

Mythological Mayhem

Mythological Mayhem er et 6-hjuls gange 4-rækkers spil, der giver gevinst fra hjulet længst mod venstre på tilstødende hjul mod højre. Spillet har dynamiske hjul, hvilket gør det muligt for de 6 hjul gange 4 rækkers 4096 indledende måder at udvide sig til maksimalt hjulhøjde på 6 hjul gange 7 rækker (4096 – 117.649 måder)

Markering af Wild-rammer

I basisspillet efterlader hver [Apollo Sun], der lander, et rammemærke på den samme position, som den lander på. Hvis en anden [Apollo Sun] lander på en allerede markeret position, øges den markerede positions tæller. [Apollo Sun] vises kun på hjul 2, 4 og 6.

- Rammes en [Apollo Sun] på en umarkeret ramme skabes en markeret ramme, der skal holdes, indtil funktionen udløses, og sætter dens indledende tæller til 1.
- Rammes en [Apollo Sun] på en allerede markeret ramme øges den markerede rammes tæller med 1.

Fortune Bet Marking Boost

Hvis du vælger at spille med fortune bet, vil der være en stigning på **80%** i ante i bytte for opgraderede [Apollo Sun] symboler og stærkere lyn, der kan skabe flere markerede rammer

- Rammes en wild på en umarkeret ramme skabes en markeret ramme, der skal holdes, indtil funktionen udløses, og sætter dens indledende tæller tilfældigt til 1, 2 eller 3.
- Rammes en wild på en allerede markeret ramme øges den markerede rammes tæller tilfældigt med 1, 2 eller 3.
- Lyn under Olympus øger rammens tæller tilfældigt med 1, 2 eller 3 som beskrevet i Olympus-sektionen.

Aktiverede Wild-rammer

Efter hvert 10. spin vil de akkumulerede rammer begynde at skabe wilds under hovedfunktionen på følgende måder:

- Præcis én markeret rammeposition pr. hjul vil blive wild pr. kaskade, medmindre der ikke er nogen rammer på et hjul, i hvilket tilfælde ingen wilds er Markerede rammer formindskes dens tæller med 1, hver gang den skaber en wild
- Hvis tælleren for en ramme når 0 efter at have oprettet en wild, forsvinder den markerede ramme

Når **10** indsatser er spillet på samme indsatsniveau, udløses hovedfunktionen. Under funktionen brydes alle vindende symboler og præmiepuljer for at skabe kaskader. Funktionen har tre niveauer, Tartarus Flammer, Poseidons Hav og Olympus.

Hovedfunktion på niveau 1: Tartarus Flammer

Efter det 10. spin er spillet på samme indsatsniveau, tilføjes en 5. række med 15.625 måder, og markerede rammer aktiveres på hver kaskade. [Hades] og [Minotaur] føjes til hjulene under hele funktionen

- Efter verdensændringen og en ekstra række er tilføjet, oprettes en wild på hvert hjul med mindst én markeret ramme, og disse rammers tællere formindske hver med 1.
- Hvis **3**kaskader i træk rammes, opgraderes funktionen fra Tartarus Flammer til Poseidons Hav.
- Hvis der rammes mindre end **3**kaskader i træk, slutter funktionen, og tælleren nulstilles til 0/10, og alle tilføjede symboler og rækker og overlappende symboler fjernes indtil næste funktion

Hovedfunktionen på niveau 2: Poseidons Hav

Når du kommer til Poseidons Hav efter den 3 på hinanden følgende kaskade, tilføjes en ekstra 6 række med 46.656 måder. [Poseidon] og [Medusa] føjes til hjulene startende fra niveau 2 indtil afslutningen af funktionen

- Hvis **3 yderligere** på hinanden følgende kaskader rammes i Poseidons Hav (i alt 6 på hinanden følgende kaskader fra begyndelsen af hovedfunktionen), vil funktionen opgraderes igen fra Poseidons Hav til Olympus.
- Hvis mindre end **3 yderligere** på hinanden følgende kaskader i træk rammes (mindre end 6 i alt fra begyndelsen af hovedfunktionen, slutter funktionen, og tælleren nulstilles til 0/10, og alle tilføjede symboler og rækker og kaskade symboler fjernes indtil næste funktion.

Hovedfunktion på niveau 3: Olympus

Når du kommer til Olympus efter den 6 på hinanden følgende kaskade, tilføjes en ekstra 7 række med 117.649 måder. [Zeus] og [Athena] føjes til hjulene startende fra niveau 3 indtil afslutningen af funktionen

- Før hver udregning af gevinster kan lyn ramme tilfældige symbolpositioner på hjul 2, 3, 4, 5 og/eller 6 for at skabe flere rammer og/eller øge tælleren for eksisterende rammer.
- Hvis et lyn rammer en position uden en ramme, skabes en ny ramme og sætter dens indledende tæller til 1, når du spiller uden Fortune Bet
- Hvis et lyn rammer en position uden en ramme, skabes en ny ramme og sætter dens indledende tæller tilfældigt til 1, 2 eller 3, når du spiller med fortune bet
- Hvis et lyn rammer en rammes position, øger det dens tæller med 1, når du spiller uden fortune bet.
- Hvis et lyn rammer en rammes position, øger det dens tæller tilfældigt til 1, 2 eller 3, når du spiller med fortune bet
- Efter hver kaskade, mens du er i Olympus, øges spillets multiplikator med 1
- Kaskader, lyn og stigende multiplikatorer fortsætter, indtil der ikke er flere gevinster eller præmiepuljesymboler
- Markerede rammer og wilds vises på hjul 2, 3, 4, 5 og 6 på niveau 3 af hovedfunktionen

Præmiepulje akkumulatører

Rammes 5, 6, 7, 8 eller 9 præmiepuljesymboler i en enkelt funktion, tildeles det tilsvarende præmiepuljebeløb som vist i spillet.

- Når symboler kaskader sammen på et enkelt spin, akkumuleres det løbende antal af indsamlede præmiepuljesymboler.
- Præmiepuljens fremskridt under funktionen nulstilles ikke, før der ikke er flere gevinster til at skabe flere kaskader.
- Hvis 5 eller flere præmiepuljesymboler er blevet akkumuleret, efter at alle kaskader er afsluttet i slutningen af funktionen, så er præmiepuljens præmie svarende til antallet af akkumulerede præmiepuljesymboler uddelt ud over alle gevinster i funktionen.
- Præmiepuljens symboler vises kun under funktionen.
- Præmiepulje kaskader efter at have øget præmiepuljetælleren efter hver udregning af gevinster. Hvis der ikke er nogen måde-gevinster efter udregning af gevinst, så vil kaskaden - for ikke at ødelægge eventuelle præmiepuljer - tælle med i fremskridtet gennem verdenerne (dvs. en kaskade til at opgradere verden eller øge spilmultiplikatoren i Olympus) ud over at akkumulere fremskridt for præmiepuljer.

Vindermåder

Identiske symboler fra venstre mod højre skaber en måde at vinde på, uanset om symbolerne flugter på rækkerne.

Måderne udregnes fra venstre mod højre på tilstødende hjul, der starter på hjulet længst til venstre i overensstemmelse med gevinsttabellen

Hvis en kolonne mangler et symbol fra venstre mod højre, tælles yderligere identiske symboler ikke som en del af mulige gevinster for dette symbol.

Samtidige eller sammenfaldende gevinster på forskellige måder tilføjes

Den faktiske gevinst er lig med summen af de dynamiske gevinsttabelværdier svarende til hver vundet måde

Kun de længst Matchende kombinationer pr. linje giver gevinst

Wilds

Wilds erstatter alle symboler undtagen [prizepot]-symboler.

Spil RTP

Spillet har en teoretisk RTP på 94,14%. Når man bruger Fortune Bet, har spillet en RTP på 94,77%.