



Код: MNG-PR002-PRJ001-001
Дата: 16-ти октомври 2023 г.
Клиент: „МНГ Ентертейнмънт“ Срл /MNG Entertainment Srl/
Сертификат: Версия: 1.0

Превод от английски език:

„ГЛОБАЛ ЛАБ“ / Global Lab/

Код: MNG-PR002-PRJ001-001
Дата: 16-ти октомври 2023 г.
Клиент: „МНГ Ентертейнмънт“ Срл /MNG Entertainment Srl/
Сертификат: Версия: 1.0

Поверителна информация

Юрисдикция

- Олдърни
- Беларус
- България
- Сеута
- Куидад де Буенос Айрес
- Естония
- Коста Рика
- Грузия
- Германия
- Унгария
- Остров Ман
- Джърси
- Латвия
- Литва
- Провинция Мадрид
- Малта
- Мозамбик
- Онтарио
- Порто Рико
- Испания
- Швейцария
- Обединено кралство

СЕРТИФИКАТ

ДОКЛАД ЗА ИЗПИТВАНЕ

MNG-PR002-PRJ001-001
Юрисдикция: България

Глобал Лаб – Африка – Азия – Европа – Северна Америка – Южна Америка
Местоположение на лабораторията: 53 Афродита, Трик Ис-Себука, Сан Гуан, Малта
Седалище: ул. "Фалзун" № 1 с/у Наксаар роуд – BKR1441 Биркиркара – Малта



„ГЛОБАЛ ЛАБ“ / Global Lab/

Код: MNG-PR002-PRJ001-001

Дата: 16-ти октомври 2023 г.

Клиент: „МНГ Ентертейнмънт“ Срл /MNG Entertainment Srl/

Сертификат: Версия: 1.0

Поверителна информация

1. Данни от доклада за изпитване

Идентификация на издаващия орган:
Код на отчета (уникална идентификация):
Начална дата на задачата:
Крайна дата:
Брой страници:

Глобал Лаб Лтд /Global Lab Ltd/
MNG-PR002-PRJ001-001
17-ти юли 2023 г.
12 октомври 2023 г.
16

Забележка: Настоящият доклад за изпитване не може да бъде възпроизвеждан освен в неговата цялост, както и без предварителното писмено разрешение на издаващата изпитвателна институция.

Идентификация на проверения артикул(и):

	Игри	RNG	Платформа	Одпт	Сигурност	Интеграция
	*	-	-	-	-	-
Количество	14	-	-	-	-	-

Участващ персонал:

- Габриел Ескобар (главен технологичен директор)

Версия на сертификата: v1.0

1.1. Информация за различните елементи, включени в обхвата

Идентификация	Игра	Версия	Тип	Минимален залог	Максимален залог
riot	Riot	v.1.9.1	Slot	€0,15	€150
zeus_the_thunderer	Zeus the Thunderer	v.1.9.1	Slot	€0,20	€100
queen_of_spades	Queen of Spades	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
merlins_tower	Merlin's Tower	v.1.9.1	Slot	€0,40	€40
across_the_universe	Across the universe	v.1.9.1	Slot	€0,20	€10
fairytale_coven	Fairytale Coven	v.1.9.1	Slot	€0,15	€15
bastet_and_cats	Bastet and Cats	v.1.9.1	Slot	€0,40	€400
cleopatras_gems_rockways	Cleopatra's Gems Rockways	v.1.9.1	Slot	€0,25	€25
the_myth	The Myth	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
fruit_vegas	Fruit Vegas	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
candy_crush	Candy Crush	v.1.9.1	Slot	€0,25	€12,5
twin_fruits_of_olympus	Twin Fruits of Olympus	v.1.9.1	Slot	€0,25	€25
for_the_realm	For the Realm	v.1.9.1	Slot	€0,15	€15
Book_of_amaterasu	Book of Amaterasu	v.1.9.1	Slot	€0,10	€5

Забележка: Стойностите може да се променят при всяка интеграция с операторите. Тези стойности са наблюдаваните по време на фазата на изпитване и са само за справка.



Наименование на играта	RTP докладвано за клиента	RTP (в играта)
Riot	96,02%	96,02%
Zeus the Thunderer	95,20%	95,20%
Queen of Spade	95,20%	95,20%
Merlins Tower	94,84%	94,84%
Across the Universe	94,80%	94,80%
Fairytale Covet	96,02%	96,02%
Bastet and Cats	95,60%	95,60%
Cleopatras Gems Rockways	95,43%	95,43%
The Myth	94,82%	94,82%
Fruit Vegas	96,60%	96,60%
Candy Crush	95,25%	95,25%
Twin Fruits of Olympus	94,38%	94,38%
For the Realm!	96,02%	96,02%
Book of Amaterasu	95,53%	95,53%

Платформа „RGS“ /Дистанционен сървър за игри/	Версия
Не е наличен	Не е наличен

1.2. Изявление за съответствие

Юрисдикция	РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ - Министерство на финансите
Регламент	Закон за хазарта - ДВ бр.26/30.03.2012 г., в сила от 01.07.2012 г. с всички изменения и допълнения до сега
Резултат	Съвместим
Подробности	Подробностите за проведените тестове са в Приложение I

2. Критични файлове на всеки елемент

2.1. Игри

Следните файлове се считат за критични, тъй като са част от приложенията, които се изпълняват на сървърите и могат да бъдат част от външни одити и контроли.

Файл	SHA-1
/protected/casino27/MicroGamesApi3.php	3f13095569eecd6bacc73aad7969d283103c733



./protected/casino27/IGamesApi3.php	8c33f2379ad7acda95e95f21c46881a912b8d191
./protected/casino27/Random.php	b0386d4d0d5147c2a44a309d79248dae1e161b6c
./protected/casino27/MicroClient.php	9c31b886ea31f7e449c5f666f1b7575926a62c73
./protected/casino27/bootstrap.php	bcc3cabd840bbff6298bab2b244722087f94958b
./protected/bootstrap.php	3ca236b2552f14dfde8b568254ead5db4d12e92b
./slot_funcs.php	4cc67ffdea330f71d273c8d9de0bb2185a3427cc
./_conf/DB/fairytale_coven.yaml	a3a18548b285aa3fe6dbcf7fde5a5df07eac2768
./_conf/DB/queen_of_spades.yaml	4b8c24d6e9969cca6b8b7b10755d266b42bacfca
./_conf/DB/bastet_and_cats.yaml	19ce61668f3ea5d16f17b0a5cbd2d78fa9bfa5dd
./_conf/DB/twin_fruits_of_olympus.yaml	5827f091d3e41375701b41ebefae7c2cc6e2a81a
./_conf/DB/fruit_vegas.yaml	e16336c638a42459ed455ffb4c8b5913f183797f
./_conf/DB/across_the_universe.yaml	85b8f962b0460530d49cfc8602600e7fcacf6b1e
./_conf/DB/the_myth.yaml	69ddec189a2bbaeefc36454daf165c7654716e5
./_conf/DB/cleopatras_gems_rockways.yaml	f67c123943096884ec1eb204fdc353f89e59a3ab
./_conf/DB/riot.yaml	384ab99b0c8d429c7e2101bee0dca4905e46b441
./_conf/DB/for_the_realm.yaml	a3a18548b285aa3fe6dbcf7fde5a5df07eac2768
./_conf/DB/zeus_the_thunderer.yaml	c6ace576b5dcc3b0d3d11a6573cbc60ee9d36c35
./_conf/DB/merlins_tower.yaml	844b72f5d84b907e10f2562eaaec54faeb1aba5
./_conf/DB/candy_crush.yaml	f1e67ab6761394aff5336145c10a3ff7ca343f8d
./_conf/queen_of_spades.php	4b271296618d01979735c5e3132294a59f3b94e8
./_conf/across_the_universe.php	78b404805b52a7f3f0e8e192e751bfa713be9547
./_conf/zeus_the_thunderer.php	cfc1ef4ce9023ce24df20356a54e1d2f2c63301c
./_conf/twin_fruits_of_olympus.php	32372a7d5ac317e33249c3d20ef5dfe39c741a82
./_conf/book_of_amaterasu.php	684b1f0ba861d6d5b124b5fd46ad67ca36cadd01
./_conf/candy_crush.php	47935128a985c24d80e2b859ea3160dcf5379b21
./_conf/the_myth.php	4fcf38b2fede4ad37c66e266f51a641c7c7e6076
./_conf/riot.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/bastet_and_cats.php	4ba0594b5b86aa5f33f578aafde7d1ba0893d86c
./_conf/cleopatras_gems_rockways.php	6ff4de2bb70158175fa9e7bef0e479ea377fafd2
./_conf/fruit_vegas.php	80e549a7b5ebc1ac7234b5b7fbd530b58fd75b53



./_conf/fairytale_coven.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/for_the_realm.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/merlins_tower.php	206b6564c2d2f00456ff6b61528cdae2642e72f3
./mascotGaming/game.php	a62084e814dbc38bddd30e4c410d4ee545cf67e7
./mascotGaming/queen_of_spades.php	c625e8f336d1387d19f96bcb39bc5438f56ffba3
./mascotGaming/across_the_universe.php	fdac4c48dfa14a76acce81189a786b3ae7f455be
./mascotGaming/zeus_the_thunderer.php	bdf72448949a600cb8f1ae64dc0156fc633efb76
./mascotGaming/twin_fruits_of_olympus.php	df274bd8363f02a348e57af7af10e8eac6a7e8e5
./mascotGaming/book_of_amaterasu.php	c10572d85524dd6a0fe514030a7d54975bb17707
./mascotGaming/candy_crush.php	74df5b57837858f975616f27a2c4d7d4f87f3947
./mascotGaming/the_myth.php	954cdd5232c91c6a58898a802c4db78e3df696d3
./mascotGaming/riot.php	862098f86bf2d29e33d8098c8e504e69b8f21cea
./mascotGaming/bastet_and_cats.php	632e90e7ca2b5393bf6f9c4a76bc1b88536b2d45
./mascotGaming/cleopatras_gems_rockways.php	4adba4f879cc6485b1dca29522c11d78029b999c
./mascotGaming/fruit_vegas.php	8a86d9d5236a269d0029935c7c849666bf751b31
./mascotGaming/fairytale_coven.php	3e927f2fb443e4cb0850341fa2eacbd6dd05c8ce
./mascotGaming/for_the_realm.php	1f3d28e74a89e748ab025171d0cfad030eec9164
./mascotGaming/merlins_tower.php	5e301941279dcb178268ca09c306f2be2b257b6c
./hdr.php	94601b42692637522e4b9ad5a3b70097e368f565
./emulation/stdDev_log.php	ee738bcaca615e53c54e84d0b603831b0215516f
./emulation/emulation_mascotGaming.php	f8f3ec9024f191d55cf4227822225d63e8701164
./emulation/spins_log.php	cae37c03372451d2c11e1dcb5ff84f4cd6074c92
./emulation/std_dev.php	84ed1c9c43a20a864c5e7a28f41d68932db9509b
./emulation/index.php	87c09fba48cbd040331d01ffb77230748b3cc969
./index.php	a695fac4db2f334c43f1470add9b444cc3c1dfc4
./mascotGaming/gemz_grow.php	13a1f205db7add4356fd34e5157afc702dbc613f
./mascotGaming/game_config.php	780e00f5fad69516cfa73b3f9d40af1d3192492
./mascotGaming/holdem_mg.php	aa696094c7d4f83e36dc15895ff88b6ccc1d1373
./mascotGaming/slot_game.php	1cb8c647b447af8686fd33e99bfe60d359d3ba66
./mascotGaming/the_tomb_det.php	d9b88c1dd7fd9813e6f8109279a471b29045172c
./mascotGaming/freerounds.php	5d0d689ec648c1e19c86d925eaa63760e525907c



[Handwritten signature]

./mascotGaming/spin.php	d4ac37b59241f6a0027bdfbc433a72dff46d45f0
./mascotGaming/slot_game243.php	27f1d3a2925e05520fe9c10b960b2fc081303c79
./mascotGaming/nreel.php	b64531a28d45214aa039c7d3f9727314a04ba445
./_conf/the_tomb_det.php	684b1f0ba861d6d5b124b5fd46ad67ca36cadd01
./_conf/gemz_grow.php	ef7c1ce05688315bc843669605c9ef463c2aad62
./_conf/default_config.php	b6fe9a3d014a24eeb982ed5fe4001b32165a1f3d

2.2. RNG /генератор на случайни числа/ Математика

Следните файлове се считат за критични, тъй като са част от приложенията, които се изпълняват на сървърите и могат да бъдат част от външни одити и контроли.

Наименование на файла	SHA-1
Не е наличен	Не е наличен

2.3. Референтни файлове

Следните файлове се използват в процесите на лабораторна проверка, те се считат за вторични или референтни и не трябва да се считат за критични.

Наименование на файла	SHA-1
External_ 2023 Mascot Games Extended List.xlsx	7d59b90f4c0562a432f2b25bae894ca7d78c952e

2.4. Използвани методи, параметри и инструменти и описание на резултатите

Метод	ТЕС - 03 – Тестови методи / Визуална проверка ТЕС - 03 - Тестови методи / Проверка на изходния код ТЕС - 03 - Тестови методи / RNG /генератор на случайни числа/потвърждение / Математически тест
Устройства	RNG Tester v6, Notepad++ 7.9.4, Gateway System v2.0.22, Hash Calc 2.02, IBM SPSS Statistics - version 25, R Project - Version 4.0.0
Доказателства	Доказателствата се съхраняват на сървърите на Глобал Лаб.
RNG /генератор на случайни числа/	Обхватът на този сертификат се фокусира само върху проверката на игрите.
Други	-

2.4.1. Визуална проверка

Проведено изпитване	Подробности на теста	Резултати
---------------------	----------------------	-----------



Информация	Проверка на цялата информация, която трябва да бъде показана в съответствие с разпоредбите, споменати в този документ.	Преминат
Таблица с печалби и RTP /процент на възвръщаемост на играча/	Функционални тестове за проверка дали всички изисквания са изпълнени.	Преминат
Автоматично изпълнение	Тест за да проверка дали автоматичното пускане отговаря на изискванията.	Не е наличен
Прекъсване на играта	Тестове как се държи играта в случай на прекъсване на връзката.	Преминат
Джакпот и специални награди	Тест за проверка дали джакпотите или специалните награди работят, както е описано в правилата, и спазват изискванията..	Преминат (Джакпот не е наличен)
За забавление	Проверка дали всички изисквания са спазени в режим за забавление.	Преминат
Намалени интерфейси	Проверка на цялата информация, която трябва да бъде показана в съответствие с изискванията.	Преминат
Цикъл на играта	Проверка на разрешената продължителност на всяко завъртане.	Преминат
Преглед на играта	Проверка на всички основни функционалности на играта.	Преминат

2.4.2. RNG /генератор на случайни числа//Математическа проверка

Проведено изпитване	Подробности на теста	Резултати
Изисквания	Анализ на проекта и създаване на необходимите изисквания за процеса на изпитване.	Преминат
Статистически тест	Статистически тестове по зададени от клиента изисквания.	Не е наличен
Математически тест	Симулация и проверка на RTP /процент на възвръщаемост на играча/.	Преминат
Доклад	Проверка на допълнителна информация за този доклад от изпитването.	Преминат

2.4.3. Проверка на изходния код

Проведено изпитване	Подробности на теста	Резултати
Информация	Обща проверка на проекта.	Преминат
Изисквания	Анализ на проекта и създаване на необходимите изисквания за процеса на тестване.	Преминат
Анализ	Анализ за проверка дали всички изисквания на стандарта/наредбата са изпълнени.	Преминат



2.4.4. RTP /процент на възвръщаемост на играча/ проверка с наблюдение на

живо

Проведено изпитване	Подробности на теста	Резултати
Изисквания	Анализ на проекта и създаване на необходимите изисквания за процеса на тестване.	Не е наличен
Анализ и отчет	Анализ за проверка на спазването на всички изисквания на стандарта/наредбата и вътрешно отчитане	Не е наличен

3. Клиентски данни

Име: „МНГ Ентъртейнмънт“ Срл /MNG Entertainment Srl/

Служебен адрес: ул. „МАИ“ № 24, 1-ви етаж, Рашнов, Румъния

Електронна поща: dmitry@mascot.games, lobov.n@mascot.games

Технически контакт:

- Дмитри Малцев
- Николай Лобов

4. Данни за производител

Име: „МНГ Ентъртейнмънт“ Срл /MNG Entertainment Srl/

Служебен адрес: ул. „МАИ“ № 24, 1-ви етаж, Рашнов, Румъния

Електронна поща: dmitry@mascot.games, lobov.n@mascot.games

Технически контакт:

- Дмитри Малцев
- Николай Лобов

5. Данни за лабораторията.

Име: Глобал Лаб Лтд /Global Lab Ltd/.

Служебен адрес: ул. „Фалзун“ № 1, с/у Наксар роуд, Биркиркара, BKR1441, Малта

Телефон: +35627006401

Технически контакт:

- Габриел Ескобар

6. Отказ от отговорност

Лабораторията ще носи отговорност за цялата информация, предоставена в доклада, освен когато клиентът предоставя информация. Резултатите се прилагат към получената проба.

7. Заключение на лабораторията

Според изпитванията, проведени от Глобал Лаб, продуктът е в съответствие с изискванията, посочени в настоящия документ.

Настоящия доклад не трябва да се възпроизвежда, освен в неговата цялост.

Тази лаборатория е акредитирана в съответствие с признатия международен стандарт EN ISO/IEC 17025.

Тази акредитация демонстрира техническа компетентност за определен обхват и функционирането на лабораторна система за управление на качеството.

Подпис: *Не се чете.*

Главен изпълнителен директор

Маурицио Сокогато



Приложение I – Законов регламент за подробностите

ДВ бр.26 от 30.03.2012 г., в сила от 01.07.2012 г. с всички изменения и допълнения.

Изисквания	Обобщение	Резултат	Коментари
Чл. 13. (1)	Игралният софтуер при онлайн залагане и хазартни игри чрез други електронни комуникационни средства, както и всяка нова версия на софтуера преди въвеждането му в експлоатация /първоначалната му експлоатация се вписват в регистъра по чл. 20, ал. 2 от Закона за хазарта.	Не е наличен	
Закон за хазарта Чл. 20. 1. (4)	лаборатории за извършване на изпитвания на игрално оборудване, джакпот системи, софтуер за игри и комуникационно оборудване, предназначени за използване в страната; лабораториите могат да бъдат от Република България, от други държави - членки на Европейския съюз, от други държави - страни по Споразумението за Европейското икономическо пространство, или от Конфедерация Швейцария;	Преминат	
Чл. 13. (2)	Софтуерът за игри трябва да позволява участие в игрите само ако са изпълнени условията на Глава втора.	Преминат	
Чл. 14. (1) 1.	Софтуерът за игри трябва: Да създава реалистично очакване у участниците за техните шансове за печалба чрез точно представяне на всички резултати и/или събития, на които се основават игрите; бонус игрите трябва да предоставят възможност за печалба по начин, който не би оставил у участниците впечатлението, че шансът за печалба е по-голям от шанса за печалба в заложените игри;	Преминат	
Чл. 14. (1) 2.	Посочва недвусмислено на участника дали може да повлияе на резултата от играта(ите);	Преминат	
Чл. 14. (1) 3.	Осигурява провеждането на Игрите в съответствие с правилата, установени на основание чл.17, ал. 1(4) от Закона за хазарта.	Преминат	
Чл. 14. (2)	Условията и правилата на играта за всяка хазартна игра се описват подробно в Правилата на оператора, утвърдени по реда на чл.17, ал. 1(4) от Закона за хазарта. Правилата на играта трябва да бъдат достъпни за участника чрез същия носител и на същото място, използвани за игрите. Централната компютърна система трябва да изисква от участника изрично да приеме правилата на играта, които не могат да бъдат променяни по време на игрова сесия.	Преминат	
Чл. 15.1	Осигуряват възвръщаемост не по-малко от 80 процента от общата сума, заложена на виртуални игрални машини;	Преминат	
Чл. 15.2	Автоматично ограничаване на броя на игралните места на виртуалната игрална маса или виртуалната игрална машина, в зависимост от броя на едновременните игрални сесии, заявени от организатора в приложението за лиценз;	Не е наличен	
Чл. 15.3	Осигурява минимална продължителност от поне три секунди за всяка игрална сесия, с изключение на игрите, играни на виртуалните игрални машини;	Преминат	
Чл. 15.4	Уверение, че участието във всяка игра е резултат от изричното съгласие на участника;	Преминат	
Чл. 15.5	Осигурява на участника опцията да извършва „щраквания“ върху изображения като „пускане“, „задържане“, „начертаване“, „удвояване“ и т.н. само в случаите, когато участникът е имал достатъчно време да обмисли последствията от своето действие ;	Преминат	
Чл. 15.6	Уверение, че игрите и техните резултати не зависят от	Преминат	



	характеристики на оборудването и/или комуникационния канал на клиента;		
Чл. 15.7	Осигурява игри, които включват симулация на физически обект (зарове, колело на рулетка и т.н.), дават реални и честни резултати, съответстващи на очакванията за този физически обект.	Не наличен	
Чл. 16.1	Софтуерът за игри трябва да гарантира, че: Правилата (включително ограничения за игрите и как играе участникът) са достъпни от всички страници на играта;	Преминат	
Чл. 16.2	Името на играта се показва на всички страници, свързани с играта;	Преминат	
Чл. 16.3	Балансът на игралната сметка на участника се показва или достъпен на всички страници на играта;	Преминат	
Чл. 16.4	На участника се предоставя информация за размера на залога, направен от него или нея за всяка отделна игра.	Преминат	
Чл. 17.1	Централната компютърна система трябва да: Предоставя ясна и недвусмислена информация за валутата, в която се правят залози в момента на кредитиране на игралната сметка на участника, а в случай на онлайн казино игри - също и за обменния курс, ако се изисква превалутиране;	Преминат	
Чл. 17.2	Показване на всички възможни печеливши комбинации в графичен вид и/или в текстово поле, с изключение на хазартни игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета и хазартни игри и игри за отгатване;	Преминат	
Чл. 17.3	Ясно посочва минималния и максималния залог, който може да бъде поставен в играта;	Преминат	
Чл. 17.4	Осигурява на участниците информация за това как се генерират и изплащат печалбите.	Преминат	
Чл. 18.1	В текущата игра централната компютърна система (CCS) трябва да демонстрира: Ясно и изчерпателно резултатите от играта до нейното заключение	Преминат	
Чл. 18.2	Печалби по ясен и недвусмислен начин;	Преминат	
Чл. 18.3	Само печелившите комбинации, които клиентът би могъл да спечели с избрания залог, с изключение на хазартни игри със залагания върху резултати от спортни състезания, надбягвания с коне и кучета, хазартни игри и игри на отгатване;	Преминат	
Чл. 19	Централната компютърна система предоставя на участниците информация на български език относно участието им в игрите, независимо от използвания комуникационен канал.	Преминат	
Чл. 20. (1)	Софтуерът за игри показва всички игри на виртуалните игрални машини по ясен и специфичен начин.	Преминат	
Чл. 20. (2) 1	Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат поставени на място, което има визуална връзка със символа, като например: Показване на броя символи, които водят до изплащане;	Преминат	
Чл. 20. (2) 2	Символи, попадащи в една и съща скала на заплащане, се поставят в зона, свързана с тази скала на заплащане;	Преминат	
Чл. 20. (2) 3	Когато съществува възможност за спечелване на награда с различни комбинации от символи, илюстрацията трябва ясно да показва комбинацията;	Преминат	

Ус Л
мира
ЛЮБ
СОФИЯ
а БЪ

Ус Л
мира
ЛЮБ
СОФИЯ
а БЪ



[Handwritten signature]

Чл. 20. (2) 4	Символът трябва да има форма и цвят, които да се използват непроменени във всяка игра, освен когато се използват анимации.	Преминат	
Чл. 20. (3)	Софтуерът на играта трябва да показва графично максималния залог, възможния брой кредити за залагане на всяка избрана линия и общия брой възможни линии.	Преминат	
Чл. 24.1	Централната компютърна система трябва да гарантира, че: Действителните средства, които се прехвърлят към джакпота, съответстват на отчисленията, формиращи съответния джакпот, както е посочено в правилата, установени съгласно чл.17, ал. 1(4) от Закона за хазарта; тези суми не могат да надвишават 5 процента от всеки залог на виртуални игрални машини или процента от всеки залог, определен в правилата по чл. 17, ал. 1(4) от Закона за хазарта за други виртуални игри;	Не е наличен	Игрите не съдържат Джакпот
Чл. 24.2	В игра, която генерира повече от един бонус джакпот, всеки със собствена удръжка, общият размер на удръжките от всеки залог няма да надвишава процента, посочен в параграф 1;	Не е наличен	
Чл. 24.3	Текущата стойност на премия (бонус) се показва в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща в нейното формиране;	Не е наличен	
Чл. 24.4	Когато условието за спечелване на бонуса е формирането на печеливша комбинация, свързана с определени условия (залог, деноминация, линия на образуване и т.н.), тези условия се описват в правилата на играта; когато играта формира повече от един джакпот, като условието за печалба е образуването на определена печеливша комбинация, правилата на играта недвусмислено определят кой от тях може да бъде спечелен при определени условия;	Не е наличен	
Чл. 24.5	Когато джакпотът замества която и да е печалба от таблицата с печалби на играта, първоначалната стойност след спечелването на джакпота трябва да бъде не по-малка от заменената печалба, като се вземат предвид залогът и деноминацията;	Не е наличен	
Чл. 24.6	Спечелването на бонуса може да бъде свързано само с участие в играта, предмет на предварително зададени условия (залог, време, начална и крайна стойност на натрупване и т.н.), зададени чрез конфигуриране на джакпота, които не са свързани с формирането на конкретна печеливша комбинация - неизвестен джакпот бонус;	Не е наличен	
Чл. 24.7	Когато правилата позволяват разпределението на бонусите или бонус нивата на джакпот да се определят от допълнителна бонус игра (извън таблицата с печалби на основната игра), реализирана в интерфейса на играта или в допълнителен интерфейс, достъпът до такава игра се извършва чрез формиране на конкретна печеливша комбинация или на случаен принцип;	Не е наличен	
Чл. 24.8	Когато бонусът зависи от печалба при формирането на конкретна печеливша комбинация, възможността за промяна на нейните конфигурационни параметри се предоставя само след като бонусът е спечелен; когато бонусът е неизвестен с повече от едно ниво на натрупване, то натрупаните в играта суми се запазват при всякакви промени в конфигурационните параметри;	Не е наличен	



	След спечелването на джакпота всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, ще има индикация за настъпването на това събитие.		
Чл. 24.9	След спечелването на джакпота всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, ще има индикация за настъпването на това събитие.	Не е наличен	
Чл. 25. (1)	Софтуерът за игри трябва да гарантира, че параметрите на джакпота не могат да бъдат променени, докато текущата игра не приключи за всеки участник, който играе за дадения джакпот.	Не е наличен	
Чл. 25. (2)	Замяната на джакпот системата влиза в сила след като текущият джакпот е спечелен.	Не е наличен	
Чл. 26. (1)	Софтуерът на играта трябва да гарантира, че текущата сума на джакпота се показва на оборудването на всички играчи за максимален интервал от време от 30 секунди.	Не е наличен	
Чл. 26. (2)	Системите за джакпот трябва да бъдат. Софтуерът на играта трябва ясно да показва дали участникът играе за даден джакпот и да се управлява с адекватна справедливост и сигурност.	Не е наличен	
Чл. 29. (2) 1	Играта се счита за незавършена в следните случаи: Загуба на връзка, освен в случай на игра по чл. 60 и 62 от Закона за хазарта;	Преминал	

Подробности:

- Не е наличен: този елемент е извън проекта.
- Преминал: този елемент е изряден.

Подпис: *Не се чете.*

Главен изпълнителен директор
Маурицио Сокодато

Подписаната Весела Мирчева Павлова удостоверявам верността на извършения от мен превод от английски език на български език на приложения документ. Преводът се състои от 12 страници.

Преводач:

Весела Мирчева Павлова



На 31.10.2023 г., ДЕСИМИРА НИКОЛОВА, нотариус в район РС СОФИЯ с рег. № 609 на Нотариалната камара, удостоверявам подписите върху този документ, положени от:
ВЕСЕЛА МИРЧЕВА ПАВЛОВА, ЕГН: 6705316955, АДРЕС: гр.СОФИЯ - Преводач
Рег. № 8375 Събрана такса:

Нотариус:

Десимира Николова
Р.С. СОФИЯ
Република България

Гергана Шопова
помощник нотариус
по заместване

Confidential Information



JURISDICTIONS

Alderney
Belarus
Bulgaria
Ceuta

Ciudad de Buenos Aires

Estonia
Costa Rica
Georgia
Germany

Hungary

Isle of Man

Jersey

Latvia

Lithuania

Madrid Province

Malta

Monzambico

Ontario

Portugal

Puerto Rico

Spain

Switzerland

United Kingdom



TEST REPORT

MNG-PR002-PRJ001-001

Jurisdiction: Bulgaria

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Confidential Information

1. Test report data

Identification of the issuing body: Global Lab Ltd
Report Code (Unique identification): MNG-PR002-PRJ001-001
Task start date: 17th July, 2023
End date: 12th October, 2023
Number of pages: 16

Note: This test report may not be reproduced, other than in full, except with the prior written permission of the issuing Approved Test House.

Identification of the item(s) inspected:

	Games	RNG	Platform	Audit	Security	Integration
Quantity	14	-	-	-	-	-

Personnel involved:

- Mr. Gabriel Escobar (CTC)

Certificate Version: v1.0

1.1. Information about the different Items included in the scope

ID	Game	Version	Type	Min Bet	Max Bet
riot	Riot	v.1.9.1	Slot	€0,15	€150
zeus_the_thunderer	Zeus the Thunderer	v.1.9.1	Slot	€0,20	€100
queen_of_spades	Queen of Spades	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
merlins_tower	Merlin's Tower	v.1.9.1	Slot	€0,40	€40
across_the_universe	Across the universe	v.1.9.1	Slot	€0,20	€10
fairytale_coven	Fairytale Coven	v.1.9.1	Slot	€0,15	€15
bastet_and_cats	Bastet and Cats	v.1.9.1	Slot	€0,40	€400
cleopatras_gems_rockways	Cleopatra's Gems	v.1.9.1	Slot	€0,25	€25

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Confidential Information

	Rockways				
the_myth	The Myth	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
fruit_vegas	Fruit Vegas	v.1.9.1	Slot	€0,10	€10
candy_crush	Candy Crush	v.1.9.1	Slot	€0,25	€12.5
twin_fruits_of_olympus	Twin Fruits of Olympus	v.1.9.1	Slot	€0,25	€25
for_the_realm	For the Realm	v.1.9.1	Slot	€0,15	€15
Book_of_amaterasu	Book of Amaterasu	v.1.9.1	Slot	€0,10	€5

Note: The values may change with each integration with the operators. These values were those observed during the testing phase and are for reference only.

Game Name	RTP reported for the client	RTP (in the game)
Riot	96,02%	96,02%
Zeus the Thunderer	95,20%	95,20%
Queen of Spade	95,20%	95,20%
Merlins Tower	94,84%	94,84%
Across the Universe	94,80%	94,80%
Fairytale Covet	96,02%	96,02%
Bastet and Cats	95,60%	95,60%
Cleopatras Gems Rockways	95,43%	95,43%
The Myth	94,82%	94,82%
Fruit Vegas	96,60%	96,60%
Candy Crush	95,25%	95,25%
Twin Fruits of Olympus	94,38%	94,38%
For the Realm!	96,02%	96,02%
Book of Amaterasu	95,53%	95,53%

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Confidential Information

Platform RGS	Version
N/A	N/A

1.2. Statement of Conformity

Jurisdiction	REPUBLIC OF BULGARIA - Ministry of Finance
Regulation	Gambling Act - State Gazette No. 26/30.03.2012, effective 1.07.2012 with all amended and supplemented till now
Result	Compliant
Details	The details of the tests carried out are in Annex I

2. Critical files of each item

2.1. Games

The following files are considered critical as they are part of the applications that run on the servers and can be part of external audits and controls.

File	SHA-1
/protected/casino27/MicroGamesApi3.php	3f13095569eecd6bacc73aad7969d283103c733
./protected/casino27/IGamesApi3.php	8c33f2379ad7acda95e95f21c46881a912b8d191
./protected/casino27/Random.php	b0386d4d0d5147c2a44a309d79248dae1e161b6c
./protected/casino27/MicroClient.php	9c31b886ea31f7e449c5f666f1b7575926a62c73
./protected/casino27/bootstrap.php	bcc3cabd840bbff6298bab2b244722087f94958b
./protected/bootstrap.php	3ca236b2552f14dfde8b568254ead5db4d12e92b
./slot_funcs.php	4cc67ffdea330f71d273c8d9de0bb2185a3427cc
./_conf/DB/fairytales_coven.yaml	a3a18548b285aa3fe6dbcf7fde5a5df07eae2768
./_conf/DB/queen_of_spades.yaml	4b8c24d6e9969cca6b8b7b10755d266b42bacfa
./_conf/DB/bastet_and_cats.yaml	19ce61668f3ea5d16f17b0a5cbd2d78fa9bfa5dd
./_conf/DB/twin_fruits_of_olympus.yaml	5827f091d3e41375701b41ebefae7c2cc6e2a81a
./_conf/DB/fruit_vegas.yaml	e16336c638a42459ed455ffb4c8b5913f183797f
./_conf/DB/across_the_universe.yaml	85b8f962b0460530d49cfc8602600e7fcac6b1e
./_conf/DB/the_myth.yaml	69ddec189a2bbaeefc36454daf165c7654716e5
./_conf/DB/cleopatras_gems_rockways.yaml	f67c123943096884ec1eb204fdc353f89e59a3ab
./_conf/DB/riot.yaml	384ab99b0c8d429c7e2101bee0dca4905e46b441

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Confidential Information

./_conf/DB/for_the_realm.yaml	a3a18548b285aa3fe6dbcf7fde5a5df07eac2768
./_conf/DB/zeus_the_thunderer.yaml	c6ace576b5dcc3b0d3d11a6573cbc60ee9d36c35
./_conf/DB/merlins_tower.yaml	844b72f5d84b907e10f2562eaaec54faeb1aba5
./_conf/DB/candy_crush.yaml	f1e67ab6761394aff5336145c10a3ff7ca343f8d
./_conf/queen_of_spades.php	4b271296618d01979735c5e3132294a59f3b94e8
./_conf/across_the_universe.php	78b404805b52a7f3f0e8e192e751bfa713be9547
./_conf/zeus_the_thunderer.php	cfc1ef4ce9023ce24df20356a54e1d2f2c63301c
./_conf/twin_fruits_of_olympus.php	32372a7d5ac317e33249c3d20ef5dfe39c741a82
./_conf/book_of_amaterasu.php	684b1f0ba861d6d5b124b5fd46ad67ca36cadd01
./_conf/candy_crush.php	47935128a985c24d80e2b859ea3160dcf5379b21
./_conf/the_myth.php	4fcf38b2fede4ad37c66e266f51a641c7c7e6076
./_conf/riot.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/bastet_and_cats.php	4ba0594b5b86aa5f33f578aafde7d1ba0893d86c
./_conf/cleopatras_gems_rockways.php	6ff4de2bb70158175fa9e7bef0e479ea377fafd2
./_conf/fruit_vegas.php	80e549a7b5ebc1ac7234b5b7fd530b58fd75b53
./_conf/fairytale_coven.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/for_the_realm.php	7e8d31e1db7846e7e61d768b465be2e2001cd722
./_conf/merlins_tower.php	206b6564c2d2f00456ff6b61528cdae2642e72f3
./mascotGaming/game.php	a62084e814dbc38bdd30e4c410d4ee545cf67e7
./mascotGaming/queen_of_spades.php	c625e8f336d1387d19f96bcb39bc5438f56ffba3
./mascotGaming/across_the_universe.php	fdac4c48dfa14a76acce81189a786b3ae7f455be
./mascotGaming/zeus_the_thunderer.php	bdf72448949a600cb8f1ae64dc0156fc633efb76
./mascotGaming/twin_fruits_of_olympus.php	df274bd8363f02a348e57af7af10e8eac6a7e8e5
./mascotGaming/book_of_amaterasu.php	c10572d85524dd6a0fe514030a7d54975bb17707
./mascotGaming/candy_crush.php	74df5b57837858f975616f27a2c4d7d4f87f3947
./mascotGaming/the_myth.php	954cdd5232c91c6a58898a802c4db78e3df696d3
./mascotGaming/riot.php	862098f86bf2d29e33d8098c8e504e69b8f21cea
./mascotGaming/bastet_and_cats.php	632e90e7ca2b5393bf6f9c4a76bc1b88536b2d45
./mascotGaming/cleopatras_gems_rockways.php	4adba4f879cc6485b1dca29522c11d78029b999c

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Confidential Information

./mascotGaming/fruit_vegas.php	8a86d9d5236a269d0029935c7c849666bf751b31
./mascotGaming/fairytale_coven.php	3e927f2fb443e4cb0850341fa2eacbd6dd05c8ce
./mascotGaming/for_the_realm.php	1f3d28e74a89e748ab025171d0cfad030eec9164
./mascotGaming/merlins_tower.php	5e301941279dcb178268ca09c306f2be2b257b6c
./hdr.php	94601b42692637522e4b9ad5a3b70097e368f565
./emulation/stdDev_log.php	ee738bcaca615e53c54e84d0b603831b0215516f
./emulation/emulation_mascotGaming.php	f8f3ec9024f191d55cf4227822225d63e8701164
./emulation/spins_log.php	cae37c03372451d2c11e1dcb5ff84f4cd6074c92
./emulation/std_dev.php	84ed1c9c43a20a864c5e7a28f41d68932db9509b
./emulation/index.php	87c09fba48cbd040331d01ffb77230748b3cc969
./index.php	a695fac4db2f334c43f1470add9b444cc3c1dfc4
./mascotGaming/gemz_grow.php	13a1f205db7add4356fd34e5157afc702dbc613f
./mascotGaming/game_config.php	780e00f5fad69516cfa73b3f9d40af1d3192492
./mascotGaming/holdem_mg.php	aa696094c7d4f83e36dc15895ff88b6ccc1d1373
./mascotGaming/slot_game.php	1cb8c647b447af8686fd33e99bfe60d359d3ba66
./mascotGaming/the_tomb_det.php	d9b88c1dd7fd9813e6f8109279a471b29045172c
./mascotGaming/freerounds.php	5d0d689ec648c1e19c86d925eaa63760e525907c
./mascotGaming/spin.php	d4ac37b59241f6a0027bdfbc433a72dff46d45f0
./mascotGaming/slot_game243.php	27f1d3a2925e05520fe9c10b960b2fc081303c79
./mascotGaming/nreel.php	b64531a28d45214aa039c7d3f9727314a04ba445
./_conf/the_tomb_det.php	684b1f0ba861d6d5b124b5fd46ad67ca36cadd01
./_conf/gemz_grow.php	ef7c1ce05688315bc843669605c9ef463c2aad62
./_conf/default_config.php	b6fe9a3d014a24eeb982ed5fe4001b32165a1f3d

2.2. RNG/Math

The following files are considered critical as they are part of the applications that run on the servers and can be part of external audits and controls.

File Name	SHA-1
N/A	N/A

2.3. Reference files

The following files are used in the laboratory verification processes, they are considered secondary or reference and should not be considered as critical.

Confidential Information

File Name	SHA-1
External_ 2023 Mascot Games Extended List.xlsx	7d59b90f4c0562a432f2b25bae894ca7d78c952e

2.4. Methods, parameters and tools used and description of the results

Method	TEC - 03 - Test Methods / Visual Verification TEC - 03 - Test Methods / Source code verification TEC - 03 - Test Methods / RNG verification / Mathematical Test
Tools	RNG Tester v6, Notepad++ 7.9.4, Gateway System v2.0.22, Hash Calc 2.02, IBM SPSS Statistics - version 25, R Project - Version 4.0.0
Evidences	The evidence is hosted on Global Lab's servers.
RNG	The scope of this certificate only focuses on games verification.
Others	-

2.4.1. Visual verification

Test Performed	Details of tests	Results
Information	Verification of all the information that must be displayed in accordance with the regulations mentioned in this document.	PASS
Paytable and RTP	Functional tests to verify that all the requirements are satisfied.	PASS
Autoplay	Test to verify that autoplay meets the requirements.	N/A
Interruption game	Tests of how the game behaves in case of disconnection.	PASS
Jackpot and Special Awards	Test to verify that jackpots or special awards work as described in the rules and follow the requirements.	PASS (Jackpot N/A)
For Fun	Verification that all the requirements are respected in the for fun mode.	PASS
Reduced Interfaces	Verification of all the information that has to be displayed in accordance with the requirements.	PASS
Game Cycle	Verification of the allowed duration of each spin.	PASS
Game Overview	Verification of all the main functionalities of the game.	PASS

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America

Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta

Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

2.4.2. RNG/Math verification

Test Performed	Details of tests	Results
Requirements	Analysis of the project and creation of the necessary requirements for the testing process.	PASS
Statistical Test	Statistical tests with the requirements provided by the client.	N/A
Mathematical Test	Simulation and checking of RTP.	PASS
Report	Verification of additional information for this test report.	PASS

2.4.3. Source code verification

Test Performed	Details of tests	Results
Information	General verification of the project.	PASS
Requirements	Analysis of the project and creation of the necessary requirements for the testing process.	PASS
Analysis	Analysis to verify that all the requirements of the standard / regulation are satisfied.	PASS

2.4.4. RTP live monitoring verification

Test Performed	Details of tests	Results
Requirements	Analysis of the project and creation of the necessary requirements for the testing process.	N/A
Analysis and Report	Analysis to verify that all the requirements of the standard/regulation and internal reporting	N/A

3. Client data

Name: MNG Entertainment Srl
 Address Office: 1 MAI street, 24, 1-st floor, Rasnov, Romania
 E-mail: dmitry@mascot.games, lobov.n@mascot.games
 Technical Contact:

- Dmitry Maltsev
- Nikolay Lobov

Confidential Information

4. Manufacturer data

Name: MNG Entertainment Srl
Address Office: 1 MAI street, 24, 1-st floor, Rasnov, Romania
E-mail: dmitry@mascot.games, lobov.n@mascot.games
Technical Contact:

- Dmitry Maltsev
- Nikolay Lobov

5. Laboratory data

Name: Global Lab Ltd.
Address Office: 1, Falzun Street, c/w Naxxar Road, Birkirkara, BKR1441, Malta
Phone number: +35627006401
Technical Contact:

- Mr. Gabriel Escobar

6. Disclaimer

The laboratory will be responsible for all the information provided in the report, except when the client provides information. Results are applied to the sample as received.

7. Conclusion of the laboratory

According to the tests carried out by Global Lab, the product is compliance with the requirements specified in this document.
This report should not be reproduced, except in its entirety.

This laboratory is accredited in accordance with the recognised International Standard EN ISO/IEC 17025. This accreditation demonstrates technical competence for a defined scope and the operation of a laboratory quality management system



Signature
Chief Executive Officer
Maurizio Soccodato

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America
Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta
Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta

Annex I - Details Regulation

State Gazette No. 26/30.03.2012, effective 1.07.2012 with all amended and supplemented till now

Requirements	Summary	Result	Comments
Art. 13. (1)	The gaming software in online betting and gaming by other electronic communication devices, as well as any new version of the software prior to its commissioning/initial operation, shall be entered in the register, referred to in Art. 20, Para. 2 of the Gambling Act following the completion of tests by a laboratory, filed in the register under Article 20, Para. 1(4) of the Gambling Act.	N/A	
Gambling Act Art. 20. 1. (4)	laboratories to perform testing of gaming equipment, jackpot systems, gaming software and communication equipment, intended for use in the country; the laboratories may be from the Republic of Bulgaria, from other Member States of the European Union, from other countries - parties to the European Economic Area Agreement, or from the Swiss Confederation;	PASS	
Art. 13. (2)	The gaming software should only allow participation in the games if the conditions of Chapter Two are met.	PASS	
Art. 14. (1) 1.	The gaming software shall: Create a realistic expectation in participants of their chances of winning by accurately representing all outcomes and/or events, on which the games are based; bonus games shall provide an opportunity to win in a way that would not give participants the impression that the chance of winning is greater than the chance of winning in wagered games;	PASS	
Art. 14. (1) 2.	Indicate unambiguously to the participant whether they can influence the outcome of the game(s);	PASS	
Art. 14. (1) 3.	Ensure the conduct of the Games in accordance with the rules, established on the basis of Article 17, Para. 1(4) of the Gambling Act.	PASS	
Art. 14. (2)	The game conditions and rules for each gambling game shall be described in detail in the Operator's Rules, approved pursuant to Article 17, Para. 1(4) of the Gambling Act. The rules of the game must be accessible to the participant through the same medium and at the same location used for the games. The central computer system must require the participant to explicitly accept the rules of the	PASS	

Confidential Information

	game, which may not be changed during a game session.		
Art. 15.1	Provide a return of not less than 80 per cent of the total amount staked on virtual gaming machines;	PASS	
Art. 15.2	Automatically limit the number of gaming places on the virtual gaming table or the virtual gaming machine, depending on the number of simultaneous gaming sessions requested by the organiser in the licence application;	N/A	
Art. 15.3	Ensure a minimum duration of at least three seconds for each gaming session, excluding games played on the virtual gaming machines;	PASS	
Art. 15.4	Ensure that participation in any game is the result of express consent by the participant;	PASS	
Art. 15.5	Provide the participant with the option to perform "clicks" on images such as "play", "hold", "draw", "double", etc. only in cases where the participant has had sufficient time to consider the consequences of their action;	PASS	
Art. 15.6	Ensure that the games and their results do not depend on the characteristics of the customer's equipment and/or communication channel;	PASS	
Art. 15.7	Provide games that involve the simulation of a physical object (dice, roulette wheel, etc.) produce real and fair results consistent with the expectations for that physical object.	N/A	
Art. 16.1	Gaming software should ensure that: The rules (including restrictions on games and how the participant plays) are accessible from all pages of the game;	PASS	
Art. 16.2	The name of the game is displayed on all pages related to the game;	PASS	
Art. 16.3	The balance of the participant's game account is displayed or accessible on all game pages;	PASS	
Art. 16.4	The participant shall be provided with information on the amount of the bet placed by him or her on each individual game.	PASS	
Art. 17.1	The central computer system should: Provide clear and unambiguous information of the currency in which bets are placed at the time of crediting the participant's gaming account and in case of online casino gaming - also of the	PASS	



Confidential Information

	exchange rate if currency conversion is required;		
Art. 17.2	Display all possible winning combinations in graphical form and/or in a text box, with the exception of games of chance with betting on the results of sports competitions and horse and dog races and games of chance and guessing games;	PASS	
Art. 17.3	Clearly indicate the minimum and maximum bet that can be placed in the game;	PASS	
Art. 17.4	Provide participants with information on how winnings are generated and paid.	PASS	
Art. 18.1	In the current game the Central Computer System (CCS) should demonstrate: Clearly and comprehensively the results of the game until its conclusion	PASS	
Art. 18.2	Winnings in a clear and unambiguous manner;	PASS	
Art. 18.3	Only the winning combinations that the customer could win with the selected bet, with the exception of games of chance with betting on the results of sports competitions, horse and dog races, games of chance and guessing games;	PASS	
Art. 19	The central computer system shall provide participants with information in Bulgarian regarding their participation in the games, regardless of the communication channel used.	PASS	
Art. 20. (1)	The gaming software shall display all games on the virtual gaming machines in a clear and specific manner.	PASS	
Art. 20. (2) 1	Winnings for each symbol or combination of symbols must be placed in a location that has a visual association with the symbol, such as: Showing the number of symbols that result in a pay-out;	PASS	
Art. 20. (2) 2	Symbols, falling on the same pay scale shall be placed in an area, associated with that pay scale;	PASS	
Art. 20. (2) 3	When a possibility exists of winning a prize with different combinations of symbols, the illustration should clearly show the combination;	PASS	
Art. 20. (2) 4	The symbol shall have a shape and colour to be used unchanged in every game, except when using animations.	PASS	

Confidential Information

Art. 20. (3)	The game software must graphically display the maximum bet, the possible number of credits to bet on each selected line, and the total number of possible lines.	PASS	
Art. 24.1	The central computer system must ensure that: The actual funds to be transferred to the jackpot shall correspond to the deductions forming the jackpot in question, as specified in the rules, established pursuant to Article 17, Para. 1(4) of the Gaming Act; such monies may not exceed 5 per cent of each bet on virtual gaming machines or the percentage of each bet, specified in the rules referred to in Art. 17, Para. 1 (4) of the Gaming Act for other virtual games;	N/A	
Art. 24.2	In a game that generates more than one bonus jackpot, each with its own deduction, the total amount of deductions from each bet will not exceed the percentage referred to in Paragraph 1;	N/A	
Art. 24.3	The current value of premium (bonus) shall be displayed in the user interface of each game involved in its formation;	N/A	
Art. 24.4	Where the condition for winning the bonus is the formation of a winning combination linked to certain conditions (bet, denomination, line of formation, etc.), these conditions shall be described in the game rules; where the game forms more than one jackpot with the winning condition being the formation of a certain winning combination, the game rules unambiguously specifying which of them could be won under certain conditions;	N/A	The games do not contain Jackpot
Art. 24.5	Where the jackpot replaces any win from the game's payoff table, the initial value after winning the jackpot shall be no less than the replaced win, taking into account the bet and the denomination;	N/A	
Art. 24.6	Winning the bonus may only be linked to participation in the game, subject to predefined conditions (bet, time, initial and final accumulation value, etc.), set by configuring the jackpot, not linked to the formation of a specific winning combination - mystery jackpot bonus;	N/A	
Art. 24.7	Where the rules permit bonus distribution or jackpot bonus levels to be determined by an additional bonus game (outside the base game's pay table), realized in the game interface or in an additional interface, such game shall be accessed by forming a specific winning combination or at random;	N/A	



Confidential Information

Art. 24.8	Where the bonus is conditional upon winning in the forming of a particular winning combination, the option to change its configuration parameters shall be provided only after the bonus has been won; where the bonus is a mystery with more than one level of accumulation, the amounts accumulated in the game shall be retained with any changes to the configuration parameters;	N/A
Art. 24.9	Upon winning the jackpot, each gaming session associated with that jackpot shall have an indication of the occurrence of that event.	N/A
Art. 25. (1)	The gaming software must ensure that the jackpot parameters may not be changed until the current game is completed for each participant playing for the given jackpot.	N/A
Art. 25. (2)	The replacement of a jackpot system shall take effect after the current jackpot is won.	N/A
Art. 26. (1)	The game software must ensure that the current jackpot amount is displayed on all players' equipment for a maximum time interval of 30 seconds.	N/A
Art. 26. (2)	Jackpot systems must be The game software must clearly indicate whether the participant is playing for a given jackpot and operated with adequate fairness and security	N/A
Art. 29. (2) 1	The game shall be considered incomplete in the following cases: Loss of connection, except in the case of a game under Articles 60 and 62 of the Gambling Act;	PASS

Details:

- N/A: this item is out of the project.
- PASS: this item is OK.

Signature
 Chief Executive Officer
 Maurizio Soccodato

Global Lab – Africa – Asia – Europe – North America – South America
Laboratory Location: 53 Aphrodite, Triq Is-Sebuqa, San Gwann, Malta
Registered Office: N.1 Falzun street c/w Naxxar Road – BKR1441 Birkirkara – Malta