

## Apie Žaidimą

Armadillo Goes West yra 4 eilių su 5 ritėmis, 25 fiksuotomis eilutėmis žaidimas, žaidžiamas iš kairės į dešinę, pateikiantis įvairias savybes atsitiktine tvarka, nemokamų sukimų premiją, tako premiją ir didžiausią prizų puodą.

Faktinė išmoka yra lygi dinaminių išmokėjimo lentelės verčių sumai, atitinkančiai kiekvieną laimėtą eilutę. Pridedami lygiagretūs arba sutampantys laimėjimai.

Visi laimėjimai gaunami tik eilutėse, išskyrus premijos išsklaidymą ir nemokamo sukimo išsklaidymą, kuris apdovanoja premijomis, už iškritusius bet kurioje vietoje 3 ar daugiau išsklaidymų.

## Laukinis

Laukinis Pakeičia visus simbolius, išskyrus [Bonus Scatter] ir [Free Spin Scatter]

Kiekviena eilutė išmoka ilgiausią laimėjimo kombinaciją vienoje eilutėje

## Atsitiktines Savybes

Kiekvieno sukimo pradžioje, yra galimybė suaktyvinti visas šias savybes prieš nustoiant ritėms sukis.

- Atsitiktiniai Laukiniai – Atsitiktinės pozicijos ritėse yra pakeičiamos laukinis simboliais. Nuo kiekvieno aktyvavimo gali būti padovanota nuo 1 iki 4 laukinių.
- Laukinis Ritė – Kiekviena pozicija ant Atsitiktine tvarka pasirinktų Ričių yra pakeičiama laukinis simboliais. Nuo kiekvieno aktyvavimo gali būti padovanota nuo 1 iki 3 laukinis ričių.
- Milžiniškos Ritės – Atsitiktine tvarka parinktos gretimos ritės susijungs į didesnę ritę. Sujungtos ritės suka ant ričių didesnius vaizdus. Kiekviena pozicija, kurią užima didesnis vaizdas yra skaičiuojama kaip atskiras 1x1 simbolis ant ričių, siekiant nustatyti laimėjimus eilutėse po ričių sustojimo. Sujungtų Ričių intervalas gali skirtis funkcijos metu nuo 2x2, 3x3 iki 4x4 didelių simbolių sukūrimo.
- Atsitiktinis Daugiklis – Atsitiktinis daugiklis 2x, 3x, 4x arba 5x yra rodomas sukimo pradžioje ir taikomas visiems eilutės laimėjimams.

Be to, po kiekvieno ritės sukimo gali būti suaktyvintos šios funkcijos

- Simbolio Atnaujinimas – Visas atsitiktinai parinktas žemesnis simbolis, kuris matomas ritėse yra atnaujinamas į atsitiktinai parinktą aukštesnio mokėjimo simbolį. Atnaujintų simbolių skaičius yra lygus pasirinkto žemesnio simbolio, esančio ant ritės, skaičiui. Pavyzdžiui, jei pasirinktas žemesnis simbolis yra pikas, o ekrane yra 4 pikai, atnaujinami 4 simboliai.
- Pakartotinis Laimėjimas – Laimintis sukimas kartojasi nemokamai nuo 2 iki 5 kartų.
- Momentinis Laimėjimas – Apdovanojama atsitiktine kredito suma nuo 1x iki 100x

Atsitiktinės funkcijos nebus taikomos jokiame nemokamame sukime, laukinis arba premijos simboliams. Atsitiktiniai laukinis simboliai neuždengs žaidimo skydelyje esančios premijos arba išsklaidymo simbolio

Atsitiktiniai laukinis simboliai negali būti patalpinti ant laukinis, išsklaidymas arba premija simbolių

Laukinis Ritė ir Milžiniškos Ritės negali būti apdovanotos sukimo, kuris aktyvuoja tako premiją, metu, nei sukimo, kuris aktyvuoja nemokamų sukimų premiją, metu

Neįmanoma to paties sukimo metu aktyvuoti ir nemokamų sukimų, ir tako premijos

#### Tako Premija

3 ar daugiau [Bonus Scatter] aktyvuoja tako premiją. Iškritęs premijos išsklaidymas nesuteikia pagrindinio žaidimo išmokėjimo.

Tako premijos metu mūsų Šarvuotis pradeda nuo žaidimo lentos, kurioje yra erdvės su apdovanojimais kiekvienoje iš jų, funkcija arba gyvatė. Revolveris yra pakartotinai užtaisomas atsitiktiniu skaičiumi kulkų nuo 1 iki 6, kuris atitinka erdvių skaičių, kuriomis Šarvuotis juda į dešinę, nusileisdamas ant erdvių take vėl ir vėl, kaip stalo žaidime. Po kiekvieno atsitiktinio judesio nuo 1 iki 6, žaidėjui suteikiamas elementas, esantis erdvėje, kurioje buvo nusileista. Šis procesas tęsiasi, tol, kol žaidėjas nusileidžia ant gyvatės su 0 likusių širdžių. Arba, jei žaidėjas pasiekia kelio galą, jis bus apdovanotas 2000x prizų puodu, kuris bus įteiktas tuo pačiu metu baigiantis premijai. Šarvuotis pradeda su 0 širdžių. Žaidimų erdvėje yra šie elementai:

- [Coins] – Apdovanoja kreditų sumomis, parodytomis erdvėje. Kredito suma svyruoja nuo 1x – 200x, kuri gali būti padvigubinta iki 2x-400x iškritus ant [Double] elemento
- [Double] - Padvigubina visas kredito sumas ant lentos, įskaitant prizų puodą
- [Forward x Spaces] – Žaidėjas bus perkeltas aukštyn atsitiktinai pasirinktų erdvių skaičiumi nuo 1 iki 6. Atsitiktinė nauja erdvė ant kurios nusileidžiama yra apdovanojama, įskaitant gyvatės simbolį, kuris gali nutraukti premiją.
- [Back x Spaces] – Žaidėjas bus perkeltas atgal atsitiktiniu pasirinktų erdvių skaičiumi nuo 1 iki 6. Atsitiktinė nauja erdvė ant kurios nusileidžiama yra apdovanojama, įskaitant gyvatės simbolį, kuris gali nutraukti premiją.
- [Spin Upgrade] – Šarvuotio judėjimo erdvių skaičius likusioje kelio premijoje yra 2 kartus didesnis už kulkų, išriedėjusių kiekviename posūkyje, skaičių
- [Heart] – Žaidėjai yra apdovanojami papildoma širdimi. Žaidėjas pradeda premiją su 0 širdžių ir jei Šarvuotis nusileidžia ant gyvatės, širdis yra išnaudojama ir Šarvuotis tęsia premiją. Jei Šarvuotis nusileidžia ant gyvatės neturėdamas širdžių, premija baigiasi
- [Sonic Roll] – Kitas kulkos sukimas po nusileidimo ant šio elemento renka visus apdovanojimus. Pavyzdžiui, jei išsukamos 5 kulkos, surenkami visi 5 apdovanojimai, o ne tik esantis už 5 erdvių. Prieš garso greičio išsukimą nėra gyvatės, todėl dėl garso greičio išsukimas niekada neturės gyvatės kuri baigia premiją.
- [Award all credits] - Apdovanoja visas [Sheriff Coins], kurios yra 1, 2 arba 3 pozicijų atstumu nuo šio elemento. Atsitiktinis diapazono dydis nuo 1 iki 3, kai nukrentama ant elemento, kuris yra nustatomas atsitiktine tvarka iš vidurkių lentelės.
- [Trail Prizepot] – 2000x Tako Pabaigimo prizas bei pasiekiate tako pabaigą. Laimėjimo suma taip pat gali būti padvigubinama iki 4000x kartų nuo [double] elemento.
- [Snake] – Nusileidus ant gyvatės premija baigiasi, nebent šarvuotis turi sukaupęs širdį ir tuo atveju sukaupta širdis yra prarandama, o tako premija tęsiasi.

Tako premija yra mokama pagal statymo sumą, prieš įjungiant Nemokamų Sukimų Režimą.

Tako premija negali būti vėl aktyvuota.

#### Kombinuotos Funkcijos Nemokami Sukimai

3 ar daugiau [Free Spin Scatter] Simbolių aktyvuoja Kombinuotos Funkcijos Nemokamus Sukimus

Žaidžiami 3 Nemokami Žaidimai. Kiekvieno nemokamo žaidimo metu yra garantuojama atsitiktinė funkcija kiekviename sukime. Kelio funkcijos turi labai didelę tikimybę būti aktyvuotos to paties sukimo metu.

Nemokami sukimai apmokami pagal statymo sumą prieš įeinant į Nemokamų Sukimų Režimą.

Iškritę Nemokamo Sukimo Išskaidymai neapdovanoja išmokomis, jie tik aktyvuoja nemokamų sukimų premiją. Nemokamų sukimų premija negali būti vėl aktyvuota.

#### Auksinis Statymas

Paspauskite [Golden Bet], kad padidintumėte atsitiktinių funkcijų aktyvavimo tikimybę pagrindiniame žaidime mainais į papildomą išankstinį statymą, lygų 60% jau pastatytos sumos.

#### Pirkti Premiją

Paspauskite [Buy Bonus] mygtuką, kad patektumėte į premijos pirkimo patvirtinimo ekraną. Pasirinkite premijos statymą ir paspauskite [Buy], kad patvirtintumėte 42x statymą ir automatiškai patektumėte į Kelio Premiją. Pirkti Premiją RTP yra 94,47%. Pirkti Funkcija gali būti pasiekama ne visose rinkose

#### RTP

Įprastas žaidimas turi teorinę 94.47% RTP, naudojant auksinio statymo. Naudojant Auksinį Statymą žaidimo teorinis RTP yra 94,49%