Tower Rush-এর বোনাস ফ্লোর ও ফিচারের ফলাফল

প্রকাশক: Ariful Hosain

সূচিপত্র

1. বোনাস তলা
2. বোনাস বাজি এবং বোনাস ব্যালেন্স
3. GR06. ফাংশন প্রাপ্তির পদ্ধতি
4. GR07. ক্রয়কৃত ফাংশনের নাম
5. GR08. জ্যাকপট স্তর
6. GR27. অতিরিক্ত সারির সংযুক্তি
7. GR28. চিহ্নিত ঘরের সেট
8. GR29. গেম-সঞ্চয়কের একক
9. GR30. অর্থ-প্রতীকের মান
10. GR31. ফাংশন নির্বাচনের অনুমোদিত বিকল্প
11. GR32. বিনিময় বা gamble প্রস্তাবের শর্ত
12. GR33. jackpot শুরুর পর্যায়
13. FLOORS — তিনটি বোনাস ফ্লোরের পৃথক বিশ্লেষণ

বোনাস তলা

অফিসিয়াল নিয়ম অনুযায়ী, তিনটি বোনাস তলার যেকোনোটি এলোমেলোভাবে আসে। নামানোর মুহূর্তে বোনাস তলা সাধারণের মতো দেখায়। সফল স্থাপনের সময় এর ধরন প্রকাশিত হয়।

বোনাস	ক্রিয়া	রাউন্ডের মধ্যে শর্তাবলী
Frozen Floor	ইতিমধ্যে সঞ্চিত পরিশোধ লক করে। পরবর্তী হারে হারলে জমাট অর্থ সংরক্ষিত থাকবে। যদি বড় পরিশোধ সঞ্চিত ও লক করা হয়, বড় অর্থ জমা হয়। নিয়মের উদাহরণ: ×5-এ জমাট, তারপর ×10-এ Cashout দিলে পরিশোধ 10 × বাজি।	জমাট একবার সম্ভব। এর পরে নতুন বোনাস দেওয়া হয় না। পরবর্তী তলাগুলো নিয়ম অনুযায়ী ×1,5 থেকে গুণক দেয় অথবা ×0-এ ধসে পড়ে।

বোনাস	ক্রিয়া	রাউন্ডের মধ্যে শর্তাবলী
Temple Floor	10 সেক্টরের চাকার একটি স্বয়ংক্রিয় স্পিন। নয়টি সেক্টর: ×1,5, ×1,5, ×2, ×2, ×3, ×3, ×5, ×5, ×7। দশম Frozen Floor চালু করে। সংখ্যাসূচক গুণক বর্তমান পরিশোধকে গুণ করে।	স্পিনের পর রাউন্ড চালিয়ে যাওয়া যায়। Frozen Floor সীমাবদ্ধতা সক্রিয় হওয়ার আগে Temple Floor একটি রাউন্ডে একাধিকবার আসতে পারে। সেক্টরের আকার এবং ফলাফলের সম্ভাবনা নিশ্চিত।
Triple Build	সফলভাবে আসার পর স্বয়ংক্রিয়ভাবে আরও তিনটি তলা স্থাপন করে। তাদের প্রতিটির গুণক ×1-এর কম নয়।	Frozen Floor সীমাবদ্ধতার আগে রাউন্ডে একাধিকবার সক্রিয় হতে পারে।

বোনাস বাজি এবং বোনাস ব্যালেন্স

গেমের নিয়মে **Free Bet** (নির্ধারিত সংখ্যক বিনামূল্যে বাজি) এবং **Free Amount** (বোনাস অর্থ) ব্যবস্থা রয়েছে। নিয়মের উদাহরণ: 10 × 100 FUN মানে 100 FUN-এর 10 বাজি; Free Amount উদাহরণ — 1 000 FUN। বোনাসে খেলার জন্য এটি সক্রিয় করতে হয়। নিজের অর্থে বাজি ধরার জন্য সক্রিয় Free Bet বা Free Amount নিষ্ক্রিয় করতে হয়। বোনাস ব্যালেন্স অপর্যাপ্ত হলে সংশ্লিষ্ট ত্রুটি দেখা যায়। এগুলো গেমের সুবিধা। খেলোয়াড়কে নির্দিষ্ট প্রমো প্রদান, wagering সীমাবদ্ধতা এবং উইথড্রয়ালের প্রাপ্যতা প্ল্যাটফর্মের নিয়ম দ্বারা নির্ধারিত হয়।

GR06. ফাংশন প্রাপ্তির পদ্ধতি

ক্ষেত্র: GR06-02, GR06-03, GR06-04, GR06-05, GR06-06, GR06-07, GR06-08, GR06-09, GR06-10, GR06-11, GR06-13, GR06-14.

স্লট-FS, retrigger এবং hold-and-respin মূলের নিয়মে অন্তর্ভুক্ত নয়। Triple Build মানে তিনটি অতিরিক্ত ফ্লোর, আর অপারেটরের Free Bet/Free Amount — বাজির আলাদা অধিকার। তাই FS/respin কাউন্টার, ধরে রাখা প্রতীক এবং স্লট-চালের মধ্যে গুণক স্থানান্তর তৈরি হয় না।

GR07. ক্রয়কৃত ফাংশনের নাম

ক্ষেত্র: GR07-02, GR07-03, GR07-07, GR07-09, GR07-11.

বর্ণিত মূল সংস্করণে বোনাস কেনার বোতাম ও ante-সারচার্জ নেই: Temple/Frozen/Triple Build সাধারণ টাওয়ারে পড়ে। চক্রের মূল্য গৃহীত বাজির সমান। demo-cap10 000 FUN-এ যোগফল বাড়া বন্ধ হয়, কিন্তু মূল নিয়মে ঝুঁকি নিয়ে চালিয়ে যাওয়ার অনুমতি আছে; অন্য স্লট থেকে স্বয়ংক্রিয় বন্ধ করা এখানে প্রযোজ্য নয়।

GR08. জ্যাকপট স্তর

ক্ষেত্র: GR08-02, GR08-03, GR08-04, GR08-05, GR08-06, GR08-07, GR08-08.

মূল Tower Rush-এর Progressive jackpot মূল কার্ডে No হিসেবে চিহ্নিত। কোনো গেম-লেভেল jackpot, অংশগ্রহণ ফি, ফান্ড স্ন্যাপশট, reset-ফান্ড এবং অতিরিক্ত jackpot-credit নেই। B2B Jackpot Galaxsys এবং অপারেটরের প্রচারণামূলক ফান্ড — ভিন্ন পণ্য।

GR27. অতিরিক্ত সারির সংযুক্তি

ক্ষেত্র: GR27-01, GR27-02, GR27-03, GR27-04, GR27-05, GR27-06, GR27-07, GR27-08.

Tower Rush-এ অতিরিক্ত ড্রাম-সারি, সক্রিয় মাস্ক, বড় স্লট-প্রতীক, কম্বিনেশনে প্রতীকের ওজন এবং ঘর ভাঙা/মুছে ফেলার নিয়ম নেই। ফ্লোর স্থাপন টাওয়ারের ক্রিয়া, আচ্ছাদিত ড্রামের গণনা নয়।

GR28. চিহ্নিত ঘরের সেট

ক্ষেত্র: GR28-01, GR28-02, GR28-03, GR28-04, GR28-05.

স্থাপিত মেকানিক্সে ঘরভিত্তিক পজিশনাল গুণক ও চিহ্নিত বিজয়ী পজিশন নেই। বর্তমান পরিশোধ এবং Frozen — পুরো টাওয়ারের অবস্থা; এগুলো ঘরে ভাগ হয় না এবং cell-cap পায় না।

GR29. গেম-সঞ্চয়কের একক

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR29-01	গেম-সঞ্চয়কের একক	Tower Rush-এর জন্য অবস্থার একক হলো পুরো টাওয়ারের সঞ্চিত শর্তাধীন/আর্থিক পরিশোধ, স্লট-চার্জ বা স্ট্যাটাস VIP-points নয়।
GR29-02	ইভেন্ট থেকে সঞ্চয়কের বৃদ্ধি	সাধারণ সফল ফ্লোর বর্তমান যোগফলকে m দিয়ে গুণ করে; Temple পড়া সহগ প্রয়োগ করে; Triple Build ধারাবাহিকভাবে আরও তিনটি ফ্লোর প্রয়োগ করে।
GR29-03	সঞ্চয়কের বর্তমান অবস্থা	FLOORS-01 উদাহরণ: বাজি 100 FUN, ×1,6 এবং ×1,45-এর পরে বর্তমান যোগফল 232 FUN; সংশ্লিষ্ট ইভেন্ট পর্যন্ত বর্তমান সুরক্ষিত Frozen=0।
GR29-04	সঞ্চয় পর্যায়ের থ্রেশহোল্ড ও পুরস্কার	সঞ্চয়কের থ্রেশহোল্ড-ভিত্তিক স্বয়ংক্রিয় পুরস্কার প্রযোজ্য নয়। পরম 10 000 FUN — পরিশোধের cap, চার্জের বোনাস প্রদানের পর্যায় নয়।
GR29-05	সঞ্চিত পুরস্কার সম্পাদনের মুহূর্ত	সফল ফ্লোরের পরে সহগ প্রয়োগ হয়; Frozen বর্তমান যোগফল স্থির করে; একমাত্র credit Cashout/চূড়ান্ত হিসাবে সম্পন্ন হয়।
GR29-06	চার্জ ব্যয় ও স্থানান্তরের নিয়ম	নতুন টাওয়ার নতুন বাজি থেকে গুণফল শুরু করে; Frozen রাউন্ডের মধ্যে স্থানান্তরিত হয় না। হিমায়িত টাওয়ারের ভেতরে সুরক্ষা তার শেষ পর্যন্ত থাকে।

GR30. অর্থ-প্রতীকের মান

ক্ষেত্র: GR30-01, GR30-02, GR30-03, GR30-04, GR30-05, GR30-06.

স্লটের অর্থ-প্রতীক ও collector-প্রতীক নেই। Frozen পুরো টাওয়ারের বর্তমান যোগফল স্থির করে, অন্যের কন্টেইনার যোগ করে না এবং প্রতি ফ্রেমে পুনরায় ক্রেডিট করে না। Temple প্রথমে বর্তমান যোগফল বদলায়, তারপর একমাত্র Cashout মোট হিসাব করে।

GR31. ফাংশন নির্বাচনের অনুমোদিত বিকল্প

ক্ষেত্র: GR31-01, GR31-02, GR31-03, GR31-04, GR31-05, GR31-06.

বিভিন্ন FS-মোড বাছাই, উচ্চতর ফাংশন কেনা এবং চাল স্থানান্তরসহ upgrade-এর মেনু নেই। Build এবং Cashout — একই টাওয়ারের ভেতরের সিদ্ধান্ত; Temple, Triple Build ও Frozen-এর নিজস্ব নিয়ম-নির্ধারিত ক্রম আছে, নির্বাচনযোগ্য slot feature নয়।

GR32. বিনিময় বা gamble প্রস্তাবের শর্ত

ক্ষেত্র: GR32-01, GR32-02, GR32-03, GR32-04, GR32-05.

পরিশোধের বিনিময়ে চাল এবং পুরস্কার-নির্ভর gamble-খেলা প্রোফাইলে নেই। Frozen — টাওয়ার চালিয়ে যাওয়ার সময় ইতিমধ্যে সঞ্চিত অর্থের সুরক্ষা, নতুন ফাংশনের বিনিময় নয়; সুরক্ষিত ও চূড়ান্ত মান দুটি পরিশোধ হিসেবে যোগ হয় না।

GR33. jackpot শুরুর পর্যায়

ক্ষেত্র: GR33-01, GR33-02, GR33-03.

Tower Rush-এ নিজস্ব jackpot-stage বা সাধারণ প্রগ্রেসিভ ফান্ড নেই; ঘোষিত RTP-এ অতিরিক্ত jackpot-RTP যোগ হয় না। অন্য আয়োজকের প্রচারণামূলক ফান্ড এই গেমের অর্থ-হিসাব বদলায় না।

FLOORS — তিনটি বোনাস ফ্লোরের পৃথক বিশ্লেষণ

এপিসোড	প্রবেশ	ক্রম	একমাত্র চূড়ান্ত ফল
FROZEN-LOSS	বাজি 100 FUN, সঞ্চিত×5=500 FUN	Frozen 500 স্থির করেছে; পরবর্তী ফ্লোর ধসে পড়েছে	G500 FUN; net+400 FUN, 0 নয় এবং 500+500 নয়
FROZEN-HIGHER	বাজি 100 FUN, Frozen500 FUN	পরে নিশ্চিত Cashout×10=1 000 FUN	G1 000 FUN; net+900 FUN, 1 500 নয়
TEMPLE-01	বাজি 100 FUN, বর্তমান যোগফল 150 FUN	Temple পড়েছে ×1,5;150×1,5=225; Cashout	G225 FUN; net+125 FUN; আলাদা credit150+225 নয়
TRIPLE-01	বাজি 100 FUN, সফল ইভেন্টের পরে 120 FUN	তিনটি অতিরিক্ত ফ্লোর×1,×1,5,×2;120×1×1,5×2	G360 FUN; net+260 FUN; একটি debit100, চারটি নয়
CAP-01	বাজি 100 FUN, raw12 600 FUN	Cap min(12 600;10 000)=10 000 FUN	CashoutG10 000-এ; FrozenG0 ছাড়া আরও ধসে পড়লে
CAP-STAKE	Demo cap10 000 FUN	S1-এ cap×10 000; S20-এ cap×500; S100-এ cap×100	পরম যোগফল এক, বাজির সাথে অনুপাত বদলায়

আমি প্রভাব প্রয়োগের ক্রম সংরক্ষণ করেছি। Frozen একবার কাজ করেছে; এর পরে নতুন বোনাস ফ্লোর যোগ হয়নি, পরবর্তী সফল সাধারণ ফ্লোরগুলোতে ×1,5 বা তার বেশি ছিল। Temple-এ 10টি সেকশন রয়েছে: নয়টি সংখ্যাগত এবং একটি Frozen। সেকশনগুলোর সম্ভাব্যতা ফলাফল বণ্টন দ্বারা নির্ধারিত হয়; RTP এই সম্ভাব্যতা ও সহগগুলো বিবেচনা করে গণনা করা হয়। Triple Build এবং Temple নতুন অর্থপ্রদান চক্র তৈরি করেনি।

সম্পর্কিত নথি

- Tower Rush-এর নিয়ম ও রাউন্ডের ফলাফল
- Tower Rush-এর অফিসিয়াল ডেমো ও FUN রাউন্ডের রেকর্ড