

Spēļu automātu video spēles ARCHANGELS: SALVATION noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Archangels: Salvation</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 12 rindas, 100 likmes līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 

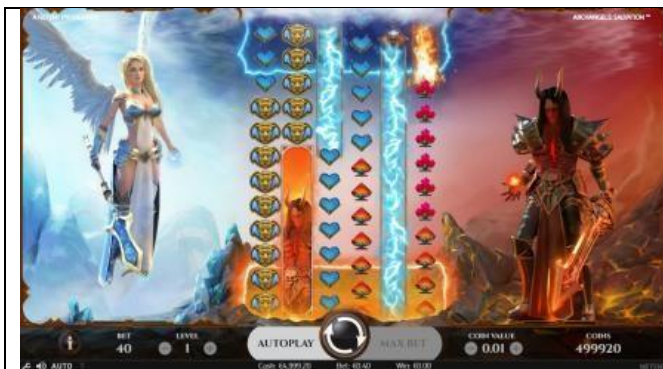
3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.40
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 0.5

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

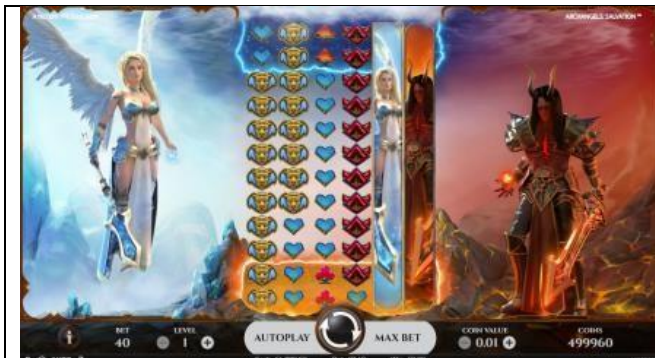
- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.40, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Archangels: Salvation*

- Pievienojies mūžīgajai cīņai starp labo un ļauno *NetEnt™* jaunākajā spēlē – *Archangels: Salvation*. Galvenajā spēlē tiek atklāta cīņa, kuru papildina funkcija Debesis, funkcija Elle un Gājieni par brīvu.
- Spēlē ir 2 atsevišķas karstās zonas.
- Pirmā karstā zona sastāv no spēles laukuma 2 augšējām rindām un otrā sastāv no 2 spēles laukuma apakšējām rindām.
- Gājieni par brīvu darbības laikā, abas karstās zonas tiek palielinātas par 3 rindām.
- Katrai zonai ir sava *Wild* funkcija. Augšējā karstā zona aktivizē funkciju Debesis, turklāt apakšējā karstā zona – funkciju Elle.



- Ja 2x2 *Wild* nonāk uz cilindriem tā, ka kāda tā daļa atrodas karstajā zonā, tiek aktivizēta attiecīgā *Wild* funkcija.
- *Wild* funkcija tiek aktivizēta ikvienā pozīcijā uz cilindriem, kurus aizņem 2x2 *Wild*. Piemēram, ja 2x2 *Wild* nonāk pilnībā karstajā zonā, funkcija tiek aktivizēta 4 reizes.
- 2x2 *Wild* simbols ir simbolu bloks, kas sastāv no 2x2 simboliem un tas var nomainīt jebkurus simbolus, izņemot *Scatter* simbolus.
- Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
- Funkcija var tikt aktivizēta otrreiz, ja *Wild* simbolu grupa (vai tikai daļa no tās) vai atsevišķs *Wild* simbols vēlreiz nonāk karstajā zonā.
- Uz katru *Wild* simbolu karstajā zonā tiek palaista vai nu 1 *Wild* simbolu grupa, vai arī 4 atsevišķi *Wild* simboli.
- Tā pati funkcija nevar tikt aktivizēta divas reizes pēc kārtas. Vienlaikus var būt aktīva tikai 1 funkcija. Piemēram, ja sākumā tika aktivizēta funkcija Elle, tad nākamā funkcija, kas tiks aktivizēta, būs funkcija Debesis.
- Tikai divu veidu *Wild* simboli var atrasties uz cilindriem funkciju darbības laikā: Atsevišķi *Wild* simboli un *Wild* simbolu grupas.
- Funkciju darbības laiks beidzas tad, kad vai nu neviens jauns *Wild* simbols neparādās karstajā zonā vai arī tad, kad vairs nav brīvas vietas uz cilindriem, kur *Wild* simbolam nosēsties.
- *Wild* funkcijas darbības laikā iegūtais laimests tiek aprēķināts un izmaksāts pēc tam, kad funkcijas ir izspēlētas.
- *Wild* funkcijas laimests tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.



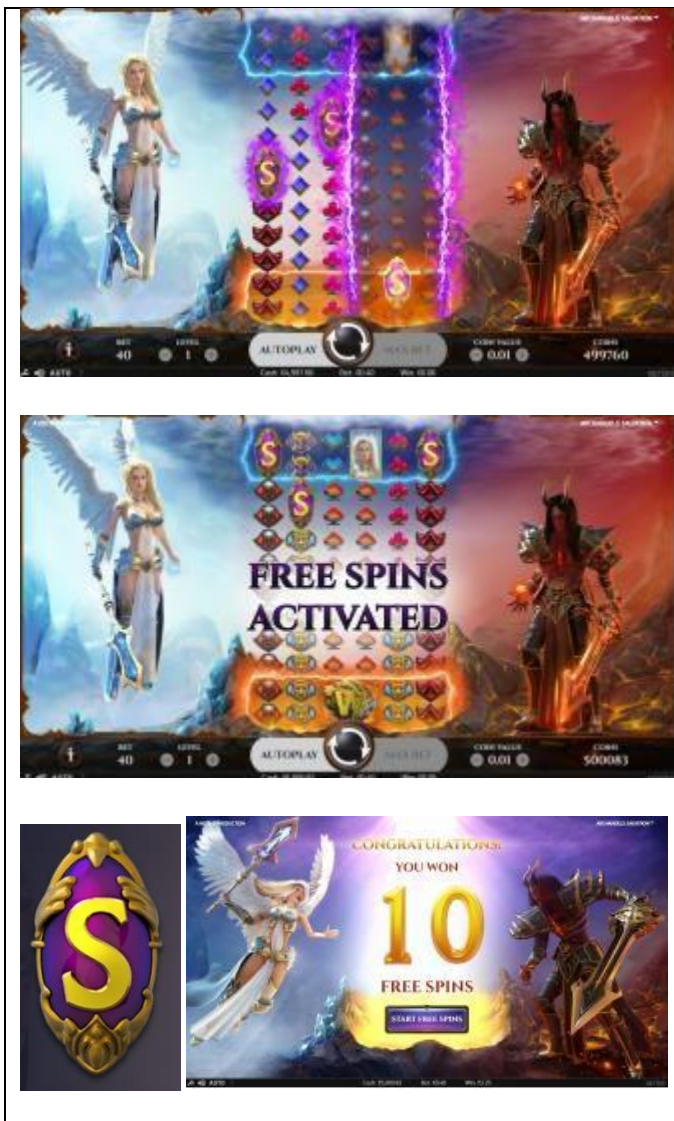
Papildu opcija *Heaven*

- Funkcija *Debesis* tiek aktivizēta, kad 2x2 *Wild* simbols pilnīgi vai daļēji nolaižas uz augšējās karstās zonas.
- Ja 2x2 *Wild* simbols daļēji nolaižas uz karstās zonas, tiek palaistas 2 grupas *Wild* simbolu. Ja 2x2 *Wild* simbols pilnībā nolaižas uz karstās zonas, tiek palaistas 4 grupas *Wild* simbolu.
- *Wild* simbolu grupas lielums ir aptuveni 3 līdz 5 simboli.
- *Wild* simbolu grupas var pilnībā aizklāt *Scatter* simbolus, atsevišķus *Wild* simbolus un mazākas *Wild* simbolu grupas.
- *Wild* simbolu grupas nevar nolaisties uz augšējās karstās zonas.



Papildu opcija *Hell*

- Funkcija *Elle* tiek aktivizēta, kad 2x2 *Wild* simbols pilnīgi vai daļēji nolaižas uz augšējās karstās zonas.
- Ja tā notiek, elles zona sāk izšaut atsevišķus *Wild* simbolus, kuri nolaižas uz cilindriem.
- Atsevišķi *Wild* simboli nevar nolaisties uz *Scatter* simboliem un citiem *Wild* simboliem, kā arī uz apakšējās karstās zonas.
- Izšauto *Wild* simbolu skaits ir vai nu 8 vai 16, atkarībā no tā, vai *Wild* simbols ir pilnīgi vai daļēji nolaidies uz karstās zonas.



Free Spins

- 3 vai vairāk sagrupēti *Scatter* simboli jebkurā vietā uz cilindriem aktivizē Gājienus par brīvu.
- *Scatter* simboli ir sagrupēti pa 2, un tas nozīmē, ka tie aizņem 2 vietas uz cilindriem.
- Katra *Scatter* simbolu grupa tiek uzskatīta par vienu simbolu, pat ja tā aizņem 2 vietas uz cilindriem.
- Ja ir redzama tikai daļa no grupas, tā joprojām tiks uzskatīta par veselu *Scatter* simbolu.
- Ja *Scatter* simbolu aizklāj *Wild* simbolu grupa, *Scatter* simbols joprojām aktivizēs Gājienu par brīvu.
- Ja Gājieni par brīvu un *Wild* funkcija tiek aktivizētas vienlaikus, vispirms tiek izmantota *Wild* funkcija.
- 3, 4, 5 un 6 *Scatter* simboli attiecīgi piešķir 10, 15, 20 un 25 Gājienu par brīvu.
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.
- Kopējā ieguvumā tiek iekļauts jebkura veida ieguvums Gājieni par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96,08%

Galvenā spēle: 75,1%

Gājieni par brīvu: 21,0%

LAIMESTU BIEŽUMS

- Kopējais laimestu biežums: 17,03%

IZMAKSA

- Galvenā spēle: 750/1500 € monētas uz vienu likmi
- Galvenā spēle: 75 000/150 000 € monētas – maksimālais laimests
- Gājieni par brīvu: 750/1500 € monētas uz vienu likmi
- Gājieni par brīvu: 75 000/150 000 € monētas – maksimālais laimests

Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājieni.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ UN BEZMAKSAS GĀJIENI (*Free Spins*)

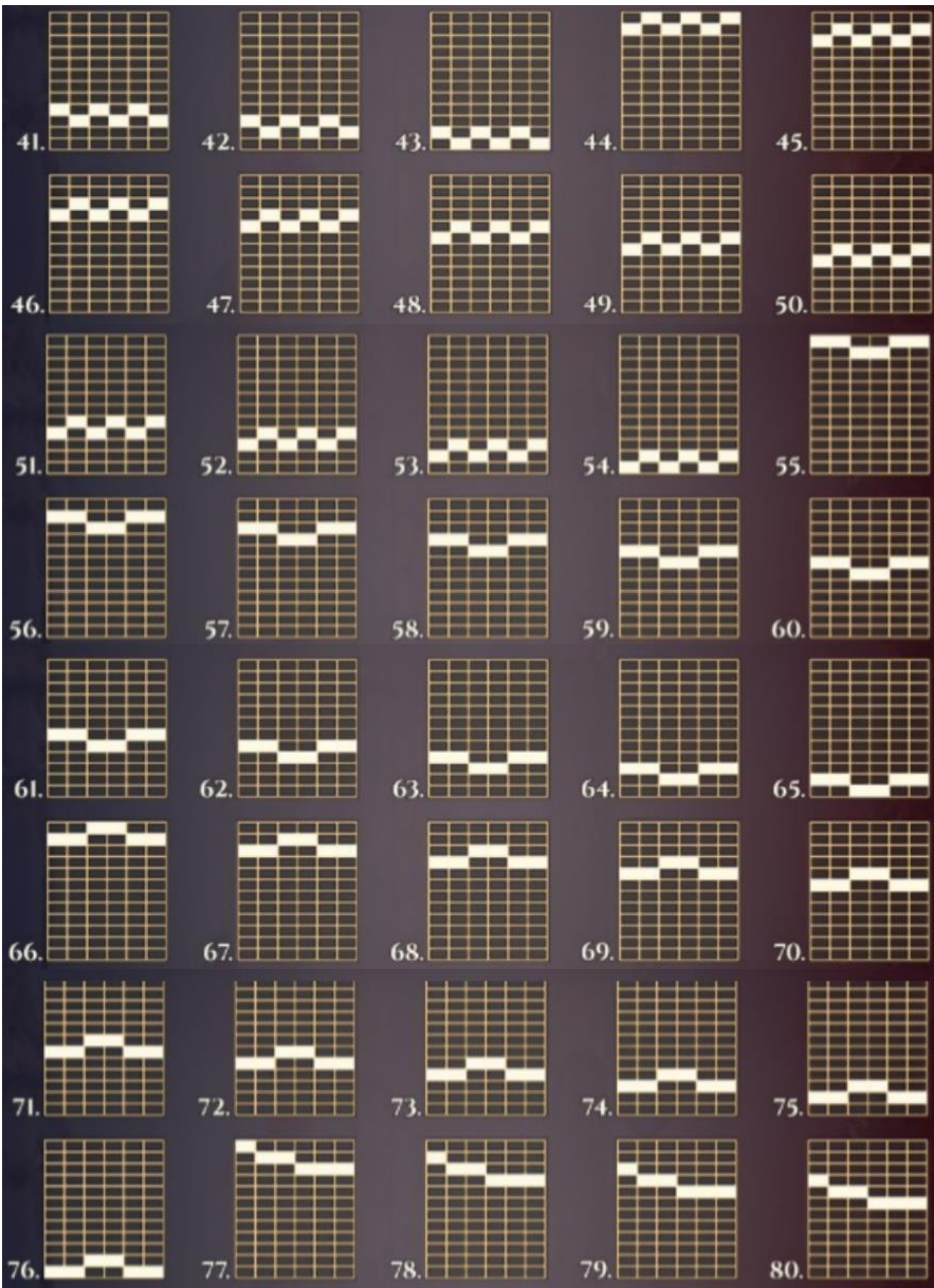
- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.
- Nejašu un Papildu iespēju darbības laika beigās kopējais ieguvums no šīm funkcijām tiek pievienots raundam, kurš bija aktivizējis šīs funkcijas.
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.
- Pie kopējā ieguvuma tiek pieskaitīts jebkura veida ieguvums Gājieni par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.

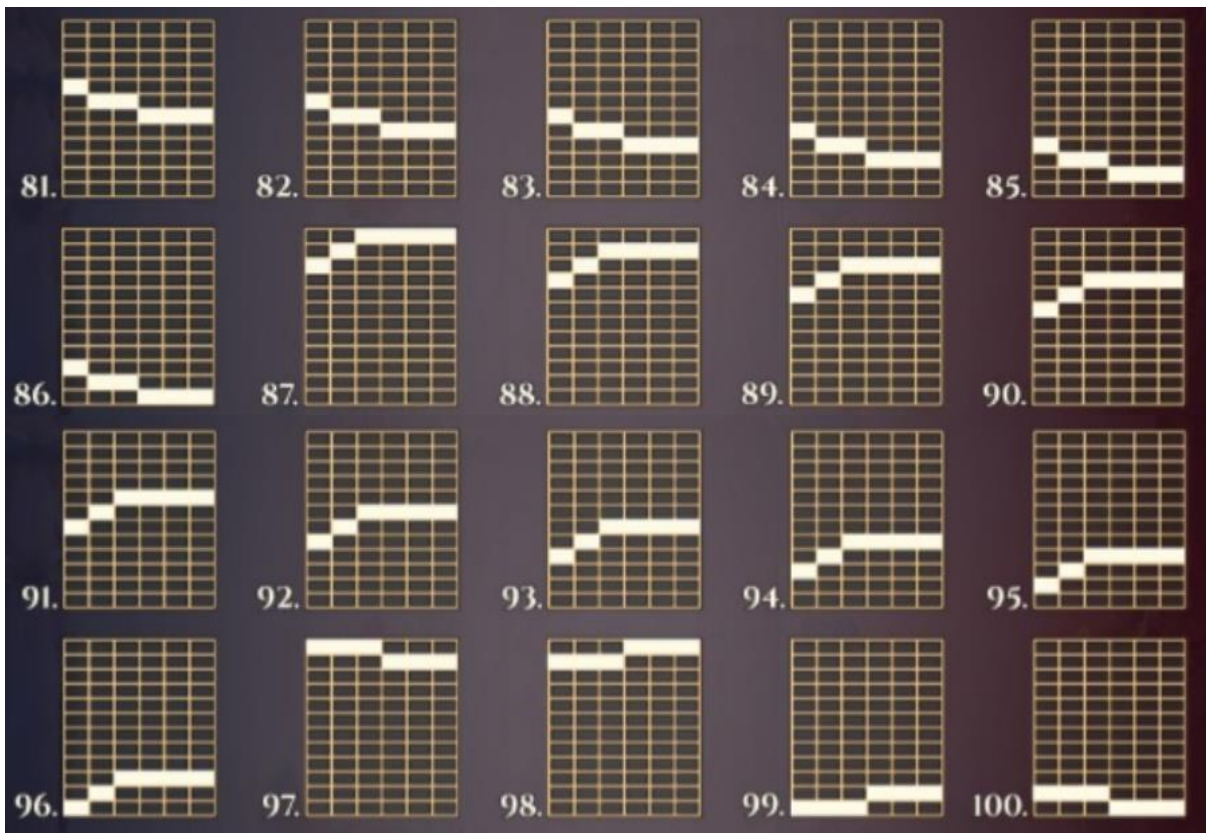
IZMAKSU TABULA

Simbolu izmaksas vērtība	Simboli ar augstu ieguvumu		Simboli ar vidēju ieguvumu				Simboli ar zemu ieguvumu			
										
x 3	6	6	3	3	3	3	2	2	2	2
x 4	15	15	8	8	8	8	5	5	5	5
x 5	40	40	25	25	25	25	15	15	15	15
x 6	150	150	50	50	50	50	30	30	30	30
Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju LEVEL .										
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju COIN VALUE .										
COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.										
AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundam skaitam.										
MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz MAX BET divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.										

IZMAKSU LĪNIJAS (100 fiksētas līnijas)

Apbalvotas tiek izmaksu līnijās uzgrieztās noteiktās kombinācijas. Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests. Tiek pievienoti laimesti no citām izmaksu līnijām.





7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā

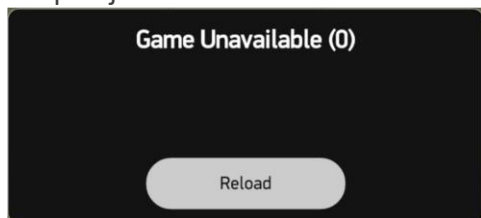
kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

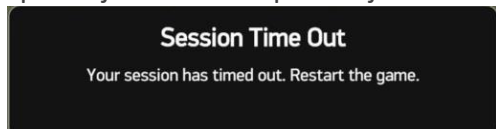
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

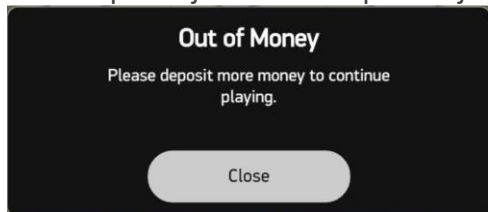
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.