

## Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „The Gunman of Goldwood“ toliau vadinamas „The Gunman of Goldwood“ arba „žaidimu“.

- „The Gunman of Goldwood“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 10 fiksuotų išmokų eilių. Šiame žaidime yra daugiklių laisvieji simboliai, dvikovos atrakcionas ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotiniais suaktyvinimais bei atsitiktiniais laisvaisiais simboliais. Teorinė grąža žaidėjui yra 87,16 %.
- 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 be tarpų yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik laimėjimas už ilgiausią iš jų.
- Laisvasis simbolis gali pakeisti bet kokius 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.
- Dvikovos atrakcionas atsitiktinai suaktyvinamas žaidžiant pagrindinį žaidimą ir bet kuris simbolis, įeinantis į laimingą derinį, išsiplečia per visą būgną. Visi paryškinti simboliai išsiplečia iš eilės, o išmoka skiriama po jų išsiplečimo.
  - Išsiplečimas nustatomas pagal laimingus simbolius, o ne išmokos eilę, tačiau ne laisvojo simbolio atveju, kuris gali išsiplešti daugiau kartų, jei yra įtraukiamas į kelis laimėjimus su skirtingais simboliais.
- Premijos žaidimas suaktyvinamas ir iš naujo suaktyvinamas tada, kai bet kurioje žaidimo zonos vietoje iškrenta 3, 4 arba 5 atskirieji („Scatter“) simboliai. Tokiu atveju suteikiama, atitinkamai, 8, 12 arba 16 nemokamų sukimų.
  - Kai žaidžiamas premijos žaidimas, per kiekvieną nemokamą sukimą kurioje nors atsitiktinai parinktoje 2, 3 arba 4 būgnų vietoje iškrenta laisvasis simbolis.
  - Premijos žaidime dvikovos atrakcionas visada aktyvus, o bet koks laimingas derinys išsiplečia.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 7500. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Maksimalus laimėjimas
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 7500 padaugintas visas statymas.
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 7500. Aukštesni laimėjimai negalimi.
  - Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:27641913.

- Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.
- Maksimalus laimėjimas – tai didžiausias laimėjimas, nustatytas per 420240000000 žaidimo imitacijų.

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.