

Dark Towers

Povrat igraču (RTP)

Minimalni očekivani povrat igraču (RTP) iznosi MIN_RTP_VALUE, a maksimalni MAX_RTP_VALUE. 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 MINIMUM_STAKE do MAXIMUM_STAKE (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 dobiti.

Dobici



Svi dobiti koraka vrijede za kombinacije iste vrste. Svi dobiti koraka vrijede na odabranim linijama. Svi dobiti koraka vrijede slijeva udesno. Pritom se računa samo najveći dobitak po liniji. Dobiti koraka postignuti na različitim dobitnim linijama na istom tornju zbrajaju se. Ako je svih 9 vidljivih simbola isto, svi dobiti 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 dobiti 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 pojaviti

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 vrtanje u seriji

besplatnih igara osvojenih kaležom manje su šanse da će se pojaviti simbol  ili simbol  ako dobitak koraka još nije ostvaren (unutar serije).

Dodatni dobici koraka u crvenim besplatnim igrama

Osim dobitaka koraka za kombinacije identičnih simbola (iste vrste), dobici 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 vrjednijeg 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 kladenje (smatra se izravnim dobitkom).

STOP: Zaustavlja 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 nakratko prelazi na tornjeve gdje se evidentiraju koraci.

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

: