

経験値考察

レベルは、ゲーム中には表示されないが、内部的に経験値なる数値によって決定する。
このため、キルされ続けるなどして経験値が減少すると、レベルが下がることもありうる。
なお、レベル3までは時間経過によって上昇する。

以下に某SNSの検証部屋にて検証にされたレベル計算式を示す。
なお、公式に経験値について明言されているわけではないので、検証結果ではあるが参考程度にとどめておくが良い。

基本

- 敵をキル、スタン、スキャンニング等することにより、経験値が加算される
 - このとき加算される値は、各ルールにおいてそれらの行為によって加算される戦績と同じ値である
 - 例えばTDMでスキャンニングを成功させた場合、+7の経験値を獲得する。
- 敵にキル、スタン、スキャンニング等されたときに総経験値が減少する。
 - この値は、各ルールにおいてその行為によって減点される戦績と同じ値である
- 敵とレベル差があった場合、差額分の修正が入る。

例)

- TDMで、同レベルの敵にスキャンニングが成功した場合。
 - ポイントが+7と同時に経験値が+7。かけられた側は、経験値が-7減少する
- TDMで自分側がレベル12、敵側がレベル10でスキャンニングが成功した場合
 - レベル差による修正で獲得経験値が-2され、経験値+5。かけられた側は、+2修正され経験値-5
- また、以上の計算において0以下の数値が出た場合、0として扱う。
- 仕様上ルールと参加メンバーによっては経験値がまったく入らないゲームもありうる。
 - 例えばTDMでのキル経験値は+3。よって自分より3以上レベルが低いプレイヤーを倒しても経験値は0である

順位による経験値の取得

ラウンドごとに、順位により一定の経験値が付加される。

1位	経験値 + 大
2位	経験値 + 中
3位	経験値 + 小
ブービー	経験値 - 中
最下位	経験値 - 大

順位による経験値は、ゲーム参加人数とそのメンバーのアベレージレベルによって変動する。
このため、レベルが低いプレイヤーを使った二人だけのゲームによる稼ぎ行為での経験値取得は、微々たるものである。
また例外として、DM、TDMなど復活のあるルールにおいてラウンド単位でキルやデスも無しに戦闘にまったく参加しない、もしくはラウンドで獲得したポイントが少量だった、いわゆる「チキンプレイ」行為をした場合、ゲーム累計で1位を取得しても、(参加メンバー次第で)それを上回るペナルティとして経験値が減少され結果、レベルが下がることがある。
これは、レベル16以降から顕著に見られる現象である。

また、順位点は意外に大きく、キルを稼ぐよりも多く経験値がもらえる場合も多々ある。
逆を言えば、対戦相手、レベル、成績次第ではキルを稼いでも順位で最下位、もしくはブービー、4位以下だと経験値が大幅に減少されることがあると言える。

なお順位については

- もし、同点だった場合キル数、デス数、気絶、HSの順番で評価され順位付けされる
 - ここまですべて点数が同じ場合、先に部屋に入ったほうが順位が上になる

もし、ラウンド参加人数が4人以下だった場合、獲得順位点の条件を二つ満たしていたPCは、増加と減少の値を計算し差額の経験値が付加される。

レベルを上げるためには

「レベル下げない方法」を行ってもレベルは上がらない。
レベルを上げるには、経験値を稼がなくてはならない。そのためには、ルールごとに設定されたポイントをより多く獲得するほかない。
ルールによって「ポイントが加算される行為」は異なるため、自分のプレイスタイルで勝ちやすいルールを見つけ、そのルールでプレイする回数を増やしていけば比較的レベルは上げやすい。

とにかく連続で多くを殺す

- とにかく、相手をキルする。これは、(SCAP以外の)すべてのルールにおいて通用する。
- 連続キルすることにより、コンボボーナス (n連続キルで+n-1経験値) が得られる
- スキャンニングをする
- チーム分けが存在するルールではスキャンニングのポイントが高めに設定されている
 - スキャンニングに伴う連続技 (スキャンニング 絞め落とし HSキル) は、+14。復活のないルールでは+21
 - さらにスキャンニングの効果で表示された敵を味方が倒すと、アシストで+1される
- ただし、その性質上どうしてもキル数よりデスの数が多くなりがちなので、上位称号も同時に狙ってる人にはオススメできない

参加メンバーのアベレージが適当の場合はキル数 < デス数でも3位以上なら経験値は大幅にプラスされるが.....

その他

一概には言えないがSGやSRによる待ちプレイもレベルをあげるのに良いプレイではない。
前者はHSができないのでHSポイントが入らない、後者は武器の特性により相手の立ち回りに依存するところが大きい。結局はキル > デスと良い成績を収めても、順位で負け、最下位やブービーなど取ってしまってレベルを下げることも多々ある。
また、「チキンプレイ」行為による減点が発生しやすいのも上記プレイスタイルの特徴である。
ケースバイケースであるが、なるべくなら積極的にキルを狙いにいったほうがいい。

考察

以上のことから、高レベル = 上位称号 とは限らない。
不殺プレイでも充分、高いレベルを狙える。

尚、その意図は不明であるがmeme発売以降レベル14からは順位点での経験値変動が激しく設定されており
レベル15からは、対戦相手とゲームのアベレージレベルを注意しないとまったく経験値が入らない仕様。

目下、レベル14 15は3位以内、レベル15 レベル16は1位を狙うことを意識しない限り上はいけない。
ゲームアベレージが自分のレベルの4以下までが望ましい。

現状は上記理由でレベル14~15で足踏みしているPCが多くレベル15以降にあげるのは至極困難な環境である。
また、レベル16以降「オートマッチング」では、まったくといっていいほどマッチングされないのもレベル上げ困難な理由のひとつである。

経験値は、本来はラウンド終了後にしか変動しないが例外はある。

それは、部屋からキックされて追い出された時である。
キックされた時点での成績と経験値が精算される。
一応、順位点がないだけで味方を殺害しても上記計算が行われるためレベルをあげることも可能。
しかし、実際は味方殺害数を記録するためのものであり、その経験値も期待できるほど現実味がない。