

GHOSTBUSTERS™

- [Introduzione](#)
- [Come puntare](#)
- [Funzione Giro Automatico](#)
- [Funzioni Mystery](#)
- [Bonus Acchiappafantasma Sala da ballo](#)
- [Bonus Stay Puft](#)
- [Opzioni](#)
- [Regole e Altre informazioni](#)

Introduzione

Unisciti a Slimer in un mondo di payout paranormali, sperimenta vincite frequenti con le quattro Funzioni Mystery infestate da fantasmi, fai esplodere i fantasmi per premi e moltiplicatori nel Bonus Acchiappafantasma Sala da ballo oppure raccogli i premi quando i Jolly Marshmallow coprono i rulli nel Bonus Stay Puft .

[[in alto](#)]

Come puntare

GHOSTBUSTERS™ offre 30 Payline, 4 Funzioni Mystery e 2 eccitanti Bonus con soli 50 gettoni.

VALORE GETTONI

Mostra il valore gettoni corrente visualizzato in valuta. Premi sulla freccia sinistra (con il segno meno) per diminuire il valore gettoni. Premi sulla freccia destra (con il segno più) per aumentare il valore gettoni.

30 LINEE + FUNZIONI

Abilita 30 Payline più tutte le funzioni bonus con una puntata fissa di 50 gettoni.

GIRA

Premi per girare i rulli e puntare.

[[in alto](#)]

Funzione Giro Automatico

Il Giro Automatico gioca automaticamente per un determinato numero di partite in base al valore gettoni corrente. Quando il valore gettoni desiderato è stato selezionato, premi **GIRO AUTOMATICO** e scegli il numero di partite che desideri giocare. Il Giro Automatico continuerà a giocare il numero di partite impostato finché non si premerà il pulsante **STOP** si attiverà un Bonus o il saldo sarà insufficiente per continuare a giocare.

Il Giro Automatico è disponibile solo nelle giurisdizioni approvate.

[[in alto](#)]

Funzioni Mystery

Una qualsiasi delle seguenti quattro Funzioni Mystery può essere attivata dopo un qualsiasi risultato del rullo base tranne che per i risultati che attivano un Bonus. Le vincite vengono pagate solo in base alla fase finale del rullo.

Premio in contanti

Slimer fa una battuta divertente e paga un premio a caso.

Moltiplicatore

Slimer fa una battuta divertente e sceglie a caso un moltiplicatore da 2X a 5X per moltiplicare tutte le vincite di linea sul risultato corrente.

Rulli Jolly

Da uno a tre rulli diventano limacciosi e si trasformano completamente in Jolly.

Jolly Extra

Da una a quattro posizioni dei rulli vengono inizialmente trasformate in Jolly. Anche una qualsiasi posizione dei rulli che condivide un angolo o un margine con questi Jolly iniziali può trasformarsi in Jolly.

[[in alto](#)]

Bonus Acchiappafantasma Sala da ballo

Il Bonus Acchiappafantasma Sala da ballo è attivato ottenendo due simboli Bonus in qualsiasi posizione sul secondo e terzo rullo e un simbolo Bonus Slimer in qualsiasi posizione sul quarto rullo.

Usa cinque colpi protonici per cercare di scoprire i sei Fantasma nascosti dietro agli oggetti evidenziati nella Sala da ballo. Premi un oggetto evidenziato per sparargli contro un colpo protonico. Se un Fantasma si nasconde nello Spazio selezionato, vinci un premio. Questo premio può essere moltiplicato da uno speciale Moltiplicatore premio da 2X a 5X. Se nessun Fantasma si nasconde nello Spazio selezionato, premi un diverso oggetto evidenziato e riprova.

Quando sono stati sparati tutti e 5 i colpi protonici, il Bonus termina e si assegna la Vincita Bonus Totale.

I valori premi Bonus si basano sul valore gettoni sul giro del rullo che ha attivato il Bonus.

[[in alto](#)]

Bonus Stay Puft

Il Bonus Stay Puft è attivato ottenendo due simboli Bonus in qualsiasi posizione sul secondo e terzo rullo e un simbolo Bonus Stay Puft in qualsiasi posizione sul quarto rullo.

Vinci 8 Giri Gratuiti. Giri Gratuiti giocati su 40 linee - 10 linee in più rispetto al Gioco Base!

Dopo ogni Giro Gratuito, i Marshmallow possono fermarsi su una o più posizioni del rullo, trasformandoli in Jolly bloccati. Ognuno di questi Jolly resta sui rulli per i Giri Gratuiti rimasti. Le vincite di linea vengono pagate solo in base alla fase finale del rullo. Dopo un qualsiasi Giro Gratuito, il Misuratore di vincita può aprirsi e ingoiare un Marshmallow, pagando un premio in aggiunta a qualsiasi vincita di linea.

Durante i Giri Gratuiti vengono usati rulli diversi. Il valore gettoni nel Bonus è uguale al valore gettoni sul giro del rullo che ha attivato il Bonus. Il Bonus termina quando non restano più Giri Gratuiti e il Bonus non può essere riattivato. I Jolly bloccati scompaiono al termine del Bonus.

[[in alto](#)]

Opzioni

Qualità grafica

Regola la qualità della grafica per ottenere la prestazione di animazione ottimale.

- OTTIMA - La grafica è ottima, ma le prestazioni potrebbero risentirne.
- ALTA (predefinita) - Impostazioni grafiche e prestazionali ottime.
- MEDIA - Qualità inferiore a vantaggio delle prestazioni.
- BASSA - Bassa qualità grafica ma prestazioni delle animazioni ottimali anche sui computer più lenti.

[[in alto](#)]

Regole e Altre informazioni

L'uso scorretto o il malfunzionamento annullano tutte le vincite e le partite.

Tutti i simboli vincenti devono comparire su una linea giocata e su rulli consecutivi a partire dal primo a sinistra.

Viene pagata solo la vincita più alta su ogni Payline. Le vincite di linea vengono moltiplicate per il valore dei gettoni della linea vincente

Viene pagata solo la vincita Scatter più alta. Le vincite Scatter vengono moltiplicate per la puntata totale.

Le vincite corrispondenti su Payline diverse vengono sommate. I premi Scatter sono indipendenti dai premi delle Payline e vengono inoltre aggiunti all'importo totale pagato.

Le vincite sono mostrate in valuta.

Indipendentemente dall'importo della puntata, esiste un limite di vincita su ogni singola transazione. Vedere la Tabella dei pagamenti per i dettagli. Una transazione comprende i risultati del Bonus sommati al risultato che ha lanciato il Bonus. Se si ottiene la vincita massima in un Bonus, il Bonus termina all'istante indipendentemente dal numero di Giri Gratuiti ancora da giocare.

RTP 94,50%

Tutti i marchi sono marchi registrati o in attesa di registrazione di IGT e/o i suoi licenziatari negli U.S.A. e/o in altri paesi. Copyright © 2012 IGT. Tutti i diritti riservati.

Ghostbusters: TM & © 2012 Columbia Pictures Industries Inc. Tutti i diritti riservati.

"GHOSTBUSTERS"

DI RAY PARKER, JR.

© 1984 EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP. E RAYDIOLA MUSIC

TUTTI I DIRITTI CONTROLLATI CONGIUNTAMENTE DA EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP. E RAYDIOLA MUSIC ECCETTO WORLDWIDE SYNCH. TUTTI I DIRITTI SONO CONTROLLATI ESCLUSIVAMENTE DA EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. COPYRIGHT INTERNAZIONALE GARANTITO. USATO CON AUTORIZZAZIONE.

"GHOSTBUSTERS"

SCRITTA E CANTATA DA RAY PARKER, JR.

PER GENTILE CONCESSIONE DI COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.

DIETRO LICENZA DI SONY PICTURES MUSIC GROUP

"GHOSTBUSTERS - SCORE"

DI ELMER BERNSTEIN

© 1984 EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP.

TUTTI I DIRITTI CONTROLLATI E AMMINISTRATI DA EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. COPYRIGHT INTERNAZIONALE GARANTITO. USATO CON AUTORIZZAZIONE.

"LIBRARY AND TITLE"

COMPOSTA E DIRETTA DA ELMER BERNSTEIN

PER GENTILE CONCESSIONE DI COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.

DIETRO LICENZA DI SONY PICTURES MUSIC GROUP

"CLEANIN' UP THE TOWN"

DI BRIAN O' NEAL E KEVIN O' NEAL

© 1984 EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP., GARCON MUSIC, MAITRE DE MUSIC

TUTTI I DIRITTI CONTROLLATI E AMMINISTRATI DA EMI GOLDEN TORCH MUSIC CORP. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. COPYRIGHT INTERNAZIONALE GARANTITO. USATO CON AUTORIZZAZIONE.

"CLEANIN' UP THE TOWN"

SCRITTA DA KEVIN O' NEAL E BRIAN O' NEAL

CANTATA DA THE BUSBOYS

PER GENTILE CONCESSIONE DI COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. E ARISTA RECORDS, INC.

DIETRO LICENZA DI SONY PICTURES MUSIC GROUP

[[chiudi finestra](#)]

[[in alto](#)]