

ANLEITUNG

Einführung

Sind genug Kreditpunkte vorhanden, beginnt ein Kugelspiel (1Kugel = 1 Spiel). Um eine Kugel abzuschliessen, drücken Sie die Start-Taste.

Ziel ist es, mit Hilfe der Fangvorrichtung, möglichst alle Kugeln wieder einzufangen. Ein Kugelspiel kostet einen Einsatzpunkt. Mit der Bet-Taste kann vor einem Spielstart der Spieleinsatz verändert werden.

Nach einem erfolgreich absolvierten Kugel- und Lichtspiel, werden die Gewinnpunkte im Zwischenresultat abgelegt. Die gesammelten Punkten können im Risiko-Game eingesetzt werden. Mit der Collect oder Cash Taste werden die Punkte auf den Creditspeicher übertragen.

Auto-Start

Ist der Auto-Start aktiviert (Doppelklick auf Start-Taste), folgt die nächste Kugeln automatisch. Der Auto-Start lässt sich jederzeit durch einmaliges Drücken der Start-Taste deaktivieren oder wird nach einem erfolgreich abgeschlossenen Kugelspiel automatisch beendet.

Energy-Game (nicht in allen Kantonen erlaubt) Erscheint zusammen mit Gewinnpunkten „Energy“ auf dem Display, müssen sie das Lichtspiel genau dann stoppen, wenn das Lichtfeld „STOP“ aufleuchtet. Das Treffen des Lichtfeldes wird mit dem Höchstgewinn honoriert.

Try Again Ball

Das Gerät kann in unterschiedlichen Abständen eine zweite Chance zum Fang einer Kugel offerieren.

Risiko-Game

Mit den Risiko-Bällen kann mehrmals versuchen werden, seinen Einsatz bis zum Höchstgewinn zu vervielfachen. Der Risiko Einsatz lässt sich mit der Bet-Taste variieren. Durch Drücken der Start-Taste wird die Offerte angenommen und ein Ball ausgespielt. Mit der Collect oder Cash Taste lässt sich das Risiko-Game jederzeit beenden. Dabei werden die Gewinnpunkte zurückgebucht.

Gewinnplan

● 1 gefangene Kugel = 3 Einsatzpunkte

Sputnik Classic V 1.02 (mit Zwischenresultat)

ANLEITUNG

Einführung

Sind genug Kreditpunkte vorhanden, beginnt ein Kugelspiel (1Kugel = 1 Spiel). Um eine Kugel abzuschliessen, drücken Sie die Start-Taste.

Ziel ist es, mit Hilfe der Fangvorrichtung, möglichst alle Kugeln wieder einzufangen. Ein Kugelspiel kostet einen Einsatzpunkt. Mit der Bet-Taste kann vor einem Spielstart der Spieleinsatz verändert werden.

Nach einem erfolgreich absolvierten Kugel- und Lichtspiel, werden die Gewinnpunkte im Zwischenresultat abgelegt. Die gesammelten Punkten können im Risiko-Game eingesetzt werden. Mit der Collect oder Cash Taste werden die Punkte auf den Creditspeicher übertragen.

Auto-Start

Ist der Auto-Start aktiviert (Doppelklick auf Start-Taste), folgt die nächste Kugeln automatisch. Der Auto-Start lässt sich jederzeit durch einmaliges Drücken der Start-Taste deaktivieren oder wird nach einem erfolgreich abgeschlossenen Kugelspiel automatisch beendet.

Energy-Game (nicht in allen Kantonen erlaubt) Erscheint zusammen mit Gewinnpunkten „Energy“ auf dem Display, müssen sie das Lichtspiel genau dann stoppen, wenn das Lichtfeld „STOP“ aufleuchtet. Das Treffen des Lichtfeldes wird mit dem Höchstgewinn honoriert.

Try Again Ball

Das Gerät kann in unterschiedlichen Abständen eine zweite Chance zum Fang einer Kugel offerieren.

Risiko-Ball

Mit den Risiko-Bällen kann mehrmals versuchen werden, seinen Einsatz bis zum Höchstgewinn zu vervielfachen. Der Risiko Einsatz lässt sich mit der Bet-Taste variieren. Durch Drücken der Start-Taste wird die Offerte angenommen und ein Ball ausgespielt. Mit der Collect oder Cash Taste lässt sich das Risiko-Game jederzeit beenden. Dabei werden die Gewinnpunkte zurückgebucht.

Gewinnplan

● 1 gefangene Kugel = 3 Einsatzpunkte

Sputnik Classic V 1.02 (mit Zwischenresultat)