

MAGIC MAID CAFE TOUCH™

Játéktípus: Érintésses játék

Játékos megtérülése (RTP): 95.97%

A NetEnt™ bemutatja a Magic Maid Cafe Touch™ játékot: az ázsiai témájú video nyerőgép varázslatos kávéházba várja a játékosokat gyönyörű hangleányokkal, akik számos finomságot kínálnak.

A játék játékosok széles körét vonzza szép animációval és élénk grafikákkal. A játék funkciói teszik csodálatossá a játékot, amelyek finom, varázslatos élményt nyújtanak a játékosoknak a Magic Maid Cafe-ban.



Játéklap verzió: 0.0
Dátum: 2020-02-06

NETENT

INFORMÁCIÓ MAGIC MAID CAFE TOUCH™

ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓ

Játéktípus	Érintéses játék
Tárcsa típus	Avalanche™
Tárcsák, Sorok	5 oszlopok, 3 vonalak, 20 tétsorok (rögzített)
Alapértelmezett Tétszintek	1 - 5
Alapértelmezett Érmeértékek (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5
Alapértelmezett Min / Max Tét (€)	0.2 / 50
Minimum Ingyenes Kör Értékek (Kérjük, ellenőrizze az aktuális ingyenes kör értékeit)	Tétszint 1, 20 tétsorok, €0.01 érmeérték (költség €0.2)

JÁTÉK FUNKCIÓK

- Avalanche System™ x1 - x5
- Free Falls x3-x15 szorzóval
- Wild helyettesítés

KIFIZETÉS

Játékos megtérülése (RTP)	95.97%
Találat gyakorisága	41.1%

FELELŐS SZERENCSEJÁTÉK

Játékos limitek	<ul style="list-style-type: none"> • A játékos és a kaszinó üzemeltető a következő játék limiteket állíthatja be: Tét és veszteség munkamenetenként, naponta, hetente vagy havonta. Minden játék blokkolása meghatározott időtartamra. Munkamenet játékidéjének a korlátozása percekben. • A valós játékot a játékos fiókjának az egyenlege korlátozza (azaz nem játszhat hitel fejében). • (Csak olasz joghatóságban) Kezdetben a játékosnak maximum 1 000 €-ja lehet a pénztárcában. Mivel minden játék egy felhasználói munkamenet, a játékos pénztárcája meghaladhatja ezt a határértéket játék közben.
Egyéb	<ul style="list-style-type: none"> • Demo játék • Változó érmeértékek • Változó tétszintek • G4 mód

MŰSZAKI INFORMÁCIÓ

Játék azonosító	magicmaidcafe_mobile_html (alap pénztárca) magicmaidcafe_mobile_html_sw (transzparens pénztárca)
Kompatibilis operációs rendszerek	iOS Android
Képernyőfelbontás	960 x 600
Oldalarány	16:10
Technológia	HTML5
Bevezetés	Tekintse meg a CasinoModule Súlyt információkért a CasinoModule játékokról.

JÁTÉK TERV



Alap játékkör



Free Fall kezdő sorozat



Free Fall befejező sorozat

Avalanche™

A játék Avalanche™ mechanikájú: szimbólumok hullanak a tárcsákra pörgés helyett. Minden pörgetés után eltűnnek a nyerő szimbólumok, növekszik a Szorzó és új szimbólumok hullanak a tárcsákra. A maximális szorzó a fő játékban 5 és a Free Falls során 15.

Free Falls

Ha 3 vagy több Free Fall szimbólum érkezik a tárcsákra a fő játékban vagy a Free Falls során, az 10 Free Falls-t aktivál.

A Wild szimbólum minden Free Fall szimbólumot helyettesít.

KIFIZETÉS

Kifizetés összefoglalás

JÁTÉKOS MEGTÉRÜLÉSE A JÁTÉKBAN (RTP)

- Teljes játék: 95,97%
- Tét sorok a fő játékban: 65,29%
- Tét sorok a Free Falls során: 30,68%

TALÁLAT GYAKORISÁGA

- Fő játék / Free Falls
- Minden nyereményre: 41,10% / 54,4%

NYEREMÉNY INFORMÁCIÓ

NYEREMÉNY ÖSSZEGE	ELŐFORDUL	1 MILLIÓ JÁTÉKKÖRBE ELŐFORDULÁSA KB.	A MEGFELELŐ PÉNZÉRTÉK AZ ALAPBEÁLLÍTOTT MAXIMUM TÉT MÉRET (€ 50)
A tét 2,000-szerese vagy több	Egyszer 6,670,000 pörgetésenként	<1-szer	€ 100,000
A tét 5,000-szerese vagy több	-	0-szer	€ 250,000
A tét 10,000-szerese vagy több	-	0-szer	€ 500,000
A tét 20,000-szerese vagy több	-	0-szer	€ 1,000,000
A tét 40,000-szerese vagy több	-	0-szer	€ 2,500,000
A tét 100,000-szerese vagy több	-	0-szer	€ 5,000,000

Megjegyzés: Az értékeket 325 milliárd játékkör szimuláció alapján szereztük.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ

Randomizálás

Véletlenszerű szám generátor (RNG)

A véletlenszerű számgeneráció (RNG) algoritmus a Fortuna, egy kriptográfiailag biztonságos álvéletlen számgenerátor (PRNG), amelyet Bruce Schneier és Niels Ferguson hozott létre. További információért lásd a dokumentum Véletlenszerű számgeneráció részét.

A Véletlenszerű számgenerátort és annak alkalmazását egy akkreditált, független külső fél tesztelte és jóváhagyta/igazolta véletlenszerűség szempontjából az iparág normáinak megfelelően.

Hibakezelés

Ha a játékos érvénytelenített munkamenet (például inaktivitás vagy rendszer újraindítás miatt) során próbál hozzáférni a játékhoz, a játékban hibaüzenet jelenik meg. A játékos ilyenkor újra bejelentkezhet és folytathatja a játékot. A játékállapot mindig tárolva lesz, így a játékos pontosan ott folytathatja a játékot, ahol abbahagyta.

HTTP hiba, hálózati időtúllépés vagy szerverhiba esetén egy „műszaki hiba” üzenet jelenik meg, és a játékos nem lesz elérhető, amíg a játékos újra be nem tölti a játékot akkor, amikor a játék újra elérhető lesz.



Ha lejár egy munkamenet, a játékosnak megjelenik a „munkamenet lejárt” üzenet, és a játék „nem elérhető” státuszú lesz, amíg a játékos újra be nem tölti a játékot.



Ha „elfogy a pénz” a játékosnak megjelenik az „elfogyott a pénz” üzenet, és a játék „nem elérhető” státuszú lesz, amíg a játékos újra be nem tölti a játékot.



(Csak az olasz joghatóság területén) A hibakezelésről további információ található a Játékplatform (Progetto Della Piattaforma Di Gioco) dokumentum 3.2.1. részében. Ebben a dokumentumban található a részletek arról, hogy a játékost hogyan tájékoztatjuk az egyenleg visszafizetéséről és a műszaki eljárásról.

A tájékoztatás a lejárt munkamenetekről és hibákról a játékszabályokban található. Konkrétan, a játékost tájékoztatjuk, hogy „A játék hardver/szoftver hibája esetén minden érintett fogadás és kifizetés érvénytelennek minősül, és minden érintett fogadást visszatérítünk.”

Információ a játékos részére

A játékosok megválaszolandó üzeneteket kapnak a folyamatos játék minden órájában: Nem folytathatják a játékot, ha nem válaszolnak az üzenetre, amely tartalmazza a játék során felmerült eddigi tétek és nyeremények összegét.

A játékosok a játékból mindig hozzáférhetnek a játék munkamenet előzményekhez és a játékszabályokhoz.

Játék szimuláció

A játék demo változata a <http://www.netent.com/games/> oldalon található

DOKUMENTUM VERZIÓ ELŐZMÉNYEK

VERZIÓ

MIKOR

MI