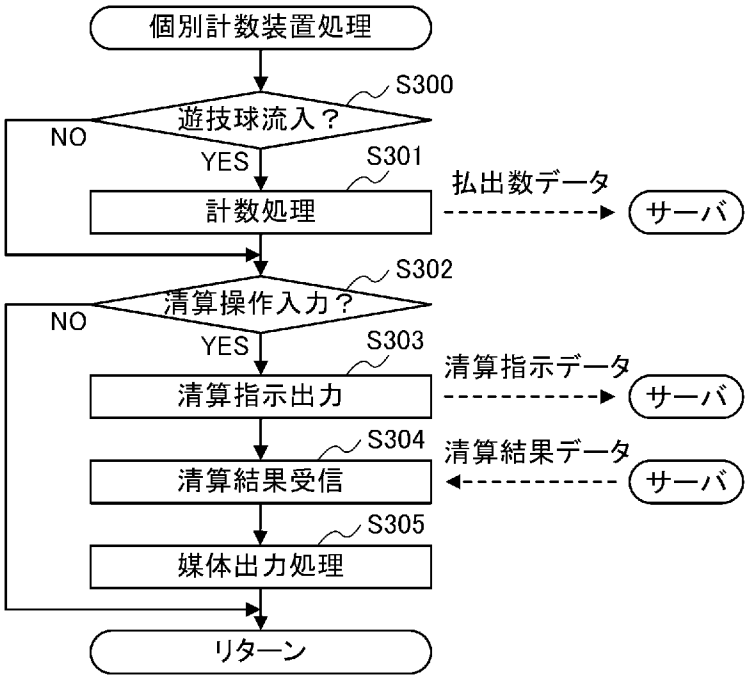
[図18]


パチンコ遊技装置処理
S100
入賞口入賞？
YES
NO
S101
遊技球払出
S102
始動口入賞？
YES
NO
S103
スタート信号
スタート信号出力
サーバ
S104
抽籤処理
S105
NO
特賞入賞？
YES
S106
特賞発生信号
特賞発生信号出力
サーバ
S107
保留球有？
YES
NO
S108
保留球増加
S109
シンボル変動
表示終了？
YES
NO
S110
保留球消費
S111
大当り？
YES
NO
S112
通常変動表示
S113
大当り処理
リターン

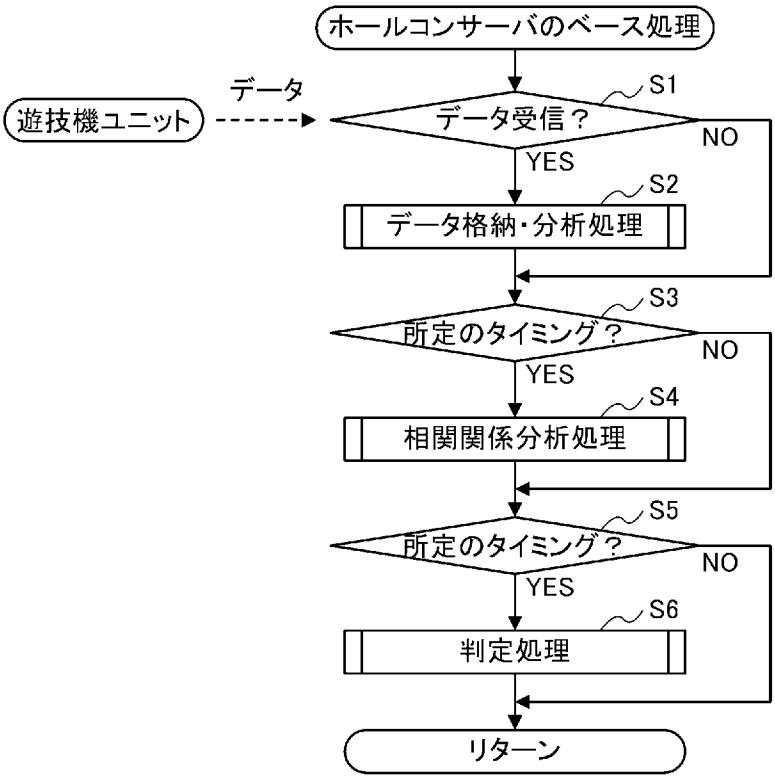
[図19]


サンド装置処理
S200
ICカード読取？
YES
NO
S201
遊技者識別情報読取
遊技者識別情報
サーバ
S202
紙幣挿入？
YES
NO
S203
紙幣読取
S204
貸出指示入力？
YES
NO
S205
遊技球貸出処理
S206
消費数データ出力
消費数データ
サーバ
S207
使用額データ出力
使用額データ
サーバ
S208
ICカード取出？
YES
NO
S209
遊技者識別情報出力
遊技者識別情報
サーバ
リターン

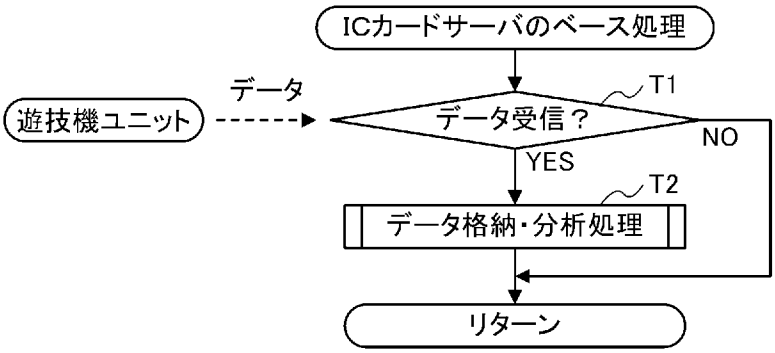
[図20]


個別計数装置処理
S300
遊技球流入？
NO
YES
S301
計数処理
払出数データ
サーバ
S302
清算操作入力？
NO
YES
S303
清算指示出力
清算指示データ
サーバ
S304
清算結果受信
清算結果データ
サーバ
S305
媒体出力処理
リターン

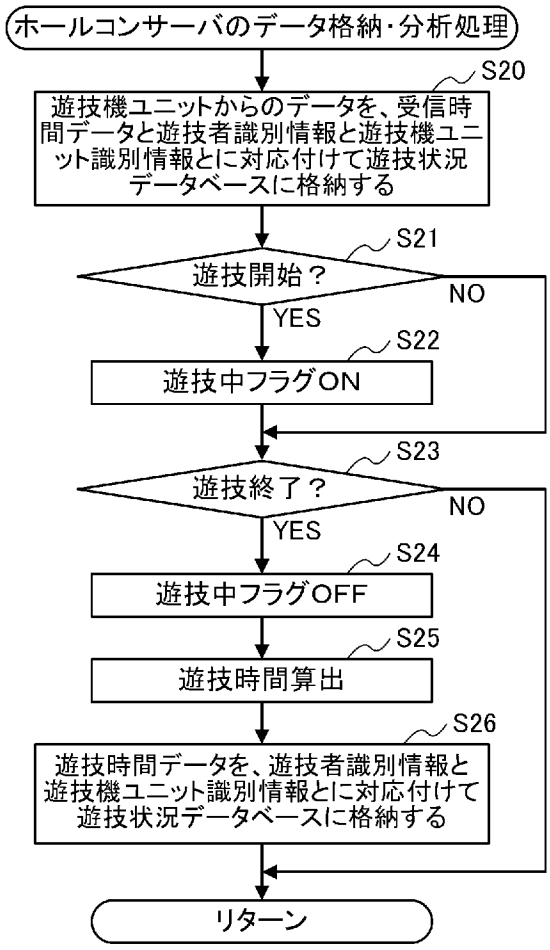
[図21]


ホールコンサーバのベース処理
遊技機ユニット
データ
S1
データ受信？
NO
YES
S2
データ格納・分析処理
S3
所定のタイミング？
NO
YES
S4
相関関係分析処理
S5
所定のタイミング？
NO
YES
S6
判定処理
リターン

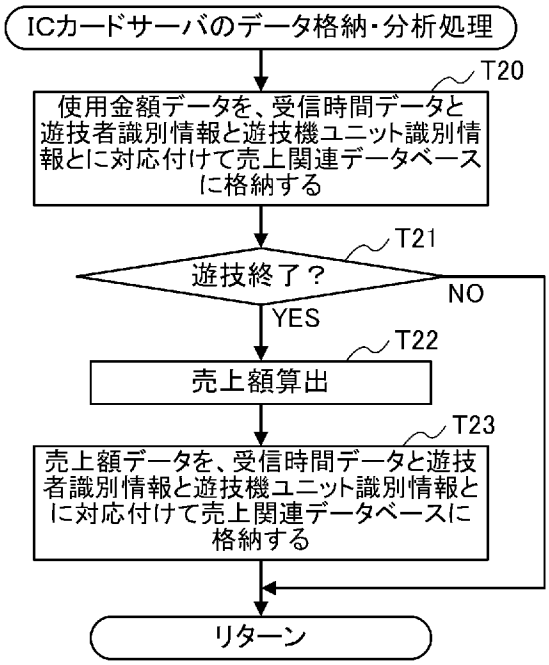
[図22]


ICカードサーバのベース処理
データ
遊技機ユニット
T1
データ受信？
NO
YES
T2
データ格納・分析処理
リターン

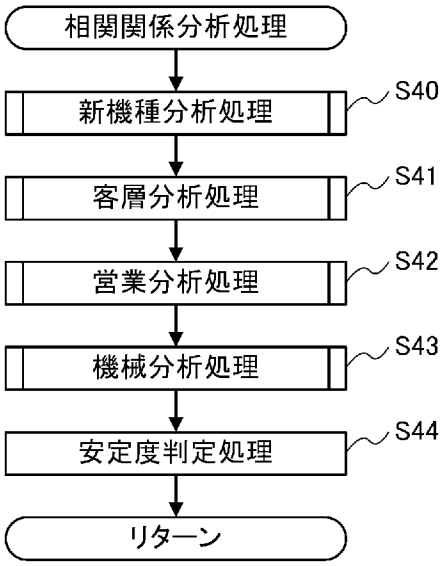
[図23]


ホールコンサーバのデータ格納・分析処理
S20
遊技機ユニットからのデータを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて遊技状況データベースに格納する
S21
遊技開始？
NO
YES
S22
遊技中フラグON
S23
遊技終了？
NO
YES
S24
遊技中フラグOFF
S25
遊技時間算出
S26
遊技時間データを、遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて遊技状況データベースに格納する
リターン

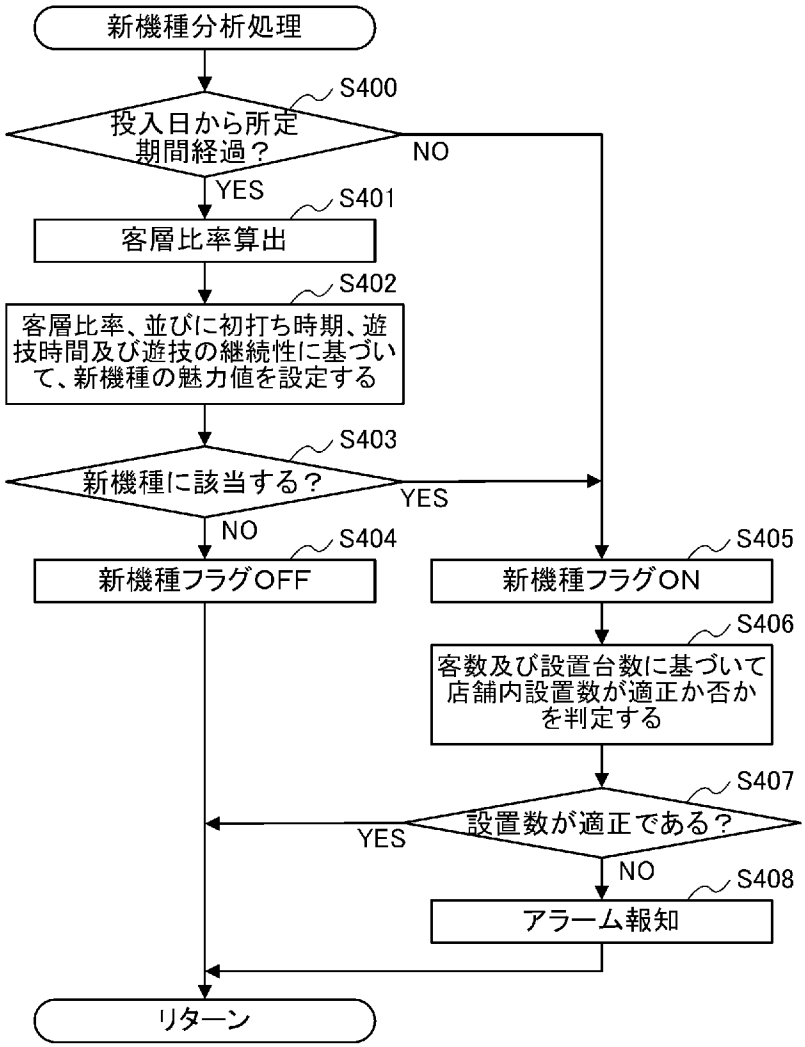
[図24]


ICカードサーバのデータ格納・分析処理
T20
使用金額データを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて売上関連データベースに格納する
T21
遊技終了？
NO
YES
T22
売上額算出
T23
売上額データを、受信時間データと遊技者識別情報と遊技機ユニット識別情報とに対応付けて売上関連データベースに格納する
リターン

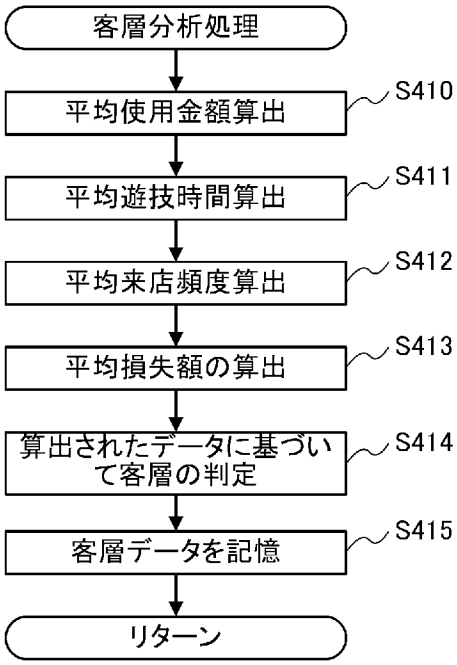
[図25]


相関関係分析処理
新機種分析処理
S40
客層分析処理
S41
営業分析処理
S42
機械分析処理
S43
安定度判定処理
S44
リターン

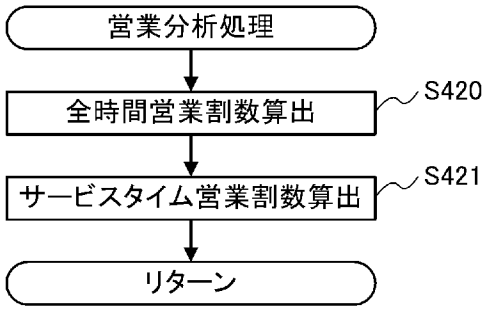
[図26]


新機種分析処理
S400
投入日から所定期間経過？
NO
YES
S401
客層比率算出
S402
客層比率、並びに初打ち時期、遊技時間及び遊技の継続性に基づいて、新機種の魅力値を設定する
S403
新機種に該当する？
YES
NO
S404
新機種フラグOFF
S405
新機種フラグON
S406
客数及び設置台数に基づいて店舗内設置数が適正か否かを判定する
S407
設置数が適正である？
YES
NO
S408
アラーム報知
リターン

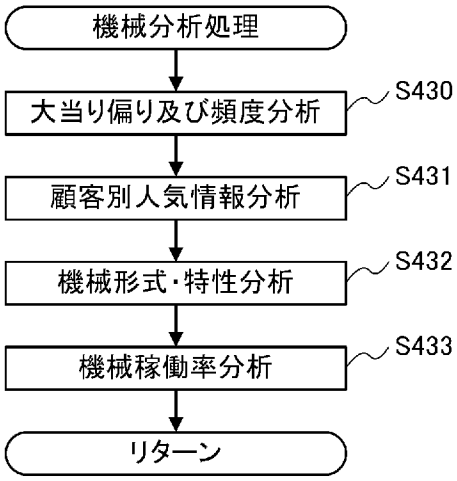
[図27]


客層分析処理
平均使用金額算出
S410
平均遊技時間算出
S411
平均来店頻度算出
S412
平均損失額の算出
S413
算出されたデータに基づいて客層の判定
S414
客層データを記憶
S415
リターン

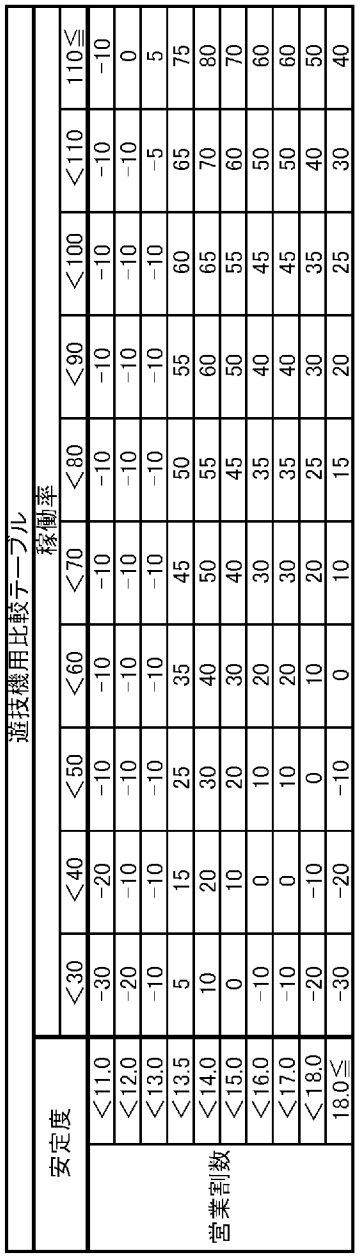
[図28]



[図29]


機械分析処理
大当り偏り及び頻度分析
S430
顧客別人気情報分析
S431
機械形式・特性分析
S432
機械稼働率分析
S433
リターン

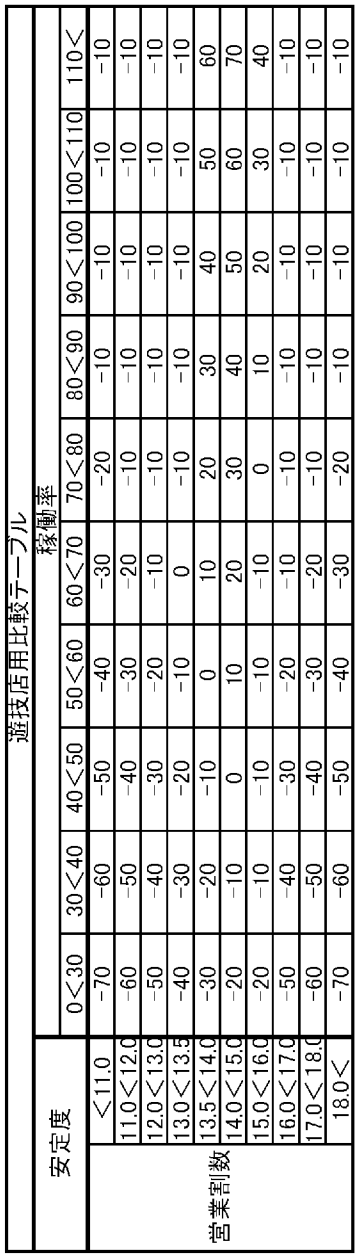
[図30]



遊技機用比較テーブル

営業割数＼安定度	稼働率										
	<30	<40	<50	<60	<70	<80	<90	<100	<110	110≦
<11.0	-30	-20	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
<12.0	-20	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	0
<13.0	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-5	5
<13.5	5	15	25	35	45	50	55	60	65	75
<14.0	10	20	30	40	50	55	60	65	70	80
<15.0	0	10	20	30	40	45	50	55	60	70
<16.0	-10	0	10	20	30	35	40	45	50	60
<17.0	-10	0	10	20	30	35	40	45	50	60
<18.0	-20	-10	0	10	20	25	30	35	40	50
18.0≦	-30	-20	-10	0	10	15	20	25	30	40

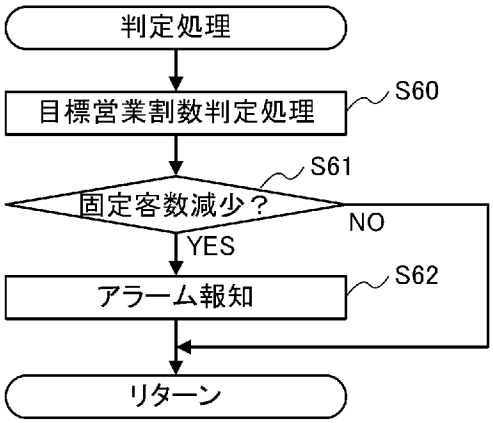
[図31]



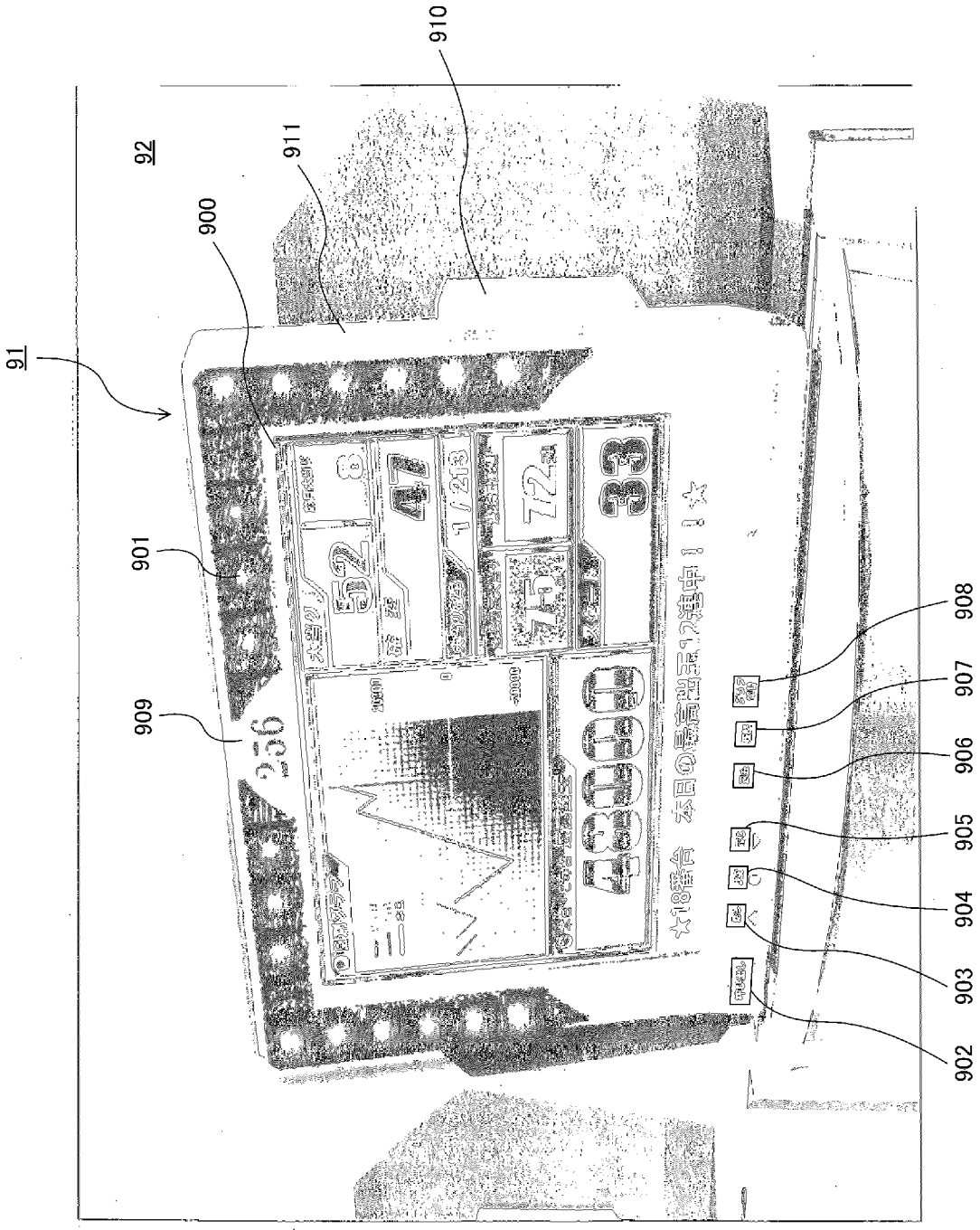
遊技店用比較テーブル

営業割数	安定度	稼働率										
		0<30	30<40	40<50	50<60	60<70	70<80	80<90	90<100	100<110	110<
	<11.0	-70	-60	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10
	11.0<12.0	-60	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10	-10
	12.0<13.0	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	13.0<13.5	-40	-30	-20	-10	0	-10	-10	-10	-10	-10
	13.5<14.0	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60
	14.0<15.0	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70
	15.0<16.0	-20	-10	-10	-10	-10	0	10	20	30	40
	16.0<17.0	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	17.0<18.0	-60	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10	-10
	18.0<	-70	-60	-50	-40	-30	-20	-10	-10	-10	-10

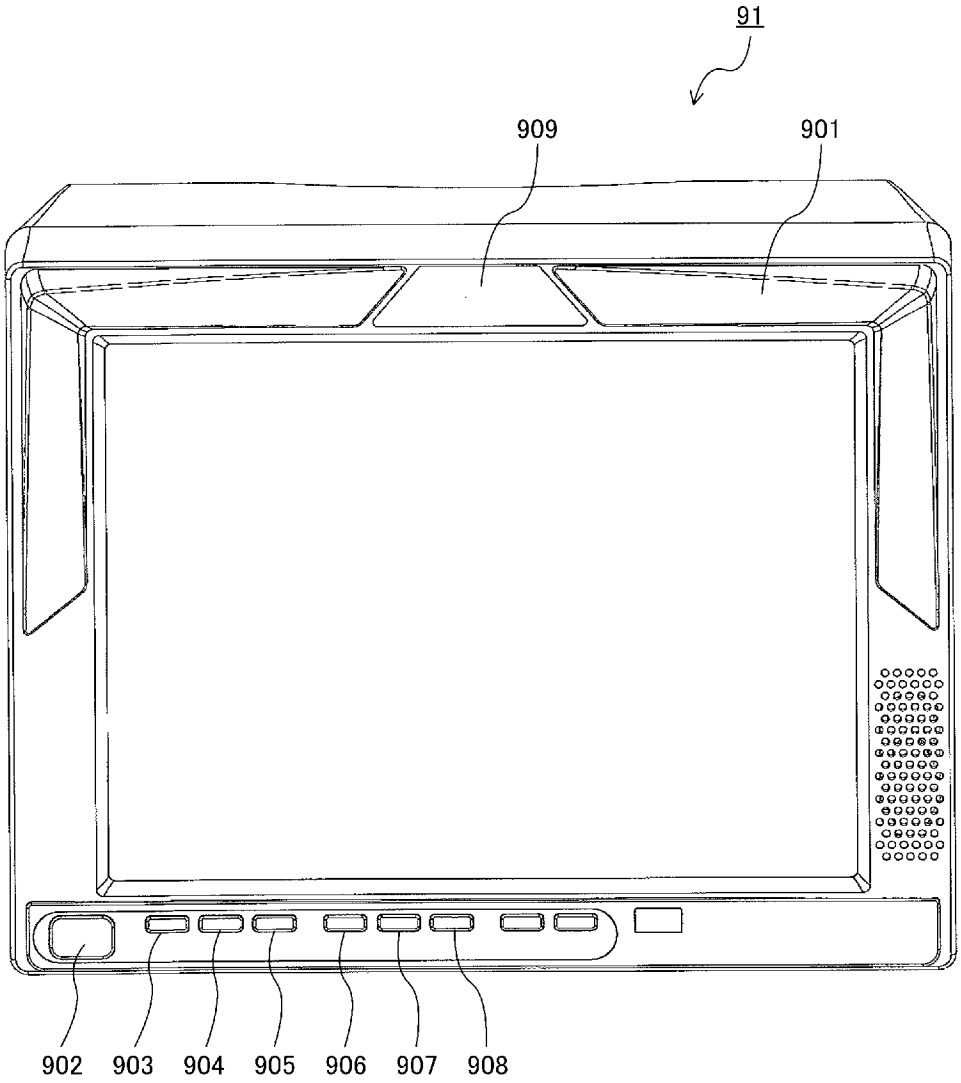
[図32]



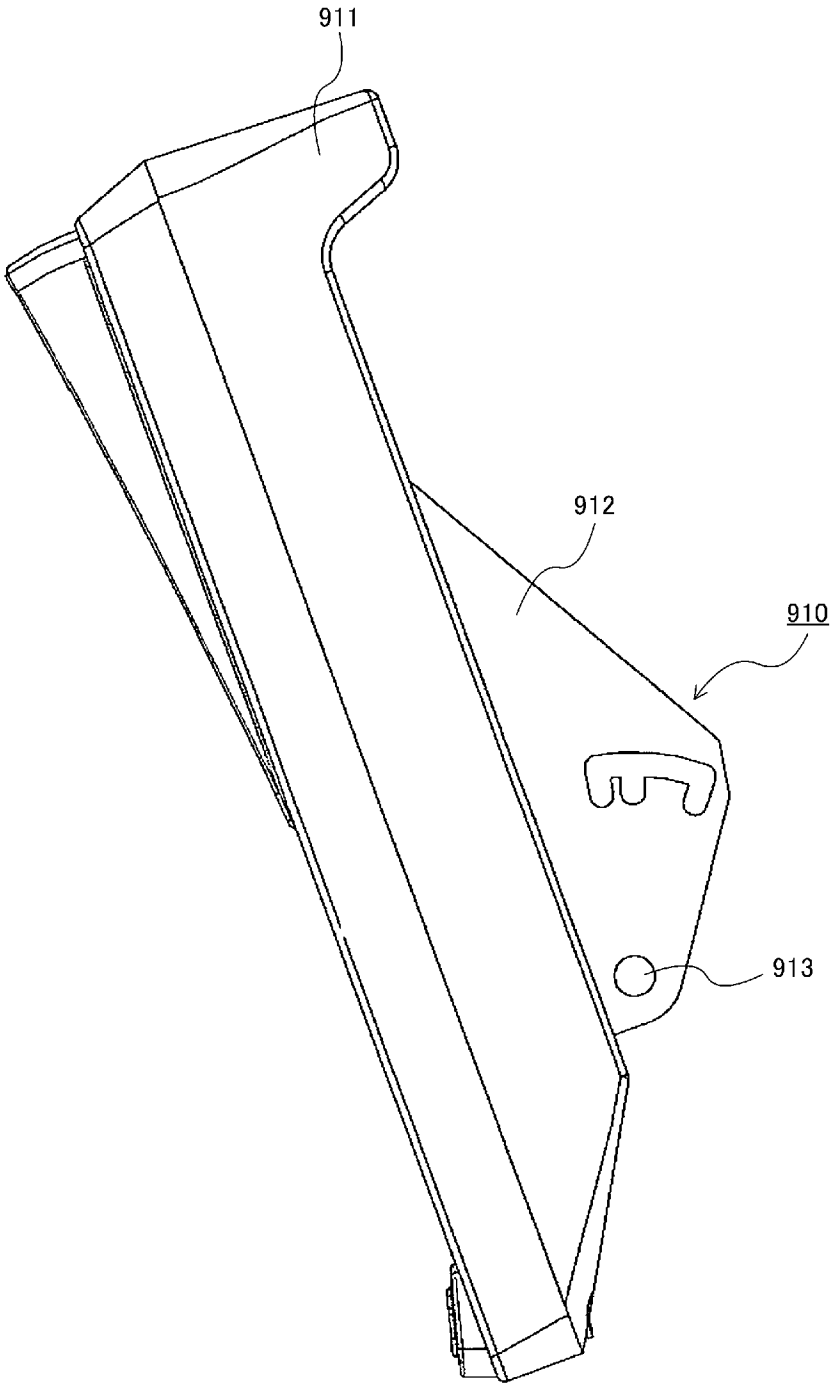
[図33]



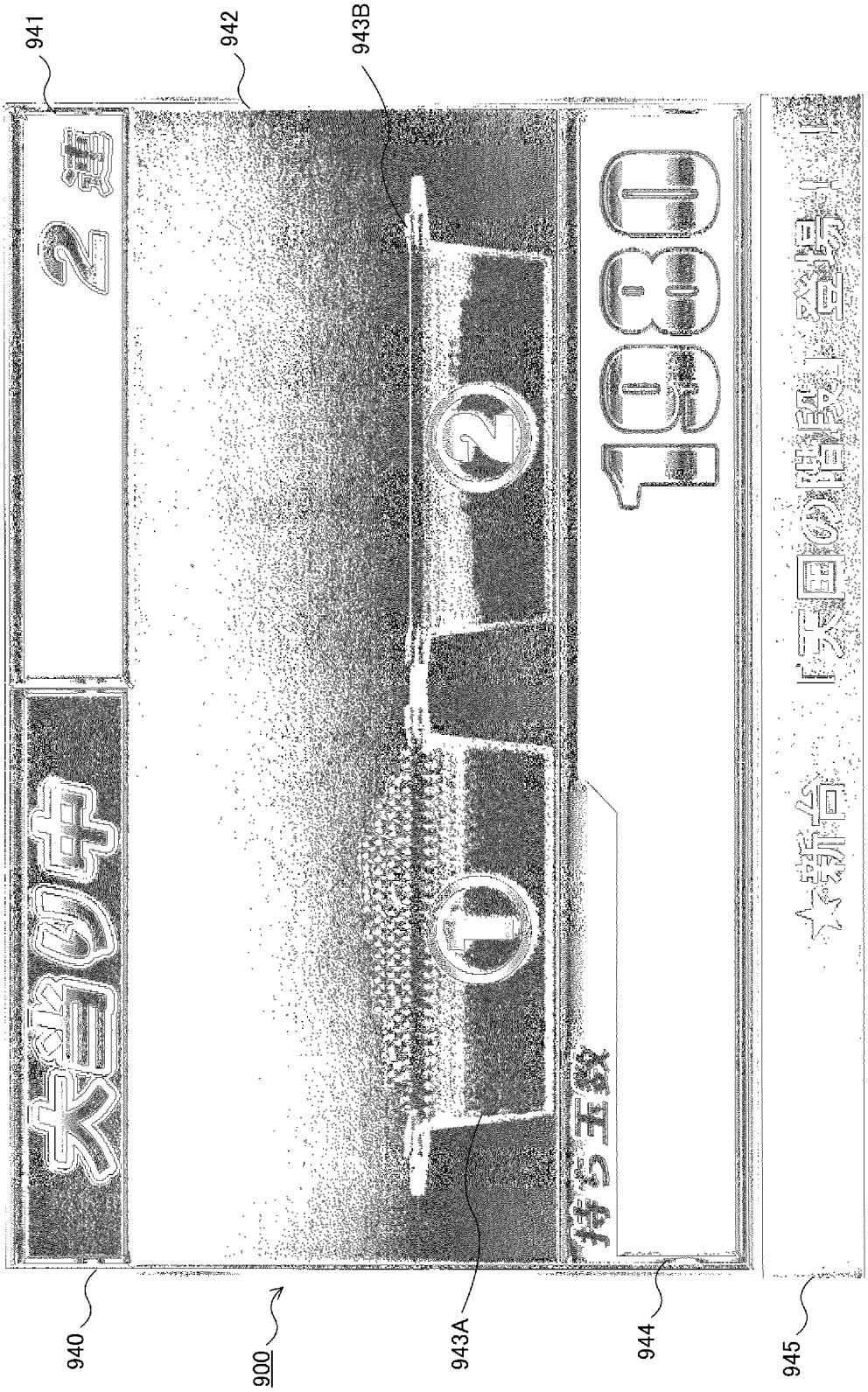
[図34]



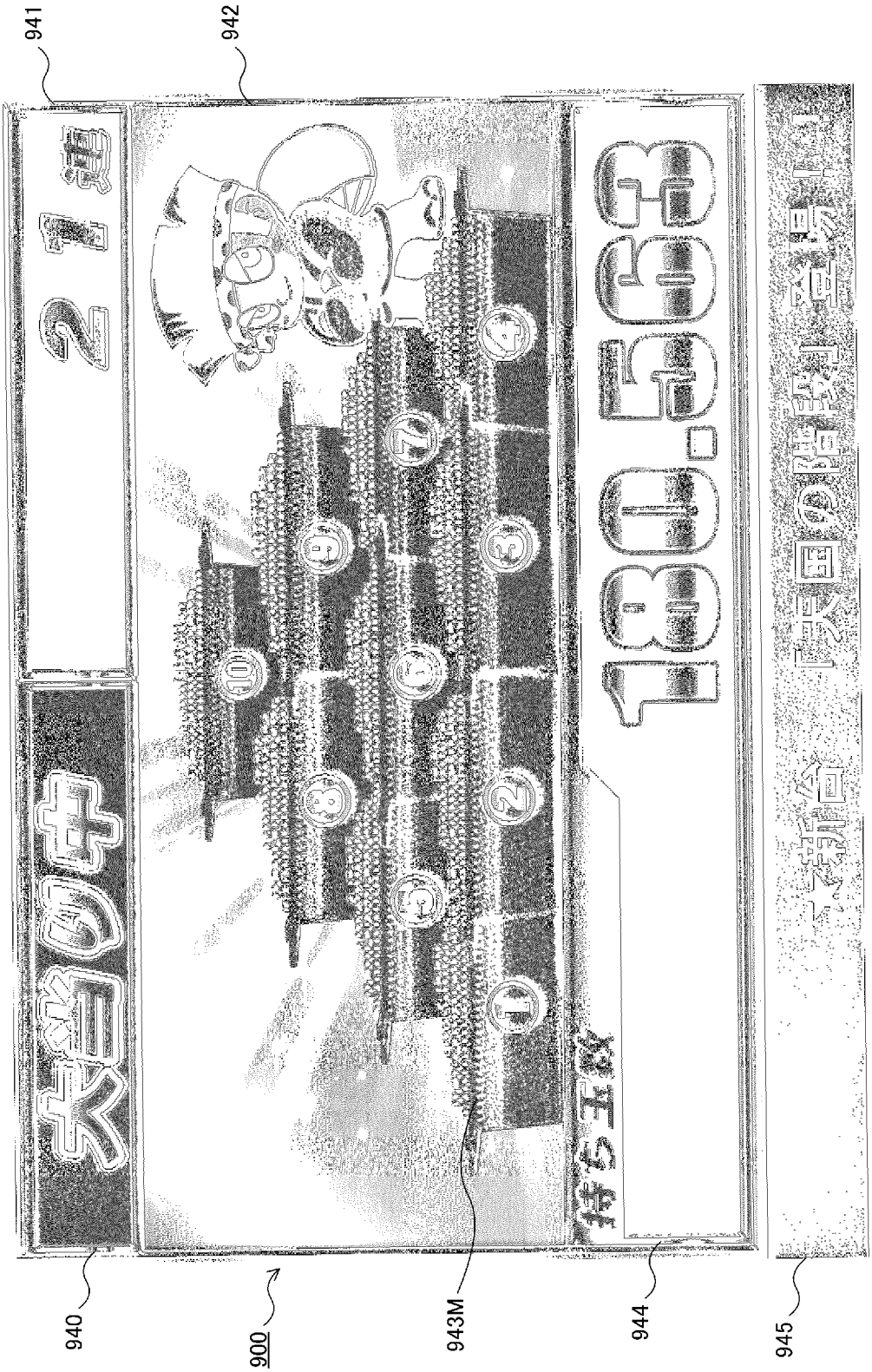
[図35]



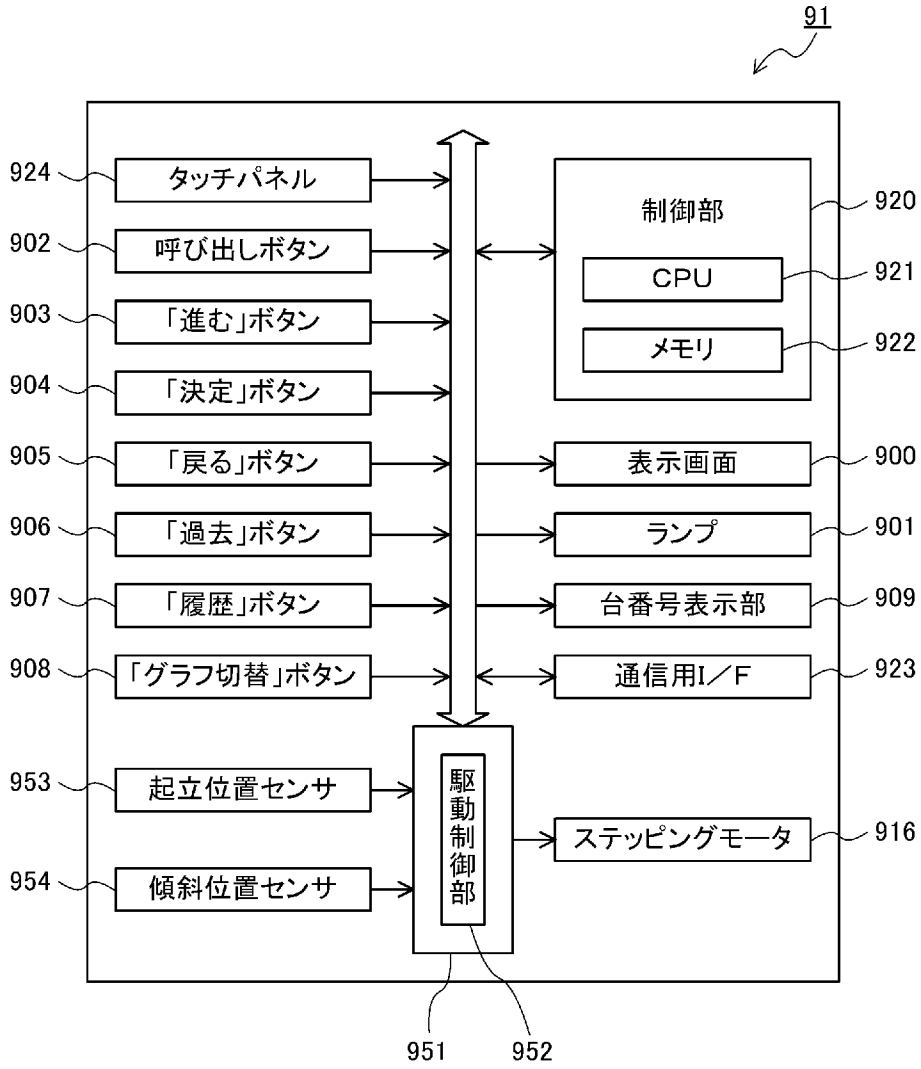
[図36]



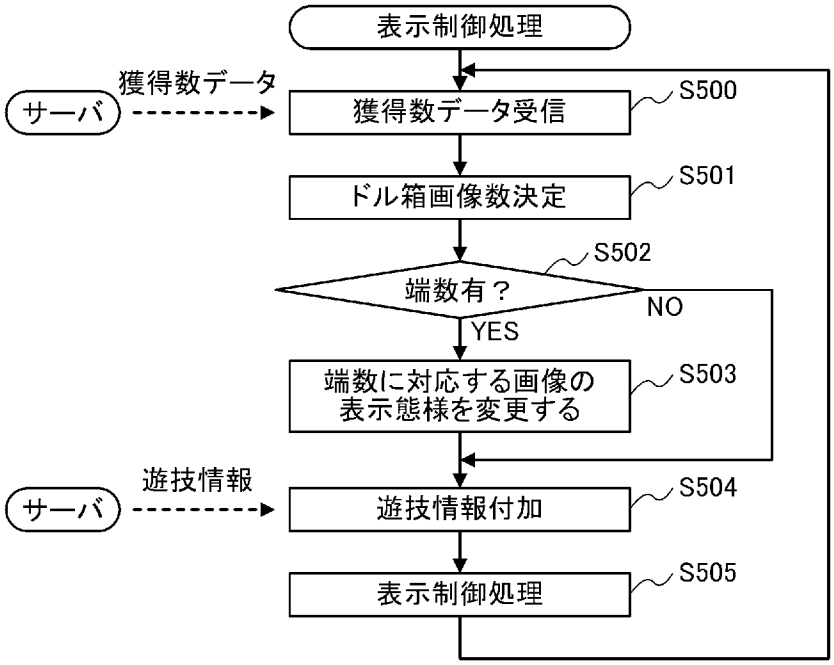
[図37]



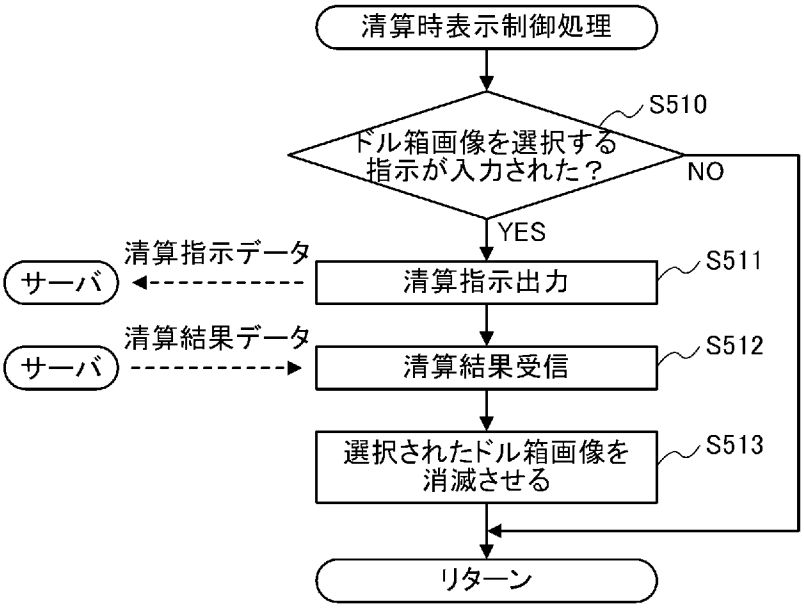
[図38]


91
924
タッチパネル
902
呼び出しボタン
903
「進む」ボタン
904
「決定」ボタン
905
「戻る」ボタン
906
「過去」ボタン
907
「履歴」ボタン
908
「グラフ切替」ボタン
953
起立位置センサ
954
傾斜位置センサ
制御部
920
CPU
921
メモリ
922
表示画面
900
ランプ
901
台番号表示部
909
通信用I／F
923
駆動制御部
ステッピングモータ
916
951
952

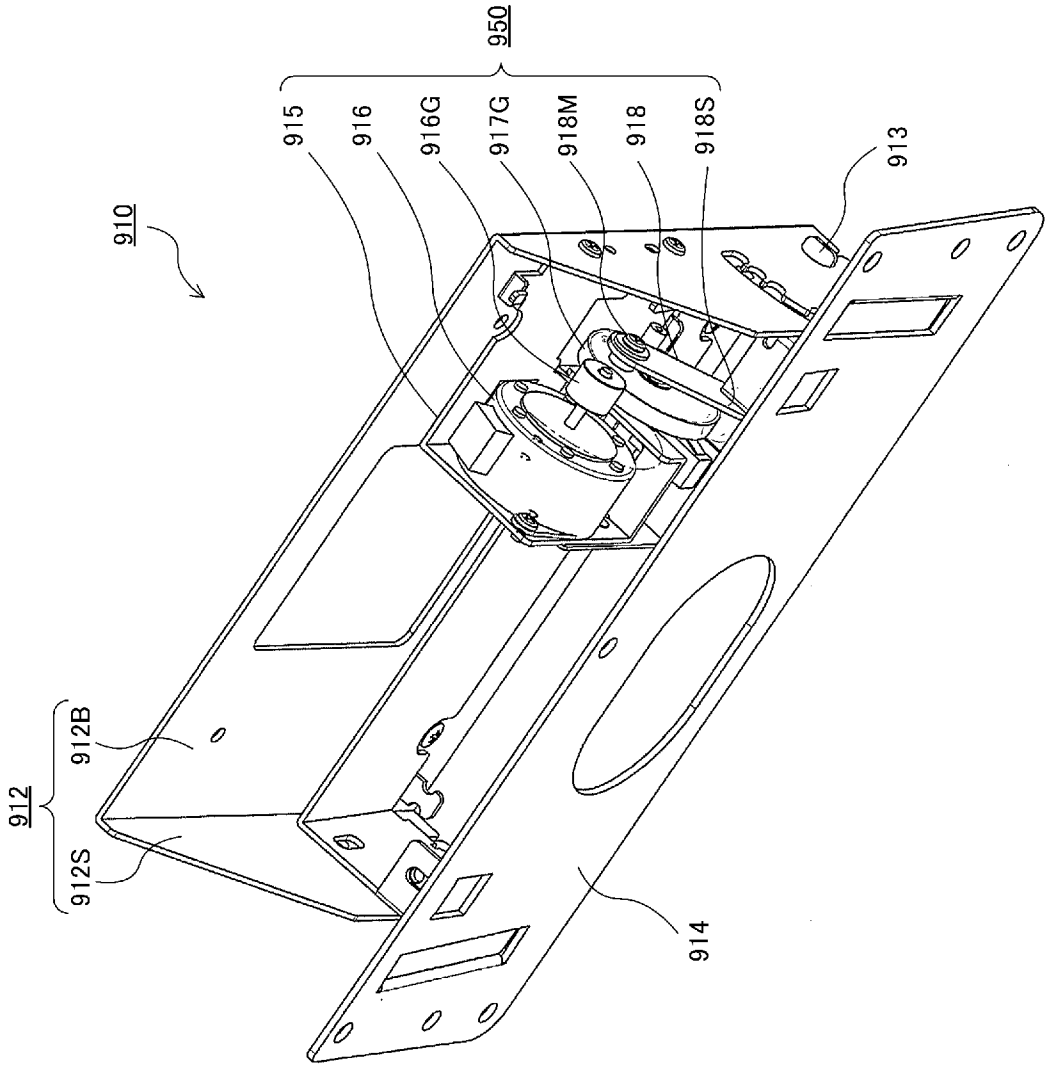
[図39]


表示制御処理
獲得数データ
サーバ
獲得数データ受信
S500
ドル箱画像数決定
S501
S502
端数有？
NO
YES
端数に対応する画像の
表示態様を変更する
S503
遊技情報
サーバ
遊技情報付加
S504
表示制御処理
S505

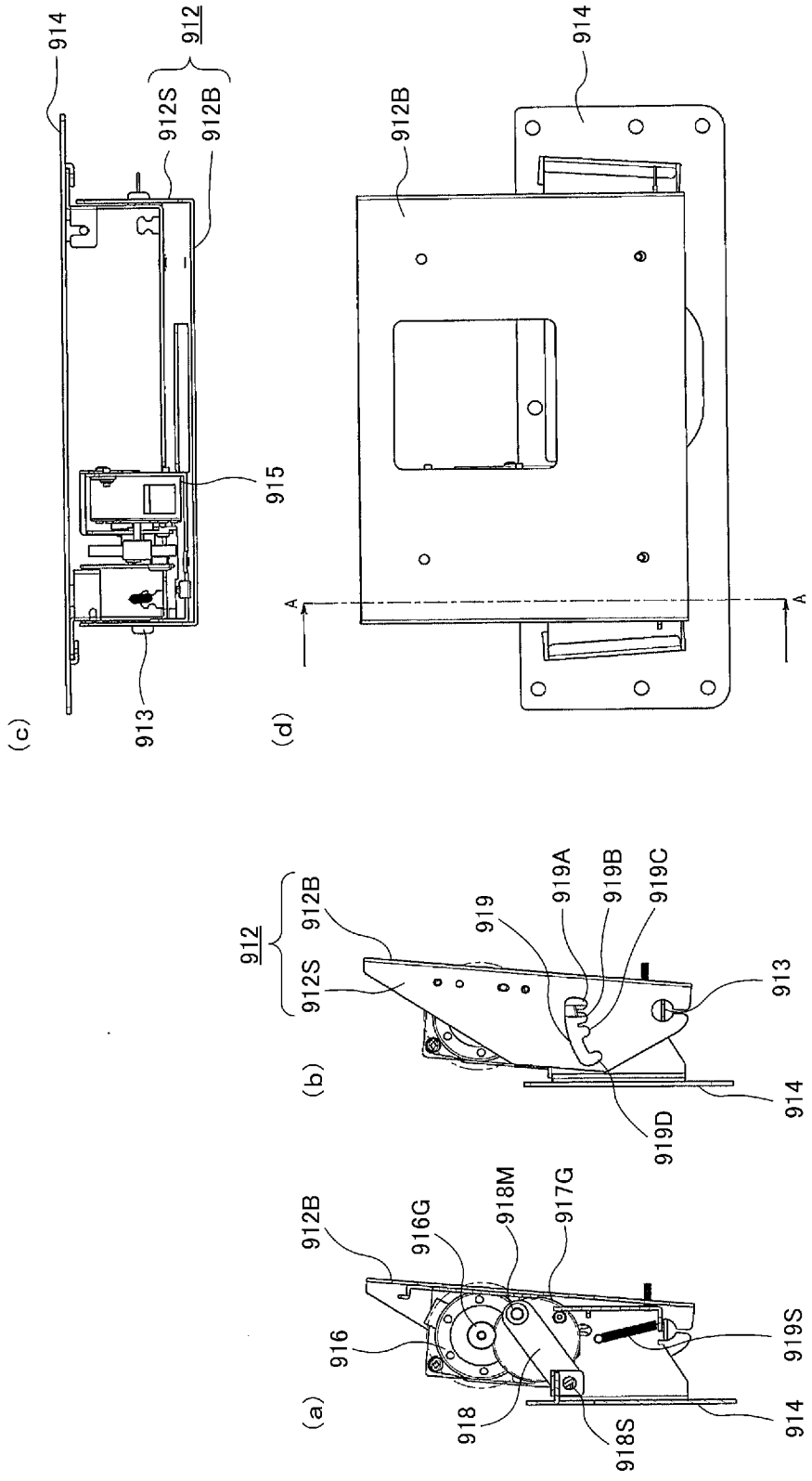
[図40]


清算時表示制御処理
S510
ドル箱画像を選択する
指示が入力された？
NO
YES
清算指示データ
サーバ
清算指示出力
S511
清算結果データ
サーバ
清算結果受信
S512
選択されたドル箱画像を
消滅させる
S513
リターン

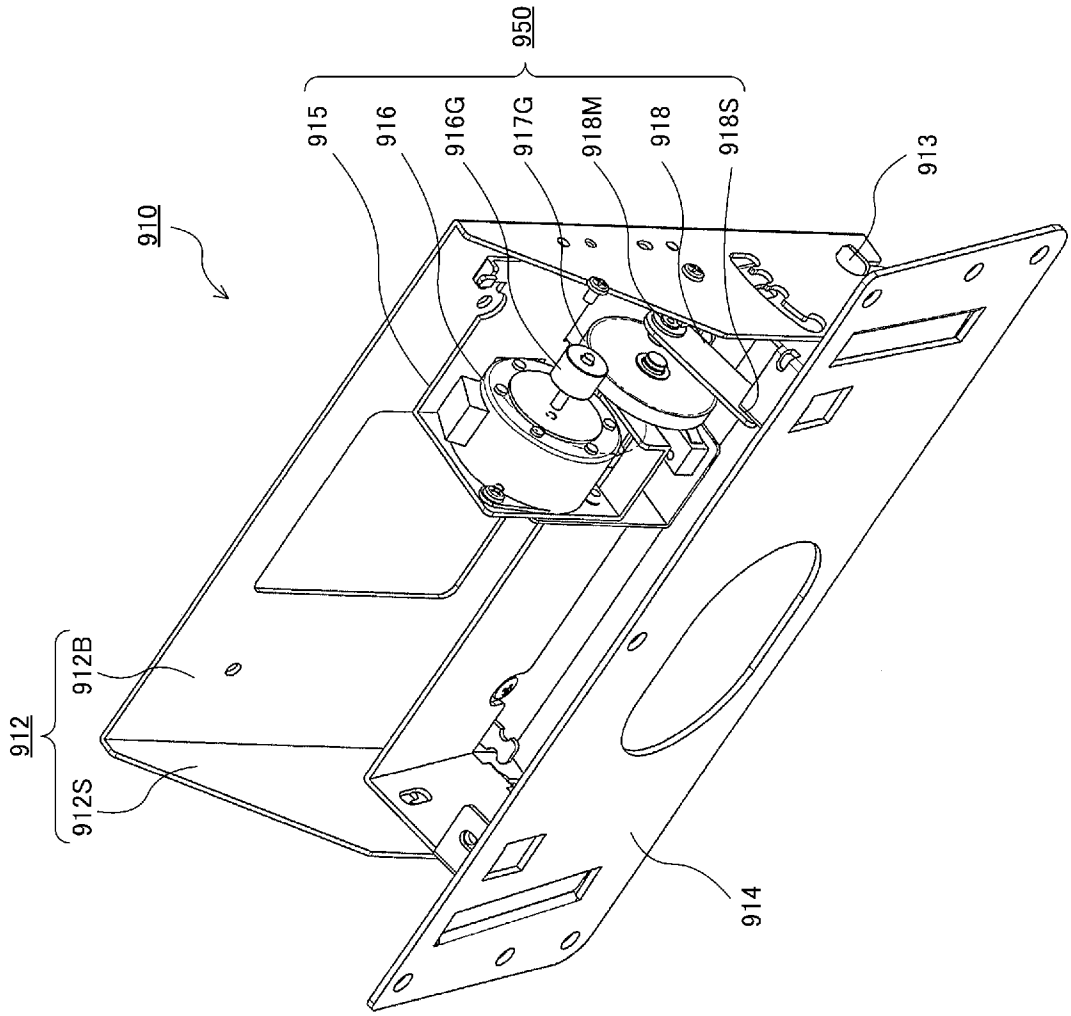
[図41]



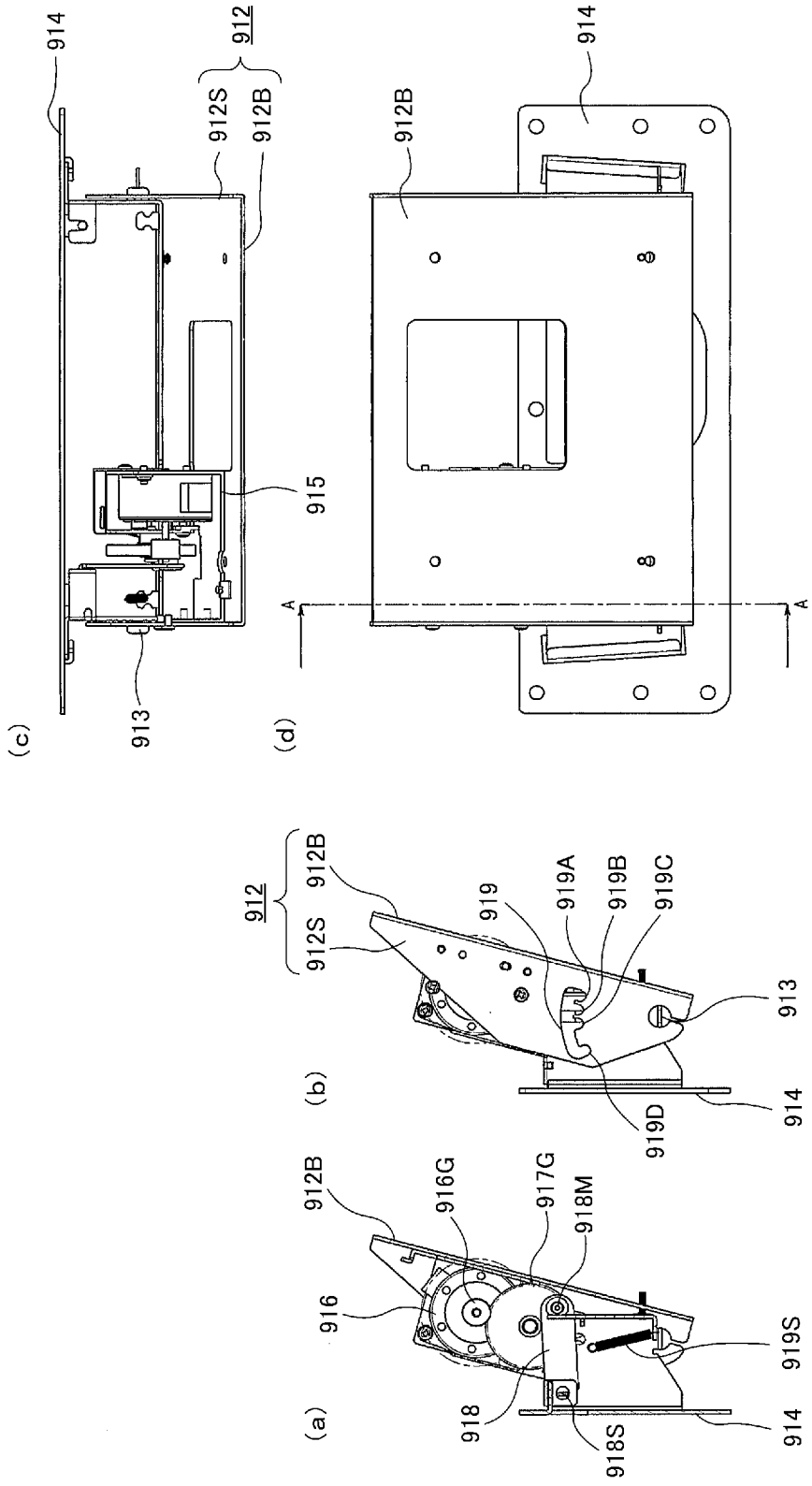
[図42]


914
912
912S
912B
915
913
(c)
912B
914
A
A
(d)
912
912B
912S
919
919A
919B
919C
913
914
919D
(b)
912B
916G
918M
917G
916
919S
914
918
918S
(a)

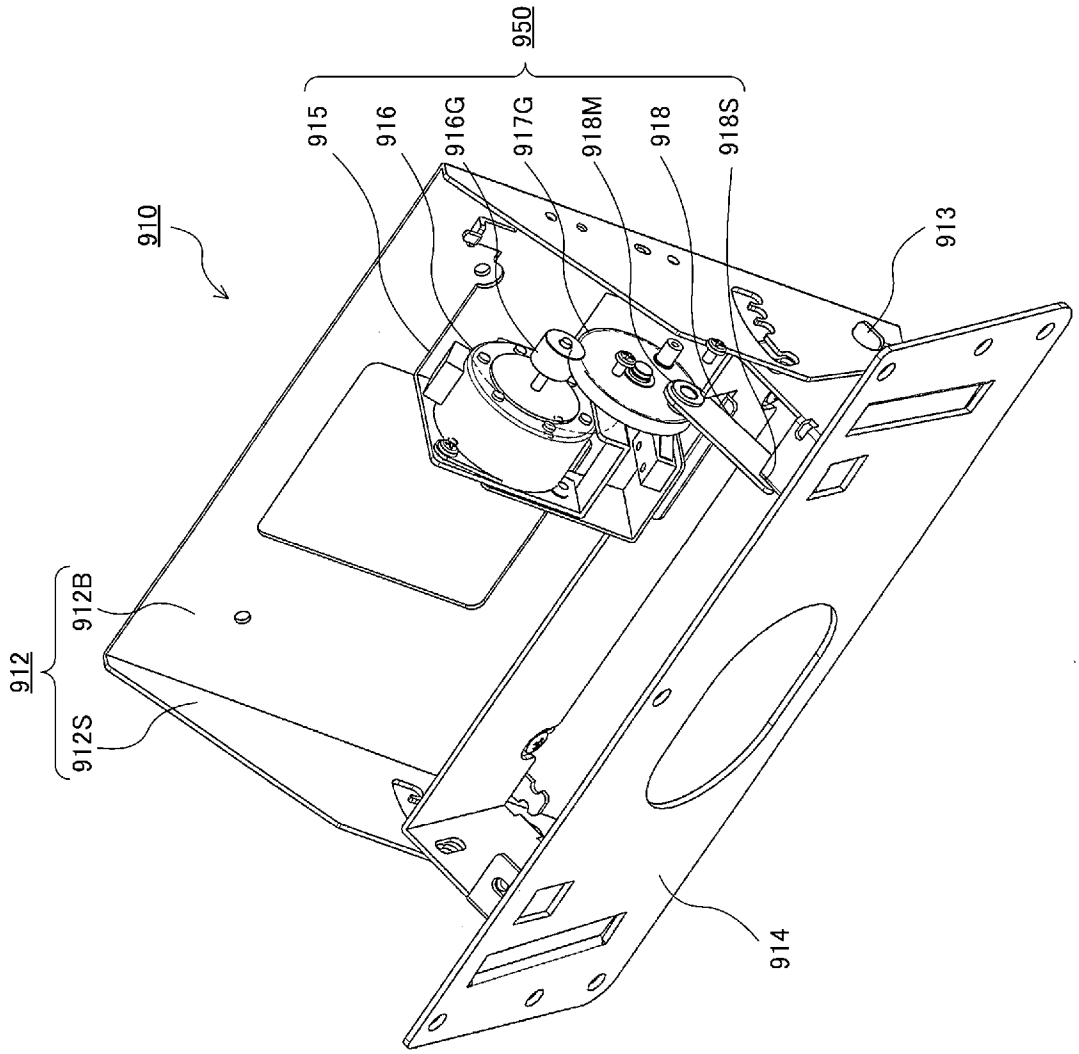
[図43]



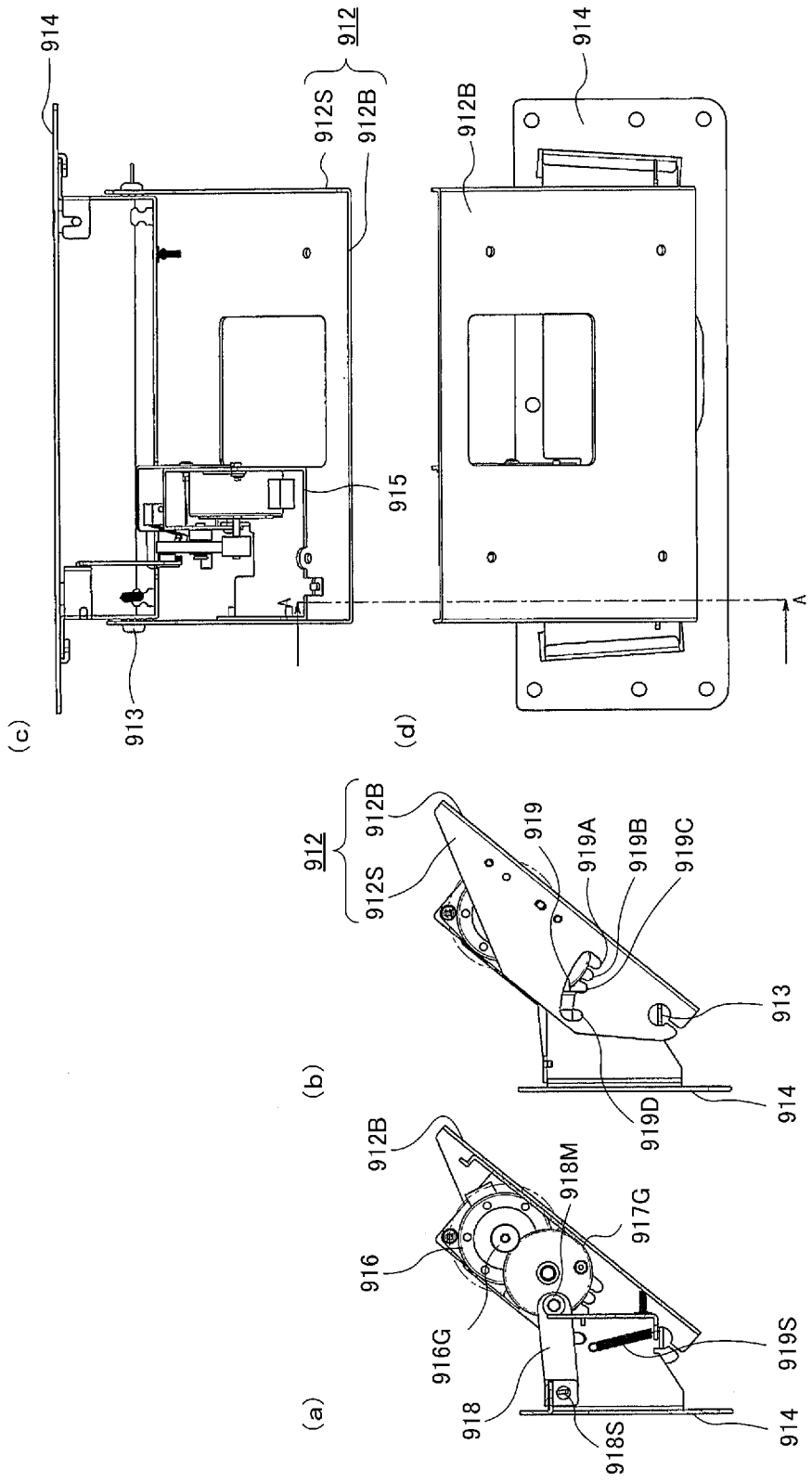
[図44]


914
912
912S
912B
915
913
(c)
912B
914
A
A
(d)
912
912B
912S
919
919A
919B
919C
913
914
919D
(b)
912B
916G
917G
918M
916
919S
914
918
918S
(a)

[図45]



[図46]


914
912
912S
912B
915
913
A
(c)
914
912B
A
(d)
912
912B
912S
919
919A
919B
919C
913
914
919D
(b)
912B
918M
917G
916
916G
919S
918
914
918S
(a)

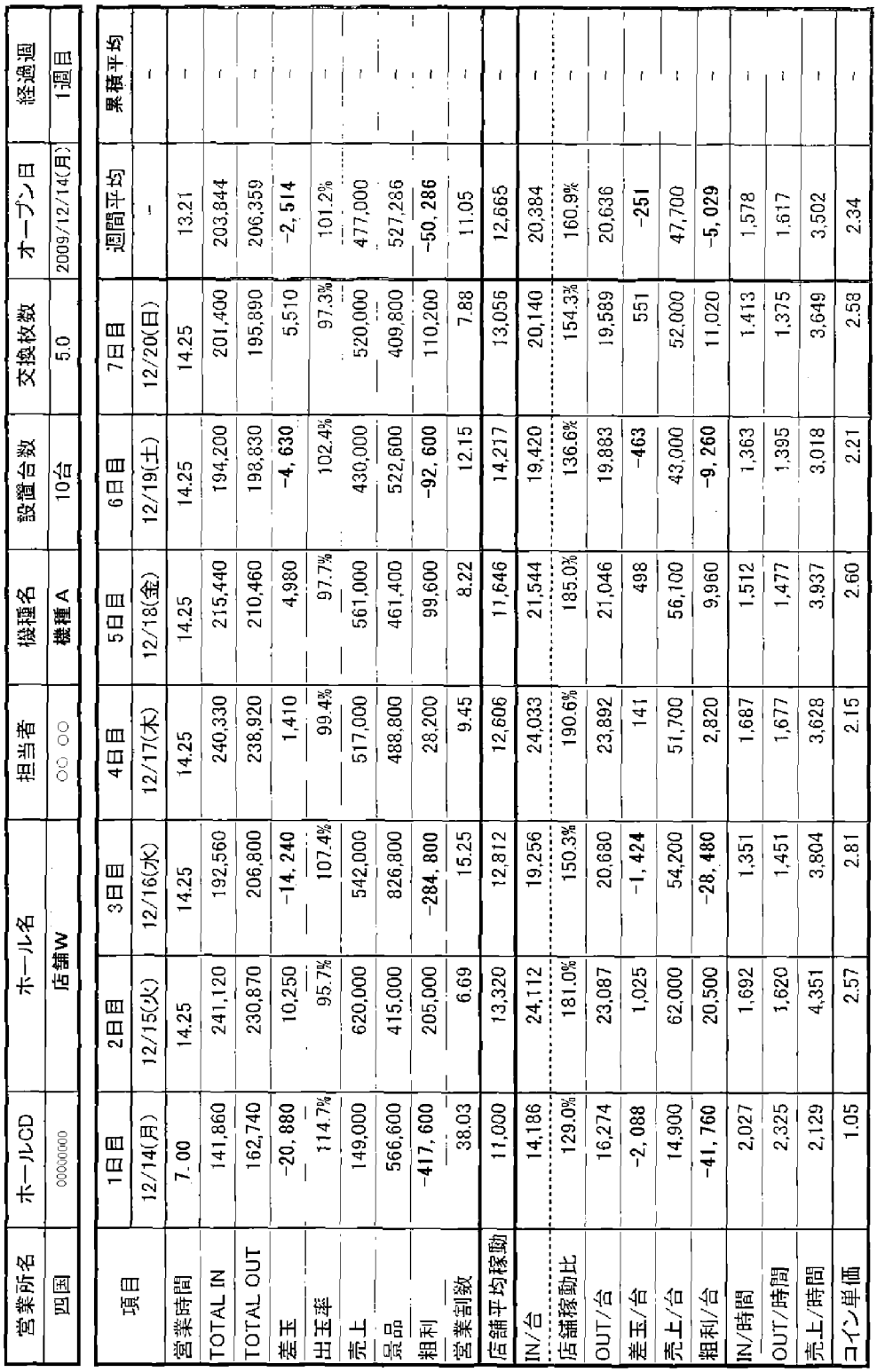
[図47]

経過日	店舗数	店舗平均稼働	『機種A』平均稼働	店舗稼働率維率	台売	台粗利	コイン単価	粗利率
1日目	110	11,588	23,212	200.3%	48,222	2,303	2.08	4.8%
2日目	132	11,114	22,447	202.0%	48,871	2,187	2.18	4.5%
3日目	119	11,929	22,412	187.9%	49,529	4,488	2.21	9.1%
4日目	95	10,435	19,890	190.6%	47,756	7,583	2.40	15.9%
5日目	62	11,317	20,397	180.2%	47,264	8,490	2.32	18.0%
6日目	48	12,641	21,741	172.0%	51,753	5,290	2.38	10.2%
7日目	43	12,134	21,231	175.0%	50,919	7,814	2.40	15.3%
8日目	34	11,174	18,042	161.5%	41,958	3,615	2.33	8.6%
9日目	23	11,603	19,898	171.5%	45,962	8,276	2.31	18.0%
10日目	14	11,312	19,609	173.3%	42,491	3,000	2.17	7.1%
11日目	11	11,759	17,501	148.8%	38,479	4,854	2.20	12.6%
12日目	3	14,335	21,780	151.9%	55,118	18,842	2.53	34.2%
13日目	1	16,637	24,838	149.3%	57,500	14,300	2.32	24.9%

[図48]

経過日	店舗数	店舗平均稼働	『機種A』平均稼働	店舗稼働乖離率	台売	台粗利	コイン単価	粗利率
1日目	33	12,027	22,726	189.0%	47,706	4,688	2.10	9.8%
2日目	43	11,338	23,147	204.1%	48,910	-601	2.11	-1.2%
3日目	37	12,056	22,528	186.9%	49,469	3,284	2.20	6.6%
4日目	31	10,928	21,082	192.9%	48,809	10,862	2.32	22.3%
5日目	22	11,516	20,273	176.0%	46,201	6,280	2.28	13.6%
6日目	15	12,862	21,014	163.4%	48,420	2,697	2.30	5.6%
7日目	9	12,444	19,820	159.3%	55,194	17,400	2.78	31.5%
8日目	5	10,574	15,974	151.1%	39,146	2,199	2.45	5.6%
9日目	3	9,347	18,507	198.0%	45,822	-3,467	2.48	-7.6%
10日目	1	12,563	22,909	182.4%	42,700	-20,600	1.86	-48.2%
11日目	2	11,148	17,028	152.7%	46,591	23,191	2.74	49.8%
12日目	1	21,014	27,028	128.6%	61,300	10,300	2.27	16.8%
13日目	1	16,637	24,838	149.3%	57,500	14,300	2.32	24.9%

[図49]



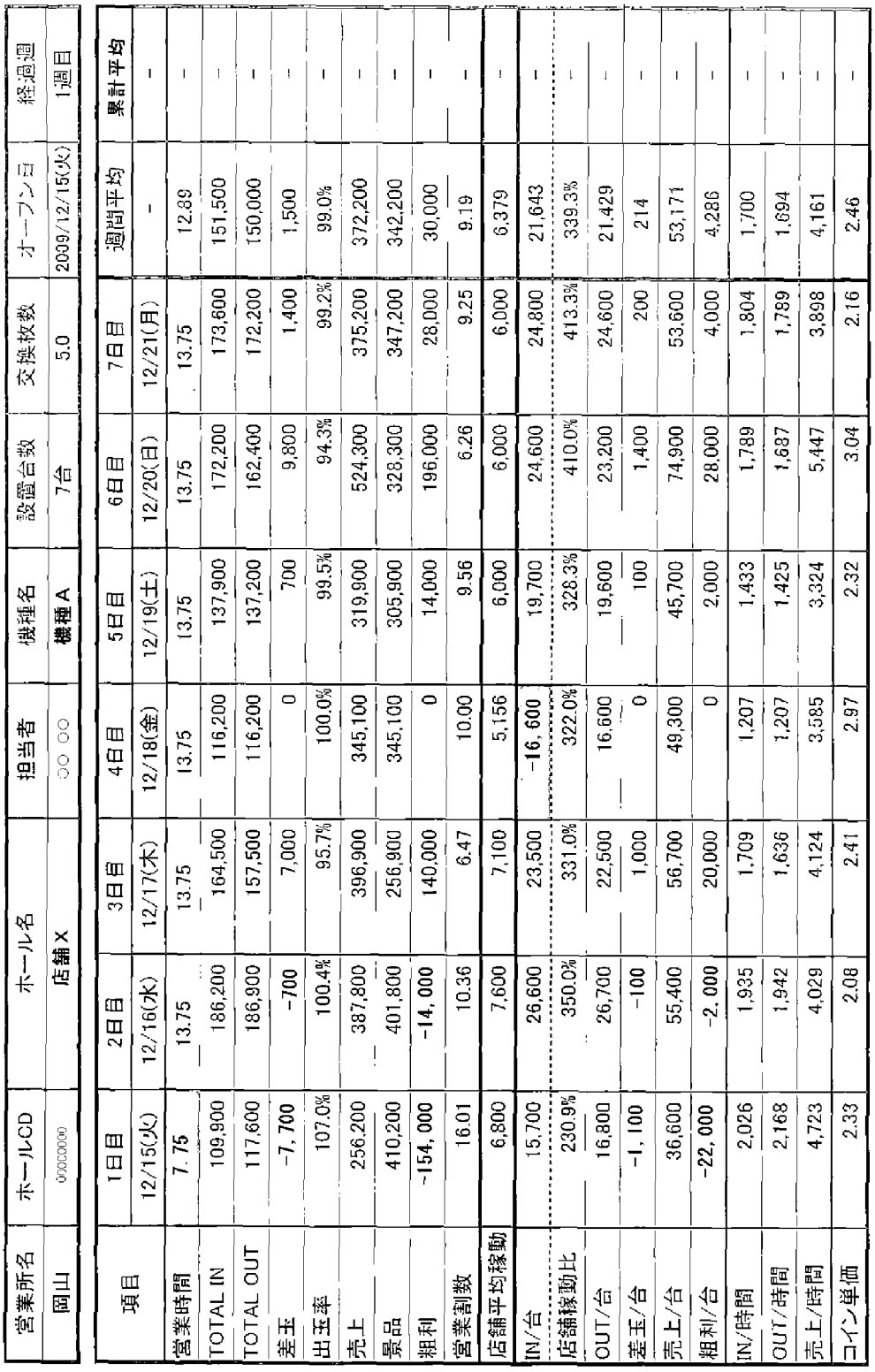
営業所名	ホールCD	ホール名	担当者	機種名	設置台数	交換枚数	オープン日	経過週
四国	0000000	店舗W	○○ ○○	機種A	10台	5.0	2009/12/14(月)	1週目

項目	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目	週間平均	累積平均
	12/14(月)	12/15(火)	12/16(水)	12/17(木)	12/18(金)	12/19(土)	12/20(日)	-	-
営業時間	7.00	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25	13.21	-
TOTAL IN	141,860	241,120	192,560	240,330	215,440	194,200	201,400	203,844	-
TOTAL OUT	162,740	230,870	206,800	238,920	210,460	198,830	195,890	206,359	-
差玉	-20,880	10,250	-14,240	1,410	4,980	-4,630	5,510	-2,514	-
出玉率	114.7%	95.7%	107.4%	99.4%	97.7%	102.4%	97.3%	101.2%	-
売上	149,000	620,000	542,000	517,000	561,000	430,000	520,000	477,000	-
景品	566,600	415,000	826,800	488,800	461,400	522,600	409,800	527,286	-
粗利	-417,600	205,000	-284,800	28,200	99,600	-92,600	110,200	-50,286	-
営業割数	38.03	6.69	15.25	9.45	8.22	12.15	7.88	11.05	-
店舗平均稼動	11,000	13,320	12,812	12,606	11,646	14,217	13,056	12,665	-
IN/台	14,186	24,112	19,256	24,033	21,544	19,420	20,140	20,384	-
店舗稼動比	129.0%	181.0%	150.3%	190.6%	185.0%	136.6%	154.3%	160.9%	-
OUT/台	16,274	23,087	20,680	23,892	21,046	19,883	19,589	20,636	-
差玉/台	-2,088	1,025	-1,424	141	498	-463	551	-251	-
売上/台	14,900	62,000	54,200	51,700	56,100	43,000	52,000	47,700	-
粗利/台	-41,760	20,500	-28,480	2,820	9,960	-9,260	11,020	-5,029	-
IN/時間	2,027	1,692	1,351	1,687	1,512	1,363	1,413	1,578	-
OUT/時間	2,325	1,620	1,451	1,677	1,477	1,395	1,375	1,617	-
売上/時間	2,129	4,351	3,804	3,628	3,937	3,018	3,649	3,502	-
コイン単価	1.05	2.57	2.81	2.15	2.60	2.21	2.58	2.34	-

[図50]

経過日	店舗数	店舗平均稼働	『機種A』平均稼働	店舗稼働率維率	台売	台粗利	コイン単価	粗利率
1日目	34	11,036	24,022	217.7%	48,124	1,056	2.00	2.2%
2日目	43	10,448	21,913	209.7%	50,581	4,677	2.31	9.2%
3日目	35	11,755	22,521	191.6%	49,116	753	2.18	1.5%
4日目	29	10,149	19,550	192.6%	46,340	4,297	2.37	9.3%
5日目	19	10,979	19,706	179.5%	46,678	9,236	2.37	19.8%
6日目	15	12,822	22,659	176.7%	53,407	4,519	2.36	8.5%
7日目	18	12,216	22,373	183.1%	52,623	5,799	2.35	11.0%
8日目	14	11,419	19,115	167.4%	44,132	4,924	2.31	11.2%
9日目	8	12,888	23,574	182.9%	51,718	6,146	2.19	11.9%
10日目	9	11,112	19,506	175.5%	46,929	9,237	2.41	19.7%
11日目	6	12,682	19,078	150.4%	38,577	3,766	2.02	9.8%

[図51]



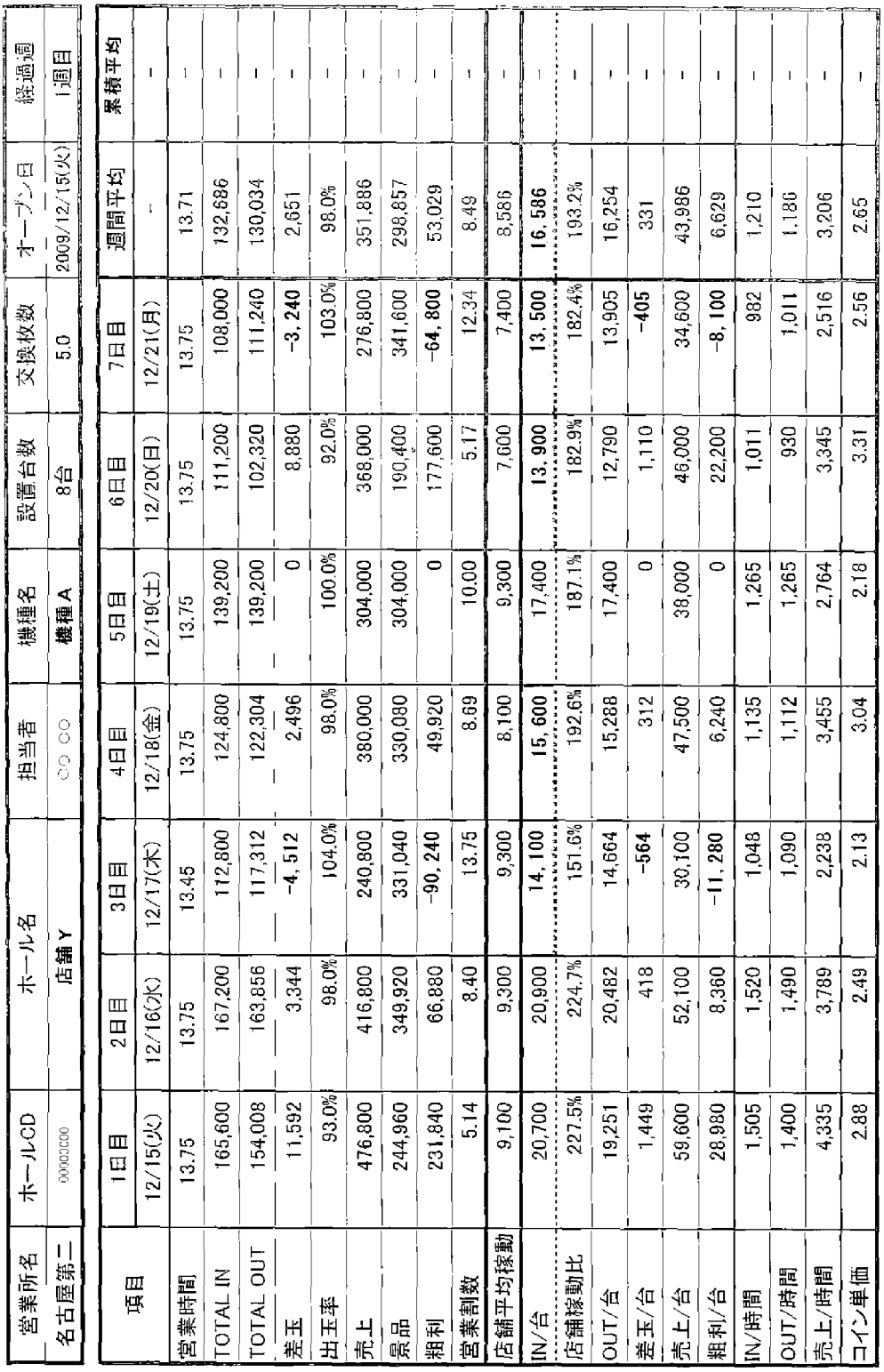
営業所名	ホールCD	ホール名	担当者	機種名	設置台数	交換枚数	オープン日	経過週
岡山	0000000	店舗X	○○ ○○	機種A	7台	5.0	2009/12/15(火)	1週目

項目	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目	週間平均	累計平均
	12/15(火)	12/16(水)	12/17(木)	12/18(金)	12/19(土)	12/20(日)	12/21(月)	-	-
営業時間	7.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	12.89	-
TOTAL IN	109,900	186,200	164,500	116,200	137,900	172,200	173,600	151,500	-
TOTAL OUT	117,600	186,900	157,500	116,200	137,200	162,400	172,200	150,000	-
差玉	-7,700	-700	7,000	0	700	9,800	1,400	1,500	-
出玉率	107.0%	100.4%	95.7%	100.0%	99.5%	94.3%	99.2%	99.0%	-
売上	256,200	387,800	396,900	345,100	319,900	524,300	375,200	372,200	-
景品	410,200	401,800	256,900	345,100	305,900	328,300	347,200	342,200	-
粗利	-154,000	-14,000	140,000	0	14,000	196,000	28,000	30,000	-
営業割数	16.01	10.36	6.47	10.00	9.56	6.26	9.25	9.19	-
店舗平均稼動	6,800	7,600	7,100	5,156	6,000	6,000	6,000	6,379	-
IN/台	15,700	26,600	23,500	-16,600	19,700	24,600	24,800	21,643	-
店舗稼動比	230.9%	350.0%	331.0%	322.0%	328.3%	410.0%	413.3%	339.3%	-
OUT/台	16,800	26,700	22,500	16,600	19,600	23,200	24,600	21,429	-
差玉/台	-1,100	-100	1,000	0	100	1,400	200	214	-
売上/台	36,600	55,400	56,700	49,300	45,700	74,900	53,600	53,171	-
粗利/台	-22,000	-2,000	20,000	0	2,000	28,000	4,000	4,286	-
IN/時間	2,026	1,935	1,709	1,207	1,433	1,789	1,804	1,700	-
OUT/時間	2,168	1,942	1,636	1,207	1,425	1,687	1,789	1,694	-
売上/時間	4,723	4,029	4,124	3,585	3,324	5,447	3,898	4,161	-
コイン単価	2.33	2.08	2.41	2.97	2.32	3.04	2.16	2.46	-

[図52]

経過日	店舗数	店舗平均稼働	『機種A』平均稼働	店舗稼働率維率	台売	台粗利	コイン単価	粗利率
1日目	22	10,467	21,900	209.2%	50,511	-262	2.31	-0.5%
2日目	19	11,208	21,679	193.4%	48,327	4,194	2.23	8.7%
3日目	21	11,113	21,586	194.2%	48,748	8,836	2.26	18.1%
4日目	18	8,786	17,568	200.0%	47,916	9,549	2.73	19.9%
5日目	4	9,754	19,182	196.6%	46,069	3,250	2.40	7.1%
6日目	5	10,518	19,537	185.8%	51,211	8,566	2.62	16.7%
7日目	5	10,627	19,933	187.6%	47,437	4,928	2.38	10.4%
8日目	4	10,488	18,939	180.6%	37,600	-11,103	1.99	-29.5%
9日目	2	10,800	18,395	170.3%	47,450	17,504	2.58	36.9%
10日目	1	7,200	10,900	151.4%	24,900	-3,682	2.28	-14.8%
11日目	1	7,400	9,300	125.7%	27,000	-2,618	2.90	-9.7%

[図53]



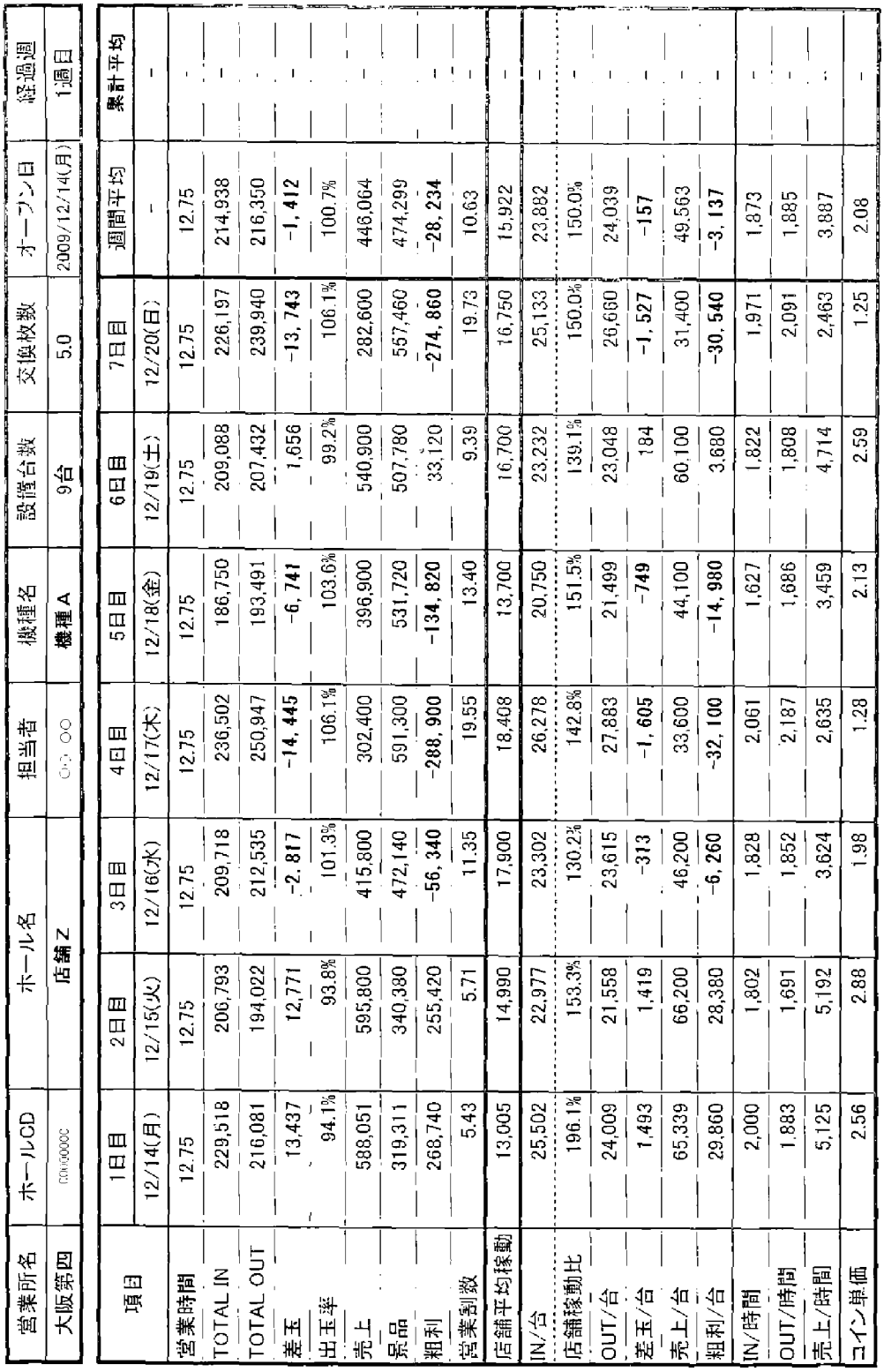
営業所名	ホールCD	ホール名	担当者	機種名	設置台数	交換枚数	オープン日	経過週
名古屋第二	00003000	店舗Y	○○ ○○	機種A	8台	5.0	2009/12/15(火)	1週目

項目	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目	週間平均	累積平均
	12/15(火)	12/16(水)	12/17(木)	12/18(金)	12/19(土)	12/20(日)	12/21(月)	-	-
営業時間	13.75	13.75	13.45	13.75	13.75	13.75	13.75	13.71	-
TOTAL IN	165,600	167,200	112,800	124,800	139,200	111,200	108,000	132,686	-
TOTAL OUT	154,008	163,856	117,312	122,304	139,200	102,320	111,240	130,034	-
差玉	11,592	3,344	-4,512	2,496	0	8,880	-3,240	2,651	-
出玉率	93.0%	98.0%	104.0%	98.0%	100.0%	92.0%	103.0%	98.0%	-
売上	476,800	416,800	240,800	380,000	304,000	368,000	276,800	351,886	-
景品	244,960	349,920	331,040	330,080	304,000	190,400	341,600	298,857	-
粗利	231,840	66,880	-90,240	49,920	0	177,600	-64,800	53,029	-
営業割数	5.14	8.40	13.75	8.69	10.00	5.17	12.34	8.49	-
店舗平均稼動	9,100	9,300	9,300	8,100	9,300	7,600	7,400	8,586	-
IN/台	20,700	20,900	14,100	15,600	17,400	13,900	13,500	16,586	-
店舗稼動比	227.5%	224.7%	151.6%	192.6%	187.1%	182.9%	182.4%	193.2%	-
OUT/台	19,251	20,482	14,664	15,288	17,400	12,790	13,905	16,254	-
差玉/台	1,449	418	-564	312	0	1,110	-405	331	-
売上/台	59,600	52,100	30,100	47,500	38,000	46,000	34,600	43,986	-
粗利/台	28,980	8,360	-11,280	6,240	0	22,200	-8,100	6,629	-
IN/時間	1,505	1,520	1,048	1,135	1,265	1,011	982	1,210	-
OUT/時間	1,400	1,490	1,090	1,112	1,265	930	1,011	1,186	-
売上/時間	4,335	3,789	2,238	3,455	2,764	3,345	2,516	3,206	-
コイン単価	2.88	2.49	2.13	3.04	2.18	3.31	2.56	2.65	-

[図54]

経過日	店舗数	店舗平均稼働	『機種A』平均稼働	店舗稼働乖離率	台売	台粗利	コイン単価	粗利率
1日目	21	12,869	23,786	184.8%	47,376	2,911	1.99	6.1%
2日目	27	11,979	22,834	190.6%	45,957	686	2.01	1.5%
3日目	27	12,467	22,579	181.1%	50,754	8,446	2.25	16.6%
4日目	17	11,572	20,448	176.7%	48,409	6,151	2.37	12.7%
5日目	17	11,837	21,703	183.4%	49,577	11,389	2.28	23.0%
6日目	13	12,915	22,139	171.4%	53,533	8,267	2.42	15.4%
7日目	11	12,385	20,764	167.6%	46,220	5,997	2.23	13.0%
8日目	11	11,369	17,186	151.2%	41,543	7,633	2.42	18.4%
9日目	10	11,293	17,370	153.8%	40,649	10,924	2.34	26.9%
10日目	3	12,691	21,189	167.0%	34,196	-2,723	1.61	-8.0%
11日目	2	11,561	16,778	145.1%	33,059	-11,775	1.97	-35.6%
12日目	2	9,621	18,075	187.9%	50,754	24,871	2.81	49.0%

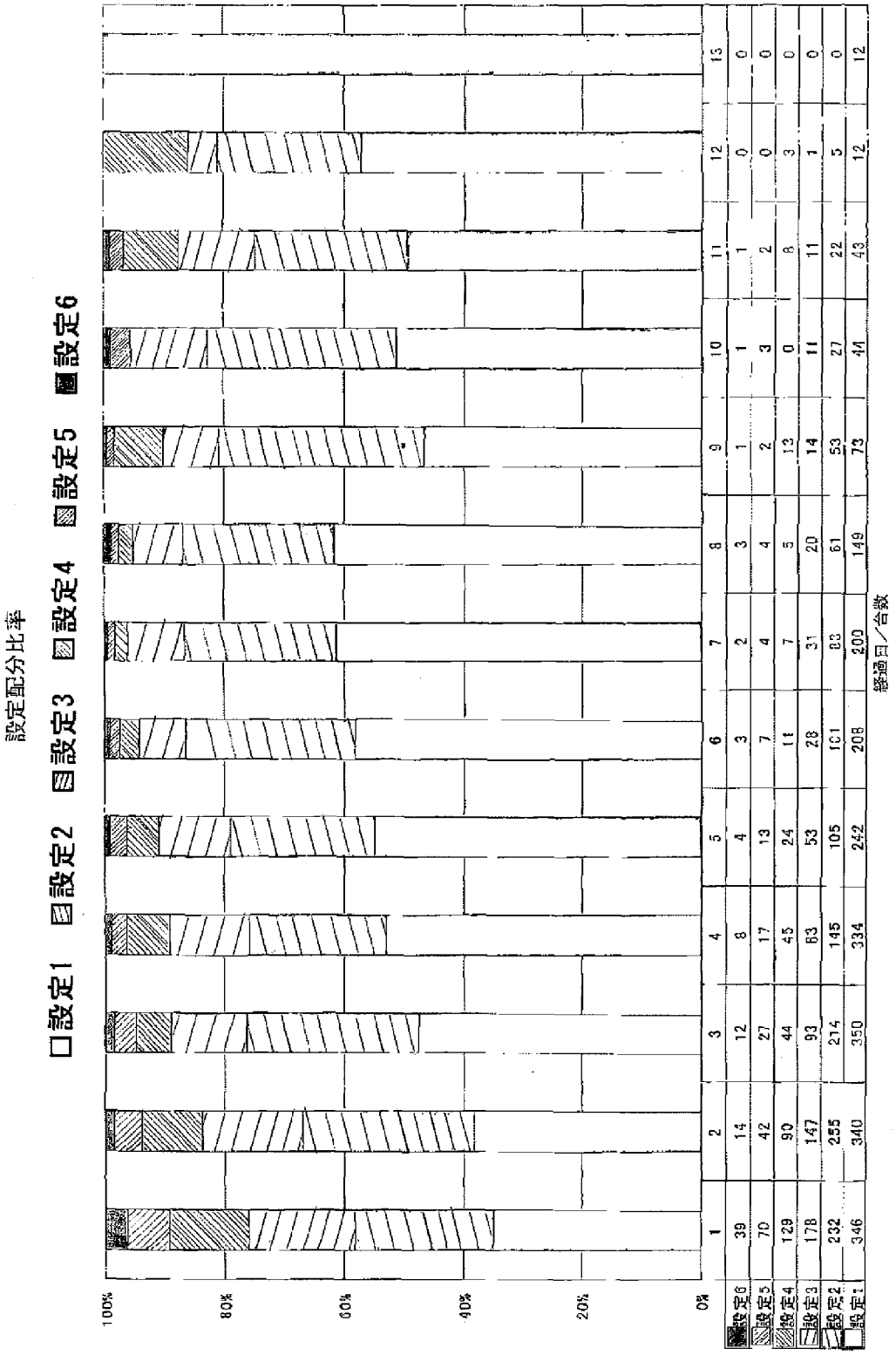
[図55]



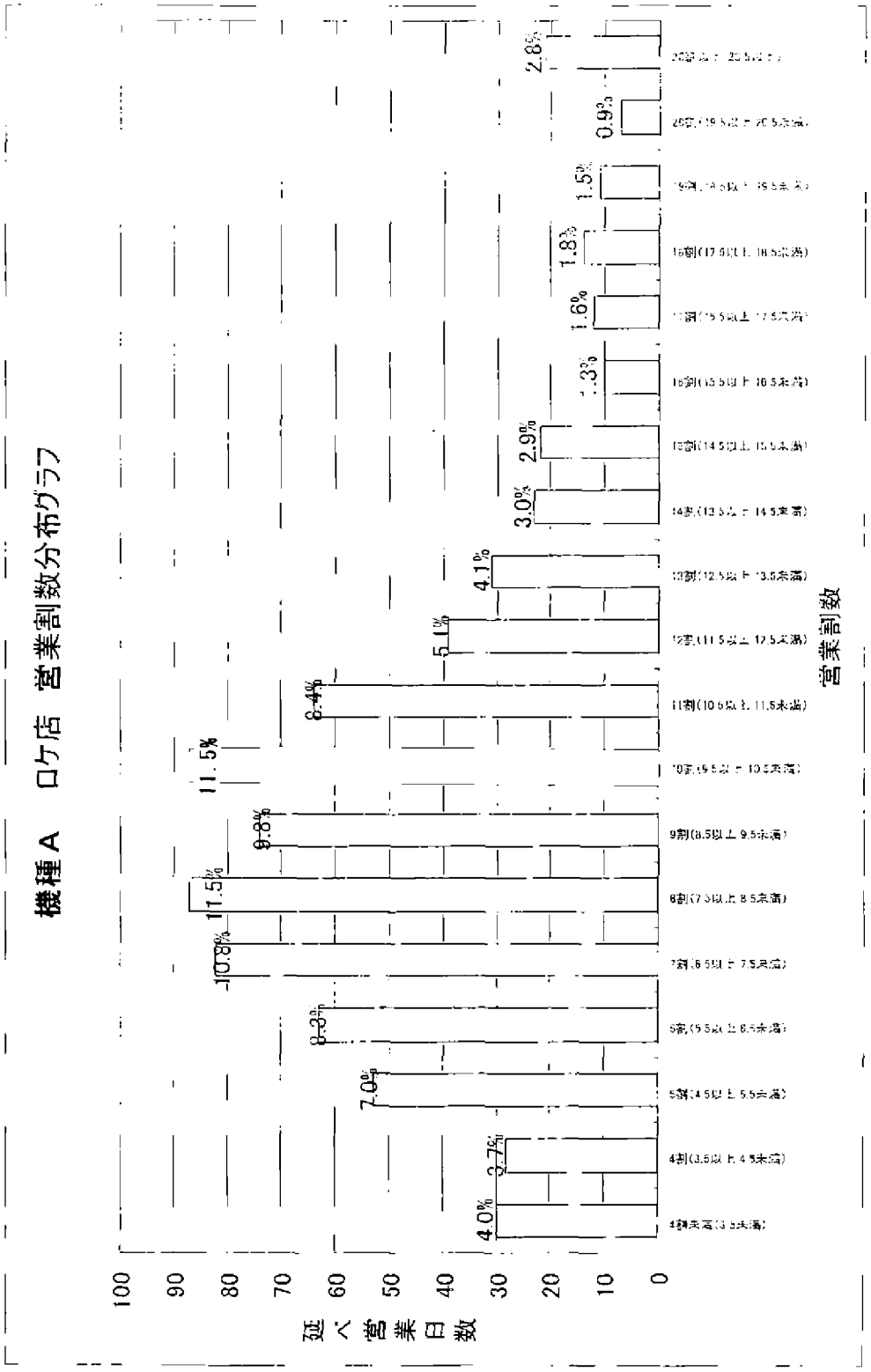
営業所名	ホールCD	ホール名	担当者	機種名	設置台数	交換枚数	オープン日	経過週
大阪第四	0000000C	店舗Z	○○ ○○	機種A	9台	5.0	2009/12/14(月)	1週目

項目	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目	週間平均	累計平均
	12/14(月)	12/15(火)	12/16(水)	12/17(木)	12/18(金)	12/19(土)	12/20(日)	-	-
営業時間	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	-
TOTAL IN	229,518	206,793	209,718	236,502	186,750	209,088	226,197	214,938	-
TOTAL OUT	216,081	194,022	212,535	250,947	193,491	207,432	239,940	216,350	-
差玉	13,437	12,771	-2,817	-14,445	-6,741	1,656	-13,743	-1,412	-
出玉率	94.1%	93.8%	101.3%	106.1%	103.6%	99.2%	106.1%	100.7%	-
売上	588,051	595,800	415,800	302,400	396,900	540,900	282,600	446,064	-
景品	319,311	340,380	472,140	591,300	531,720	507,780	557,460	474,299	-
粗利	268,740	255,420	-56,340	-288,900	-134,820	33,120	-274,860	-28,234	-
営業割数	5.43	5.71	11.35	19.55	13.40	9.39	19.73	10.63	-
店舗平均稼動	13,005	14,990	17,900	18,408	13,700	16,700	16,750	15,922	-
IN/台	25,502	22,977	23,302	26,278	20,750	23,232	25,133	23,882	-
店舗稼動比	196.1%	153.3%	130.2%	142.8%	151.5%	139.1%	150.0%	150.0%	-
OUT/台	24,009	21,558	23,615	27,883	21,499	23,048	26,660	24,039	-
差玉/台	1,493	1,419	-313	-1,605	-749	184	-1,527	-157	-
売上/台	65,339	66,200	46,200	33,600	44,100	60,100	31,400	49,563	-
粗利/台	29,860	28,380	-6,260	-32,100	-14,980	3,680	-30,540	-3,137	-
IN/時間	2,000	1,802	1,828	2,061	1,627	1,822	1,971	1,873	-
OUT/時間	1,883	1,691	1,852	2,187	1,686	1,808	2,091	1,885	-
売上/時間	5,125	5,192	3,624	2,635	3,459	4,714	2,463	3,887	-
コイン単価	2.56	2.88	1.98	1.28	2.13	2.59	1.25	2.08	-

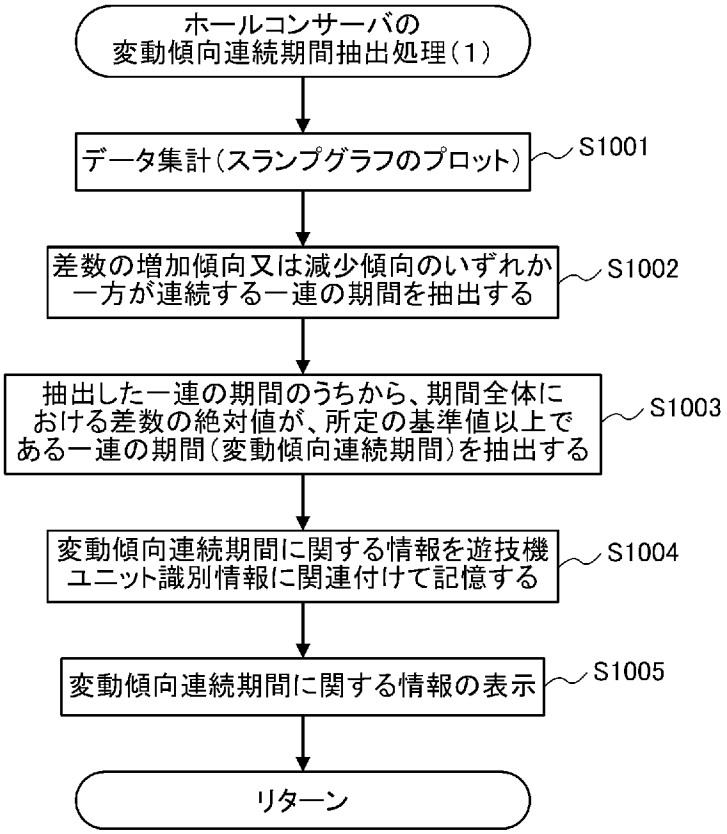
[図56]


設定配分比率
設定1 設定2 設定3 設定4 設定5 設定6
100%
80%
60%
40%
20%
0%
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 15
設定6 39 14 12 8 4 3 2 3 1 1 0 0 0
設定5 70 42 27 17 13 7 4 4 2 3 2 0 0
設定4 129 90 44 45 24 11 7 5 13 0 8 3 0
設定3 178 147 93 83 53 28 31 20 14 11 11 1 0
設定2 232 255 214 145 105 101 83 61 53 27 22 5 0
設定1 346 340 350 334 242 208 200 149 73 44 43 12 12
総通貨／台数

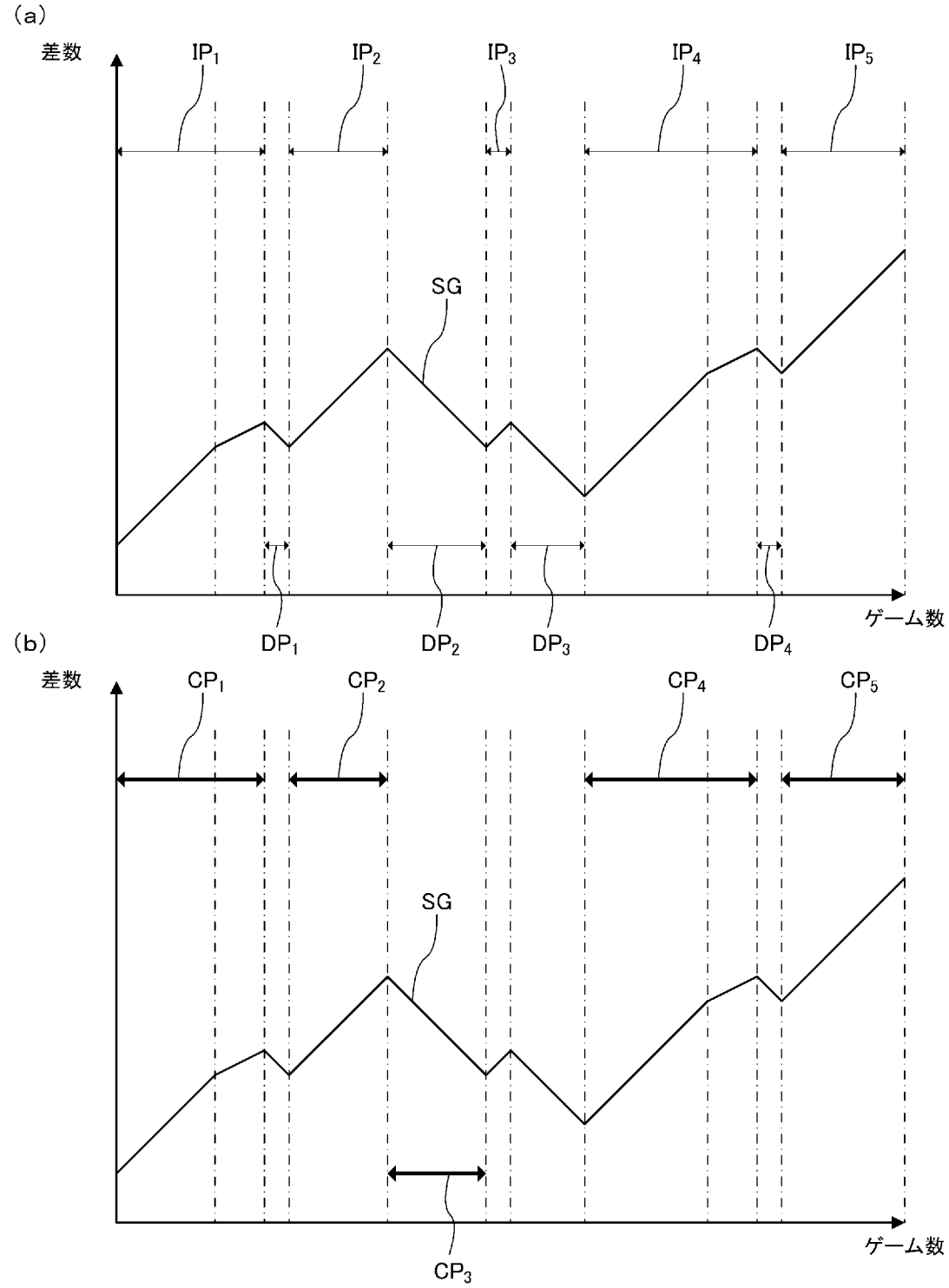
[図57]


機種A ロケ店 営業割数分布グラフ
延べ営業日数
営業割数
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
11.5%
8.4%
5.1%
4.1%
3.0%
2.9%
1.3%
1.6%
1.8%
1.5%
0.9%
2.8%
11.5%
9.8%
10.8%
8.3%
7.0%
3.7%
4.0%

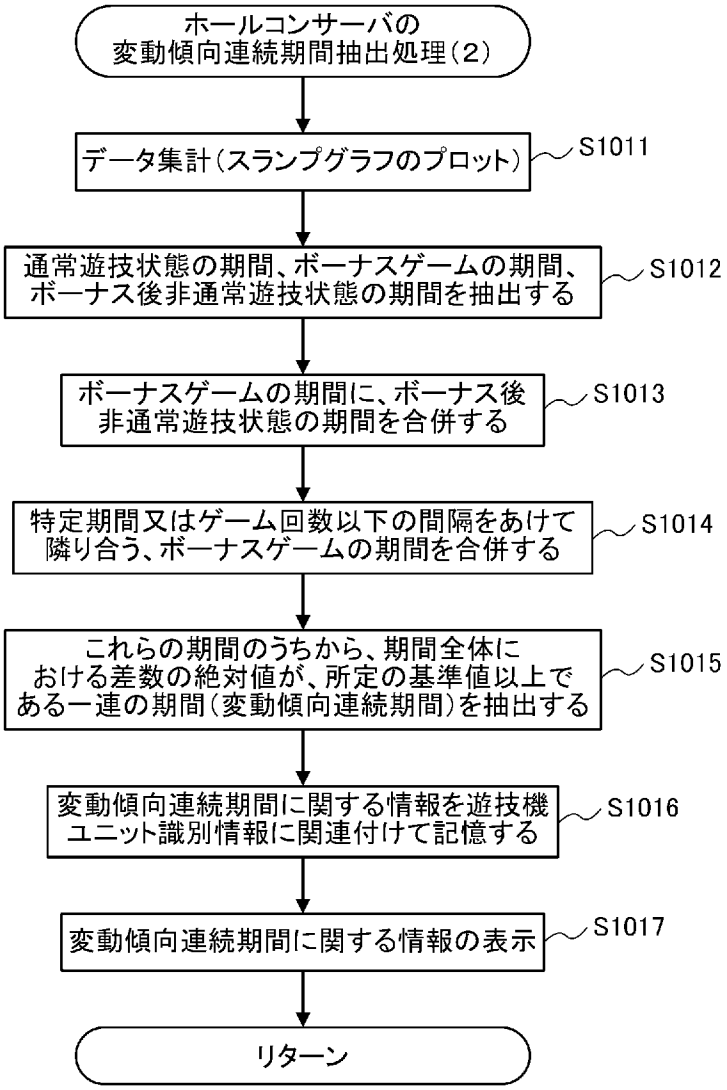
[図58]


ホールコンサーバの
変動傾向連続期間抽出処理(1)
データ集計(スランプグラフのプロット)
S1001
差数の増加傾向又は減少傾向のいずれか
一方が連続する一連の期間を抽出する
S1002
抽出した一連の期間のうちから、期間全体に
おける差数の絶対値が、所定の基準値以上で
ある一連の期間(変動傾向連続期間)を抽出する
S1003
変動傾向連続期間に関する情報を遊技機
ユニット識別情報に関連付けて記憶する
S1004
変動傾向連続期間に関する情報の表示
S1005
リターン

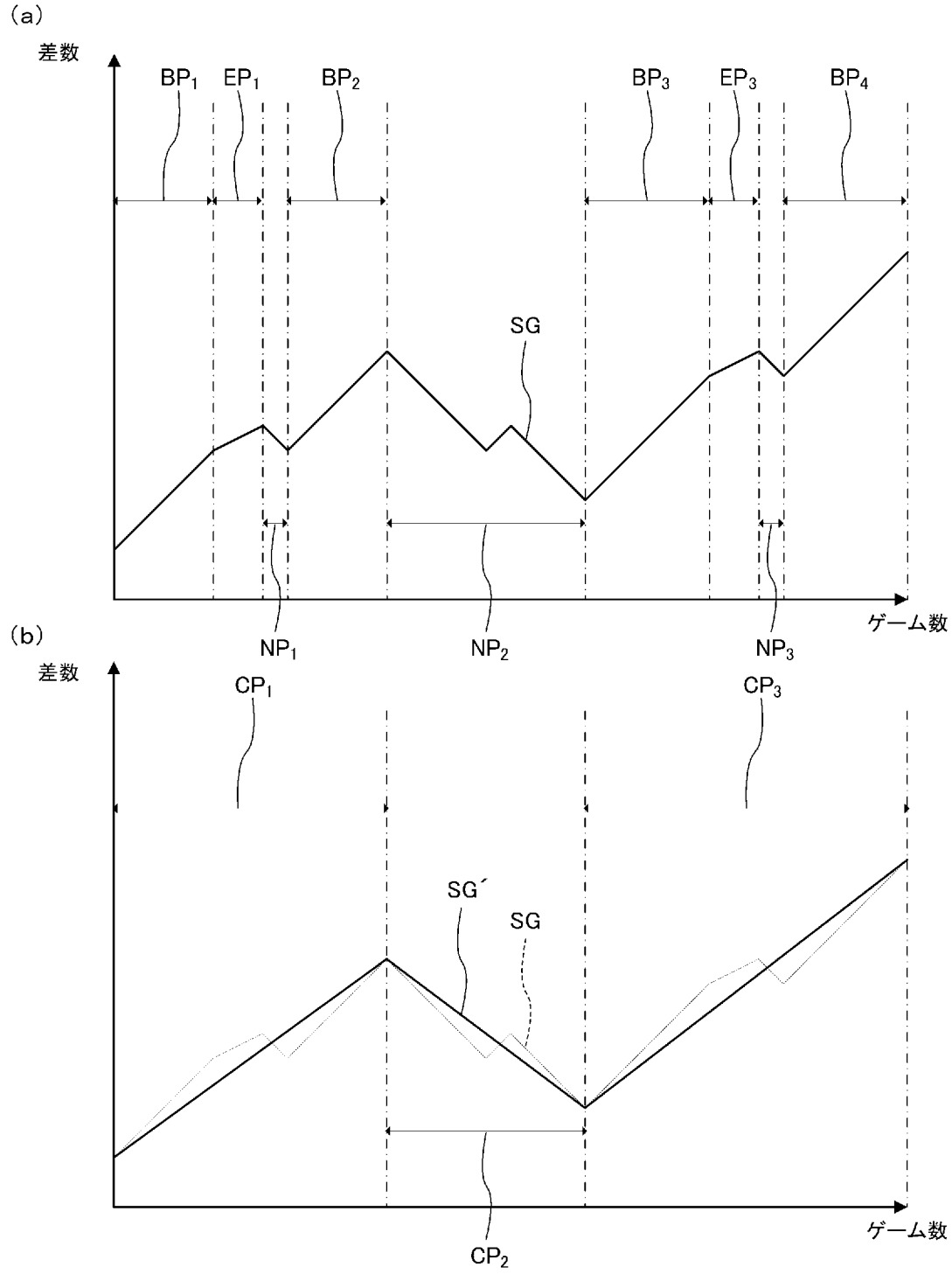
[図59]


(a)
差数
IP1
IP2
IP3
IP4
IP5
SG
DP1
DP2
DP3
DP4
ゲーム数
(b)
差数
CP1
CP2
CP4
CP5
SG
CP3
ゲーム数

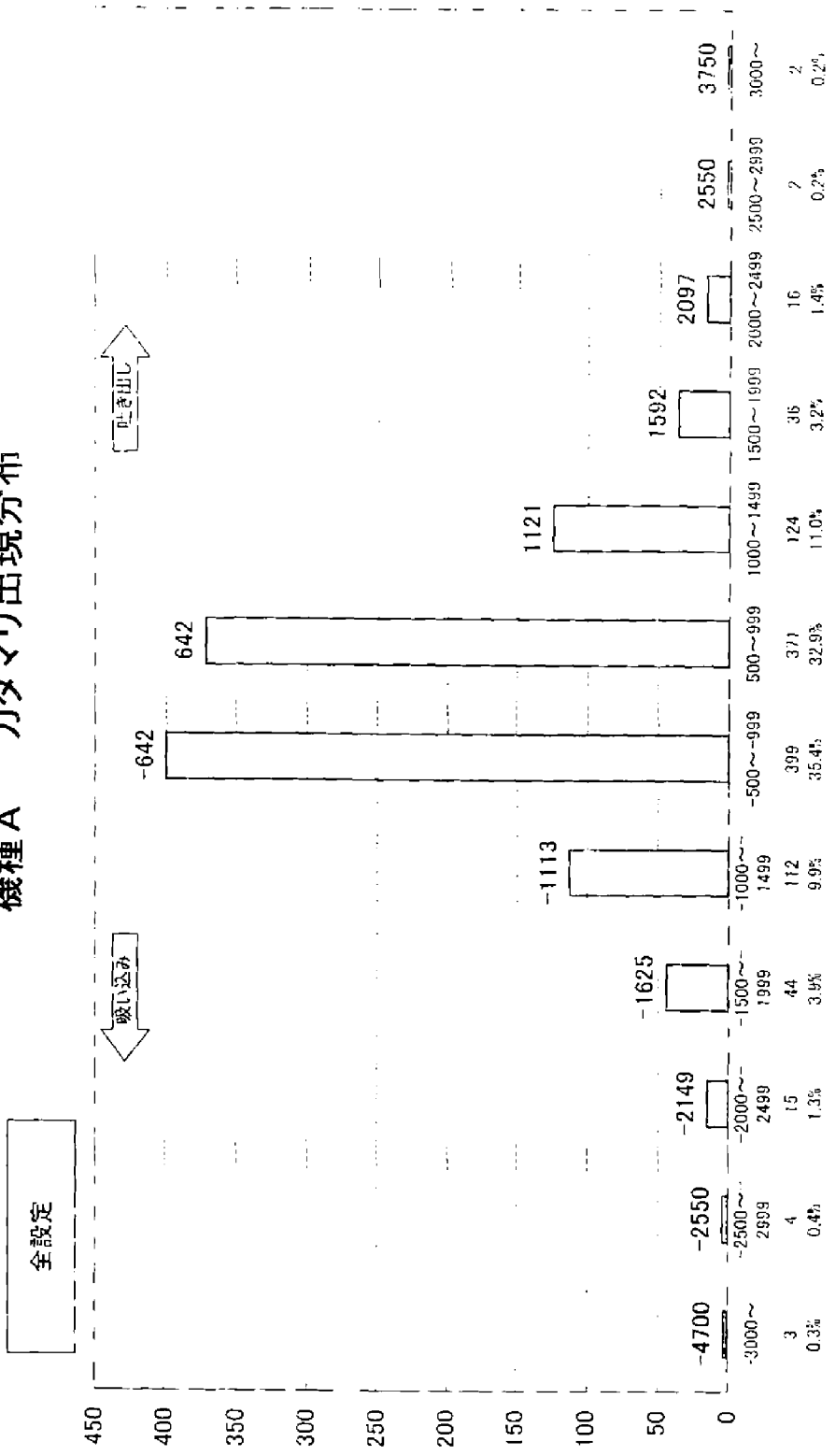
[図60]


ホールコンサーバの
変動傾向連続期間抽出処理(2)
データ集計(スランプグラフのプロット)
S1011
通常遊技状態の期間、ボーナスゲームの期間、
ボーナス後非通常遊技状態の期間を抽出する
S1012
ボーナスゲームの期間に、ボーナス後
非通常遊技状態の期間を合併する
S1013
特定期間又はゲーム回数以下の間隔をあけて
隣り合う、ボーナスゲームの期間を合併する
S1014
これらの期間のうちから、期間全体に
おける差数の絶対値が、所定の基準値以上で
ある一連の期間(変動傾向連続期間)を抽出する
S1015
変動傾向連続期間に関する情報を遊技機
ユニット識別情報に関連付けて記憶する
S1016
変動傾向連続期間に関する情報の表示
S1017
リターン

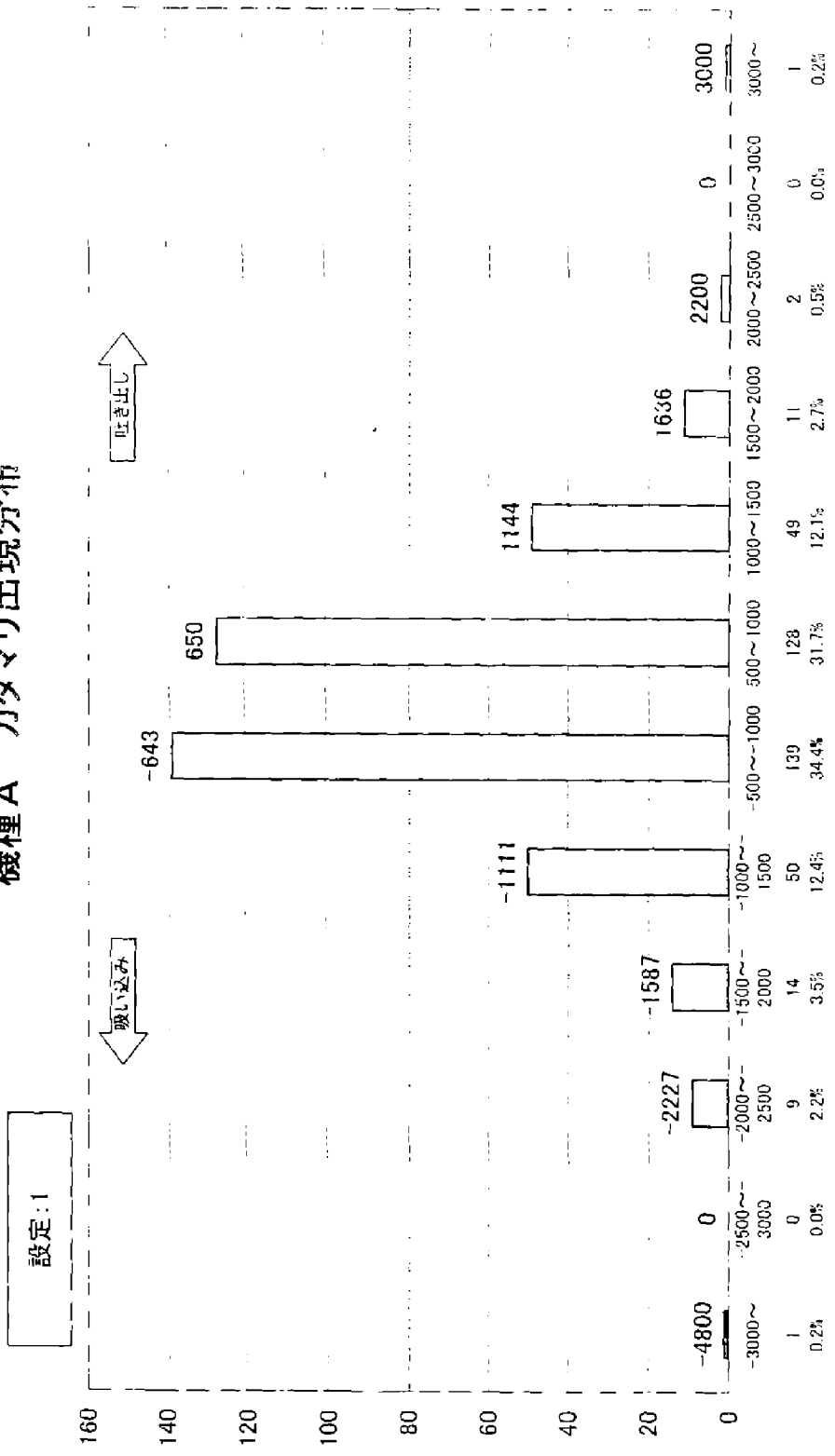
[図61]


(a)
差数
BP1
EP1
BP2
BP3
EP3
BP4
SG
NP1
NP2
NP3
ゲーム数
(b)
差数
CP1
CP3
SG´
SG
CP2
ゲーム数

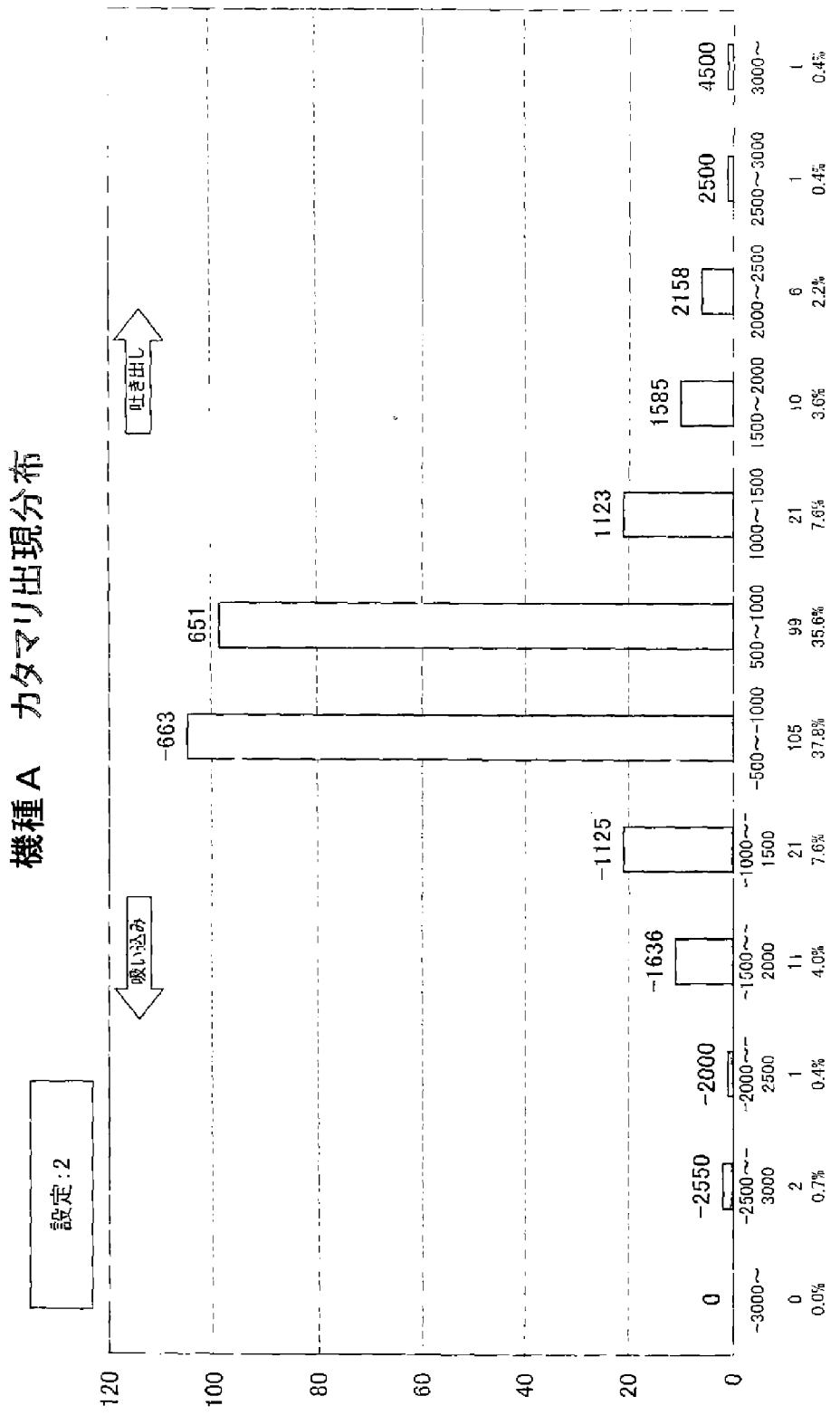
[図62]


機種A　カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
450
400
350
300
250
200
150
100
50
0
-4700
-2550
-2149
-1625
-1113
-642
642
1121
1592
2097
2550
3750
-3000～
-2500～
-2000～
-1500～
-1000～
-500～-999
500～999
1000～1499
1500～1999
2000～2499
2500～2999
3000～
3
4
15
44
112
399
371
124
36
16
7
2
0.3%
0.4%
1.3%
3.9%
9.9%
35.4%
32.9%
11.0%
3.2%
1.4%
0.2%
0.2%

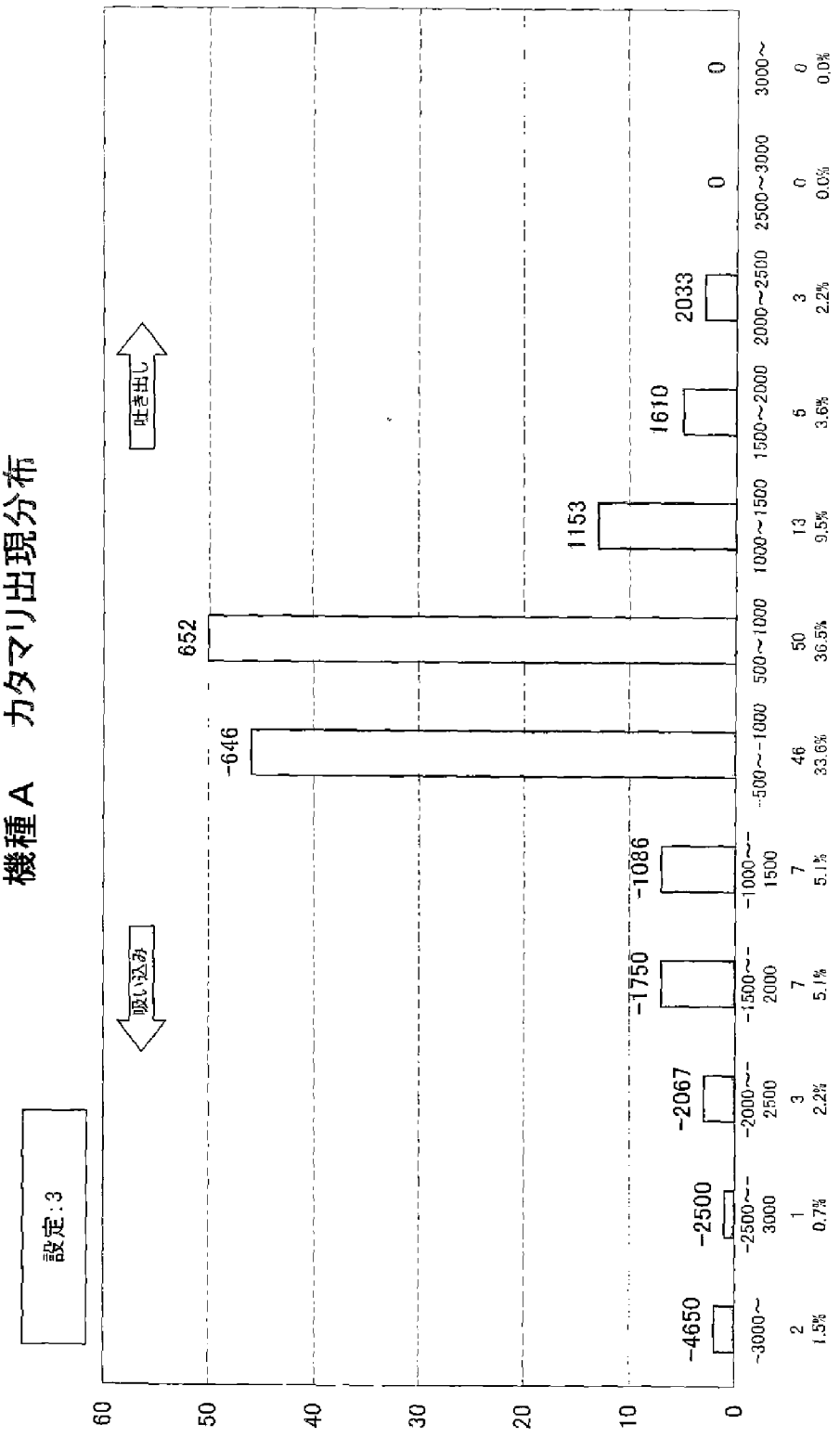
[図63]


機種A カタマリ出現分布
設定:1
吸い込み
吐き出し
-643
650
-1111
1144
-1587
1636
-2227
2200
-4800
0
3000
160
140
120
100
80
60
40
20
0
-3000~
-2500~-3000
-2000~-2500
-1500~-2000
-1000~-1500
-500~-1000
500~1000
1000~1500
1500~2000
2000~2500
2500~3000
3000~
1
0
9
14
50
139
128
49
11
2
0
1
0.2%
0.0%
2.2%
3.5%
12.4%
34.4%
31.7%
12.1%
2.7%
0.5%
0.0%
0.2%

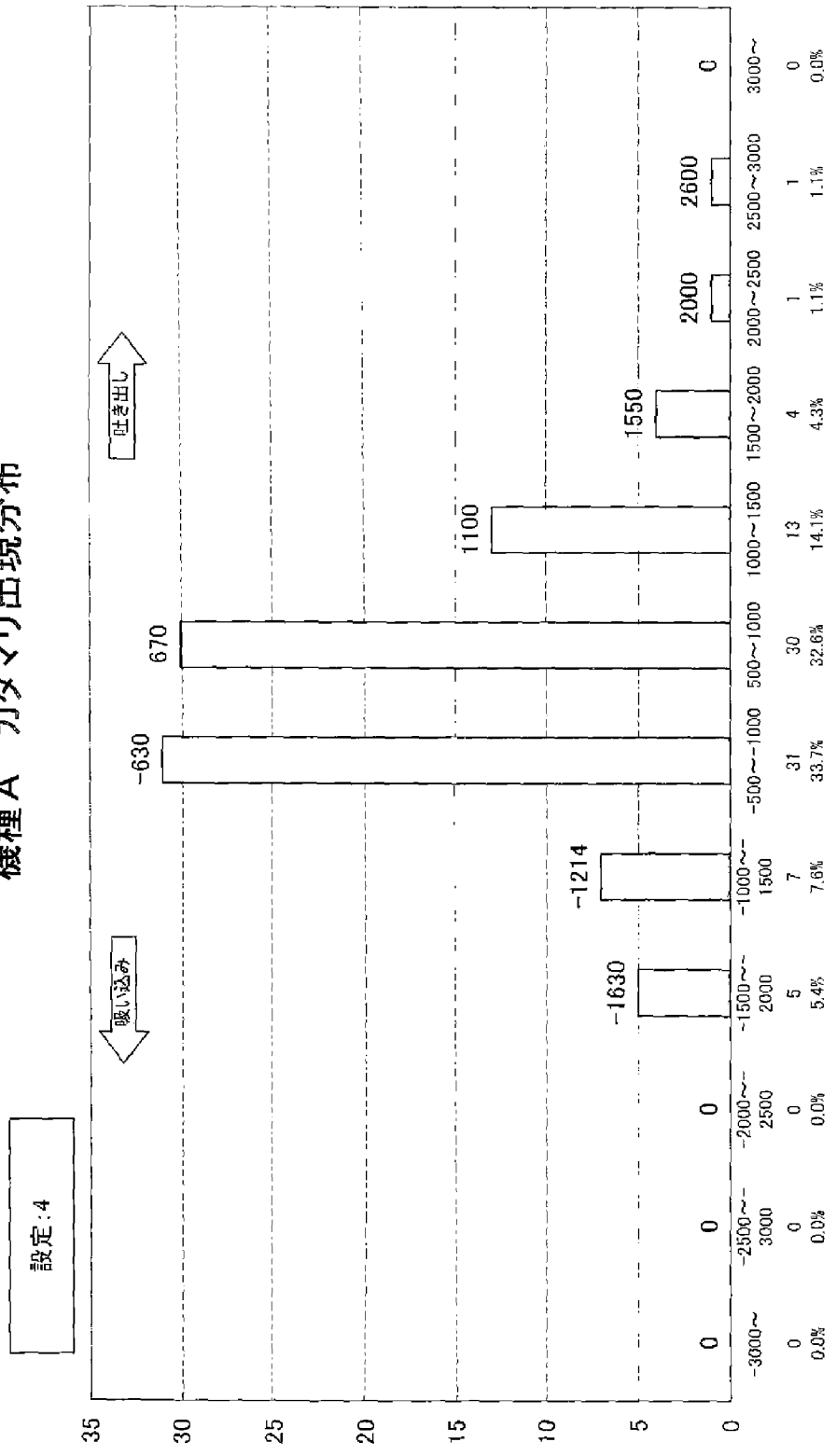
[図64]


機種A カタマリ出現分布
設定:2
吸い込み
吐き出し
120
100
80
60
40
20
0
-663
651
-1125
1123
-1636
1585
2158
2500
4500
0
-2550
-2000
-3000~
-2500~-3000
-2000~-2500
-1500~-2000
-1000~-1500
-500~-1000
500~1000
1000~1500
1500~2000
2000~2500
2500~3000
3000~
0
2
1
11
21
105
99
21
10
6
1
1
0.0%
0.7%
0.4%
4.0%
7.6%
37.8%
35.6%
7.6%
3.6%
2.2%
0.4%
0.4%

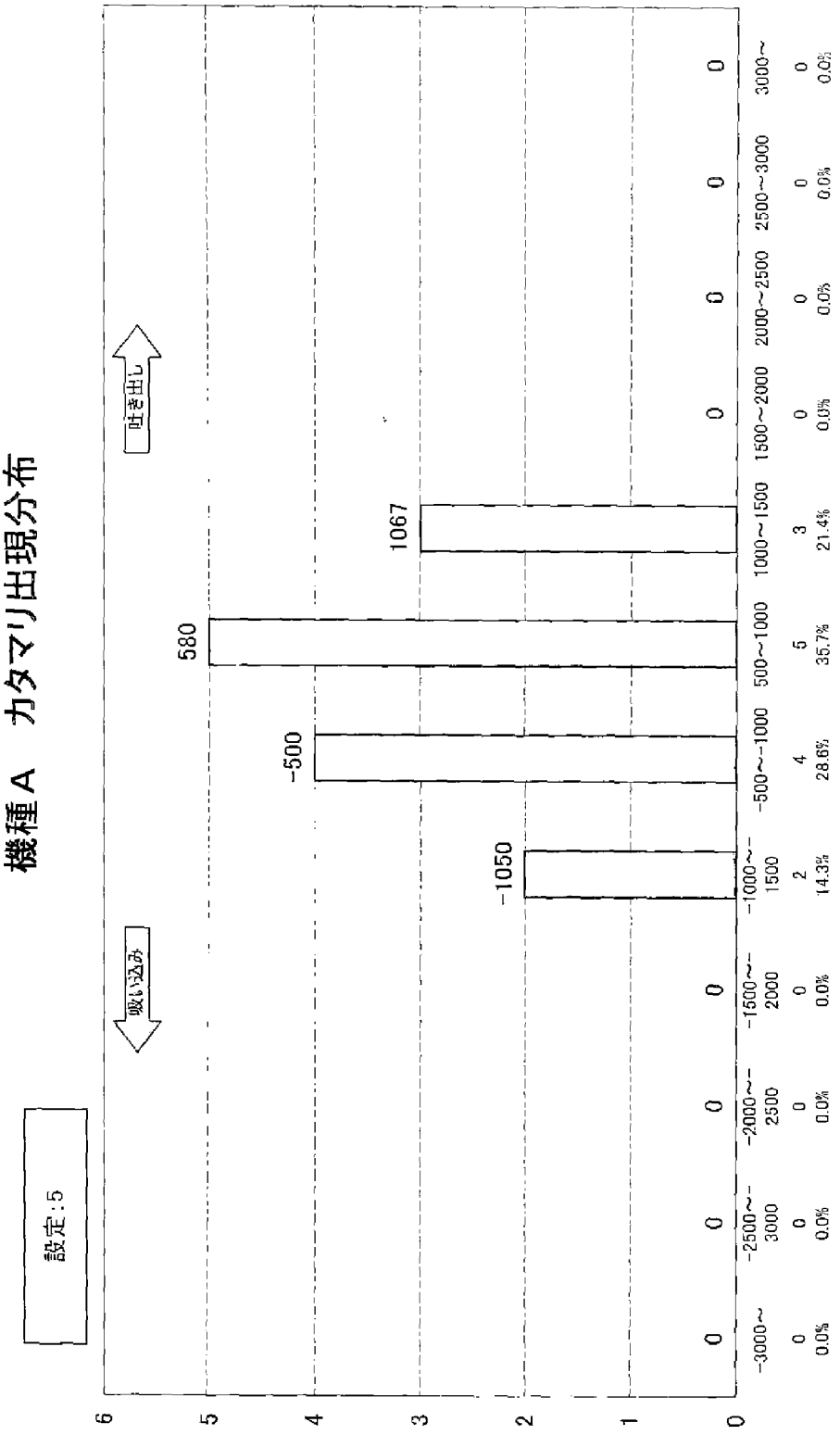
[図65]


機種A　カタマリ出現分布
設定:3
吸い込み
吐き出し
60
50
40
30
20
10
0
-3000～
2
1.5%
-2500～-3000
1
0.7%
-2000～-2500
3
2.2%
-1500～-2000
7
5.1%
-1000～-1500
7
5.1%
-500～-1000
46
33.6%
500～1000
50
36.5%
1000～1500
13
9.5%
1500～2000
5
3.6%
2000～2500
3
2.2%
2500～3000
0
0.0%
3000～
0
0.0%
-4650
-2500
-2067
-1750
-1086
-646
652
1153
1610
2033
0
0

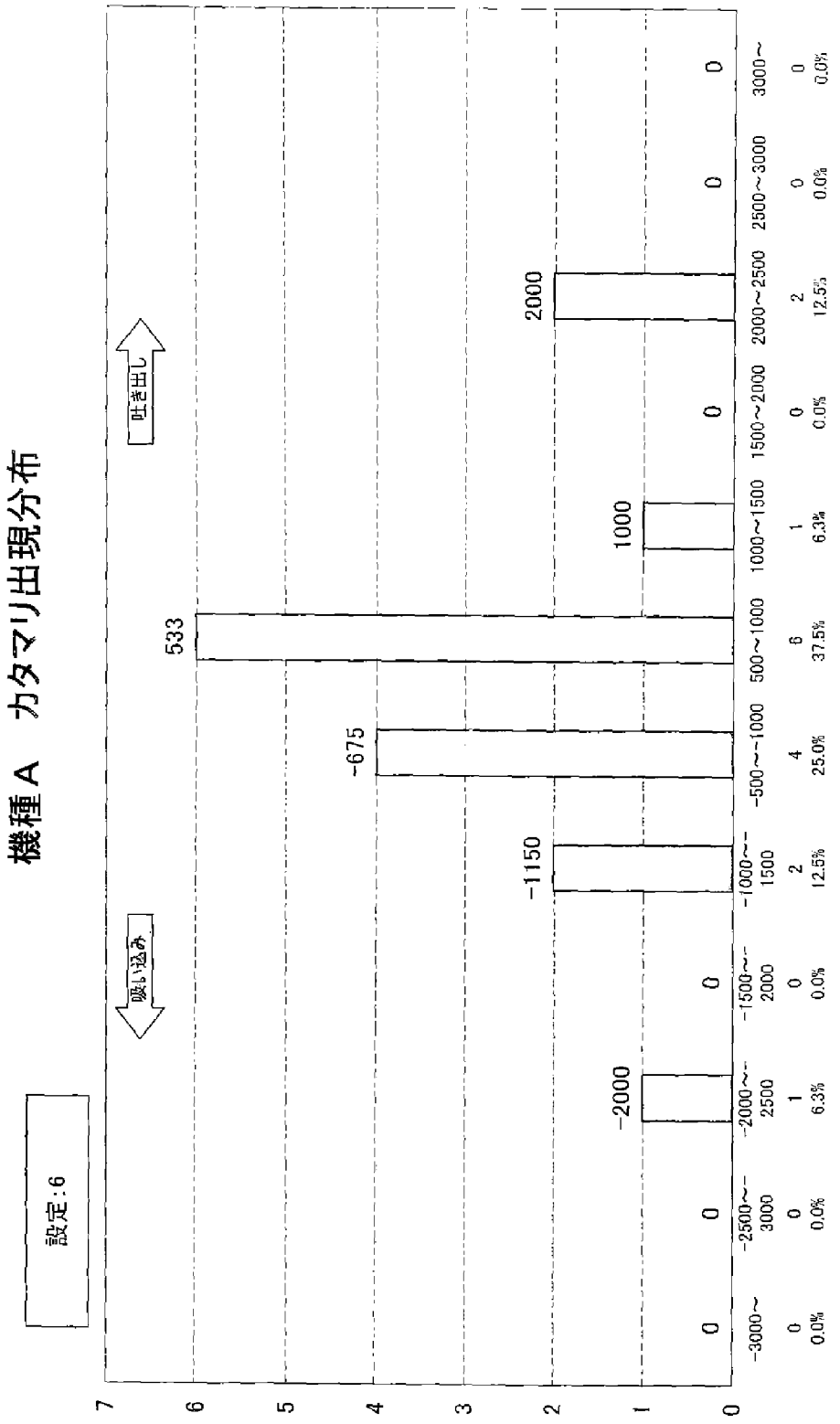
[図66]


機種A カタマリ出現分布
設定:4
吸い込み
吐き出し
-630
670
-1214
-1630
1100
1550
2000
2600
0
-3000~ -2500~ -2000~ -1500~ -1000~ -500~-1000 500~1000 1000~1500 1500~2000 2000~2500 2500~3000 3000~
0 0 0 0 0 31 30 13 4 1 1 0
0.0% 0.0% 0.0% 5.4% 7.6% 33.7% 32.6% 14.1% 4.3% 1.1% 1.1% 0.0%
35
30
25
20
15
10
5
0

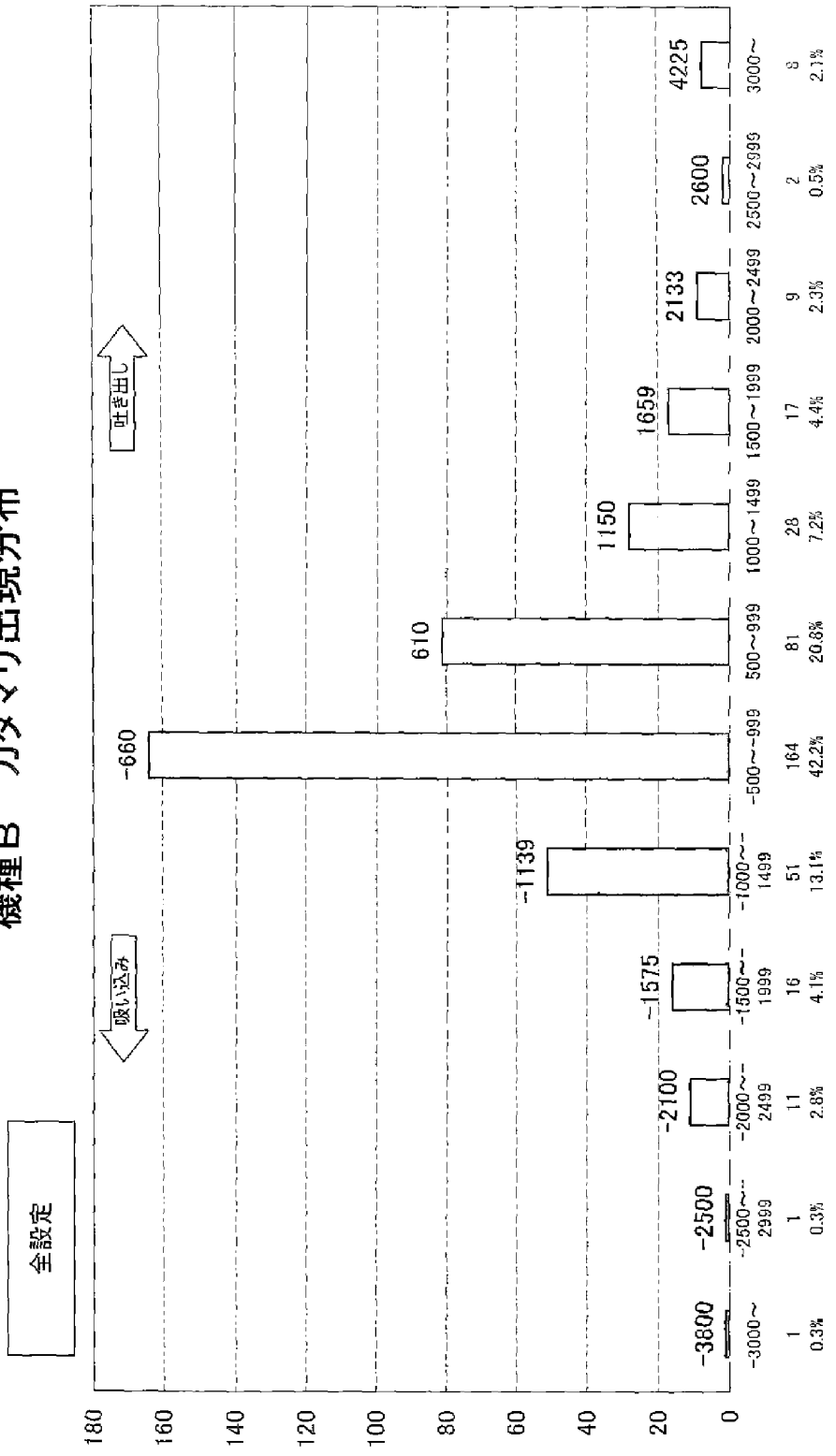
[図67]


機種A　力タマリ出現分布
設定:5
吸い込み
吐き出し
580
-500
-1050
1067
-3000~ -2500~-3000 -2000~-2500 -1500~-2000 -1000~-1500 -500~-1000 500~1000 1000~1500 1500~2000 2000~2500 2500~3000 3000~
0 0 0 0 0 0 5 3 0 0 0 0
0.0% 0.0% 0.0% 0.0% 0.0% 14.3% 28.6% 35.7% 21.4% 0.0% 0.0% 0.0%

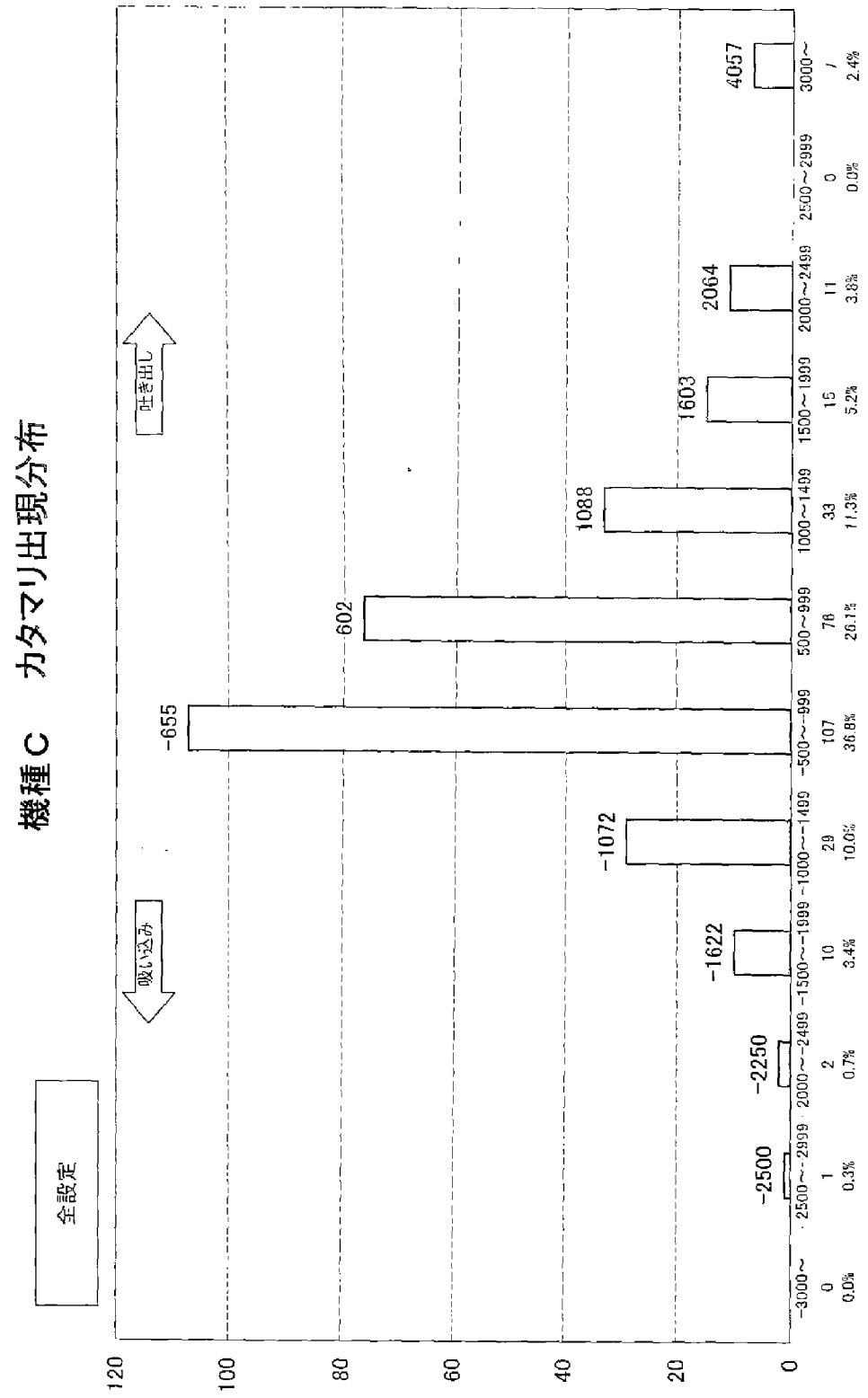
[図68]


機種A カタマリ出現分布
設定:6
吸い込み
吐き出し
533
-675
-1150
-2000
1000
2000
-3000~ 0 0.0%
-2500~-3000 0 0.0%
-2000~-2500 1 6.3%
-1500~-2000 0 0.0%
-1000~-1500 2 12.5%
-500~-1000 4 25.0%
500~1000 6 37.5%
1000~1500 1 6.3%
1500~2000 0 0.0%
2000~2500 2 12.5%
2500~3000 0 0.0%
3000~ 0 0.0%

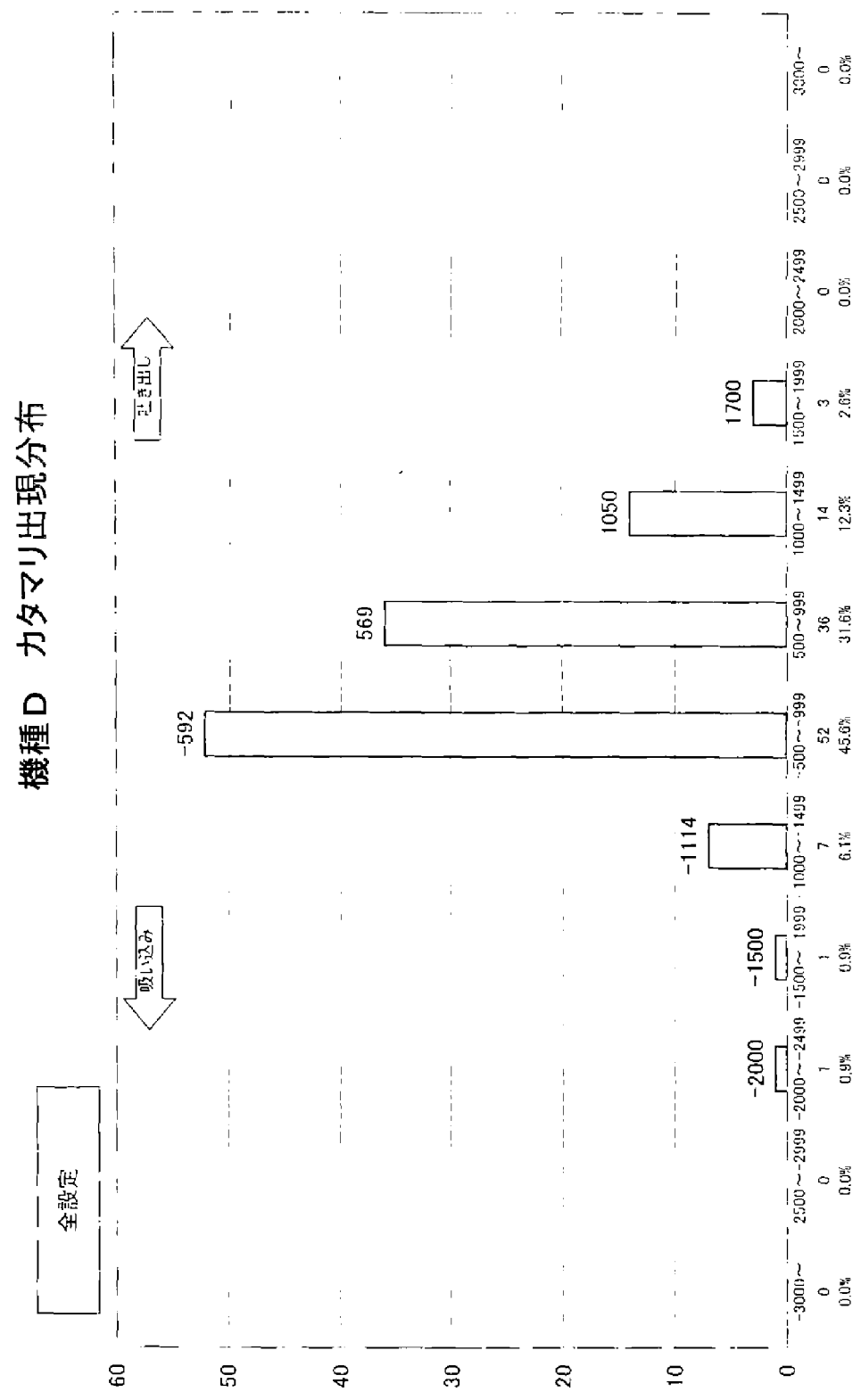
[図69]


機種B カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
180
160
140
120
100
80
60
40
20
0
-3600
-2500
-2100
-1575
-1139
-660
610
1150
1659
2133
2600
4225
-3000～
-2500～2999
-2000～2499
-1500～1999
-1000～1499
-500～999
500～999
1000～1499
1500～1999
2000～2499
2500～2999
3000～
1 0.3%
1 0.3%
11 2.8%
16 4.1%
51 13.1%
164 42.2%
81 20.8%
28 7.2%
17 4.4%
9 2.3%
2 0.5%
8 2.1%

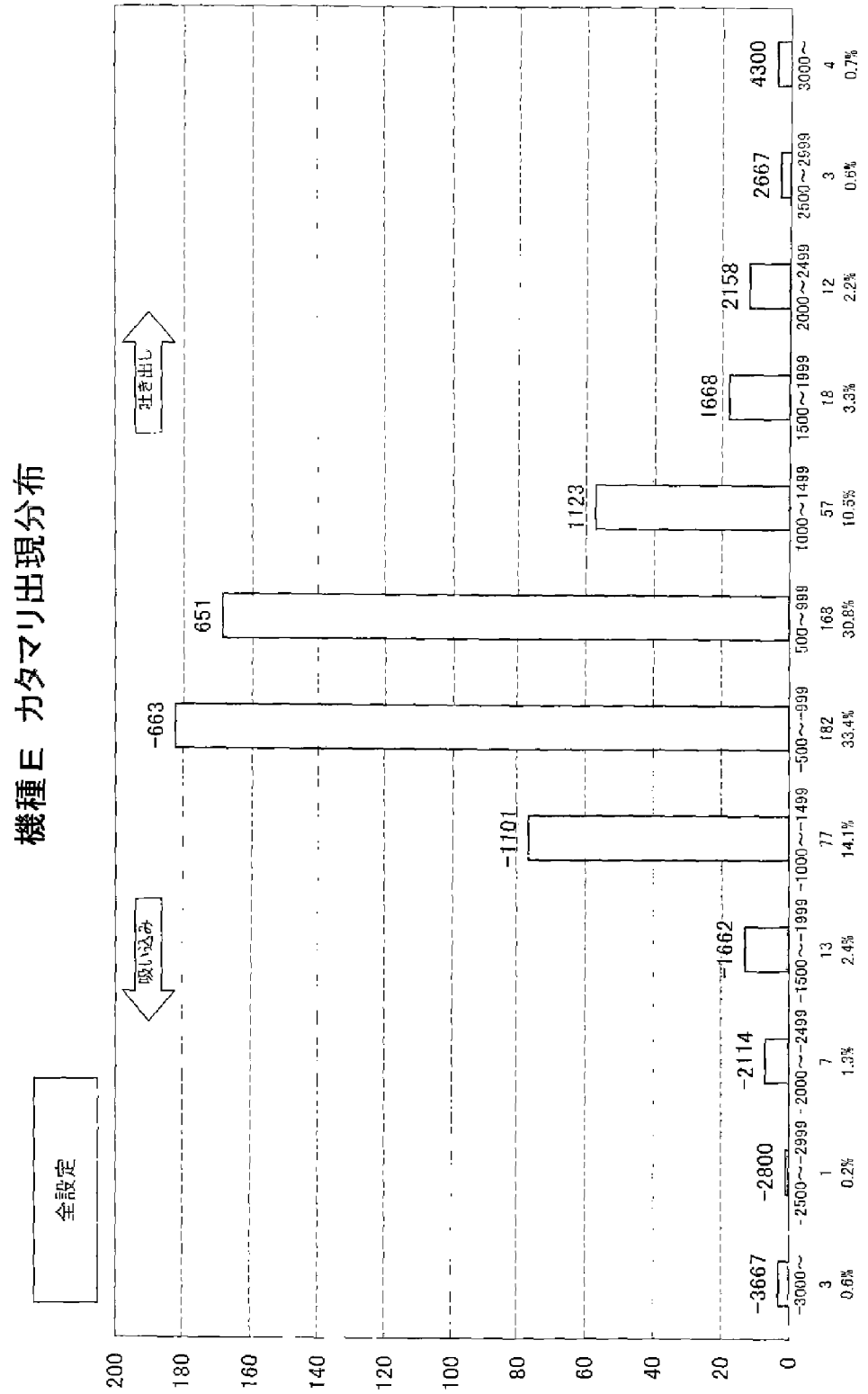
[図70]


機種C カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
120
100
80
60
40
20
0
-655
602
-1072
-1622
-2250
-2500
1088
1603
2064
4057
-3000~ 0 0.0%
-2500~-2999 1 0.3%
-2000~-2499 2 0.7%
-1500~-1999 10 3.4%
-1000~-1499 29 10.0%
-500~-999 107 36.8%
500~999 76 26.1%
1000~1499 33 11.3%
1500~1999 15 5.2%
2000~2499 11 3.8%
2500~2999 0 0.0%
3000~ 7 2.4%

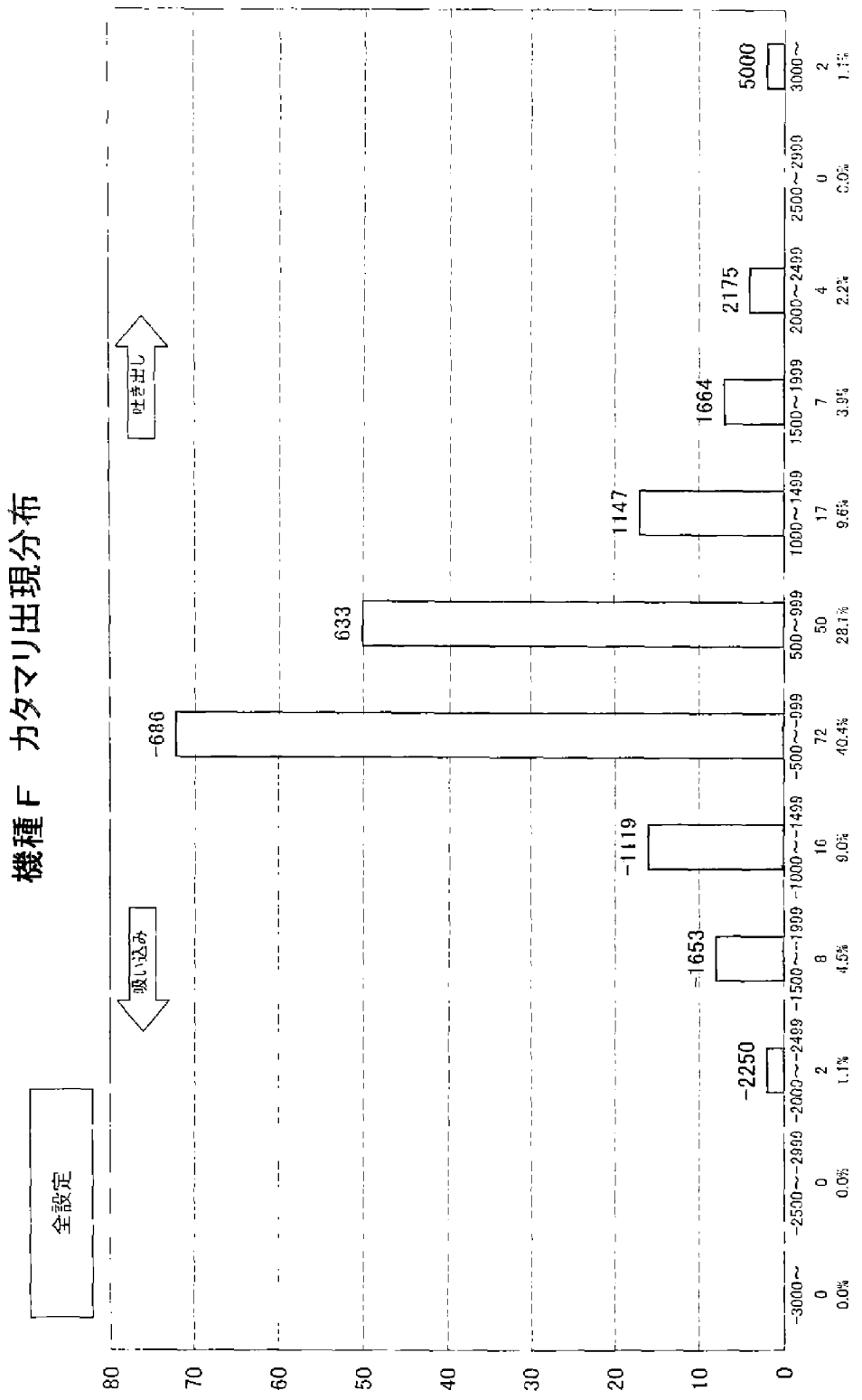
[図71]


機種D カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
-592
569
1050
1700
-1114
-1500
-2000
60
50
40
30
20
10
0

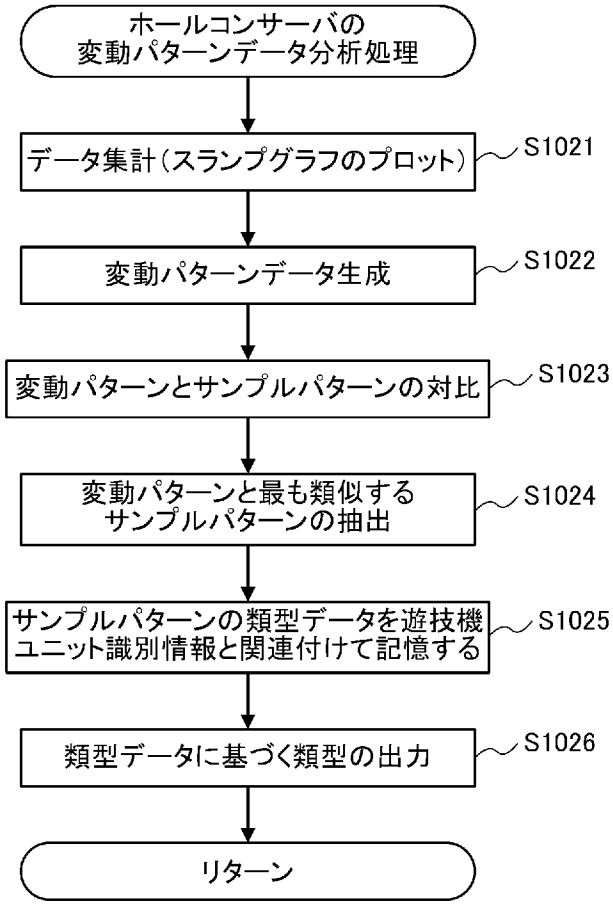
[図72]


機種E カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
-3667
-2800
-2114
-1662
-1101
-663
651
1123
1668
2158
2667
4300
-3000~
-2500~-2999
-2000~-2499
-1500~-1999
-1000~-1499
-500~-999
500~999
1000~1499
1500~1999
2000~2499
2500~2999
3000~
3 0.6%
1 0.2%
7 1.3%
13 2.4%
77 14.1%
182 33.4%
168 30.8%
57 10.5%
18 3.3%
12 2.2%
3 0.6%
4 0.7%
200
180
160
140
120
100
80
60
40
20
0

[図73]

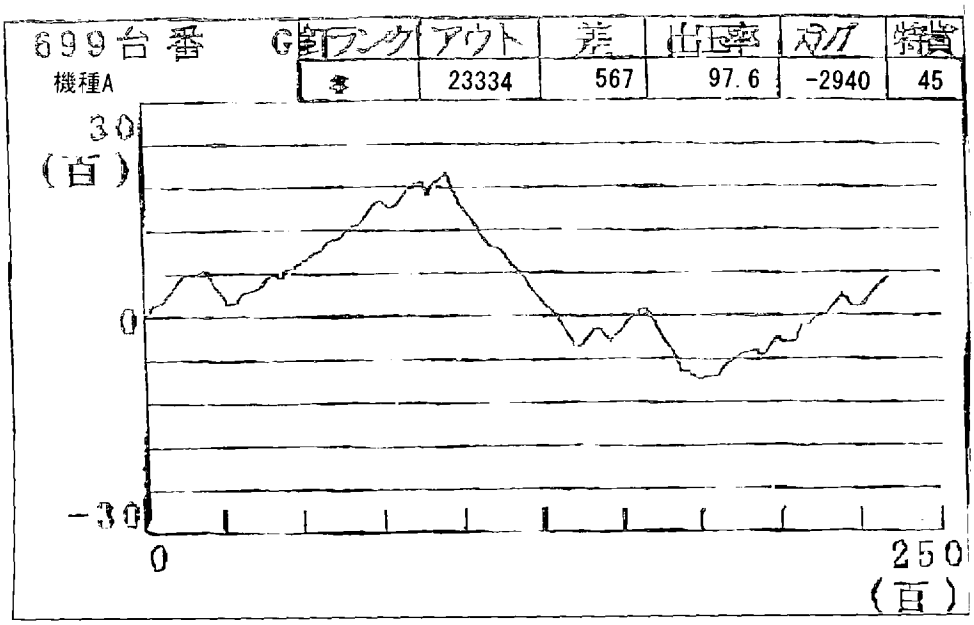

機種F カタマリ出現分布
全設定
吸い込み
吐き出し
-686
633
-1119
-1653
-2250
1147
1664
2175
5000
80
70
60
50
40
30
20
10
0

[図74]

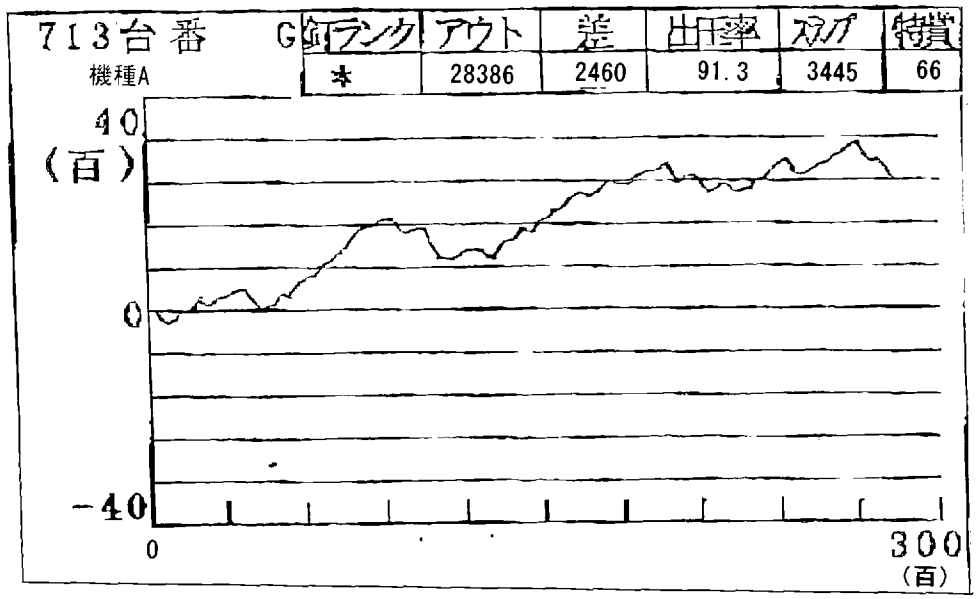

ホールコンサーバの
変動パターンデータ分析処理
データ集計（スランプグラフのプロット）
S1021
変動パターンデータ生成
S1022
変動パターンとサンプルパターンの対比
S1023
変動パターンと最も類似する
サンプルパターンの抽出
S1024
サンプルパターンの類型データを遊技機
ユニット識別情報と関連付けて記憶する
S1025
類型データに基づく類型の出力
S1026
リターン

[図75]

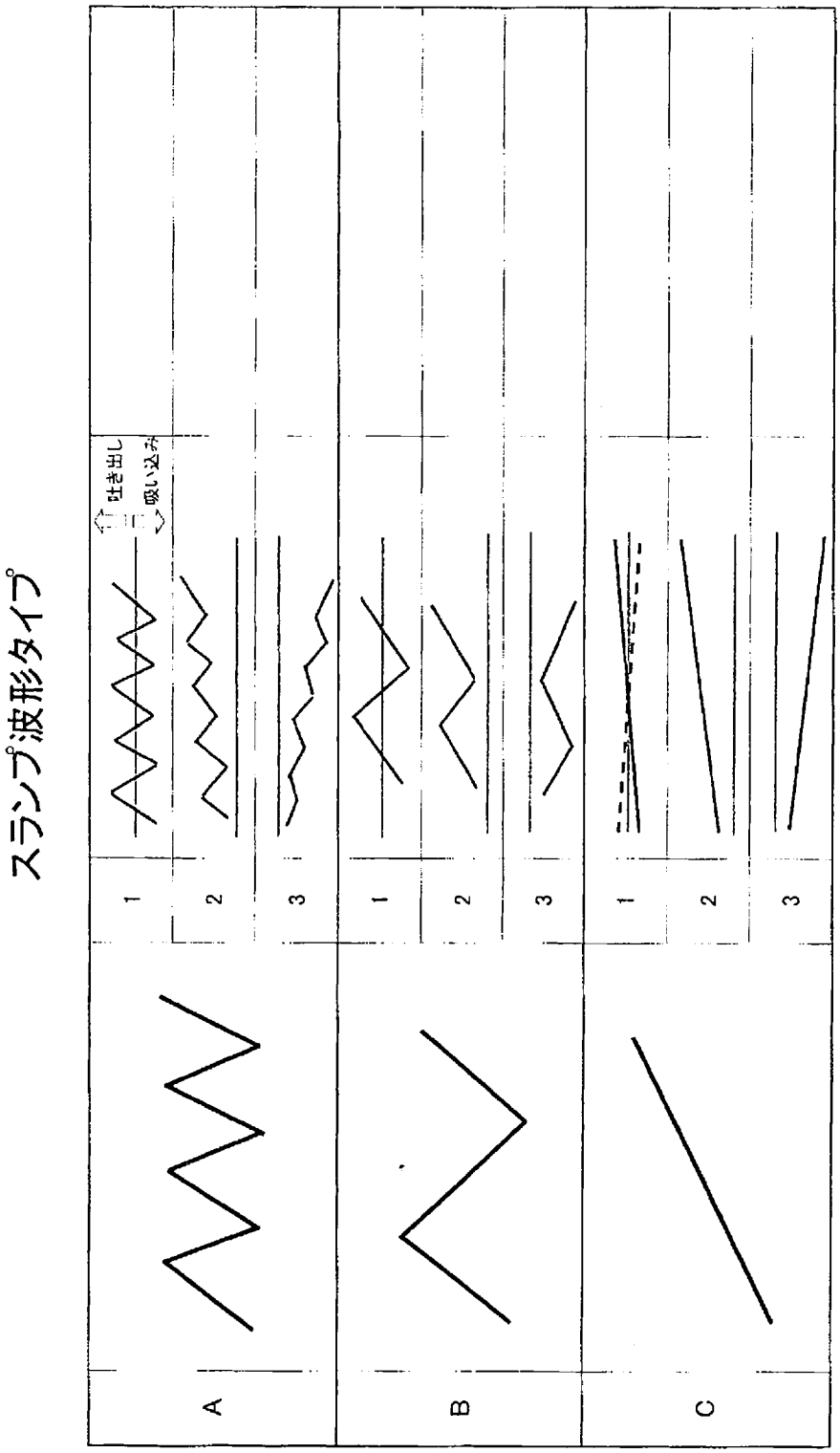
(a)


699台番
G
機種A
ランク
アウト
差
出玉率
スルー
特賞
23334
567
97.6
-2940
45
30
(百)
0
-30
0
250
(百)

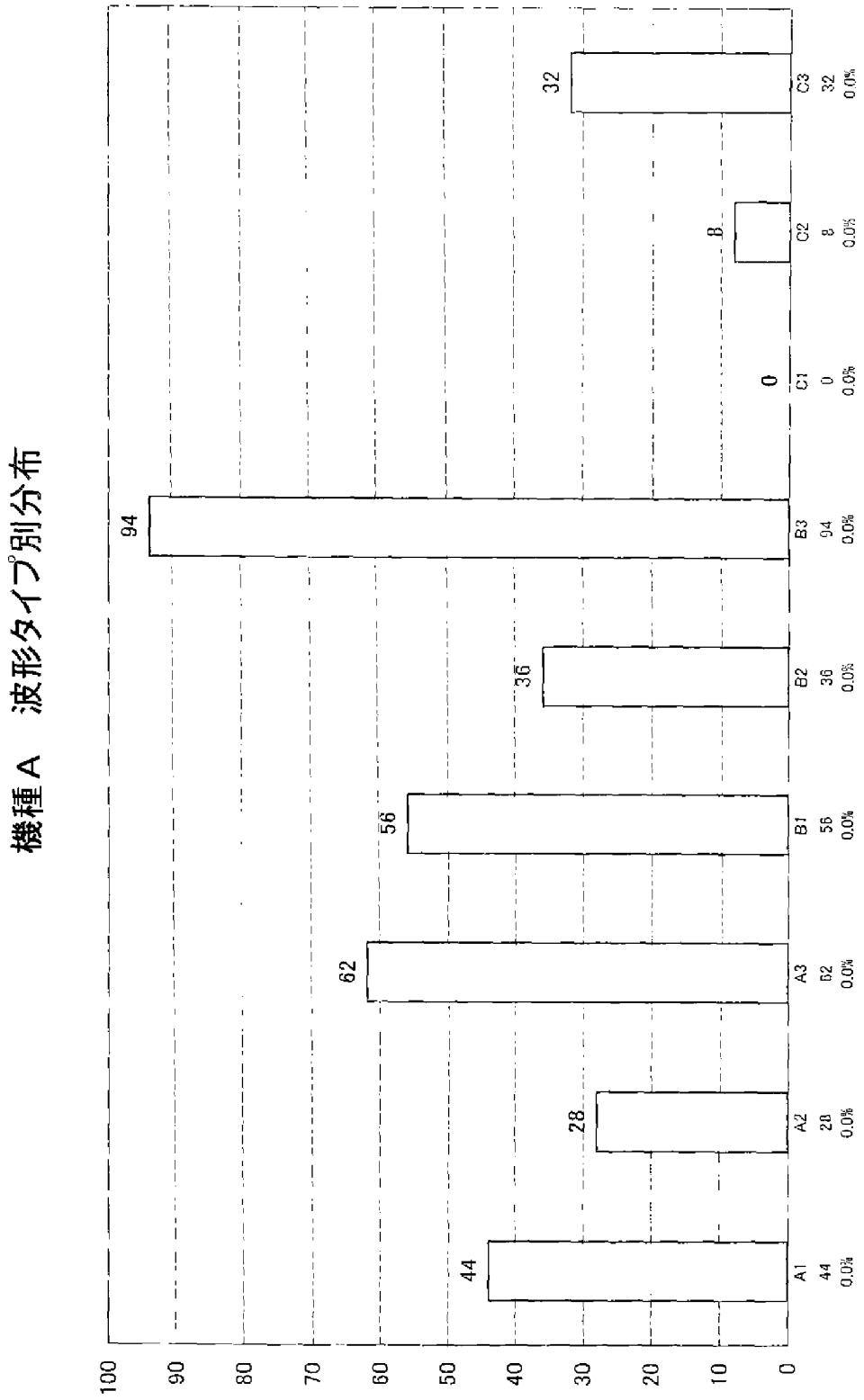
(b)


713台番
G
機種A
ランク
アウト
差
出玉率
スルー
特賞
28386
2460
91.3
3445
66
40
(百)
0
-40
0
300
(百)

[図76]



[図77]


機種A 波形タイプ別分布
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
A1 44 0.0%
A2 28 0.0%
A3 62 0.0%
B1 56 0.0%
B2 36 0.0%
B3 94 0.0%
C1 0 0.0%
C2 8 0.0%
C3 32 0.0%
44
28
62
56
36
94
0
8
32

[図78]



【設置台数】PS:284台、PC:538台
【立地条件】愛媛県松山市主要幹線道路沿
（交差点に隣接）
主要来店方法：自動車

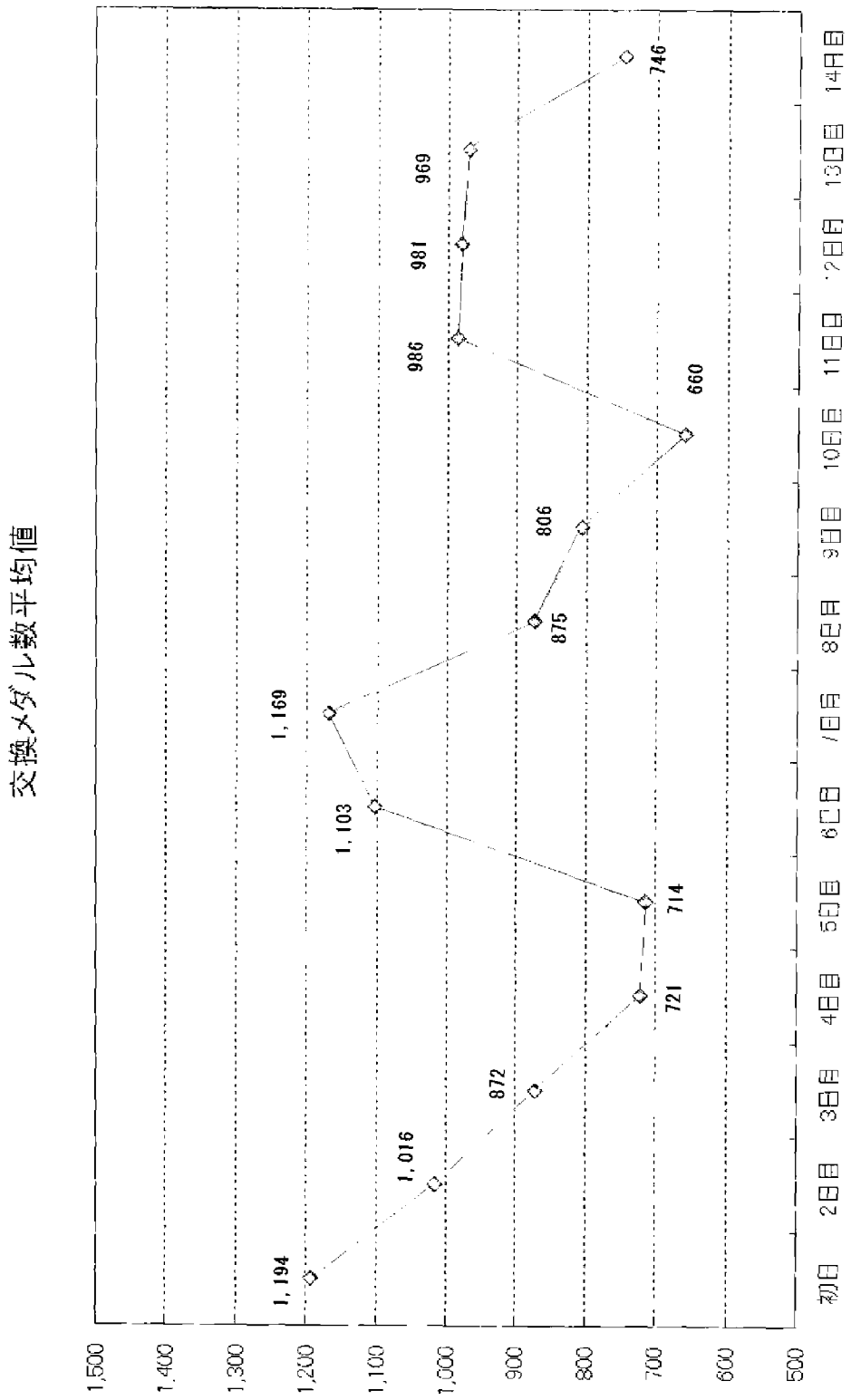
≪合計≫
・機種稼働：16,806枚
・店舗稼働：12,530枚(134.1%)
・台売上：42,609円(2.54)
・営業割数：8.90割

・総遊技者数：2,948名
・景品交換率：29.1%(859名)
・遊技者勝率：22.2%(654名)

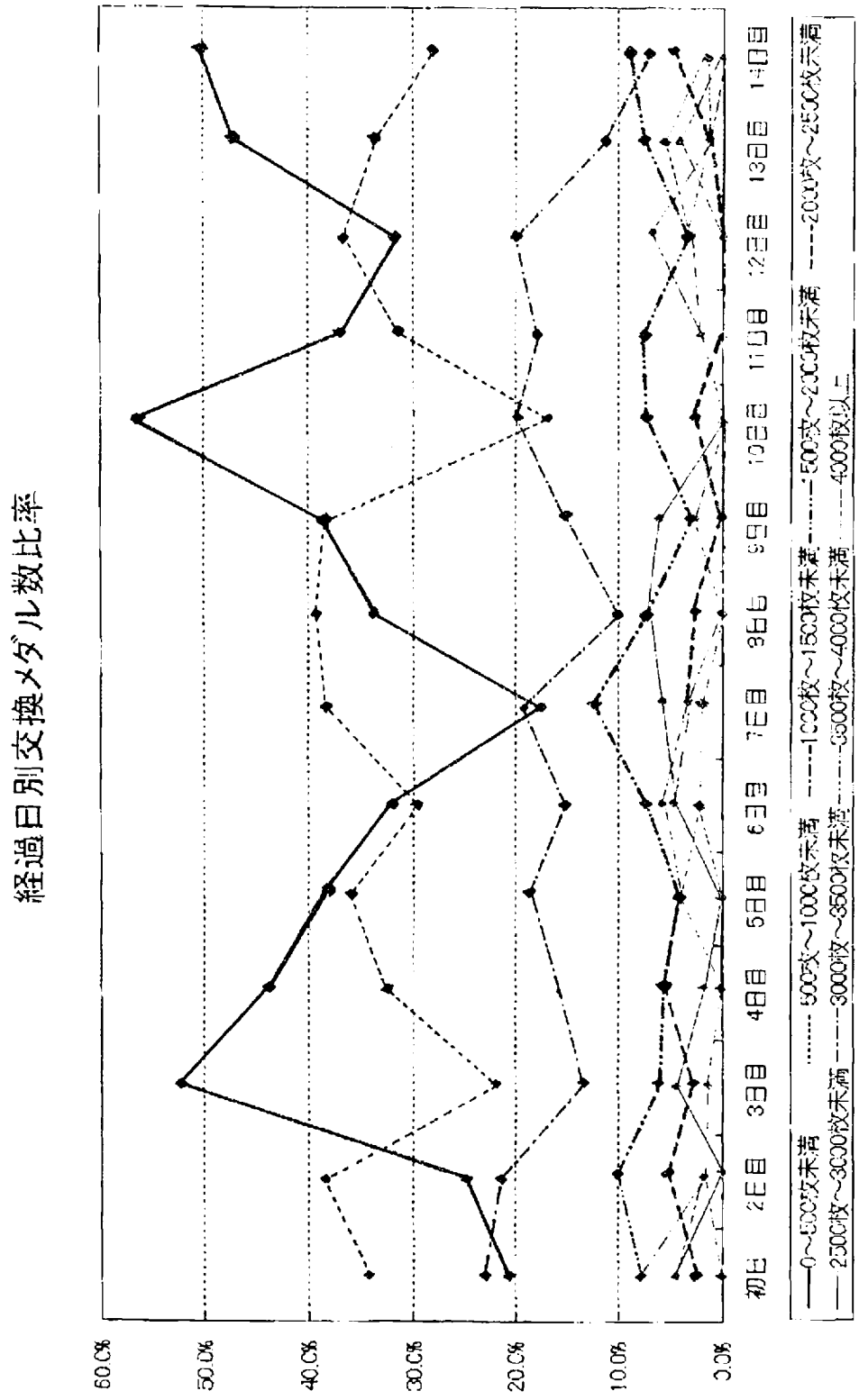
経過日	12/14(月)	12/15(火)	12/16(水)	12/17(木)	12/18(金)	12/19(土)	12/20(日)
総遊技者数	132名	284名	250名	244名	208名	224名	208名
景品交換率	48.5%(64名)	27.5%(78名)	31.6%(79名)	29.1%(71名)	21.6%(45名)	27.2%(61名)	36.1%(75名)
遊技者勝率	38.6%(51名)	24.5%(70名)	20.4%(51名)	23.8%(58名)	13.9%(29名)	19.6%(44名)	30.8%(64名)
営業時間	8.25	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25
機種稼動	15,623	21,981	18,759	16,318	13,151	21,793	22,586
店舗稼動	--	12,533	13,224	11,222	11,200	13,200	13,469
台売上	36,734	51,047	47,781	47,718	33,688	54,937	50,916
営業割数	12.74	9.06	8.57	7.58	6.95	9.67	11.85
天候	晴	曇	晴→雨	晴	晴→曇	晴→曇	晴→曇
気温	15.3-8.7	11.3-4.4	9.6-5.0	8.5-3.7	7.5-3.3	7.1-2.4	9.2-4.5

経過日	12/21(月)	12/22(火)	12/23(水)	12/24(木)	12/25(金)	12/26(土)	12/27(日)
総遊技者数	193名	189名	203名	170名	182名	245名	216名
景品交換率	26.4%(51名)	34.9%(66名)	22.2%(45名)	28.2%(48名)	24.7%(45名)	28.1%(64名)	31.0%(67名)
遊技者勝率	19.7%(38名)	24.3%(46名)	14.8%(30名)	24.7%(42名)	20.9%(38名)	17.1%(42名)	23.6%(51名)
営業時間	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25	14.25
機種稼動	14,258	15,872	17,745	11,175	11,881	17,118	17,017
店舗稼動	11,454		13,500	9,500	12,900	14,000	13,500
台売上	37,172		51,131	24,975	31,188	45,344	41,281
営業割数	7.80		5.82	11.61	8.54	8.92	7.23
天候	晴・曇	曇→晴	晴→曇	晴/曇	晴・雨	晴	晴
気温	8.8-4.1	10.9-1.3	15.1-4.4	13.8-5.7	13.2-3.4	10.7-8.8	12.5-1.1

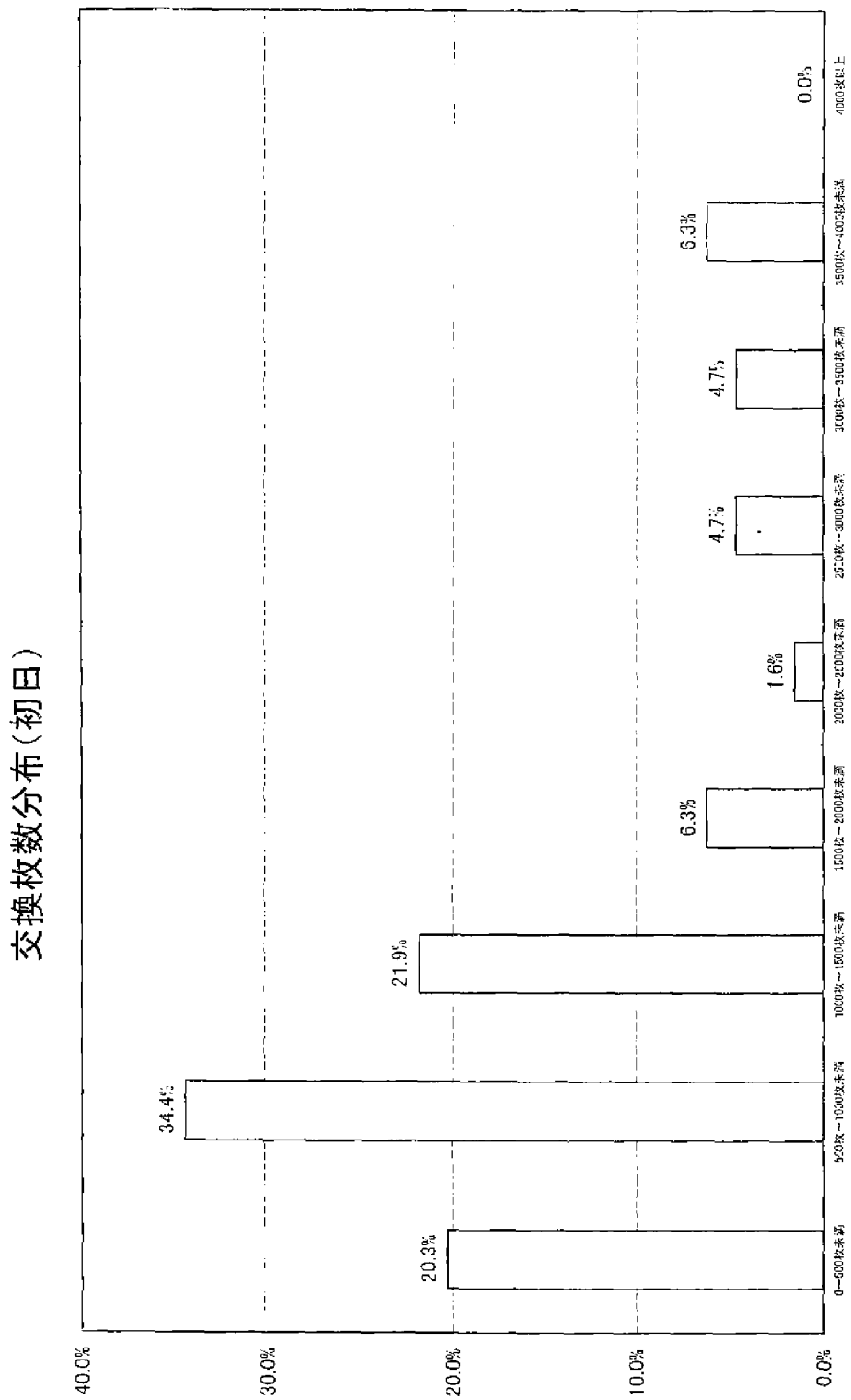
[図79]


交換メダル数平均値
1,500
1,400
1,300
1,200
1,100
1,000
900
800
700
600
500
初日
2日目
3日目
4日目
5日目
6日目
7日目
8日目
9日目
10日目
11日目
12日目
13日目
14日目
1,194
1,169
1,103
1,016
872
714
721
875
806
660
986
981
969
746

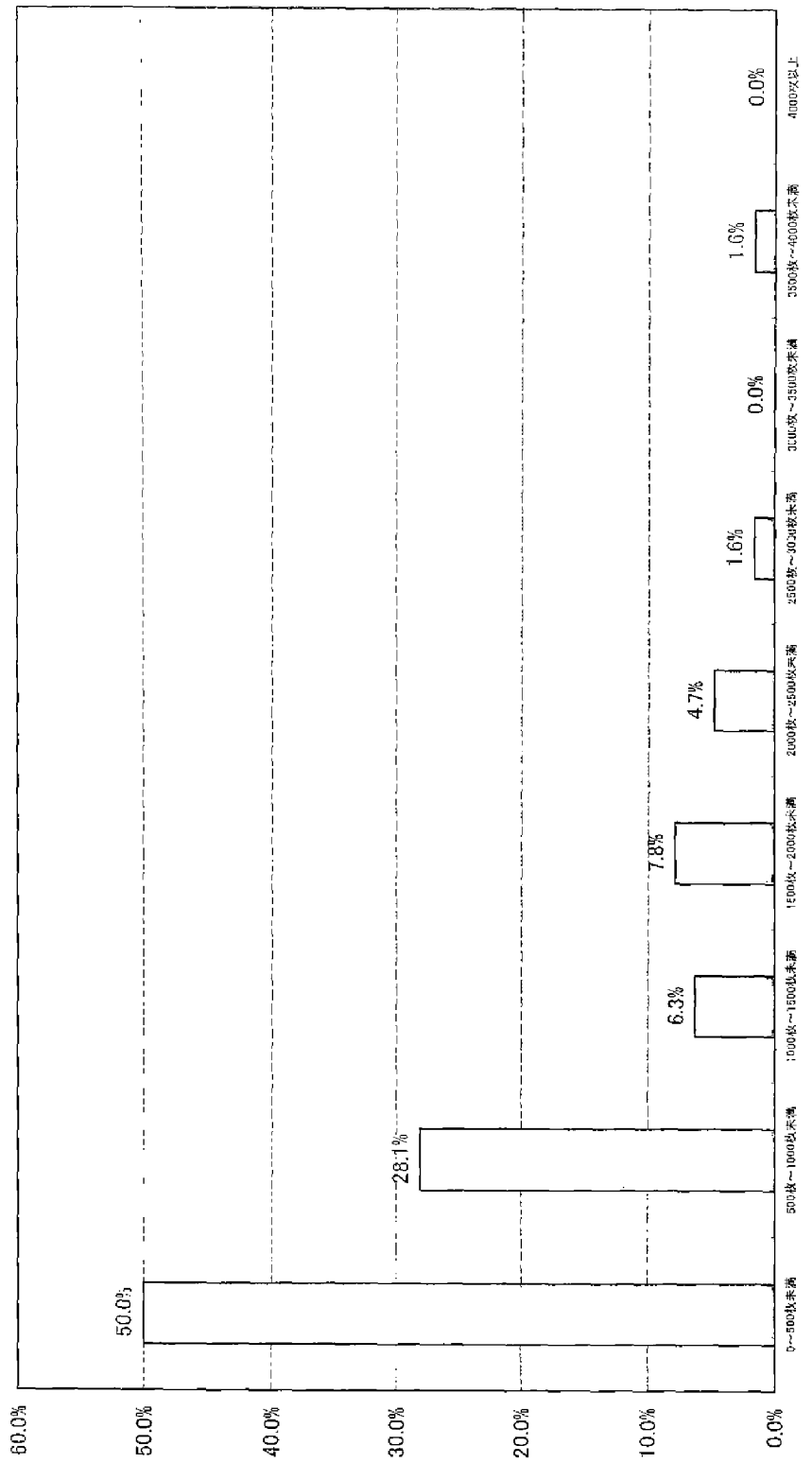
[図80]


経過日別交換メダル数比率
60.0%
50.0%
40.0%
30.0%
20.0%
10.0%
0.0%
初日
2日目
3日目
4日目
5日目
6日目
7日目
8日目
9日目
10日目
11日目
12日目
13日目
14日目
0～500枚未満
500枚～1000枚未満
1000枚～1500枚未満
1500枚～2000枚未満
2000枚～2500枚未満
2500枚～3000枚未満
3000枚～3500枚未満
3500枚～4000枚未満
4000枚以上

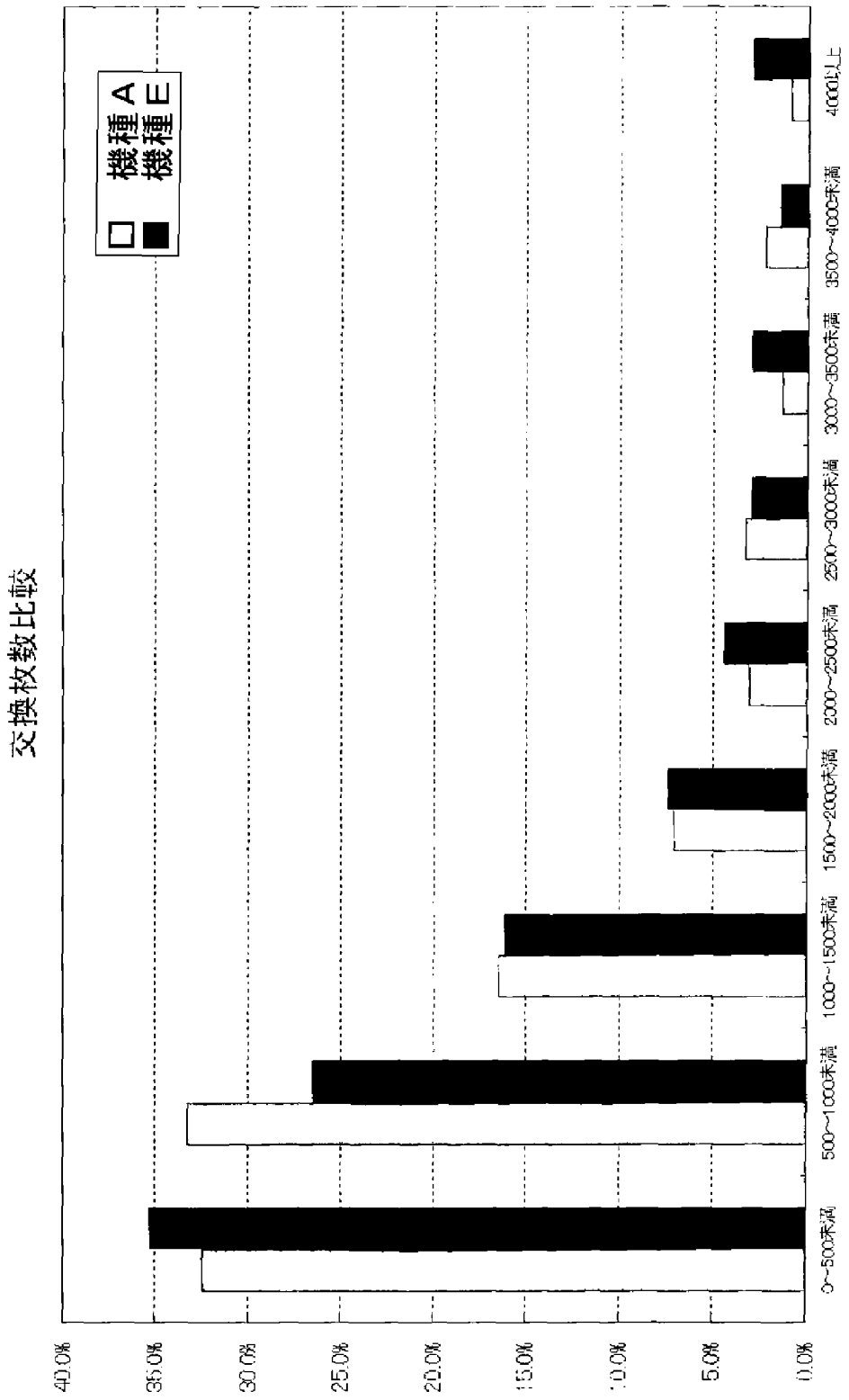
[図81]



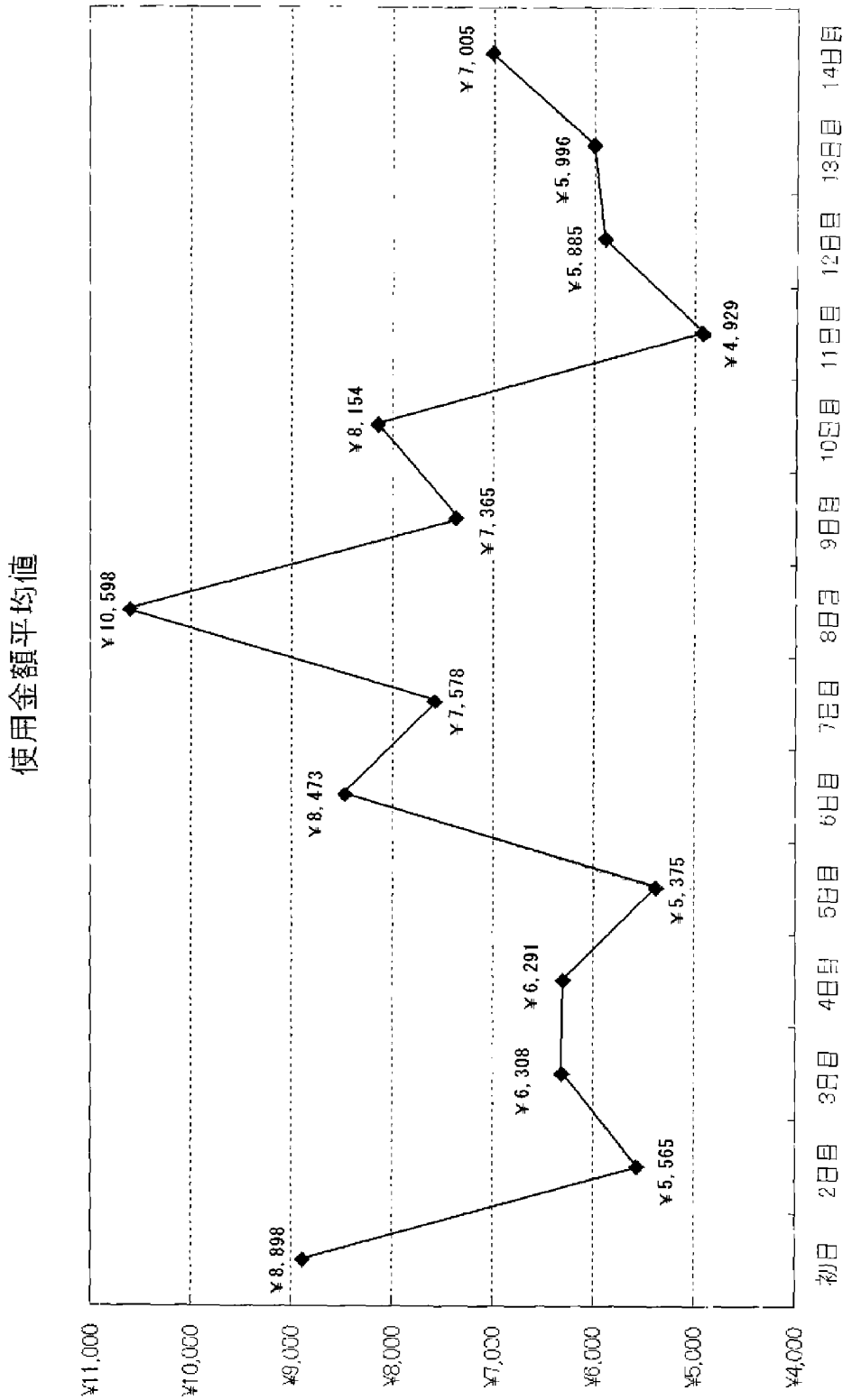
[図82]


交換枚数分布(14日目)
60.0%
50.0%
40.0%
30.0%
20.0%
10.0%
0.0%
50.0%
28.1%
6.3%
7.8%
4.7%
1.6%
0.0%
1.6%
0.0%
0~500枚未満
500枚~1000枚未満
1000枚~1500枚未満
1500枚~2000枚未満
2000枚~2500枚未満
2500枚~3000枚未満
3000枚~3500枚未満
3500枚~4000枚未満
4000枚以上

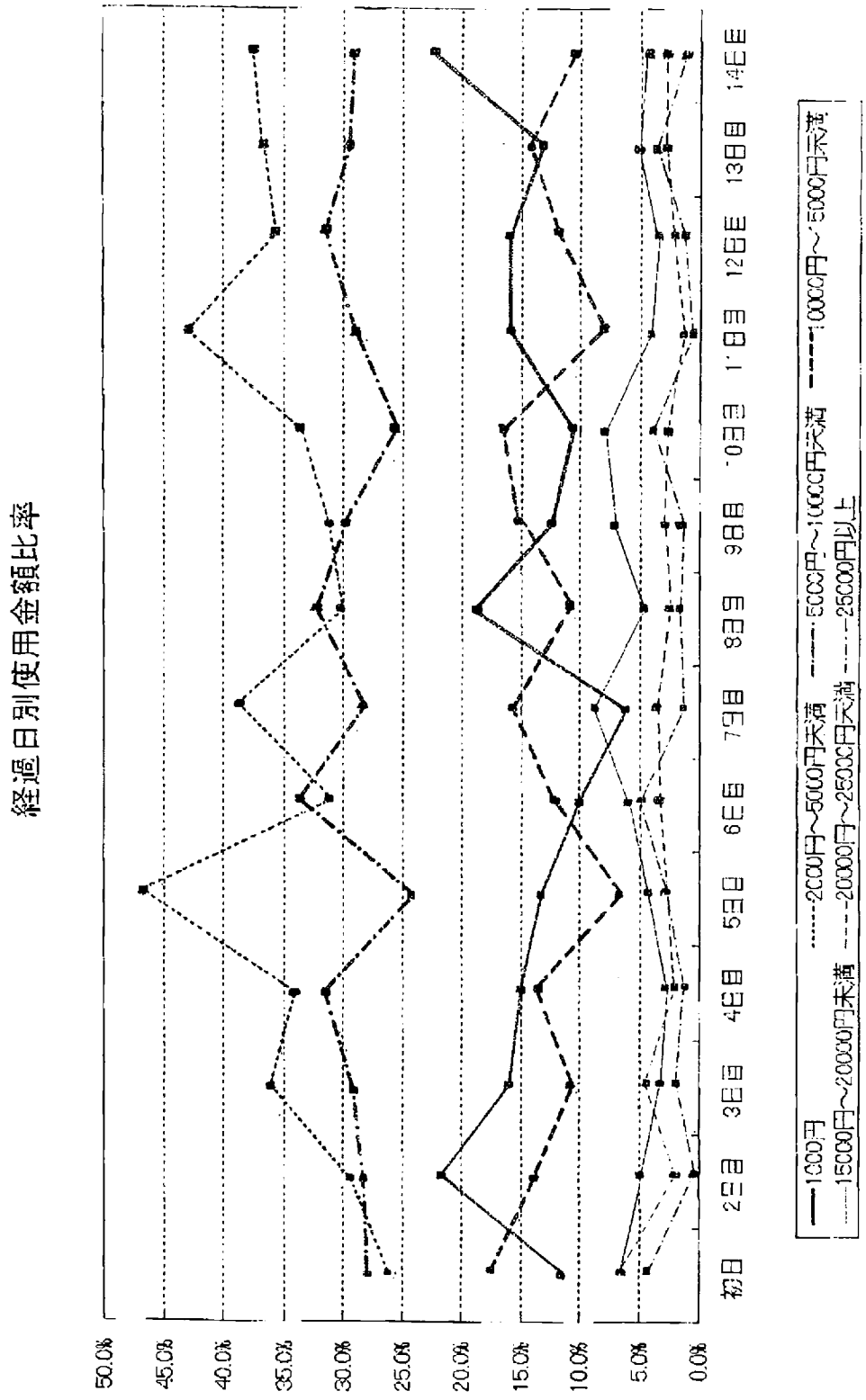
[図83]


交換枚数比較
機種A
機種E
40.0%
35.0%
30.0%
25.0%
20.0%
15.0%
10.0%
5.0%
0.0%
0~500未満
500~1000未満
1000~1500未満
1500~2000未満
2000~2500未満
2500~3000未満
3000~3500未満
3500~4000未満
4000以上

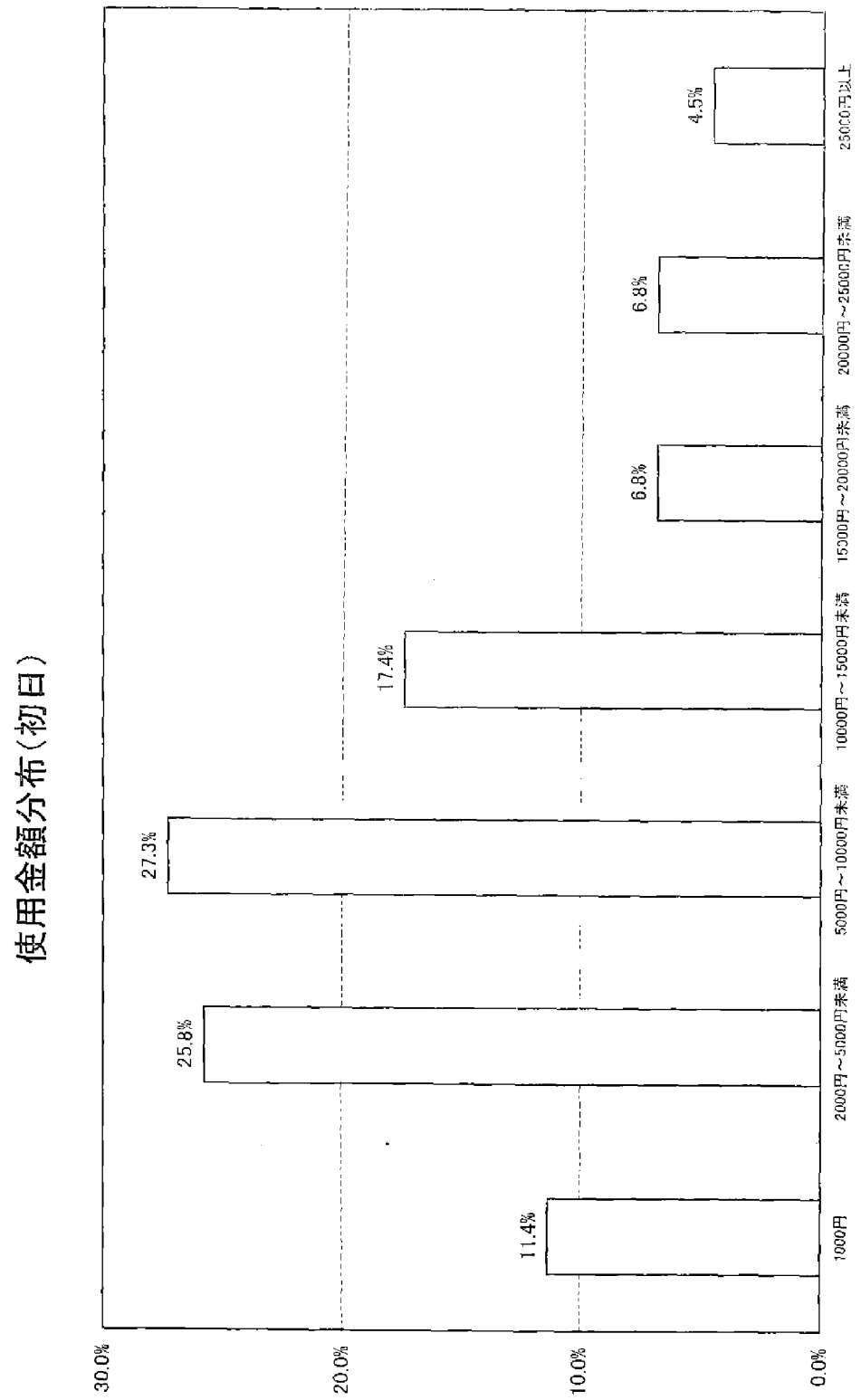
[図84]


使用金額平均値
¥11,000
¥10,000
¥9,000
¥8,000
¥7,000
¥6,000
¥5,000
¥4,000
初日
2日目
3日目
4日目
5日目
6日目
7日目
8日目
9日目
10日目
11日目
12日目
13日目
14日目
¥8,898
¥10,598
¥8,473
¥7,578
¥5,375
¥6,308
¥6,291
¥5,565
¥8,154
¥7,365
¥7,005
¥5,885
¥5,996
¥4,929

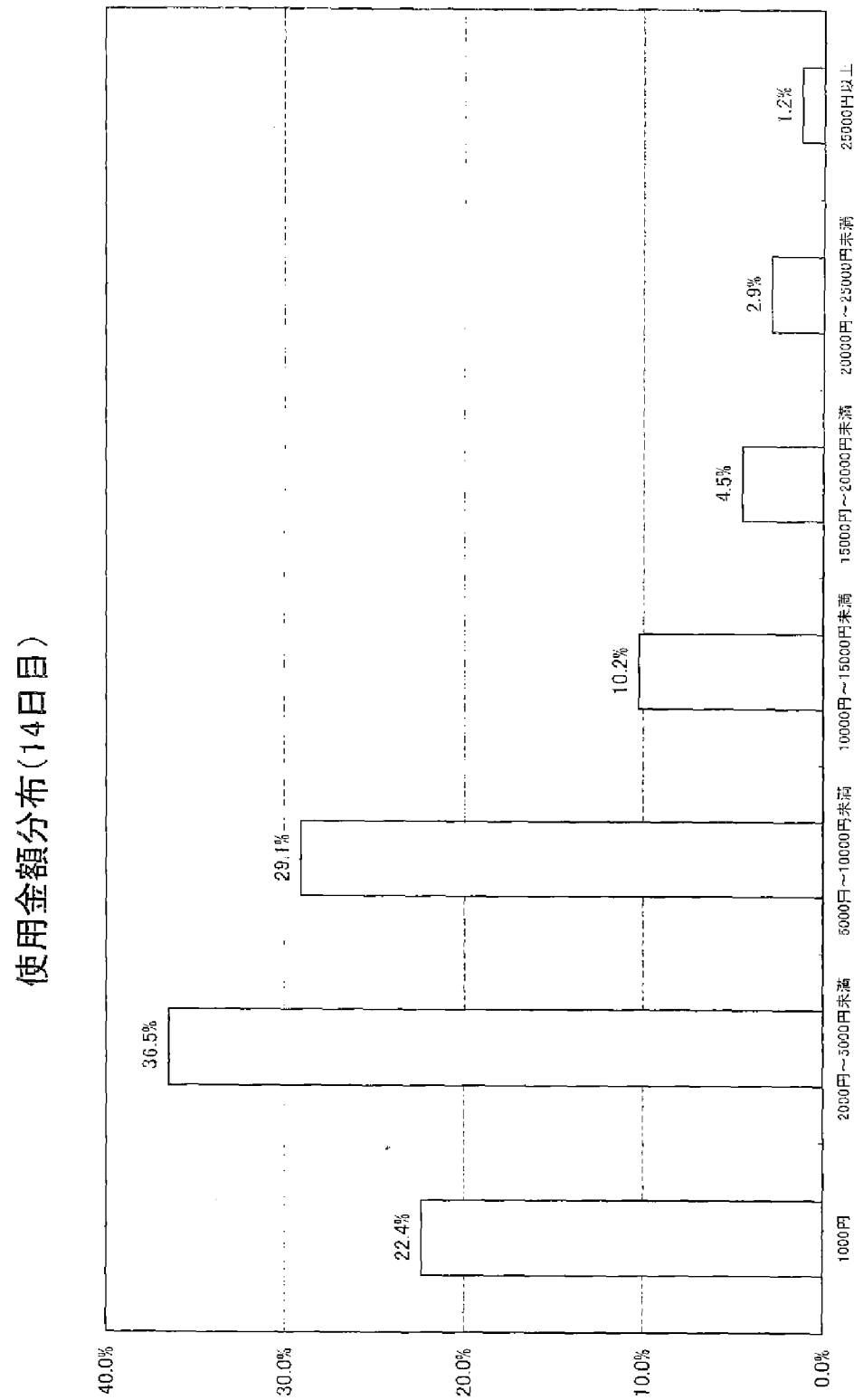
[図85]


経過日別使用金額比率
50.0%
45.0%
40.0%
35.0%
30.0%
25.0%
20.0%
15.0%
10.0%
5.0%
0.0%
初日
2日目
3日目
4日目
5日目
6日目
7日目
8日目
9日目
10日目
11日目
12日目
13日目
14日目
1円
2000円～5000円未満
5000円～10000円未満
10000円～15000円未満
15000円～20000円未満
20000円～25000円未満
25000円以上

[図86]


使用金額分布(初日)
30.0%
20.0%
10.0%
0.0%
11.4%
25.8%
27.3%
17.4%
6.8%
6.8%
4.5%
1000円
2000円～5000円未満
5000円～10000円未満
10000円～15000円未満
15000円～20000円未満
20000円～25000円未満
25000円以上

[図87]


使用金額分布(14日目)
40.0%
30.0%
20.0%
10.0%
0.0%
22.4%
36.5%
29.1%
10.2%
4.5%
2.9%
1.2%
1000円
2000円～5000円未満
5000円～10000円未満
10000円～15000円未満
15000円～20000円未満
20000円～25000円未満
25000円以上

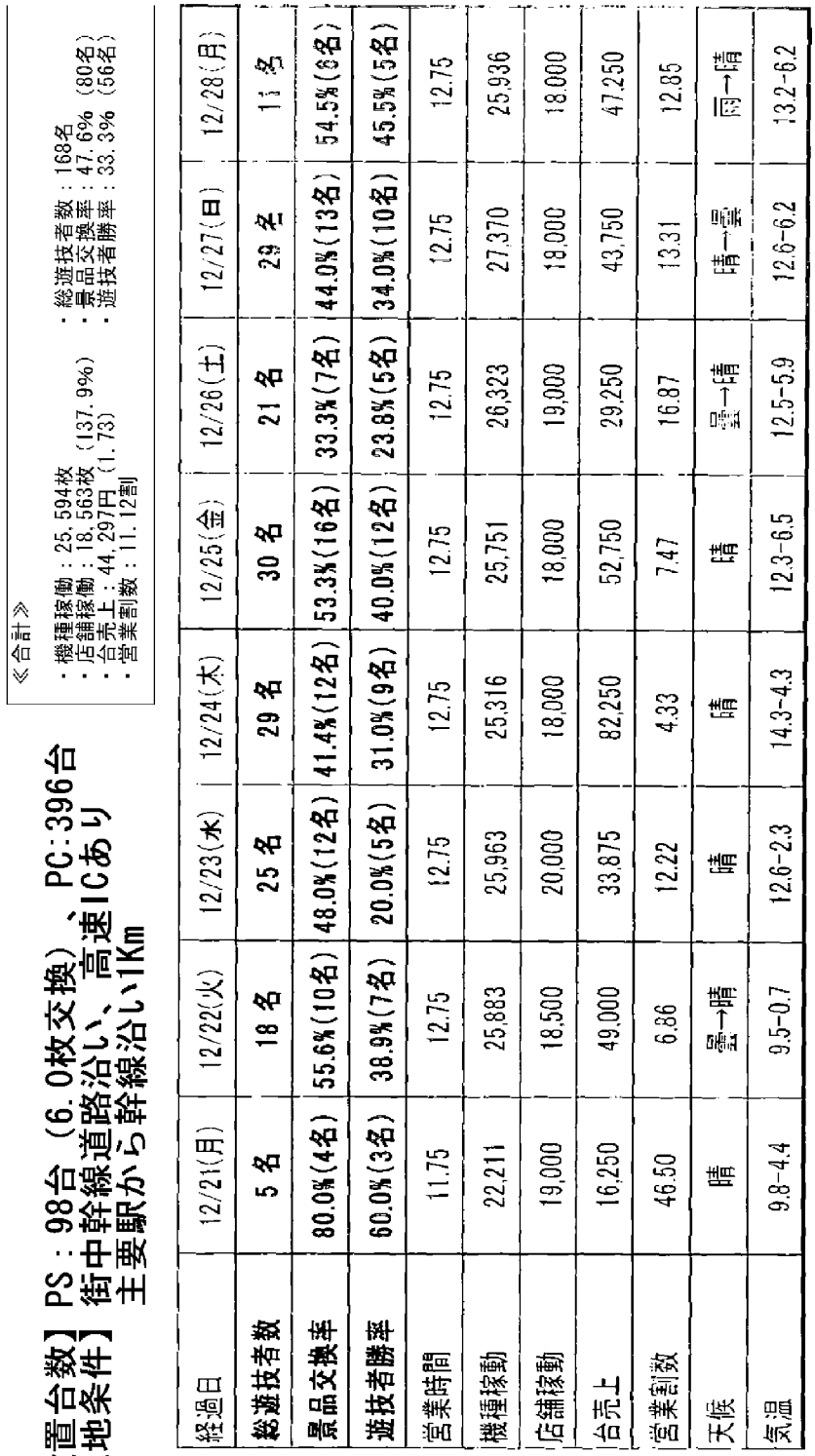
[図88]

【設置台数】PS：106台（PS専門店）
【立地条件】東京都目黒区駅前店舗
近隣に商店街/学芸大あり

≪合計≫
・機種稼働：19,105枚
・店舗稼働：8,828枚（216.4%）
・台売上　：53,760円（2.81）
・営業割数：7.67割
・総遊技者数：152名
・景品交換率：46.1%（70名）
・遊技者勝率：31.6%（48名）

経過日	12/22(火)	12/23(水)	12/24(木)	12/25(金)	12/26(土)	12/27(日)	12/28(月)
総遊技者数		18名	25名	29名	30名	21名	29名
景品交換率		55.6%(10名)	48.0%(12名)	41.4%(12名)	53.3%(16名)	33.3%(7名)	44.0%(13名)
遊技者勝率		38.9%(7名)	20.0%(5名)	31.0%(9名)	40.0%(12名)	23.8%(5名)	34.0%(10名)
営業時間		12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75
機種稼動		23,830	18,529	14,941	18,487	23,389	15,456
店舗稼動		11,500		6,600			8,383
台売上		16,250	57,260	38,640	60,700	54,860	49,020
営業割数		8.72	8.70	10.61	5.49	4.82	6.41
天候		晴	晴	晴	曇→晴	曇	曇→晴
気温		12.3-2.3	13.8-4.9	12.0-7.3	12.9-6.7	12.0-7.4	14.2-6.7

[図89]



経過日	12/21(月)	12/22(火)	12/23(水)	12/24(木)	12/25(金)	12/26(土)	12/27(日)	12/28(月)
総遊技者数	5名	18名	25名	29名	30名	21名	29名	11名
景品交換率	80.0%(4名)	55.6%(10名)	48.0%(12名)	41.4%(12名)	53.3%(16名)	33.3%(7名)	44.0%(13名)	54.5%(6名)
遊技者勝率	60.0%(3名)	38.9%(7名)	20.0%(5名)	31.0%(9名)	40.0%(12名)	23.8%(5名)	34.0%(10名)	45.5%(5名)
営業時間	11.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75	12.75
機種稼動	22,211	25,883	25,963	25,316	25,751	26,323	27,370	25,936
店舗稼動	19,000	18,500	20,000	18,000	18,000	19,000	19,000	18,000
台売上	16,250	49,000	33,875	82,250	52,750	29,250	43,750	47,250
営業割数	46.50	6.86	12.22	4.33	7.47	16.87	13.31	12.85
天候	晴	曇→晴	晴	晴	晴	曇→晴	晴→曇	雨→晴
気温	9.8-4.4	9.5-0.7	12.6-2.3	14.3-4.3	12.3-6.5	12.5-5.9	12.6-6.2	13.2-6.2

[図90]

【設置台数】PS：179台、PC：425台
【立地条件】東京都内主要駅から徒歩5分
ビル複数フロア（B1F・1F）

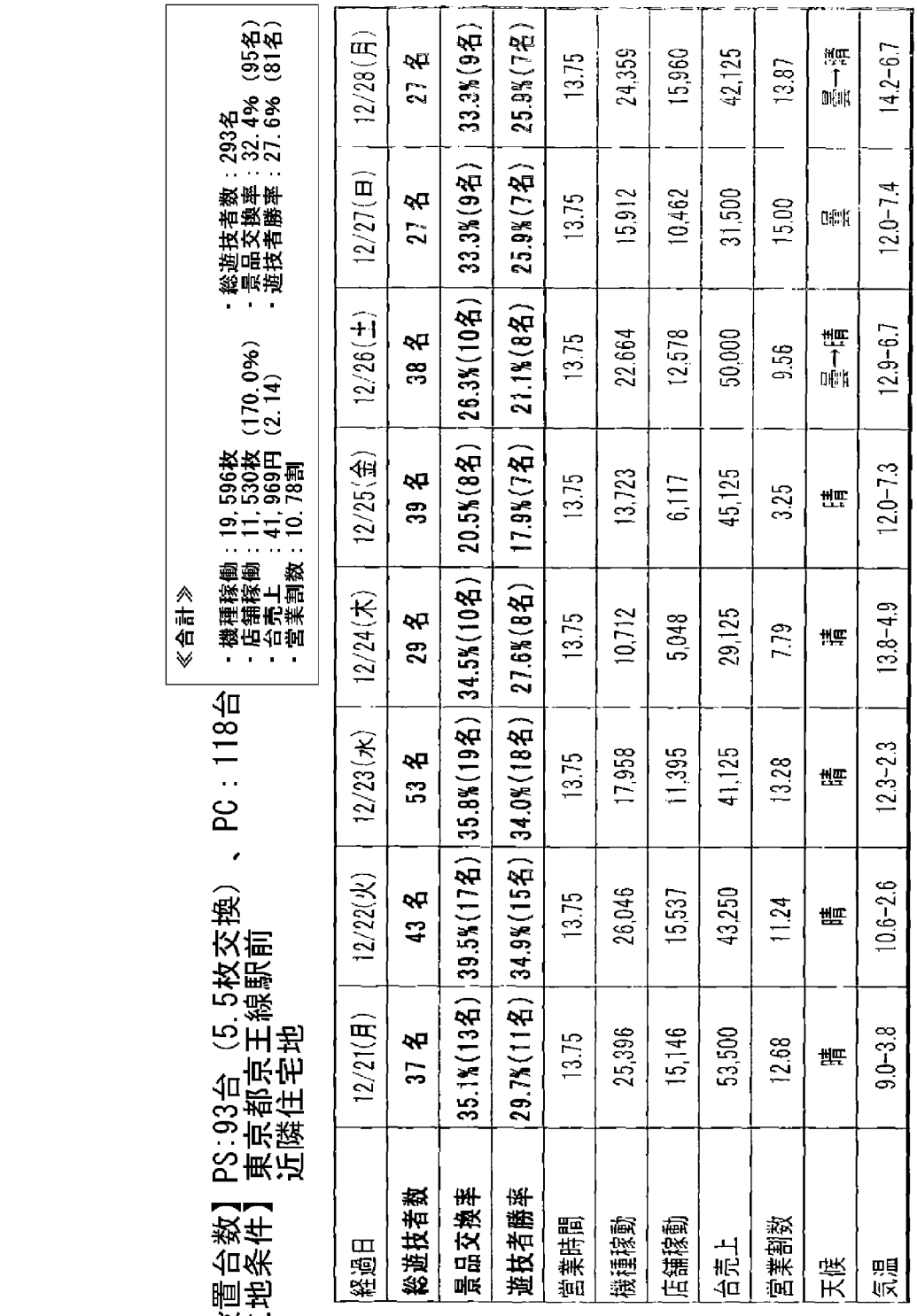
≪合計≫

・機種稼働：23,319枚
・店舗稼働：16,196枚（144.0%）
・台売上：58,457円（2.51）
・営業割数：6.80割

・総遊技者数：178名
・景品交換率：36.0%（64名）
・遊技者勝率：18.0%（32名）

経過日	12/21(月)	12/22(火)	12/23(水)	12/24(木)	12/25(金)	12/26(土)	12/27(日)
総遊技者数	11名	30名	17名	27名	28名	21名	44名
景品交換率	63.6%(7名)	50.0%(15名)	47.1%(8名)	48.1%(13名)	25.0%(7名)	28.6%(6名)	18.2%(8名)
遊技者勝率	36.4%(4名)	16.7%(5名)	23.5%(4名)	25.9%(7名)	10.7%(3名)	9.5%(2名)	15.9%(7名)
営業時間	5.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75
機種稼動	11,681	25,091	24,633	24,632	25,273	26,530	25,396
店舗稼動	12,300	15,749	17,068	13,549	15,463	18,493	20,751
台売上	24,600	70,200	50,000	54,800	69,200	63,600	76,800
営業割数	11.59	6.09	9.33	9.26	4.72	6.77	4.43
天候	晴	晴	晴	晴	晴	曇→晴	曇
気温	9.0-3.8	10.6-2.6	12.3-2.3	13.8-4.9	12.0-7.3	12.9-6.7	12.0-7.4

[図91]

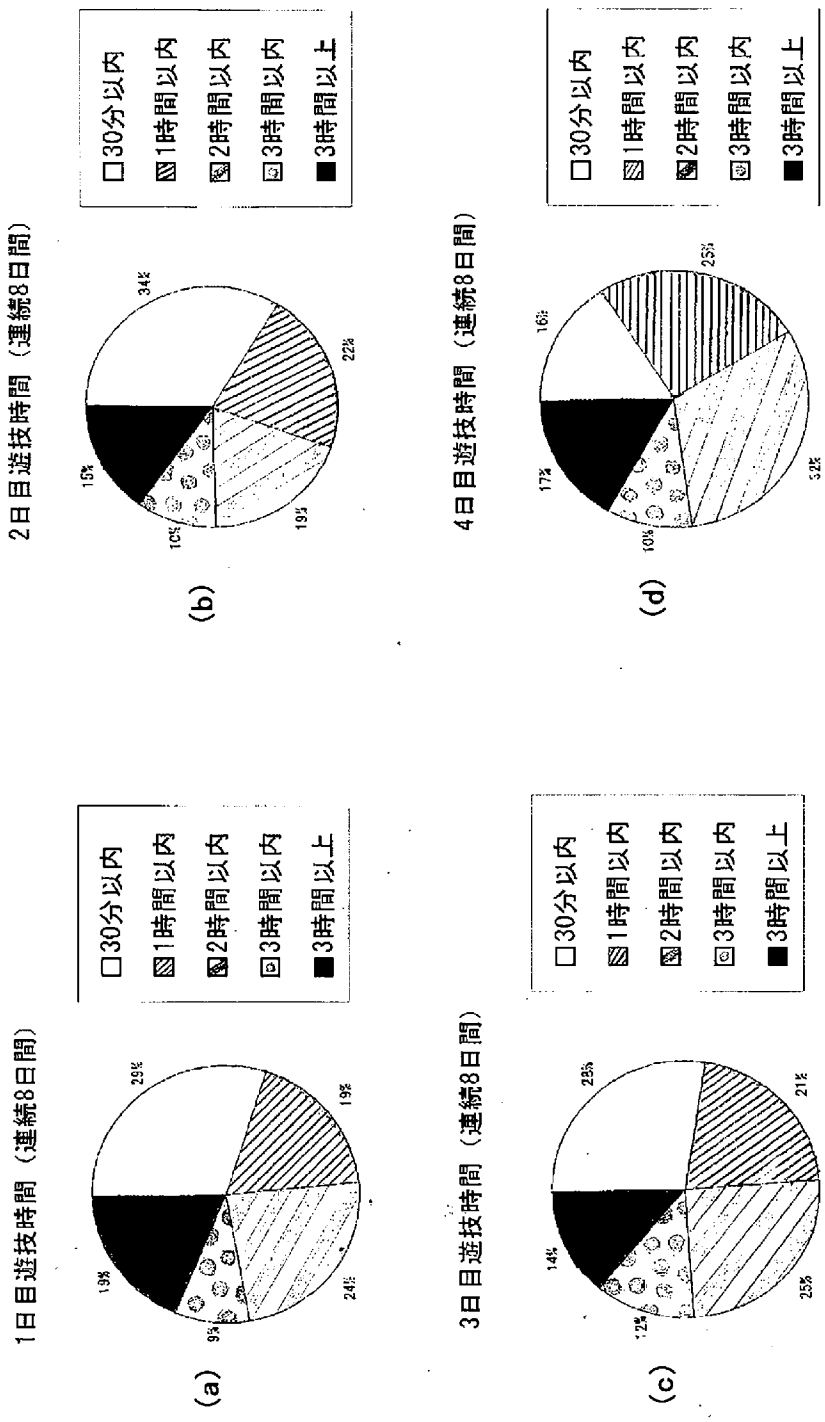


【設置台数】PS:93台（5.5枚交換）、PC：118台
【立地条件】東京都京王線駅前
近隣住宅地

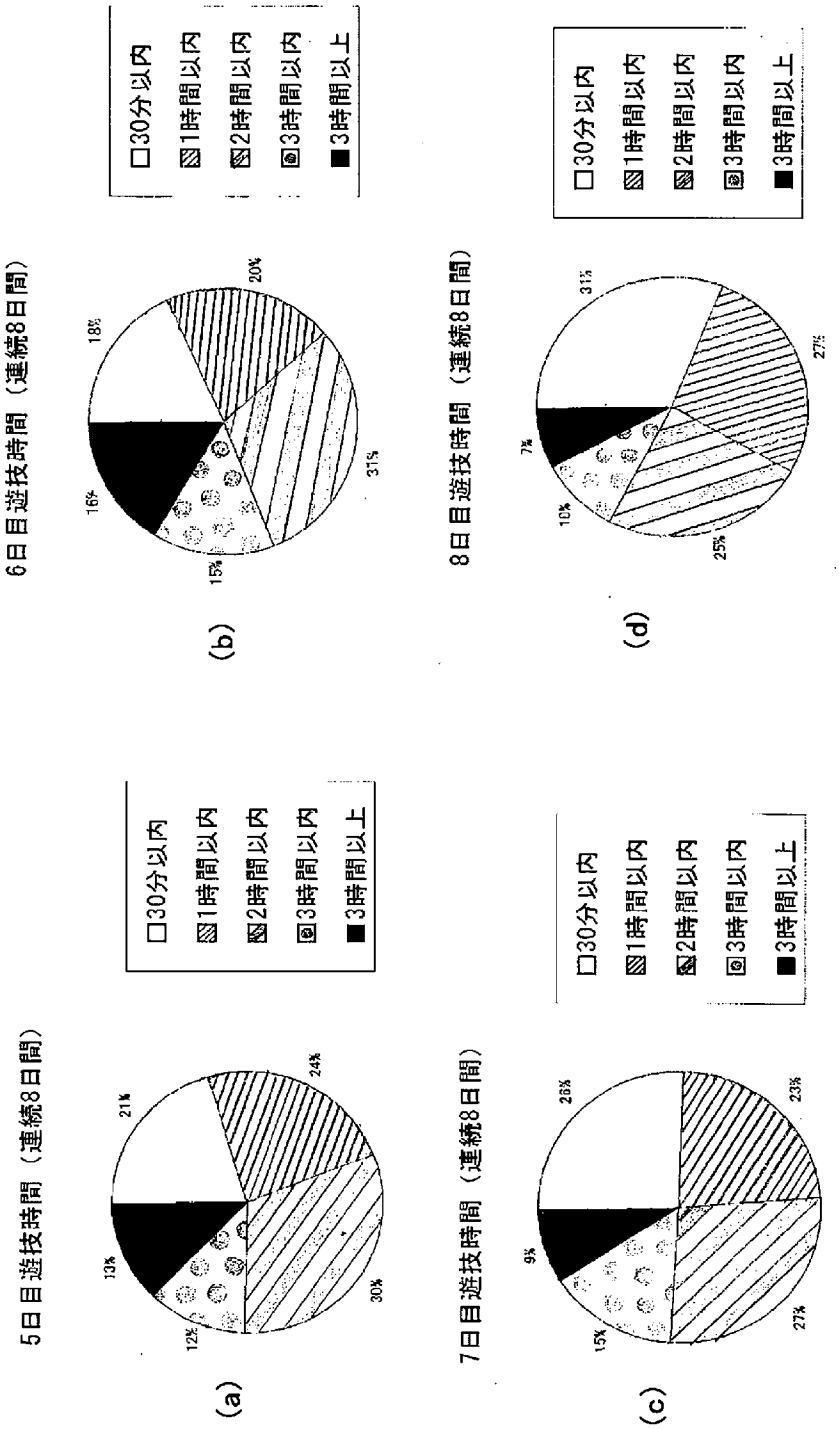
≪合計≫
・機種稼働：19,596枚　・総遊技者数：293名
・店舗稼働：11,530枚（170.0%）　・景品交換率：32.4%（95名）
・台売上　：41,969円（2.14）　・遊技者勝率：27.6%（81名）
・営業割数：10.78割

経過日	12/21(月)	12/22(火)	12/23(水)	12/24(木)	12/25(金)	12/26(土)	12/27(日)	12/28(月)
総遊技者数	37 名	43 名	53 名	29 名	39 名	38 名	27 名	27 名
景品交換率	35.1%(13名)	39.5%(17名)	35.8%(19名)	34.5%(10名)	20.5%(8名)	26.3%(10名)	33.3%(9名)	33.3%(9名)
遊技者勝率	29.7%(11名)	34.9%(15名)	34.0%(18名)	27.6%(8名)	17.9%(7名)	21.1%(8名)	25.9%(7名)	25.9%(7名)
営業時間	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75	13.75
機種稼動	25,396	26,046	17,958	10,712	13,723	22,664	15,912	24,359
店舗稼動	15,146	15,537	11,395	5,048	6,117	12,578	10,462	15,960
台売上	53,500	43,250	41,125	29,125	45,125	50,000	31,500	42,125
営業割数	12.68	11.24	13.28	7.79	3.25	9.56	15.00	13.87
天候	晴	晴	晴	晴	晴	曇→晴	曇	曇→晴
気温	9.0-3.8	10.6-2.6	12.3-2.3	13.8-4.9	12.0-7.3	12.9-6.7	12.0-7.4	14.2-6.7

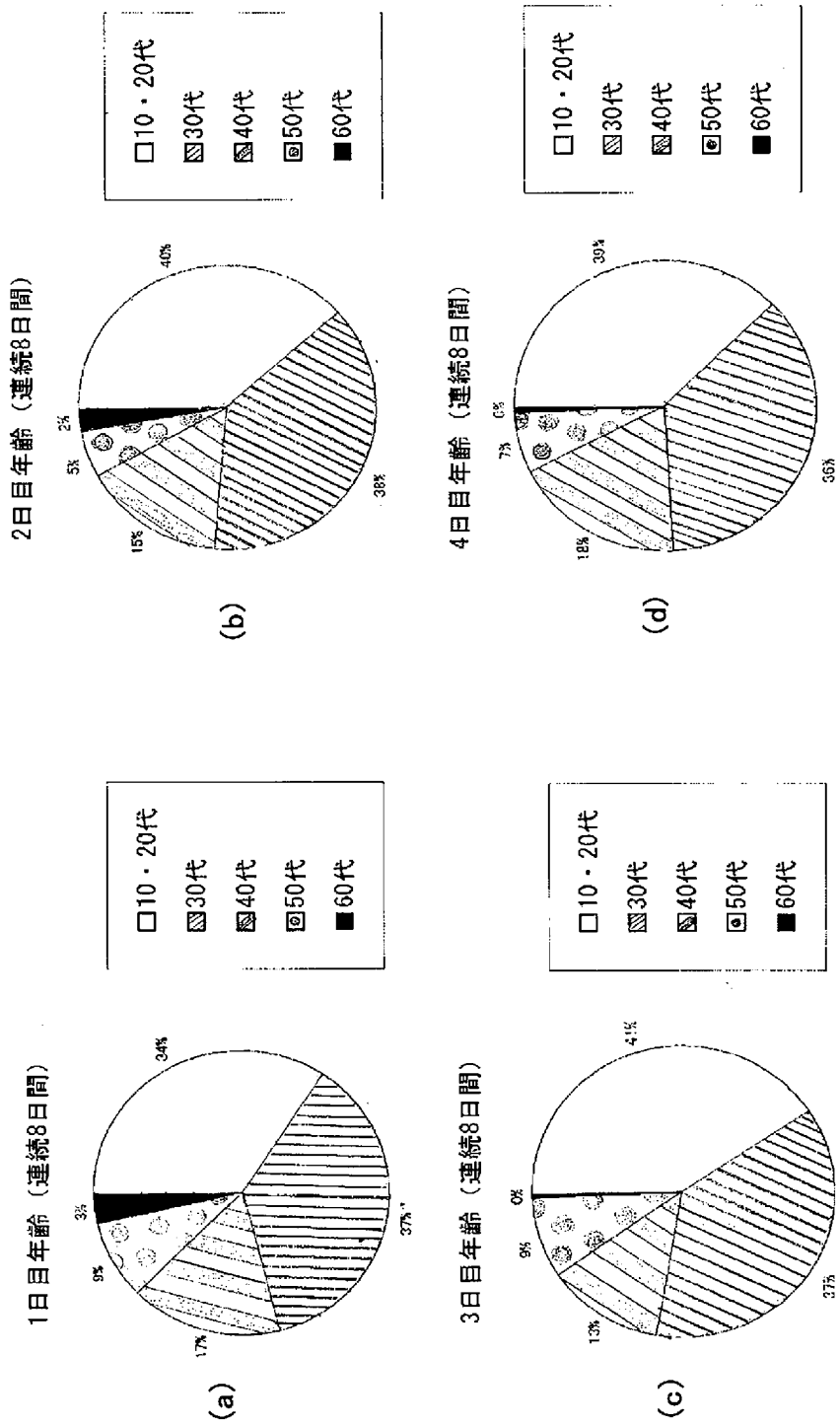
[図92]


1日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
29%
19%
24%
9%
19%
(a)
2日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
34%
22%
19%
10%
15%
(b)
3日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
23%
21%
25%
12%
14%
(c)
4日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
25%
32%
10%
17%
16%
(d)

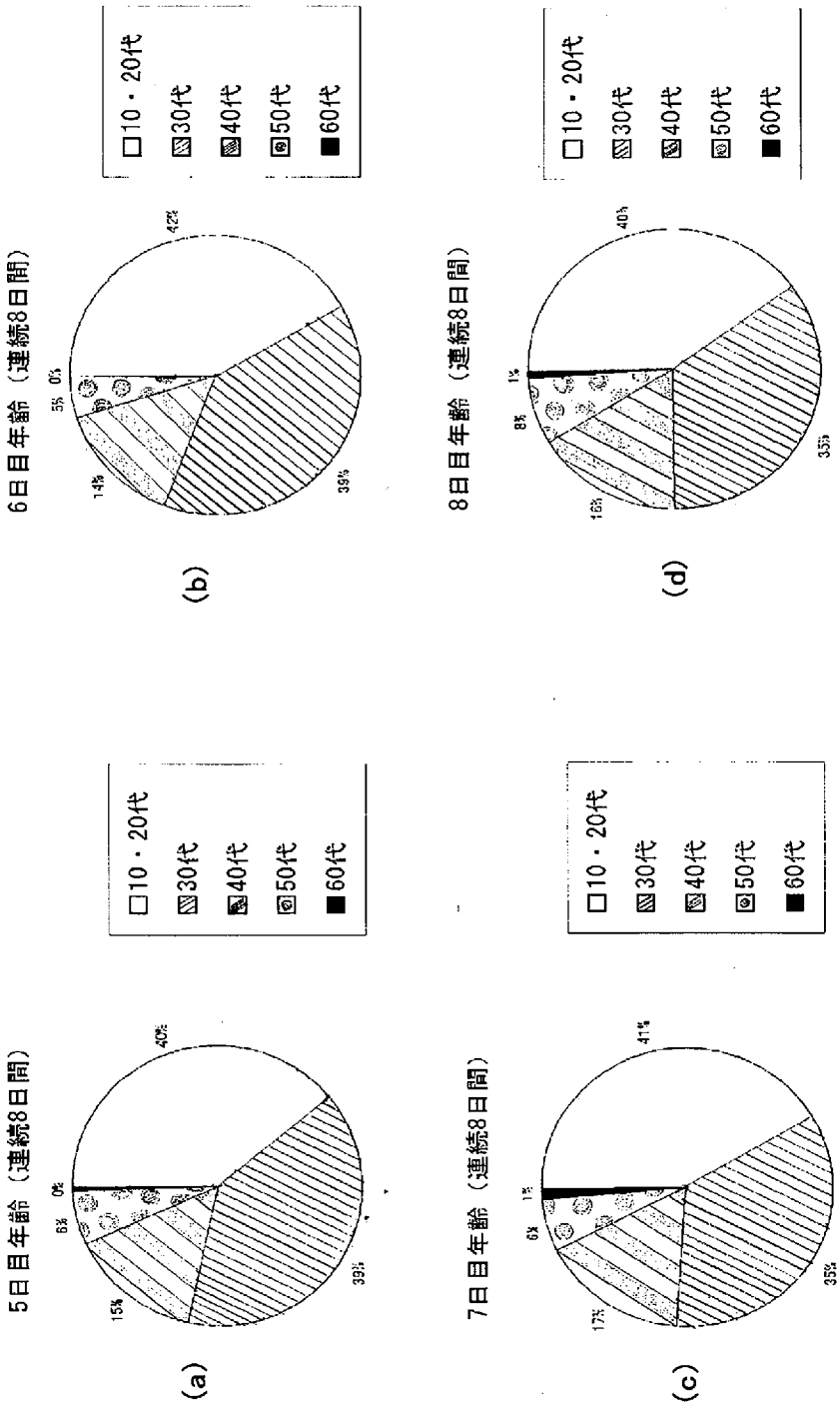
[図93]


5日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
21%
24%
13%
30%
12%
(a)
6日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
18%
20%
16%
31%
15%
(b)
7日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
26%
23%
9%
27%
15%
(c)
8日目遊技時間（連続8日間）
□30分以内
▨1時間以内
▩2時間以内
▣3時間以内
■3時間以上
31%
27%
7%
10%
25%
(d)

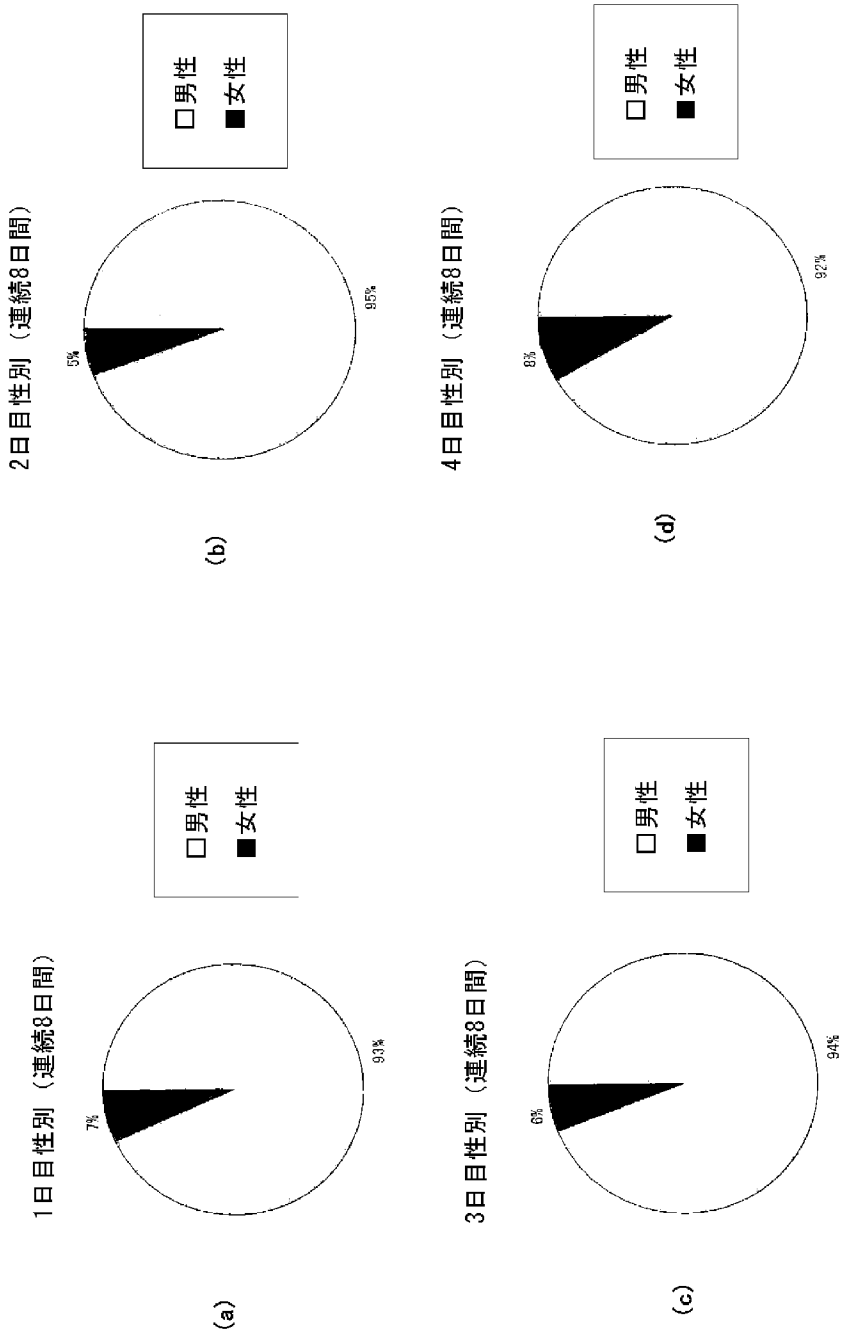
[図94]


1日目年齢（連続8日間）
2日目年齢（連続8日間）
3日目年齢（連続8日間）
4日目年齢（連続8日間）
□10・20代
▨30代
▩40代
▣50代
■60代
(a)
(b)
(c)
(d)

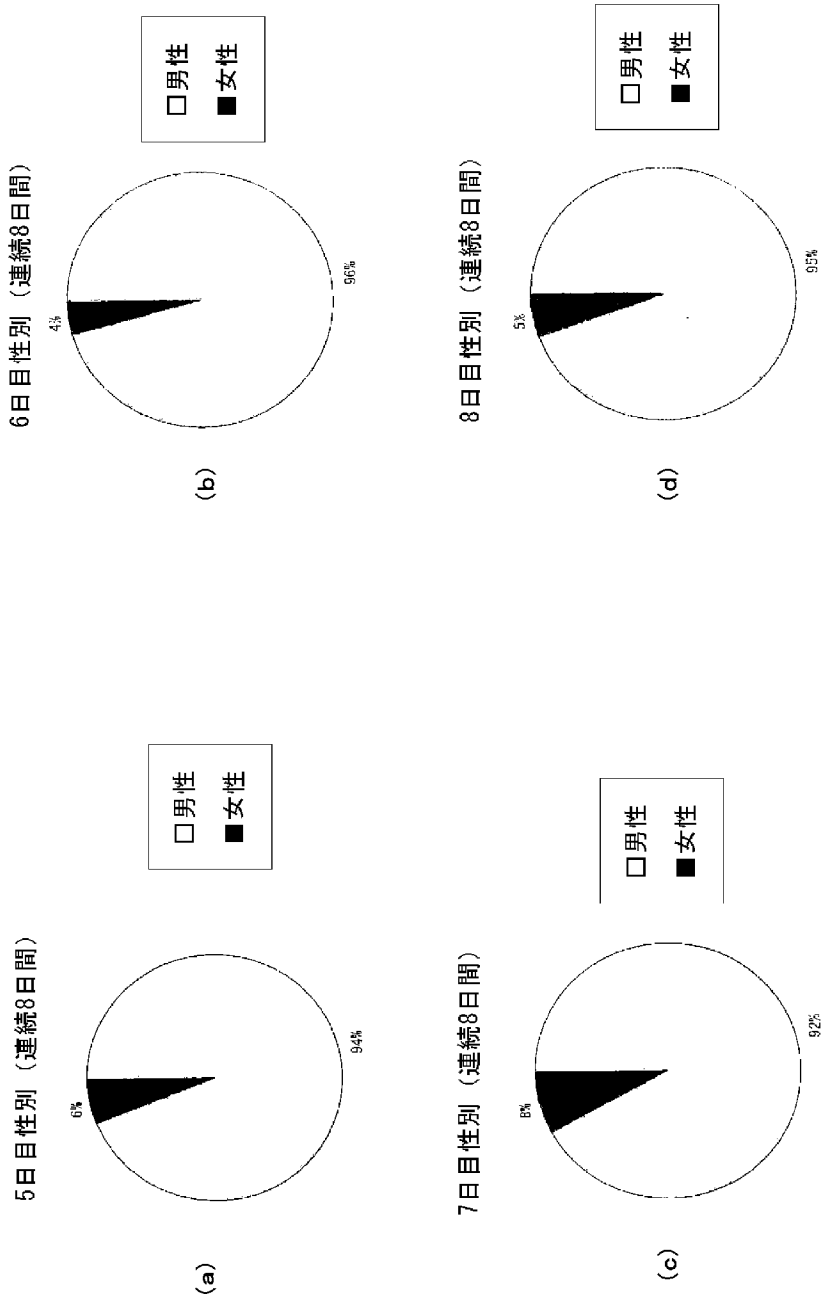
[図95]


5日目年齢（連続8日間）
6日目年齢（連続8日間）
7日目年齢（連続8日間）
8日目年齢（連続8日間）
□10・20代
▨30代
▩40代
▣50代
■60代
(a)
(b)
(c)
(d)

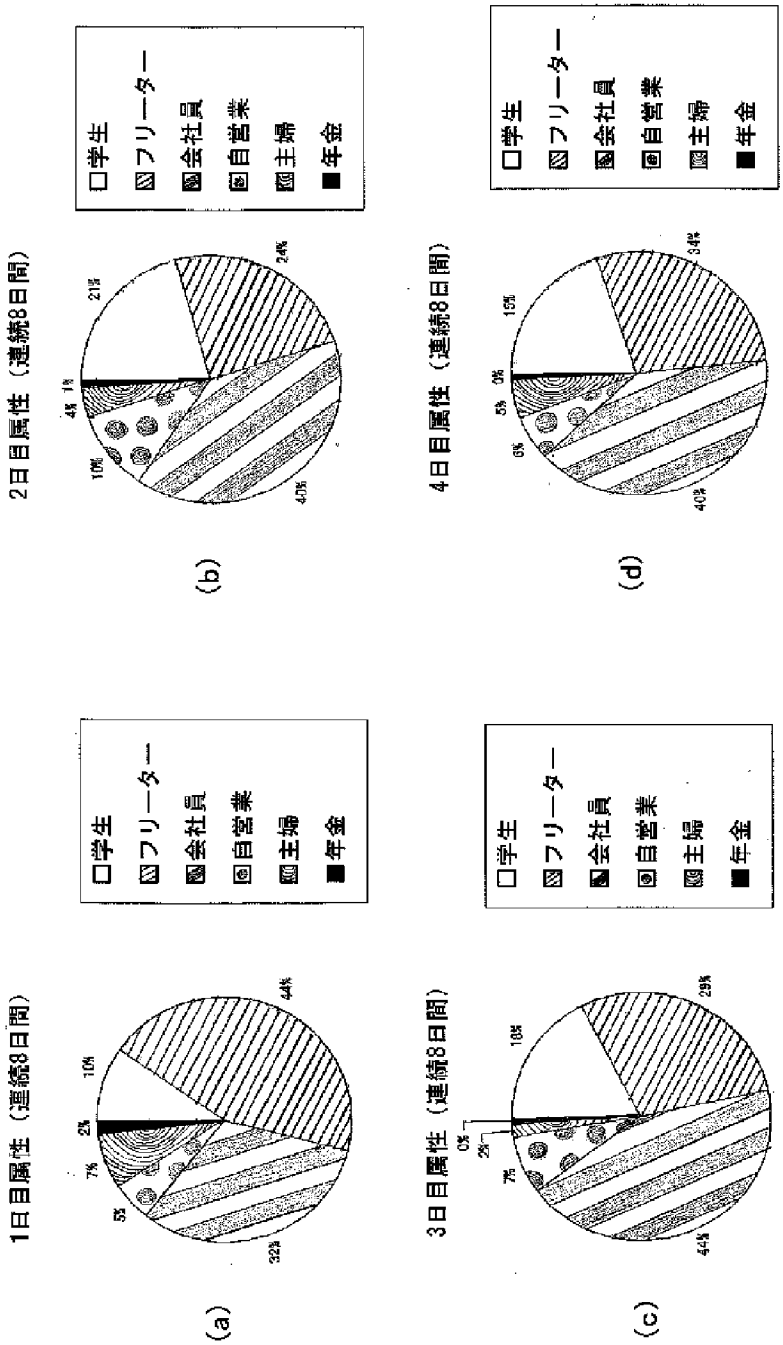
[図96]


1日目性別（連続8日間）
7%
93%
□男性
■女性
(a)
2日目性別（連続8日間）
5%
95%
□男性
■女性
(b)
3日目性別（連続8日間）
6%
94%
□男性
■女性
(c)
4日目性別（連続8日間）
8%
92%
□男性
■女性
(d)

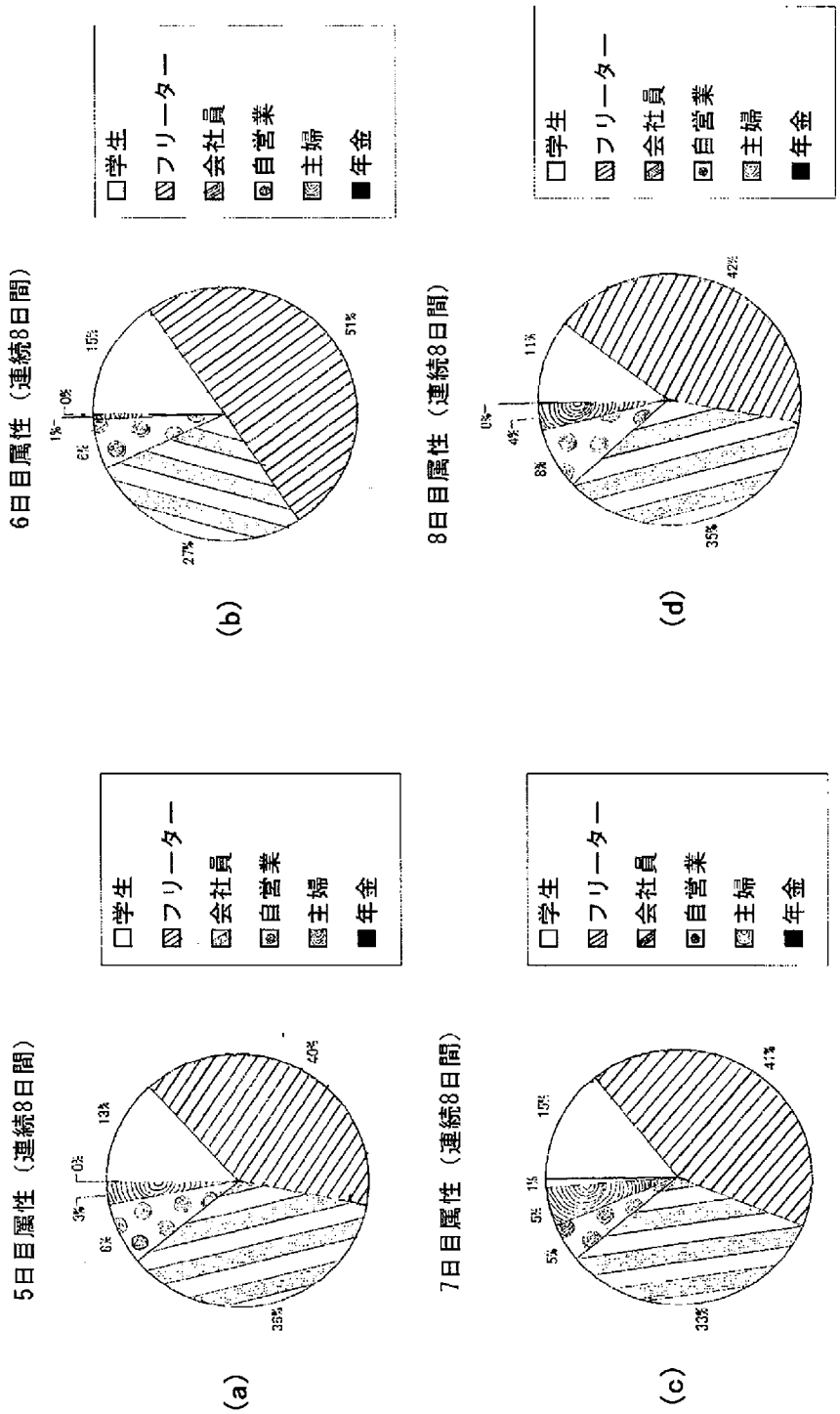
[図97]


5日目性別（連続8日間）
□男性
■女性
6%
94%
(a)
6日目性別（連続8日間）
□男性
■女性
4%
96%
(b)
7日目性別（連続8日間）
□男性
■女性
8%
92%
(c)
8日目性別（連続8日間）
□男性
■女性
5%
95%
(d)

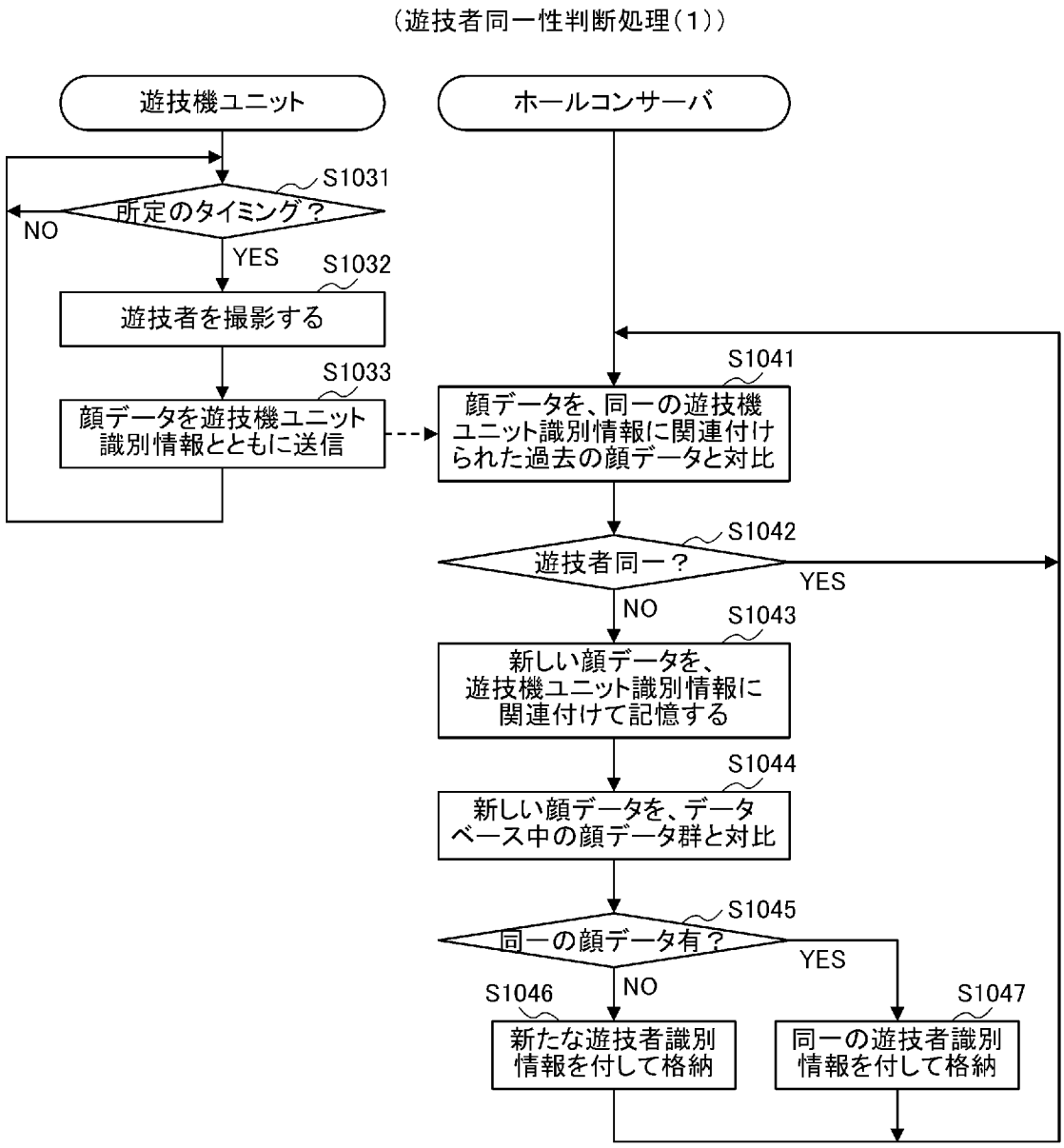
[図98]


1日目属性（連続8日間）
2日目属性（連続8日間）
3日目属性（連続8日間）
4日目属性（連続8日間）
□学生
▨フリーター
▩会社員
▣自営業
▥主婦
■年金
(a)
(b)
(c)
(d)

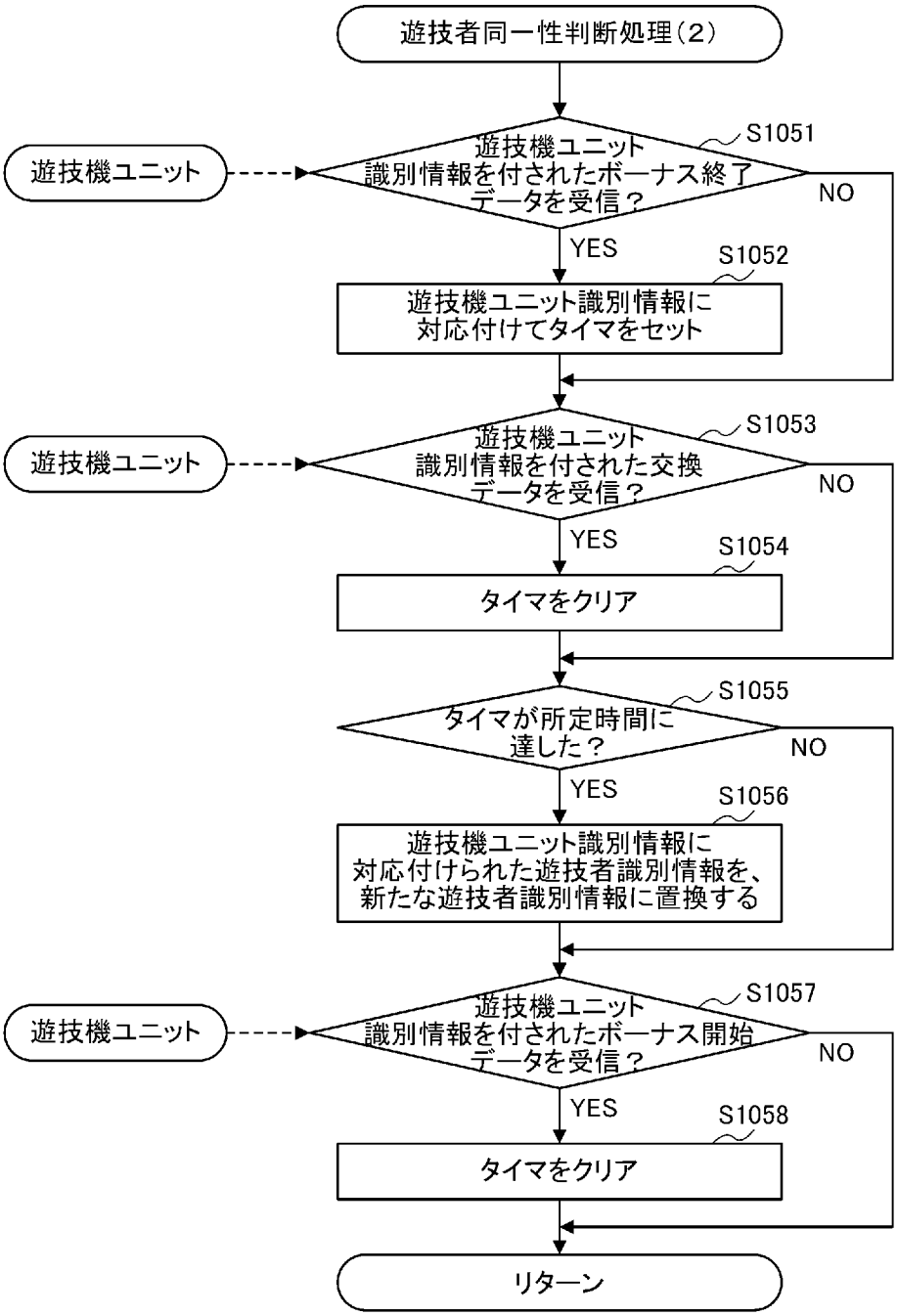
[図99]


5日目属性（連続8日間）
6日目属性（連続8日間）
7日目属性（連続8日間）
8日目属性（連続8日間）
□学生
▨フリーター
▨会社員
▣自営業
▨主婦
■年金
(a)
(b)
(c)
(d)

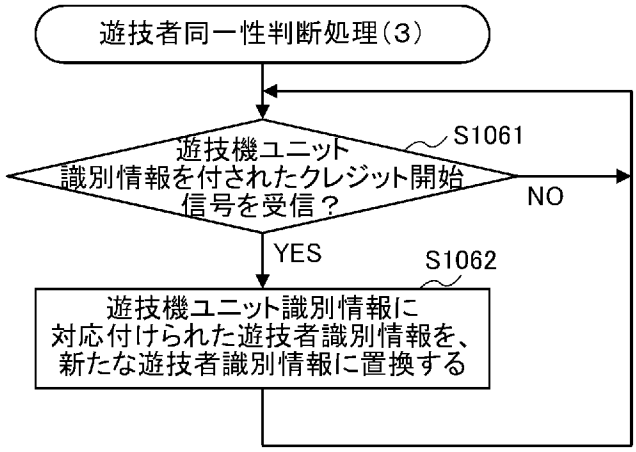
[図100]


（遊技者同一性判断処理（1））
遊技機ユニット
ホールコンサーバ
S1031
所定のタイミング？
NO
YES
S1032
遊技者を撮影する
S1033
顔データを遊技機ユニット識別情報とともに送信
S1041
顔データを、同一の遊技機ユニット識別情報に関連付けられた過去の顔データと対比
S1042
遊技者同一？
YES
NO
S1043
新しい顔データを、遊技機ユニット識別情報に関連付けて記憶する
S1044
新しい顔データを、データベース中の顔データ群と対比
S1045
同一の顔データ有？
YES
NO
S1046
新たな遊技者識別情報を付して格納
S1047
同一の遊技者識別情報を付して格納

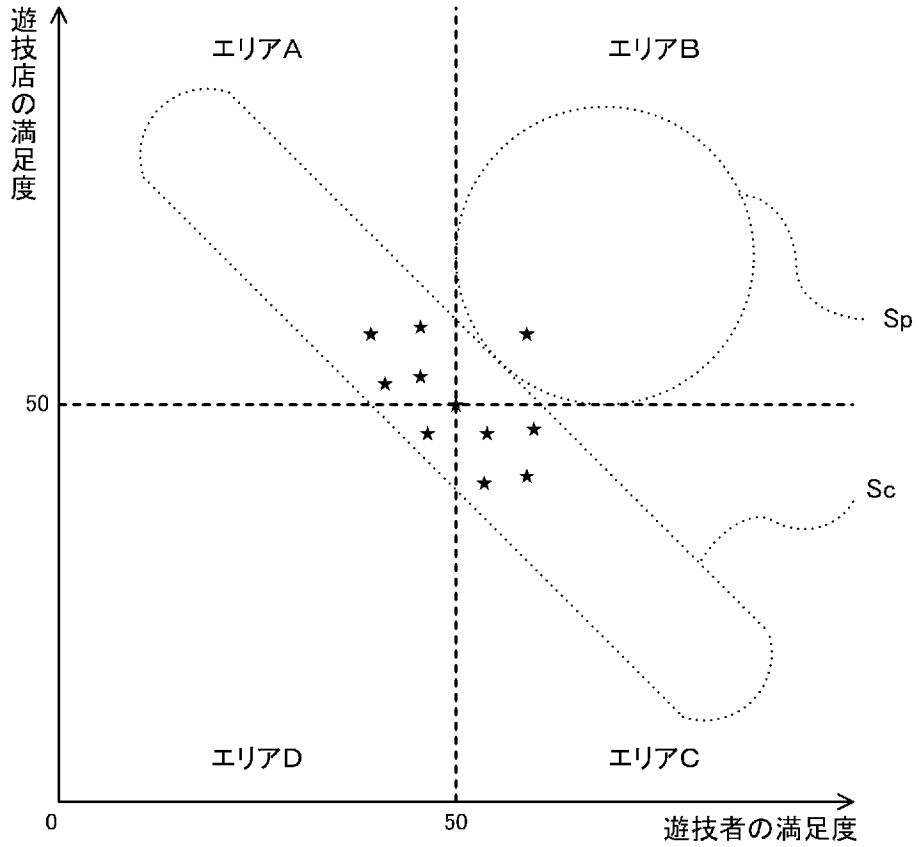
[図101]


遊技者同一性判断処理(2)
遊技機ユニット
遊技機ユニット識別情報を付されたボーナス終了データを受信？
S1051
NO
YES
S1052
遊技機ユニット識別情報に対応付けてタイマをセット
遊技機ユニット
遊技機ユニット識別情報を付された交換データを受信？
S1053
NO
YES
S1054
タイマをクリア
タイマが所定時間に達した？
S1055
NO
YES
S1056
遊技機ユニット識別情報に対応付けられた遊技者識別情報を、新たな遊技者識別情報に置換する
遊技機ユニット
遊技機ユニット識別情報を付されたボーナス開始データを受信？
S1057
NO
YES
S1058
タイマをクリア
リターン

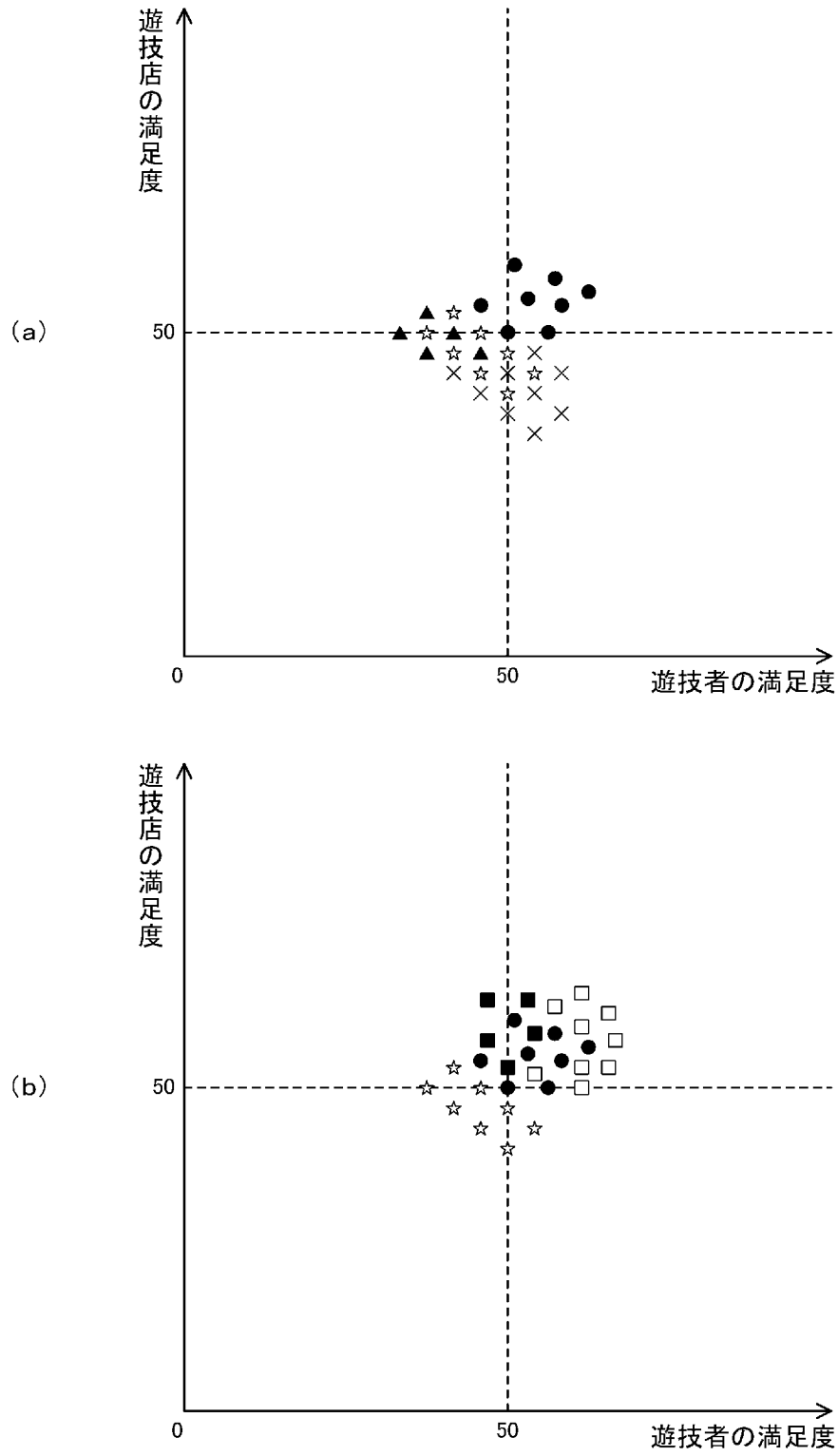
[図102]


遊技者同一性判断処理(3)
遊技機ユニット識別情報を付されたクレジット開始信号を受信？
S1061
NO
YES
S1062
遊技機ユニット識別情報に対応付けられた遊技者識別情報を、新たな遊技者識別情報に置換する

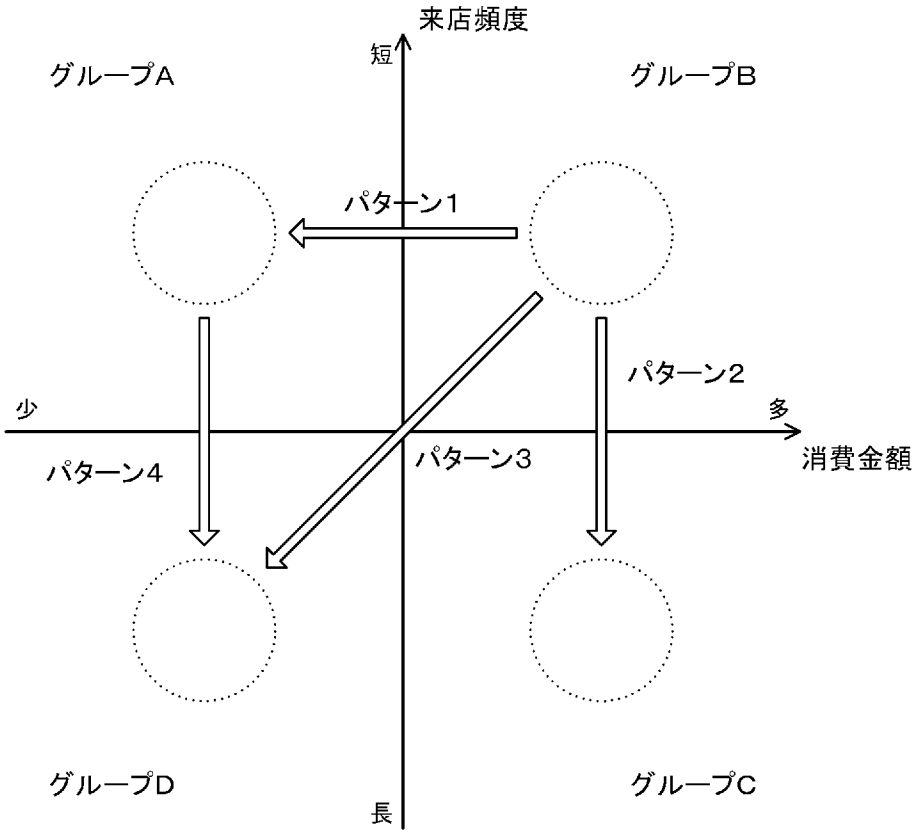
[図103]



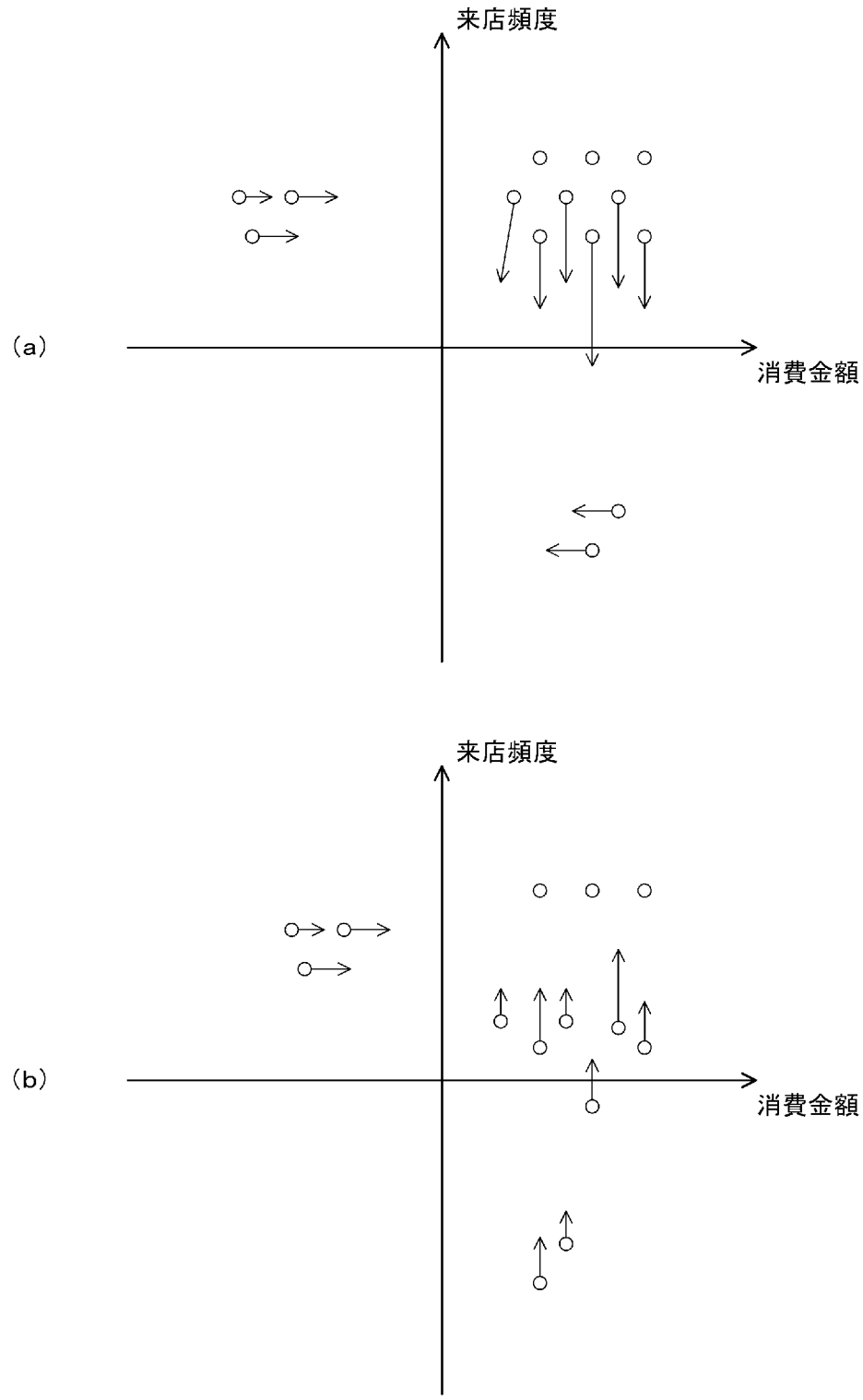
[図104]



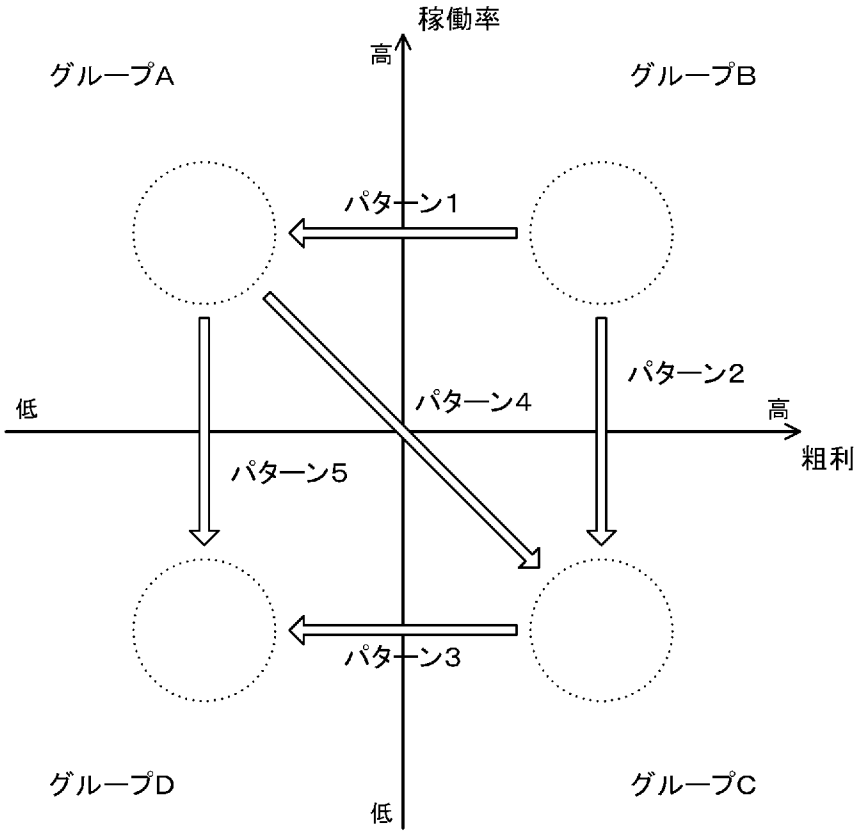
[図105]


来店頻度
短
グループA
グループB
パターン1
パターン2
少
多
消費金額
パターン4
パターン3
グループD
グループC
長

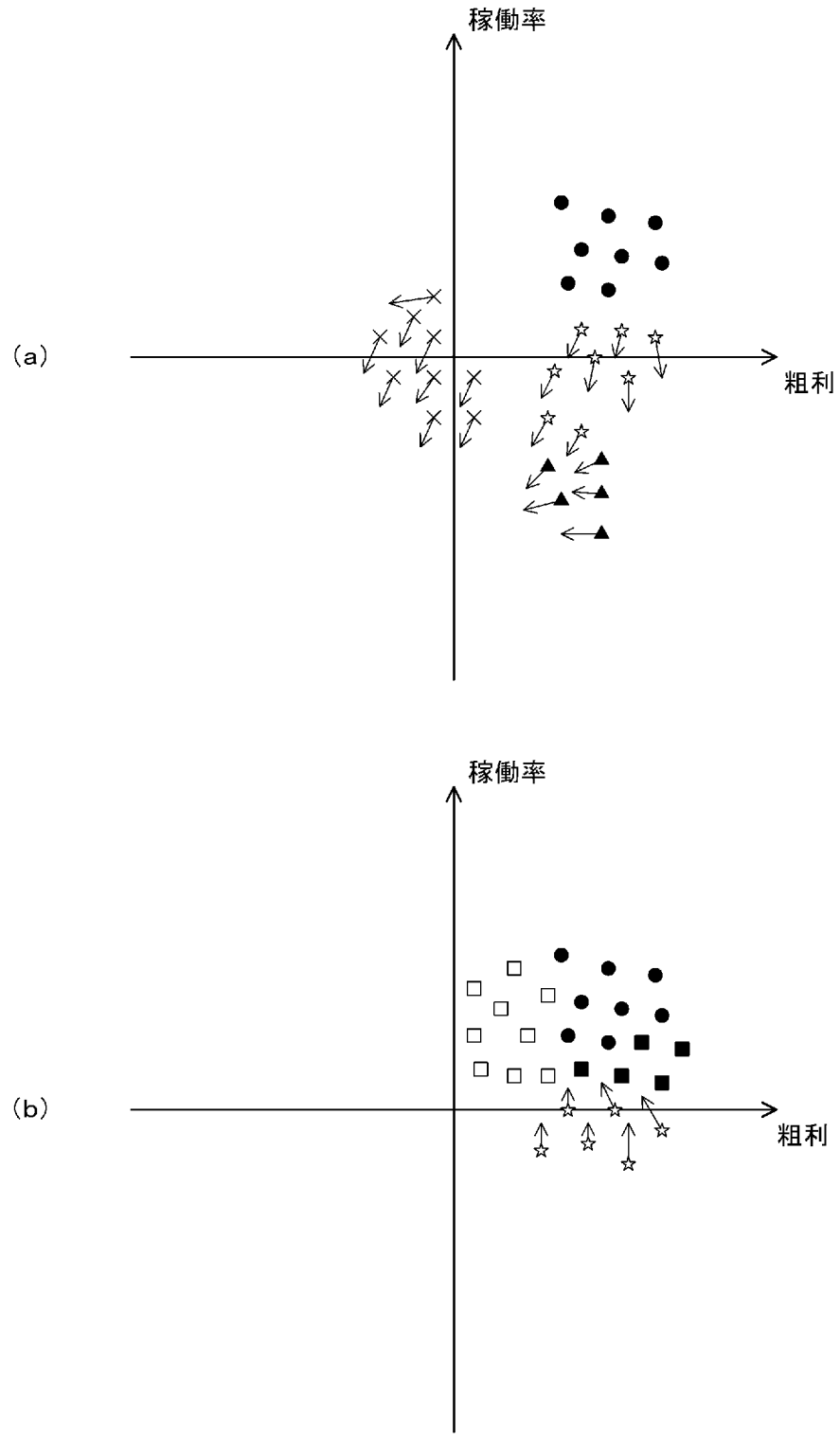
[図106]



[図107]


稼働率
高
グループA
グループB
パターン1
パターン2
パターン4
低
高
粗利
パターン5
パターン3
グループD
グループC
低

[図108]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2010/067635

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F7/02(2006.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F7/02

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2011
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2011	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2011

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2005-237683 A (San Electronics Co., Ltd.), 08 September 2005 (08.09.2005), paragraphs [0014] to [0034] (Family: none)	1,2,12 3
Y	JP 8-257221 A (Ace Denken Co., Ltd.), 08 October 1996 (08.10.1996), paragraphs [0049] to [0051] (Family: none)	3

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
04 March, 2011 (04.03.11)	15 March, 2011 (15.03.11)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

国際調査報告

国際出願番号　ＰＣＴ／ＪＰ２０１０／０６７６３５

Ａ．　発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F7/02(2006.01)i

Ｂ．　調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

Int.Cl.　A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０１１年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０１１年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０１１年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

Ｃ．　関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
X	JP 2005-237683 A (サン電子株式会社)	1,2,12
Y	2005.09.08, 段落【００１４】－【００３４】（ファミリーなし）	3
Y	JP 8-257221 A (株式会社エース電研)	3
	1996.10.08, 段落【００４９】－【００５１】（ファミリーなし）	

☐　Ｃ欄の続きにも文献が列挙されている。

☐　パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊　引用文献のカテゴリー

「Ａ」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「Ｅ」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「Ｌ」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）

「Ｏ」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「Ｐ」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献

「Ｔ」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「Ｘ」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Ｙ」特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「＆」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
０４．０３．２０１１	１５．０３．２０１１

国際調査機関の名称及びあて先
日本国特許庁（ＩＳＡ／ＪＰ）
郵便番号１００－８９１５
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

特許庁審査官（権限のある職員）　２Ｔ　３４９９
大浜　康夫
電話番号　０３－３５８１－１１０１　内線　３２６６