

Bine ai venit la regulile jocului **Dungeon: Immortal Evil!**

DESCRIEREA JOCULUI

Dungeon: Immortal Evil este un slot cu 5 role cu 1 rând de simboluri.

Jocul conține 7 simboluri obișnuite de monștri, un simbol special Șef care apare numai în timpul modului temniță liber și 4 evenimente aleatorii. Obiectivul jocului este de a învinge monștrii pentru a obține bogățiile lor furate. Răsplata ta totală este determinată de nivelul de pradă, numărul de eprăzi și tipurile de monștri care au fost înfrânți. Cu cât nivelul eprăzii este mai mare, cu atât câștigul este mai mare. Toate eprăzile disponibile de la monștri și coeficientul lor de câștig sunt afișate în Tabelul de plată al jocului.

CARACTERISTICILE JOCULUI

Evenimente aleatorii

În jocul principal, Evenimentul Aleatoriu poate fi activat după orice rotire.

Mimul

Mimul este un monstru care arată ca un cufăr.

Lupta începe după ce eroul se apropie.

După înfrângerea mimului, jucătorul primește garantat 5 tipuri de pradă aleatorii, care pot fi obținute în jocul principal.

Nu mai apar monștri în cameră în timpul acestui eveniment.

Cufăr

Jucătorul primește garantat 5 tipuri de eprăzi aleatorii, care pot fi obținute în jocul principal.

Nu apar monștri în cameră în timpul acestui eveniment.

Jocul mare

Jucătorul primește notificarea evenimentului înainte de a intra în cameră.

Eveniment cu un grup de cinci monștri, inclusiv 1 monstru principal cu probabilitate ridicată de obținere a eprăzii.

Probabilitatea de obținere a eprăzii de la monstrul principal crește de zece ori.

Tovărășie nefastă

Jucătorul primește notificarea evenimentului înainte de a intra în cameră.

Un grup de 5 monștri cu probabilitate ridicată de obținere a eprăzii.

Probabilitatea de obținere a eprăzii de la fiecare monstru crește de două ori.

TEMNIȚĂ

Eroul va intra în Temnișp după găsirea unui portal.

Temnița constă din șapte camere: șase camere cu monștri și a șaptea cu un șef.

Pentru fiecare cameră prin care treci, primești un cufăr cu articole care îți pot face upgrade la ero și mări șansele de supraviețuire și de înfrângere a ultimului șef.

Tabelul următor cuprinde informațiile despre upgrade.

Există trei niveluri de upgrade pentru arma ta.

Jucătorul începe jocul cu arma de nivelul unu.

Dacă jucătorul găsește o armă nouă în temniță, aceasta înseamnă că nivelul armei face upgrade la nivelul doi.

Dacă jucătorul găsește arma în temniță de două ori, aceasta înseamnă că arma face upgrade la nivelul trei.

Daunele produse de armă cresc cu fiecare nivel.

Fă upgrade la arma ta de la Niv 1 la Niv 3.

Niv 1: 30 de daune

Niv 2: 35 de daune

Niv 3: 40 de daune

Există trei niveluri de upgrade pentru armura ta.

Jucătorul începe jocul cu armura de nivelul unu.

Dacă jucătorul găsește o armură nouă în temniță, aceasta înseamnă că nivelul armurii face upgrade de la nivelul doi.

Dacă jucătorul găsește armura în temniță de două ori, aceasta înseamnă că armura face upgrade la nivelul trei.

Sănătate totală crește cu fiecare nivel al armurii.

Fă upgrade al armurii Niv 1 la Niv 3.

Niv 1: sănătate totală 800

Niv 2: 1.000 sănătate totală

Niv 3: 1.200 sănătate totală

În Temniță, eroul principal este muritor și poate fi înfrânt de monștri.

Dacă eroul moare, jocul din temniță se termină și jucătorul revine la jocul principal.

POȚIUNI VINDECĂTOARE

Poțiunea Vindecătoare este un articol vindecător care restabilește sănătatea completă a unui personaj după ce o găsești.

Poțiunile Vindecătoare pot fi găsite în cufăr.

Lista de monștri/statistici de bază

Acest tabel cuprinde statisticile monștrilor:

Sănătate: câte daune poate suporta un personaj înainte să moară.

Daune: daunele potențiale aduse sănătății unui personaj se pot face cu o lovitură

Frecvența atacurilor: viteza atacului personajului

Cum se calculează frecvența atacurilor

De exemplu: frecvența atacurilor x3 înseamnă că pentru fiecare x3 atacuri ale unui erou, monștrii vor riposta o dată.

Spiriduș

Sănătate: 60

Daune: 20

Frecvența atacurilor: 1

Schelet
Sănătate: 80
Daune: 40
Frecvența atacurilor: 2

Acolit
Sănătate: 130
Daune: 30
Frecvența atacurilor: 1

Gargui
Sănătate: 150
Daune: 35
Frecvența atacurilor: 1

Sucub
Sănătate: 150
Daune: 25
Frecvența atacurilor: 1

Păianjen
Sănătate: 180
Daune: 60
Frecvența atacurilor: 2

Inferno
Sănătate: 250
Daune: 60
Frecvența atacurilor: 3

Malefic
Sănătate: 900
Daune: 50
Frecvența atacurilor: 1

MODUL DE JOC

Portret - Afișează caracteristica și echipamentul eroului.

Bestiar - Afișează caracteristica monștrilor și prada pentru aceștia. Dă clic pe săgeata dreapta sau stânga pentru a vedea informații despre alți monștri.

Sold - Afișează soldul contului tău. Dă clic pe Sold pentru a face o depunere.

Pariu - Afișează valoarea pariului pentru o rotire. Dă clic pe butoanele plus și minus sau pe valoarea pariului pentru a seta pariul.

Rotire - Când ești gata să trimiți pariul, dă clic pe Rotire pentru a începe jocul. Suma pariului este dedusă din soldul tău și runda jocului începe.

Joc automat - Menține apăsat butonul Rotire pentru a alege numărul de rotiri automate. Numărul selectat de rotiri începe automat cu aceeași valoare a pariului ca rotirea în timpul căreia este activat modul rotiri automate. Poți da clic pe butonul Rotire din nou în orice moment pentru a opri rotirile automate. Poți alege condiții suplimentare pentru a opri redarea automată din Setări joc.

Câștig - Afișează câștigul pentru rotirea curentă sau ultimul pas de plată a câștigului.

Tabel de plată - Afișează toți coeficienții pentru fiecare combinație de simboluri, descrierea caracteristicilor jocului și toate informațiile despre liniile de plată. Dă clic pe butonul Info pentru a deschide tabelul de plată.

Dând clic pe butonul Setări (angrenaj), poți deschide interfața de setări a jocului și schimba setările de sunet, introducere, vizuale și rotire automată.

Mod glisare - Glisează în jos pentru a roti rolele. Apasă lung oriunde pe role pentru a deschide panoul de rotire automată.

Poți porni/opri oricând sunetul, porni/opri modul turbo și intra/ieși din ecranul complet din colțul din dreapta jos.

CUM SE CALCULEAZĂ CÂȘTIGUL LINIEI DE PLATĂ

- Calculează numărul prăzi obținute.
- Verifică coeficientul pentru numărul corespunzător de prăzi afișate în Tabelul de plată.
- Câștigul pentru pradă este egal cu coeficientul înmulțit cu pariul.
- Se plătește suma tuturor cotelor de joc înmulțită cu pariul.

RANDAMENT PENTRU JUCĂTOR

Randamentul teoretic total pentru jucător este de [RTP_VALUE]%. – 96,07%

RANDOMIZARE

Se folosește un generator de numere aleatorii pentru a stabili tipul de oponenti, numărul lor și prada totală pentru ei.

Pentru informații suplimentare, vizitați <http://evoplay.games/RNG>.

INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Defecțiunea anulează toate plățile și jocurile.

Regulile jocului din 01.02.2020.