



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SWEET HOME

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1.	Denominación	3
1.2.	Apuesta.....	3
1.3.	Cartones	4
2.	JUEGO BÁSICO	5
2.1.	Posibles premios.....	6
2.2.	Auto Jugada	6
2.3.	Plan de Ganancias	7
2.4.	Jackpot.....	10
2.5.	Bolas Extra	11
3.	BONUS	11
3.1.	PÁRALO.....	12
3.2.	Selecciona.....	13
3.3.	Recorrido	14
4.	RESUMEN	15
5.	INTERFAZ Y TECLADO	16
5.1.	Velocidad de las bolas	17

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “B3” para un jugador en la cual, a través del total apostado por el usuario se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

La cantidad apostada en cada partida está definida por el usuario mediante el cálculo: denominación x apuesta x cartón.

1.1. Denominación

La denominación define la paridad crédito-euro. En función del país se definirán unas denominaciones así como la moneda del país.

1.2. Apuesta

Cantidad de créditos que invertirá el jugador en cada partida por cada cartón. Las apuestas se definirán en función del país.

1.3. Cartones

El usuario decide con cuántos cartones quiere jugar la siguiente partida. Puede cerrar los cartones que desee mediante la “X”, pero siempre tiene que haber como mínimo 1 cartón abierto.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior, los cartones de juego, el bombo, el contador de JACKPOT y el plan de ganancias en la parte superior.

2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en cuatro cartones que se marcan automáticamente en cuanto sale cada bola del bombo. Para este juego la cantidad de bolas en el bombo y la cantidad que se extraen son:

- Bolas en el bombo: **60**
- Bolas extraídas: **30**

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga créditos suficientes, pulsando JUGAR. Cada máquina permite una denominación y unas apuestas diferentes, el coste de la partida se calcula a partir de la denominación, la apuesta y la cantidad de cartones abiertos. Si por ejemplo si el jugador tiene seleccionada la denominación 5, una apuesta de 10 y tiene 3 cartones abiertos, el coste de cada partida en € o Tokens será de:

$$3 \times 10 \times 5 = 150\text{€}/T$$

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de créditos suficientes para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego básico de la máquina se desarrolla en los cartones, haciendo que salgan bolas del bombo a una velocidad configurable por el usuario (ver VELOCIDAD DE LAS BOLAS) y marcando los números de los cartones. Cada vez que una marca realiza la forma de un premio definido en el plan de ganancias éste se celebra, incrementando el contador de premio con su valor y marcando en rojo el premio conseguido en el plan de ganancias.

En cada cartón se muestra la cantidad apostada por tener ese cartón abierto, pero en el momento que se consigue un premio se cambia el indicador y se muestra la cantidad de premio que conseguimos con ese cartón.

En cuanto se celebra un premio que contiene otro premio, este último se descarta y únicamente se gana el valor del primero. Por ejemplo, en la captura anterior, hemos obtenido un premio de **DOBLE LINEA** que otorga 80, pero luego hemos obtenido un premio de **CUADRA** y que otorga 400. Como premio final obtendremos 400, ya que conseguimos los 400 de la **CUADRA**, pero descartamos los premios 1 LINEA y DOBLE LINEA contenidos en la CUADRA.

Al término de la partida, la máquina indicará al jugador, en el contador **GANADO**, el premio final conseguido.

Al lanzar cada partida el botón de PLAY se convierte en **PARAR**, esto permite al jugador detener la caída de bolas y poder observar la situación actual de la partida con tranquilidad. Una vez detenida la caída, el botón reza **CONTINUAR**, que si es presionado por el jugador se reanuda el lanzamiento de bolas.

El jugador puede cambiar los números del cartón presionando sobre ellos. Esto hará que el cartón muestre unos números distintos seleccionados de forma aleatoria.

2.1. Posibles premios

Si observamos la captura anterior, se muestran unas líneas de colores en los cartones. Estas líneas son una ayuda al jugador, y muestran los posibles premios que conseguiría si saliese una bola concreta. Mediante el dibujo se muestra a qué figura opta y mediante un contador qué cantidad de premio. Notar que cada línea tiene el color del premio que indica y que el contador puede ser de distinto color. Los contadores de distinto color indican que si saliese esa bola el premio que conseguiría sería el mayor de todos a los que opta el jugador.

Adicionalmente, para más ayuda, en el plan de ganancias también se marca la última posición que falta para conseguir un premio concreto mediante cuadrados de color amarillo.

2.2. Auto Jugada

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.



Al presionar el botón se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen y si queremos que se compren todas las bolas extra (ver BOLAS EXTRA).



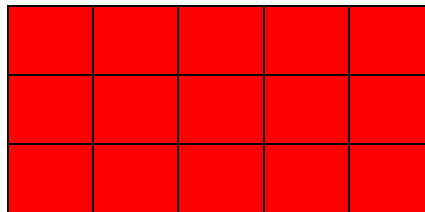
Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de veces que una vez finalizada la partida, se dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de créditos suficientes para cubrir la misma.

2.3. Plan de Ganancias

Dependiendo de las figuras que se vayan formando en los cartones, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. Consta de **14 figuras**. A continuación puede verse el plan de ganancias para apuesta 1. El resto de apuestas multiplican por esta cantidad.

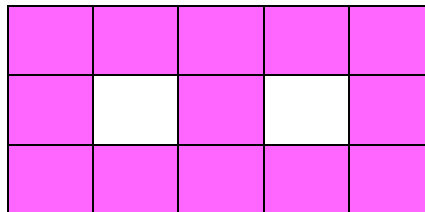
Tenemos 14 figuras

BINGO



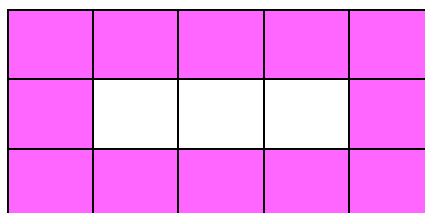
Rojo

MASK



Rosa

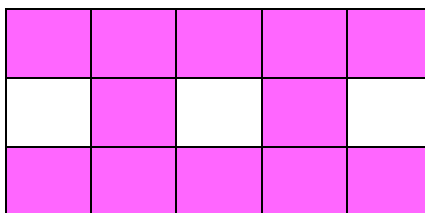
CUADRA



Rosa

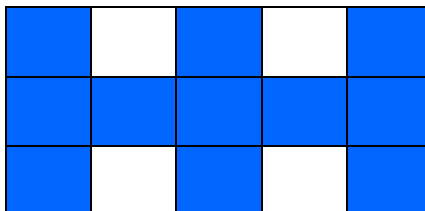
Grupo MGA

DOUBLE I



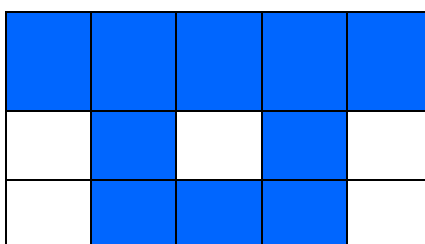
Rosa

DOUBLE_H



Azul Fuerte

DOUBLE T PLUS



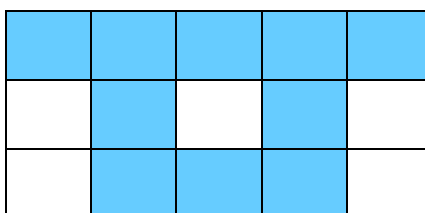
Azul Fuerte

TWOLINES

Imagen 2L

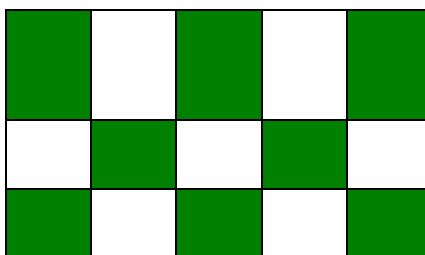
Azul claro

DOUBLE T



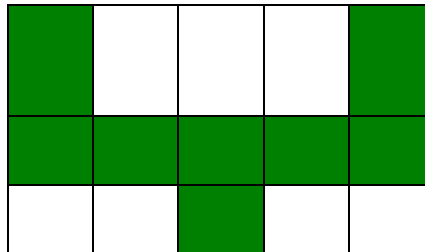
Azul claro

DOUBLEX



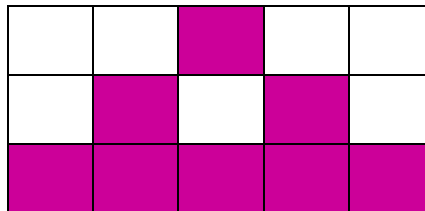
Verde fuerte

Y



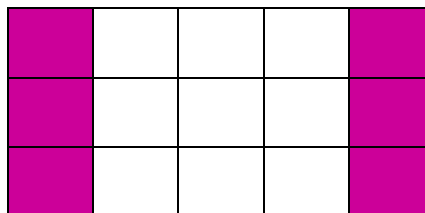
Verde fuerte

PYRAMID



Verde claro

DOUBLE_ONE



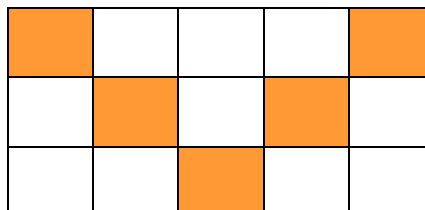
Violeta

ONELINE

Imagen 1L

Naranja

V



Naranja

2.4. Jackpot

En la posición que ocupa la última bola que sale podemos observar un indicador que reza “JACKPOT”.



Esto indica que si el jugador consigue la figura BINGO con esta bola (o con las anteriores) conseguirá el premio de **JACKPOT**. Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para todos los juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza, así que cuantas más partidas se hacen más rápido incrementa el Jackpot.

El premio al que opta depende de la apuesta y la denominación.

El valor del premio de Jackpot al que el jugador opta está reflejado en el contador de Jackpot.



2.5. Bolas Extra

Una vez han acabado de salir todas las bolas del bombo para esta partida, si el jugador tiene la posibilidad de ganar una figura de **IGUAL** o superior, tendrá la posibilidad de comprar **BOLAS EXTRA**.

El jugador podrá comprar las bolas que desee (**máximo 12**). En el centro del bombo se muestra el coste de cada bola que será dinámico en función de la probabilidad del premio y la ganancia.

Adicionalmente los botones AUTO y JUGAR se convierten en **EXTRA NO** y **EXTRA SI** respectivamente.

En ocasiones saldrá una BOLA JOKER, o BOLA COMODIN, esta bola permite al usuario elegir qué número del cartón quiere que salga.



3. BONUS

Una vez finalizada la partida (incluida la compra de Bolas Extra) si el jugador ha obtenido una figura que en el plan de ganancias indica "BONUS", tendrá acceso a un **BONUS**. El jugador tendrá la opción

de incrementar el premio final de la partida mediante divertidos y vistosos “mini juegos”, que están a parte del juego básico, y que llamaremos Bonus. Cada juego implementa sus Bonus y qué figuras dan acceso a dichos Bonus. En este caso tenemos:

Figura	Bonus
MASK	PARALO
CUADRA	SELECCIONA
DOBLE I	RECORRIDO

3.1. PÁRALO

El jugador deberá para la selección apretado el botón "jugar", obteniendo así el premio que haya parado.

El premio final será el valor objeto parado.



3.2. Selecciona

Es un Selecciona.

El jugador dispone de objetos a elegir, cada objeto esconde un premio. El jugador podrá ir descubriendo premios hasta destapar todos los premios u obtener una figura de EXIT.

El premio final será el acumulado de cada objeto destapado.



3.3. Recorrido

Clásico juego Recorrido:

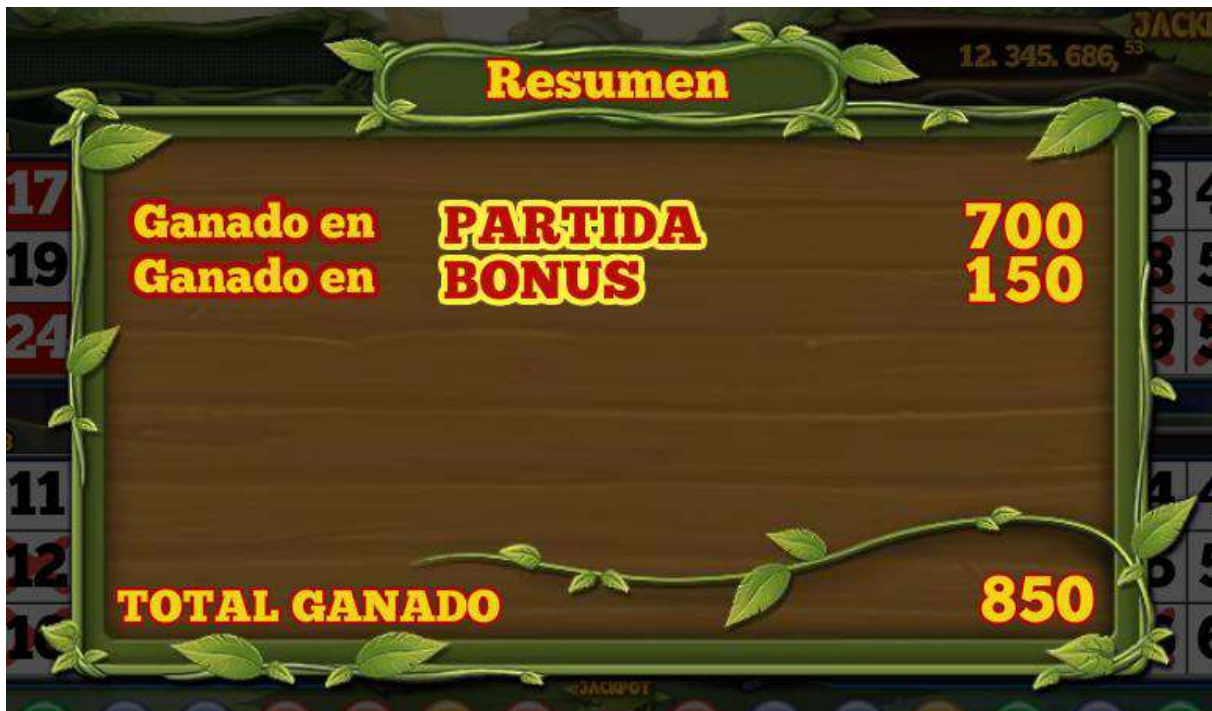
El jugador irá pulsando el dado i va avanzando por el camino hasta llegar al final de recorrido o si le sale una tirada "Stop".

El premio final será el que marque la posición al terminar el juego.



4. RESUMEN

Cuando finalmente ya hemos conseguido los premios, hemos comprado bolas extra y hemos accedido a los Bonus, si durante esta partida se ha conseguido acceso a un Bonus y/o se ha conseguido un Jackpot, aparecerá un cuadro de resumen desglosando el premio final que ha conseguido el jugador. El cuadro mostrará en este orden (siempre que se haya dado):



Resumen		
Ganado en	PARTIDA	700
Ganado en	BONUS	150
TOTAL GANADO		850

- 1) **Ganado en Partida:** La suma que se ha conseguido en los cartones mediante las figuras del plan de ganancias
- 2) **Ganado en Bonus:** El total conseguido por cada Bonus por separado. Si se ha obtenido más de un acceso al mismo Bonus su resultado se ve multiplicado por la cantidad de accesos. Por ejemplo si conseguimos tres CUADRAS y en el Bonus conseguimos 100, el premio final de ese Bonus será 300 (100 x 3)
- 3) **El premio de Jackpot,** se muestra el valor en Euros o Tokens y a la derecha en créditos.

5. INTERFAZ Y TECLADO

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

Reposo:



Lanzando partida:



Lanzamiento detenido:



Bolas Extra:



A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como la calidad gráfica, el entorno, los efectos, idioma, volumen, y velocidad de caída.

Ayuda: Da acceso a las pantallas de ayuda.

Home: Permite salir de BingoBombo y volver al Lobby

Denominación: Permite cambiar la paridad Crédito <-> Token o Euro

-/+: Cambia la apuesta de la partida

Créditos/Tokens: Si se presiona sobre el contador de Créditos/Tokens irá alternando entre ambos

Turbo : Si está presionado, las partidas serán más rápidas.

Auto: Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas

Jugar: Empezar la partida, o acelerar los cobros

Parar: Detener el lanzamiento de bolas en la partida actual

Continuar: Reanudar el lanzamiento de bolas

Extra No/Extra SI: Decidir si comprar la Bola Extra actual o no.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar la mayoría de los elementos del panel de botones.

Configuración: Tecla “.” del teclado numérico

Home: Tecla Esc

+: Tecla flecha arriba o número “8” del teclado numérico

-: Tecla flecha abajo o número “2” del teclado numérico

Créditos/Tokens: Símbolo “resta” (-) del teclado numérico

Auto y Extra No: Tecla Retroceso o símbolo “suma” (+) del teclado numérico

Jugar, Parar, Continuar y Extra SI: Tecla Espacio o tecla ENTER (Principal o teclado numérico)

Cambio de números: Tecla Supr (Del) o tecla 5 del teclado numérico

Ayuda: Tecla “0” del teclado numérico o “F1”

Subir velocidad: Tecla “6” del teclado numérico

Bajar velocidad: tecla “4” del teclado numérico

5.1. Velocidad de las bolas

La velocidad a la que caen las bolas está controlada según lo explicado en los siguientes cuadros:

Possible premio	Velocidad Caída Bolas (Barra Velocidad establecida entre 0%-69%)
Bingo	1s
Optamos a cualquier premio (no Bingo)	500ms y 182ms. El 20% final de las bolas se le aplica una ralentización en función del orden de la bola hasta llegar al máximo delay (1s). (ver tabla)
No optamos a nada :	200ms y 50ms

Possible premio	Velocidad Caída Bolas (Barra Velocidad establecida entre 70%-100%)
Bingo	1s
En todos los casos (no Bingo):	152ms y 40ms

La ralentización del 20% (mencionada anteriormente) de las bolas se puede ver con este ejemplo: Optamos a premio y todas las bolas van a 500ms (velocidad de usuario al 0%):

Bola 23	500ms
Bola 24	800ms (0.8 * 1s)
Bola 25	833ms (0,83 * 1s)
Bola 26	867ms
Bola 27	900ms
Bola 28	933ms
Bola 29	967ms
Bola 30	(1 * 1s)

Y en el caso que el usuario tuviera la velocidad al 69% (si fuera más ya no aplicaría este efecto), los valores serían:

Bola 23	182ms (69% de la velocidad)
Bola 24	248ms (69% de la velocidad a 800ms)
Bola 25	258ms
Bola 26	269ms
Bola 27	279ms
Bola 28	289ms
Bola 29	300ms
Bola 30	310ms

Notar que las bolas que optan al Jackpot SIEMPRE tienen una cadencia de 1s. También se puede observar que si el usuario define 100% (desplaza la barra a la derecha = cadencia mínima = velocidad máxima) todos los valores excepto el Jackpot quedarían en 10ms. La función del botón TURBO, desestima la posición de la barra y aplica siempre el 100% de la velocidad de caída.

