

MANUAL DE
PRODUCTO

GALAXIA

UNIDESA



www.unidesa.com

CIRSA 

09 Enero 2019

1. Sistema de Créditos
2. Mapa de Jurisdicciones
3. Descripción del Juego
4. Metacrilato
5. Films de Pulsadores

*Este documento está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual. Ninguna parte puede ser reproducida, transmitida o transformada de ninguna forma ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y copiado, para ningún otro propósito que no sea el personal del propietario de las máquinas de juego, sin el permiso por escrito de **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

*La información contenida en este manual está sujeta a modificación, sin previo aviso, y carece de efectos vinculantes para **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

1. Sistema de créditos

El coste de la partida simple es de un crédito, de valor 0,20 euros (0,10€ en versiones 0,10). La máquina permite la realización de partidas simultáneas, dependiendo de la versión.

Se pueden introducir monedas de 10, 20 y 50 céntimos, y de 1 y 2 euros, acumulándose en el contador de créditos hasta un máximo de unidades que depende de la jurisdicción.

Límite Compra Créditos

Se permite acumular hasta un máximo de 50 unidades en el contador de créditos en las jurisdicciones **AND, ARA, AST, CAN, CAT, GLC, LRA y MAD**.

Se permite acumular hasta un máximo de 25 unidades en el contador de créditos en la jurisdicción **BAL**.

Cambio

Si la primera moneda es de valor facial superior al precio de la partida, el usuario puede acumular las jugadas correspondientes iniciando voluntariamente la partida con el pulsador "**JUEGO**" u obtener una sola partida simple y el cambio correspondiente en caso contrario en las jurisdicciones **CAN, LRA y MAD**.

Para la jurisdicción **GLC** el cambio se devuelve cuando la primera moneda es de valor facial superior a 1 Euro.

Para la jurisdicción **AST** el cambio se devuelve cuando la primera moneda es de valor facial superior a 1 Euro actuando sobre el pulsador "**COBRAR**".

No se devuelve cambio en las jurisdicciones **AND, ARA, BAL y CAT**.

Resto de 10 céntimos

Si, debido a la introducción de un número impar de monedas de 10 y/o 50 céntimos queda un resto de 10 céntimos en el contador de créditos, el usuario siempre puede completar este resto con otra moneda de 10 ó 50 céntimos, disponiendo de 10 segundos para ello. En caso contrario, se procede con una de las dos opciones siguientes, seleccionables a través de la opción "**Play 10**" de la fase de test "**2.1 Configuración del Juego**", lo cual permite adaptar la operativa:

- a) Se produce la devolución automática del resto de 10 céntimos. Si la máquina no dispusiera de un pagador de esta denominación, en este modo de funcionamiento se inhibiría la entrada de monedas de 10 y 50 céntimos quedando éstas restringidas a las de 20 céntimos, 1 y 2 euros.
- b) Se activa el procedimiento de cancelación del resto. Por medio de este procedimiento se convierte el crédito parcial a una unidad entera o a cero con una probabilidad exacta del 50% para cada caso, al objeto de que estadísticamente no se produzca pérdida ni ganancia para el usuario.

Reserva de monedas

El dinero introducido cuando el contador de créditos ha llegado a su valor máximo se contabiliza en el contador de reserva, el cual permite su traspaso a créditos, con el mismo límite y sólo cuando no se dispone de suficientes créditos para el juego, accionando el pulsador “**JUEGO**”, o bien su reintegro inmediato accionando el pulsador “**COBRAR**” en cualquier momento, acción que también se produce automáticamente antes de que transcurran 10 segundos sin accionar uno de los dos pulsadores.

En la jurisdicción **AST** no existe el contador de reserva, devolviéndose automáticamente las cantidades introducidas que excedan del límite del contador de créditos.

Billetes

La máquina dispone de un dispositivo capaz de aceptar billetes. Los billetes aceptados pueden elegirse de manera selectiva para adaptarse a los valores permitidos en cada jurisdicción.

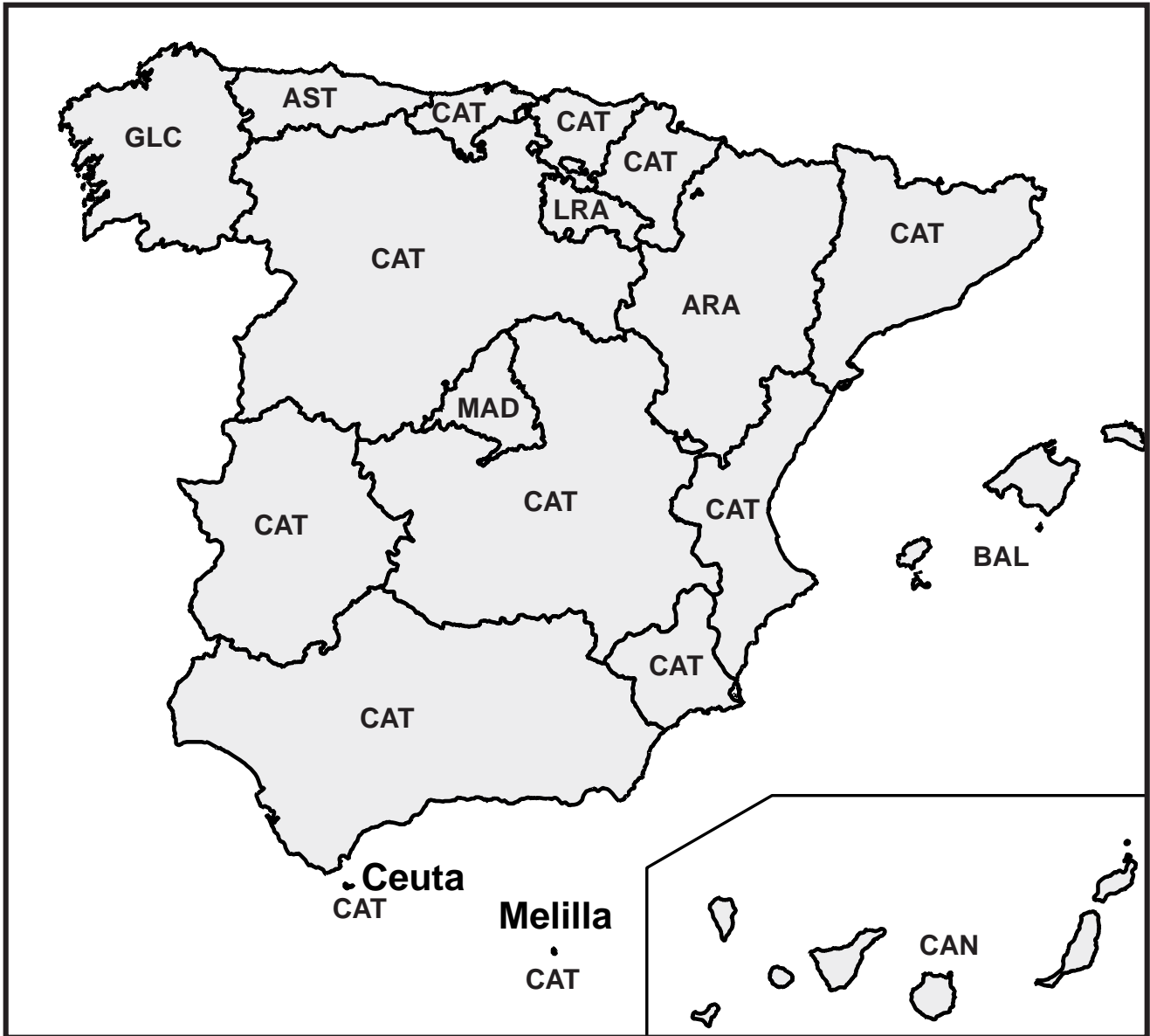
En las jurisdicciones **ARA, AST, BAL, CAT** y **LRA** se permite la aceptación de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros.

En las jurisdicciones **AND, CAN, GLC** y **MAD** se permite la aceptación de billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Los billetes sólo se admiten si la máquina no tiene créditos y producen la acumulación en el contador de créditos hasta máximo configurado, con el eventual resto en el contador de reserva.

La máquina también dispone de un dispositivo para el pago de billetes.

2. Mapa de Jurisdicciones



Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

3. Descripción del Juego

Desarrollo del juego básico

Al accionar el pulsador “**JUEGO**”, empiezan a evolucionar los módulos de rodillos mostrando sus figuras, que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la Línea de Premio coincide con alguna de las expuestas en el plan de ganancias, se consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

Existe una figura adicional, que representa un **Radar**, tal que al aparecer 1, 2 ó 3 en la línea central se consiguen la cantidad de bonos indicada en el plan de ganancias según la apuesta, que se acumulan en un contador identificado en pantalla con el rótulo “**Bonos**”.

Asimismo existen unas figuras adicionales de “**Nave Verde**” y “**Nave Violeta**”, tal que cada aparición en la línea de premio incrementa un paso en uno de dos marcadores de 12 posiciones con el color correspondiente, que se muestran en la pantalla de vídeo. Al completar cualquiera de los dos marcadores progresivos se accede a cualquiera de los cinco juegos adicionales: “**Gravedad Cero**”, “**Transportador de Materia**”, “**Las Compuertas**”, “**Los Meteoritos**” y “**Jet Pack**” que se describen más adelante. La aparición de 3 naves del mismo color completa el progresivo correspondiente y provoca la entrada directa a uno de los cinco juegos adicionales. Además durante el juego inferior y después de una partida sin premio el jugador puede obtener aleatoriamente uno o varios giros extra de los rodillos, que pueden terminar en premio o no.



En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de Avances entre 1 y 4. Cuando se tenga un número de avances, se pueden cambiar, en cada uno de los rodillos, las figuras de la Línea de Premio por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador “**AUTO AVANCES**” activado, la máquina realiza los avances automáticamente.

En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de rodillos, se indica, iluminando los pulsadores “**RETENCIÓN**”, que se pueden retener 1 ó 2 figuras de la Línea de Premio mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

Desarrollo del juego con bonos

Si se dispone de bonos se puede activar voluntariamente el juego complementario, salvo si el contador hubiera llegado al máximo, en cuyo caso la máquina se sitúa siempre en este modo de juego. Para activarlo se utilizan tantos bonos como los consumidos en el nivel de juego en el que se esté jugando. Si el contador de bonos llega al límite máximo, se inhibe la entrada al juego de riesgo y se pagan íntegramente todas las combinaciones premiadas.



El juego se realiza con un monitor de vídeo en el que se simula el giro de tres rodillos, con figuras de temática de espacio galáctico y con plan de ganancias multilínea sin posibilidad de simultaneidad de combinaciones ganadoras que pudieran superar el valor del premio máximo. El número de líneas ganadoras es de ocho. Los rodillos giran y se detienen automáticamente de izquierda a derecha y si la combinación o combinaciones resultantes coinciden con alguna del plan de ganancias se obtiene el premio correspondiente.

Existe una figura especial, “**Radar**”, que concede, por cada aparición de la misma, tantos bonos como los consumidos en el nivel de juego en que se esté jugando y que se acumulan en el mismo contador rotulado como “**Bonos**”. Además durante el juego inferior y después de una partida sin premio el jugador puede obtener aleatoriamente uno o varios giros extra de los rodillos, que pueden terminar en premio o no.

Aleatoriamente, al obtener un trío de las figuras “**Chico**”, “**Chica**” o “**Robot**” se puede acceder a la “**Puerta de los Mini Juegos**” que permitirá al jugador seleccionar uno de entre los 3 juegos adicionales que se le ofrezcan.

Juego adicional de “Gravedad Cero”

En la pantalla de vídeo aparecen 5 objetos flotando, cada uno con un valor monetario asociado, que se van iluminando aleatoriamente. El jugador puede detener el juego mediante el pulsador de “Juego” y obtener como premio el valor monetario del objeto que ha quedado iluminado.



Juego adicional de “Transportador de Materia”



En este juego se presentan tres personajes, cada uno de ellos con un premio monetario asociado. Los personajes se ocultan en cápsulas y se pasan por el transportador de materia mezclándose entre sí. El jugador debe seleccionar una de las cápsulas mediante los pulsadores de avances y retenciones obteniendo como premio el importe del personaje que aparezca.

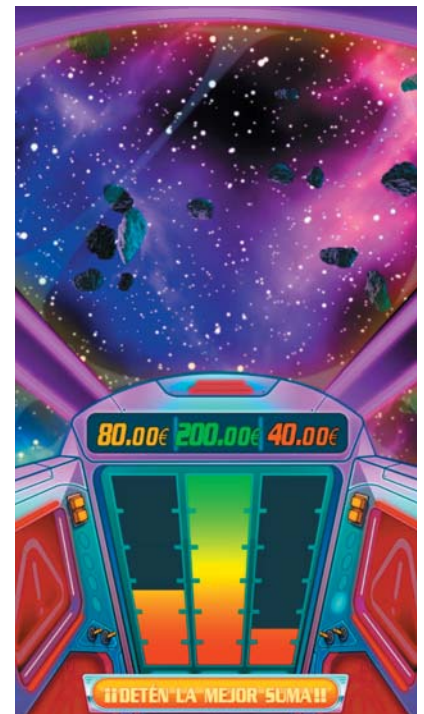
Juego adicional de “Las Compuertas”



La pantalla muestra doce compuertas cerradas que tienen escondidos cuatro tipos de gemas: violeta, azul, roja o naranja. En la parte superior de la pantalla aparecen cuatro marcadores cada uno con el premio monetario asociado y número de gemas a completar. Las compuertas van iluminando y el jugador puede abrir una compuerta iluminada pulsando el botón “**Juego**”. Detrás de cada puerta puede haber una gema de un tipo o más que una. Cada una de las gemas de la puerta abierta va completando el marcador correspondiente. Una vez el marcador esté completo el juego ofrece al jugador cobrar el premio del marcador o descartarlo y seguir jugando. El juego se acaba cuando el jugador se planta o no queda ninguna puerta para abrir.

Juego adicional de “Los Meteoritos”

En la pantalla aparecen uno, dos o tres marcadores, cada uno de ellos con un valor monetario asociado. El valor de cada marcador va cambiando según los meteoritos alcanzan el escudo de energía de la nave. El jugador puede detener el juego en cualquier momento obteniendo la suma de los importes que aparecen en la pantalla.



Juego adicional de “Jet Pack”



La pantalla muestra un robot que avanza verticalmente. En su camino van apareciendo valores monetarios en la parte derecha, en el medio y en la parte izquierda de la pantalla. El jugador puede mover el robot a izquierda y derecha mediante los pulsadores de avances y retenciones para elegir los valores monetarios que va recogiendo el robot por su camino. Cada valor recogido se sumará al premio total de juego mientras el viaje del robot no se acabe.

Juego adicional de riesgo de premios

En partidas con premio, salvo si éste es el máximo o si el contador de bonos llega al límite máximo según la apuesta, se permite la entrada al juego de riesgo. Éste es siempre voluntario, de tiempo limitado y plante automático, sin efecto en el porcentaje y límite de premio no superior al máximo para cada modo de partida.

En el juego inferior, excepto si el premio procede de un juego adicional, el riesgo es del tipo Sube-Bonos por medio de un sorteo entre dos casillas que se iluminan intermitentemente. Si se gana se aumenta el premio y se puede continuar hasta conseguir, eventualmente, el premio máximo. Si se pierde se acaba la partida, con **“Nada”** en el nivel mínimo, o con un sorteo de bonos que se acumulan en el contador identificado como **“Bonos”**.

En el juego con bonos, o bien en el juego inferior si el premio procede de uno cualquiera de los juegos adicionales, el riesgo es del tipo Doble-Bonos y se ofrece en fracciones en función de la apuesta. Si se gana, se mejora el premio y se puede continuar hasta conseguir, eventualmente, el premio máximo. Si se pierde, se obtiene por sorteo un número variable de bonos. Si con ello se llega a un valor superior al máximo de bonos se termina el juego de riesgo y se paga el resto de premio.

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

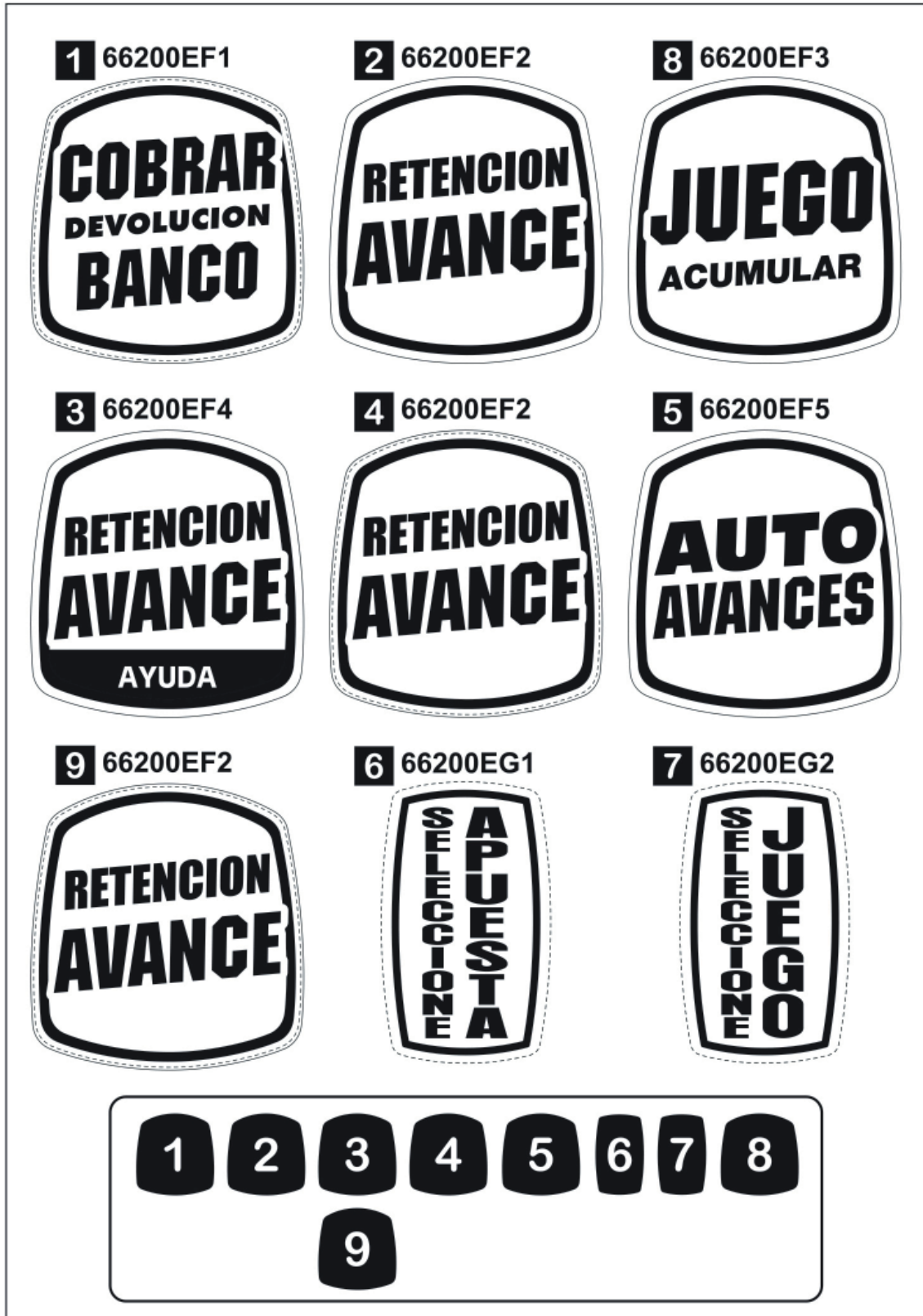
4. Metacrilato



Figura 4.1 Ejemplo de metacrilato de versión 500

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

5. Films de Pulsadores



CIRSA 

UNIDESA

Universal de Desenvolupaments Electrònics S.A.

C/ Sena, 2-10, 08174 Sant Cugat del Vallès

Tel. +34 937 360 100

comercial-unidesa@unidesa.com

spv-unidesa@cirsa.com

www.unidesa.com