

更多详细信息请参阅 [THBWiki](#)，专业性的东方百科。

本文更多是整理性质，方便快速浏览。

能复制粘贴的我就偷懒了。我能搞定的我就自己写了。

推荐阅读：

[为什么东方 Project 的原作作为一系列弹幕游戏，却有那么多同人派生并取得如此巨大的成功？](#)

[东方 project 是什么啊 为什么会走红 怎么会有这么多喜欢的人？](#)

东方 Project（日文：東方 Project（とうほうプロジェクト），英文：TouhouProject，简称：东方）

是日本同人游戏社团**上海爱丽丝幻乐团**所制作的一系列同人游戏、相关作品以及其二次创作所构成的覆盖游戏，动漫，音乐，文学等诸多方面的领域。

上海爱丽丝幻乐团是日本著名同人游戏社团，只有神主 **ZUN** 一个成员。尽管有着“上海爱丽丝幻乐团”的名称，该团体并不在中国，更不在上海。给社团起这个名字是因为 **ZUN** 认为，“上海”是一个东西方文明交汇融合的城市，“爱丽丝”的名字也暗含童话的意味。合起来，“上海爱丽丝”这个名字融合了东西方的幻想色彩。“幻乐团”则是因为 **ZUN** 最初想发展**音乐同人**团体而取的。

[谁是 ZUN？](#)

东方的游戏均为同人作品，同人即非商业的含义。

同人，原指有着相同志向的人们、同好。后来转变成指“自创、不受商业影响的自我创作”，或“自主”的创作。它比商业创作有较大的创作自由度，以及“想创作什么，便创作什么”的味道。同人志则是这种创作的自制出版物。这个文化圈则被称为“同人界”。(<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA>)

其他爱好者们自发进行的创作叫做二次创作。二次创作中的设定叫做二次设定。

数量众多的二次创作者们所进行的创作行为，将东方 **Project** 的领域扩大到各个方面。

ComicMarket 是日本，乃至全世界最大规模的同人贩卖会。它也是举办时间最早，持续时间最长，参展社团和人数最多的大型同人展会。

东方 **Project** 原作者 **ZUN** 经常会在 **CM** 上发售作品。在 **CM** 上发售作品的东方同人社团数量众多，因此每届 **CM** 都是东方二次同人作品大量发布的时间。

东方 project 作为一个游戏

只需要知道官方游戏大多都是弹幕射击游戏 STG，还有一些是格斗游戏 FTG。但游戏是东方 project 的本源，也是发展下去的动力。

东方 Project 系列拥有丰富的剧情设定和数量众多的角色。它们共同构筑起了一个庞大的东方世界观，这也是东方能够拥有数量众多的爱好者的原因之一。

这里我简要的说明一下，东方这个系列（仅指官方作品），大多数剧情设定都是通过游戏传达的。每一个作品基本都是一个独立的剧情。但是这些剧情更多的意义在于塑造一个又一个个性鲜明，独一无二的角色。剧情中大量的留白给了创作者们无尽的想象空间。

非常难得的是几乎每个角色都有**质量极高**的专属主题曲。更不用提许许多多数不清的二次同人创作。东方的音乐是整个作品的灵魂——东方每一作带给人行云流水、畅快感动的体验的根源，就是这一首首音乐。



官方音乐 CD 曲目列表

东方还有许多[官方出版物](#)，在补全世界观和人物设定方面起着重要作用。其中有漫画，有小说，有设定集。有趣的是 ZUN 在写设定集的时候喜欢将自己当作幻想乡中的一名“历史记录者”稗田阿求。设定集全篇以第一人称的视角展开。

仅供参考的[官方角色列表](#)。

每一个角色都有非常鲜明的特点，我推荐稍微浏览一下官方角色列表中的《东方红魔乡》之后登场的角色设定。

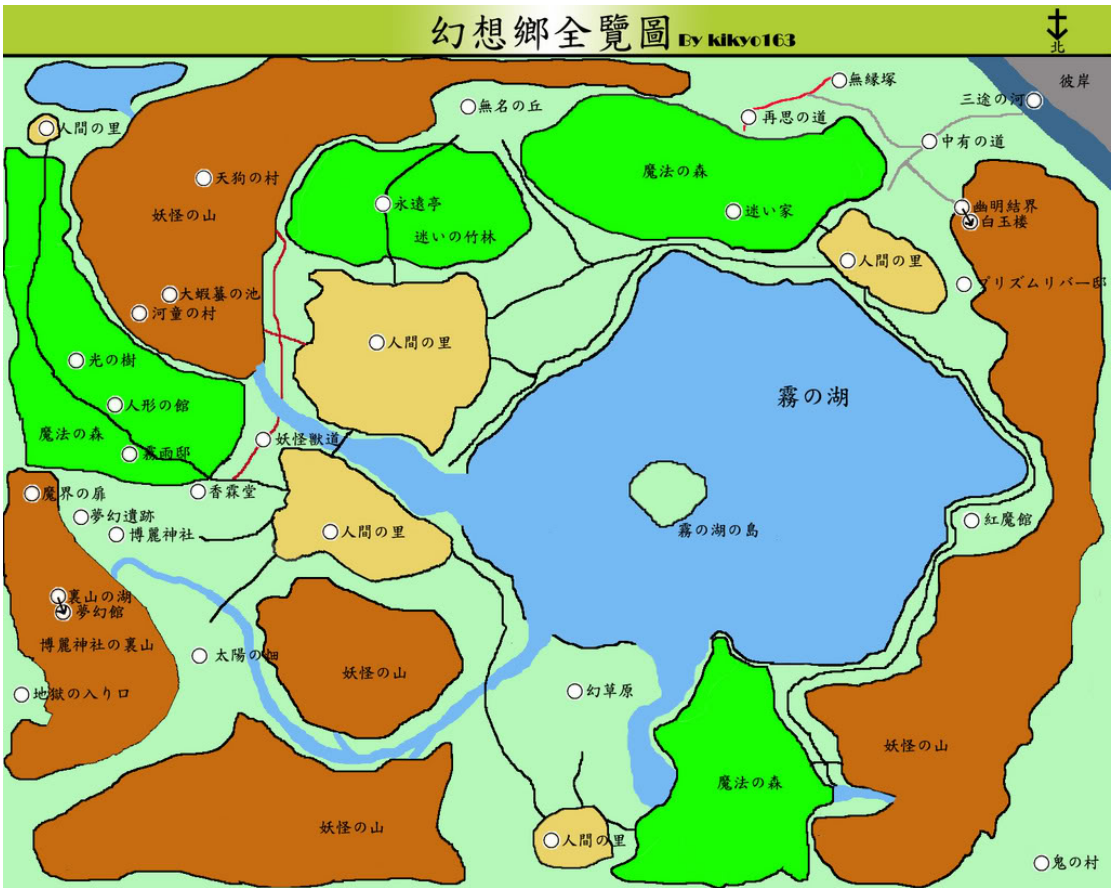
什么？你说为啥幻想乡全是妹子？**不要在意细节**。低调。

东方发起与游戏，但早已远远不仅是游戏。随着同人创作的增多，游戏的地位显得越来越低，很多人止步于难度颇高的官方作品。同人作品由于很少有商业化，缺乏大手笔的投资使得东方系列的游戏规模都不大。这或许就是东方的特色，更强调参与。东方本身就不是一个商业化的作品。

ZUN 说过不出动画片，因为他不想让权威第一方设定影响粉丝们的创作热情。

幻想乡是 ZUN 为东方 Project 的故事剧情所设定的一个虚构的世界（或者说区域），东方 Project 的故事主要围绕着幻想乡和幻想乡的居民所展开。

随便找的一张地图。注意官方从来没有公布过一张正式的全境地图。**所有**地图都是根据文字描述绘制的。仅供参考。这里仅仅是整个东方背景的一部分。



幻想乡是一个被大型魔法结界隔离的山区，在幻想乡中，许多外部世界（就是我们处在的世界）的常识都被认为是错误的（例如我们认为世上没有魔法与妖怪）。博丽神社是幻想乡与外界连接的通道之一。系列主角博丽灵梦看守着博丽神社，防止外界人类误入幻想乡，也守护着幻想乡的和平。

幻想乡是许多种族“和平”相处的世界，形成了“一超多强”的“割据局面”。这里的“一超”指的就是幻想乡最强（几乎是）的妖怪贤者八云紫。八云紫维持着“博丽大结界”的运作。拥有着事实上的统领地位。

“多强”指的是幻想乡中的各大势力。红魔馆的吸血鬼，永远亭的月之民，守矢神社的现人神，妖怪之山的鸦天狗，地灵殿的觉等等等等。

在幻想乡中科技与魔法并存，加之及其丰富的背景设定，总是能带给创作者们无穷无尽的灵感。



更多地理要素和剧情设定参见[幻想乡](#)。

东方有剧情吗？

我的观点是东方的游戏几乎没有剧情。如果你认可我下面要讲的套路。

某个“邪恶”势力登场，搞了个大新闻（其实就是小打小闹），称为“异变”。“正义势力”“城管大队”主角团们前去处理异变。又一阵小打小闹，幻想乡恢复和平。

体现剧情的反而是在各种各样的设定集和漫画小说中。例如幻想乡的 1000 年前八云紫曾经向月球势力开展，引发了月面战争。精妙之处就在于，ZUN 对于矛盾冲突的另一方——月之都，只进行了捕风捉影般的侧面描写。那一场战斗幻想乡惨败，令人对月之都引发了无尽的遐想。无处不在体现 ZUN 留白的思想。

但是这些作品的数量不多，更多的作用是完善人物的设定，而不是企图描绘一个鸿篇巨制波澜壮阔的史诗。

一千个人眼中有一千个哈姆雷特。

一千个人眼中有一千个幻想乡。

ZUN 将“自己”写进了东方的剧情中。他本人以“某个”（不透漏姓名了）物理学女大学生的视角在幻想乡游历。这给人的感觉就像“微服私访”。给整个剧情添加了非常大的发展空间。

幻想乡的世界是如何战斗的？

在幻想乡中存在着许多的种族，人，妖怪，精灵，兽人，吸血鬼，蓬莱人，恶鬼，神明，天狗，以及“八百万神”（幻想乡信奉万物皆有神明）。

不同种族间的实力差距极大，普通人类面对妖怪，恶鬼毫无胜算。于是幻想乡的“统领”八云紫和“城管”博丽巫女联合各大“地头蛇”制定了一套公平的战斗规则。使用一种称为“符卡”的东西发射弹幕来击破对方。这使得弱小的人类也有机会战胜强大的妖怪。

每个角色的个性恰恰体现在符卡中。符卡不是一种卡牌，而算是一种招式名称。战斗又最初的绝对力量碾压，变成了智慧的较量。

说实话这个设定还是很有扩展空间的。起码“草根逆袭”的剧情不会显得很突兀。

东方是一种文化

什么是文化？这个问题很少有人会认真想过。我不是哲学家，我给不出定义。但是每当我打开东方相关的作品时，我的脑海中就会浮现出大量的优秀作品。它们或带给我欢乐，又或者带给我深思。它们无时无刻不在影响着我的三观（当然是正面的）。ZUN 所创造的幻想乡是一个真正的世外桃源，是每一个喜欢东方的人向往的地方。幻想乡是现今快节奏生活下的一个精神归宿。这段话我纯原创。

才不是因为东方里面只有妹子。东方也有“镇长”一般的男人存在的！

我曾经也热衷于传播东方文化，但后来我发现，文化这个东西只能耳濡目染，不是说教就可以传播的。

但我还是推荐观看同人制作 PV《Bad Apple!》：

[关闭弹幕观赏效果最佳](#)

就当看了一个动漫的开头动画。我 6 年前就可以准确说出每个角色的设定和名字。

先写到这里，我实在受不了一天三篇长文了。