

SPILLEBESKRIVELSE

EVENTYR FEEN



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 bliver tilmeldt fælles ELRETUR.



Med venlig hilsen



COMPU-GAME

INDHOLDSFORTEGNELSE:

FEATURE BESKRIVELSE

1	Valgfri feature	1
2	Prinsesse spil	2
3	Lykke spil	5
4	Konge spil	7
5	Chance point	9
6	Cirkelspil	11
7	Gevinst bonus	15
8	Guldklump spil	16
9	Topspil	17
10	Jack Pot	18
11	Nudge	19



COMPU-GAME

1 Valgfri feature

3x **Svaner**
Valøfrit snil 1-2-3

← Udløsningsfelt

Udløses af: Valsegevinst

3 x Svaner

Beskrivelse: Der kan vælges imellem:

HOLD 1: Prinsesse Spil

HOLD 2: Lykke Spil


HOLD 3: Konge Spil

Lyset i Udløsningsfeltet for de 3 features og i de tilsvarende HOLD taster flasher og den ønskede feature vælges med HOLD tast.

Featurens lys:

Samtidig med lampen i skiftevis HOLD 1, 2 og 3 knappen lyser, lyser alle lamper til den tilhørende valgfrie feature.

2 Prinsesse spil

PRINSESSE SPIL			← Navnefelt
Fyrtøjet giver 20 JackPot Spil Kobberslot med prinsesse og soldat			← Toptekst
28	29	29	
27	26	1	
24	25	2	
23	22	3	
20	21	4	
19	18	5	
16	17	6	
15	14	7	
12	13	8	
11	10	9	
 3x Tinsoldater starter 10 prinsesse spil			← Udløsningsfelt

Nummerfelter →

Udløses af: Valgfri feature eller når der på valserne opnås 3 x Tinsoldater

Beskrivelse: Prinsesse spillet består af 29 nummererede felter som udgør en labyrint, hvor man begynder i felt nummer 1.
Antallet af øjnene fra terningerne på centerlinien bestemmer i hvert enkelt spil, hvor mange felter lyset skal steppe. Der stemples forfra i felt nr. 1, såfremt der ikke rammes nøjagtigt på felt nr. 29. Rammes felt nr. 29 flashes der imellem Jack Pot og Topspil.

Antal spil: Featuren er aktiv i 10 spil, og der kan undervejs *købes* flere spil med chance point. Et ekstra spil koster 10 point fra chance banken. Antal spil nedtælles før vasseløb.

Hvert felt har sin "gevinst":

Felt nr.:	Symbol:	Gevinst:
1	Træ	Ingen
2	Lys	10
3	Sabel	10 Chance point
4	Lys	1 spil i Cirkel 3
5	Tornyster	1 spil i Cirkel 4
6	Heks	Ingen
7	Sølv mønt	20
8	Træ	2 Nudge direkte
9	Guld mønt	30
10	Soldat hat	20 Chance point
11	Heks	Ingen
12	Støvle	10 Chance point
13	Kobberkiste	1 spil i Cirkel 3
14	Heks	Ingen
15	Sølvkiste	5 spil i Cirkel 4
16	Træ	3 Nudge direkte
17	Heks	Ingen
18	Guld mønt	2 spil i Cirkel 1
19	Hund	Bonus
20	Heks	Ingen
21	Hund	Ekstra
22	Heks	Ingen
23		3 Jack Pot Spil
24	Heks	Ingen
25	Kobber mønt	Køb 2 spil - 20 chance point
26	Heks	Ingen
27	Lys	1 Nudge direkte
28	Guld mønt	5 spil i Cirkel 4
29	Fyrtøj	20 Jack Pot spil eller Topspil

Hvis der vindes spil i en cirkel parkeres Prinsesse-spillet så længe disse afvikles. Feltet som udløste Cirkelspillet står og blinker.

Rammes felt nr. 29 - Fyrtøjet gives enten Topspil eller 20 Jack Pot spil.

I felt nr. 25 er der mulighed for at købe op til 2 ekstra Prinsesse spil for 20 chance points.

Vindes Nudge direkte er det muligt at anvende vundne terningøjne til at steppe frem i labyrinter uden at det koster spil.

Featurens lys: Består af lamper. Når der stepes frem i featuren tændes lampen i et felt ad gangen.

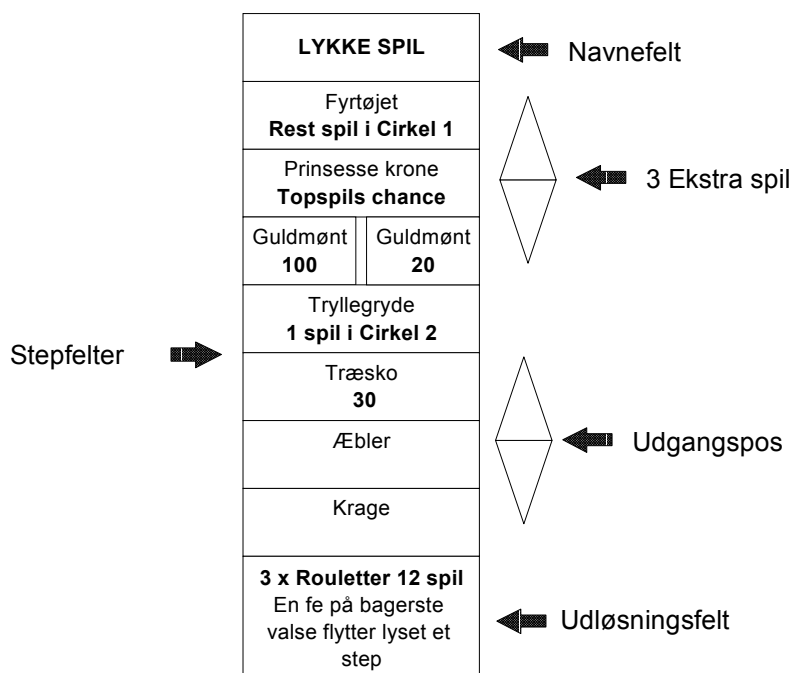
Panelet under Prinsesse-spillet:

- Hvis der benyttes HOLD på en valse, hvorpå der findes en terning, vil der ikke foretages step i labyrinten.

Display vil da vise:

INGEN "FEATURE-STEP" MED HOLD !!!

3 Lykke spil



Udløses af: Valgfri feature eller når der på valserne opnås 3 x Roulette

Beskrivelse: Når valse 3 standser på en fe, flasher lyset i de 3 nederste felter (Krage, Æbler og Træsko) og stopper på et af felterne, som bliver udgangsposition, for at komme videre i spillet. Herefter medføre en fe på valse 3 ét step opad.

Svinedrengens tryllegrøde:
Feltet giver ét spil i cirkel 2.

Guldmønter:
Lyset flasher imellem de 20 og 100 guldmønter, og det felt lyset standser på udbetales.

Prinsesse krone:
Der gives TopSpils chance, Bonus, Ekstra eller Super og beløbet udbetales. Herefter tilbydes op til 3 ekstra spil, som dog koster 10 chancepoint pr. spil. Med feature knappen godkendes de ekstra spil og disse opdateres på displayet.

Fyrtøjet:
Resterende spil afvikles i cirkel 1.

Antal spil: Featuren er aktiv i 12 spil, og der kan undervejs købes flere spil med chance point. Et ekstra spil koster 10 point fra chance banken. Antal spil nedtælles før valseløb.

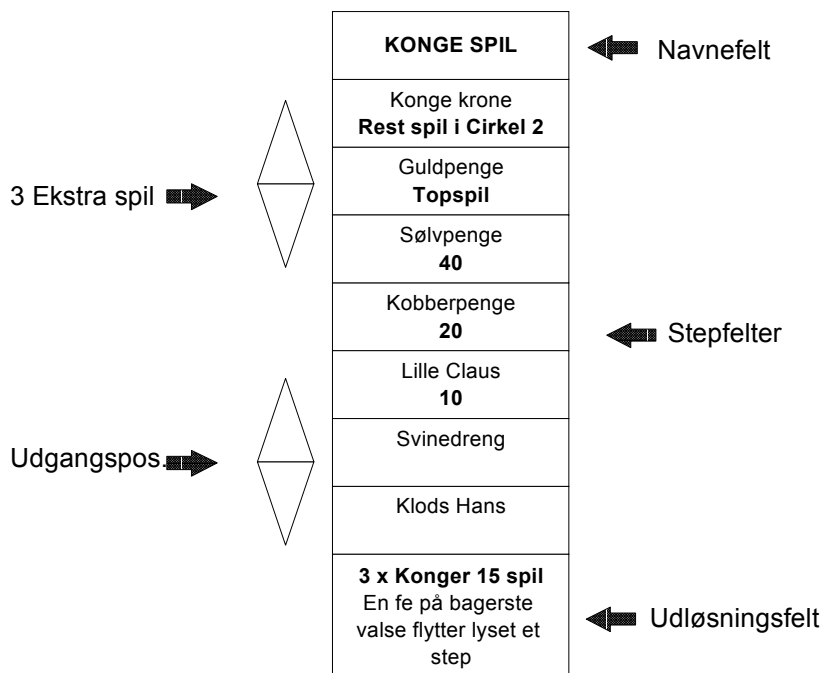
Panelet og hold under Lykke Spillet:

- Hvis der benyttes HOLD på bagerste valse, hvorpå der findes en fe, vil der ikke foretages step.
- Der foretages autohold på valse 1 og 2 når featuren er aktiv.

Display vil da vise følgende:

INGEN "FEATURE-STEP" MED HOLD !!!

4 Konge spil



Udløses af: Valgfri feature eller når der på valserne opnås 3 x Konger

Beskrivelse: Når valse 3 standser på en fe, flasher lyset i de 3 nederste felter (Klods Hans, Svinedreng og Lille Claus) og stopper på et af felterne, som bliver udgangsposition, for at komme videre i spillet. Herefter medføre en fe på valse 3 ét step opad.

Efter Topspil tilbydes op til 3 ekstra spil, som dog koster 10 chancepoint pr. spil. Med feature knappen godkendes de ekstra spil og disse opdateres på displayet.

Konge krone:
Resterende spil afvikles i cirkel 2.

Antal spil: Featuren er aktiv i 15 spil, og der kan undervejs *købes* flere spil med chance point. Et ekstra spil koster 10 point fra chance banken. Antal spil nedtælles før valseløb.

Panelet og hold under Konge Spillet:

- Hvis der benyttes HOLD på bagerste valse, hvorpå der findes en fe, vil der ikke foretages step.
- Der foretages autohold på valse 1 og 2 når featuren er aktiv.

Display vil da vise følgende:

INGEN "FEATURE-STEP" MED HOLD !!!

5 Chance point

Bank tavle					← Navnefelt
				CHANCE POINT BANK	
MAX. 1200					
6 "øjne"	6 "øjne"	6 "øjne"	100		
5 "øjne"	5 "øjne"	5 "øjne"	60		
4 "øjne"	4 "øjne"	4 "øjne"	40		
3 "øjne"	3 "øjne"	3 "øjne"	20	← Gevinst felter	
2 "øjne"	2 "øjne"	2 "øjne"	10		
1 "øje"	1 "øje"	1 "øje"	6		

Beskrivelse: Chance point opnås ved 3 ens terningsymboler på valserne, og anvendes til at hæve gevinstchancen i Prinsesse-, Lykke-, Konge- og grund-spillet.

Gambling med High/low

Ny-opnåede chance point kan der gambles på med high/low, og der kan gambles så længe der vindes. Eventyr nummer standser på et tal imellem 1 og 8. Spilleren har nu mulighed for at gamble på, om næste stop bliver lav (1-4) eller høj (5-8). Hvis gættet er sandt fordobles chance pointene, hvis gættet er falsk mistes de ny-opnåede chance point. Under autoplay foretages ingen gambling.

Som rulletekst:

"GAMBLING AF FEATUREPOINTS? TRYK PÅ <FEATURE> KNAP ELLER OVERFLYT TIL BANK TRYK <START> KNAP"

Et tryk på <FEATURE> knappen bekræfter, at spilleren ønsker at gamble.

Et tryk på <START> knappen *inden* <FEATURE> knappen er aktiveret indikerer, at spilleren *ikke* ønsker at gamble.

Tryk på feature knappen afventes i 1 min., herefter foretages ingen gamblingen.

Under gambling viser display:

Som rulletekst:

"GAMBLING xxx POINTS! VÆLG HIGH/LOW MED <START>KNAP!"

Det er ikke muligt at gamble hvis chance point bankens indhold plus det dobbelte af ny opnåede point tilsammen overstiger 1200.

Anvendelse af chance point i features:

Spilleren tilbydes at købe ekstra spil i featuren med sine chance point.

Anvendelse af chance point i grundspillet:

Når der er et indhold i Chance point banken, kan spilleren vælge at anvende disse til at hæve sin gevinstchance. Valget foretages ved at aktivere <FEATURE>knappen, og lyset i Gevinsttavlens Even kolonne skifter til Double kolonnen. Ved at aktivere <FEATURE>knappen, skifter lyset over i Triple kolonnen. Gevinst gives efter den kolonne lyset standser i. Efter hver start trækkes et antal chance point (2 for Double kolonnen, 4 for Triple kolonnen og 10 for Jack Pot kolonnen) fra banken. Når chance pointene er brugt op skifter lyset automatisk tilbage til Even kolonnen, det vil dog være muligt at se hvilken kolonne der sidst var aktiv, ved at aktivere <FEATURE> knappen blinker lyset kortvarigt i den sidst aktive kolonne.

Begrænsning i brug af Chance points:

Der er ikke tilstrækkeligt indhold i Chance point banken.

I det øjeblik der udløses en feature, lagres det aktuelle niveau. Så længe en feature er aktiv, kan der ikke vælges et niveau, der er højere end det lagrede. Ved en valsegevinst er det ikke muligt at vælge et niveau højere.

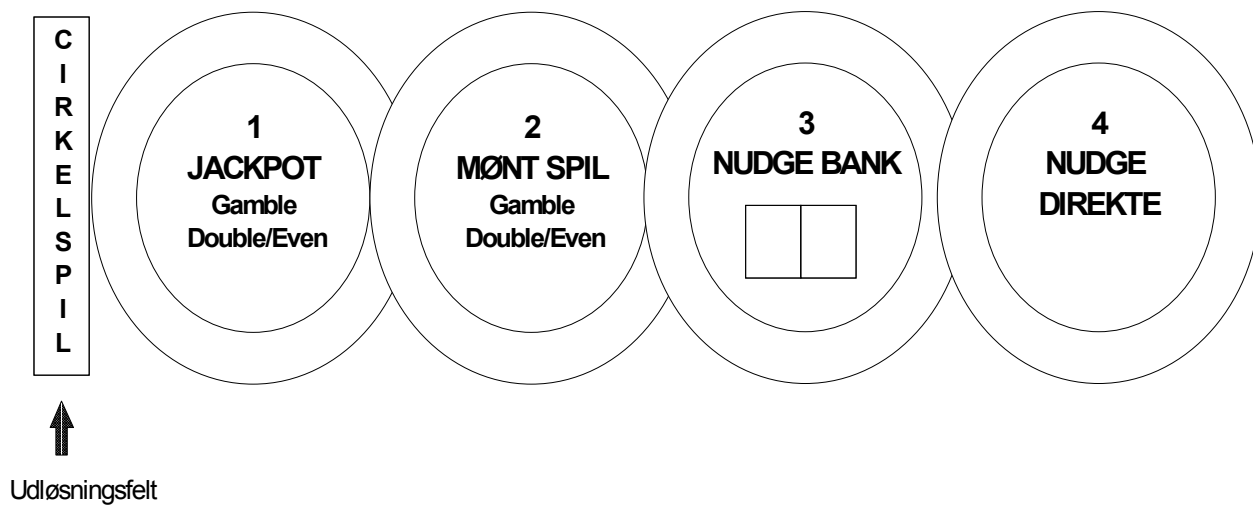
Chance point banken:

- Ved anvendelse af Chance point til at hæve gevinstchancen i grundspillet trækkes følgende for hver start:

<u>Niveau</u>	<u>Antal Point</u>
Even	0
Double	2
Triple	4
Jack Pot linien	10

- Ved anvendelse af Chance point til at hæve gevinstchancen i en af de valgbare features hæves 10 point for hvert ekstra spil.

6 Cirkelspil

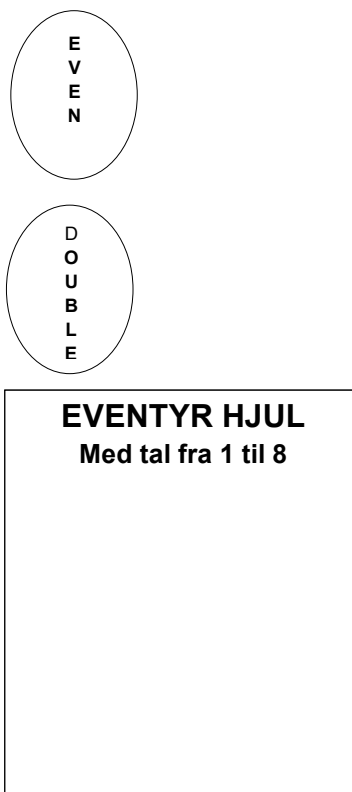


Beskrivelse: Cirkelspillet består af 4 sammenhængene cirkler med indgange til hinanden. Antallet af step i cirklerne bestemmes af Eventyrhjulets udfald. For at komme fra den ene cirkel til den anden kræver det, at der stoppes i et felt med cirkel indgang, felt med pil ind mod næste cirkel. Man kan aldrig vende tilbage til en ringere cirkel. Hver cirkel består af 8 felter.

Så længe cirkelspillet er aktivt vil der efter hver start steppes frem i cirklen det antal som Eventyrhjulet står på.

Hvis der vindes en cirkel højere og flere cirkelspil haves, afspilles en melodi og lyset flytter ind i den nye cirkel.

Eventyrhjul:



Eventyrhjulet aktiveres samtidig med de 3 valsehjul. Først kommer de ordinære gevinster og Eventyrhjulet kører lidt længere inden det standser på et tal imellem 1 og 8, herefter der steppes frem i cirklen det antal som Eventyrhjulet standsede på.

Even/Doubel: I cirkel 1 og 2 er det muligt at gamble med Even/Doubel. Rammer spilleren f.eks. 100 i cirkel 2, skrives på display:

Som rulletekst:

“GAMBLING EVEN / DOUBLE TRYK PÅ <FEATURE>KNAP”

Tryk på feature knappen afventes i 1 min., herefter foretages ingen gamblingen.

Hvis der gambles og udfaldet bliver Double gives 200 ud og der fortsættes i cirkel 2. Bliver udfaldet Even gives 100 ud og lyset føres tilbage, med et langt hekse hyl, gennem alle felterne til det blanke felt i cirkel 4. Dette felt bliver nu udgangspunkt i de resterende spil. Der må godt gambles selvom spilleren kun har et spil og derved ikke har noget at tabe.

Cirkel 4

Nudge direkte

Felt nr.:	Gevinst:
1	Ingen - Cirkelens start felt
2	1 Nudge
3	10 - Indgangs felt til Cirkel 3
4	2 Nudge
5	Heks - ingen gevinst
6	1 Nudge
7	3 Nudge
8	10

Cirkel 3

Nudge bank

Felt nr.:	Gevinst:
1	Heks - ingen gevinst
2	4 Nudge
3	Ingen gevinst
4	2 Nudge
5	20
6	2 Nudge
7	Bonus- Indgangs felt til Cirkel 2
8	1 Nudge

Cirkel 2

Mønt spil

Felt nr.:	Gevinst:
1	Ingen - Cirkelens start felt
2	Heks - ingen gevinst
3	Bonus - Indgangs felt til Cirkel 1
4	50
5	200
6	100
7	Ingen gevinst
8	20

Cirkel 1

Jack Pot

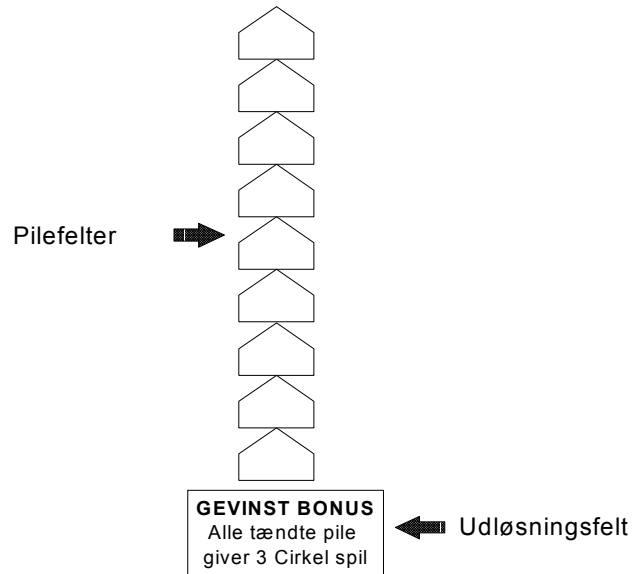
Felt nr.:	Gevinst:
1	Ingen - Cirkelens start felt
2	200
3	Ingen
4	Super
5	Jack Pot i 20 spil
6	Topspil
7	Bonus
8	100

Featurens lys og Lyd:

Når der vindes spil i cirkel 1 eller 2 løber lyset 2 gange rundt samtidig med at der afspilles 2 x fanfare. For cirkel 3 og 4 løber lyset kun en gang og melodi afspilles kun en gang.

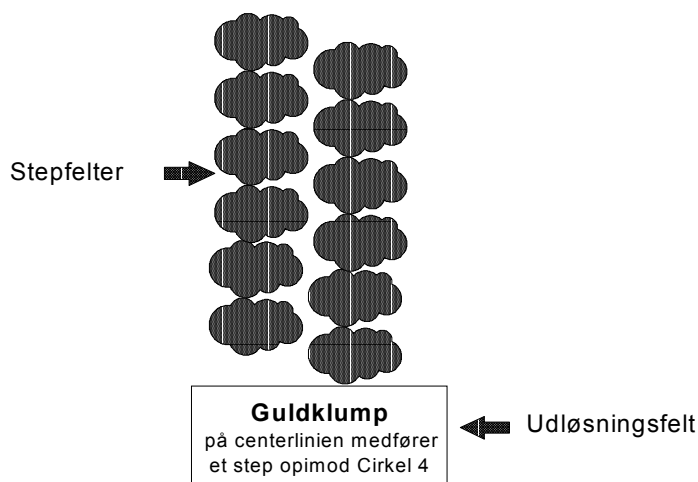
Hvis der i Cirkel 1 eller 2, gambles og udfaldet bliver Even lyder et langt "heksehyl" og lyset løber tilbage igennem cirklerne og ender i Cirkel 4 felt 0 og slutter her med at afspille båt-horn.

7 Gevinst bonus



Beskrivelse: Der tændes lys i en pile hver gang der kommer 3 ens symboler på centerlinien.
Når alle 9 pile er tændte opnås 3 cirkel spil, som begynder i cirkel 4's blanke felt (felt nr. 1).

8 Guldklump spil



Beskrivelse: En eller flere Guldklumper på centerlinie, udløser et step op imod cirkelspillet. Når alle 12 guldklumper er tændte starter fra 1 til 10 cirkelspil med udgangsposition i cirkel 4.

Når der vindes en gevinst eller der opnås 3 ens terning på valserne starter Guldklump spillet forfra.

Det er tilladt at holde på en guldklump, da det jo er en nitte. Ved hold steppes der et felt frem, men det er ikke tilladt at holde på 3 guldklumper på én gang.

Der foretages ikke autohold på guldklumper.

Når featuren skal finde antal vundne spil i cirkel 4, gøres dette ved at lade tal imellem 1 og 10 løbe på display. Det antal der standses på er det antal spil der vindes.

9 Topspil

SUPER	400	600	800	1000	1200
EKSTRA	200	300	400	500	600
BONUS	50	100	200	250	300



Tekstlinier



Gevinstfelter

Beskrivelse: I Topspil flasher lyset imellem felterne Bonus, Ekstra og Super, og når et felt er valgt (fast lys i feltet) begynder lyset at løbe frem og tilbage på gevinstlinien.

10 Jack Pot

JACK POT	3 x Bar Så længe spil haves	800	1000	1200	1200
-----------------	-----------------------------------	-----	------	------	-------------



Navnefelt



Udløsningsfelt



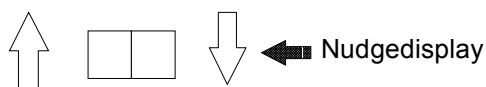
Gevinstfelter

Beskrivelse: Så længe udbetalingsfeaturen er aktiv, vil den enkelte Triple-BAR på centerlinien betyde at lyset løber en gang og standser i et af gevinstfelterne, hvorefter gevinsten udbetales. Udløsningsfeltet og navnefelt blinker så længe featuren er aktiv.

Hvis lyset standser i det store 1200 felt , stopper det permanent og blinker i dette felt indtil antallet af spil er slut.

Featurens lyd: Ringer 5 gange med klokken efter feature er udløst.

11 Nudge



Beskrivelse: Featuren Nudge består i, at spilleren får tilbudt et antal "step", som valserne individuelt kan "steppes", for at opnå en gevinst.

Vundne **Direkte Nudge** point afvikles med det samme og kan ikke opspareres i Nudge banken. Udgangspositionen for disse er der hvor du står, medmindre udgangspositionen er 3xens symboler da kører valserne til en ny udgangsposition.

Vundne **Direkte Nudge point fra Prinsesse-spillet** afvikles med det samme og må ikke opspareres i Nudge banken.

Vundne **Nudge Bank** point kan spares op i Nudge banken (maks. 20).

Valserne kan steppes indtil "antal step" er opbrugt, eller der på valserne er 3 ens symboler på linie gevinst.

Automatisk Nudge:

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

Manuel Nudge:

Der ventes ikke længere end 3 minutter, herefter foretager spilleautomaten automatisk Nudge.

Panelet under Nudge:

De enkelte valser kan steppes med den tilhørende HOLD tast.

FEATURE tasten anvendes til at bestemme retning, op eller ned.

Hvis AUTOPLAY aktiveres vil automaten steppe til den størst opnåelige gevinst.

Direkte Nudge:

Aktiveres <START> knappen annulleres de vundne Nudge point og featuren er færdig.

Nudge Bank:

Aktiveres <START> knappen gemmes de vundne point og Nudge featuren udløses næste gang.

Display: Som rulletekst:

“*** NUDGE - FEATURE ! STEP MED <HOLD> KNAPPER FREM TIL GEVINST.”

“SKIFT “NUDGE-RETNING” (OP / NED) MED <FEATURE> KNAP”

Denne linie undlades ved Direkte Nudge:

“ELLER GEM ANTAL STEP TRYK <START>; DOG MAX. 20 “

“ELLER VÆLG “AUTOMATISK” TRYK <AUTOPLAY>“

Under de manuelle step ventes max. 3 minutter, de sidste 1½ min. af nedtællingen, vises hvert sekund:

RESTERENDE TID: <m:ss>

Ved tryk på AUTOPLAY :

*** AUTOMATISK NUDGE
NUDGE STEP: <antal>

Ved tryk på HOLD eller FEATURE:

*** MANUEL NUDGE
NUDGE STEP: <antal>

Ved tryk på START i Nudge Bank:

NUDGE STEP GEMMES
MAX. 20

Ved tryk på START i Direkte Nudge:

NUDGE STEP ANNULLERES

Feature afsluttet:

*** NUDGE SLUT

Nudge banken:

- Nudge banken opskrives ved en Nudge gevinst. Max. opsparret Nudge antal i banken er 20.
- Nudge banken nedskrives ved step på valserne. 1 step = 1 point mindre i banken.