

Regolamento STARMAN

Starman è un gioco di fortuna il cui scopo è terminare il collegamento con l'astronauta prima che venga perso il contatto radio.

Sull'interfaccia di gioco è visualizzato un moltiplicatore che si incrementa in associazione ad un timer. Tale moltiplicatore si applica alla puntata del giocatore e definisce la sua potenziale vincita istante per istante. Se il giocatore effettua cash-out ovvero termina il contatto radio con l'astronauta allora si vince l'importo puntato per il moltiplicatore di uscita.

Se invece il contatto radio viene perso prima che il giocatore effettui cash-out allora non si vince nulla.

Effettuare una puntata

Si stabilisce una puntata il cui importo può essere aumentato o diminuito per mezzo del selettore (+/-) posto sul deck di comando vicino al tasto SCOMMETTI.

Impostare un valore di Cash-out

La funzione CASH-OUT stabilisce un valore che opera automaticamente il cash-out del giocatore ogni volta che viene eguagliato dall'importo di vincita conseguibile. Stabilito un valore di CASH-OUT è comunque possibile terminare manualmente il collegamento con l'astronauta (ovvero operare un cash-out manuale) selezionando INCASSA prima che venga raggiunto il valore impostato.

Non è possibile invece annullare la funzione una volta avviato il round di gioco.

Inizio partita

Ad intervalli regolari vengono fatti partire dal sistema dei round di gioco ai quali il giocatore può partecipare. La partecipazione ad un round è condizionata all'aver stabilito la puntata e l'eventuale CASH-OUT quindi alla conferma attraverso la pressione del tasto SCOMMETTI. La partecipazione ad un round può essere sempre annullata dal giocatore prima che effettivamente parta il timer selezionando il tasto CANCELLA.

Fine partita

Il collegamento con l'astronauta può essere terminato manualmente selezionando INCASSA, oppure, se si è impostato un valore di CASH-OUT, quando questa cifra viene eguagliata dall'importo raggiunto dal moltiplicatore.

Nel momento in cui il collegamento con l'astronauta viene terminato, il giocatore vince l'importo dato dalla puntata effettuata per il moltiplicatore di uscita.

Se il collegamento non viene concluso in tempo, non si vince alcun importo.

Se il giocatore opera un cash-out all'esatto valore del moltiplicatore di uscita, consegue la vincita relativa.

Al termine della giocata, dopo aver mostrato l'esito della partita, la schermata propone la possibilità di effettuare una nuova puntata e partecipare quindi al successivo round di gioco che verrà avviato automaticamente dal sistema.

Incrementi vincite e probabilità

All'avvio del collegamento con l'astronauta, ad inizio di ogni round, il moltiplicatore visualizzato sul display aumenta da 1.00X a 100X a passi di 0.01X con frequenza incrementale (inizialmente ogni secondo poi ogni due secondi, ...).

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco sono gestiti secondo le seguenti modalità:

Connessioni doppie

Se il giocatore effettua un secondo accesso al gioco mentre è già connesso al medesimo, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione del giocatore, il sistema tenta di riconnettersi per circa 2 minuti, mostrando a video l'alert di riconnessione in corso.

Se al termine del tempo stabilito il giocatore non si è ancora ricollegato, il sistema comunica il termine della sessione di gioco mostrando l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione con utente disconnesso

Quando un utente si disconnette con una partita in corso, il collegamento con l'astronauta non viene concluso a meno che non sia stato impostato un valore di CASH-OUT che la disinnesci automaticamente. Trascorso il tempo stabilito, la sessione viene chiusa e il credito residuo versato 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**.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.99%**.