



Spillebeskrivelse

Produceret af



COMPU-GAME

For

Spillehallen.dk

KAPITLER:

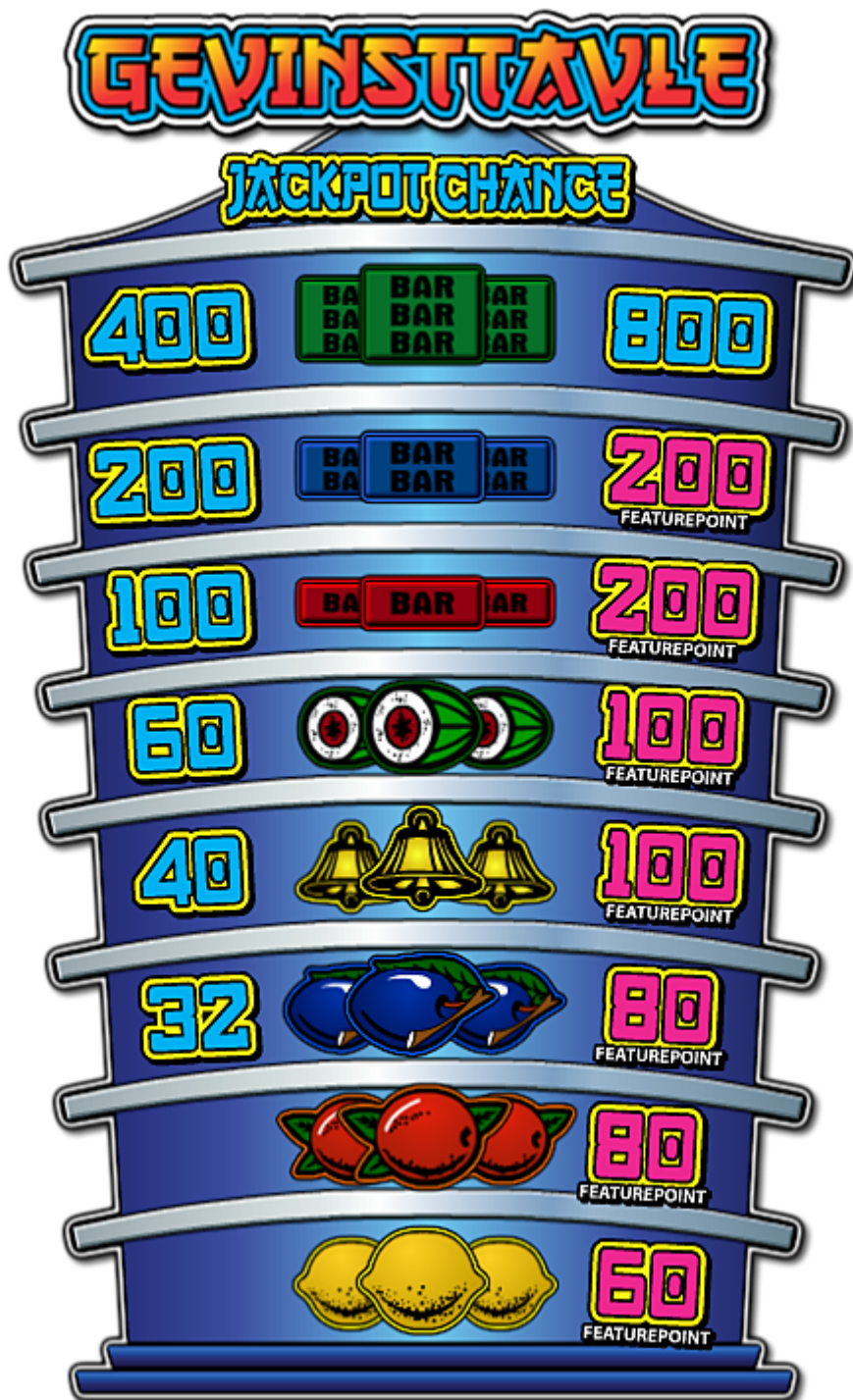
1. GENERELT OM ORIENTEN 2	3
2. GEVINSTTAVLE	4
2.1. Featurepoint	5
3. VALGFRIT SPIL	5
4. GONG	6
5. TOGET	7
6. DRAGEN	8
7. GAMEFLASH	9
8. NUDGE	10
9. LINIESPIL – (MULTILINE)	11
10. AUTOMATISK GEVINST	11
11. SUPERHOLD	11
12. JACKPOT FLASH	11
13. JACKPOTCHANCE	12
14. JACKPOT	12
15. TOPSPIL	13
16. FEATURES GENERELT	13
16.1. Autoplay menu	14

1. Generelt om Orienten 2

Oriente 2 har 3 valser, og båndene ser således ud:
Numrene på valse 2 er dobbeltsymboler til brug i GONG spillet.



2. Gevinsttavle



3 af en slags på enhver aktiv gevinstlinie på valserne giver gevinsten vist herover. Citroner – Appelsiner giver kun Featurepoint. Blomme til Blå Bar giver kreditter og featurepoint.

Grønne Bar giver et Barflash mellem 400, 800 og Jackpotchance.

2.1. Featurepoint

Featurepoint opspares i Featurepoint banken.

Dog max. 1200 Featurepoint.

Når 1200 Featurepoint er opnået, tilbydes man et Gameflash.

Vælger man at tage gevinsten, trækkes der 1200 point fra banken, og Gameflashen aktiveres.

Vælger man ikke at tage gevinsten, fortsætter spillet, og man tilbydes Gameflash igen, næste gang der vindes Featurepoint.



3. Valgfrit spil



Når der på valserne opnås 3 x "Orient Express logo", skal man vælge imellem de 3 valgbare features:

1. Gong
2. Toget
3. Dragen

De 3 spil blinker skiftevis på skærmen, og valget træffes ved tryk på HOLD 1 til 3.

Spillerens tryk afventes, hvorefter automaten starter et af de tre spil.

Har man i Autoplay menuen valgt Fortsæt, vil der automatisk vælges et spil efter 20 sekunder.

4. Gong

Gong starter, når der opnås 3 x Gong symbol på valserne, eller det kan vælges fra Valgfrit spil. Spillet er aktivt i 20 spil.

Når spillet er aktivt, giver en maske på enhver aktiv linie dig et givent antal step i spillet.

Antallet af steps, bestemmes af tallet på valse 2 i den aktive gevinstlinie.

Efter hvert step gives gevinst for det felt, man lander på.

Der startes på "Start" feltet, og man bevæger sig med uret i den yderste gule ring.

Lander man på en gul pil, der peger ind i den grønne ring, flytter man ind i den grønne ring, og næste gang en maske rammes, bevæger man sig med uret i den grønne ring.

Rammer man en grøn pil, ryger man tilbage til den gule ring. Rammer man en rød pil, gives et flash imellem gevinsterne i den røde ring, - når gevinsten er givet, fortsætter spillet i den grønne ring.

Hvis du rammer en gylden maske og stepper til en rød pil, gives der 2 flash og 2 gevinster i den røde ring.

Rammer man 3 blomster symboler i træk, gives der et Gameflash. 3 Yin-yang symboler i træk giver et topspil.

Hvis man har 5 linespil aktivt og rammer en maske på linie 2/4 eller 3/5, kan man vælge hvilken af de to linier, man vil bruge. For at vælge skal du klikke på tallet på valse 2. Hvis du for eksempel får en maske på linie 2, kan du vælge at bruge det antal step, der er på linie 2 (nederste linie), eller de steps der er på linie 4 (centerlinien) på valse 2.

Så længe Gong featuren er aktiv, vil Gong symboler på centerlinien give ekstra spil.



5. Toget

Spillet Toget starter, når der på valserne opnås 3 x Tog symboler, eller det kan startes fra Valgfrit spil. Spillet er aktivt i 15-20 spil.

Når featuren er aktiv, vil en maske på enhver aktiv linie på valse 3 give en gevinst.

Man starter nederst og stepper en op for hver maske, indtil man kommer op til cirklen med de 6 top gevinster. Her vil en maske give et flash imellem de 6 gevinster og give en af dem.

Får man en gylden maske på valse 3, vil man ud over gevinsten også få Jackpot tælleren til at øges med 1 (max. 60).

Rammes "Jackpot spil" får man det i tælleren viste antal spil. Herefter resettes tælleren til 10 spil.



Spillet har også et dobbelt op skilt ("x2"). Dette aktiveres via de tilsvarende gevinster i Gong, Dragen og Gameflash. Når alle tre symboler er tændt, tændes x2 skiltet i Toget. Det er tændt, indtil Toget er vundet, og den øverste cirkel er nået.

Når x2 er tændt, og du

får et flash i cirklen, gives gevinsten 2 gange. Vinder du dobbelt Jackpot, får du to Jackpot spil i kø med hver det antal spil, der står i tælleren.

Alle symboler skal være tændt, inden du vinder Toget spillet for at aktivere x2 funktionen.

Så længe Toget featuren er aktiv, vil Tog symbol på centerlinien give ekstra spil.



6. Dragen



Spillet Dragen starter, når der på valserne opnås 3 x Dragehoveder, eller det kan startes fra Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10-15 spil.

Når featuren er aktiv, vil enhver maske på en aktiv linie på valse 3 udløse en gevinst. Du starter ved halen af dragen og stepper et step for hver normal maske på valse 3. En gylden maske vil udløse et flash i de resterende gevinster. Når en gevinst er udløst, slukkes den. Får man alle gevinster tændt, slukkes de, og man starter forfra, nu vil alle masker give flash i Dragen, indtil man ikke har flere spil.

Så længe Dragen featuren er aktiv, vil et dragehoved på centerlinien give et ekstra spil.

7. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x "Thai symbol" på valserne, via Featurepoint, Gong, Toget eller Dragen.

Spillet består af en kolonne med 13 gevinster.

Når spillet er vundet, får man et flash imellem de 13 gevinster, den gevinst man lander på gives.



8. Nudge

Nudge vindes i Gameflash eller Gong spillet 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.

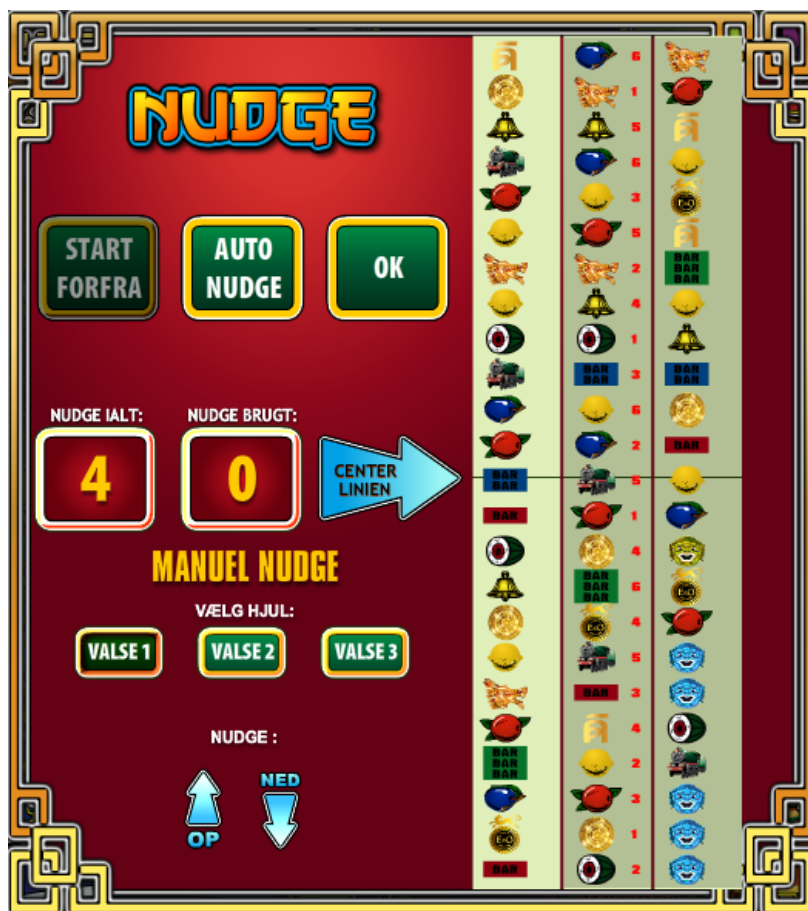
Valserne kan individuelt "steppes" det vundne antal Nudge for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge point i Nudge banken (max. 20). Dog kan gevinsten Direkte Nudge ikke gemmes.

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 VÆLGE 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.

9. Liniespil – (Multiline)

Liniespil vindes via Gameflash, Gong eller Dragen.

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.

10. Automatisk gevinst

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

11. Superhold

Featuren vindes fra Gameflash som 10 eller 20 Superhold.

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

Man kan ikke holde en gevinstgivende kombination.

12. Jackpot Flash

Featuren vindes via Gameflash, Gong, Toget eller Dragen.

Når spillet aktiveres, gives et flash imellem "Bank Gives" og "+1 i Bank".

"+1 i Bank" tilføjer et spil i Jackpot banken (max. 20).

"Bank Gives" aktiverer Jackpot featuren med det antal spil, der er angivet i banken.

Herefter resettes banken.

Hvis værdien af banken allerede er 20 (max.), startes Jackpot spillet direkte uden flash.

Er banken på 0, vil et flash altid lande på "+1 i Bank".



13. Jackpotchance



Jackpotchance vindes via Gong, Dragen eller Barflash.

Spillet laver et flash imellem de fire felter: Super, 20 Jackpotspil, 40 Jackpotspil og 60 Jackpotspil. Det felt man lander på gives.

14. Jackpot



Jackpot vindes i Jackpotchance, Jackpot Flash eller Toget. Spillet er aktivt i 1-120 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien give et flash mellem gevinsterne 800, 1000 og 1200. Rammes 1200, gives også automatisk 3 forsøg i den tilhørende Guld Jackpot automat.

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.

15. Topspil



Topspil vindes via Gong, Toget, Dragen eller Gameflash.

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

Vindes Topspil, flasher lyset mellem de tre felter (Bonus, Extra 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.

16. Features generelt

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.

Er Jackpot aktiv, sættes alle andre features i kø.

Hold:

Spillet laver ikke autohold på to ens symboler, så længe Gong, Toget eller Dragen er aktiv.

Manuelt hold er tilladt, så længe der ikke er opnået gevinst.

I Jackpot foretages autohold, indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.

16.1. 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.

