

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7672674号  
(P7672674)

(45)発行日 令和7年5月8日(2025.5.8)

(24)登録日 令和7年4月25日(2025.4.25)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全9頁)

(21)出願番号	特願2020-166494(P2020-166494)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和2年9月30日(2020.9.30)	(74)代理人	100112472 弁理士 松浦 弘
(65)公開番号	特開2022-57963(P2022-57963A)	(74)代理人	100202223 弁理士 軸見 可奈子
(43)公開日	令和4年4月11日(2022.4.11)	(72)発明者	兼子 潔人 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和5年9月28日(2023.9.28)	(72)発明者	小川 慎也 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

前側から視認可能な突出部と、  
前記突出部に設けられ、透かしして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部と、  
遊技球が流下可能な遊技領域と、を備え、  
前記突出部は、前記遊技領域より外側に配置され、遊技機本体に対して、上側又は側方に突出している遊技機。

【請求項2】

前記透かし部は、樹脂成形品に含まれ、樹脂成形金型の樹脂注入口の痕を含む請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、前面に装飾が施された装飾部材を有する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 1 7 - 0 1 8 5 2 2 号公報（図 2、図 3 等）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

上述した従来の遊技機に対し、今までにない斬新な遊技機が求められている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

発明の一態様は、前側から視認可能な突出部と、前記突出部に設けられ、透かして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部と、遊技球が流下可能な遊技領域と、を備え、前記突出部は、前記遊技領域より外側に配置され、遊技機本体に対して、上側又は側方に突出している遊技機である。

10

【発明の効果】

【 0 0 0 6 】

上記態様によれば、透かして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部を有するという、今までにない斬新な遊技機が提供できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】本開示に係る遊技機の正面図

【図 2】前面扉から取り外されたトップユニットの正面図

20

【図 3】トップユニットの背面図

【図 4】トップユニットの透かし模様形成部の周辺の A - A 断面図

【図 5】（ A ）トップユニットの拡大正面図、（ B ）透かして見たときのトップユニットの拡大正面図

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 8 】

図 1 に示すように、本開示のパチンコ遊技機 1 0（以下、単に「遊技機 1 0」という。）は、遊技盤 1 1 と、遊技盤 1 1 を支持する支持枠 1 2 と、その支持枠 1 2 の前面を覆う前面扉 1 0 Z と、を備え、前面扉 1 0 Z の窓部 1 0 W を通して遊技盤 1 1 の前面に形成された遊技領域 R 1 が視認可能になっている。

30

【 0 0 0 9 】

前面扉 1 0 Z は、前方から見ると支持枠 1 2 の略全体を覆う縦長の矩形状をなし、支持枠 1 2 と左端部同士がヒンジ結合されている。

【 0 0 1 0 】

前面扉 1 0 Z のうち窓部 1 0 W より下方には、上皿 2 6 及び下皿 2 7 が上下に並べて設けられると共に、下皿 2 7 の右方には、発射ハンドル 2 8 が設けられている。発射ハンドル 2 8 を回転操作すると、上皿 2 6 に貯留された遊技球が遊技領域 R 1 に向けて弾き出される。

【 0 0 1 1 】

図 1 に示すように、遊技領域 R 1 には、第 1 及び第 2 始動入賞口 1 4 A , 1 4 B と大入賞口 1 5 が備えられ、第 1 始動入賞口 1 4 A、第 2 始動入賞口 1 4 B に遊技球が入球すると特図当否判定が行われる。特図当否判定の結果は、遊技領域 R 1 に設けられた表示部 1 3 にて報知される。大入賞口 1 5 は、通常は、可動扉 1 5 T で閉塞されて遊技球が入球困難な状態になっていて、上記特図当否判定の結果が当たりとなったときに開放されて遊技球が入球可能な状態となる。なお、第 2 始動入賞口 1 4 B は、通常は開閉部材 1 4 C で閉塞されていて、遊技領域 R 1 に設けられた始動ゲート 1 8 への遊技球の入球により行われる普図当否判定で当たりになると、開閉部材 1 4 C により開放される。また、遊技領域 R 1 には、図示しない一般入賞口も設けられている。なお、上述した始動入賞口 1 4 A , 1 4 B、大入賞口 1 5 又は一般入賞口に遊技球が入球すると、賞球が上皿 2 6 に払い出される。

40

【 0 0 1 2 】

50

さて、図 1 及び図 2 に示すように、前側扉 1 0 Z の上部には、トップユニット 6 0 が取り付けられている。トップユニット 6 0 は、例えばキャラクター等の装飾が施された装飾部材になっている。本実施形態では、トップユニット 6 0 の上部には、キャラクターの顔の装飾が施された顔装飾部 6 1 が設けられ、顔装飾部 6 1 は、透光性を有している。

【 0 0 1 3 】

図 1 及び図 3 に示すように、トップユニット 6 0 は、前側扉 1 0 Z 及び支持枠 1 2 から上方にはみ出している。具体的には、遊技機 1 0 のうちトップユニット 6 0 を除く遊技機本体部 1 0 B から、トップユニット 6 0 のうち透光性を有する顔装飾部 6 1 がはみ出している。従って、遊技者側から見ると、トップユニット 6 0 の後側及び上側には、遊技機本体部 1 0 B が配置されず、例えば、遊技店の天井の照明が顔装飾部 6 1 の後側面に到達し、顔装飾部 6 1 を透過する。

10

【 0 0 1 4 】

図 3 に示すように、トップユニット 6 0 の顔装飾部 6 1 は、キャラクターを表す装飾シート 6 3 を有し、その装飾シート 6 3 を、顔装飾部 6 1 と遊技者との対向方向で（前側と後側とから）前側プレート部 7 1 と後側プレート部 7 2 により挟んだ構成となっている。本実施形態では、前側プレート部 7 1 と後側プレート部 7 2 は、透明な樹脂で構成される。また、装飾シート 6 3 は、前側プレート部 7 1 及び後側プレート部 7 2 よりは透光性が低くなっている。

【 0 0 1 5 】

ここで、遊技機 1 0 では、透かして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部が設けられている。具体的には、この透かし部は、顔装飾部 6 1 からなり、顔装飾部 6 1 を遊技者と反対側の（後側又は後斜め上方の）光りに透かして見ると、透かし模様 2 0（図 5（B）参照）を視認することが可能となっている。なお、本実施形態では、透かし模様 2 0 は、顔装飾部 6 1 を前側からの光りのみで照らした場合には、視認困難となっている。

20

【 0 0 1 6 】

透かし模様 2 0 を形成する透かし模様形成部 5 0 は、顔装飾部 6 1 のうち遊技者と反対側に配置される後側プレート部 7 2 に設けられている。具体的には、本実施形態では、図 4 に示すように、透かし模様形成部 5 1 は、後側プレート部 7 2 の一部が後側に（遊技者とは反対側に）突出して、その突出した凸部 6 2 の前側に凹部 6 4 が形成されてなる。

【 0 0 1 7 】

凸部 6 2 は、後側プレート部 7 2 の後側面から段状に突出した円形土台部 6 2 B と、その円形土台部 6 2 B の中心部から膨出した膨出部 6 2 A と、からなる。なお、膨出部 6 2 A は、丸みを帯びた略ドーム状をなしている。

30

【 0 0 1 8 】

凹部 6 4 は、凸部 6 2 の円形土台部 6 2 B と同心の円形開口部 6 4 A と、凹部 6 4 の底面に向かってテーパ状に縮径するテーパ底部 6 4 B と、からなる。凹部 6 4 の円形開口部 6 4 A は、凸部 6 2 の円形土台部 6 2 B の外径、及び、膨出部 6 2 A の外径（外縁の径）よりも小径となっている。従って、透かし模様形成部 5 0 を、装飾シート 6 3 側から見ると、凸部 6 2 の円形土台部 6 2 B の外周面と、凹部 6 4 の円形開口部 6 4 A の内周面と、テーパ底部 6 4 T のうち最小径となる底面の外縁等が、視認されるので、透かし模様 2 0 は、同心円状の模様（例えば、3 重丸や 4 重丸の模様）に見える。

40

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、透かし模様形成部 5 0（凸部 6 2）は、後側プレート部 7 2 の樹脂成形時にできる、成形金型のキャビティへの樹脂の注入口の痕になっている。

【 0 0 2 0 】

なお、本実施形態では、後側プレート部 7 2 のうち透かし模様形成部 5 0 が配置された部分と、装飾シート 6 3 とは、間隔をあけて配置されているが、接触していてもよい。また、前側プレート部 7 1 のうち透かし模様形成部 5 0 と重なる部分は、装飾シート 6 3 と間隔をあけて配置されているが、接触していてもよい。

【 0 0 2 1 】

50

図５（Ａ）に示すように、顔装飾部６１を、主に前側（遊技者側）からの光で照らした場合には、透かし模様形成部５０（透かし模様２０）は、視認困難となる。これに対し、図５（Ｂ）に示すように、顔装飾部６１を、後側（遊技者とは反対側）の光に透かして見ると、透かし模様形成部５０が視認可能となり、同心円状の透かし模様２０が視認可能となる。顔装飾部６１では、装飾シート６３におけるキャラクターの装飾部分と、透かし模様２０とが、重なる。詳細には、透かし模様２０は、装飾シート６３のうちキャラクターの目を表す部分と重なる。なお、透かし模様２０の中心部を、キャラクターの目の中心部と合わせてもよいし、ずらしてもよい。前者の場合、透かし模様２０をより目立ちやすくすることが可能となる。後者の場合、透かし模様２０が目立ちすぎることを抑制できる。

#### 【００２２】

このように、本実施形態では、透かして見ると透かし模様２０が視認可能になる顔装飾部６１を有するという、今までにない斬新な遊技機１０が提供できる。また、透かし模様２０を形成する透かし模様形成部５０が、凸部６２や凹部６４を有するので、平坦な模様である場合に比べて、後側からの透過光に変化をつけることが可能となり、透かし模様２０の見え方に変化をつけることが可能となる。また、透かし模様形成部５０が、丸みを帯びた形状で膨出する透明な凸部６２で形成されることで、後側からの透過光により変化をつけることが可能となり、透かし模様２０の見え方の趣向性を高めることが可能となる。

#### 【００２３】

また、本実施形態では、透光性を有する顔装飾部６１が、装飾シート６３を前側と後側のプレート部７１，７２で挟んだ構成となっている。従って、顔装飾部６１を透かして見る場合に、後側プレート部７２の透かし模様形成部５０を、装飾シート６３と前側プレート部７１とを通して見るので、装飾シート６３だけ又は前側プレート部７１だけを通して透かし模様２０を見る場合に比べて、透かし模様２０の見え方に変化をつけることが可能となり、装飾部材の見え方の趣向性を向上させることが可能となる。また、顔装飾部６１では、装飾シート６３のキャラクターの装飾部分と、透かし模様２０とが、重なるので、従来にないキャラクターの見せ方が可能となる。さらに、透かし模様２０と、装飾シート６３のうちキャラクターの目を表す部分とが重なるので、より斬新な見え方をする装飾部材を提供することが可能となる。

#### 【００２４】

また、遊技機１０では、トップユニット６０が、遊技者側（前側）から見たときに遊技機本体部１０Ｂからはみ出した配置となっているので、遊技店の照明を利用して顔装飾部６１に後側から光を透過させることが可能となる。従って、遊技店の照明を利用して透かし模様２０を視認させることが可能となる。特に、トップユニット６０は、遊技機本体部１０Ｂから上方に突出しているので、遊技店の天井の照明を利用して透かし模様２０を視認させることが容易となる。

#### 【００２５】

また、本実施形態では、透かし模様２０を形成する透かし模様形成部５０が、後側プレート部７２の樹脂成形時のキャピティへの樹脂注入口の痕で構成される。本実施形態の顔装飾部６１によれば、樹脂成形時にできる痕をデザインに利用することができる。

#### 【００２６】

##### 〔他の実施形態〕

（１）上記実施形態では、透かし模様形成部５０が、後側プレート部７２の後側面に突出形成されていたが、後側プレート部７２の前側面に突出形成されていてもよい。この場合、後側プレート部７２における前側面の上記突出部分の後方に凹部が形成されていてもよい。また、透かし模様形成部５０は、後側プレート部７２の後側面又は前側面に形成された凸部で構成されていてもよいし、後側プレート部７２の後側面又は前側面に形成された凹部で構成されていてもよい。また、透かし模様形成部５０は、装飾シート６３の後側面又は前側面に形成された凸部又は凹部で構成されていてもよいし、前側プレート部７１の後側面に形成された凸部又は凹部で構成されていてもよい。

#### 【００２７】

10

20

30

40

50

(2) 上記実施形態では、透光性を有し透かし模様形成部 50 を有する透光部 (顔装飾部 61) が、遊技機 10 の上部に設けられていたが、側部に設けられていてもよい。この場合、この透光部を遊技者側から見たときに遊技機本体部 10B からはみ出すように配置すればよい。これにより、遊技店の照明を利用して透光部を透かして見ることで、透かし模様 20 を視認させることが可能となる。

【0028】

(3) 上記実施形態では、透かし模様形成部 50 が、凸部又は凹部で構成されていたが、平面に形成された模様であってもよい。

【0029】

(4) 上記実施形態では、透かし模様形成部 50 が、樹脂成形時の樹脂注入口の痕を利用したものであったが、樹脂注入口の痕とは別に形成されてもよい。

【0030】

(5) 上記実施形態では、透かし模様形成部 50 の前側に重なった装飾部 (装飾シート 63) が、キャラクターを表していたが、アイテム (例えば、武器、防具、宝等) を表していてもよいし、建物又は乗り物を表していてもよい。

【0031】

(6) 上記実施形態では、透かし模様形成部 50 に前側から重なった装飾部が設けられていたが、装飾部が設けられていなくてもよく、例えば、透かし模様形成部 50 の前側に透光性を有する単一色の透光部材が配置されていてもよい。

【0032】

(7) 上記実施形態では、透光性を有し、透かし模様形成部 50 を有する透光部 (顔装飾部 61) が、遊技者側から見たときに遊技機本体部 10B からはみ出していたが、はみ出していなくてもよい。この場合でも、遊技機 10 の発光部材からの光りで透光部を透かして見せることで、透かし模様 20 を視認させることが可能となる。

【0033】

< 付記 >

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0034】

以下の特徴群は、遊技機に関し、「従来から、前面に装飾が施された装飾部材を有する遊技機が知られている (例えば、特開 2017-018522 号公報 (図 2、図 3 等) 参照)。」という背景技術について、「上述した従来の遊技機に対し、今までにない斬新な遊技機が求められている。」という課題をもってなされたものと考えることができる。

【0035】

[ 特徴 1 ]

透かして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部を有する遊技機。

【0036】

特徴 1 の構成によれば、透かして見ると透かし模様が視認可能になる透かし部を有するという、今までにない斬新な遊技機が提供できる。

【0037】

[ 特徴 2 ]

前記透かし部は、透光性を有する透光部と、前記透光部を透視して視認可能で前記透かし模様を形成する透かし模様形成部と、を備える、特徴 1 に記載の遊技機。

【0038】

[ 特徴 3 ]

前記透かし模様形成部は、前記透光部のうち遊技者とは反対側を向く裏面に形成された凸部又は凹部を有する、特徴 2 に記載の遊技機。

【0039】

10

20

30

40

50

## 〔特徴４〕

前記透かし模様形成部は、前記透光部の前記裏面に形成され、丸みを帯びた形状で膨出する透明な凸部を有する、特徴３に記載の遊技機。

【００４０】

## 〔特徴５〕

前記透光部は、遊技者との対向方向で装飾シートを第１壁部（後側プレート部７２）と第２壁部（前側プレート部７１）とで挟んでなり、

前記透かし模様形成部は、前記装飾シートに対して遊技者とは反対側に配置される第１壁部に形成されている、特徴２から４の何れか１の特徴に記載の遊技機。

【００４１】

10

## 〔特徴６〕

前記透かし模様形成部は、前記第１壁部のうち遊技者とは反対側を向く裏側面に形成された凸部又は凹部を有する、特徴５に記載の遊技機。

【００４２】

## 〔特徴７〕

前記透かし模様形成部は、前記第１壁部のうち遊技者側を向く表側面に形成された凸部又は凹部を有する、特徴５又は６に記載の遊技機。

【００４３】

## 〔特徴８〕

前記透光部と前記透かし模様形成部を有し、前記透光部のうち前記透かし模様形成部に遊技者側から重なる位置に装飾が施された装飾部材を備える、特徴２から７の何れか１の特徴に記載の遊技機。

20

【００４４】

## 〔特徴９〕

前記装飾部材は、遊技者側から見て、遊技機のうち前記装飾部材を除く遊技機本体部からはみ出すように配置され、そのはみ出し部分に、前記透かし模様形成部が配置されている、特徴８に記載の遊技機。

【００４５】

## 〔特徴１０〕

前記装飾部材は、前記遊技機本体部から上方にはみ出すように配置されている、特徴９に記載の遊技機。

30

【００４６】

## 〔特徴１１〕

前記透光部のうち前記透かし模様形成部に遊技者側から重なる部分には、キャラクターの装飾が施されている、特徴２から１０の何れか１の特徴に記載の遊技機。

【００４７】

## 〔特徴１２〕

前記透光部のうち前記透かし模様形成部に遊技者側から重なる部分には、前記キャラクターの目の装飾が施されている、特徴１１に記載の遊技機。

【００４８】

40

## 〔特徴１３〕

前記透かし模様は、同心円状になっている、特徴１から１２の何れか１の特徴に記載の遊技機。

【符号の説明】

【００４９】

１０ 遊技機

２０ 透かし模様

５０ 透かし模様形成部

６０ トップユニット

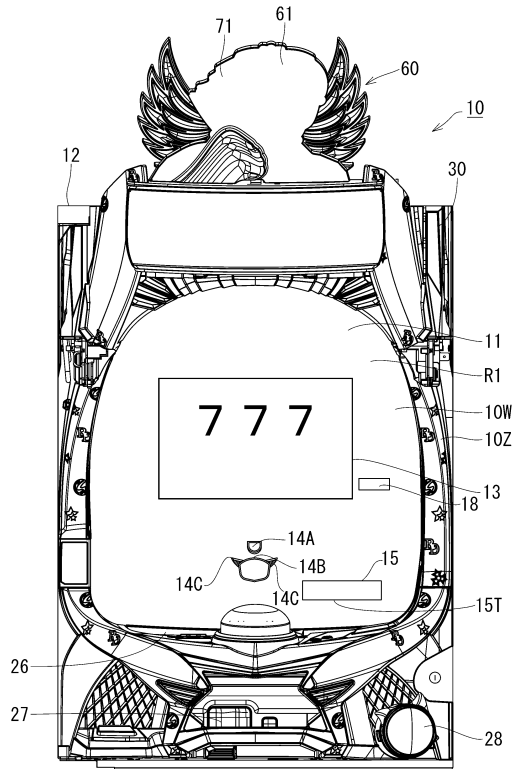
６１ 顔装飾部

50

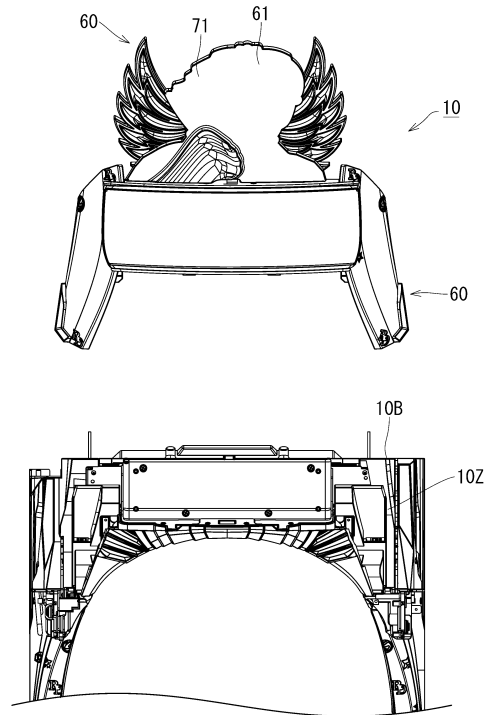
- 6 2 凸部
- 6 3 装飾シート
- 6 4 凹部
- 7 1 前側プレート部
- 7 2 後側プレート部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

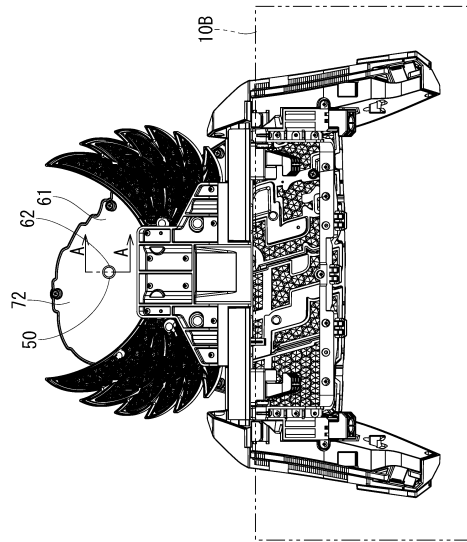
20

30

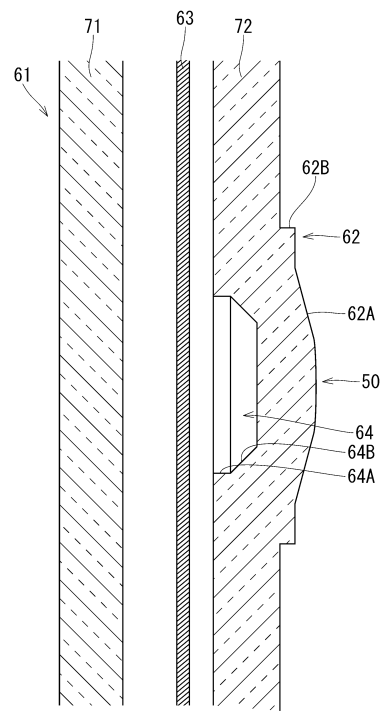
40

50

【図 3】



【図 4】

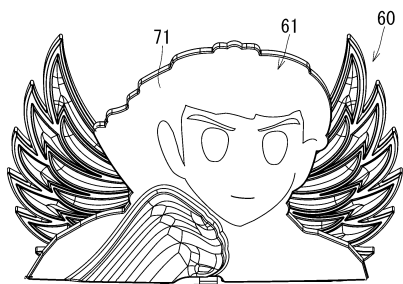


10

20

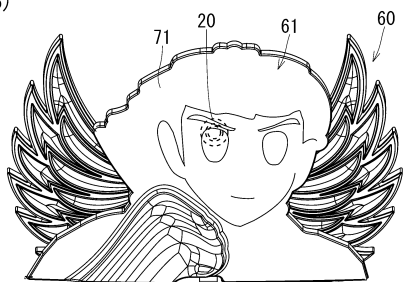
【図 5】

(A)



30

(B)



40

50

## フロントページの続き

ディ内

(72)発明者 宮永 真

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 中村 祐一

(56)参考文献 特開 2 0 0 8 - 1 6 1 4 5 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 2 3 0 9 4 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 3 9 5 0 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 8 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 2 1 0 0 9 0 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 3 8 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 1 7 3 7 1 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 0 0 3 5 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 1 3 4 3 0 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 5 - 2 1 1 1 0 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 5 3 2 0 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 2 2 1 7 0 ( J P , A )  
特許第 7 2 6 0 1 8 1 ( J P , B 2 )

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2