



Spillebeskrivelse

Rev. 02



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:

1. GENERELT OM MAGIC NIGHT	3
2. VALGFRI SPIL	4
3. LYSSPIL SPIL	4
4. LOTTOSPIL	5
5. NEW YORK	6
6. GAMEFLASH	7
6.1. Nudge i Gameflash	7
6.2. Super hold i Gameflash	8
6.3. Flerliniespil i Gameflash	8
6.4. Finder en gevinst i Gameflash	9
7. MAGIC LINE	9
8. JACKPOT	10
9. 40 TOPSPIL	10



COMPU-GAME

1. Generelt om Magic Night

Spilleautomaten Magic Night er udviklet af Compu-Game A/S til det danske marked.
Max. 30.000 kredit i banken, resten udbetales ikke.

Magic Night er baseret på FUTEC-98 og FUTEC-96 teknologi, og leveres i Unique, Maxi, Mini og Compact kabinet og som byggesæt.

Magic Night 3 valser og båndene ser således ud:

Nr.:	Valse 1		Valse 2		Valse 3	
23	Triple Bar		Triple Bar		Triple Bar	
22	Melon	15	Blomme	30	Double Bar	
21	Blomme	14	Double Bar	29	Luxor	32
20	Double Bar	13	Appelsin	28	Klovn	
19	Luxor		Citron	27	Melon	45
18	Citron	12	Klokke	26	Fetrold	44
17	Appelsin	11	Melon	25	Blomme	43
16	Klovn		Frihedsgudinde		Fetrold	34
15	Single Bar	10	Monte Carlo		Fetrold	42
14	Flamingo		Luxor	28	Fetrold	41
13	Klokke	9	Flamingo		Appelsin	40
12	Citron	8	Klovn		Citron	39
11	Melon	7	Citron	24	Monte Carlo	
10	Appelsin	6	Blomme	23	Blomme	38
9	Blomme	5	Single Bar	22	Fetrold	37
8	Monte Carlo		Orange	21	Frihedsgudinde	43
7	Frihedsgudinde		Klokke	20	Flamingo	
6	Citron	4	Melon	19	Fetrold	36
5	Klokke	3	Monte Carlo		Single Bar	35
4	Flamingo		Frihedsgudinde	18	Citron	34
3	Single Bar		Citron	17	Fetrold	45
2	Appelsin	2	Luxor	16	Blomme	33
1	Klovn		Flamingo		Appelsin	32
0	Citron	1	Klovn		Klokke	31

2. Valgfrit spil



Når der på valserne opnås 3 x Flamingoer skal spilleren skal vælge imellem de 3 valgbare features:

1. Lysspil
2. Lotto spil
3. New York

Lyset skifter imellem de 3 features på glasset og valget træffes ved tryk på HOLD 1 til 3. Spillerens tryk afventes i 1 min., hvorefter automaten starter en af de 3 features op.

3. Lysspil spil



Lysspil starter når der på valserne opnås 3 x Luxor, eller spillet kan vælges fra Valgfrit spil.

Lysspil er et dobbelt spil, hvor lys løber op og ned i hver sin søjle i featuren samtidig med at valserne løber. Standser alle 3 lys i samme vandrette række, opnås den gevinst der er angivet udfor den pågældende række, i øvrigt samme gevinst som for valserne.

Even, Double og Triple af gevinster fra Lysspillet:

Samtidig med at lyset løber i de 3 søjler skifter lyset i felterne Even, Double og Triple. Gevinsten fra Lysspillet kan både doubles og triples eller gives som even, alt efter hvor lyset standsede.

Banken starter altid med 20 point. Lysspil banken nedskrives med 2 point pr. spil. Featuren er aktiv så længe der er noget i banken.

4. Lottospil



Lottospillet aktiveres via 3 x Monte Carlo Hatte, valgt fra Valgfrit spil eller vundet i Gameflash.

Featuren er aktiv i mindst 15 spil og i op til 40 spil. Kort 1-2-3 og Bonuskort er placeret på glasset. Så længe featuren er aktiv vil tallene, som er dobbelt symbol på valserne, tænde de respektive tal på kortene.

Gevinster for kort 1 til 3:

1 enkelt række	10 UD pr. kort
2 enkelte rækker	40 UD pr. kort
1 kort fyldt	Bonus
2 kort fyldt	Ekstra
3 kort fyldt	Super

Gevinsterne udbetales efterhånden som de opnås. Alle lys i kort 1, 2 og 3 slukkes først, når spilleren opnår Super eller når spillet er slut.

Bonus kortet består af 5 tal, som ikke findes på de øvrige 3 kort, og 10 tal som også findes på de andre kort. De tændte bonus tal står tændt fra det ene spil til det andet.

Når **hele** kortet er fyldt vindes en gevinst fra Citron til Melon. Automaten foretager et nyt valseløb frem til en gevinst givende kombination imellem Citroner og Meloner, med den specialitet, at den ene af valserne løber baglæns. Tal der kommer frem på valserne som følge af det nye valsestop, tæller ikke med i kort 1 til 3.

5. New York



New York aktiveres ved 3 x Frihedsgudinder eller vælges via Valgfrit spil.

Spillet er aktiv i 10 spil *eller* indtil enten 40 Topspil eller 60 Jackpot spil opnås.

Når valserne første gang standser på en Fetrolld, flasher lyset i de 4 nederste felter og stopper på ét af dem. Dette felt bliver udgangsposition, for at komme videre i spillet. Herefter medføre en Fetrolld på de aktive linier ét step opad. Ved hvert step gives den pågældende gevinst

Når spilleren har opnået Super, vil lyset næste gang der opnås en Fetrolld tænde lyset i feltet chance, og lyset vil flashe imellem Super og felterne 40 Topspil og 60 Jackpotspil. Standser lyset i felterne 40 Topspil og 60 Jackpot spil starter et nyt flash imellem disse felter, og evt. resterne New York spil annulleres.

Featuren indeholder følgende felter:

Nummer:	Gevinst
1	Ingen
2	Ingen
3	10 UD
4	20 UD
5	30 UD
6	40 UD
7	50 UD
8	Bonus
9	Ekstra
10	Super
11	Chance (imellem 10 eller 12 & 13)
12 & 13	40 Topspil / 60 Jackpot spil

Vindes felt nr. 12, 40 Topspil, vil en Fetrolld på én af de aktive linier give ét Topspil.

6. Gameflash



Aktiveres af 3 x Klovne eller når Gevinst bonus featuren har tændt alle 4 pile. Hvert felt med gevinst markeres på skift og det vundne felt gives i gevinst.



Lander Gameflash på feltet 15 Jackpot spil, tændes en stjerne, når alle stjerne er tændte gives 15 Jackpot spil.

Spillet består af 10 felter med følgende gevinster:

Gevinst
Jackpot bonus med 5 stjerner
Topspil
Finder en gevinst
Lotto spil
3 linier i 40 spil
Super hold i 40 spil
3 Nudge direkte
4 Nudge
2 Nudge
10 UD

6.1. Nudge i Gameflash

Det vundne antal Nudge kan valserne individuelt "steppes", for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge point i Nudge banken (maks. 20). Valserne kører altid til en ny udgangsposition for Nudge der kan gemmes i banken.

Spilleren har 1 min. til at tage stilling til, om der ønskes at køre manuel eller automatisk nudge.

Display vil skifte imellem:

"TRYK <START> FOR MANUEL NUDGE"

og

"TRYK <AUTOPLAY> FOR AUTO.NUDGE"

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:

HOLD 1 til 3 anvendes til manuelt at steppe valserne op eller ned. Op eller ned vælges med AUTOPLAY knappen og START anvendes til at gemme de vundne Nudge.

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

6.2. Super hold i Gameflash

Featuren består i, at spilleren får mulighed for, at foretage hold efter hold i 20 spil.

6.3. Flerliniespil i Gameflash

Mini kabinet:



Maxi og Unique kabinet:



Ved siden af valserne sidder 5 pile som hver angiver en valselinie.

Linie 1 er centerlinien.

Linie 2 er linien under centerlinien.

Linie 3 er linien over centerlinien.

Linie 4 går diagonalt fra pilen op til modsatte øverste hjørne.

Linie 5 går diagonalt fra pilen ned til modsatte nederste hjørne.

Når spillet aktiveres flasher lyset mellem de 5 pile og standser i 3 af dem. De pågældende linier vil herefter være aktive i de næste 40 spil. Centerlinien vil dog altid være den ene af linierne, da den altid skal være aktiv.

Når en linie er aktiv vil enhver gevinstkombination på denne linie udløse en gevinst.

Flerliniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features. Vindes 3 linier igen *inden* spillet er færdigt, lægges 40 spil oven i det antal spil spilleren har tilbage på de samme linier.

6.4. Finder en gevinst i Gameflash

Når spillet starter flasher lyset mellem de synlige symboler på valserne. Spilleren skal nu trykke på start, hvorved lyset standser på et symbol på en af valserne. Denne valse stepper nu så symbolet står på centerlinien (hvis det ikke allerede er der), hvorefter de 2 øvrige valser kører frem til samme symbol, og gevinsten gives.

7. Magic Line



Følgende betingelser skal være opfyldt for at spillet kan starte:

- Der skal vindes 3 x Double bar på valserne
- Gevinst bonus skal tænde den 4. lampe, det medfører en Gameflash.
- Gameflash featuren skal give Topspil.
- Den nederste række tal i Lottospillets bonuskort skal alle være tændte.

Er alle disse betingelser opfyldte gives Magic Line og det medfører et flash imellem Super (felt nr. 10 i New York) og 60 Jackpot spil / 40 Topspil (felt 12 & 13 i New York).

8. Jackpot



Sålænge Jackpot er aktiv, vil den enkelte Triple bar på centerlinien betyde, at lyset løber frem og tilbage imellem de 5 gevinstfelter og standser i et af dem, hvorefter gevinsten udbetales. Udløsnings feltet blinker så længe featuren er aktiv.

Vindes Jackpot fra Gameflash spillet, tændes lys i en stjerne, når alle 5 stjerner er tændte, gives 15 Jackpot spil.

Hold under Jackpot:

For at undgå misforståelser, gives ikke mulighed for hold, sålænge Jackpot featuren er aktiv.

9. 40 Topspil



Sålænge feature er aktiv vil en eller flere Fetroid på valse 3 udløse ét Topspil.