

СОДЕРЖАНИЕ

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ <i>ODYSSEUS</i>	2
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ <i>ODYSSEUS</i>	3
3. ПРАВИЛА ИГРЫ <i>ODYSSEUS</i>	12
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ <i>ODYSSEUS</i>	13
5. ПРИЛОЖЕНИЕ А: НАЗНАЧЕНИЕ КОНТАКТОВ	14
6. ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЗВАНИЯ КНОПОК	15

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ ODYSSEUS

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 ODYSSEUS**1.ВНИМАНИЕ!**

Если при включении программы появилось сообщение «BBBBBB 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»;
- Code 255 – обнуление ЭНЗУ.

При появлении других кодов ошибки необходимо проконсультироваться с производителем.

ВНИМАНИЕ! Для восстановления работоспособности программы необходимо:

- временно 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 игры (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».

22.06.2011

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:

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

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:

	UNIT N XXXXXX (Номер платы)
TOTAL IN	Всего очков получено автоматом
TOTAL OUT	Всего очков выдано автоматом
KEY IN	Всего получено очков через ключ «KEY IN»
KEY OUT	Всего выдано очков через ключ «KEY IN» или кнопку «PAY OUT»
BILL IN	Всего получено очков через банкнотоприемник
COINS IN	Всего получено очков через монеты (жетоны)
HOPPER OUT	Всего выдано очков через хоппер
PERCENT	Процент выдачи автомата
	COUNTERS
TOTAL IN	Количество <u>импульсов</u> , которое осталось подать на механический счетчик TOTAL IN
TOTAL OUT	Количество <u>импульсов</u> , которое осталось подать на механический счетчик TOTAL OUT
BILL IN	Количество <u>импульсов</u> , которое осталось подать на механический счетчик BILL IN
COINS IN	Количество <u>импульсов</u> , которое осталось подать на механический счетчик COINS IN
HOPPER OUT	Количество <u>импульсов</u> , которое осталось подать на механический счетчик HOPPER OUT
LAST CREDIT	<i>Последний CREDIT (индицируется при сбое ЭНЗУ)</i>
LAST WIN	<i>Последний выигрыш (индицируется при сбое ЭНЗУ)</i>

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 (2 страницы)
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 выигрышем более 500 ставок на линию (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 в страницу LONG BOOK.

GAME STATISTICS

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

TOTAL GAMES	общее количество игр
TOTAL BET	сумма поставленных очков
TOTAL WIN	сумма выигранных очков
PERCENT	Процентное отношение TOTAL WIN к TOTAL BET

MAIN GAME	GAMES	WINNINGS
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:

GAMES	количество входов в “риск”
INPUT	сумма выигрышей, с которыми входили на “риск”
TAKE	сумма очков, прибавленных к CREDIT после “риска”
PERCENT	Процентное отношение TAKE к INPUT
JACKPOT PAY	всего отчислено в общий JACKPOT
JACKPOT OUT	всего получено из общего JACKPOT

PREFERENCES

На первой странице индицируются следующие параметры:

MINI BET	минимальная ставка на линию (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10*) **
MAX BET	максимальная ставка на линию (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100*) **
DOUBLE GAME	процент выдачи в режиме удвоения (90%, 92%, 94%, 96%*, 98%, 100%)
KEY IN RATE	шаг набивки CREDIT (1*, 2, 5, 10, 20, 25, 50, OFF)
BILL IN RATE	цена одного импульса от банкнотоприемника (1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100*, 200, 500, 1000, OFF) в режиме PULSE
COIN IN RATE	цена одного жетона (монеты) (1, 2, 5, 10, 20, 25, 50*, 100, 200, 500, 1000, OFF)
BILL MODE	режим работы с банкнотоприемником (PULSE*, BINARY)
CURRENCY	тип валюты при работе с банкнотоприемником (UAH*, RUR, EUR, LVL)
HOPPER LIMIT	предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (400*, 800, 1200, NO LIMIT)
SOUND LEVEL	регулировка уровня громкости (1-минимальный, 2, 3, 4, 5, 6*, 7, 8, 9, 10)
COUNTER RATE	коэффициент для механических счетчиков (1, 10, 100*)
SUPER JACKPOT PERCENT	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%
JACKPOT NUMBER	порядковый номер в сети JACKPOT (1 – 255), 1*
DATE	текущая дата: DD.- число, MM.- месяц, YY-год
TIME	требуется начальная установка (проверка)
PASSWORD	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).

Доступ во вторую страницу **PREFERENCES** осуществляется при помощи кнопки «HOLD 1» **ТОЛЬКО** при **BILL MODE** в режиме **BINARY**.

При этом индицируются следующие параметры:

CHANNEL 1	Коэффициент канала (1*, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 2	Коэффициент канала (1, 2*, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 3	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5*, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 4	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10*, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 5	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 6	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20*, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 7	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50*, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 8	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100*, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF
CHANNEL 9	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 10	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*

22.06.2011

	1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 11	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 12	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 13	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 14	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*
CHANNEL 15	Коэффициент канала (1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 500, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000, 5000, 10000, 20000, 25000, 50000, 100000, OFF*

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	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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:

CURRENT DATE AND TIME	Текущее время – день.месяц (DD.MM) и часы: минуты (HH: MM)
INIT MACHINE	Общее количество инициализаций, дата и время последней инициализации игровой программы
CHANGED PREFS (PREFERENCES)	Общее количество изменений данных на какой-либо из страниц PREFERENCES, дата и время последнего
CLEAR LONG PAGE	Общее количество обнулений LONG BOOK, дата и время последнего
ACCESS TO LONG PAGE	Общее количество входов в LONG BOOK (LONG BOOK может быть защищена паролем), дата и время последнего
CLEAR SHORT PAGE	Общее количество обнулений SHORT BOOK, дата и время последнего
POWER ON	Общее количество включений игровой программы, дата и время последнего
POWER OFF	Общее количество выключений игровой программы, дата и время последнего
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
MAIN DOOR OPENINGS	Появление сигнала MAIN DOOR (активный - "0")
LOGIC DOOR OPENINGS	Появление сигнала LOGIC DOOR (активный - "0")
CASH DOOR OPENINGS	Появление сигнала CASH DOOR (активный - "0")
SUPER JACKPOT	Кол-во и время последнего выпадения SUPER JACKPOT
SUPER JACKPOT VALUE	Величина последнего SUPER JACKPOT

ВНИМАНИЕ: Если, находясь в этой странице, удерживать кнопку «HOLD5» более 3-х секунд, то произойдет инициализация игровой программы (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), а также проверить другие настройки.

LAST GAMES

На этой странице индицируются следующие параметры:

На этих страницах показаны изображения игр и следующие параметры:

GAME	-номер игры (последняя игра имеет номер 0, предыдущая 1 и т.д.)
DD . MM	-день и месяц данной игры
HH : MM	-часы и минуты данной игры
BET	-ставка на линию в этой игре
LINE	-кол-во линий, на которые были поставлены ставки
CREDIT	-величина CREDIT после окончания игры
WIN	-сумма выигрышей по линиям и выигрыша в BONUS
BONUS	-величина выигрыша в игре VESSEL BONUS
DOUBLE	-величина выигрыша в режиме удвоения (NONE- удвоения не было)

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 которой сохраняются игры с выигрышами больше 500 ставок, поставленных на линию.

PROTOCOL LIST

На этой странице показаны события, происходившие с программой.

Событием является:

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

SERVICE IN	зарядка по ключу «KEY IN»
SERVICE OUT	слив по ключу «KEY IN»
KEY OUT	слив по кнопке «KEY OUT»
REMOTE IN	зарядка по компьютерной (JACK POT) сети
REMOTE OUT	слив по компьютерной (JACK POT) сети
HOPPER OUT	выдача через монетоотдатчик – HOPPER
COIN A IN	заброс через монетоприемник
BILL IN	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.

3) Время входа в страницы «SHORT BOOK» и «LONG BOOK»

4) Время и название дверей игрового автомата, которые открывались.

Запись в **PROTOCOL LIST** делается в следующем формате:

DD . MM	HH : MM	XXXXXX	SSSSSSSSSSSSSSSSSS
----------------	----------------	---------------	---------------------------

где:

DD . MM	День и месяц, когда произошло событие
HH : MM	Часы и минуты, когда произошло событие
XXXXXX	Количество очков, соответствующих событию (если это событие- IN или OUT)
SSSSSSSSSSSSSSSS	Название события

TESTS

На этой странице индицируется необходимая для тестирования кнопок, ключей и переключателей информация. Активный сигнал подсвечивается желтым цветом. Для выхода из этой страницы 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 **BBBBBB** – 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 ODYSSEUS

Игра **ODYSSEUS** представляет собой пятибарабанный 21-линейный видеослот с большим количеством выигрышных комбинаций и двухуровневой бонусной игрой **VESSELS BONUS**. На 2-м, 3-м и 4-м барабанах находятся специальные символы с изображением монеты. Этот символ является **джокером** и заменяет любой символ, который в данный момент находится на этом барабане, за исключением символа **кувшина**. **Джокер** заменяет символы **коня** только на одной позиции и только на данном барабане. Таким образом, значительно повышается вероятность крупного выигрыша.

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

НАЧАЛО ИГРЫ

Для начала необходимо выбрать количество линий от 1 до 21 кнопкой «HOLD1» и сделать ставку, нажав на кнопку «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ») (при удерживании кнопки она работает в режиме автоповтора). При этом величина TOT.BET показывает сумму очков, поставленных на все выбранные линии.

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

ВЫИГРЫШ (WIN)

Выигрышная комбинация выделяется мигающими звездами.

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»).

РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)

На экране появляются одна открытая карта – DEALER и четыре закрытые карты, вытасченные из колоды наугад (всего в колоде 53 карты – от двойки до туза и Джокер).

Вы можете перевернуть одну из четырех закрытых карт, используя кнопки «HOLD 2», «HOLD 3», «HOLD 4», «HOLD 5». Если выбранная Вами карта БОЛЬШЕ карты DEALER, она отмечается надписью «WINS», и выигрыш увеличивается в 2 раза.

Если выбранная Вами карта МЕНЬШЕ карты DEALER, она отмечается надписью «LOSS», Вы ПРОИГРАЛИ, и весь выигрыш аннулируется.

Если выбранная Вами карта РАВНА карте DEALER, она отмечается надписью «FORWARD», и Вы получаете ещё одну ПОПЫТКУ УГАДЫВАНИЯ.

Карта JOKER ВСЕГДА выигрыш, поэтому JOKER не может быть DEALER-ом, но может находиться среди 4-х закрытых карт.

ТУЗ считается старшей картой.

Игрок может забрать выигрыш кнопкой «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ») даже при открытой карте DEALER, если она ему показалась слишком большой, а также забрать часть выигрыша кнопкой «HOLD1/HALF» («СТОП1/ПОЛОВИНА») и продолжить игру.

Игра не имеет ограничения ни по величине выигрыша, ни по количеству шагов и продолжается до тех пор, пока игрок не сделает неудачный шаг или не заберет выигрыш.

VESSELS BONUS (Кувшиновой бонус)

Три «кувшина» в любой позиции на барабанах 3, 4, и 5 дают игроку право на бонусную игру-«Кувшиновой бонус». На экране появляется изображение 6 кувшинов с выигрышными коэффициентами 10, 12, 15, 20, 25, BONUS. Игрок сразу может забрать бонусный выигрыш, который появляется в строке «BONUS WIN» при помощи кнопки «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ»). У него есть также возможность трижды улучшить свой выигрыш, выбрав другой кувшин. Количество оставшихся попыток выбора отмечено символами рубинового кувшина в левом нижнем углу экрана (TRIES).

Если игроку выпадает рубиновый кувшин, он получает право на «SUPER BONUS», в котором он может получить дополнительный выигрыш. Он попадает внутрь хранилища сокровищ, где установлено 5

рядов по пять «ящиков» в каждом. Выбирая «ящик» кнопками «HOLD 1» - «HOLD 5» («СТОП 1» - «СТОП 5»), игрок может получить максимальный для этого бонуса приз. Игра прекращается после выбора «ящика» с пауком, очки при этом не исчезают. Выигрыш зависит от общей ставки, максимальный выигрыш равен «TOT.BET» x 390. Забрать выигрыш, добавив его к выигрышу по линиям, игрок может в любой момент при помощи кнопки «BET/TAKE» («СТАВКА/ЗАБРАТЬ»)

4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ ODYSSEUS

Комбинация	Выигрыш
5 Кораблей	100000
4 Корабля	2000
3 Корабля	250
2 Корабля	20
5 Доспехов	10000
4 Доспеха	1000
3 Доспеха	200
5 Колесниц	7500
4 Колесницы	1000
3 Колесницы	200
5 Одиссеев	5000
4 Одиссея	1000
3 Одиссея	200
5 Циклопов	1000
4 Циклопа	200
3 Циклопа	100
5 Сирен	1000
4 Сирены	100
3 Сирены	50
5 Пенелоп	1000
4 Пенелопы	100
3 Пенелопы	50
5 Сандалий	1000
4 Сандалии	100
3 Сандалии	50
5 Посейдонов	1000
4 Посейдона	100
3 Посейдона	50
5 Коней	500xTOTAL BET
4 Коня	100xTOTAL BET
3 Коня	20xTOTAL BET
3 Кувшина	VESSELS BONUS

Величина выигрышей приведена для BET=10

5. ПРИЛОЖЕНИЕ А: НАЗНАЧЕНИЕ КОНТАКТОВ

CON2

COMPONENT SIDE			SOLDER SIDE
VIDEO RED	1A	1B	VIDEO GREEN
VIDEO BLUE	2A	2B	VIDEO SYNC.
SPEAKER +	3A	3B	SPEAKER -
HOLD1/HALF SW	4A	4B	GND
HOLD2/HELP SW	5A	5B	
HOLD3 SW	6A	6B	
HOLD4 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/HALF LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
HOLD2/HELP LAMP	30A	30B	BILL INHIBIT
HOLD3 LAMP	31A	31B	BILL ESCROW
HOLD4 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

*)HOPPER DRIVE- контакт для подключения хоппера. Активный уровень- лог.0. Максимальный ток- 4 A DC, максимальное напряжение- +24V

ВНИМАНИЕ! ДИНАМИК НЕОБХОДИМО ПОДКЛЮЧИТЬ К SPEAKER+ И SPEAKER-

6. ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЗВАНИЯ КНОПОК

СТАРТ ВСЕ СТОП	ЛИНИЯ ЗАБРАТЬ 1/2 СТОП	ПОМОЩЬ СТОП	СТОП	ПОКАЗАТЬ ВЫИГРЫШИ СТОП	СТОП	СТАВКА ЗАБРАТЬ	ДУБЛЬ
---------------------------------	---	------------------------------	-------------	---	-------------	---------------------------------	--------------

СТАРТ ВСЕ СТОП	ЛИНИЯ ЗАБРАТЬ 1/2 СТОП	СТОП	СТОП	ПОКАЗАТЬ ВЫИГРЫШИ СТОП
СТОП	СТАВКА ЗАБРАТЬ	ДУБЛЬ		