

Flying Dutchman



Põhivaade

Nupud

AUTOSTART
DUUBELDAMINE
PANUS

- Automaatse mängu sisse/välja lülitamine
- Võimaldab mängijal võitu kahekordistada
- Panuse suuruse muutmine



START

- Mängu alustamine



VÕTA VÕIT

- Võidu võtmine



VÄLJA

- Mängust väljumine



ABI

- Avab abi menüü



SEADED

- Avab seadete menüü

Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused

EELMINE VÕIT
KREDIIT
LIINID
PANUS LIINIL
KOGUPANUS

kuvatakse viimane võidusumma
Krediidi hetkeseis
Aktiivsete liinide arv
Panus ühe võiduliini kohta
Kogupanus

Lisavalikud



1

2

- | | | |
|---|---|-------------------------------|
| 1 | - | Mängus viibitud aeg |
| 2 | - | Ühe keerutuse/mängu ID number |



Seaded

Keelevalik

Heli sisse/välja

Muusika sisse/välja

Täisekraan sisse/välja

Mängu kiiruse suurendamine/vähendamine

Erinevate mänguversioonide tõttu võivad näidikute ja nuppude asetuses olla erinevusi.

Mäng

Pärast soovitud panuste tegemist alustatakse mängu vajutusega klahvile *START*. Pärast ketaste keerutamist kuvatakse võiduliinide vahel muuhulgas ka võidukombinatsioonid ja võit lisatakse krediidile.

Kui võit on krediidile lisatud, võib teha uue panuse.

Võidutabelit on võimalik vaadata kogu mängu vältel vajutades *ABI* nuppu.

Kettal sümboleid klikkides võib mängija võimaliku võidu kohta saada infot kui tal on piisav arv vastavaid sümboleid.

Abimenüü

Abimenüü avaneb vajutades *ABI* nuppu, millel on oma nupuvalik:

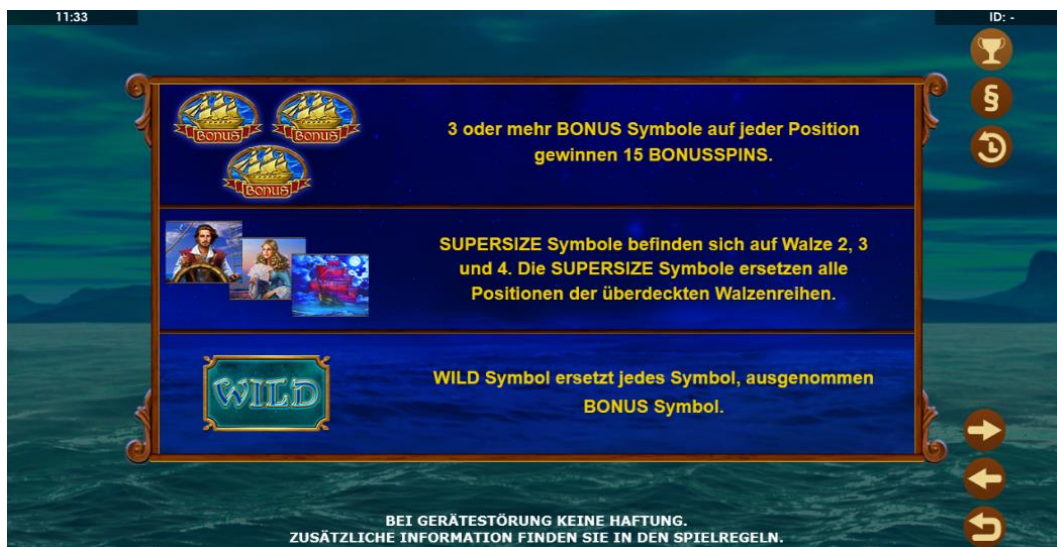
LEHEKÜLJE NUMBER	-	lehekülg
EELMINE LEHEKÜLG	-	liigu eelmisele lehele
JÄRGMINE LEHEKÜLG	-	liigu järgmisele lehele
TAGASI MÄNGU	-	mängu jätkama



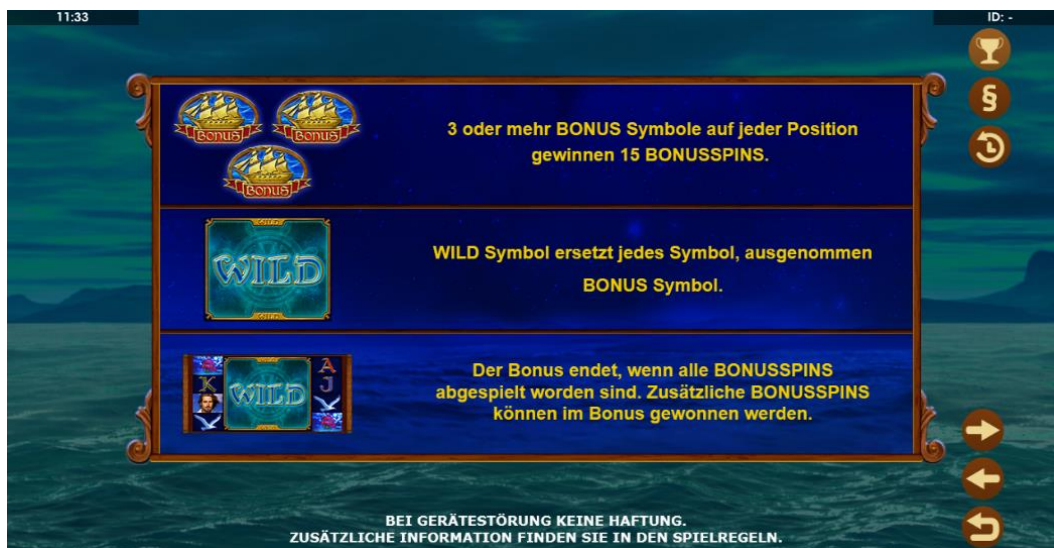
Abimenüü 1



Abimenü 2



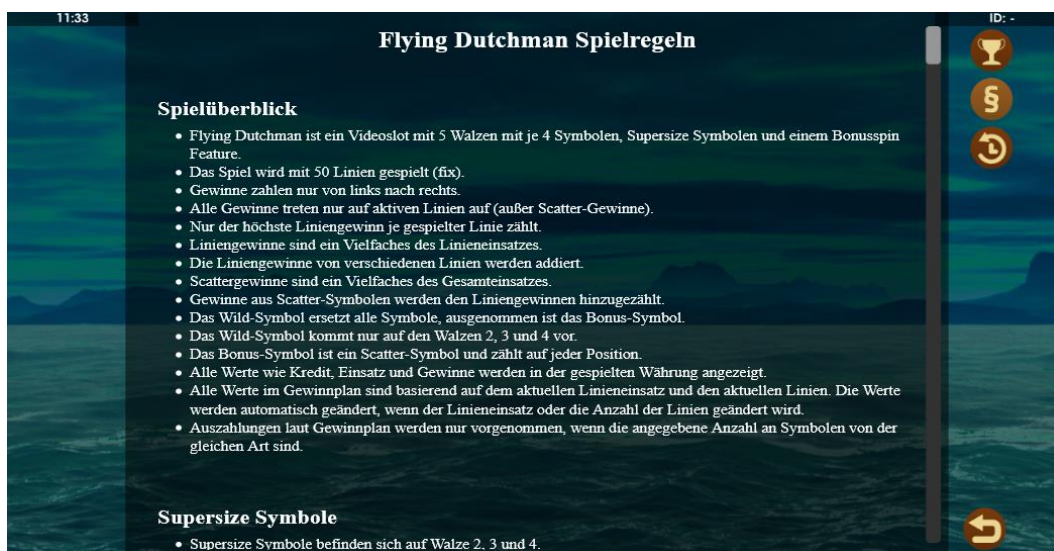
Abimenü 3



Abimenüü 4

Mängureeglid

Selles menüü on näha eesti keelses mängureeglid



Mängureeglid

Mängude ajalugu



Boonus

Boonussümbol annab võidu igas positsioonis. Võidate boonuskeerutused, kui ketastele olenemata asukohast ilmuvad 3 või enam boonussümbolit.. Wild symbol asendab kõiki sümboleid va. Boonussümbol. Boonusekeerutuste ajal annavad võidu kõik sümbolid igas positsioonis. Boonuskeerutusi on võimalik boonusmängu ajal juurde võita.



Duubeldamine

Mängijal on võimalus aktiveerida duubeldamise funktsioon enne igat mängu. Duubeldamise funktsiooni aktiveerides on mängijal võimalik oma võitu mitmekordistada. Saades võidu, avaneb duubeldamise võimalus, kus mängija peab ära arvama järgmise kaardi. Alguses pakutakse mängijale duubeldada terve võidusummaga, kuid on võimalik duubeldada ka poole võidusummaga, mil pool võidusummast lisatakse krediiti. Nii saab mängija ise valida, kuidas oma võiduga riskida.

Mängijale kuvatakse ka eelmise seitsme duubeldatud kaardi värvid. Kui mängija arvab musta või punase õigesti, on tal võimalik oma võitu kahekordistada. Võitu saab ka mitmekordistada, valides õige kaardimasti: ärtu, ruutu, poti või risti.

Kui mängija on oma valiku teinud, avaneb kaart. Mängija võidab, kui arvab õigesti. Kui mängija arvab valesti, kaotab ta oma panustatud raha. Mängija saab võitu mitmekordistada edaspidistes duubeldamistes niikaua, kuni arvab õige värvi. Mängija saab igal ajal duubeldamisest loobuda, vajutades VÕTA VÕIT nuppu. Seejärel lisandub võit krediiti. Kui mängija duubeldamisel kaotab, jätkub põhimäng.