

Mythological Mayhem

Mythological Mayhem är ett spel med 6 hjul och 4 rader som ger vinst från hjulet längst till vänster till intilliggande hjul åt höger. Spelet har dynamiska hjul som låter de 6 hjulen med 4 rader initiala 4096 vinstvägar växa till maximala 6 hjul x 7 rader med maximal hjulhöjd (4096 – 117 649 vinstvägar)

Markera Wild-ramar

Under huvudspelet kommer varje [Apollo Sun] som landar att lämna en ram-markering på samma position som den landar på. Om en annan [Apollo Sun] landar på en redan markerad position kommer den markerade positionens räknare att öka. [Apollo Sun] visas enbart på hjul 2, 4 och 6.

- Landar en [Apollo Sun] på en omarkerad ram kommer det att skapa en markerad ram som hålls kvar till funktionen aktiveras och ställer den initiala räknaren på 1.
- Landar en [Apollo Sun] på en redan markerad ram kommer den att öka den markerade ramens räknare med 1.

Fortune Bet markerings-boost

Om du väljer att spela med fortune bet kommer det innebära en ökning med **80%** i insats i utbyte mot uppgraderade [Apollo Sun] symboler och starkare blixtar som kan skapa fler markerade ramar

- Landar en wild på en omarkerad ram skapas en markerad ram som hålls kvar tills funktionen aktiveras och ställer den initiala räknaren slumpmässigt på 1, 2 eller 3.
- Landar en wild på en redan markerad ram ökar den markerade ramens räknare slumpmässigt med 1, 2 eller 3.
- Blixtar under Olympus ökar ramens räknare med 1, 2 eller 3 slumpmässigt så som också beskrivs i Olympus-sektionen.

Aktiverade Wild-ramar

Efter var 10:e snurr kommer de insamlade ramarna att börja skapa wilds under huvudfunktionen som följande:

- Exakt en markerad ram-position per hjul kommer förvandlas till wild för varje kaskad, såvida det inte finns några ramar på ett hjul. I det fallet skapas inga wilds. Markerade ramars räknare minskar med 1 efter varje gång den skapar en wild.
- Om räknaren på en ram når 0 efter ha skapat en wild kommer den markerade ramen att försvinna.

Efter att **10** insatser på samma insatsnivå spelats kommer huvudfunktionen att aktiveras. Under funktionen kommer alla vinnande symboler och vinstpotter att gå sönder för att skapa kaskader. Funktionen har tre nivåer, Flames of Tartarus, Seas of Poseidon och Olympus.

Huvudfunktion vid nivå 1: Flames of Tartarus

Efter att det 10^e snurret spelats med samma insatsnivå kommer en 5^e rad att läggas till och ge 15 625 vinstvägar och markerade ramar aktiveras vid varje kaskad. [Hades] och [Minotaur]läggstill hjulen under hela funktionen.

- Efter en förändring av värld och en extra rad lagts till kommer en wild att skapas på varje hjul med minst en markerad ram och dess ram-räknare minskar med 1.

- Om **3** kaskader i rad sker kommer funktionen att uppgraderas från Flames of Tartarus till Seas of Poseidon.
- Om färre än **3** kaskader i rad sker kommer funktionen att avslutas, snurr-räknaren återställs till 0/10 och alla tillagda symboler, rader och kaskadsymboler försvinner tills nästa funktion startar.

Huvudfunktion vid nivå 2: Seas of Poseidon

Genom att nå Seas of Poseidon efter en 3^e kaskad i rad kommer en 6^e rad att läggas till vilket ger 46 656 vinstrader. [Poseidon] och [Medusa] läggs till hjulen när nivå 2 startar, och stannar tills funktionen avslutas.

- Om **3 kaskader i rad sker en gång till** under Seas of Poseidon (vilket betyder 6 kaskader i rad från början av huvudfunktionen) kommer funktionen att uppgraderas på nytt från Seas of Poseidon till Olympus.
- Om färre än **3 kaskader i rad sker** (färre än 6 i rad totalt från början av huvudfunktionen) kommer funktionen att avslutas, snurr-räknaren återställs till 0/10 och alla tillagda symboler, rader och kaskadsymboler försvinner tills nästa funktion startar.

Huvudfunktion vid nivå 3: Olympus

Genom att nå Olympus efter en 6^e kaskad i rad kommer en 7^e rad att läggas till vilket ger 117 649 vinstrader. [Zeus] och [Athena] läggs till hjulen när nivå 3 startar, och stannar tills funktionen avslutas.

- Innan varje vinstutvärdering kan blixtar träffa slumpmässigt utvalda symboler på hjul 2,3,4,5 och/eller 6 för att skapa fler ramar och/eller öka räknaren på redan existerande ramar.
- Om en blyxt träffar en position utan en ram skapar den en ny ram och ställer den initiala räknaren på 1 vid spel utan fortune bet.
- Om en blyxt träffar en position utan en ram skapar den en ny ram och ställer den initiala räknaren på 1, 2 eller 3 vid spel med fortune bet.
- Om en blyxt träffar en ram ökar den räknaren med 1 vid spel utan fortune bet.
- Om en blyxt träffar en ram ökar den räknaren med 1, 2 eller 3 vid spel med fortune bet.
- Efter varje kaskad under Olympus kommer spelets multiplikator att öka med 1
- Kaskader, blixtar och ökande multiplikatorer fortsätter tills dess det inte längre finns några fler vinster eller vinstpottsymboler
- Markerade ramar och wilds visas på hjul 2, 3, 4, 5 och 6 under nivå 3 av huvudfunktionen.

Vinstpottsackumulatorer

Landar 5, 6, 7, 8 eller 9 vinstpottsymboler samtidigt kommer motsvarande vinstpott som visas i spelet att delas ut.

- Medan symboler går sönder i en kaskad samlas antalet vinstpottsymboler.
- Framstegen i insamling av vinstpott återställs inte förrän det inte finns fler vinster för att skapa kaskader.

- Om 5 eller fler vinstpottsymboler har samlats efter att kaskaderna är färdiga kommer vinstpotten som tilldelas att motsvara samtliga värden av vinstpottsymbolerna som samlats in tillsammans med samtliga vinster under funktionen.
- Vinstpottsymboler visas enbart under funktionen.
- Vinstpotter faller bort efter att ha ökat vinstpotträknaren efter varje vinstutvärdering. Om det inte finns några vinster efter en vinstutvärdering kommer kaskaden som sker efter att vinstpottsymbolerna förstörts att räknas mot framstegen genom världarna (alltså en kaskad för att uppgradera världen eller för att öka spelmultiplikatorn i Olympus) och dessutom ge framsteg mot vinstpotterna.

Vinstvägar

Identiska symboler från vänster till höger skapar en vinst även om de inte ligger i linje med varandra.

Vägarna utvärderas från vänster till höger på intilliggande hjul med start från hjulet längst till vänster enligt vinsttabellen

Om en kolumn saknar en symbol från vänster till höger kommer efterföljande identiska symboler inte räknas som en del av de möjliga vinsterna för den symbolen.

Samtidiga eller sammanfallande vinster på olika vinstvägar läggs samman.

Den faktiska vinsten är lika med summan av den dynamiska vinsttabellens värden som motsvarar varje vinstväg

Endast de längsta matchande kombinationerna per vinnande rad ger vinst

Wild-symboler

Wilds ersätter alla symboler utom [prizepot] symboler.

RTP

Spelet har en teoretisk RTP på 94,14%. När Fortune bet används har spelet en RTP på 94,77%.