

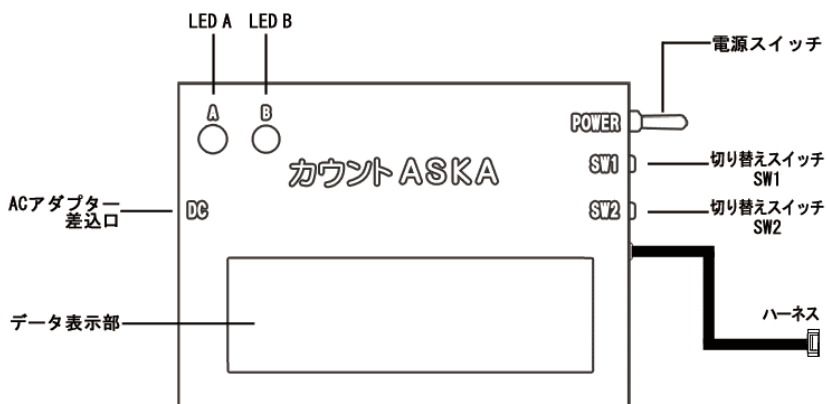
カウント ASKA (SCN-900) 取扱説明書 (Ver2.01)

このたびはカウント ASKA (SCN-900) をお買い上げいただきありがとうございます。
ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みください。

【製品構成】

- ・ SCN-900 本体 (ケーブル付属) ----1
- ・ AC アダプター電源 -----1
(AC100V 入力 DC6V 出力)
- ・ 取扱説明書-----1
- ・マジックテープ-----1

【各部名称】



【主な機能】

- ・ SCN-900 には次のようなカウント機能があります。

表示	機能	単位
IN	投入枚数 (メダルの累計投入枚数 約 60000 枚まで)	枚
OUT	払出枚数 (メダルの累計払出枚数 約 60000 枚まで)	枚
サ	差枚数 (メダルの払出枚数から投入枚数を引いた値 約-30000 枚~30000 枚)	枚
G	総ゲーム数 (ボーナス中を含めたすべてのゲーム数です。約 20000 ゲームまで) ボーナス履歴では、開始時の累計ゲーム数です。	ゲーム
TG	通常時ゲーム数 (ボーナスアシストタイム以外の累計ゲーム数)	ゲーム
RBG	R B時ゲーム数 (レギュラーボーナスのときの累計ゲーム数)	ゲーム
BBG	B B時ゲーム数 (ビッグボーナスのときの累計ゲーム数)	ゲーム
ATG	AT 時ゲーム数 (アシストタイムのときの累計ゲーム数)	ゲーム
WG	ボーナス後ゲーム数 (ボーナス終了からのゲーム数)	ゲーム
RB	R B回数 (レギュラーボーナスの累計回数 約 50 回まで)	回
BB	B B回数 (ビッグボーナスの累計回数 約 50 回まで)	回
AT	AT 回数 (アシストタイム時の累計回数 約 100 回まで)	回

ワリ	出玉率、機械割数 (払出枚数÷投入枚数を%で表示します。) ボーナス履歴では、対象のボーナス中での出玉率です。	%
K	確率 (小役の表示ではその小役の確率です。確率 $1/n$ の分母 n を表示します。平均 n ゲームに1回発生するという意味になります。)	
RK	RB 確率 (通常時ゲーム数÷RB回数、確率 $1/n$ の分母 n を表示します。)	
BK	BB 確率 (通常時ゲーム数÷BB回数、確率 $1/n$ の分母 n を表示します。)	
AK	AT 確率 (通常時ゲーム数÷AT回数、確率 $1/n$ の分母 n を表示します。)	
BRK	ボーナス合成確率 (通常時ゲーム数÷ (RB回数+BB回数)、確率 $1/n$ の分母 n を表示します。)	
ABRK	AT ボーナス合成確率 (通常時ゲーム数÷ (RB回数+BB回数+AT回数)、確率 $1/n$ の分母 n を表示します。)	
Rワリ	RB 出玉率 (レギュラーボーナス中の累計で払出枚数÷投入枚数を%で表示します。)	%
Bワリ	BB 出玉率 (ビッグボーナス中の累計で払出枚数÷投入枚数を%で表示します。)	%
Aワリ	AT 出玉率 (アシストタイム中の累計で払出枚数÷投入枚数を%で表示します。)	%
RB-> BB-> ATnn>	ボーナス出玉率 (現在進行中ボーナスの払出枚数÷投入枚数を%で表示します。) 同時に現在進行中ボーナスの払出枚数、投入枚数も表示します。 ただし表示するのはボーナス中だけです。 AT の場合は設定された残りゲーム数を nn の部分に表示します。	%

- ・小役集計機能 (通常時、RB時、BB時、AT時それぞれの小役の累計を集計しています。)
- ・ボーナス履歴機能 (RB、BB、ATの出玉率、開始ゲーム等を過去8回分まで記憶しています。)
- ・信号線設定機能 (RB、BB、ATに対応するコネクタの信号線をソフト側で個別に設定できます。)
- ・信号線設定機能確認 (データクリアした直後はどのように設定されたかを画面で確認できます。)
- ・倍角フォントモード (通常の文字の4文字分の大きさで表示する倍角フォントモードがあります。)
倍角フォント2種類 (倍角フォントは丸みのある FONT1 と四角の FONT2 の2種類あります。)
- ・CT表示 (ATのパラメータのアルファベット'A'を'C'に設定できます。)
- ・ATゲーム数設定 (アシストタイムのゲーム数を設定してすることができます。)
- ・バックアップ機能 (現在のパラメータをバックアップし、再度電源ONしたときに表示します。)
- ・LED表示 (電源ONで赤LEDが光ります。ボーナス中は青LEDが光ります。)

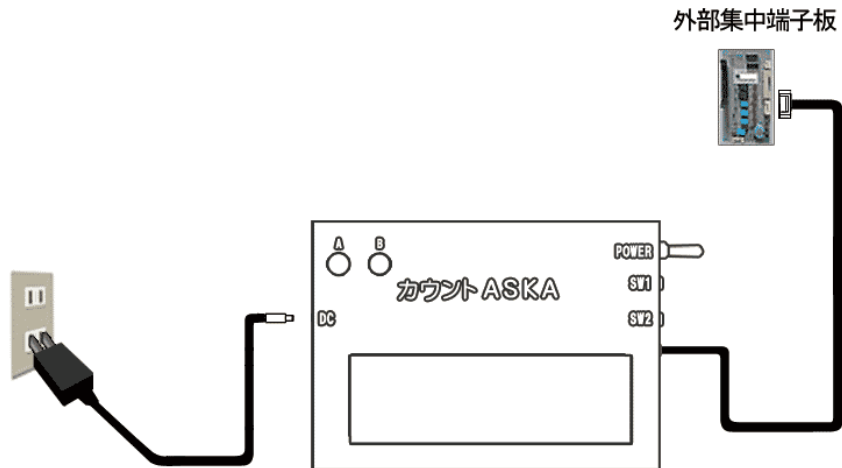
注意点)

※LEDはデータ書き換えの時に、点滅します。

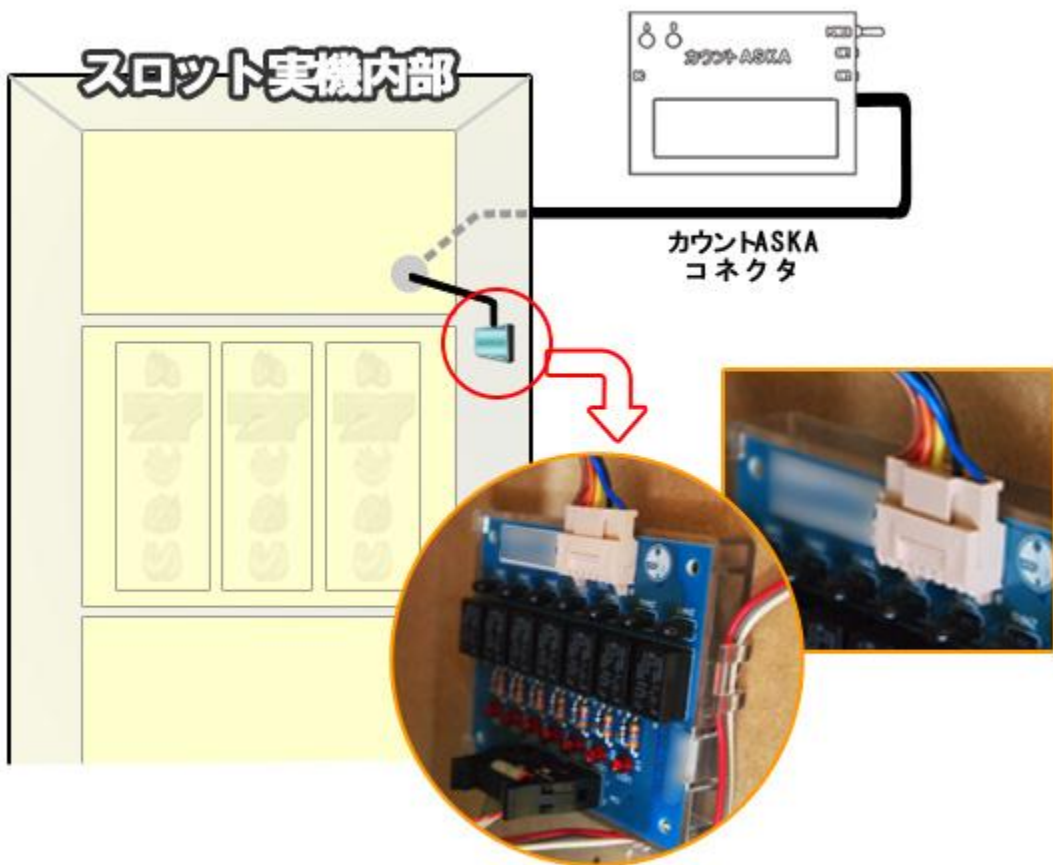
※設定によりATをCTと表示を設定した場合は上記のパラメータのアルファベット'A'は'C'と表示されます。

※ATアシストタイムは大部分の機種ではARTとなっています。ボーナス以外の信号は、機種により表現に違いがあります。

【スロットへの接続方法】



本体をゲーム中に確認できる場所に付属のマジックテープ等を使用し設置します。ACアダプターのプラグをACコンセントに差し込み、DCコード先端のプラグを本体のDCジャックに差し込みます。



イラストを参考にして、本体からのハーネス先端8ピンコネクタをスロットの裏側の孔に通し、スロット内部の外部集中端子板の8ピンコネクタソケットに接続します。

このとき写真のようにハーネス先端の8ピンコネクタの中央に突起のある方を表にして差し込みます。

注意点)

※コネクタの方向に注意してしっかりと挿入してください。誤った方向で無理に挿すと破損する場合があります

【使い方】

各部の接続が終わったら、SCN-900 本体右側上部にある電源スイッチを ON の方へ倒します。
最初に製品名が表示されますが、数秒でカウント表示画面が表示されます。
SW1 を押すと画面メインモードが遷移します。
SW2 を押すと画面サブモードが遷移します。
画面メインモード、画面サブモードともに電源 OFF しても記憶されています。
ボーナス信号線が標準的な設定と違う場合は電源 OFF してケーブルの初期設定を行います。

注意点)

※青 LED が点灯（ボーナス中）、点滅（処理中）しているときは電源を切らないようにお願いします。
※途中で電源 OFF した場合は、データに誤差が生じる場合があります。

【A. 倍角フォントモード】

倍角フォントを使用した画面モードです。ボーナス時はボーナス出玉モードへ遷移します。
※実機での表示は通常フォントの4文字分で倍角フォントを1文字だけ表示します。
文字フォントのイメージは違うので実機で確認するようにお願いします。

A1. 倍角フォント・ゲーム数差枚数モード

G	サ	145
01117		

ゲーム数を通常フォントで表示し、差枚数を倍角フォントで表示します。

A2. 倍角フォント・倍角 OUT・倍角 IN モード

OU	999	IN	936
T			

OUT、IN の枚数が 999 以下の場合に倍角フォント 3 桁で表示します。
どちらかが 1000 枚以上になった場合は、次の A3 に移行します

A3. 倍角フォント・倍角 OUT・IN モード

01234	OUT	IN
	00999	

OUT を倍角フォント 5 桁で表示し、IN を通常フォント 5 桁で表示します。

A4. 倍角フォント・倍角 IN・OUT モード

00999	IN	OUT
	01234	

IN を倍角フォント 5 桁で表示し、OUT を通常フォント 5 桁で表示します。

【B. 基本枚数モード】

基本的枚数モードです。ボーナス時はボーナス出玉モードへ遷移します。

B1. 基本枚数 基本モード

サ=270	G=300
ワリ=1170/900=130%	

差枚数、ゲーム数、払出枚数、投入枚数、出玉率、が確認できます。

B2. 基本枚数 基本信号モード

IN =00900	AT=2
OUT=01200	RB=1

投入枚数、払出枚数、回数の多いボーナス回数が確認できます。

ボーナス時は数値の後ろに！が付きます。

B3. 基本枚数 基本信号モード2

IN =00900	AT=2
OUT=01200	BB=0

投入枚数、払出枚数、回数が一番多いボーナス回数と一番少ないボーナス回数が確認できます。

ボーナス時は数値の後ろに！が付きます。

【C. 出玉率モード】

出玉率を表示します。ボーナス時はボーナス出玉モードへ遷移します。

※枚数が多くなった時点では、表示桁数の関係で、“ワリ=“は表示されず、“Rワリ=““Bワリ=““Aワリ=“は
“R=““B=““A=“等に変更されます。また確率が1000%以上の場合は%が表示されない場合があります。

C1. 出玉率 基本モード

ワリ=1170/900=130%	
Aワリ=300%	Rワリ=400%

払出枚数、投入枚数、出玉率、発生回数の多いボーナス時出玉率を確認できます。

C2. 出玉率 ボーナスモード1

Aワリ=720/240=300%
Rワリ=420/105=400%

発生回数の多いボーナス時出玉率を確認できます。

RB時累計払出枚数、RB時累計投入枚数、RB出玉率、

BB時累計払出枚数、BB時累計投入枚数、BB出玉率、

AT時累計払出枚数、AT時累計投入枚数、AT出玉率、

C3. 出玉率 ボーナスモード2

Aワリ=720/240=300%
Bワリ=0/0=0%

発生回数が一番多いボーナス時出玉率と一番少ないボーナス時出玉率を確認できます。

【D. ボーナス確率モード】

ボーナス確率を表示します。

D1. ボーナス確率 基本モード

WG=60	RK=800
AK=100	BK=980

ボーナス後ゲーム数、AT確率、RB確率、BB確率が確認できます。

D2. ボーナス確率 合成確率モード

WG=60	ABRK=81
TG=1999	BRK=440

ボーナス後ゲーム数、通常時ゲーム数、ATとボーナス合成確率、ボーナス合成確率を表示します。

【E. ボーナス履歴モード】

ボーナスの履歴を表示します。最近の8回分の履歴を記憶しています。

ボーナスが一度も発生していない場合は、コネクタのボーナス信号線の設定だけが表示されます。

ボーナス信号線設定の方を参考にしてください。

ボーナスが発生した場合はE2から表示します。画面メインモードを変更した場合は、最初から表示します。

E1. ボーナス信号線設定確認

ATスウ 40	AT→4P
RB→3P	BB→0P

ATスウはアシストタイムに設定されているゲーム数です。

RB→3PはRBの信号線が3ピンに設定されていることを表しています。

BB→0Pでの0PはBBの信号がないことを表しています。

出荷時設定から変更していない場合は「PINコウカン 0」と表示されます。

ボーナスが発生した場合は、E2から画面が表示されます。

E2. ボーナス履歴 ボーナス回数モード

G=1000	RB=1
AT=2	BB=0

ゲーム数、AT回数、RB回数、BB回数を表示します。

E3. ボーナス履歴 ゲーム数モード

TG=845	RBG=35
ATG=120	BB=0

通常時ゲーム数、ATゲーム数、RBゲーム数、BBゲーム数を表示します。

E4. ボーナス履歴 ボーナス履歴モード

3カイ<RB> G=3300
ワリ=420/105=400%

直近8回分のAT、ボーナスの履歴を表示してE2に戻ります。

1行目は上記の例では3回目のボーナスであり、種類はRBで3300ゲーム目にボーナスが始まったことを表しています。2行目は対象のボーナス中での払出枚数、投入枚数、出玉率です。

SW2を押すとその前のボーナス履歴を表示します。8回未満の場合はその回数だけ表示します。

【F. 小役集計モード】

小役の集計を表示します。通常モード、RB時、BB時、AT時と別々に集計しています。

データクリア直後で小役の集計がない場合は「コヤク=0」と表示します。

画面メインモードを変更した場合は、最初から表示します。なお集計が0の小役は表示しません。

F1. 小役集計 通常時小役モード

コヤク <4>
24カイ K=5

通常時の小役を表示します。この例では4枚払い出しの小役が通常時24回発生して、その確率が1/5 (24/120 (TG)) であることと表します。

F2. 小役集計 RB時小役モード

RB-コヤク <12>
35カイ K=1

RB時の小役を表示します。この例では12枚払い出しの小役がRB時35回発生してその確率が1/1 (35/35 (RBG)) であることを表しています。

確率計算ではそれぞれのボーナスでのゲーム数を使用します。

BB時、AT時の表示では、RBの代わりにBBまたはATが表示されます。

【G. ボーナス時画面モード】

ボーナス時に画面モードが遷移し、ボーナス中であることと、出玉率等を表示します。

G1. ボーナス出玉モード、RB時

Rワリ=1200/300=400%
RB->36/9=400%

RB時累計払出枚数、RB時累計投入枚数、RB出玉率、

現在進行中レギュラーボーナスの払出枚数、投入枚数、B出玉率が確認できます。

G2. ボーナス出玉モード、BB時

Bワリ=1200/300=400%
BB->36/9=400%

BB時累計払出枚数、BB時累計投入枚数、BB出玉率、

現在進行中ビッグボーナスの払出枚数、投入枚数、B出玉率が確認できます。

G3. ボーナス出玉モード、AT時

Aワリ=900/300=300%
AT20→180/60=300%

AT時累計払出枚数、AT時累計投入枚数、AT出玉率、
現在進行中アシストタイムの払出枚数、投入枚数、AT出玉率が確認できます。
尚、ATの後の数字は残りのアシストタイムゲーム数を表示しています。

【データクリア】

SW1 ボタンを押しながら電源を入れると以下の画面が表示されます。

データクリア？
ハイ→SW1、イイエ→SW2

一度SW1 ボタンを離します。再度SW1 ボタンを押すとクリアされます。
データがクリアされ、最初からカウントできる状態になります。
キャンセルしたい場合はSW2 ボタンを押します。
※スタイル設定、ボーナス信号線設定はクリアされません。

【スタイル設定】

SW2 ボタンを押しながら電源を入れると以下の画面が表示されます。

FONT1？
ハイ→SW1、イイエ→SW2

倍角フォントで使用するFONTを設定します。
SW1でFONT1（丸みのあるフォント）が設定され、SW2でFONT2（四角のフォント）が設定されます。

AT → CT？
ハイ→SW1、イイエ→SW2

AT（アシストタイム）は機種により、CT（チャンスタイム）と表示される場合があります。
この設定でATのアルファベットAの代わりにアルファベットCを表示するように設定できます。
SW1を押すと、CTと表示します。SW2でATと表示します。

ATスウ？ 40
OK→LONG

AT（アシストタイム）のゲーム数を設定します。SW1でカウントアップ、SW2でカウントダウンします。
1から200まで設定できますが、範囲を超えると初期値の40に戻します。
SW1またはSW2を1秒以上長押しすると、ゲーム数が設定されて終了します。

【ボーナス信号線設定】

ボーナス信号で使用するピンを設定する場合に使用します。

SW1、SW2 ボタンを同時に押しながら電源を入れると以下の画面が表示されます。

P I Nコウカン？

ハイ→SW1、イイエ→SW2

設定しない場合はSW2 を押すと出荷時設定になり設定が終了します。

SW1 ボタンを押すと RB、BB、AT の順にピンの設定画面になります。

■ 出荷時設定

1 番ピン (茶) I N・2 番ピン (赤) O U T・3 番ピン (橙) R B・4 番ピン (黄) B B・7 番ピン (青) A T としてカウントされます。6 番ピン (黒) はコモンです。

R Bコウカン？ 3 P I N	B Bコウカン？ 4 P I N	A Tコウカン？ 7 P I N
---------------------	---------------------	---------------------

ここでSW1 ボタンを押すと数字が3、4、7、0と変わります。

コネクタに対応するピン番号の設定をします。

対応する信号が出力されない場合は0に設定します。

SW2 で次のBB、AT の信号線の設定に移行します。

同じピン番号に設定した場合は後から設定した方が有効になります。

【注意制限事項】

※外部集中端子板コネクタについて

本装置では出荷時には最も標準的な仕様に基づいて、コネクタを接続しています。

線の色とピンは出荷時には以下のようになっています。

- 1 番ピン I N (茶)
- 2 番ピン O U T (赤)
- 3 番ピン R B (橙)
- 4 番ピン B B (黄)
- 6 番ピンはコモン (黒)
- 7 番ピン A T (青)

ボーナス信号の設定機能で使用するピンを設定することができます。

これ以外の機種の場合は、変換ケーブルを用意していただくか、ピンを差し替えるようにお願いします。

※同じ信号が複数の信号線に出力される場合は、RB>BB>AT の順に優先されます。

まったく同じ信号が複数のピンに出力される場合は、ボーナス信号線設定で片方を使用しないようにしてください。

※RB が単独のピンに出力され、同時にRB/BB が別のピンに出力されるスロットの場合は、RB/BB のピンを BB に設定すると、BB だけをカウントすることができます。

※ボーナス信号 RB、BB はボーナス中は継続的に出力されていることを前提としています。

そうでない場合は、B 出玉率、RB 出玉率、BB 出玉率等の計算はできません。

また継続的に出力されない場合はAT 系の信号の可能性あります。

※AT(ART)がスロットでは発生しても、外部集中端子板に出力されない機種では、AT(ART)のカウントはできません。

※ボーナス信号と IN、OUT 信号のタイミングの違いにより、誤差が生じる場合があります。

※データが最大値に近くなった場合は、データクリアして使用してください。

また動作中に電源 OFF 等により、値が異常になった場合等もデータクリアして使用するようお願いします。
起動時にゲーム数が 2 万ゲームを約 700 ゲーム以上超えた場合には自動的にデータクリアします。

※また規格にのっっていないスロット本体や改造された装置では動作しない場合があります。

【使用上の注意事項】

- ◆ 本装置の取り付け、取り外しの際は必ず本装置及び、スロット本体の電源を切ってから行ってください。
- ◆ たこ足配線等を避け、他の機器からのノイズの影響を受けないようにしてください。
- ◆ 本装置の分解、改造は行わないでください。故障の原因となります。
- ◆ 本装置及びスロット本体を、高温多湿の環境及び直射日光下で使用しないでください。
火災、感電、漏電や故障の原因となります。
- ◆ 高い所からの落下等、強い衝撃を与えないでください。故障の原因となります。
- ◆ におい、けむり等の異常を感じた場合には、直ちに本体及びスロット本体の電源をコンセントからはずしてください。
- ◆ 本装置は家庭内で使用することを目的とした製品ですので、それ以外の目的では使用しないでください。
- ◆ 本装置を使用することによって生じたデータの喪失、障害等の損害に対しては、一切の責任を負いかねます。
- ◆ お手入れの際には、薬品・洗剤類は使わず、乾いたやわらかい布で拭いてください。