

Анализ статей по Mortal Kombat X

Основные принципы

1. **Статистика против Интуиции:** Статистический подход (сбор данных парсером, анализ вероятностей) гораздо эффективнее интуиции на длинной дистанции. Интуиция — это неосознанная работа с данными, но она подвержена влиянию эмоций.
2. **Матчи — это записи:** В Mortal Kombat X (в БК) играют не люди, а боты (записи). Это означает наличие фиксированных алгоритмов и закономерностей.
3. **Ключевые факторы успеха:** Сбор данных, математический анализ (вероятности) и психология (дисциплина).

Виды добиваний (FBR)

- **F (Fatality):** Фаталити.
- **B (Brutality):** Бруталити.
- **R (Rest / Без добивания):** Раунд закончился без специального добивания.

Коридоры времени

- **Определение:** Время начала матча (каждые 5 минут, например, 00:00, 00:05). Всего 288 коридоров в сутки.
- **Закономерность:** В определенных коридорах вероятность Fatality значительно выше (до 95%).
- **Рекомендация:** Искать коридоры с вероятностью >65%. Идеально, если вероятность Fatality высокая, а Brutality и R — низкая.
- **Стабильность:** Самые стабильные коридоры часто приходятся на время, когда мало людей делает ставки (ночь).

Персонажи и "Фатовость"

- Разные персонажи имеют разную склонность к Fatality ("фатовость").
- Анализ проводится по выборкам (50, 30, 10, 5 суток). Рекомендуется ориентироваться на большие выборки (50 или 30 суток).
- Целевой порог вероятности для ставки: >65%.

Коэффициентный анализ

- Вероятность захода зависит от коэффициента.
- Коэффициенты делятся на диапазоны (2.0-2.99, 3.0-3.99, 4.0-4.99).
- **Базовая закономерность:** Начальные значения нового диапазона (например, 5.05) могут иметь более высокую вероятность захода, чем конечные значения предыдущего (например, 4.94).
- Конечные значения диапазона (например, 2.97, 3.98) часто встречаются в "матчах-обманках".

Стратегия ставок

- Использование догона (но с умом, на целевые раунды).
- Целевые раунды: 1-3 или 4-6.
- Необходимо сочетать: Коридор времени + Фатовость персонажей + Коэффициентный анализ.
- Избегать "конкуренции" добиваний в одном раунде.