(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第4655508号
(P4655508)

(45)発行日　平成23年3月23日(2011.3.23)　(24)登録日　平成23年1月7日(2011.1.7)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 512A
A63F 5/04 514G
A63F 5/04 516D

請求項の数 7　(全 30 頁)

(21)出願番号　特願2004-142692(P2004-142692)
(22)出願日　平成16年5月12日(2004.5.12)
(65)公開番号　特開2005-323687(P2005-323687A)
(43)公開日　平成17年11月24日(2005.11.24)
審査請求日　平成19年4月19日(2007.4.19)

(73)特許権者　000150051
株式会社竹屋
愛知県春日井市美濃町二丁目９８番地
(74)代理人　100082500
弁理士　足立　勉
(72)発明者　竹内　正博
愛知県春日井市如意申町３丁目２番地の３
(72)発明者　若菜　芳生
愛知県春日井市稲口町３丁目１７番地の４
(72)発明者　田結　誠
東京都中野区新井４丁目４番３号
(72)発明者　竹内　英勝
愛知県春日井市東野町西二丁目１４番地の１５

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄を変動表示させ、その後に予め設定された外部操作が行われると前記図柄を停止表示させる変動表示装置と、
予め設定された抽選条件で抽選を行い、該抽選結果に従って、遊技者にとって有利な特定遊技を行うための特定遊技権利を発生させる抽選手段と、
前記特定遊技権利が発生した後に、前記変動表示装置が前記図柄を予め設定された特定図柄で停止表示させると、前記特定遊技を遊技者に対して提供する特定遊技提供手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特定遊技権利が発生すると、前記変動表示装置を、当該遊技機の前面に対して垂直な方向となるように予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ予め設定された第１所定角度回転させる第１回転手段と、
前記第１回転手段が前記変動表示装置を回転させた後に、前記特定遊技提供手段が前記特定遊技を遊技者に対して提供するまでの間に、前記図柄が前記特定図柄と異なる図柄で停止表示すると、前記変動表示装置を、前記所定回転軸を中心にして予め設定された第２所定角度回転させる第２回転手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第２所定角度は前記第１所定角度より小さく設定され、
前記第２回転手段は、前記変動表示装置を、前記所定回転方向の逆方向へ回転させる、

ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記特定遊技権利が未発生の状態において、予め設定された所定条件が成立すると、前記変動表示装置を、前記所定回転軸を中心にして前記所定回転方向へ前記第１所定角度回転させる第３回転手段を備える、
ことを特徴とする請求項１または請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
当該遊技機には、複数種類の前記特定遊技権利が設けられ、
前記抽選手段は、更に、前記抽選結果に従って、発生させた前記特定遊技権利の種類を決定し、
前記特定遊技提供手段は、前記特定遊技権利が発生した後に、前記変動表示装置が該発生した特定遊技権利の種類に応じて予め設定された特定図柄で前記図柄を停止表示させると、該発生した特定遊技権利の種類に応じて異なる前記特定遊技を提供し、
前記発生した特定遊技権利の種類に応じて、前記第１所定角度の値を設定する第１所定角度設定手段を備える、
ことを特徴とする請求項１～請求項３何れかに記載の遊技機。
【請求項５】
図柄を変動表示させ、その後に予め設定された外部操作が行われると前記図柄を停止表示させる変動表示装置と、
予め設定された抽選条件で抽選を行い、該抽選結果に従って、遊技者にとって有利な特定遊技を行うための特定遊技権利を発生させる抽選手段と、
前記特定遊技権利が発生した後に、前記変動表示装置が前記図柄を予め設定された特定図柄で停止表示させると、前記特定遊技を遊技者に対して提供する特定遊技提供手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特定遊技権利が発生すると、前記変動表示装置を、当該遊技機の前面に対して垂直な方向となるように予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ継続して回転させる第４回転手段と、
前記第４回転手段により前記変動表示装置が回転させられている間に、前記変動表示装置が前記図柄を前記特定図柄と異なる図柄で停止表示させた回数が予め設定された所定回数に達した場合に、前記変動表示装置の回転角度が予め設定された所定値になった時に前記外部操作が行われると、前記変動表示装置に前記図柄を前記特定図柄で停止表示させる変動表示制御手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項６】
前記特定遊技権利が未発生の状態において、予め設定された所定条件が成立すると、前記変動表示装置を、前記所定回転軸を中心にして前記所定回転方向へ回転させる第５回転手段を備える、
ことを特徴とする請求項５に記載の遊技機。
【請求項７】
当該遊技機には、複数種類の前記特定遊技権利が設けられ、
前記抽選手段は、更に、前記抽選結果に従って、発生させた前記特定遊技権利の種類を決定し、
前記特定遊技提供手段は、前記特定遊技権利が発生した後に、前記変動表示装置が該発生した特定遊技権利の種類に応じて予め設定された特定図柄で前記図柄を停止表示させると、該発生した特定遊技権利の種類に応じて異なる前記特定遊技を提供し、
前記発生した特定遊技権利の種類に応じて、前記所定回転方向を設定する所定回転方向設定手段を備える、
ことを特徴とする請求項１～請求項３及び請求項５～請求項６何れかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】

【０００１】
本発明は、遊技媒体を用いて遊技者に遊技を提供する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機，スロット機などの遊技機では、図柄が変動表示した後に停止表示し、その停止表示した図柄が所定の入賞組合せであると、多くのパチンコ球（賞球）やメダルを獲得可能な特定遊技を遊技者に提供するように設定されている。
【０００３】
そして、この遊技機の中で、スロット機は、遊技者がストップボタンを操作することによって図柄を停止表示させることができる。具体的には、スロット機は、「７」，「ＢＡＲ」，「チェリー」，「ベル」などの複数の図柄がそれぞれ描かれている３個のリール，リールの回転開始（すなわち図柄の変動表示の開始）を指示するスタートレバー及び各リールの回転停止（すなわち図柄を停止表示させること）を指示する３つのストップボタンを備え、スタートレバーが操作されるとリールが一斉に回転し、その後ストップボタンが操作されると操作されたストップボタンに対応するリールが停止する。尚、リールの回転開始から３つ全てのリールが停止するまでの動作は一般に１ゲームと呼称される。そして、３つ全てのリールが停止した時に遊技者に面している図柄（すなわち停止表示した図柄）が入賞組合せと一致していれば、メダルが払い出される。
【０００４】
また、スロット機の場合、入賞組合せの種類によりメダルの払出枚数に違いがある。そして、払出枚数が最も多い（例えば１５枚）入賞組合せ（以降、特定図柄組合せと称す。例えば、７・７・７の組合せ）は特別なモード（以降、特定モードと称す）になった場合にのみ成立する。なぜならば、特定モードでない場合には、遊技者がどれだけ正確なタイミングでストップボタンを操作しても、スロット機の動作を制御する制御装置がリールを特定図柄組合せで停止させないようにするためである。
【０００５】
尚、特定モードになるか否かは、例えばスタートレバーの操作を契機に実行される抽選により決められ、特定モードと決定された場合には、その旨を、例えば、スロット機に備えられた告知ランプを点灯させることによって遊技者に通報する。或いは、リールを前後，左右，上下に振動させて、遊技者に通報するものが知られている（例えば、特許文献１参照。）。
【０００６】
そして、特定モードになった場合には、その後に特定図柄組合せでリールを停止させることにより、ボーナスゲームが発生し、遊技者は多数（例えば、３００枚程度）のメダルを獲得可能となる。換言すると、特定モードになっても、特定図柄組合せで図柄を停止させない限り、ボーナスゲームを発生させることができない。このため、遊技者は、特定図柄組合せで図柄を停止表示させるために、変動表示されている図柄を見極めて適切なタイミングでストップボタンを操作する（一般に、目押しと呼ばれる。）必要がある。
【０００７】
即ち、目押しの技術を習得した遊技者（以降、目押し習得者と称す）は、特定モードになった後に、少ないゲーム数でボーナスゲームを発生させることができるが、目押しの技術を習得していない遊技者（以降、非目押し習得者と称す）は、ボーナスゲームを発生させるまでに、多くの回数のゲームを行わなければならないという遊技性をスロット機は備えている。
【特許文献１】特開２００３－１１７０５１号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
しかし、上記のスロット機では、目押し習得者にとっては、少ないゲーム数でボーナスゲームを発生させることが次第に当然となり、少ないゲーム数でボーナスゲームを発生さ

せることに喜びを得ることができなくなる。即ち、目押し習得者の遊技の興趣が損なわれるという問題があった。この問題を解決するためには、特定図柄組合せを成立させるために更に技術を要するスロット機を考案するようにしてもよい。しかし、このようなスロット機では、非目押し習得者は、ボーナスゲームを発生させるまでに更に多くの回数のゲームを行わなければならなくなるために、非目押し習得者がこのようなスロット機で遊技を行わなくなることが当然懸念される。

【０００９】

本発明は、こうした問題に鑑みなされたものであり、目押し習得者の遊技中の興趣を向上させるとともに、非目押し習得者が遊技を行わなくなることを抑制する遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

上記目的を達成するためになされた第１発明の遊技機は、図柄を変動表示させ、その後に予め設定された外部操作が行われると図柄を停止表示させる変動表示装置と、予め設定された抽選条件で抽選を行い、抽選結果に従って、遊技者にとって有利な特定遊技を行うための特定遊技権利を発生させる抽選手段と、特定遊技権利が発生した後に、変動表示装置が図柄を予め設定された特定図柄で停止表示させると、特定遊技を遊技者に対して提供する特定遊技提供手段と、を備えた遊技機であって、特定遊技権利が発生すると、変動表示装置を、当該遊技機の前面に対して垂直な方向となるように予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ予め設定された第１所定角度回転させる第１回転手段と、第１回転手段が変動表示装置を回転させた後に、特定遊技提供手段が特定遊技を遊技者に対して提供するまでの間に、図柄が特定図柄と異なる図柄で停止表示すると、変動表示装置を、所定回転軸を中心にして予め設定された第２所定角度回転させる第２回転手段とを備えることを特徴とする。

【００１１】

このように構成された遊技機によれば、第１回転手段は、特定遊技権利が発生すると、変動表示装置を、予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ予め設定された第１所定角度回転させる。そして、第２回転手段は、第１回転手段が変動表示装置を回転させた後に、特定遊技提供手段が特定遊技を遊技者に対して提供するまでの間に、図柄が特定図柄と異なる図柄で停止表示すると、変動表示装置を、所定回転軸を中心にして予め設定された第２所定角度回転させる。

【００１２】

即ち、特定遊技権利が発生した直後に変動表示装置が第１所定角度回転し、その後、図柄が特定図柄と異なる図柄で停止表示することを契機として第２所定角度回転することにより、変動表示装置の回転角度が変化する。尚、変動表示装置を第２所定角度回転させるタイミングは、図柄が停止表示する毎であってもよいし、図柄が停止表示する回数が予め設定された回数に達する毎（例えば、３回毎）であってもよいし、図柄が停止表示する毎に抽選を行い抽選に当った場合であってもよい。

【００１３】

つまり、一般的に変動表示装置は、予め設定された方向に向かって（通常は、上から下に向かう方向）図柄を変動表示させている。このため、当該遊技機では、変動表示装置が回転することにより、変動表示装置が図柄を変動表示させる方向（以降、変動表示方向と称す）が回転角度に応じて変化する。

【００１４】

即ち、目押し習得者は、上から下に向かって変動表示する図柄を目押しすることに慣れているため、変動表示方向が上から下に向かう方向とは異なるに変化すると、目押しによって、図柄を特定図柄で停止表示させることが難しくなる。このため、目押し習得者であっても、特定遊技権利が発生してから特定遊技が提供されるまでに費やすゲーム数（図柄の停止表示を行なった回数）が多くなる。従って、当該遊技機において、目押し習得者が、特定遊技権利が発生してから少ないゲーム数（図柄の停止表示を行なった回数）で図柄

を特定図柄で停止表示させることができた場合には、喜びを得ることができる。即ち、目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることができる。

【００１５】

ところで、図柄を特定図柄で停止表示させることを難しくして目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることが目的であるならば、第１回転手段を動作させて、変動表示方向を変化させることで十分である。しかし、このようにすると、非目押し習得者にとっても、図柄を特定図柄で停止表示させることが更に難しくなってしまい、非目押し習得者がこのような遊技機で遊技を行わなくなる虞がある。そこで、このような問題を抑制するために、第２回転手段を動作させる。

【００１６】

即ち、図柄が停止表示することを契機として第２所定角度回転することを第２回転手段が繰り返すことによって、特定遊技権利が発生する前に配置されていた回転角度（以降、基準回転角度と称す）に近い回転角度で変動表示装置が配置される状況が発生し得る。このような状況では、目押しによって図柄を特定図柄で停止表示させる難しさは、従来の遊技機と変わらない。つまり、第２回転手段を動作させるによって、従来と難しさが変わらない状況が発生することがあるため、非目押し習得者が当該遊技機で遊技を行わなくなることを抑制することができる。

【００１７】

また、第１発明の遊技機では、第２所定角度は第１所定角度より小さく設定され、第２回転手段は、変動表示装置を、所定回転方向の逆方向へ回転させるようにしてもよい。

このように構成された遊技機によれば、第１回転手段が、特定遊技権利が発生した直後に変動表示装置を所定回転方向へ第１所定角度回転させ、その後、第２回転手段が、図柄が特定図柄と異なる図柄で停止表示することを契機として、所定回転方向の逆方向へ、第１所定角度より小さく設定された第２所定角度回転させる。

【００１８】

即ち、第１回転手段が動作した後よりも第２回転手段が動作した後の方が、基準回転角度に近い回転角度で変動表示装置が配置される。

このため、特定遊技権利が発生して、その後、図柄が特定図柄と異なる図柄で停止表示する毎に、目押しによって図柄を特定図柄で停止表示させることが容易になるという遊技性を備えることができる。

【００１９】

また、第１発明の遊技機では、特定遊技権利が未発生の状態において、予め設定された所定条件が成立すると、変動表示装置を、所定回転軸を中心にして所定回転方向へ第１所定角度回転させる第３回転手段を備えるようにしてもよい。

【００２０】

このように構成された遊技機によれば、特定遊技権利が未発生の状態においても、変動表示装置が、所定回転方向へ第１所定角度回転するため、変動表示装置が第１所定角度回転したことが、特定遊技権利が発生したことを表すとは限らない。

【００２１】

即ち、変動表示装置を回転させることによって、遊技者に、特定遊技権利が発生した可能性があると期待させることができる。

また、第１発明の遊技機では、複数種類の特定遊技権利が設けられ、抽選手段は、更に、抽選結果に従って、発生させた特定遊技権利の種類を決定し、特定遊技提供手段は、特定遊技権利が発生した後に、変動表示装置が発生した特定遊技権利の種類に応じて予め設定された特定図柄で図柄を停止表示させると、発生した特定遊技権利の種類に応じて異なる特定遊技を提供し、発生した特定遊技権利の種類に応じて、第１所定角度の値を設定する第１所定角度設定手段を備えるようにしてもよい。

【００２２】

このように構成された遊技機によれば、第１回転手段が変動表示装置を回転させる回転角度が特定遊技権利の種類に応じて変化する。このため、遊技者は、第１回転手段の動作

が終了した時点で、変動表示装置の回転角度によって、提供される特定遊技の種類を識別することができる。

【００２３】

また、第２発明の遊技機は、図柄を変動表示させ、その後に予め設定された外部操作が行われると図柄を停止表示させる変動表示装置と、予め設定された抽選条件で抽選を行い、抽選結果に従って、遊技者にとって有利な特定遊技を行うための特定遊技権利を発生させる抽選手段と、特定遊技権利が発生した後に、変動表示装置が図柄を予め設定された特定図柄で停止表示させると、特定遊技を遊技者に対して提供する特定遊技提供手段と、を備えた遊技機であって、特定遊技権利が発生すると、変動表示装置を、当該遊技機の前面に対して垂直な方向となるように予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ継続して回転させる第４回転手段と、第４回転手段により変動表示装置が回転させられている間に、変動表示装置が図柄を特定図柄と異なる図柄で停止表示させた回数が予め設定された所定回数に達した場合に、変動表示装置の回転角度が予め設定された所定値になった時に外部操作が行われると、変動表示装置に図柄を特定図柄で停止表示させる変動表示制御手段とを備えることを特徴とする。

【００２４】

このように構成された遊技機によれば、第４回転手段は特定遊技権利が発生すると、変動表示装置を、当該遊技機の前面に対して垂直な方向となるように予め設定された所定回転軸を中心にして予め設定された所定回転方向へ継続して回転させる。そして、変動表示制御手段は、第４回転手段により変動表示装置が回転させられている間に、変動表示装置が図柄を特定図柄と異なる図柄で停止表示させた回数が予め設定された所定回数に達した場合に、変動表示装置の回転角度が予め設定された所定値になった時に外部操作が行われると、変動表示装置に図柄を特定図柄で停止表示させる。

【００２５】

つまり、一般的に変動表示装置は、予め設定された方向に向かって（通常は、上から下に向かう方向）図柄を変動表示させている。このため、当該遊技機では、変動表示装置が回転することにより、変動表示方向が回転角度に応じて変化する。

【００２６】

即ち、目押し習得者は、上から下に向かって変動表示する図柄を目押しすることに慣れているため、変動表示装置の回転に従って変動表示方向が変化すると、目押しによって、図柄を特定図柄で停止表示させることが難しくなる。このため、目押し習得者であっても、特定遊技権利が発生してから特定遊技が提供されるまでに費やすゲーム数（図柄の停止表示を行なった回数）が多くなる。従って、当該遊技機において、目押し習得者が、特定遊技権利が発生してから少ないゲーム数で図柄を特定図柄で停止表示させることができた場合には、喜びを得ることができる。即ち、目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることができる。

【００２７】

ところで、図柄を特定図柄で停止表示させることを難しくして目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることが目的であるならば、第４回転手段を動作させて、変動表示方向を変化させることで十分である。しかし、このようにすると、非目押し習得者にとっても、図柄を特定図柄で停止表示させることが更に難しくなってしまい、非目押し習得者がこのような遊技機で遊技を行わなくなる虞がある。そこで、このような問題を抑制するために、変動表示制御手段を動作させる。

【００２８】

即ち、変動表示制御手段は、特定遊技権利が発生してから、変動表示装置が図柄を特定図柄と異なる図柄で停止表示させた回数が予め設定された所定回数に達した場合には、変動表示装置の回転角度が所定値になった時に遊技者が外部操作を行うと、図柄を特定図柄で停止表示させる。

【００２９】

つまり、特定遊技権利が発生してから費やされたゲーム数が所定回数に達した後は、図

柄を特定図柄で停止表示させることが容易になるため、非目押し習得者が当該遊技機で遊技を行わなくなることを抑制することができる。

【００３０】

尚、変動表示装置の回転角度が所定値になった時に外部操作を行われると図柄を特定図柄で停止表示させるようにするために、変動表示装置が図柄を変動表示させる速さと、第４回転手段が変動表示装置を回転させる回転速度とを同期させるようにしてもよい。

【００３１】

また、第２発明の遊技機では、特定遊技権利が未発生の状態において、予め設定された所定条件が成立すると、変動表示装置を、所定回転軸を中心にして所定回転方向へ回転させる第５回転手段を備えるようにしてもよい。

【００３２】

このように構成された遊技機によれば、特定遊技権利が未発生の状態においても、変動表示装置が回転するため、変動表示装置が回転したことが、特定遊技権利が発生したことを表すとは限らない。

【００３３】

即ち、変動表示装置を回転させることによって、遊技者に、特定遊技権利が発生した可能性があると期待させることができる。

また、第２発明の遊技機では、複数種類の特定遊技権利が設けられ、抽選手段は、更に、抽選結果に従って、発生させた特定遊技権利の種類を決定し、特定遊技提供手段は、特定遊技権利が発生した後に、変動表示装置発生した特定遊技権利の種類に応じて予め設定された特定図柄で図柄を停止表示させると、発生した特定遊技権利の種類に応じて異なる特定遊技を提供し、発生した特定遊技権利の種類に応じて、所定回転方向を設定する所定回転方向設定手段を備えるようにしてもよい。

【００３４】

このように構成された遊技機によれば、第４回転手段が変動表示装置を回転させる回転方向が、特定遊技権利の種類に応じて変化する。このため、遊技者は、変動表示装置が回転する回転方向に応じて、提供される特定遊技の種類を識別することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００３５】

（第１実施形態）

以下に、第１実施形態について図面を参照しながら説明する。

まず、本発明が適用された遊技機１の構成を図１（ａ）に基づいて説明する。図１（ａ）は、遊技機１の正面図である。

【００３６】

遊技機１は、図１（ａ）に示すように、当該遊技機１を構成する装置類を収納する筐体（不図示）と、開閉自在に筐体に取り付けられた前扉３とを備えている。

そして、前扉３には、遊技者に遊技を提供する遊技部５と、遊技者が遊技メダル（以降、単にメダルと称す）を投入するためのメダル投入口７と、リール２１，２３，２５（後述）の回転開始を指示するスタートレバー９と、リール２１，２３，２５の回転停止をそれぞれ指示するストップボタン１１，１３，１５と、遊技機１における遊技の結果として当該遊技機１から賞品として払い出されるメダルを貯留するメダル受け皿１７とが設けられている。

【００３７】

ここで、遊技部５は、回転自在に設けられた３つのリール２１，２３，２５を備えた変動表示装置２７と、変動表示装置２７を収納する変動表示収納部２９と、変動表示収納部２９を回転可能に支持するための支持部３１（図２（ａ）参照）とから構成される。

【００３８】

尚、リール２１，２３，２５にはそれぞれ、「７」，「ＢＡＲ」，「チェリー」，「ベル」，「リプレイ」などの複数の遊技図柄が描かれている。そして、変動表示装置２７は、このリール２１，２３，２５を回転させることにより遊技図柄を変動表示させる。

【００３９】
また、変動表示装置２７には、リール２１，２３，２５それぞれの前面において、透明な矩形状の表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａが設けられている。尚、遊技者が表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａを通して、表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａの長手方向（図１（ａ）における上から下に向かう方向）に沿ってそれぞれ３個の遊技図柄を確認できるように、表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａは配置される。
【００４０】
また、表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａには、水平方向の３本の入賞ラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３と、対角線に沿う２本の入賞ラインＬ４，Ｌ５とが表示されている。
次に、変動表示収納部２９及び支持部３１の構成を図１（ｂ）及び図２に基づいて説明する。図１（ｂ）は変動表示収納部２９の斜視図、図２（ａ）は支持部３１に支持された状態を示す変動表示収納部２９の正面図、図２（ｂ）は図２（ａ）のＡ－Ａ断面部を示す図である。
【００４１】
変動表示収納部２９は、図１（ｂ）に示すように、変動表示装置２７を収納するための円筒形状の筐体４１と、筐体４１の円筒面上において円周方向に沿って円筒面を一周するように配置され、後述のウォーム６７ａと噛合するウォームホイール４３と、筐体４１の円筒面上において円周方向に沿って円筒面を一周するように形成され、後述の定滑車６３を配置するためのガイド溝４５と、筐体４１の円筒面の内側に配置され、変動表示収納部２９の回転角度を検出するための磁石４７（図２（ａ）参照）とから構成される。
【００４２】
そして、筐体４１は、遊技部５の一部を構成する円形の前面部４１ａにおいて、変動表示装置２７の前面部のみが露出するように変動表示装置２７を収納する。
また、支持部３１は、図２（ａ）及び図２（ｂ）に示すように、変動表示収納部２９を収納するための筐体６１と、ガイド溝４５に沿って変動表示収納部２９を回転自在に支持するための定滑車６３ａ，６３ｂ，６３ｃ，６３ｄと、磁石４７の接近を検出するホール素子センサ６５ａ，６５ｂ，６５ｃと、変動表示収納部２９を回転させるためのステッピングモータ６７と、筐体６１の内側において筐体６１に固定され、定滑車６３，ホール素子センサ６５ａ，６５ｂ，６５ｃ及びステッピングモータ６７を支持する支持枠６９とから構成される。
【００４３】
尚、定滑車６３ａ，６３ｂ，６３ｃ，６３ｄは、筐体４１の円筒面上において円周方向に沿って、９０°間隔毎に、ガイド溝４５内に配置されるように支持枠６９に固定される。
【００４４】
また、ステッピングモータ６７の出力軸にはウォーム６７ａが固設されている。そして、ステッピングモータ６７は、このウォーム６７ａとウォームホイール４３とが噛合する位置に配置され、支持枠６９に固定される。
【００４５】
即ち、ステッピングモータ６７を駆動させると、この駆動力がウォーム６７ａとウォームホイール４３とを介して変動表示収納部２９に伝達され、変動表示収納部２９を、筐体４１の円筒軸線４１ｄを中心に回転させることができる。
【００４６】
更に、ホール素子センサ６５ａ，６５ｂ，６５ｃは、筐体４１の円筒面の円周方向に沿って、ホール素子センサ６５ａ，６５ｂ，６５ｃの順に、図２（ａ）における反時計周りに９０°間隔毎に配置されるように支持枠６９に固定される。
【００４７】
尚、当該遊技機１では通常、図２（ａ）に示すように、表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａの長手方向が上下方向（図２（ａ）における上から下に向かう方向）に一致するように変動表示収納部２９の回転角度が設定されている。そして、変動表示収納部２９がこの回転

角度で配置されている場合において、磁石４７は、ホール素子センサ６５ｂと対向する位置に筐体６１に固定される。以降、磁石４７とホール素子センサ６５ｂとが対向する時の変動表示収納部２９の回転角度を基準回転角度と称す。

【００４８】

即ち、磁石４７がホール素子センサ６５ｂと対向している場合には、ホール素子センサ６５ｂは磁石４７の接近を検出するために、変動表示収納部２９が基準回転角度で配置されていることが検出される。また、変動表示収納部２９が基準回転角度から図２（ａ）における反時計周り（時計周り）に９０°回転させられると、磁石４７はホール素子センサ６５ｃ（ホール素子センサ６５ａ）と対向するために、ホール素子センサ６５ｃ（ホール素子センサ６５ａ）は磁石４７の接近を検出する。これによって、変動表示収納部２９が基準回転角度から反時計周り（時計周り）に９０°回転したことが検出される。

【００４９】

また、筐体４１の後面部４１ｂには貫通孔４１ｃが形成されており、この貫通孔４１ｃを通して、電源電圧を供給するためのコイルリード線７１ａと、変動表示，停止表示等の指令信号を供給するためのコイルリード線７１ｂとが変動表示装置２７に接続される。

【００５０】

次に、遊技機１における制御系統の構成を図３に基づいて説明する。図３は、遊技機１の制御系統の構成を示すブロック図である。

図３に示すように、遊技機１には、ＣＰＵやＲＯＭ、ＲＡＭなどを搭載してなり、当該遊技機１における遊技を統括する主制御基板１００が具備され、この主制御基板１００に、ＣＰＵやＲＯＭ、ＲＡＭなどを搭載してなる各種制御基板や、各種装置を接続して当該遊技機１の制御系統が構築されている。

【００５１】

即ち、主制御基板１００には、まず、メダル投入口７にメダルが投入されたことを検出するメダル検出センサ７ａと、スタートレバー９と、ストップボタン１１，１３，１５と、ホール素子センサ６５ａ，６５ｂ，６５ｃと、ステッピングモータ６７の回転軸の回転角を検出する回転角センサ６７ｂと、ステッピングモータ６７に駆動信号を伝えるモータ駆動回路１１０とが接続されている。尚、主制御基板１００は、回転角センサ６７ｂの検出結果に基づいて、変動表示収納部２９の回転角度を検出する。

【００５２】

また、主制御基板１００には、リール２１，２３，２５を制御するリール制御基板１２０と、メダル受け皿１７へのメダルの払出を行う払出装置１３５を制御する賞球制御基板１３０と、遊技機１に設置されたスピーカ１４５を介して声や効果音、音楽などを出力する音声制御基板１４０と、操作キー１５０ａおよび表示パネル１５０ｂからなるユーザインターフェース（以降、ユーザＩ／Ｆとする）１５０とが接続されている。

【００５３】

そして、この制御系統では、主制御基板１００のＣＰＵが、遊技に連動して遊技者に付与すべき特典を判定し、判定結果に応じたコマンドを上述の各種制御基板や各種装置に送信することにより、判定結果に応じた遊技を行うための各種処理を実行する。

【００５４】

また、ユーザＩ／Ｆ１５０は、操作者が表示パネル１５０ｂに表示される指示に従いながら、操作キー１５０ａを操作することにより、変動表示収納部２９の回転方向を指示するためのＢＢ左回転指令及びＲＢ左回転指令を主制御基板１００へ出力するように構成される。

【００５５】

また、主制御基板１００のＲＡＭには、ＢＢ抽選（後述）の結果を示すＢＢフラグＦ１と、ＲＢ抽選（後述）の結果を示すＲＢフラグＦ２と、偽ＢＢ抽選（後述）の結果を示す偽ＢＢフラグＦ３と、偽ＲＢ抽選（後述）の結果を示す偽ＲＢフラグＦ４と、リール２１，２３，２５の全てが停止表示したことを示す停止表示フラグＦ５と、ＢＢフラグＦ１及び偽ＢＢフラグＦ３のセット時における変動表示収納部２９の回転方向を指示するＢＢ回

転方向指示フラグＦ１１と、ＲＢフラグＦ２及び偽ＲＢフラグＦ４のセット時における変動表示収納部２９の回転方向を指示するＲＢ回転方向指示フラグＦ１２が設けられている。また、以下の説明において、フラグをセットするとは、そのフラグの値を１にすることを示し、フラグをクリアするとは、そのフラグの値を０にすることを示す。

【００５６】

そして、主制御基板１００のＣＰＵは、遊技機１で遊技者により行われる遊技に関わる制御を実行する遊技処理と、変動表示収納部２９の回転動作を制御する回転処理と、変動表示収納部２９の回転方向を設定する回転方向設定処理とをそれぞれ独立に実行する。

【００５７】

更に、主制御基板１００のＣＰＵは、遊技者がゲーム開始に先立ちメダル投入口７にメダルを１枚投入すると入賞ラインＬ１を有効とし、更にメダルを１枚投入すると入賞ラインＬ１，Ｌ２及びＬ３を有効とし、更にメダルを１枚投入すると入賞ラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３，Ｌ４及びＬ５を有効とする処理を、遊技処理，回転処理及び回転方向設定処理とは独立に実行する。

【００５８】

まず、遊技処理の手順を、図４を用いて説明する。図４は、遊技処理を表すフローチャートである。尚、この遊技処理は、主制御基板１００のＣＰＵが起動（電源オン）している間に繰り返し実行される処理である。

【００５９】

この遊技処理が実行されると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ１０にて、メダル投入口７にメダルが投入されたか否かを判断する。ここで、メダルが投入された場合には（Ｓ１０：ＹＥＳ）、Ｓ２０に移行する。一方、メダルが投入されていない場合には（Ｓ１０：ＮＯ）、Ｓ１０の処理を繰り返す。

【００６０】

そして、Ｓ２０に移行すると、スタートレバー９が操作されたか否かを判断する。ここで、スタートレバー９が操作された場合には（Ｓ２０：ＹＥＳ）、Ｓ３０に移行する。一方、スタートレバー９が操作されていない場合には（Ｓ２０：ＮＯ）、Ｓ２０の処理を繰り返す。

【００６１】

そして、Ｓ３０に移行すると、抽選処理を実行する。即ち、予め設定されたＢＢ抽選確率（例えば、１／３００）でＢＢ抽選を行い、ＢＢ抽選に当った場合にＢＢフラグＦ１をセットするとともに、予め設定されたＲＢ抽選確率（例えば、１／６００）でＲＢ抽選を行い、ＲＢ抽選に当った場合に、ＲＢフラグＦ２をセットする。更に、予め設定された偽ＢＢ抽選確率（例えば、１／１００）で偽ＢＢ抽選を行い、偽ＢＢ抽選に当った場合に偽ＢＢフラグＦ３をセットするとともに、予め設定された偽ＲＢ抽選確率（例えば、１／２００）で偽ＲＢ抽選を行い、偽ＲＢ抽選に当った場合に、偽ＲＢフラグＦ４をセットする。

【００６２】

次に、Ｓ４０にて、リール変動表示処理を実行する。即ち、リール２１，２３，２５を一斉に回転させ、その後にストップボタン１１，１３，１５が操作されると、操作されたストップボタン１１，１３，１５に対応するリール２１，２３，２５の回転を停止させる。

【００６３】

そして、リール２１，２３，２５の全ての回転が停止するとＳ４０の処理が終了し、Ｓ５０にて、停止表示フラグＦ５をセットする。

その後、Ｓ６０にて、入賞ラインＬ１～Ｌ５のうち有効な入賞ラインに沿った３つの遊技図柄によって入賞組合せが成立しているか否かを判断する。ここで、入賞組合せが成立していない場合には（Ｓ６０：ＮＯ）、当該遊技処理を終了する。一方、入賞組合せが成立している場合には（Ｓ６０：ＹＥＳ）、Ｓ７０にて、成立した入賞組合せがビッグボーナスゲームを発生させるためのビッグボーナス入賞組合せ（本実施形態では、「７・７・

７」）と一致しているか否かを判断する（以降、ビッグボーナスをＢＢと略して記載する）。

【００６４】

ここで、成立した入賞組合せがＢＢ入賞組合せと一致していない場合には（Ｓ７０：ＮＯ）、Ｓ１００にて、成立した入賞組合せがレギュラーボーナスゲームを発生させるためのレギュラーボーナス入賞組合せ（本実施形態では、「ＢＡＲ・ＢＡＲ・ＢＡＲ」）と一致しているか否かを判断する（以降、レギュラーボーナスをＲＢと略して記載する）。

【００６５】

ここで、成立した入賞組合せがＲＢ入賞組合せと一致していない場合には（Ｓ１００：ＮＯ）、成立した入賞組合せがＢＢ及びＲＢ入賞組合せ以外の通常入賞組合せ（例えば、「ベル・ベル・ベル」など）であると判断し、Ｓ１３０にて、メダル払い出し処理を実行する。即ち、通常入賞組合せの種類に応じて設定された枚数のメダルを遊技者に払い出す（例えば、「ベル・ベル・ベル」では、８枚のメダル払い出し）。そして、当該遊技処理を終了する。

【００６６】

一方、Ｓ１００にて、成立した入賞組合せがＲＢ入賞組合せと一致している場合には（Ｓ１００：ＹＥＳ）、Ｓ１１０にて、ＲＢゲームを実行するためのＲＢゲーム処理を行う。

【００６７】

即ち、ＲＢゲーム処理では、主制御基板１００のＣＰＵは、特定の入賞組合せ（本実施形態では、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」など）が成立しやすくなるゲームを所定上限回数（本実施形態では、１２回）を上限として連続して発生させるＲＢゲームを実行し、特定の入賞組合せで入賞したゲーム数が所定入賞回数（本実施形態では、８回）に達した時点でＲＢゲームを終了する。そして、このＲＢゲームによって、遊技者は多数（例えば１００枚程度）のメダルを獲得することができる。尚、ＲＢゲームの内容は周知であるので、詳細な説明を省略する。

【００６８】

その後、ＲＢゲームの終了とともにＳ１１０のＲＢゲーム処理が終了し、次にＳ１２０にて、ＲＢフラグＦ２をクリアして、当該遊技処理を終了する。

また、Ｓ７０に戻り、成立した入賞組合せがＢＢ入賞組合せと一致している場合には（Ｓ７０：ＹＥＳ）、Ｓ８０にて、ＢＢゲームを実行するためのＢＢゲーム処理を行う。

【００６９】

即ち、ＢＢゲーム処理では、主制御基板１００のＣＰＵは、３回分のＲＢゲームを実行する。そして、このＢＢゲームによって、遊技者は多数（例えば３００枚程度）のメダルを獲得することができる。尚、ＢＢゲームの内容は周知であるので、詳細な説明を省略する。

【００７０】

その後、ＢＢゲームの終了とともにＳ８０のＢＢゲーム処理が終了し、次にＳ９０にて、ＢＢフラグＦ１をクリアして、当該遊技処理を終了する。

即ち、このように構成された遊技機１では、遊技者がメダル投入口７にメダルを投入して、更にスタートレバー９を操作すると、リール２１，２３，２５が一斉に回転し、遊技図柄の変動表示が開始される。その後、遊技者がストップボタン１１，１３，１５を操作すると、対応したリール２１，２３，２５の回転が停止することにより、遊技図柄が停止表示される。そして、停止表示された遊技図柄のうちで、有効な入賞ラインに沿った３つの遊技図柄が通常入賞組合せに一致している場合には、通常入賞組合せの種類に応じて設定された枚数のメダルが払い出される。また、ＲＢ入賞組合せと一致している場合にはＲＢゲームが開始される。また、ＢＢ入賞組合せと一致している場合にはＢＢゲームが開始される。

【００７１】

次に、回転処理の手順を、図５を用いて説明する。図５は、回転処理を表すフローチャ

ートである。尚、この回転処理は、主制御基板１００のＣＰＵが起動（電源オン）している間に繰り返し実行される処理である。

【００７２】

この回転処理が実行されると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ２１０にて、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされているか否かを判断する。ここで、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされている場合には（Ｓ２１０：ＹＥＳ）、Ｓ２２０にて、ＢＢ・ＲＢ回転処理を行う。そして、当該回転処理を終了する。

【００７３】

一方、Ｓ２１０にて、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていない場合には（Ｓ２１０：ＮＯ）、Ｓ２３０にて、偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされているか否かを判断する。ここで、偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされている場合には（Ｓ２３０：ＹＥＳ）、Ｓ２４０にて、偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を行う。そして、当該回転処理を終了する。

【００７４】

一方、Ｓ２３０にて、偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていない場合には（Ｓ２３０：ＮＯ）、Ｓ２５０にて、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度となるように変動表示収納部２９を回転させる。そして、当該回転処理を終了する。

【００７５】

次に、Ｓ２２０において行われるＢＢ・ＲＢ回転処理を、図６を用いて説明する。図６は、ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

このＢＢ・ＲＢ回転処理を実行すると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ３１０にて、前回（ＢＢ・ＲＢ回転処理の１周期前）において、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていたか否かを判断する。ここで、前回においてＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていない場合には（Ｓ３１０：ＮＯ）、Ｓ３２０にて、ＢＢフラグＦ１がセットされているか否かを判断する。

【００７６】

ここで、ＢＢフラグＦ１がセットされている場合には（Ｓ３２０：ＹＥＳ）、Ｓ３３０にて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。即ち、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向（即ち、図１（ａ）における反時計周り方向）へ変動表示収納部２９を９０°回転させ、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【００７７】

一方、ＢＢフラグＦ１がセットされていない場合には（Ｓ３２０：ＮＯ）、ＲＢフラグＦ２がセットされていると判断して、Ｓ３４０にて、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。即ち、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させ、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【００７８】

また、Ｓ３１０に戻り、前回においてＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていた場合には（Ｓ３１０：ＹＥＳ）、Ｓ３５０にて、停止表示フラグＦ５がセットされているか否かを判断する。ここで、停止表示フラグＦ５がセットされていない場合には（Ｓ３５０：ＮＯ）、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。一方、停止表示フラグＦ５がセットされている場合には（Ｓ３５０：ＹＥＳ）、Ｓ３６０にて、停止表示された３つの遊技図柄がＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立しているか否かを判断する。

【００７９】

ここで、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立していない場合には（Ｓ３６０：

ＮＯ）、Ｓ３８０にて、変動表示収納部２９の現在の回転角度が基準回転角度であるか否かを判断する。ここで、基準回転角度でない場合には（Ｓ３８０：ＮＯ）、更にＳ３９０にて、ＢＢフラグＦ１がセットされているか否かを判断する。

【００８０】

そして、ＢＢフラグＦ１がセットされている場合には（Ｓ３９０：ＹＥＳ）、Ｓ４００にて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させる。即ち、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がクリアされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ４２０に移行する。つまり、ＢＢフラグＦ１がセットされた直後に９０°回転させた回転方向とは逆方向へ１０°回転させる。

【００８１】

一方、ＢＢフラグＦ１がセットされていない場合には（Ｓ３９０：ＮＯ）、Ｓ４１０にて、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させる。即ち、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がセットされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がクリアされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ４２０に移行する。つまり、ＲＢフラグＦ２がセットされた直後に９０°回転させた回転方向とは逆方向へ１０°回転させる。

【００８２】

また、Ｓ３８０に戻り、変動表示収納部２９の現在の回転角度が基準回転角度である場合には（Ｓ３８０：ＹＥＳ）、Ｓ４２０に移行する。つまり、変動表示収納部２９が基準回転角度に戻った場合には、それ以上に１０°回転させる処理を行わない。

【００８３】

また、Ｓ３６０に戻り、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立している場合には（Ｓ３６０：ＹＥＳ）、Ｓ３７０にて、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度となるように変動表示収納部２９を回転させる。そして、Ｓ４２０に移行する。

【００８４】

そして、Ｓ４２０に移行すると、停止表示フラグＦ５をクリアして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

次に、Ｓ２４０において行われる偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を、図７を用いて説明する。図７は、偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

【００８５】

この偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を実行すると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ５１０にて、前回（偽ＢＢ・ＲＢ回転処理の１周期前）において、偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていたか否かを判断する。ここで、前回において偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていない場合には（Ｓ５１０：ＮＯ）、Ｓ５２０にて、偽ＢＢフラグＦ３がセットされているか否かを判断する。

【００８６】

ここで、偽ＢＢフラグＦ３がセットされている場合には（Ｓ５２０：ＹＥＳ）、Ｓ５３０にて、Ｓ３３０の処理と同様にして、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【００８７】

一方、偽ＢＢフラグＦ３がセットされていない場合には（Ｓ５２０：ＮＯ）、偽ＲＢフラグＦ４がセットされていると判断して、Ｓ５４０にて、Ｓ３４０の処理と同様にして、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を９０°回転させる。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【００８８】

また、Ｓ５１０に戻り、前回において偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセッ

トされていた場合には（Ｓ５１０：ＹＥＳ）、Ｓ５５０にて、停止表示フラグＦ５がセットされているか否かを判断する。ここで、停止表示フラグＦ５がセットされていない場合には（Ｓ５５０：ＮＯ）、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。一方、停止表示フラグＦ５がセットされている場合には（Ｓ５５０：ＹＥＳ）、Ｓ５６０にて、変動表示収納部２９の回転角度と基準回転角度との差が４０°以下であるか否かを判断する。

【００８９】

ここで、４０°以下である場合には（Ｓ５６０：ＹＥＳ）、Ｓ５７０にて、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度となるように変動表示収納部２９を回転させる。そして、Ｓ５８０にて、偽ＢＢフラグＦ３及び偽ＲＢフラグＦ４をクリアした後に、Ｓ６２０に移行する。

【００９０】

一方、Ｓ５６０にて、４０°より大きい場合には（Ｓ５６０：ＮＯ）、Ｓ５９０にて、偽ＢＢフラグＦ３がセットされているか否かを判断する。ここで、偽ＢＢフラグＦ３がセットされている場合には（Ｓ５９０：ＹＥＳ）、Ｓ６００にて、Ｓ４００の処理と同様にして、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ６２０に移行する。

【００９１】

一方、偽ＢＢフラグＦ３がセットされていない場合には（Ｓ５９０：ＮＯ）、Ｓ６１０にて、Ｓ４１０の処理と同様にして、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ６２０に移行する。

【００９２】

そして、Ｓ６２０に移行すると、停止表示フラグＦ５をクリアして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

次に、回転方向設定処理の手順を、図８（ａ）を用いて説明する。図８（ａ）は、回転方向設定処理を表すフローチャートである。尚、この回転方向設定処理は、主制御基板１００のＣＰＵが起動（電源オン）している間に繰り返し実行される処理である。

【００９３】

この回転方向設定処理が実行されると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ７１０にて、ＢＢ左回転指令が入力したか否かを判断する。ここで、ＢＢ左回転指令が入力した場合には（Ｓ７１０：ＹＥＳ）、Ｓ７２０にて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１をセットするとともに、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２をクリアして、当該回転方向設定処理を終了する。即ち、ＢＢとＲＢとで回転方向が逆になるように設定する。

【００９４】

一方、ＢＢ左回転指令が入力していない場合には（Ｓ７１０：ＮＯ）、Ｓ７３０にて、ＢＢ右回転指令が入力したか否かを判断する。ここで、ＢＢ右回転指令が入力した場合には（Ｓ７３０：ＹＥＳ）、Ｓ７４０にて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１をクリアするとともに、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２をセットして、当該回転方向設定処理を終了する。一方、ＢＢ右回転指令が入力していない場合には（Ｓ７３０：ＮＯ）、当該回転方向設定処理を終了する。

【００９５】

このように構成された本実施形態の遊技機１では、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選すると（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝１）、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が９０°回転する（Ｓ３３０，Ｓ３４０）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、時計周り方向（反時計周り方向）へ変動表示収納部２９が１０°回転する（Ｓ４００，Ｓ４１０）。そして、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度に戻ると、変動表示収納部２９の回転は終了する。或いは、遊技者が遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転し、ＢＢゲーム（ＲＢゲーム）が開始される。

【００９６】
つまり、変動表示装置２７は通常、上から下に向かう方向に遊技図柄を変動表示させている。このため、当該遊技機１では、変動表示装置２７が回転することにより、変動表示装置２７が遊技図柄を変動表示させる方向（以降、変動表示方向と称す）が回転角度に応じて変化する。
【００９７】
即ち、目押し習得者は、上から下に向かって変動表示する図柄を目押しすることに慣れているため、変動表示方向が上から下に向かう方向とは異なるに変化すると、目押しによって、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることが難しくなる。このため、目押し習得者であっても、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選してからＢＢゲーム（ＲＢゲーム）が提供されるまでに費やすゲーム数（遊技図柄の停止表示を行なった回数）が多くなる。従って、当該遊技機１において、目押し習得者が、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選してから少ないゲーム数で遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることができた場合には、喜びを得ることができる。即ち、目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることができる。
【００９８】
また、遊技図柄がＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示する毎に変動表示収納部２９を回転させる角度（１０°）は、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した時に変動表示収納部２９を回転させる角度（９０°）より小さく設定され、更に前者の場回転方向は、後者の回転方向の逆方向である。
【００９９】
即ち、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選して、その後、遊技図柄がＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示する毎に、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度に近づく。このため、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、目押しによって遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることが徐々に容易になる。
【０１００】
従って、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した後に暫くゲームを行えば、目押しの難しさが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選する前と比べて変わらない状況になるため、非目押し習得者が当該遊技機１で遊技を行わなくなることを抑制することができる。更に、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選して、その後、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、目押しによって遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることが徐々に容易になるという遊技性を当該遊技機１は備えることができる。
【０１０１】
また、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選していない状態において（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝０）、偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選すると（偽ＢＢフラグＦ３（偽ＲＢフラグＦ４）＝１）、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した場合と同様に、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が９０°回転する（Ｓ５３０，Ｓ５４０）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、時計周り方向（反時計周り方向）へ変動表示収納部２９が１０°回転する（Ｓ６００，Ｓ６１０）。そして、変動表示収納部２９の回転角度と基準回転角度との差が４０°以下になると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転する。即ち、遊技者は、変動表示収納部２９の回転角度が４０°から基準回転角度に戻った時点で、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）ではなく偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選したことを知ることができる。
【０１０２】
このため、変動表示収納部２９が９０°回転したことが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選したことを表すとは限らない。
即ち、変動表示収納部２９を９０°回転させることによって、遊技者に、ＢＢ抽選（Ｒ

Ｂ抽選）に当選した可能性があると期待させることができる。

【０１０３】

また、ＢＢ抽選に当選すると変動表示収納部２９が反時計周り方向へ９０°回転し、ＲＢ抽選に当選すると変動表示収納部２９が時計周り方向へ９０°回転するため、遊技者は、変動表示装置２７が回転する回転方向に応じて、ＢＢゲーム及びＲＢゲームの内のどちらが提供されるかを識別することができる。

【０１０４】

以上説明した実施形態において、変動表示装置２７は本発明における変動表示装置、図４におけるＳ３０の処理は本発明における抽選手段、図４におけるＳ８０及びＳ１１０の処理は本発明における特定遊技提供手段、図６におけるＳ３３０及びＳ３４０の処理は本発明における第１回転手段、図６におけるＳ４００及びＳ４１０の処理は本発明における第２回転手段、図７におけるＳ５３０及びＳ５４０の処理は本発明における第３回転手段、図８（ａ）の回転方向設定処理は本発明における所定回転方向設定手段である。

【０１０５】

また、スタートレバー９の操作は本発明における第１外部操作、ストップボタン１１，１３，１５の操作は本発明における第２外部操作、遊技図柄は本発明における図柄、ＢＢゲームまたはＲＢゲームは本発明における特定遊技、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２をセットすることは本発明における特定遊技権利の発生、ＢＢ入賞組合せまたはＲＢ入賞組合せは本発明における特定図柄、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１及びＲＢ回転方向指示フラグＦ１２によって指示される変動表示収納部２９の回転方向は本発明における所定回転方向、図４におけるＳ８０，Ｓ１１０及び図７におけるＳ５３０，Ｓ５４０の処理で変動表示収納部２９を回転させる回転角度は本発明における第１所定角度、円筒軸線４１ｄは本発明における所定回転軸、図６におけるＳ４００及びＳ４１０の処理で変動表示収納部２９を回転させる回転角度は本発明における第２所定角度である。

【０１０６】

（第２実施形態）

以下に第２実施形態について、図面を参照しながら説明する。尚、第２実施形態では、第１実施形態と異なる部分のみを説明する。

【０１０７】

第２実施形態における遊技機１が第１実施形態の遊技機１と異なる点は、主制御基板１００のＲＡＭに、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選してからＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）が成立しなかった回数（はずれ回数）を示すためのはずれカウンタＣ１１が追加されている点と、ＢＢ・ＲＢ回転処理と偽ＢＢ・ＲＢ回転処理が変更されている点である。

【０１０８】

このため、以下に、第２実施形態におけるＢＢ・ＲＢ回転処理を図９に基づいて説明する。図９は、ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

図９に示すように、第２実施形態のＢＢ・ＲＢ回転処理において第１実施形態と異なるのは、Ｓ３８０の処理が省略されるとともに、Ｓ４００，Ｓ４１０の処理に代わって、それぞれＳ４００ａ，Ｓ４１０ａの処理が行われる点である。

【０１０９】

即ち、Ｓ３６０にて、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立している場合には（Ｓ３６０：ＮＯ）、Ｓ３９０に移行する。

また、Ｓ３９０にて、ＢＢフラグＦ１がセットされている場合には（Ｓ３９０：ＹＥＳ）、Ｓ４００ａにて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させる。即ち、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、Ｓ４２０に移行する。つまり、Ｓ４００ａでは、Ｓ４００に対して、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向が逆であるとともに、回転角度が１０°から３０°に変更されている。

【０１１０】
一方、ＢＢフラグＦ１がセットされていない場合には（Ｓ３９０：ＮＯ）、Ｓ４１０ａにて、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させる。即ち、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、Ｓ４２０に移行する。つまり、Ｓ４１０ａでは、Ｓ４１０に対して、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向が逆であるとともに、回転角度が１０°から３０°に変更されている。
【０１１１】
次に、第２実施形態における偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を図１０に基づいて説明する。図１０は、偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。
図１０に示すように、第２実施形態の偽ＢＢ・ＲＢ回転処理において第１実施形態と異なるのは、Ｓ５６０の処理が省略されるとともに、Ｓ５５２，Ｓ５５４及びＳ５８２の処理が追加される点と、Ｓ６００，Ｓ６１０の処理に代わって、それぞれＳ６００ａ，Ｓ６１０ａの処理が行われる点である。
【０１１２】
即ち、Ｓ５５０にて、停止表示フラグＦ５がセットされている場合には（Ｓ５５０：ＹＥＳ）、Ｓ５５２にて、はずれカウンタＣ１１をインクリメント（１加算）して、更にＳ５５４にて、はずれカウンタＣ１１の値が所定回数値(本実施形態では５)以上であるか否かを判断する。即ち、はずれ回数が５回に達したか否かを判断する。ここで、はずれ回数が５回に達した場合には（Ｓ５５４：ＹＥＳ）、Ｓ５７０に移行する。一方、５回に達していない場合には（Ｓ５５４：ＮＯ）、Ｓ５９０に移行する。
【０１１３】
また、Ｓ５８０の処理が終了すると、Ｓ５８２にて、はずれカウンタＣ１１の値を０にして、Ｓ６２０に移行する。
また、Ｓ５９０にて、偽ＢＢフラグＦ３がセットされている場合には（Ｓ５９０：ＹＥＳ）、Ｓ６００ａにて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させる。即ち、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、Ｓ６２０に移行する。
【０１１４】
一方、偽ＢＢフラグＦ３がセットされていない場合には（Ｓ５９０：ＮＯ）、Ｓ６１０ａにて、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させる。即ち、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を３０°回転させ、Ｓ６２０に移行する。
【０１１５】
このように構成された本実施形態の遊技機１では、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選すると（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝１）、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が９０°回転する（Ｓ３３０，Ｓ３４０）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が３０°回転する（Ｓ４００ａ，Ｓ４１０ａ）。そして、遊技者が遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させた時点で、変動表示収納部２９はその回転角度が基準回転角度になるように回転し、ＢＢゲーム（ＲＢゲーム）が開始される。
【０１１６】

つまり、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選すると変動表示収納部２９が９０°回転することにより、第１実施形態の遊技機１と同様に、目押しによって、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることを難しくして、目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることができる。更に、遊技図柄がＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示する毎に、変動表示収納部２９が３０°回転するため、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した後に暫くゲーム（本実施形態では、９ゲーム程度）を行えば、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度に配置される状況が発生し得る。つまり、目押しの難しさが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選する前と比べて変わらない状況になる場合があるため、非目押し習得者が当該遊技機１で遊技を行わなくなることを抑制することができる。

【０１１７】

また、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選していない状態において（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝０）、偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選すると（偽ＢＢフラグＦ３（偽ＲＢフラグＦ４）＝１）、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した場合と同様に、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が９０°回転する（Ｓ５３０，Ｓ５４０）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が３０°回転する（Ｓ６００ａ，Ｓ６１０ａ）。そして、はずれ回数が５回に達すると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転する。即ち、遊技者は、はずれ回数が５回に達した時点で、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）ではなく偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選したことを知ることができる。

【０１１８】

このため、変動表示収納部２９が９０°回転したことが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選したことを表すとは限らない。即ち、変動表示収納部２９を９０°回転させることによって、遊技者に、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した可能性があると期待させることができる。

【０１１９】

（第３実施形態）

以下に第３実施形態について、図面を参照しながら説明する。尚、第３実施形態では、第１実施形態と異なる部分のみを説明する。

【０１２０】

第３実施形態における遊技機１が第１実施形態の遊技機１と異なる点は、主制御基板１００のＲＡＭに、ＢＢ抽選に当選した時に変動表示収納部２９が回転する回転角度の値（以降、ＢＢ初期回転角度と称す）を格納するＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１と、ＲＢ抽選に当選した時に変動表示収納部２９が回転する回転角度の値（以降、ＲＢ初期回転角度と称す）を格納するＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２とが追加されている点と、ＢＢ・ＲＢ回転処理及び偽ＢＢ・ＲＢ回転処理が変更されている点と、回転方向設定処理に代わって後述の回転角度設定処理が実行される点である。

【０１２１】

更に、ユーザＩ／Ｆ１５０は、操作者が表示パネル１５０ｂに表示される指示に従いながら、操作キー１５０ａを操作することにより、変動表示収納部２９の回転角度を指示するためのＢＢ回転角度指令及びＲＢ回転角度指令を主制御基板１００へ出力するように構成される。また、ユーザＩ／Ｆ１５０は、ＢＢ回転角度指令及びＲＢ回転角度指令によって指示することができる回転角度を０～３５０°の１０°間隔の値（即ち、０，１０，２０，・・・，３４０，３５０°）に限定するように構成される。

【０１２２】

まず、以下に、第３実施形態におけるＢＢ・ＲＢ回転処理を図１１に基づいて説明する。図１１は、ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

図１１に示すように、第３実施形態のＢＢ・ＲＢ回転処理において第１実施形態と異なるのは、Ｓ３９０，Ｓ４００及びＳ４１０の処理が省略されてＳ４０２の処理が追加される点と、Ｓ３３０，Ｓ３４０の処理に代わって、それぞれＳ３３０ａ，Ｓ３４０ａの処理

が行われる点である。

【０１２３】

即ち、Ｓ３２０にて、ＢＢフラグＦ１がセットされている場合には（Ｓ３２０：ＹＥＳ）、Ｓ３３０ａにて、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９をＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１によって示される回転角度回転させる。即ち、例えば、ＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１によって示される回転角度が１２０°である場合には、変動表示収納部２９を反時計周り方向へ１２０°回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１２４】

一方、ＢＢフラグＦ１がセットされていない場合には（Ｓ３２０：ＮＯ）、ＲＢフラグＦ２がセットされていると判断して、Ｓ３４０ａにて、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９をＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２によって示される回転角度回転させる。即ち、例えば、ＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２によって示される回転角度が６０°である場合には、変動表示収納部２９を反時計周り方向へ６０°回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１２５】

また、Ｓ３８０にて、変動表示収納部２９の現在の回転角度が基準回転角度でない場合には（Ｓ３８０：ＮＯ）、Ｓ４０２にて、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ４２０に移行する。

【０１２６】

次に、第３実施形態における偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を図１２に基づいて説明する。図１２は、偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

図１２に示すように、第３実施形態の偽ＢＢ・ＲＢ回転処理において第１実施形態と異なるのは、Ｓ５９０，Ｓ６００及びＳ６１０の処理が省略されてＳ６０２の処理が追加される点と、Ｓ５３０，Ｓ５４０の処理に代わって、それぞれＳ５３０ａ，Ｓ５４０ａの処理が行われる点である。

【０１２７】

即ち、Ｓ５２０にて、偽ＢＢフラグＦ３がセットされている場合には（Ｓ５２０：ＹＥＳ）、Ｓ５３０ａにて、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９をＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１によって示される回転角度回転させる。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１２８】

一方、偽ＢＢフラグＦ３がセットされていない場合には（Ｓ５２０：ＮＯ）、偽ＲＢフラグＦ４がセットされていると判断して、Ｓ５４０ａにて、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９をＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２によって示される回転角度回転させる。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１２９】

また、Ｓ５６０にて、変動表示収納部２９の回転角度と基準回転角度との差が４０°以下でない場合には（Ｓ５６０：ＮＯ）、Ｓ６０２にて、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を１０°回転させ、Ｓ６２０に移行する。

【０１３０】

次に、回転角度設定処理の手順を、図８（ｂ）を用いて説明する。図８（ｂ）は、回転角度設定処理を表すフローチャートである。尚、この回転角度設定処理は、主制御基板１００のＣＰＵが起動（電源オン）している間に繰り返し実行される処理である。

【０１３１】

この回転角度設定処理が実行されると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ８１０にて、ＢＢ回転角度指令が入力したか否かを判断する。ここで、ＢＢ回転角度指令が入力した場合には（Ｓ８１０：ＹＥＳ）、Ｓ８２０にて、ＢＢ回転角度指令によって示される回転角度の値をＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１に格納して、当該回転角度設定処理を終了する。一方、ＢＢ回転角度指令が入力していない場合には（Ｓ８１０：ＮＯ）、Ｓ８３０に

て、ＲＢ回転角度指令が入力したか否かを判断する。

【０１３２】

ここで、ＲＢ回転角度指令が入力した場合には（Ｓ８３０：ＹＥＳ）、Ｓ８４０にて、ＲＢ回転角度指令によって示される回転角度の値をＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２に格納して、当該回転角度設定処理を終了する。一方、ＲＢ回転角度指令が入力していない場合には（Ｓ８３０：ＮＯ）、当該回転角度設定処理を終了する。

【０１３３】

このように構成された本実施形態の遊技機１では、ＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１に１２０°を示す値が、ＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２に６０°を示す値が格納されている場合には、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選すると（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝１）、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９が１２０°（６０°）回転する（Ｓ３３０ａ，Ｓ３４０ａ）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、時計周り方向へ変動表示収納部２９が１０°回転する（Ｓ４０２）。そして、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度に戻ると、変動表示収納部２９の回転は終了する。或いは、遊技者が遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させた時点で、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転し、ＢＢゲーム（ＲＢゲーム）が開始される。

【０１３４】

即ち、ＢＢ抽選に当選した場合とＲＢ抽選に当選した場合とで、変動表示収納部２９が最初に回転する回転角度が異なる。

このため、遊技者は、変動表示収納部２９の最初の回転が終了した時点で、変動表示収納部２９の回転角度によって、ＢＢゲーム及びＲＢゲームの内のどちらが提供されるかを識別することができる。

【０１３５】

また、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選していない状態において（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝０）、偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選すると（偽ＢＢフラグＦ３（偽ＲＢフラグＦ４）＝１）、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した場合と同様に、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９が１２０°（６０°）回転する（Ｓ５３０ａ，Ｓ５４０ａ）。その後に、遊技者が遊技図柄を変動表示させて、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）と異なる図柄で停止表示させる毎に、時計周り方向へ変動表示収納部２９が１０°回転する（Ｓ６０２）。そして、変動表示収納部２９の回転角度と基準回転角度との差が４０°以下になると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転する。即ち、遊技者は、変動表示収納部２９の回転角度が４０°から基準回転角度に戻った時点で、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）ではなく偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選したことを知ることができる。

【０１３６】

このため、変動表示収納部２９が１２０°（６０°）回転したことが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選したことを表すとは限らない。

即ち、変動表示収納部２９を１２０°（６０°）回転させることによって、遊技者に、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した可能性があると期待させることができる。

【０１３７】

以上説明した実施形態において、図８（ｂ）の回転角度設定処理は本発明における第１所定角度設定手段、ＢＢ初期回転角度記憶領域Ｍ１及びＲＢ初期回転角度記憶領域Ｍ２に記憶された値は本発明における第１所定角度である。

【０１３８】

（第４実施形態）

以下に第４実施形態について、図面を参照しながら説明する。尚、第４実施形態では、第１実施形態と異なる部分のみを説明する。

【０１３９】

第４実施形態における遊技機１が第１実施形態の遊技機１と異なる点は、変動表示収納部２９の構成が変更されている点と、主制御基板１００のＲＡＭに、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選してからＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）が成立しなかった回数（はずれ回数）を示すためのはずれカウンタＣ１１が追加されている点と、ＢＢ・ＲＢ回転処理及び偽ＢＢ・ＲＢ回転処理が変更されている点である。

【０１４０】

まず、第４実施形態における変動表示収納部２９の構成を図１３に基づいて説明する。図１３は、図２（ａ）のＡ－Ａ断面部を示す図である。

第４実施形態における変動表示収納部２９は、図１３に示すように、コイルリード線７１ａ及びコイルリード線７１ｂが省略され、変動表示，停止表示等の指令信号及び電源電圧を変動表示装置２７に供給するための電源・指令供給部８０が追加されていること以外は、第１実施形態における変動表示収納部２９と同じである。

【０１４１】

即ち、電源・指令供給部８０は、電源電圧を外部から供給するブラシ８１ａと、指令信号を外部から供給するブラシ８１ｂと、電源電圧を変動表示装置２７に供給するリード線８３ａと、指令信号を変動表示装置２７に供給するリード線８３ｂと、ブラシ８１ａと接触して電源電圧をリード線８３ａに伝達する接触部８５ａと、ブラシ８１ｂと接触して指令信号をリード線８３ｂに伝達する接触部８５ｂと、接触部８５ａ及び接触部８５ｂを支持する回転軸８７とから構成される。

【０１４２】

尚、回転軸８７は、変動表示収納部２９と一体となって回転可能に、円筒軸線４１ｄ上に設けられている。また、接触部８５ａ及び接触部８５ｂは、回転軸８７と一体となって回転可能に、回転軸８７に固定されている。また、ブラシ８１ａ及びブラシ８１ｂはそれぞれ、不図示のコイルスプリングの押圧力により常に、接触部８５ａ及び接触部８５ｂに接触するように構成される。

【０１４３】

このように構成された電源・指令供給部８０では、変動表示収納部２９の回転角度にかかわらず、変動表示収納部２９の外部から電源電圧及び指令信号を変動表示装置２７に供給することができる。

【０１４４】

次に、第４実施形態におけるＢＢ・ＲＢ回転処理を図１４に基づいて説明する。図１４は、ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

このＢＢ・ＲＢ回転処理を実行すると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ１０１０にて、前回（ＢＢ・ＲＢ回転処理の１周期前）において、ＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていたか否かを判断する。ここで、前回においてＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていた場合には（Ｓ１０１０：ＹＥＳ）、Ｓ１０２０にて、ＢＢフラグＦ１がセットされているか否かを判断する。

【０１４５】

ここで、ＢＢフラグＦ１がセットされている場合には（Ｓ１０２０：ＹＥＳ）、Ｓ１０３０にて、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９の回転を開始する。即ち、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を回転させ、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がクリアされている場合には、遊技者に対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１４６】

一方、ＢＢフラグＦ１がセットされていない場合には（Ｓ１０２０：ＮＯ）、ＲＢフラグＦ２がセットされていると判断して、Ｓ１０４０にて、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９の回転を開始する。即ち、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がセットされている場合には、遊技者に対して反時計周り方向へ変動表示収納部２９を回転させ、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２がクリアされている場合には、遊技者に

対して時計周り方向へ変動表示収納部２９を回転させる。そして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１４７】

また、Ｓ１０１０に戻り、前回においてＢＢフラグＦ１またはＲＢフラグＦ２がセットされていない場合には（Ｓ１０１０：ＮＯ）、Ｓ１０５０にて、停止表示フラグＦ５がセットされているか否かを判断する。ここで、停止表示フラグＦ５がセットされていない場合には（Ｓ１０５０：ＮＯ）、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。一方、停止表示フラグＦ５がセットされている場合には（Ｓ１０５０：ＹＥＳ）、Ｓ１０６０にて、停止表示された３つの遊技図柄がＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立しているか否かを判断する。

【０１４８】

ここで、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立していない場合には（Ｓ１０６０：ＮＯ）、Ｓ１１００にて、はずれカウンタＣ１１をインクリメント（１加算）して、更にＳ１１１０にて、はずれカウンタＣ１１の値が所定回数値(本実施形態では５)以上であるか否かを判断する。即ち、はずれ回数が５回に達したか否かを判断する。ここで、はずれ回数が５回に達した場合には（Ｓ１１１０：ＹＥＳ）、Ｓ１１２０にて、リール同期処理を開始する。

【０１４９】

即ち、Ｓ１１２０では、変動表示収納部２９が回転している間において、変動表示収納部２９が基準回転角度にある時に、遊技者は、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せの遊技図柄を表示窓２１ａ，２３ａ，２５ａを通して見ることができるように、変動表示収納部２９の回転と、リール２１，２３，２５の回転を同期させる処理を開始する。つまり、変動表示収納部２９が基準回転角度にある時にストップボタン１１，１３，１５が操作されると、停止表示された３つの遊技図柄がＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立するようにする。

【０１５０】

その後、Ｓ１１３０に移行する。一方、Ｓ１１１０にて、はずれ回数が５回に達していない場合には（Ｓ１１１０：ＮＯ）、Ｓ１１３０に移行する。

また、Ｓ１０６０に戻り、ＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立している場合には（Ｓ１０６０：ＹＥＳ）、Ｓ１０７０にて、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度となるように変動表示収納部２９を回転させる。そして、Ｓ１０８０にて、リール同期処理を終了し、更にＳ１０９０にて、はずれカウンタＣ１１の値を０にして、Ｓ１１３０に移行する。

【０１５１】

そして、Ｓ１１３０に移行すると、停止表示フラグＦ５をクリアして、当該ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

次に、第４実施形態における偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を、図１５を用いて説明する。図１５は、偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を表すフローチャートである。

【０１５２】

この偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を実行すると、主制御基板１００のＣＰＵは、まずＳ１２１０にて、前回（偽ＢＢ・ＲＢ回転処理の１周期前）において、偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていたか否かを判断する。ここで、前回において偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていた場合には（Ｓ１２１０：ＹＥＳ）、Ｓ１２２０にて、偽ＢＢフラグＦ３がセットされているか否かを判断する。

【０１５３】

ここで、偽ＢＢフラグＦ３がセットされている場合には（Ｓ１２２０：ＹＥＳ）、Ｓ１２３０にて、Ｓ１０３０の処理と同様にして、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１に応じた回転方向へ変動表示収納部２９の回転を開始する。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１５４】

一方、偽ＢＢフラグＦ３がセットされていない場合には（Ｓ１２２０：ＮＯ）、偽ＲＢフラグＦ４がセットされていると判断して、Ｓ１２４０にて、Ｓ１０４０の処理と同様にして、ＲＢ回転方向指示フラグＦ１２に応じた回転方向へ変動表示収納部２９の回転を開始する。そして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１５５】

また、Ｓ１２１０に戻り、前回において偽ＢＢフラグＦ３または偽ＲＢフラグＦ４がセットされていない場合には（Ｓ１２１０：ＮＯ）、Ｓ１２５０にて、停止表示フラグＦ５がセットされているか否かを判断する。ここで、停止表示フラグＦ５がセットされていない場合には（Ｓ１２５０：ＮＯ）、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１５６】

一方、停止表示フラグＦ５がセットされている場合には（Ｓ１２５０：ＹＥＳ）、Ｓ１２６０にて、はずれカウンタＣ１１をインクリメント（１加算）して、更にＳ１２７０にて、はずれカウンタＣ１１の値が所定回数値(本実施形態では５)以上であるか否かを判断する。即ち、はずれ回数が５回に達したか否かを判断する。

【０１５７】

ここで、はずれ回数が５回に達した場合には（Ｓ１２７０：ＹＥＳ）、Ｓ１２８０にて、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度となるように変動表示収納部２９を回転させる。そして、Ｓ１２９０にて、偽ＢＢフラグＦ３及び偽ＲＢフラグＦ４をクリアするとともに、はずれカウンタＣ１１の値を０にして、Ｓ１３００に移行する。

【０１５８】

一方、Ｓ１２７０にて、はずれ回数が５回に達していない場合には（Ｓ１２７０：ＮＯ）、Ｓ１３００に移行する。

そして、Ｓ１３００に移行すると、停止表示フラグＦ５をクリアして、当該偽ＢＢ・ＲＢ回転処理を終了する。

【０１５９】

このように構成された本実施形態の遊技機１では、ＢＢ回転方向指示フラグＦ１１がセットされている場合には、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選すると（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝１）、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が回転を開始する（Ｓ１０３０，Ｓ１０４０）。その後に、はずれ回数が５回に達すると、リール同期処理が行われる（Ｓ１１２０）。つまり、変動表示収納部２９が基準回転角度にある時にストップボタン１１，１３，１５が操作されると、停止表示された３つの遊技図柄がＢＢ入賞組合せ或いはＲＢ入賞組合せで成立する。

【０１６０】

或いは、変動表示収納部２９が回転を開始した後に、遊技者が遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転し、ＢＢゲーム（ＲＢゲーム）が開始される。

【０１６１】

つまり、変動表示装置２７は通常、上から下に向かう方向に遊技図柄を変動表示させている。このため、当該遊技機１では、変動表示装置２７が回転することにより、変動表示装置２７が遊技図柄を変動表示させる方向（変動表示方向）が回転角度に応じて変化する。

【０１６２】

即ち、目押し習得者は、上から下に向かって変動表示する図柄を目押しすることに慣れているため、変動表示方向が上から下に向かう方向とは異なるに変化すると、目押しによって、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることが難しくなる。

【０１６３】

従って、当該遊技機１において、目押し習得者が、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選してから少ないゲーム数（図柄の停止表示を行なった回数）で遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることができた場合には、喜びを得ることができる。即ち、

目押し習得者の遊技中の興趣を向上させることができる。

【０１６４】

また、はずれ回数が５回に達するとリール同期処理が行われる（Ｓ１１２０）。つまり、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した後にゲームを５回行えば、遊技図柄をＢＢ入賞組合せ（ＲＢ入賞組合せ）で停止表示させることが容易になる。このため、非目押し習得者が当該遊技機で遊技を行わなくなることを抑制することができる。

【０１６５】

また、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選していない状態において（ＢＢフラグＦ１（ＲＢフラグＦ２）＝０）、偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選すると（偽ＢＢフラグＦ３（偽ＲＢフラグＦ４）＝１）、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した場合と同様に、遊技者に対して反時計周り方向（時計周り方向）へ変動表示収納部２９が回転を開始する（Ｓ１２３０，Ｓ１２４０）。その後に、はずれ回数が５回に達すると、変動表示収納部２９の回転角度が基準回転角度になるように回転する。即ち、遊技者は、はずれ回数が５回に達した時点で、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）ではなく偽ＢＢ抽選（偽ＲＢ抽選）に当選したことを知ることができる。

【０１６６】

このため、変動表示収納部２９が回転を開始したことが、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選したことを表すとは限らない。即ち、変動表示収納部２９を回転させることによって、遊技者に、ＢＢ抽選（ＲＢ抽選）に当選した可能性があると期待させることができる。

【０１６７】

以上説明した実施形態において、図１４におけるＳ１０３０及びＳ１０４０の処理は本発明における第４回転手段、図１５におけるＳ１２３０及びＳ１２４０の処理は本発明における第５回転手段、図１４におけるＳ１１１０及びＳ１１２０の処理は本発明における変動表示制御手段、所定回数値は本発明における所定回数である。

【０１６８】

以上、本発明の一実施例について説明したが、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採ることができる。

例えば、第１実施形態の遊技機１においては、遊技図柄が停止表示する毎に変動表示収納部２９を１０°回転させるものを示したが、図柄が停止表示する回数が予め設定された回数に達する毎（例えば、３回毎）に回転させるものであってもよいし、図柄が停止表示する毎に抽選を行い抽選に当った場合に回転させるものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【０１６９】

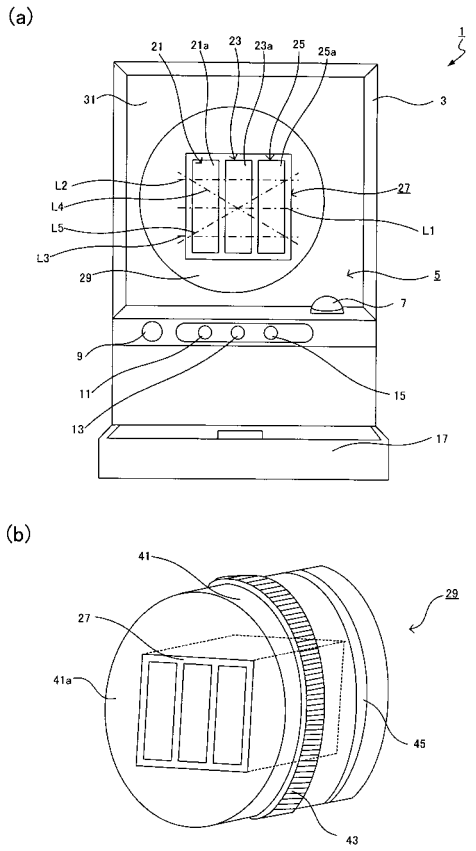
【図１】遊技機１の正面図及び変動表示収納部２９の斜視図。
【図２】変動表示収納部２９の構成を説明する図。
【図３】遊技機１における制御系統の構成ブロック図。
【図４】遊技処理手順を示すフローチャート。
【図５】回転処理手順を示すフローチャート。
【図６】ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図７】偽ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図８】回転方向設定処理手順及び回転角度設定処理手順を示すフローチャート。
【図９】ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図１０】偽ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図１１】ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図１２】偽ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図１３】変動表示収納部２９の構成を説明する図。
【図１４】ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。
【図１５】偽ＢＢ・ＲＢ回転処理手順を示すフローチャート。

【符号の説明】

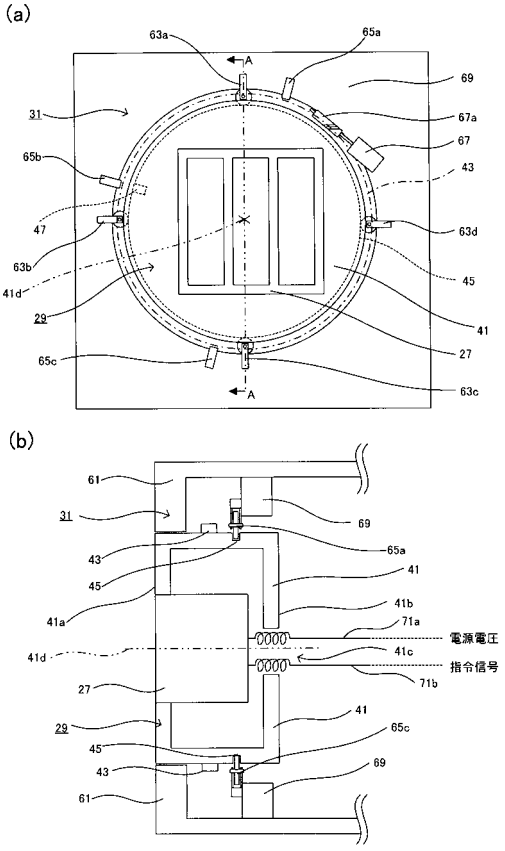
【０１７０】

１…遊技機、３…前扉、５…遊技部、７…メダル投入口、７ａ…メダル検出センサ、９…スタートレバー、１１，１３，１５…ストップボタン、１７…メダル受け皿、２１，２３，２５…リール、２１ａ，２３ａ，２５ａ…表示窓、２７…変動表示装置、２９…変動表示収納部、３１…支持部、４１…筐体、４１ａ…前面部、４１ｂ…後面部、４１ｃ…貫通孔、４１ｄ…円筒軸線、４３…ウォームホイール、４５…ガイド溝、４７…磁石、６１…筐体、６３（６３ａ，６３ｂ，６３ｃ，６３ｄ）…定滑車、６５（６５ａ，６５ｂ，６５ｃ）…ホール素子センサ、６７…ステッピングモータ、６７ａ…ウォーム、６７ｂ…回転角センサ、６９…支持枠、７１ａ，７１ｂ…コイルリード線、８０…電源・指令供給部、８１ａ，８１ｂ…ブラシ、８３ａ，８３ｂ…リード線、８５ａ，８５ｂ…接触部、８７…回転軸、１００…主制御基板、１１０…モータ駆動回路、１２０…リール制御基板、１３０…賞球制御基板、１３５…払出装置、１４０…音声制御基板、１４５…スピーカ、１５０…ユーザＩ／Ｆ、１５０ａ…操作キー、１５０ｂ…表示パネル

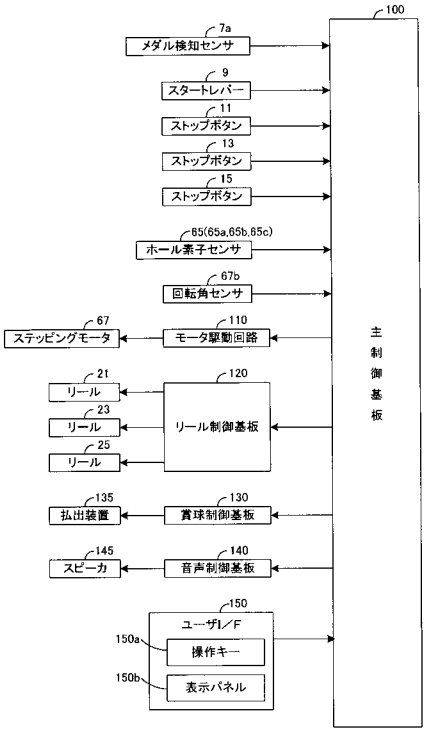
【図１】



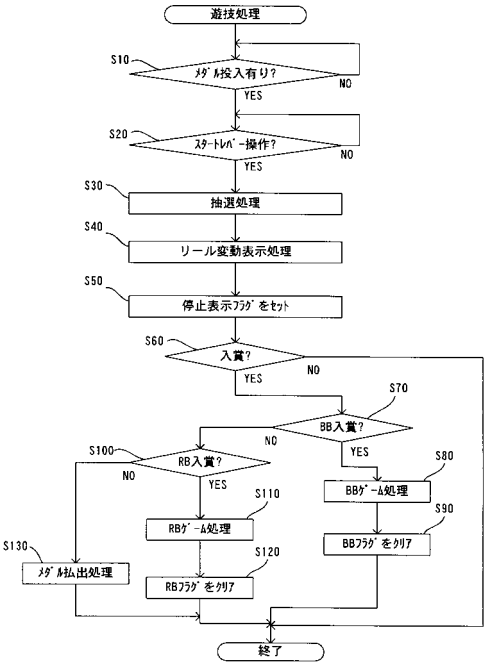
【図２】



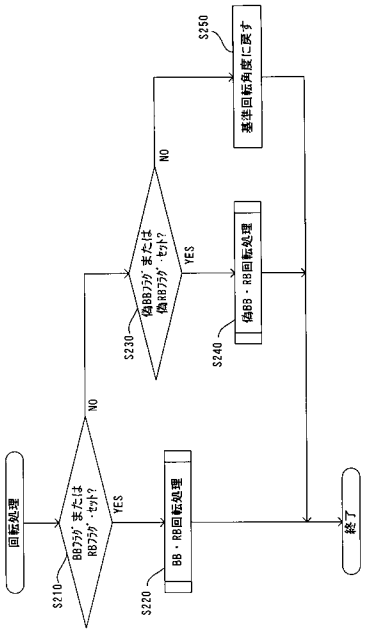
【図３】


100
7a
メダル検知センサ
9
スタートレバー
11
ストップボタン
13
ストップボタン
15
ストップボタン
65(65a,65b,65c)
ホール素子センサ
67b
回転角センサ
67
ステッピングモータ
110
モータ駆動回路
主制御基板
21
リール
23
リール
25
リール
120
リール制御基板
135
払出装置
130
賞球制御基板
145
スピーカ
140
音声制御基板
150
ユーザI／F
150a
操作キー
150b
表示パネル

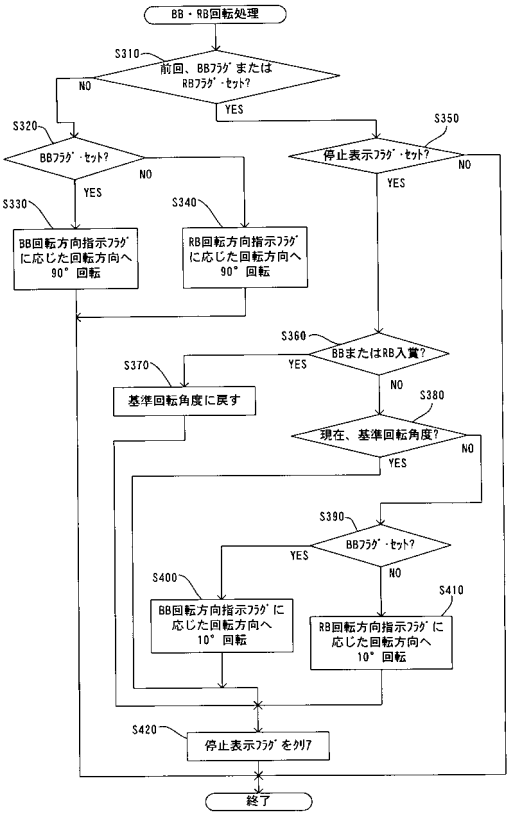
【図４】


遊技処理
S10
メダル投入有り?
NO
YES
S20
スタートレバー操作?
NO
YES
S30
抽選処理
S40
リール変動表示処理
S50
停止表示フラグをセット
S60
入賞?
NO
YES
S70
BB入賞?
NO
YES
S80
BBゲーム処理
S90
BBフラグをクリア
S100
RB入賞?
NO
YES
S110
RBゲーム処理
S120
RBフラグをクリア
S130
メダル払出処理
終了

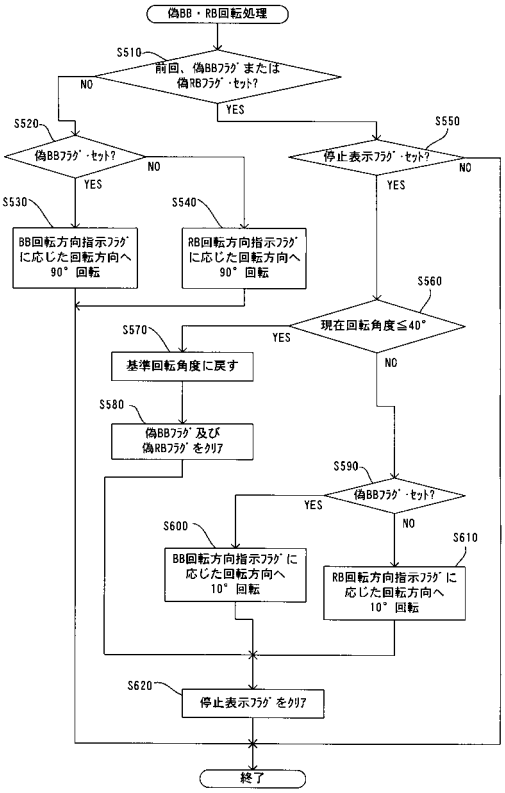
【図５】


回転処理
S210
BBフラグ・セット または RBフラグ・セット?
NO
YES
S220
BB・RB回転処理
S230
偽BBフラグ または 偽RBフラグ?
NO
YES
S240
偽BB・RB回転処理
S250
基準回転角度に戻す
終了

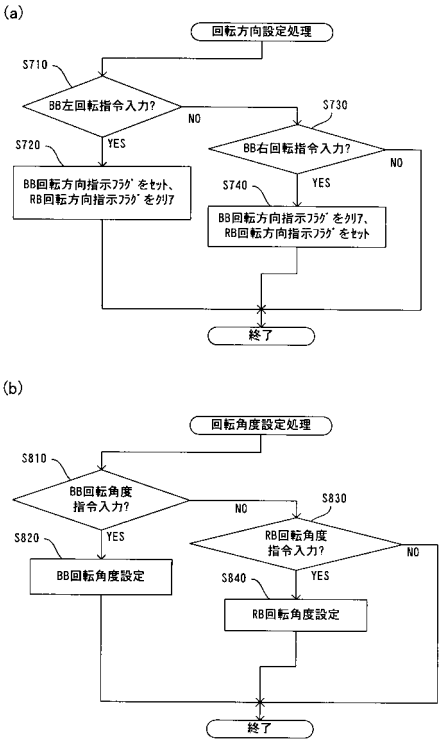
【図６】


BB・RB回転処理
S310
前回、BBフラグ または RBフラグ・セット?
NO
YES
S320
BBフラグ・セット?
NO
YES
S330
BB回転方向指示フラグに応じた回転方向へ90°回転
S340
RB回転方向指示フラグに応じた回転方向へ90°回転
S350
停止表示フラグ・セット?
NO
YES
S360
BBまたはRB入賞?
YES
NO
S370
基準回転角度に戻す
S380
現在、基準回転角度?
NO
YES
S390
BBフラグ・セット?
YES
NO
S400
BB回転方向指示フラグに応じた回転方向へ10°回転
S410
RB回転方向指示フラグに応じた回転方向へ10°回転
S420
停止表示フラグをクリア
終了

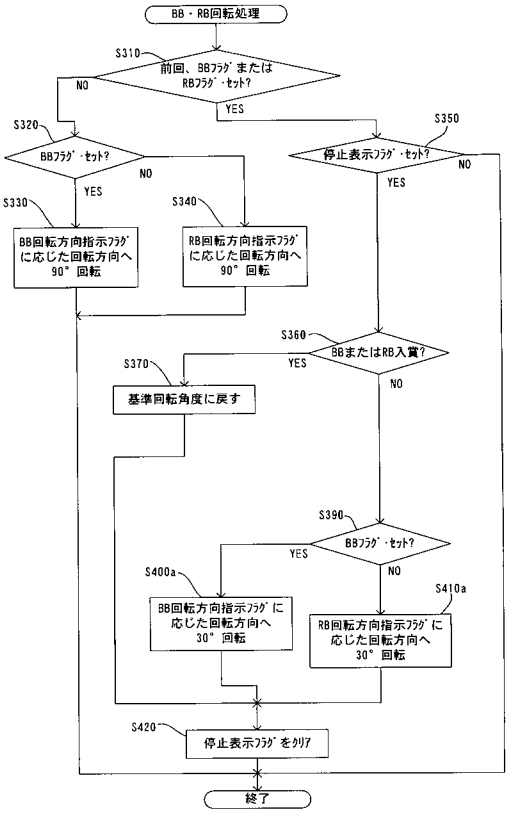
【図７】


偽BB・RB回転処理
S510
前回、偽BBﾌﾗｸﾞまたは偽RBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S520
偽BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S530
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S540
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S550
停止表示ﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S560
現在回転角度≦40°
YES
NO
S570
基準回転角度に戻す
S580
偽BBﾌﾗｸﾞ及び偽RBﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
S590
偽BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
YES
NO
S600
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ10°回転
S610
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ10°回転
S620
停止表示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
終了

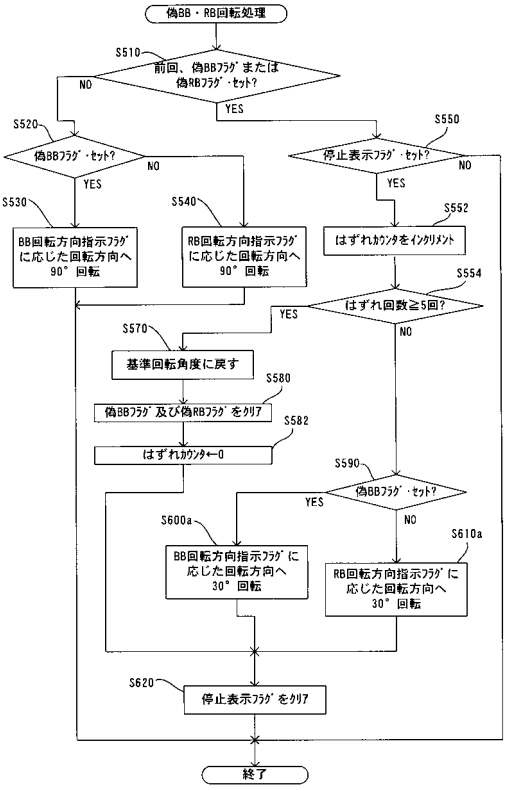
【図８】


(a)
回転方向設定処理
S710
BB左回転指令入力?
NO
YES
S720
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ、RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
S730
BB右回転指令入力?
NO
YES
S740
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ、RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
終了
(b)
回転角度設定処理
S810
BB回転角度指令入力?
NO
YES
S820
BB回転角度設定
S830
RB回転角度指令入力?
NO
YES
S840
RB回転角度設定
終了

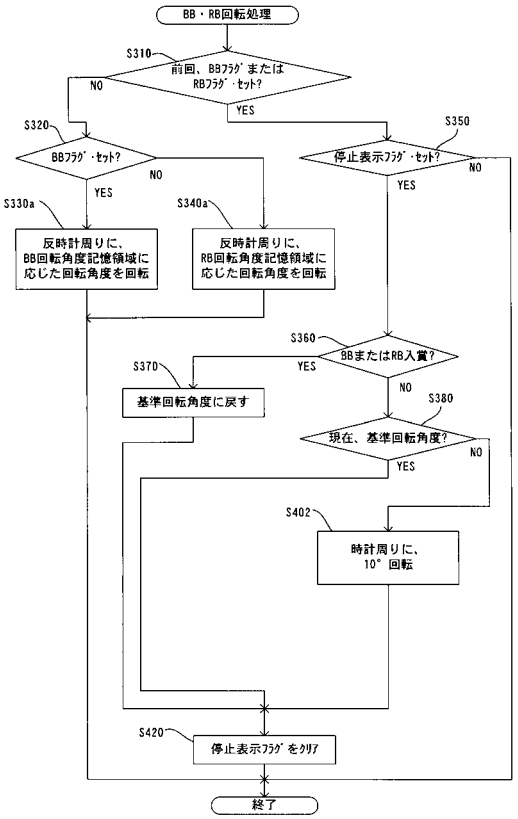
【図９】


BB・RB回転処理
S310
前回、BBﾌﾗｸﾞまたはRBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S320
BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S330
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S340
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S350
停止表示ﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S360
BBまたはRB入賞?
YES
NO
S370
基準回転角度に戻す
S390
BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
YES
NO
S400a
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ30°回転
S410a
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ30°回転
S420
停止表示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
終了

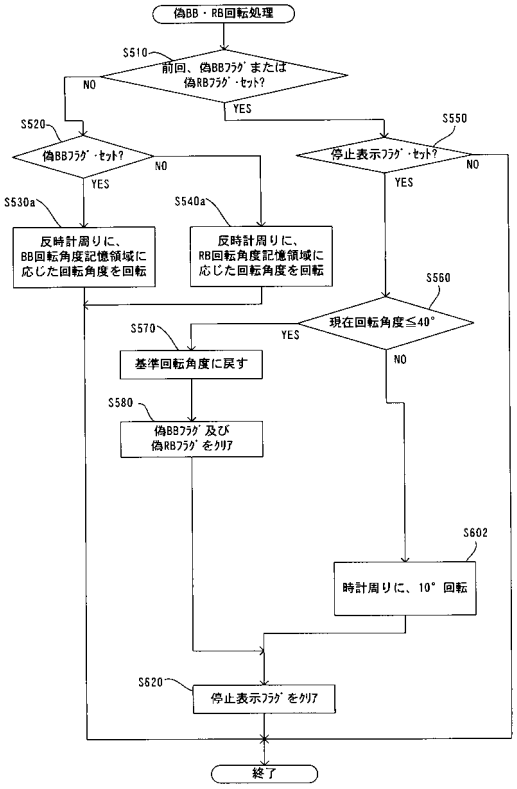
【図１０】


偽BB・RB回転処理
S510
前回、偽BBﾌﾗｸﾞまたは偽RBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S520
偽BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S530
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S540
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ90°回転
S550
停止表示ﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S552
はずれｶｳﾝﾀをｲﾝｸﾘﾒﾝﾄ
S554
はずれ回数≧5回?
YES
NO
S570
基準回転角度に戻す
S580
偽BBﾌﾗｸﾞ及び偽RBﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
S582
はずれｶｳﾝﾀ←0
S590
偽BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
YES
NO
S600a
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ30°回転
S610a
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞに応じた回転方向へ30°回転
S620
停止表示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
終了

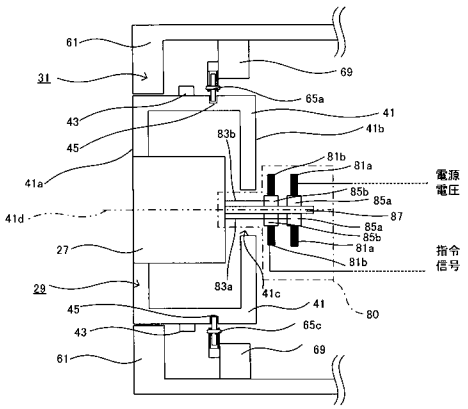
【図１１】



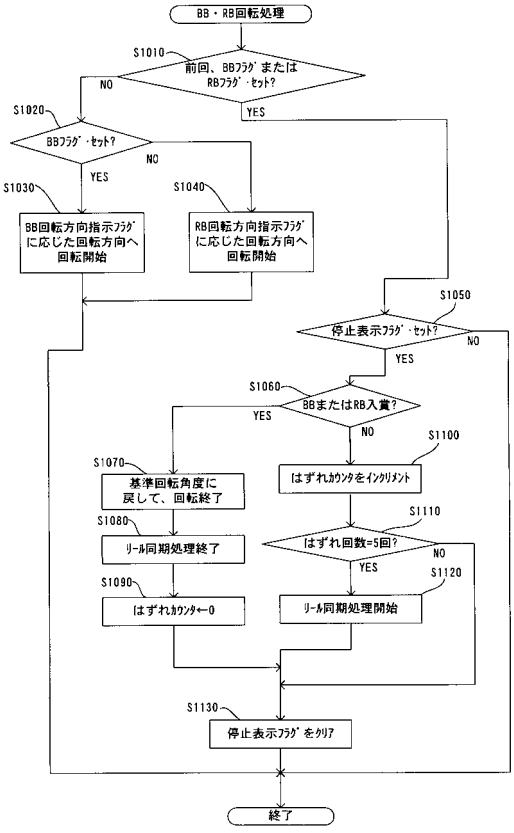
【図１２】



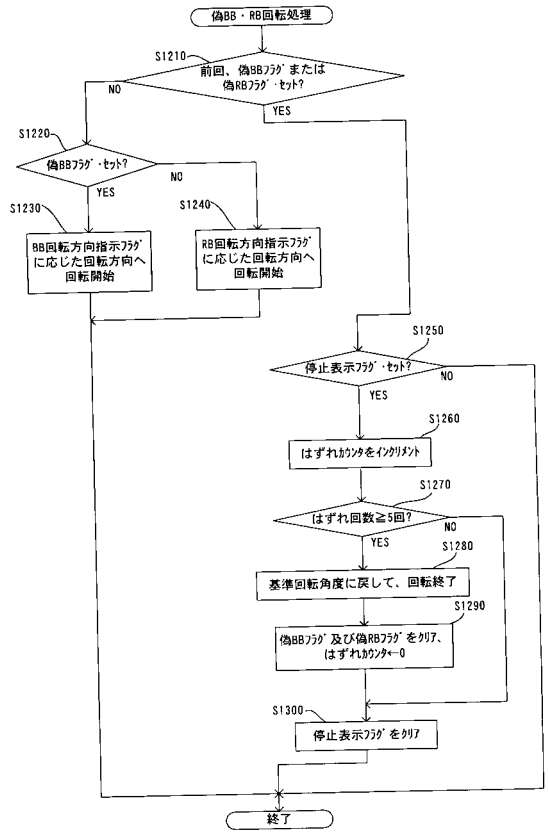
【図１３】



【図１４】



【図１５】


偽BB・RB回転処理
S1210
前回、偽BBﾌﾗｸﾞまたは
偽RBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S1220
偽BBﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S1230
BB回転方向指示ﾌﾗｸﾞ
に応じた回転方向へ
回転開始
S1240
RB回転方向指示ﾌﾗｸﾞ
に応じた回転方向へ
回転開始
S1250
停止表示ﾌﾗｸﾞ･ｾｯﾄ?
NO
YES
S1260
はずれｶｳﾝﾀをｲﾝｸﾘﾒﾝﾄ
S1270
はずれ回数≧5回?
NO
YES
S1280
基準回転角度に戻して、回転終了
S1290
偽BBﾌﾗｸﾞ及び偽RBﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ、
はずれｶｳﾝﾀ←0
S1300
停止表示ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
終了

フロントページの続き

(72)発明者　梁川　誠市
愛知県春日井市美濃町２丁目１０２番地

審査官　岡崎　彦哉

(56)参考文献　特開２００３－１１７０５１（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－０１９５５２（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－０６８０３１（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－２２９１４７（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０４１５３２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４
Ａ６３Ｆ　　７／０２