

NEW SLOT: NON CHIAMATELO GIOCO "RANDOM"

Sulla base delle 'controdeduzioni' tecniche riportate dal team di esperti consultato da giocoegiochi.com, Eugenio Bernardi esprime ulteriori considerazioni come consulente tecnico di lunga esperienza nel settore giochi. Partendo dai termini 'apparecchio con vincita in denaro', nella sua accezione anglosassone: AWP (Amusement with prizes), la cui definizione formale recita come segue: "Gioco da trattenimento a premio, predominante in Inghilterra, che consiste tradizionalmente in 3, 4, 5, ruote sulle quali sono stampati dei simboli (anche video riprodotte), le varie combinazioni di simboli danno luogo a diversi livelli di vincita, oppure la possibilità di accedere ad ulteriori giochi specifici, che offrono premi variabili". Tale definizione, come pure il termine, è applicato in campo internazionale a qualsiasi gioco a premio in denaro con software residente su scheda o computer.

Sulla definizione di gioco a premio si era già espresso il presidente di Euromat Eduardo Antoja, le cui considerazioni sono state riprese da Bernardi: "La maggior parte delle Awp non sono completamente 'random machines', a differenza delle slot da casinò che lo sono allo stato puro, anche per legge. Le Awp ingannano i giocatori? Perché non ne facciamo delle random? Che cosa significa precisamente random? A voler trovare una traduzione, bisognerebbe dire casuale: un evento random è un evento che ha una certa probabilità di accadere che però non dipende da quanto accaduto prima. Ad esempio - spiega Bernardi - se inserisci una moneta cento volte, la probabilità che ad ogni lancio esca o testa o croce è il 50 per cento e non ha niente a che vedere con quanto accaduto prima. Dopo una, due o dieci 'testa' di fila, la probabilità che esca ancora testa è sempre la stessa: esattamente il 50 per cento. Il concetto è a volte difficile da capire, perché molti di noi hanno già un'idea di cosa sia random, ma che non sempre corrisponde al vero. Quindi, tutti quei sistemi per vincere alla roulette giocando una serie di rossi o neri sono, per fortuna dei casino, pure fantasie. In parole povere, ci sono le stesse identiche probabilità che esca dieci volte di fila il rosso o nove volte rosso e una nero. Non cambia niente.

La maggior parte degli apparecchi a premio europei, non sono completamente random. Perché? Perché le leggi permettono, o addirittura esigono, che non siano random? Per spiegarlo, bisognerebbe comprendere l'essenza delle leggi matematiche che governano il calcolo delle probabilità, cosa che non cercherò di fare ora. Ad ogni modo, fatemi spiegare cosa accadrebbe se fossero totalmente random. Per semplificare, presumiamo che ci sia un paese in cui siano installati 100mila Awp in 50.000 tra bar e pub, con due apparecchi per ogni locale, e che siano apparecchi totalmente random. In effetti, sono slot da casinò, ma con premi più bassi. Se gli apparecchi sono random, non possono essere programmati per pagare le vincite per mezzo di ripetizioni forzate, perché ogni partita deve essere indipendente dalla storia precedente.

Quindi, deve esserci un premio massimo che i giocatori provano a vincere, che si dimostrerà casuale ogni volta. L'unica cosa che può fare chi progetta la macchina è programmare la probabilità di vincita del premio massimo. Supponendo che ogni apparecchio giochi circa 1000 partite giornaliere, se vogliamo che il premio massimo appaia in media, una volta al giorno per ogni locale, dobbiamo impostarla in modo tale che garantisca una vincita con una probabilità di uno su 2000. È tutto quello che possiamo fare. Poi incrociamo le dita e aspettiamo di vedere che succede.

Dopo due settimane, controllando il resoconto dei 50mila locali, scopriremo che in circa 500 di essi il premio massimo è stato vinto meno di 7 volte e che gli apparecchi, allo stato attuale, hanno pagato meno del 60 per cento della somma giocata. Invece, in altri 500 locali il jackpot è stato pagato più di venti volte, con i giocatori che hanno ottenuto più soldi di quanti ne abbiano giocati tutti quanti messi insieme. Nel primo caso, ci saranno giocatori frustrati, mentre nel secondo gestori infelici.

Cosa è accaduto? In effetti niente; è semplicemente quello che si sarebbero aspettati i matematici: la distribuzione statistica ha degli estremi che, pur non essendo molto frequenti, accadono. Per quanto possa sembrare strano, per quanto le probabilità siano basse, a furia di provare possono presentarsi. In questo caso, stiamo parlando di problemi che si verificano solo nel 2 per cento dei locali. Eppure sono problemi reali e, in quanto tali, vanno evitati. Se non ci fossero questi estremi, le cose filerebbero lisce. Ed è esattamente ciò che accade con gli Awp: si autocontrollano e riadattano le vincite per evitare, su un certo numero di partite, di pagare troppo o non abbastanza. Tale sistema di controllo non va ad influenzare la distribuzione di premi a breve termine, che continuano ad essere casuali (random), ma evita i problemi nel caso di diverse migliaia di partite. La maniera in cui lo fanno, varia da distributore a distributore, ma è sempre più o meno la stessa: su un numero prestabilito di partite consecutive, la percentuale di vincita è controllata e adattata in modo da mantenersi nel valore nominale con sole piccole variazioni e le vincite più alte sono aggiunte o tolte da un fondo per evitare che siano troppe o troppo poche.

Ma se si tratta di questo, perché le slot dei casinò sono random? Non hanno gli stessi problemi?

Certo. Ma sono diluiti nell'elevato numero di apparecchi per locale. Il principio statistico si applica anche ai casinò, come sanno bene i gestori. In un casinò con, diciamo, 200 slot, ce ne saranno alcune che pagano il 120 per cento nel giro di 7 giorni, mentre altre il 70 per cento. Quando ci sono abbastanza apparecchi per ogni locale, diciamo sei o più, possono essere tranquillamente random, perché si compensano l'uno con l'altro. I problemi nascono quando se ne hanno una o due.

È il meraviglioso mondo delle statistiche e delle probabilità".