

Pearl Harbor

Tabelul de plată

CLUSTER PAYOUT REEL AREA



Zona de joc este una dinamică 7x7 xSize, în care zona centrală 3x3 este activă inițial, iar partea rămasă este blocată.

Câștigurile Cluster se obțin cu cinci sau mai multe simboluri similare, adiacente pe orizontală și/sau verticală în zona activă.

După un Cluster câștigător, simbolurile din acel Cluster câștigător vor fi distruse, permițând căderea altora noi.

Multiplicatorii de pe simbolurile din Clusters câștigătoare sunt întotdeauna adunate cu eventualul multiplicator al runde de la bombele xBombs anterioare înainte de a fi înmulțite cu valoarea plății în funcție de dimensiunea Cluster.

Funcțiile următoare se vor extinde în zona activă:

- Explozii xBomb
- Targets
- Simboluri Colossal

SCATTER



În jocul principal, simbolul Scatter poate apărea pe orice rolă. Se ia în calcul însă numai dacă se găsește în zona activă a rolei.

Dacă un simbol Scatter este divizat și se declanșează un mod bonus, valoarea multiplicatorului simbolurilor Scatter va deveni un multiplicator (x) în primul multiplicator bonus adăugat.

Este posibilă apariția unui singur simbol Scatter pe rolă.

xBOMB WILD MULTIPLIER



xBomb Wild aruncă în aer maximum 10 simboluri din jurul său în zona activă. xBombs vor exploda întotdeauna în interiorul zonei active.

Dacă o bombă xBomb este lângă limita zonelor active, aceasta va muta zona activă 1 rolă sau rând. Dacă o bombă xBomb este în colțul zonei active, aceasta va extinde zona activă cu 1 rolă și 1 rând.

Dacă bomba xBomb este divizată, va primi un multiplicator x2 la prima divizare, după care acesta va fi înmulțit cu 2 la fiecare divizare consecutivă.

Bombele xBombs care explodează vor crește multiplicatorul cu +1 pentru avalanșa următoare sau vor crește valoarea multiplicatorului (x) rezultat în urma divizării.

Toate bombele xBombs vor exploda înainte de următoarea avalanșă.

Simbolurile Scatter și simbolurile Wild transformate care nu sunt parte dintr-un Cluster câștigător nu vor exploda.

TARGET



Simbolurile Target pot apărea oriunde pe role.

Când apare un simbol Target, zona activă a rolei se va extinde astfel încât simbolul Target să devină parte a zonei dreptunghiulare active a rolei.

Când apare un simbol Target și devine parte a zonei active a rolei, acesta se transformă într-un simbol Wild.

xSPLIT



Simbolul xSplit apare sub forma unor săbii de samurai și divizează toate simbolurile în direcția mânerului sabiei.

Simbolurile xSplit au inițial una sau două săbii care pot fi orientate atât orizontal, cât și vertical, însă numai într-o direcție pentru fiecare sabie.

Simbolul xSplit se activează numai când este în interiorul zonei active a rolei, iar avalanșa s-a oprit.

Dacă un simbol xSplit este divizat de un alt simbol xSplit, acesta va primi o sabie suplimentară orientată într-o altă direcție.

Dacă un simbol xSplit are 4 săbii, o nouă divizare va adăuga un multiplicator de 2.

Dacă un simbol xSplit are un multiplicator în momentul activării, toate simbolurile pe care le divizează primesc un multiplicator xSplits sau înmulțesc multiplicatorul curent cu multiplicatorul xSplits.

Simbolurile Scatter, simbolurile Target și bombele xBombs primesc un multiplicator de 2 când sunt lovite de un simbol xSplit.

Simbolurile xSplits consecutive de pe simboluri approximate dublează valoarea multiplicatorului.

După divizare, simbolul xSplit devine un simbol Wild.

Simbolul Wild primește un multiplicator în funcție de cât de multe săbii avea, iar un posibil multiplicator va înmulți valoarea multiplicatorului sabiei.

COLOSSAL SYMBOL



Când cade un simbol Colossal, se va extinde zona activă dreptunghiulară a rolei, astfel încât simbolul Colossal să devină parte a zonei active a rolei.

Simbolurile Colossal ajung la dimensiunile 2x2 și 3x3 și pot avea un multiplicator x2 sau x3 și se calculează inițial ca 1 simbol într-un posibil Cluster.

Dacă un simbol 3x3 este divizat, acesta este divizat întâi în 3 simboluri pe verticală sau orizontală, în funcție de locul din care provine divizarea.

Al doilea simbol xSplit va diviza simbolul Colossal în cealaltă direcție într-un simbol 3x3, indiferent de direcția xSplit.

Al treilea simbol xSplit va diviza toate cele 9 simboluri în două, pentru a obține un total de 18 simboluri.

Al patrulea simbol xSplit fie va oferi un multiplicator x2 fiecărui simbol din simbolul inițial Colossal, fie va înmulți fiecare multiplicator individual cu 2.

Pentru simbolurile Colossal 2x2 se aplică aceleași principii.

DOGFIGHT



3 simboluri Scatter declanșează funcția Dogfight. Funcția Dogfight începe cu 3 rotiri și se joacă în carlinga unui avion de vânătoare cu un tablou de bord cu 18 cadrane.

Toate cadranele încep să se învârtă și se poate obține un multiplicator (x), (+) sau nimic. Orice multiplicator obținut va reseta la 3 contorul de rotiri.

Când apar multiplicatori, aceștia sunt activi până când își adaugă valorile la multiplicatorul runde.

Toți multiplicatorii (+) sunt întâi adunați, apoi înmulțesc toți multiplicatorii (x) înainte de a adăuga valoarea respectivă la multiplicatorul runde.

Multiplicatorii (x) activi rămân activi până când apare un multiplicator (+).

Dacă o rundă bonus se încheie cu multiplicatori (x) activi, aceștia se transformă în multiplicatori (+), își adună valorile și se adaugă la multiplicatorul runde, după care se încheie runda bonus.

Atac Dogfight:

- Se umple o coloană de cadrane.
- Se inițiază un atac Dogfight.
- Toți multiplicatorii din coloană devin activi.
- Dacă avionul inamic este lovit, multiplicatorii activi sunt adunați în același mod ca la o rotire bonus normală.
- Dacă sunt numai multiplicatori (x) în coloană, aceștia sunt înmulțiți între ei și cu 1, pentru ca valoarea să fie adunată la multiplicatorul runde.
- Dacă avionul inamic este ratat, nu se adaugă nimic și se inițiază rotirea următoare.
- Dacă rotirea care a inițiat atacul Dogfight a avut doar multiplicatori (x), acei multiplicatori (x) rămân activi pentru rotirea următoare.
- Se efectuează mai multe atacuri Dogfights succesiv de la stânga la dreapta.

Kamikaze Attack:

- Dacă se umplu toate cele 18 cadrane, se va lansa un atac Kamikaze Attack după finalizarea atacurilor Dogfight.
- Se va învârti o roată cu 8 posibili multiplicatori (x1, x2, x3, x5, x10, x15, x30, x50), inclusiv ratări, pe măsură ce avionul se apropie de o navă țintă.

- Dacă nava este lovită, multiplicatorul de pe roată se va înmulți cu totalul multiplicatorului rundei din runda bonus.

TORA! TORA! TORA!



4 simboluri Scatter declanșează funcția Tora! Tora! Tora!. Funcția Tora! Tora! Tora! începe cu 3 rotiri și se desfășoară în carlinga unui avion de vânătoare cu un tablou de bord cu 18 cadrane.

Jocul și funcțiile sunt aceleași ca în cazul Dogfight, însă se adaugă Midway Pop și Bomb Drop.

Midway Pop:

- Midway Pop se activează când apare un multiplicator pe cadranul din rândul din mijloc.
- Valoarea urcă în rândul de sus din coloana curentă.
- Dacă nu există nicio valoare anterioară, se va acorda aleatoriu un multiplicator (+) sau (x) independent de tipul multiplicatorului din rândul din mijloc.
- Dacă există deja o valoare în rândul de sus, valoarea din rândul din mijloc se adaugă la valoarea existentă și este păstrat tipul de multiplicator.

Bomb Drop:

- Funcția Bomb Drop se activează când se umple un întreg rând cu cadrane.
- Se deschide o trapă pentru bombă, o navă este luată în vizor, iar bomba este aruncată.
- Dacă nava este lovită, toți multiplicatorii (+) din rândul respectiv sunt adunați și sunt înmulțiți cu toți multiplicatorii (x) din acel rând.
- Dacă sunt numai multiplicatori (x) în rând, aceștia sunt înmulțiți între ei și cu 1, pentru ca valoarea să fie adunată cu multiplicatorul rundei.
- Dacă nava inamică este ratată, nu se adaugă nimic și se inițiază rotirea următoare.
- Dacă rotirea care a inițiat acțiunea Bomb Drop a avut doar multiplicatori (x), acei multiplicatori (x) rămân activi pentru rotirea următoare.
- Se efectuează mai multe atacuri Bomb Drops succesiv de sus în jos. Posibilele atacuri Dogfights au loc înainte de inițierea atacurilor Bomb Drops.

BANZAI!



Pentru un cost suplimentar de +50% din pariul de bază, jucătorul are garantat un simbol Scatter în mijlocul zonei active, crescând de peste 3 ori șansele de a obține un bonus Dogfight.

Pentru un cost suplimentar de +100% din pariul de bază, jucătorul are garantate două simboluri Scatter la căderea inițială. Acest lucru crește de peste 10 ori șansele pentru un bonus Tora! Tora!.

Plata pentru fiecare simbol nu este afectată, adică toate câștigurile se calculează pe baza pariului de bază.

MISSION ACCOMPLISHED!



Plata maximă a jocului este de 41.127x pariul de bază.

Când câștigul total depășește această sumă, runda de joc se va încheia și se acordă de 41.127x pariul de bază.

Reguli joc

Pearl Harbor este un joc slot video cu următoarele funcții:

- - xSplit
- - xBomb Wild Multiplier
- - Target
- - Banzai!
- - Dogfight
- - Tora! Tora! Tora!
- - Mission Accomplished! Un joc video de tip „slot machine” cu 7 role, 7 rânduri cu 13 simboluri.
- Un simbol Wild înlocuiește orice alt simbol cu excepția simbolurilor Scatter.
- Câștigurile care coincid la mai multe combinații sunt plătite.
- Combinațiile câștigătoare și plățile se fac în conformitate cu tabelul de plată.
- Se utilizează diferite configurații de role, în funcție de modul jocului (joc principal sau oricare dintre modurile bonus).
- Plata maximă simulată este de 41127 de ori pariul (1:200000000 runde).
- Randamentul teoretic pentru jucător la acest joc este de 96,21%.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii Banzai! este 96,15%.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii 2 Scatter Banzai! este 96,12%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Dogfight este 96,24%
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Tora! Tora! Tora! este 96,33%
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Lucky Draw este 96,25%
- Toate valorile de plată ale simbolurilor din tabelul de plăți sunt afișate în aceeași monedă cu pariul plasat.
- O defecțiune anulează toate câștigurile.
- Defecțiune la hardware-ul/software-ul de joc; toate pariurile afectate sunt rambursate.
- Rundenle de joc neterminate în 90 de zile vor fi închise automat. Orice câștiguri acumulate în timpul rundei de joc respective vor fi plătite.
- Redare automată redă jocul un anumit număr de runde selectate sau atunci când oricare dintre criteriile de setare avansate sunt îndeplinite.
- Când se schimbă setările de redare automată în timpul unei runde de joc, toate setările vor intra în vigoare la încheierea rundei de joc sau a caracteristicii.
- Unele caracteristici de redare automată pot fi obligatorii pentru anumite jurisdicții.