

## Reactoonz

### Základní informace





Hra Reactoonz je video automat s hracím polem 7 sloupců x 7 řádků. Symboly propadávají hracím polem a tvoří výherní kombinace. Účelem hry je seskupit výherní kombinace alespoň pěti symbolů vzájemně se dotýkajících horizontálně nebo vertikálně. Výherní kombinace jsou z hracího pole odebrány, zbývající symboly propadnou na jejich pozice a nové symboly doplní hrací pole. Hra obsahuje zástupné symboly Wild a funkce Kolísání, Giantoonz, Quantový skok a Gargantoon. (viz obrázky a popis níže).



Hra je nastavena na následující hodnoty:

Výherní podíl	96,51 %
Nejvyšší sázka	100,00 Kč
Nejvyšší výhra	457 030,00 Kč
Statistická průměrná hodinová prohra	6 282,00 Kč

### Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky a spuštění hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na tlačítko s odpovídající hodnotou se nastavuje výše celkové sázky jedné hry technické hry.
	Kliknutím se zahájí hra technické hry s aktuálně nastavenou výší sázky.
	Kliknutím se otevře nabídka počtu herních kol v režimu automatické hry.
	Kliknutím se otevřou informace o hře včetně Výplatní tabulky. Mezi jednotlivými listy informací o hře lze přecházet pomocí šipek.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Viz část Možnosti nastavení hry.
	Kliknutím se otevře historie herních kol.

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se otevřou informativní pravidla hry.
	Kliknutím jsou zapnuty/vypnuty herní audio prvky.

### Možnosti nastavení hry

**Zvuk – přepínačem** se zapínají nebo vypínají zvukové efekty

**Mezerník = zatočení** - přepínačem se zapíná nebo vypíná možnost zahájení hry pomocí mezerníku

**Automaticky upravovat sázky** – přepínačem se zapíná nebo vypíná funkce automatické úpravy sázek podle aktuálního zůstatku (při nedostatečném zůstatku na uživatelském kontě sázejícího se hodnota sázky automaticky přizpůsobí disponibilnímu zůstatku na uživatelském kontě sázejícího).

### **Pokročilá nastavení automatické hry**

- Pokročilá nastavení automatické hry umožňují nastavit automatický počet her technické hry, funkce a limity, kdy se má automatická hra přerušit.
- Volbou příslušné hodnoty na zobrazených tlačítkách se nastavuje počet her automatické hry.
- Automatická hra technické hry se zahájí automaticky po dokončení nastavení automatické hry.
- Automatická hra se ukončí automaticky po splnění nastavených podmínek, nebo v případě nedostatečného zůstatku uživatelského konta sázejícího, nebo pokud by jejím spuštěním nebyly dodržovány zákonné podmínky.
- Automatickou hru lze kdykoliv předčasně ukončit pomocí tlačítka Stop.

### **Zastavit automatickou hru:**

- **Při jakékoliv výhře** – přepínačem se zapíná nebo vypíná možnost ukončení automatické hry při jakékoliv výhře.
- **Když jedna výhra překročí Kč** – zastaví automatickou hru, pokud výhra z jedné hry technické hry překročí nastavenou hodnotu výhry.
- **Když peníze vzrostou o Kč** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě zvýší o nastavenou hodnotu.
- **Když se peníze sníží o Kč** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě sníží o nastavenou hodnotu.

## AUTOM. HRA

10

20

50

75

100

Zastavit automatickou hru

Při jakémkoliv výhře



Když jedna výhra překročí

0.00

CZK



Když peníze vzrostou o

0.00

CZK



Když se peníze sníží o

0.00

CZK

ZPĚT

OK

## Výplatní tabulky

Výše výhry z jedné hry technické hry je ve Výplatní tabulce automaticky dopočtena v závislosti na zvolené hodnotě sázky. Pokud jsou výsledkem hry technické hry naznačené shodné symboly, dochází ke zformování výherních kombinací.

Pro sestavení výherní kombinace je třeba seskupit 5 a více symbolů, které se horizontálně nebo vertikálně vzájemně dotýkají. Symboly utvářející takto výherní kombinaci budou posléze odstraněny, zbývající symboly propadnou na jejich místo a volná místa budou zaplněna novými symboly. Propadávání a nahrazování symbolů v rámci jedné hry pokračuje, dokud jsou tvořeny výherní kombinace.

Výše výhry z jedné hry technické hry je určena zvolenou hodnotou sázky a počtem symbolů, které tvoří výherní kombinaci. Výhry z jednotlivých výherních kombinací se v rámci jedné hry technické hry sčítají.

Ve výplatních tabulkách přímo ve hře jsou uvedeny přepočítané výhry v Kč podle toho, jak je nastavena výše sázky. Níže je příklad Výplatní tabulky pro nastavenou celkovou sázku 16,00 Kč. V tomto případě je např. celková výhra při zobrazení 5 symbolů Žluté příšerky 1,60 Kč.



15+	CZK 12000.00	CZK 4800.00	CZK 2400.00	CZK 1200.00	CZK 160.00	CZK 160.00	CZK 48.00	CZK 48.00
12+	CZK 800.00	CZK 400.00	CZK 160.00	CZK 80.00	CZK 48.00	CZK 48.00	CZK 16.00	CZK 16.00
10+	CZK 320.00	CZK 160.00	CZK 80.00	CZK 48.00	CZK 16.00	CZK 16.00	CZK 12.80	CZK 12.80
9	CZK 128.00	CZK 64.00	CZK 48.00	CZK 32.00	CZK 12.80	CZK 12.80	CZK 9.60	CZK 9.60
8	CZK 80.00	CZK 48.00	CZK 32.00	CZK 24.00	CZK 9.60	CZK 9.60	CZK 4.80	CZK 4.80
7	CZK 48.00	CZK 32.00	CZK 16.00	CZK 16.00	CZK 6.40	CZK 6.40	CZK 3.20	CZK 3.20
6	CZK 32.00	CZK 16.00	CZK 12.80	CZK 11.20	CZK 3.20	CZK 3.20	CZK 2.40	CZK 2.40
5	CZK 16.00	CZK 12.80	CZK 9.60	CZK 8.00	CZK 2.40	CZK 2.40	CZK 1.60	CZK 1.60

## Bonusové symboly

Hra obsahuje zástupné bonusové symboly Wild (viz obrázek), které zastupují všechny ostatní symboly tak, aby vznikla co nejvyšší výherní kombinace dle Výplatních tabulek.



Pokud výsledkem hry technické hry není zobrazení výherní kombinace, může dojít k náhodnému rozmístění 4–8 symbolů Wild na hrací pole.

## Funkce Kolísání

Během každé hry je jeden z nízkých výherních symbolů (symboly s jedním okem) kolísající, což znamená, že se zvýrazní a pokud je součástí výherní kombinace, dojde po odstranění

těchto symbolů z hracího pole k přidání 2 symbolů Wild na pozice, na kterých byly kolísající symboly.

### **Funkce Giantoonz**

Pokud se zobrazí 4 stejné symboly na sousedních pozicích o velikosti 2x2 pole, přemění se na symbol Giantoonz, který se zobrazuje na 4 pozicích o velikosti 2x2 a který pokud je součástí výherní kombinace, použije se k výpočtu výhry z této kombinace násobitel x2.

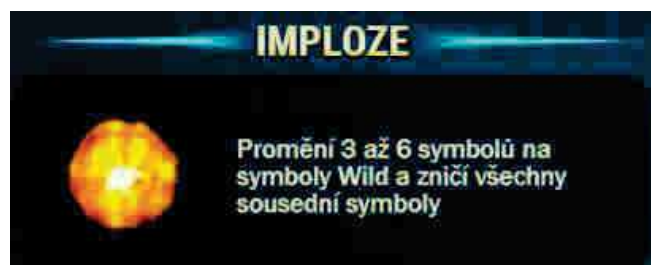
### **Funkce Quantový skok**

Všechny výhry během jedné hry technické hry přispívají k nabíjení ukazatele Quantového skoku, (viz obrázek) který se nachází nalevo od hracího pole. Pokud je ukazatel nabitý, jedna náhodně zvolená funkce se přidá do fronty Quantového skoku. Pokud nedojde k sestavení výherní kombinace, je aktivována funkce Quantového skoku, která je první na řadě. Po skončení jedné hry technické hry se ukazatel včetně fronty vynuluje.



Náhodné funkce Quantového skoku jsou následující:

*Imploze:* Během funkce Imploze dojde k přeměně 3–6 symbolů na symboly Wild a k odstranění všech sousedních symbolů.



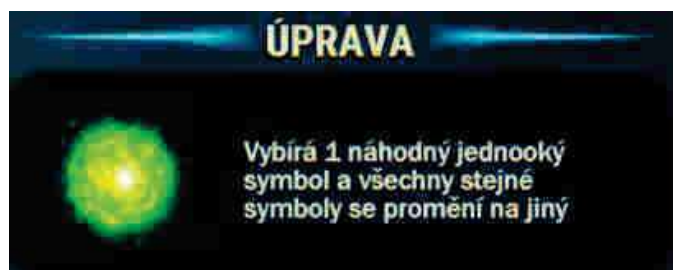
*Řez:* Během funkce Řez je doprostřed hracího pole umístěn symbol Wild a na diagonálách hracího pole se zobrazí stejný náhodně zvolený symbol.



*Demolice:* Během funkce Demolice dojde k odstranění všech nízkých výherních symbolů (symbolů s jedním okem)



*Úprava:* Během funkce Úprava dojde k přeměně jednoho druhu nízkého výherního symbolu na jiný symbol. Pokud se na hracím poli nenachází žádný nízký výherní symbol, může být přeměněn jakýkoliv jiný symbol.



Pokud je Quantový ukazatel nabitý všemi čtyřmi funkcemi a mělo by dojít k dalšímu nabití, je do fronty přidána funkce Gargantoon. Během funkce Gargantoon je nejprve na náhodnou pozici na hracím poli přidán symbol o velikosti 3x3 pole s vlastnostmi symbolu Wild. Pokud nedojde v rámci propadávání symbolů k sestavení výherní kombinace, přemění se tento symbol na dva symboly o velikosti 2x2 pozice a s vlastnostmi symbolu Wild. Pokud nedojde v rámci propadávání symbolů k sestavení výherní kombinace, přemění se nakonec na symbol Wild o velikosti 1x1 pozice.

