

## Regolamento LUNA PARK DELUXE

Il gioco è ambientato in un Luna Park il quale offre 7 diversi giochi e a cui il giocatore può partecipare. Di seguito i giochi proposti:

### **DUNK TANK**

Lo scopo del gioco è quello di far cadere il clown nella vasca colpendo il bersaglio con una palla. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 tiri a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100. Se, dopo che la palla ha colpito il bersaglio, il clown cade nell'acqua, il giocatore visualizza l'importo vinto. Se, dopo che la palla ha colpito il bersaglio, il clown non cade in acqua, il giocatore non vince nulla.

Nei counters vengono visualizzati progressivamente i tiri effettuati e il saldo degli importi vinti su ciascun tiro. Terminati i 3 tiri a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **PAPERELLE!**

Lo scopo del gioco è quello di pescare le paperelle con un magnete. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 pescate a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100. Il giocatore vince l'importo visualizzato sulla pancia della paperella, tuttavia può visualizzare anche l'importo "€0" e non vincere nulla.

Nei counters vengono visualizzati progressivamente le pescate effettuate e il saldo degli importi vinti su ciascuna pescata. terminate le tre pescate a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **CACCIA ALLA TALPA**

Lo scopo del gioco è quello di colpire con il martello la talpa, che di volta in volta sbuca, a sorpresa, da uno dei 7 buchi, rimanendo in quella posizione solo per pochi istanti. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 colpi a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100 .

Il giocatore vince se dopo aver colpito la talpa, visualizza il premio vinto. Il giocatore non vince se, dopo aver colpito la talpa, visualizza la scritta "€0". Il giocatore ha a disposizione 3 colpi andati a segno, vale a dire che vengono conteggiati solo i colpi in cui riesce effettivamente a colpire la talpa (a prescindere dal fatto che il colpo andato a segno gli frutti un premio oppure no), mentre i colpi che non vanno a segno non vengono conteggiati.

Nei counters vengono visualizzati progressivamente i colpi effettuati e il saldo degli importi vinti su ciascun colpo. terminate le tre pescate a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **PESCA PUPAZZI!**

Lo scopo del gioco è pescare uno dei pupazzi che si trovano nella teca attraverso il controller. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 pescate a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100 .

Il giocatore vince se il pupazzo afferrato dal braccio meccanico cade nella buca raccogliendo il premio vinto. E' negativo, quindi il giocatore visualizza l'importo a "€0" se il pupazzo non entra nella buca rimanendo all'interno della teca.

Nei counters vengono visualizzati progressivamente le pescate effettuate e il saldo degli importi vinti su ciascuna pescata. terminate le tre pescate a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **LANCIO DEI CERCHI**

Lo scopo del gioco è lanciare gli anelli e centrare i paletti di legno. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 lanci a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100 .

Il giocatore vince se l'anello centra il paletto di legno e sullo schermo compare l'importo vinto. Il giocatore non vince e visualizza l'importo "€0" a se l'anello cade non centrando il paletto .

Nei counters vengono visualizzati progressivamente i lanci effettuati e il saldo degli importi vinti su ciascun lancio. Terminati i tre lanci a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **DERBY DAY**

Lo scopo del gioco è vincere la gara dei cavalli.

Ad ogni puntata viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100 .

Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore deve scegliere su quale dei tre cavalli puntare, selezionando la sella corrispondente. Ha 5 lanci a disposizione per far correre il cavallo scelto. A seconda della buca nella quale finisce la palla lanciata dal giocatore, l'andatura de cavallo scelto sarà più o meno veloce: se il giocatore centra la buca verde l'andatura sarà lenta; (x1), se il giocatore centra la buca gialla l'andatura sarà moderata (x2); se il giocatore centra la buca rossa l'andatura sarà veloce (x3).

Nella barra è presente un counter che calcola progressivamente, in decimi, il tratto di percorso che i cavalli devono ancora percorrere.

Nei counters vengono visualizzati progressivamente i lanci effettuati. Vince e raccoglie il premio solo il cavallo che arriva per primo, mentre il secondo e il terzo posto non danno diritto ad alcun premio Terminati i cinque lanci a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata

### **MARTELLA!**

Lo scopo del gioco è provare la propria forza colpendo con il martello il grande pulsante. Per cominciare a giocare è necessario effettuare la puntata. Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ha 3 colpi a disposizione.

Per ogni tiro viene estratto casualmente un moltiplicatore tra quelli disponibili consentendo di vincere sino a 100x la puntata iniziale. I moltiplicatori che possono essere estratti sono 1, 2,3,5,10,100 .

Se a seguito della martellata, si illuminano le tacche che si trovano più in alto nel misuratore di

potenza, allora compare l'importo vinto dal giocatore. Se invece la luce si ferma alle tacche inferiori, vuol dire che il colpo non ha fruttato alcuna vincita e compare la scritta "€0".

Nei counters vengono visualizzati progressivamente i colpi effettuati e il saldo degli importi vinti su ciascun colpo. Terminati i tre colpi a disposizione il giocatore può continuare a giocare dopo aver effettuato una nuova puntata.

### **RTP**

Il valore dell'RTP, è pari al 96%

### **DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ**

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco vengono gestiti come segue:

#### **Chiusura della sessione se utente inattivo**

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione effettuata, apparirà un alert di inattività ed il giocatore verrà disconnesso.

#### **Connessioni doppie: un giocatore entra nel gioco mentre è già connesso al gioco**

Se un giocatore entra mentre lui stesso è già connesso al gioco, la prima connessione viene chiusa.

#### **Disconnessioni e riconnessioni automatiche**

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

#### **Chiusura della sessione se utente disconnesso o inattivo**

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

- se ci sono scelte in sospenso (ad esempio il giocatore ha in sospenso una scelta), se il giocatore riprende entro 10min la sua sessione potrà proseguire da dove aveva lasciato, in caso negativo il sistema chiuderà la sessione (avendo già registrato gli esiti di ogni colpo), chiudendo la sessione e accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

### **MALFUNZIONAMENTI**

Al fine del calcolo del credito, fa fede la situazione relativa all'ultima puntata elaborata dal server e comunicata al client. In caso di malfunzionamento, le puntate comunicate al server ma non elaborate dal server vengono annullate e rimborsate. Se il client si disconnette dopo aver comunicato una puntata ma prima di aver ricevuto la risposta elaborata dal server, è possibile esaminare l'esito della puntata nella **Cronologia**.