

# 小ネタ

- 小ネタ
- 製品版での小ネタ
- 2Pカラー選択
- デッキを空にする
- BGM再生しながらデッキ構築できる
- ストーリースペカでデッキ構築できる
- 対戦時の全ステージ解禁 & BGM選択について
- カード集めをしないと使用できなくなりました。
- パロディ関連について
- キャラの食らい判定高さ
- 歩き速度
- 飛翔速度、旋回性能
- 飛翔時の1秒あたりの霊力消費量
- プラクティスで自動回避結界
- ウィンドウ フルスクリーン切り替え
- 体験版での小ネタ
  - C72体験版とWeb体験版の違い
    - ストーリーモードの追加
    - コンボが繋がりにくくなった
    - 新スキルカードの実装
    - 新システムカードの実装
    - 滞空攻撃の追加
    - 当たり判定の修正
    - リプレイ
    - オプション設定
  - 歩き速度
  - 霊夢地上ダッシュ
  - 飛翔性能
  - 音量調整

## 製品版での小ネタ

### 2Pカラー選択

ボタン4を押しながら決定。飛翔を別のボタンに割り当てていてもボタン4、キーボードだと「A」が相当。

### デッキを空にする

デッキ構築画面でF1を押すと全て外れた状態になる

### BGM再生しながらデッキ構築できる

MUSIC ROOM内で音楽を再生後、ボタン3でデッキPROFILEメニューに入れます

# ストーリースペカでデッキ構築できる

RESULT内ボタン3でデッキPROFILEメニューに入れます

## 対戦時の全ステージ解禁 & BGM選択について

全キャラでストーリーモードをクリアする（難易度不問）と、選択できるステージが増える。  
また、一部ステージでは対戦前のステージ選択時に左右でBGM選択が出来る。  
好きなBGMを指定できるわけではなく、あらかじめ決められたものから選択する。

ステージ名	デフォルトBGM	Another BGM
Random Select ???		
博麗神社	地の色は黄色	碎月
魔法の森	香る樹葉花	夜が降りてくる
玄武の沢	踊る水飛沫	彼岸帰航 ~ Riverside View
妖怪の山	嘲りの遊戯	風神少女
玄雲海	黒い海に紅く ~ Lenendary Fish	
有頂天	有頂天変 ~ Wonderful Heaven	
博麗神社	東方妖恋談	
霧雨魔法店	星の器 ~ Casket of Star	
紅魔館時計台	フラワリングナイト	
人形の森	ブクレシュティの人形師	
紅魔館大図書館	ラクトガール ~ 少女密室	
冥界	広有射怪鳥事 ~ Till When?	
紅魔館ロビー	亡き王女の為のセプテット	
白玉楼の雪庭	幽雅に咲かせ、墨染の桜 ~ Border of Life	
迷いの竹林	狂気の瞳 ~ Invisible Full Moon	

## カード集めをしないと使用できなくなりました。

- 一通り揃えてからが本番なので、練習を兼ねてNPCと対戦、メインキャラのカードを揃えていこう。
- 初心者はEASYに設定してアーケードモードかvsNPCがオススメ！一式揃う頃に大体の動き覚えているはず。
  - 何故アケかというストーリーはNPCの使うカードが特殊すぎる為あまり練習に適さない為である。
  - ちなみにEASYだと敵はひたすらグレイズに徹するので逆にやりづらいかもしれない。（特に優曇華辺り）
  - 高難度のCPU戦（ストーリー含む）はかえって集まりづらくなるので注意。
- 手っ取り早くカードを集めたいなら、以下の手順を繰り返せば短時間で集められる。
  - 1P側デッキに威力の高いスペルカード満載 2P対戦でF2とF3でスペルカードを引いて撃つを繰り返す。
  - 余裕があればF6を1回押して霧雨または3回押して台風にしておこう。
- 各キャラの一人対戦カード集めテク
  - 霊夢 スペカの威力が全体的に弱く操作側は不向きだが、それでもやるなら台風で夢想天生プラスアルファ
  - 魔理沙 霧雨でコスト5スペカ各種を2発、マスタースパーク ブレイジングスターでも可
  - 咲夜 霧雨で夜霧の幻影殺人鬼 ソウルスカルプチュアのコンボを2回 1.03での根性値補正緩和とスペカの威力上昇により霧雨のソウルスカルプチュア2発でKO可能に

- アリス 台風で人形「未来文楽」のB射撃をコンボし過ぎないように連射する、適当に連射しても9割前後のダメージ
- パチュリー 霧雨でロイヤルフレア2発
- 妖夢 霧雨の迷津慈航斬2発でも僅かに足りない 1.03での根性値補正緩和によりKO可能に
- レミリア 霧雨のスカーレットデビル2発でもやはり足りない 1.03での根性値補正緩和によりKO可能に
- 幽々子 霧雨で无寿の夢2発 无寿国への約束手形 1.03にて、霧雨時に无寿国への約束手形 鳳蝶紋の死槍（逆でも可）でKOできたのを確認
- 紫 台風で魅力的な四重結界 ぶらり廃駅下車の旅、逆でも可
- 萃香 台風のミッシングパープルパワーからAで殴りまくる、かなり楽で早い
- 台風 C射撃全弾Hitの間合いでC\*5 近距離A\*3でもOK スペカサーチが面倒ならこっち
- 鈴仙 霧雨のルナティックレッドアイズ2発でも足りない 1.03での根性値補正緩和によりKO可能に
- 文 安定して決められるなら霧雨で幻想風靡2発だが、それ以外のスペカは3発以上必要 1.03での根性値補正緩和により霧雨時の天孫降臨の道しるべ2回でKO可能に
- 小町 サンドバッグで
- 衣玖 台風で相手に密着し、雷雲棘魚 B羽衣は水の如く3発 C羽衣は水の如くを最速で決める
- 天子 霧雨で全人類の緋想天か天地開闢プレスの落下を2発、天啓気象の剣は天候が変わるので自重

## パロディ関連について

量が膨大になってきたため[東方元ネタwiki](#)に スキマ送り 移行。

## キャラの食らい判定高さ

キャラ名 立ち状態 屈状態

霊夢	175	113
魔理沙	165	116
咲夜	191	110(77)
アリス	181	122
パチュリー	178	111
妖夢	153	116
レミリア	159	115
幽々子	185	110
紫	181	141
萃香	151	102
鈴仙	159	94
文	186	121
小町	179	116
衣玖	204	131
天子	173	123

Ver1.02調べ 数値はドット数

咲夜は顔部分が110であり、体部分は77である

## 歩き速度

速度	6.5	6	5.5	5	4.5	4	2.5
キャラ	レミア	咲夜 アリス 魔理沙(前)	文 萃香	魔理沙(後)	紫 小町 天子	妖夢 パチュリー 幽々子 鈴仙	衣玖

## 飛行速度、旋回性能

	速度大		旋回大
キャラ	妖夢	咲夜 アリス 魔理沙 文	鈴仙 萃香 小町 天子
			パチュリー 幽々子 衣玖

## 飛行時の1秒あたりの霊力消費量

2.5	3.33	3.5
	霊夢	
	咲夜	
	魔理沙	
幽々子	アリス	
パチュリー	紫	妖夢
衣玖	文	
	小町	
	萃香	
	天子	
	鈴仙	

- ・ 快晴時の霊力消費量はそれぞれ1.25、1.5、2となる。

## プラクティスで自動回避結界

プラクティス中に相手を「2P操作」にして、1Pの攻撃をガードして回避結界。  
回避結界のモーションが出た瞬間にスタートを押して、状態を「2P操作」以外にしてガード「有効」にする。

これで攻撃を当てるたびに自動で後ろ回避結界をするようになります。  
ガード中に位置を左端～右端にすることで前回避と後ろ回避に使い分けさせたり、ジャンプ回避もできます。

## ウィンドウ フルスクリーン切り替え

Alt+Enterキーで切り替えが可能

## 体験版での小ネタ

### C72体験版 と Web体験版 の違い ストーリーモードの追加

霊夢のみ、3ステージ目までで 魔理沙 アリス 文と戦う。  
ストーリー専用スペルカードも前作同様存在する。

### コンボが繋がりにくくなった

全体的に動きがゆっくりになったと感じる人も多いようで、A連携後のスキが増えたりキャンセルができなくなっていたりする。

特に文は優秀な立Aからの拾いができなくなったので、ほとんどのコンボが繋がらない模様。全体的に弾幕度が上がったため、霊夢のC射撃、アミュレットの性能がいやらしい。

## 新スキルカードの実装

### アリス「人形振起」

アリスのC射撃時に飛ばす人形がそのまま画面に残るようになり、22射で残った人形が回転攻撃を加える新技。  
人形を設置すればするほど相手へ与えるプレッシャーは大きい。

### 文「暗夜の礫(つぶて)」

623射でカラスを複数呼び出す新技。見た目は某混沌教授。コマンドのせいか疾風扇を出そうとして誤爆することが多い。  
速度が遅いため、飛び道具というよりは設置系の技。鳴き声がやけにリアル。

## 新システムカードの実装

### 「霊撃」

一定時間無敵になり、近くにいる相手を吹き飛ばしダウンさせる。使用コストは1。  
萃夢想のようにコンボに組み込めるタイプではなく、緊急回避技としての位置づけ。

### 「気象発現」

画面中央の「天気玉」に次に変化する気象が表示されることがあり、それを待つことなく任意で発動できるカード。使用コストは1。  
自分がカードを使っても相手にも天候の影響を与えてしまうため、今のところ使いにくいカード。  
製品版では天候に関係して変化する技、といったように自分に有利に働く可能性がある。

### 「必殺技変化カード」

体験版では未実装。  
スレでは「～が使えなくなった！」と言われているが、製品版で実装されるでしょう。

## 滞空攻撃の追加

「空中8A」で通常攻撃扱いの滞空攻撃が出せるようになった。  
攻撃の慣性でやや上空に飛び上がったり、誤爆で出てしまったりと慣れるまでは使いづらいかもしれない。

## 当たり判定の修正

主にアリス。  
旧版の「6A」「空中6A」「3A」「空2A」より、若干伸びている模様。  
他キャラがコンボがなくなり戦い方が変化した中、アリスは今までと近い動きができるため純粋に使いやすくなった。

## リプレイ

自動でリプレイされるが、その後ゲーム内で削除ができるようになった。  
名称変更や一言機能などが付けば、もっともっと便利になるはず。

## オプション設定

難易度はEasy, Normal, Hard, Lunatic の4種類が選択できる。  
主にストーリーモードでの相手のスペルカードの強さに関わる。  
音楽と効果音の設定も個別にできるようになった。

## 歩き速度

霊夢 魔理沙 アリス 文

前進 4.5 6 6 5.5

後退 4.5 5 6 5.5

## 霊夢地上ダッシュ

霊夢のみ地上ダッシュをキャンセルして、垂直ハイジャンプ、後方ハイジャンプ、バックステップ、垂直小ジャンプ（仮名）がだせる

## 飛翔性能

霊夢は他の3キャラと比べて飛翔速度が遅く、旋回性能が高い。快晴なら宙返りもできる。他3キャラの飛翔性能は同等

## 音量調整

タイトルでshift押しながら 1 ~ 0 で調整可能（BGMのみ）

1で無音、0がデフォルト