

FOOTBALL: CHAMPIONS CUP TOUCH™

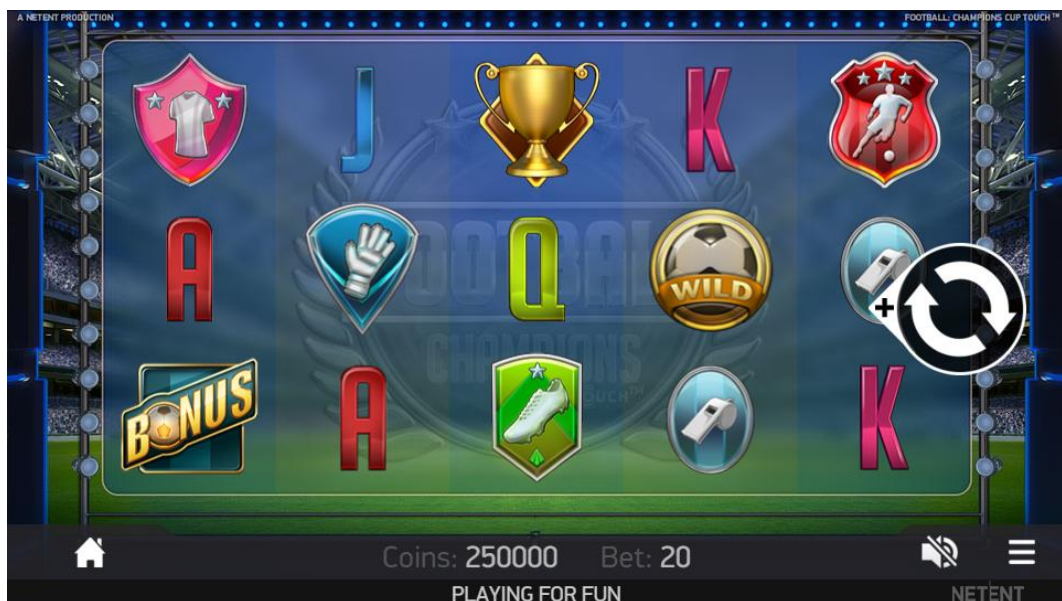
Tipo de juego: Touch Game

Devolución al jugador: 96,82%

¡Es la hora de jugar al fútbol con NetEnt™! Elige a tu equipo, participa en el torneo Free Spins, marca y consigue monedas.

Fútbol: Champions Cup Touch™ es una máquina de azar de vídeo de 5 rodillos, 3 filas y 20 líneas con sustituciones de símbolos Wild sobrepuestos, Free Spins y un Bonus Game.

Siente a la afición animándote, disfruta del juego y consigue la victoria para tu equipo.



Versión de la hoja de datos del juego: 1.0

Fecha: 2016-04-04

NETENT

INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de juego	Touch Game
Tipo de rodillo	Giry o rodillos
Rodillos, líneas	5 rodillos, 3 filas, 20 líneas de apuesta (fijas)
Niveles de apuesta predeterminados	1-10
Valores de moneda predeterminados (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20, 0.50
Apuesta Máx / Mín predeterminada (€)	0,20 / 100
Valores mínimos en jugadas gratis (Por favor, revisa tus valores actuales sobre las jugadas gratis)	Nivel de apuesta 1, 20 líneas de apuesta , €0.01 valor de monedas (coste €0.20)
Idiomas compatibles	23 Languages

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Bonus Game
- Wild y sustitución de símbolos Wild sobrepuestos
- Free Spins

PAGOS

Devolución al jugador	96,82
Ganancia máxima predeterminada	€10 000 / 20 000 monedas – en una sola línea de apuesta
Frecuencia de aciertos (%)	28,3%

JUEGO RESPONSABLE

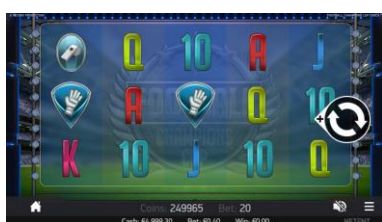
Límites del jugador	<ul style="list-style-type: none"> • El jugador y el operador del casino pueden establecer los siguientes límites de juego: Apuesta y pérdida por sesión, día, semana o mes. Bloquear todo el juego durante un periodo de tiempo específico. Reducir la duración de la sesión de juego en minutos. • El juego por dinero está restringido por los fondos de la cuenta del jugador, es decir, no se puede jugar a crédito. • (Solo aplicable a la jurisdicción de Italia) El jugador puede tener inicialmente un máximo de 1,000 € en el monedero. Puesto que cada partida es una sesión de usuario, el monedero del jugador puede superar este límite durante el juego.
Otros	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar por diversión • Valores de moneda variables • Niveles de apuesta variables • Modo G4

INFORMACIÓN TÉCNICA

ID del juego	football_mobile_html (monedero básico) football_mobile_html_sw (monedero directo)
Versión del juego	1.0
Versión de la tabla de pagos	1.0
Sistemas Operativos soportados	iOS Android Windows
Resolución de la pantalla	1280x720
Relación de aspecto	16:9
Tecnología	HTML5
Implementación	Consultar la ayuda de CasinoModule para obtener información acerca del lanzamiento de juegos CasinoModule.



Fútbol: Gráficos de Champions Cup Touch™



Juego principal

Gráficos y temática del juego

En esta emocionante máquina de azar, inspirada en la Eurocopa 2016, los jugadores tendrán la oportunidad de elegir a sus equipos favoritos, jugar al Bonus Game Penalty Shootout y, con suerte, acabar los primeros en el torneo Free Spins y ganar la copa.



Cada elemento del juego, desde los gráficos a los sonidos y los gritos del público, se asegura de crear una divertida e inolvidable experiencia de juego.

Seguro que esta máquina de azar despierta el interés de todos los aficionados al fútbol.

Juego principal

Los jugadores pueden seleccionar el valor de la moneda y el nivel de apuesta antes de hacer girar los rodillos.

- **Acciones del juego.** Los botones del teclado realizan las siguientes diferentes acciones del juego:

NIVEL DE APUESTA	Arrastrar o tocar el control deslizante aumenta o disminuye el nivel de apuesta (es decir, el número de monedas por línea de apuestas) en 1.
	Al tocar el botón Spin se inicia una nueva ronda con el valor de moneda y nivel de apuesta actuales.
VALOR DE MONEDA	Arrastrar o tocar el control deslizante aumenta o disminuye el valor de moneda al siguiente nivel.
PARTIDA AUTOMÁTICA	Al tocar el botón Partida automática se inicia una ronda de forma automática.
	Al tocar el signo más en el botón del menú Ajustes Rápidos, se abrirá el menú. El jugador puede escoger una partida rápida o iniciar una partida automática sin necesidad de dirigirse al menú Ajustes.
SELECTOR DE PAÍS	Al tocar el Selector de país se abre el Selector de país, en el que los jugadores pueden elegir el equipo con el que desean jugar.
BOTÓN ALEATORIO	Al tocar el Botón aleatorio se escogerá aleatoriamente al equipo con el que se va a jugar.



Símbolo Wild

Sustitución de símbolos Wild

Los símbolos Wild pueden aparecer en cualquier rodillo y sustituirán a todos los símbolos excepto los símbolos Scatter y Bonus.

La sustitución del símbolo Wild paga la combinación ganadora más alta posible de una línea de apuesta, según la Tabla de pagos.



Wild sobrepuesto

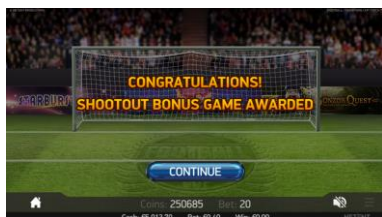
Wild sobrepuesto

En el juego principal pueden aparecer entre 2 y 5 Wilds sobrepuestos. El primer Wild sobrepuesto aparece aleatoriamente en los rodillos 1-3. El segundo Wild sobrepuesto aparece aleatoriamente en los rodillos 1-4.

Si hay más Wilds sobrepuestos, caerán en cualquier lugar en el que todavía no haya un símbolo Wild.

Los Wilds sobrepuestos no se colocarán sobre otros símbolos Wild.

Los Wilds sobrepuestos no caerán sobre otros símbolos Scatter o Bonus.



Presentación de Bonus Game



Bonus Game

Bonus Game

3 símbolos Bonus o más que aparezcan en cualquiera de los rodillos activarán el Bonus Game. El Bonus Game es un juego Pick y Click de lanzar penaltis que consta inicialmente de 5 rondas. Cada ronda, a su vez, consta de dos partes.

En la primera parte el jugador elige 1 de las 4 posiciones de la pantalla para intentar marcar. En la segunda parte, el jugador actúa de portero y elige 1 de las 4 posiciones para intentar detener el disparo del oponente.

Si el jugador marca, el marcador de su equipo aumenta en 1 y se le concede una ganancia en monedas. Si el jugador detiene el disparo del oponente, se le concede un multiplicador de ganancias. Si el jugador no logra detener el disparo del oponente, el marcador del oponente aumenta en 1. Si el jugador no logra marcar, no se le concede ninguna ganancia en monedas ni ningún multiplicador de ganancias, y continúan los lanzamientos.

Inicialmente hay 5 rondas. Si tras estas 5 rondas el marcador está empatado, se jugará una ronda adicional hasta que gane un equipo. Las monedas que se hayan obtenido al final del Bonus Game se multiplicarán por el multiplicador final. Dicho número de monedas se concederá como Premio de bonificación total.

El margen de ganancias en monedas y del multiplicador depende del número de símbolos Bonus que activaron el Bonus Game. Cuantos más símbolos Bonus activen el Bonus Game, mejor.

Si el Bonus Game se activa con 3 símbolos Bonus, el multiplicador inicial será 1 y podrá variar entre x1 y x12.

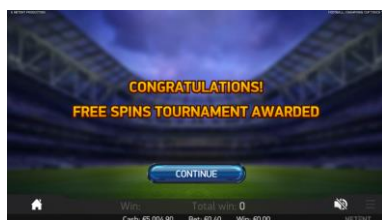
Si el Bonus Game se activa con 4 símbolos Bonus, el multiplicador inicial será 3 y podrá variar entre x3 y x14.

Si el Bonus Game se activa con 5 símbolos Bonus, el multiplicador inicial será 5 y podrá variar entre x5 y x16.

El Bonus Game finalizará cuando gane uno de los equipos.

Se garantiza que el jugador recibirá una ganancia en monedas.

Al final del Bonus Game, el premio de bonificación total se añade a cualquier ganancia de la ronda que activó la Bonus Game.



Presentación de Free Spins



Torneo Free Spins

Free Spins

3 símbolos Scatter en cualquiera de los rodillos 2, 3 y 4 del juego principal activan los Free Spins. Los Free Spins se juegan con el mismo nivel de apuesta y valor de moneda que la ronda que activó los Free Spins.

El torneo Free Spins equivale a la fase eliminatoria del Campeonato de fútbol.

Cada ronda de Free Spins es un partido de fútbol en el que el jugador pasa a la siguiente ronda y juega otro partido si gana el anterior; de este modo se reactivan los Free Spins. El objetivo es ganar el torneo ya que se conceden premios de monedas al tercer, segundo y primer puesto.

El número máximo de rondas Free Spin es de 4 ya que, en el mejor de los casos, el jugador pasará de la ronda con 16 equipos a cuartos de final, después a la semifinal y por último a la final.

Inicialmente cada sesión consta de 6 giros.

Los Free Spins cuentan con símbolos Wild normales y Scoring Wilds que otorgan goles al equipo del jugador o al de su oponente según el rodillo en el que caigan. Los símbolos Wild y Scoring Wilds sustituyen a todos los símbolos excepto a los de Scatter y Bonus.

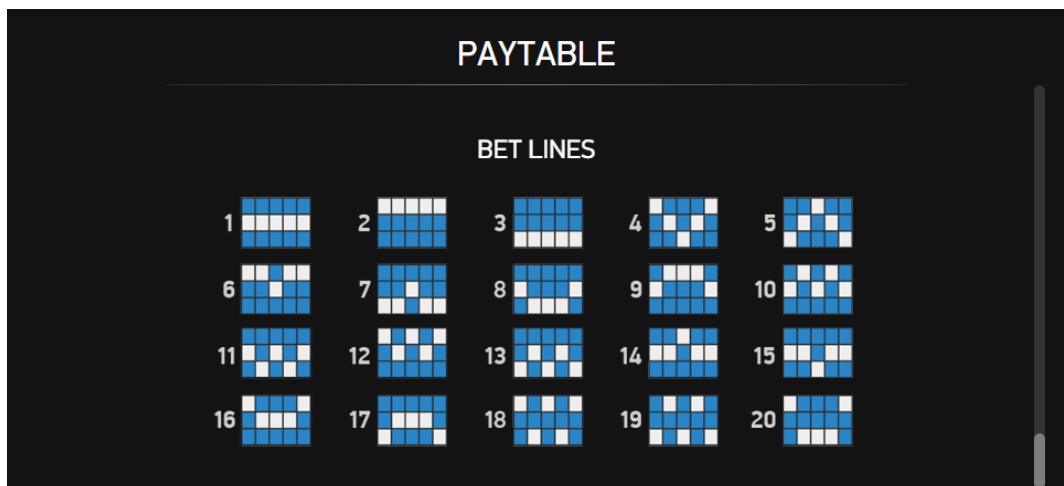
Los símbolos Wild normales pueden caer en cualquier rodillo. Los símbolos Scoring Wild azules solo pueden caer en los rodillos 1 y 2 y otorgar un gol al equipo del jugador. Los símbolos Scoring Wild rojos solo pueden caer en los rodillos 4 y 5 y otorgar un gol al equipo del oponente.

Si el marcador está empatado tras los primeros 6 giros de cada ronda, se concederá un giro extra. Y así hasta que gane un equipo. Si gana el equipo del jugador, este pasa a la siguiente fase del torneo y consigue 6 Free Spins más. Si el jugador pierde la semifinal, todavía tiene la oportunidad de conseguir 6 Free Spins más como premio de consolación al competir por el bronce.

Las monedas conseguidas dependen del puesto que logre el jugador. El jugador consigue un multiplicador x500 de apuestas por el primer puesto, un multiplicador x100 de apuestas por el segundo puesto y un multiplicador x20 de apuestas por el tercer puesto.

Las ganancias de los Free Spins se añaden a las ganancias de la línea de apuestas.

Líneas de apuestas



Resumen de pagos

DEVOLUCIÓN DEL JUEGO AL JUGADOR (RTP POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)

- Total: 96,82 %
- Juego principal: 54,54 %
- Free Spins: 14,49 %
- Bonus Game: 19,19 %

FRECUENCIA DE ACIERTOS

- Cualquier ganancia: 28,3 %

PAGO MÁXIMO

- Juego principal: €10 000 / 20 000 monedas - en una sola línea de apuesta
- Iguales: €1 05 175 / 2 10 350 monedas

Nota: La ganancia máxima de una ronda de juego es mayor que la ganancia máxima que coincide, ya que una ronda de juego puede incluir varias tiradas.

NORMAS DE PAGO EN EL JUEGO PRINCIPAL

- Las ganancias en la línea de apuestas se pagarán si se dan en sucesión desde el rodillo izquierdo hasta el rodillo derecho.
- Una ganancia de línea de apuesta en monedas es igual al valor mostrado en la Tabla de pagos multiplicado por el nivel de la apuesta.
- Una ganancia de línea de apuesta en moneda es igual a la ganancia en monedas multiplicada por el valor de la moneda.
- Solo se pagará la cantidad más alta por línea de apuesta.
- Se añadirán ganancias simultáneas en diferentes líneas de apuestas.
- El nivel de apuesta es el número de monedas a apostar por línea de apuesta.
- Se añadirán ganancias simultáneas en diferentes líneas de apuestas.


NORMAS DE PAGO EN FREE SPINS

- Los Free Spins se juegan con el mismo nivel de apuesta y valor de moneda que la ronda que activó los Free Spins.
- Las ganancias del Free Spin se añaden a las ganancias de la línea de apuestas.
- El campo de ganancia total muestra cualquier ganancia obtenida durante los Free Spins sumada a cualquier ganancia obtenida en la ronda que activó los Free Spins.

Tabla de pagos

PAYTABLE


BONUS GAME



The Bonus Game is a pick and click penalty shootout game that initially consists of 5 rounds. Each round, in turn, consists of two parts.
In the first part, the player picks one of the 4 positions on the screen to try and score.
In the second part, the player acts as a goalkeeper and picks one of 4 positions to try and save the opponent's shot.

PAYTABLE

FREE SPINS



The Free Spins Tournament imitates the knockout stage in the football Championship.

The maximum number of Free Spin rounds is 4, since the player advances from the Round of 16 to the Quarterfinal, then to the Semifinal and the Final.

The goal is to win the Final and receive an extra coin prize.

PAYTABLE

OVERLAY WILD



Between 2 and 5 Overlay Wilds can appear in the main game.

Overlay Wilds can not land on top of other Wild symbols.

Overlay Wilds can not land on top of a Scatter or a Bonus symbol.



PAYTABLE

WILD

	5 2000 4 200 3 50	Wild symbols substitute for all symbols except Scatter and Bonus symbols.
		Scoring Wilds appear only in Free Spins and trigger goals for the player's and the opponent's teams, depending on the reel they land.
		Blue Wild symbols land only on reels 1 and 2. Red Wild symbols land only on reels 4 and 5.





PAYTABLE

HIGH WIN SYMBOLS

	3 Scatter symbols appearing in the main game anywhere on reels 2, 3 and 4, activate Free Spins.
	3 or more Bonus symbols appearing anywhere on the reels, activate the Bonus game.






PAYTABLE

MEDIUM WIN SYMBOLS

	5 1000 4 175 3 40		5 750 4 150 3 35
	5 500 4 125 3 30		5 300 4 100 3 25
	5 250 4 90 3 20		

PAYTABLE

LOW WIN SYMBOLS

	5 200 4 80 3 15		5 175 4 70 3 10
	5 150 4 60 3 10		5 120 4 50 3 5
	5 100 4 40 3 5		

PAYTABLE

Only the highest win per bet line is paid.
Bet line wins pay if in succession from the leftmost reel to the
rightmost reel.

Malfunction voids all pays and plays.
The coin payout values are based on bet level 1.
For more information, see the Game Rules.

Aleatorización

GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS (RNG POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)

El algoritmo que se usa para la generación aleatoria de números (RNG) es Fortuna, un generador de números pseudoaleatorio criptográficamente seguro (PRNG por sus siglas en inglés) creado por Bruce Schneider y Niels Ferguson. Para más información puedes consultar el documento Generación de Números Aleatoria.

El generador de números aleatorio y su implementación ha sido probado y aprobado/certificado por aleatoriedad según las normas establecidas en la industria por una función acreditada e independiente de terceros.

ALGORITMO PARA UNA POSICIÓN ALEATORIA EN EL RODILLO

Un rodillo representa una serie de símbolos, de los cuales cada símbolo posee un índice (“una posición”).

1. Se adquiere un número aleatorio entre 0 (cero) y la longitud del rodillo.
2. El número aleatorio se añade al juego como «la siguiente posición de rodillo que se usa».

Gestión de errores

Si un jugador intenta acceder a un juego usando una sesión invalidada (como por ejemplo debido a inactividad o reinicio del sistema), se muestra un mensaje de error. El jugador después puede acceder de nuevo y reanudar su partida. El estado del juego siempre se almacena para que el jugador pueda reanudar el juego en el punto exacto en el que lo dejó.

En caso de error HTTP, error de red o de servidor se mostrará al jugador un mensaje de «error técnico» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego a un punto en que la sesión de juego esté disponible.

Si una sesión agota el tiempo establecido, se muestra al jugador un mensaje de «fin del tiempo de la sesión» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego.

En caso de que se agote el dinero, se muestra al jugador un mensaje de «no hay más dinero» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego.

Hay más información sobre la gestión de errores en la sección 3.2.1 del documento la Plataforma de Juego (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Este documento proporciona detalles sobre cómo se informa al jugador de la devolución del crédito y el proceso técnico.

La información sobre la conclusión del tiempo y los errores se proporciona al jugador a través de las reglas de juego. Específicamente, el jugador es informado de que «en caso de error de funcionamiento del software/hardware de juego, todas las apuestas y pago de juego afectados se anulan y se reembolsan todas las apuestas afectadas».

Información para el jugador

Los jugadores reciben un mensaje que deben confirmar cada hora de juego continuo. No pueden seguir jugando a menos que respondan al mensaje que se les envía con detalles sobre la cantidad de las apuestas y las ganancias conseguidas hasta el momento durante el juego.

Los jugadores también tienen acceso en todo momento al historial de la sesión de juego y las reglas de juego desde dentro del juego.

Simulación de juego

Hay una versión demo del juego disponible en <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

HISTORIAL DE LA VERSIÓN DEL DOCUMENTO

Football: Champions Cup Touch™ Hoja de datos del juego
Versión 1.0, 2016-04-04

VERSIÓN	CUÁNDO	QUÉ
1.0	2016-04-04	Primera versión.