

Mister Payman este un joc de sloturi video cu 5x4 coloane/rânduri.
Jocul se joacă pe 20 de linii de plată fixe care plătesc de la stânga la dreapta.
Combinațiile câștigătoare apar când simboluri de același tip apar pe liniile de plată pe role consecutive.

Doar cel mai mare câștig este plătit pe fiecare linie de plată.

Cum să joci

Meniul Setări

MENIUL SETĂRI afișează o casetă de dialog cu informații suplimentare despre joc.
Conține BUTOANELE pentru REGULILE JOCULUI, PAGINA DE INFORMAȚII, ISTORIC, ACASĂ, SUNET și ÎNCHIDERE.

Regulile Jocului

REGULILE JOCULUI conțin descrierea jocului, comportamentul funcțiilor și funcționalitatea tuturor butoanelor.

Pagina de Informații

PAGINA DE INFORMAȚII conține fișierul de ajutor și informații suplimentare.

Istoric

Butonul ISTORIC oferă acces la înregistrarea rotirilor.

Acasă

Butonul ACASĂ închide jocul și revine la lobby.

Sunet

Butonul SUNET activează sau dezactivează sunetele jocului.

Închidere

Butonul ÎNCHIDERE vă permite să închideți meniul de setări.

Pariu

Ajustați pariul pe rotire apăsând butoanele plus și minus.

Valoarea curentă a pariului este afișată în zona de pariu.

Miza maximă este de 1 €.

Câștig

Arată câștigul total din rotirea curentă.

Balanță

Afișează suma de credit disponibilă pentru pariu.

Rotire

Butonul ROTIRE pornește rotirea rolelor.

Apăsarea butonului Rotire în timpul rotirii curente oprește rolele mai repede.

Nu afectează rezultatul rotirii.

Joc Automat

Apăsați butonul JOC AUTOMAT pentru a selecta numărul de rotiri de jucat automat la setarea curentă a pariului.

Setați o limită de pierdere sau setați o limită de câștig.

Când JOCUL AUTOMAT este activat, butonul ROTIRE se va transforma într-un buton STOP și rotirile rămase vor fi afișate în el.

JOCUL AUTOMAT poate fi anulat apăsând butonul STOP.

JOCUL AUTOMAT se va opri automat când oricare dintre setările de limită sunt atinse.

JOCUL AUTOMAT poate să nu fie disponibil în toate jurisdicțiile.

Turbo

Butonul TURBO scurtează durata rotirii.

Modul Turbo poate să nu fie disponibil în toate jurisdicțiile.

Cumpără Bonus

Butonul CUMPĂRĂ BONUS garantează activarea unei Funcții Mister Payman.

Cumpără Bonus poate să nu fie disponibil în toate jurisdicțiile.

Caracteristicile jocului

Funcția Mister Payman

Obținerea simbolului Mister Payman 4x1 pe rola 1 sau 5 și cel puțin 1 simbol Monedă va declanșa funcția.

Numărul de Monede poate fi 1, 2, 3 sau 4.

Odată declanșat, simbolul Mister Payman și toate monedele rămân vizibile.

Toate celelalte simboluri dispar.

Rola cu Mister Payman începe aleatoriu să tachineze sau să adauge vizualizări parțiale ale simbolului: 1x1, 1x2, 1x3 sau niciuna.

Cele patru role rămase sunt dedicate acțiunilor cu monede.

Monedele pot ateriza deasupra Monedelor existente, combinând valorile lor.

Premiile Monedelor sunt calculate prin nivelul de pariu ales înmulțit cu următoarele valori: 0,1; 0,2; 0,5; 1; 2; 5; 10; 25; 50

Câștigurile pe linie sunt dezactivate și doar acțiunile și valorile bazate pe monede sunt active.

Funcția se termină când Mister Payman 4x1 complet cu "C colectează" apare. În acest moment, toate valorile Monedelor sunt colectate și suma lor este adăugată la câștigul curent.

Dacă funcția Bonus este declanșată împreună cu Mister Payman, Funcția Bonus va fi jucată prima.

Sub-Funcții Mister Payman

Funcțiile sunt declanșate doar în timpul funcției Mister Payman.

Funcția Monedă

Adaugă aleatoriu 1 până la 3 Monede pe tablă.

O singură Monedă poate ateriza oriunde pe role.

Dacă o Monedă aterizează pe o Monedă existentă, valorile lor sunt însumate.

Premiile Monedelor sunt calculate prin nivelul de pariu ales înmulțit cu următoarele valori: 0,1; 0,2; 0,5; 1; 2; 5; 10; 25; 50

Funcția Splitter

Poate fi declanșată aleatoriu la fiecare rotire.

Toate Monedele de pe tablă sunt împărțite în două și fiecare jumătate primește valoarea monedei complete.

Fiecare jumătate se mută într-o poziție aleatorie diferită.

Dacă o Monedă împărțită aterizează pe altă Monedă, ele fuzionează și valorile lor sunt combinate.

Funcția Aspirator

Aspiratoarele sunt afișate deasupra rolelor.

Patru role primesc multiplicatori, în timp ce o rolă rămâne goală.

Doar Mister Payman poate apărea pe rola goală.

Valorile multiplicatorilor sunt x2, x3, x4 sau x5 și sunt alese aleatoriu per rolă.

La fiecare rotire, o rolă este selectată aleatoriu și efectul său Aspirator se activează:

Colectează toate Monedele de pe rolă și înmulțește valoarea lor totală cu multiplicatorul rolei.

Funcția Sertar

Funcționează similar cu Funcția Aspirator, în ceea ce privește configurarea rolelor.

La fiecare rotire, toate monedele coboară cu un rând. Monedele de pe rândul de jos cad în sertar, unde suma lor totală este înmulțită cu multiplicatorul rolei respective.

Niveluri de sub-funcții Mister Payman

Funcția Mister Payman include un sistem progresiv de sub-funcții format din 15 niveluri, afișate ca o bară de progres pe ecran. Fiecare nivel reprezintă o combinație diferită de acțiuni bonus care pot crește potențialul de câștig în timpul funcției.

Funcția este declanșată când un simbol Mister Payman 4x1 aterizează pe rola 1 sau rola 5, împreună cu 1 până la 4 simboluri Monedă.

Nivelurile de sub-funcții sunt deblocate unul după altul.

Când este declanșat, un nivel de sub-funcție este selectat aleatoriu din nivelurile deblocate în prezent.

Numărul de simboluri Monedă determină câte sub-funcții pot fi activate. Toate sub-funcțiile sunt alese aleatoriu.

1 Monedă: Doar sub-funcții de bază

2-3 Monede: Combinații mai complexe devin disponibile.

4 Monede: Cea mai mare șansă pentru activări multiple de sub-funcții.

Progresie:

Jucătorii încep la Nivelul 1.

După fiecare funcție Mister Payman completată, următorul nivel este deblocat automat.

Nivelurile deblocate anterior rămân accesibile pe tot parcursul jocului.

Nivelurile de sub-funcții se pot repeta sau pot apărea într-o ordine diferită. Este posibil să declanșați niveluri deblocate anterior, nivelul curent sau niveluri nou deblocate.

Detaliere Niveluri Sub-Funcții:

Nivel 1: Monedă

Nivel 2: Splitter

Nivel 3: Sertar

Nivel 4: Aspirator

Nivel 5: Monedă + Splitter

Nivel 6: Monedă + Sertar

Nivel 7: Splitter + Sertar

Nivel 8: Monedă + Aspirator

Nivel 9: Splitter + Aspirator

Nivel 10: Sertar + Aspirator

Nivel 11: Monedă + Splitter + Sertar

Nivel 12: Monedă + Splitter + Aspirator

Nivel 13: Monedă + Sertar + Aspirator

Nivel 14: Splitter + Sertar + Aspirator

Nivel 15: Monedă + Splitter + Sertar + Aspirator

În cadrul fiecărui nivel, oricare dintre sub-funcțiile disponibile poate fi activată aleatoriu.

Mai multe sub-funcții pot fi activate la fiecare rotire, în funcție de numărul de Monede.

Funcția Bonus

La fiecare rotire din jocul de bază, 1 din 4 (Seif 1 până la Seif 4) seifuri este selectat aleatoriu.

Pe parcursul jocului, simboluri Scatter sub formă de chei colorate pot apărea pe ecran.

Există 4 culori diferite de chei, fiecare asociată cu unul dintre seifuri - Cheie Verde, Cheie Roșie, Cheie Portocalie și Cheie Albastră.

Când 3 chei de aceeași culoare aterizează într-o singură rotire, Funcția Bonus pentru seiful corespunzător este activată.

Jocul bonus este un joc de alegere și fiecare dintre cele patru seifuri oferă 3 alegeri.

Există un multiplicator implicit garantat în fiecare dintre seifuri:

Seif albastru - 20x.

Seif portocaliu - 40x.

Seif roșu - 100x.

Seif verde - 500x.

Fiecare alegere selectată dezvăluie unul dintre următoarele premii posibile care sunt apoi înmulțite cu pariul selectat: 0,02, 0,04, 0,10, 0,20, 0,40, 0,50, 0,80, 1, 1,00, 2, 2,00, 4, 5, 8, 10, 20, 40, 50, 80, 100, 200, 250, 400, 500, 1.000, 2.000, 2.500, 4.000, 5.000, 10.000.

Multiplicatorul maxim care poate fi acordat din seiful Albastru este 400x.

Multipliatorul maxim care poate fi acordat din seiful Portocaliu este 800x.

Multipliatorul maxim care poate fi acordat din seiful Roșu este 2000x.

Multipliatorul maxim care poate fi acordat din seiful Verde este 10000x.

După terminarea bonusului, balanța seifurilor este resetată la valorile lor implicite.

Câștigul total acordat jucătorului va fi suma a trei alegeri, în funcție de seiful selectat la începutul funcției. Fiecare seif poate atinge un câștig total în următoarele intervale:

Seiful Albastru - 1.09x până la 8050x

Seiful Portocaliu - 0.836x până la 8510x

Seiful Roșu - 2.04x până la 9890x

Seiful Verde - 5.02x până la 19090x

Cumpără Bonus

Funcția Cumpără Bonus garantează accesul la Funcția Mister Payman prin 3 opțiuni de cumpărare. Fiecare opțiune variază în funcție de numărul de simboluri Monedă de pornire și combinațiile potențiale de sub-funcții disponibile.

Declanșați Funcția Mister Payman cu 1 Monedă și o sub-funcție aleatorie la costul de 15x pariul total.

Declanșați Funcția Mister Payman cu 1 până la 3 Monede și o combinație aleatorie de sub-funcții care necesită 2 sau 3 Monede la costul de 50x pariul total.

Declanșați Funcția Mister Payman cu 4 Monede și o combinație aleatorie de sub-funcții care necesită 2, 3 sau 4 Monede, cu accent pe combinații mai puternice, la costul de 100x pariul total.

Funcția Mister Payman cu 1 Monedă pentru costul de 15x pariul total și RTP teoretic mediu este 96,15%

Funcția Mister Payman cu 1–3 Monede pentru costul de 50x pariul total și RTP teoretic mediu este 96,15%

Funcția Mister Payman cu 4 Monede pentru costul de 100x pariul total și RTP teoretic mediu este 96,15%

Cumpără Bonus poate să nu fie disponibil în toate jurisdicțiile.

RTP

Întoarcerea teoretică generală către jucător (RTP) este 96,15%

În cazul unui joc care nu răspunde sau al unei probleme în timpul unei rotiri, jocul va repeta rotirea incompletă și va afișa rezultatul jucătorului când jocul este lansat data următoare.

Jocurile incomplete vor fi rezolvate automat după 2 zile. Orice câștiguri rezultate din rezolvarea automată vor fi plătite în contul jucătorului.

Defecțiunea anulează toate plățile și jocurile.