Regolamento_Cherry Blossom

Cherry Blossom

TABELLA DEI PAGAMENTI



Le combinazioni vincenti e i pagamenti sono effettuati secondo la tabella dei pagamenti. Tutte le vincite sono indicate come un moltiplicatore della puntata corrente.

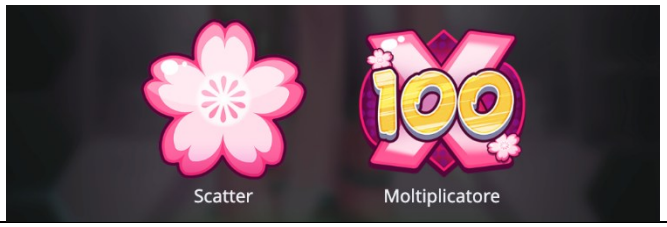
REGOLE DEL GIOCO

Cherry Blossom è una slot video a 6 rulli e 5 righe, con meccanica match 8+ che presenta cascate e moltiplicatori.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO BASE

8 o più simboli uguali, presenti ovunque sullo schermo, pagano secondo la tabella dei pagamenti.
I simboli vincenti vengono pagati e poi scompaiono dallo schermo. I simboli rimanenti (se presenti) cadono e riempiono gli spazi vuoti sottostanti, e nuovi simboli cadono dall'alto per riempire eventuali spazi vuoti.
Se i nuovi simboli formano nuove combinazioni vincenti, il processo si ripete. Questo meccanismo a cascata è teoricamente illimitato.

FUNZIONI DEI GIRI GRATIS



La funzione Giri Gratis viene attivata quando 4 simboli Scatter compaiono in vista, assegnando 10 Giri Gratis.
Durante la funzione Giri Gratis possono apparire sui rulli simboli Moltiplicatore. Ogni simbolo Moltiplicatore ha un valore casuale di moltiplicazione pari a x2, x3, x5, x8, x10, x12, x15, x18, x20, x25, x50 o x100.
Quando un simbolo Moltiplicatore compare, rimane sullo schermo fino alla fine della sequenza a cascata.
Al termine della sequenza a cascata, i valori di tutti i simboli Moltiplicatore presenti sullo schermo vengono sommati e la vincita totale di quella sequenza viene moltiplicata per il valore combinato dei simboli Moltiplicatore.
La funzione Giri Gratis può essere riattivata quando 3 simboli Scatter appaiono in vista, assegnando 5 Giri Gratis aggiuntivi.

REGOLE DI PAGAMENTO

I simboli pagano ovunque sullo schermo. Il numero totale dello stesso simbolo sullo schermo alla fine del giro determina il valore della vincita.

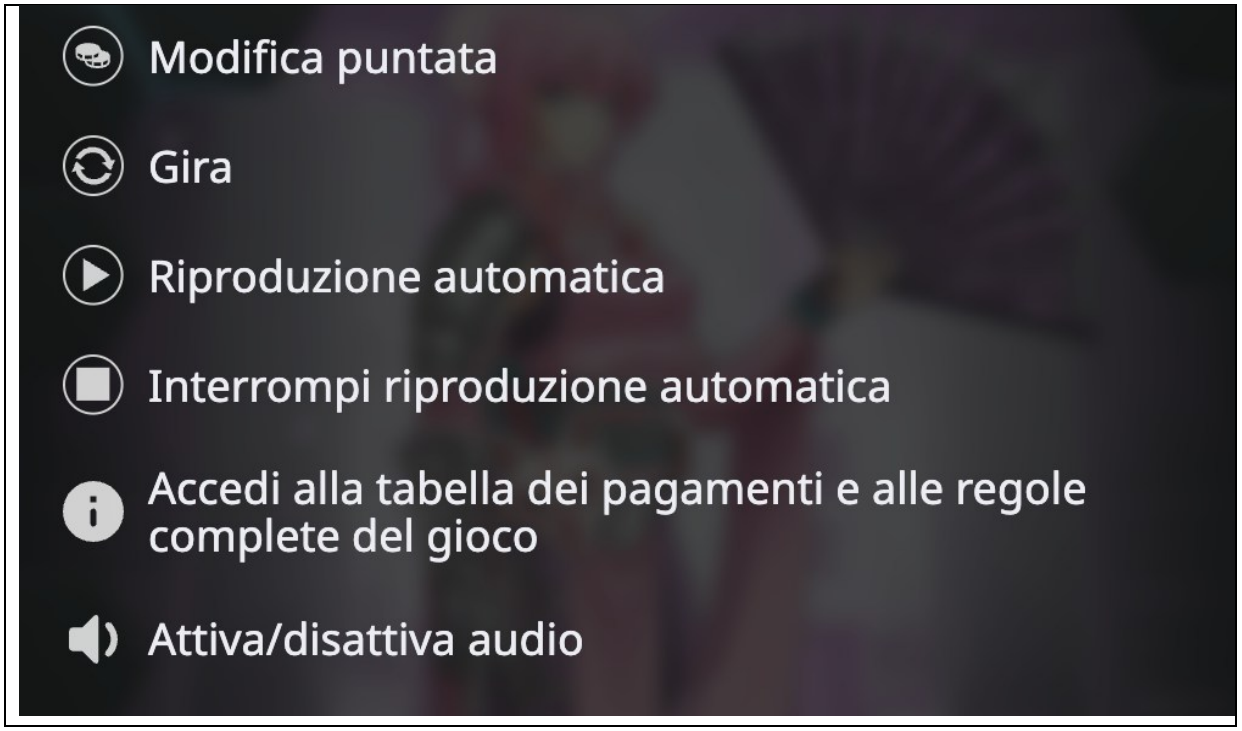
RITORNO AL GIOCATORE

Il ritorno teorico al giocatore per la modalità Solo è 94,04%
Il ritorno teorico complessivo al giocatore per la modalità Battle è 96,54%

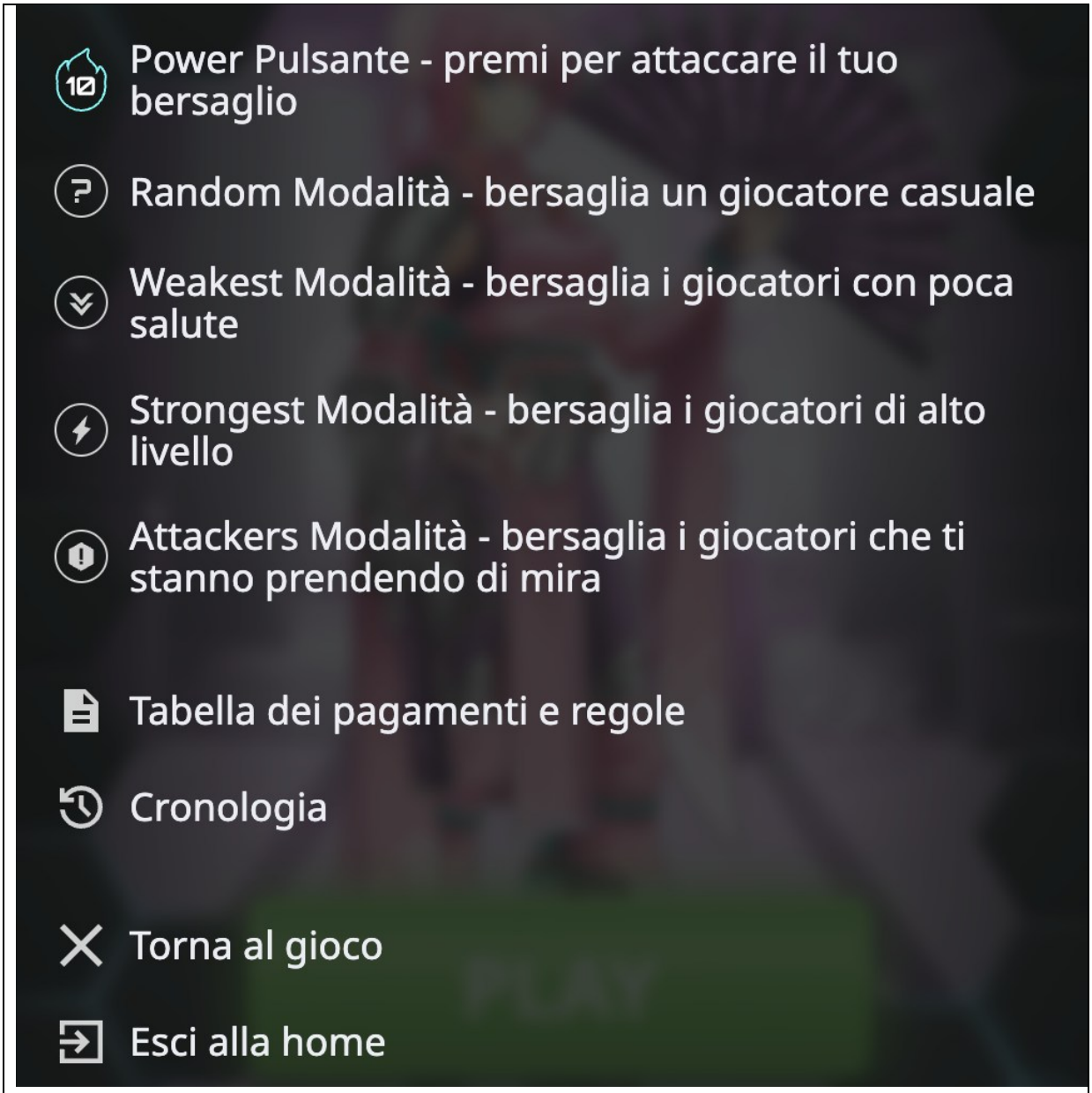
INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Viene pagata solo la vincita più alta per ogni combinazione.
Le vincite simultanee con simboli diversi vengono sommate.
Le funzionalità vengono giocate con la stessa puntata del gioco che le ha attivate.
Le vincite dei Giri Gratis vengono aggiunte alle vincite a cascata della giocata che le ha attivate.
La vincita massima di questa slot è di 5000x la puntata. Qualsiasi vincita singola superiore a questo importo sarà limitata a questa vincita massima. Ciò non si applica al premio della modalità Battle. È possibile che l'operatore abbia configurato un limite di vincita diverso; in tal caso si applicherà il limite dell'operatore. Contattare l'operatore per ulteriori informazioni.

CONTROLLI



INTERNAL USE



RIPRODUZIONE AUTOMATICA

La riproduzione automatica gioca il gioco automaticamente. In alcune giurisdizioni il numero di round di gioco deve essere selezionato nel menu della riproduzione automatica. Se disponibile, può essere applicato un limite di perdita totale. A differenza di molti slot per giocatore singolo, la riproduzione automatica non si fermerà automaticamente quando viene vinta una funzione. Per interrompere la riproduzione automatica premi il pulsante di arresto automatico.
La riproduzione automatica non è disponibile in alcune giurisdizioni.

REGOLE DI BATTAGLIA

Obiettivo del gioco

I giocatori competono simultaneamente in una battaglia multigiocatore in tempo reale. L'obiettivo è sopravvivere più a lungo degli altri giocatori attaccando gli avversari per ridurre la loro Health proteggendo la propria. L'ultimo giocatore rimasto vince la battaglia. I giocatori che terminano in una posizione premiata, come definito nella Tabella dei premi sottostante, ricevono un pagamento in denaro dal Battle Prize. Per essere idonei a un pagamento del Battle Prize, un giocatore deve:

1. Selezionare un importo di puntata dalle opzioni disponibili prima dell'inizio della battaglia.
2. Effettuare almeno un giro a pagamento durante quella battaglia.

Tabella dei premi

Dimensione della battaglia (Giocatori)	Posizione premiata (Giocatori con piazzamento più alto)
76-99	**15**
61-75	**10**
51-60	**9**
41-50	**8**
31-40	**6**
21-30	**5**
11-20	**3**
8-10	**2**

La struttura dei premi applicabile viene mostrata al giocatore prima dell'inizio della battaglia.

RTP

Il Battle Prize e le ricompense delle Side Mission insieme contribuiscono per l'8,5% all'RTP teorico complessivo del gioco.
Il restante RTP è fornito dallo slot sottostante.
Il totale combinato dell'RTP teorico è visualizzato nel pannello informativo del gioco.

Coda e inizio della battaglia

I giocatori entrano in una coda di matchmaking quando selezionano la modalità di battaglia. Una battaglia inizia una volta che il numero minimo di giocatori richiesto si è unito alla coda. Tutti i giocatori che entrano in una battaglia iniziano con la stessa Health iniziale e lo stesso Level.
Ogni battaglia contiene tra **8 e 99 giocatori.**

Gestione delle puntate e Giri

- Ogni giocatore seleziona la propria puntata prima di girare. Le puntate vengono detratte per ogni giro.
- I giocatori possono cambiare la loro puntata durante una battaglia (vedi sezione **Gestione delle puntate**).
- Le vincite dallo slot vengono pagate immediatamente secondo la tabella dei pagamenti dello slot.
- I giocatori possono smettere di girare in qualsiasi momento. Smettere di girare non mette in pausa né sospende la battaglia.

Struttura della battaglia

- I giocatori competono simultaneamente, ognuno giocando un'istanza indipendente dello slot.
- Gli esiti dello slot e i valori di Power sono determinati da un Random Number Generator certificato (RNG).
- La battaglia viene eseguita in tempo reale sul server di gioco.
- La battaglia continua fino a quando rimane un solo giocatore, o fino a quando tutti i giocatori rimanenti vengono eliminati simultaneamente.

Flusso della battaglia

1. I giocatori girano lo slot per generare vincite e accumulare Power.
2. Il Power viene usato per attaccare altri giocatori, riducendo la loro Health e aumentando la tua Health.
3. I giocatori la cui Health raggiunge zero vengono eliminati (KO).
4. I giocatori sono classificati in base all'ordine di eliminazione. L'ultimo giocatore rimasto termina al primo posto.

Meccaniche di gioco

Power

Il Power viene generato dalle vincite dello slot.
Quando un giocatore vince allo slot:

- Il giocatore riceve un pagamento in denaro secondo la tabella dei pagamenti dello slot.
- Il giocatore riceve anche un premio Power. Il premio Power aumenta con l'entità della vincita rispetto alla puntata.
- I Levels dei giocatori più elevati aumentano il Power generato dalle vincite (vedi **Livellamento**).

Il Power disponibile è visualizzato sul pulsante Power. Non esiste un limite massimo fisso di Power che un giocatore può accumulare fintanto che rimane attivo.
Se un giocatore viene eliminato, qualsiasi Power inutilizzato che abbia accumulato viene rimosso immediatamente e non può essere usato.
Capacità del caricatore

Una quantità massima di Power può essere applicata in una singola azione d'attacco (la 'capacità del caricatore'). Qualsiasi Power che eccede la capacità del caricatore in un'unica azione rimane disponibile per attacchi successivi.

Attacco

Un giocatore attacca il suo obiettivo attuale premendo il pulsante Power.
Quando un attacco viene eseguito:

- Viene detratta Health dal giocatore bersaglio.
- Una quantità uguale di Health viene aggiunta al giocatore che attacca.
- Il Power viene consumato.

Il rapporto tra Power consumato e Health trasferita è definito nella configurazione del gioco ed è fisso per una data battaglia.
Se esiste Power sufficiente per eliminare un giocatore bersaglio, il pulsante Power indicherà che è disponibile un KO.
Tentativi di KO simultanei
Se più giocatori tentano di KO lo stesso avversario nello stesso momento, il server di gioco determina la sequenza degli eventi in base all'ordine in cui gli attacchi sono ricevuti. Il giocatore il cui attacco viene registrato per primo dal server ottiene il credito per il KO. I registri del server sono definitivi.

Health

- Ogni giocatore inizia una battaglia con **1000 Health.**
- Ricevere attacchi riduce la Health.
- Colpire con successo aumenta la Health.
- Un giocatore viene eliminato quando la sua Health raggiunge zero.

Indicatori di stato di Health

Indicatore	Condizione
Verde	**Superiore al 25% della Health media**
Giallo	**Tra il 10% e il 25% della Health media**
Rosso	**Inferiore al 10% della Health media**

Mira

Il menu di targeting è visualizzato sul lato destro dello schermo. All'inizio di una battaglia, a ogni giocatore viene assegnato un avversario idoneo casuale (modalità Random).

Modalità di targeting
Random — L'RNG seleziona un avversario idoneo casuale tra tutti i giocatori attivi che non hanno raggiunto il loro limite di targeting.
Weakest — L'RNG seleziona un giocatore tra quelli con la Health attuale più bassa.
Strongest — L'RNG seleziona un giocatore tra quelli con il Level corrente più elevato.
Attackers — Colpisce tutti i giocatori che stanno attualmente prendendo di mira quel giocatore. Il danno inflitto è suddiviso equamente tra quei giocatori.
Modificare la modalità di targeting non altera gli esiti delle slot né l'RTP del gioco.

Tutte le modalità di targeting sono valide. Nessuna modalità di targeting garantisce una posizione finale o un pagamento migliore.

Limiti di targeting

Per prevenire un'attenzione sproporzionata su un singolo giocatore, si applica un limite al numero di giocatori che possono prendere di mira lo stesso avversario contemporaneamente. Se il bersaglio selezionato da un giocatore diventa non disponibile — a causa di eliminazione o perché è stato raggiunto il limite di targeting — il gioco assegna automaticamente un bersaglio idoneo alternativo. La disponibilità dei bersagli può cambiare durante la battaglia.

Livellamento

Tutti i giocatori iniziano al **Level 0**. Il livello massimo è **Level 5**.

- Un giocatore raggiunge il Level 1 al primo KO registrato.
- I KO successivi contribuiscono all'aumento del Level di un giocatore — sono necessari più KO per salire di Level nei Higher Levels. Il progresso è chiaramente visibile nel gioco.
- Quando un giocatore elimina un altro giocatore, il conteggio dei KO del giocatore eliminato viene aggiunto al conteggio totale di KO dell'attaccante ai fini della progressione del livello.

I Higher Levels aumentano la quantità di Power generata dalle vincite delle slot.

Eliminazione

Un giocatore viene eliminato quando la sua Health raggiunge zero. I giocatori eliminati non possono continuare nella battaglia ma conservano tutte le vincite delle slot già accreditate sul loro conto.

Posizioni finali

I giocatori sono ordinati in base all'ordine di eliminazione. L'ultimo giocatore rimasto termina al primo posto.

Se più giocatori vengono eliminati contemporaneamente:

1. Il giocatore con la Health più alta immediatamente prima dell'eliminazione riceve la posizione finale migliore.
2. Se i valori di Health sono identici, le posizioni finali sono determinate casualmente dal server di gioco.

Battle Prize

Panoramica

Il Battle Prize è finanziato tramite una porzione delle puntate piazzate all'interno della battaglia (vedi sezione RTP). Viene distribuito tra i giocatori che terminano in posizioni che prevedono premi, come definito nella Tabella dei Premi.

Visualizzazione indicativa

Durante una battaglia, la cifra visualizzata come "Battle Prize" rappresenta l'importo stimato che il giocatore riceverebbe se la battaglia terminasse in quel momento e il giocatore finisse al primo posto. Tale cifra è puramente indicativa. Può aumentare o diminuire durante la battaglia e non è garantita.
L'importo visualizzato si aggiorna dinamicamente per riflettere:

- L'attività di puntata all'interno della battaglia.
- I livelli relativi delle puntate dei giocatori partecipanti.
- Lo stato e la progressione della battaglia.

Finalizzazione

Gli importi del Battle Prize vengono finalizzati quando la partecipazione di un giocatore alla battaglia termina — sia quando il giocatore è KO sia quando la battaglia si conclude. Fino a quel momento, qualsiasi valore visualizzato è una stima.

Calcolo

Gli importi finali del Battle Prize sono calcolati automaticamente dal server di gioco utilizzando il modello di Battle Prize configurato. Il calcolo tiene conto di:

- La posizione finale del giocatore.
- La puntata totale del giocatore piazzata in quella battaglia.
- I componenti attivi del modello di Battle Prize configurato.

Gli stessi input al modello di Battle Prize produrranno sempre lo stesso output. Tutti i calcoli sono eseguiti automaticamente dal server di gioco.
Qualsiasi Battle Prize assegnato viene accreditato automaticamente sul conto del giocatore una volta terminata la partecipazione del giocatore alla battaglia.

Risultati di fine battaglia

Ai giocatori viene mostrata una schermata di fine battaglia che riassume l'esito. Se un giocatore non visualizza questa schermata — a causa di disconnessione, uscita dalla pagina o altri motivi tecnici — l'esito della battaglia registrato rimane valido e i risultati più recenti della battaglia possono essere visualizzati nella sezione **Battle Recap**. Tutti gli importi del Battle Prize, le ricompense delle Side Mission e le altre vincite vengono accreditati automaticamente.

Visualizzazione del gioco dell'avversario

La slot del giocatore bersaglio viene visualizzata in forma semplificata sopra i rulli principali. Questa visualizzazione è a scopo informativo e può subire ritardi dovuti alla latenza di rete.

Side Missions

Le Side Missions sono obiettivi aggiuntivi disponibili durante una battaglia. I dettagli di qualsiasi Side Mission attiva, inclusi i criteri di idoneità e le ricompense potenziali, sono visualizzati nella lobby del gioco o sullo schermo durante la battaglia.
Le ricompense delle Side Mission vengono pagate solo al completamento di una battaglia. Se una battaglia non viene completata, non verranno assegnate ricompense né progresso per le Side Mission relative a quella battaglia. Il progresso verso le Side Mission continua nella battaglia successiva.

Loot Crate

Il valore del premio aumenta fino a un massimo mentre il conto alla rovescia procede. Il Loot Crate viene assegnato quando viene attivato dal generatore di numeri casuali, con la probabilità di attivazione scalata in base alla puntata qualificante. Il vincitore riceve l'intero valore del premio e il premio si resetta al suo valore iniziale. Se non viene attivato prima dello scadere del conto alla rovescia, il premio viene ripristinato a quel momento senza essere assegnato.

Fondi insufficienti

Se il saldo del conto di un giocatore diventa insufficiente per continuare a girare, il giocatore non viene eliminato automaticamente. Un giocatore che è incapace o sceglie di non effettuare spin rimane attivo nella battaglia finché la sua Health non raggiunge zero o la battaglia non si conclude.
I giocatori possono continuare a utilizzare qualsiasi Power già accumulato, inclusi lanciare attacchi, anche se non stanno effettuando spin.
Ai fini del calcolo del Battle Prize, il gioco utilizza la puntata totale del giocatore piazzata durante la battaglia. I periodi di inattività di per sé non influenzano l'idoneità al Battle Prize.

Requisito di partecipazione

Per avere diritto al pagamento del Battle Prize, un giocatore deve piazzare almeno uno spin a pagamento durante la battaglia. I giocatori che entrano in una battaglia e non piazzano spin possono essere rimossi automaticamente dopo un breve periodo di inattività e non hanno diritto al pagamento del Battle Prize.
Questa regola evita che giocatori inattivi occupino posizioni nella battaglia senza partecipare. Gli esiti delle slot, i calcoli del Battle Prize e l'RTP non sono influenzati dalla rimozione dei giocatori inattivi.

Autorità del server e tempistiche

Tutte le azioni dei giocatori — inclusi spin, targeting, attaccare e ricevere danni — sono elaborate dal server di gioco. L'esito registrato dal server di gioco è il resoconto definitivo della battaglia.
I numeri visualizzati possono essere arrotondati per scopi di presentazione (salute, potenza). La cifra autorevole è il valore contenuto nel sistema di registrazione.

A causa della latenza di rete, può esserci un ritardo tra la visualizzazione sullo schermo di un giocatore e l'ordine in cui gli eventi vengono registrati dal server. In caso di conflitti temporali, l'ordine degli eventi registrato dal server è definitivo. I risultati degli attacchi e le variazioni di Health sono applicati in base all'ordine degli eventi registrato dal server.

Disconnessioni

Se un giocatore si disconnette durante una battaglia, la battaglia continua senza interruzioni. Se il giocatore si riconnette prima di essere eliminato, può riprendere la partecipazione. Se il giocatore viene eliminato mentre è disconnesso, eventuali vincite già accreditate rimangono sul conto del giocatore.

Battaglie interrotte

Se una battaglia non può essere completata a causa di un problema tecnico, la battaglia viene chiusa e il Battle Prize viene distribuito equamente tra tutti i giocatori che risultano attivi al momento dell'interruzione.
Le vincite delle slot già ottenute rimangono accreditate in conformità alle regole della slot. Quando non è possibile completare la battaglia o distribuire i premi in questo modo, l'operatore si riserva il diritto di annullare la battaglia interessata e restituire le puntate coinvolte ove applicabile. Tali eventi non alterano l'RTP teorico complessivo del gioco.

Velocità del gioco e variazioni giurisdizionali

La velocità di gioco e alcune funzionalità possono variare in base ai requisiti giurisdizionali. Quando determinate funzionalità non sono consentite nella giurisdizione del giocatore, non saranno disponibili. Queste variazioni non influiscono sul RTP teorico complessivo. Riproduzione automatica e Acquisto bonus non sono disponibili in tutte le giurisdizioni.

Global Rating e statistiche

99 Royale mantiene un sistema Global Rating che registra le statistiche delle prestazioni dei giocatori. Le statistiche possono includere i risultati delle battaglie, ratings e dati sulle prestazioni di gioco. I ratings sono associati all'account del giocatore sulla piattaforma dell'operatore pertinente. 99 Royale non detiene dati personali in modo indipendente.
I dati del Global Rating possono essere visualizzati all'interno del gioco o utilizzati per classifiche, competizioni o eventi promozionali. I dati del Global Rating non influenzano gli esiti delle singole slot, i risultati delle battaglie o i calcoli dei premi e sono forniti solo a scopo informativo.

MALFUNZIONAMENTO DEL SISTEMA DI GIOCO

L'Operatore si riserva il diritto di trattenere le vincite e annullare le puntate se un Giocatore manipola i giochi in modo fraudolento o se il sistema di gioco stesso subisce malfunzionamenti.

La definizione di tale malfunzionamento include un errore nelle quote pubblicate o nelle tabelle dei pagamenti, o un gioco che non funziona in conformità con le sue regole pubblicate.

GIOCHI INTERROTTI

Se un giro interrotto non viene completato entro 1 day(s), si considererà concluso. Eventuali vincite accumulate collegate al giro interrotto verranno assegnate.
Se la tua connessione cade durante la battaglia, non possiamo mettere in pausa il gioco degli altri giocatori. Se riesci a ristabilire la connessione, rientrerai nella stessa battaglia, ma è possibile che nel frattempo tu sia stato eliminato. Che tu possa continuare a giocare o che la tua battaglia sia terminata, eventuali vincite a te dovute verranno accreditate sul tuo conto.

POLITICA SUL NOME UTENTE

Termini e condizioni del nome utente

Scegliendo e inviando un nome utente, accetti le seguenti regole:

1. Scelta del nome utente

- Puoi scegliere il tuo nome utente.
- I nomi utente devono essere composti tra 5 e 15 caratteri.
- I nomi utente non devono essere unici.
- Una volta inviati e accettati, i nomi utente non possono essere modificati da te. Ci riserviamo il diritto di modificare, rimuovere o sostituire i nomi utente in qualsiasi momento.

2. Caratteri consentiti

Il tuo nome utente può contenere solo:

- Lettere Unicode
- Numeri (0–9)
- Underscore (_), trattini (-) e punti (.)

I seguenti non sono permessi:

- Spazi
- Emoji o simboli
- Caratteri speciali (es. ! @ # $ % ^ & *)

Regole di formattazione aggiuntive:

- I nomi utente non possono iniziare o terminare con un punto, un trattino o un underscore.
- I nomi utente non possono contenere caratteri speciali consecutivi (es. “..”, “__”).
- Non è consentita la mescolanza di script.

3. Supporto linguistico

- I nomi utente possono utilizzare alfabeti globali supportati.
- I nomi utente vengono visualizzati all'interno dei server regionali e potrebbero non essere leggibili da tutti i giocatori.

4. Nomi utente proibiti

I nomi utente non devono includere:

- Linguaggio volgare, osceno, di odio, abusivo o comunque offensivo in qualsiasi lingua
- Termini discriminatori o denigratori
- Imitazione o termini fuorvianti, inclusi:
    - Nomi di operatori
    - Riferimenti a giochi o proprietà intellettuali
    - Nomi riservati o basati su ruoli (es. "admin", "moderator", "support")

5. Nomi utente non validi o rifiutati

- Se il nome utente scelto non è valido o non è disponibile, ti verrà chiesto di sceglierne un altro.
- Devi selezionare un nome utente conforme per procedere.

6. Applicazione per nomi utente offensivi

- Se il tuo nome utente viene segnalato come offensivo, devi sceglierne uno nuovo.
- I nomi utente non conformi verranno anonimizzati.

7. Segnalazione dei nomi utente

- I giocatori possono segnalare i nomi utente che ritengono violino queste regole utilizzando il sistema di segnalazione in gioco.
- Tutte le segnalazioni vengono esaminate in conformità con la nostra politica sui nomi utente.

8. Anonimizzazione

- Alcuni operatori possono scegliere di anonimizzare i nomi utente per altri giocatori.
- Contatta l'operatore su cui stai giocando per ulteriori dettagli.

Versione del gioco: 1.0

.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al:

- **Modalità RTP in singolo: 94,04%**
- **Modalità RTP multigiocatore: 96,54%**