Popeye

ゲームのルール

Popeye ヘルプ

ゲーム説明

概要

- Popeyeは、5リール3段、20ベットラインでプレイするビデオスロットです。
- このゲームの理論上のRTPは、94%です。
-

シンボル

- ゲームには14のシンボルがあり、高配当シンボル4つ、低配当シンボル4つ、wildシンボル、フリースピンシンボル、マルチプライヤー増加シンボル3つ、そしてコインシンボルが登場します。
- Wildシンボルは、当たりコンビネーションでのみ賞金発生シンボルの代わりとしてカウントされます。Wildは、フリースピン、マルチプライヤー増加、コインシンボルの代わりとはなりません。
- すべてのwildは、止まったリールのマルチプライヤーが適用されます。
- マルチプライヤー増加シンボルとwildシンボルが同じスピンで同じリールに止まった場合、賞金計算前にマルチプライヤー増加が適用されます。
- Wildが当たりペイラインの当たりの一部となる場合、そのwildのマルチプライヤーで賞金が倍増されます。
- 複数のwildが同じペイラインの当たりの一部となった場合、賞金を倍増させる前にwildのマルチプライヤーを合算します。
- フリースピンシンボルは、1番、3番、5番リールにのみ止まります。フリースピンは、ベースゲーム中にプレイエリアに同時にフリースピンシンボル3つが止まるとトリガーされます。
- コインシンボルが止まると、フリップして止まった一の上または下に新たなコインを登場させるチャンスがあります。
- 新たなコインが登場すると、その場所に既にあるシンボルは置き換えられます。コインシンボルは、他のコイン以外すべてのシンボルを置き換えます。
- コインシンボルは、ボーナスシンボルとなります。

ペイアウト

- ペイライン上の同一のシンボルとWildの組み合わせに応じて賞金が支払われます。

- 当たりコンビネーションは左端のリールからカウントし、シンボルがペイライン上で連続してとまると当たりライン成立となります。
- 各ペイライン上で、最も高額な配当のみが払い出されます。
- 異なるペイラインで同時に発生した当たりは、合算されます。
- ペイテーブルの賞金は、その時点のベット設定を反映した表示になっています。

マルチプライヤー

- 各リールの上部に、1つのマルチプライヤーが表示されています。
- 各マルチプライヤーは、ゲームラウンド開始時は2倍となっています。
- マルチプライヤー増加シンボルがリールに止まると、そのバリューが止まったリールの上部のマルチプライヤー値に追加されます。
- マルチプライヤー増加シンボルには、+1、+2、+5の3つのタイプがあります。
- 各リールのマルチプライヤーは、新たなゲームラウンドが始まるまで増加されたままとなります。特に、ボーナスゲームまたはフリースピンに突入する際、リセットされません。
- リール上部のマルチプライヤーは、同じリールに止まるwildにのみ適用されます。

ボーナスゲーム

- ボーナスゲームは、5つ以上のコインがプレイエリアに同時に止まるとトリガーされます。
- ボーナスゲームは、トリガー時のスピンと同じベットでプレイします。
- ボーナスゲームは、ベースゲームとフリースピンの両方からトリガーされるチャンスがあります。
- ボーナスゲームがトリガーされた際にプレイエリアにあるすべてのコインは、ボーナスゲーム突入時にプレイエリアにとどまります。
- ボーナスゲームは、残りスピン数3回で開始します。
- プレイエリアに新たなシンボルが止まるたびに、ボーナスゲームのスピン回数は3回に戻ります。
- 1本のリールの3つすべての位置がコインシンボルで埋まると、それぞれのコインがそのリールのマルチプライヤーの通り払い出され、取り除かれます。
- ボーナスゲームでのすべてのコインは、ボーナスゲームの終わりまで、またはリールが埋まることで取り除かれるまでそのままとなります。
- ボーナスゲームは、コインシンボル、マルチプライヤー増加シンボル、リール上の空白ポジションのみでプレイします。
- ボーナスゲームでは、各ポジションは個別リールとしてスピンします。

- ボーナスゲームが終了すると、すべての残りコインがマルチプライヤーの提供なしでベットを払い戻します。

フリースピン

- フリースピンは、トリガー時のスピンと同じベットでプレイします。
- フリースピンがトリガーされると、まずボトルスピンゲームが始まります。
- ボトルスピンゲームでは、手に入るフリースピン回数が決まります。
- ボトルがランダムにスピンし、10回、12かい、15回のフリースピンが手に入ります。
    - ホイールでフリースピン10回が手に入る確率は、13分の9です。
    - ホイールでフリースピン12回が手に入る確率は、13分の3です。
    - ホイールでフリースピン15回が手に入る確率は、13分の1です。
- フリースピンでは、コインは可能であれば必ずスピンします。
- ボーナスゲームは、フリースピン中にもトリガーされるチャンスがあります。
- フリースピンでボーナスゲームがトリガーされると、ボーナスゲームが終了するとフリースピンに戻ってゲームが続きます。

フィーチャー購入

- メインゲームでは、ボーナスゲームを購入して強制発動できます。フィーチャー購入時、3つのチョイスから選べます：
    - **ボーナスゲーム。**ボーナスゲームを購入した場合、5つのコインシンボルが確約で止まるベースゲームスピンをプレイし、ボーナスゲームがトリガーされます。このオプションのRTPは[rtp=94]94.4[/rtp=94][rtp=96.1]96.3[/rtp=96.1][rtp=false]94.4%です。
    - **フリースピン10回またはフリースピン15回**このオプションのいずれかを購入すると、直接それぞれフリースピン10回または15回に突入します。このオプションのRTPは、それぞれ[rtp=94]94.4[/rtp=94][rtp=96.1]96.4[/rtp=96.1][rtp=false]94.4%、[rtp=94]94.1[/rtp=94][rtp=96.1]96.2[/rtp=96.1][rtp=false]94.1%となります。
- 合計ベット額は変更でき、変更した場合の合計費用が確認できます。ゲームの賞金は、合計ベット額に基づき計算されます。

ギャンブル

- ゲームラウンドで賞金が発生し終了した場合、賞金増加を狙ってギャンブルするチャンスがあります。
- ギャンブルはカードのスートでプレイし、2つの選択肢があります。

    - スートのカラー（赤または黒）にギャンブルすると、50%の確率で賞金が2倍になります。
    - ハート(赤)、ダイヤ(赤)、スペード(黒)、クラブ(黒)の特定のスートにギャンブルすると、賞金を4倍にするチャンスがあります（25%の確率で的中）
- ギャンブルフィーチャーのRTPは100%で、4つの結果の確率は等しくなります。
- 「ギャンブル」には次の通り、制限があります。
    - 連続4回までギャンブルできます。
    - ギャンブルは、その時点の賞金がギャンブル前のスピンラウンド開始時の合計ベット額の100倍を超えない場合にのみ可能です。このルールは、以降のギャンブルにも同様に適用されます。
- ギャンブル画面の上部には、進行中のギャンブルゲームで引かれた最後の4枚のカードの履歴が表示されます。

プレイ方法

プレイモードと残高

- ゲームは「ファン」モードと「リアル」モードのどちらでもプレイできます。
- ファンモードでは、バーチャルマネーでのデモプレイができます。リアルモードでは、実際の残高からリアルマネーを使ってプレイします。
- ファンモードとリアルモードのどちらも、残高は「残高」ボックスに表示されます。

ベット設定

- このゲームは、20本すべてのラインが常時有効な状態でプレイします。
- 「－」と「＋」ボタンで、ベット額を設定できます。
- スピンボタンを押すと、その時点のベット額でゲームラウンドが始まります。
- スペースバーボタンを押しても、ゲームラウンドを開始できます。

オートスピンモード

- オートボタンをクリックすると、オートスピンの回数を選択できます。フィーチャーに突入するまでスピンを続けるには、「フィーチャー突入まで」を選択します。
- ストップボタンをクリックすると、オートスピンを設定した回数前に止めることができます。
- ストップボタンには残りのスピン数が表示されます。「フィーチャー突入まで」オプションが選択されている場合は、「∞」マークが表示されます。

- 損失上限額の設定は必須です。指定の金額が減少した時点でオートスピンは停止します。
- 獲得賞金上限の値が設定された場合、設定した額分残高が増加した後にオートスピンが停止します。
- 単回当たり制限が選択されている場合、1つのゲームラウンドで設定した金額以上を獲得するとオートスピンが停止します。

ターボモード

- ターボボタンをクリックすると、ターボモードのオン/オフを切り替えることができます。ターボモードがオンの際、当たり時のアニメーションとサウンドがスキップされ、リールがより速くスピンします。

接続障害と誤動作

- リアルゲーム中にインターネットから切断された場合は、再度カジノにログインしてください。ゲームを再開すると、切断された時点からゲームを続行することができます。
- **誤作動があった場合、すべての払い出しとプレイが無効になります。**

このヘルプページの最終更新日は、2023年1月11日 08:00 UTC です。