



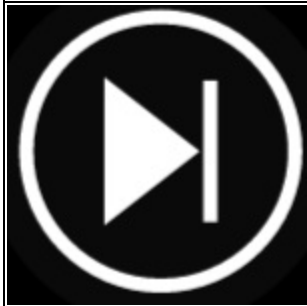





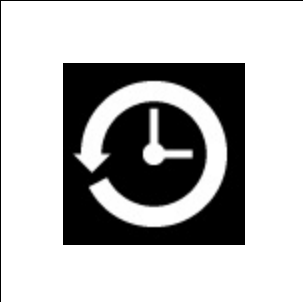
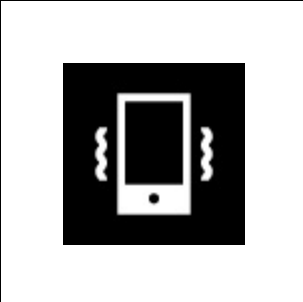

## Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: Lošimo automato žaidimas „Crystal Quest: Frostlands“ toliau vadinamas „Frostlands“ arba „žaidimu“.

- „Crystal Quest: Frostlands“ – tai lošimo automato žaidimas su 6 būgnais ir 4096 išmokų kryptimis. Šiame žaidime yra laisvieji simboliai, daugiklis, masyvieji simboliai, sniego griūties atrakcionas, laisvųjų simbolių sprogimo atrakcionas ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 96.16 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Ši funkcija gali būti nepasiekiamą.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Jei išmokų kryptyje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias krypties laimėjimas.
- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Laisvasis simbolis gali pakeisti bet kokius kitus simbolius, išskyrus atskirąjį („Scatter“). Pirmajame būgne laisvųjų simbolių nėra.
- Masyvieji simboliai: visi simboliai, išskyrus atskirąjį („Scatter“) ir laisvąjį, gali iškristi kaip masyvieji – tiek pagrindiniame, tiek ir premijos žaidime. Masyvusis simbolis gali būti 2x2 arba 3x3 formato. Masyvusis simbolis visada iškrenta būgnų apačioje. Kai žaidžiamas pakartotinis sukimas, masyvusis simbolis gali įkristi, taip sutraiškydamas visus simbolius po juo. Masyvus simbolis niekada neiškrenta virš (arba iš dalies virš) kito masyviojo simbolio, atskirojo („Scatter“) arba laisvojo simbolio. Už visus simbolius, sudarančius masyvųjį simbolį, kai šie patenka į laimingą derinį, išmokama atskirai ir tam taikant išmokų lentelę.
- Sniego griūties atrakcionas: laimingų išmokų krypčių simboliai pakeičiami krentančiais esamais ir (arba) naujais simboliais. Tai tęsiama tol, kol yra naujų išmokų krypčių laimėjimų. Kai žaidžiamas premijos žaidimas, šį atrakcioną taip pat suaktyvina laisvųjų simbolių sprogimo atrakcionas.
- Daugiklis: kiekvieną kartą, kai suaktyvinamas sniego griūties atrakcionas, daugiklis padidinamas per vieną lygį. Daugiklis iš naujo nustatomas tada, kai žaidimo raundas baigiasi. Žaidžiant premijos žaidimą daugiklis nenustatomas iš naujo (kol premijos žaidimas neužbaigiamas).
- Kai žaidžiamas pagrindinis žaidimas, 3 atskirieji („Scatter“) simboliai, iškritę būgnuose, suaktyvina premijos žaidimą ir suteikia 12 nemokamų sukimų. Kiekvienas papildomas atskirasis („Scatter“) simbolis suteikia dar 3 nemokamus sukimus. Atskirieji („Scatter“) simboliai skaičiuojami tada, kai per tą sukimą nebeskiriama daugiau sniego griūties atrakcionų.
- Premijos žaidime 2 atskirieji („Scatter“) simboliai suteikia 3 nemokamus sukimus. Kiekvienas papildomas atskirasis („Scatter“) simbolis suteikia dar 2 nemokamus sukimus. Atskirieji („Scatter“) simboliai skaičiuojami tada, kai per tą sukimą nebeskiriama daugiau sniego griūties atrakcionų.
- Kai įjungiamas premijos žaidimas, nustatoma pradinė daugiklio vertė, buvusi suaktyvinant premijos žaidimą.
- Laisvųjų simbolių sprogimo atrakcionas: kai, žaidžiant premijos žaidimą, neiškrenta joks laimingas derinys, visi būgnuose buvę laisvieji simboliai sprogsta ir pašalina visus kitus simbolius (išskyrus atskiruosius („Scatter“), esančius nuo jų vertikaliai ir horizontaliai. Jei laisvojo simbolio sprogimo zonoje yra masyvusis simbolis, jis visas sprogsta ir yra pašalinamas.

- Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 15000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Maksimalus laimėjimas
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 15000 padaugintas visas statymas.
  - Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.

Mygtukas	Funkcija
	<p>Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas.</p>
	<p>Statymo nuostatų parodymas.</p>
	<p>Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.</p>
	<p>Žaidimo taisyklių parodymas.</p>
	<p>Išmokų lentelės parodymas.</p>
	<p>Pristatymo praleidimas.</p>

	Garso įjungimas ar išjungimas.
	Išėjimas iš žaidimo.
	Išėjimas iš tuometinio ekrano.
	Žaidimo raundo informacijos parodymas (atskirame lange).
	Perjungti vibraciją (įj. / išj.).
	Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas.



Automatinio žaidimo seanso sustabdymas.

Tam tikros funkcijos jūsų įrenginyje gali neveikti.

# Žodynas

Big Win	Didelis laimėjimas
Bonus Game	„Bonus“ žaidimas
Crystal Win	Kristalų laimėjimas
Free Spins	Nemokami sukimai
Loading	Įkeliamas
Main Game	Pagrindinis žaidimas
Mega Win	Mega laimėjimas
Total Win	Visas laimėjimas
Total Payout	Išmoka iš viso
Ultra Win	Ultra laimėjimas