

UmaSimulator 使用说明

更新时间 23-07-31

库兰

1. 简介

一个快速开发中的女神杯剧本育成辅助工具，基于 UmamusumeResponseAnalyzer（以下简称 **URA**）的游戏数据，使用预设策略和蒙特卡洛模拟给出当前回合的育成选择建议。

仅限于日服 DMM 端女神杯剧本使用。

在线文档：[UmaSimulator 使用说明](#)

2. 特别声明

- 本插件仅对育成选择进行提示，**不包含任何违反游戏使用条款的行为。**（包括但不限于抓取游戏通信、修改数据、自动操作等）
计算结果仅供玩家参考，最终的游戏结果仍然取决于玩家自己的操作。
- **本项目依赖于 UmamusumeResponseAnalyzer，该工具会抓取游戏通信数据，对这一工具的滥用（包括但不限于透视打针等选项结果）会导致账号被警告、封禁，造成的后果由用户自行承担。**
- **使用本插件完全免费。** 根据中华人民共和国《计算机软件保护条例》第十七条规定：「为了学习和研究软件内含的设计思想和原理，通过安装、显示、传输或者存储软件等方式使用软件的，可以不经软件著作权人许可，不向其支付报酬。」本插件仅供用户交流学习与研究使用，**用户本人下载后不能用作商业或非商业用途，严禁转售、转卖。** 需在 24 小时之内删除，否则后果均由用户承担责任。
- **不允许在直播中出现本工具的界面画面或者截图**
- 复制本插件需要附带本声明文本。

3. 项目贡献者 (Github)

作者：Sigmoid

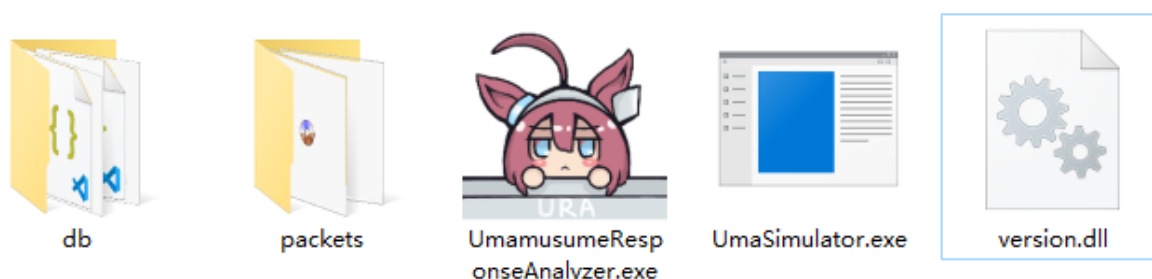
贡献者: MichaelHaoN 库兰(xulai1001) Hzyuer HisAtri zhuaajian
完整贡献者名单请参见: <https://github.com/hzyhhzy/UmaSimulator/pulse>

4. 安装与使用

- 仅限日服 PC DMM 端使用
- URA 插件: 需要使用压缩包内的魔改版本
- 运行方法:

a) 目录结构:

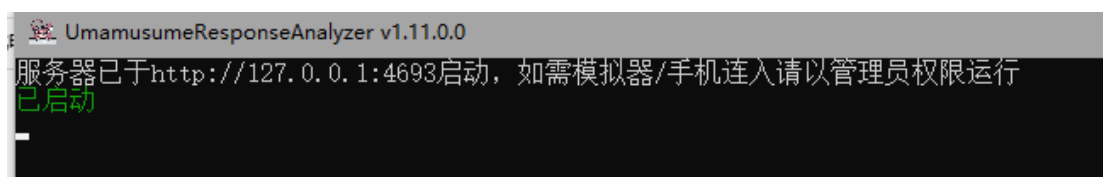
- **UmaSimulator.exe** - AI 插件本体 (需要运行)
- **UmamusumeResponseAnalyzer.exe** - 魔改的小黑板 (URA 插件, 需要运行)
- **version.dll** / winhttp.dll - URA 插件的组件
- **db** - (新版) 马娘/卡数据文件
- **packets** - 正确运行 URA 插件后, 由 URA 插件生成的捕获文件夹
- **aiConfig.json** - 配置



运行顺序: URA 插件 - 游戏本体 - UmaSimulator (AI)

b) 验证 URA 插件与游戏连接

- ◆ URA 插件和本插件**不需要**放在游戏文件夹内, 最好单独放一个文件夹。
- ◆ 将 Version.dll (或 winhttp.dll) 覆盖到游戏所在文件夹 (如果需要使用汉化插件则**不覆盖**, 跳过此步, 参考下面步骤 (e))
- ◆ 关闭游戏
- ◆ 启动 URA 插件, 在窗口里选择“更新数据” - “启动”
(注意不要选择“更新程序”)



- ◆ 打开游戏, 进入**殿堂马娘**或 **JJC** 画面, 如果 URA 插件窗口中显示 **Box 信息** 则说明连接成功
- ◆ 进入‘育成’走 1-2 回合, 如果 URA 插件所在文件夹下有 **“packets”** 目录则连接成功

- ◆ 此时进入育成，应该可以看到事件选项等数据。

c) 确认 URA 和游戏连接成功后，再启动本插件 UmaSimulator.exe

(注：今后预计会整合到 URA 中，这样就不用单独开启了。)

正确启动效果如图所示



d) “计算完毕” 结果处会显示当前回合的选择建议。玩家可以根据建议手动选择训练项目

目

- ◆ 速耐力根智：应选择概率高的
- ◆ 休息外出比赛：同上，一般只在训练不好时选择
- ◆ 红蓝黄：该回合如果出现女神三选一事件，推荐选择的属性。
- ◆ 外出：如果选择外出，这里依次为女神事件 1-5 和普通外出的推荐度
(注意：外出本身的概率在“休息外出比赛”一行)
- ◆ 本局运气：反映整局的欧非程度，平均值为 0
- ◆ 此回合运气
- ◆ 比赛损失：越接近 0，损失越小，可以考虑在当回合进行自选比赛

e) URA 和汉化插件 (Trainer-legend-G) 的联动方法

- 不要把本插件的 version.dll 放进游戏目录或覆盖 TLG 的同名文件
- 在汉化插件的设置中，连锁加载 URA 的 version.dll



- 先运行 URA，再启动游戏和汉化插件

5. 育成技巧与提示

- 推荐根据概率最高的来选。当然最终决定权还在训练员手上。如果没有选择推荐的，在下一回合也会重新分析当前策略。
- AI 策略还在优化中，如果碰到明显有问题的决策需要自己动脑子。
- 目前不对自选生涯比赛进行处理，玩家需要根据“比赛损失”分数，自行决定出赛的回合。
- 目前不考虑卡红女神，玩家需要自行控制。
- 卡和马突破、星数不限，但是低破会影响计算结果。
- 建议频繁清理 packets 文件夹的内容
- 事件选项可以参考 ura，但是滥用 URA 的透视功能会导致封号，请谨慎使用该插件

6. 常见问题

- 故障排除提示：不运行游戏和 URA 插件时也可以利用本地的 packets 文件夹内容，单独运行本插件进行排错，直到显示正常

- 找不到 packets/currentGS.json

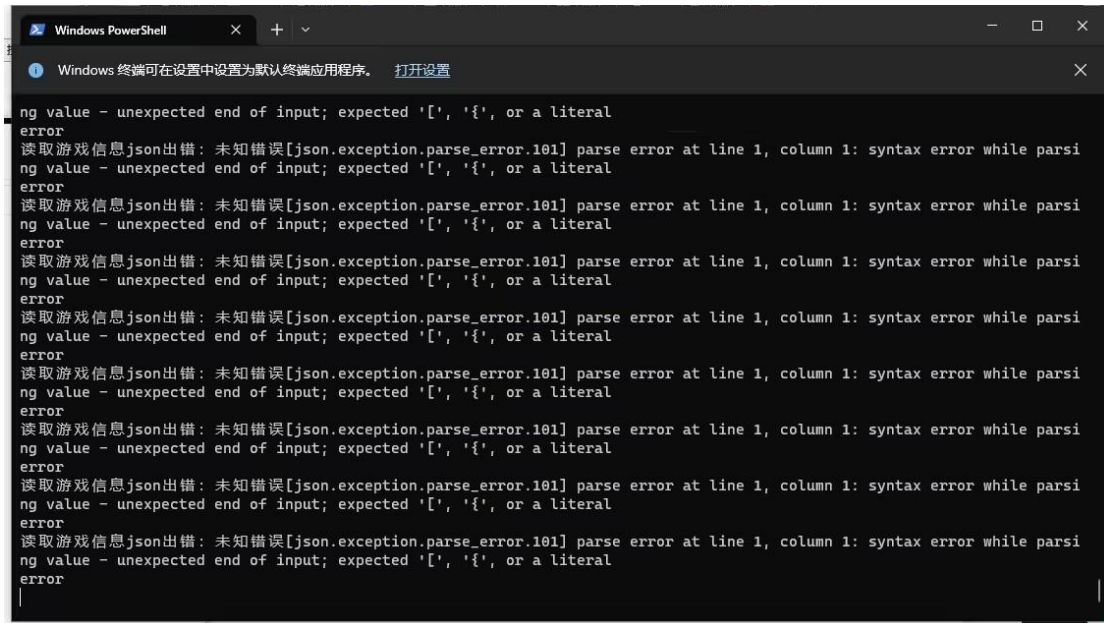


解决：参考安装步骤（B）首先解决 URA 插件连接问题。

- (1) 先打开游戏，再打开 URA 插件；
- (2) 进入殿堂马或者竞技场选人画面，确认 URA 有数据显示
- (3) 进入育成，确认当前目录下有 packets 文件夹

注意需要使用魔改版 URA 插件才会生成 packets 文件夹。原版或者点击了更新插件则不会生成

● 读取游戏数据 Json 出错

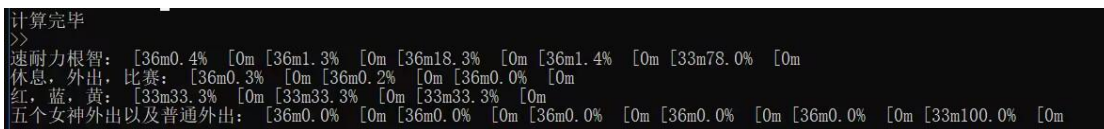


解决: 删除 packets 中全部文件再启动

之后需要进入育成画面

同时需要对照卡表，确认没有携带列表外的卡、马

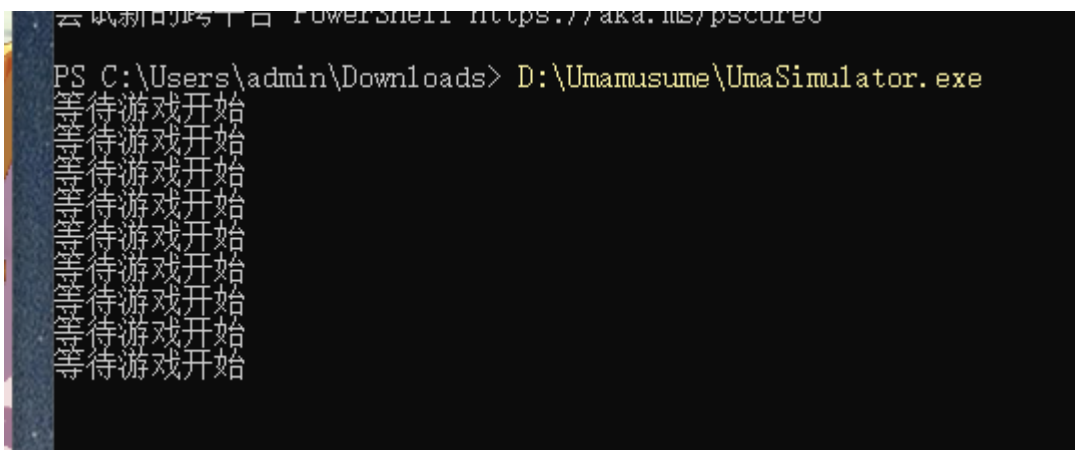
● 颜色字乱码



解决：使用新版（无颜色或者颜色兼容版）插件，或者使用 `Windows Terminal` 运行本插件

【新版】修改 aiConfig.json 设置 "noColor": true, (注意不要漏了最后的逗号)

- 等待游戏开始，但已经在育成画面



解决：工作目录不对

新版插件基本解决了工作目录问题；
如果使用老版本插件，需要在命令行中 CD 到插件目录下运行。

- “没有找到” packets 但是 URA 可以正常工作

解决：工作目录不对，需要 CD 进到 URA/UmaSimulator 所在文件夹运行这两个工具
(packets 生成到当前工作目录（别的目录）里去了）

注意：需要使用魔改版小黑板才能生成 packets 文件夹，如果点击了“更新本插件”下载的最新版是不会生成的。

- 显示“未知卡”“未知马娘”或闪退

解决：目前只支持列表中的马娘和卡。突破和星数不限。
请检查卡组

- 自己编译 exe，但计算很慢或者卡死

解决：Debug 版会很慢，原因不明；Release 版可以正常计算

- 找不到 DLL



解决：请使用新版插件

- 点技能、继承以后，本局运气大幅下降

解决：目前没有考虑技能影响；继承是按上限计算的，所以普通继承会导致运气评分下降，属于正常情况，不用担心。

- 本局运气变成-114514

解决：洗脸_(: 3) <) _

说明：运气分均值、标准差约为 $\mu=-1000$ ； $\sigma=1200$

● 代码显示乱码

解决：改用 GBK 编码载入

● 卡片、马娘识别错位，其他不明原因闪退

请联系开发者。

7.支持的角色和支援卡

注意：该表单并没有进行逐个测试。如出现卡片、马娘识别错位请联系开发者解决

卡和马突破、星数不限，但是低破会加大计算误差。

目前支持的马娘

特别周	泳装特别周	总大将特别周
草上飞	花炮	op 炮
小林历奇	水麦昆	无声铃鹿-原/换皮
op 帝王	火鸡帝王	爱丽数码
僵尸数码	荒漠英雄	内恰
啦啦队内恰	水船	op 司机
op 帽	圣诞帽	

7.28 更新：群友提供的马娘数据（在群文件中下载）

大和赤骥-原皮	真机伶-原皮/换皮	奇锐骏
醒目飞鹰-换皮	春光钻	大拓太阳神
春黑（北白）	新宇宙	星云天空-原/换
米浴-原皮	神鹰-原/换	双涡轮
稻荷一-原/换	多伯-原/换	大树-原/换
北港火山	天狼星	葛城王牌
乌拉拉-原/换	黄金城-原/换	速子-原/换
雪美人	进王-原皮	王黑楼-原皮
吉兆	情波	茶座
饿狼白仁		

欢迎编辑、提交更多马娘

支援卡（对应 5.0 版）

[友]神团	[智]高峰
[智]美妙	[根]乌拉拉
[根]风神	[速]司机
[根]凯斯-SSR	[根]皇帝
[根]善信	[速]宝穴
[耐]海湾	[智]好歌剧
[根]黄金城-SSR	[智]波旁-应援（金地固）
[耐]狄杜斯	[智]小栗帽
[根]狄杜斯	[速]北黑
[速]福来	[速]速子
[耐]光钻	[耐]桂冠
[力]白仁	[力]重炮
[力]内恰	[力]神鹰
[力]伏特加	[根]涡轮
[根]进王	[根]青竹
[根]小栗帽 sr	[根]织姬 sr
[根]气槽 sr	[根]采珠 sr
[智]东海帝宝	[智]庆典
[智]CB	[智]小魔女-SSR
[智]气槽	[智]太阳神-SSR（夏日）
[智]星云 sr	[智]速子 sr
[智]大和 sr	[智]福来 sr
[根]也文	[耐]特别周
[根]特别周-主线	[速]阿尔丹
[智]内恰	[力]八重
[力]红宝	

8.参与开发

<https://github.com/hzyhhzy/UmaSimulator>

项目在快速迭代中，欢迎 Fork，提交 Pull Request
欢迎 AI 大佬加入改进算法

讨论群：751367941

开发工具：Visual Studio

无特别依赖项

Debug 版计算会很慢，原因不明；**Release** 版可以正常计算

● aiConfig.json 设置项（新版本）

这里列出的是默认值

```
{  
    "noColor": false,    // 开关结果的颜色显示，为 True 时不显示颜色（适配部分终端）  
    "radicalFactor": 5,  // 激进度，越高就越不稳定（越“凹”）  
    "threadNum": 12,     // 线程数量  
    "searchN": 12288,    // 迭代次数，越小速度越快但评分损失越大  
    "debugPrint": true,   // 计算时是否显示额外的调试输出  
    "role": "default"     // 输出风格，可选值="aoi"  
}
```

searchN 设置值参考：12288 为推荐的标准值。

可以参考 [Fritz Chess](#) 的跑分值，根据自己 CPU 性能调整，推荐设置为跑分值除以 3

● 怎么添加新马（新版本）

在线编辑器（by だ☆ぜ）：<https://je.eh.cx/>

直接在 **db\uma** 文件夹下新增对应的 json 文件即可。

注意！编码必须为 UTF-8

注意不要和已有的马娘 gameId 字段重复

注意！比赛回合数从 0 开始，出道战应为 11 回合

建议使用 [GameTora](#) 的图鉴，会显示比赛回合数（需要手动减 1）

不需要重新编译。如果正确载入会在启动时显示

```

当前程序目录: D:\UMA\UMA
载入马娘 #106001 op内恰
载入马娘 #100401 op司机
载入马娘 #100301 op帝王
载入马娘 #102401 op炮
载入马娘 #101902 僵尸数码
载入马娘 #109801 小林历奇
载入马娘 #100103 总大将特别周
载入马娘 #106002 拉恰
载入马娘 #100201 无声铃鹿
载入马娘 #100601 op栗帽
载入马娘 #100702 水船
载入马娘 #101303 水麦昆
载入马娘 #100102 泳装特别周
载入马娘 #100302 火鸡帝王
载入马娘 #101901 爱丽数码
载入马娘 #100101 特别周
载入马娘 #102402 花炮
载入马娘 #101101 草上飞
载入马娘 #104701 荒漠
共载入 19 个育成马娘数据
[31]

```

相关数据类型定义在 GameDatabase/UmaData.h

以“样例_op 帽”为例讲解

注释仅供参考，实际的文件不可以出现注释

```

{
    "gameId": 100601,      // 游戏内部 ID
    "name": "op 栗帽",     // 插件显示名字，不用和文件名相同
    "star": 5,             // 星数，默认 5 星
    "fiveStatusBonus": [   // 面板加成 速-耐-力-根-智
        20,    0,    10,    0,    0
    ],
    "fiveStatusInitial": [ // 初始属性 速-耐-力-根-智
        112,   74,   118,   94,   102
    ],
    "races": [             // 生涯赛程。回合数从 0 开始，注意要包括最后一场（回合 77 女神杯决赛）
        11, 32, 45, 47, 67, 71, 77
    ],
    "freeRaces": [         // 自由赛程列表，用于描述攒粉丝和 3g1 这种需要自己选择比赛回合的区
        // 间。注意该项是数组
    ]
}

```

```
    "startTurn": 12,    // 自选赛程开始回合（包含）
    "endTurn": 23,      // 自选赛程结束回合（包含）
    "count": 1          // 需要比赛几次
  },
  {
    "startTurn": 48,    // [48, 59] 区间，需要比赛 2 次
    "endTurn": 59,
    "count": 2
  }
],
"preferRaces": [      // 倾向比赛的回合，用于描述自选比赛/非生涯比赛中，更建议去打的比
  22, 23, 50, 51, 53, 56, 58
],
"preferReds": [       // 倾向于使用红女神的回合。注意是数组
  23, 47, 71
],
}
```

赛例如希望杯/安田。注意是数组