

PYRAMID: QUEST FOR IMMORTALITY TOUCH™

Tipo de jogo: Touch Game

Retorno para o jogador: 96,48%

O último jogo da NetEnt™ abrirá portas ao mundo antigo dos Faraós e Deuses. É uma viagem maravilhosa e de cortar a respiração ao passado.

Pyramid: Quest for Immortality™ é uma slot de vídeo com 720 formas de aposta e 5 carretéis que apresenta substituições Wild, Gerações Wild, um Multiplicador e a funcionalidade Avalanche™.

O jogo transporta os jogadores para uma missão desafiante que levará a aventuras nunca antes imaginadas.



Versão da ficha de jogo: 1.0

Data: 2016-11-10

NETENT

INFORMAÇÕES GERAIS

Tipo de jogo	Touch Game
Tipo de carretel	Avalanche™
Carretéis, Linhas	5 colunas, 3,4,5,4,3 filas, 720 bet formas (fixo)
Níveis de aposta predefinidos	1 - 10
Valores de ficha predefinidos (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2
Aposta mín./máx. predefinida (€)	0.1/200
Valores de rondas grátis predefinidos	Nível de aposta 1, 720 bet formas, €0.01 valor de ficha (custo €0.10)
Suporte linguístico	23 Languages

FUNCIONALIDADES DO JOGO

- Wild
- Multiplicador
- Geração Wild

PRÉMIO

Retorno para o jogador (%)	96,48%
Prémio máx. predefinido	€10 000/5 000 fichas – numa única forma de aposta
Frequência de ganhos (%)	24.66%

JOGO RESPONSÁVEL

Limites do jogador	<ul style="list-style-type: none">• O jogador e o operador de casino podem definir os seguintes limites de jogo: Aposta e perdas por sessão, dia, semana ou mês. Bloqueio de todas as jogadas por um determinado período de tempo. Restrição da duração da sessão de jogo em minutos.• Restrição do modo Jogo a dinheiro é restrito pelos fundos da conta do jogador (ou seja, não pode jogar a crédito).• (Apenas para a jurisdição de Itália) O jogador pode ter inicialmente um valor máximo de 1000€ na carteira. Visto que cada jogo é uma sessão de utilizador, a carteira do jogador pode exceder este limite durante as jogadas.
Outro	<ul style="list-style-type: none">• Jogar por diversão• Valores de ficha variáveis• Níveis de aposta variáveis• Modo G4

INFORMAÇÕES TÉCNICAS

ID do jogo	pyramid_mobile_html (carteira básica) pyramid_mobile_html_sw (carteira harmoniosa)
Sistemas de Operação Compatíveis	iOS Android Windows
Resolução de apresentação	960 x 600
Proporção	16:1
Tecnologia	HTML5
Alocação	Consulte a Ajuda do CasinoModule para obter informações sobre o lançamento de jogos do CasinoModule.



Tema e Grafismo do Jogo



Jogo principal



Tema e Grafismo do Jogo

Na sua demanda pela imortalidade, os jogadores encontrar-se-ão numa pirâmide perdida à muito que é rica em tesouros. Protegida pelos antigos Deuses da Luz e das Trevas, convida os jogadores a darem um passo para dentro do mundo maravilhoso do antigo Egito.

Jogo Principal

Os jogadores podem selecionar o valor de moeda e nível de aposta antes de rodarem os carretéis.

- **Ações de jogo.** Os botões no teclado desempenham as diferentes ações no jogo que se seguem:

NÍVEL DE APOSTA	Arrastar ou tocar no controlo deslizante faz subir e descer o nível de aposta (i.e. número de moedas por forma de aposta) 1 vez.
	Tocar no botão de Girar inicia uma ronda de jogo com o valor de moeda e nível de aposta atual.
VALOR DE MOEDA	Arrastar ou tocar no cursor faz subir e descer o valor de moeda para o nível seguinte.
JOGO AUTOMÁTICO	Tocar no botão de Jogo Automático dá automaticamente início a uma ronda de jogo.
	Tocar no sinal de mais no botão Menu Definições Rápidas abre o menu de definições rápidas. O jogador pode escolher uma volta rápida e começar o jogo automático sem ir ao menu de definições.



Símbolo Wild

Substituição Wild e Geração Wild

Símbolos Wild substituem todos os símbolos.

Os símbolos Wild substituem a mais alta combinação com prémio possível numa forma de aposta de acordo com a TABELA DE PAGAMENTOS.

Um símbolo que aterra no cimo dos carretéis 2, 3 ou 4 e é parte de uma combinação com prémio, transforma-se em símbolo Wild para a próxima Avalanche.

Símbolos Wild localizados no cimo dos carretéis 2, 3 ou 4 e que estão envolvidos numa combinação com prémio não irão desaparecer, mas irão permanecer como Wilds.



Geração Wild



O Multiplicador Avalanche

O Multiplicador Avalanche

O Multiplicador Avalanche aumenta por 1 a cada 3 Avalanches sucessivas que contenham, pelo menos, um prémio por forma de aposta, até um multiplicador máximo de x10.

O multiplicador permanece no máximo durante as Avalanches subsequentes até deixar de haver prémios.



A Funcionalidade Avalanche™

A Funcionalidade Avalanche™

Os símbolos caem para a posição nos carretéis, em vez de rodarem.

Um prémio de forma de aposta inicia uma Avalanche.


Os símbolos nas combinações vencedoras explodem e desaparecem, deixando espaço para uma segunda Avalanche de símbolos para uma maior possibilidade de prémios superiores.

As Avalanches continuam até não haver mais prémios.

Formas de Aposta

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.

Resumo de prémios

RETORNO PARA O JOGADOR (RTP) DO JOGO

- Total do jogo: 96,48%

FREQUÊNCIA DE GANHOS

- Probabilidade de Ganho: 24,66%

PRÉMIO MÁXIMO

- Jogo Principal: €10 000 / 5 000 fichas - numa única forma de aposta
- Jogo Principal: €7200 000 / 3600 000 fichas - max coincidente win

Nota: O prémio máximo de uma ronda de jogo pode ser superior à vitória coincidente máxima, visto que uma ronda de jogo pode incluir várias voltas.


REGRAS DE PAGAMENTO NO JOGO PRINCIPAL

- Prémios da forma de aposta pagam se em sequência do carretel mais à esquerda para a direita.
- Apenas é paga a combinação correspondente mais longa por símbolo.
- Prémios simultâneos para símbolos diferentes são adicionados.
- Um prémio de forma de aposta em moedas é igual ao valor apresentado na tabela de pagamentos multiplicado pelo nível de aposta.
- Um prémio de forma de aposta em moeda corrente é igual ao prémio em moedas multiplicado pelo valor da moeda.

Tabela de prémios


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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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: 10px;"> <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												

Aleatorização

GERADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS (RNG)

O algoritmo utilizado para a geração de números aleatórios (RNG) é o Fortuna, um gerador de números pseudo-aleatórios seguros por meio criptográfico (PRNG) criado por Bruce Schneier e Niels Ferguson. Para obter mais informações, consulte o documento de Geração de Números Aleatórios.

O Gerador de Números Aleatórios e a sua implementação foram testados e aprovados/certificados em termos de aleatorização de acordo com as normas prevalentes da indústria por parte de uma entidade de testes independente.

ALGORITMO PARA UMA POSIÇÃO DE CARRETEL ALEATÓRIO

Um carretel representa um conjunto de símbolos, sendo que cada símbolo possui um índice (“uma posição”).

1. É adquirido um número aleatório entre o (zero) e o comprimento do carretel.
2. O número aleatório é adicionado ao jogo como “a próxima posição do carretel a utilizar”.

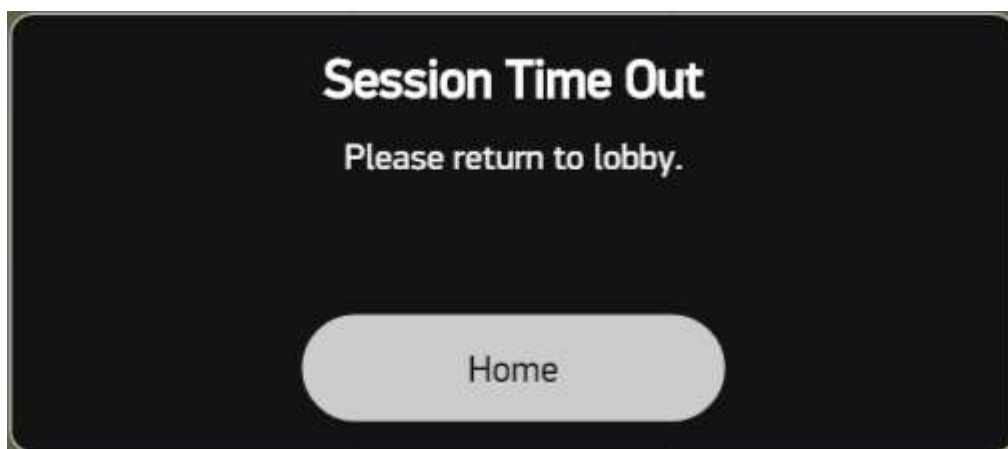
Gestão de avarias

Se um jogador tentar aceder a um jogo utilizando uma sessão invalidada (por exemplo, devido a inatividade ou ao reinício do sistema) é exibida uma mensagem de erro no jogo. O jogador pode então voltar a iniciar a sessão e continuar a sua jogada. O estado do jogo é sempre guardado para que o jogador possa reiniciar a sua jogada onde a mesma foi interrompida.

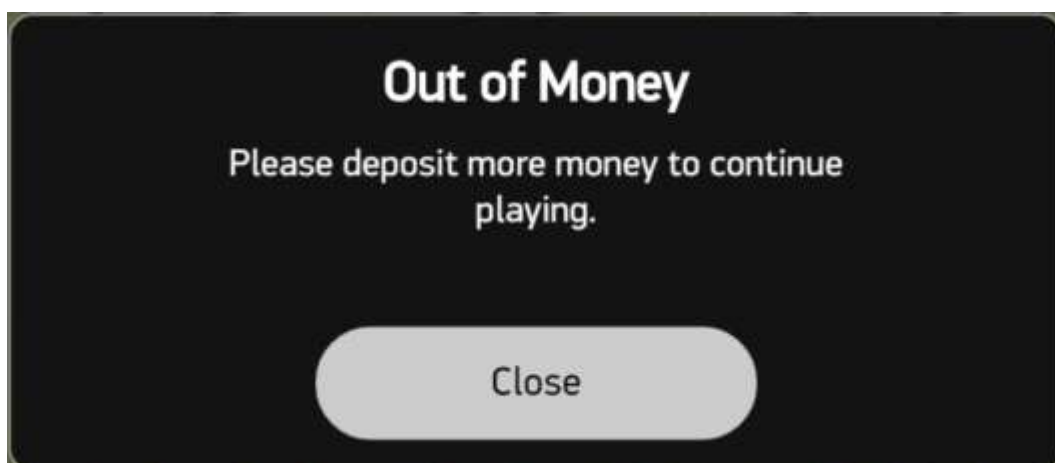
Em caso de erro HTTP, pausa de rede ou erro do servidor será exibida uma mensagem de “erro técnico” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo numa altura em que o jogo ficar disponível.



Se uma sessão expirar, será exibida uma mensagem de “sessão expirada” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo.



Em caso de um evento “sem dinheiro”, será exibida uma mensagem de “sem dinheiro” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo.



(Apenas para a jurisdição de Itália) Encontram-se mais informações sobre gestão de avarias na secção 3.2.1 do documento Plataforma de jogos (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Este documento oferece detalhes sobre como um jogador é informado acerca dos pagamentos de devolução de saldo e do processo técnico.

São apresentadas informações sobre pausas e avarias de sessões junto do jogador através das regras do jogo. Especificamente, o jogador é informado de que “Na eventualidade de avaria do hardware/software do jogo, todas as apostas e prémios afetados serão anulados e todas as apostas afetadas serão reembolsadas.”

Informações para o jogador

Os jogadores recebem uma mensagem de solicitação de resposta a cada hora de jogada contínua: Não podem continuar a jogar exceto se responderem à mensagem que lhes oferece detalhes acerca do montante da aposta e o valor ganho até então durante as suas jogadas.

Os jogadores também têm sempre acesso ao seu histórico de sessões de jogo e às regras do jogo, no próprio jogo.

Simulação de jogo

Encontra-se disponível uma versão de demonstração do jogo em <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

HISTÓRICO DA VERSÃO DE DOCUMENTOS

Pyramid: Quest for Immortality Touch™ Versão da
ficha de jogo 1.0, 2016-11-10

VERSÃO	QUANDO	O QUÊ
1.0	2016-11-10	Primeira versão.