

JVL

DRAGON PAYS

Spēles versija b8.1.0.0

SPĒLES NOTEIKUMI



SPĒLES APRAKSTS


Dragon Pays ir spēļu automāts ar laukumu 5x3 un 50 fiksētām laimestu rindām, kas piedāvā Wild simbolu grēdas un bezmaksas griezienus ar bloķētajiem Wild simboliem.

Laimestu veido laimestu tabulā norādītā summa un likmes līmenis.

Iespēja laimēt (RTP) 88.03%, 94.05%, 96.05%


	5	100
	4	10
	3	2

	5	1000
	4	100
	3	50

	5	300
	4	100
	3	50

	5	200
	4	75
	3	5

	5	200
	4	75
	3	5

	5	150
	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 līniju laimestiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais Scatter laimests.

SCATTER IZMAKSĀ



5

IZMAKSĀ LIKMI 100x APMĒRĀ + PIEŠĶIR 8 BEZMAKSAS

GRIEZIENUS



4 IZMAKSĀ LIKMI 10x APMĒRĀ + PIEŠĶIR 8 BEZMAKSAS
GRIEZIENUS



3 IZMAKSĀ LIKMI 2x APMĒRĀ + PIEŠĶIR 8 BEZMAKSAS
GRIEZIENUS

Izmaksā par jebkuru pozīciju uz spolēm.

ĪPAŠIE SIMBOLI



= OKEĀNS



= PŪĶIS

Pūķa simbols ir Wild simbols, kas aizstāj visus citus simbolus, izņemot OKEĀNA simbolu.

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

BEZMAKSAS GRIEZIENU BONUSS

3 vai vairāk OKEĀNA simboli jebkurā pozīcijā uz spolēm piešķir 8 bezmaksas griezienus.

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

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz no pamatspēles atšķirīgām spolēm.

Bezmaksas griezienus spēlē, izmantojot laimestu tabulu, kas atšķiras no pamatspēles laimestu tabulas.

Bezmaksas griezienu laikā visas spoles tiek aizstātas ar 3 vertikāli izvietotām, neatkarīgām spolēm, kas ir vienu simbolu augstas un vienu simbolu platas.

Spole 1A	Spole 2A	Spole 3A	Spole 4A	Spole 5A
Spole 1B	Spole 2B	Spole 3B	Spole 4B	Spole 5B
Spole 1C	Spole 2C	Spole 3C	Spole 4C	Spole 5C


Ja PŪKA simbols tiek uzgriezts jebkurā pozīcijā bezmaksas griezienu laikā, tas paliek savā vietā līdz bezmaksas griezienu bonusa beigām.

PŪKA simbolu var uzgriezt tikai uz 2., 3. un 4. spoles.

3 vai vairāk izkļiedētie OKEĀNA simboli jebkurā pozīcijā uz spolēm piešķir 5 papildu bezmaksas griezienus.

	5	100
	4	10
	3	2

	5	500
	4	200
	3	5

	5	250
	4	20
	3	5

	5	200
	4	15
	3	5


	5	200
	4	15
	3	5

	5	200
	4	15
	3	5

	5	150
	4	10
	3	5

	5	150
	4	10
	3	5

	5	100
	4	10
	3	5

	5	100
	4	10
	3	5

	5	50
	4	10
	3	5

	5	50
	4	10
	3	5

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.

GRIEZT AR ATSTARPES TAUSTIŅU

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

ĀTRAIS GRIEZIENS

Noklikšķiniet, lai pārslēgtu. Pēc atlasīšanas spole tiek apturēta tik ātri, cik iespējams.

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.

62,000.00 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.