# 房间游戏文档

## 1.模式

### 1.1经典模式(MusicMode\_Taiko)

Combo数是Bad以上（good、cool、perfect）的最大连续个数，毎小节KeyRank在最后。

关卡文件实例：song0031.tge（后缀最后一个字符表示难度，e表示简单，n表示普通，h表示困难）

TITLE:song0031//歌曲名

BPM:108//歌曲每分钟节拍数

MEASURE:4/4//歌曲的节拍拍数/音符时值，4/4表示以4分音符为一拍，毎小节有4拍

OFFSET:10.868//关卡数据开始时间

KSPEED:0.8//播放速率

MATCHTIME:153//音乐播放总时间

DANGCE:10.868//舞蹈开始播放时间

@showtime:25:32//表示25到32小节用于showtime

@showtime:57:68

#PATSTART

#001:10101000//第1小节

#002:20102000

#003:1010200020001020

#004:1201

……

#068:0

#PATEND

### 1.2恋舞模式(MusicMode\_Tradition)

Combo数是最大连P数（连续perfect数），毎小节KeyRank在开头。

关卡文件实例：song0031.tde（后缀最后一个字符表示难度，e表示简单，n表示普通，h表示困难）

格式同经典模式

### 1.3泡泡模式(MusicMode\_Osu)

Combo数是Bad以上（good、cool、perfect）的最大连续个数，无KeyRank。

关卡文件格式与其他模式完全不一样，后缀是os，关卡中会记录时间点与泡泡出现的坐标位置

实例：song0031.ose

osu file format v12

[General]

AudioFilename: song0031.mp3

AudioLeadIn: 0

PreviewTime: -1

Countdown: 1

SampleSet: Normal

StackLeniency: 0.7

Mode: 0

LetterboxInBreaks: 1

[Editor]

DistanceSpacing: 0.8

BeatDivisor: 8

GridSize: 8

[Metadata]

Title:highge

TitleUnicode:highge

Artist:song0031

ArtistUnicode:song0031

Creator:showtimetiger

Version:Easy

Source:3,6

Tags:153 //音乐播放总时间，等同其他模式的MATCHTIME

BeatmapID:0

BeatmapSetID:-1

[Difficulty]

HPDrainRate:5

CircleSize:5

OverallDifficulty:5

ApproachRate:5

SliderMultiplier:1.4

SliderTickRate:2

[Events]

//Background and Video events

Video,0,"song0031.avi"

//Break Periods

//Storyboard Layer 0 (Background)

//Storyboard Layer 1 (Fail)

//Storyboard Layer 2 (Pass)

//Storyboard Layer 3 (Foreground)

//Storyboard Sound Samples

//Background Colour Transformations

3,100,163,162,255

[TimingPoints]

10767,555.555555555556,4,1,0,100,1,0

[HitObjects]

128,192,11164,1,0,0:0:0:0:

224,280,12275,1,0,0:0:0:0:

……

### 1.4劲舞团模式(MusicMode\_ADB)

Combo数是最大连P数（连续perfect数），毎小节KeyRank在开头。

关卡文件格式同恋舞模式，文件名后缀是au

### 1.5情侣模式(MusicMode\_Sweethearts)

包含恋舞模式和经典模式，流程详见情侣模式流程图。

每小节耗时：( 60 \* 4 \* BeatN ) / ( BeatD \* BPM )

关卡文件格式实例：song0258.hbe

TITLE:song0258

BPM:93

MEASURE:4/4// BeatN / BeatD

OFFSET:9.706

KSPEED:1

MATCHTIME:162

DANGCE:12.206

@tradition:01:07//1到7小节是恋舞模式

@select:08:16//8到16小节选择搭档

@taigu:17:28//17到28小节经典模式

@tradition:33:39//33到39小节恋舞模式

@showtime:40:48

@taigu:49:56//49到56小节经典模式

#PATSTART

#20011:000000

#20012:100000

……

#PATEND

## 2.配置

### 2.1 奖励资格检查roomcheck.lua

local RoomCheckData =

{

[1] = { time=120, nomiss = 10, mark=3000 },//[模式id]={跳舞时间，最小非miss个数，最小分数}，只有达到这些要求才能获得奖励

[2] = { time=120, nomiss = 3, mark=3000 },

[3] = { time=120, nomiss = 10, mark=3000 },

}

### 2.2 关底奖励roomreward.lua

配置了玩家奖励

### 2.3 情侣模式BeckoningMode.lua

--经典模式心动值配置表

local TaikoBeckoning =

{

[1] = 0,//搭档组同时miss改组得到的心动值

[2] = 0, //搭档组同时bad改组得到的心动值

[3] = 5, //搭档组同时good改组得到的心动值

[4] = 10, //搭档组同时cool改组得到的心动值

[5] = 20, //搭档组同时perfect改组得到的心动值

}

……

--心动特效配置表，特效id对应心动值

local BeckoningEffect =

{

[1] = 0,//心动值是0对应的特效id是1

[2] = 200, //心动值是200对应的特效id是2

[3] = 520, //心动值是520对应的特效id是3

[4] = 1314, //心动值是1314对应的特效id是4

}

### 2.4 评定等级 Exp.lua

//计算评定等级时的各个rank对应的权重百分比

local GradePercentInfo =

{

perfect = 100, cool = 80, good = 50, bad = 20, miss = 0

}

//不同难度等级与不同的评定等级对应的经验奖励

local GradeExpInfo =

{

-- index is difficulty, easy: 1, normal: 2, hard: 3

[1] = { SS = 30, S = 20, A = 12, B = 8, C = 4, D = 0 },

[2] = { SS = 45, S = 30, A = 18, B = 12, C = 6, D = 0 },

[3] = { SS = 60, S = 40, A = 24, B = 16, C = 8, D = 0 }

}

//不同排名与不同跳舞人数对应的经验奖励

local PlaceExpInfo =

{

-- index is place

[1] = { count4 = 100, count3 = 80, count2 = 50, count1 = 0 },

[2] = { count4 = 70, count3 = 50, count2 = 20 },

[3] = { count4 = 60, count3 = 30 },

[4] = { count4 = 40 }

}

## 3.算法

### 3.1 计算个人评定等级

操作评定分为：SS，S，A，B，C，D六个等级；

精确度accuracy（简称ACC）作为评定操作等级的标准；

|  |  |
| --- | --- |
| 评定等级 | 达到要求 |
| SS | 100%ACC |
| S | acc超过90%，good及bad数少过1%，无失误 |
| A | acc超过90% 或者acc超过80%，无失误 |
| B | acc超过80% 或者acc超过70%，无失误 |
| C | acc超过60% |
| D | 其他 |

目前每个操作的判断系数如下：（Exp.lua配置）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 操作 | Perfect | cool | good | bad | Miss |
| 系数 | 1 | 0.8 | 0.5 | 0.2 | 0 |

设一首歌曲总note数为N，Perfect数为A，cool数为B，good数为C，bad数为D，

则ACC=(A\*1+B\*O.8+C\*0.5+D\*0.2) /N；

各操作评定的精确度范围如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 操作评定 | 精确度范围 | 操作评定 | 精确度范围 |
| SS | 100% | B | 70%-90% |
| S | 90%-99.9% | C | 60%-80% |
| A | 80%-99.9% | D | 60%以下 |

### 3.2 计算个人排名

影响排名的因素优先级由高到低是：心动值（情侣模式特有）、分数、评定等级、perfect数、good数、cool数

### 3.3 计算组队排名

按照队伍的分数排名

## 4.奖励

### 4.1 个人经验奖励

评定等级经验奖励 + 排名经验奖励

#### 4.1.1 评定等级经验奖励

根据Exp.lua中配置、关卡难度和评定等级得出，难度和评定等级越高经验奖励越多

#### 4.1.2 排名经验奖励

根据Exp.lua中配置、当前排名和舞者数量得出，排名越靠前舞者越多则经验奖励越多

GetPlaceExp（排名，舞者数量）

### 4.2 组队经验奖励

评定等级经验奖励 + 排名经验奖励

#### 4.2.1 评定等级经验奖励

就是评定等级最高的玩家的评定等级经验奖励

#### 4.2.2 排名经验等级

GetPlaceExp（队伍平均人数 \*（队伍排名 - 1） + 1，舞者数量）

### 4.2 物品奖励

详见roomreward.lua

### 4.3 亲密度奖励

如果情侣或者夫妻同时参加跳舞，则会有亲密度奖励，如果两人中有一人得到第一名，则奖励10点亲密度，否则获得5点亲密度。对于情侣模式则加倍奖励。

### 4.4 舞团荣誉奖励

如果玩家得到了第一名，身在舞团，且有增加舞团荣誉的buff（gene），则增加一定数量（gene配置）的舞团荣誉。