

イベント用ソフトウェア

# すろろっとWEB 操作方法



Version 1.01 LastUpdate 2024/4/3

Document Version 1.01

**Givesoft.Ltd**

Established in 1997

## 1. お使いになる前に

### 1-1. 乱数

抽選には乱数を使用しています。1回目に1等が出ることもありえます。また、当たりが最後まで残ることや、前半で主要な当たりが出尽くしてしまうこともあります。確率調整である程度の事はできますが、抽選回数が見込みと違う場合もありますので、期待通りにはいかないこともあります。

このような事がありうることを想定してご利用ください。

### 1-2. モニター

モニターはフルHDまで対応しています。それ以上のモニターでは解像度をフルHDまで落としてご利用ください。また、タッチパネル付きのモニターで運用すると、タッチによるスタート、ストップができます。

### 1-3. 抽選動作

お客様の方で操作するのは、スタート、ストップについては、マウスの左クリック、キーボードのEnter、またはマイクのいずれかになります。

弊社では、マウスの左クリックに相当する[イベント用ボタン](#)を提供しております。

### 1-4. 抽選計画

スロット抽選は1人あたり10～20秒（動作時間は任意に設定可能）、リーチ等も考慮するとそれ以上の時間がかかります。抽選をする人数と、処理に必要なパソコン（すろろっと抽選機）の台数をあらかじめ計算してから抽選会を実施してください。

### 1-5. すべては起動メニューから

すろろっとの操作はすべて起動メニューからおこないます。

◇図 1-5-1 メニュー

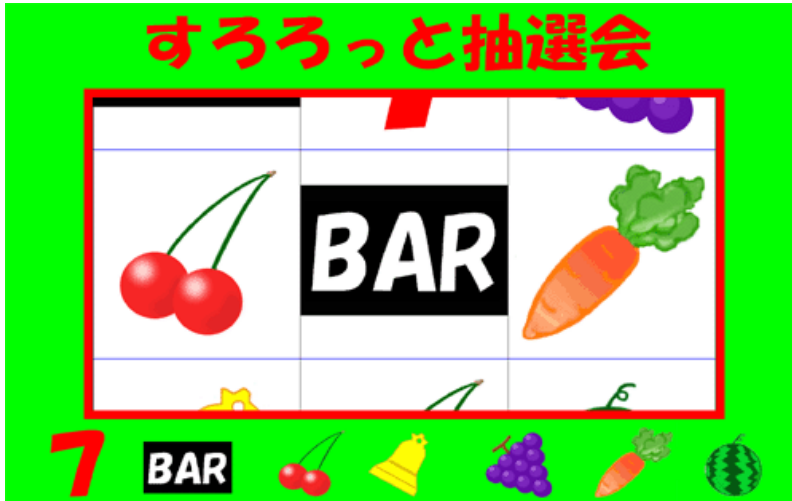


ID を取得して登録すれば試用版の表示は消えます。

## 2. 使い方ゲーム

### 2-1. プレイ

◇図 2-1-1 抽選画面（出荷時）



#### ①基本動作

メインの画面からは**マウスの左クリック**、または**キーボードのENTER**でドラムが回転しはじめます。そして、設定された時間で停止します。

リーチの場合は音楽が変わり、動作がスローになります。リーチ時間経過後、停止動作に入ります。

停止中のキーボードの**ESC**で**メインメニューにもどります**。

動作中のESCは強制終了になります。

※強制終了しても、そのまま再開できます。動作中の抽選はキャンセルされます。

#### ②ストップボタン

「ストップボタンを利用する」を選択しているときは、動作時間の最中でも、**マウスの左クリック**、または**キーボードのENTER**でストップすることができます。

#### ③マウスカーソルについて

スタートができる時は「GO」のアイコンが表示されます。

ドラムが回転していて停止が可能な時は「STOP」のアイコンが表示されます。

マウスが使用できないときは「NO」（円に斜線）マークのアイコンが表示されます。

#### ④本数表示

[SHIFT]キー+マウスの右クリック、またはスペースキーで、当選状況の画面が表示になります。再度、マウスの右クリック、またはスペースキーで戻ります。

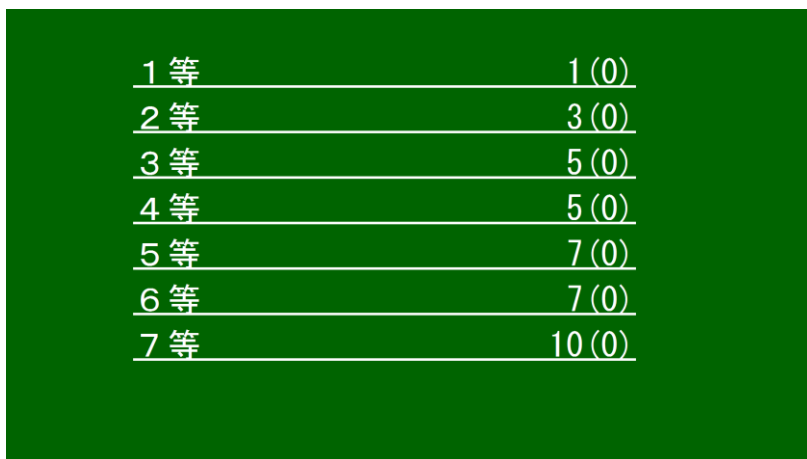
注1. ドラム回転中と当たり静止、ハズレ静止中はマウス、キーボードは使用できません。

注2. 当たりおよびハズレのポップアップウィンドウは、スペースキーまたはマウスクリックで抽選画面に戻りますが、3分間そのままにしておくと、自動的に戻ります。

注3. 当たり静止またはハズレ静止(ドラムが止まって、枠の色が違うとき)は、ソフトウェアは停止状態です。(ESC等でメニューには戻りません)静止時間経過後、自動的に戻ります。

### 2-2. 当選状況

◇図 2-2-1 当選状況の確認画面



1等	1(0)
2等	3(0)
3等	5(0)
4等	5(0)
5等	7(0)
6等	7(0)
7等	10(0)

抽選中の当選時状況をリアルタイムに表示します。

抽選画面からは、SHIFT+マウスの右クリック又はキーボードのスペースキーで表示されます。また、同じ動作で表示が消えます。

※マウス不使用時は、キーボードのスペースまたはリターンで戻ります。

※3分以上そのままにしておくとメニュー又は抽選画面に戻ります。

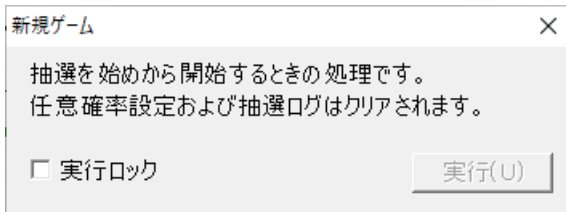
### 2-3. 新規ゲーム

新規に抽選を開始する時に実行します。

**実行ロックのチェックボックスをチェックすれば、実行ボタンのロックが解除されます。**

**実行ボタンをクリックすると、これまで当たった本数と任意設定確率がクリアされます。**また、本数の変更、任意設定確率等の指定をする場合は、設定1-本数設定、[設定1-確率調整](#)で設定してください。

◇図 2-3-1 新規ゲーム



### 2-4. 終了

すろろっとを終了させてウィンドウを閉じます。

ただし、抽選は[ゲーム-新規ゲーム](#)の処理を実行しない限り途中終了となり、次回も現在の状態から再開となります。

### 3. 使い方-設定 1

#### 3-1. 本数設定

◇図 3-1-1 本数設定

	本数	既当数	確率
No.1	1		0.01000
No.2	3		0.03000
No.3	5		0.05000
No.4	5		0.05000
No.5	7		0.07000
No.6	7		0.07000
No.7	10		0.10000
No.8			
ハズレ	62		0.62000

#### ①合計本数

抽選で使用する本数の設定です。

#### ②本数

各、No.(当たり)の本数を設定します。

#### ③既当数

既に出た数になります。下段の「既に出た当たり数の変更」をチェックすると変更できます。

#### ④確率

残り本数から計算した、一般的な確率を表示しています。

#### ⑤既に出た当たり数の変更

チェックすると既当数の変更ができます。

#### ⑥[新規]ボタン

合計本数、設定本数のすべてがクリアになります。

#### ⑥[クリア]ボタン

既当数がクリアされます。抽選を最初からするのと同じになります。

※上記の既当数、確率は抽選1回毎に再計算されて、刻々と変化していきます。

### 3-2. 確率調整

◇図 3-2-1 確率調整

	本数	残り	確率	任意
No.1	1	1	0.01053	0.01053
No.2	3	3	0.03158	0.03158
No.3	5	5	0.05263	0.05263
No.4	5	5	0.05263	0.05263
No.5	7	6	0.06316	0.06316
No.6	7	7	0.07368	0.07368
No.7	10	9	0.09474	0.09474
No.8				
ハズレ	62	59	0.62105	0.62105

任意確率の使用(する)      登録(U)

チェックをすると入力できます。

#### ①設定本数/残り本数/確率

確率設定で設定した内容を表示しています。

#### ②任意確率

上段、任意確率チェックボックスをチェックした時に使用できます。

任意設定確率を使用する場合、こちらの確率を優先します。ただし、各当たり毎で、残り本数がゼロになった時点で確率はゼロになります。

#### ③任意設定確率の使用

チェックをすると、設定の確率を変更できるようになり、その確率を優先して抽選が行われます。

上記の既当数、確率は抽選1回毎に再計算されて、刻々と変化していきます。

### 3-3. ドラム画像

◇図 3-3-1 ドラム画像



#### ①ドラム数

使用するドラム数を設定します。当たりの種類分、ドラムが必要です。

#### ②絵柄

クリックで画像の詳細が下段に表示されます。

**ダブルクリックで絵柄データのファイル選択ができます。**なお、画像フォーマットは BMP、GIF、JPEG、PNG の 4 種類です。**必ずドラムの数と同じ数の画像をセットしてください。**

#### ③画像データ

絵柄を右クリックしたときに、その絵柄の詳細(サイズと伸縮率)が表示されます。

伸縮のない画像でドラムを作成したい場合は、右上のドラムサイズに合わせて画像を作ってください。

また、ドラムサイズは、ディスプレイの解像度、大きいフォント、小さいフォント等を変えると、連動して変わりますので注意が必要です。

#### ④登録

画像データを正規のドラムデータとして、使用できるようにデータが作成されます。

#### ⑤[クリア]ボタン

選択中の NO の画像データを削除します。

#### ※画像が乱れるときは

ドラムサイズと同じ大きさの画像を用意して登録すると伸縮がかからないので、そのままのきれいなドラム画像になります。画像の基本は BMP ですので、乱れるようでしたら、画像処理ソフト側で BMP に変換して用意するといいでしょう。



### 3-4. 動作

◇図 3-4-1 動作

設定1-動作

動作時間  停止動作が始まるまでの時間(秒)です。

リーチ時間  リーチの動作時間(秒)です。当選時で最長でドラムが1回転する時間が加算されます。

当り静止  ドラムの当り結果を表示している時間(秒)です。

ハズレ静止  ドラムのハズレ結果を表示している時間(秒)です。

回転方向  順方法(↑)  逆方法(↓)  交互  ランダム

特殊リーチ  リーチすべてに対しての特殊リーチの発生率(0~80%)。

リーチ確率  リーチの発生率(0~50%)。ただし、(100/ドラム数)%以下は無効になります。

ストップ使用  使用  不使用      サウンド使用  使用  不使用

マウス使用  使用  不使用      当り表示  表示  非表示

ハズレ表示  表示  非表示      終了表示  表示  非表示

本数表示  表示  非表示      表示復帰  左Click  右Click  キーのみ

#### ①動作時間/リーチ時間

スロットのスタートから停止動作が開始されるまでの時間です。

リーチが掛かった場合は、更にリーチ時間経過後に3つめのドラムの停止動作が開始されます。リーチの種類やドラムの位置によって当たる(外れる)までの時間がかなり違います。

機種によって、停止までの時間に違いがでます。

**※高速回転系の特殊リーチは設定した時間に約3秒程度加算されます。(順方向、逆方向、順逆交互、3ドラムランクアップの4種)**

#### ②当り静止/ハズレ静止

当り静止は、ドラムがとまってから、当りのポップアップウィンドウが表示されるまでの時間です。

ハズレ静止は、ドラムがとまってから、ハズレのポップアップウィンドウが表示されるまでの時間です。

ハズレ静止はハズレ表示をするに設定しないとここでは意味をなしません。

(範囲は2~20秒)

### ③回転方向

- 順方向（↑） : ドラムが順方向（矢印の方向）に回転します。
- 逆方向（↓） : ドラムが逆方向（矢印の方向）に回転します。
- 交互 : 1回の抽選毎にドラム回転方向が交互に変わります。
- ランダム : 抽選毎にランダムに回転方向が変わります。

**※回転方向が変わると、リーチ時の回転方向も逆になります。**

#### ④特殊リーチ

特殊リーチは、リーチが発生したとき、そのリーチに対しての特殊リーチの割合を設定します。

(範囲は0～80%)

[詳細]ボタン：特殊リーチの配分設定ができます。

◇図 3-4-2 リーチ配分

	当り時配分%	ハズレ時配分%
1. 当り通過後、バックして当り(当り用)	<input type="text" value="20"/> 20.00%	
2. 当り停止しそうになって、1ドラム進む(ハズレ用)		<input type="text" value="25"/> 25.00%
3. 順方向に高速回転後に停止	<input type="text" value="20"/> 20.00%	<input type="text" value="25"/> 25.00%
4. 逆方向に高速回転後に停止	<input type="text" value="20"/> 20.00%	<input type="text" value="25"/> 25.00%
5. 順方向、逆方向に交互に高速回転後に停止	<input type="text" value="20"/> 20.00%	<input type="text" value="25"/> 25.00%
6. 3ドラム同時にランクアップ(末等以外の当り用)	<input type="text" value="10"/> 10.00%	
7. 3ドラム目に1、2ドラムをスロー回転して合わせる(当り用)	<input type="text" value="10"/> 10.00%	
8. 指定した当りNo.以下のリーチカット	<input type="text" value="17"/>	

初期値(K) 登録(U)

#### ⑤リーチ確率

リーチ確率は、一般的には1/(ドラム数)なのですが、リーチの割合を多くしたいときに設定します。

(範囲は0～50%)

通常のリーチ確率より低い場合は無視されます。

#### ⑥ストップ使用

ドラムの回転を停止時間前にストップのさせたいときに使用します。

[設定2-背景他](#)で停止文字を表示にしている時は画面下段にストップ欄が表示されますので、それをクリックするとストップします。

マウスの左クリックまたはENTERキーで停止します。

ストップを使用すると、マウスカーソルが**アイコン**になります。スタートアイコンは「GO2. ICO」、ストップアイコンは「STOP2. ICO」で、そろろっとのインストール先のディレクトリにあります。アイコンエディタ等で任意に編集して、オリジナルアイコンを作成したり、他のアイコンをリネームして、そろろっとのインストール先のフォルダにコピーするのも、面白いでしょう。

#### ⑦サウンド使用

音の使用、不使用の選択ができます。詳細は[設定1-サウンド](#)で設定してください。

#### ⑧マウス使用

キーボードだけで抽選をするかマウスも併用するかの設定です。

### ⑨当り表示/ハズレ表示

当りの時に当り（ハズレ時にハズレ）のウィンドウを表示するかどうかの設定です。

### ⑩終了表示

残り本数がなくなった時に終了のウィンドウを表示するかどうかの設定です。設定しないと、メッセージボックスの表示になります。

### ⑪本数表示

残り本数の表示をするかどうかの設定です。

**※SHIFT+マウスの右クリック又はキーボードのスペースキーで表示**

### ⑫表示復帰

当たり（はずれ）画面の表示状態から、抽選画面に戻る時の方法を設定します。

[左 Click] : マウスの左クリックで戻ります。（マウスを使用している時）

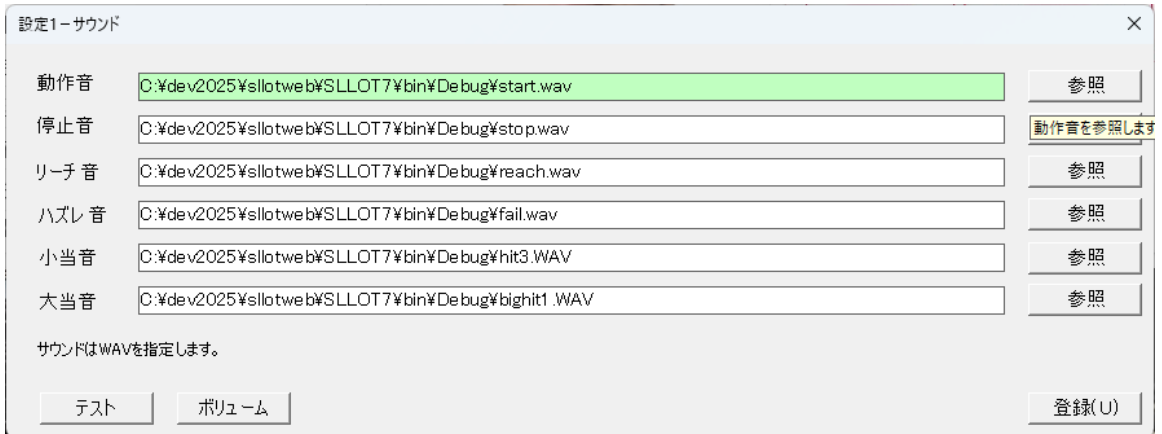
[右 Click] : マウスの右クリックで戻ります。（マウスを使用している時）

[キーのみ] : キーボードからのみ戻ります。

※キーボードのスペースキーで抽選画面に戻ります。

### 3-5. サウンド

#### ◇図 3-5-1 サウンド



#### ①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。

#### ③リーチ音

1個目と2個目のドラムの絵柄がそろったときから、3個目のドラムが停止するまでなる音です。

#### ④ハズレ音

ハズレでスロットの3個目が停止するときになる音です。 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。

#### ⑤小当音

2等以下の当たりのときになる音です。

#### ⑥大当音

1等の時になる音です。

#### ⑦【参照】ボタン

サウンドファイルを選択するダイアログが表示されます。

#### ⑧【テスト】ボタン

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。

### ⑨ [ボリューム] ボタン

再生用の音量を調整します。

◇図 3-5-2 音量ミキサー



※サウンドの音量は OS の方でも調整できます。(システム>サウンド>出力)

※WEB からフリーの音源を探して楽しみください。

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。

## 4. 使い方-設定2

### 4-1. 表示画像

#### ◇図 4-1-1 表示画像



#### ①当選画像

[設定1-動作](#)で当たり表示を設定しているときに、ここで指定した画像が、当落時表示されます。

クリックで画像の詳細が下段に表示されます。

ダブルクリックで絵柄データのファイル選択ができます。なお、画像フォーマットはBMP、GIF、JPEG、PNGの4種類です。

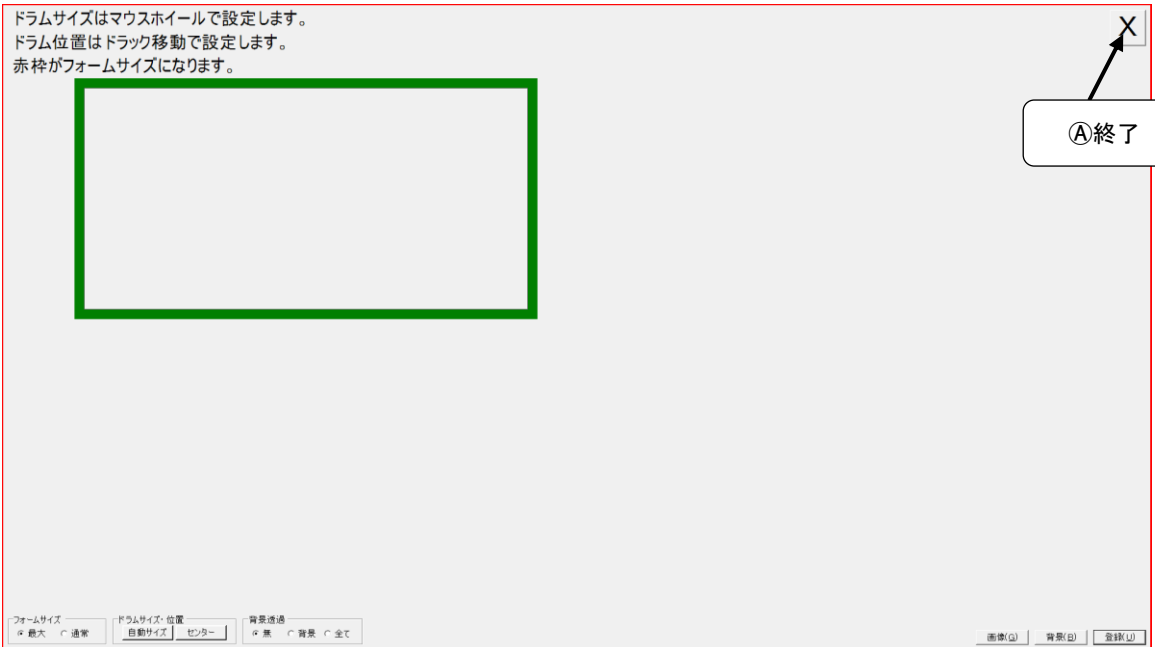
**必ずドラムの数と同じ数の画像をセットしてください。**

※画像は、画面をクリック(どの場所でもOK)、またはいずれかのキーを押すと消えます。

※Windowsの画面はBMPなので、用意する画像もBMPにして画像サイズも画面のサイズにするとちらつきが低減されます。(表示するときその都度、BMPに変換する必要がない)

## 4-2. 背景他

◇図 4-2-1 背景他 左上にドラムを移動した状態

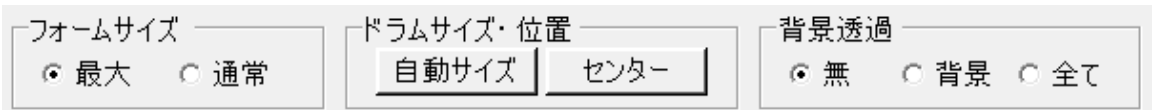


ドラムサイズはマウスホイールで変更できます。

ドラム板はドラッグ移動で設定します。

細い赤枠がフォームサイズ（抽選画面のサイズ）です。ここでは、緑枠がドラムとその周囲の効果枠です。終了は右上の[X]（上図のA）になります。

◇図 4-2-2 背景他-操作 1



### ①フォームサイズ

最大 : 画面全体を使用します。背景も同様です。

通常 : ドラムとその周囲だけを抽選画面にします。

### ②ドラムサイズ・位置

[自動サイズ]ボタン : 出荷時のサイズにします。

[センター]ボタン : 画面のセンターにします。

### ③背景透過

無 : 背景は設定している画像ファイルになります。

背景 : 背景を透過します。

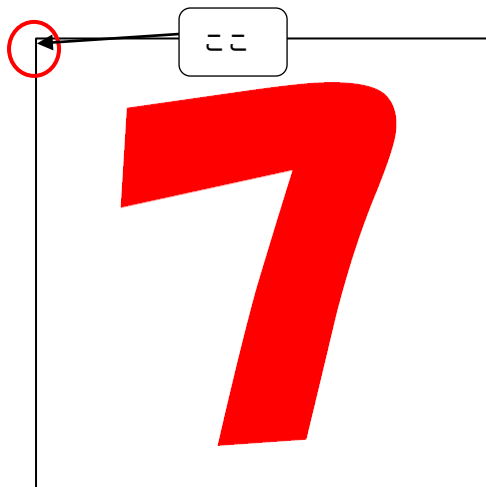
すべて : 背景とドラムを透過します。ドラムも(座標 x:0, y:0)の色が透過されます。

※透過色について



## ※透過色について

◇図 4-2-3 透過色



i. 透過色はNo.1 ドラムの、左上 (座標 x:0, y:0) の色で透過します。サンプルでは白ですが RGB が (254, 255, 255) で、完全な白ではないデータになっています。

使われていない特殊な色を設定してください。赤、白、黒、青などのよく使われている単色はさげてください。ドラムのイラストの色彩に使用されているとその部分も透過します。

ii. No.2~のドラムの背景色も同じにします。

iii. 透過色に対しての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

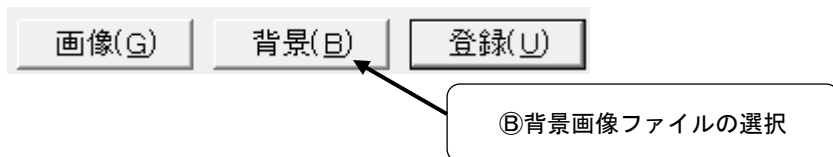
ます。(黒は設定しないでください。誤動作します。)

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)

v. 透過時は回転枠は非表示になります。

## ④背景画像ファイルの選択と表示

図 4-2-4 背景他-操作 2

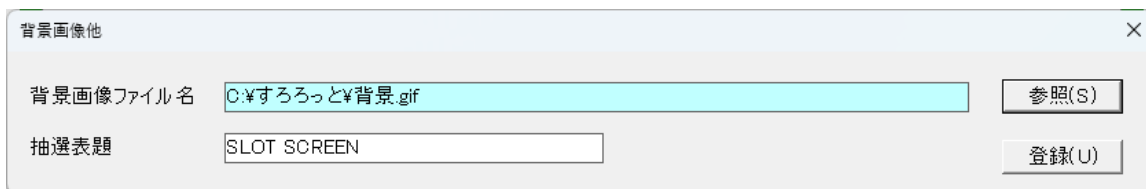


[画像] ボタン : 背景を画像にします。

[背景] ボタン : 画像ファイルを選択します。下記のダイアログが表示されます。

## ⑤背景画像と表題

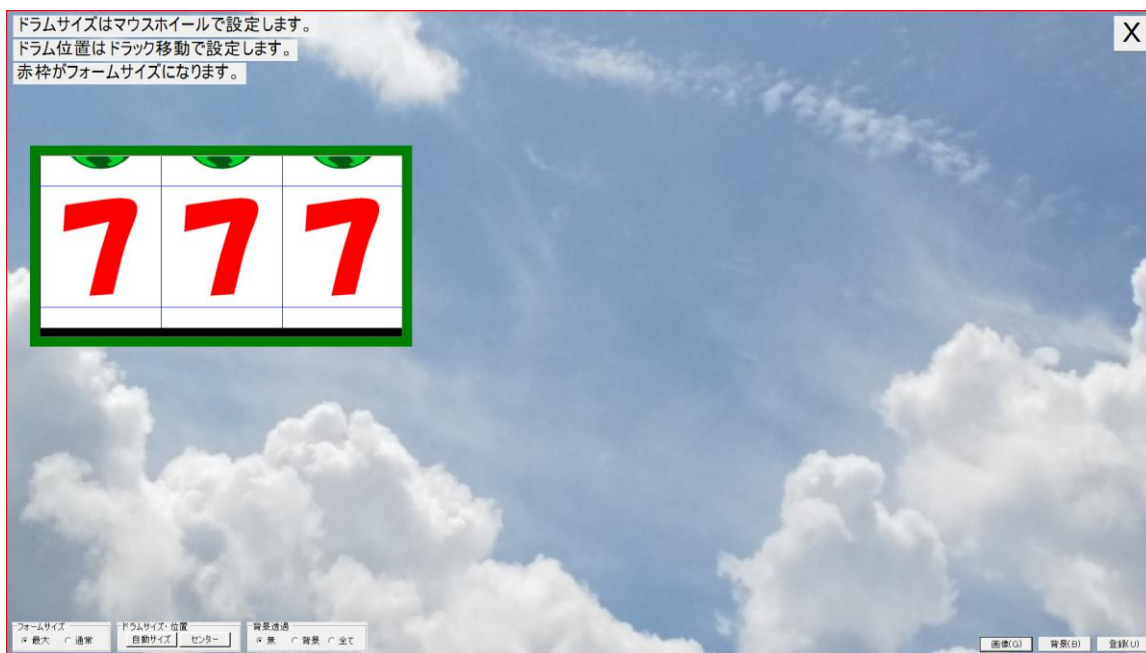
◇図 4-2-5 ㊸背景画像ファイル選択



[参照] ボタン : 背景画像ドファイルを選択するダイアログが表示されます。

※抽選表題は抽選画面をフォーム表示した時のタイトルバーの表題です。

◇図 4-2-6 背景に空の写真を設定して画像表示させた状態



### ⑥表示コントロール

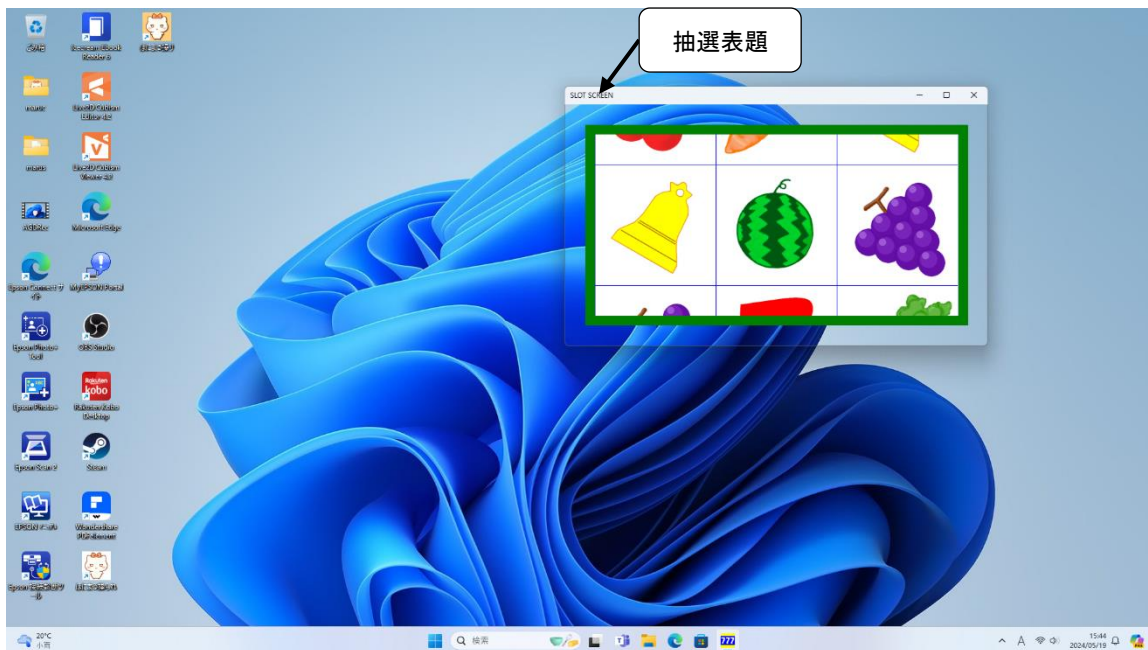
背景透過をしている時、ドラムも含めて表示と非表示の切り替えができます。

キー[Ctrl]または[z]、またはマウスの右クリックで、ドラムを表示させて、抽選可能な状態にします。抽選が終了したら、キー[Ctrl]または[z]で非表示になります。

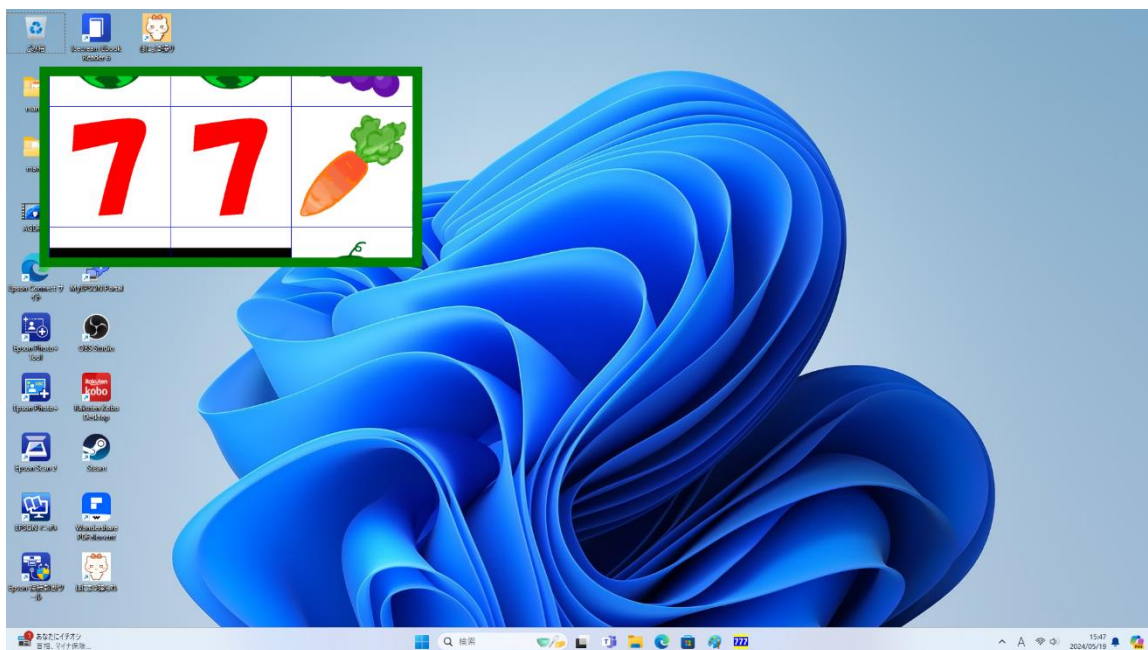
### ⑦ 抽選画面の移動について

フォームサイズを通常に設定しているときは、[Shift]キーでフォームのタイトルバーを表示させて抽選の位置を移動することができます。また、フォーム表示のまま抽選することも可能です。

◇ 図 4-2-7 タイトルバー表示（透過設定は背景）



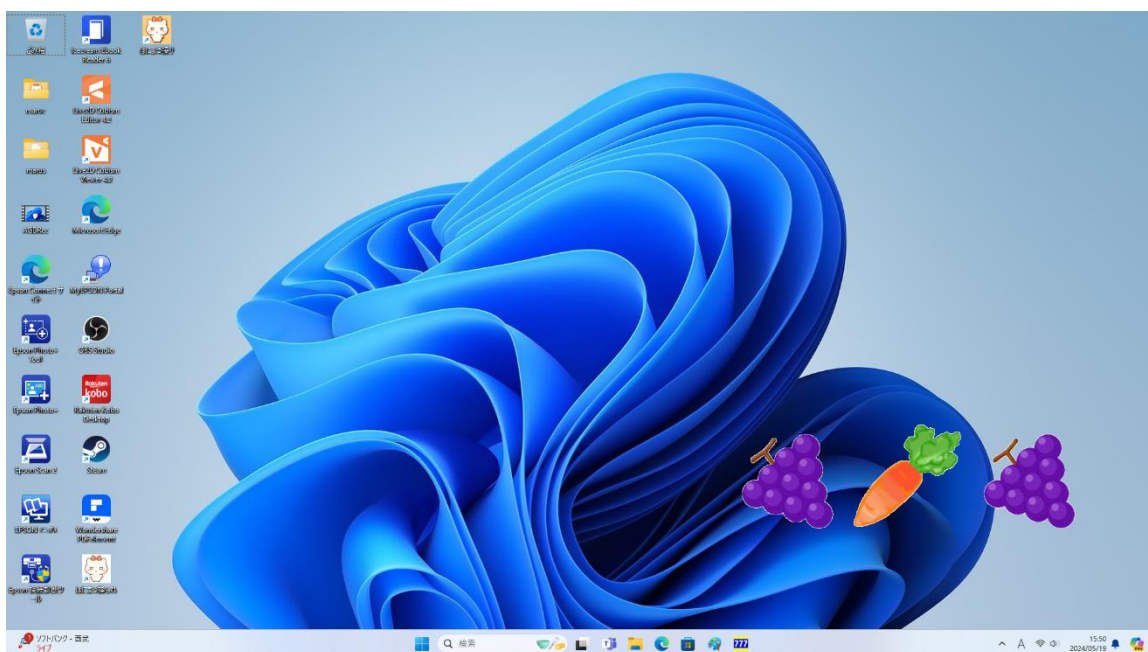
◇ 図 4-2-8 タイトルバーを移動して抽選場所をかえた状態（透過設定は背景）



◇図 4-2-9 タイトルバー表示（透過設定は全て）



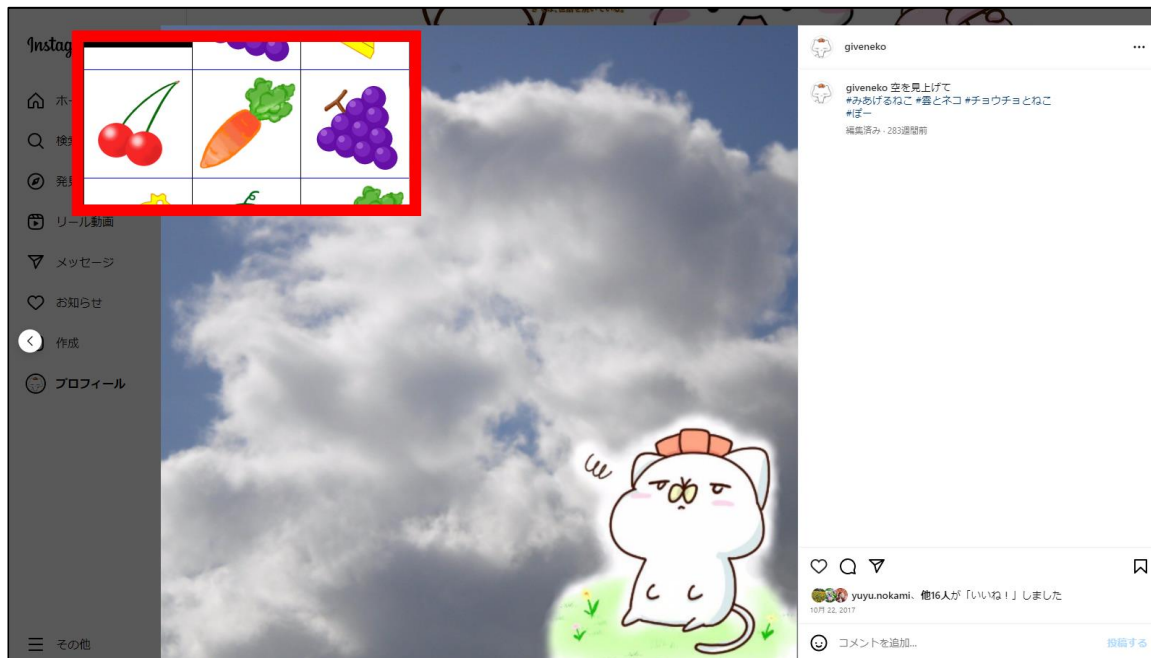
◇図 4-2-9 タイトルバーを移動して抽選場所をかえた状態（透過設定は全て）



**※透過設定を全てにした時の留意点**

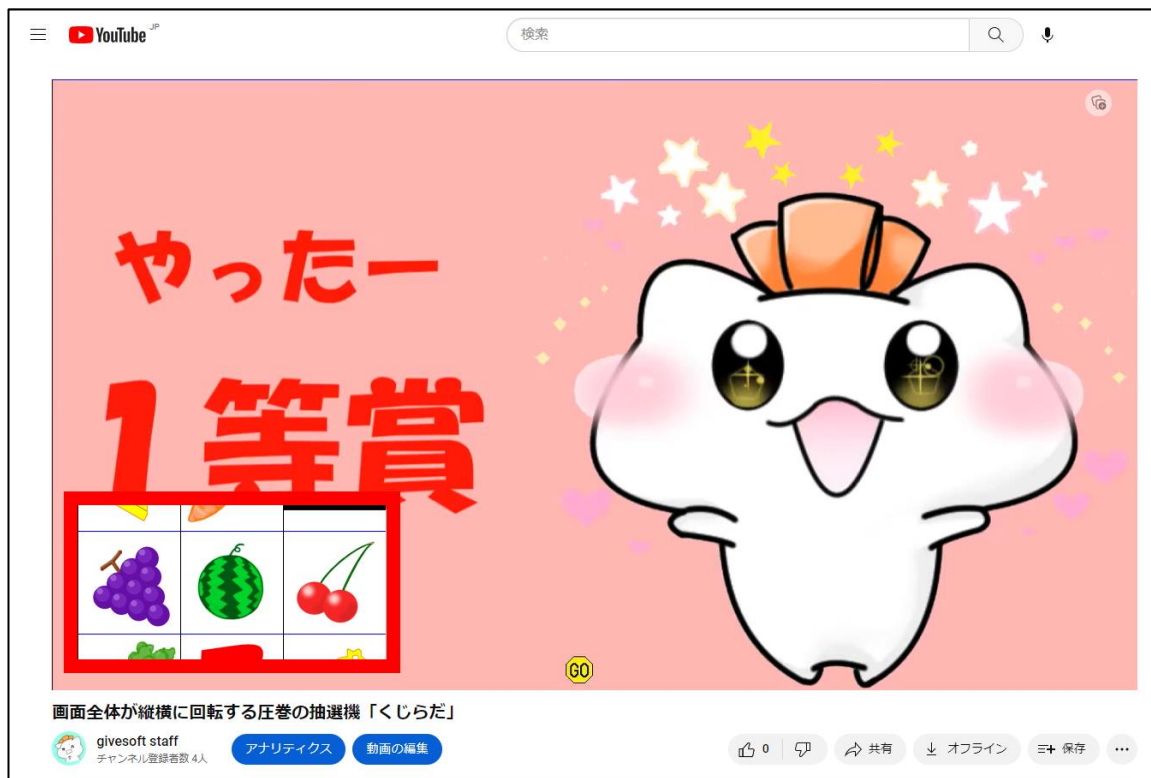
- i. ドラムの高さは1ドラムの高さになります。前後のドラムは表示されません。（通常は1.5ドラムで、前0.25、後0.25の表示です。）
- ii. 透過部分ではマウスは反応しません。
- iii. 背景は無条件で透過されます。

◇図 4-2-10 参考例 1—Instagramを背景にして抽選またはデモ



※表示コントロールを設定すれば、表示、非表示の制御も可能です。

◇図 4-2-11 参考例 2—YouTube を背景にして抽選またはデモ。動画を再生しながらでも動作します。



### 4-3. 効果

◇図 4-3-1 効果（ドラム枠点滅設定）

設定2-効果

待機枠色  設定(A)

静止枠色  設定(B)

枠の点滅  する  しない

間隔(1/100秒) 枠色設定

動作時      テスト

リーチ動作時      テスト

フラッシュ時      テスト

枠の太さ

当選点滅  する  しない

間隔(1/100秒)

間隔

初期値(K) 登録(U)

#### ①待機枠色

抽選待機中の枠の色の設定をします。[設定]ボタンで色の設定ダイアログが表示されます。

#### ②静止枠色

抽選静止中の枠の色の設定をします。[設定]ボタンで色の設定ダイアログが表示されます。

※抽選静止中とはドラムの回転が停止して抽選結果を表示している状態です。

[参考—当り静止、ハズレ静止](#)

#### ③枠の点滅

動作中、リーチ時、当たり時（フラッシュ）にドラムの枠を点滅するかどうかの設定ができます。

動作中、リーチ時、当たり時（フラッシュ）の設定はそれぞれにおこないます。

#### ※各種設定とテスト

- 枠色は各3つのボックスをすると色の選択ができます。
- 3種類の色、表示間隔を変えて、枠の点滅をします。
- [テスト]ボタンで枠の点滅状態を確認できます。

**※フラッシュ時はリーチ後に当たりで停止したときに動作します。**

#### ④枠の太さ

ドラムの周囲の枠の太さを設定します。

#### ⑤初期値

初期値は出荷時のデフォルトの設定に戻ります。

#### ⑥当選点減

当選時に[表示画像](#)と点減動作します。必ず画像を登録しておいてください。  
間隔も設定します。

## 4-4. ドラムスピード

ドラムの回転スピードを設定します。

◇図 4-4-1 ドラムスピート

設定2-ドラムスピード		×	
回転間隔	小さいほど早くなる。	トップスピード	20以上 MAX 216DOT
左+中+右ドラム	13 (3ドラム動作時)	左ドラム	36 120 DOT
中+右ドラム	14 (2ドラム動作時)	中ドラム	41 105 DOT
右ドラム	16 (1ドラム動作時)	右ドラム	47 92 DOT
加速・減速		ドラム動作間隔	
加速	2	動作数	30
減速	1		
自動(A) テスト1(T) テスト2(E)		初期値(S)	登録(U)

### ①回転間隔

ドラム移動の1コマ間隔の時間です。(ウェイトを掛けています)(1/1000秒単位)  
1~99の範囲で指定します。回転が速すぎる時は大きい数を指定してください。  
ドラムの回転している数が減ると速くなるので少しずつ間隔を大きくしています。

左+中+右ドラム : 3ドラム回転時の間隔  
中+右ドラム : 2ドラム回転時の間隔(中央と右)  
右ドラム : 1ドラム回転時の間隔(右)

**※自動ボタンで回転間隔をシステム側で自動設定します。**

### ②トップスピード

回転のトップスピードを設定します。スピードはドラムの10\*大きさ(DOT数)/設定値になります。  
450のドラムサイズで50を選択すると、最大90DOTのスピードになります。

### ③加速・減速

加速 : トップスピードまでの加速を設定します。(大きいほど早い)  
減速 : トップスピードから停止までの減速を設定します。(大きいほど早くとまる)

**※小さいドラムを設定している場合は1、2などの最小値を設定してください。**

### ④ドラム動作間隔

左ドラムが回転をはじめてから、何動作数後に中ドラムの動作をはじめるかの設定です。  
また、中ドラムも動作をはじめてから同じ動作数で右ドラムが動作します。



## ⑤テストと自動

[自動]ボタン : 回転速度を自動設定します。

[テスト1]ボタン : 3ドラム同時回転でテストします。

[テスト2]ボタン : 通常の回転でテストします。

## ⑥初期値

[初期値]ボタン : 次回の起動で設定が出荷時になります。

## 5. 使い方ツール

### 5-1. 抽選ログ

◇図 5-1-1 抽選ログ

No.	種別	1	2	3	4	日付	時刻	結果	回数
1	NOR	2	2	2	2	22/10/26	08:10:03	R	1
2	NOR	99	6	2	1	22/10/26	08:10:25		
3	NOR	3	3	3	3	22/10/26	08:10:48	R	1
4	NOR	6	6	6	6	22/10/26	08:11:57	R	1
5	NOR	99	2	2	4	22/10/26	08:12:16	R	2
6	NOR	5	5	5	5	22/10/26	08:12:44	R	15
7	NOR	99	5	2	3	22/10/26	08:13:10		

※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)

ログの設定  とる  とらない

表示条件

ログを表示する当たり : すべて、または各当たり以上のNo.の設定ができます。

[再表示]ボタン : 表示条件を変えとき、その設定で再表示できます。

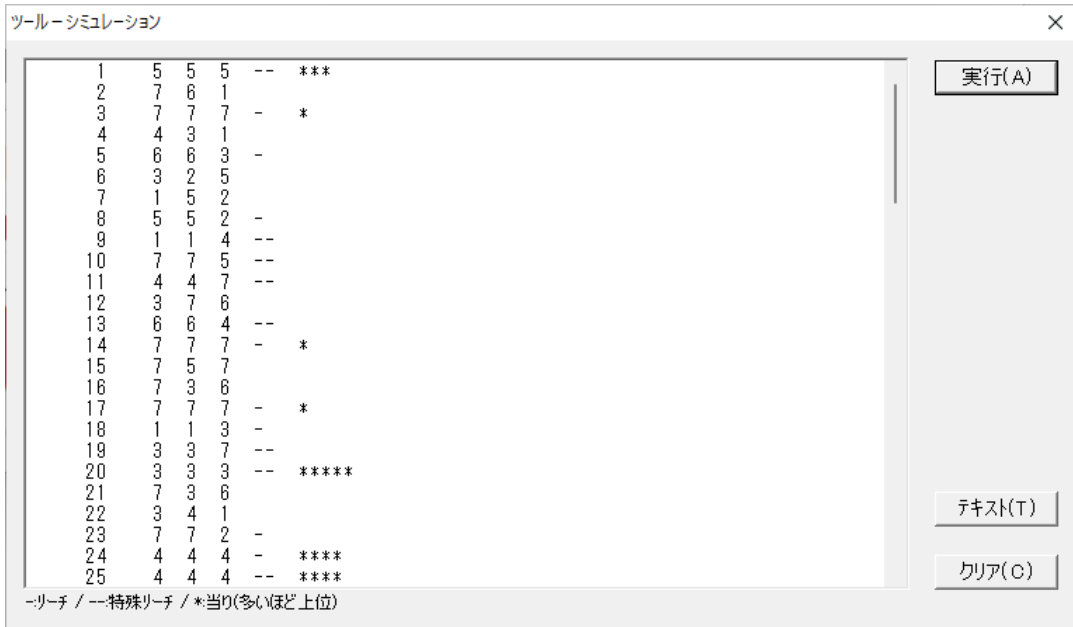
[CSV]ボタン : CSVファイルの指定をして、CSVファイルへ出力します。出力したファイルはエクセル等で読み込んでご利用ください。

[データの配列]

- 1 列目 : 回数
- 2 列目 : M02~M10 は複数抽選の結果 (一番上位のあたりとドラムの停止結果)。他の当り、次の行から複数回分の行に当たりのみ表示。通常の抽選は NOR。
- 3 列目 : 当りNo./99 はハズレ
- 4 列目 : ドラム左のNo.
- 5 列目 : ドラム中のNo.
- 6 列目 : ドラム右のNo.
- 7 列目 : 時刻
- 8 列目 : リーチの有無 1は有/0は無
- 9 列目 : リーチの種類

## 5-2. シミュレーション

◇図 5-2-1 シミュレーション



現在の確率設定と確率調整で、シミュレーションした場合の予想を表示します。

### ①[実行]ボタン

シミュレーションを実行します。

### ②[テキスト]ボタン

シミュレーションの結果をテキストファイルに保存します。

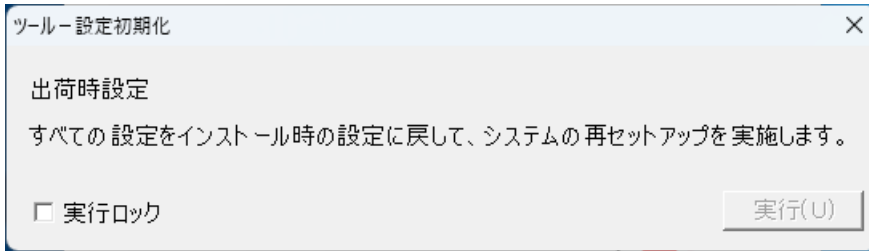
### ③[クリア]ボタン

シミュレーションの結果をクリアします。

※抽選途中でシミュレーションをすると、経過中のデータがクリアされますので注意してください。

### 5-3. 設定初期化

◇図 5-3-1 設定初期化



#### ①環境設定を出荷時に戻します。

実行ロックのチェックボックスをチェックすれば、実行ボタンのロックが解除されます。

抽選データおよび、環境設定の回転、画面、サウンド、表示画像、当落音、背景等を出荷時に戻します。

#### ②実行ロック - チェックボックス

チェックすれば、実行ボタンのロックが解除されます。実行ボタンのクリックで初期化されます。

※この処理は、すろろっとのデータフォルダを削除する処理になります。

データフォルダが存在しない場合、すろろっとは起動時にデータフォルダを作成して、初回起動時のファイルをセットします。

※参考 [7-8. データ領域](#)

※参考 [7-9. 強制初期化](#)

## 6. ヘルプ他

### 6-1. ヘルプ

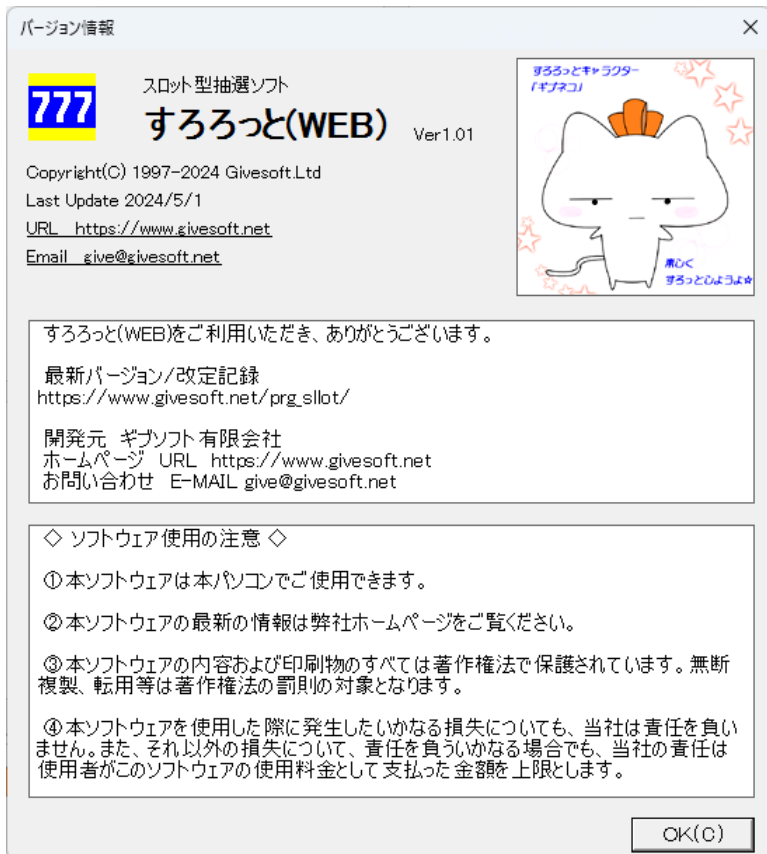
すろろっとのヘルプ（本文）を表示します。

使い方と購入方法を記載しています。

### 6-2. バージョン情報

すろろっとのバージョン情報や著作権情報を表示します。

◇図 6-2-1 バージョン情報



### 6-3. ID登録

◇図 6-3-1 ユーザーID

ユーザーID (すろっとWEB)

ユーザーID

メールアドレス

有効期限

すろっと(WEB)をご利用中です。  
最新の情報は弊社HPをご覧ください。

登録(U)

ユーザーIDを登録

メールアドレスを登録

## 7. 補足説明

### 7-1. 画面とドラム

#### ①解像度

すろろっとは画面の解像度に自動追従します。ただし、画面の解像度が前回と違った場合、ドラムデータの再登録をして、終了する手順をします。(ソフトが自動で指示します) その後、再度、ソフトをたち上げる事でその解像度に対応します。

※抽選背景画像を設定している場合は、変更時にそちらの登録も必要です。

#### ②高解像度ディスプレイについて

フルHD (1980×1080)以上の解像度には対応しておりません。1980×1080以下にして利用することをお勧めします。

RETINA 対応ディスプレイの場合は、互換性を保てるようOS側で設定して下さるようになっています。

#### ③画像

ドラムの絵柄はBMP、JPEG、GIF、PNGの4種類が指定できます。元の画像の大きさに関係なく、自動で正方形に伸縮がかかります。

写真、絵等の伸縮で画像に影響の出るような素材については、ドラムサイズの大きさに合うように、画像をあらかじめ加工しておいてください。画像の大きさは、[設定1-ドラム画像](#)の右上に表示されています。なお、このドラムサイズは画面の解像度や使用フォントで違ってきます。

※ファイルの指定で下段のファイルの種類を変えることで読み込みができます。

※画像はできるだけWindows画面の標準フォーマットであるBMP形式で用意してください。

(GIF/JPEG/PNGはフォーマットが変換されるため)

### 7-2. スタート/ストップカーソル

ストップボタン使用での抽選時に、スタンバイの時は「GO」、ドラムが回転していて停止可能な時は「STOP」のカーソルが表示されます。

これは、添付の「G02.ICO」と「STOP2.ICO」を表示しています。

アイコンエディタで新規に作成したり、市販のアイコンをリネームして、すろろっとのインストール先のフォルダにコピーすると、ユーザーのデザインしたボタンの表示ができます。

※「STOP」カーソルは[設定1-動作](#)で「ストップ使用」をするにしないと表示されません。

※「GO」「STOP」カーソルは[設定1-動作](#)で「マウス使用」をするにしないと表示されません



### 7-3. サウンドについて

※動作音は WAV サウンドを使用します。

WAVE サウンドはレスポンスよく鳴らすことができますのですが、音質を良くするとファイルの容量が大きくなるのが難点です。

### 7-4. スピードの問題

環境設定で回転間隔の設定はあるのですが、かなりの CPU パワーを要します。

一部の旧式のパソコンでは、グラフィックの性能によっては、スピードが出ない場合があります。

ただ、スピードの遅いマシンでも、画面の解像度と表示色を落とすことで大部分は解決します。

以下の項目を順に試してください。

- i. [設定 2 - ドラムスピード](#) で調整する。
- ii. [設定 2 - 背景他](#) でドラムサイズを小さくする。
- iii. 画面の解像度を落とす。 1600×1200 → 1280×1024 → 1024×768 / 1920×1080 → 1600×900 → 1440×900 → 1280×720 等。
- iv. 小さいフォントを使用している場合は大きいフォントにする。

上記の場合は設定後に環境 - ドラム画像で、再登録してください。（登録ボタンを押すだけで良い。）  
背景を設定してある場合も、再度、背景の登録が必要になります。

※ドラムの回転には CPU パワーをフルで使います。できれば、ハイスペックのパソコンご利用されることをお勧めいたします。

## 7-5. イベントボタン

実際の抽選ではマウスだけを使用して抽選を行うことをお勧めします。実際、マウスだけで抽選ができるようソフトが設計されています。また、WINDOWSの画面なのかわからないよう、フルスクリーンで表示しています。

また、画面の下端にスタートとストップボタンの設定ができますので、タッチディスプレイでの動作も可能です。

◇図 7-5-1 イベント用抽選ボタン



※弊社では、すろろっと専用ボタンも用意しております。

詳しくは <https://www.givesoft.net/> をご覧ください。

## 7-6. ハードウェアとOS

- i. 現在、動作が確認できているOSは、Windows 11/10です。
- ii. ごくまれに、上記のOSでもハードの組み合わせと、内部バージョンの違いで動作しない場合がありますので、ご注意ください。
- iii. スペックの高いマシンでもグラフィックボード等の性能で遅い場合があります。
- iv. ハードウェアのスペックをフルに使用するため、システムのリソースはできるだけ空けておくようにしてください。
- v. メモリーは多い方が動作が安定します。

### **7-7. 試用版について**

正規IDを登録しない状態で、すろろっとを起動すると試用版で起動します。  
試用版の制約は以下のとおりです。

- i. 動作時にランダムに「試用版であるという」メッセージが出ます。
- ii. 画面に「\*\*\*試用版のテスト中\*\*\*」という表示が、ランダムの位置に表示されます。
- iii. 一部機能がカットされています。

上記、以外は商品と同じです。

画像の設定、各種機能の検証、シミュレーション等、まったく、商品と同じく設定できます。

**※テスト中でスロット抽選を継続していくと、ある一定数をこえると強制終了します。**

### **7-8. データ領域**

すろろっとのデータは「マイドキュメント¥slotdata」にあります。このフォルダは初回の起動時に作成されます。

再インストールしても既にデータ領域が存在する場合は、既存のデータが優先されます。

[※参考 5-3. 設定初期化](#)

### **7-9. 強制初期化**

[CTRL]キーを押しながら、すろろっとを起動すると、強制時に出荷時の状態になります。

データ領域にあるファイルが壊れた、設定しているドラムファイルが無いなど、プログラムが初期データの読み込みでエラーになり起動しない場合実施してください。

[※参考 5-3. 設定初期化](#)

## **8. ユーザー登録**

### **8-1. 購入方法**

#### **・ユーザー登録**

すろろっと正規商品を使用する場合には送金を行う必要があります。

ご試用版は起動時にご試用版と表示されます。また、抽選中にランダムにメッセージがでます。システムで正式な **ID** を登録することにより解除されます。

#### **・登録の前に**

実際に使用するパソコンで試用して動作を確認してください。

#### **・1 IDあたりの登録料（年間使用料）**

1 IDにつき 5,500円/年（消費税込み）

直接送金の場合は、お申し出があれば、領収書を発行します。

※ **IDの再発行** は原則としていたしませんので、試用版で動作をお確かめください。

#### **・送金方法**

ベクターシェアレジ、または直接、銀行振込か郵便振込をお願いします。

以下の口座にご送金ください。いずれの場合も送金手数料はユーザー様のご負担をお願いします。

みちのく銀行 売市支店

普通預金 店番号：333 口座番号：1205561

名義：ギブソフト有限公司

ゆうちょ銀行

記号：18440 番号：307151

名義：ギブソフト有限公司

インターネット上でクレジットによる決済もできます。

[https://www.givesoft.net/prg\\_sllot/](https://www.givesoft.net/prg_sllot/) から、リンクがあります。

## ・送金後

お申し込みと使用料のお振り込みを確認の上、メールでIDをお送りいたします。

お申し込み・お振り込み後、当方の事情によりお届けが遅れることもあります。あらかじめご了承ください。IDの通知は1～2日（土日、祭日、年末年始、盆の期間を除く）程度でお届けします。

銀行振込または郵便振込で送金された方は、必ず下記のオーダーシートに必要事項を記入して、電子メールをくださるようお願い致します。

振込の控えも合わせて転送して頂くと、入金の確認の手間が省けIDの通知をより早くできます。

\*\*\*\*\* オーダーシート \*\*\*\*\*

登録ソフト名：すろろっとWEB

注文日：

使用者氏名：

使用者読み：

Eメールアドレス：

みちのく銀行／ゆうちょ銀行：

振込年月日：

振込人名義：

領収証の有無：

以下、領収証の必要な方のみ記入ください。

領収証の宛名：

郵送先：

下記の「使用上の取り決め」に同意します。

### 使用上の取り決め

すろろっとWEBはIDを登録したパソコンで、のみ使用を許可いたします。ただし、後から、OSの更新、他ソフトウェアのセットアップした場合の、動作を保証するものではありません。動作環境にはインターネット接続環境が必要です。

すろろっとWEBはここで記載された使用者にのみ使用権があります。本人以外の使用は認められていません。また本人であっても、譲渡、販売も許可されていません。

また、本プログラムを使用した際に発生したいかなる損害についても、開発者並びにギブソフト社は責任を負いません。ただし、動作上の不具合に関しては、随時バージョンアップ等で対応いたします。

\*\*\*\*\*

## ・最新版の入手と改定記録

最新版と機能改善やバグ等の改定記録は、以下のホームページで入手できます。

<https://www.givesoft.net/>

ソフトに対する要望・感想、バグ報告等、よろしく申し上げます。

## 8-2. IDについて

①IDの利用範囲は、同一ユーザーが1台のみご利用できます。

※同時に複数稼働はできません。

②再発行の要件

・IDが漏洩したなど障害があった場合は、旧IDを抹消して、新しいIDを再発行します。

・その他の障害の再発行はケースバイケースで対応しております。

### **8-3. 付記**

#### **1. 本システムについての問い合わせ先**

ご意見、ご要望、問い合わせ等の連絡については、下記のアドレス宛に電子メールまたはFAXでお願いします。また、試用版でも、気づいた点がありましたら、ご遠慮なくメールをいただくと幸いです。

ギブソフト有限会社

TEL 0178-24-9010

FAX 0178-24-2110

#### **【Eメール】**

[give@givesoft.net](mailto:give@givesoft.net)

#### **【ホームページ】**

<https://www.givesoft.net/>

#### **【住所】**

〒039-1166

青森県八戸市根城2丁目6-17

お問い合わせに関しては原則として、Eメールとさせていただきます。

#### **2. 雑誌等他への転載、頒布等について**

基本的に自由ですが、事前に、ご一報くださるよう、お願いいたします。

弊社では、イベントに合わせて、内容、機能等をお好みに合わせてカスタマイズしております。（有償）ご興味のある方は弊社までお問い合わせください。