

ULTIMATE STRIKER 金球射手 PG SOFT

成为金球射手，踢入制胜一球！

粘性多路连消百搭将转换一个随机符号以增加您的赢奖几率。此外，4个夺宝符号触发免费旋转模式并获得15次的免费旋转，助您赢得更多！

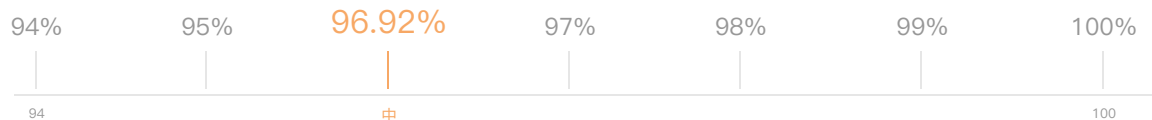
TRY 点击试玩游戏

游戏特色 – 金球射手

游戏类型

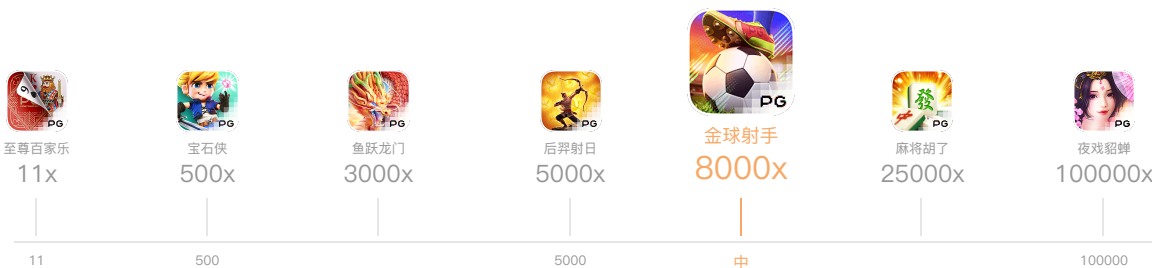
消除类 / 欧美风

RTP
(返还率)

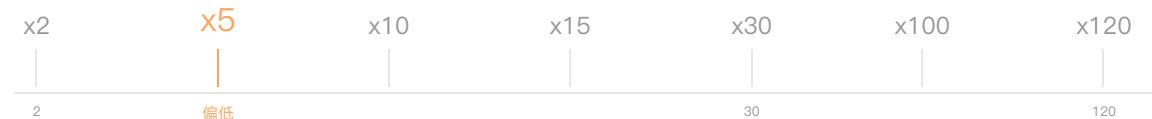


最高中奖倍数

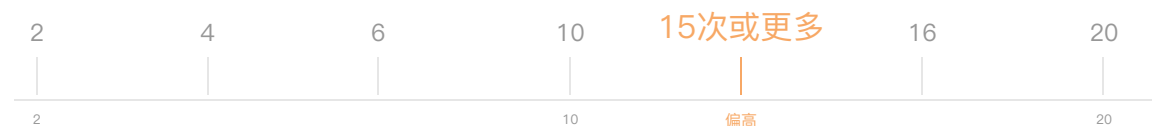
理论中奖最大值：
中奖线的投注金额 x8000



奖金翻倍

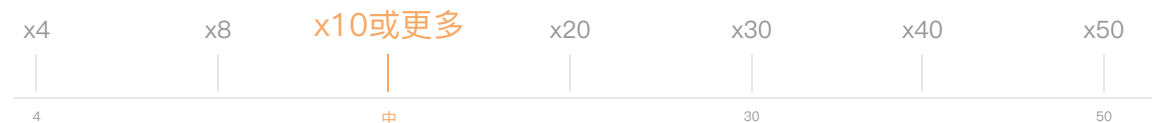


最高免费旋转次数



最高免费旋转倍数

例：免费游戏的赢奖金额 x10倍



波峰



游戏特色

- 任何赢奖将使所有奖金倍数增加高达x10或更多!



免费旋转模式

当4个夺宝符号出现在卷轴的任意位置时，免费旋转模式将被触发并获得15次免费旋转。每个额外的夺宝符号都将触发多2次的免费旋转。

免费旋转模式开始时，卷轴下方的所有倍数将分别增加至x2、x4、x6和x10。

如果卷轴上出现一个或多个中奖组合，则卷轴下方的所有倍数将在下一轮免费旋转时分别增加1、2、3和5。

免费旋转可以被重复触发。

1.1 – 金球射手

金球射手是一个6轴6行的视频老虎机游戏，编入了粘性多路连消百搭和带有可增加所有奖金倍数的免费旋转。该游戏的返还率（RTP）为96.77%。该RTP代表游戏的长期理论赔付。

1.2 – 概要

有关游戏总览，请参阅下表。

参数	数值	参数	数值
玩家返还率 (RTP)		中奖率	
整体	96.77%	整体	29.76%
主游戏	68.64%	主游戏	29.31%
免费旋转模式	28.14%	免费旋转模式	0.45%
游戏波动率	高	大奖, 巨奖, 超级巨奖*	1/194, 1/533, 1/736
转轴类型	消除类卷轴	所有者, 开发商	Pocket Games Soft (PG SOFT™)
轴、线	6轴, 576 – 46656个中奖路 (20条基础投注)	测试机构	Gaming Associates
投注大小	0.01,0.1,0.5	支持平台	iOS, Android, HTML5, MacOS, Windows
投注倍数	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	最佳显示分辨率	1080x2340 (最佳显示比例19.5:9)
默认最小投注	欧元 €0.20	司法管辖区	UK Gambling Commission (UKGC)
默认最大投注	欧元 €100		
最高奖金倍数 (基于10亿次模拟旋转)	8000x		
最高赢奖倍数 (宣传数值;(x) 旋转中的最高赢奖)	8000x		

*大奖的赢奖倍数为20倍至35倍;巨奖为35倍至50倍;超级巨奖为50倍或以上

2.1 – 启动页和主游戏

当启动页淡出后，主游戏开始。



2.2 – 百搭和夺宝符号

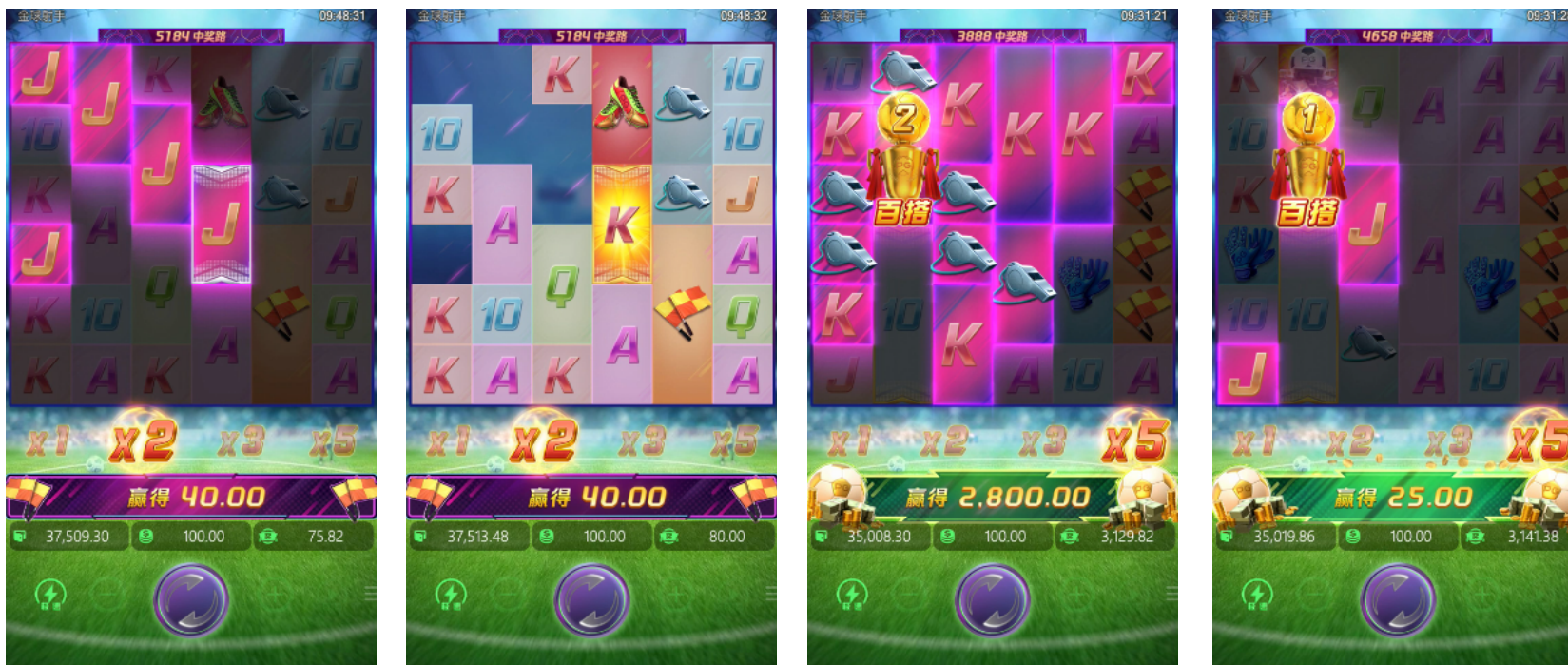
百搭符号可替代除夺宝符号外的所有符号。

百搭符号只出现在第2，第3，第4和第5列卷轴上。



2.3 – 粘性多路连消百搭

在任何旋转期间，第2、第3、第4和/或第5卷轴上，有些占据2至4个符号位置的符号（百搭符号和夺宝符号除外），将有可能被银框所包围。



在新符号跌落后的每一轮旋转中，上一轮赢奖中所涉及的任何银框符号将被转换为一个随机并带有金框的符号（百搭符号和夺宝符号除外）。

在新符号跌落后的每一轮旋转中，上一轮赢奖中所涉及的任何金框符号将被转换为百搭符号。

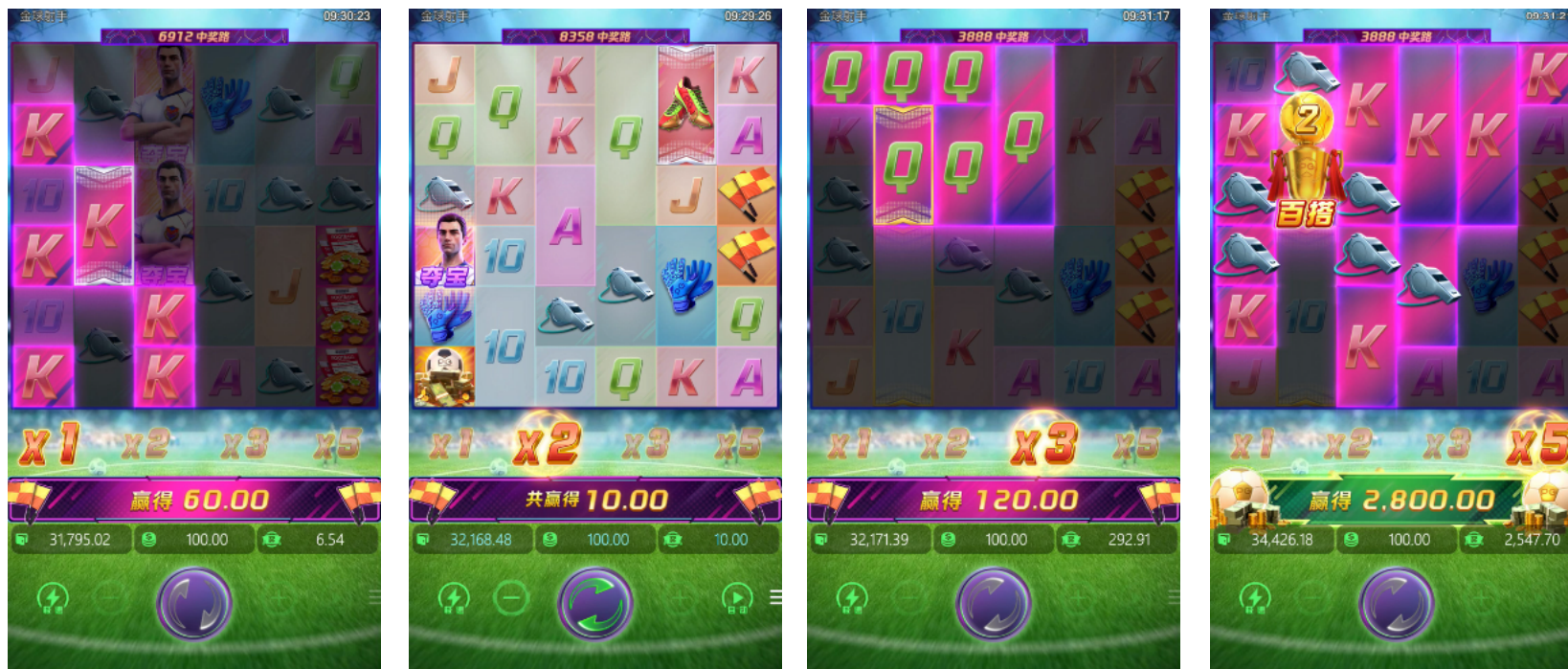
百搭符号顶部所显示的数字表示该百搭符号在自行销毁之前，可以用于中奖组合的次数。

如果赢奖中涉及了百搭符号，并且该百搭符号顶部所显示的数字为2或以上，那么该百搭符号将不会在下一轮中自行销毁，并且该数字将减去1。

如果赢奖中涉及了百搭符号，并且该百搭符号顶部所显示的数字为1，那么该百搭符号将在下一轮中自行销毁。

2.4 – 奖金翻倍

在任何旋转期间，所有赢奖都将乘以卷轴下方所显示的倍数值，第一轮旋转以x1开始。



第一轮旋转中的任何赢奖都会使第二轮旋转的倍数递增至x2。

第二轮旋转中的任何赢奖都会使第三轮旋转的倍数递增至x3。

第三轮旋转中的任何赢奖都会使第四轮旋转（及以后）的倍数递增至x5。

2.5 – 免费旋转模式

当4个夺宝符号出现在卷轴的任意位置时，免费旋转模式将被触发并获得15次免费旋转。每个额外的夺宝符号都将触发多2次的免费旋转。



免费旋转模式开始时，卷轴下方的所有倍数将分别增加至x2、x4、x6和x10。

如果卷轴上出现一个或多个中奖组合，则卷轴下方的所有倍数将在下一轮免费旋转时分别增加1、2、3和5。

免费旋转可以被重复触发。

2.6 – 最高赢奖倍数

最高赢奖金额为投注金额的8000倍。



若主游戏或免费旋转模式的总赢奖达到投注金额的8000倍，则旋转结束。














2.7 – 购买奖金游戏

点击“购买奖金游戏”按钮打开奖金游戏菜单。



点击“开始”按钮，以奖金游戏菜单中所显示的价格购买免费旋转模式。

3.1 – 符号赔付值

符号赔付值			
	夺宝符号		
	百搭符号		6 80 5 50 4 40 3 30
	6 60 5 40 4 30 3 20		6 50 5 25 4 20 3 15
	6 30 5 20 4 15 3 10		6 20 5 15 4 10 3 8
	6 20 5 15 4 10 3 8		6 8 5 6 4 3 3 2
	6 8 5 5 4 3 3 2		6 4 5 3 4 2 3 1
	6 4 5 3 4 2 3 1		6 4 5 3 4 2 3 1

3.2 – 576 – 46,656中奖路

576至46.656路

- 中奖路奖金按照从最左至右卷轴的顺序派发。



✓



✗

- 中奖路的奖金计算方式是按照从卷轴的最左边到最右边，每个赢奖符号相邻的数目乘以该符号的中奖路数目。

参考以上例子：

$$1 \times 2 \times 2 \times 1 \times 1 = 4$$

- 赢奖符号的赔付是由该符号的赔付值乘以中奖路的数目所得。

	6 60 5 40 4 30 3 20	本例中的总赢奖: $40 \times 4 = 160$
--	------------------------------	---------------------------------

- 每轮游戏结束并发放奖金后，所有赢奖符号都将爆炸消除，让其上方的符号向下跌落以进行新一轮的旋转。
- 额外的中奖组合都将计入每次旋转的赢奖中，直到没有其他中奖组合。
- 所有赢奖以现金显示。

卷轴上的一些符号将有可能占据2至4个符号位置，在计算赢奖时，这些符号将计为单个符号。

百搭符号可替代除夺宝符号外的所有符号。

百搭符号只出现在第2，第3，第4和第5列卷轴上。

4.1 – 游戏操作



旋转按钮

单击后可在当前基础投注、投注大小和投注倍数下开始游戏。旋转过程中单击按钮或游戏区可以马上停止当前旋转。
按下空格键，使用当前的基础投注、投注大小和投注倍数进行旋转。（仅适用于桌面版）
按住空格键，将持续进行旋转，直到松开空格键。（仅适用于桌面版）



停止按钮

单击按钮停止旋转。
在自动游戏模式，剩余旋转次数会显示在按钮中。



减少

点击减少投注金额。



增加

点击增加投注金额。



现金钱包

点击显示不同钱包的余额。



投注金额

点击显示投注选项。
投注大小：拖动以选择投注大小。
投注倍数：拖动以选择投注倍数。
投注总额：拖动以选择投注金额。
最大投注：点击按钮可以把投注大小、投注倍数的数值调到最大。



赢奖金额

点击显示游戏历史。



自动旋转

自动旋转可以根据选的次数进行自动游戏。
点击数值以选择自动旋转的次数。
停止旋转余额减少超过金额（玩家指定数值）：当余额的减幅超过指定金额时（与自动旋转开始前相比），自动旋转将自动停止。
点击“更多”以显示更多自动旋转选项。
停止旋转余额增加超过金额（玩家指定数值）：当余额的增幅超过指定金额时（与自动旋转开始前相比），旋转将自动停止。
停止旋转单次赢得超过金额（玩家指定数值）：当单次旋转赢得超过指定金额时，自动旋转将自动停止。



极速旋转

点击启动或停止极速旋转，启动极速旋转将减少主游戏中卷轴旋转的持续时间。



声音

点击打开或关闭游戏声音。



赔付表

显示中奖组合以及赔付表。



规则

显示游戏规则和按键功能。



历史

显示游戏历史记录详情。下滑到页面底部可加载更多记录。
点击<日历图标>选择日期范围，显示相应的历史记录。



更多设置

点击访问其他设置。



关闭

点击回到主游戏。