

## **Game Information for Agent Valkyrie**

---

**Desktop HTML5 - Slot Games**

## Agent Valkyrie

---

### Acerca de Agent Valkyrie

Agent Valkyrie es una vídeo tragamonedas de 5x3 rodillos con veinticinco líneas de pago fijas.

- [General](#)
- [Símbolo Scatter](#)
- [Símbolo de comodín](#)
- [Función Del Juego Base](#)
- [Misión De Giro Gratis](#)
- [Aceptar La Misión Otorgada](#)
- [Crear Su Propia Misión](#)
- [Autojuego](#)

### General

- El juego ha fijado 25 líneas.
- Si tiene una combinación ganadora alineada en la línea de pago, la ganancia se resalta en los rodillos.
- Las ganancias regulares se crean cuando los mismos símbolos aparecen uno junto a otro en una línea de pago, con uno de los símbolos que se muestran en el primer carrete.
- Se paga una ganancia regular por línea. Si tiene más de una combinación, se le paga la ganancia que tiene el valor más alto.
- Las ganancias regulares dependen de su apuesta por línea, excepto Scatter.  $\text{Apuesta por línea} = (\text{Tamaño de la moneda} * \text{Apuesta de monedas})$ .
- Las ganancias regulares en la tabla de pagos se muestran en créditos, por lo que si su apuesta total es de 0.25 créditos por tirada, su apuesta por línea = apuesta total / número de líneas de pago, es decir,  $0.25 \text{ créditos} / 25 \text{ líneas de pago} = 0.01 \text{ créditos}$ . Su pago total se calcula como  $\{(\text{apuesta por línea} * \text{créditos ganados en la apuesta mínima}) * 100\}$ . Por ejemplo, un símbolo de Rey de 5 de una especie que es de 0.50 créditos, el monto de pago total vendrá como  $\{(0.01 \text{ apuesta por línea} * 0.50 \text{ créditos ganados en la apuesta mínima}) * 100\} = 0.50 \text{ créditos}$ .
- La ganancia hasta el valor se muestra en monedas en la tabla de pagos del juego, que es el valor máximo que puede ganar el jugador mientras juega en la apuesta máxima. Este valor se logra utilizando la combinación de ganancias regulares en sí. Entonces, la conversión de monedas a créditos sería  $(\text{Valor máximo de ganancia en monedas} * \text{Apuesta máxima por línea}) = \text{Valor máximo de ganancia en créditos}$ . Por ejemplo, el valor máximo de ganancia es de 1000 monedas y usted juega con una apuesta máxima que es de 25 créditos por tirada, su apuesta máxima por línea =  $\text{apuesta máxima} / \text{número de líneas de pago}$ , es decir,  $25 \text{ créditos} / 25 \text{ líneas de pago} = 1 \text{ crédito}$ . Por lo tanto, su valor máximo de ganancia en créditos se calcula como  $(1000 \text{ monedas} * 1 \text{ créditos}) = 1000 \text{ créditos}$ .
- Para proporcionar más información al jugador para calcular los pagos, este juego tiene una tabla de pagos dinámica. Los pagos que se muestran en la tabla de pagos para todas las combinaciones de símbolos son los montos finales en créditos que ya

se multiplican por apuesta activa por línea y se pagan al jugador, excepto scatter (consulte la sección de símbolo scatter para más detalles).

- Se le paga la cantidad ganada que se muestra en el cuadro Pagado.
- Si no tienes una combinación ganadora, el juego ha terminado y puedes volver a jugar.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador es 96.046%.

## Símbolo Scatter

es un símbolo scatter.

- 5, 4 o 3 símbolos scatter en cualquier posición conceden 15, 11 o 7 giros gratis respectivamente.
- El símbolo Scatter no puede ser sustituido por el símbolo de comodín.
- Las ganancias scatter se multiplican por la apuesta total y se agregan a las ganancias de la línea de pago.
- La paga base del símbolo Scatter para la combinación particular se puede calcular como (créditos ganados en la apuesta mínima / número de líneas de pago) \* 100. Por lo tanto, los pagos totales para la ganancia Scatter se pueden calcular como (paga base de la combinación del símbolo Scatter \* apuesta total).
- Para proporcionar más información al jugador para calcular los pagos, este juego tiene una tabla de pagos dinámica. Los pagos scatter que se muestran en la tabla de pagos son los montos finales en créditos que ya se multiplican por la apuesta total y se pagan al jugador.

### Ejemplo:

**El juego A** tiene los siguientes criterios:

- 3 símbolos scatter en cualquier parte de los rodillos completan una combinación scatter ganadora y le otorgarán una ronda de misión de 7 giros gratis.
- Las ganancias scatter se añadirán a la ganancia de misión de giro gratis y a la ganancia de línea de pago. Si tiene una ganancia scatter y una ganancia de línea de pago, se le pagarán ambas ganancias, ya que para ganar no es necesario que aparezca el símbolo scatter en una línea de pago.
- Haces girar los carretes.
- Aparece un símbolo Scatter en cada uno de los carretes 1, 2 y 3 en cualquier posición del carrete.
- El pago de 3 símbolos Scatter es 0.25 créditos en la apuesta mínima y la apuesta total de 0.25 créditos, luego el pago base de 3 símbolos Scatter sería  $\{(0.40 \text{ créditos ganados en la apuesta mínima} / 25) * 100\} = 1.00$ . Y su ganancia Scatter sería  $(1.00 \text{ paga base} * 0.25 \text{ créditos}) = 0.25 \text{ créditos}$ .

## Símbolo de comodín

El símbolo de Agent Valkyrie es un símbolo de comodín.

- El comodín sustituye a todos los símbolos salvo los scatter y de moneda.

### Ejemplo:

El juego A tiene los siguientes criterios:

- El comodín sustituye a todos los símbolos salvo a los scatter y de moneda para formar combinaciones ganadoras.
- La combinación ganadora paga de izquierda a derecha, por lo que se debe mostrar un símbolo en el primer carrete.
- Una combinación de símbolos que comienza en el segundo, tercer, cuarto o quinto carrete no se paga. Sólo la combinación ganadora más alta se paga por línea de pago.
- Si hay más de una combinación ganadora posible en una línea de pago, se le pagará solo el valor de la combinación más alta.
- Si su apuesta total es de 0.25 créditos por tirada, su apuesta por línea = apuesta total / número de líneas de pago, es decir,  $0.25 \text{ créditos} / 25 \text{ líneas de pago} = 0.01 \text{ créditos}$ . Su pago total se calcula como  $\{(apuesta \text{ por línea} * \text{créditos ganados en la apuesta mínima}) * 100\}$ .
- Haces girar los carretes.
- En los rodillos 2 y 3 aparecen dos símbolos de reina, y el símbolo de Agent Valkyrie aparece en el rodillo 1.
- Como el símbolo de Agent Valkyrie es un comodín, esto completa una ganancia de 3 símbolos de reina que paga 0,05 créditos con la apuesta mínima.
- De este modo, su cantidad de pago total será  $\{ (0,01 \text{ de apuesta por línea} * 0,05 \text{ créditos ganados con la apuesta mínima}) * 100 \} = 0,05 \text{ créditos}$ .

## Función Del Juego Base

es un símbolo de moneda.

- El símbolo de moneda sólo puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4 durante el juego base.

- Cualquier símbolo de moneda que aparezca se recogerá por encima del rodillo respectivo.
- Cada vez que se recojan 3 monedas por encima de cualquier rodillo, al jugador se le otorgará un regiro y una función de la siguiente manera:
  - 3 monedas encima del rodillo 2 otorgan rodillos de comodín.
  - 3 monedas encima del rodillo 3 otorgan comodines volantes.
  - 3 monedas encima del rodillo 4 otorgan captura de criminal.
- La función del juego base se activará cuando las tres monedas se recojan en la misma apuesta.
- Las monedas recogidas encima de los rodillos se vincularán a la apuesta respectiva en los giros en los que aparecieron.
- Los símbolos scatter y de moneda no estarán disponibles durante el regiro.
- Las ganancias de los regiros se pagan en adición al giro original.

#### **Rodillos De Comodín:**

- Durante la función de rodillos de comodín, 1 o 2 rodillos cualesquiera se convertirán en comodines.

#### **Comodines Volantes:**

- Durante la función de comodines volantes, los símbolos de comodín caerán en posiciones aleatorias en los rodillos convirtiéndolas en comodines.

#### **Captura De Criminales:**

- Cualquier símbolo de criminal disponible en el área de rodillos se marcará como 'capturado' y se convertirá en símbolo de comodín.
- Los símbolos de criminal que se pueden 'capturar' son los siguientes:

#### **Misión De Giro Gratis**

es un símbolo scatter.

- 5, 4 o 3 símbolos scatter en cualquier posición conceden 15, 11 o 7 giros gratis respectivamente.
- La misión de giro gratis ofrece dos opciones diferentes entre las que el jugador puede elegir una:

- **Aceptar La Misión Otorgada**
  - **Crear Su Propia Misión**
- Durante cada misión solo puede aparecer un símbolo scatter en cada giro. Cada símbolo scatter le otorgará 1 giro gratis adicional.
  - Todas las apuestas y líneas jugadas son las mismas que las que iniciaron la misión de giro gratis.
  - Los premios de los giros gratis se añaden a los premios scatter y a los conseguidos en las líneas de premio.

## Aceptar La Misión Otorgada

es un símbolo scatter.

- 5, 4 o 3 símbolos scatter en cualquier posición conceden 15, 11 o 7 giros gratis respectivamente.
- La misión de giro gratis ofrece dos opciones diferentes entre las que el jugador puede elegir una:
  - **Aceptar La Misión Otorgada**
  - **Crear Su Propia Misión**
- Durante la ronda Aceptar misión otorgada, en cada giro gratis se le otorgará al jugador aleatoriamente una de las funciones de rodillos de comodín, comodines volantes o captura de criminales.

### Ejemplo:

- Haces girar los carretes.
- 3 símbolos scatter ubicados en los rodillos 1, 3 y 5 activan la ronda de misión de giro gratis.
- El pago de 3 símbolos scatter es de 0,25 créditos con la apuesta mínima y una apuesta total de 0,25 créditos, en ese caso el pago base de 3 símbolos scatter sería  $\{ (0,40 \text{ créditos ganados con apuesta mínima} / 25) * 100 \} = 1,00$ . Y su ganancia de símbolos scatter sería  $(1,00 \text{ de pago base} * 0,25 \text{ créditos}) = 0,25 \text{ créditos}$ .
- La misión de giro gratis ofrece dos opciones diferentes entre las que el jugador puede elegir una.
- Un jugador selecciona la ronda Aceptar misión otorgada.
- Se le otorgarán al jugador 7 giros gratis y en cada giro gratis aparecerá aleatoriamente una de las funciones de rodillos de comodín, comodines volantes o captura de criminales.

- En el primer giro gratis, se activa la función de rodillos de comodín que convierte al rodillo 1 en comodín y aparecerán 2 símbolos de rey en los rodillos 2 y 3 de las líneas de pago 3 y 22.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de rey en las línea de pago 3 y 22, que paga 0,05 créditos en cada línea de pago con la apuesta mínima. Así, la ganancia total de símbolos de rey =  $(2 * 0,05 \text{ créditos}) = 0,10 \text{ créditos}$ .
- En el segundo giro gratis, se activa la función de captura de criminales, que marca el símbolo de criminal en el rodillo 3 de la línea de pago 1 y convierte el símbolo de criminal en comodín.
- En el mismo giro, aparecen 2 símbolos de as en los rodillos 1 y 2 de la línea de pago 1.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos esto completa la ganancia de 3 símbolos de as en la línea de pago 1, que paga 0,05 créditos por la apuesta mínima.
- En el tercer giro gratis, se activa la función de comodines volantes y caen dos símbolos de comodín en los rodillos 1 y 2 de la línea de pago 8.
- En el mismo giro, aparecen 2 símbolos de reina en los rodillos 3 y 4 de la línea de pago 8.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 4 símbolos de reina en la línea de pago 8, que paga 0,10 créditos con la apuesta mínima.
- Usted no tiene ninguna combinación ganadora en más giros gratis, por lo que su ganancia total de giros gratis sería de  $0,10 \text{ créditos} + 0,05 \text{ créditos} + 0,10 \text{ créditos} = 0,25 \text{ créditos}$ .
- Las ganancias scatter se añaden a su ganancia de la misión de giro gratis, por lo que su pago total es  $0,25 \text{ créditos} + 0,25 \text{ créditos} = 0,50 \text{ créditos}$ .

## Crear Su Propia Misión

es un símbolo scatter.

- 5, 4 o 3 símbolos scatter en cualquier posición conceden 15, 11 o 7 giros gratis respectivamente.
- La misión de giro gratis ofrece dos opciones diferentes entre las que el jugador puede elegir una:
  - **Aceptar La Misión Otorgada**
  - **Crear Su Propia Misión**
- Durante la ronda Crear su propia misión, al jugador se le muestran 3 funciones: rodillos de comodín, comodines volantes y captura de criminales, con un contador para cada una.

- El jugador puede distribuir como prefiera entre las tres funciones el número otorgado de giros gratis.

### **Ejemplo:**

- Haces girar los carretes.
- 3 símbolos scatter ubicados en los rodillos 1, 3 y 5 activan la ronda de misión de giro gratis.
- El pago de 3 símbolos scatter es de 0,25 créditos con la apuesta mínima y una apuesta total de 0,25 créditos, en ese caso el pago base de 3 símbolos scatter sería  $\{ (0,40 \text{ créditos ganados con apuesta mínima} / 25) * 100 \} = 1,00$ . Y su ganancia de símbolos scatter sería  $(1,00 \text{ de pago base} * 0,25 \text{ créditos}) = 0,25 \text{ créditos}$ .
- La misión de giro gratis ofrece dos opciones diferentes entre las que el jugador puede elegir una.
- Un jugador selecciona la ronda Crear su propia misión.
- Se otorgan 7 giros gratis al jugador.
- Al jugador se le muestran 3 funciones: rodillos de comodín, comodines volantes y captura de criminales, con un contador para cada una.
- El jugador puede distribuir como prefiera entre las tres funciones el número otorgado de giros gratis.
- El jugador selecciona 3 funciones de rodillos de comodín, 2 funciones de captura de criminales y 2 funciones de comodines volantes.
- En el primer giro gratis, se activa la función de comodines volantes y caen dos símbolos de comodín en los rodillos 2 y 3 de la línea de pago 2.
- En el mismo giro, aparece 1 símbolo de reina en el rodillo 1 de la línea de pago 2.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de reina en la línea de pago 2, que paga 0,05 créditos con la apuesta mínima.
- En el segundo giro gratis, se activa la función de comodines volantes y caen dos símbolos de comodín en los rodillos 1 y 3 de la línea de pago 4.
- En el mismo giro, aparece 1 símbolo de as en el rodillo 2 de la línea de pago 4.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos esto completa la ganancia de 3 símbolos de as en la línea de pago 4, que paga 0,05 créditos por la apuesta mínima.
- En el tercer giro gratis, se activa la función de captura de criminales, que marca los símbolos de criminales en los rodillos 1 y 2 de la línea de pago 2 y convierte los símbolos de criminales en comodines.
- En el mismo giro, aparece 1 símbolo de diez en el rodillo 3 de la línea de pago 2.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de diez en la línea de pago 2, que paga 0,05 créditos con la apuesta mínima.
- En el cuarto giro gratis, se activa la función de captura de criminales, que marca el símbolo de criminal en el rodillo 1 de la línea de pago 3 y convierte el símbolo de criminal en comodín.
- En el mismo giro, aparecen 2 símbolos de rey en los rodillos 2 y 3 de la línea de pago 3.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de rey en la línea de pago 3, que paga 0,05 créditos con la apuesta mínima.



- En el quinto giro gratis, se activa la función de rodillos de comodín que convierte al rodillo 1 en comodín y aparecerán 2 símbolos de diez en los rodillos 2 y 3 de las líneas de pago 4, 9, 15 y 24.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de diez en las línea de pago 4, 9, 15 y 24, que paga 0,05 créditos en cada línea de pago con la apuesta mínima. Así, la ganancia total de símbolos de diez =  $(4 * 0,05 \text{ créditos}) = 0,20 \text{ créditos}$ .
- En el sexto giro gratis, se activa la función de rodillos de comodín que convierte el rodillo 1 en comodín y aparecerán 2 símbolos de rey en los rodillos 2 y 3 de las líneas de pago 3 y 22.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de rey en las línea de pago 3 y 22, que paga 0,05 créditos en cada línea de pago con la apuesta mínima. Así, la ganancia total de símbolos de rey =  $(2 * 0,05 \text{ créditos}) = 0,10 \text{ créditos}$ .
- En el séptimo giro gratis, se activa la función de rodillos de comodín que convierte eal rodillo 3 en comodín y aparecerán 2 símbolos de diez en los rodillos 1 y 2 de las líneas de pago 2, 12 y 10.
- Como el símbolo de comodín sustituye a todos los símbolos, esto completa la ganancia de 3 símbolos de diez en las línea de pago 2, 12 y 10, que paga 0,05 créditos en cada línea de pago con la apuesta mínima. Así, la ganancia total de símbolos de diez =  $(3 * 0,05 \text{ créditos}) = 0,15 \text{ créditos}$ .
- Los giros gratis completados y su ganancia total en los giros gratis serían 0,05 créditos + 0,05 créditos + 0,05 créditos + 0,05 créditos + 0,20 créditos + 0,10 créditos + 0,15 créditos = 0,65 créditos
- Las ganancias scatter se añaden a su ganancia de la misión de giro gratis, por lo que su pago total es 0,25 créditos + 0,65 créditos = 0,90 créditos.

## Autojuego

También se puede realizar giros un número determinado de veces consecutivas sin interactuar con el juego, utilizando la función de Autojuego.

Debe elegir el importe de la apuesta antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

- Pulse/haga clic **en** Comenzar Autojuego.
- Pulse/haga clic en el número de giros que desea jugar. La sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulse/haga clic en **Parar**.

## Modo personalizado

El Autojuego también está disponible en el Modo personalizado, donde podrá cambiar algunos ajustes del Autojuego.

## Ajustes de Autojuego

### 1. Tamaño de monedas

Puede elegir el tamaño de monedas antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

2. **Apuesta en monedas**

La apuesta en monedas es el número de monedas permitido por jugada. La apuesta en monedas cambia según el juego.

3. **Apuesta total**

La apuesta total muestra el valor de la apuesta total.  $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * \text{Multiplicador de apuesta})$ .

4. **Giros**

Puede elegir el número de veces que la máquina gira los carretes durante su sesión de Autojuego.

5. **Límite de ganancias**

Detiene los giros si el número de créditos ganado en cualquier giro iguala o supera la cantidad seleccionada.

6. **Límite de pérdidas**

Detiene los giros si el Autojuego supera el valor del límite de pérdidas con la siguiente apuesta.

### Hasta parar

Continúa con el Autojuego hasta que usted pulse/haga clic en el botón de **Parar**, o se detiene si se activan los giros gratis u otra función.

### Importante:

**Esta función puede no estar disponible en el juego que usted está jugando.**

### Atajo de teclado

- El botón **Girar/Parar** puede seleccionarse pulsando la barra espaciadora del teclado.

### Nota:

**Esta función solo está disponible en la versión de escritorio.**

### Devolución al jugador (RTP)

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado por los jugadores en un juego específico que se paga como ganancias a lo largo del tiempo. Esta RTP es fija y no se modifica.

Este juego tiene una RTP de 96.046%.