



2021.09.30

反面分隔页

THCCD开发手册

Ver 0.5beta

2021/9/30

荷城创造 THCCD开发组

文件类型
文件密级

手册
HIG[高密]SEC

反面分隔页

这是THCCD项目的开发手册，是THCCD计划一期开发工作的结果。本文件对THCCD项目的开发工作进行了合理规划，总结并确定了THCCD的主要游戏机制，艺术要求，和最基本的技术要求，保证在进行技术开发时有参考依据，避免重复性工作。所有的THCCD开发工作应当以该手册为指导。

本文件为THCCD项目的核心文件，应当采用高密保密手段予以保密。保密要求将在下文说明。

NitloadCreation
主 催：Goumu Liu

版本更新记录				
版本	发布时间		备注	公开
0.50beta	2021	9月30日	测试版本	内部
0.50c	2021	9月30日	保密的测试版本	CSEU

CREATION

反面分隔页

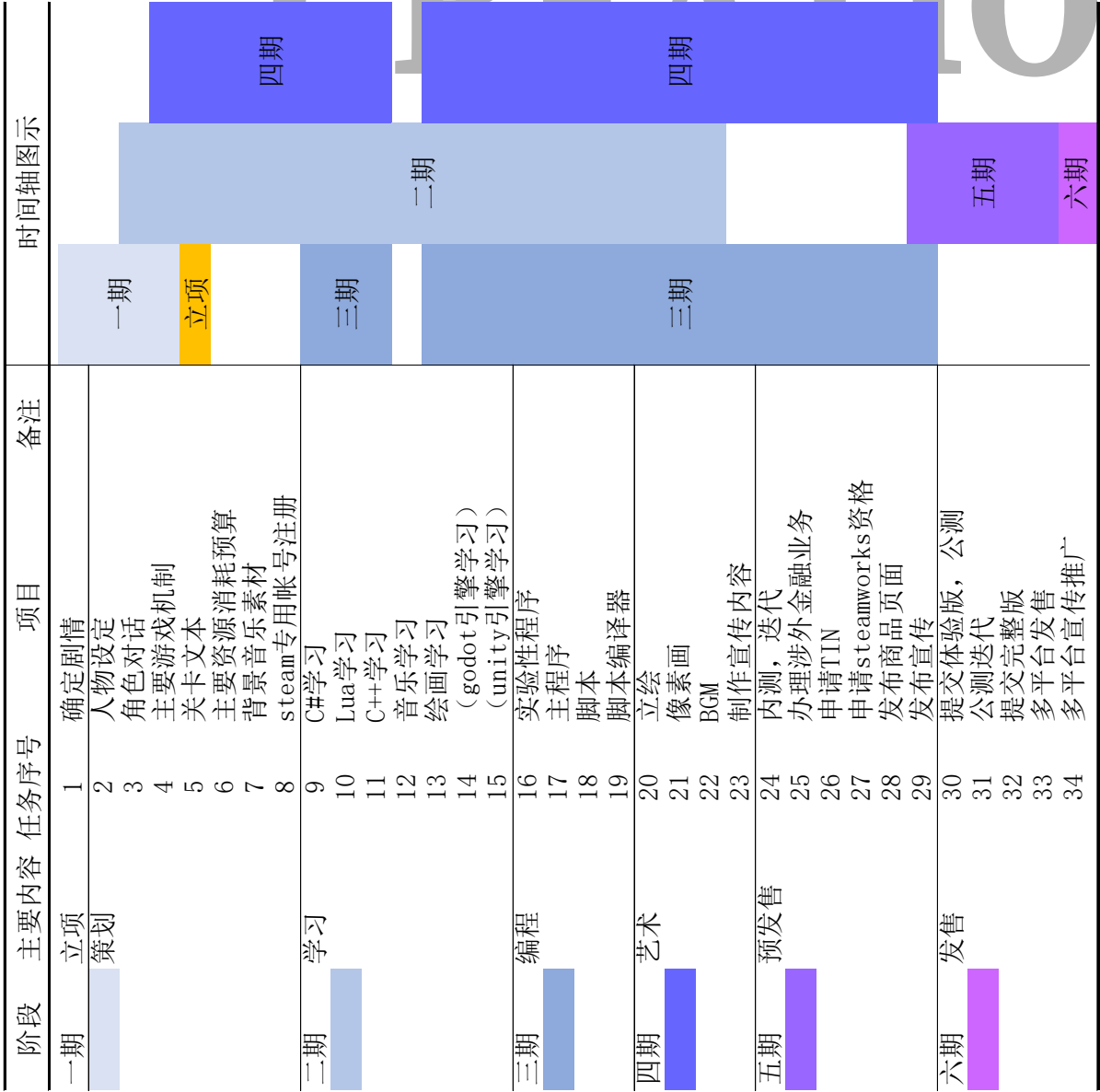
NITLOAD CREATION

关于保密要求的说明

- THCCD是CSEU重要的软件项目。为了保证THCCD的顺利开发，保证CSEU的数据安全，应当对THCCD的开发数据予以保密。需要被保密的内容包括THCCD的全局开发文档，全部素材，原始文件（代码，图形，音乐）。
- 进行保密工作的基本要求是不可复制性，即其他获得项目资料的个人和团体无法利用公开文件的情报复制或高相似度仿制CSEU的项目，包括背景和画风的相似性（不包含使用ZUN绘的设计），相同或相似的原曲素材，一致的剧情设计。对于THCCD而言，保密工作应当保证THCCD的剧情、艺术设计、游戏机制不被知晓和仿制。
- 为实现这一目标，在THCCD全部开发工作完成之前，以下内容只能向创造和协助创造相关内容的人员展示：
 1. 源代码
 2. BGM及其相关（素材，工程文件，成品）
 3. 人物图形及其相关（素材，工程文件，成品）
- 以下内容只能向加入THCCD项目的开发人员展示：
 1. THCCD开发手册的完整内容
 2. THCCD的测试版本
- 以下内容可以不做硬性保密要求：
 1. 子弹、杂鱼的图形及其相关内容
 2. THCCD立项计划书
- 以下实体或个人被认定为不可信任，不可以使其接触未加密THCCD的内容：
 1. 开发人员所属大学
 2. 国内主要社交软件
- 以下组织或实体被认为高度不可信任，在发售前不可令其知晓THCCD的存在：
 1. 以所谓“合作”为目的的商业公司
 2. 政府有关部门

反面分隔页

NITLOAD CREATION



详细任务清单

任务总序号		子任务						
		A	B	C	D	E	F	G
1	主线剧情	前情提要	支线内容					
2	自机角色	敌机角色						
3	角色对话							
4	奖励机制	剧情关卡机制						
5	设定文档	角色对话（电子化）						
6	预算规划	预算案	使用记录	保密管理				
7	音乐素材							
8	专用账号							
9	C#学习							
10	Lua学习							
11	C++学习							
12	乐理							
13	像素画	作曲		风景画	人物画			
14	未定	现代派绘画入门学习						
15	未定							
16	教学程序	试验性图形引擎		语言通信	计分板			
17	框架	计分板		图形引擎	弹幕系统	软件合体	版本管理	
18	弹幕组合	关卡时间轴		组合库	demo库	正式库	版本管理	
19	lua与C++	C++与C#						
20	自机选关	对话立绘（含通关时）		背景图	封面	包装设计	对战立绘	装饰
21	精灵表	小怪		子弹	装饰			
22	旋律改编	编曲配器		录制				
23	分镜	宣传词，宣传图形		剪辑				
24	内测	游戏可玩性测试		debug				
25	办理业务	开设专门账户		获取证明材料				
26	申请TIN							
27	申请资格	进行steam-sdk植入		发布海报				
28	上传宣传片	上传通关实例		微博				
29	B站宣传	请求困仙等协助宣传						
30	上传THCCD-Demo							
31	回收评价	二次debug迭代		软件定型				
32	提交正式版	试制并定型生产实体盘						
33	审核通过	网络发售实体盘						
34	B站推广	利用1M份广告进行宣传		维护更新				
总计		大任务34项,小任务88项						

关于弹幕设计的艺术要求

• 弹幕射击（STG）是所有游戏形式里规则最为简单的，同时也可以认为是最接近抽象艺术的游戏形式，其既通过背景，角色和对话表现故事，也通过弹幕等容易被忽视的方面表意并留下想象空间。一部好的STG作品，不只是街机厅里让人体验射爆敌人快感的娱乐快餐，更能成为有优美叙事和深刻思想的艺术精品。当然，以营利为目的的商业氪金游戏不在本文的讨论范围之内。

• 犹如一篇文章，STG也需要切题，从游戏机制，弹幕到角色、对话，都为剧情和思想服务。一方面，如果故事乏味，整个游戏的目的就只剩下了打败敌人，没有欣赏的价值。另一方面，如果为了效果，添加多余的机制，就会节外生枝，显得臃肿。当然，以营利为目的的商业氪金游戏不在本文的讨论范围之内，点名《雷霆战机》。

• 好的stg是一份视觉艺术品。配色不一定华丽，但一定要协调；子弹不一定丰富，但一定要合理。如果分辨率不足，处理器性能不足，而图像有太过于精致，就会导致图像失真，加载卡顿，给人一种街机的味道。如此，整部作品就会充满市井和低廉的感觉，艺术性大打折扣。

• 在每一关里，子弹应当总是按照几种特定的模式或其组合生成和消失。如果组合太少，就会影响表意，内容单调；如果同时使用了太多的模式，就使整个画面太乱，只能说是很努力的游 戏，但艺术性大打折扣。这就有点像康定斯基等现代派艺术家的作品，只是用方形、圆形等基本图形和简单的颜色就可以表达出精确的含义并留下丰富的想象空间。又好像一首歌曲由独立而又协调的数个乐句组成，既没有一大串无关联旋律堆叠；又不能一个旋律无限循环。即使说一个stg弹幕华丽，也都一定都是几个基本模式的组合和延伸。

• 单个子弹之间也要相互配合，既是为了保证相当的可玩性也是为了整体的艺术表达。每一个单独的模式都很美观，组合不好也会失去全部艺术性。就像花道，只有每一朵花都在一个舒适而有恰当的地方，才会有好的花道艺术品，既不凌乱，也不呆板。

• 很容易被忽视的一件事是游戏的背景。游戏背景展现了游戏剧情的发展环境，和BGM呼应推动剧情的发展。一幅背景应该像印象派绘画，或是中国山水画一样，用简单的手笔和简单的色彩表现环境。应当注意的是，背景的色块数量和使用颜色数量应当简单，防止背景过于绚丽，反而影响对弹幕、游戏资源和角色的判断。这几种颜色应当色调统一，由故事时间，故事地点和故事环境决定，还应当和子弹、资源点等有明显的区别以便于区分。下面看几个例子：

1. 《东方永夜抄》一面，是在夜间发生，有大量萤火虫出没，所以使用暗色调，加上少量亮点，非常合理，是好的背景。

2. 《东方辉针城》二面，是在湖边柳树下，是在白天，所以使用明亮的绿色，有水波，有几条柳枝，简介统一。是好的背景。

3. 《东方天空璋》背景，是关于季节异变，所以有春夏秋的元素，有花瓣和叶片，有明亮的色彩。但有色块过多过亮，影响弹幕的判断，是不好的弹幕。

4. 《东方宵海格》一面，是在樱花林的战斗，使用了很多的樱花树和樱花瓣，和游戏资源、子弹的颜色有些相似。对游戏体验有一定影响。

• 音乐也是stg作品的重要组成部分。子弹的排列就像像电影的画面，优秀的音乐则能将全部画面串连，构成并补充立体的叙事。最直观的就是所谓“卡点”。更深一层的作用是营造故事气氛，引导玩家在紧张避弹的同时进入游戏故事。这样的一段音乐需要满足和电影配乐一样严格的艺术要求，还要附加一项，乐曲自身可以无缝衔接，满足游戏过程中循环播放的要求。

• 至于是先设计弹幕，在依照弹幕与剧情谱写音乐：还是反过来，先音乐后弹幕：其实就像填词和谱曲的顺序一样，都可以，只要最后达到协调和达意就行。

序号	关卡名	行动地点	描述	道中	道中符卡数	关底	关底符卡数
1	黎明前的暗夜行动 ~~~Into the Darkness	萤火映照的魔法之森	关于虫子的情报十分充分，还是从这里入手比较适合呢。	莉格露	0/1	莉格露	2
2	晨光熹微的森林洞穴 ~~~Cave Waiting for Sunrise	奈何桥下的地灵洞口	虫子的种类如此复杂丰富，让人摸不着头脑，只能逐一尝试了。	黑谷山女	1	黑谷山女	3
3	被污染的红药瓶 ~~~Unidentified Fake Objects	前行途中的凯风快晴	漂浮空中的支援物资受到污染，无论如何要先解决这个问题。	琪露诺	1	梅蒂欣	4
4	随风而行的风言风语 ~~~Gossip with the Wind	清流激湍的妖怪之山	超前的魔法创造了虚幻的世界，何为真假，在危急时刻更突显重要性。	姬海棠果	2	射命丸文	5
5	被误解的妖怪 ~~~Was What Misunderstood	遮蔽烈日的魔法之森	新的情报浮现，新的捣蛋鬼出现，都必须仔细地调查。	克劳恩皮斯	2	二岩猫藏	6
6	红楼晚钟 ~~~Red Smoke Around Red Mansion	森然死寂的红魔楼台	毫无头绪之际，真正的线索总能让人眼前一亮，但之后就是强烈的紧张和恐惧。	蕾米莉亚	2	芙兰朵露	7
7	幽冥之路 ~~~Way Of The Way~~~	生灵无觅的樱花冥界	造成如此巨大破坏的，竟然是如此简单的存在。其存在形式，突破所有人的常识。	UUZ	6	GCoV-19	10

弹幕剧情模块

内容	一面	二面	三面	四面	五面	六面	EX
道中前 Chapter数量	有 5	有 5	有 6	有 6	有 7	有 8	有 10
道中 Chapter数量	有 2+2	有 SPELL	有 SPELL	有 SPELL	有 SPELL+SPELL	有 SPELL	有 SPELL
道中后 Chapter数量	有 3+3	有 6	有 6	无 --	有 2+5	无 --	无 --
关底	有	有	有	有	有	有	有

主要游戏机制			
类型	名称	描述	对应剧情
关卡机制	二次免疫	- 类似于TH15的“完美无缺”模式，游戏剧情拆分成为数个chapter。玩家中弹之后可以从改chapter开始处重新开始，该chapter原有的操作会被删除。游戏进度可以保存，游戏录像以最终通关的进度为准。 - 一个chapter只有完全通关之后才能够被保存。	自机们在充分休息之后启程调查疫变，在二次免疫的保护下，她们不惧病毒的侵袭
	一次接触	经典的通关模式，玩家中弹之后会损失残机，残机消耗完毕会“满身疮痍”，需要续关。续关的次数限制由机制“任务事件”决定。	自机们大病初愈，但仍以最快速度解决疫变。
	任务时间	- 游戏剧情从早上四点开始，每通一关就增加两个小时，满足一定条件可以减少至1.5小时，续关会增加一个小时。时间达到晚上八点就认定任务失败。 - 一定条件指收集至少三个vaccine道具	自机大病初愈，身体还不够强健，完成一段任务之后就需要充分休息。
资源机制	vaccine	- 类似于TH7的森罗结界，通过收集红色的“疫苗点”来获得使用二技能的能力。每一个疫苗点的数值为100，达到10000可增加一个vaccine道具，达到50000之后每增加10000自动放出一个。 - 为了方便计算，手动vaccine和自动vaccine被认为是不同的。	八意永琳和河童开发出的小型医疗装备，含有少量特效药剂。
	安瓿	- 类似于TH12的UFO，有红，绿，蓝，粉四种，分别对应残机，bomb，分数，vaccine。 - 安瓿收集后暂时存储，达到四个之后进行判定，生成一个大的安瓿。击破大的安瓿即可获得相应奖励。 - 四个安瓿中有三个相同时生成该三个对应的奖励，各不相同时会生成随机奖励，所有以上情况都会提供1.00个power。其他情况会将第一个收集的安瓿删除。	八意永琳和河童在外来助手的帮助下设计出的大型医疗设备，可以运输更多的医疗设备零件，稍加组装就能直接使用。
	power bomb	- 经典的游戏道具，THCCD采用四分制计算power。 - 经典的游戏资源，THCCD中一次接触模式最多可以获得50个bomb。二次免疫模式可以获得二十个。	
	残机	经典的游戏资源，THCCD一次接触模式最多收集10个，二次免疫模式不需要	
全局机制	东方求闻疫事	- THCCD的replay，采用和游戏主体不同的画风。 - 将广泛采用中国山水画构图和印象派配色技巧。角色对话将不出现人物立绘，屏幕中央，留白，展示角色对话。 - 前六关的录像可以和extra的录像拼接，构成史书《东方求闻疫事》。	稗田阿求记录整场异变的最终成果。具有极为重要的史料研究价值。
	编程语言	THCCD使用lua，C#，C++三种语言编写，其中： 1.lua用于编写游戏剧情的脚本，弹幕的编辑和游戏资源的调用； 2.C#用于编写软件主程序，构建软件的基本框架； 3.C++用于编写解释器，搭建lua和C#的桥梁，使得lua脚本可以被C#理解和执行。	
	对话	正常通关建议为25至40分钟 - 应当探讨现代科技下日渐难以辨别的真实与虚假信息，不能强调射命丸文是否是以哪种方式制造虚假新闻。虚假的种类不是重点，强权的目的才是关键。 - 对应的，她的设定文档也需要稍作修改。	射命丸文疫变期间写了一大堆Fake News，既有美式（凑热闹不嫌事大），也有中式（对妖怪之山有利，压制异见）。

关卡	姓名	序号	E			N			H			L		
			spell		备注	spell		备注	spell		备注	spell		备注
一面道中 一面BOSS	莉格露 莉格露	0	null			null			光符			光符		
		1	蝶符	【帝王蝶的旅行】		蝶符	【帝王蝶的旅行】		萤符	【地上星河】		萤符	【地上星河】	
		2	蠹符	【蠕世界】		蠹符	【蠕世界】		蠹符	【百足夜行】		蠹符	【百足夜行】	
二面道中 二面BOSS	黑谷山女 黑谷山女	1	网符	【四通八达的网络】		网符	【精巧美丽的网络】		网符	【秘藏危机的网络】		网符	【无法摆脱的网络】	
		1	蛛符	【白额高足】		夜符	【流星锤陷阱】		门符	【活板门陷阱】		斗符	【漏斗网陷阱】	
		2	夜符	【流星锤陷阱】		门符	【活板门陷阱】		斗符	【漏斗网陷阱】		狼符	【节肢体的顶点】	
三面道中 三面BOSS	琪露诺 梅蒂欣	3	虫媒	【吾非中介】		虫媒	【吾非中介】		虫媒	【吾非中介】		虫媒	【吾非中介】	
		1	冰符	【绝对零度】		冰符	【绝对零度】		冰符	【绝对零度】		冰符	【绝对零度】	
		1	无机	【绿色标线】		无机	【绿色标线】		涂符	【繁华都市的墙壁】		涂符	【繁华都市的墙壁】	
		2	有机	【极长的系统命名】		有机	【极长的系统命名】		毒符	【海葵的馈赠】		毒符	【海葵的馈赠】	
		3	败符	【收容失效】		败符	【收容失效】		败符	【收容失效】		败符	【收容失效】	
		4	疑符	【真假药瓶】		疑符	【真假药瓶】		疑符	【真假药瓶】		疑符	【真假药瓶】	
四面道中	姬海棠果	1	秘闻	【无误念写记忆】		秘闻	【无误念写记忆】		秘闻	【无误念写记忆】		秘闻	【无误念写记忆】	
		2	理符	【*** 正如此吗? 】		理符	【*** 正如此吗? 】		理符	【*** 正如此吗? 】		理符	【*** 正如此吗? 】	
四面BOSS	射命丸文	1	雷符	【巨大喷流】		雷符	【巨大喷流】		颼风	【龙卷呼啸】		颼风	【龙卷呼啸】	
		2	云符	【下击暴流】		云符	【下击暴流】		寻符	【纸堆】		寻符	【纸堆】	
		3	影符	【ISO 1600】		影符	【ISO 1600】		障符	【回音壁垒】		障符	【回音壁垒】	
		4	屏符	【回音壁垒】		障符	【回音壁垒】		识符	【乌合之众】		识符	【乌合之众】	
		5	障符	【回音壁垒】		意符	【乌合之众】		风符	【无双风神】		风符	【无双风神】	
五面道中	克劳恩皮斯	1	伪符	【Fake Aplo】		伪符	【Fake Aplo】		伪符	【Fake Aplo】		伪符	【Fake Aplo】	
		2	伪符	【Flat Ground】		伪符	【Flat Ground】		伪符	【Flat Ground】		伪符	【Flat Ground】	
五面BOSS	二岩獯藏	1	第一胜负	【有机质存在之变化】		第一胜负	【有机质存在之变化】		第一胜负	【有机质存在之变化】		第一胜负	【有机质存在之变化】	
		2	第二胜负	【有机质创生之变化】		第二胜负	【有机质创生之变化】		第二胜负	【有机质创生之变化】		第二胜负	【有机质创生之变化】	
		3	第三胜负	【有机质消耗之变化】		第三胜负	【有机质消耗之变化】		第三胜负	【有机质消耗之变化】		第三胜负	【有机质消耗之变化】	
		4	第四胜负	【有机质回收之变化】		第四胜负	【有机质回收之变化】		第四胜负	【有机质回收之变化】		第四胜负	【有机质回收之变化】	
		5	第五	【变换生长的生命树】		第五	【变换生长的生命树】		第五	【变换生长的生命树】		第五	【变换生长的生命树】	
六面道中	蕾米莉亚	6	何罪	【最终声明】		何罪	【最终声明】		何罪	【最终声明】		何罪	【最终声明】	
		1	命符	【逝者的命运】		命符	【逝者的命运】		命符	【逝者的命运】		命符	【逝者的命运】	
		2	神枪	【冈戈尼尔】		神枪	【冈戈尼尔】		神枪	【冈戈尼尔】		神枪	【冈戈尼尔】	
六面BOSS	芙兰朵露	1	雾符	【真的是红雾吗? 】		雾符	【真的是红雾吗? 】		雾符	【新•红雾异变】		雾符	【新•红雾异变】	
		2	禁弹	【莱瓦汀】		禁弹	【莱瓦汀】		禁弹	【莱瓦汀】		禁弹	【莱瓦汀】	
		3	传播	【中间宿主】		传播	【中间宿主】		传播	【中间宿主】		传播	【中间宿主】	
		4	禁忌	【未知的野外之物】		禁忌	【陷阱的野外之物】		禁忌	【远行的野外之物】		禁忌	【凭依的远征之物】	
		5	禁技	【潘多拉紧闭】		禁技	【潘多拉之盒】		禁技	【魔盒开启】		禁技	【魔盒洞开】	
		6	禁物	【十二面体】		禁物	【刺客粉末】		禁物	【多变序列】		禁物	【多重组合】	
		7	宿符	【生命毁灭者】		宿符	【生命毁灭者】		宿符	【你给我毁灭吧】		宿符	【你给我毁灭吧】	

接上表

关卡	姓名	序号	EXTRA		关卡	姓名	序号	SPELL		VACCINE	
			spell	备注				名称	备注	名称	备注
Extra道中	西行寺幽幽子	1	亡灵【彷徨之路】		博丽灵梦	1	灵符【梦想封印】	医行【疫战突进】		医行【疫战突进】	钟南山
		2	桜符【墨染的樱花——封印】				梦符【封魔阵】	医行【前情预警】		医行【前情预警】	李文亮
		3	华胥【梦蝶境界】				恋符【极限火花】	医令【社交间距】		医令【社交间距】	福奇
		4	失控【能力增强异变】				魔符【星尘幻想】	医令【特别检验】		医令【特别检验】	默克尔
		5	失控【西行妖封印失效】				秘术【天文密葬术】	医械【紫外荧灯】		医械【紫外荧灯】	铃仙
		6	【反魂蝶--八分咲--】				禁技【蓬莱密药术】	医械【灭毒喷雾】		医械【灭毒喷雾】	河童
Extra-Boss	GCoV-2019	1	简【最简单的生命】		雾雨魔理沙	2					
		2	依【宿主的变换】								
		3	群【要素三位一体】								
		4	凝【飞沫溶胶】								
		5	伪【蛋白质的假面舞会】								
		6	核【复制的变异序列】								
		7	变【对抗中和】								
		8	新【颗粒再构成】								
		9	散【血液中的远征】								
		10	--【细胞因子风暴】								

BGM使用情况						
序号	曲名	作者	用于	出现于	备注	代号
1	辉光之针的小人之国	ZUN/东方辉针城	标题	标题	辉光之心的医者之行 ~~~The Marching Doctors	0
2	e小调第十交响曲第二乐章	肖斯塔科维奇	八云紫	前情提要	未知危机的危疾纪元 ~~~Pandemic Era of Uncertainty	0.9
3	uncertain	uncertain	莉格露	1道中	不温柔的满月良夜 ~~~Mild Night with Nervousness	1.5
4	uncertain	uncertain	莉格露	1BOSS	uncertain	1.9
5	斯卡布罗集市/废狱摇滚曲	英国民歌/ZUN	黑谷山女	2道中	废狱之上 ~~~Hell Over The Hell	2.5
6	uncertain	uncertain	黑谷山女	2BOSS	uncertain	2.9
7	我的祖国	斯美塔纳	琪露诺	3道中	我的幻想之乡 ~~~Unitopia	3.5
8	uncertain	uncertain	梅蒂欣	3BOSS	uncertain	3.9
9	第二圆舞曲	肖斯塔科维奇	姬海棠果	4道中	幻想的空之舞 ~~~Sky Dance of Imagination	4.5
10	uncertain	uncertain	射命丸文	4BOSS	uncertain	4.9
11	uncertain	uncertain	二岩獬臈	5道中	uncertain	5.5
12	信仰是为了虚幻之人	ZUN/东方风神录	二岩獬臈	五boss	面向预设的辩驳语言 ~~~Proofs of Proofed	5.9
13	行星组曲 火星	霍尔斯特	蕾米莉亚	6道中	红魔组曲-唯一乐章 ~~~The Infected Scarletlets-Victims	6.5
14	献给已逝亡灵的七重奏	ZUN/东方红魔乡	芙兰朵露	6BOSS	红魔组曲-附加乐章 ~~~The Infected Scarletlets-Extra	6.9
15	墨染桜	ZUN/东方妖妖梦	西行寺幽幽子	EX道中	墨染桜下，境界不明 ~~~Uncertain Boarder	7.5
16	Civilization Of Magic	ZUN/东方异灵传	GCOV-2019	EX BOSS	同归于尽 ~~~Life The Simplest	7.9
17	东方萃梦想	ZUN/黄昏边境	大结局	大结局	终章盛宴与重启之时 ~~~Feast For The Restart	8
18	Auld Lang Syne	英国民歌	制作者名单	制作者名单	胸怀中的大天地 ~~~Next Phantasm in the Chest	8.5

图形大小图形大小明细				
图形类别	宽 (像素)	高 (像素)	图形类别	宽 (像素) 高 (像素)
关卡	512	512	敌机对话	>400 >700
敌机对战	64或80	多为80	敌机子弹 (无大玉)	8,16,32,64 8,16,32,64
激光端头	128*2	8 (16)	自机像素画	32 48
支线角色	32	16	自机对话	>400 >700
选关立绘	>500	>800	自机子弹	16 16
软件背景	1280	960	大结局对话	1280 960
游戏资源	16,24,32	16,24,32		

背景图形（游戏过程中）										
关卡	时间	气氛	准确地点	零件数量	零件一	零件二	零件三	零件四	色调	备注
一面道中	凌晨		魔法森林	3	树木1	萤火	淡淡的红雾		深绿色 +黄色亮斑	
一面BOSS			魔法森林	1	布满萤火虫的树木	萤火			深绿色 +黄色亮斑	
二面	黎明		旧地狱入口附近	3	树木2	日出霞光	红雾		绿色+红光	
二面BOSS			旧地狱入口	2	树木2	天空			绿+灰	参考虹龙洞一面
三面	早上		天空中	3	蓝天	白云	红雾		天蓝色 +浅红	
三面BOSS			天空中（花田上）	2	花田	红雾			金黄	
四面	中午		妖怪之山	2	瀑布	山石			水蓝色	参考风神录四面
四面BOSS			妖怪之山	2	瀑布	报纸			水蓝色	参考风神录四面
五面	下午		魔法森林	1	树木3				绿色	参考虹龙洞二面
五面BOSS			部分折叠的空间	2	古风山水	红雾			棕色	
六面	傍晚		雾之湖到红魔馆	4	水波	红魔馆	晚霞	红雾	红色	参考栖霞园一面
六面BOSS	晚上		红魔馆钟楼	2	红魔馆钟楼	月夜				
EX	未知		幽明境	2	阶梯	樱花				参考妖妖梦五六面
Exboss	未知		幽明境	2	樱花	光晕				

细节			
类型	位置	描述	备注
背景	EX背景	从大图中抠出一些条，拼成形状	妖妖梦五面背景
背景	六面背景	水波加大透明度，地平线上图片倒过来加载，形成倒影	TH14二面柳运河 栖霞园一面雾之湖
弹幕	六面及EX面	如同TH18六面一团小玉，形如蛋白质	致敬分子生物学与TH18六面
弹幕	EX-boss终符	提供大量游戏道具	参考埴安神桂姬与西行寺幽幽子终符
弹幕	回放对话	不出现人物立绘，屏幕中央，留白，展示角色对话	使用古风字体
弹幕	GCOV五符	有点类似妖梦： 畜趣剑【无为无策之冥罚】	参考妖梦
弹幕	GCOV终符	细胞因子外形参照TH07	参照幽幽子的子弹
弹幕	魔理沙	其“社交之距”保护下一次miss，并在发动时将部分子弹转化为蓝点。	类似14咲夜和18山童卡牌
名称	1面道中BGM	BGM名称参考“不要温柔走进那个良夜。”	致敬星际穿越
图形	封底	参考TH01萨利艾尔二阶段形态	致敬TH01萨利艾尔 也可以是致敬EVA
图形	封面	樱花，星空，水彩	参考《梦想夏乡》第四话封面
图形	字体	主体采用明朝体设计，可以直接使用装甲明朝体，并参考EVA明朝体。	
销售	实体销售	可以使用小容量的只读卡片U盘	比如这个（链接一）

附录
连接一

item.m.jd.com/product/44273846047.html?gx=RnE3y2ILOWKMtRP--sdGYTr0sJT04P3Y0o&ad_od=share&utm_source=androidapp&utm_medium=apshare&utm_campaign=t_335139774&utm_term=CopyURL

关于应对日渐收紧的政策说明

- 近日，一系列出台的政策让中国的电子游戏行业进一步萎缩，中国电子游戏文化的良性发展进一步受阻。同时，对steam等国外销售平台的监管也被提上日程。这一要求将对THCCD的开发引入极大的未知变量，直接影响到日后THCCD的发售工作。

- 但是，无论商业发售是否受到影响，THCCD的开发工作都必须进行。这一项目时THCCD开发组成员出于兴趣爱好和宣传效益进行的软件开发项目，可以为软件系统工程积累宝贵经验。而计划中的商业利益只是诸多益处中的一个方面。

- 我们不是资本家，而是创造者，梦想者。我们进行商业活动，是为了满足生活需要，并为接下来的各项创造与探索活动积累经验和资金。并在我们的作品中展现开放保重，积极进取的精神。让我们知道，什么是我们应当追寻的，应当包容的，应当反对的。如果我们对未来感到悲观，那就让我们来创造未来。而这，才是最大的乐观主义和英雄主义。

NITLOAD CREATION

反面分隔页

NITLOAD CREATION

