

Dark Towers

Povrat igraču (RTP)

Minimalni očekivani povrat igraču (RTP) iznosi 94,54%, a maksimalni 97,38%. Taj RTP predstavlja dugoročnu teoretsku isplatu kroz igru.

Upute za igru

DARK TOWERS igra je s 3 valjaka, 3 retka simbola i 5 fiksnih dobitnih linija. Ulog iznosi od € 0,10 do € 5,00 (ili ekvivalentni iznos u drugoj valuti). Preko valjaka postižu se takozvani koraci. Oni ukazuju na to za koliko se razina uzdiže pripadajući toranj. To omogućuje da vrijednost CASHPOTA raste na odgovarajući način. Ako se pojavi simbol , resetiraju se tornjevi i CASHPOT. CASHPOT se može u potpunosti ili djelomično isplatiti na kraju svake igre. Kad dođete do vrha tornja, iznos po koraku prikazan iznad tornja isplaćuje se za svaki sljedeći korak.

U slučaju pogreške poništavaju se sve igre i dobici.

Dobii

Svi dobici koraka vrijede za kombinacije iste vrste.

Svi dobici koraka vrijede na odabranim linijama.

Svi dobici koraka vrijede slijeva udesno.

Pritom se računa samo najveći dobitak po liniji.

Dobici koraka postignuti na različitim dobitnim linijama na istom tornju zbrajaju se.

Ako je svih 9 vidljivih simbola isto, svi dobici koraka aktualne igre udvostručuju se.

To se jedino događa za brončane simbole. Devet istih simbola uvijek dovodi do 20 koraka.

Besplatne igre

Postoje 4 velika simbola koji vode do besplatnih igara. Za simbol  i simbol  osvaja se 6 besplatnih igara. Za simbol  i simbol  osvaja se serija besplatnih igara koja se prekida simbolom  ili  . Razlika između simbola  i simbola  kao i simbola  i  je što se za

crvene verzije primjenjuju pravila „Dodatni step dobici u crvenim besplatnim igrama“. Četiri simbola s pomoću kojih su osvojene besplatne igre, kao i sve varijante simbola  (svi su opisani u sljedećem odjeljku) šire se preko sva tri valjka. Sam simbol , koji resetira tornjeve i vraća Cashpot na nulu, ne pojavljuje se u besplatnim igrama.

Dobitak besplatnih igara u besplatnim igrama

U besplatnim igrama mogu se osvojiti dodatne besplatne igre.

Sva četiri simbola s pomoću kojih se osvajaju besplatne igre mogu se pojaviti i unutar besplatnih igara.

Zapravo je prilično vjerojatno da će do toga i doći.

Čim i dok god se besplatne igre osvajaju s pomoću jedne ili više knjiga, navedeno će se nastavljati.

To se može prepoznati po prikazu „Besplatna igra x od y“.

Ako su u tijeku besplatne igre osvojene kaležom, prikazuje se samo „Besplatna igra x“.

Takve serije završavaju simbolom  ili , ovisno je li riječ o zelenoj i crvenoj besplatnoj igri.

Ako se kalež pojavi tijekom serije besplatnih igara, on postaje dodatni kalež.

Dokle god postoji barem jedan dodatni kalež, ne pojavljuju se simbol  i simbol  koji zaustavljaju seriju.

Umjesto toga, pojavljuju se simbol  i simbol .

Svaki od njih košta jedan dodatni kalež.

Kada se serija besplatnih igara osvojenih knjigom završi, postojeći dodatni kalež bit će iskorišten za nastavak serije, koja će konačno završiti

simbolom  ili simbolom .

Hoće li se pojavit simbol  ili simbol  ovisi o tome je li aktivna crvena ili zelena besplatna igra.

Možete sakupiti nekoliko dodatnih kaleža.

Čim se simbol  ili simbol  pojave u seriji besplatnih igara, posebna procjena crvenih igara primjenjuje se na sve preostale igre u seriji.

Stoga se umjesto simbola  i simbola  pojavljuje crvena inačica.

U prve 3 besplatne vrtnje u seriji besplatnih igara osvojenih kaležom manje su šanse da će se pojavit simbol  ili simbol  ako dobitak koraka još nije ostvaren (unutar serije).

Dodatni dobitci koraka u crvenim besplatnim igram

Osim dobitaka koraka za kombinacije identičnih simbola (iste vrste), dobitci koraka dodjeljuju se i za kombinacije identičnih motiva. Tri su motiva prsten, dijadema i princeza, a oni mogu biti brončani, srebrni ili zlatni. Ako se tri identična motiva nalaze na dobitnoj liniji, iznos dobitka koraka jednak je iznosu 3 puta većem od najvrjednijeg simbola. Za 2 identična motiva (s lijeve strane i na sredini dobitne linije) dobiva se vrijednost koja je dva puta veća od vrijednijeg od dvaju simbola istog motiva.

• Ako je svih 9 vidljivih simbola istog motiva, udvostručava se ukupni dobitak koraka igre koja je u tijeku. U takvim situacijama nikad nema zlatnog simbola, ali postoje kombinacije valjaka za svaki motiv s 9 tih motiva s barem jednim srebrnim simbolom na svakoj dobitnoj liniji. Takve slike vode do dobitka od 40 koraka.

Puna i djelomična isplata CASHPOTA

ISPLATA: CASHPOT se isplaćuje, a svi tornjevi se poništavaju. Iznos CASHPOTA moguće je prenijeti na DEPOT ili upotrijebiti za klađenje.

DJELOMIČNA ISPLATA: Smanjuje svaki toranj za jedan korak, a CASHPOT se smanjuje na odgovarajući način. To je moguće napraviti više puta zaredom dok se ne pritisne STOP (vidi dolje) ili dok CASHPOT ne dosegne nulu. Ukupnu razliku u CASHPOTU moguće je prenijeti na DEPOT ili upotrijebiti za klađenje(smatra se izravnim dobitkom).

STOP: Zauzavlja sve djelomične isplate CASHPOTA obavljene s pomoću prethodno opisanog gumba.

Prikazi zaslona

U pejzažnom formatu aktivan je način rada REEL-VIEW MODE. Obično su prikazani samo valjci. Ako se osvoje koraci, prikaz kratko prelazi na tornjeve gdje se evidentiraju koraci.

Kad je aktivan način rada PORTRAIT MODE, valjci i tornjevi istodobno su prikazani u općem pregledu.

Upute

Izbornik uloga

Pritiskom ove tipke otvorit će se izbornik uloga. Pod **ODABERITE ULOG** može se postaviti ulog. Ukupni ulog prikazat će se pod **ULOG**. Na početku igre ukupni će se ulog oduzeti od brojača **SALDO**. Izbornik uloga zatvorit će se ponovnim pritiskom tipke.

Autostart izbornik

Pritiskom ove tipke otvorit će se autostart izbornik. Pod **ODABERITE BROJ IGARA** može se namjestiti broj autostartova. Odabrani broj vrtnji odigrava se automatski kad igra počne. Preostali broj autostartova prikazat će se na tipki.

Dodatne opcije: Ako se osim broja autostartova ponude i dodatne postavke, sve stavke postavki označene s *) obvezne su stavke i treba ih ispuniti.

Početak igre

Pritiskom tipke **Spin** pokreće se vrtnja valjaka i igra počinje. Ako je autostart aktiviran, pritisak tipke pokreće automatsku vrtnju valjaka.

Pritiskom tipke **Stop** prekida se automatska igra. Pritiskom tipke **Spin** nastavlja se automatska igra.

Zaustavljanje valjaka

Valjci se automatski zaustavljaju jedan po jedan slijeva udesno.

Izračun položaja valjaka

Dobitak se isplaćuje prema tablici dobitaka. Tablica dobitaka može se prikazati pritiskom tipke **TABLICA dobitaka**. Sve dobitne linije obračunavaju se zasebno. Pritom se računa samo najveći dobitak po liniji. Dobici na različitim linijama zbrajaju se kako bi se dobio konačan rezultat.

U slučaju dobitka

U slučaju dobitka od 0,05 € (ili ekvivalentnog iznosa u drugoj valuti) postoje 2 mogućnosti kockanja (kockanje kartama i kockanje ljestvama) te mogućnost uzimanja dobitka. Funkcija kockanja neće se ponuditi za izravne dobitke tijekom automatske igre.

Isplata

Ovom tipkom preuzima se dobitak. Dobitak se dodaje na brojač **DOBITAK** i potom se uplaćuje na brojač **SALDO**.

Kockanje

Pritiskom tipke **Kockanje** sa simbolom karte odabire se kockanje kartama, a pritiskom tipke **Kockanje** sa simbolom ljestvi odabire se kockanje ljestvama.

Kockanje kartama

Pri kockanju kartama kladite se na boju sljedeće karte. Pritom je odgovarajućim tipkama moguće odabrati crvenu ili crnu kartu. Odgovara li odabrana boja izvučenoj karti, dobitak će se udvostručiti ili će se **dobiti MAKSIMUM**.

Odabir crnih ili crvenih karata

Kockanje ljestvama

Pri kockanju ljestvama pritiskom tipke **1:1** doseže se ili sljedeći korak na ljestvama ili korak s nižom vrijednosti.

Pritiskom se pokreće korak kockanja.

Djelomična isplata

Pritiskom ove tipke iznos kockanja kartama prepovolit će se, a za kockanje ljestvama smanjiti za jedan korak, dok će se ostatak zabilježiti kao dobitak.

Potpuna isplata

Ovom tipkom preuzima se dobitak. Dobitak se dodaje na brojač **DOBITAK** i potom se uplaćuje na brojač **SALDO**.

Opće funkcije

Prikaz dodatnih tipki

Pritiskom odgovarajuće tipke prikazat će se ili sakriti izbornik s dodatnim tipkama.

Cijeli zaslon

Pritiskom ove tipke prijeći ćete na prikaz preko cijelog zaslona i natrag.

Tablica dobitaka

Tablicu dobitaka moguće je prikazati i ponovno sakriti pritiskom odgovarajuće tipke.

Pomoć

Pritiskom ove tipke prikazat će se i ponovno sakriti zaslon za pomoć.

Zvuk

Pritiskom ove tipke možete isključiti i uključiti zvuk.

Kraj igre

Pritiskom tipke Home igra će se zatvoriti.

Ljevaci – dešnjaci

Pritiskom tipke moguće je namjestiti igru za lijevu ili desnu ruku. U skladu s postavkama, tipke se prikazuju na desnoj ili lijevoj strani zaslona.

Povlačenje tipki

Različite se tipke mogu fleksibilno povlačiti kad su pritisnute. Dok je tipka pritisnuta, strelice pokazuju smjerove u kojima tipka može biti povučena.

Sljedeća funkcija igre može ovisiti o uvjetima i odredbama internetske stranice operatora kasina. Za više informacija posjetite internetsku stranicu operatora kasina:

- Procedure koje upisuju kako se rješavaju prekidi igara koje su u tijeku.