



Autor

Gabor Andrassy

Denumirea documentului

GRS2768-3-Gargantoonz Rules and Settings

Data

2023-08-08 8:13 AM

Clasa de
informații

PRIVAT

Numărul ediției

A

Aprobat de

Renáta Vecsernyés

Deținut de

Jörn Green

Gargantoonz

GARGANTOONZ este un joc slot video în cascadă 7 pe 7.

Câștigurile sunt realizate obținând 5 sau mai multe simboluri în grupuri. Acestea sunt eliminate și simboluri noi umplu grila. Cascadele continuă până când nu mai pot fi create alte câștiguri.

WILDS înlocuiesc toate simbolurile!

Un tip de simbol cu un singur ochi este ales aleatoriu pentru a fluctua în fiecare rundă. Dacă simbolurile fluctuante câștigă, între 1 și 2 simboluri QUANTUM WILDS apar în orice loc în care un simbol a fost eliminat.

În orice rundă necâștigătoare, se pot adăuga pe grilă aleatoriu între 4 și 8 QUANTUM WILDS.

ÎNCĂRCĂTOR EXPERIMENTAL: Dacă nu există experimente în curs de desfășurare, orice grupuri câștigătoare încarcă încărcătorul. 20 de simboluri încarcă încărcătorul în această stare. Când este complet umplut, un experiment este ales aleatoriu după ce toate cascadele câștigătoare sunt finalizate. Un alt experiment urmează dacă un experiment are succes, până când toate cele 3 sunt finalizate. Dacă nu, ciclul experimentului se încheie.

ÎNCĂRCĂTOR EXPERIMENTAL: La începutul unui experiment, WILDS unice sunt adăugate pe grilă și toate WILDS existente se transformă în același WILD. Când un experiment este în curs de desfășurare, numai WILDS returnează încărcătura la încărcătorul de experiment cu valorile lor simbolice. 40 de simboluri încarcă încărcătorul în această stare. 40 de simboluri suplimentare supraîncarcă încărcătorul și cresc multiplicatorul GARGANTOONZ cu 1.

EXPERIMENT - GAMMA RAY BURST: Între 7 și 9 WILDS sunt adăugate pe grilă. WILDS câștigătoare contorizează numărul de simboluri din clusterelor lor înainte de a elimina și număra toate aparițiile de simboluri identice. În plus, simbolurile eliminate sunt numărate o singură dată, chiar dacă există mai multe clusterelor câștigătoare cu același tip de simbol. Când simbolurile sunt numărate, WILDS părăsesc imediat grila și încarcă încărcătorul de experiment înainte de inițierea oricărei cascade.

EXPERIMENT - BLACK HOLE: 4 până la 6 WILDS sunt adăugate la grilă. WILDS câștigătoare numără simbolurile din clusterelor lor și rămân pe grilă până când există câștiguri. Când toate cascadele câștigătoare sunt terminate, WILDS colectează toate simbolurile adiacente orizontale, verticale și diagonale și lasă încărcătorul de experiment să se încarce. Simbolurile eliminate de un efect WILD al experimentului sunt numărate o singură dată. Dacă 3 sau mai multe WILDS sunt în același grup, acestea își declanșează efectul imediat, părăsesc grila și încarcă încărcătorul de experiment în loc să rămână pe grilă.

EXPERIMENT - SUPERNOVA: Între 3 și 5 WILDS sunt adăugate la grilă. WILDS câștigătoare numără simbolurile din clusterelor lor, rămân pe grilă dacă există câștiguri și fac un pas pe diagonală pe fiecare cascadă nouă, dacă este posibil, dar s-ar putea să nu se intersecteze. Când toate cascadele câștigătoare sunt terminate, WILDS se deplasează cu 8 pași în orice direcție posibilă, colectează simboluri în calea lor și lasă să se încarce încărcătorul de experiment. Dacă 3 sau mai multe WILDS sunt în același grup, acestea își declanșează efectul imediat, părăsesc grila și încarcă încărcătorul de experiment în loc să rămână pe grilă.

ÎNCĂRCĂTOR GARGANTOON: Fiecare experiment reușit se adaugă la încărcătorul GARGANTOON și face ca GARGANTOON să evolueze. Încărcătorul GARGANTOON începe cu un multiplicator x1 care este relevant pentru secvența GARGANTOONZ și fiecare experiment supraîncărcat adaugă un increment de 1 la acest multiplicator. Se pot aplica multiplicatori x1, x2, x3 sau x4 la secvența respectivă. Dacă toate cele 3 experimente au succes, secvența GARGANTOONZ este inițiată.

GARGANTOONZ: Secvența GARGANTOONZ este jucată în 3 pași. 8 1x1 GARGANTOON WILDS apar pe grilă și rămân să fuzioneze chiar dacă iau parte la câștiguri. 1x1 GARGANTOON WILDS fuzionează în 2 2x2 GARGANTOON WILDS, după ce câștigurile sunt numărate, dar înainte de inițierea următoarei cascade. Acestea rămân, de asemenea, să fuzioneze pe grilă după victorii. 2x2 GARGANTOON WILDS fuzionează într-un 3x3 GARGANTOON WILD, după ce câștigurile sunt numărate, dar înainte de inițierea următoarei cascade. 3x3 GARGANTOON WILD este eliminat cu câștigurile. Fiecare GARGANTOON WILD apare cu multiplicatorul corespunzător, dar numai un singur multiplicator este aplicat câștigurilor dacă există mai multe GARGANTOON WILDS într-un cluster.

Informații

Canale	Desktop, Mobil
GID	gargantoonz
ID joc	721
Versiune	1.0



Model matematic

Numărul de role:	7
Număr de monede:	Fixă 10
Numărul de linii de plată:	Fixă 1
Denumiri¹:	0.01 0.02 0.03 0.04 0.05 0.06 0.07 0.08 0.09 0.10 0.15 0.20 0.25 0.30 0.35 0.40 0.45 0.50 0.60 0.70 0.75 0.80 0.90 1.00 1.50, 2.00, 2.50 3.00 3.50 4.00 5.00 6.00 7.00 8.00 9.00 10.00 Valorile implicite sunt îngroșate.
Pariu minim (*):	0,10
Pariu maxim (*):	100,00
Expunere maximă (*):	700 000
Probabilitatea expunerii maxime:	< 1 / 100,000,000
Volatilitate:	8 MARE
Suport joc gratuit:	DA

Configurații RTP					
implicit ¹	96	94	91	87	84
96.20	96.20	94.20	91.20	87.20	84.20

¹Valorile implicite pot varia în funcție de piață.

Tabel de plăți

Tabelul de plăți reprezentat ca valoare „x pariu total”.

Simbol	X18+	X15+	X12+	X10+	X9	X8	X7	X6	X5
HP5	1500	200	40	20	8	4	2.4	1.6	1
HP4	500	100	20	10	5	3.2	2	1.2	0.8
HP3	400	80	16	8	4	2.4	1.6	1	0.6
HP2	250	50	10	5	3	1.8	1.2	0.8	0.5
HP1	250	50	10	5	3	1.8	1.2	0.8	0.5
LP5	40	10	3	1.6	1	0.8	0.5	0.3	0.2
LP4	40	10	3	1.6	1	0.8	0.5	0.3	0.2
LP3	40	10	3	1.6	1	0.8	0.5	0.3	0.2
LP2	20	5	1.6	1	0.8	0.5	0.3	0.2	0.1
LP1	20	5	1.6	1	0.8	0.5	0.3	0.2	0.1

Reguli și setări standard pentru cazino

CALCULUL CÂȘTIGURILOR ȘI PARIURI:

- 1) Câștigurile maxime includ pariul inițial și se bazează pe pariurile implicite pentru jocuri
- 2) Valorile subliniate și îngroșate sunt setări implicite
- 3) Setările implicite pot fi modificate de operator
- 4) Dacă setările/pariurile implicite sunt modificate, câștigurile maxime vor fi, de asemenea, modificate

MONEDĂ:

- 1) Toate valorile monedelor se referă la un multiplicator monetar de 1, care este precis pentru EUR, USD și GBP.
- 2) Pentru alte monede poate fi utilizat un alt multiplicator. De exemplu: SEK are multiplicator monetar 10. Prin urmare, toate valorile legate de monedă trebuie înmulțite cu 10 pentru SEK. Adică 10 € = 10 \$ = 10 £ = 100 SEK.
- 3) Toate monedele sunt marcate cu un asterisc (*) lângă legendă în toate tabelele.