

*Resultados e informes marcados con “\*” no están bajo la acreditación de ENAC.*

## **INFORME DEFINITIVO DE FUNCIONALIDAD**

**SUBTECH LTD.**

**LICENCIA SINGULAR:**

**MÁQUINAS DE AZAR**

<b>Fabricante:</b>	<b>SubTech Ltd.</b>
<b>Nombre Producto:</b>	<b>Múltiples Productos</b>
<b>Licencia Singular:</b>	<b>Máquinas de Azar</b>
<b>ATF Informe número:</b>	<b>ESP.PANDA-OL.1004.01.01</b>
<b>Documento número:</b>	<b>01</b>
<b>Fecha:</b>	<b>4 de octubre de 2021</b>
<b>Número de páginas:</b>	<b>38</b>

**BMM Spain Testlabs s.l.u.**

El contenido de este documento es estrictamente confidencial. Ha sido preparado por BMM Testlabs (BMM) exclusivamente para la lectura de SubTech Ltd. y de la DGOJ, y no puede mostrarse a ninguna otra parte sin el previo consentimiento por escrito de SubTech Ltd.

## DATOS GENERALES

<b>Nombre y datos del solicitante:</b>	Omer Henya CTO
<b>Nombre y datos de la entidad solicitante:</b>	SubTech Ltd. Abacus Business Centre, Level 1 Birkirkara Bypass Dun Karm Street Birkirkara BKR 9037 Malta
<b>Fecha de inicio de la evaluación:</b>	2 de noviembre de 2020
<b>Fecha de finalización de la evaluación:</b>	4 de octubre 2021
<b>Categoría del Ensayo</b>	Categoría 0
<b>Nombre y datos del laboratorio:</b>	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana Camí de Can Camps, 17-19 08174 Sant Cugat del Vallés - Barcelona (España)
<b>Lugar de realización del ensayo:</b>	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana Camí de Can Camps, 17-19 08174 Sant Cugat del Vallés - Barcelona (España)
<b>Tipo de ensayo:</b>	Licencia Singular – Máquinas de Azar
<b>Modelo, tipo y otra identificación:</b>	Múltiples Productos
<b>Número de referencia del solicitante:</b>	Petición de ensayo de SubTech Ltd. de fecha 28 de octubre de 2020.
<b>Jurisdicciones recomendadas:</b>	España
<b>Versión del estándar utilizado para el ensayo:</b>	EURSAM-SPA-MO-04 v5.6
<b>Conclusión:</b>	Pass
<b>Número de referencia de BMM:</b>	PANDA-OL.1003
<b>Ingeniero de test:</b>	Sergio Mouriz, David Pérez, Albert, Purull, Irene Sánchez, Marc Gonzalez, Adria Brau, Enric Ferres, Adrià Brau Corbi
<b>Informe del Ingeniero Nombre y Cargo</b>	Patricia García <b>Director of iGaming Services Delivery EURSAM</b>

## 1. ALCANCE DE LA CERTIFICACIÓN DEFINITIVA.

SubTech Ltd. solicita a BMM el informe de certificación de licencia singular, para la licencia Singular de máquinas de azar en aplicación de las siguientes jurisdicciones:

- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante LEY\_RJU).
- Real decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego (en adelante RD\_TEC).
- Real Decreto 1614/2011, de 1 de diciembre 2017, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a las licencias, autorizaciones y registros del juego (en adelante RD\_LIC).
- Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante RES\_TEC). Las dos anteriores Resoluciones han sido modificadas por la Resolución de 29 de diciembre de 2017 por la que se acuerda autorizar una modalidad de liquidez distinta a la propia de la participación de los jugadores con registro de usuario español para el juego de Póquer Online y por la que se modifican determinadas resoluciones sobre las actividades de juego previstas en la ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.
- Real decreto 958/2020, de 3 de noviembre de 2020, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego (en adelante RD\_COM).
- Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar (en adelante OM\_AZA).

## 2. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE CERTIFICACIÓN.

### 2.1. DESCRIPCIÓN DE LA LICENCIA

El objeto de certificación expondrá el alcance del sistema técnico de juego objeto de certificación, e incluirá al menos la siguiente información:

- La identificación de los elementos de software empleados en el sistema técnico para el desarrollo y explotación del juego objeto de la licencia correspondiente, con mención expresa del fabricante, nombre del producto y versión. En esta relación de elementos deberá constar en todo caso el capturador y el almacén.
- Relación de los componentes calificados como críticos y huella de los mismos. Esta relación podrá adjuntarse en un apartado diferenciado, como anexo, respondiendo a criterios de orden.
- La identificación de los centros de procesos de datos en que están instalados.
- Canales de acceso certificados (Internet, SMS, IVR, presencial...).

Para las licencias singulares:

- Sitios web certificados y nombres comerciales.
- Rol del operador: deberá indicarse si el operador actúa como B2C, B2B o ambos. En el caso de que se trate de un operador B2B, deberá indicarse si actúa como coorganizador de juego, es decir, si gestiona plataformas de juego en la que sean miembros o se adhieran otros operadores de juego que pongan en común cantidades jugadas por sus respectivos usuarios.
- La oferta de juego bajo el alcance de la certificación, indicando variantes de juego certificadas. Para cada uno de los juegos y variantes certificadas, se indicará el nombre definido por el fabricante, el

nombre comercial y, en su caso, la correspondencia con los juegos y variantes permitidas por la reglamentación básica.

- Tecnologías de acceso al sistema técnico de juego certificadas, como, por ejemplo:
  - Acceso web.
  - Cliente descargable en tecnología Flash.
  - Clientes descargables para PC (indicando para qué sistemas operativos).
  - Aplicaciones nativas para Smartphone, tabletas u otros dispositivos móviles (indicando para qué sistemas operativos).
  - Clientes de móvil de acceso web, por ejemplo, basados en HTML.

## 2.2. Identificación del objeto evaluado.

NOMBRE DEL JUEGO	VERSIÓN JUEGO	CANALES							FECHA APROBACIÓN
		DESKTOP	FLASH	HTML5 DESKTOP	HTML5 MOBILE	SO NATIVO	ANDROID NATIVO	MINI VERSIÓN	
4 Horsemen II	1.0.1	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Aztec Spell	1.1.1	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Book of Rebirth	1.3.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Colossus Fruits	1.0.1	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Demi Gods II	2.0.5	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Demi Gods III	1.2.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Egyptian Rebirth II	2.1.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Irish Treasures	1.6.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Majestic King	1.3.3	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Nights of Egypt	1.2.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Origins of Lilith	1.5.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Penny Fruits Xtreme	3.1.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Story of Hercules	1.7.1	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021
Story of Medusa	1.4.0	-	-	X	X	-	-	-	4 <sup>th</sup> October 2021

### 2.2.1. 4 Horsemen II

4 Horsemen II es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos, 20 líneas, con símbolo Wild, símbolos Free Spins y símbolos Bonus.

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 1000 veces la apuesta por línea. Durante los Free Spins, el símbolo Wild Coloso puede aparecer en los rodillos 2-4.

### Símbolo Coloso

Todos los símbolos pueden aparecer como símbolos Colosos (de tamaño 3x3) en el centro de los rodillos, estos símbolos aparecen solo durante los Free Spins.

### Símbolo Mystery

Una vez los rodillos se han parado, si hay un símbolo Mystery en los rodillos, destaparán un símbolo aleatorio a excepción de los símbolos Bonus, Wild y Free Spins.

### Bonus

Aparece solamente como un símbolo coloso en los rodillos 2-4. Si aparece completamente (3x3), otorgará el juego Bonus, donde el jugador podrá girar una ruleta para conseguir un multiplicador.

### Funcionalidad Nudge

Si 2/3 de un símbolo Bonus o Free Spins aparece en los rodillos, la funcionalidad Nudge puede ocurrir. La funcionalidad hará que el símbolo coloso llene enteramente el centro de los rodillos. Esta funcionalidad solamente puede ocurrir en el juego base.

### Funcionalidad Gamble

Una vez los Free Spins son obtenidos, una pantalla donde hacer una apuesta donde se pueden obtener hasta un total de 50 giros gratis. El jugador puede elegir entre recoger la cantidad obtenida de giros gratis o arriesgar una parte de estos giros con la posibilidad de ganar más. Una vez ganados giros gratis extra, el jugador podrá elegir si volver a apostar o recoger los giros obtenidos. Si el jugador pierde la apuesta, los giros gratis empezarán sin la opción de apostar.

## **2.2.2. Aztec Spell**

Aztec Spell es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos y 50 líneas con las siguientes funcionalidades:

### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 1000 veces la apuesta por línea.

### Símbolo Mystery

Una vez los rodillos se han parado, si hay un símbolo Mystery en los rodillos, destaparán un símbolo aleatorio a excepción de los símbolos Bonus, Wild y Free Spins.

### Free Spins

Activados al obtener 3 o más símbolos Free Spins. Durante los giros gratis, el símbolo Wild se expandirá en uno de los rodillos y se mantendrá hasta el final de la funcionalidad. Al activar la funcionalidad, el jugador tendrá que elegir una de las 5 posiciones, en cada opción el símbolo Wild estará posicionado en un rodillo diferente durante todos los giros gratis y la cantidad de giros cambiará.

### Countdown Wild

Una vez los rodillos han parado, si hay algún símbolo Countdown Wild, el juego entrará en un re-giro donde el Countdown Wild se mantendrá para el siguiente re-giro y su contador disminuirá por 1. Una vez ya no hay más Countdown Wild con un contador superior o igual a 1 en los rodillos, los re-giros acabarán. Durante el juego base los Countdown Wild pueden aparecer en los rodillos 1,3 y 5. Esta funcionalidad puede ser activada durante el juego base y los re-giros.

### Juego Bonus

Obtenido cuando 3 o más símbolos Bonus aparecen en los rodillos. Durante el juego Bonus, se le presentará una rueda de la fortuna de 3 niveles al jugador, éste tendrá tres intentos para conseguir multiplicadores, giros extras o aumentos de nivel. Si se consigue un aumento de nivel, los premios son mayores y un giro adicional es dado al jugador. Una vez no queden más giros por hacer, se dará la suma de todas las ganancias obtenidas.

### 2.2.3. Book of Rebirth

Book of Rebirth es una video tragamonedas de 5 rodillos y 10 líneas con las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo, éste símbolo también cuenta como Scatter. 3 o más símbolos Wild otorgarán 10 giros gratis.

#### Juego Bonus

Una vez los giros gratis son activados, una ruleta con todos los símbolos (a excepción del Scatter y el Wild) se le presentará al jugador. El jugador girará la ruleta y obtendrá un símbolo que será el cual se expanda durante los giros gratis. Los Giros gratis se pueden reactivar, obteniendo 10 giros adicionales.

#### Giros Gratis – Símbolo expandido

Una vez el resultado se ha dado al jugador, el símbolo a expandir se expandirá por los rodillos en los que esté para crear nuevas combinaciones. Este símbolo solamente se expandirá en caso de que su expansión resulte en ganancias.

### 2.2.4. Colossus Fruits

Colossus Fruits es una vídeo tragamonedas de 30 líneas con las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 150 veces la apuesta por línea.

#### Wilds Apilados

Mientras los rodillos giran, símbolos Wild apilados pueden aparecer en los rodillos 1 y/o 5 para incrementar las posibilidades de ganar.

#### Símbolos colosos

Todos los símbolos medios tienen versiones 2x2 y 3x3 en los rodillos 2-4.

#### Juego Bonus

Mientras los rodillos giran, 1 símbolo Bonus puede aparecer en los rodillos y dar una ganancia inmediata, esto solamente puede pasar durante el juego base.

#### Giros Gratis

1 símbolo Giros Gratis en el primer rodillo y otro en el quinto otorgarán 10 giros gratis automáticamente solamente en el juego base.

#### Prize Box

Mientras los rodillos giran, el prize box otorgará un multiplicador de ganancias o un giro gratis adicional, solamente durante los giros gratis.

### 2.2.5. Demi Gods II

Demi Gods II es una vídeo tragamonedas de 50 líneas con 4 tipos de giros gratis y las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 150 veces la apuesta por línea.

#### Multiplicador de ganancias

Mientras los rodillos giran, se le puede otorgar un multiplicador de ganancias al jugador, el cual puede multiplicar todos los premios obtenidos de la ronda por 2 o 3. Esta funcionalidad solamente se puede obtener en el juego base.

### Re-giros con rodillos móviles

Durante los giros gratis, tras cada ganancia el juego activará un re-giro donde todos los rodillos se moverán a la derecha, mostrando un nuevo rodillo a la izquierda. Este re-giro se puede reactivar.

### Wild móvil

Durante los giros gratis, desde la izquierda de los rodillos, un símbolo Wild apilado se moverá de izquierda a derecha

### Ganancias garantizadas

Durante los giros gratis, cada vez que no se consiga nada en un giro, se otorgará un re-giro para garantizar de que cada giro tenga una ganancia. Este re-giro se puede reactivar.

### Wilds expandidos

Durante los giros gratis, cuando un símbolo Wild aparece, se expandirá en el rodillo. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 150 veces la apuesta por línea.

### Wilds Adicionales

Durante los giros adicionales, mientras los rodillos giran, de 3 a 6 Wilds aparecerán en los rodillos para aumentar las ganancias.

## **2.2.6. Demi Gods III**

Demi Gods III es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos con 4 filas y 50 líneas de pago donde todos los símbolos pagan desde el primer rodillo de la izquierda hasta el último. El juego contiene un símbolo Wild que puede reemplazar cualquier símbolo excepto el Scatter. Si el símbolo Scatter aparece un mínimo de 3 veces en el mismo giro, activa una de las nueve funciones de giro gratis. Un multiplicador de ganancias de x2 o x3 (al azar) pueden aparecer en cualquier giro.

### Niflheim: Re-giro con símbolos ganadores

Durante esta función, cualquier nueva combinación ganadora activará un nuevo giro. Todas las combinaciones ganadoras permanecerán en su lugar y los símbolos no ganadores serán reemplazados por nuevos símbolos en el re-giro. Los nuevos símbolos que completen o agreguen a una línea de apuesta ganadora permanecerán en su lugar y el juego volverá a girar. El giro continúa hasta que no se produzcan nuevas combinaciones ganadoras. El juego pagará solo por el último giro.

### Muspelheim: Re-giro con Wild apilado

Cada vez que un símbolo de Wild apilado aterrice completamente en el carrete, se activará un nuevo giro. Los re-giros pueden reactivarse. Los símbolos Wild completamente apilados solo pueden aparecer en los carretes 1 a 4.

### Helheim: Victorias garantizadas

Cada vez que un giro resulte en una pérdida, se activará un nuevo giro, lo que garantiza que cada giro resultará en una combinación ganadora. Los re-giros pueden reactivarse.

### Nidavellir: Wild extra

Mientras los carretes giran, aparecerán de 3 a 5 símbolos Wild en la cuadrícula y aumentarán las posibilidades de obtener combinaciones ganadoras.

### Alfheim: Símbolo Wild pegajoso

Mientras los carretes giran, puede aparecer un símbolo Wild pegajoso. Los símbolos Wild pegajosos permanecerán en los carretes hasta el final de la ronda de giros gratis.

### Vanaheim: función de cambio de carretes

Después de cada combo ganador, el juego activará un nuevo giro en el que todos los carretes se moverán 1 fila hacia abajo y se mostrará una nueva fila en la parte superior. Los re-giros pueden reactivarse.

#### Jotunheim: Expansión de la característica salvaje

Cuando aterriza un símbolo Wild, se expandirá para llenar todo el carrete.

#### Midgard: función de carretes sincronizados

Cada giro comienza con 2 carretes diferentes sincronizados entre sí. Los carretes sincronizados serán idénticos entre sí.

#### Asgard: función de caja de premios

Mientras los carretes giran, la Caja de premios recompensará al jugador con un multiplicador de ganancias o giros gratis adicionales.

### **2.2.7. Egyptian Rebirth II**

Egyptian Rebirth II es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos con 50 líneas de pago con las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 1000 veces la apuesta por línea.

#### Símbolo Mystery

Una vez los rodillos se han parado, si hay un símbolo Mystery en los rodillos, destaparán un símbolo aleatorio a excepción de los símbolos Bonus, Wild y Free Spins.

#### Free Spins

Activados al obtener 3 o más símbolos Free Spins. Durante los giros gratis, el símbolo Wild se expandirá en uno de los rodillos y se mantendrá hasta el final de la funcionalidad. Al activar la funcionalidad, el jugador tendrá que elegir una de las 5 posiciones, en cada opción el símbolo Wild estará posicionado en un rodillo diferente durante todos los giros gratis y la cantidad de giros cambiará.

#### Countdown Wild

Una vez los rodillos han parado, si hay algún símbolo Countdown Wild, el juego entrará en un re-giro donde el Countdown Wild se mantendrá para el siguiente re-giro y su contador disminuirá por 1. Una vez ya no hay más Countdown Wild con un contador superior o igual a 1 en los rodillos, los re-giros acabarán. Durante el juego base los Countdown Wild pueden aparecer en los rodillos 1,3 y 5. Esta funcionalidad puede ser activada durante el juego base y los re-giros.

#### Juego Bonus

Obtenido cuando 3 o más símbolos Bonus aparecen en los rodillos. Durante el juego Bonus, se le presentará una rueda de la fortuna de 3 niveles al jugador, éste tendrá tres intentos para conseguir multiplicadores, giros extras o aumentos de nivel. Si se consigue un aumento de nivel, los premios son mayores y un giro adicional es dado al jugador. Una vez no queden más giros por hacer, se dará la suma de todas las ganancias obtenidas.

### **2.2.8. Irish Treasures**

Irish Treasures es una vídeo tragamonedas de 30 líneas con las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 150 veces la apuesta por línea.

#### Wilds Apilados

Mientras los rodillos giran, símbolos Wild apilados pueden aparecer en los rodillos 1 y/o 5 para incrementar las posibilidades de ganar.

#### Símbolos colosos

Todos los símbolos medios tienen versiones 2x2 y 3x3 en los rodillos 2-4.



### Juego Bonus

Mientras los rodillos giran, 1 símbolo Bonus puede aparecer en los rodillos y dar una ganancia inmediata, esto solamente puede pasar durante el juego base.

### Giros Gratis

1 símbolo Giros Gratis en el primer rodillo y otro en el quinto otorgarán 10 giros gratis automáticamente solamente en el juego base.

### Prize Box

Mientras los rodillos giran, el prize box otorgará un multiplicador de ganancias o un giro gratis adicional, solamente durante los giros gratis.

## **2.2.9. Majestic King**

Majestic King es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos y 25 líneas que ofrece 4 tipos de tiradas gratis, incluyendo una funcionalidad Bonus, funcionalidad de símbolos Extra Apilados, un símbolo Wild y la funcionalidad de símbolos dobles.

### Símbolo Wild

El símbolo Wild cuenta como cualquier símbolo excepto el Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora pagará la apuesta por línea x200.

### Wild extra

Mientras los carretes giran, pueden aparecer símbolos Wild en los carretes y aumentar las posibilidades de ganar.

### Solo símbolos dobles

Mientras los carretes giran, pueden aparecer los únicos símbolos dobles y hacer que todos los símbolos aparezcan en su forma de símbolos dobles.

### Bonus

3 o más símbolos Bonus dispersos activarán la funcionalidad Bonus. El juego comenzará con 3 giros. Llene el medidor recolectando símbolos ganadores dispersos. Solo durante el juego base.

### Giros gratis

3 o más símbolos de tiradas gratis dispersas activarán tiradas gratis.

Gira la ruleta para ganar la cantidad máxima de giros gratis y el símbolo que permanecerá el doble durante todo el juego de giros gratis. Solo durante el juego base.

## **2.2.10. Nights of Egypt**

Nights of Egypt es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos y 25 líneas que ofrece 4 tipos de tiradas gratis, incluyendo una funcionalidad Bonus, funcionalidad de símbolos Extra Apilados, un símbolo Wild y la funcionalidad de símbolos dobles.

### Símbolo Wild

El símbolo Wild cuenta como cualquier símbolo excepto el Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora pagará la apuesta por línea x200.

### Wild extra

Mientras los carretes giran, pueden aparecer símbolos Wild en los carretes y aumentar las posibilidades de ganar.

### Solo símbolos dobles

Mientras los carretes giran, pueden aparecer los únicos símbolos dobles y hacer que todos los símbolos aparezcan en su forma de símbolos dobles.

### Bonus

3 o más símbolos Bonus dispersos activarán la funcionalidad Bonus. El juego comenzará con 3 giros. Llene el medidor recolectando símbolos ganadores dispersos. Solo durante el juego base.

### Giros gratis

3 o más símbolos de tiradas gratis dispersas activarán tiradas gratis.

Gira la ruleta para ganar la cantidad máxima de giros gratis y el símbolo que permanecerá el doble durante todo el juego de giros gratis. Solo durante el juego base.

## **2.2.11. Origins of Lilith**

Origins of Lilith es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos y 25 líneas que ofrece 4 tipos de tiradas gratis, incluyendo una funcionalidad Bonus, funcionalidad de símbolos Extra Apilados, un símbolo Wild y la funcionalidad de símbolos dobles.

### Símbolo Wild

El símbolo Wild cuenta como cualquier símbolo excepto el Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora pagará la apuesta por línea x200.

### Wild extra

Mientras los carretes giran, pueden aparecer símbolos Wild en los carretes y aumentar las posibilidades de ganar.

### Solo símbolos dobles

Mientras los carretes giran, pueden aparecer los únicos símbolos dobles y hacer que todos los símbolos aparezcan en su forma de símbolos dobles.

### Bonus

3 o más símbolos Bonus dispersos activarán la funcionalidad Bonus. El juego comenzará con 3 giros. Llene el medidor recolectando símbolos ganadores dispersos. Solo durante el juego base.

### Giros gratis

3 o más símbolos de tiradas gratis dispersas activarán tiradas gratis.

Gira la ruleta para ganar la cantidad máxima de giros gratis y el símbolo que permanecerá el doble durante todo el juego de giros gratis. Solo durante el juego base.

## **2.2.12. Penny Fruits Xtreme**

Penny Fruits Xtreme es una vídeo tragamonedas de 5 rodillos, 100 líneas y símbolos Wild. Todos los símbolos pagan de izquierda a derecha comenzando con el carrete más a la izquierda. Tres o más símbolos Scatter pagarán en cualquier posición.

### Símbolo Wild

El Wild cuenta como cualquier símbolo excepto el símbolo Scatter. 5 símbolos Wild en una línea ganadora pagarán la apuesta por línea x2000.

## **2.2.13. Story of Hercules**

Story of Hercules es una vídeo tragamonedas de 50 líneas y 5 rodillos con 4 tipos de giros gratis, incluidos Wilds expandibles, Wilds, Shifting Wilds.

### Símbolo Wild

El símbolo Wild cuenta como cualquier símbolo excepto los símbolos de giros gratis

Cualquiera de los 5 símbolos Wilds en una línea ganadora pagará la apuesta por línea x150.

### Multiplicador de ganancias

Mientras los carretes giran, puede aparecer un multiplicador de ganancias. Cualquier ganancia en esta ronda se multiplicará por x2 o x3. Solo durante el juego base.

#### Viaje de tiradas gratis

3 o más símbolos de giros gratis dispersos activarán la función de giros gratis. Cada vez que obtenga giros gratis, obtendrá la siguiente función de giro gratis consecutiva. Solo durante el juego base.

#### Re-giros con rodillos móviles

Durante este modo de giros gratis, después de cada ganancia, el juego activará un nuevo giro gratuito en el que todos los carretes se moverán 1 carrete hacia la derecha y se revelará un nuevo carrete en el extremo izquierdo. El re-giro se puede reactivar.

#### Wild móvil

Durante este modo de giros gratis, comenzando desde el carrete del extremo izquierdo, cada giro, un símbolo Wild apilado se moverá un carrete hacia la derecha.

#### Victorias garantizadas

Durante este modo de giros gratis, cada vez que un giro resulte en una pérdida, se activará un nuevo giro que garantiza que cada giro resultará en una ganancia. El re-giro se puede reactivar.

#### Expansión de Wilds

Durante este modo de giros gratis, cuando un símbolo Wild aterriza, se expandirá para llenar todo el carrete. 5 símbolos Wild en una línea ganadora pagará la apuesta por línea x150.

#### Extra Wilds

Durante este modo de giros gratis, mientras los carretes giran, aparecerán de 3 a 6 símbolos Wild en la tragamonedas y aumentarán las posibilidades de ganar.

### **2.2.14. Story of Medusa**

Story of Medusa es una vídeo tragamonedas de 30 líneas con las siguientes funcionalidades:

#### Símbolo Wild

El símbolo Wild substituye por cualquier símbolo excepto los símbolos Free Spins y Bonus. 5 símbolos Wild en una línea ganadora otorgarán un premio de 150 veces la apuesta por línea.

#### Wilds Apilados

Mientras los rodillos giran, símbolos Wild apilados pueden aparecer en los rodillos 1 y/o 5 para incrementar las posibilidades de ganar.

#### Símbolos colosos

Todos los símbolos medios tienen versiones 2x2 y 3x3 en los rodillos 2-4.

#### Juego Bonus

Mientras los rodillos giran, 1 símbolo Bonus puede aparecer en los rodillos y dar una ganancia inmediata, esto solamente puede pasar durante el juego base.

#### Giros Gratis

1 símbolo Giros Gratis en el primer rodillo y otro en el quinto otorgarán 10 giros gratis automáticamente solamente en el juego base.

#### Prize Box

Mientras los rodillos giran, el prize box otorgará un multiplicador de ganancias o un giro gratis adicional, solamente durante los giros gratis.

### 2.3. Software evaluado.

Productos de la sección 2.2				
Nombre del fichero	Versión	Media	Función	Firma Digital (SHA-1)
RGS.Base.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	602AB6DB9AE2C0E05CC711965B6D55A289C246E4
RGS.CertifiedConfigurations.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	6C048F754750FF5E1C4169D5FFABDD6697EFE60D
RGS.CertifiedLogic.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	3B12DFEF26986F5EFE2BE0FFEBF6D691D846EE7A
RGS.Helpers.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	DA22584A861B0CC2B0769A387580DE6349FCF41E
RGS.Models.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	85D0E460214B46189B13311B1DCCDF7C59CD8C62
RNGCryptoRandom.dll	2021-07-20.1	Servidor	Crítica	BD86F5010FFF3015723964EDBEA2E5883B5215B6

## 3. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE FUNCIONALIDAD.

### 3.1. Calificación global de la funcionalidad.

Calificación global de la funcionalidad	Conforme
---	----------

### 3.2. Cuadro resumen del cumplimiento de los requisitos técnicos.

	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios	3	2	0	1
Área: Generador de números aleatorios	5	1	0	4
Área: Lógica del juego	3	3	0	0
Área: Registro y trazabilidad	4	0	0	4
Área: Terminales y sesión de usuario	13	4	0	9
Área: Canales de comunicación	5	0	0	5

	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Aplicaciones de juego gratuito	1	1	0	0
Área: Interfaz gráfica	7	4	0	3
Área: Comportamiento ante errores técnicos	2	1	0	1
Área: Juego automático	1	1	0	0
Área: Repetición de la jugada	1	1	0	0
Área: Juegos <<en vivo>>	1	0	0	1
Área: Funcionalidades varias	5	1	0	4
Área: Botes progresivos	1	0	0	1
Área: Sistema de control interno	10	0	0	10
Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar.	5	1	0	4
Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar	4	0	0	4
Área: Desarrollo del juego	12	10	0	2
Área: Obligaciones de información a los participantes	10	5	0	5
Área: Promoción de los juegos	1	0	0	1

### 3.3. Cuadro resumen de los análisis específicos.

#### 3.3.1. Análisis del generador de números aleatorios.

No aplica. El análisis del generador de números aleatorio ha sido evaluado en el informe con referencia "22427SPIDGOJ001" (\*), emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.

#### 3.3.2. Evaluación matemática.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
4 Horsemen II	1	95,98%	95,98%	96,01%	96,01%	96,01%
4 Horsemen II	Función comprada	95,67%	95,67%	95,69%	95,69%	95,69%

La diferencia entre los cálculos de BMM y SubTech Ltd. se debe al hecho de que se ha tomado un enfoque de simulación para el cálculo del porcentaje de RTP. Por lo tanto, la diferencia está justificada debido a las diferentes simulaciones utilizadas.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Aztec Spell	89 - 10FG Reel 1 Wild	89,03%	89,03%	89,03%	89,03%	88,97% – 89,10%
Aztec Spell	89 - 12FG Reel 2 Wild	89,07%	89,07%	89,05%	89,05%	
Aztec Spell	89 - 14FG Reel 3 Wild	89,17%	89,17%	89,09%	89,09%	
Aztec Spell	89 - 18FG Reel 4 Wild	89,07%	89,07%	88,97%	88,97%	
Aztec Spell	89 - 20FG Reel 5 Wild	89,12%	89,12%	89,10%	89,10%	
Aztec Spell	Variation 1	96,01%	96,31%	95,92%	96,19%	96,01% - 96,31%
Aztec Spell	Variation 1 - Bought feature	93,77%	95,93%	93,65%	95,88%	93,77% - 95,93%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Aztec Spell no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Book of Rebirth	89 - Buy FS	89,10%	89,10%	88,99%	88,99%	88,99%
Book of Rebirth	Variation 89	89,25%	89,25%	88,94%	88,94%	88,94%
Book of Rebirth	92 - Buy FS	91,64%	91,64%	91,55%	91,55%	91,55%
Book of Rebirth	Variation 92	91,77%	91,77%	91,71%	91,71%	91,71%
Book of Rebirth	94 - Buy FS	93,44%	93,44%	93,42%	93,42%	93,42%
Book of Rebirth	Variation 94	94,10%	94,10%	93,96%	93,96%	93,96%
Book of Rebirth	Variation 1 – Buy FS	95,39%	95,39%	95,42%	95,42%	95,39%
Book of Rebirth	Variation 1	96,14%	96,14%	95,98%	95,98%	96,14%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Book of Rebirth no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Colossus Fruits	Variation 89	88,50%	88,50%	88,46%	88,46%	88,46%
Colossus Fruits	92 Buy FS	91,76%	91,76%	91,78%	91,78%	91,78%
Colossus Fruits	Variation 92	91,63%	91,63%	91,71%	91,71%	91,71%
Colossus Fruits	94 Buy FS	93,42%	93,42%	93,48%	93,48%	93,48%
Colossus Fruits	Variation 94	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%
Colossus Fruits	1 - Bought feature	95,25%	95,25%	95,28%	95,28%	95,25%
Colossus Fruits	Variation 1	95,92%	95,92%	95,94%	95,94%	95,92%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Colossus Fruits no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Demi Gods II	92 Buy FS	91,36%	91,36%	91,42%	91,42%	91,42%
Demi Gods II	Variation 92	91,56%	91,56%	91,59%	91,59%	91,59%
Demi Gods II	94 Buy FS	93,25%	93,25%	93,25%	93,25%	93,25%
Demi Gods II	Variation 94	93,45%	93,45%	93,47%	93,47%	93,47%
Demi Gods II	Variation 1 - Buy-in	95,21%	95,21%	95,23%	95,23%	95,21%
Demi Gods II	Variation 1	96,29%	96,29%	96,29%	96,29%	96,29%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.



JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDAD DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Demi Gods II no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Demi Gods III	Variation 89	88,25%	88,25%	88,32%	88,32%	88,32%
Demi Gods III	Variation 92	92,10%	92,10%	92,02%	92,02%	92,02%
Demi Gods III	92-BuyFG	92,05%	92,05%	92,02%	92,02%	92,02%
Demi Gods III	Variation 94	93,42%	93,42%	93,31%	93,31%	93,31%
Demi Gods III	94-BuyFG	94,14%	94,14%	94,18%	94,18%	94,18%
Demi Gods III	Variation 1	95,73%	95,73%	95,74%	95,74%	95,74%
Demi Gods III	Variation 1 - BuyFG	94,68%	94,68%	94,70%	94,70%	94,68%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDAD DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Demi Gods III no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Egyptian Rebirth II	89 - 10FG Reel 1 Wild	89,03%	89,03%	89,03%	89,03%	88,97% - 89,10%
Egyptian Rebirth II	89 - 12FG Reel 2 Wild	89,07%	89,07%	89,05%	89,05%	
Egyptian Rebirth II	89 - 14FG Reel 3 Wild	89,17%	89,17%	89,09%	89,09%	
Egyptian Rebirth II	89 - 18FG Reel 4 Wild	89,07%	89,07%	88,97%	88,97%	
Egyptian Rebirth II	89 - 20FG Reel 5 Wild	89,12%	89,12%	89,10%	89,10%	
Egyptian Rebirth II	Variation 1	96,01%	96,31%	95,92%	96,19%	96,01% - 96,31%

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Egyptian Rebirth II	Variation 1 - Bought feat	93,77%	95,93%	93,65%	95,88%	93,77% - 95,93%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDAD DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Egyptian Rebirth II no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Irish Treasures	Variation 89	88,50%	88,50%	88,46%	88,46%	88,46%
Irish Treasures	Variation 92	91,63%	91,63%	91,71%	91,71%	91,71%
Irish Treasures	Variation 94	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%
Irish Treasures	Variación 1	95,92%	95,92%	95,94%	95,94%	95,92%
Irish Treasures	Función comprada	95,25%	95,25%	95,28%	95,28%	95,25%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDAD DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Irish Treasures no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Majestic King	Variation 89	88,63%	88,63%	88,69%	88,69%	88,69%
Majestic King	Variation 92	92,06%	92,06%	92,16%	92,16%	92,16%

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Majestic King	Variation 94	93,95%	93,95%	94,04%	94,04%	94,04%
Majestic King	Variación 1	96,31%	96,31%	96,36%	96,36%	96,31%
Majestic King	Función comprada	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Majestic King no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Nights Of Egypt	Variation 89	88,63%	88,63%	88,69%	88,69%	88,69%
Nights Of Egypt	Variation 92	92,06%	92,06%	92,16%	92,16%	92,16%
Nights Of Egypt	Variation 94	93,95%	93,95%	94,04%	94,04%	94,04%
Nights of Egypt	Variación 1	96,31%	96,31%	96,36%	96,36%	96,31%
Nights of Egypt	Función comprada	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Nights of Egypt no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Origins of Lilith	Variation 89	88,63%	88,63%	88,69%	88,69%	88,69%
Origins of Lilith	Variation 92	92,06%	92,06%	92,16%	92,16%	92,16%
Origins of Lilith	Variation 94	93,95%	93,95%	94,04%	94,04%	94,04%
Origins of Lilith	Variación 1	96,31%	96,31%	96,36%	96,36%	96,31%
Origins of Lilith	Función comprada	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%	95,23%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Origins of Lilith no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Penny Fruits Xtreme	Variación 1	95,72%	95,72%	95,72%	95,72%	95,72%

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Story of Hercules	92	91,56%	91,56%	91,59%	91,59%	91,59%
Story of Hercules	92-BuyFG	92,05%	92,05%	92,02%	92,02%	92,02%
Story of Hercules	94	93,45%	93,45%	93,47%	93,47%	93,47%
Story of Hercules	94-BuyFG	94,14%	94,14%	94,18%	94,18%	94,18%
Story of Hercules	Variation 1 - Buy-in	95,21%	95,21%	95,23%	95,23%	95,21%
Story of Hercules	Variation 1	96,29%	96,29%	96,29%	96,29%	96,29%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Story of Hercules no dispone de Jackpot.

NOMBRE DE JUEGO	VERSIÓN/ TABLA DE PAGOS ID	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		% RTP PUBLICADO
		% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	
Story Of Medusa	Variation 89	88,50%	88,50%	88,46%	88,46%	88,46%
Story Of Medusa	Variation 92	91,63%	91,63%	91,71%	91,71%	91,71%
Story Of Medusa	Variation 94	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%	94,00%
Story of Medusa	Variación 1	95,92%	95,92%	95,94%	95,94%	95,92%
Story of Medusa	Función comprada	95,25%	95,25%	95,28%	95,28%	95,25%

Notas: El RTP% depende de la estrategia adoptada. La diferencia entre los cálculos de BMM y de SubTech Ltd. se justifican al haber empleado diferentes estrategias óptimas.

JACKPOT NOMBRE	RTP CALCULADO POR BMM		RTP CALCULADO POR EL CLIENTE		PROBABILIDA D DE ACIERTO	VALOR BASE (INICIO)	APUESTA% CONTRIBUCIÓN N/S
	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO	% RTP MÍNIMO	% RTP MÁXIMO			
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Story of Medusa no dispone de Jackpot.

### 3.3.3. Análisis de la lógica del juego y los sucesos aleatorios.

Cumplimiento de reglas particulares del juego	<b>Conforme.</b>
Sistema de gestión de riesgos para apuestas de contrapartida	<b>No aplica.</b> El requisito es de no aplicación debido a que estamos evaluando una Maquina de Azar.
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros del sistema de gestión de riesgos de las apuestas de contrapartida	<b>No aplica.</b> El requisito es de no aplicación debido a que estamos evaluando una Maquina de Azar.
Auditoría de cambios realizados por el personal del operador sobre las apuestas	<b>No aplica.</b> El requisito es de no aplicación debido a que estamos evaluando una Maquina de Azar.
Relación de sucesos aleatorios	<b>No aplica.</b> El requisito es de no aplicación debido a que estamos evaluando una Maquina de Azar.
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros de la lógica del juego	<b>No aplica.</b> El requisito es de no aplicación debido a que estamos evaluando una Maquina de Azar.

### 3.4. Cuadro resumen de las pruebas de integración.

Área de requisitos B	
B.1 Oferta de juego.	
B.1.1 Oferta de juego y variantes de juego.	No aplica
B.1.2 Desarrollo del juego y correcta contabilización.	No aplica
B.1.3 Traza de la participación para canales diferentes a internet	No aplica
B.2 Límites a la participación.	
B.2.1 Límites la participación.	No aplica
B.3 Comportamiento ante errores técnicos.	
B.3.1 Pérdida de la comunicación con el cliente.	No aplica
B.3.2 Error en el cliente.	No aplica
B.4 Sistema de control interno.	
B.4.1 Integridad de los registros OPT/ORT	No aplica
B.4.2 Integridad de los registros JUD/JUT	No aplica

#### 4. DETALLE DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios.		
RES_TEC Anexo I. 3.1	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.4	Conforme	Los juegos en evaluación no tienen botes.
Área: Generador de números aleatorios.		
RES_TEC Anexo I. 3.5.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA fue evaluado previamente en el informe con referencia 22427SPIDGOJ001(*) emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.
RES_TEC Anexo I. 3.5.2	Conforme	El GNA fue evaluado previamente en el informe con referencia 22427SPIDGOJ001(*) emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.
RES_TEC Anexo I. 3.5.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos evaluados no contienen GNA hardware.
RES_TEC Anexo I. 3.5.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA fue evaluado previamente en el informe con referencia 22427SPIDGOJ001(*) emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.
RES_TEC Anexo I. 3.5.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA fue evaluado previamente en el informe con referencia 22427SPIDGOJ001(*) emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.
Área: Lógica del juego.		
RES_TEC Anexo I. 3.6.1	Conforme	

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_TEC Anexo I. 3.6.2	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.6.3	Conforme	
Área: Registro y trazabilidad.		
RD_TEC Artículo 4.1.a) y c)	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 6.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 6.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 7.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
Área: Terminales y sesión.		
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.8.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.



Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
Área: Canales de comunicación.		
RD_TEC Artículo 15.1 y 15.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RD_TEC Artículo 16	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no utilizan mensajería de texto.
RD_TEC Artículo 17	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no utilizan servicios de comunicaciones por voz.
RD_TEC Artículo 18	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no realizan actividades de juego a través de medios de comunicación audiovisual.
Área: Aplicaciones de juego gratuito.		
RD_COM Artículo 14.1	Conforme	La correcta implementación del modo será responsabilidad del operador.
Área: Interfaz gráfica.		
LEY_RJU Art. 6.1.a	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.1	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.2	Conforme	La cuenta de usuario está fuera de alcance.
RES_TEC Anexo I. 3.9.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no son de cartas.
RES_TEC Anexo I. 3.9.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no simulan elementos de la vida real.
RES_TEC Anexo I. 3.9.6	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
Área: Comportamiento ante errores técnicos.		
RES_TEC Anexo I. 3.11	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.12	Conforme	

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
Área: Juego automático.		
RES_TEC Anexo I. 3.13	Conforme	
Área: Repetición de la jugada.		
RES_TEC Anexo I. 3.14	Conforme	La plataforma y sesión de usuario están fuera de alcance.
Área: Juegos <<en vivo>>.		
RES_TEC Anexo I. 3.19	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no son en vivo.
Área: Funcionalidades varias.		
RES_TEC Anexo I. 3.15	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no usan jugadores virtuales.
RES_TEC Anexo I. 3.16	Conforme	Este requisito aplica solamente para los juegos con juegos metamórficos o de evolución.
RES_TEC Anexo I. 3.17	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación son para un jugador.
RES_TEC Anexo I. 3.18	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación son para un jugador.
RES_TEC Anexo I. 3.21	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no son juegos diferidos.
Área: Botes progresivos.		
RES_TEC Anexo I. 3.20	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en evaluación no tienen botes progresivos.
Área: Sistema de control interno.		
RD_TEC Artículo 13	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_TEC Anexo I. 5.1.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.6	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.8	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.11	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 5.1.14	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_MOD Anexo I.	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
<b>Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar</b>		
OM_AZA Artículo 12.2	Conforme	La cuenta del usuario está fuera del alcance.
OM_AZA Artículo 14.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 14.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 14.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
RES_TEC Anexo I. 2.1.14	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
<b>Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar</b>		
OM_AZA Artículo 8.1.2.i	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 8.1.2.j	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 8.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 13.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
<b>Área: Desarrollo del juego</b>		
OM_AZA Artículo 2	Conforme	

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
OM_AZA Artículo 6	Conforme	Las reglas particulares del operador están fuera del alcance.
OM_AZA Artículo 11	Conforme	
OM_AZA Artículo 12.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.3	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 14.4	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.5	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.6	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.7	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en el alcance de la evaluación no tienen bote progresivo.
OM_AZA Artículo 15	Conforme	
<b>Área: Obligaciones de información a los participantes.</b>		
OM_AZA Artículo 8.1.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.a	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 8.1.2.b	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos.
OM_AZA Artículo 8.1.2.c	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.d	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos
OM_AZA Artículo 8.1.2.e	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos
OM_AZA Artículo 8.1.2.f	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.g	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.h	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.k	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos en el alcance de la evaluación no tienen bote progresivo

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
Área: Promoción de los Juegos		
OM_AZA Artículo 9.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que solamente se evalúan los juegos

Resultados marcados con (\*) están fuera del alcance de evaluación de BMM Testlabs y no están bajo la acreditación de ENAC.

## 5. DETALLE DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS.

### 5.1. ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS.

No aplica. El análisis del generador de números aleatorio ha sido evaluado en el informe con referencia "22427SPIDGOJ001"(\*), emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.

### 5.2. ANÁLISIS DEL RETORNO AL JUGADOR EN LOS JUEGOS.

El RTP de los juegos ha sido previamente descrito en la sección 3.3.2. Análisis del porcentaje de retorno al jugador.

### 5.3. ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS.

Los juegos evaluados en el presente informe utilizan un sistema para generar los números de manera aleatoria. Todos los premios que se reparten son sorteados usando el generador de números aleatorios evaluado en el informe con referencia "22427SPIDGOJ001"(\*), emitido el 8 de enero de 2021 por el laboratorio de terceros eGaming Compliance Services Limited.

## 6. DETALLE DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN.

Área	B.1. Oferta de juego
Referencia de la prueba.	B.1.1
Nombre de la prueba.	Oferta de juego y variantes del juego.
Descripción de la prueba.	Desde el interfaz del jugador, se accederá a comprobar la oferta de juego correspondiente a la licencia singular.  Se analizará la oferta disponible de juego desde cada una de las diferentes aplicaciones o terminales de participación.  Se analizará cada uno de los juegos y variantes ofrecidas, y se buscará la correspondencia con los juegos y variantes permitidas por la reglamentación básica.

	Para realizar esta prueba no se requiere jugar, sino analizar la información publicada por el operador, ya sea informativa o reglas de los juegos.
Resultado esperado.	Se indicará en el resultado una relación con la siguiente información: <ul style="list-style-type: none"> <li>- el nombre comercial de los juegos y variantes encontrados.</li> <li>- las aplicaciones o terminales desde los que están disponibles.</li> <li>- la correspondencia con las variantes de la reglamentación básica.</li> <li>- la versión de las reglas particulares evaluadas.</li> </ul> <p>Se contrastará esta información con el cuestionario descriptivo de la licencia cumplimentado por el operador.</p>
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
Referencia de la prueba.	B.1.2
Nombre de la prueba.	Desarrollo del juego y correcta contabilización.
Descripción de la prueba.	Desde el interfaz del jugador se realizará participación en el juego, verificándose: <ul style="list-style-type: none"> <li>- la correcta contabilización de apuestas, premios, comisiones u otros.</li> <li>- en el caso de juegos en los que exista comisión del operador, se deberá verificar que el cálculo de comisiones se corresponde con lo establecido en las reglas particulares.</li> <li>- se intentará realizar una participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. En el caso de determinados juegos, se verificará: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para apuestas, que no se pueden realizar apuestas en momentos no previstos por las reglas particulares, y en particular con posterioridad al cierre de la comercialización, del inicio del evento para apuestas convencionales, o del final del evento para apuestas en directo.</li> <li>- Para bingo, que no permite comprar cartones fuera del periodo de comercialización, o cuando la partida hubiera comenzado.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para póquer o casino, que no se pueden realizar apuestas fuera de los momentos designados para ello en las reglas particulares.</li> <li>- Para máquinas de azar, se comprobará que cuando la sesión destinada al juego de máquinas de azar finalice automáticamente por alcanzar el tiempo predeterminado o la cantidad fijada al configurar dicha sesión, la partida en curso finaliza ordenadamente, y la contabilización es correcta.</li> </ul> <p>Nota: Esta prueba se repetirá para cada una de las diferentes aplicaciones o terminales de participación, y para cada uno de los juegos, variantes o modalidades.</p>
Resultado esperado.	<p><b>Funcionalidad</b></p> <p>La conformidad de las verificaciones descritas anteriormente, desglosadas para cada variante analizada.</p> <p>Se verificará que no es posible realizar participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. Asimismo se indicará la versión de las reglas particulares.</p> <p><b>Trazabilidad</b></p> <p>Se describirá en el resultado las tablas, ficheros Se describirá en el resultado las tablas, ficheros u otros que contienen la información.</p> <p>Se emitirá juicio sobre si el sistema de registro del sistema técnico de juego permite recuperar información para explicar cada una de las situaciones, así como reconstruir totalmente lo acontecido en cada una de las partidas.</p>
Tipo de prueba	FUNCIONAL, TRAZABILIDAD
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
Referencia de la prueba.	B.1.3
Nombre de la prueba.	Traza de la participación para canales diferentes a internet.

Descripción de la prueba.	En el caso de que existan, se realizarán varias participaciones de cada uno de los canales diferentes de internet, por ejemplo, SMS y teléfono.
Resultado esperado.	Se analizarán los registros y trazas del sistema de cada una de los canales de participación utilizados, verificando que en el caso de SMS y teléfono el sistema conserva detalle de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- fecha/hora de cada mensaje o llamada realizada.</li> <li>- número de teléfono que ha originado el mensaje o llamada.</li> <li>- contenido del mensaje o de la llamada.</li> </ul>
Tipo de prueba	TRAZABILIDAD
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
<b>Área</b>	<b>B.2. Límites a la participación</b>
Referencia de la prueba.	B.2.1
Nombre de la prueba.	Límites a la participación.
Descripción de la prueba.	<p>Se verificará que el sistema es conforme a los límites económicos: importes máximos de participación y de premio.</p> <p>Para ello la entidad de certificación participará en el juego intentando superar cada uno de los límites descritos en las órdenes ministeriales de los juegos, en el anexo III apartado segundo.</p> <p>Para las máquinas de azar se verificará que el sistema es conforme a los límites establecidos al iniciar la sesión destinada al juego de máquinas de azar, tanto el límite económico como el límite temporal. Asimismo, se verificará que la cantidad de dinero que un mismo participante puede dedicar a la participación en la máquina de azar no podrá exceder del importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en el momento en que se inicie la sesión de destinada al juego de máquinas de azar de las máquinas de azar, incrementado en el importe de los premios obtenidos en dicha sesión.</p>
Resultado esperado.	Se dejará constancia de las pruebas realizadas y el resultado obtenido.
Tipo de prueba	FUNCIONAL



Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
<b>Área</b>	<b>B.3. Comportamiento ante errores técnicos</b>
Referencia de la prueba.	B.3.1
Nombre de la prueba.	Pérdida de la comunicación con el cliente.
Descripción de la prueba.	<p>Se realizarán pruebas de iniciar una partida y se provocará la pérdida de comunicación con la unidad central de juegos.</p> <p>Se restablecerá la conexión al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo).</p> <p>Se verificará la reacción del sistema para finalizar la partida y su conformidad con lo descrito en las reglas particulares. Esta prueba se deberá realizar para cada uno de los terminales, aplicaciones o clientes y cada uno de los juegos o modalidades ofrecidas.</p>
Resultado esperado.	<p>Se indicará la conformidad con las reglas particulares.</p> <p>Se indicará en el resultado el comportamiento obtenido para cada terminal, aplicación o cliente, y para cada juego o modalidad.</p> <p>Se incluirá también la versión de reglas particulares analizadas.</p>
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
Referencia de la prueba.	B.3.2
Nombre de la prueba.	Error en el cliente.
Descripción de la prueba.	<p>Se iniciará una partida y se provocará el apagado inesperado del terminal cliente.</p> <p>Se iniciará de nuevo el terminal al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo).</p>

	Se verificará la reacción del sistema para finalizar la partida, y su conformidad con lo descrito en las reglas particulares. Esta prueba se deberá realizar para cada uno de los terminales, aplicaciones o clientes y cada uno de los juegos o modalidades ofrecidas.
Resultado esperado.	Se indicará la conformidad con las reglas particulares.  Se indicará en el resultado el comportamiento obtenido para cada terminal, aplicación o cliente, y para cada juego o modalidad.  Se incluirá también la versión de las reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
<b>Área</b>	<b>B.4. Sistema de control interno</b>
Referencia de la prueba.	B.4.1
Nombre de la prueba.	Integridad de los registros OPT/ORT.
Descripción de la prueba.	<p>En esta prueba se contrastarán los datos del SCI respecto a los datos del sistema de información del operador, con objeto de evaluar la integridad de los datos del SCI.</p> <p>Se obtendrán los siguientes datos mensuales: A partir del registro OPT/ORT mensual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación.</li> <li>▪ Devolución de la participación.</li> <li>▪ Premios.</li> <li>▪ Premios en especie.</li> </ul> <p>Esta prueba requiere que la entidad de certificación acceda a datos reales en claro. El operador deberá proporcionar en claro los ficheros OPT/ORT a la entidad de certificación y ésta deberá validar que éstos coinciden con los almacenados realmente en el sistema de información del operador. No se requiere que la entidad de certificación tenga acceso a datos personales.</p> <p>En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado</p>

Resultado esperado.	<p>Se contrastarán los datos de los ficheros OPT/ORT con listados obtenidos del backoffice del sistema técnico de juego. Es necesario que la entidad de certificación se cerciore de la veracidad de estos listados, dado que son la fuente para contrastar la integridad de los datos reales del SCI.</p> <p>Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La conformidad de las comprobaciones realizadas.</li> <li>○ Los siguientes datos de OPT/ORT, calculados a partir de los datos mensuales, para cada mes: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El cociente entre el importe de premios y el importe de participación (expresado con 4 decimales).</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente.</p> <p>Nota: Las comprobaciones y los cálculos se realizarán por separado, tanto en unidades monetarias «EUR», como en cualquier otra unidad, ya sean puntos de bonificación u otros.</p>
Tipo de prueba	Datos reales.
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego
Referencia de la prueba.	B.4.2
Nombre de la prueba.	Integridad de los registros JUD/JUT.
Descripción de la prueba.	<p>En esta prueba se contrastarán los datos del SCI respecto a los datos del sistema de información del operador, con objeto de evaluar la integridad de los datos del SCI.</p> <p>Se obtendrán los siguientes datos diarios de los 5 días previos a la realización de la prueba:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A partir de los registros JUT/JUD: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Número de partidas de cada modalidad</li> <li>▪ Se tomará una muestra aleatoria de 5 partidas y se contrastarán sus datos con el sistema de información del operador. Por ejemplo, los participantes, los premios, el evento en el caso de una apuesta o el número de SMS's en el caso de un concurso.</li> </ul> </li> </ul>

	<p>Esta prueba requiere que la entidad de certificación acceda a datos reales en claro. El operador deberá proporcionar en claro los ficheros JUT/JUD a la entidad de certificación y ésta deberá validar que éstos coinciden con los almacenados realmente en el sistema de información del operador. No se requiere que la entidad de certificación tenga acceso a datos personales.</p> <p>En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.</p>
Resultado esperado.	<p>Se contrastarán los datos de los ficheros JUT/JUD con listados obtenidos del backoffice del sistema técnico de juego. Es necesario que la entidad de certificación se cerciore de la veracidad de estos listados, dado que son la fuente para contrastar la integridad de los datos reales del SCI.</p> <p>Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La conformidad de las comprobaciones realizadas.</li> <li>-</li> </ul> <p>Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente.</p> <p>Nota: Las comprobaciones y los cálculos se realizarán por separado, tanto en unidades monetarias «EUR», como en cualquier otra unidad, ya sean puntos de bonificación u otros.</p>
Tipo de prueba	Datos reales
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica. Evaluación de juego
Resultado obtenido	No aplica. Evaluación de juego
Calificación	No aplica. Evaluación de juego
Observaciones	No aplica. Evaluación de juego

## 7. DESCRIPCIÓN DEL LUGAR, EQUIPO Y FECHAS DE REALIZACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN.

La evaluación se ha realizado en:

BMM Spain Testlabs, s.l.u.  
Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana  
Camí de Can Camps, 17-19  
08174 Sant Cugat del Vallés - Barcelona (España)

Las pruebas se han realizado en un equipo con Windows 10 corriendo Chrome versión 87.0.4280.88.

La evaluación ha sido realizada por los siguientes ingenieros de test:

- Adria Brau
- Albert Purull
- David Pérez
- Enric Ferres
- Irene Sánchez
- Marc Gonzalez
- Sergio Mouriz

#### Centros de procesos de datos.

CPD	Calle, número	Ciudad	País	Tipo	Razón social del proveedor del alojamiento	Código de Informe de certificación	Fecha de homologación
CPD 1	El proveedor no facilita la dirección física por motivos de seguridad	El proveedor no facilita la dirección física por motivos de seguridad	Irlanda	En la nube	Amazon (AWS)	N/A	N/A

#### 8. DESCRIPCIÓN DE LOS ENTORNOS UTILIZADOS EN LAS PRUEBAS DIFERENTES AL EFECTIVAMENTE EMPLEADO POR EL OPERADOR PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO.

La evaluación se ha realizado sobre el entorno de preproducción que reproduce al sistema real. Las pruebas se han llevado a cabo en el siguiente dominio:

<https://vendor-dev.spinomenal.com/>

#### 9. DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE DIGITAL QUE ACOMPAÑARÁ AL INFORME DE LA CERTIFICACIÓN.

El informe de certificación se acompaña de un soporte digital, y está estructurado de la siguiente manera:

- Informe de certificación completo en formato digital.
- Cuestionario descriptivo del objeto de certificación en formato digital.
- Evidencias de la evaluación de los requisitos técnicos. Se agruparán dentro de una carpeta denominada "Requisitos técnicos".
- Copia de los elementos software del sistema técnico de juego, que contendrá copia de los binarios de los elementos software del sistema técnico de juego certificado. Deberán agruparse en una carpeta que se denominará "Binarios" y se estructurarán en subcarpetas con el nombre de cada uno de los elementos software indicados en el cuestionario.

## 10. INFORMACIÓN ADICIONAL/OBSERVACIONES.

Resultados e informes marcados con (\*) están fuera del alcance de evaluación de BMM Testlabs y no están bajo la acreditación de ENAC.

## 11. CONCLUSIÓN.

De acuerdo con los ensayos realizados y los resultados obtenidos, BMM confirma que el elemento sometido a ensayo<sup>1</sup> de máquinas de azar, se ajusta a los requisitos exigidos.

Atentamente,

Patricia García

**Director of iGaming Services Delivery EURSAM**

<sup>1</sup>Los resultados incluidos en este documento se refieren única y exclusivamente a la muestra ensayada, tal y como se describe en el apartado correspondiente

Este informe de evaluación no puede ser reproducido, si no es en su totalidad, excepto con el permiso previo por escrito de BMM Spain Testlabs, s.l.u.