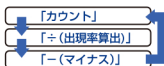


※ボタンと液晶は「A-A」「B-B」のようにそれぞれ関係しています

A 算出ボタン

基本状態の液晶表示は「カウント」

表示はボタンを押すごとに移行します



※「+」「-」の詳細はp.9~11を参照

B モード変更ボタン

基本状態の液晶表示は「A」

モードを切り替えることにより、ボーナス中・ART中など状況別に小役をカウントすることが可能です。モードはボタンを押すごとに移行します



※「モード」の詳細はp.6・7を参照

C システム変更ボタン

基本状態の液晶表示は「ノーマル」

小役成立回数カウント用の「ノーマル」と突入率・当選率をカウントできる「リンク」は、このボタンで選択します。表示はボタンを押すごとに移行します



※「システム」の詳細はp.6・7を参照

D 特殊機能ボタン

基本状態では液晶には表示はありません

各カウント値に数字を足せる「プラス」機能と、数字を書き換える「打ち込み」機能はこのボタンで選択します。表示はボタンを押すごとに移行します



※「特殊機能」の詳細はp.12~15を参照

また、液晶表示なしの状態でもボタンを長押しすると「スタート」の機能が表示されます(p.14・15を参照)

E ホームボタン(リセットボタン)

いついかなるときでも、このボタンを押せば選択されているモードの「カウント状態」に戻すことができます。また、長押しをすると選択されているモードの数値を全てリセットします(他のモードの数値は消えずに残ります)

F ゲーム数カウント / 決定ボタン

ゲーム数カウント用のボタンです

- 9999までカウントできます
- 長押しでカウントをリセットします
なお特殊機能使用時のみ、決定ボタンとして機能します

G カウントボタン

小役のカウントに使用します(最大10役分カウント可能)

- 1999までカウントできます
- 長押しでカウントをリセットします
なお特殊機能使用時のみ、ボタンに印字された数字を打ち込める状態になります

H スベリ止め

カンタくんを台に置いた際にすれないようにする役割があります。無理に剥がさないようにしてください

I 電池カバー

ここに電池が内蔵されています。電池交換はこのカバーを開けて行ってください

※電池交換の方法はp.4を参照