Informazioni sul Gioco

Franksylvania è una slot con 4 linee su 5 rulli e 25 linee di pagamento da sinistra verso destra che presenta varie funzioni casuali, un bonus bloody party, un bonus trail con raccolta bonus e un jackpot.

Il pagamento reale in ogni giocata è uguale alla somma dei valori nella tabella dei pagamenti dinamica per ciascuna vincita di linea. Le vincite simultanee o coincidenti vengono sommate tra loro.

Funzioni Casuali

All'inizio di ogni giocata, c'è la possibilità di attivare le seguenti funzioni prima che i rulli si fermino.

* Jolly Casuali - Posizioni casuali sui rulli vengono sostituite con simboli jolly. A ogni attivazione vengono assegnati da 1 a 4 jolly.
* Rullo Jolly – Ogni posizione su rulli scelti casualmente viene sostituita con jolly. A ogni attivazione vengono assegnati da 1 a 3 jolly.
* Rulli Giganti – Rulli adiacenti scelti casualmente vengono uniti. I rulli uniti contengono immagini più grandi. Ogni posizione occupata dal simbolo grande conta come un simbolo 1x1 per determinare le vincite quando si fermano i rulli. Durante la funzione, i rulli uniti possono creare simboli di dimensioni 2x2, 3x3 o 4x4.
* Moltiplicatore Casuale – Un moltiplicatore casuale pari a 2x, 3x, 4x o 5x viene mostrato all'inizio della giocata e si applica a qualsiasi vincita di linea.

Inoltre, dopo ogni giro dei rulli possono attivarsi anche le seguenti funzioni

* Miglioramento Simbolo – Un simbolo di basso valore sui rulli viene scelto casualmente e potenziato con un simbolo di più alto valore scelto casualmente. Il numero di simboli migliorati è uguale al numero di posizioni sui rulli con il simbolo scelto. Per esempio, se il simbolo di basso valore scelto è picche e ci sono 4 picche sullo schermo, quei 4 simboli vengono potenziati.
* Vincita Istantanea – Vince un premio di un importo tra 1 e 200 volte la puntata.

## Raccolta per il Bonus Trail

Durante il gioco base, dei simboli speciali vengono raccolti per migliorare il bonus trail come descritto di seguito:

* Cuori – Ogni 4 cuori raccolti durante il gioco base con la stessa puntata si vince un cuore aggiuntivo. Possono essere raccolti un massimo di 3 cuori per ogni livello di puntata. Se il Vampiro si ferma su una Lapide, viene usato un cuore e il Vampiro continua il bonus. Se il Vampiro si ferma su una Lapide e ha 0 cuori, il bonus termina.
* Gargoyle e candele – Le candele raccolte aumentano la vincita ottenuta fermandosi su un gargoyle durante il bonus trail. Se il Vampiro si ferma su un gargoyle durante il bonus trail e se non sono state raccolte candele, si vince 10 volte la puntata. Per ogni candela raccolta in un livello di puntata durante il gioco base, l'importo vinto iniziale di 10 volte la puntata viene aumentato di 5 volte la puntata, fino a un massimo di 60 volte la puntata come premio fermandosi su un gargoyle se vengono raccolte 10 candele o più. Per esempio, se il Vampiro si ferma su un gargoyle nel bonus trail avendo raccolto 5 candele, si vincerà un premio di 35 volte la puntata. Dopo aver vinto il premio del gargoyle, l'importo torna a 10 volte la puntata e 0 candele raccolte. Il numero massimo di candele che possono essere raccolte per ogni livello di puntata è 10
* Cane Zombie e ossa – Ogni 4 simboli osso raccolti aumentano il moltiplicatore applicato al premio Cane Zombie. Il moltiplicatore inizia da 1x e può arrivare al massimo a 5x se vengono raccolti 16 ossa o più nel raccolta per il cane zombie nel gioco base allo stesso livello di puntata. Dopo aver ottenuto il cane zombie con tutte le ossa, queste vengono riportate a 0 e il moltiplicatore torna quindi a 1x. Il numero massimo di ossa ottenibili per ogni livello di puntata è 16. Ogni simbolo osso raccolto aumenta il moltiplicatore di 0,25. Quindi, raccogliendone 16 o più si ottiene il moltiplicatore massimo per il cane zombi pari a 5x.
* Super Pozione – Una delle posizioni nel bonus trail è occupata da una super pozione che raccoglie tutti i premi su cui passa il Vampiro, con moltiplicatore 1x. Raccogliendo super pozioni nel gioco base prima di attivare il bonus trail, il moltiplicatore aumenterà di 1x, fino a un massimo di 4x dopo aver raccolto 3 o più super pozioni nel gioco base prima di attivare il bonus. Il moltiplicatore si applica alla somma delle monete su cui passa il Vampiro. Dopo essersi fermati sulle super pozioni nel bonus trail, il moltiplicatore torna a 1x. Il numero massimo di pozioni raccolte per ogni livello di puntata è 3 e quindi raccogliendo più di 3 pozioni non avrà nessun effetto sul moltiplicatore dopo che ha raggiunto il massimo pari a 4x.

I potenziamenti raccolti sono specifici per ogni livello di puntata e cambiando la puntata verranno ripristinati i valori per quella puntata precedentemente salvati nel contatore per il bonus trail.

## Bonus Trail

3 Simboli Bonus attivano il bonus trail. Ci sono tre diverse configurazioni della mappa del bonus trial. All'inizio del bonus viene scelta una configurazione della mappa casualmente e con uguale probabilità. Le posizioni degli oggetti su ogni configurazione della mappa sono diverse, tranne il jackpot di 2000x che è sempre alla fine della mappa in tutte e tre le opzioni.

Durante il bonus trail, il nostro Vampiro parte dall'inizio del percorso di gioco con una serie di posizioni con un premio, una funzione o una Lapide. Il numero casuale da 1 a 6 indica il numero di posizioni verso destra di cui deve spostarsi il Vampiro, spostandosi di posizione in posizione sul percorso come in un gioco da tavolo. Dopo ogni spostamento casuale da 1 a 6 posizioni, il giocatore riceve l'oggetto presente in quella posizione. Questo processo continua finché il giocatore non si ferma su una posizione occupata da una Lapide se ha 0 cuori rimanenti. Se il giocatore invece raggiunge la fine del percorso, vince il jackpot pari a 2000 volte la puntata oltre ai premi ottenuti fino a quel momento durante il bonus. Il Vampiro inizia con i cuori raccolti prima di attivare il bonus trail. Anche gli importi dei premi del gargoyle e del cane zombie dipendono dal numero di oggetti raccolti nel gioco base. Nelle posizioni possono esserci i seguenti oggetti:

* Monete – Vincono l'importo indicato. Il premio vinto va da 1 a 200 volte la puntata.
* Torna Indietro – il giocatore verrà mandato indietro di un numero di posizioni scelto casualmente da 1 a 6
* Super Pozione – La prossima mossa dopo essersi fermati su questo oggetto raccoglie tutti i premi su cui passa il Vampiro. Per esempio, se il Vampiro nel bonus trail si ferma sulla Super Pozione e il numero successivo che esce è 5, raccoglierà tutti e 5 i premi successivi, non solo quello lontano 5 spazi, e la somma dei premi viene quindi moltiplicata dall'eventuale moltiplicatore.
* Cane Zombie - Vince tutti i premi [Coins] che sono a 1, 2 o 3 posizioni di distanza dall'oggetto. La distanza varia da 1 a 3 posizioni e il valore è determinato casualmente secondo una tabella ponderata. La somma di questi premi viene poi moltiplicata dal numero di [Dog Bone] interi ottenuti prima di attivare il bonus trail. Ottenendo 4 ossa nel gioco base si vince 1 osso intero per il bonus trail, fino a un massimo di 4 ossa.
* Gargoyle – Fermandosi sul Gargoyle si vince un premio di 10x più un 5x aggiuntivo per ogni volta candela sotto al Gargoyle, fino a un premio massimo di 60x.
* Lapide – Fermandosi su una Lapide si termina il bonus a meno che il Vampiro non abbia raccolto un cuore che in questo caso viene consumato per permettere al bonus di continuare.
* Jackpot – Il premio per aver completato il percorso peri a 2000 volte la puntata.

Il bonus trail viene pagato secondo l'importo della puntata attiva prima dell'attivazione.

Giro Bloody Party

Raccogli 4 Simboli Fiala di Sangue per avviare il Giro Bloody Party.

Dopo il 4°simbolo Fiala di Sangue raccolto allo stesso livello di puntata, partirà un respin gratuito dei rulli e il Vampiro ti regalerà quattro delle funzioni casuali del gioco base combinate tutte su questo giro bloody party.

Le vincite nel giro bloody party vengono pagate in base alla puntata attiva quando è stato attivato.

## Compra Bonus

Premi il pulsante [Buy Bonus] per entrare nella schermata di conferma di acquisto del bonus. Scegli la puntata del bonus e scegli una delle tre opzioni per confermare il prezzo ed entrare automaticamente nel Bonus Trail. Quando si compra il bonus, i valori delle raccolte di cuori, ossa, candele e super pozioni sono indicati nella schermata di conferma e vengono usati al posto dei valori ottenuti durante la raccolta nel gioco base. L'RTP della funzione Compra Bonus per l'opzione 1 a sinistra, per l'opzione 2 centrale e per l'opzione 3 a destra sono rispettivamente del 94,21%, 93,85% e 94,31%. Clicca una delle tre opzioni del bonus disponibili per avviare il bonus con il numero di cuori, pozioni, ossa e candele indicati e clicca COMPRA per confermare la scelta. Puoi anche cambiare la puntata premendo le frecce in alto e attivare il bonus con una puntata base diversa e quindi un costo diverso per comprare il bonus stesso, oppure premere la X in alto a destra per chiudere e tornare la gioco principale. La funzione Compra il Bonus potrebbe non essere disponibile in tutti i mercati.

RTP

Il gioco normale ha un RTP teorico del 94,17%.