

【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 19 年 5 月 17 日 (2007.5.17)

【公開番号】特開 2005-230174 (P2005-230174A)  
 【公開日】平成 17 年 9 月 2 日 (2005.9.2)  
 【年通号数】公開・登録公報 2005-034  
 【出願番号】特願 2004-41698 (P2004-41698)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F	7/02	3 0 4 D
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 3 月 23 日 (2007.3.23)

【手続補正 2】

【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】

遊技制御を行う遊技制御部を備え、該遊技制御部により制御される遊技状態が、第 1 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 の遊技状態に変化するように制御する遊技機に対して設けられた表示装置によって前記第 2 の遊技状態となることを報知する遊技機における遊技状態報知装置であって、

複数種類の色を発光可能な前記表示装置を遊技盤面または遊技機枠に配設すると共に、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置を点灯制御する表示制御部を設け、

前記表示制御部に、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記第 1 の遊技状態から前記第 2 の遊技状態への移行に伴って、前記表示装置の点灯色が、前記第 1 の遊技状態に対応する第 1 の点灯色から前記第 2 の遊技状態に対応する第 2 の点灯色に徐々に移行変わるように点灯色を変化させる点灯制御手段を設けたことを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 2】

遊技制御を行う遊技制御部を備え、該遊技制御部により制御される遊技状態が、第 1 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 の遊技状態に変化するように制御する遊技機に対して設けられた表示装置によって前記第 2 の遊技状態となることを報知する遊技機における遊技状態報知装置であって、

複数種類の色を発光可能な前記表示装置を遊技盤面または遊技機枠に配設すると共に、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置を点灯制御する表示制御部を設け、

前記第 2 の遊技状態は、前記遊技制御部の内部処理によってのみ定まり、かつ遊技者に認識不可能となされ、

前記表示制御部に、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記第 1 の遊技状態から前記第 2 の遊技状態に移行したことを、前記表示装置の点灯色のみにより、前記第 1 の遊技状態に対応する第 1 の点灯色から前記第 2 の遊技状態に対応する第 2 の点灯色に

徐々に移り変わるように点灯色を変化させる点灯制御手段を設けたことを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

可変表示部を有する図柄表示装置を有し、前記遊技制御部が、前記可変表示部において図柄を変動表示させることによって可変表示ゲームを行わせる可変表示ゲーム制御部を含み、前記可変表示ゲームが、前記第 1 の遊技状態に相当する第 1 の図柄変動状態と、前記第 1 の図柄変動状態よりも遊技者に有利となる前記第 2 の遊技状態に相当する第 2 の図柄変動状態とを有し、

前記表示制御部が、前記可変表示ゲーム制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置の各色の LED を点灯制御するものであり、

前記点灯制御手段は、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記可変表示ゲームにおいて前記第 1 の図柄変動状態から前記第 2 の図柄変動状態への移行に伴って、前記表示装置の点灯色が、前記第 1 の図柄変動状態に対応する第 1 の点灯色から前記第 2 の図柄変動状態に対応する第 2 の点灯色に徐々に移り変わるように点灯色を変化させるものであることを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

前記図柄表示装置が少なくとも 2 つの前記可変表示部を有し、前記第 1 の図柄変動状態が、前記少なくとも 2 つの前記可変表示部が図柄変動を行っている状態であり、前記第 2 の図柄変動状態が、前記少なくとも 2 つの可変表示部のうちの残る 1 つの可変表示部のみが図柄変動を行っており、かつ前記残る 1 つの可変表示部に停止される図柄の如何によって前記予め定めた図柄内容となり得るリーチ成立状態であることを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 5】

請求項 3 に記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

前記図柄表示装置が少なくとも 2 つの前記可変表示部を有し、前記第 1 の図柄変動状態が、前記少なくとも 2 つの可変表示部のうちの残る 1 つの可変表示部のみが図柄変動を行っており、かつ前記残る 1 つの可変表示部に停止される図柄の如何によって前記予め定めた特定の図柄内容となり得るリーチ成立状態であり、前記第 2 の図柄変動状態が、前記残る 1 つの可変表示部が図柄変動を停止し、かつ前記可変表示ゲームの結果として前記各可変表示部で表示された図柄内容が前記予め定めた特定の図柄内容となる大当たり成立状態であることを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

前記第 2 の図柄変動状態が、前記大当たり成立状態の一部であって、前記可変表示ゲームの結果として前記各可変表示部で表示された図柄内容が予め定めた確変用の特定の図柄内容となる確変大当たり成立状態であることを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 7】

請求項 1 乃至請求項 6 のうちのいずれか 1 つに記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

前記表示装置は、発光色が互いに異なる 2 色以上の単色 LED からなる組を有し、前記表示制御部は、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置の各色の LED を点灯制御するものであることを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技機における遊技状態報知装置において、

前記各色の LED のアノード又はカソードの一方をコモン信号線に接続する一方、前記各色の LED の残りの他方を前記各色に対応する LED 制御信号線に接続し、前記コモン信号を所定の間隔でオンすることにより点灯タイミングを形成し、前記コモン信号に合わせて前記各色に対応する LED 制御信号をオンすることで各色の LED を点灯する構成とし

た上で、一定時間内における前記各色のＬＥＤの点灯回数の割合で点灯色を制御する点灯色制御手段を設けたことを特徴とする遊技機における遊技状態報知装置。

【手続補正３】

【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】

請求項１に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、遊技制御を行う遊技制御部を備え、該遊技制御部により制御される遊技状態が、第１の遊技状態から前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利となる第２の遊技状態に変化するように制御する遊技機に対して設けられた表示装置によって前記第２の遊技状態となることを報知するものであって、上記第１の目的を達成するために、複数種類の色を発光可能な前記表示装置を遊技盤面または遊技機枠に配設すると共に、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置を点灯制御する表示制御部を設け、前記表示制御部に、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態への移行に伴って、前記表示装置の点灯色が、前記第１の遊技状態に対応する第１の点灯色から前記第２の遊技状態に対応する第２の点灯色に徐々に移行変わるように点灯色を変化させる点灯制御手段を設けたことを特徴とする。

請求項２に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、遊技制御を行う遊技制御部を備え、該遊技制御部により制御される遊技状態が、第１の遊技状態から前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利となる第２の遊技状態に変化するように制御する遊技機に対して設けられた表示装置によって前記第２の遊技状態となることを報知するものであって、上記第１の目的を達成するために、複数種類の色を発光可能な前記表示装置を遊技盤面または遊技機枠に配設すると共に、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置を点灯制御する表示制御部を設け、前記第２の遊技状態は、前記遊技制御部の内部処理によってのみ定まり、かつ遊技者に認識不可能となされ、前記表示制御部に、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記第１の遊技状態から前記第２の遊技状態に移行したことを、前記表示装置の点灯色のみにより、前記第１の遊技状態に対応する第１の点灯色から前記第２の遊技状態に対応する第２の点灯色に徐々に移行変わるように点灯色を変化させる点灯制御手段を設けたことを特徴とする。

【手続補正４】

【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】

請求項３に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、上記第２の目的を達成するために、請求項１に記載のものにおいて、可変表示部を有する図柄表示装置を有し、前記遊技制御部が、前記可変表示部において図柄を変動表示させることによって可変表示ゲームを行わせる可変表示ゲーム制御部を含み、前記可変表示ゲームが、前記第１の遊技状態に相当する第１の図柄変動状態と、前記第１の図柄変動状態よりも遊技者に有利となる前記第２の遊技状態に相当する第２の図柄変動状態とを有し、前記表示制御部が、前記可変表示ゲーム制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置の各色のＬＥＤを点灯制御するものであり、前記点灯制御手段は、前記表示指令の内容が特定の内容である場合に、前記可変表示ゲームにおいて前記第１の図柄変動状態から前記第２の図柄変動状態への移行に伴って、前記表示装置の点灯色が、前記第１の図柄変動状態に対応する第１の点灯色から前記第２の図柄変動状態に対応する第２の点灯色に徐々に移行変わるように点灯色を変化させるものであることを特徴とするものである。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0009  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0009】

請求項4に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、請求項3に記載のものにおいて、前記図柄表示装置が少なくとも2つの前記可変表示部を有し、前記第1の図柄変動状態が、前記少なくとも2つの前記可変表示部が図柄変動を行っている状態であり、前記第2の図柄変動状態が、前記少なくとも2つの可変表示部のうちの残る1つの可変表示部のみが図柄変動を行っており、かつ前記残る1つの可変表示部に停止される図柄の如何によって前記予め定めた図柄内容となり得るリーチ成立状態であることを特徴とするものである。

【手続補正6】  
【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】

請求項5に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、請求項3に記載のものにおいて、前記図柄表示装置が少なくとも2つの前記可変表示部を有し、前記第1の図柄変動状態が、前記少なくとも2つの可変表示部のうちの残る1つの可変表示部のみが図柄変動を行っており、かつ前記残る1つの可変表示部に停止される図柄の如何によって前記予め定めた特定の図柄内容となり得るリーチ成立状態であり、前記第2の図柄変動状態が、前記残る1つの可変表示部が図柄変動を停止し、かつ前記可変表示ゲームの結果として前記各可変表示部で表示された図柄内容が前記予め定めた特定の図柄内容となる大当たり成立状態であることを特徴とするものである。

【手続補正7】  
【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】

請求項6に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、請求項5に記載のものにおいて、前記第2の図柄変動状態が、前記大当たり成立状態の一部であって、前記可変表示ゲームの結果として前記各可変表示部で表示された図柄内容が予め定めた確変用の特定の図柄内容となる確変大当たり成立状態であることを特徴とするものである。

【手続補正8】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0012  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【0012】

請求項7に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、請求項1乃至請求項6のうちのいずれか1つに記載のものにおいて、前記表示装置は、発光色が互いに異なる2色以上の単色LEDからなる組を有し、前記表示制御部は、前記遊技制御部から出力される表示指令に応じて前記表示装置の各色のLEDを点灯制御することを特徴とするものである。

【手続補正9】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0013  
【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0013】

請求項8に記載の遊技機における遊技状態報知装置は、請求項7に記載のものにおいて、前記各色のLEDのアノード又はカソードの一方をコモン信号線に接続する一方、前記各色のLEDの残りの他方を前記各色に対応するLED制御信号線に接続し、前記コモン信号を所定の間隔でオンすることにより点灯タイミングを形成し、前記コモン信号に合わせて前記各色に対応するLED制御信号をオンすることで各色のLEDを点灯する構成とした上で、一定時間内における前記各色のLEDの点灯回数の割合で点灯色を制御する点灯色制御手段を設けたことを特徴とするものである。

## 【手続補正10】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0014

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0014】

請求項1に係る遊技機における遊技状態報知装置によれば、第1の遊技状態から第1の遊技状態よりも遊技者に有利となる第2の遊技状態への移行に伴って、表示装置の点灯色が、第1の遊技状態に対応する第1の点灯色から第2の遊技状態に対応する第2の点灯色に徐々に移行変わるように変化するので、遊技者に有利となる第2の遊技状態へ変化することが、点灯色の移行変わりによって遊技者に事前に報知でき、結果、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。請求項2に係る遊技機における遊技状態報知装置によれば、遊技機の遊技状態が、第1の遊技状態から第1の遊技状態よりも遊技者に有利で、かつ遊技者に認識不可能である第2の遊技状態に移行したことを、第1の遊技状態に対応する第1の点灯色から第2の遊技状態に対応する第2の点灯色に徐々に移行変わるように表示装置の点灯色の色変化によって報知するので、遊技者に有利となる第2の遊技状態となったことが、点灯色の移行変わりによって遊技者に報知でき、結果、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。これにより、遊技機の稼働率を上げることに繋がる。

## 【手続補正11】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0015

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0015】

請求項3に記載の構成によれば、図柄表示装置で行われる可変表示ゲームにおいて、第1の図柄変動状態から、第1の図柄変動状態よりも遊技者に有利となる第2の図柄変動状態への移行に伴って、図柄表示装置とは別に設けられた表示装置の点灯色が、第1の図柄変動状態に対応する第1の点灯色から第2の図柄変動状態に対応する第2の点灯色に徐々に移行変わるように変化するので、遊技者に有利となる図柄変動状態へ変化することが、点灯色の移行変わりによって遊技者に事前に報知でき、結果、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。

## 【手続補正12】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0016

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0016】

請求項4に記載の構成によれば、可変表示ゲームにおいて、図柄変動状態がリーチ成立状態となることが点灯色の移行変わりによって遊技者にリーチ成立前に報知されるから、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。請求項5に記載の構成

によれば、可変表示ゲームにおいて、図柄変動状態がリーチ状態から大当たり成立状態となることが点灯色の移り変わりによって遊技者に大当たり成立前に報知されるから、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。請求項 6 に記載の構成によれば、可変表示ゲームにおいて、図柄変動状態がリーチ状態から確変大当たり成立状態となることが点灯色の移り変わりによって遊技者に大当たり成立前に報知されるから、遊技者の期待感を増幅させ、興趣を一層高揚させることができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

請求項 8 に記載の構成によれば、少ない配線で高い装飾効果を得ることができる。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照して説明する。図 1 は、本発明に係る遊技機の一実施態様であるパチンコ遊技機の正面図である。パチンコ遊技機 1 において、打球が打込まれる遊技領域 2（この実施形態では円形状をなす）には、中央に請求項 3 に記載の図柄表示装置を構成する液晶表示装置 3 が配備され、液晶表示装置の下方には、電動チューリップ等で構成した可変入賞球装置 4 が配備され、可変入賞球装置 4 の下方に開閉扉で開放される大入賞口を備えたアタッカ 7 が配備されている。液晶表示装置 3 は、その表示画面に 3 つの可変表示部を表示し、各可変表示部において図柄を変動表示させ、図柄を停止させることによって可変表示ゲームを行わせる。なお、この実施形態では、3 つの可変表示部は、左図柄、中図柄、右図柄であるものとする。また、可変入賞球装置 4 の入賞口は、液晶表示装置 3 において可変表示ゲームを開始させるための始動口 5 に設定されている。可変入賞球装置 4 の奥方には、始動口 5 に入球した打球（入賞球）を検出する始動口センサ 6 が設けられている。従来と同様に、ハンドル 9 を回動操作することで打球発射装置（図示せず）が動作し、上皿に供されているパチンコ球を遊技領域 2 に向けて弾発する。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

図 2 は、本実施形態のパチンコ遊技機に配備された制御系統の要部ブロック図である。メイン制御装置 11 は、パチンコ遊技の総括的な制御を行うもので、請求項 1 に記載の遊技制御部（請求項 3 に記載の可変表示ゲーム制御部の一部を含んで）を構成している。メイン制御装置 11 は、パチンコ遊技における遊技制御を行うためのメイン CPU と、メイン CPU が実行するためのパチンコ遊技全体に関わる遊技制御プログラムや遊技制御プログラムの実行に必要な予め定めた設定データが格納されている ROM と、随時読み出しおよび書き込みが可能な RAM と、各入賞検出手段から送られた検出信号を受け付けてメイン CPU に入力可能とする一方、メイン CPU から外部装置に対して制御出力を可能とするための入出力インタフェースと、メイン CPU が周辺機器との間でデータ通信を行うための通信インタフェース等を含んで構成されている。なお、メイン制御装置 11 の具体的な構成については図示を省略する。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

液晶表示制御装置12は、メイン制御装置11から送信されたコマンドに応じて液晶表示装置3の表示画面に、可変表示部、即ち、左図柄、中図柄、右図柄、並びに、装飾図柄、静止画や動画（キャラクタ等）、遊技進行に伴って変化する遊技情報（例えば、始動入賞に関わる保留状態や大当り遊技中のラウンド数等）、大当り遊技中の演出表示を各々表示制御するものであり、請求項3に記載の可変表示ゲーム制御部の一部を構成している。従って、実施形態において、請求項3に記載の可変表示ゲーム制御部は、メイン制御装置11及び液晶表示制御装置12で構成されており、可変表示ゲームにおけるゲーム内容に関わる制御をメイン制御装置11が行い、可変表示部における左図柄、中図柄、右図柄の図柄変動表示に関わる制御を液晶表示制御装置12が行う。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

また、表示装置は、左図柄の変動停止した時点で点灯色が黄色に切り換り、さらに、左図柄が変動を停止した時点から中図柄が変動を停止するまでの2秒経過する間、点灯色を黄色からリーチ成立状態を表す緑色に徐々に移り変わるように点灯色を変化させる。なお、この実施形態において、表示装置の点灯色の「黄色」は、可変表示ゲームにおいて左図柄停止、中図柄変動中、右図柄変動中という第1の図柄変動状態（請求項1でいう第1の遊技状態）に対応する第1の点灯色の一態様であり、表示装置の点灯色の「緑色」は、可変表示ゲームにおいて左図柄停止、中図柄停止、かつ左図柄と中図柄とが同一図柄、右図柄変動中という第2の図柄変動状態（請求項1でいう第2の遊技状態）に対応する第2の点灯色の一態様である。なお、リーチ成立状態が、左図柄停止、中図柄変動中、右図柄変動中という第1の図柄変動状態よりも遊技者に有利となる点で（中図柄停止時点で大当りの可能性を有している点で）請求項3に記載の第2の図柄変動状態に相当することは明らかである。なお、本発明において第2の遊技状態に相当する第2の図柄変動状態は、図柄変動中のみを指す狭義の意味ではなく、図柄停止状態（例えば、左、中、右図柄が大当り図柄で停止している状態、即ち、大当り成立状態）をも含む広義の意味である。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

また、以上に述べた実施形態では、可変表示部が3つの場合について説明したが、可変表示部は、1つ、2つ、もしくは4つ以上であってもよい。請求項3に係る発明において、可変表示部が1つの場合、例えば、可変表示部で1～9までの図柄が変動し、3（請求項3に記載の予め定めた特定の図柄内容の一例）で停止すれば大当りとなる構成とした上で、請求項3に記載の第1の遊技状態を可変表示部で図柄が変動している状態に対応させ、第2の遊技状態を可変表示部で図柄が予め定めた特定の図柄内容「3」で停止した状態に対応させる。そして、表示図柄が3で停止すること（第2の遊技状態に移行すること）が内部処理で決定された場合、図柄変動中（第1の遊技状態）、表示図柄が3の近辺（2～4）になれば図柄の変動スピードが遅くなるとともに表示装置の点灯色も第1の点灯色から第2の点灯色に徐々に移り変わるように構成する。

## 【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

また、請求項 3 に係る発明において、可変表示部が 2 つ（例えば、左図柄と右図柄）である場合、例えば、2 つの可変表示部でそれぞれ 1 ～ 9 までの図柄が変動し、2 つの図柄が「3, 3」又は「7, 7」（請求項 3 に記載の予め定めた特定の図柄内容の一例）で停止した場合のみ大当たりとなる構成とした上で、請求項 1 に記載の第 1 の遊技状態を 2 つの可変表示部で図柄が変動している状態に対応させ、第 2 の遊技状態を最初に停止した可変表示部で図柄が予め定めた特定の図柄内容「3」又は「7」で停止し、かつ残る 1 つの可変表示部が変動中で、停止される図柄の如何によって大当たりとなり得るリーチ成立状態に対応させる。そして、表示図柄が例えば「3, 3」で停止すること（第 2 の遊技状態に移行すること）が内部処理で決定された場合、2 つの可変表示部で図柄変動中（第 1 の遊技状態）、先に停止される一方の可変表示部の図柄が「3」で停止される少し前（例えば、1 秒から 2 秒前、なお、タイミングは任意）から停止される図柄の変動スピードが遅くなるとともに表示装置の点灯色も第 1 の点灯色から第 2 の点灯色に徐々に移行変わるように構成する。

## 【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

なお、発光色が互いに異なる 2 色以上の単色 LED からなる組を有する表示装置 10 を備えたパチンコ遊技機における遊技状態の変化に対応して表示装置 10 の点灯色を徐々に変化させる別実施形態（請求項 2 に係る発明に対応する実施形態）を示す。パチンコ遊技機のハードウェア構成は、図 1 に示すパチンコ遊技機 1 と同様である。また、パチンコ遊技機に配備された制御系統のハードウェア構成も、図 2 に示す要部ブロック図と同様である。

## 【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0062

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0062】

請求項 2 に係る発明と、この実施形態の遊技機との対応関係は、請求項 2 に記載の第 1 の遊技状態を通常の遊技状態に対応させ、請求項 2 に記載の第 2 の遊技状態を非大当たり高確率状態に対応させる。なお、第 2 の遊技状態としての非大当たり高確率状態は、遊技制御部の内部処理（抽選に関わる処理）によってのみ定まり、遊技者には液晶表示装置 3 の図柄によっては認識不可能とされている。非大当たり高確率状態になっても、通常の液晶表示装置 3 は通常の図柄変動を行なっているので、遊技者は、自分が遊技している遊技機が非大当たり高確率状態へ移行したことがわからないまま遊技を続行する。しかし、非大当たり高確率状態になってから所定時間経過後、徐々に表示装置 10 の表示色が「青」から「赤」に変化していくので、今遊技している遊技機が非大当たり高確率状態にあるのではないかという期待感を持たせることができる。徐々に表示装置 10 の点灯色が変化していき、「赤」に完全に変わると非大当たり高確率状態が保証される。このような遊技機の場合は、表示装置 10 の点灯色の变化は、変動図柄の状態移行に基いているのではなく、遊技機の遊技状態の移行に基いているということがいえる。