

MANUAL DE
PRODUCTO

ON THE ROCKS

UNIDESA

ON THE
ROCKS

CIRSA 

9 Enero 2018

www.unidesa.com

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.

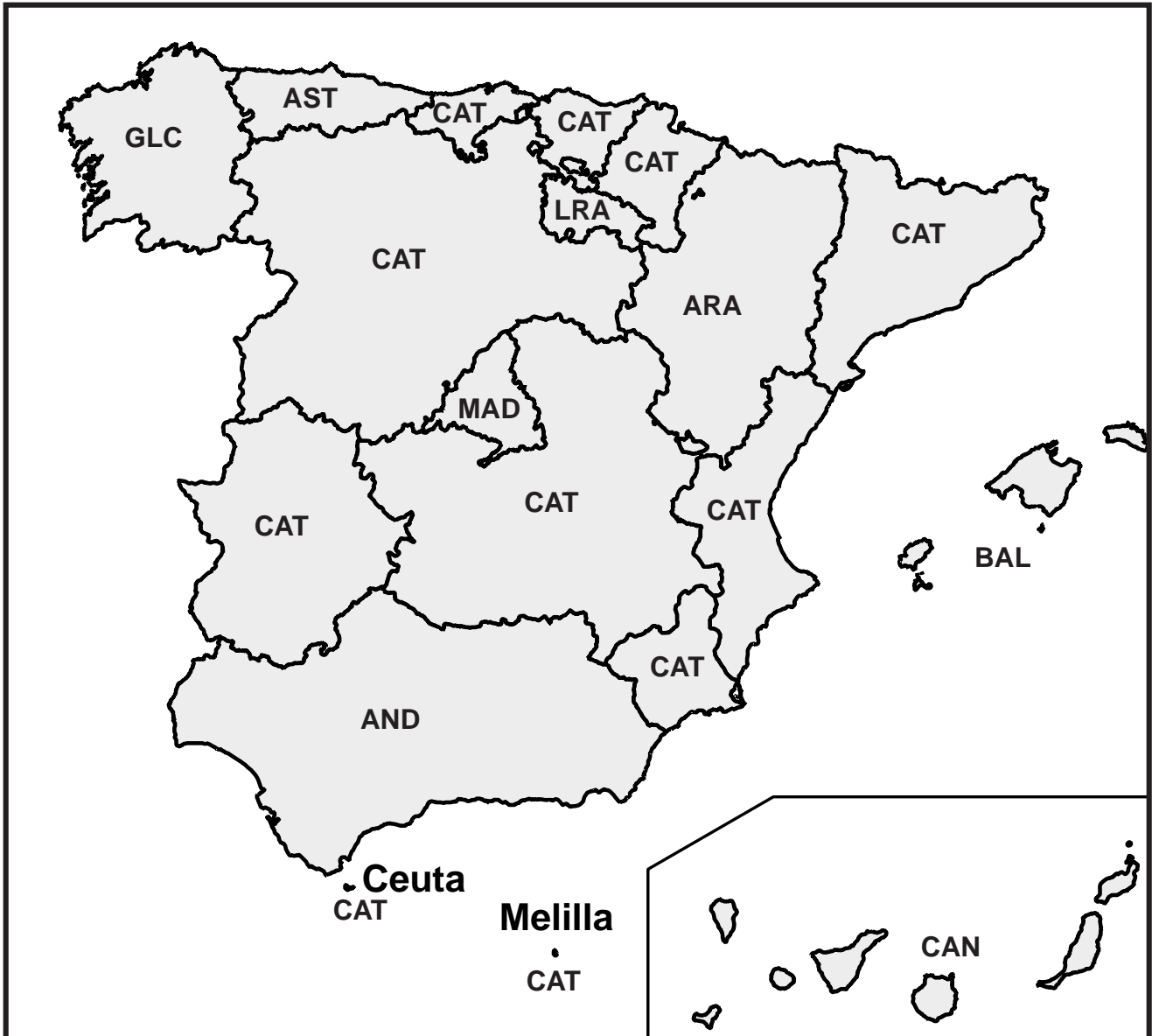
En las jurisdicciones **ARA, AST, BAL, CAT** y **LRA** se permite la aceptación de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros.

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 **Dinosaurio**, 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 un **Volcán** tal que, en combinación de tres, provoca la entrada a los juegos adicionales “**El Fuego**” y “**La Rueda**”.

También existe una figura que representa a una **Salamandra**, 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, una figura representando a una **Chica cavernícola** 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 Fuego”

Nuestro protagonista cavernícola tiene verdaderos problemas para encender el fuego en la caverna hasta que el niño le ayuda consiguiendo una buena fogata.

Las llamas aumentan y disminuyen y encima de ellas aparece un valor monetario, que también irá aumentando y disminuyendo en consonancia con la intensidad del fuego.

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



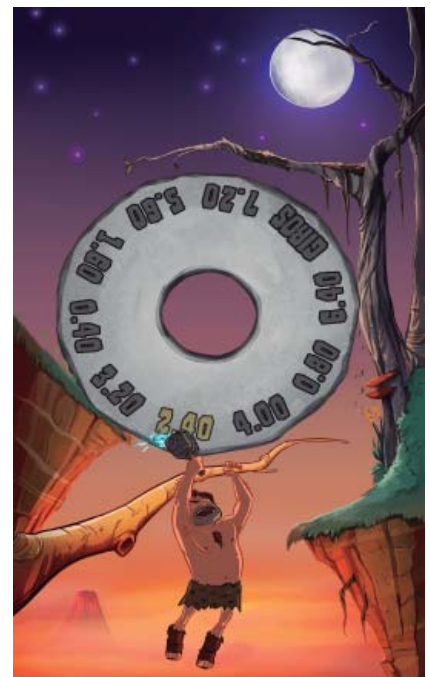
Juego adicional “La Rueda”

Cavernícola intenta tallar una gigantesca rueda que casi se lo lleva por delante.

Finalmente la rueda queda encajada en un barranco haciendo el efecto de una ruleta y mostrando en su interior una serie de diez premios monetarios mas uno de giros extra.

El jugador deberá detener el giro con el pulsador “**JUEGO**” y obtendrá el premio señalado al detenerse la rueda.

Si el premio son giros extra, en pantalla se realizará un sorteo de la cantidad de giros que dispondrá el jugador y a continuación se ejecutarán estos giros en el conjunto de rodillos inferiores. El jugador obtendrá la suma de todos los premios que hayan salido durante estos giros extra.



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 caen nueve piedras en la zona de juego, en una matriz de 3x3 simulando tres rodillos, con figuras de temática de la prehistoria 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. Las piedras caen en columnas 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 que representa un **Dinosaurio** 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 a una **Salamandra**, que al aparecer en la posición central realiza un sorteo entre el resto de figuras del paro de rodillos mientras se pasea por encima de ellos y al acabar realiza una caída de piedras premiada del valor de la figura en la que se ha acabado deteniendo.

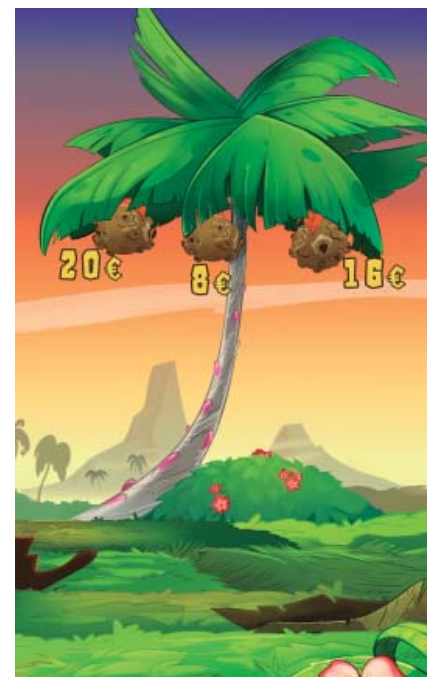


Finalmente, una figura representando a una **Chica cavernícola** tiene la función de comodín sustituyendo a cualquier figura del plan de ganancias o figura de bonos.

En algunas partidas en las que se obtiene un trío de las figuras **Fruta**, **Pterodáctilo**, **Bisonte** o **Huella de mano**, se puede dar entrada a uno de los juegos adicionales “**Las Frutas**”, “**El Pterodáctilo**”, “**La Caza**” o “**Las Pinturas**”, que se describen en los siguientes apartados.

Juego Adicional “Las Frutas”

La niña cavernícola va dando un paseo por el valle en su bici a toda velocidad y termina subiendo a una palmera de la que cuelgan tres frutos, cada uno con un premio asociado.





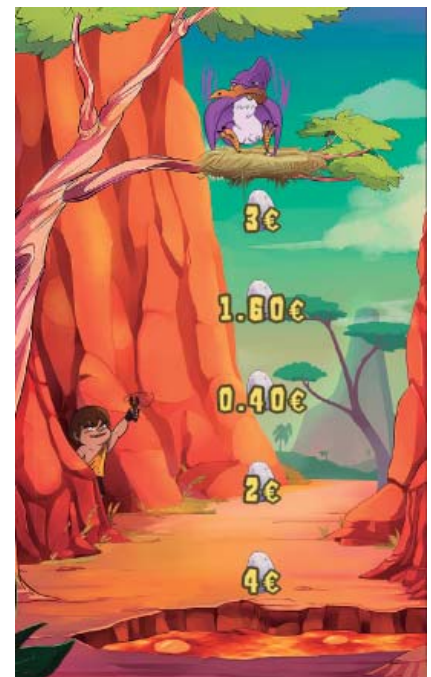
Al subir provoca que los frutos caigan al suelo y se mezclan. El jugador deberá escoger la fruta que cree que tiene el premio más alto seleccionándola con uno de los pulsadores “**RETENCIÓN - AVANCE**”.

Juego Adicional “El Pterodáctilo”

Mamá Pterodáctilo se encuentra tranquilamente en su nido descansando hasta que aparece el niño cavernícola para molestarle tirándole piedras.

De la pterodáctilo caen una serie de huevos cada uno con un premio asociado. Siempre son visibles 5 huevos y cuando desaparece uno por abajo aparece uno nuevo por arriba.

El jugador deberá accionar el pulsador “**JUEGO**” para obtener la suma mas alta de todos los valores de los huevos.



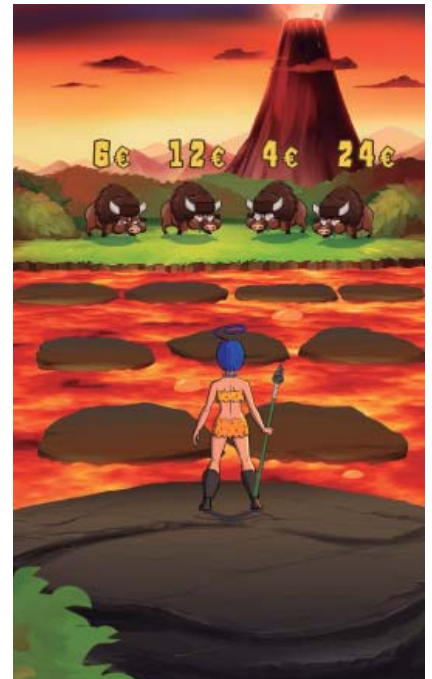
Juego Adicional “La Caza”

Al otro lado del río de lava hay un rebaño de bisontes, cada uno con un premio asociado. A raíz de una explosión en el volcán, los bisontes se mezclan y se ocultan sus valores monetarios.



La chica cavernícola va a cazar uno de ellos atravesando el río. Por suerte, una serie de piedras en el fluir de la lava permiten atravesar el río y llegar a cualquiera de los bisontes para cazarlo.

El jugador deberá escoger el recorrido que debe realizar la chica cavernícola mediante los pulsadores “**RETENCIÓN IZQUIERDA**” y “**RETENCIÓN DERECHA**” hasta llegar a cazar el bisonte deseado, y obtener su premio.



Juego Adicional “Las Pinturas”

El niño cavernícola ha pintado en el techo de la caverna nueve figuras rupestres.

Estas se van iluminando aleatoriamente y cada figura puede contener un premio monetario, un **x2**, un **1/2**, o un **FIN**.

El jugador puede ir escogiendo figuras cuando se iluminen mediante el pulsador “**JUEGO**” y sumar premios hasta seleccionar todas las figuras u obtener un **FIN**. Si obtiene un **x2** doblará la cantidad conseguida hasta ese momento. Si obtiene un **1/2** la cantidad acumulada hasta ese momento se dividirá por 2.

También tiene la opción de plantarse en cualquier momento mediante el pulsador “**COBRAR**”.



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.

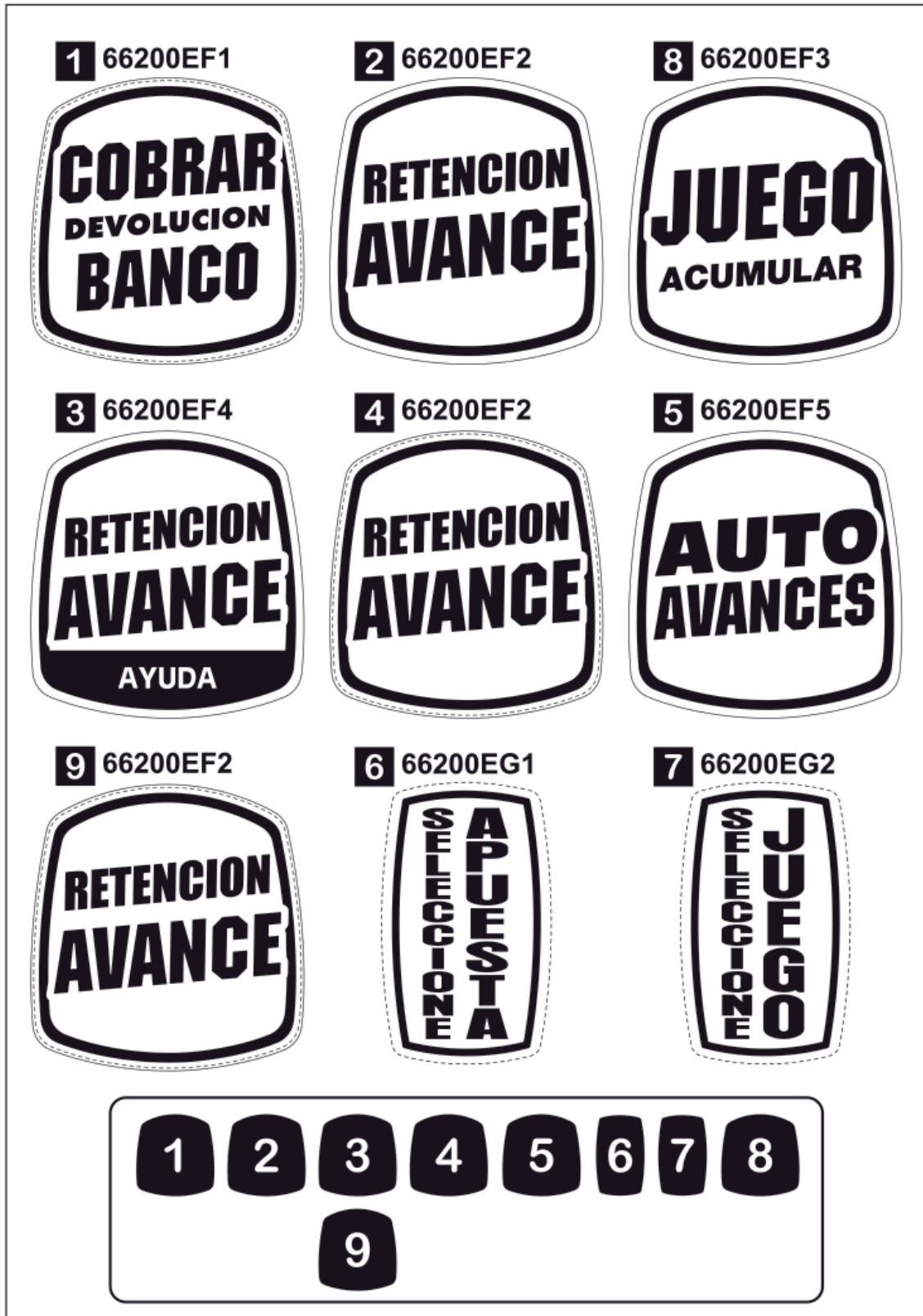
4. Metacrilato



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