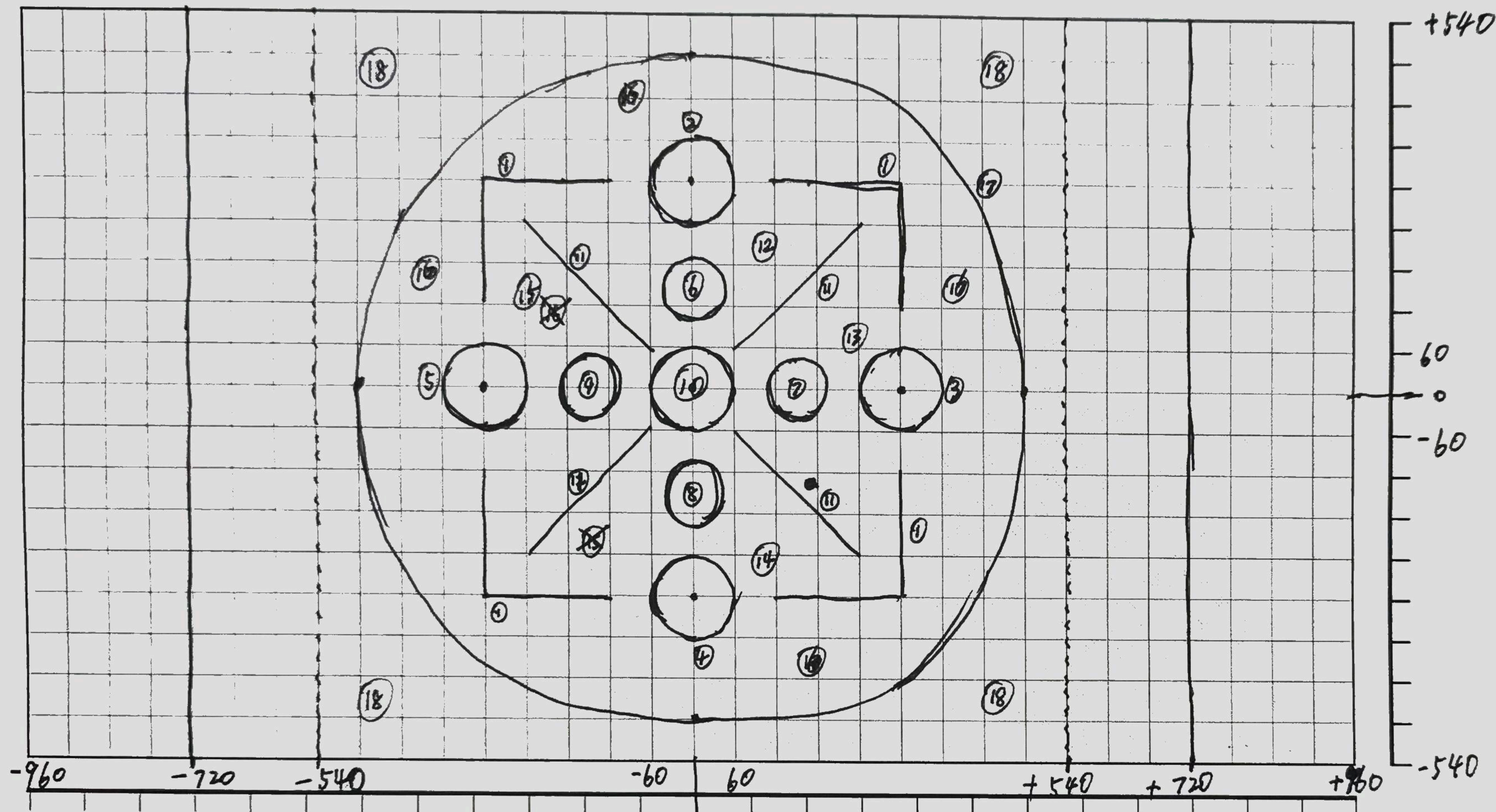




① 正·方形边框

② "开始游戏"文本组件

③ "游戏录像"文本组件

④ "返回标题"文本组件

⑤ "游戏设置"文本组件

⑥~⑨ 选项选中提示组件

⑩ 山茶花图案

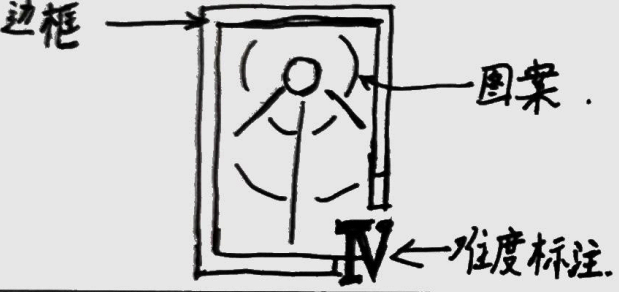
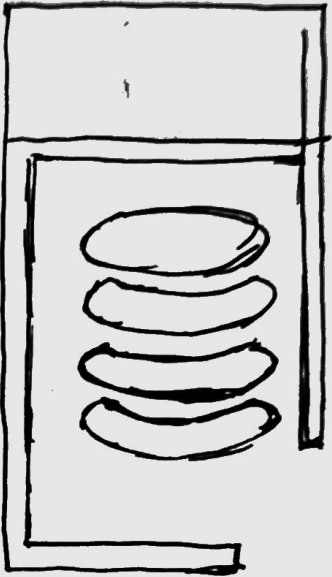
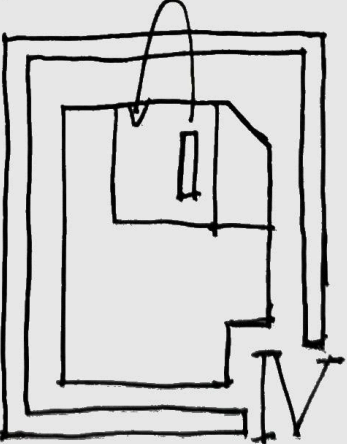
⑪ 区域边线图案

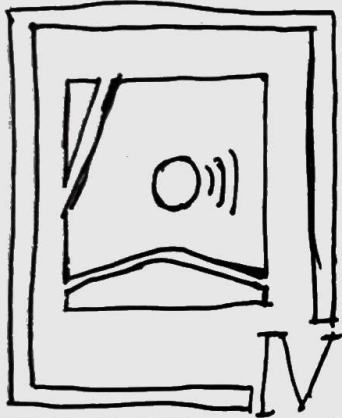
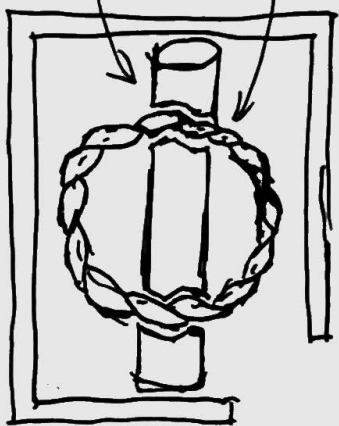
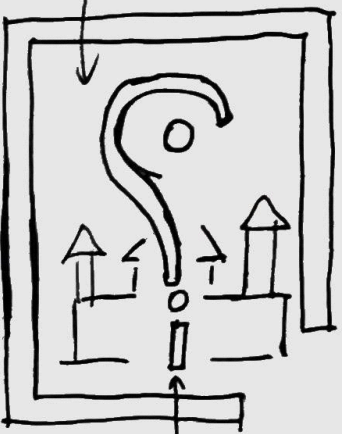
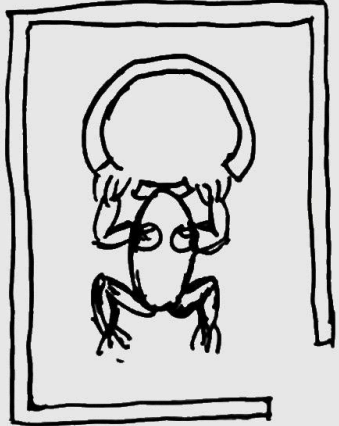
⑫~⑮ 选项区域色彩底纹

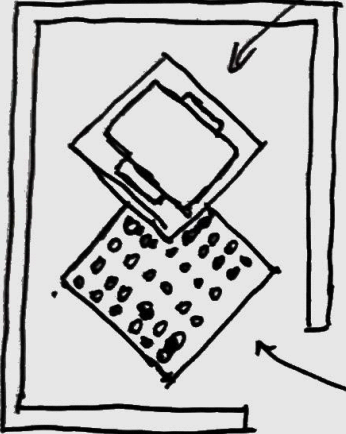
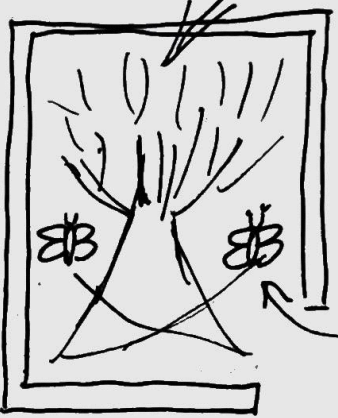
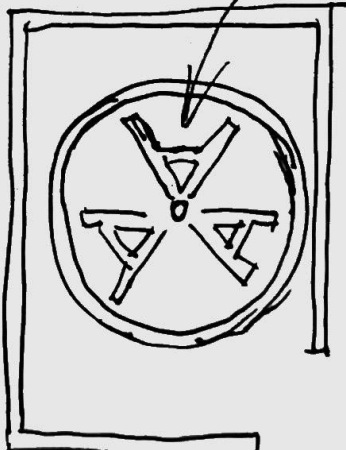
⑯ 内圈底纹

⑰ 圆形边线

⑱ 周边底纹

块名称 《东方秘闻录》Ex-DL Ex-卡牌 Deep Learning 模式 增强 Tag 图标设计.		时间 Tag 名.	图示	说明
内容 所有的 Tag 图标均为 ~~9:16~~ 的长方形, ^{←也可能是3:4.} 由彩色边框, 图案, 难度标注构成:  边框 → 图案. ← 难度标注.		扩展数 据库.		← 影以叶绿体的 盘片堆叠符号是 是最出名的数据库 的符号了!
说明 《东方秘闻录》与 Ex-DL 共设计 种 Tag, 并设置难度分级, 最大可至 36 级. 在已经完成挑战的 Tag 右隔, 将补充 "成功 攻略" 标志:  ← 金色 "成功攻略"		终极 网络 (扩展库 lv 4). 文案 - .	应该在左边的 	源远流长的存储 介质, 从历史而来.

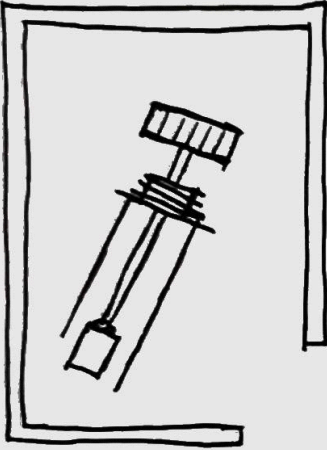
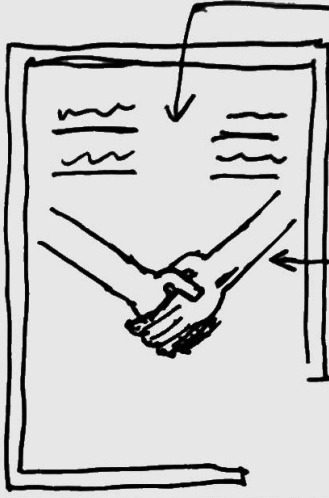
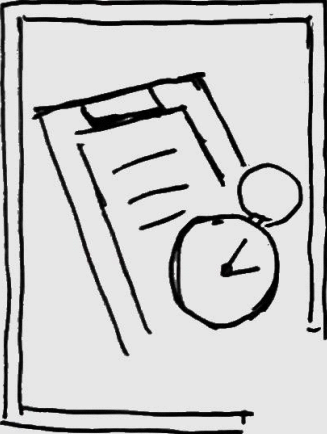
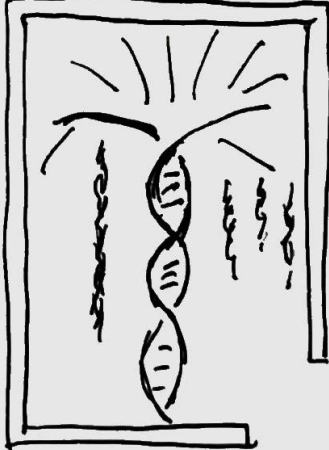
时间	图示	说明	时间	图示	说明
终极网络 (方案二)		LTO磁带的样子, 最古老的介质, 最适合存放历史的 介质..	天津神 崇拜		八咫依神祭子 标志性物件.
另辟蹊径		向上绕圈? 还是向下闪避? 让人头升"?"	国津神 崇拜		蛙之国与 没矢的铁环.

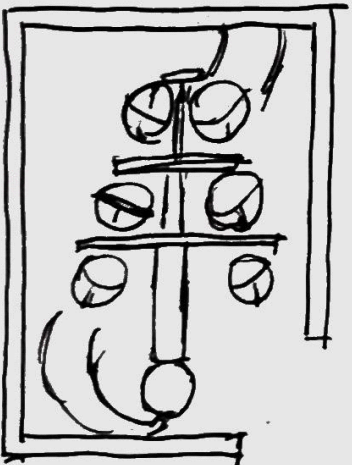
时间	图示	说明	时间	图示	说明
超频计算		经典的CPU外观。 CPU是最经典的可以超频的东西。 (本应是LGA2011之类,但画6x6点阵不开3)。	白蝶蝶舞		西行妖,粉白的树杈。 如果能看清就红蓝蝴蝶各一。
宗教战争		参考扑克中J, Q, K画法。 这个是圣白莲(大嘘)。 向右看。 披风。 中部: 经卷与剑。 (为了方便画手可换位置)。	反物质技术		既是反相的“-”也构成“A”ntimatter

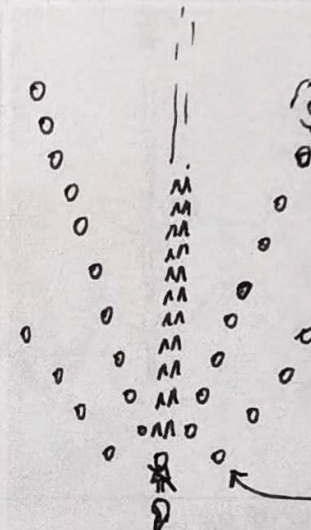
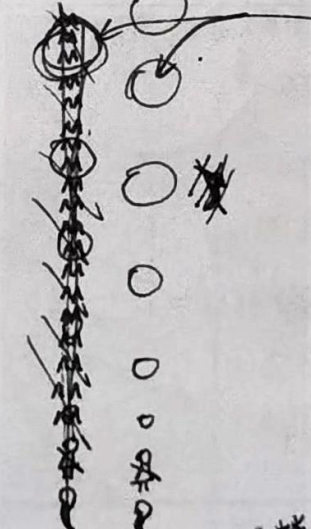
时间	图示	说明	时间	图示	说明
邪邪鬼 秘术			纯化的 愤怒		烦了, 直接把符卡 简化, 印上去.
高当量 弹毒		半径, UP	保护平民		早苗的雷, 令人印象 深刻的威力.

C

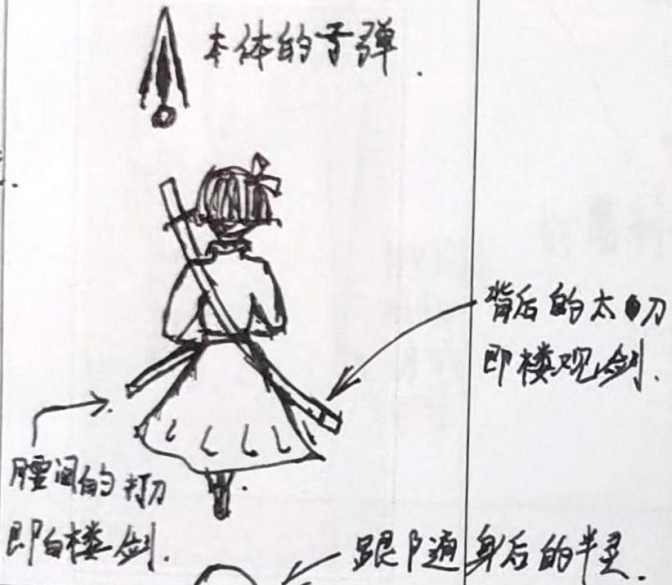
E

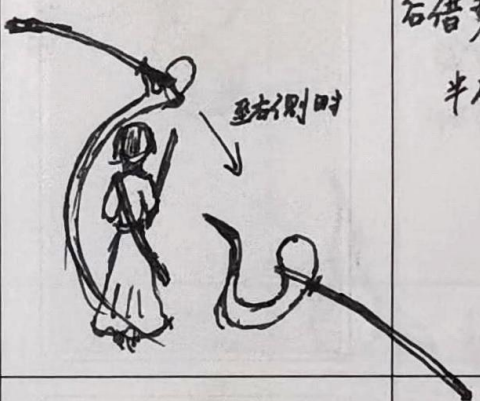
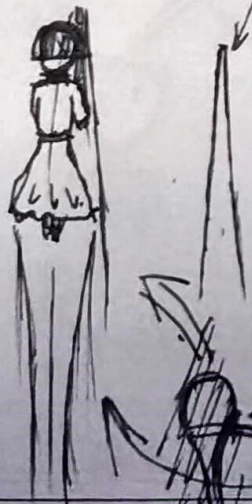
时间	图示	说明	时间	图示	说明
安全采样		采样管， 末端为符纸碎片。	化敌 为友		代表和平协议的 签字栏。 握手言和。
快速反应。		任务清单 与 计时怀表。	生命繁荣		基因的遗传与 ^{变异} 进化 为枝干，生命的进化 树枝繁叶茂。

时间	图示	说明	时间	图示	说明
不灭回忆		致敬GitHub将源码冻结于北极冰原。 我们的记忆，总将以一枚介子冲破时间之影	~~生美狂吹图~~		
非战争着装		你是让我用礼器作战吗？			

块名称	作品 00 自机魂 魂妖梦 符卡 西行新当流 秘传二重斩	时间	图示	说明												
内容	自机魂 魂妖梦 符卡， 为高爆发伤害，短持续时间的符卡。 ~~特殊属性~~ 主要分为 收集，回血减速，冲击三部分，	高速 攻击		碰撞半径逐步增大(↑100%) 但伤害逐步降低(↓50%) <table><tr><td>Power</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4~8</td></tr><tr><td>粒攻击</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> 由半灵发出	Power	0	1	2	3	4~8	粒攻击	0	1	2	3	4
Power	0	1	2	3	4~8											
粒攻击	0	1	2	3	4											
说明	符卡名称 前缀 "西行新当流" 为妖梦针对半灵和二刀流 特化发展的一种战流。 符卡名称 根名 "秘传二重斩" 为"西新流"的一个招式，为半灵持楼观剑于近距格挡或斩击，半人以楼观剑向前高速刺击的防守反击招式	低速 攻击		半人部基础攻击取消 半灵攻击减为不超过 全部聚焦于中心一线 但数量减半。 按"Z"键蓄力，松开时 以楼观剑向前斩击，此时，半灵弹加倍。 一个子弹团，击中 第一个目标后散开												

时间	图示	说明	时间	图示	说明
$t=0:00$ 按下“X”键。		按下“X”键，启动 Bomb，立即消耗 1.00/8.00 个 Power.	$t+0:03$		
$t+0:00$ 启动 Bomb.		立刻收集全部灵弹，并让全部子弹减速	$t+0:03.50$		向前三次刺击。

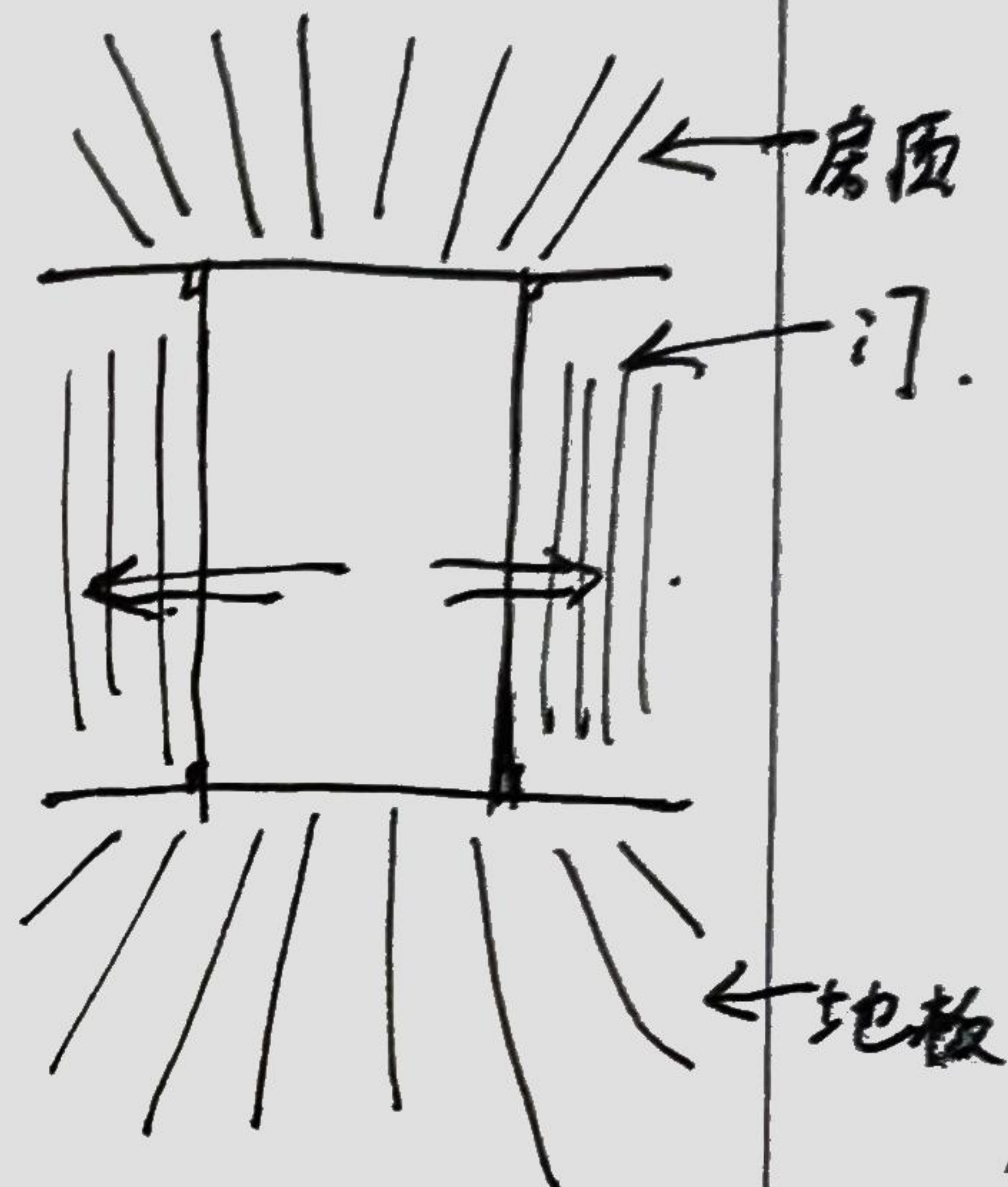
时间	图示	说明	时间	图示	说明
标准姿态			向左移动		“楼两刃造”的白楼剑, 类似“小乌丸” 相对较直, 可作为发射子弹的施术单元. 半灵有一定滞后
向右移动			按下 Bomb 一阶段		起手式, 白楼剑后引, 完成灵弹回收, 并在触发减速自(即自身加速)后以白楼剑由斩击, 弹幕与敌方单位.

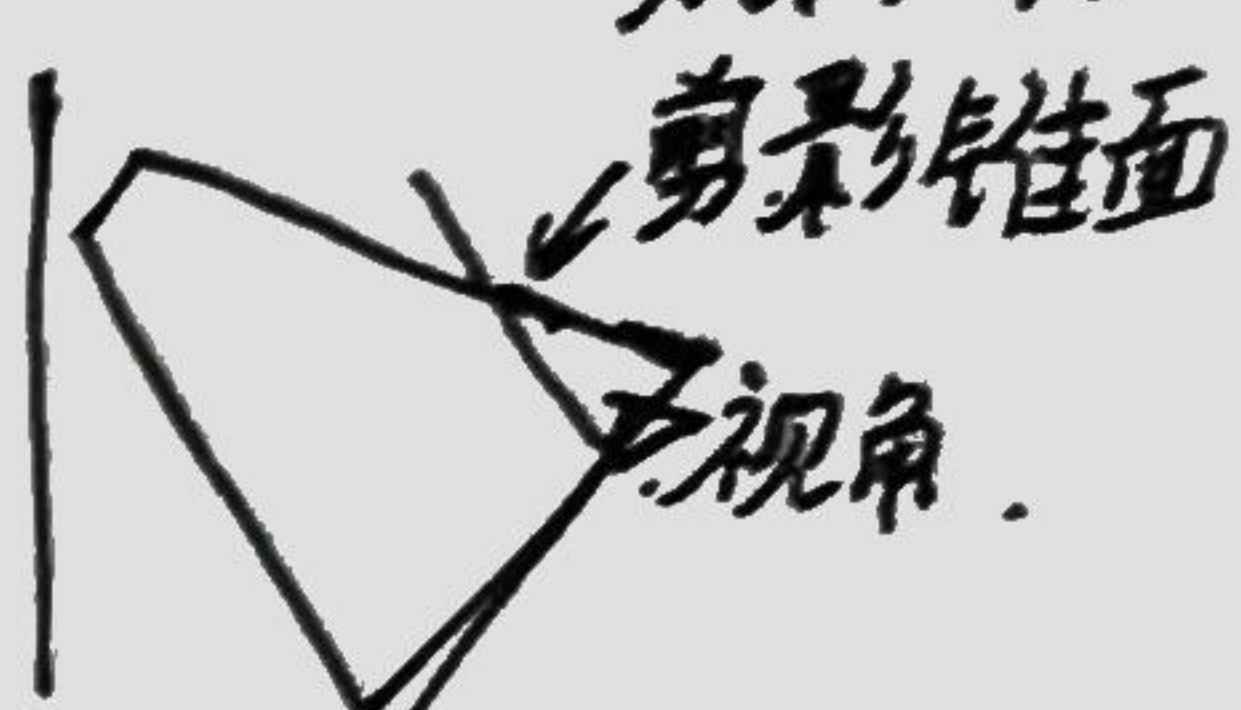
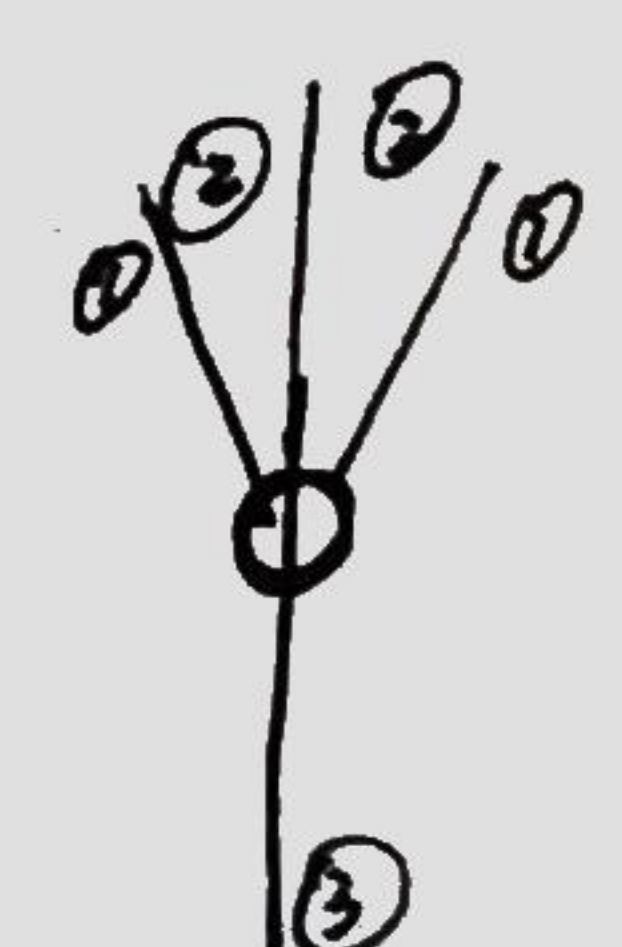
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Bomb 二阶段 动作一		半灵抽出楼观 剑， 白楼剑开始转换 为刺击起手式	Bomb 二阶段 动作二		半灵抽出白楼观剑 右借势挥出一击， 半人作刺击起手势完成
Bomb 三阶段 ~~半灵动作~~ 三阶段 动作二		半人刺击，向前 高速移动 半灵挥剑二阶段 主要动作，			

块名称		时间	图示	说明
《东方秘闻章》Ex关. 背景板全流程设计 内容 Ex单关,共以下流程: 2个普通 Chapter 1组道中 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 2个普通 Chapter. 1组关底 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 共有 标记为 Ex-Common-01. Ex-Common-02. Ex-Mid-01.		Ex-Common-01 开始 门口, 自机从此处飞出		稗田家长廊, 由3D背景着色器绘制地图。 发射黑白灵弹的妖精 从此处生成。 视角向前 推进。
说明 Ex-Mid Spell-01. Ex-Mid-02 Ex-Mid Spell-02 Ex-Mid Spell-03 Ex-Common-03 Ex-Common-04 Ex-Common-Final-01 Ex-Final Spell-01 02到09 01到10		Ex-Common-01 中部 画错了 灵弹 妖精 生成		人间之里村落. 由3D背景着色器完成 灵弹 妖精 生成 天空盒. 有限长楼房 自机 视角 无限 道路

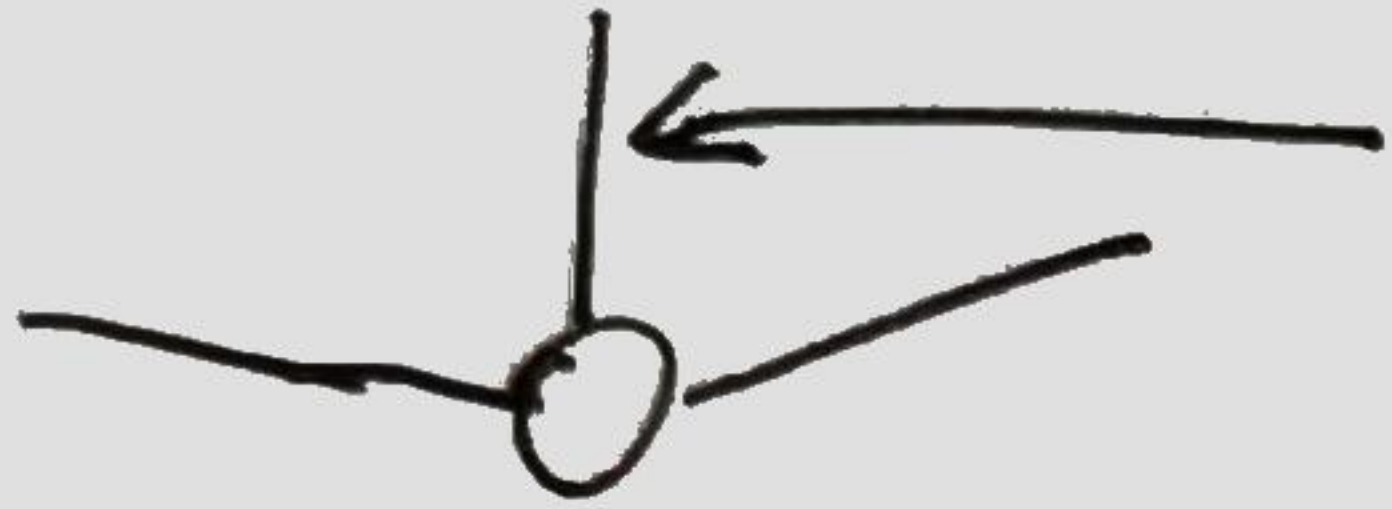
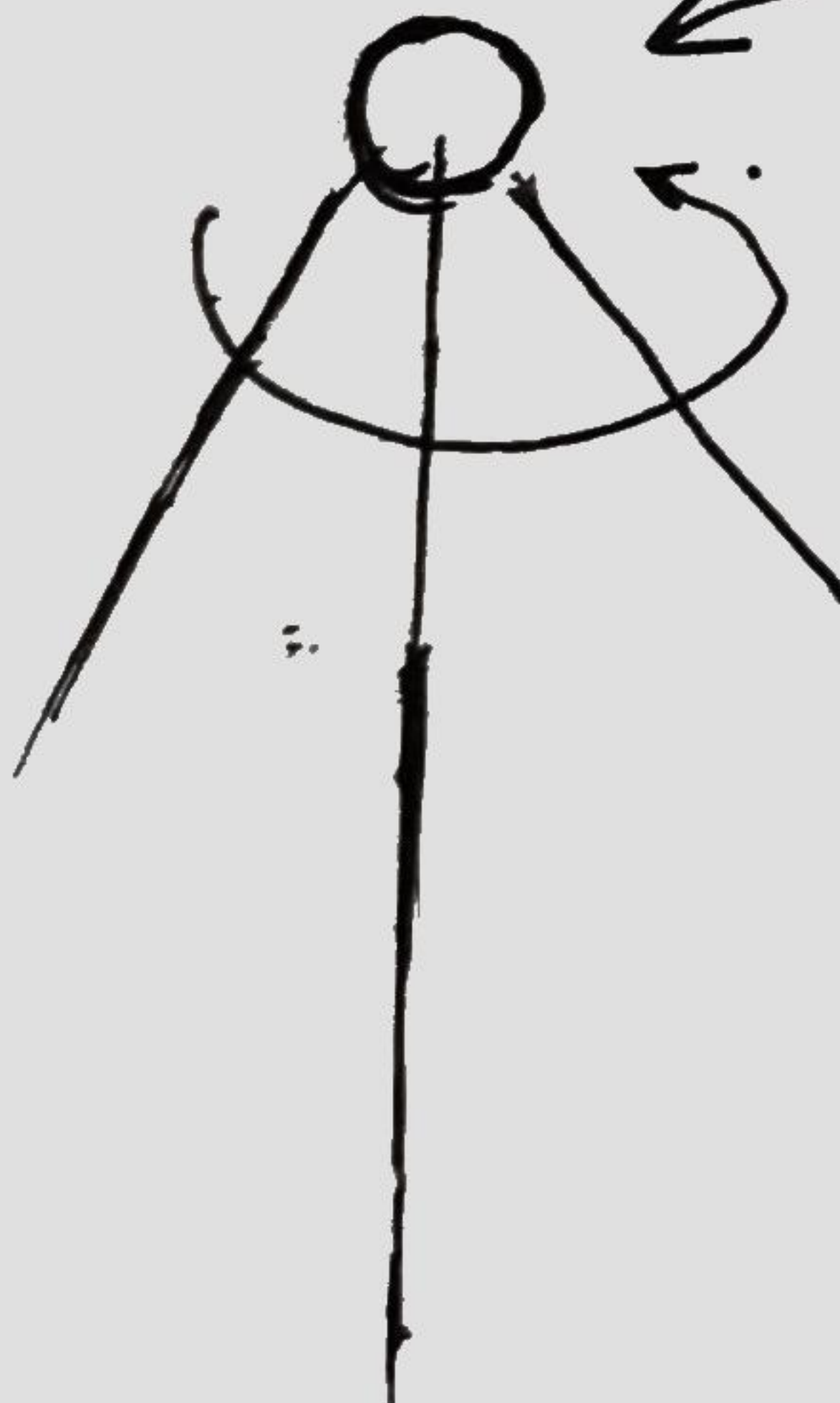
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ex_Common -01-End. Ex_Common -02-Begin		视角向上快速拉 起。 楼房移出视角后立 刻卸载,并加载阻 挡的天空盒。 ←天空盒 ←山川 倒影 魔法森林 雾湖	Ex_Common Ex-Mid.		一个圆球,不发光. 为道中Boss本体. 完全落日 虚化的湖 雾化的妖怪之山.
Ex_Common -02-End. Mid-End. Ex-Mid-Begin (道中Boss).		视角固定,而太 阳缓慢上升,太阳 逐渐落下。 不需要3D模型加载 器。	Ex_Common (3,4).		繁星. 发光的光球, 类似TH012四面 的[鹅球]. 视角快速上升

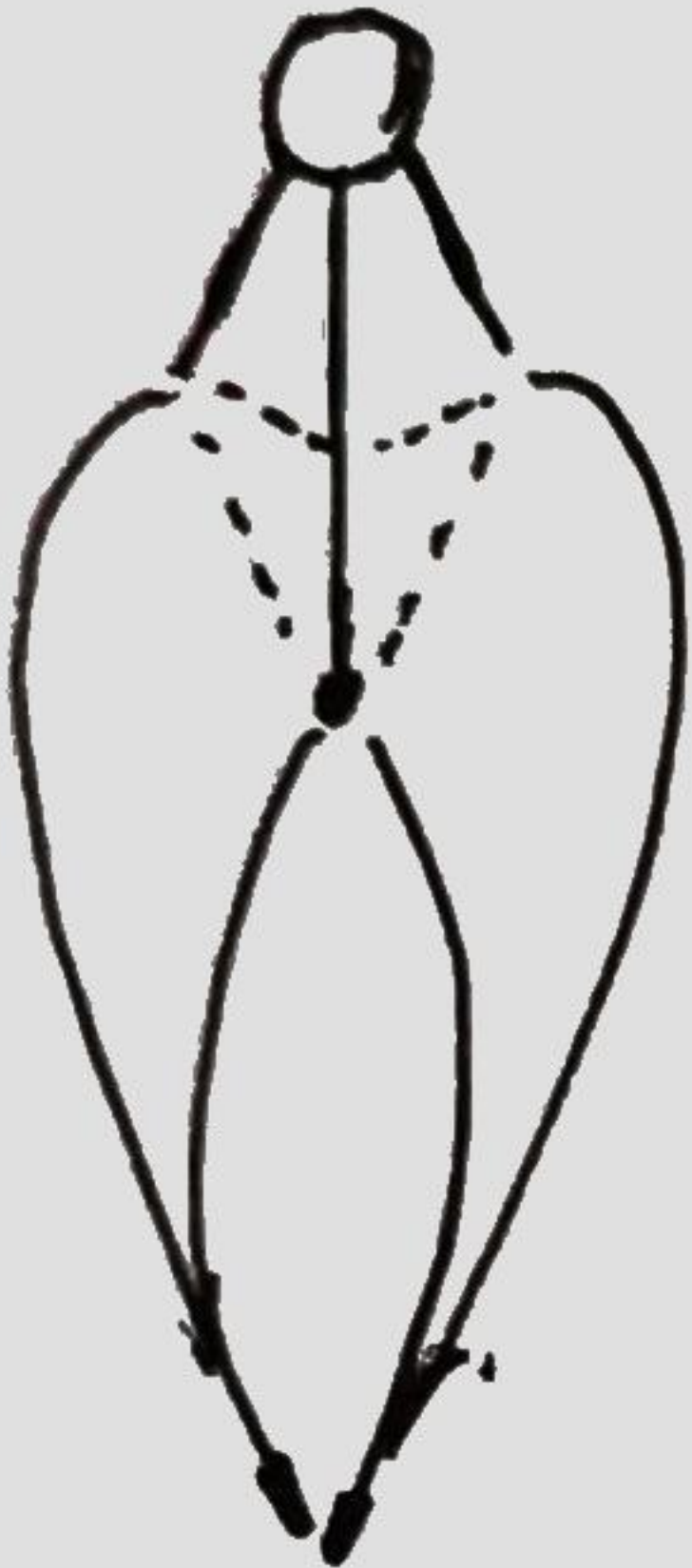
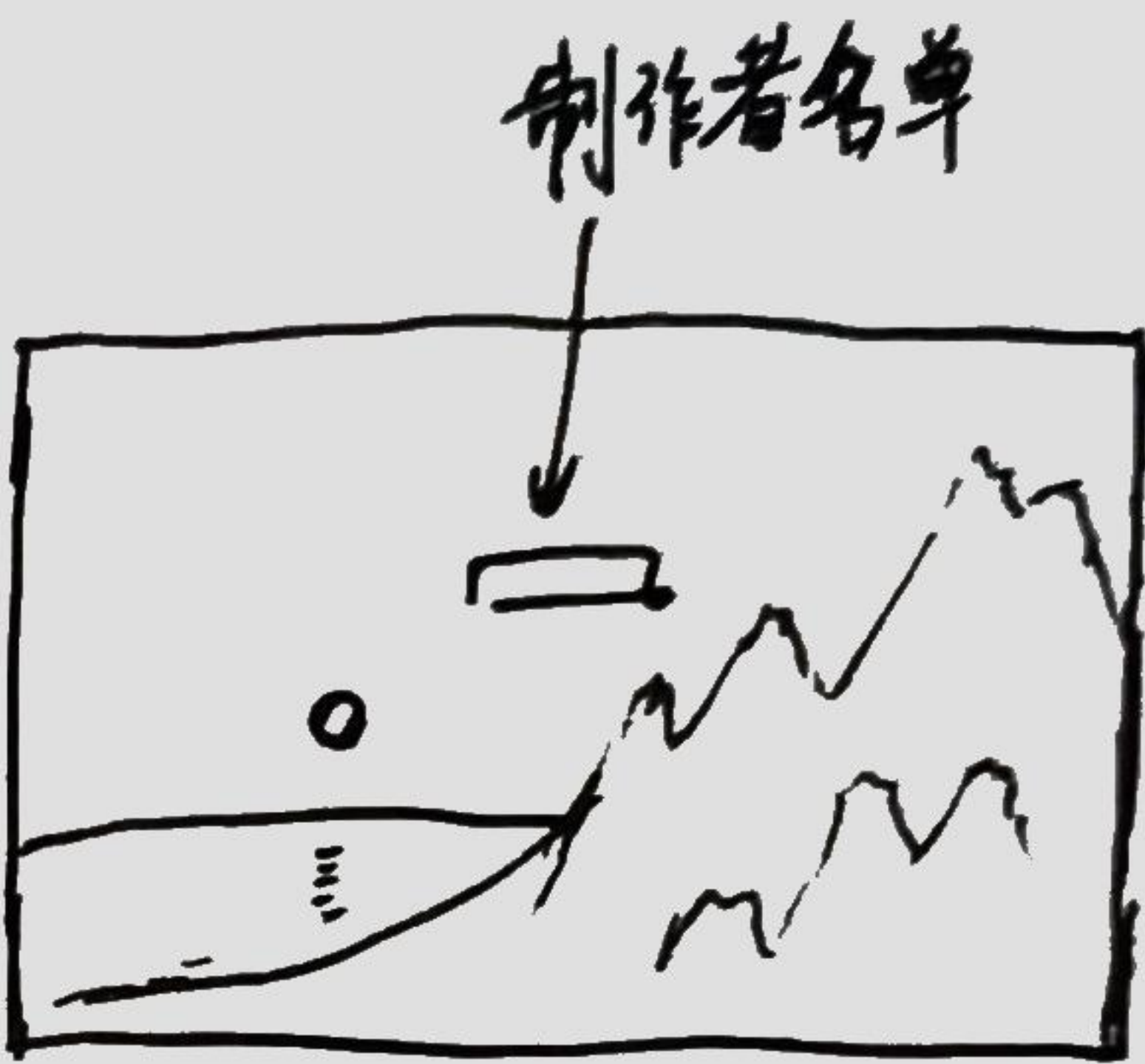
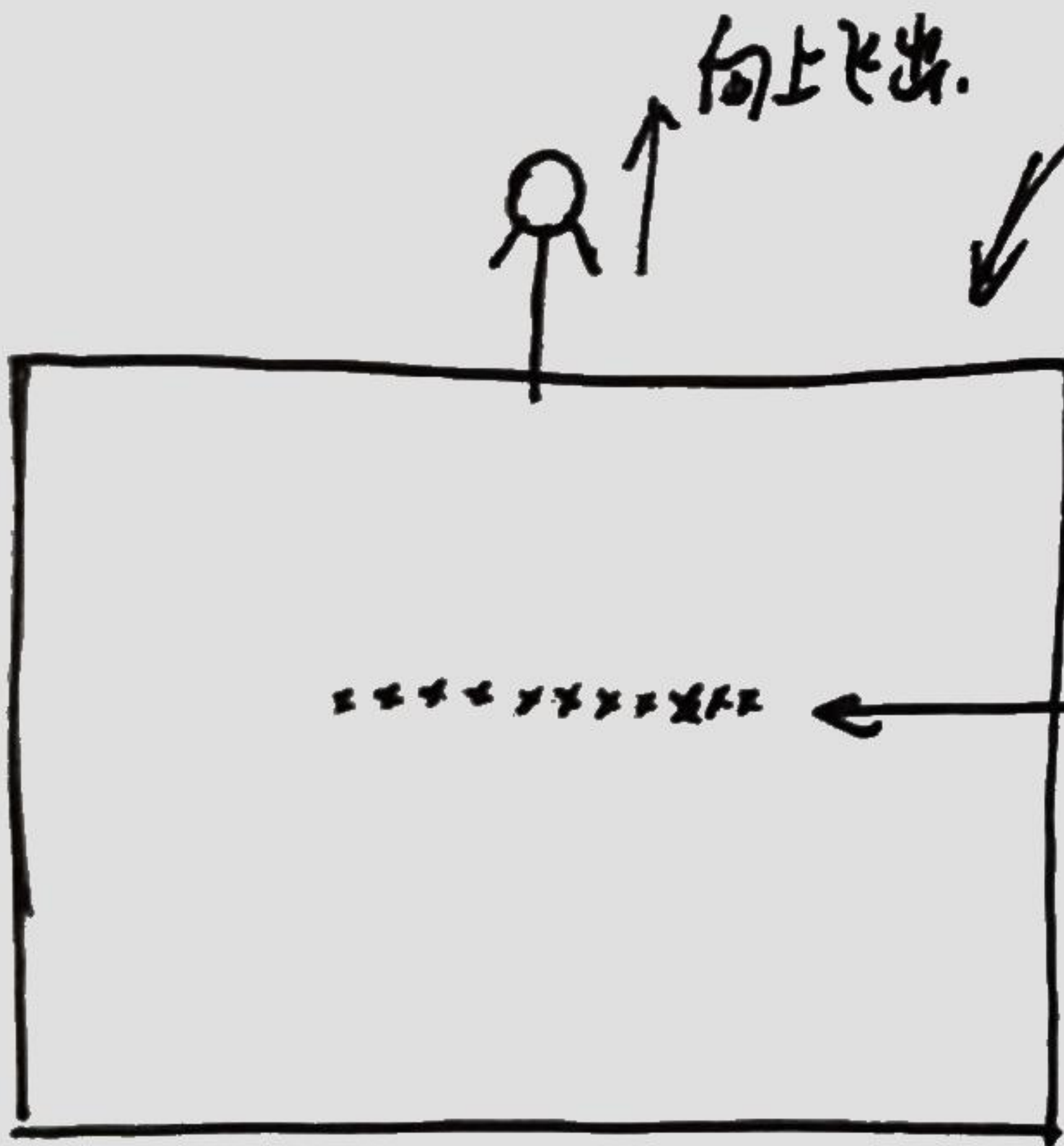
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ex-Final -Begin.		展现出球形本体. 发光部扩大至整个版面。 (之后卸载全部其它背景板).	Ex-Final -Ending.		从左上飞出 视角拉远. 深蓝色淡去, 重新显现山川背景.
Ex-Final ~~排+符~~ ~~排+符~~ (排+符).		旋转的三角锥. 彩球. 书卷. [纯色背景] 符号卡位置			

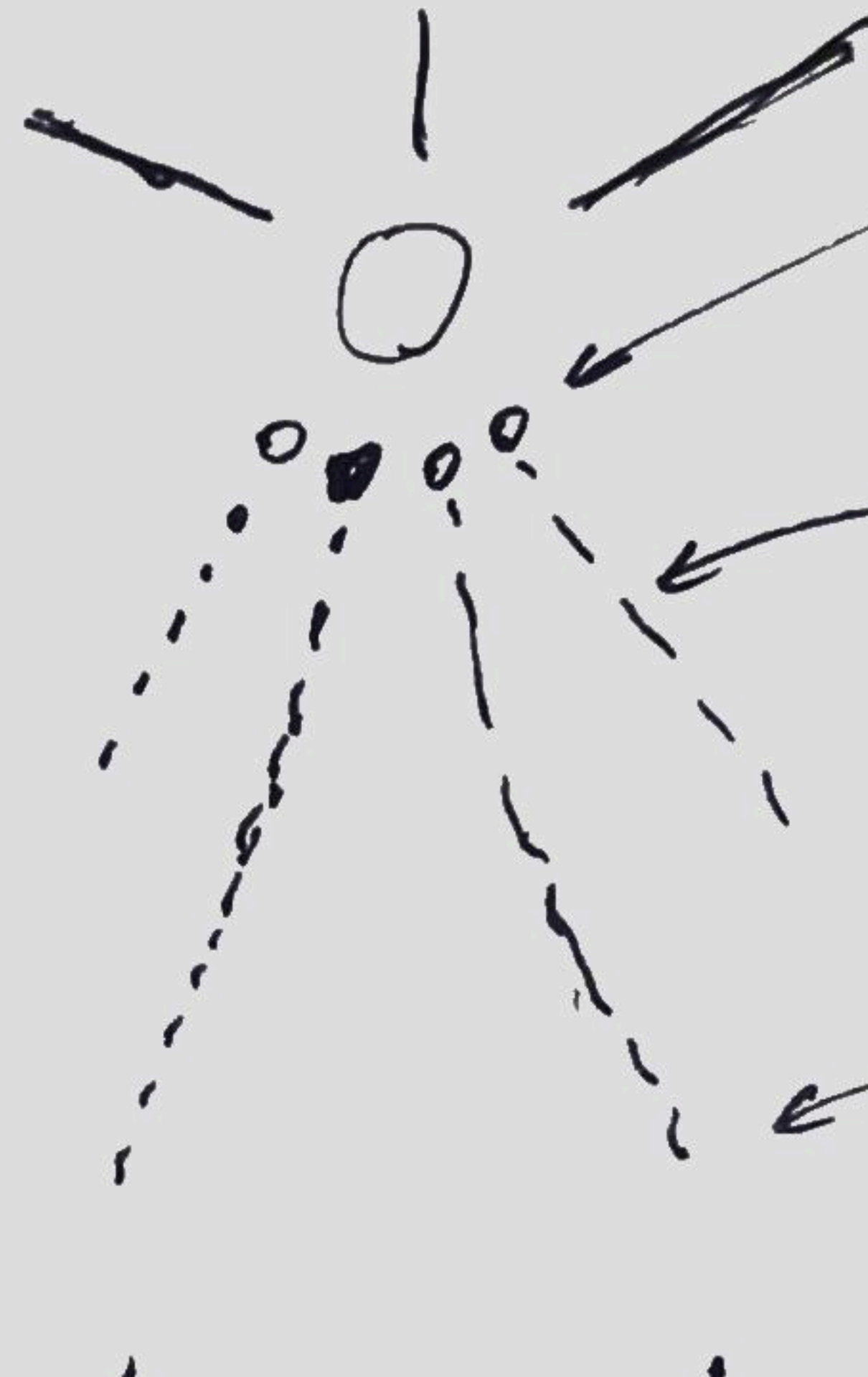
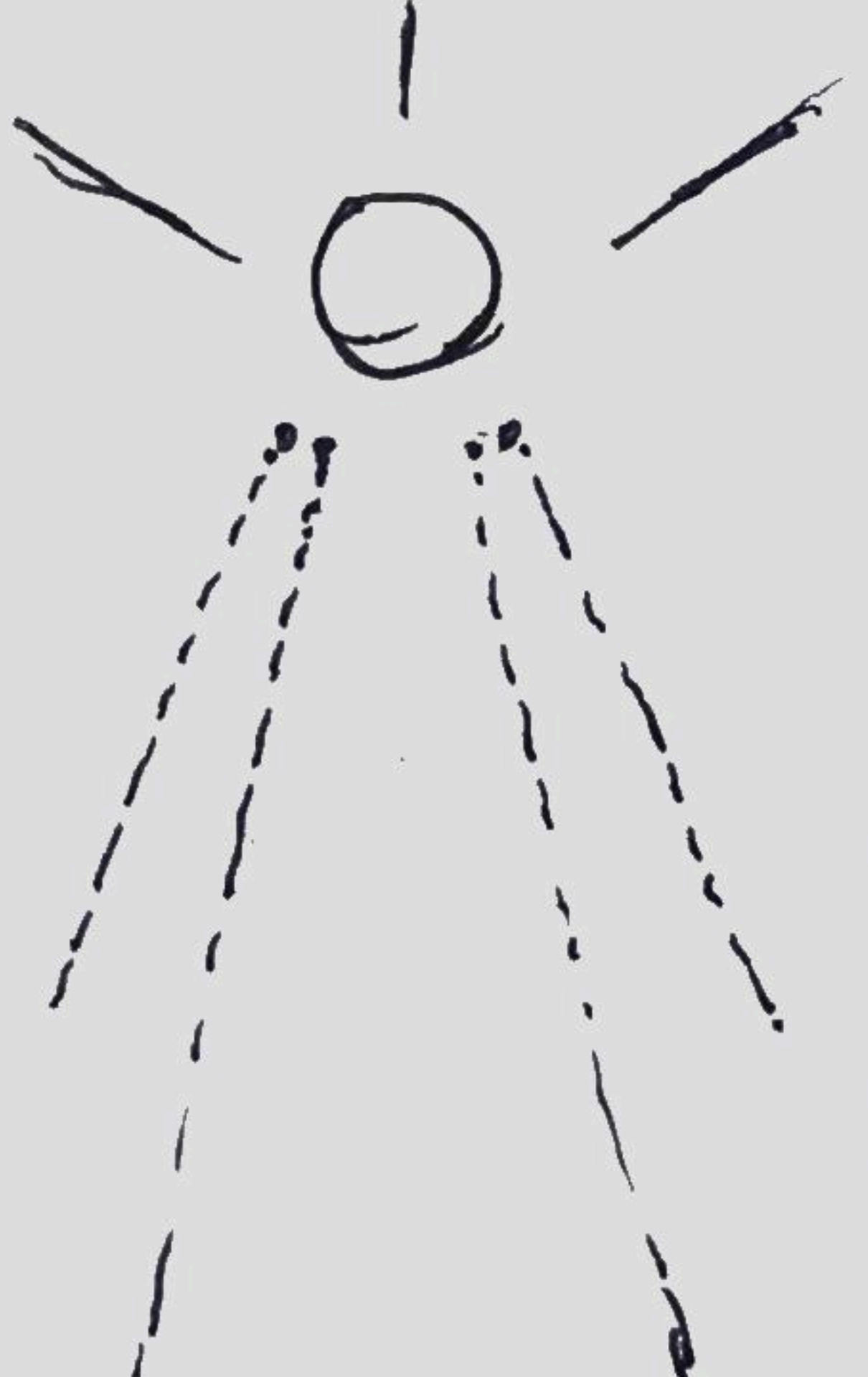
块名称	《东游记》Ph关卡 对战区背景版分镜	时间	图示	说明
内容	Ph关共有2个Chapter, 1组道中 1个Chapter 1组关底 具体标注为: Ph-Common-01. Ph-Common-02 Ph-Mid 共5个 Ph-Mid-01 (02) Ph-Mid-Spell-01 02 03	Ph-Common-01 -Begin.		从转生典礼例所 出发, 3D渲染. ← 屋顶 ← 门 ← 地板
说明	Ph-Common-03 Ph-Final 共14个 10个Spell 4个非Spell Ph-Final-01 (02~04). Ph-Final-Spell-01 (02~10).	Ph-Common-01 -End Ph-Common-02 -Begin.		和Ex关中相同的 山水背景. 区别是换为 月亮..

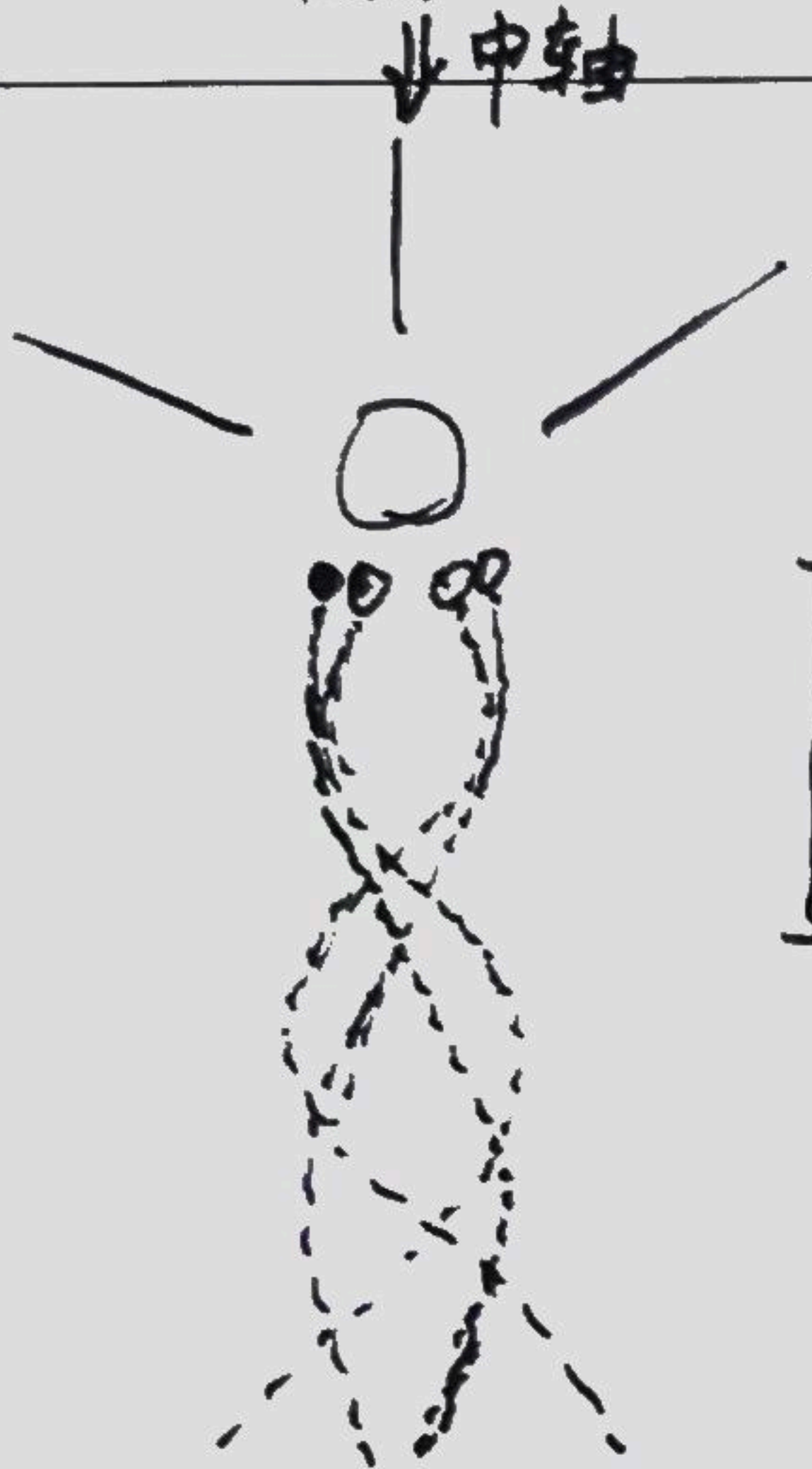
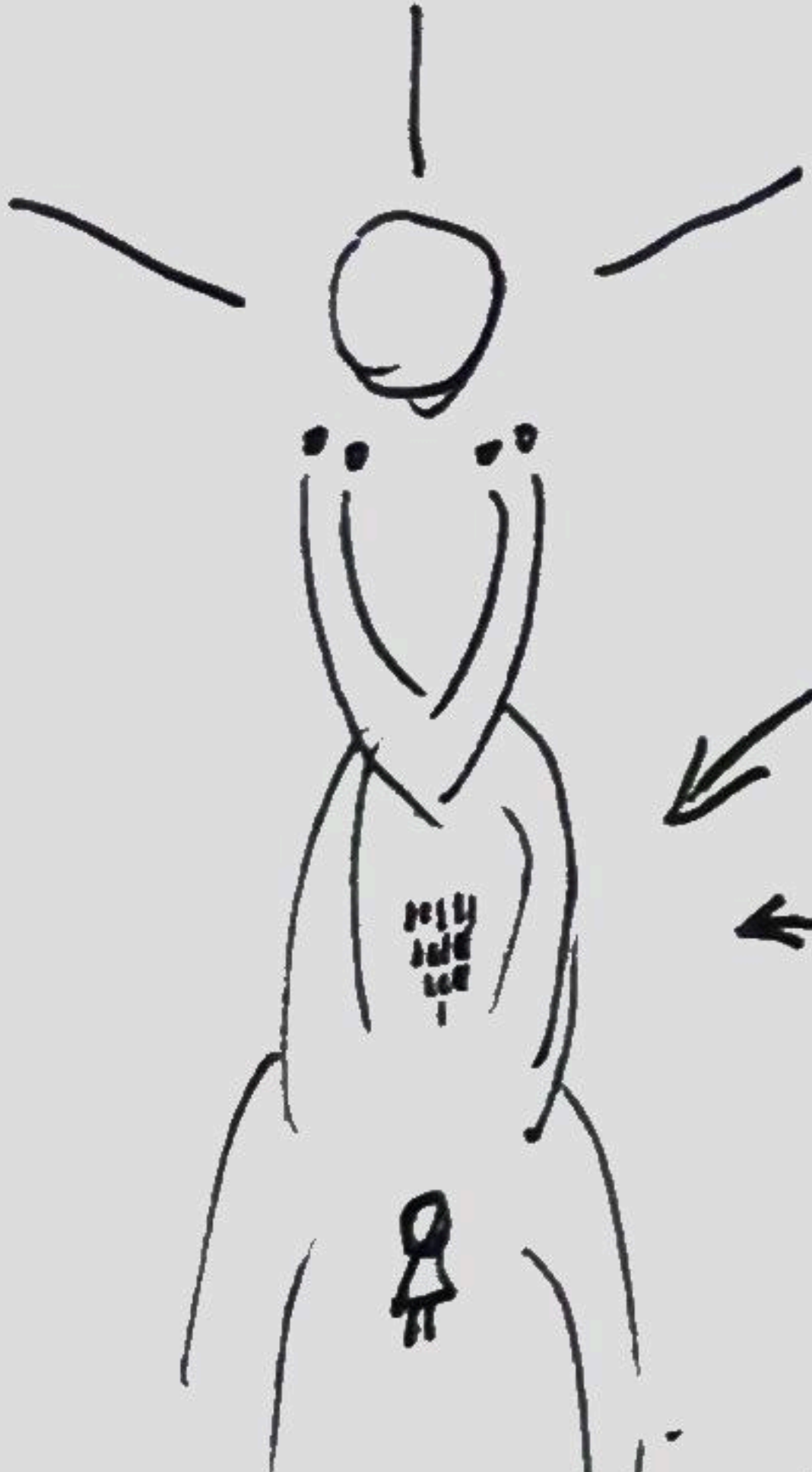
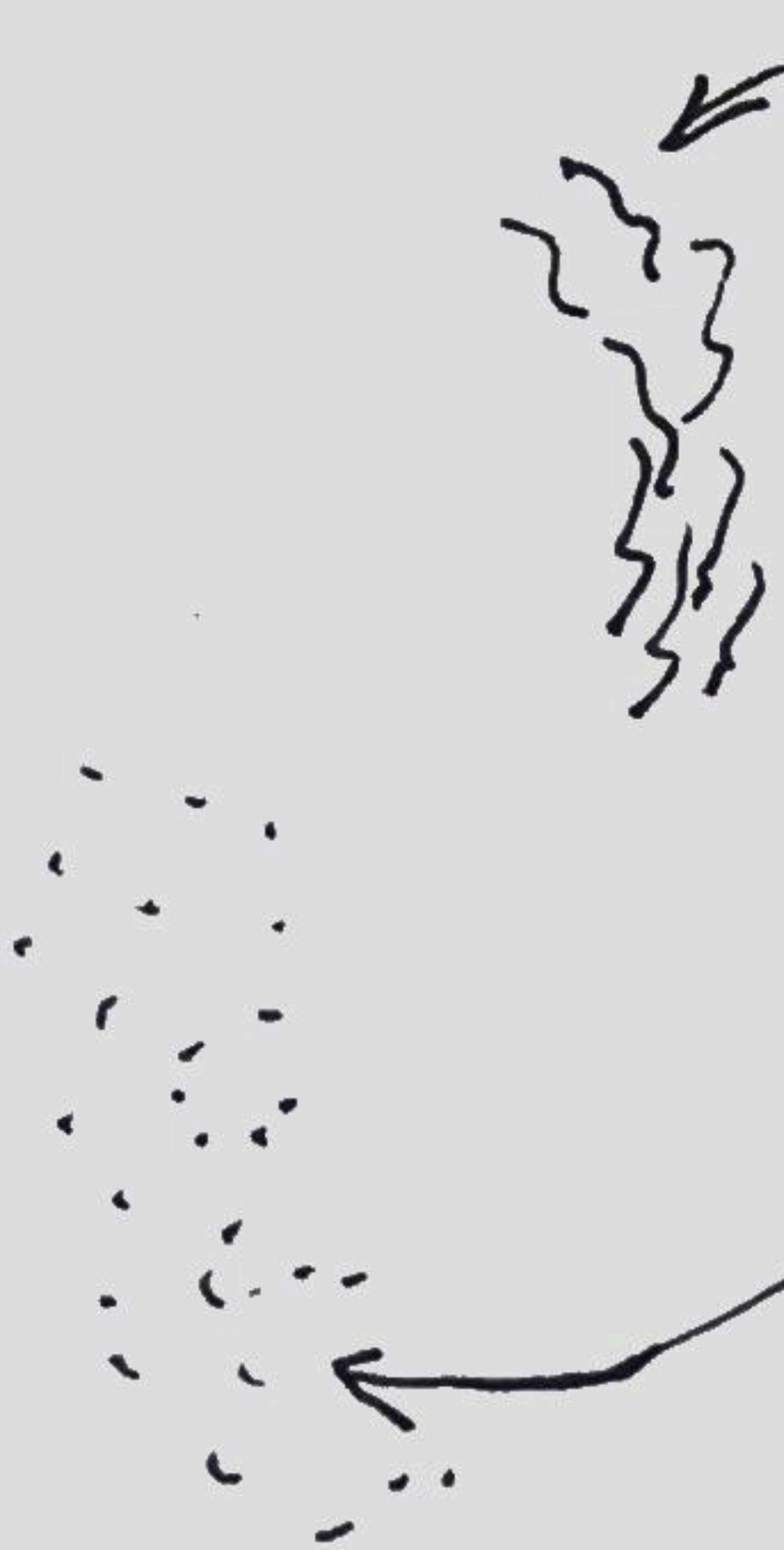
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph.Common_02 ①-End. Ph.Mid. Begin.		道中Boss从月亮处出现 ①视角快速移动至湖上,过程中完成Chapter 02.	[废弃] Ph.Common_03 -Begin. Ph.Mid-End.		1. Boss发出大量卡片. (内容包含 Ex=删除Tags, Ex=卡片剪影等).  剪影锥面. 视角.
Ph.Mid		月亮消失,道中Boss出现. 星空,重新绘制天空盒. 湖图层下移并卸载	准备改. Ph.Mid-End.		①伸出两条光线 ②渲染三维表面. ③长线

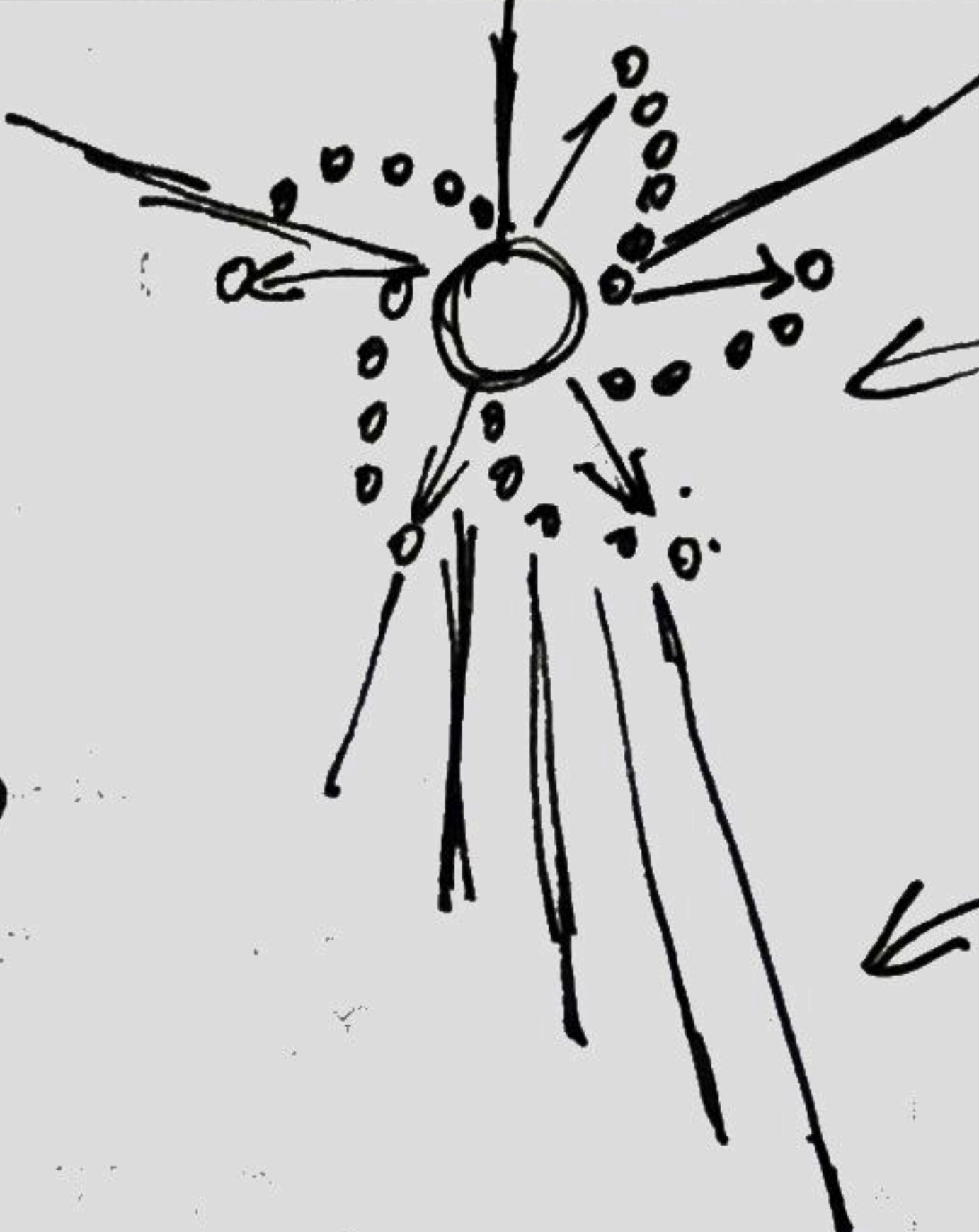
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Common_03 ~~End~~		锥形复合体移向下。 挂色 有渐变的颜色 背景：深蓝 -青-深绿。	Ph_Common ~~Ph_End~~ . Ph_Final. 1排 +1~3符		三角形平台。 金黄色的球
Ph_Common_03 _End. Ph_End _Begin.		①向上发出光线, 召唤Boss. ②Boss发出光线, 渲染边线 ③绘制表面。 空的。 三角形。 天空盒。	Ph_Final 3符~4排。 6符~7排		实际的几何体 版面。

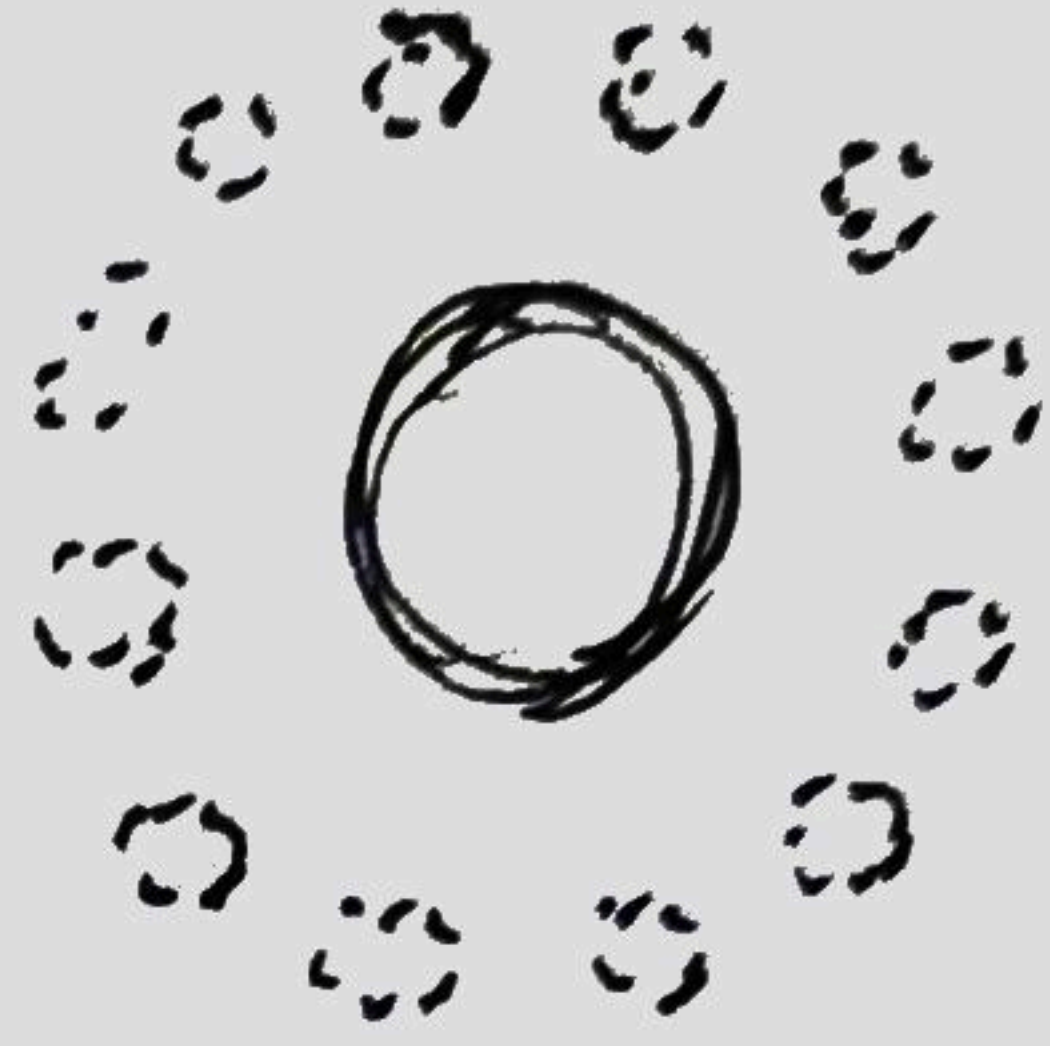
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Final -04 9帧~10帧		三个球向上发出光线 无柯林 背景版全部纹理 均是将坐标映射 至2D后渲染。	Ph_Final -End.	 	光球固定至特定帧 视角拉远, ~~光球消失~~ 变为三角锥。 不进行光照渲染, 不进行3D渲染。 从下方飞入另一个三角锥。
	 三条线旋转。	第四个球, 本体。 视角 向上 抬升 3D			两个锥体合体,变为发光 的三角锥体, 一条棱指向版面。 3D

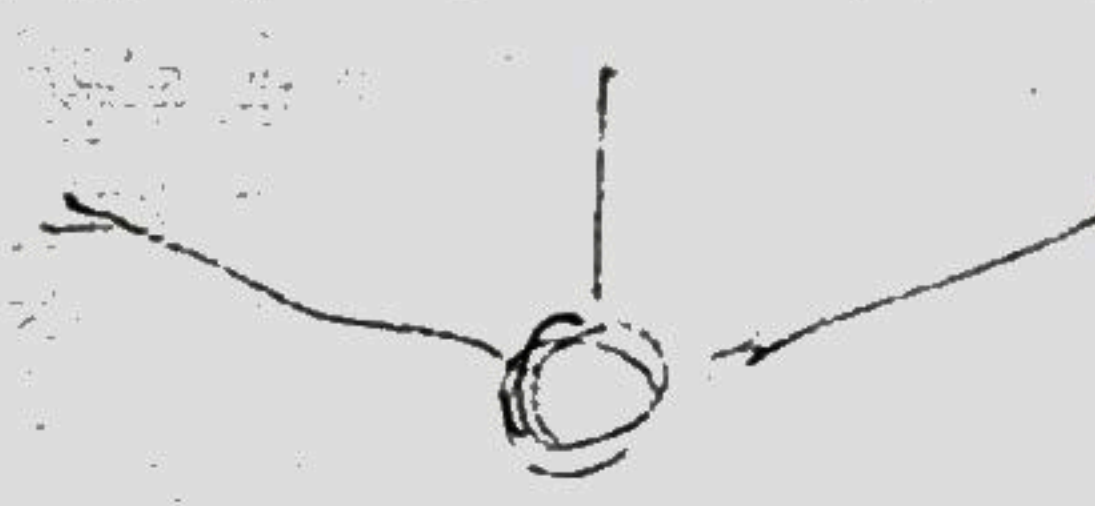
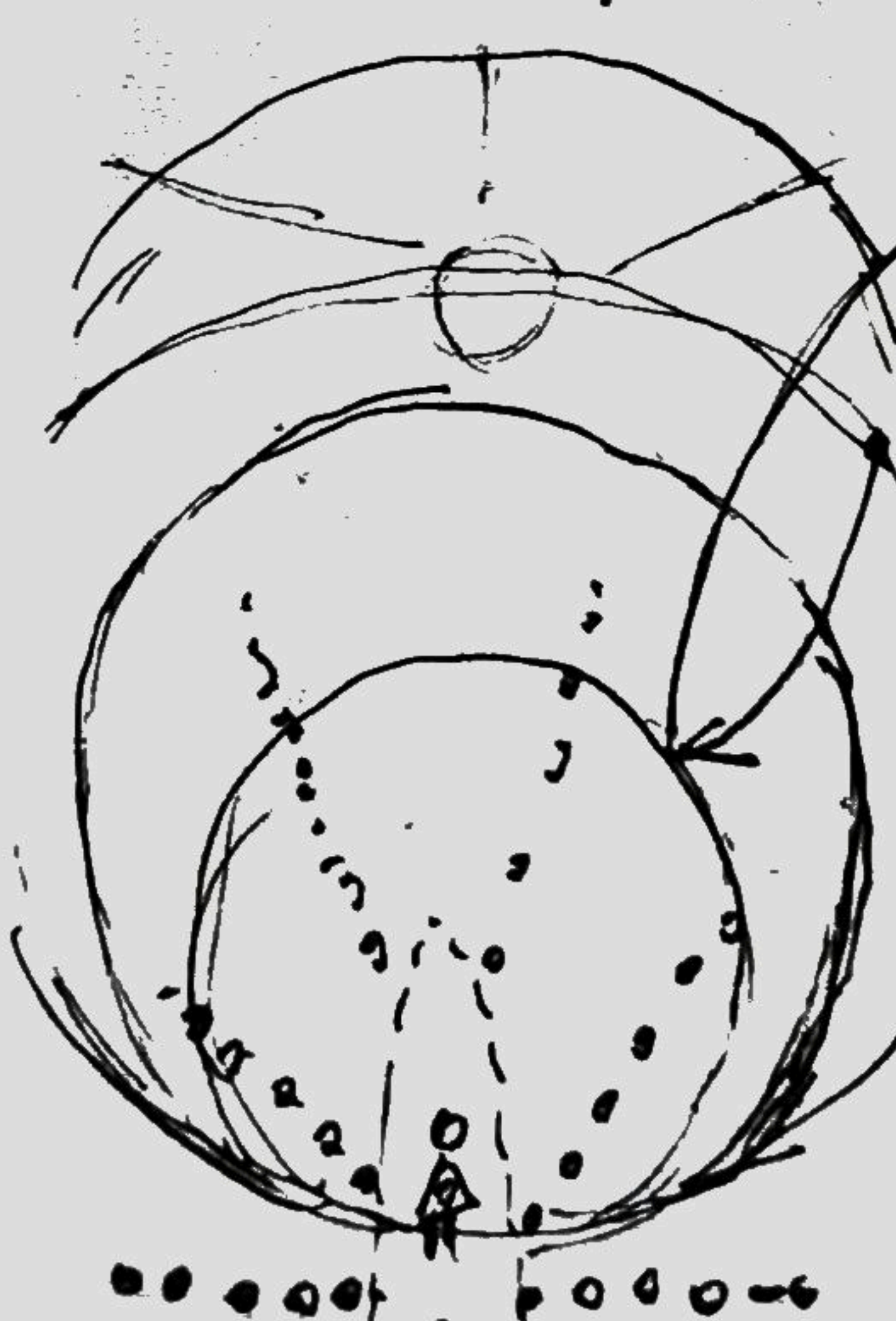
时间	图示	说明	时间	图示	说明
		三角双锥投影中 多余的几何元素以信 息流形式向自机发射。 自机强制回中			制作者名单 纯颜色的雾散去， 日出 (反的日落反过来)。
	 向上飞出。 版面填充全部 程序界面。 对话文本 向下飞出。				

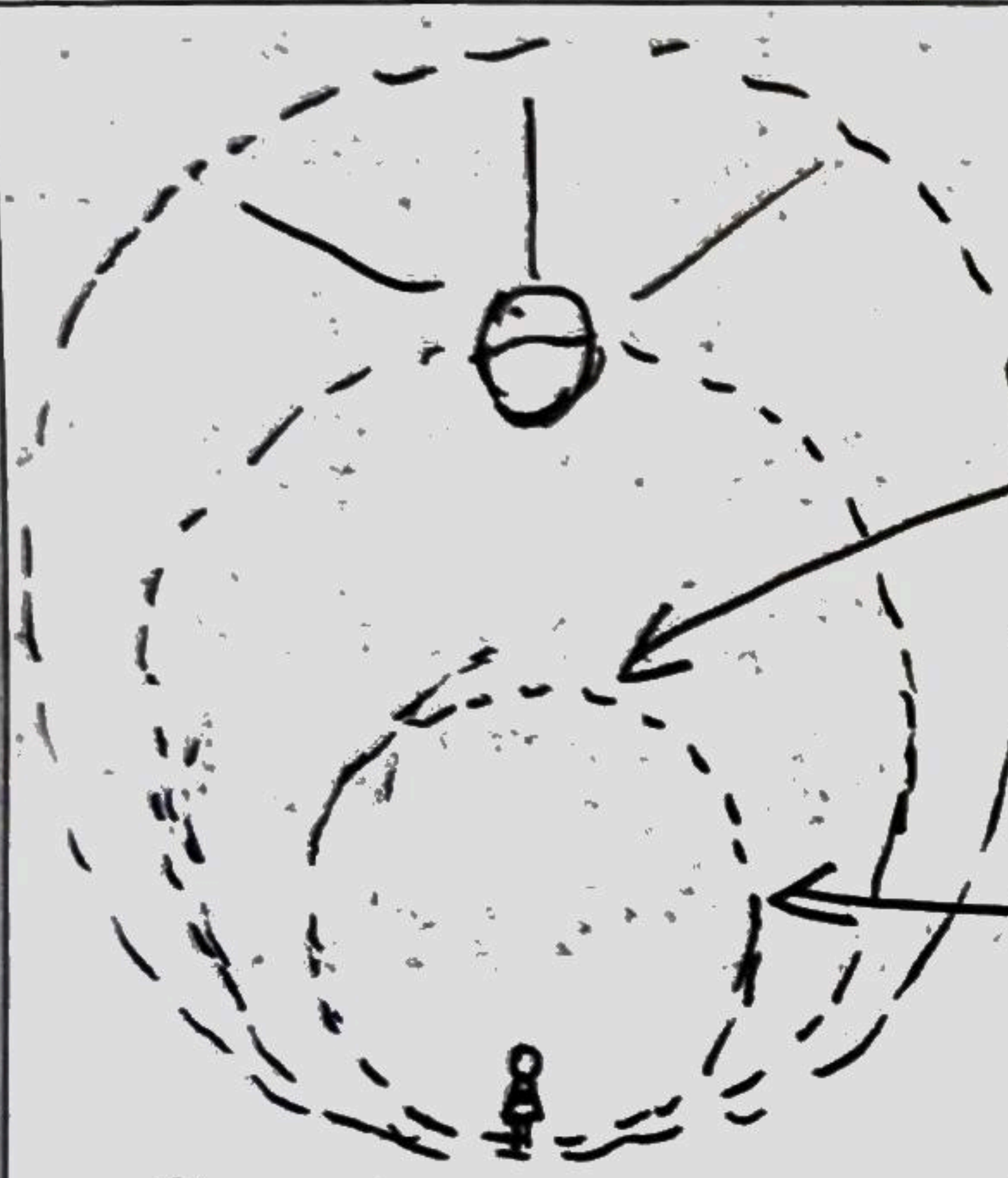
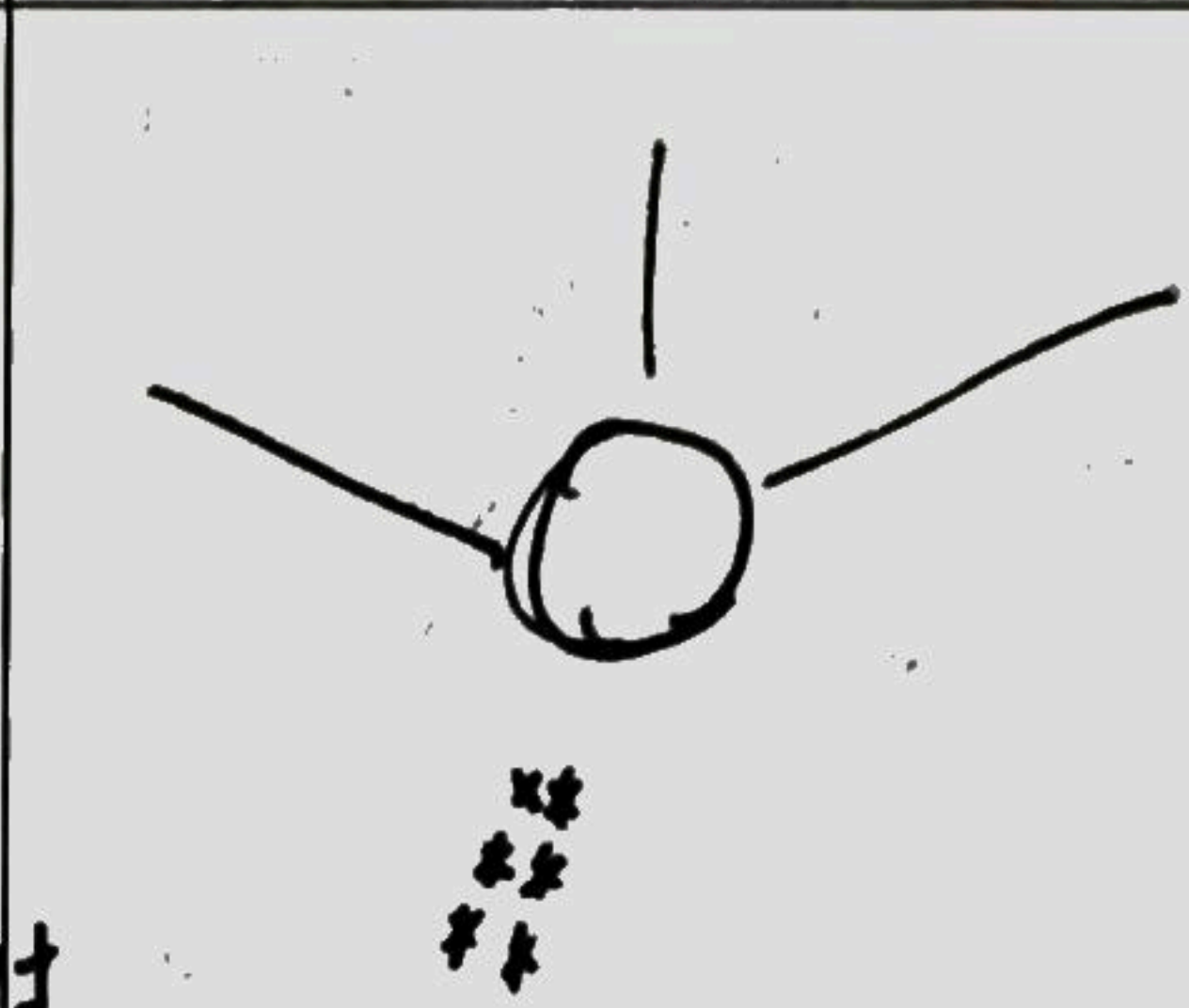
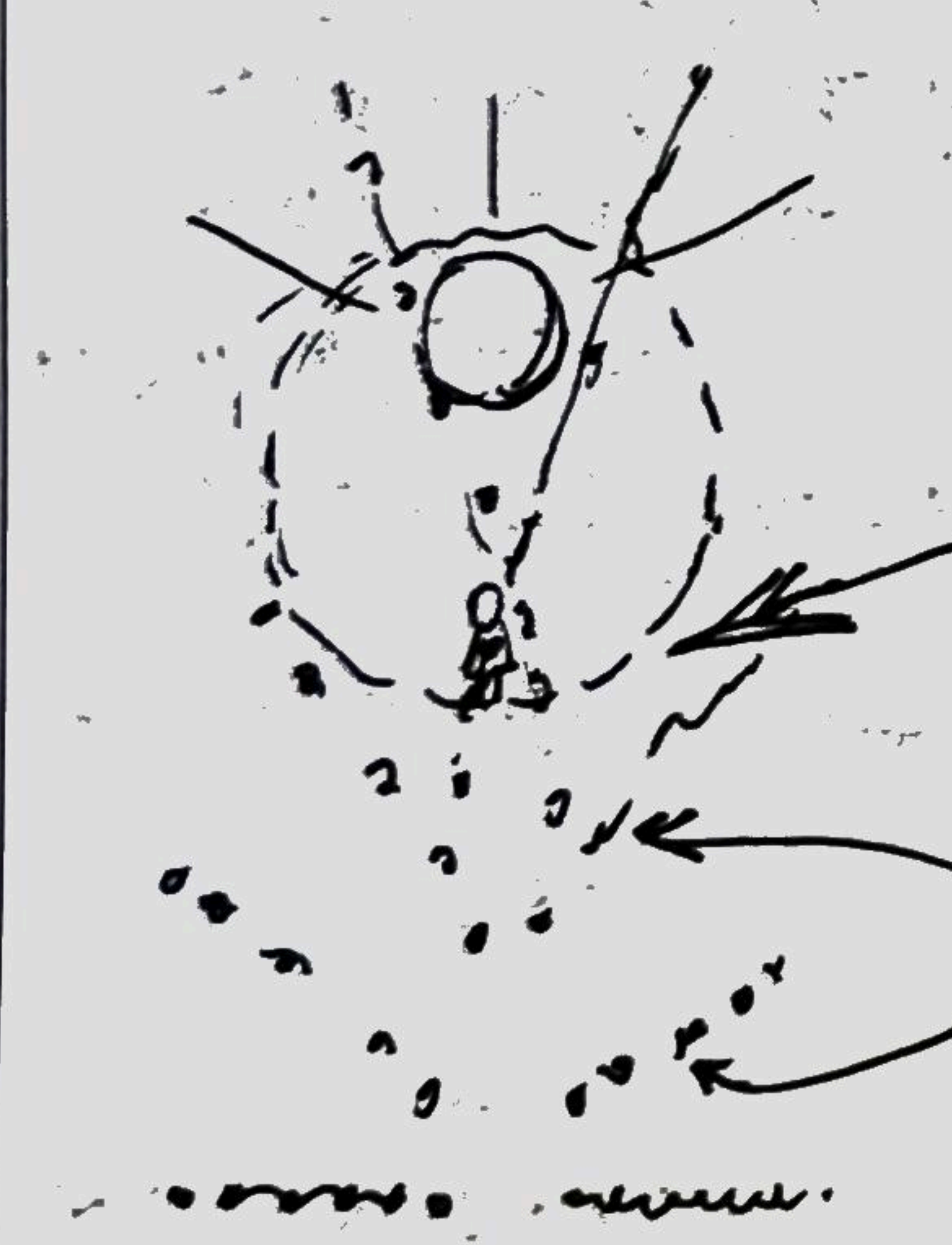
块名称	《东方秘闻录》P/L类卡 符卡 瑶光L星卫的掌舵人	时间	图示	说明
符卡总体由两大类构成,分别是 ①白-黄+米弹构成,总体呈现60°或100°的玫瑰花瓣形状。 内容 ② 浅蓝色与黄色点弹,呈定向的发射状,兼生成随机(种子固定*) 符卡时长40S,有效击破时间约15S。 *固定种子:指当前随机数使用的随机种子为固定值,不使用时间序列。同时不使用E/NV增强。		$\pm 0'00''$		4个使魔 外侧蓝色 内侧浅蓝色
说明 2023年11月18日,第一种真正能让人移民的火箭“星箭”再次试射。在发射过程中气动作用使羽流扩散的图案,是献给所有开发宇宙探索者的一朵美丽玫瑰。 从阿波罗,到旅行者,再到星箭,我们在星河的航路上,不断前进,让文明航向未来。在幻想乡中,冲破重围也有人正要向大气阻加冲锋,在大结界中分离出的空泡的保护,虽不会毁灭且无困难,但也比我们简单许多吧。献上“星箭玫瑰,预祝一帆风顺。				判定点 间距约3个判定点

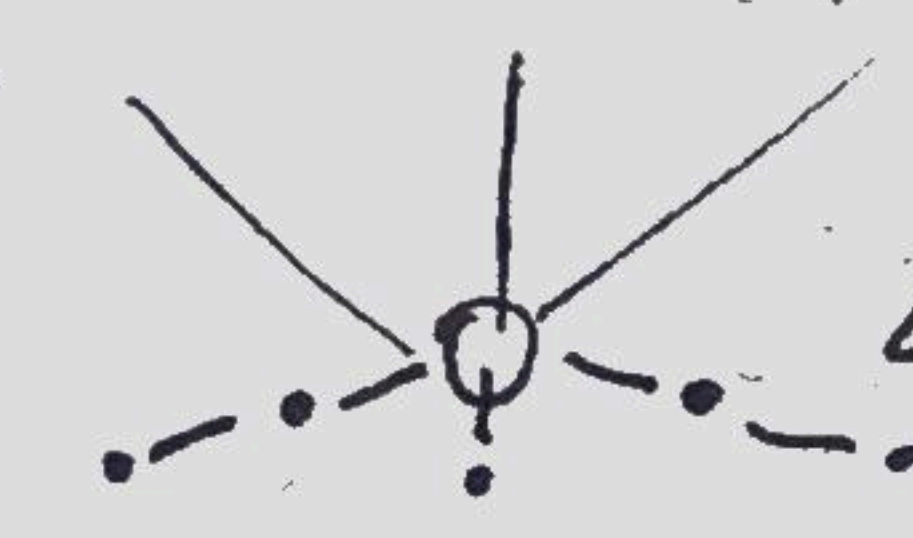
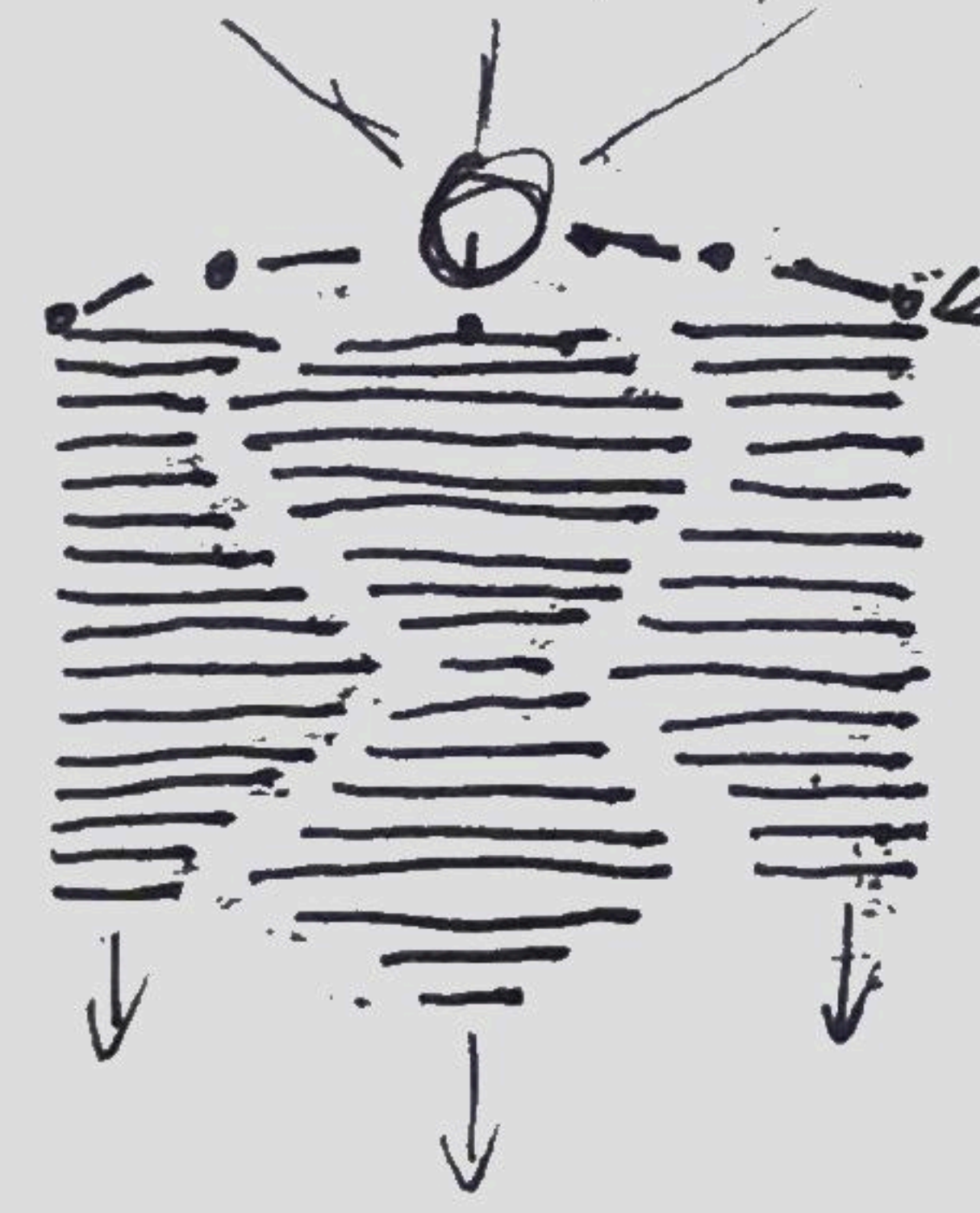
时间	图示	说明	时间	图示	说明
$t=0^01''$	 ↓ 中轴	浅蓝色点弹使魔绕中轴进行摆动。 蓝色点弹使魔绕白进行摆动。 类似马赫环的结构。	符卡开始后5秒一个周期。		发射1~2组 "玫瑰花"状米弹组合。
从符卡第① 1" 3s一个周期		发射一个白色枪弹三角5层 钻石型激波锥。 由白自机发出	"星箭玫瑰"		① 四层, 两白两橙。发出后停留一段时间, 沿圆弧随机分布。 ② ~~白色~~ 黄色减速, 停留1s, 消失。 ③ 白色停留1s后, 散开。

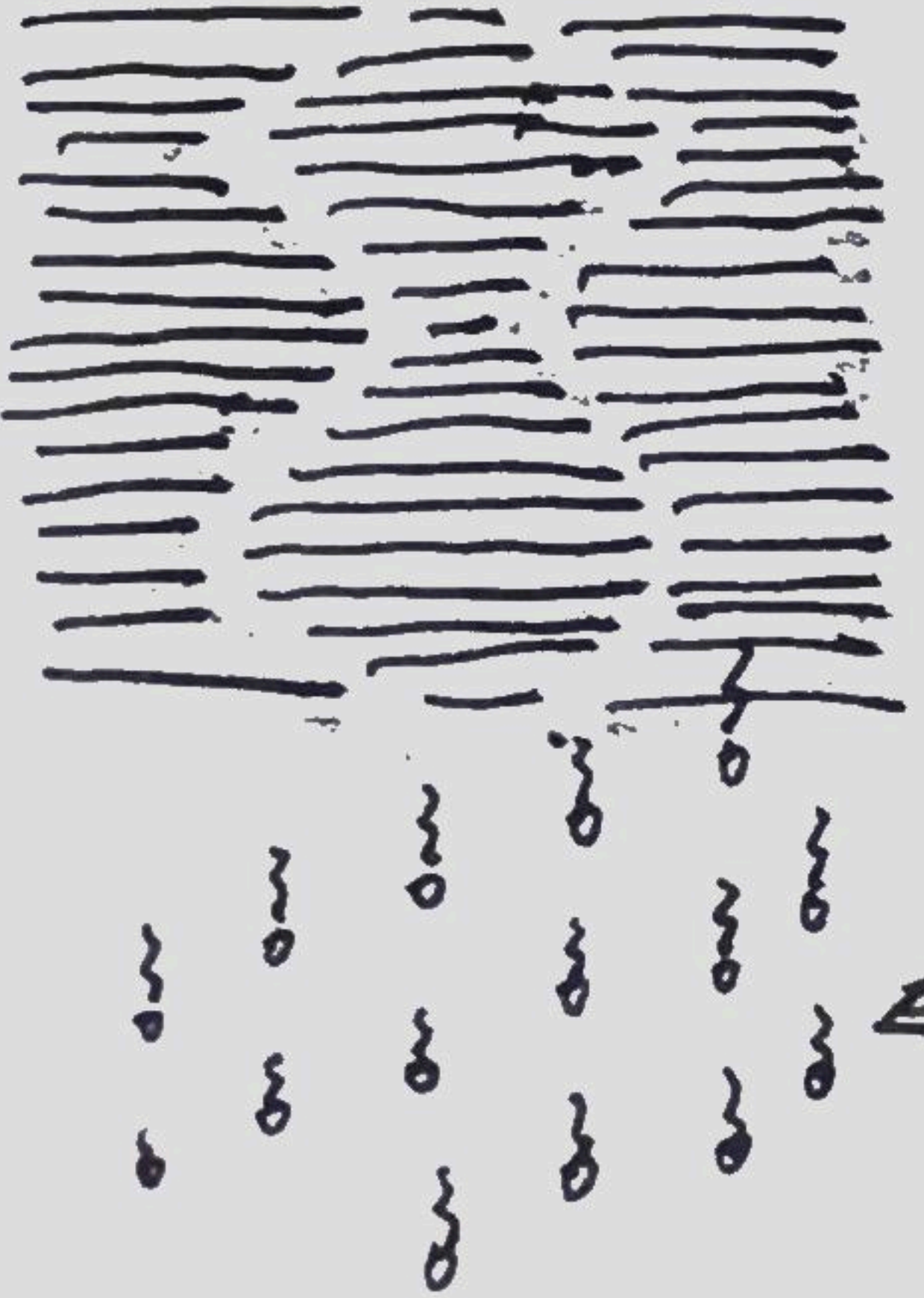
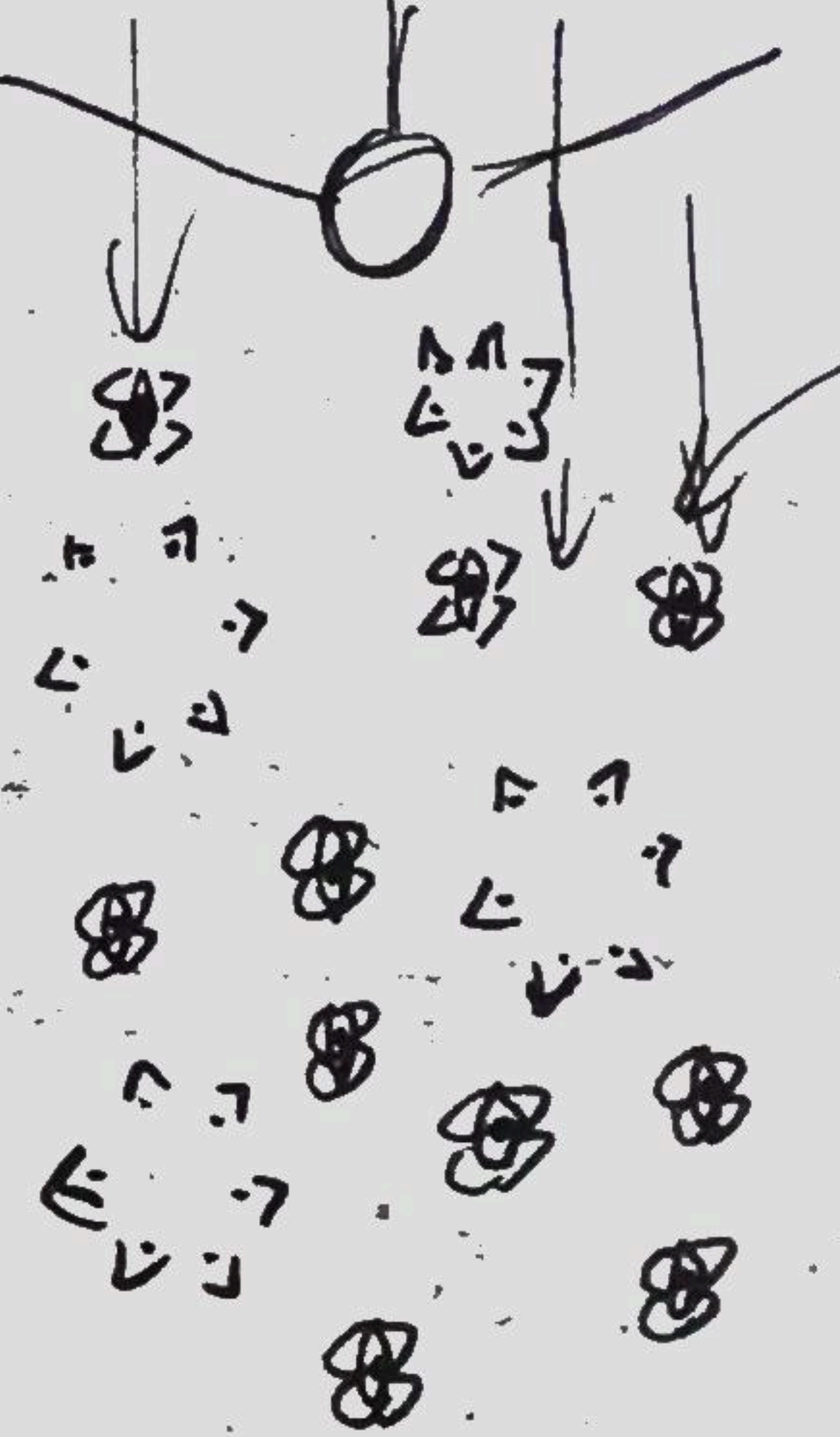
块名称	《东方秘闻章》Ph关卡 符卡 追寻1.063毫米的留影	时间	图示	说明
内容	这张卡是一张快节奏，~~在时间~~构成复杂的符卡。主要包含以下几个阶段： ①光玉和激光。 ②鳞弹 ③菌弹。 这张卡主要依靠基本威力击破，是一张要求基本功的卡。预计平均击破时间15s，最大击破时间30s。	参考宇宙大爆炸的退耦合过程，空间变得透明。		五组光玉(白/金色)。 同时五组金色激光，密集，只展示一组。
说明	1.063毫米是宇宙微波背景辐射的平均波长。这是宇宙诞生的余晖。 对1.063毫米的追寻过程，必将从物理学的层面回答“我们从何处来”的问题。同时，对这一直指统一理论的漫长征程也一直是，也必将永远是人类最激烈的智识战场，和最单纯的思想净土。 心怀对宇宙本源的好奇，对一步步向终极理论迈进的先贤的敬仰，我将在第5作中展开这一主题，并在此设计这张符卡。			向下快速展开并减速。 还没有退场的激光。

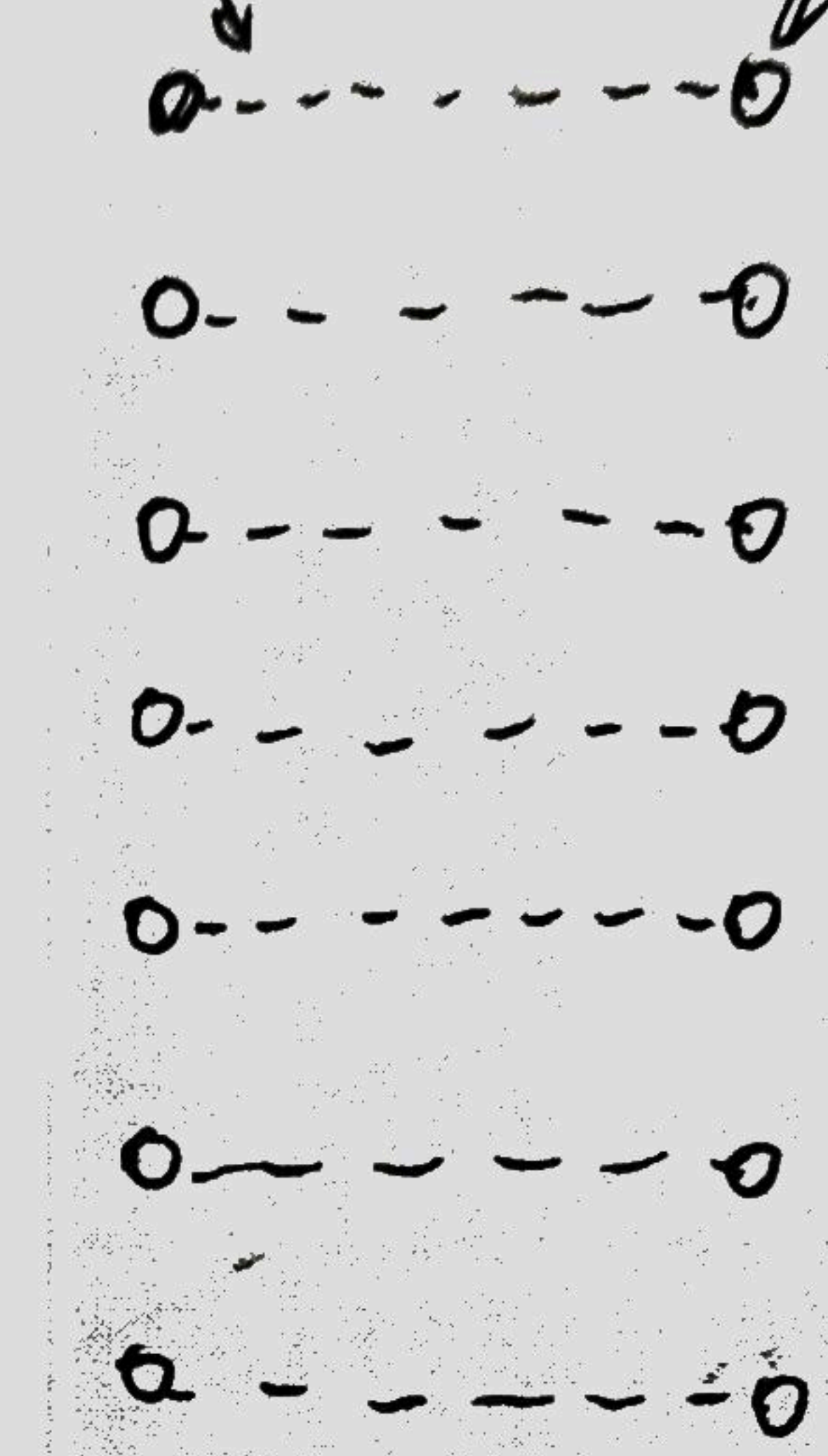
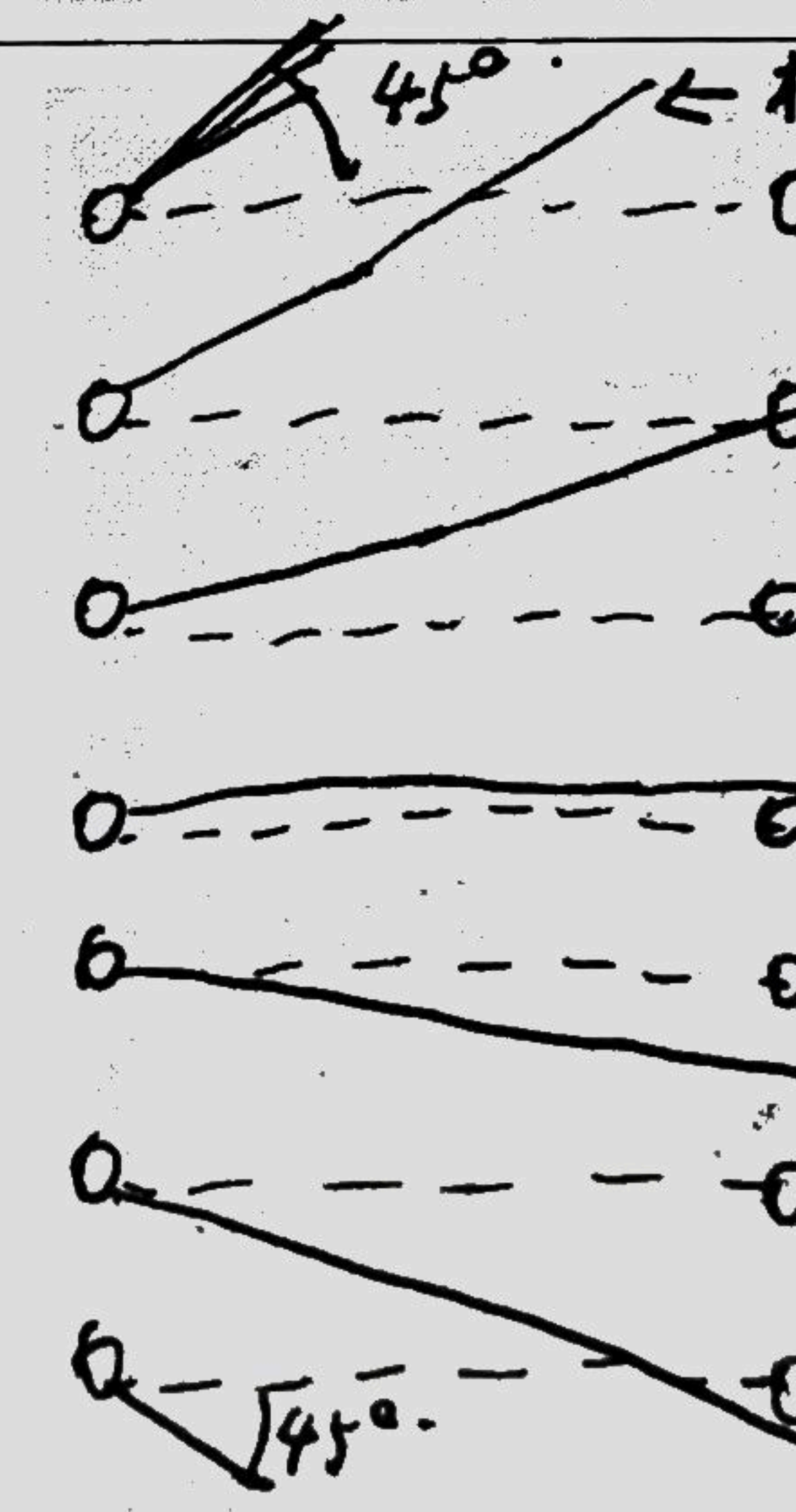
时间	图示	说明	时间	图示	说明
基本粒子 从能量中 塌缩出来， 基本力形成		← 完全定位的效果。 ← 下部的光子将炸散开来。	背景辐射 本尊。		← 最内侧的爆炸为 金色菌弹，向外散开
		← 最内一圈不炸散。 ← 不同颜色的菌弹 - 最内侧、紫色，代表强力 - 青色代表弱力 - 红色代表电磁力 - 黑色，代表引力。 - 最外侧。			

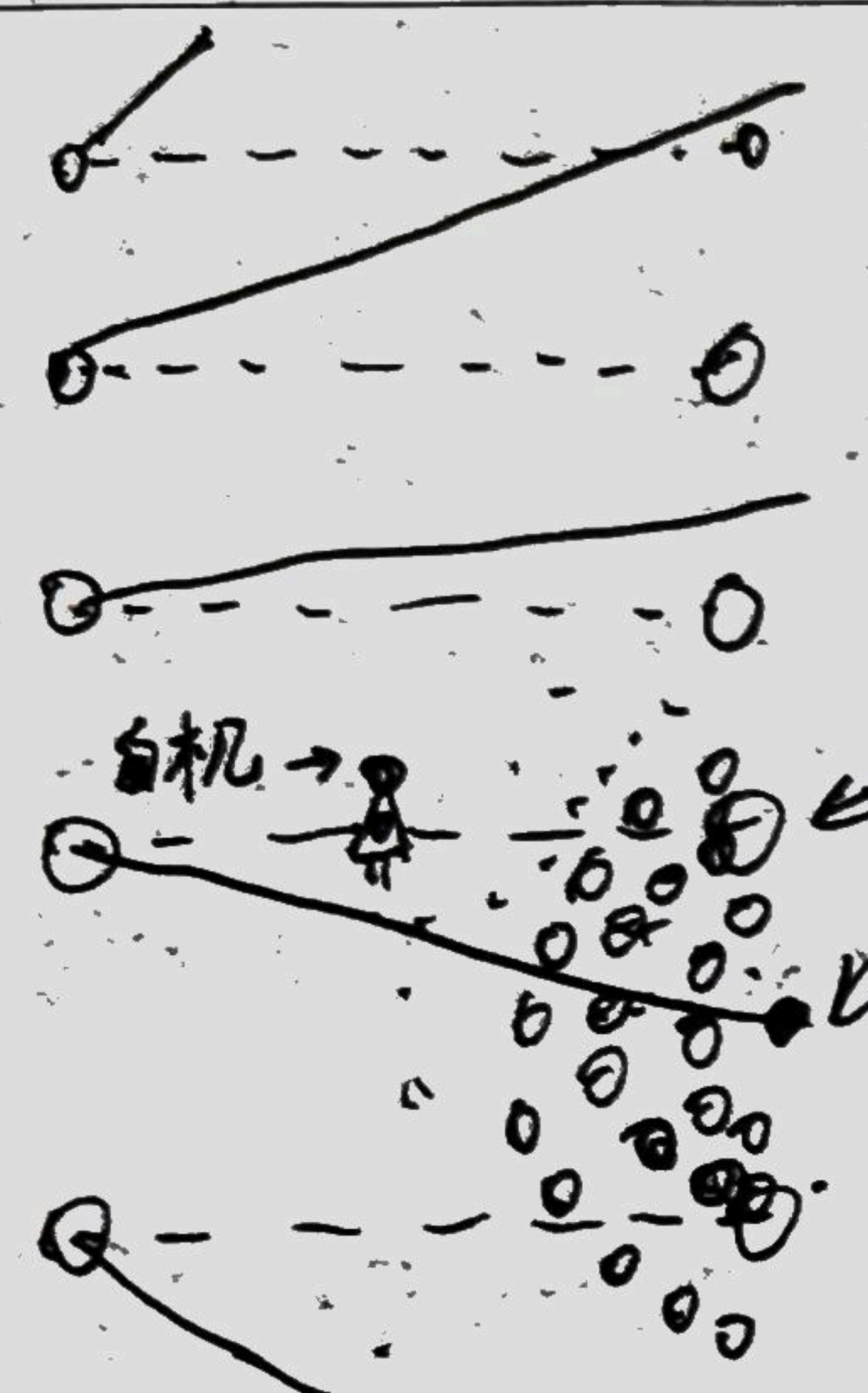
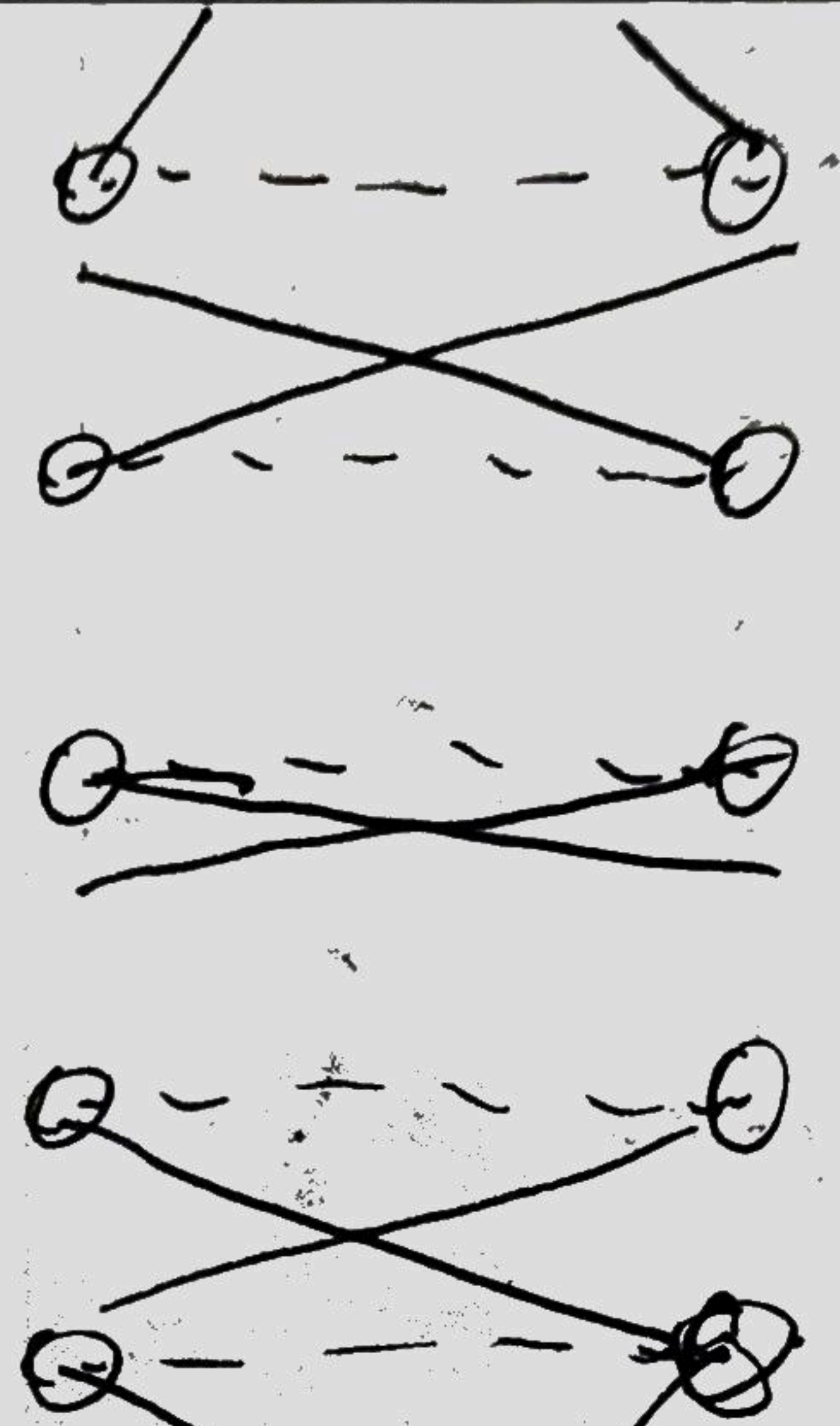
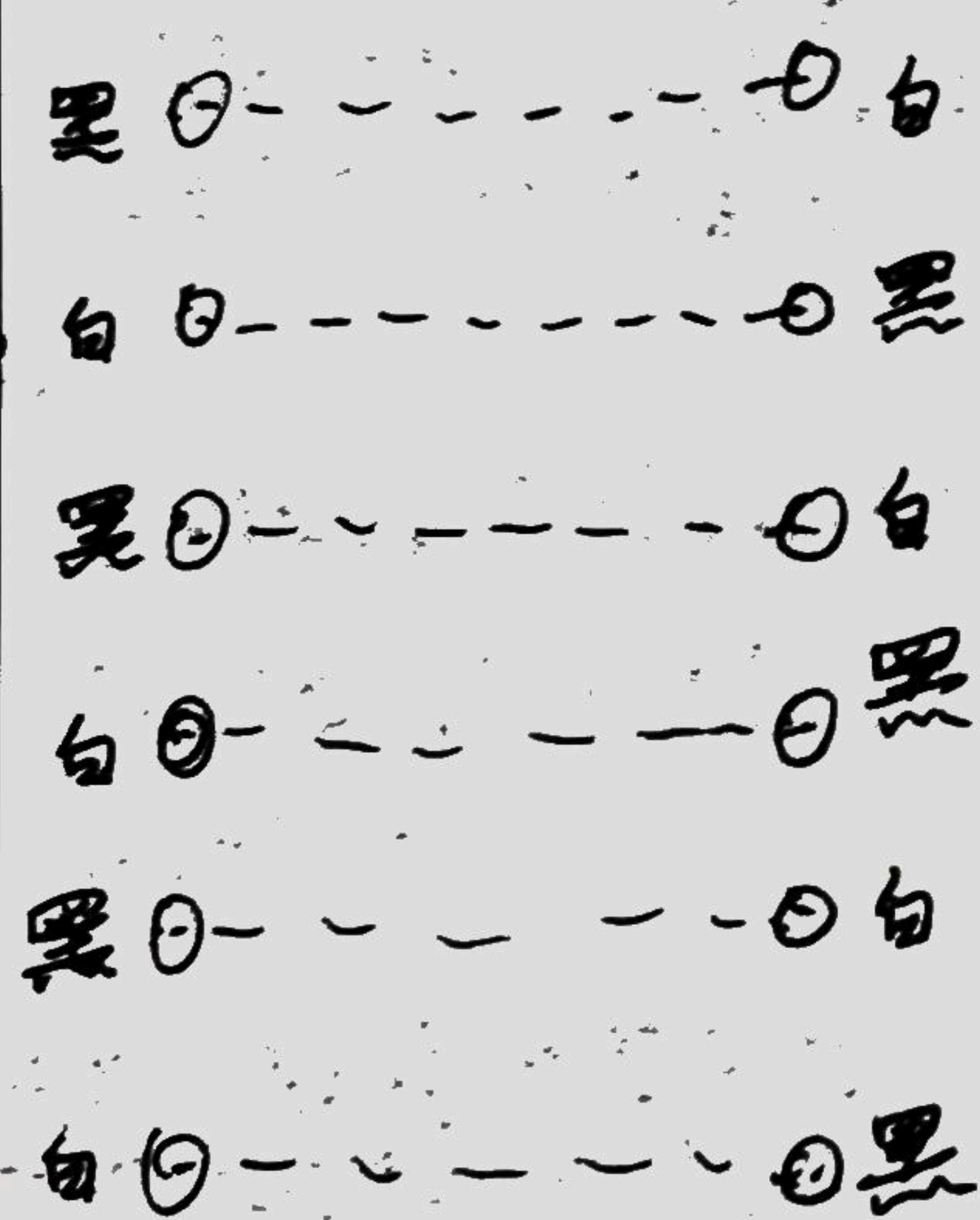
块名称	时间	图示	说明
《《东方永日调章》》 Ph关卡6符 前进[边界人物] 符卡设计 符卡为有生命值符卡, 最大收取时间 ~~40s~~ 60s. 正常收取用时应约为 ~~25s~~ 10s. 符卡总体有⁴个构成, 其中一个为玩家位置 内容 相关的自适应构成: 1. 自下而上的小玉 2. 旋转的灵体圆环. 3. 敌机发出的星弹 4. 灵体的死尸弹. [暂定.]	$t+0:00'$		小玉自下而上推进, 参考《风神录》 6面1符小玉的构成
说明 符卡本身是向预计的作品(编号2-3)的预告. 向所有不畏阻碍, 遵从本心, 不断探索, 开拓人 类文明与知识新边界的人致敬. 他们时刻处于 旧观念与新认知, 已知与未知的边界, 故称边界人物. 收取符卡时在版底随圆环移动是实定的 方法. 但这样会应灵体的阻挡无法向Boss输出. 只有推进圆环(边界), 才能进行有效输出.	~~25s~~ $t+0:02''$ Boss无敌 期结束		生成大量高速旋转 的灵体圆环. 先收缩再膨胀. 圆环 垂直 位置 保证 圆的下顶点与敌机 对齐. 安定区.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
		自机打不到 Boss. 最小半径. 约 $\frac{1}{3}$ 版面高度	~~11:20:00~~ Boss 受击时		Boss 受击时, 发出 ~~2~~ 2 列 3 个 偶数组 连续受击时, Boss 每 0.5s 自发射一次.
		自机必须向上 移动. 向上的小玉.			

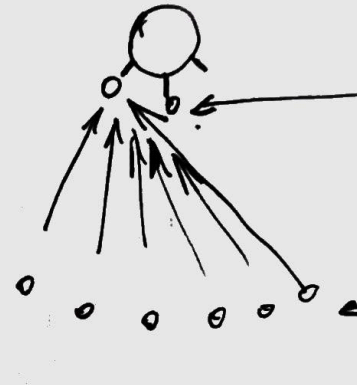
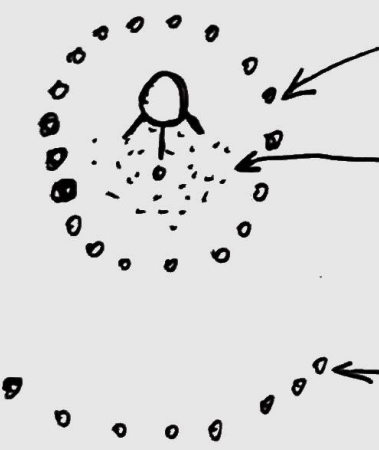
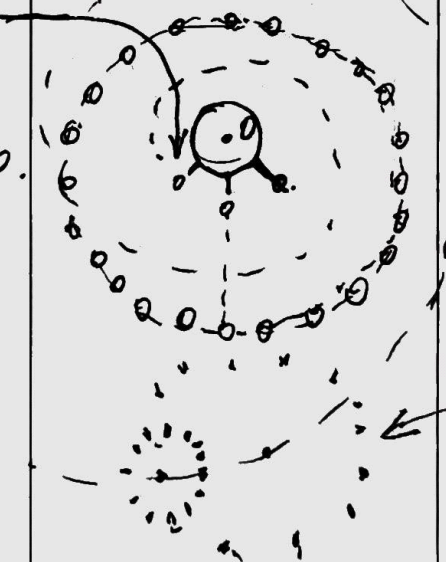
块名称	第7符卡	时间	图示	说明
《东方秘闻事》Ph关卡 符卡 钟鸣 [梦原殊途] 内容	符卡为作品3-1的内容预告,为1889年前幻想乡建立前各方势力的故事。 符卡共60s,正常击破预计15s。符卡共4种弹幕构成: - 水平激光 - 蝴蝶弹 - 花朵弹 - 火弹	t+0:00"		发出菌弹+短激光构造向两侧。
说明	"就在那一天,就在那一天/又找到遗失的道路/吹着-再涌现的梦/追赶着风而下/沿着河畔走,就在河畔旁/从未见过的花盛开着/啊~从灼热的地境,地境向上刮起了/给予被遗忘的原野的人们以祝福/啊~寂静的沉静少女的视野中/啊~从未见过的城市亮起了零星的灯火" 平泽进真是极擅长描写纷繁的梦境,《白虎野子娘》的歌词,亦可是对紫创造大结界地境的描写。听歌时,以这样的想法创作了符卡。	t+0:01"		菌弹触碰至版边时变为向下运动的水平激光。 中部的菌弹也变为激光 三组激光留出两条通道。

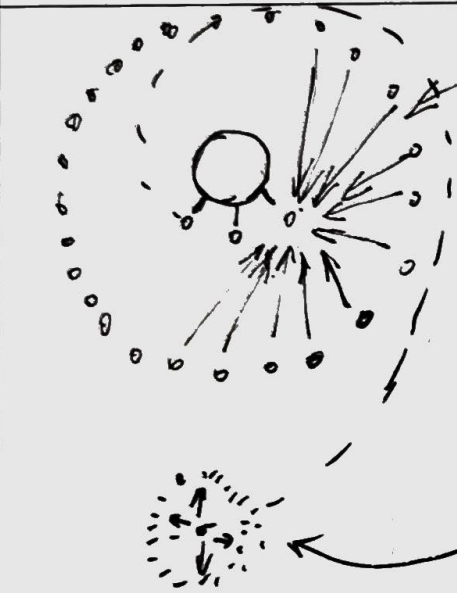
时间	图示	说明	时间	图示	说明
$t+0:05''$		Boss停止发出激光 激光经过后 留下静止菌弹 菌弹随后 统一变为6个鳞弹	Boss生命值 值 < 30%		从防升起火弹
$t+0:06''$		鳞弹散开时同时 从上方飞下蝶弹	蝶弹		在鳞弹散开时 火弹炸裂在随机位置炸裂

块名称	时间	图示	说明
《东方秘闻章》Ph关卡 符卡 疑梦[双重镜像] 时符, 40s, 共2阶段, 分别为30s, 10s. 第一阶段由2个块构成, 各自5s, 循环进行。 符卡由3个构成组成, ① 用于交互的水平激光与使魔 ② 斜向激光弹幕 ③ 大量的中玉与小玉.	1阶段 块1, t+0:00'000	激光 使魔 	细的淡绿, 浅色激光 使魔 紧靠版边. 向下移动.
符卡和对应的作品场的灵感均源自《红辣椒》及其配乐《Paprika》。知如何用弹幕表现梦与现实的当代人纷乱的状态确为难事。 说明 在写代码时听师匠的音乐, 想起那标志性的激光竖琴琴。实在不能不想起令人抓狂的小妖精。被激光追赶的同时又身处与自己相关的弹幕一定同样的迷茫和混乱吧。 于是在这样的想法下作出符卡设计。	t+0:00'500		标准激光 角度跟据位置 逐渐变化.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
		白机碰到对应 水平线时, 对应激 光照射到的版边 发出中玉与小玉。	~~t+0:29.03~~ ~~t+0:29.04~~ t+0:29.05 第二阶段		左右两侧同时 发出激光。 此时角虫线发出的子弹 由使魔发出。
t+ 0:04.50 二段块 为一段块 镜像。		激光消失。 一半使魔发出灵体弹, 颜色与白机可消除 相同。			

块名称	《东方镜城梦》Pl关卡 ①符卡 ②扭回望L梦想的史书7	时间	图示	说明
内容	Pl关卡 + 符, ②关底Boss ②聚集力量, 发出最后一击。 符卡共四阶段, 分别对应“灵”“辰”“梦”三章与作品 0-0. 四阶段以川顺序对应:	$t+0:00.$	 向下缓慢 发出一小玉.	
说明	“辰” 星空 “灵” 生命 “梦” 人. 0-0 三位一体, ② 符卡为时符, 有效时间⁶⁵~~85~~秒, 三阶段分别 ~~25s, 25s, 25s~~, 10s. 15s, 15s, 15s, 20s.	$t+0:02.$		小玉爆炸 爆发为大玉, 大玉 淡出消失.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
$t+0:04$	 恒星 大玉淡出同时， 小玉向外发出小玉， 同心圆(偶数组)。 星云与超新星。 至版底$\frac{1}{3}$处，小玉 分解为金色菌弹。 (含少量彩色菌弹)。		$t+15:00$	 小玉的活动不停止， 每执行循环而非 $t+0:12$ 处例为。 向左侧聚集，成一 ~~蓝色~~ 蓝色小玉。 (生命为群星的礼物)	
$t+12:00$ 二阶段前 最后一轮 次。	 一半变为黑色 (黑洞)。 最初的粒子。 (彩色低速 ~~米弹~~ 米弹)。 例数第二轮小玉 不分解		$t+15:00$ "灵"部	 以0点为中心， 过"灵"部中玉的螺旋线。 在螺旋线上发出米弹(绿) 参考 TH11 Ex 的符号。	

时间	图示	说明	时间	图示	说明
T+29:00		"辰"部的压力，与t+12:00相同， 汇聚至右侧。 该波次额外发出 数个虫巢弹 (之后保持)。	T+33:00		Q抛射中性面 缓慢均速旋转
T+30:00		向上抛出红色磷弹 抛射中性面 向下抛出蓝色磷弹	T+44:00		约^{10s}旋转完整一周 此时完成1.5s。 停止发射磷弹。 准备第四阶段。

时间	图示	说明	时间	图示	说明
t+45:00 图示1 全画不便.		横发出米弹. 第四阶段, 部分子弹构成改变. 向上的激光 振"组小玉"在±轴版面处变为黑白 色子弹交替. 米弹变为垂直激光	t+55:00		在倒数 10:00 时 黑白激光与对应的 子弹环层同样增多.
t+45:00 图示 2.		白 黑 ↓ ↓ "灵"与"梦"组 变为周期旋转发射的 螺旋线激光. 并发出半径扩大 的子弹圆圈.	t+60:00		不生成小玉及激光,即载 "梦"组成 如"灵"组激光转速 略提高. "星"组频次大副提高, 且单圈生成黑白子弹 交替