

Kraken Island

Apraksts

- Šī ir **5 SPOĻU** video spēļu automāta spēle ar **3 RINDĀM**, aizstājējsimbolu aizstāšanu, reizinātāju aizstājējsimboliem, laimestiem abos virzienos, bezmaksas griezieniem un bonusa spēli.
- Spēlē ieguldītās naudas atmaksāšanās rādītājs (**RTP**): **95,000**
- Svārstīgums: Zems - Vidējs

Simboli

- Spēlē ir **14** simboli: **5** augstas vērtības, **5** zemas vērtības, **AIZSTĀJĒJSIMBOLS X2**, **AIZSTĀJĒJSIMBOLS X4**, **BONUS** un **IZKAISĪTAIS SIMBOLS**.
- IZMAKSU TABULĀ** ir attēlotas visas iespējamās laimējošās **SIMBOLU** virknes.
- IZMAKSU TABULA** nosaka laimesta izmaksu par katru **SIMBOLA** parādīšanos.
- AIZSTĀJĒJSIMBOLS** aizvieto visus simbolus, izņemot **BONUSA**, **IZKAISĪTOS** un **VAROŅU SIMBOLUS**.
- AIZSTĀJĒJSIMBOLI X2** var parādīties uz **2, 4** spoles.
- BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **AIZSTĀJĒJSIMBOLI X2** var parādīties uz **2, 4** spoles.
- AIZSTĀJĒJSIMBOLI X4** var parādīties uz **3** spoles.
- BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **AIZSTĀJĒJSIMBOLI X4** var parādīties uz **3** spoles.
- IZKAISĪTIE SIMBOLI** piešķir laimestu, nolaižoties jebkurā vietā uz spolēm, atbilstoši **IZMAKSU TABULAI**.
- 5 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **5 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- 4 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **5 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- 3 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **5 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- IZKAISĪTIE SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5** spoles.
- BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **IZKAISĪTIE SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5** spoles.
- BONUSA SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5**.
- BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **BONUSA SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5**.

Izmaksas

- Spēlē ir **20 LĪNIJAS**. Spēlētājs likmes vienmēr liek uz visām **LĪNIJĀM**.
- LĪNIJAS** izmaksā no **LEFT** uz **RIGHT** un no **RIGHT** uz **LEFT**.
- KOPĒJĀ LIKME** tiek aprēķināta šādi: **LĪNIJAS x LIKMES LĪMENIS**.

- **LĪNIJAS LIKME** ir vienāda ar **LIKMES LĪMENI**.
- **LĪNIJAS** laimesti ir vienādi ar **IZMAKSU TABULĀ** norādīto izmaksu par simbola parādīšanos, kas reizināta ar **LIKMES LĪMENI**.
- **IZKAISĪTO SIMBOLU** laimesti ir vienādi ar **IZMAKSU TABULĀ** norādīto izmaksu par simbola parādīšanos, kas reizināta ar **KOPĒJO LIKMI**.
- **BONUSA** laimesti ir vienādi ar **BONUSA** spēles izmaksu.
- Ja **BONUSS** tiek aktivizēts, ja ir vairāk nekā **1 LĪDNIJA**, **BONUSA** laimesti tiek reizināti ar **RINDU** skaitu, kas aktivizēja **BONUSA** spēli.
- Ja uz vienas un tās pašas **LĪNIJAS** parādās sakrītoši laimesti, tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.
- Ja starp sakrītošiem laimestiem uz vienas un tās pašas **LĪNIJAS**, par kuriem tiek izmaksāti vienādi laimesti, pastāv laimesti, ko veido aizstāšana ar **AIZSTĀJĒSIMBOLIEM**, priekšroka tiek dota pēdējiem.
- **AIZSTĀJĒSIMBOLI X2** divkāršo jebkuru **LĪNIJAS** laimestu.
- **AIZSTĀJĒSIMBOLI X4** četrkāršo jebkuru **LĪNIJAS** laimestu.
- Ja divi vai vairāk **AIZSTĀJĒSIMBOLI** parādās uz laimējošas **LĪNIJAS**, tad attiecīgie **AIZSTĀJĒSIMBOLA** reizinātāji tiek reizināti.
- Vienlaicīgi iegūti laimesti uz dažādām **LĪNIJĀM** tiek uzkrāti **KOPĒJĀ LAIMESTĀ**.
- Vienlaicīgi iegūti laimesti uz dažādām **LĪNIJĀM** tiek parādīti pēc kārtas, izceļot katru **LĪNIJU**.

Bezmaksas Griezieni

- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā visi laimesti, izņemot piecu **VAROŅU**, tiek divkāršoti.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **5 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **10** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **4 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **10** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **3 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **10** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- Kopējais papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENU** skaits ir piesaistīts **60** kārtām.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENIEM** beidzoties, tiek parādīts kopējais bezmaksas griezienos iegūtais laimests.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENUS** un **LIELU LAIMESTU** var aktivizēt vienā un tajā pašā kārtā.
- Šādā gadījumā vispirms tiek izspēlēts **LIELAIS LAIMESTS**, bet pēc tam **BEZMAKSAS GRIEZIENI**.

Bonusa Spēle

- Kad uz **LĪDNIJAS** notiek laimesta kombinācija no vismaz **3 BONUSA** simboliem, tiek aktivizēta **BONUSA SPĒLE**.
- Kad **BONUSS** ir aktivizēts, tiek piešķirta **1, 2** vai **4** izvēles.
- Izvēlieties prasīto vietu skaitu, lai sāktu rakt un saņemtu balvu.

Naudas Josla (augšā)

- **BILANCES** laukā ir norādīti kredīti, kas pieejami likmju likšanai valūtā.
- **LAIMESTA** laukā ir norādīts **KOPĒJAIS LAIMESTS**, kas iegūts pēdējā ar valūtu spēlētajā kārtā.
- **LIKMES** laukā ir norādīta pašreizējā likme valūtā.

Informācijas Josla (apakšā)

- **PULKSTEŅA** laukā ir norādīts sistēmas pulkstenis.
- **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** laikā **ATLIKUŠO GRIEZIENU** laukā ir norādīts atlikušo griezienu skaits.
- **SPĒLES NOSAUKUMA** laukā ir norādīts spēles nosaukums.

Ziņojuma Josla (apakšā)

- Spēlējot **IZKLAIDES** režīmā, parāda ziņojumu regulāros laika intervālos.
- Spēlējot uz **NAUDU**, parāda ziņojumu regulāros laika intervālos.
- Pirms **BEZMAKSAS GRIEZIENIEM** parāda piešķirto kārtu skaitu.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā parāda atlikušo kārtu skaitu un uzkrātos kārtas laimestus.

Pogas

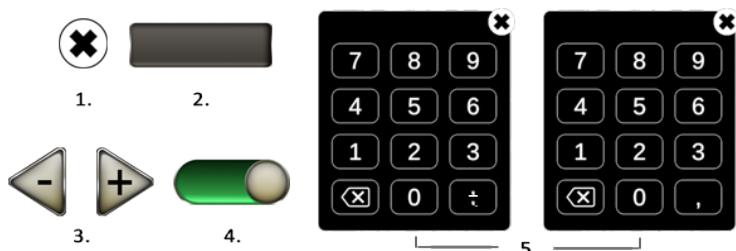


- 1 **AUDIO POGA IESL.** - skaņas efekti un fona mūzika ir **IESLĒGTA**.
- 2 **AUDIO POGA IZSL.** - skaņas efekti un fona mūzika ir **IZSLĒGTA**.
- 3 **IZVĒLNES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu.
- 4 **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu un izvēlas **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES KONFIGURĒŠANAS** lapu.
- 5 **SĀKT AUTOMĀTISKO SPĒLI POGA** - ir redzama, kad spēlētājs var sākt **AUTOMĀTISKO SPĒLI**.
- 6 **APTURĒT AUTOMĀTISKO SPĒLI POGA** - ir redzama, kad spēlētājs var pārtraukt **AUTOMĀTISKO SPĒLI**.
- 7 **LIKMES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu un izvēlas **LIKMES KONFIGURĒŠANAS** lapu.
- 8 **GRIEZT POGA** - sāk jaunu griezienu.

9 **ĀTRĀ PĀRTRAUKŠANA POGA** - ir aktivizēta griešanas laikā, ja ir atļauta tūlītēja apturēšana.

- Pogas ir iespējotas vai atspējotas atkarībā no spēles pašreizējā stāvokļa.
- Pogu redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.

Lapu Saraksta Elementi



1 **AIZVĒRT POGA** - aizver lapu sarakstu vai ciparu tastatūru.

2 **REDIĢĒŠANAS VADĪKLA** - fiksē spēlētāja veiktu ciparu vai laika ievadi.

3 **DIAPAZONA VADĪKLA** - pieskāriena iespējots ievades palīgs **REDIĢĒŠANAS VADĪKLAI**, ar kuru var palielināt/samazināt skaitliskās vērtības.

4 **PĀRBAUDES VADĪKLA** - **IESLĒDZ** vai **IZSLĒDZ** spēles funkciju.

5 **CIPARU TASTATŪRA** - pieskāriena iespējots ievades palīgs **REDIĢĒŠANAS VADĪKLAI**, ar kuru fiksēt ciparu vai laika vērtības.

Likmes Konfigurācijas Lapa

- Likmes konfigurācijas lapā spēlētājs var pielāgot **KOPĒJO LIKMI**.
- **NAUDAS** laukā ir norādīta **KOPĒJĀ LIKMES** summa valūtā.
- **LIKMES LĪMEŅA** diapazona vadīkla virzās pa pieejamajiem **LIKMES LĪMEŅIEM** un pārrēķina **KOPĒJO LIKMI**.
- **MAKS. LIKME POGA** iestata maksimālo **LIKMES LĪMENI** un pārrēķina **KOPĒJO LIKMI**.
- Likmes konfigurēšanas laikā **KOPĒJĀS LIKMES** aprēķins neņem vērā spēlētāja pašreizējo **BILANCI**.

Automātiskās Spēles Konfigurācijas Lapa

- Automātiskās spēles konfigurācijas lapā spēlētājs var konfigurēt **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** iespējas.
- **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** funkcija ieslēdz automātisku griešanās ciklu ar noteiktu likmi un spēlētāja izvēlētu **KOPĒJO GRIEZIENU** skaitu.
- **KOPĒJĀ GRIEZIENU** skaita diapazona vadīkla veic pieejamo griezienu skaitu un nosaka maksimālo **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** griezienu skaitu.
- **APTURĒT PIE JEBKURA LAIMESTA** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad tiek iegūts jebkāds laimests.

- **APTURĒT PIE ZAUDĒTĀS NAUDAS SUMMAS** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, ja **BALANCE** valūtā samazinās par iestatīto apmēru.
- **APTURĒT LAIKĀ** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad pienāk norādītais vietējais laiks.
- **APTURĒT PIE LAIMĒTĀS NAUDAS SUMMAS** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad **KOPĒJAIS LAIMESTS** valūtā ir lielāks vai vienāds ar iestatīto apmēru.
- **SĀKT POGA** sāk **AUTOMĀTISKO SPĒLI** ar iestatītajām iespējām.
- Automātiskās spēles konfigurācijas lapas redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.
- Iespēju redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.
- Dažās jurisdikcijās var būt nepieciešams noteikt konkrētas iespējas.
- Ja spēles laikā notiek atvienošana, **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** iespējas spēles pārlādēšanas brīdī tiek atiestatītas uz noklusējuma vērtībām.

Iespēju Lapa

- Iespēju konfigurācijas lapā spēlētājs var piekļūt spēles iestatījumiem un atbildīgas spēlēšanas iespējām.
- **PĀRSLĒGT UZ PILNEKRĀNU** - ieslēdz pilnekrāna režīmu (nav pieejams iOS ierīcēs).
- **RĀDĪT LAIMESTU LĪNIJAS** parāda/paslēpj laimestu līniju skaitļus abās spēles laukuma pusēs
- **IESPĒJOT FPS ENERĢIJAS TAUPĪTĀJU** pārslēdz starp **30** un **60 FPS**.
- **IESPĒJOT DPI ENERĢIJAS TAUPĪTĀJU** pārslēdz starp loģisko un fizisko pikseli.
- **IESPĒJOT SKAŅAS EFEKTUS** - ieslēdz spēles darbības skaņu efektus.
- **IESPĒJOT MŪZIKU** - ieslēdz spēles fona mūziku.
- **SPĒLES LAIKA PĀRTRAUKUMS 24** stundu formātā - brīdina spēlētāju iziet no spēles, kad **PULKSTENIS** sasniedz norādīto laiku.
- **SPĒLES LAIKA INTERVĀLS STUNDA:MINŪTES** formātā brīdina spēlētāju iziet no spēles regulāros intervālos.
- **SPĒLES LAIKA PĀRTRAUKUMS** un **SPĒLES LAIKA INTERVĀLS** tiek uzskatīti par **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMIEM**.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** ir jāatzīst, lai tos varētu noraidīt.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** atiestata **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES KOPĒJO GRIEZIENU** skaitu.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** spēlētājam tiek parādīti pēc laimesta animācijām.
- **IESPĒJOT ĀTROS GRIEZIENUS** - ieslēdz ātro griezienu režīmu.
- Iepriekš minēto iespēju pieejamība ir atkarīga no operatora noteikumiem.

Lobija Lapa

- **ATPAKAĻ UZ LOBIJU POGA** - aizver spēli un novirza uz lobiju.

- **ATVĒRT VĒSTURI POGA** - atver spēles vēsturi.
- **ATVĒRT MAKU POGA** - novirza uz kasi.
- **PĀRLĀDĒT SPĒLI POGA** - pārlādē spēli.
- Iepriekš minēto iespēju pieejamība ir atkarīga no operatora noteikumiem.

Enerģijas Taupītājs

- **ENERĢIJAS TAUPĪTĀJA** funkcijas tiek iespējotas automātiski, ja tiek uztverta rokā turama ierīce.
- **IESPĒJU** izvēlnē jūs varat pārslēgt **FPS** starp **30** un **60** un ekrāna **DPI** starp loģisko un fizisko pikseli.
- **ZAĻA** ikonas poga norāda, ka ir iespējotas enerģijas taupīšanas funkcijas. Jūs varat iespējot **MAKS. VEIKTSPĒJA** uzreiz, noklikšķinot uz tā.
- Lai nodrošinātu ilgāku akumulatora darbības laiku, mēs iesakām iespējot **ENERĢIJAS TAUPĪŠANAS** funkcijas.

Papildu Informācija

- **SPĒLĒJOT IZKLAIDES** režīmā, dažas funkcijas var nebūt pieejamas.
- Jebkāda tīkla savienojuma kļūda **SPĒLĒJOT UZ NAUDU** laikā pārtrauc spēli ar **NEPABEIGTĀM KĀRTĀM**.
- **NEPABEIGTU KĀRTU** gadījumā spēle nākamajā pārlādē tiek atsākta no attiecīgās kārtas.
- Uz **NEPABEIGTO KĀRTU** atsākšanu un pārtraukšanu ir attiecināmi operatora noteikumi.
- Beidzoties spēlētāja sesijas laikam, spēlētājam ir jāpiesakās no jauna.
- Uz spēlētāja sesijas laiku ir attiecināmi operatora noteikumi.
- Operatora noteikumi ir pieejami operatora tīmekļa vietnē.
- **DARBĪBAS TRAUCĒJUMU GADĪJUMĀ TIEK ANULĒTAS VISAS IZMAKSAS UN SPĒLES.**
- Šī palīdzības lapa pēdējo reizi tika atjaunināta: Friday, November 3, 2023 15:39:33