

# PYRAMID: QUEST FOR IMMORTALITY TOUCH™

Тип на играта: Touch Game

Възвръщаемост за играча: 96,5%

Последната игра на NetEnt™ ще отвори вратата на древния свят на фараоните и боговете. Това е удивително и спиращо дъха пътуване назад във времето.

Pyramid: Quest for Immortality™ е ротативка със 720 начина на залагане и 5 барабана, която разполага с Wild заместители, генерирания на Wild символи, Multiplier и функция Avalanche™.

Играта изправя играчите пред предизвикателна задача, която ще доведе до приключения, които никога не са си представяли.



Версия на протокола от играта: 1.0

Дата: 2016-11-25

**NETENT**



ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ	
Тип на играта	Touch Game
Тип на барабана	Avalanche™
Барабани, линии	5 колони, 3,4,5,4,3 редове, 720 bet начини (фиксиран)
Линии на залагане по подразбиране	1 - 10
Стойности на жетоните по подразбиране (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2
Мин./макс. залог по подразбиране (€)	0.1 / 200
Стойности на безплатни рунд по подразбиране	Ниво на залагане 1, 720 bet начини, €0.01 стойност на жетоните (разход €0.10)
Поддръжка на език	23 Languages
ФУНКЦИИ НА ИГРАТА	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wild</li> <li>• Multiplier</li> <li>• Генериране на Wild символи</li> </ul>
ПЛАЩАНЕ	
Възвръщаемост за играча (%)	96,5%
Максимална печалба по подразбиране	€10 000 / 5 000 жетони – на единичен начин на залагане
Честота на уцелване (%)	24.66%
ОТГОВОРНА ИГРА	
Лимити на играча	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Играчът и операторът на казиното могат да зададат следните лимити на играта: Залог и загуба на сесия, ден, седмица или месец. Блокиране на всички игри за определен период от време. Ограничена дължина на игровата сесия в минути.</li> <li>• Играта с истински пари е ограничена от средствата в акаунта на играча (т.е. не може да се играе на кредит).</li> <li>• (Само за италианската юрисдикция) Първоначално играчите могат да имат максимум 1 000 € в портфейла. Тъй като всяка игра е потребителска сесия, портфейлът на играча може да надвиши този лимит по време на играта.</li> </ul>
Други	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игра за забавление</li> <li>• Различни стойности на жетоните</li> <li>• Различни нива на залагане</li> <li>• Режим G4</li> </ul>
ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ	
Идентификатор на играта	pyramid_mobile_html (основен портфейл) pyramid_mobile_html_sw (безшевен портфейл)
Съвместими операционни системи	iOS Android Windows
Резолуция на дисплея	960 x 600
Съотношение	16:1

---

Технология	HTML5
Разгръщане	Вижте CasinoModule Help за информация за пускането на CasinoModule игрите.

---



Тема на играта и графика



Основна игра

### Тема на играта и графика

В стремежа си към безсмъртие играчите ще се окажат в отдавна изгубена пирамида, която е препълнена с богатства. Охранявана от древните богове на светлината и тъмнината, тя приветства играчите, осмелили се да пристъпят в чудния свят на древен Египет.

### Основна игра

Играчите могат да изберат стойността на жетоните и нивото на залагане, преди да завъртят барабаните.

- **Действия на играта.** Бутоните на клавиатурата изпълняват следните различни действия по време на играта:

НИВО НА ЗАЛАГАНЕ	Плъзгането и натискането на плъзгача увеличава и намалява нивото на залагане (напр. броя на жетоните на начин на залагане) с 1.
	Натискането на бутона „Spin“ стартира игровия рунд при текущите ниво на залагане и стойност на жетоните.
СТОЙНОСТ НА ЖЕТОНИТЕ	Плъзгането или натискането на плъзгача увеличава и намалява стойността на жетоните за следващото ниво.
АВТОМАТИЧНА ИГРА	Натискането на бутона „Autoplay“ стартира игровия рунд автоматично.
	Натискането на знака плюс на бутона „Quick Settings Menu“ отваря менюто за бързи настройки. Играчът може да избере за завърти бързо и стартира автоматичната игра без влизане в менюто за настройките.



Wild символ

### Wild заместител и генериране на Wild символи

Wild символите заместват всички символи.

Wild символите заместват възможно най-високата печеливша комбинация на начин на залагане според ТАБЛИЦАТА НА ПЕЧАЛБИТЕ.

Символ, който падне на горната част на барабани 2, 3 или 4 и е част от печеливша комбинация, се превръща в Wild символ за следващата Avalanche.

Wild символите, които са разположени на горната част на барабани 2, 3 или 4 и са включени в печеливша комбинация, няма да изчезнат, а ще продължат да бъдат Wild символи.



Генериране на Wild символи



Avalanche Multiplier



Функция Avalanche™

## Avalanche Multiplier

Avalanche Multiplier се увеличава с 1 с всеки 3 успешни лавини, съдържащи поне една печалба от начин на залагане, до достигане на максималния множител от x10.

Multiplier остава максимален за последващите Avalanches, докато не останат повече печалби.

## Функция Avalanche™

Символите падат на позиция на барабаните, вместо да се завъртят.

Печалба от начин на залагане стартира Avalanche.


Символите в печеливша комбинация експлодират и изчезват, оставяйки място за втора Avalanche от символи, която дава шанс за по-големи печалби.

Avalanches продължават, докато няма повече печалби.

### Начини на залагане

**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.

### Обобщение на плащането

#### ВЪЗВРЪЩАЕМОСТ ОТ ИГРИТЕ ЗА ИГРАЧА (RTP)

- Обща игра: 96,5%

#### ЧЕСТОТА НА УЦЕЛВАНЕ

- Честота на уцелване: 24,66%

#### МАКСИМАЛНА ПЕЧАЛБА

- Основна игра: €10 000 / 5 000 жетони - на единичен начин на залагане
- Основна игра: €7200 000 / 3600 000 жетони - max съвпадащ win


**Забележка:** Максималната печалба от игрови рунд може да е по-висока от максималната съвпадаща печалба, тъй като игровият рунд може да включва няколко завъртания.

#### ПРАВИЛА ЗА ПЛАЩАНЕ ПО ВРЕМЕ НА ОСНОВНАТА ИГРА

- Печалбите от начини на залагане се изплащат, ако са последователни от ляво надясно.
- Изплаща се най-дългата съвпадаща комбинация на символ.
- Добавят се едновременни печалби за различни символи.
- Печалбата от начин на залагане в жетони е равна на стойността, показана в таблиците на печалбите и умножена по нивото на залагане.
- Печалбата от начин на залагане във валута е равна на печалбата в жетони, умножена по стойността на жетоните.











Таблица на печалбите

PAYTABLE	
<b>WILD</b>	
	<p>Wild symbol substitutes for all symbols.</p> <p>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.</p>
<b>AVALANCHE MULTIPLIERS</b>	
	<p>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.</p>

### PAYTABLE

SYMBOL PAYOUT VALUES

	5 50 4 8 3 5		5 25 4 6 3 5
	5 10 4 5 3 3		5 10 4 5 3 3
	5 8 4 4 3 2		5 7 4 4 3 2
	5 6 4 3 3 2		5 5 4 2 3 1
	5 5 4 2 3 1		5 5 4 2 3 1

## Рандомизация

### ГЕНЕРАТОР НА ПРОИЗВОЛНИ ЧИСЛА (RNG)

Алгоритъмът, използван за генериране на произволни числа (RNG), е Фортуна, криптографски псевдослучаен генератор на числа (PRNG), разработен от Брус Шнайер и Нилс Фъргюсън. За повече информация вижте документ "Генериране на произволни числа".

Генераторът на произволни числа и неговото изпълнение са тествани и одобрени/сертифицирани за случайност според преобладаващите стандарти в индустрията от акредитирано, независимо тестовото съоръжение трета страна.

### АЛГОРИТЪМ ЗА ПРОИЗВОЛНА ПОЗИЦИЯ НА БАРАБАНА

Барабанът е масив от символи, където всеки символ има индекс ("позиция").

1. Придобива се произволно число между 0 (нула) и дължината на барабана.
2. Произволното число се добавя към играта като "новата позиция на барабана, която ще бъде използвана".

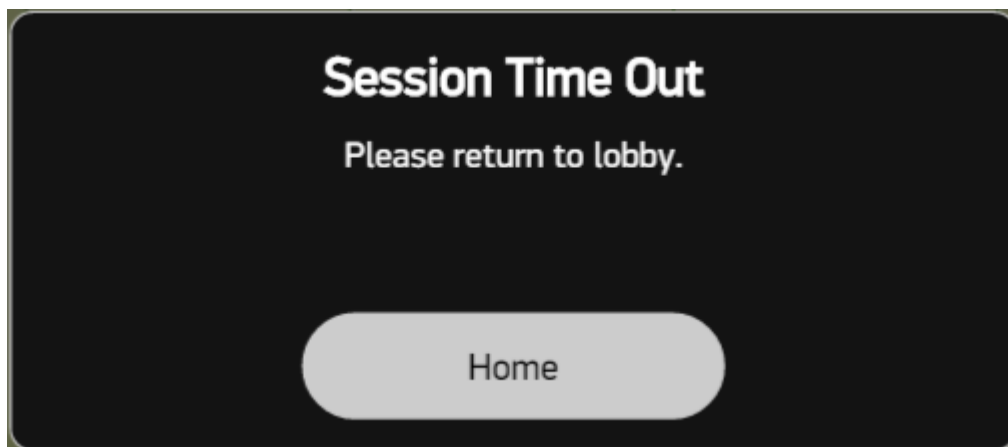
## Управление на неизправностите

Ако играч се опитва да получи достъп до игра с помощта на недействителна сесия (например поради бездействие или рестартиране на системата), в играта се показва съобщение за грешка. След това играчът може да влезе отново и да продължи да играе. Състоянието на играта винаги се запамятава, така че играчът може да продължи играта точно от там, където той или тя са я спрели.

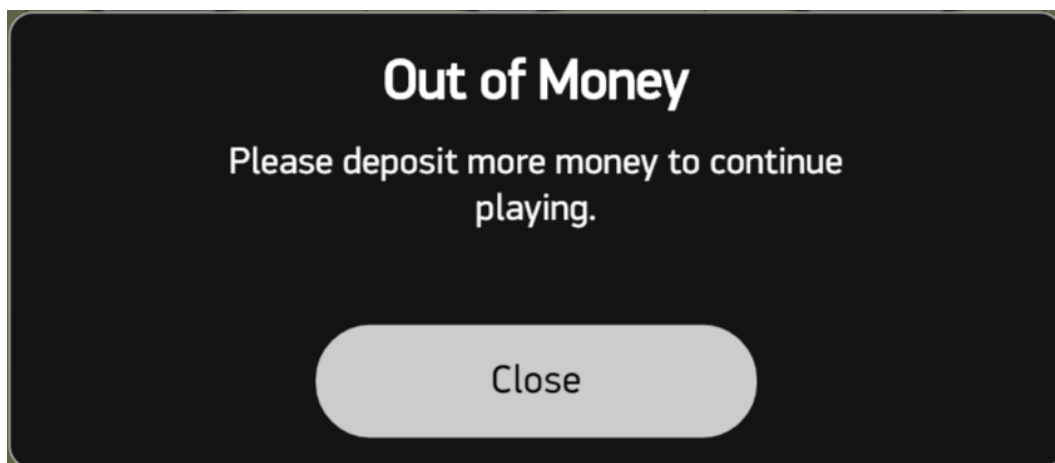
В случай на HTTP грешка, мрежови таймаут или сървърна грешка на играча ще бъде показано съобщение за "техническа грешка" и играта ще остане в "неналично" състояние, докато играчът не презареди играта в момента, в който играта стане налична.



Ако времето на сесията изтече, на играча ще бъде показано съобщение "таймаут на сесия" и играта ще остане в "неналично състояние", докато играчът не презареди играта.



В случай на събитие “без пари”, на играча ще бъде показано съобщение "без пари" и играта ще остане в "неналично" състояние, докато играчът не презареди играта.



(Само за италианската юрисдикция) Допълнителна информация за управлението на неизправностите можете да намерите в раздел 3.2.1 на документ “Платформа на играта” (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Този документ дава подробности за това как един играч бива информиран за плащания за връщане по салдото и техническия процес.

Информацията относно таймаутите на сесиите и неизправностите се предоставя на играча и чрез правилата на играта. По-специално играчът е информиран, че “В случай на неизправност на хардуера/софтуера на играта всички засегнати залози и плащания се считат за невалидни и всички засегнати залози се възстановяват.”

### Информация за играча

На всеки час непрекъсната игра играчите получават съобщение, изискващо отговор: Те не могат да продължат да играят, докато не отговорят на съобщението, което им предоставя информация за размера на залога и печалбата досега по време на играта.

Освен това играчите имат достъп до историята на тяхната игрова сесия и правилата на играта по всяко време.

### Симулация на играта

Демо версия на играта е на разположение на адрес <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

## ИСТОРИЯ НА ВЕРСИЯТА НА ДОКУМЕНТА

Pyramid: Quest for Immortality Touch™ Версия на протокола от играта 1.0, 2016-11-25

ВЕРСИЯ	КОГА	КАКВО
1.0	2016-11-25	Първа версия.