

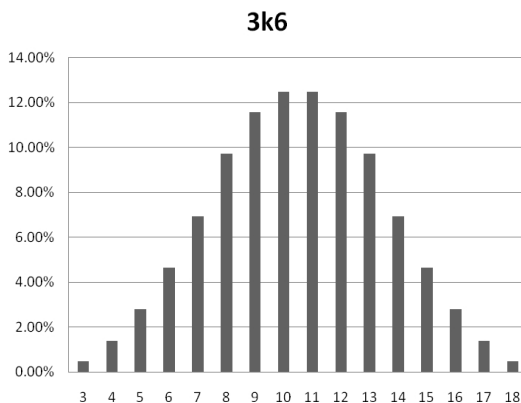
Bubmac pontok

A ynev.hu fórumán Bubmac írt egy olyat, hogy ő szívesen látna egy rendszert, ahol valamilyen módon KAP-okból lehet dobáskódokat vásárolni. (Ha nem ő vetette fel először, akkor sorry, ne legyen sértődés, én nála olvastam elsőnek.) Mivel most volt egy kis időm, netem meg éppen nem, nekiálltam, és az ETK alapján összedobtam egy ilyesmit. Ez egyelőre nem KAP-okon, ahnem Bubmac pontokon (☺) alapszik, aztán, hogy ez hogyan illeszthető egy nagyobb KAP-os rendszerbe, vagyis hány KAP egy Bubmac pont, azt majd eldöntik az okosok. Ha akarják... Meg persze, ha van rá idejük...

Nem jellemző képesség

Dobáskód: 3K6
Bubmac pont: 21
Átlag: 10.5
Átlagtól való átlagos eltérés: 2.4

Nem jellemző az adott képesség. Taníttatása, képzése során a karakter nem végez olyan gyakorlatokat, melyek azt fejlesztenék vagy igénybe vennék, sőt, általában háttérbe szorul.

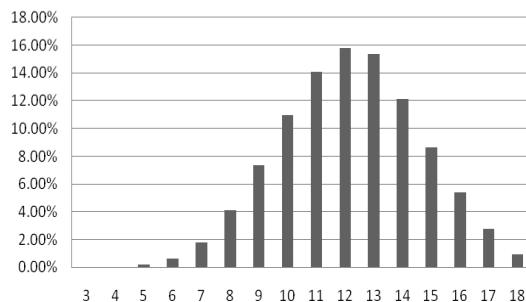


Átlagos Képesség

Dobáskód: 3K6 (2x)
Bubmac pont: 24
Átlag: 12.2
Átlagtól való átlagos eltérés: 2

Az adott képesség teljes mértékben közömbös. A tanulás ideje alatt fejlesztésére a karakter nem fordít időt, ám olykor hasznát veszi, így az valamennyire magától is kifejlődik.

3k6 (2x)

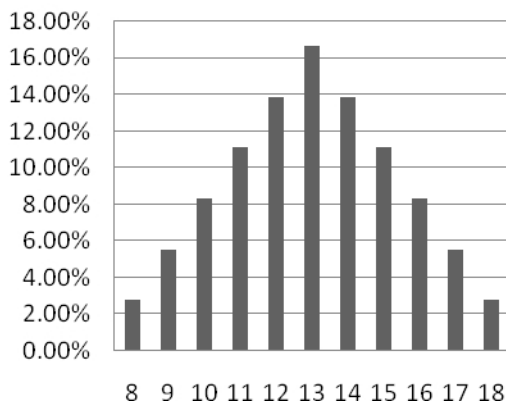


Jellemző képesség

Dobáskód: 2K6+6
Bubmac pont: 26
Átlag: 13
Átlagtól való átlagos eltérés: 3

A karakterre jellemző az adott képesség. Fejlesztésére jelentős energiát és időt fordít.

2k6+6



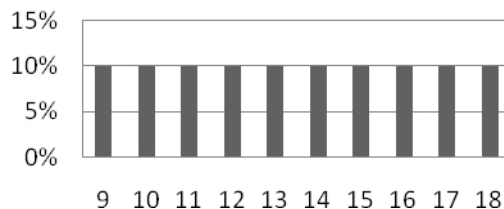
Átlag feletti képesség 1

Dobáskód: K10+8
Bubmac pont: 27
Átlag: 13.5
Átlagtól való átlagos eltérés: 2.5

Az átlag feletti képességek fejlesztésére a karakter komoly figyelmet szentel. Így ezen képes-

sége minden esetben felette áll az átlagnak (10), sőt, a legtöbb esetben messze meghaladja azt.

k10+8



Átlag feletti képesség 2

Dobáskód: K10+10

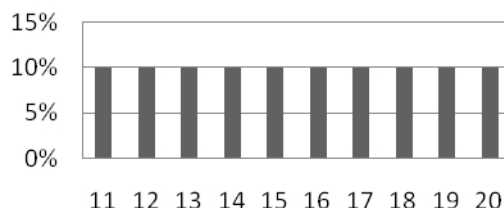
Bubmac pont: 31

Átlag: 15.5

Átlagtól való átlagos eltérés: 2.5

Az átlag feletti képességek fejlesztésére a karakter komoly figyelmet szentel. Így ezen képessége minden esetben felette áll az átlagnak (10), sőt, a legtöbb esetben messze meghaladja azt.

k10+10



Elsődleges képesség 1

Dobáskód: K6+12

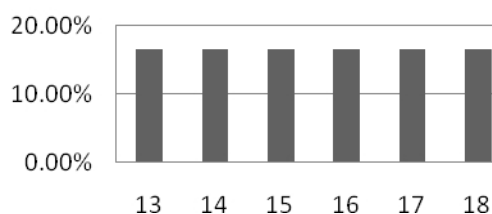
Bubmac pont: 31

Átlag: 15.5

Átlagtól való átlagos eltérés: 1.5

Az Elsődleges képesség az adott karakter számára kiemelten, mindenkifelett fontos. A legtöbb energiát, időt és figyelmet ezen képesség fejlesztésére fordítja; miáltal az minden esetben messze meghaladja az átlagot.

k6+12



Elsődleges képesség 2

Dobáskód: K6+14

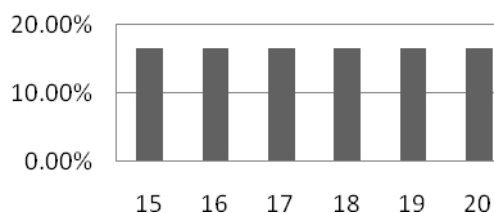
Bubmac pont: 35

Átlag: 17.5

Átlagtól való átlagos eltérés: 1.5

Az Elsődleges képesség az adott karakter számára kiemelten, mindenkifelett fontos. A legtöbb energiát, időt és figyelmet ezen képesség fejlesztésére fordítja; miáltal az minden esetben messze meghaladja az átlagot.

k6+14



Különleges felkészítés

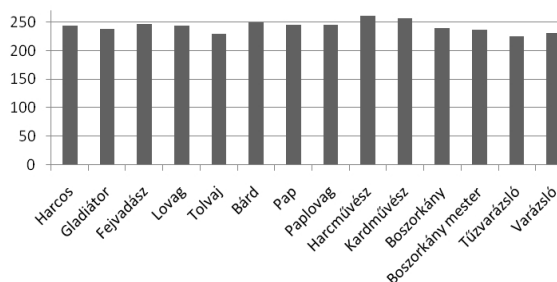
Ha a karakter részt akar venni különleges felkészítésben, az +1 Bubmac pontjába kerül.

A felkészítés sikerességének eldöntésére a szokásos százalékos táblázat szolgál.

És végül egy összefoglaló táblázat arról, hogy az eltérő kasztoknak az ETK-s rendszerben hány Bubmac pontjuk van:

Kaszt	Bubmac pontok	Kaszt	Bubmac pontok
Harcos	243	Paplovag	245
Gladiátor	238	Harcművész	261
Fejvadász	246	Kardművész	256
Lovag	243	Boszorkány	240
Tolvaj	229	Boszorkány-mester	237
Bárd	249	Tűzvarázsló	225
Pap	245	Varázsló	231

Bubmac pontok



Über-Ákos-Bubmac rendszer

Tulajdonképpen felmerült bennem, hogy miért álljak meg itt, amikor azt is leírhatom, hogyan alkottam meg a Bubmac pontok rendszerét. Miután kicsit gondolkodtam rajta, rá kellett jönnöm, hogy ez bizony egy sokkal általánosabb leírásra ad lehetőséget, ami egyszerre magában foglalja a pontelosztós determinisztikus, a Bubmac-féle sztochasztikus, a Sötét Ezredes-féle k5-el randomizált determinisztikus, és gyakorlatilag minden egyéb átmeneti rendszert, amit még el lehet képzelni. Úgyhogy most következzen az Über-Ákos-Bubmac rendszer ☺.

A dobáskód általános leírása

Egy tetszőleges dobást úgy lehet leírni, mint $ikj+m(nx)$, ahol i, j, m és n egész számok (ahol i és m közül az egyik lehet akár 0 is). Ez tulajdonképpen i darab j oldalú kockával történő dobást jelent, amihez hozzá kell adni m -et. Amennyiben n nagyobb mint 1, akkor a dobást n -szer meg kell ismételni, és a legnagyobb értéket kell választani. Írásmódbeli konvenció, hogy amennyiben i vagy n egyenlő 1-el, illetve m egyenlő nullával, a kód megfelelő részeit nem írjuk ki. Például $k10+8(2x)$ esetén $i=1, j=10, m=8, n=2$, ahol a konvenció miatt $i=1$ -et nem írjuk ki – ha ezt nem vennénk figyelembe, a teljes dobáskód így nézne ki: $1k10+8(2x)$. (Hasonlóan, ha nem kétszer, csak egyszer kéne dobni, a konvenció miatt a kód így nézne ki: $k10+8$)

A dobáskód alapvetően két részből áll. A dinamikus rész határozza meg a kockadobás módját, ez a fenti példában $k10(2x)$. A statikus rész határozza meg, hogy mennyit kell adni az adott dobáshoz – ez a fenti példában $+8$.

Az Über-Ákos-Bubmac rendszerben a kasztok nélkül játszó játékos, illetve az új kasztot megalkotó KM szabadon döntheti el, hogy milyen i, j, m és n értékeket választ. Azt azonban köteles szem előtt tartani, hogy a maximális érték – ami a kockákkal dobható érték maximumának (például $3k6$ esetén $6+6+6=18$), illetve a statikus résznek az összege – ne haladja meg az adott faj esetén különleges felkészítés nélkül elérhető értéket.

Statikus rész

A statikus rész esetén minden $+1$ módosító $+2$ Bubmac pontba kerül. A fenti példánkban a $+8$ -as módosító $+16$ Bubmac pontot jelent. A dobáskód

teljes Über-Ákos-Bubmac értékét úgy lehet kiszámolni, hogy összeadjuk a statikus és dinamikus részből számolható Bubmac pontokat.

Akkor beszélhetünk determinisztikus karakteralkotásról, ha valaki csak és kizárólag a dobáskód statikus részét használja, így a véletlennek semmiféle szerepe nincs.

Dinamikus rész

Dinamikus rész esetén a játékos átlagosan annyi képességpontot kap minden egyes Bubmac pont után, amennyit a determinisztikus rendszerben kapna, azonban már kisebb-nagyobb mértékben a véletlenre bízta magát. A dinamikus rész ugyanis lehetővé teszi, hogy egy szerencsés kockadobással a játékos több képességpontra tegyen szert, mint amennyit a determinisztikus rendszerben adott Bubmac pont feláldozásával kaphatna, ugyanakkor magában hordozza annak a kockázatát is, hogy kevesebbet kap, mint amennyit a determinisztikus karakteralkotás engedélyezne számára.

Az ismétlés nélküli kockadobások Über-Ákos-Bubmac értékéről a következő táblázat tudósít:

Dobáskód	Bubmac pont
k6	7
2k6	14
3k6	21
k10	11
2k10	22

Az ismétlés lehetősége magasabb Über-Ákos-Bubmac értéket jelent. A következő táblázat a kétszer ismételhető dobások áráról tájékoztat.

Dobáskód	Bubmac pont
k6(2x)	9
2k6(2x)	17
3k6(2x)	24
k10(2x)	14
2k10(2x)	27

Egyéb dobáskódok

Egyéb, nem ismételt dobások Über-Ákos-Bubmac értéke egyszerűen meghatározható, ha

vesszük a dobás legalacsonyabb és legmagasabb értékét, és összeadjuk őket. Például k5-ös dobás legalacsonyabb értéke 1, legmagasabb értéke 5, így a dobáskód 6 Bubmac pontba kerül. 2k3+5 esetén a legalacsonyabb dobható érték 1+1=2, a legmagasabb 3+3=6, tehát a dinamikus rész 8 Bubmac pontba kerül, míg a statikus rész 5*2=10 Bubmac pontot ér, így a teljes dobáskód értéke összesen 18 Bubmac pont.

Bizonyítás nélkül közlöm, hogy a háttérben megbújó matematikai képlet valójában bármilyen ismétlés nélküli dobáskombinációra működik, így – bár, nem túl mágusos – de például egy k10+k6-os kombináció is leképezhető vele, melynek értéke (1+1)+(10+6)=18 Bubmac pont.

Az is belátható, hogy a Bubmac pont a legalacsonyabb egész szám, mely tetszőleges $ikj+m$ alakú dobáskódot kezelni tud (illetve, hogy nem létezik olyan egész szám, mely tetszőleges $ikj+m$ (nx) kódot kezelni tudna, így ismétléses dobás esetén mindenképpen kerekíteni kell). Ez egyúttal azt is jelenti, hogy a Bubmac pontokat egy egész számmal való szorzással lehet KAP-okra leképezni, és minél nagyobb ez a szám, annál finomabb felosztással lehet az ismétléses dobásokat közelíteni.

Tetszőleges ikj ($2x$) kétszeresen ismételt dobás Bubmac értéke kiszámolható, de csak azoknak javaslom, akiknek van komolyabb matematikai/statisztikai háttérük (a többiek nyugodtan ugorjanak a csillag utáni részre).

$$\text{Bubmac} = \text{round} \left[2 \cdot \sum_{a=i}^{i+j} a \cdot P_{ikj(2x)}(a) \right]$$

Ahol a $P_{ikj(2x)}(a)$ kétszeresen ismételt eloszlásfüggvény meghatározható az egyszeres eloszlásfüggvényből a következőképpen:

$$P_{ikj(2x)}(a) = \left(P_{ikj}(a) \right)^2 + 2 \cdot P_{ikj}(a) \cdot \sum_{b=i}^{a-1} P_{ikj}(b)$$

Az ismétlés nélküli eloszlásfüggvény pedig legegyszerűbben rekurzív módon határozható meg. Egyrészt tudjuk, hogy ikj $1/j$ valószínűséggel ad értékeket 1 és j között, és 0-át mindenhol máshol, másrészt minden ikj számolható $(i-1)kj$ -ből a következőképpen:

$$P_{ikj}(a) = \sum_{b=1}^{a-j+1} P_{kj}(a) \cdot P_{(i-1)kj}(a-b)$$

*

Bár elméletileg semmi akadálya, hogy kettőnél többször ismételt dobás előforduljon, gyakorlatilag ennek a Bubmac értéke olyan bonyolultan számolható, hogy ezzel itt nem foglalkoznék.

Szintén nem szerepel a mágusban, elméletileg azonban lehetséges az alacsony értékeket preferáló, nem szimmetrikus eloszlást is alkotni, ha az ismételt dobások közül a legkisebb értékűt választjuk ki.

Végül, zárógondolatképpen, hogy Grogrum kolléga rendszere is kezelhető legyen: a 3k6 ($4x$) Bubmac értéke 27.

3k6 (4x)

