

The Shadow Order

Shadow Order este un joc cu potrivirea simbolurilor jucat pe 5 rânduri și 5 coloane.

Cum se joacă

Pentru a alege un pariu, apăsați butonul Pariu și alegeți un pariu. Pentru a începe o rundă de joc, apăsați butonul Învârtire. Alternativ, apăsați tasta spațiu de pe tastatură.

Jocul automat

Pentru a juca în succesiune mai multe runde de joc, apăsați butonul Joc automat și alegeți numărul de runde de joc pe care să le jucați. Butonul Oprire joc automat afișează numărul de Jocuri automate rămase și, atunci când este apăsat, anulează Jocul automat.

Mod Turbo

Atunci când este activat Modul Turbo, anumite animații din timpul unei runde de joc sunt redade foarte rapid. Modul Turbo poate fi activat sau dezactivat din meniul Setări.

Jocul Rapid

Pentru a sări peste anumite animații din timpul unei runde de joc, apăsați butonul Omitere, dacă este disponibil. Alternativ, apăsați tasta spațiu de pe tastatură.

Regulile privind plata

Câștigurile sunt obținute prin obținerea a trei sau mai multe simboluri adiacente identice pe orizontală sau a trei sau mai multe simboluri adiacente identice pe verticală.

Simbolurile pot face parte din mai multe combinații câștigătoare.

Combinațiile câștigătoare sunt eliminate de pe grilă, simbolurile rămase pe grilă cad și simboluri noi cad de sus în Cascadă (vezi mai jos).

Cascade

La începutul unei runde de joc, toate simbolurile de la runda de joc anterioară sunt eliminate de pe planșă și simbolurile noi cad din partea de sus a ecranului.

Atunci când apar câștiguri cu simboluri identice, simbolurile care contribuie la orice potrivire sunt eliminate (cu excepția simbolurilor Sferă) și toate simbolurile rămase pe planșă cad pe jos. De asemenea, din partea superioară a ecranului cad simboluri noi pentru a umple toate pozițiile disponibile de pe planșă.

Evenimentul în care simboluri noi cad din partea superioară în timpul unei runde de joc va fi numit de acum încolo ca fiind o Cascadă.

Simboluri Înlocuitor

Simbolul Medalia Ordinului și simbolurile Sferă sunt simboluri Înlocuitor care înlocuiesc toate celelalte simboluri, cu excepția simbolului Sferă.

Simboluri Sferă

Trei simboluri Sferă stau deasupra și în stânga grilei. Simbolurile Sferă devin active după ce sunt încărcate complet de cascade. Simbolurile Sferă de pe grilă se comportă ca simbolurile

Înlocuitor, rostogolindu-se în jos și spre dreapta. Dacă un simbol Sferă aterizează în unul din cele trei Puncte fierbinți, va fi declanșată secvența corespunzătoare simbolului Sferă respectiv când nu mai există cascade care să rezulte în câștiguri.

Toate instanțele de Cascade (adică, generarea de simboluri noi ca rezultat al câștigurilor) adaugă o încărcare la simbolurile Sferă aflate deasupra grilei, cu excepția celor care apar în timpul unei secvențe Sferă. Există trei simboluri Sferă diferite, fiecare cu o secvență unică care este declanșată când se ajunge la un Punct fierbinte (vezi mai jos): Sfera 1 (Sfera Distrugerii), Sfera 2 (Sfera Creației), Sfera 3 (Sfera Conservării).

După ce un simbol Sferă a primit Încărcarea adecvată (vezi mai jos), simbolul Sferă va cădea pe grilă pe poziția din stânga sus cea mai disponibilă. Simbolurile Sferă se comportă ca simboluri Înlocuitor și nu vor fi eliminate de pe grilă când se creează o combinație câștigătoare.

După ce ajung în grilă, simbolurile Sferă se vor muta în jos și spre dreapta prin grilă dacă există o poziție neocupată pe care se pot muta. Simbolurile Sferă vor reveni la poziția lor inițială deasupra grilei când nu mai există posibilități de câștiguri. Dacă un simbol Sferă ajunge în colțul din dreapta jos al grilei, Dala Colectare, simbolul Sferă va fi colectat. Dacă sunt colectate toate cele trei simboluri Sferă la o singură rundă de joc, este declanșată secvența Jocuri gratuite.

Dacă un simbol Sferă ajunge la un Punct fierbinte, acesta va fi blocat pe poziție și va declanșa secvența corespunzătoare după ce nu mai sunt posibile potriviri câștigătoare. În timpul secvențelor Sferă, toate simbolurile Sferă sunt blocate pe poziție. După terminarea secvenței, simbolurile Sferă sunt libere să se miște din nou.

Simboluri Inel

Personajele 2, 3 și 4 se pot debloca prin colectarea simbolurilor Inel care apar la orice rundă de joc. Simbolurile Inel se vor colecta pe contor și vor descoperi un simbol obișnuit aflat dedesubt. Fiecare simbol Inel colectat contribuie la un contor aflat sub personajul activ. De fiecare dată când este umplut contorul, este deblocat un nou personaj în ordine progresivă de la Personajul 2 la Personajul 4.

Când sunt deblocate toate Personajele, simbolurile Inel nu vor apărea pe role. Eliminarea simbolurilor inel nu modifică în niciun fel plățile potențiale ale jocului sau probabilitățile acestora.

Primul personaj este deblocat implicit.

Pentru a debloca al doilea personaj, trebuie colectate în total 20 de simboluri Inel.

Pentru a debloca al treilea personaj, trebuie colectate în total 50 de simboluri Inel.

Pentru a debloca al patrulea personaj, trebuie colectate în total 90 de simboluri Inel.

Se poate colecta doar 1 simbol Inel la o rundă de joc.

Încărcare

Înainte de activarea unui simbol Sferă, acesta trebuie să primească un anumit număr de Încărcări. Simbolurile Sferă primesc o singură Încărcare de la fiecare instanță separată de Cascade, în afara Secvențelor Personaj sau a Secvențelor Sferă.

Simbolul Sferă 1 va fi activat primul, necesitând trei instanțe separate de Cascade în afara Secvențelor Sferă pentru a cădea pe grilă, moment în care orice alte Cascade eligibile pentru Încărcare vor contribui la încărcarea Sferei 2. Sfera 2 și Sfera 3 au nevoie de câte două Cascade

fiecare pentru a cădea pe grilă. După ce Sfera 2 este în joc, toate Cascadele ulterioare vor face Încărcarea Sferei 3.

La finalul runde de joc, toate sferile se întorc pe pozițiile lor inițiale având resetate Încărcarea.

Dala Colectoare

Dala Colectoare se găsește în partea dreaptă jos a grilei. Aceasta este o dală specială unde sunt colectate simbolurile Sferă după aterizare. Simbolul Sferă colectat va aprinde un element din contorul de colectare.

Când toate cele 3 simboluri Sferă sunt colectate în Dala Colectoare, 3 elemente din contorul de colectare se vor aprinde și secvența Jocuri gratuite va fi declanșată.

Secvențele Sferă

Orice simbol Sferă va declanșa o secvență când acesta ocupă un Punct fierbinte.

Sfera Distrugerii: Distruge simbolurile cu plăți mici, permițând căderea de simboluri noi.

Sfera Creației: Adaugă 3-6 Înlocuitori pe grilă în poziții aleatorii.

Sfera Conservării: Oprește pe grilă simbolul cu plata cea mai mare și elimină toate celelalte simboluri, cu excepția simbolurilor Sferă. Oprește și produce cascade până când nu mai cade nicio instanță din simbolul oprit.

Simbolul oprit nu va crea niciun câștig până la încheierea secvenței. Cad în cascadă simboluri noi și plătesc câștiguri pentru orice potriviri câștigătoare care nu conțin simbolul oprit. Dacă cade în cascadă o nouă instanță a simbolului oprit, se repetă secvența de la început până când nu mai cad în cascadă instanțe noi ale simbolului oprit, moment în care sunt evaluate câștigurile de la simbolurile oprite.

Secvența Jocuri gratuite

Când toate cele 3 simboluri Sferă au fost colectate în Dala Colectoare, secvența Jocuri gratuite este declanșată. Vor fi acordate inițial 5 Jocuri gratuite. Simbolurile Sferă vor rămâne complet încărcate pe durata secvenței Jocuri gratuite.

În timpul secvenței Jocuri gratuite, simbolurile Sferă vor fi complet încărcate și pregătite să cadă.

Simbolurile Sferă sunt lipicioase și rămânând pe poziția lor de pe grilă între runde de joc de la Jocurile gratuite.

Atunci când un simbol Sferă ajunge la Dala Colectoare de la secvența Jocuri gratuite, este adăugat la fiecare câștig un multiplicator cumulativ. Dacă trei simboluri Sferă ajung în Dala Colectoare la secvența Jocuri gratuite, sunt acordate 2 Jocuri gratuite și Sferile revin pe pozițiile lor inițiale (complet încărcate), pregătite să cadă pe grilă după unul sau mai multe câștiguri cu potrivire.

Secvența Personaj

Shadow Order conține un personaj de start (Personajul 1: Mesagerul) și trei personaje care se pot debloca. Toate personajele au secvențe unice care se vor declanșa aleatoriu când nu mai există alte posibilități de câștig.

Secvențele personajului se vor declanșa aleatoriu pentru toate personajele deblocate. Aceasta înseamnă că Personajul 1 și Personajul 2 pot declanșa când ați deblocat Personajul 3, însă Personajul 4 nu va declanșa dacă nu este deblocat.

Secvențele Personajului sunt declanșate aleatoriu la finalul unei runde de joc.

Personajul 1: Încarcă complet Sfera 1 și golește rândul superior, permițând căderea Sferei 1.

Personajul 2: Selectează simbolurile cu plată mică și le convertește în simbolul cu plata cea mai mare care există pe grilă.

Personajul 3: Aduă 1 simbol Înlocuitor pe fiecare coloană.

Personajul 4: Elimină toate simbolurile cu plată mică și medie și face o cascadă fără simbolurile cu plată mică și medie.

Personajele se pot debloca prin colectarea simbolurilor Inel (vezi mai jos). Dacă se face clic pe portretul unui personaj, puteți parcurge biografiile personajelor și puteți alege personajul preferat pe care îl doriți lângă grilă.

Schimbarea personajelor nu afectează deloc plățile, probabilitățile sau secvențele disponibile.

Informații suplimentare

Jocurile incomplete vor fi soluționate automat după 48 ore. Orice câștig care rezultă din soluționarea automată va fi plătit în contul jucătorului.

FUNȚIONAREA DEFECTUOASĂ ANULEAZĂ TOATE PLĂȚILE ȘI JOCURILE.

Câștigul mediu teoretic al jucătorului (RTP) este de 96,51 % cu un personaj deblocat, 96,63 % cu două personaje deblocate, 96,73 % cu trei personaje deblocate și 96,98 % cu patru personaje deblocate.

Ca urmare a complexității rezultatelor potențiale ale acestui joc, unele rezultate care sunt ipotetic posibile au fost împiedicate pentru a crea o structură de plată echilibrată și atrăgătoare care se încadrează în RTP-ul specificat. Prin urmare, plata maximă per runda de joc este de 25.471 ori valoarea pariului.