

MANUAL DE
PRODUCTO

TESORO DE JAVA II

UNIDESA



www.unidesa.com

CIRSA 

21 de Marzo 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 **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 **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 mhhHedio 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.

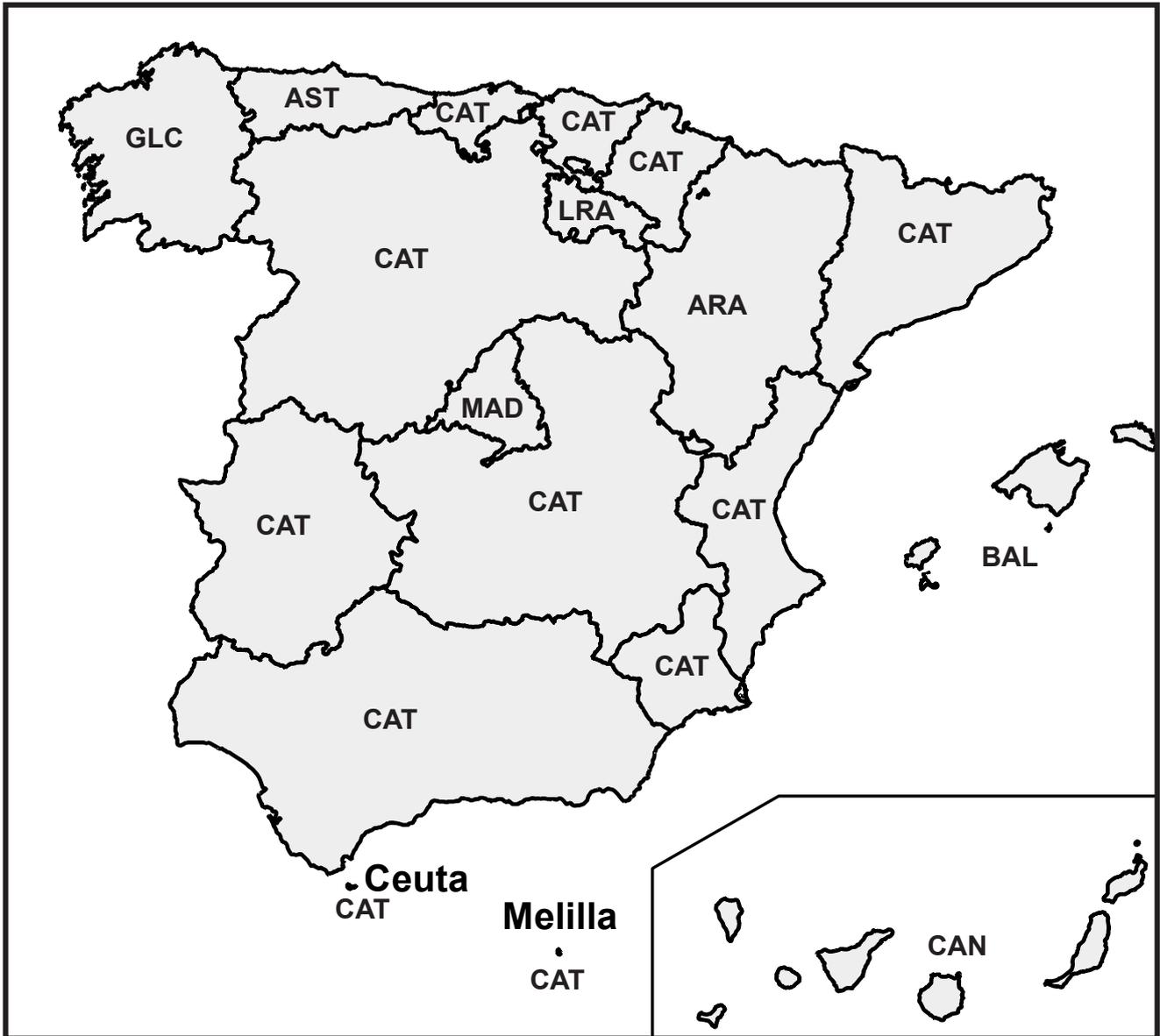
En las jurisdicciones **ARA, AST, BAL, CAT** y **LRA** se permite la aceptación de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros.

En las jurisdicciones **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 **Tótem**, 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 existe una figura que representa una **Vagoneta** tal que, en combinación de tres, provoca la entrada a los juegos adicionales “**El Molino Multiplicador**”, “**El Arca Misteriosa** y “**Los Ídolos Dorados**”.

También existe una figura que representa un **Látigo**, que al aparecer en la posición central realiza un sorteo entre el resto de figuras del paro de rodillos y al acabar da un giro de rodillos premiado del valor de la figura en la que se ha acabado deteniendo.

Finalmente, la figura de **Joker** tiene la función de comodín sustituyendo a cualquier figura del plan de ganancias o figura de bonos.

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.

Juego adicional “El Molino Multiplicador”

En la pantalla aparecen dos ruedas concéntricas girando en sentido inverso, una con las figuras del plan de ganancias sobreimpresas y la otra con números del 2 al 5 con los que se podrá multiplicar el premio.

El jugador deberá actuar sobre el pulsador “**JUEGO**” para detener el giro y llevarse el premio más alto posible.

Al detenerse las ruedas los rodillos inferiores avanzarán para representar el resultado, mostrando tantos paros con tríos de la figura obtenida como el número del multiplicador y sumando su valor.



Juego adicional “El Arca Misteriosa”

En este juego aparece un arca del que empezarán a salir fantasmas, cada uno con un premio monetario asociado.

Con el pulsador “**JUEGO**” el jugador escogerá el fantasma, obteniendo el precio que muestre.



Juego adicional “Los Ídolos Dorados”

Aparece en pantalla una excavación de la que sobresalen de la tierra cinco figuras doradas con un valor en bonos asociado. Éstas se irán iluminando aleatoriamente y el jugador tendrá que detener el juego pulsando “**JUEGO**”, consiguiendo como premio el número de bonos de la figura iluminada.



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 simulan tres rodillos, con figuras de temática de la búsqueda de un tesoro en la isla de Java 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 “**Tótem**” 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 contador rotulado como “**Bonos**”.

También existe una figura que representa un **Látigo**, que al aparecer en la posición central realiza un sorteo entre el resto de figuras del paro de rodillos. Después los rodillos giran y aparece un paro con una o más líneas premiadas de la figura seleccionada en el sorteo.



Finalmente, la figura “**Joker**” tiene la función de comodín sustituyendo a cualquier figura del plan de ganancias o figura de bonos.

En algunas partidas en las que se obtiene un trío de las figuras **Dinamita**, **Sombrero con Pala** o **Brújula**, se puede dar entrada a uno de los juegos adicionales “**Las Poleas de la Mina**”, “**La Vagoneta del Tesoro**” o “**Las Ruedas de Java**”, que se describen en los siguientes apartados.

Juego Adicional “Las Poleas de la Mina”

En este juego aparecen dos cadenas con cestas ancladas que se mueven en sentido contrario. En las cestas que bajan aparecen unos números y en las que suben si son bonos o euros. Cuando las cestas se emparejan, el número y el bono/euro cambian de color y en ese momento el jugador puede detener el movimiento actuando sobre el pulsador “JUEGO”. Obtendrá el premio o bonos que se haya seleccionado.

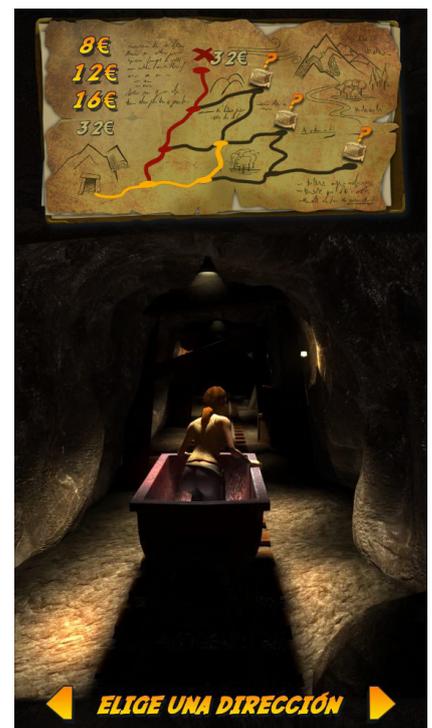


Juego Adicional “La Vagoneta del Tesoro”

El juego representa un mapa con un punto de partida y cuatro destinos diferentes a los que llegar a través de diferentes caminos. Primero se sortean cuatro posibles premios, uno para cada destino y se ocultan aleatoriamente.

Para representar el recorrido por el mapa, se verá una vagoneta que avanza por un túnel y que va llegando a diferentes cruces en los que el jugador deberá elegir la dirección pulsando los botones “RETENCIÓN IZQUIERDA” y “RETENCIÓN DERECHA” hasta llegar al final.

Durante el juego, en el mapa de la parte superior se irá mostrando el camino seguido y los destinos a los que se puede llegar. Cada encrucijada elimina un destino final, que mostrará el premio oculto sombreado. Al llegar al último cruce se mostrará el premio oculto que obtendrá el jugador.



Juego Adicional “Las Ruedas de Java”

En pantalla aparece un monumento de piedra con cinco filas circulares con cantidades monetarias inscritas. El número de filas con cantidades inscritas dependerá del tipo de apuesta. Estas cantidades giran, desapareciendo por la izquierda y apareciendo unas nuevas por la derecha. Siempre se verán tres cantidades en cada fila.

El jugador detendrá el juego pulsando “**JUEGO**”, obteniendo como premio la suma de los importes que se ven en pantalla.



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



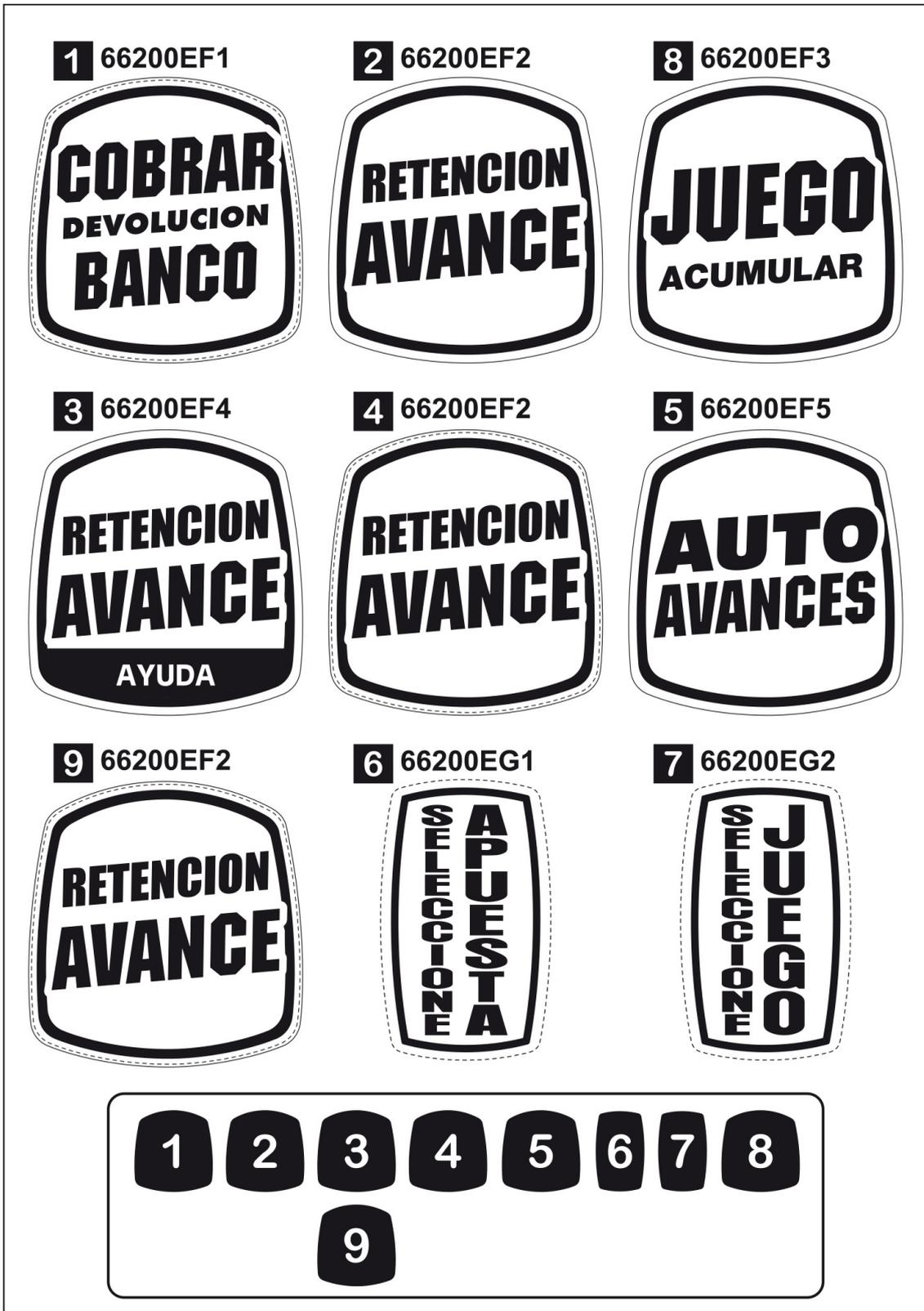
NG1441_EL TESORO DE JAVA II_09_1FF53
*T.O. PUERTA - Código: 23607396 - Código Serigrafía: 236161613

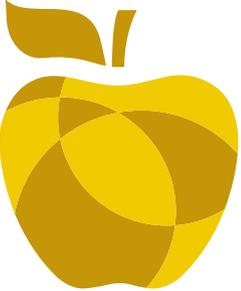
COLOR: NEGRO CIAN MAGENTA AMARILLO - NIVEL 0000007

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 Desenvolups 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