





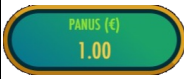




Mängureeglid (5.9.2024)

Märkus: videomänguautomaadile 'Zap Attack!' viidatakse kui 'Zap Attack!' või mäng.

- 'Zap Attack!' on 25 fikseeritud võiduliiniga 5 x 5 videomänguautomaat. Mängus on wildid, laienevad kordajaga wildid ning tasuta spinnide ja sümbolite värskenduse funktsiooniga uuesti aktiveeritav boonusmäng. Teoreetiline tagastus mängijale on 92,13%.
- Mängu raund käivitatakse tegevuse nupuga ja mäng algab valitud panuse tasemel.
- Automaatse mängu puhul mängib mäng automaatselt läbi automaatse mängu lehel määratud arvu mängu raunde. See boonusmäng ei pruugi olla saadaval.
- Kõik väljamaksed ja võitvad kombinatsioonid makstakse võidutabeli järgi.
- Välja makstakse ainult iga võiduliini pikim võit, kui järjestikune sümbolite jada vasakult paremale moodustab võidutabelis näidatud kombinatsiooni(d).
- Wild asendab kõiki teisi sümboleid, välja arvatud scatter.
- Laienevad kordajaga wildid laienevad, kattes kogu rulliku juhusliku kordajaga x2, x3, x4 või x5, kui sümbol osaleb lainemisjärgselt ühes või rohkemas võitvas kombinatsioonis. Võiduliini võit korrutatakse nende kordajatega. Näiteks annavad laienevad kordajaga wildid, mille kordajad on vastavalt x2 ja x3 antud võiduliini võidu kogukordajaks x6. Maksimaalne ühe võiduliini laienvatest kordajaga wildidest tulenev kogukordaja on x125 (5 x 5 x 5).
- Põhimängus käivitavad kolm või neli scatterit tasuta spinnidega boonusmängu. Boonusmängus annavad kaks või rohkem scatterit lisakoguse tasuta spinne. Võidetud tasuta spinnide hulk kujuneb võidutabeli järgi vastavalt scatterite arvule. Boonusmängus võib tugev tulnuksümbol juhtumisi kasutada oma laserrelva, et mõni keskmise võidu sümbol mänguväljaku parempoolses osas maha lasta. Iga keskmise võidu sümboli lask märgistatakse ja kogutakse sümbolist paremal pool asuvasse mõõdikusse. Tugev tulnuksümbol tulistab keskmise võidu sümboleid järgmises järjekorras: kollane šerif, roosa ettekandja, lilla vanaema ja sinine farmer. Iga kord, kui mõõdik täis saab (10 tk), muutub vastav keskmise võidu sümbol võidutabeli kohaselt järelejäänud boonusmängu ajaks tugevaks tulnuksümboliks. Mängija saab ka ühe tasuta lisaspinni.
- Boonusmäng mängitakse sama panusega, mis kehtis boonusmängu aktiveerinud spinni ajal.
- Mängu raundi jooksul panuseid muuta ei saa.
- Mängu rikete korral tühistatakse kõik panused ja väljamaksed.
- Kõik mängu raundi võidud liidetakse kokku ja kuvatakse mängu raundi lõpus.
- Ühe mängu raundi maksimaalne panuse kordaja väärtus on 5000. Selle limiidi saavutamisel mängu raund lõppeb ja täiendavaid võite välja ei maksta.
- Boonusmängu saab osta hinnaga, mis on aktiivse panuse korrutis. 3+ Scatterit alustab spinni, mille tulemuseks on vähemalt 3 Scatterit, teoreetiline tagastus mängijale (RTP) on 92,49%. 4+ Scatterit alustab spinni, mille tulemuseks on vähemalt 4 Scatterit, teoreetiline tagastus mängijale (RTP) on 92,32%. 5 Scatterit alustab spinni, mille tulemuseks on 5 Scatterit, teoreetiline tagastus mängijale (RTP) on 92,45%. Kõik boonusmängu ostu tulemused maksavad vastavalt võidutabelile ja panuse suurusele. Boonusmängu ostmise funktsioon ei pruugi olla saadaval kõigil turgudel.

Nupp	Funktsioon
	Klikkige, et mängukorda alustada. Arvutil võite vajutada ka klaviatuuri tühikuklahvi. See on tegevusnupp.
	Keri tutvustus edasi.
	Peatab kiirelt sümbolite ala.
	Lülitab sisse külghenüü kuva.
	Kuva mängureeglid.
	Lülitab heli sisse ja välja.
	Panuse sätete kuva. Kuvatav valuuta ja panus võivad olla erinevad.
	Kuva automaatmängu valikud.
	Avab boonusmängude ostmise menüü.

Teatavad funktsioonid ei pruugi teie seadmes saadaval olla.

Sõnaraamat

Loading

Laadimine