|  |
| --- |
| Spilleautomater  20. april 2023 |

**Kontrolskema 1**

Kontrolskema til brug ved godkendelse af spil til spilleautomater

# Kontrolskema 1

Versionshistorik

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dato | Version | Beskrivelse |
| 18-12-2020 | 1.0 | Første version. Skemaet skal bruges sammen med dokumentet ”Testvejledning – spilleautomater”. |
| 21-01-2021 | 1.1 | Rettelse af opsætningsfejl. |
| 19-04-2021 | 1.2 | Rettelse af tekst i punkt: 2.3.2 Lignende funktioner. |
| 20-04-2023 | 1.3 | Punkt 1.1 Valser – sandsynlighed er tilført bemærkning om valseomfang og angivelse af valseomfang. I Punkt 4 er begrebet jackpot ændret til andre begreber om gevinster. |

Indhold

[**Kontrolskema 1** 1](#_Toc132874506)

[Kontrolskema 1 1](#_Toc132874507)

[Kontrolskema 1 3](#_Toc132874508)

[1. Valsespil 3](#_Toc132874509)

[1.1: Valser - sandsynlighed 3](#_Toc132874510)

[1.2. Valser – uafhængighed 3](#_Toc132874511)

[2. Featurespil 4](#_Toc132874512)

[2.2. Featurespil – sandsynligheder 4](#_Toc132874513)

[2.3. Intet andet end Hold, Nudge og lignende funktioner påvirker spillet 4](#_Toc132874514)

[2.4. Featurespil 5](#_Toc132874515)

[3. Topspil 5](#_Toc132874516)

[3.1 Topspil og valser 5](#_Toc132874517)

[3.2 Topspil - sandsynligheder 6](#_Toc132874518)

[3.3 Topspil – kvit eller dobbelt 6](#_Toc132874519)

[4. Gevinstmaksimum og kreditnedskrivninger 6](#_Toc132874520)

[4.1 Gevinstmaksimum 6](#_Toc132874521)

[4.2 Valser og nedskrivning af kreditten 7](#_Toc132874522)

[5. Tilfældighedsgenerator 7](#_Toc132874523)

[5.1 Test af tilfældighedsgenerator (RNG) 7](#_Toc132874524)

[6. Tilbagebetalingsprocent 7](#_Toc132874525)

[6.1 Kontrol af tilbagebetalingsprocent. 7](#_Toc132874526)

# Kontrolskema 1

Dette kontrolskema er en udmøntning af nogle af de krav, der er oplistet i ”Bilag 3” i Spillemyndighedens dokument ”Godkendelse af testvirksomheder”. Kontrolskemaet skal bruges sammen med Spillemyndighedens dokument ”Testvejledning - spilleautomater”.

Spilnavn:

Testdato:

1. Valsespil

### 1.1: Valser - sandsynlighed

Sandsynlighederne på den enkelte valse er:

A1: Som de fremgår ved valsens rotation.

A2: Som de er vist ved valsebånd.

B: Vægtede som det fremgår af skærm, menu eller spilleregler.

C: Fejlet – sandsynlighederne er ikke de er beskrevet eller fremgår af spillereglerne.

D: Fejlet – Ikke muligt at konstatere sandsynligheder på valserne.

E: Fejlet – spilleren har ingen mulighed for at finde information om valserne.

Ved A1 skal det være muligt at rekonstruere valserne efter en kort test. Hvis det skal være realistisk for spilleren at kunne blive bekendt med sandsynlighederne ved blot at kigge på valsen, skal disse være meget begrænsede i omfang.

Ved A1 skal antallet af felter på valserne anføres her:

Valse 1:       Valse 2:       Valse 3:       Valse: 4       Valse 5:

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 1.2. Valser – uafhængighed

Udfaldet på enhver kombination af valser er:

A: Uafhængige af hinanden

C: Valseudfald er ikke uafhængige af hinanden

D: Fejlet – Ikke muligt at konstatere

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

2. Featurespil

2.1. Featurespil og valser

Afhængighed mellem begivenheder i feature og på valser:

A: Ingen afhængighed, hvilket der heller ikke gives indtryk af.

B: Afhængighed, hvilket fremgår korrekt af skærm, menu eller spilleregler.

C: Fejlet – Der er skjulte afhængigheder eller afhængigheder, der ikke er beskrevet korrekt og derfor gør, at A og B ikke er korrekte.

D: Fejlet – Ikke muligt at konstatere

E: Fejlet fordi valsen ændrer sig med hensyn til sandsynligheder, udseende eller andet.

Vejledning:

Det kan diskuteres om E er en fejl i koblingen mellem valse- og featurespil eller i valsen alene. Med denne formulering har Spillemyndigheden taget stilling til, at fejlen kan påpeges her og ikke behøver at blive påpeget særskilt i informationer om valserne tidligere i dette skema.

Metode for testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 2.2. Featurespil – sandsynligheder

Sandsynlighederne i featurespil er:

A: Som de fremgår af skærmen/spillet.

B: Som de er beskrevet i spillereglerne.

C: Fejlet - sandsynlighederne er hverken som de fremgår af spillet/skærmen eller som de er beskrevet i spillereglerne.

D: Fejlet – Ikke muligt at konstatere sandsynligheder i featurespil.

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 2.3. Intet andet end Hold, Nudge og lignende funktioner påvirker spillet

**2.3.1 Hold og Nudge**

Spillemyndigheden mener, at det meste af teksten følger af de ovenstående, gennemførte tests. Nærværende er skrevet for dels at være sikker på enighed og betydningen, dels i tilfælde af, at Spillemyndigheden har overset andre muligheder.

A: OK- grundet allerede foretagne test, jf. ovenstående.

B: OK – efter yderligere tests.

C: Fejlet – regel brudt

D: Fejlet – ikke muligt at konstatere

Hvis andet end A: Angiv venligst, hvad der er blevet undersøgt:

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

**2.3.2 Lignende funktioner**

Er der funktioner, der minder om hold og nudge, uden at være det (se ”Godkendelse af testvirksomheder”, punkt 2 Spilgennemgang, for beskrivelse af hold og nudge)?

A: Nej

B: Ja, men vurderes at være OK

C: Ja – Fejlet

Hvis B, beskriv venligst funktionen:

### 2.4. Featurespil

Findes der ”Kvit eller Dobbelt” eller andre funktioner, hvor vundne featurepoint kan satses?

A: JA – det findes. Det er beskrevet tydeligt og sandsynlighederne er som det fremgår.

B: NEJ- det findes ikke.

C: Fejlet – funktionen findes, men sandsynlighederne er ikke tydelige for spilleren.

D: Fejlet- ikke muligt at konstatere

E: Fejlet – andre sandsynligheder end beskrevet.

Hvis andet end B eller C:

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

3. Topspil

### 3.1 Topspil og valser

Afhængighed mellem begivenheder i topspil og på valser.

A: Ingen afhængighed, hvilket der heller ikke gives indtryk af.

B: Afhængighed, hvilket fremgår korrekt af skærm, menu eller spilleregler.

C: Fejlet – Der er skjulte afhængigheder eller afhængigheder, der ikke er beskrevet korrekt og derfor gør, at A og B ikke er korrekte.

D: Fejlet – ikke muligt at konstatere.

E: Fejlet fordi valsen ændrer sig med hensyn til sandsynligheder, udseende eller andet.

Metode anvendt til testen:

A: Direkte kontrol af kildekoden.

B: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 3.2 Topspil - sandsynligheder

Sandsynlighederne i topspillet er:

A: Som de fremgår af skærmen/spillet

B: Som de er beskrevet i spillereglerne

C: Fejlet – sandsynlighederne er ikke som de er beskrevet eller fremgår af spillereglerne.

D: Fejlet – ikke muligt at konstatere sandsynligheder i topspillet.

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 3.3 Topspil – kvit eller dobbelt

Findes der ”Kvit eller Dobbelt” eller andre funktioner, hvor vundne featurepoint kan satses?

A: JA – det findes. Det er beskrevet tydeligt og sandsynlighederne er som de fremgår.

B: NEJ – det findes ikke.

C: Fejlet – Funktionen findes, men sandsynlighederne er ikke tydelige for spilleren.

D: Fejlet – Ikke muligt at konstatere.

E: Fejlet – Andre sandsynligheder end beskrevet.

Hvis andet end B eller C:

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

4. Gevinstmaksimum og kreditnedskrivninger

### 4.1 Gevinstmaksimum

Gevinstmaksimum pr. spil/spin:

A: Det er konstateret, at man ikke kan vinde mere end gevinstmaksimum. Dette heller ikke når jackpot-, feature- og topspilsgevinster sammenlægges med valsegevinster mellem to nedskrivninger af kreditten.

C. Fejlet – det er muligt at vinde mere end gevinstmaksimum mellem to nedskrivninger af kreditten.

D: Fejlet – ikke muligt at konstatere.

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

### 4.2 Valser og nedskrivning af kreditten

Kreditnedskrivning ved valserotation under feature- og topspil:

A: Der er entydig sammenhæng mellem valserotation og kreditnedskrivning, altså at der foretages en indsats. En kredit spillet skal få valserne til at rotere og hvis valserne roterer, skal der være foretaget en indsats.

C: Fejlet – A ikke opfyldt.

D: Fejlet – ikke muligt at konstatere.

Metode anvendt til testen:

X: Direkte kontrol af kildekoden.

Y: Statistisk test.

Hvis Y bedes det anført, hvilken test, der er foretaget. Hvis dette er beskrevet i tidligere fremsendelse til Spillemyndigheden, kan det henvises til dette.

5. Tilfældighedsgenerator

### 5.1 Test af tilfældighedsgenerator (RNG)

Tilfældighedsgeneratoren lever op til:

A: Die hard.

B: NIST.

C: Fejlet – RNG lever ikke op til test.

D: Fejlet – RNG har ikke kunnet testes.

F: En tredje testpakke.

Hvis F, angiv venligst hvilken:

6. Tilbagebetalingsprocent

### 6.1 Kontrol af tilbagebetalingsprocent.

A: Tilbagebetalingsprocenten er beregnet uden brug af simulering eller test overhovedet, og stemmer (+/- ½ procentpoint) for de udvalgte teoretiske tilbagebetalingsprocenter.

B: Tilbagebetalingsprocenten overholder de angivne kriterier for simulering og tests.

C: Fejlet.

Hvis A; angiv venligst det præcise resultat.

Hvis B; angiv venligst gennemsnitstilbagebetalingsprocenten over samtlige tests og angiv, hvor mange der fejlede undervejs, for hver testet tilbagebetalingsprocent. (Eksempel: 0 af 10, 1 af 20, 2 af 30). Angiv endvidere, hvilket antal spil, tilladelsesindehaver bad om pr. kørsel.

Vejledning:

Der skal foretages ti kørsler. Det er ikke nødvendigt at angive resultaterne af alle ti kørsler. Afvises (er der afvigelse på mere end 1%-point) i to, eller flere, kørsler, er testen ikke bestået. Afvises der én kørsel, må testserien (alle ti kørsler) gentages. Dette kan gentages et ubegrænset antal gange. Afvises ingen kørsler er testen godkendt, under forudsætning af, at den samlede tilbagebetalingsprocent for samtlige gennemførte tests er indenfor +/- 0,5 %-point af den angivne værdi.