

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. ミニコラム その4
- p.16
 - 27. おわりに
 - 28. 改訂履歴
 - 29. 頒布履歴・予定
- p.17
 - 30. 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: 2024年3月20日(第20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」という夢を現実になしよとする所から始まります。「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。

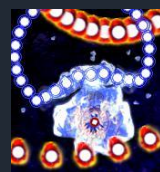
4.開発のお話

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。

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。

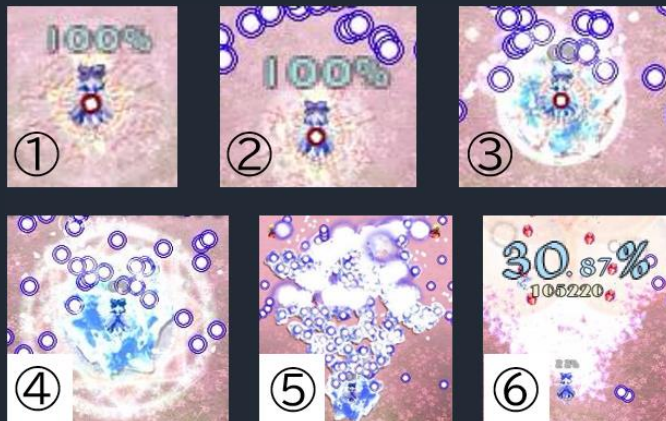
☆最近の話

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

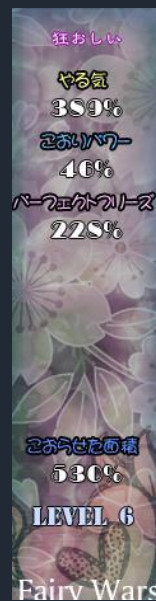
大戦争に特有なシステムといえば、何と言っても「アイスバリア」です。アイスバリアとは、発動すると自機周辺に展開され、触れた弾を凍らせたり、当たり判定を消したりする機能です。ゲーム内では下図①～⑥の流れでアイスバリアを使うことになります。



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ことができます。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。

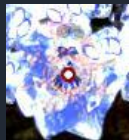


	1面	2面	3面
A1ルート	魔法の森	霧の湖	春の小径
A2ルート	魔法の森	春の小径	霧の湖
B1ルート	霧の湖	魔法の森	春の小径
B2ルート	霧の湖	春の小径	魔法の森
C1ルート	春の小径	魔法の森	霧の湖
C2ルート	春の小径	霧の湖	魔法の森

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せんが、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異なる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

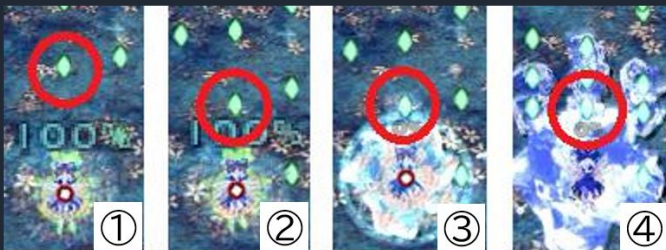
大戦争はゲームシステムが特殊であることから、普通の東方 STG とは自機の扱い方が異なります。コツを知っているのと知らないのとでは、ゲームの進めやすさに差が出てしまいます。そういうコツを発見すること自体がゲームをする楽しみの1つであって、自分で発見したい人にとってはおせっかいになってしまうかもしれません。

●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。間違っただけで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はいけません。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。



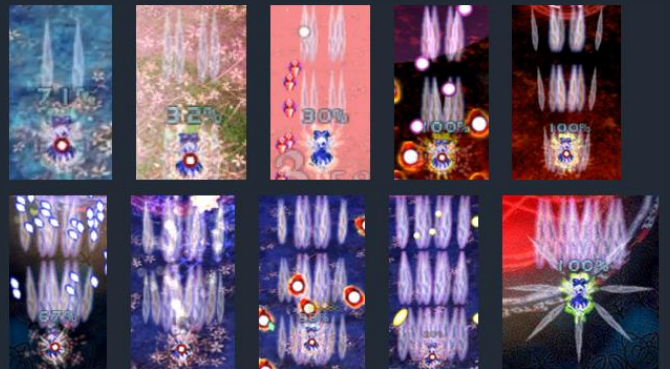
Hard・Lunatic・Extra では弾幕が密すぎてほとんど繋がっている状態になるため、厳密に凍らせる弾を絞らなくても良い場合があります。続いて攻撃を目的にするアイスバリアですが、攻防一体とは良く言ったもので、防御同様に弾源で弾幕を潰す方法が有効です。アイスバリアに敵へのダメージ判定がある分、より一層弾源(多くの場合は敵の近く)でアイスバリアを展開することが効果的です。しかし難しいのが、特にステージの途中では敵が一度に複数の場所から出てくることがあり、このときは弾源でアイスバリアを展開するだけではしのげません。アイスバリアが届かない場所から弾が飛んできて、すぐに次のアイスバリアが使える訳ではないからです。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 ちよい押し)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、ボス戦の速攻にとっても役立ちます。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)への移行時を見てください。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

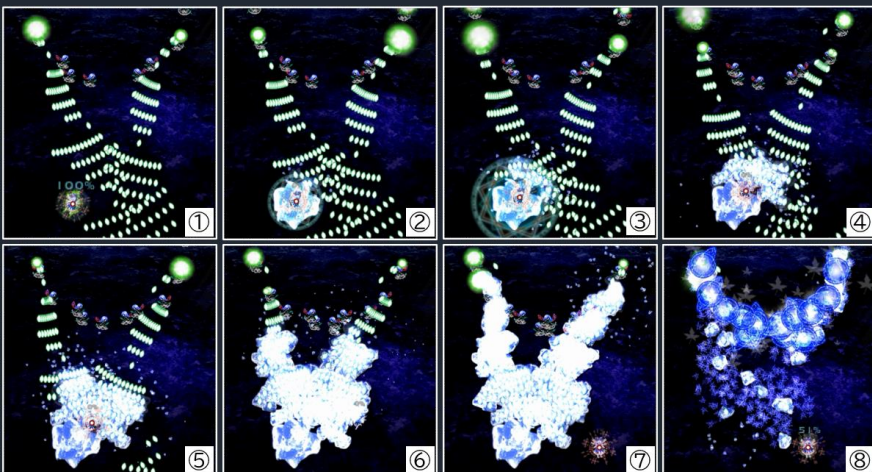


削りきって NS を終わらせます。⑧までで、アイスバリアが残ったまま SP に移行したことが判ります。⑨では SP が始まった後に弾が消え、ボスへのダメージが発生しています。一連の流れをまとめると、普通にショットを当てて SP に移行する場合よりもアイスバリア 1 回分だけ多くダメージを与えて SP に移行しているということです。このとき注意することは、①までの準備の段階で敵の体力をほぼ 0 まで削りきっておくことです。速やかな SP への移行ができないと、移行するより先に弾が消えてしまい、敵にダメージが入らない場合があります。このテクニックを「置きアイス」と呼びます。置きアイスはスターサファ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

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ので、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コ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う順番になるのか」「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				k値	1.16	
3		森	2面	ボス					k値	1.16	
4									★	係数	
5									1	弾幕密度	3
6									2	弾幕速度	1.00
7									3	回避要求	4
8									4	チャージ要求	1.03
9									5	ボス移動	1.07
10									6	グレイズ難度	4
11										k値	1.03
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				k値	1.16	
3		森	2面	ボス					k値	1.16	
4									★	係数	
5									1	弾幕密度	3
6									2	弾幕速度	1.00
7									3	回避要求	4
8									4	チャージ要求	1.03
9									5	ボス移動	1.07
10									6	グレイズ難度	4
11										k値	1.03
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 にお知らせください。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perl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perl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perlカード。初見で仰天し、「無理!」と思うまでご挨拶。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perlカードです。小さい米粒の様な弾幕は、自機の方向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ルートの2面ボス戦で見られるスperl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ルートの3面ボス戦で見られるスperl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。

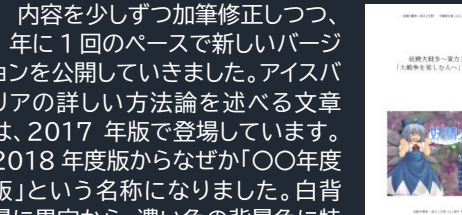
●大戦争を楽しむ人へ 2015 年度版

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。弾幕評価ツール(狩野式妖精弾幕帖)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)。これですべて、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年に出版でき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。

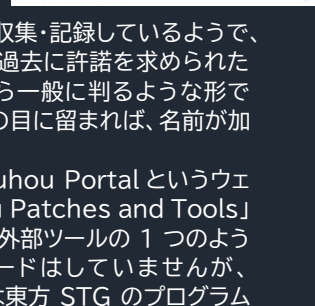
(1)各用語について

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留まれば、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」と呼ばれた結果、話題性が高まり観光客が増え、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ふ。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>

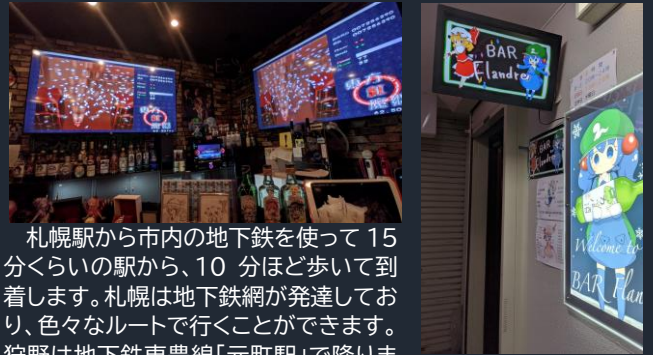
上記のコラムは、2022年7月7日に狩野製作所のホームページ(<https://www.greatfairywars.com/>)に掲載されたものです。



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丁目イトービル 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あるので安心です。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落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

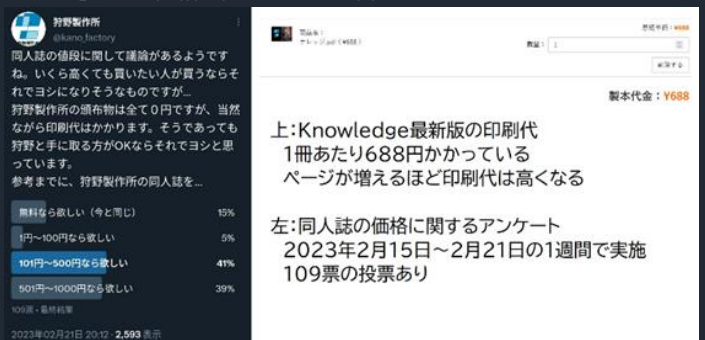
同人誌の適正価格について 一私的投票の結果から

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いと思われる。少額の儲けがあるうとも、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ました。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. ミニコラム その4

妖精大戦争 LNN100 回記念誌「嬉々」からの引用です。

(1) LNN 諸記録

但し書きが無いものは、通算 100 回目までの記録に限る。

●通算 LNN 回数と達成日時

1 回目: 2015 年 11 月 28 日 10 回目: 2017 年 3 月 28 日
30 回目: 2019 年 8 月 3 日 50 回目: 2020 年 7 月 20 日
70 回目: 2022 年 6 月 25 日 90 回目: 2022 年 8 月 21 日
100 回目: 2022 年 8 月 26 日

●年ごとの LNN 回数

2015 年: 3 回 2016 年: 2 回 2017 年: 9 回 2018 年: 10 回
2019 年: 16 回 2020 年: 16 回 2021 年: 5 回
2022 年: 41 回 (2022 年は通算 101, 102 回目を含む)

●LNN 関連記録

年間最多 LNN: 2022 年 41 回 (通算 101, 102 回目を含む)

全 6 ルートを LNN で 1 周するのに要した時間

: 4 日 1 時間 44 分 (2022 年 8 月 11 日 ~ 8 月 15 日)

通算 82 回目の B2 (8 月 11 日) → B1 (8 月 12 日) →

C1 (8 月 13 日) → C2 (8 月 13 日) → A1 (8 月 14 日) →

A2 (8 月 15 日)

LNN-RTA: 11 分 44 秒 62 (Sperrun.com に登録あり)

ルート別の LNN 回数: A1=16 回, A2=22 回, B1=5 回,

B2=44 回 (最多), C1=3 回 (最少), C2=10 回

ボス別の LNN 回数:

スターサファイア=66 回 (A2 22 回+B2 44 回)

サニーミルク=26 回 (A1 16 回+C2 10 回)

ルナチャイルド=8 回 (B1 5 回+C1 3 回)

(2) 各ルートの感想

狩野が作成した「狩野式妖精弾幕帖」⁽¹⁾は、自らの大戦争攻略に関する洞察を深めるために作成したツールである。本ツールを用いることで各ルート・ステージの相対的難易度を数値化し、比較検討することができる。これを用いてルート間の難易度を評価したところ、難易度の高い順に C1>B1>C2>A2>B2>A1 となった。これは体感の難易度順とおおむね一致する。本項ではボス戦を中心に各ルートの難易度を振り返り、感想を述べたい。参考までに、各ルートの相対的難易度を表す指標(k 値)を付す。k 値は 0.5 から 1.5 までの間を変動する値で、詳細は上記ツールを参照されたい。

A1 ルート(魔法の森→霧の湖→春の小径) k 値=0.757

難所: 1 面ボス 通常 2, 3 面中ボス「サンシャインブラスト」,

3 面ボス「ルチルフレクション」

ルート選択ルーレットの最初に在るため、最初に選びがち。序盤は貯めたボムを使って進めばスイスイ進めるが、後半は別に簡単ではないところに罠がある。1 面ボスの通常 2 だけ妙に難しい。3 面は特に道中で高い操作精度を要求され難しいと思われるが、肝心なポイントの動き方をだいたい決めておけば別に問題ない気がする。ボス戦の通常弾幕は複雑でなく、対処し易い。スペルカードはさほど難しくないので、やはりビギナー向けルートなのか? 個人的なお気に入りのパターンは、1 面ボス 1 枚目の弾源グレイズ。

B2 ルート(霧の湖→春の小径→魔法の森) k 値=0.765

難所: 2 面中ボス 大量の炎弾による処理落ち,

3 面ボス「エクステンシブメテオ」,

3 面ボス「フェアリーオーバードライブ」

これといった難所が無いルート。敢えて言うなら 3 面ボス 1 枚目と、配置が悪くなった時のフェアリーオーバードライブくらい。調子が良ければかなりの確率で LNN が通る印象。通算 100 回の回数稼ぎに一番貢献したルートだが、通りやすいのはあくまで調子が普通以上のとき。反応が遅れるような日はたちまち速い弾で事故るため、すごく簡単かというところでもない。

A2 ルート(魔法の森→春の小径→霧の湖) k 値=0.787

難所: 1 面中ボス 通常 2, 2 面中ボス 大量の炎弾による処理落ち,

2 面ボス 通常 1, 2 面ボス「ブルーディフレクション」

3 面ボス「フェアリーオーバードライブ」

体感では B2 と同じくらいの難易度だが、スペルカードはこちらの方が楽な印象。2 面ボス戦の方が 3 面ボス戦より難しい。特に 2 面ボス 1 枚目ではでかい弾に近づいてグレイズを稼ぐ必要があり、勇気をもってパターンを実行する必要がある。ノーミス狙いでなくやる気 100% クリア目指したと、後半でやる気が稼がやすくお得感が高い。

C2 ルート(春の小径→霧の湖→魔法の森) k 値=0.798

難所: 2 面ボス「ムーンステイルネス」, 2 面ボス「サイレントサイクロン」

3 面中ボス「サンシャインニードル」,

3 面ボス「ハイパーインフレクション」

スペルカードの難易度では 2 面ボス戦が屈指。2 枚目は正面安置が存在するため癒し要素であるが、それ以外は油断ならない。調子が良いとトントン拍子で進んでいけるが、一旦押され始めるとあっという間に数被弾。3 面ボス 1 枚目は速い弾で事故が起こりやすく、くせ者。得意な意識はないが、意外にも最初に LNN を達成したルートであった。自分にとって丁度いい難易度なのか、遊んでいて心地よい負荷を受けられるように感じる。

B1 ルート(霧の湖→魔法の森→春の小径) k 値=0.810

難所: 2 面ボス「コメットストリーム」,

2 面ボス「スターピースシャワー」, 3 面中ボス「サイレントストーム」

3 面ボス 通常 4

個人的に一番苦労した記憶が強いルート。LNN というより通常プレイの方で相当苦戦した。LNN だと逆に開き直って頑張るしかないため、それほど苦手意識は無い。2 面ボス戦のスペカは中々難しいが、慣れたらそうでもなくなった。3 面ボス戦 1 枚目にはビギナーの頃に当たりまくった思い出があり、懐かしい。最後のスリーフェアリーズを Fire ball block (弾源近くでアイスバリアを使うパターン) で完封できるため、ウイングランを決めるときの爽快感が大きく気持ちが良い。

C1 ルート(春の小径→春の小径→魔法の森) k 値=0.856

難所: 2 面ボス 通常 1, 2 面ボス「フェイタルフラッシュ」,

2 面ボス「イエローディフレクション」, 3 面ボス 通常 4

通常プレイや単なる LNB だとやる気管理の面白さを感じられるが、こと LNN 目的に遊ぶと肝を冷やす場面が多いルート。過去たったの 3 回しか LNN をできておらず、ほぼ天敵。2 面ボス戦は C2 よりさらに難しい、というか事故が起きやすい。一部の弾はピカピカして見づらい。3 面までノーミス状態で一安心していると、ボス戦の通常弾幕に刈り取られたりする。最後まで気が抜けないルートだが、スペルカードは独創性に溢れるので遊んでいて楽しいことは間違いない。

(3) 各ステージの感想

前項に引き続き、本稿では各ステージの道中に注目して感想を述べたい。前項と同じく各ステージの相対的難易度を示す指標(k 値)を付す。

魔法の森 1 面(A1, A2) k 値=0.64

最初に選ばれがちなステージであるせいか、簡単な自機狙いが多く難易度は低めの印象。中ボス後の対角列弾のエリアのみ、闇雲にショット・アイスバリアを放つとしばしば返しをくらうため頭を使う必要がある。

魔法の森 2 面(B1, C1) k 値=0.82

2 面に回って本領を発揮しはじめる。序盤から速い弾幕が多く、炎弾の奇数 Way 弾幕を伴う大リング弾幕は、特に LNB ではパターンの工夫が求められる。中ボスの弾幕も速く、事故が起きやすい。1 面だった時に難所だった対角列弾のエリアは健在。こも下手なアイスバリアを置くと、全方向から打ち返しが増えて詰むというギミック付き。個人的にはそれが気に入っている。

魔法の森 3 面(B2, C2) k 値=0.71(B2), 0.81(C2)

中ボスが誰かによって左右される。序盤に出てくる炎弾の大リング弾幕に驚くが、それほど速くないのが救い。対角列弾の弾幕が 4way になってややこしくなり、少し難易度上昇。B2 では中ボスが弱くて楽だが、C2 ではスペルカードが難しい。ボスが結構移動するため、ツキが無いとボスに撃ち込めずジリ貧になることがある。

霧の湖 1 面(B1, B2) k 値=0.66

やたらとポイフル弾が多い。色も水色で統一感があり、背景の色もいまってひたすら青いイメージがある。弾がでかいのでアイスバリアの面積が大きくなり、ボムの補充がしやすい気がする。不用意に動き回ったり敵に接近しすぎたりしなければ、安定して処理できる弾幕が多く難しくないステージだと思う。大妖精(通称大ちゃん)が登場する。

霧の湖 2 面(A1, C2) k 値=0.61

弾源グレイズを安定して取れるならば、k 値がこれくらい低い評価は妥当であると思う。弾源に入らず画面下いっぱいをうろうろしていると、もっと難しく感じられるだろう。画面を駆け上がって弾源でグレイズを稼ぎ、決まったポイントで 100% のアイスバリアを撃つ。自機狙い弾をかわしつつ画面を上げて…というパターンの繋ぎ方ができれば、ヒットアンドアウェイでスイスイ進んでいけるため楽しいステージ。

霧の湖 3面(A2, C1) k値=0.69(A2), 0.79(C1)

所々に速い弾があるものの、グレイズによるチャージ回復が早い
ため対処しやすい印象。画面内の一定の高さより低い位置にしか弾幕が撃
たれないエリアがあり、そういうところでは「画面の上の方でじっとし
ている」という消極的戦法を使うことで強引に先に進める。中ボスの
スペルカードの難易度が違い、ルート間でk値に差が出た。

春の小径 1面(C1, C2) k値=0.71

個人的に、パターンの芸術性が問われるステージ。何回もリトライして
いると普通に遊ぶのには飽きてしまうので、意味もなく弾幕の内部で
アイスバリアを張ったり、敵の周りをクルクル回ったりして遊ぶうちに、
そのパターンが普段のものとして定着してしまった。密度が高い弾幕
やランダム性の高い弾幕があり、1面の割に難しめだと思われる。

春の小径 2面(A2, B2) k値=0.80

妙に弾が速く、遅い炎弾とのコンビネーションが効果的なステージ。敵
からの撃ち返しを併せて常に速い自機狙いに追い回されつつ、じりじ
り迫る炎弾が視界にちらつく。中ボス最後に放たれる異常な密度の炎
弾によって、貧弱なスペックのノートパソコンがダウンさせられたのは
思い出深い。後半の画面両側から中型妖精が出てくる場合は、アイス
バリアの性能がモノを言う。

春の小径 3面(A1, B1) k値=0.83(A1), 0.84(B1)

2面に来た時と同様あるいはそれ以上に、速い通常弾と遅い炎弾のコ
ンビネーションが光る。炎弾と通常弾の大リング弾幕をまとう妖精の
特攻は、恐怖に打ち勝ち画面の上方でまとめて相手する方が楽。ばら
まき弾も密度が上がっており、アイスバリアの使い方に加えて避け性
能も要求される純粋に難しいステージ。炎弾の列弾で2被弾まではヨ
シ、と腹をくくっていた頃が懐かしい。

(4) スペルカードの感想

スペルカードの挑戦回数は、ステージに挑戦した回数に応じて増える。
当然ながらリトライが多いルートの序盤ほど、同じスペルカードを通
過する回数が多くなる。そして挑戦回数すなわち練習回数が少ないス
ペルカードほど、取得率も低い数字になる傾向があった。通算の取得率
が低い順から、9枚のスペルカードについて感想を述べていきたい。
前項と同じく、k値を付す。

光符「イエローディフレクション」

取得率 20.2%(164/812) k値=1.31

列をなして降りてくる炎弾と、それに重なる小
弾。アイスバリアを十二分にチャージする余
裕が無い事が多く、また小弾の間も抜けれ
ない間隔であるため、急いでチャージする
か抜けるかの判断を常に求められる。また
判断に応じた精密な操作が求められる一方
で、時折大きく動くボスを追うための大き
な移動も必要となる。妖精大戦争という
ゲーム内での総合力を求められるような
スペルカード。実は画面最上段では降って
くる弾の配置が一緒で、一旦被弾しない
位置に入ってしまうと安置が完成する。
個人的には敵を撃つて勝ちたいので、
安置パターンは使ったことが無い。



月光「ムーンスタイルネス」

取得率 24.0%(161/670) k値=1.22

収縮と拡大を繰り返す弾源から、あろうことか
大量のポイフル弾や小弾が発生する悪夢のよ
うなスペルカード。1回目のLNNが出るちょ
っと前までは、このスペルカードは1被弾して
通過する関所のような存在だった。うまいと
ころグレイズを稼げると弾源をやりすごせる
が、グレイズを稼ぎすぎると次のアイスバ
リアが遅れてむしろ悪影響が生じる。ち
ょうどいい塩梅を保つところを含めてコ
ツが分からないと一生被弾し続ける厄
介なスペルカード。



星粒「スターピースシャワー」

取得率 24.5%(190/776) k値=1.12

普通に避けて何とかするのは無理。前の通常
2から準備を進めて、100%アイスで弾源
を封じてようやく下準備が完了する。とい
っても結局頑張って避けつつア
イスを撃つしかないため、当たるときは
当たる理不尽さを持つ。ボスが中央に
居残るのが、唯一のお情けポイント。



光符「ハイパーインクレクション」

取得率 26.8%(162/605) k値=1.12

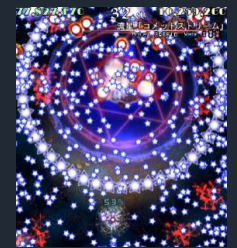
一見してあまり弾幕密度が高くないため、い
けそうと思っていると変な加速をした弾に
当たってしまう。多少の変化ならついてい
けるが、まれに大きく曲がる弾があって油
断ならない。特に両側のサポート役を撃
破したときに慌てて反対側に行くと、去
り際の撃ち返し弾が変化して痛い目に
合う。密度が低い弾幕にありがちな、
時としてア
イスを撃たない判断が求められるく
せ者スペルカード。



流星「コメットストリーム」

取得率 26.8%(223/832) k値=0.97

炎弾がとにかく速い。真正面に視界を絞
ってよければ何とかできることが多いが、
左右どちらかに避ける方向を決めてい
て妙に詰まった炎弾が来ると、予定通り
の方向に大きく避けて回り込むか、逆方
向に下がるか迷う。アイスバリアは星型
弾を含めて結構弾を消してくれるため、
いっそ炎弾以外は忘れて意識しない方が
いいかもしれない。通常1から置き
アイスができれば楽。



光符「ルチルフレクション」

取得率 29.6%(203/686) k値=0.87

遅くてよく曲がる炎弾が厄介。曲がって
こなくても存在が気になるせいで、正面
に落ちている通常弾に躓くことも。両
側のサポート役を集中して先に倒すこと
で炎弾の脅威を取り除き、落ち着いて
ボスを倒せるようになり取得率が向上
した。曲がる系の弾は何であれ対処が
難しい。



陽光「サンシャインニードル」

取得率 29.9%(193/646) k値=1.16

四方八方をポイフルに囲まれているが、
実はショットで敵を削ることが大事。
アイスバリアでポイフルを消すことにか
まけていると、長期戦になっていつか
チャージが不足して死に至る。多少
ポイフルが残っても気合いで避けて、
ひたすら敵の正面に回り込んで撃つ。
チルノのメインショットは結構強い
ので、アイスバリアで敵に氷を当てる
のと同じくらいにショットを当てるの
が重要と認識した1枚。



月光「サイレントサイクロン」

取得率 29.9%(201/672) k値=1.09

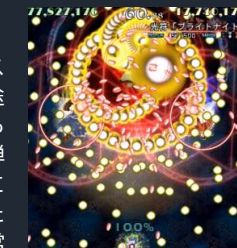
無言で結構なスピードの弾幕を撃って
くるやばいスペルカード。何の前触れも
なく始まるので、反応できずに被弾し
た記憶がある。静止画を見ると画面
内はスカスカなのだが、弾の軌道を見
極めづらく視野が狭くなりがち。弾
幕の軌道からヨコ移動で逃げるより、
軌道に対して平行なタテ移動を意識
して弾幕の流れに逆らった方が避け
易い気がする。画面中央を維持したい。



光符「ブライトナイト」

取得率 30.3%(217/716) k値=1.09

個人的に最も攻略に苦勞し、かつ一番好
きなスペルカード。炎弾がばらまかれ
た、と思いきや途中で通常弾になるので
凍らせることはできるが、100%の
アイスバリアを使っても全ての弾は凍
らない。この止まらなかった数発が非
常に速く、ランダムな配置で自機に
襲い掛かる。また厄介なのはこれが
ボス戦の1枚目なので、通常プレイで
ボムをつぎこむと後が苦しいこと。
LNNだと全部避けるので前も後も
ないが…通常攻略時の緊張感と苦
心が、いまとなっては懐かしく思
い出される。



(5) 大戦争ノーマスの性質

大戦争でやる気(残機)が減少する時には2
通りの原因があって、敵の放つ弾や敵
本体に接触して100%のやる気が失
われる場合と、Extraステージのボ
スが放つレーザーに暴露した時間
に応じてやる気が失われる場合があ
る。一般的な認識として、ノーマ
ス縛りでは前者の場合のみがミス
扱いになっていると考えられる。
LNNに関連して考

える場合は、前者についてのみ考えればよいだろう。

どの作品でもノーミス縛りというのは単純明快で、1 度でもミスをしたら最初からやりなおし、ミス無しでクリアを達成するまで挑戦を繰り返すものである。この時に問題になるのがやり直しにかかる時間的なコストである。ミスした時点までに費やしたプレイ時間は、結果的には練習としてスキルの向上につながったとしても、クリアの達成に直接貢献しない。ミスが起こった時点までの経過時間が、達成までにかかったプレイ回数の分だけ積みあがって記録に残らないものになってしまうのだ。ノーミスついでにはほかの挑戦を行っている場合は、この限りではない。大戦争について考えると、全体でも 3 ステージしかなく少ない。また通常のプレイ方法で 1 プレイにかかる時間は 13 分から 15 分程度と短めなのである。時間的なコストから考えると、大戦争はノーミス縛りで遊ぶのに適した作品であると考えられる。

システム面から考えると、アイスバリアとボムのいずれもノーミス縛りにとって魅力的な性能といえる。アイスバリアを効果的に用いることで敵を速攻し、弾幕を避けなくてよい場面を作ることができる。Hard 以上の難易度では倒した敵からの撃ち返し弾があるため闇雲に用いると痛い目を見るが、ショットもアイスバリアも使わない事で一切撃ち返し弾を発生させないという選択も有用である。ボムは長い効果時間と全画面へのアイス判定(ダメージ判定ではないことに注意)により、大変強力な攻撃手段かつ緊急回避手段となっている。しかしストックが最大 3 個しかない上に、補充が最速でアイスバリア 5 回分(面積 30%以上でボム 20%を補充、これを 5 回)なので、無駄に使ったり連続で使ったりするとリカバリーに苦心する。またボムを発動した後は、特にステージ道中だと画面全体から撃ち返し弾が飛んでくる可能性がある。ボムの直後に見たことない配置や詰みの配置の撃ち返しに対処することは、ミスを誘発するので予防したい。ノーミスのパターンにボムを組み込む場合は、任意の困ったタイミングで使うとか、満タン(300%)になったら使うというのではなく、どうしても攻略が難しいポイントで決め打ちするのが有効であろう。

(6) 大戦争ノーボムの性質

STG のノーボムというと、弾消し機能を使わずにひたすら弾幕を避けまくるプレイスタイルを想起する事が多いだろう。しかし大戦争ではアイスバリアという、なんと大半の弾幕を消せる機能が使い放題なのだ。東方 STG に限っても、回数制限なく弾消しを使えるノーボム縛りなど当然類を見ない。狩野がプレイした経験のあるゲームで無限の弾消し機能を持つ作品には「まもるくんは呪われてしまった！」があるが、この作品にはボム機能がない。「エスガルーダ」や「トラブルウィッチーズ」など敵を倒すと敵の弾幕が消える機能を持つ作品は過去に多く存在したが、これらでは弾消し機能がゲージ制で管理されており、実質的に使用回数の制限がある。大戦争では強力かつ無限の弾消し機能によって、ボムが使えない事を埋め合わせて余りある自機性能が発揮される。

またアイスバリアは防御面のみならず、敵の速攻という攻撃面でも強力である。弾消しの際に周囲にダメージ判定が発生するため、広範囲への攻撃手段として有用である。敵がボスキャラ 1 人であっても、アイスバリアのダメージを活用できる。さすがに敵弾が全くないとダメージが発生しないので活用できないが、少数でも敵の周囲や真上(多くは弾源)に弾があれば、これの発生を予測して早めにアイスバリアを撃って敵にダメージを発生させられる。アイスバリアによるダメージ判定はバリアがなくなる瞬間に発生するため、わざわざ弾が来るのを待たずとも良いのである。アイスバリアを早めに置いて、前倒しでダメージを発生させる方法を、狩野は「置きアイス」と呼んでいる。置きアイスにより敵が弾幕を撃つのを待つ必要がなくなり、通常弾幕の速攻が可能となる。また通常弾幕の終わりにアイスバリアを置いて直後にスペルカードを開始させると、スペルカード開始後にダメージが発生し、スペルカードの速攻も狙うことができる。

ノーボム縛りで常に念頭に置く情報として、最大何被弾までは許容されるのかという条件がある。当然最初から被弾するつもりで挑戦する訳ではないが、常にミスは起こるものとして考え、クリアには何被弾までに抑える必要があるのかを知っておく必要がある。大戦争はアイスバリアによるダメージを与えることで、最も多くのやる気を獲得することができる。一方通常ショットで敵を倒してしまうと、ほとんどやる気が稼げないままステージが進行してしまう。敵の数や体力には限りがあるため、可能な限りアイスバリアを使って敵を倒すと多くのやる気を得ることができる。そうやって工夫した場合、3 ステージで合計 1300%~1500%程度のやる気を獲得できる。被弾すると 100%

のやる気が減るので、99%を下回らないようにやる気を維持していく必要がある。1 ステージあたり 2~3 被弾に抑え、かつ連続で被弾しなければ割と余裕のあるプレイになるだろう。ただ実際のところ最初のノーボムクリアを目指す段階では後半面の練習があまり進んでおらず、後半ほど被弾が増える傾向が大きいと予想される。狩野の個人的な経験としては、LNB 挑戦中でクリアまでたどり着くには、2 面終了時に 400%のやる気を確保することが必要であった。3 面ボス戦ではアイスバリア頼みではどうにもならないような、配置やボスの撃破順に注意が必要なスペルカードがあり、練習が進むまでは予備の残機は多ければ多いほど良いだろう。

(7) 大戦争との付き合い方

ゲームとの距離感は人によりさまざまであるが、狩野は誰にも丁度いいゲームとの距離感が存在すると考えている。つまり、皆が必ずトコトコやりこむべき作品など無いし、同様に誰も真剣にやるべきでない作品も無いと思う。大戦争も毎日何時間も密にやるのが楽しい人と、年 1 回で十分な人がいるだろう。これはプレイスタイルによっても分かれるもので、狩野は通常クリアやノーボム縛りは好きでも、記録を出した回以外が水泡に帰するノーミス縛りやスコアアタックは好きではない。一時期は好きではないものを好きになろうと努力したが、どうしてもできなかった。そのまま頑張っていたら大戦争自体を嫌いになってしまうように感じたので、以降は好きな方法でのみ大戦争を楽しんでいる。

ゲームとまっすぐ向き合うのが得意な人もいれば、そうでない人もいるだろう。ここ数年でみかけるようになったツール類は、例えるならゲームにウソをついて騙すようなものである。現実の人間関係でも本音と建前というものがあつて、厄介な人を建前や方便でかわしてサヨナラするのはよくある事である。そうやって大戦争にあまり近づかない選択もまた、選択肢の 1 つであろう。狩野と大戦争との距離感は年々遠くなってはいるものの、たまに会えば本音で向き合える友人のような、迷いのない関係を守れていると考えている。

LNN については達成があるたびに記録を残してはきたが、もとより LNN のみを目指してプレイを続けてきたわけではない。前述の通りノーミス縛りにこだわると、達成した回以外のプレイは記録に残らない。あとから振り返ってもプレイ時間くらいにしか歩みが残らず、寂しい思いをする。また狩野はある時期から大戦争のプレイに割ける時間が激減してしまい、継続的な練習ができなくなってしまった。これらのことから目標を LNN ではなく「LNB1000%クリア」として、プレイ可能な日に挑戦していく方針を固めた。やる気 1000%を残す条件なので 3 ボス戦の後半では被弾できないが、それ以外の部分ではかなりあそびが大きいプレイ方針である。これならば時間がない日でも、体調が悪い日でもその日なりの内容で達成することができる。日によってはラッキーな今日に被弾なしでクリア(LNN)できるかもしれない。おみくじ感覚で、今日の大戦争を遊ぶ。そんな気軽な心持で、大戦争を遊んでいる。直近 2 年ほどになってようやく LNN の達成率が上がり始め、合計 100 回を越えた。おみくじの中に入っている大吉の数が増えたといえば、上手く伝わるだろうか。

(8) 大戦争から始まる STG の旅

2011 年の 5 月 GW で地元に戻省したときに、道中の駅で降りてとらのあなに赴き、何か一つ東方の STG を買おうとして選んだのが大戦争である。当時は 1050 円、東方シリーズでも一番安い作品であった。帰ってインストールしてみると、体験版で知っていた紅魔郷とは随分違う作品だったと驚いたものだ。それから 1 年くらい、STG は大戦争だけを遊んでいて他の作品を持っていなかった。大戦争が初心者に厳しいゲームであることを思うと、ここでよく辞めなかったものである。1 年ほど経過して大戦争に少し慣れたのか、他の作品を求め始めた。当初は学生で資金力に乏しく、フリーゲーム配布サイトで STG を探す日々だった。このとき出会ったのが「Eden's Aegis」である。同作は大戦争と似たような弾消しが主体のゲームシステムで、一部の弾幕ルーチンにエスガルーダのオマージュを感じさせた。キャラクターのイラストが大変可愛らしく、クリア後のご褒美イラストに感銘を受けた。後に Steam で続編が出る「MECHA Ritz」は、印象的な BGM とハイスピードなゲーム展開が気に入って、結構集中して遊んだ記憶がある。当時は大学の試験等が立て込んでいたが、空いた時間を見つけては MECHA Ritz を起動していた。「東方海恵堂」は当時フリーで配布されていた、東方の二次創作ゲームである。全体的に穏やかな印象を抱かせる BGM やスペルカードの凝ったギミックなど、年月が経っても色あせない魅力を持つ作品であった。「Floral

symphony 完全版」はステージごとにセーブして遊べるフリーSTGで、某パズルゲームのデザインを思わせるキュートなイラストが特徴的であった。ラスボスの難易度は中々のもので、当時の自力攻略が大変だった記憶が残っている。

東方 STG は大戦争に始まり後から整数作品を揃えていったが、最初に集中して遊んだ作品は「東方神霊廟」だった。これは狩野が東方STGを知って以後初めて公開された「東方新作」が神霊廟にあたるからである。スベルプラクティスの OVERDRIVE に太陽神の贄というスベルカードがあるが、これを好んで遊んでいた。本編はあまりやらず、Extra を遊ぶ機会が多かった。当時ニコ生でやりとりがあった神 Ex5 億おじさんに強く誘われて、スコアアタックの真似事(結果ただの NM で 3.8 億)をやった。整数作品のプレイスタイルには全くこだわりがなかったため Normal~Hard くらいを遊んで放置している作品が大半であった。2018 年~2019 年頃に突然「整数作品も Lunatic くらいはクリアしておいた方がいいか」と思い立ち、当時の最新作までを一気に攻略した。また今年になり知人から「LNB くらいはできるのではないか」と言われ、そうかと思って「東方紅魔郷」の LNB を攻略した。また「東方虹龍洞」はカードありムカデありのインチキスタイルではあるが、LNN まで到達できた。もっと時間をかけて練習すれば上記以外の攻略を進められるかもしれないが、現時点では残念ながらそこまでの余力がない。

STG というゲームジャンルがアーケードから始まった事を知り、ゲームセンターでの STG プレイに強く興味を抱いた。居住地のゲームセンターには STG 作品の稼働がなかったため、東京を通るたび秋葉原に寄り道をして「虫姫さま」のクリアを目指した。Steam 版で練習した成果か、何回目かの挑戦でオリジナルモードのクリアまでこぎつけた。その頃になると少し手持ちの資金が増えたので、STG タイトルが多数発表されたハードの Xbox360 を購入した。ここで「まもるくんは呪われてしまった！」に出会う。当時は攻略情報も動画も僅少で、自分でなんとかするしかなかった。Xbox360 版の同作は処理落ちが著しく、お世辞にも遊びやすいとは言えない環境であったが、数か月をかけて少しずつ攻略を進めた。秋葉原 Hey に限定で現れたアーケード筐体でクリアできたが、基板稼働時の弾速に圧倒された。現在では姉ヶ崎のシューティングスターで基板をリクエストして、たまに遊んでいる程度。「エスガルーダ」は PS2 移植版の処理落ち(PS3 の互換性を使うと処理落ちする)から自宅でもな練習ができず、毎回アーケードでぶっつけ本番のプレイをしていた。しかし処理落ちが少ないことが有利に働き、全体的なパターンを詰める前にクリアまでこぎつけた。2022 年には偶然アゲハでノーマスクリアに到達し、個人的に大きな達成を成し遂げた。見た目のカッコよさから「怒首領蜂最大往生」も購入したが、高難易度にあえなく撤退。アーケードでも同様で、初心者向けの Novice モードからいまだに抜け出せていない。

Steam では見た目気に入ったゲームをいくつか購入した。「トラブルウィッチーズ Origin」「ネコネイビー」「DANMAKA」はキュートな見た目とシンプルなシステムによるとっつきやすさがあり、楽しく遊ぶことができた。ある時「ケツノアナ」というひどいタイトルのゲームを購入。インパクト抜群のビジュアルと前衛的な BGM、シビアなゲームバランスに圧倒されたが、1ステージごとに分けて攻略でき、ボムを撃ちまくれる機体に助けられてクリアまでたどり着いた。「ナツキ・クロニクル」への挑戦は、練習というものから遠ざかっていた自分への良い負荷となった。全 9 ステージを巡るアーケードモードは最低難易度の Easy であっても、敵の動きをしっかり覚えないとクリアが難しい。本来敵の動きを覚えて、敵を速攻して先に進むのは STG の基本であり、STG を遊ぶこと自体であった。近頃はその営為を忘れ、何も知らなくてもクリアできるようなプレイ内容に甘んじていた。ナツキ・クロニクルへの挑戦を通じて、STG を遊ぶことが何であるかを思い出せた気がする。

コミケットへの参加を契機として、イベントでインディーゲームを入手することに興味を持つようになった。「伊/i-20000」は音楽、ステージの構成、弾幕を含めた作品全体の雰囲気が大変気に入っていて、現在でも時々遊ぶ作品だ。5 ステージで 1 周となり、おそらく無限に周回できるような作りになっている。現実的には 3 周目の前半が限界であるが、さて何周目までが用意されているのか謎は尽きない。「無窮道の大図書館」は東方の二次創作 STG であるが、原作最新作のシステムを取り入れたアマノジャク形式のゲームで、原作ファンにとって受け入れやすい構成だった。ボスラッシュ形式ながら BGM が道中曲のアレンジであるなど、東方原作ファンを喜ばせる要素にあふれた、原

作へのリスペクトを強く感じる作品だった。

(9)今後挑戦したいこと

この先挑戦したい STG はいくつかある。「ESCHATOS」「エスプレイド」「怒首領蜂大往生」「怒首領蜂最大往生」「プロギアの嵐」「隼 - HAYABUSA -」の 1 周クリア、「五月雨 ~samidare~」の Extra クリアに興味がある。縦 STG が多いが、別にこだわりがあるわけではない。横でも縦でも、面白そうな作品を探して積極的にチャレンジしていきたい。

(10)あとがき 脚注 その他

LNN100 回達成にあたり記念動画を作ったが、文書では纏めていなかった。今回このような形で関連記録や自らの考えを書くことができ、嬉しく思う。改めて妖精大戦争というゲーム、製作元の上海アリス幻楽団に敬意を表したい。ありがとうシューティングゲーム、ありがとう妖精大戦争。

脚注

(1)狩野式妖精弹幕帖 <https://bit.ly/2ENXxmM>

27. 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買いたい」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

28. 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
第 19 版 2024 年 3 月 20 日(本冊子がこの版です)

29. 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 福岡県「東方螺茶会 筑前の宴 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「東方瑠璃球祭 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」
 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」
 12月9日 青森県「東方螺茶会 陸奥の宴 第九季」
 12月10日 長野県「東方信州祭 15幕」

2024年
 3月31日 愛知県「東方名華祭 18」
 5月3日 東京都「第二十一回 博麗神社例大祭」
 6月1日 岩手県「東方紅楼夢 19.5」

30. 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】

30. 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



ぶら様



あつあげ様



睦月猫様



ほたる様



五月雨好花様



絹さやえんどう様



飯田あんぬ様



マルニ・
マルニエール様



間宮ミヤ様





























大戦争を楽しむ人へ 2024 年度版