

魔法

基本

- ・魔法詠唱中でもジャンプとしゃがみは入力可能
- ・ダッシュ中など精霊が離れているときは魔法の出力が遅くなる
- ・魔力がなくなると精霊は開放される
- ・**ファイナルレリーズ** 魔法は魔力が足りない場合も使用することができる
- ・**フローティングキャスト** 魔方阵発生中は落下速度が落ちる
- ・初期魔力最大値は80, 大聖樹のしずく購入で16ずつ増える。
- ・魔力の回復量はコイン2, 魔力のくすり25
- ・大魔法の単発威力は「櫂の杖」の補正值(マホガニーの杖は4)分加算される。
- ・詠唱中にボタンを離してキャンセルすると魔方阵はすぐには消えず再詠唱にかかる時間が短くなる。

精霊	種類	消費	説明
なし	召喚	10	召還魔法 選択している精霊を召喚する 魔力50以上必要
風	通常	最大19	空中で2回までジャンプ可能 上昇速度は固定
	大魔法	24	ウインド・シュート 上下にそれぞれ6発のかまいたちを発生させ攻撃 単発威力8
水	通常	1/秒	水、溶岩のダメージを受けなくなる 展開中も有効
	大魔法	24	ウォーター・ブロウ 前方に4つの水流を発生させ攻撃 射程は画面の横幅 単発威力8
火	通常	6	前方に攻撃、敵に当たると戻ってくる 戻り時は攻撃判定を持ち敵を貫通する 威力5(炎の指輪で+1)
	大魔法	38	ファイヤー・スウォーム 画面左上から7発の火の弾を降らせる 単発威力12
大地	通常	3	星マークのブロックを破壊する
	大魔法	24	アース・シェイク 画面全体の天井から大量の岩を落とす 天井がないと攻撃できない 単発威力8