

JVL

ODIN POWER

by JVL

Spēles versija B6.1.0.3

SPĒLES NOTEIKUMI



SPĒLES APRAKSTS

Odin Power ir spēļu automāts ar 5x3 laukumu un 50 fiksētām laimestu rindām: tajā ir pieejamas simbolu grēdas un bezmaksas griezieni ar bloķētiem Wild simboliem.

Laimestu veido laimestu tabulā norādītā summa un likmes līmenis.

Iespēja laimēt (RTP) 88.03%, 94.03%, 96.00%

	5	1000
	4	100
	3	20

	5	300
	4	100
	3	20

	5	200
	4	75
	3	5


	5	200
	4	75
	3	5


	5	100
	4	50
	3	5


	5	100
	4	50
	3	5

	5	100
	4	50
	3	5

	5	100
	4	15
	3	5

	5	100
	4	15
	3	5

	5	100
	4	10
	3	5

	5	100
	4	10
	3	5

SPĒLES NOTEIKUMI

- Likme tiek iestatīta, izmantojot KOPĒJĀS LIKMES selektoru.
- AUTOMĀTISKĀ SPĒLE automātiski izspēlē spēli noteikto raundu skaitu.
- Likmes līmeni veido kopējās likmes vērtība, kas ir dalīta ar 50.
- LĪNIJAS laimesti tiek reizināti ar pašreizējo likmes līmeni.
- Visi rindu laimesti tiek aprēķināti no kreisās uz labo pusi uz jebkurām blakus esošajām spolēm, sākot no tālākās kreisās spoles.
- Katrā rindā tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.
- Katrā rindā tiek izmaksāts tikai viens laimests.
- Laimesti dažādās izmaksas līnijās tiek pievienoti griezienu beigās.
- Scatter laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti par simboliem jebkurā pozīcijā uz spolēm.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti papildus rindu laimestiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais Scatter laimests.

SCATTER IZMAKSĀ



IZMAKSĀ LIKMI 25X APMĒRĀ + PIEŠĶIR 10 BEZMAKSAS

GRIEZIENUS



IZMAKSĀ LIKMI 5X APMĒRĀ + PIEŠĶIR 10 BEZMAKSAS

GRIEZIENUS



IZMAKSĀ LIKMI 2X APMĒRĀ + PIEŠĶIR 10 BEZMAKSAS
GRIEZIENUS

Izmaksā par jebkuru pozīciju uz spolēm.

WILD



= ODINS



= LOGOTIPS



= IGDRASILS



= WILD_LOGO

Odins ir Wild simbols, kas aizstāj visus citus simbolus, izņemot logotipa simbolu.

To var uzgriezt tikai uz 3., 4. un 5. spoles.

BEZMAKSAS GRIEZIENU BONUSS

3 vai vairāk izkļiedētie LOGO simboli jebkurā pozīcijā uz spolēm piešķir 10 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti, izmantojot tādas pašas rindas un likmes līmeni kā pamatspēlē.

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz no pamatspēles atšķirīgām spolēm.

Bezmaksas griezienu laikā ODINA simbolu var uzgriezt tikai uz 1., 3. un 5. spoles.

Ja bezmaksas griezienu laikā ODINA simbols tiek uzgriezts jebkurā 3. spoles pozīcijā, tas tiek bloķēts līdz bezmaksas griezienu bonusa beigām, aizsedzot to simbolu, kam būtu jāparādās šajā pozīcijā.

Ja LOGOTIPA simbols tiek uzgriezts tajā pašā pozīcijā, kur atrodas bloķētais ODINA simbols, ODINA simbolu vizuāli aizstāj WILD_LOGO simbols, kas tikai šajā spēlē atkarībā no situācijas darbojas kā Wild simbols vai bonusa aktivizētājs.

Bezmaksas griezienu laikā IGDRASILA simbolu grēdas tiek pievienotas tikai 2., 3. un 4. spolei.

Bezmaksas griezienu laikā par 3 laimējušām IGDRASILA simbolu kombinācijām izmaksā kredītpunktu skaitu, kas likts uz laimējušo rindu, 20x apmērā.

3 vai vairāk izkļiedētie LOGO simboli jebkurā pozīcijā uz spolēm bezmaksas griezienu laikā piešķir 5 papildu bezmaksas griezienus.

Papildu bezmaksas griezieni tiek piešķirti tikai vienu reizi.

SPĒLES FUNKCIJAS

	POGA GRIEZT Noklikšķiniet, lai sāktu spēles raundu ar pašreizējo likmi.
	POGA GRIEZT (GRIEZIENA LAIKĀ) Noklikšķiniet, lai apturētu spoļu griezienu animāciju vai laimestu animācijas. Šī poga neaptur automātisko spēli.
	POGA GRIEZT (AUTOMĀTISKĀS SPĒLES LAIKĀ) Skaitlis norāda atlikušos automātiskās spēles griezienu skaitu.
	POGA AUTOMĀTISKĀ SPĒLE Noklikšķiniet, lai atvērtu automātiskās spēles uznirstošo izvēlni.
	POGA AUTOMĀTISKĀ SPĒLE (AUTOMĀTISKĀS SPĒLES LAIKĀ) Noklikšķiniet, lai apturētu automātisko spēli.
	INFORMĀCIJAS POGA Noklikšķiniet, lai atvērtu maksājumu tabulu un spēles noteikumus.
	IZVĒLNES POGA Noklikšķiniet, lai atvērtu iestatījumus.
	AUDIO POGA Noklikšķiniet, lai iestatītu skaļuma līmeni.
	KOPĒJĀ LIKME Noklikšķiniet uz "+" vai "-", lai mainītu likmes līmeni.
	LAIMESTS Rāda pašreizējā laimesta summu monētās.
	BILANCE Rāda bilances vērtību monētās.

UZNIRSTOŠĀS IZVĒLNES

AUTOMĀTISKĀ SPĒLE

Automātiskās spēles uznirstošā izvēlne ļauj spēlētājam atlasīt automātiskās spēles griezienu skaitu ar pašreizējo kopējo likmi. Lai to izdarītu, spēlētājam ir jāiestata vēlamais spēļu skaits. Pēc tam spēlētājam ir jāiestata zaudējumu limits (jābūt lielākam par 9) un jānoklikšķina uz pogas SĀKT, lai apstiprinātu iestatījumus. Pēc tam izvēlne tiek paslēpta un spēlētājs tiek atgriezts galvenās spēles ekrānā ar iespējotu automātiskās spēles funkciju.

Spēlētājs var iestatīt papildu nosacījumus automātiskās spēles apturēšanai. Tai skaitā:

- Apturēt automātisko spēli, kad tiek iegūts laimests ar spēlētāja norādīto vērtību.
- Apturēt automātisko spēli, ja bilance pieaug par spēlētāja norādīto summu.
- Apturēt automātisko spēli, ja tiek sākti bezmaksas griezieni.

Piezīme: Ja savienojums tiek pārtraukts spēles laikā, atverot spēli no jauna, visi automātiskās spēles iestatījumi tiek atiestatīti kā noklusējuma iestatījumi.

SPĒLES IESTATĪJUMI

SKAĻUMS

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu/izslēgtu skaņu.

IEVADEKRĀNS

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu ievadekrāna parādīšanu spēles palaišanas brīdī.

GRIEZT AR ATSTARPES TAUSTIŅU

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu spēju veikt griezienus ar atstarpes taustiņu.

ĀTRAIS GRIEZIENS

Noklikšķiniet, lai vienmēr apturētu spoļu griezienu animāciju vai laimestu animācijas. Šī poga neaptur automātisko spēli.

FONA MŪZIKA

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu fona mūziku pamatspēles laikā.

NORMATĪVĀ UN PAPILDU INFORMĀCIJA

LAIKS

Spēles klientā vienmēr tiek rādīts pašreizējais laiks. Dati par laiku tiek iegūti no lietotāja datora vai ierīces sistēmas pulksteņa.

PAPILDINFORMĀCIJA

Tālāk aprakstītie procesi var būt atkarīgi no attiecīgās spēļu vietnes noteikumiem un nosacījumiem.

- Nepabeigto spēles raundu pārvaldības process.
- Laiks, pēc kura automātiski tiek izbeigtas neaktīvās spēļu sesijas.

70,000.00 ir vienas spēles maksimālā laimesta summa. Ja maksimālā laimesta summa tiek sasniegta spēles laikā, spēle tiks izbeigta un laimests tiks izmaksāts spēlētājam.

Spēles tehniskā aprīkojuma/programmatūras darbības traucējumu rezultātā visas attiecīgās spēles likmes un laimesti tiek atzīti par nederīgiem, bet visas traucējumu skartās likmes tiks atmaksātas.