

PYRAMID: QUEST FOR IMMORTALITY TOUCH™

Tipo de juego: Touch Game

Devolución al jugador: 96,48%

El último juego de NetEnt™ te transportará al fascinante mundo de los faraones y los dioses. Es un ajetreado viaje al inicio de los tiempos.

Pyramid: Quest for Immortality™ es una tragamonedas con 720 modos de ganar y 5 rodillos que posee sustituciones de Wild, Generaciones de Wild, un Multiplicador y la función Avalanche™.

El juego ofrece al jugador una desafiante misión que le llevará a aventuras que nunca imaginó.



Versión de la hoja de datos del juego: 1.0

Fecha: 2015-09-03

NETENT

INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de juego	Touch Game
Tipo de rodillo	Avalanche™
Rodillos, líneas	5 columnas, 3x4x5x4x3 filas, 720 bet modos
Niveles de apuesta predeterminados	1-10
Valores de moneda predeterminados (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20, 0.50, 1.0, 2.0
Apuesta Máx / Mín predeterminada (€)	0,10 / 200
Valores predeterminados de las rondas gratis	Nivel de apuesta 1, 720 bet modos, €0.01 valor de monedas (coste €0.10)
Idiomas compatibles	23 Languages

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Multiplicador
- Wild
- Generación de Wild

PAGOS

Devolución al jugador	96,48
Ganancia máxima predeterminada	€7 200 000 / 3 600 000 monedas – en un solo modo de apuesta
Frecuencia de aciertos (%)	24,66%

JUEGO RESPONSABLE

Límites del jugador	<ul style="list-style-type: none"> • El jugador y el operador del casino pueden establecer los siguientes límites de juego: Apuesta y pérdida por sesión, día, semana o mes. Bloquear todo el juego durante un periodo de tiempo específico. Reducir la duración de la sesión de juego en minutos. • El juego por dinero está restringido por los fondos de la cuenta del jugador, es decir, no se puede jugar a crédito. • (Solo aplicable a la jurisdicción de Italia) El jugador puede tener inicialmente un máximo de 1,000 € en el monedero. Puesto que cada partida es una sesión de usuario, el monedero del jugador puede superar este límite durante el juego.
Otros	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar por diversión • Valores de moneda variables • Niveles de apuesta variables • Modo G4

INFORMACIÓN TÉCNICA

ID del juego	pyramid_mobile_html (monedero básico) pyramid_mobile_html_sw (monedero directo)
Versión del juego	1.0
Versión de la tabla de pagos	1.0
Sistemas Operativos soportados	iOS Android Windows
Resolución de la pantalla	1280x720
Relación de aspecto	16:9
Tecnología	HTML5
Implementación	Consultar la ayuda de CasinoModule para obtener información acerca del lanzamiento de juegos CasinoModule.



Gráficos y temática del juego



Juego principal

Gráficos y temática del juego

En su misión por obtener la inmortalidad, los jugadores deberán adentrarse en una pirámide perdida en el pasado repleta de tesoros. Custodiada por los milenarios dioses de la luz y la oscuridad, da la bienvenida a los jugadores que se atreven a descubrir las maravillas del antiguo Egipto.

Juego principal

Los jugadores pueden seleccionar el valor de la moneda y el nivel de apuesta antes de hacer girar los rodillos.

- **Acciones del juego.** Los botones del teclado realizan las siguientes diferentes acciones del juego:

NIVEL DE APUESTA	Arrastrar o tocar el control deslizante aumenta o disminuye el nivel de apuesta (es decir, el número de monedas por modo de apuestas) en 1.
	Al pulsar el botón Spin se inicia una nueva ronda con el valor de moneda y nivel de apuesta actuales.
VALOR DE MONEDA	Arrastrar o tocar el control deslizante aumenta o disminuye el valor de moneda al siguiente nivel.
PARTIDA AUTOMÁTICA	Al pulsar el botón Partida automática se inicia una ronda de forma automática.
	Al pulsar el signo más en el botón del menú Ajustes Rápidos, se abrirá el menú. El jugador puede escoger una partida rápida o iniciar una partida automática sin necesidad de dirigirse al menú Ajustes.



Símbolo de Wild

Sustituciones de Wild y Generaciones de Wild.

El símbolo de Wild sustituye a todos los símbolos.

Los símbolos Wild sustituyen a la combinación ganadora más alta posible de una línea de apuesta, según la TABLA DE PAGOS.

Un símbolo que caiga encima de los rodillos 2, 3 o 4 y sea parte de una combinación ganadora se convierte en símbolo Wild para la siguiente Avalanche.

Los símbolos Wild que estén encima de los rodillos 2, 3 o 4 y sean parte de una combinación ganadora no desaparecen, se conservan y se convierten en Wild.



Generación Wild



Multiplicador Avalanche



Función Avalanche™

Multiplicador Avalanche

El multiplicador Avalanche aumenta en 1 con cada 3 Avalanche sucesivas que posean como mínimo un premio de línea de apuesta, hasta un multiplicador máximo de x10.

El multiplicador se conserva al máximo en las Avalanche siguientes hasta que no haya más ganancias.

Función Avalanche™

Los símbolos en vez de girar caerán en posición en los rodillos.

Un modo de apuestas con éxito iniciará una Avalanche.


Los símbolos en las combinaciones ganadoras explotan y desaparecen, dejando espacio para una segunda Avalanche de símbolos para tener la oportunidad de conseguir más premios.

La Avalanche continúa hasta que no haya más premios.

Modos de apuesta

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.

Resumen de pagos

DEVOLUCIÓN DEL JUEGO AL JUGADOR (RTP POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)

- Juego total: 96,48%

FRECUENCIA DE ACIERTOS

- Frecuencia de acierto: 24,66%

PAGO MÁXIMO

- Juego principal: €7 200 000 / 3 600 000 monedas - en un solo modo de apuesta

Nota: La ganancia máxima de una ronda de juego es mayor que la ganancia máxima que coincide, ya que una ronda de juego puede incluir varias tiradas.


NORMAS DE PAGO EN EL JUEGO PRINCIPAL

- Las ganancias en el modo de apuestas se pagarán si se dan en sucesión desde el rodillo izquierdo al derecho.
- Solo se paga la combinación similar más alta por símbolo.
- Se añadirán ganancias simultáneas en diferentes símbolos.
- Una ganancia de modo de apuesta en monedas es igual al valor mostrado en la tabla de pagos multiplicado por el nivel de la apuesta.
- Una ganancia de modo de apuesta en moneda es igual a la ganancia en monedas multiplicada por el valor de la moneda.

Tabla de pagos

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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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 border="0" 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												

Aleatorización

GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS (RNG POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)

El algoritmo que se usa para la generación aleatoria de números (RNG) es Fortuna, un generador de números pseudoaleatorio criptográficamente seguro (PRNG por sus siglas en inglés) creado por Bruce Schneider y Niels Ferguson. Para más información puedes consultar el documento Generación de Números Aleatoria.

El generador de números aleatorio y su implementación ha sido probado y aprobado/certificado por aleatoriedad según las normas establecidas en la industria por una función acreditada e independiente de terceros.

ALGORITMO PARA UNA POSICIÓN ALEATORIA EN EL RODILLO

Un rodillo representa una serie de símbolos, de los cuales cada símbolo posee un índice ("una posición").

1. Se adquiere un número aleatorio entre 0 (cero) y la longitud del rodillo.
2. El número aleatorio se añade al juego como «la siguiente posición de rodillo que se usa».

Gestión de errores

Si un jugador intenta acceder a un juego usando una sesión invalidada (como por ejemplo debido a inactividad o reinicio del sistema), se muestra un mensaje de error. El jugador después puede acceder de nuevo y reanudar su partida. El estado del juego siempre se almacena para que el jugador pueda reanudar el juego en el punto exacto en el que lo dejó.

En caso de error HTTP, error de red o de servidor se mostrará al jugador un mensaje de «error técnico» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego a un punto en que la sesión de juego esté disponible.

Si una sesión agota el tiempo establecido, se muestra al jugador un mensaje de «fin del tiempo de la sesión» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego.

En caso de que se agote el dinero, se muestra al jugador un mensaje de «no hay más dinero» y el juego permanecerá en estado «no disponible» hasta que el jugador vuelva a cargar el juego.

Hay más información sobre la gestión de errores en la sección 3.2.1 del documento la Plataforma de Juego (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Este documento proporciona detalles sobre cómo se informa al jugador de la devolución del crédito y el proceso técnico.

La información sobre la conclusión del tiempo y los errores se proporciona al jugador a través de las reglas de juego. Específicamente, el jugador es informado de que «en caso de error de funcionamiento del software/hardware de juego, todas las apuestas y pago de juego afectados se anulan y se reembolsan todos las apuestas afectadas».

Información para el jugador

Los jugadores reciben un mensaje que deben confirmar cada hora de juego continuo. No pueden seguir jugando a menos que respondan al mensaje que se les envía con detalles sobre la cantidad de las apuestas y las ganancias conseguidas hasta el momento durante el juego.

Los jugadores también tienen acceso en todo momento al historial de la sesión de juego y las reglas de juego desde dentro del juego.

Simulación de juego

Hay una versión demo del juego disponible en <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

HISTORIAL DE LA VERSIÓN DEL DOCUMENTO

Pyramid: Quest for Immortality Touch™ Hoja de datos del juego
Versión 1.0, 2015-09-03

VERSIÓN	CUÁNDO	QUÉ
1.0	2015-09-03	Primera versión.