

Informe definitivo de certificación

LICENCIA SINGULAR – Máquinas de azar

Thunderkick Malta LTD

Fechas de realización de los trabajos de certificación: 11/01/2016 – 15/01/2016

Fecha de emisión del informe de certificación: 17/01/2016

Consideraciones y salvedades

Los resultados presentados en este informe de certificación representan una síntesis de documentos almacenados en las instalaciones de Quinel.

El destinatario, mediante la aceptación de este informe de certificación, da por entendido que ha reconocido y está de acuerdo con todos los términos y condiciones que se establecen a continuación. De otra manera, QUINEL retirará la certificación provista y el destinatario devolverá inmediatamente todas las copias recibidas de este informe y no hará a ellas referencia para ningún propósito y en ningún momento.

Este documento se ha realizado para y sólo para uso interno y exclusivo de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y el cliente y según los términos de nuestra carta de contratación. La DGOJ y el cliente no están autorizados a suministrar los materiales ni copias de los mismos a ningún tercero salvo acuerdo previo con Quinel.

El presente Informe de Certificación de la funcionalidad describe los resultados y conclusiones obtenidos sobre la evaluación de los requisitos técnicos del sistema técnico de juego del operador, según lo especificado en la Dirección General de Ordenación del Juego en la Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios. El criterio establecido para la realización de dicha evaluación se ha marcado según lo definido por la Dirección General de Ordenación del Juego, a través de la 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 objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de Mayo, de regulación del juego.

NOTA: La evaluación se llevó a cabo exclusivamente en los elementos de prueba que figuran en la Sección 1.d. Sin embargo, se comprobó técnicamente que los juegos usan un GNA ya evaluados positivamente en el pasado y conectado a otros juegos (ref. [2] (*), [3] y [4] (**)) cuyos informes de auditoría se adjunta en las pruebas documental:

Ref	Informe	Código de identificación	Contenido
[1]	<i>MD 02-17 SCP.01.03.EN.1.0.SR J15040021 R001.pdf</i>	<i>eng_iSoft_RNG_Certification_report_23Jun11</i>	<i>Informe definitivo de certificación de la funcionalidad: GNA</i>
[2]	<i>RNG_Certificate_Thunderkick_290713.pdf</i>	<i>ITL-ISB-002-003-004_RNG_SHA1_12Oct15</i>	<i>Informe definitivo de certificación de la funcionalidad: GNA</i>

*

DATOS GENERALES

a) Tipo de informe de certificación

Informe definitivo de certificación – Licencia Singular - Máquinas de azar
Juego(s): Máquinas de Azar (Tragaperras de video)

b) Código único de identificación del informe.

J16010061 rev.1

c) Datos identificativos del Operador o del proveedor cuyo proyecto técnico se certifica

Thunderkick Malta LTD
Level 5, The Mall Complex,
Floriana, Malta

Marcas/Nombre comercial: Thunderkick

d) Datos identificativos del software utilizados

Software	Versión	Fabricante
Arcader	2.1.7	Thunderkick
Birds On A Wire [96%]	2.0.2	Thunderkick
Esqueleto Explosivo [96%]	2.0.3	Thunderkick
Flux	1.4.2	Thunderkick
Magicious [96%]	1.3.7	Thunderkick

e) Datos identificativos de la entidad certificadora.

QUINEL SA
Grundstrasse 2 – Ch - 6343 Rotkreuz (Suiza)

f) Responsable por parte de la entidad designada para la certificación

Isacco Ceci - CEO

g) Tipo de certificación

Funcionalidad

h) Juegos

Nombre del juego según el fabricante	Nombre comercial que utilizará el operador	Modalidades y variantes	Versión	Notes
Arcader	Arcader	Sobremesas (html5) y Móvil (html5)	2.1.7	
Birds On A Wire [96%]	Birds On A Wire [96%]	Sobremesas (html5) y	2.0.2	

Nombre del juego según el fabricante	Nombre comercial que utilizará el operador	Modalidades y variantes	Versión	Notes
		Móvil (html5)		
Esqueleto Explosivo [96%]	Esqueleto Explosivo [96%]	Móvil (html5)	2.0.3	
Flux	Flux	Móvil (html5)	1.4.2	
Magicious [96%]	Magicious [96%]	Móvil (html5)	1.3.7	

i) Fecha de emisión del informe de certificación.

17/01/2016

j) Jurisdicción / Norma técnica para la evaluación

España

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego

Orden HAP/1995/2014, de 29 de octubre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego

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

Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar.

1. Descripción del objeto de la certificación

Identificación de los elementos del software	Ref. a Sección 1.d y 1.h
Licencia (operador)	No aplica - Thunderkick Malta LTD no es un proveedor
Fabricante	Thunderkick Malta LTD
Nombre del producto	Ref. a Sección 1.d y 1.h
Relación de los componentes calificados como críticos y huella de los mismos.	Para la lista de los componentes críticos, por favor consulte el Anexo A.
La identificación de los centros de procesos de datos en que están instalados	<p>Primary production site This site is used for all live and main operations of Thunderkick Malta Ltd.'s gaming system and is hosted in BMIT's hosting centre located in Handaq. Malta</p> <p>Secondary/Disaster recovery site This site is put into production only in the case of emergency and is located in BMIT's hosting centre located in Qormi. Malta</p>
Canales de acceso certificados (Internet, SMS, IVR, presencial, ...)	Internet – Sobremesas y móvil
Sitios web certificados y nombres comerciales	No aplica (Es competencia del Operador)
Versión del servicio web de verificación de identidad de jugadores contra el que el sistema consulta	No aplica (Es competencia del Operador)
Medios de pago utilizados durante la certificación	No aplica (Es competencia del Operador)
Rol del operador	Proveedor - fabricante de juegos B2B
La oferta de juego bajo el alcance de la certificación, indicando variantes de juego certificadas	Ref. a Sección 1.d y 1.h
Tecnologías de acceso al sistema técnico de juego certificadas, como por ejemplo:	
<ul style="list-style-type: none"> Acceso web 	Las pruebas se realizaron en lo siguiente navegador: Chrome (Sobremesas y móvil)
<ul style="list-style-type: none"> Cliente descargable en tecnología Flash 	No aplica
<ul style="list-style-type: none"> Clientes descargables para PC (indicando para qué sistemas operativos) 	No aplica
<ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones nativas para Smartphone, tabletas u otros dispositivos móviles (indicando para qué sistemas operativos) 	No aplica
<ul style="list-style-type: none"> Clientes de móvil de acceso web, por ejemplo, basados en HTML 	Ref. a Sección 1.d y 1.h

2. Resumen ejecutivo de la certificación de la funcionalidad

2.1 Calificación global de la funcionalidad

Calificación global de la funcionalidad	<p>Conforme</p> <p>Cumple los requisitos que son competencia del peticionario para todos los juegos</p>
---	---

2.2 Valoración específica de los juegos

2.3

Nombre del juego según el fabricante	Descripción de las reglas del juego	Cumplimiento de la Orden Ministerial del tipo de juego que corresponda	Mecánica del juego para la obtención de premios	Observaciones
Arcader	CONFORME	CONFORME	CONFORME	
Birds On A Wire [96%]	CONFORME	CONFORME	CONFORME	
Esqueleto Explosivo [96%]	CONFORME	CONFORME	CONFORME	
Flux	CONFORME	CONFORME	CONFORME	
Magicious [96%]	CONFORME	CONFORME	CONFORME	

2.4 Valoración sobre el proyecto técnico adjunto en relación con el cumplimiento de las especificaciones técnicas exigidas.

Calificación global de la funcionalidad	No Aplica
---	-----------

2.5 Cuadro resumen del cumplimiento con los requisitos técnicos

Licencia Singular- Común

Área	Número total de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
1. Porcentaje de retorno y tablas de premios	3	3	0	0
2. Generador de números aleatorios	5	0	0	5
3. Lógica del juego	3	3	0	0
4. Registro y trazabilidad	2	1	0	1
5. Terminales y sesión de usuario	13	3	0	10
6. Canales de comunicación	5	0	0	5
7. Aplicaciones de juego gratuito	1	1	0	0
8. Interfaz gráfica	7	2	0	5
9. Comportamiento ante errores técnicos	2	2	0	0
10. Juego automático	1	1	0	0

Área	Número total de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
11. Repetición de la jugada	1	1	0	0
12. Juegos "en vivo"	1	0	0	1
13. Funcionalidades varias	5	1	0	4
14. Botes progresivos	1	0	0	1
15. Sistema de control interno	10	0	0	10

Licencia Singular Máquinas de azar (La tabla a continuación es aplicable para todos los juegos)

Área	Número total de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
1. Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar	7	0	0	7
2. Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar	4	0	0	4
3. Desarrollo del juego	12	7	0	5
4. Obligaciones de información a los participantes	10	4	0	6
5. Promoción de los juegos	1	0	0	1

2.6 Tabla resumen de análisis específicos

Análisis específicos varios realizados	- Análisis del porcentaje de retorno del jugador - Análisis de la lógica de juego y de eventos aleatorios
--	--

2.6.1 Análisis del Generador de Número Aleatorio

Calificación	No Aplica (proporcionado por el operador) – Ref. [1]
Fabricante	Thunderkick Malta LTD– Ref. [1]
Producto y versión	RNG - 1.0 – Ref. [1]
Checksum (Huella digital)	RNGenerator – 70ce382579a322c4416a589def9903de5a54374f Ref. [1]
Tipo de GNA	software
Aleatorio/Pseudo aleatorio	Ref. [1]
GNA compartido	Ref. [1]
Algoritmo	Ref. [1]
Resemillado	Ref. [1]
Longitud de espacio entre diferentes números aleatorios en bits	Ref. [1]
Lista de pruebas estadísticas	Ref. [1]

2.6.2 Análisis del porcentaje de retorno del jugador

Nombre del juego según el fabricante	RTP (Retorno para el jugador)	Lugar de publicación de los porcentajes indicados	Observaciones
Arcader	96.1%	Reglas del juego	Sobremesas (html5) y Móvil (html5)
Birds On A Wire [96%]	96.0%	Reglas del juego	
Esqueleto Explosivo [96%]	96.0%	Reglas del juego	
Flux	96.2%	Reglas del juego	
Magicious [96%]	96.03 %	Reglas del juego	

2.6.3 Análisis de la lógica de juego y los sucesos aleatorios

Cumplimiento con las especificaciones de las reglas del juego	SI aplica
El sistema de contrapartida de manejo de riesgos para las apuestas	No aplica (No Apuestas)
Auditoría de los cambios en la configuración vía parámetro de la contrapartida del sistema de manejo de riesgos	No aplica (No Apuestas)
Auditoría de los cambios realizados por el empleado en las apuestas	No aplica (No Apuestas)
Lista aleatoria de sucesos	Los resultados fueron generados para los video slots de giro y las características como giros gratis y premios aleatorios.
Auditoría de los cambios en la configuración vía parámetro de la lógica del juego	No aplica - Todos los parámetros son parte del código y de los módulos críticos, por lo tanto, no pueden ser cambiados

2.7 Cuadro resumen de las pruebas de integración

Licencia Singular Máquinas de azar (La tabla a continuación es aplicable para todos los juegos)

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

Firma:

Isacco Ceci (QUINEL SA)

3. Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

Licencia Singular - Común

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
Porcentaje de retorno y tablas de premios		
RES_TEC Anexo I. 3.1 Reglamentación básica del juego.	Conforme	Los procedimientos del peticionario relevantes para los requerimientos fueron evaluados y son conformes a excepción de los siguientes requerimientos que son responsabilidad del Operador:
Los operadores deberán implantar en su sistema de juego los procedimientos necesarios para cumplir los requisitos establecidos en la reglamentación básica de cada juego y que se establece en la correspondiente Orden Ministerial y, en particular, los requisitos establecidos respecto de: <ul style="list-style-type: none"> • Reclamaciones de los participantes. • Obligaciones de información a los participantes. • Promoción de los juegos. • Canales y medios de participación. • Participación en el juego y límites a la participación. • Formalización de apuestas o jugadas y supuestos de anulación y aplazamiento. • Pago de premios. 	No aplica	Es competencia del operador
El operador implantará un procedimiento, que ejecutará con periodicidad mínima mensual, mediante el que verificará que su oferta de juego se adecua a los títulos habilitantes que ostenta, que las modalidades y variantes dentro de cada tipo de juego son conformes a la normativa vigente en cada momento, así como que se utilizan las versiones de software homologadas.	No aplica	Se evaluaron los procedimientos documentados. La implementación de los procedimientos ha de ser verificada durante la realización, en el momento que los juegos se encuentren disponibles en producción.
RES_TEC Anexo I. 3.3 Porcentaje de retorno al participante.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.4 Tablas de premios.	Conforme	
Generador de números aleatorios		
RES_TEC Anexo I. 3.5.1 Funcionamiento del GNA.	No aplica	Ref. [1]
RES_TEC Anexo I. 3.5.2 Método escalado.	No aplica	Ref. [1]
RES_TEC Anexo I. 3.5.3 GNA Hardware.	No aplica	Ref. [1]
RES_TEC Anexo I. 3.5.4 Fallos del GNA.	No aplica	Ref. [1]
RES_TEC Anexo I. 3.5.5 Resemillado del GNA.	No aplica	Ref. [1]
Lógica del juego		
RES_TEC Anexo I. 3.6.1 Lógica independiente del terminal de usuario.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.6.2 Aplicación del GNA en los juegos.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.6.3 Controles de la lógica del juego.	Conforme	Los procedimientos del peticionario relevantes para los requerimientos fueron evaluados y son conformes a

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
		excepción de los siguientes requerimientos que son responsabilidad del Operador:
<ul style="list-style-type: none"> Los resguardos o documentos identificativos de una apuesta o participación se protegen frente a su posible manipulación. El sistema controla el tiempo de comercialización de apuestas o la participación. El momento en que se cierre la comercialización debe ser aquel que esté establecido en las normas que regulan el juego y en todo caso será anterior al final del evento que desencadena el resultado del juego. El sistema concederá los premios a los participantes que figuren en la lista de ganadores de forma efectiva 	No aplica	Es competencia del operador
Registro y trazabilidad		
RD_TEC Artículo 4.1 a) y c) Requisitos de la Unidad Central de Juegos.	Conforme	La plataforma del peticionario y los juegos fueron probados y verificados como conformes y se ha podido registrar y proporcionar información del juego e histórico del mismo. Los componentes que no están relacionados con el juego que no han sido evaluados y son responsabilidad del operador se encuentran relacionados con los siguientes requerimientos:
a) Registrar todas las actuaciones u operaciones de juego realizadas desde los equipos y usuarios conectados a la misma, operaciones y resultados sobre eventos de apuestas y sorteos, reparto de premios, operaciones sobre el registro de usuario y las cuentas de juego, datos agregados y de control, así como eventos de funcionamiento de la plataforma de juego.	No aplica	Es competencia del operador, a excepción del histórico de juego el cual se ha verificado como conforme.
RES_TEC Anexo I. 6.1 Registro y Trazabilidad.	No aplica	Es competencia del operador
Terminales y sesión de usuario		
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.1 Identificación de terminales.	No aplica	La plataforma del peticionario y los juegos fueron probados y verificados como conformes y se han identificado los terminales donde el juego está en marcha y no se permite la partida de juego si los requisitos de los terminales no se cumplen,

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
		con la excepción de los siguientes requisitos que son responsabilidad del operador:
Si el terminal está instalando en salas de juego físicas, casino u otros establecimientos donde estén autorizados, la plataforma deberá identificar el establecimiento.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2 Funcionalidad del terminal. Trazabilidad de las operaciones.	Conforme	La plataforma del peticionario y los juegos fueron probados y verificados como conformes y se han identificado los terminales donde el juego está en marcha y no se permite la partida de juego si los requisitos de los terminales no se cumplen, con la excepción de los siguientes requisitos que son responsabilidad del operador:
Las operaciones que realice el terminal deben tener una confirmación síncrona de la Unidad Central de Juegos para tener la consideración de formalizadas y para extender resguardos acreditativos de apuestas o depósitos realizados. Todas las transacciones realizadas en la Unidad Central de Juegos y asociadas a una persona que se deberá haber autenticado previamente, bien sea un participante, o bien sea el operador, sus técnicos o el personal autorizado por este operador. Los registros permitirán identificar las transacciones realizadas desde cada terminal.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1 Instalación de componentes en el terminal de usuario.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2 Desventaja por la calidad de conexión.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3 Información sobre la calidad de conexión.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4 Funcionalidad reducida para ciertos terminales.	No aplica	
El participante debe ser informado de las limitaciones de información o funcionalidad del terminal y aplicación cliente que está utilizando, y aceptarlo de modo expreso. El operador mitigará los riesgos derivados de la falta de información o de funcionalidad en un determinado terminal ofreciendo la misma información por otros medios. Salvo impedimentos técnicos debidamente justificados, todas las informaciones que deben aparecer en la interfaz deben aparecer también en la de un terminal. Cuando no sea posible incluir todas las informaciones o enlaces en la interfaz del juego, se ofrecerán desde un enlace, desde un menú o desde otra aplicación del mismo terminal.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5 Recursos mínimos del terminal.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1 Tratamiento de los datos del	No aplica	No hay terminales físicos

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
participante.		accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2 Diseño físico.	No aplica	No hay terminales físicos accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3 Integridad del terminal.	No aplica	No hay terminales físicos accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.4 Terminales móviles.	No aplica	No hay terminales físicos accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1 Desconexión por inactividad.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.8.2 Registro de las sesiones de juego.	No aplica	Es competencia del operador
Canales de comunicación		
RD_TEC Artículo 15.1 y 2 Actividades de juego realizadas a través de Internet.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.2 Redirección al dominio “.es”	No aplica	Es competencia del operador
RD_TEC Artículo 16. Actividades de juego a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.	No aplica	No hay juegos con mensajes de texto
RD_TEC Artículo 17. Actividades de juego a través de servicios de comunicaciones por voz.	No aplica	No hay juegos con mensajes vocales
RD_TEC Artículo 18. Actividades de juego a través de medios de comunicación audiovisual.	No aplica	No hay juegos a través de los medios de comunicación audiovisuales
Aplicaciones de juego gratuito		
RD_LIC Disposición adicional sexta – Aplicaciones de juego gratuito.	Conforme	Los juegos gratis del peticionario fueron probados y verificados como conformes con las mismas características (Módulo de interfaz externo) que los juegos con dinero real, con la excepción de los siguientes requisitos, que son responsabilidad del operador:
Los operadores de juego podrán ofrecer en sus plataformas aplicaciones de juego gratuito, en las que los participantes que lo deseen podrán participar en el juego sin realizar aportación económica alguna y in percibir ningún premio, directa o indirectamente, en dinero o en especie, por los aciertos o victorias que obtengan. La puesta en funcionamiento de aplicaciones de juego gratuitas no estará sujeta a la previa concesión de licencia o autorización, y no será obligatoria la constitución de registros de usuario y cuenta de juego. En las interfaces de acceso de estas aplicaciones de juego gratuito a las de pago, los operadores del juego deberán incluir un aviso a los participantes en el que se haga constar que el acceso a las aplicaciones de juego real comercializado requerirá la constitución previa de registro de usuario y cuenta de juego y que el acceso a las aplicaciones de juego, real, o de pago	No aplica	Es competencia del operador

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
estará prohibido a las personas incluidas en los puntos a) y b) del apartado 2 del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.		
Interfaz gráfica		
LEY_RJU Art. 6.1.a Temática de la interfaz de usuario.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.9.1 Datos del juego.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.2 Datos del participante.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 3.9.3 Premios.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.4 Juegos de cartas.	No aplica	No hay juegos de cartas. Este informe es para juegos tragaperras de video
RES_TEC Anexo I. 3.9.5 Simulación de elementos de la vida real.	No aplica	
RES_TEC Anexo I. 3.9.6 Interfaz gráfica de terceros.	No aplica	Es competencia del operador
Comportamiento ante errores técnicos		
RES_TEC Anexo I. 3.11 Deshabilitación de un juego o de una sesión de juego.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.12 Juego incompleto.	Conforme	
Juego automático		
RES_TEC Anexo I. 3.13 Juego automático.	Conforme	
Repetición de la jugada		
RES_TEC Anexo I. 3.14 Repetición de la jugada.	Conforme	
Juegos "en vivo"		
RES_TEC Anexo I. 3.19 Juegos «en vivo».	No aplica	No hay juegos "en vivo". Este informe es para juegos tragaperras de video
Funcionalidades varias		
RES_TEC Anexo I. 3.15 Jugadores virtuales.	No aplica	No hay jugadores virtuales. Este informe es para juegos tragaperras de video
RES_TEC Anexo I. 3.16 Juegos metamórficos.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.17 Participante en estado "ausente".	No aplica	No hay juegos multi-participante. Este informe es para juegos tragaperras de video
RES_TEC Anexo I. 3.18 Juegos multi-participante con anfitrión.	No aplica	No hay juegos multi-participante. Este informe es para juegos tragaperras de video
RES_TEC Anexo I. 3.21 Juegos en diferido.	No aplica	No hay juegos en diferido. Este informe es para juegos tragaperras de video
Botes progresivos		
RES_TEC Anexo I. 3.20 Botes, botes progresivos y premios adicionales.	No aplica	No hay juegos con botes.
Sistema de control interno		
RD_TEC Artículo 13. Sistema de control interno.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.2 Acceso de la DGOJ al almacén.	No aplica	Fuera del ámbito

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I. 5.1.3 Modelo de datos del SCI.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.4 Fuente de tiempo del SCI.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.5 Firma, compresión y cifrado de datos del SCI.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.6 Rendimiento del captador y del almacén.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.8 Indisponibilidad del SCI y suspensión de la oferta de juego.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.11 Calidad de la información del SCI.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_TEC Anexo I. 5.1.14 Ubicación del almacén en España.	No aplica	Fuera del ámbito
RES_MOD Anexo I. Modelo de datos de monitorización.	No aplica	Fuera del ámbito

Licencia Singular Máquinas de azar (La tabla a continuación es aplicable para todos los juegos)

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar		
OM_AZA Artículo 12.2 Límites económicos a la participación en el juego de las Máquinas de Azar en la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.1. Configuración y desarrollo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.1. El operador anticipa al participante la proximidad del cumplimiento de límites.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.1. Aviso juego compulsivo en reinicio de sesión en los 60 minutos posteriores.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.2. Posibilidad de restringir sesión futura.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.3. Configuración frecuencia de aviso intervalo mínimo.	No aplica	Es competencia del operador
RES_TEC Anexo I. 2.1.14. Registro de la configuración de las sesiones.	No aplica	Es competencia del operador
Obligaciones de información a los participantes en relación de juego destinada a máquinas de azar		
OM_AZA Artículo 8.1.2.i Saldo, suma de participaciones y suma de premios.	No aplica	Ha sido probado y verificado que la plataforma y los juegos de Thunderkick pueden registrar y dar información sobre el historial de juego, incluidos los premios y las apuestas; sin embargo, el requisito completo, que forma parte de la gestión de la sesión, es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.j Histórico de sesiones, con desglose.	No aplica	Ha sido probado y verificado que la plataforma y los juegos de Thunderkick pueden registrar y dar información sobre el historial de juego, incluidos los premios y las apuestas; sin embargo, el

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
		requisito completo, que forma parte de la gestión de la sesión, es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.2 Aviso periódico tiempo transcurrido e importe gastado.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 13.2. Documento acreditativo al final de la sesión, con desglose.	No aplica	Es competencia del operador
Desarrollo del juego		
OM_AZA Artículo 2. Definiciones.	Conforme	Las reglas de juego del peticionario fueron probadas y verificadas como conformes, con la excepción de los siguientes requisitos que son responsabilidad del operador:
OM_AZA Artículo 6. Reglas particulares del juego de las "Máquinas de Azar".	No aplica	Es competencia del operador
1. El desarrollo y explotación del juego de máquinas de azar requiere la previa publicación de sus reglas particulares, que tienen naturaleza privada y son elaboradas por el operador de juego, sin perjuicio de las competencias de supervisión de la Dirección General de Ordenación del Juego.	No aplica	Es competencia del operador
Asimismo, las reglas particulares establecerán los principios y reglas que regirán las relaciones entre el operador y los participantes	No aplica	Es competencia del operador
2. Las reglas particulares del juego de máquinas de azar deberán ser publicadas por el operador en su sitio web y, mediante técnicas adecuadas al medio empleado, deben resultar accesibles a los participantes de forma permanente, fácil y gratuita.	No aplica	Es competencia del operador
3. El operador notificará a la Dirección General de Ordenación del Juego la fecha de publicación de las reglas particulares, así como cualquier modificación que realice sobre las misma.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 11. Desarrollo del juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	
OM_AZA Artículo 12.1. Límites económicos a la participación en el juego de las Máquinas de Azar de acuerdo con las reglas particulares.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 13.1. Participación en el juego de "Máquinas de Azar".	Conforme	Los juegos del peticionario fueron probados en PC; sin embargo, la publicación de las normas en la página web del operador es competencia del operador. La publicación de las normas, incluida la información sobre los medios para jugar los juegos en la página web del

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
		operador, es competencia del operador.
OM_AZA Artículo 13.3. Participación en el juego de "Máquinas de Azar". Interrupción de la sesión o de la partida.	Conforme	Los juegos del peticionario se probaron y verificaron de que eran capaces de recuperarse de interrupciones sin pérdida de las cantidades ganadas por el jugador, a excepción de los siguientes requisitos que son responsabilidad del operador:
Los operadores establecerán en las reglas particulares del juego una previsión para los supuestos de interrupción sobrevenida de la sesión. Igualmente establecerán los casos en que procederá el mantenimiento o anulación de las cantidades jugadas como consecuencia de dichas interrupciones. En todo caso deberá garantizarse el derecho a los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una sesión o en una partida con anterioridad a que se produjese su eventual interrupción.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 13.4. Participación en el juego de "Máquinas de Azar". Partida anulada.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 14.4. Límite de partidas en juego automático	Conforme	Configurable por el operador.
OM_AZA Artículo 14.5. Duración mínima de la partida.	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.6. Asignación de premios.	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.7 Botes.	No aplica	No hay juegos con botes
OM_AZA Artículo 15. Pago de premios.	No aplica	Ha sido probado y verificado que la plataforma y los juegos del peticionario pueden pagar los premios y actualizar el saldo de jugador con los premios; sin embargo, el requisito completo, que se ocupa de los medios de pago, es competencia del operador
Obligaciones de información a los participantes		
OM_AZA Artículo 8.1.1 Publicación de las Reglas particulares.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.a Datos operador y títulos habilitantes.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.b Datos reclamaciones.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.c Reglas y formas de participación.	Conforme	Las reglas de los juegos del peticionario fueron probadas y verificadas; sin embargo, la publicación de las normas en la página web del operador y de la información sobre las formas de participación es competencia del operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.d Políticas juegos responsable.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.e RTP teórico y real de los últimos 6 meses.	Conforme	El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) para el peticionario fue evaluado

Área y referencia de los requisitos	Calificación	Observaciones
		como conforme, con la excepción de los siguientes requisitos que son responsabilidad del operador:
e) Expectativa matemática de retorno del juego, calculada sobre el plazo de un año, así como el porcentaje real de devolución de premios sobre cantidades jugadas de cada uno de los juegos en cada uno de los seis meses precedentes. Se excluirán del cálculo de dicho porcentaje los premios derivados de botes, sin perjuicio de la información que adicionalmente el operador considere proporcionar en relación con éstos.	No aplica	Los RTP teóricos del juego fueron verificados. La publicación del RTP real en la página web del operador es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.r Importe máx. Y min.	No aplica	Es competencia del operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.g Modo de desarrollo.	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.h Descripción combinaciones y premios.	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.k Porcentaje destinado al bote.	No aplica	No hay juegos con botes
Promoción de los juegos		
OM_AZA Artículo 9.2 Promoción de los juegos.	No aplica	La unidad y la función de bono del peticionario fueron probadas y verificadas; sin embargo, el requisito completo, que se ocupa de las promociones, es competencia del operador

4. Detalles de los análisis específicos

4.1 Análisis del GNA

Análisis y pruebas realizadas para verificar el comportamiento del GNA	No aplica – GNA proporcionado por el operador - Ref. [1]
Análisis y pruebas realizadas para verificar el cumplimiento de los requisitos técnicos	No aplica - Ref. [1]
Resúmenes de soportes gráficos	No aplica - Ref. [1]
Número de simulacros ejecutados	No aplica - Ref. [1]
Parámetros usados	No aplica - Ref. [1]
Intervalo de confianza	No aplica - Ref. [1]
Configuración de los parámetros de valores	No aplica - Ref. [1]
Reproducción de los procedimientos	No aplica - Ref. [1]

4.2 Análisis del retorno de jugador

Descripción	RTP (Retorno de jugador)	Lugar de publicación de los porcentajes indicados	Configuración de los parámetros que pudiesen afectar el RTP (Nota si el sistema de juego puede registrar los parámetros cambiar el log)
Arcader	96.1%	Reglas del juego	No aplica
Birds On A Wire [96%]	96.0%	Reglas del juego	No aplica
Esqueleto Explosivo [96%]	96.0%	Reglas del juego	No aplica
Flux	96.2%	Reglas del juego	No aplica
Magicious [96%]	96.03 %	Reglas del juego	No aplica

4.3 Análisis de la lógica de juego y sucesos aleatorios

4.3.1 Apuestas

El sistema de contrapartida de manejo de riesgos para las apuestas	No aplica (no apuestas)
Auditoría de las apuestas	No aplica (no apuestas)
Manejo de fondos	No aplica (no apuestas)

4.3.2 Juegos de casino, póquer, juegos complementarios y máquinas de azar

El GNA sólo está implicado en la generación de posiciones aleatorias de los rodillos o “reels”, los resultados aleatorios para características y premios aleatorios. Se evaluaron las reglas de juego y gráficos de pantallas para asegurarse que los requerimientos son conformes a las Directrices y que los juegos de azar operan de acuerdo con las reglas de juegos y con los gráficos de pantalla. Se realizaron pruebas de funcionamiento para verificar que los juegos satisfacen los requerimientos principales de las directrices. Se realizaron pruebas de emulación para verificar que el pago por juego es acorde con la tabla de pagos y cálculos matemáticos que cubren la contabilidad exacta del juego. Se realizaron evaluaciones para los Cálculos Teóricos de Retorno al Jugador (RTP) para los juegos. Se evaluó el código fuente para analizar los aspectos de la lógica de juego y los eventos aleatorios de juego.

- Se deberá analizar la gestión contable de las partidas y, de los botes progresivos, en aquellos juegos en los que se permita su utilización.

Fuera de alcance, con algunas excepciones, los detalles se enumeran a continuación.

Quinel ha verificado que las apuestas y las victorias de las partidas son correctamente registradas y se reflejan en el monedero del casino con exactitud. Las apuestas y las victorias que se reflejan en la cuenta del jugador están fuera de alcance de Thunderkick y son parte de la gestión de la cuenta del jugador, que es responsabilidad del operador.

No hay botes en ninguno de los videojuegos de máquinas de azar de Thunderkick que figuran en el presente informe.
- Auditoría de las partidas.

Fuera de alcance, con algunas excepciones, los detalles se enumeran a continuación.

Quinel ha verificado que el sistema "Back Office" del peticionario permite al personal poder ver los datos del juego y configurar parámetros no críticos de juego. El control de acceso del personal al sistema de "Back Office", así como la traza de auditoría son parte de los procesos de seguridad y de gestión del cambio, que están fuera del alcance de esta certificación.

5. Detalles de las pruebas de integración

Licencia Singular Máquinas de azar (La tabla a continuación es aplicable para todos los juegos)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.1.1
Nombre de pruebas	Oferta de juego y variantes de juego
Descripción de pruebas	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.
Resultados esperados	Se indicará en el resultado una relación con la siguiente información: – el nombre comercial de los juegos y variantes encontrados. – las aplicaciones o terminales desde los que están disponibles. – la correspondencia con las variantes de la reglamentación básica. – la versión de las reglas particulares evaluadas. Se contrastará esta información con el cuestionario descriptivo de la licencia cumplimentado por el operador.
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.1.2
Nombre de pruebas	Desarrollo del juego y correcta contabilización
Descripción de pruebas	Desde el interfaz del jugador se realizará participación en el juego, verificándose: – la correcta contabilización de apuestas, premios, comisiones u otros. – 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. – se intentará realizar una participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. En el caso de determinados juegos, se verificará: – 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. – Para bingo, que no permite comprar cartones fuera del periodo de comercialización, o cuando la partida hubiera comenzado. – Para póquer o casino, que no se pueden realizar apuestas fuera de los momentos designados para ello en las reglas particulares. – Para máquinas de azar, se comprobará que cuando la sesión destinada al

	<p>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.</p> <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>
Resultados esperados	<p>Funcional.</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>Trazabilidad.</p> <p>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</p>
Tipo de prueba	Funcional, trazabilidad
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.1.3
Nombre de pruebas	Traza de la participación para canales diferentes a internet
Descripción de pruebas	En el caso de que existan, se realizarán varias participaciones de cada uno de los canales diferentes de internet, por ejemplo, SMS y teléfono.
Resultados esperados	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> – fecha/hora de cada mensaje o llamada realizada. – número de teléfono que ha originado el mensaje o llamada. – contenido del mensaje o de la llamada.
Tipo de prueba	Trazabilidad
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.2.1
Nombre de pruebas	Límites económicos a la participación
Descripción de pruebas	<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</p>

	superar cada uno de los límites descritos en las órdenes ministeriales de los juegos, en el anexo III apartado segundo. 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.
Resultados esperados	Se dejará constancia de las pruebas realizadas y el resultado obtenido.
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.3.1
Nombre de pruebas	Pérdida de la comunicación con el cliente
Descripción de pruebas	Se realizarán pruebas de iniciar una partida y se provocará la pérdida de comunicación con la unidad central de juegos. Se restablecerá la conexión al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo). 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.
Resultados esperados	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 reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.3.2
Nombre de pruebas	Error en el cliente
Descripción de pruebas	Se iniciará una partida y se provocará el apagado inesperado del terminal cliente. Se iniciará de nuevo el terminal al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo). 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.
Resultados esperados	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 ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.4.1
Nombre de pruebas	Integridad de los registros OPT/ORT
Descripción de pruebas	<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"> • Participación. • Devolución de la participación. • Premios. • Premios en especie. <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. En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.</p>
Resultados esperados	<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"> – La conformidad de las comprobaciones realizadas. – Los siguientes datos de OPT/ORT, calculados a partir de los datos mensuales, para cada mes: <p>El cociente entre el importe de premios y el importe de participación (expresado con 4 decimales).</p> <p><small>Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente. 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.</small></p>
Tipo de prueba	Datos reales
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

Área	Oferta de juego
Referencia de pruebas	B.4.2
Nombre de pruebas	Integridad de los registros JUT/JUD
Descripción de pruebas	<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: A partir de los registros JUT/JUD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de partidas de cada modalidad • 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 en el caso de un concurso. <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. En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.</p>
Resultados esperados	<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. Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> – La conformidad de las comprobaciones realizadas. <p><small>Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente. 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.</small></p>
Tipo de prueba	Datos reales
Fecha/hora de ejecución de pruebas	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Resultados obtenidos	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Calificación	No Aplica (La integración es competencia del operador)
Observaciones	No Aplica (La integración es competencia del operador)

6. Descripción del lugar, empleando, y fecha de la ejecución de la certificación

Entidad que certifica	<p>QUINEL SA Grundstrasse, 2 CH-6343 Rotkreuz (Suiza) URL: http://www.quinel.ch/ Email:</p>
Fecha de certificación	17/01/2016

7. Descripción del entorno utilizando en la certificación (esta sección es aplicable solo cuando el entorno usando en el proceso de certificación es diferente al utilizado el operador para realizar la operación)

Los juegos del peticionario han sido probados y verificados según los requisitos aplicables a un entorno no operador sin marca definida, con características los más similares posible a la configuración y las características del entorno que se integrará con el operador. El peticionario es un fabricante de juegos B2B. El pleno cumplimiento de los requisitos de la plataforma y los juegos se ha de realizar y certificar en el entorno del operador.

8. Descripción del soporte digital que acompaña el informe de certificación

Ref. a Sección "Anexo B" - todos los archivos

Tipo	Ubicación
Informe de certificación	\Informe\J16010061_5 juegos_Rev.1.pdf
Documentación (Informes proveedores, Proyecto Técnico)	\Documentación\
Requisitos técnicos	\Requisitos técnicos\
Binarios	\Binarios\

Anexo A

Lista de componentes críticos y SHA-1

Notas:

N.	Nombre de prueba	Nombre de Fichero	SHA-1	Crítico
1	Arcader	game.slot.vanilla.astronaut.json thunderkick-game-vanilla-astronaut.jar	13e8e8f36a3366c59fafb7666129f21a25954543 a963c3967923e4a44304cbc4ae596324cd7202f5	Si Si
2	Birds On A Wire [96%]	game.slot.vanilla.birds.json thunderkick-game-vanilla-birds.jar	8b0e425caa81589302203475e4a2ab7219b08353 6de30d3ed18c925dd243851e030c9fd061d1234e	Si Si
3	Esqueleto Explosivo [96%]	game.slot.vanilla.esqueleto.json thunderkick-game-vanilla-esqueleto.jar	2a55218b2861af0ad865d68c0d6765ccf20240be dcdec9bb95179f52831fb00e9e50506c6f69db3eb	Si Si
4	Flux	game.slot.vanilla.starvector.json thunderkick-game-vanilla-starvector.jar	58ad3629cb44c82d1208f1aad26006045f5c3722 6a6fb12a931d04a10ea81c560b3ee1dd9cfd9bb7	Si Si
5	Magicious [96%]	game.slot.vanilla.magicians.json thunderkick-game-vanilla-magicians.jar	98adc072f27ae2a7a4ba2edd9f1386c7ddf8689c d134941e1cfeef60734675dfa156ffbbad7f857b	Si Si
-	GNA - COMMON	Boot.class MersenneTwister32.class RandomNumberGeneratorInterface.class thunderkick-game-vanilla.jar thunderkick-game.jar thunderkick-rng.jar ShutdownHook.class SimulationService.class SimulationServiceConfiguration.class worker\AbstractWorker.class worker\Worker.class worker\WorkerEvent.class worker\WorkerWrapper.class	c869c433eb78763adf57e9e682dca0a96fcfad66 116cc61734867b62d8aa6c15a8188a31bd60080a b9b956756711facdd9b5cae39499a122953021c5 521c046d478012a559f560c5e04bf193f976ab6b 38723021d25c5bb5df134a6e3ab10bc75ca9e421 70ce382579a322c4416a589def9903de5a54374f 2f18aa7ad5d53df1fbc81acc5a865e5d73a8c8f4 78a6ba4da89a47a67e2543ec099454ab9504c9b9 8459e576bd975bb5b856abcf4a5be7e664615352 7ca008d851f52fa88c08f5370fd0a81dff179b0d d2d9aea1507e7d0f777086c7459d2886b8597765 9e9326eb17de87ac2bc3780a6878f840bb185718 433fca336c00c6ad2b9222e6f2a10b077f47a070	No Si Si Si Si Si No No No No No No No No No

ANEXO B

SHA1	Archivo
13e8e8f36a3366c59fab7666129f21a25954543	Binarios\Juegos\Arcader (dk + m)\game.slot.vanilla.astronaut.json
a963c3967923e4a44304cbc4ae596324cd7202f5	Binarios\Juegos\Arcader (dk + m)\thunderkick-game-vanilla-astronaut.jar
8b0e425caa81589302203475e4a2ab7219b08353	Binarios\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\game.slot.vanilla.birds.json
6de30d3ed18c925dd243851e030c9fd061d1234e	Binarios\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\thunderkick-game-vanilla-birds.jar
2a55218b2861af0ad865d68c0d6765ccf20240be	Binarios\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\game.slot.vanilla.esqueleto.json
a49b0617fb2174bc8e763cdef5694c3f48e76288	Binarios\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\html.zip
dcdec9bb95179f52831fb00e9e50506cf69db3eb	Binarios\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\thunderkick-game-vanilla-esqueleto.jar
d3359409de675dc0d3a7fd5eb218f748d241f893	Binarios\Juegos\Flux (m)\flux_1_4_2.zip
58ad3629cb44c82d1208f1aad26006045f5c3722	Binarios\Juegos\Flux (m)\game.slot.vanilla.starvector.json
6a6fb12a931d04a10ea81c560b3ee11dd9cfd9bb7	Binarios\Juegos\Flux (m)\thunderkick-game-vanilla-starvector.jar
98adc072f27ae2a7a4ba2edd9f1386c7ddf8689c	Binarios\Juegos\Magicious (m)\game.slot.vanilla.magicians.json
60e01ae314788745edd4c8f04fbaf61776d8a8ba	Binarios\Juegos\Magicious (m)\magicious.zip
d134941e1cfeef60734675dfa156ffbbad7f857b	Binarios\Juegos\Magicious (m)\thunderkick-game-vanilla-magicians.jar
c869c433eb78763adf57e9e82dca0a96fcfad66	Binarios\Juegos\Z_Common\Boot.class
116cc61734867b62d8aa6c15a8188a31bd60080a	Binarios\Juegos\Z_Common\critical\MersenneTwister32.class
b9b956756711facdd9b5cae39499a122953021c5	Binarios\Juegos\Z_Common\critical\RandomNumberGeneratorInterface.class
521c046d478012a559f560c5e04bf193f976ab6b	Binarios\Juegos\Z_Common\critical\thunderkick-game-vanilla.jar
38723021d25c5bb5df134a6e3ab10bc75ca9e421	Binarios\Juegos\Z_Common\critical\thunderkick-game.jar
70ce382579a322c4416a589def9903de5a54374f	Binarios\Juegos\Z_Common\critical\thunderkick-rng.jar
2f18aa7ad5d53df1fbc81acc5a865e5d73a8c8f4	Binarios\Juegos\Z_Common\ShutdownHook.class
78a6ba4da89a47a67e2543ec099454ab9504c9b9	Binarios\Juegos\Z_Common\SimulationService.class
8459e576bd975bb5b856abc4a5be7e664615352	Binarios\Juegos\Z_Common\SimulationServiceConfiguration.class
7ca008851f52fa88c08f5370fd0a81dff179b0d	Binarios\Juegos\Z_Common\worker\AbstractWorker.class
d2d9aea1507e7d0f777086c7459d2886b8597765	Binarios\Juegos\Z_Common\worker\Worker.class
9e9326eb17de87ac2bc3780a6878f840bb185718	Binarios\Juegos\Z_Common\worker\WorkerEvent.class
433fca336c00c6ad2b9222e6f2a10b077f47a070	Binarios\Juegos\Z_Common\worker\WorkerWrapper.class
dea7d5ada17d11bd813b798e88cb5a351733a3d1	Documentos\MD 02-17 SCP.01.03.EN.1.0.SR J15040021 R001.pdf
973faa0760b73e3f02969f4a37502fe368dc61a3	Documentos\RNG_Certificate_Thunderkick_290713.pdf
5b6310c8ca6703a04e4193287a8ab246310e9ca7	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Arcader (dk + m)\desktop.avi
a12bc1162f597e4c324c2a989f957ee8e6dd2b30	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Arcader (dk + m)\mobile.avi
d6b2c46ba8ddb80504d617a76ab64bb8c08ad3a9	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Arcader (dk + m)\Thumbs.db
cf0d078104fe1499f7166a7e97f39dd4f41847c2e	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Birds on a wire (dk + m)\BirdsOnAWire_DK.avi
cd8a9ab1b298d9b8f93c30fc401deb4c0319710b	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Birds on a wire (dk + m)\BirdsOnAWire_M.avi
1a299c893038f5918c790f5edfed581f3c6123e6	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Birds on a wire (dk + m)\Thumbs.db
146c652940915c5b11428501b5a0c6bd2111101	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Esqueleto Explosivo (m)\mobile.avi
1e09834a0beb4a003eeb5618d24b7e9b2157746b	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Esqueleto Explosivo (m)\mobile.txt
f5c0cf527c54cc045d5fc0719f4f39750fd01977	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Esqueleto Explosivo (m)\Thumbs.db
40171dc06a093a8ebc7e5790caee419f8669f215	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Flux (m)\mobile.avi
82da2110c8744d5fed0d3b4a83c32ed0d687068b	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Flux (m)\Thumbs.db
c7ebb4f03bc2194a1ce21edbde0348555ee29c9f	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Magicious (m)\mobile.avi
b8da5e96ed331aa64cceaeb664c44013cb8f2d115	Requisitos tecnicos\Pruebas\AutoGiro\Magicious (m)\Thumbs.db
dddc3c3df23fab76270c3c3baa67d668400acd1	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161204 (2).png
40f6814086c33cf3d4f11db4a98facc8d2be44	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161204 (3).png
003a70d486bfb1bbf5bfcdfb77d97025de700276f	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161204 (4).png
5efb6e951a4d8bef100ed94d0a22774b4a11ef6d	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161204.png
05974fb2aee5a1b6c049eb85e42a028043e9231d	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161205 (2).png
ddl8ecdeb4dbe0f43936fed78b5df9f4ab064d9d	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161205 (3).png
e776c1e88867ca99a2af0b099b8540e2bfcfa2c2	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161205 (4).png

Entidad Designada:
QUINEL SA
Grundstrasse, 2
CH-6343 Rotkreuz

Operador/Proveedor:
Thunderkick Malta LTD
Level 5, The Mall Complex,
Floriana, Malta

Plataforma/Licencia General:
No Aplica

SHA1	Archivo
137bb580a7add4a9c98e68d279b30c43101a608f	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161205.png
9bdc8f6f395946d0a919070b1fc9291e375eb33	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161206 (2).png
645d5b34cffe530dca9b202f95802875c75aa574	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161206 (3).png
a520b652c45a130f3dc4d0c048c32d8153955610	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161206 (4).png
f20c3f7cb606610bd675a3012eefcc665f2bd0c5	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161206.png
6c0cf433792f4a641791446c07052ddc399065b1	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161207 (2).png
c2baffc7f43332f10548a2c11e67999d2c278f0d	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161207 (3).png
3cc6f59662444e662bfa2ba32be8bd6c1ca1220e	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161207.png
8d81365294af6b07252ec6a2283ea532d39ff2cd	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161208 (2).png
10039f256dcead7b71ab7c80ed30f0f9a988c190	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161208.png
3dfb9bb4ef492ef9fe98df6303d1ea4a26ee0983	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161209.png
2bf91b7b4f7acd86615b3ce5e7e0927855562d81	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161210 (2).png
b17cd9794b08f64ab3fa7badd32882614f6ad187	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161210 (3).png
ea857524b6d84d4fa4f1ab4071dad1d81975aef1c	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161210.png
28a912225d4bd7bed51b540e6018ca41a78103ab	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161211 (2).png
bbd0e42a3e9c9bf629ec00f1c61b18cd9bf495e	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161211 (3).png
ea3alf0f06b0c8a4014c81917a6402744c78a3c6	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161211.png
73fcd055e7892b4cd274e20f409e7d61046abc85	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161212 (2).png
dff597fd05a8eb2be32d25b3d2430a737349c6a0	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161212 (3).png
4628ba87da8d9631e868d92932d9abf6d18dc9a3	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161212 (4).png
9fee490a2d434c4d0df887b65c315e9b7e42c1cc	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161212.png
36c7f4b12def173bbf6051c760fa93985191f341	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161213 (2).png
a96130f2a83e1771460a93207355ec90f0e5f30	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161213 (3).png
d1171be18a0a2d5c7265d05decaa9df43be3fabe	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161213.png
2067d8780ce37a5085eac3968613e1e13c3cb7c	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161214 (2).png
744b4b77644b903a7267b32a27bf9bbb40ea7396	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161214.png
40a571c0199ccf29d7d671a3e0ec4fca6cc4b761	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161215 (2).png
e5b7752642fff3f6509953cd1c698da9b72a85d8	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161216 (2).png
c1e87d993033a40c433bd06d643589fc2ea0819	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161216.png
3aa6588a846dfc4676d9a1a83b6ab67f8c7a487	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161217 (2).png
b86984f741e010621a4138dd93ac39511c797ce0	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161217 (3).png
e5b7752642fff3f6509953cd1c698da9b72a85d8	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161217.png
b231b2ecd4b18f72b0b5aa3048dd4f0b8bda3322	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161218 (2).png
308fce015e85443cdf8491ab19db0fc0b74955bf	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161218 (3).png
da95166b286269cb2c2721a794a256217c3c0601	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161218.png
79aaf4b7090f5fe83d486d71d7485f04bddf0b3b	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161219 (2).png
6c6ea68f1c9b3ba8fe714a39b924b3258c79ce9a	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161219 (3).png
c9a0e510adb70ff2ad33b8ba8ca3637f2074db3c	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161219 (4).png
cc1a51e958fe3e59335cd2d59e6d66e27a909fea	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161219.png
cc3312737f6a48607182313c09b3ba80ab1769a0	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161220 (2).png
9866ee8f6d117dc70ae32658c231e06b844fa137	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161220.png
20d976a9d9f636f4816542c6e05adb957399d7	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161221 (2).png
b44b3d13fca8077f2e8546d5c25ad5df3a2806f6	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161221.png
6c7980b19373e2034781e32217b86deefe9f5fb2	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161222 (2).png
aa38298e3720f6dd2eefa4ed48af068d6abb8c7	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161222 (3).png
1832506e3064342ba7ab3002b2e0d02b862df800	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161222.png
0684970196393b294db36a4c8b73d2e03df6f031	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161223 (2).png
a14c1e96e2ad89a8b418e8381d4ad1ed2f40f697	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161223 (3).png
b4a7567a891cf2f2d3756034edd42a7f7430f5c0	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161223.png
89e1c8475262cd402dac1e85127d0e5af5785a10	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161224 (2).png
cc8d2790856fd5ff8c51f2b1c87d530195b36122	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161224.png
ab2f10cbf56d60158eec78feec25389c109c567d	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\IMG_20150312_161225.png

SHA1	Archivo
29c2ff03b5faf5ce82cd1045617eaae33019d6d7	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\readme.txt
5bce39ff60a5e3800bc273dc7ae23e7dab48eb76	Requisitos tecnicos\Pruebas\BackOffice\Thumbs.db
fc9920a5c3e7bb7cd10fd4f45f5c02270a333ec3	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Arcader (dk + m)\desktop.avi
1e09834a0beb4a003eeb5618d24b7e9b2157746b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Arcader (dk + m)\desktop.txt
a800471a4ecd4275538e4b143713aa880ed5d3c2	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Arcader (dk + m)\mobile.avi
db64d0c0e3539360ecd39692fec94d9a9b307e39	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Arcader (dk + m)\Thumbs.db
de05f41fbc376cc19567feb25c9372143625828e	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Birds on a wire (dk + m)\desktop.avi
00bb94678f0c4916ac6b8f1974f9b73a58c0f162	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Birds on a wire (dk + m)\mobile.avi
5ef8c69312437f9ab7161708a2ac5a385050009a	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Birds on a wire (dk + m)\Thumbs.db
efe1b3d9b321603260b008568ee4e71405785fb2	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Esqueleto Explosivo (m)\no aplica.txt
611636b9b96b7f226a1817544abc5f7dc3118f4f	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Esqueleto Explosivo (m)\Thumbs.db
84eb34a9888b8bd1d9d1a40205ed987a3ea43e75	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Esqueleto Explosivo (m)\wild.avi
617bc8ad6d6118dc6507b61eddb7ecff30194296	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Flux (m)\mobile.avi
1e09834a0beb4a003eeb5618d24b7e9b2157746b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Flux (m)\mobile.txt
d0189240944221c92dcd22b9191ed27f6f930ac6	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Magicious (m)\mobile.avi
efe1b3d9b321603260b008568ee4e71405785fb2	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Magicious (m)\no aplica.txt
d21fde08525bc552c5b189347883c16cd0caf249	Requisitos tecnicos\Pruebas\Bonos\Magicious (m)\Thumbs.db
23fcd3a8d294f6ad76fc6ff7b72cbfca7e0d1d09	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Arcader (dk + m)\desktop.avi
7536545243305cbcb64e12bf07bf5741045f7022	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Arcader (dk + m)\mobile.avi
b9484f5d795ed51de19e2ee5834291de515df84f	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Arcader (dk + m)\reglas.txt
528cddfacc753ad3c426d770c2c876c2762e197	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Arcader (dk + m)\Thumbs.db
b0a6f9cd6edc758b72fc679eea187d3127a25646	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\Desktop.avi
ec930bf7bc5e2e93ea12867e634e83cd9ea02699	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\mobile.avi
a84d6842e6d931f2563178a0779cd60fe1aa03be	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\mobile2.avi
3f64c71e2129ab3dc8b93c4e012f8a30263d119b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\reglas.txt
ccc7ca5efd1d745419deal6a12f55f13e3e6e597	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Birds on a wire (dk + m)\Thumbs.db
3307cadce72d74b1aef0cd3e7b6d4fa89c62875a	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\3 sec_mobile.avi
1e09834a0beb4a003eeb5618d24b7e9b2157746b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\3 sec_mobile.txt
0a2eab6a8287c6559a824c7c769bd98c7fbec48e	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\mobile.avi
aec493c8fee59abda4ce6b507f304fb942a53b94	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\mobile2.avi
4a7ad1f1fe87a7f7b049a1150f52a989bfd5e8bb	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\mobile3.avi
d34f56945b438dbf5b5087bfb8211911beff8174	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\reglas.txt
69d223f5900ea04c1769061b2ce992b3a297db6b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Esqueleto Explosivo (m)\Thumbs.db
b3914ec34f930c41c89b417515eadbf1487299b1	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Flux (m)\mobile.avi
9c5ed77e623aff21f770f4dc618b61d470deafb2	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Flux (m)\reglas.txt
52e0b480022f6cc285923248dd411cf7dd58c418	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Flux (m)\Thumbs.db
77570bc035da38697055b0c1ef1d72125fc8de0e	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Magicious (m)\mobile.avi
7f10898ca387cc8e32a90b7cfa223beced17f2c	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Magicious (m)\mobile2.avi
db03bae6374d56f7916f819e3bacb8d28555cd78	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Magicious (m)\reglas.txt
e06063ae84c574f774de9c4977c5a4f70d79928b	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos\Magicious (m)\Thumbs.db
2e640bdbdec2438aa8626b269ec52ee6c54022f2	Requisitos tecnicos\Pruebas\Juegos incompletos\NA.txt
d29c18b4dccfa06d200cc11e0ec9535ad94f3641	Requisitos tecnicos\Pruebas\SupervisedBuild\README.txt

**FIN DEL
DOCUMENTO**