

【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】令和 1 年 12 月 26 日 (2019.12.26)

【公開番号】特開 2018-23744 (P2018-23744A)
 【公開日】平成 30 年 2 月 15 日 (2018.2.15)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-006
 【出願番号】特願 2017-12939 (P2017-12939)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 11 月 15 日 (2019.11.15)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

遊技者が獲得した総賞球数を計測可能な総賞球数計測手段と、

遊技者により発射された遊技球が遊技領域を流下した発射球数を計測することが可能な発射球数計測手段と、

前記総賞球数計測手段により計測された総賞球数と、前記発射球数計測手段により計測された発射球数とを少なくとも記憶可能な記憶手段と、

前記総賞球数と前記発射球数との割合であるベースを演算可能なベース演算手段と、

第 1 表示領域と第 2 表示領域とを有する表示手段と、

電源を投入することが可能な電源投入手段と、

遊技の進行を制御する遊技用 C P U を有し、前記遊技用 C P U の処理情報を記憶可能な主制御基板と、

前記電源投入手段による電源の投入に伴って操作が行われると、記憶されている前記遊技用 C P U の処理情報を消去可能な R A M クリア操作手段と、を備え、

前記表示手段は、

所定の表示条件が成立しない場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にして、

前記表示条件が成立する場合であって前記発射球数計測手段により計測された発射球数が予め定められた所定数未満である場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様にしつつ、前記第 2 表示領域での態様を当該ベースは前記発射球数が前記所定数未満である状況で演算された参考値であることを示す第 1 態様にして、

前記表示条件が成立する場合であって前記発射球数計測手段により計測された発射球数が前記所定数以上である場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様にしつつ、前記第 2 表示領域での態様を当該ベースは前記発射球数が前記所定数以上である状況で演算された有効値であることを示す第 2 態様にすることが可能であり、

前記記憶手段は、前記電源投入手段による電源の投入に伴って前記 R A M クリア操作手段が操作されても、前記総賞球数及び前記発射球数の記憶内容を保持可能であることを特

徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、ベースを確認することが可能な遊技機を提供することにある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、上記の課題を解決するために次のような手段をとる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明の遊技機は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

遊技者が獲得した総賞球数を計測可能な総賞球数計測手段と、

遊技者により発射された遊技球が遊技領域を流下した発射球数を計測することが可能な発射球数計測手段と、

前記総賞球数計測手段により計測された総賞球数と、前記発射球数計測手段により計測された発射球数とを少なくとも記憶可能な記憶手段と、

前記総賞球数と前記発射球数との割合であるベースを演算可能なベース演算手段と、

第 1 表示領域と第 2 表示領域とを有する表示手段と、

電源を投入することが可能な電源投入手段と、

遊技の進行を制御する遊技用 CPU を有し、前記遊技用 CPU の処理情報を記憶可能な主制御基板と、

前記電源投入手段による電源の投入に伴って操作が行われると、記憶されている前記遊技用 CPU の処理情報を消去可能な RAM クリア操作手段と、を備え、

前記表示手段は、

所定の表示条件が成立しない場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にして、

前記表示条件が成立する場合であって前記発射球数計測手段により計測された発射球数が予め定められた所定数未満である場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様にしつつ、前記第 2 表示領域での態様を当該ベースは前記発射球数が前記所定数未満である状況で演算された参考値であることを示す第 1 態様にして、

前記表示条件が成立する場合であって前記発射球数計測手段により計測された発射球数が前記所定数以上である場合には、前記第 1 表示領域での態様を前記ベースを示す数字態様にしつつ、前記第 2 表示領域での態様を当該ベースは前記発射球数が前記所定数以上である状況で演算された有効値であることを示す第 2 態様にすることが可能であり、

前記記憶手段は、前記電源投入手段による電源の投入に伴って前記 RAM クリア操作手段が操作されても、前記総賞球数及び前記発射球数の記憶内容を保持可能であることを特

徴とする遊技機である。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１０】

本発明の遊技機によれば、ベースを確認することが可能である。