

- 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 交信強度
- 6-ほ. システム 小ネタ
- 7. F A Q
- 作者のページへ



「東方地霊殿 ～ Subterranean Animism.」は少女弾幕シューティング（S T G）です。
今作品は地下と温泉をこよなく愛する作者のためのゲームです。

＊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 (March 2008) 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 32M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 ダンジョンを愛する心

バグなどありましたら zun@big.jp まで報告していただける
と嬉しいです。

- 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 交信強度
- 6-ほ. システム 小ネタ
- 7. F A Q
- 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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

雪の降る冬の博麗神社。
一度地震により倒壊した神社であったが、今はすっかり元の姿を取り戻している。

そんなある日、博麗神社の巫女、博麗霊夢を驚かす出来事が起こった。
それは博麗神社の近所に突然の立ち上る白い柱、間欠泉である。

普段なら何か出来事が起こると彼女は解決に向かうのだが、その出来事は彼女を
驚かすと同時に喜ばす物だったのだ。
間欠泉は雪を溶かし、周りには人間、妖怪問わず体の疲れを癒す温泉が湧く筈だった。

魔理沙「……間欠泉って近寄って危なくないのか？」

霊夢 「神社にお客を呼べるチャンスなんだから、お客が多少危険でも良いのよ。
温泉が湧けば里の人間だって参拝に来るに違いない」

魔理沙「温泉目当てだけだな」

しかし、霊夢の希望的観測は外れた。
間欠泉から湧いている物は温泉水だけでは無かったのだ。

次々とわき出る異形の者達。地霊——地底に住む者達であった。

慌てた彼女達は間欠泉をどうするべきか悩んだ結果、温泉を取る事にした。
事実、地霊達は大人しかった。地霊といっても、主に地縛霊が変化した物である。
妖怪や幽霊が跋扈する幻想郷、今更、地霊達が出てきたところで大した影響は無いと
考えたのだ。

しかし、その巫女の判断は妖怪達の不満を買った。
地霊の出現には霊夢達は知るよしもない秘密があったのだ。

——紅魔館
紅魔館に住む魔法使い、パチュリー・ノーレッジは地下の妖怪や地霊達が表に出てく
る事に危険を感じていた。
彼女は、地上の妖怪には手に負えない力が眠っている事を本を通じて識っていた。
妖怪が容易に地底の街へ立ち入ってはいけない事も識っていた。

しかし、彼女には周りに相談できる人物も殆どいない。
なかなか霊夢達が動かない事に業を煮やし、嫌々だが幻想郷でも最も古くからいると
される妖怪に相談をする事にした。

古い妖怪——八雲紫（やくもゆかり）は妖怪が地底界へ干渉する事は控えたいとしていた。

紫 『地底界には別の＜仕組み＞があるのだから、余り派手に動いてはいけない』

パチェ 『人間達が動かないしこのままでは後手になってしまうけど、それでも良いのかしら』

紫 『そうねえ……しょうがないわ、貴方達に＜また＞勝手に動かれたら面倒だしね』

パチェ 『またって何の話なのか……それは置いておいて、取り敢えず貴方が動いてくれる？
地底の事知ってそうだし』

紫 『いいえ、私達は動きません。地底に潜るのは人間だけです。
これは私達をおびき寄せる罠……かも知れないですから』

紫はそう言って霊夢達を送り出す事だけは約束し、妖怪は地上からサポート役にまわる様にした。

——封印された妖怪達は、激しい間欠泉と共に目覚めた。
大地の記憶が次々と具現化し、まもなく幻想郷は古い歴史の時代へ逆戻りするだろう。

地底の妖怪達は忌み嫌われた能力を持っていたが為に地底に落とされたのだ。
その妖怪達が出てくる事は、人間にとっても妖怪にとっても望ましい事ではなかった。

ゆっくりと光る雪。
美しき色に囲まれた御殿。

彼女はそこにいた。

- 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 交信強度
- 6-ほ. システム 小ネタ
- 7. F A Q
- [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。

全般的に妖怪に好かれやすいが、特に力の強い妖怪に好かれる。

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

八雲紫 前方集中型



高速移動時



低速移動時

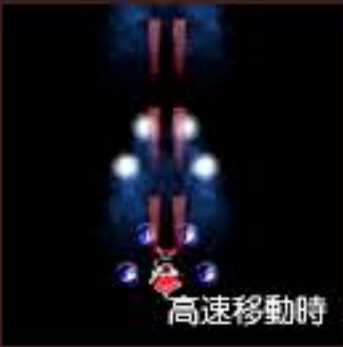
オプション：ローリングオプション

ショット ：「頂門紫針」

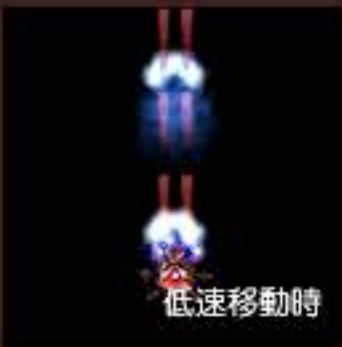
遠隔霊撃 ：「非常識の裏側」

支援特技 ：画面端から反対側の画面端を攻撃できる
画面端から反対の画面端へ瞬間移動できる
操作：ショットを撃たずに画面端で方向キーを二回押す

伊吹萃香 貫通誘導型



高速移動時



低速移動時

オプション：左右配置オプション

ショット ：「鬼神燐火術」

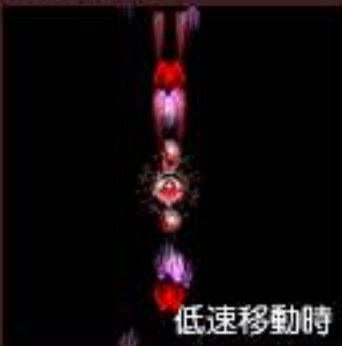
遠隔霊撃 ：「萃霊花」

支援特技 ：画面内全てのアイテムを回収できる
操作：全てのボタンを離す

射命丸文 移動特化型



高速移動時



低速移動時

オプション：方向指定オプション

ショット ：「深山嵐」

遠隔霊撃 ：「鴉の闇」

支援特技 ：超高速移動が出来る
操作：ショットボタンを離す

- [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 交信強度](#)
- [6 - ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [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

■S h i f tキー 低速移動します

■E S Cキー ポーズ、ポーズ解除

■C t r l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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. FAQ](#)
- [作者のページへ](#)

■タイトルメニュー

Start

通常のゲームを開始します（難易度選択画面に移行します）

ExtraStart

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）

初期プレイヤー数3で固定され、コンティニューは出来ません

PracticeStart

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

Replay

保存したリプレイを再生するモードです

PlayerData

スコア、御札戦歴、その他の情報を見るモードです

MusicRoom

音楽室に入ります

Option

オプションモードに入ります

Quit

ゲームを終了します

[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。

2008 (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-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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [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。
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

[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。

2008 (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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [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。

●遠隔霊撃

オプ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。
効果は使用キャラ毎まちまちです。

●オプション

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、オプションの数が増えます。

高速移動時と低速移動時のオプションの配置が大きく違う装備もあります。

[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。

2008 (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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [作者のページへ](#)

●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（アリスは例外） 増やします。4.0（アリスは8.0）で最大。 最大時は、このアイテムの代わりに得点最大値増加アイテム（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。4.0（アリスは8.0）で最大。 最大時は、このアイテムの代わりに得点最大値増加アイテム（小） が出ます。
	得点アイテム 得点が入ります。交信強度が高ければ高いほど得点が高くなります
	フルパワーアイテム
	パワーが最大になります。 残機が0 になった瞬間に出ます。
	得点最大値増加アイテム（大） 僅かに得点最大値が上昇します。
	得点最大値増加アイテム（小） 僅かに得点最大値が上昇します。
	残機の欠片
	五つ集めると残機が1 増えます。 ボスや中ボスをミスせずに段階を進めると出ます（霊撃は使用可）

●アイテム蒐集

交信強度が 1 0 0 %になるとアイテムが回収されます。

[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Z U N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。

2008 (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-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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [作者のページへ](#)

●交信強度

左下のアンテナのようなゲージは、地上に残っている妖怪との交信強度です。

地上に近い画面上に移動すると瞬時にマックスになり、それ以外では徐々に低下します。

また、敵弾にかすっても（何故か）上昇します。

交信強度の割合で得点アイテムの得点が決まります。

[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。

2008 (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-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 交信強度](#)
- [6-ほ. システム 小ネタ](#)
- [7. F A Q](#)
- [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
- ・Alt + F4 でゲームを終了できます
- ・F10キーを押すとウィンドウ、フルスクリーンを切り替えられます

[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。
2008 (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 交信強度](#)

[6-ほ. 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. 「Direct3D の初期化に失敗、これではゲームは出来ません」と表示され起動できない](#)

[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？