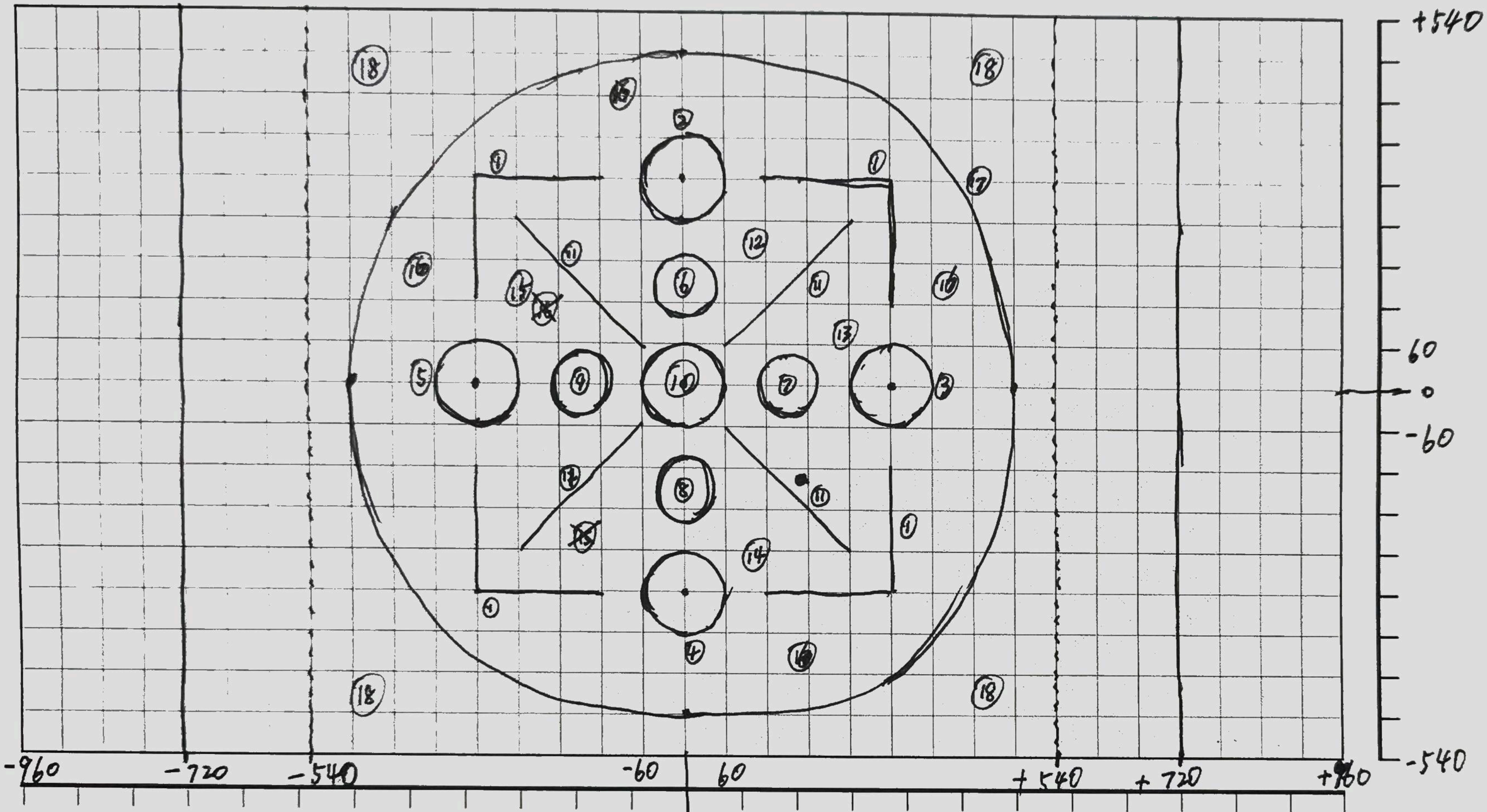


① 正方形边框

② "开始游戏"文本组件

③ "游戏录像"文本组件

④ "退回标题"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.

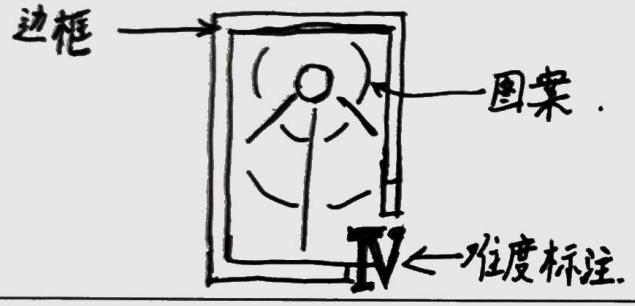
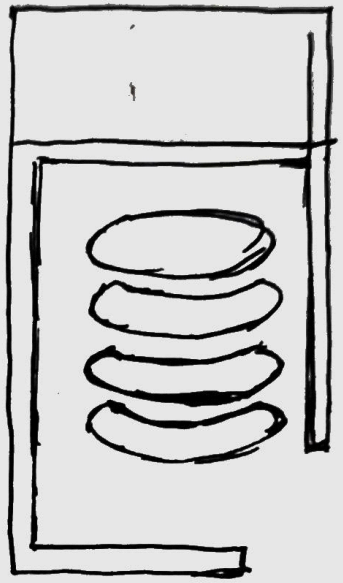
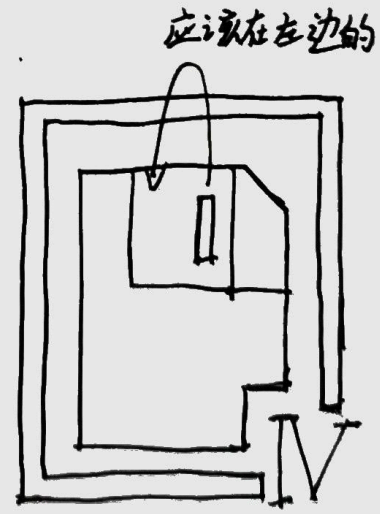
⑪ 区域边线图案

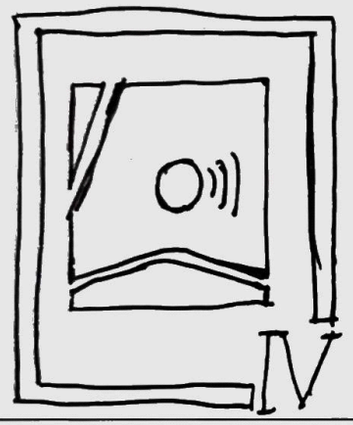
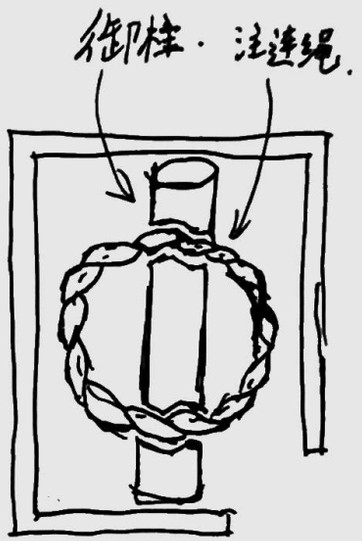
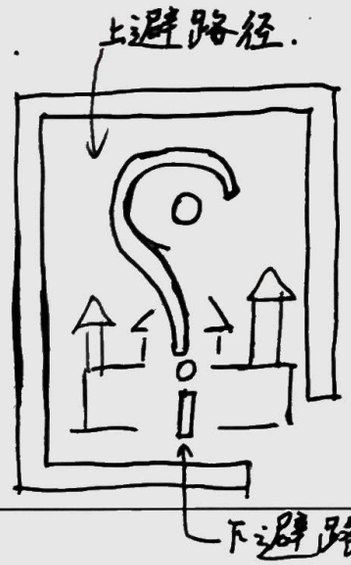
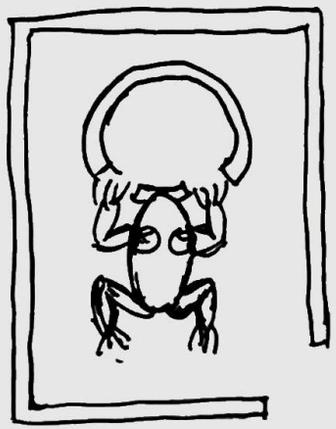
⑫~⑮ 选项区域色彩底纹

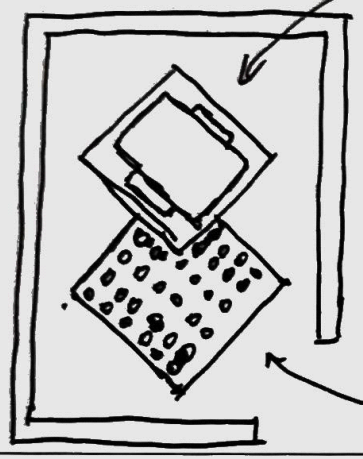
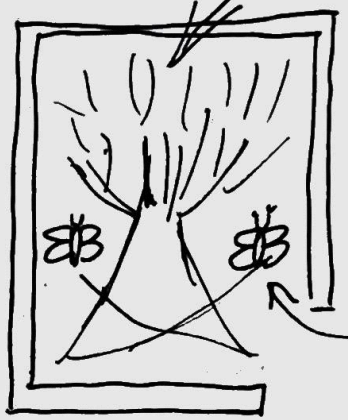
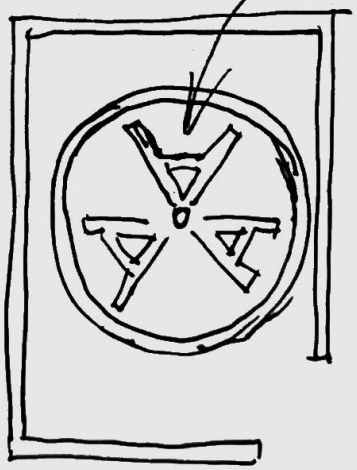
⑯ 内圈底纹.

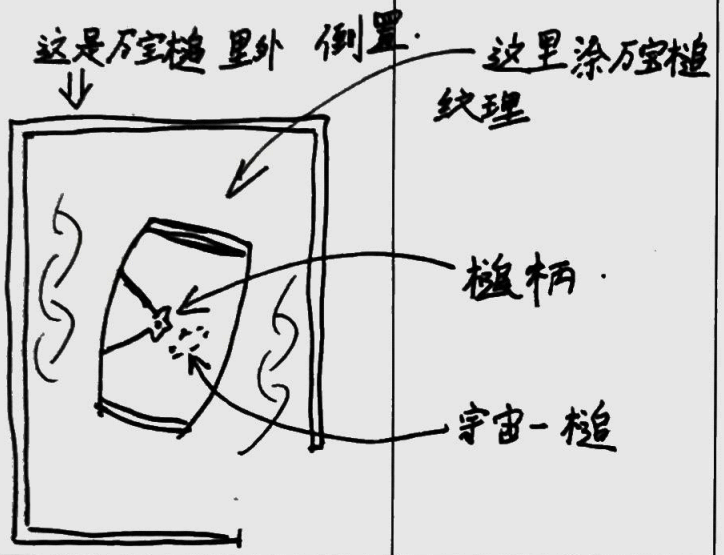
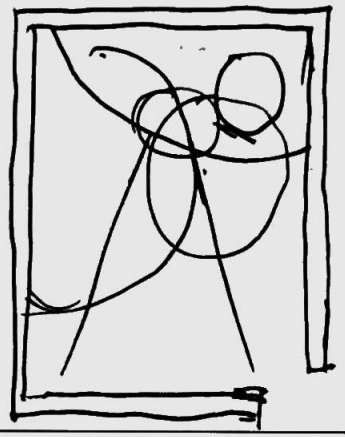
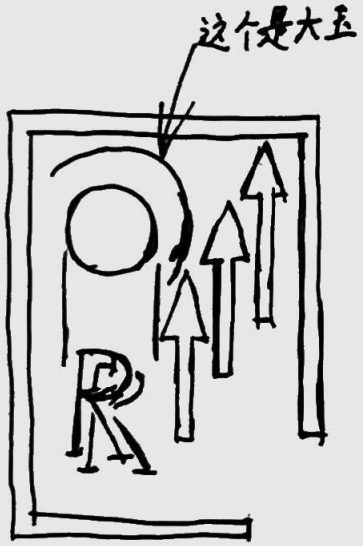
⑰ 圆形边线

⑱ 周边底纹.

块名称	《东方秘闻章》Ex-DL. Ex关卡 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： 	扩展数据库.		← 形似叶绿体的盘片堆叠符号是是最略的数据库的符号了！
说明	《东方秘闻章》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右下角，将补充"成功攻略"标志： 	终极网络（扩展库Lv 4）. 六案一.		源远流长的存储介质，从历史而来.

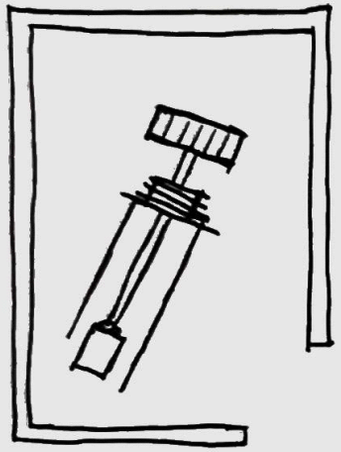
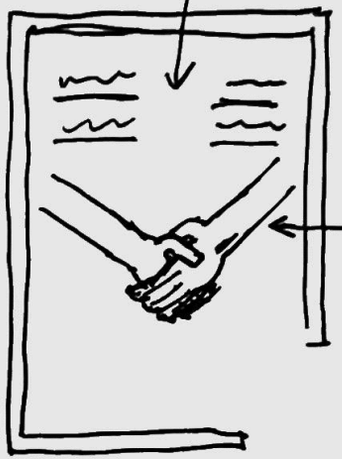
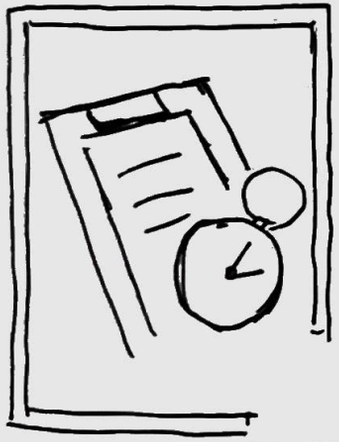
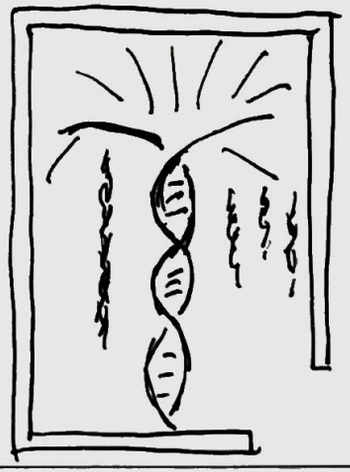
时间	图示	说明		时间	图示	说明
终极网络（方案二）		LTO磁带的样子，最古老的介质，最适合存放历史的介质。		天津神祟拜		八卦依神案子标志性物件．
别辟蹊径		向上绕圈？还是向下闪避？让人头升"?"		国津神祟拜		魁之国与洩矢的铁环．

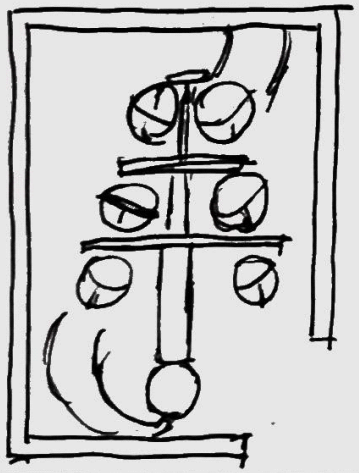
时间	图示	说明	时间	图示	说明
超频计算		经典的CPU外观. CPU是最经典的可以超频的东西. (本应是LGA2011之类,但画6x6点阵不开了).	白楼蝶舞		西行妖,粉色的树枝. 如果能看清就红蓝蝴蝶各一.
宗教战争		参考扑克中J,Q,K画法. 这个是圣白莲(大嘘). 向右看. 被风. 向左看 中部:经卷与剑. (为了方便画手可换位置). 这个画反了. 这个画头发对	反物质技术		既是反相的"—"也构成"A"ntimatter

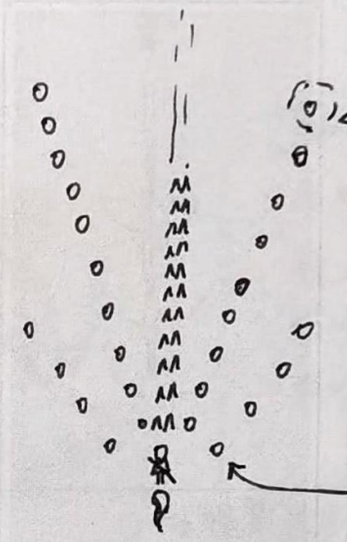
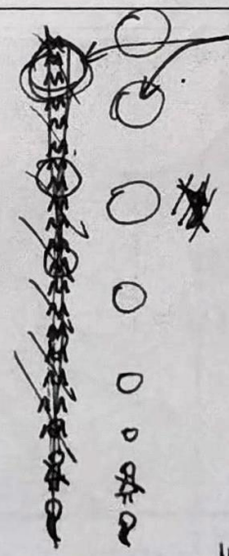
时间	图示	说明	时间	图示	说明
邪鬼秘术			纯化的愤怒		烦了，直接把符卡简化，印上去.
高当量弹幕		半径，UP	保护祇		早苗的雷，令人印象深刻的威力.

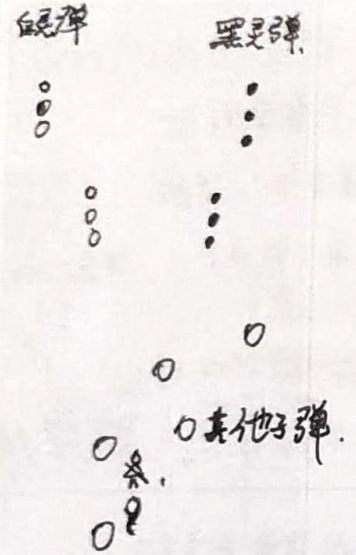
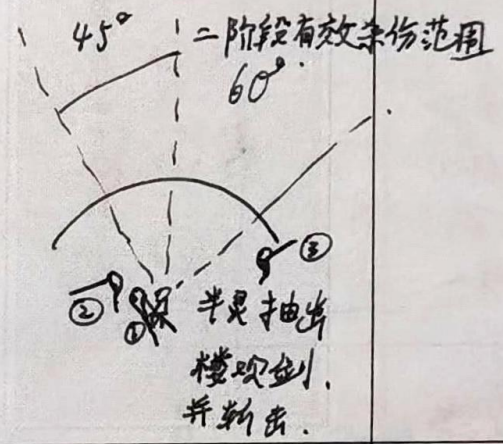
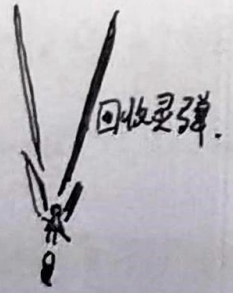
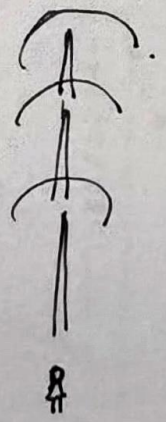
C

E

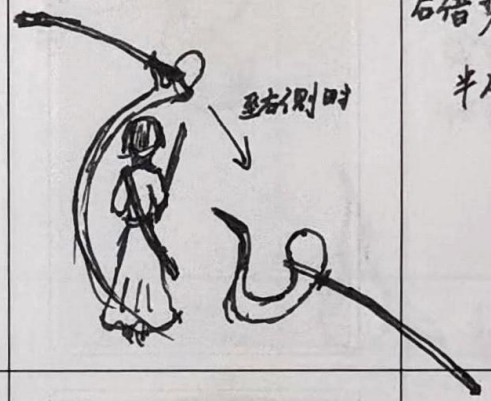
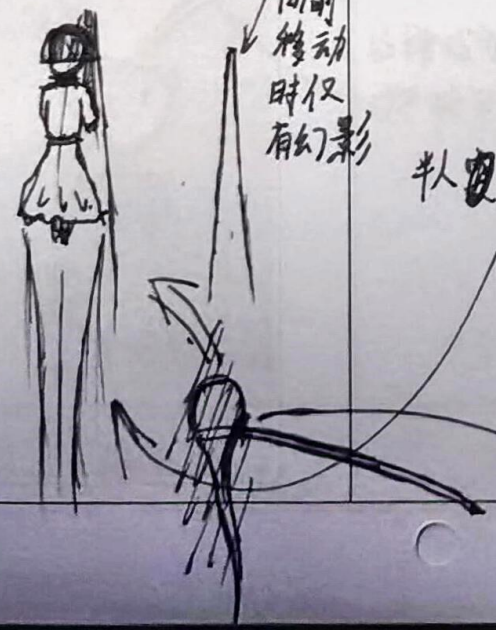
时间	图示	说明	时间	图示	说明
安全采样		采样管， 末端为符纸碎片.	化敌为友		代表和平协定的签字栏. 握手言和.
快速反应.		任务清单 与 计时怀表.	生命繁荣		基因的遗传与变异为枝干，生命的进化树枝繁叶茂.

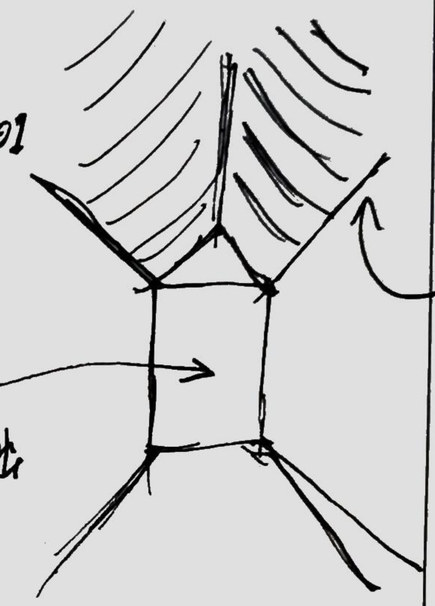
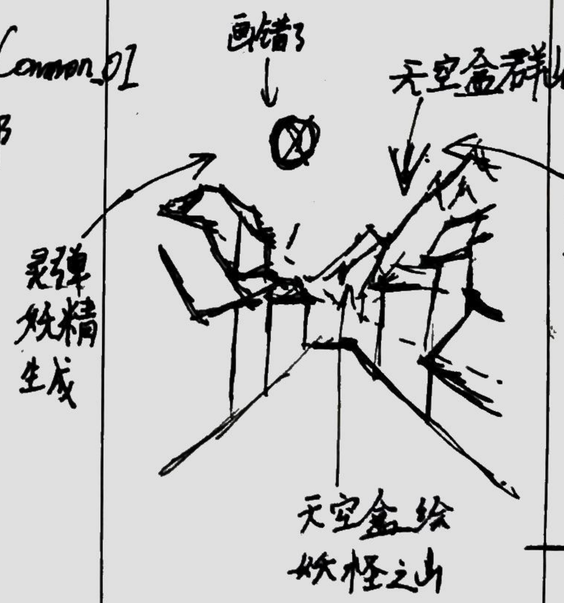
时间	图示	说明		时间	图示	说明
不灭回忆		致敬GitHub将源码冻结于北极冰原。 我们的记忆，总将以一媒介冲破时间之影		~~[illegible]~~		
非战斗着装		你是让我用礼器作战吗？				

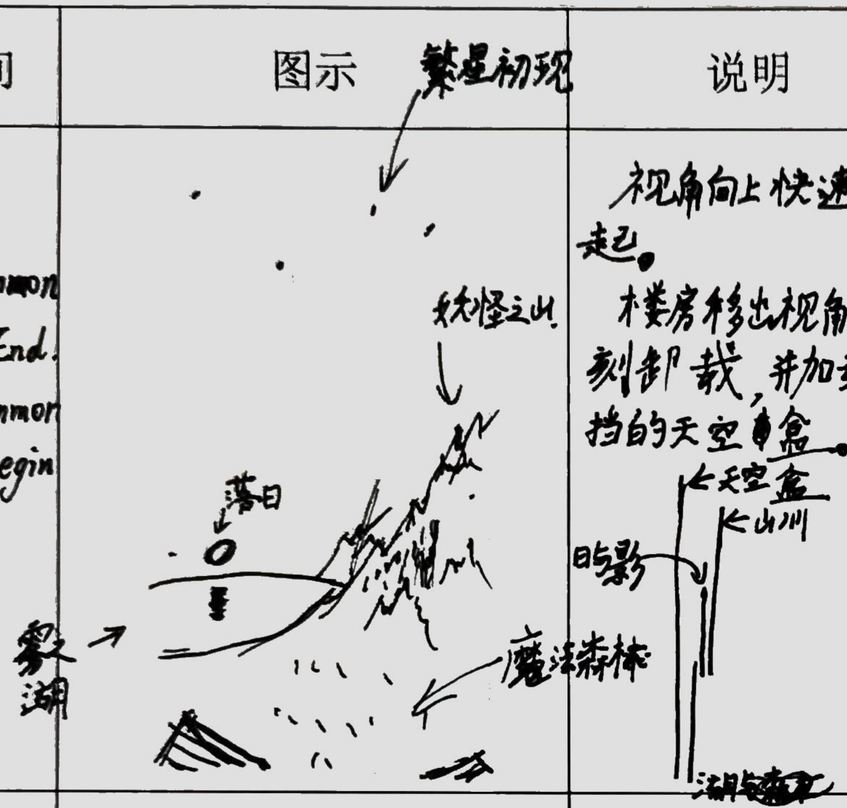
块名称	作品 o-o 自机魂魄妖梦 符卡 西行新当流L秘传二重斩	时间	图示	说明
内容	自机魂魄妖梦符卡， 为高瞬发伤害，短持续时间的符卡。 ~~对于熟手~~ 主要分为收集，减速，冲击三部分，	高速攻击		碰撞半径逐步增大(↑100%) 但伤害逐步降低(↓50%) Power 0 1 2 3 4~8 粉攻击 0 1 2 3 4 由半灵发出
说明	符卡名称前缀 "西行新当流"为妖梦针对半灵和二刀流特化发展的一种我流。 符卡名称根名 "秘传二重斩"为"西新流"的一个招式，为半灵持楼观剑于近距格挡式斩击，半人以白楼剑向前高速刺击的防守反击招式	低速攻击		半人部基础攻击取消 半灵攻击~~减为不超过~~ 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。 一个子弹图，击中第一个目标后散开

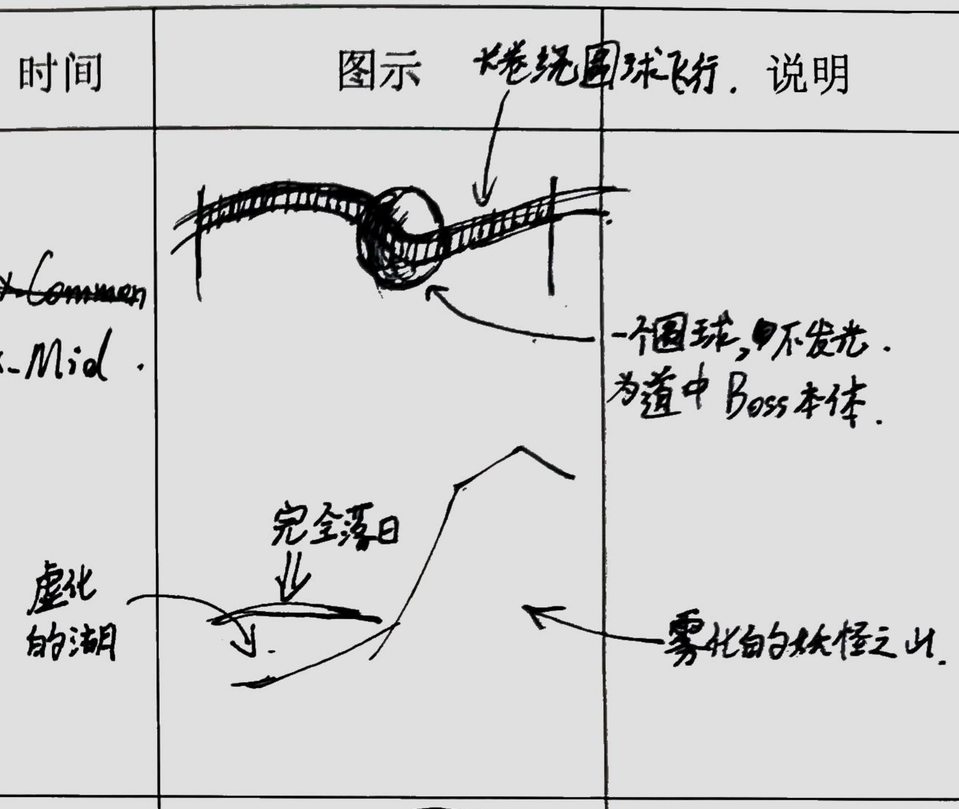
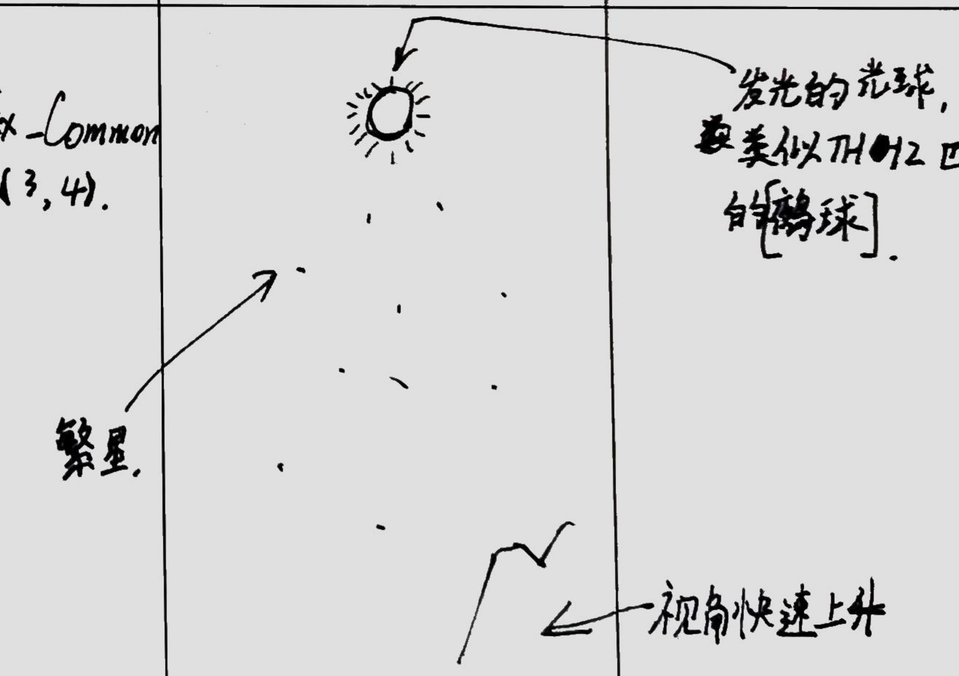
时间	图示	说明	时间	图示	说明
t-0:00 按下"X"键.		按下"X"键，启动Bomb，立即消耗1.00/8.00个Power.	t+0:03		
t+0:00 启动Bomb.		立刻收集全部灵弹，并让全部子弹减速	t+0:03.50		向前三次刺击.

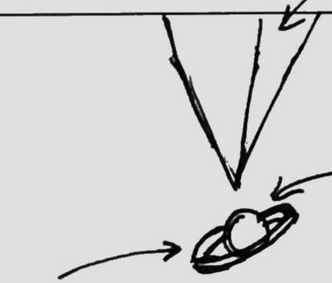
时间	图示	说明	时间	图示	说明
标准姿态	本体的子弹 背后的太刀即楼观剑 腰间的打刀即白楼剑 跟随身后的半灵		向左移动	半灵有一定滞后	"锋两刃造"的白楼剑，类似"小乌丸"相对较直，可作为发射子弹的施术单元。
向右移动			~~接手~~ Bomb 一阶段	重手臂画错了	起手式，白楼剑后引，完成灵弹回收，并在触发减速（即自身加速）后以白楼剑自斩击，弹幕与敌方单位。

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		半灵抽出白楼观剑后借势挥出一击，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			

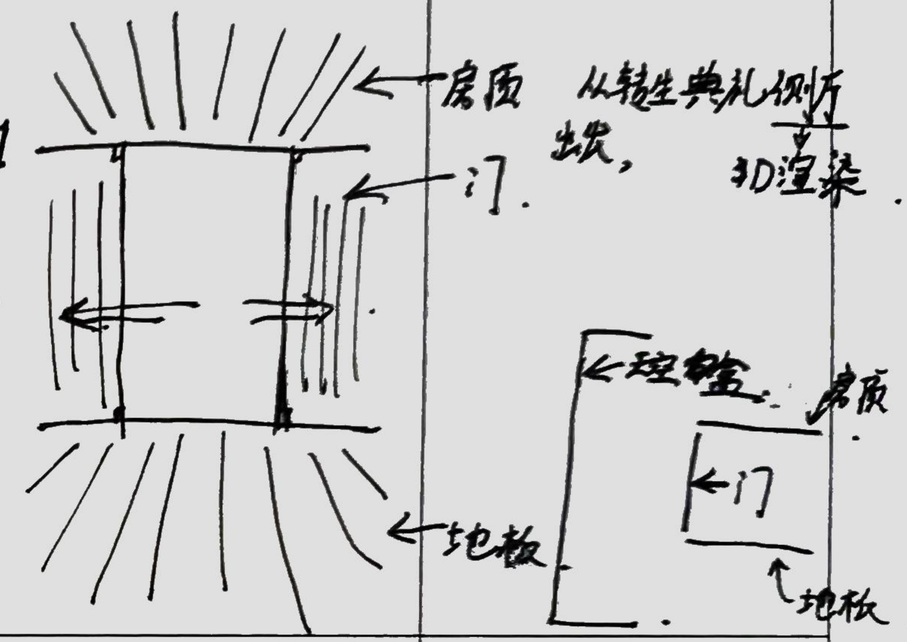
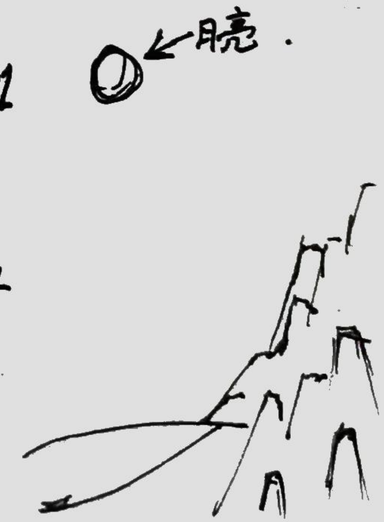
块名称	《东方秘闻章》Ex关. 背景板全流程设计	时间	图示	说明
内容	Ex单关，共以下流程： 2个普通 Chapter 1组道中 Chapter，由多个 Boss Chapter 组成 2个普通 Chapter. 1组关底 Chapter，由多个 Boss Chapter 组成 ~~共有~~ 标记为 Ex_Common_01. Ex_Common_02. Ex_Mid_01.	Ex_Common_01 开始		稗田家大廊， 由3D背景着色器绘制地图. 发射黑白灵弹的妖精从此处生成。 视角向前推进。
说明	Ex_Mid Spell_01. Ex_Mid_02 Ex_Mid Spell_02 Ex_Mid Spell_03 Ex_Common_03 Ex_Common_04 Ex_~~Common~~ Final_01 → 01到09 Ex_Final Spell_01 → 01到10	Ex_Common_01 中部		人间之里村落. 由3D背景着色器完成

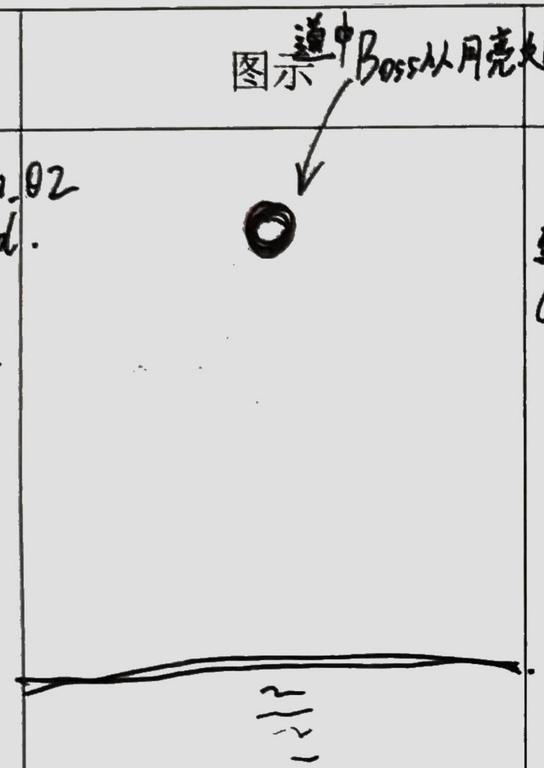
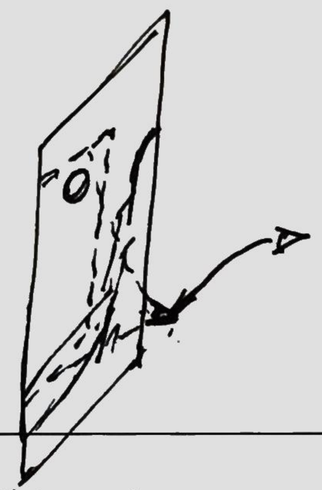
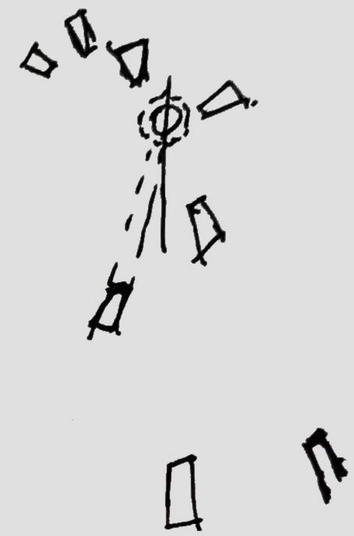
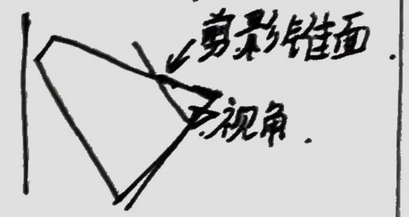
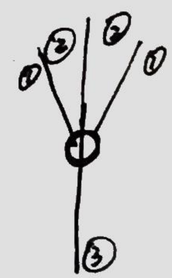
时间	图示	说明
Ex_Common_01_End. Ex_Common_02_Begin		视角向上快速拉起。 木楼房移出视角后立刻卸载，并加载阻挡的天空盒。 湖与森林
Ex_Common_02 ~~End~~. Mid→End. Ex_Mid_Begin (道中Boss).		视角~~固定~~，而尤缓慢上升，太阳逐渐落下。 不需要3D模型加载器。

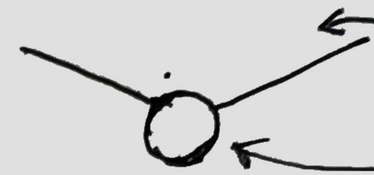
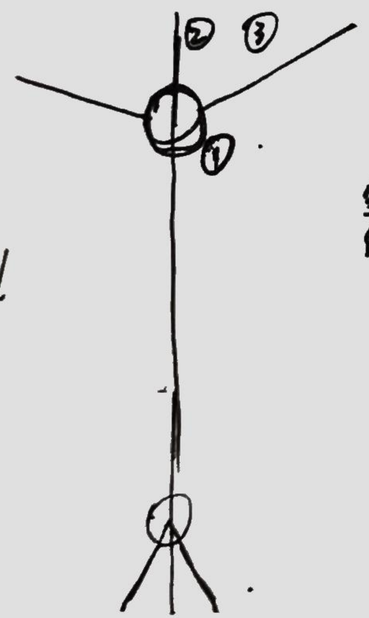
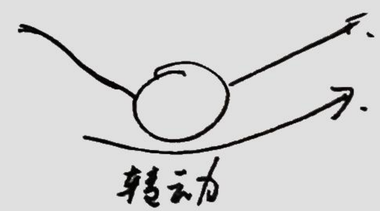
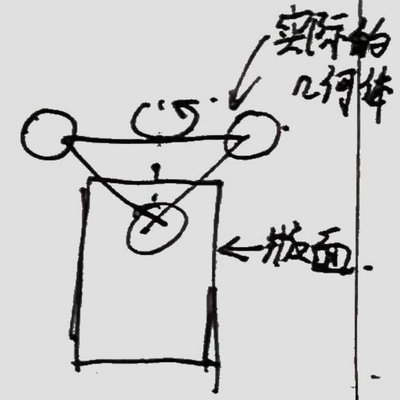
时间	图示	说明
~~Ex_Common~~ Ex_Mid.		
Ex_Common (3,4).		

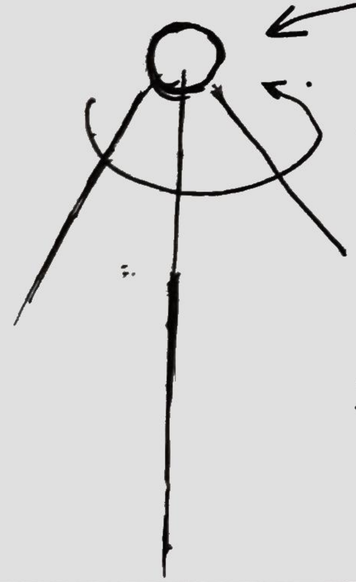
时间	图示	说明
Ex_Final_Begin.		展现出球形本体. 发光部扩大至整个版面。(之后卸载全部其它背景板).
Ex_Final ~~(非+符)~~. ~~(非+符)~~ (非+符).		旋转的三角锥. 彩球. 书卷. 版面变暗为深蓝色纯色背景。 纯色背景 有卡名位置.

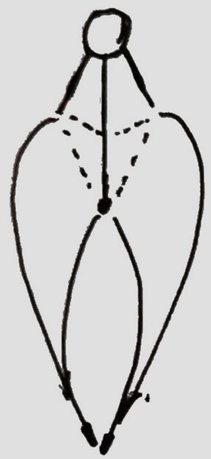
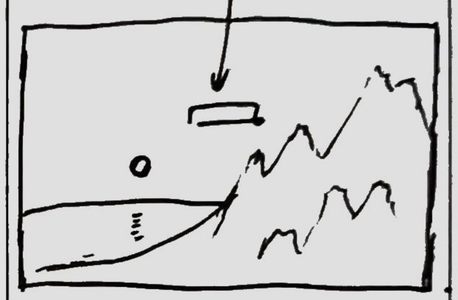
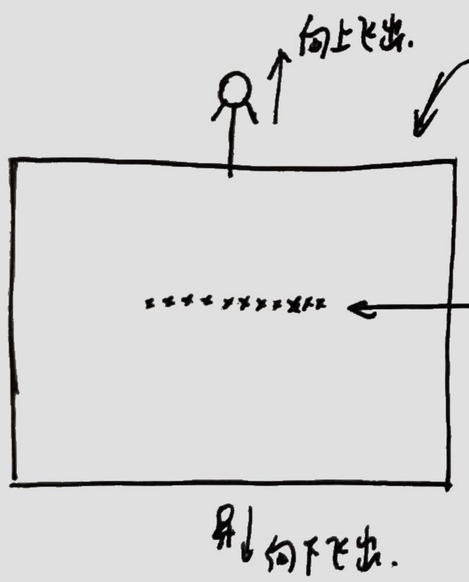
时间	图示	说明
Ex_Final_Ending.		从右上飞出 视角拉远. 深蓝色淡去，重新显现山川背景。

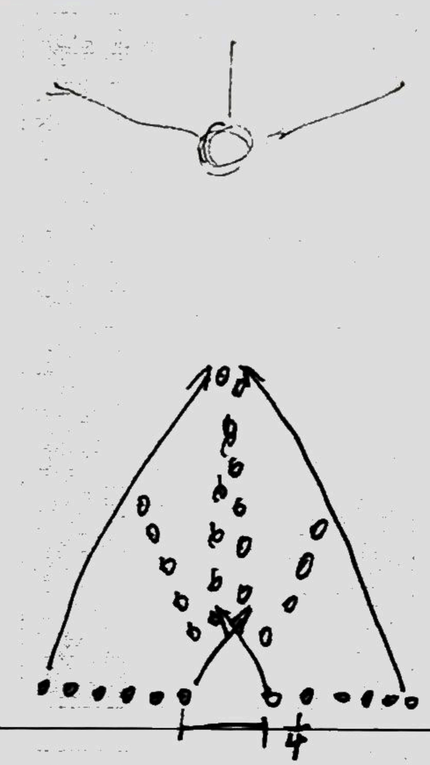
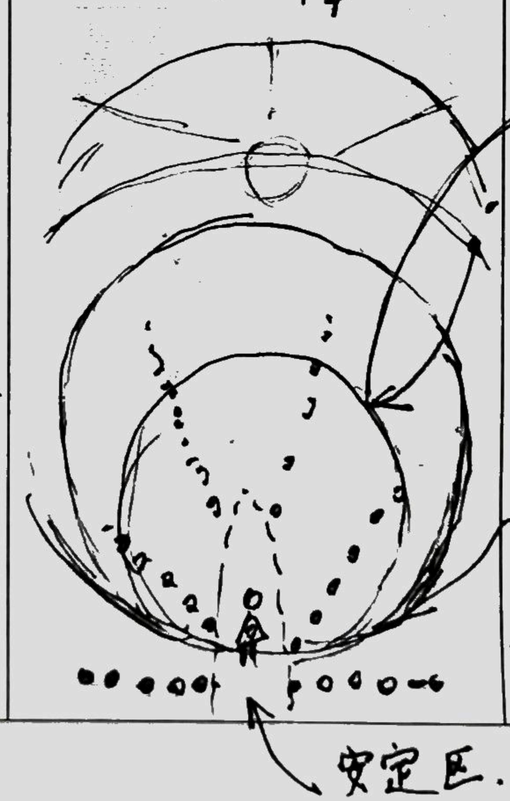
块名称	《东方秘闻章》Ph关卡 对战区 背景版 分镜	时间	图示	说明
内容	Ph关共有2个Chapter, 1组道中 1个Chapter 1组关底 具体标注为: Ph_Common_01. Ph_Common_02 Ph_Mid 共5个 — Ph_Mid_01 (02) Ph_Mid_Spell_01 02 03 Ph_Common_03 Ph_Final 共14个 — Ph_Final_01 (02~04). Ph_Final_Spell_01 (02~10). 10个Spell 4个非解	Ph_Common_01 -Begin.		从转生典礼例厅出发, 3D渲染.
说明		Ph_Common_01 -End Ph_Common_02 -Begin.		和Ex关中相同的山林背景. 区别是换为月亮..

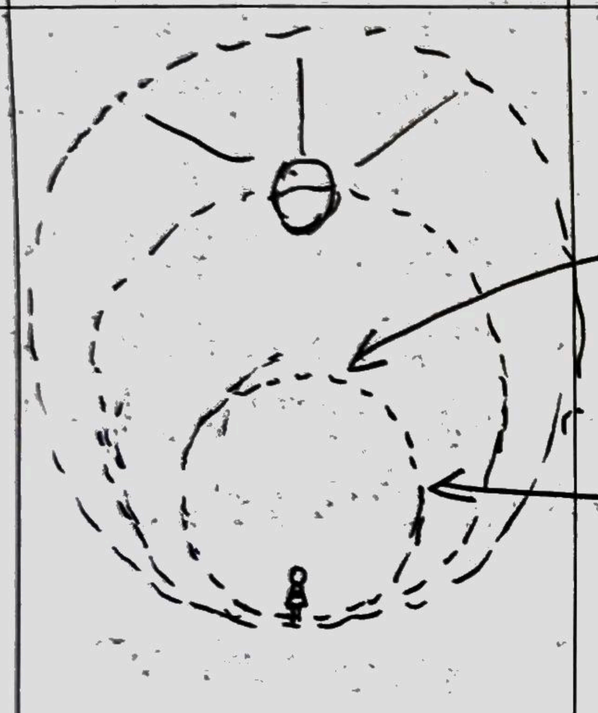
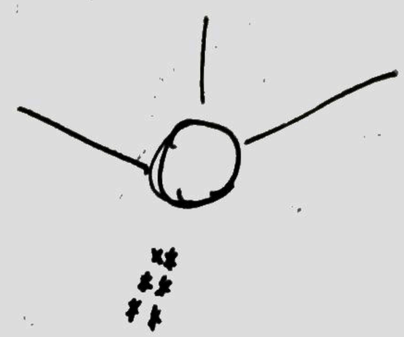
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Common_02 ⊙-End. Ph_Mid_Begin.		①视角快速移动至湖上，过程中完成Chapter 02. 	[废案]. ~~Ph_Common_03_Begin.~~ Ph_Mid_End. 准备改.		从Boss发出大量卡片. (内容包含Ex-二周目Tags, Ex符卡剪影等).  <这个背景不适用东方绘画的透视系统，可能要改.
Ph_Mid		星空，重新绘制天空盒. 湖图层下移并卸载	Ph_Mid_03-End.		①伸出两条光线 ②渲染三角锥表面. ③长线

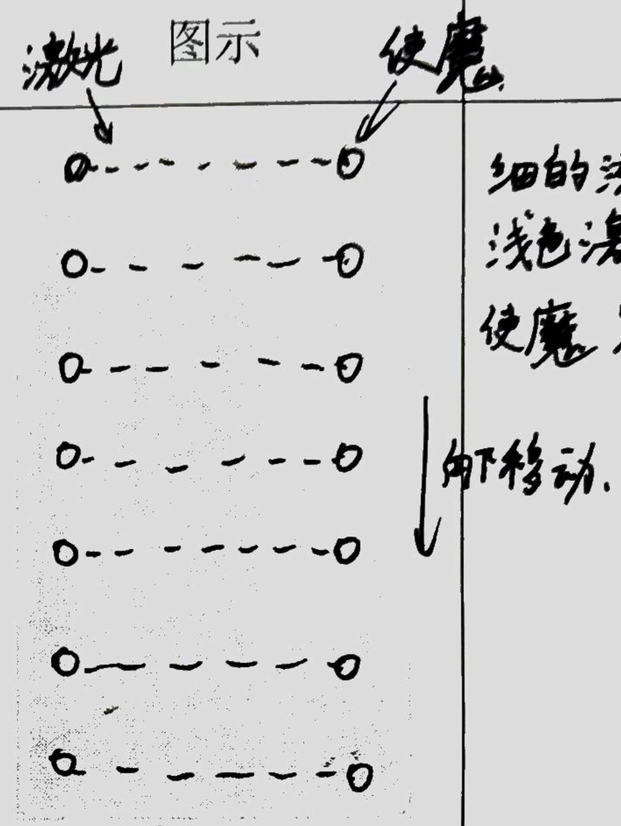
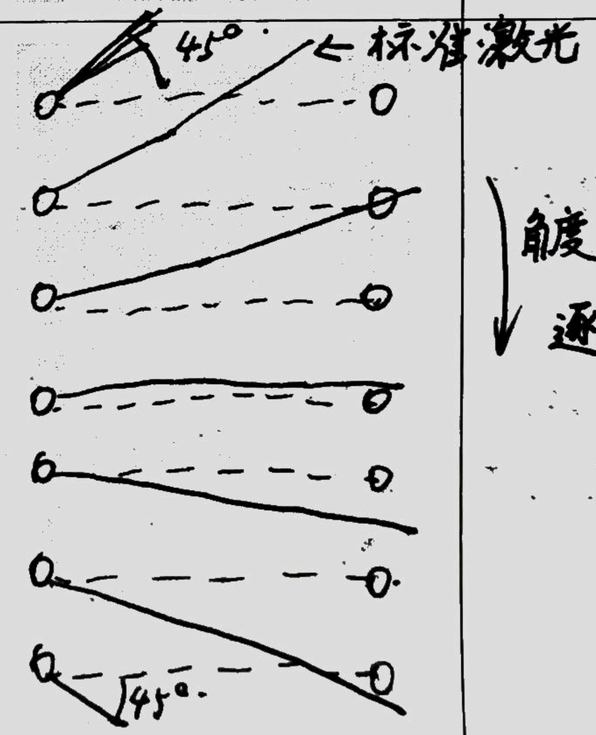
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Common_03 ~~End~~		锥形复合体移向下. ~~结束~~ 有渐变的颜色 背景：深蓝 一青一深绿.	~~Ph_Common~~ ~~Ph_End~~. Ph_Final. 1非 +1~3符		
Ph_Common_03 _End. Ph_~~End~~Final -Begin.		①向上发出光线，召唤Boss. ②Boss发出光线，渲染边线 ③绘制表面. 空的. 三角形 天空盒.	Ph_Final 3符~4非. ~~第~~6符~7非		

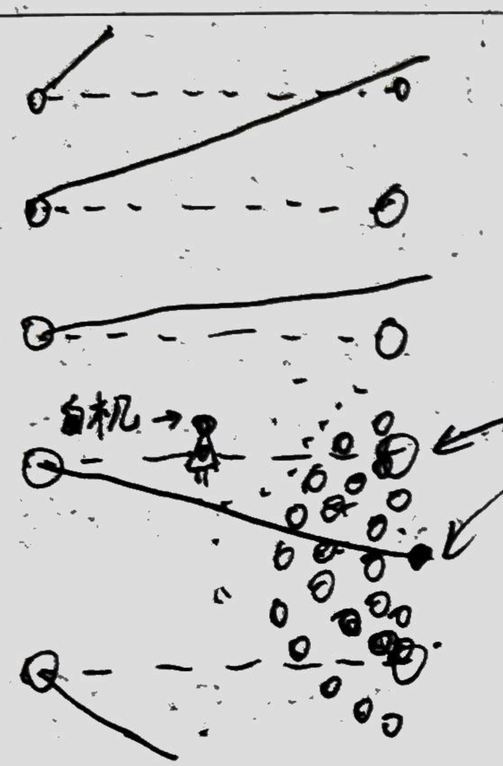
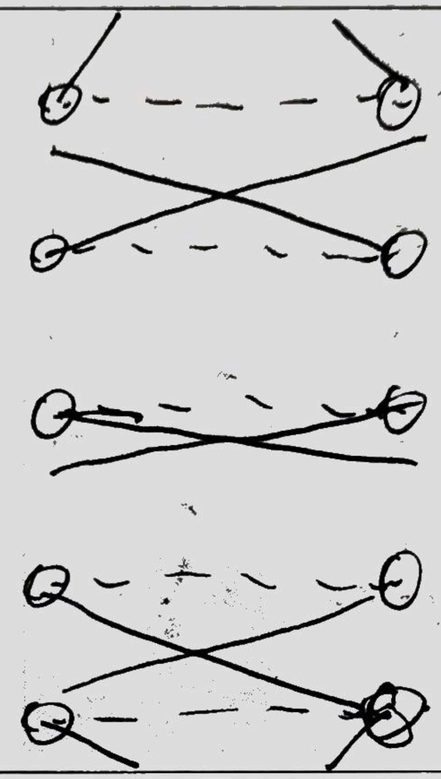
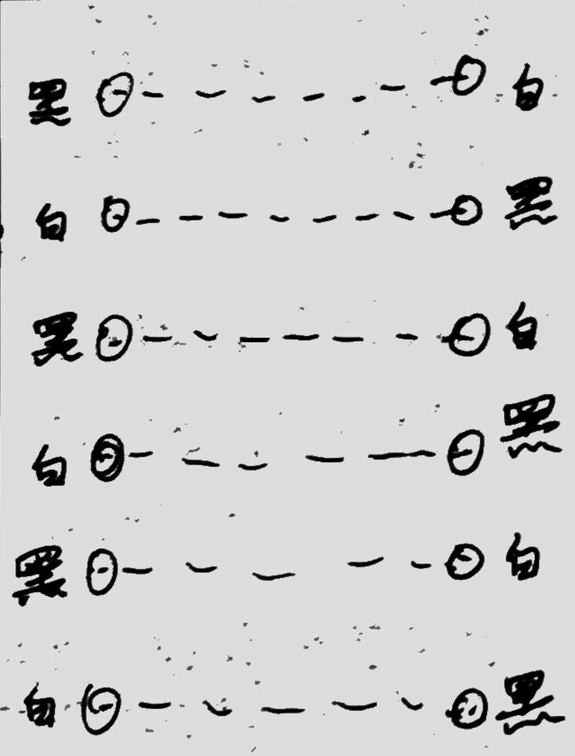
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph_Final_04 9符~10非	 三个球向上发出光线	~~几何体~~ 背景版全部纹理 均是将坐标映射 至2D后渲染。	Ph_Final_End.	 视角拉远，~~光球缩小~~ 光球固定至特定大小 变为三角锥. 不进行光照渲染， 不进行3D渲染. 从下方飞入另一个三角锥.	
	 三条线旋转. 视角向上抬升 第四个球，本体.				两个锥合体，变为发光的三角双锥， 一条棱指向版面.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
		三角双链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			纯颜色的雾散去, 日出(Ex的日落反过来).
		版面填充全部程序界面. 对话文本			

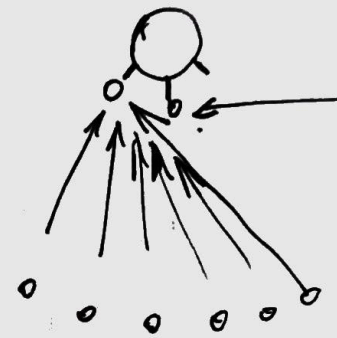
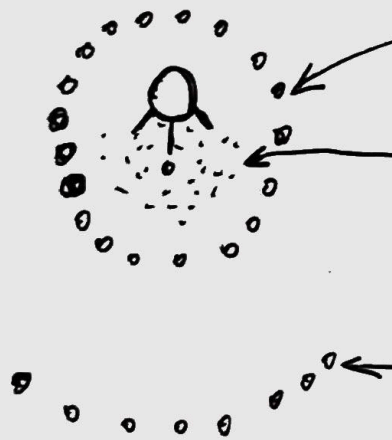
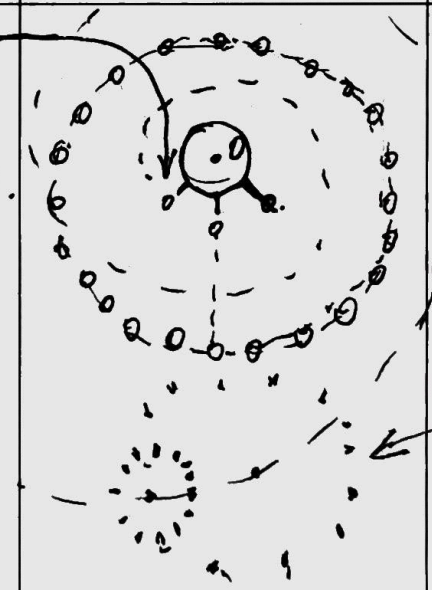
块名称	~~《东方秘闻章》~~ Ph关卡 6符 前进L边界人物7. 符卡设计	时间	图示	说明
内容	符卡为有生命值符卡，最大收取时间 ~~40s~~ 60s. 正常收取用时应约为 ~~25s~~ 10s. 符卡总体有4个构成，其中一个为玩家位置相关的自适应构成： 1. 自下而上的小玉 2. 旋转的灵体圆环. [3. 敌机发出的星弹 4. 灵体的死尸弹.] 暂定.	t+0:00'		小玉自下而上推进，参考《风神录》6面1符 小玉的构成
说明	符卡本身是向预计的作品(编号2-3)的预告。向所有不畏阻碍，遵从本心，不断探索，开拓人类文明与知识新边界的人致敬。他们时刻处于旧观念与新认知，已知与未知的边界，故称边界人物。 收取符卡时在版底随圆环移动是安定的方法。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。	~~t+0:~~ 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。 圆心垂直位置保证 圆的下顶点与自机对齐。 安定区.

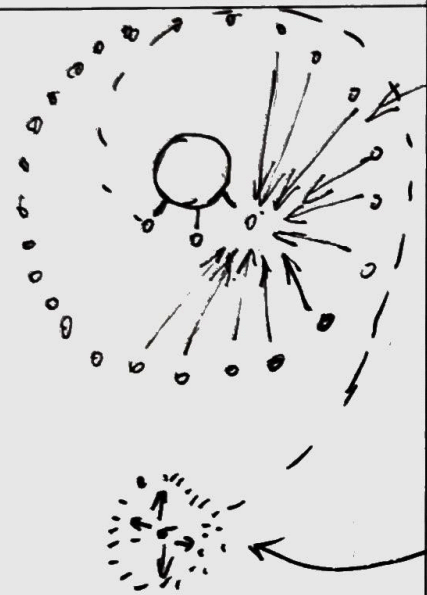
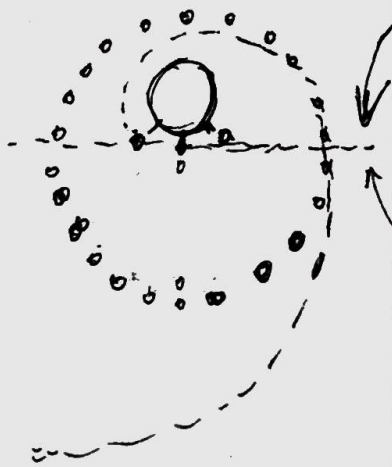
时间	图示	说明		时间	图示	说明
		自机打不到Boss. 最小半径. 约$\frac{1}{3}$版面高度		~~t+30:00~~ Boss受击时		Boss受击时, 发出2*2列3个 偶数组 连续受击时,Boss每 0.5s发射一次.
		自机必须向上 移动. 向上的小玉.				

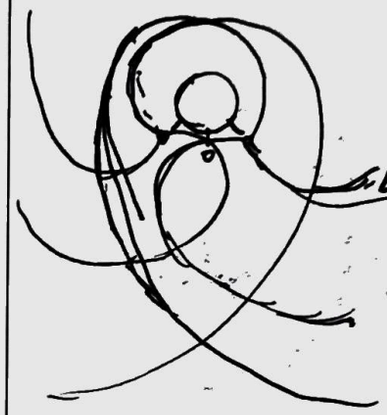
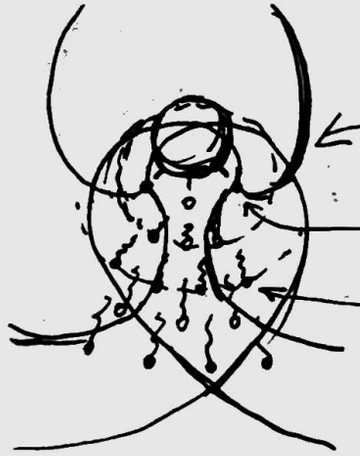
块名称	《东方秘闻章》Ph关卡 符卡 疑梦[双重镜像]	时间	图示	说明
内容	时符，40S， 共2阶段，分别为30S，10S。 第一阶段由2个块构成，各自5S，循环进行。 符卡由3个构成组成， ① 用于交互的水平激光与使魔 ② 斜向激光弹幕 ③ 大量的中玉与小玉。	1阶段 块1， t+0:00'000		细的~~淡绿~~， 浅色激光 使魔紧靠版边。
说明	符卡和对应的作品均的灵感均源自《红辣椒》及其配乐《Paprika》。~~如~~如何用弹幕表现梦与现实的当代人纷乱的状态确为难事。 在写代码时听师匠的音乐，想起那标志性的激光竖琴。实在不能不想起令人抓狂的小妖精。被激光追赶的同时又身处与自己相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		

时间	图示	说明	时间	图示	说明
		自机碰到水平线时，对应激光照射到的版边发出中玉与小玉。	~~t+29.03~~ ~~t+0:29.~~ t+0:29.05 第二阶段。		左右两侧同时发出激光。 此时触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，颜色与自机可消除相同。			

块名称	<<东方镜城梦>> Ph关卡 符卡 回望L梦想的史书7		时间	图示	说明
内容	Ph关卡 十符，关底Boss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， 符卡为时符，有效时间65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		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，执行循环而非 t+0:12 处例为. 向左侧聚集，成一蓝色小玉. (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). 倒数第二轮小玉不分解	"灵"部 t+15:00.		以O点为中心，过"灵"部中玉的螺线. 在螺线上发出米弹(绿) 参考 THII Ex 的非符.

时间	图示	说明	时间	图示	说明
T+29:00		"辰"部的小丸，与 t+12:00 相同汇聚至右侧。 该波次额外发出数个蝶弹（之后保持）。	T+33:00		抛射中性面缓慢均速旋转
T+30:00		向上抛出红色鳞弹 ← 抛射中性面 向下抛出蓝色鳞弹	T+44:00		约10s旋转完整一周 此时完成 1.5s. 停止发射鳞弹。 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.		横向发出米弹. 第四阶段, 部分子弹构成改变. 向上的激光 "辰"组小玉 在$\frac{1}{2}$版面处变为黑白色灵弹交替。 米弹变为竖直激光	t+55:00		在倒数10:00时 黑白激光与对应的 灵弹环同样增多。
t+45:00 图示2.		白 黑 "灵"与"梦"组 变为周期旋转发射的 螺线激光。 并发出半径扩大 的灵弹圆圈。	t+60:00		不生成小玉及激光,即载 "梦"组成 "灵"组激光转速 略提高. "星"组频次大副提高, 且单圈交替生成黑/白灵弹.