

casas de apostas que pagam

COMO SLOTS PODEM SER PROGRAMADAS E ANOM Quando um cassino compra uma

quina

de um fabricante, ele pode escolher entre uma variedade de

e porcentagens de retorno

pagamento direcionadas. O fabricante pode disponibilizar o mesmo jogo

nas versões 87,

9, 91 e 93 por cento, e cabe ao operador escolher qual funci

ona melhor na mistura de

os e por posiç#227;o competitiva. Que os jogos te

nham porcentos de reembolso

s em rela#231;#227;o #224;s suas programar

anos tem sido, Como podem os jogos ser programados

e #127822; aleat#243;rios? A programa#231;#227;o deve mant#234;-l

os no caminho certo para a porcentagem. A

sta curta #233; que os slots s#227;o programado para uma p

orcentagem alvo da mesma maneira que

ogos de mesa s#227;o: As probabilidades do jogo s#227;o definidas par

a que eles naturalmente

em #127822; a uma porcentagem de retorno esperada. Uma AN#193;LOGIA

DE TABELA Vamos usar a roleta

o exemplo, porque a matem#225;tica #233; descomplicada. #127822; A

lt;

chegando em {k0} qualquer rodada s#227;o

7-1. O cassino paga apenas 35-1 em {k0} um n#250;mero vence

dor. A diferen#231;a de #127822; duas

idades entre 37 1 odds e 35 1 payoffs #233; mantida pela casa. Divida

essa diferen#231;a entre

uas unidade por 38 #127822; possibilidades e voc#234; obt#233;m 0,0

526, por uma vantagem de casa de

por cento. Dessa forma, a roleta #233; programada para #127822; q

ue no decorrer de milhares de

stas, o tempo da casa possa manter 5,26

o jogo leva a essa vantagem porcent-borda. SLOT

WHEELS #127822; E se em {k0} vez de bobinas com s#237;mbolos e res

ultados impulsionados por um

dor de n#250;meros aleat#243;rios, montamos um jogo #127822; de slo

t com recompensas tipo slot usando

s#233;rie de rodas tipo roleta? Digamos que alinhamos tr#234;s rodas

do tipo roleta, #127822; cada uma

arcada em {k0} 100 segmentos. Marcamos cada segmento com um s#237;mbol

o de fenda. Cada roda

recebe um 7, cinco barras

100x100x #127822; 100, ou 1 milh#227;o. #201; o mesmo n#250;mero d

e combina#231;#245;es

s#237;veis que voc#234; obteria em {k0} uma m#225;quina ca#231;a-n

#237;queis se o #127822; gerador de n#250;meros