

Regolamento_Tower Run Treasure Steps

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al **96,20%**

“Tower Run Treasure Steps”

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 vincite sulla linea di vincita si verificano sul numero di linee di vincita selezionate, in base alla tabella delle vincite e alle regole del gioco. Quando si vince su più linee di vincita durante una singola giocata, vengono sommate le vincite ottenute su ogni linea. Tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giochi Gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite delle linee di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni giocata. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore e con lo stesso numero di linee della giocata principale che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante una giocata 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. Le vincite dei simboli pagano per qualsiasi combinazione vincente di linee di vincita senza spazi vuoti. Viene pagata solo la vincita più alta per linea di vincita attiva.

Regole del gioco

TOWER RUN TREASURE STEPS è un gioco a griglia a cascata con 5 colonne e 5 righe. I simboli pagano ovunque sullo schermo. I simboli ROYAL pagano con 7+ simboli corrispondenti; i simboli MONSTER pagano con 6+ simboli corrispondenti. I simboli vincenti vengono rimossi e nuovi simboli cadono per riempire la griglia. Le cascate continuano finché non si possono creare nuove vincite. Le combinazioni vincenti e i pagamenti vengono effettuati secondo la tabella dei pagamenti. Quando si vince con più simboli, tutte le vincite vengono sommate alla vincita totale.

TOWER RUN TREASURE STEPS include un simbolo WILD. Il simbolo WILD sostituisce gli altri simboli paganti per aiutare a completare le vincite durante le cascate. I simboli WILD si comportano come simboli paganti e scompaiono dalla griglia con l'inizio di un nuovo spin. I simboli WILD possono contribuire a più combinazioni vincenti all'interno dello stesso spin.

Ad ogni giro, il personaggio (BOB) si muove lungo un percorso sopra la griglia di 1–6 passi per giro, sincronizzato con l'animazione del giro. Ogni MONSTER si trova a 18 passi di distanza; se BOB raggiunge un nodo (MONSTER), una Sequenza di Incontro assegna un INSTANT PRIZE, che è un BONUS PRIZE. Il INSTANT PRIZE viene assegnato prima della valutazione dei simboli. In caso contrario, la posizione di BOB viene salvata per il giro successivo; questa funzione si risolve sempre prima delle cadute/cascate. Ogni MONSTER appena apparso si trova a 18 passi di distanza (valore fisso). L'importo di INSTANT PRIZE si basa su un MOLTIPLICATORE applicato alla puntata base. I possibili valori del MOLTIPLICATORE sono: x0.2; x0.5; x1; x2; x3; x4; x5 o x10. Il progresso di BOB'S ASCENT viene memorizzato separatamente per ogni livello di puntata disponibile. Quando cambiate la vostra puntata base, il progresso di BOB'S ASCENT cambia e il gioco carica il progresso che appartiene alla puntata appena selezionata. Se tornate a un livello di puntata precedente, il gioco ripristina l'esatto progresso di BOB'S ASCENT che era stato precedentemente salvato per quella specifica puntata.

Il WIN-O-METER OF DESTINY si trova sopra la griglia e guadagna +1 carica per vincita durante un giro. Soglie fisse a 3/6/9 attivano POWERS (funzioni) crescenti: WILD RIFT, DIMENSIONAL MULTIPLIER e TREASURE ROOM. Le soglie sono lineari. Il WIN-O-METER OF DESTINY si azzerà all'inizio di ogni nuovo giro. I POWERS progressivi (3/6/9) sono:

- WILD RIFT – Con 3 vittorie sul WIN-O-METER OF DESTINY, WILD RIFT si attiva e posiziona da 1 a 4 simboli WILD casuali su posizioni VUOTE dopo che la vittoria attuale si risolve e prima del controllo della cascata successiva. Questo aiuta a creare vittorie a cascata aggiuntive all'interno dello stesso spin.
- DIMENSIONAL MULTIPLIER – Con 6 vittorie sul WIN-O-METER OF DESTINY, DIMENSIONAL MULTIPLIER attiva un GLOBAL MULTIPLIER per il giro corrente e le cascate e cadute successive, rilasciando da 1 a 4 simboli WILD casuali su posizioni VUOTE; il GLOBAL MULTIPLIER si applica a tutte le vincite sulla griglia durante la successiva sequenza di cascate. Dopo di ciò, le regole normali riprendono. I valori del GLOBAL MULTIPLIER sono x2, x3, x4, x5, e solo un GLOBAL MULTIPLIER viene applicato per attivazione. Se la funzione precedente (WILD RIFT) è stata saltata—ad esempio, 2 vittorie iniziali + 4 vittorie in cascata raggiungendo direttamente il livello 2—DIMENSIONAL MULTIPLIER rilascerà da 2 a 8 simboli WILD casuali su posizioni VUOTE e applicherà il GLOBAL MULTIPLIER.
- TREASURE ROOM – A 9 vittorie, TREASURE ROOM (HOLD & SPIN) inizia non appena la griglia è inattiva (tutte le cascate terminate, nessuna nuova vincita in formazione).

TREASURE ROOM è un HOLD & SPIN (griglia 5x5). Iniziate con 3 LIVES (3 RE-SPINS); possono comparire solo i simboli COIN, MIMIC (CHESTS) e KEY. COINS e MIMICS compaiono con CASH PRIZES allegati. COINS assegnano immediatamente il loro CASH PRIZE quando compaiono, e MIMICS assegnano il loro CASH PRIZE quando si aprono. I nuovi simboli possono comparire solo su celle VUOTE; i simboli STICKY non si muovono mai né vengono sovrascritti; COINS e MIMICS si bloccano immediatamente in posizione (STICKY) e rimangono nelle loro posizioni di atterraggio; KEYS non sono STICKY e non si bloccano. Più simboli non possono occupare la stessa cella; non è richiesta alcuna adiacenza; se la griglia è piena (di simboli STICKY), non compaiono ulteriori simboli. La funzione termina quando lives raggiungono 0

o la griglia è piena (di simboli STICKY). La somma dei CASH PRIZES raccolti è la ricompensa finale. Quando compare uno dei seguenti simboli:

- **MIMIC** — Un MIMIC appare come CHEST chiuso e mostra un conto alla rovescia con possibili valori iniziali di 4, 6, 8, 10 o 12. Il conto alla rovescia diminuisce di 1 all'inizio di ogni giro e, quando raggiunge 0, il MIMIC si apre e rivela un valore CASH PRIZE, che viene poi aggiunto alla vincita totale. Un KEY apre un MIMIC chiuso (CHEST) a caso, se presente. I MIMICS sono sempre STICKY: rimangono bloccati nelle posizioni in cui appaiono, sia che siano chiusi o aperti, e non possono essere spostati, sostituiti o sovrascritti. L'atterraggio di un MIMIC, o la sua apertura, ripristina i vostri LIVES (RE-SPINS) al loro importo iniziale (3 normalmente, o 4 in GO ULTRA). L'importo CASH PRIZE si basa su un MULTIPLIER applicato alla puntata base. Possibili valori MULTIPLIER di x10, x20, x50, x100, x500, x1000 o x5000.

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.

Il GO Ultra è un pulsante di attivazione che può essere acceso e spento quando il gioco è in modalità inattiva durante il Gioco Base. Non può essere acceso o spento quando un feature è attualmente attivo. Se attivato, features nel gioco avrà miglioramenti aggiuntivi per un extra del 50% sulla puntata totale. Il 50% aggiuntivo sulla puntata totale non influisce sulle vincite su linea né sulle vincite istantanee che vengono moltiplicate per la puntata totale. I miglioramenti sono i seguenti:

- 1. Un GLOBAL MULTIPLIER x2 diventa permanentemente attivo nel Gioco Base. Ogni combinazione vincente viene raddoppiata, poiché il GLOBAL MULTIPLIER x2 si applica automaticamente a tutti i pagamenti dei simboli. Questo miglioramento è sempre attivo e influisce su ogni giro, ogni cascata e ogni vincita di simboli nel Gioco Base. Il GLOBAL MULTIPLIER x2 non influisce su alcun INSTANT PRIZE assegnato durante la Sequenza di Incontro in BOB'S ASCENT.
- 2. Quando il DIMENSIONAL MULTIPLIER viene attivato sul WIN-O-METER OF DESTINY, il x2 GLOBAL MULTIPLIER permanente passa a un x5 GLOBAL MULTIPLIER fisso. Il x5 GLOBAL MULTIPLIER si applica a tutte le vincite generate durante la successiva sequenza a cascata e a tutte le vincite risultanti. Questo garantisce che ogni vincita durante questa fase venga moltiplicata per x5. Dopo che il x5 GLOBAL MULTIPLIER è stato applicato a quella vincita a cascata, il multiplier si azzerava tornando al GLOBAL MULTIPLIER x2 persistente. Tutti gli altri comportamenti di DIMENSIONAL MULTIPLIER rimangono invariati: 1-4 simboli WILD casuali cadono su posizioni VUOTE, e se la Fase 1 (WILD RIFT) è stata saltata, DIMENSIONAL MULTIPLIER fa invece cadere 2-8 simboli WILD casuali prima di applicare il x5 GLOBAL MULTIPLIER. Il WIN-O-METER OF DESTINY si azzerava normalmente all'inizio di ogni nuovo giro.
- 3. Quando TREASURE ROOM (HOLD & SPIN) inizia, la funzione ora parte con 4 LIVES (4 RE-SPINS) invece di 3. Tutti gli altri comportamenti rimangono invariati. La funzione termina quando i LIVES (RE-SPINS) raggiungono 0 o la griglia si riempie completamente di simboli STICKY, e la somma di tutti i CASH PRIZES raccolti viene assegnata come vincita finale.

I miglioramenti vengono applicati alla funzione solo quando questa viene attivata in un giro mentre GO ULTRA è attivo. Tutti i CASH PRIZES e i premi della funzione si basano sulla puntata base, che è il valore della puntata originale prima che GO ULTRA venga applicato.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **93,9%**