

(c)2005-2011 Neetpia

「東方礬酒宴 ～Age of Ethanol～」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。

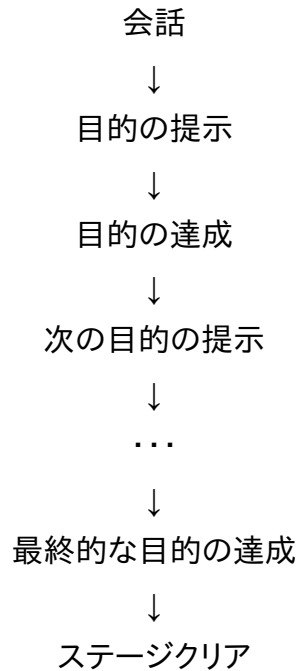
Exit

ゲームを終了します。

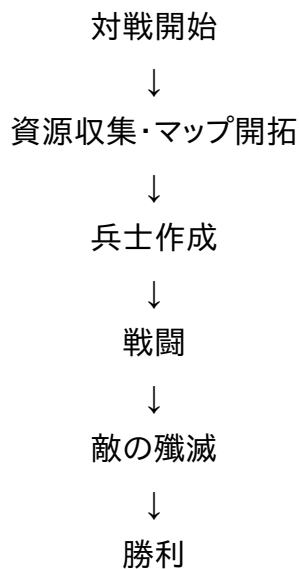
■ ゲームの目的

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おります。

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

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/最大人口を表示しています。

現在レベル

現在の拠点のレベルが表示されています。

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。

作業をしていない農民選択

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。

削除：ユニットを自殺させます。

■ 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を移動させます。そのままの状態ですら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。
4. 人口が多過ぎると、人口上限が足りませんというメッセージが表示されます。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を移動させ選択します。
3. マウスの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・白がその場所へ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。
7. 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。

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、地形の詳細を知ることが出来、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。

- 妖精・白を選択します。
- 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。
- 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。
- 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、地形の確認できますが薄い霧の中を移動するユニットや新しく建設された建物は確認できません。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さなければなりません。



資源の回収

- 拠点の左下に酒樽が見えます。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。
- 拠点の左上に分社が、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、その場所へ移動し信仰と魔力を回収し始めます。



マップ操作方法

- 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。
- 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。
- 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外に移動させると、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の何人をユニークユニットとして生産できます。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弾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。
3. 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 に進化したら、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。
3. 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。



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。

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情報を得る事が出来るようになります。

勝利条件

敵勢力を殲滅するか、敵が投了した時勝利する事が出来ます。また、投了する事で自ら敗北する事も出来ます。

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。

■ FAQ

Q. 起動しません。

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 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 をならす・SE をならす 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。

それでも音がならない場合は、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音が再生できないことがあることを確認しています。

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おります。信仰の運用をうまく考えるのもプレイのうち入ります。

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。

■ 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.