

SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „DJ Wild” noteikumi

ELK Studios spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle. **Cilindru un līniju**

skaits: 5 cilindri un 10 spēles līnijas. **Spēles laimesta procents:** 96.3%

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no:
sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.25 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 100 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 170 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „DJ Wild” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.

Likmes kredītpunktu vērtību un likmes mainīšanas stratēģiju var izvēlēties, nospiežot pogu ar monētu simboliem ekrāna apakšējā kreisajā stūrī.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X 10 X 2. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 10 aktīvām

spēles līnijām (reāli 10 X 2 likmju līnijām, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra).

Kopējā spēles gājiena likme = likmes kredītpunktu vērtība X likme.

Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:

- Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
- Leveller – likme tiek palielināta par 2 līmeņiem pēc 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem un vēl par 2 līmeņiem pēc nākamajiem 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga griezienu, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.

Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež cilindrus un veic gājienus), atveras saraksts ar iespējām. Automātisko gājienus skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienus skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī.

Informācijas lapa:

Nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna malās, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām.

Nospiežot vēlreiz pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 10 spēles līnijas (reāli 10 X 2 likmju līnijas, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra).

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo vai labo malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols un atkārtotie griezieni

„Wild” simbols (ar tekstu „DJ Wild”) var izkrist uz 1., 2., 4. un 5.cilindra un tas aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Jackpot Wild” simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

Izkritušais „Wild” simbols pēc nejaušības principa tiek pārvērst par krāsaino „Wild” simbolu. Oranžais, gaiši zilais un violetais „Wild” simbols izplešas vertikāli pa visu cilindru, uz kura tas ir izkritis. Zaļais un tumši zilais „Wild” simbols izplešas horizontāli par vienu pozīciju uz blakus cilindra („Wild” simbols neizplešas uz 3.cilindra!).

„Wild” simbola izkrišana un izplešanās pa cilindriem aktivizē atkārtotā griezienu iespēju. „Wild” simboli kļūst par „lipīgajiem” „Wild” simboliem, „pielīpot” pie ekrāna izkriušajās vietās un piešķirot atkārtotu bezmaksas griezienu. Atkārtotā bezmaksas griezienu laikā „lipīgajiem” „Wild” simboli paliek izkriušajās vietās, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. Ja atkārtotā griezienu laikā uz cilindriem izkrīt jauni „Wild” simboli, tie arī kļūst

krāsaini, izplešas un kļūst par „lipīgajiem” „Wild” simboliem un spēlētājam tiek piešķirts vēl viens atkārtots bezmaksas grieziens.

Ja kādā griezienā uz cilindriem izkrīt vairāki „Wild” simboli, nākošajā atkārtotajā griezienu uz cilindriem tiek izvietoti papildus „Wild” simboli, palielinot iespēju izkrist „Wild” simboliem.

Ja 1., 2., 4. un 5.cilindrs kļūst pilnībā pārklāti ar „Wild” simboliem, pēdējā atkārtotajā griezienā (Jackpot griezienā) uz 3.cilindra tiek izvietots „Jackpot Wild” simbols (ar cilvēka attēlu un tekstu „DJ Wild”), dodot iespēju iegūt 50 000 monētu Jackpot laimestu.

Atkārtotie griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Pogas:

Poga ar trīs svītru simbolu	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Poga ar monētu simboliem	Iespēja izvēlēties likmes kredītpunktu vērtību un likmes stratēģiju.
Apāja poga ar bultu simboliem (Autoplay)	Sāk gājienu. / Turot nospiestu tā darbojas kā Autoplay - automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas.

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež poga ar trīs svītru simbolu:

Kausa simbols – atvērt informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.

Uzgriežņa simbols – ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus, ātrās spēles iespēju.

„i” simbols – atvērt spēles noteikumus.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.