

점수 체계

- 만점
 1. 1,000,000
 - Cytus, VOEZ, Lanota, Dynamix, OverRapid 등 다수 게임이 채택
 2. 100.00%
 - Deemo, ADOFAI, Cytus의 TP 등 여러 게임이 채택
 - Deemo의 경우 실제 저장 데이터는 1,000,000 만점의 데이터
 - ADOFAI의 경우 더욱 정확한 판정의 경우 추가 퍼센트가 붙어서 실제 만점은 $100 + \text{클릭 수} * 0.01\%$.
 3. 10,000,000
 - Arcaea에서 채택
 - Arcaea의 경우 더욱 정확(Cytus의 TP Perfect 개념)한 판정의 경우 노트 당 1점을 더 부여. 이 경우 더욱 정확히 친다면 상위 랭킹에 등재됨. 다만 굳이 10,000,000을 사용한 것은 이 판정으로 인한 다른 더 가중치가 큰 점수 조건과 상쇄되는 영향을 작게 만들기 위한 것으로 보임(더욱 정확을 모두 친 대신 Good 하나 vs 모두 일반 정확 중 후자가 점수가 더 높아야 함)
 4. 노트 수에 적당히 비례
 - 채보에 상관없이 판정에 점수가 붙어있는 시스템
 - 따라서 채보에 따라 만점이 모두 다름
- 점수 배분
 1. 콤보: 10%
 - 판정 기반: 90%
 - 콤보 기반: 10%
 2. 콤보 없음
 - 판정 기반: 100%
- 콤보
 1. $\propto n$
 2. $\propto n^2$
 3. $\propto n \log n$
 4. $\propto n/m - 0.11160478421872184 \sin(\pi (n/m)^2)$
- 판정
 1. 3종류(Perfect/Good/Miss)
 - Good은 콤보 유지, Miss는 콤보 끊김
 - 점수는 각각 100%/50%/0%
 - 사실 이게 구현하기도 제일 편하고 최적화하기도 제일 편함
 2. 4종류(Perfect/Good/Bad/Miss)
 - Good은 콤보 유지, Bad & Miss는 콤보 끊김
 - 점수는 70/30/0, 60/30/0, 50/25/0 등 다양
 3. 5종류(Perfect/Good/Nice/Bad/Miss)
 - Good & Nice는 콤보 유지, Bad & Miss는 콤보 끊김
 - 점수는 70/30/10/0, 70/50/30/0, 75/50/25/0, 60/30/10/0 등 다양