# ROULETTE & BINGO GAME

(ルーレット式及びビンゴ式抽選機)

## 取扱説明書

(Ver3.01)

2007年 6月 5日 発行



2007 TSSYSTEM All rights reserved

目 次

	頁
お使いになる前に(取扱い上の注意)	3
1.ゲーム機について	
(1)仕 様	4
(2)各部の名称	4
(3)付属品	5
(4)設置方法	5
2.初めて使用する場合	
(1)基本設定について	
簡単操作	6
初期設定	7
・ID番号の入力	7
・パスワードの設定	7
抽選ゲームの選択	8
・ビンゴ式抽選とは	8
・ルーレット式抽選とは	9
日付の設定	1 0
各種効果音の設定	1 0
内蔵音の種類	1 3
3.ルーレット式抽選	
(1)当選確率の設定について	
本数の入力方法	1 4
抽選パターンについて	1 6
抽選の開始	1 7
抽選の終了	1 7
(2)継続して使用する場合	
前回の続きで使用	1 8
新規に設定して使用	18
(3)特殊設定について	
停止禁止の設定	1 9
(4)集計表について	
集計の出力方法	2 1
a.初期設定表	2 1
b. 実績集計表	2 2

		c . 残数集計表	23
		d . 実績累計表	23
		e. 变更設定表	23
	(5)	設定変更について	
		くじ本数の変更	24
		各種効果音の変更	26
		停止禁止の変更	26
4	. ビン	ノゴ式抽選	
	(1)	ビンゴ確率の設定について	
		本数の入力方法	27
		ビンゴ抽選の開始	29
		ビンゴ抽選の終了	30
	(2)	継続して使用する場合	
		前回の続きで使用	30
		新規に設定して使用	30
	(3)	集計表について	
		集計の出力方法	31
		a . 初期設定表	32
		b.実績集計表	33
		c残数集計表	33
5	. こん	なときは	
	(1)	デモンストレーションにしたいときは	34
	(2)	ランプの点灯スピードを変えたいときは	34
	(3)	抽選途中でくじの残り本数を変えたいときは	35
	(4)	特定のパネルに停止させたくないときは	35
	(5)	パネルごとに効果音を設定したいときは	35
	(6)	停電や誤って電源を切ってしまったときは	35
	(7)	電源のOFFについて	35
	(8)	リモコン故障?のとき (電池交換)	36
6	. 集計	+ プリント(オプション)	-
	(1)	フリンターについて	36
	(2)	ブリントサンブル	37

## 取扱上の注意

本機を安全にお使い頂くために、下記の注意事項をよくお読みになり、必ずお守り ください。

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かめる。

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、 そのままで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。

## 1.ゲーム機について

(1)仕様

外形寸法	615 ( W ) X 905 ( H ) X 60 ( D ) mm
重量	9.6Kg(本体)
電 源	A C 1 0 0 V
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
表示部	2 0 桁 4 行表示 L C D
パネル部	16面 面外周全280個の高輝度LED(赤)使用
音声部	最大出力:ステレオ出力(Lch+Rch計9W)
	音データ:wavファイル(22.05KHz 16bit stereo以下)
	再生方式: P C M
	記録媒体:CFカード(32MB~512MB)
	再生時間:カード容量・音質により16分~17時間
プリント部	プリント出力端子(DSUB-15P)

(2) 各部の名称



## (3)付属品



(4)設置方法



リモコン式スイッチ BOX

## 2.初めて使用する場合

## (1)基本設定について

## 簡単操作

簡単な設定で使用する場合には、下記の方法で初期設定してください。 点線枠内は、ゲームの選択及びパスワードの設定をする場合です。



初期設定

パスワードの設定・解除をする場合に行います。
 M のボタンを押したままで、電源スイッチを ON にします。
 (メモリー内容がこわれている場合は、自動的に表示されます。)
 ID番号の入力表示がされます。

ID番号の入力

•	* * I D	バンゴウ	ニュウ	リョク	* *
		I	D NO	. * * *	* *
	バンコ	ゴウヨ	ニュウリ	ョクシ	マス
	<ホショ!	ウショ ニ	キサイ	サレテ	- דאס

ID番号入力の表示になったら、 保証書に記載された5桁のID番号を 入力します。

エラー表示 \*\*ID バンゴウ ニュウリョク \*\* バンゴウ ガ チガイマス カンリシャ ニ カクニン シテクダサイ モドル -[Y]

ID番号が異なると、左のように 表示されます。(入力番号エラー) 正しい番号を入れなおしてください。 不明の場合は、管理者に確認してくだ さい。P7の重要を参照してください。

#### パスワードの設定

**	パスワート	ドノセ	zッテイ	**
セッティ	ィーデータ	ヲ ホニ	ゴスル タ	マメ
ソウサ	ノ セイク	<b>デ</b> ン ガ	デキマス	र
- :	> セッテイ	スル [ Y	′]シナ1	([N]

\*\* パスワード ノ セッテイ \*\* パスワード -> \*\*\*\* 4 ケタ ノ スウジ ヲ セット ニュウリョク OK? [Y]or[N] I D番号が正しく入力されると、 **パスワード設定**の表示になります。 設定しない場合は、Nを押します。 **メインメニュー**になります。 設定する場合は、Yを押します。 **パスワードの入力表示**になります。

0000~9999の範囲で設定可能 です。例.0056のように4桁です。 設定したパスワードを忘れないように してください。 設定した番号でよければ、Yを押します。

#### 重要

- (注1) ID番号は、ゲーム機に予め組み込まれた個別の番号です。
  - ・保証書にID番号は記載されています。
  - ・保証書を紛失した場合は、販売店にお問い合わせください。
  - ・パスワードについては、お客様で自由に設定出来ますので忘れた場合、 メーカーに問い合わせされてもご回答できません。この場合は、管理者に ご確認してください。

## (注2)パスワードを設定した場合は、確率設定・特殊設定・集計表のときに 必要になります。

抽選ゲームの選択

*** ゲーム ノ センタク ***	ゲームの選択が表示されます。
1.ルーレット ゲーム - [1] 2.ピンゴ ゲーム - [2] [1]or[2]ヲ センタク	1か2のどちらかを押します。

## ビンゴ式抽選とは

一般のビンゴゲームと異なり、縦・横・斜めの一列4マスで構成 されています。10パターンのビンゴは同じです。



ビンゴの確率設定のときに、各ラインごとに自由に本数の設定ができます。 ラインNO.はその時に必要になります。

スタートボタンを押してから、ストップボタンを4回押して止めます。 ストップボタンを押すたびに、パネル枠のランプ(LED)が停止します。 ルーレット式抽選とは

上部

0 1	0 2	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16

スタートボタンを押すと、

16個あるパネル枠のランプ(LED)が ランダムに点灯します。

ストップボタンを押して止めます。

当選確率の設定は、パネルごとに自由に 設定できます。 パネルの番号は、その時に必要になります。

## ルーレット式抽選の選択

(初期設定がされていない場合)

~** ルーレット メイン	メニュー **
1.サプメニュー	-[1]
2.ヒヅケ セット	- [2]
、 3.コウカオン セット	• - [3]

#### (初期設定がされている場合)

* * * *	ルーレッ	ト ゲーム	* * * *
	テイシ	パネル I	NO.06
メインメコ	ニュー[1	] サブメ:	ニュー[2]
デモ[D]	]	スピード	·[+][-]

1 を押すと、 **ルーレット**のモードになります。 当選確率が設定されていないと メインメニューが表示されます。

当選確率が設定されていると 前回の続きでゲームができる 表示になります。

## ビンゴ式抽選の選択

(初期設定がされていない場合)

** BINGO メイン :	メニュー **`
1.サプメニュー	-[1]
2.ヒヅケ セット	- [2]
3.コウカオン セット	-[3]

(初期設定がされている場合)

\*\*\*\* BINGO ゲーム \*\*\*\* テイシ パネル NO.03 メインメニュー[1] サブメニュー[2] デモ[D] スピード[+][-]

## 2を押すと、

**ビンゴ**のモードになります。 当選確率が設定されていないと メインメニューが表示されます。

当選確率が設定されていると 前回の続きでゲームができる 表示になります。 日付の設定

メインメニューを表示します。
( <b>ルーレット式</b> の場合)
( <b>ビンゴ式</b> の場合)
2を押します。
日付入力の表示になります。
月を入力します。(1月 01)
日を入力します。(5日 <b>05</b> )
訂正する場合は、Nを押します。
入力が正しければ、Yを押します。
メインメニューに戻ります。

(注)時計は内蔵されていませんので、必要に応じてその都度設定します。

各種効果音の設定

**** メイン メニュー ****	メインメニューを表示します。
1.サプメニュー - [1]	3を押します。
2.ヒヅケ セット -[2]	
3.コウカオン セット -[3]	<b>効果音設定</b> の表示になります。
( *** コウカオン ノ セット *** `	ゲーム中のBGMの設定をします。
<ゲームチュウ ノ BGM>	設定変更しない場合は、Nを押します。
ヘンコウ スル・[Y]	アタリの効果音が表示されます。
シナイ - [N]	変更する場合は、Yを押します。
( **ゲームチュウ ノ コウカオン**	01~19の番号を入力するか、または
NO.01-19 カラ センタク	+ - ボタンで設定します。
サウンド NO.( )	│ <u></u> 入力すると試聴できます。
センタク OK? [Y]or[N]	│ ▼で決定します

効果音の個別または共通設定の選択が表示されます。

\*\*\* コウカオン ノ セット \*\*\* パネルベツ ノ セッテイ シマスカ? シンキ セット[1] ヘンコウ[2] パネルベツ ニ セット シナイ-[N]

全パネル共通で設定

\*\*\* コウカオン ノ セット \*\*\* <アタリ ノ コウカオン> ヘンコウ スル-[Y] シナイ-[N]

\*\*\*アタリ コウカオン セッテイ\*\*\* NO.20-35 カラ センタク サウンド NO.() センタク OK? [Y]or[N]

\*\*\* コウカオン ノ セット \*\*\* <ハズレ ノ コウカオン> ヘンコウ スル-[Y] シナイ-[N]

\*\* ハズレ コウカオン セッテイ \*\* NO.40-55 カラ センタク サウンド NO.() センタク OK? [Y]or[N] 共通の効果音にする場合は、Nを押します。 アタリの共通効果音設定が表示されます。

パネルごとに設定する場合は、1を押します。 P.12 パネル別の効果音設定

**アタリの効果音が表示されます。** 当りの効果音を設定します。 設定変更しない場合は、Nを押します。

ハズレの効果音が表示されます。 変更する場合は、♥を押します。 スタリの効果会が完成まったわます。

アタリの効果音設定が表示されます。

20~35の番号を入力するか、または + - ボタンで設定します。 入力すると試聴できます。

Yを押して決定します。

次にハズレの効果音が表示されます。

はずれの効果音を設定します。 設定変更しない場合は、Nを押します。 メインメニューに戻ります。

変更する場合は、Yを押します。 ハズレの効果音設定が表示されます。

40~55の番号を入力するか、または
 + -ボタンで設定します
 入力すると試聴できます。
 Yを押して決定します。
 メインメニューに戻ります。

基本的な効果音の設定は終了です。

\*\* ルーレット メイン メニュー \*\* 1.サプメニュー - [1] 2.ヒヅケ セット - [2] 3.コウカオン セット - [3]

これで設定完了です。

1を押して、サブメニューを表示します。

パネル別の効果音設定

## 内蔵効果音の種類

	固定効果	<b>計での種類</b>	
スタート音	固定音		N O.6 0
ストップ音	固定音		N O.6 1
	ゲーム中の B	GM の1 9 種類	
(初期値)	N O.0 1		N O.11
	N O .0 2		N O.12
	N O .0 3		N O.1 3
	N O .0 4		N O.14
	N O .0 5		N O.15
	N O .0 6		N O.16
	N O.0 7		N O. 1 7
	N O.0 8		N O.18
	N O.0 9		N O.19
	N O.1 0		
	当り効果音	町の16種類	
(初期値)	NO.20		NO.2 8
	NO.2 1		NO.2 9
	NO.22		NO.3 0
	NO.2 3		NO.3 1
	NO.24		NO.3 2
	NO.2 5		NO. 3 3
	NO.2 6		NO. 3 4
	NO.2 7		NO.3 5
	はずれ効果	音の16種類	
(初期値)	NO.4 0		NO.4 8
	NO.4 1		NO.4 9
	NO.4 2		NO.5 0
	NO.4 3		NO.5 1
	NO.4 4		NO.5 2
	NO.4 5		NO.5 3
	NO.4 6		NO.54
	NO.4 7		NO.5 5

CF メモリーカードの書き換え可能(有償)

- 3. ルーレット式抽選
  - (1)当選確率の設定について はじめに メイン メニュー を表示します。 本数の入力方法

** ルーレット メイン :	メニュー **
1.サプメニュー	- [1]
2.ヒヅケ セット	- [ 2 ]
3.コウカオン セット	-[3]

1.ゲーム スタート - [1] 2.トウセン カクリツ セッテイ - [2] 3.テイシ キンシ セッテイ - [3] 4.シュウケイ - [4] メニュー[M] 2を押して当選確率の設定をします。 パスワードが設定されている場合は、 **パスワード入力**の表示になります。 設定がされていなければ、

サブメニューが表示されます。

メインメニューを表示します。

1を押します。

当選確率の設定が表示されます。

\*\* パスワード ニュウリョク \*\* コノ ソウサ ニハ パスワード ノ ニュウリョク ガ ヒツヨウデス モドル[N] パスワード

エラー表示

<b>** パスワード ニュウリョク **</b>
パスワード ガ チガイマス
カンリシャ ニ カクニン シテクダサイ
<b>モドル - [Y]</b>

\*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\*<sup>、</sup> 1.シンキ - [1] 2.ヘンコウ - [2] 3.オナジ デ ハジメカラ - [3] チュウシ スル - [N]

\*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\* スペテ ノ データ ヲ クリアシテ シンキ ニ セッテイ シマスカ? セッテイ スル[Y] シナイ[N] 登録された4桁の数字を入力します。 Nを押すと、サブメニューに戻ります。

パスワードが違うと、次のように 表示されます。

不明の場合は、管理者に確認してください。 設定者も忘れてしまった場合は、 パスワードの再設定をしてください。 ▼を押すと、再び入力表示に戻ります。 正しく入力されると、

当選確率の設定が表示されます。

- 1を押します。
- Nを押すとサブメニューに戻ります。
  - 2と3は確率設定が既にされている場合に 有効です。

Yを押します。

Nを押すと前に戻ります。

(	**トウセン カクリツ ノ セッテイ**	初めに、予想総本
	<ショキセッテイ >	ここで「ヨソウ ソ
	ヨソウ ソウホンスウ - 0	当りとはずれの合言
	ニュウリョク OK? [Y]or[N]	最大入力可能本数は
)		
(	**トウセン カクリツ ノ セッテイ**	数字キーで入力しま
	<ショキセッテイ>	入力の訂正は、Nを

ヨソウ ソウホンスウ - 12345 ニュウリョク OK? [Y]or[N]

エラー表示

ニュウリョク オーバー デス!	
サイダイ ホンスウ 65535	5
モドル - [Y]	

初めに、予想総本数を入力します。 ここで「ヨソウ ソウホンスウ」とは 当りとはずれの合計数です。 最大入力可能本数は、65535本です。

数字キーで入力します。 入力の訂正は、Nを押します。 正しければ、Yを押します。

ここで、入力オーバーすると 次のように表示されます。

最大入力可能本数を超えて入力すると 入力エラー表示が出ます。 YPを押して入れなおします。

次に各パネルごとに当りの数を入力します。 この時、本機のパネルNO.01の LED が点灯します。

\*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\* <ショキセッテイ> パネル NO.01 - 50 ニュウリョク OK? [Y]or[N] 当りの本数を数字キーで入力します。 ここでの最大入力可能本数は、 **ヨソウ ソウホンスウ以下**になります。 入力の訂正は、Nを押します。 はずれの場合は、0またはYを押します。 正しければ、Yを押します。

次にパネルNO.02の入力表示になります。 この時、本機のパネルNO.02の LED が点灯します。

・ **トウセン カクリツ	J	セッテイ**
<ショキセッテイ >		
パネル NO.02	-	0
ニュウリョク OK?	[ Y	]or[N]

当りの本数を数字キーで入力します。 入力の訂正は、Nを押します。 はずれの場合は、0またはYを押します。 正しければ、Yを押します。

ここからの最大入力可能本数は、設定したヨソウ ソウホンスウから現在入力する パネル番号の前までの当り数の合計を差し引いた数になります。

> 次にパネルNO.03の入力表示になります。 以下、同様にパネルNO.16まで入力します。

**トウセン カクリツ ノ セッ	ヮテイ** )
<ショキセッテイ >	
セット ヲ シュウリョウ シマス	、カ?
シュウリョウ[Y] ヤリナス	t>[N]/

最後まで入力すると、終了確認の表示に なります。

Nを押すと修正ができます。

Yを押すと、本数の入力は完了します。

次に抽選パターンの設定表示になります。

エラー表示 \*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\* ニュウリョク エラー デス! ゴウケイ ガ フソク デス モドル-[Y] 最後にYを押して、このようなエラーが 出た場合は、全てのパネルに当り数が設定 されていて合計が合わないときです。 総本数=パネルNO.01+...+NO.16 になるようにしてください。 Yを押して、入力をやりなおしてください。

## 重要

<u>当りのパネルで、当りの本数を入れないとハズレのパネルと同じ扱い</u> になります。この場合、必ずP19の 停止禁止の設定をしてください。

抽選パターンについて

	くじ総本数が全て消化されてからの
( *** ゲーム ノ ホウホウ ***	抽選方法を決めます。
1.オナジ クリカエシ - [1]	1オナジ クリカエシ
2.オワリ ニ スル - [2]	 同じ設定内容で始めから繰返します。
3.ハズレ デ ツヅケル - [3] ↓	2オワリ ニ スル
	 この時点で抽選を終了します。
	3 ハズレ デ ツヅケル
( * * * ゲーム ノ ホウホウ * * *	1を押すと、左の表示になります。
<オナジ クリカエシ> ヲ センタク	Nを押すと戻ります。
オナジ セッテイ ヲ クリカエス	▼を押すと、データセットは完了
センタク OK? [Y]or[N]	です。
	サブメニューが表示されます。
( *** ゲーム ノ ホウホウ ***	2を押すと、左の表示になります。
<オワリ ニ スル> ヲ センタク	Nを押すと戻ります。
ソウホンスウ ショウカゴ シュウリョウ	▼を押すと、データセットは完了
センタク OK? [Y]or[N]	です。
	サブメニューが表示されます。

\*\*\* ゲーム ノ ホウホウ \*\*\* <ハズレ デ ツヅケル> ヲ センタク スベテ ハズレ ニシテ ツヅケル センタク OK? [Y]or[N] 3を押すと、左の表示になります。 Nを押すと戻ります。 Yを押すと、データセットは完了 です。 サブメニューが表示されます。

 1.ゲーム スタート
 - [1]

 2.トウセン カクリツ セッテイ - [2]

 3.テイシ キンシ セッテイ - [3]

 4.シュウケイ - [4]

当選確率が正しく設定されたか、
 必ず集計表で確認してください。
 集計表は、P21の(4)集計表について
 を参照してください。
 1 を押すと、ゲーム開始の表示になります。

## 抽選の開始

* * * *	ルーレット	ゲーム	* * * *	ゲームの開始で	です。
	テイシ	パネル	NO.01	パネルNO.は、	今停止しているランプ
メインメコ	ニュー[1]	サブメコ	ニュー[2]	の番号です。	
<b>デ</b> モ [ D ]	]	スピ - ド	[+][-]		

リモコンのスタートボタンを押します。(スタート音が鳴ります) ↓ パネルの LED がランダムに点灯します。(BGMがながれます) ↓ リモコンのストップボタンを押して停止させます。(ストップ音が鳴ります) ↓ 当り・はずれの確率設定にもとづき停止します。 ↓ 停止した LED が点滅し確定します。(当りまたははずれの効果音が鳴ります)

これで、1回の抽選が終了します。あとは繰り返しです。

## 抽選の終了

くじ総本数をすべて消化すると、スタートボタンを押しても動作しなく なり、表示部に抽選終了のメッセージがでます。

<<< チュウセン シュウリョウ>>> オナジ セッテイ デ クリカエス [1] チュウセン ヲ シュウリョウ スル [M]
Mを押すと終了して、 メインメニューにもどります。
1を押すと、同じ設定で初めからの \*\*\*\* ルーレット ゲーム \*\*\*\* テイシ パネル NO.01 メインメニュー[1] サプメニュー[2] デモ[D] スピ-ド[+][-]

同じ設定でのゲームの再開です。 パネルNO.は、今停止しているランプ の番号です。

\*\* ルーレット メイン メニュー \*\* 1.サプメニュー - [1] 2.ヒヅケ セット - [2] 3.コウカオン セット - [3] メインメニューを表示します。 再セットする場合は、1を押して、 サブメニューを表示して、 P14の当選確率の設定から行います。

(2)継続して使用する場合

前回の続きで使用

次回に続ける場合は、電源を OFF にし,次に電源を ON するだけで継続出来ます。 メモリーはバックアップされていますので、データは保持されています。

* * * *	ルーレット	ゲーム	* * * *
	テイシ	パネル	NO.08
メインメコ	ニュー[1]	サブメニ	ニュー[2]
デモ [ D ]	]	スピード	[+][-]

ゲーム再開の表示 パネル NO.は前回終了時の停止番号です。 これでゲーム再開です。

日付は前回のままになっていますので、変更する場合は、1を押して、 メインメニューにしてから、P10の 日付の設定を参照してください。

重要 再スタートする前に、なるべく集計表を出して設定内容をチェック 確認してください。

集計表は、 P21の(4)集計表についてを参照してください。

新規に設定して使用

電源 ON すると、くじが残っている場合は、前回の続きの状態になります。

\*\*\*\* ルーレット ゲーム \*\*\*\* テイシ パネル NO.06 メインメニュー[1] サプメニュー[2] デモ[D] スピード[+][-]

ゲーム再開の表示になります。 パネル NO.は前回終了時の停止番号 です。ここで2を押します。 サブメニューが表示されます。 1.ゲーム スタート - [1]
 2.トウセン カクリツ セッテイ - [2]
 3.テイシ キンシ セッテイ - [3]
 4.シュウケイ - [4] メニュー [M]
 \*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\*
 1.シンキ - [1] 2.ヘンコウ - [2]
 3.オナジ デ ハジメカラ - [3]
 チュウシ スル - [N]
 ※ を押すとサブメニューに戻ります。

後は P14の(1)当選確率の設定を参照してください。

## (3)特殊設定について

停止禁止の設定

特定のパネルに停止させない設定です。

禁止パネルを除き、他パネルの設定本数の合計が総本数と一致している。 はずれのない場合です。

 1.ゲーム スタート
 - [1]

 2.トウセン カクリツ セッテイ - [2]

 3.テイシ キンシ セッテイ - [3]

 4.シュウケイ - [4]

サブメニューを表示します。

3を押します。

停止禁止の設定表示になります。

\* \* \* テイシ キンシ セッテイ \* \* \* アタリスウ ガ セット サレテイル パネル 二八 セッテイ デキマセン セット スル[Y]シナイ[N]

Yを押すと、

Nを押すと、メニューに戻ります。

パネルNO.01の設定表示になります。

▼ \*\*\* テイシ キンシ セッテイ \*\*\* パネルNO.01 - < トマル > テイシ スル - [1] キンシ - [2] シュウリョウ - [Y] ツギへ - [N]

本機のパネルNO.01の LED が点灯します。

< トマル > の表示は停止可です。 このパネルを禁止する場合は、 2 を押します。 次の様に表示されます。

<pre>*** テイシ キンシ セッテイ *** パネルNO.01 - &lt; キンシ &gt; テイシ スル-[1] キンシ-[2] シュウリョウ-[Y] ツギへ-[N]</pre>	< <b>トマル</b> >の表示が< <b>キンシ</b> >の表示 に変わります。 このパネルの停止禁止の設定が完了です。 元に戻すには、1を押します。
▼ *** テイシ キンシ セッテイ *** パネルNO.02 - < トマル > テイシ スル-[1] キンシ-[2] シュウリョウ-[Y] ツギへ-[N]	次に、Nを押して、設定するパネルまで 進めます。 本機の LED は設定パネルが点灯します。 前記と同様に設定します。 ここで終了するときは、Yを押します。
エラー表示 *** テイシ キンシ セッテイ *** キンシ パネル オーバー デス コレイジョウ セッテイ デキマセン モドル-[Y]	このようなエラー表示になったら はずれの本数がある場合には、最低 1ヶ所、はずれで止まるパネルを残して ください。 Yを押して戻ります。 <b>パネルの当り・はずれの貼付状態を確認。</b>
<pre>*** テイシ キンシ セッテイ *** シュウリョウ シマスカ? シュウリョウ-[Y] ヤリナオシ-[N]</pre>	設定終了確認の表示になります。 Nを押すと、やりなおしできます。 Yを押すと、 <b>サブメニューの表示</b> になります。
1.ゲーム スタート       -[1]         2.トウセン カクリツ セッテイ - [2]         3.テイシ キンシ セッテイ - [3]         4.シュウケイ - [4]	これで設定完了です。

本機のパネルランプは、前回の停止位置に点灯します。

(4) 集計表について

集計の出力方法

待機中なら、いつでも集計表をみることができます。

1.ゲーム スタート - [1] サブメニューを表示します。 2.トウセン カクリツ セッテイ-[2] 4を押します。 3. テイシ キンシ セッテイ - [3] 4.シュウケイ - [4] メニュー [M] 集計のメニューが表示されます。 ヒョウ \*\*\*\* **\*\*\*\*** シュウケイ 集計の出力方法を選択します。 1.プリント スル 1 を押すと、プリントモードになります。 - [1] 2 を押すと、画面表示のモードになります。 2.ガメン ヒョウジ - [2] Yを押すと、サブメニューに戻ります。 モドル - 「Y1

プリントする場合は、プリンターが接続されていることを確認してください。 プリンターはオプション(別売り)です。

<pre>(**** シュルイ ノ センタク ****)</pre>	1または2を押すと、
ショキチ[1] ヘンコウゴ[2]	種類の選択表示になります。
ノコリスウ[3] ショウカスウ[4]	ここで、出力したい種類の番号
↓ ルイケイ[5] サプメニュー[M] /	を押します。

エラー表示

きに、
きは、
さい。

a.初期設定表

初めに当選確率を設定したときの設定表です。

****	シュウケイ	ヒョウ	* * *	*	本模
<ショキ	セッテイ >				Υŧ
2	ソウホンスウ	-	500	0	なじ
	ツギ[Y]	シュウリョ	ョウ [ N	ן נ	Nŧ
	~		L	<b>」</b> /	

種類の選択画面で<u>1</u>を押します。 本機のパネルの LED はどこも点灯しません。 ▼を押すと、パネルNO.01の表示に なります。 Nを押すと、中止し集計メニューに 戻ります。



## b.実績集計表

実際に引かれたくじの本数の集計表です。

****	シュウケイ	ヒョウ	* * * * )	種類の選択画面で4を押します。
<ショウフ	りスウ >			
ソ	<b>ウホンスウ</b>	-	525	以下、初期設定表と同様です。
	ツギ[Y]:	シュウリョ	ל[N] לינ	

c.残数集計表

残っているくじの本数の集計表です。

* * * *	シュウケイ	ヒョウ	* * * * \
< ノコ!	リスウ >		
3	ノウホンスウ	-	4475
	ツギ [ Y ]	シュウリョ	ילו <b>ס</b>

種類の選択画面で3を押します。

以下、初期設定表と同様です。

### d. 実績累計表

実際に引かれたくじの本数の累計表です。 繰り返し・続けるでの抽選方式の場合に必要な集計です。

(	* * * *	シュウケイ	ヒョウ	* * * *
	<ルイ?	<b>ታイ &gt;</b>		
	?	ノウホンスウ	-	4475
l		ツギ [ Y ] :	シュウリョ	ョウ[N]

種類の選択画面で5を押します。

以下、初期設定表と同様です。

## e. 変更設定表

初期設定から総本数を増減し、変更した後の実設定表です。

* * * *	シュウケイ	ヒョウ	* * * *
<ヘン:	コウゴ>		
3	ノウホンスウ	-	6000
	ツギ [ Y ]	シュウリョ	ョウ[N]

種類の選択画面で2を押します。

以下、初期設定表と同様です。

(5)設定変更について

くじ総本数の変更

ゲーム中に、くじの残り数が多かったり、少なかったりしたときに 残り総本数の増減が出来ます。ただし、パネルごとの増減は出来ません。 ハズレの数を増減することになります。

サブメニューを表示します。 1.ゲーム スタート - [1] 2.トウセン カクリツ セッテイ-[2] 2を押します。 3. テイシ キンシ セッテイ - [3] パスワードが設定されている場合は パスワードの入力表示になります。 4.シュウケイ - [4] メニュー [M] 当選確率の設定が表示されます。 \*\*トウセン カクリツ ノ セッテイ\*\* 2を押します。 1.シンキ-「1] 2.ヘンコウー「2] 変更は初期設定がされていないと 3.オナジ デ ハジメカラ - [3] できません。 Nを押すとサブメニューに戻ります。 チュウシ スル - [N] \*\* ソウホンスウ ノ ヘンコウ \*\* ハズレがない場合も変更できません。 スペテノ パネル ガ アタリ ノ トキハ ヘンコウ デキマセン Yを押します。 Nを押すとサブメニューに戻ります。 \*\* ソウホンスウ ノ ヘンコウ \*\* 現在残っている総本数が表示されます。 ノコリ ソウホンスウ - 125 増やす時は、+を押します。 減らす時は、-を押します。 ホンスウ フヤス[+] ヘラス[-] チュウシ - 「N] Nで中止、サブメニューに戻ります。 \*\* ソウホンスウ ノ ヘンコウ \*\* +を押した時の表示です。 数字キーで本数を入力します。 ノコリ ソウホンスウ - 125 - を押した時は、**ホンスウ** + の表示が フヤス ホンスウ + 0 **ホンスウ** - になります。 ニュウリョク OK? [Y]or[N] \*\* ソウホンスウ ノ ヘンコウ \*\* ここでは、例として100本です。 **ノコリ ソウホンスウ - 125** 入力した数が正しければYを、 訂正する場合は、Nを押します。 フヤス ホンスウ + 100 ニュウリョク OK? [Y]or[N] 増加可能本数は = 6 5 5 3 5 - 残り総本数です。

ここでエラー表示が出た場合

エラー表示

** ソウホンスウ ノ ヘンコウ ** ホンスウ ガ オーバー デス! サイダイ スウ 八 62200 モドル-[Y]	最大変更可能本数を超えて入力すると 入力エラーの表示が出ます。 ✔を押して、入れなおします。
	設定完了確認の表示になります。
( ** ソウホンスウ ノ ヘンコウ ** )	
ヘンコウ ヲ シュウリョウ シマスカ?	Nを押すと、入れなおしできます。
シュウリョウ - [Y]ヤリナオシ - [N]	Y を押して完了。
1.ゲーム スタート - [1]	サプメニューに戻ります。
2.トウセン カクリツ セッテイ-[2]	1を押すと、ゲーム再開です。
3.テイシ キンシ セッテイ -[3]	
4.シュウケイ - [4]  メニュー[M]	

変更の確認 変更設定表で確認できます。P21の(4)集計表を参照してください。

最大変更可能数についての解説

(例) プリントはオプションです。

\*

\$

\*\*\*\* MICRO - COMPUTER \* × NEW SQUARE ROULETTE GAME \* TOTAL PRINT (Ver1.01) \*  変更時の残りの数を調べます。

抽選日 5月 25日

総本数を増やす場合



■印は停止禁止の設定パネル ロ印は停止禁止の設定は不可 各種効果音の変更

ゲーム途中で B G M や当り・はずれの効果音を変更するには、下記の方法で 変更することができます。

\*\* ルーレット メイン メニュー \*\* 1.サプメニュー - [1] 2.ヒヅケ セット - [2] 3.コウカオン セット - [3] メインメニューを表示します。 3のボタンを押します。

効果音の設定が表示されます。

\* \* \* コウカオン ノ セット \* \* \* <ゲームチュウ ノ BGM> ヘンコウ スル - [Y] シナイ - [N]

変更しない場合は、Nを押します。

変更する場合は、Yを押します。

ここからは、P10の 各種効果音の設定を参照してください。

停止禁止の変更

ゲーム途中で停止禁止の設定を変更するには、下記の方法で変更すること ができます。

#### (注)初期設定で当り本数のあるパネルは変更できません。

また、当りパネルの本数が、ゲーム途中で全て消化されて0本になっても 変更はできません。ただし、この場合には変更しなくても停止しません。

 1.ゲーム スタート
 - [1]

 2.トウセン カクリツ セッテイ - [2]

 3.テイシ キンシ セッテイ - [3]

 4.シュウケイ - [4]

\*\*\* テイシ キンシ セッテイ \*\*\* アタリスウ ガ セット サレテイル パネル 二八 セッテイ デキマセン セット スル[Y]シナイ[N] サブメニューを表示します。 3を押します。

すべてのパネルが当りで、 ハズレがない場合は変更できません。

Nを押すと、メニューに戻ります。

Y を押すと、

停止禁止設定の表示になります。

ここからは、P19の(3)特殊設定についてを参照してください。

4. ビンゴ式抽選

モドル[N]

エラー表示

(1) ビンゴ確率の設定について

本数の入力方法

** BINGO メイン メニュー **	メインメニューを表示します。
1.サブメニュー - [1]	1を押します。
2.ヒヅケ セット - [2]	
3.コウカオン セット - [3] 🧳	サプメニューが表示されます。
** BINGO サブ メニュー ** 1.ゲーム スタート - [1] 2.ピンゴ カクリツ セッテイ-[2] 3.シュウケイ-[3] メニュー[M]	2を押してビンゴ確率の設定をします。 パスワードが設定されている場合は、 <b>パスワード入力</b> の表示になります。 設定がされていなければ、 <b>当選確率の設定が表示されます。</b>
** パスワード ニュウリョク ** コノ ソウサ ニハ パスワード ノ ニュウリョク ガ ヒツヨウデス	登録された 4 桁の数字を入力します。 Nを押すと、サブメニューに戻ります。

パスワードが違うと、次のように 表示されます。

不明の場合は、管理者に確認してください。 設定者も忘れてしまった場合は、 パスワードの再設定をしてください。 Yを押すと、再び入力表示に戻ります。

\*\*BINGO ライン ノ セッテイ\*\* スペテ ノ データ ヲ クリアシテ シンキ ニ セッテイ シマスカ? セッテイ スル[Y] シナイ[N]

パスワード

\*\* パスワード ニュウリョク \*\*

カンリシャ ニ カクニン シテクダサイ

モドル - [Y]

パスワード ガ チガイマス

\*\*\* BINGO ライン セット\*\*\* < B I N G O >ゲーム ソウホンスウ -0 ニュウリョク OK? [Y]or[N]

Yを押します。

Nを押すとサブメニューに戻ります。

初めに、予想総本数を入力します。 「ゲーム ソウホンスウ」とは 当り(ビンゴ成立)とはずれの 合計数です。 最大入力可能本数は、65535本です。

*** B	BINGO	ライン	セット***
< B I N G	i O >		
ゲーム	ソウホンス	スウ -	12345
ニュウリ	リョク Ok	K? [Y	]or[N]
~			

エラー表示

.

**BINGO ライン ノ セッテイ**
ニュウリョク オーバー デス!
サイダイ ホンスウ 65535
モドル - [丫]

数字キーで入力します。 入力の訂正は、Nを押します。 正しければ、Yを押します。

ここで、入力オーバーすると 次のように表示されます。

最大入力可能本数を超えて入力すると 入力エラー表示が出ます。 ▼を押して入れなおします。

次に各ラインごとに当りの数を入力します。

この時、本機のビンゴラインNO:01のLED4個が点灯します。

*** BINGO ライン セット***	当りの本数を数字キーで入力します。
< B I N G O >	ここでの最大入力可能本数は、
ビンゴ ライン:01 - 50	<b>ゲーム ソウホンスウ</b> 以下になります。
ニュウリョク OK? [Y]or[N]	入力の訂正は、Nを押します。
	なしの場合は、 <mark>0</mark> または <mark>Y</mark> を押します。
	正しければ、Yを押します。
次日本	こラインNO:02の入力表示になります。
	ラインNO:02の LED4個が点灯します。
*** BINGO ライン セット***	当りの木数を数字キーで入力します

( *** BINGO ライン セット*** )	当りの本数を数字キーで入力します。
< B I N G O >	入力の訂正は、Nを押します。
ピンゴ ライン:02 - 0	なしの場合は、 <b>0</b> またはYを押します。
ニュウリョク OK? [Y]or[N]	正しければ、Yを押します。

ここからの最大入力可能本数は、設定した**ゲーム ソウホンスウ**から現在入力する ライン番号の前までの当り数の合計を差し引いた数になります。

次に	こラインNO:03の入力表示になります。
▼	同様にラインNO:10まで入力します。
*** BINGO ライン セット***	最後まで入力すると、終了確認の表示に
<ショキセッテイ >	なります
セット ヲ シュウリョウ シマスカ?	Nを押すと修正ができます。 Nを押すと修正ができます。
	サプメニューの表示になります。

エラー表示

ビンゴゲームの表示されます。

ビンゴ抽選の開始

**** BINGO <b>ゲーム</b> ****  ) ゲームの開始です。
<b>テイシ パネル NO.0</b> 1 パネルNO.は、今停止している。
メインメニュー[1] サプメニュー[2] ランプの番号です
デモ[D] スピ-ド[+][-]
リモコンのスタートボタンを押します。(スタート音が鳴ります)
・ パネルの LED がランダムに点灯します。(BGMがながれます)
リモコンのストップボタンを押して停止させます。(ストップ音が鳴ります)
当り・はずれの確率設定にもとづき1回目が停止します。
リモコンのストップボタンを押して停止させます。(ストップ音が鳴ります)
当り・はずれの確率設定にもとづき2回目が停止します。
同様にしてリモコンのストップボタンを押して停止させ、4回目が停止しする
まで繰り返します。
停止した LED が縦・横・斜めの一列になれば、ビンゴです。点滅し確定します。
(当りまたははずれの効果音が鳴ります)

これで、1回の抽選が終了します。あとは繰り返しです。

ビンゴ抽選の終了

ゲームの総本数をすべて消化すると、スタートボタンを押しても動作しなく なり、表示部に抽選終了のメッセージがでます。

<<< チュウセン シュウリョウ>>>

チュウセン ヲ シュウリョウ スル[Y]

Y を押すと、 メインメニューにもどります。

\*\* BINGO メイン メニュー \*\* 1.サプメニュー - [1] 2.ヒヅケ セット - [2] 3.コウカオン セット - [3] 抽選は終了です。

電源OFFできます。

(2)継続して使用する場合

### 前回の続きで使用

次回に続ける場合は、電源を OFF にし、次に電源を ON するだけで継続出来ます。 メモリーはバックアップされていますので、データは保持されています。

\*\*\*\* BINGO ゲーム \*\*\*\* NO BINGO!! メインメニュー[1] サブメニュー[2] デモ[D] スピード[+][-]

ゲーム再開の表示です。 前回の終了時を表示します。 これでゲーム再開です。

日付は前回のままになっていますので、変更する場合は、1を押して、 メインメニューにしてから、日付の設定をしてください。

**重要** 再スタートする前に、なるべく集計を出して設定内容をチェック 確認してください。

新規に設定して使用

電源 ON すると、前回の続きの状態になります。

 \*\*\*\*
 BINGO ゲーム \*\*\*\*
 ゲーム再開の表示になります。

 BINGO!!
 ラインNO:06
 前回の終了時を表示します。

 メインメニュー[1]
 サプメニュー[2]
 ここで2を押します。

 デモ[D]
 スピード[+][-]
 サブメニューが表示されます。

\*\* BINGO サブ メニュー \*\* 1.ゲーム スタート - [1] 2.ピンゴ カクリツ セッテイ - [2] 3.シュウケイ - [3] メニュー [M] 2を押してビンゴ確率の設定をします。 パスワードが設定されている場合は、 パスワード入力の表示になります。 設定がされていなければ、

当選確率の設定が表示されます。

\*\*\* BINGO ライン セット\*\*\* <BINGO> ゲーム ソウホンスウ - 0 ニュウリョク OK? [Y]or[N]

当選確率の設定を参照してください。

(3) 集計表について

集計の出力方法

待機中いつでも集計表をみることができます。

\*\* BINGO サブ メニュー \*\* 1.ゲーム スタート - [1] 2.ピンゴ カクリツ セッテイ - [2] 3.シュウケイ - [3] メニュー [M] 3を押します。 パスワードが設定されている場合は、 パスワード入力の表示になります。 設定がされていなければ、 集計のメニューが表示されます。

\*\*\*\* シュウケイ ヒョウ \*\*\*\* 1.プリント スル - [1] 2.ガメン ヒョウジ - [2] モドル-[Y]

集計の出力方法を選択します。 1 を押すと、プリントモードになります。 2 を押すと、画面表示のモードになります。

Yを押すと、サブメニューに戻ります。

プリントする場合は、プリンターが接続されていることを確認してください。 プリンターはオプション(別売り)です。

\*\*\*\* シュルイ ノ センタク \*\*\*\* ショキチ[1] ショウカスウ[2] ノコリスウ[3] サプメニュー[M] 1または2を押すと、 種類の選択表示になります。 ここで、出力したい種類の番号 を押します エラー表示

~**** プリント エラー! ****	1のプリントを選択したときに、
:プリンター ノ トラブル?	 このような表示がされたときは、
:プリンター ガ アリマセン?	プリントできません。
モドル - [Y]	▶ ▼を押して、確認してください。

a . 初期設定表

初めに各ビンゴラインの確率を設定したときの設定表です。

<b>**** シュウケイ ヒョウ ****</b>	種類の選択画面で1を押します。
<ショキセッテイ>	本機のパネルの LED は点灯しません。
ゲーム ソウホンスウ - 5000	Yを押すと、ラインNO:01の表示に
ツギ[Y]シュウリョウ[N]	なります。
	Nを押すと、中止し集計メニューに
	 戻ります。
<b>(**** シュウケイ ヒョウ ****</b> )	ラインNO:0 1の LED4個が点灯します。
<ショキセッテイ >	Yを押すと、ラインNO:02の表示に
ライン NO:01 - 50	なります。
────────────────────────────────────	Nを押すと、中止し集計メニューに
•	戻ります。
▼	
<b>**** シュウケイ ヒョウ ****</b>	
<ショキセッテイ>	
ライン NO:02 - 20	
────────────────────────────────────	同様にしてラインNO:10まで進めます。
:	
<u>i</u>	
•	
<b>( * * * * シュウケイ   ヒョウ * * * *</b> )	ラインNO:10の LED が点灯します。
<ショキセッテイ>	Y を押すと、ハズレの表示になります。
ライン NO:10 - 0	Nを押すと、中止し集計メニューに
└ ッギ[Y]シュウリョウ[N] /	戻ります。
	_
( **** シュウケイ ヒョウ **** )	Nを押すと、集計メニューに戻ります。
< ショキセッテイ >	Yを押すと、最初に戻ります。
ハズレ - 0	
└ ッギ[Y]シュウリョウ[N] /	何回でも見ることができます。
	3 2

## b.実績集計表

実際に引かれたくじの本数の集計表です。

* * * *	シュウケイ	ヒョウ	* * * *
<ショ!	<b>ウカスウ &gt;</b>		
ゲーム	ソウホンスウ	-	525
	ツギ [ Y ] ミ	シュウリョ	ョウ[N]/

種類の選択画面で4を押します。

以下、初期設定表と同様です。

c.残数集計表

残っているくじの本数の集計表です。

(	* * * *	シュウケイ	ヒョウ	* * * *
	< ノコリ	リスウ >		
	ゲーム	ソウホンスウ	-	4475
		ツギ [ Y ] シ	/ュウリ Ξ	[א]לי

種類の選択画面で3を押します。

以下、初期設定表と同様です。

## 5.こんなときは

(1)待機時に、ランプを動かしてデモンストレーションのモードにしたい時。ゲーム中に切り替えができます。

**** ルーレット ゲーム **** テイシ パネル NO.06	< ルーレットの場合 >
メインメニュー[1] サブメニュー[2]	Dを押します。
(**** BINGO ゲーム **** BINGO!! NO.06	< ビンゴの場合 >
メインメニュー「1」 サブメニュー「2]	Dを押します。
	サブメニューが表示されます。
	- を押9とBGMが消んよ9。 デエの解除は、Vのボタンを押します。
	「この解除は、「」のホランを押しよう。 ゲーム再閉します
	ノーム中囲しより。
(*** デモンストレーション ****) 	
	+ を押すとBGMか入ります。
	テモの 解除は、 「「のホタノを押します。
	クーム再用します。
(2)ランプの点灯スピードを変えたい時	
<b>**** ルーレット ゲーム ****</b>	< ルーレットの場合 >
テイシ パネル NO.06	
メインメニュー[1] サプメニュー[2]	+または-を押します。
	<b>ランプ スピード</b> が表示がされます。
( **** BINGO ゲーム **** )	< ビンゴの場合 >
BINGO!! NO.06	
メインメニュー[1] サブメニュー[2]	<u> + </u> または <u> -</u>  を押します。
\$\mathcal{F} \mathcal{E}[D]\$     \$\mathcal{L} \mathcal{L} - \mathcal{F}[+][-]\$	<b>ランフ スビード</b> が表示がされます。
	3 4

\*\*\*\* ランプ スピード \*\*\*\* スピード レベル <05> ハヤク スル[+] オソク スル[-] ヘンコウ OK?[Y] 範囲は01~10までの値
 を押すと、速く動きます。
 を押すと、遅くなります。
 それぞれ、テストで1回廻ります
 Yで確定します。
 ゲームに戻ります
 初期値は5になっています。

(3)抽選途中でくじの残り本数が不足、または余りそうな時 総本数を増減することができます。ただし、ハズレの数を増減することに なります。

(注)初期設定で全てが当り(ハズレなし)の場合は変更できません。 また、くじの残りが当り(ハズレが無くなった)のみ残った場合は、 減数はできません。

変更方法については、 P 2 4 の (5) 設定変更についてを参照してください。

(4)特定のパネルに停止させたくない時 この場合は、特殊設定をします。 この設定は重要ですので間違えのないように行なってください。

設定方法については、P19の(3)特殊設定についてを参照してください。

(5)パネルごとに効果音を設定したい時 効果音の設定で、パネル別の設定をします。

設定方法については、P10の 各種効果音の設定を参照してください。

- (6)停電や誤って電源を切ってしまった時 メモリーのバックアップ機能が付いていますので、電源を入れなおすだけで 復帰します。この場合、集計表により確認することをおすすめします。
- (7)電源のOFFについて

抽選中でも待機状態であれば、いつでも電源OFFできます。 また、電源をONするだけで、前回の続きで抽選ができます。 (8) リモコン操作ができないとき

まず、電池が正しくセットされているか、寿命かを確認してください。 問題がない場合、ゲーム機の設置場所がインバータ式蛍光灯の下か、他の リモコン機器が頻繁に使われていないかを確認してください。

前記の状態を変えることが出来ない場合は、リモコン操作が確実に行えない ことがあります。付属のスイッチ BOX 直結ケーブルを使用してください。



コネクタ



(2)プリントサンプル

ルーレット集計表サンプル

## 初期設定表

## 変更設定表

* MICRO - COMPUTER * * NEW SQUARE ROULETTE GAME * * TOTAL PRINT (Ver1.01) *	─── バージョンタイトル ──		9688988 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8
抽選白 5月 25日		抽選日 5月 25日	
>>>==================================	―――― 集計表の名称 ―――	************************************	). K
抽選方式:くじ総本数消化後、同じ◀─- 設定内容で繰り返す。	――抽選パターン ―――	→ 抽選方式:くじ総本数消化後、 設定内容で繰り返・	。同じ す。
予想総本数 5000	設定変更をしたときに	変更前の総本数 5	000
(設定・本数の内訳)	変更内容が印字される	➡ 変更した増減本数 - 1	000
□NO.01 100 NO.02 0		変更後の総本数 4	000
<ul> <li>■NO. 03 50</li> <li>■NO. 04 0</li> <li>■NO. 05 10</li> <li>NO. 05 100</li> <li>■NO. 07 100</li> <li>■NO. 08 0</li> <li>■NO. 08 0</li> <li>■NO. 09 300</li> <li>NO. 10 0</li> <li>■NO. 11 1</li> <li>NO. 12 0</li> <li>■NO. 13 5</li> <li>■NO. 14 0</li> <li>NO. 15 0</li> <li>■NO. 16 100</li> <li>∩ ズ レ 4334</li> <li>■印は停止禁止の設定パネル</li> <li>□印は停止禁止の設定パネル</li> </ul>	特殊設定の可否マーク 無印は特殊設定可 停止禁止設定済 ――	<ul> <li>(設定・本数の内訳)</li> <li>→ □NO.01</li> <li>NO.02</li> <li>□NO.03</li> <li>□NO.04</li> <li>□NO.05</li> <li>□NO.06</li> <li>□NO.06</li> <li>□NO.08</li> <li>□NO.08</li> <li>□NO.08</li> <li>□NO.10</li> <li>□NO.11</li> <li>□NO.12</li> <li>□NO.13</li> <li>□NO.14</li> <li>NO.15</li> <li>□NO.16</li> <li>∩ ズ レ 3</li> <li>□Plは停止禁止の設定パネ</li> <li>□Plは停止禁止の設定は不</li> </ul>	1000 10000 10000 1000 1000 1000 1000 1
ハズレは上記を例にした!	 黒合		
NO.02·NO.0	∞	・NO.15に	
停止する合計です。			
(注)NO.04・NO.	08・NO.14は停止禁止	こになっていますので	
停止しません。			
設定変更	夏後のハズレは、総本数を10	00本減らしたので、	
ハズレの	)総数が同数分減ります。		

### 実績集計表

※※冰冰浴からいをまたままままままたのであるからいたちまたができまたがありません MICRO - COMPUTER × 52 \* NEW SQUARE ROULETTE GAME × ∗ ← バージョンタイトル \* TOTAL PRINT (Ver1.01) \*\*\*\*\*\*\*\*\* 抽選日(日付管理の機能はありませんので、必要に応じて 抽選日 5月 25日 🛶 日付の入力をします。 30505555901060666655559003306 -\* 実績集計表 385 ◆ 集計表の名称 \*\*\*\*\*\* 抽選方式:くじ総本数消化後、同じ 設定内容で繰り返す。 繰り返した回数 ○回 ◀── くじの総本数を全て消化し、同じ設定で初めから抽選を 消化総本数 --2 繰り返した回数 (設定・本数の内訳) **DNO.** 01 0 ---実績累計表 NO. 02 -n DNO. 03 ---0 ■NO. 04 \_\_\_ Ô □NO. 05 \_\_\_ 0 NO. 06 \_\_ 0 MICRO - COMPUTER **DNO. 07** \_ ---0 \* NEW SQUARE ROULETTE GAME
 NEW SQUARE ROULETTE GAME
 SQUARE ROULETTE GAME ■NO. 08 \_\_\_ 0 \* \_\_\_ 0 DNO. 09 \* 残数集計表 NO. 10 ---0 833046688888966688883966688888666888 ---0 DNO. 11 \*\*\*\*\*\*\*\* NO. 12 ---0 MICRO - COMPUTER \* × \_\_\_ 0 □NO. 13 抽選日 5月 25日 \* NEW SQUARE ROULETTE GAME ×. ■NO. 14 ---0 \* TOTAL PRINT (Ver1.01) \* NO. 15 \_\_\_ 0 \*\*\*\* 838340688884466888846666666888886668888 ロNO. 16 ハズレ 0 ---実績累計表 \* 8 \_\_\_ 2 333000008883550006666683990000R 抽選日 5月 25日 ■印は停止禁止の設定パネル 抽選方式:くじ総本数消化後、同じ ロ印は停止禁止の設定は不可 設定内容で繰り返す。 222201010822233000082222244-1-1-2-2 \* 残数集計表 8 繰り返した回数 00 \*\*\*\*\*\*\*\*\* 実績累計総本数--12 抽選方式:くじ総本数消化後、同じ 設定内容で繰り返す。 (設定・本数の内訳) □NO. 01 繰り返した回数 0 \_\_\_ 00 NO. 02 \_\_\_ 0 **DNO.03** --残り総本数 --3988 0 ■NO. 04 --0 (設定・本数の内訳) DNO. 05 -\_\_\_ 0 特殊設定の可否マーク □NO. 01 NO. 02 □NO. 03 NO. 06 \_\_\_ \_\_\_ 100 0 \_\_\_ --0 DNO. 07 0 ---50 \_\_\_ ■NO. 08 Ô ■NO. 04 \_\_\_ 0 DNO. 09 ---1 DNO, 05 \_\_\_ 10 NO. 10 --Ô NO. 06 \_\_\_ 0 GNO. 11 \_\_\_ 0 DNO. 07 100 \_\_\_ NO. 12 \_\_\_\_ 0 ■NO. 08 \_\_\_ 0 DNO. 13 \_\_\_ 0 299 DNO. 09 \_\_\_ ■NO. 14 \_\_\_ 0 NO. 10 -----0 NO. 15 \_\_\_ 0 \_\_\_ 1 **DNO. 16** \_ ---1 NO. 12 --0 ハズレ 10 \_\_\_ □NO. 13 \_\_\_ 5 ■NO. 14 \_\_\_ 0 ■印は停止禁止の設定パネル NO. 15 \_ ----0 口印は停止禁止の設定は不可 DNO, 16 ---99

> ■印は停止禁止の設定パネル □印は停止禁止の設定は不可

\_\_\_

3324

ハズレ

## ビンゴ集計表サンプル

## 初期設定表

- 22	1981年中国大学校大学会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会	20
*	MICRO-COMPUTER BINGO GAME	*
*	TOTAL PRINT (Ver1.01)	*
4	TSSYSTEM, ALL RIGHTS RESERVED	*
:50	in intole for the sector of the local distribution of the sector of the local distribution of th	ste

## 実績集計表

## 残数集計表

\*\*\*

抽選日	8月	3日	
***	806060666668	****	

*************************************			*************************************			*************************************			
予想総本数		100	消化総本数		5	残り総本数		95	
512 01		5	ライン、01		1	ライン.01		4	
512.02		š	ライン. 02		0	ライン.02		5	
512.03		5	ライン. 03	· — · — ·	0	ライン.03		5	
512.04		5	ライン.04		0	ライン.04	1	5	
512.05		5	ライン.05		0	ライン.05		5	
512.06	1.15.00	5	ライン.06		0	ライン.06		5	
512 07	-	5	ライン.07	( <u></u> )	2	ライン.07		3	
512 08		ы Б	ライン, 08		ō	ライン.08		5	
512 09		5	ライン 09		ō	ライン.09		5	
512 10		Š	ライン,10		õ	ライン.10		5	
ハズレ	-	50	ハズレ		2	ハズレ		48	

