

HACK & SLASH



Jocul se desfășoară pe 3 role și 1 rând. Fiecare simbol care aterizează declanșează o reînvârtire, cu excepția simbolului X. Dacă 3 simboluri non-X apar în timpul aceleiași rotiri, se vor acorda 5 runde Respins.

Simbolurile de armă care aterizează pe rolă vor lovi monstrul și fiecare lovitură reduce cu 1 numărul de vieți ale monstrului. Fiecărui simbol de armă îi este asociată propria valoare pentru lovituri, care indică numărul de lovituri (după cum se arată în câștiguri).

Dacă un monstru are mai puține vieți decât valoarea pentru lovituri asociată unei arme, loviturile rămase nu vor fi transferate la următorul monstru.

Simbolul de armă poate acorda la întâmplare o lovitură critică, în urma căreia monstrul pierde 3 vieți sau mai puține dacă acesta are mai puține vieți rămase. Punctele de la lovitură critică nu sunt transferate la următorul monstru.

MONȘTRII



Când începe runda, se generează un șir de monștri. Jucătorul se confruntă cu câte un monstru pe rând.

Fiecare monstru are un anumit număr de vieți, reprezentat prin inimi. Monstrul moare dacă pierde toate viețile și acordă 1 sau mai multe cufere jucătorului.

În cazul în care monstrul este pe locul 4, 8 sau 12 în șir, atunci acesta este un șef. Când un jucător ucide un monstru-șef, pe lângă cufere, jucătorul primește o funcție de trecere la un nivel superior. Când al 4-lea, al 8-lea sau al 12-lea monstru este ucis, jucătorul primește cufăr de nivel 2, 3 sau 4, respectiv.

CUFERELE ȘI FUNCȚIILE ASOCIATE UNUI CUFĂR



Fiecare cufăr conține întotdeauna un câștig și poate conține o funcție asociată unui cufăr.

Funcțiile asociate unui cufăr sunt următoarele: -

- Multiplicator: Înmulțește câștigurile cu o valoare între 2 și 5 ori miza de bază.
- Respin/Freespin: Adaugă +2 runde Respins în jocul de bază sau +2 Freespins în Dungeon Smackdown Spins/Dungeon Domination Spins.
- Bonus și Super Bonus: Se colectează în inventarul bonus și se comportă la fel ca după apariția în jocul de bază.
- Upgrade-ul de cufăr: Face upgrade cufărului la un nivel superior. Se acordă plăți după actualizarea cufărului.
- Cufere duble: Cufărul care conține 2 cufere de același nivel.
- Poțiune de micșorare: Stabilește numărul total de vieți al unui monstru la 1.
- Sabie de argint: Acordă un câștig între 1x și 15x pariul de bază de fiecare dată când lovește monstrul, până când următorul monstru este ucis.

FUNCȚIILE DE TRECERE LA UN NIVEL SUPERIOR



Funcțiile de trecere la un nivel superior se acordă de monștrii-șefi. Aceste funcții se mențin pe tot parcursul runde.

Un jucător poate avea simultan până la 3 funcții de trecere la un nivel superior sau 4 în cazul Dungeon Domination Spins. Doar 2 funcții identice de trecere la nivel superior pot apărea simultan.

Funcțiile de trecere la nivel superior sunt următoarele:-

- Multiplicator persistent: Multiplicatorul persistent are o valoare între x2 și x5, valoarea multiplicatorului se aplică la câștigul rotirilor curente și viitoare. Dacă există doi multiplicatori persistenți în inventar, valorile acestora sunt adunate înainte de a fi aplicate la câștig.
- Cufere suplimentare: Jucătorul primește un cufăr suplimentar când un monstru șef este ucis.
- Upgrade-ul de armă: De fiecare dată când apare simbolul de upgrade al armei, toate armele se îmbunătățesc cu un nivel. Nivelul maxim este 4.
- Upgrade-ul de cufăr: Face upgrade tuturor cuferelelor. Se acordă plăți după actualizarea cufărului.
- Sabie de aur: Acordă un câștig între 1x și 15x miza de bază de fiecare dată când lovește un monstru, indiferent dacă monstrul este ucis sau nu.
- Atac, atac, atac!!: Monstrul este lovit de fiecare dată când apare acest simbol.

DUNGEON SMACKDOWN SPINS



Obținerea a 3 Bonus în jocul de bază va declanșa 5 Dungeon Smackdown Spins.

Progresul și funcțiile din jocul de bază vor fi transferate în Dungeon Smackdown Spins și vor rămâne persistente pe tot parcursul funcției. De fiecare dată când apare un simbol de armă, se acordă o rotire suplimentară.

DUNGEON DOMINATION SPINS



Când se obțin 2 simboluri Bonus și un simbol Super Bonus în jocul de bază, se declanșează 5 Dungeon Domination Spins.

Progresul și funcțiile din jocul de bază vor fi transferate în Dungeon Domination Spins și vor rămâne persistente pe tot parcursul funcției. De fiecare dată când apare un simbol de armă, se acordă o rotire suplimentară.

Un jucător poate avea până la 4 funcții de nivelare.

NOLIMIT BOOSTER



Bonus symbol

La un cost de 2.20 de ori miza de bază, jucătorului i se garantează un simbol Bonus în inventarul bonus.



Super Bonus symbol

La un cost de 4 ori miza de bază, jucătorului i se garantează un simbol Super Bonus în inventarul bonus.



Boss Fight

La un cost de 15 ori miza de bază, jucătorului i se garantează o rotire care începe cu primul monstru-șef cu 1 viață.



Boosted Chest

La un cost de 70 de ori miza de bază, jucătorului i se garantează o rotire care acordă cufărul cu cea mai mare valoare de fiecare dată când monstrul este ucis.

GOD MODE



La un cost de 2500 de ori miza de bază, jucătorului i se garantează o rotire care începe cu ultimul monstru. Ultimul monstru va avea întotdeauna 9 vieți.

GOD MODE NIGHTMARE



La un cost de 800 de ori miza de bază, jucătorul primește 5 rotiri care încep cu ultimul monstru. Ultimul monstru va avea întotdeauna 9 vieți. Respins nu se declanșează în timpul acestei funcții.

EXTRA SPIN



Jucătorii ar putea avea șansa de a cumpăra o rotire suplimentară când runda se încheie. Rotirea suplimentară va păstra starea jucătorului din rotirea anterioară.

Costul rotirii se va calcula în funcție de numărul de monștri uciși. În cazul în care costul pentru Extra Spin este mai mic sau egal cu câștigul din rotirea anterioară, se va oferi doar oportunitatea Extra Spin. Simbolurile Bonus apar doar dacă Extra Spin este jucat în jocul de bază.

TOTAL ANNIHILATION



Plata maximă a jocului este de 11.916 de ori pariul de bază.

Când câștigul total depășește această valoare, runda jocului se va încheia și se acordă de 11.916 de ori pariul de bază.

Câștigul maxim se poate obține și prin uciderea ultimului monstru.

Câștigurile se calculează în funcție de valoarea multiplicatorului acordat la încheierea runde. Multiplicatorul se aplică la miza de bază.

Reguli joc

- Kill Em All este un joc slot video cu următoarele funcții:
- - Monștrii
- - Nolimit Boosters
- - Dungeon Smackdown Spins
- - Dungeon Domination Spins
- - God Mode
- - God Mode Nightmare
- - Total AnnihilationO configurație cu 3 role, 1-1-1 rânduri.
- Randamentul teoretic pentru jucător la acest joc este de 96,06 %.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii Bonus symbol este 96,07 %.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii Super Bonus symbol este 96,12 %.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii Boss Fight este 96,07 %.
- Randamentul teoretic pentru jucător pentru caracteristicii Boosted Chest este 96,08 %.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Dungeon Smackdown Spins este 96,14 %.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Dungeon Domination Spins este 96,06 %.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Lucky Draw este 96,09 %.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii God Mode este 96,10 %.

- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii God Mode Nightmare este 96,21 %.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii God Mode Lucky draw este 96,05 %.
- Plata maximă simulată este de 11916 de ori pariul (1:350000 runde).
- Combinațiile câștigătoare și plățile se fac în conformitate cu tabelul de plată.
- Rata optimă de returnare la jucător este atinsă prin nealegerea unui Extra Spin.
- Se utilizează diferite configurații de role, în funcție de modul jocului (joc principal sau oricare dintre modurile bonus).
- Funcțiile și rezultatele rotirilor se influențează unele pe altele în cadrul unei runde de joc.
- Runde de joc cu un câștig unde Extra Spin este disponibil, care nu sunt finalizate în termen de 24 de ore, vor fi închise automat. Orice câștiguri acumulate în timpul acelei runde vor fi plătite.
- Toate valorile de plată ale simbolurilor din tabelul de plăți sunt afișate în aceeași monedă cu pariul plasat.
- O defecțiune anulează toate câștigurile.
- Defecțiune la hardware-ul/software-ul de joc; toate pariurile afectate sunt rambursate.
- Runde de joc ne terminate în 90 de zile vor fi închise automat. Orice câștiguri acumulate în timpul runde de joc respective vor fi plătite. Aceste runde nu se pot rejuca.
- Redare automată redă jocul un anumit număr de runde selectate sau atunci când oricare dintre criteriile de setare avansate sunt îndeplinite.
- Când se schimbă setările de redare automată în timpul unei runde de joc, toate setările vor intra în vigoare la încheierea runde de joc sau a caracteristicii.
- Unele caracteristici de redare automată pot fi obligatorii pentru anumite jurisdicții.