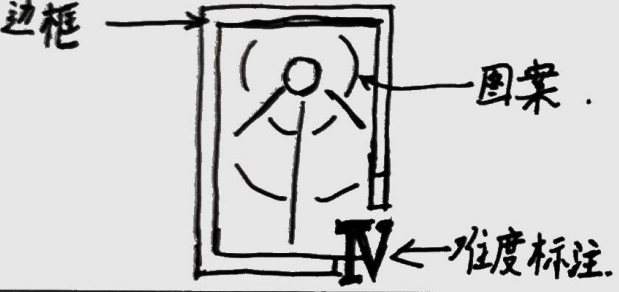
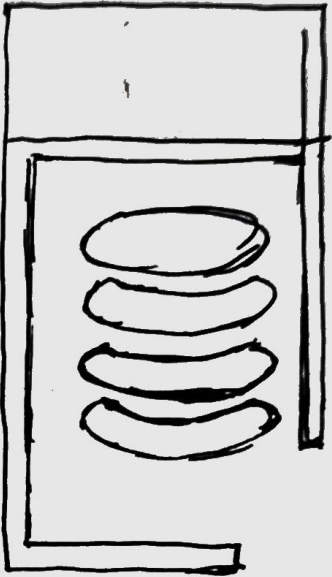
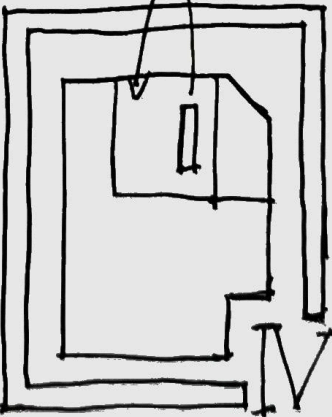
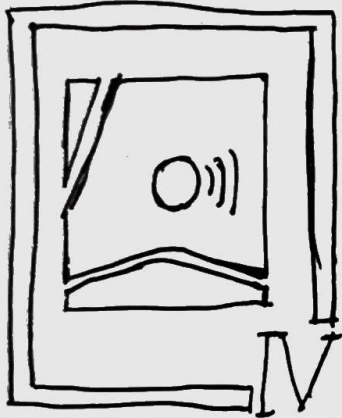
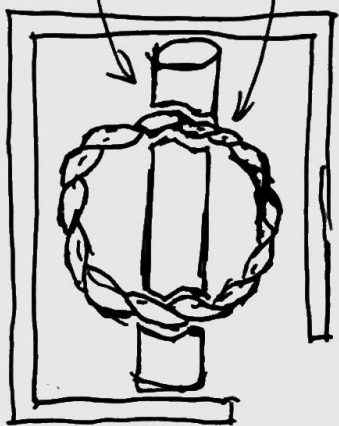
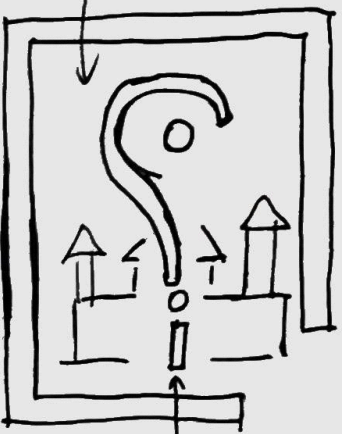
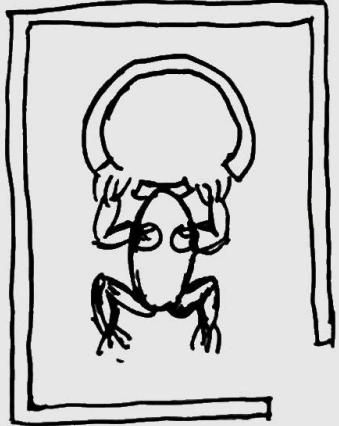
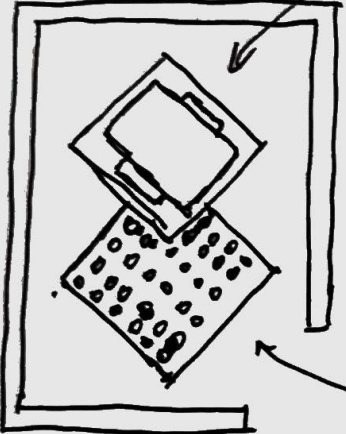
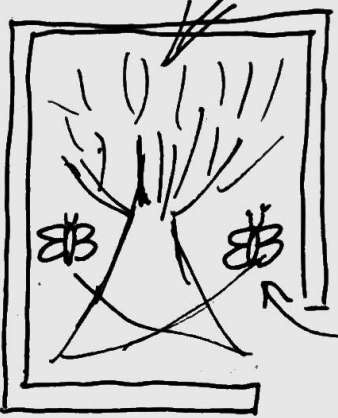
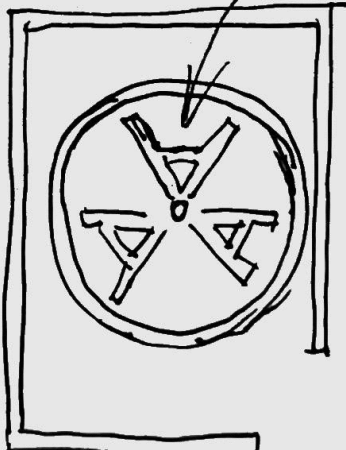
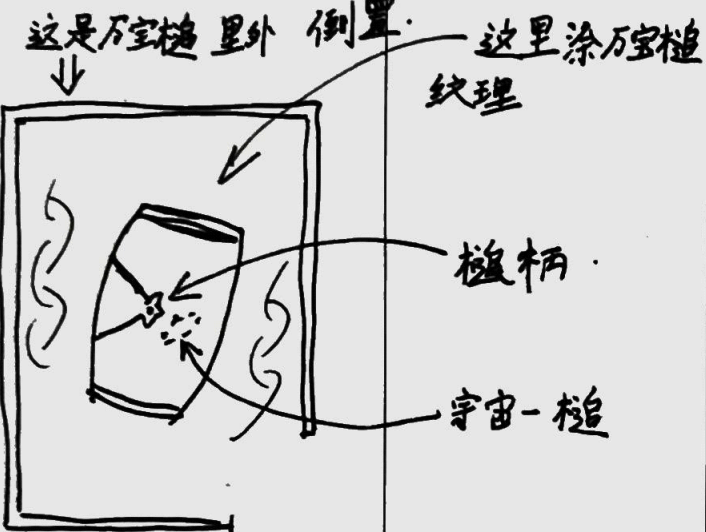
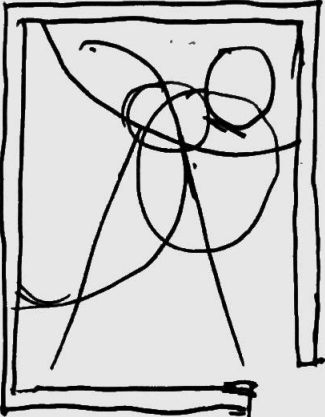
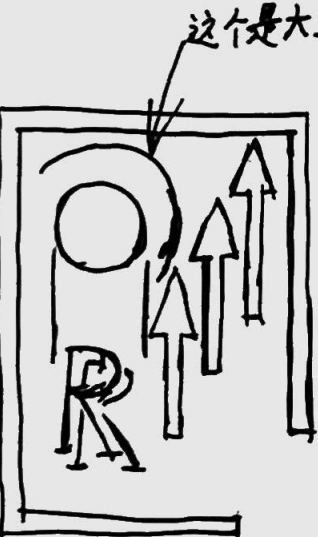


块名称 《东方秘闻录》Ex-DL Ex-卡牌 Deep Learning 模式 增强 Tag 图标设计.		时间 Tag 名.	图示	说明
内容 所有的 Tag 图标均为 ~~9:16~~ 的长方形, ^{←也可能是3:4.} 由彩色边框, 图案, 难度标注构成:  边框 → 图案. ← 难度标注.		扩展数 据库.		← 影以叶绿体的 盘片堆叠符号是 是最出名的数据库 的符号了!
说明 《东方秘闻录》与 Ex-DL 共设计 种 Tag, 并设置难度分级, 最大可至 36 级. 在已经完成挑战的 Tag 右隔, 将补充 "成功 攻略" 标志:  ← 金色 "成功攻略"		终极 网络 (扩展库 lv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

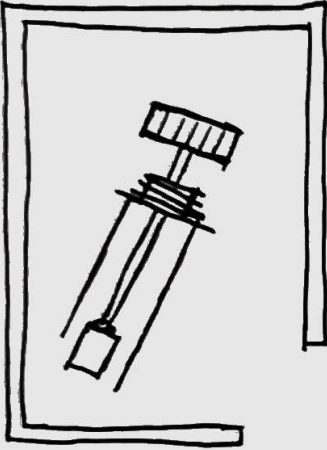
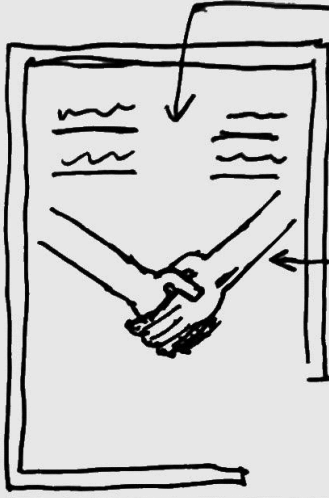
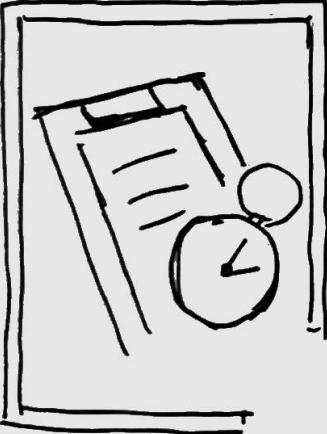
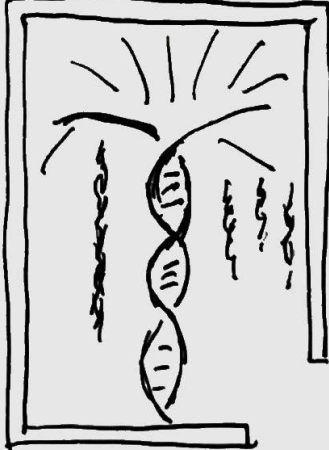
时间	图示	说明	时间	图示	说明
终极网络 (方案二)		LTO磁带的样子, 最古老的介质, 最适合存放历史的 介质..	天津神 崇拜		八幡依神祭子 标志性物件.
另辟蹊径		向上绕圈? 还是向下闪避? 让人头升"?"	国津神 崇拜		蛙之国与 没矢的铁环.

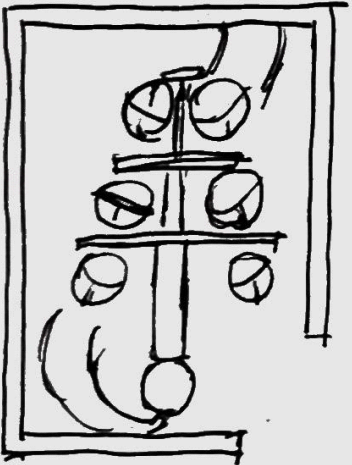
时间	图示	说明	时间	图示	说明
超频计算		经典的CPU外观. CPU是最经典的可以超频的东西. (本应是LGA2011之类,但画6x6点阵不开3).	白蝶蝶舞		西行妖,粉白的蝴蝶. 如果能看清就红蓝蝴蝶各一.
宗教战争		参考扑克中J, Q, K画法. 这个是圣白莲(大嘘). 向左看. 向右看. 披风. 中部: 经卷与剑. (为了方便画手可换位置).	反物质技术		既是反相的“-”也构成“A”ntimatter

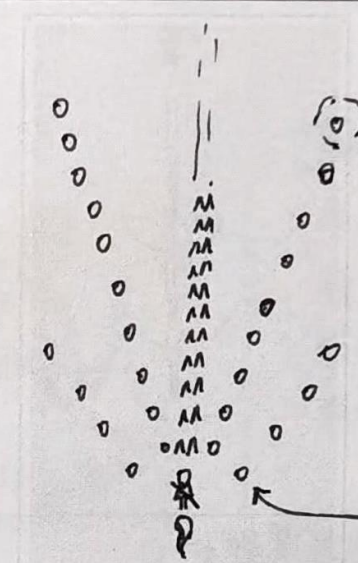
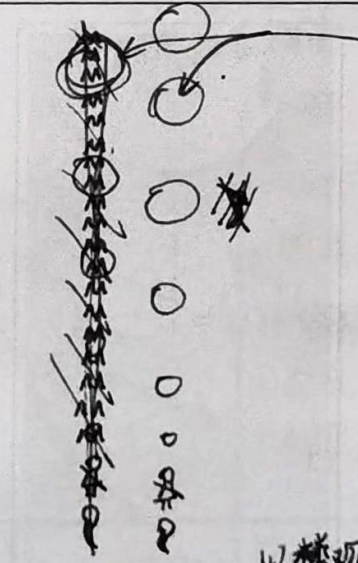
时间	图示	说明	时间	图示	说明
邪邪鬼 秘术			纯化的 愤怒		烦了, 直接把符卡 简化, 印上去.
高当量 弹毒		半径, UP	保护平民		早苗的雷, 令人印象 深刻的威力.

C

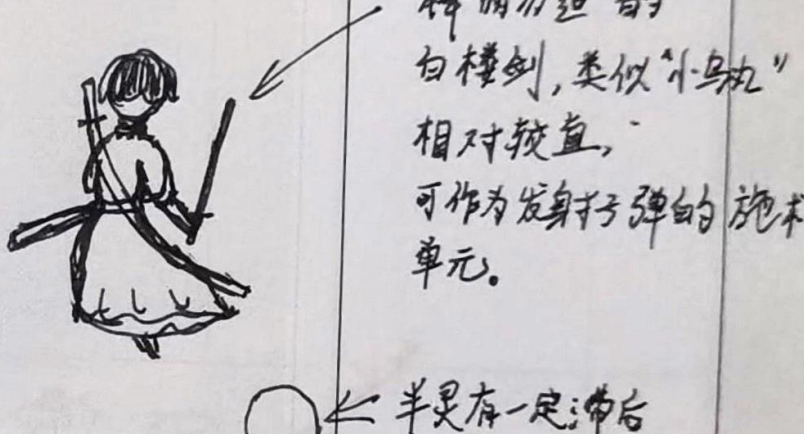
E

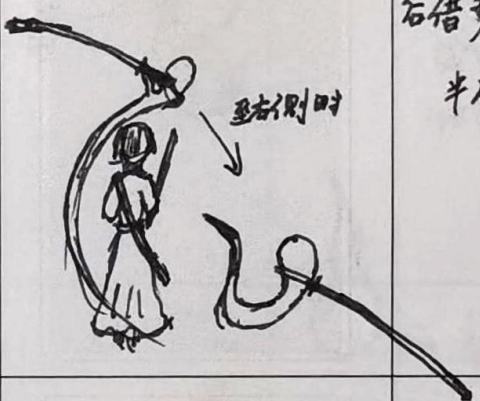
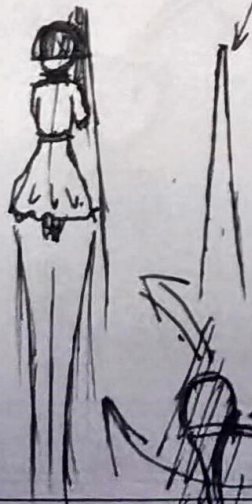
时间	图示	说明	时间	图示	说明
安全采样		采样管， 末端为符纸碎片。	化敌 为友		代表和平协议的 签字栏。 握手言和。
快速反应。		任务清单 与 计时怀表。	生命繁荣		基因的遗传与 ^{变异} 进化 为枝干，生命的进化 树枝繁叶茂。

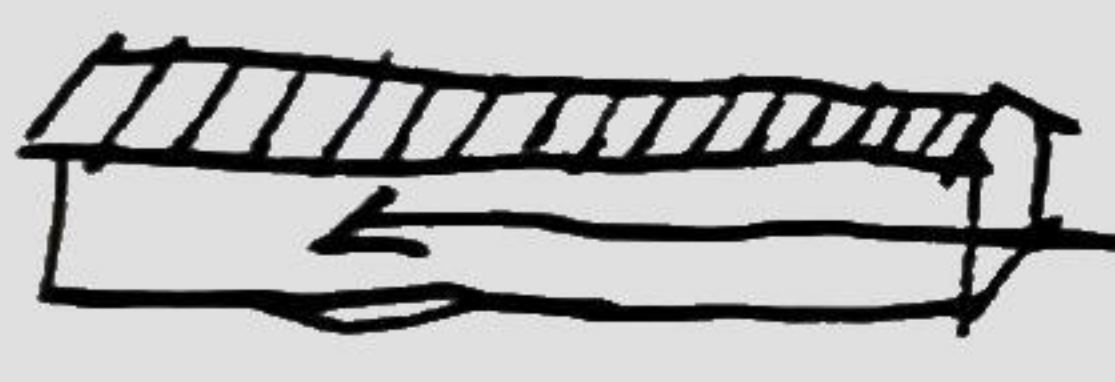
时间	图示	说明	时间	图示	说明
不灭回忆		致敬GitHub将源码冻结于北极冰原。 我们的记忆，总将以一枚介冲破时间之影	~~生美狂吹图~~		
非战争着装		你是让我用礼器作战吗？			

块名称	作品 00 自机魂 魂妖梦 符卡 西行新当流 L 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。 ~~特殊熟练~~ 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 半灵攻击成为不超过 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。

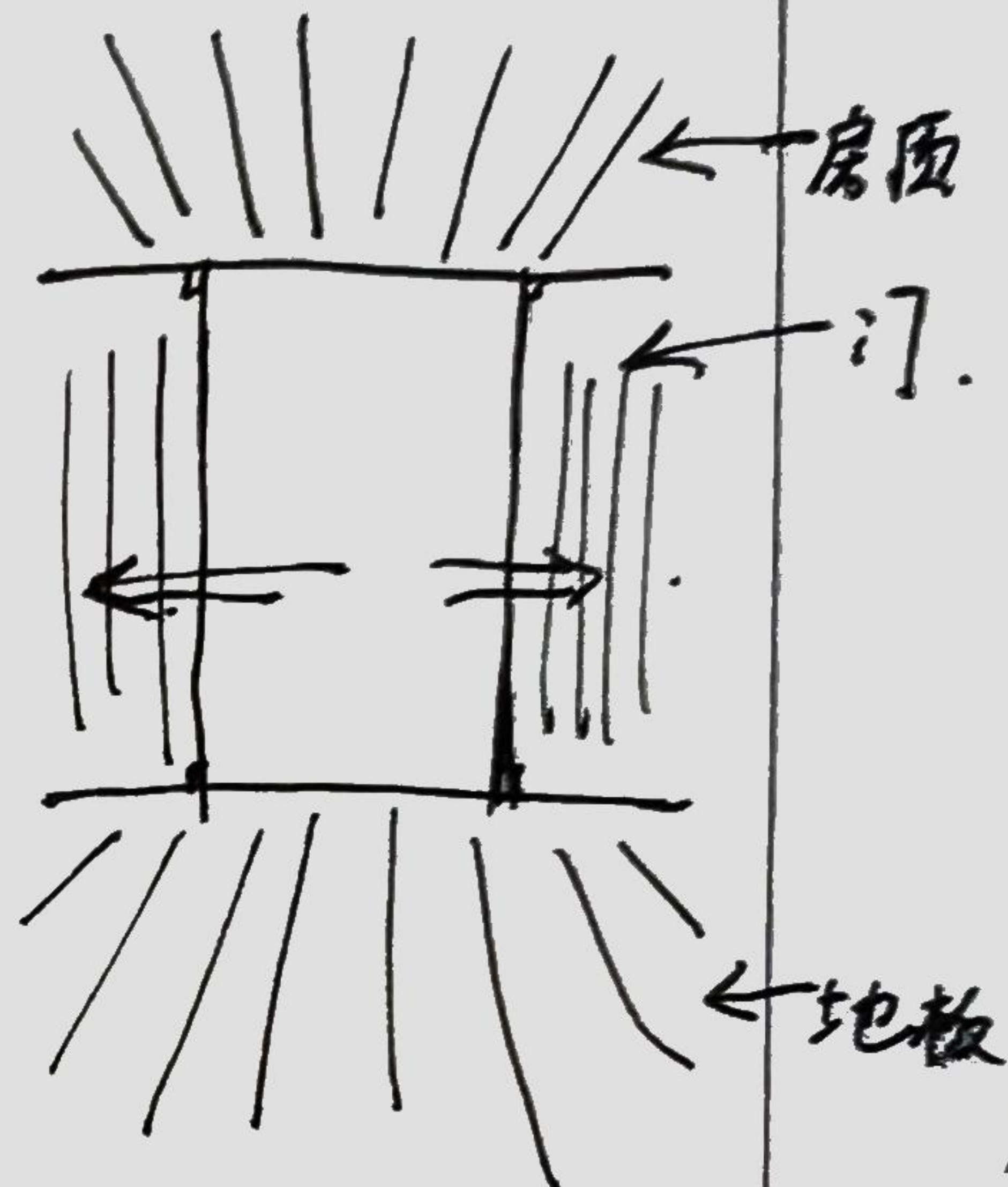
时间	图示	说明	时间	图示	说明
标准姿态			向左移动		
向右移动			按下 Bomb 一阶段		起手式, 白楼剑后引, 完成灵弹回收, 并在触发减速自(即自身加速)后以白楼剑由斩击, 弹幕与敌方单位.

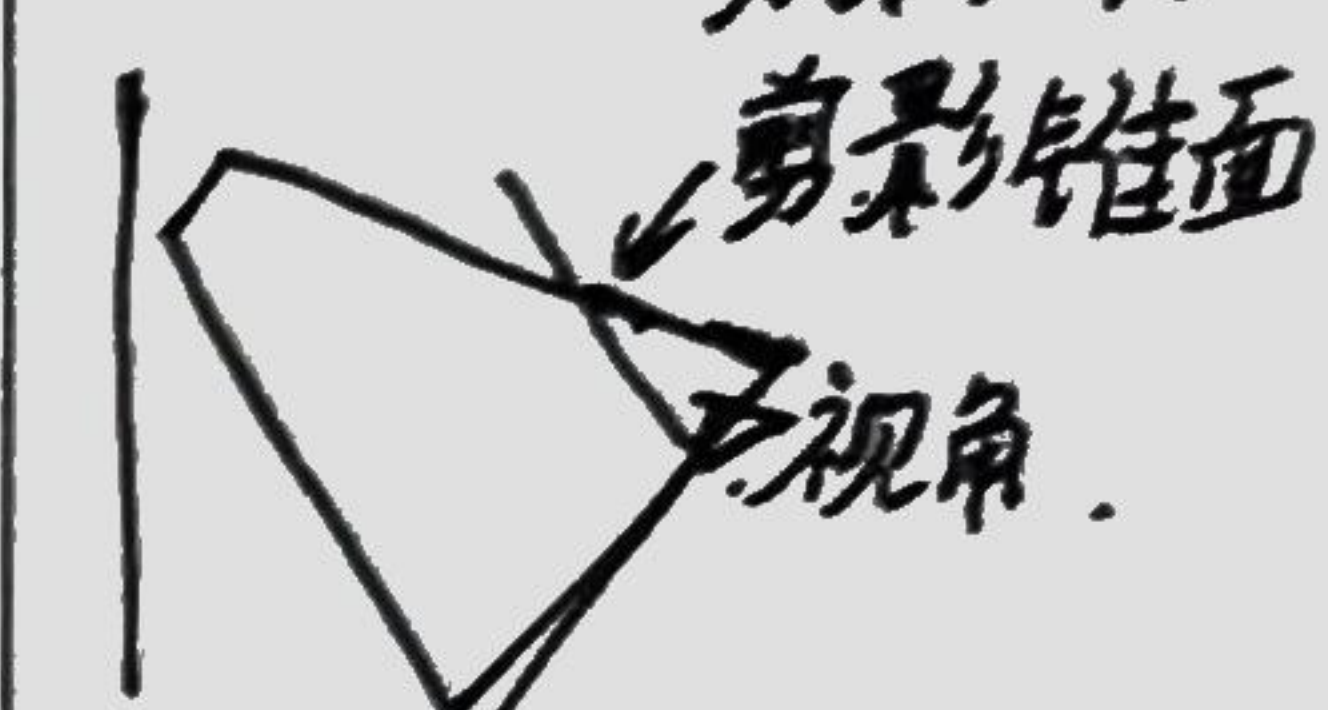
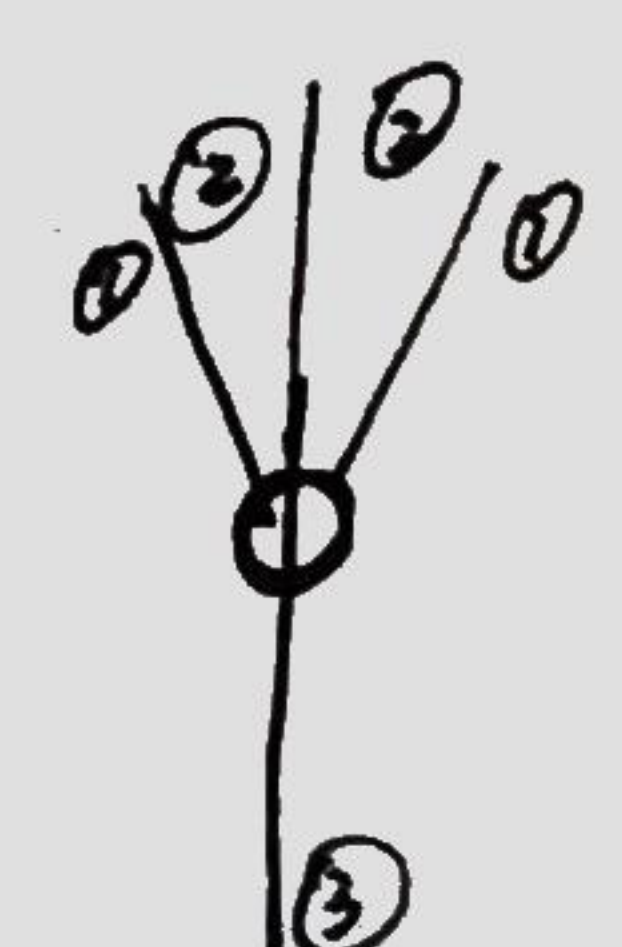
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Bomb 二阶段 动作一		半灵抽出楼观 剑， 白楼剑开始转换 为刺击起手式	Bomb 二阶段 动作二		半灵抽出白楼观剑 右借势挥出一击， 半人作刺击起手势完成
Bomb 三阶段 ~~半灵动作~~ 三阶段 动作二		半人刺击，向前 高速移动 半灵挥剑二阶段 主要动作，			

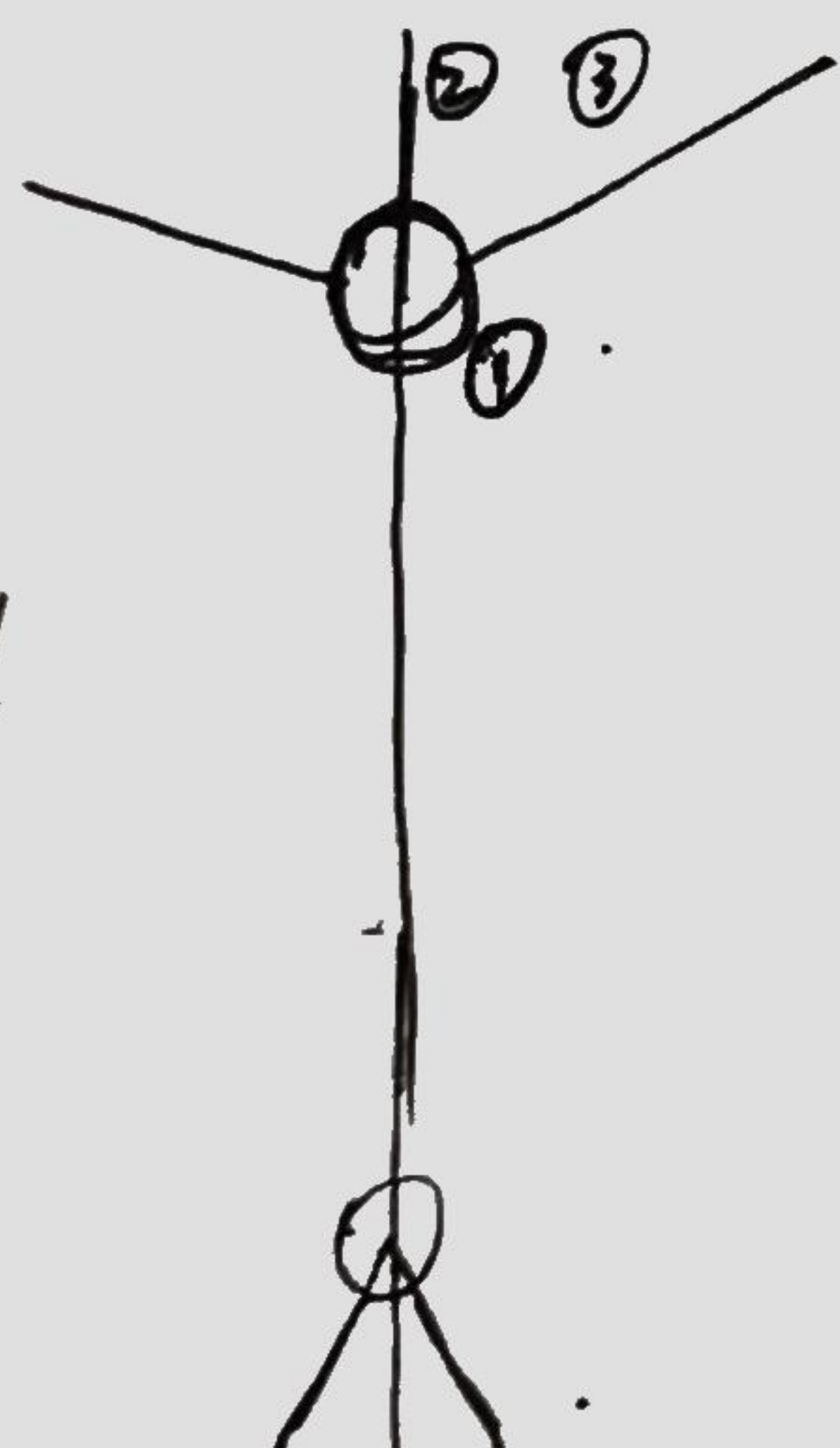
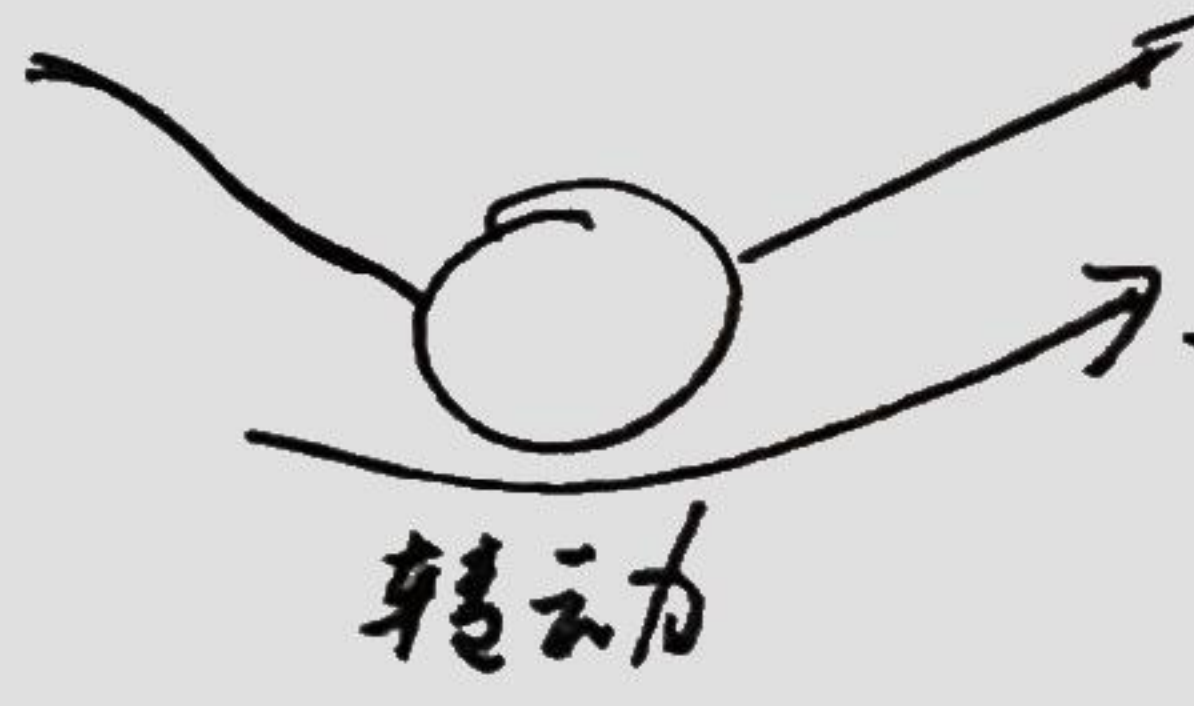
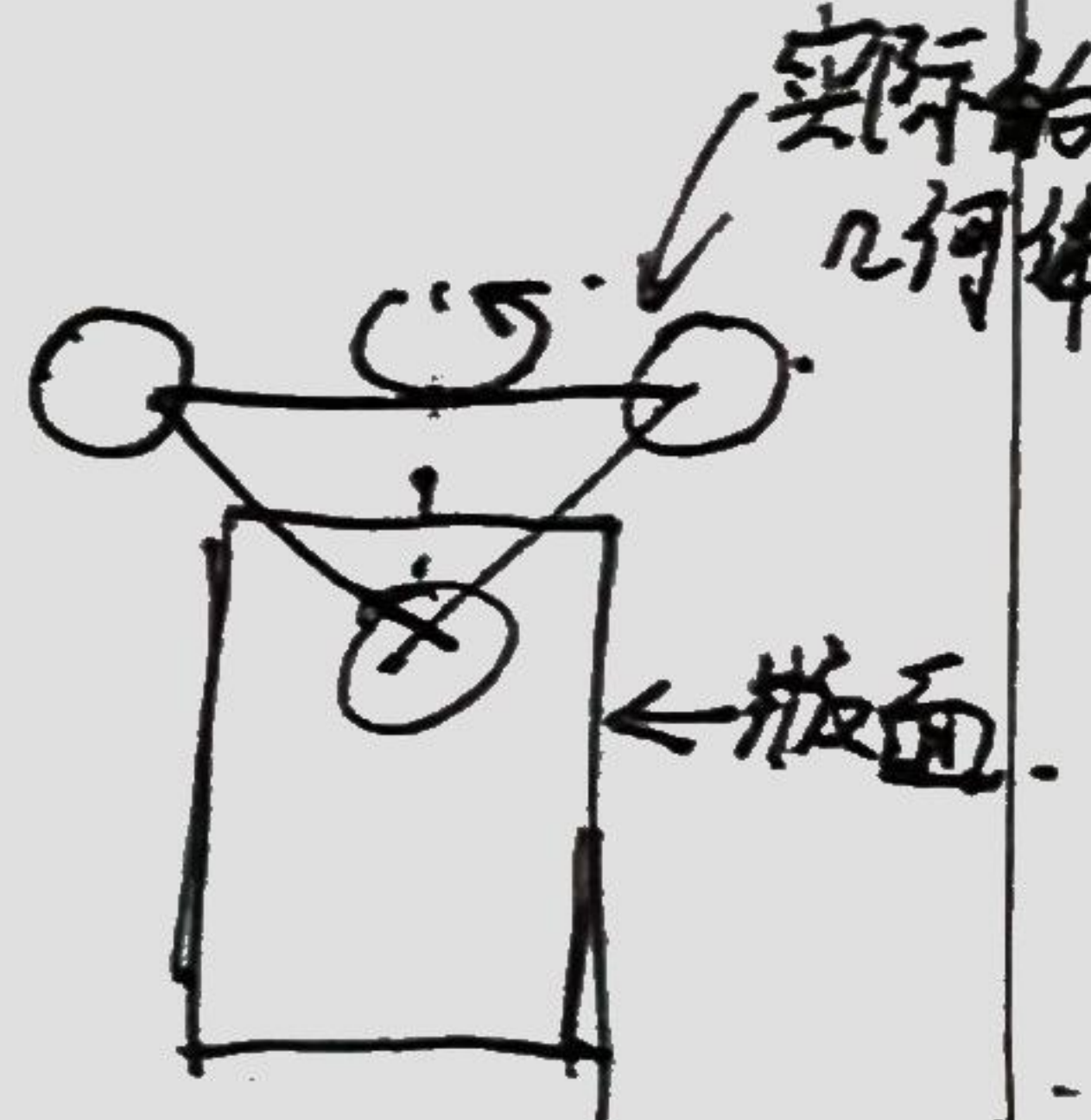
块名称		时间	图示	说明
《东方秘闻章》Ex关. 背景板全流程设计 内容 Ex单关,共以下流程: 2个普通 Chapter 1组道中 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 2个普通 Chapter. 1组关底 Chapter,由多个 Boss Chapter组成 共有 标记为 Ex-Common-01. Ex-Common-02. Ex-Mid-01.		Ex-Common-01 开始 门口, 自机从此处飞出		稗田家长廊, 由3D背景着色器绘制地图. 发射黑白灵弹的妖精 从此处生成。  视角向前 推进。
说明 Ex-Mid Spell-01. Ex-Mid-02 Ex-Mid 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 无限长 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 湖	Ex_Common Ex-Mid.		一个圆球, 不发光。 为道中Boss本体。
Ex_Common -02-End. Mid→End. Ex-Mid_Begin (道中Boss).		视角固定, 而大 缓慢上升, 太阳 逐渐落下。 不需要3D模型加载 器。	Ex_Common (3, 4).		发光的光球, 类似TH012四面 的[鹅球]。 视角快速上升

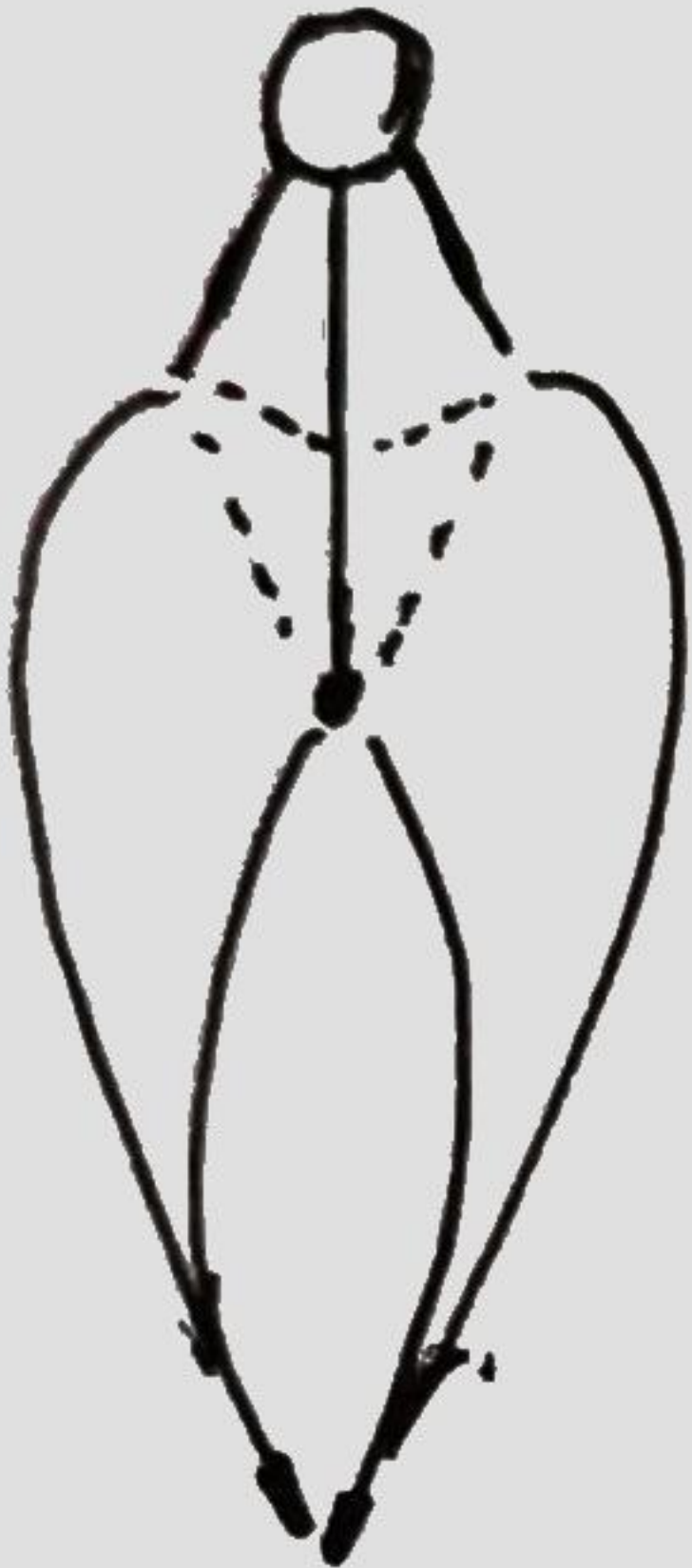
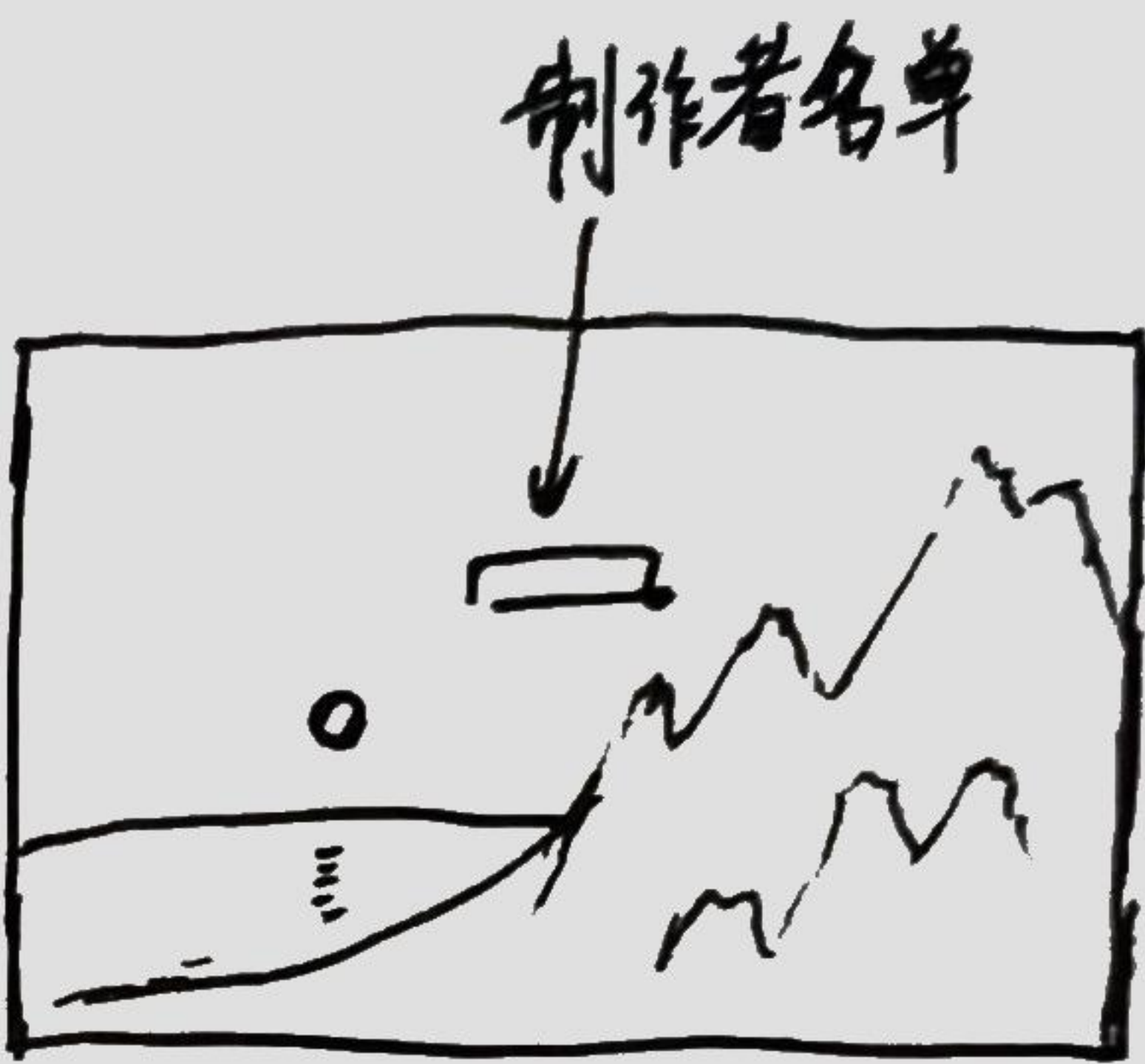
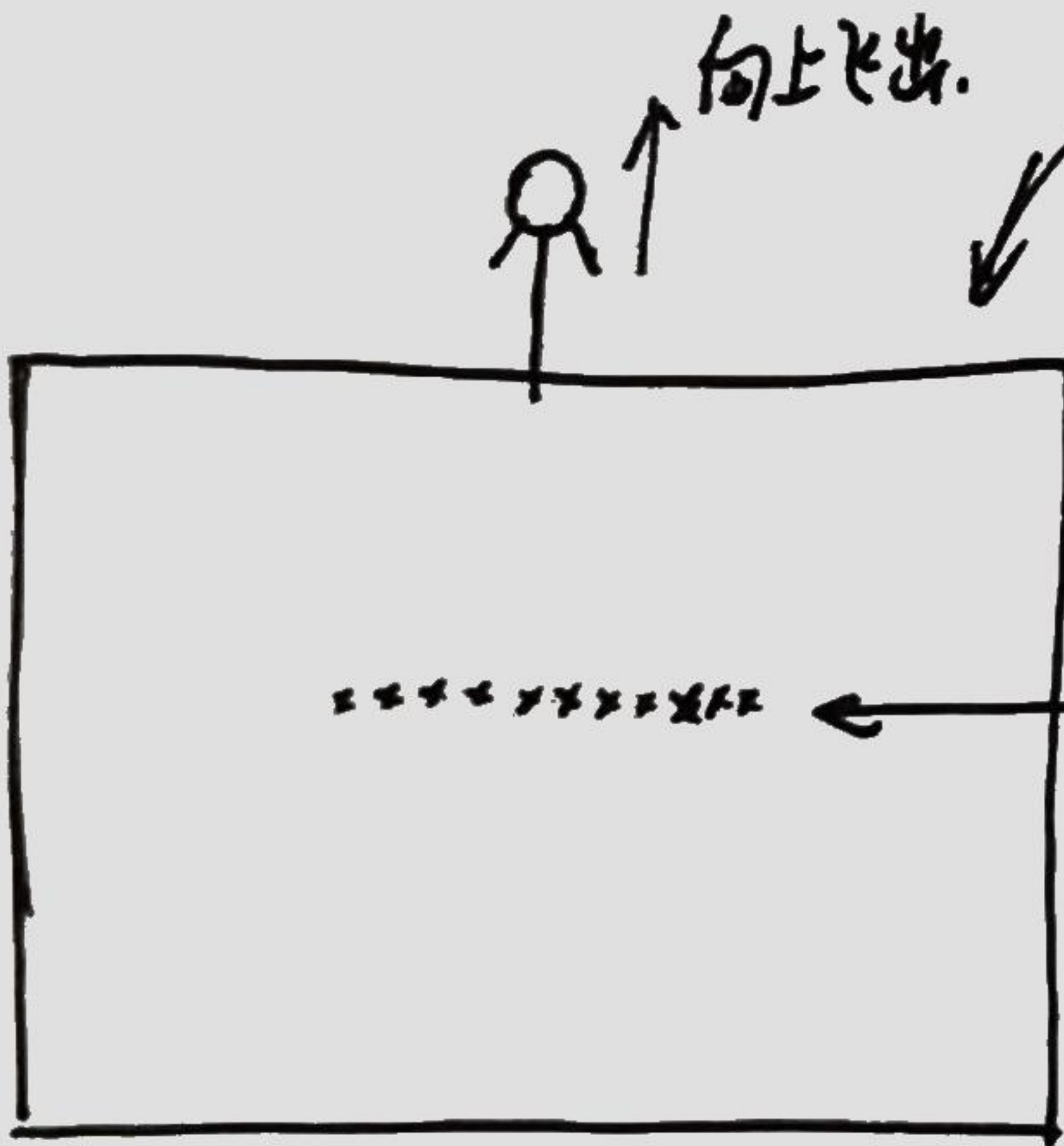
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ex-Final -Begin.		展现出球形本体. 发光部扩大至整个版面。 (之后卸载全部其它背景板).	Ex-Final -Ending.		从左上飞出 视角拉远. 深蓝色淡去, 重新显现山川背景.
Ex-Final ~~排+符~~ ~~排+符~~ (排+符).		旋转的三角锥. 彩球. 书卷. [纯色背景] [书名位置]			

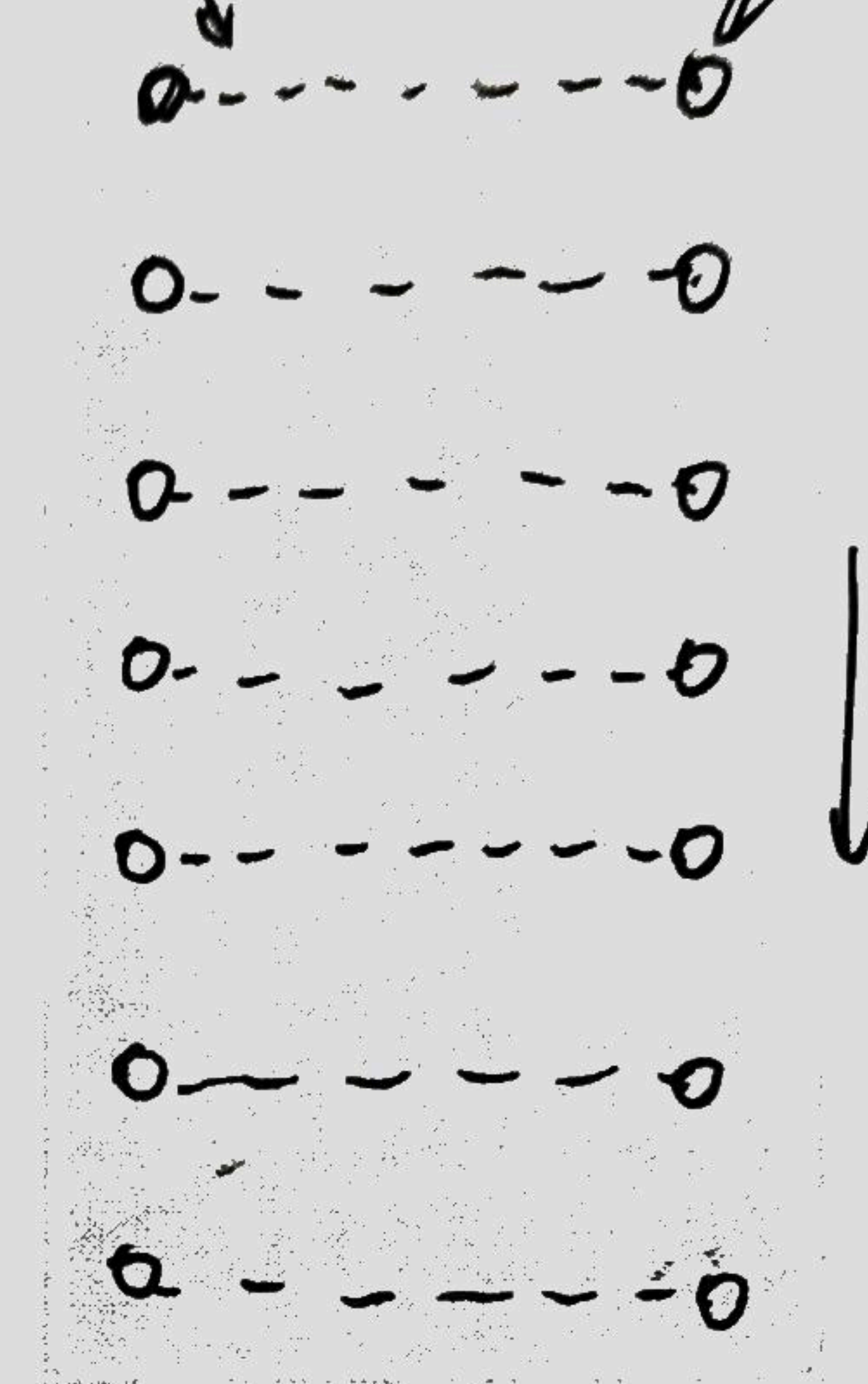
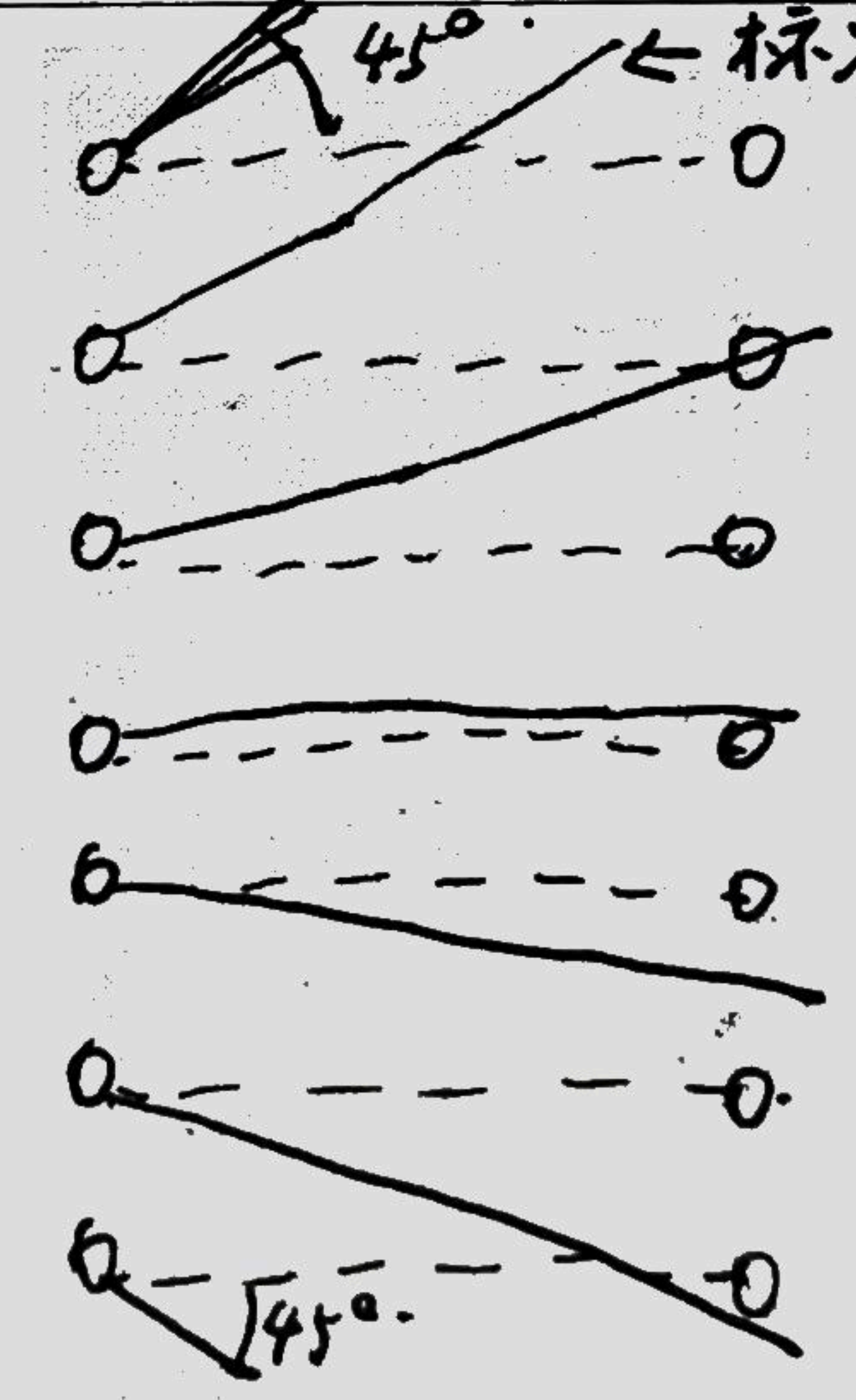
块名称	《东游记》Ph关卡 对战区背景版分镜	时间	图示	说明
内容	Ph关共有2个Chapter, 1组道中 1个Chapter 1组关底 具体标注为: Ph-Common-01. Ph-Common-02 Ph-Mid 共5个 Ph-Mid-01 (02) Ph-Mid-Spell-01 02 03	Ph-Common-01 -Begin.		从转生典礼例所 出发, 3D渲染. ← 门 ← 地板
说明	Ph-Common-03 Ph-Final 共14个 10个Spell 4个非Spell Ph-Final-01 (02~04). Ph-Final-Spell-01 (02~10).	Ph-Common-01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

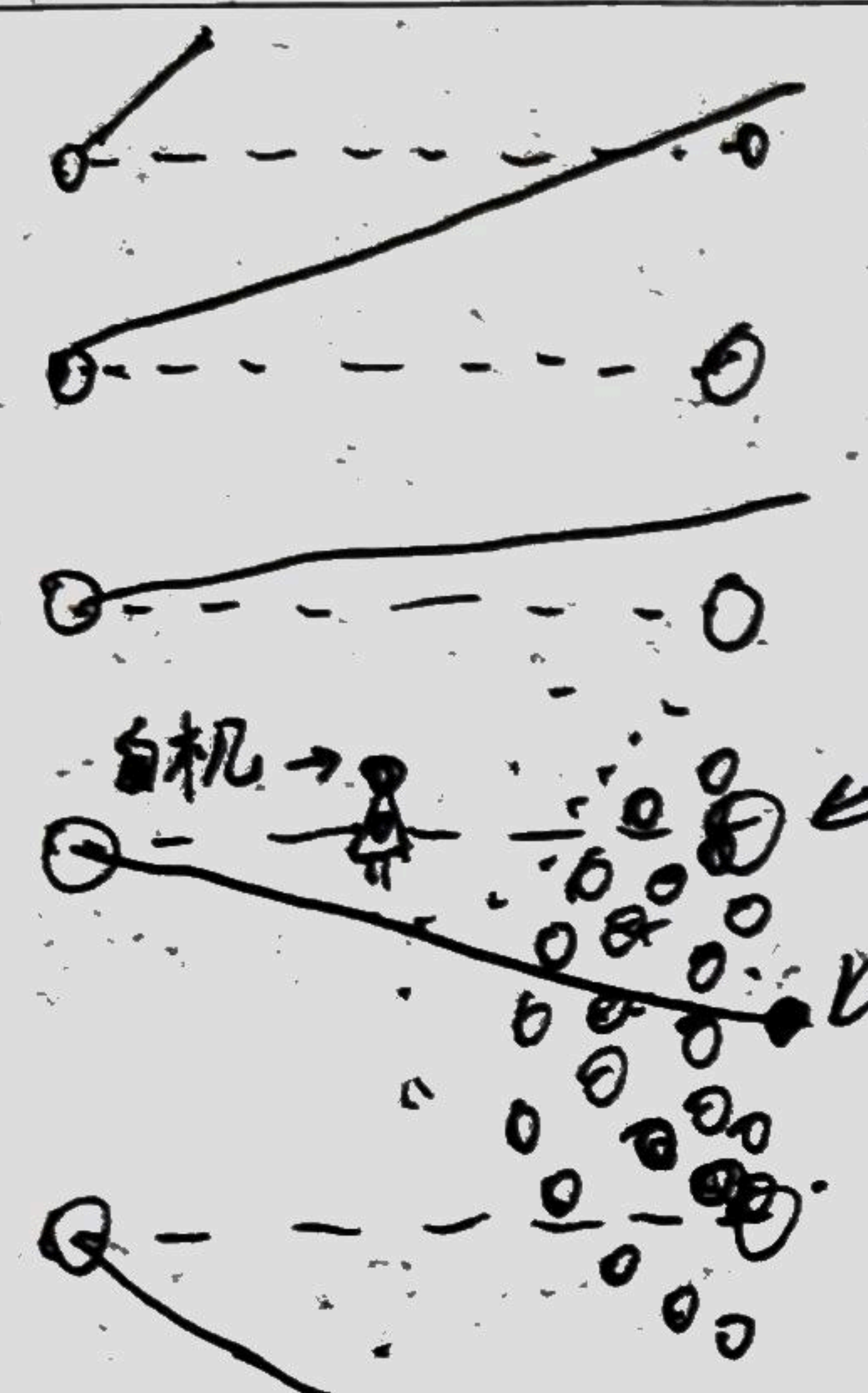
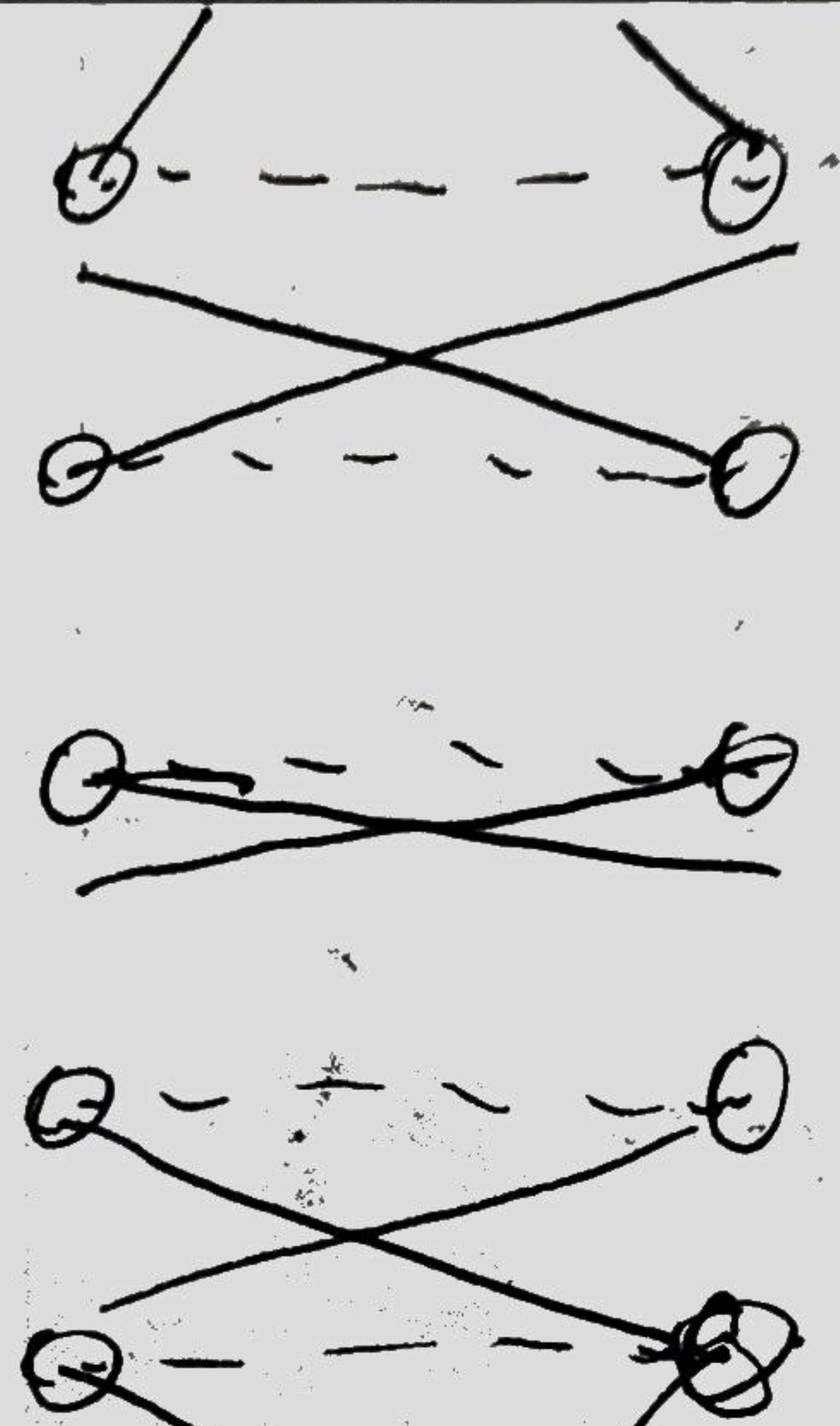
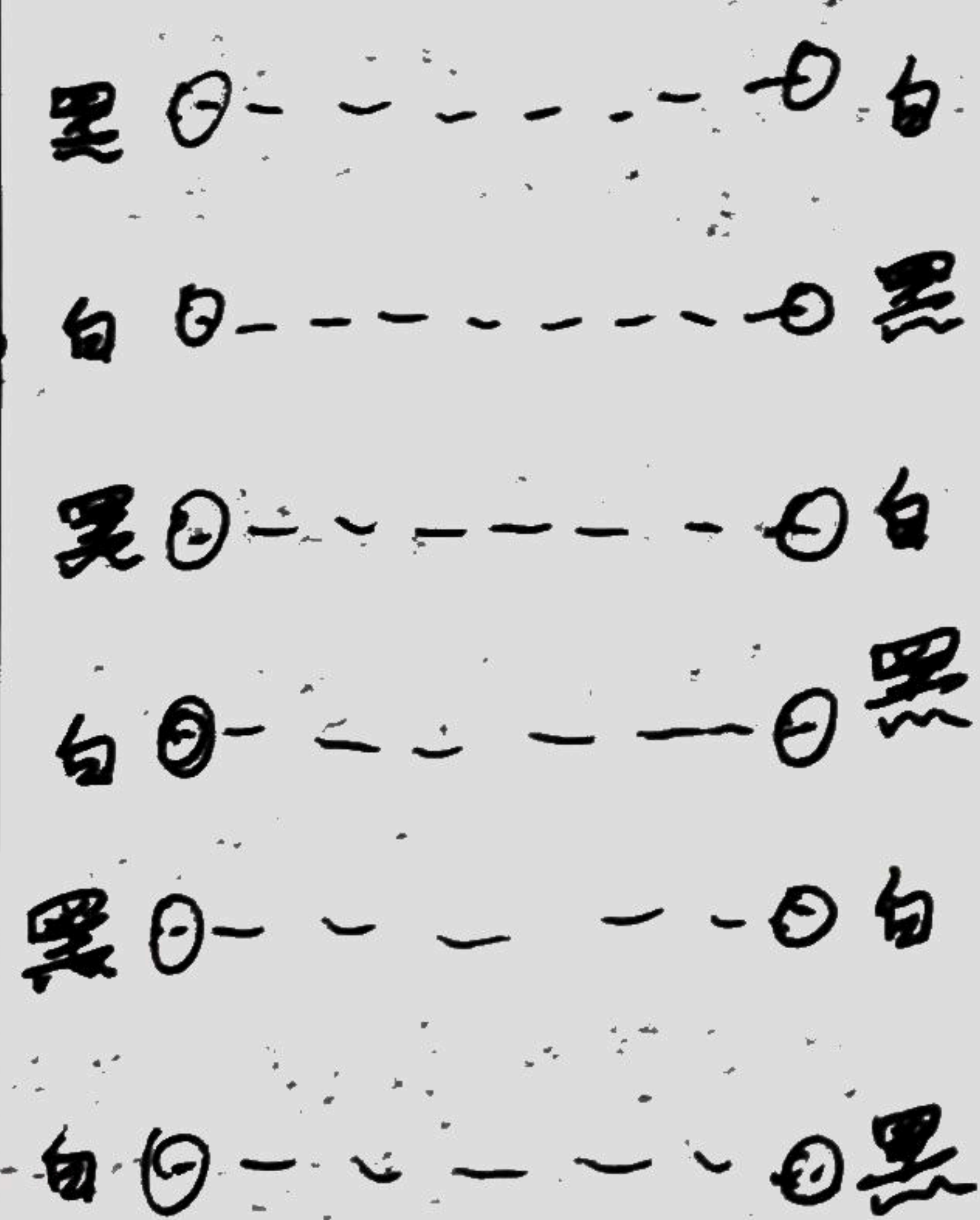
时间	图示	说明	时间	图示	说明
Ph.Common_02 ①-End. Ph.Mid. Begin.		道中Boss从月亮处出现 ①视角快速移动至湖上,过程中完成Chapter 02.	[废弃] Ph.Common_03 -Begin. Ph.Mid-End.		1. Boss发出大量卡片. (内容包含 Ex=删除Tags, Ex=卡片剪影等).  剪影锥面. 视角.
Ph.Mid		月亮消失,道中Boss出现. 星空,重新绘制天空盒. 湖图层下移并卸载	准备改. Ph.Mid-End.		①伸出两条光线 ②渲染三维表面. ③长线

时间	图示	说明	时间	图示	说明	
Ph_Common_03 ~~End~~		锥形复合体移向下。 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.	 	光球固定于特定帧 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

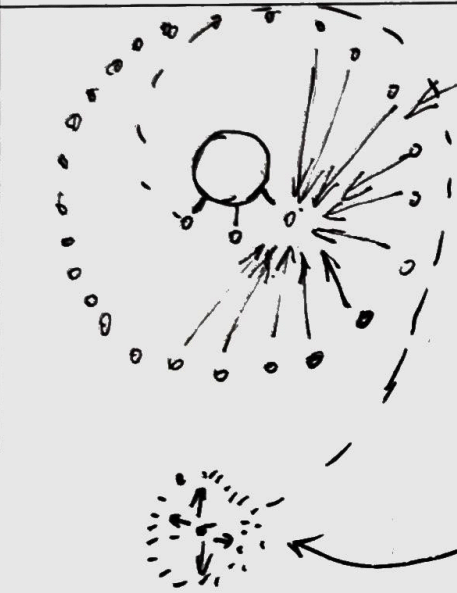
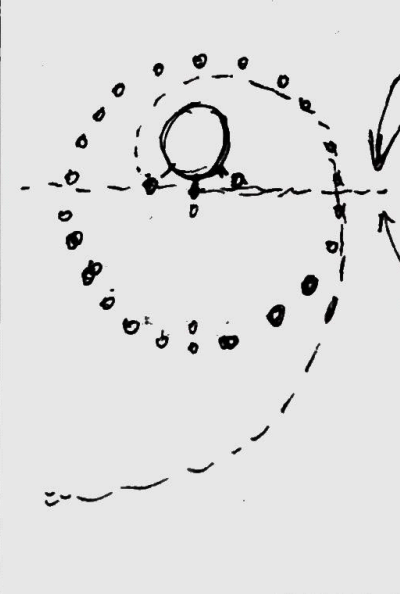
时间	图示	说明	时间	图示	说明
		三角双锥投影中 多余的几何元素以信 息流形式向自机发射。 自机强制回中			纯颜色的雾散去, 日出 (反的日落反过来)
	 向上飞出. 版面填充全部程序界面. 对话框文本 向下飞出.				

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。
说明 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。 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+29.03~~ ~~t+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	《东方镜域梦》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， 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~~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"部的小玉，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