【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26年2月20日(2014.2.20)

【公開番号】特開2011-188938(P2011-188938A)
【公開日】平成23年9月29日(2011.9.29)
【年通号数】公開・登録公報2011-039
【出願番号】特願2010-56506(P2010-56506)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１４Ｇ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成25年12月27日(2013.12.27)
【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】
所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技制御処理プログラムに基づき遊技の進行制御を実行するとともに、該遊技の進行制御に基づく制御情報を送信する制御用ＣＰＵが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュータと、
前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、
電力供給が停止しても格納されているデータが保持されるバックアップ領域を有するデータ記憶手段と、
演出を行う演出装置と、
前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報に基づいて前記演出装置による出力制御を行う演出制御手段と、
を備え、
前記乱数回路は、
数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、
前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、
を含み、
前記遊技制御用マイクロコンピュータは、
電断条件が成立したときに前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰可能とするための電断処理を実行する電断処理実行手段と、
前記電断処理の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令を行う起動命令手段と、
前記遊技機への電力供給が開始されたことまたは前記起動命令を契機に、制御状態を復帰させるか否かを判定する遊技復帰判定手段と、
前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させると判定したときに、前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰させる遊技制御状態復帰手段と、

前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させないと判定したときに非復帰を特定可能な第１の制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記遊技制御状態復帰手段が制御状態を復帰させるときに復帰を特定可能な第２の制御情報を前記演出制御手段に対して送信する電力供給開始時制御情報送信手段と、
前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用ＣＰＵにより所定の決定を行う制御決定手段と、
所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読出タイミングにて前記制御用ＣＰＵにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、
前記電断処理の実行後、電力供給が停止するのを待機しているときに、前記所定のフラグをオフ状態にする電断待機時処理手段と、
を含み、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報を複数格納可能な制御情報格納手段と、
前記制御情報格納手段から最も早く受信した制御情報を読み出し、該読み出した制御情報に基づいて前記演出制御手段の制御状態を更新する制御状態更新手段と、
前記演出制御手段の制御状態に基づいて前記演出装置の出力制御を行う演出出力制御手段と、
前記遊技機へ電源供給が停止しても、前記制御情報格納手段に格納されている制御情報を含むデータを保持するデータ保持手段と、
前記遊技機への電源供給が開始したときに、制御状態を復帰させることが可能か否かを判定する演出復帰判定手段と、
前記演出復帰判定手段が制御状態を復帰させることが可能であると判定したときに、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報を受信したか否かに関わらず、前記演出制御手段の制御状態を前記データ保持手段により保持されているデータに基づいて復帰させる演出制御状態復帰手段と、
前記第１の制御情報を受信したときに、前記演出制御手段の制御状態を遊技非復帰時の制御状態とする遊技非復帰時制御手段と、
前記遊技機への電源供給が開始した後、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報のいずれかを受信したときに、前記演出出力制御手段による前記演出制御手段の制御状態に基づく前記演出装置の出力制御を開始させる演出出力制御開始手段と、
を含み、
前記制御状態更新手段は、前記遊技機への電源供給が開始した後、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報のいずれかを受信する前に、前記制御情報格納手段に前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信済みの制御情報が格納されている場合にも、該受信済みの制御情報に基づいて前記演出制御手段の制御状態を更新する
ことを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、
所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技制御処理プログラムに基づき遊技の進行制御を実行するとともに、該遊技の進行制御に基づく制御情報を送信する制御用ＣＰＵが内蔵された遊技制御用マイクロコンピュー

タと、
前記遊技制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路と、
電力供給が停止しても格納されているデータが保持されるバックアップ領域を有するデータ記憶手段と、
演出を行う演出装置と、
前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報に基づいて前記演出装置による出力制御を行う演出制御手段と、
を備え、
前記乱数回路は、
数値データを予め定められた手順により更新して出力する数値更新手段と、
前記数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段と、
を含み、
前記遊技制御用マイクロコンピュータは、
電断条件が成立したときに前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰可能とするための電断処理を実行する電断処理実行手段と、
前記電断処理の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令を行う起動命令手段と、
前記遊技機への電力供給が開始されたことまたは前記起動命令を契機に、制御状態を復帰させるか否かを判定する遊技復帰判定手段と、
前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させると判定したときに、前記バックアップ領域に保持されているデータに基づいて復帰させる遊技制御状態復帰手段と、
前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させないと判定したときに非復帰を特定可能な第１の制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記遊技制御状態復帰手段が制御状態を復帰させるときに復帰を特定可能な第２の制御情報を前記演出制御手段に対して送信する電力供給開始時制御情報送信手段と、
前記乱数回路によって生成された乱数値に基づいて、前記制御用ＣＰＵにより所定の決定を行う制御決定手段と、
所定信号の入力に基づいて前記数値更新手段から出力された数値データが前記乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、前記乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読出タイミングにて前記制御用ＣＰＵにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグと、
前記電断処理の実行後、電力供給が停止するのを待機しているときに、前記所定のフラグをオフ状態にする電断待機時処理手段と、
を含み、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信した制御情報を複数格納可能な制御情報格納手段と、
前記制御情報格納手段から最も早く受信した制御情報を読み出し、該読み出した制御情報に基づいて前記演出制御手段の制御状態を更新する制御状態更新手段と、
前記演出制御手段の制御状態に基づいて前記演出装置の出力制御を行う演出出力制御手段と、
前記遊技機へ電源供給が停止しても、前記制御情報格納手段に格納されている制御情報を含むデータを保持するデータ保持手段と、
前記遊技機への電源供給が開始したときに、制御状態を復帰させることが可能か否かを判定する演出復帰判定手段と、
前記演出復帰判定手段が制御状態を復帰させることが可能であると判定したときに、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報を受信したか否かに関わらず、前記演出制御

手段の制御状態を前記データ保持手段により保持されているデータに基づいて復帰させる演出制御状態復帰手段と、
前記第１の制御情報を受信したときに、前記演出制御手段の制御状態を遊技非復帰時の制御状態とする遊技非復帰時制御手段と、
前記遊技機への電源供給が開始した後、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報のいずれかを受信したときに、前記演出出力制御手段による前記演出制御手段の制御状態に基づく前記演出装置の出力制御を開始させる演出出力制御開始手段と、
を含み、
前記制御状態更新手段は、前記遊技機への電源供給が開始した後、前記第１の制御情報または前記第２の制御情報のいずれかを受信する前に、前記制御情報格納手段に前記遊技制御用マイクロコンピュータから受信済みの制御情報が格納されている場合にも、該受信済みの制御情報に基づいて前記演出制御手段の制御状態を更新する
ことを特徴としている。
本発明の手段１に記載の遊技機は、
所定の遊技を行うことが可能な遊技機（スロットマシン１）であって、
遊技の進行制御を行うとともに、該遊技の進行制御に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部４１）と、
演出を行う演出装置（液晶表示器５１等）と、
前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した制御情報（コマンド）に基づいて前記演出装置（液晶表示器５１等）による出力制御を行う演出制御手段（サブ制御部９１）と、
を備え、
前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、
前記遊技機への電力供給が停止されても、遊技データ（ＲＡＭ５０７の格納データ）の少なくとも一部を保持する遊技データ保持手段（バックアップ電源）と、
電断条件（電圧低下信号の検出）が成立したときに前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（ＲＡＭ５０７の格納データ）に基づいて復帰可能とするための電断処理（電断処理（メイン））を実行する電断処理実行手段と、
前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止せずに一定時間継続した場合に起動命令（ユーザリセット）を行う起動命令手段と、
前記遊技機への電力供給が開始されたことまたは前記起動命令（ユーザリセット）を契機に、制御状態を復帰させるか否かを判定する遊技復帰判定手段と、
前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させると判定したときに、前記遊技制御手段（メイン制御部４１）の制御状態の少なくとも一部を前記遊技データ保持手段により保持されている遊技データ（ＲＡＭ５０７の格納データ）に基づいて復帰させる遊技制御状態復帰手段と、
前記遊技復帰判定手段が制御状態を復帰させないと判定したときに非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する非復帰時制御情報送信手段と、
前記遊技制御状態復帰手段が制御状態を復帰させるときに復帰時制御情報（復帰コマンド）前記演出制御手段（サブ制御部９１）に対して送信する復帰時制御情報送信手段と、
所定の信号（スタートスイッチ７のｏｎ）が入力されたことを検出する第１の検出手段（ラッチ用フリップフロップ５５７Ａ）と、
前記所定の信号（スタートスイッチ７のｏｎ）が入力されたことを検出する第２の検出手段（スイッチ入力判定処理）と、
数値データを更新する数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）と、
前記第１の検出手段（ラッチ用フリップフロップ５５７Ａ）が前記所定の信号（スタートスイッチ７のｏｎ）の入力を検出したことに基づいて前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）によって更新された数値データを乱数値として抽出し、数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納する乱数抽出手段（乱数ラッチセレクタ５５８Ａ）

と、
前記第２の検出手段（スイッチ入力判定処理）が前記所定の信号（スタートスイッチ７のｏｎ）の入力を検出したことに基づいて前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを読み出す数値データ読出手段（ゲーム開始時の数値データの読み出し）と、
該数値データ読出手段が読み出した数値データを用いて遊技に関連する決定を行うための処理を行う遊技関連決定処理手段（内部抽選）と、
前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に前記乱数抽出手段（乱数ラッチセレクタ５５８Ａ）により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまでは、前記乱数抽出手段（乱数ラッチセレクタ５５８Ａ）により新たな数値データが格納されることがなく、該数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に格納されている数値データを保持する数値データ保持手段（新たな数値データのラッチの禁止）と、
前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止するのを待機している期間において、前記数値データ格納領域（乱数値レジスタＲ１Ｄ）に数値データが格納されているか否かを判定し、前記数値データが格納されていると判定した場合に、該格納されている数値データを読み出すことにより、前記数値データ保持手段による数値データの保持を解除する電断待機時保持解除手段（電断処理後の数値データのダミー読み出し）と、
を含み、
前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、
前記遊技制御手段（メイン制御部４１）から受信した制御情報（コマンド）を複数格納可能な制御情報格納手段（受信用バッファ）と、
前記制御情報格納手段（受信用バッファ）から最も早く受信した制御情報（コマンド）を読み出し、該読み出した制御情報（コマンド）に基づいて前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態を更新する制御状態更新手段と、
前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態に基づいて前記演出装置（液晶表示器５１等）の出力制御を行う演出出力制御手段と、
前記遊技機へ電源供給が停止しても、前記制御情報格納手段（受信用バッファ）に格納されている制御情報（コマンド）を含む演出データ（ＲＡＭ９１ｃの格納データ）の少なくとも一部を保持する演出データ保持手段と、
前記遊技機への電源供給が開始したときに、制御状態を復帰させることが可能か否かを判定する演出復帰判定手段と、
前記演出復帰判定手段が制御状態を復帰させることが可能であると判定したときに、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時制御情報（復帰コマンド）を受信したか否かに関わらず、前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態を前記演出データに基づいて復帰させる演出制御状態復帰手段と、
前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）を受信したときに、前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態を遊技非復帰時の制御状態（設定変更報知の制御パターン、ＲＡＭ異常エラーを報知する制御パターン）とする遊技非復帰時制御手段と、
前記遊技機への電源供給が開始した後、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時制御情報（復帰コマンド）のいずれかを受信したときに、前記演出出力制御手段による前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態に基づく前記演出装置（液晶表示器５１等）の出力制御を開始させる演出出力制御開始手段と、
を含み、
前記制御状態更新手段は、前記遊技機への電源供給が開始した後、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時

制御情報（復帰コマンド）のいずれかを受信する前に、前記制御情報格納手段に前記遊技制御手段（メイン制御手段４１）から受信済みの制御情報（電断前に受信したコマンド）が格納されている場合にも、該受信済みの制御情報（電断前に受信したコマンド）に基づいて前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態を更新する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、瞬停などにより一時的に電圧が低下して電断処理が実行された場合には、一定時間が経過しても電力供給が停止しない場合に起動命令が行われ、もとの状態に復帰するとともに、電力供給の停止を待機している期間において数値データ格納領域に数値データが格納された場合には、その数値データが読み出され、数値データ保持手段による数値データの保持が解除されるようになっており、瞬停など、一時的に電圧が不安定となり、信号線にノイズがのって数値データが数値データ格納領域に格納され、その状態が保持されたままの状態となっても、すぐに読み出されて数値データ格納領域に新たな数値データを格納可能な状態となるため、瞬停などの復帰後、その間にノイズなどによって保持されていた数値データを用いて遊技に関連する決定が行われしまうことがなく、本来の抽選契機とは異なるタイミングで抽出された数値を用いて抽選が行われてしまうことを防止できる。

また、遊技制御手段の制御状態が復帰する場合に送信される復帰時制御情報を受信するまで、演出制御手段の制御状態に基づく演出装置の出力制御が開始しないため、遊技制御手段が故障して非復帰時制御情報を送信できない状況であっても、演出装置の出力が復帰してしまうことがなく、このような状況であっても遊技制御手段の制御状態と演出装置による出力状態とを整合させることができる。

また、演出制御手段が、電源供給が開始した後、非復帰時制御情報または復帰時制御情報の受信前の状態であり、演出装置の出力が復帰していない状態であっても、既に受信済みの制御情報が制御情報格納手段に残っている場合には、該受信済みの制御情報に基づいて演出制御手段の制御状態は更新され、復帰時制御情報を受信した後、更新された制御状態に基づいて演出装置の出力が開始するので、制御情報格納手段に未反映の制御情報が格納されたままの状態で復帰した場合でも、演出制御手段の制御状態に反映させることができる。

尚、数値データ保持手段は、前記数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段による数値データの新たな抽出を禁止することにより、数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良いし、前記数値データ格納領域に前記乱数抽出手段により数値データが格納された後、該格納されている数値データが読み出されるまで、前記乱数抽出手段により数値データの抽出が行われても数値データ格納領域への格納を禁止することにより、数値データ格納領域に格納されている数値データを保持するようにしても良い。

また、前記遊技関連決定処理手段が、遊技に関連する決定を行うための処理を行うとは、遊技に関連する決定そのものを行う処理であっても良いし、遊技に関連する決定を行う際の抽選値としての数値データを確定する処理であっても良く、後者の場合であれば、その時点で遊技に関連する決定を行う必要はない。

また、前記第１の検出手段は、前記乱数抽出手段が数値データを抽出する契機となる所定の信号の入力を検出する検出手段であり、前記第２の検出手段は、前記遊技関連決定処理手段が遊技に関連する決定を行うための処理を行う契機となる所定の信号の入力を検出する検出手段であり、これら第１の検出手段、第２の検出手段は、別個に構成されていれば良い。また、第１の検出手段による所定の信号の検出方法と第２の検出手段による所定の信号の検出方法とは同じ方法であっても良いし、異なる方法であっても良い。

また、前記遊技復帰判定手段が、前記遊技機への電力供給が開始されたときに、制御状態を復帰させるか否かを判定するとは、前記遊技データから制御状態を復帰可能か否かを判定するものに限らず、初期化操作などによって意図的に制御状態を復帰させない制御を行うか否かを判定するものも含む。

また、前記演出制御手段は、前記演出装置の出力制御を直接行うものに限らず、例えば、遊技制御手段からの制御情報を受けて出力態様を決定する第１の演出制御手段と、前記演出装置の出力制御を直接的に行う第２の演出制御手段と、を別個に備える場合であれば、これら第１の演出制御手段及び第２の演出制御手段の双方を合わせて前記演出制御手段が構成されるものである。

【手続補正３】
【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】
本発明の手段２に記載の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、
前記遊技関連決定処理手段は、前記第２の検出手段（スイッチ入力判定処理）により前記所定の信号（スタートスイッチ７のｏｎ）が所定期間（約２．２４ｍｓ）継続して検出されたことを条件に、前記遊技に関連する決定を行うための処理（内部抽選）を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、静電気などのノイズによって所定の信号が誤って検出されたにも関わらず、遊技に関連する決定を行うための処理が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
本発明の手段３に記載の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
前記遊技機毎に個別に割り当てられた識別符号（ＩＤナンバー）が記憶される不揮発性メモリ（ＲＯＭ５０６）と、
電力供給が開始したときに前記不揮発性メモリ（ＲＯＭ５０６）に記憶されている識別符号（ＩＤナンバー）に基づいて初期数値データ（数値データのスタート値）を生成する初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）と、
を備え、
前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）は、電力供給が開始したときに前記初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）により生成された初期数値データ（数値データのスタート値）から前記数値データの更新を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機毎に個別に割り当てられた識別符号に基づいて生成された初期数値データから数値データの更新が開始されるので、遊技機毎に初期数値データが異なり、初期数値データを特定することが困難となるため、特定の数値データのタイミングを狙って所定の信号を検出させる不正を効果的に防止できる。

【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】
本発明の手段４に記載の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）は、前記遊技制御手段（ＣＰＵ５０５）を動作させるための動作クロック（制御用クロック）とは周期の異なる動作クロック（乱数用クロック）を入力して前記数値データを更新する

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段の動作と数値データの更新周期とが同期することにより、遊技関連決定手段により用いられる乱数値に偏りが生じてしまうことを防止できるとともに、遊技制御手段に不正基板が接続されても遊技制御手段の動作から数値データの更新周期を特定することは不可能となるため、特定の数値データのタイミングを狙って所定の信号を検出させる不正を効果的に防止できる。
【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】変更
【補正の内容】
【００１１】
本発明の手段５に記載の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、
発光ダイオードにて構成されるＬＥＤ表示器（クレジット表示器１１）と、
カウンタ値に基づいて計時を行う計時手段（ウォッチドッグタイマ４９ａ）と、
前記ＬＥＤ表示器（クレジット表示器１１）をダイナミック点灯させる駆動信号の入力に基づいて前記計時手段（ウォッチドッグタイマ４９ａ）のカウンタ値を初期化(クリア)するカウンタ値初期化手段と、
を備え、
前記電断処理（電断処理（メイン））は、前記ＬＥＤ表示器（クレジット表示器１１）をダイナミック点灯させる駆動信号の出力を停止させる処理（出力ポートの初期化）を含み、
前記起動命令手段は、前記計時手段（ウォッチドッグタイマ４９ａ）によるカウンタ値が初期化されずに予め定められた閾値に到達した場合（オーバーフローした場合）に前記起動命令（ユーザリセット）を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ＬＥＤ表示器の駆動信号を監視するのみで正常に動作しているか否かを監視することが可能となる。
【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】変更
【補正の内容】
【００１２】
本発明の手段６に記載の遊技機は、手段１～５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段は、電力供給が開始したときに初期数値データ（乱数の初期値）を生成する初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）を含み、
前記数値データ更新手段（乱数列変更回路５５５）は、電力供給が開始したときに前記初期数値データ生成手段（乱数回路設定処理）により生成された初期数値データ（乱数の初期値）から前記数値データの更新を開始するが、前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止するのを待機している期間においても前記数値データの更新を継続し、前記電断処理（電断処理（メイン））の実行後、電力供給が停止せずに前記起動命令（ユーザリセット）により前記制御状態復帰手段が制御状態を復帰させる場合には、前記初期数値データ（乱数の初期値）を用いずに前記数値データの更新を継続する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、意図的に起動命令を行わせても数値データの更新は継続するため、数値データの更新が開始されるタイミングを特定することは困難となり、特定の数値データのタイミングを狙って所定の信号を検出させる不正を効果的に防止できる。
【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】変更
【補正の内容】
【００１３】
本発明の手段７に記載の遊技機は、手段１～６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記演出復帰判定手段が制御状態を復帰させることが可能でないと判定したときに、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時制御情報（復帰コマンド）を受信したか否かに関わらず、前記制御情報格納手段（受信用バッファ）に格納されている制御情報（コマンド）及び前記演出制御手段（サブ制御部９１）の制御状態を初期化する制御状態初期化手段を含む
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段の制御状態が復帰できない場合でも、遊技制御手段から復帰時制御情報を受信した際に、演出装置の出力が停止してしまうことがなく、初期化された制御状態に応じて演出装置の出力制御を開始することができる。
【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】変更
【補正の内容】
【００１４】
本発明の手段８に記載の遊技機は、手段１～７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出出力制御手段は、前記遊技機への電源供給が開始した後、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時制御情報（復帰コマンド）のいずれかを受信するまでの期間において前記演出装置（液晶表示器５１等）を所定の出力状態（復旧中パターンに応じた出力）に制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源供給が開始された後、演出制御手段の制御状態に基づいて演出装置の出力が開始する前の状態でも、演出制御手段が現在どのような状態にあるか、を外部から容易に確認することができる。
【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】変更
【補正の内容】
【００１５】
本発明の手段９に記載の遊技機は、手段１～８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記遊技制御手段（メイン制御部４１）が搭載された遊技制御基板（遊技制御基板４０）と、
前記演出制御手段（サブ制御部９１）が搭載された演出制御基板（演出制御基板９０）と、
を備え、
前記演出制御基板（演出制御基板９０）の電源が遊技制御基板（遊技制御基板４０）を介して供給されるとともに、前記演出制御基板（演出制御基板９０）に対して前記制御情報（コマンド）を伝送する信号線（コマンド伝送ライン）と電源の供給線（電源供給ライン）とが１つのコネクタを介して前記演出制御基板（演出制御基板９０）と接続される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御部から制御情報を伝送する信号線が演出制御部に接続されている状態でなければ、演出制御部に電源が供給されず、演出制御部のみが動作してしまうことがない。

【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】変更
【補正の内容】
【００１６】
本発明の手段１０に記載の遊技機は、手段１～９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出制御手段（サブ制御部９１）は、前記遊技機への電源供給が開始した後、前記非復帰時制御情報（設定開始を示す設定コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド）または前記復帰時制御情報（復帰コマンド）のいずれも受信せずに所定時間（復帰待ち時間）経過したときに、前記演出装置（液晶表示器５１等）の検査を行うための検査状態（検査モード）に制御する検査制御手段（起動処理（サブ）の変形例）を含む
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段と接続せずに起動させるのみで検査制御状態に制御させることが可能となるため、遊技機の開発段階や製造段階において演出装置の検査を容易に行うことができる。
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００６２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００６２】
尚、スタート値をＩＤナンバーに基づく値に設定する場合には、ＩＤナンバーに所定のスクランブル処理を施す演算や、ＩＤナンバーを用いた加算・減算・乗算・除算などの演算の一部又は全部を実行して、算出された値をスタート値に用いるようにすれば良い。また、スタート値をシステムリセット毎に変更する場合には、例えばメイン制御部４１に内蔵されたフリーランカウンタのカウント値を、システムリセットの発生時にメイン制御部４１が備える所定の内蔵レジスタ（乱数スタート値用レジスタ）に格納する。そして、初期設定時に乱数スタート値用レジスタの格納値をそのまま用いること、或いは、その格納値を所定の演算関数（例えばハッシュ関数）に代入して得られた値を用いることなどにより、スタート値がランダムに決定されれば良い。フリーランカウンタは、遊技制御基板４０におけるバックアップ箇所と共通のバックアップ電源を用いてバックアップされるものであれば良い。或いは、フリーランカウンタは、ＲＡＭ５０７におけるバックアップ領域などに用いられるバックアップ電源とは別個に設けられた電源によりバックアップされても良い。こうして、フリーランカウンタがバックアップ電源によってバックアップされることで、電力供給が停止した場合でも、所定期間はフリーランカウンタにおけるカウント値が保存されることになる。
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８７】
リセット／割込コントローラ５０４が制御する割込には、ノンマスカブル割込ＮＭＩとマスカブル割込ＩＮＴが含まれている。ノンマスカブル割込ＮＭＩは、ＣＰＵ５０５の割込禁止状態でも無条件に受け付けられる割込であり、外部ノンマスカブル割込端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰ４と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたときに発生する割込である。マスカブル割込ＩＮＴは、ＣＰＵ５０５の設定命令により、割込要求の受け付けを許可／禁止できる割込であり、優先順位設定による多重割込の実行が可能である。マスカブル割込ＩＮＴの要因としては、外部マスカブル割込端子ＸＩＮＴ（入力ポ

ートＰ３と兼用）に一定の期間にわたりローレベル信号が入力されたこと、ＣＴＣ５０８に含まれるタイマ回路にてタイムアウトが発生したこと、シリアル通信回路５１１にてデータ送信による割込要因が発生したこと、乱数回路５０９にて乱数値となる数値データの取込による割込要因が発生したことなど、複数種類の割込要因が予め定められていれば良い。

【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１０７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１０７】
乱数列変更設定回路５５６は、第１乱数初期設定ＫＲＳ１のビット番号［１－０］が“０１”であることに対応してソフトウェアによる乱数更新規則の変更を行う場合に、図７（Ｂ）に示すようなメイン制御部４１が備える内蔵レジスタのうち、乱数列変更レジスタＲＤＳＣ（アドレス２０３４Ｈ）を用いて、乱数更新規則の変更を制御する。図１３（Ａ）は、乱数列変更レジスタＲＤＳＣの構成例を示している。図１３（Ｂ）は、乱数列変更レジスタＲＤＳＣに格納される乱数列変更要求データの各ビットにおける設定内容の一例を示している。乱数列変更レジスタＲＤＳＣのビット番号［０］に格納される乱数列変更要求データＲＤＳＣ０は、乱数更新規則をソフトウェアにより変更する場合に、乱数列の変更要求の有無を示している。図１３（Ｂ）に示す例では、ソフトウェアにより乱数列の変更要求がないときに、乱数列変更要求データＲＤＳＣ０のビット値が“０”となる一方、乱数列の変更要求があったときには、そのビット値が“１”となる。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１１４】
尚、ゲーム開始信号ＳＳ１は、スタートスイッチ７から直接伝送されるものに限定されない。一例として、スタートスイッチ７からの出力信号がオン状態となっている時間を計測し、計測した時間が所定の時間（例えば３ｍｓ）になったときに、ゲーム開始信号ＳＳ１を出力するタイマ回路を設けても良い。

【手続補正１６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１９０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１９０】
メイン制御部４１は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ＲＯＭ５０６に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる制御を行う。

【手続補正１７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２３６
【補正方法】変更
【補正の内容】

【０２３６】
次いで、ＲＡＭ５０７へのアクセスを許可し（Ｓａ４）、ＲＡＭ５０７の全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）のＲＡＭパリティを計算する（Ｓａ５）。ついで、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂの状態を取得し、メイン制御部４１の特定のレジスタに打止機能、自動精算機能の有効／無効を設定した後（Ｓａ６）。後述するポート入力処理において取得した各スイッチの入力データ、前回と今回の入力データが同じ状態を示す各スイッチの確定データ、前回と今回の確定データが異なる状態を示す各スイッチのエッジデータをそれぞれクリアし（Ｓａ７）、さらに停電が検知された旨を示す電断フラグをクリアする（Ｓａ８）。さらに、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態の監視間隔を計時するドア監視タイマの値、ドア開放検出スイッチ２５からの検出信号の入力状態の履歴をクリアし（Ｓａ９）、操作検出コマンド送信要求及びドアコマンド送信要求２をクリアするとともに、ドアコマンド送信要求１を設定する（Ｓａ１０）。
【手続補正１８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２８４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２８４】
Ｓｅ５８のステップにおいては、精算スイッチ１０のｏｆｆからｏｎの変化が検出されているか否か、すなわち精算スイッチ１０の立上りを示す立上りエッジが設定されているか否かを判定する。Ｓｅ５８のステップにおいて精算スイッチ１０のｏｆｆからｏｎの変化が検出されていなければ、Ｓｅ９のステップに戻り、精算スイッチ１０のｏｆｆからｏｎの変化が検出されていれば、エッジデータをクリアし（Ｓｅ５９）、ＲＡＭ５０７にリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し（Ｓｅ６０）、当該ゲームがリプレイゲームであればＳｅ９のステップに戻る。Ｓｅ６０のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームでなければ、ＢＥＴカウンタの値が０か否かを判定し（Ｓｅ６１）、ＢＥＴカウンタの値が０であればＳｅ６３のステップに進み、ＢＥＴカウンタの値が０でなければ、既に設定済み賭数の精算を行う旨を示す賭数精算フラグをＲＡＭ５０７に設定し（Ｓｅ６２）、Ｓｅ６３のステップに進む。Ｓｅ６３のステップにおいては、ホッパーモータ３４ｂを駆動してクレジットカウンタまたはＢＥＴカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御、すなわちクレジットとして記憶されているメダルまたは賭数の設定に用いられたメダルを返却する制御が行われる精算処理を行う。そして、Ｓｅ６３のステップにおける精算処理の後、ＲＡＭ５０７に設定されている投入不可フラグをクリアして（Ｓｅ６４）、Ｓｅ９のステップに戻る。
【手続補正１９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３５２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３５２】
図４５（Ｂ）に示すように、乱数用クロックＲＣＬＫは、タイミングＴ１０，Ｔ１１，Ｔ１２，…においてローレベルからハイレベルに立ち上がる。そして、乱数用クロックＲＣＬＫは、メイン制御部４１の乱数用外部クロック端子ＥＲＣに供給され、図１２に示す乱数回路５０９が備えるクロック用フリップフロップ５５２におけるクロック端子ＣＫに入力される。クロック用フリップフロップ５５２は、逆相出力端子（反転出力端子）ＱバーからＤ入力端子へとフィードバックされるラッチ用クロックＲＣ０を、クロック端子ＣＫに入力される乱数用クロックＲＣＬＫの立ち上がりエッジに応答して取り込み（ラッチして）、正相出力端子（非反転出力端子）Ｑから乱数更新クロックＲＧＫとして出力する。これにより、乱数更新クロックＲＧＫは、図４５（Ｃ）に示すように、タイミングＴ１０，Ｔ１２，Ｔ１４，…において、ローレベルからハイレベルへと立ち上がり、乱数用ク

ロックＲＣＬＫの発振周波数の１／２の発振周波数を有する信号となる。例えば、乱数用クロックＲＣＬＫの発振周波数が２０ＭＨｚであれば、乱数更新クロックＲＧＫの発振周波数は１０ＭＨｚとなる。そして、乱数用クロックＲＣＬＫの発振周波数は制御用クロックＣＣＬＫの発振周波数の整数倍にも整数分の１にもならないことから、乱数更新クロックＲＧＫの発振周波数は、制御用クロックＣＣＬＫの発振周波数とは異なる周波数となる。乱数生成回路５５３は、例えば乱数更新クロックＲＧＫの立ち上がりエッジに応答して、カウント値順列ＲＣＮにおける数値データを更新する。乱数列変更回路５５５は、乱数列変更設定回路５５６による乱数更新規則の設定に基づき、乱数生成回路５５３から出力されたカウント値順列ＲＣＮにおける数値データの更新順を変更したものを、乱数列ＲＳＮとして出力する。こうして、乱数列ＲＳＮにおける数値データは、例えば図４５（Ｄ）に示すように、乱数更新クロックＲＧＫの立ち上がりエッジなどに応答して更新される。

【手続補正２０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０３５４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０３５４】
さらに、制御用クロックＣＣＬＫの発振周波数と、乱数更新クロックＲＧＫの発振周波数を比較し、双方の発振周波数が同期するか否かを監視し、双方の発振周波数が同期した場合には、乱数更新クロックＰＧＫの入力状態に異常が発生したと判定し、ゲームの進行を不能化することが好ましく、このようにすることで、乱数値となる数値データの更新動作に異常が発生している状態でゲームの進行制御が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正２１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０４１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０４１１】
本実施例のメイン制御部４１は、ゲームを開始可能な状態でスタートスイッチ７が操作されたか否かをスタートスイッチ７の立上りを示す立上りエッジが設定されているか否かに基づいて判定する。

【手続補正２２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０４４０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０４４０】
また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合（いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合）に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるとともに、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路５１１の送信データレジスタ５６１に転送することで、サブ制御部９１に送信される。

【手続補正２３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０４７４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０４７４】

また、本実施例では、ゲームの進行制御に伴うコマンドは、基本処理において生成されるとともに、送信データレジスタ５６１に転送され、サブ制御部９１に送信される一方で、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作に伴う操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のスイッチ入力判定処理において生成され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信データレジスタ５６１に転送され、サブ制御部９１に送信される構成であるが、基本処理においてゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出されたか否かを判定し、ゲームの進行制御に関与する操作スイッチの操作が検出された場合にゲームを進行させる制御を行うとともに、ゲームの進行制御に伴うコマンドを生成し、コマンドバッファに一時的に格納するとともに、基本処理においてゲームの進行制御に関与しない操作が検出されたか否かも判定し、ゲームの進行制御に関与しない操作スイッチの操作が検出された場合に、ゲームの進行制御に関与しない操作が検出された旨の操作検出コマンドを生成し、ゲームの進行制御に伴うコマンドと同様にコマンドバッファに一時的に格納し、その後のタイマ割込処理（メイン）において送信待ちのコマンドがコマンドバッファに格納されている場合に、送信データレジスタ５６１に転送し、サブ制御部９１に対して送信させる構成としても良く、このような構成とすることで、基本処理の制御状態に関わりなく、コマンドの送信制御を共通化することが可能となる。

【手続補正２４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６１３】

図６７（ｂ）の例では、遊技者によるスタートスイッチ７の操作によりゲーム１が開始されたときに、いずれの特別役にも当選していないものとする。このような状況で連続操作演出を実行する場合にも、当該ゲームが開始されたタイミングから指示演出が開始される。

【手続補正２５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６１６】

図６７（ｃ）の例では、図６７（ａ）の例と同様に、特別役に当選した場合に連続操作演出を実行するものであるが、制限時間計時用タイマにより計時している時間が５秒に到達するまでに全てのリールが停止することもなかったが、制限時間計時用タイマにより計時している時間が５秒に到達した時点でＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作回数が最初の操作を含めて１０回未満しか行われなかったものとする。

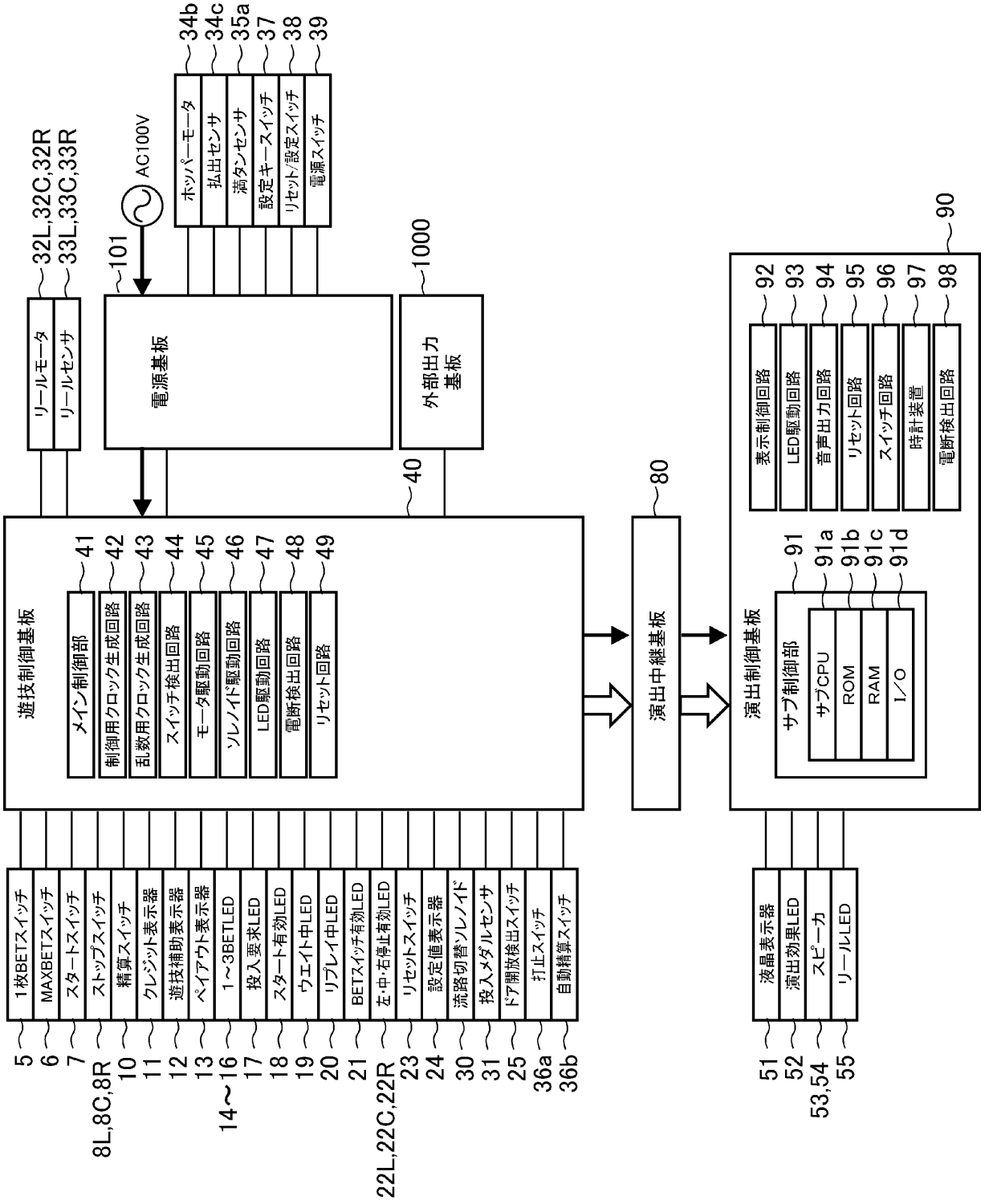
【手続補正２６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６１７】

この場合、制限時間計時用タイマにより計時している時間が５秒に到達した時点で指示演出が終了し、終了した指示演出に続けてゲーム１のうちに特別役に当選していないことが告知される。このハズレ告知は、ゲーム１が終了した時点で終了させられるが、ゲーム１において特別役に当選しているので、次のゲーム２が開始された時点で特別役に当選していることが告知されるものとなる。尚、この特別役の当選の告知は、ゲーム２が開始しても、当選した特別役に入賞するまで継続される。

【手続補正２７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６３８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６３８】
また、本実施例では、指示演出が実行されている場合においてゲームの進行制御に関与しないＭＡＸＢＥＴスイッチ６が最初に操作されたことを連続操作演出への介入を開始する意思表示となる操作として制限時間計時用タイマによる計時を開始するものとし、また、そのＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作を介入の意思表示の後に連続操作演出に介入する操作としていた。
【手続補正２８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６３９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６３９】
これに対して、制限時間計時用タイマによる計時を開始させる介入の意思表示となる操作の方は、遊技の進行制御に関与する操作であっても良い。例えば、全リール回転中におけるストップスイッチの操作（第１停止操作）はゲームの進行制御に関与するが、制限時間計時用タイマによる計時を開始させる介入の意思表示となる操作として適用することもできる。
【手続補正２９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０７０１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０７０１】
フリーズ状態とは、ゲームが進行しない状態をいう。特には、本来、ゲームが進行すべきところで敢えてゲーム進行を保留させることにより、遊技者に対して何らかの情報を遊技者に対して示唆する演出の一態様である。それゆえ、フリーズ状態は、いわゆるウェイトタイムとは別の概念である。
【手続補正３０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０７０２
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０７０２】
尚、ウェイトタイムとは、ゲームがあまりに早く進行し過ぎてしまうことを規制するために設定された、ゲーム進行規制期間である。本実施例では、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に、リールが始動するように設計されている。したがって、十分な時間間隔を空けて複数のゲームを順次行なっている場合にはスタートスイッチ７の操作時にゲームの進行が規制されることはないが、遊技者が複数のゲームを短時間で消化しているような場合にはウェイトタイムによってゲームの進行が規制され、ウェイトタイムが経過するまでの間、リールの始動待ち状態となる。フリーズ状態は、このようなウェイトタイムが経過していても発生し得る。
【手続補正３１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０７０３
【補正方法】変更

【補正の内容】
【０７０３】
例えば、本実施例では、ウェイトタイムが経過した後にスタートスイッチ７の操作による有効なスタート操作を検出してもフリーズ期間が経過するまでの間、リールを回転開始させないことによってフリーズ状態を実現している。尚、ウェイトタイム中にスタート操作が検出されたときには、ウェイトタイムが経過した後にフリーズ状態を発生させても良く、あるいは、フリーズ期間でウェイトタイムを吸収するようにしても良い。また、前者のようにした場合、ウェイトタイムとフリーズ状態との違いを明確に遊技者に伝えるために、表示画面等にウェイトタイム中であることを表示するなどして、ウェイトタイムを報知しても良い。
【手続補正３２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０７２８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０７２８】
一方、図７８（Ｂ）に示すように、第１ゲームにおいて次回フリーズとすることが決定されると、次回フリーズフラグが設定される（図では次回フリーズフラグがＯＮ）。この場合には、第１ゲームにおいてフリーズ状態は発生せず、第２ゲームにフリーズが持ち越されて第２ゲームにおいてフリーズ状態が発生する（ただし、第２ゲームにおいて特定役非当選）。図示のとおり、次回フリーズフラグは第１ゲームにおいて設定されてから第２ゲームにおいても設定された状態が保持されている。
【手続補正３３】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図４
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図４】



【手続補正３４】
【補正対象書類名】図面
【補正対象項目名】図１６
【補正方法】変更
【補正の内容】

【図１６】
（A）

ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
RDLT	－	－	－	－	－	－	RDLT1	RDLT0

（B）乱数値取込指定データ(RDLT)

ビット番号	設定内容
1	乱数値レジスタR2Dへの取込指定 0:取込実行指定なし 1:取込実行指定あり
0	乱数値レジスタR1Dへの取込指定 0:取込実行指定なし 1:取込実行指定あり