



MAGNUM OPUS

Verzija: 1.1

ENDORPHINA LIMITED
47, TRIQ TORRI WEJTER, BIRKIRKARA BKR 4730, MALTA

Sadržaj

Opći opis.....	3
Topologija linija	4
Dostupni ulozi.....	4
Nominale	4
Povrat igraču	4
Ikone.....	5
Dobitne kombinacije	7
Bonus Igra.....	8
Riskiranje (igra rizika)	10

Opći opis



MAGNUM OPUS je automat s 3 role, 3 retka i 5 isplatnih linija.

Svi se dobici dodjeljuju za kombinacije istovrsnih simbola.

Odgovarajući simboli trebali bi biti na omogućenim isplatnim linijama i susjednim rolama, počevši od krajnje lijeve.

Na svakoj omogućenoj isplatnoj liniji isplaćuje se samo najveći dobitak.

Dobici po raznim isplatnim linijama zbrajaju se.

Svi se dobici u tablici isplata prikazuju za trenutačno odabrani ulog i broj omogućenih isplatnih linija.

Svi se dobici u tablici isplata prikazuju u novčanoj vrijednosti ili bodovima, ovisno o trenutačno odabranom načinu.

Topologija linija

Dostupne linije: 1, 2, 3, 4, 5 (linija).



Dostupni ulozi

Vrijednosti dostupnih uloga po liniji: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 (bodova).

Nominale

Konfiguriraju se u administratorskoj ploči na zahtjev kasina.

Trenutačno podržan raspon vrijednosti bodova: 0,001-10 000 novčanih jedinica.

Povrat igraču

RTP igre: 96,01%

Prednost kuće: 3,99%

Ikone

ID	Naziv	Slika		Role	Bilješke
1	Lav				Automat
2	Mjesec				Automat
3	Zvijezda				Automat
4	Zemlja				Automat
5	Vatra				Automat

6	Voda				Automat	
7	Zrak				Automat	
8	Duša				Automat	

Dobitne kombinacije

ID	Ikona	Broj	Dobitak	Topologija dobitka	Bilješke
0	1	3	750	S lijeva na desno	
1	2	3	200	S lijeva na desno	
2	3	3	60	S lijeva na desno	
3	4	3	40	S lijeva na desno	
4	5	3	40	S lijeva na desno	
5	6	3	40	S lijeva na desno	
6	7	3	40	S lijeva na desno	
7	8	3	5	S lijeva na desno	
8	4	9	Bonus Igra	SCATTER	
9	5	9	Bonus Igra	SCATTER	
10	6	9	Bonus Igra	SCATTER	
11	7	9	Bonus Igra	SCATTER	

Bonus Igra

9 istovrsnih alkemijskih elemenata koji se zaustave na rolama aktiviraju Bonus igru ZLATNI ELIKSIR.



Tijekom Bonus igre igrač se nalazi u alkemičarevom laboratoriju, gdje mu pomaže stvoriti zlato. Igračev će trud biti velikodušno nagrađen – alkemičar će povećati dobitke za kombinacije 9 ISTOVRSNIH:

- X2 ako igrač stvori bakar
- X4 ako igrač stvori srebro
- X8 ako igrač stvori zlato

Dobro je imati na umu da je nemoguće stvoriti zlato u prvom pokušaju: igrač najprije mora stvoriti bakar, a zatim srebro.



Za početak eksperimenta igrač treba odabrati alkemijski element s desne strane i... Prepustiti se istinskoj čaroliji!

Ako eksperiment uspije, igrač dobiva metal i može nastaviti s igrom. Za nastavak je potrebno dodati jedan od preostalih alkemijskih elemenata metalu koji je stvoren.

Ako eksperiment ne uspije, Bonus igra završava.

Početni dobitak → Vjerojatnost uspjeha bakra: $\frac{3}{4}$ (rezultirajući dobitak: početni dobitak x 2)

Bakar → Vjerojatnost uspjeha srebra: $\frac{1}{2}$ (rezultirajući dobitak: početni dobitak x 4)

Srebro → Vjerojatnost uspjeha zlata: $\frac{1}{4}$ (rezultirajući dobitak: početni dobitak x 8)

Dobici u Bonus igri ne zbrajaju se. Na dobitke za kombinacije 9 ISTOVRSNIH primjenjuje se samo posljednji aktivirani množitelj.



Riskiranje (igra rizika)



U svakoj igri u kojoj je dobitak veći od nule igrač ima priliku udvostručiti dobitak do 10 puta (najveći broj mogućih rundi riskiranja).

Da bi pobijedio u rundi riskiranja, igrač mora dobiti bolju kartu od djelateljeve odabirom jedne od četiri karte okrenute naopačke.

Ako igrač dobije kartu jaču od djelateljeve, njegov se dobitak udvostručuje i može pokušati ponovno. Ako u bilo kojoj rundi pobjedu odnese djelatelj, igrač gubi dobitak i igra se završava.

Sve karte okrenute naopačke mogu biti jače od djelateljeve karte. Sve karte okrenute naopačke mogu biti slabije od djelateljeve karte. Karte se mogu ponovno pojavljivati kroz runde. Vjerojatnost dijeljenja karata nije jednako raspoređena. Vjerojatnost ranga karte igrača ovisi o trenutačno dodijeljenoj djelateljevoj karti.

Joker je jači od svih ostalih karata. Djelatelj ni u kojem slučaju ne može dobiti Jokera.

Ako igrač izvuče kartu iste vrijednosti kao što je djelateljeva, rezultat je izjednačen, odnosno karta ne utječe na igračev dobitak te on može ponovno birati kartu.

Da bi odbio sudjelovanje u igri i preuzeo trenutačan dobitak, igrač mora pritisnuti UZMI DOBITAK.

Prosječni povrat igraču iznosi 84%. Međutim, izgledi u pojedinoj rundi mogu biti bolji ili lošiji ovisno o djelateljevoj karti:

Rang karte	RTP
2	162%
3	121%
4	113%
5	101%
6	100%
7	100%
8	100%

Rang karte	RTP
9	92%
10	78%
J	69%
Q	66%
K	64%
A	42%

