

Magic Owl

MAGIC OWL on mäng, kus võidu saamise tõenäosus on 92-98%. See on videomäng, milles on 5 pöörlevat ketast. Võite loetakse vasakult paremale.



Mäng on multidenominatsiooni võimalusega, mis võimaldab mängijal valida erinevaid krediidi väärtusi.

Mängunuppude funktsioon mänguautomaadil:

FLAG	-	keele valik
MORE GAMES	-	mängude valik
HELP	-	kuvatakse abimenüü ja võidutabel
GAMBLE ON/OFF	-	duubeldamine sees/väljas
DENOMINATION	-	denominatsiooni valik/muutmine
LINES	-	mänguliinid
BET	-	panus
START	-	mängu alustamine

Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused:

LAST WIN	-	viimane võit
CREDIT	-	krediit
LINES	-	mänguliinid
BET/LINE	-	panus mänguliinil
TOTAL BET	-	kogupanus

Mängu alustamine

Kui soovitud liinid ja panused on valitud, algab mäng vajutades START nuppu.

Kui peale ketaste keerutust olete saanud võidu, näidatakse liinidel võidukombinatsioon ja võit lisandub krediiti. Kui võidud on lisandunud krediiti, saab teha uued panused. HELP nuppu vajutades kuvatakse ülemisel ekraanil võidutabel. Puudutades üksikuid sümboleid ketastel, on mängijal võimalus näha võimalikku võitu.

Võidutabel:

Symbol	5x	4x	3x
Owl	250	100	25
Wild (Woman)	500	200	50
Blue Gem	150	50	20
Candle	100	30	15
Lamp	100	30	15
AK	75	20	10
QJ	50	10	5

5 BONUS SPINS

MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS AND PLAYS

1 CREDIT = 1 ct

Võidutabel

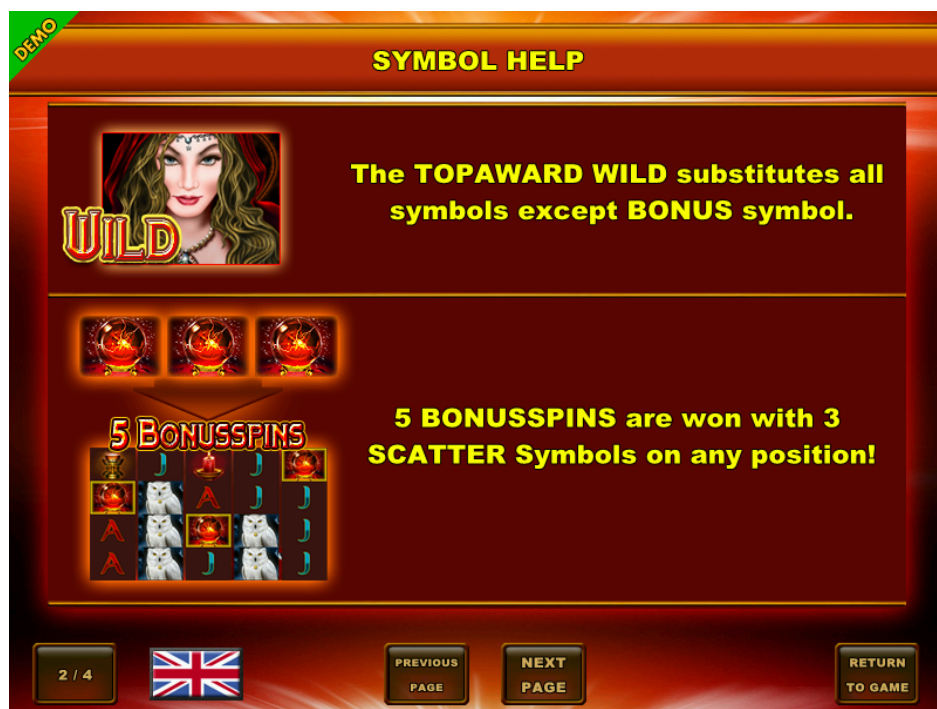
Abimenüü

Abimenüü avaneb vajutades HELP nuppu. Abimenüül on oma nupuvalik:

PAGE INDEX	-	viitab leheküljele
FLAG	-	lipp, keele valik
PREVIOUS PAGE	-	eelmine lehekülg
NEXT PAGE	-	järgmine lehekülg
RETURN TO GAME	-	mängu jätkamine



Abimenüü – lehekülg 1

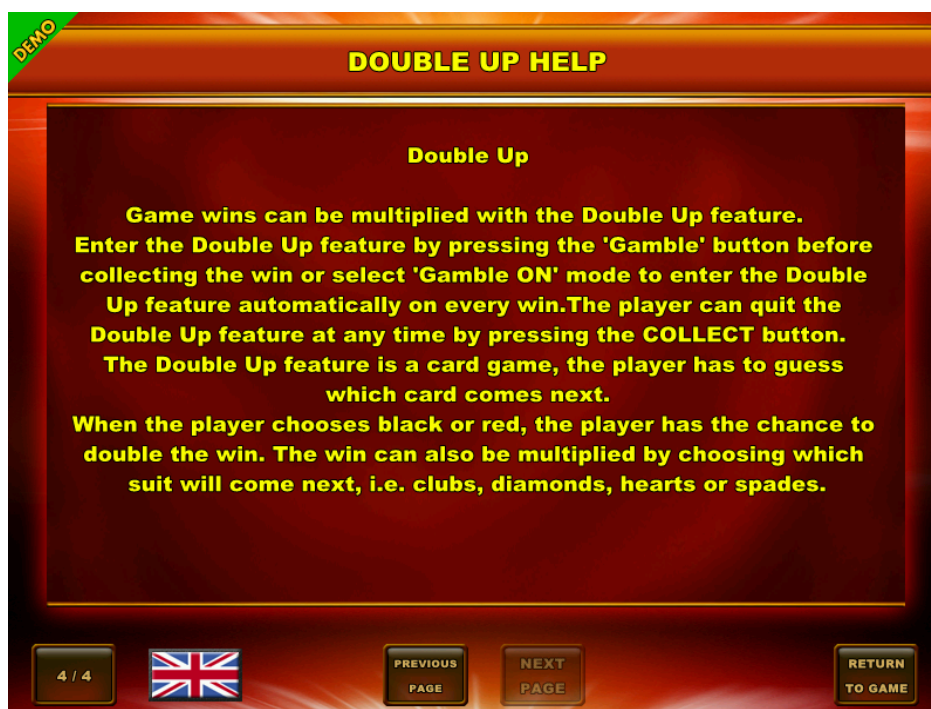


Abimenüü – lehekülg 2

TOPAWARD WILD sümbol asendab kõiki sümboleid peale BOONUS sümboli.



Abimenüü – lehekülg 3



Abimenüü – lehekülg 4

Boonuskeerutused

3 SCATTER sümboli ilmumine olenemata asukohast ketastel käivitavad 5 boonuskeerutust.

3 BOONUS sümboli ilmumine olenemata asukohast ketastel käivitavad lisaks veel 5 boonuskeerutust.



Boonuskeerutused



Boonusringi ajal ühinevad TOPAWARD WILD sümbol ÕÖKULLi sümboliga üheks sümboliks.

Duubeldamine

Mängijal on võimalus aktiveerida duubeldamise funktsioon enne igat mängu. Duubeldamise funktsiooni aktiveerides on mängijal võimalik oma võitu mitmekordistada. Saades võidu, avaneb duubeldamise võimalus, kus mängija peab ära arvama järgmise kaardi. Alguses pakutakse mängijale duubeldada terve võidusummaga, kuid on võimalik duubeldada ka poole võidusummaga, mil pool võidusummast lisatakse krediiti. Nii saab mängija ise valida, kuidas oma võiduga riskida.

Mängijale kuvatakse ka eelmise seitsme duubeldatud kaardi värvid. Kui mängija arvab musta või punase õigesti, on tal võimalik oma võitu kahekordistada. Võitu saab ka mitmekordistada, valides õige kaardimasti: ärtu, ruutu, poti või risti.

Kui mängija on oma valiku teinud, avaneb kaart. Mängija võidab, kui arvab õigesti. Kui mängija arvab valesti, kaotab ta oma panustatud raha. Mängija saab võitu mitmekordistada edaspidistes duubeldamistes niikaua, kuni arvab õige värvi. Mängija saab igal ajal duubeldamisest loobuda, vajutades *COLLECT* nuppu. Seejärel lisandub võit krediiti. Kui mängija duubeldamisel kaotab, jätkub põhimäng.



Duubeldamine