

【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18年11月30日(2006.11.30)

【公開番号】特開2001-87503(P2001-87503A)

【公開日】平成13年4月3日(2001.4.3)

【出願番号】特願平11-270506

【国際特許分類】

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

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

【手続補正書】

【提出日】平成18年10月18日(2006.10.18)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項1】大当たり抽選の結果を表す大当たり図柄やはずれ図柄を表示するための表示手段と、

前記表示手段に如何なる態様の表示を行わせるかを抽選する抽選手段と、  
該抽選手段による抽選の結果、大当たり図柄やはずれ図柄を表示させる過程においてリーチ表示を行わせることとなった場合に、複数種類のリーチ表示の内の何れのリーチ表示を行わせるかを選択するリーチ態様選択手段と、

前記リーチ態様選択手段により選択された態様で前記表示手段にリーチ表示を行わせるリーチ表示指令手段と、

所定期間内においてリーチ表示が行われた回数を記憶する表示回数記憶手段に書き込む表示回数書き込手段と、

前記表示回数記憶手段の記憶内容を報知する表示回数報知手段と、  
を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】前記表示回数書き込手段は、

リーチ表示が行われた回数と、当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を対応させて前記表示回数記憶手段に書き込み、

前記表示回数報知手段は、

前記表示回数記憶手段の記憶内容に基づいて、所定期間内においてリーチ表示が行われた回数と、当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を報知することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】前記表示回数報知手段は、予め定められた少なくとも1種類の特定態様のリーチ表示についてのみ、前記表示手段に当該リーチ表示が行われた回数を報知することを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項4】前記表示回数報知手段は、前記表示回数記憶手段の記憶内容を前記表示手段に表示させることによって報知することを特徴とする請求項1乃至3の何れかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

**【 0 0 0 1 】****【発明の属する技术分野】**

本発明は、遊技機に関し、特に、大当たり抽選の結果を表す大当たり図柄やはずれ図柄を表示するための表示手段を備え、大当たり図柄やはずれ図柄が表示される過程において表示手段が様々な態様でリーチ表示を行う遊技機に関する。

**【 0 0 0 2 】****【従来の技术、及び発明が解决しようとする课题】**

従来、大当たり抽選の結果を表す大当たり図柄やはずれ図柄を表示するための表示手段を備えるパチンコ遊技機は、大当たり図柄やはずれ図柄が表示される過程においてリーチ表示を行う様に構成されている。

**【 0 0 0 3 】**

そして、近年、多くのパチンコ遊技機は、複数種類の態様のリーチ表示を行うことができる様に構成されており、更に、例えば、第1の態様のリーチ表示が行われた場合には40%の確率で大当たり図柄が表示され、第2の態様のリーチ表示が行われた場合には80%の確率で大当たり図柄が表示され、第3の態様のリーチ表示が行われた場合には100%の確率で大当たり図柄が表示される、等という様に、リーチ表示が行われた段階で、リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示される確率を遊技者に知らせることができる様に構成されている。

**【 0 0 0 4 】**

このため、遊技者の中には、そのパチンコ遊技機で遊技を継続するか他のパチンコ遊技機に移るかを判断するために、実際の遊技において各態様のリーチ表示が行われた回数及び大当たり図柄が表示された回数を自身で記憶している者も少なからず存在する。

**【 0 0 0 5 】**

しかし、リーチ表示が行われた回数及び大当たり図柄が表示された回数を自身で記憶することは非常に面倒であり、又、計数を誤るおそれもある。

本発明は、この様な問題点を解決するためになされたものであり、実際の遊技においてリーチ表示が行われた回数やリーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数を、遊技者が容易に確認することができる遊技機を提供することを目的とする。

**【 0 0 0 6 】****【課題を解决するための手段、及び発明の効果】**

この様な目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、請求項1に記載されている様に、大当たり抽選の結果を表す大当たり図柄やはずれ図柄を表示するための表示手段と、前記表示手段に如何なる態様の表示を行わせるかを抽選する抽選手段と、該抽選手段による抽選の結果、大当たり図柄やはずれ図柄を表示させる過程においてリーチ表示を行わせることとなった場合に、複数種類のリーチ表示の内の何れのリーチ表示を行わせるかを選択するリーチ態様選択手段と、前記リーチ態様選択手段により選択された態様で前記表示手段にリーチ表示を行わせるリーチ表示指令手段と、所定期間内においてリーチ表示が行われた回数を記憶する表示回数記憶手段に書き込む表示回数書込手段と、前記表示回数記憶手段の記憶内容を報知する表示回数報知手段と、を備えることを特徴とする。

**【 0 0 0 7 】**

本発明にかかる遊技機では、抽選手段が、パチンコ球の入賞タイミング等に基づいて、表示手段に如何なる態様の表示を行わせるかを抽選する。尚、抽選手段は、「大当たり」か「はずれ」かを抽選して、「はずれ」の場合にリーチ表示を行うか否かを抽選する様に構成されていても良いし、「大当たり」か「リーチ表示を伴うはずれ」か「リーチ表示を伴わないはずれ」かを一度に抽選する様に構成されていても良い。

**【 0 0 0 8 】**

そして、抽選手段による抽選の結果、大当たり図柄やはずれ図柄を表示させる過程においてリーチ表示を行わせることとなった場合には、リーチ態様選択手段が、複数種類のリーチ表示の内の何れのリーチ表示を行わせるかを選択する。すると、リーチ表示指令手段が、リーチ態様選択手段により選択された態様で前記表示手段にリーチ表示を行わせる。そ

して、リーチ表示に続いて、大当たり図柄やはずれ図柄が表示される。

#### 【0009】

そして、本発明にかかる遊技機では、この一連の基本処理と並行して、表示回数書込手段が、所定期間内においてリーチ表示が行われた回数を記憶する表示回数記憶手段に書き込む。ここで、「所定期間」とは、例えば、その日の開店時点から現時点まで、過去1週間、過去1ヶ月間等のことである。尚、表示回数書込手段は、複数種類のリーチ表示の内の1種類のリーチ表示についてのみ表示回数記憶手段に記憶させる様に構成されていても良いし、2種類以上のリーチ表示について表示回数記憶手段に記憶させる様に構成されている場合には、「第1の態様のリーチ表示が行われた回数は25回で、第2の態様のリーチ表示が行われた回数は10回で、第3の態様のリーチ表示が行われた回数は4回で、第4の態様のリーチ表示が行われた回数は1回である」等と記憶させる。

#### 【0010】

そして、表示回数報知手段が、表示回数記憶手段の記憶内容、即ち所定期間内においてリーチ表示が行われた回数を報知する。

この様に、本発明にかかる遊技機によれば、所定期間内において各態様のリーチ表示が行われた回数が報知されるので、遊技者は、実際の遊技においてリーチ表示が行われた回数を容易に確認することができる。従って、その遊技機で遊技を継続するか他の遊技機に移るかを容易に判断することができる。尚、パチンコ遊技場の会員カード等によって遊技者を識別し、各遊技者が所定期間内に行つた遊技においてリーチ表示が行われた回数が表示される様に構成されていても良い。又、表示回数記憶手段に記憶させるリーチ表示（前述の例では第1の態様、第2の態様、第3の態様、第4の態様の4種類）の表示回数の合計値（前述の例では $25 + 10 + 4 + 1 = 40$ 回）、あるいは、遊技機において表示される全種類のリーチ表示の表示回数の合計値についても記憶して報知する様に構成されても良い。

#### 【0011】

又、請求項2に記載されている様に、本発明にかかる遊技機において、前記表示回数書込手段は、リーチ表示が行われた回数と、当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を対応させて前記表示回数記憶手段に書き込み、前記表示回数報知手段は、前記表示回数記憶手段の記憶内容に基づいて、所定期間内においてリーチ表示が行われた回数と、当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を報知する様に構成されていると良い。例えば、4種類のリーチ表示について表示回数記憶手段に記憶させる様に構成されている場合には、「第1の態様のリーチ表示が行われた回数は25回で、それに引き続いて大当たり図柄が表示された回数は10回であり、第2の態様のリーチ表示が行われた回数は10回で、それに引き続いて大当たり図柄が表示された回数は5回であり、第3の態様のリーチ表示が行われた回数は4回で、それに引き続いて大当たり図柄が表示された回数は3回であり、第4の態様のリーチ表示が行われた回数は1回で、それに引き続いて大当たり図柄が表示された回数は1回である」等と記憶させる。

#### 【0012】

本発明にかかる遊技機がこの様に構成されている場合には、所定期間内においてリーチ表示が行われた回数に加えて、当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数まで報知されるので、より一層便利である。尚、リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数に代えて、あるいは、リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数に加えて、リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された確率を表示する様に構成されても良い。

#### 【0013】

ところで、遊技機によっては、数十種類の態様のリーチ表示を行うことができる様に構成されているものもあるが、リーチ表示の種類が多過ぎる場合には、全てのリーチ表示についての情報を報知すると煩雑になり、却って遊技者が情報を確認し難くなるおそれがある。

#### 【 0 0 1 4 】

そこで、請求項 3 に記載されている様に、本発明にかかる遊技機において、前記表示回数報知手段は、予め定められた少なくとも 1 種類の特定態様のリーチ表示についてのみ、前記表示手段に当該リーチ表示が行われた回数を報知する様に構成されていると良い。ここで、「特定態様のリーチ表示」とは、例えば、表示される頻度が非常に低い（大当たりの抽選を 10000 回行って 1 回表示される程度）所謂プレミアムリーチ等のことである。尚、プレミアムリーチについてのみ報知する様に構成されていても良いし、表示される頻度が低い 3, 4 種類のリーチ表示について報知する様に構成されていても良い。

#### 【 0 0 1 5 】

本発明にかかる遊技機がこの様に構成されている場合には、主要なリーチ表示についての情報だけを効率良く報知することができる。

尚、どの様な方法で報知するかは任意であるが、例えば、LED の点灯個数や点滅パターンを変化させる方法、スピーカから音声を出力する方法、あるいは、請求項 4 に記載されている様に、前記表示回数記憶手段の記憶内容を前記表示手段に表示させることによって報知する方法が挙げられる。特に、表示手段に表示させることによって報知する様に構成されている場合には、遊技者は、報知内容を非常に容易に確認することができる。

#### 【 0 0 1 6 】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施例を図面に基づいて説明する。

まず、本実施例のパチンコ遊技機の構成について説明する。

図 1 は、本実施例のパチンコ遊技機の要部の構成を説明するためのブロック図である。

#### 【 0 0 1 7 】

本実施例のパチンコ遊技機は、図 1 に示す様に、第 1 種始動口にパチンコ球が入賞したことを検出するための第 1 種始動口入賞センサ 11 と、大入賞口にパチンコ球が入賞したことを検出するための大入賞口入賞センサ 13 と、マイクロコンピュータ 20 と、大当たり図柄（「777」等の 3 枝のゾロ目図柄）やはずれ図柄（「135」等の 3 枝のゾロ目でない図柄）を表示するための特別図柄表示装置（液晶ディスプレイ）31 と、大入賞口を開閉させる第 1 種特別電動役物 33 と、を備える。マイクロコンピュータ 20 は、各種演算制御処理を行う CPU 21 と、CPU 21 の処理手順や特別図柄表示装置 31 の表示にかかる各種データ等を記憶する ROM 23 と、CPU 21 の処理結果等を一時的に記憶する RAM 25 と、第 1 種始動口入賞センサ 11, 大入賞口入賞センサ 13 による検出内容を CPU 21 に供給する入力インターフェース 27 と、CPU 21 による処理結果を特別図柄表示装置 31 及び第 1 種特別電動役物 33 に供給するための出力インターフェース 29 と、を備える。

#### 【 0 0 1 8 】

そして、本実施例のパチンコ遊技機は、10 種類以上の態様のリーチ表示が行われ、特に、「リーチ」が表示された場合には、リーチ表示に引き続いて 40 % の確率で大当たり図柄が表示され、「リーチ」が表示された場合には、リーチ表示に引き続いて 80 % の確率で大当たり図柄が表示され、「リーチ」が表示された場合には、リーチ表示に引き続いて 100 % の確率で大当たり図柄が表示される様に、ROM 23 及び特別図柄表示装置 31 等が構成されている。そして、RAM 25 は、その日の開店時点から現時点までに、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各々が表示された回数と、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各々の表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を記憶することができる様に構成されている。尚、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の 3 種類のリーチ表示をまとめて「特定態様のリーチ表示」ということとする。

#### 【 0 0 1 9 】

続いて、本実施例のパチンコ遊技機の作用について説明する。

まず、図示しない電源装置からパチンコ遊技機に動作電力が供給されると、CPU 21 は、所定の初期設定処理等を行った後、図 2 のフローチャートに示す処理を開始する。

**【 0 0 2 0 】**

この処理が開始されると、CPU21は、第1種始動口入賞センサ11からの入力があるまで待機する(S10において「NO」)。そして、遊技者が遊技を開始してパチンコ球が第1種始動口に入賞し、第1種始動口入賞センサ11がパチンコ球の入賞を検出すると(S10において「YES」)、CPU21は、第1種始動口入賞センサ11による検出タイミング等に基づいて、特別図柄表示装置31に如何なる態様の表示を行わせるかの抽選、具体的には、如何なる態様のリーチ表示に引き続いて大当たり図柄を表示させるか、如何なる態様のリーチ表示に引き続いてはずれ図柄を表示させるか、リーチ表示なしではずれ図柄を表示させるかを抽選する(S12)。

**【 0 0 2 1 】**

そして、CPU21は、特別図柄表示装置31に指令を出して図柄の変動表示を開始させる(S14)と共に、RAM25の記憶内容に基づいて、その日の開店時点から現時点までに、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各々が表示された回数と、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各々の表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を5秒間表示させる(S16)。具体的には、図3に示す様に、各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが記載された旗を持ったマスコットキャラクタが、特別図柄表示装置31の画面下部に表示され、画面の右端から左端へ向かって移動する様にスクロールする。

**【 0 0 2 2 】**

続いて、CPU21は、S12における抽選によってリーチ表示を行うこととなっている否かを判断する(S20)。そして、リーチ表示を行うこととなっている場合には(S20において「YES」)、特別図柄表示装置31に指令を出してリーチ表示を行わせ(S22)、S30に進む。

**【 0 0 2 3 】**

続いて、CPU21は、S12における抽選によって大当たり図柄を表示させることとなっている否かを判断する(S30)。そして、大当たり図柄を表示させることとなっている場合には(S30において「YES」)、特別図柄表示装置31に指令を出して、大当たり図柄を停止表示させる(S32)。そして、S40に進む。一方、はずれ図柄を表示させることとなっている場合には(S30において「NO」)、特別図柄表示装置31に指令を出して、はずれ図柄を停止表示させる(S34)。そして、S40に進む。

**【 0 0 2 4 】**

一方、S12における抽選によってリーチ表示を行わない(リーチ表示なしではずれ図柄を表示させる)こととなっている場合には(S20において「NO」)、図柄の変動表示開始から所定時間経過後に、はずれ図柄を停止表示させる(S34)。そして、S40に進む。

**【 0 0 2 5 】**

そして、CPU21は、特定態様のリーチ表示(「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の3種類の何れかのリーチ表示)が行われたか否かを判断する(S40)。そして、特定態様のリーチ表示が行われた場合には(S40において「YES」)、RAM25の記憶内容を更新し(S42)、処理を終了し、S10に戻って一連の処理を繰り返す。一方、特定態様のリーチ表示が行われなかつた場合には(S40において「NO」)、S42の処理を行わずに処理を終了し、S10に戻って一連の処理を繰り返す。

**【 0 0 2 6 】**

続いて、本実施例のパチンコ遊技機において実際に遊技を行った場合の具体的な動作内容について説明する。

まず、遊技者が遊技を開始し、パチンコ球が第1種始動口に入賞すると、S10において「YES」となり、CPU21により、特別図柄表示装置31に如何なる態様の表示を行わせるか否かの抽選(リーチ表示に引き続いて大当たり図柄を表示させるか、リーチ表示に引き続いてはずれ図柄を表示させるか、リーチ表示なしではずれ図柄を表示させるかの

抽選)が行われる(S12)。

#### 【0027】

続いて、図3に示す様に、特別図柄表示装置31に図柄の変動表示が行われる(S14)と共に、その日の開店時点から現時点までに「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各リーチ表示が行われた回数と、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数が、5秒間表示される(S16)。

#### 【0028】

そして、S12の抽選の結果に従って、リーチ表示や大当たり図柄、はいずれ図柄の表示が行われる(S20乃至S34)。

そして、特に、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の3種類の何れかのリーチ表示が行われた場合には(S40において「YES」)、RAM25の記憶内容が更新され(S42)、次回、S16において特別図柄表示装置31に表示されるリーチ表示の回数やリーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数が変化する。例えば、今回、図3に示す様に、「リーチ10回(5回)」、「リーチ4回(3回)」、「リーチ1回(1回)」と表示された場合には、「リーチ」に引き続いて大当たり図柄が表示されると、次回は、S16において「リーチ11回(6回)」と表示されることになり、「リーチ」に引き続いてはいずれ図柄が表示されると、次回は、S16において「リーチ5回(3回)」と表示されることになり、「リーチ」に引き続いて大当たり図柄が表示されると、次回は、S16において「リーチ2回(2回)」と表示されることになる。

#### 【0029】

尚、本実施例において、特別図柄表示装置31が前述の表示手段に相当し、RAM25が前述の表示回数記憶手段に相当し、マイクロコンピュータ20(CPU21)が行う処理の内、S12の処理が前述の抽選手段及びリーチ態様選択手段の作用に相当し、S22の処理が前述のリーチ表示指令手段の作用に相当し、S42の処理が前述の表示回数書込手段の作用に相当し、S16の処理が前述の表示回数報知手段の作用に相当する。

#### 【0030】

次に、本実施例のパチンコ遊技機の効果について説明する。

本実施例のパチンコ遊技機においては、その日の開店時点から現時点までに「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の3種類のリーチ表示が行われた回数と、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、が特別図柄表示装置31に表示されるので、遊技者は、各パチンコ遊技機において実際に各リーチ表示が行われた回数と、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数と、を容易に確認することができる。従って、そのパチンコ遊技機で遊技を継続するか他のパチンコ遊技機に移るかを容易に判断することができる。

#### 【0031】

又、本実施例のパチンコ遊技機は、各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とを特別図柄表示装置31によって表示させる様に構成されているので、遊技者は、非常に容易に確認することができる。

#### 【0032】

以上、本発明の一実施例について説明したが、本発明は前述した実施例に何等限定されるものではなく、更に種々の態様において実施しても良いことはもちろんである。

例えば、実施例では、各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが表示される時間は5秒間であるが、5秒間以下であっても良いし、5秒間以上であっても良い。又、図柄の変動表示が開始される時点から表示される様に構成されているが、リーチ表示が行われている間に表示される様に構成されていても良いし、その他の時期に表示される様に構成されていても良い。又、常時表示される様に構成されていても良い。又、リーチ表示が行われた場合に、その日の開店時点から現時点までに当該リーチ表示が行われた回数と当該リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが表示される様に構成されていても良い。

**【 0 0 3 3 】**

又、実施例では、3種類のリーチ表示について表示する様に構成されているが、1種類又は2種類のリーチ表示についてのみ（例えば最も表示頻度の低いプレミアムリーチについてのみ）表示する様に構成されていても良いし、4種類以上のリーチ表示について表示する様に構成されていても良い。又、「**リーチ**」、「**リーチ**」、「**リーチ**」の3種類の表示回数の合計値（図3では $10 + 4 + 1 = 15$ 回）を表示する様に構成されていても良いし、本実施例のパチンコ遊技機において表示される全種類のリーチ表示の表示回数の合計値を表示する様に構成されていても良い。

**【 0 0 3 4 】**

又、実施例では、その日の開店時点から現時点までに各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが表示される様に構成されているが、過去1週間における回数が表示される様に構成されていても良いし、過去1ヶ月間ににおける回数が表示される様に構成されていても良い。又、パチンコ遊技場の会員カード等によって遊技者を識別し、各遊技者が所定期間内に行った遊技において各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが表示される様に構成されていても良い。

**【 0 0 3 5 】**

又、実施例では、各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とが表示される様に構成されているが、大当たり図柄が表示された回数については表示せず、各リーチ表示が行われた回数についてのみ表示する様に構成されていても良いし、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数に代えて、あるいは、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数に加えて、各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された確率を表示する様に構成されていても良い。

**【 0 0 3 6 】**

又、実施例では、図3に示す様に、特別図柄表示装置31の画面下部に大きく表示する様に構成されているが、画面の隅に小さく表示する様に構成されていても良い。

又、実施例では、特別図柄表示装置31に表示することによって、各リーチ表示が行われた回数と各リーチ表示に引き続いて大当たり図柄が表示された回数とを報知する様に構成されているが、既存のLEDや専用のLEDの点灯個数や点滅パターンを変化させることによって報知する様に構成されていても良いし、スピーカから音声を出力させることによって報知する様に構成されていても良いし、パチンコ遊技機の上に設置されている所謂呼出表示装置やパチンコ遊技機の右又は左に設置されている所謂台間装置によって報知する様に構成されていても良い。

**【 0 0 3 7 】**

又、実施例では、第1種パチンコ遊技機を挙げて説明したが、本発明は、第3種パチンコ遊技機等、表示装置にリーチ表示を行う遊技機であれば、同様に適用することができる。

**【 図面の簡単な説明 】**

【図1】パチンコ遊技機の要部の構成を表すブロック図である。

【図2】マイクロコンピュータ(CPU)が処理の流れを表すフローチャートである。

【図3】特別図柄表示装置に表示される画像の説明図である。

**【 符号の説明 】**

1 1 ... 第1種始動口入賞センサ 1 3 ... 大入賞口入賞センサ 2 0 ... マイクロコンピュータ 2 1 ... CPU 2 3 ... ROM 2 5 ... RAM 2 7 ... 入力インタフェース 2 9 ... 出力インタフェース 3 1 ... 特別図柄表示装置 3 3 ... 第1種特別電動役物。