



Touhou Review
Kano Factory



目次

1. オタク衰退論から考える東方原作
2. 東方原作STG 攻略情報の探し方について
3. なぜKnowledgeは簡単すぎるのか
4. 同人誌の適正価格について 私的投票の結果から
5. 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
6. ケイブが東方projectのSTGを開発!?

オタク衰退論から考える東方原作 ～「実は東方ってやったことないんですよ(笑)」を許せますか？～

1.「東方」というコンテンツの性質

東方という単語は、一般的に東の角や欧州から見て東側にある国(アジア諸国)を指す。本稿での「東方」は、東方 project⁽¹⁾を指すものとする。東方 project とは個人サークル「上海アリス幻楽団」によって制作された、シューティングゲーム(STG)を中心とするコンテンツ群である。東方が単なるインディーゲームシリーズに留まらないのは、1996 年以来続く長い歴史や、格闘ゲーム・書籍・音楽 CD と多岐にわたる作品範囲という特長を持つからだ。コンテンツの制作スピードは驚異的であり、2010 年には「最も多くの同人 STG を制作したクリエイター」としてギネス記録⁽²⁾に認定されたほどである。作品の内容を見ると、ストーリーやキャラクターの中には他の漫画やゲーム作品に元ネタを持つもの(いわゆるオマージュ)や、実在したと思われる歴史人物を擬人化したものがある。有名な作品や歴史上のストーリーに着想を得て作品を作るのはよくある話だが、東方の場合は和洋あるいは古今様々な元ネタを持つ要素が入り混じるのが特徴的である。東方の舞台(幻想郷)には自然豊かな森林地帯が存在し、四季がみられることから日本に近い風土を連想させる。

私たちが東方に触れるとき、その入り口が非常に多いことに驚かされる。現実世界では「長期間のシリーズ維持」「多種類のメディアでの展開」によって、世代やメディアを問わず多くの人々がリアルタイムに作られる東方に触れることができる。また作品世界でも幻想郷の場所・年代がはっきりしないことから、ある程度自由に解釈できる余地があり、どのような方向の趣味を持った人でも接点を持つことができる世界観なのである。東方の入り口の多さ・緩さと、原作者である ZUN の寛容さ、加えて家庭用インターネット通信の普及が重なり、東方の二次創作は 2000 年代前半に大きな広がりを見せた。匿名掲示板でのチャット文化をはじめとして、動画サイトでの音 MAD(リズムに合わせて映像や音を合わせる編集)、同人誌即売会での二次創作コンテンツ制作により、東方のキャラクターや音楽は極めて広い範囲で知名度を獲得した。いま YouTube 上に多数存在する「ゆっくり」系動画に現れる生首のキャラクターは、東方ファンを煽るために匿名掲示板上で使われた AA(簡単な記号で絵を表す文化 (° ∩ °) こういうやつ)が元になっている。東方ファンへの煽りとして用いられた記号すら、東方 project の宣伝役となり、東方を広め続けた。

東方の核には一次創作である「東方原作」が存在する。東方原作に明確な定義は無いが、基本的には ZUN が直接制作した作品のことで、STG 作品は勿論これに含まれる。ZUN が他のクリエイターと共同で制作した格闘ゲームやコミックなども原作に含まれると考えられるが、「公認」と称するソーシャルゲーム類や多数の二次創作群は原作の範疇にないと考えられる。これらの区別に明確な基準はない。さて数多の入口を通じて東方に触れた人々の中に、先々まで東方原作に触れる機会が無い人々が少なからず居る。例えばソシャゲで東方を知ったけれど、そこに出てくるキャラクターがどの原作で登場したのかは知らない場合。例えば二次創作のアレンジ BGM で東方を知ったけれど、出典元の作品や原曲は見聞きしない場合。彼らは明確に東方ファンなのだが、しかし東方原作をよく知らないのである。東方の特徴は前述の通りだが、もう一つ現実世界での特徴を挙げるなら「二次創作が一次創作に比べ膨大であり、一次創作から独立して存在しうる」ことだ。独立した二次創作の中で東方を楽しむファンと、一次創作である東方原作の中で東方を楽しむファンの関心事は殆ど共通しないのであり、相互に理解可能な用語は「ZUN」「幻想郷」といった基本用語や「霊夢」「魔理沙」等の主要キャラクターの名前くらいである。そのように多種多様なファンが互いに連帯せず、並行して多数存在することが東方の性質である。

2. 東方ファンコミュニティにおける原作履修問題 「実は東方ってやったことないんですよ(笑)」騒動

東方原作を楽しむファンから見て、原作を知らないファンが新たに原作に触れるのは喜ばしいことであり、歓迎すべきことである。いまだ原作を知らないというのは、その分伸びしろがあるということである。しかし過去に熱が高まって先鋭化した東方原作ファンの中に、原作の知識・経験でマウントを取

ろうとする者がみられた。上手な者が下手な者をいじめるパターンもあれば、上手下手によらず原作を知る者が知らない者をいじめるパターンもあった。そのようなファン同士の、特に古株のファンが関与する騒動は、ファンコミュニティの対外的な印象を悪化させる要因になる。2005年に東方のアレンジCDが頒布された際、ライナーノーツ(楽曲の解説)に「実は東方ってやったことないんですよ(笑)」というメッセージが記載された。これに対する批判が起ったという騒動が東方紫香花事件⁽³⁾である。詳しい騒動の経緯は個別の記事に譲るが、「東方二次創作の活動をしている者が、東方原作を軽んじた」とみなされる言動が、批判の対象になったものと思われる。二次創作による同人活動では、人気コンテンツの知名度を利用して利益を上げ、稼げるジャンルを転々とする拝金主義的な活動者がみられる。これらの活動者は同人ゴロあるいは同人イナゴという蔑称と呼ばれ、時折批判の対象となる。紫香花事件の当事者が批判されたのは同人ゴロが批判されたのと似た理由で、「同人は好きなコンテンツを共有し、好きな気持ちを認め合う場所である」と考える人々の理想に一致しなかったからであろう。この理想は真つ当な考え方に思えるが、冷静に考えれば、少なくとも東方に関しては「東方ファンはこうあるべし」という規則も戒律もないため、別にそのような理想に沿う義務は無い。中身を全く知らない作品の音楽でも、その作品のファンが喜ぶのでアレンジするというは(原作者が許せば)別に構わないだろう。作品を好きである気持ちや知識、ゲームの腕前がファンであることの資格を担保するわけではない。

こんにちに至るまで、依然として「東方ファンならばかくあるべき」と考える人々と、その理想に沿わない人々という構図は存在する。東方について度々話題になるのは、「東方ファンならば原作に触れるべき」という理想を持つ人々と「東方ファンだけど原作に触れたことない・できない」人々との対立構造である。さらに先鋭化して「東方ファンなら原作STGをクリアするべき」vs「原作STGをクリアできない・持っていない」という構造に至る場合もある。実際そのように対立する人々が面と向かって話しあったり議論したりする機会は少ないが、お互いにそういう相手集団がいるという前提のもと虚空に意見を投げ合っているような様が見受けられる。以下では上記の対立構造を「原作履修問題」と名付け、なぜそのような対立構造が生じるのか考察する。考察に先立ち、オタクン(岡田斗司夫氏)が提唱したオタク分類について触れ、オタクコンテンツのファンがどのような特性を持った集団に分かれるのかを知っておきたい。

3. 岡田斗司夫氏によるオタク衰退論

「オタク・イズ・デッド」でのオタク分類

2006年にオタクの王、オタクンが行った講演「オタク・イズ・デッド」⁽⁴⁾の中で、オタクン自身は自身のSFオタクとしての経験をふまえ、オタクを複数の世代に分類した。最初はオタク原人であるが、SF自体生まれてまもなく、オタクの特徴が定まっていない時期の者である。本格的なオタク第1世代は、優れたSFが生まれくる時間をリアルに経験しながら、SFという素晴らしいものを広めるために、「SFのために」なにかをしたいという意識を持つ者である。彼らは貴族主義的な気質(ノブレス・オブリージュ)を持っており、「オタクは生まれながらに偉いので、SFのために活動するのは当然である」「SFを理解してオタクをやるには忍耐・修練が必要だが、自分はオタクたる貴族であるのでこれに耐えねばならない」というふう考えたという。第1世代はこの自律的・自省的な学習、努力によって「SFファンとはこういうものだ」という共通認識を維持し、SFファンならば相互に理解可能である状態を獲得したのである。SFを知らない人に対しては、「そもそも人間として生まれが違うからわからなくて当然」「わからなくて良いよ」という姿勢で突き放したので、当然一般社会から受け入れられることもなかった。この後に生まれたのがオタク第2世代で、既にSFの大作が出揃った状態でSFオタクになった者である。サブカルコンテンツへの世間の風当たりが強い時期を過ごした人々であり、彼らは自分の趣味を守るために戦う必要があった。彼らはエリート主義的な気質を持ち、「SFは努力すれば理解できる」「自分たちは努力してSFを理解したので、偉い」という叩き上げ・実力主義がモットーである。SFを知らない人に対しては「お前も勉強すればSFが判る、教えてやるから努力してSFをわかれ」「SFファンは一般社会でこういう立ち位置(=居場所)があり、存在意義がある」という姿勢で接し、「SFファンとはこういうものだ」という認識を啓蒙するとともに「お前もSFファンになって、SFファンをわかれ」と相互理解を求めた。第2世代の後あたりにスター・ウォーズ等の優れた映像作品が登場し、SFが英文を含めた難解な文章を読解して読み

込むものから、映像でパッと理解するものに変化した。そして後者のような楽で理解しやすい SF を求めて新しい SF ファンが多数コミュニティに流入してきたのである。その結果としてコミュニティ内の「SF ファンとはこうだ」という共通認識やファン同士の相互理解が維持できなくなり、SF ファンという概念が空中分解してなくなり、ついには SF ジャンル自体がほぼ無くなってしまったのである。なおこの後に登場するオタク第 3 世代は、「オタクであること」が趣味の問題から自分自身のアイデンティティに関する問題になっている。「オタクとは何か」の一般的な定義が存在すると自分自身の特性と乖離して齟齬を起こすので、オタクは定義されない、つまりオタクは存在しない(オタク・イズ・デッド)状態になった。そんな状態であれば当然オタク同士の相互理解などできるはずもなく、定義が無くなった後の元オタク達は「○○のファン」「▽▽のファン」と別れて散り散りとなり、現在に至っている。あれこれと理屈でもって「オタクとはこうだ」と示してくれたオタクの貴族やエリートたちはいなくなったので、自分で何を好きになって、何をしていくか決めないといけない。皆が皆、独りぼっちになってしまった…という話である。(なお、この話には続きがある) 上記の内容はかなり省略して講演内容を引用しているものであり、実際のオタク分類や関連する議論については、ぜひ YouTube の動画本編を視聴していただきたい。

4. 原作履修問題とオタク分類の関係

原作履修問題とこのオタク分類がどのように関連するのか。重要なのはオタク達が持つ「オタクとはこうだ」という共通認識の確立と、それに基づき「オタクは相互に理解しあえる」という理想がコミュニティの形成・維持に貢献したという一連の流れである。この流れを逆にたどると、とあるコンテンツのファンコミュニティを維持したいと考える者は「ファン同士で理解しあいたい」と思うようになり、その理解の基礎を築くため「ファンとはこうだ」という認識を作ろうとする、という風に考えることができる。そのように行動するファンの中に、オタク第 1 世代的な貴族主義(ファンの中だけで相互に理解すればよいと考える)やオタク第 2 世代的なエリート主義(誰も努力すればファンになれる、相互理解しあえると考える)を持つ者が居るのではないだろうか。貴族主義の人々は素人(平民)に努力を求めないので争いは起こらない。しかしエリート主義の人々は、言って聞かせて努力させれば誰でもファンになれると考えているので、そう思わない素人との諍いが起こる。これが原作履修問題の本質なのではないか。

ただ忘れてはならないのが、東方の特徴である。東方には単独のコンテンツとしては非常に多くの、かつ広い入口がある。また二次創作が一次創作を大幅に上回る量で拡散し、一部は独立して存在している。ごく初期を除いて、東方は拡散した状態で存在するのであり、言うならば元より「オタク・イズ・デッド」の状態にあるのである。東方ファンとはこうだという共通認識も、東方ファン同士の相互理解も初めから存在しない。別に東方のアレンジ CD を出しつつ東方をコケにしているも東方ファンとして矛盾は無いし、東方を愛してやまず ZUN を崇拝するに至っていてもまた同様である。そんな中で原作履修問題が発生するのは、「東方ファンなら××するべき」という共通認識と「東方ファンならば分かりあえる」という相互理解が存在すると誤認する人々が居るからであろう。原作履修問題の面白いところは、存在しない幻想を追いかけて発生する幻のような虚しさにある。これが 1 年に数回、定期的に発生するのでもまた興味深い。定期的に何人かが感染する、流行り病のようなものなのだろうか。筆者も時折この病にかかるが、時間とともに過ぎ去っていくことが多い。

まとめると、原作履修問題の原因はオタク分類に関連する特徴を持っているが、東方の性質上そのような問題は発生しえないのであり、論理的に解決できないものである。原作履修問題は、問題があると考える人々の内面にのみ存在し伝播する、さながら SCP の認識災害のようなものであるが、おそらく時間が解決するので構わず放っておくのが良いだろう。

5. 東方ファンはどう在るべきか

東方好きなら○○しろよ、と言われて気分を害した人は、上記の通り流行り病にかかった人が放浪しているだけなので、許してあげてほしい。そこで問題を認識して議論を始めると、あなたまで同じ状態になってしまうだろう。一方東方ファンを自認する人は、自分が流行り病にかかっていないか、時折セルフ・チェックをして確認すると良いかもしれない。それはそうとして、東方ファンは互いに判りあえませんが、ファンたるもの何かという決まりもないです

から各自勝手にやってください、というのでは余りに空しく悲しい。何とかしたいものである。

筆者は以前から原作に限って東方に触れてきた人間で、上記の分類ではオタク第 1 世代に近い考えを持っていた。自分は最初から妖精大戦争が好きで、腕前に関係なく好きであった。自分は妖精大戦争のファンとして、妖精大戦争を広める活動をしなければならない。そのために時間や金銭をかけるのは当たり前である。妖精大戦争が好きでない人は、好きでないから悪いというものではなく、あらかじめそうであるから仕方ない。無理に理解させることはない… この考えに基づくと、ファンコミュニティはより閉鎖的に縮小するだろう。しかしオタク第 2 世代的に、「東方は△△が良くて、××が優れているのだから、お前は原作を買うべきである。ゲームをプレイし書籍を読み、◇◇に関して考察しろ、〇〇をクリアしろ、努力してゲームの腕を上達せろ、そうすれば東方ファンになれるぞ…」と方々に迫っては、これまたコミュニティを発展させることはできないだろう。

オタク・イズ・デッドの状態において元オタク達はどう生きれば良いか、オタキングは講演の後半で言及している。「実はオタク自身が死んだのではなく、オタクの貴族主義やエリート主義、またオタクは一緒だという共通幻想が死んだのである。何かが好きなたちが、集まっているだけになった。しかしオタクの共通認識が存在しない以上、オタクだから××が好きなき持ちはわかりあえるという状態ではない。オタクの王やエリートによる、好きであることの主張や正当化という後ろ盾も無い。何かを好きな気持ちは、自分にしかわからない。自分しかわからない好きだという気持ちを大事にして、それが好きかわからない誰かに、その気持ちを理解してもらえるように伝える。他者を信じて、自分の言葉を伝えていく。その小さな個々の戦いが、今後は続いていこう。」

東方ファンだからといって、東方が好きかはわからない。しかしこの文章を読んでいるあなたに、あなたを信じて、わたしが東方を好きであることを伝える。わかってもらえるように、一緒に東方を好きになってもらえるように、頑張っていく。もしあなたも東方を好きになったら、誰かに伝えてくれると嬉しく思う。わたしは自分ができる方法で、好きな気持ちを伝えていこう。多くの人に正しく気持ちが伝わるような、優れた表現はできないかもしれない。それでもどこかに居るであろう、好きな気持ちを分かってくれる人を探しつけよう。

「作品中の創作部分に限り欠点は存在し得ない。それは欠点ではなく、特徴である」⁽⁵⁾

(1)東方 project25 年記念サイト <https://touhou-x.jp/>

(2)ギネスワールドレコード ゲームーズエディション web アーカイブ

<https://web.archive.org/web/20120202074715/http://www.guinnessworldrecords.com/records-8000/most-prolific-fan-made-shooter-series> (なお本記録は第三者による申請であることなどの理由から、後日取り消しとなったようです)

(3)ニコニコ大百科 <https://dic.nicovideo.jp/id/765568>

(4)オタク・イズ・デッド 岡田斗司夫クロニクル 2006/5/24 <https://youtu.be/xJcxKtBmrFw>

(5)東方書譜 web アーカイブ 2004 年 02 月 24 日「さてさて」

<http://web.archive.org/web/20040404035933/www16.big.or.jp/~zun/cgi-bin/diary/nicky.cgi>

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。

URL:https://www.greatfairywars.com/post/discussion_20230310

東方原作 STG
攻略情報の探し方について



東方原作 STG 攻略情報の探し方について

今回は東方原作の攻略情報をその情報媒体ごとに分けて、情報の探し方や活用方法についてお示します。

①リプレイファイル

東方 STG をプレイした際に、コンティニューをしていなければリプレイを保存することができます。この時保存した〇〇〇.rpy というファイルが、リプレイファイルです。東方 STG がインストールされているフォルダ(紅魔郷から星蓮船まで)か、Windows の隠しユーザーフォルダ(ダブルスポイラー以降)に rpy ファイルが保存されています。リプレイファイルは作品ごとに決まった名前形式で登録され、東方のプログラムが正しく読み込めば、プレイ内容をそっくり再現して再生してくれます。ファイル自体は数十 KB と小さく、ウェブ上へのアップロード・ダウンロードが楽です。実際インターネット上には、個人のアップローダーからリプレイアップロード用の掲示板まで非常に多くの場所でリプレイファイルが公開されています。

便利なりプレイファイルですが、攻略情報として利用する際には注意が必要です。理由は数点ありますが、①再生するまで内容が判らない(誰の、いつのプレイ?クリア済?)②何の目的のプレイか判らない(初回クリア目的?縛りプレイ?)③正しく再生できるか判らない(自分と相手のバージョン、環境の違い)④巻き戻しができない(再生はいつも最初から)⑤セキュリティの問題(偽装ファイルかも…)などが挙げられます。多くの場合何かしら説明がなされた上でファイルが公開されているので、ランダムに謎のリプレイファイルを手に入れるという事はないでしょうが、せっかくダウンロードしても正しく読み込めない、なんて事もあります。反復して学習したい情報としては、巻き戻し再生ができないのも辛いところです。

②攻略動画

東方 STG の映像(多くは録画、たまにライブ)を収録した動画で、プレイ動画や攻略動画と呼ばれることが多いです。古くはニコニコ動画に始まり、現在では YouTube に多数の攻略動画が存在します。検索欄に「東方 攻略」と入力しても良いですし、ニコニコ動画では「東方解説シリーズ」「東方原作プレイシリーズ」といったタグ機能を使って検索することもできます。試しに単語を入力して検索すると、「東方 攻略」では 7788 件、「東方 原作 攻略」では 185 件もの動画が見つかりました。入力する単語によって、検索結果はかなり変わってきますね。

作品別に調べてみると、当然ですが古い作品ほど動画が蓄積されて増える傾向にあるようです。6 ステージ制では一番新しい東方虹龍洞の動画は 55 本あるようです。これらの中にはゆっくり解説や Biim 式など凝ったレイアウトの動画もあれば、単にゲームのプレイ画面が流れるだけのものもあります。ニコニコ動画の様に動画にコメントが流れる動画サイトの場合、動画本体にはコメントが無くてもサイトのコメントで解説情報が追加される場合があります。リプレイの再生と同様ですが、実際にゲームの動作が見られるため、自分で参考にするとき確認がしやすくて良いものです。またリプレイファイルでは出来なかった巻き戻しが、動画ではいくらでもできます。加えて自分の環境ではゲームが処理落ちして本来の動作が得られない場合でも、動画自体の再生に問題がなければ本来の動作で弹幕を確認することができます。スマホアプリに対応している動画サイトならば、PC で東方が出来ない環境でもゲームの動作を見ることができ、大変便利です。

しかし後述するウェブサイトと同様に、動画サイトが閉鎖したり、投稿者が動画を消したりすると動画が見られなくなってしまいます。有用な動画を見つけたらブックマークやリストに入れることは勿論ですが、可能ならば動画ファイルのダウンロード(合法的手段で)や録画をするより確実でしょう。検索できる動画サイトはニコニコ動画・YouTube 以外にも多くありますが、日本語検索の場合その 2 つ以外だと殆ど動画がヒットしません。インターネット上にある情報を広く検索するには、どうすればいいでしょうか。

③個人ブログやウィキ等のウェブサイト

各種検索エンジンでの検索方法(通称ググレカス、ggrks)は、皆さんご存じの通りです。「東方 原作 攻略」などと検索すれば、それはもう沢山の情報がリストアップされます。リストの上から順に見ていけばいつか当たりにたどり着きそうですが、数が多くて大変です。攻略したい作品や難易度を合わせて入力して、検索結果を絞っていきましょう。同じ Google で検索しても、その方法によって得られる結果は少し変わってきます。Google で検索して、

世の中の全てのオンライン情報が得られる訳ではありません。Google 検索で表示される結果がどのように作られるかという、検索エンジンの AI が常に色々なウェブアドレスを巡回していて、更新頻度の高いサイトや AI が見つけやすいサイト(SEO 対策といいます)が出来るサイトを優先的に検索結果に表示しているのです。古くて更新されていない、SEO 対策がなされていない個人ブログなどは、どれほど有益な情報を書いてあっても検索で見つけることができません。Yahoo や Biglobe、Excite など色々な検索エンジンでも同様に、そのエンジンの AI が見つけやすい情報や広告料を払った人の情報が上位に表示されます。もっと言うと、アカウントの情報(人種、年齢、性別や普段の検索履歴など)によっても表示される順位は変わります。そういう情報網の個人化・囲い込みについて語っている面白い本⁽¹⁾があるので、暇な人は読んでみてください。プレイ人口が多い作品は攻略情報も多いので、どう検索してもある程度の情報は得られますが、情報が少ないコンテンツについて調べるときはコツが必要です。検索ワードの組み合わせや順番を変えたり、除外ワードを追加したり、検索エンジンを複数使ったり、アカウントを変えたり(ブラウザのシークレット機能を使う)、更には言語を変えたりして調べたりすると、お目当ての情報が見つかるかもしれません。やっと見つけた情報は、大事にブックマークしておきましょう。しかし個人ブログについては、最近では Yahoo!ブログや LINE ブログが終了したようにサービス自体が終了して消えてしまう可能性があります。また見返したいというウェブサイトはページごと保存したり印刷したりして、無くならない方法を探しましょう。でも最初から印刷されていれば、その手間が省けるのでは…？

④書籍

「ゲームの攻略本」というと出版社が出しているムック本が思い浮かびますが、東方の場合は同人誌として公開されることが多いです。団体よりも個人が発行するものが多く、体裁はページ数、配色、サイズ、レイアウトの全てにおいて様々です。形と同様に値段も無料(Knowledge のことですね)から2000円くらいまで幅があります。Knowledge 以外の攻略本については、以前の記事「なぜ Knowledge は簡単すぎるのか」でも紹介しているのでぜひチェックしてください。

さて書籍の良いところは、オンラインの情報と違って勝手に消えたりしないことです。しかし紙そのものが劣化したり汚損したりして、読めなくなってしまうことがあります。加えて同人誌の多くは同人誌即売会の会場でしか手に入らないため、アクセスが不便になりがちです。意欲的なサークルはメロンブックス等の委託販売を利用してオンライン販売を行っていますが、その数は限られています。しかもオンラインで売っていても、在庫が無くなったり絶版になったらおしまいです。そもそもの話、なにか創作をして、さらに文書にまとめ、印刷してほかの人に渡すというプロセスを完遂できる人自体が少ないため、書籍の形になっている攻略情報は、全体のごく一部です。存在自体が希少なので、見つけたら記念にゲットしておきましょう。

○どうすればいいのか

まずオンラインでも書籍でも存在する、無料で読める総合攻略本をゲットしましょう。Knowledge を手元に置きつつ、上記の方法のうち、すぐに取り組めそうなものから試してみましょ。実は上の文章は(Knowledge を入手している場合)下からお手軽な順に並んでいます。まずは PC やスマホで、気になる作品のワードを入れて検索してみたいかがでしょうか。動画の資料があればラッキーですし、そのプレイのリプレイファイルまで辿り着ければもっとラッキーです。とにかく行動あるのみ、本記事を読んで最初の1歩を達成した皆さんは、次なる1歩を踏み出しましょう。

参考文献

(1)閉じこもるインターネット——グーグル・パーソナライズ・民主主義 著者:イーライ・パリサー 出版社:早川書房

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。

https://www.greatfairywars.com/post/discussion_20230322

なぜ Knowledge は
簡単すぎるのか



なぜ Knowledge は簡単すぎるのか

先日 C101 にサークル参加した際、「Knowledge に今よりも難しい内容を書いてほしい」というご要望をお伝えくださった方がいらっしゃいました。同人誌に関するご感想・ご意見を直接頂くというのは、大変貴重なことです。ありがとうございます。さて現在 Knowledge に記されている内容は、各作品を起動する前に目を通す程度の情報です。中身は背景となるストーリーや操作方法、人妖ゲーじやトランスなどの作品特有のシステムに関する説明が主体となっています。「攻略本」と名の付く冊子から想像できるような、各ステージの弾幕個々に関する詳細な解説や避け方の指南は含まれていません。これは偶然そうだったのではなく、敢えて編集者である狩野から、各作品の解説を執筆頂いた方々へお願いしたことです。下記では、そのようなお願いをした理由をお示しします。

①ターゲットとなるプレイヤー層

本誌が目標とする読者層は、東方 STG 購入から Easy~Normal の初クリアを目指すプレイヤーです。そのようなプレイヤー層にとって有益な情報源になるべく、Knowledge を作成しました。有益といっても、作品に関するすべての情報を記載すると冊子全体の情報は膨大な量となり、手軽にアクセスできる情報源ではなくなってしまう。アクセスのしやすさ・扱いやすさを優先して、Knowledge では作品の中心となる情報を簡潔に示す方針となりました。しかしそうすると当然、それよりも高い目標を持つプレイヤーにとっては物足りない情報量になります。物足りないプレイヤーは、どこに情報を求めれば良いのでしょうか。

②既存の攻略本

東方 STG の攻略本は、実はかなり昔から存在しています。全作品を扱う攻略本は、狩野が知る限り Knowledge が唯一ですが、個々の作品やステージに絞ると多数の攻略本が作成されているのです。下記に狩野が存じ上げている攻略本(公的に頒布された冊子)の一覧を示します。冊子の名前と製作元、扱っている作品・ステージを付します。

●東方 project 必勝攻略本シリーズ(キョウカソ屋 様)

東方紅魔郷・東方妖々夢・東方永夜抄・東方風神録・東方地霊殿・東方輝針城の Lunatic の攻略と、東方紺珠伝 Extra

●東方攻略本シリーズ(ゲームセンターAMX 様) 各作品の Normal と Extra

●DEHANA(めど 様主催の合同誌) 東方花映塚 ステージ・システム等全般

●東方天空璋 Ex などとか攻略本(苦笑邸 様) 東方天空璋 Extra

●さいきょーのペアで挑む四季異変 -文チル機体での天空璋 Normal 攻略本(芋煮界 様) 東方天空璋 Normal

●東方地霊殿 EX 冒険ガイド(地底組 様) 東方地霊殿 Extra 魔理沙 C

●東方永夜抄 EXNNF 攻略本(EVERYDAY 有給休暇 様) 東方永夜抄 Extra 結界組

恐らく、この他にも多数の東方 STG 攻略本が世に存在すると思われます。何せ東方 STG シリーズは東方紅魔郷が頒布されて以来 20 年も経過していますので、インターネット上で確認できない STG 攻略本がいくらあっても不思議ではありません。「この同人誌が入っていないぞ!」と気づかれた方は、是非コメントで教えてください。

さてこのように、Normal 以上の高難易度ステージについては既に攻略本が存在しています。Knowledge では情報が不足しているというプレイヤーは、以上に挙げたような詳しい同人誌を参照するのが良いでしょう。また同人誌という形にこだわらず、東方 STG には攻略 wiki 等の便利なウェブサイトがありますので、そのような媒体からも情報を得ることができます。

③Knowledge の役割

「東方が好きなので、東方の本を作ります！」というだけでも問題はないのですが、Knowledge には Knowledge ならではの、特有の役割が有るともっと良いと思うのです。他の攻略本には無い特徴を生みだそうとすると、「パッと見られる簡潔な内容」「購入前後にも読める内容」「すべての作品を網羅する内容」の3点を考えました。これならば、いまのところ同じ特徴を持った攻略本がありません。以上の経緯を経て、Knowledge は浅く広い情報誌として作られたのです。

STG の攻略について語ろうとすると、単にそのゲームをクリアしただけの段階では「〇〇で右に動けば当たらない」「△△でボムを撃てば次に進める」くらいの体験に基づく記載しかできません。そのような単純なハウツーは有用ですが、そういう情報はインターネットで直ぐに手に入るため、必ずしも本という形にする必要がありません。イベントまで来て同人誌を読もうとする人は、単にクリアまでのゲームの挙動だけでなく、作品の世界観や解釈を踏まえた物語を求めているのではないのでしょうか。そこまでの内容になると、筆者には単にクリアするに留まらない作品の理解が求められます。

狩野は妖精大戦争以外の東方 STG については、正直なところあまり良く判りません。ゲームクリア自体も、Lunatic ともなると完全自力では難しいものです。最初から最後まで自分でパターンを考えたのは輝針城、天空璋、鬼形獣くらいです。そんな自分が各作品について無理やり掘り下げるよりは、Knowledge のコンセプトで攻略本を作ったほうが東方にとって良いのではないかと考えたのです。結局原稿の半分以上は他の方をお願いして書いて頂くこととなりましたが、内容に関するコンセプトは変わらなかったのです。

Knowledge を含めた様々な情報を通じて、皆さんがよりよく東方を楽しめることを願っています。それではまた次回イベントでお会いしましょう。また逢う日まで。

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。

URL:https://www.greatfairywars.com/post/discussion_20230109



本物

同人誌執筆のお誘い

Knowledgeは東方STG全作品を網羅する攻略本です。各作品について、これまでに8人の方が原稿を提供してくださいました。執筆をして頂ける方が見つかるまでは、狩野が原稿を書いて埋め合わせています。今のところ紅,星,鬼,花の4作品と小数点作品の執筆者が居ない状況です。原稿を書いてもいいよという方は、ぜひ狩野製作所までご連絡ください。



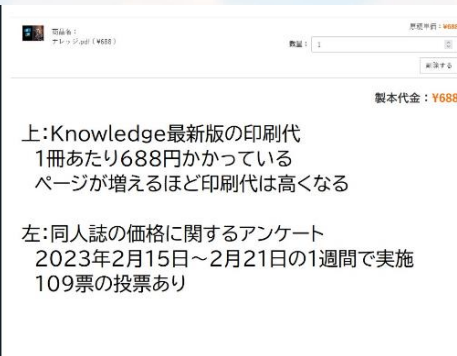
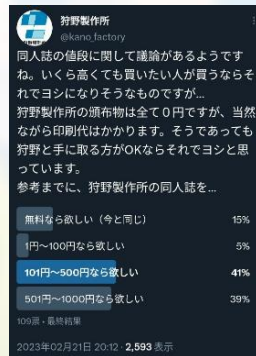
同人誌の適正価格について
私的投票の結果から

同人誌の適正価格について 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たと公正競争の管理が必要になるのでしようが、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廉売と言うそうです。不当廉売は独占禁止法に抵触するようですが、同人誌即売会で同じ理屈が成立するの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有ると考えるならば、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っております。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有ると思われているのか、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ない訳ですが、



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。これは一方向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。

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。
URL: <https://www.greatfairywars.com/post/discussion.20230314>



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

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。調べればすぐ判るのですが、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。解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、元気になっ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見つかり、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/LNNT thread!」を指す単語のようです。LNN(東方STG用語で、難易度 Lunatic をノームス(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つようです。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。

← 同人誌の中国語版が海を渡って東方プレイヤーの元に届いた様子が、自分の同人誌が映っている写真を見ると、びっくりしてしまいます。中国語版も日本語版と同じくウェブ上で公開していますが、冊子として刷ったものはごく少数なので、実は希少価値が高いバージョンとなっています。



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事です。対戦するだけで勝ち負けに価値がないのならば有利でも不利でも構わないのですが、対戦の勝ち負けに何かの意義を見出すのならば、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たします。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るようになり、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 年にスパ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有ると考える人々が、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 に関しても同様に、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ときは、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、その魅力を楽しむことにしています。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。

参考 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.afpbb.com/articles/-/2963272>
- (7) <https://www.keishicho.metro.tokyo.lg.jp/kurashi/cyber/notes/cheat.html>

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。

URL:https://www.greatfairywars.com/post/commentary_20220707_touhou_tools

あとがき

印刷ページ数の関係で最後に入れられなかったので、こんなところに失礼いたします。本冊子は過去にブログに投稿した東方関係の評論を、冊子としてまとめたものです。普段の閲覧数は少ないのですが、最近扱った原作履修問題は多くの方の関心を集めたようでした。ブログは知らない間にサービスが終了して消えることがあるので、冊子で残そうと考え同人誌を作った次第です。ページ数は少なめですが、お暇な時にご覧下さい。

今回新たに収録した挿絵は、全て AI を用いて作りました。名前が入っていない挿絵でも、どのキャラクターか伝わりましたでしょうか？なお本物のイラストにはハンコが押してあるので、お間違えなく。画像生成には色々工夫が必要ですが、たまに良いイラストが生まれると嬉しくなりますね。本業の攻略本作成も引き続き頑張っていくので、今後ともよろしく願いいたします。ではまた。

2023年3月26日
狩野製作所 狩野カチロー



ケイブが東方 project の
ゲームを開発!?

ケイブが東方 project の STG を開発!?

先に 2021 年 07 月 13 日 新規ゲーム開発の開始に関するお知らせ(<https://www.cave.co.jp/ir/news/>)を参照してください。

右の URL から pdf ファイルを閲覧できます。(ケイブの新規ゲーム開発プロジェクト始動! <https://onl.la/CfTspBa>)

皆さまお久しぶりです。狩野製作所は真夏の日差しに焼かれ、すっかり干上がってしまいました。2 週間ほど前のニュースですが、上記の通りかつて弾幕 STG(シューティングゲーム)で名を馳せた株式会社ケイブが、「シューティングゲームの金字塔「東方 Project」の IP 許諾を受け、新規ゲーム開発を行う」との発表がなされました。赤字続きのケイブにとっては知名度のある IP でゲームを作れるのはチャンスに他ならないと思いますが、それが東方 project というのは驚きです。過去の様々な情報から推測するに、東方 project に先んじてケイブの STG があり東方 project の作品性に多少なり影響を及ぼしたものと思われます。しかし現在に至るまで 20 年以上もの間、東方 project は独自にシリーズを継続してきました。その中で東方 project は、STG での弾消しとパズル要素の共存という独特なスタイルを示してきたものであり、ケイブの STG とは全くの別モノとなっています。ケイブが東方 project の STG をどのような形で扱うのか、大変に興味深いものです。

さて今回のニュースを受けて、個人的にいくつか疑問が浮かびました。また note に投稿されたケイブの業績に関する記事⁽¹⁾を拝見して、この件について関心が深まりました。開発に関する情報はしばらく来ないでしょうから、こちらで勝手に妄想を膨らませて遊ぼうと思います。なお下記で STG という単語が指すのはいわゆる 2DSTG(平面の上でキャラクターが動く STG)のことであり、FPS(スプラトゥーンとか?)や TPS(COD とか?)のことでありません。そっち方面はまるで知識が無いので、よくわからないのです。

①ジャンルは STG じゃないかも?

ケイブといえば過去に制作された STG シリーズの印象が大きく、今回作られるゲームもまた STG であると信じて疑いませんでした。上記のニュースでも STG 開発実績が大きいことを強調し、その極意を注ぎ込むと記されています。しかし同時に、どこにも STG を作るとは書いていないのです。

ケイブの浅田氏は 2012 年のインタビュー⁽²⁾で、同年発表された Xbox360 版「虫姫さま」がパッケージ版作品としては最後であると示唆していました。そして同年アーケードで稼働を開始した「怒首領蜂最大往生」を最後に、ケイブはアーケードゲーム事業から撤退することになります(最大往生の xbox360 移植は 2013 年に発売)。その後 2015 年に Android・IOS 版で「ゴシックは魔法乙女(ごまおつ)」⁽³⁾、2018 年に「三極ジャスティス」⁽⁴⁾、2020 年に「ワールドウィッチーズ UNITED FRONT(ユナフロ)」⁽⁵⁾を発表しています。直近の開発ゲームの多くは、全方位スクロールの 2DSTG であるということです。その実績はしかし、劇的にケイブの業績を改善するものではありませんでした。ごまおつは配信開始して丸 6 年、かなり頑張っていますが月あたりの売上は 3 千万ちょっと。ユナフロは月あたり 2 千万を割り込んでおり、しかも他社との協業です。三極ジャスティスはとっくの昔にサービス終了しています。パッケージ版が売れないからソーシャルゲームで STG を作ったのに、それでもなお(会社が儲かるほどは)売れなかったということですね。つまり、ここに至ってもなお STG で儲ける算はいかほどかということですね。

STG 自体は狩野が STG を始めた 10 年前よりも、ずっと前にオワコンと化しているジャンルです。レトロゲーム雑誌の記載を集めて考えると、1990 年頃はゲームセンターで人気ジャンルであった STG ですが、「1 プレイを短縮してアーケードでの回転率を上げるために難易度を上げたところ、人が離れて一部のコアな人だけがやるニッチなジャンルになっちゃった」という経緯があるようです。ケイブは 90 年代後半から怒首領蜂シリーズに始まる高難易度弾幕 STG を制作・発表し続けたわけですが、これが結局更なるユーザーの厳選を進めることになりました。いまや STG は STG が上手な人しか楽しめない、せまいゲームジャンルになってしまったのです。

他のジャンルに比べて儲からない人気がない STG で、いくら知名度が高い東方 IP だからといって STG を作ろうとするでしょうか。ちなみに東方 project という巨大 IP の中でも、STG を愛好する人は少数派にあたります。東方 project の公式に近い扱いを受ける東方ステーションというインタ

ーネット番組でも、たまに東方 STG が遊ばれている際には、視聴者が物珍しく眺めるという構図が出来上がっています。そういう STG を見るだけ、または興味がないマジョリティをいかに惹きつけるかが、今回のゲーム制作にとってきわめて重要なポイントになるでしょう。ちなみに個人的には、ケイブには STG を作ってほしいと考えています。だってケイブですからね。

②ソーシャルゲームの波にのるか？

ケイブが直近に開発したゲームでもう 1 つの共通点は、ソーシャルゲーム(ソシャゲ)であるということです。もうパッケージ版を作らないと言っているし、今度もまたソシャゲかなあ…ソシャゲという形態の良し悪しをここで論じることはありませんが、ソシャゲはサービスを維持するため継続的に集金しないとイケません。だからダウンロードは安く(大抵は無料)、コンテンツの追加にはがっつりお金がかかるのですね。女性キャラクターの性的アピール(多くは下品)をダシに使って課金を煽るという傾向が散見されるのは、個人的にはあまり好ましく思っていない。

それはそうとして「東方 project のゲーム」と聞くと、先ず 6 ステージ制の STG シリーズや黄昏フロンティアが制作する格闘ゲームシリーズを想起します。しかし最近ではソシャゲの形をとって、数作が発表されてきました。一つ目は「東方キャノンボール」⁽⁶⁾で、2019 年 10 月 1 日にサービス開始し、2020 年 10 月 14 日にサービスを終了しました。ボードゲーム形式のゲームシステムです。正確に言うと本作は「『公認』二次創作」なので東方 project 公式のゲームではないのですが、サービス開始当初は誤解を招き少し騒動になりました。それなりに売り上げが有ったものの、1 年あまりでサービス終了となってしまいました。二つ目は「東方 LostWord」⁽⁷⁾です。2020 年 4 月 30 日にリリースされました。ターン制コマンド対戦ゲームの形式で、システム自体は奇をてらったものではありません。こちらは売上好調で、2021 年も月平均 1 億を上回っています。もともと東方 project のキャラクターは性格やふるまいに関する描写が薄く、二次創作での表現にかなり幅が有るわけです。東方 LostWord では独自のキャラクター設定が功を奏し、キャラゲーとして人気を博しているようでした。三つ目は「東方ダンマクカグラ」⁽⁸⁾で、こちらは 2021 年 8 月 4 日リリース予定です。音ゲーの形式であると思われ、SOUND VOLTEX みたいな見た目の画面がプロモーションで提示されています。事前登録は 50 万件を越え、期待値が高まっています。

このように、東方 project のソシャゲは当たりはずれを乗り越えて、東方ファンに広く受け入れられました。今年から開発を開始したというところはリリースは 2~3 年後でしょうから、より一層東方ファンにとってソシャゲという形態は近いものになっていると思われれます。東方 project の特徴として 1,2 年間隔でコンスタントに新作が発表されることがありますが、これもソシャゲなら後からキャラクターを追加できるので対応が可能でしょう。長期にわたりサービスを継続できれば、もしかしたら STG シリーズや書籍といった公式の制作物と並行してソシャゲのコンテンツが追加されたりするのかも。

③どういうゲームをつくればいいんじゃない

イチャモンばかり付けているのは進歩がないので、売れそうなゲームの形式について考えました(いかに素人)。これまでの傾向として、純然たる弾幕 STG はプレイヤー層が狭すぎて数が売れないことが判っています。兼ねてより、STG が生き残るには他ゲームとの融合が必要であると主張してまいりました。いままこそ、STG と他ジャンルがくっついたゲームを制作するときです。(新次郎構文)

最近では 2019 年 4 月にリリースされた「オトシュー」⁽⁹⁾というゲームが挑戦的なシステムを採用しています。なんと横スクロール STG の途中でいきなり音ゲーが始まるというものであり、いずれの難易度も過度に高くはないため、ゲームに不慣れなユーザーでも遊ぶことができます。僕はゲームセンターでアーケード版のオトシューDXを遊びましたが、途中でいきなり音ゲーが始まって大変驚くと共に関心しました。少し遡りますが、2015 年 9 月に配信開始された「Undertale」⁽¹⁰⁾では、スタンダードな RPG に簡素な STG が挿入されています。具体的にはコマンドを入力すると小さな枠の中で STG が始まり、数秒後に終わってコマンド入力に戻るといったものです。STG の形式はケイブが得意とする弾幕系よりも非弾幕系に近く、普段 STG をプレイしない層が挑戦する STG としてふさわしい内容でありました。また 2016 年 4 月からアーケードで稼働中の「艦これアーケード」⁽¹¹⁾では、基地運用 SLG の中に 2DSTG 要素(海域を移動中)が織り込まれています。艦隊の進行方向を、筐体の大きな操舵輪をグリグリ回して変えるのは臨場感有って面白いゲームです。戦闘中の視点も TPS としては結構遠い(俯瞰に近いか?)と思うので、これも 2DSTG と言い張れないこともないか?いや違いますね、多分… 艦船女性化ブームに乗って 2017 年 9 月に配信開始された「アズールレーン」⁽¹²⁾では、基地運用 SLG の中に横スクロール STG が挿

入されています。こちらは比較的オーソドックスな形式の STG となっており、弹幕系の形式に近いものです。ただ頑張って弾を避ける操作は不要であり、艦船のレベルを上げて弾に当たりまくっても HP が削れないようにする事が重要となっています。しばらくゲームを進めるとオート戦闘で操作すら不要となり、操作しない STG という点で画期的な作品であると考えます。(古くは「カラス」⁽¹³⁾という STG 作品で、一切操作せずにクリアできるモードが存在しました) とにかく必要なのは、STG 以外のゲームシステムを軸として、その中に STG を挿入していくという方針です。もう一つ、既に成功したゲームをバクって作るというのも重要です。一から奇抜なものを作って一発当てようというのは、いかにも危険な発想です。そこで下記の通りに、既存のアイデアを組み合わせたゲーム制作の案を提示します。

●A案:アズールレーン式 SLG+プリコネ式才能開花+ごまおつ式 STG=STG のソシャゲ

基地運用ゲームの面白いところは、最初はスツカラカンの貧乏暮らしであった所から地道にプレイを続けることで基盤が形成され、プレイが盤石なものになるという成功体験を得られることです。お金をかけたくない人は時間で、時間をかけたくない人はお金でプレイを進めることができます。後者を選びたいようなキャラ作り、ストーリー作りが必要でしょう。2021 年の覇権ゲームとなった「ウマ娘プリティーダービー」⁽¹⁴⁾でも採用されている、同じカードをそろえて強くするシステム(プリコネ式才能開花 ※造語)は課金へのモチベーションとして重要です。ご褒美はキャラクターの性能向上に加えて、過去の作品でのストーリーを掘り下げたノベルを用意するのが良いでしょう。東方のキャラクターは、他のキャラクターとの関係(カップリング)でいくらでも創作のやりようがあります。肝心の STG 要素は、アズールレーン同様に毎日プレイするステージを STG にして、東方 project の STG 同様に縦スクロール STG で良いと思います。ごまおつで培われたノウハウを流用できれば、いくらか開発費が抑えられるかもしれない。軸になるのは東方ファンの興味をそそるカップリングと、濃いキャラクター設定を基盤とするストーリーです。作品の物語を好きになって、没入してもらえれば課金も進むというものです。難点として、STG 部分が飽きられてしまうこと。アズールレーン同様に、オートプレイで STG が形骸化してしまうかもしれません。

●B案:ローグライク RPG+プリコネ式才能開花+ボスだけ STG=STG のソシャゲ

②で東方とソシャゲについて書きましたが、ソシャゲ以前は WindowsOS で動作するゲームが東方 project の二次創作として多数発表されていました。その中で知名度が高い作品に「不思議の幻想郷」⁽¹⁵⁾があります。風来のシレンやトルネコの大冒険といったローグライクゲームと同じ形式で、東方 project の世界観やキャラクターを動かしたものです。シリーズは 2009 年に公開されて以降、PS Vita や Nintendo Switch で販売された実績があります。つまりそういう実績があるゲームをパクろうという事です。A案に同じくキャラクターの強化のためにガチャを引かせるのは言うまでもありません。ローグライクに挿入する STG はできるだけ簡素な形式にしたいところです。全部の敵と STG 形式で戦うと大変時間がかかるので、ボスキャラクターとのみ STG で戦うのに留めたほうが良いかもしれない。ここを Undertale のようなコマンド選択+STG とするか、普通の STG とするかは考えどころ。開けた場所よりも奥まった洞窟や地下が舞台になると思えば、地獄勢(東方地霊殿)や妖怪の山勢(東方風神録)あたりのキャラクターがひいきされるかも?ところで、そもそもローグライクってスマートフォン端末でもできるのかな?タッチ操作だとやりづらそう…

●C案:虹龍堂のストーリーを継承+プリコネ式才能開花=非 STG のソシャゲ

ソシャゲのガチャを作るときに必要なのは、とにかくキャラクターの頭数をそろえることです。既存のキャラクターが多数居る東方 project は、この点においてソシャゲを作りやすいコンテンツです。さてこの「東方キャラクターのカード」を集める構図、最近ありましたね。そう、東方 project の最新作である「東方虹龍洞 ~ Unconnected Marketters.」⁽¹⁶⁾です。虹龍堂ではステージをクリアすることに 1 枚ずつカードを購入でき、以前のプレイで購入したキャラクターのカード(アビリティカード)を持ってニューゲームを始められるという設定でした。ストーリーでは「アビリティカードが多数流通しており、収拾がつかない」という状況が説明されています。ソシャゲに落とし込むならば、低レア・モブのカードを多数追加してガチャを設定し、東方キャラクターが自身あるいは他キャラクターのカードを使って戦うという形式を想定することができそうです。虹龍堂で主人公組が勝てなかった場合の後日談にあたるかもしれません。その対戦を STG でどうするかという事ですが、対戦形式で STG をやるとなると画面の情報が増えすぎてスマートフォンで描写するのが難しくなります。そういうことなので STG を作るのは諦めて、ターン制コマンドバトルあるいはプリコネの様なウェーブ制+セミオートが良いです。

よう。ただこれほどにプリコネを真似ると、プリコネファンから怒られてしまうかも…

●D案: 虹龍堂 + ティンクルスターズプライツまたは + チェンジエアブレード = 対戦 STG のパッケージ作品

先ほど画面サイズの問題から、スマートフォンだと対戦 STG は難しいと書きました。しかしアーケード筐体や据え置き機・PC であれば描写が可能になります。東方の対戦ゲームといえば「東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.」⁽¹⁷⁾です。花映塚は「ティンクルスターズプライツ」⁽¹⁸⁾というゲームのシステムをまねて作られているので、ティンクル式と表現して差し支えないでしょう。縦スクロール STG の画面が 2 つ並んでいるようなレイアウトで、2 人が同時にプレイできます。花映塚のティンクル式システムをそのままに、虹龍堂の世界観にアップデートして続編制作！となれば、東方 STG ファンに大ウケ間違いありません。対戦 STG として有名な作品に「チェンジエアブレード」⁽¹⁹⁾があり、こちらは 1 つの画面でプレイヤーが上と下に別れて下が攻撃側、上が防御側として対戦するものです（実際の画面を見たほうが判り易い）。よくある縦スクロール STG だと自機は下側にいるので、普段敵キャラが動く場所で自機を動かすという新鮮な視点が得られます。同じアビリティカードでも攻撃・防御で特性を変えれば、1 枚で 2 度おいしく課金を誘えるでしょう。僕の乏しい知識によれば、過去に東方 + チェンジエアブレードでシステムを作った二次創作作品は無かったと思われるので、目新しさはあはずです。普段自機として操作するキャラクターが敵に回るとアツいのは皆さんご存じですが、チェンジエアブレード式ならばすべてのキャラクターが攻撃側で自機に、防御側で敵になります。なんだか書いていて面白くなってきました。

ただ1つ注意しないといけないのは、この案では儲からないということです。ごく一部の STG ファンには喜ぶかもしれませんが、その他大勢にとっては何やらゴチャゴチャした画面のゲームで難しいからやらない、という扱いになりかねません。パッケージ版は 1 回買ったら終わりなので、相当な本数を売り上げないとけません。かつてライトユーザーが離れて憂き目をみたケイブが再び古き良き STG を作ろうとするならば、その執念に敬服の念を禁じえません。まあ、99%そんなことはないでしょうが。

今日はケイブと STG の未来について、沢山夢想しました。満足したのでここで終わります。僕が一番見たいのは、D 案のゲームですね。実はここに一番よくないことが表れているのです。既に過ぎ去ってオワコン化したもの（古き良きもの）の焼き直し、思い出の再生を願っているということです。自分だけで資金を出してゲームを作るならいざ知らず、営利企業が作るのですから何よりも稼げるゲームでないといけません。STG が滅びずに形だけでも残っていくことを望むならば、より新しい形を求めていく意思が求められるのではないのでしょうか。すなわち目指すべき形は、STG と非 STG の混合です。それに伴ってかつて存在した複雑怪奇なランクや自機まわりのシステム、圧倒的物量を主張する弾幕はなくなるでしょう。しかしそれでも、この世から STG がなくなるよりは良い形だと思います。取り残されたマニア向けの変態趣味的な STG 要素は、インディーゲームである東方 STG に拾ってもらえたらなあと、密かに期待しております。ではまた。

以上は狩野製作所ブログに掲載された内容を修正したものです。URL: https://www.greatfairywars.com/post/cave_touhou_games

【追記】

以下は今回追記した内容です。ブログの記事を書いたのは 2021 年 7 月でしたが、ゲームの開発状況に関する情報が 1 年少し後に公開されました。その内容とは…？（2022 年 11 月 30 日 IR ニュース <https://onl.la/g81AT6R>）

新規ゲームリリース延期に関するお知らせ

当社は、「東方 Project」の IP 許諾を受けた新規ゲーム（以下、「本ゲーム」といいます）に関しまして、2022 年中にリリースをすることを発表しておりましたが、これを延期し、2023 年 4 月頃を目途に、リリース時期を改めて発表することといたします。

■■■■('ω)■■■■ うわああああああ

色々書いてありますが、結局 2023 年の 4 月頃にリリースされる模様です。大丈夫かなあ。

開発中のスクリーンショットが添付されていたので見てみましょう。(右図参照)

どうやら横スクロールの 2D STG のようです。右のボタンは必殺技を発動するボタンのものでしょうか。ケイブの横 STG といえば何といてもプロギアの嵐、あとはデスマイルズですね。デスマイルズの主人公たちは可愛い女の子ですが、敵キャラクターが結構グロテスクな見た目と異様な雰囲気を持つ作品です。あとエンディングの歌が個性的。そういえばこの画像の右側に居る敵、キツネのお面のような構造の脇に手の様な構造が見えていますが、どこかで似たような雰囲気的设计を見た気が…?



●E案(追加):(デスマイルズ×Android OS) + 東方=東方のパッケージをかぶせたスマホ版デスマイルズ

ステージや弾幕はデスマイルズをアレンジして、ごまおつのノウハウを生かして Android で動作するプログラムを組む。課金要素は武器や東方のキャラクターをガチャで引かせる?画面の見た目がスマホゲームっぽいので、ソシャゲである確率は高そうです。先に書いた案でも半数以上でソシャゲを推しましたが、収益性を考えれば当然です。新規コンテンツで問題になるのがキャラクターの追加で、次から次へと追加していかないとガチャが回らないのが悩ましいところですが、東方 project には既に沢山のキャラクターが存在するのでストックには事欠きません。もう延期は良いので、何とか形にしてほしいところです。がんばれケイブ…

関連記事・作品公式サイト

- (1) 続:ケイブがしんどい(URL:<https://note.com/rikzen/n/n4aedc548ede4>)
- (2) 『虫姫さま』、『怒首領蜂 最大往生』について、ケイブのキーマン・浅田誠氏と池田恒基氏が語る! (URL:<https://www.famitsu.com/news/201205/17014608.html>)
- (3) ゴシツは魔法乙女 公式サイト(URL:<https://gomaotsu.jp/>)
- (4) 三種ジャスティス 公式サイト(URL:<https://3jus.jp/>)
- (5) ワールドウィッチーズ UNITED FRONT 公式サイト(URL:<https://w-witch-app.com/>)
- (6) 東方キャノンボール 公式サイト(URL:<https://touhoucannonball.com/>)
- (7) 東方 LostWord 公式サイト(URL:<https://touhoulostword.com/>)
- (8) 東方ダンマクカグラ 公式サイト(URL:<https://danmaku.jp/>)
- (9) アーケード版 オトシュー-DX(URL:<https://apm.sega.jp/ver3/title/otsdx/>)
- (10) Undertale 公式サイト(URL:<https://undertale.jp/>)
- (11) 艦これアーケード 公式サイト(URL:<https://kanColle-a.sega.jp/>)
- (12) アズールレーン 公式サイト(URL:<https://www.azurlane.jp/>)
- (13) ゲームカタログ@wiki「カラス」(URL:<https://w.atwiki.jp/gcmatome/pages/4502.html>)
開発元のマイルストーンは 2014 年に活動を休止し、STG 開発事業は株式会社 RS34 に引き継がれています。
- (14) ウマ娘プリティーダービー 公式サイト(URL:<https://umamusume.jp/>)
- (15) 不思議の幻想郷 公式サイト(URL:<https://www.aquastyle.org/fushigentod/r/>)
- (16) 東方よもやまニュース「東方 Project 第 18 弾 東方虹龍洞 ~ Unconnected Marketeers.」(URL:<https://touhou-project.news/news/3368/>)
- (17) 東方花映塚 公式サイト(URL:<https://www16.big.or.jp/~zun/html/th09top.html>)
- (18) ティンクルスターズブライツ 公式サイト(URL:https://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/twinklestarsprites/index_twinklestarsprites.j.html)
- (19) ゲームカタログ@wiki「CHANGE AIR BLADE」(URL:<https://w.atwiki.jp/gcmatome/pages/83.html>) 開発元のアイシステム東京は、公式サイトにアクセスできませんでした。



Play Touhou, Enjoy yourself.

Touhou Review
Published in 2023.03.26.
From Kano Factory