

JVL



Žaidimo versija 1.0.0

Žaidimo taisyklės



ŽAIDIMO APRAŠYMAS

„Keops Wild“ yra 5x4 lošimo automatas su 40 fiksuotų mokėjimo eilučių, simbolių stulpeliais, išsiplečiančiais laukiniais simboliais ir pasirenkamų nemokamų sukimų funkcija.

RTP 88.04%, 96.04%

Žaidimo taisyklės

- Statymas nustatomas naudojant mygtuką TOTAL BET.
- Funkcija AUTOPLAY automatiškai paleidžia žaidimą pasirinktą raundų skaičių.
- Pagrindiniuose žaidimuose naudojama 11 būgnų rinkinių, kiekvienas iš jų savo būgnuose turi gretimų panašių simbolių stulpelių. Kiekviename rinkinyje yra unikalus sudėtinis simbolis:



- Prieš kiekvieną pagrindinį žaidimą atsitiktine tvarka parenkamas būgnų rinkinys, kuris naudojamas tame žaidime.
- Statymo lygis lygus bendro statymo vertei, padalintai iš 40.
- Eilutės laimėjimai dauginami iš laiminčio žaidimo esamo statymo lygio.
- Visi eilutės laimėjimai yra iš kairės į dešinę gretimuose būgnuose, skaičiuojant nuo kairiausiojo būgno.
- Išmokamas tik didžiausias žaistos eilutės laimėjimas.
- Išmokamas tik vienas žaistos eilutės laimėjimas.
- Laimėjimai už sklaidos simbolius dauginami iš bendro statymo.
- Laimėjimai už sklaidos simbolius išmokami bet kurioje pozicijoje būgnuose.

WILD

5 X  išmoka 1000

4 X  išmoka 100

3 X  išmoka 15

2 X  išmoka 5

Kai būgnuose iškrenta SFINKSAS, jis išsiplečia ir visus simbolius, su kuriais liečiasi, paverčia laukiniais, kad sudarytų laimėjimo kombinaciją.

Bet koks tokio išsiplėtimo paveiktas PIRAMIDĖS simbolis tampa SFINKSO + PIRAMIDĖS simboliu ir išlieka aktyvus, kad įjungtų savo premiją tame sukime.

SFINKSAS gali pakeisti bet kuriuos simbolius, išskyrus PIRAMIDĖS.

Visi išmoka laiminčioje kombinacijoje aktyvioje mokėjimo eilutėje.

Laimėjimo dydis priklauso nuo išmokų lentelės laimėjimo ir statymo lygio.

SKLAIDA IŠMOKA

5 X  IŠMOKA 25 K. BENDRO STATYMO + PREMIJA

4 X  IŠMOKA 10 K. BENDRO STATYMO + PREMIJA

3 X  IŠMOKA 3 K. BENDRO STATYMO + PREMIJA

2 X  IŠMOKA 1 K. BENDRO STATYMO

Išmoka bet kurioje vietoje ant būgnų.

NEMOKAMŲ SUKIMŲ PREMIJA

3 ar daugiau atskirų PIRAMIDĖS simbolių bet kurioje būgnų vietoje suteikia nemokamų sukimų premiją.

Kai 3 PIRAMIDĖS simboliai įjungia nemokamus sukimus: Paliesk sfinksą, kad pasirinktum 30 nemokamų sukimų su 1 k. normalaus laimėjimo, 15 nemokamų sukimų su 2 k. normalaus laimėjimo, 10 nemokamų sukimų su 3 k. normalaus laimėjimo arba 7 nemokamus sukimus su 5 k. normalaus laimėjimo.

Kai 4 PIRAMIDĖS simboliai įjungia nemokamus sukimus: Paliesk sfinksą, kad pasirinktum 40 nemokamų sukimų su 1 k. normalaus laimėjimo, 20 nemokamų sukimų su 2 k. normalaus laimėjimo, 15 nemokamų sukimų su 3 k. normalaus laimėjimo arba 9 nemokamus sukimus su 5 k. normalaus laimėjimo.

Kai 5 PIRAMIDĖS simboliai įjungia nemokamus sukimus: Paliesk sfinksą, kad pasirinktum 60 nemokamų sukimų su 1 k. normalaus laimėjimo, 30 nemokamų sukimų su 2 k. normalaus laimėjimo, 20 nemokamų sukimų su 3 k. normalaus laimėjimo arba 14 nemokamus sukimus su 5 k. normalaus laimėjimo.

Nemokami sukimai žaidžiami su tomis pačiomis eilutėmis ir statymo lygiu, kaip ir pagrindinio žaidimo, kurio metu jie suteikiami.

Nemokami sukimai žaidžiami naudojant ne pagrindinio žaidimo būgnų rinkinį.

Žaidžiant nemokamus sukimus su 1 k. normalaus laimėjimo, 3, 4 ar 5 PIRAMIDĖS simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, atitinkamai suteikia 30, 40 arba 60 papildomų nemokamų sukimų.

Žaidžiant nemokamus sukimus su 2 k. normalaus laimėjimo, 3, 4 ar 5 PIRAMIDĖS simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, atitinkamai suteikia 15, 20 arba 30 papildomų nemokamų sukimų.

Žaidžiant nemokamus sukimus su 3 k. normalaus laimėjimo, 3, 4 ar 5 PIRAMIDĖS simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, atitinkamai suteikia 10, 15 arba 20 papildomų nemokamų sukimų.

Žaidžiant nemokamus sukimus su 5 k. normalaus laimėjimo, 3, 4 ar 5 PIRAMIDĖS simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, atitinkamai suteikia 7, 9 arba 14 papildomų nemokamų sukimų.

Nemokamų sukimų metu būgnų rinkiniai parenkami pagal tas pačias taisykles, kaip ir pagrindiniame žaidime.

ŽAIDIMO FUNKCIJOS

	MYGTUKAS „SPIN“ (SUKTI) Pradedą žaidimo raundą su esamu statymo dydžiu.
	MYGTUKAS „SPIN“ (SUKTI) (SUKIMO METU) Iškart sustabdo būgno ir laimėjimo animaciją. Neveikia automatinio žaidimo funkcijoje.
	MYGTUKAS „SPIN“ (SUKTI) (SU ĮJUNGTU AUTOMATINIŲ ŽAIDIMU) Skaičius rodo, kiek liko automatinių sukimų.
	MYGTUKAS „AUTOPLAY“ (AUTOM. ŽAIDIMAS) Atidaro automatinio žaidimo meniu.
	MYGTUKAS „AUTOPLAY“ (AUTOM. ŽAIDIMAS) (SU ĮJUNGTU AUTOMATINIŲ ŽAIDIMU) Sustabdo automatinį žaidimą.
	MYGTUKAS „INFO“ (INFORMACIJA) Atidaro išmokų lentelę ir žaidimo taisykles.
	MYGTUKAS „MENU“ (MENIU) Atidaro nuostatas.
	MYGTUKAS „AUDIO“ (GARSUMAS) Nustato garsumą.
	„TOTAL BET“ (BENDRAS STATYMAS) " +" arba "—" keičia statymo lygį.
	„WIN“ (LAIMĖJIMAS) Rodo dabartinį laimėjimą monetomis.
	„BALANCE“ (LIKUTIS) Rodo monetų likutį.

IŠKYLANTYS MENIU

AUTOPLAY

Automatinio žaidimo meniu leidžia pasirinkti automatinių sukimų skaičių su dabartiniu visu statymu. Tam žaidėjas turi nustatyti norimą žaidimų skaičių. Tada žaidėjas nustato nuostolių ribą (turi viršyti 0) ir spaudžia START, kad ją patvirtintų. Meniu išsijungia, žaidėjas gražinamas į pagrindinio žaidimo ekraną su jau įjungta automatinio žaidimo funkcija.

Žaidėjas taip pat gali nustatyti papildomas sąlygas automatiškai išjungti automatinį žaidimą. Šios sąlygos apima:

- išjungti automatinį žaidimą laimėjus žaidėjo nustatyto dydžio laimėjimą;
- išjungti automatinį žaidimą, jei likutis padidėja žaidėjo nustatyta suma;
- išjungti automatinį žaidimą prasidėjus nemokamiems sukimams.

Pastaba. Jei žaidimo metu dingsta ryšys, visos automatinio žaidimo nuostatos bus atkurtos įkėlus žaidimą iš naujo.

ŽAIDIMO NUOSTATOS

GARSAS

Spausk, kad įjungtum arba išjungtum garsą.

PRADINIS EKRANAS

Spausk, kad įjungtum arba išjungtum pradinį ekraną įėjęs į žaidimą.

TARPO KLAVIŠAS SUKIMUI

Spausk, kad įjungtum arba išjungtum sukimą tarpo klavišu.

GREITAS SUKIMAS

Spausk, kad įjungtum arba išjungtum būgnų ir laimėjimo animaciją. Neveikia automatinio žaidimo funkcijoje.

FONINĖ MUZIKA

Spausk, kad įjungtum arba išjungtum pagrindinio žaidimo foninę muziką.

REGLAMENTAVIMO IR PAPILDOMA INFORMACIJA

DABARTINIS LAIKAS

Žaidimo klientas visuomet rodo dabartinį laiką. Laiko informacija gaunama iš žaidėjo kompiuterio ar prietaiso sistemos laikrodžio.

PAPILDOMA INFORMACIJA

Toliau nurodyti procesai, kuriems gali būti taikomos žaidimo vietos sąlygos ir nuostatos.

- Nebaigtų žaidimo raundų tvarkymo procesas.
- Laikas, po kurio automatiškai baigiami neaktyvūs žaidimo seansai.

Viename žaidime galima laimėti ne daugiau 700,000.00. Jei žaidimo metu laimimas didžiausias laimėjimas, žaidimas pasibaigia ir išmokamas didžiausias laimėjimas.

Sutrikus žaidimo aparatinės ar programinės įrangos veikimui, visi paveikti žaidimo statymai ir išmokos anuliuojami, o visi paveikti statymai gražinami.