

СОДЕРЖАНИЕ

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ LUCKY ROGER XL	2
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ LUCKY ROGER XL	3
3. ПРАВИЛА ИГРЫ LUCKY ROGER XL	6
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ LUCKY ROGER XL	7
5. ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ЦОКОЛЁВКА РАЗЪЁМОВ	8
6. ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НАЗВАНИЯ КНОПОК	9

**1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ
LUCKY ROGER**

1. Оператор, повернув ключ «SERVICE» в положение «включено» и, манипулируя кнопками «STOP1», «STOP2», «STOP3», должен **установить необходимую величину «CREDIT»** (но не более установленного CREDIT LIMIT- 50 000):

- одно нажатие на кнопку «STOP 1» приводит к увеличению «CREDIT» на 1 значение «KEY IN RATE»;
- одно нажатие на кнопку «STOP 2» приводит к увеличению «CREDIT» на 10 значений «KEY IN RATE»;
- одно нажатие на кнопку «STOP 3» приводит к увеличению «CREDIT» на 100 значение «KEY IN RATE»;
- кнопки «STOP 1», «STOP 2», «STOP 3» при их удерживании работают в режиме автоповтора;
- кнопка «STOP 5» обнуляет значение «CREDIT»;
- при нулевом значении «CREDIT» автомат переходит в режим привлечения, показывая различные фрагменты игровых ситуаций;
- после набора нужной величины ключ «SERVICE» перевести в положение «выключено».

2. Чтобы **забрать сумму из CREDIT** нужно: не нажимая кнопку «START» для очередной игры, в режиме основной игры повернуть ключ «SERVICE» в положение «включено» и воспользоваться кнопкой «STOP 5» (см п.1). Можно обнулить значение **CREDIT** также нажатием кнопки «KEY OUT».

2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ LUCKY ROGER

ВНИМАНИЕ! При установлении программой факта сбоя ЭНЗУ на экран выводится надпись «**ERROR OF RAM. CODE XX**».

Code 1 – сбой в начале ЭНЗУ

Code 2 – сбой в начале ЭНЗУ

Code 3 – не сошелся баланс по основной игре

Code 4 – не сошелся баланс по игре в режиме удвоения

Code 5 – величина счётчиков превысила 4.000.000.000

Code 6 – не сошелся баланс по первой странице статистики

Code 7 – не сошелся баланс по второй странице статистики

При появлении других кодов ошибки необходимо проконсультироваться с производителем.

При повороте ключа «SHORT» в положение «включено» на экране будет индцироваться страница со следующими данными:

TOTAL IN	Всего очков получено автоматом
TOTAL OUT	Всего очков выдано автоматом
CREDIT	Всего очков в кредите
KEY IN	Всего получено очков через ключ «SERVICE»
BILL IN	Всего получено очков через Банкнотоприемник
KEY OUT	Всего очков выдано автоматом через ключ «SERVICE»
COINS IN	Всего получено очков через монетоприёмник
COINS OUT	Всего очков выдано автоматом через хоппер

Эти данные могут быть ошибочны в зависимости от причины, их вызвавшей.

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.

После устранения причины, вызвавшей появление ошибки, программу необходимо проинициализировать (см. EVENTS)

1. **Переход к служебным страницам** осуществляется поворотом ключа «SHORT» в положение «включено». На странице SHORT BOOK индцируются следующие данные:

TOTAL IN	Всего очков получено автоматом
TOTAL OUT	Всего очков выдано автоматом
KEY IN	Всего получено очков через ключ «SERVICE»
BILL IN	Всего получено очков через Банкнотоприемник
KEY OUT	Всего очков выдано автоматом через ключ «SERVICE»
COINS IN	Всего получено очков через монетоприёмник
COINS OUT	Всего очков выдано автоматом через хоппер

Значения на этой странице можно обнулить, одновременно нажав на кнопки ЧЁРНАЯ и СТОП4

2. Для выхода из тестовой страницы необходимо нажать кнопку СТАРТ.

3. При нажатии кнопки СТОП1 на экране отображается следующее меню:

- STATISTIC (доступ к дополнительным страницам)
- VOLUME (регулировка громкости)
- KEYBOARD TEST (тестирование кнопок, замков, ламп)

- LAST GAMES (последние 50 игр)

Передвижение по пунктам меню производится нажатием кнопки СТОП1.

Вход в пункт меню производится нажатием кнопки СТОП2.

4. При входе в STATISTIC может потребоваться ввести пароль, если он был предварительно установлен (см. PREFERENCES). Если пароль установлен не был, на экране появляется страница LONG BOOK (см. ниже).

5. **Регулировка громкости** производится нажатием на кнопки СТОП1 (уменьшение) и СТОП2 (увеличение). После установки требуемого значения необходимо нажать кнопку СТАРТ.

6. **Тест кнопок.** После тестирования для выхода необходимо одновременно нажать кнопки СТАРТ и СТОП1.

7. Страница LONG BOOK

TOTAL IN	Всего очков получено автоматом
TOTAL OUT	Всего очков выдано автоматом
KEY IN	Всего получено очков через ключ «SERVICE»
BILL IN	Всего получено очков через Банкнотоприемник
KEY OUT	Всего очков выдано автоматом через ключ «SERVICE»
COINS IN	Всего получено очков через монетоприёмник
COINS OUT	Всего очков выдано автоматом через хоппер

COUNTERS

TOTAL IN	Осталось импульсов для счетчика TOTAL IN
TOTAL OUT	Осталось импульсов для счетчика TOTAL OUT
BILL IN	Осталось импульсов для счетчика BILL IN
COINS IN	Осталось импульсов для счетчика COINS IN
COINS OUT	Осталось импульсов для счетчика COINS OUT

Значения на этой странице можно обнулить, одновременно нажав на кнопки ЧЁРНАЯ и СТОП4

В страницу LONG BOOK можно попасть также при повороте ключа «LONG». При этом набирать пароль не требуется, даже если он установлен.

Для перехода к следующим страницам необходимо нажать кнопку СТОП2

На экране отображается меню:

- GAME STATISTICS (просмотр игровой статистики)
- PREFERENCES (страница установок)
- EVENTS (страница событий)
- PROTOCOL LIST (последние 1000 событий)
-

Передвижение по пунктам меню производится нажатием кнопки СТОП1.

Вход в пункт меню производится нажатием кнопки СТОП2.

8. Просмотр игровой статистики (STATISTICS)

TOTAL BET	Сумма ставок
TOTAL WIN	Сумма выигрышей
ADD TO CRED	Сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры (включая BONUS)
TOTAL GAME	Общее количество игр
GAME WITH WIN	Количество игр с выигрышем
FREE GAMES	Количество призовых игр
DOUBLE IN	Сумма очков, с которыми входили на "риск"
DOUBLE OUT	Сумма очков, прибавленных к CREDIT на "риске"
SUPER JP PAY	Сумма очков, отчисленных в систему ДЖЕКПОТ
SUPER JP OUT	Сумма джекпотов, выданных на аппарат

Для просмотра статистики по выигрышам необходимо нажать кнопку СТОП1, для выхода нажать кнопку СТАРТ.

9. Страница установок (PREFERENCES)

MIN BET	Минимальная ставка на линию (от1 до 10)
MAX BET	Максимальная ставка на линию (10,20,30,40,50,60,70,80,90,100)
KEY IN RATE	Количество добавляемых очков при одном нажатии кнопки СТОП1 при зарядке через ключ (none,1,2,5,10,20,25,50,100, 200)
BILL IN RATE	Количество добавляемых очков на один импульс банкнотоприемника (none,1,2,5,10,20,25,50,100, 200, 500, 1000)
BILL MODE	режим банкнотоприемника (pulse,binary)
CURRENCY	Тип валюты банкнотоприемника (UAH, RUR, EUR, LVL)
COIN IN RATE	Количество добавляемых очков на один импульс монеприёмника (none,1,2,5,10,20,25,50,100, 200, 500, 1000)
HOPPER LIMIT	Максимальное разовое количество жетонов, выдаваемых через хоппер
JP NUMBER	Номер платы в системе джекпот (none,1..255)
JP PERCENT	Отчисления платы в систему джекпот %(0,0.5,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)
COUNTER RATE	Коэффициент счёта механических счётчиков (1:1,1:10,1:100)
PASSWORD	Установка пароля доступа ко второй странице статистики
DATE	Установка даты и времени

Передвижение по пунктам производится нажатием кнопки СТОП3.

Изменение производится кнопками СТОП2 и СТОП4.

Для выхода необходимо нажать кнопку СТАРТ.

9. Страница событий (EVENTS)

2INIT MACHINE	Количество и дата последней инициализации программы
CHANGED PREFS	Количество и дата последнего изменения установок
CLEAR LONG PAGE	Количество и дата последнего обнуления второй страницы статистики
ACCESS TO LONG PAGE	Количество и дата последнего доступа ко второй странице статистики
CLEAR SHORT PAGE	Количество и дата последнего обнуления первой страницы статистики
POWER ON	Количество и дата последнего включения аппарата
POWER OFF	Количество и дата последнего выключения аппарата
SUPER JACKPOT	Количество и дата последнего джекпота
SUPER JACK VALUE	Величина последнего джекпота

Для инициализации программы необходимо нажать кнопки ЧЁРНАЯ и СТОП4.

ВНИМАНИЕ! При инициализации программы все настройки приобретают значения, установленные «по умолчанию»

Для выхода необходимо нажать кнопку СТАРТ.

10. страница событий (PROTOCOL LIST)

На экране индицируются события в следующем формате:

Число.месяц часы:минуты количество очков тип события

3. ПРАВИЛА ИГРЫ LUCKY ROGER XL

Игра LUCKY ROGER XL представляет собой пятибарабанный 21-линейный видеослот с внутренним Джекпотом и призовым бонусом. В случае удачи выигрыш 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 сделайте ставку на игру, нажав на кнопку «BET/RED» («СТАВКА / КРАСНАЯ») и выберите количество игровых линий, нажав на кнопку «LINE/BLACK» («ЛИНИЯ / ЧЁРНАЯ»). Вы можете просмотреть таблицу выигрышей нажав на кнопку «STOP1/HELP» («СТОП1 / ПРОСМОТР ВЫИГРЫШЕЙ»).

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

Используя кнопки «СТОП 1», «СТОП 2», «СТОП 3», «СТОП 4», «СТОП 5», «СТАРТ/ВСЕ СТОП» Вы можете остановить вращение барабанов.

ВЫИГРЫШ (WIN)

Выигрышная комбинация выделяется мигающими квадратами.

ЕСЛИ выпал ВЫИГРЫШ то Вы МОЖЕТЕ:

- ПЕРЕЙТИ в «РИСК» (режим удвоения выигрыша) по нажатию кнопки «START/DOUBLE» («СТАРТ/ДУБЛЬ»).
- Добавить ВЫИГРЫШ к CREDIT по нажатию кнопки «STOP5/TAKE» («СТОП 5 / ЗАБРАТЬ»),
- Просмотреть выигрышные комбинации по нажатию кнопки «STOP1/HELP» («СТОП1/ ПОСМОТРЕТЬ ВЫИГРЫШ»).

-

РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)

В левой части экрана девять карт «рубашками» вверх закрывают изображение красивой барышни (в зависимости от ставки и Вашего выигрыша некоторые карты могут быть уже убраны), в правой - последние 5 карт, которые были открыты. Вам предлагается угадать масть карты, на «рубашке» которой мигает надпись **RED/ BLACK** при помощи кнопок «ЧЁРНАЯ» или «КРАСНАЯ». В случае удачного угадывания карта открывает часть изображения, и выигрыш увеличивается в два раза. Если Вы не угадали цвет карты, то выигрыш аннулируется.

.

По нажатию «STOP5/TAKE» («СТОП1 / ЗАБРАТЬ») выигрыш (если он есть) добавляется к CREDIT.

ПРИЗОВОЙ БУТЫЛОЧНЫЙ БОНУС

При выпадении выигрышной комбинации 3 «бутылки» Вам предоставляются призовой бутылочный бонус. На экране будут летать 5 бутылок, Вы должны «разбить» кнопками «СТОП 1 – СТОП 5» 2 бутылки. Вместо бутылок появятся очки, которые по завершении игры добавятся в окно "Wins".

ДЖОКЕР ВЕСЁЛЫЙ РОДЖЕР

На лентах барабанов 2,3,4 есть символы пиратского флага которые могут заменить любой символ на своём барабане, кроме символа бутылки.

ЖАКРОТ

В верхнем левом углу экрана отображается значение джекпота (для каждой ставки это значение своё). В джекпот добавляется 0,2 % от каждой сделанной ставки. При выпадении выигрышной комбинации «5 Флинтов» выдается весь джекпот.

4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ LUCKY ROGER XL

Комбинация	Выигрыш
5 Флинтов	джекпот
4 Флинта	2000
3 Флинта	250
5 Женщин	10000
4 Женщины	1000
3 Женщины	200
5 Бомб	7500
4 Бомбы	1000
3 Бомбы	200
5 Пушек	5000
4 Пушки	1000
3 Пушки	200
5 Сабель	1000
4 Сабли	200
3 Сабли	100
5 Попугаев	1000
4 Попугая	100
3 Попугая	50
5 Сундуков	1000
4 Сундука	100
3 Сундука	50
5 Карт острова	1000
4 Карты острова	100
3 Карты острова	50
5 Котов	1000
4 Кота	100
3 Кота	50
5 Штурвалов на экране	50 * bet * line
4 Штурвала на экране	10 * bet * line
3 Штурвала на экране	2 * bet * line
3 бутылки на экране	Бонус

Величина выигрышей приведена для BET=10

5. ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ЦОКОЛЁВКА РАЗЪЁМОВ

CON2

COMPONENT SIDE			SOLDER SIDE
	1A	1B	
	2A	2B	
SPEAKER +	3A	3B	SPEAKER - не подключать к GND !!!
HOLD 1/HELP SW	4A	4B	GND
HOLD 2 SW	5A	5B	
HOLD 3 SW	6A	6B	
HOLD 4 SW	7A	7B	
HOLD 5/TAKE SW	8A	8B	
START SW	9A	9B	
LINE/BLACK SW	10A	10B	
	11A	11B	
	12A	12B	
	13A	13B	
Reserve SW	14A	14B	
BET/RED SW	15A	15B	
	16A	16B	
	17A	17B	
COIN IN SW	18A	18B	BILL IN SW (<i>binary bit1</i>)
<i>Bill binary bit 2</i>	19A	19B	<i>Bill binary bit 3</i>
LONG SW	20A	20B	SHORT SW
CASH OUT SW	21A	21B	KEY OUT SW
<i>Bill binary bit 4</i>	22A	22B	HOPPER SW
COIN IN COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
BILL IN COUNTER	25A	25B	
	26A	26B	
HOPPER OUT COUNTER	27A	27B	
TOTAL OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL BET COUNTER
HOLD 1/HELP LAMP	29A	29B	LINE/BLACK LAMP
HOLD 2 LAMP	30A	30B	<i>BILL INHIBIT</i>
HOLD 3 LAMP	31A	31B	<i>BILL ESCROW</i>
HOLD 4 LAMP	32A	32B	
HOLD 5/TAKE LAMP	33A	33B	
START LAMP	34A	34B	BET/RED LAMP
SERVICE 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 MOTOR DRIVE Не более 30В 3А	7A	7B	
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND

ВНИМАНИЕ ДИНАМИК НЕОБХОДИМО ПОДКЛЮЧИТЬ К SPEAKER+ И SPEAKER-

6. ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НАЗВАНИЯ КНОПОК

ЛИНИЯ	СТАВКА	СТОП1	СТОП2	СТОП3	СТОП4	СТОП5	СТАРТ
ЧЁРНАЯ	КРАСНАЯ	ПОКАЗАТЬ				ЗАБРАТЬ	ВСЕ СТОП
		ВЫИГРЫШИ					ДУБЛЬ