



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT WARRIOR WAYS

ACERCA DEL JUEGO

Warrior Ways es una tragaperras de 5x4 con premios de línea ambientada en una ciudad futurista de inspiración japonesa. Este juego cuenta la historia de cuatro clanes distintos, luchando continuamente entre ellos y por el control de su ciudad. Sumérgete en las luces de neón mientras te metes de lleno en la batalla por controlar las calles y los bajos fondos de la ciudad. Este juego tiene diferentes mecánicas ligadas a su función única Duelo, para proporcionar un juego divertido y emocionante, ¡con premios de hasta 10.000 veces tu apuesta!

FUNCIONES

CLANES

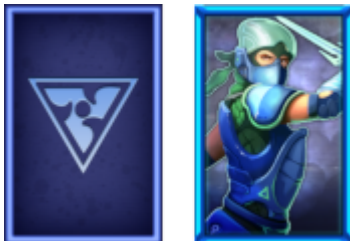
Los cuatro clanes del juego son el clan Rojo, el clan Azul, el clan Verde y el clan Naranja. Cada clan tiene dos símbolos asociados: de alto valor y de bajo valor. Los símbolos de alto valor están representados como guerreros de los clanes, y los de bajo valor como armas del clan.

Cada clan tiene un estandarte de clan asociado, indicado por el color del estandarte, que solo aparece en los juegos de bonus.

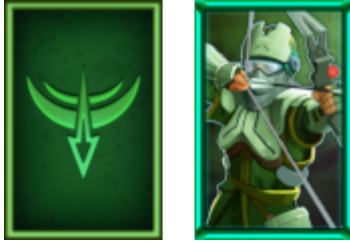
Los símbolos del clan Rojo son:



Los símbolos del clan Azul son:



Los símbolos del clan Verde son:

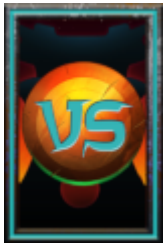


Los símbolos del clan Naranja son:



DUELO

¡La función Duelo es la mecánica principal del juego! Se activará un Duelo cuando un símbolo VS aparezca directamente entre dos guerreros de clanes opuestos. El símbolo VS solo puede aparecer en los carretes 2, 3 y 4.



Cada Duelo tendrá dos Multiplicadores de Duelo, uno para cada Guerrero del clan. En el juego principal, estos multiplicadores pueden ser uno de estos valores: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x o 100x.

Cuando termina un Duelo, el símbolo de alto valor del clan vencedor sustituirá a los símbolos del clan perdedor. La sustitución puede ocurrir de una de las siguientes tres formas:

- El símbolo de alto valor del clan ganador sustituye a los símbolos de bajo valor del clan perdedor.
- El símbolo de alto valor del clan ganador sustituye a los símbolos de alto valor del clan perdedor
- El símbolo de alto valor del clan ganador sustituye a los símbolos de alto y bajo valor del clan perdedor.

El símbolo VS siempre se sustituye por el símbolo de alto valor del clan ganador.

El multiplicador de duelo del clan guerrero ganador se aplicará a cualquier premio obtenido por los símbolos que pertenezcan a ese clan.

Solo puede haber un Duelo en cada giro.

JUEGOS DE BONUS

Este juego cuenta con dos juegos de bonus distintos, Clash y Conquest.



El juego de bonus Clash se activa cuando 3 símbolos CLASH aparecen a la vez en cualquier parte de los carretes.

El juego de bonus Conquest se activa cuando 3 símbolos CONQUEST aparecen a la vez en cualquier parte de los carretes.

Clash

Este juego de bonus se divide en dos fases: la fase de recogida y la fase de enfrentamiento.

La fase de recogida no tiene símbolos premiados, únicamente símbolos sin valor, símbolos VS y multiplicadores de clan especiales. El objetivo de la fase de recogida es obtener tantos símbolos VS y multiplicadores de clan como sea posible durante un número limitado de giros. La función comienza con 3 giros y cada vez que aparece un símbolo VS o un multiplicador de clan el número de giros restantes vuelve a 3.

En esta fase, los símbolos VS solo pueden aparecer en el carrete 3 y el número total de símbolos VS obtenidos se muestra sobre el carrete.

Los multiplicadores de clan solo pueden aparecer en los carretes 1, 2, 4 y 5. Cada carrete corresponde a un clan, en este orden: Rojo, Azul, Verde, Naranja. El valor total del multiplicador de cada clan se muestra sobre el carrete correspondiente. El valor del multiplicador sobre cada carrete empieza en 1x y aumenta con el valor de cada nuevo multiplicador de clan que aparezca sobre el carrete. Los multiplicadores de clan pueden aparecer con uno de los valores siguientes: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x o 100x.

Los multiplicadores de clan épicos son multiplicadores especiales que solo pueden aparecer en el carrete 3. Cuando aparezca un multiplicador de clan épico, multiplicará x2 todos los valores del multiplicador de clan recogidos sobre los carretes 1, 2, 4 y 5.

Cuando no queden giros en la fase de recogida, la función pasará a la fase de enfrentamiento. El número de giros en la fase de enfrentamiento lo determina la cantidad de símbolos VS obtenidos en la fase de recogida, y cada giro garantiza un Duelo. Los valores del multiplicador de clan recogido en la fase de recogida sustituirán a los Multiplicadores de Duelo correspondientes para cada clan guerrero en todos los Duelos de la fase de enfrentamiento. Estos valores de multiplicador siempre se muestran en los estandartes del clan junto a los carretes.






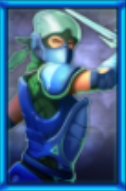



Conquest

El juego de bonus Conquest comienza con 10 giros gratis. Por cada símbolo CONQUEST que aparezca durante la función se activará 1 giro gratis adicional.

Cuando un clan pierda un Duelo en esta función, el estandarte del clan correspondiente recibirá daño. Cuando el estandarte de un clan haya recibido dos puntos de daño, el clan al que pertenezca se eliminará de la función y todos los símbolos de ese clan (tanto de alto como de bajo valor) se retirarán de los carretes hasta el final de la función. Cuantos más clanes sean eliminados, menos símbolos aparecerán en los carretes, ¡aumentando las posibilidades de conseguir grandes premios!

Cuando se destruya el estandarte de un clan, se activará 1 giro gratis extra.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS

				
5	0,50€	0,50€	0,50€	0,50€
4	0,20€	0,20€	0,20€	0,20€
3	0,10€	0,10€	0,10€	0,10€
				
5	1,00€	1,00€	1,00€	1,00€
4	0,40€	0,40€	0,40€	0,40€
3	0,20€	0,20€	0,20€	0,20€
				
5		50,00€		

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico de este juego es del 96.33%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

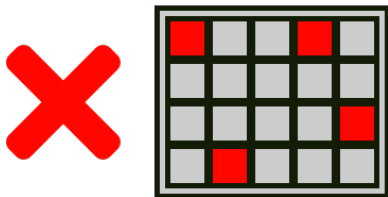
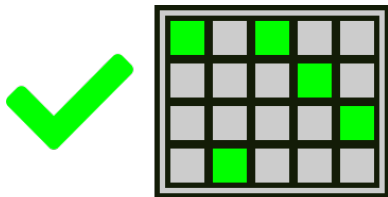
SÍMBOLOS ESPECIALES

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos de alto y bajo valor al calcular los premios. El símbolo Wild no sustituye a los símbolos de alto valor cuando se determina si se activa un Duelo. El símbolo Wild solo puede aparecer en los juegos de bonus Clash y Conquest.



FORMAS DE GANAR

Se forman combinaciones ganadoras cuando aparecen símbolos iguales en carretes adyacentes de izquierda a derecha, comenzando por el carrete de más a la izquierda.



COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón COMPRAR BONUS.

GENERAL

SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras. Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 100,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

GANANCIA

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

GIROS GRATIS

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

JUEGO AUTOMÁTICO

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

JUGADA TURBO

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

JUEGO INTERRUMPIDO

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 30 días no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

HISTORIAL DE JUEGO

El resultado de un juego finalizado puede verse en el Historial de juego de forma inmediata tras cerrar la ventana de juego. Los resultados de juegos sin finalizar no se muestran en el Historial de juego.

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico "real" y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

DICCIONARIO

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis

Multiplier - Multiplicador

Wild - Wild

Scatter - Scatter

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo

