

Instrução n.º 12/2017/SRIJ/JO, de 06 de dezembro - Instruções para reporte de máquinas de jogo online

Neste documento pretende-se explicar os detalhes gerais a adotar no reporte de máquinas de jogo online, a saber, o processo formal de gerar o “string” necessário para preencher o campo *sm_result* dos ficheiros AJOG.

Regras gerais:

- O Reporte de máquinas de jogo deve ser feito da esquerda para a direita e de cima para baixo;
- As linhas e colunas das máquinas de jogo online devem ser contadas a partir do número 0; Por exemplo, uma máquina de jogo online (matrix) 4x3 teria as seguintes posições:

00	10	20	X0
01	11	21	31
02	12	2Y	XY

- O reporte de máquinas de jogo online deve ser codificado com letras correspondentes aos símbolos de máquina existente em operação. Por exemplo,

F	B	C	E
A	A	G	H
I	J	A	G

(F;B;C;E#A;A;G;H#I;J;A;G)

- As correspondências entre os símbolos e as letras devem ser enviadas ao SRIJ durante a fase de homologação e sempre que se trate de um jogo novo em produção. Se existir uma

alteração na correspondência entre uma letra e um símbolo, esta deve ser comunicada ao SRIJ antes da sua operacionalização;

- Os símbolos devem ser separados utilizando “;” e as linhas devem ser separadas utilizando “#”;
 - O campo **sm_result** é uma “string” com o máximo de 4000 “chars”;
 - A “**retribution list**”, **m_value (Valor do Crédito / Denominação da Máquina)**, **m_type (Multiplicador)** e **m_ganho (valor ganho por cada linha)**, devem igualmente ser reportados no campo **sm_result**;
1. **Lista de retribuição(R), m_value(MV), m_type(MT) e m_ganho(MG)** devem ser reportadas por linha e por coluna:

#R#Símbolo#[x1][y1][x2][y2]...[xn][yn]#MV#[ValorCrédito]#MT#[Multiplicador]#

- Exemplo: a primeira linha horizontal (inteira) ganha:
 - #R#[Symbol]#00102030#MV#0,2#MT#2#MG#0,6
 - Valor Crédito = 0,2; Multiplicador = 2; Ganho=0,6
- Exemplo: a primeira linha vertical (inteira) ganha:
 - #R#[Symbol]#000102#MV#0,2#MT#2# MG#0,6#
 - Valor Crédito = 0,2; Multiplicador = 2; Ganho=0,6
- Se uma das máquinas de jogo online gerar um “string” superior a 4000 “chars” no campo **sm_result** field, este resultado deve ser “truncado” mesmo que se registre alguma perda de informação no reporte;
- O campo **descr_ap** deve conter o nome do jogo (a designação específica da máquina de jogo online).
- Para os **Jogos Adicionais** (onde o valor da aposta seja o valor ganho na jogada anterior), o resultado deverá ser formalizado pela Entidade Exploradora, devendo, contudo, contemplar o MV, o MT e o MG, caso seja aplicável.

- Para qualquer outra situação específica que não se encontre enquadrada em nenhuma das anteriores, deverá ser elaborada uma proposta pela Entidade Exploradora e remetida para análise, ao SRIJ antes da sua operacionalização.

Exemplos

1. **(Com 2 rounds)**, com Valor do Crédito=0,4, Multiplicador=1 e Ganhos=0,8 (para todas as linhas) para ambos os rounds:

Primeiro round da máquina de jogo online (0):

B	E	E	F	C
D	C	J	C	E
C	H	C	D	J

Segundo round da máquina de jogo online (1):

Sempre que a máquina de jogo online rodar automaticamente (devido a bónus ou regras do jogo, este processo pode não ser sempre aplicável).

B	B	B	H	C
B	E	E	F	E
D	H	J	D	J

Reporte:

0:B;E;E;F;C#D;C;J;C;E#C;H;C;D;J#R#C#02112231#MV#0,4#MT#1#MG#0,8#
1:B;B;B;H;C#B;E;E;F;E#D;H;J;D;J#R#B#001020#MV#0,4#MT#1#R#B#011020#MV#0,4#MT#1#MG#0,
8#

2. **(Com ganhos)**, com Valor do Crédito=0,2, Multiplicador=2 e Ganhos=0,6 (igual para todas as linhas):

E	A	A	F	F
A	E	A	E	C
C	L	E	C	D

- a. `<sm_result>0:E;J;J;F;F#A;J;J;B;C#C;J;J;C;D#R#E#00112231#MV#0,2#MT#2#R#A#011020#R#A#VA#101#MV#0,2#MT#2#MG#0,6#</sm_result>`

3. **(Com ganhos)**, com Valor do Crédito=0,4, Multiplicador=2 e Ganhos=0,3 (igual para todas as linhas):

H	C	H	A	A
H	S	H	E	F
C	A	C	C	C

- a. `<sm_result>0:H;C;H;A;A#H;S;H;E;F#C;A;C;C;C#R#C#021022#MV#0,4#MT#2#MG#0,6#</sm_result>`

4. **(Sem ganhos)**

H	F	E	F	A
A	D	H	E	S
F	E	H	C	B

- a. `<sm_result>0:H;F;E;F;A#A;D;H;E;S#F;E;H;C;B#MV#0,4#MT#1#MG#0#</sm_result>`

5. **Scatter – 1 símbolo igual** (S1 representa o símbolo do Scatter):

H	F	S1	F	A
S1	D	H	E	S
S1	E	H	C	B

- a. `<sm_result>0:H;F;S1;F;A#S1;D;H;E;S#S1;E;H;C;B#R#S1#010220#MV#0,4#MT#1#MG#0,5#</sm_result>`

6. **Scatter – 1 combinação de símbolo diferentes** (S1, S2, S3 representam os diferentes símbolos do Scatter):

H	F	S1	F	A
S2	D	H	E	S
S3	E	H	C	B

a. Exemplo (S1, S2, S3 representam os diferentes símbolos do Scatter):

`<sm_result>0:H;F;S1;F;A#S2;D;H;E;S#S3;E;H;C;B#R#S1S2S3
#010220#MV#0,4#MT#1#MG#0,8</sm_result>`