





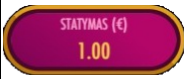




Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Dionysus Golden Feast“ toliau vadinamas „Dionysus Golden Feast“ arba „Žaidimu“.

- „Dionysus Golden Feast“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 15 fiksuotų išmokų eilių. Šiame žaidime yra daugiklių laisvieji simboliai, fiksuotieji pakartotiniai sukimai su simbolių patobulinimų atrakcionu ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais bei pakartotinio suaktyvinimo atrakcionas. Teorinė grąža žaidėjui yra 92,15 %.
- Žaidimo raundas pradamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Tam tikrose rinkose tai gali būti nepasiekiamo.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- 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“). Bet kuriai išmokų eilei, kurioje yra laisvasis simbolis, suteikiamas daugiklis, pagrįstas laisvųjų simbolių, iškritusių išmokų eilėje, skaičiumi. 1 laisvasis simbolis išmokų eilėje suteikia daugiklį 2X. 2 laisvieji simboliai išmokų eilėje suteikia daugiklį 4X. 3 laisvieji simboliai išmokų eilėje suteikia daugiklį 8X. 4 laisvieji simboliai išmokų eilėje suteikia daugiklį 16X. 5 laisvieji simboliai išmokų eilėje suteikia daugiklį 32X.
- Auksinis atskirasis („Scatter“) simbolis virsta atsitiktinai parinktu fiksuotuoju simboliu (ne atskiruoju ir ne laisvuju) ir suaktyvina fiksuoto pakartotinio sukimo atrakcioną. Kai žaidžiamas fiksuoto pakartotinio sukimo atrakcionas, fiksuotasis simbolis išlieka toje pačioje vietoje, o identiški simboliai (arba laisvieji simboliai), atitinkantys užfiksuotą simbolį, irgi užfiksuojami, tuo tarpu likę simboliai sukami iš naujo. Kai žaidimo zonoje iškrenta vienas arba keli auksiniai atskirieji („Scatter“) simboliai, atitinkamai parenkamas atsitiktinis fiksuotasis simbolis, o visi esami identiški simboliai (arba laisvieji simboliai), atitinkantys naująjį užfiksuotą simbolį (arba simbolius), irgi užfiksuojami atitinkamose jų padėtyse. Jei žaidimo zonoje yra daugiau nei vienas aktyvus fiksuotasis simbolis, parenkamas vertingiausias simbolis ir visi tuometiniai užfiksuoti simboliai (išskyrus laisvuosius) patobulinami į šį simbolį. Fiksuoto pakartotinio sukimo atrakcionas tęsiamas tol, kol naujų fiksuotų simbolių nebelieka arba visos galimos būgnų pozicijos užfiksuojamos. Išmokų eilės, kurias sudaro tik užfiksuotų pozicijų simboliai, žaidžiant pakartotinių sukimų atrakcioną į laimėjimus neįtraukiamos. Laimėjimai šiose eilėse suskaičiuojami tada, kai pakartotinio sukimo atrakcionas užbaigiamas.
- Kai premijos matuoklis užsipildo 3 atskiraisiais („Scatter“) (sidabriniais arba auksiniais) simboliais, skiriamas arba pakartotinai suaktyvinamas premijos žaidimas, kartu suteikiant, atitinkamai, 8 arba 4 nemokamus sukimus. Premijos matuoklis iš naujo nustatomas prieš kiekvieną sukimą ir kiekvieną nemokamą sukimą.
- Pradedant kiekvieną nemokamą premijos žaidimo sukimą žaidimo zonos atsitiktinėje vietoje atsiranda vienas auksinis atskirasis („Scatter“) simbolis, suaktyvinantis fiksuoto pakartotinio sukimo atrakcioną.
- 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 7500x. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.

- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas, pagal kurio baigtį suaktyvinamas premijos žaidimas. Teorinė grąža žaidėjui yra 92,43 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamo.

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

Loading	Įkeliamas
Main Game	Pagrindinis žaidimas