

FISHER

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ FISHER	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ FISHER.....	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ FISHER.....	9
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ FISHER	10
APPENDIX A: CONNECTOR DIAGRAM (8 КНОПОК).....	11
APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM (9 КНОПОК).....	12

Внимание!

Аппарат должен быть обязательно заземлён!

**В случае несоблюдения условий эксплуатации аппарата,
претензии не принимаются**

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ FISHER

1. В данной инструкции при первом упоминании кнопок указывается возможное наименование в других типах клавиатур.

2. Оператор должен повернуть ключ «SERVICE» в положение «**включено**» и манипулируя кнопками «HOLD1», «HOLD2», «HOLD3» установить необходимую величину «CREDIT» (но не более CREDIT LIMIT, см. Данные PREFERENCES):

- одно нажатие на кнопку «HOLD1» приводит к увеличению «CREDIT» на величину шага набивки кредита (см. Данные PREFERENCES);

- одно нажатие на кнопку «HOLD2» приводит к увеличению «CREDIT» в десятикратном размере;

- одно нажатие на кнопку «HOLD3» приводит к увеличению «CREDIT» в стократном размере;

- кнопки «HOLD1», «HOLD2», «HOLD3» при их удерживании работают в режиме автоповтора;

- кнопка «HOLD5» обнуляет значение «CREDIT» ;

- после набора нужной величины ключ «SERVICE» перевести в положение «**выключено**»;

- при нулевом значении «CREDIT» автомат переходит в режим привлечения, показывая различные фрагменты игровых ситуаций;

3. Чтобы забрать сумму из «CREDIT»а в ручном режиме нужно, не нажимая кнопку «СТАРТ» для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и, повернув ключ «SERVICE» в положение «**включено**», воспользоваться кнопкой «ЗАБРАТЬ» (см п.2).

4. Чтобы забрать сумму из «CREDIT»а в автоматическом режиме нужно, не нажимая кнопку «СТАРТ» для очередной игры , перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и нажать кнопку «OUT» («CASH OUT»). Если автомат по каким-либо причинам не выдал всю сумму, т.е. появилось сообщение «PAYMENT» или «HOPPER EMPTY», то необходимо повернуть ключ «SERVICE» и воспользоваться кнопкой «HOLD5».

5. Если появились надписи «HOPPER ERROR», «COIN A ERROR», «COIN C ERROR», «COIN D ERROR» то необходимо устранить неисправность соответственно либо хоппера, либо монетоприёмника. После устранения причины можно продолжать игру.

6. Надпись «HOPPER FULL» означает переполнение накопителя монет (жетонов). После устранения причины можно продолжать игру.

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

8. 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-у, нажав кнопку «СТАРТ».

9. Если в процессе игры будет превышен CREDIT LIMIT, то игра будет остановлена, появится соответствующая надпись. После этого нужно забрать деньги из CREDIT-а.

10. При срабатывании переключателей MAIN DOOR, CASH DOOR, LOGIC DOOR:

- игра блокируется
- на экран выводится соответствующее сообщение
- зажигаются подсветки BELL и ALARM
- подается звуковой сигнал

Такая ситуация является **аварийной**, необходимо выяснить приведшие к ней причины.

Для продолжения игры с прерванного места надо повернуть и отпустить ключ «TEST» или «BOOKING».

2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ FISHER

1. Переход к индикации тестовых страниц осуществляется поворотом ключа «TEST» в положение «включено». На тестовой странице **PERIOD** индицируются следующие числа и параметры:

TOTAL IN	всего получено
TOTAL OUT	всего выдано
TOTAL IN-OUT	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
SERVICE IN	получено очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN A IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C OR BILL IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа D
SERVICE OUT	выдано очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
HOPPER OUT	выдано очков через хоппер

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «СТАВКА». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в игру используйте кнопку «СТАРТ». Для перехода к странице обслуживания ХОППЕРА (HOPPER SERVICE) используйте кнопку «HOLD3».

На тестовой странице **GRAND** индицируются следующие числа:

TOTAL IN	всего получено
TOTAL OUT	всего выдано
TOTAL IN-OUT	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
SERVICE IN	получено очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN A IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C OR BILL IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа D
SERVICE OUT	выдано очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
HOPPER OUT	выдано очков через хоппер
COIN A IN	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C OR BILL IN	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа D
SERVICE OUT	осталось считать очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
HOPPER OUT	осталось считать очков через хоппер

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «СТАВКА». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ».

ВНИМАНИЕ! При стирании данных на странице **GRAND** page сотрутся также данные на всех остальных страницах, кроме страниц **PREFERENCES** и первых 3-х строк в **EVENTS**.

Следующая страница предназначена для выбора других страниц. На ней изображено следующее:

GAME STATISTICS	страницы игровой статистики
PREFERENCES	страницы установки
EVENTS	страница событий
PROTOCOL LIST	протокол событий
TEST	страницы тестов оборудования
HOPPER SERVICE	страница обслуживания хоппера

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ». Для выбора используйте кнопку «HOLD2». После выбора используйте «HOLD1» для перехода к следующей странице, а «СТАРТ» для возврата в страницу выбора.

GAME STATISTICS

При выборе страницы **GAME STATISTICS** на экране будет изображена следующая страница:

FISHER

V(номер версии)

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «**HOLD1**». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «**СТАРТ**». Для выбора используйте кнопку «**HOLD2**». После выбора используйте «**HOLD1**» для перехода к следующей странице, а «**СТАРТ**» для возврата в страницу выбора.

FISHER

TOTAL GAMES	общее количество игр
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
DOUBLE UP	кол-во игр на риске (не попыток угадывания)
INPUT	суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске
TAKE	суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске
RISK WINS	суммы денег выигранных в риске
RISK LOSTS	сумма денег проигранных в риске

Для перехода на следующую страницу, используйте кнопку «**СТОП 1**».

На следующих страницах статистики будут изображены все выигрышные комбинации и количество выпадений каждой из них за все время работы.

Для выхода используйте кнопку «**СТАРТ**».

PREFERENCES

На странице **PAGE 2A** индицируются следующие числа и параметры:

MAIN GAME	уровень отдачи игры (1 - самый благоприятный для игрока, 2, 3, 4)
MAXIMUM WIN	Максимально допустимый разовый выигрыш (2500, 5000, 10000, 15000, 20000, 25000, 50000, 100000)
MINIMAL BET	Минимальная ставка для игры
MAXIMUM BET	Максимальная ставка для игры
NETWORK NUMBER	Порядковый номер в сети (1 - 255)
SUPER JACKPOT PERCENT	процент отчисления в общий JACKPOT (0%, 2%, 5%, 10%) (процент отчисляется от каждой ставки) - для работы без сети обязательно установите 0%
COIN A LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) A (LOW, HIGH)
KEY IN LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) B (LOW, HIGH)
HOPPER SW LEVEL	активный уровень сигнала хоппера (LOW, HIGH)
CREDIT LIMIT	Максимально допустимое значение величины CREDIT (5000, 10000, 15000, 20000, 25000, 50000, 100000, NONE)
HOPPER OUT COIN	вид монет (жетонов) для выдачи хоппером (A, D)
HALF DOUBLING	Разрешен (ENABLE) или запрещен (DISABLE) режим «ЗАБРАТЬ ПОЛОВИНУ»
KEYBOARD	Выбор клавиатуры – 8 или 9 кнопок

На странице **PAGE 2B** индицируются следующие числа и параметры:

COIN IN A RATE	цена монеты (жетона) A (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
KEY IN B RATE	цена монеты (жетона) B (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
BILL IN C RATE	цена монеты (жетона) C (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
COIN IN D RATE	цена монеты (жетона) D (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
TIME AND DATE	Текущее время и дата - изменяется только в <u>неарендной</u> версии

HOPPER LIMIT	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 1000, 1200, 1400, 1600, 1800, 2000)
VALIDATION LIMIT	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в PROTOCOL LIST
PASSWORD	Изменение пароля

Страница **PAGE 2C** появляется только в арендной версии. Признаком арендной версии является буква **R** после номера версии программы. На странице **PAGE 2C** индицируются следующие параметры:

CURRENT DATE	текущие месяц и год
RENT-XXXXX-NNN	XXXXX - номер арендатора, NNN - оставшееся количество попыток ввода арендного пароля
MONTH	месяц, по который продлена аренда
YEAR	год, по который продлена аренда
-----OK	поле ввода арендного пароля

Для ввода арендного пароля необходимо кнопками «**HIGH**» и/или «**LOW**» ввести букву пароля затем кнопкой «**HOLD3**» перейти на следующую позицию для ввода буквы и таким образом ввести все 8 букв пароля. Если все буквы введены необходимо кнопкой «**HOLD3**» перейти на ОК и нажать кнопку «**HIGH**» или «**LOW**», если пароль введен верно то появится надпись ALL CORRECT, если неверно INVALID CODE.

В страницах **PAGE 2A**, **PAGE 2B**, **PAGE 2C** для перехода к следующей странице используйте кнопку «**HOLD1**», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «**СТАРТ**», для изменения параметров используйте кнопки «**HIGH**» «**LOW**», для перехода к очередному параметру используйте кнопку «**HOLD3**».

В странице **PAGE 2B** при выборе строки **SETUP PASSWORD** будет предложено ввести пароль (**ENTER PASSWORD**). Пароль состоит из 5 букв. После ввода пароля необходимо ввести его повторно (**RE-ENTER PASSWORD**). После этого пароль считается измененным. Пароль необходимо будет вводить при переходе от страницы **PERIOD** к странице **GRAND**.

PROTOCOL LIST

На страницах **PROTOCOL LIST** индицируются зафиксированные в протоколе события с указанием времени и даты события, а также количества очков для некоторых из них.

POWER ON	Включение автомата
POWER OFF	Выключение автомата
COIN A	Получение очков в CREDIT от монеты типа A
COIN B	Получение очков в CREDIT от монеты типа B (KEY IN)
COIN C	Получение очков в CREDIT от монеты типа C
COIN D	Получение очков в CREDIT от монеты типа D
REMOTE IN	Получение очков в CREDIT от удаленного пульта
SERVICE IN	Получение очков в CREDIT при помощи ключа SERVICE
HOPPER OUT	Выдача очков через хоппер
REMOTE OUT	Выдача очков при помощи удаленного пульта
SERVICE OUT	Выдача очков при помощи ключа SERVICE
SUPER JACKPOT	Выигрыш SUPER JACKPOT при работе в сети JACKPOT
EMPTY RECORD	Отсутствие записи
SERVICE KEY TOTAL IN	Вход в сервисную страницу и всего получено на этот момент
SERVICE KEY TOTAL OUT	Вход в сервисную страницу и всего выдано на этот момент
POWER OFF HOPPER OUT	Выдано хоппером в момент аварийного выключения питания

В страницах **PROTOCOL LIST** для перехода к предыдущим по времени записям используйте кнопку «**HOLD1**», для перехода к следующим по времени записям используйте кнопку «**HOLD2**», для перехода к последним по времени записям используйте кнопку «**HOLD3**», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «**СТАРТ**».

EVENTS

На странице *EVENTS* индицируются следующие события:

INIT MACHINE	Инициализация игровой программы(автомата)
CHANGED PREFS	Изменение данных на какой-либо из страниц PREFERENCES
CLEARING OF GRAND PAGE	Очистка страницы GRAND
ACCESS TO GRAND PAGE	Предыдущий вход в страницу GRAND
CLEARING OF PERIOD PAGE	Очистка страницы PERIOD
POWER ON	Время начала работы игровой программы
POWER OFF	Время окончания работы игровой программы
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
MAIN DOOR OPENING	Появление сигнала MAIN DOOR (активный - "0")
LOGIC DOOR OPENING	Появление сигнала LOGIC DOOR (активный - "0")
CASH DOOR OPENING	Появление сигнала CASH DOOR (активный - "0")
SUPER JACKPOT	Выпал SUPER JACKPOT

А также индицируется:

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

ВНИМАНИЕ: Если находясь в этой странице повернуть и удерживать в положении «**включено**» ключ «**BOOKING**», а затем нажать и удерживать кнопку «**HOLD5**» более 3-х секунд – то вы проинициализируете игровой автомат (**INIT MACHINE**). При этом **все данные на всех** тестовых страницах **обнулятся**, данные на страницах **PREFERENCES** будут иметь начальные значения. После этой операции обязательно установите требуемые значения на страницах **PAGE 2A, PAGE 2B, PAGE 2C**.

TEST

Эти страницы предназначены для проверки работы оборудования.

На **1-й** странице выводится **сетка**. Для перехода в следующую страницу нажмите «**HOLD1**».

На **2-й** странице выводится **цветной градационный клин**. Для перехода в следующую страницу нажмите «**HOLD1**».

На **3-й** странице индицируется необходимая для тестирования **кнопок, ключей и переключателей** информация. Активный сигнал выделяется цветом. Для выхода из этой страницы в страницу выбора необходимо одновременно нажать, а затем отпустить «**HOLD1**» и «**СТАРТ**».

HOPPER SERVICE

Эта страница предназначена для обслуживания ХОППЕРА, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно по мере необходимости пополнить хоппер, или изъять из него определенное количество монет. На странице индицируются следующие события:

TOTAL REFILL COIN	общее количество монет, дозброшенных в хоппер
CURRENT REFILL COIN	текущее количество монет, дозброшенных в хоппер
TOTAL EMPTY COIN	общее количество монет, изъятых из хоппера
CURRENT EMPTY COIN	текущее количество монет, изъятых из хоппера
NUMBER OF COINS	количество монет, предназначенных для единоразового изъятия

Кнопки управления всеми операциями описаны в нижней части страницы. Вход на страницу может быть ограничен паролем, устанавливаемым кнопкой **HOLD4**. Вход на страницу осуществляется также с первой страницы.(см. стр.4)

ВНИМАНИЕ!!!

В процессе эксплуатации изменение параметров MAIN GAME и MAXIMUM WIN настоятельно рекомендуется сопровождать очисткой страницы GRAND PAGE. В противном случае контролируйте значение VARIABLE_3>0 (страница PAGE 1A из GAME STATISTICS).

2. При первом включении платы с игровой программой или при неправильной эксплуатации платы возможно появление следующего сообщения:

СООБЩЕНИЕ	КОММЕНТАРИЙ	РЕКОМЕНДАЦИИ
ERROR OF RAM. GAME OVER	Общая потеря данных	Повернуть ключ «TEST» в положение «включено» и <u>ОБЯЗАТЕЛЬНО</u> провести INIT MACHINE

3. 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.

4. В процессе эксплуатации возможно появление на экране надписи SYSTEM HALTED. Она означает сбой автомата. При этом необходимо выключить и включить автомат.

5. **ВНИМАНИЕ!!!**

Выбор видеорежима работы платы (CGA/SVGA) определяется положение джампера J1:

1-2 SVGA
2-3 CGA

3. ПРАВИЛА ИГРЫ FISHER

Игра **FISHER** представляет собой 20 – тилинейный 5-тибарабанник с риском и BONUS-ом и режимом Free Games.

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Для начала сделайте **ставку** на линию, нажав на кнопку «**СТАВКА**» - при удерживании работает автоповтор. Изменять **ставку** можно и в процессе игры.

2. Затем, нажимая кнопку «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», установите количество выигрышных линий «**LINES**»(от 1-ой до20) – при удерживании работает автоповтор.

Суммарная **ставка** на игру «**TOTAL BET**» равна произведению количества линий «**LINES**» на ставку на каждую линию «**BET**». После каждого нажатия кнопки «**СТАРТ**» из величины **CREDIT** **вычитается** величина всей ставки –**TOTAL BET**.

Изменять **ставку** можно и в процессе игры, но только не в режиме бесплатных игр - «**FREE GAMES**».

Используйте кнопку «**ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ**» чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций.

3. Нажмите кнопку «**СТАРТ**». Барабаны начинают вращаться. Чтобы остановить их, нажмите кнопку «**СТАРТ/СТОП**».

4. Если вы ничего не выиграли, то нажмите «**СТАРТ**», чтобы сыграть еще раз с теми же ставками, или «**СТАВКА**» и/или «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», чтобы поменять ставки.

5. Если вы что-либо выиграли, то игра автоматически переходит к риску, где вы можете либо рискнуть удвоить выигрыш, нажимая на кнопку «**СТАРТ**», либо добавить выигрыш к кредиту кнопкой «**ЗАБРАТЬ**».

6. Помимо выигрышей имеют значение также:



- пять бесплатных игр



- десять бесплатных игр



- пятнадцать бесплатных игр

РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)

В режиме увеличения выигрыша на экране отображается рыбак, который ловит рыбу. Идет клёв. В нижней части экрана расположен **Fish Wheel**. Попробуйте кнопкой «**СТОП**» остановить мигание сегментов в положении X2 или X3. Если игрок остановился на элементе X1, то выигрыш не сгорает и не увеличивается и игрок имеет возможность попробовать угадать еще раз.

Если вам удалось остановить мигание сегментов в положениях X2 или X3, то выигрыш увеличивается соответственно в 2 или в 3 раза и можно: приплюсовать выигрыш к кредиту кнопкой «**ЗАБРАТЬ**» либо продолжить риск.

Если игрок остановить мигание сегментов в положении X0, то весь выигрыш обнуляется и игра автоматически переходит в режим основной игры.

БОНУС

При выпадении 3-х и более BONUS элементов игра автоматически переходит в режим БОНУСА. Это беспроигрышная игра, где, используя кнопки «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**», «**СТОП4**» и «**СТОП5**» вам нужно выбрать одну из лунок.

После этого в выбранной лунке кружок переворачивается вверх ногами и в табло над соответствующей лункой появляется коэффициент, на который будет умножена величина «**BET**». Эта сумма даст величину выигрыша «**WIN**».

Если полученная величина выигрыша вас не устраивает, то можете выбрать другую лунку. В распоряжении игрока есть 3 попытки. После третьей попытки величина выигрыша WIN будет автоматически добавлена к величине CREDIT.

Величина максимального коэффициента зависит от количества BONUS элементов в выигрышной комбинации:



- x5, x10, x15, x20, x25







































- x25, x50, x75, x100, x125



- x125, x250, x375, x500, x625

4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ FISHER

	x5000		x250		x50
	Бонус		Бонус		Бонус
	x1000		x200		x20
	x500		x100		x20
	x500		x100		x10
	x200		x20		x5
	x100		x20		x5
	free games		free games		free games
	x100		x20		x5
	x100		x20		x5
	x100		x20		x5
	x100		x20		x5

Appendix A: connector diagram

CON2 (8 кнопок)

	COMP	SOLDER	
VIDEO RED	1A	1B	VIDEO GREEN
VIDEO BLUE	2A	2B	VIDEO SYNC.
SPEAKER	3A	3B	GND
HOLD1 SW	4A	4B	
HOLD2/HIGH SW	5A	5B	
HOLD3/BLUE CTABKA SW	6A	6B	
HOLD4/LOW SW	7A	7B	
HOLD5/SELECT SW	8A	8B	
CTAPT SW	9A	9B	
DOUBLE SW/MENU SW	10A	10B	
RESERV	11A	11B	
	12A	12B	
	13A	13B	
	14A	14B	
CTABKA/ЗАБРАТЬ SW	15A	15B	
RESERV	16A	16B	
RESERV	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B (KEY IN) SW
COIN IN C SW	19A	19B	COIN IN D SW
BOOKING SW	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO SW
COIN IN A COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
TOTAL OUT COUNTER	25A	25B	
RESERV	26A	26B	
HOPPER COUNTER	27A	27B	
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL CTABKA COUNTER
HOLD1 LAMP	29A	29B	DOUBLE/MENU LAMP
HOLD2 /HIGH LAMP	30A	30B	RESERV
HOLD3/BLUE CTABKA LAMP	31A	31B	ON/OFF INHIBITOR
HOLD4/LOW LAMP	32A	32B	
HOLD5/SELECT LAMP	33A	33B	
CTAPT LAMP	34A	34B	CTABKA/ЗАБРАТЬ 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
COUNTER POWER	6A	6B	
AC 110V	7A	7B	AC 110V HOPPER
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND

Appendix B: connector diagram

CON2 (9 кнопок)

	COMP	SOLDER	
VIDEO RED	1A	1B	VIDEO GREEN
VIDEO BLUE	2A	2B	VIDEO SYNC.
SPEAKER	3A	3B	GND
HOLD1 SW	4A	4B	
HOLD2/HIGH SW	5A	5B	
HOLD3/BLUE CTABKA SW	6A	6B	
HOLD4/LOW SW	7A	7B	
HOLD5/SELECT SW	8A	8B	
CTAPT SW	9A	9B	
DOUBLE SW	10A	10B	
RESERV	11A	11B	
MENU SW	12A	12B	
	13A	13B	
	14A	14B	
CTABKA/ЗАБРАТЬ SW	15A	15B	
RESERV	16A	16B	
RESERV	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B (KEY IN) SW
COIN IN C SW	19A	19B	COIN IN D SW
BOOKING SW	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO SW
COIN IN A COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
TOTAL OUT COUNTER	25A	25B	
MENU LAMP	26A	26B	
HOPPER COUNTER	27A	27B	
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL CTABKA COUNTER
HOLD1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
HOLD2 /HIGH LAMP	30A	30B	RESERV
HOLD3/BLUE CTABKA LAMP	31A	31B	ON/OFF INHIBITOR
HOLD4/LOW LAMP	32A	32B	
HOLD5/SELECT LAMP	33A	33B	
CTAPT LAMP	34A	34B	CTABKA/ЗАБРАТЬ LAMP
SERVICE SW	35A	35B	
GND	36A	36B	GND