

**BACK IN  
USSR**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR.....</b> | <b>3</b>  |
| <b>2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR .....</b>       | <b>4</b>  |
| <b>3. ПРАВИЛА ИГРЫ BACK IN USSR.....</b>  | <b>8</b>  |
| <b>4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ BACK IN USSR.....</b>                                       | <b>9</b>  |
| <b>5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM .....</b>   | <b>10</b> |

**Внимание!**

**Аппарат должен быть обязательно заземлён!**

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

## **1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR**

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 BACK IN USSR

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**».

## BACK IN USSR

### 03.03.05

**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   |

## BACK IN USSR

03.03.05

|                 |  |
|-----------------|--|
| 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                       |

## BACK IN USSR

03.03.05

**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><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 BACK IN USSR**

**Back in USSR** – слот с мультипликационной графикой на советскую тематику. Максимально количество выигрышных линий - 21.

В игре присутствует элемент JOKER - «Ленин». При выпадении на активной выигрышной линии элемента JOKER, он будет заменен на недостающий до выигрышной комбинации элемент (если такой есть).

Еще одной особенностью игры **Back in USSR** является наличие дополнительных «прокрутов» барабанов. Если на экране появляется элемент «**Агент КГБ**», то игроку будут начислены «прокруты», количество которых зависит от количества выпавших на экране элементов «**Агент КГБ**». После остановки барабанов игрок может самостоятельно сдвинуть вниз один из барабанов, для получения выигрышной комбинации. Каждый раз барабан сдвигается на один элемент.

В программе реализованы 2 режима удвоения на выбор игрока.

#### **РИСК ПОЛЕ ЧУДЕС**

В первом режиме у игрока есть возможность увеличить свой выигрыш в 1, 2, 3, 4 раза. Перед игроком изображен барабан игры «Поле Чудес» и остановкой этого барабана и будет определяться полученный выигрыш. Также на барабане предусмотрен сектор «Приз», при выпадении которого игроку предлагаются два черных ящика. В одном из этих ящиков находится суперприз, а во втором ничего.

#### **КАРТОЧНЫЙ РИСК**

Рисуется одна открытая карта – **DEALER** и 4-е закрытых карты, вытасенные 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 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.

В игре представлено 2 бесплатных **БОНУСА**.

#### **БОНУС КООПЕРАТИВ**

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «**КООП**» игра переходит в режим **БОНУСА «КООПЕРАТИВ»**. Игроку предлагается сделать выбор из шести продуктов. После того как выбранный продукт будет взвешен игроку будет сообщено, о том, на сколько умножится его ставка. А затем, о том - насколько свежий этот продукт. Таким образом окончательный выигрыш будет составлен из комбинации умножения за продукт и его свежести. За самый свежий продукт будет начислен максимальный выигрыш. Количество попыток игрока зависит от количества выпавших элементов «**КООП**».

**В е с п р о д у к т а**

| <b>Степень свежести</b> | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>   | <b>5</b>   | <b>6</b>   | <b>7</b>   | <b>8</b>   | <b>9</b>   |
|-------------------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| <b>5</b>                | <b>10</b> | <b>15</b> | <b>20</b>  | <b>25</b>  | <b>30</b>  | <b>35</b>  | <b>40</b>  | <b>45</b>  |
| <b>10</b>               | <b>20</b> | <b>30</b> | <b>40</b>  | <b>50</b>  | <b>60</b>  | <b>70</b>  | <b>80</b>  | <b>90</b>  |
| <b>20</b>               | <b>40</b> | <b>60</b> | <b>80</b>  | <b>100</b> | <b>120</b> | <b>140</b> | <b>160</b> | <b>180</b> |
| <b>25</b>               | <b>50</b> | <b>75</b> | <b>100</b> | <b>125</b> | <b>150</b> | <b>175</b> | <b>200</b> | <b>225</b> |
| <b>30</b>               | <b>60</b> | <b>90</b> | <b>120</b> | <b>150</b> | <b>180</b> | <b>210</b> | <b>240</b> | <b>270</b> |




























**БОНУС АТАКА**

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «Подводная лодка» игра перейдет в режим **БОНУСА «АТАКА»**. Перед игроком появится побережье Америки и ему будет предложено нанести три атомных удара по секретным объектам. Под видом секретных объектов могут скрываться и гражданские строения. В этом случае выигрыш начисляться не будет. Окончательный выигрыш будет составлен из суммы выигрышей полученных при каждой попытке.


Коэффициенты умножения при попадании в базы:

**X 5, X 10, X 25, X 50, X 100, X 200, X 300**

**4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ BACK IN USSR**

|   |   |   |  |  |              |
|---|---|---|--|--|--------------|
|  |  |  |  |  | <b>X 200</b> |
|  |  |  |  |  | <b>X 50</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 25</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 20</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 10</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 5</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 5</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 3</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 3</b>   |

|   |  |   |   |  |               |
|---|--|---|---|--|---------------|
|  |  |  |  |  | <b>X 1000</b> |
|  |  |  |  |  | <b>X 200</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 100</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 50</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 25</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 20</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 20</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 10</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 10</b>   |

|   |   |   |   |   |               |
|---|---|---|---|---|---------------|
|  |  |  |  |  | <b>X 5000</b> |
|  |  |  |  |  | <b>X 2000</b> |
|  |  |  |  |  | <b>X 1000</b> |
|  |  |  |  |  | <b>X 500</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 250</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 100</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 100</b>  |
|  |  |  |  |  | <b>X 50</b>   |
|  |  |  |  |  | <b>X 50</b>   |

**BACK IN USSR**  
**03.03.05**

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         |