

Regolamento_Spark Of Creation

- Spark of Creation è una slot a 7 righe per 6 colonne con drop di simboli.
 - Tutte le drop in modalità normale iniziano con le creature al livello 1 e una dimensione della griglia di 7 righe per 6 colonne.
 - La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
 - Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
 - Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.
 - Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione Auto Spin. Tieni premuto il tasto Spin o utilizza il tasto Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da giocare automaticamente.
 - Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla Tabella dei pagamenti.
 - Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
 - È possibile giocare a Spark of Creation in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con le bonus drop.
 - Spark of Creation presenta quattro creature che raccolgono simboli che possono muoversi sulla griglia di gioco. Ogni creatura è associata a un simbolo di pagamento dello stesso colore della creatura.
 - Le creature possono raccogliere tutti i simboli funzione e i simboli di pagamento del loro stesso colore.
 - Le creature raccolgono i simboli spostandosi su simboli raccogliibili adiacenti in orizzontale o in verticale.
 - I simboli vincenti sono costituiti da simboli di pagamento e simboli Wild.
 - Le vincite sono generate da una creatura che si muove e raccoglie simboli di pagamento.
 - Le creature continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere alcun simbolo. Una creatura può muoversi una sola volta prima che avvenga un riempimento dei simboli. I simboli raccolti e i simboli funzione attivati vengono rimossi dalla griglia di gioco. Tutti i simboli e le creature rimanenti si muovono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. L'effetto avalanche continua finché almeno una creatura può muoversi.
 - Ci sono 7 diversi tipi di simboli funzione in Spark of Creation: Bonus, Super Bonus, Wild, Trasformazione, Scintilla, Buco nero e Lucciola.
 - Un simbolo Trasformazione raccolto trasforma un gruppo di simboli di pagamento adiacenti alla creatura nello stesso colore della creatura che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di simboli di pagamento in simboli funzione.
 - Un simbolo Buco nero raccolto attiva la funzione Buco nero, che si attiva quando le creature non possono più raccogliere altri simboli. La funzione Buco nero assorbe tutti i simboli e le creature sulla griglia di gioco e poi li sparpaglia di nuovo sulla griglia in ordine diverso.
 - Il simbolo Wild sostituisce tutti i simboli di pagamento. Una creatura non può terminare la raccolta dei simboli su un simbolo Wild. Se una creatura si trova su un Wild, si muoverà in una posizione vuota.
 - Due creature adiacenti hanno una probabilità di eseguire uno "Switcheroo" quando non possono più raccogliere altri simboli. Quando si attiva, se creature si scambiano di posto orizzontalmente o verticalmente.
 - La prima volta che viene raccolto un simbolo, viene creata una bolla moltiplicatrice. Il valore del moltiplicatore aumenta ogni volta che viene raccolto un simbolo su una posizione con una bolla moltiplicatrice. Le bolle moltiplicatrici non sono influenzate dalla gravità. Il valore iniziale del moltiplicatore è x2.
- Il valore delle bolle moltiplicatrici aumenta in base al seguente ordine: x2, x4, x6, x8, x10, x12, x14, x16, x18, x24, x32, x48, x64, x128, x256 fino a un massimo di x1024.
- Quando una creatura raccoglie una bolla moltiplicatrice con un valore di moltiplicatore, il moltiplicatore viene attivato. Una volta raccolti tutti i simboli possibili, i moltiplicatori attivati vengono sommati per ottenere il moltiplicatore finale di quella creatura. Il moltiplicatore finale

viene poi applicato al valore totale raccolto da quella creatura. I moltiplicatori vengono in seguito disattivati e aumentati. Se il moltiplicatore è già al valore massimo, non viene aumentato.

- La funzione Colpo moltiplicatore aumenta i moltiplicatori sulla griglia di gioco di una delle seguenti dimensioni: 3x3, 4x4, 5x5 o 6x7. La funzione Colpo moltiplicatore può attivarsi in qualsiasi drop di simboli o bonus drop.
- Un simbolo Scintilla raccolto aumenta i progressi della barra evoluzione.
- La barra evoluzione registra i simboli raccolti. Vengono conteggiati solo i simboli di pagamento e i simboli funzione Wild e Scintilla raccolti da una qualsiasi delle quattro creature. La barra evoluzione continua a contare i simboli raccolti finché le creature non possono più raccoglierne.
- Quando la barra evoluzione è piena, viene aggiunta una funzione Evoluzione creatura in sospenso che può scegliere una delle quattro creature da potenziare. Il colore della creatura scelta viene mostrato nell'inventario della barra.
- Possono essere tenute in sospenso fino a quattro funzioni Evoluzione creatura, ma solo una per creatura. La funzione Evoluzione creatura fa evolvere la creatura selezionata, fino a un livello massimo di 3.
- Se una creatura è già evoluta al livello 3, l'abilità della creatura scelta viene messa in sospenso. Se la creatura ha già la sua abilità in sospenso e si è già evoluta al livello 3, non riceverà nessun effetto.
- Viene fornita una funzione Evoluzione creatura quando le creature non possono più raccogliere altri simboli.

• Quando la creatura si evolve, la sua abilità unica viene messa in sospenso, a meno che l'abilità non sia già in sospenso.

• Abilità della creatura del fuoco:

Livello 1: rimuove 1 altra creatura e i simboli di pagamento del suo colore. Livello 2: rimuove altre 2 creature e i simboli di pagamento del loro colore. Livello 3: rimuove le altre 3 creature e i simboli di pagamento del loro colore.

• Abilità della creatura dell'acqua:

Livello 1: aggiunge 3 simboli funzione alla griglia di gioco. Livello 2: aggiunge 4 simboli funzione alla griglia di gioco. Livello 3: aggiunge 5 simboli funzione alla griglia di gioco.

• Abilità della creatura della natura:

Livello 1: rimuove i simboli di pagamento e aumenta i moltiplicatori sulla griglia dei simboli in un'area di 3x3 che lo circonda di 1 livello. Inoltre, rimuove tutte le creature dalla griglia di gioco, eccetto sé stessa. Livello 2: rimuove i simboli di pagamento e aumenta i moltiplicatori sulla griglia dei simboli in un'area di 3x3 che lo circonda di 2 livelli. Inoltre, rimuove tutte le creature dalla griglia di gioco, eccetto sé stessa. Livello 3: rimuove i simboli di pagamento e aumenta i moltiplicatori sulla griglia dei simboli in un'area di 3x3 che lo circonda di almeno 3 livelli. Inoltre, rimuove tutte le creature dalla griglia di gioco, eccetto sé stessa.

Se la bolla moltiplicatrice è già al valore massimo, il moltiplicatore non aumenta.

• Abilità della creatura dell'aria:

Livello 1: sceglie una creatura e crea un percorso di 5 simboli di pagamento del suo colore a partire dalla sua posizione. Livello 2: sceglie una creatura e crea un percorso di 8 simboli di pagamento del suo colore a partire dalla sua posizione. Livello 3: sceglie una creatura e crea un percorso di almeno 10 simboli di pagamento del suo colore a partire dalla sua posizione. I simboli funzione non vengono influenzati.

• Se sono in sospenso più abilità di creature, queste verranno attivate nell'ordine: acqua, natura, aria e infine fuoco.

• Se è possibile effettuare nuove raccolte dopo che una creatura ha usato la sua abilità, ciò avverrà prima che altre creature usino le loro abilità.

• La funzione Lucciola si attiva quando una creatura raccoglie il simbolo Lucciola. L'abilità della creatura che raccoglie il simbolo Lucciola viene messa in sospenso.

La Lucciola rimane in sospenso e viene attivata quando le creature non possono più raccogliere altri simboli. Se la creatura ha già la sua abilità in sospenso, verrà sospesa l'abilità di un'altra creatura.

• La funzione Scontro tra creature può attivarsi quando due o più creature si trovano adiacenti

in orizzontale o in verticale e non possono più raccogliere altri simboli.

- Durante la funzione Scontro tra creature, le creature si scontrano in una posizione del simbolo. Vengono rimosse tutte le creature coinvolte nello scontro tranne una. Tutti i simboli di pagamento in un'area 4x4 che contengono le creature vengono rimossi. I simboli di pagamento rimossi non vengono conteggiati nella barra evoluzione. I simboli funzione non vengono influenzati.

- L'abilità della creatura che rimane dopo la funzione Scontro tra creature viene messa in sospenso. Se la creatura ha già la sua abilità in sospenso, essa si evolverà.

Se la creatura ha già la sua abilità in sospenso e ha un'evoluzione al livello 2 in sospenso, essa non riceverà alcun effetto.

Se la creatura ha già la sua abilità in sospenso e si è già evoluta al livello 3, essa non riceverà alcun effetto.

- Il gioco bonus con le bonus drop si attiva se le creature raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate 5 bonus drop.

- Raccogliere un simbolo bonus nel gioco bonus fornisce +1 bonus drop aggiuntiva al gioco bonus.

- I progressi sulla barra evoluzione, il livello delle creature e tutte le bolle moltiplicatrici con i relativi valori rimangono attivi durante il gioco bonus.

- Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus. Vengono assegnate 5 bonus drop.

- Il Colpo moltiplicatore è garantito in ogni super bonus drop.

- Raccogliere un simbolo Super Bonus nel gioco bonus fornisce +1 bonus drop aggiuntiva al gioco super bonus.

- Il gioco bonus con le bonus drop termina quando non sono presenti altre bonus drop o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

- Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

- Le puntate non possono essere modificate mentre è in corso un round di gioco.

- Un round di gioco termina immediatamente quando viene raggiunto il limite di vincita e le vincite accumulate fino a quel momento vengono pagate.

- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Spark of Creation è pari al 94.0%.

- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 10 000 la puntata.

- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Regole X-iter

La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

- Super Bonus: garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus al costo di 250 volte la puntata selezionata.

- Bonus: garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

- Foresta incantata: garantisce un round di gioco con un Colpo moltiplicatore e la possibilità che le creature compaiano in forma evoluta al costo di 25 la puntata selezionata. Il Super Bonus è garantito se viene attivato il gioco bonus.

- Mega-caccia: una singola drop con una probabilità di 8 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 5 la puntata selezionata.

- Caccia al bonus: una singola drop con una probabilità di 4 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 2.5 la puntata selezionata.

- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

- Il costo minimo di X-iter è € 0.50 e il costo massimo è € 25,000.00.

- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Spark of

Creation è pari al 94.0%.

- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.00%**.