

Žaidimo taisyklės (2020-5-5)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Beat the Beast: Cerberus’ Inferno“ toliau vadinamas „Cerberus’ Inferno“ arba „žaidimu“.

1. „Cerberus’ Inferno“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 9 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra sudėtiniai laisvieji simboliai, premijos žaidimas su 243 išmokų kryptimis, nemokami sukimai ir pakartotiniai suaktyvinimai. Teorinė grąža žaidėjui yra 96.15 %.
 2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
 3. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
 4. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
 5. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
 6. Jei išmokų eilėje (arba išmokų kryptyje, jei tai – premijos žaidimas) nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai, išmoka skiriama tik už ilgiausią iš derinių.
- Išmokos už atskiruosius simbolius skiriamos tada, kai bet kuriose būgnų pozicijos iškrenta 3 arba daugiau atskirųjų simbolių. Išmokama tik už derinį, kurį sudaro didžiausias atskirųjų simbolių skaičius.
7. Visi per žaidimo raundą už išmokų eiles ir atskiruosius simbolius gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
 8. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
 9. Laisvasis simbolis visada rodomas kaip sudėtinis, uždengiantis visą būgną.
 10. Cerberio emblemos simbolis yra atskirasis ir laisvasis, jis gali pakeisti bet kuriuos kitus pagrindinio ir premijos žaidimų simbolius. Cerberio emblemos simbolis gali sugeneruoti ir atskirųjų simbolių, ir išmokų eilių laimėjimus (arba išmokų krypties laimėjimus, kai žaidžiamas premijos žaidimas), kaip tai apibrėžta išmokų lentelėje.
 11. 3 ar daugiau Cerberio emblemos simbolių suaktyvina arba iš naujo suaktyvina premijos žaidimą ir suteikia 10 naujų nemokamų sukimų.
 12. Premijos žaidime 9 išmokų eilės pakeičiamos į 243 išmokų kryptis, kaip tai apibrėžta išmokų lentelėje.
 13. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
 14. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
 15. Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 6666. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.

Mygtukas	Funkcija
	Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas.
	Statymo nuostatų parodymas.
	Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.
	Žaidimo taisyklių parodymas.
	Išmokų lentelės parodymas.
	Pristatymo praleidimas.
	Garso įjungimas ar išjungimas.
	Išėjimas iš žaidimo.
	Išėjimas iš tuometinio ekrano.
	Žaidimo raundo informacijos parodymas (atskirame lange).
	Perjungti vibraciją (įj. / išj.).

<div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div>		Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas.
<div>25</div> <div></div>		Automatinio žaidimo seanso sustabdymas.

Žodynas

Bonus Game	„Bonus“ žaidimas
COMING SOON	NETRUKUS
Free Spins	Nemokami sukimai
Loading	Įkeliamą
Main Game	Pagrindinis žaidimas
OUT NOW	JAU YRA
Total Win	Visas laimėjimas
UP NEXT	KITAS