

# **SPACE ODYSSEY**

<b>1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPACE ODYSSEY.....</b>	<b>3</b>
<b>2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPACE ODYSSEY .....</b>	<b>5</b>
<b>3. ПРАВИЛА ИГРЫ SPACE ODYSSEY.....</b>	<b>8</b>
<b>4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ SPACE ODYSSEY .....</b>	<b>9</b>
<b>5. APPENDIX A: CONNECTOR DIAGRAM .....</b>	<b>10</b>
<b>6. APPENDIX B: УСЛОВИЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ.....</b>	<b>11</b>

### **Внимание!**

**Игровая плата должна эксплуатироваться в соответствии с условиями эксплуатации платы, описанными в приложении, в противном случае гарантийный и послегарантийный ремонт не осуществляются и претензии по качеству работы изделия не принимаются**

## 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPACE ODYSSEY

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.

## SPACE ODYSSEY

08.12.05

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

## 2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ SPACE ODYSSEY

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>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>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**».

## SPACE ODYSSEY

08.12.05

**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 CARD RISK IN</b>	суммы денег, с которыми начинали рисковать на карточном риске
<b>TOTAL CARD RISK OUT</b>	суммы денег, выигранных на карточном риске
<b>TOTAL CARD RISK GAMES</b>	кол-во игр на карточном риске (не попыток угадывания)
<b>TOTAL BONUS MAGAZIN COUNT</b>	кол-во бонусов МАГАЗИН
<b>BONUS MAGAZIN WIN</b>	суммы денег, выплаченных в бонусе МАГАЗИН
<b>TOTAL BONUS АТАКА COUNT</b>	кол-во бонусов АТАКА
<b>BONUS АТАКА WIN</b>	суммы денег, выплаченных в бонусе АТАКА

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>MAIN GAME SOUND</b>	Выбор варианта звука в основной игре (0-непрерывная музыка, 1-сюжетный звук)
<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 A RATE</b>	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
<b>COIN B RATE</b>	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
<b>COIN C 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

# SPACE ODYSSEY

08.12.05

KEYBOARD TYPE	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
PROTOKOL TYPE	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
NETWORK NUMBER	Порядковый номер в сети (1 - 255)
LANGUAGE	Язык меню (русский - английский)
JACKPOT PERCENT	Процент отчисления в джек-пот
JACKPOT TYPE	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
POWER ON DELAY	Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)
SCREEN SAVER	Включение скринсейвера (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

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 А
COIN B	Получение очков в CREDIT от монеты типа В (KEY IN)
COIN C	Получение очков в CREDIT от монеты типа С
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

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

POWER OFF	Время окончания работы игровой программы
POWER ON	Время начала работы игровой программы
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
POWER OFF TIMES	Количество раз включений аппарата
POWER ON TIMES	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 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

## SPACE ODYSSEY

08.12.05

**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:

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

**SPACE ODYSSEY** – слот с яркой трехмерной графикой, внутренним трехуровневым джекпотом и тремя бонусами на космическую тематику. Максимальное количество выигрышных линий - 21.

В игре также имеет значение элемент «**JOKER**», который присутствует на **2, 3 и 4** барабанах и заменяет элементы на всем барабане за исключением **BONUS** - и **FREEGAME** - элементов. Используйте кнопку «**ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ**», чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций и правила риска и бонусов.

#### **НАЧАЛО ИГРЫ**

Для начала сделайте ставку на линию, нажав на кнопку «**СТАВКА**» - при удерживании работает автоповтор. Изменять ставку можно и в процессе игры. Затем, нажимая кнопку «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», установите количество выигрышных линий «**LINES**»( от 1 до 21 ) – при удерживании работает автоповтор. Информация о количестве выбранных линий и ставке на одну линию отображается в табло.

Суммарная ставка на игру «**TOTAL BET**» равна произведению количества линий «**LINES**» на ставку «**BET**». После каждого нажатия кнопки «**СТАРТ**» из величины «**CREDIT**» вычитается величина общей ставки –«**TOTAL BET**». Информация об общей ставке также отображается в табло.

Нажмите кнопку «**СТАРТ**». Элементы в ячейках начинают вращаться. Чтобы остановить их вращение, нажмите кнопку «**СТОП**».

Если Вы ничего не выиграли, то можно нажать «**СТАРТ**», чтобы сыграть еще раз с теми же ставками, или «**СТАВКА**» и/или «**ВЫБОР ЛИНИЙ**», чтобы поменять ставку.

Если игрок что-либо выиграл, то он имеет возможность перейти в режим карточного риска. Игрок может отказаться от "риска" нажав кнопку "**ОСТАВИТЬ**", при этом полученный в основной игре выигрыш будет автоматически добавлен к сумме кредита.

#### **КАРТОЧНЫЙ РИСК**

Рисуется одна открытая карта – **DEALER** и 4-е закрытых карты, вытасченные 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 «**PLAYER**») **БОЛЬШЕ** карты «**DEALER**» или равна ей, то выигрыш **увеличивается в 2 раза**.

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

**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 - **BET**, а по нажатию «**СТАРТ**» ---- **выигрыш добавляется к CREDIT** и программа переходит к основной игре.

#### **МИНИБОНУС**

**Минибонус** накапливается при выпадении элемента **MINIBONUS** до полного заполнения капсулы. По достижении указанной суммы, **МиниБонус** автоматически сливается в выигрыш, и игрок может, нажав кнопку «**ОСТАВИТЬ**», добавить его к сумме своего кредита. Или, по нажатию кнопки "**РИСК**" перейти в режим риска.

В игре представлено 3 бесплатных **БОНУСА**.

#### **БОНУС «PLANETS EXPLORE»**

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «**ПЛАНЕТЫ**», игра переходит в режим бонуса «**PLANETS EXPLORE**». Игроку предлагается исследовать планеты на наличие полезных ископаемых.

Количество попыток будет равно количеству выпавших элементов "**ПЛАНЕТЫ**". Окончательный выигрыш будет составлен из суммы выигрышей, полученных при каждой попытке. После использования последней попытки, полученный выигрыш будет автоматически добавлен к кредиту игрока и игра перейдет к режиму основной игры.

#### **БОНУС «REPAIR SHOP»**

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов **«REPAIR SHOP»**, игра переходит в режим бонуса **«REPAIR SHOP»**. Игроку предлагается на выбор пять коробок с запасными частями для космического корабля. После открытия, выбранной коробки, на ней появится выигрышный коэффициент, на который будет умножена ставка. Бонусная игра будет продолжаться до тех пор, пока игрок не попадет на пустую коробку. После этого полученный игроком выигрыш будет добавлен к кредиту и игра перейдет к основному режиму.

























#### **BONUS «SPACE DEFENDER»**

































При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов **«ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА»**, игра переходит в режим бонуса **«SPACE DEFENDER»**. В этой бонусной игре игроку будет предоставлено три попытки, чтобы сбить корабли с наибольшими коэффициентами умножения. После использования третьей попытки, сумма полученных выигрышей будет автоматически добавлен к кредиту игрока и игра перейдет к режиму основной игры.









































#### **ВНУТРЕННИЙ ДЖЕКПОТ**

В правом верхнем углу экрана основной игры расположено табло внутреннего Джекпота. При каждом нажатии на кнопку **«СТАРТ»** производится отчисление в Джекпот. **Система встроенного джекпота работает только при выборе 21 линии.** Уровень джекпота, на котором играет игрок, зависит от ставки. При появлении на игровом поле элемента "**Джекпот**", будет заполнена одна ступень Джекпота. После того, как все ступени Джекпота будут заполнены, игра перейдет в режим розыгрыша **Джекпота**. Нажав кнопку "**СТОП**", игрок остановит перемещение подсветки. В случае, если игрок остановит свечение на сегменте **JP**, ему будет выплачена сумма джекпота соответствующего уровня. В противном случае, игрок получит выигрыш равный произведению текущей ставки на коэффициент подсвеченного сегмента.

#### 4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ SPACE ODYSSEY

					X 50
					X 20
					X 10
					X 5
					X 5
					X 5
					X 5
					X 5

					X 250
					X 100
					X 20
					X 20
					X 20
					X 20
					X 20
					X 20

					X 5000
					X 1000
					X 500
					X 200
					X 100
					X 100
					X 100
					X 100

## 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

## Appendix B: Условия эксплуатации игровой платы МХ-600.

1. Необходимо следить за тем, чтобы на плату не попадала влага, грязь, другие активные вещества, способные привести к коррозии компонентов платы и (или) появлению проводимости между токопроводящими проводниками. В случае обнаружения коррозии компонентов платы фирма не обязана производить гарантийный и послегарантийный ремонт.
2. Не допускать механических повреждений платы, соблюдать осторожность при установке и демонтаже в аппарат и транспортировке. При наличии повреждений на плате фирма не обязана производить гарантийный и послегарантийный ремонт платы.
3. Не производить самостоятельный ремонт платы, способный вызвать повреждения, описанные в пунктах 1 и 2.
4. При монтаже платы руководствоваться следующими правилами:
  - a. Напряжение питания платы должно быть в пределах 7,5В – 17,5В, не содержать импульсных помех. Если в месте эксплуатации аппарата проблемы с питающей сетью, то желательно установить сетевые фильтры и другое соответствующее оборудование.
  - b. Следует учитывать, что максимальный ток, который могут выдать выходные ключи на линиях ВЫХОДА, должен быть не более 0,5А. Максимальное напряжение на закрытом ключе должно быть не более напряжения питания платы.
  - c. Проводка в аппарате должна быть выполнена с учетом правил электромагнитной совместимости, при этом минимизируется действие внутренних электрических помех, связанных с работой мощных потребителей тока, таких, как хоппер и т.д., и внешних помех, в том числе и создаваемых умышленно, например, электрошок и др.
  - d. При эксплуатации платы с хоппром необходимо соблюдать следующие условия:
    - i. Металлические части хоппера, которые соприкасаются с монетой, должны быть соединены с лотком для выдачи монет, если он сделан из металла, и общим проводом платы, а также с заземлением!!!
  - e. Металлические части корпуса игрового автомата должны быть заземлены.
5. Невыполнение условий, описанных выше, может привести к выходу платы из строя и убыткам, связанным с различными сбоями, например, выдачей всего хоппра, появлением большого кредита и т.д. Поэтому фирма настоятельно рекомендует соблюдать условия эксплуатации, так как в первую очередь – это экономия ваших денег.
6. В работе платы возможны сбои и ошибки при внешних воздействиях электромагнитного поля. Фирма постоянно совершенствует качество своих изделий и старается сделать количество таких ошибок как можно меньше. В

том случае, если, по вашему мнению, плата работает с ошибками, настоятельно рекомендуем сделать следующее:

- a. Внимательно прочитать настоящее руководство, особенно части, касающиеся правил эксплуатации и настройки платы.
- b. Если все же вы нашли ошибку, опишите как можно подробнее ситуацию, при которой она произошла, постарайтесь любыми способами добыть информацию о том, что могло привести к подобной ошибке. Немедленно свяжитесь по телефону с менеджером, у которого вы купили (взяли в аренду) плату, и объясните ему ситуацию.
- c. Настоятельно рекомендуем выслать описание ошибки любым доступным для вас способом (предпочтительнее электронная почта) с указанием контактного телефона.

Все это ускорит устранение ошибок и сохранит ваши деньги.

7. Для корректной работы платы МХ-600 необходимо выполнить ее настройку, вся необходимая информация есть в настоящем руководстве. Если вы не в состоянии самостоятельно произвести настройку платы, обязательно обратитесь к специалисту. Установив в игровой аппарат плату, не настроенную правильно для ваших условий (тип аппарата, валюта, цена кредита, кредит-лимит, работа с хоппером), вы рискуете понести большие убытки.

- a. Следует помнить, что при достижении параметром «кредит-лимит» максимального значения, установленного в настройках платы, игра блокируется до снятия кредита. Однако, максимальный выигрыш, который может получить игрок, для игры `space_odyssey` может составить xxx-xxx кредитов. Учитывайте это обстоятельство при выборе цены кредита из условий вашей кредитоспособности. В противном случае может оказаться, что вы окажетесь не в состоянии выплатить игроку выигрыш.
- b. В случае ошибки программы возможен вариант, когда параметр «кредит» окажется намного больше, чем максимально возможный выигрыш для игры `space_odyssey`. Чтобы избежать возможный при этом конфликтов с игроками, обязательно укажите в правилах игры на игровой автомат размер максимального выигрыша.

8. Фирма не несет никакой финансовой или другой ответственности в случае неправильной эксплуатации платы.