

Space Donkey

Tabelul de plată

Abduction Wild



Abduction Wild poate apărea în jocul principal doar pe rolele 2-6.

Când un simbol Wild contribuie la obținerea unui câștig, acesta va rămâne și se va amplifica pentru următoarea cădere. Simbolul Wild se va deplasa în jos și va elimina toate simbolurile normale câștigătoare, majorând cu un punct multiplicatorul pentru fiecare simbol eliminat.

Multiplicatorul este considerat ca numărul de simboluri de pe poziția respectivă.

HELLFIRE



În jocul principal, simbolurile elicopter pot apărea pe rolele 2-5.

Cel puțin trei simboluri elicopter declanșează funcția Hellfire. Primul simbol elicopter va trage într-o direcție, al doilea în două direcții și așa mai departe. Multiplicatorul elicopterului va fi adăugat la toate simbolurile Wild și normale câștigătoare în direcția respectivă.

Multiplicatorul fiecărui simbol elicopter va fi cuprins între 2 și 10. Multiplicatorul este considerat ca numărul de simboluri de pe poziția respectivă.

HIDE N' SEEK



Apariția a 3 simboluri Scatter va declanșa Hide N' Seek. Simbolurile Scatter se vor transforma în capcane într-o zonă cu grilă de 6x6, în care marginile zonei sunt conectate cu cele opuse. Fiecare schimbare de direcție va afișa două valori: „Direcție” și „Pași”, făcând ca maimuța să se deplaseze colectând valori din cufăr. Maimuța se va opri când nu mai are vieți.

Maimuța va începe cu trei vieți. Maimuțele și extraterestrii își vor pierde o viață când se întâlnesc sau intră într-o capcană. Capcana va fi eliminată când intră în ea o maimuță, nu și un extraterestru.

Când maimuța trece peste o poziție, va declanșa/colecta orice abilitate oferită de simbol. Simbolurile eliminate vor declanșa o cădere pe rolă, permițând pătrunderea altor simboluri. Simbolurile capcană nu cad.

În acest mod, sunt disponibile simbolurile următoare:

- **Capcane:** iau viața unei maimuțe și dispar.
- **Cufăr gri:** acordă o viață suplimentară, o valoare de multiplicator, un upgrade la Seek N' Destroy sau nimic.
- **Cufăr auriu:** acordă o valoare de multiplicator.
- **Teleportare:** este dezvăluit dintr-un cufăr gri și declanșează Seek N' Destroy imediat.
- **Extraterestru:** ia viața unei maimuțe.
- **Magician:** acordă numărul total de cufere aurii care se văd.
- **Rege:** înmulțește valorile cuferele aurii cu un multiplicator aleatoriu (de la 2 la 10).
- **Printesă:** colectează valoarea de la cuferele gri și aurii alăturate din toate direcțiile și omoară

extraterestrii alăturați.

- Prințesa va afecta pozițiile alăturate în ordinea de mai jos; stânga>> stânga sus>> stânga jos>> dreapta>> dreapta sus>> dreapta jos>> sus>> jos
- **Monstru de piatră:** afectează următoarele trei simboluri pe poziții aleatorii: multiplicatorul de cufăr auriu este dublat, cufărul gri se deschide, iar extraterestrii sunt uciși.

Caracteristicile extraterestriului:

- Se deplasează un pas înspre maimuță după ce maimuța s-a mișcat.
- Când ajunge la maimuță: ia viața maimuței și dispare.
- Când ajunge la cufăr: adaugă multiplicatorul cufărului la valoarea sa.
- Când ajunge la magician, rege, prințesă sau monstrul de piatră: adaugă x1 la valoarea sa.
- Când ajunge la capcană: moare și lasă cufărul auriu în locul său inițial. Apoi, își distribuie valoarea în mod egal între cuferele aurii alăturate capcanei sau păstrează întreaga valoare. Extraterestru nu lasă nimic dacă nu are nicio valoare.
- Dacă este ucis de prințesă sau monstrul de piatră: același comportament ca atunci când ajunge la capcană, însă mai degrabă își distribuie valoarea în mod egal între cuferele aurii alăturate poziției sale inițiale.
- După ce dispare, extraterestru poate să repara în avalanșele viitoare, preluând valoarea simbolului pe care apare.

La descoperirea teleportării, funcția se va încheia imediat și se declanșează Seek N' Destroy. Viața suplimentară a unei maimuțe (peste 1) se va transforma în scut(uri) suplimentar(e) în Seek N' Destroy.

SEEK N' DESTROY



4 simboluri Scatter vor declanșa Seek N' Destroy. Fiecare simbol Scatter suplimentar va acorda un scut suplimentar de maimuță.

Pe o grilă cu 5 rânduri și 6 coloane, cu multiplicator aleatoriu (1-10) deasupra coloanelor 2-6, extraterestrii se vor deplasa înspre maimuță la fiecare schimbare de direcție. Maimuța sare la un rând aleatoriu la fiecare schimbare de direcție și trage cu o armă pentru a ucide extraterestri și, în cele din urmă, pentru a distruge Mothership.

Cu fiecare schimbare de direcție, apare un extraterestru cu multiplicator din toate tuburile de lansare orizontale. Când este ucis, valoarea sa este înmulțită cu multiplicatorul coloanei, după care se acordă această valoare.

Extraterestrii pot avea un număr diferit de vieți. În afară de extraterestri, în tubul de lansare mai pot apărea și simboluri amplificatoare care acordă un upgrade de scut sau armă.

Funcția se încheie când maimuța nu mai are vieți sau când se declanșează Monkeypendence Day.

Fiecare fază de schimbare de direcție:

- Maimuța se deplasează pe un rând aleatoriu.
- Simbolurile amplificatoare/cu extraterestrii se mișcă un pas spre stânga.
- Tuburile de lansare dau viață unui nou val de extraterestri.
- Se alege o armă aleatorie, cu care maimuța trage drept înainte.
- Valoare(valorile) oricărui extraterestru ucis este(sunt) acordată(e) după înmulțirea cu multiplicatorul de coloană aferent.

Arme diferite:

- **Armă conectoare:** la viața tuturor extraterestrilor de același fel. Dacă nu este prezent niciun extraterestru, va trage spre 1/2 tuburi de lansare. Trage de două ori dacă primește upgrade.
- **Armă cu laser:** la viața tuturor extraterestrilor din același rând, incluzând și tubul de lansare. În caz de upgrade, ucide și extraterestrii din rândurile alăturate.
- **Armă nucleară:** la viața tuturor extraterestrilor dintr-o coloană. Dacă nu este prezent niciun extraterestru, va trage și spre tuburi de lansare învecinate. Trage de două ori dacă primește upgrade.
- **Tun electromagnetic:** Ucide un extraterestru. Trage de două ori dacă primește upgrade.

Tubul de lansare are 3, 4, 5, 4 și 3 vieți (începând cu rândul de sus). Fiecare folosire a armei scade o viață din tubul de lansare și din Mothership. La distrugerea unui tub de lansare:

- Pentru fiecare tub de lansare, se acordă de 100 de ori valoarea mizei.
- Distruge toți extraterestrii din rândurile învecinate și acordă valorile acestora.
- Odată distrus, tubul de lansare nu va mai da viață altor extraterestri.

La atingerea marginii din stânga a tubului de lansare pe același rând ca maimuța, extraterestri vor elimina un scut/o viață de la maimuță. În acest caz, simbolurile amplificatoare vor oferi un upgrade de scut sau de armă.

Monkeypendence Day

Mothership are 25 de vieți, iar numărul acestora scade cu 1 de fiecare dată când este lovit un tub de lansare. La distrugerea Mothership sau a tuturor tuburilor de lansare, runda bonus se încheie și se acordă un multiplicator aleatoriu (5, 10, 15, 20) care este înmulțit cu valoarea câștigului bonus acumulat.

SAFE WORD



Plata maximă a jocului este de 14649 pariul de bază.

Când câștigul total depășește această sumă, runda de joc se va încheia și se acordă de 14649 pariul de bază.

Reguli joc

Space Donkey este un joc slot video cu următoarele funcții:

- - Abduction Wild
- - Hellfire
- - Hide N' Seek
- - Seek N' Destroy
- - Safe WordUn slot cu 6 role, 6 rânduri cu 14 simboluri.
- Randamentul teoretic pentru jucător la acest joc este de 94,13%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Hide n' Seek este 94,09%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Seek n' Destroy este 94,22%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Lucky Draw este 94,39%.
- 46656 de modalități de câștig implicite (vezi tabelul de plată pentru mai multe informații).
- Un simbol Wild înlocuiește orice simbol cu potențial de plată.
- Combinațiile câștigătoare și plățile se fac în conformitate cu tabelul de plată.
- Câștigurile care coincid la mai multe combinații sunt plătite.
- Un simbol Wild substituie pentru cea mai bună combinație câștigătoare posibilă conform tabelului de plată.
- Se utilizează diferite configurații de role, în funcție de modul jocului (joc principal sau oricare dintre modurile bonus).
- Plata maximă simulată este de 14649 de ori pariul (1:13000000 runde).
- Toate valorile de plată ale simbolurilor din tabelul de plăți sunt afișate în aceeași monedă cu pariul plasat.
- O defecțiune anulează toate câștigurile.
- Defecțiune la hardware-ul/software-ul de joc; toate pariurile afectate sunt rambursate.
- Rundele de joc neterminate în 90 de zile vor fi închise automat. Orice câștiguri acumulate în timpul rundei de joc respective vor fi plătite. Aceste runde nu se pot rejuca.
- Redare automată redă jocul un anumit număr de runde selectate sau atunci când oricare dintre criteriile de setare avansate sunt îndeplinite.

- Când se schimbă setările de redare automată în timpul unei runde de joc, toate setările vor intra în vigoare la încheierea runde de joc sau a caracteristicii.
- Unele caracteristici de redare automată pot fi obligatorii pentru anumite jurisdicții.