

# すろろっと簡単設定

はじめて、すろろっとを  
御利用になる方のための  
解説書

Version 6.16 LastUpdate 2023/8/20

Document Version 1.04

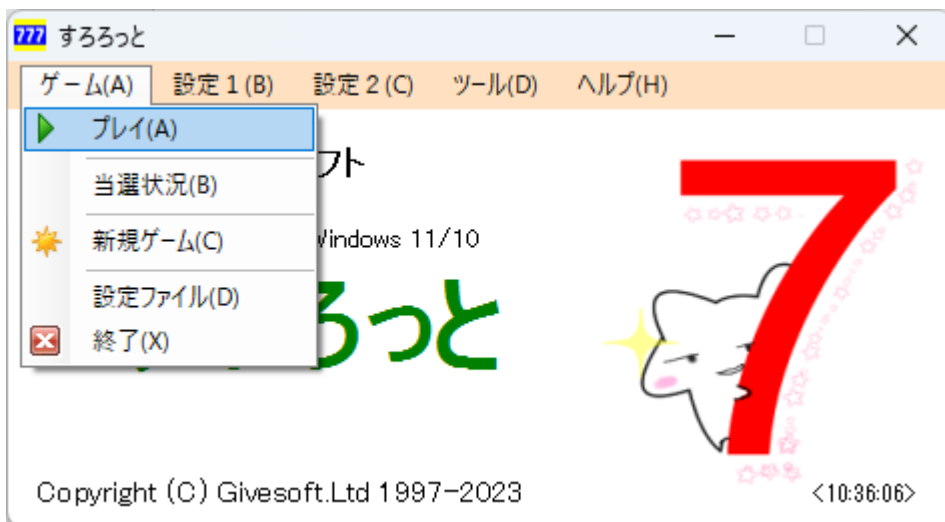
**Givesoft.Ltd**

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います。

◇すろろっとの起動フォーム



プルダウンのメニューから選択して、プレイおよび設定をします。

## 2. 基本 ドラム、本数、背景

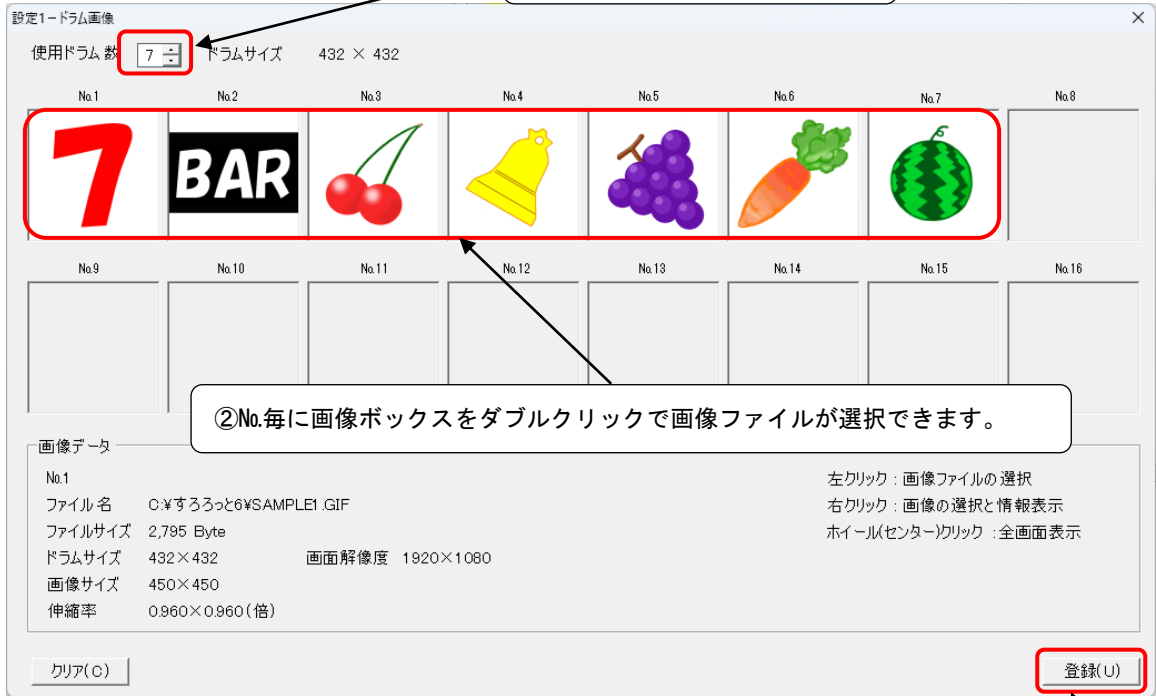
### 2-1. ドラムの設定

#### ・ [設定1 - ドラム画像]

最初にスロットのドラム設定をします。これが、抽選の当たりになります。

①使用するドラム数を設定します。

①4以上16まで指定できます。



②ドラムにする画像を設定します。①で設定したドラム数分の画像を設定します。

上記の場合はNo.1～No.7までの画像を設定します。

③ドラム数と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。**

**※WEB からフリーの素材等を探して楽しみください。**

## 2-2. 背景の設定

### ・ [設定 2 - 背景]

抽選画面の背景の設定です。

①背景画像で[表示]を選択します。

①表示を選択。



②背景画像ファイルを選択。

③

②背景画像ファイルを設定します。[参照]ボタンで画像ファイルを設定します。

③設定を登録します。

### 2-3. 本数の設定

#### ・ [設定1 - 本数設定]

当たりの本数の設定をします。

①合計本数を登録します。 ⇒ トータルのくじの本数です。

設定1-本数設定

合計本数  残り本数

	本数	既当数	確率		本数	既当数	確率
No.1	<input type="text" value="1"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.01000"/>	No.9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.2	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.03000"/>	No.10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.3	<input type="text" value="5"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.05000"/>	No.11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.4	<input type="text" value="5"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.05000"/>	No.12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.5	<input type="text" value="7"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.07000"/>	No.13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.6	<input type="text" value="7"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.07000"/>	No.14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.7	<input type="text" value="10"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.10000"/>	No.15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No.8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	No.16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				ハズレ	<input type="text" value="62"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="0.62000"/>

既に出た当りの数の変更 (しない)

②各No. (当たり) の本数を登録します。

③設定を登録します。

## 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。

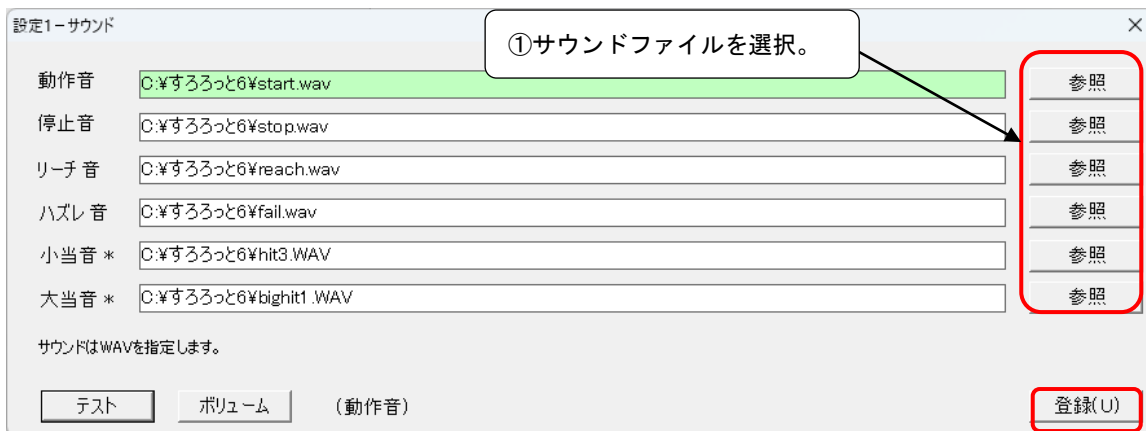
### 3. 基本 サウンド、当り画像

#### 3-1. サウンドの設定1

##### ・ [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 - スロットのスタートから1個目のドラムが停止するまでの音です。

②

ii. 停止音 - スロットの1個目と2個目の停止するときになる音です。(リーチの場合は2個目の音は出ません) 音の立ち上がりの関係上、短い(0.5秒以下の)WAVファイルが適当です。

iii. リーチ音 - 1個目と2個目のドラムの絵柄が揃ったときから、3個目のドラムが停止するまで鳴る音です。

iv. ハズレ音 - ハズレでスロットの3個目が停止するとき鳴る音です。音の立ち上がりの関係上、短い(0.5秒以下の)WAVファイルが適当です。

v. 小当音 - 2等以下の当たりのときに鳴る音です。

vi. 大当音 - 1等の時に鳴る音です。

③設定を登録します。

※小当音と大当音で、当り毎に個別に当選音が設定されているときは、そちらが優先されます。

※テストボタンでカーソルのある行(バックカラーのある行)のサウンドを実際に聞くことができます。

## 3-2. サウンドの設定2

### ・ [設定2 - 当選音]

当たり音をNo.毎に設定します。

- ① 当たり毎にサウンドを設定したいときは、使用にチェックをいれます。
- ② サウンドファイルを右の[参照]ボタンで設定します

- ③ 設定を登録します。

※ここでのチェックボックスをチェックしたあたりは、当落時に、ここで指定したサウンドが鳴ります。

[3 - 1. サウンドの設定1](#)で指定した設定よりも優先されます。

※WEB からフリーの音源を探してお楽しみください。

一般的に MP3 形式で入手できますがそのままではご利用できません。

フリーの変換ツールや、変換 HP がありますので、それらを利用して MP3→WAV へコンバートしてご利用ください。

※ずろろっとで使用できるのは WAV 形式のサウンドファイルだけです。

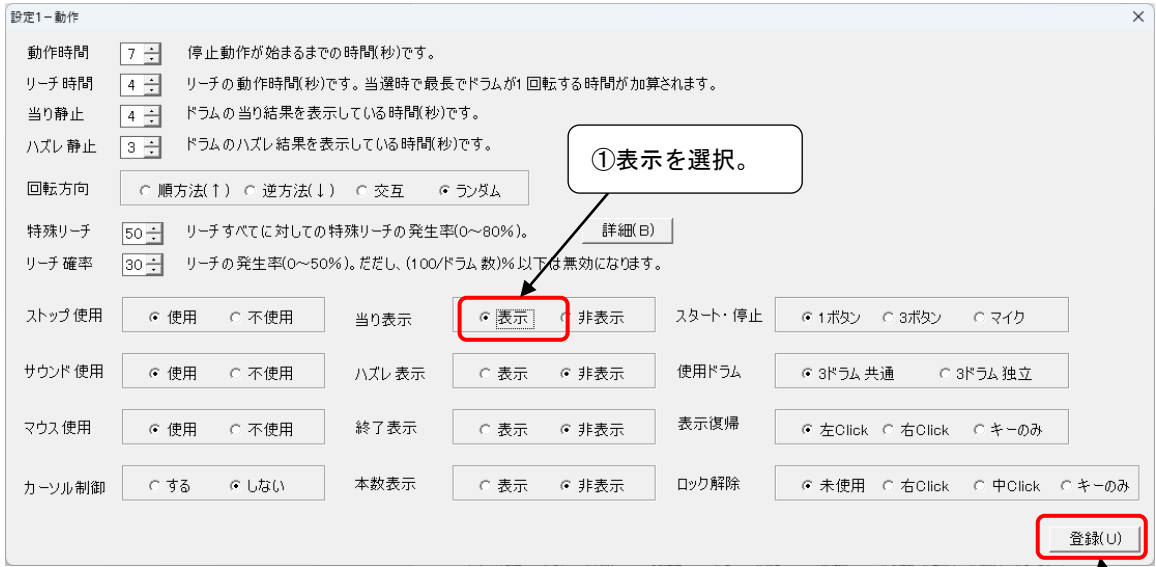


### 3-3. 当たり画像の設定

ドラムが揃ったとき（当たった時）に画像を表示する設定をします。

#### ・ [設定1] - [動作]

① 当り表示で [表示] を選択します。



② 設定を登録します。

・ [設定 2] - [表示テキスト]

③ドラムと同じNo.1～No.7 までの[表示/テキスト]チェックボックスをチェックします。

画像/テキスト		画像/テキスト			
No.1	1等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.10		<input type="checkbox"/>
No.2	2等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.11		<input type="checkbox"/>
No.3	3等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.12		<input type="checkbox"/>
No.4	4等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.13		<input type="checkbox"/>
No.5	5等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.14		<input type="checkbox"/>
No.6	6等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.15		<input type="checkbox"/>
No.7	7等	<input checked="" type="checkbox"/>	No.16		<input type="checkbox"/>
No.8		<input type="checkbox"/>	残念	残念	<input checked="" type="checkbox"/>
No.9		<input type="checkbox"/>	ハズレ	ハズレ	<input checked="" type="checkbox"/>

チェックしたものは当/ハズレ表示で登録画像の表記を優先します。

登録(U)

④設定を登録します。



※ハズレの時も画像を表示したいときはハズレ表示も同様の設定をします。

※チェックしないものはテキストが表示されます。

※残念はリーチしてハズレ、ハズレはリーチなしハズレになります。①でハズレ表示で[表示]を選択しているときに表示されます。

・ [設定 2] - [表示画像]

⑤ 当たりで表示される画像を設定します。③でチェックしたNo.の画像を設定します。

設定2-表示画像

使用当り数 7

No.1 No.2 No.3 No.4 No.5 No.6 No.7 No.8 No.9

1等賞 2等賞 3等賞 4等賞 5等賞 6等賞 7等賞

No.10 No.11 No.12 No.13 No.14 No.15 No.16 残念 ハズレ

残念 BAR 残念 BAR

① No.毎の画像ボックスをダブルクリックで画像ファイルが選択できます。

画像データ

No. 左クリック：画像ファイルの選択  
右クリック：画像の選択と情報表示  
ホイール(センター)クリック：全画面表示

ファイル名：- 画面解像度 1920×1080

ファイルサイズ：-  
画像サイズ \*\*\*\* × \*\*\*\*  
伸縮率 \*\*\*\* × \*\*\*\*

選択クリア(E) 全クリア(C) 登録(U)

③

⑥ 設定を登録します。

⑥ [2-4. 抽選開始](#)で動作を確かめてください。

※次の章からの応用編では、ここの当たり設定を[非表示]に戻してください。

## 4. 応用 位置、サイズ

### 4-1. フォームの位置、サイズ

#### ・ [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 1回クリック。

③ 1回クリック。

④ するを選択。

⑤ フォーム名を登録。

⑥

②[小]ボタンを1回クリックします。

③[コーナー]ボタンを1回クリックします。

④スタイル変更で[する]を選択します、

⑤フォーム名で「初めての抽選会」と登録します。

⑥設定を登録します。

※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。

## 4-2. ドラムの位置、サイズ

### ・ [設定2 - ドラムサイズ・位置]

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サイズで[任意]を選択します

②大きさを登録。

③任意を選択。

①任意を選択。

設定2-ドラムサイズ・位置

抽選画面

ドラムのサイズと位置

サイズ  自動  任意

大きさ  (設定範囲 64-640)

表示位置  自動  任意

X座標  Y座標

フォームのサイズと位置情報

サイズ 任意

大きさ 幅: 960DOT / 高: 540DOT

表示位置

登録(U)

⑤

②ドラムの大きさを設定します。

※ここでの例は、フォームのサイズが1/2なのでドラムも1/2にしています。

③表示位置で[任意]を選択します。

④ドラムのX座標とY座標を設定します。

※ここでの例は、フォームのサイズが1/2なので座標位置は1/4にしています。

※②と④は赤枠を参考にして好みの位置に設定してください。

⑤設定を登録します。

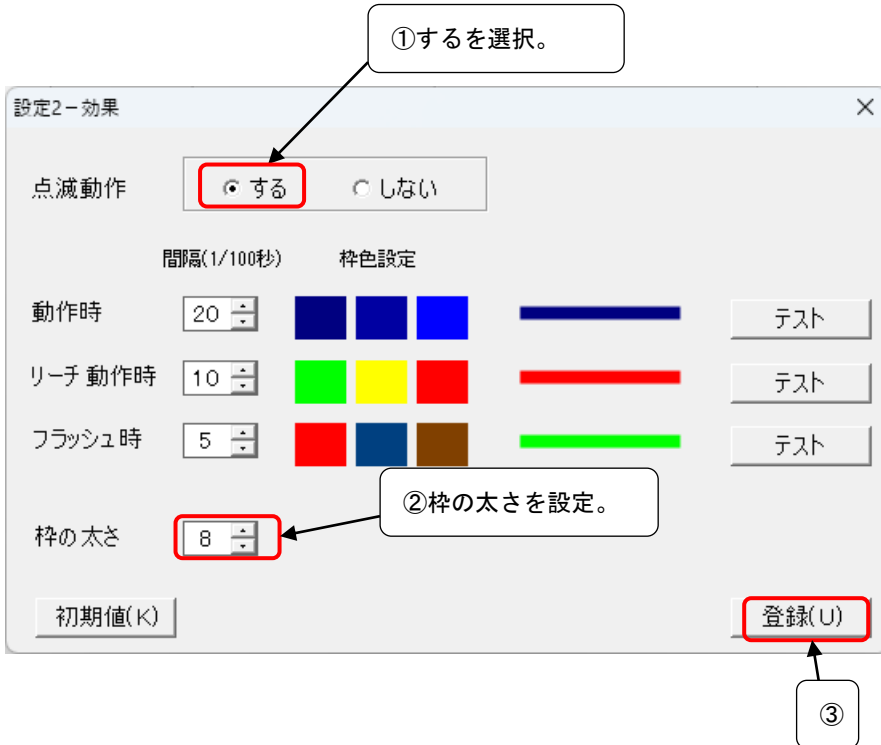
※ドラムのサイズ(大きさ)を変えるとドラムのリールが再作成されます。

### 4-3. 効果枠のデザイン

#### ・ [設定 2 - 効果]

ドラムの変更した場合は、効果枠の幅も変更しておく見え方のバランスが良くなります。

①点滅動作で[する]を選択します。



②枠の太さを設定します。この例では、フォームのサイズが1/2なので太さも1/2にしています。

③設定を登録します。

※色のボックスをクリックすると色を選択できます。間隔を設定していろいろな表現を設定できます。

※枠の待機時と静止時の色は、[設定 1 - 画面]の待機枠色、停止枠色で設定してください。

#### 4-4. 抽選画面について

ここまでの設定で、抽選画面が右上に1/2サイズで表示されます。(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。



## 5. 応用 透過と非表示

### 5-1. 透過と表示の設定

#### ・ [設定2 - 背景]

背景を透過させて、抽選画面を表示、非表示ができるようにします。

①背景透過を[する]に設定します。

①するを選択。

②するを選択。

②最前面を選択。

登録(U)

④

②表示順を最前面にします。

③表示コントロールをするにします。表示・非表示ができる設定になります。

④設定を登録します。

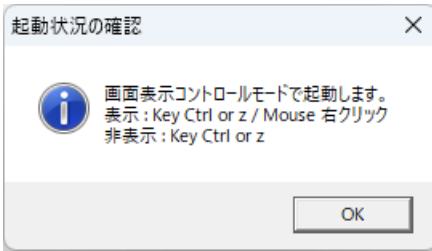
※設定 - 画面1で背景色を使われていない色に設定します。

ここでは透過は背景色と同じ色を透過します。 [背景色]で色の作成をして適当な色を作って設定するようにします。



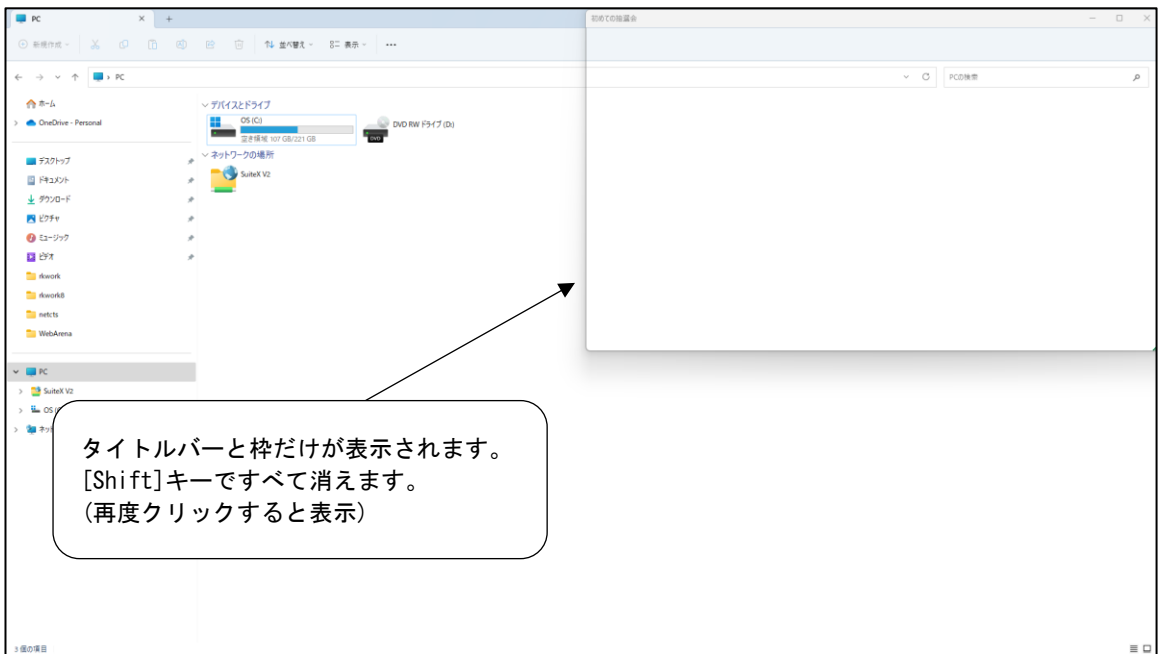
## 5-2. 透過と表示の実行

ここまでの設定で、抽選画面を表示します。



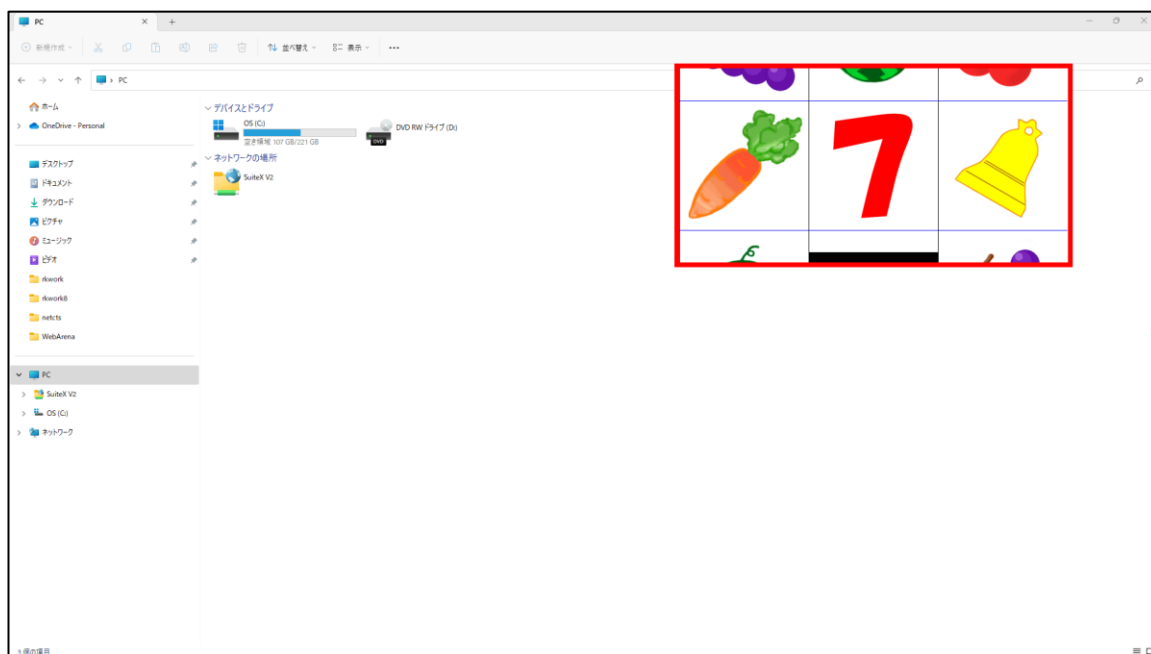
メッセージが表示されます。  
キーボード Ctrl or z、マウス右クリックで表示。  
キーボード Ctrl or z で非表示。

① [Shift] キーでフォーム枠が表示・非表示されることをお確かめください。



②キーボードの[Ctrl] or [z]、マウスの[右クリック]でドラムが表示されます。

③キーボードの[Ctrl] or [z]でドラムが非表示になります。



※必要な場面になった時だけ抽選する時に便利です。

### 5-3. ドラムの透過

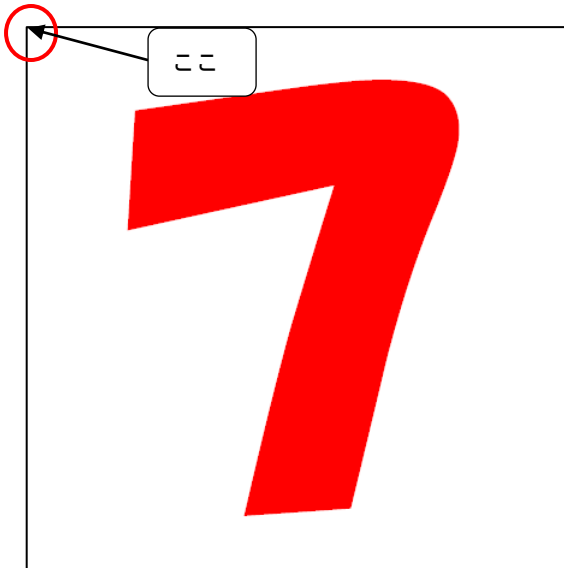
① ドラムの透過は、4-1. 透過と表示の設定に続けて、ドラム透過を[する]に設定します。



② 設定を登録します。

#### ※留意点

i. No.1 ドラムの、左上(座標 x:0, y:0)の色を透過します。サンプルでは白になります。



ii. No.2~のドラムの背景色も白にします。

iii. 透過色に対する許容度はありません。ドラムの絵柄を考慮して特殊な色をドラムの背景色にすることをお勧めします。

iv. 透過時は、ドラムの回転表示部分は、ドラムの高さとなります。(通常は 1.5 倍)

## 6. 応用 デモンストレーション

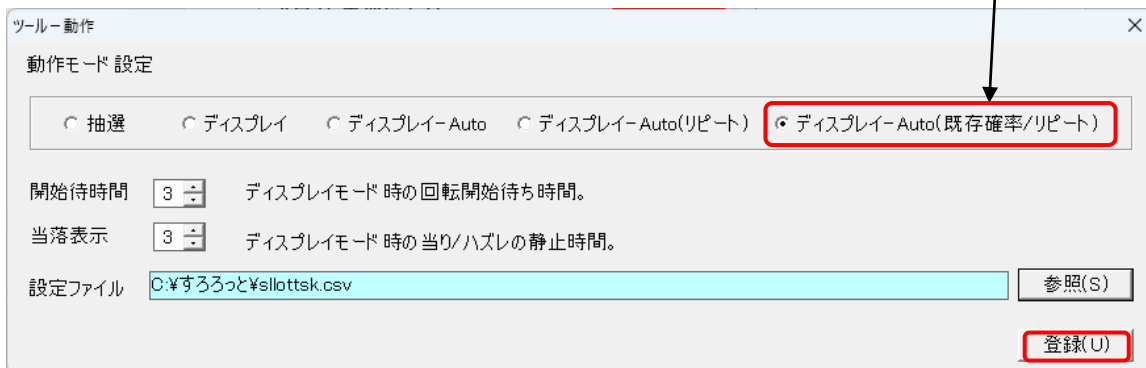
### 6-1. デモの設定1

①ディスプレイ - Auto (既存確率/リピート) を選択。

#### ・ [ツール - 動作]

本数設定の確率でリピートするスロットのディスプレイを作成します。

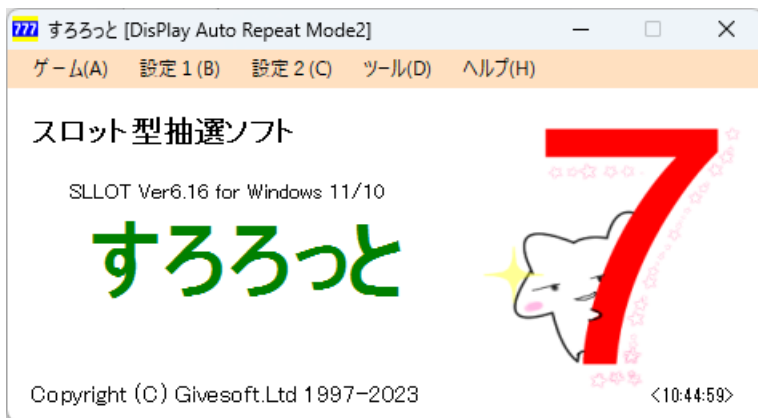
①動作モード設定で[ディスプレイ - Auto (既存確率/リピート)]を選択します。



②[登録] ボタンをクリックするとモードが変わります。

②

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



④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。

※当たりとハズレの表示確率は本数設定の確率に依存します。

## 6-2. 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(リピート)を選択。

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

ツール-動作

動作モード 設定

抽選  ディスプレイ  ディスプレー-Auto  ディスプレー-Auto(リピート)  ディスプレー-Auto(既存確率/リピート)

開始待時間  ディスプレイモード 時の回転開始待ち時間。

当落表示  ディスプレイモード 時の当り/はずれの静止時間。

設定ファイル

②[参照] ボタンで計画ファイル(CSV)を選択します。

③[登録] ボタンをクリックするとモードが変わります。

④メニューに戻った時、フォーム名が「すろっと [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。

### 6-3. 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。

	A	B	C	D	E
1	1	1	1	0	1
2	2	2	2	1	11
3	3	3	5	0	2
4	4	4	1	0	23
5	6	6	6	1	14



②エクセルシートの内容

- A 列 : ドラム左のNo.
- B 列 : ドラム中のNo.
- C 列 : ドラム右のNo.
- D 列 : 回転方向 0-↓ 1-上
- E 列 : 特殊リーチ種

※リーチ種で 11~16 を指定する場合は、必ず F 列はリーチ有にしてください。

※ドラムNo、リーチ種の指定以外の数字は誤動作します。

※ランクアップには末等は指定できません。

※A-C 列で設定されたアタリ/ハズレ (ドラムNo.で決まる) と E 列のリーチのアタリ/ハズレは一致させてください。

※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。

※E 列 リーチの種類の意味

- 1-ノーマル(アタリ)
- 2-ノーマル(ハズレ)
- 11-通過して戻る(アタリ)
- 21-止まりそうで通過する(ハズレ)
- 12-高速回転(アタリ)
- 22-高速回転(ハズレ)
- 13-高速逆回転(アタリ)
- 23-高速逆回転(ハズレ)
- 14-高速交互回転(アタリ)
- 24-高速交互回転(ハズレ)
- 15-ランクアップ(アタリ)
- 16-左2ドラムアップ(アタリ)

③添付ファイル「sl|lottsk.csv」について

	A	B	C	D	E
1	1	1	1	0	1
2	2	2	2	1	11
3	3	3	5	0	2
4	4	4	1	0	23
5	6	6	6	1	14

1

- i. 1等、↑回転、ノーマル（アタリ）
- ii. 2等、↓回転、通過して戻る（アタリ）
- iii. 3等、↑回転、ノーマル（ハズレ）
- iv. 4等、↑回転、高速逆回転（ハズレ）
- v. 6等、↓回転、高速交互回転（アタリ）

④添付ファイル「sl|lottsk2.csv」について

	A	B	C	D	E
1	7	7	7	0	1
2	6	6	6	1	11
3	5	5	5	0	12
4	4	4	4	1	13
5	3	3	3	0	14
6	2	2	2	1	16
7	1	1	1	0	15

- i. 7等、↑回転、ノーマル（アタリ）
- ii. 6等、↓回転、通過して戻る（アタリ）
- iii. 5等、↑回転、高速回転（アタリ）
- iv. 4等、↓回転、高速逆回転（アタリ）
- v. 3等、↑回転、高速交互回転（アタリ）
- vi. 2等、↓回転、左2ドラムアップ（アタリ）
- vii. 1等、↑回転、ランクアップ（アタリ）

※順番にリーチの種類を列挙している計画ファイルになります、

## 7. あとがき

すろろっとには、ここまで説明した他に、いろいろな機能があります。

### ①表現関連

アイコンの変更。各種表示文字のフォント、色、表題（状態）の変更。  
場面ごとの背景色、枠の色や点滅間隔等。

### ②動作関連

音声スタート、回転スピード、動作時間、リーチ時間、静止時間等。

### ③確率関連

当選確率※、時間帯※、本数帯※、特殊リーチ配分、複数抽選。

### ④特殊機能

3ドラム独立、待機。

### ⑤出力関連

当たり表示、シミュレーション、ログ出力、環境読込/保存

など、必要に応じて、ヘルプを参照してご利用ください。

※印は試用版では公開していません。