



取扱説明書(Ver.1.00)





#### はじめに

#### 商品の説明

「A-COUNTER (エー・カウンター)」をご利用いただきありがとうございます。

A-COUNTERは世界初の(※) AndroidOS上で動作するスロット/パチンコ遊技データ表示アプリケーションとして、 人気を博した「スロヴォーグ」と「パチヴォーグ」を一つに統合した、新世代統合型のAndroidデータカウンターです。 A-COUNTERは専用の専用通信アンテナ向けのアプリケーションとして開発された「スロヴォーグ」や「パチヴォーグ」 のコンセプトを受け継ぎ、従来製品より高度な機能を提供しています。

また、今まで以上にアプリケーションという特徴を生かし、多種多様なデータ表示や幅広い機能拡張、安定度の向上を 行い、時代やテクノロジーに応じて進化してゆきます。

バージョンアップにより常に新たな価値観を提供するA-COUNTERを末永くご利用頂けますようお願い致します。 ※2013年7月現在、Bluetoothを利用したパチスロ専用アプリケーションとして完成が確認できたアプリケーションとして(弊社調べ)

#### スロットとパチンコを一つにまとめ、便利で楽しい機能を追加しました。

A-COUNTERはAndroidアプリケーションとしての特性を生かし、アプリケーションをバージョンアップすることで機能を 追加したり、不具合の修正、改善などを行うことが出来ます。

A-COUNTERの前身であるスロヴォーグ/パチヴォーグでは、主に基本機能の性能向上を目指して度々アップデートが行 われてきましたが、今回、スロット/パチンコ統合型カウンターであるA-COUNTERをリリースするにあたり、基本性能はス ロヴォーグ/パチヴォーグを手本とし、より洗練され、強化された性能を引き継ぎながらも、より便利で楽しい機能を新たに 追加しました。

そのため、A-COUNTERはスロヴォーグ/パチヴォーグの継続バージョンとしてではなく、全く新しいコンセプトに基づく 「新アプリ」として開発を行いました。

もちろん、A-COUNTERの全機能は、現在スロヴォーグ/パチヴォーグをご利用の方でも無料で、制限なくご利用いただけ ます。

新しく生まれ変わったA-COUNTERをぜひご利用、ご活用頂けることを願っています。

#### スロヴォーグ/パチヴォーグからの変更点

A-COUNTERはスロヴォーグ/パチヴォーグから機能を引き継ぎながらも改善や改良を施した変更点があります。以下 はスロヴォーグ(Ver.2) / パチヴォーグからの変更点となります。

・各種機能の強化と拡充

 ・ダブルタップによる設定画面への移行と画面表示の切替 ·フリックスタイルUIの改善と改良 ・データ保存機能の強化 ・ホールシミュレーションモードの強化 アプリケーション動作中の負荷軽減 (パチンコ) 5つ以上のラウンド振り分けに対応 ・Bluetooth接続の安定化 ・その他、従来のスロヴォーグ/パチヴォーグの軽微な不具合改善 新たに追加された新機能

A-COUNTERはスロヴォーグ/パチヴォーグの機能強化や改善だけでなく、新たに以下のような機能を追加しました。 ・スロット/パチンコ両対応 ・テーマ選択可能(カスタマイズ可能) ・「リセット」時に、過去データを保存可能 ・ラベル機能の追加 ・Twitter/LINEとの画像データ(スクリーンショット)の共有機能

#### アプリケーションについて

A-COUNTERはAndroidOS上で動作するスロットデータ表示アプリケーションです。 A-COUNTERは専用通信アンテナから送信される各種情報を表示することができます。実機からのデータ送信には A-COUNTERに対応した専用通信アンテナが必要です。 A-COUNTERは常に改良・拡張されます。より使いやすいアプリケーションとして、必要に応じて機能が追加されたり、 削除されたり、操作方法が変更される場合があります。

#### Bluetooth\* CIOECUD

が可能です。

※A-COUNTER専用通信アンテナは、従来から提供しているAndroid通信アンテナ(スロヴォーグ用パパチヴォーグ用)と互換性があり、引続きご使用 ※「Bluetooth」ならびに「Android」は登録商標であり、BluetoothはBluetooth SIG. Inc.が、AndroidはGoogle Inc.が所有しています。

#### A-COUNTERをご利用いただくにあたって

- 環境で設計通り機能することを保証するものでありません。
- 具合が発生した場合、その不具合による損失を保証しません。
- ないで下さい。専用通信アンテナ以外に使用した場合の不具合・故障・お問い合わせに対し、一切責任を負いませ hia
- るものではありません。詳しくは動作環境並びに推奨環境をご覧ください。
- ·A-COUNTERへのリバース・エンジニアリング (アプリケーション解析) を禁止します。 万一、 リバース・エンジニアリ

#### 動作環境

対応OS/AndroidOS 2.0.1以上 メインメモリー /512MB以上(2GB以上推奨) 本体メモリー /1GB以上 CPU/クロック数1Ghz以上(デュアルコア以上を推奨) 入出力/Bluetoothサポート(必須:sppプロファイルに対応していない端末ではご使用になれません。) Bluetooth接続機器/専用通信アンテナ(必須:専用通信アンテナ以外には対応しておりません) ストレージ/SD (Mini SD含む)カード対応 ディスプレイ/800px\*480px以上(解像度によっては画質が低下する場合があります) マーケット/Google play対応(必須:アプリケーション配布用/バージョンアップ配布用)

※全ての動作環境を満たしていても、相性などの問題により作動しなかったり、不安定な状態になる場合があります。また、アプリケーションの仕様が 変更される場合があり、動作環境もそれに伴い変更される場合があります。アプリケーションに関してのお問い合わせは弊社サポートへご連絡下さ

※動作環境等の情報はお使いのAndroidOS搭載機器(Android端末)のマニュアルをご参照下さい。操作方法を含め機器に関連するお問い合わせに はお答えいたしかねます。

·A-COUNTERはアプリケーションです。特定の機能を提供するように設計されていますが、全ての機能がすべての

·A-COUNTERならびにA-COUNTERの作成するデータにより、一部アプリケーション、データ、本体機能などに不

·A-COUNTERの安定度を高めたり、機能を拡張するために、予告なくバージョンアップを行う場合があります。

·A-COUNTERは専用通信アンテナ専用のアプリケーションです。専用通信アンテナ以外の商品・サービスに使用し

·A-COUNTERはAndroidアプリケーションですが、全てのAndroidOSバージョン、Android端末への対応を保証す

ングにより複製品および類似品が許可無く配布された場合、法的処置を含む対応をいたしますのでご了承下さい。

| 目次                              |          |
|---------------------------------|----------|
| はじめに                            | 2        |
| 商品の説明                           | 2        |
| アプリケーションについて                    | З        |
| A-COUNTERをご利用いただくにあたって          | З        |
| 動作環境                            | З        |
| 目次                              | 4        |
| 第1章A-COUNTERのご使用準備              | 6        |
| A-COUNTERのインストールとアンインストール       | 6        |
| 専用通信アンテナの取り付けと取り外し〈スロット編〉       | 7        |
| 専用通信アンテナの取り付けと取り外し〈パチンコ編〉       | 9        |
| A-COUNTERアプリケーションのダウンロードとセットアップ | 11       |
| 第2章A-COUNTERの起動/終了と接続方法         | 12<br>13 |
| 第3章A-COUNTERのメニュー表示と設定〈スロット編〉   | 15       |
|                                 | 15       |
| 「機種選択/各種設定」メニュー〈スロット編〉          | 16       |
| 機種選択による設定                       | 17       |

| 機種設定編集による設定4             |    |
|--------------------------|----|
| ラベル                      |    |
| キセカエ                     |    |
| キセカエ/カスタム                |    |
|                          |    |
| 第4章A-COUNTERの画面表示〈スロット編〉 | 25 |
| メイン画面表示                  |    |
| ゲーム数大型表示                 |    |
| 小役カウンター表示                | 28 |
| エリア別当選分布表示               |    |

| 第5章A-COUNTERのメニュー表示と設定〈パチンコ編〉 |    |
|-------------------------------|----|
| 「機種選択/各種設定」メニュー〈パチンコ編〉        |    |
| 機種選択による設定                     |    |
| 機種設定編集による設定1                  |    |
| 機種設定編集による設定2                  |    |
| 機種設定編集による設定3                  |    |
| ラベル                           |    |
| キセカエ                          |    |
| キセカエ/カスタム                     |    |
| 釘調整                           |    |
|                               |    |
| 第6章A-COUNTERの画面表示〈パチンコ編〉      |    |
| メイン画面表示                       |    |
| ゲーム数大型表示                      |    |
| 賞球疑似入賞回数表示                    |    |
| エリア別当選分布表示                    |    |
| ボーナス履歴表示                      |    |
| ピンモニター表示                      |    |
|                               |    |
| 第7章A-COUNTERで問題が発生したら         |    |
| アプリケーションが起動しない                |    |
| すぐに電源が落ちる                     |    |
| カウントが動かない                     | 52 |
| Bluetooth接続が切れる               | 52 |
| カウント数が合わない                    | 53 |
| その他故障かなと思ったら・・・・・             | 53 |
|                               |    |
| 製品に関するお問い合わせ                  |    |
| お問い合わせ先                       |    |
|                               |    |

## 目次

#### 第1章A-COUNTERのご使用準備

#### A-COUNTERのインストールとアンインストール

#### アプリケーションの入手とインストール

A-COUNTERのAndroidアプリケーションはGoogle Playで入手して頂けます。Google Playをご利用になるには、お 使いのAndroid端末がGoogle Playに対応している必要があります。また、Google Playをご利用にはGoogleアカウン トなどの作成や登録が必要となります。

Google Playにて『A-COUNTER』で検索をして下さい。

検索結果にA-COUNTERを確認したら、A-COUNTERの表示をタップし、アプリケーションを選択して下さい。画面が切 り替わると「インストール」というボタンが表示されますので、このボタンにタップしてください。アプリ権限に関する内容 が表示されますので、同意してA-COUNTERのインストールを行います。

詳しくはお使いのAndroid端末の取扱説明書をご覧ください。

※Google Playの操作手順などはサービス提供元により変更される場合がございますので、ご了承下さい。



A-COUNTERで検索

A-COUNTERを選択

A-COUNTERをインストール

#### アプリケーションのアンインストール

A-COUNTERのご利用を止める時やアプリケーションに関する回避できない障害が発生した場合、アプリケーションをア ンインストール(削除)する必要があります。その場合はお使いのAndroid端末の説明書の手順に従ってアンインストール を実行して下さい。A-COUNTERがお使いのAndroid端末から削除されます。

アンインストールを行うと、SDカードに保存されているデータを除く全てのデータも同時に削除されますので、ご注意下 さい。削除されたデータに関しましては一切の責任を負いません。

#### アドオン (拡張)アプリ

A-COUNTER本体に機能を追加・拡張するためのアプリです。このアプリを使うことで多彩な機能を付加することが出来 ます。アドオンにはアプリ起動の前に前もって起動をさせるものと、アプリから呼び出して使用するものなど、いくつかの種 類があります。詳しくはA-COUNTERのアドオンダウンロードサイトの説明をお読み下さい。

#### A-COUNTERを起動させる前に

A-COUNTERをご使用になる前に、A-COUNTERがインストールされたAndroid端末に十分なバッテリー残量があるこ とをご確認下さい。もし、Android端末に十分なバッテリー残量がない場合は、充電してからご使用になるか、充電コード を繋いだ状態でご使用を開始して下さい。

A-COUNTERは製品特性的な観点から、画面表示中はスリープモード設定を無視し、常時画面が点いた状態になります。 そのため、バッテリー電力消費が一般的なアプリケーションよりも高く、バッテリーのみでの使用時間は約3~4時間程度 (未使用バッテリーで満充電時の場合)となっています。長時間のご使用にはAndroid端末に付属の充電器を繋いだ状態 でご使用下さい。

なお、画面がオフの状態でもアプリケーションはバックグラウンドで動作(タスクキラー等のアプリを利用時は除く)します ので、普段は画面をオフにし、確認するときのみ表示させるような使い方も可能です。

#### A-COUNTER専用通信アンテナの取り付けと取り外し〈スロット編〉

#### 専用通信アンテナの取り付け

A-COUNTERをご利用いただくには専用通信アンテナからのデータ信号を実機本体に接続し、実機情報をA-COUNTER に受信する必要があります。そのため、専用通信アンテナをA-COUNTERの使用に先立ち、実機に取り付ける必要があり ます。実機と専用通信アンテナの取り付け方法は次の手順となります。

#### A-COUNTERをスロット実機に取付ける





スロット実機の電源コードをコンセントから抜 き、スロット実機のドアを、ドアキーを使ってあ けて下さい。(この時、スロット実機によっては 不安定になる場合があります。スロット実機が 倒れないようご注意下さい)



専用通信アンテナをリールや内部機器に接触 しない場所に設置してください。



スロット実機の電源コードをコンセントに つなぎ、スロット実機の電源スイッチを入 れて下さい。その後ドアを静かに閉めて、 A-COUNTERがインストールされたAndroid 端末を見やすい位置に表示させ、スタートレ バーでリールをスタートさせて下さい。

#### 専用通信アンテナの取り外し

A-COUNTERをご利用を止める場合や他の実機に流用する場合などでは専用通信アンテナをスロット実機から取り外し ます。スロット実機と専用通信アンテナの取り外し方法は次の手順となります。専用通信アンテナのケースなどを破損しな いように丁寧に作業を行なって下さい。また、専用通信アンテナを保管する場合、高温多湿を避け、直射日光の入らない場 所で保管して下さい。

専用通信アンテナ付属のACアダプターをコン

専用通信アンテナを「外部集中端子板」から

抜きます。この時、作業スペースが狭い場合が

ありますので、手をぶつけたり、怪我をしないよ

.....

う十分ご注意下さい。

-----

ļĮ

з

接続を外します。

6.

気をつけください。

専用通信アンテナと付属のACアダプターとの

.....

取り外した専用通信アンテナは安全な場所に

置き、踏んだり、落としたりしないように十分お

.....

2.

セントから抜きます。

5.

#### A-COUNTERをスロット実機から取り外す



スロット実機の電源コードをコンセントから抜 き、スロット実機のドアを、ドアキーを使ってあ けて下さい。(この時、スロット実機によっては 不安定になる場合があります。スロット実機が 倒れないようご注意下さい)

.....



専用通信アンテナが両面テープなどで固定さ れている場合は、専用通信アンテナを折った り、傷つけないよう、ゆっくりとスロット実機か ら剥がします。

.....



その後、スロット実機の電源を入れ、正常にプレ イできることをご確認下さい。

専用通信アンテナを他のスロット実機に取り付ける場合は前ページの「専用通信アンテナの取り付け 〈スロット編〉』の項目を参考にしながら行なって下さい。

#### A-COUNTER専用通信アンテナの取り付けと取り外し〈パチンコ編〉

#### 専用通信アンテナの取り付け

A-COUNTERをご利用いただくには専用通信アンテナからのデータ信号を実機本体に接続し、実機情報をA-COUNTER に受信する必要があります。そのため、専用通信アンテナをA-COUNTERの使用に先立ち、実機に取り付ける必要があり ます。パチンコ実機の場合、外部集中端子板を配線図を元に結線する必要があり、実機と専用通信アンテナの取り付け方 法は次の手順となります。

#### A-COUNTERをパチンコ実機に取付ける





パチンコ実機の電源コードをコンセントから抜 きます。電源が入っている場合は、パチンコ実 機の電源を切ってから電源コードをコンセント から抜いて下さい。この時、パチンコ実機が倒 れないようご注意下さい。

.....



4



専用通信アンテナとの接続が確認できたら、専 用通信アンテナを邪魔にならない場所に設置 します。



パチンコ実機の電源コードをコンセントにつな ぎ、パチンコ実機の電源スイッチを入れて下さ い。その後A-COUNTERがインストールされ たAndroid端末を見やすい位置に表示させ、 ゲームを開始して下さい。





#### 専用通信アンテナの取り外し

A-COUNTERをご利用を止める場合や他の実機に流用する場合などでは専用通信アンテナをパチンコ実機から取り外し ます。パチンコ実機と専用通信アンテナの取り外し方法は次の手順となります。専用通信アンテナのケースなどを破損しな いように丁寧に作業を行なって下さい。また、専用通信アンテナを保管する場合、高温多湿を避け、直射日光の入らない場 所で、実機取り付け時に使用した配線図などと一緒に保管すると良いでしょう。

2.

#### A-COUNTERをパチンコ実機から取り外す



パチンコ実機の電源コードをコンセントから抜 きます。電源が入っている場合は、パチンコ実 機の電源を切ってから電源コードをコンセント から抜いて下さい。この時、パチンコ実機が倒 れないようご注意下さい。



専用通信アンテナが両面テープなどで固定さ れている場合は、通信アンテナを折ったり、傷 つけないよう、ゆっくりとパチンコ実機から剥が します。

-----





パチンコ実機の電源プラグをコンセントに挿 し、その後、パチンコ実機の電源を入れ、正常に プレイできることをご確認下さい。





専用通信アンテナの配線を「外部集中端子板」 から抜きます。この時、作業スペースが狭い場 合がありますので、手をぶつけたり、怪我をし ないよう十分ご注意下さい。



З.



取り外した通専用信アンテナは安全な場所に 置き、踏んだり、落としたりしないように十分お 気をつけください。

専用通信アンテナを他のパチンコ実機に取り付ける場合は前ページの『専用通信アンテナの取り付 け〈パチンコ編〉』の項目を参考にしながら行なって下さい。

A-COUNTERアプリケーションのダウンロードとセットアップ

#### Google playからA-COUNTERアプリをダウンロードする

A-COUNTERアプリはGoogle play (グーグルプレイ)で無料配布されていますので、このA-COUNTERアプリをご使 用のAndroid端末にダウンロードし、インストールしてからお使いください。 ※Android端末と同時に購入された場合はすでにインストールされています。 インストール方法ならびに起動方法はお使いのAndroid端末の取扱説明書をご覧ください。



#### Google playからA-COUNTER関連アプリ (アドオン等)をダウンロードする

A-COUNTERアプリで利用できる機能の一部は関連アプリにより提供されるものがあり、対象機能を使用する場合はアプ リのダウンロード、インストールが必要となります。 インストール方法ならびに起動方法はお使いのAndroid端末の取扱説明書をご覧ください。



※画像は SLOVOGUE のものとなります。

#### A-COUNTERの起動方法

お手持ちのAndroid端末の操作に従い、アプリ ケーションアイコン表示画面を表示させます。 A-COUNTERのアイコンが表示されたら、そのアイ コンにタップをしてください。A-COUNTERが起動 します。

A-COUNTERの起動には約2秒~3秒かかります。 A-COUNTERが起動すると初期画面(ホーム画面) が表示されます。



# 専用通信アンテナとの接続



#### 1.

ARETM

4.

- 4

0R

6.

かを確認してください。

可能性があります。

Android端 末の本体設定でBluetooth接 続を「接続可能状態」に切り替えてくださ い。Bluetooth設定並びに接続切替はお使 いのAndroid端末の取扱説明書をご覧くださ い。Bluetoothが使用可能状態かどうかは Android端末本体の表示アイコンでご確認頂 けます(機種により異なる場合がございます)。

**∆**-COUNTER

2.

Bluetoothが使用可能になりましたら、 A-COUNTERのアイコンをタップして起動しま す。A-COUNTERが起動するまでしばらく待ち ます (約2秒~3秒程度)。



「メニュー表示ボタン」をタップすると、「BTアン テナ検索」のボタンが表示されますので、このボ タンを『ダブルタップ』してください。



専用通信アンテナとの接続が完了したら、通知

領域にA-COUNTERのロゴが表示されている

もし、表示されない場合は接続に失敗している

7.

専用通信アンテナの「赤いLED」が点灯し ている場合は無事A-COUNTERとの接続 が確立されていますので、次のページにある 『A-COUNTERの設定〈スロット編〉または 〈パチンコ編〉」に進みます。

## A-COUNTERの終了方法

A-COUNTERを終了させる場合、お手持ちの Android端末にある「戻るボタン」をタップして下さ い。タップするとA-COUNTERの終了確認が表示さ れるので、「はい」を選択します。「はい」を選択すると A-COUNTERは自動的に終了します。

> 終了確認が出ますので、 「はい」を選んで下さい。 A-COUNTERが終了しま す。



Android端末にある「戻る」 ボタンをタップ





起動したら「メニュー表示ボタン」をタップします (詳しくはお使いのAndroid端末の取扱説明書 をご覧ください)。



Bluetoothの接続先が表示されますので 「ABBTM xx:xx:xx:xx(「xx:xx:xx:」は任意 の文字)」をタップして選択して下さい。





選択するとBluetootehと接続します。 Bluetooth接続コードの入力要求が表示され ますので、「0000 (全て数字の0)」と入力して 下さい。

#### Check!! Bluetooth接続が完了するとスロット実機 に取り付けた専用通信アンテナに付いてい る「赤いLED」が点灯します。 専用通信アンテナに付いている赤いLEDが 「点滅」したままの場合、A-COUNTER と専用通信アンテナの接続は失敗していま す。その場合は、3.に戻って手順を繰り返

して下さい。 その時、他のLEDが点灯しているかを確認 して下さい。他のLEDが点灯していない場 合は専用通信アンテナがACアダプターに 接続されているかどうか、ACアダプター がコンセントにつながれているかどうかを 確認して下さい。

#### 第3章A-COUNTERのメニュー表示と設定〈スロット編〉

#### メニュー表示

各種設定はメニューをタップし、表示される項目から目的の設定項目をお選び下さい。なお、設定が終わり、表示画面に戻 る時はAndroid端末の「戻る|ボタンを利用して戻って下さい。 ※A-COUNTERはAndroid端末の方向(縦・横)を検知し、自動で表示が切り替わります。この説明書は便宜上「縦画面表示」で説明を行っていますが、「横画 面表示」で作業を行われる場合は、適時お読み替えの上設定を行って下さい。

# A-COUNTER の設定 スロット編

この章では、A-COUNTERのスロット実機での設定方法と使用方法を紹 介します。

多くの場合、ご使用機種を選択肢から選ぶだけで設定が完了しますが、 A-COUNTER の多彩な機能を使いこなすには、各種設定を手動で行う必 要がありますので、内容をよくお読みの上、ご利用・ご活用下さい。



#### 「機種選択/各種設定」……

A-COUNTERを利用するために必要 な各種設定を行います。 基本的な設定はA-COUNTERをご使 用になりたい実機を選択することで行 えます。

また、ART信号が出ていない実機へ の対応や、小役でのボーナスカウントな ど、より細かなデータ表示を行いたい 方向けの「機種設定編集」もご利用い ただけます。

その他、外観をカスタマイズする「キセ カエ(スキン)」に関する設定もこちら から行います。

#### 「データ表示切替」

過去に保存したデーター覧を表示さ せ、A-COUNTERに呼び出すことが 出来ます。 日付がついているデータは、リセット時 に書き出された過去データです。

「累積データ」は、「現在データ」と「日 付つきデータ」を全て合算したものにな ります。

#### 「画面キャプチャーを保存」……

A-COUNTERの画面をキャプチャー (画像保存)します。画面をキャプ チャーしてTwitterやLINEなどに投稿 することで、友達やフォロワーと共有す ることが出来ます。



ム画面」から右方向へ2回フリックして 下さい。 メニューはA-COUNTERのメイン画面 に表示されます。

#### 「BTアンテナ検索」

A-COUNTERIC 接続する専用通 信アンテナを選択します。ここには Bluetooth機器全てが表示されますの で、専用通信アンテナの識別名を選択 して下さい。

専用通信アンテナの識別名称は 「ABBTM」となります(複数の専用 通信アンテナが存在する場合、名称だ けでなく、Bluetooth識別コードで識 別して下さい)。

#### …「単価切替」

A-COUNTERでホールシミュレーショ ン表示に使用するコイン単価を選択し ます。

この設定は、次回時に適用され、精算 時にその単価を元に収支額を計算しま d.

#### 「現在データをリセット」

現在のデータをリセットすることができ ます。

ゲーム数が1以上の時(遊戯直後)は、 現在のデータに日付情報を付加し、過 去データとして書き出します。書き出し たデータは「データ表示切替」から確 認できます。

ゲーム数が0の時(リセット直後)は、 ホールシミュレーションの所持金を 200000円 (初期値)に戻します。

#### A-COUNTERの設定〈スロット編〉 機種選択による設定

#### 

A-COUNTERをお使いになりたい機 種を一覧から選択することで、簡単に機 種設定を行うことが出来ます。 機種選択は ・スロット機種から選ぶ ・パチンコ機種から選ぶ ・ラベルを付けた機種から選ぶ の3つから選択でき、「パチンコ機種か ら選ぶ」を選択するとパチンコ用の機 種設定が、「ラベルを付けた機種から選 ぶ」を選択すると、過去に利用した設定 の内、ラベルを付けた機種を一覧から 選択することが出来ます。

#### 

A-COUNTERの表示 (スキン) やデー タ表示用の数字(セグ)のタイプを変 更することが出来ます。スキンにはいく つかの種類が最初から用意されていま すので、その中から気に入ったものを選 択して使用します。

前もって用意されているスキンの内、 「カスタム」を選択すると、お客様で用 意された画像を背景として使用するこ とも出来ます。

その他、ボーナス突入時の画面方向の 設定やデータ表示用の数字のスタイル などを自由に組合せて、自分なりの表示 を楽しむことが出来ます。



#### … ラベル

0 🐨 🛢 13:48

現在の設定にラベルを付けることが出 来ます。ラベルは任意の文字を入力す ることが出来、データ表示画面の機種 名表示に一緒に表示されます。 このラベルは「機種を選ぶ」時や「デー タ表示切替」の時にデータ名として表 示されます。

#### -- 機種設定編集

各スロット実機固有のボーナス名称や 小役当たりの表示、ART突入、継続 時に信号出力のないスロット実機での ART判定設定など、A-COUNTERの 機能を100%発揮させるための詳細 な設定を行えます。

細かいところまで設定できる分、手間と 知識が必要な場合もあり、通常のご利 用の場合は「機種を選ぶ」メニューを ご利用されることを推奨します。 また、「機種の選択」で一覧に表示され ていない機種でA-COUNTERをご使 用になりたい場合にも使用します。 ※機種名が「機種の選択」に見当たら ない場合は、開発元にリクエストする ことも可能です。

······· Version情報

Ĵ

 $\Box$ 

現在のA-COUNTERのバージョンを確 認できます(表示のみ)。

ŋ



A-COUNTERの「メニュー」を表示させ、「機種 選択/各種設定」をタップして下さい。

「機種を選ぶ」を選択すると種類選択の項目が表 示されるので、「スロット実機から選ぶ」を選択し ます。

. VERIT





5.

表示された機種名に使用する機種がある場合、 その機種名をタップして選択して下さい。自動的 に各種ボーナス設定(ボーナス信号設定、ボー ナス名称)が設定され、すぐにご使用いただけま

設定後、数秒待つと、自動的にA-COUNTERの ホーム画面が表示されますので、画面が切り替 わるまでお待ちください。

4.

す。

表示された機種名にご使用の機種名がない場合 は、開発元にリクエストを頂くか、お客様自身で 実機情報を登録して下さい。 手動で登録する場合は『A-COUNTERの設定 〈スロット編〉 機種設定編集』のページをご覧 ください。 設定完了後Android端末の「戻る」ボタンでデー 夕表示画面に戻ります。

#### 16



|              | 0 0 0 1000 |
|--------------|------------|
| メーカーを選択して下さい |            |
| NET          |            |
| SNKプレイモア     |            |
| 7202         |            |
| アリストクラート     |            |
| アルゼ          |            |
| בעז          |            |
| エンターライズ      |            |
| オリンピア        |            |
| オーイズミ        |            |
| サミー          |            |
|              |            |
| 913- CC      |            |
| £ 0 1        |            |

## З.

#### 選択可能なメーカー名が表示されますので、ご 使用になる機種のメーカー名をタップし、機種名 を表示させます。

#### ご注意

機種選択からの設定を利用する場 合、前もってA-COUNTER アドオン 「A-COUNTERアドオンアプリ」をダウン ロードし、一度「A-COUNTERアドオンア プリ」を実行して下さい。実行方法はお使 いのAndroid端末のメニュー(ランチャー) で、「A-COUNTERアドオンアプリ」のアイ コンをタップして下さい。 その後、アプリの指示に従い実機データを インストールして下さい。

.....



#### A-COUNTERの設定〈スロット編〉 機種設定編集による設定1

機種設定編集はお持ちの実機の動作環境に合わせた設定を行うことができます。 機種設定編集は設定項目が非常に多く、特定の実機以外では意味のないものもありますが、名称等をカスタマイズしたい 時は、機種設定編集から設定を行なって下さい。

また、機種選択による設定に表示されない機種などにA-COUNTERを使用する場合などにも、この機能を使用します。

#### 機種設定編集を有効にする……;

機種設定編集で設定された内容を A-COUNTERに反映したい場合は チェックを入れて下さい。

メーカー名編集 ……

実機のメーカー名を設定できます。

機種名編集 ………

実機の機種名を設定できます。

連荘ゲーム数 ..... ボーナス間のゲーム数を指定すること

で、その指定値以下でボーナスが発生 すると、連荘として処理を行います。

#### BOUNUS設定選択 ········

A-COUNTERの通常画面に表示させ るボーナス情報の設定を行います。 A-COUNTERでは5つまでのボーナ ス情報表示が可能で、BIG BONUS1 ~ 5までを順に上から表示します(表 示順は固定。ただし、途中未設定の BONUSは非表示となります)。 表示させたい内容に応じて自由に設定 を変更することが出来ますので、お好み でボーナスを設定して下さい。 なお、ボーナスが1つでも設定されてい ない場合、ボーナス表示部の一番下の 表示は「ボーナスの合成確率」となり ます(全て設定されている場合は「そ の他 BONUS」の優先表示)。 詳しくは次ページをご覧ください。

#### ボーナス合成確率設定

ボーナスの発生確率をどのような組合 せで表示するのかを設定します。 ART (ラッシュ) などをボーナスとして 設定することで、ボーナス全体の発生 傾向を知ることが出来ます。



現在、A-COUNTERで使用している 機種設定を保存します。

#### 保存した機種設定を削除する

過去のA-COUNTERで保存した機種 設定情報を削除します。

# ・・・ 小役カウンター設定

小役の発生回数、発生確率を知りたい 場合に、小役名と払出し枚数を指定する ことで小役に関する情報を表示をしま す。

#### ·· PIN設定

ピンの使用とピンに信号が入力された 時の動作を設定します。 詳しくは以降のページで説明します。

BONUS1 BONUS名:ラージャンBONUS BONUS2 NUS\$-RIG BONU BONUS3 S名:アイルーBONUS BONUS4 BONUS名 モンハンラッシュ



#### A-COUNTERの設定〈スロット編〉 機種設定編集による設定2

#### 

します。

時リセット)。

トされます。

む」)。

#### ボーナスの名称を設定出来ます。 A-COUNTERが接続されている実機 のボーナス名を設定したり、小役をボー ナスとして扱う場合の表示名称を設定 BONUS名称 回転数リセットタイミング BONUS中の回転数カウント 回転数リセットタイミング …… ボーナス当選した時にどのタイミング ダブルタッブでBONUSをカウント でスタート回転数をリセットするかを指 定出来ます(デフォルトは「信号OFF 画面に表示する 「リセット無し」にするとボーナスが当 ポーナス画像を表示 選してもリセットがされません。小役を ボーナスとしてカウントするときなどに 連荘に含む 設定するとスタート回転数が継続カウン 0.019:2 小役当選でBONUSをカウントする 小役の枚数 ボーナス連荘対象として使用するかど うかを設定します(デフォルトは「含 小役でBONUSをカウント …… 6 $\Box$ 小役の当たりをボーナス項目に表示さ せる設定です。次の「小役の枚数」と組 み合わせることで、任意の払い戻し枚数 に応じてボーナスカウントを1つ増やし ます(デフォルトは「使用しない」)。 枚数によるカウントのため、違う小役で も同じ払い出し枚数の場合、カウントは

1つ増えます。 例えば、小役の枚数 (最大15枚)を2 枚に設定しておけばチェリーなどの当り 回数、当り確率を表示させることができ ます。

小役カウンターと違い、「回転数リセット タイミング」項目を「開始時リセット」も しくは「終了時リセット」に設定すれば 回転数がリセットされ、ボーナス履歴に も表示されます。

| 回転数リセッ | トタイミング |  |
|--------|--------|--|
| リセットなし |        |  |
| 開始時リセッ | ٢      |  |
| 終了時リセッ | ٢      |  |
|        | キャンセル  |  |

18



#### :··· BONUS中の回転数カウント

ボーナス当選した時にスタート回転 をカウントするかどうかを指定出来ま す(デフォルトは「両方共カウントしな い」)。

ボーナス中も回転数をカウントしたい 場合は「両方共カウント」を指定します。

#### ···· タップでBONUSをカウント

何らかの原因でBONUSがカウントさ れなかった場合、この項目を選択してお けば、標準画面の各ボーナス表示部分 をダブルタップすることでボーナスカウ ントを1つ増やすことができます。 なお、ダブルタップによるボーナスカウ ントを取り消す場合、10秒以内に同じ ボーナス表示を再度タップすることで

キャンセルすることができます。

#### ···· 画面に表示する

このオプションにチェックが入ってい るボーナスは通常画面に表示されます (デフォルトは「表示する」)。 もし、非表示にしたい場合は、チェックを 外します。非表示にした場合、表示順が 飛ばされます。

#### …… ボーナス画像を表示

ボーナス時に当りを知らせる演出画像 を使用するかどうかを設定します(デ フォルトは「表示する」)。





#### PIN3~PIN8設定 ·········

実機の外部集中基盤から出力されてい る信号(6番を除く3~8番までのピ ン)のうち、どのピン信号を使用するか を設定します。 これは、実機ごとに異なりますので、情 報サイトや販売サイトなどで出力情報 を参考にして設定します。

#### カウントするボーナス ……

ピンに信号が入った時に、どのボーナ スにカウントさせるのかを指定します。 この指定は、使用するピンにチェックが 入っている場合に設定出来ます。

#### このPINでBONUSを振り分… ける

「このPINでBONUSを振り分ける」に チェックを入れると、このPINに入る信 号を払戻枚数または滞在ゲーム数のい ずれかで振分けが可能です(デフォル トは「使用しない」)。 これにより、通常のカウンターでは困 難な同じPIN信号を使用した数種類の ボーナスを独自にカウントすることが出 来るようになります。

※獲得枚数、もしくは継続ゲーム数から ボーナスを推定するため、ボーナス の確定は設定された獲得枚数、継続 ゲーム数を「越えた」時点となりま

す。 例えば、「獲得枚数で振り分ける」場 合、BONUS1に250枚を設定し、 BONUS2に20枚を設定した場合、 獲得枚数が20枚~249枚までの 場合はBONUS2としてカウントし、 250枚以上でBONUS1としてカウ ントします。1~19枚の場合は「通 常カウントするボーナス」にカウント されます。



| るボーナス |      |
|-------|------|
| BONUS | ٢    |
| 3     | 0    |
| ONUS  | ۲    |
| ッシュ   | ۲    |
| IUS   | 0    |
| ない    | 0    |
| キャンセル |      |
|       | カウント |

#### するボーナス

ARTとしてカウントするボーナス名を 一覧から選択します。

この一覧の名称は『A-COUNTERの 設定〈スロット編〉 機種設定編集によ る設定2』ページの「BONUS名称設 定で設定された名称」または、機種選択 設定時のデフォルトの名称となります。

## A-COUNTERの設定〈スロット編〉 ラベル

ラベルを設定することで、設定違いの同じ実機の情報などを判別、別々に保存できるようになります。ラベルは任意の文字 を登録できるので、分かりやすいラベル名を付けることが出来ます。

ラベルの参照は「機種を選ぶ」から機種名で設定を読み込むときなどに使える他、過去のデータを表示させる場合などでも利用できます。



#### 「キセカエ」の設定を変更することで、A-COUNTERの情報表示画面のイメージを変更することが出来ます。 特に「カスタム」スキンを選択すると、お客様のお好きな画像を壁紙として使うことができ、背景画像の濃度(透過率)も

また、各種情報表示用の数字(セグ)のデザインも複数からお好みのものを組合せて表示させることができます。



A-COUNTERの設定〈スロット編〉 キセカエ

設定で調整することができます。

#### … ボーナス突入画像

ボーナスに突入した時に表示される画 像を設定します。ボーナス突入画像は カスタム設定の壁紙と異なり、色や透 明度を指定することはできません。

#### ・・セグデザインを変える

各種情報を表示する数字(セグ)のデ ザインを設定します。 デフォルトではスキンのタイプによって

初期値が設定されますが、お客様の好 みや見やすさにより、自由に変更するこ とができます。

#### ・・現在の設定を初期化する

お客様が設定された内容が初期化され、出荷時の状態に戻ります。

ŋ

| メイン          |         |
|--------------|---------|
|              | ć       |
| 7セグ,グリーン     | ٢       |
| 7セグ,グレー      | ٢       |
| 7セグ,ブラック     | ٢       |
| 7セグ/斜め,ゴールド  | ٢       |
| 7セグ/斜め,メタリック | ٢       |
| 7セグ/斜め,ホワイト  | ۲       |
| 7セグ/斜め,レッド   | ٢       |
| 7セグ/斜め,イエロー  | $\odot$ |

### 第4章A-COUNTERの画面表示〈スロット編〉

## A-COUNTERの設定〈スロット編〉 キセカエ/カスタム

- **0** 2

総画面の背景

透明度

機画面の背景

透明度

Ĵ

 $\Box$ 

Ū

色

色

壁紙画像の選択

「キセカエ」設定の「スキン」で、「カスタム」を選択すると、「キセカエ」設定の「カスタム設定」メニューが使えるようになり ます。

カスタム設定は使用者の好みに応じた壁紙(背景画像)と背景色、壁紙の透明度の設定が出来ます。設定は縦画面、横画 面を別々に設定し、それぞれの画面でお好みの壁紙を表示させることが出来ます。



壁紙の背景色を設定します。壁紙が設 定されていない場合は、背景色は黒と なります。 また、壁紙が設定されている場合は「透 明度」に応じて透けて表示されます。 (デフォルトは「白」)。

色 .....

透明度 ------

壁紙の透明度を指定します。指定は 10%刻みで透明(100%)~透過し ない (0%) までの10段階で設定可能 です。 透明度に応じて「色」で設定された背 景色が表示されます。



縦画面・横画面の設定が出来ます

### … 壁紙の選択

0 🐨 🗎 13:53

背景に表示させたい壁紙を選択しま す。

壁紙は「縦画面」か「横画面」を選択し、 あらかじめ保存されていた画像を選択 します。選択時、画像のトリミングフレー ムが表示されますので、お好みの大き さと場所をフレームを動かして選択し て下さい。





#### A-COUNTERの表示を切り替える

A-COUNTERは小さな画面でも非常に多彩で多様な情報を表示できるように工夫されています。 それら情報の表示の切替を『フリック(指で画面を左右にスライドさせる動作)』で行います。フリック動作による表示切替 は自由に行え、切替中でも問題なくデータ収集とデータ表示を継続して行えます。 A-COUNTERを起動させた直後は〈メイン画面〉が表示されています。この〈メイン画面〉を中心に右フリック方向に1ペー ジ、左フリック方向に2ページ移動することができ、それぞれのページにA-COUNTERが表示できる情報とボタンが配置 されていますので、必要に応じて切り替えて使用します。



#### 〈メニュー表示〉

示させます。端末のメニューボタン をタッチしても表示できます。

A-COUNTERの設定メニューを表 インターネット配信やデータを大き 起動時の画面となり、一番オーソドッ な文字で表示させたい場合に使用し クスな表示画面です。棒グラフ部分 ます。

〈ゲーム数大型表示〉

| 0080                    |                | 1.     | 17.14 |
|-------------------------|----------------|--------|-------|
| モンスターハンター 設定1 畝灯        |                | ;      | а.    |
| 9-9+24000<br>1 33225.00 | BIG BONUS<br>E | 3″     | 30    |
| 51 <sup>11</sup> 651.47 |                | 59     | )     |
| 60 <sup>11</sup> 553.75 | ** 3           | 3225   | 5     |
| エリア別台選分布                |                |        |       |
| エリア                     | 3388           | 全体制合   |       |
| 1~1000                  | 1183           |        |       |
| 101~2000                | 398            | 19.90% |       |
| 201~3000                | 1783           |        |       |
| 301~+ <b>6</b> 00G      | 6-03           |        |       |
| 401~5000                | 80             | 4.08%  |       |
| 501~6000                | 183            | 0.51%  |       |
| 601~7000                | 288            |        |       |
| 701~8000                | 10             |        |       |
| 801~9000                | 363            |        |       |
| 9016~                   | 10             |        |       |
| ← d                     | e              | -      |       |

| 0.000   | 0 4100                  |
|---|-------------------------|
| モンスターハンター 設定! 紙灯  | <b>X</b> 4              |
| 5-9+5-00NUS<br>1/<br>33225.00   | 83 <sup>17</sup> 400.30 |
| 51 <sup>17</sup> 651.47<br>51 <sup>17</sup> 651.47<br>EXTV 20 20 3<br>60 <sup>17</sup> 651.75 | 59<br>33225             |
| ポーナス厳想(1~10回収) ダ  | ブルタップでページ遣り             |
| 粗豆 ポーナス   | ゲーム数                    |
| 1日紀 モンハンラック   | 2 a 796                 |
| 2024 BIG BONUS  | 340                     |
| 303R BIC BONUS  | 1670                    |
| 408 BIG BONUS   | 266                     |
| SER BIG BONUS   | 87G                     |
| 688 7-CH-804  | <b>#</b> 4000           |
| 784 BIG BONUS   | 1736                    |
| BER BIG BONUS   | 820                     |
| 9638 7-11-BON   | <del>/S</del> 145       |
| 1008 743-00N  | <b>/5 35</b> G          |
| ← <   |                         |

#### 〈エリア別当選分布表示〉

100ゲームごとのボーナス当選分 布、当選割合を表示します。

ボーナス当選の履歴を表示します。 スクロールすることで過去のボーナ ス履歴を遡って確認することが出来 ます (最大50履歴)。

〈ボーナス履歴表示〉



#### 〈ホーム画面表示〉

をダブルタップするとボーナス履歴 ページへ移動します(下記)。

| モンスターハンター 設定! 約3  | T NG                     |
|-------------------|--------------------------|
| 9-9+>1000         | 1 OV                     |
| 0 .               | - 243.08                 |
| 7 - 1 N-80NUS     | <i>∀−4</i> .             |
| 4"                | 50                       |
| 1 120.23          |                          |
| E2/129992         | 3411                     |
| <u> </u>          | 2917                     |
| 729.2             | . 2011                   |
| 小役カウンター           |                          |
| コリプレイ             | 同べル/スイカ                  |
| [M]: 393 B 1/ 7.4 | 12 (M): 288 (B) 1/ 10.13 |
| [m]: 179 1/ 16.1  | 30 (B): 487 B 1/ 5.99    |
| [BT] 57281/ 5.1   | 10 [27] 776181/ 3.76     |
| [1]9-X-9-         | -                        |
| [MD: 16/211/ 16/1 | CM                       |
| Det: 7401/ 394    |                          |
| But 140010 000    |                          |
| 新持コイン 単価公円        | 然收款                      |
| 0004              | 1 1 0 0                  |
| 8664              |                          |
| 000-              | 100                      |
| 12A4 0P           | 9 出王≢ 88.85%             |
| Mitt 40000P       | 9 MEN 10135et            |
| BIRARY 138480     | 9005#                    |
| 10040F            | , Moor 30059.            |
| é-1               | o a 1                    |
|                   |                          |

#### 〈小役カウンター表示〉

小役カウンターとホールシミュレー ション、コイン情報を表示します。

| 0.00                          | 0 ¥ 🛚 1247              |
|-------------------------------|-------------------------|
| モンスターハンター 設定1 私灯              | 現在                      |
| 9-9+540008<br>0 <sup>17</sup> | 12 <sup>17</sup> 243.08 |
| 4 <sup>1/</sup> 729.25        | 59                      |
| 4 <sup>1/</sup> 729.25        | 2917                    |
| ビンモニター                        |                         |
| 18ビン (0コイン株)                  | λ(N(信号                  |
| 28822 00428                   | 8(0UT)/89               |
| 3番ビン 0アイルー                    | BONUS                   |
| 4番ビン (展分)ラ・                   | -ジャン80NJS他              |
| s≣£> <b>0</b> —               |                         |
| 6番ピン <b>()</b> アース(0          | ND)                     |
| 7887 O-                       |                         |
| <u>****</u>                   |                         |
|                               |                         |

#### 〈ピンモニター表示〉

実機から出力されるピン信号をリア ルタイムで確認することが出来ます。 「機種設定編集」などで、新しく実機 を登録したり、カスタマイズする時の 参考にご利用いただけます。

### A-COUNTERの表示〈メイン画面表示〉

A-COUNTERは小さな画面でも非常に多彩で多様な情報を表示できるように工夫されています。そのため、それぞれの 表示内容を理解してご使用することで、データ収集の楽しみが広がります。

データ表示の切替もスライド (フリック)操作ですので、プレイ中でも手軽に切り替えられ、切替中でも問題なくデータ収集 とデータ表示を継続して行えます。

#### ……現在/過去表示 Bluetooth接続状態表示 Bluetoothの接続状態をお知らせしま 表示している情報が、現在のものか、過 す。接続中は通知領域にアイコンが常 去のものかを表示します。 Bluetooth接続状態表示 …………… に表示されます。 Bluetoothの接続状態をお知らせしま ゲーム回数表示 す。接続中は通知領域にアイコンが常 に表示されます。 ゲーム数を表示します。ゲームのカウン A-COUNTERで設定された実機名を トはリールが回転を始めた時点となり 表示します。 - V A ます。 実機名は自由に変更することが出来ま ボーナスを引き当てるとゲーム数は0 モンスターハンター 設定1 試打 A-COUNTERで設定された実機名を す。 に戻ります(設定により変更可能)。 表示します。 0 🗢 🛙 0 - **-**実機名は自由に変更することが出来ま $\Pi^{n}$ モンスターハンター 設定1 試打 現在 す。 ボーナス回数表示 …………… 'イルーB 12" **└┤** ′ <sub>729.25</sub> $\Pi^{\nu}$ ボーナス回数表示 ………… 各種ボーナスの表示を行うことができ 243.08 ます。表示できるボーナス数は5つまで 各種ボーナスの表示を行うことができ マイルーBON ハンラ で、ボーナスの名称やボーナスの内容 L[1/ 729.25 1 11 ます。表示できるボーナス数は5つまで などを自由に設定できます(機種設定 729.25 で、ボーナスの名称やボーナスの内容 編集時)。 ・・・ゲーム累計表示 などを自由に設定できます(機種設定 L1<sup>17</sup> 729.25 ゲーム 編集時)。 29 (7 ゲームの累計数を表示します。 現在獲得枚数 -4) ボーナス確率表示 ………… 346\* ボーナス当選確率を表示します。 ボーナス当選確率を表示します。 数値は、ボーナス当選回数を「累計」回 数値は、ボーナス当選回数を「累計」回 数で割ったものになります。 数で割ったものになります。 累計 ·現在獲得枚数 差枚数で現在獲得している累計のコイ BONUS+ART合成 ン枚数を表示します。 ボーナスの連荘回数を表示します。連 1; 荘として計測するゲーム数や連荘とみ ゲームの累計数を表示します。累計は なすボーナスの種類はお好みに合わせ スランプグラフ表示 ボーナス中のゲーム数ならびにARTプ て設定することができます。 レイ中のゲーム転も含まれます。 グラフの中心 (上下方向)を原点 (±0) として、上がプラス、下がマイナスとな A-COUNTERを終了しても累計スター り、プレイ中の出玉傾向が分かります。 ト数はリセットされません。リセットは なお、グラフの更新は10ゲームごとに データの初期化で行います。 行われ、最大12000ゲーム分を表示し ます。 ・ボーナス間回転数表示 端末メニューボタン………… 各ボーナス当選までのゲーム数を棒グ ラフで表示します。

表示色(ボーナス回数表示の名称で使

用されている色)でボーナスの種類が

わかります。

す。

A-COUNTERのメニューページ (一 番左のページ)を表示します (メイン画 面から右フリックを2回行ったのと同一 の動きとなります)。

#### A-COUNTERの表示〈ゲーム数大型表示/メイン画面から右へ1回フリック〉

インターネット配信や各種ビデオ撮影など、細かい情報よりも大きく、見やすい表示が必要な場合に便利な表示タイプで



#### ………現在/過去表示

表示している情報が、現在のものか、過 去のものかを表示します。

#### :: 差枚数表示/出玉率表示

差枚数は、投入コイン数と払い戻しコイ ン数の差を表示します。 また、出玉率は払い戻しコイン数÷投入 コイン数の値となります。 差枚数/出玉率の表示が不要な場合は、 「小役カウンターデータ表示」の「差 枚数表示部分」を「ダブルタップ」する ことで非表示にできます。 ※差枚数を非表示にした場合「\_\_\_」 が表示されます。

#### ・・ ゲーム回数表示

ゲーム数を表示します。ゲームのカウン トはリールが回転を始めた時点となり ます。

ボーナスを引き当てるとゲーム数は0 に戻ります(設定により変更可能)。 なお、ボーナスゲーム中のゲーム数は カウントしません(ARTプレイ中のゲー ム回数はカウントします)。

#### ・ボーナス合成確率

設定画面でチェックを入れたボーナス の合成確率を表示します。

#### A-COUNTERの表示〈小役カウンター表示/メイン画面から左へ1回フリック〉

小役カウンターはセットされた小役(最大4種類/払戻枚数で振分)の当り回数と当選確率を表示します。 また、ホールでのプレイをシミュレーションした「ホールシミュレーション表示」は、設定所持金(固定)を元手に遊技を行い、 コイン単価設定に従った投資と払い戻し、仮想利益(等価交換)をシミュレートします。

## A-COUNTERの表示〈エリア別当選分布表示/メイン画面から左へ2回フリック〉

ゲーム数を100ゲームごとのエリアで区切り、ボーナス当選分布と全体から見ての当選割合を表示します。

#### Bluetooth接続状態表示………

Bluetoothの接続状態をお知らせしま す。接続中は通知領域にアイコンが常 に表示されます。

#### 

A-COUNTERで設定された実機名を 表示します。 実機名は自由に変更することが出来ま す。

#### ボーナス回数表示 …………

各種ボーナスの表示を行うことができ ます。表示できるボーナス数は5つまで で、ボーナスの名称やボーナスの内容 などを自由に設定できます(機種設定 編集時)。

#### ボーナス確率表示 …………

ボーナス当選確率を表示します。 数値は、ボーナス当選回数を「累計」回 数で割ったものになります。

#### 小役カウンター表示 …………

小役カウンターに設定されている小役 の情報を表示します。 表示は上から通常ゲーム中の当たり回 数と確率、ボーナス当選時の当たり回 数と確率、合計の当たり回数と確率とな ります。

#### ホールシミュレーション ………

所持金からゲーム進行に合わせて投資 された仮想的な金額の収支を表示しま す。枚数は総合計収支による獲得枚数 の累計です。

「設定」内の「次回投資時のメダル単 価」で設定されたコイン単価に50を掛 けた金額が1回の投資金額となり、所有 コイン数が0になる度に自動的に所持 金から補充され投資金額が更新されま d.

ダブルタップすることで精算(リセット) することが出来ます。





…現在/過去表示

表示している情報が、現在のものか、過 夫のものかを表示します。

#### :・・ゲーム回数表示

ゲーム数を表示します。ゲームのカウン トはリールが回転を始めた時点となり ます。

ボーナスを引き当てるとゲーム数は0 に戻ります(設定により変更可能)。 なお、ボーナスゲーム中のゲーム数は カウントしません (ARTプレイ中のゲー ム回数はカウントします)。

#### …ゲーム累計表示

5.99

3.76

ゲームの累計数を表示します。累計は ボーナス中のゲーム数ならびにARTプ レイ中のゲーム転も含まれます。

#### ··· 差枚数/出玉率/総IN·OUT

差枚数は、投入コイン数と払い戻しコイ ン数の差を表示します。 また、出玉率は払い戻しコイン数を投入 コイン数で割った値となります。 差枚数/出玉率の表示が不要な場合は、 「小役カウンターデータ表示」の「差 枚数表示部分」を「ダブルタップ」する ことで非表示にできます。\* 総INは投入コイン数、 総OUTは払い戻しコイン数をそれぞれ 示しています。

※差枚数を非表示にした場合「---」が 表示されます。また、「ゲーム数大型 表示」でも同様の表示となります。

A-COUNTERで設定された実機名を 表示します。 実機名は自由に変更することが出来ま d.

ボーナス回数表示 …………

各種ボーナスの表示を行うことができ

ます。表示できるボーナス数は5つまで

で、ボーナスの名称やボーナスの内容

などを自由に設定できます(機種設定

編集時)。

## モンスターハンター 設定1 試打 33225.00 5 651.47 6() 553.75 エリア別当選分布 エリア 1~100G 01~200G 01~300G 01~400G 01~500G 1~600G

数値は、ボーナス当選回数を「累計」回 数で割ったものになります。

ボーナス確率表示 ………… ボーナス当選確率を表示します。

 $\Box$ 



#### ……現在/過去表示

#### A-COUNTERの表示〈ボーナス履歴表示/メイン画面から左へ3回フリック〉

ボーナスの当選履歴を表示します。ボーナス履歴は最大50回分表示でき、スクロールさせることで過去分も見られます。 任意の箇所をタップすると閉じます。



実機から出力されるピン信号をリアルタイムに表示します。

の参考にご利用いただけます。

#### A-COUNTERの表示〈ピンモニター表示/メイン画面から左へ4回フリック〉

この表示は実機に依存しませんから、ご自身で実機設定を登録したり、ピン信号の発生タイミングをチェックしたい時など



# A-COUNTERの設定 パチンコ編

介します。



この章では、A-COUNTER のパチンコ実機での設定方法と使用方法を紹

多くの場合、ご使用機種を選択肢から選ぶだけで設定が完了しますが、 A-COUNTER の多彩な機能を使いこなすには、各種設定を手動で行う必 要がありますので、内容をよくお読みの上、ご利用・ご活用下さい。

## 第5章A-COUNTERのメニュー表示と設定〈パチンコ編〉

#### メニュー表示

各種設定はメニューをタップし、表示される項目から目的の設定項目をお選び下さい。なお、設定が終わり、表示画面に戻

る時はAndroid端末の「戻る|ボタンを利用して戻って下さい。

スクリーンショットを保存中。

FEVERマクロスフロンティア 魂7キラッ☆

面から右フリックを2回行ったのと同一

の動きとなります)。

※A-COUNTERはAndroid端末の方向(縦・横)を検知し、自動で表示が切り替わります。この説明書は便宜上「縦画面表示」で説明を行っていますが、「横画 面表示」で作業を行われる場合は、適時お読み替えの上設定を行って下さい。

#### 1. 「機種選択/各種設定」……

A-COUNTERを利用するために必要 な各種設定を行います。 基本的な設定はA-COUNTERをご使 用になりたい実機を選択することで行 えます。

また、多ラウンド機での大当たりの個別 カウントなど、より細かなデータ表示を 行いたい方向けの「機種設定編集」も ご利用いただけます。

その他、外観をカスタマイズする「キセ カエ(スキン)」に関する設定もこちら から行います。

#### 3. 「データ表示切替」…………

過去に保存したデーター覧を表示さ せ、A-COUNTERに呼び出すことが 出来ます。

日付がついているデータは、リセット時 に書き出された過去データです。 「累積データ」は、「現在データ」と「日 付つきデータ」を全て合算したものにな ります。

#### 5. 「画面キャプチャーを保存」……

A-COUNTERの画面をキャプチャー (画像保存)します。画面をキャプ チャーしてTwitterやLINEなどに投稿 することで、友達やフォロワーと共有す ることが出来ます。



#### ·2. [BTアンテナ検索]

A-COUNTERに 接続する専用通 信アンテナを選択します。ここには Bluetooth機器全てが表示されますの で、専用通信アンテナの識別名を選択 して下さい。 専用通信アンテナの識別名称は 「ABBTM」となります(複数の専用 通信アンテナが存在する場合、名称だ けでなく、Bluetooth識別コードで識

#### "…4.「単価切替」

A-COUNTERでホールシミュレーショ ン表示に使用する玉単価を選択しま

この設定は、次回時に適用され、精算 時にその単価を元に収支額を計算しま

#### …6. 「現在データをリセット」

現在のデータをリセットすることができ

ゲーム数が1以上の時(遊戯直後)は、 現在のデータに日付情報を付加し、過 去データとして書き出します。書き出し たデータは「データ表示切替」から確

認できます。 ゲーム数が0の時(リセット直後)は、 ホールシミュレーションの所持金を 200000円 (初期値)に戻します。



#### - **0** 2 A-COUNTERをお使いになりたい機 種を一覧から選択することで、簡単に機 基本的定 種設定を行うことが出来ます。 機種を選ぶ 機種選択は シスター ・スロット機種から選ぶ ラベル ・パチンコ機種から選ぶ 設定1 試打 ・ラベルを付けた機種から選ぶ キセカエ スキン・ボーナス画像・セグのデザインを変更出来ます の3つから選択でき、「パチンコ機種か ら選ぶ | を選択するとパチンコ用の機 任意設定 種設定が、「ラベルを付けた機種から選 機種設定編集 り容を変更出来ます ぶ」を選択すると、過去に利用した設定 その他 の内、ラベルを付けた機種を一覧から 選択することが出来ます。 Version情報 キセカエ・・・・・ A-COUNTERの表示 (スキン) やデー タ表示用の数字(セグ)のタイプを変 更することが出来ます。スキンにはいく つかの種類が最初から用意されていま すので、その中から気に入ったものを選 択して使用します。 前もって用意されているスキンの内、 「カスタム」を選択すると、お客様で用 意された画像を背景として使用するこ とも出来ます。 その他、ボーナス突入時の画面方向の 設定やデータ表示用の数字のスタイル などを自由に組合せて、自分なりの表示 を楽しむことが出来ます。 ········ Version情報



#### .. ラベル

現在の設定にラベルを付けることが出 来ます。ラベルは任意の文字を入力す ることが出来、データ表示画面の機種 名表示に一緒に表示されます。

このラベルは「機種を選ぶ」時や「デー 夕表示切替」の時にデータ名として表 示されます。

#### ·機種設定編集

各パチンコ実機固有の大当り名称を変 更したり、同一のピンからの複数大当り 振り分けなどA-COUNTERの機能を 100%発揮させるための詳細な設定 を行えます。

細かいところまで設定できる分、手間と 知識が必要な場合もあり、通常のご利 用の場合は「機種を選ぶ」メニューを ご利用されることを推奨します。

また、「機種の選択」で一覧に表示され ていない機種でA-COUNTERをご使 用になりたい場合にも使用します。

※機種名が「機種の選択」に見当たら ない場合は、開発元にリクエストする ことも可能です。

現在のA-COUNTERのバージョンを確認 できます (表示のみ)。

#### A-COUNTERの設定〈パチンコ編〉 機種選択による設定





1. A-COUNTERの「メニュー」を表示させ、「機種 選択/各種設定」をタップして下さい。

2. 「機種を選ぶ」を選択すると種類選択の項目が表 示されるので、「パチンコ実機から選ぶ」を選択し ます。

0 7 134

メーカーを選択して下さい サミー サンセイR&D タイヨーエレック ピスティー 三共 ここをタップ 支革 度村 平和 肠商事 高尾 З.

0.0

選択可能なメーカー名が表示されますので、ご 使用になる機種のメーカー名をタップし、機種名 を表示させます。



4.

表示された機種名に使用する機種がある場合、 その機種名をタップして選択して下さい。自動的 に各種大当り設定(大当り信号設定、大当り名 称)とラウンド出玉数が設定され、すぐにご使用 いただけます。

設定後、数秒待つと、自動的にA-COUNTERの ホーム画面が表示されますので、画面が切り替 わるまでお待ちください。



表示された機種名にご使用の機種名がない場合 は、開発元にリクエストを頂くか、お客様自身で 実機情報を登録して下さい。 手動で登録する場合は『A-COUNTERの設定 〈パチンコ編〉 機種設定編集』のページをご覧 ください。 設定完了後Android端末の「戻る」ボタンでデー

夕表示画面に戻ります。



ご注意 機種選択からの設定を利用する場 合、前もってA-COUNTER アドオン 「A-COUNTERアドオンアプリ」をダウン ロードし、一度「A-COUNTERアドオンア プリ」を実行して下さい。実行方法はお使 いのAndroid端末のメニュー (ランチャー) で、「A-COUNTERアドオンアプリ」のアイ コンをタップして下さい。

インストールして下さい。

**A-COUNTER** 







- 0 -

ヘソ

#### A-COUNTERの設定〈パチンコ編〉 機種設定編集による設定1

機種設定編集はお持ちの実機の動作環境に合わせた設定を行うことができます。 機種設定編集は設定項目が非常に多く、特定の実機以外では意味のないものもありますが、名称等をカスタマイズしたい 時は、機種設定編集から設定を行なって下さい。 また、機種選択による設定に表示されない機種などにA-COUNTERを使用する場合などにも、この機能を使用します。

#### 機種設定編集を有効にする…… 機種設定編集で設定された内容を A-COUNTERに反映したい場合は - 0 -チェックを入れて下さい。 睡設定項目 機種設定編集を有効にする メーカー名編集 ……… 医鼠集防止の為 メーカー名編集 実機のメーカー名を設定できます。 機種名編集 実機の機種名を設定できます。 大当り設定 賞球設定 A-COUNTERの通常画面に表示させ る大当りの設定を行います。 PIN設定 A-COUNTERでは9つまでの大当り情 報表示が可能で、初当り~大当り9まで 大当り合成確率設定 を順に上から表示します(表示順は固 当り合成雑車の設定を行います 定。ただし、途中未設定の大当りは非表 その他 示となります)。 現在の設定を初期化する 大当り名称などは自由に設定を変更す ることが出来ます。 編集した機種設定を保存する 詳しくは次ページをご覧ください。 保存した機種設定を削除する 嘗球設定 ヘソ、電チュー、その他入賞口、アタッ カーの出玉数を個別に設定します。 この設定は差玉数およびホールシミュ $\Box$ ÷ レーションの収支に利用されます。 現在の設定を初期化する 現在のA-COUNTERの設定を初期化 します。設定されている全ての設定な らびにデータが初期状態に戻ります。 電チュー 編集した機種設定を保存する 現在、A-COUNTERで使用している 機種設定を保存します。 保存した機種設定を削除する

過去のA-COUNTERで保存した機種 設定情報を削除します。

#### 36



#### ··· PIN設定

ピンの使用とピンに信号が入力された 時の動作を設定します。 詳しくは以降のページで説明します。

#### ... 大当り合成確率設定

大当りの発生確率や、合成確率の対象 となる大当りを指定します。



- **0** 

大当り画像を表示

連荘に含む

**□ 0 0** 



初当りの名称を設定します。設定できる のは名称のみとなります。





#### 大当り名称設定 ……………

大当りの名称を設定出来ます。 A-COUNTERが接続されている実機 の大当り名を設定したり、小役をボーナ スとして扱う場合の表示名称を設定し ます。

#### アタッカー入賞玉数 ……………

大当り当選した時のアタッカーに入る 球数を設定します。 この設定は出玉率やホールシミュレー ションの計算に利用されます。

#### 大当り画像を表示…

大当たり時に大当たりを知らせる演出 画像を使用するかどうかを設定します (デフォルトは「表示する」)。

# 0 🐨 🗎 8:25 大当り名称 アタッカー入賞玉数 リセットタイミング ラウンド数 画面に表示する

 $\Box$ 

#### ....ラウンド数 大当り時に消化するラウンド数を指定し ます。指定は最大16カウントまで指定 できます。 ラウンドは大当りごとに設定でき、同じ < ラウンド数の大当りも設定可能です。

#### 画面に表示する

このオプションにチェックが入っている 大当りは通常画面に表示されます(デ フォルトは「表示する」)。 もし、非表示にしたい場合は、チェックを 外します。非表示にした場合、表示順が 飛ばされます。

大当り判定と出玉の設定をします。大当

りの設定は「初当り」を除いて全部で8

大当り当選した時にどのタイミングでス

タート回転数をリセットするかを指定出

来ます(デフォルトは「終了時リセット)。

「リセット無し」にすると大当りが当選し

てもリセットがされません。

種類設定できます。

:…リセットタイミング

#### ····· 連荘に含む

大当りの連荘対象として使用するかど うかを設定します(デフォルトは「含 む」)。

#### PINの 設定

実機の外部集中基盤から出力されてい る信号 (コードの色別に4種類)のうち、 どのピン信号 (コード色)を使用するか を設定します。 これは、実機ごとに異なりますので、情 報サイトや販売サイトなどで出力情報

を参考にして設定します。

# →PIN 橙 設定 PIN 黄 を使用する →PIN 黄 設定 PIN 灰 を使用する →PIN 灰 設定 PIN 白 を使用する

PIN 橙 を使用する

→PIN 白 設定

Ĵ

#### このPINで大当りを振り分ける…

「このPINで大当りを振り分ける」に チェックを入れると、このPINに入る信 号を賞球信号回数または信号出力秒数 のいずれかで振分けが可能です(デフォ ルトは「使用しない」)。

これにより、通常のカウンターでは困難 な同じPIN信号を使用した数種類の大 当りを独自にカウントすることが出来る ようになります。

※賞球信号回数または信号出力秒数か ら大当りを推定するため、大当りの確 定は設定された賞球信号回数または 信号出力秒数を「越えた」時点とな ります。

例えば、「賞球信号回数で振り分け る」場合、大当り1に200回を設定 し、大当り2に20回を設定した場合、 賞球信号回数が20回~199回まで の場合は大当り2としてカウントし、 200回以上で大当り1としてカウント します。1~19回の場合は「通常 カウントするボーナス」にカウントさ れます。

| B           |         |         |
|-------------|---------|---------|
| 振分け方法       |         |         |
| 賞球信号回数      | で振り分ける  | ۲       |
| 大当り経過時      | 間で振り分ける | $\odot$ |
|             | キャンセル   |         |
| 117回以上でカウント | - T &   |         |



#### A-COUNTERの設定〈パチンコ編〉 ラベル

ラベルを設定することで、設定違いの同じ実機の情報などを判別できるようになります。ラベルは任意の文字を登録できるので、分かりやすいラベル名を付けることが出来ます。

ラベルの参照は「機種を選ぶ」から機種名で設定を読み込むときなどに使える他、過去のデータを表示させる場合などで も利用できます。



#### 「キセカエ」の設定を変更することで、A-COUNTERの情報表示画面のイメージを変更することが出来ます。 特に「カスタム」スキンを選択すると、お客様のお好きな画像を壁紙として使うことができ、背景画像の濃度(透過率)も

また、各種情報表示用の数字(セグ)のデザインも複数からお好みのものを組合せて表示させることができます。



A-COUNTERの設定〈パチンコ編〉 キセカエ

設定で調整することができます。

#### … ボーナス突入画像

ボーナスに突入した時に表示される画 像を設定します。ボーナス突入画像は カスタム設定の壁紙と異なり、色や透 明度を指定することはできません。

#### ・・セグデザインを変える

各種情報を表示する数字(セグ)のデ ザインを設定します。 デフォルトではスキンのタイプによって

初期値が設定されますが、お客様の好 みや見やすさにより、自由に変更するこ とができます。

#### ・・現在の設定を初期化する

お客様が設定された内容が初期化され、出荷時の状態に戻ります。

IJ

| メイン          |         |
|--------------|---------|
|              | (       |
| 7セグ,グリーン     | ٢       |
| 7セグ,グレー      | ٢       |
| 7セグ,ブラック     | ٢       |
| 7セグ/斜め,ゴールド  | ٢       |
| 7セグ/斜め,メタリック | ٢       |
| 7セグ/斜め,ホワイト  |         |
| 7セグ/斜め,レッド   | ٢       |
| 7セグ/斜め,イエロー  | $\odot$ |

## A-COUNTERの設定〈パチンコ編〉 キセカエ/カスタム

「キセカエ」設定の「スキン」で、「カスタム」を選択すると、「キセカエ」設定の「カスタム設定」メニューが使えるようになり ます。

カスタム設定は使用者の好みに応じた壁紙(背景画像)と背景色、壁紙の透明度の設定が出来ます。設定は縦画面、横画 面を別々に設定し、それぞれの画面でお好みの壁紙を表示させることが出来ます。



| TTON SP<br>ノ&虹東出来ます<br>ここをタップ<br>A |   |
|------------------------------------|---|
| 25285年ます<br>ここをタップ<br>A            |   |
| ここをタップ<br>A                        |   |
| į                                  |   |
| A                                  |   |
| <b>ヘ</b> ソ                         |   |
| 最良                                 | 9 |
| ₿. (                               | 2 |
| 普通                                 | 2 |
| <b>R</b> (                         | 2 |
| 最悪                                 | 9 |
| <i>ランダム</i>                        | 9 |
| キャンセル                              |   |

## 第6章A-COUNTERの画面表示〈パチンコ編〉

#### A-COUNTERの表示を切り替える

A-COUNTERは小さな画面でも非常に多彩で多様な情報を表示できるように工夫されています。 それら情報の表示の切替を『フリック(指で画面を左右にスライドさせる動作)」で行います。フリック動作による表示切替 は自由に行なえ、切替中でも問題なくデータ収集とデータ表示を継続して行えます。 A-COUNTERを起動させた直後は〈メイン画面〉が表示されています。この〈メイン画面〉を中心に右フリック方向に2ペー ジ、左フリック方向に4ページ移動することができ、それぞれのページにA-COUNTERが表示できる情報とボタンが配置

されていますので、必要に応じて切り替えて使用します。





#### 〈メニューボタン表示〉

ボタンをタッチしても表示できます。ます。

## 〈ゲーム数大型表示〉

A-COUNTERの設定メニューボタ インターネット配信やデータを大き 起動時の画面となり、一番オーソドッ ンを表示させます。端末のメニューな文字で表示させたい場合に使用し

88' "



46 324.96

1/

22' 579.45

#ビン **()2所確定信号** 

他ビン (原分)169他

あビン ●初当り

■ ピン ● 初当り

緑ビン ●素味信号 ■ビン ●アース(GND) 泉ビン 🔵 —

8 EV 🛛 🔵 🖳

クロスフロンティア 建7キラック

56″ "

8

Π

**¦Ь∁**″

103440

クスな表示画面です。棒グラフ部分 をダブルタップするとボーナス履歴す。 を表示します(下記)。

88' 🗤

14948

0

#### 〈賞球擬似入賞回数表示〉

ロスフロンティア 確7キラック

2884億入営

505個入賞

0

117000円 出玉半

4540m #co

1944人名日日

55 **86**48

2여대 5년수

55″

160°

は電チュー

10 79 75-

最互動

8

בטר

3928個人書

9961個入業

104.57

170117

賞球擬似入賞回数とホールシミュ レーション、コイン情報を表示しま



## A-COUNTERの表示 〈メイン画面表示〉

に表示されます。

表示します。

前回継続回数

す。

A-COUNTERは小さな画面でも非常に多彩で多様な情報を表示できるように工夫されています。そのため、それぞれの 表示内容を理解してご使用することで、データ収集の楽しみが広がります。 データ表示の切替もスライド(フリック)操作ですので、プレイ中でも手軽に切り替えられ、切替中でも問題なくデータ収集 とデータ表示を継続して行えます。



# ЧЬ<sup>7</sup> 324.96 88″ " 0 1/ 221 679.45 14948 **当湖田数 全体制合**

#### 〈エリア別当選分布表示〉

主に小役の出現率を表示させる画 面です。小役の設定は「機種設定/ 各種設定」の「機種設定編集」で行 えます。

## 8 1/ 221 679.45 14948 制い ダブルタッ 職長 大当り ゲーム数

#### 〈大当り履歴表示〉

46 24.96

ボーナス当選の履歴を表示します。 実機から出力されるピン信号をリア ダブルタップで過去の大当り履歴を ルタイムで確認することが出来ます。 遡って確認することが出来ます(最 大50履歴)。

#### 〈ピンモニター表示〉

「機種設定編集」などで、新しく実機 を登録したり、カスタマイズする時の 参考にご利用いただけます。

ダブルタップで、ボーナス履歴表示画面 ヘジャンプします。

45

#### A-COUNTERの表示〈ゲーム数大型表示/メイン画面から右へ1回フリック〉

CR牙狼FINAL ZZ

ゲーム

大当り合成確率

Ĵ

1/

 $\Box$ 

324.96

<sup>17</sup> - 27

14948.00

インターネット配信や各種ビデオ撮影など、細かい情報よりも大きく、見やすい表示が必要な場合に便利な表示タイプで す。差枚数などの表示切替は「小役カウンター表示/ホールモード表示 | で行えます。

#### Bluetooth接続状態表示 ……………

Bluetoothの接続状態をお知らせしま す。接続中は通知領域にアイコンが常 に表示されます。

#### 

A-COUNTERで設定された実機名を 表示します。 実機名は自由に変更することが出来ま す。

#### 

各種大当りの表示を行うことができま す。表示できる大当り数は10までで、 大当りの名称や大当りの内容などを自 由に設定できます(機種設定編集時)。

#### 

大当り当選確率を表示します。 数値は、ボーナス当選回数を「累計」回 数で割ったものになります。

#### 

ゲームの累計数を表示します。累計は ボーナス中のゲーム数ならびに確変中 のゲーム数も含まれます。

#### …現在/過去表示

881/ 169.86

18

111.03

134.66

ŋ

黑積

表示している情報が、現在のものか、過 去のものかを表示します。

#### :"差玉数表示/出玉率表示

差玉数は、投入玉数と払い戻し玉数の 差を表示し、大当りや入賞による払い出 し玉数との差をシミュレーションして表 示を行います。

表示します。

表示します。

の累計です。

す。

また、出玉率は大当り中の入賞および 通常の入賞確率を計算し、ゲーム数で 割ったものを表示します。 差玉数/出玉率の表示が不要な場合 は、「賞球擬似入賞回数データ表示」の 「差玉数表示部分」を「ダブルタップ」 することで非表示にできます。

※差玉数を非表示にした場合「\_\_\_」 が表示されます。

#### ・ゲーム回数表示

ゲーム数を表示します。ゲームのカウン トはピン信号が入力された時点となり ます。 大当りを引き当てるとゲーム数は0に 戻ります (設定により変更可能)。 なお、大当り中のゲーム数はカウントし ません。

#### 大当り合成確率

お好みで設定された大当り全ての当た り確率を表示します。

## A-COUNTERの表示〈賞球疑似入賞回数表示/メイン画面から左へ1回フリック〉

賞球疑似入賞回数はセットされた賞球のポケットやアタッカーなど(最大4種類/払戻個数で振分)の入賞回数を表示しま す。

また、ホールでのプレイをシミュレーションした「ホールシミュレーション表示」は、設定所持金(固定)を元手に遊技を行い、 玉単価設定に従った投資と払い戻し、仮想利益 (等価交換)をシミュレートします。



………現在/過去表示 表示している情報が、現在のものか、過 去のものかを表示します。

#### ・・・·ゲーム回数表示

ゲーム数を表示します。ゲームのカウン トはピン信号が入力された時点となり ます。

大当りを引き当てるとゲーム数は0に 戻ります(設定により変更可能)。

#### ····· ゲーム累計表示

ゲームの累計数を表示します。

#### ·· 差玉数/出玉率/総IN/総OUT

差玉数は、投入玉数と払い戻し玉数の 差を表示し、大当りや入賞による払い出 し玉数との差をシミュレーションして表 示を行います。

また、出玉率は大当り中の入賞および 通常の入賞確率を計算し、ゲーム数で 割ったものを表示します。

差玉数/出玉率の表示が不要な場合 は、「賞球擬似入賞回数データ表示」の 「差玉数表示部分」を「ダブルタップ」 することで非表示にできます。\*

総IN/総OUTは今までに投入した全て の玉(総IN)と、払い戻された全ての玉 (総OUT)の総合計です。

※差枚数を非表示にした場合「\_\_\_\_」 が表示されます。また、「ゲーム数大 型表示」でも同様の表示となります。

#### A-COUNTERの表示〈エリア別当選分布表示/メイン画面から左へ2回フリック〉

ゲーム数を100ゲームごとのエリアで区切り、大当り当選分布と全体から見ての当選割合を表示します。 任意の箇所をタップすると閉じます。

#### A-COUNTERの表示〈大当り履歴表示/メイン画面から左へ3回フリック〉

大当りの当選履歴を表示します。大当り履歴は最大50回分表示でき、スクロールさせることで過去分も見られます。任意 の箇所をタップすると閉じます。

#### Bluetooth接続状態表示 ……………

Bluetoothの接続状態をお知らせしま す。接続中は通知領域にアイコンが常 に表示されます。

#### 

A-COUNTERで設定された実機名を 表示します。 実機名は自由に変更することが出来ま す。

# CR牙狼FINAL ZZ 324.96 11/ 14948.00 221/ 679.45

履歴 大当り

1回前 16R

2回前 13R

3回前 16R

4回前 16R

5回前 16B

6回前 16R

7回前 16R

8回前 16R

9回前 16R

10回前 16R

Ĵ

かを表示します。

| 大当りの履歴数表示 |  |
|-----------|--|

過去50回までどの大当りが当選したの

A-COUNTERで設定された実機名を 表示します。 実機名は自由に変更することが出来ま す。

#### 大当り回数表示 …………

各種大当りの表示を行うことができま す。表示できる大当り数は10までで、 大当りの名称や大当りの内容などを自 由に設定できます (機種設定編集時)。

#### 大当り確率表示

大当り当選確率を表示します。 数値は、大当り当選回数を「累計」回数 で割ったものになります。

|                                 | 16R       | 1/<br>169.86 |
|---------------------------------|-----------|--------------|
| 15R<br>11/<br>13R<br>13R<br>13R | ゲーム<br>累計 |              |
| <b>E (</b> <u>679.45</u> )      |           |              |
| エリア別当選分布<br>エリア                 | 当選回数      | 全体割合         |
| 1~100G                          | 50        | 10.87%       |
| 101~200G                        | 180       | 39.13%       |
| 201~300G                        | 120       | 26.09%       |
| 301~400G                        | 50        | 10.87%       |
| 401~500G                        | 40        | 8.70%        |
| 501~600G                        | 20        | 4.35%        |
| 601~700G                        | 00        | 0.00%        |
| 701~800G                        | 00        | 0.00%        |
| 801~900G                        | 00        | 0.00%        |
| 901G~                           | 00        | 0.00%        |
|                                 |           |              |

#### :------現在/過去表示

表示している情報が、現在のものか、過 去のものかを表示します。

#### :…ゲーム回数表示

) 🗢 🛛 17:17

累積

ゲーム数を表示します。ゲームのカウン トはピン信号が入力された時点となり ます。 大当りを引き当てるとゲーム数はOに 戻ります (設定により変更可能)。

#### :…ゲーム累計表示

ゲームの累計数を表示します。

#### :…エリア表示

「エリア」とは大当り間でのゲーム回数 の分布を数値化したものです。 エリアは100ゲームごとに10段階に 分け、各大当り間の回数が各段階でど のくらいあったかを表示します。 当選確率は各段階での大当り回数を表 示します。 また、当選割合は、そのエリアでの当選 が全体の何%かを表示します。



## 第7章A-COUNTERで問題が発生したら

#### A-COUNTERの表示 〈ピンモニター表示/メイン画面から左へ4回フリック〉

#### 実機から出力されるピン信号をリアルタイムに表示します。

この表示は実機に依存しませんから、ご自身で実機設定を登録したり、ピン信号の発生タイミングをチェックしたい時など の参考にご利用いただけます。

A-COUNTER は Android 端末上で作動するアプリケーションで、高度な技術により開発されています。しかしながら、 全ての Android 端末で動作確認をすることは事実上不可能であり、Android 端末との相性や AndroidOS の仕様変更、 予期しない不具合などで機能の一部または全部を利用できない場合があります。 ここには、A-COUNTER に不具合が発生した場合の基本的対処法が記載されていますので、A-COUNTER で問題が 発生した場合の参考にして下さい。



充電コードを使っている場合

ます。 コードにつないだ状態でご使用ください。 出来る限り終了させて下さい。

※画像は開発中の画面です。予告なく変更される場合がございますので、ご了承下さい。

A-COUNTER を Google play からダウンロードして使用している場合は、アプリケーショ ンのパッケージが壊れている可能性があります。そのため、A-COUNTERをアンインストー ルし、再度 Google play から A-COUNTER アプリケーションパッケージをダウンロード

その際、一度 Android 端末の電源を OFF にし、他のアプリケーションやサービスを終了 させてからインストールすると不具合が解消される場合があります。

何らかの事情によりアプリケーションが適切に終了できなかった場合などで、極希にエラー から抜けられず、アプリケーション起動時にエラーが発生し、起動できないことがあります。 その場合は、お使いの Android 端末の AndroidOS の設定から「アプリケーションの管理」 の画面を表示し、「すべて」→「A-COUNTER」を選択して下さい。

「A-COUNTER」のアプリケーション情報が表示されたら「データの消去」ボタンにタッ プし、A-COUNTER のデータを消去して下さい。

消去が完了したらボタンがグレーになりますので、それを確認し、A-COUNTER を起動し て下さい。A-COUNTER が起動すれば、以降は問題なくお使いいただけます。

※「データの消去」を行うと、A-COUNTERの設定がリセットされますので、再度設定を行っ

それでもエラーが表示される場合は、Android 端末のメモリ不足による強制終了の場合 もありますので、別の Android 端末にてご利用ください。

A-COUNTER は常に Bluetooth 接続により通信を行なっています。そのため、通常の アプリケーションよりも多く電力を使用する場合があります。

また、Android 端末の使用頻度や機種の特性などによりバッテリー容量が少ない、または、

長時間のご使用や短時間でもすぐに電源が落ちてしまう場合は、充電器などを使い、充電

通常、アプリケーション使用中でも充電コードが接続されている場合、本体のバッテリーは 充電されます。しかし、充電量よりも消費量が上回ることで充電コードを接続していても本 体バッテリーから電力を使用するアプリケーションが存在します。

通常、A-COUNTER は充電量を超える消費電力を使うことはありませんが、充電器の種 類によっては充電効率が低く、A-COUNTERの消費電力の方が上回ってしまう場合があり

その場合は、充電器をより効率のよいものに変更するか、バッテリーを満充電したあとで

また、バックライトの照度を暗くするなど、端末の設定を見なおしたり、他の常駐ソフトを

| カウントが動かない        |   | カウント数が合わない     |  |
|------------------|---|----------------|--|
| ゲーム数がカウントされない    | 通常画面に表示されているゲーム数がカウントされない場合、専用通信アンテナとスロット<br>実機または A-COUNTER との接続に不具合がある可能性があります。<br>まずは、専用通信アンテナがスロット実機と正しく接続され、専用通信アンテナに搭載され<br>ている LED ランプが点灯(赤色は点灯または点滅)していることをご確認下さい。LED<br>ランプが点灯または点滅していない場合、AC アダプターの接続を確認し、専用通信アン<br>テナに電気が供給されていることをご確認下さい。<br>AC アダプターも正常に接続されているのに LED ランプが点灯または点滅しない場合は、 | ゲーム数の狂い        | A-COUNTER は専用<br>変換ハーネスなどを使<br>逆流電力などで専用通<br>合、二股変換ハーネス<br>るようにして下さい。<br>また、近くに強い電波  |
|                  | ご使用を中止し、購入された販売店にご相談下さい。<br>LED が点灯し、赤色の LED のみが点滅している場合、Bluetooth の接続が完了していません。<br>『専用通信アンテナとの接続』のページを参考に専用通信アンテナと A-COUNTER の接続を行なって下さい。赤色 LED が点滅から点灯に変わったことを確認し、スロット実機をスタートさせて下さい。<br>それでも、ゲーム数がカウントされない場合、ご使用を中止し、お手数ですがお買い求めの販売店までご連絡下さい。   | ボーナス回数の狂い      | A-COUNTER ではボ<br>ため、PIN 信号に何ら<br>送られる場合、ボーナ<br>プで BONUS をカウン<br>てボーナスカウントを<br>また、ART などで PII<br>していない場合、ART<br>ART で PIN 信号を取  |
| ボーナス回数がカウントされない  | 通常画面に表示されているゲーム数はカウントされているのにボーナス回数がカウントされない場合はボーナス設定用の PIN 設定に誤りがあります。<br>「ボーナス設定」画面を表示させ、ボーナス関連の設定が正しくセットされていることをご確認下さい。   | その他故障かなと思ったら   |  |
|                  | 設定になっている場合、その PIN から出ている信号の種類がボーナスカウントに影響を与えていないかをご確認下さい。   | ハードウェアの故障 / 障害 | 専用通信アンテナまた<br>い求めの販売店にご相<br>しては Android 端末の  |
| Bluetooth 接続が切れる |   |                |  |
| 接続が出来ない          | Bluetooth 接続を行う場合、近くに強い電波を発信する機器などがないことをご確認の上、<br>接続作業を行って下さい。<br>また、「接続先検索」で専用通信アンテナの名称(ABBTM)が表示されない場合、専用<br>通信アンテナの電源が入っているか、LED ランプが点灯または点滅しているかどうかをご<br>確認下さい。   | ソフトウェアの不具合     | A-COUNTER は高度<br>のため、十分なテスト<br>環境は無数に存在し、<br>示できないなどの不具<br>より広範囲の機種や環<br>具合を回避することが<br>せていただく場合がご<br>また、ユーザーインタ<br>ごすれ、エマターロッチ |

Bluetooth 接続を行う場合、近くに強い電波を発信する機器などがないことをご確認の上、 接続作業を行って下さい。また、遮蔽物などが無いことをご確認下さい。 専用通信アンテナの電波有効距離は約5mです。これ以上離れる場合、接続が頻繁に切 れたり、接続自体ができない場合があります。 用通信アンテナからの信号を受信し、ゲーム数を得ていますが、二股 使用し、他のカウンターなどと併用した場合、他のカウンターからの 通信アンテナに信号が流れ、誤作動を起こす場合があります。この場 スの使用を中止し、専用通信アンテナだけを外部集中基板に接続す

皮を発生させるものがある場合も誤作動になる場合があります。

ボーナス回数を PIN 信号から判断してカウントを行っています。その らかの不正な信号が送られたり、同時に複数の PIN に対して信号が ナスカウント数が不正となる場合があります。この場合、設定で「タッ シント」のチェックが入っている場合は、該当ボーナス表示をタップし 5増やすことができます。

PIN 信号を取得できない機種の場合で「ART 判定設定」などを利用 RT はボーナス扱いとなりません。

取得できない機種では「ART 判定設定」をご利用下さい。

たは Android 端末セットなどの商品の故障または障害に関してはお買 相談下さい。また、ご使用の Android 端末(セット品以外)に関しま の製造元にお問い合わせ下さい。

度なプログラミング手法を用いて作成されたアプリケーションです。そ トを行い皆様にお届けしていますが、A-COUNTERをご利用頂ける 、使用環境などにより十分な機能を提供できない場合や一部正しく表 具合が発生する可能性があります。

環境(OS 含む)に対応するべく努力を行っていますが、それでも不 が出来ない場合があり、不具合を含め製品仕様として公開・ご提供さ ございます。

ターフェースを含め、予告なく使用を変更する場合もありますので、 <sup>に</sup>ろしくお願いします。

なお、不具合につきましてはカスタマーサポートへご連絡頂けますようお願い致します。

#### 製品に関するお問い合わせ

A-COUNTERまたは「A-COUNTER 通信アンテナ」に関してのお問い合わせ並びに製品の品質に関する情報、お買い 求め頂いた商品に関する苦情はA-SLOT/A-PACHINKO(株式会社JET SQUARE)にご連絡下さい。

お電話によるお問い合わせ

# 086-474-0047

営業時間 平日(月曜~土曜)9:00~22:00 ※日·祝日·年末年始·夏季休暇は休業日となっています。

メールによるお問い合わせ

# info@a-slot.com

お問い合わせ先

A-SLOT/A-PACHINKO 株式会社JET SQUARE

711-0906 岡山県 倉敷市 児島下の町 3-6-48