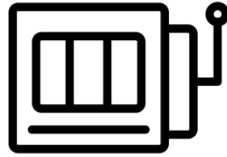




SPEARHEAD®



FRUIT SLOT™

PRAVILA IGRE

VERZIJA:	0.4
DATUM VERZIJE:	14/01/2019
KREIRAO:	Philippe Neguembor (Game Producer)
VLASNIŠTVO:	Philippe Neguembor (Game Producer)
ODOBRIO:	-
POVJERLJIVOST	Proprietary

Informacije sadržane unutar ovog dokumenta su private i povjerljive. Ukoliko nije drugačije navedeno ili uz prethodno pismeno dopuštenje direktora, svi materijali, uključujući slike, ilustracije, dizajn, ikone, fotografije i pisani materijali koji se pojavljuju kao dio ovog Dokumenta (zajednički, "Sadržaji") su autorsko pravo, zaštitni znak i/ili sva ostala intelektualna prava u vlasništvu, kontrolirana ili licencirana od strane Spearhead Ltd. Sadržaji ovog Dokumenta ne smiju biti reproducirani, objavljeni, distribuirani, prikazani, izmjenjeni ili iskorišteni na bilo koji način i ostaju isključivo vlasništvo Spearhead Ltd.

PROMJENA UNOSA

VERZIJA	DATUM	TKO	PROMJENA SADRŽAJA
0.1	08/11/2018	PN	Dokument je izrađen
0.2	02/01/2019	KC	Promjene za EN Certifikaciju
0.3	14/01/2019	CL	Promjene za EN Certifikaciju
0.4	14/01/2019	PN	Kozmetičke promjene

SADRŽAJENTS

- [1.0 OBUHVAT DOKUMENTA](#)
- [2.0 PRAVILA IGRE](#)
 - [2.1 MEHANIKA IGRE](#)
 - [2.2 ZNAČAJKE IGRE](#)
- [3.0 ISPLATE](#)
 - [3.1 SIMBOLI](#)
- [4.0 FUNKCIJE IGRE](#)
 - [4.1 KORISNIČKO SUČELJE](#)
 - [4.2 SKOČNI IZBORNICI](#)
- [5.0 POSTAVKE IGRE I PRAVILNOSTI](#)
 - [5.1 TRENUTNO VRIJEME](#)
 - [5.2 PROVJERA STVARNOSTI](#)
 - [5.3 DODATNE INFORMACIJE](#)
- [6.0 VERZIJE IGRE](#)
- [7.0 MATEMATIČKI MODEL](#)
- [8.0 TEHNIČKE INFORMACIJE](#)
- [9.0 DODATNE INFORMACIJE](#)

1.0 OBUHVAT DOKUMENTA

Sadržaj ovog dokumenta služi kako bi točno opisao formu, funkciju i karakteristike igre poznate kao *Fruit Slot™*.

2.0 PRAVILA IGRE

Fruit Slot™ je videoautomat s tematikom azijske kockarnice. Igra sadrži selektivne oklade na simbole, besplatne vrtnje i množitelje.

Prije svakog okretanja, igrač se može kladiti na jedan ili više simbola. Po završetku vrtnje jedan od simbola (simbol za plaćanje) će biti osvjetljen.

Novčana isplata ovisit će o količini novčića uložениh na taj simbol, vrijednosti novčića i simbola ili množitelja ploče (vidi Tablicu isplata).

Autoigra će automatski odigrati igru. Prema odabranom broju rundi.

2.1 MEHANIKA IGRE

Igra se igra na ploči gdje su svi simboli prikazani na fiksnim pozicijama u prstenastom uzorku.

Prije okretanja igrač bira simbol ili više simbola na koje se želi kladiti, kao i broj novčića koje želi uložiti na svaki od tih simbola. Nakon što igrač pritisne gumb za okretanje, osvjetljenje će se pomicati oko ploče u smjeru kazaljke na satu otprilike tri sekunde. Kada se vrtnja zaustavi, svjetleća oznaka će se zaustaviti na jednom od simbola. To će biti dobitni simbol.

Iduća vrtnja započet će s tog položaja na ploči.

2.2 ZNAČAJKE IGRE

- Odabir oklade
 - Igrači biraju simbole na koje se žele kladiti i koliko novčića žele uložiti na svaki od njih.
 - Množitelj isplate prikazan je za svaki simbol.
 - Igrač odabire između 5 i 100 novčića (u povećanju od 5 novčića) kako bi se kladio na bilo koji pojedinačni simbol.
 - Ukupna moguća vrijednost uloga za vrtnju je jednaka zbroju novčića za sve simbole pomnožene s vrijednosti novčića.

- Besplatni Okretaji:
 - Ako se svjetleća oznaka zaustavi na jednom od dva položaja na ploči gdje je prikazano “Free Spin”, ne prikazuje se rezultat igre. Umjesto toga, ponovno okretanje će automatski započeti od te pozicije na ploči nakon kratke stanke.
 - Ako se ponovno odabere simbol “Free Spin”, dodjeljuje se još jedno okretanje.

- Množitelji:
 - Množitelj simbola: Svaki simbol ima jedinstveni množitelj isplata u rasponu od X5 do X100.
 - Množitelji ploče: Oni imaju množitelj dobitka od x2 ili x50 uz jedan od regularnih simbola.

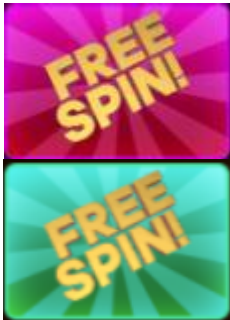
3.0 ISPLATE

3.1 SIMBOLI

U Fruit Slot™ nalazi se 18 simbola:

- Besplatni Okretaji
- Simboli s množiteljima ploče
- Simboli bez množitelja ploče

**BESPLATNI
OKRETAJI**



SIMBOL	NAZIV	MNOŽITELJ
	Poluga	100x
	Poluga x50	50x



Sedmica

40x



Zvijezda

30x



Lubenica

20x



Zvono

20x



Limun

15x



Naranča

10x



Jabuka

5x



Sedmica x2

2x



Zvijezda x2

2x



Lubenica x2

2x



Zvono x2

2x



Limun x2

2x



Naranča x2

2x






Jabuka x2

2x

4.0 FUNKCIJE IGRE

4.1 KORISNIČKO SUČELJE

Tablica, dolje, opisuje ponašanje tipki korisničkog sučelja u igri.

VRIJEDNOST KOVANICE	RAČUNALO	MOBILNI
<p>Računalo: Vrijednost kovanice prikazana je na zaslону. Kliknite na gumb "+" da biste povećali razinu uloga. Kliknite na gumb "-" da biste smanjili razinu uloga</p> <p>Mobilni uređaj: Kliknite da biste otvorili skočni izbornik razine uloga</p>		
GUMB ZA BRISANJE SVIH ULOGA	RAČUNALO	MOBILNI
<p>Kliknite da biste očistili sve uloge</p>		
IZBORNİK ZA POSTAVKE	RAČUNALO	MOBILNI
<p>Kliknite da biste otvorili postavke, tablicu isplata i pravila igre</p>		
TIPKA ZA ZVUK	RAČUNALO	MOBILNI
<p>Na računalu,, Pritisnuti za odabir Uključi/Isključi sav zvuk</p> <p>Na mobini, Na mobilnom uređaju, opcija je dostupna putem izbornika.</p>		<p>n/a</p>

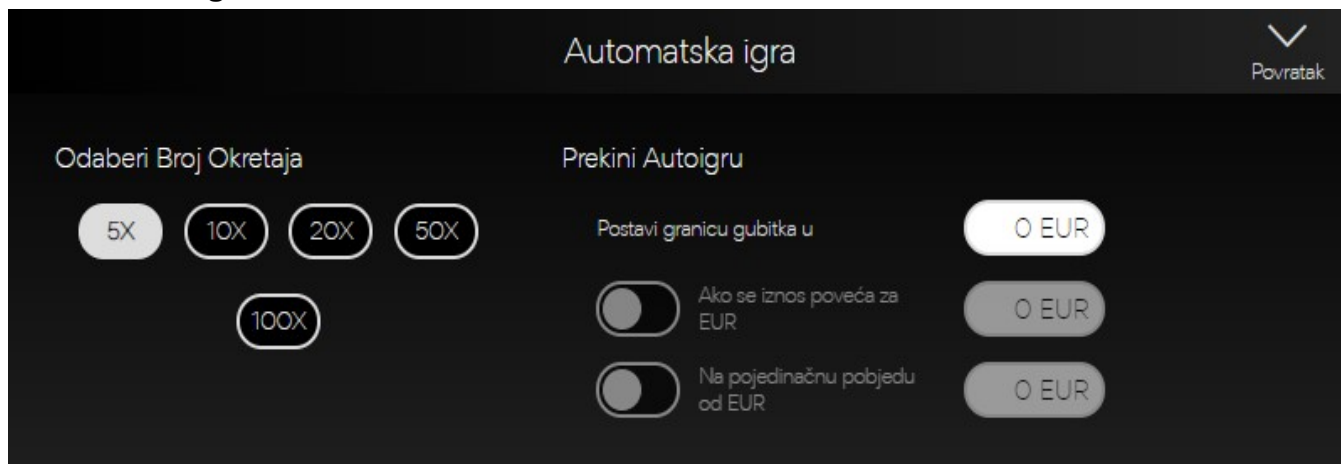
4.2 SKOČNI IZBORNICI

Vrijednost Novčića (Mobilnom uređaju)



Skočni izbornik vrijednosti kovanica prikazuje sve raspoložive iznose kovanica. Trenutno odabrana vrijednost je označena bijelom bojom. Ako igrač klikne na drugačiju vrijednost, izbornik se tada skriva, a novo odabrana vrijednost sada se prikazuje na glavnom zaslonu igre. Igrač također može kliknuti na ikonu "Natrag" kako bi se vratio na glavni zaslon igre bez ikakvih promjena vrijednosti kovanica.

Automatska igra



Skočni izbornik automatske igre dopušta igraču da odabere broj okretanja za automatsku igru. Kako bi to napravio, igrač pritišće jedan od dostupnih opcija broja okretanja. Ta tipka će tada biti naglašena bijela. Igrač mora tada postaviti granicu gubitka (mora biti veća ili jednaka trenutnom iznosu oklade) i tada pritisnuti na tipku za okretanje kako bi potvrdio svoju namjeru. Izbornik nestaje a igrač se vraća na glavni ekran igre, sa aktivnom automatskom igrom.

Igrač može također odabrati i postaviti neobavezne uvjete za prekid automatske igre. Ti uvjeti uključuju:

- Prekid automatske igre na pojedinačnom dobitku čiju vrijednost je odredio igrač.
- Prekid automatske igre ukoliko se iznos poveća za vrijednost koju je igrač odredio.
- Prekid automatske igre nakon ulaska u besplatna okretanja

Napomena: Ako se prekine veza dok igrate, sve postavke automatske igre će se vratiti na početne kada ponovno učitate igru.

Pritiskanjem na ikonu postavki na glavnom ekranu igre dopušta igraču pristup:

- Izborniku za postavke
- Dobitnim tablicama
- Pravilima igre

Izbornik za postavke



Izbornik za postavke dopušta igraču da:

- Prebacuje između normalnog i brzog okretanja
- Postavlja zakazan podsjetnik ('Provjera stvarnosti')
- Postavlja hoće li se ekran učitavanja pokazivati za vrijeme učitavanja.
- Isključi sav zvuk
- Promijeni jačinu glazbe.
- Promijeni jačinu zvučnih efekata.
- Promijenite grafičku razlučivost

Kada se igra u mobilnom pregledniku, postavke igre također uključuju mogućnost za promjenu orijentacije nekih dijelova UI za lijevo, desno ili centralno gledanje. To uključuje okretanje, razinu

oklade i tipke za automatsku igru na glavnom ekranu igre, i također neke aspekte skočnog izbornika za postavke.

5.0 POSTAVKE IGRE I PRAVILNOSTI

5.1 TRENUTNO VRIJEME

Klijent (kompjuterski program) uvijek pokazuje trenutno vrijeme (u donjem lijevom dijelu ekrana). Vrijeme je preuzeto sa igračevog kompjutera ili sistemskog sata na uređaju.

5.2 PROVJERA STVARNOSTI

U slučaju da operator ne osigura ovu funkcionalnost, igrač može odabrati postavljanje podsjetnika na 30, 60 ili 90 minuta na izborniku za postavke.

Kako bi ovome pristupio, igrač:

1. Pritisne/dodirne na 'hamburger postavke' ikonu.
2. Postavke, dobitne tablice, pravila igre i ikone za zatvaranje se pojavljuju na zaslonu. Na mobitelu, tipka početna i za isključivanje zvuka također su vidljive.
3. Igrač pritisne/dodirne na ikonu postavke.
4. Skočni izbornik za postavke je prikazan.
5. Pod 'Postavi podsjetnik' igrač može odabrati jednu od tri moguće opcije kako bi postavio (30, 60 i 90 minuta).
6. Igrač pritisne/dodirne na 'Zatvori' kako bi se vratio u igru.
7. Ukoliko igrač još igra nakon što je izabrani interval dosegnut, tada se prikazuje skočni izbornik sa tekst podsjetnikom i iskazanim vremenskim intervalom. Skočni izbornik sadrži:
 - a. Obavijest o odabranom podsjetniku sa dosegnutim vremenskim intervalom
 - b. Poveznicu za povratak u igru
 - c. Poveznicu za izlaz iz igre

5.3 DODATNE INFORMACIJE

Slijedeći procesi mogu biti podvrgnuti općim uvjetima web-stranice za igranje.

- Proces upravljanja nezavršenim rundama igre.

- Vrijeme nakon kojeg su neaktivni termini igre automatski završeni.

U slučaju kvara hardvera/softvera za igranje, sve aktualne oklade igre i isplate se poništavaju i svi aktualni okladi se vraćaju.

6.0 VERZIJE IGRE

ID Igre: FruitSlot

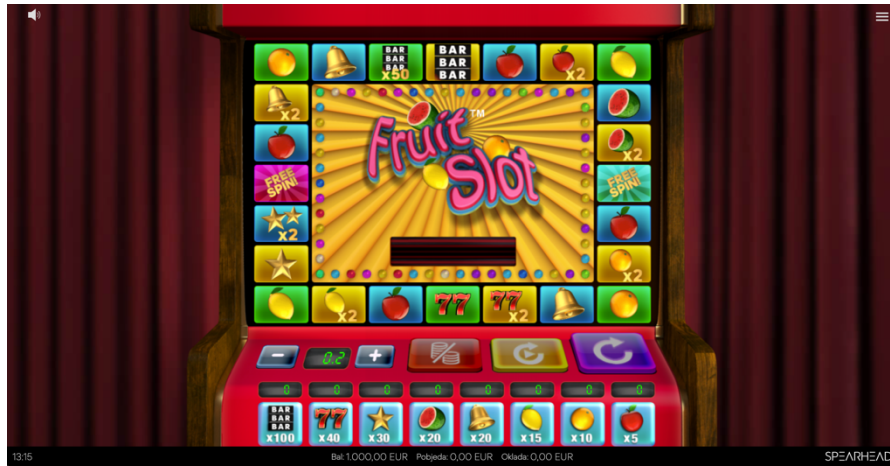


Fig 1: Desktop zaslon igre



Fig 2 & 3: Mobilni portret & vodoravni ekrani igre

7.0 MATEMATIČKI MODEL

BROJ KOTAČA:	n/a
BROJ NOVČIĆA:	10
BROJ DOBITNIH LINIJA:	n/a
DENOMINACIJE:	0.01, 0.05, 0.10, <u>0.20</u> , 0.40, 0.60, 0.80, 1.00
MINIMALNA OKLADA***	0.05
MAKSIMALNA OKLADA***:	100 (po simbolu)
MAKSIMALNA IZLOŽENOST **: 	10,000
VOLATILNOST:	Niska do Visoka ovisno o odabranom simbolu
DOSTUPNOST DEMO IGRE:	Da

- Maksimalna izloženost je čvrsta granica nametnuta od strane platforme igre.
- Vrijednost valute je označena sa zvjezdicama(***) pored opisa u svim tablicama.
- Vrijednosti u **masnim** oznakama mogu biti promijenjene od strane operatora.
- Podcrtane i **masne** vrijednosti su početne postavke kada postoji ograničeni skup opcija za postavku.
- Sve valutne vrijednosti se vežu na valutni množitelj 1 što je točno za EUR, USD, i GBP. Za ostale valute, drugi množitelj može biti korišten. Na primjer: SEK ima valutni množitelj 10. Sve vrijednosti povezane uz valutu bi stoga trebale biti množene sa 10 za SEK. tj. 10€ = \$10 = £10 = SEK100.
- Za igre temeljene na denominaciji kao što su video poker i automati, maksimalna dobit je temeljena na maksimalnoj okladi po formuli novčići x linije(dijeljenja) x maksimalna denominacija. Maksimalna denominacija nije uvijek uključena po početnom postavljanju, tako da početni maksimum može biti niži od naznačenog.

Povratak na konfiguracije igrača

POČETNE

96.85 %

8.0 TEHNIČKE INFORMACIJE

PRIRODNA REZOLUCIJA	1920x1080
PRIRODNI OMJER SLIKE	16:9
TEHNOLOGIJA	JavaScript/HTML5
HTML5 CANVAS PODRŠKA	DA
WEBGL PODRŠKA	DA
DESKTOP PRETRAŽIVAČ	DA
TABLET PRETRAŽIVAČ	DA
MOBILNI PRETRAŽIVAČ	DA

9.0 DODATNE INFORMACIJE

Prijevod Terminologije Igre

Napomena: Slijedeća tablica se primjenjuje jedino ako igrate na jeziku drugačijem od engleskog.

ENGLISKI IZRAZ

PREVEDENI IZRAZ