

Regolamento Reactoonz 100

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%
"Reactoonz 100 "

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. Le puntate irrisolte, piazzate ma con esito in sospeso in partite non portate a termine, diventeranno nulle dopo 90 giorni. 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

REACTOONZ 100 è un gioco a cascata giocato su una griglia 7x7. I simboli cadono nella griglia per formare combinazioni vincenti. Le vincite si ottengono ottenendo 5 o più simboli in un gruppo connesso dove si toccano orizzontalmente e/o verticalmente. I simboli vincenti vengono rimossi e nuovi simboli cadono per riempire la griglia. Il gioco continua a cascata fino a quando non possono essere create nuove combinazioni vincenti.

Tutti i simboli rimossi tramite vincite durante un round di gioco contribuiscono a caricare le 5 QUANTUM FEATURES. Quando un indicatore di carica è completamente carico, una delle seguenti quantum feature viene aggiunta alla coda in modo casuale:

IMPLOSION: Trasforma da 3 a 6 simboli in simboli WILD, distruggendo anche tutti i simboli adiacenti

ALTERATION: Sceglie 1 simbolo con un occhio a caso, e tutti i simboli corrispondenti si trasformano in un altro simbolo. Nel caso in cui non ci siano simboli con un occhio sulla griglia, la funzione può scegliere qualsiasi simbolo disponibile.

DEMOLITION: Distrugge tutti i simboli con un occhio solo e tutti i simboli corrispondenti

INCISION: Taglia un simbolo WILD al centro e crea due linee diagonali che si intersecano attraverso la griglia. Entrambe le linee mostreranno lo stesso simbolo casuale.

Quando tutti e 5 i misuratori di carica sono completamente carichi, la funzione GARGANTOON viene aggiunta alla coda. Il GARGANTOON aggiunge inizialmente otto simboli WILD 1x1 alla griglia in posizioni casuali. Se non sono possibili ulteriori cascate, diventa due simboli WILD 2x2. Dopo che le cascate sono terminate, diventa un simbolo WILD 3x3. Nuovi simboli scendono dall'alto per riempire la griglia prima di ogni mossa.

Se non sono più possibili cascate, le QUANTUM FEATURES in coda vengono attivate. Il round di gioco continua normalmente, permettendo ai misuratori di carica di caricarsi per ulteriori effetti, possibilmente creando vincite aggiuntive! I misuratori di carica si resettano solo alla fine del round di gioco, se non sono presenti altre combinazioni vincenti.

In qualsiasi giro iniziale non vincente, c'è la possibilità che il GARGANTOON lasci cadere da 4 a 8 simboli WILD sulla griglia.

Un tipo di simbolo a un occhio casuale è contrassegnato come simbolo FLUCTUATING in ogni giro. Se uno qualsiasi dei simboli contrassegnati fa parte di una combinazione vincente, lasciano dietro di sé 2 simboli WILD. I WILD sostituiscono tutti i simboli normali!

Il gioco presenta un MULTIPLIER di vincita. Viene aumentato ad ogni vincita durante un round di gioco. Le vincite formate da simboli con un occhio aumentano il MULTIPLIER di +1 e i simboli con due occhi di +3. Il MULTIPLIER viene applicato solo alle vincite in cui il ENERGIZED TOON fa parte di un cluster vincente. Il MULTIPLIER si resetta alla fine del round di gioco. La posizione del ENERGIZED TOON viene selezionata casualmente ad ogni cascata.

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. La puntata totale ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

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.