

casa das apostas renata fan

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 funciona
melhor no mix de jogos
por posição competitiva. Que os jogos tenham
porcentagens de reembolso direcionadas em
relação às suas programações. Os
anos tem sido, Como podem os jogos ser programados
aleatórios? A programação deve mantê-los no caminho
certo para a porcentagem. A
curta que os slots são programados para uma po
rcentagem alvo da mesma maneira que
jogos de mesa são: As probabilidades do jogo são definidas para
que eles naturalmente
tenham uma porcentagem de retorno esperada. Uma ANLOGIA DE TABELA Va
mos usar a roleta
exemplo, porque qualquer matemática descomplica
da. A
chegando em qualquer
são 37-1. O cassino paga apenas 35-1 em um único vencedor
mero vencedor. A diferença é de
unidades entre 37 1 odds e 35 1 payoffs mantida pela casa. D
ivida essa diferença
em duas unidades por 38 possibilidades e você terá
25; 0,0526, por uma vantagem de casa
e 5.26- por cento. Dessa forma, a roleta é programada
para que no decorrer de
de apostas, o tempo da casa possa manter 5,26
o jogo leva a essa vantagem
SLOT WHEELS E se em vez de bobinas com um
s e resultados impulsionados por
um gerador de números aleatórios, montamos um jogo
de slot com recompensas tipo slot
quando uma série de rodas tipo roleta? Digamos que alinhemos tr
s rodas do tipo roleta,
uma marcada em 100 segmentos. Marcamos cada segmento com um
37;mbolo de fenda.
a roda recebe um 7, cinco barras
100x100x 100, ou 1 milhão. O mesmo número de
e são possíveis que você obterá em uma quina
causa-não-queis se o gerador de números