

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Cyber Attack noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 1024 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.68%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	10.00 EUR

Spēles norises apraksts








Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 x5 = 2.2 x4 = 1.8 x3 = 1.2	 x5 = 1.8 x4 = 1.2 x3 = 1	 x5 = 1.4 x4 = 1 x3 = 0.8	 x5 = 1 x4 = 0.8 x3 = 0.6	 x5 = 0.8 x4 = 0.6 x3 = 0.4
 x5 = 0.6 x4 = 0.4 x3 = 0.2	 x5 = 0.5 x4 = 0.3 x3 = 0.2	 x5 = 0.4 x4 = 0.3 x3 = 0.1	 x5 = 0.4 x4 = 0.2 x3 = 0.1	 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.1

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

UZLAUŠANAS MĒĢINĀJUMU funkcijas noteikumi

- Nejauši, starp griezieniem pamatspēlē HAKERIS var mēģināt uzlauzt spēles sistēmu.
- Uzlaušanas mēģinājums var būt vai nu **veiksmīgs** un aktivizēt bezmaksas griezienus vai nu **novērsts**, pateicoties sistēmas aizsardzībai.
- Spēles sistēmai ir ierobežota kapacitāte uzlaušanas novēršanā – katrs 6. mēģinājums to uzlauzt vienmēr ir veiksmīgs.
- Uzlaušanas progresu var vērot virs cilindriem esošajā joslā, kas sastāv no 6 lodziņiem.



- Kad tie visi piepildīti, sistēma ir uzlauzta un tiek aktivizēti bezmaksas griezieni.
- Arī neveiksmīgi uzlaušanas mēģinājumi atstāj ietekmi uz cilindriem, katru reizi aktivizējot kādu no sekojošiem hakeru trikiem:



- o **simbolu triks** - nejaušs skaits vienāda veida simbolu parādās uz dažādām cilindru pozīcijām;



- o **reizinātāju triks** - aktivizē laimestu reizinātājus no x2 līdz x5 uz nejaušām cilindru pozīcijām. Simboli, kas parādās šajās pozīcijās, tiek skaitīti kā vairāki simboli atbilstoši reizinātāja vērtībai.



- o **WILD triks** - nejaušās pozīcijās parādās WILD simboli. WILD nevar parādīties uz 1. un 5. cilindra. WILD simbols izvieto jebkuru maksājamo simbolu un tiek skaitīts kā simbols, kas veido visgarāko laimestu kombināciju vienā laimesta līnijā.

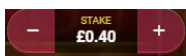



UZLAUŠANAS funkcijas noteikumi

- Spēles sistēmai var neizdoties novērst uzlaušanas mēģinājumu jebkurā spēles brīdī, uzreiz piešķirot 6 bezmaksas griezienus.
- Turklāt katrs 6. mēģinājums vienmēr ir veiksmīgs un garantē bonusa raunda aktivizēšanu.
- Bezmaksas griezienu sākumā nejaušs simbols tiek **inficēts ar HIJACK vīrusu**.



- Līdz bonusa raunda beigām, katru reizi, kad šis inficētais simbols parādās uz cilindriem, tas tiek ieķēdēts un uzglabāts virs cilindriem.
- Tādējādi līdz 20 simboliem var tikt ieķēdēti šādā veidā.
- Bonusa raunda laikā var nejauši aktivizēties arī jebkurš cits funkciju triks.
- Katra griezienu laikā tiek aktivizēta tikai viena funkcija.
- Ja inficētais simbols parādās pozīcijā ar aktivizētu laimestu reizinātāju, tad simbolu skaits, kas tiek ieķēdēts, būs tikpat liels, cik norāda reizinātāja vērtība.
- Ja WILD simboli parādās jebkur uz cilindriem, arī tie tiek ieķēdēti.
- Kad ir ieķēdēti 20 simboli, HIJACK funkcija pārstāj aktivizēties, pat ja parādās vēl inficētie simboli vai WILD simboli.
- Bonusa raunda laikā nejauši var *glužot* (darboties kļūdaini) bezmaksas griezienu skaitītājs, pievienojot 1 līdz 3 papildu griezienus.
- Pēc pēdējā bezmaksas griezienu visi ieķēdētie simboli tiek novietoti uz cilindriem, sākot no augšējās rindas un no kreisās uz labo pusi.
- Uzlaušanas mēģinājumu josla tiek atjaunota pēc bonusa raunda beigām.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātājā režīmā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.