



Spillebeskrivelse

Produceret af



COMPU-GAME

For

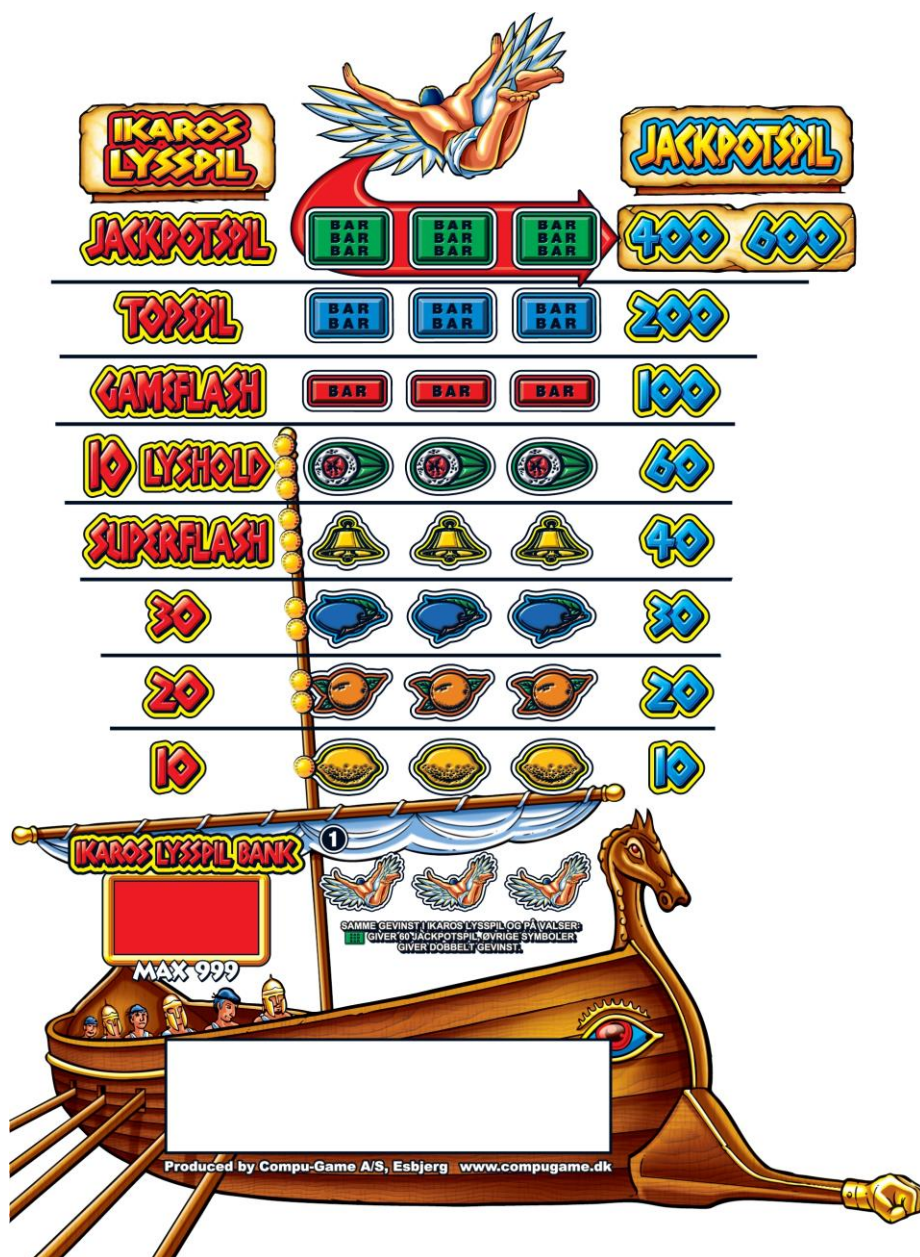
Spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM HEROES	3
2. GEVINSTTAVLEN	4
3. GEVINSTBONUS	5
4. VALGFRIT SPIL	5
5. IKAROS LYSSPIL	6
6. PEGASUS	7
7. ACHILLEUS SKJOLD	8
8. GAMEFLASH	9
9. NUDGE	10
10. SUPERNUDGE	11
11. LINIESPIL	12
12. AUTOMATISK GEVINST	12
13. SUPERHOLD	12
14. SUPERFLASH	12
15. JACKPOTSPIL	12
16. JACKPOT	13
17. TOPSPIL	13
18. FEATURES GENERELT	14
19. AUTOPLAY MENU	15

2. Gevinsttavlen

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



3. Gevinstbonus

Når der opnås 3 ens citroner, appelsiner, blommer, klokker eller meloner på valserne, stiger temperaturen imellem 10 og 30 grader i solen.



Maksimum temperatur giver ét ekstra spil til brug i Pegasus eller Achilleus Skjold featuren. Herefter nulstilles temperaturen, og der startes forfra.

Ekstra 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 mens et af de to spil er aktive, kan spilleren ligeledes vælge at bruge de opsparede spil med det samme.

4. Valgfrit spil

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

1. Ikaros Lysspil
2. Pegasus
3. Achilleus Skjold



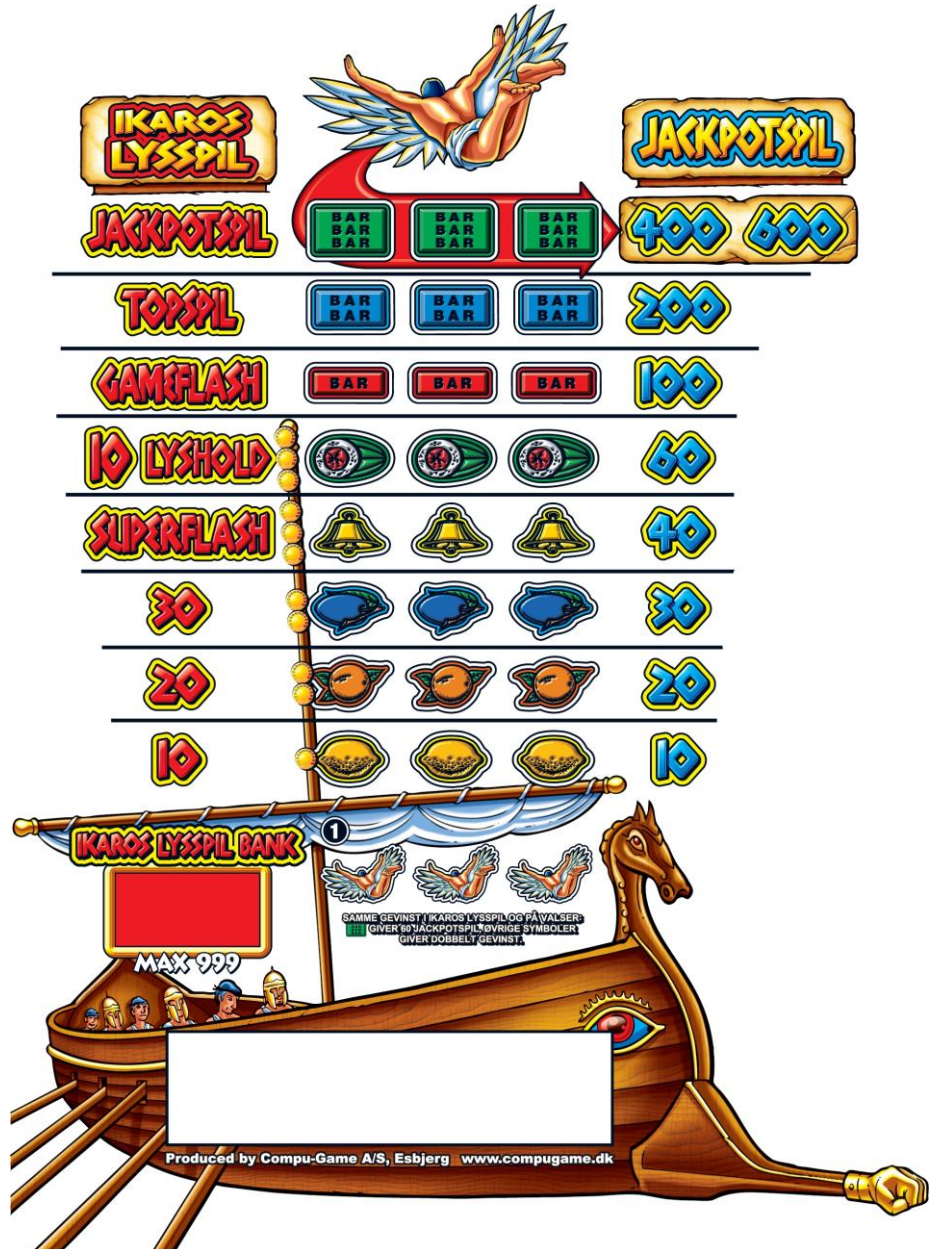
Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3. Vælger spilleren ikke inden 10 sekunder, vælger automaten et af de 3 spil.

5. Ikaros Lysspil

Ikaros Lysspil vindes ved 3 x Ikaros figurer på valserne eller via Valgfrit spil.

Ikaros Lysspil er et dobbelt spil, hvor lys løber op og ned i hver sin søjle i gevinsttavlen samtidig med at valserne løber. Standser alle 3 lys i samme vandrette række, opnås den gevinst der er angivet i venstre gevinstsøjle samt solene udfor den pågældende række.

I Ikaros Lysspil er der auto hold, men vindes Lyshold får spilleren mulighed for selv at sætte holdet og foretage hold efter hold i vundne antal spil, så længe Ikaros Lysspil er aktivt. Ved tryk på FEATURE skiftes mellem hold på valserne og hold i Ikaros Lysspil. Når lampen i Gevinsttavlen lyser fast bliver den stående i samme position, når lampen blinker betyder det, at den vil løbe op og ned.



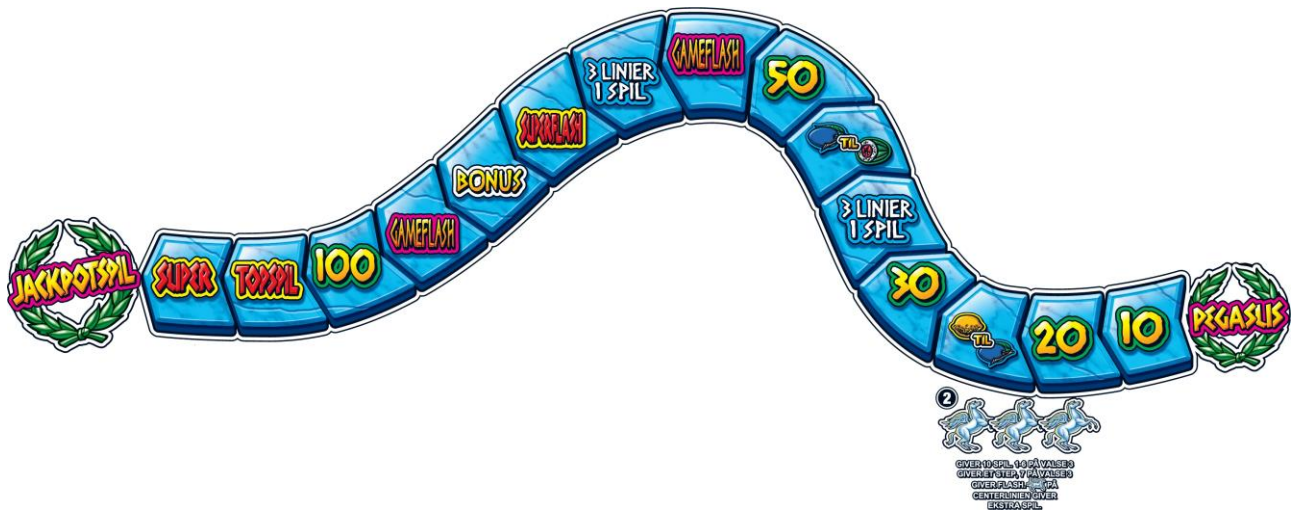
Ved samme gevinst på valserne og i Ikaros Lysspil:
Grønne Bar giver 60 Jackpotspil, øvrige giver dobbelt gevinst.

Når Ikaros Lysspil aktiveres, kan spillet fravælges (ved tryk på FEATURE) for derved at bevare de opsparede point i banken. Fravælges spillet gives *op til* 20 ekstra point i banken.

Banken starter altid med 20 point. Ikaros Lysspil banken nedskrives med 2 point pr. spil. Ikaros Lysspil er aktivt så længe der er noget i banken, *eller* indtil Jackpotspil opnås via Grøn bar.

6. Pegasus

Pegasus vindes ved 3 x heste på valserne eller via Valgfrit spil.
Spillet er aktivt i 10 spil, *eller* indtil Jackpotspil opnås gennem Pegasus.



Så længe spillet er aktivt, vil et tal mellem 1 og 6 på en aktiv linie på valse 3 give ét step frem i Pegasus 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 Pegasus er aktiv, vil en hest på centerlinien give et ekstra spil.

7. Achilles Skjold

Achilleus Skjold vindes ved 3 x skjold på valserne eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i mindst 15 spil, *eller* indtil Jackpotspil opnås gennem felterne med 'Hjelme'.

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 ring af skjoldet 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 skjoldets centrum, eller (ved tryk på START) fortsætte i den yderste ring.

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

Standses der på et af de fem felter med 'Krukker', tændes feltet, og når alle fem felter er tændte, gives en gevinst imellem røde og grønne bar.

Opnås et af de to felter med 'Hjelme', tændes blink i feltet. Opnås det samme felt igen gives Jackpotspil.

Standses der på et felt med en 'Fod', tændes feltet, samtidigt med at den mindste gevinst i Jackpotspil slukkes, max. 3.

Opnås der herefter Jackpotspil via 'Hjelm' felterne, mens Achilleus Skjold stadig er aktiv, er den eller de mindste gevinst(er) ikke opnåelig(e). Et allerede tændt felt med en 'Fod' giver ikke gevinst igen.

Så længe Achilleus Skjold er aktiv, vil et skjold på centerlinien give et ekstra spil.

8. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x vindruer på valserne, via Ikaros Lysspil, Pegasus, Achilleus Skjold eller Superflash.

Spillet består af 12 gevinst felter. Når spillet vindes, bestemmes gevinsten af tallet på 'Druer på fad' 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 'Druer på fad' symboler på flere aktive linier på valse 3 gives kun gevinst for det symbol, som indgår i en gevinstkombination, der giver Gameflash.

Enten ved 3 'Druer på fad' på linje eller når en vindrue på valse 3 giver step i Pegasus eller Achilleus Skjold frem til et felt, hvor gevinsten er Gameflash.

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

Vindes Gameflash via Superflash bestemmes gevinsten af tallet, som i Pegasus eller Achilleus Skjold resulterede i Superflash.



9. Nudge

Nudge vindes i Gameflash som 2, 3 eller 5 Nudge eller i Achilleus Skjold 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.

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

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

Manuel Nudge:

Tryk 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. SuperNudge

SuperNudge vindes i Gameflash eller i Achilleus Skjold.

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.

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 Ikaros, 3 x Heste, 3 x Skjolde eller 2 x 'Druer på fad' med et 6 eller 7-tal.

Under Pegasus og Achilleus Skjold featuren 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.

11. Liniespil

Liniespil vindes i Gameflash, Pegasus og Achilles Skjold.

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 aktivt 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 valse 1-3 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.

14. 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.

15. Jackpotspil

Jackpotspil vindes i Ikaros Lysspil, Pegasus og Achilles Skjold eller 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.



16. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpotspil. 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.



17. Topspil

Topspillet vindes i Ikaros Lysspil, Pegasus og Achilleus Skjold.

Er der tilsluttet toptavle til automaten, afvikles topspillet på denne (dog ikke Surprise tavlen); ellers afvikles det på automaten.

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.



18. 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 Jackpotspil vindes fra Ikaros Lysspil, Pegasus eller Achilleus Skjold afsluttes disse og Jackpotspil starter straks.

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

19. Autoplay menu

Når man starter en automat, vil man først blive præsenteret for vores Autoplay menu, her kan man vælge, hvordan automaten skal forholde sig, når man under spil klikker på "AUTOPLAY" knappen.

Denne opsætningsmenu er gældende overalt i spillet og kan ændres, så ofte man ønsker det. For at lukke denne menu, skal man klikke på den knap, der er placeret over START knappen eller på START.

