

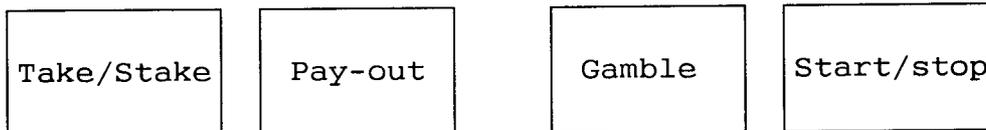
COMPU-GAME A/S, ENERGIVEJ 8, DK-6700 ESBJERG.
TLF.: 45 75 180666 TELEFAX: 45 75 452356

```
*****  
*                                     *  
*                                     *  
*          TSCHECHOSLOWAKEI          *  
*          MONTE CASINO              *  
*          910130                    *  
*                                     *  
*                                     *  
*****
```

(enthalt nur Abweichungen im Verhaltniss zu
'Standard-Manual' von "BLACK STOP".

	Seite
Generelle Spielverlauf.....	2
Prom Version Definition.....	3
Manipulation.....	4

POSITIONEN DER TASTEN



GENERELLE SPIELVERLAUF

Licht rotiert in 'Roulet' (nach und nach mit fallende Geschwindigkeit), bleibt auf ein Feld stehen. Bei Stop auf ein Gewinn-gebender Zahl-Feld wird dies sofort gegeben.

Bei Stop im Feld 'Super' flasht das 'confused' Licht in den "Super-Feldern", und der Feld auf dem es stehenbleibt wird als Gewinn gegeben.

Bei Stop auf einer der Buchstaben 'C', 'A', 'S', 'I', 'N', 'O' wird entsprechendes Licht im "C-A-S-I-N-O"-Feld angeschaltet. Wenn alle Felder gefüllt sind, wird 'confused-flash' in den 5 unten liegenden Gewinn Feldern ausgeführt. Das ausgewählte Feld wird als Gewinn gegeben.

Alle Gewinne die 'confused-flash' auslösen, sind direkt Tabelle-Gewinne.

Bei jeden Gewinn wird "C-A-S-I-N-O" ausgeschaltet.

GAMBLE

Wenn ein Gewinn erreicht ist, wird 'Gambling' angeboten.

Gamble wird um ein 'Mini-Roulet' ausgeführt zwischen den Farben 'Rot' und 'Schwarz'.

Folgende Tasten sind aktiv:

GAMBLE:

Man 'gamblet' 'double or nothing' von dem ganzen Gewinn.

Wenn man GAMBLE auf einen Gewinn wählt, der grosser als die Hälfte des MAX-GEWINNES ist, und Lose entsteht wird ausbezahlt (trotz Lose) : $(2 * \text{GAMBLE-BANK}) - \text{MAX-GEWINN}$.

MAX-GEWINN wird dynamisch für jeden Spiel berechnet als:

"Stake-Multiplikator" * "Definiert-MAX" (200 oder 300). 3/..

PAY-OUT:

Normaler Pay-out.

TAKE: Gewinn wird zu Credit ueberfuehrt; und die Maschine geht zu 'Wartet-fur-Start'-Zustand ueber.

PROGRAMM VERSION DEFINITION

Version Definition im Programm-Adresse 7FFAH definiert direkt (und als die einzige) welche Tabelle, man brauchen soll.

0=	Version	'65-200'	65%	-	Max 200
1=	Version	'70-200'	70%	-	Max 200
2=	Version	'75-200'	75%	-	Max 200
3=	Version	'65-300'	65%	-	Max 300
4=	Version	'70-300'	70%	-	Max 300
5=	Version	'75-300'	75%	-	Max 300

MAX-STAKE

Programm-Adresse 7FF0 enthaelt 'MAX-STAKE': definiert als Multiplikator; Inhalt 1, 2, 3 oder 4. (Bei Inhalt = 1 ist 'Stake' kein Funktion).

PROGRAMM-KONSTANTE

Programm-Adresse 7FF6 und vorwaerts enthaelt die ROM-Daten, die bei Initial-Start zu 'Konstanten' ueberfuehrt werden.

TEST- VERSION DEFINITION

Version Definition in der Programm-Adresse 7FFBH:

Bit	HEX val	Funktion
0	1H	"HIGH-SPEED-TEST"; sehr kurze Delays, kein Sound
1	2H	"LOG-Print" Version
2	4H	Test-Version (Alle Zahler koennen ausgelest werden, alle Zahler und Banken werden bei 'Manipuliertes Spiel' aufdatiert.)

Alle Bits können in PROM geandert werden.

MANIPULATION

- X) Manipulations-Switch on.
- X) Insert Coin; immer noch Manipulations-Switch on.
- X) RIGHT-BUTTON
Zur gewünschten 'Gewinn-Wert' steppen.
Gewinn-Wert wird im 'Credit-DISPLAY' gezeigt.
- X) Manipulations-Switch wird losgelassen.
Spiel fangt auf normaler Weise an.

NB!!!!

Gewinne, die auf diese Weise erreicht worden sind, werden nicht gezahlt, weder von mechanische oder elektronische Zahler. Es gilt aber nur laufendes Spiel. Features, die via Manipulation ausgelost sind, werden in nachfolgendes Spiel gezahlt. Features die via Manipulation (Sonderspiel) ausgelost werden stört das innere Steuerungs-System.

Gewöhnliche Gewinne werden mit ihr direkten Wert gezeigt.

Sonderspiel-Gewinne werden mit folgendes gezeigt:

2 Sonderspiele	= 102
5 Sonderspiele	= 105
5 Sonderspiele	= 106
10 Sonderspiele	= 110
20 Sonderspiele	= 120

Super-Gewinne werden mit folgendes gezeigt:

100	= 100
200	= 200
Max-Gewinn	= 250
(ungeachtet welche Version)	

Ergänzung Black Stop

Spielfeatures werden mit:

"Stake" Funktion
Sonderspiele

erweitert.

Stake Funktionen wie bei Big Deal.

Sonderspiele werden wie bei Gewinn in Super gegeben, die mit
Feld für

10 + 10 Sonderspiele und
10 + 20 Sonderspiele.

Abwicklung und Wert wie bei Big Deal.

Ergänzung Monte Casino

Spielfeatures werden mit:

"Stake" Funktion
Sonderspiele

erweitert.

Stake Funktion wie bei Big Deal.

C-A-S-I-N-O Feature wird dazu geändert folgende Gewinne zu geben:

1 + 5 Sonderspiele
1 + 2 Sonderspiele
1 + 20 Sonderspiele
1 + 5 Sonderspiele
1 + 10 Sonderspiele

Der Auszug wird auf folgende Weise gemacht:

Wenn der letzten Buchstabe in C-A-S-I-N-O eingeschaltet wird, flasht das Licht in der Gewinnreihe, ein Feld bleibt beleuchtet und diese Zahl von Sonderspiele wird gegeben.

Abwicklung und Wert wie Big Deal.

COMPU-GAME A/S, ENERGIVEJ 8, 6700 ESBJERG, DANMARK

SPIELBESCHREIBUNG MONTE CASINO

Die Maschine ist mit Credit Speicher und auf 5 Kronen Einwurf berechnet und 2 Kronen pro Spiel.

Auszahlquote: 65 - 70 - 75%

Max Gewinn ist 200 oder 300 Kronen.

Die Maschine enthält Risiko Spiel bei Gewinne < Max Gewinn.

Das Spiel ist um eine Roulet aufgebaut mit folgende Felder:

4 8 - 10 - 20 - 25 - 50 - Super
Super gibt 100 - 200 - 200/300

Ein kleines Roulet mit 4 Feldern - 2 rote und 2 schwarze sind für Risiko Spiel berechnet.

Spielverlauf:

1. Die Münzen werden eingeworfen und auf den Credit/Winn Display gezeigt.

2. Wenn der Inhalt auf Credit Display ≥ 2 ist, blinzelt der Start/Stop Knopf.

3. Bei Druck auf Start/Stop läuft das Licht in dem Roulett und haltet an in einer der Feldern.

4 - 8 - 10 - 20 - 25 50 sind direkt Gewinngebend. Super gibt Gewinn in Super Feld 100 - 200 - 2000/300.

C-A-S-I-N-O schaltet das Licht an in dem entsprechenden Feld, und wenn der Letzten Buchstabe angeschaltet ist, blinzelt dieser und ausbezahlt den Gewinn über dieser Buchstabe. C-A-S-I-N-O wird 'reset' bei Gewinn in normaler Spiel, das heißt CASINO Gewinn kann nur erreicht werden dabei alle Buchstaben (CASINO) anzuschalten, bevor normaler Gewinn kommt, sonst muss man von vorne anfangen.

4. Risiko Spiel.

Bei Gewinn kann der Spieler Risiko wählen und wählt dann rot oder schwarz. Mit Hilfe von dem Miniroulett wird rot oder schwarz dann ausgezogen.

Sonst ist Risiko - Take - Pay Out wie bei **Black Stop**.