【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27年9月24日(2015.9.24)

【公開番号】特開2015-142839(P2015-142839A)
【公開日】平成27年8月6日(2015.8.6)
【年通号数】公開・登録公報2015-050
【出願番号】特願2015-98663(P2015-98663)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成27年7月21日(2015.7.21)
【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】
各々に複数種類の図柄が付された複数の可動表示体と、該可動表示体に付された図柄を所定個数分の図柄群として表示可能とする図柄表示部とを備え、遊技価値の投入と遊技者の始動操作とにより複数の前記可動表示体の変動を開始させ、変動する前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部に１回のゲームの結果が表示される遊技機であって、
ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、
前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、
１回のゲームごとに複数の役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて、変動する複数の前記可動表示体の変動停止を制御する可動表示体停止制御手段と、
所定の有効表示位置に当選役に対応する図柄組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
前記遊技価値の付与にかかわる付与音を出力する付与音出力手段と、
を備え、
前記複数の役には、特別役と小役と特定役とが少なくとも含まれるとともに、前記特別役と前記特定役との両方が選び出される共益当選役も含まれており、
前記遊技価値付与手段は、
前記抽選の結果として前記特定役が選び出されたことに基づいて前記有効表示位置に特定の組み合わせ態様が表示されると、最小単位数である数量１の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段を有し、
前記演出実行手段は、
前記遊技価値付与手段による所定数の遊技価値が付与される場合に当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行する特別演出実行手段、及び
前記抽選の結果として前記特定役と前記共益当選役とのいずれが選び出された場合であっても、前記最小単位遊技価値付与手段により数量１の遊技価値が付与される場合に当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行する通常演出実行手段

を有し、
前記付与音出力手段は、
前記所定数の遊技価値が付与されるときには前記付与音を出力するものの、前記最小単位数の遊技価値が付与されるときには前記付与音の出力を不実行とし、
さらに、
前記抽選の結果として前記特定役が選び出されたことに基づいて前記特定の組み合わせ態様が表示されて数量１の遊技価値が付与された以降のゲームにおいて、前記遊技価値の付与にかかわる特典として、所定のゲーム回数にわたって行われる遊技者に有利なゲームを付与しうる特典付与手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記内部抽選手段は、
１回のゲームごとに乱数を取得し、該取得された乱数に基づいて前記抽選を行うものである
請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
所定の演出画像が表示される表示手段をさらに備える
請求項１または請求項２に記載の遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００４】
上記のような遊技機では、毎回抽選を行い、その結果に応じた図柄の組み合わせ態様を表示させるものである。そして、この抽選にていずれにも当選しなかった場合、興趣が低下するおそれがある。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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】
そこで本発明は、上記の問題点に鑑み、興趣の低下を抑制することを目的とするものである。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
請求項１に記載の遊技機は、各々に複数種類の図柄が付された複数の可動表示体と、該可動表示体に付された図柄を所定個数分の図柄群として表示可能とする図柄表示部とを備え、遊技価値の投入と遊技者の始動操作とにより複数の前記可動表示体の変動を開始させ、変動する前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部に１回のゲー

ムの結果が表示される遊技機であって、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに複数の役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記抽選の結果に基づいて、変動する複数の前記可動表示体の変動停止を制御する可動表示体停止制御手段と、所定の有効表示位置に当選役に対応する図柄組み合わせ態様が表示されると、所定数の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、前記遊技価値の付与にかかわる付与音を出力する付与音出力手段と、を備え、前記複数の役には、特別役と小役と特定役とが少なくとも含まれるとともに、前記特別役と前記特定役との両方が選び出される共益当選役も含まれており、前記遊技価値付与手段は、前記抽選の結果として前記特定役が選び出されたことに基づいて前記有効表示位置に特定の組み合わせ態様が表示されると、最小単位数である数量１の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段を有し、前記演出実行手段は、前記遊技価値付与手段による所定数の遊技価値が付与される場合に当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせる特別演出を実行する特別演出実行手段、及び前記抽選の結果として前記特定役と前記共益当選役とのいずれが選び出された場合であっても、前記最小単位遊技価値付与手段により数量１の遊技価値が付与される場合に当該遊技価値の付与が実行されていることを知らせない通常演出を実行する通常演出実行手段を有し、前記付与音出力手段は、前記所定数の遊技価値が付与されるときには前記付与音を出力するものの、前記最小単位数の遊技価値が付与されるときには前記付与音の出力を不実行とし、さらに、前記抽選の結果として前記特定役が選び出されたことに基づいて前記特定の組み合わせ態様が表示されて数量１の遊技価値が付与された以降のゲームにおいて、前記遊技価値の付与にかかわる特典として、所定のゲーム回数にわたって行われる遊技者に有利なゲームを付与しうる特典付与手段を備えるものである。

請求項２に記載の遊技機は、請求項１または２に記載の遊技機において、所定の演出画像が表示される表示手段をさらに備えるものである。

【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００２９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００３９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正３９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正４１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正４９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正５１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００５９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正５９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正６１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正７１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正８１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正９１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００９９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１００
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１００】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１０１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１２９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１３９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１４１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１４９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１４９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１５１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１５９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１５９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１６１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１６９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１７１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１７９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１７９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８５
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正１８１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８７
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８８
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１８９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１８９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１９０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９５
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０１９５】
本発明により、興趣の低下を抑制することができる。
【手続補正１９１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５２０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５２０】
以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。その他にも、遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機もあり、こちらも実施形態として好適である。遊技球等を用いるタイプの回胴式遊技機では、遊技球を規定個数分まとめて遊技価値の１単位（例えば、遊技球５個をメダル１枚分に相当するものとして取り扱う）としてゲームを行うものである。
本実施形態の技術は、上記解決手段であらわすことができる。
（解決手段１）
解決手段１は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置を備え、前記図柄変動表示装置は前記複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記複数の可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部に１回のゲームの結果を表示する遊技機であって、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中いずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する判定表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段とを備え、前記当選役として、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する同種図柄揃役と、前記ハズレ役とは別に、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様に対応する異種図柄揃役とを少なくとも有し、前記図柄表示態様判定手段により前記同種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記図柄表示態様判定手段により前記異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記同種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には当該当選役を知らせる特別演出を実行させ、前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には前記ハズレ役となった場合に実行するハズレ演出を実行させることを特徴とする遊技機である。
解決手段１によれば、本発明の遊技機は、遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値を投入して始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。

可動表示体は表面に複数種類の図柄が図柄列を形成した環状の図柄帯が付されており、図柄変動表示装置はこの可動表示体を複数有している。そして、図柄変動表示装置内の図柄表示部では、遊技者による停止操作に基づいて１回のゲームの結果が表示される。

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、ハズレ図柄（いずれの当選役図柄に該当しない図柄）を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、図柄表示部では、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることにより遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の組み合わせ態様（表示態様）となる。

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、１つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、あるいは「１回のゲーム結果には、１つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている

。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。また、内部抽選の抽選結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する基準となる表示位置（判定表示位置という、以下同様）のことをいう。つまり、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、判定表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

また、遊技価値の掛け数に応じて判定表示位置を変更させてもよい。これは、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の判定表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、することが可能となる。このようにすると、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を判定表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。

当選役に対応する図柄の組み合わせ態様には、全て同種類の図柄からなる組み合わせ（同種図柄揃役に対応する）と、ハズレ役とは別に少なくとも複数種類の図柄からなる組み合わせ態様（異種図柄揃役に対応する、この態様をバラケ目という、以下同様）と、が少なくとも含まれている。そして、「ハズレ役」に対応する図柄の組み合わせ態様（これをハズレ目という、以下同様）とは、同種図柄揃役、異種図柄揃役のいずれにも該当（対応）しない組み合わせ態様ということになる。

また、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様にはハズレ目はないものとすることが望ましい。このようにすると、複数種類の図柄からなる組み合わせのほとんどがハズレ目ということになる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと、以下同様）は、ほぼハズレ目ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を持ちやすくなる。また、このことは同時に「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たり（いずれかの遊技特典が与えられるということ、以下同様）である」という認識を遊技者に持たせることにもな

る。
なお、バラバラな図柄の組み合わせ態様という点では、バラケ目はハズレ目のうちの一部の特殊な態様であるともいえる。このことから、以下では単にハズレ目という場合にはバラケ目を含むものとして説明する。
そして、図柄表示部内の判定表示位置に同種図柄揃役に対応する組み合わせ（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、同種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。
そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。
一方、図柄表示部内の判定表示位置に異種図柄揃役に対応する組み合わせ（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ）態様が表示されると、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。なお、この場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。
そして、このときはハズレ役となった場合に行われるハズレ演出が実行される。このハズレ演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に直接的あるいは間接的に報知（告知、教示）したり、示唆（意識）させたり、する態様の演出を除いた態様の演出であれば、どのような態様の演出であってもよい。望ましくは、何も行わない態様の演出、通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出などとすることがよい。このように、いわゆる「いつも通りの演出（通常演出）」が実行されると、期待演出態様などの過剰な演出態様によって遊技者に過度の期待をさせて結果的に糠喜びで終わらせてしまったり、演出態様の煩わしさを与えてしまったり、といったことが極力回避される。
これらのことから、異種図柄揃役はその存在を遊技者に周知しない態様を取るものとする。すなわち、異種図柄揃役そのものを遊技者が知らない状態でゲームを進めていけば、以下のような効果を奏することができる。
異種図柄揃役となった場合にハズレ演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。
さらに、異種図柄揃役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者に遊技価値の付与されたことを気付かれることなくゲームを進めさせていくことが可能となる。これは、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができるからである。
また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる効果を奏することができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目（特にバラケ目）に興味を持たせ、遊技者の注目を向けさせることができる。
さらに、演出態様からはハズレ目であるのかバラケ目であるのか判断が付かないため、期待演出態様などに依存せずに、ハズレ演出や通常演出が断続的に行われている場合であっても、遊技者は、常にある程度の期待を持ち続けることができ、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。
（解決手段２）
解決手段２は、解決手段１に記載の遊技機において、前記当選役として、さらに所定の

図柄を少なくとも１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様に対応する単図柄揃役を有し、前記遊技価値付与手段は、前記図柄表示態様判定手段により前記単図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定された場合にも、所定数の遊技価値を付与することを特徴とする遊技機である。

解決手段２によれば、解決手段１に記載の遊技機では、当選役にはさらに、所定の図柄を１つ含むだけで組み合わせとして成立する単図柄揃役がある。ここでいう「成立する」とは、遊技特典を付与すべきかの判定が満たされることを意味する。すなわち、図柄表示部内の判定表示位置に単図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示された場合も、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、単図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

また、単図柄揃役とは「少なくとも当選役図柄（所定の図柄）を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ態様に対応する」ともいえる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。そして、この可動表示体を判定対象可動表示体という。

つまり、「判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する手段」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。

これは、「判定対象可動表示体以外の可動表示体については、当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄を判定しない」ともいえる。従って、単図柄揃役とは、全ての可動表示体について、その判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄から組み合わせ態様が判定される同種図柄揃役、異種図柄揃役とは異なるものであるといえる。

以上のことから、判定対象可動表示体は複数の可動表示体のうちの一部に留めるものとする。このようにすると、遊技者が単図柄揃役を表示させようとする場合に判定対象可動表示体のみに狙いをつければよいため、遊技者が全ての可動表示体を停止させる操作の負担（つまり、当選役図柄の組み合わせを停止させるために毎回全ての可動表示体を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。

（解決手段３）

解決手段３は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置を備え、前記図柄変動表示装置は前記複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記複数の可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部を有し、遊技価値の投入と遊技者の始動操作により複数の前記可動表示体の変動を開始させ、全ての前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記図柄表示部に１回のゲームの結果を表示する遊技機であって、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中いずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する判定表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段とを備え

、前記当選役として、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する同種図柄揃役と、前記ハズレ役とは別に、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様に対応する異種図柄揃役と、所定の図柄を少なくとも１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様に対応する単図柄揃役とを少なくとも有し、前記図柄表示態様判定手段は、前記同種図柄揃役に対応する組み合わせ態様もしくは前記単図柄揃役に対応する組み合わせ態様のいずれかが表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記同種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には当該当選役を知らせる特別演出を実行させ、前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には前記ハズレ役となった場合に実行させるハズレ演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

解決手段３によれば、本発明の遊技機は、遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値を投入して始動操作を行うと、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられると、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。

可動表示体は表面に複数種類の図柄が図柄列を形成した環状の図柄帯が付されており、図柄変動表示装置はこの可動表示体を複数有している。そして、図柄変動表示装置内の図柄表示部では、遊技者による停止操作に基づいて１回のゲームの結果が表示される。

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、ハズレ図柄（いずれの当選役図柄に該当しない図柄）を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、図柄表示部では、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることにより遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の組み合わせ態様（表示態様）となる。

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、

所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、１つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、あるいは「１回のゲーム結果には、１つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。また、内部抽選の抽選結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する基準となる表示位置（判定表示位置という、以下同様）のことをいう。つまり、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、判定表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

また、遊技価値の掛け数に応じて判定表示位置を変更させてもよい。これは、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の判定表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、することが可能となる。このようにすると、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている

場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を判定表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。
全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。
当選役に対応する図柄の組み合わせ態様には、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様（同種図柄揃役に対応する）と、ハズレ役とは別に少なくとも複数種類の図柄からなる組み合わせ態様（異種図柄揃役に対応する、バラケ目という）と、所定の図柄を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ態様（単図柄揃役に対応する）が少なくとも含まれている。この「ハズレ役」に対応する図柄の組み合わせ態様（これをハズレ目という）とは、同種図柄揃役、異種図柄揃役、単図柄揃役のいずれにも該当（対応）しない組み合わせということになる。
また、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様にはハズレ目はないものとすることが望ましい。このようにすると、複数種類の図柄からなる組み合わせのほとんどがハズレ目ということになる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと）は、ほぼハズレ目ということになる。従って、遊技者は「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を持ちやすくなる。また、このことは同時に「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たり（いずれかの遊技特典が与えられるということ）である」という認識を遊技者に持たせることにもなる。
なお、バラバラな図柄の組み合わせ態様という点では、バラケ目はハズレ目のうちの一部の特殊な態様であるともいえる。このことから、以下では単にハズレ目という場合にはバラケ目を含むものとして説明する。
そして、図柄表示部内の判定表示位置に同種図柄揃役に対応する組み合わせ（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。また、図柄表示部内の判定表示位置に単図柄揃役に対応する組み合わせ（所定の図柄を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ）態様が表示された場合にも、所定数の遊技価値が付与される。
なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、同種図柄揃役または単図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。また、付与される遊技価値の所定数は、同種図柄揃役、単図柄揃役ごとそれぞれ異ならせるものとしてもよい。特に同種図柄揃役は複数設けて、それぞれ上記所定数を異ならせることにより、個々の同種図柄揃役に価値の格差（付与される遊技価値の多寡など）をつけることが可能となる。
そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。
単図柄揃役とは「少なくとも当選役図柄（所定の図柄）を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ態様に対応する」ともいえる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。そして、この可動表示体を判定対象可動表示体という。
つまり、「判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する手段」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。
これは、「判定対象可動表示体以外の可動表示体については、当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄を判定しない」ともいえる。従って、単図柄揃役とは、全ての可動表示体について、その判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄から組み合わせ態様が判定される同種図柄揃役、異種図柄揃役とは異な

るものであるといえる。
以上のことから、判定対象可動表示体は複数の可動表示体のうちの一部に留めるものとする。このようにすると、遊技者が単図柄揃役を表示させようとする場合に判定対象可動表示体のみに狙いをつければよいため、遊技者が全ての可動表示体を停止させる操作の負担（つまり、当選役図柄の組み合わせを停止させるために毎回全ての可動表示体を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。
一方、図柄表示部内の判定表示位置に異種図柄揃役に対応する組み合わせ（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ）態様が表示されると、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。なお、この場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。
そして、このときはハズレ役となった場合に行われるハズレ演出が実行される。このハズレ演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に直接的あるいは間接的に報知（告知、教示）したり、示唆（意識）させたり、する態様の演出を除いた態様の演出であれば、どのような態様の演出であってもよい。望ましくは、何も行わない態様の演出、通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出などとすることがよい。このように、いわゆる「いつも通りの演出（通常演出）」が実行されると、期待演出態様などの過剰な演出態様によって遊技者に過度の期待をさせて結果的に糠喜びで終わらせてしまったり、演出態様の煩わしさを与えてしまったり、といったことが極力回避される。
これらのことから、異種図柄揃役はその存在を遊技者に周知しない態様を取るものとする。すなわち、異種図柄揃役そのものを遊技者が知らない状態でゲームを進めていけば、以下のような効果を奏することができる。
異種図柄揃役となった場合にハズレ演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。
さらに、異種図柄揃役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者に遊技価値の付与されたことを気付かれることなくゲームを進めさせていくことが可能となる。これは、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができるからである。
また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる効果を奏することができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目（特にバラケ目）に興味を持たせ、遊技者の注目を向けさせることができる。
さらに、演出態様からはハズレ目であるのかバラケ目であるのか判断が付かないため、期待演出態様などに依存せずに、ハズレ演出や通常演出が断続的に行われている場合であっても、遊技者は、常にある程度の期待を持ち続けることができ、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。
（解決手段４）
解決手段４は、解決手段１から３のいずれかに記載の遊技機において、前記最小単位遊技価値付与手段は、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値として数量１の遊技価値を付与することを特徴とすることを特徴とする遊技機である。
解決手段４によれば、解決手段１から３のいずれかに記載の遊技機では、異種図柄揃役の遊技特典として付与させる遊技価値の総数は、数量１となる。この数量１とは、例えば、メダルやコインでは１枚、遊技球などでは１個ということを指す。これは、異種図柄揃役にて付与される遊技価値を極力目立ちにくくすることができる最小の数量である。すなわち、１回のゲームにおいて遊技価値の付与が行われる場合、遊技価値の総数に比例して

付与するための所要時間が増加することになるため、最小の数量にすることで、この所要時間が短縮される。従って、遊技者が連続して何回ものゲームを行っている場合などでは、最小数量の遊技価値が付与されたことを見過ごしてしまう可能性が極めて高くなる。

そして、遊技者がこの異種図柄揃役に全く気付かずに終始ゲームを続けていった場合、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の総数を減少させることもできる。よって、遊技者が所有する一定数の遊技価値にて試行できるゲーム回数が増えるという効果が期待できる。

また、遊技者が最小数量の遊技価値が付与されたことに気付いた場合、どのような当選役にて遊技価値の付与が行われたのかという新たな興味を与えることができる。さらに、ハズレ目から最小数量の遊技価値が付与される場合があるということを遊技者が知り得ると、どのようなハズレ目から遊技価値が付与されるのかということを確認するため、遊技者は毎回のゲームに気が抜けなくなる。従って、ハズレ目にて期待演出態様等の演出を実行せずとも、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

（解決手段５）

解決手段５は、解決手段１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記異種図柄揃役、前記同種図柄揃役に含まれる特定当選役、これら２つそれぞれに対応する遊技特典をともに付与することの可能な共益当選役と、異種図柄揃役に対応する遊技特典のみを付与する単独当選役とを有し、前記図柄表示態様判定手段により前記特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたことが判定された場合、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態に比べて、所定期間に遊技価値の付与される機会を増加させた特別遊技状態にてゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段５によれば、解決手段１から４のいずれかに記載の遊技機では、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典（異種図柄揃役、特定当選役）を付与することが可能なものも含まれている（共益当選役）。これは、上記内部抽選にて取得された乱数値が当該当たり値となった場合、複数（例えば２つ）の当選役にともに当選したと判定する当たり値のことをいう（この当たり値を共有当たり値という）。これに対して、一つ（例えば、異種図柄揃役）のみに当選したと判定する当たり値のことを単独当たり値という。

従って、１回の内部抽選でいずれか１つの当選役（異種図柄揃役）だけに当選となる場合もあれば、２つの当選役（異種図柄揃役、特定当選役）のいずれにも当選となる場合もあるということになる。そして、異種図柄揃役については、少なくとも単独当たり値と共有当たり値の双方が設けられていることになる。これにより、異種図柄揃役は、単独当選役となる場合（単独異種図柄揃役という）と、共益当選役となる場合（共益異種図柄揃役という）の２つが存在することになる。なお、以下では単に異種図柄揃役という場合は、共益異種図柄揃役、単独異種図柄揃役をともに含めるものとする。

また、共益異種図柄揃役の場合、少なくとも特定当選役は当該ゲーム限りで破棄されずに、次回以降のゲームまで持ち越されるものとすることが望ましい。このようにすると、共益異種図柄揃役となった場合には、当該ゲームにて特定当選役の遊技特典が得られなかった場合であっても、次回以降のゲームにて必ず特定当選役に対応する遊技特典が付与されることになり、単独異種図柄揃役との明確な格差（価値の度合いの高低）を設けることができる。すなわち、遊技者にとっては、単独異種図柄揃役に比べて共益異種図柄揃役が価値の度合いの高い当選役となる。

また、解決手段３等から、当該ゲームの結果としてバラケ目が表示されたとしても、それが共益異種図柄揃役、単独異種図柄揃役のいずれに対応するものかは判断の付かないものである（いずれの場合もハズレ演出が実行されるため）。

そして、図柄表示部内の判定表示位置に特定当選役に対応する組み合わせ（全て同種類の図柄からなる組み合わせに含まれる特定の組み合わせ）態様が表示されると、特別遊技状態という遊技状態にてゲームの進行が制御される。つまり、特定当選役は、特別遊技状態に移行する契機としての役割を持った当選役であるといえる。

ここで通常遊技状態とは、任意の所定期間（所定回数のゲームを行う期間）に投入され

る遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い状態にてゲームの進行が制御される遊技状態のことをいう。すなわち、１回のゲームごとに掛け数として投入される遊技価値の所定期間における総数に対して、付与される遊技価値の総数が少ないため、遊技者が遊技価値を消費していく（所有している遊技価値を減らしていく）遊技状態のことである。このような遊技状態では、遊技者は遊技価値を増やすことは期待できず、ゲームを続ければその分だけ、所有している遊技価値を徐々に（段々と）減らしていく（消費していく）ことになる。

そして、特別遊技状態とは、通常遊技状態に比べて任意の所定期間に遊技価値が付与される機会を増加させた遊技状態のことをいう。このことから、「特別遊技状態制御手段は、通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会を増加させる遊技価値付与機会増加手段をさらに備える」という構成を含むものであるともいえる。すなわち、特別遊技状態では遊技価値の増加も望めるということになる。

この場合、特別遊技状態が継続する限りは、遊技価値が増加し続ける態様とすることが望ましい。さらにこのとき、特別遊技状態は所定の期間だけ継続すると終了するものとする。このようにすると、特別遊技状態は限られた回数のゲームにて終了するものとなり、この期間に遊技者に付与される遊技価値の総数をある程度一定なもの（平均的なもの）とすることができる。または、特別遊技状態は所定数の遊技価値が付与された場合に終了するものとしてもよい。このようにすれば、どのような遊技者（初心者、熟練者など）がゲームを行っても特別遊技状態にて獲得できる遊技価値の総数に格差が生じることがほぼなくなるため、遊技者の技量などによる不公平さ（不公平な印象）を極力なくすことができる。

そして、解決手段３等から、異種図柄揃役となった場合にはハズレ演出が実行されるため、当該異種図柄揃役が、共益異種図柄揃役、単独異種図柄揃役のいずれに該当するかを遊技者が判断することは不可能である。従って、遊技者がゲームの経験を相当に積み重ねて行き、異種図柄揃役（または、バラケ目）を特定できてしまうような水準に到達したとしても、バラケ目が表示されるたびに遊技者に共益異種図柄揃役であるかもしれないという期待感を持たせることができる。さらに、バラケ目が遊技者にとって価値の度合いの低いものとなってしまうことも回避される。従って、ハズレが続くような状況であっても期待演出態様等に依存せずにバラケ目となることを期待しながらゲームを進めることができるようになり、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

（解決手段６）

解決手段６は、解決手段１から５のいずれかに記載の遊技機において、前記可動表示体停止制御手段は、前記内部抽選の結果として前記異種図柄揃役が選び出された場合、前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様を前記判定表示位置に導出させる前記可動表示体の回転停止を制御する異種図柄揃役導出表示停止制御手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段６によれば、解決手段１から５のいずれかに記載の遊技機では、内部抽選の結果として異種図柄揃役に当選となった場合、図柄表示部内の判定表示位置に異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が導出されるように可動表示体の回転停止の制御が実行される。そして、解決手段５等から、この場合の異種図柄揃役には共益異種図柄揃役、単独異種図柄揃役の双方が含まれる。

すなわち、異種図柄揃役については、いわゆる「取りこぼし」（当選したにも関わらず、対応する遊技特典が得られずにその遊技特典を消滅させてしまうこと）が生じないこととなる。従って、遊技者は異種図柄揃役に対応する遊技特典は必ず獲得することができるものとなる。

これらのことから、共益当選役（共益異種図柄揃役）に当選となった場合、特定当選役に優先して異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様を表示させるものとすることが望ましい。また、解決手段５等から、特定当選役については次回以降のゲームに持ち越すものことのできるものとすれば、共益異種図柄揃役に当選となった場合には、２つの遊技特典全てを遊技者に付与することができる。

また、バラケ目となる割合（内部抽選の結果として異種図柄揃役が選び出される割合のこと、異種図柄揃役の当選確率）は低く抑えることが望ましい。例えば、内部抽選の結果として選び出される複数の当選役のうち、異種図柄揃役の当選確率を最も低くすることなどである。このようにすると、バラケ目は遊技者が滅多に見ることのできない価値のあるものとなる。さらに、バラケ目となった場合にも期待演出態様等の特別な演出は行われないため、遊技者はいつバラケ目となるか毎回気を抜くことなくゲームに臨むことになる。従って、過剰な演出態様等によって、遊技者を糠喜びさせたり、演出態様の煩わしさを与えてしまったり、といったことが極力回避される。また、この価値のあるバラケ目は異種図柄揃役に当選すると必ず見ることができることとなるため、遊技者は一度でもバラケ目を見てみたいという興味をもってゲームに臨むことができるため、興趣の低下を招きにくくすることができる。

（解決手段７）

解決手段７は、解決手段５または６に記載の遊技機において、前記通常遊技状態に比べて、所定期間に消費される遊技価値の総数の少ない有利遊技状態にてゲームの進行を制御する有利遊技状態制御手段と、前記図柄表示部内に前記共益当選役及び前記単独当選役に共通する前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたと前記当選役図柄表示判定手段により判定された場合、前記有利遊技状態制御手段による遊技状態の制御を開始させる有利遊技状態開始手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段７によれば、解決手段５または６に記載の遊技機では、当該ゲームにてバラケ目となった場合、これを契機として有利遊技状態にてゲームの進行が制御される（有利遊技状態制御手段）。ここでいう「契機」には、バラケ目が図柄表示部内の判定表示位置に表示された時点や、最小単位の遊技価値の付与が行われた時点を含むものである。

ここで、有利遊技状態とは、通常遊技状態に比べると任意の所定期間に遊技者が消費する遊技価値の総数が少ない状態にてゲームの進行が制御される遊技状態のことをいう。そして、消費する遊技価値の総数とは、

［（所定期間に掛け数として投入された遊技価値の総数）－（付与された遊技価値の総数）］

のことをいう。従って、通常遊技状態は、この消費する遊技価値の総数が多くなる状態、つまり、遊技者がゲームを続ければそれだけ所有する遊技価値を減らしていく遊技状態ということになる。

つまり、有利遊技状態では、遊技価値の付与機会を増やしたり、遊技価値の投入なしで１回のゲームを行うことのできる機会（いわゆる再遊技となる機会）を増やしたり、することにより遊技者が消費する遊技価値の総数を少なく抑えた遊技状態ということになる。

例えば、掛け数と同数以下の遊技価値が付与される機会を増やしたり、再遊技となる機会を増やしたり、することにより、通常遊技状態に比べれば、遊技者が所有している遊技価値を消費していく度合いが緩やかな態様（任意の所定期間において消費される遊技価値の総数が通常遊技状態に比べて少なく抑えられている態様）となる。このような有利遊技状態でのゲームを続ければ、遊技価値の増加は見込めないが、遊技者は遊技価値をあまり減らさずにゲームを続けられるという有利な条件が保たれることになる。

なお、有利遊技状態は、あくまでも通常遊技状態に比べて有利（つまり、任意の所定期間に消費される遊技価値の総数が少ない）であればよいため、所定期間に遊技価値の増加が期待できる態様を含めてもよい。例えば、所定の当選役（掛け数を超える遊技価値が付与される遊技特典に対応する）の当選確率を通常遊技状態での当選確率と比べて向上させるなどして、有利遊技状態でのゲームが続くかぎり遊技価値の増加が可能な態様とすることなどである。この場合には、有利遊技状態でのゲームを続ければ続けるほど、遊技者は遊技価値を増やしていくことを期待することができる。

そして、異種図柄揃役は有利遊技状態の開始条件ということになる。実際には、次ゲーム（当該ゲームの次回に行われるゲームのこと、以下同様）から有利遊技状態が開始されることになる。

このようなことから、バラケ目となった場合、特定当選役に当選している可能性と、最

小単位数の遊技価値の付与に加えて、さらに有利遊技状態の開始契機という遊技特典が付加されることになる。従って、遊技者の注目を一層バラケ目に向けさせることができ、過剰な演出態様等に依存せずとも、ハズレ演出や通常演出が断続的に行われている状況で突如バラケ目となる、といった新鮮味、驚きを遊技者に与えることができ、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

（解決手段８）

解決手段８は、解決手段７に記載の遊技機において、前記有利遊技状態制御手段により前記有利遊技状態にてゲームの進行が制御されている状態では、前記特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を前記判定表示位置に導出させることを回避するべく前記可動表示体の回転停止を制御する特定当選役役導出回避表示停止制御手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段８によれば、解決手段７に記載の遊技機では、有利遊技状態では特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を表示させにくい状態（極力表示されることが回避された状態）となる。このような回避の手段としては、例えば、特定当選役に優先して導出される所定の当選役を設けるなどして、有利遊技状態では、この所定の当選役に当選する機会を大幅に増加させることなどがある。このようにすれば、有利遊技状態では、所定の当選役に当選する機会が増えることなり、特定当選役については次回以降のゲームに持ち越すものことのできるものとした場合に、この所定の当選役に当選する状況が続くかぎり、特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が導出されることを回避し続けることが可能となる。なお、この所定の当選役には再遊技を実行させる当選役を含めてもよい。

従って、共益当選役（共益異種図柄揃役）であっても、次回以降のゲームで特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されにくくなるため、単独当選役であったのか共益当選役であったのかを数回のゲームを行っただけでは判断することが不可能なものとなる。よって、遊技者が相当にゲームの経験を積み重ねて、バラケ目を特定できてしまうような水準に到達したとしても、バラケ目が表示されるたびに遊技者に共益異種図柄揃役であるかもしれないという期待感を持たせることができる。さらに、バラケ目が遊技者にとって価値の度合いの低いものとなってしまうことも回避される。従って、ハズレが続くような状況であっても期待演出態様等に依存せずにバラケ目となることを期待しながらゲームを進めることができるようになり、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。

（解決手段９）

解決手段９は、解決手段７または８に記載の遊技機において、前記有利遊技状態制御手段は、所定期間だけ前記有利遊技状態を継続させることを特徴とする遊技機である。

解決手段９によれば、解決手段７または８に記載の遊技機では、有利遊技状態は、所定期間だけ継続する。すなわち、所定期間を経過すると（所定数のゲーム回数に到達すること）終了となる。この所定期間は数回から多くとも十回程度のゲーム回数に留めることが望ましい。すなわち、バラケ目となった後（次ゲーム）からは多くとも十回程度の期間だけ有利遊技状態が継続することとなる。また、解決手段７等から、共益異種図柄揃役、単独異種図柄揃役のいずれ有利遊技状態の開始させる契機であり、同様にこの所定回数にて終了するものとなるため、両者の区別はますます困難なものとなる。従って、遊技者が、いずれのバラケ目であるかを容易に区別できてしまい、興趣を低下させてしまうといったことが極力回避できる。

また、有利遊技状態は所定期間を経過すると終了することから、解決手段８等から、特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を表示させにくい状態が解除され、特に当該有利遊技状態の開始契機となったものが共益異種図柄揃役であった場合や、当該有利遊技状態でのゲームにおいて特定当選役に当選していた場合などは、特定当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示できることとなるため、有利遊技状態終了後も遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）が続くことになる。従って、有利遊技状態が所定期間で終了となっても、遊技者の興趣を低下させにくい状況を作り出すことができる。

（解決手段１０）

解決手段０は、解決手段１から９のいずれかに記載の遊技機において、前記内部抽選の

結果として選び出される当選役のうち、改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲームの掛け数が次回のゲームに持ち越される再遊技役をさらに有し、前記再遊技役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームの掛け数を次回のゲームに持ち越して改めて遊技価値を掛けることなく次回のゲームを実行可能にする再遊技実行手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段１０によれば、解決手段１から９のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に再遊技役図柄の組み合わせ態様が表示されると、再遊技役に対応する遊技特典として、遊技状態が再遊技状態へ移行されることになる。この再遊技状態とは、遊技者が改めて遊技価値を掛けることなく当該ゲーム（今回のゲーム）の掛け数を持ち越して次回のゲームを実行させることができる状態のことをいう。つまり、再遊技役図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者は遊技価値を新たに消費せずに１回分のゲームを行うことができることになる。従って、再遊技役に当選することが多くなれば、その分だけ遊技価値の消費を抑えることができ、遊技者が単位時間当たりに消費する遊技価値の量をある程度一定の範囲内に抑えることが可能となる。

なお、再遊技役については、同種図柄揃役に含めるものとすることが望ましい。これは、「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たりである」という認識を遊技者に持たせるためである。これにより、「バラバラな図柄の組み合わせ態様のうち、当たりとなるのは異種図柄揃役のみである」という認識を遊技者に持たせて、バラケ目をより際立たせることができる。

また、再遊技役図柄の組み合わせについては、取りこぼしが生じないものとしてもよい。このようにすれば、遊技者の技量（目押しの技量など）によって、遊技価値の消費量に大幅な格差が生じるような事態を極力回避することができる。

さらに、解決手段７等から、有利遊技状態にて再遊技役の当選確率を向上されるような態様をとれば、有利遊技状態では遊技者は所有する遊技価値をほとんど減らさずに、現状維持しながらゲームを進めていくことが可能となる。

（解決手段１１）

解決手段１１は、解決手段１から１０のいずれかに記載の遊技機において、前記内部抽選の結果として選び出される当選役のうち、当該ゲームの結果として遊技価値を付与する一般小役をさらに有し、前記一般小役に対応する図柄の組み合わせ態様が前記図柄表示部内に表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームにて前記一般小役に対応する規定数の遊技価値を付与する一般小役遊技価値付与手段をさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段１１によれば、解決手段１から１０のいずれかに記載の遊技機では、図柄表示部内の有効となる表示位置に一般小役図柄の組み合わせ態様が表示されると、一般小役に対応する遊技特典として規定数の遊技価値が遊技者に付与される。つまり、一般小役に当選することが増えれば、それだけ遊技者は遊技価値を増加させることも可能となるので、遊技価値を一方的に減らし続けるといったことは軽減される。

また、一般小役は複数の種類を設けるものとしてもよい。このとき設けたそれぞれの一般小役ごとに対応する当選役図柄も別々に設けたり、それぞれの一般小役ごとに応じて付与される遊技価値の規定数を異ならせたりすることにより、複数の一般小役に価値の差をつけたり、一般小役図柄の種類を増やすことができる。このように一般小役の種類を増やすと、全ての当選役の種類も増えることとなる。従って、様々な当選役に当選する可能性が増えるので、遊技者を飽きさせてしまうといった事態を極力減少させることができる。

また、一般小役についても、同種図柄揃役に含めるものとすることが望ましい。これは、「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たりである」という認識を遊技者に持たせるためである。これにより、「バラバラな図柄の組み合わせ態様のうち、当たりとなるのは異種図柄揃役のみである」という認識を遊技者に持たせて、バラケ目をより際立たせることができる。

なお、一般小役図柄についても、取りこぼしが生じないものとしてもよい。ただし、複

数の一般小役を設ける場合、そのうちの一部に留めることがよい。これは一般小役のうちでも、目押しをしなくても揃えられるものと、目押しをしないと揃えられないものとを設けることが、よりゲーム性の面白みを遊技者に付与することができるからである（技術介入度の入る余地を残しておくことにより目押しの面白みを遊技者が味わうことができる）。

また、解決手段７等から、有利遊技状態にて一般小役の当選確率を向上されるような態様をとれば、有利遊技状態では遊技者は所有する遊技価値を少しずつ増やしながらゲームを進めていくことが可能となる。さらに、これに再遊技役も加えた態様（つまり、一般小役、再遊技役ともにその当選確率が向上される態様）とすれば、有利遊技状態が続く限り遊技価値を際限なく増加させていくことも可能となる。

（解決手段１２）

解決手段１２は、解決手段１１に記載の遊技機において、前記一般小役遊技価値付与手段は、複数の異なる種類設けられた前記一般小役のそれぞれに対応する規定数の遊技価値を遊技者に付与することを特徴とする遊技機である。

解決手段１２によれば、解決手段１１に記載の遊技機では、一般小役として複数の種類を設けることができる。これに伴い、各々の一般小役に対応する当選役図柄も複数の種類それぞれ設けることや、あるいは、各々の一般小役図柄として有効となる図柄の組み合わせ態様も複数種類設けることができる。

このように、一般小役に複数の種類を設けることにより、図柄表示部内で表示される図柄の組み合わせ態様を多様化させて遊技者に単調な印象を与えずに遊技者を飽きさせにくくすることができる。

（解決手段１３）

解決手段１３は、解決手段１から１２のいずれかに記載の遊技機において、１回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作部にて前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、１回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典付与手段とをさらに備えたことを特徴とする遊技機である。

解決手段１３によれば、解決手段１から１２のいずれかに記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が挙げられる。すなわち、本発明は回胴式遊技機に好適であるといえる。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行う（始動操作部）と、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられる（停止操作部）と、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。

始動操作部には併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次

停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。
　このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、上記一般小役であれば、当該一般小役に対応した規定数の遊技価値が付与される。さらに解決手段５等から、特別遊技状態であれば通常遊技状態に比べて遊技価値の付与機会が集中して与えられることになる。このように遊技者は１回１回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。
（解決手段１４）
　解決手段１４は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置を備え、前記複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記複数の可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作部にて前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、１回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中いずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する判定表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段とを備え、前記当選役として、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する同種図柄揃役と、前記ハズレ役とは別に、少なくとも複数種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する異種図柄揃役とを少なくとも有し、前記図柄表示態様判定手段により前記同種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記図柄表示態様判定手段により前記異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記同種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には当該当選役を知らせる特別演出を実行させ、前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には前記ハズレ役となった場合に実行させるハズレ演出を実行させることを特徴とする遊技機である。
　解決手段１４よれば、本発明の記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が好適である。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が１回のゲーム

を行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行う（始動操作部）と、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられる（停止操作部）と、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。

そして、この始動操作部に併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。

このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、遊技価値の付与や、遊技価値の付与機会が増加する状態への遷移（移行）といった遊技特典が付与される。このように遊技者は１回１回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、ハズレ図柄（いずれの当選役図柄に該当しない図柄）を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、図柄表示部では、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることにより遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の組み合わせ態様（表示態様）となる。

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、１つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、あるいは「１回のゲーム結果には、１つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。また、内部抽選の抽選結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する基準となる表示位置（判定表示位置という、以下同様）のことをいう。つまり、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、判定表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

また、遊技価値の掛け数に応じて判定表示位置を変更させてもよい。これは、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の判定表示位置を変更さ

せる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、することが可能となる。このようにすると、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を判定表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。

当選役に対応する図柄の組み合わせ態様には、全て同種類の図柄からなる組み合わせ（同種図柄揃役に対応する）と、ハズレ役とは別に少なくとも複数種類の図柄からなる組み合わせ態様（異種図柄揃役に対応する、この態様をバラケ目という、以下同様）と、が少なくとも含まれている。そして、「ハズレ役」に対応する図柄の組み合わせ態様（これをハズレ目という、以下同様）とは、同種図柄揃役、異種図柄揃役のいずれにも該当（対応）しない組み合わせ態様ということになる。

また、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様にはハズレ目はないものとすることが望ましい。このようにすると、複数種類の図柄からなる組み合わせのほとんどがハズレ目ということになる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと、以下同様）は、ほぼハズレ目ということになる。従って、「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を持ちやすくなる。また、このことは同時に「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たり（いずれかの遊技特典が与えられるということ、以下同様）である」という認識を遊技者に持たせることにもなる。

なお、バラバラな図柄の組み合わせ態様という点では、バラケ目はハズレ目のうちの一部の特殊な態様であるともいえる。このことから、以下では単にハズレ目という場合にはバラケ目を含むものとして説明する。

そして、図柄表示部内の判定表示位置に同種図柄揃役に対応する組み合わせ（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、同種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する態様の演出である。

一方、図柄表示部内の判定表示位置に異種図柄揃役に対応する組み合わせ（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ）態様が表示されると、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。なお、この場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。

そして、このときはハズレ役となった場合に行われるハズレ演出が実行される。このハズレ演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に直接的あるいは間接的に報知（告知、教示）したり、示唆（意識）させたり、する態様の演出を除いた態様の演出であれば、どのような態様の演出であってもよい。望ましくは、何も行わない態様の演出、通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出などとすることがよい。このように、いわゆる「いつも通りの演出（通常演出）」が実行されると、期待演出態様などの過剰な演出態様によって遊技者に過度の期待をさせて結果的に糠喜びで終わらせてしまったり、演出態様の煩わしさを与えてしまった

り、といったことが極力回避される。
　これらのことから、異種図柄揃役はその存在を遊技者に周知しない態様を取るものとする。すなわち、異種図柄揃役そのものを遊技者が知らない状態でゲームを進めていけば、以下のような効果を奏することができる。
　異種図柄揃役となった場合にハズレ演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。
　さらに、異種図柄揃役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者に遊技価値の付与されたことを気付かれることなくゲームを進めさせていくことが可能となる。これは、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができるからである。
　また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる効果を奏することができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目（特にバラケ目）に興味を持たせ、遊技者の注目を向けさせることができる。
　さらに、演出態様からはハズレ目であるのかバラケ目であるのか判断が付かないため、期待演出態様などに依存せずに、ハズレ演出や通常演出が断続的に行われている場合であっても、遊技者は、常にある程度の期待を持ち続けることができ、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。
（解決手段１５）
　解決手段１５は、表面に複数種類の図柄を含む環状の図柄列が形成された複数の可動表示体を備えた図柄変動表示装置を備え、前記複数の可動表示体を回転させて図柄の表示を変動させる一方、前記複数の可動表示体の回転を停止させて前記各可動表示体について前記図柄列の一部を構成する所定個数分の図柄群を前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、ゲームの進行に伴う複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する演出実行手段と、前記複数の演出態様からゲームの進行に応じた演出態様を選択する演出態様選択手段と、１回のゲームごとに遊技価値の掛け数を決定する掛け数決定手段と、前記複数の可動表示体を回転させて前記図柄変動表示装置の変動を開始させる始動操作部と、前記始動操作部に併設して設けられ前記複数の可動表示体の回転を順次停止させる操作可能な複数の停止操作部と、前記掛け数決定手段により掛け数が決定された状態で前記始動操作部にて遊技者の始動操作が受け付けられると前記可動表示体の回転を開始し、前記可動表示体の回転中に前記停止操作部にて前記停止操作が受け付けられると、前記停止操作の受け付け順に前記可動表示体を停止させる可動表示体駆動手段と、１回のゲームにつき、前記可動表示体駆動手段により全ての前記可動表示体が停止されると、前記図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づき、必要に応じて所定の遊技特典を付与する遊技特典付与手段と、１回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中いずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて、回転する複数の前記可動表示体の回転停止を制御する可動表示体停止制御手段と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも１つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する判定表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記判定表示位置決定手段により決定された前記判定表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する図柄表示態様判定手段とを備え、前記当選役として、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様に対応する同種図柄揃役と、前記ハズレ役とは別に、少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ態様に対応する異種図柄揃役と、所定の図柄を少なくとも１つ含むだけで他の図柄は任意でよい図柄の組み合わせ態様に対応する単図柄揃役とを少なくとも有し、前記図柄表示態様判定手段は、前記同種図柄揃役に対応する組み合わせ

態様もしくは前記単図柄揃役に対応する組み合わせ態様のいずれかが表示されたことが判定されると、所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことが判定されると、１回のゲームに必要な最小単位数の遊技価値を付与する最小単位遊技価値付与手段とをさらに備え、前記演出実行手段は、前記同種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には当該当選役を知らせる特別演出を実行させ、前記異種図柄揃役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示された場合には前記ハズレ役となった場合に実行させるハズレ演出を実行させることを特徴とする遊技機である。

解決手段１５よれば、本発明の記載の遊技機としては、スロットマシンに代表される回胴式遊技機が好適である。スロットマシン等の回胴式遊技機では、遊技者が１回のゲームを行うのに必要な遊技価値（メダル、コイン、遊技球など）の掛け数を決めた状態で始動操作を行う（始動操作部）と、遊技者により停止操作がなされない限り、可動表示体（スロットマシン等では、リール、ドラムなどと呼ばれる）は回転を続ける。そして、遊技者による停止操作が受け付けられる（停止操作部）と、その受け付け順に前述の可動表示体の回転を停止させて、全ての可動表示体が停止状態となると、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様に基づいて、必要に応じて規定数の遊技価値が付与されたり、その他遊技特典が付与されたりするものである。

そして、この始動操作部に併設して停止操作部が備えられている。ここで停止操作部は個々の可動表示体に対応して設けられており（すなわち、複数の停止操作部がある）、それぞれの可動表示体の回転を停止させるための操作は遊技者が任意のタイミングで行うことが可能となっている。また、始動操作部と停止操作部が併設されていることにより、遊技者は図柄変動表示装置の変動の開始及び停止させる操作を一連の動作としてスムーズに行うことができる。つまり、始動操作を行った後、始動操作部に併設された停止操作部のうち、始動操作部の最寄（最も近く）に配されている停止操作部（最寄停止操作部という）から順次停止操作を行うことにより、始動操作から全ての停止操作を終えるまで必要最小限の動作で済ませられる。従って、遊技者に
［始動操作部→最寄停止操作部→他の停止操作部］といった一連の動作を自然と促すことができる。

このようにして遊技者は遊技価値を掛けてから可動表示体を回転させ、そして停止させるという一連の操作を繰り返しながらスロットマシンでのゲームを進めていくこととなる。そのうえで、図柄表示部内に表示された図柄の組み合わせ態様によって、例えば、遊技価値の付与や、遊技価値の付与機会が増加する状態への遷移（移行）といった遊技特典が付与される。このように遊技者は１回１回のゲームごとの結果に応じて遊技価値を減らしたり、増やしたりしながらゲームを進めていき、できるだけ多くの遊技価値を獲得することに喜びを見出すことになる。

図柄は、遊技者が視覚によって個々を識別することができる絵、記号、マーク、飾り文字等を意味する。これらの図柄は遊技者が本発明の遊技機でゲームをする際の目印（可動表示体の停止操作を行う際の目安）とすることができる。この図柄のなかには、上記の当選役図柄や、ハズレ図柄（いずれの当選役図柄に該当しない図柄）を含むことができる。図柄帯にはこれらの図柄が所定個数分だけ一定間隔で配置されており（これにより図柄列が形成される）、この図柄帯が可動表示体に付されている。

複数の可動表示体は個々に停止操作を受け付けることが可能となっており、（遊技者により）全ての可動表示体の停止操作が受け付けられると、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果に基づいて、各可動表示体の回転停止の制御が行われる。

図柄変動表示装置はその装置内の所定箇所に図柄表示部を備えており、図柄表示部では、各可動表示体の図柄を所定個数分の図柄群として表示することが可能となっている。なお、図柄表示部は、遊技機本体の前面側に設けることにより遊技者が遊技機に正対してゲームを行うことができる。

図柄表示部内には、上記可動表示体の回転中は変動している図柄群を、あるいは可動表示体の停止時には所定個数分の図柄群を視認することができる。そして、最終的に全ての

可動表示体が停止状態となると、可動表示体ごと図柄表示部内に停止した図柄からなる図柄群が形成される。この図柄表示部内に表示された図柄群からなる態様が最終的な図柄の組み合わせ態様（表示態様）となる。

そして、ゲームの進行に伴い、複数の演出態様を遊技機の外部に向けて実行する（演出実行手段）。このような演出実行手段は、遊技者の視覚や聴覚に訴えるものを指す。例えば、液晶ディスプレイやＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ Ｄｉｓｐｌａｙ）、ドットＬＥＤ、更にはランプ等に代表される表示手段（または発光手段）や、スピーカなどに代表される音響手段である。なお、遊技者の触覚に訴えるものを含めてもよい（例えば、振動を起こす手段）。これらの演出実行手段により、遊技者はゲームを視覚的、聴覚的（あるいは触覚的）に楽しむことができる。

１回のゲームごとに行われる内部抽選は、遊技者の開始操作を契機として行われる。ここでいう「内部」とは、抽選の中味が遊技者に知らされておらず、遊技者の知覚できないところで抽選が行われることを表したものであり、実際に内部抽選は遊技機の動作を制御する制御装置（制御基板）にて行われる。内部抽選手段の行う内部抽選の方法としては、所定の数値範囲内（最小乱数値から最大乱数値までの範囲内）で乱数を発生させておき、その中から１回のゲームごとに乱数を１つ取得すると、この取得した１つの乱数の値を予め決められた当たり値と比較することで抽選結果を判断するものが挙げられる。

内部抽選では複数種類の抽選結果とそれぞれの抽選結果に対応する当選役が予め決められている。これらの当選役は、種類別に上記所定範囲内の乱数の値がそれぞれ当たり値として割り当てられている。当たり値には当選役ごとに幅（数値範囲）が設けられており、取得された乱数の値がいずれかの当たり値の範囲内にあれば、その当たり値に対応する当選役に当選したと判断される。このような内部抽選の仕組みでは、全乱数値（所定の数値範囲内）に占める当たり値の数の割合から当選役の当選確率が算出される。

また当選役には、一つの当たり値に対して、複数の遊技特典を付与することが可能なものを含めてもよい。このようにすると、１回の内部抽選で２つの当選役に当選となる場合もあるということになる。また、当該ゲームの結果として図柄表示部内に表示された結果とは別の当選役にも同時に当選していたかもしれないという可能性（あるいは期待感）を遊技者に持たせることができる。これらのことは「当たり値には、１つの当選役に対応する単独当たり値と、複数の当選役に対応する共有当たり値がある」、あるいは「１回のゲーム結果には、１つの当選役に対応する遊技特典のみを許容する場合と、複数の当選役に対応する遊技特典を許容する場合がある」と言い換えることもできる。

１回のゲームで行われた内部抽選の結果は、少なくとも当該ゲームでは維持されている。当選役のなかには、当該ゲーム限りで結果が破棄されるものもあれば、次回以降のゲームまで持ち越されるものもある。また、内部抽選の抽選結果がいずれの当選役にも該当しない場合、ハズレということになる。なお、ハズレも内部抽選の結果の一つである。また、ハズレは、いずれの当選役に対応する遊技特典も付与しない非当選役ともいえるため、以下では、必要に応じてハズレ役という。

そして、これらの演出実行手段により実行される演出態様には、ゲームの進行に伴う複数の内容のものが含まれている。例えば、当該ゲームにて内部抽選の結果として選び出された当選役を示唆するものや、当該ゲームから複数回のゲームにわたって連続的に行うもの（筋書き的に進んでいく態様や、段階的に進んでいく態様など）などがある。このような演出態様は、ゲームの進行に応じて行われることにより、遊技者が当該ゲームの結果（内部抽選の結果としていずれの当選役が選び出されたかを指す、以下同様）を予想したり、演出態様自体を楽しんだりして、ゲームに面白みを付加してゲームを進めやすくするものである。

各可動表示体が停止状態となった際に図柄表示部内に表示される図柄群のうち、それぞれの可動表示体から少なくとも１つずつ図柄を選び出したときにできる全ての可動表示体にまたがった図柄の組み合わせのうち、有効となる表示位置が決められる。ここでいう「有効となる表示位置」とは、全ての可動表示体が停止状態となった際に、予め決められた所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する基準となる

表示位置（判定表示位置という、以下同様）のことをいう。つまり、上記所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様は、判定表示位置に表示されてはじめて有効（対応する遊技特典等が付与される）となるのである。

判定表示位置は、図柄表示部内での並び、組み合わせ等を意味し、複数の可動表示体にまたがる水平または斜めの並び（直線型となる形）の組み合わせのことをいう。なお、判定表示位置は直線型以外の形の組み合わせ（例えば、への字型、Ｖ字型、折れ曲がり型、ジグザグ型となる形の組み合わせなどが挙げられる）であってもよいし、さらに、直線型とこれらを適宜組み合わせてもよい。

また、遊技価値の掛け数に応じて判定表示位置を変更させてもよい。これは、「１回のゲームごとに掛けられた遊技価値の掛け数に応じて図柄表示部内の判定表示位置を変更させる」ということである。これにより、例えば遊技価値の掛け数を増やせば、判定表示位置を増やすことができたり、あるいは遊技価値の掛け数を減らせば、判定表示位置を減らすことができたり、することが可能となる。このようにすると、遊技価値の掛け数をできる限り多くしてゲームを行えば、内部抽選の結果として所定の当選役に当選となっている場合、該当する所定の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様を判定表示位置に表示できる可能性が高くなる（表示させやすくすることができる）。

全ての可動表示体が停止すると、図柄表示部内の判定表示位置に予め決められたいずれかの当選役に対応する図柄（当選役図柄という、以下同様）の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する（図柄表示態様判定手段）。

当選役に対応する図柄の組み合わせ態様には、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様（同種図柄揃役に対応する）と、ハズレ役とは別に少なくとも複数種類の図柄からなる組み合わせ態様（異種図柄揃役に対応する、バラケ目という）と、所定の図柄を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ態様（単図柄揃役に対応する）が少なくとも含まれている。この「ハズレ役」に対応する図柄の組み合わせ態様（これをハズレ目という）とは、同種図柄揃役、異種図柄揃役、単図柄揃役のいずれにも該当（対応）しない組み合わせということになる。

また、全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様にはハズレ目はないものとすることが望ましい。このようにすると、複数種類の図柄からなる組み合わせのほとんどがハズレ目ということになる。つまり、バラバラな図柄の組み合わせ態様（全て同種類の図柄からなる組み合わせ態様以外のこと）は、ほぼハズレ目ということになる。従って、遊技者は「バラバラな図柄の組み合わせ態様はハズレである」といった認識を持ちやすくなる。また、このことは同時に「同じ種類の図柄の組み合わせ態様は当たり（いずれかの遊技特典が与えられるということ）である」という認識を遊技者に持たせることにもなる。

なお、バラバラな図柄の組み合わせ態様という点では、バラケ目はハズレ目のうちの一部の特殊な態様であるともいえる。このことから、以下では単にハズレ目という場合にはバラケ目を含むものとして説明する。

そして、図柄表示部内の判定表示位置に同種図柄揃役に対応する組み合わせ（全て同種類の図柄からなる組み合わせ）態様が表示されると、所定数の遊技価値が付与される（遊技価値付与手段）。また、図柄表示部内の判定表示位置に単図柄揃役に対応する組み合わせ（所定の図柄を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ）態様が表示された場合にも、所定数の遊技価値が付与される。

なお、遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲーム（当該ゲームの次回を含めて以後に行われるゲームのこと、以下同様）で実行させるものでもよい。つまり、同種図柄揃役または単図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。また、付与される遊技価値の所定数は、同種図柄揃役、単図柄揃役ごとそれぞれ異ならせるものとしてもよい。特に同種図柄揃役は複数設けて、それぞれ上記所定数を異ならせることにより、個々の同種図柄揃役に価値の格差（付与される遊技価値の多寡など）をつけることが可能となる。

そして、このとき遊技価値の付与に伴い遊技者に向けて特別演出が実行される。この特別演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に向けて報知（告知、教示）する

態様の演出である。
単図柄揃役とは「少なくとも当選役図柄（所定の図柄）を１つ含んでいれば残りの図柄は何でもよいという組み合わせ態様に対応する」ともいえる。これは、複数の可動表示体のうち、少なくとも１つの可動表示体のみで所定の図柄が表示されたかを判定することを意味する。そして、この可動表示体を判定対象可動表示体という。
つまり、「判定対象可動表示体についてのみ当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に所定の図柄が表示されたか否かを判定する手段」という構成を備えている。従って、所定の図柄はこの判定対象可動表示体が停止した際に、対応する判定表示位置（判定表示位置として当該可動表示体について少なくとも１つの図柄が選び出された箇所）に表示されればよいこととなる。
これは、「判定対象可動表示体以外の可動表示体については、当該可動表示体にて判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄を判定しない」ともいえる。従って、単図柄揃役とは、全ての可動表示体について、その判定表示位置として選び出された箇所に表示された図柄から組み合わせ態様が判定される同種図柄揃役、異種図柄揃役とは異なるものであるといえる。
以上のことから、判定対象可動表示体は複数の可動表示体のうちの一部に留めるものとする。このようにすると、遊技者が単図柄揃役を表示させようとする場合に判定対象可動表示体のみに狙いをつければよいため、遊技者が全ての可動表示体を停止させる操作の負担（つまり、当選役図柄の組み合わせを停止させるために毎回全ての可動表示体を正確に狙って停止させる負担）を軽減させることができる。
一方、図柄表示部内の判定表示位置に異種図柄揃役に対応する組み合わせ（少なくとも複数種類の図柄からなる特定の組み合わせ）態様が表示されると、最小単位数の遊技価値が付与される（最小単位遊技価値付与手段）。この最小単位数とは、１回のゲームを行うために必要な遊技価値の最小限度の数のことをいう。なお、この場合も遊技価値の付与は当該ゲームのみに限られるものではなく、次回以降のゲームで実行させるものでもよい。つまり、異種図柄揃役に対応する組み合わせ態様が表示されたことを契機として遊技価値の付与を実行するということになる。
そして、このときはハズレ役となった場合に行われるハズレ演出が実行される。このハズレ演出は、遊技価値の付与が行われていることを遊技者に直接的あるいは間接的に報知（告知、教示）したり、示唆（意識）させたり、する態様の演出を除いた態様の演出であれば、どのような態様の演出であってもよい。望ましくは、何も行わない態様の演出、通常状態でいつも実行されている態様の演出、ゲームの進行上で最も多い頻度にて実行される態様の演出などとすることがよい。このように、いわゆる「いつも通りの演出（通常演出）」が実行されると、期待演出態様などの過剰な演出態様によって遊技者に過度の期待をさせて結果的に糠喜びで終わらせてしまったり、演出態様の煩わしさを与えてしまったり、といったことが極力回避される。
これらのことから、異種図柄揃役はその存在を遊技者に周知しない態様を取るものとする。すなわち、異種図柄揃役そのものを遊技者が知らない状態でゲームを進めていけば、以下のような効果を奏することができる。
異種図柄揃役となった場合にハズレ演出を実行させることにより、遊技者には当該ゲームの結果が特段に興味を惹くものではない（つまり、ハズレの可能性が極めて高い）といった意識を持たせるだけに留めることができる。
さらに、異種図柄揃役では、付与される遊技価値の総数が最小単位数であるため、遊技者に遊技価値の付与されたことを気付かれることなくゲームを進めさせていくことが可能となる。これは、付与する遊技価値の総数が少なければ、その分だけ遊技価値の付与に要する時間を短縮することができるからである。
また、遊技者が最小単位数の遊技価値の付与が行われていることに気付いた場合には、さらなる効果を奏することができる。すなわち、ハズレ目であったにも関わらず、遊技価値の付与が行われたということを遊技者が目の当たりにすると、どのような図柄の組み合わせであれば遊技価値が付与されるのか、といったことでハズレ目（特にバラケ目）に興

味を持たせ、遊技者の注目を向けさせることができる。
さらに、演出態様からはハズレ目であるのかバラケ目であるのか判断が付かないため、期待演出態様などに依存せずに、ハズレ演出や通常演出が断続的に行われている場合であっても、遊技者は、常にある程度の期待を持ち続けることができ、遊技者の興趣を低下させにくくすることができる。