

casa de aposta que ganha

Quando um cassino compra uma máquina caça-níqueis de um fabricante, ele pode escolher uma variedade de porcentagens de retorno de pagamento direcionadas. O fabricante pode disponibilizar o mesmo jogo nas versões 87, 89, 91 e 93 por cento, e cabe ao operador escolher qual funciona melhor na mistura de jogos e por isso é competitiva. Que jogos tenham porcentos de recompensa direcionados em realidade suas décadas tem sido, Como podem os jogos ser programados e aleatórios? A programação deve seguir o caminho certo para a porcentagem. A resposta curta é que os slots são programados para uma porcentagem alvo da mesma maneira que jogos de mesa: As probabilidades do jogo são definidas para que eles naturalmente levem a uma porcentagem de retorno adequada. Uma ANLOGIA DE TABELA Vamos usar a roleta como exemplo, porque a matemática é complicada. A chegada em qualquer rodada 37-1. O cassino paga apenas 35-1 em um único vencedor. A diferença de duas unidades entre 37 1 odds e 35 1 é mantida pela casa. Divida essa diferença em duas unidades por 38 possibilidades e você terá 0,0526, por uma vantagem de casa de 5,26 por cento. Dessa forma, a roleta é programada para que no decorrer de milhares de apostas, o tempo da casa possa manter 5,26 por cento. O jogo leva a essa vantagem percent-edge. O STO OBJE E se em 28518; vez de bobinas com símbolos e resultados impulsionados por um gerador de números aleatórios, temos um jogo de slot com recompensas tipo slot usando uma série de rodas semelhantes a roleta? Digamos que alinharmos três rodas do tipo roleta, cada uma marcada em 100 segmentos. Marcamos cada segmento com um símbolo de fenda. Cada roda recebe um 7, cinco e quatro símbolos; as rodas são 100x100x 100, ou 1 milhão. O mesmo número é combinado e essas são as possibilidades que você tem;