

ゲームの遊び方:

- ベットレベルを選びます。
- リールをスピンをします:
 - 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の速度を加速し、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。
 - Bonus 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

ELEMENTO DRAGONSは、AVALANCHE、MULTIPLIER、FIRE WILD機能、ICE STRIKE機能、TORNADO機能、LEAF BURST機能、増加するMULTIPLIERを備えたBONUS SPINSを特徴とする9x9のCLUSTER WINゲームです。

このゲームの理論上の平均playへのリターン（RTP）は96.13%です。
RTPは、5000000000ラウンドのゲームをシミュレーションして計算されました。

5つ以上の水平または垂直に隣接する一致するシンボルがゲーム内に現れると、CLUSTER WINが発生します。隣接していない同じシンボルの複数のCLUSTERSは、別々のCLUSTERSとして支払われます。各シンボルの最も長い一致する組み合わせのみが支払われます。同時の勝利は追加されます。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、適用可能なMultiplier（ある場合）で乗算されます。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。すべてのベットと支払いは通貨で行われます。

ELEMENT AREA と PLAY AREA

ELEMENTO DRAGONS は9x9のゲームです。
ゲームの上部と下部の行、および左と右の列はELEMENT AREAです。
ELEMENT WILDのシンボルと空の位置のみがELEMENT AREAに現れることができます。
ELEMENT AREAのシンボルはAVALANCHEで下に落ちません。
ELEMENT AREA内の7x7 areaはPLAY AREAです。
通常のシンボルとWILDのシンボルのみがPLAY AREAに現れることができます。
PLAY AREAのシンボルはAVALANCHEで下に落ちます。

AVALANCHE

各スピンの開始時に、前のスピンからのすべてのシンボルがPLAY AREAから消え、新しいシンボルがAVALANCHEに落ちてきます。
通常のシンボルとWILDシンボルがCLUSTER WINの一部として支払われ、消えた後、新しいシンボルが落ちてきて追加の勝利の機会を生み出します。
AVALANCHEは新しいCLUSTER WINがなくなるまで続きます。

ELEMENT SPAWN

CLUSTER WINにELEMENT WILDシンボルが含まれていない場合、ランダムなELEMENT WILDシンボルをspawnし、ELEMENT AREAのランダムな位置に配置することができます。
各BASE GAMEスピンとBONUS SPINの後にELEMENT SPAWN機能がリセットされます。
各AVALANCHEに対して1つのELEMENT WILDシンボルのみが授与されます。

特別なシンボル

WILDS

4種類のELEMENT WILDシンボルがあり、すべてがWILDシンボルとして機能します。

各スピンの開始時に、最大4つのランダムなELEMENT WILDシンボルがELEMENT AREAのランダムな位置に現れます。

ELEMENT AREAのすべてのシンボルは、AVALANCHEが発生するたびに時計回りに1ステップ移動します。

1種類のELEMENT WILDシンボルは、1回のBASE GAMEスピンまたは1回のBONUS SPIN中にELEMENT AREAに最大5つまで存在できます。

ELEMENT WILDシンボルがCLUSTER WINの一部である場合、それらはアクティブ化されます。

各アクティブ化されたELEMENT WILDシンボルは、対応するELEMENTメーターを1増加させます。

ELEMENT WILDシンボルは、AVALANCHEの前に複数のCLUSTER WINSの一部になることができます。

AVALANCHEが発生すると、アクティブ化されたELEMENT WILDシンボルは、いかなるCLUSTER WINの一部にもなれません。

これ以上のCLUSTER WINSがなく、これ以上のAVALANCHESが不可能な場合、各アクティブ化されたELEMENT WILDシンボルは、対応する機能をアクティブ化し、その後消えます。

FIRE ELEMENT WILDシンボルはFIRE WILD機能をアクティブ化します。

WATER ELEMENT WILDシンボルはICE STRIKE機能をアクティブ化します。

EARTH ELEMENT WILDシンボルはLEAF BURST機能をアクティブ化します。

WIND ELEMENT WILDシンボルはTORNADO機能をアクティブ化します。

WILDシンボルはFIRE WILD機能によってリールに配置されることがあります。

WILDシンボルは、CLUSTER Win評価のためにすべての通常のシンボルの代わりにになります。

WILDシンボルは、それが属する各シンボルクラスターで個別に評価されます。

WILDシンボルはそれ自体では支払いを行いません。

FIRE WILD

FIRE WILD機能は、PLAY AREAのランダムな位置にWILDシンボルを配置します。

FIRE WILD機能から4から12のWILDSが作成されることがあります。

ICE STRIKE

ICE STRIKE機能は、PLAY AREAのランダムな位置を選択し、すべての位置を同じシンボルに変換します。

CLUSTER WINSは、アクティブ化されたWATER ELEMENT WILDシンボルがICE STRIKE機能をアクティブ化し終えた後に評価されます。

LEAF BURST

LEAF BURST機能は、低配当シンボルの1種類をランダムに選択し、そのタイプのすべてのシンボルをPLAY AREAから削除します。

アクティブ化されたEARTH ELEMENT WILDシンボルは、LEAF BURST機能を最大4回アクティブ化し、Play AREAから4つの低配当シンボルのすべての出現を削除することができます。

AVALANCHEは、アクティブ化されたEARTH ELEMENT WILDシンボルがLEAF BURST機能をアクティブ化し終えた後に発生します。

TORNADO

TORNADO機能は、PLAY AREAのランダムな位置にある1つの通常のシンボルを選択します。

選択されたシンボルと異なる隣接するすべてのシンボルが削除されます。

TORNADO機能は、WILDまたはMULTIPLIERシンボルを削除することはできません。

削除されたシンボルは、AVALANCHEが発生し、CLUSTER WINSが評価される前に、選択されたシンボルと同じ種類の0-8の新しいシンボルにランダムに置き換えられます。

アクティブ化されたWIND ELEMENT WILDシンボルは、TORNADO機能を2回アクティブ化することができます。

MULTIPLIER

MULTIPLIERシンボルは、x2-x10の間のランダムな値を取ります。

ゲームラウンドが終了すると、画面上のすべてのMULTIPLIERシンボルの値が合計され、シーケンスの総勝利が最終値で乗算されます。

MULTIPLIERシンボルは、PLAY AREAにのみ着地でき、BASE GAMEとBONUS SPINSの両方で利用可能です。

MULTIPLIERシンボルは、CLUSTER WINの一部になることはできず、FIRE WILD、ICE STRIKE、LEAF BURST、またはTORNADO機能の影響を受けません。

BONUS SPINS

すべての4つのELEMENT WILDシンボルが1回のBASE GAMEスピンの中に少なくとも1回活性化されると、BONUS SPINSが活性化されます。

初期のBONUS SPINSの数は5で、BASE GAMEスピンの中に活性化されたELEMENT WILDシンボルの総数が加算されます。

BONUS SPINSでは、勝利Multiplierがx1から始まり、各AVALANCHEの後に1ずつ増加します。

勝利multiplierは、BONUS SPINS内のすべてのCLUSTER WINSを乗算します。

すべての4つのELEMENT WILDシンボルが1回のBONUS SPIN中に少なくとも1回活性化されると、追加のBONUS SPINSが活性化されます。

追加のBONUS SPINSの数は、そのBONUS SPIN中に活性化されたELEMENT WILDシンボルの総数です。

BONUS SPINSは、BONUS SPINSを活性化したラウンドと同じベット設定でplayされます。

購入BONUS SPINS

購入BONUS SPINSは、対応する賭け金80xに等しく、BONUS WHEELをアクティブにします。

BONUS WHEELはスピンし、BONUS SPINSの数をランダムに決定します。

BONUS WHEELは実際のオッズを表していません。

購入BONUS SPINSはBASE GAMEでのみ行うことができます。

購入BONUS SPINSの理論的RTP（playへのリターン）は96.39%です。

RTPは、200000000ラウンドのゲームplayをシミュレーションして計算されました。

支払いは対応する賭け金額に基づいています。

購入 RANDOM FEATURE

購入 RANDOM FEATURE は対応する賭け金の10xに相当します。

ゲームはランダムに少なくとも1つのFIRE WILD機能、ICE STRIKE機能、TORNADO機能、またはLEAF BURST機能の発動を保証します。

BONUS SPINSは、同じスピン中にすべての4つのELEMENT WILDシンボルが少なくとも1回発動した場合に発動します。

BONUS SPINSを発動する確率は、BASE GAMEと比較して高くなっています。

購入 RANDOM FEATURE はBASE GAMEでのみ行うことができます。

購入RANDOM FEATUREの理論的RTP（playへのリターン）は96.15%です。

RTPは200000000ラウンドのゲームplayをシミュレーションして計算されました。

支払いは対応する賭け金の値に基づいています。

変動性

BONUS SPINS - 変動性: 中程度

RANDOM FEATURE - 変動性: 中程度

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

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。