

SPILLEBESKRIVELSE

OLSEN BANDEN 2



COMPU-GAME

Revision 00 – Den 9. april 1999
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:

1. VALGFRI FEATURE	2
2. CIRKELSPIL	2
2.1. Nudge direkte og Nudge bank i Cirkelspillet	3
2.2. Super hold i Cirkelspillet	3
2.3. Automatisk gevinst i Cirkelspillet	3
3. LYSSPIL	4
4. EGONS BANKKUP	5
4.1. Nudge kup (direkte) under Egons Bankkup	6
5. JACKPOT	6
6. CHANCEPOINT	7
7. EGONS PLAN	9
7.1. Featurepoint	9
7.2. Jordemodertaske	10
7.3. Yvones penge	10
7.4. Nøglen til dobbelt dør	10
7.5. Find kufferten	10
7.6. Lukket dør	11
7.7. Politi	11
7.8. Finder et sted	11
7.9. Mål	11



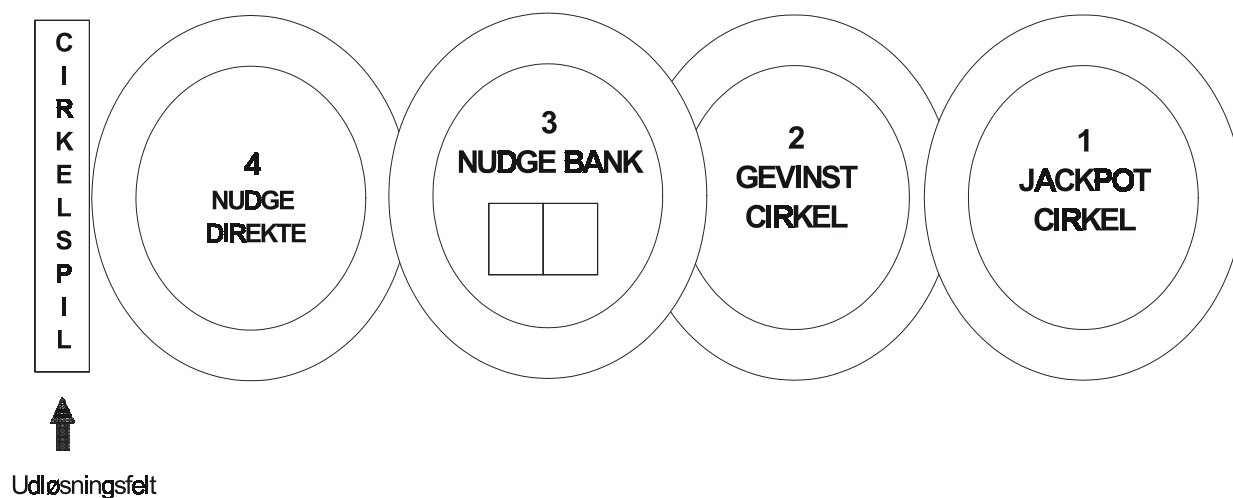
COMPU-GAME

1. Valgfri feature

Når der vindes 3 x Stetoskoper på centerlinien, er der mulighed for at vælge imellem følgende features.

HOLD 1:	8-20 stk. Cirkelspil
HOLD 2:	Lysspil
HOLD 3:	Egons bankkup

2. Cirkelspil



Udløses af: Når der på valserne opnås 3 x Dannebrogsgflag eller valgt fra Valgfri feature. Featuren kan også starte fra Egons Plan og Bankkup.

Beskrivelse: Cirkelspillet består af 4 sammenhængene cirkler med indgange til hinanden, antallet af step i cirklerne bestemmes af udfaldet på Nummer displayet. 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. Hver cirkel består af 8 felter.

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

Featuren afsluttes ved Jackpot bonus.

Even/Double: I Cirkel 1 og 2 er det muligt at gamble Even/Double. Rammer spilleren f.eks. 10 UD i Cirkel 2, skrives på display:
Som rulletekst:
"GAMBLING EVEN / DOUBLE TRYK PÅ <FEATURE> KNAP"

Tryk på feature knappen afventes i 20 sek., herefter foretages **ingen** gamblingen.

Hvis der gambles og udfaldet bliver Double, gives 20 ud og der fortsættes i Cirkel 2. Bliver udfaldet Even, gives 10 ud og lyset føres tilbage, til start feltet i Cirkel 4. Dette felt bliver nu udgangspunktet for de resterende spil. Der må godt gambles selvom spilleren kun har ét spil tilgode og derved ikke har noget at tabe.

2.1. Nudge direkte og Nudge bank i Cirkelspillet

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

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

Vundne **Nudge Bank** point kan spares op i Nudge banken (maks. 20). Valserne kører altid til en ny udgangsposition.

2.2. Super hold i Cirkelspillet

Beskrivelse: Spilleren får mulighed for, at foretage hold på hold i et antal spil. Super hold kan også anvendes, hvis der er 3 ens symboler på valserne.

2.3. Automatisk gevinst i Cirkelspillet

Beskrivelse: Valse 1 og 3 løber i samme retning og valse 2 i modsat retning og standser på en gevinstkombination fra gevinsttavlen, alt efter hvilken gevinst ramme der er angivet i det vundne felt. Gevinsten er altid *even* gevinst, men der vindes samtidig featurepoint.

3. Lysspil

GEVINSTTAVLE				CHANCEPOINT SPIL			
LYSSPIL				Even	Double 2 point	Triple 4 point	Ekstra chance
3 x Bar	3 x Bar	3 x Bar	400	800	1200	1200	
2 x Bar	2 x Bar	2 x Bar	200	400	600	Super	
Bar	Bar	Bar	100	200	300	Ekstra	
Mel on	Mel on	Mel on	50	100	150	200	
Klok ke	Klok ke	Klok ke	40	80	120	160	
Blo mm	Blo mm	Blo mm	32	64	96	128	
Ora nge	Ora nge	Ora nge	20	40	60	Bonus	
Citr on	Citro n	Citr on	10	20	30	40	

Lysspil bank			
-----------------	--	--	--

Bankdisplay

Udløses af: Når der på valserne opnås 3 x 7-taller eller valgt fra Valgfri feature.

Beskrivelse: 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.

Er Chancepoint spillet aktivt *inden* Lysspillet starter og er der f.eks. staket op til Double eller Triple kolonnen, er det den gevinst der udbetales, også for gevinster direkte fra Lysspillet. Standser Lysspillet på 3 x Triple-Bar og Chancepoint spillet er aktivt, vil gevinsten på Ekstra chance altid være 40 Jackpot spil.

Featurepoint: Ved 3 ens i Lysspillet vindes samtidig, det antal featurepoint, der står udfor den vundne række.

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

4. Egons bankkup

EGONS BANKKUP			← Navnefelt
Olsen banden giver 20 JACKPOT SPIL			← Toptekst
28	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 Handsker starter 10 spil			← Udløsningsfelt

Stepfelter →

Udløses af: Når der på valserne opnås 3 x Handsker eller valgt fra Valgfri feature.

Beskrivelse: Spillet består af 29 nummererede felter som udgør en labyrint, der begynder i felt nummer 1.

Det er antallet af øjne fra terningerne på centerlinien der i hvert enkel spil, bestemmer, hvor mange felter lyset skal steppe.

Der steppes forfra i felt nr. 1, såfremt der ikke rammes nøjagtigt på felt nr. 29. Rammes felt nr. 29 skifter lyset imellem Topspil og Jackpot og angiver det vundne felt med blink.

Hvis der vindes spil i en Cirkel parkeres Egons Bankkup sålænge dette afvikles, feltet som udløste Cirkelspillet står og blinker.

Panelet under Egons Bankkup:

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

Display vil da vise:

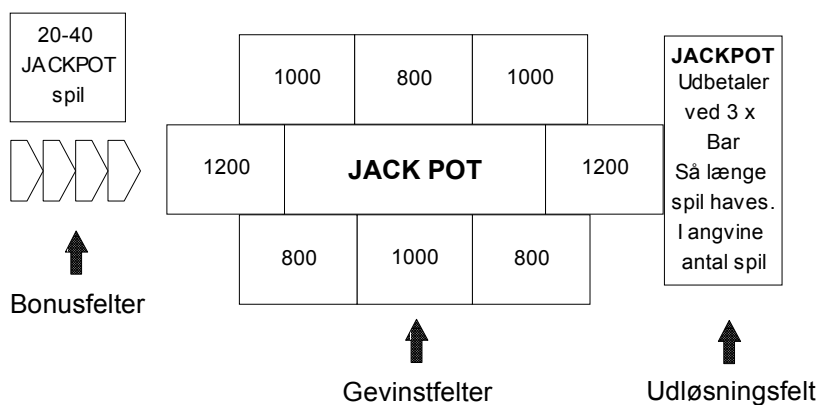
"INGEN STEP I FEATURE VED HOLD !!!"

4.1. **Nudge kup (direkte) under Egons Bankkup**

Vindes Nudge kup (direkte) er det muligt, at anvende vundne terninger til at steppe frem i labyrinten, uden at det koster spil.

Vundne **Nudge kup** afvikles med det samme og kan ikke opspares i Nudge banken.

5. **Jackpot**




Beskrivelse: Så længe Jackpot er aktiv, vil den enkelte Triple-BAR på centerlinien betyde at lyset løber en gang rundt imellem gevinstfelterne og standser i et af dem, hvorefter gevinsten udbetales. Udløsnings feltet blinker så længe featuren er aktiv.

Vindes Jackpot Bonus i Cirkel 1, tændes lys i et bonus felt og når alle 4 bonus lys er tændte, gives imellem 20 og 40 Jackpot spil.

Hold under Jackpot:

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

6. Chancepoint

<p>Gevinst felter </p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;"> CHANCEPOINT BANK MAX. 1200 </td> </tr> </table>					CHANCEPOINT BANK MAX. 1200				6 "øjne"	6 "øjne"	6 "øjne"	100
	CHANCEPOINT BANK MAX. 1200											
	5 "øjne"	5 "øjne"	5 "øjne"	60								
	4 "øjne"	4 "øjne"	4 "øjne"	40								
	3 "øjne"	3 "øjne"	3 "øjne"	20								
2 "øjne"	2 "øjne"	2 "øjne"	20									
1 "øje"	1 "øje"	1 "øje"	6									

Beskrivelse: Chancepoint opnås ved 3 ens terninger på valserne, og anvendes til at hæve gevinstchancen i grundspillet.

Gambling med High/low:

Ny opnåede chancepoint kan der gambles på med high/low, og der kan gambles så længe der vindes. Egons Plan hjul standser på et tal imellem 1 og 10. Spilleren har nu mulighed for at gamble på, om næste stop bliver lavere eller højere end det hjulet står på nu. Hvis gættet er sandt fordobles chancepointene, hvis gættet er falsk mistes de ny opnåede chancepoint. Under autoplay foretages ingen gambling.

Som rulletekst:

"GAMBLING xxx CHANCEPOINTS? GÆT NÆSTE TAL I EGONS PLAN HØJERE ELLER LAVERE. OVERFLYT TIL BANK TRYK <START>!"

Et tryk på <HØJ> (Hold 2) ELLER <LAV> (Hold 3) knappen bekræfter, at spilleren ønsker at gamble, og hvilket sats.

Et tryk på <START> knappen indikerer, at spilleren *ikke* ønsker at gamble og chancepoint indsættes i banken.

Tryk på feature knappen afventes i 20 sek., herefter foretages **ingen** gambling.

Under gambling viser display:

Som rulletekst:

"GAMBLING xxx POINTS! VÆLG HØJERE ELLER LAVERE"

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

Anvendelse af chancepoint i grundspillet:

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

Ekstra chancen:

Er lyset tændt i Triple kolonnen gives mulighed for Ekstra chance. Imedens valserne kører skifter lyset imellem Triple kolonnen og Ekstra chance og standser ved valsestop i den ene af kolonnerne. Hvis der på valsen er tre ens og lyset stoppede i Ekstra kolonnen gives gevinsten fra denne kolonne.

Begrænsning i brug af Chancepoints:

Der er ikke tilstrækkeligt indhold i Chancepoint 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.

Relationer til hold:

Hvis det nyvalgte niveau er højere end det niveau, der var aktivt i foregående spil fjernes hold muligheden. Modsat vil skift til samme eller lavere niveau genindsætte hold.

Chancepoint Banken:

Ved anvendes af Chancepoint til at hæve gevinstchancen i grundspillet trækkes følgende efter hver start:

<u>Niveau</u>	<u>Antal Point</u>
Double	2
Triple	4

7. Egons plan

Når der er opsparet mindst 40 featurepoint og der er opnået 3 hatte viser display:

"START SPIL TRYK PÅ <EGONS PLAN>!"

Egons Plan *vælges* med EGONS PLAN knappen og *fravælges* ved tryk på START knap.

Automaten afventer spillerens tryk på EGONS PLAN knappen i 20 sek. Spillet koster 4 featurepoint pr. spil. Hvis featurepoint slipper op stopper featuren umiddelbart.

Egons Plan er en labyrint med 33 felter og hvert felt i labyrinten har sin gevinst.

Det er tallet i Egons Plan hjul der angiver antal step frem i labyrinten.

Felt 29 er målfeltet, herefter flasher lyset imellem felt 29 og 33 for at finde hovedgevinsten.

7.1. Featurepoint

Featurepoint opnås når der på valserne er 3 ens symboler og via andre features.

Gevinsttavlen for featurepoint ser således ud:

Symbol navn	Featurepoint Gevinst
3 x Citroner	4
3 x Appelsiner	5
3 x Blommer	6
3 x Klokker	8
3 x Meloner	10
3 x Single bar	12
3 x Double bar	16
3 x Triple bar	20

7.2. *Jordemodertaske*

En jordemodertaske i labyrinten giver spilleren 4-5-6-10 eller 20 featurepoint til indsættelse i featurepoint banken.

7.3. *Yvones penge*

For hver gang Olsen Banden undslipper i featuren Politi stiger Yvones penge et step opad.

Featurens indhold:

1. side:	2. side:
Topspil	2 spil i Cirkel 1
Bonus	3 spil i Cirkel 2
20 ud	50 ud
8 featurepoint	20 ud
4 feature point	10 ud

Når spilleren i labyrinten lander på Yvones penge, skifter lyset imellem de 2 sider og den vundne gevinst gives. Yvones penge afslutter Egons Plan.

7.4. *Nøglen til dobbelt dør*

Lyset blinker skiftevis i de 4 nøgler og stopper efter 5 sekunder. Spilleren skal nu huske de 2 sidste nøgle med lys i.

Hvis spilleren gætter rigtig begge gange, kan der fortsættes i labyrinten og der indsættes 4 featurepoint i banken.

Gætter spilleren forkert afsluttes Egons Plan. Ved ét rigtigt gæt indsættes 4 featurepoint i banken.

7.5. *Find kufferten*

Find kufferten starter med, at kufferten skifter plads imellem de 3 rum. Når lyset stopper er opgaven, at huske i hvilket rum kufferten **sidst** befandt sig. Valget træffer spilleren ved tryk på START knappen, når den røde pil lyser over det rigtige rum.

Gættes rigtigt, fortsættes en gang mere, vinder spilleren også denne gang kan der fortsættes i labyrinten.

Gætter spilleren forkert afsluttes Egons plan. Ved ét rigtigt gæt indsættes 16 featurepoint i banken.

7.6. **Lukket dør**

En dør i labyrinten starter featuren Lukket dør. Lyset løber imellem de 7 døre og stopper efter 5 sek. eller spilleren stopper selv lyset med START knappen.

De 7 forskellige features der kan vindes:

- Ingen politi - alle tændte politibetjente i Politi featuren slukkes.
- 3 Frem. Der rykkes 3 felter frem i labyrinten.
- 2 Tilbage. Der rykkes 2 felter tilbage i labyrinten.
- Finder et sted featuren.
- Dobbelt dør. Stepper frem eller tilbage til Dobbelt dør featuren.
- Ekstra politi - der tændes en ekstra politibetjent i Politi featuren og samtidig stiger Yvones penge et trin opad.
- Mislykket plan (spillet slut)

7.7. **Politi**

Featuren består af 5 politibetjente og 1 sæt håndjern . Lyset løber imellem de 6 felter og standser på et af dem. Rammes håndjernene er Olsen Banden fanget og Egons Plan afsluttes. Rammes en af betjentene, undslap Olsen Banden og der gives et step opad i Yvones penge og der kan spilles videre i Egons Plan.

For hver gang Olsen banden undslipper i Politi, stiger sandsynligheden for, at ramme håndjernene.

7.8. **Finder et sted**

Med udgangspunkt i 'Finder et sted' feltet løber lyset op til 5 felter frem og 5 felter tilbage i labyrinten. Lyset stopper automatisk efter 5 sek., spilleren kan vælge, at stoppe lyset med START knappen, herefter gives det vundne felt i gevinst.

7.9. **Mål**

Lyset flasher imellem de 5 felter og giver det vundne felt i gevinst.

6 spil i Cirkel 4	5 spil i Cirkel 3	4 spil i Cirkel 2	10 spil i Cirkel 1	60 JACKPOT spil
----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------