

ゲームの遊び方:

- ベットレベルを選びます。
- リールをスピンします:
 - スピンボタンをクリック / タップします。
 - スペースキーをクリック / タップします (デスクトップモードのみ)。
 - オートプレイメニューを使って設定された回数のスピンを開始します。

ファーストプレイはリールのスピン速度を加速し、内容に関係なくスピンの結果を早く表示できます。設定を開いてファーストプレイを有効 / 無効にできます。ゲームプレイ中に利用できない設定も中にはあります。すべてのベットと支払いはユーザーの通貨で行われます。

オートプレイ設定

好みに応じてオートプレイ設定を選択できます。

- オートプレイ設定の詳細:
 - オートプレイ設定はゲームによって異なりますご利用のゲームにこれら全ての機能があるとは限りません。オートプレイは、一部の市場で利用できない場合もあります。
 - オートプレイでは、ゲームを操作することなく、設定したラウンド数を連続で自動的にプレイできます。
 - オートプレイは、最後に設定したベット値、もしくはカジノの既定ベット値でプレイされます。
 - 各ゲームには、それぞれ異なるオートプレイ設定があります。その一部はプレイ中のゲームで利用できないかもしれません。
 - オートプレイのセッションに残っているスピン回数はゲームに表示されます。
 - Free Spinsが発動するとオートプレイは停止します。

オートプレイ設定

スピン回数

プレイしたいスピン回数を設定します。

当たったら停止

当たった時にセッションを停止します。

1回の当選限度額

賞金が限度額と同額か、限度額を超えたらセッションを停止します。

当選限度

残高が限度額と同額か、限度額を超えたらセッションを停止します。

損失限度

残高が限度額と同額か、限度額を下回ったらセッションを停止します。

- オートプレイ開始:

- オートプレイボタンをクリック / タップします。これにより設定ウィンドウが開き、希望するスピン回数と停止方法を設定することができます。
 - オートプレイ設定をクリック / タップします。

- 設定ボタンをクリック / タップしてオートプレイを開始します。これによりセッショングがスタートし、設定したスピン回数が終了するか、ストップボタンを押すまで続きます。
- オートプレイを停止するにはストップボタンをクリック / タップします。このボタンをクリック / タップしてもスピンの結果に影響はありません。

ゲームについて

Mission Coinpleteは、Super Avalanche、Wild Blast、Cluster Blast、キャッシャンメーター、Bandit Heist、およびBonus Gameを特徴とする6リール、5段のCluster ウィンゲームです。

このゲームの理論上の平均プレイヤーへのリターン (RTP) は96.22%です。

RTPは、3000000000ラウンドのゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

CLUSTER

Cluster勝利は、5つ以上の一致するシンボルが水平または垂直に接続されると達成されます。

各シンボルclusterごとに最高の勝利のみが支払われます。

異なるシンボルclusterの同時勝利は追加されます。

隣接していない同じシンボルの複数のclusterは、別々のclusterとして支払われます。

勝利の組み合わせと支払いは、ペイテーブルに従って行われます。

ペイテーブルは現在のベット構成を反映し、対応するベットに応じて変更されます。

すべてのベットと支払いはあなたの通貨で行われます。

特別なシンボル

勝利のClusterが発生した後、勝利シンボルの背後の四角がゴールデンスクエアとしてハイライトされます。

Wildシンボルは、ベースゲームとBonus Gameのすべてのリールに出現することがあります。

Wildシンボルは、Clusterの勝利評価のためにすべての通常シンボルの代わりをします。

イエローTNTシンボルは、ベースゲームとBonus Gameのすべてのリールに出現することがあります。

イエローTNTシンボルはWild Blast機能を起動します。

イエローTNTシンボルはスキヤッターシンボルです。

レッドTNTシンボルは、ベースゲームとBonus Gameのすべてのリールに出現することがあります。

レッドTNTシンボルはCluster Blast機能を起動します。

レッドTNTシンボルはスキヤッターシンボルです。

バンディットシンボルは、ベースゲームとBonus Gameのすべてのリールに出現することがあります。

1スピンにつき最大1つのバンディットシンボルが出現することがあります。

バンディットシンボルはスキヤッターシンボルです。

ボーナスシンボルは、ベースゲームとBonus Gameのすべてのリールに出現することがあります。

リールに最大4つのボーナスシンボルが出現することがあります。

ボーナスシンボルはスキヤッターシンボルです。

コインシンボルはBandit Heist機能中に出現し、Bonus Game中にトップリールに出現することがあります。

すべてのコインシンボルには現金賞があり、対応するベットの倍数として支払われます。

ブロンズコインシンボルは0.2倍から2倍のランダムな賞を持ちます。

シルバーコインシンボルは2倍を超える20倍までのランダムな賞を持ちます。

ゴールドコインシンボルは20倍を超える50倍までのランダムな賞を持ちます。

レインボーコインシンボルは50倍を超える500倍までのランダムな賞を持ちます。

コインシンボルはスキヤッターシンボルです。

貯金箱シンボルはBandit Heist機能中に出現することがあります。

貯金箱シンボルはx2、x3、x4、x5のランダムな乗数値を持ちます。

貯金箱シンボルが起動すると、隣接する四角のすべてのコインとキャットバーグラーシンボルを乗算します。

貯金箱シンボルはスキヤッターシンボルです。

ゴールデン貯金箱シンボルはBandit Heist機能中に出現し、Bonus Game中にトップリールに出現することがあります。

ゴールデン貯金箱シンボルはx2、x3、x4、x5、x7、x10のランダムな乗数値を持ちます。

ゴールデン貯金箱シンボルが起動すると、グリッドとトップリールのすべてのコインとキャットバーグラーシンボルを乗算します。

ゴールデンバンクシンボルはスキヤッターシンボルです。

キャットバーグラーシンボルはBandit Heist機能中に出現し、Bonus Game中にトップリールに出現することがあります。

キャットバーグラーシンボルはすべてのコインと他のキャットバーグラーシンボルの値を収集し、その値を保存します。

キャットバーグラーシンボルはスキヤッターシンボルです。

キャッシュガムシンボルはベースゲームでキャッシュガムメーターに保存され、Bonus Game中にトップリールに出現することがあります。

キャッシュガムシンボルはスキヤッターシンボルです。

SUPER AVALANCHE

すべての通常シンボルとWildシンボルがClusterの勝利の一部である場合、支払いが行われ、消えます。

Clusterの勝利が発生すると、勝利したClusterの一部ではなかった同じ種類の他の通常シンボルもグリッドから削除されます。

新しいシンボルが空いたスペースに落ちてきて、追加の勝利の機会を生み出します。

Super Avalancheは新しいClusterの勝利がなくなるまで続きます。

WILD BLAST

リール上の黄色いTNTシンボルがWild Blast機能を発動します。

黄色いTNTシンボルはランダムな位置にWildシンボルを配置します。

黄色いTNTシンボルは自らをWildシンボルに変えます。

CLUSTER BLAST

リール上の赤いTNTシンボルがCluster Blast機能を発動します。

赤いTNTシンボルは、赤いTNTに接続されたClusterを形成するランダムな位置を選択します。

選択されたすべての位置と赤いTNTシンボルは、ランダムな通常の支払いシンボルに変わります。

CASH GUN METER

バンディットシンボルがゴールデンスクエアなしで止まると、キヤツシユガンメーターに1つのキヤツシユガンが追加されます（最大5）。

Bandit Heistが作動すると、キヤツシユガンメーター内のすべてのキヤツシユガンシンボルが次々に作動します。

各キヤツシユガンは2回作動します。各作動時に、ランダムに1つの公開されたコインシンボルを選び、その賞金額を倍にします。

2回の作動後、キヤツシユガンはメーターから取り除かれます。

キヤツシユガンメーターはゲームラウンド間およびすべてのベットレベル間で持続します。

BANDIT HEIST

リールにゴールデンスクエアとバンディットシンボルがある場合、Super Avalancheの終了時にBandit Heist機能が発動します。

すべてのゴールデンスクエアは、ブロンズ、シルバー、またはゴールドコインを表示し、貯金箱、ゴールデン貯金箱、またはキヤツトバーグラーシンボルを表示する可能性があります。

表示後、キヤツシユガンメーターに保存されたキヤツシユガンが最初に発動します。

次に、貯金箱とゴールデン貯金箱のシンボルが左から右、上から下の順に発動します。

すべての貯金箱が発動した後、キヤツトバーグラーシンボルが発動します。

すべてのキヤツトバーグラーが発動した後、残りのゴールデンスクエアが新しいシンボルを表示し、新しいキヤツトバーグラーシンボルが現れなくなるまでこのプロセスが繰り返されます。

スピンの終了時に、すべてのコインとキヤツトバーグラーシンボルが合計され、対応するベットと掛け合わせて最終的な賞金が決定されます。

BONUS GAME

ベースゲームでリールに4つのボーナスシンボルが出現すると、Bonus Gameが発動します。

初期スピンは12回です。

Bonus Game中、メインリールの上に5つの追加ポジションを持つトップリールが現れます。最初に2つのトップリールポジションがアンロックされます。

Bonus Gameでボーナスシンボルを2つ集めるごとに、1つの追加トップリールポジションがアンロックされ、2回の追加スピンが与えられます。

一度アンロックされると、トップリールポジションはBonus Gameの残りの間開いたままになります。

最大で3つの追加ポジションをアンロックでき、最大6回の追加スピンが与えられます。

Bandit Heist機能がBonus Game中に発動すると、すべてのアンロックされたトップリールポジションもアクティブになります。

アクティブなトップリールポジションはスピンし、ブロンズ、シルバー、ゴールド、またはレインボーコインが出現することがあり、ピギーバンク、ゴールデンピギーバンク、またはキヤツトバーグラーシンボルが出現する可能性があります。

ゴールデンピギーバンクとキヤツトバーグラーシンボルは、メインリール上のシンボルと同様にアクティブなトップリールポジションと相互作用します。

キヤツトバーグラーシンボルがアクティブなトップリールポジションに出現すると、メインリール上と同じように振る舞います。

キヤツトバーグラーシンボルがアクティブ化された後、すべてのアンロックされたトップリールポジションが再スピンして新しいシンボルを出現させます。

持続状態

キャッシュガムメーターは、すべてのベットレベルでラウンド間で持続します。

特定のゲームイベントをアクティブにする確率は、ゲームプレイ中に変わることがあります。

キャッシュガムメーターが増加すると、Bandit Heist機能をアクティブにするチャンスが減少します。

SCATTER BOOST ベットモード

Scatter Boost ベットモードを有効にすると、3.01倍の確率でBonus Gameが発動します。

Scatter Boost ベットモードを有効にすると、合計ベットが対応するベットの0.5倍増加します。

Scatter Boost ベットモードの理論的RTP（プレイヤーへの還元率）は96.15%です。

RTPは3000000000ラウンドのゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

購入 BANDIT HEIST

バンドットを購入すると、対応するベットの25xがかかり、ランダムな量のキャッシュガムでBandit Heistが保証されるラウンドが開始されます。

Bandit Heistの購入はベースゲームでのみ行えます。

購入Bandit Heistの理論的RTP（プレイヤーへの還元率）は96.41%です。

RTPは100000000ラウンドのゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

支払いは対応するベット値に基づいています。

Scatter Boostベットモードがアクティブな場合、Bandit Heistの購入オプションは無効になります。

Bandit Heistの購入は持続的な状態に影響を与えません。

購入 BONUS GAME

Bonus Gameを購入するには、対応するベットの75xが必要で、Bonus Gameが確実に発動するラウンドが開始されます。

Bonus Gameの購入はベースゲームでのみ可能です。

購入Bonus Gameの理論的RTP（プレイヤーへのリターン）は96.15%です。

RTPは100000000ラウンドのゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

支払いは対応するベット値に基づいています。

Scatter Boostベットモードが有効化されている場合、Bonus Gameを購入するオプションは無効になります。

追加情報

不具合発生の際は全払出およびプレイが無効になります。

フェアなゲームの原則に基づき、各ゲームの結果は完全に独立しています。

特定の結果が得られる可能性は、各ゲームの開始時、常に同じです。

英語版のゲームルールが優先します。

不完全なゲームは24時間後に自動的に解決されます。自動解決による勝利金はプレイヤーのアカウントに支払われます。