



오프닝의 역사적 배경은 흥미롭고 여기에 더 이른 시간의 게임에 대한 몇 가지 현실이 있습니다. 이 게임은 배우고 따라야 할 원칙 없이 플레이하기 쉽기 때문에 주로 악명을 얻었습니다. 다음은 그것이 어떻게 생겼는지에 대한 설명입니다. "개롱 및 도박 기계"를 상상한 사람

이 게임은 미국에서 제작되었으며 오늘날 전 세계적으로 유명합니다. 오프닝의 역사적 배경은 Charles Fey가 게임의 주요 릴을 제작한 1887년으로 거슬러 올라갑니다. Fey는 초기에 손으로 기계를 많이 만들지 않았고 나중에 59% 임대 전제에서 당시 널리 퍼진 베링 조인트에 배치했습니다.

그는 도박 기계의 모습 **레트게임리뷰**

Fey의 시간 동안의 이전 기계는 오늘날 사용되는 기계와 계획면에서 매우 유사했습니다. 어쨌든 그림은 특별했고 Fey의 기계는 하트, 보석, 스페이드 및 클럽의 표준 트럼프패 그림을 적용했습니다. 어쨌든 조랑말 신발, 별과 차임과 같은 그림이 가능했습니다.

'도박 기계'라는 이름의 정보

상황도 시간이 지남에 따라 발전했습니다. 주요 기계는 Mills Novelty Company와 함께 1907년에 만들어졌기 때문에 Mills Liberty Bell으로 알려졌습니다. 첫 번째 기계는 어쨌든 Fey의 개롱가 소유한 Reno Nevada의 Liberty Belle Saloon and Restaurant에서 볼 수 있습니다. 1910년에 Mills Novelty Company는 기계에 몇 가지 품종을 만들어 오퍼레이터 벨소리로 간주했습니다. 1930년대에 기계는 훨씬 더 조용해졌으며 '소용한 차임'으로 불리기 시작했습니다. '개롱'이라는 이름이 혼란에 등장한 것은 훨씬 나중에였습니다.

도박 기계의 종류

가장 잘 알려진 도박 기계는 주어진 연도에 모든 기계의 약 85%를 기록하는 니켈 및 쿼터 기계입니다. 다음은 다임 상자, 반달러 및 은 달러 기계입니다. 이 외에도 \$5 달러를 인정하는 기계와 \$100 지폐를 받는 기계가 있습니다. 예를 들어 'Large Bertha'는 0.5달러와 달러를 인정하고, 그 안에 있는 물건은 약 80%를 상환하기 위한 기계입니다.



도박 기계는 Charles Fey에 의해 1890년대에 설계되었지만 Bugsy Siegel의 Flamingo Hilton이 장비를 갖추게 된 1940년대 후반에 라스베가스에서 편재되었습니다. 이 기계는 처음에 핫샷의 배우자와 연인을 참여시키기 위한 것이지만 오늘날 대부분의 핫샷은 우주 플레이어입니다. 미국에서 게임의 보급은 점차 유럽, 아프리카, 남미, 아시아 및 카리브해의 이름을 포함하여 세계 여러 지역으로 퍼졌습니다. 게임기의 기원

클럽의 다른 접근 가능한 게임과 대조되는 게임 기계는 중요한 점은 혁신입니다. 전문가 Charles Fey's가 1887년 샌프란시스코에서 만든 게임기는 현재의 유기능 제품 기계의 모델로 간주됩니다. 오프닝은 "자유의 종"으로 지정되었으며 3개의 회전 릴, 프로그래밍된 지불금 및 50 페니의 큰 판돈이 있었습니다. Liberty Bell 공간은 작은 도박 클럽에서 발견되었습니다. 1891년에 또 다른 게임기가 만들어졌는데, 그 창시자는 Sittman과 Pitt였습니다. 이 천연 제품 기계에는 5개의 회전 릴이 장착되어 있습니다.

그것의 지불은 즉각적이지 않았지만 플레이어는 무료 양주, 음료수, 스토기 등과 같은 기계가 발견된 곳에서 무엇이든 이길 수 있었습니다.

또 다른 중요한 발전은 1907년 Herbert Mills가 만든 "Administrator Bell"으로 칸티나, 불원장 및 상점에서 사용할 수 있었습니다. 1964년 Bally Manufacturing에서 "Cash Honey"라는 이름으로 생산한 최초의 전기 도박 기계가 만들어졌습니다. 이 기계는 한 번에 두 개의 동전을 넣을 수 있는 전기 부품으로 준비되어 더 높은 판돈을 얻을 수 있습니다. 게임기의 활용도를 높이고 플레이어를 끌어들이기 위해 소리와 조명 이 제시되었습니다.

도박 기계의 개선

도박 기계는 즉시 플레이어의 마음을 사로 잡았습니다. 그들은 클럽뿐만 아니라 다른 장소에 있기 때문에 엄청난 수의 플레이어에게 도착했습니다. 천연 제품 기계에서 플레이하는 동안 플레이어는 도박 클럽에서 기회를 잡을 때만큼 놀라운 금액을 얻지 못했습니다. 이 문제는 \$1 도박 기계의 발표로 어느 정도 개선되었습니다. 이것은 따라서 도박 클럽 소유주가 게임 기계 제안을 늘리도록 자극했습니다. 1980년에 비디오 게임기가 등장했습니다. 이는 베팅의 이 부분의 전체 존재를 통틀어 결정적인 순간이었습니다. 이 기계의 형성 배후의 원동력은 2차원 그래픽 및 모노 사운드 프레임워크를 가진 Atari 조작에서 제작한 게임 "Pong"이었습니다. 주요 비디오 게임기는 1980년 Sircom에 의해 개발되었습니다. [슬롯사이트리뷰](#)

선발 선수들은 회전하는 릴이 없다는 사실에 비추어 신중하게 이러한 종류의 준비를 진행했습니다. 어쨌든 시간이 지남에 따라 의심은 사라지고 비디오 도박 기계는 통제할 수 없을 정도로 유명해졌습니다. 80년대에 불규칙한 이미지 생성기가 등장했다는 사실에 비추어 볼 때 일어난 일입니다. 기계 내부에 설치된 기존 릴을 대체한 전자 롤러로 롤러 사이의 거리가 변경되었습니다. 이전에는 가장 큰 릴에서 25개의 이미지를 설정하여 플레이어가 정기적으로 대박을 터뜨릴 수 있었습니다. 임의의 이미지 생성기가 제시되면서 당첨 가능성이 감소했습니다. 시간이 지남에 따라 추가로 게임기의 존재가 변경되었습니다. 그들은 의적으로 더 매력적이 되었고 플레이어에게 더 매력적으로 보이기 위해 약간 더 최신 형태를 취했습니다.



클럽의 도박 기계

게임을 먼저 고려하는 시점에서 이 게임의 슬롯 머신 및 상표 이미지에서 화음이 치는 것은 무엇입니까? 선구자가 언급된 게임 Charles Fey는 전 세계 모든 클럽에서 경험하고 있습니다. 예를 들어 특정 조정을 거쳤음에도 불구하고 슬롯머신을 생각할 때 종을 올리는 기본 제휴는 여전히 현실적입니다. 그것들은 기억하기 어렵지 않기 때문에 게임의 존재 초기부터 활용되었습니다.

비디오 포커 오프닝 또는 Mega Fortune, Wheel of Fortune 또는 Millionaires Club과 같은 개량주의적 대성공은 개발 이후로 잘 알려져 있습니다. 90년대부터는 Mega Fortune, Twin Spin, Starburst, Jackpot 6000, Arabian Nights, Gonzo's Quest 등 다양한 비교 라운드를 추적할 수 있는 온라인 갬블링 클럽이 주류를 이루고 있습니다. 참조 게임의 온라인 적응에서 승리는 종종 지상 클럽보다 훨씬 높습니다. [메트사이트](#)



집속

