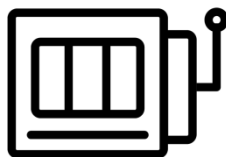




SPEARHEAD®



FRUIT SLOT™

SPELREGLER

VERSION:	0.4
VERSION DATUM:	14/01/2019
SKAPAD AV:	Philippe Neguembor (Spelproducent)
ÄGS AV:	Philippe Neguembor (Spelproducent)
GODKÄND AV:	-
KONFIDENTIALITET	Äganderätt

Informationen i detta dokument är privat och konfidentiell. Om inget annat anges eller godkänns med skriftligt tillstånd från producenterna är allt material, inklusive bilder, illustrationer, designs, ikoner, fotografier och skriftligt material, som presenteras i detta dokument (gemensamt benämnt "Innehållet") upphovsrättskyddat material, varumärken och/eller annan immateriell ägodel som tillhör, kontrolleras eller licensieras av Spearhead Ltd. Innehållet i detta dokument får ej reproduceras, publiceras, distribueras, visas, ändras eller utnyttjas på något sätt och förblir Spearhead Ltd exklusiva egendom.

ÄNDRINGSLOGG

VERSION	DATUM	VEM	ÄNDRA SAMMANFATTNING
0.1	08/11/2018	PN	Dokument skapat
0.2	02/01/2019	KC	Ändringar i certifieringen på EN
0.3	14/01/2019	CL	Ändringar i certifieringen på EN
0.4	14/01/2019	PN	Kosmetiska ändringar

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

[1.0 DOKUMENTETS OMFATTNING](#)

[2.0 SPELREGLER](#)

[2.1 SPELMEKANIKEN](#)

[2.2 SPELFUNKTIONER](#)

[3.0 VINSTTABELL](#)

[3.1 SYMBOL](#)

[4.0 SPELFUNKTIONER](#)

[4.1 ANVÄNDARGRÄNSSNITT](#)

[4.2 POPUP MENYER](#)

[5.0 SPELINSTÄLLNINGAR & FÖRESKRIFTER](#)

[5.1 AKTUELL TID](#)

[5.2 VERKLIGHETSKONTROLL](#)

[5.3 YTTERLIGARE INFORMATION](#)

[6.0 SPELVERSIONER](#)

[7.0 MATEMATISK MODELL](#)

[8.0 TEKNISK INFORMATION](#)

[9.0 YTTERLIGARE INFORMATION](#)

1.0 DOKUMENTETS OMFATTNING

Innehållet i detta dokument avser att korrekt beskriva formen, funktioner och egenskaper hos spelet *Fruit Slot™*.

2.0 SPELREGLER

Fruit Slot™ är en videoslot tematiserad kring ett Asiatiskt spelhus. I spelet finns funktionen att satsa på utvalda symboler, free spins och multiplikatorer.

Innan varje spin kan spelare satsa på en eller flera symboler. När en spin är avslutad kommer en symbol (den betalande symbolen) lysas upp.

Kontantvinsten beror på antalet mynt som satsats på den symbolen, myntvärdet och symbolen eller brädans multiplikator (se avsnitt 3.0, utbetalningstabell).

Autospel spelar spelet automatiskt med antalet valda rundor.

2.1 SPELMEKANIKEN

Spelet spelas på en spelbräda där alla symboler visas i fasta positioner i ett cirkelmönster.

Innan en spin väljer spelaren den symbol eller de symboler att satsa på och även antalet mynt att satsa på varje symbol. När spelaren trycker på spin-knappen förflyttar sig en belysning medurs runt spelbrädan i cirka tre sekunder. När en spin är slut stannar belysningen på en symbol. Detta blir den betalande symbolen.

Efterföljande spin kommer sedan att påbörjas från den positionen.

2.2 SPELFUNKTIONER

- Satsningsval
 - Spelare väljer symbolerna de vill satsa på och hur många mynt att satsa på varje symbol.
 - Betalningsmultiplikatorn visas för varje symbol.
 - Spelaren kan välja att satsa mellan 5 och 100 mynt (med värdestegring om 5 mynt) på valfri symbol.
 - Det totala möjliga värdet att satsa på en spin är summan av antalet mynt som satsats på alla symboler multiplicerat med myntets värde.

- Free spins:
 - Om belysningen stannar på en av de två positioner där "Free Spins" visas, visas inget spelresultat. Istället börjar en re-spin från den positionen automatiskt efter en stund.
 - Om "Free Spin"-symbolen väljs igen, startar en ny re-spin.

- Multiplikatorer:
 - Symbolmultiplikator: Varje symbol har en unik betalningsmultiplikator mellan X5 och X100.
 - Brädesmultiplikatorer: Dessa har en vinstmultiplikator på x2 eller x50 bredvid en av de vanliga symbolerna.

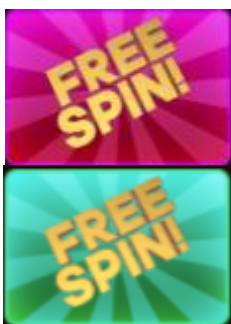
3.0 VINSTTABELL

3.1 SYMBOL

Det finns 18 symboler i Fruit Slot™:

- Free Spin
- Symboler med brädesmultiplikatorer
- Symboler utan brädesmultiplikatorer

FREE SPIN



SIMBOL	NAMN	MULTIPLIKATOR
	Bar	100x
	Bar x50	50x
	Sju	40x

FRUIT SLOT™ - SPELREGLER

	Stjärna	30x
	Vattenmelon	20x
	Klocka	20x
	Citron	15x
	Apelsin	10x
	Äpple	5x
	Sju x2	2x
	Stjärna x2	2x

FRUIT SLOT™ - SPELREGLER



Vattenmelon x2

2x



Klocka x2

2x



Citron x2

2x



Apelsin x2

2x










Äpple x2

2x

4.0 SPELFUNKTIONER

4.1 ANVÄNDARGRÄNSSNITT

I tabellen nedan beskrivs funktionen hos knapparna i spelets användargränssnitt.

INSATSNIVÅ	DATOR	MOBIL
<p>Dator: : Insatsnivån visas på displayen. Klicka på '+' knappen för att öka insatsnivån. Klicka på '-' knappen för att minska insatsnivån.</p> <p>Mobil: Klicka för att öppna popup-menyn för insatsnivå.</p>		
RENSA ALLA INSATSER-KNAPP	DATOR	MOBIL
<p>Klicka för att rensa alla insatser</p>		
INSTÄLLNINGAR HAMBURGERMENY	DATOR	MOBIL
<p>Klicka för att se inställningar, vinsttabell och spelregler</p>		
LJUDKNAPP	DATOR	MOBIL
<p>Dator: Klicka för att justera ljudet på/av</p> <p>Mobil: Funktionen tillgänglig via inställningsmenyn.</p>		<p>n/a</p>

4.2 POPUP MENYER

Myntvärde (Mobil)



Popup-menyn för myntvärde visar alla tillgängliga insatsbelopp. Det valda beloppet markeras med vitt. Om spelaren klickar på ett annat belopp döljs menyn och det nyvalda myntvärdet visas i spelets huvudskärm. Spelaren kan också klicka på ikonen "Stäng" för att återgå till spelets huvudskärm utan att ändra myntvärde.

Autospel



Popup-menyn för autospel låter spelaren välja x antal snurr som ska spelas automatiskt. För att spela i autospel-läge klickar spelaren på ett av de tillgängliga snurralternativen. Knappen lyser sedan vitt. Spelaren måste därefter ange en förlustgräns (måste vara större eller lika med aktuellt insatsbelopp) och klicka på snurrknappen för att bekräfta sitt val. Menyn döljs och spelaren återgår till huvudskärmen med autospel aktiverat.

Spelaren kan också välja att ställa in särskilda villkor för när autospel ska stoppas automatiskt. Dessa inkluderar:

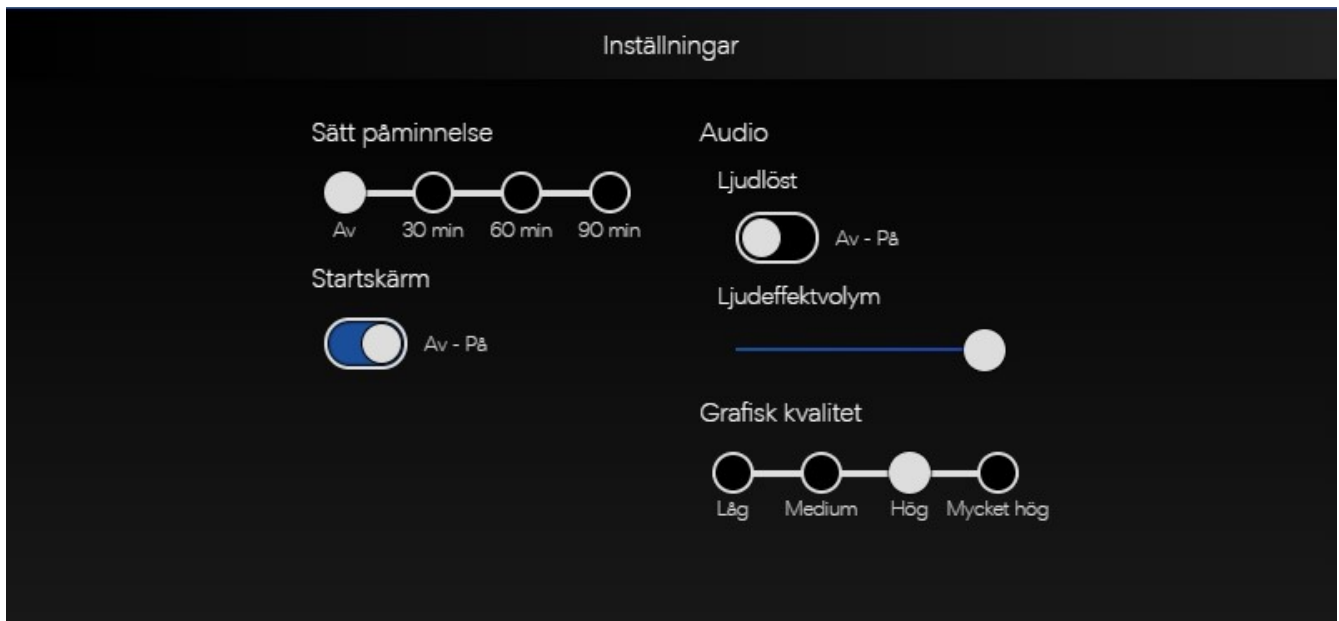
- Stoppa autospel när spelaren får en vinst som motsvarar ett förutbestämt vinstvärde.
- Stoppa autospel om saldöt ökar med ett av spelaren angivet belopp.
- Stoppa autospel i gratissnurr-läge

Notera: Om du kopplas från under spelets gång, återgår alla autospelinställningar till standardvärden när du laddar om spelet.

Genom att klicka på hamburgerikonen för inställningar på huvudskärmen får spelaren tillgång till:

- Inställningsmeny
- Vinsttabellen
- Spelreglerna

Inställningsmeny



Med hjälp av inställningsmenyn kan spelaren:

- Växla mellan normal och snabb snurrhastighet
- Ställa in en tidsbestämd påminnelse (sk. 'Verklighetskontroll').
- Ange om startskärmen ska visas under laddning
- Stänga av ljudet
- Ändra ljudvolymen
- Ändra ljudeffektsvolymen

- Ändra Grafisk kvalitet

När du spelar i en mobil webbläsare har spelinställningarna också ett alternativ för att ändra riktningen av vissa element i användargränssnittet åt vänster, höger eller för centrerad vy. Detta inkluderar snurr-, insats- och autospel-knapparna i huvudskärmen, samt även en del element i inställningsmenyn.

5.0 SPELINSTÄLLNINGAR & FÖRESKRIFTER

5.1 AKTUELL TID

Spelklienten visar alltid aktuell tid (längst ned till vänster på skärmen). Tiden hämtas från spelarens dator- eller programklocka.

5.2 VERKLIGHETSKONTROLL

I det fall att operatören inte tillhandahåller denna funktion kan spelaren välja att ställa in en påminnelse var 30, 60 eller 90 minut från inställningsmenyn.

För att ställa in en påminnelse bör spelaren göra följande:

1. Klicka på hamburgerikonen för inställningar.
2. Inställningar, vinsttabell, spelregler och stängda ikoner dyker upp längst ned på skärmen. I mobilen är också hem- och ljudknapparna synliga. Spelaren klickar/trycker på inställningsikonen.
3. Inställningsmenyn visas.
4. Under 'Ställ in påminnelse' kan spelaren välja ett av tre alternativ som finns tillgängliga (30, 60 och 90 minuter).
5. Spelaren klickar därefter på 'Stäng' för att återgå till spelet.
6. Om spelaren fortfarande spelar efter att det valda intervallet har uppnåtts, visas en popup med en textpåminnelse och det angivna tidsintervallet. Popup-rutan innehåller:
 - a. Ett meddelande om att valt tidsintervall för påminnelse har uppnåtts
 - b. En länk för att återvända till spelet
 - c. En länk för att lämna spelet

5.3 YTTERLIGARE INFORMATION

Följande processer kan omfattas av användarvillkoren för spelsidan:

- Process för hantering av oavslutade spelrundor.
- Tiden för när inaktiva spelsessioner avslutas automatiskt.

Vid funktionsfel i spelets hårdvara/mjukvara ogiltigförklaras alla påverkade spelinsatser och utbetalningar. Alla påverkade insatser betalas tillbaka.

6.0 SPELVERSIONER

Spelets ID: FruitSlot



Fig 1: Datorns spelskärm

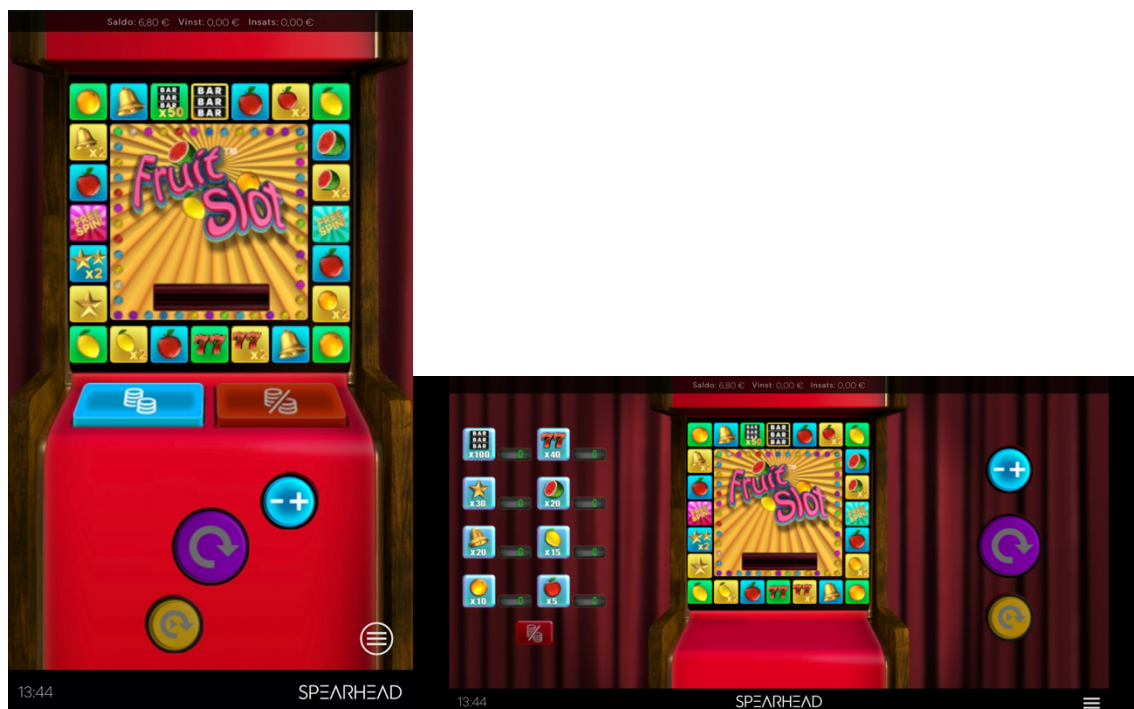


Fig 2 & 3: Mobila spelskärmar i porträtt- och landskapsvy

7.0 MATEMATISK MODELL

ANTAL HJUL:	n/a
ANTAL MYNT:	10
ANTAL VINSTLINJER:	n/a
MYNTBETECKNINGAR	0.1, 0.5, 1, <u>2</u> , 4, 6, 8, 10
MINSTA INSATS***:	0.5
MAXINSATS***:	1000 (per symbol)
MAXVINST/EXPONERING***:	100,000
VOLATILITET:	Låg till hög beroende på den valda symbolen
DEMOSPEL TILLGÄNGLIGT:	Ja

- Maxvinst/exponering är en fast gräns som bestäms av spelplattformen
- Ett valutavärde markeras med asterisker (***) bredvid bildtexten i alla tabeller.
- Värden i **fetstil** kan ändras av operatören.
- Understrukna värden och värden i **fetstil** är standardinställningar när det finns ett begränsat antal alternativ för en viss inställning.
- Alla valutavärden avser en valutamultiplikator på 1 som gäller för EUR, USD och GBP. För andra valutor kan en annan multiplikator användas. Till exempel: SEK har valutamultiplikator 10. Alla valutarelaterade värden multipliceras således med 10 för SEK. Dvs. 10 € = \$ 10 = £ 10 = SEK 100.
- För valörbaserade spel som video poker och spelautomater är den maximala vinsten baserad på maxinsatsen som avser mynt x linjer (händer) x maxvalör. Maxvalören aktiveras inte alltid av standardinställningarna så maxvinsten kan vara lägre än vad som anges.

Återbetalning konfigurationer

STANDARD**96.85 %****8.0 TEKNISK INFORMATION**

UPPLÖSNING	1920x1080
BILDFÖRHÅLLANDE	16:9
TEKNOLOGI	JavaScript/HTML5
HTML5 CANVAS STÖD	JA
WEBGL STÖD	JA
WEBBLÄSARE DATOR	JA
WEBBLÄSARE SURFPLATTA	JA
WEBBLÄSARE MOBIL	JA

9.0 YTTERLIGARE INFORMATION

Översättning av speltermer

OBS: Följande tabell är endast tillämplig om du spelar med något annat språk än engelska.

TERM PÅ ENGELSKA

ÖVERSATT TERM