

Project Override (OR 自制) 使用指南

By ArithSeq

Last Update: 7/22/2024

未经许可不得转载

前言

如有错漏敬请加群（511974777）联系。

不鼓励使用私服游玩官曲的行为。不会提供这方面的帮助。

搭建服务器和连接

群文件下载服务器，下载对应平台的安装包。

PC 或 MAC（统称主机）解压服务器，linux 自己去搞（，设备安装下载好的安装包。

Android 已修改包名和图标，不会和官方冲突。iOS 需要 trollstore 之类的 jailbroken 工具。

主机安装 python，安装 pip。MAC 安装 pip 可使用

```
curl https://bootstrap.pypa.io/get-pip.py -o get-pip.py  
python3 get-pip.py
```

注意 MAC 默认为 python3。往后的示例默认用 windows 的默认，即 python。安装完成后

```
pip install flask
```

安装完成后，设备和主机确认在同一子网下，例如 wifi。

PC 打开 cmd 输入 ipconfig。MAC 打开 terminal 输入 ifconfig。

进而找到本机的子网 IPV4。

主机打开服务器文件夹的 config.py 修改 IP 地址。Port 也可以更改。

服务器文件夹内 cmd 输入 python 6000.py，等一小会。跑起来之后，设备打开 OverRide。

接下来的连接窗口，按照格式输入服务器的 <http://ip:port/>

点击 OK，输入用户名或已有的 24 位 UID（高级操作章节）。下载资源，进入游戏。

添加谱面

下载 zip 曲包。将压缩包移到服务器文件夹内。不要自己导入。可能出现重名问题。

服务器文件夹内 cmd 输入 `python importer.py`

接下来输入压缩包的名字。如果曲包没有通过基本文件格式检查将报错。请向谱师提供错误截图。

导入成功后重启客户端，或进入设置点击文件校验按钮。

如想删除谱面，请进入游戏就绪界面，并记住右上角的 SID。

服务器文件夹内 cmd 输入 `python importer.py`

输入 SID。输入 y 来确认删除。

高级操作

使用 UID 登录：

你之前注册过账号，并想用这个账号在新设备上玩。

进入老设备的设置页面。点击 账号设置 下的标题文字 账号 4 次。UID 将显示，可以截屏保存。

在新的设备上的登陆界面输入 UID，点击确认。

制谱

OverRide 使用 BMS 谱面格式。音频播放不可用（按键音不可用，谱面文件内的音频被无视）。0, 1, 2 轨为左侧 3 轨，3, 4 为左右划键，5, 6, 7 为右侧 3 轨。变速可在谱面内通过 BMS 自带的 bpm 设定，谱面倒退可以通过 0B 和 0C 来指定。

目前的两个制谱方式：

1. 通过 OSU! Mania 制 8k 谱并将.osu 文件转至.bms。转码工具在群文件里。注意事项：提前用文本编辑器删除负值 TimingPoint，否则工具会报错。转码后用文本编辑器将所有 ZZ 变成 01。之后用 pBMsc 打开 bms 进行修改修复并保存。谱面内不应出现非 01 的值。
2. 通过 Malody 制 8k 谱并将谱面转至.bms。正在探索中。

//具体制谱思路让专业的来写（

现在，你应该有歌曲的 .mp3 音乐文件，和 .bms 谱面。

给歌曲定个类似 id 的字符串。不用担心和别人重名，如果使用 importer 导入会自动解决。

找到歌曲的封面并重命名为 歌曲 id.jpg/png.

将谱面重命名为 id_难度.bms，支持的难度为 EL,EX,PR,LPR,EL4,EX4,PR4

谱面放到 note 文件夹。歌曲封面放到 thumbs。音乐文件放到 music。不要放无关的文件。

至此，文件安放完毕。接下来要修改 manifest.json.

```
[
{
  "id": 1, // 无视
  "title": "Music Name", // 曲名
  "artist": "Music Artist", //曲师
  "isJapanese": false, //是否用日语模式显示
  "bpm": 167, //bpm 数字
  "sync_6k": "0/0/0/-1400", //谱面偏移值。6k: EL,EX,LPR,PR. 4k: EL,EX,PR.
  "sync_4k": "0/0/0",
  "diff_6k": "0/0/0/18", // 谱面难度。如果没有谱面填 0.
  "diff_4k": "0/0/0",
  "charter_6k": "-/-/-/charterA", //谱师信息
  "charter_4k": "-/-/-",
  "mp3": "song", //歌曲 ID。
  "preview": "-1/-1", //两段音乐 preview 开始时间，以秒计
  "bga": "-1400/24/3559"
}
]
```

如果想做 BGA 可以参考下方。如果不想做可以删除 bga。

至此，manifest 编辑完成。全选所有文件夹和 manifest.json，压缩成 zip。

导入可以参考“添加谱面”章节。

Importer 文件检查

Importer 会对包体进行基本检查。如果检查通过，只会将需要的文件拷贝到服务器里。

总共检查 5 项内容：

1. 至少一个正确命名的 jpg 或 png 图片应该在 thumbs 文件夹里。

举例：如果歌曲 ID：“test”，test.jpg 或者 test.png 应该存在。

2. 正确命名的 MP3 文件应该在 music 文件夹里。

举例：如果歌曲 ID：“test”，test.mp3 应该存在。

3. 如果 manifest 里有 bga，则 bga 压缩包应该在 bga 文件夹里。

举例：如果歌曲 ID：“test”且 manifest 里有 bga 行，test.zip 应该存在。

4. 如果 manifest 里没有 bga 而 bga 文件夹里存在 bga 压缩包。虽然不会出现错误程序也会提示。

举例：歌曲 ID：“test”且 manifest 里没有 bga 行，而 test.zip 存在。是不是忘写进 manifest 了？

5. 写进 manifest 的谱面难度应该都在 note 文件夹里。

举例：歌曲 ID：“test”且 manifest 里写明有多个非 0 难度，而 note 里缺少谱面。

制作 BGA

群文件下载 MP4 视频转 bga 压缩包。解压。

油管或者其他平台下载视频 MP4 文件。清晰度只要是 360p 以上就行。

将视频文件放到解压的文件夹里。记得 `pip install opencv-python`

文件夹内 cmd 输入 `python v2b.py`

根据提示操作，一般 fps 为 15 或 24. 完成后进入文件夹，删除黑屏的帧来节省空间。

所有图片压 zip 包，填写 manifest 里的 **bga**。

第一个数字为毫秒偏移。第二个数字为帧率。第三个数字为最后一帧的数字。

将压好的 **zip** 包放到 **bga** 文件夹里。