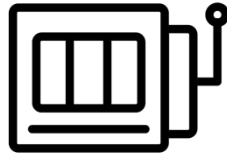




SPEARHEAD®



POPSTAR™

REGLAS DEL JUEGO

VERSIÓN:	1.0.0
FECHA DE LA VERSIÓN:	18/01/2019
CREADO POR:	Philippe Neguembor (Game Producer)
PROPIEDAD DE:	Philippe Neguembor (Game Producer)
APROBADO POR:	Kevin Corti (Head of Product)
CONFIDENCIALIDAD	Registrado

La información contenida en este Documento es privada y confidencial. A menos que se indique lo contrario, o en caso de obtener un permiso escrito previo de los directores, todos los materiales, incluidas las imágenes, ilustraciones, diseños, iconos, fotografías y textos que aparecen en este Documento (colectivamente los "Contenidos") tienen derechos de autor, marcas registradas y/u otras propiedades intelectuales poseídas, controladas o autorizadas por Spearhead Ltd. Los contenidos de este Documento no pueden ser reproducidos, publicados, distribuidos, mostrados, modificados o explotados de ninguna manera y permanecen como de exclusiva propiedad de Spearhead Ltd.

NOTAS DE CAMBIOS

VERSIÓN	FECHA	QUIÉN	RESUMEN DE CAMBIOS
0.0.1	02/11/2018	PN	Documento Creado
1.0.0	18/01/2019	PN	Contenido Actualizado
1.1.0	07/02/2019	PN	Actualizaciones para certificación

TABLA DE CONTENIDOS

- 1.0 [PROPÓSITO DEL DOCUMENTO](#)

- 2.0 [REGLAS DEL JUEGO](#)
 - 2.1 [DESCRIPCIÓN](#)
 - 2.2 [MECÁNICA DEL JUEGO](#)
 - 2.3 [CARACTERÍSTICAS](#)

- 3.0 [TABLA DE PAGOS](#)
 - 3.1 [SÍMBOLOS](#)
 - 3.2 [COMBINACIONES GANADORAS](#)

- 4.0 [FUNCIONES DEL JUEGO](#)
 - 4.1 [INTERFAZ DE USUARIO](#)
 - 4.2 [MENÚS DESPLEGABLES](#)

- 5.0 [AJUSTES DEL JUEGO Y REGULACIÓN](#)
 - 5.1 [HORA ACTUAL](#)
 - 5.2 [GOLPE DE REALIDAD](#)
 - 5.3 [INFORMACIÓN ADICIONAL](#)

- 6.0 [VERSIONES DEL JUEGO](#)

- 7.0 [MODELO MATEMÁTICO](#)

- 8.0 [INFORMACIÓN TÉCNICA](#)

- 9.0 [INFORMACIÓN ADICIONAL](#)

1.0 PROPÓSITO DEL DOCUMENTO

Los contenidos de este documento sirven para describir con exactitud la forma, la función y las características del juego conocido como POPSTAR™.

2.0 REGLAS DEL JUEGO

2.1 DESCRIPCIÓN

POPSTAR™ es una vídeo tragaperras con temática de reality show televisivo donde compiten talentosos cantantes de pop. El juego cuenta con sustituciones wild y tiradas gratis.

El juego tiene cinco rodillos, con cuatro símbolos en cada uno, 1024 formas de ganar, y se paga de izquierda a derecha.

El jugador selecciona el importe de la apuesta usando el botón "bet amount" en la pantalla principal del juego.

El modo "autoplay" juega de forma automática según el número de rondas seleccionado.

Retorno al Jugador: 96.70 %

2.2 MECÁNICA DEL JUEGO

Una vez iniciado el modo de tiradas gratis, el juego tiene una función de colección de puntos para prolongarlo:

Al iniciarse este modo de juego, se mostrarán cuatro contadores vacíos de 6 puntos en cada lado de los rodillos. Cada contador corresponde a uno de los cuatro símbolos de jurado. Durante cada tirada, en el rodillo, los símbolos de jurado tienen la posibilidad de aparecer con un punto o "ticket dorado", pegado a ellos. Al final de cada tirada, una vez pagadas todas las ganancias posibles, todos los puntos del rodillo se colocarán en su contador correspondiente.

Cuando un contador esté lleno, lo cual significa que el "jurado" ha recibido seis "tickets dorados", los símbolos de jurado correspondientes en los rodillos se transformarán en símbolos Erik. Esto también significa que, dado que el símbolo de jurado ha sido reemplazado por el símbolo de valor

superior en el rodillo, los símbolos reemplazados no podrán volver a aparecer con más puntos. Además, el jugador recibirá dos tiradas adicionales.

2.3 CARACTERÍSTICAS

- Hay once símbolos regulares
 - ‘Erik’ y los cuatro jurados (‘Tony Tantrum’, ‘Spicy B’, ‘Fortuna’ y ‘B.Reel’) que actúan como símbolos superiores
 - Seis símbolos de cartas (Nueve, Diez, Jota, Reina, Rey y As)
- Scatters ("micrófonos dorados"):
 - Durante el juego base, tres símbolos scatter que aparecen en cualquier lugar de los rodillos pueden premiar de seis a ocho tiradas gratis, cuatro símbolos scatter de nueve a once, y cinco símbolos scatter de doce a catorce. Una vez otorgadas estas Tiradas Gratis, llevarán al jugador al Modo Tiradas Gratis.
- Wilds ("wilds de neón"):
 - Esto sustituye a todos los símbolos regulares para generar la mayor ganancia de línea posible, excepto scatters.
 - El wild no es un símbolo de pago.
- Tiradas gratis:
 - Las Tiradas gratis se pueden reactivar.
 - En el Modo Tiradas Gratis, dos símbolos scatter extenderán la secuencia de tiradas gratis otras tres tiradas gratis, tres símbolos scatter extenderán la secuencia de tiradas gratis otras seis tiradas gratis, cuatro símbolos scatter extenderán la secuencia de tiradas gratis otras nueve tiradas gratis y cinco símbolos scatter extenderán la secuencia de tiradas gratis por otras doce tiradas gratis.

3.0 TABLA DE PAGOS

3.1 SÍMBOLOS

Hay un total de once símbolos diferentes en *Popstar*™:

- Cinco símbolos de mayor valor
- Seis símbolos de menor valor

SCATTER



Obtén 3 o más símbolos scatter para ganar tiradas gratis e ingresar al Modo Tiradas Gratis. Una vez en el Modo Tiradas Gratis, obtén 2 o más para conseguir más tiradas gratis.

Modo Base

x3 6, 7 u 8 Tiradas Gratis

x4 9, 10 u 11 Tiradas Gratis

x5 12, 13 o 14 Tiradas Gratis

Modo Tiradas Gratis

x2 3 Tiradas Gratis

x3 6 Tiradas Gratis

x4 9 Tiradas Gratis

x5 12 Tiradas Gratis

WILD



Sustituye a todos los símbolos excepto el símbolo scatter.

Valores de ganancia de cada símbolo por importe de apuesta de 1.00

ERIK



x5 **25.00**
 x4 **5.00**
 x3 **2.00**
 x2 **0.50**

TONY TANTRUM



x5 **5.00**
 x4 **2.50**
 x3 **1.00**

SPICY B



x5 **5.00**
 x4 **2.50**
 x3 **1.00**

FORTUNA



x5 **5.00**
 x4 **2.50**
 x3 **1.00**

B REEL



x5 **5.00**
 x4 **2.50**
 x3 **1.00**

A



x5 **3.00**
 x4 **1.50**
 x3 **0.75**

K



x5 **2.00**
 x4 **1.00**
 x3 **0.50**

Q



x5 **2.00**
 x4 **1.00**
 x3 **0.50**

J



x5 **1.00**
 x4 **0.50**
 x3 **0.25**

10 9

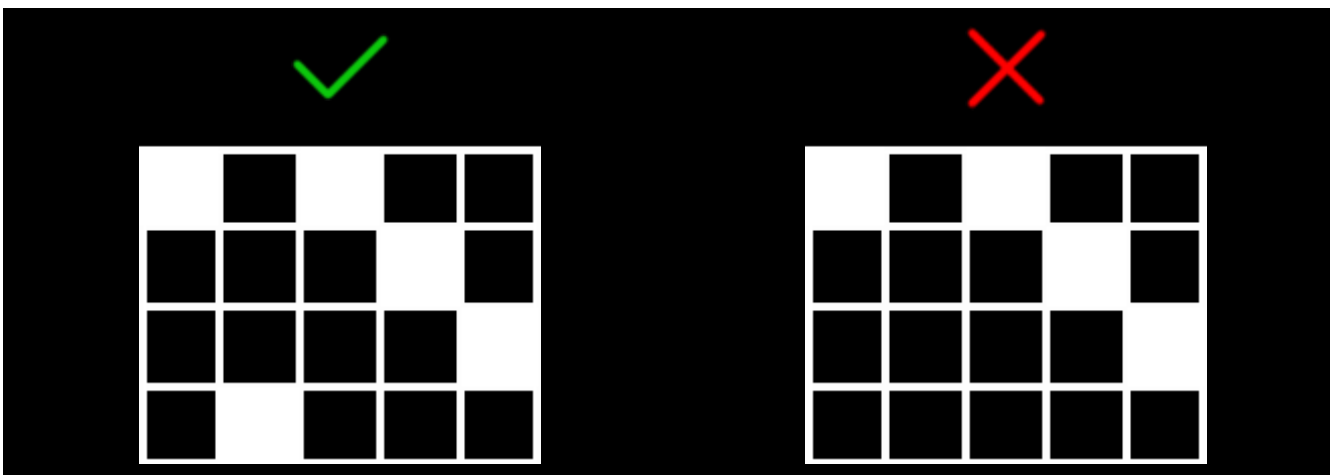


x5 1.00
x4 0.50
x3 0.25

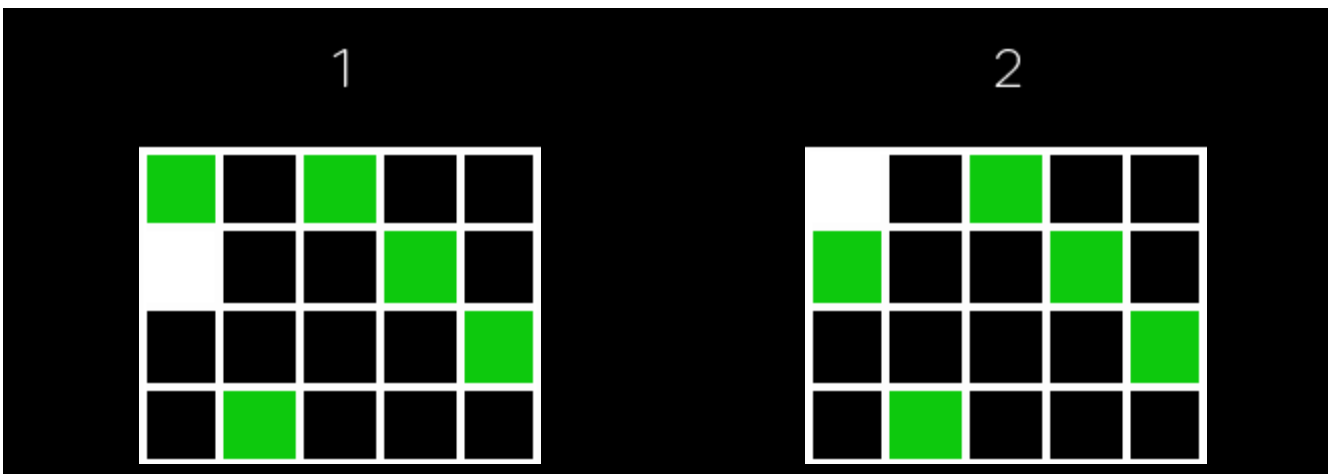
x5 1.00
x4 0.50
x3 0.25

3.2 COMBINACIONES GANADORAS

A diferencia de las líneas de pago regulares, combinaciones ganadoras pagará cualquier combinación de símbolos consecutivos desde el rodillo extremo izquierdo hasta el rodillo extremo derecho.



Todas las combinaciones posibles son pagadas.



4.0 FUNCIONES DEL JUEGO

4.1 INTERFAZ DE USUARIO

La tabla, debajo, describe el comportamiento de los botones del interfaz del usuario en el juego.

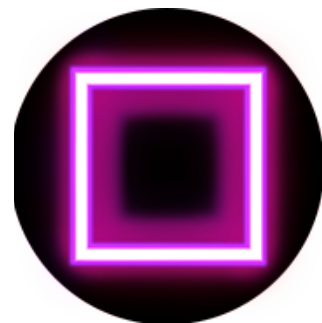
BOTÓN DE JUEGO

Pulsa para empezar una ronda de juego con el nivel de apuesta actual.



BOTÓN DE JUEGO (DURANTE LA TIRADA)

Pulsa para parar las animaciones en los carretes o las animaciones de las ganancias.
Esto no para el Autojuego.



BOTÓN DE AUTOJUEGO

Pulsa para abrir el menú desplegable de autojuego.



BOTÓN DE AUTOJUEGO (CON AUTOJUEGO ACTIVO)

El número muestra cuántas tiradas de autojuego restantes quedan.

Pulsa para parar el Autojuego



BOTÓN DE IMPORTE DE LA APUESTA

Pulsa para abrir el menú desplegable del importe de la apuesta.



BOTÓN TURBO

Pulsa para alternar la velocidad de giro de alta a baja



BOTÓN MENÚ

Haga clic para abrir la configuración, la tabla de pagos y las reglas del juego.

**BOTÓN DE SONIDO**

Pulsa para encender o apagar el sonido.

**4.2 MENÚS DESPLEGABLES****Valor de Moneda**

El menú desplegable del valor de moneda muestra todos los importes disponibles. El valor seleccionado en ese momento aparece resaltado en blanco. Si el jugador pincha en una cifra diferente, el menú se plegará y el nuevo valor de moneda seleccionado aparecerá en la pantalla principal del juego. El jugador puede también pulsar en el icono “Atrás”, para volver a la pantalla principal del juego sin realizar ningún cambio en el valor de moneda.

Autojuego

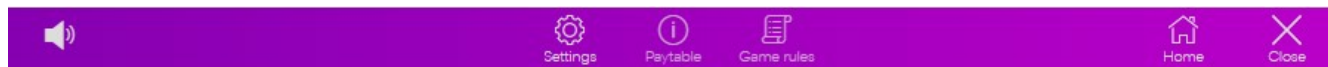
El menú desplegable de autojuego permite seleccionar un número de tiradas que jugar automáticamente. Para hacer esto, el jugador DEBE PULSAR PRIMERO en una de las opciones disponibles de número de tiradas. Este botón aparecerá resaltado en blanco. El jugador deberá, entonces, fijar un límite de pérdidas (DEBE ser mayor que 0). Después TIENEN QUE presionar el botón de juego para confirmar su intención. El menú se esconderá y el usuario volverá a la pantalla principal del juego, con el autojuego activo.

El jugador podrá también escoger el fijar condiciones opcionales para parar automáticamente el autojuego. Estas incluyen:

- Parar el autojuego tras una ganancia sencilla de un valor estipulado por el jugador.
- Parar el autojuego si el saldo aumenta en la cantidad que el jugador especifique.
- Parar el autojuego cuando empiecen las tiradas gratis.

Nota: Si te desconectas mientras estás jugando, todos los ajustes de autojuego volverán a sus valores por defecto cuando se recargue el juego.

Menú general



Pinchar en el icono de ajustes de hamburguesa de la pantalla principal del juego le permite el acceso al jugador a:

- El menú de ajustes
- La tabla de pagos
- Las reglas del juego

Menú de Ajustes



El menú de ajustes le permite al jugador:

- Cambiar entre velocidad de tirada normal o rápida.
- Fijar un recordatorio temporal (el “Golpe de realidad”).
- Fijar si la pantalla de inicio se muestra mientras se carga.
- Silenciar todos los sonidos.
- Cambiar el volumen de la música.
- Cambiar el volumen de los efectos de sonido.
- Cambiar la resolución gráfica

Cuando se juega desde un navegador móvil, los ajustes del juego también incluyen una opción para modificar la orientación de algunos aspectos de la Interfaz de Usuario para su reproducción a izquierda, derecha o centro. Esto incluye los botones de juego, nivel de apuesta y de autojuego en la pantalla principal, y además de algunos aspectos del menú desplegable de ajustes.

5.0 AJUSTES DEL JUEGO Y REGULACIÓN

5.1 HORA ACTUAL

El juego muestra la hora actual en todo momento (en el margen inferior izquierdo de la pantalla). El tiempo se obtiene del reloj del ordenador o dispositivo del jugador.

5.2 GOLPE DE REALIDAD

Para acceder a ello, el jugador:

1. Presiona/pulsa en el icono de “ajustes de hamburguesa”.
2. Los ajustes, la tabla de pagos, las reglas del juego y los íconos de cerrar aparecen en la pantalla. En el móvil, los botones de inicio y silenciador también son visibles.
3. El jugador presiona/pulsa en el icono de ajustes.
4. El menú desplegable de ajustes se muestra.
5. Debajo de “Fijar Recordatorio”, el jugador puede escoger una de las tres posibles opciones disponibles (30, 60 y 90 minutos).
6. El jugador presiona/pulsa en “Cerrar” para volver al juego.
7. Si el usuario todavía está jugando cuando el margen de tiempo de su elección ha sido alcanzado, en la pantalla aparecerá una ventana con un texto a modo de recordatorio, con el intervalo de tiempo seleccionado. La ventana contiene:
 - a. El anuncio de que el intervalo de tiempo seleccionado ha sido alcanzado.
 - b. Enlace para volver al juego.
 - c. Enlace para salir del juego.

5.3 INFORMACIÓN ADICIONAL

Los siguientes procesos pueden estar sujetos a los términos y condiciones de la página de juego:

- El proceso de gestión de las rondas de juego inacabadas.
- El tiempo tras el cual las sesiones de juego inactivas son finalizadas automáticamente.

En el caso de un fallo en el hardware/software del juego, todas las apuestas y ganancias afectadas se declararán nulas y todas las apuestas involucradas serán reembolsadas.

6.0 VERSIONES DEL JUEGO

Identificación del Juego: Popstar



Imagen 1: Pantalla del juego en ordenador de sobremesa



Imagen 2 y 3: Pantalla del juego en un móvil y modo panorámico

7.0 MODELO MATEMÁTICO

NÚMERO DE CARRETES:	5
NÚMERO DE MONEDAS:	10
NÚMERO DE LÍNEAS DE PAGO:	n/a
DENOMINACIONES:	1.00, <u>2.00</u> , 4.00, 6.00, 8.00, 10.00, 20.00, 40.00, 60.00, 80.00 y 100.00
APUESTA MÍNIMA***:	1.00
APUESTA MÁXIMA***:	100.00
EXPOSICIÓN MÁXIMA***:	400,000
VOLATILIDAD:	Mediana-Alta

DISPONIBILIDAD DE VERSIÓN DE DEMOSTRACIÓN DE MODO DE JUEGO: Sí

- La exposición máxima es un límite estricto impuesto por la plataforma del juego
- El valor de una divisa está marcado con asteriscos (***) junto a la leyenda en todas las tablas.
- Los valores en **negrita** pueden ser cambiados por el operador.
- Los valores subrayados y en **negrita** son ajustes por defecto cuando hay un grupo limitado de ajustes para una configuración.
- Todos los valores de divisas se relacionan con un multiplicador de moneda por 1, el cual es exacto para Euros, Dólares Americanos y Libras Esterlinas. Para otras divisas, deberá ser usado otro multiplicador. Por ejemplo, para la Corona Sueca el multiplicador es por 10. Todos los valores relacionados con divisas deberán entonces ser multiplicados por 10 por cada Corona. Por ejemplo: 10€ = \$10 = £10 = SEK100.
- Para juegos basados en una denominación, tales como el vídeo póker o las tragaperras, la ganancia máxima está basada en la apuesta máxima, la cual es el resultado de la multiplicación entre monedas x líneas (manos) x valor máximo. El valor máximo no siempre está activado por defecto, así que la ganancia máxima por defecto puede que sea más baja de lo estipulado.

Configuración del Porcentaje de pagos

JUEGO BASE	55.69%
TIRADAS GRATIS	41.00%
TOTAL	96.70%

8.0 INFORMACIÓN TÉCNICA

RESOLUCIÓN NATIVA	1920x1080
PROPORCIÓN NATIVA	16:9
TECNOLOGÍA	JavaScript/HTML5
SOPORTE MARCO HTML5	Sí
SOPORTE WebGL	Sí

NAVEGADOR DE ORDENADOR	SÍ
NAVEGADOR DE TABLETA	SÍ
NAVEGADOR MÓVIL	SÍ

9.0 INFORMACIÓN ADICIONAL

Traducciones de la Terminología del Juego

Nota: La siguiente tabla solo es aplicable si estás jugando en un idioma que no sea el inglés.

ENGLISH TERM	TRANSLATED TERM
--------------	-----------------