



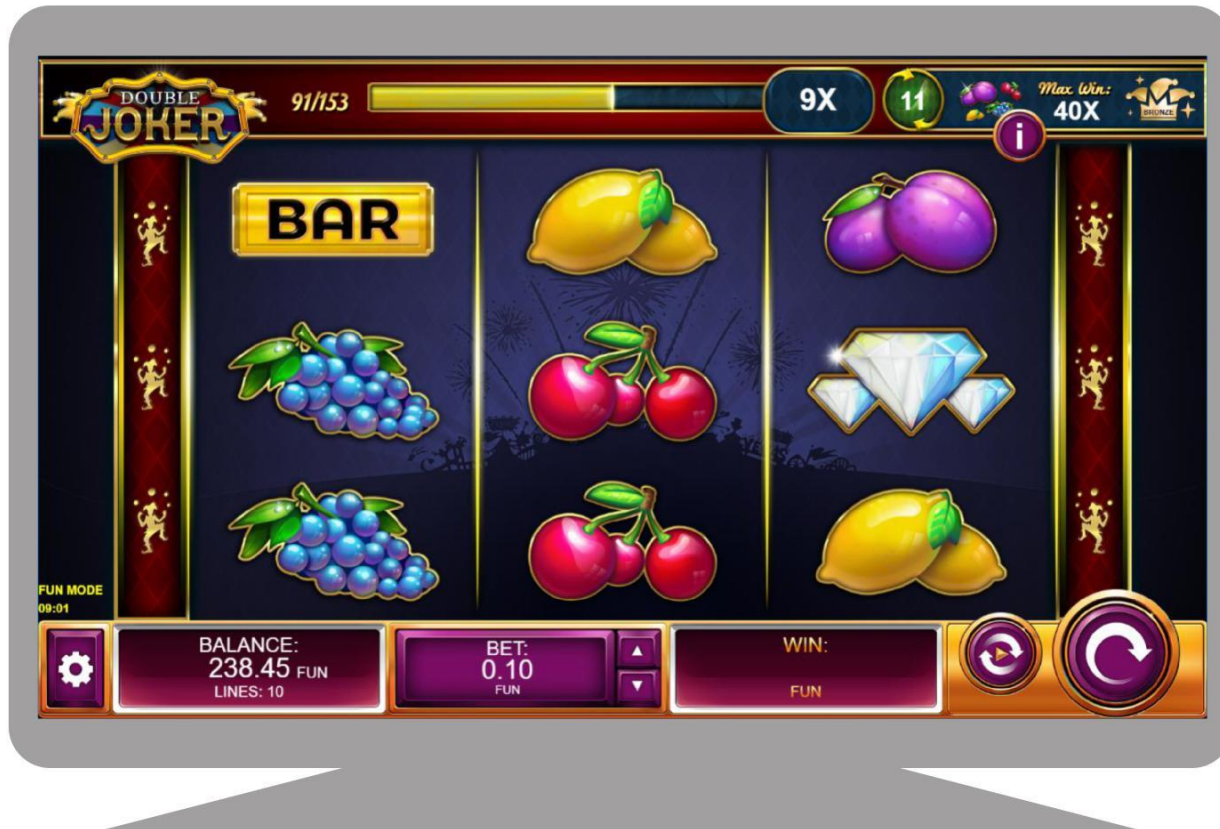
Double Joker

HTML5 desktop si mobil

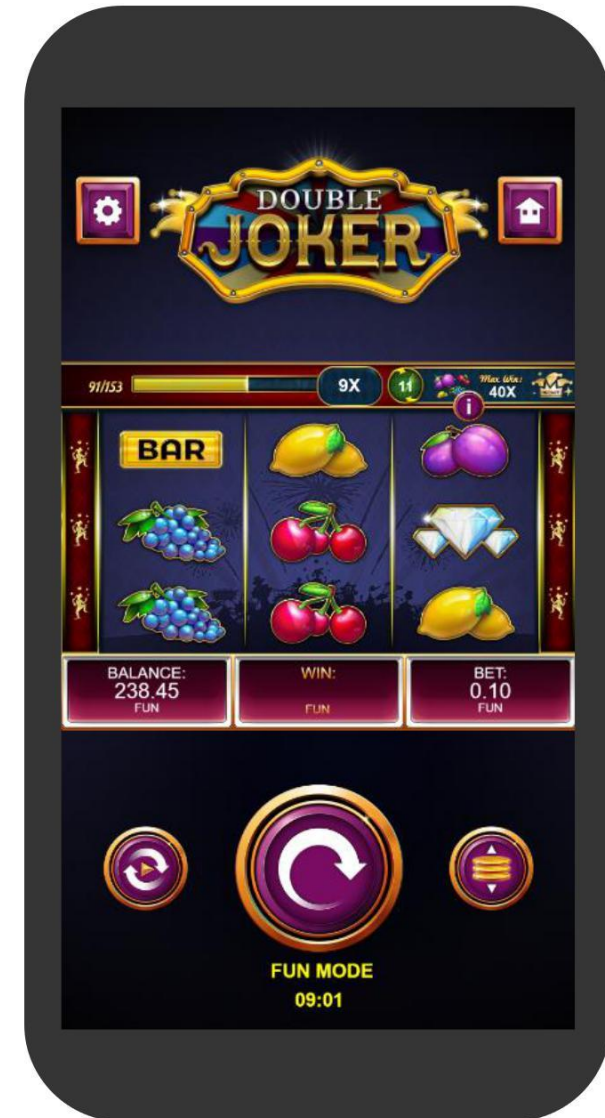


Design Joc

Interfata Utilizator



Desktop



Mobil

Caracteristici Joc



Rerotiri

Orice combinatie de 2 sau mai multe simboluri JOKER, JOKER 2X sau JOKER 3X la aterizarea pe o rotire platita initiaza caracteristica Rerotire. In timpul functiei Re-rotire, toate simbolurile JOKER, JOKER 2X si JOKER 3X sunt blocate si se acorda o Re-rotire. In cazul in care orice simbol JOKER, JOKER 2X sau JOKER 3X ajung intr-o zona de Rerotire pe o pozitie care nu a fost blocata anterior, jocul ofera o alta Rerotire si toate simbolurile JOKER, JOKER 2X si JOKER 3X sunt blocate pentru toate Rerotirile ulterioare. Caracteristica Rerotire inceteaza atunci cand nu exista simboluri suplimentare JOKER, JOKER 2X, sau JOKER 3X care aterizeaza pe o Rerotire. Jocul acorda suma tuturor castigurilor in jocul de initiere si fiecare Rerotire.



Wild-uri de Multiplicare

JOKER este un simbol wild si inlocuieste toate celelalte simboluri, cu exceptia JOKER 2X si JOKER 3X. Simbolurile JOKER 2X si JOKER 3X sunt salbatice si inlocuiesc toate celelalte simboluri, in afara de ele intre ele. Simbolurile JOKER 2X inmultesc cu 2 orice combinatii castigatoare in care acestea formeaza o combinatie castigatoare platitoare. Simbolurile JOKER 3X inmultesc cu 3 orice combinatii de castig in care acestea formeaza o combinatie castigatoare.

Caracteristici Joc - Misiuni

Misiunile sunt caracteristici in care unul sau mai multe simboluri sunt colectate in timpul unui numar de rotiri si un premiu este platit pentru numarul final de simboluri colectate pe toate rotirile si rerotirile platite pana cand nu mai exista rotiri in misiune. Misiunile sunt disponibile in 3 categorii, fiecare fiind indicat de PICTOGRAMA CATEGORIEI DE MISIUNE respectiva,

- pentru numarul total de simboluri wild de multiplicare colectate (pentru care simbolurile 2X se numara 2, si simbolurile 3X se numara 3), dupa cum indica PICTOGRAMA MISIUNII DE MULTIPLICARE
- pentru numarul de simboluri RED 7 si GREEN 7 colectate, dupa cum indica PICTOGRAMELE MISIUNILOR RED 7 si GREEN 7
- pentru numarul total de simboluri GRAPE, LEMON, CHERRY si PLUM colectate, asa cum este indicat de PICTOGRAMA MISIUNII PENTRU ORICE FRUCT



Fiecare dintre cele 4 niveluri de misiune disponibile are o durata si un tabel de premii diferit:

- BRONZ, peste care simbolurile sunt colectate pentru 30 de rotiri platite,
- ARGINT, peste care simbolurile sunt colectate pentru 50 de rotiri platite,
- GOLD, peste care simbolurile sunt colectate pentru 75 de rotiri platite,
- PLATINA, peste care simbolurile sunt colectate pentru 100 de rotiri platite.

Atunci cand nu exista nicio rotire ramasa in misiunea activa actuala, daca numarul de simboluri colectate corespunde unui premiu in conformitate cu TABELA DE PLATI A MISIUNII, atunci acest premiu este acordat dupa ultima rotire in misiune. O noua misiune este selectata si afisata jucatorului. Rotirile din caracteristica Rerotire nu sunt deduse din rotirile misiunii. Daca un jucator schimba pariul, jucatorul incepe o noua misiune din aceeasi categorie si nivel la fel cum a fost anterior activa, dar cu progresul stabilit la 0, daca nu s-a acumulat niciun progres la misiune la noul pariu, sau la progresul misiunii salvate pentru misiunea activa, daca jucatorul a colectat anterior simboluri spre noua misiune activa, fara sa o finalizeze.

Caracteristici Joc - Afisaj Misiune



# of 7s	Prize
85+	100X Bet
80-84	50X Bet
75-79	25X Bet
70-74	18X Bet
65-69	14X Bet
52-64	10X Bet

În panoul MISSION CONTROLS, un jucător poate vizualiza TABELA DE PLATI A MISIUNII pentru misiunea curentă, selecta să schimbe misiunea activă curentă, sau pentru a vizualiza misiunile salvate. Selectând o nouă misiune, misiunea activă curentă va fi salvată și este disponibilă pentru a fi reluată sub fila MISIUNE SAVATA. Dacă o misiune cu același nivel, categorie și pariu a fost deja începută și nu a fost terminată, atunci misiunea este reluată prin selectarea misiunii corespunzătoare cu pariul în joc stabilit la jocul corespunzător misiunii salvate.

Se vor afișa toate misiunile cu progresul salvat și cu nivel corespunzător nivelului de misiune curent selectat. Fiecare misiune salvată este afișată cu PICTOGRAMA NIVELULUI MISIUNII, PICTOGRAMA CATEGORIEI MISIUNII, numărul simbolurilor necesare pentru următorul premiu, pariul pentru misiune, numărul de rotiri rămase în misiune, numărul de simboluri deja colectate în misiune, și premiul pentru atingerea următorului prag al tabelii de plăți.

Simboluri



Bonus Multiplier Symbol
Joker



Bonus Multiplier Symbol
Joker 2X



Bonus Multiplier Symbol
Joker 3X



Medium-pay 1
Diamonds



Medium-pay 2
Green Seven



Medium-pay 3
Red Seven



Medium-pay 4
Bells



Medium-pay 5
BAR



Low-pay 1
Cherries



Low-pay 2
Grapes



Low-pay 3
Lemons



Low-pay 4
Plums

Tabel de Plati

Tabela de plati este aceeași pentru desktop și mobil.

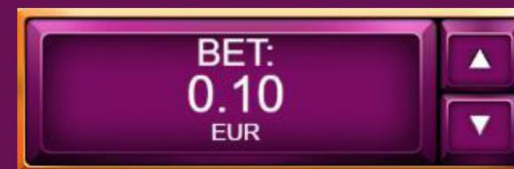
	1.00 FUN
	0.30 FUN
	0.15 FUN
	0.15 FUN
	0.10 FUN

	0.10 FUN
	0.04 FUN
	0.05 FUN
	0.03 FUN
	0.06 FUN

Reguli Plata

- Toate combinațiile castigatoare trebuie să apară de la stanga la dreapta și să înceapă de pe prima rola.
- Numai cel mai mare câștig este plătit pentru fiecare linie de plată activă.
- Câștigurile liniei de plată sunt multiplicare de pariul de linie activ.
- Rerotirile se joacă la aceeași sumă de pariere ca și ultima rotire.
- Toate premiile afișate reprezintă totaluri de premii cu toți multiplicatorii aplicabili deja luați în considerare.

Pay tables presented at a bet of 0.10 EUR



Linii de plata



Numarul de linii de plata utilizat in joc este fixat la 10.

30 Spins	
# of 7s	Prize
85+	100X Bet
80-84	50X Bet
75-79	25X Bet
70-74	18X Bet
65-69	14X Bet
52-64	10X Bet

Tabel Plati Misiuni

Tabela de plati a misiunii prezentata pentru Misiunea Bronz



Descrierea functionalitatii jocului

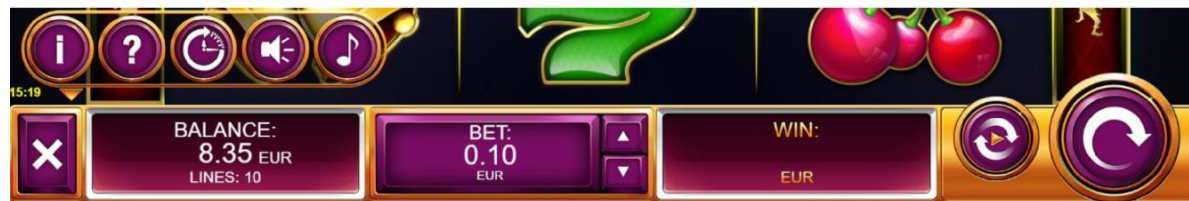


Functionalitatile Controller-ului

	Pariu	Pariul Total este afisat in afisajul BET.
	Pariu pe desktop	Pe desktop, schimbati pariul facand click pe afisaj si selectand pariul total la alegere sau folosind indicatorii BET UP sau BET DOWN pentru a mari sau a respectiv a micsora pariul dumneavoastra.
	Pariu pe Mobil	Pe mobil, modificati pariul atingand pictograma BET de pe ecran si selectand pariul total la alegerea dumneavoastra.
	Rotire	Jocul este pornit prin apasarea butonului simbolului SPIN. Puteti Opri Rapid jocul facand click dublu (pentru afisajele desktop) sau atingand (pentru afisari cu atingere activa) oriunde pe ecranul de redare

	Castig	Orice castig total intr-o runda de joc va fi afisat in campul WIN. Platile simbolurilor sunt afisate in tabela de plati, si reflecta configuratia actuala a pariurilor. Castigurile liniilor de plata platesc succesiv de la cea mai din stanga la dreapta. Numai cel mai mare castig per linie de pariare este platit. Castigurile separate de linie de plata vor fi afisate pe castigurile liniei de plata in timpul prezentarii castigurilor.
	Tabela de plati	Toate combinatiile castigatoare din joc pot fi vizualizate in TABELA DE PLATI care poate fi accesata folosind butonul "i" din tastatura.
	Autoplay	Folosind Autoplay va va permite sa jucati automat un numar de runde de joc. Apasati AUTOPLAY si alegeti un numar de runde pentru a initia Autoplay. Numarul ramas de rotiri este afisat pe tastatura. Autoplay este oprit apasand butonul STOP.
	Runde Gratuite Pictograma Status	Pictograma Statusului Rundelor Gratuite este vizibila numai in rundele gratuite.

Elemente Interfata Utilizatorului



Functionalitatile Controller-ului

	Simbol Acasa	In versiunea mobila, simbolul HOME se redirectioneaza inapoi la lobby-ul jocului mobil.
	Pictograma Setari	Pe ecranul jocului accesati SETARI CLIENT prin atingerea PICTOGRAMEI DE SETARI.
	Sunet	In SETTINGS, selectia SOUND iti permite sa alegi daca jocul sa redea sunete si muzica.
	Muzica	In SETTINGS, selectia MUSIC va permite sa alegeti daca jocul va reda muzica de fundal.
	Rejucare	In SETTINGS, REPLAY va va duce la istoricul jocului.
	Tabela de plati	Simbolul "?" deschide REGULILE JOCULUI.
	Reguli Joc	In SETTINGS, pictograma "i" acceseaza TABELA DE PLATI a jocului.

Controller Functionalities – Missions



Panou Afisaj Misiuni Jucatorii pot intra in CONTROALELE MISIUNII prin apasarea pictogramei "i" de pe panoul MISSION DISPLAY. Panoul AFISAJ MISIUNE afiseaza misiunea activa curenta, asa cum este indicata de PICTOGRAMA NIVELULUI MISIUNI si PICTOGRAMA CATEGORIEI DE MISIUNE afisate, numarul de rotiri ramase in misiunea afisata in cadrul pictogramei SIMBOL ROTIRE, numarul de simboluri colectate in mod curent in misiunea activa, evolutia numarului de simboluri colectate in comparatie cu numarul de rotiri necesare pentru a obtine urmatorul cel mai mare premiu disponibil de la TABELA DE PLATI A MISIUNII.



Sageata Butonul simbolului ARROW sau butonul INCHIDE SIMBOL pentru a inchide afisajul CONTROALELE MISIUNII si pentru a relua jocul



Tabela de plati A Misiunii In panoul CONTROALELE MISIUNII, un jucator poate vizualiza TABELA DE PLATI A MISIUNII pentru misiunea curenta



Misiuni Salvate Selecteaza o misiune salvata apasand pe afisaj pentru misiunea dorita. Prin selectarea unei misiuni salvate pariul va fi setat automat la pariul pentru misiunea selectata.



Pictograme de misiune Pictogramele nivelului misiunii indica cele patru nivele diferite de misiune: Platina, Aur, Argint, Bronz

Setari Avansate Autoplay

Setarile Avansate de Autoplay permit jucatorului sa stabileasca numarul de jocuri, limita totala a sesiunii pierdute si limita de castig unic. Autoplay-ul se va opri cand sunt depasite oricare dintre limitele selectate. Accesati SETARILE CLIENTULUI facand click (pe desktop) sau atingand (pe afisajele cu ecran tactil) PICTOGRAMA SETARI.



Informatii Aditionale



GENERATOR DE NUMERE ALEATORII (RNG)

Generatorul de Numere Aleatorii in uz este standardul Java SecureRandom, care produce un generator de numere pseudo-aleatoare criptografic (CSPRNG). Generatorul de numere aleatoare utilizat a fost testat si aprobat in conformitate cu cerintele specifice jurisdicției de catre Gaming Laboratories International, grup de companii acreditate, cu laboratoare de testare prezente la nivel global.

Defectiunea in joc anuleaza toate platile.

Istoricul Revizuirii Documentului

Versiune	Descriere	Data	Autor
1.0	Document initial	15.11.2017	Alex Cohen

