

【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17年7月7日(2005.7.7)

【公開番号】特開2003-10475(P2003-10475A)

【公開日】平成15年1月14日(2003.1.14)

【出願番号】特願2001-204005(P2001-204005)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成16年11月10日(2004.11.10)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を有する図柄表示装置と、  
 遊技球の通過を検知する図柄始動領域と、  
 図柄始動領域への遊技球通過を所定始動記憶数を限度として記憶保持し、かつ始動記憶数を順次記憶消化する図柄始動記憶手段と、  
 図柄始動領域への遊技球通過または図柄始動記憶手段の始動記憶数消化に起因して選出図柄を変動開始し、停止して図柄確定する図柄制御手段とを備え、図柄表示装置に各選出図柄の組合せが所定の当り図柄態様で確定表示される場合に、遊技者に所定の利得を供与するパチンコ遊技機において、

ハズレ図柄態様が連続して確定表示された数であるハズレ図柄表示連続数を記憶保持し、その連続が無効となった場合にそれまでの記憶を全消去するハズレ図柄記憶手段を備えると共に、

図柄制御手段が、

表出維持される固定画部と、各部位を生成する複数の表出画部とからなるキャラクタ画像を、固定画部を共通とし、表出画部を異として、あらかじめ複数設定し、かつ該キャラクタ画像を序列化された所定の到達価値に対してあらかじめ割り当て、その時点での到達価値に対応するキャラクタ画像を図柄表示領域に生成する行程であり、

図柄始動記憶手段に始動記憶数が記憶保持される毎に、当該キャラクタ画像を生成するいずれかの表出画部を順次表出し、図柄始動記憶手段に保持された始動記憶数が記憶消化される毎に、既に表出されたいずれかの表出画部を順次消失するキャラクタ生成行程を実行する制御内容を備えるものであり、

さらに前記到達価値が、ハズレ図柄表示連続数の所定連続数であって、該所定連続数に従って、キャラクタ画像を割り当てるようにしているものであることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項2】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を有する図柄表示装置と、

遊技球の通過を検知する図柄始動領域と、

図柄始動領域への遊技球通過を所定始動記憶数を限度として記憶保持し、かつ始動記憶数を順次記憶消化する図柄始動記憶手段と、

図柄始動領域への遊技球通過または図柄始動記憶手段の始動記憶数消化に起因して選出図柄を変動開始し、停止して図柄確定する図柄制御手段とを備え、図柄表示装置に各選出図柄の組合せが所定の当り図柄態様で確定表示される場合に、遊技者に所定の利得を供与するパチンコ遊技機において、

所定条件が充足される度にいずれかの当り確率を選定する当り確率選定手段を備えると共に、

図柄制御手段が、

表出維持される固定画部と、各部位を生成する複数の表出画部とからなるキャラクタ画像を、固定画部を共通とし、表出画部を異として、あらかじめ複数設定し、かつ該キャラクタ画像を序列化された所定の到達価値に対してあらかじめ割り当て、その時点での到達価値に対応するキャラクタ画像を図柄表示領域に生成する行程であって、

図柄始動記憶手段に始動記憶数が記憶保持される毎に、当該キャラクタ画像を生成するいずれかの表出画部を順次表出し、図柄始動記憶手段に保持された始動記憶数が記憶消化される毎に、既に表出されたいずれかの表出画部を順次消失するキャラクタ生成行程を実行する制御内容を備えるものであり、

さらに前記到達価値が、当り図柄態様を確定表示する確率である当り確率であって、該当り確率に従って、キャラクタ画像を割り当てるようにしているものであることを特徴とするパチンコ遊技機。

### 【請求項3】

選出図柄を変動表示する図柄表示領域を有する図柄表示装置と、

遊技球の通過を検知する図柄始動領域と、

図柄始動領域への遊技球通過を所定始動記憶数を限度として記憶保持し、かつ始動記憶数を順次記憶消化する図柄始動記憶手段と、

図柄始動領域への遊技球通過または図柄始動記憶手段の始動記憶数消化に起因して選出図柄を変動開始し、停止して図柄確定する図柄制御手段とを備え、図柄表示装置に各選出図柄の組合せが所定の当り図柄態様で確定表示される場合に、遊技者に所定の利得を供与するパチンコ遊技機において、

所定条件に基づいて所定有利状態を発生させ、所定有利状態の継続値の消化満了まで消化値を記憶保持する有利状態制御手段を備えると共に、

図柄制御手段が、

表出維持される固定画部と、各部位を生成する複数の表出画部とからなるキャラクタ画像を、固定画部を共通とし、表出画部を異として、あらかじめ複数設定し、かつ該キャラクタ画像を序列化された所定の到達価値に対してあらかじめ割り当て、その時点での到達価値に対応するキャラクタ画像を図柄表示領域に生成する行程であって、

図柄始動記憶手段に始動記憶数が記憶保持される毎に、当該キャラクタ画像を生成するいずれかの表出画部を順次表出し、図柄始動記憶手段に保持された始動記憶数が記憶消化される毎に、既に表出されたいずれかの表出画部を順次消失するキャラクタ生成行程を実行する制御内容を備えるものであり、

さらに前記到達価値が、遊技者にとって有利な所定有利状態の継続終期を示す継続値までの一通過点である所定消化値であって、該所定消化値に従って、キャラクタ画像を割り当てるようにしているものであることを特徴とするパチンコ遊技機。