

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:

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

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

Кроме этого на данной странице отражаются показания остаточных электронных счетчиков.

COUNTER KEY IN	Количество поставленных очков по ключу SERVICE , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER KEY OUT	Количество снятых очков по ключу SERVICE , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL IN	Общее количество поставленных очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL OUT	Общее количество снятых очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL BET	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:

GAME STATISTICS	страницы игровой статистики
GAME PROPERTIES	страница установок
PROPERTIES	страница доп. установок
EVENTS	страница событий
PROTOCOL LIST	протокол событий
HOPPER SERVICE	страница обслуживания хоппера
VALIDATOR SERVICE	страница обслуживания банкнотоприемника
TEST	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:

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

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

GAME PROPERTIES

На этой странице индицируется:

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

PROPERTIES

На странице индицируются следующие числа и параметры:

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

POWER ON DELAY	Альфа) 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 SUPER JACKPOT при работе в сети JACKPOT
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 PROPERTIES
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

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:

CURRENT REFILL HOPPER A	текущее количество монет, дозброшенных в хоппер
TOTAL REFILL HOPPER A	общее количество монет, дозброшенных в хоппер
CURRENT EMPTY HOPPER A	текущее количество монет, изъятых из хоппера
TOTAL EMPTY HOPPER A	общее количество монет, изъятых из хоппера
NUMBER OF COINS	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:

BANKNOTE RATE	Цена банкноты (от 0 до 1000)
CHANEL 1-15	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
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.

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, 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 «**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.

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

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