



東方Project 第九弾!!

とうほうかえいづか

「東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.」は対戦している振りをする弾幕シューティングです。
ティンクルスターズプライツの皮を被った変な弾幕ゲームなのです。それだと思って手を出すとえらい目に遭うおまけ付き

妖精が轟く幻想郷の、最も暢気な人間と最も花に浮かれた妖怪達の弾幕開花宣言。

敵を倒す前に倒されるな！ 攻撃するなら避ける！！

幻想を見る人には、鋭い攻撃よりジェントルメンな回避が良く似合う。それはもう消極的な

*このゲームには過激な弾幕シーンが含まれております
小さなお子様や、弾幕アレルギーの方はアレしてください。

動作環境	
必須環境	
OS	Windows 2000/XP なお、DirectX 8.0 以上がインストールされていること
CPU	Pentium 以降（もしくは互換）のCPU（推奨 800MHz以上）
メインメモリ	空き実メモリ 128M以上必要
ビデオカード	DirectX8.0以上の DirectGraphic 対応の高速なビデオカード(必須 VRAM32M以上) 今のところ正常に動くことが確認取れているビデオカード ・nVIDIA GeForce シリーズ ・ATI RADEON シリーズ 等
推奨環境	
サウンド	Direct Sound対応のサウンドカード (BGMに MIDIを使用する場合) sc-88Pro(Roland)もしくは上位の MIDI音源
その他	パッドコントローラ 高い暢気さ ある程度の人生を楽しむ余裕

――幻想郷が蘇生した。

冬の白色は春の日差しに彩られ、幻想郷は完全に生の色を取り戻していた。
冬の間眠っていた色の力が目覚め、幻想郷を覆う。
花と同時に妖精達も騒がしくなる。
その異常な美しさの自然は、幻想郷に住む者全てを驚かせた。

彼女たちはいち早くその異変に気が付いた。

桜、向日葵、野菊、桔梗……
まだ春だというのに、一年中全ての花が同時に咲き出していたのだ。
多くの人間と全ての妖精は、自然からのプレゼントと受け取って暫くその光景に浮かれていた。
だが、幻想郷でもっとも暢気な人間は珍しくあわてていた。

「こんなに判りやすい異変じゃあ、早く解決しないといけないわ。
じゃないと、私が怠けているってみんなに言っているようなもんじゃない！」

いつも通り、当てもなく勘で神社を飛び出したのだった。

幻想郷自体が蘇生した。
彼女たちも自然の一部。妖精の力は自然の力。自然には抗えないことを、皆知っていた。

キャラ紹介

○楽園の素敵な巫女 博麗 霊夢 (はくれいれいむ)



博麗神社の巫女さん。

境界に住む人間。空を飛ぶ程度の能力を持つ。

のんきなのか何も考えていないのか、そういう巫女さん。

異変が起こるとすぐに駆けつけ解決しようとするが、彼女の周りには異変が絶えない。

むしろ、異変を呼び込んでいるのではと疑わしい

基本性能

移動速度 ★

チャージ速度 ★★★★★

低速移動速度 ★

吸霊有効範囲 円形 (大)

特技 あたり判定が小さい

チャージショット 博麗アミュレット

EX攻撃 陰陽玉

備考

チャージ速度の速さと広くて使い易い吸霊フィールドが最大の特徴。

ネックになる足の遅さを除けば、避けるに徹し易く、最も使い易い。

反面、カード攻撃は比較的避けられやすい。

キャラ紹介

○普通の魔法使い 霧雨 魔理沙 (きりさめまりさ)



魔法使いさん。

魔法の森に住む人間。魔法を使う程度の能力を持つ。

幻想郷中を花で包んだ今回の異変も、魔法の森にはその効果が及ばなかった。

森にはそんな気の利いた植物など似合わないのである。

ただ、彼女は森の外で花を楽しんでいるのであまり関係はなかった。

基本性能

移動速度 ★★★★★

チャージ速度 ★★★

低速移動速度 ★★★

吸霊有効範囲 前方無限

特技 ゲージが溜まる量が多い

チャージショット イリュージョンレーザー

EX攻撃 アースライトレイ

備考

直線的でスピードのある攻撃が特徴。

アースライトレイで画面が埋まると相手は手も足も出なくなる。

反面、チャージショットはちょっと使いづらい。

キャラ紹介

○完全で瀟洒なメイド 十六夜 咲夜 (いざよいさくや)



悪魔に仕えるメイドさん。
紅魔館に住む人間。時を操る程度の能力を持つ。
あか抜けた性格だが、余裕なのか惚けているのかちょっとずれた面も見せる。
花の異変に関しては、さほど危険を感じていない。

基本性能

移動速度 ★★★

チャージ速度 ★★★★★

低速移動速度 ★★★★★

吸霊有効範囲 進行方向逆扇形

特技 活性化した霊がその場で動かなくなる

チャージショット ジャック・ザ・リッパー

EX攻撃 アナザーマörder

備考

自分のフィールド外から飛んでくるEX攻撃がかなりいやらしい。

カード攻撃も時間を停止させる能力を持つ為、攻守共に優れている。

反面、吸霊はかなり癖があり慣れないと振り回されてしまう。

キャラ紹介

○半人半霊の半人前 魂魄 妖夢 (こんぱく ようむ)



人間と幽霊のハーフさん。
冥界にある白玉楼の庭師。剣術を扱う程度の能力を持つ。
本来はお嬢様の剣の指南役である。

幻想郷は花でいっぱいであることを知り、ちょっと様子を見に出てきた。花に隠れて幽霊も多くなっていることに気付いたが、取りあえず見て見ぬふりをしていた。

基本性能

移動速度	★★★★★
チャージ速度	★
低速移動速度	★★★
吸霊有効範囲	円形特大
特技	剣で弾が消せる
チャージショット	断迷剣
EX攻撃	未断の魂

備考

ゲージの消費もなく敵弾を消すことができる唯一のキャラ。

敵弾どころか殆どのEX攻撃すら消せるので、かなり心強い。

反面、自分のEX攻撃は大人しめ。

キャラ紹介

○狂気の月の兎 鈴仙・優曇華院・イナバ (れいせん・うどんげいん・イナバ)



月に住む兎。

赤い瞳は地上の兎の何倍もの狂気が宿る。

幻想郷中に花が咲いてから、永遠亭の兎が騒ぎ出した。これでは調べないわけにいかない、と言う事で調査に出た。

ついでにてゐが居なくなっていたのを連れ戻そうともしていた。

基本性能

移動速度	★★★
チャージ速度	★★★
低速移動速度	★★★
吸霊有効範囲	回転瞳型
特技	活性後の霊の上昇速度が速い
チャージショット	マインドエクスプロージョン
EX攻撃	メタフィジカルマインド

備考

EX攻撃は近づくと爆発する攻撃で、横で爆発されるとかなり嫌らしい。

溜うちは若干癖があるが威力は高い。

平均的に強い。

操作系統はキーボードFULL, キーボード一部、パッド（推奨）を1P、2P別々に選択できます。

* 人対人の場合はパッド同士で対戦する事をおすすめします。

また、タイトル画面などや、ストーリーモード、及びマッチモードでCPUと戦う時（つまり一人で遊ぶ時）は、コンフィグに関わらず二つのパッド、キーボード(FULL)どちらでも操作できます。

■パッドでの操作(PAD1, PAD2)

1P2P併せて同時に二つまで使用可能です。ボタンはキーコンフィグ可能。

- レバー 自機の上下左右の移動、カーソルの上下左右の移動
- ボタン1 ショット、決定
- ボタン2 クイックカードアタック、キャンセル
- ボタン3 低速移動+吸霊展開 or チャージボタン（キーコンフィグで切り替え可能）
- ボタン4 メッセージのスキップ
- ボタン5 ポーズ、ポーズ解除

■キーボード(FULL)

一人でキーボードを全面使用します。

一人で遊ぶ場合や、パッド対キーボードで対戦したい場合に使用します。

- カーソルキー or テンキー 自機の上下左右の移動、カーソルの上下左右の移動
- Zキー ショット、決定
- Xキー クイックカードアタック、キャンセル
- Shiftキー 低速移動+吸霊展開 or チャージボタン（キーコンフィグで切り替え可能）
- ESCキー ポーズ、ポーズ解除
- Ctrlキー メッセージのスキップ

■キーボード(LEFT)

キーボードの左側だけで操作します。

パッドが一つもない状態で対戦したい場合、仕方が無く1P側で使用します。

- TRFBNH Yキー 自機の上下左右の移動、カーソルの上下左右の移動
- Zキー ショット、決定
- Xキー クイックカードアタック、キャンセル
- Shiftキー 低速移動+吸霊展開 or チャージボタン（キーコンフィグで切り替え可能）

■キーボード(RIGHT)

キーボードの右側だけで操作します。

パッドが一つもない状態で対戦したい場合、仕方が無く2P側で使用します。

- テンキー 自機の上下左右の移動、カーソルの上下左右の移動
- ↓キー ショット、決定
- キー クイックカードアタック、キャンセル
- ←キー 低速移動+吸霊展開 or チャージボタン（キーコンフィグで切り替え可能）

■チャージタイプについて

チャージショットと低速移動の操作方法は、オプションで変更する事が出来ます

- ・Slow (デフォルト) Slowボタンを押すと低速移動、ショットボタン押しっぱなしでチャージ
- ・Charge ショットボタン押しっぱなしで低速移動、Chargeボタンを押すとチャージ（その間ショットは出せません）

■ 画面説明



1. 1Pプレイヤー
2. 現在のスコア
3. ライフ
4. コンボボックス
現在のヒット数/スペルポイント
5. チャージゲージ
6. 現在のカードアタックレベル
7. 現在のボスカードアタックレベル
8. 残機 (ストーリーモードのみ)
9. パカ

対戦ルール

対戦ルール

● 1. 勝敗判定

敵弾に当たると画面上部の体力が減り、先に0になるとラウンド終了となります。後一回ミスをする**と必ず負けとなる時に警告が出ます**。警告なしで体力が0になる事は**ありません**。また、体力は回復しません。

ストーリーモードの場合は、この上に残機が存在します。一回負けると残機が減り、ラウンドを切り替えてもう一度再挑戦します。残機が0の時に負けるとゲームオーバーです。

マッチモードの場合は、2本先取で勝ちとなります。

● 2. プレイヤー基本動作

ショットで次から次へと来る妖精を倒します。妖精の爆発は、再び妖精を倒したり、白弾を消すことが可能ですので、敵弾の多い所で倒すようにすれば、攻撃と防御を同時に行う事が出来ます。

また、吸霊展開ボタンを押すと移動速度が遅くなります。

ショットボタンを押しっぱなしにするとチャージ行動を取ります。カードアタックは、周りの敵弾を消す効果もありますので、惜しまず使っていくことが勝利への鍵となります（ただしゲージを消費します）

● 3. 相手への攻撃

相手への攻撃は以下の物があります。

- 弾幕アタック
- 幽霊アタック
- EXアタック
- カードアタック
- ボスカードアタック

○ 3-1. 弾幕アタック

妖精を倒したり、白弾を妖精の爆風で巻き込むと相手に白弾を送り込む事が出来ます。白弾は同じように送り返されることもありますが、何度が送りあっているうちに大型弾に変化することがあります。

大型弾は送り返し不可能です。

○ 3-2. 幽霊アタック

妖精を連続で爆破させたり、幽霊を倒すと敵に鳥形の幽霊を送る事が出来ます。幽霊は硬くて、ショットで打ち落とすのは困難な上、爆風で白弾を消すことが出来ません。

ただし、吸霊フィールドを当てると幽霊が活性化して人魂型になり、その場のとどまろうとします（自爆霊）

活性化するとショットで簡単に撃ち落とせるようになり、爆風も妖精と同様の効果を持つようになります。その代わりに一定時間で落とさないと自爆してしまうので注意。

○ 3-3. EXアタック

主に大きな幽霊を倒したりしていると、キャラ固有の特殊攻撃を送り込むことが出来ます。

この攻撃の量や効果はキャラクター毎まちまちですが、他の攻撃に比べ強力なものばかりです。

○ 3-4. カードアタック

ゲージが二目盛り以上溜まっているときに、そのレベルまでチャージするとゲージを消費し、カードアタックが発動します。この攻撃はキャラクタ固有の技で、効果も難易度も様々です。

2目盛りで反撃を受けることのあるカードアタック。3目盛りで反撃を受けることのない強力なカードアタックを発動します。

ゲージの消費量はそれぞれ1目盛り、2目盛りです。

＊また、これらの攻撃には緊急回避の効果もあり、自分の周りの敵弾、幽霊、EX攻撃をかき消す事が出来ます。

＊クイックカードアタックについて
クイックカードアタックボタンを押すと、ゲージを完全に消費し、瞬時にカードアタックを発動出来ます。またレベルを選ぶ事は出来ず、その時の最大のレベルのカードアタックを発動します。

敵弾に囲まれてしまった時などにほどよく使ってください。

○ 3-5. ボスカードアタック

ゲージをマックスまで溜めるか、スベルポイントを10万、30万、50万以上まで溜めると、相手フィールドに自分の幻影を送り込む事が出来ます。

かなり強力な攻撃を自動的に仕掛けますので、積極的に送り込んでいきましょう。

また、ゲージを消費してで発動させた場合、自分フォールドの敵弾もほぼ全て消す事が出来ます。

＊同時に二体以上送ることは出来ません。

＊ボスリバーサル
自分のフィールドにボスが送り込まれている場合、ボスを発動するとそのボスを倒してさらに送り返すことが出来ます。

● 4. コンボ

左上にコンボ表記があります。ショットで妖精を一匹倒すと1Hitです。その爆風で妖精を倒すと2Hit、白弾を5発巻き込めると2+5=7Hitです。このとき、ショットで倒さずに連続で倒した数（白弾を巻き込んだ数）がHit数になります。

Hit数が増えると、スベルポイントの増加が早まったり、敵に送る白弾、幽霊、EXの数が増加します。目指せ99Hitオーバー！

＊ショットで倒したり、ダメージを喰ったりするとヒットは0に戻ります。

● 5. スベルポイント

左上のコンボ表記の隣にある6桁の数字がスベルポイントです。コンボを撃いたりすると増加します。この得点は、コンボが途切れても一定時間内に次のコンボを開始すると、さらに継続して増加させることが可能です。

このスベルポイントが10万,30万,50万を超えると、自動的にボスカードアタックが発動します。

スベルポイントの継続時間が終了したり、ダメージを喰らったりすると、このポイントはそのままスコアに加算されます。

＊ダメージを喰らった瞬間、スベルポイントはリセットされます。
＊スベルポイントが999999を超えると、その時点で増加は停止し、1Hitに付、5000点スコアに加算されます。弾幕開花宣言。

● 6. 妖精リリー現る

長期戦になったり試合に変化がなくなってくると、自分、相手フィールド両方に、春を伝える妖精「リリーホワイト」が出現します。

リリーホワイトは大型弾+白弾を、ばらまくだけばらまいて去っていきます。迷惑です。

ショットで撃ち落とす事も可能で、撃ち落としに成功すれば大量にEX攻撃を相手に送ることが出来ます。

倒しても逃げられても、何度でも出てくるやっかいな特殊妖精です。

● 7. アイテム

リリーやボスをショットで撃破すると、アイテムが出ます。

- 点 …… スベルポイントが上昇する
- 弾 …… 破壊不能の敵弾を相手に送る
- EX …… EXを相手に送る
- G …… ゲージがマックスまでたまる

● 8. エクステンド

ストーリーモードでは得点でプレイヤー数が増えることがあります。

ストーリーでは、1000万、3000万、5000万、7000万、9000万で増えます。

エクストラでは、500万エブリで、4000万まで増えます。

色々なヒント

●カード攻撃は惜しまない！

2目盛り以上溜めると発動できるカード攻撃は、敵弾を消すと同時に敵に攻撃が出来ます。ゲージの回復は速いので、危なそうになる前に積極的に使っていきましょう。

また、カード攻撃にはレベルが存在します。使えば使うほどレベルが上がり強力な攻撃となるので、がんがん使うことが勝利への道です。

●クイックカードアタックよりチャージしてカードアタック！

クイックカードアタックを使うと、次のカードアタック分のゲージが溜まるまでかなり時間を要します。その間ピンチに陥るので、クイック以外どうしようも無くなる前に、予め敵弾を消していくようにしましょう。

特に長期戦になるとピンチの連続なので、クイックを使用するとその後死の危険が高まります。

●幽霊の活性化で白弾を自在に消せ！

鳥形の幽霊はひっきりなしに飛んでくるので、これを好きな場所で活性化させて、分厚い弾幕に重なった時に倒しましょう。これで、弾幕の壁に穴が開くので、容易に回避出来ます。

ただし、活性化させた幽霊は確実に倒すようにしないと、自爆の手痛い攻撃を喰らいます。自分より後ろや横の幽霊を活性化させるときは要注意。

●ワーニングカットインの時に逃げ道を探せ！

一瞬停止するカットインは、邪魔そうに見えて重要な間です。その瞬間で活路を見いだせるようになれば、超人避けも不可能では無いでしょう。

●パニック症候群は負け組

時として通常のSTGではあり得ないような、分厚く不規則な弾幕が飛んでくる事があります。こういうときに、一瞬でも無理だと思わず勝てません。

こういうときは逆に反撃のチャンスです。白弾を大量に送り返すチャンスであり、送り返すとスペルポイントもたまり、ボスを送る事も出来、一気に勝利への道が見えてきます。

ゲージも無く、妖精も幽霊も居ない状態でも気合いで避けれてしまう人間も居るので、そういう人を見かけたら尊敬しても良いかもしれません。

●白弾、大型弾、幽霊は実はランダムではない！

白弾も大型弾も幽霊も、完全なランダムばかりではなく、それぞれある法則に則って飛ぶ角度、速度が決定されます。

全体を見て、その傾向が何となく掴めると、一気にマスターへの道が見えてきます。自分の周りばかり見ているのではなく、全体を何となく意識してみると、もうパニックは起こさないでしょう。

●ラウンドの切り替わりに注意！

長期戦になると1ラウンドで燃え尽きる人もいます。2ラウンド目からは、最初から若干難易度が上がり、どんどんと短期決戦になりますので、ここで気がゆるむと負けします。

●対戦中はポーズは厳禁！

このゲームは、かなりテンポ良く次の手を見ないといけないゲームなので、連続で遊ぶことでどんどんと自分のクロックアップが出来ます。

ここで勝手にポーズをかけると、相手が調子狂わされたと言って陰悪ムードになり、後に殺人にまで発展しかねないので、自分勝手なポーズは極力避けましょう。

●ストーリーモードのCOMも人（妖怪）の子

時折、COMにこてんぱんにやられることがあります。すぐに次のラウンドになるわけですが、もう勝てそうにありません。そう思うとがっかりです。

実はCOMも人の子、連続で勝ち続けるとやっぱり疲れます。COMが油断した所を付けば、次のラウンドはあっさり勝てたりしますので、諦めずに再挑戦しましょう。

●マッチモードのルナティックのCOMは遊ばない

アレと対戦するとはっきり言ってなかなか死んでくれないので結構嫌な気分になります。STGの腕が有り余っている方以外は、やめておいた方が無難です。

また、それでもCPUが弱すぎる、と感じたら対戦時ですね。



■オプション

タイトル画面でOPT I O Nを選ぶとオプションに入れます

Player

初期プレイヤー数を3～5の間で変更できます
工場設定では3です

BGM

曲の再生を変更します。
OFF : 曲は鳴らない
WAV : 曲の再生にWAVを使用します(推奨)
MIDI : 曲の再生にMIDI (sc-88pro)を使用します

BGM Vol

曲の音量を調整します。
工場設定は100です

SE Vol

効果音の音量を調整します。
工場設定は80です

Graphic

表示モードを変更します
32Bit : 画面を32Bitにします
16Bit : 画面を16Bitにします
注) ウィンドウモードの場合、この値は無効になり、その時の表示モードを使用します

Mode

ウィンドウタイプを変更します
FullScreen : フルスクリーンで動作します(推奨)
Window : ウィンドウモードで動作します

Key Config

キーコンフィグできます
初期状態に戻す
工場出荷時設定に戻します

QUIT

オプションから抜けます



■キーコンフィグ

オプション画面でKey Configを選択するとキーコンフィグ画面に入れます。
ここでの操作は、上下移動、決定、キャンセルはキーコンフィグ前での操作になります
変更したい項目にカーソルを合わせ、設定したいボタンを押してください

Side

左右で1P(左側) 2P(右側)を選択してください。ストーリーモードの操作は1Pとなります

Type

操作手段を選択してください。
PAD1 = 一つめのパッド
PAD2 = 二つめのパッド
FULL = キーボード全体
LEFT = キーボード左側
RIGHT = キーボード右側

Charge

第三のボタンの挙動を選択します(操作方法参照)

Shot

ショット、決定ボタン

Bomb

ボム、キャンセルボタン

Slow or Charge

低速移動、もしくはチャージボタン

Pause

ポーズ、ポーズ解除

Skip

メッセージスキップ

初期状態に戻す

工場出荷時設定に戻します

QUIT

オプションに戻ります