



Thesaurus of Atlantis

Žaidimo Taisyklės

Versija 1.0

Aprašymas

- Šis žaidimas yra **5 RIČIŲ** video Žaidimų Automato žaidimas su **3 EILĖMIS**, siūlantis Laukinis Simbolio Pakeitimus ir Nemokamo Sukimo Raundus.
- Grąža Žaidėjui (RTP): **94.529**
- Nepastovumas: **Žemas-Vidutinis**

Simboliai

- Žaidimas turi **11** simbolių: **3** Aukštai-Apmokamus, **5** Žemai-Apmokamus, **LAUKINIS x2**, **LAUKINIS x4** ir **IŠSKLAIDYMAS**.
- **IŠMOKŲ LENTELĖ** pateikia visas galimas laiminčio **SIMBOLIO** sekas.
- **IŠMOKŲ LENTELĖ** apibrėžia laimėjimo išmoką per **SIMBOLIO** įvykius.
- **LAUKINIS** pakeičia visus simbolių, išskyrus **IŠSKLAIDYMAS**.
- **LAUKINIS x2** simboliai gali pasirodyti ritėse **2, 3, 4**.
- **LAUKINIS x4** simboliai gali pasirodyti ritėse **3**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **LAUKINIS x2** simboliai gali pasirodyti ritėse **2, 3, 4**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **LAUKINIS x4** simboliai gali pasirodyti ritėse **3**.
- **IŠSKLAIDYMAS** moka, kai iškrenta bet kur Ritėse, pagal **IŠMOKŲ LENTELĘ**.
- **5 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **15 NEMOKAMAIŠ SUKIMAIŠ**.
- **4 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **10 NEMOKAMAIŠ SUKIMAIŠ**.
- **3 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **5 NEMOKAMAIŠ SUKIMAIŠ**.
- **IŠSKLAIDYMAS** simboliai gali pasirodyti ritėse **1, 2, 3, 4, 5**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **IŠSKLAIDYMAS** simboliai gali pasirodyti ritėse **1, 2, 3, 4, 5**.

Išmokos

- Žaidimas turi **10 EILUČIŲ**. Žaidėjas visada stato ant visų **EILUČIŲ**.
- **EILUTĖ** moka iš **KAIRĖS** į **DEŠINĘ**.
- Žaidimas turi **9 STATYMO LYGIUS**: **1, 2, 3, 4, 5, 10, 25, 50, 100**.
- **BENDRAS STATYMAS** yra skaičiuojamas iš **EILUTĖS x STATYMO LYGIS**.
- **EILUTĖS STATYMAS** yra lygus **STATYMO LYGIUI**.

- **EILUTĖS** laimėjimai yra lygūs simbolių įvykių išmokėjimui **IŠMOKŲ LENTELĖJE**, padaugintam iš **STATYMO LYGIO**.
- **IŠSKLAIDYMO** laimėjimai yra lygūs simbolių įvykių išmokėjimui **IŠMOKŲ LENTELĖJE**, padaugintam iš **BENDRO STATYMO**.
- Kai sutampantys laimėjimai pasirodo toje pačioje **EILUTĖJE**, išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Jei tarp sutampančių laimėjimų, esančių toje pačioje **EILUTĖJE**, už kurią mokama tiek pat, egzistuoja laimėjimas su **LAUKINIS** pakeitimu, pirmenybė teikiama pastarajam.
- **LAUKINIS** x2 simboliai padvigubina bet kokius **EILUTĖS** laimėjimus.
- **LAUKINIS** x4 simboliai keturis kartus padidina bet kokius **EILUTĖS** laimėjimus.
- Vienu metu gauti laimėjimai skirtingose **EILUTĖSE** yra kaupiami į **BENDRĄ LAIMĖJIMĄ**.
- Vienu metu gauti laimėjimai skirtingose **EILUTĖSE** yra rodomi iš eilės, paryškinant kiekvieną **EILUTĘ**.

Nemokami Sukimai

- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, visi laimėjimai dvigubinami.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **5 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **5** papildomais **NEMOKAMAIS SUKIMAIS**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **4 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **5** papildomais **NEMOKAMAIS SUKIMAIS**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **3 IŠSKLAIDYMAS** atskirame raunde apdovanoja **5** papildomais **NEMOKAMAIS SUKIMAIS**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, **LAUKINIS** simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus **IŠSKLAIDYMĄ**.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** pabaigoje, pateikiami bendro nemokamo sukimo laimėjimai.
- **NEMOKAMI SUKIMAI** ir **DIDYSIS LAIMĖJIMAS** gali būti aktyvuoti tame pačiame raunde.
- Jei taip nutinka, **DIDYSIS LAIMĖJIMAS** yra žaidžiamas pirmas, o paskui seka **NEMOKAMI SUKIMAI**.

Pinigų Juosta (viršuje)

- **BALANSAS** laukelis pateikia turimus kreditus, statymams valiuta.
- **LAIMĖJIMAS** laukelis rodo **BENDRĄ LAIMĖJIMĄ** paskutinio raundo, žaisto valiuta.
- **STATYMAS** laukelyje rodomas dabartinis statymas valiuta.

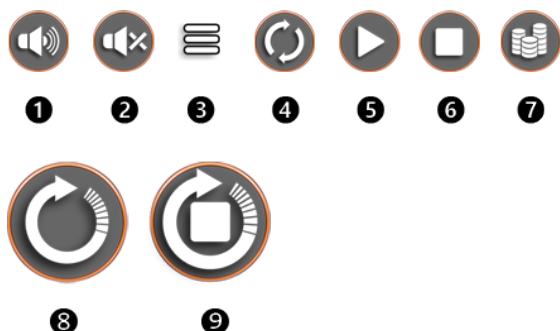
Informacijos Juosta (apačioje)

- **LAIKRODIS** laukelis rodo sistemos laikrodį.
- **AUTOMATINIO PALEIDIMO** metu, **LIKUSIŲ SUKIMŲ** laukas parodo likusių sukimų skaičių.
- **ŽAIDIMO PAVADINIMAS** laukelis rodo žaidimo pavadinimą.

Pranešimo Juosta (apačioje)

- Reguliariais laiko intervalais rodo pranešimą.
- Prieš **NEMOKAMUS SUKIMUS**, rodo apdovanotų raundų skaičių.
- **NEMOKAMŲ SUKIMŲ** metu, rodo likusių raundų skaičių ir sukauptus raundo laimėjimus.

Mygtukai



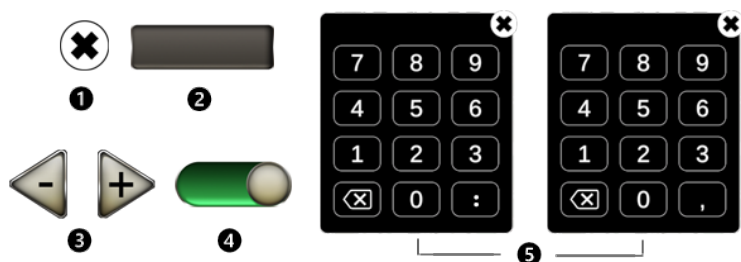
- 1 **ĮJUNGTAS GARSO MYGTUKAS** garso efektai ir foninė muzika yra ĮJUNGTI.
- 2 **GARSO MYGTUKAS IŠJUNGTAS** garso efektai ir foninė muzika yra IŠJUNGTI.
- 3 **BURGER MENIU MYGTUKAS** atidaro Pagalba ir Nustatymų Puslapio Sąrašą.
- 4 **AUTOMATINIO PALEIDIMO MYGTUKAS** atidaro Pagalba ir Nustatymų Puslapio Sąrašą ir pasirenka **AUTOMATINIO PALEIDIMO KONFIGŪRACIJOS** Puslapį.
- 5 **PRADĖTI AUTOMATINĮ PALEIDIMĄ MYGTUKAS** yra matomas kai Žaidėjui leidžiama pradėti **AUTOMATINIS PALEIDIMAS**.
- 6 **SUSTABDYTI AUTOMATINĮ PALEIDIMĄ MYGTUKAS** yra matomas kai Žaidėjui yra leidžiama atšaukti **AUTOMATINIS PALEIDIMAS**.
- 7 **STATYMO MYGTUKAS** atidaro Pagalba ir Nustatymų Puslapio Sąrašą ir pasirenka **STATYMO KONFIGŪRACIJOS** Puslapį.
- 8 **SUKIMO MYGTUKAS** pradeda naują sukimą.

9 STABDŽIO MYGTUKAS aktyvuojamas sukimo metu, kai leidžiama iš karto sustabdyti.

Mygtukai yra įjungiami ir išjungiami, atsižvelgiant į dabartinę žaidimo būseną.

Mygtuko matomumas priklauso nuo Operatoriaus ir vietovės reikalavimų.

Puslapio Sąrašo Elementai



1 UŽDARYTI MYGTUKAS uždaro Puslapio Sąrašą arba Skaičių Klaviatūrą.

2 REDAGAVIMO VALDYMAS fiksuoja skaitines arba laiko Grotuvo įvestis.

3 DIAPAZONO VALDYMAS yra pagalbinė priemonė įvesčiai **REDAGAVIMO VALDYMAS** skirta padidinti/sumažinti skaitines reikšmes.

4 TIKRINIMO VALDYMAS ĮJUNGIA arba IŠJUNGIA žaidimo funkciją.

5 SKAIČIŲ KLAVIATŪRA yra pagalbinė priemonė įvesčiai **REDAGAVIMO VALDYMAS** skirta skaitmeninių ir laiko reikšmių fiksavimui.

Statymo Konfigūracijos Puslapis

- Statymo Konfigūracijos Puslapis leidžia Žaidėjui tinkinti **BENDRAS STATYMAS**.
- **PINIGAI** laukelis rodo **BENDRAS STATYMAS** sumą valiuta.
- **STATYMO LYGIS** diapazonas kontroliuoja perėjimus per turimus **STATYMO LYGIUS** ir perskaičiuoja **BENDRĄ STATYMĄ**.
- **MAKSIMALAUS STATYMO MYGTUKAS** nustato maksimalų **STATYMO LYGĮ** ir perskaičiuoja **BENDRĄ STATYMĄ**.
- Statymo Konfigūracijos metu, **BENDRAS STATYMAS** skaičiavimas ignoruoja Žaidėjo dabartinį **BALANSĄ**.

Automatinio paleidimo Konfigūracijos Puslapis

- Automatinio paleidimo Konfigūracijos Puslapis leidžia žaidėjui konfigūruoti **AUTOMATINIO PALEIDIMO** galimybes.
- **AUTOMATINIO PALEIDIMO** funkcija įveda į automatinį sukimosi ciklą tam tikram statymui ir Žaidėjo nustatytiems **Bendriems Sukimams**.
- **BENDRO SUKIMAI** diapazono valdiklis perjungia galimą sukimų skaičių ir nustato didžiausią **AUTOMATINIO PALEIDIMO** sukimų skaičių.
- **SUSTABDYTI ESANT BET KOKIAM LAIMĖJIMUI** sustabdo **AUTOMATINIS PALEIDIMAS** esant bet kokiam laimėjimui.
- **SUSTABDYTI PRARADUS PINIGŲ SUMĄ** sustabdo **AUTOMATINIS PALEIDIMAS** po to kai **BALANSAS** valiuta sumažėja nurodyta verte.
- **SUSTABDYTI TAM TIKRU LAIKU** sustabdo **AUTOMATINIS PALEIDIMAS**, kai pasiekiamas nurodytas vietos laikas.
- **SUSTABDYTI LAIMĖJUS PINIGŲ SUMĄ** sustabdo **AUTOMATINIS PALEIDIMAS** kai **BENDRAS LAIMĖJIMAS** valiuta yra didesnis arba lygus nurodytai vertei.
- **PRADĖTI AUTOMATINĮ PALEIDIMĄ MYGTUKAS** pradeda **AUTOMATINIS PALEIDIMAS** su sukonfigūruotomis parinktimis.
- Automatinio paleidimo Konfigūracijos Puslapio matomumas priklauso nuo Operatoriaus ir vietovės reikalavimų.
- Parinkčių matomumas priklauso nuo Operatoriaus ir vietovės reikalavimų.
- Kai kuriose vietovėse gali tekti nustatyti tam tikras parinktis.
- Žaidimo metu atsijungus, **AUTOMATINIS PALEIDIMAS** parinkty bus atkurtos į numatytąsias vertes, po to kai žaidimas bus iš naujo įkeltas.

Parinkčių Puslapis

- Parinkčių Konfigūracijos Puslapis leidžia Žaidėjui pasiekti žaidimo nustatymus ir Atsakingo Lošimo Parinktis.
- **ĮJUNGTI PILNO EKRANO REŽIMĄ** perjungia pilno ekrano režimą, nepasiekiamas iOS įrenginiuose.
- **ĮJUNGTI GARSO EFEKTUS** perjungia žaidimo veiksmo garso efektus.
- **ĮJUNGTI MUZIKĄ** perjungia žaidimo foninę muziką.

- **BAIGĖSI TIKROVĖS PATIKRINIMO LAIKAS** 24-valandų formatu, įspėja Žaidėją palikti žaidimą kai **LAIKRODIS** pasiekia nurodytą laiką.
- **TIKROVĖS PATIKRINIMO INTERVALAS** VALANDOS:MINUTĖS formatu, reguliariais laiko intervalais įspėja žaidėją palikti žaidimą.
- **BAIGĖSI TIKROVĖS PATIKRINIMO LAIKAS** ir **TIKROVĖS PATIKRINIMO INTERVALAS** yra laikomi **TIKROVĖS PATIKRINIMO PERSPĖJIMAI**.
- **TIKROVĖS PATIKRINIMO PERSPĖJIMAI** turi būti pripažinti, kad būtų atmesti.
- **TIKROVĖS PATIKRINIMO PERSPĖJIMAI** iš naujo nustatys **AUTOMATINIO PALEIDIMO BENDRUS SUKIMUS**.
- **TIKROVĖS PATIKRINIMO PERSPĖJIMAI** yra rodomi po to, kai Žaidėjui yra pateikiamos laimėjimo animacijos.
- **ĮJUNGTI GREITUS SUKIMUS** perjungia greitų sukimų režimą.
- Aukščiau pateiktų parinkčių prieinamumas priklauso nuo Operatoriaus Taisyklių ir Sąlygų.

Pradžios Puslapis

- **GRĮŽTI Į PRADŽIĄ MYGTUKAS** uždaro žaidimą ir nukreipia į Pradžią.
- **ATIDARYTI ISTORIJĄ MYGTUKAS** atidaro žaidimo istoriją.
- **ATIDARYTI PINIGINĘ MYGTUKAS** nukreipia į kasą.
- **PERKRAUTI ŽAIDIMĄ MYGTUKAS** perkrauna žaidimą.
- Aukščiau pateiktų parinkčių prieinamumas priklauso nuo Operatoriaus Taisyklių ir Sąlygų.

Papildoma Informacija

- Kai kurios funkcijos gali būti nepasiekiamos, kai **ŽAIDŽIAMA LINKSMYBĖMS**.
- Štai **ŽAIDŽIANT UŽ PINIGUS** bet kokia ryšio tinklo klaida nutraukia žaidimą su **NEBAIGTAS RAUNDAS**.
- **NEBAIGTAS RAUNDAS** atveju, žaidimas po kito įkėlimo bus tęsiamas nuo šio raundo.
- Tęsiant ir pasibaigus **NEBAIGTAS RAUNDAS** laikui, jam yra taikomos Operatoriaus Taisyklės ir Sąlygos.
- Pasibaigus Žaidėjo Seansui, Žaidėjas turi iš naujo prisijungti.
- Žaidėjo Sesijos galiojimo laikas priklauso nuo Operatoriaus Taisyklių ir Sąlygų.
- Operatoriaus Taisyklės ir Sąlygos yra pateikiamos Operatoriaus interneto svetainėje.
- **BET KOKS GEDIMAS PANAIKINA VISUS MOKĖJIMUS IR ŽAIDIMUS**.
- Šis pagalbos puslapis paskutinį kartą buvo atnaujintas: 16/01/2023 12:50