

BERRYBURST MAX TOUCH™

Typ hry: Touch Game

Návratnost hráči: 96.23%

Berryburst MAX Touch™ je nejnovější šťavnatý a zábavný videoautomat od NetEnt™ s ještě vyššími výhrami. Neuvěřitelně ostrá a chutně vypadající grafika v kombinaci s chytlavými melodiemi hrajícími v pozadí nabídnou hráčům nezapomenutelný herní zážitek.

Tento videoautomat s 5 válci a 3 řadami nabízí zástupné symboly Wild, symboly Expanding Wild a opětovná roztočení. Mechanika Cluster Pays™ hráčům umožňuje získat shluky ovoce a symbolů.

Namíchejte si svůj vlastní letní koktejl roztočením třpytivých válců hry Berryburst MAX Touch™!



Karta hry Verze: 1.2

Datum: 2018-08-21

NETENT

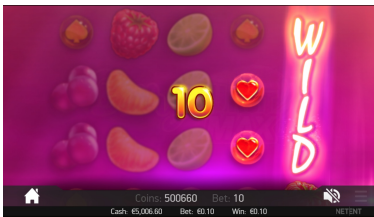
INFORMACE BERRYBURST MAX TOUCH™

VŠEOBECNÉ INFORMACE	
Typ hry	Touch Game
Typ válců	Točení válců
Válce, řady	5 válců(ù), 3 řádky(ù), Clusters (no bet lines)
Standardní úroveň sázky	1 - 10
Standardní hodnoty mince (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2
Standardní minimální/maximální sázka (€)	0.1 / 200
Standardní hodnoty kola zdarma	Úroveň sázky 1, fixed bet 10 mince, €0.01 hodnota mince (cena €0.1)
HERNÍ FUNKCE	
	<ul style="list-style-type: none"> • Zástupné symboly Wild • Symboly Expanding Wild • Opětovná roztočení
VÝHRY	
Návratnost hráči	96.23%
Standardní maximální výhra	€400 000 / 200 000 mince – okamžitě
Frekvence výher	14.6%
ZODPOVĚDNÉ HRANÍ	
Herní limity	<ul style="list-style-type: none"> • Hráè a provozovatel kasina mohou nastavit následující herní limity: Sázka a výhra na relaci, den, týden nebo měsíc. Blokování všech her po určité časové období. Omezení délky herní relace na určený počet minut. • Hraní o skutečně peníze je omezeno množstvím prostředků na uživatelském účtu (tj. nelze hrát na dluh). • (Pouze italská jurisdikce) Hráè nemůže mít na začátku v peněžence víc než 1000 €. Jelikož je každá hra uživatelskou relací, může částka v peněžence během hry tento limit překročit.
Ostatní	<ul style="list-style-type: none"> • Hra pro zábavu • Možnost úpravy hodnoty mince • Možnost úpravy úrovně sázky • Režim G4
TECHNICKÉ INFORMACE	
ID hry	berryburstmax_mobile_html (základní peněžanka) berryburstmax_mobile_html_sw (univerzální peněžanka)
Kompatibilní operační systémy	iOS Android Windows
Rozlišení obrazu	960 x 540
Poměr stran	16:9
Technologie	HTML5
Nasazení	Informace o spuštění her pro CasinoModule najdete v nápovědě ke CasinoModule.

DESIGN HRY



Zástupné symboly Wild



Opětovná roztočení

Zástupné symboly Wild

Symboly Wild nahrazují všechny ostatní symboly a v hlavní hře a při opětovných roztočeních se mohou objevit kdekoli na válcích.

Symboly Expanding Wild

Symboly Wild se roztáhnou po celém válci a zůstanou na svých pozicích, zatímco se ostatní válce opět roztočí.

Opětovná roztočení

Jeden nebo více symbolů Wild se při hlavní hře objeví kdekoli na válcích, automaticky se roztáhnou po celém válci, na kterém se objeví a spustí opětovná roztočení.

VÝHRY

Shrnutí výher

NÁVRATNOST HRÁČI (RTP)

- Celková návratnost: 96,23 %

FREKVENCE VÝHER

- Celková frekvence výher: 14,6 %
- Frekvence spuštění funkce (opětovná roztočení): 4,2 % (1 z 23)

MAXIMÁLNÍ VÝŠE VÝHRY

- Hlavní hra: €400 000 / 200 000 mince - max okamžití win
- Wild Feature: €400 000 / 200 000 mince - max win in feature

Poznámka: Maximální výhra z herního kola může být vyšší než maximální okamžitá výhra, neboť herní kolo se může skládat z několika roztočení.

DALŠÍ INFORMACE

Randomizace

Generátor náhodných čísel (RNG)

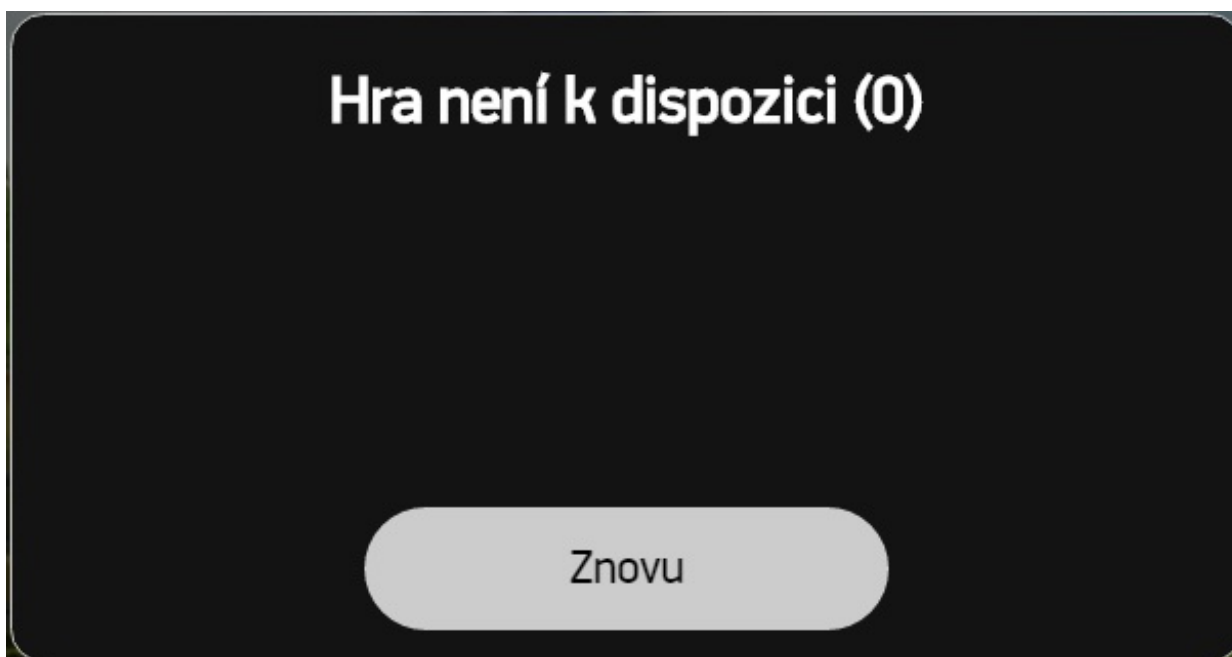
Algoritmem použitým pro generování náhodných čísel (RNG) je Fortuna, kryptograficky zabezpečený generátor pseudonáhodných čísel (PRNG) vytvořený Brucem Schneierem a Nielsem Fergusonem. Podrobnější informace najdete v dokumentu Generování náhodných čísel.

Testování generátoru náhodných čísel včetně jeho implementace a schválení/certifikace náhodnosti výsledků v souladu s obecnými standardy odvětví proběhly v akreditované, nezávislé, externí testovací laboratoři.

Postupy při výskytu chyby

Pokud se hráč pokusí komunikovat s hrou prostřednictvím zneplatněné relace (například kvůli neaktivitě nebo restartování systému), zobrazí se ve hře hlášení o chybě. Uživatel se může poté přihlásit znovu a pokračovat v hraní. Stav hry je pokaždé ukládán, aby mohl uživatel pokračovat v hraní přesně tam, kde skončil.

V případě chyby HTTP, vypršení časového limitu sítě nebo chybě serveru se uživateli zobrazí zpráva o „technické chybě“ a hra zůstane v „nedostupném“ stavu, dokud ji uživatel znovu nenačte poté, co bude hra opět k dispozici.



Vyprší-li časový limit relace, objeví se uživateli zpráva o „vypršení časového limitu relace“ a hra zůstane v „nedostupném“ stavu, dokud ji uživatel znovu nenačte.

Relace vypršela

Vypršel stanovený čas Vaší relace. Restartujte hru.

Jestliže nastane „vyčerpání prostředků“, objeví se uživateli zpráva o „vyčerpání prostředků“ a hra zůstane v „nedostupném“ stavu, dokud ji uživatel znovu nenačte.

Neodstatek peněz

Vložte si na účet více peněz, ať můžete pokračovat ve hře.

Zavřít

(Pouze italská jurisdikce) Podrobnější informace o postupech při výskytu chyby jsou také popsány v sekci 3.2.1 dokumentu Herní platforma (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Ten obsahuje podrobnosti o tom, jakým způsobem je uživatel informován o výplatách zůstatku a technickém procesu.

Informace o vypršení časového limitu relace a provozních chybách jsou hráči k dispozici v pravidlech hry. Konkrétně je v nich uvedeno: „V případě selhání herního hardwaru/software jsou všechny ovlivněné sázky a výplaty prohlášeny za neplatné a veškeré ovlivněné sázky se navrátí hráčům.“

Informace pro hráče

Po každé hodině souvislého hraní se uživateli objeví okno, které vyžaduje jeho reakci: uživatel nemůže pokračovat v hraní, dokud nezareaguje na zprávu, která jej informuje o celkové výši sázek a výher z aktuální herní relace.

Uživatel si může také přímo ze hry kdykoliv otevřít historii své herní relace a pravidla hry.

Simulace hry

Ukázková verze hry je k dispozici na adrese <http://www.netent.com/games/>.

HISTORIE VERZÍ DOKUMENTU

VERZE	KDY	CO
1.2	2018-08-21	Updated game sheet pictures.
1.1	2018-07-26	Adjusted payout values in MAX version.
1.0	2018-07-24	První verze.