

Spēļu automātu video spēles STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR SLOT 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>Street Fighter II: The World Warrior Slot</i>
Spēles veids	Klasiskais video slotis(spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 5 rindas, klasteris
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:



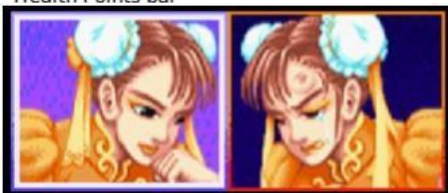
Battles

Cīņu noteikumi

- Pamatspēle tiek izspēlēta cīņu veida, kas var iekļaut vairākus griezienus.
- Katra cīņa jūs varat izvēlēties vienu no 8. tēliem un cīnīties ar nejaušo pretinieku.
- Cīņa tiek pabeigta, kad vienam no tēliem beidzas dzīvības punkti.
- Jūs nevarat mainīt jūsu tēlu pirms uzvarētājs tiek noteikts.
- Ja jūs laimējat cīņa, jūs tiek atbalvots ar Uzvariet Bosu bezmaksas griezieniem.
- Ja jūs zaudējat tiek aktivizēta Sasitiet Mašīnu bonusa spēle.



Health Points bar



Dzīvību punktu noteikumi

- Jūsu tēls veido bojājumus, kad laimīga kombinācija uz ruļļiem iekļauj viņu Laimes vai Zaudējums simbolus.
- Jūsu tēls saņem bojājumus, kad laimīga kombinācija iekļauj jūsu oponenta Uzvaras vai Zaudējuma simbolus.
- Dzīvības punktu samazināšanas ir vienāda ar Uzvaras vai Zaudējuma simboliem laimīga kombinācija.



Wild Gauge

“Wild” būra un “Wild” kombināciju noteikumi

- Pamatspēle un Uzvariet Bosu bezmaksas griezienu laikā, jūsu tēlam ir “Wild” būris, kas restartējas pirms katra griezienu.
- “Wild” būris tiek aizpildīts ar vienu punktu, par katru augstās vērtības simbolu laimīga kombinācija.
- Kad jauno laimīgo kombināciju vairs nav un ir 7. vai vairāki punkti “Wild” būri, jūsu tēls izmantos unikālo “Wild” kombināciju, kas pēc nejaušības principa izvieta “Wild” simbolus uz ruļļiem.
- “Wild” simboli var parādīties jebkur uz ruļļiem un aizvieto visus simbolus.
- “Wild” simbolu aizvietošana izmaksas augstāko iespējamo laimīgo kombināciju grupu, atbilstoši izmaksas tabulai.

MULTIPLIER

X2 X3 X5 X10



BALROG VEGA SAGAT M. BISON



Beat the Boss Free Spins Multipliers



Beat the Boss Free Spins intro

Uzvariet bosu bezmaksas griezienu noteikumi

- Uzvariet Bosu bezmaksas griezienos ir 4. līmeņi, katrs ar īpašo pretinieku un līmeņa reizinātāju.
- Jūsu tēls cīnās ar dažādiem pretiniekiem un katrs līmenis un līmeņa reizinātājs tiek palielināts ar katru uzvaru.
- Uzvariet Bosu bezmaksas griezieni var turpināties jebkuru griezienu skaitu, pirms jūs zaudēsiet vai uzvarēsiet fināla pretinieku M. Bison.
- Papildus balva 100x likme tiek iedota tiem spēlētājiem, kas pabeidz Uzvariet bosu bezmaksas griezienus neuzvarami.
- Kad jūs zaudējat Uzvariet bosa bezmaksas griezienu laikā, jums var būt pieejama iespēja, lai restartētu pašreizējo līmeni izmantojot levietojiet monētu azart spēli un

	<p>upurējot daļu no jūsu laimestiem (nav pieejams visos kazino).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ievietojiet monētu azart spēle var tikt izmantota tikai vienu reizi Uzvariet bosu bezmaksas griezienu laikā.
 <p>Car Smash Bonus Game</p>	<p>Sasitiet mašīnu bonusa spēles noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sasitiet mašīnu bonusa spēle jūs varat pārņemt jūsu tēla kontroli izmantojot ekrāna pieejamo vadības paneli un/vai tēla vadības taustiņus, lai kustinātu jūsu tēlu un iznīcinātu mašīnu. <p>Iznīcinot mašīnu tiek pabeigta bonusa spēle un tiek apbalvots nejaušs laimests no 5x līdz 15x likme.</p>
	<p>Kolosālo simbolu noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uzvarēs vai Zaudējuma simbols var parādīties uz ruļļiem, kā vienveidīgi simboli vai 2x2 Kolosāli simboli, kas tiek skaitīti, kā grupa no 4. vienveidīgiem simboliem. • 4 vai vairāki vienādi simboli, parādotes grupa apbalvo ar laimestu. • Tikai augstākais laimests par grupu tiek izmaksāts. • Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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) 96.02%-96.08%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 18.38% -34.25%

Maksimālais laimests – 500 000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

- Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.
- Izmaksas parādītas par līnijas 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

High-value Victory symbols			High-value Defeat symbols		
	16+ 60.00	9 8.00		16+ 40.00	9 6.00
	15 40.00	8 6.00		15 30.00	8 4.00
	14 30.00	7 4.00		14 25.00	7 2.00
	13 25.00	6 2.00		13 20.00	6 1.50
	12 20.00	5 1.50		12 15.00	5 1.00
	11 15.00	4 1.00		11 10.00	4 0.50
	10 10.00			10 8.00	

Low-value symbols		
	16+ 20.00	9 2.00
	15 15.00	8 1.50
	14 12.00	7 1.20
	13 10.00	6 1.00
	12 8.00	5 0.70
	11 6.00	4 0.50
	10 4.00	

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 tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

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:

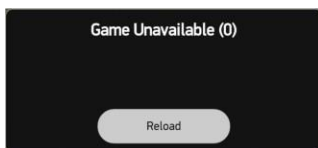
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

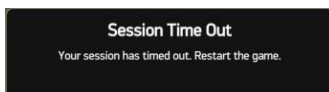
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

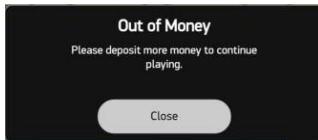
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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