

# ATLANTIS PLUS

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ ATLANTIS PLUS.....	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ ATLANTIS PLUS .....	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ ATLANTIS PLUS .....	9
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ ATLANTIS PLUS .....	11
5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM.....	12

**Внимание!**

**Аппарат должен быть обязательно заземлён!**

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

## 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ ATLANTIS PLUS

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 ATLANTIS PLUS

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 <b>TOTAL IN</b> и <b>TOTAL OUT</b>
<b>KEY IN</b>	получено <b>очков</b> по ключу <b>SERVICE</b>
<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>BANKNOTES IN</b>	получено банкнот
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>очков</b> по ключу <b>SERVICE</b>
<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 <b>SERVICE</b>
<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 <b>TOTAL IN</b> и <b>TOTAL OUT</b>
<b>KEY IN</b>	получено <b>очков</b> по ключу <b>SERVICE</b>
<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>BANKNOTES IN</b>	получено банкнот
<b>KEY OUT</b>	выдано <b>очков</b> по ключу <b>SERVICE</b>
<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 <b>SERVICE</b>
<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**».

**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 (ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА)</b>	страницы игровой статистики
<b>GAME PROPERTIES (ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ)</b>	страница установок
<b>PROPERTIES (УСТАНОВКИ)</b>	страница доп. установок
<b>PROTOCOL LIST (ПРОТОКОЛ)</b>	протокол событий
<b>EVENTS (СОБЫТИЯ)</b>	страница событий
<b>HOPPER SERVICE (ОБСЛУЖИВАНИЕ ХОППЕРА)</b>	страница обслуживания хоппера
<b>VALIDATOR SERVICE (ОБСЛУЖИВАНИЕ БАНКНОТОПРИЕМНИКА)</b>	страница обслуживания банкнотоприемника
<b>COINS SETUP (НАСТРОЙКА МОНЕТОПРИЕМНИКОВ)</b>	страницы обслуживания монетоприемника
<b>TEST (ТЕСТ)</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 (ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА)

На странице индицируется:

<b>TOTAL GAMES (ВСЕГО ИГР)</b>	общее количество игр
<b>TOTAL BET (СУММАРНАЯ СТАВКА)</b>	сумма ставок
<b>ADDITION TO CREDIT (ВСЕГО ДОБАВЛЕНО К КРЕДИТУ)</b>	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
<b>ADDITION IN JP WHEEL (ДОБАВЛЕНО В КОЛЬЦЕ JP)</b>	суммы всех прибавлений к внутреннему JP
<b>RISK WIN (ВЫИГРАНО В РИСКЕ)</b>	суммы денег, выигранных на риске
<b>RISK LOSE (ПРОИГРАНО В РИСКЕ)</b>	суммы денег, проигранных в риске

Далее следует информация по кол-ву игр по каждой линии.

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

### GAME PROPERTIES (ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ)

На этой странице индицируется:

<b>GAME MODE (РЕЖИМ ИГРЫ)</b>	Процент отдачи игры (от 50 до 95)
<b>MIN BET (МИНИМАЛЬНАЯ СТАВКА)</b>	Минимальная ставка для игры (от 1 до 5)
<b>MAX BET (МАКСИМАЛЬНАЯ СТАВКА)</b>	Максимальная ставка для игры (10, 20,50, 100)

### PROPERTIES (УСТАНОВКИ)

На странице индицируются следующие числа и параметры:

<b>KEY RATE (Цена кредита для ключа)</b>	цена кредита по ключу <b>SERVICE</b> (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>COUNTERS RATE (Шаг счетчиков)</b>	шаг механических счетчиков (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>CREDIT LIMIT (Ограничение кредита)</b>	Максимально допустимое значение величины <b>CREDIT</b> (1000, 5000, 10000, 50000, 100000,500000,1000000,5000000,10000000)
<b>VALIDATION LIMIT (Минимум для протокола)</b>	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в <b>PROTOCOL LIST</b> (1, 5, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000, 10000, 15000, 20000)
<b>VOLUMERS RATE (Громкость)</b>	Регулятор громкости звука
<b>KEYBOARD TYPE (Тип клавиатуры)</b>	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
<b>PROTOKOL TYPE (Тип протокола)</b>	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
<b>LANGUAGE (Язык)</b>	Язык меню (русский - английский)
<b>NETWORK NUMBER (Номер в сети)</b>	Порядковый номер в сети JP (1 - 255)
<b>JACKPOT PERCENT (Процент для джекпота)</b>	Процент отчисления в джек-пот
<b>JACKPOT TYPE (Тип протокола джекпота)</b>	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
<b>POWER ON DELAY (Пауза при включении)</b>	Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)

SCREEN SAVER (Хранитель экрана)	Включение хранителя экрана (0 – отключен, 1- включен)
ACCESS TO PROTOCOL FROM 1 PAGE(Доступ к протоколу с 1страницы)	Доступ к протоколу с 1страницы (0 – отключен, 1- включен)
ENABLE TOUCHSCREEN (Использовать TouchScreen)	Подключение сенсорного экрана (0 – отключен, 1- включен)
SETUP CLOCK	Настройка часов
CHANGE PASSWORD	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 (ПРОТОКОЛ)

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
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 <b>SUPER JACKPOT</b> при работе в сети <b>JACKPOT</b>
EMPTY RECORD	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 (СОБЫТИЯ)

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

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

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 (ОБСЛУЖИВАНИЕ БАНКНОТОПРИЕМНИКА)

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)

### COINS SETUP (НАСТРОЙКА МОНЕТОПРИЕМНИКОВ)

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

<b>Цена жетона тина 1</b>	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>Цена жетона тина 2</b>	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>Цена жетона тина 3</b>	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
<b>Использовать канал 1</b>	(0 – отключен, 1- включен)
<b>Использовать канал 2</b>	(0 – отключен, 1- включен))
<b>Использовать канал 3</b>	(0 – отключен, 1- включен)
<b>Ограничение хоппера</b>	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 400, 500,1000)
<b>Пауза для пустого хоппера</b>	Время в секундах (от 1 до 10) от появления надписи «HOPPER EMPTY» до остановки хоппера

### TEST (ТЕСТ)

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:

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

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



### 3. ПРАВИЛА ИГРЫ ATLANTIS PLUS

ATLANTIS PLUS - новый тип программ – «труба» (pipe), где выигрыш игрока определяется количеством одинаковых элементов в трубе. Игра выполнена с разрешающей способностью 800x600 пикселей.

Игра представляет собой новую разновидность слота, в котором отсутствуют барабаны и выигрышные линии. В начале игры на экране изображена труба, в которую будут закачиваться элементы. В зависимости от количества одинаковых элементов в трубе и будет определяться выигрыш игрока.

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

3. Нажмите кнопку «СТАРТ». Насос начинает закачивать со дна воду и элементы. После того как элементы будут закачаны, насос автоматически отключится.

4. Если в трубе появилось от трех до пятнадцати одинаковых элементов, то игрок получит выигрыш соответственно таблице выигрышей. Если игрок не выиграл, то он имеет возможность нажать «СТАРТ», чтобы сыграть еще раз с той же ставкой, или «СТАВКА», чтобы поменять ставку.

5. Если игрок что-либо выиграл, то (в зависимости от настроек) игра автоматически или по нажатию кнопки «РИСК1» или «РИСК2» 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.

#### РИСК «АТЛАНТИДА»

В режиме увеличения выигрыша (риск1) на экране отображается затонувший город Атлантида, камень с коэффициентами умножения выигрыша и водолаз. Нажав на кнопку «СТАРТ» игрок остановит мерцание огонька на камне. Если мерцание остановилось не на X0, то выигрыш игрока в основной игре будет умножен на подсвеченный коэффициент. Если мерцание остановится на X0, то выигрыш игрока аннулируется и игра автоматически переходит в режим основной игры.

Если мерцание огонька на камне остановилось на знаке "солнце" то риск переходит в режим "приза". Мерцание огонька происходит во внутреннем радиусе, где коэффициенты умножения составляют x10, x25, x50, x100. Нажав кнопку «СТАРТ» игрок остановит мерцание огонька и его выигрыш будет умножен на подсвеченный коэффициент.

После этого игра снова вернется к режиму риска, где мерцание будет происходить по внешнему радиусу камня. Игрок может забрать свой выигрыш в любой момент до выпадения X0.

#### КАРТОЧНЫЙ РИСК

Рисуются одна открытая карта – DEALER и 4-е закрытых карты, вытасканные 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», но отличается по цвету - то объявляется ПУШ.

2. Если выбранная Вами карта (отмечается надписью «ИГРОК») БОЛЬШЕ карты «ДИЛЕР», и совпадает по цвету - то выигрыш игрока умножается на 2.

3. Если выбранная Вами карта (отмечается надписью «ИГРОК») БОЛЬШЕ карты «ДИЛЕР», и совпадает по масти - то выигрыш игрока умножается на 3.

4. Если выбранная Вами карта (отмечается надписью «ИГРОК») РАВНА карте «ДИЛЕР», но отличается по цвету - то выигрыш игрока умножается на 3.

5. Если выбранная Вами карта (отмечается надписью «ИГРОК») РАВНА карте «ДИЛЕР», и совпадает по цвету - то выигрыш игрока умножается на 3.

**ТУЗ считается старшей картой!!!**

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

По нажатию «СТАВКА / ЗАБРАТЬ» выигрыш добавляется к CREDIT и программа переходит к игре в режим изменения ставки - ВЕТ, а по нажатию «СТАРТ» ---- выигрыш добавляется к CREDIT и программа переходит к основной игре.


В игре представлены 3 режима BONUSa

#### БОНУС «ПЕЩЕРА ИДОЛОВ»

При появлении в трубе букв-элементов, из которых можно составить слово "ATLANTIS", игра автоматически переходит в режим бонуса. В режиме бонуса, игрок, используя кнопки 1-5, выбирает камень. После этого выбранный камень повернется обратной стороной, на которой будет написан коэффициент умножения, на который будет умножена ставка, с которой играл игрок. У игрока есть три попытки, чтобы выбрать камень с наибольшим коэффициентом. После третьей попытки полученный выигрыш будет автоматически добавлен к кредиту и игра перейдет к режиму основной игры.


#### БОНУС «ВХОД В АТЛАНТИДУ»



При выпадении в трубе 10 и более элементов «», игра переходит в режим бонуса «Вход в Атлантиду». Перед глазами игрока представлена карта, на которой расположены возможные местоположения входа в Атлантиду. У игрока есть 5 попыток, чтобы угадать правильное место. С каждой использованной попыткой будет уменьшаться коэффициент, на который будет умножена ставка игрока для получения выигрыша.

#### БОНУС «ЗАГАДКИ АТЛАНТИДЫ»
















При выпадении в трубе трех и более элементов «», игра переходит в режим бонуса «Загадки Атлантиды». Перед игроком на несколько секунд появляется поле с элементами размером 4x4, среди которых есть выигрышные элементы с различными коэффициентами выигрыша и элементы добавляющие и отнимающие ход. После этого поле заполняется камнями, один из которых разрушается. Далее, игрок, перемещая камни по принципу «пятнашек» старается получить максимально возможный выигрыш. Количество перемещений, которые может сделать



игрок, эквивалентно количеству выпавших элементов «».

Используйте кнопку «ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ», чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций и правила риска и бонусов.

## 4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ ATLANTIS PLUS

Кол-во ЭЛ-ТОВ	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600
	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260
	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65

Appendix B: connector diagram

**CON2**

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
CTOП1 SW	4A	4B	
CTOП2/HIGH SW	5A	5B	BIT 0
CTOП3/BLUE BET SW	6A	6B	BIT 1
CTOП4/LOW SW	7A	7B	BIT 2
CTOП5/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
CTOП1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
CTOП2 /HIGH LAMP	30A	30B	
CTOП3/BLUE BET LAMP	31A	31B	
CTOП4/LOW LAMP	32A	32B	
CTOП5/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