

Spēļu automātu video spēles DEAD OR ALIVE 2 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>Dead or Alive 2</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 9 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.09
Max likmes vērtība (€)	9

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.09€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Bezmaksas gājieni

- Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un ar tādu pašu monētu vērtību kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Ja pamatspēlē jebkādā pozīcijā tiek uzgriezti trīs vai vairāki *Scatter* simboli, tiek piedāvātas trīs dažādas bezmaksas gājienu spēles: *Old Saloon*, *High Noon Saloon* un *Train Heist*.
- Katrā spēlē sākotnēji tiek piešķirti 12 bezmaksas gājieni.
- Bezmaksas gājienu spēlē, uzgriežot *Wild* simbolus, iespējams vienu reizi saņemt piecus papildu bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu spēles beigās kopējais laimests no bezmaksas gājieniem tiek pievienots citam jebkura

veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti bezmaksas gājienu.

- Katra spēles raunda maksimālais kopējais laimests ir 1 000 000, to reizinot ar likmes līmeni



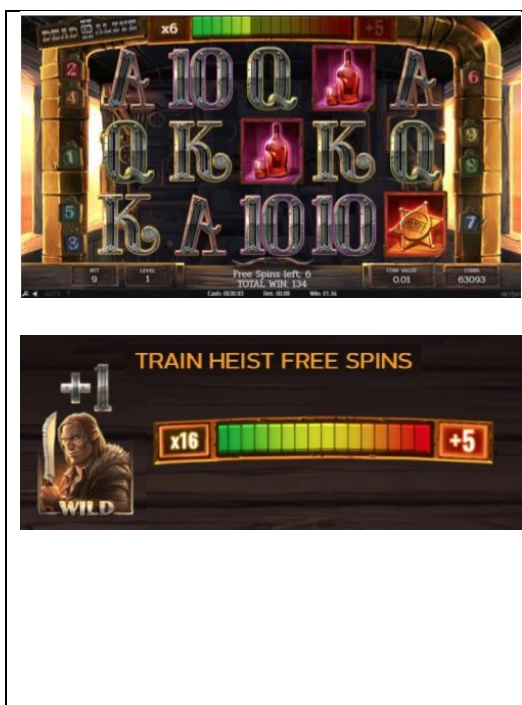
Bezmaksas gājienu spēle *Old Saloon*

- Visus bezmaksas gājienu spēles *Old Saloon* laimestus pareizina ar divi.
- *Old Saloon* spēles laikā *Wild* simboli pārvēršas *Sticky Wild* simbolos.
- Šīs bezmaksas gājienu spēles sākumā uz cilindriem nav neviena *Sticky Wild* simbola.
- *Sticky Wild* simboli saglabā savas pozīcijas uz cilindriem līdz pat bezmaksas gājienu izspēles beigām.
- Kad bezmaksas gājienu spēle beidzas, uz cilindriem esošie *Sticky Wild* simboli netiek saglabāti galvenajā spēlē.
- Ja bezmaksas gājienu spēlē uzgriezts viens vai vairāki *Sticky Wild* simboli, tiek aktivizēti pieci papildu bezmaksas gājienu.



Bezmaksas gājienu spēle *High Noon Saloon*

- *High Noon Saloon* spēles laikā *Wild* simboli pārvēršas *Sticky Wild* simbolos.
- Šīs bezmaksas gājienu spēles sākumā uz cilindriem nav neviena *Sticky Wild* simbola.
- Kad uz viena cilindra parādās divi *Wild* simboli, tie pārvēršas divkārtšajos *Wild* reizinātājos.
- Kad uz viena cilindra parādās trīs *Wild* simboli, tie pārvēršas trīskārtšajos *Wild* reizinātājos.
- *Wild* simboli pārvēršas divkārtšajos un trīskārtšajos *Wild* reizinātājos pirms laimesta novērtēšanas.
- Ja laimests iegūts, izmantojot vairākus *Wild* reizinātāju simbolus, izmantoti tiek visi reizinātāji.
- Ja bezmaksas gājienu spēlē uzgriezts viens vai vairāki *Sticky Wild* simboli (ieskaitot divkārtšos un trīskārtšos *Wild* reizinātājus), tiek aktivizēti pieci papildu bezmaksas gājienu.
- Kad bezmaksas gājienu spēle beidzas, uz cilindriem esošie *Sticky Wild* simboli netiek saglabāti galvenajā spēlē.



Bezmaksas gājienu spēle *Train Heist*

- Bezmaksas gājienu spēlē *Train Heist* tiek izmantots reizinātājs. Kad vien tiek uzgriezts *Wild* simbols, reizinātāja vērtība pieaug par vienu un tiek piešķirts papildu bezmaksas gājiens.
- Reizinātāja sākotnējā vērtība ir viens.
- Pēc laimesta novērtējuma reizinātāja vērtība pieaug, un to piemēro nākamajam gājenam.
- Ja reizinātāja vērtība sasniedz 16, tiek piešķirti pieci papildu bezmaksas gājieni (papildus parastajam vienam bezmaksas gājenam, kas arī tiek pievienots).
- Arī par visiem pārējiem *Wild* simboliem, kas parādās jebkur uz cilindriem pēc reizinātāja 16, tiek piešķirts viens bezmaksas gājiens un attiecīgi palielināta reizinātāja vērtība.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 96.8%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 29.8%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 22 600€. Bezmaksas griezienos līdz 1 000 000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Šajā spēlē bezmaksas gājienu izspēlēs tiek izmantoti reizinātāji un likmes laimestus pareizina ar attiecīgi piemērojamiem reizinātājiem.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar laimestu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisāvistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- *Wild* simbols aizstāj citus simbolus, izņemot *Scatter* simbolu.
- Kā redzams **izmaksu tabulā**, *Wild* simbola aizstāšana veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
- Bezmaksas gājienu spēlēs *Scatter* simbols neparādās.
- *Scatter* laimestus izmaksā neatkarīgi no laimējušajām likmes līnijām.
- *Scatter* laimestos izmaksājamo summu aprēķina, reizinot likmi ar **IZMAKSU TABULĀ** norādīto izmaksas lielumu.
- *Scatter* un bezmaksas gājienu ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā aktīvajā likmē.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.

IZMAKSU TABULA

	5 1000 4 125 3 20		5 750 4 100 3 20
	5 400 4 75 3 15		5 300 4 60 3 12
	5 200 4 50 3 10		5 2500 4 25 3 4 2 2
	5 100 4 20 3 10		5 75 4 15 3 5
	5 50 4 12 3 4		5 40 4 10 3 2
	5 25 4 10 3 2		5 1500 4 150 3 25

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

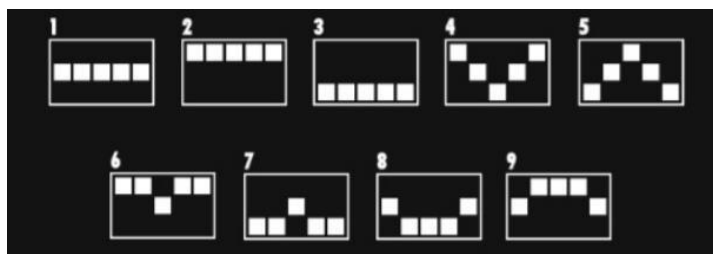
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundu 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



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”. 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

pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

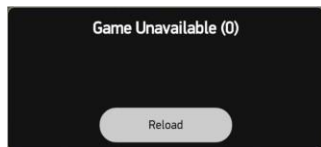
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

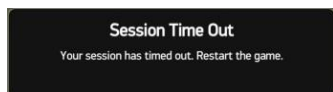
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

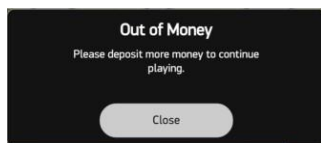
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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.