



Spillebeskrivelse

Spillehallen.dk V.02



COMPU-GAME

Compu-Game A/S, Randersvej 36, DK 6700 Esbjerg
Tlf.: 76 10 98 00 Fax: 76 10 98 98

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1.	GENERELT OM MIDNIGHT MADNESS	3
2.	GEVINSTTAVLEN	4
3.	GEVINSTBONUS	5
4.	VALGFRI SPIL	5
5.	KISTESPIL	6
6.	FULDMÅNEN	7
7.	EDDERKOPPEN	8
8.	GAMEFLASH	9
9.	NUDGE	10
10.	DIREKTE NUDGE	12
11.	SUPERNUDGE	13
12.	LINIESPIL	13
13.	AUTOMATISK GEVINST	14
14.	SUPERHOLD	14
15.	SUPERFLASH	14
16.	MAGIC MADNESS	14
17.	JACKPOT GYS	15
18.	JACKPOT	15
19.	TOPSPIL	16
20.	FEATURES GENERELT	17

1. Generelt om Midnight Madness

Spilleautomaten Midnight Madness er udviklet af Compu-Game A/S.

Midnight Madness har 3 valser, og båndene ser således ud:



2. Gevinsttavlen

GEVINSTTAVLE		
JACKPOT 677	3x BAR (Green)	400
SUPER	3x BAR (Blue)	200
EKSTRA	3x BAR (Red)	100
	3x Green Fruit	60
	3x Yellow Bell	40
	3x Blue Fish	30
	3x Orange Fruit	20
	3x Yellow Fruit	10

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne gives gevinst ifølge gevinsttavlen. Ved blå og grønne bar gives flash mellem de tilhørende gevinster.

3. Gevinstbonus

Når der opnås 3 ens citroner, appelsiner, blomster, klokker eller meloner på valserne, tændes mellem én og tre timer i uret.

Når den sidste time tændes, gives ét ekstra spil til brug i Kistespillet, Fuldmånen eller Edderkoppen.

Herefter slukkes uret, og der startes forfra.

Spillet gemmes i den tilhørende bank (dog max. 7).

Når ét af de pågældende spil vindes, kan spilleren ved tryk på FEATURE vælge at tilføje de opsparede spil, eller de kan gemmes til senere brug.

Vindes ekstra spil (kl. 12) mens et af de tre spil er aktive, kan spilleren ligeledes vælge at bruge de opsparede spil med det samme.



4. Valgfrit spil

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

1. Kistespil
2. Fuldmånen
3. Edderkoppen

Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3.



5. Kistespil

Kistespillet vindes ved 3 x Mumie på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mellem 15 og 20 spil, eller indtil 60 Jackpot spil opnås.

Så længe spillet er aktivt, vil 3 ens citroner – grønne bar på en aktiv linie på valserne give gevinst i kisten oven i den ordinære gevinsttavle gevinst.



Blå og grønne bar giver flash mellem Jackpot gevinster.

Blommer, klokker, meloner og røde bar giver alle et flash mellem Topspil, Super+Magic Madness, 2 Jackpot spil og 8 Jackpot spil.

Appelsiner giver hold til gevinst, eller til Kistespillet er slut.

Citroner giver 3 linespil i 10 spil.

Så længe Kistespillet er aktivt, vil en Mumie på centerlinien give et ekstra spil.

6. Fuldmånen

Fuldmånen vindes ved 3 x Varulv på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10 spil, eller indtil Jackpot Gys opnås.

Så længe spillet er aktivt, vil et tal mellem 1 og 6 på en aktiv linie på valse 3 give ét step frem i månen og udbetale den pågældende gevinst.

Et 7-tal på valse 3 giver et flash mellem alle resterende felter, hvorefter lyset standser på ét af felterne og gevinsten gives.

Givne gevinster tændes og gives ikke igen. Ved step springes der til det næste ikke tændte felt.

Så længe Fuldmånen er aktiv, vil en Varulv på centerlinien give et ekstra spil.



7. Edderkoppen

Edderkoppen vindes ved 3 x Edderkop på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mellem 20 og 25 spil, *eller* indtil Jackpot Gys opnås gennem spøgelses felterne.

Så længe spillet er aktivt, vil et tal (1-7) på en aktiv linie på valse 3 give det pågældende antal step frem i den yderste række af Edderkoppens spind og udbetale gevinsten, der standses på.

Standses der på et pile felt kan spilleren næste gang (ved tryk på FEATURE) vælge at steppe ind i spindets centrum, eller (ved tryk på START) fortsætte i den yderste række.

Standses der på Måneflash gives et flash mellem alle felter i Fuldmånen, hvorefter lyset standser på ét af felterne, og gevinsten gives.

Standses der på et af de fem Magic Madness felter, tændes feltet, og når alle fem felter er tændte, tændes det tilhørende lys i Magic Madness.

Opnås et af de to Spøgelses felter, tændes blink i feltet. Opnås det samme felt igen, gives Jackpot Gys.

Standses der på et Gyser felt, tændes feltet samtidigt med at den mindste gevinst i Jackpot Gys slukkes.

Opnås der herefter Jackpot Gys via. Spøgelses felterne, mens Edderkoppen stadig er aktiv, er den eller de mindste gevinst(er) ikke opnåelig(e).

Allerede tændte Gyser felter giver ikke gevinst igen.

De slukkede felter gælder kun for Jackpot Gys vundet via. Spøgelses felterne. Jackpot Gys vundet via. Magic Madness gemmes til Edderkoppen er afsluttet. Det er således muligt at vinde flere Jackpot Gys i samme Edderkoppe spil.

Så længe Edderkoppen er aktiv, vil en Edderkop på centerlinien give et ekstra spil.



8. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x Gravsten på valserne, via Fuldmånen, Edderkoppen eller Superflash.

Spillet består af 12 gevinst felter.

Når spillet vindes, bestemmes gevinsten af tallet på Gravstenen på valse 3.

Tallene 1-6 giver gevinst ud for det pågældende tal.

Et 7-tal giver et flash mellem de seks øverste felter, hvorefter lyset standser på ét af felterne, og gevinsten gives.

Ved flere Gravsten på flere aktive linier på valse 3, gives kun gevinst for den Gravsten, som indgår i en gevinstkombination, der giver Gameflash.

Enten ved 3 Gravsten på linie, eller når en Gravsten på valse 3 giver step i Fuldmånen, eller Edderkoppen frem til et felt, hvor gevinsten er Gameflash.

I dette tilfælde er det tallet på Gravstenen, som resulterede i Gameflash, der bestemmer gevinsten i Gameflash.

Vindes Gameflash via Superflash bestemmes gevinsten af tallet, som i Fuldmånen eller Edderkoppen resulterede i Superflash.



9. Nudge

Nudge vindes i Gameflash som 2, 3 eller 5 Nudge eller i Edderkoppen som 2, 3 eller 4 Nudge Direkte.

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



Valse 1-3 kører til en ny udgangsposition, hvorfra de kan stepes frem til en gevinst.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på Auto Nudge, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge og automaten vil selv steppe frem til den bedst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det vasseløb som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på Start Forfra, hvorved man får mulighed for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. 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 Max 20.



10. Direkte Nudge

Ved Direkte Nudge slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte Nudge. Disse kan ikke gemmes i Nudge Banken og skal derfor afvikles med samme.



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

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

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. Tryk Op eller Ned for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position, eller for at fortsætte.

11. SuperNudge

SuperNudge vindes i Gameflash eller i Edderkoppen.

Når spillet vindes, tændes SuperNudge feltet, og spilleren har herefter 1 Nudge, som kan bruges på et valgfrit tidspunkt efter et ordinært valseløb. Dog ikke når der allerede er opnået gevinst.

Der kan kun nudges nedad, og spilleren får mindst 10 sekunder til at vælge spillet ved at trykke FEATURE efterfulgt af HOLD 1, 2 eller 3 for den ønskede valse.

Under autoplay tilbydes spillet kun, når der ved brug af SuperNudge er mulighed for at opnå gevinst.

Samtidig vil der både ved autoplay og manuelt spil, fremkomme en "hjerterytm" lyd, hvis der kan opnås gevinst.

Der skelnes mellem store og små gevinster. Ved store gevinster får spilleren ét minut til at vælge spillet.

Når tiden er gået, vælger automaten (kun under autoplay) at bruge SuperNudge, hvis der kan opnås en stor gevinst.

Ved små gevinster ventes der 10 sekunder, hvorefter spillet afsluttes uden at bruge SuperNudge.

Store gevinster er: 3 x grøn bar, 3 x mumie, 3 x varulv, 3 x edderkop, 3 x kranie eller 2 x gameflash plus et 6 eller 7-tal.

Under Kistespil bruger automaten SuperNudge på alle Kistespils symboler.

Under Fuldmånen og Edderkoppen bruger automaten SuperNudge på et tal på valse 3, hvis der herved kan opnås gevinst (også små gevinster).

Under Jackpot bruger automaten SuperNudge på grøn bar, dog først efter Jackpot nedtællingen er begyndt.

Der kan kun gemmes 1 SuperNudge.

12. Liniespil

Liniespil vindes i Gameflash, Kistespil, Fuldmånen og Edderkoppen.

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 tre vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 linie spil, mens 3 linie spil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 linie spillene, når 3 linie spillene afsluttes.

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

13. 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.

14. Superhold

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

15. Superflash

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

16. Magic Madness

Spillet består af tre felter, som hver især repræsenterer de tre spil; Kistespil, Fuldmånen og Edderkoppen.

I hver af de tre spil findes en gevinstkombination, som tænder spillets felt i Magic Madness.

Når alle tre felter er tændte, gives Jackpot Gys, hvorefter felterne slukkes, og der startes forfra.



17. Jackpot Gys

Jackpot Gys vindes i Fuldmånen og Edderkoppen samt via flash ved 3 x grøn bar på valserne.

Spillet består af fem felter, og når spillet vindes flashes der mellem disse fem felter, hvorefter lyset standser og den pågældende gevinst gives.

Gevinsterne består af 2, 5, 10, 30 eller 60 Jackpot spil.



18. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpot Gys eller direkte gennem Kistespillet. Spillet er aktivt i mellem 2 og 60 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien betyde, at lyset løber rundt imellem gevinstfelterne og standser i ét af dem, hvorefter gevinsten udbetales.

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.



19. Topspil

Topspillet vindes i Kistespillet, Fuldmånen og Edderkoppen samt i gevinsttavlen ved 3 x blå eller grønne bar.

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

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



20. 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 Jackpot Gys vindes i Fuldmånen eller Edderkoppen, afsluttes det pågældende spil; og så længe Jackpot spillet er aktivt, gemmes alle øvrige features.