

Spēļu automātu video spēles Invaders Megaways 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>Invaders Megaways</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, “Megaways” (līdz 1000000 izmaksu līnijām)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Jadestone Networks (Malta) Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	10

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 0.25, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Kaskādes

- Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.
- Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
- Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
- Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Bonus”simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- “Wild” simbols parādās tikai uz 2, 3, 4 un 5 ruļļa..

“The Mythical Unicow” funkcija



- Pamatspēles laikā “The Mythical Unicow” funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa.
- Funkcijas laikā uz visiem ruļļiem parādās no 7 līdz 10 simboliem, palielinot izaksu līniju skaitu līdz variācijām starp 117,649 un 1000,000.

“UFO Wild Selector” funkcija








- Pamatspēles laika viens no simboliem tiek nejauši izvēlēts ar “UFO” palīdzību un visas šī simbola vienības, kas atrodas uz 2, 3, 4 vai 5 ruļļa, tiek pārvērstas par “Wild” simbolu līdz griezienu beigām.
- “The Mythical Unicow” un bezmaksas griezienu laikā “UFO” pārvērš par “Wild” simbolu visas izvēlēta simbola vienības uz visiem ruļļiem.


Bezmaksas griezieni



- Bezmaksas griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja 4 un vairāk “Bonus” simboli parādās uz ruļļiem:
 - 4 “Bonus” simboli piešķir 7 bezmaksas griezienus;
 - 5 “Bonus” simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus;
 - 6 “Bonus” simboli piešķir 15 bezmaksas griezienus;
 - 3 “Bonus” simboli, kas parādās bezmaksas griezienu laikā, atkārtoti aktivizē šo funkciju un piešķir 4 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek nejauši izvēlēts viens no simboliem, kas līdz griezienu beigām tiks pielietots kā “Wild” simbols.

- Atkarībā no izvēlēta simbola, bezmaksas griezienu raundam tiek piemērots kāds no modifikatoriem:

-  "Logo" simbols – visi "Logo" simboli izplešās, lai aizņemtu visu rulli. Simbols, kas izpletās, uzvedas kā vairāki mazi simboli (skaitu nosaka to numurs), kad tiek aprēķinātas laimīgās kombinācijas.
-  "Scientist" – visi "Scientist" simboli pārvēršas par "Wild" simboliem un līdz griezienu beigām tiek piemērots laimesta reizinātājs, kas dubultojas pēc katras kaskādes (laimesta reizinātāji sākot ar x2 līdz x256).
-  "Alien" – katrs "Alien" simbols palielina ruļļa augstumu savam rullim un katram blakusesošajam rullim, tādā veidā palielinot izmaksu līniju skaitu.
-  "Cow" – visi "Cow" simboli kļūst par 2x "Wild" simboliem. Katrs 2x "Wild" simbols tiek uzskatāms par diviem "Wild" simboliem, kad tiek aprēķinātas laimīgās kombinācijas.
-  "Ray Gun" – 1 "Wild" simbols tiek pēc nejaušības principa pievienots uz ruļļiem par katru "Ray Gun" simbolu. "Ray Gun" simboli, kas parādās kaskādes rezultātā, nepievieno papildus "Wild" simbolus.

- "Scientist", "Cow" un "Ray Gun" modifikatoru laikā visi "Wild" simboli izskatās šādi - .
- Bezmaksas griezienu tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes apmēru, ar kādu tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezienu funkcija beidzas, kad ir beigušies bezmaksas griezieni vai ir sasniegts maksimālais laimests.

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) 90.04%-99.07%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 25000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- "Scatter" simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests "Izmaksu Tabulā" tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

					
6 1.00 5 0.40 4 0.15 3 0.05	6 0.50 5 0.20 4 0.08 3 0.04	6 0.30 5 0.15 4 0.06 3 0.03	6 0.20 5 0.10 4 0.04 3 0.02	6 0.20 5 0.10 4 0.04 3 0.02	
					
6 0.07 5 0.05 4 0.02 3 0.01	6 0.07 5 0.05 4 0.02 3 0.01	6 0.06 5 0.04 4 0.02 3 0.01	6 0.06 5 0.04 4 0.02 3 0.01	6 0.05 5 0.03 4 0.02 3 0.01	6 0.05 5 0.03 4 0.02 3 0.01

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:

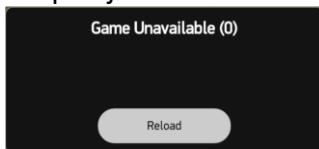
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

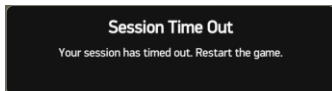
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

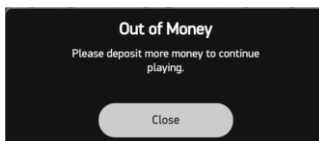
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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