ANNEXE DOCUMENTAIRE

Étages spéciaux et effets de jeu

FRANÇAIS · FRANCE

Gaspard Joly · Novembre 2026

G10

Sommaire

Cas limites . . . 3
21 · Crash et Cashout . . . 4
GR03 · Géométrie . . . 5
GR04 · Paiements et symboles . . . 5
GR06 · Tours et fonctions . . . 6
GR08 · Jackpot . . . 6
GR27 · Champ et effets . . . 7
GR28 · Marques . . . 7
GR29 · Accumulation . . . 8
GR30 · Collecte . . . 8
GR33 · Jackpot et RTP . . . 8
Étages bonus . . . 9
Compléments de l'analyse visuelle . . . 9

Cas limites

Cas limites

ID	Entrée	Règlement et résultat
TR-FR-E01	Mise 17,50 FUN, Frozen 2,5×, puis chute	Protection 43,75 FUN. Gross 43,75, net 26,25 FUN.
TR-FR-E02	Même mise, Frozen 2,5×, puis étage réussi 1,5× et Cashout	Gross 65,63 FUN après arrondi half-up à 0,01. Net 48,13 FUN. La protection est incluse dans le gross.
TR-FR-E03	12,50 FUN, cumulé 2,2×, secteur Temple 3×	12,50 × 2,2 × 3 = 82,50 FUN. Net 70,00 FUN.
TR-FR-E04	50,00 EUR, total brut 64×, plafond 2 500 EUR	min(3 200 ; 2 500) = 2 500 EUR. Net 2 450 EUR. Ratio effectif 50× sur cette ligne.
TR-FR-E05	Écart avant server accepted	Débit 0. En cas de répétition du même request_id, l'historique est vérifié avant la création d'un nouveau.
TR-FR-E06	Écart après acceptation de la mise 6,50 FUN, résultat confirmé 1,8×	Après récupération, l'historique renvoie gross 11,70 FUN, net 5,20 FUN. La réouverture laisse un seul paiement.
TR-FR-E07	13,00 FUN, pending, puis void	Sur le pending sont reflétés 13,00 FUN d'engagements. Après refund 13,00 FUN, l'engagement est de 0, net 0, chiffre d'affaires comparable 0.
TR-FR-E08	Gross protégé déjà au cap et répétition de la dernière requête	Le statut définitif et le settlement_id initial ont priorité. La répétition lit le même settlement.

21 · Crash et Cashout

21 · Crash et Cashout

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
21-01	Développeur du jeu exact	Galaxsys
21-02	Fenêtre d'acceptation des mises	Un seul Build de départ après le choix d'une mise admissible, sans fenêtre de vol commune
21-03	Nombre de panneaux	1
21-04	Mise du premier panneau	TR-FR-D07 : une mise acceptée 12.50 FUN ; pas de second panneau. Les autres montants figurent dans le journal des manches.
21-05	Mise du second panneau	Second panneau absent
21-06	cashout manuel	Requête après un Build réussi et avant la chute définitive ; le statut serveur est pris en compte
21-07	Auto-cashout	Absent dans l'original
21-08	Mise automatique	Absent dans l'original
21-09	Rupture de connexion	Aucun débit avant acceptation, l'historique est lu après acceptation ; cas E05–E07
21-10	Numéro de manche	Par exemple TR-FR-D07, Frozen et la chute suivante
21-11	Paiement complet	TR-FR-D07 : 12.50 × 2.5 = 31.25 FUN brut lors d'une chute protégée ; un seul paiement.
21-12	Résultat net	TR-FR-D07 : 31.25 − 12.50 = 18.75 FUN net. TR-FR-D12 : remboursement 4.00 − débit 4.00 = 0 FUN.
21-13	Mécanisme de vérification du résultat	Galaxsys déclare RNG et Provable Fairness ; la vérification par calcul sur le journal est distincte
21-14	Données d'entrée de la vérification	Mise, multiplicateurs, plafond, ID et statut pour vérifier l'arithmétique ; pour PF, les entrées et le protocole de la manche concernée sont nécessaires
21-15	Arrondi du multiplicateur	Le multiplicateur brut est conservé séparément ; l'arrondi half-up à 0,01 s'applique au brut

GR03 · Géométrie

GR03 · Géométrie

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR03-02	Nombre de positions dans chaque colonne	Aucune colonne de rouleaux : un seul étage courant
GR03-04	Nombre de lignes actives	0 lignes actives dans la mécanique de tour
GR03-05	Possibilité de modifier les lignes	Les lignes ne sont pas configurables
GR03-06	Sens de l'évaluation	L'évaluation se fait selon les étages acceptés dans l'ordre Build
GR03-07	Condition de voisinage	L'adjacence des symboles n'intervient pas
GR03-09	Mise par ligne ou par unité	Une seule mise pour tout le round
GR03-10	Valeur nominale de la pièce	FUN ou EUR, aucune pièce de rouleau
GR03-11	Nombre de pièces par ligne	Aucune ligne, les multiplicateurs d'étages ne sont pas des pièces
GR03-12	Prix total du cycle de jeu payé	Le prix total est égal à un débit initial
GR03-13	Nombre de ways dans cet état	Les ways ne s'appliquent pas
GR03-14	Règle des gains simultanés	Le gross final est unique, Frozen est inclus dans le résultat final

GR04 · Paiements et symboles

GR04 · Paiements et symboles

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR04-01	Clé et nom du symbole	L'identifiant d'effet Frozen/Temple/Triple se rapporte à l'étage
GR04-02	Rôle du symbole	L'étage influence le gross courant via l'effet ; wild et scatter sont absents
GR04-03	Nombre de symboles dans la ligne paytable	Le nombre de symboles dans le paytable n'est pas utilisé
GR04-05	Base du coefficient paytable	Le coefficient s'applique au montant cumulé ou à la mise via le produit des étages
GR04-06	Paiement total de l'événement de jeu ou du cycle composite	min(cap ; mise × produit) avec Frozen en cas de chute, voir §2–3
GR04-08	Comportement du wild dans le temps	Wild absent dans tous les états de l'original
GR04-09	Règle du multiplicateur propre au wild	Pas de multiplicateur propre au wild
GR04-12	Portée du symbole multiplier	L'effet est limité au round en cours
GR04-13	Règle de combinaison des multiplicateurs	Les nombres d'étages sont multipliés entre eux, la protection ne s'additionne pas au final gross

GR06 · Tours et fonctions

GR06 · Tours et fonctions

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR06-02	Mode d'obtention de la fonction	L'étage bonus se révèle après un placement réussi
GR06-03	Nombre initial de tours gratuits	Pas de FS à emplacements ; Triple donne trois étages supplémentaires
GR06-04	Nombre de tours réattribués	Dans D08, 3 tours Triple supplémentaires attribués, 3 utilisés, 0 restants ; réattribution dans cette ligne 0. La possibilité de répétition avant Frozen est distincte de l'événement de journal.
GR06-05	Condition de relance	Après Frozen, aucun nouveau bonus n'est attribué
GR06-06	Nombre de tours utilisés	Dans D08, les trois sous-étapes Triple font partie d'un même round
GR06-07	État du multiplicateur entre les tours	Le multiplicateur accumulé est conservé dans le round en cours ; un nouveau round repart d'un état vierge
GR06-08	Mise figée de la fonction	La mise initiale est conservée jusqu'à la fin du round
GR06-09	Compteur initial de respin	Pas de compteur de respin
GR06-10	Condition de réinitialisation du compteur de respin	Respin non prévu ; le prochain round accepté réinitialise le cumul
GR06-11	Symboles retenus accumulés	Aucun symbole retenu. Frozen fixe le montant
GR06-13	Cause de fin de la fonction	Le Cashout final ou une chute met fin à la fonction
GR06-14	Moment du crédit de la fonction	La protection ne devient un paiement que lors du calcul final

GR08 · Jackpot

GR08 · Jackpot

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR08-02	Niveau de jackpot	Pas de niveaux de jackpot de jeu
GR08-03	Condition de participation au jackpot	Pas de participation au jackpot par la mécanique de jeu
GR08-04	Prix de participation	Pas de surcoût payant pour le jackpot
GR08-05	Base du jackpot fixe	Pas de base fixe distincte pour le jackpot
GR08-06	Instantané du fonds progressif	Fonds progressif absent dans l'original
GR08-07	Réinitialisation du fonds après un gain	Pas de réinitialisation du fonds
GR08-08	Lien entre jackpot et cap global	Le total du round est inclus dans le cap de jeu, le jackpot n'y participe pas

GR27 · Champ et effets

GR27 · Champ et effets

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR27-01	Liaison d'une rangée supplémentaire	Aucune rangée supplémentaire de slot
GR27-02	Masque des positions actives	Aucun masque de cellules actives
GR27-03	Dimension du grand symbole	Aucun grand symbole de slot
GR27-04	Poids du grand symbole dans l'évaluation	Le poids des grands symboles n'entre pas en compte
GR27-05	Règle de désintégration ou d'extension du symbole	Aucune désintégration ni extension de symbole
GR27-06	Règle de suppression hors combinaison gagnante	La suppression de symboles n'est pas une action Build
GR27-07	Ordre des effets sur le champ	La séquence des étages détermine le cumul ; les effets se révèlent après un Build réussi
GR27-08	Nombre minimal de rouleaux couverts	Aucun rouleau

GR28 · Marques

GR28 · Marques

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR28-01	Ensemble des cellules marquées	Aucune cellule marquée
GR28-02	Multiplicateur d'une cellule	Le multiplicateur de cellule ne s'applique pas
GR28-03	Règle de modification du multiplicateur de cellule	Ce sont les multiplicateurs d'étages qui changent, pas ceux des cellules
GR28-04	Événement de réinitialisation des marques de cellule	Une nouvelle manche remet à zéro l'état des étages précédents, il n'y a pas de marques de cellule
GR28-05	Règle d'inclusion des cellules dans le paiement	Le paiement n'est pas construit par cellules

GR29 · Accumulation

GR29 · Accumulation

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR29-01	Unité de l'accumulateur de jeu	Multiplicateur accumulé de la manche, pas la barre de progression de la suite
GR29-02	Augmentation de l'accumulateur due à un événement	Un étage réussi accepté multiplie la valeur actuelle
GR29-03	État actuel de l'accumulateur	TR-FR-D07 : avant l'effet, 2.5× accumulé, Frozen a conservé 31.25 FUN ; après la chute, gross final 31.25 FUN, puis l'état de la manche est réinitialisé.
GR29-04	Seuil et récompense de l'étape d'accumulation	Aucun seuil de barre de progression. Frozen fixe la somme actuelle après l'apparition de l'effet
GR29-05	Moment d'exécution de la récompense accumulée	Frozen conserve la protection, paiement après l'état final
GR29-06	Règle de consommation et de report de la charge	L'état n'est pas reporté sur la manche suivante

GR30 · Collecte

GR30 · Collecte

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR30-01	Valeur du symbole monétaire	Aucun symbole monétaire collecteur
GR30-02	Zone de collecte du symbole	La somme est collectée via Cashout de la manche en cours
GR30-03	Ordre d'activation des collecteurs	D'abord les effets de l'étage accepté, puis le calcul final
GR30-04	Répétabilité de l'effet persistent	Frozen une fois, Temple/Triple possibles à nouveau avant Frozen selon les règles d'origine
GR30-05	Valeur accumulée du collecteur	Dans D07, Frozen conserve 31.25 FUN ; cette somme est incluse dans les 31.25 FUN finaux, elle n'est pas ajoutée une seconde fois. Il n'y a pas de collecteur de slot distinct.
GR30-06	Moment où la valeur accumulée devient un paiement	Lors d'un settlement final confirmé

GR33 · Jackpot et RTP

GR33 · Jackpot et RTP

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR33-01	Phase de déclenchement du jackpot	Le jackpot de jeu n'est pas déclenché dans l'original
GR33-02	Zone du fonds commun de jackpot	Aucun fonds commun
GR33-03	Règle d'inclusion du jackpot dans RTP	Aucune composante jackpot séparée n'est appliquée dans le RTP accepté

Étages bonus

Tous les étages bonus ressemblent d'abord à des étages ordinaires ; le type est révélé après un placement réussi. Ils apparaissent dans un round aléatoire.

- Frozen Floor fixe immédiatement le gain cumulé, qui est conservé même en cas de perte ultérieure. Si le joueur a continué, obtenu davantage et retiré une somme plus élevée, la somme la plus élevée est créditée, et non les deux sommes ensemble. Exemple de règles : une fixation à x5, une continuation jusqu'à x10 et Cashout donnent mise × 10. Frozen Floor n'est possible qu'une seule fois par round ; après cela, aucun nouveau bonus n'est accordé. Après la Frozen Bonus session, les étages donnent soit x1.5 et plus, soit s'effondrent avec x0 ; les limites de l'état Frozen Bonus session sont déterminées par les règles citées.
- Temple Floor déclenche un unique tour automatique de roue parmi 10 secteurs : x1.5, x1.5, x2, x2, x3, x3, x5, x5, x7, Frozen Floor. Le multiplicateur obtenu multiplie le gain actuel ; le dernier secteur gèle la somme actuelle. Après la rotation, il est possible de continuer. Temple Floor peut apparaître plusieurs fois par round. Les probabilités d'apparition des secteurs sont des paramètres autonomes de la roue.
- Triple Build ajoute automatiquement trois étages supplémentaires. Chacun a un coefficient d'au moins x1. Possible plusieurs fois par round. SlotCatalog décrit « 3 floors instead of 1 », alors que les règles indiquent « three additional floors » ; les deux formulations sont conservées avec rattachement à la description correspondante de la mécanique.

Compléments de l'analyse visuelle

Dans le bloc Licenses & Certifications sont affichés les logos de Gaming Associates Europe Limited, GLI (Gaming Laboratories International), MGA, Hellenic Gaming Commission, ONJN, Spelinspektionen, Perú Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, Gambling Commission. Les logos se rapportent aux informations de licence et de certification du fournisseur ; les champs d'application sont fixés par les documents et versions de produits correspondants.

Sur SlotCatalog, un bloc promotionnel pop-up fait la promotion de 5 Witch Pots / Halloween Magic by Endorphina avec une cagnotte de $1500. Seuls les gains x10 et supérieurs sont pris en compte ; jeux : 5 Witch Pots, 3 Witch Pots, Burning Hell 3000, Minotaur ReBurn ; les prix sont versés en cryptomonnaie ; il s'agit d'une promotion tierce, et non d'un bonus Tower Rush. En démo, on observe une notification verte d'acceptation de la mise, un x0 rouge en cas de chute, la mention OOPS !, le basculement entre un Desktop large et un Mobile vertical, un écran de chargement Galaxsys, une astuce mobile sur les coefficients et les étages bonus aléatoires. Dans le chat Galaxsys sont affichés le message d'accueil « Hi there and Welcome to Galaxsys! » et la demande de donner son nom ; le widget et le temps de réponse de l'employé sont considérés comme des caractéristiques distinctes du support.