



Rooftop Fight

Spelregler

Rooftop Fight hjälp

Spelbeskrivning

Allmän information

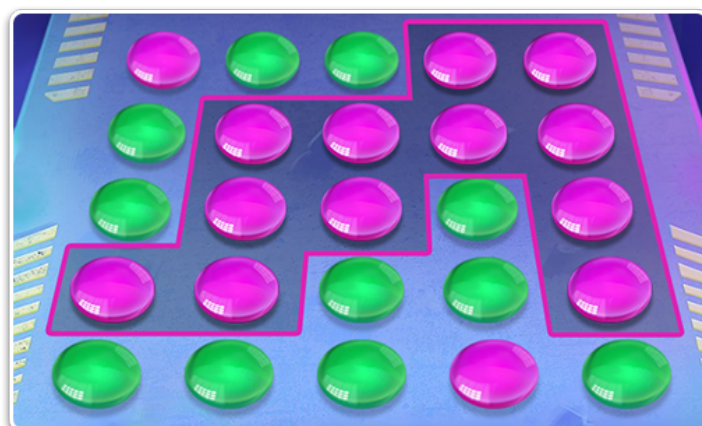
- Rooftop Fight är en videoslot med ett 5x5 rutnät och klungvinster.
- Den TOTALA INSTASEN består av MYNTSATSNING multiplicerad med 30.
- Teoretisk RTP för detta spel är 95.5%.

Symboler

- Det finns två vinstgivande symboler i spelet, grön och rosa.

Utbetalningar

- Vinster betalas ut baserat på kombinationer av identiska symboler som bildar klungor.
- Klungor är en grupp av symboler med samma färg där två symboler kan bindas samman rakt uppåt/nedåt/vänster/höger.



- Vinster betalas endast ut för klungor som består av 12 symboler eller fler.
- Vinster multipliceras med myntinsatsen.
- Sammanfallande vinster läggs samman.

Kaskadvinster

- Efter en vinst är utbetald kommer alla symboler som ingår i den vinnande kombinationen att försvinna och ersättas med nya symboler.
- Om inga vinster finns är spelomgången över.
- Upp till 10 kaskader kan ske under spelomgången, inklusive det startande snurret.

Karaktärer

- När spelet startas måste en av 4 karaktärer väljas. Varje karaktär har sin egen funktion.
 - Kanin - Chaos
 - Robot - Freezer
 - Disco - Wave
 - Apa - Ground Punch
- Karaktärens funktion kan aktiveras slumpmässigt om det inte finns några vinster efter det första snurret.
- Aktivering av funktion räknas som en av de 10 möjliga kaskadvinsterna under en spelomgång.
- Den valda karaktären visas till vänster om spelets rutnät.
- En slumpmässigt utvald motståndarkaraktär visas till höger om spelets rutnät.
- En annan karaktär kan väljas under en spelsession, mellan spelomgångarna, genom att klicka på "BYT KARAKTÄR".
- "BYT MOTSTÅNDARE"-knappen ger möjlighet att se alla karaktärer som kan ersätta den slumpmässigt valda motståndaren.

Chaos-funktion

- CHAOS-funktion aktiveras när kaninen är den valda karaktären.
- Om funktionen aktiveras kommer alla symboler i rutnätet att blandas slumpmässigt.

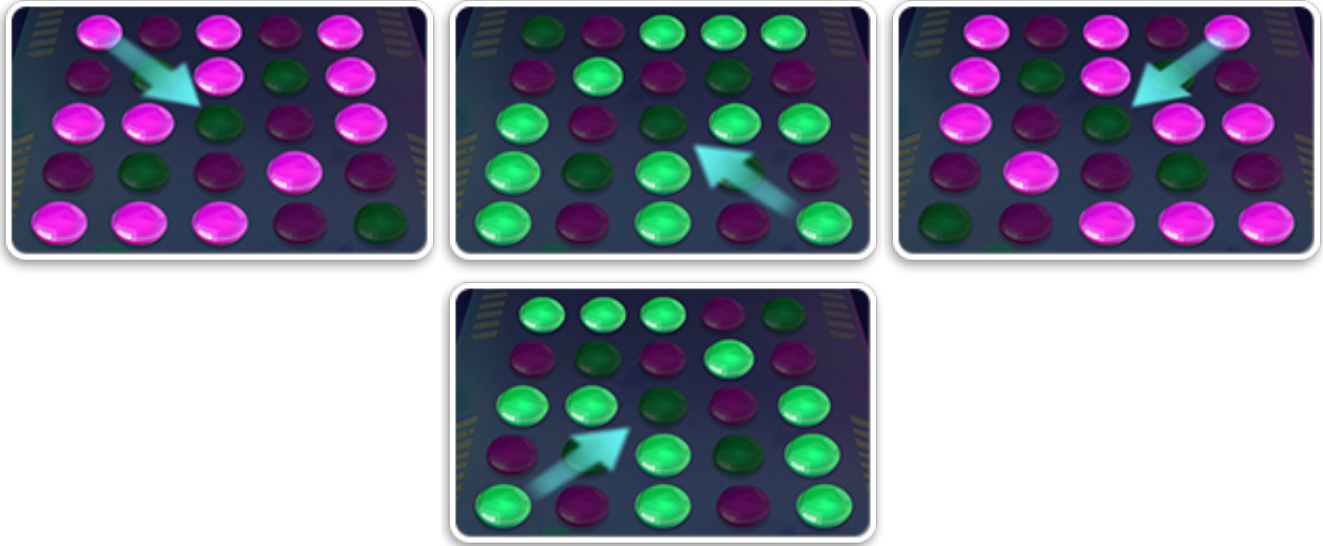
Freezer Feature

- FREEZER-funktion aktiveras när roboten är den valda karaktären.
- Om funktionen aktiveras kommer alla symboler av en slumpmässigt vald färg (grön eller rosa) att frysas fast och symboler som har den andra färgen kommer att ersättas med slumpmässigt valda symboler.



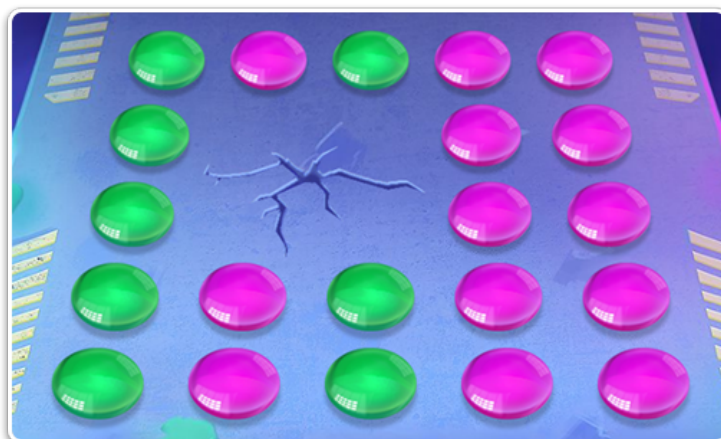
Wave-funktion

- WAVE-funktion aktiveras när Disco är den valda karaktären.
- Om funktionen aktiveras kommer 12 symboler av en slumpmässigt vald färg (grön eller rosa) att läggas till spelets rutnät i en våg-form från ett av de fyra hörnen.



Ground Punch-funktion

- GROUND PUNCH-funktion aktiveras när apan är den valda karaktären.
- Om funktionen aktiveras kommer 4 symboler av en slumpmässigt vald färg (grön eller rosa) att placeras på en slumpmässigt vald position på rutnätet i ett 2x2 mönster.



Bonusmätare

- BONUSMÄTARE visas över spelets rutnät.
- I början av varje spelomgång återställs BONUSMÄTAREN till 50%-positionen.
- Varje vinnande kombination flyttar BONUSMÄTAREN i den riktning som motsvarar den vinnande kombinationens färg. Vinnande kombinationer med grön eller rosa symboler flyttar BONUSMÄTAREN åt vänster respektive höger.
- Efter att BONUSMÄTAREN har nått positionen längst till vänster eller till höger låser den fast i den positionen till kaskadvinster är avslutade och BONUSPELET aktiveras.
- Det är 26 steg från mitten av bonusmätaren till varje sida. En vinst med 25 symboler av endera färg i den första kaskadvinsten kommer inte att fylla bonusmätaren helt.

Bonusspel

- BONUSPEL består av upp till 8 spelomgångar som spelas antingen tills spelaren eller motståndaren har nått 2 poäng.
- Under varje BONUSPEL-omgång måste spelaren välja ett av tre vapen och ett slumpmässigt vapen väljs åt motståndaren.
- Resultatet av BONUSPELETs omgång beror på de valda vapnen enligt följande tabell:

	Blaster	Laser	Bomb
Blaster	Oavgjort	Vinst	Förlust
Laser	Förlust	Oavgjort	Vinst
Bomb	Vinst	Förlust	Oavgjort

- Alla motståndare har en hälsomätare som visas under bonusspelet. Det finns tre olika lägen på hälsomätaren: helt grön, halvgrön, helt röd. Läget på hälsomätaren för varje slagskämpe (spelare eller dator) beror på poängen för den andra kämpan (dator respektive spelaren): om den är 0 är hälsomätaren helt grön, om den är 1 är hälsomätaren till hälften grön, om den är 2 är hälsomätaren röd.

- Det finns 4 möjliga slutpoäng i bonusspelet: 2:0, 2:1, 1:2 och 0:2. Vinster betalas ut för alla poäng i bonusspelet, även vid förlust, enligt vinsttabellen.
- Efter den femte omgången kan det inte bli oavgjort: datormotståndaren får alltid ett vapen som antingen ger vinst eller förlust för spelaren.
- BONUSSPELETS prisbelopp beror på din TOTALA INSATSMÄNGD.

Hur Man Spelar

Spelläge och Saldo

- Spelet kan spelas i antingen KUL- eller VERKLIGHETSLÄGET
- I kul-läget spelar du bara för skojs skull med låtsaspengar. I verklighetsläget spelar du med riktiga pengar från ditt saldo.
- Ditt saldo kan du hitta i SALDO lådan både i kul- och verklighetsläget.

Placera insatsen

- Spelet spelas med vald myntinsats. Din totala insats per spelomgång består av en myntsatsning multiplicerad med 30.
- För att ställa in din insatssumma använd “-“ och “+” knappen.
- Tryck på SPIN knappen för att börja spelrundan med den nuvarande insatssumman.
- Tryck på MELLANRUM knappen för att börja din spelrunda.

Autospinläge

- För att välja antalet AUTOSPIN, klicka på AUTO knappen. Välj TILLS EN FUNKTION för att snurra tills en bonusfunktion aktiveras.
- Du kan stoppa AUTOSPIN tidigare genom att klicka på STOPP knappen.
- STOPP knappen visar antalet snurr som finns kvar. När du har valt dina TILLS EN FUNKTION alternativ kommer den att visa “∞” symbolen.
- Mängden för din FÖRLUSTGRÄNS är obligatorisk. AUTOSPIN läget kommer att stanna efter att ditt saldo minskar med din nya valda insatsmängd.
- Om din VINSTGRÄNS är vald kommer AUTOSPIN läget att stanna efter att ditt saldo ökar med din nya valda insatsmängd.
- Om en ENKELVINSTGRÄNS mängd har valts kommer AUTOSPIN läget att stanna om du vinner mer än din valda insatsmängd på en enda runda.

Turboläge

- Genom att klicka på TURBO knappen kan du ställa in Turbo Läget på eller av. När Turbo Läget är på kommer inte vinstanimationer eller ljud att förekomma och hjulen kommer att snurra snabbare.

Översättning av speltermmer

- Total Win - Totalvinst

Frånkopplingar och Störningar

- Om du blir frånkopplade från ditt Internet under en verklig spelrunda då får du logga in på kasinot igen. När du har öppnat spelet igen kommer du att kunna börja spela igen från där du blev frånkopplad.
- Om du blir frånkopplad mitt i en kaskadvinst kommer du att se resultatet av den senaste kaskaden när du kommer tillbaka. Alla vinster finns att se i historiken.
- **Störningar gör alla utbetalningar och spelrundor ogiltiga.**
- Denna hjälpsida är översatt från engelska. Om det finns några skillnader mellan denna och den engelska versionen, var snäll och se den engelska versionen.

Denna hjälpsida var senast uppdaterad: 2021-10-13 08:00 UTC