

**СОДЕРЖАНИЕ**

|                                                                                  |                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ <i>CRAZY HUNTER</i> | ОШИБКА! Значение не определено. |
| 2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ <i>CRAZY HUNTER</i> .....  | 3                               |
| 3. ПРАВИЛА ИГРЫ <i>CRAZY HUNTER</i> .....                                        | 11                              |
| 4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ <i>CRAZY HUNTER</i> .....                                 | 13                              |
| 5. ПРИЛОЖЕНИЕ А: НАЗНАЧЕНИЕ КОНТАКТОВ .....                                      | 14                              |
| 6. ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЗВАНИЯ КНОПОК.....                                            | 15                              |

**1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ *CRAZY HUNTER***

1. Оператор, повернув ключ «KEY IN» в положение «включено» и, манипулируя кнопками «HOLD1», «HOLD2», «HOLD3», должен **установить необходимую величину «CREDIT»**:

- одно нажатие на кнопку «HOLD 1» приводит к увеличению «CREDIT» на величину шага набивки кредита (KEY IN RATE), но не меньше минимальной ставки - MIN BET;
- одно нажатие на кнопку «HOLD 2» приводит к увеличению «CREDIT» на величину шага набивки в десятикратном размере;
- одно нажатие на кнопку «HOLD 3» приводит к увеличению «CREDIT» на величину шага набивки в стократном размере;
- кнопки «HOLD 1», «HOLD 2», «HOLD 3» при их удерживании работают в режиме автоповтора;
- кнопка «HOLD 5» обнуляет значение «CREDIT»;
- при нулевом значении «CREDIT» автомат переходит в режим привлечения, показывая различные фрагменты игровых ситуаций;
- после набора нужной величины «CREDIT» ключ «KEY IN» перевести в положение «выключено».

2. Чтобы **забрать сумму из CREDIT в ручном режиме** нужно: при наличии выигрыша забрать его в **CREDIT** и, не нажимая кнопку «START» для очередной игры, повернуть ключ «KEY IN» в положение «включено» и воспользоваться кнопкой «HOLD 5» (см п.1) или нажать кнопку «KEY OUT» (ключ «KEY IN» при этом можно не поворачивать).

3. Чтобы **забрать сумму из CREDIT в автоматическом режиме** нужно: при наличии выигрыша забрать его в **CREDIT** и, не нажимая кнопку «START» для очередной игры, нажать кнопку «CASH OUT». Если автомат по каким-либо причинам не выдал всю сумму, т.е. появилось сообщение «HOPPER EMPTY», то необходимо повернуть ключ «KEY IN» и воспользоваться кнопкой «HOLD 5».

4. Если появилась надпись **«HOPPER EMPTY»**, то необходимо устранить неисправность монетоотдатчика – хоппера, или добавить в него жетоны. После устранения причины можно продолжать игру.

5. При использовании жетонов (монет) опускание одного жетона приводит к увеличению CREDIT на величину, установленную в *PREFERENCES* (см. см. Данные *PREFERENCES*)

6. Если автомат работает в сети **JACKPOT**, то возможна выдача приза **SUPER JACKPOT**. Если это произошло, то на экране появится соответствующее сообщение и сумма приза. Игрок должен добавить эту сумму к CREDIT, нажав кнопку «START».

## 2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ CRAZY HUNTER

### 1.ВНИМАНИЕ!

Если при включении программы появилось сообщение «BBBBBBB BUTTON FAIL!» или «SSSSSS SWITCH FAIL!», где **BBBBBB** – название кнопки, **SSSSSS** – название ключа, то необходимо выключить аппарат, устранить неисправность и затем его включить. При этом ошибка будет снята.

2. При установлении автоматом факта сбоя ЭНЗУ на экран выводится надпись «**ERROR OF RAM. CODE XX**».

- Code 1 – сбой в начале ЭНЗУ;
- Code 2 – сбой в конце ЭНЗУ;
- Code 3 – не сошелся баланс по основной игре;
- Code 4 – неверные значения в ЭНЗУ;
- Code 5 – величина счётчиков превысила 4 000 000 000;
- Code 6 – не сошелся баланс по странице SHORT BOOK;
- Code 7 – не сошелся баланс по странице LONG BOOK;
- Code 8 – неправильные значения в странице «PREFERENCES»;

*При появлении других кодов ошибки необходимо проконсультироваться с производителем.*

**ВНИМАНИЕ!** Для восстановления работоспособности программы необходимо:

- кратковременно повернуть ключ «LONG BOOK» в положение «включено»;
- перейти кнопкой «HOLD 1» в MENU;
- выбрать кнопкой «HOLD 1» пункт PREFERENCES и зайти в него кнопкой «HOLD 2»;
- выбрать кнопкой «HOLD 3» пункт установки даты и кнопками «HOLD 2», «HOLD 3» и «HOLD 4» установить дату;
- выбрать кнопкой «HOLD 3» пункт установки времени и кнопками «HOLD 2», «HOLD 3» и «HOLD 4» установить время;
- выйти в MENU кнопкой «START»
- выбрать кнопкой «HOLD 1» пункт EVENTS и зайти в него кнопкой «HOLD 2».
- удерживать кнопку «HOLD 5» более 3-х секунд – до очистки этой страницы (при этом произойдет инициализация игровой платы (INIT MACHINE)).

*При этом все данные на всех тестовых страницах обнулятся, данные на страницах PREFERENCES примут начальные значения (см. Данные PREFERENCES, помеченные звездочкой: \*). После инициализации необходимо установить требуемые значения цены монеты (жетона, купюры) и шага набивки CREDIT (см. Данные PREFERENCES), проверить остальные установки.*

### Возможные причины сбоев:

- разряд батареи питания ОЗУ; требуется замена батареи (в случае, если на плате установлен ионистор, может потребоваться его зарядка путём непрерывной работы игровой платы в течение 20-30 минут);
- неисправность игровой платы; необходим её ремонт.

3. **BOOKING** состоит из 3-х основных страниц. Основные страницы это: SHORT BOOK, LONG BOOK и MENU. Страница MENU имеет дополнительные страницы GAME STATISTICS, PREFERENCES, EVENTS, LAST GAMES, LAST BIG WINS, PROTOCOL LIST и TEST.

Для перехода к индикации страницы SHORT BOOK необходимо повернуть ключ «SHORT BOOK» в положение «включено», при этом необходимо находиться в режиме основной игре (при наличии выигрыша его необходимо забрать в кредит). Если установлен пароль, то перед просмотром 2-й страницы (LONG BOOK) его необходимо ввести. Для перехода непосредственно (без ввода пароля) к индикации страницы LONG BOOK необходимо повернуть ключ «LONG BOOK» в положение «включено».

В **BOOKING** кнопки автомата выполняют следующие функции:

**HOLD 1** – next Page, Line, Page Up -- переход к следующей странице (основной или дополнительной), к строке MENU, на страницу вверх в Protocol List

**HOLD 2** – Enter, Change, Page Down – вход в дополнительные страницы из строки MENU или изменение параметра в сторону уменьшения, на страницу вниз в Protocol List

**HOLD 3** – Move, Page Last – перейти к следующему параметру, последняя (с текущими данными) страница в Protocol List

**HOLD 4** – Change - изменение параметра в сторону увеличения

**HOLD 5** – Clear – очистка данных

**START** – Exit – ВЫХОД из дополнительной страницы в MENU, из MENU в LONG BOOK, из LONG BOOK в режим основной работы. На каждой странице внизу написано, какие функции кнопок работают в данной странице, при этом они подсвечиваются.

На странице **SHORT BOOK** индицируются следующие числа и параметры:

|                    |                                                             |
|--------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>TOTAL IN</b>    | Всего очков получено автоматом                              |
| <b>TOTAL OUT</b>   | Всего очков выдано автоматом                                |
| <b>KEY IN</b>      | Всего получено очков через ключ «KEY IN»                    |
| <b>KEY OUT</b>     | Всего выдано очков через ключ «KEY IN» или кнопку «PAY OUT» |
| <b>BILL IN</b>     | Всего получено очков через банкнотоприемник                 |
| <b>COINS IN</b>    | Всего получено очков через монеты (жетоны)                  |
| <b>HOPPER OUT</b>  | Всего выдано очков через хоппер                             |
| <b>LAST CREDIT</b> | Последний <b>CREDIT</b> (индицируется при сбое ЭНЗУ)        |
| <b>LAST WIN</b>    | Последний выигрыш (индицируется при сбое ЭНЗУ)              |

Данные на странице **SHORT BOOK** будут стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «HOLD 5».

Для перехода к странице **LONG BOOK** необходимо нажать кнопку «HOLD 1». При этом, если установлен пароль, необходимо его ввести.

Пароль может состоять из пяти латинских букв от А до Z и вводится при помощи кнопок:

- «HOLD 2» - предыдущая буква алфавита,
- «HOLD 4» - следующая буква,
- «HOLD 3» - переход к следующему полю ввода.

В случае успешного ввода пароля выводится страница **LONG BOOK**, в противном случае – надпись «PASSWORD INVALID!».

Для входа в страницу **LONG BOOK** без пароля необходимо воспользоваться ключом «LONG BOOK» (см. ПРИЛОЖЕНИЕ А)

На странице **LONG BOOK** индицируются следующие числа и параметры:

|                    |                                                      |
|--------------------|------------------------------------------------------|
| <b>TOTAL IN</b>    | Всего очков получено автоматом                       |
| <b>TOTAL OUT</b>   | Всего очков выдано автоматом                         |
| <b>KEY IN</b>      | Всего получено очков через ключ «KEY IN»             |
| <b>KEY OUT</b>     | Всего выдано очков через ключ «KEY IN»               |
| <b>BILL IN</b>     | Всего получено очков через банкнотоприемник          |
| <b>COINS IN</b>    | Всего получено очков через монеты (жетоны)           |
| <b>HOPPER OUT</b>  | Всего выдано очков через хоппер                      |
| <b>PERCENT</b>     | Процент выдачи автомата                              |
| <b>UNIT N</b>      | Номер платы                                          |
| <b>LAST CREDIT</b> | Последний <b>CREDIT</b> (индицируется при сбое ЭНЗУ) |
| <b>LAST WIN</b>    | Последний выигрыш (индицируется при сбое ЭНЗУ)       |

Данные на странице **LONG BOOK** будут стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «HOLD5».

**ВНИМАНИЕ!** При стирании данных на странице **LONG BOOK** сотрутся также данные на всех остальных страницах, кроме страниц **PREFERENCES** и **EVENTS**.

Для входа в страницу MENU необходимо, находясь в странице LONG BOOK, нажать кнопку «HOLD 1».

На странице **MENU** индицируются следующие строки:

**GAME STATISTICS**  
**PREFERENCES**  
**EVENTS**  
**LAST GAMES**  
**LAST BIG WINS**  
**PROTOCOL LIST**  
**TEST**

Это названия групп данных, которые можно просмотреть из страницы MENU.

За каждой строкой может скрываться несколько страниц с данными, но все они имеют название соответствующей строки MENU.

|                 |                                                                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| GAME STATISTICS | - “игровые” данные, накопленные программой в процессе эксплуатации (3 страницы)       |
| PREFERENCES     | - “установки”, согласно которым работает программа (1 страница)                       |
| EVENTS          | - “контрольные события” с количеством и временем последнего появления (1 страница)    |
| LAST GAME       | - последние 100 игр (может содержать от 1 до 100 страниц)                             |
| LAST BIG WINS   | - последние 50 игр с выигрышами более 500 ставок (может содержать от 1 до 50 страниц) |
| PROTOCOL LIST   | - список событий по времени (40 страниц)                                              |
| TEST            | - технический тест автомата (1 страница)                                              |

Назначение кнопок:

- «HOLD 1» переход к следующему пункту MENU,
- «HOLD 2» вход в выбранный пункт MENU,
- «START» выход из MENU.

## GAME STATISTICS

На страницах «1A» и «1B» индицируются данные по основной игре:

|                    |                                                          |
|--------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>TOTAL GAMES</b> | общее количество игр                                     |
| <b>TOTAL BET</b>   | сумма поставленных очков                                 |
| <b>TOTAL WIN</b>   | сумма выигранных очков                                   |
| <b>PERCENT</b>     | процентное отношение <b>TOTAL WIN</b> к <b>TOTAL BET</b> |

| <b>MAIN GAME</b> | <b>GAMES</b> | <b>WINNINGS</b> |
|------------------|--------------|-----------------|
| WWWWWWW -        | NNNNNNNNN    | XXXXXXXXXX      |

где WWWWWW - тип выигрыша,  
NNNNNNNNN - количество выигрышей,  
XXXXXXXXXX - сумма очков по данному типу выигрышей.

На странице «1C» индицируются данные в игре DOUBLE и величины SUPER JACKPOT:

|                    |                                                               |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>GAMES</b>       | количество входов в "риск"                                    |
| <b>INPUT</b>       | сумма очков, с которыми входили на "риск"                     |
| <b>TAKE</b>        | сумма очков, прибавленных к CREDIT на "риске" по TAKE         |
| <b>PERCENT</b>     | процентное отношение выданных очков на «риске» к поставленным |
| <b>JACKPOT PAY</b> | всего отчислено в общий JACKPOT                               |
| <b>JACKPOT OUT</b> | всего получено из общего JACKPOT                              |

PREFERENCES

На этой странице индицируются следующие параметры:

|                         |                                                                                                                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>MIN BET</b>          | минимальная ставка на линию (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10*) **                                                                                                     |
| <b>MAX BET</b>          | максимальная ставка на линию (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200*)                                                                                        |
| <b>DOUBLE GAME</b>      | процент выдачи в режиме удвоения (90%,92%,94%,96%*,98%,100%)                                                                                                        |
| <b>KEY IN RATE</b>      | шаг набивки CREDIT (1*, 2, 5, 10, 20, 25, 50)                                                                                                                       |
| <b>BILL IN RATE</b>     | цена одного импульса от банкнотоприемника (1, 2, 5, 10, 20, 25, 50*, 100, 200, 500, 1000)                                                                           |
| <b>COIN IN RATE</b>     | цена одного жетона (монеты) (1, 2, 5, 10, 20, 25, 50*, 100, 200, 500, 1000)                                                                                         |
| <b>BILL MODE</b>        | режим работы с банкнотоприемником (PULSE*, BINARY)                                                                                                                  |
| <b>CREDIT FORMAT</b>    | Отображение кредита на экране с десятичной точкой (в деньгах) или без (в очках) (100.00, 10000)                                                                     |
| <b>CURRENCY</b>         | тип валюты при работе с банкнотоприемником в режиме BINARY (UAH*, RUR, EUR, LVL)                                                                                    |
| <b>HOPPER LIMIT</b>     | предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (400*,800,1200, NO LIMIT)                                                                                  |
| <b>SOUND LEVEL</b>      | регулировка уровня громкости (1-минимальный, 2, 3, 4, 5, 6*, 7, 8, 9, 10)                                                                                           |
| <b>COUNTER RATE</b>     | коэффициент для механических счетчиков (1, 10, 100*)                                                                                                                |
| <b>HELP LANGUAGE</b>    | выбор языка в HELP (RUSSIAN*,ENGLISH)                                                                                                                               |
| <b>INTERNAL JACKPOT</b> | процент отчисления от TOTAL BET во внутренний JACKPOT (OFF*, 0.1%, 0.2%, 0.3%, 0.4%, 0.5%)                                                                          |
| <b>SUPER JACKPOT</b>    | процент отчисления от TOTAL BET в общий JACKPOT (0*%, 0.1%, 0.2%, 0.3%, 0.4%, 0.5%, 0.6%, 0.7%, 0.8%, 0.9%, 1.0%), для работы без JACKPOT обязательно установите 0% |
| <b>JACKPOT NUMBER</b>   | порядковый номер в сети JACKPOT (1 – 255),1*                                                                                                                        |
| <b>DATE</b>             | текущая дата: DD.- число, MM.- месяц, YY-год                                                                                                                        |
| <b>TIME</b>             | требуется начальная установка (проверка)                                                                                                                            |
| <b>PASSWORD</b>         | требуется начальная установка (проверка)                                                                                                                            |
|                         | пароль (пять латинских букв), после инициализации пароль отсутствует*                                                                                               |
|                         | * отмеченные звездочкой значения параметры принимают при инициализации игровой программы (INIT MACHINE—см. Данные EVENTS)                                           |
|                         | ** рекомендуемое соотношение минимальной и максимальной ставок 1/10                                                                                                 |

Пароль может состоять из пяти латинских букв от А до Z и вводится при помощи кнопок:

- «HOLD 2» - предыдущая буква алфавита,
- «HOLD 4» - следующая буква,
- «HOLD 3» - переход к следующему полю ввода.

Пароль показывается только в момент его изменения (в дальнейшем он показывается звездочками).

**Таблица соответствия номеров каналов купюрам, принятым от банкнотоприемника в BINARY режиме и устанавливаемым по умолчанию в соответствии с выбранным типом валюты.**

| Номер канала | 1 | 2  | 3  | 4   | 5 | 6   | 7    | 8   | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|--------------|---|----|----|-----|---|-----|------|-----|---|----|----|----|----|----|----|----|
| UAH          | 1 | 2  | 5  | 10  | - | 20  | 50   | 100 | - | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  |
| RUR          | 5 | 10 | 50 | 100 | - | 500 | 1000 | -   | - | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  |
| EUR          | 5 | 10 | 20 | 50  | - | 100 | -    | -   | - | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  |
| LVL          | 5 | 10 | 20 | -   | - | -   | -    | -   | - | -  | -  | -  | -  | -  | -  | -  |

## EVENTS

На странице EVENTS индицируются следующие контрольные события:

|                                    |                                                                     |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>INIT MACHINE</b>                | Инициализация игровой программы (автомата)                          |
| <b>CHANGED PREFS (PREFERENCES)</b> | Изменение данных на какой-либо из страниц PREFERENCES               |
| <b>CLEAR LONG PAGE</b>             | Очистка LONG BOOK                                                   |
| <b>ACCESS TO LONG PAGE</b>         | Предыдущий вход в LONG BOOK (LONG BOOK может быть защищена паролем) |
| <b>CLEAR SHORT PAGE</b>            | Очистка SHORT BOOK                                                  |
| <b>POWER ON</b>                    | Время начала работы игровой программы                               |
| <b>POWER OFF</b>                   | Время окончания работы игровой программы                            |
| <b>OPERATION TIME</b>              | Общее время работы игровой программы                                |
| <b>MAIN DOOR OPENINGS</b>          | Появление сигнала MAIN DOOR (активный - "0")                        |
| <b>LOGIC DOOR OPENINGS</b>         | Появление сигнала LOGIC DOOR (активный - "0")                       |
| <b>CASH DOOR OPENINGS</b>          | Появление сигнала CASH DOOR (активный - "0")                        |
| <b>SUPER JACKPOT</b>               | Кол-во и время последнего выпадения SUPER JACKPOT                   |
| <b>SUPER JACKPOT VALUE</b>         | Величина последнего SUPER JACKPOT                                   |

А также индицируется:

|                              |                                                                              |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CURRENT DATE AND TIME</b> | Текущее время – день.месяц (DD.MM) и часы: минуты (HH: MM)                   |
| <b>TIMES</b>                 | Общее количество раз регистрации события                                     |
| <b>DD . MM</b>               | День и месяц последней регистрации события                                   |
| <b>HH : MM</b>               | Часы и минуты последней регистрации события                                  |
| <b>POINTS</b>                | Количество очков, соответствующих событию во время его последней регистрации |

**ВНИМАНИЕ:** Если, находясь в этой странице, удерживать кнопку «HOLD5» более 3-х секунд – то Вы проинициализируете игровой автомат (INIT MACHINE). При этом все данные на всех тестовых страницах обнулится, данные на страницах PREFERENCES примут начальные значения (см. Данные PREFERENCES, помеченные звездочкой -\*). После инициализации необходимо установить требуемые значения цены монеты и шага набивки CREDIT(см. Данные PREFERENCES).

## LAST GAMES

На этой странице индицируются следующие параметры:

|                     |                                                                |
|---------------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>GAME</b>         | номер игры (последняя игра имеет номер 0, предыдущая 1 и т.д.) |
| <b>DD . MM</b>      | день и месяц данной игры                                       |
| <b>HH : MM : SS</b> | Часы, минуты и секунды данной игры                             |
| <b>BET</b>          | ставка на линию в этой игре                                    |
| <b>LINE</b>         | количество линий, на которые были поставлены ставки            |
| <b>CREDIT</b>       | величина CREDIT                                                |
| <b>WIN</b>          | величина основного выигрыша по всем сыгранным линиям           |
| <b>BONUS</b>        | величина выигрыша в бонусной игре                              |
| <b>DOUBLE</b>       | величина выигрыша в режиме удвоения                            |

Назначение кнопок:

- «HOLD 2» переход к предыдущей игре (максимальное кол-во игр - 100),
- «HOLD 3» переход к следующей игре,
- «HOLD 4» просмотр выигрышных линий (только при наличии основного выигрыша),
- «START» выход из LAST GAMES.

## LAST BIG WINS

Страница аналогичная **LAST GAMES**, в которую сохраняются выигрыши больше 500 \* Bet.

**PROTOCOL LIST**

На этой странице индицируются основные события, происходившие с игровой программой или автоматом. Событием является:

1) Заброс (IN) в CREDIT и слив (OUT) из CREDIT очков каким-либо образом:

|                    |                                                |
|--------------------|------------------------------------------------|
| <b>SERVICE IN</b>  | зарядка по ключу «KEY IN»                      |
| <b>SERVICE OUT</b> | слив по ключу «KEY IN» или по кнопке «KEY OUT» |
| <b>REMOTE IN</b>   | зарядка по компьютерной (JACK POT) сети        |
| <b>REMOTE OUT</b>  | слив по компьютерной (JACK POT) сети           |
| <b>HOPPER OUT</b>  | выдача через HOPPER                            |
| <b>COIN A IN</b>   | заброс через монетоприемник А                  |
| <b>BILL IN</b>     | заброс через банкнотоприемник                  |

\* все **IN**-события выделены синим цветом, все **OUT**-события – желтым

2) Время ВКлючения (**POWER ON**) и ВЫКлючения (**POWER OFF**) автомата с игровой программой.

Кроме названия события еще индицируются:

|                |                                           |
|----------------|-------------------------------------------|
| <b>DD . MM</b> | День и месяц, когда произошло событие     |
| <b>HH : MM</b> | Часы и минуты, когда произошло событие    |
| <b>POINTS</b>  | Количество очков, соответствующих событию |

**TEST**

На этой странице индицируется необходимая для тестирования кнопок, ключей и переключателей информация. Активный сигнал подсвечивается желтым цветом. Для выхода из этой страницы (только в MENU) необходимо одновременно нажать, а затем отпустить «**HOLD 1**» и «**START**».

**ВНИМАНИЕ!**

Если при включении программы появилось сообщение «**BBBBBBB BUTTON FAIL!**» или «**SSSSSS SWITCH FAIL!**», где **BBBBBBB** – название кнопки, **SSSSSS** – название ключа, то необходимо выключить аппарат, устранить неисправность и затем его включить. При этом ошибка будет снята.

**ВНИМАНИЕ!**

При подключении электромеханических счетчиков необходимо принять во внимание то, что их работа происходит параллельно с любыми действиями игрока и оператора. Средняя скорость работы счетчиков - 500 единиц в минуту.

### 3. ПРАВИЛА ИГРЫ CRAZY HUNTER

Игра **CRAZY HUNTER** представляет собой пяти барабанный 9-линейный видеослот с большим количеством выигрышных комбинаций, бонусной игрой и внутренним JACKPOT. На всех барабанах находятся специальные символы с изображением туземца. Этот символ является **джокером** и заменяет любой символ, который в данный момент находится на этой позиции, кроме символов «охотник» и «джип». Выигрыши выплачиваются слева направо, справа налево и посередине, но не менее трёх символов подряд. По каждой линии выплачивается только самый большой выигрыш.

При игре по любой ставке во внутренний JACKPOT добавляется величина равная произведению установленного процента и TOTAL BET. Начальное значение JACKPOT - 10000 максимальных ставок. JACKPOT выдается при выпадении по линии, на которую сделана ставка, пяти «джипов» **только при игре по максимальной ставке**.

При выпадении выигрыша на любой игре его можно значительно увеличить на «риске». Выигрыш зависит от величины ставки - «BET» на игру. Количество очей, которыми располагает игрок, заносится в CREDIT.

#### НАЧАЛО ИГРЫ

Для начала необходимо выбрать количество линий от 1 до 9 кнопкой «HOLD1» и сделать ставку, нажав на кнопку «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ») - при удерживании работает автоповтор. При этом величина TOT.BET показывает сумму очков, поставленных на все выбранные линии.

Вы можете просмотреть таблицу выигрышей нажав на кнопку «HOLD2/HELP» («СТОП2 / ПРОСМОТР ВЫИГРЫШЕЙ»).

После каждого нажатия кнопки «START» (СТАРТ) из величины CREDIT вычитается величина суммарной ставки –TOT.BET и барабаны начинают вращаться.

Используя кнопки «HOLD 1», «HOLD 2», «HOLD 3», «HOLD 4», «HOLD 5», «START» Вы можете остановить вращение барабанов.

#### ВЫИГРЫШ (WIN)

Выигрышные символы выделяются клетками, остальные символы на этой линии – листьями. Если выигрышных линий несколько, то выигрыши по линиям суммируются, а их величина показывается в WINNINGS.

ЕСЛИ выпал ВЫИГРЫШ то Вы МОЖЕТЕ:

- ПЕРЕЙТИ в «РИСК» (режим удвоения выигрыша) по нажатию кнопки «DOUBLE» («ДУБЛЬ»).
- Добавить ВЫИГРЫШ к CREDIT по нажатию кнопки «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ»).
- Просмотреть выигрышные комбинации по нажатию кнопки «HOLD 4» («СТОП4/ ПОСМОТРЕТЬ ВЫИГРЫШ»).

#### CRAZY HUNER BONUS

Три, четыре, пять «охотников» выпавшие **в любой позиции**, дают бонусную супер игру. На экране появляется изображение пяти кустов. Кнопками HOLD1-HOLD5 необходимо произвести выстрел по одному из кустов. Если Вы попадёте в «туземца» то бонусная супер игра заканчивается и очки, выигранные к этому моменту на бонусе, добавятся к общему выигрышу «Winnings». Если Вы попали в животное то Вам выплачивается выигрыш, соответствующий коэффициенту за животное (см. таблицу), умноженному на «total bet». Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся патроны или Вы не попадёте в туземца.

Таблица коэффициентов для Crazy Hunter бонуса

|         | Бонус<br>за 3 охотника | Бонус<br>за 4 охотника | Бонус<br>за 5 охотников |
|---------|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Птица   | 1                      | 5                      | 20                      |
| Жираф   | 5                      | 10                     | 40                      |
| Слон    | 7                      | 15                     | 60                      |
| Зебра   | 10                     | 20                     | 80                      |
| Бегемот | 20                     | 30                     | 100                     |
| Носорог | 20                     | 50                     | 200                     |
| Лев     | супер бонус            | супер бонус            | супер бонус             |
| Туземец | Конец бонуса           | Конец бонуса           | Конец бонуса            |

**SUPER NIGHT CRAZY HUNTER BONUS**

Если во время Crazy Hunter бонуса Вы попали в льва, то Вам предоставляется Super Night Crazy Hunter бонус. На экране два куста, и Вам необходимо кнопками HOLD2 или HOLD4 выстрелить в один из них. Если Вы попадёте в “туземца”, то бонусная супер игра заканчивается, и очки, выигранные на бонусе, добавятся к общему выигрышу “Winnings”. Если за кустом находится лев, то Вам выплачивается выигрыш. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся патроны, или Вы не попадёте в туземца.

**РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)**

На экране появляются фрагмент карты с маршрутом, при прохождении которого Вы можете увеличить свой выигрыш в 50 раз!. Для того чтобы перейти к очередному пункту, отмеченному на карте, Вам необходимо угадать цвет карты (красная или чёрная).

Вы можете в любой момент забрать выигрыш кнопкой «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ»).

## 4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ CRAZY HUNTER

| Комбинация  | Выигрыш            |
|-------------|--------------------|
| 5 Джипов    | 100000             |
| 4 Джипа     | 10000              |
| 3 Джипа     | 1000               |
| 5 Туземцев  | 25000              |
| 4 Туземца   | 2500               |
| 3 Туземца   | 1000               |
| 5 Львов     | 2500               |
| 4 Льва      | 1000               |
| 3 Льва      | 200                |
| 5 Носорогов | 1500               |
| 4 Носорога  | 500                |
| 3 Носорога  | 200                |
| 5 Бегемотов | 1000               |
| 4 Бегемота  | 500                |
| 3 Бегемота  | 100                |
| 5 Зебр      | 750                |
| 4 Зебры     | 500                |
| 3 Зебры     | 100                |
| 5 Жирафов   | 500                |
| 4 Жирафа    | 100                |
| 3 Жирафа    | 50                 |
| 5 Птиц      | 200                |
| 4 Птицы     | 50                 |
| 3 Птицы     | 20                 |
| 5 Охотников | Crazy Hunter бонус |
| 4 Охотника  | Crazy Hunter бонус |
| 3 Охотника  | Crazy Hunter бонус |

Величина выигрышей приведена для ВЕТ=10

5. ПРИЛОЖЕНИЕ А: НАЗНАЧЕНИЕ КОНТАКТОВ

CON2

| COMPONENT SIDE        |     |     | SOLDER SIDE          |
|-----------------------|-----|-----|----------------------|
|                       | 1A  | 1B  |                      |
|                       | 2A  | 2B  |                      |
| <b>SPEAKER +</b>      | 3A  | 3B  | <b>SPEAKER -</b>     |
| HOLD1/LINE SW         | 4A  | 4B  | GND                  |
| HOLD2/HELP/BLACK SW   | 5A  | 5B  |                      |
| HOLD3 SW              | 6A  | 6B  |                      |
| HOLD4/RED SW          | 7A  | 7B  |                      |
| HOLD5 SW              | 8A  | 8B  |                      |
| START SW              | 9A  | 9B  |                      |
| DOUBLE SW             | 10A | 10B |                      |
| CASH DOOR SW          | 11A | 11B |                      |
|                       | 12A | 12B |                      |
|                       | 13A | 13B |                      |
|                       | 14A | 14B |                      |
| BET/TAKE SW           | 15A | 15B |                      |
| MAIN DOOR SW          | 16A | 16B |                      |
| LOGIC DOOR SW         | 17A | 17B |                      |
| COIN IN A SW          | 18A | 18B | BILL IN CHANNEL 1 SW |
| BILL IN CHANNEL 2 SW  | 19A | 19B | BILL IN CHANNEL 3 SW |
| LONG BOOK SW          | 20A | 20B | SHORT BOOK SW        |
| CASH OUT SW           | 21A | 21B | KEY OUT SW           |
| BILL IN CHANNEL 4 SW  | 22A | 22B | HOPPER MICRO SW      |
| COIN IN A COUNTER     | 23A | 23B |                      |
| TOTAL IN COUNTER      | 24A | 24B |                      |
| BILL IN COUNTER       | 25A | 25B |                      |
| COIN IN D COUNTER     | 26A | 26B |                      |
| HOPPER COUNTER        | 27A | 27B |                      |
| TOTAL OUT COUNTER     | 28A | 28B | TOTAL BET COUNTER    |
| HOLD1/LINE LAMP       | 29A | 29B | DOUBLE LAMP          |
| HOLD2/HELP/BLACK LAMP | 30A | 30B | BILL INHIBIT         |
| HOLD3 LAMP            | 31A | 31B | BILL ESCROW          |
| HOLD4/RED LAMP        | 32A | 32B |                      |
| HOLD5 LAMP            | 33A | 33B |                      |
| START LAMP            | 34A | 34B | BET/TAKE LAMP        |
| KEY IN SW             | 35A | 35B |                      |
| GND                   | 36A | 36B | GND                  |

CON1

| COMPONENT SIDE |     |     | SOLDER SIDE |
|----------------|-----|-----|-------------|
| GND            | 1A  | 1B  | GND         |
| GND            | 2A  | 2B  | GND         |
| +5V            | 3A  | 3B  | +5V         |
| +5V            | 4A  | 4B  | +5V         |
| +12V           | 5A  | 5B  | +12V        |
|                | 6A  | 6B  |             |
| HOPPER DRIVE   | 7A  | 7B  |             |
|                | 8A  | 8B  |             |
| GND            | 9A  | 9B  | GND         |
| GND            | 10A | 10B | GND         |

**ВНИМАНИЕ ДИНАМИК НЕОБХОДИМО ПОДКЛЮЧИТЬ К SPEAKER+ И SPEAKER-**

## 6. ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЗВАНИЯ КНОПОК

|                   |               |                          |      |                                         |      |                   |       |
|-------------------|---------------|--------------------------|------|-----------------------------------------|------|-------------------|-------|
| СТАРТ<br>ВСЕ СТОП | ЛИНИЯ<br>СТОП | ПОМОЩЬ<br>ЧЕРНАЯ<br>СТОП | СТОП | ПОКАЗАТЬ<br>ВЫИГРЫШИ<br>КРАСНАЯ<br>СТОП | СТОП | СТАВКА<br>ЗАБРАТЬ | ДУБЛЬ |
|-------------------|---------------|--------------------------|------|-----------------------------------------|------|-------------------|-------|

|                   |                   |                          |      |                                         |
|-------------------|-------------------|--------------------------|------|-----------------------------------------|
| СТАРТ<br>ВСЕ СТОП | ЛИНИЯ<br>СТОП     | ПОМОЩЬ<br>ЧЁРНАЯ<br>СТОП | СТОП | ПОКАЗАТЬ<br>ВЫИГРЫШИ<br>КРАСНАЯ<br>СТОП |
| СТОП              | СТАВКА<br>ЗАБРАТЬ | ДУБЛЬ                    |      |                                         |