





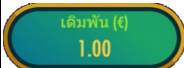




กติกาของเกม (5/9/2567)

โปรดทราบ: 'Zap Attack!' เกมสล็อตในรูปแบบวิดีโอ 'Zap Attack!' ในที่นี้เรียกว่าเกม

- 'Zap Attack!' คือเกมสล็อตในรูปแบบวิดีโอขนาด 5x5 โดยมีแถวการจ่ายเงินแบบคงที่ 25 แถว โดยตัวเกมประกอบด้วยพีเจอร์ไวลด์ เอ็กเพนดิงไวลด์ตัวคุณ เกมโบนัสที่มาพร้อมกับการหมุนฟรี หมุนอีกครั้งและการอัปเดตสัญลักษณ์ผลตอบแทนของผู้เล่นตามทฤษฎีคือ 90.15%
- รอบเกมจะเริ่มต้นเมื่อกดปุ่มแอคชั่นและเกมจะเริ่มเล่นตามระดับการเดิมพันที่เลือกไว้
- การเล่นอัตโนมัติจะเล่นเกมโดยอัตโนมัติตามจำนวนรอบเกมที่เลือกในหน้าจออัตโนมัติ คุณสมบัตินี้อาจไม่พร้อมใช้งาน
- การจ่ายเงินรางวัลและชุดค่าผสมชนะเดิมพันทั้งหมดจะถูกจ่ายตามตารางการจ่ายเงิน
- ระบบจะจ่ายเฉพาะชัยชนะที่ยาวที่สุดต่อแถวการจ่ายเงินเท่านั้น ในกรณีที่ชุดค่าผสมตามตารางการจ่ายเงินเรียงตามลำดับจากซ้ายสุดไปทางขวาโดยไม่มีช่องว่าง
- สัญลักษณ์ไวลด์จะแทนที่สัญลักษณ์อื่นๆ ทั้งหมดยกเว้นสัญลักษณ์สแคทเทอร์
- สัญลักษณ์เอ็กเพนดิงไวลด์ตัวคุณจะขยายครอบคลุมทั้งแถวที่มีตัวคุณแบบ x2, x3, x4 หรือ x5 ในกรณีที่สัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของชุดค่าผสมชนะเดิมพันหนึ่งชุดขึ้นไปหลังจากขยายแล้ว ผลชนะของแถวการจ่ายเดิมพันจะได้รับการทวีคูณด้วยตัวคูณของพวกเขา ตัวอย่างเช่น สัญลักษณ์เอ็กเพนดิงไวลด์ตัวคุณที่มีตัวคูณ x2 และอีกสัญลักษณ์ที่มีตัวคูณ x3 จะมอบตัวคูณทั้งหมด x6 สำหรับผลชนะของแถวการจ่ายเดิมพันดังกล่าว ตัวคูณรวมสูงสุดจากสัญลักษณ์เอ็กเพนดิงไวลด์ตัวคุณ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแถวการจ่ายเดิมพันเดียวคือ x125 (5x5x5)
- ในเกมหลัก สัญลักษณ์สแคทเทอร์สามสัญลักษณ์ขึ้นไปจะเปิดเล่นเกมโบนัสที่มีหมุนฟรี ในเกมโบนัส สัญลักษณ์สแคทเทอร์สองสัญลักษณ์ขึ้นไปจะมอบหมุนฟรีเพิ่มเติม จำนวนหมุนฟรีที่ได้รับจะขึ้นอยู่กับจำนวนสัญลักษณ์สแคทเทอร์ตามตารางการจ่ายเดิมพัน ในเกมโบนัส สัญลักษณ์เอเลี่ยนที่จ่ายเงินสูงอาจสุ่มใช้ปืนรังสีของมันเพื่อยิงหนึ่งในสัญลักษณ์ผลชนะกลางไปทางขวาสุดของพื้นที่เกม การยิงสัญลักษณ์ผลชนะกลางทุกครั้งจะได้รับการไฮไลท์ และสะสมในมิเตอร์ทางขวาของสัญลักษณ์ สัญลักษณ์เอเลี่ยนที่จ่ายเงินสูงจะยิงสัญลักษณ์ผลชนะกลางตามลำดับดังนี้ นายอำเภอสีเหลือง บริกรหญิงสีชมพู คุณย่าสีม่วง และชาวนาสีน้ำเงิน ในแต่ละครั้งที่มิเตอร์เต็ม (10 ฮิต) สัญลักษณ์ผลชนะกลางที่สอดคล้องกันจะเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์เอเลี่ยนที่จ่ายเงินสูงสำหรับช่วงที่เหลือของเกมโบนัสตามตารางการจ่ายเงิน ผู้เล่นยังได้รับหมุนฟรีเพิ่มอีกหนึ่งครั้งด้วย
- เกมโบนัสจะเล่นด้วยยอดเงินเดิมพันเดียวกันกับการหมุนที่เปิดใช้เกมโบนัส
- ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงการเดิมพันได้ในระหว่างรอบเกม
- ในกรณีที่เกมมีความผิดปกติเกิดขึ้น การเดิมพันที่ได้รับผลกระทบและการจ่ายเงินทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ
- การจ่ายเงินทั้งหมดที่ชนะในระหว่างรอบเกมจะถูกเพิ่ม และนำมาแสดงในตอนท้ายของรอบเกมนั้นๆ
- ตัวคูณการเดิมพันสูงสุดสำหรับรอบเกมหนึ่งรอบคือ 5000 ในกรณีที่ตัวคูณเกินขีดจำกัดดังกล่าว รอบเกมจะสิ้นสุดลง และไม่มีเงินรางวัลใดๆ เพิ่มเติม
- ผลชนะสูงสุด
 - ผลชนะสูงสุดของเกมคือ 5000 เท่าของเดิมพันทั้งหมด
 - ชัยชนะสูงสุดของเกมรับได้จากการสะสมชัยชนะในรอบเกมเดียวจนกว่าเงินรางวัลทั้งหมดจะมีจำนวน 5000 เท่าของเงินเดิมพันทั้งหมด และจะไม่มีทางชนะได้สูงกว่านี้
 - ความน่าจะเป็นที่จะได้รับผลชนะสูงสุดคือ 1:1376932773

- ไม่มีตัวเลือกใดที่จะส่งผลต่อความน่าจะเป็นที่จะได้รับผลชนะสูงสุด
- ผลชนะสูงสุดคือผลชนะที่มากที่สุดในการจำลองเกม 327710000000 ครั้ง
- พีเจอร์การซื้ออปชั่น สามารถซื้อได้ในราคาหลายเท่าของขนาดเต็มพันปัจจุบัน สัญลักษณส์แคตเตอร์ 3+ เริ่มต้นการหมุนด้วยผลลัพธ์ที่มีสัญญลักษณส์แคตเตอร์ อย่างน้อย 3 อัน ผลตอบแทนตามทฤษฎีคือ 90.44%. สัญลักษณส์แคตเตอร์ 4+ เริ่มต้นการหมุนด้วยผลลัพธ์ที่มีสัญญลักษณส์แคตเตอร์ อย่างน้อย 4 อัน ผลตอบแทนตามทฤษฎีคือ 90.50%. สัญลักษณส์แคตเตอร์ 5 เริ่มต้นการหมุนด้วยผลลัพธ์ที่มีสัญญลักษณส์แคตเตอร์ อย่างน้อย 5 อัน ผลตอบแทนตามทฤษฎีคือ 90.40%. ผลลัพธ์ทั้งหมดจากการพีเจอร์การซื้อจะจ่ายตามตารางการจ่ายเงินและสัมพันธ์กับขนาดเต็มพัน ฟังก์ชันพีเจอร์การซื้อพร้อมให้บริการในทุกตลาด

ปุ่ม	ฟังก์ชัน
	คลิกเพื่อเริ่มรอบเกม หากเล่นใน Desktop คุณสามารถเคาะ Space Bar ที่คีย์บอร์ดได้ด้วย ปุ่มนี้คือปุ่มแอดชั่น
	ข้ามการนำเสนอ
	หยุดพื้นที่สัญลักษณ์ทันที
	เปิดปิดการแสดงผลเมนูด้านข้าง
	แสดงกฎของเกม
	เปิดหรือปิดเสียง
	แสดงการตั้งค่าการเดิมพัน สกุลเงินและเดิมพันอาจแสดงแตกต่างกันออกไป
	แสดงการตั้งค่าเล่นอัตโนมัติ
	เปิดเมนูเพื่อดูฟีเจอร์การซื้อ

ฟีเจอร์บางรายการอาจไม่พร้อมใช้งานบนอุปกรณ์ของคุณ

พจนานุกรม

Loading

กำลังโหลด