

SOL

メインショット&ディスチャージの質(威力)に係わる
また、これが一定値以上ないと、ディスチャージやオートリジェクションを発動できない

SOL(S)アイコン取得で回復

時間経過で回復、LUNAが低いと僅かに早く回復

オートリジェクションで消費

ディスチャージで消費(一部キャラを除き最低値になる)

LUNA

メインショットの連射力に係わる

メインショットを撃ち続けると消費

各種LUNAアイコン取得で回復

時間経過で回復、SOLが低いと大幅に早く回復

低いとショット1発あたりの攻撃力が高まる(時間あたりでは低くなる)

STELLA

いわゆるランク。場の空気というか雰囲気というか、的のノリ具合を表す。

STELLAが高いほど的の攻撃が激しくなる(STELLAに影響されない的もいる)

STELLAが高いほど「一部の行動で」得られるSPIRITが増加(影響を受けない要素もある)

決別の霊廟では得られる結晶の量に関係する

STELLAを増加・維持するには

長時間ミスしないでいる

針弾に掠る

新STELLAアイコン(緑色の)を取得する

的に攻撃を撃ち込む

強力的に密接する

サブレーションでの的弾を消すと出現するLUNA屑アイコンを取る(的弾を消すことによる減少量よりも、アイコン取得の増加量の方が大きい)

STELLAを減少させるには

ミスする(LIFEが少ない状態でミスしたり、連続でミスすると大きく下がる)

老STELLAアイコン(紫の逆)を取得する

フィールド最下段近くにいる

ディスチャージなどでの弾を消す

サブプレッションでの弾を消す

TERRA

0になると、SEGMENT終了後に決別の霊廟に行く。以降コンティニュー不可。

エクステンドで上昇（REVIVEアイコン取得でも可）

遺骸アイコン取得で僅かに上昇

SEGMENT5で運命を司るものに干渉すると上昇（Segment 5参照）

ミス、セグメントクリア、アイコン落下などで低下（連続でミスすると大幅に低下）

SEGMENT 1～2 のBEHIND側では終始最大値に固定される

SPIRIT（スコアに当たるものの一つ）

SPIRITは10000以下の数値を省略（下の桁を端折って見た目を整理）してある。
画面上で1という表示が1万。25400とあれば2億5千4百万

ステージクリアのリザルトやリプレイの詳細では下4桁まで表示される。

未整理

まとめ

38-20 : 名無しさん@弾いっぱい : 2007/07/08(日) 18:11:40 ID:8YNqhgP/
SOLとかLUNAとか。

画面左右のゲージ類（メニュー画面でも表示されている）

左側：自機のステータス関連。

LIFE MAX：最大自機数

NECESSARY：エクステンドまでの残りカウント、0で1うp（Lアイテム1つで-1、1ミスで-2）。エクステンド毎に最大値上昇。

その下のアイコン：ライフ数、MAX時、IMMORTALと表示される。

SOL：メインショットレベル兼ボムゲージ、赤点滅（レベル3以上）時、消費してボム。敵壊してりゃ勝手に回復。

LUNA：メインショット連射力ゲージ、一部の武器で消費する。メインショット撃って無ければ勝手に回復。

SUBWEAPON：副兵装使用可否ゲージ、MAX時のみ使用可。二段階あるキャラも有り。経時回復。

STELLA : いわゆるランクの類? 緑アイテムで増、赤アイテムで減る
その下 : 打ち込んだ敵の名前
TERRA : 0 になると特殊ステージ移行らしい。被弾/ステージクリア/アイテム取りこぼしで低下、
エクステンドで上昇、behindで

右側 : スコア関係、細かい事ヲネ
SPIRIT : 敵 (的) の上に表示される緑の数値関係
KILL : 撃墜数関係
TOKEN : アイテム取得数関係
TIMER : タイマー。
下三つ : 順に使用VRAM/kb、FPS × 100、表示オブジェ数

SPIRIT稼ぎとTOKEN稼ぎ

241 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/03(金) 00:28:42 ID:HHG5xkKk
237

個人的には、キャラごとに行為の難度や手間、見返りが違うから
異キャラ間での値の比較はあんまり意味ないと思。
キャラ別集計だし、それぞれのキャラ別制限の中で極めるって感じがするなあ

TOKENはブレイクスルーに関係しないから、攻略と無関係な大道芸度が高いな
毎回の浮き沈みが大きいのも特徴か。まあ安定しないのが熱くもあるんだが

242 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/03(金) 00:48:51 ID:obn1WIMT
TOKENを極限まで稼ぐんなら2L真ボスで稼がなきゃならないのか
倒すことを考えないのならボムするのもありかな

243 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/03(金) 01:51:32 ID:22xW3ODV
241

いや それもよく分かるが、やっぱり「稼ぎやすいか」「スコアを多く取れるか」って点で、
他のキャラとの差を比較したくもなると思うよ。キャラが複数居れば必然的に。

SPIRIT稼ぐ上でのDEAD LIARだけの長所・旨味ってのが、他のキャラに比べて
弱いように思えるんだな。他キャラほどの高SPIRITも出しにくい(出せない?)し。

そういう意味で、SPIRIT稼ぎよりもTOKEN稼ぎの方が、
世界観的な意味合いでも適性がある(=向いてる)と思った次第

サプレッションとSPIRIT

204 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/07/27(金) 00:08:36 ID:UGjtOnZt
まともに弾の中を避けてたら詰むからサプレッションとボムで逃げるヘタレです
サプレッション無しの状態でカスればSPIRIT上がるらしいが怖い

205 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/07/27(金) 00:39:17 ID:8wMg5osU
204

重要なのはカスリ範囲だから、サプレッションは有った方がSPIRIT取りやすい
サプレッション時は通常よりカスリ範囲が広いから。
例外はADEPTで、常時カスリ範囲広いから必ずしもサプレッションを張らなくていい
=サプレッションが出るまでの隙にも広くカスれるから、打ち返し針に対して優位か

どっちにしるカスリでSPIRITが取れるのは針弾だけで

その針弾にはサプレッションが無効だから、恐さは変らんか・・・

SPIRIT/KILL 稼ぎ

145 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/07/17(火) 16:19:18 ID:gDhHNvqt

破片ばらまき、破戒可能弾ばらまき ボム（破片からボムチップが出るのでB連）

SPIRITを狙うのなら破壊可能弾を壊すために範囲の広い武器を重ね、
KILLを狙うならボムの方が漏らさず破片を壊せるので、狙うならそっちが良いっぽ
ボムだと弾消しが優先されて弾を壊せないみたいだから

SELF ECLIPSE と STELLA 下げコイン

107 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/07/15(日) 03:25:09 ID:r3+UNLs3
的弾中和しているとキャラ頭上に緑の数字が出てきて

0になったらself eclipseだか出てくるけど、どういう状態なのか分かる人いませんか？

108 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/07/15(日) 03:43:34 ID:/juzREne

107

stellaを下げる紫星アイコンが画面上から2つ降ってくる。

STELLA 変動値

109 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/07/15(日) 04:03:45 ID:Dam8cOAD
コンフィグのSTELLAの変動値変えても1からスタートなんだけど

あれって4～とか7～とかに設定したらそれが下限値になるんじゃないのか？

110 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/07/15(日) 04:29:10 ID:/juzREne

ステセレじゃない通しはUNPLUGGEDで固定だったはず。

カウンタ 18258

今日 1

昨日 5