

ORBITFALL

Regole del gioco

- Orbitfall è una slot a 6 colonne e 6 righe con simboli in caduta e vincite a gruppi. Le colonne possono espandersi fino a 8 righe.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 20.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Un gruppo vincente è composto da 5 o più simboli identici e collegati tra loro in orizzontale o in verticale. Viene pagato solo il gruppo più grande di simboli identici collegati.
- 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 Orbitfall in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.
- Tutte le vincite a gruppi nella drop di simboli attuale vengono raccolte. In seguito, tutti i simboli che facevano parte di una combinazione vincente vengono rimossi. I simboli rimanenti si muovono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dal basso per riempire gli spazi vuoti. La funzione Avalanche continua finché compaiono nuove combinazioni vincenti.

- Le vincite a gruppi distruggono i simboli di blocco. Tutti i simboli in una combinazione vincente sparano verticalmente verso i simboli di blocco. Viene distrutto solo un simbolo di blocco per colonna per gruppo.
- Il primo livello inizialmente presenta 5 righe di simboli e un'ulteriore riga in alto con i simboli di blocco. Il secondo livello inizialmente presenta 5 righe di simboli e due righe di simboli di blocco. Il terzo livello inizialmente presenta 5 righe di simboli e tre righe di simboli di blocco. Il livello finale inizialmente presenta 7 righe di simboli e una riga di simboli di blocco.
- Il gioco avanza al livello successivo una volta che tutti i simboli di blocco sono stati distrutti nel livello corrente, fino a raggiungere il livello finale. Durante l'avanzamento ai livelli 2 e 3, i simboli che restano sulle 5 righe inferiori vengono trasferiti al nuovo livello.
- Un simbolo di blocco può contenere un simbolo funzione che viene rilasciato quando il blocco viene distrutto. I simboli funzione che possono essere rilasciati sono redrop, moltiplicatori e livello completato.
- Un simbolo redrop rilasciato aumenta il contatore delle redrop. Quindi viene attivata e consumata una redrop alla fine del round, quando non ci sono più vincite, oppure al termine di una free drop. In un redrop tutti i simboli vengono sostituiti, ma i simboli di blocco attuali restano al loro posto.
- Un simbolo di livello completato rilasciato rimuove tutti gli altri simboli di blocco facendo rilasciare i loro simboli; inoltre, fa avanzare il gioco al livello successivo.
- Un simbolo moltiplicatore rilasciato aumenta il moltiplicatore globale. Il moltiplicatore globale viene applicato a tutte le vincite successive durante il round di gioco in corso.
- Un normale simbolo di pagamento 1x1 può apparire con una speciale funzione lazer. Carica il lazer quando fa parte di una combinazione vincente.

Quindi viene consumata una carica lazer alla fine del round di gioco, quando.
non ci sono più vincite, oppure al termine di una free drop.

. Un attacco alieno può verificarsi alla fine di un round di gioco quando non ci sono più vincite, oppure al termine di una free drop. Vengono selezionate casualmente da 1 a 6 colonne e tutti i simboli di pagamento in tali colonne vengono rimossi.

· Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli eccetto il simbolo bonus. Una linea di pagamento completa di simboli wild paga il valore più alto previsto per il simbolo.

· Il simbolo wild e tutti i simboli dal valore basso, medio e alto esistono in tre dimensioni possibili: standard 1x1, Super 2x2 e Mega 3x3. Tutti i simboli grandi vengono conteggiati come se fossero composti dal numero di simboli 1x1 che coprono, ad esempio un simbolo Super 2x2 è composto da 4 simboli standard

1x1

· Gli spazi vuoti sopra i simboli grandi vengono riempiti con simboli di dimensioni 1x1 dello stesso tipo del simbolo grande.

· A ogni drop di simboli nel livello finale, i simboli di blocco si spostano di un livello verso il basso, mentre viene aggiunta un'altra riga di simboli di blocco in alto. Il livello finale termina quando un simbolo di blocco raggiunge la riga dei simboli più in basso.

· Sia il moltiplicatore attivo corrente sia le potenziali redrop rimanenti vengono trasferite nel livello finale quando viene attivato.

· Un simbolo bonus che raggiunge la riga dei simboli in alto attiva il gioco bonus, assegnando 5 free drop. Il gioco bonus può essere riattivato.

· Sia il moltiplicatore attivo corrente sia le potenziali redrop rimanenti vengono trasferite nel gioco bonus quando viene attivato.

· Il gioco bonus con free drop termina quando non sono presenti altre free

drop o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

- Le vincite vengono pagate alla fine della modalità 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 Orbitfall è pari al 94.0%.
- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 7 500 la puntata.
 - In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Ultimo aggiornamento 2025-02-21