



Spillebeskrivelse

Produceret af



For

Spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM "FIRST CLASS"	3
2. GEVINSTTAVLEN	5
3. GEVINSTBONUS	5
4. JOKERGEVINST	5
5. VALGFRIT SPIL	6
6. LAS VEGAS	7
7. LE MANS	9
8. NEW YORK	12
9. GAMEFLASH	13
10. NUDGE	14
11. LINIESPIL	15
12. AUTOMATISK GEVINST	15
13. SUPERHOLD	15
14. JACKPOTCHANCE	16
15. JACKPOT	17
16. SKRABESPIL	18
17. FEATURES GENERELT	19
18. SPIL INFO OG OPSÆTNING	20



1. Generelt om "First Class"



Spilleautomaten "First Class" er udviklet af CompuGame-DAE A/S.

"First Class" har i grundspillet 3 video valser med følgende symbolfordeling:



Normale valsebånd



Le Mans valsebånd



New York valsebånd

Under Le Mans spillet tilføjes der numre som dobbeltsymbol på alle positioner på alle tre valser.

Under New York spillet tilføjes der New York logoer som dobbeltsymbol på to positioner på valse 1 og 2, og tre på valse 3.

2. Gevinsttavlen

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne gives gevinst ifølge gevinsttavlen.

Ved grønne bar gives flash mellem 400, 800 og Jackpotchance.

			400	800
			200	
			100	
			60	
			40	
			30	
			20	
			10	

3. Gevinstbonus

Når der opnås 3 ens appelsiner, blommer, klokker eller meloner på valserne, tændes en lampe over symbolet i gameflashtavlen.

Når alle fire lamper er tændt og gevinsten vindes igen, gives "Gameflash".

Herefter slukkes alle lamper for det pågældende symbol.



4. Jokergevinst



Ved 3 x Joker symbol på valserne gives mellem 20 og 50 Las Vegas point.

5. Valgfrit spil



Når der på valserne opnås 3 "First Class" logoer, kan spilleren vælge imellem de 3 valgbare spil: "Las Vegas", "Le Mans" og "New York"



Valget træffes ved tryk på spillet ude fra hovedskærmen.

6. Las Vegas



Las Vegas vindes ved 3 x Las Vegas på valserne eller via Valgfrit spil.



Spillet består af en bankoplade med 15 tilfældige tal mellem 1 og 90, samt en linie med fem tilfældige tal.

Efter hvert valseløb trækkes fem kugler med tal mellem 1 og 90. Findes et eller flere af disse tal på bankokortet og/eller linien markeres disse. De fem tal markeres som udtrukne, og kan således ikke trækkes igen før alle 90 tal er udtrukket.

Ved fuld linie gives den kreditgevinst som står til højre for linien. Herefter slettes linien og en ny oprettes med fem af de resterende tal samt en ny kreditgevinst (mellem 20 og 200).

Ved fuld plade på bankokortet gives gevinst ifølge gevinsttavlen.

Opnås fuld plade indenfor de første 45 udtrukne numre, gives "guld" gevinst, hvilket altid er Jackpotchance. Sker det derimod indenfor de første 50-60 numre, gives et "sølv" flash imellem tre gevinster, - og sker det indenfor de første 65-80 numre, gives et "bronze" flash mellem fire gevinster. Fyldes pladen først efter 80 tal er trukket gives ingen gevinst.

Ved fuld plade, eller når alle 90 tal er udtrukket, nulstilles spillet, et nyt bankokort sættes op og spillet starter forfra.

Hvert udtræk af kugler koster 3 Las Vegas point pr. kugle. Disse trækkes fra Las Vegas point banken, og Las Vegas spillet fortsætter så længe der er point nok i banken til udtræk af fem nye numre (15 Las Vegas point).

Ved afslutning af spillet indsættes point i banken, så den har en minimumsværdi på 150 point.

Ekstra Las Vegas point vindes i Gameflash, Las Vegas, Le Mans og New York spillene, samt via. 3 x Joker på valserne.

Så længe Las Vegas spillet er aktivt, vil et Las Vegas symbol på en aktiv linie på valserne give 5 Las Vegas point i banken.

Så længe Las Vegas spillet er aktivt, vil et CG-logo på en aktiv linie på valse 3 give 15 Las Vegas point i banken.

Las Vegas spillet kan når som helst afbrydes (ved tryk på LUK oppe i højre hjørne) for derved at gemme de opsparede Las Vegas point til senere.



7. Le Mans



Le Mans vindes ved 3 x Le Mans på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i 24 spil.



Spillet består af en racerbane med 3 biler, som styres af hver sin valse. Valserne indeholder, på alle positioner, tal fra 1 til 9, samt et enkelt tank symbol.

Efter hvert valsestop kører hver bil det antal step som valsen viser. Dog kræver det at bilen har benzin i tanken.



Ved spillets start vælger spilleren bil og tilhørende valse, ved tryk på HOLD 1 – 3. Den valgte bil er herefter spillerens bil, som kører mod automatens to biler.



Hver bil har en tank med 0-6 "liter" benzin. Hver gang bilen kører bruges der én liter benzin. På banen findes der tanksymboler, magen til det på valserne. Når bilen standser på et sådant symbol, eller det opnås på valsen, fyldes tanken op.

Hvis tanken er tom, skubbes bilen ét step frem efter hvert valseløb. Dog ikke ved tank på valsen.



På banen findes for hver bil et antal pile symboler. Standser bilen på et af disse opnås "Nitro boost", hvilket bevirker at bilen kører dobbelt så langt ved næste tal på valsen. Dette

kræver dog at der er minimum to liter benzin i tanken, da Nitro boost bruger dobbelt så meget benzin.



For hver bil findes der ét sted på banen et sort flag. Standser bilen på dette felt standses den, og kører således ikke efter næste valseløb.



På spillerens bils bane findes et hvidt flag. Standser spillerens bil på dette gives Gameflash.



På valse 3 findes et CG-logo. Opnås dette symbol på centerlinien, gives 3 eller 5 linier i 1-10 spil.

Liniespil:

Hvis liniespil er aktivt under Le Mans, vil spilleren kunne vælge hvilken linie der skal køres fra. Der kan kun vælges én linie, og alle tre biler kører efter tallene på denne linie. Linie vælges ved touch på linienumrene.

Så længe spillet er aktiv, vil et Le Mans symbol på centerlinien give et ekstra spil.

Gevinster:

Hver gang spillerens bil har kørt en omgang og startlinien passerer, gives en gevinst afhængig af spillerens bils placering. Placeringen findes når alle biler holder stille. Det har ingen betydning hvilken bil der passerer startlinien først. En førsteplads giver 20 Las Vegas point. En andenplads giver Automatisk gevinst: Citron-Blomme. En tredjeplads giver 2 Nudge direkte.



Afslutning af spillet:

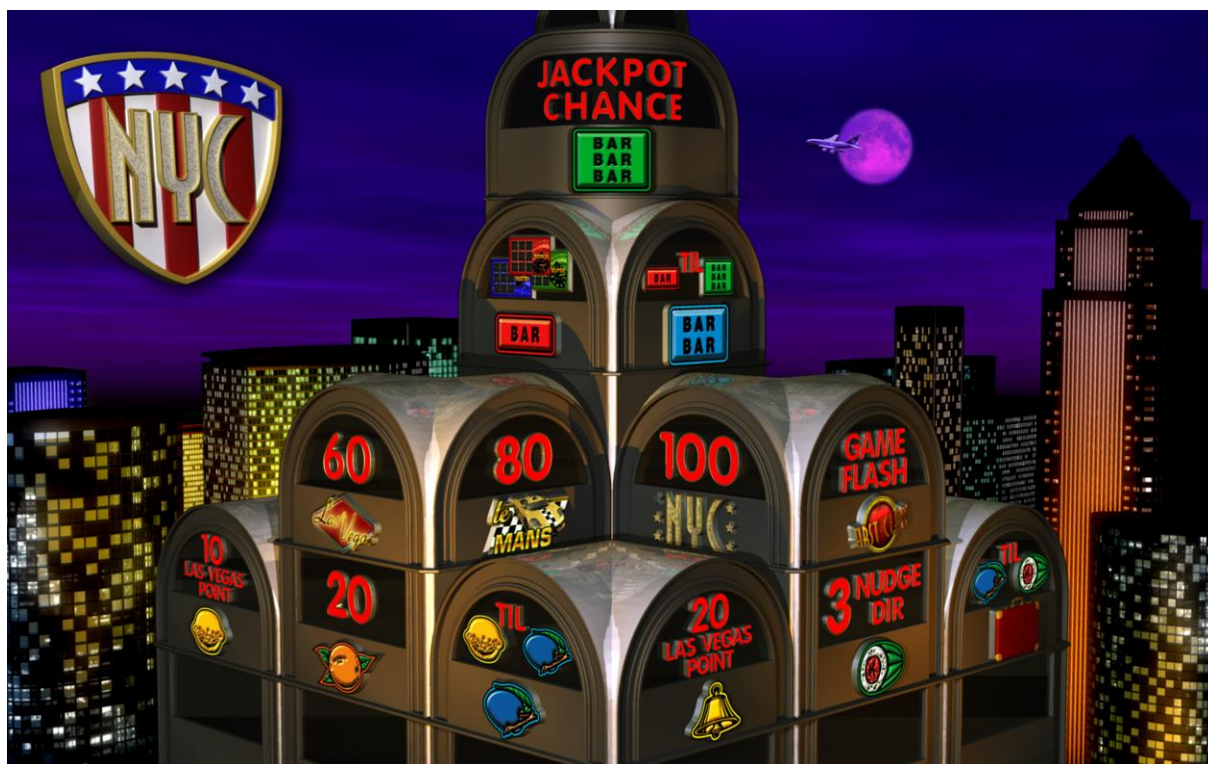


Når løbet er ovre og spillet afsluttes, gives en slutgevinst afhængig af spillerens bils placering samt antal kørte omgange. Dog gives der ikke gevinst hvis spillerens bil endnu ikke har gennemført én omgang.

Gevinsterne vises i en række øverst på skærmen. Der gives altid et flash mellem to gevinster.

Kørte omgange	Gevinst ved 1. plads	Gevinst ved 2. plads	Gevinst ved 3. plads
1	100 60	blomme-melon 40	citron-blomme 30 Las Vegas point
2	20 Superhold 100	60 blomme-melon	40 citron-blomme
3	Bonusskrab 20 Superhold	100 60	blomme-melon 40
4	Ekstraskrab Bonusskrab	20 Superhold 100	60 blomme-melon
5	Superskrab Ekstraskrab	Bonusskrab 20 Superhold	100 60
6	rød-grøn bar Superskrab	Ekstraskrab Bonusskrab	20 Superhold 100
7	Jackpotchance rød-grøn bar	Superskrab Ekstraskrab	Bonusskrab 20 Superhold
8 +	60 Jackpot Jackpotchance	rød-grøn bar Superskrab	Ekstraskrab Bonusskrab

8. New York



New York vindes ved 3 x New York på valserne eller via Valgfrit spil.



Spillet består af 13 felter med valse-symboler og tilhørende gevinster. Spillet afvikles i to faser. En "symbol" fase og en "flash" fase.

I "symbol" fasen spilles der efter valse-symboler. Opnås et af symbolerne på centerlinien på valse 1 slukkes det pågældende gevinstfelt i New York.

Spilleren vælger selv hvor længe der skal spilles efter at slukke gevinster. Når spilleren siger stop (ved tryk på START NYC flash), eller når der kun er syv gevinstfelter tilbage, standser symbol "slukke" spillet og der skiftes til "flash" fasen.

I "flash" fasen gives der flash ved et New York logo på aktiv linie på alle tre valser. Der flashes mellem alle "ikke slukkede" gevinstfelter, og gevinst gives.

Spillet er aktivt i 12 spil, og der tælles først ned når der er skiftet til "flash" fasen, og første gevinst er givet.

Når New York er aktivt, vil et CG-logo på centerlinien på valse 3 give 1-3 ekstra spil.

9. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x "Kuffert" på valserne, samt via Gevinstbonus, Las Vegas, Le Mans eller New York.

Spillet består af to gevinstrækker hvor nogle gevinster er fælles, mens andre er forskellige på de to rækker. I den venstre række er alle dobbeltfelt gevinsterne nudge, mens de i den højre række er liniespil.

Ved spillets start vælger spilleren række (ved touch på en pil), hvorefter der flashes og en gevinst gives.

Felterne "Jackpotchance" skal rammes i begge rækker før gevinsten gives. Første gang markeres feltet som ramt, og når samme felt opnås i den anden række gives Jackpotchance.



10. Nudge

Nudge vindes i Gameflash som Nudge (bank Nudge), og i Las Vegas, Le Mans eller New York som Nudge Direkte.

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

Ved Direkte Nudge vises i stedet det vundne antal direkte nudge.

Herefter kører valserne til en ny udgangsposition, hvorfra de kan steppe frem til en gevinst.



Pilene på skærmen anvendes til manuelt at steppe valserne op eller ned. Ved tryk på OK knappen afsluttes spillet.

Afsluttes spillet, inden alle Nudge er brugt, gemmes de resterende Nudge i Nudge banken (dog maks. 20). Direkte nudge kan dog ikke gemmes i banken.

Ved tryk på START FORFRA knappen nulstilles spillet til sit udgangspunkt, og der kan prøves igen.

Spillet afbrydes først når der trykkes på OK eller på START knappen.

Ved tryk på AUTO NUDGE, vil automaten foretage automatisk Nudge og selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst, tryk OK for at vælge, eller START FORFRA for at fortryde.

11. Liniespil



Liniespil vindes i Gameflash, og i Le Mans.

Der vindes enten 3 eller 5 linier, som herefter er aktive i det viste antal spil.

Så længe liniespillet er aktivt, vil enhver gevinstkombination på en aktiv linie udløse en gevinst.

3 linier er tre vandrette linier.

5 linier er tre vandrette samt 2 diagonale linier.

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, Blomme – Melon og Rød – Grøn bar) kører valserne 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. Hold foretages ved tryk på HOLD knapperne.

14. Jackpotchance



Jackpotchance vindes i Las Vegas, Le Mans, New York eller Gameflash, samt via flash ved 3 x grøn bar på valserne.



Når spillet vindes, vises fire skærme med hver sin gevinst. Tre af skærmene slukkes én ad gangen, og gevinsten på den sidste skærm gives.

Gevinsterne er Superskrab samt 20, 40 og 60 Jackpotspil.



15. Jackpot



Jackpot vindes via Jackpotchance eller direkte fra Le Mans.
Spillet er aktivt i mellem 20 og 60 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien give en gevinst på 800, 1000 eller 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.



16. Skrabespil

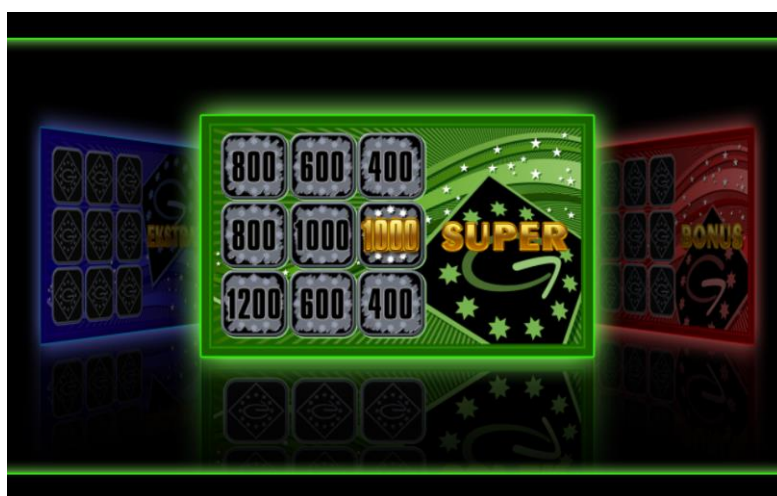


Skrabespillet vindes i Las Vegas, Le Mans, New York eller Gameflash.

Spillet består af et skrabelod med ni gevinstfelter med kredit gevinster. Spilleren vælger et felt ved touch, hvorved alle ni gevinster vises og den valgte gives.

Spillet kan vindes som "Bonusskrab" med gevinster mellem 100 og 300, "Ekstraskrab" med gevinster mellem 200 og 600 - og "Superskrab" med gevinster mellem 400 og 1200.

Spillet kan også vindes som "Skrabespil" hvorved automaten vælger et tilfældigt af de tre skrabelodder.



17. Features generelt

Featureafvikling:

Flerliniespillet gemmes ikke, men afvikles altid sammen med øvrige aktive features, dog ikke under Jackpot spil.

Ligeledes afvikles Gameflash, 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 Jackpot vindes i Las Vegas eller New York gemmes Jackpotspillet til Las Vegas eller New York spillet er afsluttet.

Så længe Jackpot spillet er aktivt, gemmes alle øvrige features.

18. Spil info og opsætning

Følgende info og opsætningsmuligheder er tilgængelige via touch knapper på skærmen.

Gemte spil:

Viser den aktuelle liste af features som er gemt. De gemte features vises i den rækkefølge de er vundet. De startes dog ikke nødvendigvis i samme rækkefølge, da nogle features kan være aktive sammen med andre.

Listen skiftevis vises og skjules ved tryk på knappen.

Vejledning:

Giver adgang til beskrivelse af samtlige af automatens featurespil.

Indstilling:

Giver spilleren mulighed for individuel opsætning af spillet.

For en stor del af automatens featurespil, kan det bestemmes om automaten skal stoppe autoplay, når den pågældende feature vindes.

Vælges STOP afbrydes autoplay, vælges FORTSÆT, vil spillet efter nogle sekunder automatisk spille videre.

For hvert enkelt valesymbol kan det bestemmes om automaten skal foretage autohold på to ens af det pågældende symbol.

