(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4016432号
(P4016432)
(45)発行日　平成19年12月5日(2007.12.5)　(24)登録日　平成19年9月28日(2007.9.28)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 349Z
A63F 7/02 350Z

請求項の数 2　(全 19 頁)

(21)出願番号　特願平7-267566
(22)出願日　平成7年10月17日(1995.10.17)
(65)公開番号　特開平9-108431
(43)公開日　平成9年4月28日(1997.4.28)
審査請求日　平成14年10月1日(2002.10.1)

(73)特許権者　000150051
株式会社竹屋
愛知県春日井市美濃町二丁目９８番地
(74)代理人　100084227
弁理士　今崎　一司
(72)発明者　竹　内　　正　博
愛知県春日井市如意申町３丁目２番地の３
(72)発明者　若　菜　　芳　生
愛知県春日井市稲口町３丁目１７番地の４
(72)発明者　田　結　　誠
東京都中野区新井４丁目４番３号
(72)発明者　竹　内　　英　勝
愛知県春日井市東野町西二丁目１４番地の１５

最終頁に続く

(54)【発明の名称】パチンコ島台

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定の入賞態様が成立すると遊技者にとって有利な状態となるパチンコ機が列設されたパチンコ島台において、
前記パチンコ島台の上部には、ラッキーキャラクタが設けられ、
前記パチンコ機が前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号に基づいて、前記ラッキーキャラクタが前記パチンコ島台の長手方向に移動する移動手段を備え、
該移動手段は、前記ラッキーキャラクタが前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号を発生した前記パチンコ機に対応する位置に停止する位置停止手段を含むことを特徴とするパチンコ島台。
【請求項２】
請求項１記載のパチンコ島台において、
前記ラッキーキャラクタをホームポジションに帰還させる事ができるリセットスイッチを備えたことを特徴とするパチンコ島台。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、パチンコ機が複数列設されるパチンコ島台に関するものである。
【０００２】

【従来の技術】
従来より、パチンコ遊技で特賞状態、所謂大当りになると、通常パチンコ機の枠等に付設されているランプやそのパチンコ機に対応するパチンコ島台に設けられた呼出ランプ等が点灯或いは点滅して、大当りを獲得した遊技者を賞賛し、その遊技者の心の抑揚を高めると共に、パチンコホールの店員やその他の遊技者に、当該パチンコ機が大当り状態になっていることを報知且つアピールするようになっている。
【０００３】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、パチンコ遊技にて大当りを獲得することは、一般的に非常に困難であり、それ故、遊技者は大当りを獲得したときは、此の上ない喜びとなり、他の遊技者にもアピールして優越感に浸りたいのであるが、それに比して上記従来のパチンコ島台では、ただ単にランプ等が点灯或いは点滅するだけであり、いまいち迫力に欠け、地味なものとなっていた。また、このようにパチンコ島台にてランプ等を点灯或いは点滅させることで、どのパチンコ機が大当り状態になったかをパチンコホールの店員に報知するのであるが、パチンコホール内においては、その他多数のランプ、例えば天井照明ランプや欄間照明ランプ等、が配設されており、ホール店員が大当りを報知しているランプを見誤ったり見落としたりしてその後の適正な処理（通常、大当りを発見すると店員は当該遊技者に玉箱を手渡したり、遊技者が既に獲得している多数のパチンコ球が貯留されている玉箱を移動したりして、大当り後も遊技者がスムーズに遊技できるようにすると共に、大当りナンバー等を確認して大当りを獲得した遊技者のその後の遊技、例えば無定量遊技等の可否を決定する）がなされず、当該遊技者に迷惑をかけ、延いてはトラブルの原因にもなるという問題点があった。
【０００４】
本発明は、このような問題点に鑑みなされたもので、その目的とするところは、パチンコ遊技にて大当りを獲得したときに好適なパチンコ島台を提供することを目的としている。
【０００５】
【課題を解決するための手段】
また、請求項１の発明は、特定の入賞態様が成立すると遊技者にとって有利な状態となるパチンコ機が列設されたパチンコ島台において、前記パチンコ島台の上部には、ラッキーキャラクタが設けられ、前記パチンコ機が前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号に基づいて、前記ラッキーキャラクタが前記パチンコ島台の長手方向に移動する移動手段を備え、該移動手段は、前記ラッキーキャラクタが前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号を発生した前記パチンコ機に対応する位置に停止する位置停止手段を含むことを特徴とするものである。
【０００７】
また、請求項２の発明は、請求項１記載のパチンコ島台において、前記ラッキーキャラクタをホームポジションに帰還させる事ができるリセットスイッチを備えたことを特徴とするものである。
【０００８】
【発明の実施の形態】
請求項１の発明によれば、パチンコ機が前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号に基づいて、ラッキーキャラクタをパチンコ島台の長手方向に移動する移動手段を備え、該ラッキーキャラクタの移動手段は、遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号を発生したパチンコ機に対応する位置に停止するようになっている。このように、ラッキーキャラクタを、パチンコ島台の長手方向に移動させることで、大当り（特賞）を獲得した遊技者やその他の遊技者及びホール店員にも、一目で当該パチンコ島台のパチンコ機にて大当り（特賞）が発生したことが視認できるようになる。また、大当り（特賞）を獲得した遊技者は、ほぼ自分の目前にラッキーキャラクタが停止するので、大当り（特賞）を獲得したことを、あたかもラッキーキャラクタが賞賛

してくれているような気持ちとなり、さらに遊技意欲がかきたてられると共に、その他の遊技者及びホール店員にも、一目でパチンコ島台にて、どのパチンコ機が大当り（特賞）状態になったかが視認できるようになる。

【０００９】

また、請求項２の発明によれば、請求項１記載のパチンコ島台において、ラッキーキャラクタをホームポジションに帰還させる事ができるリセットスイッチを備えたので、何らかの要因によりラッキーキャラクタにロストポジション等の不具合が発生したときに、ラッキーキャラクタをホームポジションに帰還させる事ができるようになる。

【００１０】

【実施例】

（第１実施例）

以下、図面を参照しながら本発明の第１実施例について説明する。まず図１乃至図３を参照しながら説明する。図１は、本発明の第１実施例のパチンコ島台１を示す概略斜視図であり、図２は、パチンコ島台１の概略平面図であり、図３は、パチンコ島台１の概略正面図である。図１に示すように、周知のパチンコ玉循環システムが内蔵されているパチンコ島台１には、複数のパチンコ機２（第１実施例においては表裏側１２台）が斜めに（パチンコ島台１正面から見てパチンコ機２の右端が通路側に出っ張り、パチンコ機２の左端がパチンコ島台１の奥側に引っ込むように）配置されている。つまりパチンコ機２は、図２に示すように、隣接するサイドパネル３と対称状に略１２０°の角度をもって配置され、該サイドパネル３と共に略への字状にパチンコ島台１に列設されている。従い、このようなパチンコ島台１にてパチンコ遊技をする遊技者は、完全に他の遊技者と遮断され、あたかも乗り物等のコックピットに座ったような気分となり、プライベート空間を満喫することができる。また、パチンコ機２の左側には、図３に示すように、遊技者にパチンコ球を貸し出す玉貸機４が一体的に設けられている。この玉貸機４は、その右端がパチンコ機２左端に隣接し、その左端が、サイドパネル３の右端（上記への字状の最凹部）に隣接している。

【００１１】

また、パチンコ機２の上部には、装飾ランプ５が設けられている。この装飾ランプ５は、遊技者が大当り（特賞）を獲得したとき等に点灯或いは点滅するようになっており、更にパチンコ島台１内に何らかのトラブルが発生したときに対処できるよう、その下側が前後に開閉できるようになっている。また、サイドパネル３には、図３に示すように、液晶タッチパネル６とカードリードライタ７がパチンコ機２に対応するように設置されている。カードリードライタ７には、プリペイドカードや貯玉カードが挿入され、それらのデータは、液晶タッチパネル６に表示されるようになっている。遊技者は、上記カードをカードリードライタ７に挿入した後、液晶タッチパネル６に表示されるメニューに従い液晶タッチパネル６を操作することにより、パチンコ遊技を行うことができる。具体的には、プリペードカードをカードリードライタ７に挿入すると、液晶タッチパネル６に残金額情報が表示されると共に、玉貸金額情報（例えば３００円や５００円）が表示され、貯玉カードをカードリードライタ７に挿入すると、液晶タッチパネル６に貯玉数情報が表示されると共に、玉貸数情報（例えば５０個や１００個）が表示され、遊技者は、液晶タッチパネル６にて所望する玉貸金額情報または玉貸数情報に対応するアイコン（液晶タッチパネル６に表示される絵文字）をタッチすることにより、玉貸機４より所定の貸玉が排出されパチンコ遊技を開始することができる。当然ながら、プリペードカードまたは貯玉カードからは、遊技に使用した分の金額または玉数が減算されるようになっている。また、液晶タッチパネル６には、例えばパチンコ機２の遊技に関する情報として、大当り回数、始動入賞回数等の情報が表示されると共に、新台情報やイベント情報、その他の各種情報が随時表示されるようになっている。従い、パチンコ遊技を行っている遊技者は、その場にいながら様々な有益な情報を得ることが可能となる。尚、サイドパネル３には、液晶タッチパネル６に対応する音声や大当り（特賞）を獲得したとき等の効果音及び場内放送のＢＧＭや音声等が拡声されるスピーカ４８が設けられている。

【００１２】
また、サイドパネル３において右下部には、パチンコ遊技により獲得したパチンコ球を貯留する玉箱を収納しておく玉箱収納部８を開設し、左下部には、後述する呼出ランプ１０を点灯させる呼出スイッチ９を形成し、更に、上部には、前記装飾ランプ５と同様な装飾ランプ１１を形成する。従い、遊技者は、玉箱収納部８により、玉箱が必要ないときには、空の玉箱を玉箱収納部８にしまっておき、後述するカウンター１２上をスッキリとさせることができ、遊技で大当り（特賞）を獲得したときには、慌てる事なく玉箱を速やかに玉箱収納部８から取ることができ、ホール側にとっても大当りをしたときに当該遊技者に玉箱を運ぶという店員の作業を減少させることができる。また、呼出スイッチ９は、遊技者が座りながら操作することができるので、従来のパチンコ島台の上部に設置される呼出ランプと一体的に取付けられものに比して、極めて便利なものとなる。

【００１３】
パチンコ機２及びサイドパネル３の下部には、図２に示すように、カウンター１２がパチンコ島台１に一連状に周設されており、パチンコ機２に対応するカウンター１２には玉箱が載置されるのは勿論のこと、その所定箇所には、円形状の灰皿１３とドリンクホルダー１４が一体的に形成されている。また、サイドパネル３に対応するカウンター１２は、遊技者の持ち物、例えば煙草、バック、携帯電話等を置くサイドカウンターとして機能し、延いては肘掛けの役割も果たすようになっている。そして、カウンター１２の下部には、上記したパチンコ機２とサイドパネル３の配置と同様に略への字状に腰板１５と、該腰板１５の下部にフットレスト１６を形成する。このフットレスト１６は、ほぼ大人の足の大きさと同等の幅に形成され、そのフロアーに接している前端部からパチンコ島台１奥側に向かって上昇する適宜傾斜が設けられている。従い、遊技者は、このようなカウンター１２により、前記したプライベート空間を一層満喫することができると共に、フットレスト１６によりリラックスしながら遊技を楽しむことができる。

【００１４】
一方、パチンコ機２及びサイドパネル３の上部には、欄間部１７が設けられている。この欄間部１７は、その前端部が直線状に水平（通路側に平行）に形成されると共に、前面部は、前端部からパチンコ島台１奥側に向かって傾斜が設けられた平面状に、底面部は、前端部からパチンコ島台１奥側に向かって水平に平面状に設けられ、該前面部と該底面部とで略三角屋根を形成している。欄間部１７の長手方向の長さは、前述したへの字状の最凸部から最凸部までの長さ、つまりパチンコ機２とサイドパネル３一組に対応する長さで形成されている。従い、パチンコ機２とサイドパネル３とは、欄間部１７の底面部の下にその上端部がへの字状に入り込むようになっている。欄間部１７は、その上端部が蝶着されて開閉自在になっており、パチンコ島台１のトラブルや保守点検等にも対処できるようになっており、また、前面部の下部には、呼出ランプ１０がパイプ１８により突設されている。呼出ランプ１０は、前記呼出スイッチ９に応答して点灯したり、パチンコ機２が大当り（特賞）状態となっているときに点滅して、店員にその旨を報知すると共に、パチンコホールの当該パチンコ機２で遊技している遊技者以外の客にアピールするようになっている。第１実施例の呼出ランプ１０は、上記したようにパイプ１８でパチンコ島台１から突出して設けられているので、ホール店員に対する視認性にも優れた効果を発揮することができる。

【００１５】
パチンコ島台１の一端部には、図４に示すように、パチンコ玉循環システムの主要装置である還元機１９が立設されており、パチンコ島台１にて還元機１９の周囲の所定箇所には、変色ガラス２０ａ，２０ｂ，２０ｃが設けられている。この変色ガラス２０ａ，２０ｂ，２０ｃは、電圧を印加することにより色が変色するもので、常時は着色して還元機１９が見えないようになっており、還元機１９にトラブル等が発生したり、若しくは、客に対するデモンストレーションを行うとき等に透明（シースルー）にして、還元機１９を可視できるようになっている。特にトラブル発生時には、還元機１９用扉を開いてトラブル箇所を確認していた従来作業を省略することができる。尚、変色ガラス２０ａは、パチン

コ島台１に蝶着されて、開閉できるようになっている。また、還元機１９は、パチンコ機２から回収したパチンコ球を研磨揚送して、再びパチンコ機２へ補給する装置である。

【００１６】

一方、パチンコ島台１の他端部には、図５，６に示すように、システム褄板２１が設けられており、このシステム褄板２１には、自動開閉ドア２２、玉返却装置２３、島監視モニタ２４、両替機２５、島内保有玉量表示ランプ２６、代表ランプ２７、玉箱収納部２８が一体的に設けられている。

【００１７】

まず、自動開閉ドア２２は、システム褄板２１と調和がとれるような意匠（第１実施例においては宇宙船のイメージ）で形成されており、図示しない人検知センサにより人が一定距離以内に接近すると、略中央から左右のドアがスライドして開き、図６に示すように、玉返却装置２３が出現するようになっている。つまり、本発明のパチンコ島台１では、玉返却装置２３が使用されないとき、即ち遊技者が獲得したパチンコ球を玉返却装置２３に返却しないときは、図５に示すように、自動開閉ドア２２が閉じており、玉返却装置２３は隠された状態となっている。このような玉返却装置２３の使用方法は、例えば独立島（各パチンコ島台どうしでパチンコ球のやりとりをしないタイプ）で、自島の玉貯留量が満杯になったとき等に、玉返却装置２３を使用禁止にするようなときに活用できる。しかも、本発明によれば玉返却装置２３が使用されないときは、自動開閉ドア２２が閉じており、この自動開閉ドア２２は、装飾されておりシステム褄板２１の一部となってパチンコ島台１のデザインを引き立てるので、常時優れた意匠のパチンコ島台１を提供することができるという顕著な効果を奏する。更に、玉返却装置２３は、常時は自動開閉ドア２２により隠されているので、塵や埃が混入することで誤動作することが減少し、また、例えば、遊技に負けた客が腹いせに異物（例えばドリンク）を投入することを防止できるという効果もある。更に、玉返却装置２３は、システム褄板２１に埋めこまれるように一体的に設けられているので、たとえ自動開閉ドア２２が開いても、パチンコ島台１の意匠に悪影響を与えることはない。尚、図中２３ａは景品玉を投入する開口部、２３ｂは余り玉返却ボタン、２３ｃは玉計数表示ディスプレイ、２３ｄは発券器、２３ｅは余り玉返却口である。

【００１８】

次に、システム褄板２１にて自動開閉ドア２２の上部には、島監視モニタ２４が設けられている。この島監視モニタ２４は、パチンコ島台１内に設けられたパチンコ玉循環システムの要部箇所をモニタする装置で、還元機１９や補給樋等に配置したセンサによりパチンコ球の流れ具合や電気関係の使用状況等の監視を行い、異常の予測または発生を早期に報知するようになっている。更に、島監視モニタ２４は、ホール全体の稼動状況や各パチンコ島台１の各種情報（パチンコ機２の稼動状況や大当り情報及び不正情報等々）を定期的にグラフィカルに表示するようになっているので、ホール店員は、島監視モニタ２４によりパチンコ島台１内のシステムの異常をいち早く察知し、迅速に対処することができると共に、ホール全体の状況や各パチンコ島台１の詳細情報を把握することができる。尚、島監視モニタ２４は、別途ホール管理コンピュータに設け、集中管理するようにしてもよい。

【００１９】

また、システム褄板２１にて、島監視モニタ２４の上部には呼出ランプ１０の作動に連動して点灯或いは点滅する代表ランプ２７（図４に示すように、代表ランプ２７は、パチンコ島台１にてシステム褄板２１と反対側にも設置）と、中央一側部には、紙幣を挿入する紙幣挿入口２５ａと、コインを排出するコイン排出部２５ｂと、紙幣を排出する紙幣排出部２５ｃとからなる両替機２５と、上部両側部にはパチンコ島台１のパチンコ玉貯留量をリアルタイムで表示する島内保有玉量表示ランプ２６と、下部両側部には多数の玉箱を収納できる玉箱収納部２８とが一体的に設けられている。

【００２０】

そして、パチンコ島台１の最上部には、トップドーム２９がシステム褄板２１と一連状

に形成され、該トップドーム２９にはラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂ（第１実施例においては、宇宙飛行士）が設けられている（尚、図２，３，４では、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂは省略）。ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂは、パチンコ島台１に列設されたパチンコ機２にて大当り（特賞）が発生したとき、所定の動作や音声等を発声し、大当り（特賞）を獲得した遊技者を賞賛すると共に、ホール店員や他の遊技者に当該遊技者が大当り（特賞）を獲得したことを報知且つアピールするようになっている。以下、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂの構成について詳細に説明する。

【００２１】

トップドーム２９の上面板３８には、図７，８に示すように、２本のレール３１ａ，３１ｂがパチンコ島台１の長手方向にトップドーム２９の一端から他端まで敷設されている。尚、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂとレール３１ａ，３１ｂ及びそれに関連する構成は同一であるので、以後ラッキーキャラクタ３０ａとレール３１ａ及びそれに関連する構成を代表して説明する。レール３１ａは、断面略コの字状に形成されており、移動部材３２が嵌合されている。移動部材３２は、ラッキーキャラクタ３０ａが取付けられ、レール３１ａを移動する部材であり、図８に示すように、直方体状の移動本体部３３と、該移動本体部３３の両側四箇所に回動自在に設けられた車輪３４ａ，３４ｂ，３４ｃ，３４ｄ（３４ｃ，３４ｄは図示せず）と、ラッキーキャラクタ３０ａが取付けられる台座３５と、該台座３５と移動本体部３３とを連結する連結板３６とで構成されており、更に移動本体部３３の両側には、フック３７ａ，３７ｂが設けられている。また、レール３１ａの両端部には滑車４１ａ，４１ｂ（図８には４１ｂは図示せず）が支軸にて回動自在に支持されており、更に滑車４１ａ，４１ｂの略下方には、後述するワイヤ４５を挿通する孔４６ａ，４６ｂ（４６ｂは図示せず）を穿設する。また、トップドーム２９の下面板３９は、前記上面板３８と平行に設けられ、その両端部に立設された４本の連結片４０（２本は図示せず）にて上面板３８と所定の間隔を有して連結されており、該下面板３９の上面には、移動部材３２を駆動させる駆動装置４２が装着されている。この駆動装置４２は、図８に示すように、略箱状に形成されその内部にモータ（図示せず）が内蔵されていると共に、その一側面に駆動滑車４３が設けられている。駆動滑車４３は、その中心に上記モータの支軸が連結されており、モータが回動するのに伴って回動するようになっている。尚、この駆動装置４２は、下面板３９の一端部（図７，８において左側）にのみ設けられている。また、下面板３９の上面には、図７，８に示すように、その一端部に駆動滑車４２の近傍に支軸にて回動自在に支持されている滑車４４ａと、その他端部に滑車４４ａと同様な滑車４４ｂ（図示せず）を滑車４４ａと対称位置に形成する。そして、トップドーム２９の一端部にてワイヤ４５は、その一端部がフック３７ａに係止され、滑車４１ａに係合して方向転換した後、孔４６ａを挿通し、駆動滑車４３を１回転巻きついてから滑車４４ａに係合し、更に緊張された状態でトップドーム２９の他端部にて滑車４４ｂに係合し、孔４６ｂを挿通した後、滑車４１ｂに係合して方向転換し、そしてその他端部がフック３７ｂに係止されている。尚、ワイヤ４５の端部をフック３７ｂに係止する際、緩衝材としてのコイルスプリング４７をワイヤ４５とフック３７ｂ間に介在させる。

【００２２】

次に、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂの制御について図９及び図１０を参照しながら説明する。尚、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂは同様の制御であるのでラッキーキャラクタ３０ａを代表して説明する。図９は、電気的構成の概略を示すブロック図である。図において１００は、パチンコ島台１に列設されたパチンコ機２の大当り（特賞）信号入力手段であり、具体的には、パチンコ機２の外部情報端子による電圧出力（例えばオープンコレクタ出力）や、大当り（特賞）に対応して点灯或いは点滅する呼出ランプ１０等の光をフォトトランジスタ等の光センサにより出力された信号を入力するようになっている。１０１は、方向制御演算回路であり、大当り（特賞）信号入力手段１００により入力された信号によるパチンコ機２の位置（信号発生位置）と、現在のラッキーキャラクタ３０ａとの位置を比較し、ラッキーキャラクタ３０ａを現在の位置から大当り（特賞）になったパチンコ機２まで移動させる方向、または、電源投入時においてラッキーキャラクタ

３０ａがホームポジション（任意に設定する初期位置）に位置していないとき、ラッキーキャラクタ３０ａをホームポジションまで移動させる方向を演算する回路である。１０２は、ラッキーキャラクタ３０ａの停止位置を検出する停止位置検出手段であり、具体的には、光センサ等の位置センサ９９をトップドーム２９の上面にてパチンコ機２の中央に対応する位置に夫々取付けたものである。１０３は、方向制御レジスタであり、方向制御演算回路１０１により演算された移動方向情報が書き込まれるレジスタで、１０４は、動作制御レジスタであり、方向制御レジスタ１０３に、方向制御演算回路１０１により演算された移動方向情報が書き込まれ後アクティブ状態となり、ラッキーキャラクタ３０ａの動作を制御するレジスタである。１０５は、システムトリガ回路であり、前記大当り（特賞）信号入力手段１００や停止位置検出手段１０２等からの入力信号に基づいて方向制御レジスタ１０３と動作制御レジスタ１０４を制御する回路であり、１０６は、方向制御レジスタ１０３の情報に基づいてラッキーキャラクタ３０ａを所定の移動方向へ駆動させる方向制御駆動回路であり、１０７は、動作制御レジスタ１０４の情報に基づいてラッキーキャラクタ３０ａに所定の動作をさせる動作制御駆動回路である。また、システムトリガ回路１０５には、前記位置センサ９９と同様に設けられたラッキーキャラクタ３０ａのホームポジションを検出するホームポジションセンサ１０８と、任意の時点でラッキーキャラクタ３０ａをホームポジションに帰還させるストップスイッチ１０９と、このシステムを初期状態（電源投入時と同じ状態）に戻すリセットスイッチ１１０とからの信号が入力されるようになっている。尚、波線矢印は、電源ラインを表している。

【００２３】

次に、本システムの詳細なシーケンスを図１０を参照しながら説明する。図１０は、上記したハード構成よりなるラッキーキャラクタ３０ａを制御する本システムのフローチャートである。まず、Ｓ１０によりイニシャライズリセットがなされる。つまり、電源投入時やリセットスイッチ１１０が入力された時に、内部リセット回路が起動し、システムトリガ回路１０５，方向制御レジスタ１０３，動作制御レジスタ１０４等がクリアされ、スタンバイモードへと移行する。そしてＳ２０にて、ホームポジションセンサ１０８によりラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションにいるか否かのポジションチェックを行う。そしてＳ３０にてラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションにいないという否定判定がなされた場合には、Ｓ４０に移行して、方向制御レジスタ１０６にラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションに帰還する方向を設定し、Ｓ５０で動作制御レジスタ１０４をアクティブ状態として方向制御駆動回路１０６及び動作制御駆動回路１０７を駆動させてモータをＯＮし、ラッキーキャラクタ３０ａをホームポジションに帰還させ、Ｓ６０でＳ２０と同様なホームポジションセンサ１０８によりラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションにいるか否かのポジションチェックを行う。そしてＳ７０にて、ラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションにいないという否定判定がなされた場合には、Ｓ７０を無限ループさせ、肯定判定、即ちラッキーキャラクタ３０ａがホームポジションにいるという判定がなされた場合には、Ｓ８０で動作制御レジスタ１０４クリアして動作制御駆動回路１０７を介してモータをＯＦＦさせ、Ｓ９０へと移行する。一方、Ｓ３０にて肯定判定がなされた場合にもＳ９０へと移行し、Ｓ９０でスタンバイモードを維持し、大当り（特賞）信号入力待ちの状態となりＳ１００へ移行する。そしてＳ１００にて否定判定、即ち大当り（特賞）信号が入力されない場合には、大当り（特賞）信号が入力されるまで待機し、一方、Ｓ１００にて肯定判定、即ち大当り（特賞）信号が入力された場合には、Ｓ１１０へ移行して大当り（特賞）信号発生位置、つまりパチンコ島台１にて大当り（特賞）になったパチンコ機２の位置を記憶すると共に、現在位置との移動方向を方向制御演算回路１０１で演算し、方向制御レジスタ１０３に移動方向情報を書き込む。そしてＳ１２０にて、Ｓ５０と同様に動作制御レジスタ１０４をアクティブ状態として方向制御駆動回路１０６及び動作制御駆動回路１０７を駆動させてモータをＯＮし、ラッキーキャラクタ３０ａを移動させる。そしてＳ１３０でラッキーキャラクタ３０ａが移動中、位置センサ９９の信号を入力し、Ｓ１４０で肯定判定、即ち先のＳ１１０で記憶した信号発生位置との情報が一致すれば、その時点でＳ１５０へ移行して、動作制御レジスタ１０４をクリア

して動作制御駆動回路１０７を介してモータをＯＦＦさせ、ラッキーキャラクタ３０ａを停止させる。つまり、このＳ１５０で、パチンコ島台１にて大当り（特賞）を獲得した遊技者の遊技するパチンコ機２の上に、ラッキーキャラクタ３０ａが停止することになる。一方、Ｓ１４０にて否定判定がなされた場合には、位置センサ９９の信号と先のＳ１１０で記憶した信号発生位置との情報が一致するまでＳ１４０を無限ループさせる。そして、Ｓ１６０に移行して、ストップスイッチ１０９の入力チェックがなされ、Ｓ１７０で肯定判定、即ちストップスイッチ１０９が入力された場合には本システムの全ての動作を停止し、Ｓ１７０で否定判定、即ちストップスイッチ１０９が入力されていない場合には、Ｓ９０へと移行し、Ｓ９０でスタンバイモードを維持し、大当り（特賞）信号入力待ちの状態となり、以後、大当り信号（特賞信号）が入力される毎に、Ｓ９０乃至Ｓ１７０の動作を実施する。

【００２４】

つまり、上記したシステムにおいては、パチンコ島台１のパチンコ機２より大当り（特賞）信号が入力された場合には、該信号発生位置（パチンコ機２）を自動的に判別し、ラッキーキャラクタ３０ａを該信号発生位置（パチンコ機２）まで移動させるようになっている。

【００２５】

尚、本システムでは、ストップスイッチ１０９の入力が解除された場合には、前の動作を引き継ぐようになっており、更に、ストップスイッチ１０９が入力されたとき、または、何らかの要因によりラッキーキャラクタ３０ａにロストポジション等の不具合が発生したときには、任意の時点でリセットスイッチ１１０を入力することにより、ラッキーキャラクタ３０ａをホームポジションに帰還させる事ができるようになっている。また、本システムにおいて、前記Ｓ９０乃至Ｓ１７０の動作中に他の大当り（特賞）信号が入力された場合には、その信号を記憶しておき、逐次ラッキーキャラクタ３０ａを動作させるようになっているが、これは限定せず、例えば、前記Ｓ９０乃至Ｓ１７０の動作中に他の大当り（特賞）信号が入力された場合には、その信号を全てキャンセルし、前記Ｓ９０乃至Ｓ１７０の動作終了時点以降の大当り（特賞）信号により再起動するようにしてもよい。また、ラッキーキャラクタ３０ａは、パチンコ島台１にて大当り（特賞）を獲得した遊技者の遊技するパチンコ機２の前で停止した後、所定の動作や音声を発生するようにしてもよい。例えば、ラッキーキャラクタ３０ａが遊技者の正面を向くように回転し、その後両手をあげて「バンザーイ」を２回繰り返して発声し、ラッキーキャラクタ３０ａに設けられたランプ等が閃光するようにしてもよい。尚、このような動作や音声を実現するには、前記した動作制御レジスタ１０４に所定の信号を設定すること、及び、音声合成回路を設けることにより達成できる。また更に、上記したシステムにおいては、パチンコ島台１のパチンコ機２より大当り（特賞）信号が入力された場合には、該信号発生位置を自動的に判別し、ラッキーキャラクタ３０ａを該信号発生位置まで移動させるようになっているが、大当り（特賞）信号入力時に、ラッキーキャラクタ３０ａを移動可能範囲内で設定回数に従い往復移動させるようにしてもよい。具体的には、例えば、ラッキーキャラクタ３０ａを上記ホームポジションから移動開始させて、パチンコ島台１の左端まで移動させた後折り返し、次にパチンコ島台１の右端まで移動させた後折り返し、そして再びホームポジションまで帰還させ、その動作を２回繰り返すようにする。このようにすると、システムの回路設計（シーケンス）が容易になり、遊技者やホール店員に対するアピール度も十分発揮できる。尚、図１にて手前側のパチンコ機１には、ラッキーキャラクタ３０ａが対応し、向こう側の図示しないパチンコ機１には、ラッキーキャラクタ３０ｂが対応するようになっている。

【００２６】

以上の説明から明らかなように、本第１実施例においては、パチンコ島台１は、パチンコ機２を斜めに配置し、デザイン的に宇宙船をイメージしたので、遊技者にあたかも宇宙船のコックピットに座ったような気分を抱かせ、プライベート空間を満喫させることができる。また、パチンコ島台１の上部には、ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂを設け、パ

チンコ島台１に列設されたパチンコ機２にて大当り（特賞）を獲得した時、該ラッキーキャラクタ３０ａ，３０ｂが移動して当該遊技者を賞賛すると共に、他の遊技者に当該遊技者が大当り（特賞）を獲得したことを強烈にアピールでき、更にホール店員にも、パチンコ島台１にてどのパチンコ機２が大当り（特賞）になったかを報知し、且つ迅速に視認させることができる。

【００２７】

（第２実施例）

以下、図面を参照しながら本発明の第２実施例について説明する。尚、第２実施例にて、第１実施例と重複するところは詳細な説明を省略する。図１１は、本発明の第２実施例のパチンコ島台５１を示す概略斜視図であり、図１２は、パチンコ島台５１の概略平面図であり、図１３は、パチンコ島台５１の概略正面図である。図１１に示すように、周知のパチンコ玉循環システムが内蔵されているパチンコ島台５１には、複数のパチンコ機５２（第２実施例においては、表裏側１２台）が列設されており、各パチンコ機５２の間には、間仕切５３が設けられている。この間仕切５３は、その前端部がパチンコ島台５１の上部から略中腹部までアール状に丸みを帯びた凸部５３ａと、中腹部から下部までが前記アールとは反対の逆アール状に丸みを帯びた凹部５３ｂとで形成されている。間仕切５３は、図１２に示すように、根元側から前端部に（パチンコ島台５１側から通路側に）かけてテーパー状になっており、更に凸部５３ａの前端部には、前記アール状に沿ってパイプ５５が設けられており、このパイプ５５は凹部５３ｂの始端部から独立してホールフロアーまで延設されている。つまり、パイプ５５と間仕切５３の凹部５３ｂとは離反するようになっている。従い、このようなパチンコ島台５１にてパチンコ遊技をする遊技者は、間仕切５３により完全に他の遊技者と遮断され、プライベート空間を満喫することができる。また、パチンコ機５２の左側には、遊技者にパチンコ球を貸し出す玉貸機５４が設けられている。尚、パチンコ島台５１には、図１１に示すように二人で遊技を楽しむことができるカップルコーナーも設けられている。

【００２８】

また、間仕切５３には、図１３に示すように液晶タッチパネル５６とカードリードライタ５７が遊技者の左側（カップルコーナーにおいては両側）に位置するように設けられている。また、間仕切５３の下部には、遊技者が大当り（特賞）を獲得したとき等に点灯或いは点滅する装飾ランプ６３と、後述する呼出ランプ６０及び欄間ランプ６４を点灯させる呼出スイッチ５９とを形成し、一方、間仕切５３の上部には、液晶タッチパネル５６に対応する音声や大当り（特賞）を獲得したとき等の効果音及び場内放送のＢＧＭや音声等が拡声されるスピーカ６６が設けられている。

【００２９】

パチンコ機５２の下部には、カウンター６２が突設され、該カウンター６２の下部には腰板６５が前記間仕切５３の凹部５３ｂと一体的に形成されている。この腰板６５はその全体がアール状に湾曲しており、遊技者の中心、つまりパチンコ機５２の中心部（カップルシートにおいてはパチンコ機５２同士の中心部）に対応する箇所が最も大きく凹むように形成されている。

【００３０】

一方、パチンコ機５２の上部には、その上端部が蝶着されて開閉自在となっている欄間部６７がパチンコ機５２に対応するように設けられている。この欄間部６７は、図１１に示すように、その上端部から略中腹部にかけて、前記間仕切５３の凸部５３ａと同様なアール状に丸みを帯びた形状に形成し、中腹部から下端部にかけては、凸部５３ａよりも大きな曲率のアール状に形成されている。欄間部６７には、上下対称状に６つのランプから構成される欄間ランプ６４と、該欄間ランプ６４の下部に図１３に示す呼出ランプ６０が形成されている。欄間ランプ６４は、当該パチンコ機５２の遊技者が大当り（特賞）を獲得したとき、所定の点灯或いは点滅動作をすると共に、当該欄間ランプ６４の左右に連設されている欄間ランプ６４が順次流れるように点灯していき、パチンコ島台５１の端までいったら折り返し再び当該欄間ランプ６４に戻るイルミネーションの演出を行うようにな

っている。従い、このような欄間ランプ６４により、ホール店員は、どの遊技者が大当り（特賞）を獲得したのかを迅速に察知でき、一方、遊技者は、他の遊技者に大当り（特賞）になったことをアピールでき、優越感に浸ることができる。尚、欄間ランプ６４は、点灯時にそのレンズカットが浮かび上がるようになっている。また、呼出ランプ６０は、前記呼出スイッチ５９に応答して点灯したり、パチンコ機５２が大当り（特賞）状態となっているときに点滅するようになっていると共に、大当り（特賞）回数表示部５９ａと、スタート回数表示部５９ｂとが設けられている。大当り（特賞）回数表示部５９ａは、当日、前日、前々日の当該パチンコ機５２の大当り（特賞）の夫々の累計回数を、７セグメント表示器で逐次表示するようになっており、スタート回数表示部５９ｂは、前回からのスタート回数（始動口の入賞回数）をリアルタイムで表示するようになっている。従い、遊技者は、大当り（特賞）回数表示部５９ａとスタート回数表示部５９ｂとを参考にしてパチンコ機５２を選択することができると共に、大当り（特賞）予測をすることができる。

【００３１】

パチンコ島台５１の一端部には、還元機６９が立設されており、パチンコ島台５１にて還元機６９の周囲の所定箇所には、図１４に示すように、電圧を印加することにより色が変色する変色ガラス７０が設けられている。

【００３２】

一方、パチンコ島台５１の他端部には、システム褄板７１が設けられており、このシステム褄板７１には、自動開閉ドア７２、玉返却装置７３、両替機７５、島内保有玉量表示ランプ７６、代表ランプ７７、玉箱収納部７８が一体的に設けられている。尚、自動開閉ドア７２は、システム褄板７１に蝶着されており、図１５，１６に示すようにその中央から観音開き状に形成されている。尚、図中７３ａは景品玉を投入する開口部、７３ｂは余り玉返却ボタン、７３ｃは玉計数表示ディスプレイ、７３ｄは発券器、７３ｅは余り玉返却口であり、７５ａは紙幣挿入口、７５ｂはコイン排出部、７５ｃは紙幣排出部である。

【００３３】

そして、パチンコ島台５１の最上部には、トップドーム７９が形成され、該トップドーム７９の略両側には、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂ（第２実施例においては、鳥）が設けられている。トップドーム７９は、図１１に示すように、透明な樹脂等で半円状に形成され、その内部には、図示されていないが、綿が内蔵されており、更にその綿は、所定の箇所が適宜色で着色されている。第２実施例においては、綿は雲をイメージしており、所定の箇所には空をイメージする青系統の色が着色されている。また、トップドーム７９上面の所定箇所には、ネオン管６８が配設されており、適宜輝かせてパチンコ島台５１を電飾するようになっている。尚、このネオン管６８は、パチンコ機５２にて大当り（特賞）が発生したときに、輝かせるようにしてもよい。

【００３４】

次に、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂについて説明する。ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂは、パチンコ島台５１に列設されたパチンコ機５２にて大当り（特賞）が発生したとき、所定の動作や音声等を発声し、大当り（特賞）を獲得した遊技者を賞賛すると共に、ホール店員や他の遊技者に当該遊技者が大当り（特賞）を獲得したことを報知且つアピールするようになっている。以下、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂの構成について詳細に説明する。尚、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂ及びそれに関連する構成は同一であるので、以後ラッキーキャラクタ８０ａとそれに関連する構成を代表して説明する。

【００３５】

ラッキーキャラクタ８０ａは、図１７に示すように、その内部が中空に形成された箱状のケーシング８１に駆動装置８２が内蔵されている。駆動装置８２は、図１８に示すように、駆動部８３と移動部８４とから形成されており、まず駆動部８３から説明する。駆動部８３は、略直方体状の駆動ケーシング８５をベースに、該駆動ケーシング８５の一端部には、モータ８６が設けられている。このモータ８６は、直流で安定作動し、１分間に数千回転するようになっている。また、駆動ケーシング８５内にて、モータ８６のモータ軸

には、図示していない歯車が嵌着されており、この歯車に、図１８にて一部示しているように減速歯車８７を複数噛合する。この複数の減速歯車８７は、モータ８６の回転を減速させて伝達する歯車で、第２実施例においては、１分間に１０乃至２０回転ぐらいまで減速させるようになっている。そして、最後に配置（図１８にてモータ８６と反対側の端部）された減速歯車８７の支軸には、移動部材８４をボルト８８で螺着する円柱状の取付片８９を突設し、該取付片８９の略中央部にボルト８８を螺着するための孔９０を穿設する。次に、移動部材８４は、略正方形状の台座９１の下部に、前記取付片８９を嵌合する取付板９８と、台座９１の上部に、ラッキーキャラクタ８０ａを装着するための連結アーム９２とが形成されている。取付板９８は、大小２枚の円板が段差状に重合され、前記取付片８９が嵌合できるようその中央部に図示しない孔が穿設されている。また、取付板９８の小さい円板、つまり２枚の円板の下側の円板には、前記ボルト８８を螺着するための孔９３が穿設されている。一方、連結アーム９２は、円柱状に形成され、その中心と台座９１の中心が一致するように該台座９１に重合されており、また、連結アーム９２の上面部には、その中心に孔９４が穿設されている。

【００３６】

そして、上記のように駆動部８３と移動部８４とで構成された駆動装置８２は、図１７に示すように、ケーシング８１の底面の所定位置に取付金具９５で装着され、一方、ラッキーキャラクタ８０ａは、支軸９６の上端部に取付けられており、その支軸９６が前記移動部８４の連結アーム９２の孔９４に挿着されるようになっている。この支軸９６は、その下端から上端にかけて所定のアールで湾曲されており、該上端は、モータ８６が駆動すると所定の半径で円を描くようになっている。尚、当然ながら、ケーシング８１の上面部には、連結アーム９２の孔９４に対応しラッキーキャラクタ８０ａの支軸９６が挿通できる孔が穿設されている。また更に、ケーシング８１の上面部には、支軸９６を安全に作動させるための中空状の安全筒９７が、その中心と連結アーム９２の孔９４と一致するように、支軸９６の周囲に設けられている。そして、このようにラッキーキャラクタ８０ａが取付けられたケーシング８１は、パチンコ島台５１上部にて、図１１に示すように、トップドーム７９から支軸９６とラッキーキャラクタ８０ａのみが出現するようにトップドーム７９の内部にセットされ、ケーシング８１自体は、トップドーム７９の内部にて、前記した綿で覆い隠されるようになっている。

【００３７】

次に、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂの制御について図１９及び図２０を参照しながら説明する。図１９は、本システムの電気的構成の概略を示すブロック図である。図において１５０ａ，１５０ｂ（ａは、パチンコ島台５１にて左半分に設置された６台のパチンコ機５２に対応し、ｂは、右半分に設置されたパチンコ機５２に対応、以下同様）は、パチンコ島台５１に列設されたパチンコ機５２の大当り（特賞）信号入力手段であり、具体的には、パチンコ機５２の外部情報端子による電圧出力（例えばオープンコレクタ出力）や、大当り（特賞）に対応して点灯或いは点滅する呼出ランプ６０等の光をフォトトランジスタ等の光センサにより出力された信号を入力するようになっている。１５１ａ，１５１ｂは、呼出ランプ６０に内蔵された情報基板であり、大当り（特賞）信号入力手段１５０ａ，１５０ｂからの大当り（特賞）信号を入力して代表ランプ基板１５２ｃ，１５２ｄ（ｃは、パチンコ島台５１の左側の代表ランプ７７、ｄは、右側の代表ランプ７７に対応、以下同様）に出力する基板である。尚、情報基板１５１からの信号は、図示しないホール管理コンピュータやパチンコ島台５１単位で設けられる島管理コンピュータ等に出力してもよい。１５２ｃ，１５２ｄは、代表ランプ基板であり、情報基板１５１からの信号を入力して、モータ駆動制御回路１５３ａ，１５３ｂに出力する基板であり、モータ駆動制御回路１５３ａ，１５３ｂは、代表ランプ基板１５２ｃ，１５２ｄからの信号を入力してラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂを回転制御するモータ８６を駆動する回路である。

【００３８】

次に、上記したハード構成よりなるラッキーキャラクタ８０ａを制御するシーケンスを、図２０を参照して説明する。尚、ラッキーキャラクタ８０ｂの制御は、ラッキーキャラ

クタ８０ａと同様であるので、ここではラッキーキャラクタ８０ａを代表して説明する。図２０は、本システムのシーケンスを示すフローチャートである。まず、Ｓ３００により、スタンバイモードを維持し、大当り（特賞）信号入力待ちの状態となりＳ３１０へ移行し、Ｓ３１０にて肯定判定、即ち大当り（特賞）信号が大当り（特賞）信号入力手段１５０ａより情報基板１５１ａ及び代表ランプ基板１５２ｃを経由してモータ駆動制御回路１５３ａに入力された場合には、Ｓ３２０に移行してモータ８６を駆動させる。このＳ３２０にてモータ８６が駆動することにより、前記移動部８４の連結アーム９２が回転し、支軸９６が安全筒９７内を回転するので、ラッキーキャラクタ８０ａは、所定の大きさの円を描きながら回転する。そして、Ｓ３３０に移行してモータ８６が所定時間、例えば１分間駆動したか否かを判定し、肯定判定、即ちモータ８６が所定時間駆動したと判定した場合には、Ｓ３４０に移行してモータ８６をＯＦＦさせ、ラッキーキャラクタ８０ａの回転を停止させ、否定判定、即ちモータ８６が所定時間経過していないと判定した場合には、Ｓ３２０に移行してモータ８６が所定時間駆動するまで無限ループさせる。一方、Ｓ３１０にて否定判決、即ち大当り（特賞）信号が入力されない場合には、Ｓ３００に戻り、大当り（特賞）信号が入力されるまで無限ループさせる。

【００３９】

つまり、上記したシステムにおいては、パチンコ島台５１のパチンコ機５２より大当り（特賞）信号が入力された場合には、ラッキーキャラクタ８０ａが所定時間回転移動するようになっている。

【００４０】

尚、第２実施例においては、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂをパチンコ島台５１に列設されるパチンコ機５２の配置に対応して別々に回転するようにしたが、これは、両方同時に回転するようにしてもよい。また、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂは、回転させると同時に音や光等を発生させてもよい。

【００４１】

以上の説明から明らかなように、本第２実施例においては、パチンコ島台５１は、デザイン的にリゾートアイランドをイメージし、更にカップルコーナーも設けたので、遊技者にあたかも浜辺のリゾートにいるかのようなムードを抱かせ、プライベート空間を満喫することができる。また、パチンコ島台５１上部には、ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂを設け、パチンコ島台５１に列設されたパチンコ機５２にて大当り（特賞）を獲得した時、該ラッキーキャラクタ８０ａ，８０ｂが移動して当該遊技者を賞賛すると共に、他の遊技者に当該遊技者が大当り（特賞）を獲得したことを強烈にアピールでき、更にホール店員にも、パチンコ島台５１にてどのパチンコ機５２が大当り（特賞）になったかを報知し、且つ迅速に視認させることができる。

【００４２】

【発明の効果】

請求項１の発明によれば、パチンコ機が前記遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号に基づいて、ラッキーキャラクタをパチンコ島台の長手方向に移動する移動手段を備え、該ラッキーキャラクタの移動手段は、遊技者にとって有利な状態となったときに発生される所定の信号を発生したパチンコ機に対応する位置に停止するようになっている。このように、ラッキーキャラクタを、パチンコ島台の長手方向に移動させることで、大当り（特賞）を獲得した遊技者やその他の遊技者及びホール店員にも、一目で当該パチンコ島台のパチンコ機にて大当り（特賞）が発生したことが視認できるようになる。また、大当り（特賞）を獲得した遊技者は、ほぼ自分の目前にラッキーキャラクタが停止するので、大当り（特賞）を獲得したことを、あたかもラッキーキャラクタが賞賛してくれているような気持ちとなり、さらに遊技意欲がかきたてられると共に、その他の遊技者及びホール店員にも、一目でパチンコ島台にて、どのパチンコ機が大当り（特賞）状態になったかが視認できるようになる。

【００４３】

また、請求項２の発明によれば、請求項１記載のパチンコ島台において、ラッキーキャ

ラクタをホームポジションに帰還させる事ができるリセットスイッチを備えたので、何らかの要因によりラッキーキャラクタにロストポジション等の不具合が発生したときに、ラッキーキャラクタをホームポジションに帰還させる事ができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図１】　第１実施例のパチンコ島台の斜視図である。

【図２】　第１実施例のパチンコ島台の概略平面図である。

【図３】　第１実施例のパチンコ島台の概略正面図である。

【図４】　第１実施例のパチンコ島台の一端を表す部分斜視図である。

【図５】　第１実施例のパチンコ島台のシステム褄板（自動開閉ドアが閉状態）を表す部分斜視図である。

【図６】　第１実施例のパチンコ島台のシステム褄板（自動開閉ドアが開状態）を表す部分斜視図である。

【図７】　第１実施例のパチンコ島台のトップドームの一部を示す拡大斜視図である。

【図８】　第１実施例のパチンコ島台のトップドームの一部を示す拡大破断斜視図である。

【図９】　第１実施例のラッキーキャラクタを制御する電気的な概略構成を示すブロック図である。

【図１０】　第１実施例のラッキーキャラクタのシーケンスを示すフローチャートである。

【図１１】　第２実施例のパチンコ島台の斜視図である。

【図１２】　第２実施例のパチンコ島台の概略平面図である。

【図１３】　第２実施例のパチンコ島台の概略正面図である。

【図１４】　第２実施例のパチンコ島台の一端を表す部分斜視図である。

【図１５】　第２実施例のパチンコ島台のシステム褄板（自動開閉ドアが閉状態）を表す部分斜視図である。

【図１６】　第２実施例のパチンコ島台のシステム褄板（自動開閉ドアが開状態）を表す部分斜視図である。

【図１７】　第２実施例のパチンコ島台のトップドームの一部を示す拡大斜視図である。

【図１８】　第２実施例のパチンコ島台のトップドームの一部を示す拡大破断斜視図である。

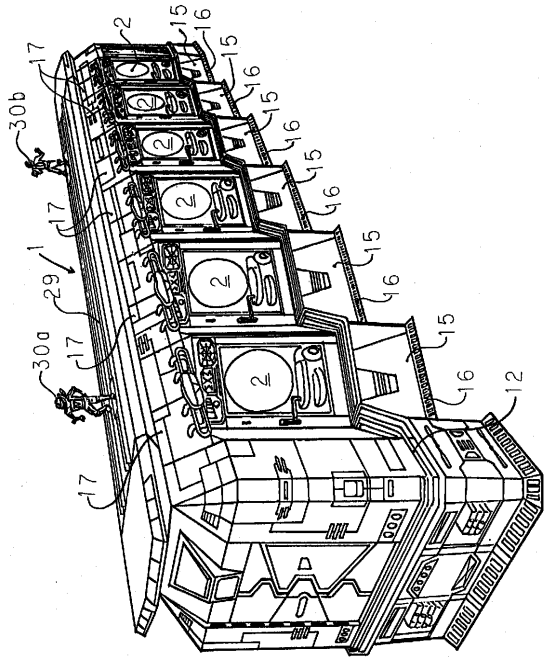
【図１９】　第２実施例のラッキーキャラクタを制御する電気的な概略構成を示すブロック図である。

【図２０】　第２実施例のラッキーキャラクタのシーケンスを示すフローチャートである。

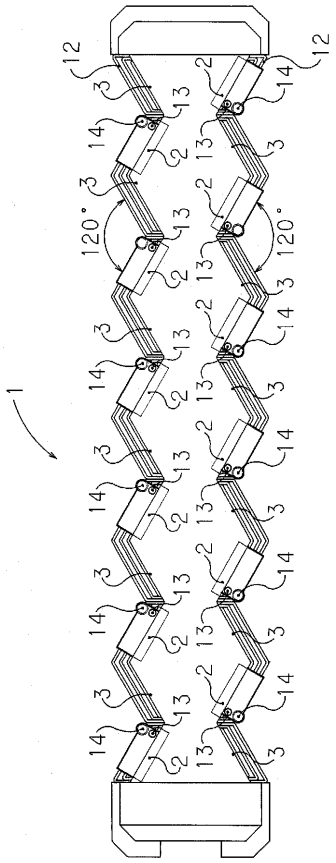
【符号の説明】

１，５１・・パチンコ島台、２，５２・・パチンコ機、３・・サイドパネル、１０，６０・・呼出ランプ、１２，６２・・カウンター、１５，６５・・腰板、１７，６７・・欄間部、１９，６９・・還元機、２１，７１・・システム褄板、２２，７２・・自動開閉ドア、２３，７３・・玉返却装置、２９，７９・・トップドーム、３０ａ，３０ｂ，８０ａ，８０ｂ・・ラッキーキャラクタ、３１ａ，３１ｂ・・レール、３２・・移動部材、３３・・移動本体部、４１ａ，４１ｂ，４４ａ，４４ｂ・・滑車、４２・・駆動装置、４３・・駆動滑車、８２・・駆動装置、８３・・駆動部、８４・・移動部、８６・・モータ、８９・・取付片、９２・・連結アーム、９９・・位置センサ、１００，１５０ａ，１５０ｂ・・大当り（特賞）信号入力手段、１０１・・方向制御演算回路、１０２・・停止位置検出手段、１０３・・方向制御レジスタ、１０４・・動作制御レジスタ、１０５・・システムトリガ回路、１０８・・ホームポジションセンサ、１５１ａ，１５１ｂ・・情報基板、１５２ｃ，１５２ｄ・・代表ランプ基板、１５３ａ，１５３ｂ・・モータ駆動制御回路。

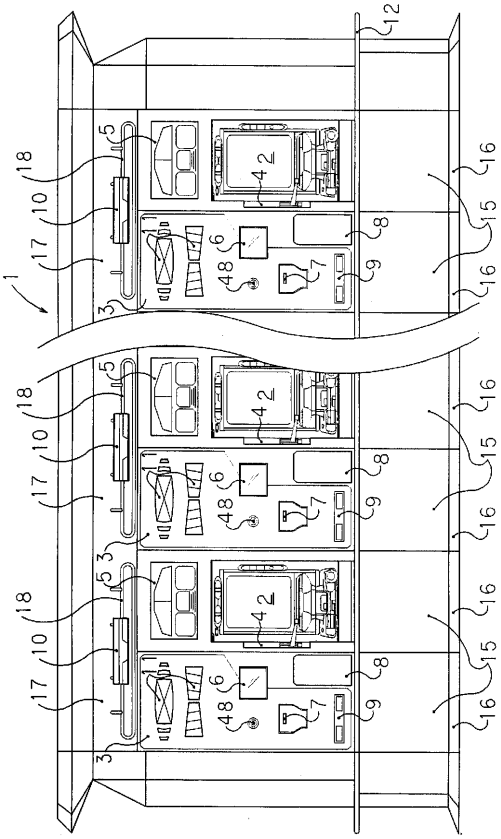
【図１】



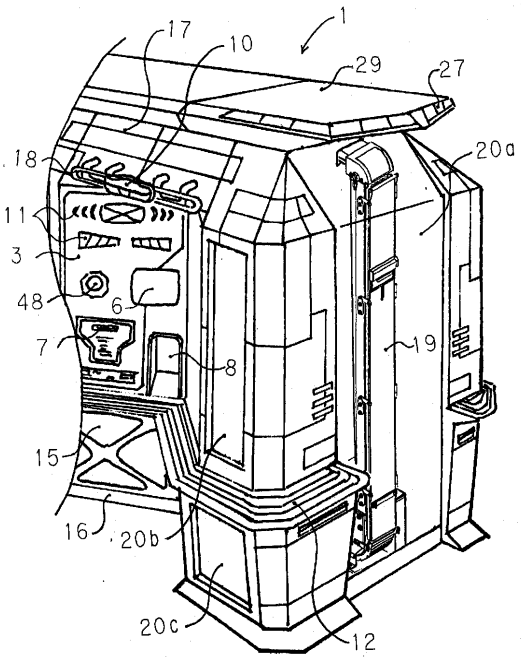
【図２】



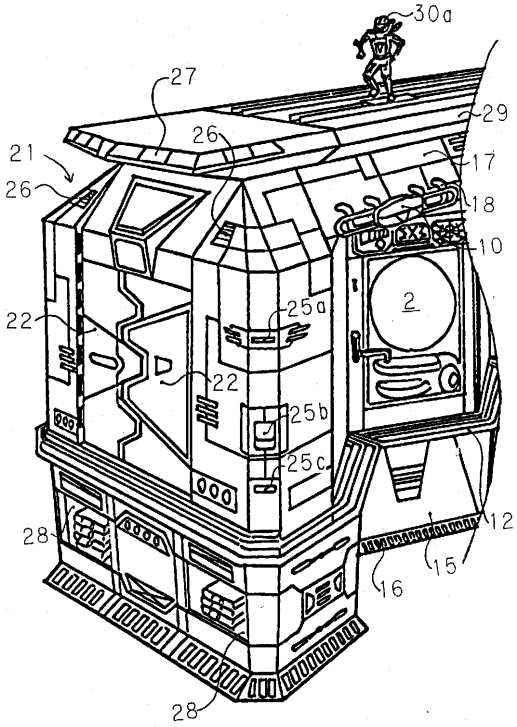
【図３】



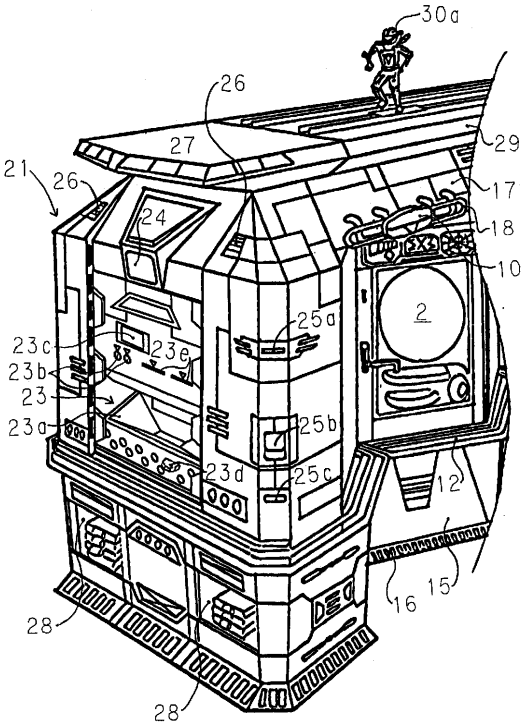
【図４】



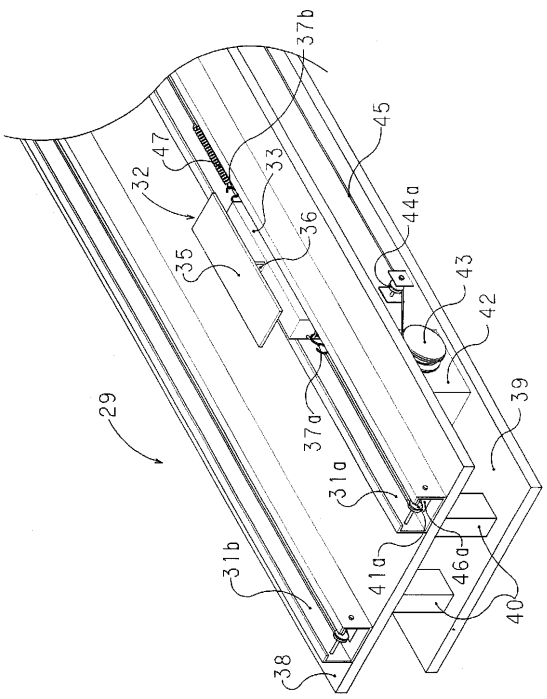
【図５】


30a
27
29
26
21
17
26
18
10
2
22
25a
22
25b
25c
28
12
15
16
28

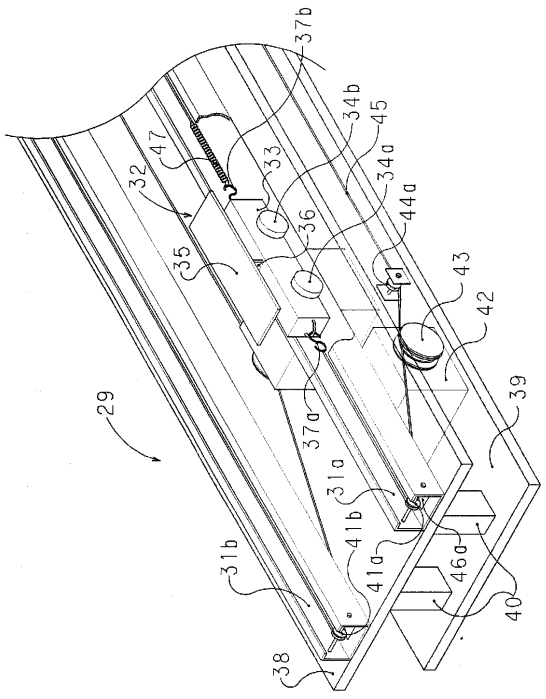
【図６】


30a
26
27
29
21
26
17
24
18
10
2
25a
23c
23e
23b
23
23a
25b
23d
25c
12
15
16
28
28

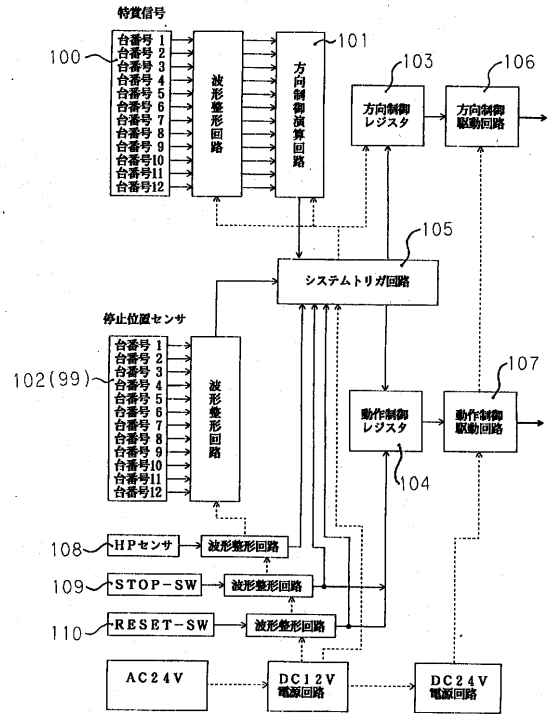
【図７】


37b
45
47
32
33
44a
36
35
43
42
29
37a
39
31a
31b
41a
46a
40
38

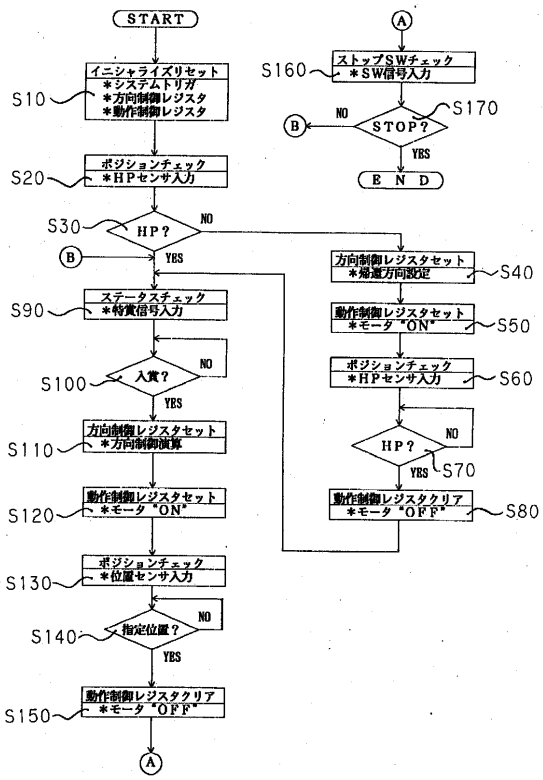
【図８】


37b
34b
45
47
32
33
34a
44a
36
35
43
42
29
37a
39
31a
41b
31b
41a
46a
40
38

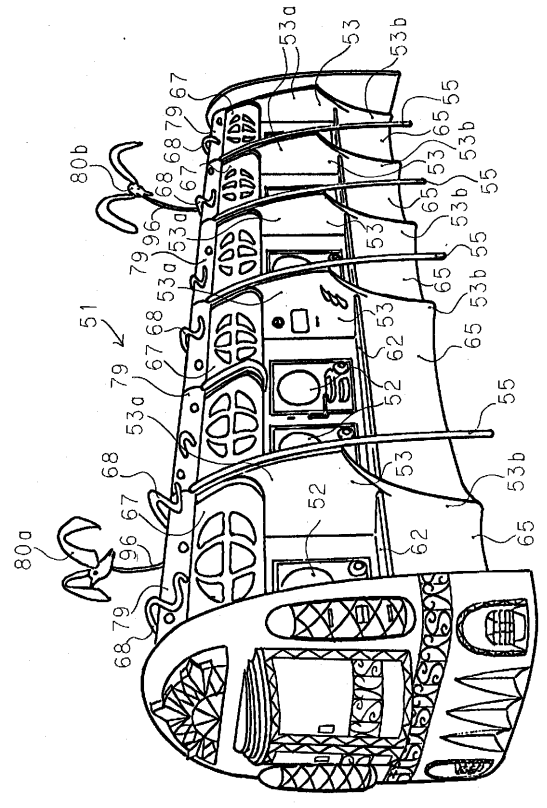
【図９】



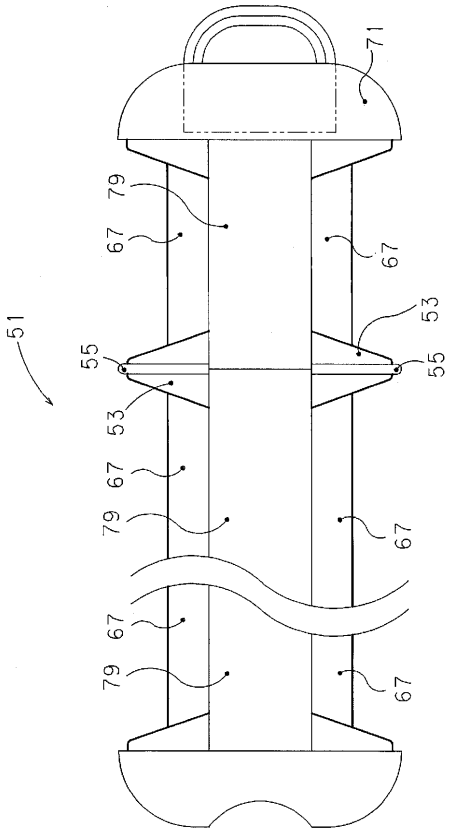
【図１０】



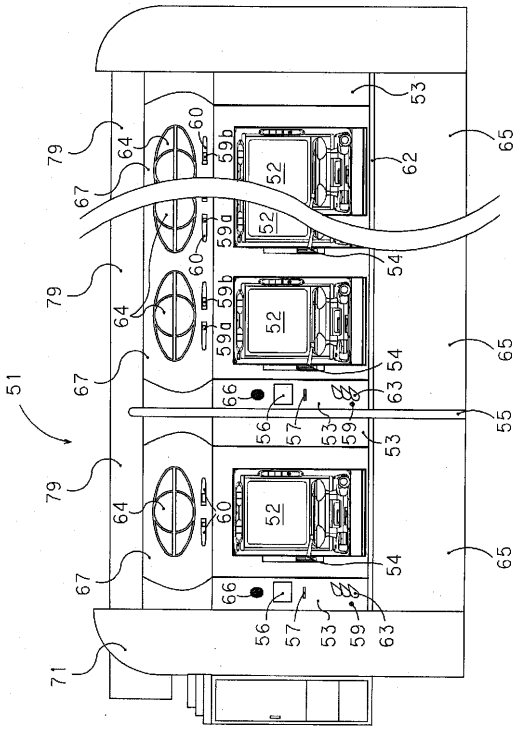
【図１１】



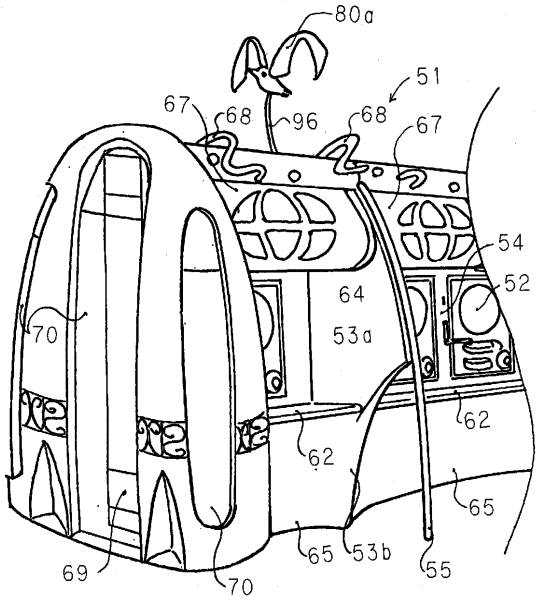
【図１２】



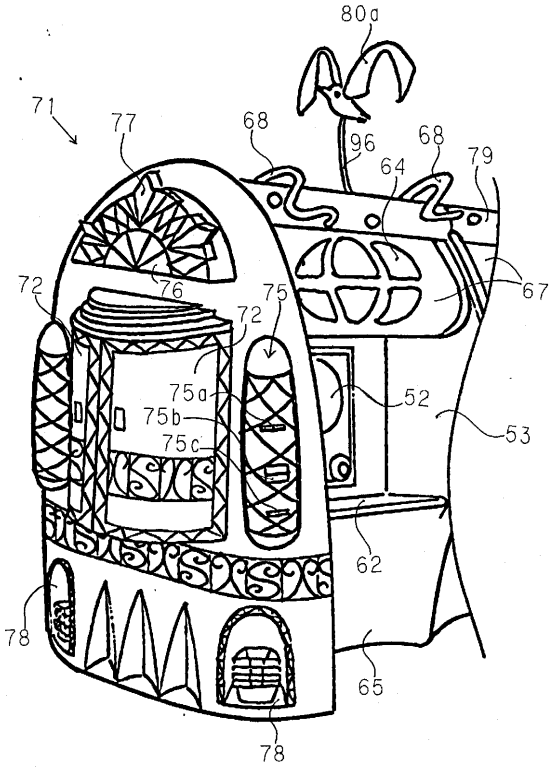
【図１３】



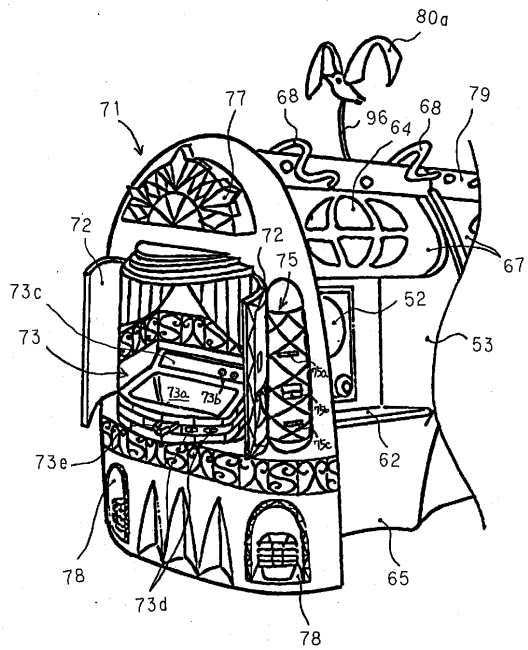
【図１４】



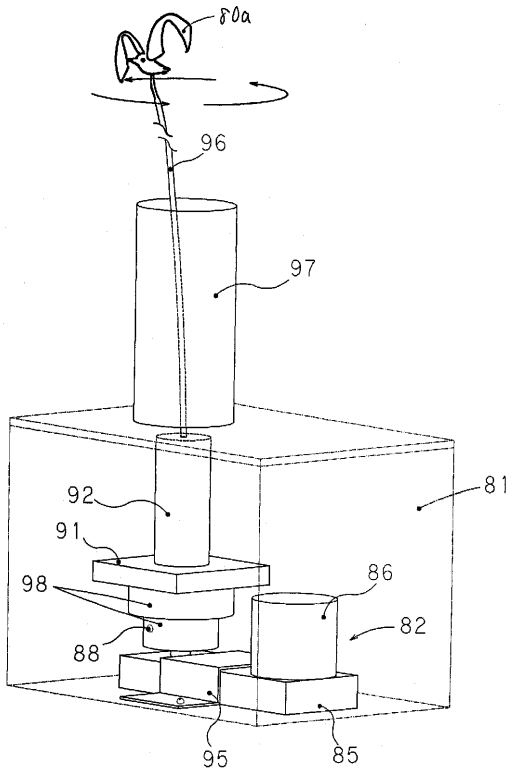
【図１５】



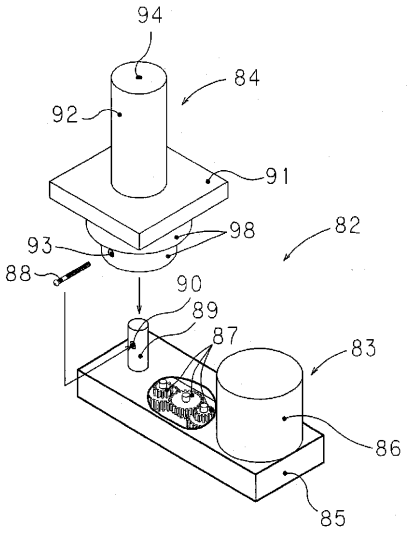
【図１６】



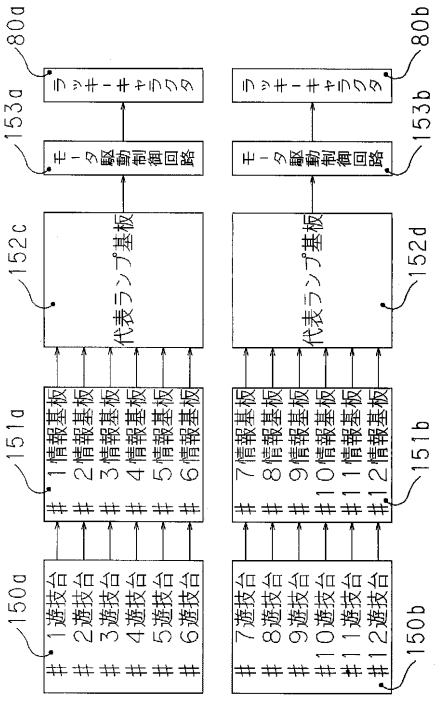
【図１７】



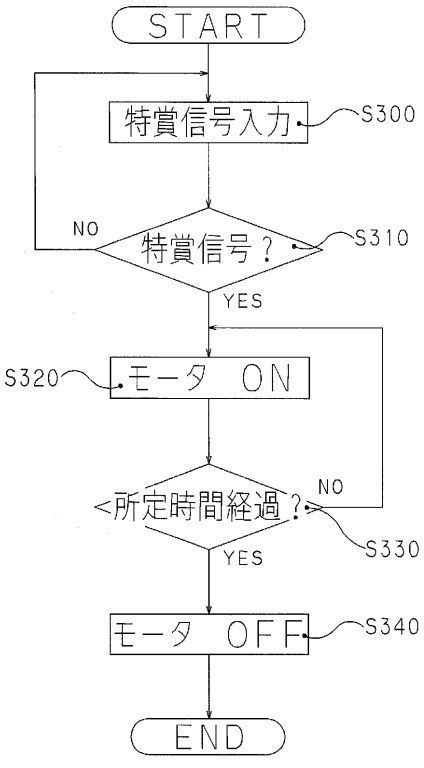
【図１８】



【図１９】



【図２０】



フロントページの続き

審査官　高橋　三成

(56)参考文献　特開平０７－２５５９３７（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－３５７９８６（ＪＰ，Ａ）
特開平０２－２５２４８２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F　7/02