

Regolamento GARGANTOONZ

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%.

“Gargantoonz “

Giocate non completate

Se la tua giocata viene interrotta tutte le informazioni di gioco e le puntate piazzate vengono memorizzate fino alla sessione di gioco successiva. Potrai riprendere la giocata dal punto in cui è stata interrotta. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

I diversi cluster di vincita pagano in base a combinazioni di simboli adiacenti, secondo quanto indicato dalla tabella delle vincite e nelle regole del gioco. Quando si vince in più cluster di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dal gioco Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono ai cluster di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni turno. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore di quelle del turno che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante un turno in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco. Le combinazioni vincenti pagano solo quando i simboli sono collegati orizzontalmente o verticalmente e senza spazi vuoti. Le combinazioni vincenti possono partire da qualsiasi punto della griglia. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti.

Regole del gioco

GARGANTOONZ è una videoslot a cascata 7x7.

Le vincite si ottengono con 5 o più simboli in combinazione. Questi vengono rimossi e nuovi simboli riempiono la griglia. Le cascate continuano fino a quando non è più possibile creare vincite.

I WILDS sostituiscono tutti i simboli!

A ogni turno viene scelto casualmente un simbolo con un solo occhio come simbolo variabile. In caso di vincita con simboli variabili, compaiono da 1 a 2 QUANTUM WILD in ogni punto in cui è stato rimosso un simbolo.

In ogni turno in cui non si vince, possono essere aggiunti casualmente da 4 a 8 QUANTUM WILD alla griglia.

CARICATORE DELL'ESPERIMENTO: Se non sono in corso esperimenti, qualsiasi combinazione vincente carica il caricatore. 20 simboli caricano il caricatore in questo stato. Quando è completamente caricato, un esperimento viene scelto casualmente dopo che tutte le cascate vincenti sono state completate. Un altro esperimento viene eseguito se un esperimento ha successo, fino a quando non ne sono stati completati tutti e 3. In caso contrario, il ciclo degli esperimenti si conclude.

CARICATORE DELL'ESPERIMENTO: All'inizio di un esperimento, WILD unici vengono aggiunti alla griglia e tutti i WILD esistenti si trasformano nello stesso WILD. Quando un esperimento è in corso, solo i simboli WILD restituiscono carica al caricatore dell'esperimento con i loro valori di simboli. 40 simboli caricano il caricatore in questo stato. 40 simboli aggiuntivi sovraccaricano il caricatore e aumentano il moltiplicatore di GARGANTOONZ di 1.

ESPERIMENTO - GAMMA RAY BURST: Vengono aggiunti da 7 a 9 simboli WILD alla griglia. I simboli WILD vincenti contano il numero di simboli nelle loro combinazioni prima di rimuoverli e conteggiano tutte le istanze degli stessi simboli. Inoltre, i simboli rimossi vengono conteggiati una sola volta, anche se ci sono più combinazioni vincenti con lo stesso tipo di simbolo. Quando i simboli vengono conteggiati, i simboli WILD lasciano immediatamente la griglia e caricano il caricatore dell'esperimento prima di avviare qualsiasi cascata.

ESPERIMENTO - BLACK HOLE: Vengono aggiunti da 4 a 6 simboli WILD alla griglia. I WILD vincenti contano i simboli nelle loro combinazioni e rimangono sulla griglia fino a quando non ci sono vincite. Quando tutte le cascate vincenti sono concluse, i simboli WILD raccolgono tutti i simboli adiacenti orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente e poi ricaricano il caricatore dell'esperimento. I simboli rimossi dall'effetto del WILD dell'esperimento vengono contati solo una volta. Se 3 o più WILD sono nella stessa combinazione, attivano immediatamente il loro effetto, lasciano la griglia e caricano il caricatore dell'esperimento invece di rimanere sulla griglia.

ESPERIMENTO - SUPERNOVA: Vengono aggiunti da 3 a 5 simboli WILD alla griglia. I WILD vincenti contano i simboli nelle loro combinazioni, rimangono sulla griglia se ci sono vincite e si spostano di un passo in diagonale ad ogni nuova cascata, se possibile, ma senza intersecarsi. Quando tutte le cascate vincenti sono concluse, i WILD si muovono di 8 passi in qualsiasi direzione possibile, raccolgono i simboli lungo il loro percorso e lasciano la griglia per caricare il caricatore dell'esperimento. Se 3 o più WILD sono nella stessa combinazione, attivano immediatamente il loro effetto, lasciano la griglia e caricano il caricatore dell'esperimento invece di rimanere sulla griglia.

CARICATORE GARGANTOON: Ogni esperimento andato a buon fine conta ai fini del caricatore di GARGANTOON e fa evolvere il GARGANTOON. Il caricatore GARGANTOON inizia con un moltiplicatore di x1 che è rilevante per la funzione GARGANTOONZ e ogni esperimento sovraccaricato aggiunge un incremento di 1 a questo moltiplicatore. I moltiplicatori x1, x2, x3 o x4 possono essere applicati alla funzione. Se tutti e 3 gli esperimenti hanno successo, si attiva la funzione GARGANTOONZ.

GARGANTOONZ: la funzione GARGANTOONZ viene eseguita in 3 passi. 8 GARGANTOON WILD 1x1 compaiono sulla griglia e rimangono per fondersi anche se partecipano a qualsiasi vincita. I GARGANTOON WILD 1x1 si fondono in 2 GARGANTOON WILD 2x2, dopo che le vincite vengono contate ma prima che inizi la cascata successiva. Questi rimangono anche per fondersi sulla griglia dopo le vincite. I GARGANTOON WILD 2x2 si fondono in un GARGANTOON WILD 3x3, dopo che le vincite vengono contate ma prima che inizi la cascata successiva. Il GARGANTOON WILD 3x3 viene rimosso con le vincite. Ogni GARGANTOON WILD appare con il moltiplicatore appropriato, ma solo un singolo moltiplicatore viene applicato alle vincite se ci sono più GARGANTOON WILD in una combinazione.

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando i simboli si fermano in posizione, i simboli visualizzati determineranno il premio vinto, in base alla tabella delle vincite. Le combinazioni di vincita saranno rimosse, e nuovi simboli si posizioneranno per riempire gli spazi vuoti.

Azioni

Modificare la Puntata

- Fai clic su uno dei cinque pulsanti di puntata per selezionare una puntata, oppure usa i pulsanti + o - per aumentare o diminuire la puntata di un'unità.

Tabella vincite

- Mostra/nasconde la tabella vincite.

Autoplay

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In modalità Autoplay una serie di giocate consecutive si attiva automaticamente alla puntata in corso in quel momento. La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

Inizia / Barra Spaziatrice

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata. Premi gira per cominciare.

Regola automaticamente la puntata

- Riduce automaticamente la puntata totale all'inizio di un nuovo giro, se il saldo è troppo basso per avviare un giro al livello di puntata corrente.

Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

In caso di errore HTTP, di timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.