

GeoSense: XP-formler och exempel

Antagande: antal rundor är alltid 10 (så $S_{\max} = 20000$). Basen 40 ingår i formlerna.

Formel 1: Solo / Öva

$$XP_{\text{solo}} = \text{round}\left(40 f_d \cdot 0.07 \cdot \left[1 + \frac{1}{2} \left(\max\left(0, \min\left(1, 1 - \frac{S}{20000}\right)\right)\right)^2\right]\right)$$

Formel 2: 1v1 (riktig match)

$$XP_{1v1} = \text{round}\left(40 f_d (1 + 4w) M_q \cdot \left[1 + \frac{1}{2} \left(\max\left(0, \min\left(1, 1 - \frac{S}{20000}\right)\right)\right)^2\right]\right)$$

Förklaring av variabler

S = totalpoäng för hela matchen (lägre är bättre).

f_d = svårighetsfaktor: easy = 1, medium = 2, hard = 4.

w = vinstindikator: $w = 1$ om du vinner, annars $w = 0$.

M_q = queue-multiplikator: $M_q = 1.25$ om matchen startats via queue, annars 1.

$S_{\max} = 20000$ (2000 poäng per runda \times 10 rundor).

M_{perf} = prestationsfaktor i intervallet $[1, 1.5]$. Den beror på hur låg S är:

$q = \text{clamp}(1 - S/20000, 0, 1)$ och $M_{\text{perf}} = 1 + 0.5 \cdot q^2$.

$\text{round}(\cdot)$ = avrundning till närmaste heltal.

Exempel

Exempel A (Solo / Öva): Medium, $S = 3000$.

$f_d = 2$. $q = 1 - 3000/20000 = 0.85$.

$M_{\text{perf}} = 1 + 0.5 \cdot 0.85^2 = 1.36125$.

$XP_{\text{solo}} = \text{round}(40 \cdot 2 \cdot 0.07 \cdot 1.36125) = \text{round}(7.623) = 8$.

Exempel B (1v1): Hard, vinst ($w=1$), via queue ($M_q=1.25$), $S = 6000$.

$f_d = 4$. $q = 1 - 6000/20000 = 0.70$.

$M_{\text{perf}} = 1 + 0.5 \cdot 0.70^2 = 1.245$.

$XP_{1v1} = \text{round}(40 \cdot 4 \cdot (1 + 4 \cdot 1) \cdot 1.25 \cdot 1.245) = \text{round}(1245) = 1245$.