

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 2.01 LastUpdate 2025/5/1

Document Version 1.04

Givesoft.Ltd

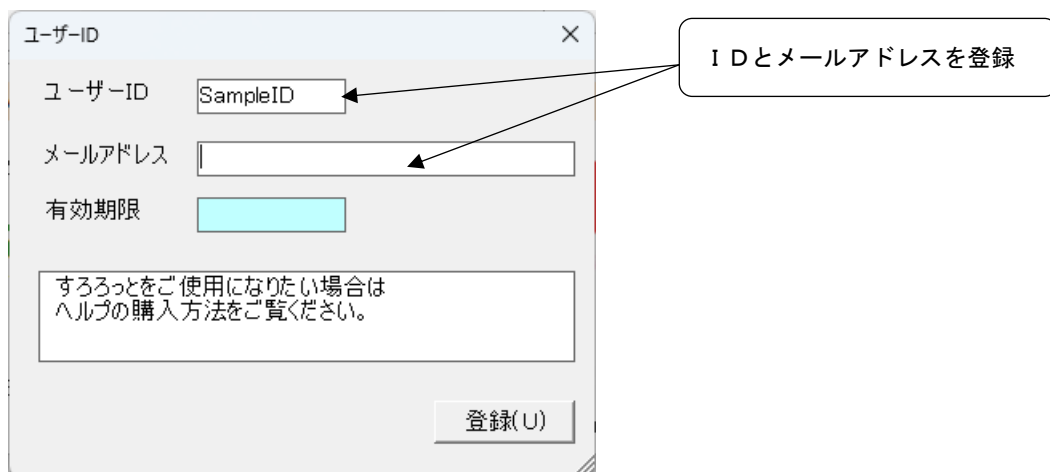
Established in 1997

1. ID登録

・[ヘルプ - ID登録]

すろろっとは弊社より発行されるIDを登録することで製品版として利用することができます。

※**デモ版**は[9. リモート]以外の動作確認ができます。



ユーザーID

ユーザーID

メールアドレス

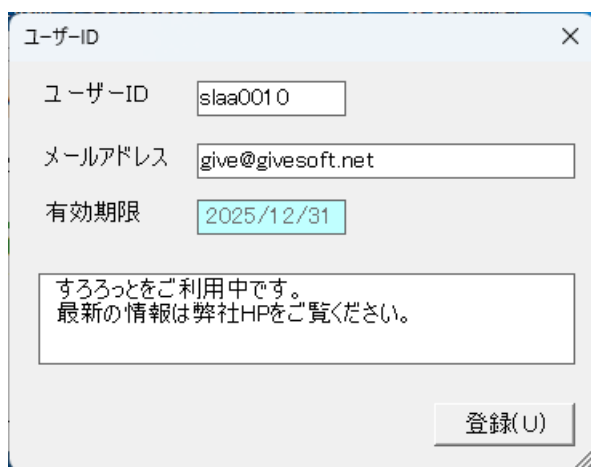
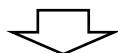
有効期限

すろろっとをご使用になりたい場合はヘルプの購入方法をご覧ください。

登録(U)

IDとメールアドレスを登録

IDと連絡先のメールを入力して[登録]ボタンをクリックします。



ユーザーID

ユーザーID

メールアドレス

有効期限

すろろっとをご利用中です。
最新の情報は弊社HPをご覧ください。

登録(U)

有効期限が表示されメッセージが利用中に変わります。

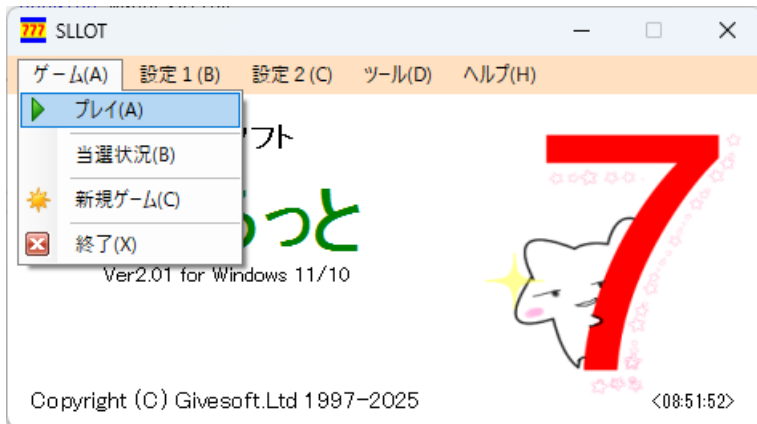
※メールアドレスは連絡先として管理しますので必ず登録してください。

2. 抽選開始

・[ゲーム - プレイ]

①抽選の開始はプルダウンのメニューから[ゲームプレイ]を選択します。

◇すろろっとの起動フォーム



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。



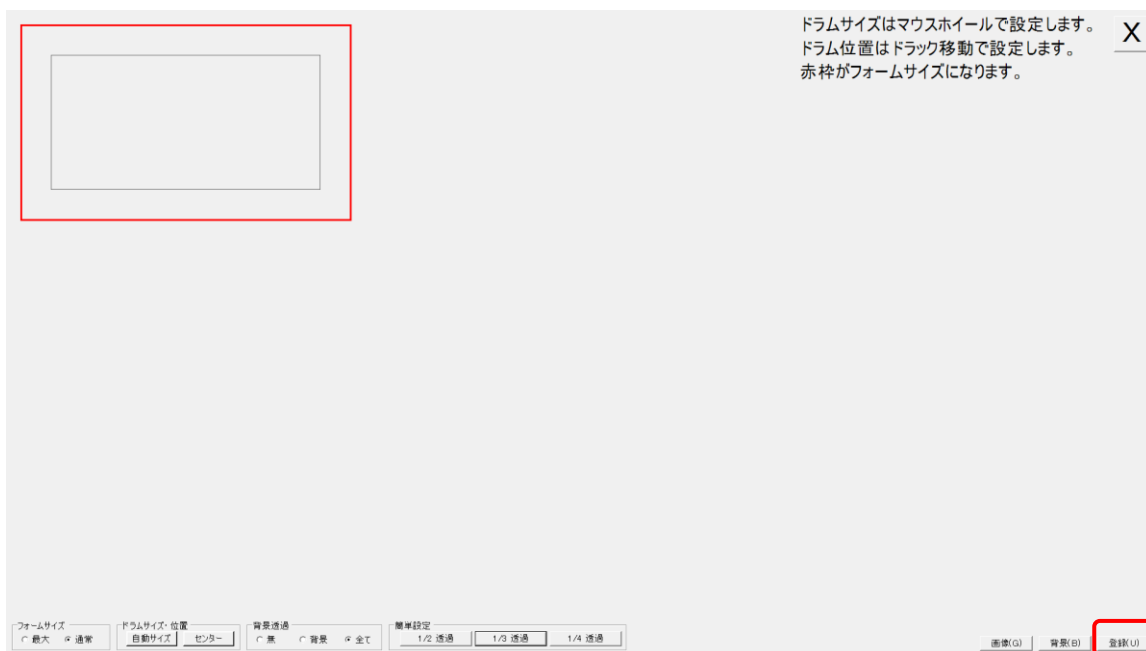
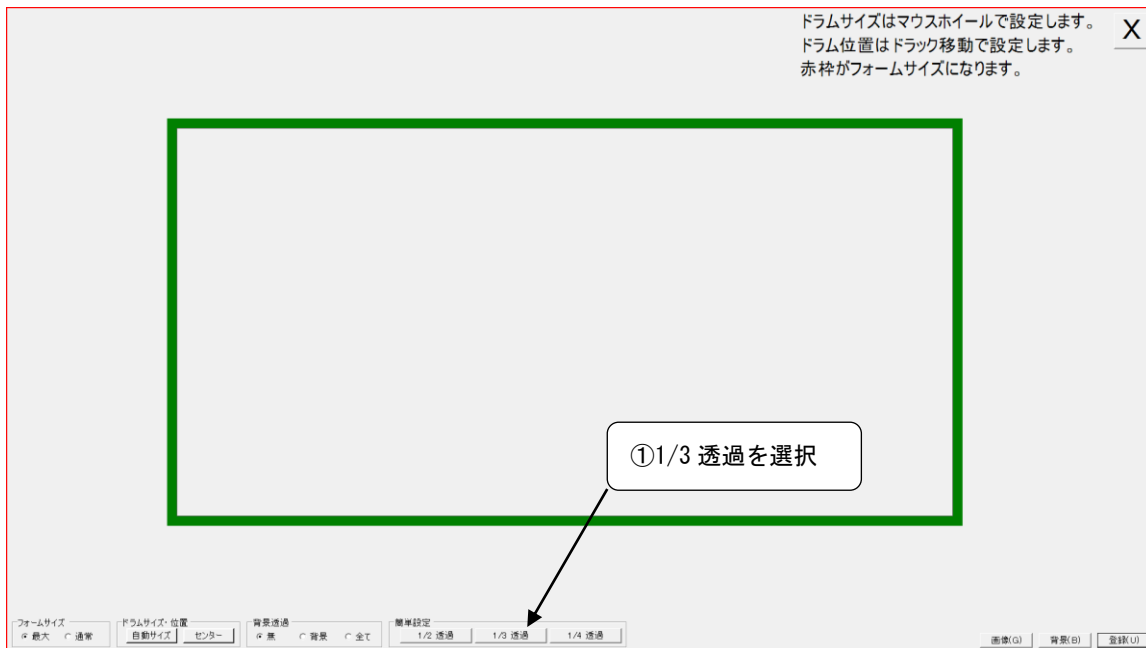
③終了はキーボードの[ESC]になります。

3. 位置とサイズ

・ [設定 2 - サイズ・位置]

抽選画面のサイズと位置を設定します。

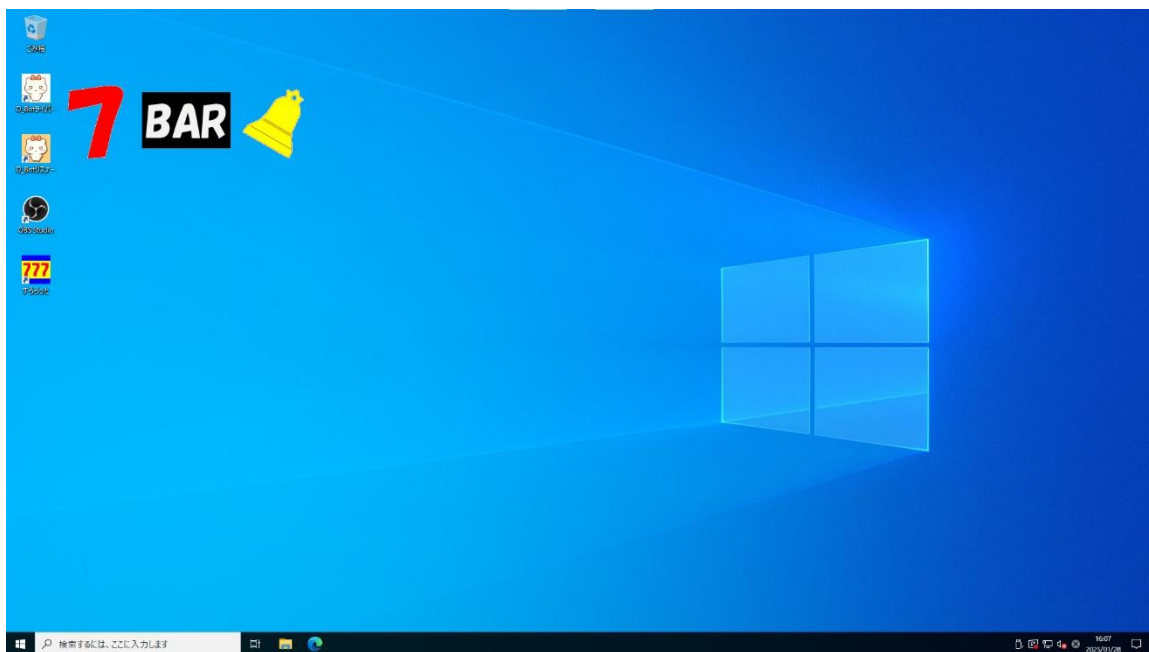
①簡単設定で 1/3 透過を選択します。



②設定を登録します。

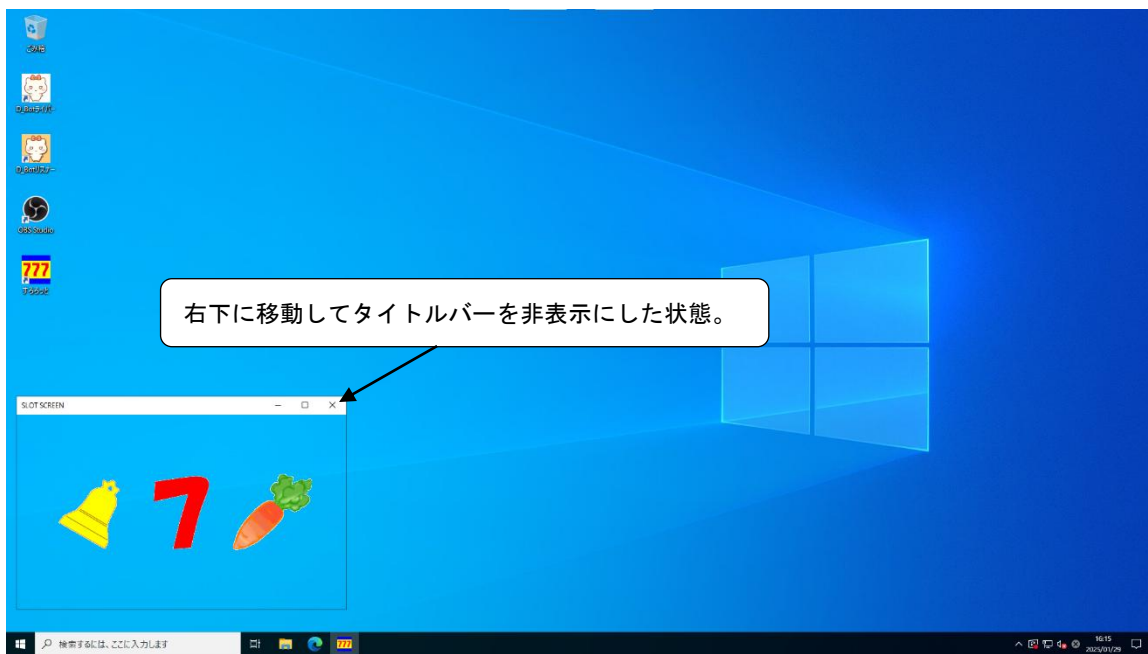
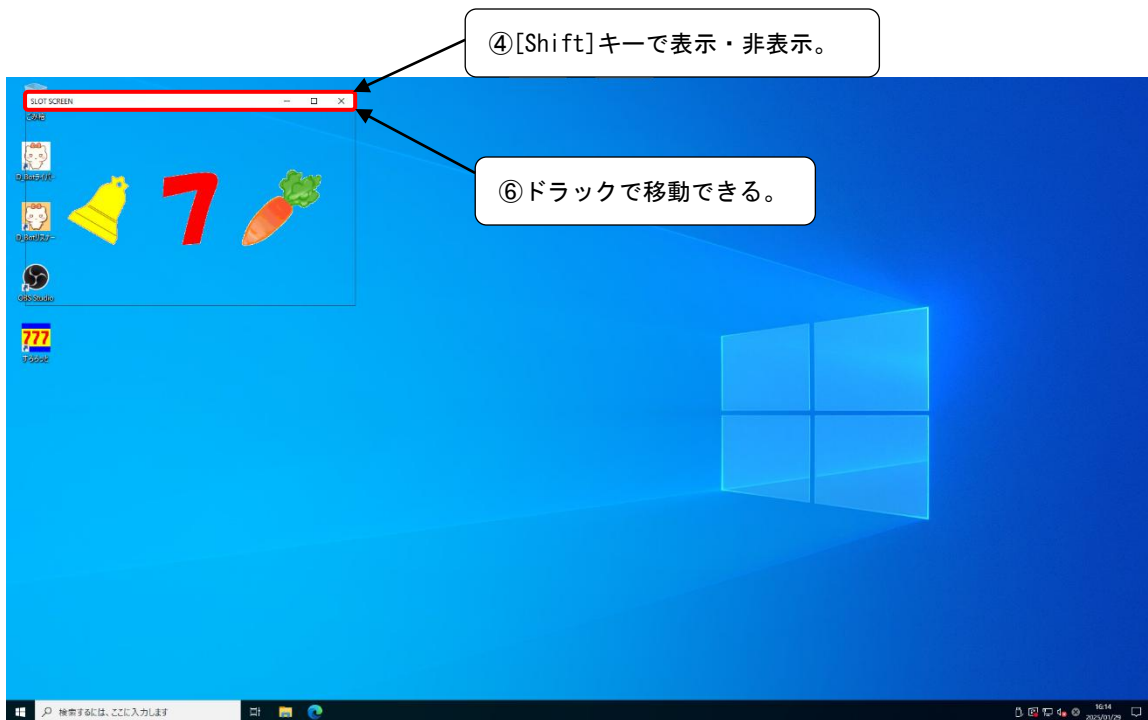


③これまでの設定で抽選を開始した場合の画面。
左上で透過状態でスロットの抽選ができます。



④タイトルバーは[Shift]キーで表示・非表示ができます。

⑤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。



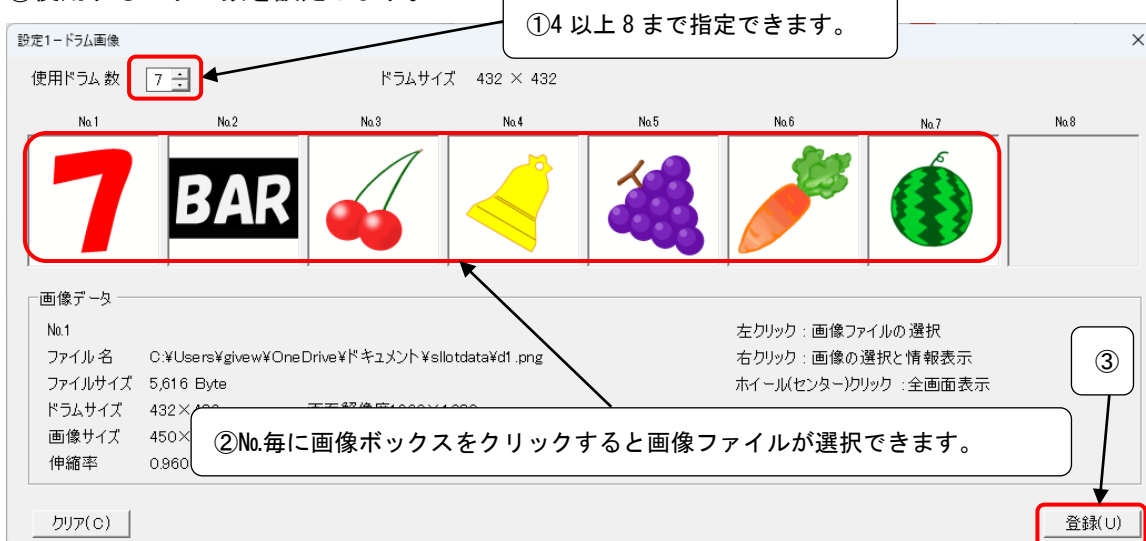
⑥タイトルバーを[Shfit]キーで非表示にして、その位置で抽選ができます。
※そのまま、フォーム表示で抽選してもかまいません。

4. 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。



②ドラムにする画像を設定します。

設定は画像ボックスをクリックするとファイルの選択ダイアログが表示されます。

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お楽しみください。

5. 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

①本数を登録。

合計本数 残り本数

	本数	既当数	確率	
No.1	<input type="text" value="1"/>	<input type="text"/>	0.01000	<input type="checkbox"/> 既に出た当りの数の変更 (しない)
No.2	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	0.03000	
No.3	<input type="text" value="5"/>	<input type="text"/>	0.05000	
No.4	<input type="text" value="5"/>	<input type="text"/>	0.05000	
No.5	<input type="text" value="7"/>	<input type="text"/>	0.07000	
No.6	<input type="text" value="7"/>	<input type="text"/>	0.07000	
No.7	<input type="text" value="10"/>	<input type="text"/>	0.10000	
No.8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
ハズレ	<input type="text" value="62"/>	<input type="text"/>	0.62000	

新規(N)

クリア(C)

登録(U)

③

②各No. (当たり) の本数を登録します。

③設定を登録します。

6. サウンドの設定

・[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。

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に鳴る音です。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。

②設定を登録します。

※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。

※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。

※す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。

7. 当たり画像の設定

・[設定1] - [動作]

ドラムが揃ったとき（当たった時）に画像を表示(非表示)にする設定をします。

① 当り表示で[表示]を選択します。

設定1-動作

動作時間(秒) 停止動作が始まるまでの時間です。

リーチ時間(秒) リーチの動作時間です。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。

当り静止時間(秒) ドラムの当り結果を表示している時間です。

ハズレ静止時間(秒) ドラムのハズレ結果を表示している時間です。

回転方向 ↑ ↓ ↓↑ 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%)。 ①表示を選択。

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

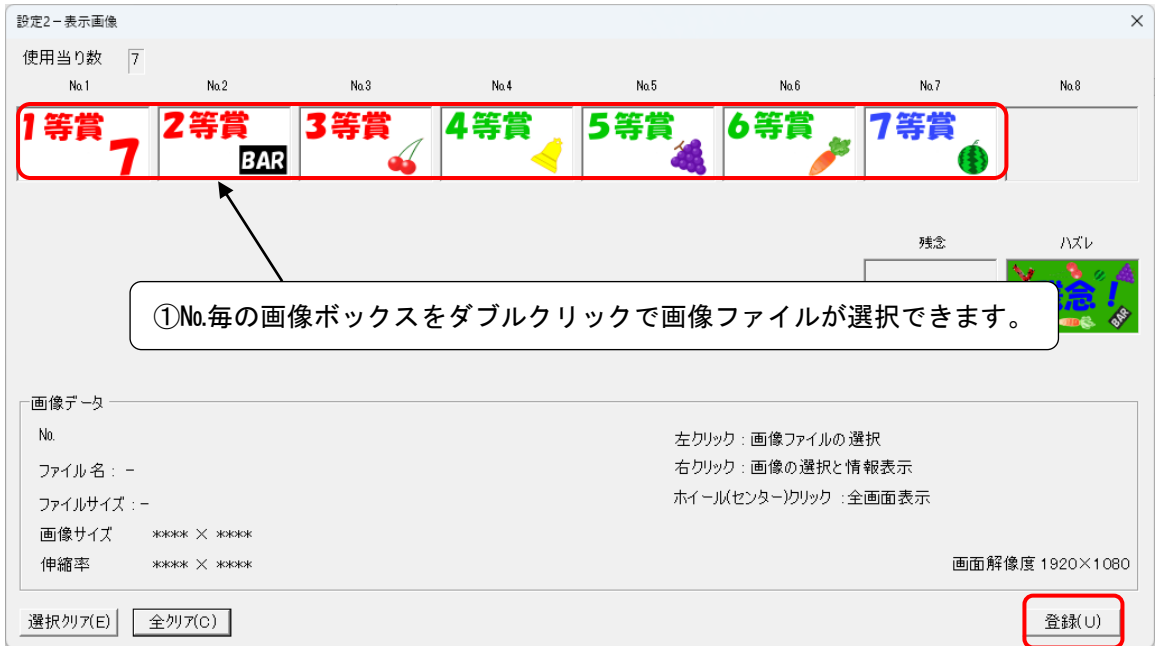
表示復帰 左Click 右Click キーのみ

② 設定を登録します。

・ [設定 2] - [表示画像]

ドラムが揃ったとき（当たった時）に表示する画像を設定をします。

①各No.の画像ボックスをダブルクリックします。



②画像ファイルを選択します。

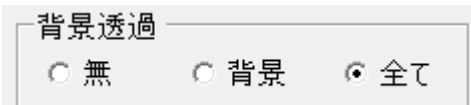
③設定を登録します。

⑦ [1. 抽選開始](#)で動作を確かめてください。

8. 透過について

・[設定2 - サイズ・位置]

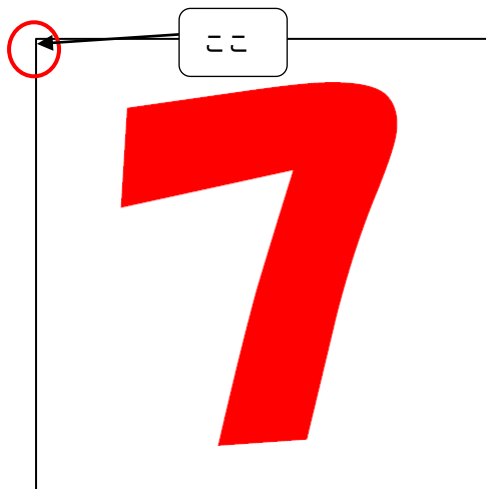
背景透過で全てを設定している場合の補足説明です。



① 透過ドラムの作成について

ドラムの左上(座標 $x:0, y:0$)が透過されていて、通常の透過画像で透過される場合はここでの内容はスルーしてかまいません。

ここでは、透過される色の位置(座標)と、色の関係を説明しています。



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。

② 当り画像の透過について

①で設定した色で当り画像も透過されます。

②背景とドラムの透過について

・[設定2 - サイズ・位置]

以下の例は、「フォームサイズ:最大 / ドラムサイズ 自動、センター」で表示しています。

フォームサイズ <input checked="" type="radio"/> 最大 <input type="radio"/> 通常	ドラムサイズ・位置 <input checked="" type="radio"/> 自動サイズ <input type="radio"/> センター	背景透過 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/> 背景 <input type="radio"/> 全て
---	--	--

i. 背景透過 : 無



※背景は以下の方法で設定します。

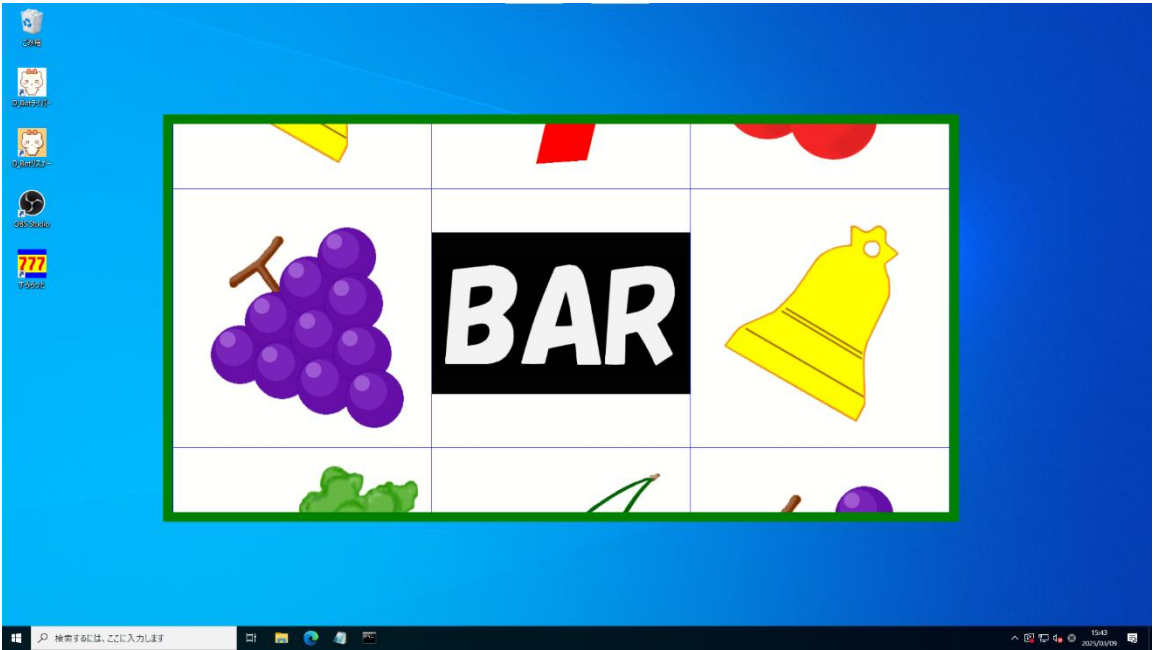
画像(G)	背景(B)	登録(U)
-------	-------	-------

[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。

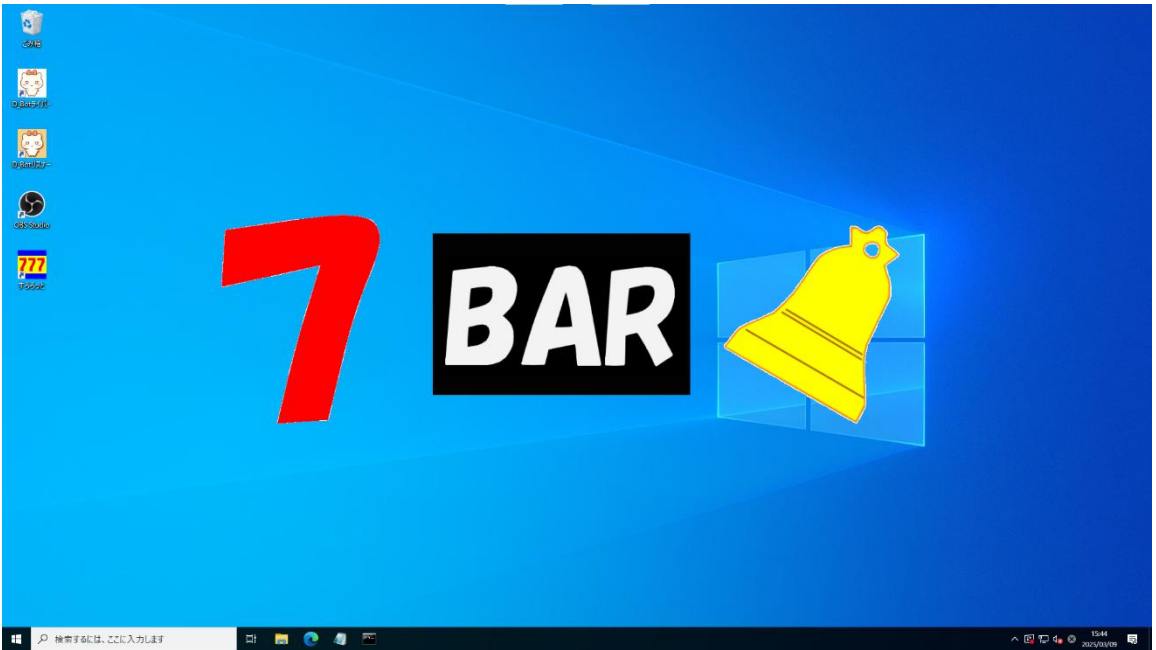
背景画像他	×	
背景画像ファイル名	<input type="text" value="C:\¥すろろっと¥背景.gif"/>	<input type="button" value="参照(S)"/>
抽選表題	<input type="text" value="SLOT SCREEN"/>	<input type="button" value="登録(U)"/>

[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。

ii 背景透過：背景
背景が透過されます。



iii 背景透過：全て
背景とドラムが透過されます。



9. リモート

・[設定2 - リモート]

専用 HP 上からリモートですろろっとを動作させます。

① リモート処理で[する]を選択します。

② 設定を登録します。

③ 配信をする(抽選を行う)アドレスを登録します。

④抽選を待機状態にします。

メニューから[ゲーム]-[プレイ]を選択して、抽選画面を立ち上げた状態になります。

⑤専用 HP を表示させます。

スマホ等ですろろっとの操作が可能です。

アドレス dbot.givesoft.net/sllotsp/opsllot.aspx

⑥ID登録

すろろっと 操作盤

IDの入力

未接続

コメントの入力

1 2 5 10

専用 HP を開いたら、最初にIDを入力して[接続]ボタンをクリックします。

IDは[すろろっとのID](#)と共通です。

待機中のすろろっとに接続すると、待機中と[イベント会場 \(アドレス\)](#)が表示されます。

⑦スタート

すろろっと 操作盤

IDの入力

待機中

コメントの入力

1 2 5 10

イベント会場

<https://www.youtube.com/watch?v=crsjRQpDjpw>

コメントは誰の分の抽選なのかリスナーのニックネームなどを登録するとなどの使い方になります。

掛率ボタンをクリックすると抽選がスタートします。

※掛率ボタン

1、2、5、10の4種類が用意されています。倍数分の当選確率になります。

ギフトに対応してご利用ください。

※イベント会場

イベント会場へのリンクになります。

す。

※パソコンから直接の場合は[Enter]-1、他はテンキーで[2]-2、[5]-5、[0]-10になります。

※イベント会場は[設定2] - [リモート]で登録したアドレスが表示されます。

リンクになっています。

⑧抽選中

すろろっと 操作盤

IDの入力

slaa0001

処理中(6) ←

コメントの入力

タロウ

イベント会場

<https://www.youtube.com/watch?v=crsjRQpDJpw>

抽選中は処理中のカウンターが表示されます。

⑨結果表示

すろろっと 操作盤

IDの入力

slaa0001

結果表示中

コメントの入力

タロウ

抽選結果 ハズレ

イベント会場

<https://www.youtube.com/watch?v=crsjRQpDJpw>

抽選が終了すると結果が表示されます。

リンク先のイベント会場を見ながらの確認とはタイムラグ（遅延）が生じます。

[クリア]ボタンをクリックすると③のスタート画面に戻ります。