

Игра и программное обеспечение

- 1 – Ввод кредитов через ключ
 - 2 – Выплата
 - 3 – Меню оператора
 - 4 – Управляющее меню
 - 5 – Очистка памяти (инициализация)
 - 6 – Изменение пароля
 - 7 – Установки игрового ограничителя
- Приложение: Распиновка 72-пинового разъема

1 – Ввод кредитов с помощью ключа оператора

- 1) Поверните ключ оператора.

Активные клавиши:

Кнопка 4 – Вниз

Кнопка 5 – Ввод (выбор)



- 2) Нажмите на соответствующие активные кнопки для входа в меню **ATTENDANT**.

Активные клавиши:

Кнопка 1 – Назад

Кнопка 4 – Вниз

Кнопка 5 – Ввод (выбор)



- 3) Выберите функцию **REMOTE IN**.

Активные клавиши:

Кнопка 1 – Назад

Кнопка 3 – 10 CREDITS

Кнопка 4 – 100 CREDITS

Кнопка 5 – 1000 CREDITS



4) Нажмите нужные кнопки для добавления 10, 100 или 1000 кредитов.

5) Выбранный кредит установится автоматически на кредитном счетчике.

6) Выньте ключ оператора.

7) Машина переключится обратно к игре.

Функция **REMOTE IN** может быть использована только, если она существует в управляющем меню в основных установочных параметрах.

2 – Выплата вручную

1) Поверните ключ оператора.

Активные клавиши:

Кнопка 4 – Вниз

Кнопка 5 – Ввод (выбор)



2) Нажмите на соответствующие активные кнопки для входа в меню **ATTENDANT**.

Активные клавиши:

Кнопка 1 – Назад

Кнопка 2 – Вверх

Кнопка 4 – Вниз

Кнопка 5 – Ввод (выбор)



3) Выберите функцию **HANDPAY CREDIT**.

Активные клавиши:

Кнопка 1 – Назад

Кнопка 5 – Выплата

ATTENDANT > HANDPAY CREDIT

	VALUE (RUB)	CREDITS
CURRENT HANDPAY	0.00	0
CASHABLE CREDIT	1,000.00	1,000
FROM COIN	0.00	0
FROM BILL	1,000.00	1,000
FROM TICKET	0.00	0
TICKET SEMIPROMOTIONAL	0.00	0
SEMI-PROMOTIONAL	0.00	0
CASHABLE	0.00	0
BANK	0.00	0
NONCASHABLE CREDIT	0.00	0
FROM TOKEN	0.00	0
TICKET PROMOTIONAL	0.00	0
TICKET NONCASHABLE	0.00	0
PROMOTIONAL	0.00	0
NONCASHABLE	0.00	0

Back Handpay

- 4) Нажмите соответствующую кнопку для выплаты текущего кредита...
- 5) Выплата кредита автоматически регистрируется на счетчике выплат.
- 6) Выньте ключ оператора.
- 7) Машина автоматически вернется к игре.

3 – Меню оператора

Поверните ключ оператора.

ATTENDANT > REMOTE IN

AUDIT MENU

>ATTENDANT >REMOTE IN

ACCOUNTING HANDPAY CREDIT

DIAGNOSTIC

EVENT LOG

GAME HISTORY

GAME STATISTIC

Back Down Enter

ATTENDANT > REMOTE IN

	VALUE (RUB)	CREDITS
CURRENT CREDIT	1,000.00	1,000

Back

100 1000 10000

CURRENT CREDIT: Показывает размер текущего кредита. Показывается соответствующая стоимость кредитов.

ATTENDANT > HANDPAY CREDIT

AUDIT MENU

>ATTENDANT REMOTE IN

ACCOUNTING >HANDPAY CREDIT

DIAGNOSTIC

EVENT LOG

GAME HISTORY

GAME STATISTIC

Back Up Enter

ATTENDANT > HANDPAY CREDIT

	VALUE (RUB)	CREDITS
CURRENT HANDPAY	0.00	0
CASHABLE CREDIT	1,000.00	1,000
FROM COIN	0.00	0
FROM BILL	1,000.00	1,000
FROM TICKET	0.00	0
TICKET SEMIPROMOTIONAL	0.00	0
SEMIPROMOTIONAL	0.00	0
CASHABLE	0.00	0
BANK	0.00	0
NONCASHABLE CREDIT	0.00	0
FROM TOKEN	0.00	0
TICKET PROMOTIONAL	0.00	0
TICKET NONCASHABLE	0.00	0
PROMOTIONAL	0.00	0
NONCASHABLE	0.00	0

Back Handpay

CASHABLE CREDIT:
CURRENT HANDPAY:

Показывает размер кредита к выплате.
Отображает размер текущей выплаты. Показывается соответствующая стоимость кредитов.

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING

PAGE 1/3

AUDIT MENU

ATTENDANT >MASTER ACCOUNTING

>ACCOUNTING PERIODIC ACCOUNTING

DIAGNOSTIC HARD METER COPY

EVENT LOG SECURITY ACCOUNTING

GAME HISTORY PERIODIC METER CLEAR

GAME STATISTIC

Back Down Enter

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING Page 1/3

FROM: 2007 OCT 05 12:05.32 TO: 2007 OCT 05 12:05.44

	VALUE (RUB)	CREDITS
TOTAL IN	0.00	0
COIN IN	0.00	0
TOKEN IN	0.00	0
BILL IN	0.00	0
REMOTE IN	0.00	0
CASH IN	0.00	0
TICKET IN	0.00	0
TOTAL OUT	0.00	0
COIN OUT	0.00	0
HANDPAY	0.00	0
CASH OUT	0.00	0
TICKET OUT	0.00	0
TOTAL IN-OUT	0.00	0

Back PrevPage NextPage

TOTAL IN:

Общая сумма всех банкнот и добавленных кредитов через функцию **REMOTE IN**.

BILL IN:

Общая сумма введенных банкнот.

REMOTE IN:

Общая сумма всех добавленных кредитов с помощью функции **REMOTE IN**.

TOTAL OUT:

Общая сумма всех выплаченных кредитов.

HANDPAY:

Общая сумма всех выплат вручную.

TOTAL IN-OUT:

Разница между **TOTAL IN** и **TOTAL OUT**.

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING

PAGE 2/3

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING Page 2/3

FROM: 2007-OCT-05 12:24.54 TO: 2007-OCT-05 12:25.22

	VALUE (RUB)	CREDITS
TOTAL MONEY TO DROP	0.00	0
COIN TO DROP	0.00	0
TOKEN TO TOKEN BOX	0.00	0
BILLS TO STACKER	0.00	0
TOTAL MONEY LABEL	0.00	0
COIN TO HOPPER	0.00	0
COIN OUT	0.00	0
HOPPER REFILL	0.00	0
HOPPER BUMP	0.00	0
TOTAL TPT	0.00	0
TOTAL MON	0.00	0
MACHINE VIELD	0.00	0
TOTAL CAMPS	0.00	0

Back PrevPage NextPage

TOTAL MONEY TO DROP: Общая сумма всех купюр, которые могут быть извлечены.

BILLS TO STACKER: Общая сумма всех банкнот, которые могут быть извлечены из стека.

TOTAL BET: Общая сумма всех ставок.

TOTAL WON: Общая сумма всех выигрышей.

MACHINE YIELD: Текущий процент выплат.

TOTAL GAMES: Общее количество сыгранных игр.

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING

PAGE 3/3

ACCOUNTING > MASTER ACCOUNTING Page 3/3				
FROM: 2007 OCT 05 12:12.17 TO: 2007 OCT 05 12:12.50				
BILL ACCEPTOR: ICI				
CHANNEL	VALUE (RUR)	COUNT	CREDIT	TOTAL (RUR)
1	10.00	0	0	0.00
2	50.00	0	0	0.00
3	100.00	0	0	0.00
4	500.00	0	0	0.00
5	1.000.00	0	0	0.00
6	0.00	0	0	0.00
7	0.00	0	0	0.00
8	0.00	0	0	0.00
9	0.00	0	0	0.00
10	0.00	0	0	0.00
TOTAL		0	0	0.00

CHANNEL: Показывает имеющиеся каналы банкнот.

VALUE: Стоимость одной банкноты соответствующего канала.

COUNT: Общее количество принятых банкнот на соответствующем канале.

CREDIT: Общее количество введенных кредитов через соответствующий канал.

TOTAL: Общая стоимость всех введенных кредитов через соответствующий канал.

ACCOUNTING > PERIODIC ACCOUNTING

Аналогично разделу **MASTER ACCOUNTING**, но данные отображаются за определенный период времени.

ACCOUNTING > HARD METER COPY

AUDIT MENU	
#ATTENDANT	MASTER ACCOUNTING
>ACCOUNTING	PERIODIC ACCOUNTING
DIAGNOSTIC	>HARD METER COPY
EVENT LOG	SECURITY ACCOUNTING
GAME HISTORY	PERIODIC METER CLEAR
GAME STATISTIC	

ACCOUNTING > HARD METER COPY	
TOTAL BET	36
TOTAL WON	14
TOTAL GAMES	4

TOTAL BET: Общая сумма всех ставок в кредитах.

TOTAL WON: Общая сумма всех выигрышей в кредитах.

TOTAL GAMES: Общее количество всех сыгранных игр.

ACCOUNTING > SECURITY ACCOUNTING



MAIN DOOR

LAST OPEN:

LAST CLOSE:

OPEN COUNT:

GAMES SINCE LAST CLOSE:

Контроль главной двери
Время последнего открытия двери аппарата.

Время последнего закрытия двери.

Количество открытий двери автомата.

Количество сыгранных игр с момента последнего закрытия двери.

POWER ON

LAST POWER ON:

POWER ON COUNT:

GAMES SINCE LAST POWER ON:

Контроль питания

Время последнего включения машины.

Количество включений.

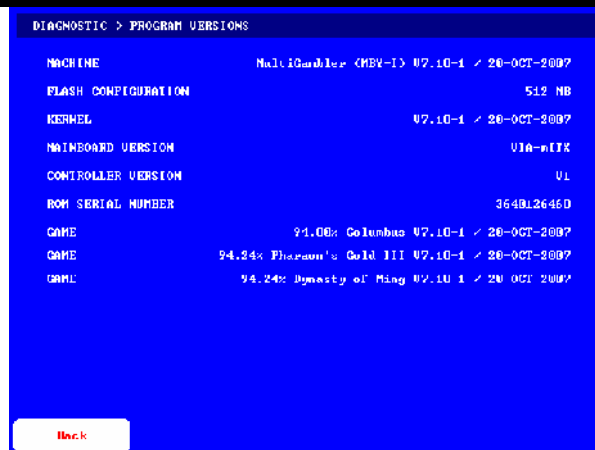
Количество сыгранных игр с момента последнего включения.

ACCOUNTING > PERIODIC METER CLEAR



НАЖМИТЕ КНОПКУ CLEAR ДЛЯ ОЧИСТКИ ПЕРИОДИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ.

DIAGNOSTIC > PROGRAM VERSIONS



- MACHINE:** Показывает название, версию и дату машинного программного обеспечения.
- FLASH CONFIGURATION:** Показывает конфигурацию flash-носителя.
- KERNEL:** Показывает версию и дату программного обеспечения.
- MAINBOARD VERSION:** Показывает версию материнской платы.
- CONTROLLER VERSION:** Показывает версию периферийного контроллера.
- ROM SERIAL NUMBER:** Показывает серийный номер ПЗУ.
- GAME:** Показывает название, версию и дату игры / игр.

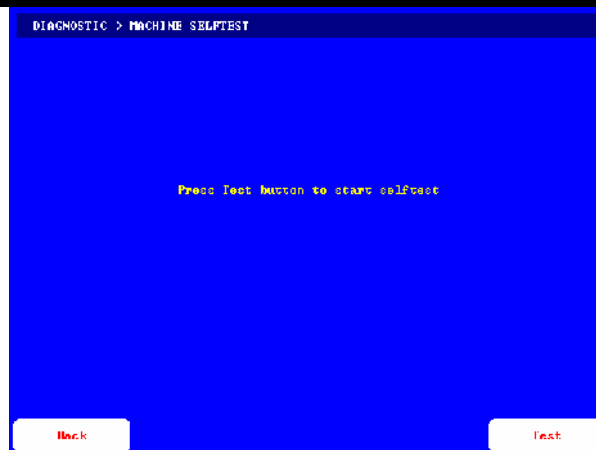
DIAGNOSTIC > DEVICE LISTING



Показывает комплектующие машины, которые опознаются программным обеспечением. Количество и виды наименований зависят от установленного оборудования. Например:

- CONTROLLER:** Показывает тип используемого периферийного контроллера.
- BILL INPUT:** Показывает тип используемого банкнотоприемника.
- METER:** Показывает тип используемых счетчиков.

DIAGNOSTIC > MACHINE SELFTEST



НАЖМИТЕ КНОПКУ TEST ДЛЯ НАЧАЛА САМОТЕСТИРОВАНИЯ.

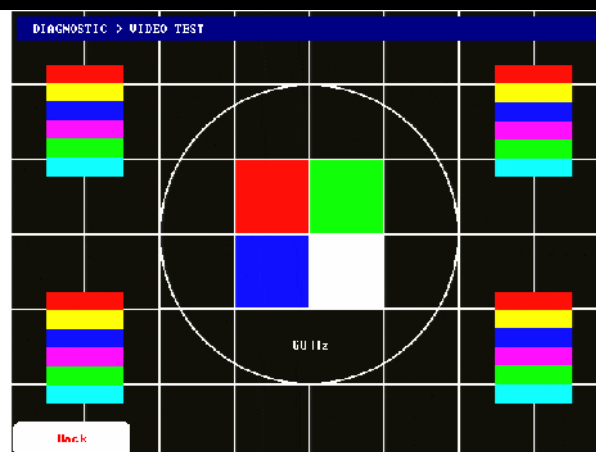
DIAGNOSTIC > BUTTON AND LAMP TEST



Все лампы горят, пока открыта данная страница. Отображаются состояния соответствующих кнопок (ON/OFF).

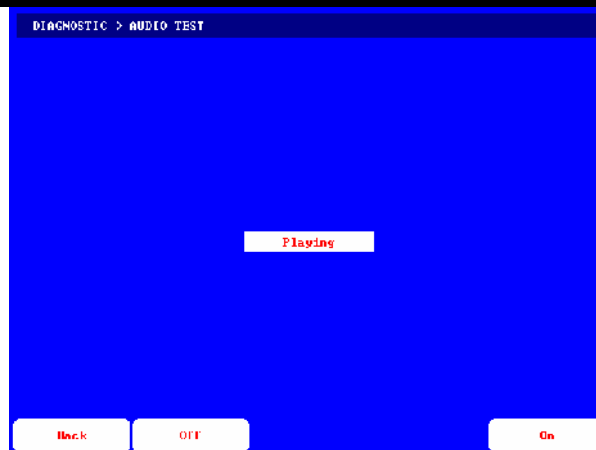
Чтобы вернуться к меню нажмите одновременно **BACK 1** и **BACK 2**.

DIAGNOSTIC > VIDEO TEST



Выберите функцию **VIDEO TEST** для появления на экране проверочной сетки. В случае явного искажения или плохого цветовоспроизведения монитор можно настроить в соответствии с этой сеткой.

DIAGNOSTIC > AUDIO TEST



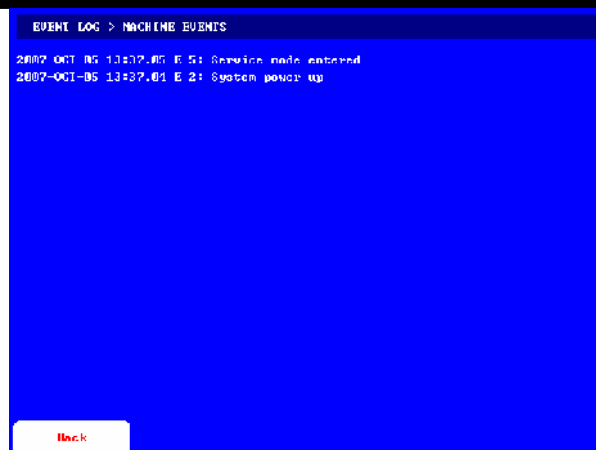
Выберите функцию **AUDIO TEST** для цикличного воспроизведения звука.

DIAGNOSTIC > BILL ACCEPTOR TEST



Выберите функцию **BILL ACCEPTOR TEST** для проверки банкнотопримника и определения соответствующих каналов.

EVENT LOG > MACHINE EVENTS



Все ошибки и события, включая дату и время, когда они произошли, перечисляются на экране. В случае переполнения новая информация записывается поверх старых записей.

EVENT LOG > BILL ACCEPTOR EVENTS



EVENT LOG > BILL ACCEPTOR EVENTS				
EVENT	TIME	VALUE (RUB)	CREDITS	
1	2007 OCT 15 14:07:50	1,000.00	1,000	
2	2007 OCT 15 14:07:50	1,000.00	1,000	

Перечисляются все принятые банкноты, включая дату и время их введения. В случае переполнения новая информация записывается поверх старых записей.

EVENT LOG > HANDPAY EVENTS



EVENT LOG > HANDPAY EVENTS				
EVENT	TIME	TYPE	VALUE (RUB)	CREDITS
1	2007 OCT 15 14:14:02	PRV	1,000.00	1,000

Перечисляются все проведенные выплаты, включая дату и время их проведения. В случае переполнения новая информация записывается поверх старых записей.

EVENT LOG > REMOTE IN EVENTS



EVENT LOG > REMOTE IN EVENTS				
EVENT	TIME	VALUE (RUB)	CREDITS	
1	2007 OCT 15 15:35:47	1000.00	1000	
2	2007 OCT 15 15:35:47	1,000.00	1,000	

Перечисляются все операции по добавлению кредитов с помощью ключа, включая дату и время их проведения. В случае переполнения новая информация записывается поверх старых записей.

GAME HISTORY > “Selected Game”



GAME HISTORY

История игр

GAME:

Номер просматриваемой игры.

PHASE:

Фаза текущей игры (Spin / Gamble)

DATE:

Показывает дату игры.

TIME:

Отображает время игры.

CREDITS BEFORE: Сумма кредитов перед началом игры.

BET:

Общая ставка, выраженная в кредитах.

WIN:

Выигрыши, выраженные в кредитах.

GAMBLES:

Число удвоений (для фазы Gamble).

GAMBLE IN:

Сумма выигрышей до игры на удвоение.

GAMBLE OUT:

Сумма выигрышей после удвоений.

BILLS IN:

Общая сумма кредитов от введенных банкнот с момента последней игры.

REMOTE IN:

Общая стоимость введенных с ключа кредитов с момента последней игры.

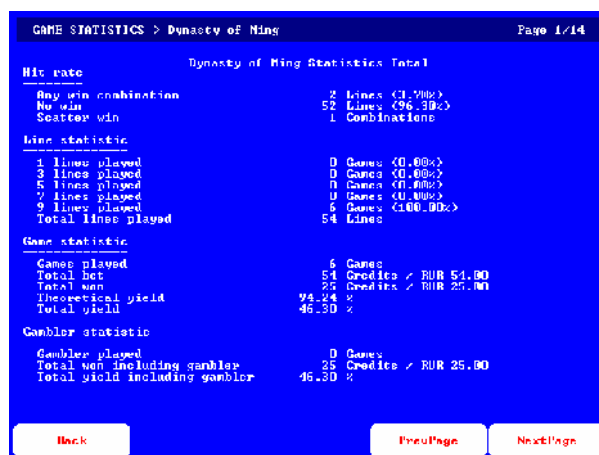
COLLECTED:

Общая сумма выплаченных кредитов с момента последней игры.

EVENT LOG:

Перечень событий, которые возникали после просматриваемой игры.

GAME STATISTICS > “Selected Game”



Игровая статистика зависит от выбранной игры. Если в игре возможны разные ставки, то на первой странице всегда отображается общая статистика, а каждая возможная ставка представлена отдельно.

4 – Управляющее меню

- 1) Откройте главную дверь автомата.
- 2) Поверните ключ оператора.
- 3) Введите установленный пароль. По умолчанию: **ABCD** (нажать подряд кнопки Hold1, 2, 3, 4, 5).

GAME SETUP > “Selected Game”



На этой странице могут быть изменены специфические функции присущие каждой конкретной игре.

MACHINE SETUP > LIMIT SETUP



CREDIT IN LIMIT:	Если был достигнут этот лимит, нельзя добавить больше кредитов через банкнотоприемник или через функцию REMOTE IN .
CREDIT LIMIT:	Максимальная величина кредита, которая может быть достигнута в игре. При превышении заданного значения машина автоматически заблокируется, пока не будет произведена выплата.
JACKPOT LIMIT:	Максимальная сумма выигрыша одной игры. При превышении данного лимита машина автоматически заблокируется, пока не будет произведена соответствующая выплата.
DOUBLE UP LIMIT:	Максимальный выигрыш, который может быть получен в игре на удвоение.
MINIMUM HANDPAY:	Минимальная сумма кредитов, которая может быть выплачена.
EVEN HANDPAY:	Округление суммы к выплате.

Нажмите соответствующие кнопки, чтобы задать желаемые установки. Для каждого параметра отражается диапазон между минимально и максимально возможными значениями.

Для всех установок лимита: **0 = нет лимита**.

MACHINE SETUP > PARAMETER SETUP



START MODE:

Определяет способ начала игры. Разрешает или запрещает **AUTOSTART**.

REMOTE INPUT:

Включение / отключение функции **REMOTE IN**.

PAY AT JACKPOT LIMIT:

Определяет что подлежит обязательной выплате при достижении **JACKPOT LIMIT**.

PAY AT CREDIT LIMIT:

Определяет что подлежит обязательной выплате при достижении **CREDIT LIMIT**.

WINCOUNTER SPEED:

Определяет скорость счетчика выигрышей.

BILL ACCEPTOR SECURITY:

Включение / выключение предупреждений о манипуляциях с банкнотоприемником.

SKIN:

Выберите заставку (стандартная или Gambler).

SPIN SOUND:

Выберите звук игры (стандартная или Gambler).

WAIT SOUND:

Выберите звук ожидания.

Нажмите соответствующие кнопки, чтобы задать желаемые установки.

MACHINE SETUP > BILL ACCEPTOR SETUP



CHANNEL:

Показывает наличие каналов для банкнот.

VALUE:

Денежное достоинство банкнот, принимаемых через канал.

ENABLE:

Включен / Отключен канал для банкнот.

DIRECTION:

Разрешенные направления для ввода банкнот (Не для всех банкнотоприемников).

Нажмите соответствующие кнопки, чтобы разрешить / запретить каналы банкнот.

**DENOMINATION:**

Показывает стоимость одного кредита.

CURRENCY:

Показывает заданную валюту.

MAIN COIN:

Показывает стоимость одной монеты.

TOKENISATION:

Показывает количество кредитов за одну монету.

MAXIMUM BET:

Показывает максимальную общую ставку в игре.

MAXIMUM BET PER LINE: Показывает максимальную ставку на линию в игре.**ALARM SOUND:**

Показывает статус звукового сигнала оповещения.

LIMITER:

Показывает настройку игрового ограничителя.

**DENOMINATION:**

Показывает учетную стоимость, зафиксированную на странице 1 путем ввода основной монеты и соотношения монеты и кредитов.

CHANNEL:

Показывает возможные каналы для банкнот.

BILL:

Определение банкнот принятых через соответствующий канал.

TOKENISATION:

Показывает количество кредитов за банкноту.

MACHINE SETUP > GAMES ENABLE / DISABLE



GAME: Наименование игры.
STATE: Статус игры (включена / отключена).

Нажмите соответствующие кнопки, чтобы включить / отключить желаемые игры.

CALIBRATION > CLOCK SETUP



CLOCK SETUP На этой странице отображаются текущее дата и время. Нажмите соответствующие кнопки для задания желаемых установок.

LOUDNESS В этом режиме вы можете отрегулировать громкость акустической системы.

5 – Очистка памяти (инициализация)

Войдите в управляющее меню (см. п. 4)

Выберите пункт **INITIALIZATION** → **INIT MACHINE**.



Нажмите и удерживайте кнопку **INIT** в течение 5 секунд. Удерживание будет сопровождаться звуковым сигналом.

После, машина автоматически перейдет к системной странице, где необходимо провести базовые установки: выбор валюты, деноминация, максимальная ставка на линию, игровой ограничитель, установки купюроприемника, выбор доступных игр и пр.

Примечание:

При очистке памяти все установки и параметры, кроме пароля, принимают заводские значения, заданные по умолчанию.

Внимание: настройки выбранные в инициализации впоследствии изменить можно только при следующей инициализации

6 – Изменение пароля

Войдите в управляющее меню (см. п. 4)

1) Выберите пункт **INITIALIZATION → CHANGE PASSWORD**.



Введите новый пароль, нажимая соответствующие кнопки. После ввода нажмите **ENTER**. Повторите ввод нового пароля. При неправильном повторении введенного пароля машина автоматически предложит ввести пароль заново.

Примечание:

Не рекомендуется задавать простой и короткий пароль (Например, AAAA). Рекомендуемая длина пароля – не менее 8 символов.

Обязательно запомните или запишите в надежном месте введенный пароль, без него доступ к настройкам машины будет невозможен.

7 – Установки игрового ограничителя «LIMITER».

При помощи данного параметра изменяется стратегия поведения автомата. В данном контексте под стратегией поведения понимается метод выхода автомата на заложенный процент отдачи.

Возможны три варианта настройки:

1. HARD

Данная установка полностью исключает выход автомата за пределы своего процента (приблизительно 75%). Другими словами автомат сначала пытается накопить определенную сумму и только затем ее отдать. При данной установке автомат никогда не отдаст свыше того значения, которое может привести к уходу ниже заданного процента.

2. SOFT

При данной установке автомат выходит на свой процент чуть лояльнее к хозяину. Другими словами автомат не выдаст крупного выигрыша по линиям изначально, а будет стремиться сначала набрать свой процент. Выигрыши по линиям при данной настройке становятся меньше, кроме выигрышей на пробивке и в бонусах. В бонусах и пробивке стратегия идет по принципу 3 пункта.

3. NONE

Математика приближенная к оригиналу. При такой установке автомат набирает свой заданный процент абсолютно независимо от показателей счетчиков. Другими словами он полностью открыт и может в любую минуту выдать крупный выигрыш независимо от того: в плюсе он или в минусе. Тем не менее, в итоге он все равно выйдет на свой процент, но для этого может потребоваться длительный период времени.

Примечание: Данная настройка абсолютно не означает, что автомат обязательно сразу же выдаст большую сумму выигрыша, она лишь говорит о том, что вероятность такого выигрыша, хоть и небольшая, но есть.

Рекомендации:

Для более динамичной игры и высокой активности игроков рекомендуется выставить 1 вариант (NONE), но уменьшать деноминацию, чтобы выплаты в денежном эквиваленте были меньше кредитных показателей.

Для того чтобы полностью исключить уход автомата в минус, выставьте 3 значение (HARD).

Вариант 2 (SOFT) является промежуточным (средним) между 1 и 3.

Распиновка 72-х контактного разъёма

72-pin connector		
pin	Сторона А	Сторона В
1		
2	SPEAKER L	
3	SPEAKER R	GND
4	HOLD1 SW	BILL ACCEPTOR
5	HOLD 2 SW	
6	HOLD 3 SW	
7	HOLD 4 SW	
8	HOLD 5 SW	
9	START SW	
10	BET ONE SW	
11	SELECT GAME SW	
12	AUTO START	
13		
14	MAXBET SW	
15	INFO SW	
16	FRONT DOOR SW	
17	BACK DOOR SW	
18		
19		
20	STATISTIC SW (short)	
21	COLLECT SW	
22		
23	BILLS COUNTER	SELECT GAME LAMP
24	DROP COUNTER	WBA LED
25	REMOTE COUNTER	UPPER LAMP BLUE
26	GAMES COUNTER	UPPER LAMP WHITE
27	HANDPAY COUNTER	WIN COUNTER
28	TOKEN COUNTER	BET COUNTER
29	HOLD 1 LAMP	BET ONE LAMP
30	HOLD 2 LAMP	MAXBET LAMP
31	HOLD 3 LAMP	COLLECT LAMP
32	HOLD 4 LAMP	
33	HOLD 5 LAMP	AUTO START LAMP
34	START LAMP	INFO LAMP
35		
36	GND	GND