

【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

徵とする遊技機。

【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

徵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。