

# Формат файлов osu!.db; collection.db; score.db

## Оглавление

Дополнительные типы данных и заметки о существующих типах .....	1
osu!.db .....	1
Beatmap.....	2
collection.db .....	4
Collection .....	4
Scores.db .....	5
Beatmap Score.....	5
Score.....	5

## Дополнительные типы данных и заметки о существующих типах

Тип	Описание
String	Состоит из двух частей: первая часть – byte, указывает на присутствие второй части – строки. Если byte равняется 0x0b (11), то 2 часть присутствует.
IntDoublePair	Состоит из int и double значений. При чтении данных структуры перед ее значениями есть значение типа byte, предположительно указывающего различные типы данных. В настоящее время назначение этого типа данных неизвестно.
TimingPoint	Состоит из трех частей: 1 часть (тип double) – Bpm; 2 часть (тип double) – смещение в миллисекундах в песне; 3 часть (тип bool) – указывает, наследуется эта временная точка или нет, если false то наследуется.

## osu!.db

Содержит кэшированную версию информации обо всех установленных в данный момент картах.

Тип	Описание
Int	Версия osu!
Int	Количество папок
Bool	Если false, то учетная запись заблокирована
Long	Дата разблокировки учетной записи
String	Имя игрока
Int	Количество битмапов
Beatmap Stream	Вышеупомянутые битмапы
Int	Разрешения пользователя (0 = None, 1 = Normal, 2 = Moderator, 4 = Supporter, 8 = Friend, 16 = peppy, 32 = World Cup staff)

### Beatmap

Тип	Описание
Int	Размер записи beatmap в байтах. Присутствует только в том случае, если версия меньше 20191106.
String	Имя исполнителя
String	Имя исполнителя, в Юникоде
String	Название песни
String	Название песни, в Юникоде
String	Имя создателя
String	Сложность
String	Имя аудиофайла
String	MD5 хэш битмапа
String	Имя файла. osu, соответствующего этой битмапе
Byte	Ранк статус (0 = unknown, 1 = unsubmitted, 2 = pending/wip/graveyard, 3 = unused, 4 = ranked, 5 = approved, 6 = qualified, 7 = loved)
Short	Количество хиткругов
Short	Количество ползунков
Short	Количество спинеров
Long	Время последней модификации (в тиках)
Byte / Float	Скорость сближения. Byte, если версия меньше 20140609, в противном случае float.
Byte / Float	Размер круга. Byte, если версия меньше 20140609, в противном случае float.

Byte / Float	Слив HP. Byte, если версия меньше 20140609, в противном случае float.
Byte / Float	Общая сложность. Byte, если версия меньше 20140609, в противном случае float.
Double	Скорость слайдера
IntDoublePair	Int, указывающий на количество следующих пар Int-Double, а затем на вышеупомянутые пары. Информация о star-рейтинге для osu! Standart. Присутствует только в том случае, если версия больше или равна 20140609.
IntDoublePair	Int, указывающий на количество следующих пар Int-Double, а затем на вышеупомянутые пары. Информация о star-рейтинге для osu! Taiko. Присутствует только в том случае, если версия больше или равна 20140609.
IntDoublePair	Int, указывающий на количество следующих пар Int-Double, а затем на вышеупомянутые пары. Информация о star-рейтинге для osu! CTV. Присутствует только в том случае, если версия больше или равна 20140609.
IntDoublePair	Int, указывающий на количество следующих пар Int-Double, а затем на вышеупомянутые пары. Информация о star-рейтинге для osu! Mania. Присутствует только в том случае, если версия больше или равна 20140609.
Int	Время слива, в секундах
Int	Общее время, в миллисекундах
Int	Время, когда начинается предварительный просмотр аудио, в миллисекундах.
TimingPoint	Int, указывающий количество следующих TimingPoint, а затем вышеупомянутые TimingPoint.
Int	Битмап ID
Int	Beatmap set ID
Int	Thread ID
Byte	Ранг, достигнутый в osu! Standart
Byte	Ранг, достигнутый в osu! Taiko
Byte	Ранг, достигнутый в osu! CTV
Byte	Ранг, достигнутый в osu! Mania
Short	Локальный offset битовой карты
Float	Стек снисходительности

Byte	Игровой режим Osu (0x00 = Standard, 0x01 = Taiko, 0x02 = СТВ, 0x03 = Mania)
String	Источник песни
String	Теги песен
Short	Онлайн-offset
String	Шрифт, используемый для названия песни
Bool	Если true, битмап не воспроизводится
Long	В последний раз, когда битмап игралась
Bool	Является ли битмап osz2
String	Имя папки beatmap относительно папки Songs
Long	В последний раз, когда beatmap был проверен в osu! хранилище
Bool	Если true, игнорировать битмап звук
Bool	Если true, игнорировать скин beatmap
Bool	Если true, отключить раскадровку
Bool	Если true, отключить видео
Bool	Если true, визуальное переопределение
Short	Неизвестный. Присутствует только в том случае, если версия меньше 20140609.
Int	Дубликат. Время последней модификации
Byte	Скорость прокрутки Mania

## collection.db

Содержит данные коллекций пользователя.

Тип	Описание
Int	Версия osu!
Int	Количество коллекций
Collection Stream	Коллекции

## Collection

Тип	Описание
String	Название коллекции
Int	Количество бит-карт в коллекции
String Stream	MD5 хэша bitmap - ов.

## Scores.db

Содержит оценки, достигнутые локально.

Тип	Описание
Int	Версия osu!
	Количество beatmap scores
Beatmap Score Stream	Вышеупомянутые beatmap scores

## Beatmap Score

Тип	Описание
String	Beatmap хеш
Int	Количество скоров на этой beatmap
Score Stream	Вышеупомянутые скоры

## Score

Тип	Описание
Byte	Игровой режим
Int	Версия сора (повтора)
String	Хеш beatmap
	Имя игрока
	Хеш записи
Short	Количество 300-х
	Количество 100-х в Osu!Standart, 150-х в Taiko, 100-х в СТВ, 100-х в Mania
	Количество 50-х в Osu!Standart, маленький фрукт в СТВ, 50-х в Mania
	Количество Geki в Osu!Standart, Макс 300-х в Mania
	Количество Katu в Osu!Standart, 200-х в Mania
	Количество промахов
Int	Счет
Short	Максимальное Комбо
Bool	Идеальное Комбо
Int	Побитовая комбинация модов
String	Всегда пусто

Long	Временная метка воспроизведения
Int	Всегда 0xffffffff (-1)
Long	Онлайн-идентификатор счета
Double	Дополнительная информация о моде. Присутствует только в том случае, если включен Target Practice