

# Gemix 2

## Nezavršene igre

Ako dođe do prekida usred runde, svi podaci i ulozi spremiće se dok ponovno ne otvorite igru. Nedovršenu rundu možete nastaviti od trenutka kada je došlo do prekida. Ulozi koji su bili stavljeni, ali nisu riješeni zbog nedovršenih rundi postat će nevažeći nakon 90 dana. Pogreška u igri poništava sve isplate i tu igru.

## Pravila igre

Gemix 2 je videoautomat sa 7 x 7 padajućih polja.

Dobitak osvajate ako se 5 odgovarajućih simbola ili više njih pojavi u skupini. Oni se uklanjuju (nestaju), a novi simboli padaju na prazna mesta i pune igrače polje. Lavine novih simbola nastavljaju se sve dok se više ne ostvari nijedan dobitak.

Svi dobici za vrijeme runde pune mjerač CRYSTAL CHARGE. Kada je prva polovica mjerača CRYSTAL CHARGE napunjena do kraja s 25 dobitnih simbola i novi simboli više ne padaju, aktivira se efekt CRYSTAL CHARGE koji aktivira jedan od sljedećih efekata:

- **CHAIN LIGHTNING:** Dva kutna simbola ispaljuju munju koja pogoda druge simbole. Svi pogodjeni simboli pretvaraju se u jedan od kutnih simbola.
- **LIGHT BEAM:** Iz jednog simbola vodoravno i okomito izbijaju svjetlosne zrake. Svi simboli na putu tih zraka pretvaraju se u druge simbole.
- **CRYSTAL WARP:** Proizvoljno se odabire jedan simbol na ploči. Odabrani simbol i svi simboli na ploči koji su isti kao taj simbol pretvorit će se u druge simbole.
- **NOVA BLAST:** Proizvoljno se odabire jedan simbol na ploči koji eksplodira. Susjedni simboli nestaju s ploče u eksploziji čiji promjer obuhvaća 7 simbola, ostavljajući za sobom skupinu osnovnih simbola. Ova se skupina sastoji od istih simbola.

Igra se nakon ovog efekta nastavlja normalno, omogućujući mjeraču CRYSTAL CHARGE da se napuni za moguće nove efekte i dobitke!

Sakupite 50 dobitnih simbola da biste efektom SUPER CHARGE napunili mjerač CRYSTAL CHARGE, čime se istovremeno aktiviranju sva četiri efekta CRYSTAL CHARGE uz množitelj od X2. Ponovno se aktivira nakon svakih dodatnih sakupljenih 50 dobitnih simbola, što rezultira porastom MULTIPLIERA za x 2 do najviše x 20.

Svaki od 4 svijeta u videoautomatu Gemix 2 ima 2 uzorka koja treba postići osvajanjem dobitaka na naznačenim pozicijama na ploči. Postignite uzorke u svakom svijetu za prelazak u idući svijet.

Svaki put kada završite jedan svijet, imate priliku zaigrati igru PICK A POCKET u kojoj možete osvojiti trenutačni bonus svijeta. Bonus svijeta raste sa svakim dobitkom u rundi.

Svaki svijet ima zaštitnika. U igri se mogu pojaviti najviše 4 različita zaštitnika, a svaki od njih uključuje jedinstven WILD simbol. Najprije će se pojaviti zaštitnik svijeta. Ovi WILD simboli zamjenjuju/predstavljaju bilo koji drugi simbol, što će omogućiti formiranje dobitnih kombinacija. Ako su Wild simboli dio dobitne kombinacije (ili više njih), oni se također uklanjuju s ploče. WILD simboli pretvaraju se u WILD simbole rudara ako se u glavnoj igri aktivira CRYSTAL CHARGE.

- Svijet nebeskog viteza: Na ploči se mogu pojaviti do 2 MEGA WILD simbola veličine 2 x 2 polja, a ponašaju se kao da se radi o jednom simbolu s MULTIPLIEROM x 1. Ako su 2 MEGA WILD simbola dio iste dobitne kombinacije, oba će zamijeniti/predstavljati isti simbol i samo će se jedan MULTIPLIER primijeniti na dobitak.
- Rudarev svijet: WILD simboli padaju s vrha zaslona na različite pozicije na ploči, zamjenjujući obične simbole na tim mjestima. Može se pojaviti do 10 WILD simbola. Ako su WILD simboli dio dobitne kombinacije (ili više njih), oni se također uklanjuju s ploče.
- Princezin svijet: Jedan rubni simbol odabire se kao početna točka. Taj se simbol pretvara u WILD simbol. WILD simbol prelazi iz rubnog u unutarnji dio i širi se na susjedne simbole dok ponovno ne dospije do rubnog simbola na ploči. Ako su WILD simboli dio dobitne kombinacije (ili više njih), oni se također uklanjuju s ploče.
- Čarobnjakov svijet: Na različitim pozicijama na ploči može se pojaviti do 5 STICKY WILD simbola. STICKY WILD simboli ne spuštaju se kada simboli ispod njih nestanu i ne uklanjuju se s ploče kada su dio dobitne kombinacije. STICKY WILD simboli ostaju na ploči jednu rundu ili dok se ne aktivira CRYSTAL CHARGE.

Za svaku će se dobitnu skupinu simbola koristiti samo najveći množitelj.

U izborniku možete odrediti željeni ulog. Za početak runde dodirnite gumb za početak. Kada se simboli spuste na svoja mesta, dobitak se određuje prema isplatnoj tablici za razne kombinacije simbola.

## Radnje/potezi

### Isplatna tablica

- Otvorite izbornik i pomaknite se do stranice isplatne tablice kako biste vidjeli sve bonus igre/značajke i isplate u igri.

### Autoigra

- Automatsku igru možete uključiti/isključiti u izborniku. U Autoigri se određeni broj uzastopnih rundi pokreće automatski uz trenutno odabrane postavke uloga. Autoigra automatski prestaje ovisno o postavkama ili ako nemate dovoljno novca za nastavak igre.

### Hipervrtnja

- Pritisnjanje i držanje gumba ZAVRTI 1,5 sekundi aktivirat će način igre Hipervrtnja. Time će se role jako ubrzati, ali će usporiti ako se aktivira bonus značajka.

### Brza igra

- Uključite za značajno bržu igru.

### Pokreni

- Započinje rundu igre uz trenutno odabrani ulog.