

Regolamento_Static Nightmare ABYSSWAYS

“Static Nightmare ABYSSWAYS “

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

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. Tutte le vincite pagano da sinistra verso destra, a partire dal rullo più a sinistra. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti.

Regole del gioco

STATIC NIGHTMARE ABYSSWAYS™ è un gioco di slot video con un rullo espandibile 6x3-6x6 con valutazione di 4.096-46.656 WAYS, WILDS espandibili e ABYSSWAYS™ FREE SPIN.

Simboli SCATTER - I simboli SCATTER non pagano e attivano i FREE SPIN e la funzione di espansione dei rulli. Ogni volta che un simbolo SCATTER appare, il rullo si espande, aggiungendo fino a 6 nuove posizioni di simboli. I rulli possono raggiungere un'altezza massima di 6 e tornare all'altezza predefinita di 3 quando inizia un nuovo spin. Alla fine di ogni spin, se sono presenti 3 simboli SCATTER sul rullo, vengono attivati 8 FREE SPIN con ABYSSWAYS™.

Simboli WILD – Il simbolo WILD sostituisce tutti i simboli tranne il SCATTER. Ogni volta che un SCATTER appare, tutti i WILDS attualmente presenti sui rulli si espanderanno di 1. Alla fine di ogni giro, se non c'è un SCATTER sul rullo, ogni WILD ha una possibilità indipendente di espandersi da 1 a 3. L'altezza massima del WILD è 4, e un WILD non può espandersi ulteriormente se c'è un SCATTER direttamente sopra di esso o se ha raggiunto l'altezza massima del rullo di 6.

ABYSSWAYS™ - All'inizio di ogni FREE SPIN, un numero casuale di simboli nella parte inferiore del rullo verrà contrassegnato per la caduta, e poi alla fine di ogni FREE SPIN, tutti i simboli contrassegnati cadranno dal rullo, riducendo la dimensione totale del rullo. Tra ogni giro, una nuova riga completa viene aggiunta in cima al rullo, aumentando la dimensione totale del rullo.

Cambiamenti FREE SPIN SCATTER – Durante i FREE SPINS, l'espansione del rullo attivata dai simboli SCATTER aggiunge nuove posizioni di simboli nella parte inferiore del rullo. Tutte le posizioni di simboli aggiunte dall'espansione del rullo sono contrassegnate per la caduta. Se ci sono 3 scatter sul rullo alla fine di un FREE SPIN, vengono aggiunti 8 FREE SPINS aggiuntivi al totale corrente. La quantità massima di giri FREE disponibili è 40.

FREE SPIN WILD cambiamenti – Durante i FREE SPINS, tutti i WILDS sono STICKY, e da 1 a 3 WILDS vengono aggiunti al rullo nel primo FREE SPIN. Se un WILD si espande durante i FREE SPINS, si espande verso il basso invece che verso l'alto. Alla fine di ogni FREE SPIN, prima che i simboli contrassegnati cadano, tutti i WILDS si ridurranno a 1 di altezza se erano espansi e poi tenteranno di muoversi

orizzontalmente. I WILDS possono muoversi di qualsiasi numero di posizioni ma non possono attraversare spazi vuoti e non possono spostarsi in una posizione occupata da un altro WILD. Se non è disponibile un movimento orizzontale valido per un WILD, allora tenterà di muoversi di 1 passo verso l'alto. I WILDS cercheranno di evitare le posizioni in caduta il più possibile quando si muovono, ma devono muoversi se possono, quindi a volte non hanno altra opzione che spostarsi in una posizione contrassegnata. Le posizioni extra del rullo create dall'espansione del WILD sono contrassegnate per la caduta.

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Le diverse modalità di vincita pagano in base alle combinazioni di simboli adiacenti che si formano da sinistra verso destra. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando il rullo si ferma, i simboli visualizzati determinano il premio vinto in base alla tabella delle vincite.

Azioni

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.

Gira / Inizia / Barra Spaziatrice

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

Fermati

- Ferma i rulli più velocemente.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **96,20%**.