



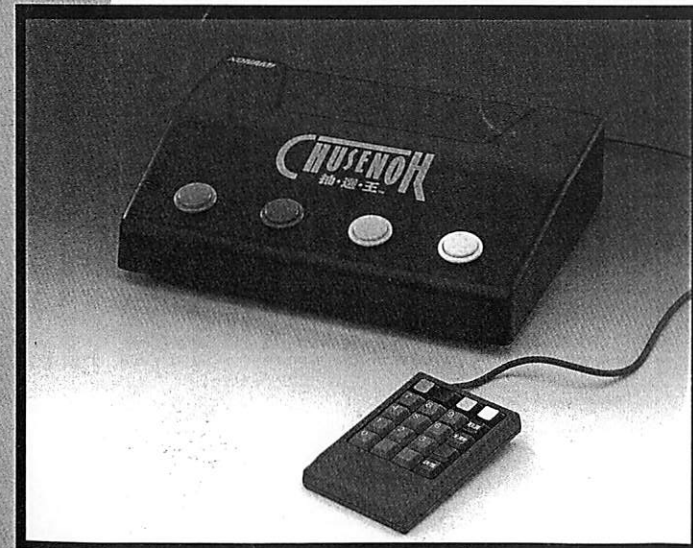
コンピュータ抽選機

CHUSENOH

抽・選・王™

コナミ株式会社

本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787
東京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3264-5678
大阪支店	〒530	大阪府北区西天満4-15-10	TEL.06-364-0077
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-3778
広島営業所	〒730	広島市中区大手町2-7-10	TEL.082-245-3456
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3234-8768
大阪サービスセンター	〒561	大阪府豊中市庄内米町4-23-18	TEL.06-334-0335
名古屋サービスセンター	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-1345
札幌サービスセンター	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-2322
福岡サービスセンター	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-8100



本体仕様

- 型式名 : YB200
使用電源 : ACアダプタ DC 12V 2A
外形寸法 : 幅330mm×奥行248mm×高さ82mm
重量 : 約2.5Kg (本体)
付属品 : AVケーブル……………2
ACアダプタ……………1
テンキー……………1
取扱説明書……………1
保証書……………1

はじめに

このたびは、コナミのコンピュータ抽選機「抽選王」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
安全のため、ご使用前に必ずこの説明書をお読みいただき、正しい使用方法でご使用ください。
なお、この「取扱説明書」は「保証書」と共に、大切に保管してください。

もくじ

はじめに	1
もくじ	1
安全上のご注意	2
本体付属品一覧	5
各部の名称	6
本体とテレビの接続方法	7
抽選方法	
設定モードとゲームモードについて	8
設定モードの説明 (ゲーム内容の設定)	8
テンキーの操作方法	9
ゲームモードの説明 (各ゲームの遊び方)	
1. フィーバーゲーム	10
2. つりゲーム	11
3. ミニゴルフ	12
4. ガラガラ	13
5. ジャンケン	14
6. ビンゴゲーム	15
7. 当選番号	16
8. 玉手箱 (まとめ引き専用ゲーム)	17
テストモードの説明	18
保証書について	19
本体仕様	20

カラホン


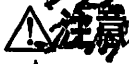
抽選王取扱説明書

安全上のご注意

安全にお使いいただくため、お守りいただきたいことが書いてあります。

必ずお読みください。

この説明書は、次のような絵表示を使用しています。表示と意味をよくご理解の上、お読みください。

	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。
	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容及び物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

警告

本機は、傾いた台の上など不安定な場所で使用したり、保管したりしないでください。

▶ 落下して、ケガをする恐れがあります。

本機の近くに花瓶、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの入った容器、または重いものを置かないでください。

▶ 水がこぼれたり、落下したりして、感電や故障の原因となります。

本体底の通気孔などから内部に金属類や燃え易いものなどを差し込まないでください。

▶ 火災や感電の原因となります。

表示された電源電圧以外の電圧で使用しないでください。また、付属以外のACアダプタを使用しないでください。

▶ 火災、感電、故障の原因となります。

ACアダプタのコードを加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、コード上に重いものをのせたりしないでください。

▶ ACアダプタのコードが痛んだときは（芯線の露出、断線等）コナミ株式会社サービスセンターに交換をご依頼ください。そのまま使用すると、火災、感電の原因となります。

保証書について

この抽選王には、保証書がついています。保証書は品質を保証するもので、万一の場合の保証期間内無料サービスに必要です。内容をよくお読みの上、大切に保管してください。

保証規定

- 取扱説明書の注意書きによる正常な使用状態で万一故障した場合には、お買い上げ日から1年間、保証規定に基づき無償修理いたします。
- 保証期間内でも次の場合は有料となります。
 - (1) 保証書のご提示がない場合
 - (2) 保証書にお買い上げ年月日、お客様名、お買い上げの販売店店名の記入がない場合、または字句を書き換えられた場合
 - (3) 使用上の誤り、不当な修理や改造による故障及び損傷
 - (4) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる故障及び損傷
 - (5) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、盗害、異常電圧などによる故障及び損傷
 - (6) 接続している他の機器に起因して本製品に故障が生じた場合
※本製品の故障、またはその使用によって生じた直接、間接の損害につきましては、当社はその責任を負わないものとします。
- 保証書は日本国内においてのみ有効です。 This warranty is valid only in Japan.
- 保証書は再発行いたしませんので大切に保管してください。
- ※ 保証書は明示した期間、条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。従って保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理などについてご不明の場合は、コナミ株式会社サービスセンター及びお買い上げ店にお問い合わせください。

● 本説明書の一部または全部を、無断で転載または複写することは禁止されています。
● 本機の本体仕様、ソフト内容は将来予告なしに変更することがあります。
● 本機のゲーム内容、及び主要な機構、堂匠等は著作権法、工業所有権法等により保護されています。
「抽選王」は弊社（コナミ）が独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他権利はコナミ株式会社が所有しております。
抽選王™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI Co., Ltd.
© KONAMI 1992 All rights reserved.

テストモードの説明

電源が入った状態で、本体背面の「テストスイッチ」を押すとテストモードに切り替わります。(元に戻すときは、もう一度テストスイッチを押してください。) テストモードでは以下のテストを行なうことができます。

このモードでは、白ボタンを押すごとに下記のテストを行うことができます。

① RAM/ROM TEST 基板のRAMとROMをチェックします。

赤ボタンを押すとテストを始め、「OK」または「BAD」を表示します。「BAD」が表示された場合は、メモリの異常ですから修理が必要です。

② I/O TEST ボタンとモードスイッチをチェックします。

本体のボタンやテンキーを押すと、押されたボタンが画面に表示され、モードスイッチを切り替えると、現在のモード(設定モード/ゲームモード)が画面に表示されます。

③ SOUND ゲームモードで使用しているBGM、擬音及び音声をチェックします。

- 赤ボタン・・・SOUND (BGM) とVOICE (音声) を切り替えます。
- 青ボタン・・・次の音に替わります。
- 黄ボタン・・・現在選んでいる音を再び聴らすことができます。
- 赤ボタンと黄ボタン・・・同時に押すと音が止まります。

④ SCREEN TEST 格子を表示します。

テレビ画面の歪み、大きさの調整を行うところです。

⑤ COLOR TEST 赤、緑、青、白のカラーバーを表示します。

テレビ画面の明るさ、色合いを調節するときの目安となります。

⑥ BACK UP CLEAR データをすべて消去するところです。

本機では、各抽選ゲームの設定本数等を電源を切った状態でも記憶(バックアップ)していますが、この「BACK UP CLEAR」は、記憶をすべて消去するのに使用します。赤、青、黄ボタンを同時に押すと、すべての記憶を消すことができます。

異常や不具合が生じた場合、あるいは落したり破損したりした場合は、すぐに本体の電源スイッチをOFFにし、必ずACアダプタをコンセントから抜き、お近くのコナミ株式会社サービスセンターにご連絡ください。また、ご自身で修理しないでください。

▶故障したまま使用されますと火災や感電の原因となります。

分解、改造はしないでください。

▶火災、感電の原因となります。

濡れた手でACアダプタの抜き差しはしないでください。

▶感電する恐れがあります。

安全上のご注意

⚠ 注意

本機は、次のような場所では使用、保管しないでください。

▶ 故障、事故の原因となります。

- ・ 極端な温度条件下にあるところ (35℃以上、5℃以下になるところ)
- ・ 湿気の多いところ
- ・ 振動の激しいところ
- ・ 強い衝撃が加わるところ
- ・ ほこりの多いところ

ACアダプタを抜くときは、コードを引っ張らずに、必ず先端のプラグを持って抜いてください。

▶ コードを引っ張るとコードが傷ついて火災、感電の原因となります。

本機は日本国内でのみご使用ください。

▶ 海外で使用されますと事故の原因となります。

重要

本体立ち上げ時に、「BACK UP RAM BAD」が表示された場合、設定されていた本数等のデータが消去されてしまいます。バックアップ電池交換もしくは、修理が必要です。

お手入れについて

汚れは、乾いた柔らかい布でお拭きください。シンナー・ベンジンなどの揮発油やアルコール類、科学ぞうきんなどでは拭かないでください。

8. 玉手箱

最大50本までのまとめ引き専用のゲームです。

設定
モード

1等から8等及び、ハズレの本数をそれぞれ設定できます。例えば、当りが5等までしかない場合は、6等以下には「当り本数」を「0」に設定してください。

● 赤ボタン…矢印→が移動します。「1～8等」「ハズレ」を選んでください。

● 青ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。

● 黄ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。

● 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて「0」にできます。

* 白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。

ゲーム
モード

① まず、抽選結果表示画面で前回の抽選結果が表示されています。

② テンキーで今回のまとめ引き本数を入力してください。(最大50本)

③ 決定キーを押した後、再度決定キーでゲームがスタートします。取消キーで①に戻ります。

④ 画面には3つの玉手箱があります。

⑤ 本体の赤、青、黄ボタンで、3つの玉手箱の1つを選んでください。

⑥ 選んだ箱が開き、中から煙が出てきて、画面が切り替わります。

⑦ まとめ引き本数分の抽選結果が表示されます。

補足事項 ● 設定できる「当り」「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。

● 「当り」「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできませんが、「ハズレ」しかありません。

● ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできませんが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかありません。

抽選方法

ゲームモードの説明(各ゲームの遊び方)●

7.当選番号

1から設定した番号までの数字がランダムにあらわれ、白ボタンで数字を止めて当選番号を決めるものです。

設定
モード

最大5桁まで数字(番号最大値)を設定することができます。

- 青ボタン…「番号最大値」を増やします。
- 黄ボタン…「番号最大値」を減らします。
- 白ボタン…「現在の当り消去」→今まで抽選を行った回数のデータをすべて消去します。

ゲーム
モード

- ①白ボタンで数字が回りだします。
- ②回っている各桁の数字(矢印表示)は、白ボタンを押すたびに決定して行きます。
- ③すべての数字が出尽くすとゲーム終了となり、スタートボタン(白ボタン)が表示されなくなります。

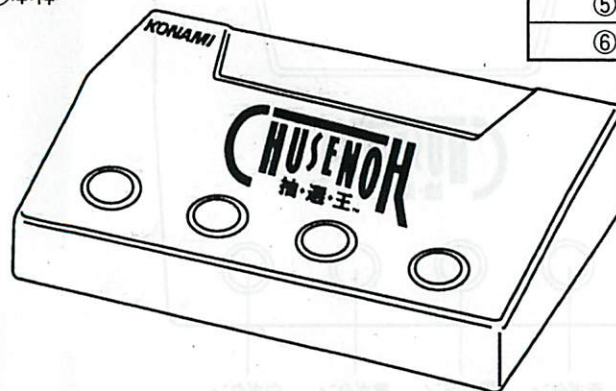
補足事項●一度出た数字は、以後、50,000回の間は記憶しているの、再び出てくるということはありません。
●「最大番号値」に、大きな数を入れたいときは、ボタンを押したままにしてください。または、テンキーの数字キーで入力してください。

本体付属品一覧

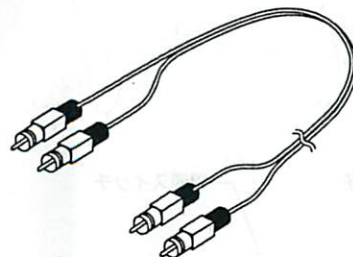
本機には、以下の物が付属しておりますのでお確かめください。

セット構成	数量
① 本 体	1
② AVケーブル	2
③ テンキー	1
④ ACアダプタ	1
⑤ 取扱説明書	1
⑥ 保証書	1

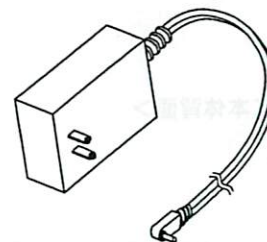
①本体



②AVケーブルX2



④ACアダプタ



③テンキー

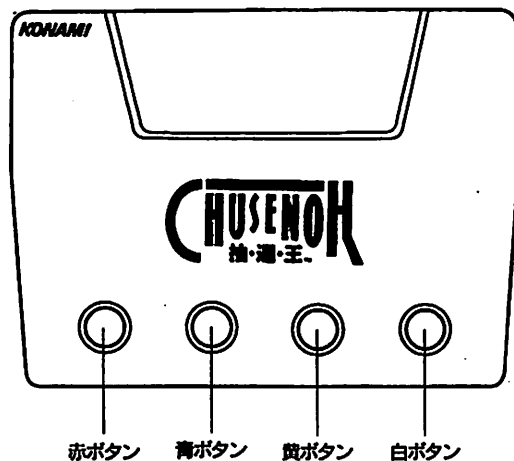


⑤取扱説明書

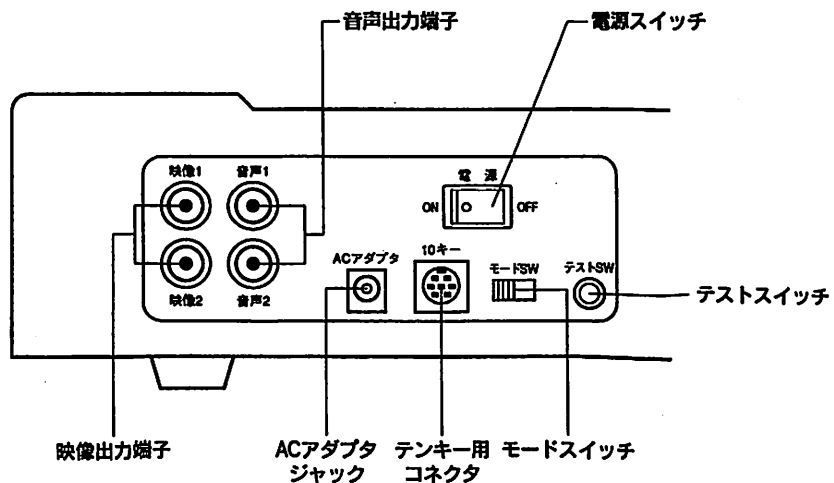
⑥保証書

各部の名称

<本体上面>



<本体背面>



6.ビンゴゲーム

コンピュータで数字を選ぶ
ビンゴゲームです。



●白ボタン…「ゲームの初期化」を行ないます。
(前回に行ったゲームのデータを消去します。)



- ①白ボタンで数字がランダムに点滅します。
- ②もう一度白ボタンを押すと点滅が止まり、数字が決定します。
- ③一度出た数字は背景の色が変わり、以後点滅しなくなります。
- ④すべての数字が出尽くすとゲーム終了となり、スタートボタン（白ボタン）が表示されなくなります。



まず、ビンゴゲーム参加者に5×5のマス目に数字がランダムに書いてあるビンゴカードを配ります。司会者は上記のゲームモードの手順に従い、数字を出していきます。参加者は、出てきた数字が自分のカードにあれば、そのマスに穴を空けていき、その穴が縦・横・斜めのいずれかに見事5つ並べばビンゴ達成となります。これはビンゴゲームの一例でしかありません。いろいろ工夫を凝らしてお楽しみください。

*本機には、ビンゴカードは含まれておりません。

抽選方法

ゲームモードの説明(各ゲームの遊び方)●

5.ジャンケン

コンピュータ相手のジャンケンゲームです。

設定
モード

- 赤ボタン…矢印→を移動させて、「当り本数」「ハズレ本数」を選びます。
- 青ボタン…「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。
- 黄ボタン…「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。
- 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて「0」にします。
* 白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
* ジャンケンゲームの場合、「当り本数」＝「勝つ確率」、「ハズレ本数」＝「負ける確率」をあらわします。

ゲーム
モード

- ①白ボタンでスタートします。
- ②「グー(赤ボタン)」、「チョキ(青ボタン)」、「パー(黄ボタン)」を選びます。
- ③あいこになったらもう一度選んでください。
- ④「勝ち」「負け」の表示と音声で結果を知らせます。
* 白ボタンを押さず約20～30秒置くと「デモ」が始まります。デモ中にボタンを押すとゲームに戻ります。

補足事項●設定できる「当り」、「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。

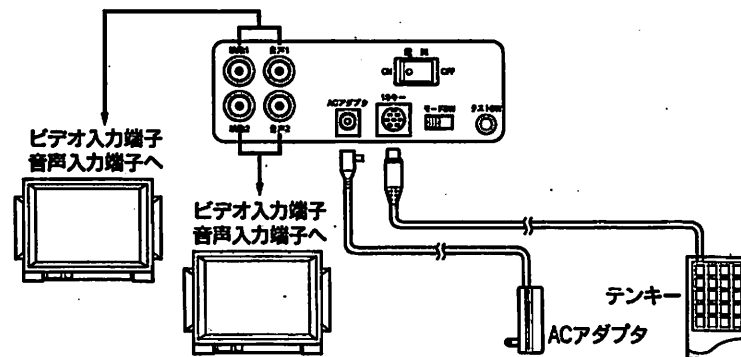
- 「当り」、「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできますが、「ハズレ」しかできません。
- ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできますが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかできません。

本体とテレビの接続方法

<接続方法> 1. テレビの電源が切れているのを確認してください。

2. 本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認してください。
3. 付属品のAVケーブルの一方のプラグを本体背面の音声出力端子と映像出力端子に接続し、もう一方のプラグをテレビ側のビデオ入力端子に接続してください。
4. 本体付属のACアダプタを、本体背面のACアダプタジャックに接続してください。
5. ACアダプタをコンセントに接続してください。
6. テレビの電源を入れてください。
7. テレビの「テレビ/ビデオ切り替えスイッチ」をビデオモードにしてください。
8. 本体の電源スイッチをONにしてください。
9. モードスイッチが、ゲームモードに入っていたら、画面にゲームが表示され、設定モードに入っていたら、設定モードの画面が表示されます。

<接続図>



<終了方法> 1. 使用が終了したら、本体の電源スイッチをOFFにしてください。

2. ACアダプタをコンセントから抜いてください。
3. テレビの画面が暗くなったのを確認してから、テレビの電源を切ってください。

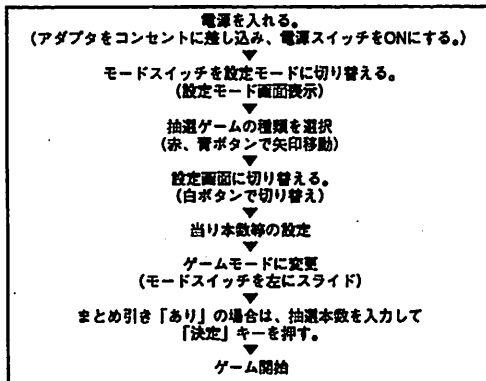
抽選方法

本機には、8種類の抽選ゲームのプログラムが内蔵されており、各ゲームの切り替え、当り本数等の設定が簡単にできるように作られています。

設定モードとゲームモードについて

設定モード ……ゲームの種類や、当り本数等の設定ができます。

ゲームモード ……実際のゲームを行います。



<切り替え方法>



ゲームモード ← モードスイッチ → 設定モード

本体背面のモードスイッチで行います。モードスイッチを右にスライドさせると画面が設定モードになり、左にスライドさせるとゲームモード画面に切り替わります。

設定モードの説明 (ゲーム内容の設定)

設定モードでは、抽選ゲームの種類や、各ゲームの設定を行うことができます。

- ① モードスイッチを設定モードに切り替えると、メニュー画面が表示されます。ここで、8種類の抽選ゲームの中から1つを選びます。
- ② 赤ボタン、または、青ボタンで矢印→を移動してどのゲームにするかを決めます。(テンキーのカラーキーでも操作できます。)
- ③ 選択後、白ボタンを押すと画面が設定モードに替わります。
- ④ 設定モードで当り本数などの設定を行ってください。(詳しくは、各ゲーム説明の設定モードの項を参照してください。)
- ⑤ モードスイッチをゲームモードに切り替えると、ゲームを始めることができます。

4. ガラガラ

商店街でおなじみの「ガラガラ」のモニター版です。



- 1等から8等及び、ハズレの本数をそれぞれ設定できます。例えば、当りが5等までしかない場合は、6等以下には「当り本数」を「0」に設定してください。
- 赤ボタン…矢印→が移動します。「1～8等」「ハズレ」を選んでください。
 - 青ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。
 - 黄ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。
 - 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて「0」にできます。
* 白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
 - まとめ引きを「あり」に設定した場合、テンキーによる、まとめ引きの本数入力ができます。
 - まとめ引きを「なし」に設定した場合、本数表示を「あり」に設定すると、ゲーム画面に何等賞が何本出たか、数字が表示されます。また、STARTボタン表示中に、テンキーの「全消去」キーを押すと当り、ハズレ本数表示はクリアされ、すべて「0」に戻ります。



- ① 白ボタンでガラガラが回りだします。
- ② 白ボタンを再度押すと、ガラガラが止まり、色玉が出てきます。
- ③ ボタンを押さずに置くと5秒後に自動的にガラガラは止まります。
- ④ 出てきた色玉の色によって1～8等、または、ハズレが決まります。
* 白ボタンを押さず約20～30秒置くと「デモ」が始まります。デモ中にボタンを押すとゲームに戻ります。



- ① まず、抽選結果表示画面で前回の抽選結果が表示されています。
- ② テンキーで今回のまとめ引き本数を入力してください。(最大50本)
- ③ 決定キーを押した後、再度決定キーでゲームがスタートします。取消キーで①に戻ります。
- ④ まとめ引きの場合、抽選結果中の最高等数のみゲーム画面に表示され、抽選結果画面に切り替わります。入力本数分の抽選結果が表示されます。



1等賞 白	3等賞 水色	5等賞 ピンク	7等賞 紺色	ハズレ 赤色
2等賞 オレンジ	4等賞 黄緑色	6等賞 黄色	8等賞 緑色	

補足事項 ● 設定できる「当り」「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。
● 「当り」「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできませんが、「ハズレ」しかありません。
● ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできませんが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかありません。

抽選方法

ゲームモードの説明(各ゲームの遊び方)

3. ミニゴルフ ニアピンを競うゴルフゲームです。

設定モード

- 1等から5等及び、ハズレの本数をそれぞれ設定できます。
- 赤ボタン…矢印→が移動します。「1～5等」「ハズレ」を選んでください。
- 青ボタン…1～5等の「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。
- 黄ボタン…1～5等の「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。
- 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて「0」にできます。
*白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
- まとめ引きを「なし」に設定した場合、本数表示を「あり」に設定すると、ゲーム画面に何等賞が何本出たか、数字が表示されます。また、STARTボタン表示中に、テンキーの「全消去」キーを押すと当り、ハズレ本数表示はクリアされ、すべて「0」に戻ります。

ゲームモード

- ①白ボタンでゲームがスタートします。
- ②白ボタンを再度押すと、ゴルファーはSHOTします。
- ③ボタンを押さずに置くと5秒後に、自動的にSHOTします。
- ④ゴルフボールが右の画面の下から現れます。
- ⑤ボールの止まった場所で1～5等、または、ハズレが決まります。
*白ボタンを押さず約20～30秒置くと“デモ”が始まります。デモ中にボタンを押すとゲームに戻ります。
- カップイン・・・1等賞
- グリーン上・・・2等～5等賞(設定によって変動)
- グリーン以外・・・ハズレ

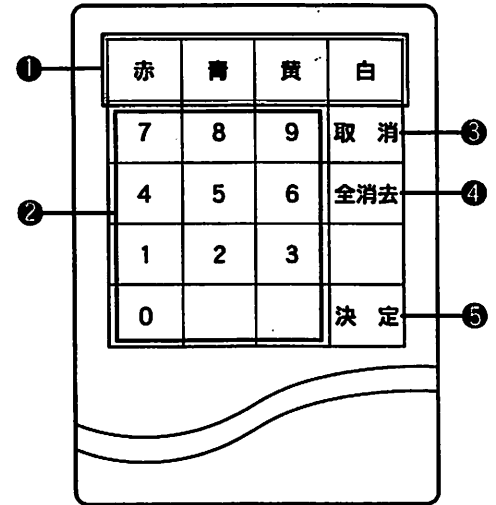
まとめ引きありの場合

- ①まず、抽選結果表示画面で前回の抽選結果が表示されています。
- ②テンキーで今回のまとめ引き本数を入力してください。(最大50本)
- ③決定キーを押した後、黄キーでゲームがスタートします。白キーが取消キーで①に戻ります。
- ④まとめ引きの場合、抽選結果中の最高等数のみゲーム画面に表示され、抽選結果画面に切り替わります。入力本数分の抽選結果が表示されます。

補足事項●設定できる「当り」「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。
●「当り」「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできますが、「ハズレ」しかありません。
●ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできませんが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかありません。

テンキーの操作方法

本機には、付属品としてテンキーが入っています。テンキーを接続しておけば、まとめ引きの本数入力・通常の設定数値入力・データ消去等が手元で行えます。



<使用方法>

本体のボタンでの入力と、同じ要領で入力してください。

- ①赤・青・黄・白キー……………本体の同色のボタンと同じです。(設定モード時のみ)
- ②数字キー……………まとめ引きなど、設定モードの数値入力に使用します。
- ③取消キー……………テンキーで入力した数値をキャンセルし、入力前の数値が再表示されます。
- ④全消去キー……………表示している設定モード内のすべての設定本数・現在の当り本数を消去できます。確認のメッセージが表示されますので、黄キー(実行)または、白キー(中断)を押してください。また、ゲーム画面での当り、ハズレ本数表示をすべて「0」にクリアできます。(フィーバーゲーム・つりゲーム・ミニゴルフ・ガラガラのみ)
- ⑤決定キー……………押すと入力された数値が決定されます。

抽選方法

ゲームモードの説明(各ゲームの遊び方)

1. ファイバーゲーム スロットマシンタイプの抽選ゲームです。

設定モード

- 1等から8等及び、ハズレの本数をそれぞれ設定できます。例えば、当りが5等までしかない場合は、6等以下には「当り本数」を「0」に設定してください。
- 赤ボタン…矢印→が移動します。「1～8等」「ハズレ」を選んでください。
 - 青ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。
 - 黄ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。
 - 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて「0」にできます。
*白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
 - まとめ引きを「あり」に設定した場合、テンキーによる、まとめ引きの本数入力ができます。
 - まとめ引きを「なし」に設定した場合、本数表示を「あり」に設定すると、ゲーム画面に何等賞が何本出たか、数字が表示されます。また、STARTボタン表示中に、テンキーの「全消去」キーを押すと当り、ハズレ本数表示はクリアされ、すべて「0」に戻ります。

ゲームモード

- ①白ボタンでドラムが回り始めます。
- ②赤、青、黄ボタンで各ドラムを止めます。
- ③ボタンを押さずに置くと5秒後に左側のドラムから自動的に止まって行きます。
- ④止まった絵柄に従って、1～8等、または、ハズレが決まります。
*白ボタンを押さず約20～30秒置くと「デモ」が始まります。デモ中にボタンを押すとゲームに戻ります。

まとめ引きありの場合

- ①まず、抽選結果表示画面で前回の抽選結果が表示されています。
- ②テンキーで今回のまとめ引き本数を入力してください。(最大50本)
- ③決定キーを押した後、再度決定キーでゲームがスタートします。取消キーで①に戻ります。
- ④まとめ引きの場合、抽選結果中の最高等数のみゲーム画面に表示され、抽選結果画面に切り替わります。入力本数分の抽選結果が表示されます。

当り表

1等賞 	3等賞 	5等賞 	7等賞  -
2等賞 	4等賞 	6等賞 	8等賞  -

補足事項● 設定できる「当り」「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。

- 「当り」「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできませんが、「ハズレ」しかできません。
- ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできますが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかできません。

2. つりゲーム 魚釣りタイプの抽選ゲームです。

設定モード

- 1等から8等及び、ハズレの本数をそれぞれ設定できます。例えば、当りが5等までしかない場合は、6等以下には「当り本数」を「0」に設定してください。
- 赤ボタン…矢印→が移動します。「1～8等」「ハズレ」を選んでください。
 - 青ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を増やします。
 - 黄ボタン…1～8等の「当り本数」「ハズレ本数」を減らします。
 - 白ボタン…現在までに出た「当り本数」「ハズレ本数」をすべて0にできます。
*白ボタンを押して消去してしまったデータは、元に戻すことができませんので十分に注意してください。
 - まとめ引きを「あり」に設定した場合、テンキーによる、まとめ引きの本数入力ができます。
 - まとめ引きを「なし」に設定した場合、本数表示を「あり」に設定すると、ゲーム画面に何等賞が何本出たか、数字が表示されます。また、STARTボタン表示中に、テンキーの「全消去」キーを押すと当り、ハズレ本数表示はクリアされ、すべて「0」に戻ります。

ゲームモード

- ①白ボタンでゲームがスタートし、海にエサを投げ入れます。
- ②白ボタンを再度押すと魚を釣り上げます。
- ③ボタンを押さずに置くと5秒後に自動的に魚を釣り上げます。
- ④釣り上げた魚の絵柄に従って、1～8等、または、ハズレが決まります。
*白ボタンを押さず約20～30秒置くと「デモ」が始まります。デモ中にボタンを押すとゲームに戻ります。

まとめ引きありの場合

- ①まず、抽選結果表示画面で前回の抽選結果が表示されます。
- ②テンキーで今回のまとめ引き本数を入力してください。(最大50本)
- ③決定キーを押した後、再度決定キーでゲームがスタートします。取消キーで①に戻ります。
- ④まとめ引きの場合、抽選結果中の最高等数のみゲーム画面に表示され、抽選結果画面に切り替わります。入力本数分の抽選結果が表示されます。

当り表

1等賞 	3等賞 	5等賞 	7等賞 
2等賞 	4等賞 	6等賞 	8等賞 

補足事項● 設定できる「当り」「ハズレ」の本数は合計で50,000までです。

- 「当り」「ハズレ」の出る確率は、「当り本数」と「ハズレ本数」の合計本数内でコンピュータがランダムに振り分けるようにプログラムされています。この合計本数を超えた場合も抽選を続けることはできませんが、「ハズレ」しかできません。
- ゲームの途中で設定モードに切り替えて「当り本数」等を変更することはできますが、「現在の合計本数」が、「設定の合計本数」より多い場合は、「ハズレ」しかできません。