

System of protection and the control of theoretical yield percent

AGI Novomatic

COOLFIRE I

Contents:

- 1 Purpose
- 2 Hardware
- 3 Program Part

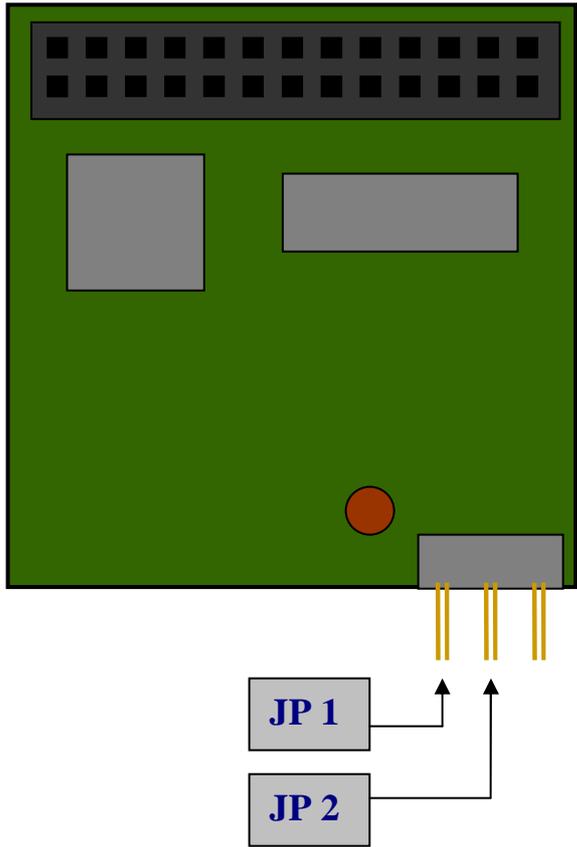
Purpose

Traemos a su atención el dispositivo, permitiendo estableciendo el por ciento medio de un premio (producción teórica) plataforma animosa AGI Novomatic Coolfire y "Gaminator" en uno de cuatro valores posibles: 90, 92, 94 o el 96 por ciento (En la nueva versión es establecido 75-95percent). La instalación del nivel exigido del por ciento es realizada por medio de 2 travesaños en el pago desarrollado por nosotros que llamamos "al seleccionador del por ciento". El pago de seleccionador del por ciento es establecido en el BDM-puerto una placa madre (este enchufe está bajo del 2do regulador de vídeo, y está localizado de manera similar a un enchufe para el Seleccionador animoso).

En la función de seleccionador del por ciento de la protección de un distribuidor automático de todo el programa "señales" conocidas por hoy también es puesto. Si el seleccionador del por ciento averigua tal "señal" el trabajo de máquina automático es bloqueado.

Hardware

El trabajo de seleccionador del por ciento está basado en el uso de las posibilidades latentes de una opción de por ciento en la plataforma animosa Coolfire yo. La mayoría de juegos en la plataforma animosa dada es capaz para trabajar a cuatro niveles del por ciento expuesto encima, y es necesario para ellos sólo especificar el nivel necesario, que y el seleccionador del por ciento es involucrado. Por lo tanto para versiones "Gaminator" en el cual todos los juegos en un juego apoyan esta posibilidad, no se requiere que esto traiga cualquier cambio de un código de programación (para copiar o cambiar SIMM-módulos), es bastante establecer sólo un pago del seleccionador del por ciento para la versión dada.



Percent installation

JP2	JP1	%
OFF	OFF	90
OFF	ON	92
ON	OFF	94
ON	ON	96

En las mismas versiones, donde hay juegos que no apoyan cualquiera de los cuatro niveles especificados de por ciento (esto, por regla general, viejos juegos), es necesario copiar o sustituir el segundo SIMM-módulo del programa. En este módulo el último cambio sólo 64 kilobyte (en una introducción inicial ellos se vacian - está lleno por el cero), el código original del programa no varía. Cuando no es difícil adivinar, la adición especificada en SIMM-модуль es necesaria para el apoyo del trabajo del seleccionador del por ciento con viejos juegos. Seguramente, los cambios hechos al SIMM-módulo no llevan a la memoria sólo de lectura "de acontecimiento de error Error de CRC".

Si la versión interesante usted no está presente en la lista resultada informan de ello a nosotros, y consideraremos necesariamente la posibilidad de la fabricación del seleccionador del por ciento para ello.

En la compra de seleccionador del por ciento el archivo con los datos para una introducción de último 64 kilobyte dan gratuitamente el segundo SIMM-módulo del programa (para aquellas versiones donde la nueva introducción es necesaria). Para una nueva introducción independiente de SIMM-módulos podemos ofrecer desarrollado y hecho por nosotros Programador de Destello de SIMM

By the current moment available there are percent-selectors for following versions:

MIX	PROGRAMM KERNEL	Necessity of change SIMM2
MEGAKATOK2	V5.6-0 Sep 04 2006	NO *
HotSpotII3	V5.4-25 Mar 31 2005	YES
Gaminator 1	V5.4-18 May 04 2004	YES *
	V5.4-23 Oct 21 2004	
	V5.5-5 Jul 25 2005	
	V5.6-0 Aug 09 2006	
Gaminator 4	V5.4-23 Sep 29 2004	YES
	V5.4-25 Dec 17 2004	
	V5.4-27 Mar 07 2005	
	V5.5-5 Jul 06 2005	
	V5.5-6 Sep 27 2005	
	V5.5-8 Dec 07 2005	
	V5.5-9 Feb 02 2006	
	V5.5-10 Mar 29 2006	
	V5.5-10A Jul 19 2006	
	V5.6-0 Aug 07 2006	
	V5.6-5 Feb 26 2007	
	V5.6-10 Nov 05 2007	
	V5.6-13 May 27 2008	
	V5.4-29 May 10 2005	
Gaminator 6	V5.5-9 Feb 02 2006	NO
	V5.5-10 May 11 2006	
	V5.6-0 Sep 06 2006	
	V5.6-5 Feb 27 2007	
	V5.6-12 Mar 11 2008	
	V5.5-0 Apr 13 2005	
Gaminator 7	V5.6-4 Dec 04 2006	NO
	V5.6-5 Mar 15 2007	
	V5.5-2 May 30 2005	
Gaminator 8	V5.5-9 Dec 13 2005	NO
	V5.6-5 Feb 27 2007	
	V5.5-1 May 10 2005	
Gaminator 9	V5.6-0 Aug 03 2006	

Gaminator 10	V5.5-5 Aug 24 2005	NO
	V5.5-9 Dec 13 2005	
	V5.5-10A Jul 19 2006	
	V5.6-4 Dec 04 2006	
	V5.6-5 Feb 27 2007	
	V5.6-10 Oct 25 2007	
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 11	V5.5-8 Nov 17 2005	NO
	V5.6-0 Sep 11 2006	
Gaminator 12	V5.5-6 Oct 17 2005	YES
	V5.6-0 Sep 07 2006	
	V5.6-5 Apr 12 2007	
	V5.6-10.Oct 25 2007	
Gaminator 16	V5.5-10 Apr 19 2006	NO
	V5.6-1 Sep 20 2006	
	V5.6-5 Feb 28 2007	
	V5.6-8 Jul 04 2007	
	V5.6-10.Oct 25 2007	
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 17	V5.5-10 May 29 2006	NO *
	V5.6-0 Sep 04 2006	
Gaminator 18	V5.5-10 Jun 19 2006	YES
	V5.6-0 Sep 20 2006	
	V5.6-5 Mar 16 2007	
	V5.6-10 Oct 25 2007	
Gaminator 19	V5.6-0 Aug 02 2006	YES
	V5.6-5 Mar 19 2007	
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 20	V5.6-0 Oct 09 2006	YES *
	V5.6-5 Apr 02 2007	
Gaminator 21	V5.6-5 Feb 26 2007	YES *
	V5.6-8 Jul 16 2007	
	V5.6-12 Mar-11-2008	
Gaminator 22	V5.6-5 Mar 06 2007	NO
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 23	V5.6-5 Apr 24 2007	YES
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 29	V5.6-8 Jun 29 2007	YES *
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 30	V5.6-10 Dec 14 2007	YES
	V5.6-12 Mar 11 2008	
Gaminator 31	V5.6-10 Dec 13 2007	YES
	V5.6-12 Mar 11 2008	

The note *: For game AP-II percent fixed (95,57 %)

The note *: In version V2 (75-95 %) the program is not modified

Program Part percent-selector V1 90-96%, V2 75-95%

no no standard (90...96%)

no yes 85-90%

yes no 80-85%

yes yes 75-80%

Checked up versions percent selector V2 (75-95%)

HS_5_4_25

G1_5_6_0

G4_5_4_25

G4_5_5_5

G4_5_5_6

G4_5_5_8

G4_5_5_9

G4_5_6_0

G4_5_6_5

G6_5_4_29

G6_5_5_9

G6_5_6_0

G6_5_6_5

G8_5_5_9

G8_5_6_0

G9_5_6_0

G10_5_5_5

G10_5_5_9

G10_5_6_4

G10_5_6_5

G12_5_6_5

G16_5_5_10

G16_5_6_1

G16_5_6_5

G17_5_5_10

G17_5_6_0

G18_5_6_0

G18_5_6_5

G19_5_6_5

G20_5_6_5

G21_5_6_5

G22_5_6_5

G23_5_6_5

G29_5_6_12

G30_5_6_10

G30_5_6_12

G31_5_6_12
