**有关角子老虎机**

角子老虎机是世界上其中一种最流行，也是潜在最大伤害性的赌博形式之一。谈论赌博问题，我们的注意力经常集中在赌博人士身上， 然而，更重要的是游戏本身亦能导致各种赌博问题的发生。 以角子老虎机为例，超快的游戏速度，促进假象图案的设计经常误导玩家对角子老虎机的看法而制造了不少问题。如果角子老虎机的玩家能够清楚了解到这些设计所带来的风险，对他们会有一定的帮助。

1. [赢的机率](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#odds_of_winning)
2. [游戏速度（简称玩速）](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#speed_of_play)
3. [重量的卷轴](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#weighted_reels)
4. [不平均的卷轴](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#unbalanced_reels)
5. [假赢](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#false_wins)
6. [差点赢](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#near_misses)
7. [停止按钮](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#stop_button)
8. [「代用积分」相对「货币」](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#credits_vs_currency)
9. [小赢](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#small_wins)
10. [鼓励下最大赌注](https://www.problemgambling.ca/gambling-help/cht/gambling-information/about-slot-machines.aspx#encouraging_maximum_wager)

**角子老虎机设计上的问题：**

**1. 赢的机率**

角子老虎机的赢面通常不是很好。 赌场赚钱是因为他们保留了一定比例的赌金。其余没有被扣起的赌金就会以随机赔率形式输给玩家。角子老虎机的赔率是建立在几千和几百万分之一的旋转上，那即是说，每一局的游戏结果都不能预测或计算，今天有玩家从某台角子老虎机赢大钱并不表示在同一个赌场内的某一日里会发生甚么事情。

角子老虎机能够盈利是因为他们内置的程序只容许玩家赢得部份的彩金。而且角子老虎机是经过设计和测试以确保它不会输钱。安河角子老虎机的赔率设计是赔出总彩金的85% 或以上，那即是说，赌场从每台角子老虎机里可以最多赚取15% 的赌金。 然而，不是所有角子老虎机都设置同样的百分比，同一个游戏，只要版本设计不一样，它们内设的回报百分比范围从85％到98％不等。但由于这些不同版本的角子老虎机看起来都是一样的，玩家是无法知道个别角子老虎机的回报百分比。尽管一般赌博游戏的输赢机率都有可能被计算出来，唯独角子老虎机没有提供所需要的信息让玩家知道。

**2. 游戏速度（简称玩速）**

通常角子老虎机的玩速比其他游戏快， 所以喜欢这种玩意的人会输得更快。 角子老虎机提供一个连续式的赌博， 玩家可以在每小时下注多达600 到 1,200次。

**3. 重量卷轴**

多数的赌博人士都不知道角子老虎机的卷轴是有重量的， 所以赢小钱的图案会比赢大钱的图案出现得更频繁。赌场不能用有重量不均的骰子或把很多纸牌迭在一起， 但是重量卷轴在角子老虎机出现是常见的，大多数玩家并不了解这一点。有兴趣了解更多，请点击观看影片：

**4. 不平均卷轴**

不平均的卷轴是指有些卷轴中大奖的图案比其他卷轴少。 这样的话， 两个大奖图案同时出现的机会远比三个大奖图案同时出现高。如是者，玩家很容易有「我差一点就赢」的错觉。

卷轴高速转动的时候，玩家彷佛看见所有的图案，以为它们出现的机率都一样，事实并非如此，因为他们根本不知道其中的一个卷轴少了赢大奖的图案。

**5. 假赢**

假赢是指玩家赢的钱少于他们投入的赌金。虽然玩家整体来说还是输钱，角子老虎机会把这些时刻当成赢局并奏起音乐造就气氛，这样，玩家很容易会有赢钱的错觉。想知道多一点，点击这里观看影片：

**6. 差点赢**

「差点赢」是指大奖的图案在赢线的上面或下面出现， 看上去好像只差一点就赢了。 大多数的玩家真的相信他们差一点就赢。事实是，输了便是输了。图案在赢在线下出现并不表示你很快便会赢得累积奖金。

然而，研究证明「差点赢」会给玩家继续下注的动力，因为他们觉得「很快就会赢」。 在安河，赌场可以合法设定角子老虎机的程序，让「差点赢」的场面出现次数比自然发生机率多出十二倍。

**7. 停止按钮**

「停止按钮」给玩家一种可以控制的幻觉， 实际上按钮对结果并没有任何影响。 卷轴开始转动的一刻， 结果已经确定，游戏亦已经结束。 那即是说，在玩家按按钮的同时，输赢已成定局， 只是卷轴要转五到六秒之后才能显示结果。 想知道更多讯息， 请点击以下的影片：

**8. 「代用积分」相对「货币」**

当玩家把金钱放入角子老虎机的一刻， 货币自动就转变成为代用积分，当玩家专注留意他们还有多少积分时，往往忘却他们实际赌了多少钱。这可能会导致玩家「超支」。玩家需要将代用积分兑换成货币才知道他们真正花掉的金额。 在安河， 很多角子老虎机都有显示下注的总数目，但是，这些显示牌的位置和大小都是很难看到的。

**9. 小赢**

玩角子老虎机的时候，玩家可能会遇到频密的「小赢」。这些「小赢」是不足以弥补输掉的总金额，而赢的钱通常再会投注到游戏中，比方说，玩家从一百元开始玩，但结果赌注会多于一百元，因为他们会把从「小赢」得回来的金钱继续下注。 就像「假赢」会给玩家一个假像，认为自己表现比实际情况好。 同样道理，经历「小赢」的玩家很容易产生幻觉，认为继续赌会令他们中大奖。但事实上，继续玩下去通常会令他们输得更多。 一般的人中大奖之后会停止再赌，相反地，「小赢」却鼓励玩家继续赌下去。

**10. 鼓励最大赌注**

你是否知道你可以在「一仙」的角子老虎机上每局下注三元吗？这是因为「多线」的游戏中，玩家可以选择同时下注多于一「线」。通常情况下，角子老虎机本身会鼓励玩家作「多线投资」，如以下的图片中所显示：



**总结**

角子老虎机是赌场庞大收入的来源，该游戏的设计主要让玩家继续玩下去，为经营者获得最大盈利。角子老虎机的某些功能设计经常误导玩家，令他们相信自己的赢面比实际的情况大。玩家有需要明白这些游戏设计的内容，可以为一些人带来刺激，但同时亦会误导其他人而造成问题。

**致谢**

数据选自Kevin Harrigan， PhD 的作品。Kevin是滑铁卢大学教授，现任教计算机游戏设计，对硏究角子老虎机有一定的心得。这部份使用的视频都是他团队的制作。