

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5238314号
(P5238314)

(45) 発行日 平成25年7月17日(2013.7.17)

(24) 登録日 平成25年4月5日(2013.4.5)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 0 A

請求項の数 1 (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2008-81440 (P2008-81440)
(22) 出願日 平成20年3月26日(2008.3.26)
(65) 公開番号 特開2009-233022 (P2009-233022A)
(43) 公開日 平成21年10月15日(2009.10.15)
審査請求日 平成23年3月8日(2011.3.8)

(73) 特許権者 591164554
シルバー電研株式会社
東京都杉並区下井草1丁目14番11号
(72) 発明者 田中 勉
東京都杉並区下井草1丁目14番11号
シルバー電研株式会
社内
審査官 土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技情報表示システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技台と遊技媒体貸出機と呼出ランプとを有する遊技機構と、
該遊技機構に設けられた獲得玉計数機と遊技情報表示装置と、
前記遊技情報表示装置の表示姿勢を可変させるコントローラと、から構成される遊技情報
表示システムにおいて、
前記遊技情報表示装置は、
コントローラの操作によって第1表示姿勢と、第2表示姿勢と、の異なる表示姿勢に可変
可能に構成され、
第1表示姿勢では、前記遊技機構からの情報に基づいての第1遊技情報を表示し、
第2表示姿勢では、前記獲得玉計数機からの遊技媒体獲得数量情報に基づいての第2遊技
情報を表示することを特徴とする遊技情報表示システム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技場に設置されている各遊技台に設置された遊技情報表示装置及び遊技情
報表示システムに係り、これらの表示姿勢によって各遊技台の情報、遊技客の要望、さら
には遊技店側の情報等を可変表示することができる遊技情報表示装置及び遊技情報表示シ
ステムに関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来から、パチンコホール等の遊技場においては、遊技島を構成する各遊技台の上方に呼出ランプが設けられ、遊技中に大当たりとなったとき、または、エラー、トラブル、不正操作の表示、さらには店員をコールする際等に、呼出ランプのランプ部を点滅又は点灯することで表示していた。また、遊技台の出玉表示は、呼出ランプ又は出玉表示装置にて表示していた。ところが、このような表示を行うために、呼出ランプのランプ部を点滅又は点灯するだけではアピール性に欠けるものであり、また遊技台から離れた場所にいる従業員には見えにくいものであった。

【0003】

10

そこで、従来の遊技台の呼出ランプ等に関連する技術として特許文献1を参照すると、この文献の技術は、出玉表示機構を備えた遊技台に関するものであり、遊技台毎に設けられた玉計数器で計量した出玉数に応じてボリューム表示を行なうようにしたものである。その表示を行なうボリューム表示部は遊技台の上部や椅子の背面等に設けられた構成とされているが、ボリューム表示部は表示姿勢が変化せず、LED等からなる発光部を増減することによって表示するだけの機能を有するものであった。

【0004】

また、特許文献2には、獲得媒体量表示装置に関するものが記載されている。その構成は、各遊技機より払出される遊技媒体を各台に設けられた計数装置により計数した後、計数された遊技媒体量を獲得玉量表示装置で立体的に表示するようにしたものである。この装置は遊技機の上部に固定され、複数の箱形の表示体が上下方向に多段状に昇降することによって、獲得媒体量の増加を表示するようにしたものである。

20

【0005】

また、特許文献3には、パチンコ遊技場において遊技台の上方に設置される表示灯が記載されている。その構成は、支柱に対して照明灯ケースを回動し、また所定角度で固定可能なものであり、照明灯ケースは傾斜角を変えることができるが、単に角度を変えてデザイン的に変化させるに過ぎないものであった。

【0006】

さらに、特許文献4には、台毎情報表示装置および台毎情報表示システムに関するものが記載されている。この装置及びシステムは、遊技機の上方に設けられた本体部の両端面で各種の遊技情報を表示する第1情報部と、本体部の前端上部に設けられた演出表示部とから構成されたものであるが、この装置の第1情報部及び演出表示部もまた本体部に固定されているだけで、表示姿勢を変えないものであり、その点ではアピール性に乏しいものであった。

30

【特許文献1】特開平10-5433号公報

【特許文献2】特開平11-137828号公報

【特許文献3】特開2006-344417号公報

【特許文献4】特開2007-29441号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0007】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたもので、遊技場に設置された各遊技台に従来から設けられている呼出しランプの他に遊技台の情報を他の客や店員により強くアピールすると共に、各種の提供サービスの要求、不正操作の監視、緊急時の避難誘導案内等にも有効な表示を行うことができる遊技情報表示装置及び遊技情報表示システム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】

【0008】

上記問題を解決するために、遊技台と遊技媒体貸出機と呼出ランプとを有する遊技機構と、該遊技機構に設けられた獲得玉計数機と遊技情報表示装置と、遊技情報表示装置の表

50

示姿勢を可変させるコントローラと、から構成される遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置は、コントローラの操作によって第1表示姿勢と、第2表示姿勢と、の異なる表示姿勢に可変可能に構成され、第1表示姿勢では、遊技機構からの情報に基づいての第1遊技情報を表示し、第2表示姿勢では、獲得玉計数機からの遊技媒体獲得数量情報に基づいての第2遊技情報を表示することを特徴とする

【発明の効果】

【0018】

本発明の遊技情報表示装置は、遊技場における遊技台の情報、さらには遊技客側の要望や遊技店側が提供する情報等に応じて装置の表示姿勢を第1表示姿勢と第2表示姿勢に可変することにより、第1表示姿勢では第1遊技情報を表示し、第2表示姿勢では第2遊技情報を表示するというように、夫々の表示姿勢によって情報内容を可変表示することを可能とするものである。

10

【0019】

従って、遊技台の大当たり情報や出玉情報等に応じて装置の表示姿勢を可変表示することにより、遊技台の遊技客に優越感を与えたり、他の客に対して強くアピールすることが可能となる。

【0020】

また、遊技客がサービス等の要求をする場合や、遊技台等にトラブルがあった場合等、遊技客が従業員を呼び出す際にも、それに応じた表示姿勢を可変表示することにより、遊技台から離れた場所にいる従業員にも有効な意思表示をすることが可能となる。

20

【0021】

また、遊技店のイベント情報や宣伝情報、さらには緊急時の避難誘導案内等を表示するというように、営業上の案内やセキュリティ及び安全対策面から要求される情報によって表示姿勢を可変表示することができ、遊技客に対する遊技店からの情報伝達にも有益となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

以下、本発明の各種実施例（後述する実施例1～実施例10）を説明するにあたり、その前提となる具体的構成について説明する。なお、本実施例では、パチンコ遊技のためのパチンコ遊技台2について説明してあるが、スロットマシン等の遊技機にも適用することが可能である。

30

【0024】

図1又は図2は、パチンコ遊技台2が列設された遊技島1の一部を示す斜視図である。これらの図に示すように、各遊技台2に隣設して、遊技媒体であるパチンコ玉を貸し出すための遊技媒体貸出機3が設けられている。また、各遊技台2の上方にはランプ板4が横方向に張られ、このランプ板4に呼出ランプ5が各遊技台毎に設けられ、さらにランプ板4の上方には幕板6が開閉可能に設けられている。

【0025】

なお、幕板6は、その内部にパチンコ玉を移送するための傾斜樋（不図示）が設けられており、幕板6を開けることによって傾斜樋が露呈し、点検を行うことができる。従って、遊技客が幕板6を開けると傾斜樋を流れるパチンコ玉に対して不正がなされるおそれがあるが、図2に示すように、遊技情報表示装置10の遊技情報表示部11を垂直状態にすることによって遊技客が幕板6を容易にあけることができなくなり、遊技客の不正防止を図ることが可能となる。

40

【0026】

上記のように各遊技台2の上方に設けられた呼出ランプ5は、通常は特賞確率や出玉率および特賞発生回数や発生履歴等の遊技台情報を提供するための情報表示がなされるものである。この呼出ランプ5は、図3に示すように表示本体部7が設けられ、その中央に遊技台情報を示す液晶表示部8が設けられ、その周囲には表示内容に応じて点灯又は点滅す

50

るランプ部 5 a が設けられている。

【 0 0 2 7 】

また、液晶表示部 8 の左右にはデータボタン 9 と注文メニューボタン 1 2 とコールボタン 1 3 と納品ボタン 1 4 とが設けられ、遊技客が必要に応じてデータボタン 9 を操作することにより、様々な遊技台情報の内容が表示画面として表示されるものであり、遊技台情報が画面表示されているときに注文メニューボタン 1 2 を操作すると、注文メニューの初期画面が表示画面として表示される。コールボタン 1 3 は、遊技客が例えば表台のトラブル、玉箱要求等で店員を呼び出す際に操作することによってランプが点灯するようにしている。さらに、納品ボタン 1 4 は、遊技客の注文品を届けた際に店員が納品完了のサインとして操作するものである。

10

【 0 0 2 8 】

上記の液晶表示部 8 の内容について説明すると、上段に「本日の大当たり回数」「前日」「前々日」に発生した大当たり回数表示が表示され、中段に「確率変動した回数、遊技台 2 のスタートチェッカーに入賞した数、スタート回数」の確変・スタート回数表示が各々表示され、下段には、上記各々の回数をグラフ化したドット表示が表示される。なお、これらの表示は一例であって、他に図示しない表示もなされる。

【 0 0 2 9 】

本実施例の遊技情報表示システムは、上記の遊技台 2 と遊技媒体貸出機 3 と呼出ランプ 5 とを有する遊技機構と、遊技情報表示装置 1 0 とから構成されている。遊技情報表示装置 1 0 は、図 1 又は図 2 に示すように、上記の幕板 6 の上部、即ち遊技島 1 の天板 1 5 において各遊技台毎に同様の構成を有して設けられている。

20

【 0 0 3 0 】

図 4 に示すように、各遊技情報表示装置 1 0 は、遊技島の天板 1 5 の上面に台板 1 6 が固定され、台板 1 6 にはブラケット 1 7 が前方に傾斜した起立状態で固定されている。ブラケット 1 7 の先端には支軸 1 8 a を介してアーム 1 9 が上下方向に回動自在に枢設され、アーム 1 9 の先端には支軸 1 8 b を介して回動支持部 2 2 が上下方向に回動自在に枢設され、さらに回動支持部 2 2 に対して回動自在に結合された回動固定部 2 3 が遊技情報表示部 1 1 の背板 3 3 の中央部に固定されている。このような構成によって、遊技情報表示部 1 1 を各遊技台 2 の上方から前方に突出した状態に表示することができ、遊技台から離れた場所からも見やすくなり、またその高さを自在に調整することが可能となる。

30

【 0 0 3 1 】

また、図 5 に示すように、回動支持部 2 2 の端部中央に形成された嵌合穴 2 2 a に回動固定部 2 3 の回動軸部 2 3 a が挿通されると共に、回動支持部 2 2 の内部に設けられた不図示のモータによって回動軸部 2 3 a が回動されることにより、遊技情報表示部 1 1 が回動支持部 2 2 の周りに回動可能とされている。なお、回動固定部 2 3 の回動軸部 2 3 a の内部に貫通孔（不図示）が形成され、この貫通孔に遊技情報表示部 1 1 に使用するランプ等に対して電源供給を行なう配線等を挿通することが可能とされている。

【 0 0 3 2 】

さらに、回動支持部 2 2 の端部外周には円弧状凹部 2 4 が形成され、この円弧状凹部 2 4 に回動固定部 2 3 の突出片 2 5 が挿設されると共に、円弧状凹部 2 4 の両側壁部 2 6 a、2 6 b にはマイクロスイッチ等によるセンサ 2 7 a、2 7 b が付設され、上記のように遊技情報表示部 1 1 の回動に伴って円弧状凹部 2 4 内を回動する回動固定部 2 3 の突出片 2 5 がいずれかのセンサ 2 7 a、2 7 b に当接することにより、該センサのスイッチが入るように構成されている。

40

【 0 0 3 3 】

なお、上記の回動支持部 2 2 と回動固定部 2 3 との嵌合構造は、固定支持部 2 2 側に固定された外装保持部材 2 8（図 4 及び図 5 には略半分を切欠いた断面状態で示している）によって包囲され、外装保持部材 2 8 の内部に離間して二箇所形成された摺動挟持片 2 9 a、2 9 b と、回動支持部 2 2 及び回動固定部 2 3 の各外周に形成された周状突起 3 0 a、3 0 b が摺回動自在に嵌合した構成とされ、回動支持部 2 2 と回動固定部 2 3 との回

50

動動作を案内するようにしている。

【0034】

上記のように構成された遊技情報表示装置10は、モータ駆動によって、図6(a)に示すように遊技情報表示部11を垂直方向に回動することができる(図1参照)。このとき、図5に示す回動固定部23の突出片25が一方のセンサ27aに当接することによって回動が停止し、不図示のコントローラの指令によってモータ駆動で反対方向へ回動させると、図6(b)に示すように遊技情報表示部11を垂直方向に回動し、さらに図5に示す回動固定部23の突出片25が他方のセンサ27bに当接することによってその回動を停止するというように、遊技情報表示部11の表示姿勢を水平状態と垂直状態とに回動及び停止することが可能とされている。また、上記の対向する2個のセンサ27a又は27bの開閉状態によって、遊技情報表示部11の表示姿勢を感知することが可能とされている。

10

【0035】

さらに、上記の遊技情報表示部11は昇降可能な構成とすることができる。即ち、上記のように遊技情報表示部11を上下方向に回動自在にすると共に、遊技情報表示部11を垂直姿勢と水平姿勢とに可変しうる構造を保持した状態で、図7に示すように、遊技情報表示部11の背板33側に設けたラック31と回動固定23側に設けたピニオン32とを歯合し、このピニオン31を内蔵されたモータで駆動可能とし、不図示のコントローラの指令で駆動制御することによって遊技情報表示部11の昇降動作を可能とすることができる。

20

【0036】

また、上記の遊技情報表示装置10の遊技情報表示部11は、図4に示すように、長方形形状の背板33の表側に透光性のカバー34が外装され、その内部に複数のランプ(不図示)を設けると共に、カバー34の長手方向に等間隔の区画11a~11gをなして各種の着色を施し、ランプの点灯又は点滅によって各区画11a~11g毎に有色の発光をさせるか、又は内部に種々の彩色を有する複数のランプ又は発色性LEDを配列して発光色を変化させる構成とすることができる。

【0037】

上記のように構成された遊技情報表示装置10の遊技情報表示部11は各遊技台2の呼出ランプ5における液晶表示部8の内部と電氣的に接続し、さらには各遊技台2を統括する制御部と電氣的に接続することにより、液晶表示部8の遊技台情報又は遊技店側で操作するコントローラの操作に応じて、遊技情報表示部11の表示姿勢を水平姿勢又は垂直姿勢とし、さらには遊技情報表示部11の表示内容をランプ又はLEDの点灯又は点滅で表示することが可能とされている。

30

【0038】

さらに、図8(a)、(b)に示すように、遊技情報表示部11は、外装された透光性カバー34の内部に多数のLED35でドットマトリックス配列することによって文字やデジタル数字による表示を行うことも可能である。この場合、文字表示は、遊技客の遊技状況や、遊技場のイベント情報や宣伝案内表示等を行い、デジタル数字表示は獲得数(出玉)の数量表示を行うことができる。その例として、図10に示すように、「食事中」「離席中」「空席」等のように少ない文字数の場合には文字を固定的に表現し、また「本日は」のように、その後に長い文章が続くような挨拶、宣伝等に用いる場合、文字が動的に流れるようにランニング表示を行うようにしてもよい。

40

【0039】

また、図11に示すように、遊技島1の上部に配列された各遊技情報表示装置10の遊技情報表示部11を水平状態にし、夫々の遊技情報表示部11に例えば「非常口」という文字と避難方向を示す矢印とを交互に表示することによって、緊急時の避難案内表示として使用することも可能である。

【実施例1】

【0040】

50

この実施例は、図 1 又は図 2 に示すように、各遊技台 2 の遊技情報、各遊技台 2 における液晶表示部 8 の遊技情報、さらには遊技店側の遊技情報に基づいて表示姿勢を可変する遊技情報表示装置 10 を構成したものである。その例として、第 1 表示姿勢としては、図 1 に示すように遊技情報表示部 11 を水平状態にし、また第 2 表示姿勢としては、図 2 に示すように遊技情報表示装置 10 の遊技情報表示部 11 を垂直状態とする

【 0 0 4 1 】

また、第 1 表示姿勢（水平状態）では第 1 遊技情報を表示し、第 2 表示姿勢では第 2 遊技情報を表示する。その例として、第 1 遊技情報は、遊技台 2 の大当たり中や、確率変動中に遊技情報表示部 11 をフラッシュ点滅したり、或いは遊技情報表示部 11 にランニング

10

【 0 0 4 2 】

また、第 2 遊技情報は、例えば、遊技客の遊技状況を表示するのに適用し、遊技中の遊技客が従業員に対してサービス等の要求をする意思表示に用いたり、獲得した出玉の数量に応じて表示内容を変化させ、その数量の概数を点灯表示すること等に適用することができる。

【 0 0 4 3 】

なお、以下の実施例においても、実施例 1 と同様に、第 1 表示姿勢は遊技情報表示装置 10 の遊技情報表示部 11 を水平状態にし、第 2 表示姿勢では遊技情報表示装置 10 の遊技情報表示部 11 を垂直状態にし、また第 1 遊技情報及び第 2 遊技情報もまた上記の情報内容と同様のものとして説明するが、これらの表示姿勢及び情報内容は、遊技店の事情で適宜定めることができる。

20

【 実施例 2 】

【 0 0 4 4 】

この実施例は、実施例 1 と同様に構成された遊技情報表示部 11 によって、情報内容を可変表示することを可能としたものであるが、図 1 と図 2 に示すように、第 1 表示姿勢と第 2 表示姿勢とが異なる表示姿勢であるときは、夫々異なる情報内容を表示する第 1 表示機能とし、又は第 1 表示姿勢と第 2 表示姿勢とが異なる表示姿勢であるときでも、夫々同一の情報内容を表示する第 2 表示機能とすることが可能であり、いずれの表示機能とするかは、遊技店側で適宜定めることができる。

30

【 実施例 3 】

【 0 0 4 5 】

この実施例は、図 1 又は図 2 に示すように、遊技台 2 と遊技媒体貸出機 3 と呼出ランプ 5 とを有する遊技機構と上記の遊技情報表示装置 10 とから構成される遊技情報表示システムとして構成されたものである。

【 0 0 4 6 】

このような遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、遊技情報表示部 11 が、遊技中の「大当たり」や「確率変動」等の遊技台情報に基づいて遊技情報表示を行う第 1 表示姿勢（図 1 の遊技情報表示部 11 が水平状態）の他に、遊技客がサービス等の要求をする場合や、遊技台 2 等にトラブルがあった場合に従業員を呼び出す意思表示をする等の遊技関連情報に基づいて遊技関連情報表示を行う第 2 表示姿勢（図 2 の遊技情報表示部 11 が垂直状態）とに可変する構成とし、夫々の遊技情報内容を表示するために遊技情報表示部 11 の表示姿勢を可変させるようにしたものである。

40

【 実施例 4 】

【 0 0 4 7 】

この実施例は、図 9 に示すように、遊技台 2 と遊技媒体貸出機 3 と呼出ランプ 5 とを有する遊技機構と、獲得玉計数機 36 と、上記の遊技情報表示装置 10 とから構成される遊

50

技情報表示システムにおいて構成されたものである。なお、獲得玉計数機 36 は、各遊技台 2 の下皿 20 から排出された遊技玉を計数すると共に、下皿 20 から排出された遊技玉を玉受け皿 21 で受けて遊技島 1 内で回収するように構成されている。

【0048】

このような遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、遊技情報表示部 11 が、遊技中の「大当たり」や「確率変動」等の遊技台情報に基づいて遊技情報表示を行う第 1 表示姿勢と、獲得玉計数機 36 からの遊技媒体獲得数量情報に基づいて遊技情報表示を行う第 2 表示姿勢とに可変する構成とし、夫々の遊技情報内容を表示するために表示姿勢を可変させるようにしたものである。

10

【0049】

本実施例では、図 9 に示すように、遊技情報表示装置 10 の遊技情報表示部 11 が、獲得玉計数機 36 からの遊技媒体獲得数量情報に基づいて遊技情報表示を行う第 2 表示姿勢（垂直状態）として構成し、出玉の獲得数の数量表示を、例えば出玉について 1000 個毎に、遊技情報表示部 11 に設けられた複数の区画 11a ~ 11g の下部から点灯することにより、発光色の高さ、或いは区画 11a ~ 11g 毎に異なる彩色または発光色の変化によって、出玉の数量を概算でアピールすることができる。

【実施例 5】

【0050】

この実施例は、実施例 3 又は 4 に記載した遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、図 1 と図 2 に示すように、第 1 表示姿勢と第 2 表示姿勢とが異なる表示姿勢であるときは、夫々異なる情報内容を表示する第 1 表示機能を有するほか、第 1 表示姿勢と第 2 表示姿勢とが異なる表示姿勢であっても、夫々同一の情報内容を表示する第 2 表示機能とを備えるものであり、第 1 表示機能と第 2 表示機能のいずれかの表示機能とすることを可能としたものである。

20

【実施例 6】

【0051】

この実施例は、実施例 3 乃至実施例 5 のいずれかに記載の遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、遊技情報表示部 11 が、呼出ランプ 5 に備える液晶表示部 8（図 3 参照）の遊技情報表示内容に基づいて遊技情報表示を行うようにしたものである。

30

【実施例 7】

【0052】

この実施例は、実施例 3 乃至実施例 6 のいずれかに記載の遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、第 1 表示姿勢と第 2 表示姿勢とを従業員が手元のリモートコントローラで一斉に遊技情報表示部 11 の姿勢制御することを可能としたものであり、例えば、図 11 に示すように、緊急時において、避難誘導案内を表示するとき、各遊技情報表示部 11 を一斉に水平状態にして、各遊技情報表示部 11 に「非常口」の表示と矢印の表示を交互に表示することができる。

40

【実施例 8】

【0053】

この実施例は、実施例 3 乃至実施例 7 のいずれかに記載の遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、遊技情報表示部 11 が、第 1 表示姿勢から第 2 表示姿勢に姿勢変化した際に呼出ランプ 5 に備える液晶表示部 8 の一側方に設けた監視カメラ（不図示）が起動するようにしたものである。このような構成において、監視カメラで遊技客の手元を撮影することによって、その映像を遠隔場所から従業員が目視することにより、遊技客の不正を監視でき、不正操作の疑いがある場合は、その証拠となる映像を映し出すよ

50

うにすることも可能である。

【実施例 9】

【0054】

この実施例は、実施例 3 乃至実施例 8 のいずれかに記載の遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、図 1 又は図 2 に示ように、遊技台 2 が配列されてなる遊技島 1 の最上部に設けたものであり、上記のように、各遊技台 2 にはランプ板 4 の上方に幕板 6 が設けられ、図 2 に示すように、遊技情報表示装置 10 の遊技情報表示部 11 を垂直状態とすることにより、上述したように遊技客が幕板 6 を容易に開けることができなくなり、遊技客の不正防止を図ることが可能となる。

10

【実施例 10】

【0055】

この実施例は、実施例 4 乃至実施例 9 のいずれかに記載の遊技情報表示システムにおいて、遊技情報表示装置 10 は、図 9 に示すように、各遊技台 2 毎に設けられた獲得玉計数機 36 からの遊技媒体獲得数量情報に基づいて遊技情報表示を行う第 2 表示姿勢状態（垂直状態）にあつては、図 7 に関する上記で説明したように、表示の変化に伴って遊技情報表示部 11 が可変可動にスライド移動するようにしたものである。

【0056】

20

このような構成により、遊技台 2 の出玉に応じて点灯状況で獲得数量を知ることができると共に、遊技情報表示部 11 を上下にスライドすることによって高さが変化し、遠方からも遊技台 2 の情報を明瞭に知ることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【0057】

本発明の遊技情報表示装置は、遊技場の各遊技台に設けられている呼出しランプの他に遊技台の情報を他の客や店員により強くアピールすると共に、各種の提供サービスの要求、不正操作の監視、緊急時の避難誘導案内等にも有効な表示を行うことができる遊技情報表示装置として利用可能である。

【図面の簡単な説明】

30

【0058】

【図 1】本発明に係る遊技島の一部を示す斜視図であり、各遊技台の上方に設けられた遊技情報表示装置の遊技情報表示部が水平状態にされた状況を示す。

【図 2】本発明に係る遊技島の一部を示す斜視図であり、各遊技台の上方に設けられた遊技情報表示装置の遊技情報表示部が垂直状態にされた状況を示す。

【図 3】本発明に係る各遊技台に設けられた呼出しランプを示す正面図である。

【図 4】本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部を斜め後方から見た斜視図である。

【図 5】本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部の回動部を後方斜めから見た部分斜視図である。

40

【図 6】(a)は本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部の水平姿勢を示す斜視図であり、(b)は垂直姿勢を示す斜視図である。

【図 7】本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部を昇降可能に構成した側面図である。

【図 8】(a)は本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部（LED 表示の場合）の垂直姿勢を示す斜視図であり、(b)は水平姿勢を示す斜視図である。

【図 9】本発明に係る遊技島の一部を示す斜視図であり、各遊技台の上方に設けられた遊技情報表示装置の遊技情報表示部を垂直姿勢として各区画の点灯状態を示す斜視図である。

【図 10】本発明による遊技情報表示装置の遊技情報表示部を LED のドットマトリック

50

ス配列とした場合の文字表示の具体例である。

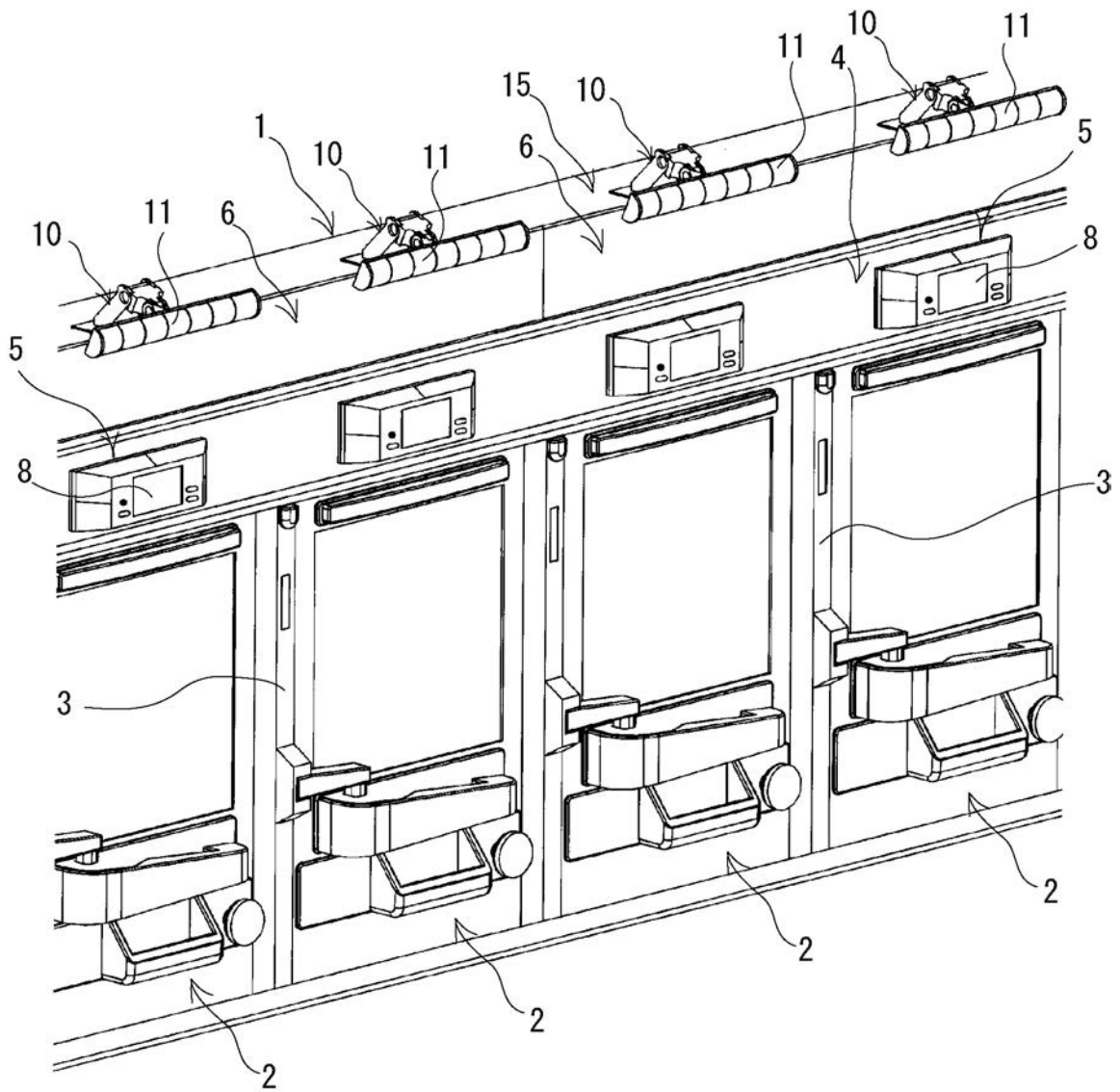
【図 1 1】本発明に係る遊技島の一部を示す斜視図であり、各遊技台の上方に設けられた遊技情報表示装置の遊技情報表示部を避難案内表示とした状況を示す。

【符号の説明】

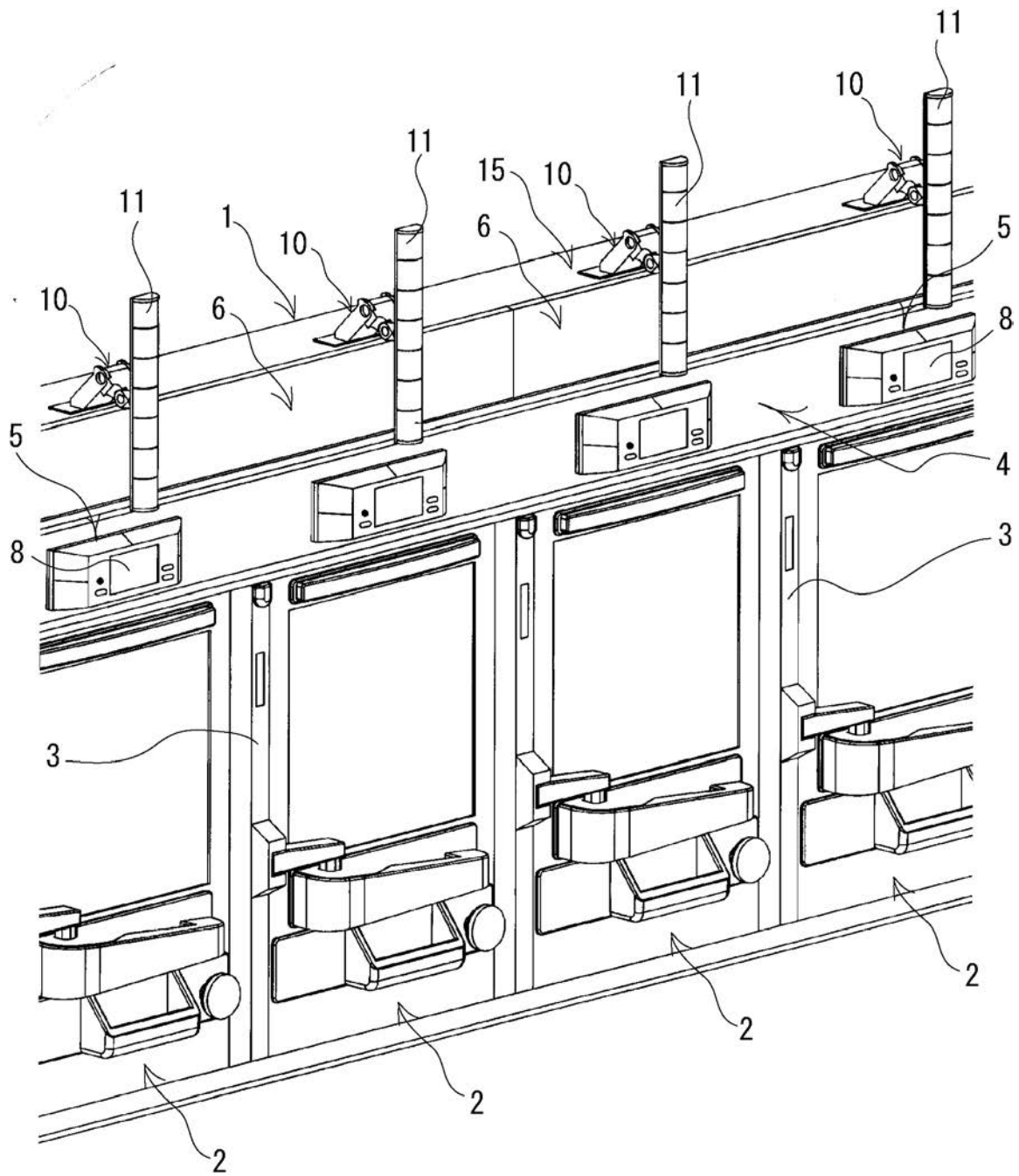
【 0 0 5 9 】

1	遊技島	
2	遊技台	
3	遊技媒体貸出機	
4	ランプ板	
5	呼出ランプ	10
5 a	ランプ部	
6	幕板	
7	表示本体部	
8	液晶表示部	
9	データボタン	
1 0	遊技情報表示装置	
1 1	遊技情報表示部	
1 1 a ~ 1 1 g	遊技情報表示部の区画	
1 2	注文メニューボタン	
1 3	コールボタン	20
1 4	納品ボタン	
1 5	天板	
1 6	台板	
1 7	ブラケット	
1 8 a	支軸	
1 8 b	支軸	
1 9	アーム	
2 0	下皿	
2 1	玉受け皿	
2 2	回動支持部	30
2 2 a	嵌合穴	
2 3	回動固定部	
2 3 a	回動軸部	
2 4	円弧状凹部	
2 5	突出片	
2 6 a、2 6 b	両側壁部	
2 7 a、2 7 b	センサ	
2 8	外装保持部材	
2 9 a、2 9 b	摺動挟持片	
3 0 a、3 0 b	周状突起	40
3 1	ラック	
3 2	ピニオン	
3 3	背板	
3 4	カバー	
3 5	L E D	
3 6	獲得玉計数機	

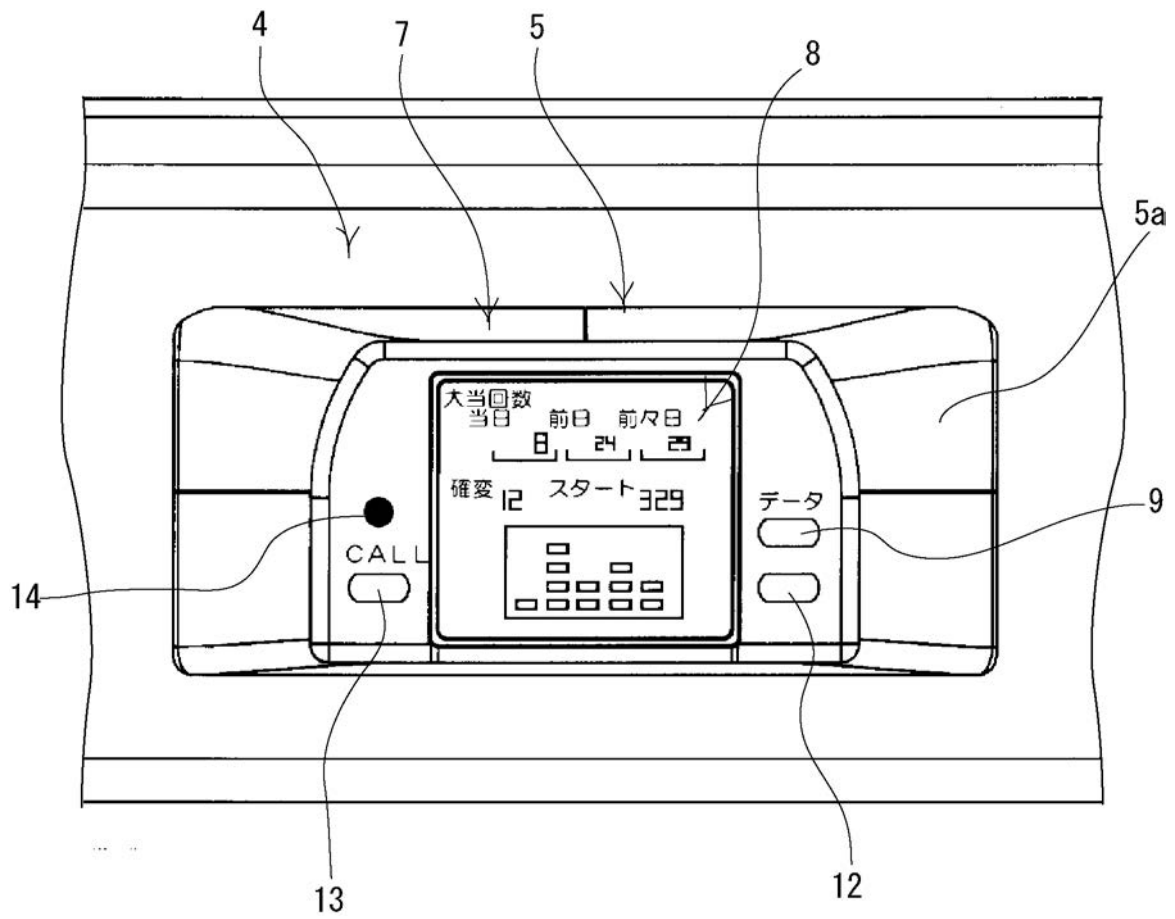
【図1】



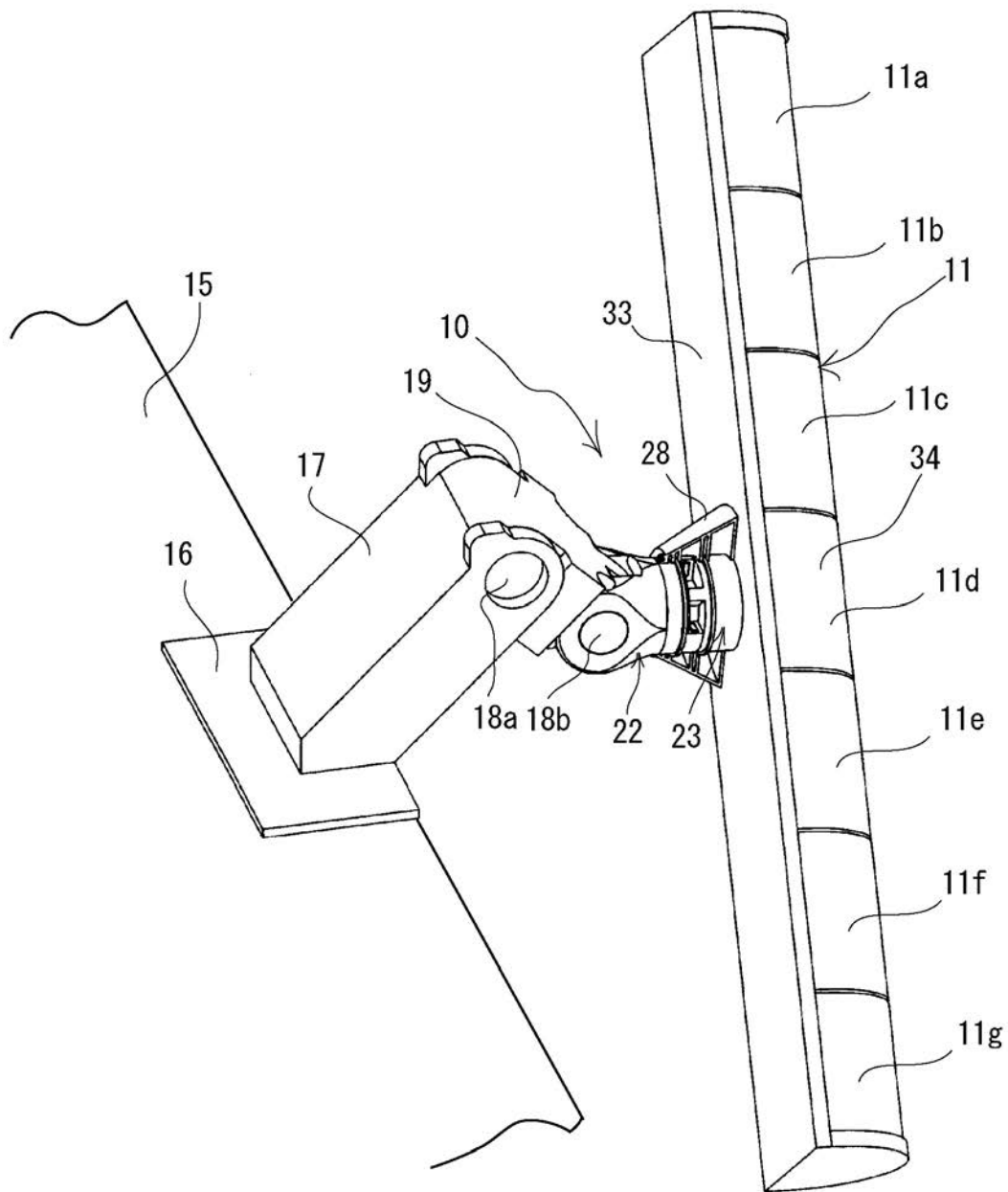
【図2】



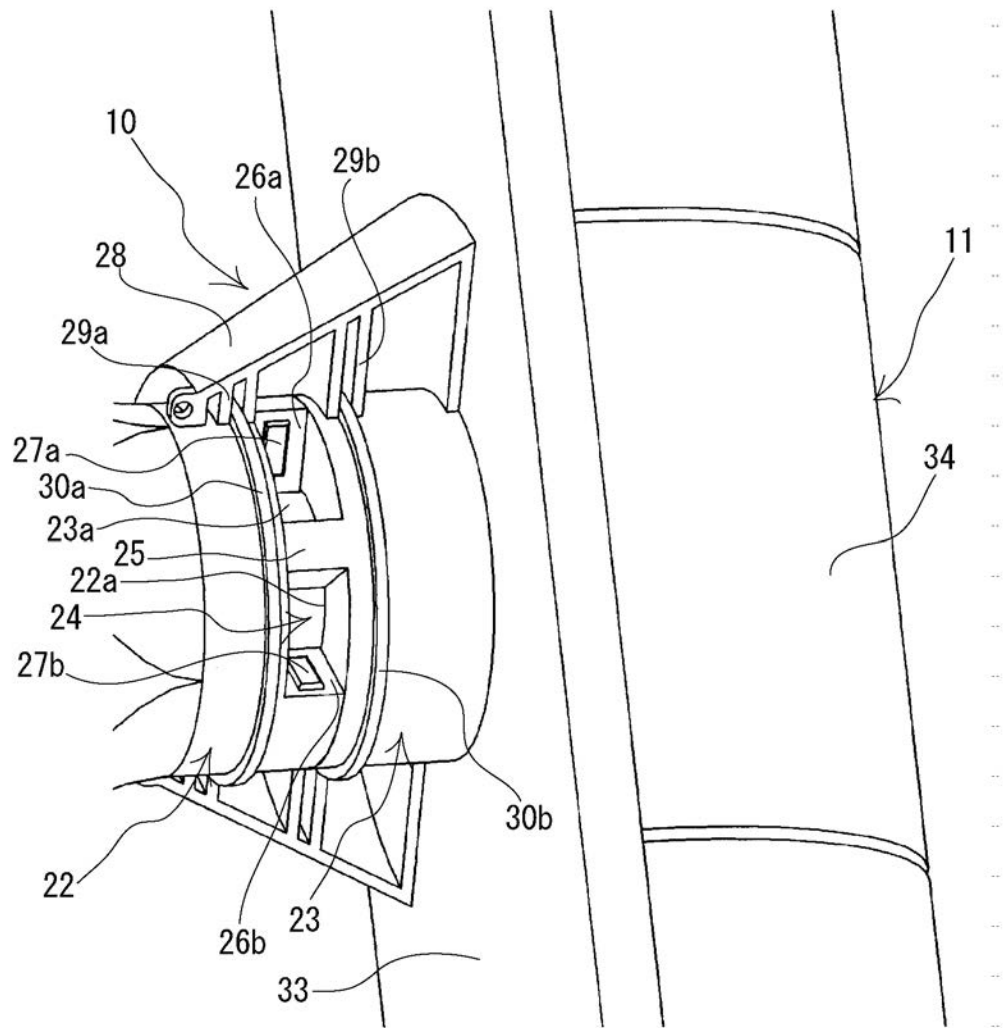
【図3】



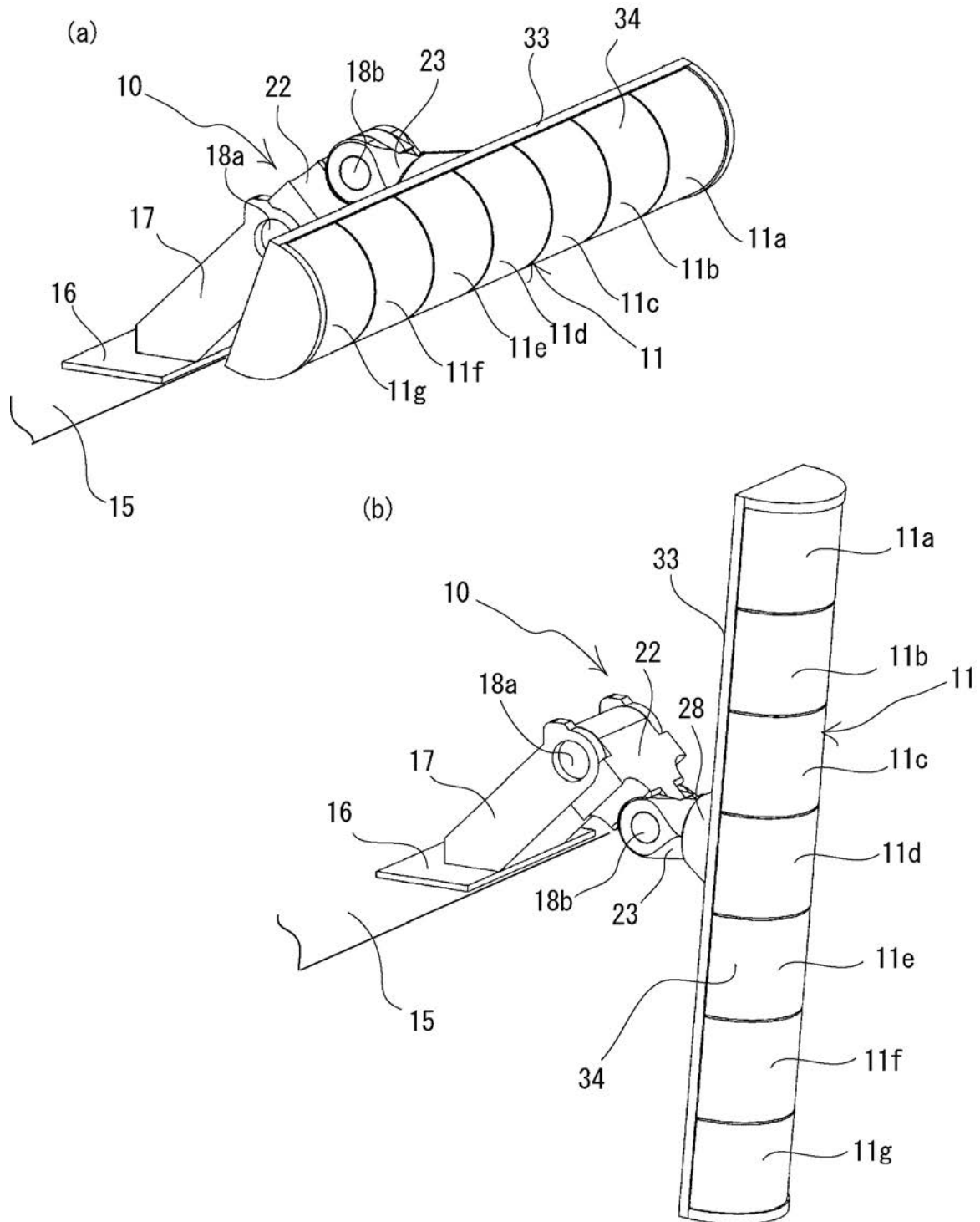
【図4】



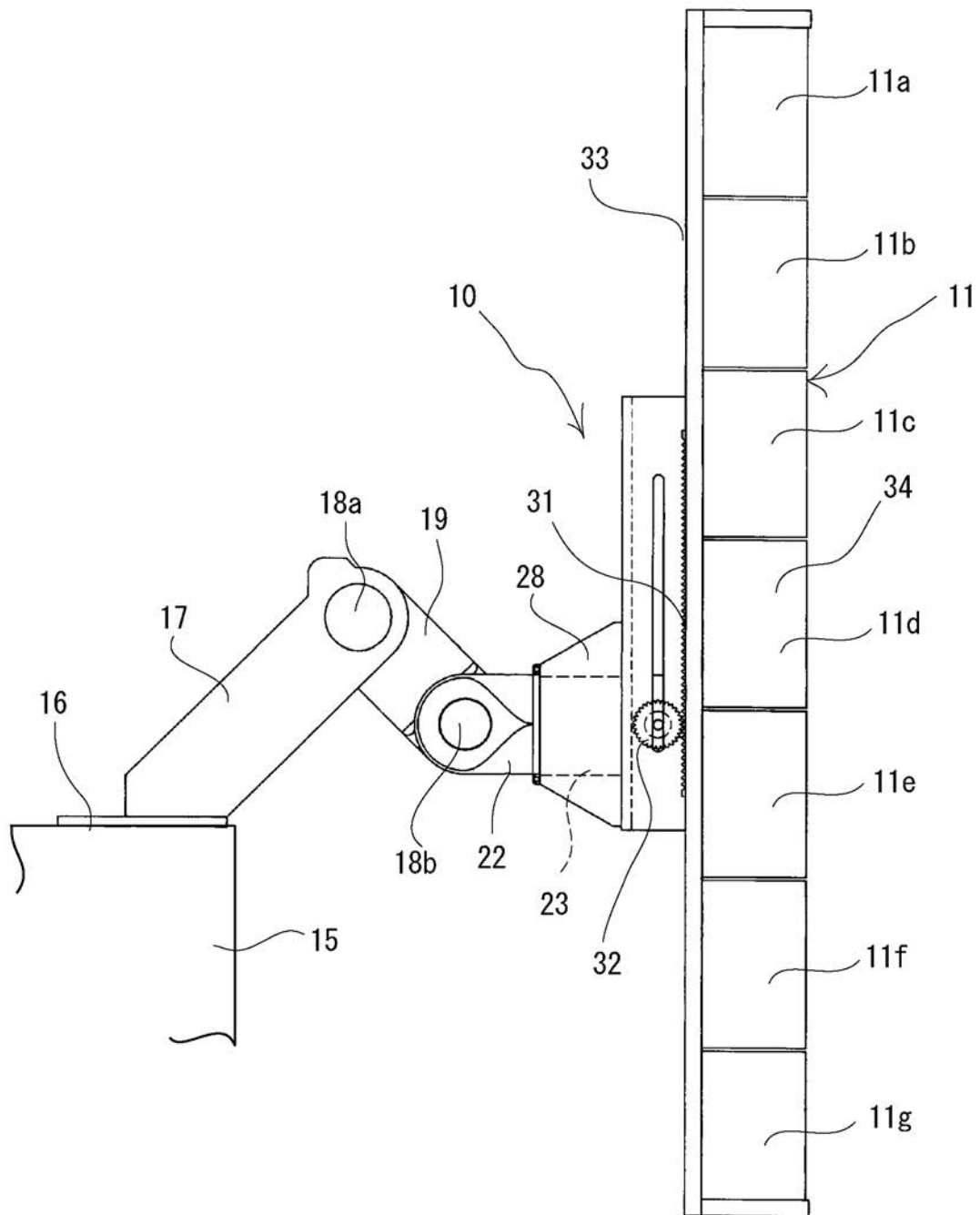
【図5】



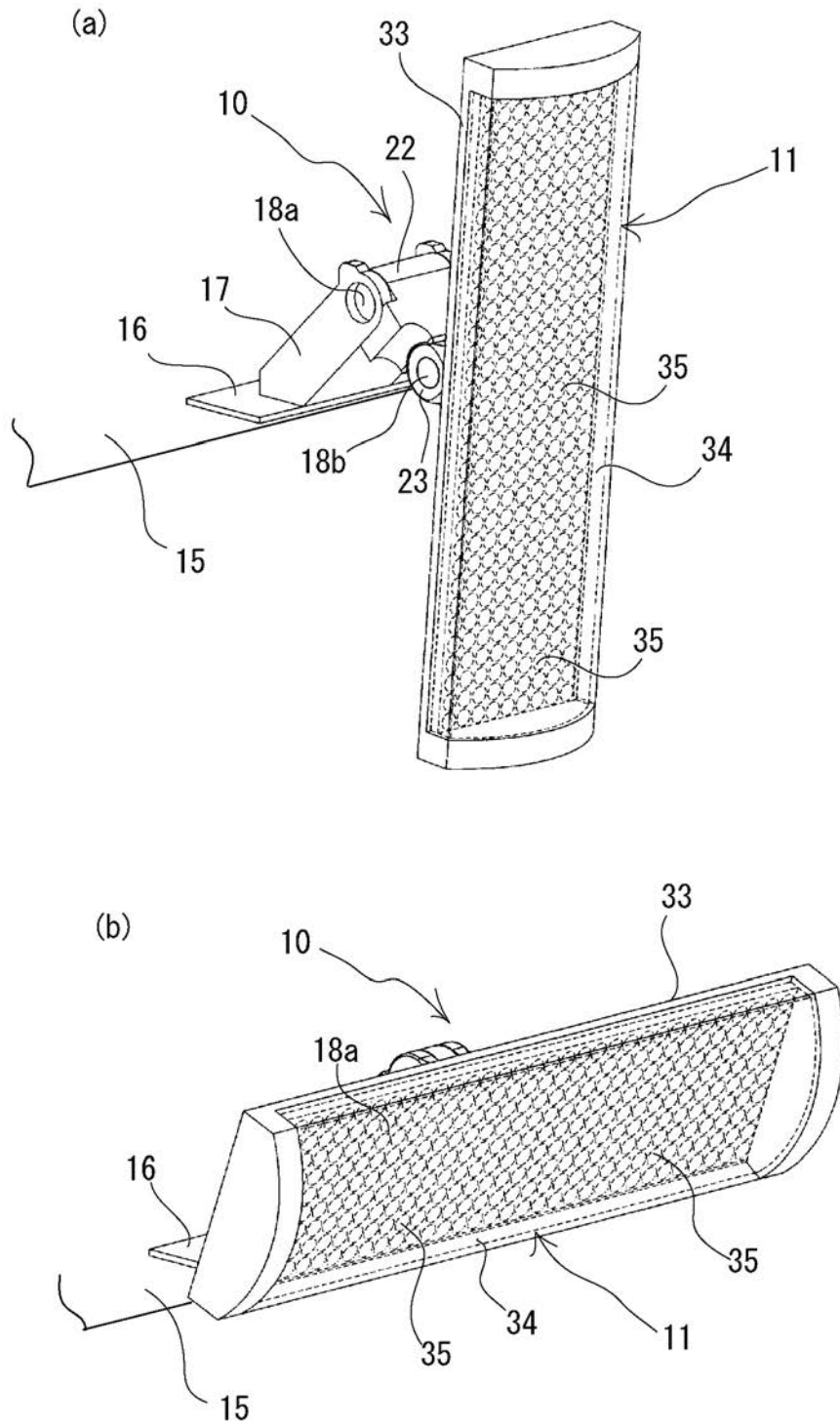
【図6】



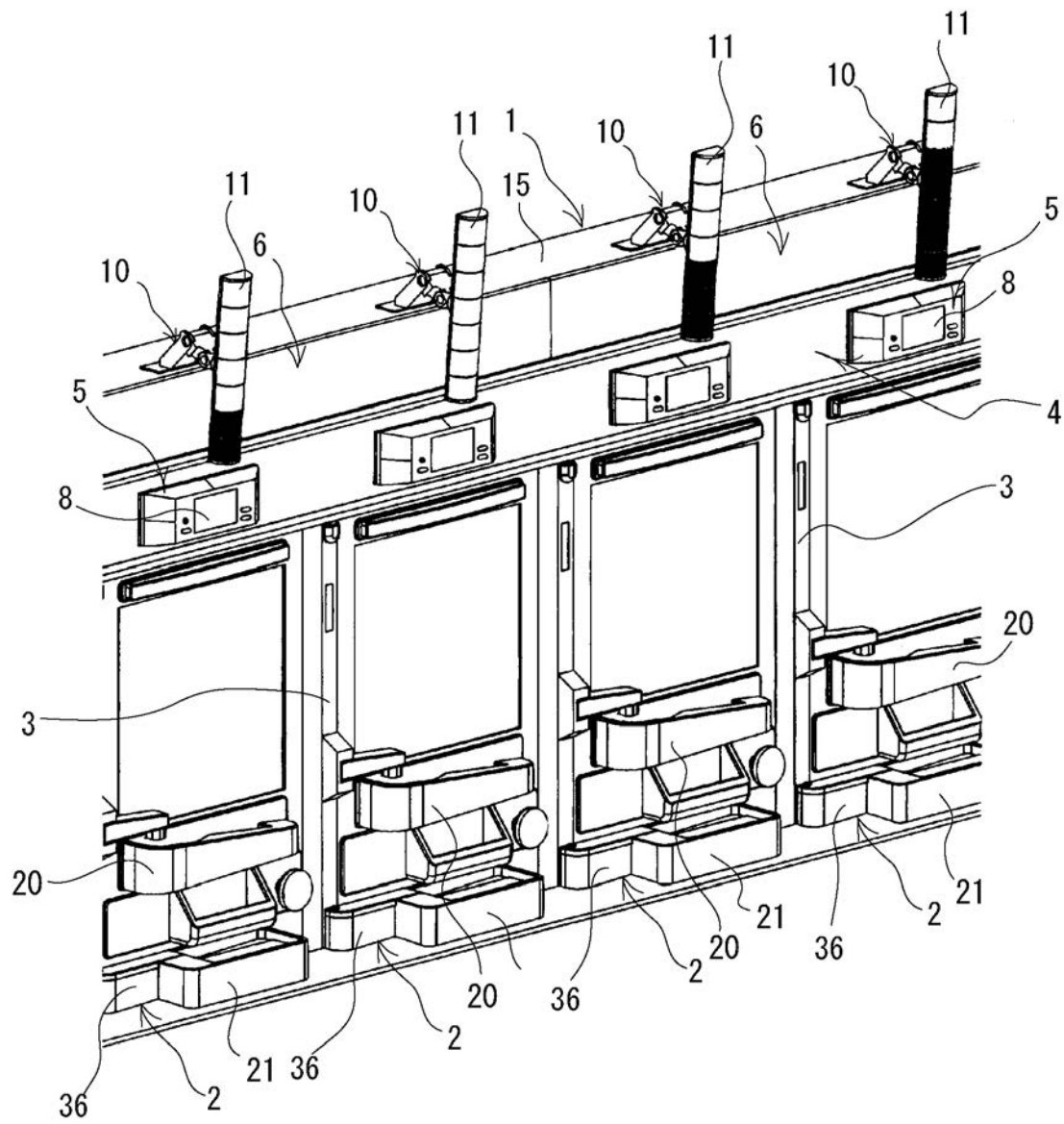
【図7】



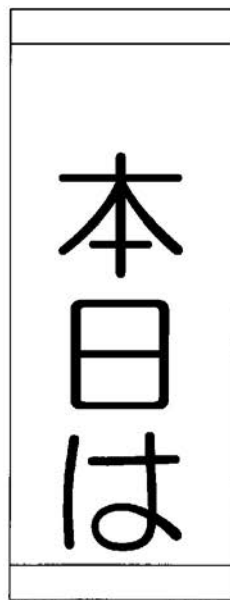
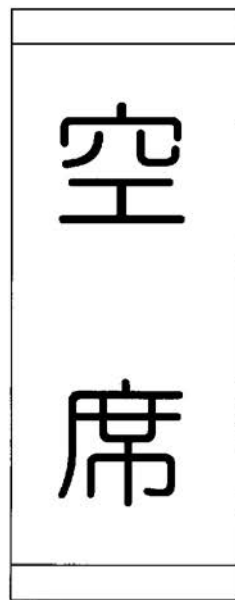
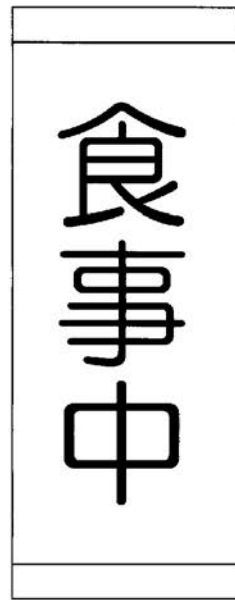
【図 8】



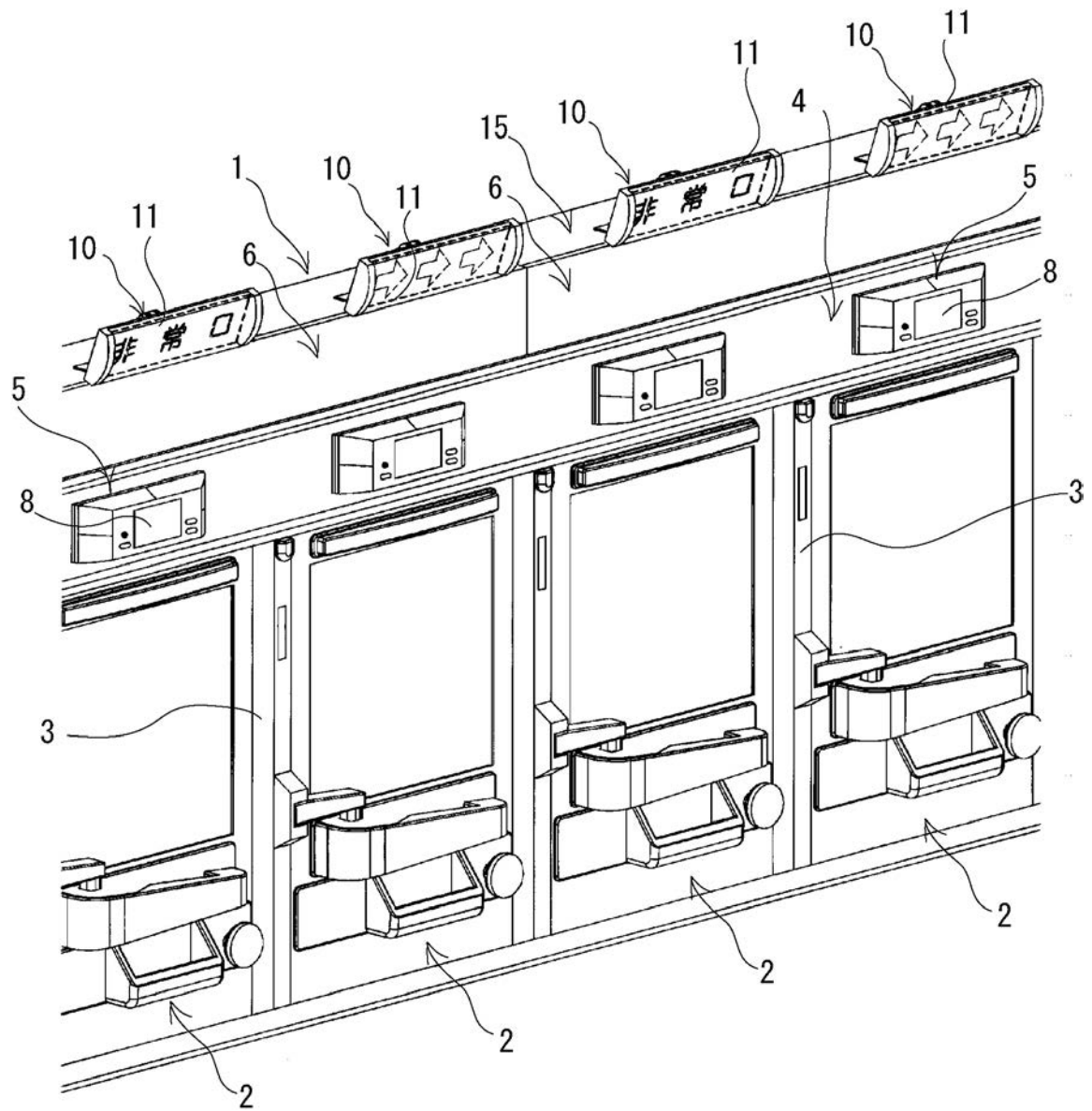
【図9】



【図 10】



【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平 0 9 - 3 0 8 7 5 7 (J P , A)
特開平 1 1 - 1 9 7 3 4 1 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 0 3 5 3 9 7 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2