



# *Spillebeskrivelse*

Rev. 04



COMPU-GAME

Compu-Game A/S, Randersvej 36, DK - 6700 Esbjerg  
Tlf.: 76 10 98 00 Fax: 76 10 98 98

# Opstillingsvejledning for Compu-Game automater.

- ◆ Indgreb i automatens elektriske og mekaniske dele, må kun foretages af kvalificeret personale!
- ◆ Automaten er kun beregnet til indendørs brug, og må ikke udsættes for fugt, og ekstreme varme eller kuldegrader.
- ◆ Denne automat er kun beregnet til 220/230 volt vekselspænding.
- ◆ Det er vigtigt af hensyn til sikkerhed og stabilitet at jordforbindelsen til automaten er intakt.
- ◆ Automaten skal stå på et stabilt og jævnt underlag. Det anbefales at underlaget er antistatisk.
- ◆ Efterse at eventuelle serviceomskiftere står i korrekt position.
- ◆ Vent med at tænde for automaten til den har fået stuetemperatur.
- ◆ Læs brugervejledningen grundigt igennem.
- ◆ Indstil automaten – toptavle, maskin ID, lyde mm. -ved hjælp af serviceprogrammet.
- ◆ Tilslut automaten til CG Link / Datboks.
- ◆ Compu-Game er tilmeldt fælles ELRETUR.



Med venlig hilsen



COMPU-GAME

**INDHOLDSFORTEGNELSE:**

<b>1. GENERELT OM BAKER STREET 211B</b>	<b>3</b>
<b>2. GEVINSTTAVLEN</b>	<b>4</b>
<b>3. GEVINSTBONUS</b>	<b>4</b>
<b>4. TERNINGEBORD</b>	<b>4</b>
<b>5. VALGFRIIT SPIL</b>	<b>5</b>
<b>6. HOUSE OF CRIME</b>	<b>5</b>
<b>7. LONDON LIGHT</b>	<b>6</b>
<b>8. CRISSCROSS</b>	<b>7</b>
<b>9. GAMEFLASH</b>	<b>8</b>
<b>10. LINIESPIL</b>	<b>9</b>
<b>11. AUTOMATISK GEVINST</b>	<b>9</b>
<b>12. SUPERHOLD</b>	<b>9</b>
<b>13. SUPERFLASH</b>	<b>9</b>
<b>14. NUDGE</b>	<b>10</b>
<b>15. JACKPOT CHANCE</b>	<b>10</b>
<b>16. JACKPOT</b>	<b>11</b>
<b>17. TOPSPIL</b>	<b>11</b>
<b>18. FEATURES GENERELT</b>	<b>12</b>





## 2. Gevinsttavlen

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne gives gevinst ifølge gevinsttavlen.

Ved 3 grønne bar gives flash mellem 400, 600 og Jackpot Chance.

## 3. Gevinstbonus

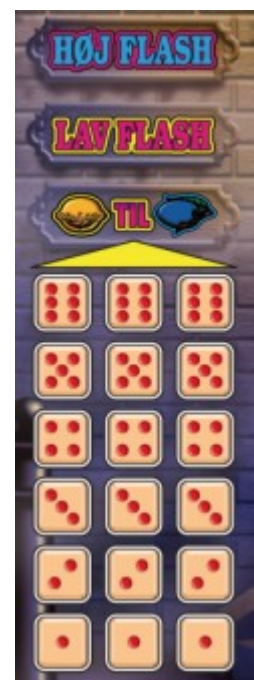
Når der opnås 3 ens appelsiner, blomster, klokker eller meloner på valserne tændes én pil ud for det pågældende symbol. Når alle 4 pile er tændt, og der opnås 3 ens igen, tændes den store røde pil og Lav Gameflash vindes. Herefter slukkes rækken og der startes forfra.

Opnås 3 ens rød bar eller blå bar tændes ligeledes én pil ud for det pågældende symbol. Når alle 4 pile er tændt og 3 ens opnås igen, tændes den store blå pil og Høj Gameflash vindes. Herefter slukkes rækken og der startes forfra.



## 4. Terningebord

Terningebord er en feature, der kører sideløbende med de resterende spil på automaten. Fremkommer et terningsymbol med 1 øje på en af de aktive linier på valserne, tændes det tilsvarende symbol på spillepladen. Når alle tre felter i rækken er tændt, kan rækken med 2 øjne tændes, når alle terninger med 2 øjne er tændt, kan rækken med 3 øjne tændes osv. Når alle felter på pladen er tændt gives flash mellem automatisk gevinst, Lav Gameflash og Høj Gameflash. Herefter slukkes alle felterne og der startes forfra.



## 5. Valgfrit spil

Når der på valserne opnås 3 × , kan spilleren vælge imellem 3 spil:

1. House of Crime
2. London Light
3. CrissCross



Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3. Vælger spilleren ikke inden 10 sekunder starter automaten et af de 3 spil.

## 6. House of Crime

Vindes ved 3 ×  på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i 15 spil *eller* indtil Jackpot opnås.

Når spillet starter, gives spilleren mulighed for at vælge hvilken kolonne, med tilhørende terningesæt, der startes med. Vælger spilleren ikke inden 30 sekunder, vælger automaten en tilfældig kolonne.

Under hver kolonne findes et eller flere terningsymboler. Gennem hele spillet, uanset hvilken kolonne man befinder sig i, spilles med terningen/terningerne som var under den først valgte kolonne.

Standser valse 3 på et terningsymbol, som er repræsenteret nederst under den først valgte kolonne, gives flash i den aktive kolonne. Standser lyset på et gevinstfelt gives gevinsten. Standser lyset, på det øverste felt med en pil, i første eller anden kolonne, skiftes aktiv kolonne til den næste kolonne, og der gives samtidigt et flash i denne kolonne. Hvis den tredje kolonne er aktiv og der standses på det øverste felt gives Jackpot Chance. Så længe spillet er aktivt fortsættes der i den kolonne, man nåede til i forrige spil.



Er Liniespillet aktivt sammen med House of Crime gives der flash for hvert terningsymbol på valse 3, som er repræsenteret nederst under den først valgte kolonne.

Opnås Jackpot, afvikles denne straks, og eventuelle resterende spil i House of Crime slettes.

Når House of Crime er *aktivt* (ikke i første spil) vil en Lup på centerlinien give ét ekstra spil.

## 7. London Light

Vindes ved 3 ×  på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10 spil, *eller* indtil alle tre spørgsmålstegn er tændt og Jackpot opnås.

Så længe spillet er aktivt vil et Baker Street Logo på valse 3 give flash i én af cirklerne. Et rødt logo giver flash i yderste ring, et blått logo giver flash i mellemste ring og et grønt logo giver flash i inderste ring.

Hver gang et felt vindes, udelukkes dette indtil alle felter er tændt i den pågældende cirkel, hvor alle felterne på nær spørgsmålstegnet bliver frigivet igen.

I hver cirkel findes ét spørgsmålstegn,


standser lyset på et af disse forbliver det tændt, og der kan ikke landes på symbolet igen.

Hvis alle tre spørgsmålstegn bliver tændt, gives Jackpot. Antallet af Jackpot-spil bestemmes af et flash mellem de tre cirkler, stopper flash'et i den yderste cirkel gives 20 spil, stopper flash'et i den mellemste cirkel gives 40 spil, eller stopper flash'et i den inderste cirkel gives 60 Jackpot-spil.

Er Liniespillet aktivt sammen med London Light gives flash for hvert Baker Street logo på valse 3.



## 8. CrissCross

CrissCross vindes ved 3 ×  på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mindst 15 spil eller indtil alle seks terningesæt er tændt og Jackpotchance opnås.

Hvis Linienspiel vindes eller på forhånd er aktive, når CrissCross starter, gemmes disse til spillet er afsluttet.

Tre ens terningsymboler på én gang fordelt på de tre valser i de ni synlige felter, tænder lys fortløbende i gevinst-rækken.


Foruden terningsymbolerne findes røde blå og grønne Baker Street logoer på valse tre. Disse gælder som jokerere for terningsymbolerne. Opnås to ens terninger på valserne 1 og 2 og samtidigt et logo på valse 3 betragtes dette som 3 ens terninger.

Gevinster gives nedefra startende med Lav Flash, Superflash osv. uanset hvilken kombination af 3 ens terninger, der udløser gevinsten.

Når CrissCross er *aktivt* (ikke i første spil) vil en Postkasse på centerlinien give ét ekstra spil.



## 9. Gameflash

Gameflash er opdelt i to halvdele lav og høj. Angivet med rød tekst for den lave del og blå tekst for den høje del. Gameflash kan vindes på tre måder, enten som et fuldt flash bestående af både den lave og høje del. Dette flash gives udelukkende ved 3 ×  Eller som Lav og Høj Flash der kan vindes gennem House of Crime, London Light, CrissCross, Winbonus og Terningebord.

Spillet består af 15 gevinst felter.

Hvert felt markeres på skift, og det vundne felt gives i gevinst.



## 10. Liniespil

Liniespil kan vindes i Gameflash og London Light.

Der vindes enten 3 eller 5 linier, som herefter er aktive i det viste antal spil.

Så længe linie spillet er aktivt vil enhver gevinstkombination på en aktiv linie udløse en gevinst.

3 linier er tre vandrette linier og vindes disse, mens de er aktive lægges det vundne antal spil til.

5 linier er tre vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 linie spil mens 3 linie spil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 linie spillene når 3 linie spillene afsluttes, dog efter et valseløb.

Liniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features, undtagen Jackpot og CrissCross. Når Jackpot eller CrissCross vindes, gemmes resterende Liniespil til spillet er afsluttet.

## 11. Automatisk gevinst

Ved Automatisk gevinst (Citron – Blomme og Blomme - Melon) kører valse 1-3 til tre ens af de angivne symboler, hvorefter den pågældende gevinst gives.

## 12. Superhold

Så længe spillet er aktivt har spilleren mulighed for at foretage hold efter hold.

## 13. Superflash

Et antal lamper tændes vilkårligt på hele glasset. Herefter slukkes de en ad gangen, til der kun er én tilbage, hvorefter den pågældende gevinst gives.

## 14. Nudge

Nudge vindes i Gameflash, London Light og House of Crime som 3 eller 6 Nudge, eller som 2 eller 4 Nudge Direkte.

Ved bank Nudge lægges det vundne antal til antallet i Nudge banken, og det samlede antal kan herefter bruges i Nudge spillet.

Ved Direkte Nudge slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte Nudge.

Herefter kører valserne til en ny udgangsposition, hvorfra de kan steppes frem til en gevinst.

Spilleren har 1 min. til at tage stilling til, om der ønskes at køre manuel eller automatisk Nudge. På displayet skiftes der mellem to tekster:

"<START> MANUEL NUDGE" og "<FEATURE> AUTO.NUDGE"

### **Automatisk Nudge:**

Ved tryk på FEATURE, eller hvis der ikke steppes indenfor 1 min. vil automaten foretage automatisk Nudge og selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst.

### **Manuel Nudge:**

Spilleren får nu 3 minutter til at steppe valserne frem mod gevinst.

HOLD 1 til 3 anvendes til manuelt at steppe valserne op eller ned.

Op eller ned vælges ved tryk på FEATURE knappen og START anvendes til at afslutte spillet.

Afsluttes spillet inden alle Nudge er brugt, gemmes de resterende Nudge i Nudge banken (dog maks. 20).

Direkte Nudge kan dog ikke gemmes i banken.

## 15. Jackpot Chance

Jackpot Chance vindes i House of Crime, CrissCross samt via flash ved 3 × grønne bar på valserne.

Spillet består af 4 felter, og når spillet vindes flashes der mellem disse 4 felter, hvorefter lyset standser og den pågældende gevinst gives.



Gevinsterne består af Super, 20, 40 eller 60 Jackpot spil.

## 16. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpot Chance eller direkte gennem London Light. Spillet er aktivt i max. 60 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien betyde, at lyset løber rundt imellem gevinstfelterne og standser i ét af dem, hvorefter gevinsten gives.



Der gives kun én gevinst pr. spil, uanset antallet af grønne bar på centerlinien. Antal spil tælles først ned efter den første Grønne Bar på centerlinien.

## 17. Topspil

Topspillet vindes i House of Crime, CrissCross og Gameflash.

Er der tilsluttet toptavle til automaten afvikles topspillet på denne (dog ikke Surprise tavlen); ellers afvikles det på automaten.

Spillet består af tre gevinstrækker (Bonus, Ekstra og Super) med hver fem gevinstmuligheder.

<b>TOPTAVLE</b>	<b>300</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>
	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
	<b>200</b>	<b>400</b>	<b>800</b>
	<b>100</b>	<b>300</b>	<b>600</b>
	<b>50</b>	<b>200</b>	<b>400</b>
	<b>BONUS</b>	<b>EKSTRA</b>	<b>SUPER</b>

Vindes Topspil flasher lyset mellem de tre felter (Bonus, Ekstra og Super) og standser på ét af dem.

Herefter flasher lyset mellem gevinsterne i den pågældende række, indtil der standses på én af dem og gevinsten gives.

Flash i de enkelte gevinstrækker kan desuden vindes direkte uden om selve topspillet.

## 18. Features generelt

### Featureafvikling:

Liniespillet gemmes ikke, men afvikles altid sammen med øvrige aktive features. Undtaget er Jackpot spil og CrissCross.

Ligeledes afvikles Gameflash, Superflash, Nudge og Automatisk gevinst, altid når de vindes; dog ikke under Jackpot spil.

### Hold:

Der foretages ikke autohold, så længe en feature, der er afhængig af valserne, er aktiv. Det er dog altid muligt at holde manuelt, så længe der ikke er opnået gevinst.

I Jackpot foretages dog autohold indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.

Hvis autohold er aktiveret under CrissCross er der automatisk hold på terningesymboler.

### Jackpot:

Når Jackpot vindes via Jackpot Chance, House of Crime, London Light, afsluttes det pågældende spil; og så længe Jackpot spillet er aktivt gemmes alle øvrige features. CrissCross afsluttes efter Jackpot Chance.