

【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 2 年 3 月 5 日 (2020.3.5)

【公開番号】特開 2018-23737 (P2018-23737A)

【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 2017-12875 (P2017-12875)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 22 日 (2020.1.22)

【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可能であり、通常遊技状態又は前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態に制御可能な遊技機において、

所定の表示領域を備える表示手段と、

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、

前記通常遊技状態で前記総賞球数計測手段により計測された通常総賞球数と、前記通常遊技状態で前記発射球数計測手段により計測された通常発射球数と、遊技状態に依らずに前記発射球数計測手段により計測された総発射球数と、を少なくとも記憶可能な記憶手段と、

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 による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、前記遊技用 C P U による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、前記通常総賞球数と前記通常発射球数と前記総発射球数の記憶内容を保持可能なものであり、

電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記通常総賞球数に対して電源が投入されてから前記総賞球数計測手段により計測された前記通常総賞球数を加算した値と、電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記通常発射球数に対して電源が投入されてから前記発射球数計測手段により計測された前記通常発射球数を加算した値と、の割合である通常ベースを演算することが可能なベース演算手段と、

前記ベース演算手段により演算された通常ベースを前記表示手段の前記表示領域に表示させることが可能な表示制御手段と、

前記ベース演算手段は、特定の制御処理が実行されているときに前記通常ベースを演算しないで、前記特定の制御処理が実行されていないときに前記通常ベースを演算可能なものであり、

前記表示制御手段は、

前記特定の制御処理が実行されていないときに、前記表示領域での態様を前記ベース演算手段により演算された通常ベースを示す数字態様にし得る一方、

前記特定の制御処理が実行されているときに、前記表示領域での態様を前記通常ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にして、

前記特定の制御処理が実行されていないときでも、電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記総発射球数に対して、電源が投入されてから前記発射球計測手段により計測された前記総発射球数を加算した値が、予め定められた特定数未満である場合に、前記表示領域での態様を前記通常ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にする
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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

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】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

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可能であり、通常遊技状態又は前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特典遊技状態に制御可能な遊技機において、

所定の表示領域を備える表示手段と、

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、

前記通常遊技状態で前記総賞球数計測手段により計測された通常総賞球数と、前記通常遊技状態で前記発射球数計測手段により計測された通常発射球数と、遊技状態に依らずに前記発射球数計測手段により計測された総発射球数と、を少なくとも記憶可能な記憶手段と、

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 による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、前記遊技用 C P U によ

る処理情報を消去可能なRAMクリア操作手段と、を備え、

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、前記通常総賞球数と前記通常発射球数と前記総発射球数の記憶内容を保持可能なものであり、

電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記通常総賞球数に対して電源が投入されてから前記総賞球数計測手段により計測された前記通常総賞球数を加算した値と、電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記通常発射球数に対して電源が投入されてから前記発射球数計測手段により計測された前記通常発射球数を加算した値と、の割合である通常ベースを演算することが可能なベース演算手段と、

前記ベース演算手段により演算された通常ベースを前記表示手段の前記表示領域に表示させることが可能な表示制御手段と、

前記ベース演算手段は、特定の制御処理が実行されているときに前記通常ベースを演算しないで、前記特定の制御処理が実行されていないときに前記通常ベースを演算可能なものであり、

前記表示制御手段は、

前記特定の制御処理が実行されていないときに、前記表示領域での態様を前記ベース演算手段により演算された通常ベースを示す数字態様にし得る一方、

前記特定の制御処理が実行されているときに、前記表示領域での態様を前記通常ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にして、

前記特定の制御処理が実行されていないときでも、電源が投入されたときに前記記憶手段に保持されている前記総発射球数に対して、電源が投入されてから前記発射球計測手段により計測された前記総発射球数を加算した値が、予め定められた特定数未満である場合に、前記表示領域での態様を前記通常ベースを示す数字態様と異なる非数字態様にす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。