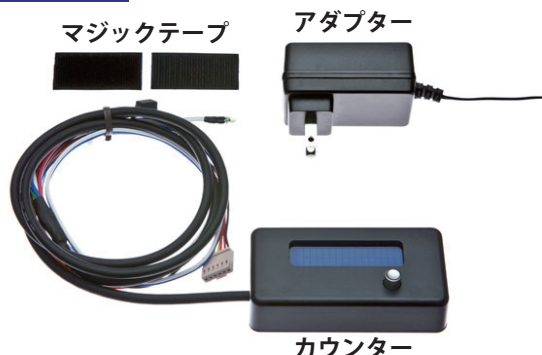


ミニデータカウンター ART 取付け方法

セット内容



表示部



データ切替ボタン

SIZE : H4.5×W9×D2.5 (cm)

取付け方法

(※本体との接続は 1 箇所だけです)

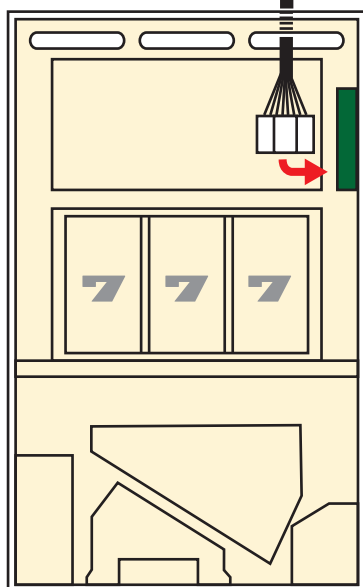
カウンター

- ① 実機背面の穴からカウンターのコードを内部に引き込み、内部右側面の集中端子基盤にカウンターの端子を差し込む。

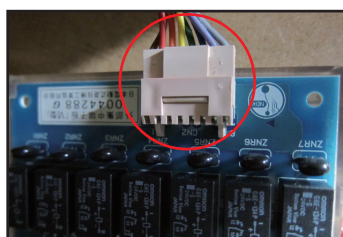


カウンターは
付属のマジックテープで
お好みの場所に貼付け可

実機内部

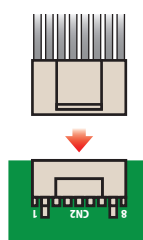


集中端子基盤

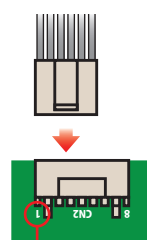


カウンター端子の接続方法

8ピンタイプ

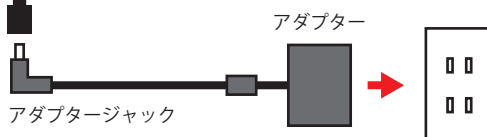


6ピンタイプ



6ピンタイプは基盤の差込口より幅が狭くなっています。
基盤に書いてある数字「1」側に寄せて差し込んで下さい。

こちら側に寄せて差し込む



- ② アダプターのジャックとカウンターのコードを接続

- ③ アダプターをコンセントに差し込む



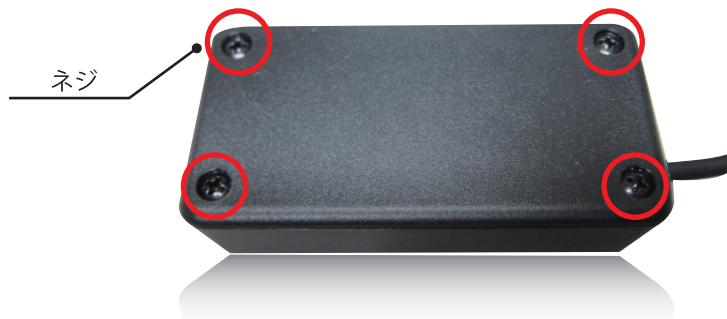
5号機の場合、ほとんどの機種で別売りの「機種別変換ハーネス」が必要となります。
必要の機種には、別途ご購入くださいませ。

別途ご購入を忘れてしまった方もご安心下さい！データカウンター変換ハーネスが必要な機種の場合は、当社から、メール・TELにてご連絡を入れるように万全な体制を整えております。商品到着後、データカウンターが正常に動作しないと悩むことはありません。

ART 突入条件の切り替え

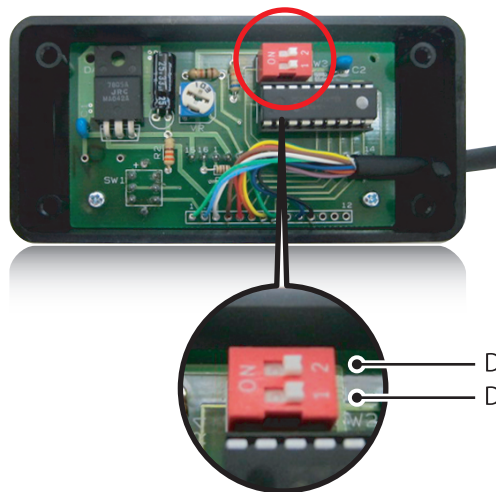
5号機は、「本体集中端子基盤からARTの信号が出ている機種」、「本体集中端子基盤からARTの信号が出ない機種」の2タイプに別れています。
ミニデータカウンターARTは、DIPスイッチの切り替えによって、そのどちらにも対応可能です。

【本体裏側】



本体裏側のネジをはずすと、カバーがとれます。
本体内部にDIPスイッチがありますので、機種に合わせて切り替えができます。

【本体内部】



ART 突入条件切替

DIP スイッチ 2 を ON にした場合

実機から出る信号で ART 突入を認識

エウレカ、秘宝伝 2、蒼天の拳、マクロス、
サクラ大戦 3、天下布武 2、スカイラブ 3、ウ
イングマン、ウルトラセブン、ドラゴノーツ
など

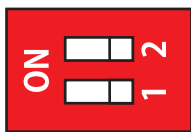
DIP スイッチ 2 を OFF にした場合

連続子役で ART 突入を認識

(ART 突入信号切替)

DIP スイッチ 2

ON



OFF

DIP スイッチ 1 を ON にした場合

10 ゲーム連続子役 (リプレイ含む)
成立で次ゲームより ART 突入

DIP スイッチ 1

(ART 突入ゲーム数切替)

DIP スイッチ 1 を OFF にした場合

5 ゲーム連続子役 (リプレイ含む)
成立で、次ゲームより ART 突入

ART 終了条件

3 ゲーム連続子役不成立で ART 終了。

ミニデータカウンター ART 表示内容①

表示内容と操作方法

データ切替りボタンを押すと、以下のように表示内容が変わります。

通常時



BB : BIG ボーナス回数

RB : レギュラー ボーナス回数

ART : ART 突入回数

ゲーム : ボーナス間のスタート回転数 (ゲーム回転数)

累計ゲームと累計サマイ



累計ゲーム : トータルのゲーム回転数

累計サマイ : トータルの差枚数

ART 累計ゲームと累計カクトク



ART 累計ゲーム : ART 中のトータルゲーム回転数

ART 累計カクトク : ART 中のトータル獲得枚数

(注) ART 突入・ART 終了条件が、子役の連続抽選・連続ハズレで認識するので、実機累計との誤差が生じますので、ご了承ください。

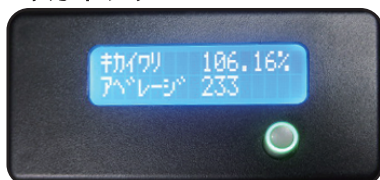
IN/OUT



IN : トータルの投入枚数

OUT : トータルの払出枚数

キカイワリ



キカイワリ : 機械割数

(トータルの投入枚数 ± 差枚数) ÷ トータルの投入枚数 × 100

アベレージ : ボーナスを引くまでの平均ゲーム数
(= トータルゲーム回転数 ÷ ボーナス回数)

1 回前



1 回前～1 4 回前までの

- ・ **ボーナスの種類**
- ・ **ボーナス間のゲーム回転数**
- ・ **ボーナス間の ± 差枚数**

が表示されます

『スロット用
差枚数ミニデータカウンター ART
表示内容②』をご参照ください

1 4 回前



ミニデータカウンター ART 表示内容②

データの読み方例

1 回前



1 回前～1 4 回前までの

- ボーナスの種類
- ボーナス間のゲーム回転数
- ボーナス間の ± 差枚数

が表示されます



- ボーナス間の ART 突入回数
- ボーナス間の ART ゲーム回転数
- ボーナス間の ART 獲得枚数

が表示されます

1 4 回前



【例】

1 回前のデータを例にあげると

ゲーム回転数 7 8 0 ゲームでBB確定。
BB確定までにARTゲームが 3 0 7 ゲーム有り。

1 回前	総ゲーム回転数	7 8 0 ゲーム
—)	1 回前 ARTゲーム回転数	3 0 7 ゲーム
	1 回前 通常ゲーム回転数	4 7 3 ゲーム

というデータになりますので、約半分はARTゲームだったということが分かります。



1 回前はARTで347枚コイン獲得したが、結局-42枚コインが減少した、というデータが読み取れます。