

PYRAMID: QUEST FOR IMMORTALITY TOUCH™

Spieltyp: Touch Game

Rückgabe an Spieler: 96,48%

Das neueste Spiel von NetEnt™ öffnet das Tor in die antike Welt der Pharaonen und Götter. Es ist eine erstaunliche und atemberaubende Reise zurück in der Zeit.

Pyramid: Quest for Immortality™ ist ein Videospielautomat mit 720 Einsatzarten, 5 Rollen, Wild-Ersetzungen, Wild-Generationen sowie einem Multiplikator- und Avalanche™-Feature.

Das Spiel nimmt die Spieler mit auf eine herausfordernde Suche durch unvorstellbare Abenteuer.



Spielblatt-Version: 1.0

Datum: 2015-09-03

NETENT

| ALLGEMEINE INFORMATIONEN | |
|--------------------------------------|---|
| Spieltyp | Touch Game |
| Walzentyp | Avalanche™ |
| Walzen, Linien | 5 Spalten, 3x4x5x4x3 Reihen, 720 bet Modi |
| Normale Einsatzlevels | 1-10 |
| Normale Münzwerte (€) | 0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20, 0.50, 1.0, 2.0 |
| Normaler Mindest-/Maximaleinsatz (€) | 0,10 / 200 |
| Normale Freispielwerte | Bet level 1, 720 bet Modi, €0.01 Münzwert (Kosten €0.10) |
| SPIELEIGENSCHAFTEN | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Wild • Multiplikator • Wild-Generation |
| AUSZAHLUNG | |
| Rückgabe an Spieler (%) | 96,48 |
| Normaler Maximalgewinn | €7 200 000 / 3 600 000 Münzen – auf einem einzelnen Wetteinsatz |
| Trefferhäufigkeit (%) | 24,66% |
| VERANTWORTLICHES SPIELEN | |
| Spielergrenzen | <ul style="list-style-type: none"> • Der Spieler und der Casino-Betreiber können die folgenden Spiellimits setzen: Bet & Loss per Session, Tag, Woche oder Monat. Den ganzen Tag für eine spezifische Zeitperiode blockieren. Länge der Play-Session auf (folgende) Minuten beschränken. • Das echte Spiel ist durch das Guthaben auf dem Spielerkonto limitiert (z.B. kann man nicht auf Kredit spielen). • (nur für die italienische Rechtsprechung gültig). Der Spieler kann anfangs maximal über 1.000 € im Geldbeutel verfügen. Da jedes Spiel eine Benutzer-Session darstellt, kann dieses Limit während des Spiels durch die Summe im Geldbeutel des Spielers überschritten werden. |
| Andere | <ul style="list-style-type: none"> • Play for Fun • Variable Münzwerte • Variable Einsatzebenen • G4 Modus |
| TECHNISCHE INFORMATIONEN | |
| Spiel-ID | pyramid_mobile_html (basisetui) pyramid_mobile_html_sw (nahtloses Etui) |
| Spielversion | 1.0 |
| Version der Zahlungstabelle | 1.0 |
| Unterstützte Betriebssysteme | iOS Android Windows |
| Bildschirmauflösung | 1280x720 |
| Seitenverhältnis | 16:9 |
| Technologie | HTML5 |
| Einsatz | Wenden Sie sich an CasinoModule-Hilfe, um zu erfahren, wie man CasinoModule-Spiele beginnt. |

ÜBER PYRAMID: QUEST FOR IMMORTALITY TOUCH™

Pyramid: Quest for Immortality Touch™ Spiel blatt
Version 1.0, 2015-09-03



Spielthema und Grafiken



Hauptspiel

Spielthema und Grafiken

Auf ihrer Suche nach Unsterblichkeit finden sich die Spieler in einer lange vergessenen Pyramide wieder, die unzählige Schätze bereithält. Durch den Schutz der antiken Götter des Lichts und der Dunkelheit tauchen die Spieler tief in die erstaunliche Welt des alten Ägyptens ein.

Hauptspiel

Spiele können den Münzwert und die Einsatzebene auswählen, bevor sich die Rollen zu drehen beginnen.

- **Spielhandlungen.** Die Schaltflächen im Tastaturfeld führen die folgenden unterschiedlichen Spielhandlungen aus:

| | |
|---|---|
| EINSATZEBENE | Durch Antippen oder Ziehen des Sliders erhöht oder verringert sich die Einsatzebene (d. h. die Anzahl der Münzen je Einsatzart) um 1. |
|  | Durch Antippen der Schaltfläche "Drehen" startet die Spielrunde bei aktueller Einsatzebene und aktuellem Münzwert. |
| MÜNZWERT | Durch Antippen oder Ziehen des Sliders erhöht oder verringert sich der Münzwert auf die nächste Ebene. |
| AUTOPLAY | Durch Antippen der Schaltfläche "Autoplay" startet eine Spielrunde automatisch. |
|  | Durch Antippen des Plus-Zeichens an der Schaltfläche "Schnelleinstellungsmenü" öffnet sich das Schnelleinstellungsmenü. Spieler können wählen, schnell zu drehen und Autoplay zu starten, ohne das Einstellungsmenü zu öffnen. |



Wild-Symbol

Wild-Ersetzung und Wild-Generation

Wild-Symbole ersetzen alle Symbole.

Wild-Symbole ersetzen die höchstmögliche Gewinnkombination für eine Einsatzart entsprechend der AUSZAHLUNGSTABELLE.

Ein Symbol, das oben auf der Rolle 2, 3 oder 4 erscheint und Teil einer Gewinnkombination ist, verwandelt sich für die nächste Avalanche in ein Wild-Symbol.

Wild-Symbole, die sich oben auf der Rolle 2, 3 oder 4 befinden und Teil einer Gewinnkombination sind, bleiben erhalten.



Wild-Generation



Der Avalanche-Multiplikator



Das Avalanche™-Feature

Der Avalanche-Multiplikator

Der Avalanche-Multiplikator erhöht sich nach 3 aufeinander folgenden Avalanches mit mindestens einem Einsatzartgewinn um 1 bis zu einem maximalen Multiplikator von x10.

Der Multiplikator bleibt für die darauf folgenden Avalanches auf dem Maximum, bis keine Gewinne mehr erzielt werden.

Das Avalanche™-Feature

Die Symbole fallen in die Positionen auf den Rollen, anstatt erdreht zu werden.

Ein Einsatzartgewinn startet eine Avalanche.

Symbole in Gewinnkombinationen leuchten auf und verschwinden. Sie lassen Raum für eine zweite Avalanche aus Symbolen für eine Chance auf größere Gewinne.

Die Avalanches setzen sich fort, bis keine Gewinne mehr erzielt werden.

Einsatzarten

PAYTABLE

BET WAYS



Matching symbols in any position on three or more adjacent reels, starting from leftmost reel to the rightmost reel is a winning combination.

Bet way wins pay if in succession from leftmost to right.
Only the longest matching combination per symbol is paid.
Malfunction voids all pays and plays.
For more information, see the Game Rules.

Auszahlungssumme

SPIELRÜCKGABE AN SPIELER (RTP)

- Spiel gesamt: 96,48 %

TREFFERHÄUFIGKEIT

- Trefferhäufigkeit: 24,66 %

MAXIMALE AUSZAHLUNG

- Hauptspiel: €7 200 000 / 3 600 000 Münzen - auf einem einzelnen Wetteinsatz

Bemerkung: Der maximale Gewinn einer Spielrunde ist höher als der maximale Deckungsgewinn, denn eine Spielrunde kann mehrere Falls umfassen.

AUSZAHLUNGSREGELN IM HAUPTSPIEL

- Nebeneinander liegende Einsatzartengewinne zählen von der linken zur rechten Rolle.
- Nur die längste übereinstimmende Kombination je Symbol wird bezahlt.
- Gleichzeitige Gewinne für unterschiedliche Symbole werden addiert.
- Ein Einsatzartengewinn in Münzen ist gleich dem in der Auszahlungstabelle gezeigten Wert multipliziert mit der Einsatzzebene.
- Ein Einsatzartengewinn in Währung ist gleich dem Gewinn in Münzen multipliziert mit dem Münzwert.

Zahlungstabelle

PAYTABLE

WILD



Wild symbol substitutes for all symbols.

The Wild Generation: A symbol that lands on the top of reels 2, 3 or 4 and is part of a winning combination, turns into a Wild symbol for the next Avalanche.

AVALANCHE MULTIPLIERS



The Avalanche Multiplier increases by 1 with every 3 successive Avalanches containing at least one bet way win, up to a maximum multiplier of x10.

PAYTABLE

SYMBOL PAYOUT VALUES

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|----|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|
|  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>50</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>3</td><td>5</td></tr> </table> | 5 | 50 | 4 | 8 | 3 | 5 |  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>25</td></tr> <tr><td>4</td><td>6</td></tr> <tr><td>3</td><td>5</td></tr> </table> | 5 | 25 | 4 | 6 | 3 | 5 |
| 5 | 50 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 8 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 25 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 6 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 5 | | | | | | | | | | | | |
|  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> </table> | 5 | 10 | 4 | 5 | 3 | 3 |  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> </table> | 5 | 10 | 4 | 5 | 3 | 3 |
| 5 | 10 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 3 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 10 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 3 | | | | | | | | | | | | |
|  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>8</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td></tr> </table> | 5 | 8 | 4 | 4 | 3 | 2 |  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td></tr> </table> | 5 | 7 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 5 | 8 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 4 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 7 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 4 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 2 | | | | | | | | | | | | |
|  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td></tr> </table> | 5 | 6 | 4 | 3 | 3 | 2 |  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td></tr> </table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 5 | 6 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 3 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | |
|  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td></tr> </table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td></tr> </table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | |

Randomisierung

ZUFALLSZAHLGENERATOR (RNG)

Als Algorithmus und Zufallszahlengenerator (RNG) dient Fortuna, ein kryptografisch sicherer Zufallszahlengenerator (RNG), der von Bruce Schneider und Niels Ferguson entwickelt wurde. Siehe für nähere Informationen das Zufallszahlengenerator-Dokument.

Der Zufallszahlengenerator und dessen Implementierung wurden getestet und für die Zufälligkeit entsprechend den gegebenen Industrienormen zugelassen/zertifiziert. Die Verifikation erfolgte durch eine geeignete unabhängige Drittpartei, Technical Systems Testing in Kanada.

ALGORITHMUS FÜR EINE ZUFALLSWALZEN-POSITION

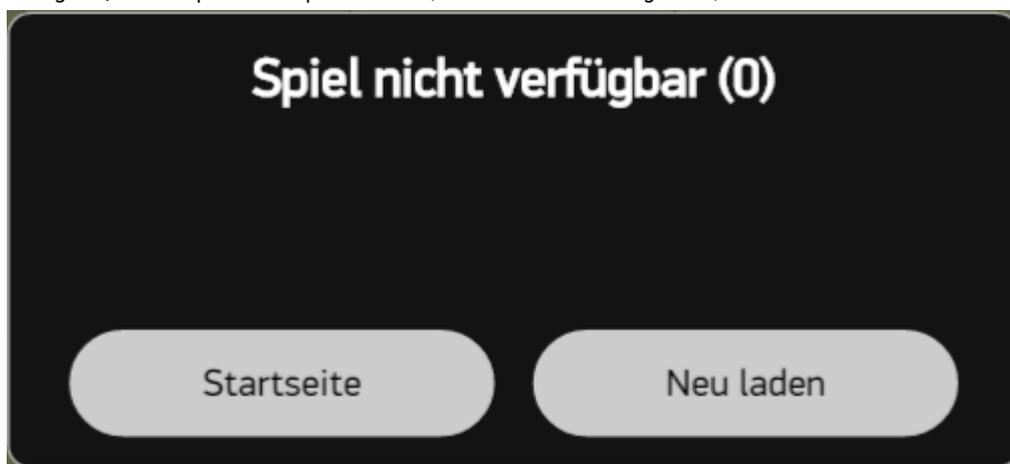
Eine Walze repräsentiert eine Reihe von Symbolen, wobei jedes Symbol über einen Index („eine Position“) verfügt.

1. Eine Zufallszahl zwischen 0 (Null) und der Walzenlänge wird erlangt.
2. Die Zufallsnummer wird zum Spiel als „die nächste zu verwendende Walzenposition“ hinzugefügt.

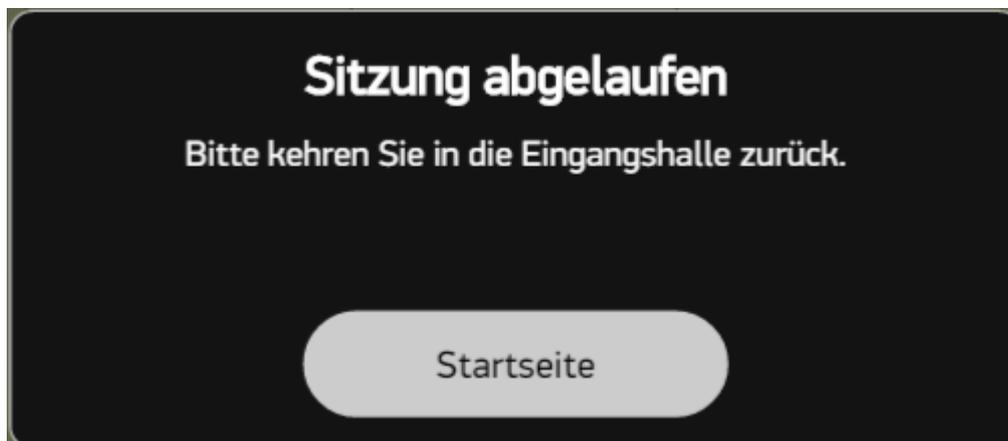
Störungsmanagement

Wenn der Spieler versucht, auf ein Spiel mit einer ungültigen Session zuzugreifen (zum Beispiel durch Inaktivität oder einen System-Neustart), scheint eine Fehlermeldung im Spiel auf. Der Spieler hat die Möglichkeit, sich neu einzuloggen und weiter zu spielen. Der Spielstatus wird immer aufrechterhalten, so dass der Spieler das Spiel genau da wieder aufnehmen kann, wo er es verlassen hat.

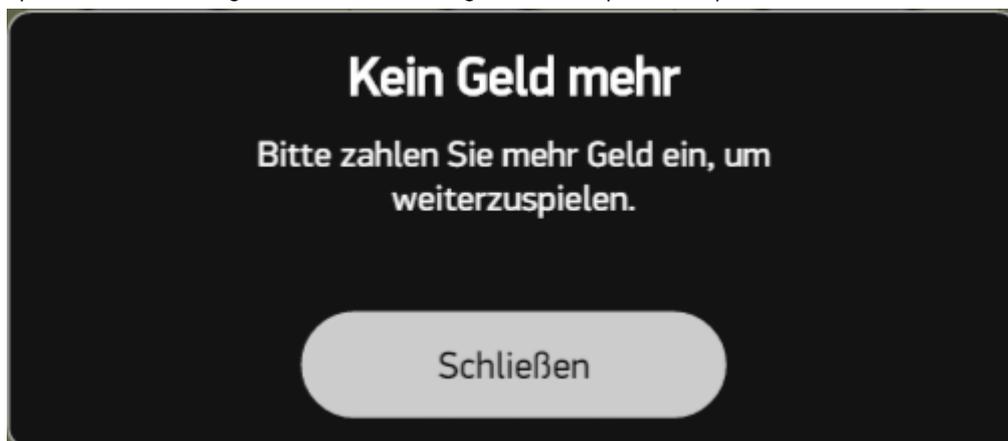
Im Fall eines HTTP-Fehlers, eines Netzwerk-Timeouts oder eines Serverproblems wird eine technische Fehlermeldung angezeigt, die im Spieler-Display aufscheint. Der Spielstatus bleibt solange im Status „Nicht verfügbar“, bis der Spieler das Spiel neu lädt (sobald es wieder verfügbar ist).



Wenn die Spielsession abgelaufen ist, wird dem Spieler eine „Session-Timeout“ Nachricht angezeigt, und das Spiel bleibt im Status „Nicht verfügbar“, bis der Spieler das Spiel neu lädt.



Im Fall eines Out-of-Money Events scheint im Display des Spielers eine „Out-of-Money“ Nachricht auf, und der Spielstatus bleibt solange im Status „Nicht verfügbar“, bis der Spieler das Spiel neu lädt.



Nähere Informationen zum Störungsmanagement finden Sie in Sektion 3.2.1 des Spielplattform-Dokuments (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Im Dokument wird der Spieler detailliert über die Rückforderung von Zahlungen und die technischen Verfahren informiert.

Informationen betreffend Session-Timeouts und Fehlfunktionen werden dem Spieler in den Spielregeln zur Verfügung gestellt. Der Spieler wird insbesondere darüber informiert, dass „im Fall von Fehlfunktionen der Hard- und / oder Software des Spiels alle betroffenen Spieleinsätze und Ausschüttungen automatisch erlöschen und alle betroffenen Einsätze zurückerstattet werden.“

Informationen, die dem Spieler vorliegen

Die Spieler erhalten stündlich während des fortlaufenden Spiels eine antwortbedingte Nachricht. Sie können nicht weiterspielen, sofern sie nicht auf die Nachricht antworten, die einen detaillierten Einblick in die Einsatzbeträge bietet und die bisher während des Spiels gewonnenen Summen anzeigt.

Die Spieler haben ebenfalls Zugang zum Spielverlauf und zu den Spielregeln, die jederzeit vom Spiel aus zur Verfügung stehen.

Spiel-Simulation

Eine Demo-Version des Spiels ist auf der Website <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/> verfügbar.

GESCHICHTE DER DOKUMENTIERTEN VERSION

Pyramid: Quest for Immortality Touch™ Spiel blatt
Version 1.0, 2015-09-03

| VERSION | WANN | WAS |
|---------|------------|----------------|
| 1.0 | 2015-09-03 | Erste Version. |