

# MAGIC II

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MAGIC II.....	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MAGIC II .....	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ MAGIC II.....	8
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ MAGIC II .....	10
5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM .....	11

**Внимание!**  
**Аппарат должен быть обязательно заземлён!**  
**В случае несоблюдения условий эксплуатации аппарата,**  
**претензии не принимаются**

## **1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MAGIC II**

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 «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**» установить необходимую величину «**CREDIT**» (но не более **CREDIT LIMIT**, см. Данные **PREFERENCES**):

- одно нажатие на кнопку «**СТОП1**» приводит к увеличению «**CREDIT**» на величину шага набивки кредита (см. Данные **PREFERENCES**);

- одно нажатие на кнопку «**СТОП2**» приводит к увеличению «**CREDIT**» в десятикратном размере;

- одно нажатие на кнопку «**СТОП3**» приводит к увеличению «**CREDIT**» в стократном размере;

- кнопки «**СТОП1**», «**СТОП2**», «**СТОП3**» при их удерживании работают в режиме автоповтора;

- кнопка «**СТОП5**» 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 «**ЗАБРАТЬ**».

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 MAGIC II

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

<b>TOTAL IN</b>	всего получено
<b>TOTAL OUT</b>	всего выдано
<b>TOTAL IN-OUT</b>	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
<b>KEY IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>COIN A IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
<b>COIN B IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу <b>SERVICE</b>
<b>COIN C IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>HOPPER A OUT</b>	выдано очков типа А (монеты)
<b>HOPPER B OUT</b>	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
<b>HOPPER C OUT</b>	выдано очков типа С (банкноты)

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 5-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в игру используйте кнопку «СТАРТ». Для перехода к странице обслуживания хоппера используйте кнопку «СТОП3».

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

<b>TOTAL IN</b>	всего получено
<b>TOTAL OUT</b>	всего выдано
<b>TOTAL IN-OUT</b>	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
<b>KEY IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>COIN A IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
<b>COIN B IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу <b>SERVICE</b>
<b>COIN C IN</b>	получено <b>ОЧКОВ</b> от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> по ключу SERVICE
<b>REMOTE OUT</b>	выдано <b>ОЧКОВ</b> от удаленного пульта
<b>HOPPER A OUT</b>	выдано очков типа А (монеты)
<b>HOPPER B OUT</b>	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
<b>HOPPER C OUT</b>	выдано очков типа С (банкноты)
<b>JACKPOT PAY</b>	Количество очков, отчисленной платой в Джек-пот
<b>JACKPOT WIN</b>	Сумма джек-потов, выпавших на плату

Кроме этого на данной странице отражаются показания остаточных электронных счетчиков.

<b>COUNTER KEY IN</b>	Количество поставленных очков по ключу <b>SERVICE</b> , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER KEY OUT</b>	Количество снятых очков по ключу <b>SERVICE</b> , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL IN</b>	Общее количество поставленных очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL OUT</b>	Общее количество снятых очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
<b>COUNTER TOTAL BET</b>	Количество всех поставленных ставок, которые осталось зафиксировать механическому счетчику

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ».

## MAGIC II

### 18.02.05

**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:

<b>GAME STATISTICS</b>	страницы игровой статистики
<b>GAME PROPERTIES</b>	страница установок
<b>PROPERTIES</b>	страница доп. установок
<b>EVENTS</b>	страница событий
<b>PROTOCOL LIST</b>	протокол событий
<b>HOPPER SERVICE</b>	страница обслуживания хоппера
<b>VALIDATOR SERVICE</b>	страница обслуживания банкнотоприемника
<b>TEST</b>	страницы тестов оборудования

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ». Для выбора используйте кнопку «СТОП 2». После выбора используйте «СТОП 1» для перехода к следующей странице, а «СТАРТ» для возврата в страницу выбора.

### GAME STATISTICS

На странице индицируется:

<b>TOTAL GAMES</b>	общее количество игр
<b>TOTAL BET</b>	сумма ставок
<b>ADDITION TO CREDIT</b>	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
<b>TOTAL RISK IN</b>	суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске
<b>TOTAL RISK OUT</b>	суммы денег, выигранных на риске
<b>TOTAL RISK GAMES</b>	кол-во игр на риске (не попыток угадывания)
<b>TOTAL WIN HILLS</b>	сумма денег всех снятых горок

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

### GAME PROPERTIES

На этой странице индицируется:

<b>GAME MODE</b>	Процент отдачи игры (от 75 до 100)
<b>MIN BET</b>	Минимальная ставка для игры (от 10 до 1000)
<b>MAX BET</b>	Максимальная ставка для игры (от 10 до 10000)
<b>DEMO GAME SOUND</b>	Включение звука в заставке (0-без звука, 1- со звуком)
<b>MAX DOUBLE WIN</b>	Ограничение максимального выигрыша в риске (от 1000 до 10000000)

### PROPERTIES

На странице индицируются следующие числа и параметры:

<b>KEY RATE</b>	цена кредита по ключу <b>SERVICE</b> (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN 1 RATE</b>	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN 2 RATE</b>	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COIN 3 RATE</b>	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>CREDIT LIMIT</b>	Максимально допустимое значение величины <b>CREDIT</b> (1000, 5000, 10000, 50000, 100000,500000,1000000,5000000,10000000)
<b>HOPPER LIMIT</b>	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 400, 500,1000)
<b>HOPPER EMPTY DELAY</b>	Время в секундах (от 1 до 10) от появления надписи «HOPPER EMPTY» до остановки хоппера
<b>VALIDATION LIMIT</b>	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в <b>PROTOCOL LIST</b>
<b>VOLUME</b>	Регулятор громкости звука
<b>KEYBOARD TYPE</b>	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
<b>PROTOKOL TYPE</b>	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
<b>LANGUAGE</b>	Язык меню (русский - английский)
<b>NETWORK NUMBER</b>	Порядковый номер в сети (1 - 255)
<b>JACKPOT PERCENT</b>	Процент отчисления в джек-пот
<b>JACKPOT TYPE</b>	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный)

<b>POWER ON DELAY</b>	Альфа) Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)
<b>SCREEN SAVER</b>	Включение скринсейвера (0 – отключен, 1- включен)
<b>SETUP CLOCK</b>	Настройка часов
<b>CHANGE PASSWORD</b>	Изменение пароля

В странице для перехода к очередному параметру используйте кнопку «СТОП 1», для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ», для изменения параметров используйте кнопки «СТОП2» или «СТОП3».

При выборе строки **SETUP PASSWORD** будет предложено ввести пароль (**ENTER PASSWORD**). Пароль состоит из 5-ми букв ( использовать кнопки «СТОП 2» и/или «СТОП3» ). 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.

<b>POWER ON</b>	Включение автомата
<b>POWER OFF</b>	Выключение автомата
<b>COIN A</b>	Получение очков в CREDIT от монеты типа А
<b>COIN B</b>	Получение очков в CREDIT от монеты типа В (KEY IN)
<b>COIN C</b>	Получение очков в CREDIT от монеты типа С
<b>REMOTE IN</b>	Получение очков в CREDIT от удаленного пульта
<b>SERVICE IN</b>	Получение очков в CREDIT при помощи ключа SERVICE
<b>HOPPER OUT</b>	Выдача очков через хоппер
<b>REMOTE OUT</b>	Выдача очков при помощи удаленного пульта
<b>SERVICE OUT</b>	Выдача очков при помощи ключа SERVICE
<b>SUPER JACKPOT</b>	Выигрыш <b>SUPER JACKPOT</b> при работе в сети <b>JACKPOT</b>
<b>EMPTY RECORD</b>	Отсутствие записи

Кроме этого фиксируются все выигрышные комбинации. При расширенном типе протокола фиксируется также нажатие любой клавиши. В страницах **PROTOCOL LIST** для перехода к предыдущим по времени записям используйте кнопку «СТОП 1», для перехода к следующим по времени записям используйте кнопку «СТОП 2», для перехода к последним по времени записям используйте кнопку «СТОП 3», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «СТАРТ».

### **EVENTS**

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

<b>POWER OFF</b>	Время окончания работы игровой программы
<b>POWER ON</b>	Время начала работы игровой программы
<b>OPERATION TIME</b>	Общее время работы игровой программы
<b>POWER OFF TIMES</b>	Количество раз включений аппарата
<b>POWER ON TIMES</b>	Количество раз выключений аппарата
<b>PREV. ACCESS TO GRAND PAGE</b>	Предыдущий вход в страницу GRAND
<b>PREV. CHANGED PREFERENCES</b>	Изменение данных на какой-либо из страниц <b>PROPERTIES</b>
<b>INIT MACHINE</b>	Инициализация игровой программы (автомата)
<b>LAST CLEAR OF PERIOD PAGE</b>	Дата и время последней очистки страницы PERIOD
<b>LAST CLEAR OF GRAND PAGE</b>	Дата и время последней очистки страницы GRAND
<b>TOTAL CLEAR OF PERIOD PAGE</b>	Количество раз очистки страницы PERIOD
<b>TOTAL CLEAR OF GRAND PAGE</b>	Количество раз очистки страницы GRAND

**ВНИМАНИЕ:** Если, находясь в этой странице нажать и удерживать кнопку «СТОП4» более 5-и секунд – то вы проинициализируете игровой автомат (**INIT MACHINE**). При этом **все данные на всех** тестовых страницах **обнулятся**, данные на страницах **PROPERTIES** и **GAME PROPERTIES** будут иметь начальные значения.

**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:

<b>CURRENT REFILL HOPPER A</b>	текущее количество монет, дозброшенных в хоппер
<b>TOTAL REFILL HOPPER A</b>	общее количество монет, дозброшенных в хоппер
<b>CURRENT EMPTY HOPPER A</b>	текущее количество монет, изъятых из хоппера
<b>TOTAL EMPTY HOPPER A</b>	общее количество монет, изъятых из хоппера
<b>NUMBER OF COINS</b>	количество монет, предназначенных для одноразового изъятия

Такие же данные приводятся для хопперов В и С.

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).

**VALIDATOR SERVICE**

Эта страница предназначена для обслуживания банкнотоприемника, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно установить необходимые параметры и значения. На странице индицируются следующие события:

<b>BANKNOTE RATE</b>	Цена банкноты (от 0 до 1000)
<b>CHANEL 1-15</b>	Цена банкноты для каждого канала (от 0 до 10000)

**TEST**

Эти страницы предназначены для проверки работы оборудования.

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

На **2-й** странице выводится **цветной градационный клин**. Для перехода в следующую страницу нажмите **«СТОП1»**.

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 **«СТОП1»** и **«СТАРТ»**.

**ВНИМАНИЕ!!!**

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

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

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.

### **3. ПРАВИЛА ИГРЫ MAGIC II**

Игра представляет собой слот с трехмерной графикой на магическую тематику. Максимальное количество выигрышных линий – 21.

#### **НАЧАЛО ИГРЫ**

1. Для начала сделайте ставку, нажав на кнопку «**СТАВКА**» - при удерживании работает автоповтор. Изменять ставку можно и в процессе игры. Информация о ставке и о полученном выигрыше (если таковой имеется) отображается в нижней части экрана.

2. Затем, нажимая кнопку «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», установите количество выигрышных линий «**LINES**»( от 1-ой до 21 ) – 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**».

3. Используйте кнопку «**ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ**» чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций и правила риска и бонуса.

4.Нажмите кнопку «**СТАРТ**». Барабаны начнут вращение. Чтобы остановить их, нажмите кнопку «**СТАРТ/СТОП**», или «**СТОП 1**», «**СТОП 2**», «**СТОП 3**», «**СТОП 4**» и «**СТОП 1**», чтобы остановить каждый барабан в отдельности.

5. Если игрок что-либо выиграл, то игра по нажатию кнопок "**РИСК 1**" или "**РИСК 2**" переходит в режим риска, где вы можете рискнуть увеличить свой выигрыш во много раз. Игрок может отказаться от "риска" нажав кнопку "**ОСТАВИТЬ**", при этом полученный в основной игре выигрыш будет автоматически добавлен к сумме кредита. Если игрок не выиграл, то он имеет возможность нажать «**СТАРТ**», чтобы сыграть еще раз с той же ставкой, или «**СТАВКА**», чтобы поменять ставку.

Кроме этого имеет значение элемент «**JOKER**», который присутствует на **2, 3 и 4** барабанах и заменяет элементы на всем барабане за исключением **BONUS-** и **FREEGAME-** элементов.

#### **РИСК 1**

В этом режиме у игрока есть возможность увеличить свой выигрыш в **2, 3, 4** раза. При совпадении цвета дракона на шаре и выбором игрока, выигрыш игрока будет умножен на соответствующий коэффициент.

#### **РИСК 2**

Рисуется одна открытая карта – **DEALER** и **4-е** закрытых карты, вытащенные из колоды **наугад**.

Вы можете перевернуть **одну из 4-х закрытых карт**, используя кнопки «**HOLD 2**», «**HOLD 3**», «**HOLD 4**», «**HOLD 5**».

1. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **БОЛЬШЕ** карты «**ДИЛЕР**», то выигрыш **увеличивается в 2 раза**.

2. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **МЕНЬШЕ** карты «**ДИЛЕР**», то Вы **ПРОИГРАЛИ** и **весь** выигрыш **аннулируется**.

3. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **РАВНА** карте «**ДИЛЕР**», то Вы получаете ещё одну **ПОПЫТКУ УГАДЫВАНИЯ**.

**ТУЗ** считается **старшей картой!!!**

**ИГРОК МОЖЕТ ЗАБРАТЬ ПОЛУЧЕННЫЙ ВЫИГРЫШ ДАЖЕ ПРИ ОТКРЫТОЙ КАРТЕ ДИЛЕРА!!!**

По нажатию «**СТАВКА / ЗАБРАТЬ**» **выигрыш (если он есть)** добавляется к **CREDIT** и программа переходит к игре в режим изменения ставки-**BET**, а по нажатию «**СТАРТ**» ---- **выигрыш (если он есть)** добавляется к **CREDIT** и программа переходит к основной игре.



### БОНУС

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «КЛЕВЕР», игра переходит в режим бонуса «МАГИЧЕСКИЙ ЛЕС». В этой бонусной игре игроку будет предоставлено три попытки, чтобы угадать наибольший коэффициент умножения. Игрок может забрать полученный выигрыш в любой момент. После использования третьей попытки, полученный выигрыш будет автоматически добавлен к кредиту игрока.





























































### НАКОПИТЕЛЬНЫЙ БОНУС

Минибонус накапливается, если есть совпадение дополнительного элемента с одним из элементов соответствующего барабана до суммы, указанной в таблице. Величина бонуса отображается в нижних правом и левом углах экрана. При достижении необходимой суммы, **МиниБонус** автоматически сливается в выигрыш, и игрок может, нажав кнопку «ЗАБРАТЬ», добавить его к сумме своего кредита. Или, по нажатию кнопок "**РИСК 1**" или "**РИСК 2**" перейти в режим риска.

<b>Total Bet</b>	<b>Win</b>
<b>1..20</b>	<b>200</b>
<b>24..50</b>	<b>500</b>
<b>51..100</b>	<b>1000</b>
<b>101..200</b>	<b>2000</b>
<b>201..500</b>	<b>5000</b>
<b>500..1890</b>	<b>9000</b>

**4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ MAGIC II**

					X 100							X 500
					X 50							X 250
					X 50							X 250
					BONUS							BONUS
					X 20							X 100
					FREE GAMES							FREE GAMES
					X 20							X 100
					X 10							X 50
					X 10							X 50
					X 5							X 20
					X 5							X 20
					JOKER							JOKER

					X 5000
					X 1000
					X 1000
					BONUS
					X 500
					FREE GAMES
					X 500
					X 200
					X 200
					X 100
					X 100
					JOKER

Appendix B: connector diagram

**CON2**

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
СТОП1 SW	4A	4B	
СТОП2/HIGH SW	5A	5B	BIT 0
СТОП3/BLUE BET SW	6A	6B	BIT 1
СТОП4/LOW SW	7A	7B	BIT 2
СТОП5/SELECT SW	8A	8B	BIT 3
START SW	9A	9B	
DOUBLE SW	10A	10B	
	11A	11B	
CASHOUT SW B	12A	12B	
CASHOUT SW C	13A	13B	
	14A	14B	HOPPER MICRO2 SW
BET/TAKE SW	15A	15B	HOPPER MICRO1 SW
	16A	16B	
	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B SW
COIN IN C SW	19A	19B	
	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW A	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO0 SW
KEY IN A COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
TOTAL OUT COUNTER	25A	25B	nMOTON2
RESERV	26A	26B	nMOTON1
RESERV	27A	27B	nMOTON0
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL BET COUNTER
СТОП1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
СТОП2 /HIGH LAMP	30A	30B	
СТОП3/BLUE BET LAMP	31A	31B	
СТОП4/LOW LAMP	32A	32B	
СТОП5/SELECT LAMP	33A	33B	INHIBIT
START LAMP	34A	34B	BET/TAKE LAMP
SERVICE SW	35A	35B	ESCROW
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
+12V	6A	6B	+12V
SSR (open Collector)	7A	7B	
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND