



Reglas del juego e información de:

BOOK OF SOULS™

VERSIÓN:	0.6
FECHA DE LA VERSIÓN:	15/10/2018
CREADO POR:	Kevin Corti (Director de Producto)
PROPIEDAD DE:	Kevin Corti (Director de Producto)
APROBADO POR:	Kevin Corti (Director de Producto)

Confidencialidad: **Privada**

*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.*

**Registro de cambios**

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Quién</b>	<b>Resumen de Cambios</b>
0.4	24/7/18	KC	Actualizado para reflejar las características del juego
0.5	20/9/2018	KC	Actualizado para la presentación de pruebas de certificación
0.6	15/10/2018	KC	Información modificada de la tabla de pagos del scatter (book)

## **Tabla de Contenidos**

<b>1.0 Propósito del documento</b>	<b>4</b>
<b>2.0 Reglas del juego</b>	<b>4</b>
<b>3.0 Líneas de pago y tabla de pagos</b>	<b>5</b>
<b>4.0 Funciones del juego</b>	<b>7</b>
<b>5.0 Ajustes del juego y regulación</b>	<b>10</b>
<b>6.0 Versiones del juego</b>	<b>11</b>
<b>7.0 Modelo matemático</b>	<b>12</b>
<b>8.0 Información técnica</b>	<b>13</b>
<b>9.0 Información adicional</b>	<b>13</b>

## 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 *Book of Souls*™.

## 2.0 Reglas del juego

*Book of Souls*™ ('BOS') es un juego de tragamonedas de 5 carretes que enfrenta a la valiente aventurera, *Lara Jones*, contra su archienemigo, en una búsqueda por ubicar el antiguo Libro de las Almas Mayas y otros artefactos valiosos.

El juego incluye sustituciones salvajes y tiradas gratis.

El juego contiene cinco carretes, con tres símbolos en cada uno, y diez líneas de pago que dan ganancias de izquierda a derecha.

El jugador selecciona un nivel de apuesta usando el botón de nivel de apuesta en la pantalla principal del juego.

Se apuesta una moneda por línea de pago. El valor de moneda se fija automáticamente en una décima parte del nivel de la apuesta. Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan acorde a la tabla de pagos.

Las ganancias de la línea de pagos se multiplican con la apuesta por el valor de línea. Las ganancias simultáneas o coincidentes en diferentes líneas de pago son sumadas.

El Autojuego tira automáticamente el número de rondas seleccionado.

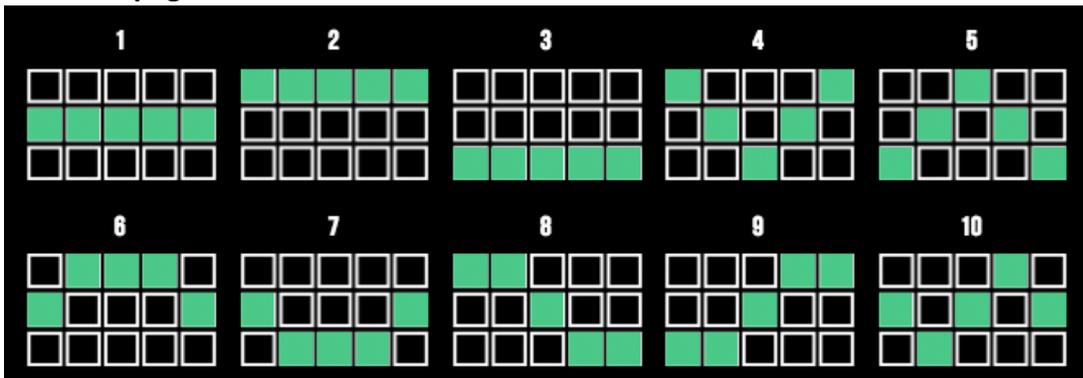
### Funciones del juego & mecánica

- Hay nueve símbolos regulares
  - 'Lara Jones'
  - 'Archienemigo'
  - Ídolo de oro
  - Calendario Maya
  - Cinco figuras reales (10, La Jota, Reina, Rey y As)
- Símbolo de dispersión Scatter ('Book Of Souls'):
  - Tres (o más) símbolos BOS que aparecen en cualquier lugar de los carretes activan una ganancia en efectivo y 10 tiradas gratis.
- Comodines:
  - 'The Book of Souls' también es comodín y como tal sustituye a todos los símbolos regulares para producir la mayor ganancia de línea posible.

- El 'Comodín de Serpiente' también es un símbolo comodín, pero no aparece en los carretes. Solo aparece como un símbolo de superposición durante una 'Tirada de Serpiente' aleatoria y ocasional.
- Tiradas de Serpiente:
  - Esta función (solo en el juego base) muestra una serie de serpientes animadas en la pantalla antes de que comience la tirada. Cuando se muestre el resultado, entre tres y diez de los símbolos iniciales habrán sido reemplazados por el Comodín de Serpiente. Luego se evalúan las ganancias.
- Tiradas Gratis:
  - Antes del comienzo de las tiradas gratis, uno de los nueve símbolos regulares son seleccionados para ser el símbolo de bonificación. Los carretes giran normalmente y luego, cuando se hayan evaluado las líneas de pago, si hay suficientes símbolos de bonificación visibles, cada uno se expandirá verticalmente para cubrir todo el carrete y luego se evaluará como dispersión de líneas.
  - No hay Tiradas de Serpiente durante las tiradas gratis.
  - Las tiradas gratis se pueden reactivar. En cualquier tirada gratis, tres o más símbolos esparcidos de Book Of Souls extenderán la secuencia de tiradas gratis a otras diez tiradas gratis (hasta que se gane el premio máximo). La ganancia en efectivo por suficientes símbolos de Book of Souls también se pagará durante los tiradas gratis.
  - El mismo símbolo de bonificación se usa en la sesión de tiradas gratis; no se vuelve a seleccionar si se reactivan las tiradas gratis.

### 3.0 Líneas de pago y tabla de pagos

#### Líneas de pago



Las líneas pagan de izquierda a derecha

#### Tabla de pagos

Símbolo	X2	X3	X4	X5
HP1 (Lara)	10	100	1,000	5,000
HP2 (Archienemigo)	5	40	400	2,000

HP3 (Ídolo de oro)	5	30	100	750
HP4 (Calendario)	5	30	100	750
LP1 (As)	-	5	40	150
LP2 (Rey)	-	5	40	150
LP3 (Reina)	-	5	25	100
LP4 (La Jota)	-	5	25	100
LP5 (10)	-	5	25	100

Ganancias en la línea de pagos: las monedas ganadas son multiplicadas por el número de monedas apostadas por línea.

Ganancias de scatter: las monedas se multiplican por la apuesta total apostada.

Símbolo	X3	X4	X5
Scatter/Comodín (Book)	2	20	200

### Símbolos

Hay un total de once símbolos diferentes en *Book of Souls*™:

- El scatter
- El comodín
- Cinco símbolos de mayor valor
- Cuatro símbolos de menor valor

Símbolo	Scatter/ Comodín	Comodín de Tiradas de Serpiente
Arte		

### Símbolos de mayor valor

Símbolo	HP1	HP2	HP3	HP4
---------	-----	-----	-----	-----

Arte				
------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

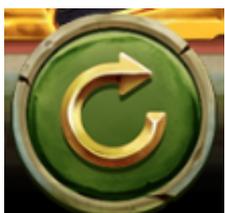
**Símbolos de menor valor**

Símbolo	LP1	LP2	LP3	LP4	LP5
Arte					

## 4.0 Funciones del juego

### Interfaz de usuario

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

	<p>Botón de Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pulsa para empezar una ronda de juego con el nivel de apuesta y el valor de moneda actuales</li> </ul>
	<p>Botón de Juego (durante la tirada)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deshabilitado mientras la tirada está en proceso</li> </ul>
	<p>Botón de autojuego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pincha para abrir el menú desplegable de autojuego</li> </ul>

	<p>Botón de autojuego (con autojuego activo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El número muestra cuántas tiradas de autojuego restantes quedan</li> <li>- Pulsa para parar el autojuego</li> </ul>
	<p>Botón de importe de la apuesta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pulsa para abrir el menú desplegable con el importe de la apuesta</li> </ul>
	<p>Menú de ajustes de hamburguesa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pulsa para abrir los ajustes, la tabla de pagos y las reglas del juego</li> </ul>
	<p>Botón de sonido</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pincha para encender o apagar el sonido</li> </ul>

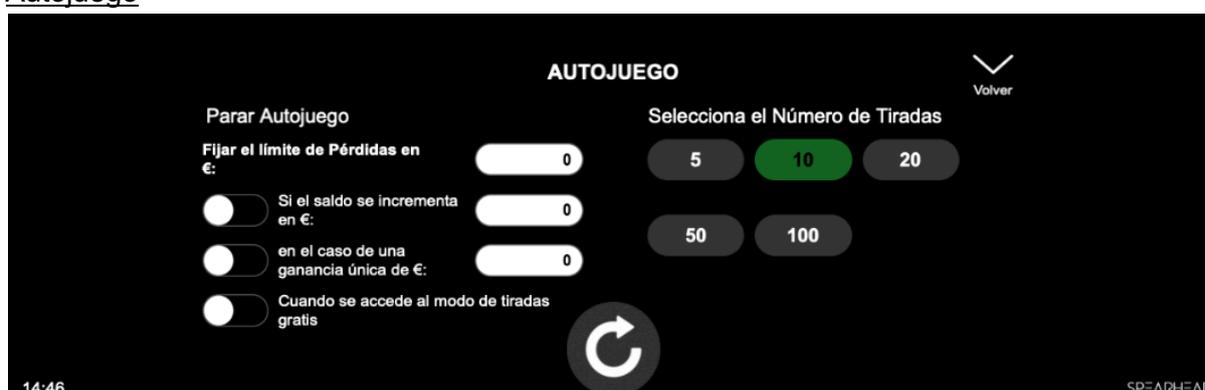
## Menús desplegables

### Cantidad de la apuesta



El menú desplegable de la cantidad de la apuesta muestra todos los importes disponibles. La cantidad seleccionada en ese momento aparece resaltada en verde. Si el jugador pincha en una cifra diferente, el menú se plegará y la nueva cantidad de apuesta seleccionada 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 la cantidad de la apuesta.

### Autojuego



El menú desplegable de autojuego permite seleccionar un número de tiradas que jugar automáticamente. Para hacer esto, el jugador debe de presionar en una de las opciones disponibles de número de tiradas. Este botón aparecerá resaltado en verde. El jugador deberá, entonces, fijar un límite de pérdidas (debe ser mayor o igual al monto de la apuesta actual) y después 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:

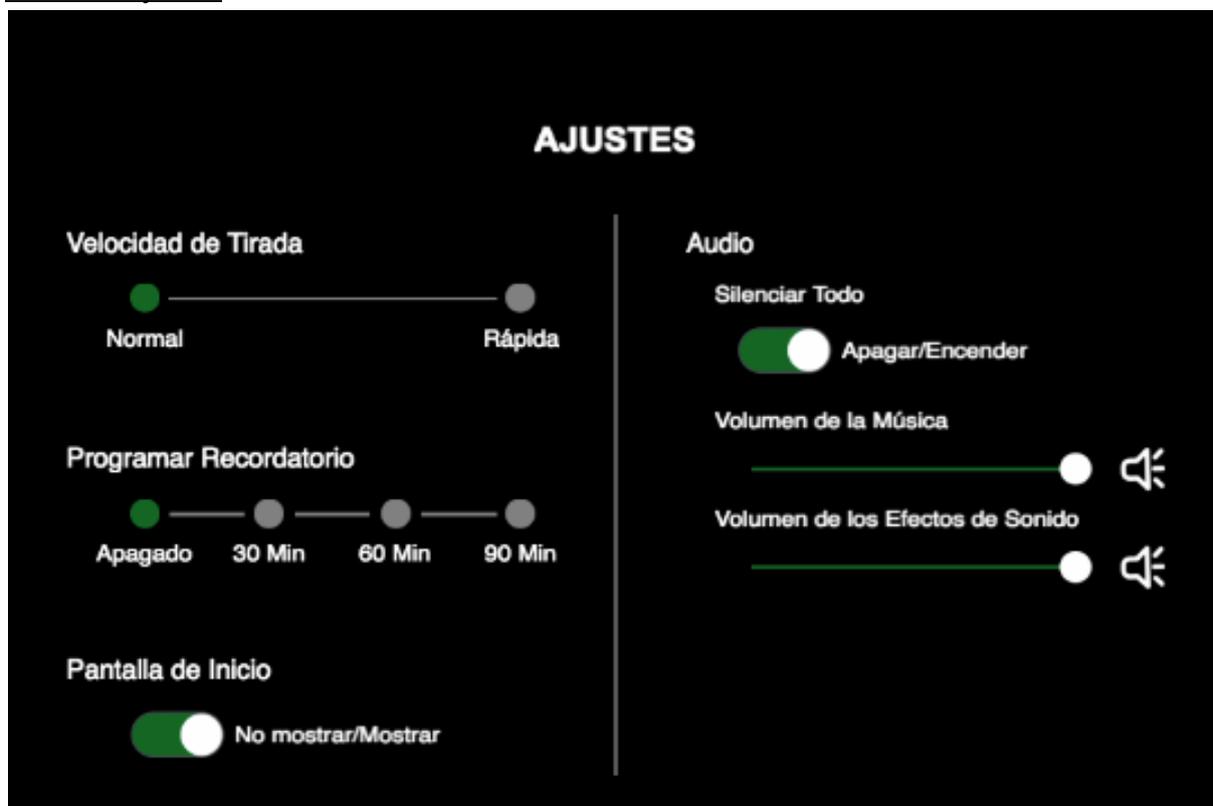
- Para el autojuego tras una ganancia sencilla de un valor estipulado por el jugador.
- Parar el autojuego si el saldo aumenta en la cantidad que el jugador especifique.
- Parar el autojuego cuando empiecen las tiradas gratis.

Nota: Si te desconectas mientras estás jugando, todos los ajustes de autojuego volverán a sus valores por defecto cuando se recargue el juego. El valor predeterminado para el Límite de pérdida es 0. El simple hecho de cerrar el menú de autojuego también hará volver los valores al valor predeterminado.

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.

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

### **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.

### **Golpe de realidad**

En caso de que el operador no proporcione esta función, el jugador puede elegir entre fijar un recordatorio de 30, 60 o 90 minutos en el menú de ajustes.

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.

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

### Escritorio

Identificación del Juego:	<b>BookOfSouls</b>
---------------------------	--------------------



Imagen 1: Pantalla del juego en ordenador de sobremesa

### Móvil (si diferente)

Identificación del juego	n/a
--------------------------	-----

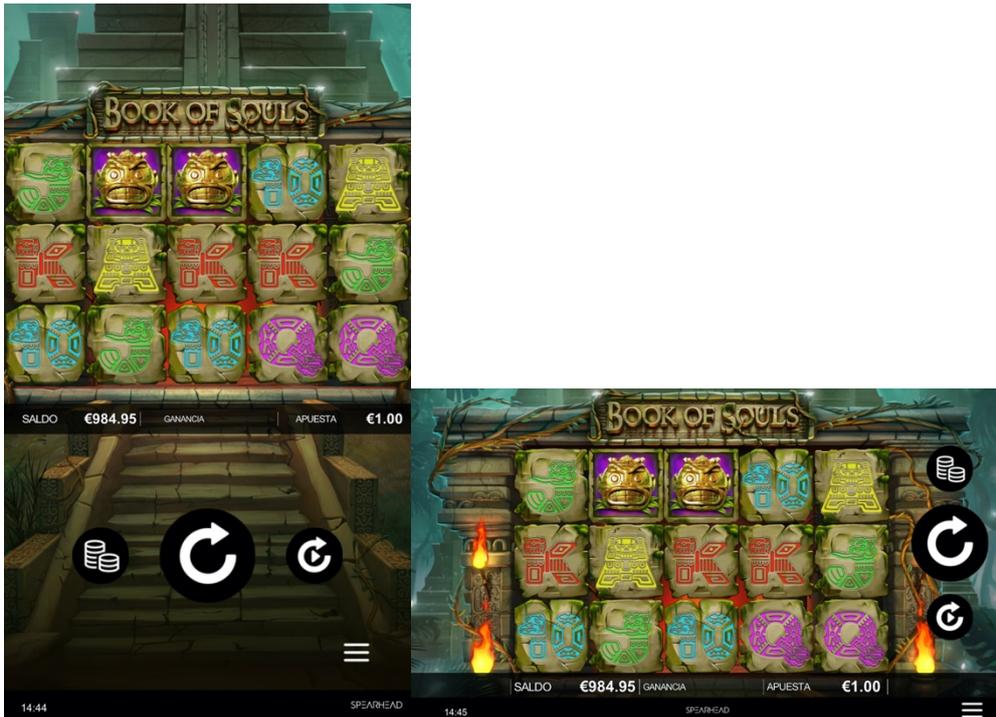


Imagen 2 y 3: Pantalla del juego en un móvil y modo panorámico

## 7.0 Modelo matemático

Número de carretes:	5
Número de monedas:	1
Número de líneas de pago:	10
Denominaciones de monedas:	0.01, 0.02, 0.04, 0.05, 0.06, 0.08, <b>0.10</b> , 0.20, 0.50, 1.0
Apuesta Mínima***	<b>0.10</b>
Apuesta Máxima***:	<b>100.00</b>
Exposición Máxima***:	<b>500,000</b>
Volatilidad:	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

Por defecto	96.90 %
Alternativo #1	n/a
Alternativo #2	n/a
Alternativo #3	n/a

## 8.0 Información técnica

Resolución nativa	1280x720
Proporción nativa	16:9, 4:3
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.

<b>Término inglés</b>	<b>Término traducido</b>
Wild	Comodín
Freepin	Tirada Gratis
Big Win	Gran Ganancia
Super Win	Súper Ganancia
Mega Win	Mega Ganancia
Epic Win	Ganancia Épica