

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)



「東方風神録 ～ Mountain of Faith.」は少女弾幕シューティング（S T G）です。
今作品は凝り固まったゲーム創作脳を柔らかくする作者脳トレ系ゲームです（大分噓）

＊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医師に相談してください。

動作環境	
必須環境	
OS	Windows 2000/XP なお、DirectX 9 (April 2007) 以降の最新版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 1GH以上）
ビデオカード	DirectX9以上の DirectGraphic 対応の高速なビデオカード(推奨 VRAM 64M以上)
推奨環境	
サウンド	Direct Sound対応のサウンドカード
その他	パッドコントローラ ある程度の弾幕免疫 弾幕神への信仰心

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

- 1. 概要
- 2. バックストーリー
- 3. プレイヤーキャラ紹介
- 4. 操作方法
- 5. タイトル画面
- 6-い. システム 基本操作
- 6-ろ. システム 攻撃システム
- 6-は. システム アイテム
- 6-に. システム 信仰ポイント
- 6-ほ. システム エクステンド
- 6-へ. システム 小ネタ
- 7. FAQ
- 作者のページへ

博麗神社。幻想郷の東の境界にある寂れた神社である。
里居を忘れた妖怪がここを寝床にしているかの様に、いつも人間以外の生き物で賑やかであった。
妖怪の多い神社に人間の参拝客など居る筈もなく、神社におわす神様は信仰心不足に悩んでいた。

そんな神社にも転機が訪れたのである。

神社の巫女、博麗霊夢（はくれいれいむ）は、悩んでいた。

霊夢 「どうしたら妖怪達を追い返せるのかなぁ。
どうしたら人間の信仰を集める事が出来るのかなぁ」

??? 「おう。美味しそうな団子だな」

霊夢 「あ、魔理沙。
うーん」

魔理沙 「悩み事か？」

霊夢 「この間、ちょっと変な来客があってねえ」

魔理沙 「この神社、変な来客だらけじゃないか」

神様は自分に対しての信仰心が力となる。

参拝客の少ない博麗神社は、その力を徐々に落とし、今では八百万はいると言われる神様同士の会合で意見が無視されてしまう程である。

幻想郷には神社は一つしか無いと言われているが、外の世界に幾つも神社を構えている神様に比べると信仰心不足なのは否めず、博麗神社の地位は下がる一方であった。

霊夢 「妖怪も変な来客だけどさ。
この間、変な人間が来てさぁ」

魔理沙 「人間の来客？ それはまた珍しいな」

霊夢 「そいつに神社の営業停止命令を出されてね」

魔理沙 「って、この神社は営業してたのか……」

博麗神社は、神様の住処としての役割の他に、幻想郷には無くてはならない役割がある。その為霊夢は、どんなに信仰心を失ってしまっても、営業停止はあり得ない事だと臆を括っていた。
無くてはならない役割とは、幻想郷と外の世界を隔てる境界を守る事であるのだが……。

魔理沙 「神社が営業停止か、おかしい話だな。
それで停止後の神社はどうしろと？」

霊夢 「潰してしまうか、それか、山の上におわす神様に譲渡しろって」

魔理沙 「うーん。二重に妙だな」

霊夢 「その時の人間が何者なのか判らないけど……
どう考えても、普通の神様の言う事じゃないでしょ？」

魔理沙 「そうだな。まァその人間にも興味があるが……
それでどうするんだよ。
まさかその言葉をまともに受け取って、謎の神様に神社を譲るつもりじゃないんだろ？」

霊夢 「山の上におわす神様の方が、今より信仰心を集められるのなら、それも有りなのかなぁと。
妖怪も追い返せるし、何より神社らしくなるでしょう？」

魔理沙 「そうか。
神社にいる神様が変わっても、霊夢にとっては余り影響はないのか」

霊夢 「ただねぇ。どう考えてもその話は胡散臭いわ。
元から居る神様を追いだして、乗っ取ろうとするなんておかしい。
その人間だって、力はあるそうだったけど……全く見た事ない顔だったし。
絶対に妖怪かなんかの偽物か、邪神かなんかよ！」

散々悩んだ結果、霊夢は山の上にいるという神様に会いに行くことにした。

山に立ち入る事は意図的に避けてきた霊夢だが、いよいよ持って信仰心の失われた神社の事も真面目に考えようと思い、一大決心をしたのである。

- 1. 概要
- 2. バックストーリー
- 3. プレイヤーキャラ紹介
- 4. 操作方法
- 5. タイトル画面
- 6-い. システム 基本操作
- 6-ろ. システム 攻撃システム
- 6-は. システム アイテム
- 6-に. システム 信仰ポイント
- 6-ほ. システム エクステンド
- 6-へ. システム 小ネタ
- 7. FAQ
- 作者のページへ

キャラ紹介

○楽園の巫女 博麗 霊夢（はくれいれいむ）



毎度お馴染みの巫女さん。博麗神社の巫女さん。

何者に対しても平等に見る性格である。ただ、仕事は妖怪退治である為、妖怪に対しては厳しいポーズを取っているが、実際は人間も妖怪にもさほど興味はない。

ただ、今回は神様を巡っての騒動である。神様の代弁者としても、ただの妖怪退治とは勝手が違って、戸惑い気味。

武器は御札と陰陽玉。信仰心は薄そう。

攻撃性能は、全体的に無難な挙動で安定感のある装備となっています。

基本性能	
移動速度	普
特技	当たり判定が若干小さい
装備紹介	
TypeA 誘導装備 高速移動時 低速移動時	ショット：ホーミングアミュレット オプション：後方配置 ホーミングアミュレットは敵をめがけて飛んでいきます。かなりの誘導性能、連射数ですが、他の武器に比べ威力は劣ります。 オプションの位置は自キャラの後ろですが、そもそもホーミングなので、オプション配置はあまり関係ありません。 雑魚戦はかなり楽に進めますが、その分ボス戦に苦勞するかも知れません。
TypeB 前方集中装備 高速移動時 低速移動時	ショット：封魔針 オプション：前方配置 前方に妖怪を退ける針を、やたらめったら投げます。前方のみで攻撃範囲は狭いですが、威力は最上級です。 オプションの配置も、クラシックな配置となっており、安心した強さを誇ります。 雑魚戦でもボス戦でも強いですが、敵の配置を憶えるまでは若干苦勞するかも知れません。
TypeC 封印装備 高速移動時 低速移動時	ショット：妖怪バスター オプション：左右&集中配置 妖怪バスターは小さな二連御札を投げつけます。高速移動と低速移動で大きく武器の性能が変化するのが特徴です。 高速移動時は、若干頼りない御札を投げますが、低速移動時は霊夢がオプションを全て吸収し、最速の御札を広範囲に飛ばします。 雑魚戦では時折低速移動に切り替えることで、楽に進めると思います。

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

■キーボードでの操作

- 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 霊撃発動、キャンセル
- Shiftキー 低速移動します
- ESCキー ポーズ、ポーズ解除
- Ctrlキー メッセージのスキップ、リプレイの早送り

■パッドでの操作（キーコンフィグできます）

- 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 霊撃発動、キャンセル
- ボタン3 低速移動します
- ボタン4 メッセージのスキップ、リプレイの早送り
- ボタン5 ポーズ、ポーズ解除

[トップへ](#)

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)



■タイトルメニュー

S t a r t

通常のゲームを開始します
この後、難易度、プレイヤー、使用武器の順に選択します

E x t r a S t a r t

エキストラステージを開始します（条件を満たしていないと選択できません）

P r a c t i c e S t a r t

プラクティスモードを開始します
プラクティスモードは1ステージだけをプレイするモードです。
その難易度、キャラ、武器で一度クリアしたステージまで選択できます（コンティニューしても可）
各ステージのスコアが記録されますので、スコアアタックも出来ます
初期プレイヤー数9で固定され、コンティニューは出来ません
＊キーボードの数字キーを押しながらステージを選ぶと初期プレイヤー数を変更できます
一機限定で遊びたい場合とか（あるのか？）活用してください。

R e p l a y

保存したリプレイを再生するモードです

P l a y e r D a t a

スコア、御札戦歴、その他の情報を見るモードです

M u s i c R o o m

音楽室に入ります

O p t i o n

オプションモードに入ります

Q u i t

ゲームを終了します

[トップへ](#)

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-1. システム 基本操作](#)
- [6-2. システム 攻撃システム](#)
- [6-3. システム アイテム](#)
- [6-4. システム 信仰ポイント](#)
- [6-5. システム エクステンド](#)
- [6-6. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

ゲームシステム 基本操作

●基本ゲームシステム

人間を操作し、ショットで敵を倒します。
敵や弾、レーザーなどに当たるとミスとなってしまいます。
残機が0の時に、ミスをするとゲームオーバーです。

画面上部に移動すると画面内のアイテムを全て集める事が出来ます。
（＊今回は、常に行う事が出来ます（重要））
また、低速移動時は、自機の近くのアイテムを引き寄せることが出来ます

頑張ってください。

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、曲データ、及びマニュアル全ての著作権は製作者ZUNにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

2007 (C)opyright ZUN. All rights reserved.

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

ゲームシステム 攻撃システム

●通常ショット

御札とか針とかを、何故か無限に撃つ事が出来ます。

●霊撃

オブションを一つ使用して、敵弾を消す攻撃をする事が出来ます。

霊夢の霊撃は、範囲が広いが余り前方に進みません。
魔理沙の霊撃は、かなり前方までの敵弾を消せますが、範囲は狭いです。
でも、使用中は完全無敵なのでピンチの時は使ってみましょう。

パワー5（MAX）の時は、オブションを失わずに一回だけ霊撃を使えます。

●オブション

力強いお供です。

今回はパワーアップしても主人公のショットは強化されません。
その代わり、オブションの数が増えます。

パワー0～4	……	0～4個のオブション
パワー5	……	4個のオブション（MAX）

高速移動時と低速移動時のオブションの配置が大きく違う装備もあります。

霊撃を使うと、パワーが一つ減ってしまいますが、パワーアップアイテムは沢山出ますので、危なくなる前に使っていきましょう。

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、曲データ、及びマニュアル全ての著作権は製作者ZUNにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

2007 (C)copyright ZUN. All rights reserved.

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-1. システム 基本操作](#)
- [6-2. システム 攻撃システム](#)
- [6-3. システム アイテム](#)
- [6-4. システム 信仰ポイント](#)
- [6-5. システム エクステンド](#)
- [6-6. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

ゲームシステム アイテム

●アイテム

敵を倒したりするとアイテムが出現する事があります。

- 

パワーアップアイテム
Powerを 0.05 増やします。5.0 で最大。
最大時は、このアイテムの代わりに信仰アイテム（小）が出ます。
- 

パワーアップアイテム大
Powerを 1.0 増やします。5.0 で最大。
最大時は、このアイテムの代わりに信仰アイテム（小）が出ます。
- 

得点アイテム
得点が入ります。画面上部であればあるほど得点が高く、
最高で画面左下に書かれた信仰ポイントだけ入ります。
- 

得点アイテム（大）
画面の何処で取っても最高点が入ります。
ボス戦でパワーが最大（5.0）の時に、段階を進めると落とします。
通常時、これを落とす敵はいません。
- 

エクステンドアイテム
プレイヤーが一人増えます。
- 

信仰アイテム（大）
信仰ポイントが上昇します。
- 

信仰アイテム（小）
信仰ポイントが僅かに上昇します。

●アイテム蒐集

画面上部に自キャラを移動させると、画面上のアイテムを全て回収ことが出来ます。
常に行う事が可能です。

[トップへ](#)

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

●信仰ポイント

画面左下に出ている数値が信仰ポイント（どれだけ信仰を集めているか）です。

このポイントが得点アイテムの点数となるので、稼ぐ場合はこのポイントに注目しなければいけません。信仰ポイントは、緑色のアイテムを取る事で増加します。それ以外に増加する手段はありません。

得点アイテムは、信仰ポイントを高めてから取ることで、大きな得点となります。出来る限り、緑→青の順番でアイテムを取りましょう。

●信仰心の減少と維持

信仰は時間と共にどんどん失われていきます。緑のアイテムを取って僅かに信仰を増やしても、あっという間に無くなってしまいます。

この信仰ポイントの減少を、一旦停止させる手段があります。それは、アイテムを取る、敵を倒す等の行動をすることです。

行動した直後、僅かな時間の間は信仰ポイントは減少しません。この間に別のアイテムを取ったり敵を倒したりすれば、信仰を高いまま維持できます。（減少停止の僅かな時間は、信仰ポイントの下部に表示されているバーの長さで確認できます）

また、ボス戦や会話中などは信仰ポイントは下がりませんが、ミスをすると大幅に減少します。

●スベルカードボーナス

ボス敵がスベルカードアタックという特殊な攻撃を仕掛けてくることがあります。この攻撃の間は、ミスもせず、霊撃も使わずにボスを撃破するとスベルカードボーナスが入ります。

スベルカードボーナスは信仰ポイントの10倍から始まり、時間と共に減少しますので、早めに撃破しましょう。また、スベルカードアタック中は、霊撃を使用しても敵弾は信仰ポイントにはなりません。

●稼ぎのヒント

- ・得点アイテムは画面の上側に近づいて吸い寄せて取ること（基本）
- ・緑の点と青の点が同時に出た場合、先に緑の点を取るようにすること。
- ・信仰ポイントが減少しないように、敵やアイテムのない間を作らないこと。
- ・霊撃は敵弾を緑の光の弾に変えます。敵弾の多い所で霊撃を使うのも手です。ただし、パワーが落ちるのでむやみに使って苦労しても知りません。（ただし敵のスベルカード発動中は、霊撃を撃っても敵弾は緑の光の弾に変わりません）
- ・敵を倒せなくても、固い敵にショットを撃ち込んでいる間は、減少の速度が遅くなります。
- ・フルパワーアップ状態では、パワーアイテムの代わりに緑の点が出ます。

[トップへ](#)

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い。システム](#) [基本操作](#)
- [6-ろ。システム](#) [攻撃システム](#)
- [6-は。システム](#) [アイテム](#)
- [6-に。システム](#) [信仰ポイント](#)
- [6-ほ。システム](#) [エクステンド](#)
- [6-へ。システム](#) [小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

●エクステンド

通常ステージは得点が 2000万、4000万、8000万、15000万でエクステンドします

エキストラステージは得点が 3000万、10000万でエクステンドします

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、曲データ、及びマニュアル全ての著作権は製作者ZUNにあります。
著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。
2007 (C)opyright ZUN. All rights reserved.

- 1. 概要
- 2. バックストーリー
- 3. プレイヤーキャラ紹介
- 4. 操作方法
- 5. タイトル画面
- 6-1. システム 基本操作
- 6-2. システム 攻撃システム
- 6-3. システム アイテム
- 6-4. システム 信仰ポイント
- 6-5. システム エクステンド
- 6-6. システム 小ネタ
- 7. FAQ
- 作者のページへ

●小ネタ

- ・Pキーを押すと、画面のスナップショットを取ります
- ・ポーズ中にQを押すとタイトル画面に戻ります
- ・ポーズ中にRを押すと一面からやり直します
- ・リプレイ中にCtrlを押すと早送り出来ます
- ・1面やエキストラステージでゲームオーバーになってコンティニューしても、コンティニュー扱いにはなりません
- ・ブラクティスモードでステージを選択するときに、キーボードの数字を押しっぱなしにしているとその残機数で始められます
- ・Alt + F4 でゲームを終了できます

- ・オールクリア時に入るボーナスは以下の通りです
イージー : 残機数×2000万 パワー×20万 信仰ポイント×100
ノーマル : 残機数×2500万 パワー×20万 信仰ポイント×100
ハード : 残機数×3500万 パワー×40万 信仰ポイント×100
ルナティック: 残機数×4000万 パワー×60万 信仰ポイント×100
エキストラ : 残機数×4000万 パワー×80万 信仰ポイント×100

[トップへ](#)

プログラム本体、イメージデータ、曲データ、及びマニュアル全ての著作権は製作者ZUNにあります。

著作者の許可無しで複製、転載、配布を禁じます。

2007 (C)opyright ZUN. All rights reserved.

- [1. 概要](#)
- [2. バックストーリー](#)
- [3. プレイヤーキャラ紹介](#)
- [4. 操作方法](#)
- [5. タイトル画面](#)
- [6-い. システム 基本操作](#)
- [6-ろ. システム 攻撃システム](#)
- [6-は. システム アイテム](#)
- [6-に. システム 信仰ポイント](#)
- [6-ほ. システム エクステンド](#)
- [6-へ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [作者のページへ](#)

■ F A Q

よくありそうな質問の答えです

[Q. インストールできません](#)

[Q. 「dinput.dll がなにがし」と表示され起動できない](#)

[Q. 「dsound.dll が除数なにがし」と表示され起動できない](#)

[Q. 「d3dx9_31.dll がなにがし」と表示され起動できない](#)

[Q. 「ファイルが書き出せません」と表示され終了してしまう](#)

[Q. アンインストールするには？](#)

[Q. タイトル画面のロゴ等、ゲーム中の弾などが白い四角になる](#)

[Q. タイトル画面のロゴ等、ゲーム中の弾などが黒い四角になる](#)

[Q. タイトル画面のロゴ等、ゲーム中の弾などが表示されない](#)

[Q. タイトル画面のロゴ等が、灰色に表示される](#)

[Q. ゲーム中が真っ暗になる](#)

[Q. ゲーム全体が超高速で動作する](#)

[Q. ゲーム画面外に格子状の模様が表示されたり、キャラクタの上に線が付いたりする](#)

[Q. 処理落ちが激しくてつらい](#)

[Q. スコアを消したい、もしくは保存しておきたい](#)

[Q. 斜めに移動できなかつたり、ボムが出なかつたりします](#)

[Q. スコアがある日突然消えてしまった](#)

[Q. 文字がぼやけて見えません](#)

[Q. 入力がフンテンボ遅れます](#)

[Q. ポーズかけると画面がボケて見辛くなる](#)

[Q. エンディングは飛ばせないの？](#)

[Q. エキストラやハード、ルナティックは無理です](#)

[Q. 製品版は何処で手に入るのですか？](#)

[Q. 東方シリーズのキャラや設定を使って、二次創作物を創りたいのですが](#)

[Q. 攻略ページなどでスナップショットを使用したいのですが](#)

[Q. リプレイを配布したいのですが](#)

[Q. 公式でネタバレされると困るのですが](#)

[Q. 彼女達は何言ってるのか判らないのですが](#)

Q. インストールできません

インストール先のディスクがいっぱいになっていませんか？

また、インストール先が書き込み禁止属性がついていたりしませんか？

万が一、初期ディスク不良などございましたら、こちらの方まで連絡ください
その際、出来れば複数のマシン（ドライブ）で試して頂けると幸いです
読み取りにくいドライブというのが在ります。この場合、例え交換しても
やっぱり読み取れない、という事になりやすいのです。