

まず、未来決定事項について

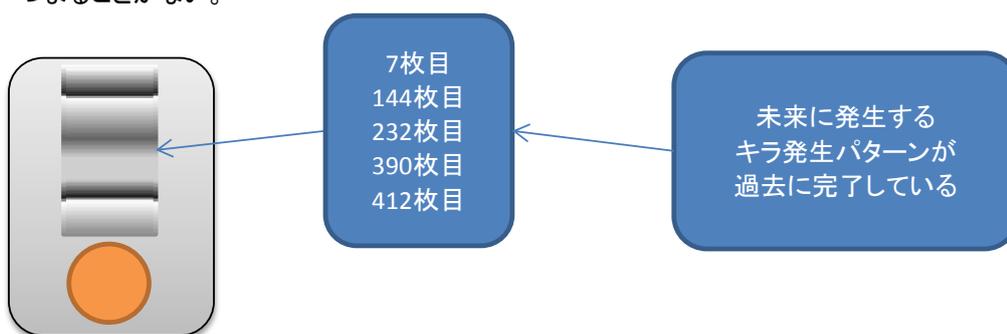
必要な知識

<http://ja.wikipedia.org/wiki/カードダス>

カードダス販売機(旧型)

※カードダスはバンダイのもので、その他パチものは考えない

(1)お客さんにカードダスを引かせるため、カードダス販売機をいっぺんに500枚ほど補充する。そのとき、一定の枚数(たとえば100枚に1枚)でキラカードを入れる。そうすると、カードダス販売機からは確実に誰かはキラカードを入手できるし、正確な確率でカードの流通量操作もしやすい。また、カードの「乱数」も考慮しながら、正確にキラカードの枚数を把握できる。さらに、random()関数で使用するリソースも軽い時間帯にするようにすれば処理がつまることがない。



(2)これを課金者が引いていく。1枚1枚や11枚ずつなど。ある順番で、キラを引くときがくる。7番目が当たるときに引いた人、144枚目を引いた人、232枚目を引いた人、390枚目を引いた人、412枚目を引いた人だ。そのほかのカードを引いた人はキラが無いと感じるだろう。

(3)これは未来が決定しているにもかかわらず、ユーザーは知らないのだから確率が正確に出ている、引けないやつは一生キラを引けない。ただし、500枚を大人買い出来る能力があれば、なんと5枚のキラをすべてそろえることができる。

(4)なお、子供のころカードダス売場をずっと見張ってて、カードダスを補充する店員の手の動きなどを見て200円で手が届くところにキラがあるのかを探ってた。もし規定範囲内の予算でキラが手に入る未来が確定していた場合、引かない手はない。ただ、未来が決まってるなら、そこには夢やワクワク感が無い。

※数学をあまりやってないので、こういった未来に起こるであろうことが決定してるような事象の名前を知らない。私は勝手に未来決定事項と言ってるだけなので注意！

※箱まとめ買いとかする人のおかげで、確率表示が義務付けられたらしい。

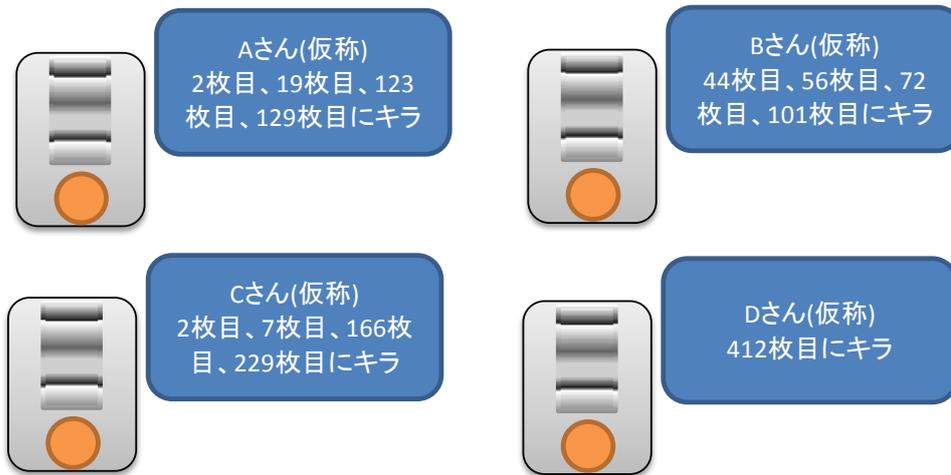
キラ確率0の箱をまとめて買う人がいたら普通はキレル。

ID縛りについて

必要な知識

未来決定事項(ジャンパー用語、上参照)

未来決定事項がされたカードダス販売機が、IDの数だけ存在する場合。



例えがアレすぎて正直これはありえない、と考えたい。
Dさんは面白さを知るまでもなく辞めるし、これはあり得ない...と思いたい。
ただ、招待IDとかユーザーIDの変数を使うと簡単にこういうシステムを組めるので、
必死になる課金者から搾取するのにはいいかもしれない。
この考え方はもらった。計算が簡単だもん(w・`)

まあ、どちらも拡散性MAには見られないような気がする。素直に数ある中のrandom関数のどれかだろう
シルムリのときに公式で「確率2倍」と出てたので...ID縛りはありえない。
未来決定事項なら...正確に2倍にできるし...プログラムも簡単...
ランダムで起こしたのを、キューに入れ、ID若い順のキューをさばくだけだし。
まあ、確率がおかしかった時があったのは間違いない。(金環日食など)

引けないやつは一生キラを引けなくなる、それが確率。
まあ、確率がいいときもあるらしいので、その時を狙えば...
所詮は運。運を埋めるのは金。しかし、その金のガチャで確率絞るとかしたら、品性を疑う。
確率の開示がないものは、統計を取るしかない。
無課金者というガチャチケしか引けない立場のアカウントこそ、
統計が捗る最高のサンプル...絶滅危惧種だけど。