

Sputnik Mission One – Deutsch

GSXP
59.88 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
 ÜBERSICHT
 EINLEITUNG
 MULTIGAME
 EXTRA BALL
 ENERGIENOMME

1 gefangener Ball: **BONUS**

2 gefangene Bälle: **2**

3 gefangene Bälle: **8 - 50**

Einstellungen:

Mögliche Bet-Stufen:	1, 2, 3, 4, 5
Extra-Spiel:	ACTIVE
Energy-Spiel:	ACTIVE
Try Again:	ACTIVE
Maximaler Kantonaler Gewinn:	2'000

GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
 ÜBERSICHT
 EINLEITUNG
 MULTIGAME
 EXTRA BALL
 ENERGIENOMME

SPUTNIK MISSION ONE

GAME 1 GAME 2 GAME 3

WIN 222 WIN 222 WIN 222

BALL 000 BALL 000 BALL 000

CATCH 000 CATCH 000 CATCH 000

BONUS

BET WIN CREDIT

MULTIGAME

Win 3: Gewinn für 3 gefangene Bälle

Win 2: Gewinn für 2 gefangene Bälle

Ball x3: Gespielte Bälle in diesem Spiel

Catch: Gefangene Bälle in diesem Spiel

Bei aktiviertem Multigame öffnen sich weitere Spielanzeigen

Infozeile: Anweisungen und Infos für den Spieler

Gelb: Ball muss gespielt werden
Grün: Ball wurde gefangen
Rot: Ball wurde nicht gefangen

Bonuszähler: 10 Bonuspunkte ergeben ein Gratisspiel

verstellbarer Spieleinsatz je nach Kanton

Zeigt den Gewinn des letzten Spiels

Zeigt das aktuelle Guthaben

Zeigt an, ob das Multigame aktiv ist

GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
ÜBERSICHT
EINLEITUNG
MULTIGAME
ЭКСТРАБОЛЛ
ЕНЕРЯУРАМЕ


CREDITS 5 Sind genug Kreditpunkte vorhanden, beginnt ein Spiel mit drei Kugeln.

Start Um eine **Kugel abzuschiesen** drücken Sie eine der zwei **START-Tasten**. Ziel ist es, mit Hilfe der Fangvorrichtung, möglichst alle Kugeln wieder einzufangen.

CATCH
PLAY **LOST** Je drei Lämpchen für jedes Spiel signalisieren ob die Kugel **gefangen (Grün)** oder **nicht gefangen** wurde (**Rot**). **Gelb** signalisiert dass die **Kugel im Spiel** ist.

Bet Ist noch kein Spiel gestartet, kann mit der **BET-Taste** der **Spieleinsatz verändert** werden.

CASH Mit der **CASH-Taste**, welche sich rechts an der Oberseite des Geräts befindet, werden die angezeigten **Kredite ausgezahlt**.




GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
ÜBERSICHT
EINLEITUNG
MULTIGAME
ЭКСТРАБОЛЛ
ЕНЕРЯУРАМЕ


Multigame Sobald ein Spiel gestartet ist, wird mit der **Multi-Taste** das Multigame **ein- und ausgeschaltet**.

Nach gespielter erster Kugel kann mit einem zweiten Einsatz ein zweites Spiel gestartet werden. In diesem Fall **leuchtet** die Multigameanzeige **rot** und die **Klappe** für das weitere Spiel **öffnet sich**.

MULTIGAME 

Diese zweite Kugel gilt nun für beide laufenden Spiele, d.h. sie zählt als zweite Kugel für das erste Spiel und gleichzeitig als erste Kugel für das zweite Spiel. Es können dann **gleichzeitig** bis zu drei Spiele aktiv sein, welche sich **überlappen**.

Wird das Multigame ausgeschaltet oder der Kredit ist aufgebraucht, werden die versetzt gestarteten Spiele zu Ende gespielt.



GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABELE
ÜBERSICHT
EINLEITUNG
MULTISPIELE
EXTRABALL
ENERGYLEVEL

Start

Nach mindestens zwei gefangenen Kugeln werden Extra-Kugeln offeriert, mit denen der bisherige **Gewinn vervielfacht** werden kann.

Um die Kugel abzuschiesen drücken Sie die **Start-Taste**.

Bet

Wird vor dem Abschiesen einer Extra-Kugel die **Bet-Taste** gedrückt, kann der **Risikoeinsatz reduziert** werden.

Collect

Der gewonnene Betrag kann jederzeit durch Drücken der **Collect-Taste** zum **Guthaben** aufgebucht werden.

Das Extra-Spiel wird automatisch **abgebrochen**, wenn die **maximale Anzahl Extra-Kugeln** gespielt sind, **keine Kredite** für das Extraball vorhanden sind oder das **Gewinnlimit erreicht** ist.

Germany France Italy

GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABELE
ÜBERSICHT
EINLEITUNG
MULTISPIELE
EXTRABALL
ENERGYLEVEL

Erreicht der **Gewinn** aus dem Spiel eine **gewisse Grenze**, so wird der Betrag im Zusatzspiel "Energy-Level" in **Teilgewinnen** ausbezahlt.

Start

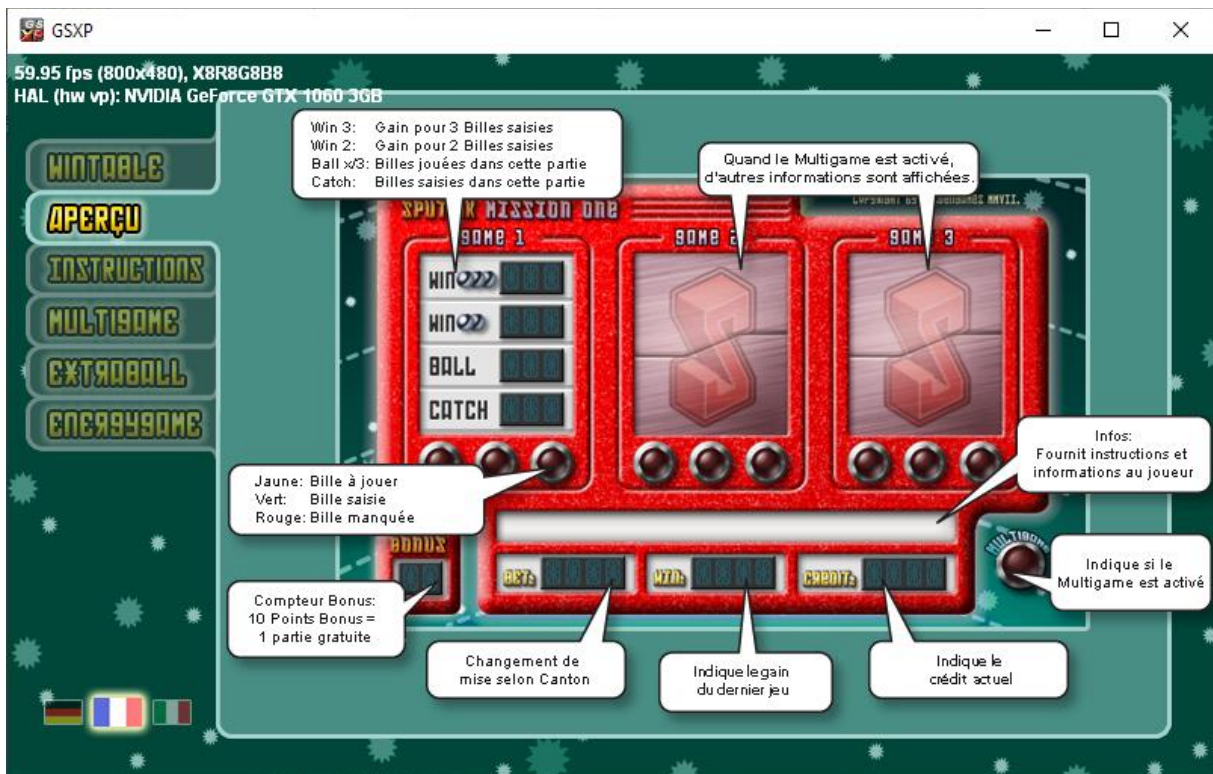
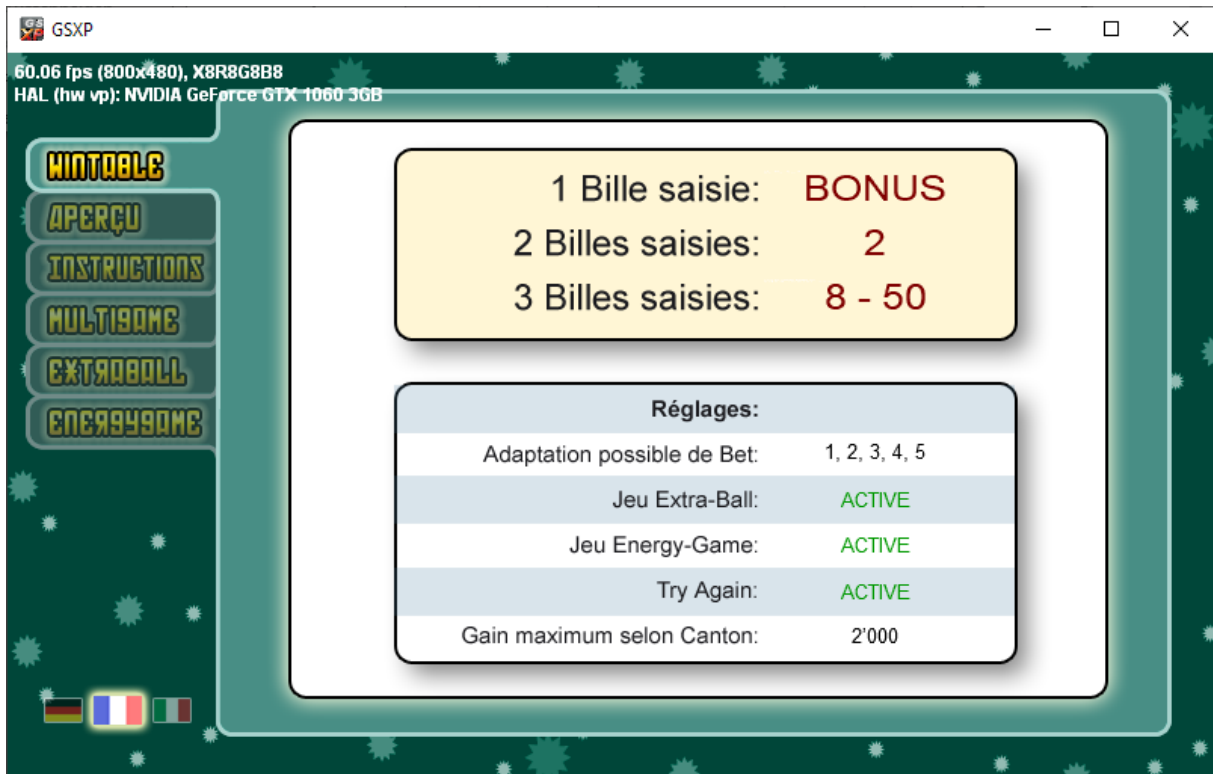
Um einen Teilgewinn zu erhalten, muss die **Start-Taste** in dem Moment gedrückt werden, wenn sich ein Satellit **innerhalb des rot leuchtenden Auffangstrahls** der Rakete befindet.

Start

Falls die **Start-Taste** gedrückt wird, während der rote Strahl **nicht** aufleuchtet, geht der Teilgewinn verloren!

Germany France Italy

Sputnik Mission One - Français



GSXP
59.88 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

[WINTABLE](#)
[APERÇU](#)
[INSTRUCTIONS](#)
[MULTIGAME](#)
[EXTRA BALL](#)
[ENERGY GAME](#)




CREDITS 3 Un jeu commence avec 3 Billes lorsqu'il y a suffisamment de crédit.

Start Pour **lancer une Bille** pressez l'un des deux **Start**. Le but étant de saisir à l'aide du récepteur toutes les Billes si possible.

CATCH **PLAY** **LOST** Pour chaque jeu, 3 lampes signalisent si la Bille a été **saisie (vert)**, **perdue (rouge)** ou **en jeu (orange)**.

Bet Avant de commencer une partie, on peut modifier la mise au moyen du **Bet**.

Les **crédits** et gains obtenus seront **payés avec le Cash**.







GSXP
60.06 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

[WINTABLE](#)
[APERÇU](#)
[INSTRUCTIONS](#)
[MULTIGAME](#)
[EXTRA BALL](#)
[ENERGY GAME](#)




Multigame Aussitôt qu'un jeu a commencé, on peut **activer ou désactiver le Multigame avec Multigame**.

Après avoir joué la première Bille, le joueur peut moyennant un crédit supplémentaire activer un deuxième jeu. Dans ce cas, les **lampes** de signalisations du Multigame **deviennent rouge** et le **sas** du deuxième (troisième) jeu **s'ouvre**.



La deuxième Bille compte maintenant pour les deux jeux en cours. Elle compte comme deuxième Bille du premier jeu, ainsi que première Bille du second jeu et ainsi de suite. On peut avoir jusqu'à 3 jeux actifs qui se chevauchent en **même temps**.



Si le Multigame est désactivé ou le crédit épuisé, on termine les parties commencées.






GSXP
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB




WINTABLE
 APERÇU
 INSTRUCTIONS
 MULTISAME
 EXTRAALL
 ENERJYSAME



 Si 2 Billes au moins sont saisies, vous obtenez des Billes Extra.
 Celles ci vous donnent une chance de **multiplier** votre gain. Pour lancer ces Billes pressez sur **Start**



 Avant de lancer les Billes Extra, vous pouvez **modifier le montant risqué** avec **Bet**.


 Le montant gagné peut en tout temps être additionné à votre avoir avec **Collect**.



Le jeu Extra sera automatiquement **interrompu** si ; le **nombre maximal de Billes Extra** est épuisé, il **n'y a plus de crédit** à disposition ou si la **limite maximale des gains** est atteinte.










GSXP
60.06 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
 APERÇU
 INSTRUCTIONS
 MULTISAME
 EXTRAALL
 ENERJYSAME

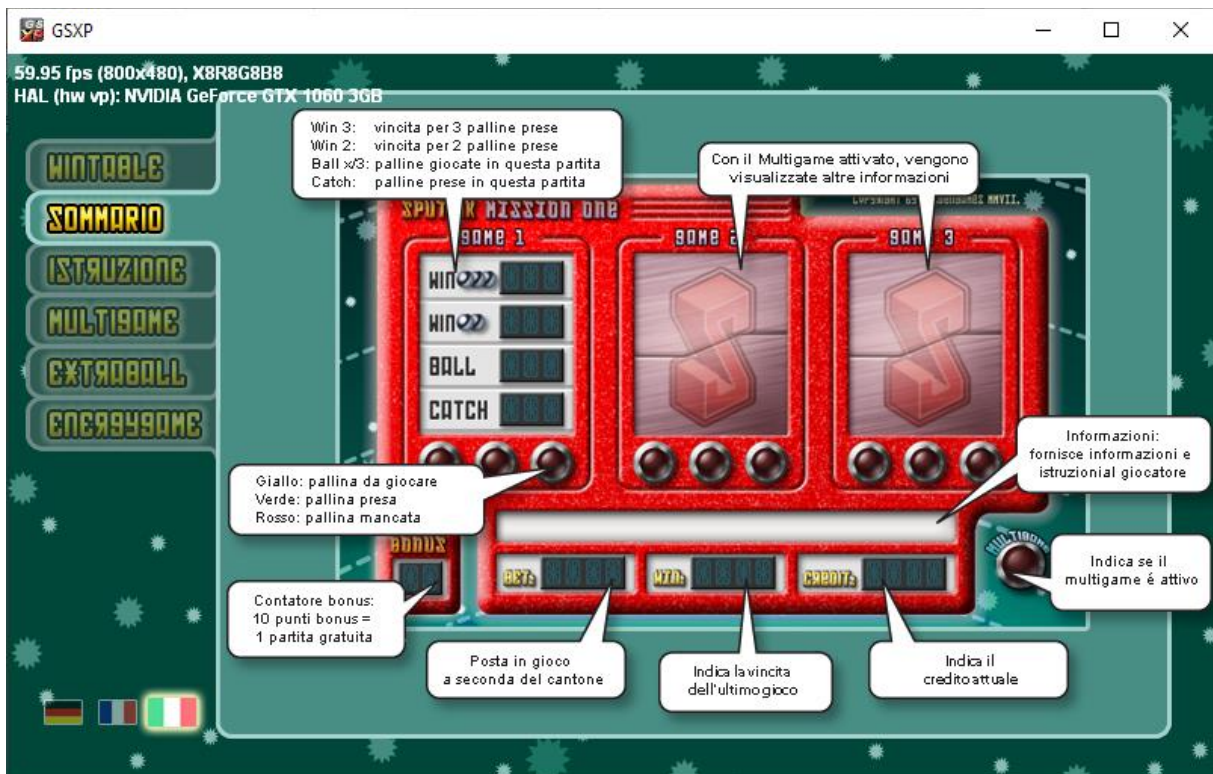
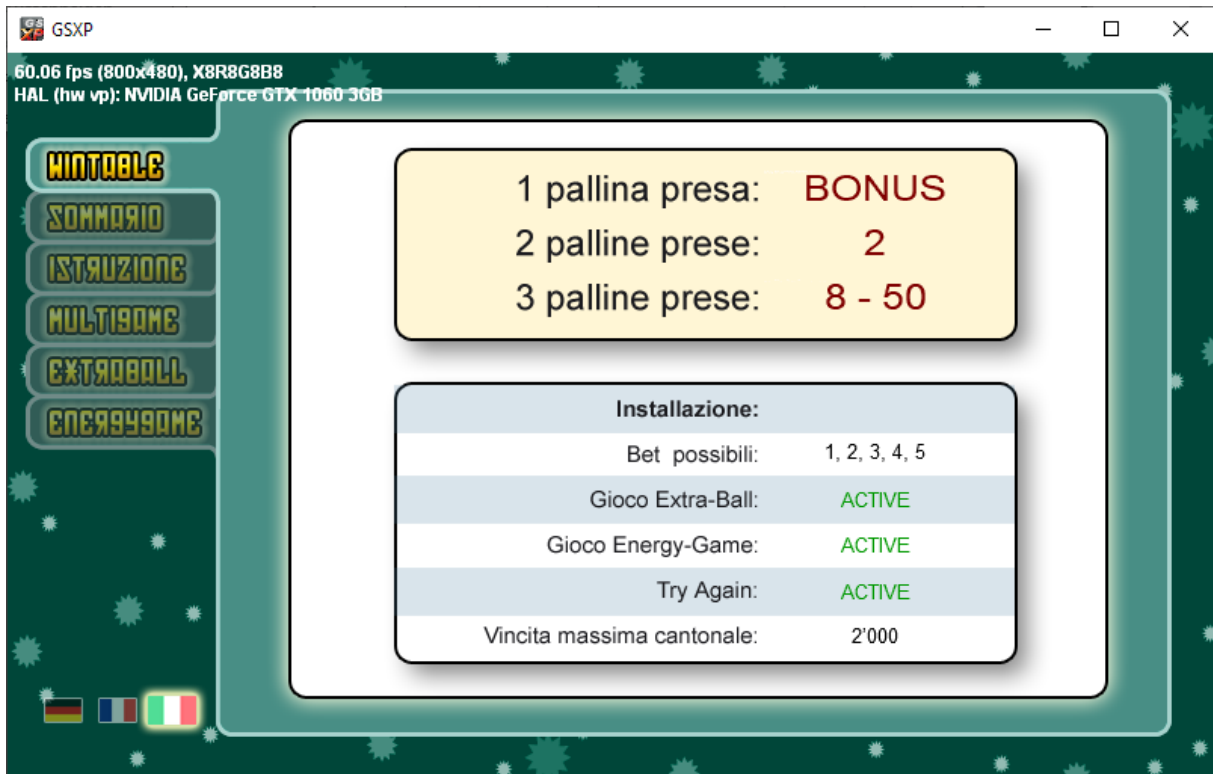
Si le **gain** d'une partie atteint une **certaine limite**, ce montant est alors **partiellement crédité** dans le jeu additionnel **Energylevel**.



 Pour obtenir ce crédit partiel, le bouton **Start** doit être pressé **au moment ou un Satellite se trouve à l'intérieur de la tracée rouge** émise par la fusée.



 Si **Start** est pressé lorsque la fusée n'émet **pas** de trace rouge votre gain partiel est perdu.


Sputnik Frooty - Italiano





GSXP

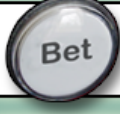
59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB


[WINTABLE](#)
[SOMMARIO](#)
[ISTRUZIONE](#)
[MULTIGAME](#)
[EXTRA BALL](#)
[ENERGY GAME](#)


 Una partita inizia con 3 palline quando vi è credito a sufficienza.

 Per **lanciare una pallina** premere uno dei due tasti **Start**. Lo scopo è di prendere tutte le palline possibili con l'aiuto del ricevitore.

 Ad ogni partita, 3 luci segnalano se la pallina è stata **presa (verde)**, **persa (rossa)** o è **in gioco (gialla)**.

 Prima di iniziare una partita, si può modificare la posta in gioco mediante il tasto **Bet**.


 I **crediti** e vincite ottenuti saranno **pagati** con il tasto **Cash**, che è situato sulla parte destra superiore della macchina.




GSXP

59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

[WINTABLE](#)
[SOMMARIO](#)
[ISTRUZIONE](#)
[MULTIGAME](#)
[EXTRA BALL](#)
[ENERGY GAME](#)


 Non appena una partita inizia, si può **attivare o disattivare** il multigame mediante il tasto **Multigame**

Dopo aver giocato la prima pallina, il giocatore può, mediante un credito supplementare, attivare una seconda partita. In quel caso, la luce che **segnala** il multigame **diventa rossa** e la **portina** del seguente gioco si **apre**.



La seconda pallina vale ora per le due partite in corso. Essa vale come seconda pallina del primo gioco, nonché come prima pallina del secondo gioco e così di seguito. Si possono avere fino a 3 giochi attivi che si accavallano **contemporaneamente**.

Se il multigame viene disattivato o il credito è estinto, si concludono le partite iniziate.



GSXP 59.95 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
 SOMMARIO
 ISTRUZIONE
 MULTIGAME
 EXTRA BALL
 ENERGIY LEVEL

Start

Se vengono prese almeno 2 palline, ottenete delle palline Extra.

Queste vi danno la possibilità di **moltiplicare** la vostra **vincita**. Per lanciare queste palline premere il tasto **Start**.




Bet

Prima di lanciare le palline Extra, potete **modificare l'importo rischiato** con il tasto **Bet**.

Collect

L'importo vinto può in ogni momento venire aggiunto al vostro credito mediante il tasto **Collect**.

Il gioco Extra verrà **interrotto** automaticamente se: il **numero massimo di palline Extra** è esaurito; se **non vi è più credito** a disposizione o se il **limite massimo** delle vincite viene raggiunto.

GSXP 59.88 fps (800x480), X8R8G8B8
HAL (hw vp): NVIDIA GeForce GTX 1060 3GB

WINTABLE
 SOMMARIO
 ISTRUZIONE
 MULTIGAME
 EXTRA BALL
 ENERGIY LEVEL

Se la **vincita** di una partita raggiunge un **certo limite**, questo importo viene allora **accreditato parzialmente** nel gioco addizionale **Energylevel**.

Start

Per ottenere questo accredito parziale, bisogna premere il tasto **Start al momento in cui un satellite si trova all'interno del tracciato rosso** emesso dal razzo.

Start

Se si preme il tasto **Start** quando il razzo **non** emette nessuna traccia rossa, la vostra vincita parziale è persa.

