

DEAD OR ALIVE TOUCH™

Tipo de jogo: Touch Game
Retorno para o jogador: 96,82%

A NetEnt™ apresenta-lhe Dead or Alive Touch™: uma slot de vídeo com 5 carretéis, 9 linhas de aposta fixas que irá certamente apelar aos jogadores para que acedam imediatamente ao casino. Durante as Free Spins, a funcionalidade Wild Pegajoso oferece aos jogadores a oportunidade de ganhar grande ao apreender bandidos procurados.



Versão da ficha de jogo: 1.0
Data: 2016-11-07

NETENT

INFORMAÇÕES GERAIS

Tipo de jogo	Touch Game
Tipo de carretel	Girar carretéis
Carretéis, Linhas	5 carretéis, 3 filas, 9 linhas de aposta (fixo)
Níveis de aposta predefinidos	1 - 4
Valores de ficha predefinidos (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5
Aposta mín./máx. predefinida (€)	0.01/18
Valores de rondas grátis predefinidos	Nível de aposta 1, 9 linhas de aposta, €0.01 valor de ficha (custo €0.09)
Suporte linguístico	23 Languages

FUNCIONALIDADES DO JOGO

•

PRÉMIO

Retorno para o jogador (%)	96,82%
Prémio máx. predefinido	€24 000/48 000 fichas – numa única linha de aposta
Frequência de ganhos (%)	30.42%

JOGO RESPONSÁVEL

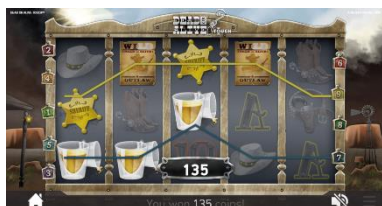
Limites do jogador	<ul style="list-style-type: none"> O jogador e o operador de casino podem definir os seguintes limites de jogo: Aposta e perdas por sessão, dia, semana ou mês. Bloqueio de todas as jogadas por um determinado período de tempo. Restrição da duração da sessão de jogo em minutos. Restrição do modo Jogo a dinheiro é restrito pelos fundos da conta do jogador (ou seja, não pode jogar a crédito). (Apenas para a jurisdição de Itália) O jogador pode ter inicialmente um valor máximo de 1000€ na carteira. Visto que cada jogo é uma sessão de utilizador, a carteira do jogador pode exceder este limite durante as jogadas.
Outro	<ul style="list-style-type: none"> Jogar por diversão Valores de ficha variáveis Níveis de aposta variáveis Modo G4

INFORMAÇÕES TÉCNICAS

ID do jogo	deadoralive_mobile_html (carteira básica) deadoralive_mobile_html_sw (carteira harmoniosa)
Sistemas de Operação Compatíveis	iOS Android Windows
Resolução de apresentação	960 x 600
Proporção	16:1
Tecnologia	HTML5
Alocação	Consulte a Ajuda do CasinoModule para obter informações sobre o lançamento de jogos do CasinoModule.



Gráficos de Dead or Alive Touch™



Prémio Grande

Tema e Grafismo do Jogo

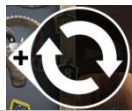

O ecrã de The Dead or Alive Touch™ é composto por três elementos principais: a área de apresentação do vídeo, a área de teclado e o painel do jogo.

- Área de apresentação do vídeo; área de teclado.** Os carretéis do jogo principal e os carretéis das Free Spins exibidos na área superior. Adicionalmente, o botão TABELA DE PAGAMENTOS e a informação acerca das possíveis vitórias de moedas também exibidos.
- Área do teclado.** A área do teclado exibe o nível de aposta atual (ou seja, o número de moedas apostadas por linha de aposta), o número atual de linhas de aposta, o dinheiro disponível em moedas e o valor de moedas atual. Esta área também contém os botões do jogo principal utilizados para selecionar o nível de aposta, as linhas de aposta, o valor das moedas e para dar início ao jogo.
- Painel de jogo.** O painel de jogo no fundo aloja os botões para as definições de jogo, som, menus de jogo automático e regras de jogos. Esta área também apresenta informação de conta do jogador e varia entre mostrar o dinheiro disponível, aposta atual, montante ganho e modo de jogo (quando em modo Jogar com Fundos Virtuais).

Jogo Principal

Os jogadores podem selecionar o valor de moeda e nível de aposta antes de rodarem os carretéis.

- Botões de jogo.** Os botões no teclado desempenham as diferentes funções no jogo que seguem:

NÍVEL DE APOSTA	Arrastar ou tocar no controlo deslizante faz subir e descer o nível de aposta (i.e. número de moedas por linha de aposta) 1 vez.
	Tocar no botão de Girar inicia uma ronda de jogo ao nível de aposta atual e valor de moeda.
VALOR DE MOEDA	Arrastar ou tocar no cursor faz subir e descer o valor de moeda para o nível seguinte.
JOGO AUTOMÁTICO	Tocar no botão de Jogo Automático automaticamente inicia a uma ronda de jogo.
	Tocar no sinal de mais no botão Menu Definições abre o menu de definições. O jogador pode escolher uma volta

<p>regras ou começar o jogo automático sem ir ao menu de definições.</p>
--



Símbolo Wild normal



Wild de Free Spins - Jesse



Wild de Free Spins - Della



Substituição Wild

Para além das grandes vitórias no modo Free Spins, o jogador recebe a funcionalidade Wilds Pegajosos. Os símbolos de procurado que os símbolos Wild no jogo principal indicam as personagens durante as Free Spins. Cada carretel apresenta uma personagem diferente.

Quando aparece um símbolo Wild num carretel durante as Free Spins, “cola-se” durante a sessão.

Se o jogador vencer Free Spins adicionais durante a ronda de Free Spins, os Wilds Pegajosos permanecem colados durante as Free Spins reativadas.

Wild de Free Spins - Apache



Wild de Free Spins - Billy



Wild de Free Spins - Belle



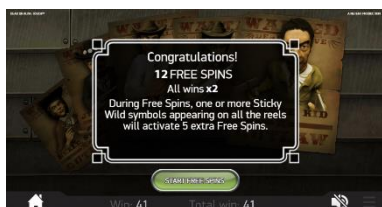
Símbolo Wild preso durante a volta do carretel



Vitórias Free Spins



Símbolos Dispersos



Ativação de Free Spins

Dispersos e Free Spins

Dead or Alive Touch™ apresenta símbolos dispersos animados, dando ao jogador a oportunidade de entrar na funcionalidade Free Spins.

- **Vitórias de Dispersos.** O jogo principal paga sobre 2 ou mais dispersos. Estas vitórias pagam o multiplicador exibido na tabela de pagamentos multiplicado pela aposta total. A emoção do jogador e a antecipação de vitória são aumentadas pela aceleração dos carretéis quando aparecem 2 dispersos e falta ainda um ou mais carretéis para dar a volta.
- **Funcionalidade Free Spins.** Quando aparecem 3 ou mais símbolos dispersos em qualquer posição, o jogador ganha 12 Free Spins. As Free Spins são jogadas com o mesmo nível de aposta que o jogo que ativou as Free Spins. Uma placa dinâmica informa os jogadores sobre as Free Spins restantes e o multiplicador aplicado às vitórias das Free Spins (x2)
- **Free Spins reativadas.** Durante as Free Spins quando aparece, pelo menos, um Sticky Wild em cada carretel são atribuídas 5 Free Spins adicionais.
- **Vitórias de Free Spins.** As vitórias da linha de aposta em Free Spins são duplicadas (x2). No final das Free Spins, as vitórias são adicionadas ao dinheiro do jogador.

Linhas de Aposta

WINNING BET LINES

1
2
3
4
5
6
7
8
9

Only the highest win per active bet line is paid. Bet line wins pay if in succession form leftmost to right.

Resumo de prémios

RETORNO PARA O JOGADOR (RTP) DO JOGO

FREQUÊNCIA DE GANHOS

PRÉMIO MÁXIMO

- Free Spins: €24 000 / 48 000 fichas - numa única linha de aposta
- Free Spins: €216 000 / 432 000 fichas - total win
- Base game: €12 000 / 24 000 fichas - numa única linha de aposta
- Base game: €108 000 / 216 000 fichas - total win

Nota: O prémio máximo de uma ronda de jogo pode ser superior à vitória coincidente máxima, visto que uma ronda de jogo pode incluir várias voltas.

REGRAS DE PAGAMENTO NO JOGO PRINCIPAL

- Os símbolos de valor médio e baixo pagam quando surgem numa sequência contígua numa linha de aposta da esquerda para a direita.
- Os prémios de linha de aposta são multiplicados pelo número de moedas apostadas por linha de aposta.
- O símbolo Wild substitui todos os símbolos exceto os símbolos Dispersos.

REGRAS DE PAGAMENTO NOS FREE SPINS

- Os Wilds transformam-se em Wilds Pegajosos durante as Free Spins. Os Wilds Pegajosos mantêm as suas posições durante a sessão de Free Spins.
- As Free Spins pagam uma vitória x2.
- São ganhas 5 Free Spins adicionais quando aparece, pelo menos, um Wild Pegajoso em cada carretel.

Tabela de prémios

PAYTABLE



5 1500
4 150
3 25

WILD

Wild symbol substitutes for all symbols except Scatter symbols.



STICKY WILD

Sticky wild symbols hold their positions on the reels for the remainder of the Free spins session.

Sticky wild symbols substitute for all symbols except scatter symbols.

During Free Spins, one or more Sticky Wild symbols appearing on all the reels only activate 5 extra Free Spins.



5 2500
4 25
3 4
2 2

SCATTER

3+ scatter symbols win 12 Free spins.










FREE SPINS

Free Spins pay win x2.

Re-triggered Free spins keep the Sticky wild symbols from the triggering Free spins session.

Free spins can be re-triggered once per Free spin session.

SYMBOL PAYOUT VALUES

	<p>5 1000</p> <p>4 125</p> <p>3 20</p>		<p>5 750</p> <p>4 100</p> <p>3 20</p>
	<p>5 400</p> <p>4 75</p> <p>3 15</p>		<p>5 300</p> <p>4 60</p> <p>3 12</p>
	<p>5 200</p> <p>4 50</p> <p>3 10</p>		
	<p>5 100</p> <p>4 20</p> <p>3 10</p>		<p>5 75</p> <p>4 15</p> <p>3 5</p>
	<p>5 50</p> <p>4 12</p> <p>3 4</p>		<p>5 40</p> <p>4 10</p> <p>3 2</p>
	<p>5 25</p> <p>4 10</p> <p>3 2</p>		

Aleatorização

GERADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS (RNG)

O algoritmo utilizado para a geração de números aleatórios (RNG) é o Fortuna, um gerador de números pseudo-aleatórios seguros por meio criptográfico (PRNG) criado por Bruce Schneier e Niels Ferguson. Para obter mais informações, consulte o documento de Geração de Números Aleatórios.

O Gerador de Números Aleatórios e a sua implementação foram testados e aprovados/certificados em termos de aleatorização de acordo com as normas prevalentes da indústria por parte de uma entidade de testes independente.

ALGORITMO PARA UMA POSIÇÃO DE CARRETEL ALEATÓRIO

Um carretel representa um conjunto de símbolos, sendo que cada símbolo possui um índice ("uma posição").

1. É adquirido um número aleatório entre 0 (zero) e o comprimento do carretel.
2. O número aleatório é adicionado ao jogo como "a próxima posição do carretel a utilizar".

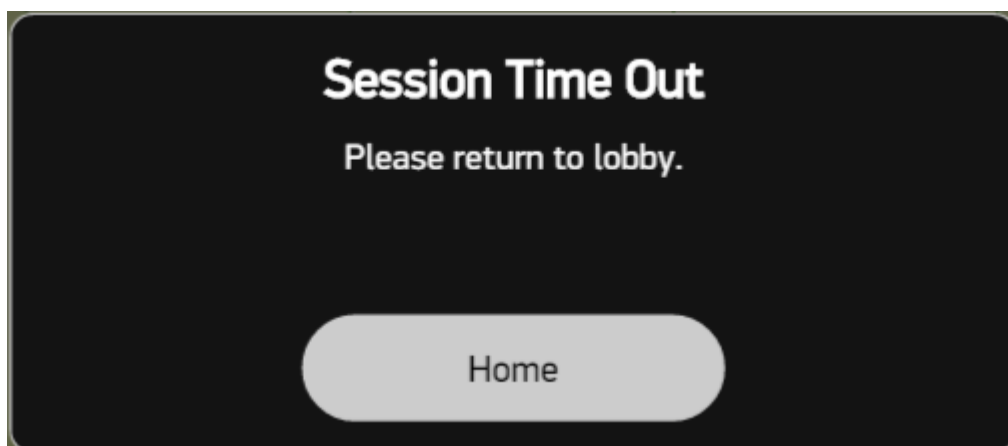
Gestão de avarias

Se um jogador tentar aceder a um jogo utilizando uma sessão invalidada (por exemplo, devido a inatividade ou ao reinício do sistema) é exibida uma mensagem de erro no jogo. O jogador pode então voltar a iniciar a sessão e continuar a sua jogada. O estado do jogo é sempre guardado para que o jogador possa reiniciar a sua jogada onde a mesma foi interrompida.

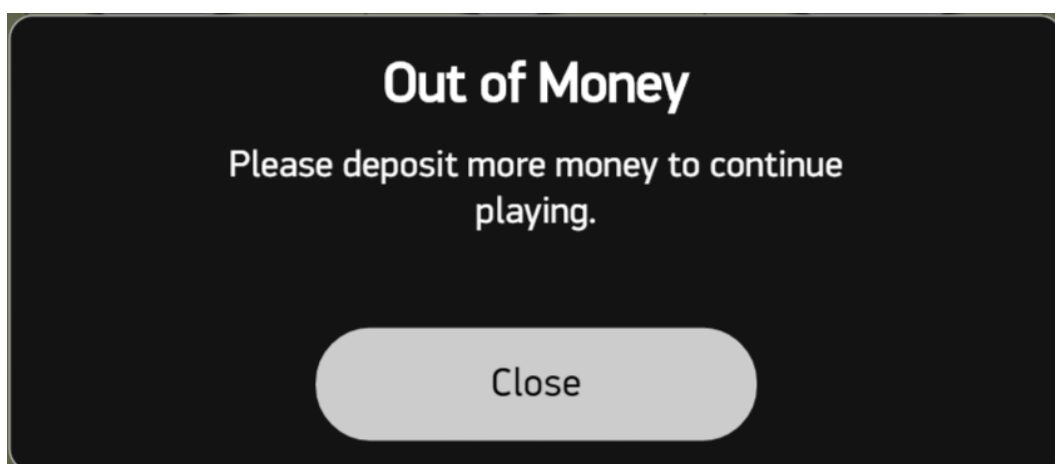
Em caso de erro HTTP, pausa de rede ou erro do servidor será exibida uma mensagem de "erro técnico" para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo "indisponível" até o jogador recarregar o jogo numa altura em que o jogo ficar disponível.



Se uma sessão expirar, será exibida uma mensagem de "sessão expirada" para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo "indisponível" até o jogador recarregar o jogo.



Em caso de um evento “sem dinheiro”, será exibida uma mensagem de “sem dinheiro” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo.



(Apenas para a jurisdição de Itália) Encontram-se mais informações sobre gestão de avarias na secção 3.2.1 do documento Plataforma de jogos (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Este documento oferece detalhes sobre como um jogador é informado acerca dos pagamentos de devolução de saldo e do processo técnico.

São apresentadas informações sobre pausas e avarias de sessões junto do jogador através das regras do jogo. Especificamente, o jogador é informado de que “Na eventualidade de avaria do hardware/software do jogo, todas as apostas e prémios afetados serão anulados e todas as apostas afetadas serão reembolsadas.”

Informações para o jogador

Os jogadores recebem uma mensagem de solicitação de resposta a cada hora de jogada contínua: Não podem continuar a jogar exceto se responderem à mensagem que lhes oferece detalhes acerca do montante da aposta e o valor ganho até então durante as suas jogadas.

Os jogadores também têm sempre acesso ao seu histórico de sessões de jogo e às regras do jogo, no próprio jogo.

Simulação de jogo

Encontra-se disponível uma versão de demonstração do jogo em <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

HISTÓRICO DA VERSÃO DE DOCUMENTOS

Dead or Alive Touch™ Versão da
ficha de jogo 1.0, 2016-11-07

VERSÃO	QUANDO	O QUÊ
1.0	2016-11-07	Primeira versão.