

Regolamento_Julius Maximus: Legend of the Arena™

Lo schermo di gioco ospita 3 spazi disposti verticalmente per ciascuno dei 5 rulli della slot.

Negli spazi si dispongono i simboli che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di importo compreso fra 0,20€ e 10,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari alla puntata totale divisa per il numero di linee.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verifichino combinazioni di più simboli uguali contigui senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano. Per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Il simbolo W è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi i simboli Scatter. Genera inoltre una propria combinazione vincente.

I simboli Scatter Armatura (Elmo, Pettorale, Scudo, Spallacci e Cintura) sono simboli speciali che non prevedono una propria vincita, ma sbloccano i Modificatori della funzione Bonus.

Il simbolo Scatter Spada (Bonus) è un simbolo speciale che non genera una propria vincita, ma può attivare la Funzione Bonus.

Il simbolo Scatter Spada Vincita Massima (Max Win) è un simbolo speciale che assegna la vincita massima (pari a 25.000x la puntata totale) se appare in una giocata e se Julius Maximus vince il combattimento contro il gladiatore rivale. L'esito del combattimento è casuale. La Funzione Bonus non può attivarsi in una giocata in cui appare questo simbolo.

Funzione Bonus: Ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un simbolo Scatter Spada, si avvia un combattimento fra Julius Maximus e un gladiatore rivale. L'esito del combattimento è casuale. Se Julius vince lo scontro, si avvia la funzione Bonus durante la quale possono essere casualmente attivi uno o più fra i Modificatori attualmente sbloccati (si vedano i Modificatori della funzione Bonus). La funzione Bonus si svolge su una griglia di 5x5 spazi. Negli spazi possono apparire posizioni vuote, oppure simboli Moneta o simboli Diamante. I simboli Moneta e Diamante sono associati a premi in denaro (di importo compreso fra 0,20x e 5x la puntata). Durante la funzione Bonus, davanti alla griglia si muove una Cornice Eroe che inizialmente ha dimensioni pari a 2x2 simboli. Il giocatore ha a disposizione 3 giocate bonus (il numero di giocate residue è indicato da dei cuori visibili in alto a destra della griglia). In ciascuna giocata tutti i simboli Moneta e Diamante che appaiono nella sezione della griglia incorniciata dalla Cornice Eroe vengono raccolti e il loro premio viene aggiunto alla vincita della funzione, poi se sono presenti dei simboli Diamante al di fuori dell'area incorniciata, la Cornice Eroe si sposta per raccogliergli. Ciascun simbolo Diamante raccolto (oltre ad assegnare il proprio premio) viene inserito nella Raccolta posta in alto a sinistra della griglia. Ogni volta che viene completata una Raccolta vengono aumentate le dimensioni della Cornice Eroe. Per essere completate, le raccolte richiedono, nell'ordine, 5, 4 e 3 simboli Diamante e portano le dimensioni della Cornice a 3x3, 4x4 e infine 5x5. Se in una giocata è stato raccolto almeno un simbolo Diamante, il numero di giocate residue riparte da 3, in caso contrario viene decrementato di 1. La funzione Bonus termina quando si esauriscono le giocate bonus residue. Questa funzione prevede un limite di vincita pari a 25.000x la puntata della giocata

attivante: se tale vincita viene raggiunta, la somma viene assegnata ed eventuali giocate residue vengono annullate.

Modificatori della funzione Bonus: Sopra la slot sono sempre visibili le barre di raccolta corrispondenti ai 5 differenti Modificatori associati ai simboli Scatter Armatura (Elmo, Pettorale, Scudo, Spallacci e Cintura). Ciascuna barra di raccolta è suddivisa in 5 sezioni. Ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un simbolo Scatter Armatura, il simbolo viene raccolto e riempie una sezione della barra corrispondente; riempire tutte e 5 le sezioni di una barra sblocca il relativo Modificatore. I Modificatori sbloccati possono venir utilizzati durante la funzione Bonus. Gli effetti dei Modificatori sono i seguenti:

Elmo - More Coins: Durante la funzione Bonus compaiono più simboli Moneta.

Scudo - More Diamonds: Durante la funzione Bonus compaiono più simboli Diamante.

Spallacci - Start Level 2: La funzione Bonus inizia con la prima Raccolta già completata e la Cornice Eroe già estesa alle dimensioni di 3x3.

Cintura – Inception!: Durante la funzione Bonus ogni volta che compare un simbolo Diamante in qualsiasi posizione, tutti i simboli Moneta e Diamante vengono bloccati e viene assegnata una giocata aggiuntiva durante la quale girano solo le altre posizioni della griglia. Se nella giocata aggiuntiva compaiono nuovi simboli Moneta o Diamante anche questi vengono bloccati. Vengono assegnate ulteriori giocate aggiuntive finché non se ne verifica una in cui non appare nessun nuovo simbolo Diamante né nessun nuovo simbolo Moneta all'interno della Cornice Eroe.

Se un Modificatore viene attivato nella Funzione Bonus, al termine della funzione viene nuovamente bloccato, la sua barra viene svuotata e inizia una nuova raccolta. Lo stato delle barre di raccolta dei Modificatori che non vengono utilizzati durante la funzione Bonus rimane inalterato.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi ai diversi simboli sono i seguenti:

Payout delle Combinazioni di simboli				
Simbolo	2 Simboli	Simbolo	2 Simboli	Simbolo
Julius Maximus	-	20	40	200
Lancia	-	10	20	100
Tridente	-	10	20	100
A	-	5	10	50
K	-	5	10	50
Q	-	2	5	20
J	-	2	5	20

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,15%**.