


## Žaidimo taisyklės (2024-01-09)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Beat the Beast: Dragon's Wrath“ toliau vadinamas „Beat the Beast: Dragon's Wrath“ arba „žaidimu“.

- „Beat the Beast: Dragon's Wrath“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 9 fiksuotomis išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra laisvieji simboliai, slankieji laisvieji simboliai, daugiklių laisvieji simboliai ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais bei pakartotiniais suaktyvinimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,18 %.
- 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.
- Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.
- 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 11111. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Drakono emblemos simbolis yra ir premijos, ir daugiklio laisvasis simbolis (vertė x2), jis gali pakeisti bet kurį kitą pagrindinio žaidimo simbolį. Jei laimingoje išmokų eilėje yra vienas arba keli daugiklių laisvieji simboliai, laimėjimas padauginamas iš jų daugiklių.
- Kai žaidžiamas pagrindinis žaidimas, 3 drakono emblemos simboliai, iškritę bet kokiose būgnų pozicijose, suteikia premijos žaidimą ir 3 nemokamus sukimus.
- Slankieji laisvieji simboliai: premijos žaidime drakono emblemos simbolis transformuojamas į slankųjį laisvąjį simbolį, kuris gali pakeisti bet kokį kitą simbolį. Būgnuose jis išlieka per visą likusią premijos žaidimo trukmę. Prieš kiekvieną naują sukimą jis perslenkamas į gretimą poziciją. Du arba daugiau slankiųjų laisvųjų simbolių negali pasislinkti į tą pačią poziciją.
- Pavyzdžiui, jei yra slankieji laisvieji simboliai su daugikliais x2 ir x4, tas laimėjimas iš viso dauginamas iš x6. Maksimalus bendrasis daugiklis iš slankiųjų laisvųjų simbolių, iškritusių toje pačioje išmokų eilėje, yra x150 (50+50+50).
- Kiekvienas sukimas su 1 ar keliais slankiaisiais laisvaisiais simboliais, patekusiais į 1 ar daugiau laimingų išmokų eilių, suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą.
- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas, pagal kurio baigtį suaktyvinamas premijos žaidimas. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,44 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamą.
- Maksimalus laimėjimas
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 11111 padaugintas visas statymas.

- Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 11111. Aukštesni laimėjimai negalimi.
- Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:15049361702.
- Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.

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.