Regolamento_ Ragnarok

Regole del gioco

• Ragnarök è un video slot a 5 rulli e 3 righe giocato con 25 linee di pagamento (fisse).

CARATTERISTICHE DEL GIOCO BASE

Respins di Ragnarök

La funzione Respins di Ragnarök si attiva quando un simbolo Wild occupa tutte e 3 le posizioni su un singolo rullo, escluso il rullo 1.

Il Wild impilato si sposterà di un rullo verso sinistra a ogni respin fino a quando non lascerà i rulli.

Viene assegnato 1 respin finale dopo che il Wild impilato è scomparso dalla vista.

Ogni volta che il Wild impilato si sposta a sinistra, il moltiplicatore applicato a quel respin aumenta di 1x:

1ª mossa: moltiplicatore x1

2ª mossa: moltiplicatore x2

3ª mossa: moltiplicatore x3

4ª mossa: moltiplicatore x4

5ª mossa: moltiplicatore x5

Le combinazioni vincenti durante ogni respin verranno moltiplicate per il valore mostrato nella parte superiore dei rulli.

La funzione Ruota del Sangue viene attivata quando tra 2 e 4 simboli Scatter compaiono sui rulli 1-4 insieme a un simbolo Sblocca sul rullo 5.

La funzione Ruota del Sangue viene giocata con un minimo di 2 giri.

Se si entra nel bonus con 2 o 3 scatters, ottenere un 0 sulla ruota sbloccherà il giro successivo, fino a un massimo di 4 giri in totale.

Il primo giro della ruota assegna un numero da 1 a 9. Il secondo e il terzo giro della ruota assegnano un numero da 0 a 9. Il quarto giro della ruota assegna un numero da 0 a 4. Ogni

numero assegnato viene aggiunto all'inizio dei numeri precedentemente ottenuti, formando un totale che viene moltiplicato per la puntata corrente.

Viene pagata solo la vincita più alta per linea di pagamento.

Le vincite simultanee su linee di pagamento diverse vengono sommate.

Le funzioni si giocano con la stessa puntata del gioco che le ha attivate.

La vincita massima della slot è pari a 4999x la puntata. Qualsiasi vincita individuale che superi questo importo sarà limitata a tale massimo. Ciò non si applica al premio di battaglia. È possibile che l'operatore abbia configurato un limite di vincita diverso. In tal caso, si applicherà il limite dell'operatore. Contattare l'operatore per ulteriori informazioni.

I giocatori competono simultaneamente in una battaglia multigiocatore in tempo reale. L'obiettivo è sopravvivere più a lungo degli altri giocatori attaccando gli avversari per ridurre la loro Health proteggendo la propria. L'ultimo giocatore rimasto vince la battaglia.

I giocatori che terminano in una posizione premiata, come definito nella Tabella dei premi sottostante, ricevono un pagamento in denaro dal Battle Prize. Per essere idonei a un pagamento del Battle Prize, un giocatore deve:

1. Selezionare un importo di puntata dalle opzioni disponibili prima dell'inizio della battaglia.

2. Effettuare almeno un giro a pagamento durante quella battaglia. Coda e inizio della battaglia

I giocatori entrano in una coda di matchmaking quando selezionano la modalità di battaglia. Una battaglia inizia una volta che il numero minimo di giocatori richiesto si è unito alla coda. Tutti i giocatori che entrano in una battaglia iniziano con la stessa Health iniziale e lo stesso Level.

Ogni battaglia contiene tra 8 e 99 giocatori.

Gestione delle puntate e Giri

- Ogni giocatore seleziona la propria puntata prima di girare. Le puntate vengono detratte per ogni giro.

- I giocatori possono cambiare la loro puntata durante una battaglia (vedi sezione Gestione delle puntate).

- Le vincite dallo slot vengono pagate immediatamente secondo la tabella dei pagamenti dello slot.

- I giocatori possono smettere di girare in qualsiasi momento. Smettere di girare non mette in pausa né sospende la battaglia.

Struttura della battaglia

- I giocatori competono simultaneamente, ognuno giocando un'istanza indipendente dello slot.

- Gli esiti dello slot e i valori di Power sono determinati da un Random Number Generator certificato (RNG).

- La battaglia viene eseguita in tempo reale sul server di gioco.

- La battaglia continua fino a quando rimane un solo giocatore, o fino a quando tutti i giocatori rimanenti vengono eliminati simultaneamente.

Flusso della battaglia

1. I giocatori girano lo slot per generare vincite e accumulare Power.

2. Il Power viene usato per attaccare altri giocatori, riducendo la loro Health e aumentando la tua Health.

3. I giocatori la cui Health raggiunge zero vengono eliminati (KO).

4. I giocatori sono classificati in base all'ordine di eliminazione. L'ultimo giocatore rimasto termina al primo posto.

Meccaniche di gioco

Power

Il Power viene generato dalle vincite dello slot.

Quando un giocatore vince allo slot:

- Il giocatore riceve un pagamento in denaro secondo la tabella dei pagamenti dello slot.

- Il giocatore riceve anche un premio Power. Il premio Power aumenta con l'entità della vincita rispetto alla puntata.

- I Levels dei giocatori più elevati aumentano il Power generato dalle vincite (vedi Livellamento).

Il Power disponibile è visualizzato sul pulsante Power. Non esiste un limite massimo fisso di Power che un giocatore può accumulare fintanto che rimane attivo.

Se un giocatore viene eliminato, qualsiasi Power inutilizzato che abbia accumulato viene rimosso immediatamente e non può essere usato.

Capacità del caricatore

Una quantità massima di Power può essere applicata in una singola azione d'attacco (la 'capacità del caricatore'). Qualsiasi Power che eccede la capacità del caricatore in un'unica azione rimane disponibile per attacchi successivi.

Attacco

Un giocatore attacca il suo obiettivo attuale premendo il pulsante Power.

Quando un attacco viene eseguito:

- Viene detratta Health dal giocatore bersaglio.
- Una quantità uguale di Health viene aggiunta al giocatore che attacca.
- Il Power viene consumato.

Il rapporto tra Power consumato e Health trasferita è definito nella configurazione del gioco ed è fisso per una data battaglia.

Se esiste Power sufficiente per eliminare un giocatore bersaglio, il pulsante Power indicherà che è disponibile un KO.

Tentativi di KO simultanei

Se più giocatori tentano di KO lo stesso avversario nello stesso momento, il server di gioco determina la sequenza degli eventi in base all'ordine in cui gli attacchi sono ricevuti. Il giocatore il cui attacco viene registrato per primo dal server ottiene il credito per il KO. I registri del server sono definitivi. Risultati di fine battaglia

Ai giocatori viene mostrata una schermata di fine battaglia che riassume l'esito. Se un giocatore non visualizza questa schermata — a causa di disconnessione, uscita dalla pagina o altri motivi tecnici — l'esito della battaglia registrato rimane valido e i risultati più recenti della battaglia possono essere visualizzati nella sezione Battle Recap. Tutti gli importi del Battle Prize, le ricompense delle Side Mission e le altre vincite vengono accreditati automaticamente.

Visualizzazione del gioco dell'avversario

La slot del giocatore bersaglio viene visualizzata in forma semplificata sopra i rulli principali. Questa visualizzazione è a scopo informativo e può subire ritardi dovuti alla latenza di rete.

Side Missions

Le Side Missions sono obiettivi aggiuntivi disponibili durante una battaglia. I dettagli di qualsiasi Side Mission attiva, inclusi i criteri di idoneità e le ricompense potenziali, sono visualizzati nella lobby del gioco o sullo schermo durante la battaglia.

Le ricompense delle Side Mission vengono pagate solo al completamento di una battaglia. Se una battaglia non viene completata, non verranno assegnate ricompense né progresso per le Side Mission relative a quella battaglia. Il progresso verso le Side Mission continua nella battaglia successiva.

Loot Crate

Il valore del premio aumenta fino a un massimo mentre il conto alla rovescia procede. Il Loot Crate viene assegnato quando viene attivato dal generatore di numeri casuali, con la probabilità

di attivazione scalata in base alla puntata qualificante. Il vincitore riceve l'intero valore del premio e il premio si resetta al suo valore iniziale. Se non viene attivato prima dello scadere del conto alla rovescia, il premio viene ripristinato a quel momento senza essere assegnato.

Fondi insufficienti

Se il saldo del conto di un giocatore diventa insufficiente per continuare a girare, il giocatore non viene eliminato automaticamente. Un giocatore che è incapace o sceglie di non effettuare spin rimane attivo nella battaglia finché la sua Health non raggiunge zero o la battaglia non si conclude.

I giocatori possono continuare a utilizzare qualsiasi Power già accumulato, inclusi lanciare attacchi, anche se non stanno effettuando spin.

Ai fini del calcolo del Battle Prize, il gioco utilizza la puntata totale del giocatore piazzata durante la battaglia. I periodi di inattività di per sé non influenzano l'idoneità al Battle Prize.

Requisito di partecipazione

Per avere diritto al pagamento del Battle Prize, un giocatore deve piazzare almeno uno spin a pagamento durante la battaglia. I giocatori che entrano in una battaglia e non piazzano spin possono essere rimossi automaticamente dopo un breve periodo di inattività e non hanno diritto al pagamento del Battle Prize.

Questa regola evita che giocatori inattivi occupino posizioni nella battaglia senza partecipare. Gli esiti delle slot, i calcoli del Battle Prize e l'RTP non sono influenzati dalla rimozione dei giocatori inattivi.

Autorità del server e tempistiche

Tutte le azioni dei giocatori — inclusi spin, targeting, attaccare e ricevere danni — sono elaborate dal server di gioco. L'esito registrato dal server di gioco è il resoconto definitivo della battaglia.

I numeri visualizzati possono essere arrotondati per scopi di presentazione (salute, potenza). La cifra autorevole è il valore contenuto nel sistema di registrazione.

A causa della latenza di rete, può esserci un ritardo tra la visualizzazione sullo schermo di un giocatore e l'ordine in cui gli eventi vengono registrati dal server. In caso di conflitti temporali, l'ordine degli eventi registrato dal server è definitivo. I risultati degli attacchi e le variazioni di Health sono applicati in base all'ordine degli eventi registrato dal server.

Disconnessioni

Se un giocatore si disconnette durante una battaglia, la battaglia continua senza interruzioni. Se il giocatore si riconnette prima di essere eliminato, può riprendere la partecipazione. Se il giocatore viene eliminato mentre è disconnesso, eventuali vincite già accreditate rimangono sul conto del giocatore.

Battaglie interrotte

Se una battaglia non può essere completata a causa di un problema tecnico, la battaglia viene chiusa e il Battle Prize viene distribuito equamente tra tutti i giocatori che risultano attivi al momento dell'interruzione.

Le vincite delle slot già ottenute rimangono accreditate in conformità alle regole della slot.

Quando non è possibile completare la battaglia o distribuire i premi in questo modo, l'operatore si riserva il diritto di annullare la battaglia interessata e restituire le puntate coinvolte ove applicabile. Tali eventi non alterano l'RTP teorico complessivo del gioco.

Velocità del gioco e variazioni giurisdizionali

La velocità di gioco e alcune funzionalità possono variare in base ai requisiti giurisdizionali. Quando determinate funzionalità non sono consentite nella giurisdizione del giocatore, non saranno disponibili. Queste variazioni non influiscono sul RTP teorico complessivo. Riproduzione automatica e Acquisto bonus non sono disponibili in tutte le giurisdizioni.

Global Rating e statistiche

99 Royale mantiene un sistema Global Rating che registra le statistiche delle prestazioni dei giocatori. Le statistiche possono includere i risultati delle battaglie, ratings e dati sulle prestazioni di gioco. I ratings sono associati all'account del giocatore sulla piattaforma dell'operatore pertinente. 99 Royale non detiene dati personali in modo indipendente.

I dati del Global Rating possono essere visualizzati all'interno del gioco o utilizzati per classifiche, competizioni o eventi promozionali. I dati del Global Rating non influenzano gli esiti delle singole slot, i risultati delle battaglie o i calcoli dei premi e sono forniti solo a scopo informativo.

MALFUNZIONAMENTO DEL SISTEMA DI GIOCO

L'Operatore si riserva il diritto di trattenere le vincite e annullare le puntate se un Giocatore manipola i giochi in modo fraudolento o se il sistema di gioco stesso subisce malfunzionamenti.

La definizione di tale malfunzionamento include un errore nelle quote pubblicate o nelle tabelle dei pagamenti, o un gioco che non funziona in conformità con le sue regole pubblicate.

GIOCHI INTERROTTI

Se un giro interrotto non viene completato entro 1 day(s), si considererà concluso. Eventuali vincite accumulate collegate al giro interrotto verranno assegnate.

Se la tua connessione cade durante la battaglia, non possiamo mettere in pausa il gioco degli altri giocatori. Se riesci a ristabilire la connessione, rientrerai nella stessa battaglia, ma è possibile che nel frattempo tu sia stato eliminato. Che tu possa continuare a giocare o che la tua battaglia sia terminata, eventuali vincite a te dovute verranno accreditate sul tuo conto.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.02%**.