





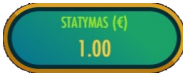




## Žaidimo taisyklės (2023-08-28)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Zap Attack!“ toliau vadinamas „Zap Attack!“ arba „žaidimu“.

- „Zap Attack!“ – tai 5x5 lošimo automato žaidimas su 25 fiksuotų išmokų eilių. Šiame žaidime yra laisvieji simboliai, išsiplečiantys daugiklių laisvieji simboliai ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotiniais suaktyvinimais bei simbolių pagerinimu. Teorinė grąža žaidėjui yra 92,13 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Ši funkcija gali būti nepasiekiamą.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
- Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę be tarpų yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik laimėjimas už ilgiausią iš jų.
- Laisvieji simboliai gali pakeisti bet kokius kitus simbolius, išskyrus atskirąjį („Scatter“).
- Išsiplečiantys laisvieji simboliai išsiplečia taip, kad visą būgną uždengtų atsitiktinai parinktu daugikliu – x2, x3, x4 arba x5, jei tik toks simbolis, kai jis išsiplečia, sudarytų vieną arba kelis laimingus derinius. Išmokų eilių laimėjimai padauginami iš atitinkamų daugiklių. Pavyzdžiui, jei yra išsiplečiantys daugiklių laisvieji simboliai su daugikliais x2 ir x3, tas laimėjimas iš viso dauginamas iš x6. Maksimalus bendrasis daugiklis iš išsiplečiančių daugiklių laisvųjų simbolių, iškritusių toje pačioje išmokų eilėje, yra x125 (5x5x5).
- Pagrindiniame žaidime trys arba daugiau atskirųjų („Scatter“) simbolių suaktyvina premijos žaidimą su nemokamais sukimais. Premijos žaidime du arba daugiau atskirųjų („Scatter“) simbolių suteikia papildomų nemokamų sukimų. Suteikiamų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo atskirųjų („Scatter“) simbolių skaičiaus, kaip nurodo išmokų lentelė. Kai žaidžiamas premijos žaidimas, ateivis didelės vertės simbolių gali šauti į atsitiktinai parinktą vidutinės vertės simbolių esantį į dešinę nuo šio ateivio. Kiekvienas pataikymas į vidutinės vertės simbolių paryškinamas ir surenkamas į matuoklį, rodomą į dešinę nuo simbolio. Ateivis iš didelės vertės simbolio į vidutinės vertės simbolių šaudo tokia tvarka: geltonas šerifas, rožinė padavėja, purpurinė močiutė ir mėlynas ūkininkas. Kiekvieną kartą, kai matuoklis pripildomas (10 pataikymų), atitinkamas simbolis iš laimėjimo pakeičiamas į didelės vertės ateivio simbolių ir toks išlieka iki premijos žaidimo pabaigos (taikoma tai, kas nurodyta išmokų lentelėje). Žaidėjui taip pat suteikiamas vienas nemokamas sukimas.
- Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 5000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. 3+ atskirieji simboliai: paleidžiamas sukimas, kuriuo iškrenta ne mažiau kaip 3 atskirieji („Scatter“) simboliai, teorinė grąža žaidėjui yra 92,49 %. 4+ atskirieji simboliai: paleidžiamas sukimas, kuriuo iškrenta ne mažiau kaip 4 atskirieji („Scatter“) simboliai, teorinė grąža žaidėjui yra 92,32 %. 5 atskirieji simboliai: paleidžiamas sukimas, kuriuo iškrenta 5 atskirieji („Scatter“) simboliai, teorinė grąža žaidėjui yra 92,45 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamą.

Mygtukas	Funkcija
	Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas.
	Pristatymo praleidimas.
	Greitai sustabdo simbolių sritį.
	Šoninio meniu vaizdo perjungimas.
	Žaidimo taisyklių parodymas.
	Garso įjungimas ar išjungimas.
	Statymo nuostatų rodymas. Valiuta ir rodomas statymas gali skirtis.
	Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.
	Atidaro meniu su pirkimo funkcijomis.

Tam tikros funkcijos jūsų įrenginyje gali neveikti.

## Žodynas

