**大家的幻想乡-新人Tips (v1.0.1.8)**

**编写：施饿小西瓜缚之术**

**校对：唯一秦心**

**允许转载，转载请保留内容完整。**

**这是一个为了让什么都不懂的小萌新知道一些吃土乡的基本常识写的东西。如发现错漏情况或有内容建议，请反馈至qq群“大家的幻想乡砍树群1（群号：641479425）”**

[注册以及主界面](#_注册以及主界面)

[关于资源](#_关于资源)

[关于装备、道具和材料](#_关于装备、道具和材料)**、**

[关于整备以及宴会](#_关于整备以及宴会)

[关于委托](#_关于委托)

[关于锻造](#_关于锻造)

[关于玩家等级](#_关于玩家等级)

[关于退治](#_关于退治)

[关于魔改](#_关于魔改)

[一些练级地图](#_一些练级地图)

[一些材料、道具及其掉落地点](#_一些材料、道具及其掉落地点)

[一些隐藏机制](#_一些隐藏机制)

## 注册以及主界面

Q：我想玩大家的幻想乡，但是好像注册不了啊

A：以下是大家的幻想乡的官网：<http://www.touhou.ren/>

在每次更新后都会开放注册一段时间，此时可以在官网或游戏注册界面进行注册，如果错过了开放注册时间，也可以通过官网购买【博丽神社建设套】或【老紫妈扑克牌】以获得激活码并在【便民窗口】处用激活码注册。

Q：主界面的那些图标是什么意思啊？

A：这里是玩家等级（又叫跟班等级）以及经验值，有些功能需要玩家到达一定等级后解锁。

这里从左到右分别是金钱、信仰、饭团，在进行宴会和制作装备时会消耗金钱、出击时会根据队伍消耗信仰和饭团，饭团同时会在宴会时被消耗。

这个是音量设置按钮，可以在这里设置音量。

这个是兑换按钮，通过各种方式获得的兑换码可以在这里兑换奖励。

这个是塞钱箱，会根据你上次点击的时间以及当前资源量获得饭团信仰金钱，饭团信仰获得量会向现有的饭团/信仰中相对比较少的资源倾斜，而且单次获得的资源量有上限。

这个是文文。新闻，是游戏中发布公告以及分享《大家的幻想乡》的二次创作文章的窗口，可以通过投稿来获得一个纪念道具哦。

这个是战斗按钮，点击后可进入大地图并选择战斗区域以及难度。

顾名思义，这里是存放装备、道具、材料的地方。

这里是显示当前已有的角色的地方，同时需要在这里对角色进行加点和装备。

点击后进入宴会界面，可以通过宴会来获取大部分角色以及部分角色皮肤。

点击后进入绘马界面，可通过完成绘马上的委托来获得相应奖励。

点击后进入锻造界面，可以在这里获得大部分装备、料理、药物。

点击后进入宠物界面，现版本没什么用。

Q：为什么别人的看板娘和我的不一样啊？

A：有可能是魔改，也有可能是他手动更换了看板娘，看板娘默认为战斗队伍中一队的队长。

## 关于资源

Q：好缺资源啊，要怎么办啊？

A：打架的吃土乡这个名字不是白叫的，资源的获取也是游戏的重要部分，要好好记住啊

金钱获取途径：贩卖装备道具材料，委托任务奖励，摇赛钱箱。

信仰获取途径：委托任务奖励，摇赛钱箱。

饭团获取途径：委托任务奖励，摇赛钱箱。

除此之外还有一些特殊的资源获取方法：兑换码兑换（一般是博丽神社建设套）、补偿（极端少见，从开服到现在也没有超过个位数次）

Q：摇塞钱箱获得的资源是不是有什么规律啊？

A：是的，塞钱箱的最大容量与玩家等级挂钩，等级越高容量越大，且信仰和饭团获得量是和现有资源量相关的，获取时会对现有的饭团/信仰中相对比较少的资源倾斜。

## 关于装备、道具和材料

Q：那么装备怎么获得呢？

A：装备的获得方式有通过主界面的“锻造”按钮制造、通关某些地图掉落、任务奖励、通过兑换码换取（大部分情况下是活动获得），具体获得方式可以看另一文档【大家的幻想乡-道具信息】

Q：别人常说一级装备二级装备之类的东西，那是什么？

A：一级装备指的是“锻造”按钮内，左上角标记为LV1的制造所制造出的装备。

二级装备指的是“锻造”按钮内，左上角标记为LV2的制造所制造出的装备。

三级装备指的是“锻造”按钮内，左上角标记为LV3的制造所制造出的装备。

专属装备指的是通过各种途径获得的，只有某个角色才能装备的装备。

纪念装备一般指通过一些活动获得的，无法量产的装备。

Q：所以怎么装装备啊？

A：首先在“物品”里将装备送给相应角色，然后到“整备”里的相应角色页面，点击“装备”，点击C:\Users\小西瓜\AppData\Roaming\Tencent\Users\1026194303\QQ\WinTemp\RichOle\R2QZ(1~D(8CT24D}XP8I{TT.png则可装备武器，点击则可装备防具，更换装备时也是点击同样的地方。

Q：哇我送错装备了，可以要回来吗？

A：送给少女的东西你居然好意思要回来吗？吃土乡里送给少女的东西是没办法要回来的，所以送之前要谨慎哦。

Q：什么角色装什么装备有讲究的吗？

A：是的，而且这是个值得研究的问题，涉及面很广，一般的装备思路是：走输出则装备高力量/灵力/暴击的装备、走生存则装备高生命/防御/闪避/幸运/格挡的装备，在实际操作过程中，还要根据敌我双方的实际情况来定，这里需要自己摸索。

Q：我发现别人好像有一些我没有的道具和装备，这是怎么回事啊？

A：可能是一些只能通过活动获得的东西，具体获得方式可以看另一文档【大家的幻想乡-道具信息】

Q：怎么使用道具啊，在物品栏里没有使用这个选项啊？

A：除去一些确实无法使用的道具，其他的道具使用方法有：

1. 在战斗前，即点击前进的页面右下角有，在这里可以使用大部分的料理以及药物，效果为一次性，持续效果维持一面，如果点到道具后又不想使用的话可以点击显示那个道具的框来取消使用。
2. 遗忘药水的使用方法是直接赠送给少女。
3. 妖精契约是在举办宴会时点击快速筹备时自动消耗。

Q：刷材料时有什么需要注意的吗？

A：1，注意战利品点数，当某个地图的战利品点数归零后不会掉落物品，详见关于地图部分。

1. 注意队伍消耗，过高的队伍消耗会导致资源的缺乏。
2. 了解哪张图掉哪个东西。
3. 考虑队伍的胜率，因为失败会导致材料获得量减少以及一些材料不会掉落。
4. 注意地图难度，大部分地图不同的难度的掉落物/掉落率/掉落数是不同的。

## 关于整备以及宴会

Q：我有的人物好少啊，要怎么获得呢？

A：宴会啊！宴会啊！宴会啊！

Q：那几个宴会有什么不同吗？

A：是的，大型宴会一次可获得三个角色，中型宴会一次可获得两个角色，小型宴会一次可获得一个角色，关于具体的角色和宴会对应，可以参看另一个文档【大家的幻想乡-宴会出率加成整理】

Q：主持宴会角色是什么啊？怎么更换啊？

A：主持宴会角色就是点如宴会界面时在左边的角色，更换方式是点击左下方的人物名字，需要注意在主持宴会时，该角色无法出击，且无法被赠送东西。

Q：宴会有限定和玄学吗？

A：是的，有些人物只能通过某个角色通过某种宴会来获得，宴会玄学也是存在的，具体可以参看另一个文档【大家的幻想乡-宴会出率加成整理】

Q：人物符卡里的那些东西是什么？

A：人物符卡里，从上到下分别为攻击符、防御符、支援符，角色在队长位和攻击位时只能使用攻击符，在防御位时只能使用防御符，在支援位时只能使用支援符。

关于附卡后缀，有之类的数字后缀为使用此符卡时所需要消耗的灵力珠数量，这种则表示当魔力值到达相应值后相应符卡会升级，升级后符卡效果就看你自己摸索了。而符卡描述里的则表示角色到达相应等级后才能使用该符卡。

Q：经常听到加点什么的，那么加点到底是什么呢，又要怎么加点呢？

A：加点即在人物属性界面分配点数，当前可使用点数为后所标数量，人物每次升级会获得5个点数，属性后的括号里表示升级一次该属性需要消耗多少点数，点一次则升级一次相应属性，点一次则取消一次属性升级并返还点数，分配完毕后点就可以固定分配点数，如果以后想尝试别的加点方案也可以通过赠送遗忘药水来重置加点。

Q：那么怎么分配点数才能更好的强化我的队伍呢？

A：一般的思路是：走输出则堆高力量/灵力/暴击、走生存则堆高生命/防御/闪避/幸运/格挡，在实际操作过程中，还要根据敌我双方的实际情况来定，这里需要自己摸索。

Q：立绘左下角的切换是什么东西？

A：这是更换皮肤键，当你有该角色的皮肤时点击此处可以更换皮肤，一些皮肤在更换后会改变该角色的符卡和属性。

Q：属性的用处分别是什么？

A：生命：大家都知道的血量。

力量：体术系平砍和一些符卡效果的参照值。

灵力：弹幕系平砍和一些符卡效果的参照值。

命中：影响非生命移除的命中率。

回避：影响非生命移除的回避率。

暴击：影响暴击率和暴击伤害。

幸运：影响被暴击率和被暴击时受到的伤害。

格挡：影响受到体术伤害时的格挡率及格挡时所抵消的伤害。

射程：意⭐义⭐不⭐明的东西。

Q：好感度有什么用？难道还可以结婚吗？

A：好感度能提高符卡释放率，除此之外没用。

## 关于委托

Q：我明明按照要求来了但是为什么没有完成委托？

A：你没有接委托，在出现你想要接的委托时，点击令其变成后才可以通过完成条件来完成任务。

Q：别人的日常委托和我的不一样，怎么回事？

A：首先，这可能是你随机出来的和别人确实不同，可以点击或重新进入委托页面来刷掉不想接的日常，但已经接了的日常不会被刷掉。

其次，有可能你没有达到开启某个日常的条件，如通关地图、完成委托、拥有角色等。

Q：日常委托每天能做多少个？

A：25个（包括进行中的）

Q：挑战委托和活动委托又难，资源奖励又少，有什么打的必要吗？

A：那些委托除了资源奖励外还有一些隐藏奖励，包括但不限于新人物、人物皮肤、纪念装备。但不推荐新人为了这些去急着打，因为新人通常难以拥有足够强度的队伍来战胜挑战，活动则因为吃土更新周期长，新人拥有足够时间来强化自己并在下次更新前过关活动。

## 关于锻造

Q：要多少次制造才能升级锻造等级呢？

A：锻造等级不是通过多次制造来升级的，而是根据玩家等级来解锁的，2级锻造在玩家等级20级时解锁，3级锻造在玩家等级40级时解锁。

Q：是在制造里制造材料比较好还是通过掉落获得材料比较好呢？

A：这要看你的情况了，制造出材料的优点是快速，而且不需要通过战斗获得，适合于急需材料或打不过材料图的人，如果不是急着需要材料而且队伍战力足够的话，还是建议通过掉落获得材料。

## 关于玩家等级

Q：我刷了好多图了，为什么玩家经验值一点都没增加？

A：玩家经验值只能通过完成委托来增加。

Q：玩家等级有什么用？

A：解锁2级锻造、解锁3级锻造、增加塞钱箱容量，除此之外没什么大用

## 关于退治

Q：有些关卡进不去是怎么回事？

A：这是因为没有通关前置关卡，这里指出一些常见的前置关卡（因为主线任务、活动任务或者刷材料想跳关的玩家可以进行参考）：

无名之丘-无名之丘 的前置关卡是 魔法之森-爱丽丝宅邸。

命莲寺-命莲寺前门 的前置关卡是 黑暗风穴-核熔炉。

月之都-梦境月都 的前置关卡是 守矢神社-月球基地。

辉针城-幻想乡上空 的前置关卡是 人间之里-草根妖怪结社。

同一地图内的前置关卡通常为由上至下。

Q：难度选择里右下角的战利品是什么意思？

A：难度选择右下角的战利品次数每次进图第一次点击前进后消耗1点，每小时回复1点，最高99点，显示为？？？时固定为50点，次数变为0后不会掉落物品但可正常获得经验。

Q：战斗失败有什么惩罚吗？

A：会有概率降低出战队伍的少女的好感度、减少一些东西的掉落量及掉落率、一些图还会减少经验获得量，但已获得的道具不会损失。

Q：我的资源明明足够出击，但是为什么会提示我储备不够？

A：因为实际的资源消耗是每点一次前进消耗一次，所以在当前资源不足以支持前进消耗时就会提示资源不够，而且由于服务器与本地有延迟，你看到的资源不一定是现在实际拥有的资源。

Q：出击前左边的的一到五队有什么用？是能远征还是战败后能出击后备队？

A：都不能，一次战斗只能有一个队出击，那几个队伍只是单纯的便于出击前更换队伍而已，除此之外一队队长可以当看板娘。

Q：出击人数怎么才能有7人？

A：不能，最多出击人数是5人，你在换阵形时看到的7个位置只是表示能更换而已。

Q：攻击位、防御位、支援位、队长这几个有什么不同吗？

A：攻击位：只能使用攻击符，每次行动后获得一个灵力珠，不会受伤致死。

防御位：只能使用防御符，每次行动后获得一个灵力珠，血量在战斗结束后补满，会受伤致死。

支援位：只能使用支援符，每次行动后获得2个灵力珠，不会受伤致死。

队长：选择队伍时左上角有队长字样的角色，无法换位，剩余血量会带至下一面，只能使用攻击符，每次行动后获得一个灵力珠，被击破后且不触发重生时战斗失败。

Q：怎么更换人物位置？

A：在出击时点相应角色并拖到相应位置就行了（当然你手快的话可以通过两次快速点击来完成）

## 关于魔改

Q：魔改是什么？

A：吃土乡的魔改一般是指对吃土乡安装包进行拆包并更改里面的数据的行为，魔改包则是指更改数据后的安装包。

Q：魔改包能改什么？

A：理论上安装包里有的你都能改，包括但不限定于改立绘、改BGM、改物品和任务描述、改人物显示数据、改进UI、增加对话等，但大部分魔改只改了图片部分。

Q：我可以用魔改来达成所有角色999属性，全身GM套吗？

A：是的你可以，但是由于结算在服务器那边，所以你只能改来自嗨。

Q：我用魔改包会被删号吗？

A：制作组不反对玩家进行魔改,所以按道理来讲不会，(不过也有误封的情况，慎重选择)

## 一些练级地图

战车坟场（N）

优点：开启简单，敌方不强，战车闪避为0，可以顺便刷材料。

缺点：与其他练级图相比经验获得较少

月球基地（N）

优点：获得经验量较多，可以给芙兰朵露刷经验。

缺点：敌方具有一定的反抗能力）

地下室（H）只刷第一面

优点：极大的经验量，敌方不强。

缺点：不能给芙兰朵露刷经验。

## 一些材料、道具及其掉落地点

妖精契约，推荐刷图：郊外的农田、雾之湖、月面2面（掉落率高，但建议有一定战力再去）

团子，推荐刷图：永远亭1、2面、迷途竹林3面。

心眼，掉落地点：白玉楼阶梯（N）3面。

核燃料，掉落地点：境界裂口（N）3面、核熔炉（N）3面。

路标，掉落地点：境界内部（N）4面。

石樱，掉落地点：旧都（N）3面。

天书符咒，掉落地点：命莲寺墓地（N）3面。

皮鞭，掉落地点：地灵殿（N）3面。

命运之石，掉落地点：绯红的大厅（N）3面。

蘑菇，推荐刷图：魔法之森、雾雨魔法店。

、矿石、煤炭，推荐刷图：天狗的前哨、天狗的村落、河童栖息地等。

布料，推荐刷图：爱丽丝宅邸。

魔法石，推荐刷图：爱丽丝宅邸、图书馆。

零件，推荐刷图：河童栖息地。

金属块，推荐刷图：战车坟场、境界裂口。

精密零件，推荐刷图：河童栖息地、战车坟场。

、、艾哲红石、魔法布、复合金属块，推荐刷图：草根妖怪结社1、2面（建议有一定战力再去）

## 一些隐藏机制

伪多段攻击

区别于多段攻击，在动画效果上看是独立进行多次攻击造成伤害。例如魂魄妖梦本体的攻击符卡就是典型的伪多段攻击符卡，从动画效果上看是妖梦分别进行了两次攻击，因此被视为两次独立的攻击。而苏我屠自古、明罗等人物的攻击符卡是一次攻击造成多次伤害，所以是普通的多段攻击符卡。伪多段攻击相比于普通的多段攻击，不会受到暴击递减和增伤倍率均摊的影响，因此常常有更加优秀的表现。

暴击递减

多段攻击暴击造成伤害时，暴击伤害的部分会随攻击次数增加而递减。递减幅度为：第一击100%，第二击75%，第三击50%，第四击25%。

需要注意的是，产生一次暴击，造成的实际伤害为（基础伤害+暴击伤害），递减的部分只有暴击伤害，基础伤害是不会受到影响的。

伪多段攻击不受到暴击递减的影响，详情可以查看伪多段攻击。

太阳均摊

多段攻击在受到伤害倍率增加的符卡效果（俗称太阳）影响时，增加的倍率会被平均分配到每一段攻击中。例如灵乌路空的支援符卡效果为队长的攻击倍率提高3，作用在苏我屠自古的攻击符卡上时，实际效果是屠自古符卡打出的三段攻击，每一段倍率都增加1，总伤害倍率增加3。

另外，伤害倍率增加的部分是自动依据人物面板属性中力量和灵力较高的一个值进行计算的，与原符卡的计算方式无关，同时不享受力量和灵力的BUFF加成。

伪多段攻击不受到均摊机制的影响，详情可以查看伪多段攻击。

反伤系数

使用反伤类符卡对BOSS单位进行反伤时，反伤伤害为0.7倍。例如上白泽慧音本体的防御符卡为全队获得100%反伤效果，此时若受到BOSS造成的100点攻击伤害，则实际只能产生70点反伤伤害。

对普通小怪的反伤伤害为全额，因此可以利用反伤系数确定敌方单位是否是BOSS单位（例如幽冥结界h三面的乐器和图书馆h三面召唤出的石头会受到全额反伤，因此不是BOSS单位）

保底命中

BOSS单位的命中存在保底值。即使我方拥有极高的闪避值，甚至在被降低100%命中的情况下，BOSS也能够确保一定的命中率。

等级压制

攻击者等级低于被攻击者的等级时，会出现命中率严重降低等异常情况，被称为等级压制。不同地图的敌方单位具有不同的隐藏等级，因此等级压制在过图时会产生很大的影响。另外我方少女互相之间也存在等级压制，在被混乱时，或者使用纯狐、朝仓理香子等攻击符卡，都能够看出效果。目前为止最高等级压制的地图应该是地下室h第二面，约为70级。

保底伤害

在攻击者的倍率/属性在0或以下，或被攻击者的减伤达到100%或以上时，造成的伤害便会变为保底伤害，保底伤害的实际值非常小，约为攻击者力量/灵力值的10%

减伤上限

我方队长位存在减伤上限，即使计算上队长位拥有100%或以上的减伤，队长的实际减伤率仍然只有75%

BUFF持续时间

对于我方的BUFF/DEBUFF来说，只要没说明持续时间或可叠加层数，被动符卡和食物、道具提供的BUFF/DEBUFF就是永久，非被动符卡提供的则持续到下回合该角色行动前，而可叠加X层的则为持续X回合。

## 一些战斗相关名词解释

**生命移除**：没有动画效果，特征是不受减伤、格挡影响、无法闪避、不触发暴击，同时不触发追击反击以及和“伤害”有关的效果。目前仅被损血率和属性所影响。

**弹幕**：动画效果为，特征是不受格挡影响。

**体术**：动画效果为和，特征是受格挡影响，但和弹幕相比有命中率加成，额外有10%的命中。

**暴击**：动画效果为造成的伤害为黄色字，特征是触发时此次伤害不受格挡影响。

**追击**：对一次非生命移除的普通攻击或释放攻击类符卡进行追击，本身不属于攻击行动。

**反击**：对一次非生命移除的普通攻击或释放攻击类符卡进行反击，本身不属于攻击行动。

**损血率**：损血率增加则增加受到生命移除量，反之则减少。

**回血率**：回血率增加则增加受到生命回复量，反之则减少，但吸血不受影响。

**伤害增加/减少**：动画效果为伤害两字的上移/下移，对伤害的影响不是最终伤害增加/减少相应值，而是增加/减少灵力或力量里的较大值（面板值）\*相应倍率的伤害，因此此buff不受属性降低/增加的影响。某些特殊的伤害增加/减少则是增加/减少相应数值。值得注意的是，对于多段攻击，伤害增加的量会平摊到各次伤害中，而不是每次伤害都增加相应值。

**受到伤害的增加/减少**：动画效果为减伤两字的下移/上移，减伤倍率与符卡描述相符，值得注意的是队长减伤上限为75%，防御位减伤上限为100%（但仍会受到少量保底伤害）。

例：我方全员100%减伤，敌方发动一次可造成100伤害的弹幕AOE，此时防御位会受到相当于对方灵力值10%的保底伤害，队长位会受到25点伤害。

**属性增加/减少**：动画效果为相应属性的上移/下移，需要注意的是全属性增加/减少是不包括格挡这个属性的。

**格挡值增加**：动画效果为格挡值三个字的上移，效果为格挡时减少的伤害增加。

例：原本格挡时可减少100伤害，在获得格挡值增加50%后可格挡150点伤害。

**灵力珠消耗增加/减少**：动画效果为消耗两字的下移/上移，效果为释放符卡时消耗的灵力珠增加/减少，除堇子外的被动符卡不受影响，需要注意的是玉耗的增加/减少现版本对自己无影响，持续到下回合自身行动之前。

**灵力珠回复增加/减少**：动画效果为灵力回复四个字的上移/下移，效果为灵力珠的获得增加/减少相应数值，但不会降低到负数。

**释放率增加/减少**：动画效果为释放率三个字的上移/下移，效果为符卡释放率的增加/减少。

**咏唱**：动画效果为咏唱两字的上移，效果为视符卡而定一定回合内不行动，到达相应回合后进行符卡结算。此BUFF不会被净化，封印和沉默无法打断咏唱。

**净化**：动画效果为净化两字的上移，效果为消除BUFF或DEBUFF（视具体情况而定），但有些BUFF/DEBUFF无法被净化。

**吸血**：动画效果为吸血两字的上移，效果为造成非生命移除伤害时可回复相应百分比的伤害，回血效果按目标实际造成伤害量计算。

例：芙兰朵露发动攻击符攻击一个2血敌方，造成200伤害，则可回复1血，若为一个3血有不死BUFF的敌方，则可回复1血。

**反伤**：动画效果为反伤两字的上移，效果为受到非生命移除伤害时对敌方造成相应数值的生命移除（对BOSS单位变为70%）。反伤比率按实际损失血量计算。

例：我方10血角色，100%反伤情况下受到敌方BOSS 1000点伤害，敌方BOSS 会受到7点反伤伤害。

**沉默**：动画效果为沉默两字的下移，效果为相应目标在相应回合内无法释放符卡，对一些敌方行动无效。

**封印**：动画效果为封印两字的下移，效果为相应目标在相应回合内无法进行普通攻击和释放攻击类符卡，对一些敌方行动无效。

**灼烧**：动画效果为灼烧两字的下移，效果为每层灼烧每回合损失20点生命，且每层灼烧降低10防御，最多叠加5层。

**中毒**：动画效果为中毒两字的下降，效果为每层中毒每回合损失30点生命，最多叠加5层。

**连击**：动画效果为连击两字的上移，效果为普通攻击变为多段攻击（无法多次触发追击和攻击特效）

**多重**：动画效果为多重两字的上移，效果对为多个目标进行攻击，在受到混乱影响时优先处理混乱效果。

**混乱**：动画效果为混乱两字的下移，效果为攻击对象改变（视情况决定效果，效果包括但不限于攻击目标增加、改变），对AOE符卡、某些单体符卡以及一些敌方行动无效。

**重生**：动画效果为重生两字的上移，在触发复活类符卡时出现，效果为回复一定血量并进行相应符卡的效果结算。

**不死**：动画效果为不死两字的上移，效果为最低血量变为1，即不会被击破。无法被净化，需要通过特殊条件来解除。

**冰冻**：动画效果为冰冻两字的下移，是H雾之湖里琪露诺的伤害计算标记，层数越多则琪露诺伤害越高。