

# WIZARDS WANT WAR POMOĆ

- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Redovi su fiksirani na **25**.
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama iznosi **25** 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 **ISPLATANASTOLU**.
- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATANASTOLU** 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 **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATANASTOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

## • PRIKAZ U VALUTI



- Vrijednosti za isplatu u **ISPLATANASTOLU** prikazuju se u valuti igrača kao vrijednosti dobitka zasnovane na odabranoj okladi.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATANASTOLU**.
- 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.

## OSTALA PRAVILA

- Maksimalni RTP može se postići odabirom čarobnjaka s **NAJVIŠE POBJEDA** ili ako je jednak odabirom



## 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).
Nº	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

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 pojedinačan dobitak premaši	Zaustavlja Automatska igra ako pojedinačni dobitak bude veći od iznosa koji navedete.

## IZBORNIK IGRE

Kako igrati	Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica).
-------------	--

## POSTAVKE IGRE

Brzi Spin	Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Glasnoća	Podlašava 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.

## WIZARDS WANT WAR 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**

- Wizards Want War ne nudi igru Kocke.

## **DATUM DATOTEKE**

2020/06/24 12:23:07 (UTC)

## **SERVER VERZIJA**

5.1.4641.310

## **RNG VERZIJA**

5.1.4478.308

## WILD SIMBOL



5 400

- zamjenjuje sve simbole osim i simbola.

## SIMBOLI VELIKOG DOBITKA



5 350  
4 120  
3 30



5 300  
4 80  
3 20



5 240m  
4 60  
3 15



5 180  
4 50  
3 10



5 120  
4 40  
3 10

## SIMBOLI MALOG DOBITKA



5 100  
4 10  
3 5



5 80  
4 10  
3 5



5 60  
4 10  
3 5



5 50  
4 10  
3 5

## DUELI

- **DVOBOJ** se pokreće kada se i pojave na bubnjevima 1 i 5.

- Čini se da Wheel otkriva 5 moguće divlje kombinacije od



- Wheel se vrti kako bi odabrao **SAMO JEDNU** divlju kombinaciju.
- Tijekom **BAZNE IGRE** pobjednik je prvog Čarobnjaka koji je **TRI** puta pogodio.
- Tijekom **BESPLATNIH IGARA** odabranom čarobnjaku zajamčeno je da će dobiti jedan dvoboj **JEDNIM** udarcem.

## DUELI

- Nakon završetka dvoboja, odabrana kombinacija Wild smjestit će se nasumično na kolu.
- Ako je čarobnjak koji pobjeđuje, sve se pobjede množe s **X3**.
- Ako je čarobnjak koji pobjeđuje, sve se pobjede množe s **X2**.
- Ako čarobnjak osvoji **15** dvoboja kako je naznačeno s i za i , sljedeći spin će dodijeliti

Wild kombinaciju i pomnožiti sve pobjede s odgovarajućim množiteljem čarobnjaka. Ako se pokreće dvoboj isto se okreće, množitelji se množe zajedno. Nakon toga resetira se brojač za prikupljanje na **0**.

## BESPLATNE IGRE

- 10 Dodjeljuju se **BESPLATNE IGRE** kada se  i  pojave na bubnjevima 2 i 4 odnosno tijekom **BAZNE IGRE** i za vrijeme **BESPLATNIH IGARA**.
- Odaberite  ili  za  ili  kao odabrani čarobnjak prije nego što početno pokrenu slobodne igre.
- Duel je zajamčeno da se dogodi tijekom **BESPLATNIH IGARA**.
- Najduža dobitna kombinacija, bilo slijeva nadesno ili zdesna nalijevo, koja god je viša, isplaćuje se samo za svaki red.
- Besplatne igre se igraju po linijama i ulozima igre koje ih je aktivirala.

## OSTALA PRAVILA

- Igrajte **25** linija po cijeni od **25** kovanica.
- Dobici na raznim linijama se dodaju.
- Linijski dobici se množe sa ulogom po liniji.
- Za svaku konfiguraciju oklade spremaju se zbirke
- Kombinacija oklada je kombinirani odabir kovanica i razine oklade.

## OSNOVNA IGRA

- Linijski dobici se plaćaju ako su u nizu s najljevijeg bubnja na desno.
- U svakom redu samo najduži dobitak.

## ISPLATNE LINIJE 1-25

