

風神録の犬走椛は四面、「九天の滝」の中ボスを務める。言わずと知れた「の」の字弾幕で東方の厳しさを示してくる…のだが本書で触れるのはそこではない。

本書では風神録の椛の特異性について話そうと思う。まずは事実のみをまとめ、その後著者の考察を記すこととする。

## 1 登場時

風神録に関わらずほとんどの東方 project の原作 STG(以下「東方」と呼称)において中ボス出現時には画面上の弾幕や敵が全て消え、中ボスと 1 対 1 で対面するのが通例となっている。

しかし椛の登場時には妖精が消えず(図1)、この妖精の弾と椛に挟まれビチュった霊夢、魔理沙は数知れない。これが第一の特異性である。

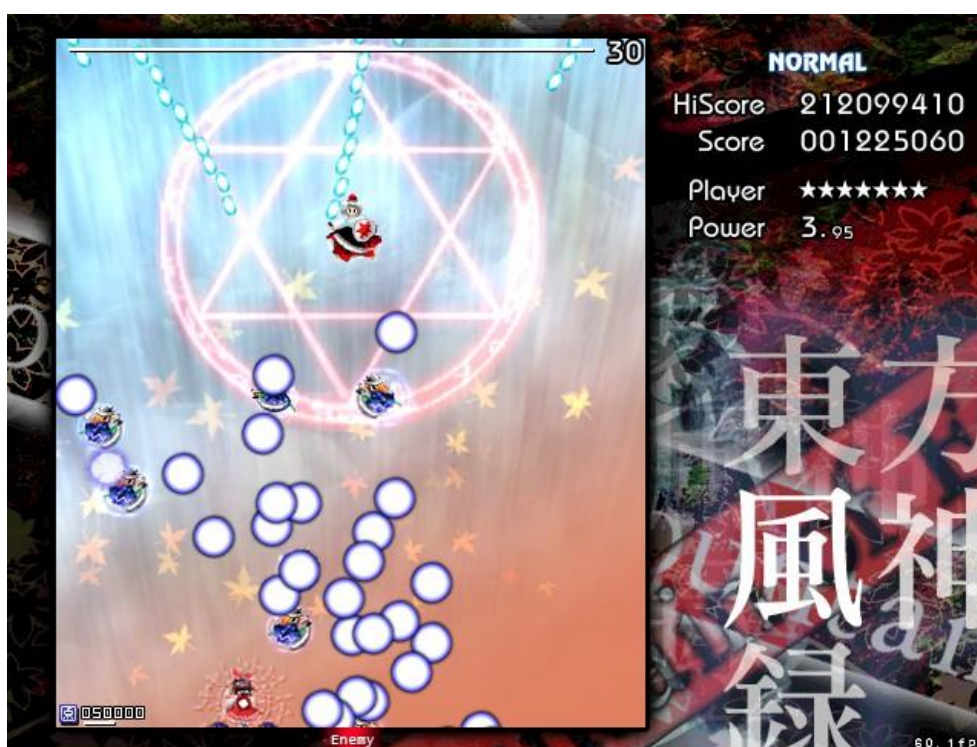


図1 妖精と共に襲ってくる椛

## 2 撃破後の逃亡

熾烈な弾幕を躲し(もしくは霊撃で消し)椛を撃破した後は恐らく多くのプレイヤーが次の妖精に備えることであろう。しかし椛は撃破時の挙動にも特異性がある。

東方において「中ボスとして出現後、その面のボスとしても出現するキャラ」(このようなボスを今後「兼任ボス」と呼称する)というのは数多く存在する。そのようなキャラは中ボスとして撃破されたあと画面外へ逃亡するのが通例である(なお風神録二面ボス、鍵山雛は兼任ボスであるのにも関わらず普通に撃破される)。

そして知っての通り椛は中ボスのみ、四面のボスは射命丸文である。

しかし椛は撃破後逃亡する様子が見られる。しかも他の逃亡ボスとは挙動が異なる。

## 2.1 他の逃亡ボスとの違い

風神録での逃亡ボスは三面兼任ボス河城にとり、四面中ボス柊、五面兼任ボス東風谷早苗の三人である。しかしにとりは中ボスの時点で会話イベントがあるなどイレギュラー要素が多いためここでは早苗と柊を比較していく。(図 2)

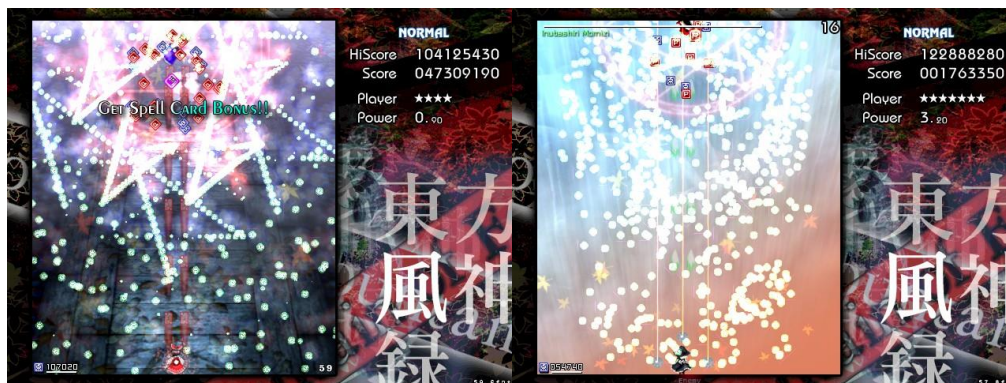


図 2 早苗と柊の比較

まず目につくのは HP と制限時間だろう。早苗の場合 HP バーと制限時間が消えているが柊の場合 HP バーと制限時間が残っている(柊の HP バーは逃亡時に全回復している)。

なおこの時制限時間は止まっている。

そして次に画面下部を見てほしい。柊の方のみ Enemy マーカーが残っている。

これらが逃亡時の特異性の一部である。

## 2.2 逃亡時の変化

柊の逃亡時には見た目に変化があることが知られている(知られていないかも)。

今一度記録の意味を兼ねてまとめておく…と共に、最近見た目の変化の条件が判明したためそれも示しておく。

なお全パターンにおいての共通点として柊の判定は残っているというものがある(誘導装備の誘導弾が柊をホーミングする)。

これは全逃亡ボスに共通の仕様である。

### パターン 1 カラス化



図 3 カラス化

カラスの姿になって画面外へ飛んでいく。

たまにカラスの影が歪んだり逃亡中にカラスが消えるときがある。

発生条件は「柊の横軸位置が左側の時に撃破」だと考えられる。

なお低速マーカーが変な位置にあるのは普通にミスしたからである(恥)

## パターン2 そのまま逃亡



図4 そのまま

普通に柗の姿のまま画面外へ移動する。  
一番普通の動きに見えてかなりレアな姿。  
発生条件は「柗の横軸位置が中央の時に撃破」  
だと考えられる。

## パターン3 消える

撃破後消滅したように見える。  
しかし他パターンと同じく魔法陣は残るし魔法  
陣の中心に誘導弾が吸われる。  
発生条件は「柗の横軸位置が右側の時に撃破」  
だと考えられる。



図5 消滅…？

## パターン分けの誘発方法

基本的に柗は自機のいる方向へ向かってくるような動きをしてくるため HP を  
ギリギリまで削ってから位置調整をするとやりやすい。

被弾すると柗の体力が少し削れるので注意すること。

## コラム 柗のまばたき

柗のドット絵にはまばたき差分が存在し、まばたきしているのが確認できる、  
可愛い。



図6 まばたき

以降のページではそれぞれに関して著者の考察を残しておく。もちろん公式とは一切関係がなく、また著者は原作歴も知識も浅いため真に受けないように。

### 1' 登場時についての考察

風神録キャラ説明テキストにて「彼女(柊)の部隊は普段、滝の裏側で待機している。」とされていることや四面で剣を持った妖精が滝から出てくることから柊の部隊に妖精が所属していると考えられる。

そう考えると妖精が消えないことも説明がつく。

余談だが柊は滝の裏からではなく画面上から出現する。果たして処理的な問題か、柊は別の場所で巡回中だったということか。

### 2' 撃破時の逃亡についての考察

風神録キャラ説明テキストにて「侵入者を発見すると、まず簡単な攻撃で威嚇し、それでも手に余るようだったら大天狗様まで報告に戻る。」という記述がある。そのため恐らく通常弾幕＝簡単な攻撃ということで、逃亡は報告に戻ったためだろう(あの通常が簡単な攻撃…?)

しかしそもそも相手が霊夢 or 魔理沙の時点で手に余る相手だと思うのだが…

#### 2.1' 他の逃亡ボスとの違いについての考察

正直こらへんからバグも疑われる…のだが今回はバグの可能性は考えずに考察しようと思う。

体力の回復、制限時間の停止、Enemy マーカーの残留から「まだ使える弾幕を持っている状態」で撤退したと考えられる。なお全難易度で回復後の HP バーが白色なのでスペルカードは無いと考えていいだろう。

恐らく通常弾幕以降に使う予定だった弾幕があったが通常弾幕を通して相手の実力を見定め撤退したということになるのだろう。

#### 2.2' 逃亡時の変化についての考察

白狼天狗の別名である木の葉天狗の伝説に「小僧に変化した」や「急に消えた」というものが残っているため、柊も変化や消える能力を使えるのが自然だろう。