

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-17583

(P2010-17583A)

(43) 公開日 平成22年1月28日(2010.1.28)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号	特願2009-245503 (P2009-245503)	(71) 出願人	000127628
(22) 出願日	平成21年10月26日 (2009.10.26)		株式会社エース電研
(62) 分割の表示	特願平11-28021の分割		東京都台東区東上野3丁目12番9号
原出願日	平成11年2月5日 (1999.2.5)	(74) 代理人	100082728
			弁理士 柏原 健次
		(74) 代理人	100104237
			弁理士 鈴木 秀昭
		(72) 発明者	武本 孝俊
			東京都台東区東上野3丁目12番9号 株
			式会社エース電研内
		Fターム(参考)	2C088 AA34 AA35 AA42 BC22 EA10
			EB55

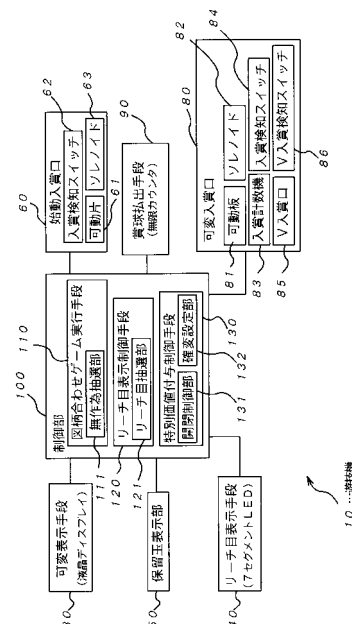
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】リーチ状態が発生する図柄合わせゲームで出現し得るリーチ図柄を事前に報知することにより、遊技の興趣を向上することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】図柄合わせゲーム実行手段110は、図柄合わせゲームにおいて、少なくともリーチ状態が発生する場合には、当該リーチ状態が発生する図柄合わせゲームにおいて、リーチ図柄表示手段40に表示された図柄にてリーチ状態を形成する。また、リーチ図柄抽選手段121は、図柄合わせゲームにおいて、リーチ図柄表示手段40に表示された図柄が表示された場合、次のリーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を決定する。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤面上に配設されている始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて、複数の図柄をそれぞれ所定時間にわたって変動表示したのち、各図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が当たり状態のとき遊技者に有利な特別価値を付与可能な遊技機において、

前記図柄合わせゲームを表示するための可変表示手段と、

前記図柄合わせゲームを実行するための図柄合わせゲーム実行手段と、

前記図柄合わせゲームにおいて、あと 1 つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態となるリーチ状態を形成するリーチ図柄に関する制御を行うリーチ図柄表示制御手段と、

前記当たり状態が発生した場合に、遊技者に特別価値を付与するための特別価値付与手段と、を備え、

前記リーチ図柄表示制御手段は、

前記リーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を事前に決定するリーチ図柄抽選手段と、

該リーチ図柄抽選手段により事前に決定されたリーチ図柄を、前記図柄合わせゲームの実行結果とは別に表示するリーチ図柄表示手段と、を備え、

前記図柄合わせゲーム実行手段は、

前記図柄合わせゲームにおいて、少なくともリーチ状態が発生する場合には、当該リーチ状態が発生する図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段に表示された図柄にてリーチ状態を形成し、

前記リーチ図柄抽選手段は、

前記図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段に表示された図柄が表示された場合に、次のリーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を決定するようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別価値付与手段は、

前記当たり状態が、予め定められた特定の図柄で構成されている場合には、通常よりも大きな特別価値を遊技者に付与するように構成されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技盤面上に配設されている始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて、複数の図柄をそれぞれ所定期間にわたって変動表示したのち、各図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が当たり状態のとき遊技者に有利な特別価値を付与可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機としては、各種の画面遊技を表示する可変表示手段としての液晶ディスプレイを備え、始動入賞口に球が入賞したときスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームなどの画面遊技を表示し、「777」など特定のパターンが揃ったときに当たり状態となって遊技者に有利な特別価値を発生させる、いわゆるフィーバ機がある。

【0003】

かかるフィーバ機では、通常、図柄合わせゲームで当たりが出たとき、大口の可変入賞口を所定回数に渡って開閉させて球の入賞確率の高い状態を形成し、多数の賞球を遊技者に払い出すことで、遊技者に当たりに対する特別価値を付与している。

【0004】

図柄合わせゲームは、通常、可変表示手段上の各図柄を一定期間に渡ってスクロールさせて変動表示した後、各図柄を順次停止表示するように進行する。したがって、当たり状

10

20

30

40

50

態は、あと１つ所定の図柄が揃うと当たりになるリーチ状態を経由して出現し、最後の図柄如何によってこのリーチ状態が最終的に当たりになるか外れになるかが定まることになる。

【０００５】

また、当たりの中には、通常よりも大きな特別価値の付与される大当たりが設けて有り、予め定めた特定の図柄が揃ったときに大当たりが出現するようになっている。たとえば、「１１１」や「３３３」など奇数の数字が３つ揃うと当たりが出現し、奇数の中でも「７」が３つ揃った場合にだけ大当たりが出現するなどである。大当たりが出たときには、大口の可変入賞口を繰り返し開閉することに加えて、次回以降、所定の解除条件が成立するまでの間、図柄合わせゲームで当たりの出現する確率を通常よりも高めた、いわゆる確率変動状態に移行するものが一般的である。

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

このような従来の遊技機では、リーチ状態が実際に出現したときになって初めて、遊技者はそのリーチ状態が大当たりになる可能性を持ったものか否かを認識することができる。したがって、近いうちに大当たりの出現する可能性があるか否かは、その遊技機におけるこれまでの遊技内容の履歴を頼りに判断するしかなく、たとえば、手持ちの球が少なくなってきたときに、大当たりを期待してこのまま遊技を継続すべきか否かを的確かつ容易に判断することが遊技者にとって難しいものになっていた。

20

【０００７】

本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、リーチ状態が発生する図柄合わせゲームで出現し得るリーチ図柄を事前に報知することにより、遊技の興趣を向上することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。
 [１] 遊技盤面（１１）上に配設されている始動入賞口（６０）への遊技球の入賞に基づいて、複数の図柄をそれぞれ所定期間にわたって変動表示したのち、各図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が当たり状態のとき遊技者に有利な特別価値を付与可能な遊技機において、

30

前記図柄合わせゲームを表示するための可変表示手段（３０）と、

前記図柄合わせゲームを実行するための図柄合わせゲーム実行手段（１１０）と、

前記図柄合わせゲームにおいて、あと１つ所定の図柄が揃うと前記当たり状態になるリーチ状態を形成するリーチ図柄に関する制御を行うリーチ図柄表示制御手段（１２０）と、

前記当たり状態が発生した場合に、遊技者に特別価値を付与するための特別価値付与手段（１３０）と、を備え、

前記リーチ図柄表示制御手段（１２０）は、

前記リーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を事前に決定するリーチ図柄抽選手段（１２１）と、

40

該リーチ図柄抽選手段（１２１）により事前に決定されたリーチ図柄を、前記図柄合わせゲームの実行結果とは別に表示するリーチ図柄表示手段（４０、４０ａ）と、を備え、

前記図柄合わせゲーム実行手段（１１０）は、

前記図柄合わせゲームにおいて、少なくともリーチ状態が発生する場合には、当該リーチ状態が発生する図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段（４０、４０ａ）に表示された図柄にてリーチ状態を形成し、

前記リーチ図柄抽選手段（１２１）は、

前記図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段（４０、４０ａ）に表示された図柄が表示された場合に、次のリーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を決定す

50

るようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 9 】

[2] 前記特別価値付与制御手段 (1 3 0) は、

前記当たり状態が、予め定められた特定の図柄で構成されている場合には、通常よりも大きな特別価値を遊技者に付与するように構成されることを特徴とする [1] に記載の遊技機。

【 0 0 1 0 】

前記本発明は次のように作用する。

図柄合わせゲーム実行手段 (1 1 0) は、遊技盤面 (1 1) 上に配設されている始動入賞口 (6 0) への遊技球の入賞に基づいて、可変表示手段 (3 0) に表示された複数の図柄をそれぞれ所定期間にわたって変動表示したのち、各図柄を順次停止表示させる図柄合わせゲームを実行する。

【 0 0 1 1 】

この図柄合わせゲームの実行結果が当たり状態のとき、遊技者に有利な特別価値を付与する。また、当たり状態が予め定めた特定の図柄で構成されている場合、特別価値付与手段 (1 3 0) は、通常よりも大きな特別価値を遊技者に付与する。

【 0 0 1 2 】

かかる図柄合わせゲームの実行結果の表示とは別に、リーチ図柄表示手段 (4 0 、 4 0 a) は、リーチ図柄抽選手段 (1 2 1) により事前に決定されたリーチ図柄を表示して遊技者に予告通知する。

【 0 0 1 3 】

そして、図柄合わせゲーム実行手段 (1 1 0) は、図柄合わせゲームにおいて、少なくともリーチ状態が発生する場合には、当該リーチ状態が発生する図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段 (4 0 、 4 0 a) に表示された図柄にてリーチ状態を形成する。

【 0 0 1 4 】

さらに、リーチ図柄抽選手段 (1 2 1) は、図柄合わせゲームにおいて、前記リーチ図柄表示手段 (4 0 、 4 0 a) に表示された図柄が表示された場合に、次のリーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を決定する。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 5 】

本発明にかかる遊技機によれば、リーチ状態が発生する図柄合わせゲームで出現し得るリーチ図柄を事前に報知し、また、次のリーチ状態において停止表示させるリーチ図柄を決定することにより、遊技の興趣を向上することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 6 】

【 図 1 】 本発明の各実施の形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【 図 2 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【 図 3 】 本発明の第 1 の実施の形態に係る遊技機を行う動作を示す流れ図である。

【 図 4 】 本発明の第 2 の実施の形態に係る遊技機のリーチ図柄表示手段を示す説明図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 7 】

以下、図面に基づき本発明の各種の実施の形態を説明する。

図 2 に示すように、第 1 の実施の形態にかかる遊技機 1 0 は、遊技者がハンドル 1 2 を回転操作することにより遊技盤面 1 1 上に球を打ち出し、かかる打球の入賞を競い楽しむパチンコ機である。

【 0 0 1 8 】

遊技盤面 1 1 の略中央部には、3 行 3 列の縦横マトリクス状に配置された図柄表示領域のそれぞれに任意の図柄を表示し得る可変表示手段 3 0 が配置されている。可変表示手段

10

20

30

40

50

30のすぐ上には、1桁の数字を表示し得る7セグメントのLED（発光ダイオード）で構成されたリーチ図柄表示手段40が配置されている。また可変表示手段30のすぐ下方には保留玉表示部50が設けてある。

【0019】

可変表示手段30は、縦横斜めのいずれかのライン上に、「777」など同一の数字が揃ったときに当たりとなるスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを展開表示するための表示装置である。ここでは、可変表示手段30としてカラー液晶ディスプレイを用いている。なおカラー液晶ディスプレイに代えて、モノクロ液晶ディスプレイやCRTディスプレイなどを用いてもよい。

【0020】

保留玉表示部50のさらに下方には、始動入賞口60が配設されている。始動入賞口60は、可変表示手段30上で展開される図柄合わせゲームの実行権を確保するための入賞口である。また始動入賞口60は、その入賞口を球の入賞確率の高い状態と低い状態とに切り替えるために開閉する可動片61を具備している。

【0021】

保留玉表示部50は、始動入賞口60への入賞によって確保された図柄合わせゲームの実行権のうち、可変表示手段30上で図柄合わせゲームが未実行になっているものの数（保留数）を表示するものである。保留数は4回が限度であり、それ以上については、実行権が破棄される。保留玉表示部50は、4つのランプを有しており、その点灯個数によって現在の保留数を表示するようになっている。

【0022】

始動入賞口60の下方には、大口の可変入賞口80が配置されている。可変入賞口80は、その入賞口を球の入賞し難い閉状態と球の入賞容易な開状態とに切り替えるための開閉板81を有している。また図2では現れていないが可変入賞口80の内部にはさらにV入賞口85が設けてある。

【0023】

このほか、遊技盤面11上には、各種の入賞口13や風車14のほか、球を弾くための障害釘15やアウト口16のほか、打ち出された球を遊技盤面11の上部に導くためのレール17などが配置されている。また遊技機10の上部には、電飾等を行うためのランプ18が取り付けられている。

【0024】

さらに遊技機10の正面であって遊技盤面11の下方には、遊技に供する球を貯留するための前皿19や、この前皿19から溢れる球を受け止めて貯留するための下皿20が設けられている。下皿20の右横には、球を遊技盤面11上に打出す発射機構の操作部であるハンドル12が設けられている。なお、遊技機10の各種の動作を制御する制御部100は、遊技盤面11の裏面等の機体内に取り付けられている。

【0025】

図1は、遊技機10の回路構成の概要を示している。遊技機10は、CPU（中央処理装置）とROM（リード・オンリ・メモリ）とRAM（ランダム・アクセス・メモリ）とを主要部とした回路から成る制御部100を備えている。

【0026】

制御部100には、各種の周辺装置が接続されている。このうち始動入賞口60は、球の入賞を検知する入賞検知スイッチ62と、可動片61を開閉駆動するためのソレノイド63を有している。入賞検知スイッチ62は、機械的なスイッチのほか、球により光の遮られたことで入賞を検知する光センサや、球の通過による磁界の変化を検出する磁気センサなど各種のセンサを用いることができる。

【0027】

可変入賞口80（アタッカ）は、開閉板81を開閉駆動するソレノイド82と、可変入賞口80への球の入賞を検知する入賞検知スイッチ83と、入賞した球の個数を計数する入賞計数機84とを備えている。可変入賞口80の開閉板81は、可変表示手段30上で

10

20

30

40

50

展開される図柄合わせゲームで当たりが出現したとき、一定期間（たとえば２９秒）開いた後、短時間（２秒ほど）閉じるという開閉動作を所定回数を上限として繰り返すようになっている。

【００２８】

なお、開閉板８１は、各ラウンドにおいて前述の一定時間（２９秒）が経過する前に、所定の許容上限個数（ここでは１０個）の球が可変入賞口８０に入賞すると、その時点で開閉板８１を閉じるようになっている。さらに可変入賞口８０の内部には、Ｖ入賞口８５が設けて有るとともに、このＶ入賞口８５への球の入賞を検知するＶ入賞検知スイッチ８６を有している。賞球払出手段９０は、賞球の払出を行う機構部分とその制御回路部分である。

10

【００２９】

制御部１００は、ＲＯＭに格納されたプログラムを実行することにより、遊技機１０の各種動作を統括制御するものであり、図柄合わせゲーム実行手段１１０と、リーチ図柄表示制御手段１２０と、特別価値付与制御手段１３０の各機能を実現するものである。

【００３０】

このうち、図柄合わせゲーム実行手段１１０は、始動入賞口６０に球が入賞することによって確保された図柄合わせゲームの実行権に基づいて、可変表示手段３０上の各図柄を所定期間に渡って変動させた後、順次、図柄の変動を停止させる機能を果たす部分であり、図柄合わせゲーム実行制御を行う制御手段でもある。図柄合わせゲーム実行手段１１０は、始動入賞口６０へ球が入賞した時点で、図柄合わせゲームの実行結果を定めるための無作為抽選を無作為抽選手段１１１にて行う。

20

【００３１】

この無作為抽選の結果は、当たりと、リーチ外れと、外れの３つに区分される。そしてこの抽選結果に従う実行結果が表示されるように可変表示手段３０上の各図柄を変動させ停止表示させるようになっている。ここでは、各図柄として一桁の数字を用いている。

【００３２】

リーチ図柄表示制御手段１２０は、今後、リーチ状態をどの図柄で出現させるかを抽選する機能と、その抽選結果をリーチ図柄表示手段４０に表示する機能とを備えている。この抽選はリーチ図柄抽選手段１２１で行われる。図柄合わせゲーム実行手段１１０は、無作為抽選手段１１１の抽選結果が当たり、またはリーチ外れの場合に、その回の図柄合わせゲームでリーチ状態を可変表示手段３０上に出現させるが、そのリーチ状態を構成する図柄としてはその時点でリーチ図柄表示手段４０上に表示されている図柄が採用されるようになっている。なお、このリーチ状態が最終的に当たりになるか、外れになるかは無作為抽選手段１１１の抽選結果に従うように構成されている。

30

【００３３】

特別価値付与制御手段１３０は、図柄合わせゲームで当たりまたは大当たりが出現した際に特別価値を付与するための各種制御を行うものである。ここでは、特別価値付与制御手段１３０は、可変入賞口８０の開閉を制御する開閉制御部１３１を有しており、可変入賞口８０を複数回に渡って繰り返し開閉して球の入賞し易い状態を形成することで特別価値を付与するようになっている。実際には、可変入賞口８０へ１つの球が入賞するごとに賞球払出手段９０によって１０個の球が前皿１９に払い出されるので、特別価値は、賞球として遊技者に付与されることになる。

40

【００３４】

また大当たりが出現した際には、特別価値付与制御手段１３０は、その確変設定部１３２により図柄合わせゲームの実行モードを、通常よりも当たりの出現する確率を高めた確率変動状態に移行させるという特典を遊技者に付与するようになっている。ここでは、次に図柄合わせゲームで当たりが出現するまで確率変動状態が継続される。

【００３５】

次に作用を説明する。

図３は、遊技機１０の行う処理の流れを示している。始動入賞口６０に球が入賞するこ

50

とによって始動条件が成立すると（ステップS301；Y）、図柄合わせゲーム実行手段110は、可変表示手段30上でスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを実行する（ステップS302）。

【0036】

より詳細には、始動入賞口60へ球が入賞したとき、保留数が上限の4回に達していなければ、図柄合わせゲームの実行結果を定めるための無作為抽選を実行し、その結果を保存手段にて保存する。一方、保留数が上限に達しているときは、今回の入賞に基づく図柄合わせゲームの実行権を破棄する。

【0037】

そして、保留数が「0」でなければ、図柄合わせゲーム実行手段110は、保存されている無作為抽選の結果を先に記憶されたものから順に読み出し、その結果に従う実行結果が停止表示されるように図柄合わせゲームを開始する。すなわち、可変表示手段30上の各図柄を所定期間に渡って変動表示し、その後、1つずつ図柄を順次停止表示する。

10

【0038】

無作為抽選の結果が当たりまたはリーチ外れの場合には、図柄合わせゲームの実行過程でリーチ状態が形成される。なお、このリーチ状態は、その回の図柄合わせゲームの実行を開始した時点でリーチ図柄表示手段40に表示されている図柄と同一のもので構成される。リーチ状態が形成されると（ステップS303；Y）、リーチ図柄抽選手段121は、無作為抽選を実施して、次に出現させるリーチ状態を構成する際の図柄の種類を決定する（ステップS304）。そして、決定した新たな図柄でリーチ図柄表示手段40の表示内容を入れ替える（ステップS305）。これにより、遊技者に次に出現するリーチ状態がどの図柄で構成されるかが予告通知される。

20

【0039】

その後、可変表示手段30上の全ての図柄が停止表示され、図柄合わせゲームの実行結果が最終的に遊技者に通知される。そして図柄合わせゲームの実行結果が当たりのときは（ステップS306；Y）、それを構成している図柄が大当たりに対応する図柄（ここでは「7」の図柄）か否かを判定する（ステップS307）。

【0040】

大当たりの場合には（ステップS307；Y）、可変入賞口80を開閉することに加えて図柄合わせゲームの実行モードを確率変動状態に移行させる（ステップS308、309）。一方、通常の当たりである場合には（ステップS307；N）、可変入賞口80を開閉する特典だけを遊技者に付与する。

30

【0041】

図柄合わせゲームの実行過程でリーチ状態が出現しない場合（ステップS303；N）および最終的な結果が外れの場合には（ステップS306；N）、特別価値を遊技者に付与することなく、図柄合わせゲームに関連する一連の処理を終了し、次の始動入賞口60への入賞を待機する（ステップS301）。

【0042】

このように、図柄合わせゲームで次に出現するリーチ状態がどの図柄で構成されるかを予め遊技者に通知するので、遊技者は次のリーチ状態が大当たりにつながるものか否かを認識することができ、そのまま遊技を続けるべきか否かの判断材料を得ることができる。

40

【0043】

次に、第2の実施の形態について説明する。第1の実施の形態では、次のリーチ状態がどの図柄で構成されるかのみを予告通知したが、第2の実施の形態では、今後出現する複数回分のリーチ状態についてそれらがどのような図柄で構成されるかを遊技者に予告通知するようになっている。

【0044】

図4は、第2の実施の形態にかかる遊技機のリーチ図柄表示手段40aを示している。リーチ図柄表示手段40aは、第1から第5の表示領域41～45を有している。このう

50

ち最も左側の表示領域 4 1 に、次回出現するリーチ状態の図柄が表示される。その右横の表示領域 4 2 には、次の次に出現するリーチ状態を構成する図柄が表示される。さらにその右横の表示領域 4 3 には、その次（3 回目）のリーチ状態の図柄が、さらにその右横の表示領域 4 4 には、その次（4 回目）のリーチ状態の図柄が、最も右端の表示領域 4 5 には、その次（5 回目）のリーチ状態を構成する図柄がそれぞれ表示される。

【0045】

そして、図柄合わせゲームで実際にリーチ状態が出現すると、図 4 (b) に示すようにリーチ図柄表示手段 4 0 a 上の表示が左側に 1 マス分シフトし、最も右端の表示領域 4 5 には、リーチ図柄抽選手段 1 2 1 が今回新たに抽選で決定した図柄が表示される。

【0046】

このように今後出現するリーチ状態を複数回分しかもその出現順を含めて遊技者に予告通知するので、遊技者は、このまま遊技を続けるべきか否かをよりの確かつ容易に判断することができる。

【0047】

以上説明した各実施の形態では、リーチ図柄を構成する図柄そのものを遊技者に予告通知するようにしたが、大当たりに成り得るリーチ状態が出現するか否かの情報だけを遊技者に予告通知するようにしてもよい。たとえば、次回のリーチが大当たりに対応した図柄で構成されるときだけ、所定のランプを点灯させるなどであってもよい。

【0048】

また、今後、リーチ状態が所定回（たとえば 5 回）発生する中に、大当たりに成り得るものが存在するか否かを、ランプの点灯等で通知してもよい。さらに、今後、リーチ状態が所定回発生する中で、大当たりに成り得るものが何回発生するかを通知してもよい。

【産業上の利用可能性】

【0049】

本発明に係る遊技機は、遊技者がハンドルを回転操作することにより遊技盤面上に球を打ち出すパチンコ機に適用することができる。

【符号の説明】

【0050】

- 1 0 ... 遊技機
- 1 1 ... 遊技盤面
- 3 0 ... 可変表示手段
- 4 0、4 0 a ... リーチ図柄表示手段
- 6 0 ... 始動入賞口
- 8 0 ... 可変入賞口
- 1 1 0 ... 図柄合わせゲーム実行手段
- 1 1 1 ... 無作為抽選手段
- 1 2 0 ... リーチ図柄表示制御手段
- 1 2 1 ... リーチ図柄抽選手段
- 1 3 0 ... 特別価値付与制御手段
- 1 3 1 ... 開閉制御部
- 1 3 2 ... 確変設定部

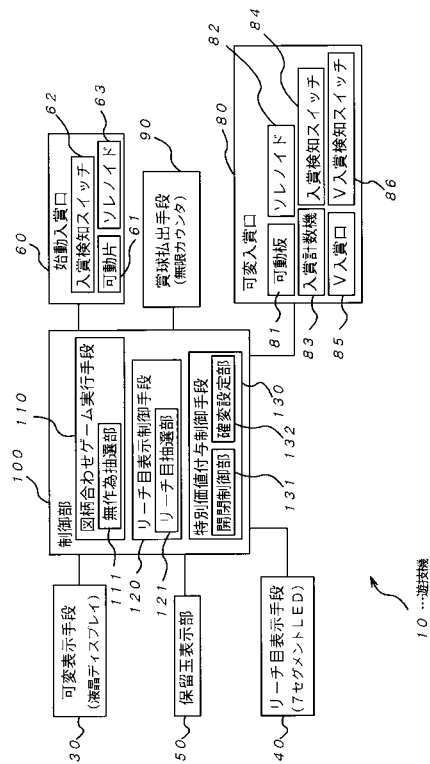
10

20

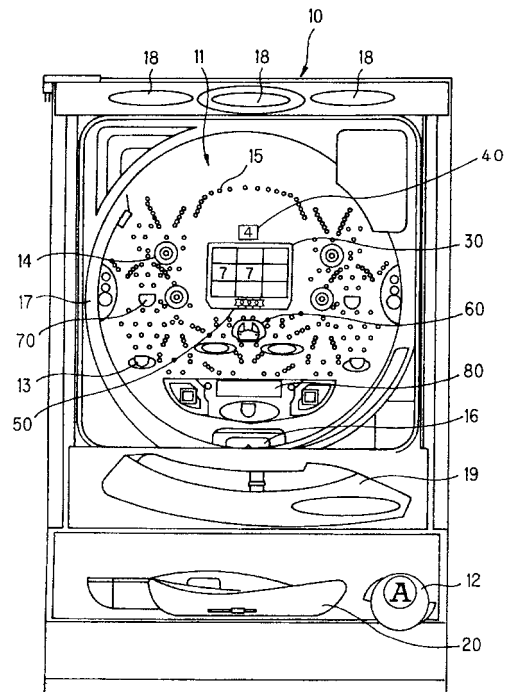
30

40

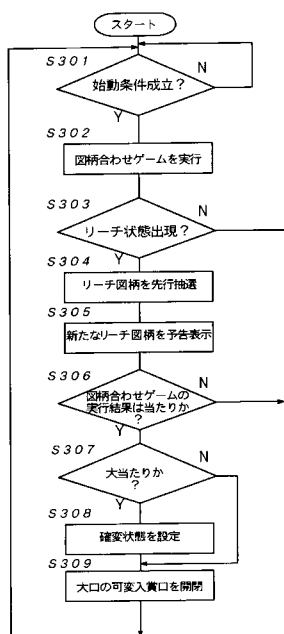
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

