

A JÁTÉK MENETE:

- Válassz tétszintet!
- Pörgesd meg a tárcsákat:
 - A Pörgetés gombra kattintással/koppintással.
 - A szökőz billentyűre kattintással/koppintással (kizárólag asztali üzemmódban).
 - Egy adott számú pörgetés megindításával az automatikus játék menüből.

A „Gyorsmenet” megnöveli tárcsapörgetés sebességét, hogy a pörgetések eredménye gyorsabban jelenjen meg a képernyőn, de a pörgetések eredményére nincs hatással. Lépj be a beállítások menübe, ahol a „Gyorsmenet” mód aktiválható/deaktiválható. Előfordul, hogy a beállítások némelyike nem érhető el az éppen választott játékban. Minden fogadás és kifizetés a felhasználó pénznemében történik.

AUTOMATIKUS LEJÁTSZÁS BEÁLLÍTÁSAI

Itt választhatod ki a Neked tetsző Automatikus Lejátszás beállításokat.

- Bővebb tudnivalók az Automatikus Lejátszás beállításokról:
 - Az Automatikus Lejátszás beállítások játékonként változnak. Az általad éppen játszott játék nem feltétlenül rendelkezik az összes beállítással. Az Automatikus Lejátszás funkció nem mindenütt érhető el.
 - Az Automatikus Lejátszás lehetővé teszi, hogy egy adott számú, egymás után következő játékot automatikusan végigjátszhass, anélkül, hogy bármit is tennél.
 - Az Automatikus Lejátszás vagy a játékos által utoljára választott tétértékkel, vagy a kaszinó alapértelmezett tétértékével játszik.
 - Minden egyes játék más-más Automatikus Lejátszás beállítással rendelkezik. Előfordul, hogy ezek némelyike nem érhető el az éppen választott játékban.
 - Az Automatikus Lejátszás menetben fennmaradó pörgetések száma a játékban megjelenítésre kerül.
 - Az Automatikus Lejátszás leáll, amint az Free Spin menetek aktiválódnak.

Automatikus Lejátszás beállítások

Pörgetések száma

A pörgetések számának beállítása.

Nyerés esetén leáll

A menet leállítása, amennyiben a játékos az adott pörgetéssel nyert.

Egyetlen nyerőlimit

A menet leállítása, amennyiben a nyeremény a választott összeggel megegyezik, vagy azt meghaladja.

Nyerőlimit

A menet leállítása, amennyiben a játékos egyenlege megnövekszik, és a választott összeggel megegyezik, vagy azt meghaladja.

Veszteséglimit

A menet leállítása, amennyiben a játékos egyenlege lecsökken, és a választott összeggel megegyezik, vagy az alá esik.

- Automatikus Lejátszás indítása:
 - Kattints/koppints az Automatikus Lejátszás gombra! Ezzel megnyílik a beállítások párbeszédpanele, és kiválaszthatod, hogy hány pörgetést kívánsz játszani, illetve beállíthatod a leállítás feltételeit.
 - Kattints/koppints az Automatikus Lejátszás beállításokra.
 - Kattints/koppints a „Rendben” gombra az Automatikus Lejátszás megindításának jóváhagyásához! Ezzel a menet megkezdődik, és addig tart, amíg az adott számú pörgetést le nem játszod, vagy a „Leállítás” gombra nem kattintasz/koppintasz.
 - Az Automatikus Lejátszás leállításához kattints/koppints a „Leállítás” gombra! A gombra kattintás/koppintás nem befolyásolja a pörgetés eredményét.

A JÁTÉKRÓL

Mission Coinplete egy 6 tárcsás, 5 soros Cluster nyerő játék, amely tartalmazza a(z) Super Avalanche, Wild Blast, Cluster Blast, Cash Gun Meter, Bandit Heist és Bonus Game funkciókat.

A játék elméleti átlagos megtérülése a játékos számára (RTP) 96.22%.
Az RTP-t 3000000000 játékmenet szimulálásával számították ki.

CLUSTER

Cluster Nyeremény akkor érhető el, ha 5 vagy több azonos szimbólum vízszintesen vagy függőlegesen kapcsolódik egymáshoz.

Csak a legmagasabb nyeremény kerül kifizetésre szimbólumonként cluster.
Különböző szimbólum clusterokkal elért egyidejű nyeremények összeadódnak.
Azonos szimbólumok több clustera, amelyek nem szomszédosak egymással, külön clusterként kerülnek kifizetésre.
A nyerő kombinációk és kifizetések a Nyereménytábla szerint történnek.
A Nyereménytábla tükrözi az aktuális Tét konfigurációt, és a megfelelő Tétnek megfelelően változik.
Minden Tét és kifizetés az Ön pénznemében történik.

KÜLÖNLEGES SZIMBÓLUMOK

Miután egy nyerő Cluster bekövetkezik, a nyerő szimbólumok mögötti négyzet kiemelésre kerül Arany Négyzetként.

A Wild szimbólum az összes tárcsán megjelenhet az Alapjátékban és a Bonus Game során.
A Wild szimbólum helyettesíti az összes normál szimbólumot a Cluster nyeremény kiértékeléséhez.

A Sárga TNT szimbólum az összes tárcsán megjelenhet az Alapjátékban és a Bonus Game során.
A Sárga TNT szimbólum aktiválja a Wild Blast funkciót.
A Sárga TNT szimbólum egy scatter szimbólum.

A Piros TNT szimbólum az összes tárcsán megjelenhet az Alapjátékban és a Bonus Game során.
A Piros TNT szimbólum aktiválja a Cluster Blast funkciót.
A Piros TNT szimbólum egy scatter szimbólum.

A Bandita szimbólum az összes tárcsán megjelenhet az Alapjátékban és a Bonus Game során.
Maximum egy Bandita szimbólum jelenhet meg pörgetésenként.
A Bandita szimbólum egy scatter szimbólum.

A Bónusz szimbólum az összes tárcsán megjelenhet az Alapjátékban és a Bonus Game során.
Maximum 4 Bónusz szimbólum jelenhet meg a tárcsákon.
A Bónusz szimbólum egy scatter szimbólum.

Az Érme szimbólum megjelenhet a Bandit Heist funkció során és a Felső Tárcsán a Bonus Game során.
Minden Érme szimbólum készpénznyereményeket tartalmaz, és a megfelelő tét többszöröseként kerül kifizetésre.
A Bronz Érme szimbólumok véletlenszerű nyereményeket vesznek fel 0,2x és 2x között.
Az Ezüst Érme szimbólumok véletlenszerű nyereményeket vesznek fel 2x-nél nagyobb és 20x-ig terjedő értékben.
Az Arany Érme szimbólumok véletlenszerű nyereményeket vesznek fel 20x-nél nagyobb és 50x-ig terjedő értékben.
A Szivárvány Érme szimbólumok véletlenszerű nyereményeket vesznek fel 50x-nél nagyobb és 500x-ig terjedő értékben.
Az Érme szimbólum egy scatter szimbólum.

A Malacpersely szimbólum megjelenhet a Bandit Heist funkció során.
A Malacpersely szimbólum véletlenszerű szorzóértéket vesz fel x2, x3, x4 és x5 közül.
Amikor a Malacpersely szimbólum aktiválódik, megszorozza az összes Érme és Macska Betörő szimbólumot a szomszédos négyzeteken.
A Malacpersely szimbólum egy scatter szimbólum.

Az Arany Malacpersely szimbólum megjelenhet a Bandit Heist funkció során és a Felső Tárcsán a Bonus Game során.
Az Arany Malacpersely szimbólum véletlenszerű szorzóértéket vesz fel x2, x3, x4, x5, x7 és x10 közül.
Amikor az Arany Malacpersely szimbólum aktiválódik, megszorozza az összes Érme és Macska Betörő szimbólumot a rácson és a Felső Tárcsán.
Az Arany Bank szimbólum egy scatter szimbólum.

A Macska Betörő szimbólum megjelenhet a Bandit Heist funkció során és a Felső Tárcsán a Bonus Game során.
A Macska Betörő szimbólum összegyűjti az összes Érme és más Macska Betörő szimbólum értékét, és tárolja azok értékét.
A Macska Betörő szimbólum egy scatter szimbólum.

A Kézpénz Pisztoly szimbólum elmenthető a Kézpénz Pisztoly Mérőben az Alapjátékban, és megjelenhet a Felső Tárcsán a Bonus Game során.
A Kézpénz Pisztoly szimbólum egy scatter szimbólum.

SUPER AVALANCHE

Bármely normál és Wild szimbólum, amely része egy Cluster nyereménynek, kifizetésre kerül és eltűnik.
Amikor egy Cluster nyeremény történik, az összes többi azonos típusú normál szimbólum, amely nem volt része a nyerő Cluster-nak, szintén eltávolításra kerül a rácsról.
Új szimbólumok esnek le, hogy kitöltsék az üres helyeket, további nyerési lehetőségeket teremtve.
A Super Avalanche addig folytatódik, amíg nincs új Cluster nyeremény.

WILD BLAST

A sárga TNT szimbólum a tárcsákon aktiválja a Wild Blast funkciót.
A sárga TNT szimbólum véletlenszerű pozíciókba helyez Wild szimbólumokat.
A sárga TNT szimbólum átváltozik egy Wild szimbólummá.

CLUSTER BLAST

A Red TNT szimbólum a tárcsákon aktiválja a Cluster Blast funkciót.
A Red TNT szimbólum véletlenszerű pozíciókat választ ki, amelyek Cluster-t alkotnak a Red TNT-hez kapcsolódva.
Az összes kiválasztott pozíció és a Red TNT szimbólum egy véletlenszerűen kiválasztott, rendszeresen fizető szimbólummá alakul át.

KÉSZPÉNZPISZTOLY MÉRŐ

Ha egy Bandita szimbólum érkezik Arany Négyzetek nélkül, egy Kézpénzpisztoly kerül hozzáadásra a Kézpénzpisztoly Mérőhöz (max 5).
Amikor a Bandit Heist aktiválódik, a Kézpénzpisztoly Mérőben lévő összes Kézpénzpisztoly szimbólum egymás után aktiválódik.
Minden Kézpénzpisztoly kétszer aktiválódik. Minden aktiváláskor véletlenszerűen kiválaszt egy felfedett Érme szimbólumot, és megduplázza annak nyereményértékét.
Két aktiválás után a Kézpénzpisztoly eltávolításra kerül a Mérőből.
A Kézpénzpisztoly Mérő állandó a játékkörök között és minden tét szinten.

BANDIT HEIST

Ha Arany Négyzetek és egy Bandita szimbólum van a tárcsákon, akkor aktiválódik a Bandit Heist funkció a Super Avalanche végén.
Minden Arany Négyzet felfedhet Bronz, Ezüst vagy Arany Érmeket, és esély van arra, hogy Malacpersely, Arany Malacpersely vagy Macska Betörő szimbólumokat mutasson.
A felfedés után bármelyik Kézpénz Fegyver, amely a Kézpénz Fegyver Mérőben van tárolva, először aktiválódik.
A Malacpersely és Arany Malacpersely szimbólumok ezután sorrendben aktiválódnak, balról jobbra és fentről lefelé.
Miután az összes Malacpersely aktiválódott, a Macska Betörő szimbólumok aktiválódnak.

Miután az összes Macska Betörő aktiválódott, az összes fennmaradó Arany Négyzet új szimbólumokat fed fel, és a folyamat ismétlődik, amíg új Macska Betörő szimbólum nem jelenik meg.
A pörgetés végén az összes Érme és Macska Betörő szimbólum összeadódik, és megszorozódik a megfelelő téttel, hogy meghatározzák a végső nyereményt.

BONUS GAME

4 bónusz szimbólum megjelenése az alapjáték tárcsáin aktiválja a Bonus Game.
12 kezdeti pörgetést ítélünk oda.
A Bonus Game során egy felső tárcsa 5 további pozícióval jelenik meg a fő tárcsák felett. Kezdetben 2 felső tárcsa pozíció van feloldva.
Minden 2 bónusz szimbólum összegyűjtésekor a Bonus Game során 1 extra felső tárcsa pozíció kerül feloldásra, és 2 további pörgetést ítélünk oda.
Miután feloldották, a felső tárcsa pozíció a Bonus Game hátralévő részében nyitva marad.
Legfeljebb 3 extra pozíció oldható fel, és akár 6 további pörgetést is lehet nyerni.
Amikor a Bandit Heist funkció aktiválódik a Bonus Game során, az összes feloldott felső tárcsa pozíció is aktiválódik.
Az aktivált felső tárcsa pozíciók pörögnek, és bronz, ezüst, arany vagy szivárvány érméket érhetnek el, valamint esélyük van malacpersely, arany malacpersely vagy macska betörő szimbólumokat elérni.
Az arany malacpersely és a macska betörő szimbólumok ugyanúgy lépnek interakcióba az aktivált felső tárcsa pozíciókkal, mint a fő tárcsák szimbólumaival.
Ha egy macska betörő szimbólum landol egy aktivált felső tárcsa pozíción, ugyanúgy viselkedik, mint a fő tárcsákon.
Miután egy macska betörő szimbólum aktiválódott, az összes feloldott felső tárcsa pozíció újra pörög, hogy új szimbólumokat érjen el.

ÁLLANDÓ ÁLLAPOT

A Cash Gun Meter állandó a körök között, minden tét szinten.
Bizonyos játékmenetek aktiválásának valószínűsége változhat a játék során.
Ahogy a Cash Gun Meter növekszik, a Bandit Heist funkció aktiválásának esélye csökkenni fog.

SCATTER BOOST TÉTMÓD

A Scatter Boost tétmód aktiválása növeli a Bonus Game kiváltásának esélyét 3.01-szorosára.
A Scatter Boost tétmód aktiválása 0,5-szörösére növeli az összes tétet a megfelelő tét alapján.
A Scatter Boost tétmód elméleti RTP-je (visszatérés a játékoshoz) 96.15%.
Az RTP-t 3000000000 játékkör szimulálásával számították ki.

VÁSÁRLÁS BANDIT HEIST

A Bandit Heist vásárlása 25x megfelelő tétbe kerül, és egy kört indít el garantált Bandit Heist aktiválással, véletlenszerű mennyiségű Cash Gun-nal.
A Bandit Heist vásárlása csak az Alapjátékban lehetséges.
A vásárlás elméleti RTP-je (visszatérítés a játékosnak) Bandit Heist esetén 96.41%.
Az RTP-t 100000000 játékkör szimulálásával számították ki.
A kifizetés a megfelelő tét értékén alapul.
A Bandit Heist vásárlási lehetőség le van tiltva, amikor a Scatter Boost tét mód aktiválva van.
A Bandit Heist vásárlása nem befolyásolja a tartós állapotot.

VÁSÁRLÁS BONUS GAME

A Bonus Game vásárlása 75x megfelelő tétbe kerül, és egy kört indít garantált Bonus Game aktiválással.
A Bonus Game vásárlása csak az Alapjátékban lehetséges.
A vásárlás elméleti RTP-je (visszatérés a játékoshoz) Bonus Game esetén 96.15%.
Az RTP-t 100000000 játékkör szimulálásával számították ki.

A kifizetés a megfelelő tétértéken alapul.

A Bonus Game vásárlási lehetőség le van tiltva, amikor a Scatter Boost tét mód aktiválva van.

EGYÉB TUDNIVALÓK

Az üzemzavar minden nyereményt és játékmenetet érvénytelenít.

A tisztességes játékgyakorlatnak megfelelően, minden egyes játék eredménye egymástól teljesen független.

Annak az esélye, hogy egy bizonyos eredményt ér el, minden játék kezdetekor ugyanannyi.

A játékszabályok angol verziója a döntő.

A befejezetlen játékok automatikusan megoldódnak 24 óra után. Az automatikus megoldásból származó nyereményeket a játékos számlájára fizetik.