

1.1.



Spillebeskrivelse

Rev. 03



COMPU-GAME

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

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1.	GENERELT OM BANDIT	3
2.	GEVINSTTAVLEN	4
3.	GEVINSTBONUS	5
4.	VALGFRI SPIL	5
5.	LYSSPIL	6
6.	KUPPET	8
7.	FRANZ JÄGER	9
8.	GAMEFLASH	10
9.	NUDGE	11
10.	DIREKTE NUDGE	13
11.	LINIESPIL	14
12.	AUTOMATISK GEVINST	14
13.	SUPERHOLD	14
14.	SUPERFLASH	14
15.	JACKPOTSPIL	15
16.	JACKPOT	15
17.	TOPSPIL	16
18.	FEATURES GENERELT	17

1. Generelt om Bandit

Spilleautomaten Bandit er udviklet af Compu-Game A/S.

Max gevinst 1200 kredit pr. træk.

Bandit har 3 valser, og båndene ser således ud:



2. Gevinstavlen

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne, gives gevinst ifølge gevinstavlen. Ved grønne bar gives flash mellem 400, 600 og Jackpotspil.



The image shows a vertical paytable for a slot machine. It consists of eight rows of symbols on the left and corresponding payout values on the right. The top right corner features a 'JACKPOTSPIL' sign with '400' and '600' values. The symbols are: three green bars, three blue bars, three red bars, three green eyes, three yellow bells, three blue fish, three orange stars, and three yellow shells.

Symbol	Payout
3 Green Bars	400
3 Blue Bars	200
3 Red Bars	100
3 Green Eyes	60
3 Yellow Bells	40
3 Blue Fish	30
3 Orange Stars	20
3 Yellow Shells	10

3. Gevinstbonus



Vindes der røde, blå eller grønne bar tændes henholdsvis én, to eller tre guldbarre. Når alle 12 guldbarre er tændte, gives flash imellem Gameflash og Valgfrit spil. Herefter slukkes alle guldbarre, og der startes forfra.



Når der opnås 3 ens appelsiner, blommer, klokker eller meloner på valserne, tændes henholdsvis én eller to patroner.

Når den sidste patron er tændt, gives ét ekstra spil til brug i Kuppet eller Franz Jäger. Herefter slukkes alle patroner, og der startes forfra. Ekstra spil gemmes i den tilhørende bank (dog max. 7).

Når ét af de pågældende spil vindes, kan spilleren ved tryk på FEATURE vælge at tilføje de opsparede spil, eller de kan gemmes til senere brug. Vindes ekstra spil mens et af de to spil er aktive, kan spilleren ligeledes vælge at bruge de opsparede spil med det samme.



4. Valgfrit spil

Når der på valserne opnås 3 Bandit logoer, kan spilleren vælge imellem de 3 valgbare spil:

1. Lysspil
2. Kuppet
3. Franz Jäger

Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3.

Valgfrit spil kan også vindes via flash, når de 12 guldbarre er tændte.



5. Lysspil

Lysspil vindes ved 3 x Lommelygter på valserne eller via Valgfrit spil.

Lysspil er et dobbelt spil, hvor lys løber op og ned i hver sin søjle i gevinsttavlen samtidig med at valserne løber. Standser alle 3 lys i samme vandrette række, opnås den gevinst der er angivet i venstre gevinstsøjle samt Patroner og Guldbarre udfør den pågældende række.

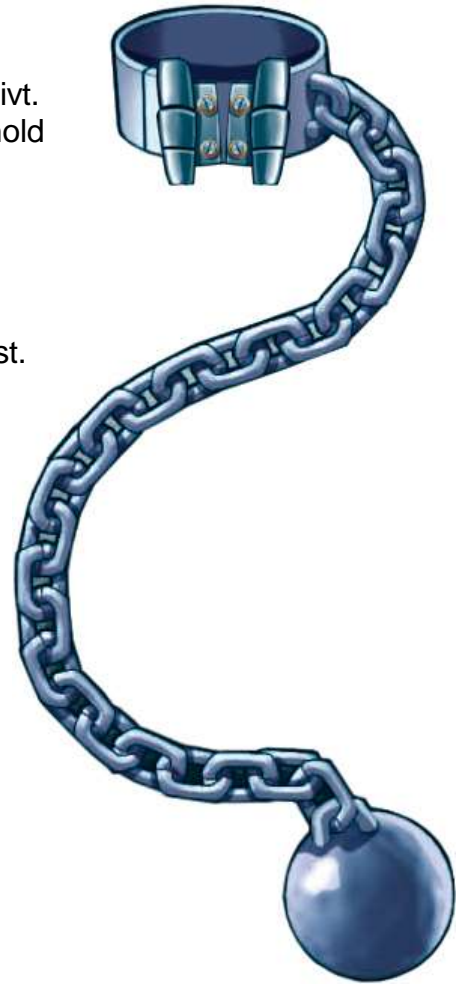


I Lysspillet er der auto hold, men vindes Lyshold får spilleren mulighed for selv at sætte holdet og foretage hold efter hold i vundne antal spil, så længe Lysspillet er aktivt. Ved tryk på FEATURE skiftes mellem hold på valserne og hold i Lysspillet. Når lampen i Gevinsttavlen lyser fast bliver den stående i samme position, når lampen blinker betyder det, at den vil løbe op og ned.

Ved samme gevinst på valserne og i Lysspillet:
Grønne Bar giver 60 Jackpotspil, øvrige giver dobbelt gevinst.

Når Lysspillet aktiveres, kan spillet fravælges (ved tryk på FEATURE) for derved at bevare de opsparede point i Lysspilsbanken.
Fravælges spillet, gives *optil* 20 ekstra Lysspil point.

Banken starter altid med 20 point. Lysspil banken nedskrives med 2 point pr. spil. Lysspillet er aktivt så længe der er noget i banken, *eller* indtil Jackpotspil opnås.



TAL 1-6 FRA VALSE 2

6. Kuppet

Kuppet vindes ved 3 Nøgler på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i mindst 25 spil, *eller* indtil Jackpotspil opnås.



Så længe spillet er aktivt, vil et "Bandit hoved" på en aktiv linie på valse 3 give et antal step frem i spillet. Antal step bestemmes af tallet på valse 2, (Kun gule tal, fra 1-6), på samme vandrette linie, som "Bandit hovedet" er på valse 3. Der gives gevinst på det felt, der standses på.

Spilleren vælger selv om der skal flyttes med den røde eller blå "brik". For at opnå Jackpotspil fra Kuppet skal **begge** "brikker", både den røde og den blå, rykkes frem til "JACKPOTSPIL" feltet.

Spilleren vælger retning, og om der skal rykkes med rødt eller blåt lys på følgende måde:

Venstre **Blå**=med uret. Højre **Blå**=mod uret Venstre **Rød**=med uret Højre **Rød**=mod uret

For at komme fra ét rum op i det næste skal døren være åben. Når der landes på feltet "Åben Dør" vælges hvilken dør der ønskes åbnet. Med FEATURE knappen skiftes imellem de lukkede døre, og med START knappen vælges døren. Når en dør har været brugt, til at komme op i næste rum med, lukkes den igen.

Når der landes på en "Lysestage" vil feltet blinke. Når alle 3 lysestage er aktiveret, gives ét Topspil.

Når der i det øverste rum landes på et af felterne " Franz Jäger Flash" vil feltet blinke. Når begge felter er ramt, gives et flash i Franz Jäger featuren. Felterne slukkes og kan samles forfra igen. .

Når der landes på en "Pistol" gives flash imellem midter gevinsterne. Landes der herved i feltet "Flugten" flashes der i det udløsende aktive rum.

Så længe Kuppet er aktiv, vil en "Nøgle" på centerlinien give et ekstra spil.

7. Franz Jäger

Franz Jäger vindes ved 3 "Pengesgabe" på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i mindst 15 spil, *eller* indtil Jackpotspil vindes.

For overhovedet at opnå nogen form for gevinster i featuren, skal den fire cifrede kode først brydes med tal fra valse 2's centerlinie. Efterhånden som de rigtige tal fremkommer erstattes tallene i displayet med et "-".

Efter koden er brudt, tændes den første bolt og herefter vil **hvert** tændt "Bandit hoved" på valse 3 give **et** flash imellem gevinsterne i pengeskabet. Brydes koden anden gang, tændes den næste bolt, og herefter vil **hvert** tændt "Bandit hoved" på valse 3 give **to** flash osv...

Hvert felt kan kun vindes 1 gang pr. brudt kode.

Koden kan max. brydes 3 gange.

Liniespil gemmes indtil første kode er brudt.



8. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x Pengesække på valserne, via Lysspillet, Kuppet, Franz Jäger, Guldbarrerne eller Superflash.

Spillet består af 9 gevinst felter.

Hvert felt markeres på skift og det vundne felt gives i gevinst. Lander Gameflash på feltet Jackpotspil, tændes imellem 1 og 5 stjerner. Når den sidste stjerne er tændt gives Jackpotspil.



9. Nudge

Nudge vindes i Gameflash, Kuppet eller Franz Jäger som Nudge (Bank Nudge) eller Nudge Direkte.

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



Valse 1-3 kører til en ny udgangsposition, hvorfra de kan stæppes frem til en gevinst.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på Auto Nudge, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på Start Forfra, hvorved man får mulighed for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. Tryk Op eller Ned for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position, eller for at gemme de vundne Nudge. Max 20.



10. Direkte Nudge

Ved Direkte Nudge slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte Nudge. Disse kan ikke gemmes i Nudge Banken og skal derfor afvikles med samme.



Valse 1-3 kører til en ny udgangsposition, hvorfra de kan stepes frem til en gevinst.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på Auto Nudge, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på Start Forfra, hvorved man får mulighed for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. Tryk Op eller Ned for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position, eller for at fortsætte.

11. Liniespil

Liniespil vindes i Gameflash, Kuppet eller Franz Jäger. 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 der yderligere 3 liniespil, 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 med ét valseløb uden linier imellem.

Liniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features - dog ikke Jackpot. Når Jackpot vindes, gemmes resterende liniespil, til Jackpot spillet er afsluttet.

12. Automatisk gevinst

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

13. Superhold

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

14. 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.

15. Jackpotspil



Jackpotspil vindes i Lysspil, Kuppet, Franz Jäger, Gameflash, Superflash samt via flash ved 3 x Grøn Bar på valserne.

Når spillet vindes, flashes der mellem 2, 5, 10, 30 og 60 Jackpotspil

Vundne Jackpotspil lægges ikke i kø, men afvikles umiddelbart.

16. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpotspil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien give et flash mellem gevinsterne 800, 1000 og 1200. 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



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

Topspillet vindes i Lysspil, Kuppet, Franz Jäger, Superflash eller Gameflash.

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

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 udbetales.

De enkelte gevinstrækker kan desuden vindes direkte uden om selve topspillet.

18. Features generelt

Featureafvikling:

Flerliniespillet gemmes ikke, men afvikles altid sammen med øvrige aktive features, dog ikke under Jackpot spil. Ligeledes afvikles Gameflash, Superflash, Nudge og Automatisk gevinst altid, når de vindes; dog ikke under Jackpot spil.

Hold:

Der foretages ikke autohold, sålænge en feature, der er afhængig af valserne, er aktiv. Det er dog altid muligt at holde manuelt, sålænge der ikke er opnået gevinst. I Jackpot foretages dog autohold, indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.

Jackpot:

Når Jackpotspil vindes fra Lysspillet eller Kuppet afsluttes disse og Jackpotspil starter straks. Når Jackpotspil vindes i Franz Jäger vil resterende flash blive afviklet inden Jackpotspil startes. Så længe Jackpot spillet er aktivt, gemmes alle øvrige features.

