

play **box**
Professionelle Geschicklichkeitsspiele

PLAYBOX

Stellen Sie mit PLAYBOX Ihre Geschicklichkeit, Ihr Gedächtnis und Ihre Konzentrationsfähigkeit auf die Probe. Mit hohem Unterhaltungswert jagen Sie durch geschicktes Drücken der Spin-Taste den Gewinnen nach. Klappts mal nicht, können Sie sich immer noch durch eine kurze grafische Animation trösten lassen.

Nehmen Sie die Herausforderung an und zeigen Sie Ihr Können!

Spielablauf

Es gibt drei Geschicklichkeitswalzen, die durch gezieltes Drücken der Spin-Taste an einer gewünschten Position gestoppt werden können (siehe Abbildung 1).

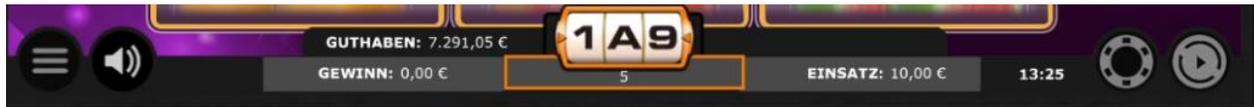


Abbildung 1: Geschicklichkeitswalzen im Panel

In Abbildung 1 befinden sich links Ihr Guthaben und Ihr Gewinn, während rechts Ihr Einsatz gewählt ist. Links neben dem Einsatz-Feld ist ein weiteres Feld zu sehen. Die Zahl in diesem Feld gibt den Wert des inneren Buffers an, der durch geschicktes Spielen geleert werden soll. Der Gewinn wird über dem Einsatz angezeigt.

Walzenbelegung

Auf jeder Walze sind die Zahlen von 0-9, sowie ein Sondersymbol (A) (siehe Abbildung 2).



Abbildung 2: Walzenbelegung

Erklärung der Geschicklichkeitswalzen

Das Spielen mit den Geschicklichkeitswalzen kann zu folgenden Kombinationen führen:

Eine Animation wird gespielt

Eine beliebige Geschicklichkeitswalze zeigt ein A (siehe Abbildung 3).

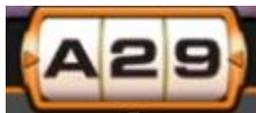


Abbildung 3: Es wird eine Animation angezeigt

Das Zeigen einer Animation kostet den gesetzten Einsatz. Es wird nichts auf den Buffer gebucht.

Eine Ausbezahlung eines Gewinnes wird erspielt

Falls alle drei Geschicklichkeitswalzen eine Zahl zwischen 1 und 9 aufweisen (siehe Abbildung 4), wird die Multiplikation der drei Zahlen und des Einsatzwertes als Produkt auf den Kredit gebucht.

Es erfolgt eine Reduktion des Buffers um das gerade beschriebene Produkt multipliziert mal 10.



Abbildung 4: Es wird ein Gewinn ausbezahlt

Die Multiplikation $5 \times 2 \times 1 \times \text{Einsatz}(0,10) = 1,0\text{€}$ (dieser Wert wird dann auf den Kredit verbucht).

Der Buffer wird um $1,0 \times 10 = 10$ reduziert.

Ungeschicktes Verhalten

Falls alle drei Walzen durch Zahlen belegt sind und mindestens eine davon eine Null ist, wird weder eine Animation angezeigt noch ein Gewinn erwirtschaftet.

Der Kredit wird um einen Einsatz reduziert und der Buffer um den Einsatz*10 erhöht (siehe Abbildung 5):



Abbildung 5: Ungeschicktes Verhalten

Walzenbelegung

Die genaue Belegung der Walzen wird bei jedem einzelnen Spiel neu festgelegt. Es ist aber auf jeder Walze garantiert eine Zahl größer Null dabei. Dadurch ist immer für eine Gewinnmöglichkeit gesorgt, die bei ausreichendem Geschick auch erreicht werden kann!

Die Anordnung der Zahlen ändert sich bei einer sich bereits drehenden Walze nicht mehr und wiederholt sich demnach immer wieder. Sie können also nach mehrfachem vollständigem Durchdrehen lassen der Walzen, durch Merken der Belegung, das gewünschte Ergebnis – vor allem bei höheren Drehgeschwindigkeiten – leichter erwischen!

Sondersymbol

Eine Null mit einem eingeschriebenen „A“ (siehe Abbildung 6) bringt zwar keinen betragsmäßigen Gewinn, spielt aber eine vorher vom Spieler wählbare Animation ein, die eine Gewinnersteigerungsmöglichkeit für folgende Geschicklichkeitsspiele in Aussicht stellt.



Abbildung 6: Sondersymbol

Einsatzmöglichkeiten

Sie können frei aus folgenden Einsätzen wählen:

0,01	2,0
0,02	5,0
0,05	10,0
0,1	20,0
0,2	40,0
0,5	60,0
1,0	80,0

Gewinnmöglichkeiten

Der Gewinnfaktor eines Spieles ist das Produkt aus den drei Walzenergebnissen (siehe Abbildung 3). Jede Walze enthält eine ganze Zahl größer oder gleich 0 und kleiner oder gleich 9 (siehe Abbildung 2), also insgesamt 10 Zahlen. Damit ergibt sich folgende Anzahl an möglichen Walzenkombinationen (mit den Zahlen):

$$(\#Zahlen)(\#Walzen) = 10^3 = 1000$$

Maximalgewinn

Der maximal mögliche Gewinnfaktor ist 729 und wird durch das Walzenergebnis 9 auf jeder der drei Walzen erreicht, also $729 = 9 * 9 * 9$.