

Battlestar Galactica

MID 10213

Flash CID 10001

Plataforma Flash



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del juego	3
Funciones de las tiradas gratis	7
Premios	7
Tabla de premios.....	8
RTP	12
Contribución al gran premio	12
Apuestas mínimas y máximas	12
Capturas de pantalla y símbolos	12

Características de las apuestas

Nombre	Battlestar Galactica
Cantidad de rodillos	5x3
Cantidad de modos de apuesta	243
Máximo de monedas	
Dirección de línea de pago	Izquierda a derecha (Derecha a izquierda en modo activo)
Apuesta	No
Partidas gratis	Sí
Importe de moneda recomendado	0.01, 0.02, 0.05
Importe de moneda estándar	0,01
Cantidad de monedas permitidas	10
Cantidad de monedas estándar	5
Apuesta máxima	10 monedas x 30 (coste de línea de pago) x 0,05 = 15,00
Apuesta mínima	1 moneda x 30 (coste de línea de pago) x 0,01 = 0,30
Apuesta estándar	5 moneda x 30 (coste de línea de pago) x 0,01 = 1,50

Reglas del juego

Reglas generales

Los premios por modo de apuesta son adjudicados para combinaciones de símbolos de izquierda a derecha.

Todos los premios se multiplican por las monedas apostadas en cada modo de apuesta

Los premios del símbolo Scatter se multiplican por la apuesta total realizada

- No hay elemento de habilidad en el juego base o en aquellos juegos que incluyan una función de bonificación. Cada tirada o selección será predeterminada por un Generador de números aleatorios.

- El juego automático permite al jugador jugar automáticamente a una cantidad pre-establecida de juegos consecutivos sin tener que interactuar con el software.
- El juego comienza seleccionando los números requeridos. El GNA determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador. Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta/ monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las reglas del juego están disponibles en el cliente de juegos en todo momento, incluso antes, durante y después del juego, y son de fácil y libre acceso para el participante/ público.
- El juego dura como mínimo 3 segundos.
- Para aquellos juegos cuyas funcionalidades hagan uso de las cartas, como por ejemplo la funcionalidad de “Jugárselo”;
 - Las caras de las cartas mostrarán claramente sus respectivos valores y/o palos
 - Los Jokers o comodines se diferenciarán de las demás cartas para aquellos juegos que consistan en las mismas.
 - Cada selección de cartas la determina el RNG (Sistema generador de números aleatorios)
 - En caso de usarse más de una baraja, se señalará a los participantes

Reglas del Juego Automático

Donde esté disponible la funcionalidad de Juego Automático:

- La funcionalidad de juego automático “Autoplay” se pondrá a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad “Autoplay” en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva y/o el total apostado durante esta función.
- El número máximo de partidas consecutivas durante “Autoplay” está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas consumidas/pendientes de “Autoplay” se indicará durante la función.
- Las estrategias de “Autoplay” recomendadas al jugador no serán engañosas.
- “Autoplay” y la secuencia de partidas automáticas resultante de “Autoplay” no pondrá en desventaja al participante.
- “Autoplay” no difiere de la modalidad manual del juego.
- “Autoplay” no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

Reglas del símbolo scatter

Los premios del símbolo Scatter se multiplican por la apuesta total realizada
Scatter se paga en *cualquier dirección*

3 o más Scatter activan la función Tiradas gratis

REGLAS del comodín

El comodín aparece apilado en el rodillo 1 durante el juego base Normal/Despacio y las Tiradas gratis

La figura comodín reemplaza a todos los símbolos excepto a Scatter.

Función ION Storm

Durante el juego base una función aleatoria de comodín se activará. Esta función solo puede activarse en el modo de Juego Base Normal/Despacio (es decir que no puede activarse en las funciones de Tirada gratis o en otros modos)

La función puede premiar de 1 a 5 rodillos comodín en pantalla

Esta función solo se activa si los rodillos comodín pueden completar premio/premios

La bonificación puede activarse durante las tiradas gratis

Modos de juego

Existen tres modos/estados en los que el juego puede entrar

Estos modos cambian o pasan del uno al otro aleatoriamente, no hay un estado de activación

Los modos solo pueden pasar del uno al otro según las siguientes secuencias:

Despacio-> Activo

Activo-> Lucha

Activo -> Despacio

Lucha -> Despacio

despacio/normal

Durante el modo de Juego Base Despacio/Normal el jugador puede activar aleatoriamente la función Ion Storm

TIRADAS GRATIS EN MODO DESPACIO/NORMAL

3 o más símbolos <Scatter> diseminados en cualquier rodillo activan tiradas gratis

Se adjudican 15 tiradas gratis en un multiplicador 3x

Si el premio de un jugador equivale o es inferior a su apuesta, se lo premiará con un

.....premio consuelo al final de la función Tiradas gratis (Premio Consuelo Frak)

Las tiradas gratis no pueden reactivarse.

Todas las apuestas realizadas son iguales al juego que inició las tiradas gratis

La función Ion Storm no puede activarse durante las tiradas gratis

activo

Modo intercambiado aleatoriamente únicamente a partir del modo despacio/normal

Los modos se intercambian aleatoriamente

En el modo activo todos los premios pagan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

El modo Activo NO tiene la función Tiradas gratis

No puede activar la función Ion Storm en modo Activo

Durante el modo Activo existe una función salto:

- En esta función un símbolo especial FTL aparecerá en cualquier posición en el tercer rodillo.
- Cuando este símbolo cae todos los símbolos de valor bajo en la pantalla serán eliminados
- Luego el FTL se anima y cambia a un símbolo aleatorio - el símbolo misterio aparece entonces en todas las posiciones de los símbolos de valor bajo que fueron eliminados.
- El FTL no puede cambiar y convertirse en símbolos comodín o scatter

lucha

Modo intercambiado aleatoriamente únicamente a partir del modo activo. A partir de este modo el jugador

solo puede regresar al modo de juego base despacio/normal.

Los modos se intercambian aleatoriamente

Durante este modo, luego de una tirada se muestra una secuencia de una lucha de perros en los rodillos. Durante

esta secuencia de lucha entre 0 – 5 símbolos pueden convertirse en Comodín.

El símbolo comodín puede dividirse en 2 símbolos de comodín, generando más combinaciones ganadoras

(es decir que el jugador recibirá un doble premio por las combinaciones ganadoras que incluyan al comodín dividido)

TIRADAS GRATIS EN MODO LUCHA

3 o más símbolos Scatter activarán la función Tiradas libres

Se premiarán 5 tiradas gratis en multiplicador 1X

Las tiradas gratis no pueden reactivarse

Las tiradas gratis adicionales se agregarán a la cantidad de Tiradas gratis premiadas.

Funciones de las tiradas gratis

Premios

El pago o premio se efectúa inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juegos ni bien se muestra el resultado al jugador. No se cobran honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo de cuenta de juegos del jugador.

Máximo premio en monedas (Premio más alto por línea)	Juego base: $600 \times 10 \text{ monedas} = 6000 \text{ monedas}$ Tiradas gratis: $600 \times 3 \text{ monedas} \times 10(\text{multiplicador FS}) = 18\,000 \text{ monedas}$
Máximo premio en divisa (Premio más alto por línea)	Juego base: $600 \times 10 \text{ monedas} \times 0,05 = 300,00$ Tiradas gratis: $600 \times 3(\text{multiplicador FS}) \times 10 \text{ monedas} \times 0,05 = 900,00$
Premio estándar en divisa (Premio más alto por línea)	Juego base: $600 \times 5 \text{ monedas} \times 0,01 = 30,00$ Tiradas gratis: $600 \times 3(\text{multiplicador FS}) \times 5 \text{ monedas} \times 0,01 = 90,00$
Máximo premio en divisa (Mayor premio de todas las líneas de pago)	Modo Despacio: Juego base: $189.000 \text{ monedas} \times 0,05 = 9450,00$ Ion Storm: $1\,458\,000 \text{ monedas} \times 0,05 = 72\,900,00$ Tiradas gratis: $567\,000 \text{ monedas} \times 0,05 = 28\,350,00$ Modo Activo: Juego base: $345\,240 \text{ monedas} \times 0,05 = 17\,262,00$ Modo Lucha: Juego base: $512\,400 \text{ monedas} \times 0,05 = 25\,620,00$ Tiradas gratis: $512\,400 \text{ monedas} \times 0,05 = 25\,620,00$

Tabla de premios

Funcionalidad general de la tabla de premios

- Cuando el jugador hace clic en el botón VIEW PAYS (ver pagos) nuevamente, debe regresar a la Tabla de premios específica vista por última vez.
 - Cada vez que el jugador cliquea en el botón View Pays (ver pagos), accederá a la última pantalla que vio sin importar como accedió a la misma anteriormente.
 - Al refrescar la pantalla, el jugador debería regresar a la última tabla de premios que vio. (es decir que se debe recordar las últimas tablas de premios de múltiples sesiones)

Mini tabla de premios en pantalla

- Ninguna

Tablas de premios dinámicas

- Las tablas de premios tienen que cambiar entre Créditos y valores de Monedas según cual de las dos opciones haya seleccionado el jugador.
- Las tablas de premios deben ser Dinámicas, es decir que el cronograma de pago en las tablas de pago debe actualizarse cada vez que el jugador modifica el importe de la apuesta (Valor de la moneda y monedas por línea)
- Si se cliquea en alguno de los botones de la consola, las tablas de pago no se cerrarán (excepto por los botones SPIN (Tirada) y AUTOPLAY (Juego automático))
- El número que representa la cantidad de símbolos en una combinación ganadora dada debe estar en escala con los valores de pago.
- Si en modo créditos la tabla de premios superará el número máximo permitido de caracteres entonces las tablas de pago mostrarán monedas nuevamente.

- Al cambiar entre modos la tabla de premios no debería cerrarse - (en la vista tabla de premios)



Tabla de premios 1

ION STORM

**PUEDE OCURRIR EN CUALQUIER MOMENTO
Y CONVERTIR HASTA 5 TAMBORES EN COMODÍN**

LAS TIRADAS GRATIS NO PUEDEN ACTIVARSE DURANTE LA TORMENTA DE ION
LA TORMENTA DE ION OCURRE ÚNICAMENTE EN EL MODO NORMAL

HUIR

TODAS LAS GANANCIAS SE PAGAN DE
IZQUIERDA A DERECHA Y DE
DERECHA A IZQUIERDA

ATERRIZAR EN EL TAMBOR CENTRAL
HARÁ QUE SALTE CUALQUIER
A K Q J 10
Y SE CONVIERTA EN UN
SÍMBOLO MISTERIOSO
QUE APORTARÁ GANANCIAS ADICIONALES

EL MODO HUIR PUEDE OCURRIR DE FORMA AL

LUCCHAR

LOS SÍMBOLOS ALEATORIOS PUEDE CONVERTIRSE
EN COMODINES EN CUALQUIER MOMENTO

UN COMODÍN
PUEDE DIVIDIR
EN DOS Y CREAR MÁS
COMBINACIONES DE GANANCIAS

3, 4 ó 5 OTORGAN
5 TIRADAS GRATIS
LAS TIRADAS GRATIS ADICIONALES
PUEDEN GANARSE DURANTE LA FUNCIÓN

EL MODO BATALLA SOLO PUEDE OCURRIR DURANTE EL MODO HUIR

TAMANO DE MONEDA

0.01

MONEDAS

5

ATRÁS

MONEDAS
481020

JUEGO
AUTOM.

APUESTA
150

GANANCIA

TIRAR

OPCIONES ESTADÍSTICAS

Tabla de premios 2

 STARBUCK	5 2000 4 300 3 175	 APOLLO	5 2000 4 300 3 175	 BALTAR	5 1500 4 250 3 150
 SIX	5 1500 4 250 3 150	 COTTON	5 1000 4 200 3 125	 HELD	5 1000 4 200 3 125
 ELLEN	5 500 4 150 3 100	 TYROL	5 500 4 150 3 100		

TODAS LAS GANANCIAS SE PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA
LA COMBINACIÓN GANA LAS GANANCIAS DE FUNCIÓN

SÍMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN
LA POR LAS MONEDAS APOSTADAS LAS DE COMBINACIÓN GANADORA

TAMANO DE MONEDA

0.01

MONEDAS

5

ATRÁS

MONEDAS
481020

JUEGO
AUTOM.

APUESTA
150

GANANCIA

TIRAR

OPCIONES ESTADÍSTICAS

Tabla de premios 3



Symbol	5	4	3
A	400	100	50
K	400	100	50
Q	300	75	35
J	300	75	35
10	200	50	25

¿QUÉ SON LAS COMBINACIONES GANADORAS?

COMBINACIONES GANADORAS OBTENIDAS POR COMBINACIONES DE SÍMBOLOS DE IZQUIERDA A DERECHA ADYACENTES

VARIAS COMBINACIONES GANADORAS POR TIRADA

TAMANO DE MONEDA: 0.01

MONEDAS: 5

APUESTA: 150

MONEDAS: 481 020

TIRAR

Tabla de premios 4



RANGO

CON CADA TIRADA SU BARRA DE EXPERIENCIA PROGRESARÁ HACIA EL SIGUIENTE RANGO

BARRA DE EXPERIENCIA

HA ALCANZADO EL RANGO DE **LIEUTENANT COLONEL**

SE HAN DESBLOQUEADO NUEVAS ANIMACIONES DE GANANCIA PARA:

- STARBUCK
- APOLLO
- SIX
- DIVA DE COWBOY

VOLVER AL JUEGO

A MEDIDA QUE AUMENTES SU RANGO, PODRÁ DESBLOQUEAR MÁS CONTENIDO DE BATTLESTAR GALACTICA

TAMANO DE MONEDA: 0.01

MONEDAS: 5

APUESTA: 150

MONEDAS: 481 020

TIRAR

Tabla de premios 5

RTP

El % de RTP es fijo por juego, y no puede ser configurado por el operador.

Porcentaje de pago	96,60%
---------------------------	--------

Contribución al gran premio

Este juego no es un juego de gran premio progresivo.

Apuestas mínimas y máximas

Se incluyen todos los saldos de los jugadores, incluyendo el actual, las apuestas realizadas en forma individual y en total. Y deben mostrarse en EUROS.

Apuesta máxima	10 monedas x 30 (coste de línea de pago) x 0,05 = 15,00
Apuesta mínima	1 moneda x 30 (coste de línea de pago) x 0,01 = 0,30


Capturas de pantalla y símbolos

Toda la información del juego debe proporcionarse completamente traducida al español.

Todas las instrucciones deben ser de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestren deben ser claras.

El nombre del juego debe estar visible en todas las páginas necesarias.

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Comodín  Battlestar Galactica	5	600	Animación de premio al reemplazar
	4	100	
	3	40	
	2	4	



Scatter 	5	50x	Animación de caída; Animación de premio; Animación de activación; Anticipación en los rodillos restantes
	4	10x	
	3	5x	
		x apuesta total	
Activación de tiradas gratis			
Símbolo especial  FTL	5		Animación de caída; Animación de activación
	4		
	3		
	2		
	1		
	Scatter de bonificación		

Tabla 1: Símbolos especiales

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación	
<p>Símbolo de mayor valor 1</p>  <p>Starbuck</p>	5	400	Animación de premio	
	4	60		
	3	35		
<p>Símbolo de mayor valor 2</p>  <p>Apollo</p>	5	400	Animación de premio	
	4	60		
	3	35		
<p>Símbolo de mayor valor 3</p>  <p>Baltar</p>	5	300	Animación de premio	
	4	50		
	3	30		
<p>Símbolo de mayor valor 4</p>  <p>Six</p>	5	300	Animación de premio	
	4	50		
	3	30		







Símbolo de mayor valor 5  Colonel Tigh	5	200	Animación de premio
	4	40	
	3	25	
Símbolo de mayor valor 6  Helo	5	200	Animación de premio
	4	40	
	3	25	
Símbolo de mayor valor 7  Ellen	5	100	Animación de premio
	4	30	
	3	20	
Símbolo de mayor valor 8  Tyrol	5	100	Animación de premio
	4	30	
	3	20	

Tabla 2: Tabla de símbolos de valor alto
SÍMBOLOS de valor bajo

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Símbolo de menor valor 1  As	5	80	No
	4	20	
	3	10	
Símbolo de menor valor 2  Rey	5	80	No
	4	20	
	3	10	
Símbolo de menor valor 3  Reina	5	60	No
	4	15	
	3	7	
Símbolo de menor valor 4  Jota	5	60	No
	4	15	
	3	7	


<p>Símbolo de menor valor 5</p>  <p>Diez</p>	5	40	No
	4	10	
	3	5	

Tabla de símbolos 3: Tabla de símbolos de valor bajo



Imagen 1: Pantalla inicial



Imagen 2: Juego base



Imagen 1: Tiradas gratis en juego base



Imagen 2: Ion Storm



Imagen 3: Modo Activo:



Imagen 4: Modo Lucha:



Imagen 5: Modo Lucha - Tiradas gratis