

KNOCKOUT FOOTBALL POMOĆ

- 5 stupaca i 3 redova su u igri tijekom **OSNOVNA IGRA**.
- 5 stupaca i 3 redova su u igri tijekom **BESPLATNE IGRE**.
- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Putevi su fiksirani na **243** uz ukupnu okladu u novčićima fiksiranu na **20**.
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama iznosi **20** pomnoženo s razinom oklade.
- Ukupna oklada u valuti igrača odgovara ukupnoj okladi u kovanicama pomnoženoj s apoenom kovanice.
- Sve kombinacije i isplate izvršavaju se u skladu s **ISPLATA NA STOLU**.
- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATA NA STOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.
- Kliknite na **OKLADA** ili **STANJE RAČUNA** u **SUČELJU IGRE** kako biste se prebacili između prikaza u valutama i kovanicama.




• PRIKAZ U KOVANICAMA

- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATA NA STOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

• PRIKAZ U VALUTI

- Vrijednosti za isplatu u **ISPLATA NA STOLU** prikazuju se u valuti igrača kao vrijednosti dobitka zasnovane na odabranoj okladi.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATA NA STOLU**.
- U slučaju bilo kakvog kvara na igri, sve oklade i isplate iskazuju se kao nevažeće.
- Ako se prikaz kod korisnika razlikuje od rezultata na serveru kakav je prikazan u povijesti igre, točnim će se smatrati rezultat na serveru.

SUČELJE IGRE

SALDO	Trenutno stanje računa u valuti igrača.
KOVANICE	Stanje računa podijeljeno s odabranim apoenom kovanice.
OKLADA	Ukupna oklada u kovanicama.
OKLADA (polje za poruku)	Ukupna oklada u valuti igrača.
DOBITAK (polje za poruku)	Ukupan dobitak u valuti igrača uključujući i dobitke u značajkama tijekom aktivne igre.
KOVANICA	Povećanje/smanjenje apoena novčića (ako je aktivno).
RAZINA OKLADA	Povećanje/smanjenje razine oklade (ako je aktivno).
N°	Broj trenutačne igre.
	Pogledaj Isplata na stolu.
	Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice, razinom oklade i odabranim redovima ili putevima. Za okretanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.
	Ovaj gumb tijekom igre može biti korišten kao gumb za preskakanje (ako je aktivno).



Zaustavlja valjak (ako je aktivno).
Za zaustavljanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.



MAKSIMALNA OKLADA
Postavlja redove i razinu oklade na maksimalnu razinu, ako ona već nije postavljena.
Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice te redovima i razinom oklade na maksimumu.



AUTOMATSKA IGRA (ako je primjenjivo)
Prikazuje opcije Automatska igra.
Može se koristiti za zaustavljanje Automatska igra kad je aktivno.



Aktivira ili deaktivira prikaz na cijelom zaslonu (ako je vidljiv).
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira zvuk.
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Dostupno tijekom igre.



Prikazuje Izbornik igre.
Dostupno tijekom igre.

AUTOMATSKA IGRA

Ukupni uložene kovanice	Ukupna oklada u kovanicama tijekom trajanja Automatska igra.
Ukupna uložena gotovina	Ukupna oklada u valuti igrača tijekom trajanja Automatska igra.
Broj spinova	Odabire broj vrtnji koje će se odigrati.
Ako se saldo smanji za	Zaustavlja Automatska igra ako se stanje računa smanji za iznos koji navedete.
Ako pojedinaèan dobitak premaši	Zaustavlja Automatska igra ako pojedinaèni dobitak bude veći od iznosa koji navedete.

IZBORNIK IGRE

Postavke igre	Prikazuje postavke igre.
Kako Igrati	Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica).

POSTAVKE IGRE

Brzi Spin	Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Glasnoća	Podešava glavnu jačinu zvuka.

PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

Problemi u internetskoj komunikaciji mogu dovesti do prekida veze.

Softver je razvijen s namjerom da zaštiti igrača od neopravdanog gubitka, te uklanja mogućnost namjernog prekida veze i zloupotrebe sistema.

Detaljnija pravila u slučaju prekida veze možete pronaći u svakom odjeljku u nastavku.

KNOCKOUT FOOTBALL PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

- Dođe li do prekida veze prije početka nove igre, s računa igrača neće biti oduzeta nikakva sredstva.
- Dođe li do prekida veze nakon odigravanja oklade i pritiska tipke Vrtnja:
 - Ako nije potrebno poduzeti dodatne akcije za završetak igre, rezultat će odrediti server. Igra neće prikazati rezultat. Rezultat se može pregledati u detaljnoj povijesti igračevih igara nakon što bude određen. Za ovu igru neće biti dostupna opcija Kocka (ako je aktivirana).
 - Ako za završetak igre trebate poduzeti dodatne akcije, rezultat u igri neće biti prikazan dok je ponovno ne otvorite. Igra će se nastaviti tamo gdje je prekinuta prema podacima na serveru.

Ako nije završena, nakon 60 dana igra će biti zatvorena, a bilo kakvi dodatni dobici bit će oduzeti.

IGRA KOCKE

- Knockout Football ne nudi igru Kocke.

POVRAT IGRAČU (RTP)

- Teoretski RTP za Knockout Football iznosi 93.68%

DATUM DATOTEKE

2019/05/29 13:14:20 (UTC)





SERVER VERZIJA

5.1.2608.210




RNG VERZIJA

5.1.1391.105





WILD SIMBOL

- Simbol  mijenja sve simbole.
-  ne isplaćuju.
-  se pojavljuje samo na valjcima 2, 3, & 4 u OSNOVNOJ IGRI.
- Svaki  koji se pojavi u dobitnoj kombinaciji u **BASE GAME** se skuplja.

SPECIAL WILD

- Simbol  mijenja sve simbole.
-  ne isplaćuju.
-  se pojavljuje samo tijekom **SUPER STRIKER** i **KNOCKOUT BESPLATNE IGRE** značajki.

BONUS

- Simbol  mijenja sve simbole.
-  ne isplaćuju.
- Nagrada je **X2** kad se jedan ili više simbola  zamijene u dobitnoj kombinaciji.
- Pojedinačni  se može pojaviti na valjcima 2, 3 ILI 4 nasumično u **OSNOVNOJ IGRI**, i sakuplja se.

SIMBOLI VELIKOG DOBITKA



5 400
4 250
3 5



5 300
4 200
3 5



5 250
4 150
3 5



5 200
4 100
3 5

SIMBOLI MALOG DOBITKA



5 150
4 50
3 5



5 120
4 30
3 5



5 90
4 20
3 5



5 75
4 20
3 5







5 50
4 10
3 5











5 30
4 10
3 5

SUPER STRIKER FEATURE

- Kad se skupi 3 ili više , **SUPER STRIKER FEATURE** može se aktivirati nasumično u bilo kojoj **BASE GAME**.

- Jednom kad se skupi maksimalnih 6 , **SUPER STRIKER ZNAČAJKA** će aktivirati sljedeću **OSNOVNU IGROU** a preostale  su odbačeni
- Kad se aktivira, svi skupljeni  pretvore se u  i postavljaju se na nasumične pozicije na valjcima **2, 3, 4 & 5** prije nego što se valjci zaustave.



KNOCKOUT BESPLATNE IGRE

- Značajka se aktivira ako je skupljeno 6  simbola.
- **KNOCKOUT BESPLATNE IGRE** imitiraju pojedinačne igre nogometnog turnira.
-  se pojavljuje na centralnoj poziciji centralnog valjka kad značajka započinje.
- Kod svake slobodne igre  ide u svim smjerovima prije zaustavljanja valjaka.
- Nijedan drugi  ili  ne može se pojaviti tijekom ove značajke.
- Igrač je **PLAV**, igra s lijeva na desno i dobiva kad  dođe na centralnu poziciju krajnjeg desnog valjka.
- Protivnik je **CRVEN**, igra s desna na lijevo i dobiva kad  dođe na centralnu poziciju krajnjeg lijevog valjka.
-  se vraća na centralnu poziciju centralnog valjka nakon postizanja **GOAL**, u **45** minuti igre ili u **90** minuti igre, ako su skorovi izjednačeni prije dodjele isplate.
- Besplatne igre igraju se sve dok ili **IGRAČ** ili **PROTIVNIK** ne postigne viši skor nakon **90** minuta igre.
- Ako su skorovi izjednačeni nakon **90** minuta igre, aktivira se **GOLDEN GOAL** status, gdje ili **IGRAČ** ili **PROTIVNIK** mora dobiti za pobjedu.
- Turnir se igra u više rundi **BEZ ISPADANJA**.
- Ako pobijedi u **RUNDI OD 16**, igrač nastavlja u **ČETVRT FINALE**, a onda, ako pobijedi, u **POLUFINALE**.
- Ako pobijedi u **POLUFINALU**, igrač nastavlja u **FINALE** a ako izgubi, igra u **PLAYOFFU ZA 3. MJESTO**.
- Igrač ponovno počinje s **RANDOM OD 16** ako izgubi, osim u **POLUFINALU**, ili **FINALU** ili u **PLAYOFFU ZA 3. MJESTO**.
- Igrač dobiva **500X**, **100X** ili **25X** pomnoženo s **UKUPNIM ULOGOM** za osvojeno **1., 2. ili 3. mjesto** na turniru.
- Besplatne igre se igraju prema broju uloga na nelinejske oklade i na razini uloga igre koja ih je aktivirala.

SUSJEDNE LINIJE

- Linije klađenja dobivaju kad se odgovarajući simboli pojave bilo gdje na pripadajućim valjcima bez obzira na to gdje započinju.
- Isplaćuje se samo najdulja kombinacija istih.
- Dobici na raznim putevima se dodaju.
- Dobici se množe razinom oklada.

OSTALA PRAVILA

- Igrajte **243** puteva po cijeni od **20** kovanica
- Kombinacija oklada je kombinirani odabir kovanica i razine oklade.
-  i  zbrojevi sačuvani su za svaku kombinaciju uloga.
- Status igračevih turnira sačuvan je za svaku kombinaciju uloga.