# Alapszámítás

Az értékszámításnak két fontos paramétere van:

* („score multiplier”), azt befolyásolja egyenlő értékszámok esetén a szerzett pontok hányszorosát kapja meg a játékos értékszámként.
* („spread”), az átlagértékszámtól -val való eltérés azt jelenti, hogy a játékos játékonként átlagosan pontot szerez.

Tehát:

ahol:

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékos pontszáma

Abban az esetben, ha több játék összpontszámát gépeljük be, akkor a játékok számaszor frissíti az átlagpontszám alapján az értékszámot. Formálisan az új értékszám játék után , ahol:

# Részletek

## Belső értékszám

Az értékszámok kijelzett értékének könnyebb módosítása érdekében egy „belső” értékszámmal számol a program. Legyen az alap értékszám . Ekkor a belső értékszámra:

A frissítési függvény:

Az egyszerűség kedvéért:

Így:

## Nullösszegség

Könnyen belátható, hogy a frissítés során az értékszámok összege nem változik:

(Tudjuk ultiban .)

## Iteráció

A belső frissítési függvény hasonlóan:

Nézzük ezt meg kevés játékra:

Hasonlóan:

Tehát:

A program a hatékonyságért ezen képletet használja.