

Knowledge



ごあいさつ

本冊子をお読みいただき、ありがとうございます。

この冊子では、東方 project のシューティングゲーム(STG)をこれから始める、または最近始めた人向けのお話を掲載しています。沢山の助っ人から力を借りた、合同誌となっております。様々な視点から東方 STG について語ったテキストが集まりました。「作品選び」では紅魔郷から獣王園までの東方原作 STG についてざっくりわかる解説を掲載しています。大きすぎないボリュームとなっているので、サッと読んで面白そうな作品を探しましょう。「STG 方法論」では、全てのはじまりとして難易度 Easy のクリアを目標とした方法論を掲載しています。方法論を読んで更に STG について知りたいと思ったら、「一歩先を目指す弾幕講座」を読んで弾幕に対するアプローチについて考えましょう。「東方を買ったけど、他には何が必要なの?」「そもそも東方ってどこで買うの?」という人は、「東方のプレイ環境」を読んで、東方を遊ぶための環境づくりを始めましょう。

冊子の内容についてお問い合わせの際は、狩野製作所までご連絡を頂けますと幸いです。

発行: 狩野製作所(Twitter @kano_factory)

編集者: 狩野カチロー(mail:great.fairy.wars.kano@gmail.com)

編集協力: インサイト様(Twitter @insight_jinro)

目次

p. 1 東方の世界観

p. 2 ~ p.22 作品選び

作品ごとに項目が別れています。詳細なページ数については、項目内の小目次を参照してください。

p.23 STG 方法論:Easy クリアを目指すプレイング

p.27 一歩先を目指す弾幕講座

p.29 東方のプレイ環境

p.35 おわりに

p.36 更新履歴

p.36 冊子に関する情報 執筆者紹介 表紙イラスト 発行日

原作 上海アリス幻楽団



1. 東方の世界観

・原作サークル「上海アリス幻楽団」

東方 project とは、同人サークル上海アリス幻楽団が制作するゲームや書籍、音楽 CD といった、一連のコンテンツのシリーズ全体を示す名前です。一口に「東方」といっても、ゲームの話からコミックまで広い範囲の話題を含んでいるわけですね。上海アリス幻楽団は、実は ZUN さんという 1 人のデベロッパーが取り仕切っています。ZUN さんは、大学在学中から東方 project の作品を制作・発表されてきました。シリーズの作品はゲームや CD を合わせて 20 を越える大規模なものになっています。1 年～1 年半ごとに新しい作品が発表されるため、長年にわたり熱烈なファンを増やし続けているのです。

東方 project の一番初めに制作された作品は、1996 年に発表された「^{とうほうれいいでん}東方霊異伝 ~ The Highly Responsive to Prayers.」です。本作はいわゆるブロック崩しゲームで、後のシリーズで主となる STG とは別ジャンルでした。その後 4 作品を経たのち、2002 年に第 6 作「^{とうほうこうまきょう}東方紅魔郷 ~ the Embodiment of Scarlet Devil.」が発表されました。本作以降は Windows 上で動作するゲームとなり、通称「Win 版東方」と呼ばれています。シリーズの最新作は、2023 年に発表された「東方獣王園 ~ Unfinished Dream of All Living Ghost.」です。東方シリーズのケモノが大集合する作品ですね。これらの STG に並行して、ゲーム内の BGM や独自の楽曲が収録された音楽 CD が発表されています。ゲームに収録された BGM がアレンジされて収録されており、飽きることなく楽しめます。STG のみならず、同人サークル「黄昏フロンティア」と共同で開発された格闘ゲームシリーズや、東方 project の世界観で物語を展開するコミック・小説など多くのコンテンツが発表されています。

・幻想郷ワールド

東方 project の作品は、「幻想郷」という世界における和風ファンタジーの世界観を持っています。この世界で力を持っているのは妖怪で、人間は妖怪から逃れて人里で静かに暮らしています。妖怪から人里を守り、幻想郷のバランスを保つ仕事をしているのが、皆さんご存じ「博麗霊夢」です。東方 STG では作品ごとに自機(主人公キャラクター)が変わりますが、博麗霊夢はいつも自機として作品に登場し、物語の主役として活躍しています。新しい作品・ストーリーが出るたびに、博麗霊夢を含めた人間たち(と一部の妖怪)がアクションを起こしているのです。

・拡大する二次創作と東方ファン

上記のような設定はあるものの、各々のキャラクターが喋るテキストは多くなく、ゲームのおまけに付いてくるテキストファイル内で明かされる設定も、さほど複雑なものではありません。つまりハッキリと明言されていない部分を自分で設定するなどして、アレンジする余地が大いに有るわけです。ご存じのとおり、東方 project シリーズを原作(一次創作)として、かなりの多岐にわたるジャンルの東方アレンジ(二次創作)が作られています。STG でも、音楽でも、コミックや小説でも沢山二次創作作品があります。いわゆるコスチュームプレイ(コスプレ)として、東方 project キャラクターのデザインを模した洋服を着ている人もいますね。

そのような二次創作を発表する場所(これをプラットフォームといいます)として、インターネット上での発表や、大きな会場を貸し切ったイベントが行われています。コミックマーケット(コミケ)は東方を含む様々なジャンルの一次創作・二次創作が発表されます。博麗神社例大祭ではジャンルを東方に限定したイベントですが、それでも大変多くの人に参加するイベントです。2020 年は某ウイルスの感染拡大に伴い、東方に限らず多くのイベントが中止になってしまいました。インターネット上で開催されるエアイベント「エアコミケ」が開催されるなど、東方二次創作を発表する場所をなんとか確保しようとする、熱意あるファンが活動を続けています。

・Touhou となった東方 project

東方 project の一次創作・二次創作を含むジャンル全体は、海外では Touhou と呼ばれています。博麗神社例大祭は香港や台湾でも開かれており、Touhou を楽しむ人々が言葉や国を越えて集まっているのです。インターネット上の動画配信サイトでは、日本語以外の言語で東方 project 作品のプレイ動画を配信するプレイヤーが度々みられます。

2. 作品選び: 一次創作(原作)シリーズ紹介、二次創作ピックアップ

前置きが長くなりましたが、ここから東方 STG に関するお話です。おそらく皆さんはこれから東方 STG の作品を買う／揃えていく段階にあると思います。東方 STG は 1 本 1500 円くらいと中々のお値段ですから、一度に全部買うのは大変ですね。もうどれか 1 本を買った人はその作品ともう 1 つ、まだ買っていない人は最初の 1 本目を選んでいきましょう。

シリーズものを買うときに「どの作品を買えばいいんだろう?」という疑問は、皆さんが自然に持つものと思います。僕もはじめにそう考えました。実はその答えは「必ずコレというおススメはない」というものです。確かに作品により易しめ・難しめという差はあるのですが、結局作品を気に入らないと遊び続けるのは難しいため、作品の難易度から選ぶというのは実用的ではないからです。Windows で動作する東方 STG シリーズは、全部で 20 作品あります。その中でシンプルなスタイルの作品は 12 作品です。その他の 8 作品には、作品固有のシステムやステージが存在するので別に紹介します。シンプルな 12 作品から順に紹介していきます。ちなみにシンプルというのは、「画面が縦方向にスクロールし、自機が上を向いて進行する、6ステージで完結する」ということです。

下に作品の一覧を示しますので、先に見たい作品があるときは個々のページに移動しましょう。

- ① 東方紅魔郷 ～ the Embodiment of Scarlet Devil.(2002 年発表)…………… p.3
- ② 東方妖々夢 ～ Perfect Cherry Blossom.(2003 年発表)…………… p.4
- ③ 東方永夜抄 ～ Imperishable Night.(2004 年発表)…………… p.6
- ④ 東方風神録 ～ Mountain of Faith.(2007 年発表)…………… p.7
- ⑤ 東方地霊殿 ～ Subterranean Animism.(2008 年発表)…………… p.9
- ⑥ 東方星蓮船 ～ Undefined Fantastic Object.(2009 年発表)…………… p.10
- ⑦ 東方神霊廟 ～ Ten Desires.(2011 年発表)…………… p.11
- ⑧ 東方輝針城 ～ Double Dealing Character.(2013 年発表)…………… p.12
- ⑨ 東方紺珠伝 ～ Legacy of Lunatic Kingdom.(2015 年発表)…………… p.13
- ⑩ 東方天空璋 ～ Hidden Star in Four Seasons.(2017 年発表)…………… p.14
- ⑪ 東方鬼形獣 ～ Wily Beast and Weakest Creature.(2019 年発表)…………… p.15
- ⑫ 東方虹龍洞 ～ Unconnected Marketeers.(2021 年発表)…………… p.16
- ⑬ 東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.(2005 年発表)…………… p.17
- ⑭ 東方文花帖 ～ Shoot the Bullet.(2005 年発表)…………… p.18
- ⑮ ダブルスポイラー ～ 東方文花帖(2010 年発表)…………… p.19
- ⑯ 秘封ナイトメアダイアリー ～ Violet Detector.(2018 年発表)…………… p.20
- ⑰ 弾幕アマノジャク ～ Impossible Spell Card.(2014 年発表)…………… p.21
- ⑱ 妖精大戦争 ～ 東方三月精(2010 年発表)…………… p.21
- ⑲ バレットフィリア達の闇市場 ～ 100th Black Market.(2022年発表)…………… p.22
- ⑳ 東方獣王園 ～ Unfinished Dream of All Living Ghost.(2023 年発表)…………… p.22

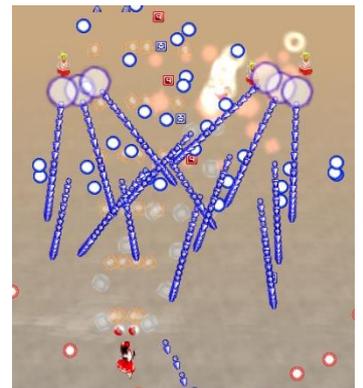


①東方紅魔郷 ～ the Embodiment of Scarlet Devil.(2002 年発表)



Windows で動作する東方 STG の中では最も古く、それゆえにシンプルでとっつきやすい作品です。操作はショット・ボムの2つに加えて、自機キャラクターの移動速度が遅くなる低速機能、これら3つしかありません。敵を撃って、弾を避けるというSTGの根本となる要素が際立つ優れた作品です。ボスキャラクターはいずれも高い人気があり、一部のキャラクターは後の作品で自機キャラクターに抜擢されています。

1. 心を打つ音楽:本作のBGMは wav 形式の高音質で再生され、ステージの雰囲気と調和してプレイヤーにとって心地良いものになっています。どのステージのBGMも大変人気があり、多数のアレンジ二次作曲が作成されています。個人的に特におすすめしたい楽曲は、3面ステージ道中の曲「上海紅茶館 ～ Chinese Tea」です。ハイスピードに展開する3面のステージにピッタリとはまるメロディが大変印象的です。この楽曲は上海アリス幻楽団の音楽集「夢違科学世紀 ～ Changeability of Strange Dream」にも収録されています。
2. ゲームシステム:本作以降に制作された作品を見てから改めて考えると、紅魔郷のゲームシステムは大変シンプルになっています。使うボタンはショット、ボム、低速移動の3つだけで、東方原作シリーズで最少となっています。弾幕の構成は自機狙い+固定弾幕が主で、こちらも判り易い作りです。ただ時折登場するランダム弾幕が良いアクセントとなっており、難易度としても単調にならない、丁度良いバランスを保っています。ボム数は中ボス等から獲得できるものを含めて最大30個と、東方原作STGとしては少なめです。自機狙い弾幕が主体ということは、まず自分が移動して自機狙いを誘導し、ステージを進めていく必要があるということです。ボムの少なさも相まって、シンプルながら一番プレイヤースキルが問われる作品であると考えます。遊び始めてすぐは、残機やボムが足りないと感じる事が多いと思います。コンフィグ(設定)を見ると、ゲーム開始時の残機とボムを最大5-3まで増やせるようになっています。当然タダで増やせる訳ではなく、増やした分に応じてスコアが増えづらくなるデメリットがありますが、スコア稼ぎよりクリアが優先ならば(エクステンドに関係するものの)あまり痛手になりません。せっかくなので増やしてからゲームを始めましょう。クリアに余裕が生まれたら、増やした分を戻せばいいのです。
3. 作品の時代背景:本作は2002年に発表されました。近い年代に発表されたシューティングゲームには、式神の城(タイトー)、プロギアの嵐(カプコン)、斑鳩(トレジャー)といった名だたる名作が並んでいます。そういった商業作品の人気は根強いですが、同人作品である紅魔郷が負けずと令和の世でもプレイされているのは驚くべきことです。
4. プレイ環境の問題:そうはいつでも、2023年時点で最新のWindows環境で紅魔郷を遊ぶには問題があります。普通に紅魔郷をインストールして起動しても、fps(1秒あたり何回画面が描画されるかを示す数値、東方は60fpsが正常動作)が200台など異常な値になってしまい(いわゆる「紅魔郷めっちゃ早い」現象)、ゲームとしてまともに遊べない状態になってしまいます。現時点では上海アリス幻楽団からこの状態を改善するためのパッチやツール等は発表されていないため、有志が作成した非公式のパッチやツールを用いてプレイしている人が多数です。



連なる自機狙いを一点に集中して撃たせることで、むしろ形が判り易くなって避けられる。



コンフィグ項目
デフォルトでは、ゲーム開始時の残機・ボムは3になっている。



②東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.(2003 年発表)



本作品は紅魔郷の続編に当たります。紅魔郷にから様々な面でパワーアップされており、エネミーメーカーや自機の当たり判定など、近年の作品まで続く東方の基礎ともいえるシステムが多く導入された作品です。難易度としては他の整数作品に比べ簡単な方ではありますが、中には押しつぶされてしまうほど密度の濃い弾幕もあり、ボムや後述のシステムを上手に活かせるかが上手くクリアするためのカギとなります。

1. ストーリー

雪が溶け、白銀の吹雪が桜色の吹雪へと変化する頃。その年の幻想郷にはなかなか春が来ません。春が来ないと困るので、桜の花びらを辿り取られてしまった春を取り返しに行こう、というお話です。ストーリーにもあるように春を探し集める話である今作では、ゲーム内の背景や弾幕、演出などには春の訪れを感じさせるものが多く、とても美しい作品となっています。

2. 自機について

自機は霊夢、魔理沙、そして前作では敵キャラだった咲夜を使う事ができ、さらにそこから各キャラ 2 種類ずつの装備を選択する事が出来るため、計 6 種類の機体から選んでプレイすることになります。今作は自機によってボムの数が異なるという珍しい特徴を持っており、霊夢は 3 つ、魔理沙は 2 つ、咲夜は 4 つ、ゲーム開始時と被弾後にそれぞれ補充されます。ボムの少ないキャラはその分 1 回のボムの威力が高くなっていたりするため各自機のバランスは大体取れてはいますが、初心者の方はボムを多く使って進んで行く場合が多いため、初プレイで迷ったらなるべくボムの多いキャラを使う事をおすすめします。

3. オプション オプションで設定できるものの中で他作品にはあまりないものを紹介します

① 残機数

初期残機を最大で 5 機、最小で 1 機まで増やしたり減らしたりすることができます。変更しても普通にクリアはできますしリプレイも残せるので、まずは増やして挑戦してみるのもありだと思います。なお、「0機で被弾したらゲームオーバー」という仕様上開始時に画面に表示されている残機数は設定したものより1機少なくなっていますが問題ありません。



② スローモード

画面上の弾が多いと自動的に処理落ちしゲーム内速度が大幅に遅くなります。スコアもリプレイも残すことができないのでほとんどおまけのようなものですが、かなり避けやすくなるので弾の動きを観察したい時や急に難しい難易度に挑戦してみたくなった時に使ってみるのもいいかもしれません。



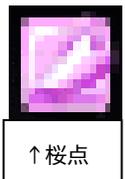
③ ショットスロー

キーコンフィグの中にある設定で、ショットボタンを長押ししていると勝手に低速状態にしてくれる機能になります。デフォルトでオンになっており、初心者は中々低速を使えずボス戦で低火力…ということが多々あるため一見有効に見えますが、自由に高速と低速を切り替えられなくなるため避けづらくなること、慣れてしまったらショットスローの無い別作品がプレイしづらくなることから初めにオフにしておくことをお勧めします。

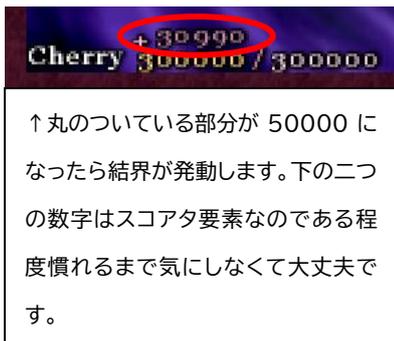


4. 桜点

今作ではそのストーリーを活かした桜点というピンク色のアイテムを中心としたシステムがあります。簡単に説明すると、桜点を 50000 点集めると「森羅結界」という一度だけ被弾を肩代わりしてくれるバリアのようなものが現れる、というものです。現在どれくらい貯まっているかは左下にある数字の内画像の部分の数値で確認できます。



バリアだけでもありがたいのですが、この森羅結界が発動している間には他にも様々な特典があり、クリア狙いの時に特に便利なものが「発動中は画面内のすべてのアイテムが瞬時に回収される」というものがあります。今作は青いアイテム「点符」を一定数集めることで残機が増えるシステムであるた



め、この特典のおかげで点符を取りこぼしにくくなり残機の増加に直結します。

また、森羅結界は被弾を肩代わりした際に画面中の弾を消す「霊撃」というものが発動します。これは森羅結界発動中にボムボタンを押すことで、結界を強制的に終わらせる代わりに発動させることもできるため、臨時のボムとしても活躍してくれます。結界には時間制限があり、発動中に自機の周りに現れる輪のような物がどんどん収束していき、完全に消えたタイミングで結界の効果も切れてしまいます。その時に霊撃は発動しないため、クリアを目指す時はギリギリまでバリアとして保険をかけておき消える寸前で霊撃を発動させていくとゲームを上手く進めることができると思います

5. 低速と高速

今作では低速と高速でショット、ボムの種類が変わります。ショットは基本的に低速の方が高威力な代わりに範囲が狭く、高速の方は威力が低い代わりに広い範囲に攻撃ができ桜点も貯まりやすいという特徴があります。他作品でもそうですが基本的に道中は高速、ボス戦は低速を中心に動いた方が良いと思います。

ボムも低速状態の時に押したら集中ボム、高速状態の時に押したら拡散ボムが発動します。これも集中ボムの方が高威力なことが多いですが、範囲の狭さゆえに拡散ボムの方が有利な場合もあるため臨機応変に対応することが求められます。

6. みどころ

4,5 面中ボスの登場タイミングや 4 面道中最後の盛り上がりなどいろいろとありますが、この作品の一番のみどころはなんといっても 6 面最後の演出です。詳しくは非常に重大なネタバレになってしまうためここでは書きませんので、ぜひ自分の目でお確かめください。また、今作はやりこみ要素が多いのでおまけステージであるエクストラをクリアした後でもまだプレイしたことのない難易度にも挑戦してみてください。きっと素敵(?)な妖怪との出会いが待っていると思います。

【広告】Knowledge 執筆者募集中！

東方原作 STG をすべて網羅する Knowledge は、多くの東方ファンの方に原稿を頂き制作している、いわば合同誌です。今のところ紅魔郷、星蓮船、鬼形獣などの作品紹介は狩野が執筆しています。みんなを集めて攻略本を作ろう！というコンセプトで本誌の制作を始めたので、可能な限り多くの方をお願いして原稿の執筆を頂きたいと考えております。本来このようなお仕事は大なり小なり報酬をお支払いして欲しい、または頒布での収益を分けるのが筋というものです。しかし Knowledge は冊子・電子データが無料頒布物であるという事情から、具体的な報酬をお渡しすることができません。それでも東方が好きで、文章を書いてみたいという方がいらっしゃったら、ぜひともお力をお借りしたいのです。

攻略本という形に限らずとも、攻略のポイントや感想をどこかにアウトプットしたい方は多くいらっしゃると思います。自分でイチから形を作るのは大変ですが、原稿を頂ければ編集のご相談から公開、頒布まで狩野製作所が行います。獣王園が発表されて再び東方原作熱が高まっているいま、その心を熱いうちに打ちましましょう。新たにご執筆いただける方はもちろん、既に 1 作品以上ご担当頂いた方からもご連絡をお待ちしております。よろしくお願いたします。

執筆募集中の作品：紅魔郷、星蓮船、紺珠伝、鬼形獣、虹龍洞、花映塚、獣王園、文花帖以外の少数点作品



③東方永夜抄～ Imperishable Night.(2004 年発表)



2004 年に頒布された、Win 版の東方作品(Windows で遊ぶことのできる作品)の 3 作目。この作品は、「夜がいつまで経っても明けない異変」を解決するために、人間と妖怪の二人一組のタッグが調査を始めます。ですが、少しずつ異変が本来とは違うものと分かっています。(これ以上は製品版で！)

人妖ゲージ

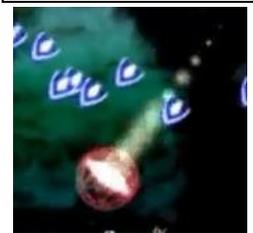


さて、作品の特徴は3つあります。

まず1つ目が「人妖ゲージ」。それぞれの自機に人妖ゲージがあり、敵を倒したり、グレイズ(弾にかすること)したりすることで人妖ゲージを変化させることができます。また、ある程度人妖ゲージを変動させることでショット火力が上がったり、グレイズで入る点数が高くなったりします。

2つ目が「使い魔」です。使い魔というのは敵の一種です。永夜抄という作品は、人間(高速操作)と妖怪(低速操作)の二人一組を切り替えて操るのですが、人間を操っているときは「使い魔にダメージが与えられるものの使い魔に被弾する」、妖怪を操っているときは「使い魔にダメージは与えられないものの使い魔に当たらない」という性質を持っています。

疾走する使い魔



低難易度(Normal や Easy)をやる分にはあまり意識しなくてもいいのですが、Extra 以上の難易度になってくるとしっかり意識してショットを撃たないと中々厳しくなってきます。

3つ目は「ラストスペル」です。各ステージに「ラストスペル」なるものが設定されていて、それぞれのステージで一定以上の「刻符」というアイテムを集めることで、本来使うはずだったスペルカードに加えて新たに一枚、別のスペルカードを使用してきます。このスペルカードはボムが使えない代わりに、被弾しても残機が減りません。つまりは、完全なるやりこみ要素なわけです。

なお今作だけの特徴ではありませんが、紅魔郷・妖々夢と同じくゲーム開始時の残機を設定できる様になっています。初回起動時は最大 5 機ですが、しばらく遊んでいると最大 7 機まで増加します。…7 機！？



最後に、私の独断と偏見で、この作品の見どころをいくつかご紹介します。

1. クリアしてからわかる伏線

この作品は、スペルカードや会話に非常に分かりづらい伏線がいくつも散りばめられています。しかし、プレイ中に気づくことは不可能に近く、クリアして初めて伏線だと気付けるものが多いです。その分、クリアして ED を見て伏線に気づいた時の感動は凄まじく、「ああ、あの会話がそうだったのか…」といった感じで、衝撃を覚えます。

2. 6 面の最終スペルの感動

6 面でラストスペルを撃破した直後に、「ファイナルスペル」と呼ばれるさらなるスペルカードを使用してきます。ファイナルスペルは全部で 5 枚あるのですが、ラストスペルと同じく被弾しても残機が減ることはありません。なので、永い旅に疲れたプレイヤーたちの心に感動をもたらしてくれます。



④東方風神録～Mountain of Faith.(2007年発表)



📖 ストーリー 📖

「博麗神社。幻想郷の東の境界にある寂れた神社である。里居を忘れた妖怪がここを寝床にしているかの様に、いつも人間以外の生き物で賑やかであった。妖怪の多い神社に人間の参拝客など居る筈もなく、神社におわす神様は信仰心不足に悩んでいた。—そんな神社にも転機が訪れたのである(公式サイトより抜粋)」これだけを読んでもよくわからないため補足します。ゲーム内のストーリーの流れは「妖怪

の山に突如現れた謎の神社の正体を探るため、博麗神社の巫女『博麗霊夢』と人間の魔法使い『霧雨魔理沙』が妖怪たちと戦いつつ神社を目指す」といったものです。キャラ設定によると、霊夢は戸惑いつつも今までの異変解決同様に博麗の巫女として行動し、魔理沙は状況をあまり把握しておらず霊夢が動いたため動き始めたようです。

📖 ステージについて 📖

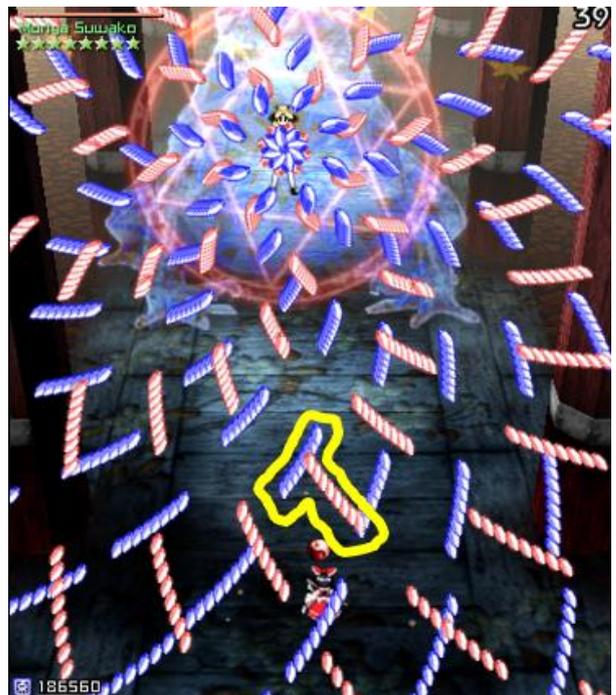
風神録の見どころを、ステージと弾幕に分けてお話ししたいと思います。

ステージは 6 面までありますが、1～4 面と 5～6 面では雰囲気が大きく変わるように感じます。執筆者が一番好きなのは 6 面だったりします。1 面の秋の山、3 面とか 4 面の明るい澄んだ感じもいいですが、ボス戦(ネタバレを避けるため名前は出しません)前の巖かどこか不気味な雰囲気もいいものです。BGM も相まって非常に緊迫した空気を作り出しています。そのため、人によっては 3 面とか 4 面のほうが楽しい人もいらっしゃると思います。そしてやはりこの作品の核心を突く会話も見どころでしょう(主に自機が霊夢の場合)。霊夢のとした行動は正しいのか？なぜ戦ったのか？その答えはエンディングと extra ステージで明らかになります。ぜひ難易度を問わずにクリアして、考えてみていただきたいと思います。STG なのにストーリーも考えさせられるなんてすごいですね。

📖 弾幕について 📖

この作品にはほかの作品と比べ、プレイヤー側を詰ませに来る弾幕が非常に多いです。

例えば、Extra ステージボスの第 3 通常などは斜めの球が早い速度で迫ってくるため、ポジショニングが悪いとすぐに詰んでしまいます。そのため、下に追い詰められて詰む前に横に抜ける必要があります。人という漢字の形の弾の下に入ると詰んでしまうので横に抜けていきますね。



また、この作品は非常に単純で美しいスペルカードが少なからずあります。そういった弾幕は避け方がわからないということは少なく、東方原作にあまり触れたことのない方でもとっつきやすい弾幕であると思います。そんなシンプルなスペルカードに加え、筆者が非常に好きなスペルカードを 3 つほど紹介したいと思います。

「水眼のごとく美しき源泉」

Extra ステージ中ボスの第 1 スペカです。Extra 攻略の時には一番よく見るスペカになるでしょう。このスペカは画面上部から放射状にレーザーのように連なった弾が飛んでくるだけのスペカなのですが、非常に美しく楽しいスペカです。

「ミシャグジさま」

Extra ステージボスのラスペ(ラストスペルカード)です。これは本当に楽しい。左右から交差弾が迫ってくるだけのスペカなのですが、本当に楽しい(2 回目)。人によって得意不得意が分かれるスペカで、得意な人は初見でも取得できてしまうかもしれないくらいシンプルです。避け方のコツは上キーの使用ですが、それも人によっては逆効果でしょう。とにかくシンプルがゆえに避けていて楽しい。(3 回目)

あえて画像は載せないののでぜひ Extra ステージを練習してたどり着いてみてください。

「ケロちゃん風雨に負けず」

風のようにうねる白弾と雨のように降ってくる米粒弾の組み合わせです。非常に難しいうえ相手ボスの体力が多いので Extra クリアの大きな障害となります。しかし、気合避けで取得できた時は本当に達成感を感じ、弾幕を避ける力も身につくと思います。クリアした後に取得狙いで何度か試してみると楽しいと思います。

これら 3 つのスペルカード以外にも非常に面白く避けていて楽しいスペルカードがたくさんあるので、興味を持った方はぜひ作品に触れてみてください。



水眼のごとく美しき源泉



ケロちゃん風雨に負けず



⑤東方地霊殿 ～ Subterranean Animism.(2008 年発表)



前作に続いてショットパワーを消費するボムのシステム、永夜抄に続いて人間と妖怪がタッグを組むチーム制が採用されています。残機はボス戦の弾幕に被弾しないことで貰える、カケラを集めて増やすことができます。つまりひたすらボス戦で生存することが求められ、パターン化が進むまでは中々攻略が難しい作品となりました。さびれた地獄の世界が舞台であり、BGM は哀愁漂う雰囲気が強めです。しかし同時に、不思議と引き寄せられる魅力があるものです。

2008 年に頒布された、Win 版東方 11 作目。この作品は「間欠泉から出てきた怨霊が悪さをしそうなので出ないようにする」ことが目的の作品です。地霊殿は自機性能やアイテムの回収の仕方など、様々な意味で特徴的な作品です。

まず紹介するのは自機性能。どの自機も非常に癖が強く、使いこなすにはある程度パターンを組んで練習しなくてはなりません。しかし、その分パターンを組んだ時の性能は凄まじく、他作品の中堅自機を軽く上回る性能を誇ります。※一部除く

次いで紹介するのはその弾幕の激しさ。地霊殿は「嫌われ者の弾幕」と称しているだけあって、敵が放つ弾幕がかなり激しい(その割には人気投票で高順位を獲っているキャラが多いが)直球な弾幕からいやらしい弾幕までどれも大抵パターン化と避け力を要求されるので中々難しい作品と言われています。しかし通常クリアにおいては、難しい弾幕を(一部除く)各機体の強力なボムでお出迎えすることによって、比較的楽にゴリ押し突破することができます。

次いで紹介するのはアイテム回収システム。地霊殿という作品は、自機二人組が通信しながら進む関係上、“通信強度”という概念があります。その通信強度を“弾にかする” “画面上部へ行く”といった行動を取ることで上げることができるのです。そして、通信強度を MAX にすると画面上のアイテムが全て回収できます。

最後に、この作品の見どころを二つ紹介しようと思います。

まず一つ目が、4 面の想起スペカ。使う機体によって使ってくるスペカが異なるため、飽きずに楽しむことができます。二つ目が地霊殿家族の愛。首謀者が異変を起こした原因や、地霊殿の主が自身の妹を心配する様子など、とにかく愛にあふれている作品です。



地霊殿屈指の高火力ボム
鴉の闇

Y...
209330x1.17

通信強度



⑥東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object.(2009 年発表)



前作の地獄から一転、今作は大空が舞台です。残機やボムはカケラを集めて増やす訳ですが、そのカケラを出すためのカケラ、ベントラーというアイテム(見た目は UFO)が今作の特徴です。ベントラーは 3 色からなり、同じ色もしくは 3 色で 3 つ揃えるとカケラを出してくれます。弾幕のパターン化に加えてベントラーの揃え方もパターン化が必須であるため、初級者にとっては苦難多い作品となりました。苦難を乗り越えて到達する、ラスボス戦の感動はひとしおです。

1. 特徴的なベントラーシステム(通称 UFO):星蓮船では残機やボムといった、攻略に必須の資源をベントラーアイテムから恵んでもらう仕組みになっています。右図に示したのが「青色ベントラー(通称青 UFO)」です。ベントラーには青・赤・緑の 3 種類があり、同じ色が 3 個または 3 色 1 個ずつをゲットすると巨大ベントラー(右図の円形ゲージがついているデカイやつ)が出現します。巨大ベントラーを撃破すると、その種類に応じて残機やボムのカケラを恵んでくれる、という仕組みです。ベントラーはステージの道中にしか出現しないため、ボスと一緒に襲ってくるという心配はありません。ただ出てくるベントラーの種類は初めから決まっているため、どの色のベントラーをゲットして、どの色の巨大ベントラーを呼び出すかを、弾幕パターンと一緒に覚える必要があります。



2. 軽快で明るい BGM:地霊殿が地獄をテーマとした暗くて寂しい雰囲気の商品だった事の反動なのか、星蓮船はステージの配色や音楽の雰囲気が明るく、軽快な印象を受けます。4 面ステージ道中の曲「幽霊客船の時空を越えた旅」はチャカポコと面白い SE が入っていて、聴いていて楽しい 1 曲です。ラスボスのテーマ曲「感情の摩天楼 ~ Cosmic Mind」は東方のラスボステーマ曲の中でも随一の迫力と力強さを誇る 1 曲で、大変人気が高い楽曲です。その直前にステージ道中で聴く「法界の火」が嵐の前の静けさを思わせる様な落ち着いた雰囲気であることから、盛大に始まるボス戦の BGM がより一層印象的になるのです。上海アリス幻楽団の音楽集「鳥船遺跡 ~ Trojan Green Asteroid」にアレンジ版が収録されており、こちらも必聴です。
3. 最強性能の自機キャラクター:東方原作シリーズで性能が高いのはどの作品・機体かというテーマについて考えるとき、星蓮船の東風谷早苗(高威力&広範囲炸裂型)、通称早苗 B は最強候補の 1 つになります。画面上部全体をカバーできる高速ショットは、敵に接触すると炸裂して周囲にダメージを与えます。つまりあちこちに接触して、その場所でさらにダメージをばらまくため総合したダメージ量が大変多いのです。ボムは極めて効果時間が長く、ボス戦ではボムを撃ってボスキャラクターに近接してショットを撃ち込めば、大抵のスペルカード・通常弾幕を撃破できます。本作の弾幕の難易度が高いために逆にバランスがとれているともいえますが、機体そのものの能力が高いことに変わりはありません。

⑦東方神霊廟 ～ Ten Desires.(2011年発表)



ここからは東方神霊廟についての話になります。まず、解説の前に一言させていただくと、神霊廟は整数作の中でも初心者にかなりやさしい作品です。実際、私が初めてプレイした東方は神霊廟でした。今作特有システムの「霊界トランス」を使わずとも正直 Easy ノーコンテニューくらいならすぐできるようになるでしょう。ここでは Easy、Normal のノーコンテニュークリアを目指すために必要な説明をしていきます。

1. 自機: 今作の自機は 4 種類です。初心者ならまずは霊夢で挑むのがおすすめです。
 1. 霊夢  当たり判定が常時小さいため敵弾に当たりやすく、火力は安定しています。ボムはやや非力。霊夢で神霊廟に慣れたなら、他の機体も候補に入れて良いと思います。
 2. 魔理沙  超火力でゴリ押しを可能とする、中々の強機体です。
 3. 妖夢  拳動に癖があり扱いづらいものの、低速ショットやトランスの強さと、チャージ中の当たり判定の小ささで圧倒的な強さを誇ります。
 4. 早苗  ちょっと非力。気分転換程度に使う事をお勧めします。
2. 小神霊: 敵を倒すと出る今作特有のアイテムで、四種類あります。画面下に落ちてこないのので近づいて回収しないと、一定時間で消滅します。回収により後述する霊界ゲージを回復できます。
 1. 白神霊  近づいて撃ち込んだ時や連続して敵を倒した時に出現。霊界ゲージを大きく回復します。点数にもなりますが、今作はスコアによる恩恵はないのであまり気にせず。
 2. 青神霊  敵を早めに倒した時や、近づいて撃ち込んだ時に出現。スコアが上がりやすくなる効果がありますが、先述のとおりあまり意味はありません。
 3. 緑神霊・紫神霊   特定の敵を倒した時や、スペルカードを突破した時に出現。 はボムを、 は残機を増やします。霊界トランス中は二個分の価値になります。まずは「小神霊はできるだけ取る」「緑色や紫色の小神霊はできればトランス状態で取る」を覚えましょう。
3. 霊界トランス: Easy ノーコンテニューで 4 面までいけたら、トランスを練習しましょう。 
 1. 霊界ゲージ: 白い怨霊が3つあり、溜まると白く光ります。ゲーム開始時は1ゲージ。
 2. トランスの効果: 霊界ゲージ1つ以上で死にトランスが、3ゲージで任意トランスが使用可能です。死にトランスは被弾することで発動し、1ゲージにつき 3 秒間トランス状態になります。終了後にミスとなり残機が減ります。任意トランスは TRANCE キー(キーボードなら C)を押すことで発動し、9 秒間トランス状態になり、終了後ミスになることもありません。トランス中は無敵に加えて火力が大幅に上がります。多少猶予はありますが、トランス終了後はすぐに安全な場所へ移動しましょう。ボス戦の最後に会話があるため、残機なしの被弾トランスでボスを突破しても会話に入る段階でゲームオーバーになるためクリア扱いにはなりません。
 3. トランスのポイント: 任意トランスの使い時は優先度の高い順に、「  の回収」「苦手な弾幕を飛ばす」「被弾を回避する」となります。ステージの途中で、  が一気に出てくる箇所があります。そこでトランスを使って神霊を回収しましょう。またトランスはボムのように苦手な弾幕を飛ばすのにも使えます。ボム一回よりもトランス一回の方が価値のほうが大きいので、ボムが余っているなら先にボムを使いましょう。
4. あとがき: 皆さんの中には Easy 三面中ボスの小傘の弾幕すら避けられる気がしない、という方もいるでしょう。ですが私も、また多くの東方プレイヤーがそんな状態からの出発でした。シューティングゲームというジャンルは上達の早いジャンルです。その中でも神霊廟はプレイすればするほど仕組みがわかってきて、避けられるようになるという傾向が強いです。ZUN さんも言っています。見た目こそ難しいですが、避けられないなんてことはなく、試行錯誤のうえに全ての弾幕は突破可能です。神霊廟をあなたの弾幕 STG 人生の一步にしてみませんか。

⑧東方輝針城 ～ Double Dealing Character.(2013 年発表)



本作は前作や前々作に比べシンプルなシステムになった一方で、解像度が 2 倍になったことで弾幕や背景などの描写が一層きれいになりました。そのため神霊廟までに比べ、より高い動作環境が要求されるようになり今までの作品は普通にプレイ出来ていたのに輝針城は処理落ちばかり…という事も多々あります。しかしながら、その美しい描写は確かであり、様々な弾幕のギミックの奇抜さは他の整数作品に比べてもトップクラスを誇ります。

弾幕自体は比較的難しい部類に入りますが、その分ボムや残機が多く稼ぐことができるので、どんどんボムを使える人や残機を稼ぐパターンを考えるのが好きな人にはかなり簡単かつ楽しい作品に感じると思います。

1. ストーリー

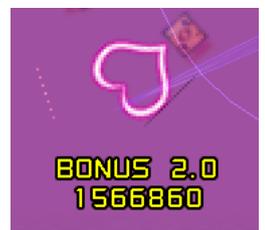
人間と妖怪が共存している幻想郷で、いつもはおとなしい妖怪や妖精が突然暴れだしてしまいます。同じく突然動きだした道具と供に異変解決に向かおう！というお話です。道具と供に、と書きましたが、やはり勝手に動く道具は危険なので己の力だけで異変を解決しに行くことも出来ます。

2. 自機について

霊夢、魔理沙、咲夜の 3 人を使う事ができ、それぞれ勝手に動き出した「お祓い棒」「ミニ八卦炉」「シルバーステッド」を使うか使わないかを選ぶことができます。一般的に道具を使う機体を〇〇(自機の名前)A、使わない機体を〇〇B と呼ぶので以降はそう表記させていただきます。計 6 機体あるわけですが、今作の各機体は使いやすさにかなり偏りがあるため初心者がかもし挑戦するのならば、癖があるものの高威力かつホーミングするショットを持つ霊夢 A か、さらに癖があるものの勝手に敵をロックオンしてくれるショットを持ちボムがバリアの役目を果たす咲夜 A のどちらかを選ぶことを強くオススメします。なお、霊夢は当たり判定が小さい、魔理沙は上部回収ラインが低い、咲夜はアイテムの落ちる速度が遅いという各キャラ独自の特性を持っています。

3. システム

今作はベントラーや神霊など複雑なシステムがない一方で、上部回収をすることで残機やボムを増やすことができます。一定数以上の点符や P アイテムを、上部回収かボムを使う事で回収するとボムのかけらが 1 つ出現します。また、回収した量によって自機の上に表示されるアイテム回収ボーナスの倍率が変化し、×2.0 と表記されるとボムのかけらの代わりに残機のかけらが出現します。残機のかけらボムのかけらを 4 回出すごとにボムのかけらの代わりに出現するため、低い倍率でボムのかけら(と残機のかけら)をなるべく多く出すか、多くの敵が出る場面で画面内のアイテムを貯めて×2.0 を出すかを場面ごとに考えて効率よく残機を稼ぐことがクリアへの近道と言えます。あえてボムを使うことで残機のかけらを回収する…など、シンプルながら様々なパターンが組めるため意外と奥の深いシステムとなっています。



4. みどころ

弾幕の個性や機体の個性は地霊殿と並ぶほどであり、場合によっては他機体とまったく異なった遊び方ができるのが一つの魅力と言えます。また弾幕のギミックという点でも、5 面や 6 面ではボスキャラの設定を活かしたギミックが用意されているため、ぜひとも前情報なしで挑んでみて驚いてみてほしいと思います。

⑨東方紺珠伝 ～ Legacy of Lunatic Kingdom.(2015 年発表)



今作は東方シリーズの中で唯一、ステージの途中でセーブをすることができます(完全無欠モード)。その代わり弾幕は難易度が高く、純粋な回避操作が求められます。セーブしてはやり直しを繰り返し、わずかずつ前進するシステムは、有名な I Wanna Be the Guy(通称アイワナ)を参考に生まれました。東方シリーズには珍しくおふざけが全くない戦闘中心のストーリーで、弾幕の難易度も相まって緊張感が高まる作品です。ラスボス戦の BGM は大迫力で圧巻。

1. グレイズ主体のゲームデザイン

本作で一番大事なのは、弾にグレイズすることです。グレイズとは自機と弾を最大限近づけることで得られるポイントの事です。グレイズを沢山稼ぐというテーマは東方原作シリーズでは珍しくないもので、グレイズが点数化される作品ではスコア稼ぎで必須の条件になります。紺珠伝はステージが決められたポイントごとに「チャプター」として細分化されていて、1チャプター内に 200 グレイズ以上を稼ぐと残機のカケラ(3 つ集めると 1 機分になる)がもらえる仕組みです。頑張って敵を撃って倒していけばいつかはクリアできるのですが、それだけでは一向に残機が増えず、ミスは許されない苦しいゲームになります。多少のミスやボムの撃ちすぎは許容して、とにかくグレイズを稼いで残機を増やす、または維持することが肝要なのです。

2. 完全無欠モードとの付き合い方

紺珠伝の目玉は何といっても完全無欠モードです。チャプターをクリアすると自動的に進行状況がセーブされ、被弾したら最後のセーブ地点から自動的にプレイが再開されます。やりようによっては、何百何千回かかってもボムを使わずにクリアすれば、いわゆるノーミスノーボムという究極のプレイングを達成することができます。そのような極端なやり方でなくても、ミスしても残機が減らずにやりなおせるのですから気楽に取り組めます。弾幕のパターンがしっかり固まっていれば数時間以内にクリアできますが、最初は数日～数週かけて 1 チャプターずつ、じりじり進めていくぐらいの心づもりで取り組むのが良いのではないのでしょうか。

3. おすすめの自機キャラクターと特徴

①東風谷早苗

ショットは星蓮船の早苗 A(低速)と早苗 B(高速)を組み合わせたような見た目、ボムは同じく星蓮船の早苗 B に似ています。それだけ聞くと良い所取りの超性能機体に思えますが、流石にゲームが成り立たなくなるため、全体的に火力が低めとなっています。ただボムの長い効果時間は健在です。弾が多いポイントを覚えてボムを撃ち、発動している間にせっせとグレイズを貯めてチャプターボーナスを狙うという、明解で取り組みやすいプレイ方針のキャラクターです。 かわいい



②鈴仙・優曇華院・イナバ

東方花映塚以来、2 度目の自機キャラクター抜擢となりました。ショットは概ね前方に集中している判りやすい性能です。注目すべきはボムの性能で、なんと 3 重構造になっています。ボムボタンを押すと自機の周辺のみ弾消しが発生し、少しだけ当たり判定が大きくなって 2 重バリアを張るといふ、ずるいほどに高い防御性能を持っています。バリア中は被弾後の無敵時間がないため、連続で被弾するとすぐにボムの効果が切れてしまうため、過信は禁物です。 かわいい



⑩東方天空璋 ～ Hidden Star in Four Seasons.(2017 年発表)



2017 年に頒布された Win 版東方 11 作目。「順番に来るはずの季節が様々な場所で同時に存在している」という異変を解決するために主人公らが奔走する作品です。システムや攻略法が非常に特徴的であり、そのシステムを使いこなせると通常クリアが全作品の中で最も簡単と言ってもいいレベルでシステムが強力であり、その分使いこなすのが難しくなっています。天空璋で特筆すべきは「季節解放」です(季節「解放」であり、季節「開放」ではないのでご注意ください)

季節解放は、ある行動で発生した「季節アイテム」を一定以上集め、溜めた季節ゲージを消費することで使用します。一定範囲内の弾幕を「最大得点増加アイテム」と季節アイテムに変換することができます。

土用 Releasable 6

季節ゲージ (これは土用)

プレイ直前に「サブ季節」を選択でき、その選択した季節によって季節解放の特性が大きく変わり、使用する局面も異なってくるため、ほぼ別の自機と言っても過言ではありません。

それぞれの季節解放の特徴は以下の通りです。

春: 範囲が非常に広く、無敵時間が長い。最大まで季節ゲージをためた状態で使用すると画面の 8 割ほどの弾を消すことができます。持続時間が非常に短いのがデメリット。



春の季節アイテム

夏: 解放時に季節ゲージを 1 ゲージしか消費せず、連続の使用が容易です。また攻撃力も高いため、連続して使うことで他の季節を大きく引き離す瞬間火力を得ることができます。

夏 Releasable 5

季節ゲージ (夏)
5 ゲージ溜まっている

秋: 突出した攻撃力や持続時間は持たないものの、解放範囲を動かすことができる為、自機を動かすことで画面上の様々な箇所の弾幕を消すことができます。高難易度では「弾を消す→弾源に突っ込んで弾消し→再度解放」という解放ループが成立します。

冬: 解放そのものの攻撃力は低いですが 4 つの季節の中で断トツに持続時間が長く、敵の弾源に設置することで一気に大量の最大得点増加アイテムを稼ぐことができます。解放中は自機ショットの攻撃力が 1.5 倍になります。

いつも通り、最後にこの作品の見どころを紹介しましょう。まず一つが「ストーリーの壮大さ」です。この作品は幻想郷全体に分かりやすい影響を及ぼすほどの大異変であり、その異変の大きさに比例するかの如く、話も壮大になっています。最終的にエキストラステージを巻き込むレベルにまで達し「エキストラもクリアして、やっと本編クリア」という異例の流れを取ります(続きは本編で！)

もう一つが「季節解放の楽しさ」です。この作品は季節解放をすることを前提に造られていて、先述した通り季節解放が超強力です。季節解放を用いてどんどんより良いパターンを構築するのは、他作品にはない爽快感があります。

①東方鬼形獣 ～ Wily Beast and Weakest Creature.(2019 年発表)



タイトル画面に大きなケモノの影が有るように、動物(霊)が主役のストーリーです。自機キャラクターは動物の霊を集めてお供として、ショットやボムの強化、弾消しを行うことができます。星蓮船同様に強化する対象を自由に選べるため、パターン化の可能性が大きく広がります。ストーリーでは自機キャラクター(人間)が動物の霊に乗っ取られ、言動が変わっていく様子に驚いた人は多いのではないのでしょうか。

今作の特色であるロアリングは、動物霊アイテム  とアイテム魚霊  を合計 5 個集めることでロアリングモードに突入するというものです。

 のうち同じ霊を3つ以上そろえると、より強力な暴走ロアリングモードに入ります。

ロアリングモードでは、被弾するかボムボタンを押すことで霊撃が使用されてロアリングが終了します。霊撃そのものに火力はなく、敵にダメージを与えることはできません。ロアリングが終わると、持っているアイテム魚霊に応じたアイテムが放出されます。たとえば、 という 5 つのアイテムでロアリングを行い終了したときは、一定数のパワーアイテムと点符が自機の前に放出されます。

暴走ロアリングモードは  や、 といった風に、同じ動物霊を3つ以上含めてロアリングを開始するものです。重複した動物霊に応じて、特殊な効果が生じます。

オオカミ霊  が 3 つ以上あるときには低速ショットが強化され、オオワシ霊  では高速ショットが強化されます。カワウソ霊  では自機周辺を3つのカワウソ霊が周回し、接触した敵弾を消してくれます。また元々、自機キャラクターの選択で主に自機を支援する動物霊を決めることができますが、この時決めた動物霊と同じ霊の暴走ロアリングは、持続時間が長くなります。

動物霊アイテムは、しばらく放っておくと  →  →  の順で変化します。東方星蓮船を知っている方は、同作のベントラーシステムを思い出すかもしれません。違うところは、ばらばらの動物霊を取ってしまっても、ロアリングが起こせるということです。しかしただのロアリングでは自機にバリアが付くだけなので、より大きな強化を得るには暴走ロアリングが重要なのです。

クリアを目指すうえで大事なことは、「ロアリングする場所を決めておく」ということです。特に弾消しができるカワウソ霊は、使い方によっては難易度を大きく下げることができます。

右図 1 は 2 面ボスの通常弾幕です。四方八方から弾幕が飛び交い難しいですね。これを弾源(ボスのすぐ前)でカワウソ霊の暴走ロアリングを起こすと、弾幕が広がる前に動物霊に当たって消え、右図 2 のように封じ込めることができます。水色の矢印で示したものがカワウソ霊です。



ほかの動物霊も、早く敵を倒したい場所・沢山の敵をまとめて倒したい場所・敵に密着して弾幕を消したい場所に分けて、予め使いかたを決めておくとうまいと思います。

ストーリー内では、自機選択で決めた動物霊が人間に「憑依」しています。つまり言動に動物霊の個性が影響されており、オオカミ霊ではキャラクターの言動が乱暴に、カワウソ霊では弱気に、オオワシ霊では意地悪になります。ボスとの会話テキストも、じっくり読んでみましょう。

⑫東方虹龍洞 ~ Unconnected Marketeers.(2021年発表)



この作品はこれまでの東方作品と違い、プレイ回数を重ねることがその後のプレイに直接影響します。本作ではアビリティカードというアイテムを装備して自機を強化することが、クリアへの近道になります。最初は使えるカードが少ないのですが、プレイ中に発見したカードを収集し、その後のプレイで使えるようになるため、パターン練習を兼ねて周回することが重要になっています。

1. アビリティカード

全部で 56 枚あり、東方キャラクターが持つ能力を封じ込めたマジックアイテムという扱いです。これらを装備することにより、自機性能を強化したり、好きなタイミングで使用したりすることができます。ゲームを開始してすぐは 1 種類しか使えないのですが、ゲーム内で新しいカードを購入すると、次のプレイからは初期装備カードとして使えるようになります。どのカードを装備してゲームを始めても良いのですが、ゲーム開始時にセットできる枚数には限りがあります。以下では、クリア目指しの目的で有用(?)なカードの組み合わせをいくつか紹介します。初期状態でセットできるカードは 2 枚までです。なお下記の**赤色**は能力タイプ(持っているだけで効果発揮)、**緑色**は使用タイプ(手動で使用しないと効果を発揮しない)、**青色**は装備タイプ(自機装備として常時はたらく)です。

①**法力経典**+**ドラゴンキセル**=ボム威力UP+置きボムで残機稼ぎのボムゲー型

置きボム(スペルカードが始まる直前にボムを使用し、ボムの火力を残したままスペルカードに移行すること)をすることで、容易にスペルカードを取得してドラゴンキセルにより残機のかげらを稼ぐことができる。序盤の簡単なスペルカードではボムを節約して、残機を稼いでおきたいところ。

②**ヴァンパイアファング**+**ドラゴンキセル**=スペカ速攻取得の特攻勝負型

各スペルカードや通常弾幕でボスに張り付き、ヴァンパイアファングで速攻する。特にスペルカードを速攻で撃破すれば、①と同様に残機のかげらを稼いでステージを進められる。ボスに張り付くタイミングをあらかじめ練習しておく必要がある。慌てて張り付いた時の衝突や逃げ遅れに注意。

③**肉体強化地蔵**+**転ばぬ先のスペル**=地味にリソースが増える積み立て投資型

ステージをクリアするたびに残機のかげら1個とボムが1個もらえる。①や②と違って置きボムをするために敵の体力を調整したり、張り付くタイミングをはかったりする必要がない。パターンは単純でやりやすいが自機の火力は通常のままあまり強くないため、攻略中に**弱肉強食の理**や何かしら装備タイプのカードを入手して、自機火力を強化したいところ。

④**弱肉強食の理**+**法力経典**=自機ショット火力UP+ボム威力UPのシンプル強化

自機のショットとボムを強化して、単純に火力で圧倒しようというシンプルな作戦。攻略パターンに特別な調整が要らないという意味では③と似ている。ボム数や残機数は通常のまま増えないので、攻略中に**ドラゴンキセル**など残機を増やせるカードを拾えばより盤石な態勢になる。

⑤**陰陽玉**+**上海人形**=とにかく人任せ誘導装備型(霊夢がおすすめ)

霊夢の高速移動時の誘導ショットに加えて、もう1つの誘導ショットと自動で敵に向かう上海人形のトリプル誘導装備。攻略中で**蛇の抜け殻入りお守り**を拾ったらクアトロ誘導装備になる。

2. 実績解放をめざす

虹龍洞には実績というシステムがあり、特定の条件を満たしてゲームをクリアすると実績が解放されます。単に 1 回クリアするだけで挑戦が終わってしまうと寂しいですが、実績システムがあればやりこむまで目標を失わずにプレイを続けることができます。全実績解放をめざして、頑張ってください。

ここまでオーソドックスな 6 ステージ制の作品を紹介してきました。次のページ以降は、ステージ数やシステム面で個性的な特徴を持った 8 作品を紹介します。

⑬東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.(2005 年発表)

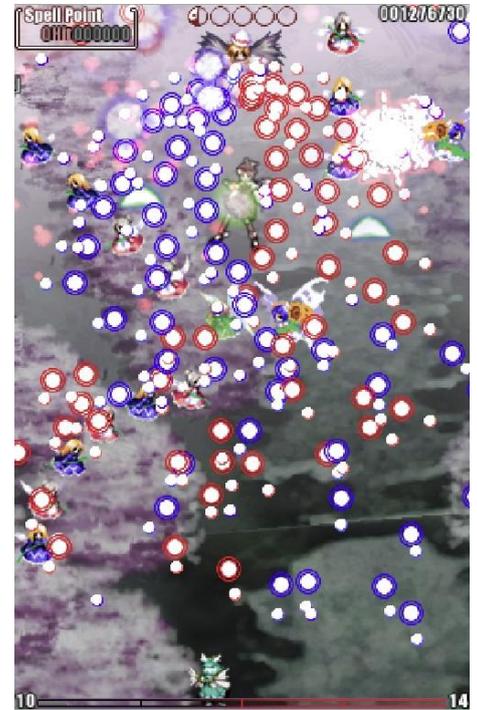


永夜抄と風神録の間に発表された作品です。最大の特徴は 2 人対戦型の STG であるということです。同様のシステムを持つ作品にティンクルスターズプライツ(1996 年)が有り、今作も影響を受けていると思われます。CPU 相手に連戦でボスまで戦うストーリーモードはありますが、今作の要は対人戦です。ゲームパッドを 2 個用意すれば、友達と東方で対戦することができます。これが何とも言えないワクワクと喜びを味わえるもので、ぜひ体験してほしいと思います。

- 多彩な自機キャラクター 今作では隠しキャラクターを含めて、15 を越える数のキャラクターで戦うことができます。色々なキャラクターでクリアしていくと、新しいキャラクターがアンロックされて更に遊べるようになります。難易度を問わず、全キャラクターでのクリアというだけでも相当に大きなボリュームになります。永夜抄の後に出た作品なので、紅魔郷から永夜抄までに登場するキャラクターが登場します。



- 弾を避けるゲームではない？ 右の画面を見ると密度がまばらで不規則な弾幕が自機に迫っています。この大変な弾幕を全て避けるのかと思いきや、花映塚では「カードアタック」を使って自機周辺の弾幕を消しつつ、相手に弾幕を送り込むことができます。画面端から湧いてくる敵を連続で倒すと画面下にあるチャージゲージが貯まり、これを消費してカードアタックを使用できます。弾幕がどれほど密であってもカードアタックを使えばそれらを消して、逆に相手に弾幕を送り込めるのです。弾消し+おつりを相手に押し付けるゲームなので相手から送り付けられた弾幕を律儀に避けようとする、ゲームが成立しません。東方といえば弾避け、と考える人もいるかもしれませんが、花映塚に関しては頑張って避けるゲームではないのです。



- 夢の東方 2 人プレイ 前述したとおり花映塚は 2 人対戦ができるゲームです。PC が有るところに 2 人集まってもできますが、なんとオンラインで対戦することもできます。インストールした後にとあるパッチを適用すると、インターネット通信を使って知らない人と対戦を楽しむことができます。花映塚ネット対戦、略して花熱帯はコアな花映塚ファンの間でいまだに盛んに行われています。そういう凄く上手な人たちに対戦で勝つのは難しいですが、画面の向こう側でリアルタイムに花映塚をやっている誰かが居るのだという事を初めて実感したときは、何とも言えない感動を憶えたものです。実際のところ花映塚対戦のためだけに頻繁に集合するのは大変なので、知り合い同士の対戦にオンライン対戦機能はとても有用であると思います。

- 東方で最もディープなストーリー Windows 版最初の紅魔郷に始まり、基本的に東方のストーリーは「黒幕にあたる妖怪変化が『異変』を起こし、主人公が解決に乗り出す」というお話の流れが有る場合が多いです。花映塚では「幻想郷で一度に全ての種類の花が咲くという異常事態が起こった」事がストーリーのきっかけになります。ということは、やたらと花を咲かせる悪い妖怪がラスボスなのでしょうか。実はそうではありません。今作では事件を起こす悪者は居ません。最後までストーリーを進めると、異変のきっかけがどこあるのかを知ることができます。その出来事は現実世界の私たちにも必ず関係があることで、真面目にストーリーを読むと、少し考え込んでしまうようなテーマです。しかしまずは緊張せず、気楽にやってみましょう。余裕が出てきたらストーリーも読んでみましょう。

⑭東方文花帖 ～ Shoot the Bullet. (2005 年発表)

本作は東方 Project 初の STG 形式の小数点作品であり、これ以降の小数点 STG の原型となっています。

本作はストーリーというのほぼなく、主人公である鳥天狗のブン屋、射命丸文が新聞記事になりそうな出来事を探し回り、出会った人間、妖怪、幽霊などのスペルカードをカメラに収めていく、スペルプラクティスのような形式を採っています。

通常の 6 面 STG、いわゆる整数作品との違いとして、大きく挙げられることは 3 つあります。

① 不可能弾幕には写真機を

このゲームには「詰み弾幕」ともいわれる、どうあがいても避けられない弾幕が一定数存在します。しかし弾幕を文のカメラで撮れば消えます。被写体が弾幕を撃ち、文が弾幕を撮り、それを繰り返します。まさに副題でもある Shoot the Bullet です。



(どうあがいても無理な弾幕)



(華麗に弾幕を消す射命丸氏)

② 無限挑戦スペルカードシステム

先述しましたが、このゲームはスペルプラクティスのような形式を採っています。だからといって競技性が低いわけではありません。このゲームの性質上、終盤のスペルカードは整数作品の STAGE 6 などと比べてもとても高難度です。一般的なルナシューターでも一発で撮れる人は少ないです。なので全スペルカード取得タイムアタックなどの楽しみ方もできます。



(高難易度スペルカードの代表例 新難題「金閣寺の一枚天井」↑)

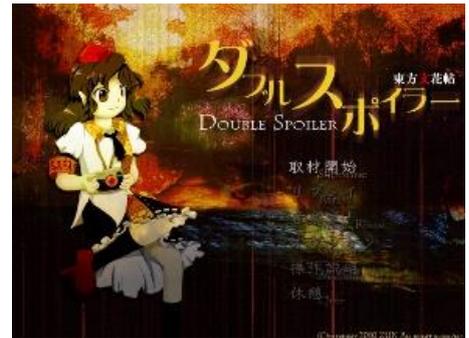
③ BGM

整数作品の BGM は、主に道中曲とボスのテーマ曲に分かれています。しかし文花帖の BGM は撮影曲という風に表されます。沼ると 3~4 時間同じ曲を聴き続けることになるので飽きさせにくい曲作りになっています。筆者のおすすめは「天狗が見ている～Black Eyes」です。

⑮ダブルスポイラー ～ 東方文花帖(2010年発表)

撮影系ゲームの第2作です。タイトルにもあるように、2005年に頒布された花映塚の続編となっています。続編といってもストーリーが直接つながっている訳ではなく、内容がアップデートされたという感じです。そしてタイトルにダブルとあるように、実は主人公が2人居ます。ただ最初から2人目が現れる訳ではなく、結構終盤のステージまで攻略を進めないと、2人目に会うことは出来ません。終盤のスペルカードはかなり手ごわく、ふと挑戦をはじめたら1,2時間経っているなんてこともざらにあるぐらいです(個人の感想です)

基本的なシステムは文花帖と同様です。ここでは個人的なお気に入りスペルカードを挙げていきます。



📖 Level2 2-5 怨み念法「積怨返し」

パルスイの左右にある弾源から一定間隔で2種類の炎弾が放たれる仕組みです。クリアするだけなら簡単ですが、近づけば近づくほど得点が大きくなるため、ひとたび凝りだして近く近くに行くと難しくなる、噛めば噛むほど味がする通な1枚です。撮影系のスペルカードは全てそうですが、あまりに難しいとクリアするだけで精一杯になりがちなところですがこのスペルカードはまずクリアしたのち、2度目からは違う楽しみ方ができるのが良いところであると思います。

📖 Level3 3-3 釣瓶「飛んで井の中」

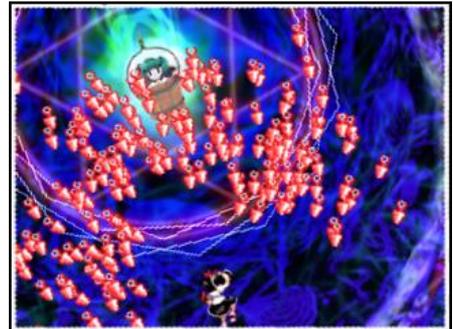
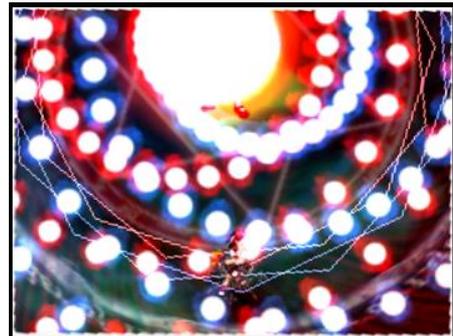
初見のとき、何も考えずに位置取っていたら反応できずに終わってしまいました。撮影系の作品をはじめとしたスペルカード単体で遊べる作品は、やり直しの負担が少ないだけに容赦なく派手で大きな動きを見せてきます。死んでしまっても大丈夫、またすぐにやり直しができるのだから…そういうトライアンドエラーを経験する作品の延長が、東方紺珠伝の完全無欠モードなのかもしれませんね。

📖 Level4 4-1 通常弾幕

風神録に出てくる通常弾幕が少しアレンジされたものです。構造は見た目の通りで、ジグザグとした米粒弾の列を抜けてボスに近づいて写真を撮るというものです。これも先ほど示した積怨返しと同じく、クリアだけならさほど難しくはないのですが、右図のように弾幕発射の直前に入る魔法陣を激写しようすると結構厄介になります。こだわりの1枚。

📖 Level7 7-6 財宝「ゴールドラッシュ」

単にボスを撮影するだけでは、簡単にはさばけなくなってくる頃合いのスペルカードです。詳細な攻略法はやってみてもからの楽しみですが、試行錯誤している間に大きな金塊が画面に続々溜まっていくのが目に入って焦ってしまいます。押し押せでボスに向かっていくだけではなく、引いて対処するという事を学んだのが個人的に印象に残りました。



みなさんもぜひ、お気に入りのスペルカードを見つけましょう！

⑩秘封ナイトメアダイアリー ～ Violet Detector.(2018年発表)

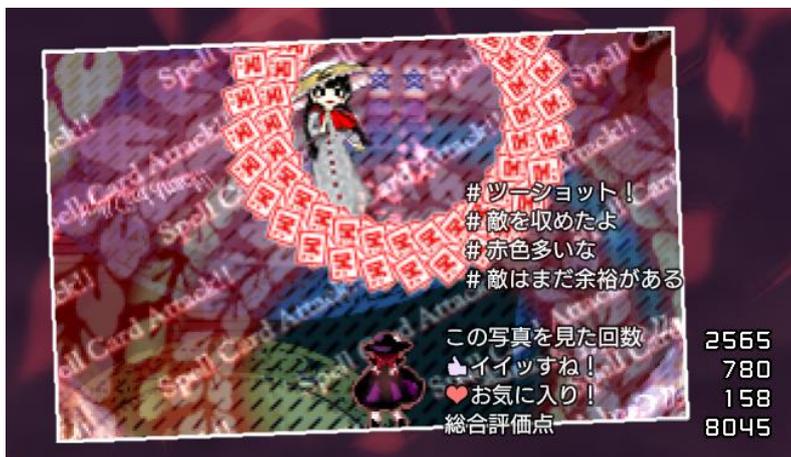
この作品も撮影系ゲームの仲間ではありますが、なんととっても特徴的なのがそのストーリーです。なんと今作の主人公は普通の人間です。普通、というと実は違うのですが、私たちと同じ現実の世界で暮らしている人であることには違いありません。元は東方格闘ゲームの「東方深秘録」に出ていたキャラクターで、なんと単独自機で作品を貰うことになりました。当時は大変驚いたものです。



●弾幕系と撮影系のハイブリッド 確かに写真を撮るのもお仕事の1つですが、今作ではボスに体力ゲージがあり、ボスをショットで撃つ、または撮影して体力ゲージを削りきることが目標になります。撃破の過程で撮影した写真にスコアがつくので、できるだけスコアを伸ばすには写真を撮ることを優先しなければいけません。一方で写真は1枚でも取ればクリア可能なので、回避に専念しつつショットで相手を撃つのも有用な作戦です。しかし自機のショットは結構弱めになっているので、ひたすらショットを撃っているだけでは、中々相手を倒すことができません。

●実績システムの導入 本作の少し前から導入されたシステムとして、実績システムがあります。作品を遊んで行く途中で特定の基準が達成されると、デカデカとお知らせが出てお祝いしてくれます。実績の中にはクリアしたシーン数を表す実績もあれば、なんと合計のミス数を表す実績もあります。つまり多くの実績は普通にゲームをプレイしていく中でいつか貰える、という性質のものなので、急いで全部解放する必要はありません。のんびりゲームを楽しんで、解放していきましょう。

●シュールな世界観 本作の主人公である宇佐見堇子は女子高生です。撮影した写真を記事にする射命丸たちと違って、撮ったらそのままSNSにアップします。ゲーム内ではスペルカードを攻略すると、撮影した画像がSNSで反応を呼んでいる様子を見ることができます。幻想郷という現代社会とは隔離された場所に身を置きつつ、こんな現代っぽい方法で情報を発信しているのはなんともシュールな光景です。幻想郷って、4G回線使えるのかな…



●堇子の日記 ゲームのタイトルにあるように、夢(主に悪夢)の中で見たスペルカードの記憶をたどり、日記に記録したのがこのゲームであると思われます。ゲームの構成は日曜日から始まって土曜日まで、まず1週間。次の1週間、さらに次…と続いていきます。各曜日に数枚のスペルカードが配置されています。この様に毎日規則ただしく夢を記録していくと、実際には何が起こるのでしょうか。オカルトの域を出ないものの、夢日記をつけると現実との境界が曖昧になるとか、悪夢を見易くなるとか、眠りが浅くなるとか様々な情報が存在します。しかし自分の夢を記録して更に分析することが、現実世界の事象の解釈・推論に有用であるという意見もあるのです。興味があったら皆さんも自分の夢日記を作ってみましょう。弾幕が沢山出てきたら、ゲームを作ってみるのも良いかもしれません。

参考：https://www.jstage.jst.go.jp/article/epstemindsci/2/1/2_1/_pdf/-char/ja

⑰弾幕アマノジャク ～ Impossible Spell Card.(2014 年発表)



2013年に久々の原作である輝針城が発表された翌年、なんと輝針城にボスとして登場した鬼人正邪が自機になって再登場することになりました。これは当時大変な驚きをもって迎えられましたが、一体どんなゲームデザインなのかと興味をそそられたものです。ストーリーは輝針城をそのまま引き継いでいます。あまり書くと輝針城のネタバレになるので良くないのですが…さしあたり正邪は幻想郷じゅうが敵になってしまった状態なので、とにかく逃げないといけません。とはいえ逃げ続けるのも限界で、そこらじゅうで幻想郷の住人に発見され、戦うことになってしまいます。手ぶらで戦うのは心細いですが、どこからかくすねてきた特殊なアイテムを使って不可避な弾幕を避ける、というのが今回のコンセプトです。

- 弾幕の難易度は高め 正邪が使えるアイテムは多様で、弾幕に合わせて色々なアイテムを選択することができます。その分だけ弾幕の難易度は高めに設定されており、一部はアイテム無しでは物理的に不可能に思えるようなスペルカードがみられます。といっても、実際は不可能ではないことが証明されているのですが…これまで紹介してきた撮影系ゲームと同じく、何度でもすぐにやりなおしができる上にひとたび攻略した実績が消えることはありません。日々少しずつ、着実に進歩する喜びを味わうことができるでしょう。難しい弾幕で詰まってしまったら、攻略済みの弾幕に戻って過去とは違う方法(違うアイテム or アイテム無し)での攻略に挑戦してみるのも面白いですね。
- 実績システムによる達成感 ナイトメアダイアリーにも有った機能ですが、実はこちらの方が先に実装されています。やりこみ要素を支える実績システムですが、今作にはエンド・コンテンツ(ゲームを遊ぶ上での最終目標)となりうるとんでもない実績があります。簡単に言うと全てのスペルカードをアイテムを使わずに取得するというものです。何回も取得する必要はなく、各スペルカード1回ずつで良いのですが、何せアイテム無しです。元々弾幕の難易度は高めなのにアイテムを使えないので、この実績の達成難易度は非常に高いものとなっています。もうアマノジャクをやりすぎて、向かうところ敵なしとなったら、この実績に挑戦してみると良いでしょう。

⑱妖精大戦争 ～ 東方三月精(2010 年発表)

この作品は元々書籍「東方三月精」のオマケとして作られ、発表される予定でした。しかしゲームとして出来が良かったので、独立した作品として発表された経緯があります。イラストは東方原作者のZUNさんではなく、書籍のイラストを担当した比良坂さんが描かれています。東方 STG として、あるいはSTGとして特殊な作品であり、操作ボタンの多さもあって慣れるのが大変と思われる。個人的には東方原作シリーズで一番美しく愛すべき作品ですが、シリーズの中で最初に選ぶ一作としては、待つ困難が多いかもしれません。



妖精大戦争の STG としての特殊性を「大戦争を楽しむ人へ」で述べたので、下記に引用します。「上記に示した 2 作品(注:エスプガルーダ, プロギアの嵐)は弾が消える STG として大変有名ですが、同じく弾が消えるといっても妖精大戦争とは方向性が 180 度異なります。(中略)いずれも敵を倒した後に弾が消えるので、重要なのは狙った位置とタイミングで敵を撃ち、倒すことです。

一方妖精大戦争では、画面内の弾を連鎖的に凍らせ、その弾が消える時に生じるダメージで敵を倒します。つまり順序が逆で、狙う対象が敵本体ではなく敵が撃った弾なのです。東方STGの1つである東方文花帖のサブタイトルに”Shoot the Bullet.”というフレーズがありますが、まさにその通りです。STGでは弾を撃たれる前に敵を速攻で倒すのが基本ですが、妖精大戦争はその定石を覆しました。まず弾を撃たせ、弾を狙って消してついでに敵を倒すという、まったく新しいシステムを採用したゲームが妖精大戦争なのです。」

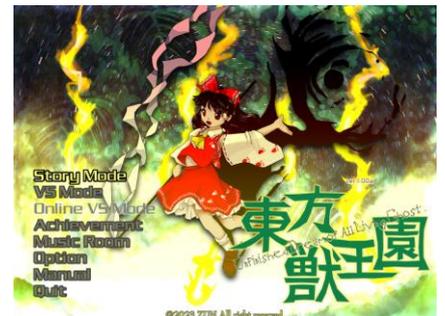
⑱バレットフィリア達の闇市場 ～ 100th Black Market.(2022 年発表)

主人公はタイトル画面のとおり霧雨魔理沙で、ゲームで登場する自機も魔理沙 1 人となっています。新しく Wave 制というシステムが採用され、ごく短いステージを多数続けて攻略する中で、ステージ間で自機を強化していくという内容です。自機の性能を強化するまでは自機が弱く、なかなか扱いに困ります。強力な武器やアビリティカード(虹龍洞にもあるシステム)を装備すると徐々に自機が強くなり、余裕をもってステージを進むことができるようになります。プレイ回数・プレイ時間が増えるほど遊びやすくなる、やりこみ第一のゲームです。



⑳東方獣王園 ～ Unfinished Dream of All Living Ghost.(2023 年発表)

2024 年 2 月現在でシリーズ最新作にあたる作品です。2023 年 8 月 13 日にコミックマーケット C102 で頒布されました。少し前の作品から始まっている Steam での作品公開が早く、同日夜にはすでに購入可能な状態になっていました。今作は対戦型 STG であり、東方シリーズでは花映塚が同様の形式を採用しているため、どうしても花映塚と比べてこう、という話になりがちです。ただ間違い探しをするにはあまりに違う性質を多く持つ作品であり、どこが違うかを探すことにこだわる必要はないのであろうと思っています。



- けものがいっぱい！ タイトルの通り、今作はけものランドと化しています。霊夢を含む人間組も居ますが、なんといっても今作はけものが主役です。過去の作品に登場したけものたちから多くのキャラクターが参戦しています。往々にして人間と強い妖怪が目立つことの多い東方作品ですが、お気に入りのけものキャラクターが獣王園に参戦した人は、さぞかし嬉しかったことでしょう。実際とあるキャラクターの熱烈なファンは、新作にキャラクターが出ると聞いて狂喜乱舞し、ゲームを手に入れてからずーっとそのキャラクターで遊んでいます。よかったねえ…
- ネット対戦機能の実装 以前の対戦ゲームである花映塚でもネット対戦(熱帯)の機能はありましたが、対戦環境を整えるのに少しだけ手間が必要であり、あれこれ設定しているうちにうまく動かなくなりあきらめる、なんてこともありました。獣王園でのネット対戦も、勿論ボタンひとつとはいきませんが花映塚よりは少し簡単に対戦できるようになったかな、と思います。ただ対戦は相手あってのことですし獣王園は 1vs1 のゲームなので、ゲームの外で相手を見つけてから対戦の準備を進める必要がありますね。その昔はいわゆる匿名掲示板やウェブサイト等で対戦募集をかけたものですが、いまは某エックス等の SNS で募集するのが良いでしょうか？最初から完全に知らない人同士で巡り合うよりは、まず知っている人でお互いに示し合わせて対戦してみる方が、気が楽かもしれません。
- 積極的に攻め合うゲーム性 花映塚はコンボで点数を稼ぎ、特定の点数(主に 10 万点)を越えたときに始まるアタックで敵の攻撃を返すのが主な攻め方でした。あとは身の回りの弾幕をチマチマ消して延命すること。獣王園ではもっと直接的なやりとりがあり、敵のスキルで送られてきたキャラクターをこちらのスキルですぐ叩いて送り返すことができます。スキルというのはあらかじめチャージしておけば(ゲージが貯まっていれば)いつでも発動できるので、攻撃を送り返しやすい仕組みになっています。ここで大事なのがスキルの性質です。まっすぐ正面に火力が集中する機体は扱いやすいのですが、弾消しの効果が主だったり火力が分散していたりすると大変です。敵のキャラクターを送り返せないと、延々と攻撃を打たれて大変なことになります。花映塚のように C2 で延命しつつ機を待つ戦法を取りづらいため、積極的に攻めざるを得ません。そういう意味で試合が早期決着しやすく、動きが多くて面白いゲームだと思いますね。

3.STG 方法論:Easy クリアを目指すプレイング

さて、皆さんはもうお気に入りの東方 STG を見つけられましたか？PC へのインストールを終えたら、さっそくゲームを起動してみましょう。以下では、一例として「東方風神録」のインストール手順～初回起動の画面までをお示しします。

- ① ショップ、通販、Steam でのオンライン販売で、ゲームを購入します。
- ② ゲームをインストールします。
- ③ ゲームのアイコンをクリックして、ゲームを起動します。
- ④ タイトル画面が表示されます。



正常に起動できたら、ステージを選択してゲームを始めます。
いきなり高難易度から始めるのは大変なので、Easy モードを選んでいきましょう。しばらくステージを進めたところで、次ページに画面のパーツについてお示しします。



画面の配置を確認したところで、ゲームを進めていく上で何をしたら良いかをあらかじめ示します。
以下の4つが、主に大事なポイントです。

① ショットで敵キャラクターを撃つ

シューティングゲームの基本ですね。敵キャラクターの正面に移動し、自機キャラクターの攻撃を命中させましょう。キャラクターによっては、敵に対して誘導(勝手に追いかけること)する機能があります。またショットは出しっぱなしにできるものと、一定時間のチャージ(溜め)が必要なものがあります。

敵キャラクターの移動に合わせて、こちらも移動することになります。パターンを覚えてきたら、先回りして移動することも可能です。まずは敵キャラクターを確実に追いましょう。

移動する先に弾や障害物がないことを確認して動けるようになったら十分です。



② 弾幕をパターン化する

ステージの途中には、沢山の敵キャラクターが登場する場面があります。一人ひとりが撃つ弾は少なくても、合わせると沢山の弾が画面に現れます。ある程度まとまって出現する弾の集まりを「弾幕」と呼びます。弾幕の避け方には規則がある場合と、無い場合がありますが、規則を見つけて覚えることを「パターン化」と呼びます。

パターン化を全く行わずに STG をやるのは、とても難しいことです。自分の実力よりも低い難易度の作品・ステージでなければ、クリアはできないでしょう。弾幕そのものを覚えるというより、自分がやる操作(どこで右/左に移動するか、どこでゆっくり/はやく移動するか、など)を覚えることが、STG の攻略に役立ちます。弾幕のパターン化にはいくつか法則があるので、以下にお示します。

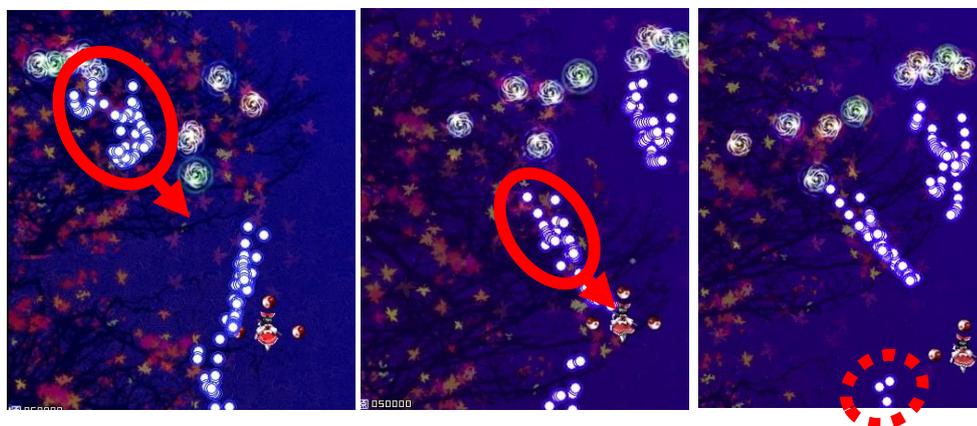


敵1体の撃つ弾は限られるが、大勢押し寄せると画面が弾だらけ

●一方向にだけ、少しずつ動く(チョンチョン避けるので、チョン避けといひます)

弾が自機狙い(自機キャラクターが居る位置に向かって、まっすぐ飛んでくる)

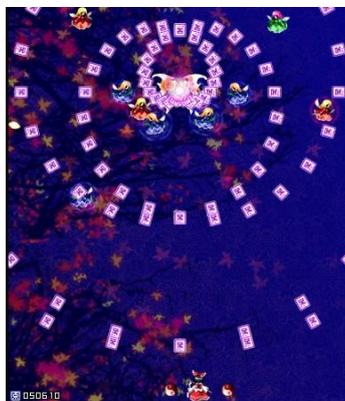
のときに有効。下の図では、自機へとまっすぐ向かう弾幕を、右に移動して避けています。



●動かない、ボムも撃たない(ショットは撃ちます)

弾が自機外し(自機キャラクターが居る位置を、少し外した位置に向かってまっすぐ飛んでくる)のときや、安置(弾幕の形が固定されているため弾が飛んでこないとわかりきっている位置)の時に有効。

右の図では一見弾幕が幅広く展開されて恐ろしくなりますが、よく見ると赤い点線の上のみ弾があることがわかります。つまりこの赤い線の上に居なければ、弾に当たることはないのです。いったん赤い線から離れたら、下手に動かずショットで敵キャラクターを撃つことに集中することができます。



●決まった方向に、一定の距離だけ動く

弾幕の形が固定されていて、決まった移動をすれば当たらないとわかりきっているときに有効。右の図では、大量かつ連続した弾幕が打ち出されて慌てそうな場面ですが、よくみると自機キャラクターの前にジグザグな進路がみえると思います。実際には弾幕を待ち構えて、左右に少しだけ(一定の距離)移動していれば、この弾幕に被弾することは有りません。



●ボムを撃つ(決めボムといいます)

避けられない/操作が難しすぎるときに有効。考えることをやめてボムを撃つことに集中します。強力なボムを持つ自機キャラクターの時は、これだけで弾幕をすべてやり過ごせることがあります。

○反復練習について

ここまで書いてきたようなパターンを身に着けるには、とにかく何回も同じパターンを繰り返して行い、毎回その場で考えなくても同じように動けるよう、覚えることが重要です。特に難しい弾幕が集まるスペルカードには、カッチリ対策をして臨みたいところです。スペルカードの反復練習に便利な機能として、一部の作品では「スペルプラクティス」(以下スペプラ)が収録されています。具体的には、新しい作品順に東方虹龍洞(th18)、東方鬼形獣(th17)、東方天空璋(th16)、東方輝針城(th14)、東方神霊廟(th13)、東方永夜抄(th08)でスペルプラクティスを使うことができます。どのような基準でスペプラの実装・非実装が決まっているのかはよく判りませんが、弾幕が難しいのでスペプラを使っていいよ、という訳ではなさそうです。東方STGシリーズ屈指の難易度を誇る東方紺珠伝(th15)ではスペプラが有りません。また同様に東方地霊殿(th11)、東方星蓮船(th12)も難しい弾幕が多いのに、スペプラが使えません。無いものは仕方ないとして、スペプラが使える作品はスペプラでの練習を前提とした難易度設定になっていますから、ぜひ活用しましょう。



③ とりあえずボムを撃つ

頑張ってもパターン化を行っても、人間ですから忘れたり、間違えたりします。そうすると弾が増えて避け方がわからなくなってしまいます。そういう時に自機キャラクターを守ってくれるのが、ボムと呼ばれる無敵・強力な攻撃方法です。

ボムを撃つタイミングを含めてパターン化すれば万全ですが、そこまで到達するには時間がかかります。まずはこうしましょう。

- 「あれ、どうしよう!？」と思ったらボムを撃つ
- 「苦手な弾幕だ」とと思ったらボムを撃つ
- 「強そうな敵キャラクターが出てきた」とと思ったらボムを撃つ



ボムの無駄遣いをしたくないのは分かりますが、最初のうちはボムを撃てずに死んでしまうことが多くあります。使い損ねるくらいなら、撃ってしまいましょう。そうしているうちに、「今のボムは撃たなくてもよかったな…」という判断ができるようになります。簡単な弾幕のパターン化が進んでボムを撃たなくなれば、難しい弾幕により多くのボムを使えるようになります。

④ やすむ

ゲームをやりすぎると目が疲れ、判断が鈍くなります。ゲームが楽しくてどんどんやりたい時でも、1日1~2時間程度が精一杯ではないかと思います。東方 STG は公開期間が限定されているわけではないので、のんびり攻略を進めていきましょう。

自分で STG をやる元気はないけれど東方をやりたいな、という時は他のプレイヤーが公開しているリプレイファイルを DL して再生したり、プレイ動画を視聴したりして過ごしたりするのがいいかもしれません。他の人のプレイを見ると、普段の練習では思いつかなかったパターンを見つけて、大変参考になる場合があります。見て学ぶのもまた、練習です。

一步先を目指す弾幕講座 弾の種類とその対策について

この項目では、弾の種類とどう対応すればよいかについて書こうと思う。

STG は弾を避けて敵を倒すゲームである。ゲームシステムにもよるが、弾の種類はどんなゲームでも基本的に4種類しかない。その4種類を組み合わせると弾幕を作り上げているのだ。

STG は基本的に覚えゲーである。初心者はどの弾幕がどんな種類の弾幕か覚えることで、その弾幕、そのステージの攻略法を考える、つまり、「パターン構築」をすることができる。練習して上達を感じることができるのが、STG に触れ始めた際の楽しみであり、面白いところだと思う。

(1) ランダム弾

その名の通り、ランダムにバラまかれている弾である。完全にランダムにバラまかれているものもあれば、ある程度の法則をもってバラまかれているものもある。東方の弾幕で言うならば、

紅魔郷の6面咲夜が使ってくる「エターナルミーク」がわかりやすいだろう。完全なランダム弾である。避け方は「ボムを使う」「気合で避ける」である。初心者は、この手の弾幕が出たら迷わずボムを撃ってよい。STG において大切なことは、想定外を潰すことである。事故の元であるランダム弾は飛ばしてしまったほうが良い。東方 STG は使えるボムの数も多く、殆どはボムの火力も高いので、「困った時があればボム」でよい。ある程度パターン構築に慣れて腕前がいたら、避ける練習を始めよう。



エターナルミーク

(2) 固定弾

名前が表す通り、どんな球が飛んでくるか決まっている弾である。これも、完全にどこにどう弾が飛んでいくか決まっているものもあれば、ある程度の法則をもってバラまかれるものもある。東方の弾幕で判りやすいものは、妖々夢の6面妖夢が使ってくる「一念無量劫」だろう。4つある弾幕パターンを繰り返す弾幕である。または、紅魔郷 EX でフランが使ってくる「スターボウブレイク」は弾の出現位置が上下にランダムなだけの固定弾である。避け方としては「ボムを使う」「安置を使う」「避け方をパターン化する」である。ある程度弾を避ける必要があるため、慣れるまではボムで飛ばしてもよいが、毎回弾の位置が変わるランダム弾と違って避け方のパターン化が可能である。「画面のこの部分を目印にしてこう動く、避け終わったら次はこう動く」といった具合にパターン化ができるだろう。

東方は大体のシリーズで、ボス戦の最中には画面下部にエネミーマーカーが現れ、大まかな位置取りの目安にすることができる。道中も、敵の出現位置は大体固定で決まっているので、場所を覚えてすばやく打ち込むことで、敵に弾を打たさず素早く処理することができるだろう。



一念無量劫

密な弾幕に見えるが、決まったところにしか弾が飛んでこないと判れば活路がひらける

決まった形で横一列に並んだ弾幕が、上下にずれて出現する



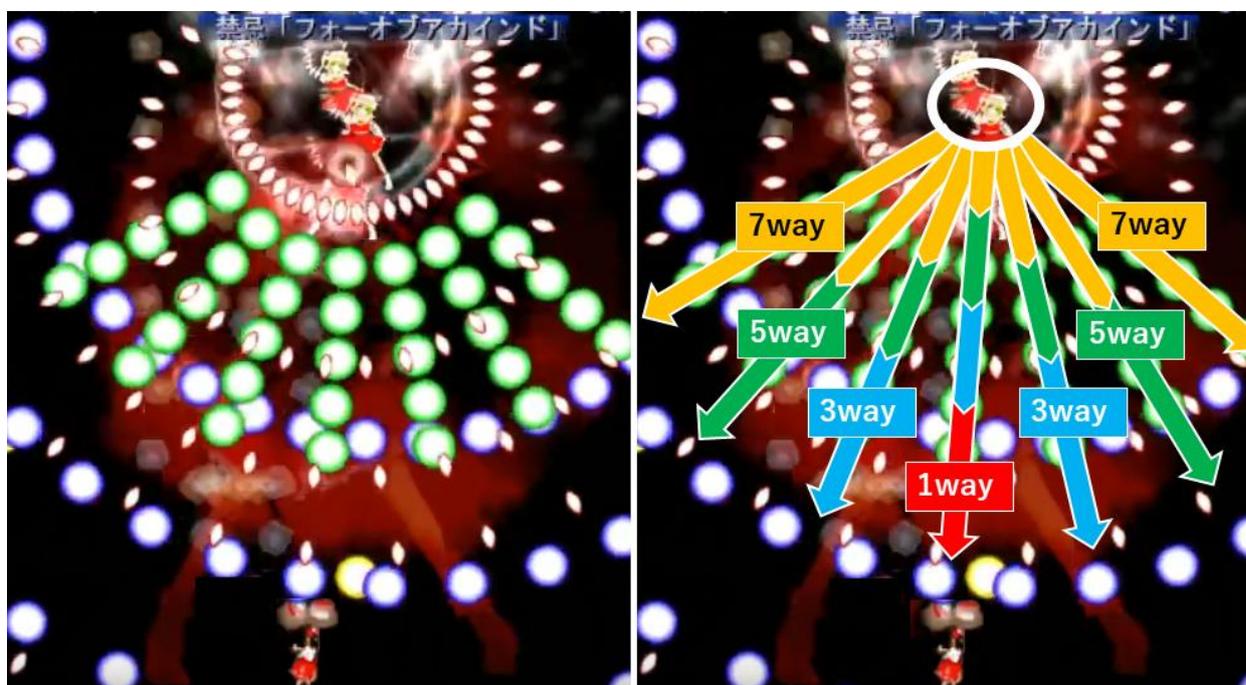
スターボウブレイク

(3) 奇数弾

後述する項目と合わせてひとまとめにしようと思ったが、弾の性質としては真反対なので分割することにした。奇数弾はいわゆる「自機狙い弾」である。自機を狙って弾が飛んでくるため、動かないと確実に被弾する。自分を狙う弾を中心にして弾がばらまかれることが多いため、「n way 弾」と呼ばれることがある。自分だけを狙う弾の場合は1way 弾、自分を狙う弾のほかにも、おまけが左右についていたら3way 弾、といった具合だ。東方の弾幕で言うならば、永夜抄1面のリグルが使ってくる「ファイヤフライフェノメノン」の使い魔(低速時の魔法陣、高速時の白い霊みたいなやつ)が撃ってくる弾が奇数弾である。避け方としては「少しずつ右、あるいは左に動いて避ける」「画面端に追い詰められる前に切り返す」である。



ファイヤフライ
フェノメノン



フォーオブアカインドで撃たれる奇数弾
色で分けた部分で n way 弾を区別することができる
画像では全部で7方向に緑弾が撃たれているので、7way 弾である

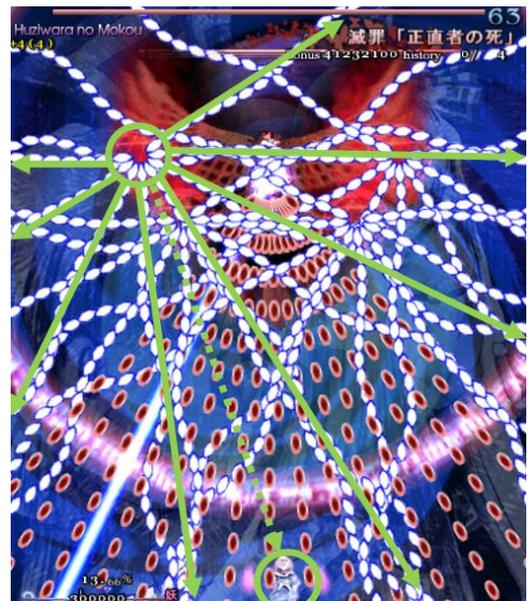
このテクニックは STG をプレイするならば是非とも習得してもらいたい技術である。通称「チョン避け」(いろんな呼び方がある)と呼ばれており、低速モードにしてちょっとずつ右か左に避け続けるだけである。自分を狙って弾が飛んでくるということは、常に一方に動き続ければ弾は当たらないということである。慣れないうちは大きく動きすぎてすぐ画面端に追い詰められてしまい、慌てて左右に動いて弾が散らばってしまっていて困ることがあるが、慣れてくれば名前の通り「ちょん、ちょん」と避けることができるだろう。

画面端に追い詰められてしまう！というときは、ちょっとずつの動きから大きく動くことによって「自分を狙ってくる弾の隙間を作る」ことができる。その隙間を縫って逆方向に動くことで、チョン避けを続けることができる。これも覚えておきたいテクニックの一つで切り返しと呼ぶ。

(4)偶数弾

偶数弾はいわゆる「自機外し弾」である。自機を狙って弾が飛んでくる点は奇数弾と同じだが、こちらは動かなければ絶対に被弾しない。n-way弾と呼ぶのはこちらも同じである。東方の弾幕で言うならば、永夜抄 EX 妹紅の「正直者の死」のレーザー以外の白弾が偶数弾である。避け方は簡単で、「動かない」だけである。

弾の性質としては以上の4つが全てである。小さい米粒弾も、大玉弾も、レーザーも、基本的にはこの4つのどれかにあてはまるだろう。敵の使ってくる弾幕の性質を理解し、敵の位置を覚え、弾を覚え、対処を覚える、これを繰り返す。これがパターン構築である。この基本を積み重ねて、難しいモードもクリアできるプレイヤーになれることを願っている。



4.東方のプレイ環境(序文:狩野 本文:インサイト様)

東方原作 STG は、Windows の PC で動作するソフトです。「PC を買うとき何に気を付けるか」「どこで東方を買うか」「どうやって東方を PC にインストールするか」「何で東方を操作するか」という点に絞って調べてみましょう。

PC の性能について考えるとき、「CPU」と「GPU」に関する話題は欠かせません。PC パーツに関する詳細な解説は省略しますが、簡単に言うと CPU はプログラムそのものを動かす仕事、GPU はプログラムが動作した結果、高速で画面に表示される画像の処理を行う仕事をしています。お察しのとおり、どちらかがショボいと結果的にゲームの動作→表示が遅くなります。

以下では特に気を付けたいGPUの話題に触れ、続いて東方STGの入手場所、インストール方法と操作デバイスに関する内容を記載します。

1. パソコンの GPU のお話

東方 project の作品は PC ゲームとしては処理が軽いので、オンボード(Intel HD Graphics 系統など)でも古めの作品なら動作します。ただし新しい PC ゲームの大半は、グラフィックコントローラ(GPU)という部品が別に必要なので気をつけましょう。ちなみに、ノートパソコンの中には GPU のチップを内蔵している機種もあります。東方 project の場合は公式の体験版があるので、買う前に動作確認すれば問題ないと思われます。Windows 10 か Windows11 が快適に動いたら、かなりの作品がスペック的には大丈夫だと思われます。

2. 東方のゲームを買う場所について(執筆日時 2022 年 5 月 12 日)

メロンボックス等の同人ゲームを取り扱う店舗で東方 project のゲームディスクを買うことができますが、実際店舗に行ってみないと在庫の有無やラインナップは判りません。

近頃では Steam 等のウェブサイトでもオンライン販売に対応しているタイトルがあります。

- Steam とは:(注意:ここでは東方原作を買うための必要最低限の情報+αに留めます。他にも機能はたくさんたくさんありますが省きます。また、一部機能については無知なため、記述していない可能性もあります)

Steam とは、簡単に言うと、PC プラットフォーム(Windows/Mac)における『ゲームを買いえる』システムです。Steam アカウントを取得し、それに紐づいたゲームの使用権を買いえば、PC の

新調や初期化の際にも、インターネットに接続してダウンロードするだけで、買い直す必要はありません。光学ドライブも不要です。また、インストールも非常に簡単に済みます。

プログラムの使用権を確認するために、インターネット接続が必要です。一時的に回避できたようにも思えますが、詳しくはわかりません。支払い方法ですが、クレジットカード・デビットカード・PayPal・コンビニ決済・銀行振込・LINE Pay・メルペイ・PayPay および WebMoney が利用できます(Wikipedia より)。日本のゲームの支払い単位は日本円です。外国産の、ドル建てや他通貨建てのゲームもあります。

東方原作のかなりの数(執筆時では風神録以降、妖精大戦争や黄昏フロンティア作品の一部も)や、東方二次創作ゲームのいくつかが買えます。体験版については、上海アリスでは存在するけど Steam ではないものがあります。Steam 体験版があるものもあります。過去作品の要求スペックは地味に上がっているものもあります(地霊殿など)。おそらく今の PC なら問題ない範囲ですが、噂では、東方紅魔郷は何らかの理由で Steam での販売が出来ない、とされています。真偽は不明です。

Steam ではセールと称していくつかのゲームが安売りされる時期があります。また、売れている作品については割引がある場合もあります。東方原作については元が安いので期待しないほうが良いと思います。最新作・新作の入手には適していますが、Win 版の古い(紅魔郷、妖々夢、永夜抄)作品は収録されていないので、同人ショップ販売と両方使用できるのが望ましいと思います。

3. 東方原作のインストール方法

この原稿では、東方原作のインストール方法について説明します。(ここでは、特に注意書きがない限り、花映塚を除く東方 Project の整数作品とします。おそらく上海アリス幻楽団作品はすべて同様だと思われるし、黄昏フロンティア作品もほぼ同じだと思われるますが、一応)

(0)ランタイムを入れよう(パソコンにつき一度だけの作業、要管理者権限)

東方原作には **DirectX9** というランタイムが必要です。これは Windows10/11 には最初に入っていないもので、入れる必要があります。ランタイムが何をやるものか、DirectX11 などとの関係は略します。なお、Windows をクリーンインストールした場合は、このランタイムも入れ直す必要があります。

(0-1a)東方虹龍洞体験版を Steam で入れる(未検証、お手軽)

Steam のストアで「東方虹」を検索し、「東方虹龍洞」をクリック。少しスクロールして『**デモをダウンロード**』をクリックしましょう。Steam は頭がいいので、DirectX9 がないならそれも入れてくれるはずですが。執筆者のパソコンにはもれなく東方の実行環境が整っているのですが、この方法で DirectX9 が入るかどうかが、他のアプリで使えるかどうかは未検証です。



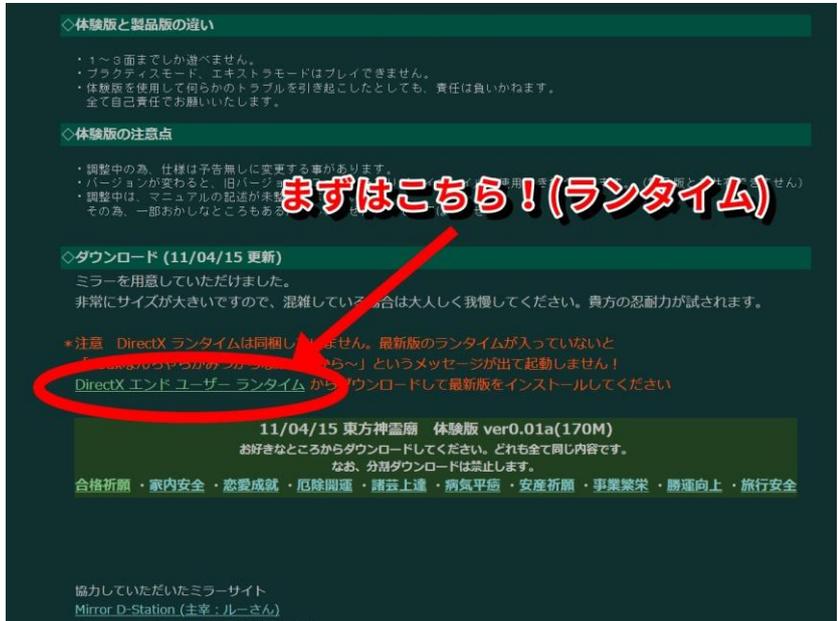
(0-1b)Microsoft から直接入れる(確実、ちょっと手間)

パソコンから Web 検索で『上海アリス幻楽団』を入力し検索、暗いホームページ(神主 ZUN のホームページです)から「よおこそ」をクリック、白いページから「東方遊戯」をクリックすると紺珠伝までの上海アリス作品と萃夢想(黄昏フロンティア作品)が縦に並んでいるページに到着します。

(URL:https://www16.big.or.jp/~zun/html/game.html)

一例として「東方神霊廟」をクリックします(ここでは、体験版の動作確認を神霊廟で行います)。

「ダウンロード」のミラー一覧(合格祈願とか)の前に「DirectX エンドユーザーランタイム」へのリンクがありますので、そこを右クリックして別タブで開き、「DirectX エンドユーザーランタイム Web インストーラー」の「ダウンロード」をクリック。インストーラーが自動的にダウンロードされます。これでいけるはずですが、「DirectX エンドユーザーランタイム」をクリックしてダウンロードしておくのもいいかと思えます。ダウンロードした「dxwebsetup.exe」を実行して最新版の DirectX9 を入れます。実行したファイルの指示に従って下さい。なお、神霊廟から飛んでも紅魔郷から飛んでも、虹龍洞まで実行可能な DirectX9 が入ります。ご安心下さい。



(1)体験版を入れよう(上海アリス幻楽団ホームページから、神霊廟で)

上海アリス幻楽団ホームページの神霊廟のページの、ダウンロードミラーをクリックします。反応がなかったり、ページへの接続がリセットされたりしますが、ミラーというものはなくなるものです。ミラーは http という古い方式で提供されていて、今の標準は https という新しい方式なので、セキュリティが図 A のような警告や、ダウンロードが図 B のような警告を出しますが、理由が「HTTPS ではなく HTTP」であるなら問題はありません。あとミラーのうち一部(地霊殿の『箱根』ミラーとか)は乗っ取られていて図 C のような脅しをかけてきますが、無視してブラウザバックまたはウインドウを閉じてください。もし攻撃をかけてきたとしても、標準で Windows Defender という今はそれなりに優秀になった門番が居ますし、もし向こうが有力な攻撃が可能なら何もないふりをして侵入するはずですが、目立つことをして脅しをかけて、心理的動揺を誘う手口なので無視でいいです。では、神霊廟体験版「th13tr001a_setup.exe」を起動し(図 D)、インストール先のフォルダを指定する画面にいきますが、ここではデフォルトの Program Files フォルダではなく、図 E のように別のフォルダを指定して下さい。体験版の場合はあまり関係ありませんが、製品版を円盤からダウンロードする場合は必須です。東方は修正パッチを手動で適用する都合上、Program Files の下に入れるのは不都合です。Steam 経由の場合は Steam がすべてやってくれます。

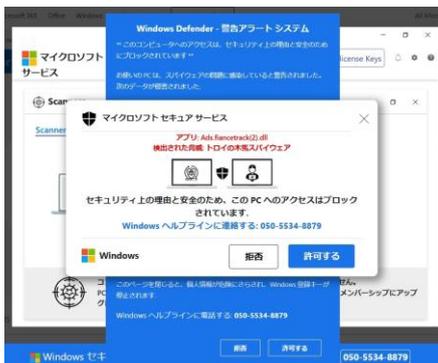


図 C

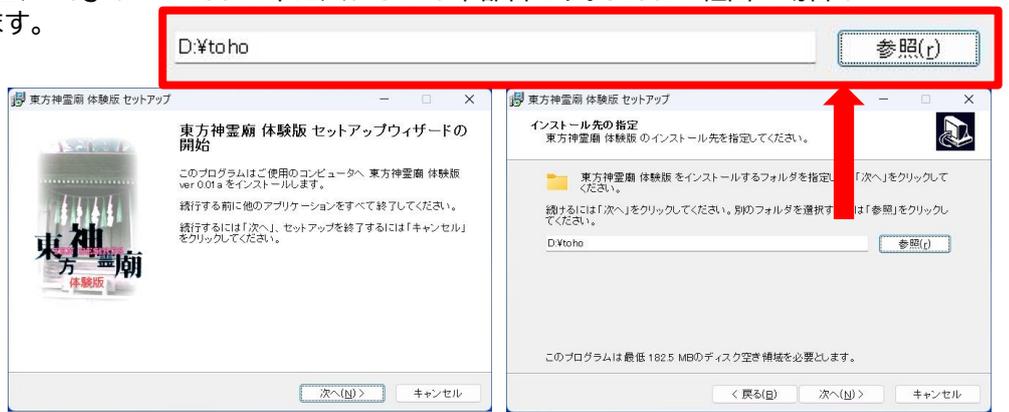


図 D

図 E

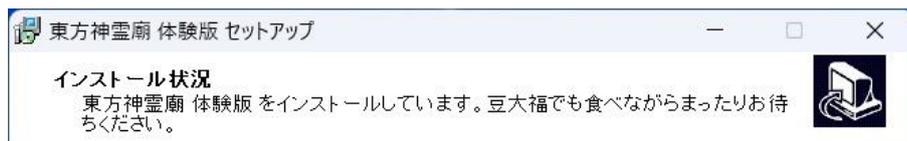


図 F

インストール進行中は図 F のように和菓子の名前が出てきたりします。インストールが終わったらデスクトップとスタートメニューに登録されているはずですので、デスクトップのアイコンをクリックしてみましょう。画面の大きさを適当に選んで、きちんと起動して音楽が鳴れば終了です。矢印キー上下で Quit を選択し、z キーで終了しましょう。

(2) キーコンフィグの仕方(ゲームパッド使用時、1 ゲームにつき基本 1 回のみ、Steam/円盤ともに必須)

推奨項目の中に「ゲームパッド」があります。パッドの種類や選び方は人それぞれですが、コンシューマー機のパッドは丈夫です。PC ゲーム用のパッドは耐久性に劣る傾向がありました。もし、コンシューマー機の『コントローラー』があるなら、それをパソコンで使える方法を探すと良いでしょう。筆者は PS2 のコントローラーを ELECOM のコンバーターで変換して使っています。さすがに古すぎるので真似はやめた方がいいと思います。パッドのボタンは番号が割り当てられていますが、それは実はパッドによってバラバラです。ですので、パッドのこのボタンはショット、このボタンは低速、と割り当てする必要があります。

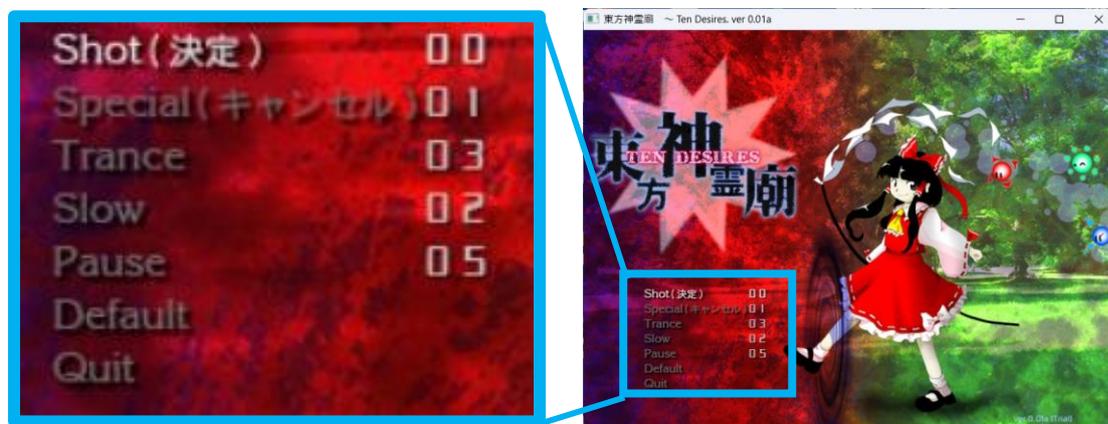


図 G

神霊廟を例にとります。メニューから Option を開きますが、インストール直後は使い慣れないボタンが決定・キャンセルに割り当てられているかと思います。この時、『設定前の決定ボタン』を覚えておいて下さい。PS2 の△ボタンが割り振られていました。Key Config を開きます。Shot、Special、Trance、Slow、Pause に番号が割り振られています。図 G では Shot に 00 が割り当てられています。でも私は PS2 の×ボタンを使いたいので、PS2 の×ボタンを押します。図 H の状態になり、Shot に PS2 の×ボタンが割り当てられました。十字ボタンで下に移動します。Special、いわゆる普通のボムに 01 が割り当てられています。私は R1 を使いたいので R1 を押します。図 I の状態になり、Special に 07、PS2 の R1 が割り当てられました。

他のボタンも同じように設定します。

私は Trance を R2、Slow を□、Pause を△に設定しました。これは好みです。また、この数字は私の環境での数字なので、数字が違うのは問題ないです。で、全部設定したので Quit します。ここで注意するのは、この時点での決定ボタンは最初の△であることです。今設定しようとしている×ではありません。間違えてもやりなおせばいいだけなのですが。



図 H



図 I

設定が完了したら、試し打ちをしたほうが良いです。設定が間違っていたら直すべきですし、使いにくいなら変えるべきです。なお神霊廟独自の Trance とか、虹龍洞のカードとかの作品独自のシステムがあったり、会話スキップが別のボタンに割り振られている作品も存在しますが、割愛します。キーボードプレイの場合はボタンカスタマイズが出来ません。矢印キーで移動、zxc でなんかです(知らない)。マニュアルを読んで下さい。

(3) 紅魔郷・妖々夢・永夜抄の注意

紅魔郷・妖々夢・永夜抄の三作品は、Steam で提供されておらず(執筆時)、インストール時に物理円盤と光学ドライブが必要です。また、Steam にお世話してもらうことができないので、自力でパッチを当てる必要があります。それほど難しくはありません。一度だけの作業です。ただ、古いソフトなのできちんと動くかはわかりません。1 面が動けば大丈夫なはず…。あと、なぜか永夜抄の体験版のミラーが全滅しています。

(3-0) 準備

まず、LZH という書庫を開けるためのソフトを用意します。筆者は Explzh を使っていますが、『LZH を扱えるアーカイバ』であれば何でも構いません。

(3-1) 東方紅魔郷

東方紅魔郷は最も古い作品です。fps が暴走する(動きがめっちゃ早くなる)現象が確認されています。一度実行して変な動作をするなら ALT+F4 でタスクキルすることを覚えましょう。設定によって回避出来たり出来なかったりします。外部ツール VSyncPatch での回避も有効です。

(3-1-1) 東方紅魔郷体験版

東方紅魔郷の LZH の内容を適当なフォルダに解凍、custom.exe で

- ・強制的に 60 フレームにする にチェック
- ・ウィンドウスタイル フルスクリーンを選択
- ・描画感覚 毎回を選択

画面モード 32Bits を選択

exe ファイル(東方紅魔郷.exe)のプロパティ、
互換性タブで「640 x 480 の解像度で実行する」

(3-1-2) 東方紅魔郷製品版

CD からインストール→(Ver1.02f アップグレードパッチ当てる)

→Ver1.02h アップグレードパッチ当てる

パッチ当てる:下の図 J の状態にします(パッチとしてダウンロードした中の EXE ファイルを紅魔郷のフォルダに入れてパッチファイル実行、間違っただけを実行した場合でも事前にチェックしてくれる)

筆者の持っている CD は 1.02f でしたので、1.02h にアップデートするパッチのみ当てれば良かったようです。

3-1-1(体験版)と同じ custom.exe とプロパティ設定→めっちゃ早い custom.exe でウィンドウ設定+紅魔郷の exe ファイルの互換性を Windows XP SP3→まともに動く(ウィンドウ内で)

紅魔郷めっちゃ早いに関しては回避方法も多いものの、役に立たないものもあるため難しい。

(3-2) 東方妖々夢

CD からインストール→パッチ当てる でパッドコンフィグから正常にゲーム可能な模様。

LZH 書庫を扱えるなら体験版、製品版ともに問題はない。

(3-3) 東方永夜抄

製品版が入手できればほぼ問題ないものの、ミラーの都合により体験版がダウンロード出来ない。

(執筆時。筆者より東方公式に報告済)

(4) 雑記

(4-1) バックアップ

CD からインストールして、設定・キーコンフィグを行った段階でフォルダをコピーしておくで便利。

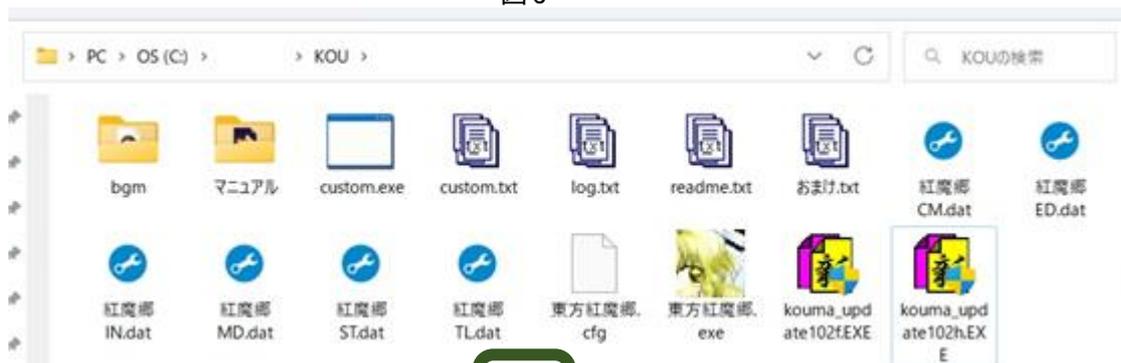
外部メディアでも同一ドライブでもどちらでも良い 個人的複製の範囲内。

ただしそれを他人に渡した段階で違法コピー。

(4-2) VSyncPatch

『紅魔郷めっちゃ早い』等を完全になくし、作者の意図と思われる動作を実現するツール。ウィンドウサイズ変更なども出来る。大会などでも使用許可を得て使用される場合があった(許可されない場合もあった)。あくまでも非公式ツールであるが、プレイ環境の改善を目的にしたツールであり、元のファイルを書き換えるタイプのものでないため、許容される場合が多いようである。公式が改善された部分が多いため、地霊殿以降は基本的に不要。

図 J



(4-3) ツールについて

現環境で紅魔郷を動作させるのに事実上必須な VSyncPatch、ジョイパッドの移動操作割当に必要な場合のある JoyToKey などは「ツール」と呼ばれます。VSyncPatch は東方のメモリ領域を書き換え、JoyToKey は入力を補助するものですが、いずれも『原作者の意図したとおりに動かすことを目的にしている』ため、広く容認されています (VSyncPatch はリプレイファイルの互換性がないので、リプレイファイルを渡すときは『VSyncPatch 使用』を伝えることが必要です。また、VSyncPatch は地霊殿以降の東方には改善点を取り込まれたため不要とされています)。当たり判定を無効化する無敵チート、オートボム、残機無限などは『原作者の意図と異なる動作をさせる目的』の、いわゆるチートツールのため、外部に出す (リプレイ、動画) のは明確な目的と使用明記が無い限りやめたほうがいいです。自分だけで楽しむのは勝手です。これらのチートツールは弾幕の研究などに有効な場合があります。また、東方原作は万人がクリアできるものではないので、どうしても見ない場合にエンディングを見る手段として用いられることもあります (あまりしてほしくないですけど)。オンラインゲームではチートは問答無用の BAN 対象ですが、オフラインの東方では、場合によっては有用なツールでもあります。

これらのツールでのリプレイファイルを、ツールのない東方で再生した場合、何が起るかわからないので厳禁です (まずないと思いますが、OS ごと再インストールまで起るかも)。また、ツール・チート問わず、使用する際は『使用前の東方の環境』をバックアップすることが大事です。実行ファイルの入ったフォルダごとコピーして、同じドライブの別のフォルダに保存するか、USB メモリに保存するのは、あなたしか使用しない限り、合法です (他人に渡した時点で違法コピーです)。

4. 入力機器について

4-1. キーボード

FPS などにおいては移動手段としてよく使われますが、東方 project においても使用可能です。ただ、標準ではキーコンフィグによるカスタマイズが出来ないので (東方では、標準の移動はテンキーか矢印で、WASD に移動を割り当てたり出来ない)、注意しましょう。また安物のキーボードやノートパソコンのキーボードは、同時押し数などが限られている可能性があり、プレイしづらいかもしれません。

東方 STG での標準的なキー配置は、十字キーで上下左右の移動、Z キーでショット (一部作品は押しっぱなしで低速移動になる)、X キーでボム攻撃、Shift キーで低速移動となっています。神霊廟のトランスや虹龍洞のカード使用などの特殊機能は、C キーや D キーに割り当てられます。作品ごとに微妙に配置が異なるので、プレイする前に確認しましょう。

キーボードには「ロールオーバー」という機能があり、同時に押して機能するキーの最大数が制限される場合があります。東方 STG では時に $\uparrow + \leftarrow + \text{Shift} + \text{Z}$ など4個以上のキーを押す場面がありますが、3個までしか機能しないキーボードの場合、4個押しても思ったように動きません。一般的な USB 接続のキーボードは最大 6 個のキーまで同時に機能しますが、これに制限がないものを「N キーロールオーバー」といいます。東方 STG のために新しくゲームを買うときは、その製品のロールオーバーが何個のキーまで対応しているのかを確認しておきたいですね。

4-2-1. ゲームパッド (ジョイパッド)

ゲームのコントローラーです。一部作品のマニュアル (HTML 版) には推奨環境としてあげられています。PS 型や Xbox 型などがあり (アナログスティックと十字キーの配置とか)、十字キーの形状、性質、ボタン耐久性も製品によって様々です。人によって好みは異なります。自分にあったものを探しましょう。『ゲーム機』 (PlayStation 系列や Xbox 系列など) のメーカー純正コントローラーが耐久性に優れていると言われています。実際筆者は、PS1 のコントローラーを、変換器をつけ



て USB 接続してプレイしています。

現在、ジョypadには十字キーと複数のアナログスティックがあるものが大多数です。筆者は十字キーで移動操作をしています。また、ジョypad側にモード切り替えボタンがあるパッドを使用しています。モードを切り替えるとアナログスティックで移動操作が出来るので問題ないのですが(おそらく大半のジョypadはモード切り替えで対応出来ると思います)、Windows11 がジョypadを認識しているか、認識しないボタンがあるかのチェックをする方法などを記します。設定→Bluetoothとデバイス→その他のデバイスを表示→一番下の「その他のデバイスとプリンターを表示」のゲームパッドっぽいアイコンを右クリックしてゲームパッド一覧を出し、自分の使っているコントローラー(接続していて OK になっているものを片っ端でも)を選んで「プロパティ」をクリックします。「テスト」タブになっていなければテストタブをクリックし、図 K の画面を出します。大きく上と下に分かれています。モード切り替えして十字キーやアナログスティックを操作し、X 軸/Y 軸の四角枠の+が動けば、それがそのモードでの移動操作の部分です。下のボタン部分は、ボタンを押すと光ります。ボタンの動作確認に使用して下さい。モード切り替えが出来ない、もしくはモード切り替えによって思うような操作に出来ない場合は、最終手段として JoyToKey (<https://joytokey.net/ja/>) を使って、スティック入力を矢印キー入力にする手があります。



4-2-2. 東方向きのゲームパッド、そうでないゲームパッド

ゲームパッドにはそれぞれ向き不向きがあります。製品によって価格も耐久性も異なります。一般論ですが、東方には PS 純正コントローラーが適していると言われていました。十字キーを使う人が多く、斜め入力が誤爆しづらいといわれています(あくまで一般論であり、人によればこの限りではありません)。

個人的には、PS 型のボタン配置であるロジクール F310 は斜め入力が誤爆しやすいように感じました。他のゲームには向いているものがあるようです。経験上、といてもかなり古い話ですが、EIOコムなどの USB ゲームパッドなどは耐久性があまりよくないものが多いので、気に入ったものがあつたら多めに買っておいたほうが良いかもしれません。

4-2-3. JoyToKey について(シェアウェア・汎用)

東方においてパッド入力はある程度カスタマイズ出来ますが、上下左右移動に対してはカスタマイズできません。JoyToKey(シェアウェアですが機能制限なし)を使用して十字キーの入力に『矢印キー』が『パッド上下左右』を割り当てれば問題なくプレイできます。JoyToKey の入手法、設定方法、使い方については検索してください。



5. おわりに

本冊子が、みなさまの東方 STG 攻略に役立てば幸いです。STG は、東方花映塚のような特殊な対戦ゲームを除いてソロプレイ(ひとりで遊ぶこと)が基本です。つまり本来、自分と誰かを比べる必要はありません。しかしこの冊子を見つけてもらったように、情報を検索すれば自分以外のプレイヤーが沢山居ることが判ります。時には自分より上手なプレイヤーが沢山居て、自信がなくなってしまうことがあるかもしれません。でも大丈夫です。STG プレイヤーに大事なことは、ゲームを楽しめているかということです。高い難易度のステージをこなせても、ゲームのせいでストレスを抱えていては本末転倒です。のんびり楽しく、シューティングゲームとお付き合いしていきましょう。

6.更新履歴

以下の更新履歴は本誌の前身である「東方をはじめよう！」の情報を含んでいます。

ver0.1:執筆者 狩野カチロー 突貫工事で全体の体裁を整えました。

ver0.2:インサイト様から原稿を頂き、4.東方のプレイ環境を追加しました。

ver0.3:夢見るMY^2 L115/115様から原稿を頂き、永夜抄の紹介文を変更しました。

ver0.4:夢見るMY^2 L115/115様から原稿を頂き、地霊殿と天空璋の紹介文を変更しました。

ver0.5:抹茶猫@fgoer様から原稿を頂き、風神録の紹介文を変更しました。

ver0.6:インサイト様から原稿を頂き、4.東方のプレイ環境を加筆しました。

ver0.7:ドカタウルフ様から原稿を頂き、一步先を目指す弾幕講座を追加しました。

ver0.8:柳鮠りと様から原稿を頂き、神霊廟の紹介文を変更しました。

狩野カチローが鬼形獣の紹介文を執筆し、変更しました。

ver0.9:インサイト様から原稿を頂き、4.東方のプレイ環境を加筆しました。

狩野カチローが紅魔郷その他の作品の紹介文を執筆しました。

Ver1.0:コセン様から原稿を頂き、妖々夢・輝針城の紹介文を変更しました。

Ver1.1:バレットフィリアの紹介文を追加しました。

Ver1.2:インサイト様から原稿を頂き、4.東方のプレイ環境を加筆しました。紅魔郷の紹介文を加筆しました。その他全体の構成を見直し、細部の表現を修正しました。

Ver1.3:妖々夢・永夜抄のテキストを一部加筆・修正しました。

Ver1.4:東方文花帖～東方獣王園のテキストを加筆しました。

Ver1.5:東方妖々夢、東方輝針城のテキストを更新しました。

Ver2.0(本版):東方虹龍洞のテキストを更新しました。静葉様から原稿を頂き、東方文花帖の紹介文を更新しました。今回から各作品のレイアウトが個別に変更可能となりました。

7.冊子に関する情報

執筆者紹介

執筆していただいた皆様からコメントを頂いております。

- 狩野カチロー(サークル狩野製作所 Twitter ID @kano_factory)

執筆箇所:紅魔郷, 星蓮船, 鬼形獣, その他の項目

- インサイト様(Twitter ID @insight jinro)

執筆箇所:4.東方のプレイ環境, 全体構成, 校正など

猫好きお隣好きのSTGド下手。環境などにはそこそこ知識がある。

- MY2様(Twitter ID @DreamingAmulet)

執筆箇所:永夜抄, 地霊殿, 天空璋

どうも、新年最初の被弾はファーストピラミッド、MYです。今回は初の試みなので好きな作品だけ担当させて頂きました。永夜抄、地霊殿、天空璋で滅茶苦茶語ってますので、是非ご覧ください。

2020年は様々な原作を遊びましたが、やはりシステム(季節解放やボム)を縛らないプレイが一番楽しいですね。良い子のみんなはシステムなんか縛っちゃうようなドMになっちゃダメだぞ！

- 抹茶猫@fgoer様(Twitter @tk710315)

執筆箇所:風神録

こんにちは。風神録ばかりやってるせいで他作品がどんどん下手になっていく人です。

なんだかんだ地霊殿と輝針城以外はNクリアしたんですが、やっぱり地霊殿の難易度はおかしいわ。こういうものを書くのは初めてですが、読んでいただけると嬉しいです。

●ドカタウルフ様(Twitter @wannko3578)

執筆箇所: 一歩先を目指す弾幕講座

加齢で長時間ゲームする元気が無いわよ ドライアイとの戦い

●柳鮠りと様(Twitter @LitsAcrylBox)

執筆箇所: 神霊廟

神霊廟の体験版を初めてプレイしてから早 10 ヶ月、なんとか神霊廟 Hard をノーコンクリアできるようになりました。因みに主に二次創作の人です。まだ下手だけどね！(開き直り)

●コセン様(Twitter @cos_en0433tw)

執筆箇所: 妖々夢, 輝針城

初めましての方は初めまして。引き続き比較的得意な作品を大きくアップデートさせていただきました～見ての通り今回の記事はガッツリ攻略情報を載せるというよりも、初心者に作品を紹介することを重きにおいて書いています。これを読んで原作始めてみました！って人が増えてくれると嬉しいです！

●静又様(Twitter @thbgm_dat)

執筆箇所: 文花帖

文花帖を執筆させて頂きました。文花帖は撃たない STG として画期的・挑戦的な作品で大好きです。皆様もぜひスクープライフをお楽しみ下さい。

編集に協力いただいた皆様

○名無しのテンコマ

表紙イラスト

○有刺鉄線 様(SKIMA <https://skima.jp/profile?id=195093>)

発行日 頒布予定・実績

2022 年 6 月 5 日 東方名華祭 16

2022 年 10 月 23 日 第九回 博麗神社秋季例大祭

2022 年 12 月 31 日 コミックマーケット C101

2023 年 2 月 26 日 ようせいげんき！ 15

2023 年 4 月 16 日 どこもかしこも幻想郷京都 SP

2023 年 5 月 7 日 第二十回 博麗神社例大祭

2023 年 6 月 25 日 東方名華祭 17

2023 年 7 月 30 日 にじかるさみっと 東方いよしこく祭

2023 年 8 月 13 日 コミックマーケット C102

2023 年 9 月 9 日 チルノの日 あ大祭

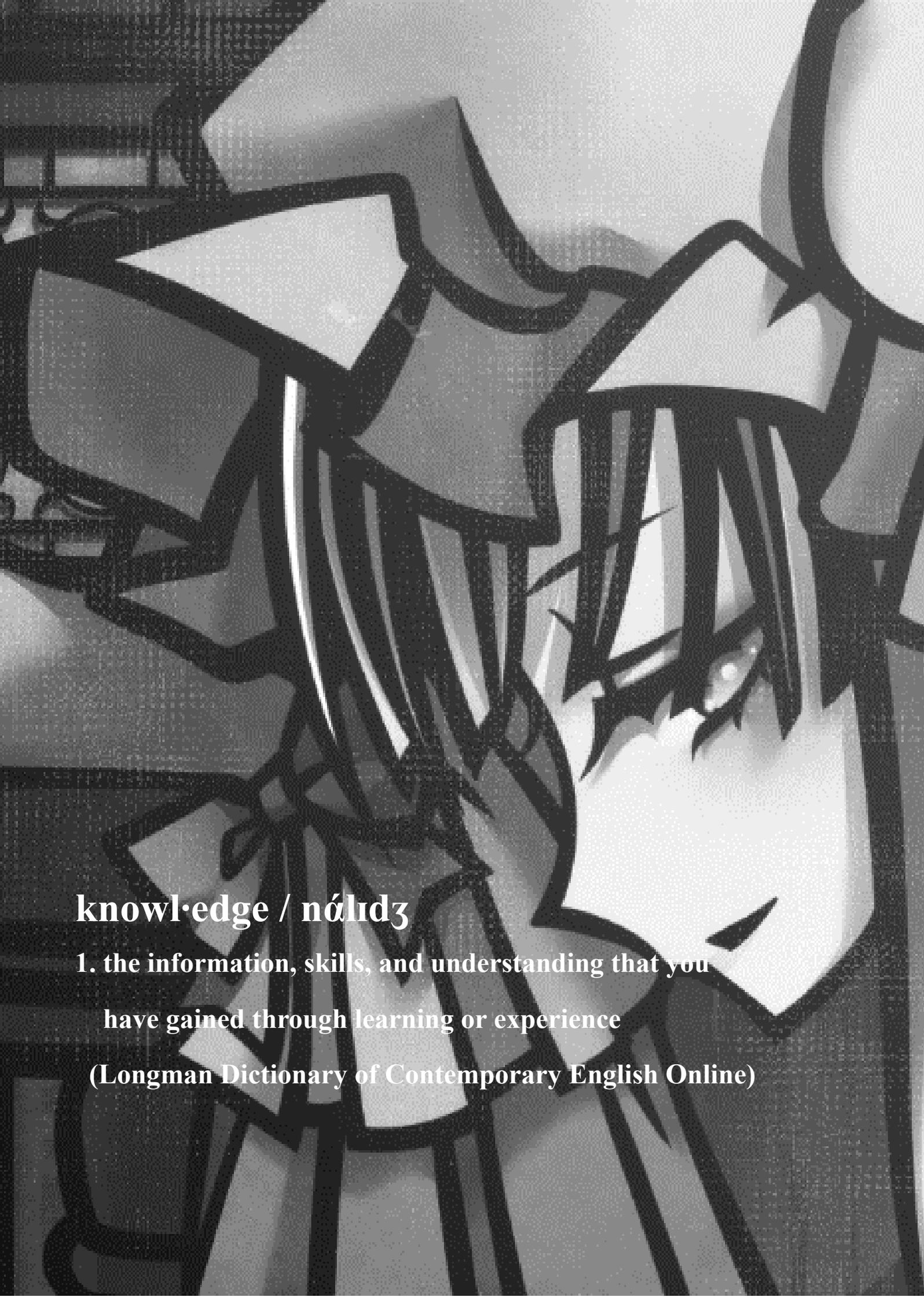
2023 年 10 月 15 日 東方紅楼夢 第 19 回

2023 年 11 月 12 日 第十回 博麗神社秋季例大祭

2024 年 3 月 31 日 東方名華祭 18

2024 年 5 月 3 日 第二十一回 博麗神社例大祭

2024 年 6 月 1 日 東方紅楼夢 19.5



knowl·edge / nɑ́lɪdʒ

**1. the information, skills, and understanding that you
have gained through learning or experience**

(Longman Dictionary of Contemporary English Online)