

玩游戏:

- 选择投注总额。
- 通过以下方式旋转转轴。
 - 单击/点击旋转按钮。
 - 单击/点击空格键（只适用于电脑）。
 - 使用菜单中的自动游戏来设定一定数量的自动旋转。

当转轴在转动时，可以点击旋转按钮以快速结束旋转。快速游戏选项可以增加转轴旋转速度以更快速的进行游戏，快速游戏选项不影响游戏结果。快速游戏选项可以在菜单中开启/关闭。某些选项可能在当前版本中不支持。赌注和赢奖都以当前货币显示。

自动游戏选项

您可以设置自动游戏的选项。

- 自动游戏选项信息：
 - 自动游戏的选项因游戏而异。您的游戏可能没有某些选项。某些地区可能无法使用自动游戏功能。自动游戏在Free Spins激活时停止。
 - 自动游戏使您可以自动旋转一定数量的游戏，其间不需要任何操作。
 - 自动游戏使用您选择的最后一个投注值或者赌场设置的默认投注值。
 - 每个游戏都有不同的选项和自动游戏设置。其中一些可能在您的当前游戏中不可用。
 - 自动游戏剩余旋转次数会在您的游戏中显示。
 - 自动游戏在Free Spins触发后停止。

自动游戏参数
旋转次数

设置您的自动游戏次数。
任何派彩即中止

任何派彩都会中止当前的自动游戏。
单次派彩限制

如果单次派彩超过或等于设定金值，则停止自动游戏。
赢奖限制

如果您的余额增加到超过或等于设定值，则停止自动游戏。
损失限制

如果您的余额减少至低于或等于设定值，则停止自动游戏。

- 开始自动游戏：
 - 单击/点击自动游戏按钮可以打开自动游戏设置界面，您可以在其中设置要进行的自动游戏次数并调整限制设定。
 - 单击/点击自动游戏选项。
 - 单击/点击确认按钮开始自动游戏。自动游戏启动后会按您的设置进行自动游戏，单击/点击停止按钮可以随时手动中止自动游戏。

- 单击/点击停止按钮以结束自动游戏。单击/点击停止按钮不会影响游戏的结果。

关于游戏

召唤死神 是一个6卷轴、4行高的游戏，具有4096种获胜方式，特色包括Coin Collect功能、Demon Mode、Bonus Spins计量器和Bonus Spins。

此游戏的理论平均玩家回报率（RTP）为96.22%。
RTP是通过模拟100000000000轮游戏计算得出的。

从最左边的卷轴开始，三个或更多相邻卷轴上的任意位置匹配符号构成一个支付方式获胜。
卷轴上的多个匹配符号以乘法方式贡献于奖金。
每个符号仅支付最长的匹配组合。同步获胜将被累加。
获胜组合和支付根据支付表进行。
支付表反映当前的投注配置，并根据总投注进行更改。
所有投注和支付均以货币计算。支付基于总投注。

特殊符号

Wild符号可以出现在Base Game的第2、3、4和5卷轴上。
Wild符号在赢取评估中替代所有常规符号。

Bonus符号可以出现在Base Game的第2、3、4和5卷轴上。
Bonus符号是一个散布符号。

Key符号可以出现在Base Game的第2、3、4和5卷轴上。
Key符号是一个散布符号。

Coin符号可以出现在Base Game和Demon Mode的第2、3、4和5卷轴上。
Coin符号可以出现在Bonus Spins的所有卷轴上。
Coin符号获得0.2倍到9倍投注之间的随机奖。
在Bonus Spins中，Coin符号也可以随机获得200倍投注的奖。
Coin符号是一个散布符号。

Cursed符号可以出现在Base Game和Demon Mode的第2、3、4和5卷轴上。
Cursed符号获得4个奖项之一：MINI、MINOR、MAJOR和MEGA。
Cursed符号是一个散布符号。

Collect符号可以出现在Base Game和Demon Mode的第1和6卷轴上。
Collect符号是一个散布符号。

Upgrade符号可以出现在Demon Mode的第1和6卷轴上。
Upgrade符号是一个散布符号。

Blank符号可以出现在Demon Mode和Bonus Spins中。
Blank符号是一个阻挡符。它不参与赢取评估。

CURSED 奖金

表格显示了所有Cursed奖金的数值。
Cursed奖金只能在Base Game和Demon Mode中赢得。

CURSED 奖金	奖金（投注倍数）
MEGA	500x
MAJOR	100x
MINOR	25x
MINI	10x

COIN COLLECT

任何Coin或Cursed符号与Collect符号一起出现在Base Game或Demon Mode中时，激活Coin Collect功能。
所有出现的Coin和Cursed符号的值相加并奖励。
如果出现两个Collect符号，则Coin和Cursed值奖励两次。

BONUS SPINS 计量器

每次Coin符号出现在Base Game中时，它会被收集到Bonus Spins计量器中。
Bonus Spins计量器表显示需要收集多少coin才能增加Bonus Spins乘数级别 每级增加1。
每次级别增加后，计量器重置为0。
如果点数超过阈值，级别会增加，差额会在重置为0后添加到计量器中。
Bonus旋转乘数级别可以通过清除一整列Coin符号在Bonus Spins中增加。
Bonus旋转乘数不能超过x10。在此级别，计量器不会增长，直到Bonus Spins被授予。
在Bonus Spins结束时，Bonus Spins乘数级别重置为1。

级别	乘数	COIN进度所需
1	x1	100
2	x1.5	150
3	x2	200
4	x2.5	250
5	x3	300
6	x4	400
7	x5	600
8	x6	800
9	x8	1000
10	x10	-

HAUNTED DOOR

每当一个Key符号出现在Base Game中时，它会被收集到Haunted Door中。
收集Key符号可以随机激活Demon Mode。
收集Key符号不会增加激活Demon Mode的机会。

DEMON MODE

Demon Mode可以通过两种方式激活。要么通过出现3个Key符号，要么通过Haunted Door随机激活。
激活的Demon Mode与投注相关联并与之一起保存。
只有Coin、Cursed、Collect、Upgrade和Blank符号可以在Demon Mode期间出现。
当Demon Mode处于激活状态时，Demon计数器显示退出Demon Mode前剩余的Bonus Spins。Demon计数器从3开

始。

任何Coin或Cursed符号出现在转轴上都会锁定在其位置，并将Demon计数器重置为3Bonus Spins。

出现一个Collect符号会激活Coin Collect功能。

出现一个Upgrade符号将进化当前Coin或Cursed符号奖项。每个Upgrade符号可以进化奖项1到7次。

当Demon计数器达到0且该次旋转没有新的Coin或Cursed符号出现时，Demon Mode结束，游戏返回到Base Game。

BONUS SPINS

在Base Game中出现4个Bonus符号会激活Bonus Spins。奖励3个Bonus Spins。

从Base Game中出现的Bonus符号变成Coin符号并锁定在位置上。

所有未锁定的位置变成单独的旋转卷轴。

在Bonus Spins期间只能出现Coin和Blank符号。

如果出现任何新的Coin符号，它们将被锁定，Bonus Spins的数量重置为3。

当一列上的所有位置都是Coin符号时，该列被清除。

所有Coin符号的值相加，Bonus旋转乘数级别增加1。

在Bonus Spins结束时，所有Coin符号的奖金相加并乘以最终的Bonus Spins乘数。

Bonus Spins使用与激活Bonus Spins的回合相同的投注配置进行。

持久状态

Demon Mode与投注相关联并随之保存。每个投注单独保存。如果在Demon Mode中更改为新投注，当前状态将保存在当前投注下，下一次旋转将在Base Game中以新投注进行。每当投注更改为Demon Mode处于活动状态的投注时，状态将与投注一起恢复。

Bonus旋转计量器和Bonus Spins倍数在所有投注级别之间的回合中保持不变。

激活某些游戏事件的概率可能会在游戏过程中发生变化。

随着Bonus Spins计量器和Bonus Spins倍数的增加，激活Bonus Spins的机会将减少。

附加信息

故障会导致所有派彩和游戏失效。

根据公平游戏惯例，每次游戏的结果均是完全独立的。

每次游戏开始时，获得特殊结果的几率始终相同。

游戏规则以英文版本为准。

未完成的游戏将在24小时后自动解决。任何因自动解决而产生的奖金将支付到玩家的账户。