

【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 3 年 11 月 18 日 (2021.11.18)

【公開番号】特開 2021-153841 (P2021-153841A)  
 【公開日】令和 3 年 10 月 7 日 (2021.10.7)  
 【年通号数】公開・登録公報 2021-048  
 【出願番号】特願 2020-57056 (P2020-57056)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 1 日 (2021.9.1)

【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】

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、

前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と

、

前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、

前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決

定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を

導出可能な停止制御手段と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、

を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能な

ボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに

、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない

所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たし

た場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御

手段を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一

般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なく

とも有し、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役

のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定

し、

前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与され

る遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が 1 を超える

ように当籤役を決定し、

前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で

複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入

賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、

遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、

前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、

前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下となる通常状態と、を有し、

前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、

前記ボーナス役が入賞した場合に、ボーナスが作動した旨を報知する効果音の出音を行わず、

前記ボーナス役に対応する停止表示は、複数種類の異なる図柄が含まれる停止表示である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、

前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と

前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、

前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、

を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、

前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、

を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、

前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、

前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、

遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、

前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、

前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下となる通常状態と、を有し、

前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、

前記ボーナス役が入賞した場合に、ボーナスが作動した旨を報知する効果音の出音を行わず、

前記ボーナス役に対応する停止表示は、複数種類の異なる図柄が含まれる停止表示である

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**】0005

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0005**】

このようなAT機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまう、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特許文献1に示すように、一般状態に変わって、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。AT機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

【**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 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 5 - 2 0 2 3 3 0 号 公 報

【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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態（フラグ間）においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまいうという問題があった。

【手続補正 5】

【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 】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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 】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越し状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が 1 を超えるように当籤役を決定し、

前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せず、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下となる通常状態と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、前記ボーナス役が入賞した場合に、ボーナスが作動した旨を報知する効果音の出音を行わず、前記ボーナス役に対応する停止表示は、複数種類の異なる図柄が含まれる停止表示であることを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止

操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える増加状態と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下となる通常状態と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知し、前記ボーナス役が入賞した場合に、ボーナスが作動した旨を報知する効果音の出音を行わず、前記ボーナス役に対応する停止表示は、複数種類の異なる図柄が含まれる停止表示であることを特徴とする。

【手続補正7】

【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】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

また、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

また、有利状態中は、増加状態であるか通常状態であるかに関係なく、所定小役の当籤時に特定態様が報知されるため、有利状態中は、報知に従うだけでボーナス役の入賞を回避することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0668

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 6 6 8 】

[ R B 作動時、R B 作動中及び R B 終了時の演出について ]

また、第 2 の遊技機では、R B 状態に移行させずに R B 内部中を維持したまま遊技が行われるが、R B 状態 ( R B 作動時、R B 作動中及び R B 終了時 ) に関する演出制御は任意である。R B 状態に関する演出制御の設計思想としては、例えば、R B 状態であることを遊技者に意識させない設計思想 1 と、R B 状態であることを遊技者に意識させる設計思想 2 と、R B 状態であることを遊技者には意識させずに、遊技店の店員に対しては報せる設計思想 3 とが考えられる。なお、R B 状態に関する演出制御は、主制御回路 1 0 0 が行うこととしてもよく、また、副制御回路 2 0 0 が行うこととしてもよく、また、主制御回路 1 0 0 及び副制御回路 2 0 0 の双方において行うこととしてもよいが、以下では、副制御回路 2 0 0 が行うものとして説明する。

## 【 手続補正 1 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 6 6 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 6 6 9 】

R B 状態であることを遊技者に意識させない設計思想 1 の場合、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態においても R B 内部中と同様の演出を行う。例えば、副制御回路 2 0 0 は、R B の作動時に何らの演出も行わない ( ファンファーレなどの効果音を出力せず、また、メイン表示装置 2 1 0 や装飾ランプでの演出を行わない )。また、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態中もメイン表示装置 2 1 0 の表示画面を通常 ( R B 内部中 ) の演出ステージのまま維持する。なお、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態において R B 内部中と同様の演出を行うこととしてもよく、また、何らの演出も行わないこととしてもよい。例えば、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、R B 状態中は演出無しとしてもよい。また、副制御回路 2 0 0 は、小役などの入賞時の効果音 ( 入賞音や払い出し音 ) を、R B 内部中と同様に制御することとしてもよい。また、B G M を出力している状態で R B が入賞した場合、副制御回路 2 0 0 は、B G M の出力を止めずに維持し続けることとしてもよい。また、副制御回路 2 0 0 は、R B の終了時に何らの演出も行わないこととしてもよい。このような設計思想 1 によれば、R B 作動を契機として遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、稼働率の低下を抑制することができる。

## 【 手続補正 1 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 6 7 0

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 6 7 0 】

R B 状態であることを遊技者に意識させる設計思想 2 の場合、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態において R B 内部中とは異なる特有の演出を行う。例えば、副制御回路 2 0 0 は、R B の作動時に特有の演出を行う ( ファンファーレなどの効果音の出力や、メイン表示装置 2 1 0 や装飾ランプでの演出を行う )。また、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態中にメイン表示装置 2 1 0 において通常 ( R B 内部中 ) とは異なる演出を行うこととしてもよい。実行する演出は、R B 状態であることを明瞭に報知する演出でもよく、また、R B 状態であることを示唆する演出であってもよい。また、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態において通常 ( R B 内部中 ) においても実行され得る演出と同じ演出を実行することとしてもよい。また、副制御回路 2 0 0 は、R B 状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、R B 状態中は内部当籤役に応じた演出は行わないこととしてもよい。また、副制御回路 2 0 0 は、R B の終了時に特有の演出 ( R B 終了時のフリーズや、R B の終了画面など ) を行うこととしてもよい。また、R B 状態に関

連して通常モードの移行抽籤を行う場合、副制御回路200は、その抽籤結果を示唆又は報知する演出を、RB状態（RB作動時、RB作動中及びRB終了時）において実行することとしてもよい。また、連続演出などの実行中にRBを入賞させてしまった場合は、副制御回路200は、RB状態が終了するまで「RB作動のため復帰中。復帰後に連続演出を再開します」という趣旨の内容を表示し、遊技者に状況を把握させることとしてもよい。この場合において、RB状態の終了条件「残り12ゲームまたは残り8回入賞」などの内容をRB状態中に表示し、副制御回路200は、遊技の進行及び入賞の発生に応じて当該表示を更新していくこととしてもよい。このような設計思想2によれば、遊技者に対して現在の状況を正確に把握させることができる。