

Regolamento Wild Worlds



LIVELLO PUNTATA

Cliccando sulle frecce sinistra e destra, il livello di puntata, ossia il numero di gettoni per linea di puntata, aumenta e diminuisce di un'unità.

Per aumentare o diminuire il valore più velocemente, il giocatore può cliccare e trascinare il cursore.



Cliccando sul pulsante Spin, si avvia la giocata con il valore dei gettoni e il livello di puntata correnti.

PUNTATA MAX

Questo pulsante consente di portare al massimo livello il livello di puntata e di iniziare la giocata.

VALORE DEI GETTONI

Cliccando sulle frecce sinistra e destra il valore dei gettoni viene aumentato e diminuito al livello successivo.

Per aumentare o diminuire il valore più velocemente, il giocatore può cliccare e trascinare il cursore.

GIOCO AUTOM.

Il pulsante consente al giocatore di aprire la finestra delle opzioni del gioco automatico.

Funzione Avalanche

La combinazione di simboli compare direttamente, senza visualizzare la rotazione dei rulli. Un abbinamento vincente avvia una Avalanche™.

I simboli delle combinazioni vincenti esplodono e scompaiono, lasciando il posto a una seconda Avalanche di

simboli per darti la possibilità di vincere di più.

Avalanches™ continua fino a quando non ci sono più vincite.

Hero Wilds

Quando tutti i simboli Eroe in una combinazione vincente sono stati distrutti, i simboli rimanenti di questo tipo che sono presenti sui rulli si trasformano in simboli Wild. Ciò si verifica prima dell'inizio della prossima

Avalanche™ e continua fino a quando non ci sono più vincite sui simboli Eroi.

Tutti i simboli Eroe sono simboli di vincita media.

I simboli Wild sostituiscono tutti i simboli tranne gli Scatter.

I simboli Wild sostituiscono il simbolo che presenta il pagamento maggiore in base alla Tabella dei pagamenti.

Se 3 o più simboli Wild sono adiacenti in verticale o in orizzontale, questi assegnano una vincita indipendente oltre ai simboli su entrambi i lati.
La funzione Hero Wilds può essere attivata sia nel gioco principale che in Free Spins.

Destroy Feature

Questa funzione viene attivata a caso se si presenta una situazione di assenza di vincite nel gioco principale.

In questa funzione, rimangono sui rulli solo i simboli di un colore e tutti gli altri simboli vengono distrutti. A

questo punto, nuovi simboli cadono sui rulli con la nuova Avalanche™.

I simboli Scatter non possono essere distrutti.

Free Spin

3 simboli Scatter che compaiono ovunque sui rulli nel gioco principale attivano 8 Free Spins.

I Free Spins utilizzano lo stesso livello di puntata e lo stesso valore dei gettoni del round che li ha attivati.

Al termine dei Free Spins il gioco torna al round che li ha attivati.

Il campo della vincita totale include le vincite ottenute nei Free Spins sommate alle vincite del round che ha attivato i Free Spins.

Nei Free Spins ci sono Eroi e Mostri. Gli Eroi attaccano i Mostri.

Qualsiasi vincita durante i Free Spins causa quanto segue: 1. Vengono assegnati dei danni a uno o più Captains oppure, se questi sono già stati distrutti, a uno o più punti deboli del Boss e 2. Uno speciale Hero Meter viene caricato e (una volta pieno) assegna danni ai Mostri.

Ci sono 3 mondi Free Spins, ciascun con le proprie funzioni: Dark Forest (Spreading Wilds), Ice World (Heavy Wilds) e Fire Lands (Random Wilds).

All'inizio dei Free Spins, il giocatore fa girare la ruota per scoprire a quale mondo Free Spins accederà.

Se la connessione è stata persa e il giocatore non ha effettuato una selezione, il mondo Free Spins viene scelto a caso.

Per attivare la funzione Free Spins, gli Eroi devono distruggere i punti deboli dei Captains o del Boss (consulta la sezione "Mostri"). La funzione rispettiva viene assegnata dopo la prossima Avalanche™ prima della valutazione delle vincite e solo durante il Free Spin in cui è stata attivata.

I colori del simbolo sulla ruota corrispondono ai rispettivi mondi Free Spins: blu per Ice World, rosso per Fire Lands e verde per Dark Forest.

Si possono vincere altri 8 Free Spins. A tale scopo, il giocatore deve distruggere il Boss (consulta la sezione "Mostri").

Heavy Wilds

Una pila di 2 simboli Heavy Wilds viene piazzata a caso sui rulli dopo la prossima Avalanche™.

I simboli Heavy Wilds non possono fermarsi al di sotto della 4a riga.

I simboli Heavy Wilds possono fermarsi in cima ad altri simboli Heavy Wilds. In questo caso, solo 1 Heavy Wild viene piazzato sui rulli.

Se partecipano a una combinazione vincente, i simboli Heavy Wild non vengono distrutti ma rimangono sui rulli per la prossima Avalanche™.

I simboli Heavy Wild esplodono quando raggiungono la 5a riga. Se fanno parte di una combinazione vincente, la completano e poi vengono distrutti. Se non fanno parte di una combinazione vincente, scompaiono con la nuova Avalanche™.

Random Wilds

Da 2 a 4 simboli Random Wild vengono posizionati a caso sui rulli.

Se completano una situazione vincente, i simboli Random Wild esplodono assieme agli altri simboli. I nuovi simboli che si fermano al posto dei simboli Random Wild distrutti in precedenza si trasformano in Wild.

Se i simboli Random Wild non hanno completato la situazione vincente ma si è verificata una vincita su altri simboli, i Random Wilds rimangono sui rulli per la prossima Avalanche™.

I simboli Random Wild possono fermarsi in cima ad altri simboli Wild.

Spreading Wilds

Uno Spreading Wild viene piazzato a caso sui rulli.

Se uno Spreading Wild completa una situazione vincente, esplode assieme agli altri simboli.

A questo punto, nuovi simboli Spreading Wild vengono generati sulle posizioni adiacenti al simbolo Spreading Wild esploso in precedenza. Ogni Spreading Wild può generare fino a 2 simboli Spreading Wild.

	<p>Se il simbolo Spreading Wild che era stato piazzato sui rulli non ha completato una combinazione vincente, questo rimane sui rulli per la prossima Avalanche™.</p> <p>I simboli Spreading Wild possono fermarsi in cima ad altri simboli Wild.</p>
Mostri	<p>Ci sono 2 tipi di Mostri nel gioco: 3 Captains e il Boss.</p> <p>Ciascuno dei Captains ha 15 punti salute. Quando un Mostro ha 0 punti salute viene distrutto.</p>
Captains	<p>I Mostri che sono parzialmente danneggiati non si resettano fra Free Spins.</p> <p>Per ciascun Captain che è stato distrutto, la funzione Free Spins del mondo Free Spins corrente viene attivata.</p> <p>Se più Captains vengono distrutti contemporaneamente, la funzione viene assegnata per il numero corrispondente di volte.</p> <p>Questa funzione viene attivata dopo la prossima Avalanche™ e prima che le vincite vengano calcolate.</p>
Il boss	<p>Il Boss ha 105 punti salute.</p> <p>Può essere danneggiato solo se tutti i Captains sono stati distrutti.</p> <p>Il Boss ha 5 punti deboli; 2 di questi presentano 15 punti salute ciascuno e gli altri 3 hanno 25 punti salute ciascuno.</p> <p>Quando attaccano il Boss, gli eroi effettuano attacchi contro i suoi punti deboli distinti.</p> <p>Se il Boss viene distrutto, la Avalanche™ corrente continua fino a quando non ci sono più vincite e quindi il giocatore viene trasferito a un altro mondo Free Spins, a prescindere dai Free Spins residui. Nel nuovo mondo, il giocatore riceve 8 Free Spins e una nuova serie di Mostri.</p> <p>Se anche il Boss nel nuovo mondo Free Spins è stato distrutto, il giocatore passa al prossimo mondo Free Spins.</p> <p>I mondi cambiano a turno (se ad esempio il primo era Ice World, il prossimo sarà Fire Lands e poi Dark Forest).</p> <p>Lo stesso mondo può essere attivato due volte se il giocatore ha sconfitto il Boss nei 2 mondi precedenti. Questo processo continua fino a quando il nuovo Boss nel nuovo mondo non viene sconfitto.</p>
Hero attacks	<p>Ciascuno degli Eroi ha un simbolo corrispondente di vincita bassa e media che viene usato per attivare gli Hero Attack e caricare gli Hero Meters.</p> <p>Ciascun Eroe effettua un Hero Attack casuale e individuale contro un Mostro dopo ciascuna valutazione della vincita. I danni assegnati ai Mostri sono pari all'importo totale delle vincite sui simboli corrispondenti alla vincita bassa e media dell'eroe.</p> <p>Una vincita su 3, 4 o 5 simboli assegna 1, 2 e 3 punti di danno rispettivamente.</p> <p>Le vincite che contengono simboli Wild vengono prese in considerazione nella loro lunghezza totale, compresi i simboli Wild.</p> <p>Le vincite che comprendono solo il simbolo Corona o i simboli Wild non causano alcun danno.</p> <p>I punti di danno non possono essere divisi e pertanto, se un Eroe assegna 3 punti di danno a un Mostro con 2 punti salute, il punto di danno rimanente non ha nessun effetto.</p>
Hero meters	<p>Ci sono 3 Hero Meters speciali, 1 per ciascun Eroe.</p> <p>Sono necessarie 3 cariche per riempire ciascun Hero Meter.</p> <p>Una vincita su un simbolo Eroe non solo assegna danni ai Mostri ma carica anche il corrispondente Hero Meter.</p> <p>Ciascuna combinazione vincente su un simbolo di vincita basso o medio carica l'Hero Meter corrispondente di 1.</p> <p>Se dopo tutti gli attacchi regolari un Hero Meter è pieno, viene attivato il corrispondente Hero Special Attack.</p> <p>Dopo che un Hero Special Attack viene attivato, l'Hero Meter corrispondente si resetta. Qualsiasi carica rimasta dopo che un Hero Meter è pieno va persa.</p> <p>Gli Hero Meters non si resettano fra uno Free Spin e l'altro, ma si resettano dopo il passaggio a un nuovo mondo Free Spins.</p>
Hero Special Attacks	<p>L'Hero Special Attack blu assegna 1 punto di danno a tutti i Mostri.</p> <p>L'Hero Special Attack rosa assegna 1 punto di danno 4 volte a Mostri selezionati a caso (può anche assegnare 4 punti di danno a un Mostro). L'Hero Special Attack verde assegna 4 punti di danno a un Mostro a caso.</p>
RITORNO PER IL GIOCATORE (RTP)	96,47%