

Mythological Mayhem - Sreme Streaks

Mythological Mayhem - Sreme Streaks este un joc cu 6 role pe 4 rânduri, care plătește de la rolele aflate cel mai în stânga către rolele adiacente dinspre dreapta. Jocul are role dinamice, permițând ca cele 6 role pe 4 rânduri cu 4096 modalități inițiale să se extindă la maximum 6 role cu 7 rânduri înălțime maximă a rolei (4096 – 117.649 modalități)

Marcarea Cadrelor Wild

În timpul jocului de bază, fiecare [Apollo Sun] care aterizează lasă un semn de cadru în aceeași poziție pe care aterizează. Dacă un alt [Apollo Sun] aterizează pe o poziție deja marcată, contorul poziției marcate este mărit. [Apollo Sun] apare numai pe rolele 2, 4 și 6.

- Aterizarea unui [Apollo Sun] pe un cadru nemarcat creează un cadru marcat care va fi menținut până când funcționalitatea este declanșată și setează contorul său inițial la 1.
- Aterizarea unui [Apollo Sun] pe un cadru marcat deja creat crește contorul cadrului marcat cu 1.

Boost de Marcare a Pariului Norocos

Dacă optați pentru a juca cu Pariul Norocos, va exista o creștere de **80%** în ante în schimbul simbolurilor [Apollo Sun] îmbunătățite și fulgere mai puternice care pot crea cadre mai marcate.

- Aterizarea unui Wild pe un cadru nemarcat creează un cadru marcat care trebuie menținut până când funcționalitatea este declanșată și setează aleatoriu contorul său inițial la 1, 2 sau 3.
- Aterizarea unui Wild pe un cadru marcat deja creat crește contorul cadrului marcat aleatoriu cu 1, 2 sau 3.
- Fulgerele din timpul Olimp cresc contorul cadrului cu 1, 2 sau 3 aleatoriu, așa cum este descris în secțiunea Olimp.

Cadre Wild Activate

După fiecare 10 rotiri, cadrele acumulate vor începe să creeze Wild-uri în timpul funcționalității principale, după cum urmează:

- Exact o poziție marcată a cadrului per rolă se va transforma în Wild per cascadă, cu excepția cazului în care nu există cadre pe o rolă, caz în care nu sunt create Wild-uri. Cadrele marcate scad contorul cu 1 după fiecare moment în care creează un wild
- În cazul în care contorul unui cadru ajunge la 0 după crearea unui wild, atunci cadrul marcat va dispărea.

După ce sunt jucate **10** pariuri la același nivel de pariu, funcționalitatea principală este declanșată. În timpul funcționalității, toate simbolurile și premiile câștigătoare se sparg pentru a crea cascade. Funcționalitatea are trei niveluri, Flăcările Tartarului, Mările lui Poseidon și Olimp.

Funcționalitatea principală la Nivelul 1: Flăcările Tartarului

După ce a ^{10-a} rotire este jucată la același nivel de pariu, un al ^{5-lea} rând este adăugat pentru 15.625 de modalități și cadrele marcate sunt activate pe fiecare cascadă. [Hades] și [Minotaur] sunt adăugate pe role în timpul întregii funcționalități.

- După ce lumea se schimbă și se adaugă un rând suplimentar, se creează un Wild pe fiecare rolă cu cel puțin un cadru marcat, iar contoarele respectivelor cadre sunt scăzute fiecare cu 1.
- Dacă sunt obținute **3** cascade la rând, funcționalitatea este îmbunătățită din Flăcările Tartarului în Mările lui Poseidon.
- Dacă sunt obținute mai puțin de **3** cascade la rând, funcționalitatea se termină, reîncepând contorizarea la 0/10, eliminând toate simbolurile adăugate și rândurile și simbolurile în cascadă până la următoarea funcționalitate.

Funcționalitatea principală la Nivelul 2: Mările lui Poseidon

Când ajungeți la Mările lui Poseidon după a ^{treia} cascadă consecutivă, se adaugă un al ^{saselea} rând suplimentar pentru 46.656 de modalități. [Poseidon] și [Medusa] sunt adăugați la role începând de la nivelul 2 până la sfârșitul funcționalității.

- Dacă sunt obținute **3 cascade** consecutive suplimentare în timpul Mărilor lui Poseidon (pentru un total de 6 cascade consecutive de la începutul funcționalității principale), funcționalitatea este actualizată din nou de la Mările lui Poseidon la Olimp.
- Dacă sunt obținute mai puțin de **3 cascade** consecutive suplimentare la rând (mai puțin de 6 în total de la începutul funcționalității principale, funcționalitatea se termină, reîncepând contorizarea la 0/10, eliminând toate simbolurile adăugate și rândurile și simbolurile în cascadă până la următoarea funcționalitate.

Funcționalitatea principală la Nivelul 3: Olimp

Când ajungeți la Olimp după a ^{șasea} cascadă consecutivă, se adaugă un al ^{saptelea} rând suplimentar pentru 117.649 de modalități. [Zeus] și [Athena] sunt adăugate la role începând de la nivelul 3 până la sfârșitul funcționalității.

- Înainte de fiecare evaluare a câștigului, fulgerele pot atinge pozițiile aleatorii ale simbolurilor pe rolele 2, 3, 4, 5 și/sau 6 pentru a crea mai multe cadre și/sau pentru a crește contorul cadrelor existente.
- Dacă un fulger lovește o poziție fără cadru, acesta creează un nou cadru și își setează contorul inițial la 1 atunci când se joacă fără Pariul Norocos.
- Dacă un fulger lovește o poziție fără cadru, acesta creează un nou cadru și își setează aleatoriu contorul inițial la 1, 2 sau 3 când se joacă cu Pariul Norocos.
- Dacă un fulger lovește poziția unui cadru, acesta își crește contorul cu 1 atunci când jucați fără Pariul Norocos
- Dacă un fulger lovește poziția unui cadru, acesta își crește contorul cu 1, 2 sau 3 aleatoriu atunci când jucați cu Pariul Norocos.
- După fiecare cascadă în Olimp, multiplicatorul jocului crește cu 1
- Cascadele, fulgerele și multiplicatorii crescători continuă până când nu mai există câștiguri sau Cufere cu Premii.
- Cadrele Marcate și Wild-urile apar pe rolele 2, 3, 4, 5 și 6 în timpul nivelului 3 al funcționalității principale

Acumulatori de Cufere de Premii

Obținerea a 5, 6, 7, 8 sau 9 simboluri Cufăr de Premii într-o singură funcționalitate va acorda suma corespunzătoare premiului, așa cum este afișată în joc.

- Pe măsură ce simbolurile cad în cascadă într-o singură rotire, se acumulează numărul curent de simboluri Cufăr de Premii.
- Progresul de acumulare de Cufăr de Premii în timpul funcționalității nu este resetat până când nu mai există câștiguri pentru a crea mai multe cascade.
- Dacă 5 sau mai multe simboluri Cufăr de Premii au fost acumulate după ce toate cascadele s-au terminat la sfârșitul funcționalității, atunci premiul Cufăr de Premii corespunzător numărului de simboluri Cufăr de Premii acumulate este acordat în plus față de toate câștigurile din timpul funcționalității.
- Simbolurile Cufăr de Premii apar numai în timpul funcționalității.
- Cuferele de Premii cad în cascadă după creșterea contorului Cufăr de Premii după fiecare evaluare a câștigurilor. Dacă nu există niciun fel de câștiguri după o evaluare a câștigului, atunci cascada de la distrugerea oricăror Cufere de Premii se va lua în considerare pentru progresul prin lumi (adică o cascadă pentru a îmbunătăți lumea sau pentru a crește multiplicatorul jocurilor în Olimp), în plus față de acumularea de progres pentru premiile Cufăr de Premii.

Modalități de Câștig

Simbolurile identice de la stânga la dreapta creează o modalitate de câștig, indiferent dacă simbolurile se aliniază pe rânduri.

Modalitățile sunt evaluate de la stânga la dreapta pe rolele adiacente începând cu rola aflată cel mai în stânga, în conformitate cu tabelul de plăți

Dacă unei coloane îi lipsește un simbol de la stânga la dreapta, alte simboluri identice nu sunt luate în considerare ca parte a posibilelor câștiguri pentru acel simbol.

Se adună câștiguri simultane sau coincidente în diferite modalități

Plata reală este egală cu suma valorilor dinamice din tabelul de plăți, corespunzătoare fiecărei modalități câștigate

Sunt plătite doar cele mai lungi combinații de potrivire per mod câștigător

Wild-uri

Wild-urile înlocuiesc toate simbolurile, cu excepția simbolurilor [prizepot].

RTP Joc

Jocul are un RTP teoretic de 94,14%. Când utilizați Pariul Norocos, jocul are un RTP de 94,77%