

(c)2005-2011 Neetpia

「東方酒宴 ～Age of Ethanol's～」はサークル「上海アリス幻楽団」様制作の「東方 Project」作品群を元に制作されたリアルタイム戦略シミュレーション(RTS)です。

※未成年者の飲酒は、法律で禁止されています。節度を守って楽しい飲酒を。

■ 動作環境

OS : Windows XP/Vista/7(32bit,64bit)
CPU : 2 コア以上の CPU
HDD : 空き容量 300M 以上
メモリ : 空きメモリ 2G 以上
ビデオカード : V-RAM128M 以上

ただし、これを満たしていたとしても正常に動作しない場合があります。ご了承ください。

■ インストール・アンインストール

CD の中身を任意のディレクトリにコピーしてください。アンインストールする場合は、コピーしたディレクトリを削除してください。

また、以下のコンポーネントをインストールする必要があります。

Microsoft .NET Framework 4

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=9cfb2d51-5ff4-4491-b0e5-b386f32c0992&displaylang=ja>

DirectX EndUserRuntime

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=2da43d38-db71-4c1b-bc6a-9b6652cd92a3&displayLang=ja>

■ タイトル画面

Story

本ゲームのストーリーに沿って、ステージをクリアしていきます。

VS COM

コンピューターと対戦します。

VS Network

インターネットを介して、人と対戦します。

Replay

対戦の際に記録したリプレイを見ます。

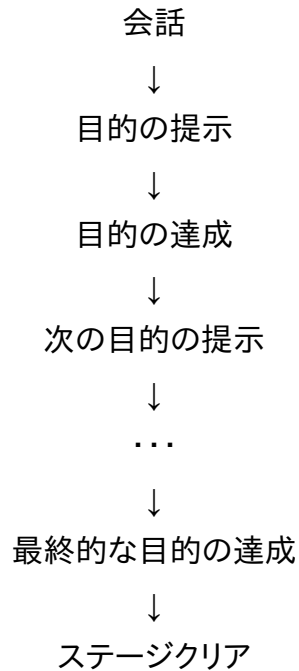
Exit

ゲームを終了します。

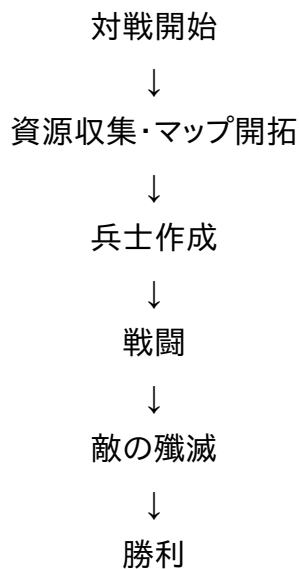
■ ゲームの目的

ストーリーの場合は、ユニットを操り、右上に表示される目的を満たし、ステージをクリアすることが目的となります。対戦の場合は、敵の勢力を殲滅することを目的としています。

ストーリーのステージの主な流れ



対戦の主な流れ



■ ゲーム操作

マウス操作について

東方麟酒宴では、ほとんどの操作をマウスを使って行います。マウスで行う操作は次の通りです。

選択(クリック)

マウスの左ボタンでユニットや建物、コマンドボタンを選択することができます。

自動動作(右クリック)

ユニットを選択しているとき、特定のものを右クリックすることで、ユニットに設定された自動動作を行う事が出来ます。

1. 妖精・白を選択します。
2. 妖精・白が選択された状態で、酒樽の上にマウスのポインタを移動させ、酒樽を右クリックします。
3. 妖精・白は酒樽の場所まで移動し、自動で酒の回収を始めます。
4. 妖精・赤を選択します。
5. 妖精・赤を選択した状態でマップ上の何も無い場所にマウスのポインタを移動させ、右クリックします。
6. 妖精・赤は自動で右クリックした場所まで移動します。
7. その他、様々なユニットが色々な自動動作(移動、資源の回収、攻撃等)を持っているので、キーボード操作をしなくても自動動作でほとんどの操作が可能です。

キーボードの操作について

本ゲームでは、殆どキーボードは使用しなくても操作することが出来ます。しかし、キーボードを使用することによって操作をスムーズに行い、戦闘を優位に進めることが出来ます。それらの操作については本項目では説明致しません。ここでは、キーボードでしか出来ない動作について説明します。

Enter

戦闘中にチャットウィンドウを出すことができます。これを使用することによりネット対戦時に味方と会話を行うことが出来ます。

Esc(標準設定)

ネット対戦時以外に戦闘中に一時停止し、メニューを表示します。このメニューから、タイトルに戻る、投了等を選択することが出来ます。

操作画面の見方



資源

左側からそれぞれ今持っている、マップから回収した 魔力・酒・信仰 資源、 ユニット生産等によって獲得した得点資源の量、現在人口/人口上限を表示しています。

現在勢力レベル

現在の勢力レベルが表示されています。

勢力レベルは Easy,Normal,Hard,Lunaic の 4 段階あります。

詳細表示

主画面で選択しているユニット又は建物の詳細が表示されます。

命令ボタン

ここにあるボタンでユニットや建物に様々な命令を送ることができます。

資源回収農民数

現在のその資源を回収している農民の数が表示されています。

待機農民数

現在の何もしていない農民の数が表示されています。

待機農民選択

現在の何もしていない農民を選択します。複数回押すと、何もしていない農民を順番に選択して行きます。

簡易マップ

主画面上に表示できるマップ全域の鳥瞰図です。自分の建物とユニットは青色の四角で、他のプレイヤーのユニットや建物、マップ上の資源は別の色で表示されます。

探索する毎に簡易マップが更新され、より詳細にマップが分かるようになります。

メイン画面

ゲームをプレイする主な場所です。ユニットや建物をマウスを使って選択することができる。ユニットを選択されている時、白色の枠がユニットの周囲に描かれ何が選択されているか分かるようになっています。

詳細画面の見方



詳細表示

ユニット名：選択しているユニットの名前を表示します。

アイコン：選択しているユニットのアイコンを表示します。

所属：選択しているユニットの所有者と所属チームを表示します。

HP：選択しているユニットの現在体力/最大体力 を表示します。

攻撃力：選択しているユニットの攻撃力 を表示します。

防御力：選択しているユニットの近距離防御力/遠距離防御力 を表示します。

命令ボタン(兵士)

態勢：ユニットの基本姿勢です。戦闘ユニット限定。詳しくは TIPS に記載。

停止：移動や戦闘など、ユニットが行っている動作を停止させます。

駐留：駐留可能な建物にユニットを駐留させます。詳しくは駐留の項に記載

削除：ユニットを削除します。

■ ゲームの進め方

このゲームの目的は、幻想郷の一角で自分たちの陣地を構築し、敵を討ち滅ぼすことです。ここでは、小さな拠点の作り方を簡単に説明します。

ゲームを開始すると、操作画面の説明の図のように主画面の中央に拠点が1つとその近く数体の農民が居ます。

1. 拠点の上にマウスポインタを移動させ、クリックして拠点を選択します。
2. 拠点を選択すると拠点の周囲に白い枠が描かれ、メイン画面の下部中央の詳細表示に拠点の詳細が表示されます。

農民の作成

1. 妖精・白の作成 ボタンの上にマウスポインタを移動させます。そのままの状態ですと少し経つと作成に必要な資源や説明が表示されます。
 2. 妖精・白作成ボタンをクリックします。すると、拠点は妖精・白の作成を始めます。作成の状況は詳細表示に表示されます。
 3. 妖精・白が作成されると、メイン画面上に妖精・白が現れます。
- 人口が上限に達すると、「人口が上限に達しました。」というメッセージがメイン画面に表示されます。そのときは、家を作成して人口上限を増やしてください。また、農民や拠点等のユニットや建物の名称は各勢力で異なることがあります。



建物の建設

1. 妖精・白を選択します。
2. 家の建設 ボタンの上にマウスポインタを移動させ、選択します。
3. マウスポインタがある位置に家の形が表示されます。
4. 建設したい場所にマウスポインタを移動させます。建設可能な場合、点滅せずに建物の形が表示されます。建設不可能な位置に移動させると、建物の形が点滅します。
5. 建設する場所を選択します。すると、建設場所として四角がメイン画面に表示され、妖精・白がその場所に移動して建設を開始します。
6. 建設が終了すると建設場所の四角に代わり、メイン画面上に家が現れます。



- 建設中の建物から妖精・白が離れると、建設は中断されます。中断された建設は、妖精・白を選択し建設中の建物を右クリックする事で再開できます。
- 魔法陣や壁等、家以外の建物も同様に建設することが出来ます。
- 壁は相手の攻撃を受け止め、侵攻を一時的にくい止めることの出来る防衛上非常に重要な建物です。森と森の間を繋ぐ等して、出来るだけ陣地を壁で覆うようにすると戦闘を有利に行えるでしょう。

周囲の探索

周囲を探索する事で、メイン画面上及び簡易マップ上の濃い霧を晴らす事ができます。これにより、地形の詳細を知る事が出来、メイン画面や簡易マップでその地形を確認する事が出来るようになります。

1. 妖精・白を選択します。
 2. メイン画面上で濃い霧に覆われて表示されていない場所を右クリックし、移動させます。
 3. 妖精・白の視界の範囲で霧が晴れ、メイン画面と簡易マップに地形の詳細が表示されるようになります。
 4. 一度濃い霧が晴れた場所は再び濃い霧に覆われる事はありませんが、濃い霧が晴れた場所からユニットが移動しユニット及び建物の視界外となった場合、薄い霧に覆われます。
- 薄い霧に覆われた場所は、覆われる前に確認した敵勢力の建物や地形を確認できますが薄い霧の中を移動する敵勢力のユニットや新しく建設された敵勢力の建物を確認できません。そのため、最新の情報を得るには定期的に周囲を探索し霧を晴らすことが重要です。



資源の回収

1. 拠点の左上に酒樽が見えます。妖精・白を選択した状態で酒樽を右クリックすると、妖精・白は酒樽まで移動し酒を回収し始めます。
2. 拠点の上部に分社が、拠点周囲に木が見えます。これらも同様に妖精・白を選択し右クリックすると、その場所へ移動し資源を回収し始めます。



マップ操作方法

1. 簡易マップの上にマウスポインタを移動させます。簡易マップ上の白い四角形をドラッグする事でメイン画面に表示されるマップを移動させる事が出来ます。
2. 簡易マップ上の目的の場所をクリックする事でメイン画面上に表示するマップをその場所にジャンプさせる事が出来ます。
3. メイン画面にマウスポインタを移動させます。マウスポインタを画面端に移動させると、メイン画面上のマップがマウスポインタの方向に移動します。

ユニークユニットの作成

拠点から、各勢力の東方キャラクターをユニークユニットとして生産することができます。ユニークユニットはそれぞれ強力なスペルカードを持っており、一定時間が経過するか得点を支払う事で使用する事が出来ます。

1. 博麗神社を選択し、E 霊夢 ボタンにマウスポインタを移動させます。
2. E 霊夢 ボタンをクリックします。すると、博麗神社は霊夢を生産し始めます。
3. 霊夢の生産が終わると、メイン画面上に霊夢が表示されます。



戦闘ユニットの生産と戦闘

戦闘ユニットには低レベルから生産できる兵士と高レベルで使えるようになるより強力な魔導書の2種類があり、それらは各色の魔法陣から生産する事が出来ます。

赤色の魔法陣からは近接攻撃を行う兵士と魔導書が、青色の魔法陣からは単発射撃を行う兵士と魔導書が、緑色の魔法陣からは弹幕射撃を行う兵士と単発射撃を行う魔導書を生産できます。

戦闘ユニットは、特に指示が無い場合、近くに敵ユニットや敵建物を発見したら自動的に敵を攻撃します。

戦闘ユニットの作成

1. 魔法陣・赤を選択します。存在しない場合は妖精・白を使って魔法陣・赤を建設してください。
2. 妖精・赤の作成 ボタンをクリックし、兵士を生産します。
- 赤以外の色の魔法陣についても同様に兵士を生産できます。

戦闘

1. 妖精・赤を選択します。
2. 敵ユニットの近くにマウスポインタを移動させます。
3. 右クリックし、敵ユニット近くまで移動させます。
4. 移動が終わると、近くの敵ユニットを自動的に攻撃します。
5. 妖精・赤を選択した状態で敵ユニットを右クリックすると、右クリックした敵ユニットまで移動し、そのユニットを攻撃します。

勢力レベルのアップグレード

必要な資源を集める事で、勢力レベルをアップグレードすることができます。勢力レベルをアップグレードすることによって、新しいユニットの生成や新しい技術の研究を行えるようになります。

1. 博麗神社を選択し、勢力レベル Normal へのアップグレード ボタンにマウスポインタを移動させます。
2. 勢力レベル Normal へのアップグレード ボタンをクリックします。必要資源が足りていない場合は、アップグレードに必要な資源を先に集めてください。
3. Normal に進化すると、画面左下のレベル表示が Easy から Normal に変化します。



研究

研究施設や魔法陣でユニットのアップグレードや様々な研究を行う事が出来ます。ユニットのアップグレードや研究を行うことで、様々な恩恵を受ける事が出来ます。

1. 妖精・白を選択し、寺子屋を建設します。必要資源が足りていない場合は、建設に必要な資源を先に集めてください。
2. 建設した寺子屋を選択し、N 霊夢にアップグレード ボタンを選択してください。



- アップグレードが完了すると、霊夢が E から N にアップグレードされ、スペルカードが使えるようになります。

スペルカードの使用

ユニークユニットはそれぞれが強力なスペルカードを持っており、一定時間が経過するかコストを支払う事で使用する事が出来ます。

1. 霊夢を選択します。
2. 二重弾幕結界 ボタンにマウスポインタを移動させます。
3. 二重弾幕結界 ボタンをクリックします。チャージが終了しているか、コストを支払えればクリックできます。
4. スペルカードの効果が発揮され、霊夢の周囲に四角いエフェクトが表示されます。

- スペルカードによっては、スペルカードを使用する時に方向や位置を指定する必要があります。



駐留

建物にはユニットを駐留させる事が出来るものがあります。

拠点・塔等では、ユニットをを駐留させる事で攻撃を出来るようにしたり、攻撃を強化する事が出来ます。

駐留

1. 妖精・白を選択します。
 2. 妖精・白を選択した状態で拠点を右クリックします。
 3. 妖精・白が拠点到駐留します。これにより、メイン画面上から妖精・白が消え、拠点の駐留ユニットに妖精・白が追加されます。
- 農民の他に、兵士や魔道書等の全ての自軍ユニットを駐留させる事が可能です。
 - ユニートを駐留させた場合、拠点・塔等の攻撃可能施設の攻撃が駐留させた兵士に応じて強化されます。醸造所の場合、農民を駐留させると酒資源を生産します。

駐留解除

1. 拠点を選擇します。
2. 駐留ユニット一覧から妖精・白をクリックします。
3. 妖精・白の駐留が解除され、メイン画面上に妖精・白が表示されます。
4. 命令ボタンの 全て駐留解除 ボタンで駐留している全てのユニットの駐留を解除できます。

TIPS

ユニットのグループ化

1. メイン画面上を、グループ化したユニットを白い四角が囲うようにドラッグします。
2. 一度に囲えない場合は、Shiftキーを押しながら同様の動作を繰り返す事で選択ユニットを追加して行く事が出来ます。
3. Ctrlを押しながらキーボードの1から0までのテンキーでない数字キーを押し、グループを登録します。
4. 登録したグループは、テンキーでない数字キーを押す事で呼び出す事が出来ます。
5. また、数字キーを素早く2回押すことで、登録されたグループに視界を移動させる事が出来ます。



行動予約

移動、資源収集、駐留、建築、攻撃は行動予約をすることができます。通常は何らかの動作をしているときに、他の命令を指示してしまうと現在の動作をやめて、その命令を実行してしまいがちですが、Shiftを押しながら次の動作を指示することにより、前の動作が終わってから、次の動作に移ることができます。

戦闘ユニットの態勢

戦闘ユニットには、移動に関する基本姿勢を設定する事が出来ます。これにより探索や侵略、基地の防御などを有利に行う事が出来ます。各態勢の詳細は以下の通りです。

1. 通常態勢。移動中は敵を発見しても無視し、目的地まで最優先で移動します。移動後や何も命令が無い状態で敵を発見した場合は敵の所まで移動し、攻撃します。また、攻撃中の敵が逃げた場合は追撃します。
2. 攻撃態勢。移動中に敵を発見した場合、敵に攻撃を仕掛けます。何も命令が無い状態で敵を発見した場合は敵のところまで移動し攻撃します。また、攻撃中の敵が逃げた場合は追撃します。
3. 射撃防御態勢。移動中に敵を発見しても無視し、目的地まで最優先で移動します。移動後や何も命令が無い状態では、敵を発見しても現在地を維持し、射撃の射程内に敵が入ってきた場合のみ射撃で攻撃します。また、敵が逃げた場合も追撃しません。
4. 命令限定態勢。移動中に敵を発見しても無視し、目的地まで最優先で移動します。移動後や何も命令が無い状態では、敵を発見しても現在地を維持し、射撃の射程内に敵が入ってきた場合も攻撃しません。また、敵が逃げた場合も追撃しません。

キーボードショートカット

このゲームのいくつかの命令ボタンにはショートカットを割り振ることができます。ショートカットはConfigTool.exeで設定可能です。

ショートカットを使う事で、マウスを命令ボタンに移動させる事無く命令を出す事が出来るようになり、メイン画面に集中してより多くの操作が出来るようになります。

勝利条件

敵勢力を全滅させるか、敵を投了させることで勝利出来ます。また、投了する事で敗北を宣言する事も出来ます。

また、ストーリーモードでは、各ストーリーにおいて設定された勝利条件を達成する事で勝利する事が出来ます。

■ 資源

魔力

魔力は、マップ上に生い茂っている木々から回収する事が出来ます。魔力は建物を建てたり射撃ユニットを生産したりするのに必要になります。戦場を有利に進めるには、無くてはならない資源です。



酒

酒は、マップ上に蓄積されている酒樽から回収する事が出来ます。酒は基本ユニットを生産するのに必要になる非常に重要な資源の一つです。序盤にどれだけ早く大量の酒を回収できるかがこのゲームの一番最初のキーとなります。また、マップ上の酒を回収し尽くしても、殆どの勢力は各自の醸造所で酒を生産することができます。



信仰

信仰は、マップ上に点在している分社から回収する事が出来ます。信仰は研究や上位ユニットの生産に必要な資源です。マップ上に存在する分だけしか信仰は存在しないので、最終盤は信仰の取り合いになるかもしれません。



得点

得点は、ユニットの生産や建物の建設、敵の撃破等によって手に入る特殊資源です。スペルカードの使用や高レベルへの進化に必要になります。

■ ネット対戦

このゲームはインターネットを介して、他のプレイヤーと対戦することができます。対戦するためにはTCPのポートを開放できるプレイヤーが少なくとも1人いることが条件となります。TCPのポートを開放したプレイヤーがサーバーとなり、そのプレイヤーのIPアドレスとポートを他のプレイヤーが入力し、接続することにより対戦が可能となっております。なお、ネット対戦の速度は、各プレイヤーのPCの性能、ネットワークの回線、及び住んでいる地域に影響されます。

■ Replay

このゲームではVS COM 及び、VS Network でのプレイを見ることが出来ます。このモードでは、視点の操作のほかに、Ctrl ボタンで早送り、1、2、3・・・ボタンでユーザーの視点を切り替えることが出来ます。

■ FAQ

Q. 起動しません。

上記の動作環境を満たしているか確認をお願いいたします。それでも起動できない場合、Neetpiaの掲示板かメールに環境やエラーメッセージ等を添えて、連絡をお願いいたします。

Q. バグがありました。エラーでアプリケーションが落ちました。

上記の環境を満たしているか確認をお願いいたします。その上で、エラーで落ちた場合は、error.txtの内容を添えた上で、詳しい状況を Neetpia の掲示板かメールで連絡をお願いいたします。

Q. ゲーム画面外のウィンドウを選択できません。

Alt+Tab か Alt+Esc を押すことにより、ウィンドウを切り替えることができます。

Q. ゲーム音がなりません。

ConfigTool.exe を実行し、「BGM を鳴らす」・「SE を鳴らす」のチェックボックスにチェックが入っていない事を確認します。また、音量設定スライダーが左端に設定されていない事を確認してください。

それでも音が鳴らない場合は、ドライバとの相性により再生できない可能性があります。現在、Windows7 64bit 環境において、Realtech 社製のサウンドカードである設定の場合、音が再生できないことがあることを確認しています。この場合、サンプリングレートを 48000Hz 以下にすることで再生できるようになることがあります。

Q. 直接 **Boushuen.exe** は起動できるが、**ConfigTool.exe** から起動できません。

一部環境ではそういうことが発生することを確認しています。対策としては、現在のところ ConfigTool.exe から起動しないか、アプリケーションの置いてあるディレクトリを変更することによって解決できるようです。

Q. 戦っているうちに信仰が尽きてしまいました。

他の資源と比較して信仰は入手しにくくなっています。信仰の運用をうまく考えるのもプレイのうちです。

Q. 対戦中に敵チームにもメッセージを送りたいです。

メッセージの先頭に*を付けると、全プレイヤーにメッセージを送信することができます。

Q. チートコードはあるんですか？

あります。チャットウィンドウにスペルカード名を英訳し、全て小文字スペース区切りで区切りで入力すると発動します。どのようなチートコードがあるかは自分で探してみてください。

例 tengu psychography 効果 マップ全体を見えるようにする。

■ その他

注意事項

本ソフトウェアの著作権は Neetpia が所有しています。

本ソフトウェア、マニュアル、音楽等全てのコンテンツを許可なく配布、販売することを禁じます。

本ソフトウェアの逆アセンブリ等解析行為は全て禁じます。

本ソフトウェアを使用する事によって生じた不利益に関して、Neetpia は一切責任を負いません。

連絡先

Web サイト

<http://neetpia.sakura.ne.jp/>

メール

neetpia@gmail.com

使用素材

効果音: [ザ・マッチメイカズ](#)様

効果音: [魔王魂](#)様

ライセンス

東方麟酒宴は **Selene** を使用しています。

Copyright (C) 2006 - 2008, Noriyuki Hiromoto,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- ・Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- ・Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- ・The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

東方鱗酒宴は音声フォーマットに"**OggVorbis**"を利用しています。

Copyright (c) 2002 - 2004, Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business

interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

東方麟酒宴は擬似乱数生成アルゴリズムに"**Mersenne Twister**"を利用しています。

Copyright (C) 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

○プレイヤー あなたの分身

名無しの呑兵衛(コンフィグで名前変更可能)

Nanasi no Nonbee

種族:人間(多分)

能力:戦術指揮を執る程度の能力

外の世界から幻想郷に迷いこんできた人間。魔法の森を彷徨っていたところをアリスに発見され、幻想郷脱出のため彼女と行動を共にすることになる。道中でアリスから戦術指揮を教わるが、幻想郷の他の連中に比べはるかに呑み込みが良かったためそのまま成り行きで霊夢たちに引き渡され、異変解決に付き合う羽目になった。異変解決後は博麗神社から無事元の世界へ帰ることができた。

スペルカードルールという決闘法が普及した幻想郷において、多対多の戦闘を主眼とする戦術指揮はほとんど見向きもされていなかった。アリスは幻想郷では珍しい戦術指揮の会得者であったが、それを試す相手もいなかったために永らくお蔵入りとなっていたのである。

そんな中、この異変が起こった。個人の力ではどうにもならないほどの大規模な異変である。こういう時に、もしかしたら自分の戦術指揮が生きるかもしれない。そう思いながら付近の調査をしていたアリスの前に、見覚えのない人間が現れたのであった。

○9面ボス 幻想郷の蟒蛇

瑞泉 ”蟒” ねのひ （ずいせん ”うわばみ” ねのひ）

Zuisen Uwabami Nenohi

種族:龍神(自称)

能力:幻想郷を創造する程度の能力(自称)、酒を呑む程度の能力(自称)

『呑んべえの妖怪。素面の者には決して見ることができず、酔いが深くなるほどその姿がはつきりに見えるといわれる。会う度に姿かたちが変わるが、これには特定の姿を持たない(不定説)、同名の別固体が存在する(妖怪集団説)、そもそも見た人が酔っ払ってて情報が信頼できない(泥酔説)など複数の学説があり、現在も議論が続いている。

たまには幻想郷の酒を飲みたいと思い幻想郷に降り立った時、その余波で体から酒気が溢れ、幻想郷中を覆ってしまった。あ、やってしまった、とも思ったが、よくよく考えたらこのくらいは普段からよくやってることであった。濃さも大したものではないし、一晩経てば元通りになるだろう。そのくらいに軽く考えて、彼女は酒を飲んでいたのであった。』

阿求 「……っと、こんな感じでどうでしょうか」

ねのひ「あれ？私そんなこと言ってたっけ？おかしいなあ、全然記憶にないや」

阿求 「そんなことはないですよ。全て確かにあなたの口から聞いたことです」

ねのひ「でも本当に覚えてないんだって。本当だよ」

阿求 「そんなこと言われましても」

ねのひ「わかったわかった、じゃあもう一回私のことを言いなおすから、それでいいだろ？」

…

阿求 「……本当に、来る度に言ってることが全然違うなあ。これじゃ資料もまともに作れない」

面倒な酔っ払い妖怪が帰った後、阿求は頭を抱えていた。

阿求 「とんでもない力を持ってるのだけはわかるけど、それくらいしかわからないし」
「やっぱり、酔っ払いの話は真面目に聞いちゃいけないなあ……」