

# 大戦争を楽しむ人へ 東方projectSTG攻略本



狩野製作所

## 【目次】

- p.1 目次, サークルのご紹介
- p.2
  - 0. おことわり
  - 1. はじめに
  - 2. 東方 project の世界観
  - 3. 作品の背景/ストーリーのお話
  - 4. 開発のお話
  - 5. 東方 STG における大戦争
- p.3
  - 6. 大戦争クラスタのお話
  - 7. 大戦争のシステム
- p.4
  - 8. 他の東方作品にも大戦争にもあるシステム
  - 9. 他の東方作品にあって大戦争には無いシステム
  - 10. バグの話
  - 11. コントローラーによる違い
  - 12. 立ち回り方
- p.6
  - 13. 参考スライドショー
  - 14. 一歩進んだ攻略 ~Lunatic 編~
  - 15. さらなる攻略に向けて ~3 枚目の話~
  - 16. 奥の手の話
- p.7
  - 17. 大戦争を極める人へ
  - 18. 世界にはばたく大戦争 ~Steam 配信開始~
  - 19. スペルカード美術館
  - 20. みんなで大戦争
- p.8
  - 21. 原作回帰 ~三月精を読む~
  - 22. 「大戦争を楽しむ人へ」旧版のご紹介
- p.9
  - 23. ミニコラム その1
- p.11
  - 24. ミニコラム その2
- p.12
  - 25. ミニコラム その3
- p.13
  - 26. おわりに
  - 27. 改訂履歴
  - 28. 頒布履歴・予定
  - 29. スペシャルギャラリー



### 【サークルのご紹介】

本冊子を制作しました、個人サークル狩野製作所です。サークル主である狩野カチローは、2014年より妖精大戦争の攻略本制作を開始しました。サークルの活動は 2018 年の「チルノの日の休日祭 あ大祭」から始まりました。現在は本冊子「大戦争を楽しむ人へ」をはじめとして、東方 STG 全作品を網羅する総合攻略本「Knowledge」、東方原作と同人活動に関する評論集「Touhou Review」を公開しています。情報を広く届ける目的のため、すべての同人誌は無料で頒布しています。「大戦争を楽しむ人へ」は、これまで 400 冊を上回る数をイベントで頒布しました。交通の事情から直接参加できるイベントは年に数回ですが、委託参加ができるイベントにも精力的に参加し、1 年あたりのイベント参加数を増やしています。お住いの地域でイベントが有る際には、ぜひとも足をお運びください。イベントでゲームについて、東方について直接語らうことは、この上ない喜びです。同人誌の内容にご興味を持たれましたら、ぜひ原作のゲームを遊んでください。それこそが、当サークルの活動目的であるからです。今後とも、当サークルを宜しく願いいたします。

狩野カチロー



### 「Knowledge」

東方原作 STG 全作品を対象とする、総合攻略本です。主に東方 STG を買う前～最近初めて買った人を読者に想定し、ゲームのインストール方法から各作品の簡潔な攻略情報までをコンパクトに紹介しています。



### 「Touhou Review」

東方原作や東方の同人活動に関する評論本です。攻略本には載っていないようなマニアな話題も扱っています。A5 横型と、珍しいサイズの冊子です。試験的に、全ての挿絵を AI による画像生成で作成しました。

制作 狩野製作所

原作・著作権 上海アリス幻楽団

## 0.おことわり

本冊子の内容は筆者である狩野の主観を含むため、事実と一致しない場合があります。記述された内容についてご指摘・ご質問がありましたら、下記までご連絡下さい。

制作: 狩野製作所 <https://www.greatfairywars.com/>

著者: 狩野カチロー Twitter ID: @kachirou kano

編集協力: GANSEKI/がんせき 氏

制作日: 2023年6月30日(第18版)

中国語翻訳協力: 流星計画様 Twitter ID: @meteortouhou

表紙・裏表紙イラスト: 五月雨 好花 様

素敵なイラストを作成頂き、ありがとうございました。

I love it so much!

## 1.はじめに

この冊子はゲーム「妖精大戦争」を楽しむ者による、同作のプレイ経験が比較的浅い方へのイントロダクションです。妖精大戦争(以下 大戦争)というゲームは、ある事情により「慣れない人ほどプレイが辛く、面白さが分かりづらい」という性質を持ちます。大戦争を始めた方が、少しでも早く作品を楽しめるようになると幸いです。まずは大戦争という作品が存在する「東方 project」の世界観からご紹介したいと思います。

## 2.東方 project の世界観

### ①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全体を示す名前です。上海アリス幻楽団は、実は ZUN さんという 1 人のクリエイタ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 の作品を制作されており、ゲームクリエイターとして企業に勤めた後も制作を続けられました。現在に至るまで、シリーズ全体ではシューティングゲーム(以下 STG)だけでも 20 を越える規模になりました。ハイペースで次々と新作が発表されるため、一度生まれたファンを離すことなく、長年にわたり大きな人気を得ています。ゲーム作品には STG シリーズのみならず、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があります。また東方 project の世界観で物語を展開するコミック・小説や、音楽 CD など多くのコンテンツが発表されています。

#### 東方 project 原作シリーズ

- ①STG シリーズ(PC・98 版・Windows 版)
  - ②格闘ゲームシリーズ(黄昏フロンティアと共同開発)
  - ③音楽 CD シリーズ(CD 単独または書籍付属)
  - ④書籍シリーズ(小説・漫画)
- ZUN さんが自ら製作を行われたこれらの作品が、東方原作と呼ばれています。

2023 年 3 月時点で、東方 STG シリーズで最も新しい作品は「バレットフィリア達の闇市場 ~ 100th Black Market」です。作品には個々にナンバーが付けられており、同作品はシリーズ第 18.5 作となっています。

### ②幻想郷ワールド

東方 project の作品は、「幻想郷」という和風ファンタジー世界を基盤としています。この世界には人間以外に妖怪、神、霊や妖精など多様な怪異的存在が暮らしています。とりわけ人間への影響力を持つのは妖怪たちで、人間は妖怪から逃れて、人里で静かに暮らしています。妖怪の脅威から人里を守り、幻想郷のパワーバランスを保つ仕事をしているのが、東方シリーズの主人公である「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、博麗霊夢は主要作品では必ず自機として登場し、物語の主役として活躍します。作品内のストーリーではまず妖怪や神などの強力な存在が企て(異変)を起こし、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すのが定番です。ちなみに大戦争を含む東方三月精シリーズに登場する多くの妖精たちも、人間には無い特殊な能力を持っています。しかし基本的に弱く、妖怪と比べると月とスッポンです。作品内でも妖怪や一部の強い人間にコテンパンにされています。

## 3.作品の背景/ストーリーのお話

大戦争の背景は、「東方三月精 Strange and Bright Nature Deity」第 2 巻に収録されている「特別編 妖精大戦争」がオープニングストーリーになっています。お話は光の妖精「サニーミルク」が、「妖精が一致団結して大きな戦争を起こす」という夢を現実に行うとす所から始まります。「ルナチャイルド」「スターサファイア」を加えた「光の三妖精」は、気ままな妖精たちの統制を取るのには難しいと考え、他の妖精たちを力でねじ伏せて従わせようと企みました。その第 1 歩として、大きな岩で氷の妖精「チルノ」の家を潰し、三妖精の旗を立てるといふ暴挙に出ます。



↑  
大岩で潰されてしまう  
チルノの家

チルノはすぐさま旗を発見し、三月精の家に氷の矢文を打ち返して宣戦を布告します。しかし気ままな性格のチルノは他のことに気を取られているうちに、家を壊された事自体を忘れてしまいます。季節は冬から桜咲く春になり、暇になったチルノは家に置いてある旗を見て、ようやく家を壊されたことを思い出します。妖怪や人間が穏やかに花見を楽しむ中、妖精だけの「大戦争」が始まるのでした。

## 4.開発のお話

大戦争のディスクに収録されている omake.txt や開発ブログによると、前述のコミック 2 巻を出す前から「1 ステージ程度の短いゲームを作ってコミックのオマケにしよう」という企画があったそうです。しかし諸事情により企画が一旦ボツになった様です。コミック前に余裕ができた際に急遽再開発され、2010 年 8 月 14 日のコミックマーケット 78 で頒布されました。2011 年 10 月に発売された雑誌「Febri Vol.2」には、原作者である ZUN 氏へのインタビュー記事が掲載されています。大戦争は弾が消えるという珍しいシステムを採用した STG ですが、この記事では「いまのシステムに辿り着くまで、かたくなに弾を消さないようにしていた」と興味深い言葉がみられます。興味がある方は元記事に目を通してみてください。



## 5.東方 STG における大戦争

東方 STG では、弾と自機の関係よりも弾幕の形状美すなわち画面全体の見栄えに重点が置かれます。綺麗な模様ほど複雑な形をしていることが多いものです。難易度にもよりますが、東方プレイヤーは弾幕の複雑な形に合わせて自機を動かします。要求される操作精度は当然高く、東方 STG がイライラ棒などと揶揄される



原因となっています。大戦争もその点では同様ですが、他の東方 STG と大きく違う点は「弾が止まる」「止まった弾が消える」ということです。後述するアイスバリアというシステムによって、画面内を動いている弾が止まる(弾が凍った状態)、消える(氷が溶けた状態)という状態の変化を起こすことが特徴的です。

STG で「弾を消す」というシステムは、大戦争以前に複数存在しました。アーケードで稼働したプロギアの嵐(2001 年)のジュエリングシステムや、エスプガルーダ(2003 年)の覚醒システムなどは大変有名です。しかし止まった弾が近くにある他の弾を止めるという連鎖の効果は、大戦争以前には有りませんでした。止まった弾は同時に当たり判定を失うため、自機が行動できる範囲は弾の止め方により大きく広がり、行動パターンが多様化します。当たり判定が無くなった隙を突いて弾幕をすり抜ける爽快感は、大戦争ならではの楽しみです。



(右)プロギアの嵐(2001年)  
(左)エスプガルーダ(2003年)  
いずれも敵を倒したタイミングに  
関連して弾消しが発生します。

### 妖精大戦争の新しさ

上記に示した 2 作品は弾が消える 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。エスプガルーダは「覚醒」というシステムを用いて敵を倒すと、その敵が出した弾がアイテムに変換されて消えるという仕組みです。またプロギアの嵐では、敵を倒すとその周囲に爆風が生じ、まきこまれた弾がアイテムに変換されて消えます。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、弾を狙って消してすぐに敵を倒すという、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。

大戦争は「東方 STG の中ではマイナーで、ちょっと変わったゲーム」と思われることが多いようです。東方 STG をよく知らない人の中には、大戦争をよく出来た二次創作ゲームだと思っている人が居るくらい、大戦争の認知度は高くありません。東方 STG では、作品内のイラスト(立ち絵、一枚絵など)は原作者の ZUN さんが描いています。しかし大戦争では、書籍「東方三月精」の作画を担当された比良坂真琴さんがイラストを提供されています。両者の絵柄が大きく異なることが、大戦争が二次創作だと勘違いされる原因になっている節もあるように思います。またステージ数は東方 STG で恒例の全 6 ステージではなく、全 3 ステージと少なくなっています。ステージ数が少ないがゆえに、ボスキャラクターが用いるスペルカード(弾幕攻撃のセット)も 1プレイあたり 11 枚と少なくなっています。ただスペルカード枚数に関しては、後述するルート・難易度による派生があります。総スペルカード枚数は、実は 250 枚とむしろ多めです。値段は税抜 1000 円と、他の東方 STG(多くは税抜 1500 円)より安くなっています。ステージ数が半分である上に、一部の東方 STG で採用されている多彩なプレイモード(ステージプラクティス・スペルプラクティスなど)が無いため、妥当な値段と言えるでしょう。

## 6. 大戦争クラスタのお話

### ☆昔の話

東方 STG を大戦争以外の作品から始めた人は、大戦争を一旦クリアした後はあまりプレイしないように見受けられます。システムが他の東方 STG と大きく違うので、独特の操作に慣れる前にとりあえずクリアだけはしよう、という意図があるかもしれません。一回クリアした後も、またやりたいと思えることが大事ですね。

一方で大戦争をやりこんでいる人は、大戦争ばかりやっている傾向がみられます。スコアを競ったり、最高難易度の縛りプレイに挑戦したりする人がみられます。数は少ないものの、熱意有るプレイヤーは確かに存在します。大戦争を遊ぶ人が少ないことが判っているためか、作品のことを教えて仲間を増やし、一緒に遊びたいと思う人が多いのです。

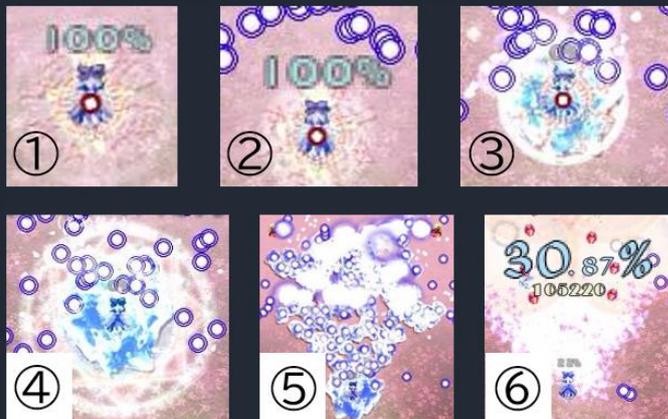
### ☆最近の話

上記の内容を書いたのはもう 10 年近く前のことでして、最近は随分様子が変わってきました。大戦争が上手な人だからといって、大戦争しかできない訳ではありません。多くの

プレイヤーは他の東方 STG も、大戦争と同等以上に熟達しています。その要因はどのプレイヤーも年月と共に上達していくというのが一つ、プレイを補助するツール等でプレイ環境が大きく変化したのがもう一つであると思われます。大戦争しかできないプレイヤーは、それこそ狩野くらいかもしれません…

## 7. 大戦争のシステム

大戦争に特有なシステムといえば、何と言っても「アイスバリア」です。アイスバリアとは、発動すると自機周辺に展開され、触れた弾を凍らせたり、当たり判定を消したりする機能です。ゲーム内では下図①～⑥の流れでアイスバリアを使うことになります。



①チャージ開始 → ②チャージ完了 → ③アイスバリア展開  
→ ④アイスバリア展開中 → ⑤連鎖で複数の弾が凍結  
→ ⑥凍った面積の表示

③で凍った弾はその位置に留まり、当たり判定を失います。凍った弾はその弾に触れた別の弾を凍らせます。よって④から⑤に至る様に、弾幕を連鎖的に凍らせることができるのです。凍った弾は一定時間が経過した後に消滅します。大戦争では他の東方 STG に比べて弾幕の密度が高いですが、アイスバリアによって弾幕を消すことで無理なく攻略できます。凍った弾は消滅する際に、周囲の敵へダメージ判定を生じます。敵が通り掛かるタイミングに合わせて弾を消すことで、敵へのダメージを稼ぐことが可能です。アイスバリアはチルノの「こおりパワー」(自機直上に表示されている数値)を消費して展開します。こおりパワーは何もしなくても自動で回復しますが、弾への接近(グレイズ)で急速に回復します。まとめると、アイスバリアの機能は「連鎖的な弾消し」「近くの敵にダメージを与える」の 2 つが主であり、そのリソースであるこおりパワーはグレイズにより回復するということです。

右図は大戦争のシステム欄です。大戦争では残機(被弾できる残り回数)を「やる気」として表し、やる気 100% を 1 機として数えます。最大で 1000% (10 機分) のやる気が予備の残機としてストックされます。やる気 99% 以下の状態で被弾すると、予備が無いのでゲームオーバーという仕組みです。ゲーム開始時はやる気 200% で始まります。やる気はステージを進める中で数%ずつ増やすことができますが、1000% を超えて増えた分は加算されません。やる気は敵にダメージを与えることで増えていきます。ショットでダメージを与えるよりも、アイスバリアによる攻撃でダメージを与えた方が、より多くのやる気を稼ぐ事ができます。同じ数の敵を倒しても、全ての敵をショットだけで倒してしまうと殆どやる気が増えないという苦しい展開になります。アイスバリアを用いて凍らせた弾の面積は合算され、「こおらせた面積」に加えられます。この総面積の値によって、自機のショットが強化されていきます。右図では LEVEL 6 となっていますが、総面積が増えると自動的に LEVEL が上がり、自機が強化されていきます。



	1面	2面	3面
A1ルート	魔法の森	霧の湖	春の小径
A2ルート	魔法の森	春の小径	霧の湖
B1ルート	霧の湖	魔法の森	春の小径
B2ルート	霧の湖	春の小径	魔法の森
C1ルート	春の小径	魔法の森	霧の湖
C2ルート	春の小径	霧の湖	魔法の森

大戦争は全部で3つのステージから構成されます。3ステージを1周したら一旦エンディングが流れてゲームが終わりますが、それが全てではありません。「魔法の森」「霧の湖」「春の小径」という3ステージを並び替えて、合計6つのルート(A1, A2, B1, B2, C1, C2)が用意されています。同じ「魔法の森」ステージでも、1番目、2番目、3番目のどこに来るかによって、ステージの長さや弾幕の難易度が変わります。複数のステージをローテートする仕組みといえば、アーケードで稼働したデスマイルズ(2007年)という作品を思い出します。同作ではラスボス前で同じステージに統合され、同じボス(1人)と戦う仕組みでした。大戦争では選んだステージに応じて、異なるラスボスが登場します。正確には異なるとは言えないのですが、それはゲームを見てのお楽しみ。

### 8.他の東方作品にも大戦争にもあるシステム

他の東方 STG と同様に、大戦争にも低速移動時の自機判定を示す赤い丸印が表示されます。低速移動時と、アイスバリアのチャージ中に表示されます。



大戦争にも緊急回避に役立つ「ボム」があります。ボムの効果は画面全体の弾を凍らせるというもので、その名も「パーフェクトフリーズ」です。東方紅魔郷の2面でお世話になった人も居ることでしょう…ボムに敵への攻撃力はありますが、非常に長い効果時間と画面全体で凍った弾による敵へのダメージにより、強力な攻撃手段となっています。クリアを目指す際には可能な限り多くのボムを稼ぎ、難しい局面を打破するのに利用することが重要です。

### 9.他の東方作品にあって大戦争には無いシステム

多くの東方作品では複数のキャラクターから1人を選んでステージを攻略しますが、大戦争ではチルノ1人しか選択できません。また大戦争ではエネミーマーカーが表示されません。エネミーマーカーとは敵の位置を示す表示のことです。画面の下端に表示され、真上に敵が居ることを示します。プレイヤーによってはこれを頼りにボスの位置を把握する場合がありますので、その有無でプレイに差が出るかもしれません。大戦争にはプラクティスモードが無く、1面から3面いずれのステージをプレイしたい場合でも1面の最初から始めなければなりません。一部の作品に採用されているスベルプラクティスが無いことから、個別の弾幕を反復練習する際には不便なシステム構造と言えるでしょう。

東方風神録を除く東方 STG ではグレイズ(弾から一定の距離内に接近すること)の数をカウントし、得点に反映するシステムが存在します。大戦争でもグレイズは「こおりパワー」の獲得に重要ですが、総グレイズ数のカウントや得点への反映はありません。グレイズでこおりパワーが増え、こおりパワーで弾を凍らせて生存し、生存して敵を倒してやる気(残機)を増やすという仕組みです。最終的にクリア時に残ったやる気がスコアに反映されるので、グレイズは間接的に得点に反映されると言えるでしょう。敢えてグレイズ数をカウントする必要がないということですね。

### 10.バグの話

大戦争にはいくつかのバグがあります。技術的な原因は明らかではありませんが、バグの存在が判明しているものとして、①2面まで進んだ後「最初から始める」で1面の最初に戻ると、その後クリアした際のリプレイファイルには、本来クリアしたものと別のルートが登録される。そのリプレイファイルは再生するとゲームがフリーズして詰む、②最終スベルカードで上に位置する妖精2人

のどちらかと下の1人を同時に撃破すると、ゲームが終了しない状態になり詰む、③食らいボム(被弾してから一定時間内にボムボタンを押すことでボムを撃ち、被弾を取り消すこと)を撃つと、画面左下の残りボム数表示(右下図の矢印で示す位置)が減らずに残ってしまう、④再生しているリプレイ内で金メダル(ショットを打たずにスベルカードを取得すると貰える記録)が取得されると、再生している側のプレイ記録として記録されてしまう、⑤3面中ボスでサニーミルクと対面するとき、会話パートで放置すると勝手にタイマーが進み、スベルカード前の通常弾幕で持ち時間が短くなる、⑥1面終了時に「リプレイを保存して終了」を選んでタイトルに戻ると、リプレイ再生時にゲームがフリーズして詰む、というバグが報告されています。各々のバグに講じる対策として、①2面以降にリトライするときは一たびタイトル画面に戻る、②上のふたりと下のひとりの撃破が同時にならないように調整する、③食らいボムを撃たない、④金メダルを取得しているリプレイを再生しないが、リプレイ再生前に score.dat をバックアップしておく、⑤中ボスに到達したら会話をスキップし早く通常弾幕を始める、⑥2面冒頭でリプレイを保存する、という方法があるでしょう。①②ともに、ゲームをクリアしても正規のリプレイが残らないため、大変致命的なバグであると言えます。しかし未だにこれらのバグに対する修正は行われていません。一部のバグに対しては有志が作成した非公式の修正パッチが配布されていますが、大戦争に限らず外部のプログラムでデータを書き換える時、ゲームが正しく動作するとは限りません。検索・ご利用は自己責任で。



### 11.コントローラーによる違い

一般に Windows で動作するゲームを遊ぶ際には、キーボード、ゲームパッド(家庭用ゲーム機のコントローラーと似た形のもの)やアーケードコントローラーを使うこととなります。いずれのコントローラーを使う場合でも移動速度の切り替え、通常ショットの使用に加えて、アイスバリアのチャージに割り当てる最低3ボタンが必要です。他の東方 STG をパッドでプレイしている人は、普段使うボタンに新たなボタンを1つ割り当てれば良いので、コントローラーの持ち方を大きく変える必要は無さそうです。普段キーボードでプレイしている人は、いつもの「Shift + Z + X」では足りない場面があり、「C」もしくは「Ctrl」を使う必要があります。使うキーに合わせて、キーボードに置く手の位置を変える必要があるでしょう。いつもの3ボタンでプレイする事は不可能ではありませんが、ショットを撃つためにZボタンをずーっと連打していないといけないので、大変疲れやすく操作しづらくなってしまいます。

キーボードでプレイする場合のキー配置を下図に示します。



### 12.立ち回り方

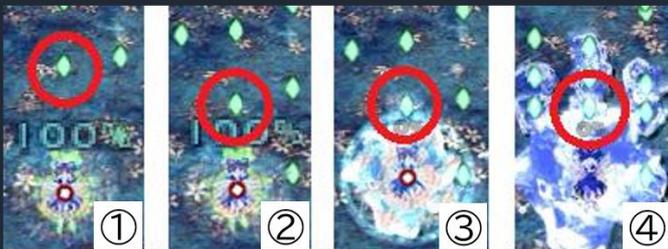
大戦争はゲームシステムが特殊であることから、普通の東方 STG とは自機の扱い方が異なります。コツを知っているのと知らないのとでは、ゲームの進めやすさに差が出てしまいます。そういうコツを発見すること自体がゲームをする楽しみの1つであって、自分で発見したい人にとってはおせっかいになってしまうかもしれません。

●チャージの貯め方:チャージボタンを押すと初めは通常ショットが出ますが、一定時間押し続けることで自機の移動速度が低速になり、アイスバリアのチャージが開始されます。こおりパワー30%以上でチャージが完了すると「カチッ」という音がして、アイスバリアを展開できる状態になります(右図)。ここでチャージボタンを離すと自機周辺にアイスバリアが展開されます。いったんチャージが完了すると、アイスバリアを



展開するまではショットを撃つことが出来ず、低速でしか移動できません。チャージし続けて動いていると操作が不自由になります。間違っチャージをしてしまったら、すぐに放棄しましょう。

●アイスバリアの撃ち方:チャージが完了したらアイスバリアを展開します。アイスバリアを使用する目的は弾を凍らせることですが、何のために弾を凍らせるかによって注意すべきことが変わります。アイスバリアを使う主たる目的は、自機に当たりそうな弾を消す「**防御**」、敵や敵の通り道に有る弾幕を消してダメージ判定を起こす「**攻撃**」、より大きい合計面積の弾幕を凍らせてスコアに変換する「**稼ぎ**」の3通りです。以下ではそれぞれの目的でアイスバリアを使用するとき、気を配りたい点をお示しします。まず防御を目的にするアイスバリアでは、最も効果的な使い方は撃たれた弾が広がらないように弾源(弾の発生源)で潰すことです。広がった弾幕の中で危ないものだけ凍らせるという方針でも良いのですが、そもそも弾が自機に向かわなければ被弾することは有りません。そうは言っても弾源でアイスバリアを使うには、弾幕のパターンやタイミングを完全に把握しないとイケません。パターンを把握する前に使うアイスバリアでは、とりえずどの弾を凍らせるかを意識すると良いでしょう。多方向の弾に目移りしていると、迷って結局アイスバリアを撃ち損ねることがあります。下図①~②では自機正面の弾が自機に向かってきていますが、③~④でアイスバリアを展開し弾を止めることにより、自機を守っています。実際のステージでは弾が1発だけ飛んでくるわけではありませんが、自機に向かってくる弾に的を絞り、凍らせる弾を選びましょう。



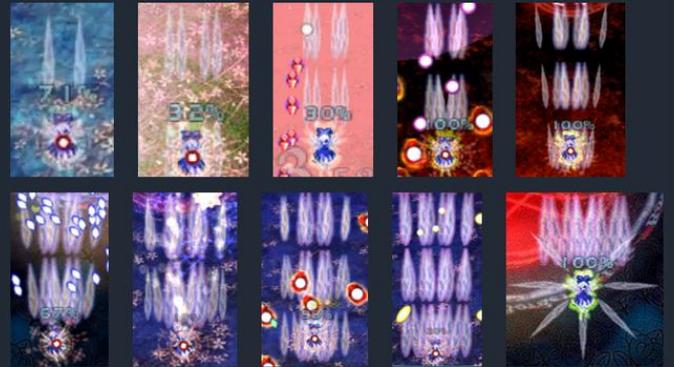
Hard・Lunatic・Extra では弾幕が密すぎてほとんど繋がっている状態になるため、厳密に凍らせる弾を絞らなくても良い場合があります。続いて攻撃を目的にするアイスバリアですが、攻防一体とは良く言ったもので、防御同様に弾源で弾幕を潰す方法が有効です。アイスバリアに敵へのダメージ判定がある分、より一層弾源(多くの場合は敵の近く)でアイスバリアを展開することが効果的です。しかし難しいのが、特にステージの途中では敵が一度に複数の場所から出てくることがあり、このときは弾源でアイスバリアを展開するだけではしのげません。アイスバリアが届かない場所から弾が飛んできて、すぐに次のアイスバリアが使える訳ではないからです。すなわち、ある程度多数の敵を1回のアイスバリアでまとめて攻撃することが重要になります。これは稼ぎを目的にするアイスバリアと共通するテクニックで、弾幕の形を予想してアイスバリアを展開するというスキルです。下図①~③を見てください。①では敵の妖精が3体だけですが、後から出てくる2体に



も一気にアイスバリアを当てたい場面です。弾幕が広がって、ぎりぎりアイスバリアが届くタイミングで凍らせると、遅れて出てきた2体にもダメージを与え、5体を一挙に倒すことができます。また凍らせる面積も、弾源で潰したときより大きなものになります。このように、広範囲に及ぶ弾幕を1回のアイスバリアで凍らせることができれば、より多くの敵にダメージ判定を与えられます。また凍った面積が増えるほど、より多く得点を積み上げられます。大戦争の弾幕はほぼ全てがパターン化可能な、つまり弾道の予測が可能な種類の弾幕です。弾道(弾幕の広がり方)が予測可能ならば、当然どこかにアイスバリアを展開した場合どこが凍るかも予測可能になります。敵が出現する場所も多くの場合は固定されているので、敵が出てくる場所に丁度凍った弾があるようにアイス

バリアを展開すれば、敵の撃破もスコア稼ぎも予定調和的に、スムーズに進んでいきます。そうやってステージの弾幕を覚えてはやりなおし、ちょっとずつ予定調和のアイスバリアで敵を完封していくのが、このゲームのパターン化です。人によって目標がクリア目指しやスコア稼ぎで異なりますが、練習して出来上がるパターンは目標によって全くの別物になります。

●ショットの撃ち方:チャージボタン(Z ちょい押し)かショットボタン(C 押しっぱなし)を押すと、自機の正面に通常ショットが打ち出されます。チルノの通常ショットは、アイスバリアで凍らせた弾の面積を合計した値によってLevel 1からLevel 15、さらに一番上のLevel MAXまで強化されます。一番強力な状態では、正面に加えて7方向に細いショットが打ち出されます。大戦争では自機のショットが強めに設定されているので、クリアを目指す際には敵の正面に位置取り、確実にショットを命中させることが重要です。



上段 左からLevel 1, 3, 5, 8, 10  
下段 左からLevel 12, 13, 14, 15, Max

●ボムの撃ち方:「パーフェクトフリーズ」が100%以上ある状態でボムボタン(キーボードではX)を押すと、ボムを発動できます。効果時間は約2秒間で、画面内の全ての弾が凍ったのち、効果時間終了時に消滅します。長い効果時間の間に敵にショットを撃ちこめ、ボス戦の速攻にとても役立ちます。弾幕が密になっている場面で発動すると画面がキラキラ輝くアイスバリアで埋まり、一気に消えて気分爽快です(右図)。



●グレイズの稼ぎ方:こおりパワーは、グレイズにより急速に回復します。大戦争には自機狙いの弾幕が多く存在するため、自機狙いの弾でグレイズを稼いでこおりパワーを回復し、アイスバリアを展開してからまたグレイズして回復、というサイクルを作ると攻略がスムーズです。敵が弾を打ち出す瞬間に弾源に接近することで、一度に多くの弾からグレイズを稼ぐことを「弾源グレイズ」といいます。下図を左から順に、こおりパワーの変化に注目して追ってください。



●速攻のための工夫:STGではクリアを目指すにあたり「敵を早く倒す」ことが重要です。大戦争でも敵、特にボスを速攻することは、弾幕を撃たれてしまった後の被弾リスクを小さくするために大切です。敵にダメージを与える手段としてAアイスバリアを当てるBショットを当てるCボムを撃つ(=A+B)の3つがありますが、一部の場面ではAに一工夫することでより早く敵を倒せることがあります。一例として、Cルートの1面「春の小径」とある場面を紹介します。第1通常(NS)から第1スベルカード(SP)への移行時を見てみましょう。次ページの図を番号順に追ってください。①はNSで、敵の体力ゲージが少しだけ残っている状態です。②~⑤で敵から打ち出された全方位弾に対して弾源グレイズを利用し、高いパワーのアイスバリアを展開します。⑥~⑦ではアイスバリア展開と同時にショットでボスを撃ち、ボスの体力ゲージを

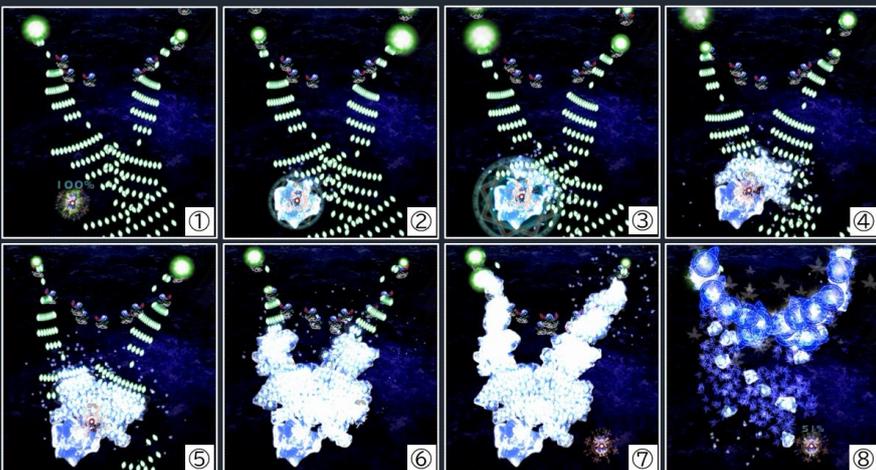


削りきって NS を終わらせます。⑧までで、アイスバリアが残ったまま SP に移行したことが判ります。⑨では SP が始まった後に弾が消え、ボスへのダメージが発生しています。一連の流れをまとめると、普通にショットを当てて SP に移行する場合よりもアイスバリア 1 回分だけ多くダメージを与えて SP に移行しているということです。このとき注意することは、①までの準備の段階で敵の体力をほぼ 0 まで削りきっておくことです。速やかな SP への移行ができないと、移行するより先に弾が消えてしまい、敵にダメージが入らない場合があります。このテクニックを「置きアイス」と呼びます。置きアイスはスターサファイアの通常弾幕で運用しやすいので、ぜひ試してみてください。

●点符の扱い：敵をアイスバリアのダメージで倒した際に出現する高得点の点符は 1 枚 4000 点と高い上に、なんと自動回収機能付きです。一方敵をショットで倒した際に出る普通の点符は、1 枚最大 1000 点と安い上に自動で回収してくれません。画面の下の方に落ちるほど点数が上がり、画面下端では 300 点ほどにしかなりません。100 点でも多く稼ぎたい時は回収する方が良くかもしれませんが、大戦争ではスコアが残機やボムに反映されるわけではないので、クリア目的のプレイでは点符は放っておくのが良いと思います。画面下部に落ちている点符は殆ど無価値ですから、不用意に追いかけてはいけません。なお東方 STG の中にはボムを撃つと点符を回収する機能が有る作品がありますが、大戦争ではボムを撃っても点符は回収されません。

### 13. 参考スライドショー

下図を番号順に追ってください。左右から幅広く撃たれる弾幕に対して、①から④でアイスバリアを展開しています。アイスバリアに触れた弾はその場で止まって凍り、すぐ後から来た弾が止まった弾に触れて凍ります。これを繰り返して起こる連鎖によって、弾幕が潰れて溜まっていきます。⑤から⑦まででアイスバリアの連鎖が画面上部まで到達し、⑧で凍った弾幕が一気に消えます。このとき凍った弾の近くに居る敵の妖精はダメージを受けて、一斉に倒れていることが判ります。ステージの序盤(道中)では、このような速く密な弾幕とそれに続く大量の妖精という構成が繰り返されます。ここで効果的なアイスバリアを撃ってたくさん弾幕を凍らせ、一網打尽に敵の妖精を倒したいですね。



### 14. 一歩進んだ攻略 ～Lunatic 編～

皆さんの中には、Hard, Lunatic といった高難易度への挑戦に意欲を持つ人がいると思います。とりわけ Lunatic は通常の弾幕、打ち返しの弾幕ともかなり弾速が速く、対処を考えている間に撃ち抜かれるケースが多いものです。とはいえ Lunatic をやるからには、Normal や Hard を経験している人が多いでしょうから、基本的なパターンは下の難易度から流用できるでしょう。クリアを近づけるためにできる事は、①凍った弾が敵に当たる位置でアイスバリアを置くこと(速攻撃破+やる気稼ぎのため)、②敵に近づいてアイスバリアを置いた後は、必ず距離をとる(打ち返し対策)、③敵を倒すと同時に自機狙いを誘導するために移動を始めることです。倒した敵が撃ってくる打ち返し弾はすべて自機狙いなので、どこから自機狙いが飛んでくるのかを念頭に置いて、パターンのつながりを考える事が大切です。

### 15. さらなる攻略に向けて ～3 枚目の話～

ちょっとマニアな人向けの話です。突然ですが Lunatic 攻略にあたり、一番大事なスペルカードは何でしょうか？狩野は「3 面ボスの 3 枚目」が一番大事であると考えています。これには理由があって、長らく Lunatic でやる気 1000% クリアを個人的な目標に据えてきたことが影響しています。クリアの時点でやる気 1000% が残っているには、やる気があと 100% 稼げる地点より後ろで被弾してはいけない訳です。狩野のパターンではラストスペルの「スリーフェアリーズ」で 200% 強のやる気を稼ぐことができます。ラスト前でやる気が 800% あれば良いという事になります。ラスト前というのは「フェアリーオーバードライブ」で、これはランダム要素が多い弾幕のため、中々安定しませんでした。ですから 1 被弾しても問題ないように他の弾幕を頑張るという作戦を考えました。3 面ボスの通常弾幕は他のルートと共通しているため、比較的練習・対策が進んでいました。スペルカードの 1 枚目、3 枚目は共通しないため練習が進まず、とくに 3 枚目は難易度が高めなものが多かったためよく被弾していました。3 枚目にあたってしまうと、その後の通常 4、4 枚目のスペルカードにプレッシャーがかかるため、3 枚目だけは確実に、安定してかわきたいという思いが強かったのです。

ということで、3 面ボスの 3 枚目に対してはカッチリ対策を行いました。その対策パターンを動画として示したものが、動画講座「3 枚目の話」です。興味がある方は視聴してみてください。「3 枚目の話」<https://ux.nu/F5nZV>

### 16. 奥の手の話

前項で「スリーフェアリーズ」ではやる気 200% 強が得られる、と述べました。普段他の人がプレイする様子を見てみると、スリーフェアリーズは中央の妖精の下で炎弾を避けるパターンが多くみられました。炎弾が至近距離から飛び出して被弾のリスクが大きい一方、やる気 100% 以上は稼げないので難関スペルとなっていました。狩野の個人的なパターンでは、3 妖精のちょうど中間に位置取り(右上図)、中央の妖精から炎弾が放たれる直前のエフェクト(右下図)に合わせて 100% のアイス位置を置きます。そうすると炎弾をほぼ全く避けることなく敵を撃破できるのです。炎弾が出る間隔は一定で、その間隔はちょうどアイスバリア 140~150% くらいに相当します。アイスバリア 100%(炎弾出る)→足して 140% となるようにアイスバリア 2 回→アイスバリア 100%(炎弾出る)→以下ループ、という作戦です。このパターンは通称「Fireball Block」と呼ばれます。パターンの理解には映像を見るのが一番良いので、ぜひ狩野の配信や動画を見に来てください。



## 17.大戦争を極める人へ

さらにマニアな人向けの話です。1年おきぐらいの間隔で話題になるトピックとして、「大戦争の6ルートは、難しい順に並べるとどうい順番になるのか」「6つのルートの中で、一番難しいルートはどれか」というものがあります。ルート自体の難易度というのは評価が難しいものです。というのも全体の印象で判断しようとするれば、大抵は一番苦手な部分の印象で決まってしまうからです。またパターンによって撃たれる弾幕が大きく異なるため、敵を完封できるほど練られたパターンを使う人にとっては簡単な部分も、パターンが未完成の人にとっては難しいと感じられる場合があります。大戦争は前述の通りルート間で道中やボス通常弾幕が一部共通しているの、その点も各ルートの独立した評価と比較を難しくしています。必要なことは、全てのステージを最小単位まで分割し、単位ごとに難易度を判定したうえで、ステージを組み立てなおすことです。これを試みたものが「狩野式妖精弾幕帖」です。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2		ステージ	面	セクション	ボス合計						
3		森	2面	ボス							
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2		ステージ	面	セクション	ボス合計						
3		森	2面	ボス							
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

同ファイルは Microsoft Excel で編集可能になっています。ステージを細分化した弾幕単位ごとに、6項目について主観的にその難易度を1~5の値で入力する、というものです。各単位の値を足して、森ステージならば1面、2面、3面それぞれについて難易度を示す値の合計を算出します。全ての単位の入力が済むと各ステージの難易度値の合計が算出され、それらを相対的に比較すれば、難しいルートを並べて比較することができるのです。下図は狩野が試しに入力を行い算出されたものです。難易度を表す値を K 値として、K 値を合計した数値によって 6 ルートを相対的に比較します。狩野にとっては C1 ルートが一番難しく、A1 ルートが一番簡単という順番になります。さてこの順番には一体、

どれほどの意味があるのでしょうか。そもそも難しさとは完全に主観的な問題であり、万人に共通する絶対的な尺度で論じるのは不可能です。そこで狩野式妖精弾幕帖では、あえて全ての弾幕について難易度を主観的に

評価することで、「自分にとって難しいのはどのルートか」という問題に答えを出す事を目的としました。全ての弾幕単位に入力するのは骨が折れますが、自分にとっての大戦争を知り、考えるのに役立つツールの1つになると考えています。ダウンロードは無料なので、ぜひ覗いてみてください。結果を僕の Twitter にお知らせくだされば、この上ない幸いです。

ダウンロード URL: <https://bit.ly/2ENXxmM>

## 18.世界にはばたく大戦争 ~Steam 配信開始~

2020年8月14日に Steam にて大戦争の頒布が開始されました。大戦争に先立ち幾つかの東方作品が Steam で配信されていたので、ついに順番が回ってきたという感じです。ストアページもちゃんとあります。気になるのは中身です。前述したように、

大戦争では大小合わせて6個のバグが存在しています。これらのバグは、Steam版で修正されたのでしょうか。結果として、6個のバグは1つも修正されていませんでした。ダウンロードしたファイルを確認したところ、データは2010年に頒布されたものと同一でした。そりゃ、直るわけないよね…ブラウザでストアページを表示してみると、サポートは日本語だけの様でした。英語対応のプラットフォームに進出したのに、ちょっと勿体ない話です。

ちなみに本冊子は、日本語以外にも翻訳・公開しております。翻訳ソフトを片手に奮闘し、2020年5月に英語版「For Fairy Fighters」を公開しました。また流星計画さんのご協力を得て、中国語版「致热衷于大战争的人」を制作・公開しました。中国語版の冊子は、東方 STG の競技大会である TOUHOU WORLD CUP にて景品として贈呈されたとのこと。これらの冊子は当サークル HP にて、無料公開中です。ぜひご覧ください。  
HP: <https://www.greatfairywars.com/products>

## 19.スぺルカード美術館

ゲーム本編で弾幕を楽しむのが一番ですが、ゆっくり弾幕を眺める余裕は中々無いものです。以下に3枚のスぺルカードを掲載しますので、のんびり鑑賞しましょう。画像は左から Lunatic, Hard, Normal, Easy の順で並んでいます。



月符「ルナティックトレイン」(ルナチャイルド)

A1, A2ルート共通の、1面ボス1枚目のスぺルカード。初見で仰天し、「無理!」と思うまでがご挨拶。アイスバリアを使って壁を消すように、という誘導の意図が感じられるスぺルカードです。小さい米粒の様な弾幕は、自機の方角に向かって一斉に動きます。その様子は、まるで地面に降り注ぐ雨粒のようです。



光精「ダイヤモンドリング」(サニーミルク)

A2ルート2面ボス戦で見られるスぺルカードです。円形の炎弾の下に、通常中弾が整列する二重構造。高難易度では炎弾の円形が欠ける部分が狭く、移動がかなり忙しいです。圧倒的な壁による圧力で、Normal, Easyでもプレッシャーを感じる一枚です。サニーミルクを中心に同心円の弾幕が広がり、とても綺麗。



光符「エクステンシブメテオ」(スターサファイア)

B2ルート3面ボス戦で見られるスぺルカードです。3妖精から撃たれる炎弾は、壁にあたると星弾となって跳ね返ります。見た目はキラキラと綺麗ですが、避ける側は大変です。周囲を星弾が浮遊する中、そこそこ早い炎弾がスーッと近づくので実に油断ならないのです。こういう時はアイスバリアでしっかり防御!

## 20.みんなで大戦争

さて、ここまで大戦争の攻略や楽しみ方について沢山語ってきました。一人で静かに大戦争を楽しむのは良いことですが、オンラインで他の人と一緒に楽しむのは良いことですが、オンラインで他の人と一緒に楽しむと、いつもとちがった面白さがあるかもしれません。東方 STG に限らず、ゲームをプレイする様子を動画等で共有する際には、原作者の許可が必要です。プレイ動画をアップロードして共有することは、「東方 Project」の二次創作

ガイドライン」でファン活動の可能範囲と示されているので、一般常識の範疇なら OK でしょう。YouTube やニコニコ動画等の動画サイトで作品タイトルを検索すると、アップロードされたプレイ動画を沢山見ることができます。狩野製作所では、2020 年にアップロードされた大戦争のプレイ動画を全てレビューし、毎月イチオシの動画をピックアップしていました。ぜひご覧ください。  
URL: <https://www.greatfairywars.com/special>

## 21. 原作復帰～三月精を読む～

熱心に STG に取り組むのは大変素晴らしい事ですが、余りに根を詰めると疲れてしまいます。そういう時こそ原作である「東方三月精」シリーズに復帰し、読書から癒しを得ると良いでしょう。この項では「東方三月精」として過去に出版された書籍を紹介し、狩野の個人的な感想を述べていきます。一部の中古価格がオークションサイトで高騰しているなどちょっと高い書籍が並びますが、お財布に余裕があったらぜひ全シリーズを買い揃え、癒しとして日々通読しましょう。

### ①東方三月精 Eastern and Little Nature Deity

松倉ねむ氏が作画を担当した、東方三月精シリーズ最初の 1 冊です。本作の作画のうち、特に最初期のもは、ZUN さんが描くイラストに近い印象を抱くような細く軽いタッチに見受けられます。ZUN さんの解説コーナー(上海アリス通信)や原作ゲームの人物紹介コーナー(幻想郷住民人別帖)、ZUN さんの書きおろし小説があるなど、特別感の強い一冊になっています。今となっては入手が難しく、資料としての価値も高まっていると思われる。ちなみに副題にある Deity とは、神様や神性を示す単語のようです。作品の世界観に照らせば、妖精を含めた自然環境全体に宿る神性を表すものでしょうか。妖精と植物・気候といった自然物の関係は、後のシリーズで語られてゆくことになります。



### ②東方三月精 Strange and Bright Nature Deity

本作から作画担当が比良坂真琴氏に交代しています。作風は ZUN さんの絵柄とは全く異なり、ポップな印象が強くなりました。博麗霊夢、霧雨魔理沙以外のキャラクターが続々登場し、明るい雰囲気を感じる作風です。ZUN さんはあとがきにちらりと登場するだけになり、原作 STG に関する記述は殆どみられなくなりました。本作は 3 巻全てに音楽 CD が付属する豪華仕様です。第 2 巻の音楽 CD には、前作の音楽 CD に収録された 3 曲が再録されました。いずれも以前収録されたものに比べて音が分厚く聴き応えがあり、再録に感謝が止まらない 1 枚になりました。

表紙を見比べると、キャラクターが満遍なく配置されている…かと思いきや、ルナチャイルドは左に、サニーミルクは右に居る事が多いと判りました。何か理由があるのでしょうか？



### ③東方三月精 Oriental Sacred Place

作画のパワーが増し、キャラクターが一気に増えたこともあり大変賑やかで、華やかな作風です。背景がこれまでにましてシリーズ後半には、他の書籍シリーズでメインとなる茨木華扇も登場します。印象深いのは 2 巻の屋台に関するストーリーで、登場キャラクターが多く、三月精も普段と違う装いで登場しとても可愛らしいです。最終巻ではついに、三月精が待ち望んだ「三月精 VS 博麗霊夢」という対決(?) が描かれますが、果たして結果は…

本シリーズも全巻に音楽 CD が付属し、妖精大戦争の BGM のリメイクが収録されています。ゲーム内で聴くのとまた違った印象を抱き、大変興味深いです。



## ④東方三月精 Visionary Fairies in Shrine

何といっても目を引くのは、三月精+チルノから新たに加わった「地獄の妖精クラウンピース」です。第 1 巻の表紙に、それも中央に堂々と登場します。加えて第 2 巻からは「真夏のアゲハ蝶の妖精 エタニティラルバ」、「日焼けしたチルノが登場し、当時の最新作である東方天空璋からキャラクターが続々参入しました。三月精シリーズで原作 STG の本編とこれほどに近く・直接的に関わるストーリーは妖精大戦争以外に無かったので、当時は大変驚きました。



ストーリーは今後の展開を予期させつつも、作品の連載は今作で一旦終了となりました。大団円という感じではないので次回作がありそうに思えますが、元々そういう終わり方をする大団円的なテーマを持った作品ではないので、今後どうなるのか大変気になるところです。ちなみに、本シリーズには音楽 CD は付属しません。

## 22. 「大戦争を楽しむ人へ」旧版のご紹介

実はこの冊子、年に何回か内容を更新しています。2014年に第 1 版を公開し、これまで内容をええたり表紙をええたりしてバージョンアップを繰り返してきました。原作コミックを紹介した後で大変恐縮ではありますが、折角の機会なので本冊子の過去版をご紹介します。

### ●大戦争を楽しむ人へ 2015 年度版

初版は 2014 年 8 月 3 日に公開。当初はウェブ公開だけでしたが、「自分の同人誌を刷る」というロマンから、配るアてもないまま冊子を印刷しました。中身はいたってシンプル。



### ●大戦争を楽しむ人へ 2017 年版・2018 年度版

内容を少しずつ加筆修正しつつ、1 年に 1 回のペースで新しいバージョンを公開していきました。アイスバリアの詳しい方法論を述べる文章は、2017 年版で登場しています。2018 年度版からなぜか「〇〇年度版」という名称になりました。白背景に黒字から、濃い色の背景色に特殊なフォントの白文字というスタイルが確立。



### ●大戦争を楽しむ人へ 2019 年度版

表紙やレイアウトを含め、内容を大幅に追加・修正したものを 2019 年 3 月に公開しました。STG の方法論が加筆されたり、図が見易くなったりしました。表紙は春のイベントに合わせて、爽やかな桜の花の写真を選びました。



●大戦争を楽しむ人へ 2020 年度版

春季例大祭に参加を申し込み、かなり気合を入れて内容を加筆しました。弹幕評価ツール(狩野式妖精弹幕帖)やスペルカード特集、Steam 進出の話題など、トピックを数多く加えてイベントに備えました。この版は新版として、2020 年 3 月の「博麗神社例大祭」で頒布予定でした。なお肝心の例大祭は…



●大戦争を楽しむ人へ 10 周年記念版

陽光の巻(サニーミルク)  
星光の巻(スターサファイア)  
月光の巻(ルナチャイルド)



例大祭中止ショックから立ち直った 2020 年秋頃、大戦争の頒布 10 周年を記念して、光の三月精それぞれを表紙に据えた特別版を制作しました。中身は 2020 年度版とほぼ同一ですが、どうしても三月精のイラストを表紙にして冊子を作りたかったのです。美しいイラストがあらわれた冊子を手にとったときの喜びは、忘れがたいものでした。同年は新興感染症の影響で同人誌即売会が次々と中止になり、会場での頒布が望めない状況でした。大戦争の中古販売にあわせて、これらの冊子を同封して頒布しました。

●大戦争を楽しむ人へ 英語版 “For Fairy Fighters”

かねてから、海外にも情報発信をしたいと考えていました。私生活に少し余裕が出た 2020 年 5 月頃、内容を一部修正して英訳し、英語版としてウェブ上で公開しました。一部の記載は、当時の日本語版より詳しくなりました。



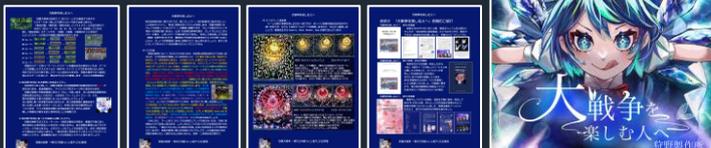
●大戦争を楽しむ人へ 中国語版 “致热衷于大战争的人”

流星計画さんの協力を得て、本文を中国語に翻訳し再編集しました。背景は中国で縁起が良いという、赤系の色にしました(陽光の巻と一緒に)。これだけで、3 か国語に対応する東方 STG の攻略本が誕生する事になりました。



●大戦争を楽しむ人へ 2022 年度版

2020年に出来なかった例大祭に参加することとなり、気合を入れて相当のボリュームで内容を加筆しました。プロモーションも精力的に行い、イベントでは多くの方に冊子を手にとって頂きました。内容としてはこのバージョンで一旦完成と言って良い水準に到達しました。



●大戦争を楽しむ人へ 2022年度秋版

現在の 2 段レイアウトを採用してページ数を節約し、浮いたスペースにミニコラムを挿入。多数のイラストレーターの方にチルノのイラストを描いていただき、ギャラリーとして掲載してかつてないボリュームを実現しました。冊子の完成度は更に高い水準に達しました。



23. ミニコラム その1

東方 project シューティングゲームに関する特定集団におけるツール使用についての検討  
——身近な作品の調査を中心として——

(0) はじめに

先日せっせと新しいアカウントをフォローしていると、とある bot のツイートが目にとまりました。ツイートの内容は下記の通りで、何やら不穏な雰囲気を感じました。調べればすぐ判明ですが、アカウント名は伏せておくことにします。

Touhou World CupやLNNスレなどの原作コミュニティ、thprac等を用いるツールの巣窟と化している。

ツイートに出てくる各々の単語はぼんやりと聞き覚えがあるものの正確には把握していませんでした。調べれば何か面白いカルチャーが見つかりそうに思われ、興味を持ちました。単語やそれにまつわる情報を集める中で考えた事柄を、下記に記していきたいと思います。

(1) 各用語について

上記のツイートを契機に興味を持ち、「Touhou World Cup」「LNN スレ」「thprac」について調べてみました。わかったことは下記の通りです。

●Touhou World Cup:略称をTWCといい、東方STGの大会のようです。Twitterに公式アカウントがあり、公式HP(\*1)も存在します。公式HPによると2020年に始まり、年1回開催されているとのこと。各所の記載や企画者の表記が英語であるため、日本国外の方が企画されているイベントと思われる。どこかで聞き覚えが有ると思ったら、実は狩野製作所の同人誌が2021年のTWCで景品として配布されていたことを思い出しました。その節は、流星計画様に大変お世話になりました。海を渡った同人誌たちは、元気にしているのでしょうか。1件同人誌を受け取った方らしきツイートがみつかり、大変嬉しく思ったものです。

●LNNスレ:Eientei Forumsというウェブサイト(\*2)にあるページ「Touhou LNN/LNN thread!」を指す単語のようです。LNN(東方STG用語で、難易度Lunaticをノーマス(NM)かつノーボム(NB)でクリアすること)をしたプレイヤーの名前や、リプレイファイルのリンクが記載されています。自主的に情報を収集・記録しているようで、狩野の名前も記載されていますが、過去に許諾を求められたことはなかったと思います。何かしら一般に判るような形でLNNを示してこのページの編集者の目にとられれば、名前が加えられるということでしょう。

●thprac:Maribel Hearn's Touhou Portalというウェブサイト(\*3)にあるページ「Touhou Patches and Tools」に多数列挙されている東方STGの外部ツールの1つです。ちょっと怖いのでダウンロードはしていませんが、githubの説明を見る限り、ツールは東方STGのプログラム



と独立して動作し、プログラムの動作を変更するようです。任意のステージ(最初からでも、途中からでも可)、任意のライフ数・ボム数、任意のパワーなど相当に細かい要素を指定して動作させることができるようです。

## (2) ツイート内容の真偽について

さて、これらの情報をもとに先のツイートの内容について考えます。このツイートは「TWC や LNN スレに参加するプレイヤーの多数がツールを用いている」ことを批判的に記していると考えられます。ここで検証すべき事は「TWC や LNN スレに名前があるプレイヤーの多数がツールを用いる」が事実であるか、またそれらの場所でツールが用いられることが批判に値する事なのかという点です。

まずここでいう「ツール」とは、東方 STG のプログラム(th10.exe など)に内部・外部から影響し、正常な動作とは異なる動作を意図的に起こすプログラムである、と定義しておきます。またツールの中には、本来するはずの正常動作の復元を目的とするものと、本来しないはずの異常動作を目的とするものがあります。前者は原作者から配布される修正パッチを含んだ、OS 更新やソフトウェアの相性によって正常動作が得られない状態をツールにより正常動作に近づけようとするものです。後者はツール無しで正常動作が得られていた状態から、何らかの目的(多くはプレイヤーにとって有利な状況を作ること)のために異常な動作を生じさせるものです。下記では主に、後者のツールについて考えていきます。

### Q. 「TWCやLNNスレに名前がある

#### プレイヤーの多数がツールを用いる」は事実か？

これらに名前が出てくるプレイヤー全員についてチェックするのは大変なので、まずは身近な作品である妖精大戦争について調べてみました。TWC には妖精大戦争の部門があり、丁度 7 月 2 日と 7 月 3 日に競技が行われたようでした。出場したプレイヤーは計 4 人おり、配信サイトのアーカイブ等から全員について thprac の使用が確認できました。LNN スレの妖精大戦争部門に名前が掲載されているプレイヤーは 25 人いましたが、配信サイトや SNS のアカウントを確認できないもの、動画や配信アーカイブが無くツール使用の有無が確認できないものがあり、全員については調査できませんでした。また thprac はツールの中では比較的后発にあたるようで、調べると 2020 年 5 月に作成者によるチュートリアル動画がアップロードされていました。つまりそれ以前には別のツールが存在するため、それらの古いツールも考慮する必要がありました。調査の結果として、LNN スレに名前が記されているプレイヤー 25 人のうち 9 人(36%)が、過去にツールを使用していたと判りました。全体の 3 分の 1 となると、多数とはいえないでしょう。以上から、妖精大戦争に関しては「**TWC に出場するプレイヤーの多数がツールを用いる**」「**LNN スレに名前が出るプレイヤーの中にツールを用いる者はいるが、多数ではない**」と考えられます。

## (3) 批判の理由について

上記のツイートではツールを用いるプレイヤーに対して批判的に思われる表現がありますが、なぜツールを用いることが批判されるのでしょうか。先程定義したように、ここでいうツールとは正常な動作とは違う動作を意図的に起こすプログラムのことです。対人ゲームならば、ツールを用いて対戦で有利な状況を作ることができるため、対戦の公平性が損なわれます。またオンラインゲームならば、有償のアイテムを不正に獲得すれば、運営会社に経済的損害を与えることになるでしょう。東方 STG について考えると、花映塚以外の作品は 1 人プレイであり、オフライン環境で動作するゲームになります。よって直接対戦する競技の公平性や、オンラインで取引を行うデータの改変にまつわる問題は生じません。そこで東方 STG でツールを用いることが批判される理由を、下記の通りに考えてみました。参考にしたページの URL を示します(\*4)。念のため言っておきますが、下記の理由①～③は狩野がそういう批判をしているのではなく、批判するとしたらこう、という理由を考えてみましたという事です。どうか悪しからず。

**理由① 間接的に対戦の公平性を損ねる:** 上記の TWC もそうですが、STG プレイ自体はオフラインでも、スコアを含めたプレ

イ内容をオンラインで共有・比較することにより、間接的に対戦の形式を作ることができます。また STG は練習によるパターンの会得とその再現がプレイの軸となるため、練習の効率がプレイの精度や成績に直結します。そのためツールを用いた効率のよい練習を行うプレイヤーが、ツールを用いないで練習したプレイヤーよりも有利な状況を、間接的に作ることができます。ツールの使用が、間接的な対戦の有利・不利を間接的に左右するということです。対戦するだけで勝ち負けに価値がないのなら有利でも不利でも構わないのでしょうか、対戦の勝ち負けに何かの意義を見出すのなら、ツールの存在が対戦の公平性、ひいては対戦の価値そのものを損ねてしまうのではないのでしょうか。

**理由② 間接的に対戦環境を変える:** これも対戦に関する理由となります。いま STG で対戦を行う集団があるとします。その中で 1 人がこっそりツールを用いて有利に対戦を行っても、それを検証・発見するのは難しく、プレイヤー全体への影響は大きくないと思われます。しかし多数のプレイヤーが一様にツールを用いる状態になると、更に多くのプレイヤーがツールの存在を知りようになり、より有利に対戦を行うためにツールを用いることが、集団に属するプレイヤーにとって標準的になっていくことが予想できます。集団内での標準が変わっていく、いわゆるニューノーマルということですね。

**理由③ 作品を破壊する:** 東方 STG は、原作者である ZUN さんが作成したプログラムであり、ZUN さんが意図した通りに動作するデータの集合です。個々のデータや、実際にデータが動作し描出される映像があつまり、1 つの作品として完成しています。ツールを用いて本来の意図に沿わない動作をさせるというのは、ゲームという作品を壊しているといえます。破壊というと大げさかもしれませんが、すでに完成した絵に、その上から色を塗ったり文字を書いたりする行動と同じようなものです。過度になればその作品は全く本来の姿とは違うものになってしまいます。2012 年にスペインでキリストを描いた絵画を素人が修復しようと加工した結果、修復後の絵画は全くオリジナルとは異なる有様となったという事件がありました。(\*5) その行為は批判の対象となった訳ですが、作品とそのオリジナリティに価値があると考える人々が、それらを損なったことに対する批判をしたものと思います。ツールにより作品を加工・改変することへの批判は、似た意味を持つのではないのでしょうか。ちなみに件の絵画は修復後の様相があまりに悲惨で「モンキー・キリスト」などと呼ばれた結果、話題性が高まり観光客が増えて、むしろ大きな収益をもたらしたとのことです。(\*6)

## (4) 批判の妥当性について

上記に示した理由のいずれに関しても、ツールの使用者が他者に直接影響を及ぼした結果生じるものではなく、観念的・抽象的な内容です。それは本来東方 STG が、花映塚を除き対戦ゲームではないので当然といえるでしょう。直接の不利益を被っていない事への批判には、「〇〇が迷惑だからやめてほしい」という具体的な苦情ではなく、「〇〇は△△であるべき」という理想論・規範意識が根底にあるのかもしれませんが。上記のツイートはつまり、TWC や LNN スレといった東方 STG 上級者の集団あるいは個々のプレイヤーに対して、そういった理想論を述べているのでしょうか。

抽象的な批判は、個人の価値観によって賛否が分かれてしまうため、妥当性を検討することができません。批判された集団の内部で意見を募れば、当然批判への批判や反論が出てくることでしょうし、批判する側から意見を聞けばその逆の事が起こるでしょう。ただ確かな事は、特定の集団やイベントにおいて定められたルールが有るならば、ルールに違反する者への批判は妥当であろうということです。ツイートに記された TWC と LNN スレについて規則や規定を探してみたところ、TWC ではルール内で明確にツール使用が認められていましたが、LNN スレの当該ページには明記されていませんでした。ルールに則って考えれば、TWC でのツール使用は問題なく、LNN スレでは現状判断できないということになります。結論として、上記のツイートがツール使用に対する批判であったとして、その批判は妥当なものとは言えないと考えられます。

(5) ツールはチートなのか

前述の通りツールには 2 種類あり、そのうち問題視される事が多いのは、意図的に異常な動作を起こして、プレイヤーに有利な状況を作ろうとするものです。そういったツールを使用することは、チートと呼ばれることがあります。オンラインゲームでのチートはゲームの運営に支障をきたし、ときに損害を発生させます。google で「ゲーム チート」と検索すると、なんと警視庁の「チート行為はやめましょう！」というページ(\*7)が見つかります。チートに関する様々な意見を見るに、「オンライン」「対戦」という条件が揃うとき、特に問題視されることが多いようでした。東方 STG についても同様に、間接的であれオンラインで対戦形式を作るときに、チートが問題になると考えられます。個々のツールがチートであるか否かは、ルールに明記されていればその記載の通りであり、ルールが無ければ判断のしようがありません。STG に限らず全体的な傾向として、**プレイヤーにとって有利にはたらくツールや、ゲーム自体の起動・進行が阻害されるツールはチートと判断されやすい**と考えます。前述したもう 1 種類のツール、すなわち正常に動かないゲームを正常に近い形で動かそうとするツールは、環境によってチート扱いされるかもしれませんが、使用することでプレイヤーが有利にならないためチート扱いされづらいものと思われます。先に参照した東方のツールが列挙されているサイトを参照し、各々のツールがどちらに分類されるかを考えてみるのは面白いですね。

1 人だけで黙々とゲームを遊ぶならばチートであるか否かは誰にも問われませんが、インターネットや対面でゲームを通じて他者と関わる時は、自分の使うツールがチートに該当しないかを確認するのが良いでしょう。最善の方法は、ツールを使わないことです。ツールを使わず正常動作でゲームを遊ぶ人が、チートの濡れ衣を着せられることはありません。

(6) おわりに

狩野は様々な同人イベントに参加して、個人制作のイラストやグッズ、ゲーム等を購入しています。そのいずれも自分にとって大切な作品です。無論自分で傷つけることはありませんが、意図せず傷がつくことの無いように大事に保管しています。形有るものが経年劣化して壊れるのは仕方ありませんが、大切な作品はオリジナルの状態のまま保存しておきたいものです。PC 上のプログラムは、手に取れる形を持ちません。プログラムを改造・変更しても、データが入っていたディスクの見た目は変わりませんし、データを元に戻したり削除したりすれば変化の形跡は残りません。しかし素晴らしい作品を生み出したクリエイターに思いを馳せると、自分が作ったものが全く違う有様になって広がることを、喜ばしくは感じないだろうと思います。ですから狩野はどのような作品もオリジナルの状態を保って、その魅力を享受することにしていきます。皆さんも、自分にとって価値あるものを大切にできるといいですね。ではまた。

(7) 引用 URL

- (\*1) <https://touhouworldcup.com/>
- (\*2) <https://eientei.boards.net/>
- (\*3) <https://maribelhearn.com/>
- (\*4) <https://w.atwiki.jp/aniwotawiki/pages/10387.html>
- (\*5) <https://www.bbc.com/news/world-europe-19349921>
- (\*6) <https://www.afpb.com/articles/-/2963272>
- (\*7) <https://www.keishicho.metro.tokyo.lg.jp/kurashi/cyber/notes/cheat.html>

上記のコラムは、2022 年 7 月 7 日に狩野製作所のホームページ (<https://www.greatfairywars.com/>) に掲載されたものです。



24. ミニコラム その 2

個人的おすすめ東方スポット 3 選

- (1) 幻想 BAR Flandre (Twitter ID @haru13taka12)  
住所: 北海道札幌市東区北 27 条東 7 丁目イービル 2F



札幌駅から市内の地下鉄を使って 15 分くらいの駅から、10 分ほど歩いて到着します。札幌は地下鉄網が発達しており、色々なルートで行くことができます。狩野は地下鉄東豊線「元町駅」で降りました。コンパクトな店内には多数の素敵な東方グッズやお酒が並んでおり、その様子を見るだけでも楽しめます。店長さんは東方の原作にも二次創作にも明るく、多方向の話題に応じてくださいます。このバーの特長は、3 方向にある大型ディスプレイを用いて、がらりと店内の雰囲気を変えられることです。東方の二次創作動画や音楽を流せばオタクバー、カラオケで朗々と歌えばカラオケバー、ゲームをやればゲームバーの雰囲気に変わります。それら全てに店内の東方グッズや装飾が調和し、いつでも居心地の良い空間になっています。バーなのでお酒を飲める訳ですが、どちらかという量より質、お酒そのものをじっくり吟味して感じる飲み方が合うように思いました。東方のキャラクターカクテルを注文すると、見た目も香りも楽しめる素敵なお酒が出てきます。狩野は長時間にわたって滞在し、ゲーム、酒、歌と色々な雰囲気を味わい、大変満足できました。ちなみに店内ではトートバッグやコースターなど、バーのグッズを買うことができます。よく見るとこのバーのモチーフはにとりです。バーの名前はフランドルなのに、なんでにとりなんだろう…？

実際にお店に行ったら、店長さんに聞いてみてください。お店は北海道にあるので、陸路より空路がおすすめです。



- (2) オタクバー U.N.逢縁 (Twitter ID @bar\_u.n.owen)  
住所: 東京都江東区亀戸 6-56-8 2F



東京駅から 20 分、JR 亀戸駅の東口を出て 5 分ほど歩くことで到着します。お店はかなり広く、イベント前などの混雑時は 20 人くらいのお客さんが入ります。豊富な飲み放題メニュー、フードメニューに加えて、しばしば追加されるオリジナルメニューを楽しむことができます。個人的なお気に入り、カレーライスと麻婆豆腐です。



東方キャラクターをモチーフとするカクテルの中では、チルノモチーフのカクテルが、甘くて飲みやすい味わいです。

カウンターの上部にはモニターがあり、ゲーム画面を映して東方 STG を遊ぶことができます。またカラオケも利用可能で、お客さんが多いときは常に誰かが歌っているような、活気があり賑やかな雰囲気です。客層は幅広く、狩野のような STG を含む東方のゲームを楽しむ人、イラストや音楽を作る人、イベントを企画する人、大酒飲みなど様々な人が来店します。混雑具合によってお店の様子が変わるので、比較的空いている平日と混んでいる週末、それぞれのタイミングでお店に行ってみると面白いと思います。もしも飲み放題で呑みすぎたり終電が無くなったりしても、亀戸駅周辺にはホテルやネットカフェが沢山有るので安心です。狩野はホテルマイステイズ亀戸をよく利用しています。



(3)シューティングスター(Twitter ID @ShootingStar50Y)  
住所:千葉県市原市姉崎東 2-9-1



シューティングゲームを主に稼働するゲームセンターです。東京から直通の快速電車に乗ると、千葉駅を經由して JR 姉崎駅まで約 1 時間。駅から徒歩 5 分で到着します。ゲームのラインナップは日々入れ替わっており、事前にリクエストをしておくとお気に入りのゲームを来店時に稼働してもらうことができます。稼働タイトルは有名どころのアーケード STG が多いのですが、東方関連で注目すべきは 2022 年 7 月 28 日から exA-Arcadia で稼働を開始した、東方 Project 初の公認アーケード作品「東方電幻景」です。市内でも稼働する施設が限られているため、店舗に行ってみても混んでいて中々立ち着いて遊べないのが現状です。しかし上記の通りシューティングスターには事前に遊ぶタイトルを選んで遊びにくる人が多いため、常に混雑する場所ではありません。更に驚くべきは 1 プレイ 50 円という値段設定です。ふつうは 1 プレイ 100 円ですから、同じ予算で他店の倍遊べます。東方のアクセシビリティを落着いて遊びたい人は、ぜひシューティングスターに行きましょう。時間があれば店内で稼働している名作 STG も遊んでみると、新しいお気に入りの作品が見つかるかもしれません。東方を入口にして、STG の世界に知見を広げていくのも面白いですね。

## 25. ミニコラム その 3

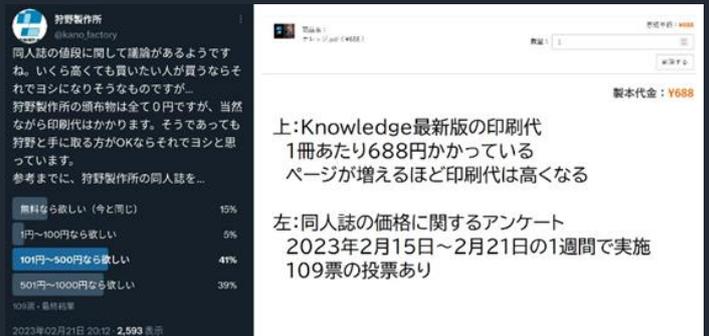
同人誌の適正価格について 一私的投票の結果から

先日 Twitter で少し目立った話題で、「同人誌の適正価格」がありました。近年色々な物の値段が上がっており、ついには同人誌の印刷代も上がったことで、サークル側からするとイベントでの頒布価格を上げたい、という背景があるようです。買う方からすれば安い方が良いので、値段を上げないでほしいという意見と、印刷代やイベント参加費用の回収も考えると値上げせざるを得ないという意見が存在したようでした。様々な立場から意見が投稿

され、大変興味深くそれらを眺めていました。

同人誌即売会を経済市場であると考えれば公正競争の管理が必要になるのですが、そもそも同人誌はほぼ全て内容が異なり互いに競合しないので、公正競争もヘチマもありません。市場での経済活動では、不当に安い値段で販売し他社の販売機会を奪うことを不当販売と言うそうです。不当販売は独占禁止法に抵触するようですが、同人誌即売会と同じ理屈が成立するのには大変怪しいように思えます。法律については全くの素人であるため、正しいところどうなのかはよく判りません。

さて狩野個人としては、需給が釣り合っているなら同人誌は何円でも構わないと思っています。1000 円でも 10000 円でも買う人が相応の価値があると考えるならば、その金銭と同人誌を交換すれば良い話だと思うのです。1 万円でも欲しいものは欲しいし、0 円でもいらぬものはいらぬ。値段がネックになって購入を迷う様なら、自分にとってその値段相応の価値がない物であるという事だと思うのです。そこで一つ気になったのが、自分の同人誌はどのくらいの金銭価値があるとされているのか、ということでした。狩野製作所の同人誌に対して「この値段なら出しても良い」という価格を調べたのが、下記のアンケートです。



値段の選択肢を 4 つ用意して、1 週間の期限を設けてオープンに投票を募りました。結果は 0 円が 15%、1~100 円が 5%、101~500 円が 41% で最多、501~1000 円が 39% でした。加重平均を計算すると、これらの平均値は 418 円となりました。つまり狩野製作所の同人誌を知っている方々は、400 円ちょっとなら出してもいいかなと思っているらしいという事です。これまで(メロブ等の委託を除き)同人誌を全て無料頒布してきた身からすると、具体的な値段で評価が貰えるのは大変うれしく、励みになりました。今後の活動の支えとしていきます。ちなみに印刷代を回収しようとする 700 円くらいの値段をつけないといけぬ訳ですが、これでは上記の値を大幅に上回るため、ほとんど同人誌を配ることができなってしまうと思います。少額の儲けがあろうとも、同人誌を配れないのでは当サークルにとっては本末転倒です。印刷代の回収にはこだわらない方が良さそうですね。

確かにイベント予算が少ない方にとっては、各サークルで同人誌の値段が上がってしまうと苦しい事情があります。かつては自分もそうでした。2,3 サークルの頒布物しか買えず、後はキラキラしたものを眺めてイベントが終わることもあり。そういう状況の方に少しでも予算を確保して東方を楽しんでもらうためにも、狩野製作所は同人誌の無料頒布を続けていきたいと思っています。これは一方的に施すという話ではなく、予算が不足している方にも広く情報を伝えたいという、狩野製作所側のねらいもあるわけですね。

同人誌をお渡しした方の中には、差し入れのお菓子や、同人誌代としてお心遣いをくださる方もいらっしゃいます。大変ありがたく、頂戴しております。ありがとうございます。これからも、狩野製作所の同人誌をよろしく願います。それではまた、イベントでお会いしましょう。



## 26. おわりに

2022年度秋版から冊子のレイアウトを大幅に変更し、コラムを含めて内容を大幅に修正・加筆しました。サークルのブログで少し反響があった記事を、いくつかコラムとして掲載しております。本誌が、大戦争を楽しむ皆様にとって良いものになれば幸いです。大戦争との関わりを思い出すと、2011年半ばに「何か東方のシューティングを売りたい」と思い、同人ショップで一番安い東方の作品(当時は妖精大戦争が1050円で最安)を手にとったのが始まりでした。以降10年に渡り大戦争をプレイし続け、現在プレイ時間は1500時間を越えました。ゲームを楽しむ中で作品の弾幕・音楽・ステージに強く惹かれ、今も好きであり続けています。2019年末には原作書籍である東方三月精シリーズが連載を終了し、2020年には大戦争が頒布10周年を迎えました。大戦争というコンテンツは、徐々に昔のものとなっていきます。しかし年月を経ても変わりなく、大戦争が多くの人に好かれ、楽しめることを願っています。本誌を最後まで読んで頂き、まことに有難うございました。みなさんも是非、大戦争を楽しみましょう。

以上、大戦争を楽しむ人へ。 狩野力チロー

## 27. 改訂履歴

初版 2014年8月13日  
第2版 2015年8月2日  
第3版 2017年2月5日  
第4版 2018年9月2日  
第5版 2019年3月9日  
第6版 2019年3月18日  
第7版 2020年3月22日  
第8版 2020年8月14日  
第9版 2020年9月18日  
第10版 2020年10月13日  
第11版 2021年2月20日  
第12版 2021年8月14日  
第13版 2022年3月13日  
第14版 2022年8月29日  
第15版 2022年9月26日  
第16版 2023年4月3日  
第17版 2023年6月2日  
第18版 2023年6月30日(本冊子がこの版です)

## 28. 頒布履歴・予定

2018年  
9月8日 静岡県「チルノの日の休日祭 あ大祭の前夜祭」  
9月9日 静岡県「チルノの日の休日祭 あ大祭」  
2019年  
3月17日 愛知県「東方名華祭 13」  
4月21日 静岡県「東方螺茶会 遠江の宴」  
6月9日 大分県「東方螺茶会 豊後の宴 第二季」  
6月30日 香川県「東方螺茶会 讃岐の宴 第五季」  
7月21日 宮城県「東方幻仙郷 十二」  
7月28日 大阪府「東方螺茶会 和泉の宴 第二季」  
8月4日 福岡県「東方螺茶会 筑前の宴 第六季」  
8月18日 大分県「東方螺茶会 豊後の宴 第三季」  
8月18日 石川県「東方北陸祭 第二十三弾」  
8月18日 岩手県「東方螺茶会 盛岡の宴」  
8月25日 山形県「東方螺茶会 山形の宴 第三季」  
8月25日 青森県「東方螺茶会 陸奥の宴 第四季」  
8月25日 広島県「東方螺茶会 安芸の宴 第五季」  
9月22日 香川県「東方螺茶会 讃岐の宴 第六季」  
9月22日 北海道「東方螺茶会 札幌の宴 第八季」  
10月6日 静岡県「東方絢文祿 駿河の巻 第六弾」  
10月19日 愛知県「東方絢文祿 尾張の巻 第二十三弾」  
10月22日 福岡県「東方螺茶会 筑前の宴 第七季」  
10月27日 岩手県「東方螺茶会 盛岡の宴 第二季」  
10月27日 広島県「東方螺茶会 安芸の宴 第六季」  
11月3日 石川県「東方北陸祭 第二十四弾」  
11月17日 宮城県「東方幻仙郷 十三」  
11月17日 静岡県「東方螺茶会 遠江の宴 第三季」  
11月24日 大阪府「東方螺茶会 和泉の宴 第三季」  
12月15日 愛知県「東方絢文祿 尾張の巻 第二十三弾」  
12月15日 福岡県「東方螺茶会 筑前の宴 第八季」  
12月15日 岩手県「東方螺茶会 盛岡の宴 第三季」

## 2020年

1月13日 宮城県「東方幻仙郷 十四」  
1月13日 高知県「東方螺茶会 土佐の宴 第三季」  
1月13日 沖縄県「東方瑠球祭 第十七季」  
1月19日 香川県「東方螺茶会 讃岐の宴 第七季」  
1月19日 愛知県「東方絢文祿 尾張の巻 第二十四弾」

## 2021年

3月21日 東京都「第十八回 博麗神社例大祭」

## 2022年

1月30日 山梨県「東方甲州祭 in 道の駅富士川」  
2月27日 山梨県「東方甲州祭 第22幕」  
5月8日 東京都「第十九回 博麗神社例大祭」  
6月5日 愛知県「東方名華祭 16」  
10月9日 大阪府「東方紅楼夢(第18回)」  
10月23日 東京都「第九回 博麗神社秋季例大祭」  
12月31日 東京都「コミックマーケット C101」

## 2023年

1月22日 福岡県「大◎州東方祭 56」  
2月26日 神奈川県「ようせいげんき! 15」  
4月9日 静岡県「東方駿河祭 第13幕」  
4月16日 京都府「どこもかしこも幻想郷京都 SP」  
5月7日 東京都「第二十回 博麗神社例大祭」  
6月25日 愛知県「東方名華祭 17」

(以降は頒布予定のイベントです)

7月30日 愛媛県「にじかるさみっと」  
8月13日 東京都「コミックマーケット C102」  
9月9日 静岡県「チルノの日の休日祭 あ大祭」  
10月15日 大阪府「東方紅楼夢(第19回)」  
11月12日 東京都「第十回 博麗神社秋季例大祭」

## 29. スペシャルギャラリー

過去に同人誌の表紙として描いて頂いたイラストや、個人的にリクエストして描いて頂いたイラストをギャラリーとして掲載させて頂いております。熱意を以て素晴らしいイラストを作ってくださったイラストレーターの皆様に深く感謝申し上げます。

### 【イラストレーター様のご紹介】

29. スペシャルギャラリーにてイラストを掲載させて頂いた、イラストレーターの皆様のお名前をご紹介します。



やさごろも様



NvLL様



はたけ様



た3様



ぷら様



あつあげ様



陸月猫様



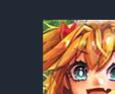
ほたる様



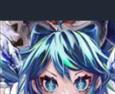
五月雨好花様



絹さやえんどう様



間宮ミヤ様



間宮ミヤ様



飯田あんぬ様



マルニ・  
マルニエール様



間宮ミヤ様



間宮ミヤ様



















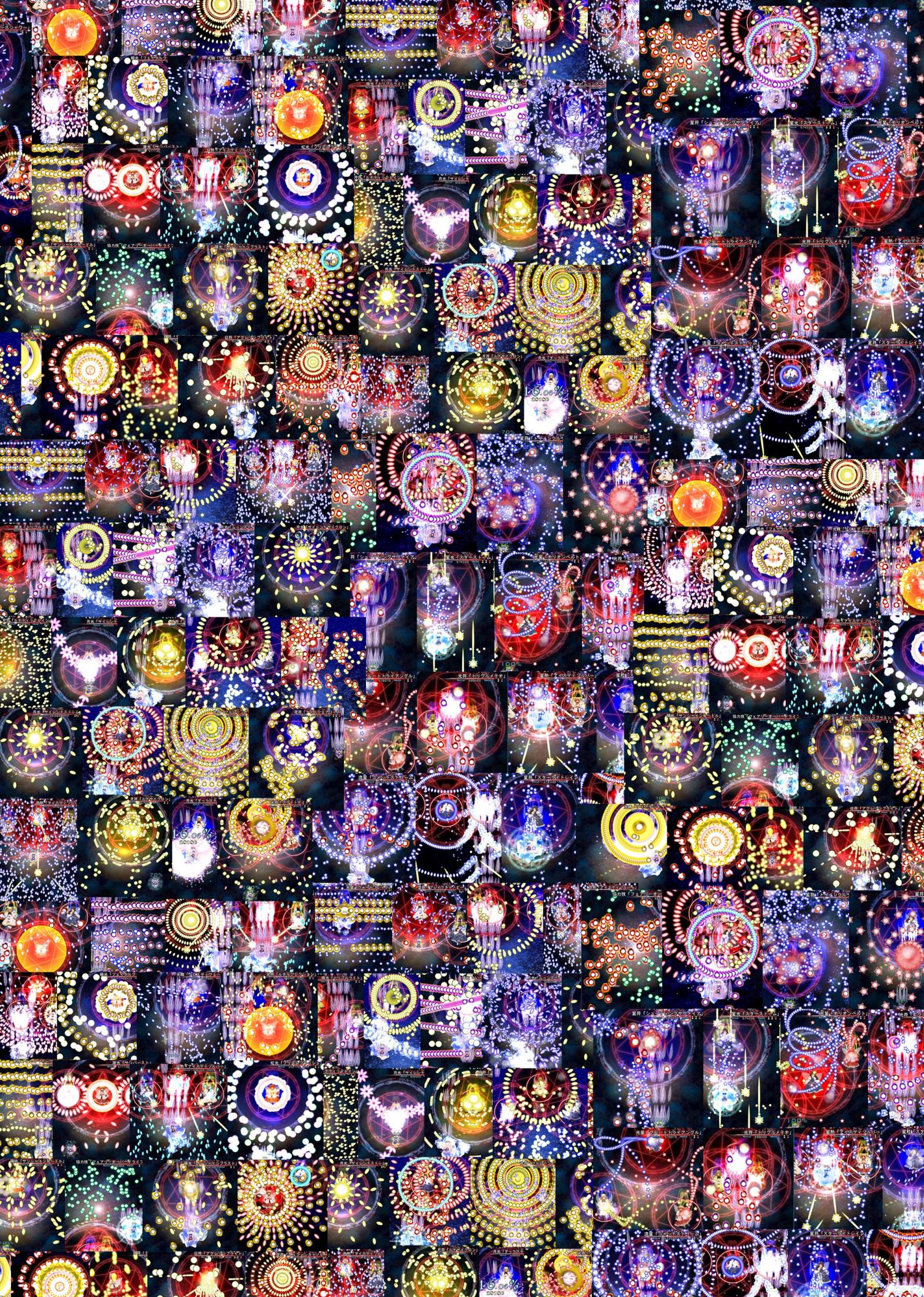












大戦争を楽しむ人へ  
2023年度版



**KANOFACTORY**