

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成 18 年 6 月 29 日 (2006.6.29)

【公開番号】特開 2000-317110 (P2000-317110A)
 【公開日】平成 12 年 11 月 21 日 (2000.11.21)
 【出願番号】特願 平 11-134524
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 8
 A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 5 月 11 日 (2006.5.11)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技機の射幸性の測定方法及び測定装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し、

該特定した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行し、

該シミュレーションにより得られた前記複数回数のそれぞれの遊技結果を遊技結果情報として求め、

該遊技結果情報に基づいて前記遊技結果のばらつきを分析することにより、前記遊技機の射幸性を他の遊技機と相対比較できるように数値化された射幸性情報を求めることを特徴とする遊技機の射幸性の測定方法。

【請求項 2】 遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し、該特定した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行するシミュレーション実行手段と、

該シミュレーションにより得られた前記複数回数のそれぞれの遊技結果を遊技結果情報として求め、該遊技結果情報に基づいて前記遊技結果のばらつきを分析することにより、前記遊技機の射幸性を他の遊技機と相対比較できるように数値化された射幸性情報を求める射幸性情報形成手段を具備することを特徴とする遊技機の射幸性の測定装置。

【請求項 3】 前記遊技結果情報の標準偏差をその遊技機の射幸性情報とすることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機の射幸性の測定装置。

【請求項 4】 前記射幸性情報形成手段は、前記遊技結果情報の中から、前記遊技結果を表す数値が高い方から順に、前記複数回数に対する所定の割合に相当する数を序数とする遊技結果を抽出し、該抽出した遊技結果を表す数値に基づいて前記射幸性情報を求める手段であることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機の射幸性の測定装置。

【請求項 5】 前記遊技結果情報の中から、発生しうる割合が所定の割合以下の遊技結果において、その遊技結果と平均値との差を示す偏差が最小となる偏差を、その遊技機における前記所定の割合に対する射幸性情報とすることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機の射幸性の測定装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は遊技機の射幸性を測定する方法及びそのための測定装置に関し、特に、遊技機の射幸性の度合いを容易に数値化することができる技術に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

遊技機の特性において、その遊技機の射幸性がどれ位であるかは、極めて重要である。遊技機の射幸性は、遊技の結果（勝ち負け金額とかその出現頻度など）のバラツキがどれだけあるかによって決まる。この遊技機の射幸性の度合いを数値化するには、次のようなものを求めれば良いことが分かっている。

【0003】

(1) . 単位時間（又は単位稼動）当りの勝敗金額（粗利）の標準偏差

(2) . 単位時間（又は単位稼動）当りの出玉率の標準偏差

しかし、これらを数値化するには、かなりの数のデータが必要であり、これらを遊技機の試射試験や遊技機仕様から算出することには無理がある。このため、次のようなものが射幸性を表す尺度として使われている。

【0004】

(3) . 大当りまでの時間（高確率中を除く）

(4) . 大当りまでの消費金額（高確率中を除く）

(5) . 平均連続大当り回数

(6) . 連続大当り中の平均獲得遊技球数

(7) . 1時間当りの最大消費金額

これらは、遊技機の動作仕様から算出が容易であり、それぞれが射幸性とのある程度の相関がある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記(3)乃至(7)についての数値は、射幸性そのものを表しているわけではない。射幸性は、上記のような要素によって遊技の結果（勝ち負け金額とかその出現頻度など）のバラツキがどれだけあるかの問題であり、上記(3)乃至(7)についての数値で射幸性そのものを表すことはできない。

したがって、本願発明の課題は、上述の問題点を解決し、遊技機の射幸性の度合いを容易に数値化できる遊技機の射幸性の測定方法及びそのための測定装置を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本願の第1の発明の構成は、請求項1記載の通りである。

【0007】

上記第1の発明の構成による遊技機の射幸性の測定方法により、遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し、該特定した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行し、該シミュレーションにより得られた前記複数回数のそれぞれの遊技結果を遊技結果情報として求め、大量の遊技結果情報を擬似的に発生させ、発生した大量の遊技結果情報を分析することにより、前記遊技機の射幸性を他の遊技機と相対比較できるように数値化された射幸性情報を得ることができる。

【0008】

更に、第2の発明の構成は、請求項2記載の通りである。

【0009】

上記第2の発明の構成による遊技機の射幸性の測定装置は、シミュレーション実行手段が遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し、該特定

した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行し、該シミュレーションにより得られた前記複数回数のそれぞれの遊技結果を遊技結果情報として求め、該遊技結果情報に基づいて前記遊技結果のばらつきを分析することにより、前記遊技機の射幸性を他の遊技機と相対比較できるように数値化された射幸性情報を求める射幸性情報形成手段を具備する。

【 0 0 1 0 】

更に、第 3 の発明の構成は、請求項 3 記載の通りである。

【 0 0 1 1 】

上記第 3 の発明の構成により、上記第 2 の発明の構成による作用とともに、前記遊技結果情報の標準偏差をその遊技機の射幸性情報とするので、前記遊技結果情報の標準偏差を求めるのみで容易にその遊技機の射幸性情報を得ることができる。

【 0 0 1 2 】

更に、第 4 の発明の構成は、請求項 4 記載の通りである。

上記第 4 の発明の構成による遊技機の射幸性の測定装置は、請求項 2 記載の遊技機の射幸性の測定装置であって、前記射幸性情報形成手段は、前記遊技結果情報の中から、前記遊技結果を表す数値が高い方から順に、前記複数回数に対する所定の割合に相当する数を序数とする遊技結果を抽出し、該抽出した遊技結果を表す数値に基づいて前記射幸性情報を求める手段であることを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

更に、第 5 の発明の構成は、請求項 5 記載の通りである。

上記第 5 の発明の構成により、上記第 2 の発明の構成による作用とともに、前記遊技結果情報の中から、発生しうる割合が所定の割合以下の遊技結果において、その遊技結果と平均値との差を示す偏差が最小となる偏差を、その遊技機における前記所定の割合に対する射幸性情報とするので、その遊技機の射幸性情報を容易に得ることができる。

【 0 0 1 4 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明における実施の形態を図面に基づいて説明する。図 1 は、本発明に係わる遊技機の射幸性を測定する方法に使用される測定装置のシステム構成を示す。

図 1 において、遊技機の射幸性を測定する射幸性測定装置 1 は入力部 2、演算部 3 及び出力部 4 からなる。

入力部 2 は、キーボード、マウス等であり、演算部 3 にデータ、シミュレーション用プログラム等を入力する。演算部 3 は、コンピュータで構成され、CPU、メモリ（ROM、RAM 等）等を備え、シミュレーション及びその結果の分析、加工等を行う。出力部 4 は、CRT、液晶表示器、プリンタ等であり、演算部 3 からの出力を表示またはプリントする。

【 0 0 1 5 】

具体的には、入力部 2 は、キーボード、マウス等で遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を入力する。遊技機の遊技結果は、これらの動作仕様と使用条件により左右される。

演算部 3 は、遊技機の遊技結果を左右する動作仕様と使用条件を特定し、その特定した情報を基に実際の遊技機と同様な遊技結果が得られるようなシミュレーションを実行し、該シミュレーションにより特定の遊技結果に対応した乱数を選択することにより、該選択した乱数に対応した大量の遊技結果を擬似的に発生させ、この擬似的な遊技結果のパラツキを分析することにより、その遊技機の射幸性を他の遊技機の射幸性と相対比較できるように数値化する。即ち、演算部 3 は、前記シミュレーションを実行するシミュレーション実行手段及び遊技機の射幸性情報形成（算出）手段を有している。

【 0 0 1 6 】

出力部 4 は、演算部 3 で得られた遊技結果の数値化された射幸性データやそのデータを利用したグラフ等を表示する。

なお、上記射幸性測定装置 1 をパチンコホールにて使用されるホールコンピュータに組み込むようにしてもよい。

【 0 0 1 7 】

図 2 は射幸性測定装置 1 の具体的なデータの流れを示す。ステップ S 1 にて必要なデータは、遊技機設定データ、営業設定データ、動作仕様等である。「遊技機設定データ」とは、アウト（発射した遊技球数）、遊び率、大当りアウト（大当り状態でのアウト）、セーフ（払い出された景品球数）、大当りセーフ（大当り状態でのセーフ）、始動数（図柄変動回数）等の各遊技機の営業結果（遊技結果）を表すデータである。ここで、「遊び率」とは、大当り等特殊な状態を除いた状態の出玉率であり、「出玉率」はセーフをアウトで割った値である。

【 0 0 1 8 】

「営業設定データ」とは、営業形態、交換率、設置台数、営業時間等の各パチンコホール（パチンコ店）で対象となる遊技機を運用している基準となるデータである。ここで、「営業形態」とは、いわゆる 1 回交換（大当り状態が終了する度に遊技が終了し、景品と交換すること）、無定量（大当り状態が終了しても遊技を継続できること）及びラッキーナンバー制（大当りと判断した際の変動図柄が特定のラッキーナンバーであるときのみ遊技を継続できること）により遊技客が大当りなどによる出玉でそのまま遊技させるか、一旦景品に交換させるかの条件設定して、決定する営業方法のことである。「交換率」とは、遊技機の景品玉に玉貸単価を乗じた値と景品金額との割合である。

【 0 0 1 9 】

「動作仕様」とは、遊技機の状態毎に分け、それぞれの状態への遷移条件と状態内での出玉率（遊び率等）又は出玉数（大当り中のアウト、大当り中のセーフ等）を定義する。

【 0 0 2 0 】

次に、ステップ S 2 にて、入力部 2 が入力された各データをシミュレーション用の動作条件と使用条件を特定する。

次に、ステップ S 3 にて、演算部 3 が多数回の実際の遊技機相当の遊技結果情報が得られるようにシミュレーションをする。

次に、ステップ S 4 にて、演算部 3 が前記シミュレーションで得られた遊技結果情報を分析し、遊技機の射幸性の度合いを数値化する。

次に、ステップ S 5 にて、出力部 4 が前記数値化された射幸性データを画面表示、印字等により出力する。

【 0 0 2 1 】

例えば、次のような動作仕様の遊技機があったとする。

動作仕様

遊び率（通常時の出玉率）	4 0 %
時間始動数	8 回 / 分
大当り確率	1 / 2 0 0
大当り中のアウト	2 0 0
大当り中のセーフ	2 5 5 0

【 0 0 2 2 】

この例の場合、図 3 の状態遷移図のように、遊技機の状態として、「通常状態」と「大当り状態」の 2 つに分けることができる。そして、「通常状態」から「大当り状態」への遷移条件は、「大当り確率：1 / 2 0 0」である。また、「大当り状態」から「通常状態」への遷移では、大当り後に必ず通常状態になるので、遷移条件を「1」（確率が 1 という意味）とする。

【 0 0 2 3 】

図 3 のように、動作仕様にて、それぞれの状態への遷移条件と各状態内での出玉率（遊び率等）又は出玉数（大当り中のアウト、大当り中のセーフ等）をデータで表す。

この状態遷移図をもとに、遊技客が遊技した場合と同様な営業結果情報（アウト、セーフ、差玉、始動数、大当り回数、遊び率、売上げ、割数、粗利）が得られるようにシミュレーションの処理が実行される。処理は、次の手順で実行される。

【 0 0 2 4 】

図4は、射幸性測定装置1を用いて遊技機の射幸性を測定するシミュレーションの具体的な手順を示す。このシミュレーション用プログラムが演算部3内のメモリに記憶されている。

上記図3の状態遷移図の通常状態からスタートする。

ステップS11にて、アウト、セーフ、始動数、大当たり回数の初期値を0とする。

次に、ステップS12にて、「大当たり確率1/200で大当たりが発生するまでの始動数X」を乱数にて決定する。

次に、ステップS13にて、 Δ 始動数 = 上記Xとする。

【0025】

次に、ステップS14にて、前記「 Δ 始動数」を「時間当り始動数」で割り、「大当たりまでの時間」を算出する。そして、該「大当たりまでの時間」に「時間当りの発射数」を掛けて、 Δ アウト（アウト数の増加分）を求める。

次に、ステップS15にて、前記「 Δ アウト」に「遊び率」をかけてこの間の Δ セーフを求める。なお、ここで、アウトは遊技機にて発射した遊技球数の累計であり、セーフは前記発射された遊技球が入賞したときに遊技機から払い出された遊技球数である。更に、遊び率は、前記「セーフ」を前記「アウト」で割った値である。

次に、ステップS16にて、アウト、セーフ、始動数にそれぞれ Δ アウト、 Δ セーフ、 Δ 始動数を加算する。

【0026】

次に、ステップS17にて、大当たり回数を+1する。

次に、ステップS18にて、アウトに「大当たりアウト」を加算し、セーフに「大当たりセーフ」を加算する。なお、ここで、「大当たりアウト」は大当たり状態でのアウトであり、「大当たりセーフ」は大当たり状態でのセーフである。

次に、ステップS19にて、アウトと遊技機の営業結果の指定アウト（例えば、18, 000、25, 000、45, 000、72, 000（図6参照））とを比較し、アウトが前記遊技機の営業結果の指定アウトより小さければ、ステップS12に戻り、ステップS12乃至ステップS18を繰り返す。一方、アウトが前記遊技機の営業結果の指定アウトに達すると、終了する。

【0027】

この処理により、対象とする遊技機について、パチンコ店での営業結果と同じ条件で、アウト、セーフ、始動数、大当たり回数を求めることができる。更に、この処理を行う過程での差玉（＝「セーフ」－「アウト」）がマイナスとなっている場合が、遊技客が玉貸を受ける時であり、このときの玉数を購入するための金額がパチンコ店の売上げとなる。

また、現在、パチンコ店で一般的に行われている大当たり時の図柄によって大当たりで獲得した出玉での遊技を認めるか、出玉を景品玉とするかを決定するような営業形態については、大当たり時に乱数を発生させることにより、シミュレーションできる。

【0028】

これにより、遊技結果情報としての差玉、出玉率、売上げ、景品が求まり、更に、遊技結果情報としての割数（＝景品÷売上げ×10〔割〕）及び粗利（＝売上げ－景品×交換率）の算出ができる。（この遊技結果情報を分析することにより後述する射幸性情報を得ることができる。）

この処理を繰り返し実行することにより、その都度、アウト、セーフ、始動数、大当たり回数、売上げ、景品、割数、粗利等の営業結果を求めることができる。この結果は、シミュレーション処理上の乱数によって、パチンコ店で結果がばらつくようにバラツキが発生する。例えば、同一条件のシミュレーション（図4のシミュレーション（S11からS19まで）が終了すると1回のシミュレーションの終了となる。）1万回まで実行すれば、1万個の営業結果が得られる。求めた1万個の営業結果より、出玉率の分布をグラフにすると図5のようになる。

【0029】

また、図5のグラフ作成に使用した1万回の同一条件のシミュレーションから得られた

1万個の出玉率より、出玉率の標準偏差を求めると22.3%といった値が得られる。この数値は、出玉率のバラツキ（平均値からの散らばり）を表しており、遊技機の射幸性を表す数値（射幸性情報）でもある。出玉率の標準偏差のみでなく、差玉、割数及び粗利の標準偏差も、同様に、遊技機の射幸性を表す数値である。

射幸性を表す数値としては、別の見方もできる。例えば、宝くじの場合、極めて低い確率であるが、その購入目的は、大きなリターンであると同様に、標準偏差が同じでも、わずかながらでも大きなリターンがあるかどうかは、プレーヤー（遊技者）の心理に大きな影響を与える。

【0030】

この点においても、シミュレーション結果を用いて数値化することができる。例えば、あらかじめ定めた条件に基づき1万回の同一条件のシミュレーションを行い、そのシミュレーション結果から求めた勝敗金額の中から100番目の大きい値を選ぶと、この値が1.0%で発生しうる（言い換えれば100台に1台又は100回に1回で起こりうる。）プレーヤーの勝ち金額の最低値を表す。しかし、このままの値では、釘調整に依存し遊技機の各機種間の比較ができないために、この値の偏差（平均値からの差）を使用すればよい。具体的には、1万回の同一条件のシミュレーション結果から次のような数値を求めることとする。

【0031】

a) 単位時間（又は単位稼動）当りの出玉率の0.1%、1.0%、2.5%で発生しうる偏差の最小値

b) 単位時間（又は単位稼動）当りの差玉の0.1%、1.0%、2.5%で発生しうる偏差の最小値

c) 単位時間（又は単位稼動）当りの割数の0.1%、1.0%、2.5%で発生しうる偏差の最小値

d) 単位時間（又は単位稼動）当りの粗利（勝敗金額）の0.1%、1.0%、2.5%で発生しうる偏差の最小値

例えば、シミュレーションから得られたデータから12時間稼動で0.1%で発生しうる出玉率（出玉率の平均値より大きい出玉率）の偏差の最小値を求める手順は次のようになる。

【0032】

(1) . 1万回の同一条件のシミュレーションにて、1万個の出玉率のデータを得る。（シミュレーション回数は更に多い方がより良い。）

(2) . 前記1万個の出玉率のデータの平均値を求める。

(3) . 前記1万個の出玉率のデータから10番目に大きな値（後述する表1の「出玉率」203%に相当する。）を抽出する。（ $1万 \times 0.1\% = 10$ ということで10番目であるので、シミュレーション回数に応じて、何番目に大きな値を抽出するかは変える必要がある。）

(4) . (3)で抽出した値から(2)で求めた平均値を引く。これが、求めるべき値となる。

【0033】

図5のグラフ作成に使用した1万個の出玉率データを基に各場合の出玉率の偏差の最小値を求めると表1のようになる。

【0034】

【表1】

	出玉率	平均出玉率	出玉率の偏差の最小値
1 2 時間稼動で 0 . 1 % で発生	2 0 3 %	1 2 6 %	7 7 %
1 2 時間稼動で 1 . 0 % で発生	1 8 2 %	1 2 6 %	5 6 %
1 2 時間稼動で 2 . 5 % で発生	1 7 4 %	1 2 6 %	4 8 %

【 0 0 3 5 】

なお、表 1 にて、「出玉率の偏差の最小値」は「出玉率」 - 「平均出玉率」である。また、1 2 時間遊技で、0 . 1 % 発生しうる出玉率の偏差の最小値が 7 7 % となっているが、この数値が表しているのは、0 . 1 % (即ち、1 0 0 0 回に 1 回) では、平均出玉率よりも 7 7 % 以上高い出玉率となることを表している。この値が高ければ高い程、その遊技機の射幸性が高いことを表している。

即ち、低い確率 (この場合、発生率 0 . 1 %) で発生する出玉率が大きくなる程射幸性の度合いが大きくなり、低い確率 (この場合、発生率 0 . 1 %) で発生する出玉率が小さくなる程射幸性の度合いが小さくなる。

【 0 0 3 6 】

また、上記のシミュレーションを複数の機種で実行することにより、各機種間の射幸性を相対評価することもできる。例えば、図 6 のグラフは、機種 1 乃至機種 5 でそれぞれの動作仕様を設定し、各仕様において、稼動数 (アウト数) が 1 8 , 0 0 0 、 2 5 , 0 0 0 、 4 5 , 0 0 0 、 7 2 , 0 0 0 の場合の出玉率の標準偏差 (3 6 . 2 % 等) を比較表示したものである。この結果から、各稼動数において、機種 1 乃至機種 5 の各仕様における出玉率の標準偏差の違いを相対的に知ることができ、これによって、各機種の射幸性の違いを判断することができる。

【 0 0 3 7 】

なお、上記実施の形態では、遊技結果情報としての出玉率のバラツキについて分析することにより射幸性情報を得ているが、遊技結果情報としての差玉、割数、粗利等に付いても出玉率と同様に分析することにより射幸性情報を得ることができる。

【 0 0 3 8 】

【 発明の効果 】

本願の第 1 の発明に係わる遊技機の射幸性の測定方法により、遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し、該特定した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行し、該シミュレーションにより得られた前記複数回数のそれぞれの遊技結果を遊技結果情報として求め、大量の遊技結果情報を擬似的に発生させ、このシミュレーションによる大量の遊技結果情報を分析することにより、前記遊技機の射幸性を他の遊技機と相対比較できるように数値化された、その遊技機の射幸性情報を得ることができるので、遊技機の遊技のシミュレーションにより遊技機の射幸性の度合いを数値化して比較することが容易にできる。また、遊技機の射幸性の度合いを数値化することにより、遊技機の射幸性をイメージとして漠然と捉えるのではなく、遊技機の射幸性の度合いを正確に評価することができる。

このため、遊技機の製造工程やパチンコホールにて遊技機の射幸性を測定することが容易になる。

【 0 0 3 9 】

更に、本願の第 2 の発明に係わる遊技機の射幸性の測定装置により、シミュレーション実行手段が遊技機の遊技結果を左右する、遊技機の動作仕様と遊技機の使用条件を特定し

、その特定した動作仕様と使用条件による実際の遊技機と同様にばらついた遊技結果が得られるようなシミュレーションを複数回数実行し、射幸性情報形成手段がそのシミュレーションによる大量の擬似的に発生した遊技結果情報を分析することにより、その遊技機の射幸性情報を得ることができるので、遊技機の射幸性を容易に数値化して比較することができる。このため、遊技機の射幸性の比較が容易になる。

更に、上記第1の発明と同様に、遊技機の射幸性の度合いを数値化することにより、遊技機の射幸性をイメージとして漠然と捉えるのではなく、遊技機の射幸性の度合いを正確に評価することができる。このため、遊技機の製造工程やパチンコホールにて遊技機の射幸性を測定することが容易になる。

【0040】

更に、本願の第3の発明に係わる遊技機の射幸性の測定装置により、上記第2の発明による効果とともに、前記遊技結果情報の標準偏差をその遊技機の射幸性情報とするので、前記遊技結果情報の標準偏差を求めるのみで容易にその遊技機の射幸性情報を得ることができる。

【0041】

更に、本願の第5の発明に係わる遊技機の射幸性の測定装置により、上記第2の発明による効果とともに、前記遊技結果情報の中から、発生しうる割合が所定の割合以下の遊技結果において、その遊技結果と平均値との差を示す偏差が最小となる偏差を、その遊技機における前記所定の割合に対する射幸性情報とするので、その遊技機の射幸性情報を容易に得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本願発明の実施の形態に係わる遊技機の射幸性の測定方法に使用する測定装置の構成を示す図である。

【図2】

図1に示す測定装置の動作を説明する説明図である。

【図3】

射幸性を測定する遊技機の動作の状態遷移図である。

【図4】

前記本願発明の実施の形態に係わる遊技機の射幸性の測定方法を示すフローチャートである。

【図5】

図4に示す方法で測定した遊技機の出玉率分布グラフである。

【図6】

複数の機種の出玉率分布の標準偏差を示すグラフである。

【符号の説明】

- 1 遊技機の射幸性測定装置
- 2 入力部
- 3 演算部
- 4 出力部