Manual
游戏说明书

1.游玩方式

2.故事背景（灵梦&魔理沙）

3.故事背景（咲夜）

4.操作方法

5.联系力原则

6.联系力的结算规则

7.联系卡片的种类

8.道具

9.得分系统

Manual
游戏说明书

○1.游玩方式

这是一个要不断躲避弹幕、同时击败敌人的游戏。
在每关的最后设有一个BOSS，将其击败
就可以过关。

生活少不了那些充满活力的弹幕。
请全力在弹幕中穿行、然后优雅地起舞吧！

Manual
游戏说明书

○2.故事背景（灵梦&魔理沙）

——博丽神社。

参拜道上如往常般人影寥寥，仅有片片樱花正在飘落。

「你听说了吗，人之里发生的事情——」

「什么事情？不会真的有人信了天狗的谣言吧？」

「山中空洞什么的不会有人信的，我说的是这个异状——」

魔理沙将人之里的惨淡景象告诉了灵梦。

「动物和植被都无精打采，像生了重病一样？」

「人类的状况倒是轻得多……灵梦，你要不要去看一下？」

「没必要，你们两个有更主要的任务。」

突然出现的门扉带来了障碍之神的思索。

人之里的异状，是因为与生命有关的联系正在断开或被藏匿。

所幸，现在还可疑地处于可逆状态——

那么首要的任务，便是顺藤摸瓜，寻找问题的所在并遏止异变。

逸散的联系正混杂着生命力，逐渐富集并造成异常。

首先，要找到异常最明显的“起点站”。

Manual
游戏说明书

○3.故事背景（咲夜）

——红魔馆。

洋馆坐落在湖的中央，站在高处可以将雾之湖一览无遗。

「咲夜，湖面上又是妖精在嬉闹吗？」

「应该是的，大小姐。她们平常也是这样的。」

「之前可没有这么过分啊？」

「……大小姐觉得，这里面有问题吗？」

「当然有问题吧？毕竟巫女已经向你们这里赶来了哦。」

随着木屐落地的声音，射命丸文将相机递给蕾米莉亚。

「怎么样？《文文。新闻》绝不会骗人哦。」

「这张是什么？像是……门扉？」

拥有采访后户之主之特权的鸦天狗获得了这次异变的关键情报。

为了自身的安全着想，她将这份情报交给了吸血鬼。

而吸血鬼也很快理解并部署了新的动作。

动作的核心人物，正是那位可靠的女仆长。

Manual
游戏说明书

○4.操作方法

·上下左右	控制自机移动
·射击键（Z键）	射击/确定
·BOMB键（X键）	符卡（有次数限制）/取消
·低速键（Shift键）	低速移动
·暂停键（ESC键）	暂停

＊特殊操作

·跳过对话	长按射击键
·高速重试	暂停界面按R键
·变速播放录像	按住射击键以加速播放； 按住低速键以减速播放
·切换窗口/全屏模式	Alt + Enter
·截图	Home键

Manual
游戏说明书

○5.联系力原则

依照隐岐奈所言，存在一种使用许久的联系力原则。
利用这一原则，可以把联系由概念**转化为联系力这类道具**，
收集它们，可以在之后用于修复联系。

修复联系的方式被称作**联系回归**。
其具体表现方式是，将联系力作为货币或凭证，
换取一些联系卡片。

在每个关卡的BOSS被打败之后，会自动进入联系回归。
此时会显示“选择联系回归的对象”，
在这个环节中，可以换取资源或其他便利效果。

联系力的获取方式有很多，统称为“**结算**”。
之后会介绍本次使用的结算办法。

Manual
游戏说明书

○6.联系力的结算规则

受到异变的影响，激发的联系力有些是残缺的晶体碎片。
在前进过程中，击破敌人会掉落联系力，
　　而非无敌状态下的擦弹则会产生这些晶片；
收集这些破碎的联系，可以提高联系力。
注意，**游戏难度越高，相同数量晶片提升的联系力数量越少**。

联系力晶片 的收集方式和其他资源道具类似，
每个联系力晶片收集时都会获得一定得分；
　　一般而言，收集**多个晶片**才对应增加1个联系力。

击破敌方单位后，可能会掉落一些完整的联系力道具 。
此外，可以在联系回归时直接换取更多联系力；
　　某些能力卡片也会提供更多联系力的获取方案。
特别的，**当灵力值达到4.00后，灵力道具也会增加联系力**。

MISS时，则会扣除50联系力，直至为0。

Manual
游戏说明书

○7.联系卡片的种类

联系卡片是修复联系时获得的凭证，可以换取到帮助。

联系卡片大致分为三类：

资源卡片	能够获取残机、符卡、火力的卡片。
道具卡片	能够从虚无中产生联系力的卡片。
能力卡片	可以体现他人的能力的特别的卡片。

获取资源卡片的同时会消耗联系力，但可以重复购买。

＊同一场游戏中，资源卡片的购买存在数量上限；

＊同一回归过程中，换取同一卡片所需要的联系力会逐渐增加。

道具卡片不消耗联系力，但每次获取后会自动结束联系回归；

获取过其他卡片则不能购买此卡片。

每次回归会出现三张能力卡片，每关能力卡片固定。

每张能力卡片有三条符文，只能换取其中的一条使用。

同时，能力卡片具有“联系力阈值”：

只有持有联系力不低于阈值才能换取和生效，

否则本局内永久失效。（即使之后持有联系力充足）

持有的能力卡片中，最大的阈值显示在画面左下角。

有时可以用灵力 P 来补足联系力 K，以进行卡片换取。

Manual
游戏说明书

○8.道具

P	大量获取会提升火力
联系力	在联系回归中用以换取卡片的重要道具
符卡碎片	集齐3个后符卡道具会增加
1UP的碎片	集齐3个后残机道具会增加

＊将自机移动到画面上方即可自动回收以上道具。

联系力晶片	大量获取会增加联系力
得点道具（绿）	消除敌方子弹时便会出现， 并被自动回收。 会获得一定分数并提高PointValue

＊移动到画面上方即可自动回收道具。

击败敌人会获得上述内容中的一些道具；
联系力晶片仅在非无敌的状态下擦弹才会产生。

Manual
游戏说明书

○9.得分系统

击破敌人会掉落完整联系力Ⓚ，获取时会获得分数。
在画面上方或过收点线收取时，会基于PointValue获得最高分。
火力充满前，P的得分固定为10,000；充满后
其在得分上与联系力道具等价。

持有的联系力越多，PointValue数值越大。
非BOMB消弹时产生的绿点
在自动收集时会获得分数并提升PointValue；
此外，卡片带来的支援子机、咲夜（偏移装备）也可以提升。

残机数已满，多余的残机碎片会转化为符卡碎片生效；
若符卡数也已满，则碎片和对应道具均获得大量分数。

PointValue显示在右侧、联系力数字的下方。