

Spēļu automātu video spēles WILD WORLDS 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>Wild Worlds</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 5 rindas, klāstera tipa izmaksa (nav izmaksu līnijas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	400

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p>Varoņu “Wild” simboli</p> <ul style="list-style-type: none">• Kad uz ekrānā parādās Varoņa simbols, visi atlikušie viena tipa simboli pārvēršas “Wild” simbolos.• Varoņu “Wild” opcija var tikt aktivizēta gan pamat spēles laikā, gan Bezmaksas griezienu laikā.• “Wild” simboli aizvieto visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus.
---	--



Iznīcināšanas funkcija

- Opcijā tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pēc neveiksmīga griezienā.
- Opcijas laikā tikai vienas krāsas simboli paliek uz ruļļiem, pārējie simboli tiek iznīcināti, izņemot "Scatter" simbolus.



Free Spins Wheel

Bezmaksas griezieni

- 3 "Scatter" simboli aktivizē 8 Bezmaksas griezienus.
- Pastāv 3 Bezmaksas griezienu pasaules, katra ar savam opcijām:
 - Tumšais mežs: Izplešamie "Wild" simboli
 - Ledus pasaule: Smagie "Wild" simboli
 - Uguns zemes: Nejaušie "Wild" simboli
- Bezmaksas griezienu laikā notiek cīņa starp varoņiem un monstriem. Varoņi uzbrūk Monstriem.



Spreading Wilds

Izplešamie "Wild" simboli

- Kad kapteiņa vai Bosa vāja vieta ir iznīcināta, Izplešamais "Wild" simbols tiek izvietots uz ruļļiem pēc nejaušības principa.
- Ja viņš pabeidz laimīgo kombināciju, tas eksplodē kopā ar pārējiem simboliem.
- Jaunie Izplešamie "Wild" simboli tiek ģenerēti uz blakus pozīcijām, kur tika eksplodēts Izplešamais "Wild" simbols.



Heavy Wilds

Smagie "Wild" simboli

- Kad kapteiņa vai Bosa vāja vieta ir iznīcināta, uz ruļļiem pēc nejaušības principa tiek izvietoti 2 pilnie Smagie "Wild" simboli.
- Ja Smagie "Wild" simboli piedalās laimīga kombinācija, viņi paliks uz ruļļiem līdz nākamās Lavīnas.



Random Wilds

Nejaušie "Wild" simboli

- Kad kapteiņa vai Bosa vāja vieta ir iznīcināta, no 2 līdz 4 Nejaušiem "Wild" simboliem tiek izvietoti uz ruļļiem pēc nejaušības principā.



Varoņi

- Katram Varonim ir atbilstošais mazais vai vidējais laimesta simbols, kas tiek izmantots, lai aktivizētu Varoņa uzbrukumu un uzlādēt Varoņa metru.
- Nepieciešami 3 lādējumi, lai aizpildītu Varoņa metru.
- Laimests uz Varoņa simbola uzlāde atbilstošu Varoņa metru.
- Ja Varoņa metrs ir aizpildīts, Varoņa Speciālais uzbrukums tiek aktivizēts.



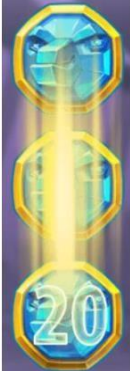
Monstri

- Pastāv 2 Monstru veidi: 3 Kapteiņi un Boss.
- Kapteiņi: 15 veselības punkti; pievieno Bezmaksas griezienu spēli, kad tiek iznīcināts.
- Boss: 105 veselības punkti; kad tiek iznīcināts pārvieto spēlētāju Bezmaksas griezienu pasaule ar 8 Bezmaksas griezieniem un jauno Kapteiņi.



Varoņu specuzbrukums

- Katram Varonim ir atbilstošs mazais vai vidējais laimesta simbols, kas tiek izmantots, lai aktivizētu Varoņa uzbrukumu un uzlādēt Varoņa metru.
- Zila Varoņa Speciālais uzbrukums veido 1 bojājuma punktu visiem Monstriem.
- Roza Varoņa Speciālais uzbrukums veido 1

	<p>bojājuma punktu 4 reizes, pēc nejaušības izvēlētiem Monstriem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zaļa Varoņa Speciālais uzbrukums veido 4 bojājuma punktus, pēc nejaušības izvēlētiem Monstriem.
	<p>Uzvarēto cīņu noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jebkura horizontāla vai vertikāla līnija no 3 vai vairākiem viena veida simboliem ir uzvarētais mačs. • Viena rinda vai kolonna var ietvert vairāk nekā 1 laimestu. • Laimesti var krustoties vai pārklāties uz vienas un tās pašas rindas vai ruļļa.

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) 96.47%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 20.52%

Maksimālais laimests ir 100 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Lai saņemtu laimestu, ir jāgriež ruļļi līdz simboli izveido laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām.
- Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos.
- Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.

IZMAKSU TABULA

 HIGH WIN SYMBOL 5 2000 4 500 3 100	 5 80 4 20 3 5	 5 80 4 20 3 5	 5 80 4 20 3 5
---	--	--	--

WILD SYMBOL	Blue Coin	Purple Coin	Green Coin
5 2000	5 300	5 300	5 300
4 500	4 100	4 100	4 100
3 100	3 20	3 20	3 20

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

- Laimests ir iegūts, ja rindā horizontāli vai vertikāli sakrīt 3 vai vairāksimbolu.
- Visas rindas un slejas ir aktīvas, un simboli var būt daļa no vairākām laimējušām kombinācijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



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

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

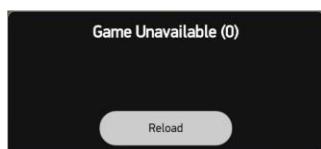
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

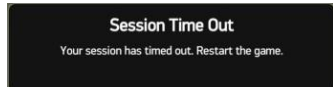
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

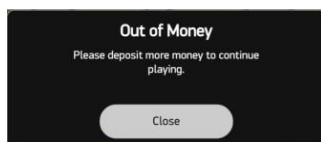
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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