

GeoSense: XP-formler och exempel

Antagande: antal rundor är alltid 10 (så S_max = 20000). Basen 40 ingår i formlerna.

Formel 1: Solo / Öva

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

Formel 2: 1v1 (riktig match)

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

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 × 10 rundor).

M_perf = prestationsfaktor i intervallet [1, 1.5]. Den beror på hur låg S är:

q = clamp(1 - S/20000, 0, 1) och M_perf = 1 + 0.5·q^2.

round(·) = avrundning till närmaste heltal.

Exempel

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

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

M_perf = 1 + 0.5·0.85^2 = 1.36125.

XP_solo = round(40·2·0.07·1.36125) = 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_perf = 1 + 0.5·0.70^2 = 1.245.

XP_1v1 = round(40·4·(1+4·1)·1.25·1.245) = round(1245) = 1245.