



Spillebeskrivelse

Spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM EXTREME	3
2. GEVINSTTAVLEN	4
3. SNOWFLASH	5
4. VALGFRIIT SPIL	5
5. WILD RIVER	6
6. BUNGEE JUMP	7
7. SKATER	8
8. GAMEFLASH	9
8.1. Frit Gameflash Skift	9
9. NUDGE	10
10. LINIESPIL	11
11. AUTOMATISK GEVINST	11
12. SUPERHOLD	11
13. SUPERFLASH	11
14. JACKPOTCHANCE	12
15. JACKPOT	12
16. TOPSPIL	13
17. FEATURES GENERELT	14

2. Gevinsttavlen

Symbol	Payout	Feature
3x Green BAR	400	800
3x Blue BAR	200	100 Featurepoint
3x Red BAR	100	50 Featurepoint
3x Green Eyes	60	40 Featurepoint
3x Bells	SNOW FLASH	30 Featurepoint
3x Blue Melons	SNOW FLASH	20 Featurepoint
3x Red Citrus	SNOW FLASH	10 Featurepoint
3x Yellow Lemons	SNOW FLASH	6 Featurepoint

JACKPOT CHANCE

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne, gives gevinst ifølge gevinsttavlen.
 Ved citroner – klokker gives et Snowflash spil samt et antal Featurepoint.
 Ved meloner – blå bar gives kredit samt et antal Featurepoint.
 Ved grønne bar gives flash mellem 400, 800 og Jackpotchance.

3. Snowflash

Når der opnås 3 ens citroner, appelsiner, blommer eller klokker på valserne, gives et Snowflash.
Spillet kan også vindes via andre featurespil.

Lyset løber mellem 15 felter og standser i et af dem.
Standses der i det nederste felt, med pilen, gives gevinst enten som Valgfrit spil eller Gameflash.

Standses der i et af de øvrige felter, forbliver feltet tændt, og det er ikke med i de efterfølgende flash.

Efter gevinst i Snowflash slukkes alle felter.



4. Valgfrit spil

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

1. Wild River
2. Bungee Jump
3. Skater



Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3. Spillet fortsætter ikke, før der er valgt et af de 3 spil. Trykker man på AUTOPLAY, vælges der automatisk et spil.

Valgfrit spil kan også vindes via Snowflash og Jackpotchance.

5. Wild River

Wild River vindes ved 3 x Sejler på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mellem 15 og 20 spil, *eller* indtil Jackpot opnås (gennem Jackpotchance fra spillet selv eller via andre spil).

Så længe spillet er aktivt, vil en hjelm på en aktiv linie på valse 3 give et antal step frem i spillet.

Antal step bestemmes af tallet på valse 1 på samme vandrette linie, som hjelmen er på valse 3. Der gives gevinst på det felt, der standses på.

Standses der på et "ÅBN GENVEJ" felt, åbnes den pågældende genvej. Når man herefter kommer til feltet lige før en åben genvej, kan man vælge at bruge genvejen (ved tryk på FEATURE) eller at fortsætte (ved tryk på START).

Standses der på et "VANDFALD" felt, falder man ned på feltet nedenunder.

Steppes der forbi det sidste felt (i øverste højre hjørne), fortsættes der i feltet nedenunder. Herefter cirkuleres der i urets retning rundt i de to øverste rækker.

Samles alle tre hoveder i øverste række, gives Jackpotchance. Vindes Jackpot, afsluttes Wild River.

Spillet indeholder desuden tre pagaj symboler. Samles alle tre, gives et "Frit gameflash skift" (se Gameflash).

Standses der på Bungee Jump flash, gives et flash mellem alle felterne i Bungee Jump spillet, hvorefter lyset standser på ét af felterne, og gevinsten gives.

Så længe Wild River er aktivt, vil en Sejler på centerlinien give et ekstra spil.



6. Bungee Jump

Bungee Jump vindes ved 3 x "KG" på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mellem 10 og 15 spil, *eller* indtil Jackpot opnås (gennem Jackpotchance fra spillet selv, eller via andre spil).



Spillet består af tre gevinsttavler og en vægtbank.

Så længe spillet er aktivt, vil en hjelm på en aktiv linie på valse 3 give ét flash mellem felterne på den aktive tavle. Gevinsten på det felt lyset standser i, gives herefter.

Hvilken tavle der er aktiv, bestemmes af den aktuelle vægt i vægtbanken.

40-69 kg. giver spil i øverste tavle.

70-99 kg. giver spil i midterste tavle.

100-.. kg. giver spil i nederste tavle.

Når spillet afsluttes, "nulstilles" vægten til 40 kg.

Flere kg. vindes via Wild River og Superflash, samt når Bungee Jump aktiveres.

Hvis vægten under spillet kommer over grænsen til næste tavle, fortsættes spillet i denne tavle.

Når Bungee Jump aktiveres, kan spillet fravælges (ved tryk på FEATURE) for derved at bevare den opsparede vægt og således spare mere op, så spillet senere kan spilles i en anden gevinsttavle.

Så længe Bungee Jump er aktiv, vil et "KG" symbol på centerlinien give et ekstra spil.



7. Skater



Skater vindes ved 3 x Skateboard på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mellem 15 og 20 spil, *eller* indtil Jackpot vindes via andre spil.

Spillet består af tre søjler med frugt- og barsymboler som på valserne.

Så længe spillet er aktivt, vil et af disse symboler på en aktiv linie på valse 2 betyde, at et tilsvarende symbol tændes i en af søjlerne. Hvis symbolet findes i flere af søjlerne, kan spilleren vælge (ved tryk på HOLD 1-3), hvor symbolet skal placeres.

I kolonnen til venstre består hvert felt af to eller tre symboler. Dette betyder, at blot ét af disse symboler skal opnås på valse 2 for at tænde feltet.

Når en kolonne er fyldt, gives gevinst som vist under kolonnerne. Samtidig tændes tallet over kolonnen for at markere, at denne kolonne har været vundet. Herefter slukkes kolonnen, og spillet fortsætter. Samme kolonne kan således vindes flere gange.

Når spillet afsluttes kan gives gevinst, hvis flere af kolonnerne har været vundet (tallene er tændt).

Hvis søjle 1, 2 og 3 er fyldte, gives Jackpotchance.

Hvis kun søjle 1 og 3 er fyldte, gives "Frit gameflash skift" (se Gameflash).

Så længe Skater er aktiv, vil et Skateboard på centerlinien give et ekstra spil.

8. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x Cykel på valserne via Wild River, Bungee Jump, Skater eller Superflash.

Spillet består af to gevinst kolonner med 10 gevinst felter i hver.

Når spillet vindes, flasher lyset mellem de 10 felter i den aktive kolonne, hvorefter lyset standser på ét af felterne, og gevinsten gives.

Aktiv kolonne vælges af spilleren ved tryk på FEATURE knappen.

Kolonnen til højre koster 4 featurepoint fra Featurepoint banken for hvert spil. Denne kolonne kan således kun vælges, når der er mindst 4 Featurepoint i banken.

Der kan ikke skiftes fra venstre til højre kolonne, når Wild River, Bungee Jump, Skater, Superhold, Jackpot eller Liniespil er aktiv. Dette er dog muligt alligevel, såfremt en af de to "Frit gameflash skift" felter er tændt.

8.1. Frit Gameflash Skift

Frit gameflash skift vindes i Wild River eller Skater og består af to felter imellem de to Gameflash kolonner.

Når Frit gameflash skift vindes, tændes et af de to felter, og det er herefter muligt at skifte fra venstre til højre kolonne, selv om Wild River, Bungee Jump, Skater, Superhold, Jackpot eller Liniespil er aktiv.

Vælges der at skifte, slukkes et af de to felter.



9. Nudge

Nudge vindes i Gameflash, Wild River eller Bungee Jump som Nudge (bank Nudge) eller Direkte Nudge.

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 slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte nudge.

Valserne kan individuelt "steppes" det vundne antal Nudge for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge point i Nudge banken (maks. 20). Dog kan gevinsten Direkte Nudge ikke gemmes. Valserne kører altid til en ny udgangsposition, når der vindes Nudge.

Spilleren skal tage stilling til, om der ønskes at køre manuel eller automatisk nudge.

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 muligheden for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.



Manuel Nudge:

Tryk VÆLG VALSE 1, 2 eller 3 for at vælge valser. 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.

10. Liniespil

Liniespil vindes i Gameflash, Wild River eller Jackpotchance.

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 disse, mens de er aktive, lægges det vundne antal spil til.

5 linier er 3 vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 liniespil, mens 3 liniespil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 liniespillene, når 3 liniespillene afsluttes.

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

11. Automatisk gevinst

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

12. Superhold

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

13. Superflash

Et antal lamper tændes vilkårligt på hele skærmen. Herefter slukkes de en ad gangen, til der kun er én tilbage, hvorefter den pågældende gevinst gives.

14. Jackpotchance

Jackpotchance vindes i Wild River, Bungee Jump, Skater, Gameflash, Superflash samt via flash ved 3 x grøn bar på valserne.

Når spillet vindes, flashes der mellem "50 Jackpotspil" og de tre øvrige gevinstfelter. Hvis lyset standser på "50 Jackpotspil", gives dette. Hvis ikke kan spilleren vælge (ved tryk på HOLD 1-3) et af de tre spil i nederste række.



Vundne Jackpotchancer lægges ikke i kø, men afvikles umiddelbart. Vindes Jackpot fra Jackpotchance, stopper den aktive feature, uanset hvor mange spil der er igen, og Jackpot afvikles herefter.

Vindes flere Jackpotchancer i samme spil, kan der kun vindes Jackpot én gang. Eventuelle efterfølgende Jackpotchancer giver intet flash, men et valg mellem de tre nederste gevinster.

15. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpotchance. Spillet er aktivt i 50 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien give en gevinst på 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. Topspil



Topspillet vindes i Wild River, Bungee Jump, Skater, Superflash eller Gameflash.

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

Vindes Topspil, flasher lyset mellem de tre rækker (Bonus, Ekstra og Super) og standser på én 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.

17. 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 Jackpotchance vindes i Wild River, afsluttes Wild River spillet.

Når Jackpot vindes i Bungee Jump, afsluttes Bungee Jump spillet.

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