Score Race规则集

一、总则

本文介绍的Score Race规则为清华大学“图X乐”杯Rotaeno组设计，是Rotaeno Cup中的游戏模式之一，该玩法具有可扩展性和可移植性，欢迎将其进行随意更改、分发以用于任何校内外音游比赛。

二、基本信息

游戏目标：通过游玩Rotaeno积攒MP（技能点数）和分数，消耗技能点数为其他人的游玩做出限制，最终先达到目标分数的玩家获胜。

人数：理论上不存在上限，但由于组织方精力有限，若采取线上形式，建议不超过6人，而线下形式可通过使用记分牌以及打印技能牌等手段，以支持更多人的游玩

预计时间：由于目标分数可任意规定，故预计时间没有确定值，在目标分数为100分的情况下大约需要50分钟。

关于Rotaeno：疑难问题请参考[Rotaeno Wiki](https://wiki.rotaeno.cn/)，关于Rating计算可使用个人编写的计算器 [Rating Calculation.exe](Rating%20calculation.exe)。

三、基本规定

1.若玩家认为分数不到1000000，可能影响自身Rating，可以在游玩结束后，结算前进行截图，也可以弃权，此时单谱Rating按谱面定数和12.0中的较小者计算。

2.每名玩家若一次性获得MP后总MP大于50，则多出部分不会舍弃，但不能再获得MP。（这是Rotaeno特色）

3.技能可分为两类：限制谱面和限制结算。

4. 一局游戏可分为若干回合，每回合可分为准备，游玩，结算三个阶段，三阶段按序分别完成一次视为一个回合，若某回合结束后有玩家达到目标分数，则该局游戏结束。

5.技能叠加规定：若同一名玩家受多个限制谱面技能影响导致无曲可选，则只保留消耗MP最多的那一个限制谱面技能（若消耗MP最多的限制谱面技能有多个，则由玩家自行选择）。

6.若有技能描述与基本规定和游戏流程中的规定不符，则以技能描述为准。

四、游戏流程

1.游戏开始时，每名玩家获得15点MP，分数设为0。

2.每回合准备阶段，每名玩家的每类技能至多使用一次，且每个技能只能指定一个目标（可以三个技能指定同一目标），所有玩家均使用（或说明不使用）技能后，准备阶段结束。

3.游玩阶段，在“基础歌曲”包中随机选取一首“幸运乐曲”（难度不限），玩家需根据技能叠加的效果自由选谱，且可自由选择是否游玩幸运乐曲，但幸运乐曲不能突破谱面限制。玩家选谱并游玩，提交成绩，所有玩家提交后，游玩阶段结束。

4.结算阶段，玩家获得的MP和分数基础值为“单曲Rating\*2-个人Rating”向下取整，其中个人Rating有变化的，按变化前后的较小者进行计算。

游玩幸运乐曲（任意难度）的玩家，获得的MP和分数基础值为“单曲Rating\*3-个人Rating\*1.5”向下取整，余同上。

组织者先公布每名玩家的基础值，再令MP或分数增加“基础值\*倍率”向下取整，之后由组织者公示每名玩家的MP和分数，随后结算阶段和该回合结束。

5.若某回合结束后有玩家达到目标分数，则该局游戏结束，否则开始下一个回合。

五、技能设计

见[Score Race技能设计.xlsx](Score%20Race技能设计.xlsx)。

\*六、角色设计（可选）

一局游戏开始时，玩家可以选择一个角色，但选择后即不能更改或撤销，角色增益与减益见[Score Race角色设计.xlsx](Score%20Race角色设计.xlsx)。