

譜面レギュレーション(暫定)

Copyright (c) 2024- 綾坂こと(Ayasaka-Koto)

このドキュメントは、綾坂こと制作・holorhysm developer team協力のリズムゲーム「holorhysm」の譜面の注意事項・禁止事項をまとめたものです。
このドキュメントがholorhysm developer teamに公開された日時以降に制作されたすべての譜面に、このルールが適用されます。

前提

各ルールの強制力

- **SHALL, ~することになる**
 - 例外なく必ず守る必要があります。
 - だいたい「破るとシステムがエラーを吐くから」が主な理由です・
- **MUST, ~しなければいけない**
 - 原則守る必要があります。
 - ただし、該当ルールを破りたい理由があって綾坂ことがその理由の正当性を認めれば許されます。
- **SHOULD, ~すべき**
 - 基本的には守ったほうがいいと思います。
 - 守らない理由があるなら自己判断で破ってもいいけど、選択は慎重になったほうがいいのかも。
- **MAY, ~してもよい**
 - 「守らなくてもいいけど、やってみてもいいかも」といった意味合いを持ちます。

ノーツの種類

単体

赤	緑帯	青+矢印	見た目	名称	combo	想定している取り方
○			赤	Tap	1	タイミングよくタップ
	○		緑帯	Drag	1	タイミングに合わせて押したままにする
		○	青+矢印	Damage	1	触らない
○	○		赤+黄色帯	Ex-Tap	2	タイミングよくタップ
○		○	マゼンタ+矢印	Flick	2	タイミングよく触ってフリック or タイミングよく触ってすぐ離す
	○	○	青+シアン帯+矢印	Swipe	2	タイミングよく擦る
○	○	○	マゼンタ+白帯+矢印	Ex-Flick	3	タイミングよく触ってフリック or タイミングよく触ってすぐ離す

Long

- 始点はTap, Ex-Tap, Dragのいずれか
- 中間の判定がある場所にDrag

- 8分・12分・16分間隔のいずれかを基本とする
- 終点はDrag, Swipeのいずれか
- なぞるべきルートを緑(pseudoLong)のデコレーターでつなぐ

音符間隔の単位

- n分 = n分音符1つ分
 - n分以上：n分か、それより音符間隔が狭い
 - n分以下：n分か、それより音符間隔が広い
 - n分未満：n分より音符間隔が広い
 - n拍 = 4分音符nつ分
 - n拍以上：n拍か、それより音符間隔が広い
 - n拍以下：n拍か、それより音符間隔が狭い
 - n拍未満：n拍より音符間隔が狭い
-

Normal

Normal譜面は、多くの人が遊べるように密度を下げた譜面とします。
手拍子やベースが密度の目安になると思います。

ノーツ位置・幅

- ロングノーツの中間判定を担うDrag以外のノーツの位置は、以下のいずれかにしなければならない(MUST)
 - 3幅ノーツ
 - -3.0 ~ 0.0
 - 0.0 ~ 3.0
 - 2幅ノーツ
 - -3.0 ~ -1.0
 - -2.0 ~ 0.0
 - 0.0 ~ 2.0
 - 1.0 ~ 3.0
- ロングノーツの中間判定を担うDragノーツは、1.5幅以上でなければいけない(MUST)

想定運指の解釈

- Normal譜面では、想定運指は必ず以下のルールで解釈しなければいけない(MUST)
 - ノーツの中心 < 0.0 のノーツは左手
 - ノーツの中心 > 0.0 のノーツは右手

密度

- 両手合計
 - 4分以下の連打は無制限
 - 4分超過の連打は連続3打以下にしなければいけない(MUST)
 - 3連符を叩く配置をおいてはいけない(MUST)
- 片手
 - 片手1分以下の連打は無制限

- 片手2分以上の連打は連続4打以下にしなければいけない(MUST)
- 片手4分以上の連打は連続2打以下にしなければいけない(MUST)
- 前のノートから手を離すタイミングから1拍未満で次のノートを押させてはいけない(MUST)
- 同時押し
 - 前のノートから手を離すタイミングから2拍未満で同時押しノートを押させてはいけない(MUST)
 - 同時押しノートから手を離すタイミングから2拍未満で別のノートを押させてはいけない(MUST)
 - 3点以上同時押しを配置してはいけない(MUST)

Hard

Hard譜面は、メインフレーズをある程度拾った譜面にします。

ノーツ位置・幅

- すべてのノーツは、1.5幅以上でなければいけない(MUST)

想定運指の解釈

- Hard譜面では、想定運指は以下のルールを満たす範囲で譜面制作者が自由に解釈してよい
 - ノーツの中心 > 0.75 のノーツを左手で解釈してはいけない(MUST)
 - ノーツの中心 < -0.75 のノーツを右手で解釈してはいけない(MUST)
 - いわゆる「交差運指」で解釈してはいけない(MUST)

密度

- 両手合計
 - 12分以下の連打は無制限
 - 12分超過の連打は連続3打以下にしなければいけない(MUST)
- 片手
 - 片手2分以下の連打は無制限
 - 片手4分以上の連打は連続4打以下にしなければいけない(MUST)
 - 片手8分以上の連打は連続2打以下にしなければいけない(MUST)
 - 前のノートから手を離すタイミングから0.5拍未満で次のノートを押させてはいけない(MUST)
- 同時押し
 - 前のノートから手を離すタイミングから1拍未満で同時押しノートを押させてはいけない(MUST)
 - 同時押しノートから手を離すタイミングから1拍未満で別のノートを押させてはいけない(MUST)
 - 3点以上同時押しを配置してはいけない(MUST)

Extra

Extra譜面は上級者向けなのでまあある程度はなにやってもいいんじゃないでしょうか

ノーツ位置・幅

- すべてのノーツは、1幅以上にすべき(**SHOULD**)

想定運指の解釈

- Hard譜面では、想定運指は以下のルールを満たす範囲で譜面制作者が自由に解釈してよい
 - ノーツの中心 > 1.5 のノーツを左手で解釈しないべき(**SHOULD**)
 - ノーツの中心 < -1.5 のノーツを右手で解釈しないべき(**SHOULD**)

密度

- 両手合計
 - 16分以下の連打は無制限
 - 16分超過の連打は連続7打以下にすべき(**SHOULD**)
- 片手
 - 片手8分以下の連打は無制限
 - 片手8分超過の連打は連続2打以下にしなければいけない(**MUST**)
 - 前のノーツから手を離すタイミングから0.166…拍未満で次のノーツを押させる配置は避けるべき(**SHOULD**)
- 同時押し
 - 前のノーツから手を離すタイミングから0.25拍未満で同時押しノーツを押させてはいけない(**MUST**)
 - 同時押しノーツから手を離すタイミングから0.25拍未満で別のノーツを押させてはいけない(**MUST**)
 - 3点以上同時押しを配置してはいけない(**MUST**)

その他指針

- 非交互×認識難はあまりやらないほうがいいかも(**MAY**)
 - TODO : 詳細な禁則事項は後々決めていく

最高難易度更新時に緩和予定

予定は未定ですが、一応……

- Lv33登場時 : 24分交互連打の制限を撤廃
 - ~~46分~~以下の連打は無制限 → **24分**以下の連打は無制限
 - ~~46分~~超過の連打は連続~~7打~~以下にすべき → **24分**超過の連打は連続**5打**以下にすべき
 - 同時押し : 手を離すタイミングから~~0.25~~拍未満で → 手を離すタイミングから**0.166…**拍未満で
 - Lv34登場時 : 認識難の制限を緩和
 - 詳細は今後検討
 - ？？？？ : 3点以上同時押しの制限を段階的に緩和？
 - 条件 : Lv34登場以降、その先を多くのプレイヤーが望んでいたらどうするか検討します
 - 中指で押さえながら人差し指で捌く配置(私はローブシンって呼んでる)を許可？
 - 2重トリルを許可？
-