

# くじらだ簡単操作

はじめて、くじらだを  
御利用になる方のための  
解説書

Version 7.06 LastUpdate 2023/8/17

Document Version 1.01

**Givesoft.Ltd**

Established in 1997

## 1. はじめに

本ドキュメントはVtuber 向けの利用方法を考慮した内容になっています。  
操作が直感的にわかるよう要点に絞って書きました。

◇くじらだの起動フォーム



プルダウンのメニューから選択して、プレイおよび設定します。

## 2. 基本

### 2-1. 当たりの種類

#### ・ [設定 1 - 種類/表現]

最初に種類数をします。これが、抽選の当たりの種類数になります。

①使用する当たりの種類数を設定します。

①4 以上 16 まで指定できます。

	種類数	名称	停止音	フラッシュ/リーチ	
No.1	6	1等	大当	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	No.9
No.2		2等	小当	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	No.10
No.3		3等	小当	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	No.11
No.4		4等	小当	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No.12
No.5		5等	小当	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No.13
No.6		はずれ	はずれ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No.14
No.7				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No.15
No.8				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No.16

当り音は左  
当り時に、

規定値(K) 登録(U)

②各当たりの名称を登録します。

上記の場合はNo.1～No.6 までの設定した場合です。

③各当たりの停止音、フラッシュ、リーチを設定します。

フラッシュは、その当たりの時に画面をフラッシュさせるかどうかの設定です。（動作にはリーチ設定がリーチは、この当たりが、2 択ないし 3 択に入った時に、リーチ動作させるかどうかの設定です。ここを、設定すると、この当たりが出る時は必ずリーチがかかります。

④ ①～③の設定ができましたら[登録]ボタンをクリックします。

※以下、各種設定画面で設定をしたら、最後に必ず[登録]ボタンで登録してください。以降の説明では④は割愛させていただきます。

## 2-2. 本数

### ・ [設定 1 - 本数/確率]

抽選画面の背景の設定です。

設定 1 - 本数/確率

合計本数  残り本数

	本数	既当数	確率	任意設定		本数	既当数	確率	任意設定	特殊設定
No.1	1		0.033	0.033	No.9					<input checked="" type="radio"/> しない
No.2	2		0.067	0.067	No.10					<input type="radio"/> 時間帯
No.3	5		0.167	0.167	No.11					<input type="radio"/> 本数帯
No.4	5		0.167	0.167	No.12					
No.5	7		0.233	0.233	No.13					
No.6	10		0.333	0.333	No.14					
No.7					No.15					
No.8					No.16					

既に出た当りの数の変更 (しない)  
 任意設定確率の使用 (しない)

新規(N) クリア(C) 登録(U)

①本数を登録。

①各No. (当たり) の本数を登録します。

## 2-3. ドラム

### ・ [設定2 - ドラム]

当たりのドラム画像をします。



①種類数に対応したNo.1～No.6 までの画像を設定します。

②ドラム画像の設定ができましたら[登録]ボタンをクリックします。システム内部で回転用の ドラム画像が作成されます。

※使用ドラム数と同じNo.まで画像を登録すること。

※ドラムのサイズを変更した場合は、ここに戻ってドラムを再登録してください。

## 2-4. 抽選開始

- ・ [ゲーム - プレイ]  
抽選を開始します。

①メニューより[ゲーム] - [プレイ]で抽選が開始します。



②マウスの左クリックまたはキーボードの[Enter]でスタート/ストップします。



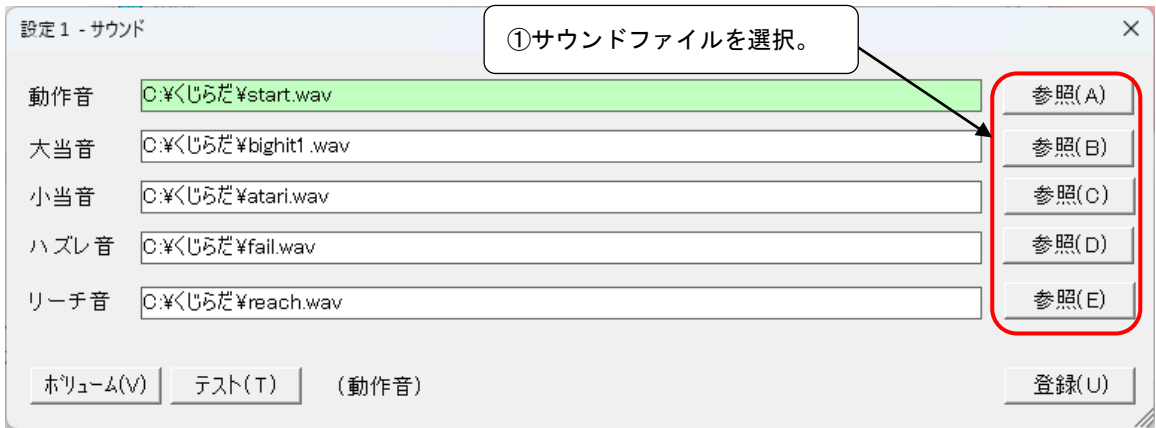
③終了はキーボードの[ESC]になります。

## 2-5. サウンド

### ・[設定1 - サウンド]

動作音を設定します。

①以下の i ~ vi で鳴らすサウンドファイルを右の[参照]ボタンで設定します。



i. 動作音 - スタートからリーチのない場合でドラムが停止するまでの音です。

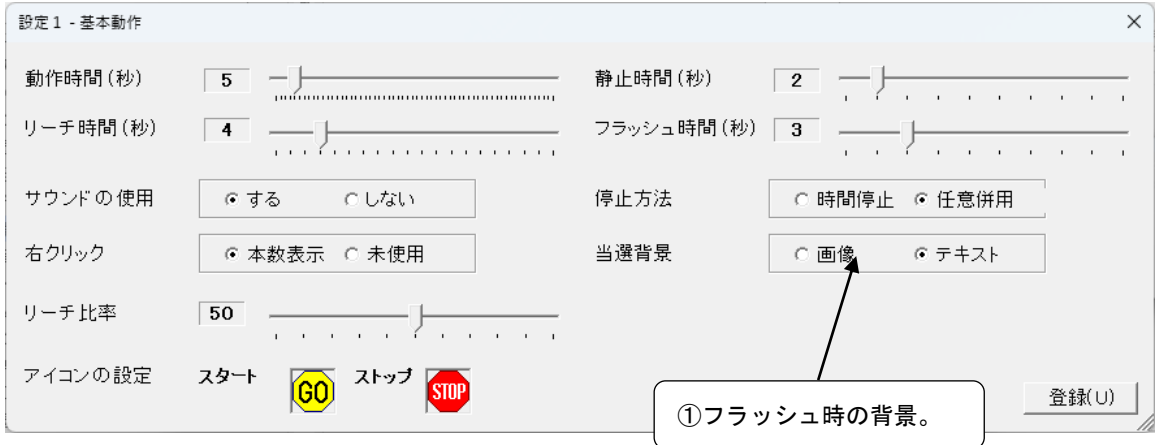
ii. 大当音、小当音、ハズレ音 - 3種類の停止サウンドが設定できます。[2-1. 当たりの種類](#)で各No.に設定できます。

iii. リーチ音 - リーチを設定しているNo.で2択または3択状態になった時になるサウンドです。

## 2-6. 基本動作

### ・ [設定 1 - 基本設定]

必要に応じて、動作時間等の設定をします。



① [2-1. 当たりの種類](#) でフラッシュを設定している場合、交互に点滅する裏画面を画像にするかテキストにするかの設定です。

テキストの場合は [2-1. 当たりの種類](#) で設定した名称になります。

## 2-7. 点滅背景 (テキスト)

### ・ [設定 2 - 背景 T]



※ [2-6. 基本動作](#) でテキストを選択している時のテキストとバックカラーの設定になります。



## 2-8. 点滅背景（画像）

### [設定2 - 背景G]



※2-6. [基本動作](#)で画像選択している時の画像ファイルの設定になります。

①種類数に対応したNo.1～No.6 までの画像を設定します。

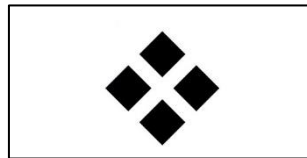
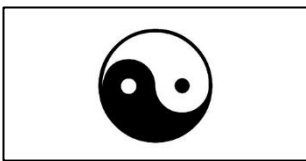
### 3. 応用 占い

#### 3-1. 画像を用意する

以下のようにドラムを用意します。(一例です)

簡単説明の隣のリンクの、簡単説明用サンプルデータからダウンロードできます。

・回転用(1~8. jpg 480×240)



・停止時点減用 (bkg1. jpg、bkg2. jpg 480×240)



・背景用(背景. jpg 640×430)

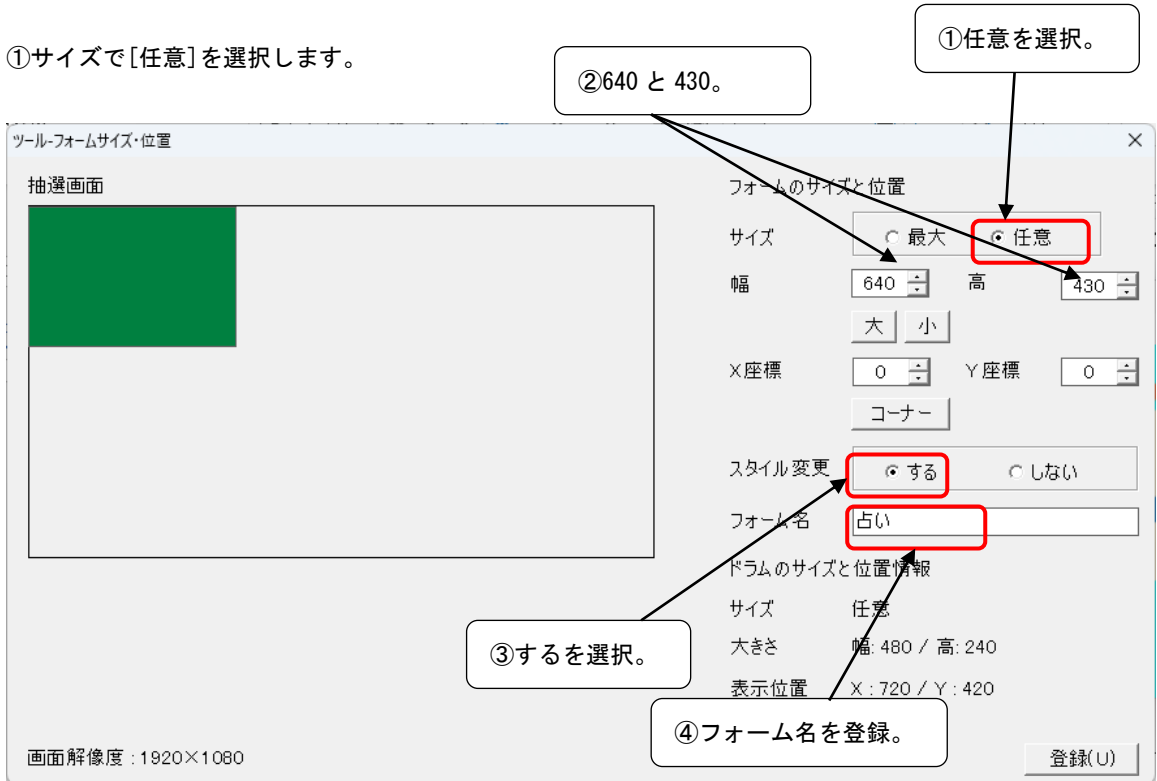


### 3-2. フォームサイズと位置

#### ・ [設定 2 - フォームサイズ・位置]

抽選フォームのサイズとスタート位置を設定します。

①サイズで[任意]を選択します。



②幅に「640」高に「430」を登録します。ここでは、参考例として、背景に 640×430 の画像を用意します。

③スタイル変更で[する]を選択します、

④フォーム名で「占い」と登録します。

※任意に数値を変更してや大きさや位置を設定する事もできます。

※スタイル変更をするにしている場合はタイトルバーの高さの分、画面の下がけられますので、ドラムと背景に余裕を持たせて作成してください。

### 3-3. ドラムサイズと位置、背景

#### ・ [設定2 - ドラムサイズ・位置・背景]

ドラムのサイズと位置を設定します。

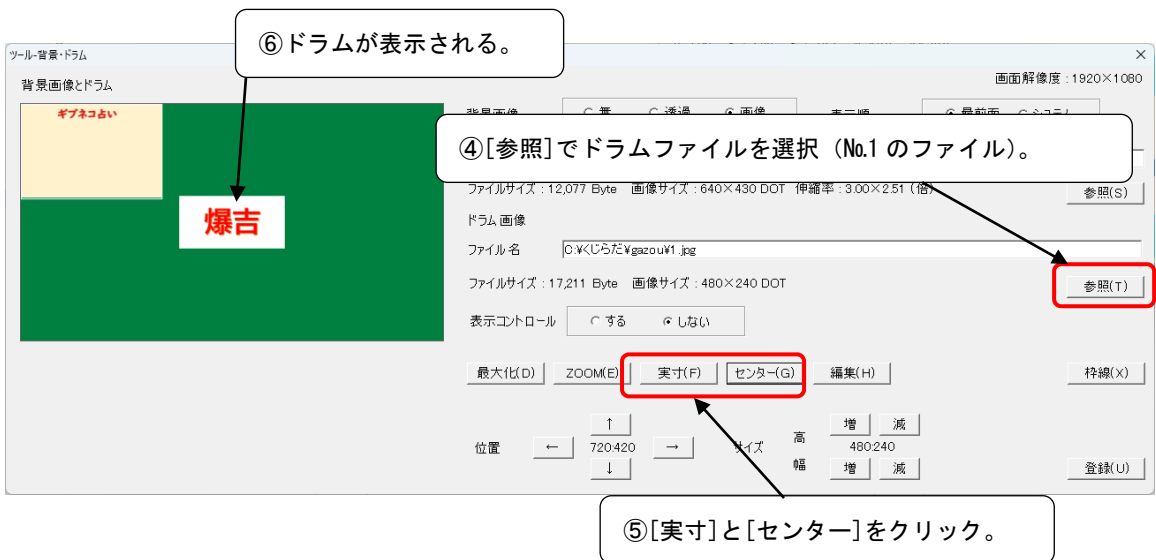
フォームのサイズを変更している場合は、変更したフォームに対する位置になります。



①背景画像で[画像]を選択。

②[参照]ボタンで背景ファイルを選択します。

③背景が [3-2. フォームの位置とサイズ](#) で設定した場所に表示されます。



④サイズ、位置の設定用にNo.1のドラムファイルを選択します。

⑤表示コントロールは「する」に設定します。

⑥[実寸]と[センター]をクリック。

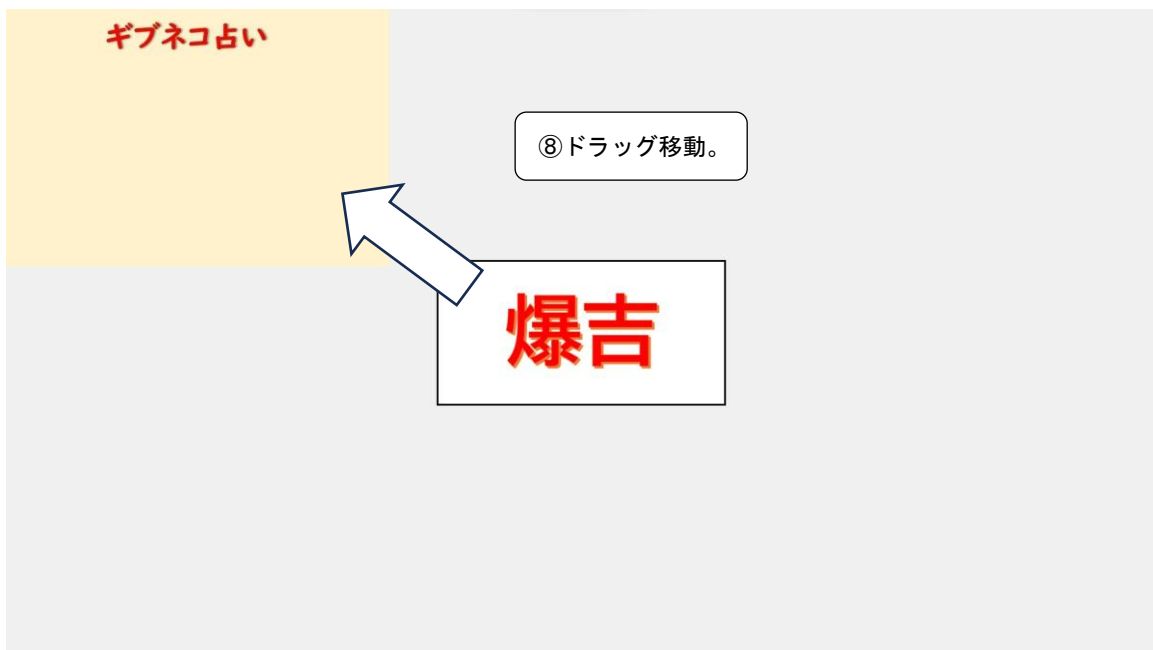
No.1のドラムが実寸でセンターに表示されます。



⑦編集をクリック。

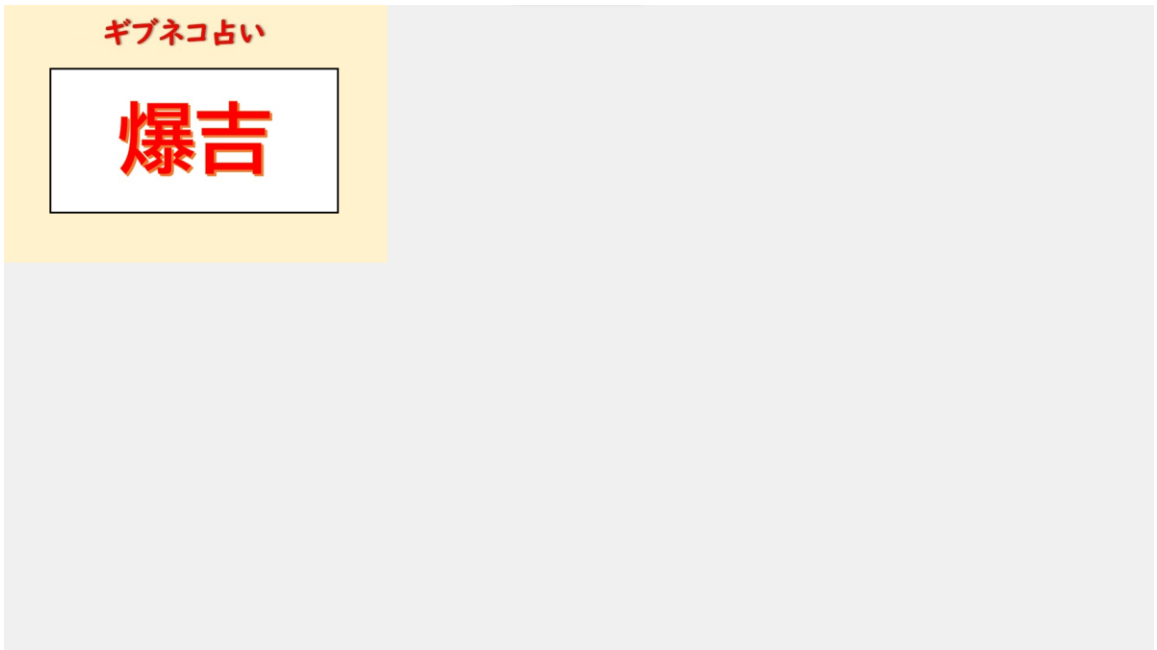
⑦[編集]をクリックします。

全画面表示になり、実際のモニター上の表示となります。



⑧ドラムを表示したい場所にドラッグ移動します。

※ドラムの端をドラッグするとサイズ変更できます。



⑨占いをしたい場所に移動したら [ESC] キーをクリックして元の画面に戻ります。



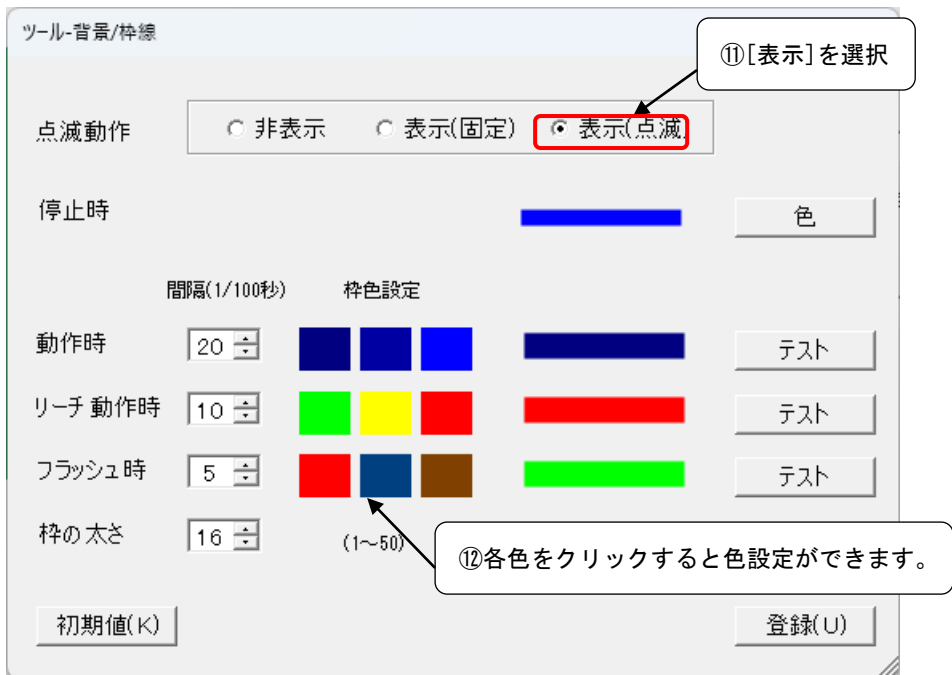
※↑↓←→ 増減で位置とサイズを微調整できます。(右クリックで10ドット)

⑩ [枠線] をクリック。

⑩ [枠線] をクリックします。

動作中のドラムの周囲に点滅枠をつけます。

枠線の設定ダイアログが表示されます。



①点滅動作では[表示]を選択します。

②色のボックスをクリックすると色の選択ができます。

※色や間隔を設定して効果をお楽しみください。



③戻ったら再度、[登録]をクリックしてください。

※フォームの位置は[3-2. フォームサイズと位置の設定](#)に関係なく左上になります。ここでは、フォームに対してのドラムの位置を決める内容になっています。

※ドラムのサイズと位置きめてから、[3-2. フォームサイズと位置の設定](#)でフォームの位置とサイズを変えると誤動作します。

**以下の登録順を厳守してください。**

i. [3-2. フォームサイズと位置](#)

↓

ii. [3-3. ドラムサイズと位置・背景](#)

[3-2. フォームサイズと位置](#)を修正したら、[3-3. ドラムサイズと位置・背景](#)を登録しなおすようにします。



### 3-4. 当たりの種類

#### [設定1 - 種類と表現]

設定1 - 種類/表現

種類数

	名称	停止音	フラッシュ/リーチ			名称	停止音	フラッシュ/リーチ	
No.1	<input type="text" value="やった"/>	<input type="text" value="大当"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No.9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.2	<input type="text" value="ようし"/>	<input type="text" value="小当"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No.10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.3	<input type="text" value="まあまあ"/>	<input type="text" value="小当"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No.11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.4	<input type="text" value="ー"/>	<input type="text" value="ハズレ"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No.12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.5	<input type="text" value="え！"/>	<input type="text" value="ハズレ"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No.13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.6	<input type="text" value="つら！"/>	<input type="text" value="ハズレ"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No.14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.7	<input type="text" value="ガーン！"/>	<input type="text" value="ハズレ"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No.15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No.8	<input type="text" value="ー"/>	<input type="text" value="ハズレ"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	No.16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

当り音は左から、大当、小当、はずれです。  
当り時に、フラッシュする、しないの設定ができます。

種類数はドラム画像数にして8とします。

名称、停止音、フラッシュ、リーチを上図のように登録します。

名称はドラムNo.1-8になります。点滅の時、交互に表示される文字です。

### 3-5. 本数

#### [設定1 - 本数/確率]

設定1 - 本数/確率

合計本数  残り本数

	本数	既当数	確率	任意設定		本数	既当数	確率	任意設定	特殊設定
No.1	<input type="text" value="10"/>	<input type="text"/>	0.182	0.182	No.9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="radio"/> しない <input type="radio"/> 時間帯 <input type="radio"/> 本数帯  <input type="button" value="特殊(S)"/>  <input type="button" value="登録(U)"/>
No.2	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="1"/>	0.164	0.164	No.10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.3	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="1"/>	0.164	0.164	No.11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	No.12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.5	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="1"/>	0.164	0.164	No.13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.6	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="2"/>	0.145	0.145	No.14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.7	<input type="text" value="10"/>	<input type="text"/>	0.182	0.182	No.15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
No.8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	No.16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

既に出た当りの数の変更 (しない)  
 任意設定確率の使用 (しない)

上図のようにNo.4 とNo.8 以外をすべて10本にして登録します。ここでは、合計60本の占いになります。

### 3-6. ドラム

#### [設定2 - ドラム]



上図のようにNo.1~8のドラムを登録します。

必ず最後にクリック

**2-1. 当たりの種類**で設定した種類分のドラム画像は必ず設定してください。また、画像設定後は必ず[登録]ボタンで登録してください。

### 3-7. スピードの調整

#### [設定2 - 動作]

設定2 - 動作 ×

画像動作速度(↑↓) スピード0が最速です。

速 遅

通常回転	16		テスト(A)
リーチ高速	9		テスト(B)
リーチ←→	4		テスト(C)

画像動作速度(←→)

速 遅

通常回転	11		テスト(D)
リーチ高速	9		テスト(E)
リーチ↑↓	12		テスト(F)

フラッシュ時

表示間隔	10/100秒		テスト(I)
------	---------	--	--------

リーチ配分

小 大

順方向回転	20		
逆方向回転	20		
交互回転	20		
左右2面	20		
左右3面	20		

回転方向

↓    ↑    ←    →    ↑↓    ←→

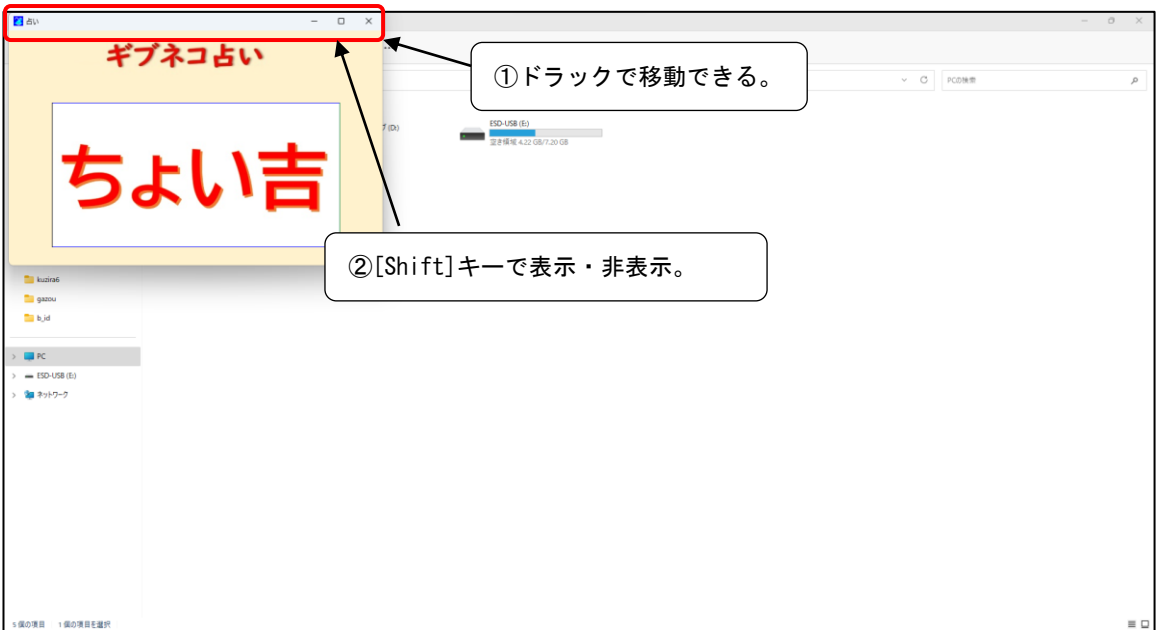
↑↓←→    ランダム    手動

初期値(K)   登録(U)

ドラムスピードはドラムサイズと形状によって変わりますので、手動で調整してください。

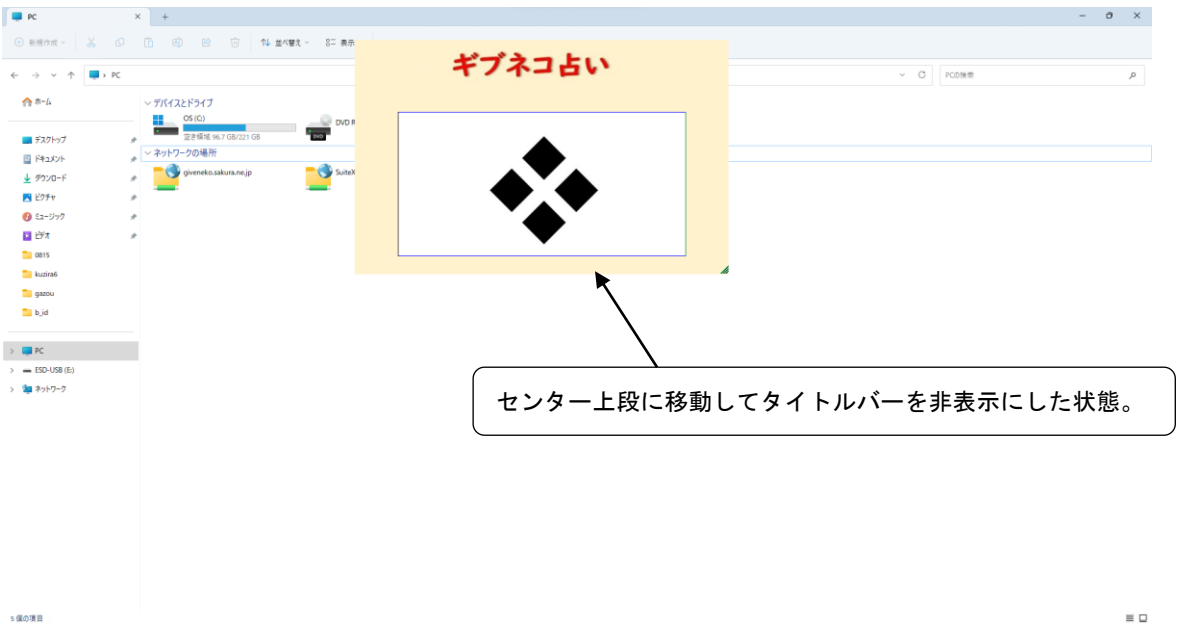
### 3-8. 抽選画面について

ここまでの設定で、抽選画面が右上に表示されます。(バックはエクスプローラー)



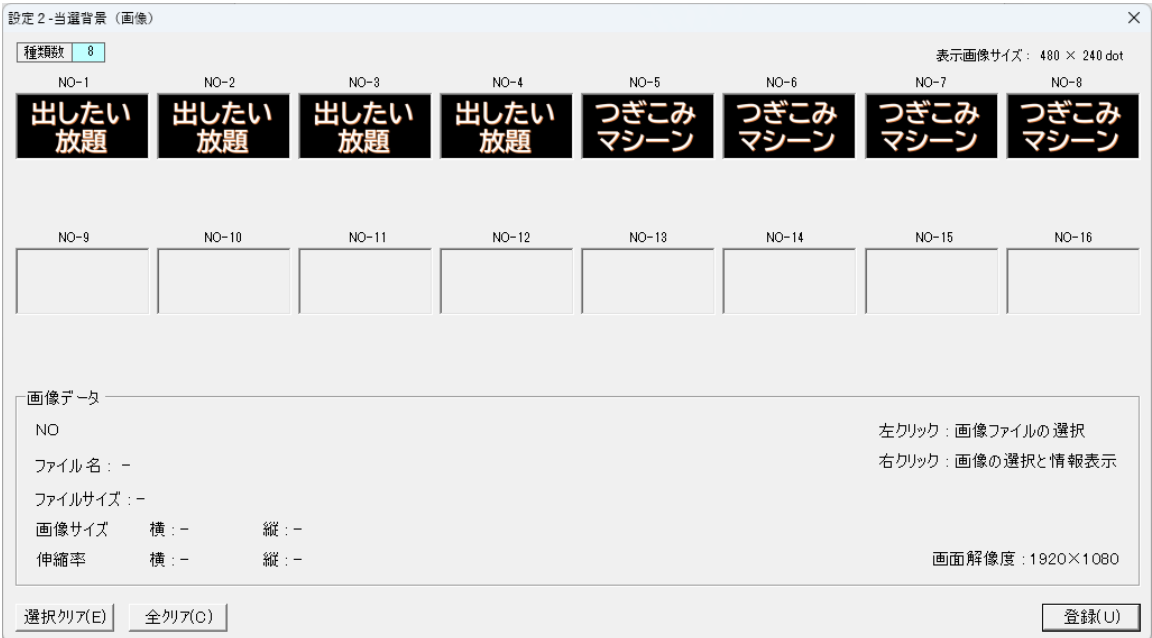
①タイトルバーをドラックして好きな場所へ移動して抽選ができます。

②タイトルバーは[Shfit]キーで表示・非表示ができます。



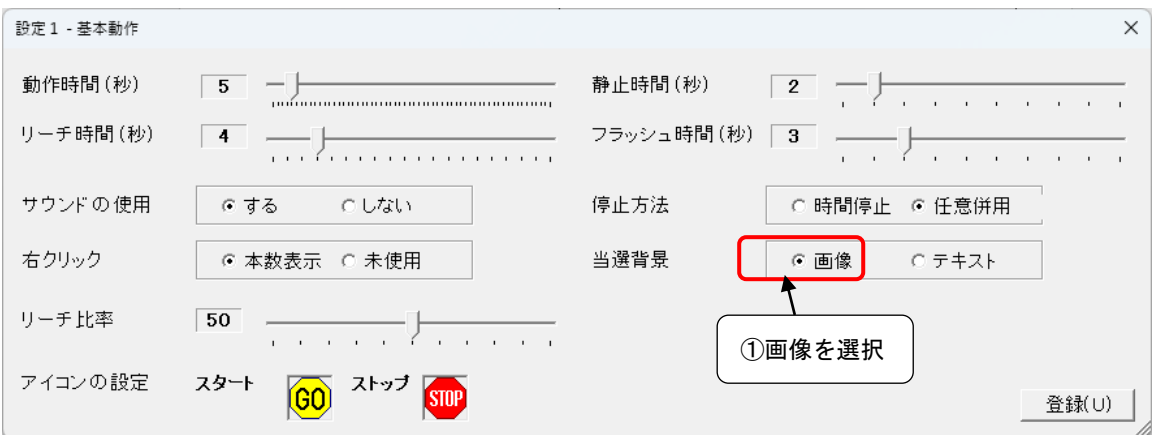
### 3-9. 画像フラッシュについて

#### ・ [設定 2 - 背景 G]



3-4. 当たりの種類で、No.1、No.2、No.6、No.7 がフラッシュ対象です。No.3、No.4、No.5、No.8 はフラッシュがかからないのですがダミーで上記のように登録します。

#### ・ [設定 1 - 基本動作]



①当選背景で[画像]を選択します。

ここまで作成すると、占いができて、爆吉、並吉、爆凶、並凶で停止時に上記画像とフラッシュします。

## 4. 応用 デモ

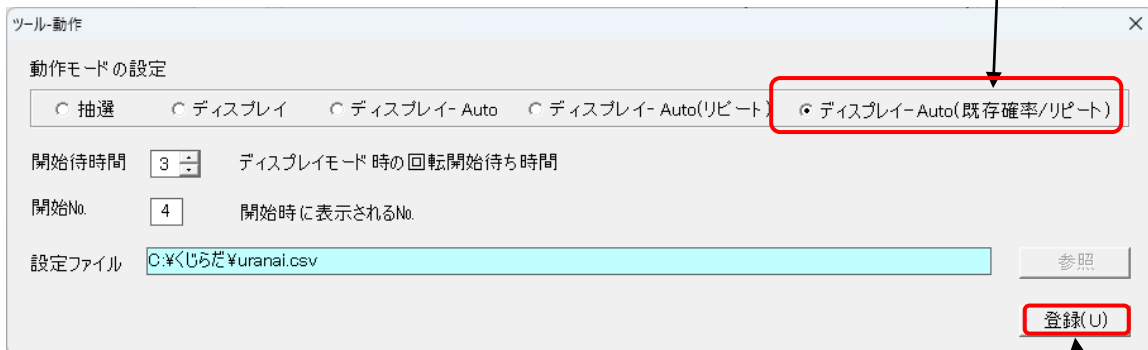
### 4-1. デモの設定 1

①ディスプレイ - Auto (既存確率/リPEAT) を選択。

#### ・ [ツール - 動作]

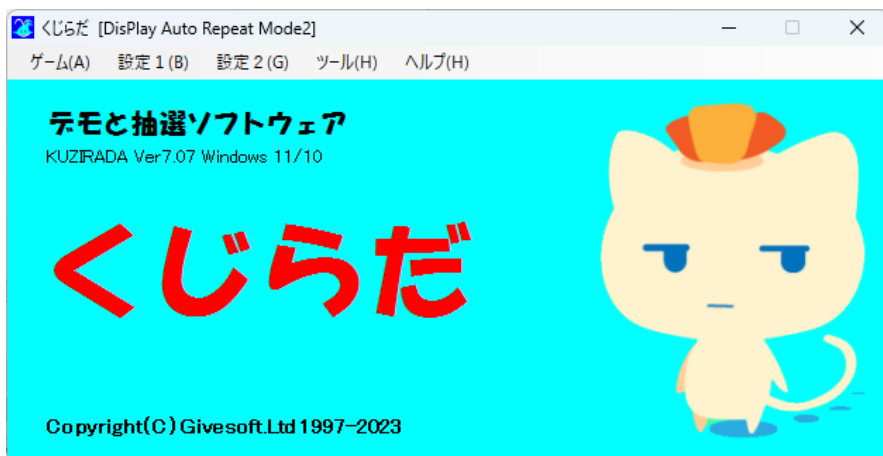
本数設定の確率でリPEATする抽選 (占い) のディスプレイを作成します。

①動作モード設定で [ディスプレイ - Auto (既存確率/リPEAT)] を選択します。



② [登録] ボタンをクリックします。

③メニューに戻った時、フォーム名が「くじらだ [Display Auto Repeat Mode2]」になります。



③抽選 (占い) を開始すると、最初の 1 回だけクリック (Enter) すると抽選のデモが流れます。  
あとは、自動で抽選をしつづけます。

※抽選 (占い) は本数設定の確率に依存します。

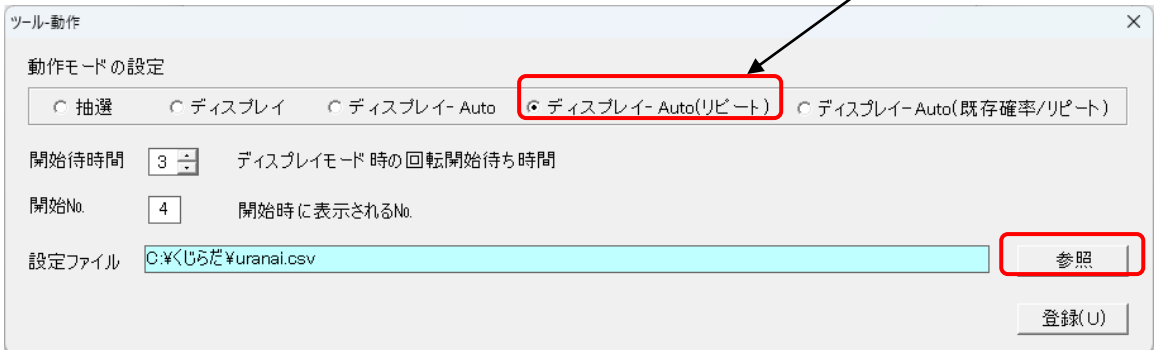
## 4-2. デモの設定2

### ・ [ツール - 動作]

ユーザーの設定した計画に従って、リPEATするスロットのディスプレイを作成します。

①ディスプレイ - Auto(リPEAT)を選択。

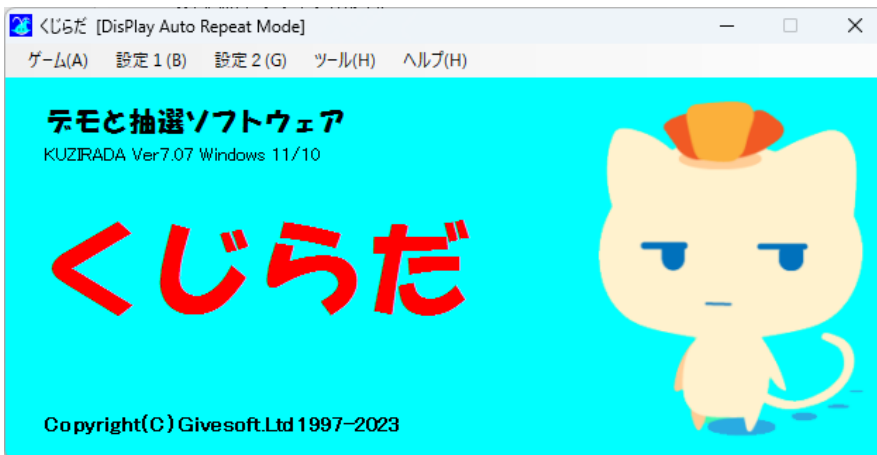
①動作モード設定で[ディスプレイ - Auto(既存確率/リPEAT)]を選択します。



②[参照] ボタンで計画ファイル (CSV) を選択します。

③[登録] をクリックします。

④メニューに戻った時、フォーム名が「すろろっと [Display Auto Repeat Mode]」になります。



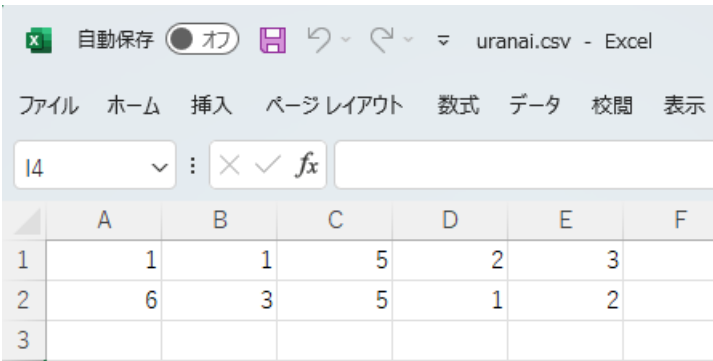
⑤抽選を開始すると、最初の1回だけクリック (Enter) すると抽選のデモが流れます。



### 4-3. デモの計画ファイルについて

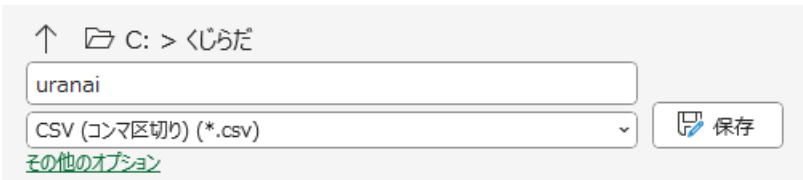
※ディスプレイモードで、計画的にスロットを実行させる設定ファイルの作成について

①設定ファイルはエクセルで作成して、CSV(コンマ区切り)の形式で保存します。



The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the file 'uranai.csv' open. The spreadsheet contains the following data:

	A	B	C	D	E	F
1	1	1	5	2	3	
2	6	3	5	1	2	
3						



②エクセルシートの内容

- A 列 … 当りNo.
- B 列 … 回転方向 1-↓ 2-↑ 3-左 4-右
- C 列 … リーチ種
- D 列 … 2 折の時の、ハズレNo.
- E 列 … 3 折の時の、ハズレNo.

※C 列 リーチの種類の意味

- 1-高速順方向
- 2-高速逆方向
- 3-高速順逆交互
- 4-左右(上下)2 折
- 5-左右(上下)3 折

※指定以外の数字は誤動作します。

上記の例ではNo.1 とNo.6 が交互に出てレポートする抽選になります。

※システムでは不整合はチェックしていません。設定内容と実際の動作を確認の上ご利用してください。

## 5. あとがき

ここまでで説明した「占い」は、くじらだの使い方の一例です。  
皆さんの方でいろいろと応用して使ってみてください。

サイズ、位置、画像が自由に設定できるので、見たことのないようなパターンの回転動画を作成して View を UP させることができるかもしれません。