

Regolamento _ Reactoonz 2

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%
“Reactoonz 2”

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

Le diverse modalità 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 secondo più modalità di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite nelle diverse modalità. 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.

Regole del gioco

Reactoonz 2 è una videospin a cascata 7x7.

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

A ogni nuovo turno viene scelto casualmente un tipo di simbolo con un solo occhio come simbolo variabile. Se i simboli variabili formano un cluster vincente, viene creato in maniera casuale un singolo ELECTRIC WILD in ogni punto in cui è stato rimosso un simbolo. Inoltre, il FLUCTOMETER raccoglie tutti i simboli variabili rimossi e crea in maniera casuale 1, 2 o 3 ELECTRIC WILDS quando è pieno, una volta ottenute tutte le vincite e giocate tutte le cascate.

Tutti i simboli non WILD con uno e due occhi rimossi da un ELECTRIC WILD in seguito a una vincita o a un simbolo WILD PAIR EXPLOSION vengono contati come cariche per il QUANTUMETER.

Il QUANTUMETER ha 4 livelli di carica e contiene fino a 135 cariche. Il livello 1 richiede 55 cariche, il livello 2 85, il livello 3 110 e il livello 4 135. Il livello 3 corrisponde allo stato di carica completa del QUANTUMETER e il livello 4 allo stato di sovraccarica. Il QUANTUMETER continua a caricarsi dopo il rilascio di un ENERGOON, ma se viene rilasciato un GARGANTOON si disattiva.

Se il QUANTUMETER non raggiunge il livello 3, sprigiona ENERGOON WILDS sulla griglia. Il livello 2 sprigiona un singolo simbolo ENERGOON WILD 2x2 al costo di 30 cariche. Il livello 1 sprigiona 4 simboli

ENERGOON WILDS 1x1 al costo di 55 cariche.

Se il QUANTUMETER è al livello 3 o superiore, sprigiona GARGANTOON WILDS sulla griglia. Il livello 4 aggiunge un moltiplicatore x2 per tutte le vincite, tra cui GARGANTOON WILDS, ma viene utilizzato un solo moltiplicatore x2 per ogni combinazione vincente. Il livello 3 sprigiona un singolo simbolo GARGANTOON WILD 3x3. Dopo che un simbolo GARGANTOON 3x3 attiva una cascata, viene sostituito da due GARGANTOON WILDS 2x2. Dopo che un simbolo GARGANTOON 2x2 attiva una cascata, viene sostituito da nove GARGANTOON WILDS 1x1.

Il simbolo WILD PAIR EXPLOSION si attiva se ci sono 2 o più ELECTRIC WILDS rimanenti sulla griglia, dopo il conteggio di tutte le vincite e l'attivazione di eventuali effetti di FLUCTOMETER e QUANTUMETER. Vengono selezionati in maniera casuale 2 ELECTRIC WILDS, dando priorità a quelli adiacenti in orizzontale o in verticale. Una coppia di ELECTRIC WILDS adiacenti rimuove tutti gli altri simboli, tranne gli altri WILDS. Una coppia di ELECTRIC WILDS non adiacenti rimuove tutti i simboli con uno e due occhi tra la coppia di WILDS.

I simboli UNCHARGED WILDS possono comparire a cascata sulla griglia in qualsiasi momento. Non contribuiscono a nessuna vincita, ma possono essere caricati da cluster vincenti adiacenti o da simboli WILD PAIR EXPLOSION. Una volta caricati, diventano ELECTRIC WILDS.

La priorità di sequenza dopo il conteggio di tutti i cluster vincenti e la fine delle cascate è la seguente: FLUCTOMETER, QUANTUMETER e WILD PAIR EXPLOSION.

Le puntate vengono selezionate usando i pulsanti di puntata nella parte bassa del gioco. Fai clic sui pulsanti + e - per cambiare la puntata di un'unità alla volta. Per iniziare il gioco, fai clic su INIZIA. Quando i simboli si posano, quelli visualizzati determinano il premio in base alla tabella delle vincite.

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

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,20%**.