

コンピュータスロットゲーム 取扱説明書

Ver3.02

2007. 4.20 改2

T.S.S
TS SYSTEM

取扱い上の注意事項

お買い上げいただき、ありがとうございます。
ご使用前に、この取扱説明書をよくお読みになり、正しくお使いください。
お読みになったあとは、「保証書」とともに大切に保管してください。
なお、本製品は量産品と違い、厳重な品質管理と検査を実施したものです。

警告

- 本機は日本国内用です
家庭用電源（AC100V）で使用してください。
発電機で使用しないでください。誤作動・故障の原因になります。
- 専用の電源コード以外は使わない
他の機器の電源コードをつなぐと火災や感電の原因になります。
また、同じように付属の電源コードを他の機器につながないでください。
- 内部に水分を入れない
本体内部の回路がショートし、故障・破損の原因になります。
また、感電・火災の原因にもなります。
特に雨天時や降雪時に注意し、水がかかるような場所は避ける。
- 濡れた手で電源プラグの抜き差しをしない
感電の原因になります。

注意

- 水平で安定した場所に置く
ぐらついた台や傾いた台などに置くと、落下によるケガや家財に損傷を与えたり、本機の故障・破損の原因になります。
- 高温多湿の場所に置かない
本機の内部温度が上昇し、誤作動・火災の原因になります。
湿気の多い場所では、誤作動・故障・感電の原因になります。
- ときどき電源コンセントやプラグを点検する
長い間コンセントにプラグを差し込んだままにしておくと、ほこりがたまり、湿気を含むと漏電や火災の原因になります。
コンセントのまわりのほこりを掃除する。また、差し込み口にしっかりと差し込まれているか、ゆるみがないかを確認する。
- 結露について
寒い冬など、暖かい部屋の窓ガラスに水滴が付くことがあります。
これを「結露」といいます。次のような場合、本機に結露現象を起こし、そのまま電源を入れると誤作動・故障の原因になります。
 - ・寒い部屋で暖房を入れた直後
 - ・寒い場所から急に暖かい場所に持ち込んだときこのような時は、電源を入れないでください。放置して本機が温まり、乾いてから電源を入れてください。
- 本機の使用により生じた損失、過失利益または第三者からのいかなる請求についても、当社では一切その責任を負いませんので、取り扱いには十分ご注意願います。

目 次

1. ゲーム機について	
(1) 仕 様	4
(2) 各部の名称	4
(3) 付 属 品	4
2. 初めて使用する場合	
(1) 基本設定について	5
(2) 当選確率の設定について	
①本数の入力方法	7
②抽選の開始	8
3. 継続して使用する場合	
(1) 前回の続きで使用	9
4. 集計表について	
(1) 集計表	10
5. 当りの絵柄パターン	
(1) 1LINE	11
(2) 3LINE	12

※取扱説明書を紛失された場合は、弊社ホームページ下記よりダウンロードしてください。

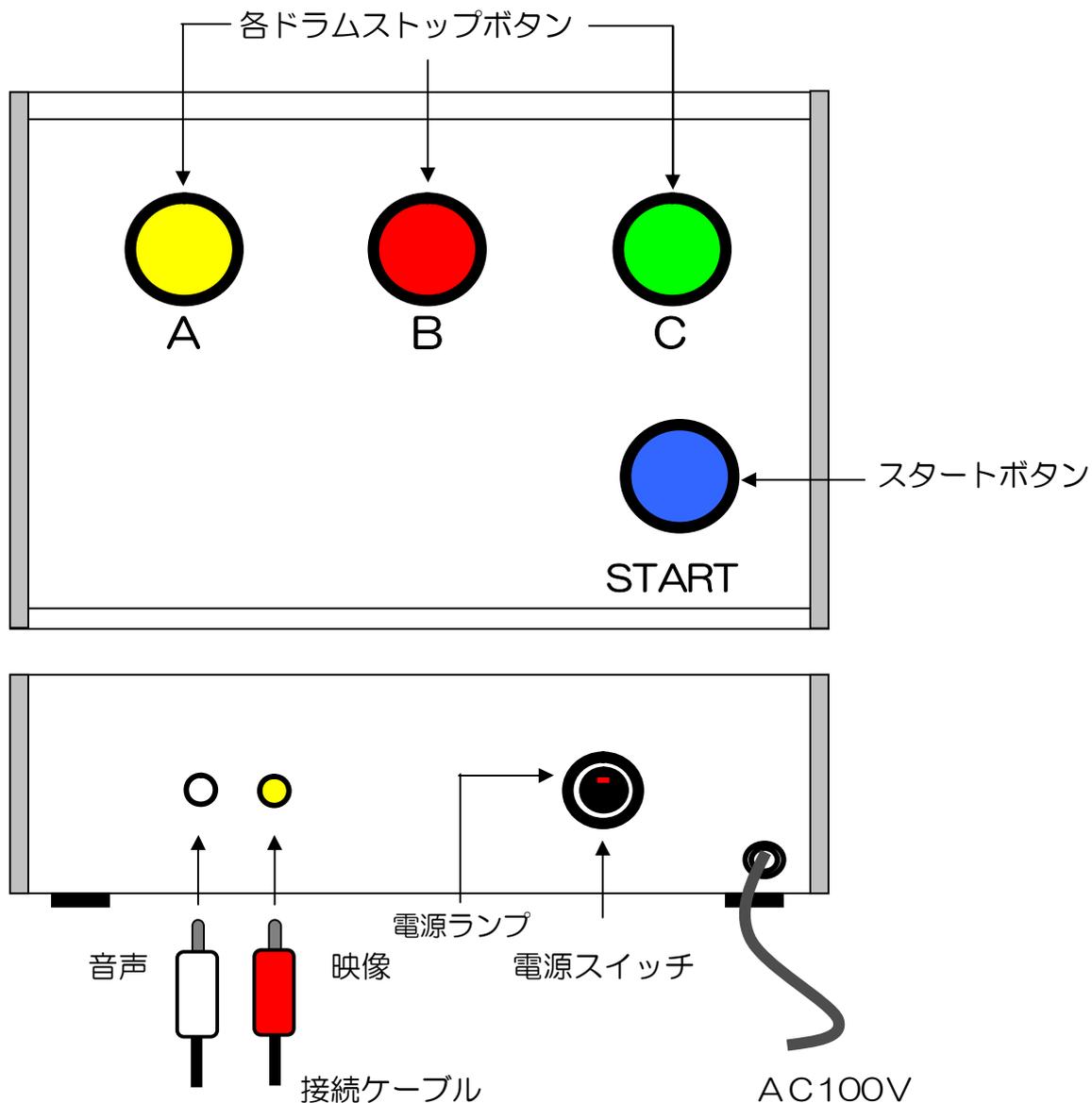
<http://www.adachi.ne.jp/users/tssystem/slot.htm>

1. ゲーム機について

(1) 仕様

外形寸法	270 (W) X 182 (D) X 67 (H) mm
重量	1.2 kg
電源	AC100V
消費電力	30W
制御部	8bit CPU制御 メモリーバックアップ機能付 (Ni-cd電池)
映像出力	NTSC方式
音声出力	600mV

(2) 各部の名称



(2) 付属品

- ① 映像・音声接続ケーブル 1本
- ② 取扱説明書 1冊

2. 初めて使用する場合

(1) 基本設定について

- ① **START** ボタンを押したまま、電源スイッチをONにします。
- ② メニュー画面が表示されます。

* ゲーム ノ センタク ヲ シテクダサイ *

- ⇒1. スロットゲーム (1LINE)
2. NEW スロットゲーム (3LINE)

センタク シタ ゲーム ハ (1)
(A) ボタン デ エランデ クダサイ
シュウリョウ ハ (C) ボタン

2種類のゲームの説明

● スロットゲーム (1LINE)



- シンプルで判りやすいのが特徴です。特注の絵柄を作って使用する場合に適しています。

● NEW スロットゲーム (3LINE)



- 本格派のスタイルです。横一列 (上段・中段・下段) と斜め方向 (2種類) の計5種類の当りパターンがあります。揃った列が点減します。

Aの**黄色**ボタンを押して、⇒を移動してゲームを選んでください。

選択が終わりましたら、Cの**緑色**ボタンを押してください。

③ 等賞の選択画面が表示されます。

* トウショウ ノ センタク ヲ シテクダサイ *

- ⇒1. トクトウ・1トウ・2トウ・3トウ・・・
- 2. 1トウ・2トウ・3トウ・4トウ・・・
- 3. トクショウ・Aショウ・Bショウ・Cショウ・・・
- 4. Aショウ・Bショウ・Cショウ・Dショウ・・・
- 5. アタリ
- 6. ヒョウジナシ

センタク シタ モード ハ (1)
(A) ボタン デ エランデ クダサイ
シュウリョウ ハ (C) ボタン

Aの黄色ボタンを押して、⇒を移動して等賞表示を選んでください。

選択が終わりましたら、Cの緑色ボタンを押してください。

④ はずれの表示方法の選択画面が表示されます。

* ハズレ ノ センタク ヲ シテクダサイ *

- ⇒1. ザンネン
- 2. サンカショウ
- 3. ハズレ

センタク シタ モード ハ (1)
(A) ボタン デ エランデ クダサイ
シュウリョウ ハ (C) ボタン

Aの黄色ボタンを押して、⇒を移動してはずれ表示を選んでください。

選択が終わりましたら、Cの緑色ボタンを押してください。

次に、当選確率の設定画面が表示されます。

(2) 当選確率の設定について

① 本数の入力方法

2パターン（ユニットNO.1とユニットNO.2）の入力をします。
ゲームは、はじめにユニットNO.1の設定を消化し、次にユニットNO.2を消化し終了します。

※この方式は、ゲームの前半と後半で当りくじを分配するのに効果的です。

- 等賞（特等・1等・・・）、はずれ（参加賞）を選択した場合を例にした場合
※アタリまたはヒョウジナシを選択した場合は、絵柄の名称が表示されます。

```
*****  
* カクリツ ノ セッテイヒョウ (ユニットNO.1) *  
*****  
⇒ ソウホンスウ 0  
   トク トウ 0  
   1 トウ 0  
   2 トウ 0  
   3 トウ 0  
   4 トウ 0  
   5 トウ 0  
   6 トウ 0  
   7 トウ 0  
   8 トウ 0  
   9 トウ 0  
   サンカショウ 0  
1. カクリツ (+) ニュウリョク ハ (B) ボタン  
2. カクリツ (-) ニュウリョク ハ START+(B) ボタン  
3. トウショウ ヘンコウ ハ (A) ボタン  
4. シュウリョウ ハ (C) ボタン
```

- 始めに、ユニットNO.1のソウホンスウから入力します。
⇒をソウホンスウの位置にしてください。



- Bの赤色のボタンを押して本数のカウントを増加させます。

押したままにすると、高速でカウントアップします。
※入力オーバーした場合は

STARTのボタンを押したまま、Bの赤色のボタンを押すと

減算します。(STARTボタン+赤色ボタン)



- 最大入力本数は、65,535 本までです。これ以上は入りません。
 - ↓
 - 次に、Aの黄色ボタンを押して、⇒を移動してトクトウの位置にしてください。（最大入力本数はソウホンスウ以下です）
 - ↓
 - 入力方法は、前記と同じです。
 - ↓
 - 同様にして、1トウ・2トウ・・・と入力します。
（当選数の合計は、ソウホンスウ以下です）
 - ↓
 - はずれの本数は自動的に計算されます。
 - ↓
 - 全ての入力終了したら、Cの緑色ボタンを押してください。
これで設定は完了です。
 - ↓
 - 次に、ユニット NO.2 のソウホンスウを入力します。
⇒をソウホンスウの位置にしてください。
※ユニット NO.2 を使用しない場合でも、最低 1 本を入力します。
 - ↓
 - 後は、ユニット NO.1 と同様です。
 - ↓
 - 全ての入力終了したら、Cの緑色ボタンを押してください。
これで全設定は完了です。
- 次に、画面はスロットゲームのタイトル画面になります。
これで抽選の開始です。



1 LINE のタイトル画面



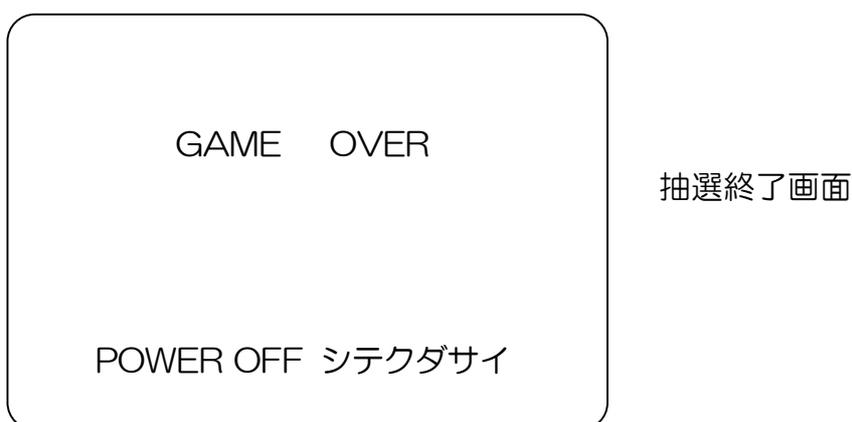
3LINE のタイトル画面

② 抽選の開始

- START ボタンを押します。
- 絵柄が上から下へ回り出します。A黄色・B赤色・C緑色のボタンを

順に押しして止めます。(どのボタンから押しして止めても可)

- 3つの絵柄が停止すると、揃った絵柄の等賞が画面上部に表示されます。
- この操作の繰り返しになります。
- 途中で抽選を終了する場合は、このまま電源スイッチをOFFします。また、ソウホンスウの全て(ユニットNO.1とNO.2)が消化されると次の画面表示になり、抽選は終了します。



- 同じ設定内容で初めから抽選をする場合は、電源スイッチを切り、再びONすれば開始できます。
- あらたに設定する場合は、P5の「(1)基本設定について」と同じ要領で行います。

3. 継続して使用する場合

(1) 前回の続きで使用

前回の続きで開始する場合は、電源スイッチをONするだけで開始できます。

※電源を切っても、メモリー内のデータは保持されています。

4. 集計表について

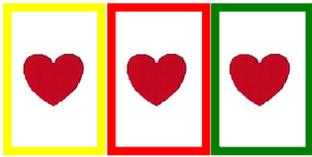
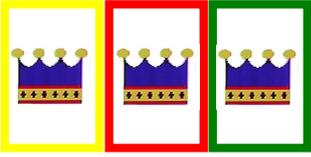
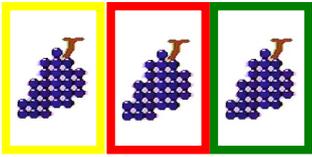
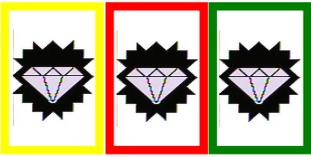
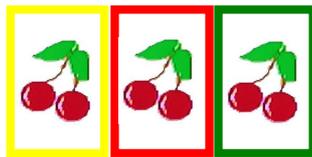
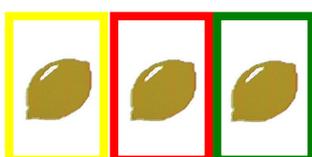
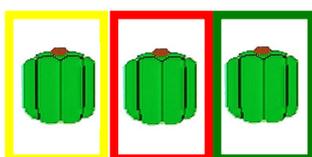
- ゲーム中に、A黄色とB赤色のボタンを押しながらC緑色のボタンを押します。
くじ結果の集計画面が表示されます。

***** クジケッカ ノ シュウケイヒョウ *****					
ユニット NO. 2					
	ヨソウ	ジッセキ	ザン	ルイケイ	
ソウホンスウ	100	0	100	200	0
***** クジケッカ ノ シュウケイヒョウ *****					
ユニット NO. 1					
	ヨソウ	ジッセキ	ザン	ルイケイ	
ソウホンスウ	500	200	300	200	7
トク トウ	1	0	1	0	12
1 トウ	5	1	4	1	0
2 トウ	10	1	9	1	0
3 トウ	20	3	17	3	0
4 トウ	30	7	23	7	0
5 トウ	40	12	28	12	178
6 トウ	0	0	0	0	
7 トウ	0	0	0	0	
8 トウ	0	0	0	0	
9 トウ	0	0	0	0	
サンカショウ	394	176	218	178	
1. ユニットNO. 1 ハ (A) ボタン					
2. ユニットNO. 2 ハ (B) ボタン					
3. シュウリョウ ハ (C) ボタン					

- はじめに、ユニットNO.1の集計画面が表示されます。
- ユニットNO.2の集計表を見るには、B赤色のボタンを押します。
- 終了するには、C緑色のボタンを押します。
- タイトル画面になり、ゲーム再開です。

5. 当りの絵柄パターン

(1) 1LINEの絵柄

絵柄	等賞	絵柄	等賞
 セブン	特等 1等 特賞 A賞	 ハート	5等 6等 E賞 F賞
 王冠	1等 2等 A賞 B賞	 ブドウ	6等 7等 F賞 G賞
 ダイヤ	2等 3等 B賞 C賞	 サクランボ	7等 8等 G賞 H賞
 ラッキー	3等 4等 C賞 D賞	 レモン	8等 9等 H賞 I賞
 ¥マーク	4等 5等 D賞 E賞	 カボチャ	9等 10等 I賞 J賞

- 当りの並び方
 同じ絵柄が3つ揃った場合が当りです。

(2) 3LINEの絵柄

絵柄	等賞	絵柄	等賞
 セブン	特等賞 1等賞 特賞 A賞	 ハート	5等賞 6等賞 E賞 F賞
 カップ	1等賞 2等賞 A賞 B賞	 ぶどう	6等賞 7等賞 F賞 G賞
 \$マーク	2等賞 3等賞 B賞 C賞	 オレンジ	7等賞 8等賞 G賞 H賞
 バー	3等賞 4等賞 C賞 D賞	 かぼちゃ	8等賞 9等賞 H賞 I賞
 くじら	4等賞 5等賞 D賞 E賞	 サクランボ	9等賞 10等賞 I賞 J賞

● 当りの並び方

同じ絵柄が3つ揃った場合が当たりです。

5パターンあります。

- ・横一列（上段・中段・下段）
- ・斜め方向

