

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。

リールのスピン中にスピンボタンを押すことでクイックストップができます。 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

このゲームは、マルチプライヤー付きワイルド、スティッキーワイルド、そしてBonusスピンを特徴とする5リール、4行のスロットゲームです。

このゲームの理論上の平均プレイヤーへの還元率 (RTP) は94.38%です。

ベットラインの勝利は、最も左から右へ連続して支払われます。

各ベットラインごとに最高の勝利のみが支払われます。

異なるベットラインでの勝利は加算されます。

勝利の組み合わせと配当はペイテーブルに従って行われます。ゲーム内のすべてのベットラインと勝利の組み合わせはペイテーブルに表示されます。

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。

すべてのベットと配当は通貨で表示されます。

このゲームには、ゲームラウンドで行われたベットの{{WIN_CAP}}の勝利上限があります。

特別なシンボル

ベースゲームでbonusシンボルが3つ揃うと、bonusスピンが発動し、15回のbonusスピンが付与されます。

Bonusスピン中にbonusシンボルが3つ揃うと、追加で5回のBonusスピンが付与されます。

BONUSシンボルは、ベースゲームおよびBonusスピン中にリール1、3、5に出現することがあります。

BONUSシンボルはスキヤッターシンボルです。

ワイルドは、ベースゲームおよびBonusスピン中のリール上のどこにでも出現することができます。

ワイルドは、bonusスピン中に勝利ラインに参加するまで固定されます。

ワイルドはBonusを除くすべてのシンボルの代わりになります。

Influence Meterが発動した際、ワイルドが既に他のワイルドが占めている位置に出現すると、既存のワイルドのマルチプライヤーが+1増加します。

ベースゲームおよびbonusスピンの両方で、任意のスピンがApeXワイルドを報酬として与えることがあります。それらが勝利ラインの一部として出現すると、支払いが大幅に増加します。ApeXワイルドには、以下の可能なマルチプライヤーが付いています：x10、x25、x100。

MAD MONKEY METER

Influence Meterは、勝利につながらないスピンごとに上昇し、連続して負けるほど速く増加します。

勝利すると、メーターのレベルはそのままですが、連敗記録はゼロにリセットされます。

メーターが満たされると、影響の5つのレベルを進行します。

各レベルでは、トリガー時に異なる数のワイルドをドロップするチャンスが提供されます。

影響のレベルが高いほど、フィーチャー中にドロップするワイルドの数が多くなります。

BONUS スピン

ベースゲームでbonusシンボルを3つ揃えると15回のbonusスピンが獲得でき、bonusスピン中にbonusシンボルを3つ揃えると追加で5回のbonusスピンが獲得できます。

トリガーされると、Bonusスピンは独立したInfluence Meterで開始され、ベースゲームよりも速くレベルアップし、bonusスピンが最初にトリガーされたときにのみリセットされます。

Bonusスピンは常にレベル1のInfluence Meterで開始されます。

bonusスピン中、ワイルドはステイッキーで、勝利ラインの一部を形成するか、bonusスピンが終了するまでリール上に残ります。

永続状態

特定のゲームイベントが発生する確率は、ゲームプレイ中に変化する場合があります。

このゲームには、プレイ中に変化する視覚要素が含まれています。これらの視覚要素は娛樂目的のみであり、プレイヤーが特定のゲームイベントを引き起こす確率を高めたり、ゲームの結果に影響を与えたことはありません。各スピンは独立しており、結果は乱数生成器 (RNG) によって決定されます。視覚的な変化はゲームの還元率 (RTP) に影響を与えません。

ゲームアートの一部を修正、生成、または強化するため、またゲームルールを翻訳するためにAIサービスが使用されています。

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。