

Винахід відноситься до області індустрії розваг, зокрема до способів і пристроїв для проведення ігор і пристроям, що забезпечують можливість гри з використанням фірмових жетонів, конкретно, до способів керування ігровими автоматами з можливістю обміну купюр на жетони.

Відомі способи керування різними ігровими автоматами, принцип дії яких заснований на використанні генератора випадкових чисел для одержання вигравшних комбінацій, наприклад, у так званих «одноруких бандитах».

Відомі способи керування різними обмінними апаратами для обміну банкнот і монет на жетони, наприклад, спосіб керування роботою банкоматопримача корпорації «Чесна гра» (журнал «Велика гра», М., Росія, подп. індекс 38671, №3, 2002р., стор.69).

Недоліком відомих способів керування є вузька функціональна область їхнього використання - тільки керування обміном чи тільки керування грою.

Найбільш близьким по технічній сутності і результату, що досягається, і обраним як прототип є спосіб керування ігровим автоматом «Містер Твістер» фірми «Одрекс», м. Одеса (журнал «Велика гра», М., Росія, подп. індекс 38671, №5, 2003р., стор.65), що включає прийом монет, включення і зупинку генератора випадкових чисел, відображення на цифровому дисплеї випадкової комбінації тризначного числа, порівняння цього числа з програмою вигравшних комбінацій і, у випадку їх збігання, видачу призу, що відповідає конкретній вигравшній комбінації, а також включає контроль і підрахунок прийнятих монет, підрахунок виданих хопером автомата монет, ведення електронної бухгалтерії і статистики, додатковий підрахунок прийнятих і виданих монет лічильниками механічного типу, контроль і тестування всіх основних вузлів і агрегатів автомата і звуковий супровід роботи автомата.

Недоліком прототипу є вузька функціональна область використання - тільки керування грою.

Задачею дійсного винаходу є розробка нового способу керування ігровим автоматом з досягненням технічного результату - підвищення функціональності керування автоматом.

Поставлена задача досягається тим, що в «Способі керування ігровим автоматом продажу жетонів «Ва-банк», який включає прийом монет, включення і зупинку генератора випадкових чисел, відображення на цифровому дисплеї випадкової комбінації тризначного числа, порівняння цього числа з програмою вигравшних комбінацій і, у випадку їх збігання, видачу призу, що відповідає конкретній вигравшній комбінації, а також включає контроль і підрахунок прийнятих монет, підрахунок виданих хопером автомата монет, ведення електронної бухгалтерії і статистики, додатковий підрахунок прийнятих і виданих монет лічильниками механічного типу, контроль і тестування всіх основних вузлів і агрегатів автомата і звуковий супровід роботи автомата, гру ведуть за допомогою жетонів, що опускають в жетоноприймач автомата, а жетони здобувають у цьому ж автоматі шляхом уведення грошових купюр у банкоматопримач автомата, при цьому за допомогою електронної системи керування, що складається з центрального контролера, контролера дисплея і контролера хопера, підсилювача звукового супроводу, блоку живлення з мережним фільтром і плати комутації, керують роботою хопера, банкомато- і жетоноприймачів, індикатора, виконаного у вигляді алфавітно-цифрового дисплея, трьохрозрядного цифрового дисплея, двокольорового індикатора жетоноприймача, причому роботою хопера керують по сигналах від контактного датчика для підрахунку виданих жетонів, установленого в каналі виходу з хопера.

Новим у винаході, що заявляється, є новий спосіб керування ігровим автоматом, що підвищує функціональність ігрового автомата за рахунок можливості, крім керування грою, здійснювати також керування обміном грошей на жетони.

Суттєвими ознаками способу, що заявляється, співпадаючими з прототипом, є наступні ознаки:

- прийом монет;
- вмикання і зупинення генератора випадкових чисел;
- відображення на цифровому дисплеї випадкової комбінації тризначного числа;
- порівняння випадкової комбінації тризначного числа з програмою вигравшних комбінацій;
- у випадку їх збігу, видачу призу, що відповідає конкретній вигравшній комбінації;
- контроль і підрахунок прийнятих монет;
- підрахунок виданих хопером автомата монет;
- ведення електронної бухгалтерії і статистики;
- додатковий підрахунок прийнятих і виданих монет лічильниками механічного типу;
- контроль і тестування всіх основних вузлів і агрегатів автомата;
- звуковий супровід роботи автомата.

Суттєвими ознаками способу, який заявляється, що відрізняються від прототипу, є наступні ознаки:

- гру ведуть за допомогою жетонів;
- жетони опускають у жетоноприймач автомата;
- жетони одержують у цьому ж автоматі шляхом уведення грошових купюр у банкоматопримач автомата;
- за допомогою електронної системи керування, що складається з центрального контролера, контролера дисплея і контролера хопера, підсилювача звукового супроводу, блоку живлення з мережним фільтром і плати комутації, керують роботою хопера, банкомато- і жетоноприймачів, індикатора, виконаного у вигляді алфавітно-цифрового дисплея, трьохрозрядного цифрового дисплея, двокольорового індикатора жетоноприймача;
- роботою хопера керують по сигналах від контактного датчика для підрахунку виданих жетонів, установленого в каналі виходу з хопера.

Між суттєвими ознаками винаходу, який заявляється, і технічним результатом, що досягається, існує наступний причинно-наслідковий зв'язок.

Дійсно, додавання в ігровий автомат функції продажу жетонів дозволяє збільшити функціональність керування автоматом шляхом узгодження керування роботою електронного блоку ігрового автомата з керуванням роботою електроніки блоку продажу жетонів, причому цей результат досягається за рахунок досить простих змін - установки невеликого числа нових вузлів і деталей і завдання нового алгоритму роботи автомата.

Призначення

Автомат призначений для установки в ігрових залах корпорації і служить для продажу жетонів, використовуваних в ігрових автоматах корпорації «ИгроСервис». Крім того, автомат надає відвідувачам можливість випробувати удачу в грі. Гра полягає в тім, що гравець укинувши жетон, запускає «рулетку», яка викидає деяке тризначне число. «Рулетка» являє собою трьохрозрядний цифровий індикатор, цифри кожного

розряду на якій змінюються генератором випадкових чисел. Якщо комбінація цифр «рулетки» є виграшною, гравець одержує приз, який видається через хопер. «Рулетка» являє собою трьохрозрядний цифровий дисплей, на якому імітується обертання барабанів, що зупиняються в деяких випадкових позиціях. Нижче показані виграшні комбінації і величина призів за них.

Виграшні комбінації

xx0 - 1

x00 - 5

xx7 - 2

x77 - 10

111 999 - 15

222 888 - 20

333 666 - 25

444 555 - 50

000 - 100

777 - 200

Символ x означає будь-яку цифру.

Автомат дозволяє установити будь-яку іншу виграшну комбінацію.

Коротка характеристика автомата, що заявляється.

Тип банкнотоприймача - NV-7.

Прийняті банкноти - 5, 10, 20, 50, 100 гривень UA.

Використовувані жетони корпорації - «золотий» чи «малий срібний».

Тип жетонприймача - HI-06CS.

Ємність хопера - 600 жетонів.

Винахід ілюстрований кресленнями.

На фіг.1 зображений зовнішній вигляд передньої панелі автомата, на фіг.2 - те ж, внутрішньої панелі корпусу автомата, на фіг.3 показана принципова електрична схема автомата.

Буквено-цифрові позначення, приведені в дужках, відповідають позначенням, зазначеним на фіг.3.

На передній панелі (двері) автомата 1 установлені трьохрозрядні цифрові дисплеї 2 і 3, жетонприймач 4 з індикатором 5, виконаному у вигляді двокольорового світлодіода, панель банкнотоприймача 6 з індикатором 7, виконаним у вигляді алфавітно-цифрового дисплея рідкокристалічного типу (далі - РКІ-дисплей), і вікно видачі жетонів 8.

На внутрішній панелі 9 автомата розташований мережний фільтр 10, панель комутації 11, хопер 12, банкнотоприймач 13, касовий ящик 14, панель електроживлення 15 із запобіжниками (F1, F2), вимикачем (S1) і розетками (X3-X5) і блок живлення 16.

На лівій бічній стінці автомата встановлений динамік 17 звукового супроводу, підсилювач звукового супроводу і блок керування хопером 12 (умовно не показані).

На внутрішній стороні передньої панелі 1 автомата встановлений центральний контролер (A5) і контролер (A1) дисплеїв 2 і 3, електромеханічні лічильники (A11-A13) і службові кнопки (умовно не показані).

У каналі виходу з хопера 12 установлений контактний датчик (A10) (умовно не показаний) для підрахунку числа виданих хопером жетонів. Контактний датчик (A10) виконаний у вигляді мікроперемикача.

Автомат виконаний у корпусі з ДСП на каркасі з алюмінієвих профілів і може монтуватися на стіні чи підставці. Доступ усередину автомата - через передні двері, оснащені замком.

Контролер (A1) дисплеїв 2 і 3 служить для керування трьохрозрядними цифровими дисплеями 2 і 3, які відображають ігрову рулетку і виграші.

Комутаційна плата 11 (A3) служить для з'єднання проводів.

Жетонприймач 4 (A4) служить для відбраковування чужих жетонів, підрахунку числа вкинутих в автомат жетонів і запуску рулетки.

Центральний контролер (A5) служить для керування вузлами автомата.

Мережний фільтр 10 (A6) служить для придушення перешкод від пристроїв автомата, що проникають у мережу.

Підсилювач (A7) служить для посилення по потужності сигналів звукового супроводу гри, вироблюваних центральним контролером (A5).

Банкнотоприймач 13 (A8) типу NV-7 служить для прийому банкнот і видачі відповідних кодів на центральний контролер (A5).

Контролер (A9) хопера 12 служить для комутації ланцюгів живлення привода хопера.

Хопер 12 (A10) служить для видачі куплених жетонів і призу.

Електромеханічні лічильники (A11-A13) служать для дублювання електронних лічильників і, у випадку зникнення харчування, інформація, записана у них, зберігається.

РКІ-дисплей 7 (A14) служить для виводу алфавітно-цифрової інформації.

Джерело живлення 16 (A15) служить для забезпечення усіх вузлів автомата напругами +5В і +12В.

Службові кнопки керування (S6-S8) призначені для входу в різні режими роботи автомата при його обслуговуванні.

Центральний контролер (A5) виконує наступні функції:

- постійно стежить за надходженням сигналів від банкнотоприймача 6 чи жетонприймача 5;
- видає на них сигнали заборони (INHIBIT) при виконанні функцій видачі жетонів і гри;
- керує роботою дисплея 2 і РКІ-дисплея 7;
- виробляє сигнал звукового супроводу при роботі рулетки;
- керує роботою хопера 12 і підраховує видані хопером жетони;
- зберігає статистику автомата.

Електроживлення автомата здійснюється від мережі 220В, 50Гц через мережний шнур з єровилкою, який має контакт, що заземлює. Живлення через мережний вимикач (S1), запобіжники (F1, F2), необхідні для захисту від перевантажень і коротких замикань, і мережний фільтр 10 (A6) подається на блок живлення 16 (A15) і контролер хопера 12 (A9).

Для живлення пристроїв автомата використовуються постійні напруги + 5В і + 12В, вироблювані імпульсним блоком харчування 16 (A15) типу АТХ.

Живлення привода хопера 12 здійснюється напругою 220В, 50Гц, що комутирується за допомогою оптореле, розташованим у контролері (A9) хопера по сигналі від центрального контролера (A5).

Спосіб роботи автомата реалізується таким чином.

Включення і режим чекання

При включенні автомата центральний контролер (A5) після затримки в 5-8сек включає жетоноприймач 4 і банкнотоприймач 6. Готовність їх приймати банкноти і жетони сигналізується зеленим індикатором 5 (VD1), розташованим у жетоноприймачі 4. Готовність банкнотоприймача 6, крім цього, індичірується червоним світлом прийомного вікна. У режимі чекання на трьохрозрядному цифровому дисплеї 2 рулетки мигає рекламна заставка у вигляді зміни запалюваних сегментів індикаторів. На РКІ-дисплеї 7 індичірується рекламний напис.

Прийом банкноти

Про готовність банкнотоприймача 6 до прийому банкноти служить червоне підсвічування прийомного вікна. При введенні купюри банкнотоприймач 6 виробляє сигнал BUSY низького рівня, що переводить центральний контролер (A5) у режим прийому коду від банкнотоприймача 6. Одержавши код, що відповідає прийнятій купюрі, центральний контролер (A5) передає банкнотоприймачу 6 сигнал ESCROW (високий рівень), одержавши який, банкнотоприймач 6 завершує процес прийому купюри, вклавши останню в стеккер. У випадку, якщо протягом 30сек. банкнотоприймач 6 не одержить сигнал підтвердження ESCROW, купюра виштовхується з нього назовні. Після прийому банкноти загоряється червоний світлодіод 5 (VD1), що сигналізує про заборону прийому жетонів жетоноприймачом 4, що блокується сигналом INHIBIT2.

Видача куплених жетонів

Одержавши код банкноти, центральний контролер (A5) видає на трьохрозрядний цифровий дисплей 2 число, що відповідає прийнятій банкноті, а на дисплеї виграшу 3 - число жетонів, які необхідно видати. На РКІ - дисплеї 7 виводиться повідомлення:

«Прийняте_грн.» і «Видане_жтн.».

Після цього, по сигналі контролера HOPPER включається хопер 12 і починає видачу жетонів, підрахунок яких ведеться контролером по сигналах COINOUT низького рівня від датчика (A10) хопера. При видачі кожного жетона число на дисплеї виграшів зменшується на 1 і при досягненні 0 хопер 12 відключається. На РКІ-дисплеї 7 у рядку «Видане» число збільшується і при повній видачі жетонів стає рівним прийнятій купюрі. На цьому процес продажу закінчується.

У випадку, якщо хопер 12 не може видати необхідне число жетонів (хопер порожній чи заклинений), центральний контролер (A5) переходить у стан «Х». У цьому випадку необхідне втручання обслуговуючого персоналу для поповнення хопера 12 чи усунення заклинювання. Після усунення причини відмовлення, необхідно натиснути кнопку (2) (RESTART) і хопер 12 знову включиться і видасть залишок жетонів.

Вброс жетона при грі

Після вбросу жетона, включається «рулетка», тобто запускається генератор випадкових чисел. При цьому цифри на трьохрозрядному цифровому дисплеї 2 міняються з темпом, що сповільнюється, і зупиняються по черзі, починаючи зі старшого розряду. Робота «рулетки» супроводжується звуковим ефектом. Стан індичірується символом "R".

На час роботи рулетки і видачі призу (якщо він випаде) робота жетоноприймача 4 і банкнотоприймача 6 блокується, про що попереджає червоне світло індикатора 5 (VD1). При спробах укинути жетон він буде повертатися у вікно видачі жетонів 8. Жетоноприймач 4 розблокується (зелений сигнал індикатора 5) після зупинки рулетки чи повної видачі призу. Блокування жетоноприймача 4 виробляється подачею на його вхід INHIBIT сигналу низького рівня.

Видача призу

Якщо число, що випало, є виграшним, на дисплеї «Виграш» 3 висвітлюється кількість призових жетонів і при великому виграші (три однакових цифри) включається звуковий ефект виграшу. Центральний контролер (A5) при цьому переходить у стан "Z", якщо величина виграшу не перевищує 10. При більшому виграші центральний контролер (A5) переходить у стан "Z". Через 2-3сек. центральний контролер (A5) переходить у стан "H" і включає хопер 12, який, відрахувавши необхідне число жетонів, виключається. На дисплеї «Виграш» 3 при цьому йде зворотний відлік жетонів. У випадку спустошення чи заклинювання хопера 12, останній виключається, на дисплеї «Виграш» 3 залишається число недодааних жетонів і центральний контролер (A5) переходить а стан «Y». Після поповнення хопера 12 чи усунення несправності, натискання кнопки (2) (RESTART) приведе до повторного включення хопера 12 і видачі залишку жетонів.

Після видачі призу на трьохрозрядному цифровому дисплеї 2 якийсь час індичірується число, що випало, потім він переходить у режим рекламного миготіння.

Аварія хопера

Стан аварії хопера 12 "X" чи "Y" виникає у випадку, якщо при роботі хопера 12 протягом 4сек не надходить сигнал від датчика (A10) хопера COINOUT (відлік 4сек ведеться після кожного виданого жетона). Ситуація виникає при порожньому хоперу 12 чи при заклинюванні жетонів у хоперу 12. Хопер 12 виключається, жетоноприймач 4 і банкнотоприймач 6 залишаються заблокованими, на дисплеї «Виграш» 3 зберігається число недодааних жетонів, на трьохрозрядному цифровому дисплеї 2 - виграшна комбінація.

Після виявлення й усунення несправності треба натиснути кнопку (2) (RESTART). Хопер 12 включиться і видасть кількість жетонів, що залишилися, а центральний контролер (A5) перейде в стан чекання.

Робота лічильників

В автоматі передбачене накопичування наступної інформації (статистики) в електронних лічильниках:

- кількість вкинутих і виданих жетонів у грі «Гра: IN і OUT»;
- кількість оплачених і виданих жетонів при продажі «Маркет: IN і OUT»;
- кількість прийнятих купюр достоїнства 5, 10, 20, 50 і 100гр. - у гривнях;
- дані по останній операції "LAST" з відображенням числа, що випало, чи прийнятої купюри (з доповненням «грн») і числа недодааних жетонів «Борг».

Крім того, загальна кількість вкинутих, оплачених купюрами і виданих жетонами дублюється електромеханічними лічильниками IN і OUT.

Звуковий супровід

Постійного звукового супроводу автомат не має - тільки при вбросе жетона для гри під час роботи рулетки звучить коротка мелодія, а при великому виграші (три однакових цифри) включається звуковий ефект виграшу. Голосність регулюється потенціометром (R1), установленим на лівій внутрішній стінці автомата поруч з підсилювачем.

Регулювання відсотка видачі автомата

Алгоритм роботи автомата визначається генератором випадкових чисел, тому його відсоток віддачі на початковій стадії експлуатації може виходити за межі встановленого убік збільшення і перевищувати 100%. Стабілізація процентажа настає приблизно після 2000 укидань жетонів.

Аварійні ситуації

У процесі роботи автомата можуть виникати аварійні ситуації, зв'язані з впливом перешкод на електронні вузли. При цьому автомат перезапущається і виграшна комбінація може пропасти. Для рішення спорів з гравцями в автоматі передбачене запам'ятовування останнього числа, що випало, і числа недоданих хопером жетонів в енергонезалежному запам'ятовуючому пристрою. Ці параметри після збою автомата можливо відновити і коректно закінчити гру.

Якщо така ситуація виникла в результаті перебою в електропостачанні при роботі хопера 12, то після включення автомата на РКІ-дисплеї 7 з'явиться повідомлення LAST (БОРГ) з індикацією виграшного числа чи прийнятої купюри (з доповненням «грн») і числа невивпачених жетонів. У цьому випадку натискання кнопки (2) (RESTART) приведе до включення хопера 12 і виплаті залишку.

Індикація станів і статистики

Для індикації станів автомата і виводу статистики служить РКІ-дисплей 7, який убудован підсвічуванням. Контрастність зображення регулюється потенціометром (R40) на платі центрального контролера (A5). Якщо при заміні плати центрального контролера (A5) зображення на РКІ-дисплеї 7 немає, то спочатку необхідно відрегулювати контрастність.

На РКІ- дисплей 7 виводяться дані про наступні режими:

- робоча індикація, призначена для клієнтів;
- службова індикація установок автомата (процентажа) і стану;
- службова індикація електронних лічильників IN і OUT по грі;
- службова індикація електронних лічильників IN і OUT із продажу;
- службова індикація лічильників IN і OUT по купюрах 5, 10, 20, 50, і 100гр;
- службова індикація останньої події і невивпаченого числа жетонів;
- службова індикація режиму розвантаження хопера 12;
- скидання статистики.

Режим робочої індикації для клієнтів включається автоматично після запуску автомата.

У цьому режимі на РКІ-дисплей 7 виводиться рядок, що біжить: «Тут ви можете придбати жетони для автоматів корпорації «Ігросервіс» на ...суму ... і т.д.». При прийомі банкноти на РКІ-дисплей 7 виводиться: «Прийняте__грн.» і «Видано__жтн.».

Переключення режимів робиться кнопкою (1). Переключення циклічне, тобто після останнього режиму йде перше. Однак можливий швидке повернення з будь-якого режиму в режим індикації станів натисканням кнопки (3). Кнопка (2) використовується для включення хопера 12 у режимі вивантаження й обнуління статистики.

Режим індикації установок автомата.

P e r c e n t - 7 5 W

У режимі індикації установок автомата індичується установка процентажа автомата.

При зміні установок за допомогою перемикача (SW1) вони міняються і на РКІ-дисплеї 7, тобто завжди можна візуально контролювати процес установки параметрів автомата.

Стан центрального контролера (A5) індичується наступними символами:

- W - чекання банкноти і жетона;
- H - видача бонусу;
- B - видача проданих жетонів;
- R - обертання рулетки;
- Z - миготіння табло «Виграш» при виграші більш 10;
- z - миготіння табло «Виграш» при виграші менш 10;
- Y - аварія хопера 12 при видачі бонусу;
- X - аварія хопера 12 при видачі проданих жетонів;
- D - розвантаження хопера 12.

Режим індикації електронних лічильників по грі.

И Г Р А : I N - 0 0 0 1 2 3
O U T - 0 0 7 6 5 4

У режимі індикації електронних лічильників по грі індичується число вкинутих для гри і виданих у виді призу жетонів.

Режим індикації електронних лічильників із продажу.

M I A P	I N - 0 0 0 1 0 0
K E I :	O U T - 0 0 0 1 0 0

У режимі індикації електронних лічильників із продажу індичірується число оплачених (IN) і проданих (OUT) жетонів.

Режим індикації прийнятих банкнот (3 екрани).

5 і р	0 0 0 0 1 5
1 0 і р	0 0 0 0 2 0

У режимі індикації прийнятих банкнот (3 екрани) індичірується сума, прийнята по кожному достоїнству банкнот (не кількість банкнот, а сума по кожній банкноті).

Режим вивантаження хопера.

В Ы Г Р У З И Т Ь	Х О П П Л Р
(К Н 2) (К Н 3)	0 0 0 0 0 0

У режимі вивантаження хопера 12 можна вивантажити хопер 12. Для включення хопера 12 на вивантаження треба натиснути кнопку (2), для вимикання - кнопку (3). (Кнопку 2 утримувати не менш 2сек.). При вивантаженні йде підрахунок вивантажених жетонів. (Лічильник вивантажених жетонів скидається при виході з режиму).

Режим індикації останньої операції.

L A S T :	5 0 і р
Д О Л Г :	0 0 0

У режимі індикації останньої операції відображається число, що випало при останній грі чи достоїнство останньої прийнятої купюри (ознака прийняття купюри - індикація символів «грн»).

В другому рядку індичірується число невивплачених жетонів в останній операції. Число 000 говорить про те, що всі жетони були виплачені і боргу автомат не має. Режим скидання статистики.

С б р о с	с т а т и с т и к и
# # # # #	# # # # #

У режимі скидання статистики можливий обнуління всієї статистики автомата, крім даних по останній операції. Для цього треба натиснути й утримувати кнопку (2). Темна смуга в другому рядку почне зрушуватися вправо і при очищенні всього рядка відбудеться обнуління всіх електронних лічильників автомата.

Натискання кнопки (3) приведе до режиму робочої індикації автомата.

Призначення РІР-перемикачів контролера

SW1

SW1.1 - початковий запуск (ініціалізація) контролера (A5);

SW1.2 - SW1.4 - належні бути в OFF;

SW1.5 - прискорений режим роботи (без обертання рулетки);

SW1.6 - не використовується;

SW1.7 - SW1.8 - установлений процентаж:

Процентаж (%)	SW1.1	SW1.2
90	OFF	OFF
85	ON	OFF
80	OFF	ON
75	ON	ON

SW2

SW2.1 - включення тестового режиму;

SW2.2 - включення хопера 12.

SW2.7 - включення режиму довиплати виграшу.

SW2.8 - перегляд останнього числа, що випало, і числа невиданих хопером 12 жетонів.

Інші не використовуються.

Початковий запуск (ініціалізація) центрального контролера (A5)

Ініціалізація центрального контролера (A5) виконується при першому його пуску. При цьому очищається енергонезалежне ЗУ центрального контролера (A5), у якому зберігається ігрова статистика автомата. Після проведення ініціалізації автомат може вийти за межі встановленого процентажу, поки не накопичить достатньої статистики по комбінаціях, що випадали. Тому проводити ініціалізацію центрального контролера (A5) під час експлуатації не рекомендується. Крім цього, при ініціалізації не відбувається вхід автомата в стани «Х» чи «У» при наявності боргу по виплаті. Однак інформація з останньої операції зберігається в енергонезалежному ЗУ до виконання наступної операції з продажу чи гри і її можна переглянути в тестовому режимі.

Бухгалтерія автомата, тобто дані по IN і OUT при ініціалізації автомата не псується.

Бухгалтерію можна обнулити у тестовому режимі «Скидання статистики».

Дозвіл спортних ситуацій

При збоях електронних блоків автомата можливий його перезапуск із утратою виграшної комбінації і виграшу. Для відновлення останньої операції (гри чи продажі) і невиплаченого числа жетонів необхідно перемикач (SW2/8) установити в положення ON і відразу в OFF. При цьому на РКІ-дисплеї 7 висвітлиться останнє число, що випало, чи достоїнство прийнятої купюри, а на індикаторі "WIN"- число невиплачених хопером 12 жетонів. Якщо це число не дорівнює 0, то установкою перемикача (SW2/7) у ON-OFF включається режим виплати залишку жетонів. Якщо число WIN дорівнює нулю, значить перед перезапуском хопер 12 цілком виплатив виграш і претензії гравця неспроможні.

Цієї ж дії можна виконати за допомогою тестового режиму «Індикація останньої операції» з натисканням кнопки (2) (RESTART).

Таким чином, на підставі усього вищевикладеного, можна зробити висновок, що задача, поставлена у винаході - розробка нового способу керування ігровим автоматом - виконана з досягненням технічного результату - підвищенням функціональності керування автоматом.

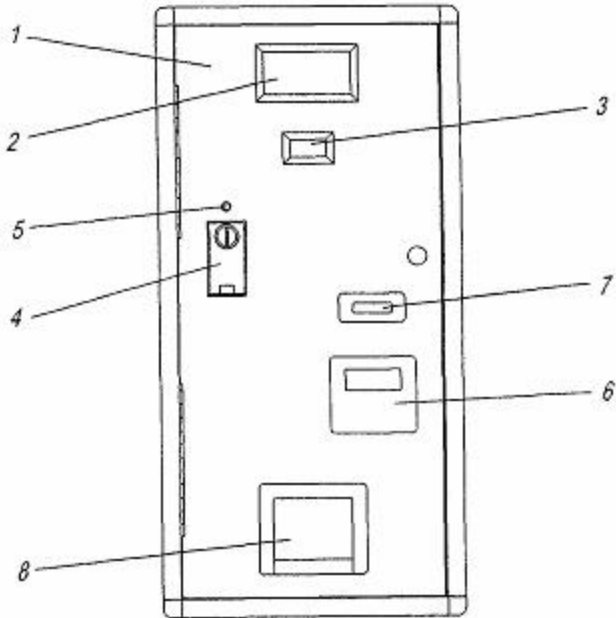


Fig. 1

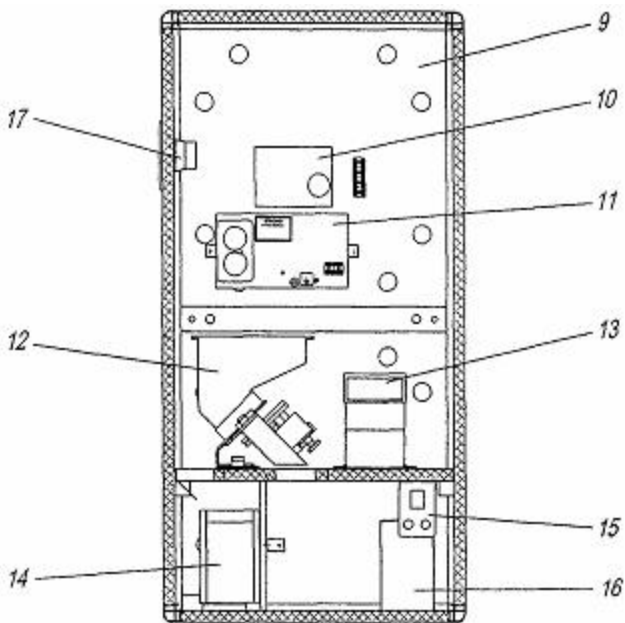


Fig. 2

