



東方ワールドカップ2025 公式ルールブック

ver. JP-20250320

目次

1. 序文	3
2. 定義	4
3. イベント形式	6
3.1. 試合形式	6
3.2. チームスコアシステム	6
3.3. スケジュール	6
3.4. TWCスコア	7
4. 登録とプレイヤー選考の手順	8
4.1. プレイヤーの資格と機材の必要水準	8
4.2. 参加要件	8
4.3. プレイヤー選考、部門選考、チーム分け	10
4.4. プレイヤー出場に関する免責事項	12
5. コミュニティガイドライン	13
5.1. 行動規範	13
5.2. 非公式再配信の使用ガイドライン	14
6. ゲームにおけるルール	15
6.1. 一般	15
6.2. サバイバル部門	20
6.3. スコアアタック部門	24
6.4. 最終的な判断	26
7. TWCスコア付与規定	27
7.1. TWCスコア付与 概要	27
7.2. リプレイファイル	27
8. TWC委員会メンバーリスト	29
付録A. TWCスコアについて	30
A.1. TWCスコア - 概要	30
A.2. TWCスコア - 部門別詳細	30
A.3. 無効なクレジットや失格となった場合のTWCスコアの裁定	32

1. 序文

東方ワールドカップはTouhou World Cup(以下TWCと呼称) 委員会が主催する、東方Projectシリーズのシューティングゲーム(以下STGと呼称)の大会で、東方ProjectシリーズのSTG作品(上海アリス幻楽団、株式会社メディアスケープ発行)によるゲーム興行です。

3つのチームによるチーム戦で構成され、各STG作品において幾つかの部門に分かれています。

個人戦が複数回行われ、その順位によってチームの獲得ポイントが決まります。

本公式ルールは東方ワールドカップを規定するものです。この公式ルールは、[セクション6](#)に規定される各ゲームのプレイ方法に関するルールに加えて、各プレイヤーが遵守すべきルールを記載したものです。

本公式ルールはTWC委員会が独自の判断で変更する場合があります。本公式ルールの最新版は touhouworldcup.com に掲載されます。

この公式ルールの[オリジナル](#)は英語で作成されています。翻訳に英語版との矛盾が生じた場合、いかなる場合でも英語版の記述が優先されます。

TWC委員会は、本ハンドブックの日本語版の正確性を保証致しません。

2. 定義

部門 - TWCで試合が行われる条件のセット。部門の全リストは[セクション4.2.1](#)を参照。

クレジット - 東方作品において、メインメニューの「Start」または「Extra Start」から開始し挑んだプレイ。またはリセットから開始し挑んだプレイ。

失格 - プレイヤーのTWCへの参加資格の剥奪。失格したプレイヤーは試合結果において0ポイント扱いとなる。

敵の当たり判定 - 敵の当たり判定(ヒットボックス)。敵の当たり判定に自機の当たり判定が接触するとライフを失う。

グローバルタイマー - 試合中にクレジットを開始できる時間を示すカウントダウンタイマー。

無効なクレジット - 公式ルールに違反したクレジットで、TWCスコア規定で処理する資格が無いもの。

試合 - 各チームのプレイヤー間で行われる、東方作品のいずれかの部門を用いた対戦。

公式配信 - TWC委員会によって公式に制作され、touhouworld.com からリンクされたあらゆる放送。

プレイヤー - TWCに参加する各プレイヤー。

リージョン - 以下の地域のいずれか、複数、またはすべてを指す。日本、中国、その他の地域(以下西洋と呼称する)

リセット - プレイヤーが進行中のクレジットを中止し、新しいクレジットを開始すること。

STG - シューティングゲーム("2D shooter", "Shmup"とも呼ばれる)

東方作品 - 以下のSTG

- 東方紅魔郷 ～ the Embodiment of Scarlet Devil.
- 東方妖々夢 ～ Perfect Cherry Blossom.
- 東方永夜抄 ～ Imperishable Night.
- 東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.
- 東方文花帖 ～ Shoot the Bullet.
- 東方風神録 ～ Mountain of Faith.
- 東方地霊殿 ～ Subterranean Animism.
- 東方星蓮船 ～ Undefined Fantastic Object.
- ダブルスポイラー ～ 東方文花帖
- 妖精大戦争 ～ 東方三月精
- 東方神霊廟 ～ Ten Desires.
- 東方輝針城 ～ Double Dealing Character.
- 弾幕アマノジャク ～ Impossible Spell Card.
- 東方紺珠伝 ～ Legacy of Lunatic Kingdom.
- 東方天空璋 ～ Hidden Star in Four Seasons.
- 秘封ナイトメアダイアリー ～ Violet Detector.
- 東方鬼形獣 ～ Wily Beast and Weakest Creature.
- 東方虹龍洞 ～ Unconnected Marketeers.
- バレットフィリア達の闇市場 ～ 100th Black Market.
- 東方獣王園 ～ Unfinished Dream of All Living Ghost.

TWC - 東方ワールドカップ

TWC委員会 - TWCの企画、組織、管理に責任を持ち、関連する全ての意思決定を最終的に担うチーム。

TWCスコア - TWCが有効なクレジットの優劣を決定するために使用している独自の評価指標。試合終了時にプレイヤーの順位を決定するためのポイント比較目的で用いられる。

TWCスタッフ - TWC委員会により任命され、TWCの運営に関わる業務を支援し、またはその全てを実行する者。

非公式再配信 - TWC委員会の主催していない、TWCの資産を用いて制作された放送。

3. イベント形式

3.1. 試合形式

部門毎に試合が行われ、部門に割り当てられた各チームのプレイヤーは同時並走で東方作品を用いて試合を行います。プレイヤーは試合においてベストを尽くすことを目指します。

有効なクレジットはTWCスコア評価指標によって処理され、各プレイヤーは有効なクレジットにおいて最も高いTWCスコアの優劣により順位が決定されます。

3.2. チームスコアシステム

試合が終了しプレイヤーの順位が決定した後、各プレイヤーの所属チームは以下の表に従ってポイントを獲得します。

順位	得点
1位	2
2位	1
3位	0

ただしプレイヤーが2名のみの部門は、1位と2位のポイントのみが使用されます。また同点の場合は同点になったチームでポイントを山分けします。

例：1位と2位が同点の場合、両者とも1.5ポイントを獲得します。
TWC終了時に最も多くのポイントを獲得したチームが総合優勝となります。

3.2.1. ボーナス部門 ランキング

ボーナス部門では順位に関係なくチームへのポイントが0となります。

3.3. スケジュール

試合は2025年5月17日に開始され、その後予定されているすべての試合が行われるまで、各週の土曜日と日曜日に一日につき最大2試合行われます。

試合日程は touhouworldcup.com で発表されます。

3.4. TWCスコア

TWCスコアは、有効なクレジットについて優劣を統一するための独自評価指標です。これは以前 www.isndes.com で使用されていた ISCORE システムをベースにTWCへの適合性を高めるために修正されたものです。TWC委員会は大会で用いる評価指標のベースにISCOREシステムを用いることを www.isndes.com 管理者によって許可されています。

TWCスコアは各部門における機体性能の違いを考慮し、最終結果を公平に比較できるよう設計されています。

TWCスコアの仕組みの詳細は[付録A](#)をご覧ください。

4. 登録とプレイヤー選考の手順

4.1. プレイヤーの資格と機材の必要水準

TWCは個人であれば、リージョンを問わず誰でも参加することが出来ます。TWCに選ばれたプレイヤーはTWC委員会からTWCへの招待を受けます。

参加資格は、試合を行いたい東方作品の最新版、PC、そしてプレイヤーの選択した入力デバイスを用意できることです。PCに関しては、プレイしたい東方作品を正常な速度で実行可能であることが必要です。また、プレイヤーのゲームプレイを問題なく配信できる十分なインターネット環境も必要です。

プレイヤーは常に自身の機器の機能及び操作性に関して責任を負うものとします。

4.2. 参加要件

全てのプレイヤーは、TWCへの参加要件として登録フォームへの記入および送信をする必要があります。各リージョンへ向けて、リージョンに則した登録フォームが配布されますが、登録フォームにはそれぞれ対応した言語に翻訳された同じ情報が記載されます。登録フォームにてTWC委員会への送信が必要となる情報は以下の通りです。

- プレイヤーネーム（必要であれば別の呼称も）
- プレイヤーが過去にTWCで使用した呼称全て
- プレイヤーが参加を希望する全ての部門を希望順に並べた一覧
- 東方作品での主な実績一覧
- ソーシャルメディア等連絡先へのリンク（任意）
- UTCタイムゾーン（日本はUTC+9です）
- TWC委員会に提示したい追加情報
- 試合調整のために用いる連絡手段

2025年3月17日23:59（UTC+9）までに申請されたものを選考対象とします。この期限は、TWC委員会の判断により延長できるものとします。

4.2.1. 対象部門一覧

東方作品	部門
東方紅魔郷 Touhou Koumakyou ～ the Embodiment of Scarlet Devil	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方妖々夢 Touhou Youyoumu ～ Perfect Cherry Blossom	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
	Phantasm Scoring
東方永夜抄 Touhou Eiyashou ～ Imperishable Night	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方花映塚 Touhou Kaeizuka ～ Phantasmagoria of Flower View	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方風神録 Touhou Fuujinroku ～ Mountain of Faith	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方地霊殿 Touhou Chireiden ～ Subterranean Animism	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方星蓮船 Touhou Seirensen ～ Undefined Fantastic Object	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
妖精大戦争 Yousei Daisensou ～ Touhou Sangetsusei	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方神霊廟 Touhou Shinreibyou ～ Ten Desires	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring

東方作品	部門
東方輝針城 Touhou Kishinjou ～ Double Dealing Character	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方紺珠伝 Touhou Kanjuden ～ Legacy of Lunatic Kingdom	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方天空璋 Touhou Tenkuushou ～ Hidden Star in Four Seasons	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方鬼形獣 Touhou Kikeijuu ～ Wily Beast and Weakest Creature	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方虹龍洞 Touhou Kouryuudou ～ Unconnected Marketeers	Lunatic Survival
	Lunatic Scoring
	Extra Scoring
東方獣王園 Touhou Juuouen ～ Unfinished Dream of All Living Ghost	Lunatic Survival

4.2.2. ボーナス部門

ボーナス部門の内容は後日公開されます。

4.3. プレイヤー選考、部門選考、チーム分け

TWCへの参加は、登録時に提供された情報、連絡先、およびTWC委員会が実施した追加調査に基づいて決定されます。

TWC委員会は、独自の判断により、TWCに出場するプレイヤーを選出し、各プレイヤーが出場する部門を割り当てます。TWC委員会のプレイヤー選考と部門割り当ての基準は、順不同で以下の通りです。

- TWC全体においてチーム戦力が均一であること
- 割り当てられた部門においてプレイヤーが技術・スキルを高水準で発揮できること
- TWC期間において可能な限り多くの部門を開催すること
- その他、TWC委員会が独自の判断で価値があると認めたもの

選ばれたプレイヤーは、TWC委員会により3つのチームのうち1つのチームに振り分けられます。TWC委員会のチーム編成の目的は、優先順位の高い順に、以下の通りです。

- 各チームが同一数のプレイヤーを確保すること
- 各チームのプレイヤーの技術的水準にバランスが取れていること
- 各チームが等しく各リージョンからのプレイヤーを確保していること

これに加え、2名のプレイヤーしか参加を希望していない部門でも、試合が開催される可能性があります。ただし、他の部門に2名のプレイヤーが割り当てられ、両チームのプレイヤー数が同じになる場合に限りです。

また、プレイヤーが1名しか参加を希望しなかった部門の試合は開催されません。

その他何らかの形で制約がある場合、TWC委員会は個別に対応し、可能な限り多くの課題を解決し、目的を達成することとします。

TWC委員会が決定したプレイヤー選考、部門選考、チーム分けは最終決定となります。

4.3.1 予選

いずれかの部門を第一希望とするプレイヤーが3名を超えた場合、予選が計画されることがあります。

プレイヤーは、関連部門での実績によって、TWC委員会の独自の判断で本戦への優先参加、または予選への参加依頼及び拒否がされる可能性があります。

すべての関連部門で予選が行われるわけではありません。

予選はTWCの試合形式と同じライブマッチ、またはリプレイ投稿試合(DRC方式)で行われ、リプレイ投稿試合では決められた期間内のリプレイを提出します。

期間はプレイヤー各自のタイムゾーンで行われます。リプレイは予選期間内のものであれば複数投稿でき、提出されたリプレイはTWCスコアで比較されます。

リプレイ投稿試合で複数のプレイヤーが同点になった場合、提出時刻をタイブレークとして使用し順位を決定します。複数のタイムゾーンがある場合は、それぞれのタイムゾーンの時間帯の開始時刻とリプレイの提出時刻の相対的な時差が使用されます。ライブマッチの場合は、先に完走した方を基準にタイブレークが行われます。

4.3.2. ボーナス部門

ボーナス部門の割り当ては、ボーナス部門以外の部門(標準部門)の終了後に行われます。プレイヤーは、標準部門を割り当てられたかどうかにかかわらず、ボーナス部門の試合を割り当てられます。

まず、ボーナス部門は、今年のTWCへ参加しているプレイヤーから募集されます。

ボーナス部門担当プレイヤーが不足している場合、TWC委員会はTWC参加プレイヤー以外のプレイヤーを招待することを選択できます。この場合も、TWC委員会は[セクション 4.3](#)で概説したように、可能な限り多くの目的を達成することを唯一の目標とします。

4.4. プレイヤー出場に関する免責事項

TWCに参加することにより、プレイヤーはTWC内でのプレイおよびアイコンをTWC委員会が以下の目的で使用することを認め、許可するものとします。

- TWCの公式ソーシャルメディアチャンネルやその他の方法でのプロモーションや広告
- プレイを含む動画をTWCの公式メディアチャンネル(YouTube等)で公開すること
- TWC委員会に提出されたりプレイファイルのアーカイブと配布

5. コミュニティガイドライン

5.1. 行動規範

全てのプレイヤーは互いに敬意を払い、TWC内外に対して良好なスポーツマンシップを維持し、TWCにおいて自身の能力を最大限に発揮してください。また、スポーツマンシップ、誠実さ、および公平な試合を脅かす行為を避けなければなりません。

不適切な行為をしたプレイヤー、または公式ルールに従わないプレイヤーは、TWC委員会の独自の判断によりTWCから即時失格となる場合があります。さらに、TWC委員会の裁量によっては、今後TWC委員会が開催するイベントへの参加資格を失う場合があることも留意してください。

全てのTWC委員会メンバー及びTWCスタッフは、この行動規範を常に遵守し、模範的な行動を取ることが求められます。

行動規範に違反する不適切な行為には以下のものが含まれますが、これらに限定されません。

- トーナメント全体、TWCウェブサイト、TWCソーシャルメディア、任意のリーグのTWCライブストリームを妨害すること
- いかなる手段であれ不正行為を行うこと
- 他者に対し、迷惑をかける、罵倒する、虐める、脅す、または嫌がらせをする行為
- スポーツマンシップに欠ける行為や破壊的行為、または大会の正当な運営を妨害することを目的とした行為
- あらゆる種類の共謀に関与すること
- 攻撃的、誹謗中傷的、または猥褻なユーザー名またはリプレイネームを使用すること
- 個人の生い立ち、家族構成、社会的性別、性自認または性表現、婚姻歴、生物学的性別、性的指向、母国語、年齢、能力、人種および民族性、カースト、国籍、社会経済的地位、宗教、地理的位置、またはその他の多様性の特徴に関する、偏見に満ちた、または悪意ある発言
- 特定のプレイヤーが有利に、または他のプレイヤーが不利になるようTWC委員会メンバーまたはTWCスタッフに賄賂を渡すこと
- 東方作品に対し、TWC委員会の判断で開示、承認されていない無許可の改変をすること
- 外部ツールや入力デバイスに備わっている連打機能を用いたプレイを行うこと
- 卑猥な、侮辱的な、口汚い、脅迫的な、誹謗中傷的またはその他の攻撃的な言葉を使用すること

- 他のプレイヤーやコミュニティメンバーに対する非難的、扇動的な言動
- 憎しみや差別的な行動を助長するあらゆる行為
- その他TWC委員会が独自に不適切と判断する振る舞い
- その他本ハンドブックに記載されている公式ルールに違反すること

5.2. 非公式再配信の使用ガイドライン

非公式再配信では、コミュニティメンバーが自身の視聴者に向けて大会の試合を放送し、解説することができます。東方ワールドカップの品位と精神を保つため、放送者は以下のガイドラインを遵守してください。

5.2.1. 必須事項

1. プレイヤー、主催者、その他のコミュニティメンバーを含むすべての大会参加者に対して、敬意を払った行動をとってください。これには、放送中に軽蔑的なコメントや不適切な行動を控えることも含まれます。
2. あなたの放送が東方ワールドカップの非公式再配信であることを明示してください。これは配信タイトルに記載し、解説中に定期的に言及することが望ましいです。

以下のどちらかに touhouworldcup.com へのリンクを載せることにより、公式大会への帰属を示してください。

- 配信の概要欄
- 視聴者の使えるチャットコマンド

6. ゲームにおけるルール

6. 1. 一般

このセクションに記されたすべてのルールは、特に記述がない限りすべての部門に適用されます。

6. 1. 1. 標準的な試合の手順

- 各チームのプレイヤーは各自担当のゲームを起動し、各自適切な難易度、機体を選択する。
- グローバルタイマーが始動後、各プレイヤーはクレジットが有効となる。
- グローバルタイマーがカウント中、各プレイヤーはリセットが可能。
- プレイヤーがクレジットを終えるごとに、TWCスコア規定によりTWCスコアが計算される。
- グローバルタイマーがゼロに到達したとき、各プレイヤーは現在プレイ中のクレジット以外の、新規のクレジットの開始およびリセットの権利を失う。
- 全プレイヤーが最後のクレジットを終えたとき、試合終了とする。
- 試合終了後、各プレイヤーはTWCスコアによって順位が決定される。
- 各プレイヤーの順位によって、試合終了後に各チームにポイントが与えられる。

6. 1. 2. 許可されたゲーム改変ツール

全てのゲームにおいて以下のツールの使用が許可されています。

- Vpatch by adonis
- ThPrac by ack7139, 32th System
 - 許可されているバージョンは以下のもののみとなります
 - － マスターブランチ(<https://github.com/touhouworldcup/thprac/actions>)からのGitHub Actionsビルド
 - － 公式の**安定リリース**バージョン(<https://github.com/touhouworldcup/thprac/releases>)
- enbconverter by Boris Vorontsov (aka. Dx8 to Dx9 converter)
- Controller Deadzone Mod by 32th System

加えて、以下のツールが対応するゲームにおいて許可されています。

- Phantasmagoria of Flower View - Replay crash fix by Unknown
- Undefined Fantastic Object - Scorebug Fix by Unknown

- Wily Beast and Weakest Creature - Counterstop Removal Patch by 32th System
- Unconnected Marketeers - Counterstop Removal Patch by 32th System

上記以外のゲーム改変ツールを使用する場合、TWC委員会の許可を得なければならず、委員会が独自の判断で可否を決定します。非公認のゲーム改変ツールを使用した場合、直ちにTWCから失格となります。

6. 1. 2. 1. 東方風神録 魔理沙Bについて

東方風神録をプレイする全てのプレイヤーは、vpatch. ini ファイルに

BugFixTh10Power3 = 0

と記述しなければなりません。

上記の記述がvpatch. ini ファイルにないままプレイした全てのクレジットは無効とします。

6. 1. 2. 2. 東方輝針城 Vpatchによる低速化について

東方輝針城をプレイする全てのプレイヤーは、vpatch. ini に

ReplaySlowFPS = 60

と記述しなければなりません。

上記の記述がvpatch. ini ファイルにないままプレイした全てのクレジットは無効とします。

6. 1. 2. 3. ThPrac バックスペースメニューについて

ThPracにおけるチートメニュー(バックスペースメニュー)のいずれも使用していないプレイは有効、いずれかを有効にしているプレイは無効とします。

6. 1. 3. リプレイ保存について

各試合のいずれのプレイヤーにおいても、最も高いTWCスコアを持つリプレイは試合結果としてTWCスタッフに提出しなければなりません。該当のリプレイが提出されない場合、TWC委員会の裁量によりそのクレジットは無効となる可能性があります。これはリプレイ機能を備えない作品には適用されません。

プレイヤーにおいては、この裁定にまつわる望まぬ事態を防ぐために、申請したい有効なクレジットのリプレイは全て保存することが強く推奨されます。

リプレイファイルの申請についての詳細は[セクション7](#)を参照ください。

6. 1. 4. 機体について

[6. 3. 4. 1](#)の例外を除いて、各プレイヤーは東方作品において自由に機体を選ぶことができます。機体の変更は何度でも行えます。

6.1.5. 難易度について

各プレイヤーは担当部門に対応する難易度のみで試合を行わなければなりません。対応する難易度以外で行われたクレジットは全て無効とします。

6.1.6. ゲームスタート時点におけるリソース設定について

初期残機数・ボム数を設定可能な作品のリストは以下の通りです。定められた数値からクレジットを始めなければなりません。

- 東方紅魔郷 初期残機数:3 ボム数:3
- 東方妖々夢 初期残機数:3
- 東方永夜抄 初期残機数:3
- 東方花映塚 初期残機数:3

定められたリソース設定以外で始められたクレジットは即座に無効とします。

6.1.7. グローバルタイマーについて

全てのクレジットはグローバルタイマーのカウントダウン中に開始されなければなりません。タイマー開始以前または終了後に開始されたクレジットは無効とします。

6.1.7.1. 複数グローバルタイマーについて

全ての部門においてプレイヤー全員が同一のグローバルタイマーを使用することに努めますが、TWC委員会の裁量によりプレイヤー間で異なる時間帯でのプレイが許可される場合があります。

先にプレイをしたプレイヤーのクレジットについては、該当部門の公式TWCライブストリームまで非公開となります。このライブストリームでは、先にプレイをしたプレイヤーのクレジット映像が他のプレイヤーと同様に配信されます。

この項目は、特定部門のすべてのプレイヤーの間で試合時間の調整がつかない場合、あるいは予期せぬ自体によりプレイヤーが同時にプレイできない場合における緊急措置とします。

6.1.8. ポーズ、ポーズバッファリングについて(ポーズ連打)

各プレイヤーは、ポーズバッファリングとみなされない限り、プレイ中のポーズ回数に制限を受けません。一方、ポーズバッファリングはゲームプレイの改ざんとみなされます。

ポーズバッファリングの例としては以下のようなものがありますが、これらに限りません。

- ごく頻繁にポーズをしてゲームスピードを下げ、通常のスPEEDでのプレイより高度なプレイを容易にすること。
- 会話中を除くあらゆるタイミングでのポーズにより弾幕を予見する行為、ボスの体力の確認、敵の位置の確認、またその他の通常は不可能な情報収集。

ポーズバッファリングについての裁量はTWC委員会に委ねられています。ポーズバッファリングを使用したと判断されたクレジットは、その時点でいかなる形式であっても直ちに無効とされます。

この裁定により不利な状況になる可能性を避けるため、各プレイヤーは不必要なポーズをしないことを推奨します。

6. 1. 9. プラクティスモード

各プレイヤーはクレジットとプラクティスモードを自由に回数制限無しに行き来することができます。また、グローバルタイマーの開始後でもプラクティスモードを選択することができます。

6. 1. 10. コンティニュー

各プレイヤーは満身創痍の際コンティニューをすることができますが、その場でのコンティニューもしくはステージ最初からのコンティニューに関わらずそのクレジットは無効となります。

6. 1. 11. ヒントシステム

このルールは東方風神録、東方地霊殿にのみ該当するルールです。

各プレイヤーは東方風神録においてヒントシステムをどのような形でも自由に使うことができます。また、ヒントシステムをいつでも自由に作動、停止させることができます。

これは、東方地霊殿Lunaticスコアアタック部門でも使用可能です。しかし、東方地霊殿の他の部門においては非公認のゲーム改変にあたり、いかなる場合も使用を認められません。この裁定は、特に東方地霊殿における実施は上記のようになりますが、プレイヤーとの話し合い次第で変更の必要性が生じた場合には変更されます。

6. 1. 12. 東方紺珠伝レガシーモード

東方紺珠伝Lunaticサバイバル部門、Lunaticスコアアタック部門では全てのクレジットをレガシーモードとします。完全無欠モードでのプレイは直ちに無効とします。

6. 1. 13. 東方妖々夢 スローモード

東方妖々夢の全てのクレジットはオプションメニューでスローモード無効を選択しプレイする必要があります。スローモードが有効になっているクレジットは直ちに無効とします。

6. 1. 14. なりすまし

各プレイヤーは他の人間にクレジットを代行させることは出来ません。なりすましが疑われるプレイヤーは、直ちにTWC失格の対象となります場合があります。

6. 1. 15. 遅刻

試合開始1時間前までにTWCスタッフまたはTWC委員会に遅刻の連絡がないプレイヤーは直ちにTWC失格となります。

6. 1. 16. 共謀・談合

いかなる形でも共謀・談合の疑いがあるプレイヤーは直ちにTWC失格の対象となります場合があります。

6. 1. 17. 試合中のトラブルに関する裁定

試合中のトラブルに関する裁定は以下に記載されたリストをもとに、順番に試合内容へ適用されます。

6. 1. 17. 1. プレイヤーがクレジットを開始できない場合

プレイヤーが試合中に何らかの理由でクレジットを開始できない場合、問題を解決するために必要な時間を失うことになります。この場合軽減措置が認められることはありません。

6. 1. 17. 2. 進行中のクレジットの消失

プレイヤーが何らかの理由(ゲームのクラッシュなど)で進行中のクレジットを失った場合、通常ではプレイヤーがリセットを行ったものとして扱われます。したがって進行していたクレジットの進行度を失うこととなり、次のクレジットを開始することとなります。この状況ではTWC委員会の裁量により緩和措置の対象となる場合があります。

6. 1. 17. 3. クレジット実行能力の低下

入力デバイスの不調などにより試合中のプレイヤーにパフォーマンスの低下が認められた場合、通常は緩和措置が設けられません。ただし、場合によってはTWC委員会の裁量で緩和措置が検討されます。

6. 1. 17. 4. プレイヤーの配信の中断

プレイヤーの配信がしばらく中断された場合の判断はTWC委員会の裁量に委ねられています。

「プレイヤーの配信の中断」を宣言されたプレイヤーはクレジットの実行を継続し、その後通常通り最もTWCスコアの良いクレジットのリプレイを提出してください。ただし、TWC公式ストリームには、最もTWCスコアの高いクレジットが映らない可能性があります。

TWC委員会は必要に応じて、提出されたリプレイファイルに対して追加の検証を行うことがあります。

配信の中断によりこの裁定が行われる場合、個々の状況に依る部分が大きいことを踏まえ、TWC委員会はプレイヤーとの連絡の場を設けます。

6. 2. サバイバル部門

このセクションのルールは追加事項がない場合、全てのサバイバル部門に適用されます。

6. 2. 1. サバイバル部門 概要説明

サバイバル部門のプレイヤーの目標は、東方作品をLunaticの難易度でプレイし、ボムやサブシステムの補助なしに敵の攻撃を避けクリアすることです。

東方作品の各機体はTWCスコア規定によりTWCスコアが割り振られた状態で開始されます。そして、プレイヤーがミスをするたびに、TWCスコア規定により定められた割合（0より大きく1未満）でTWCスコアが減少していきます。

特定の東方作品及び機体におけるTWCスコア規定の詳細については、[付録A](#)をご参照ください。

6. 2. 1. 1. 東方花映塚Lunaticサバイバル 概要説明

TWCのこの部門ではプレイヤーは他作品と違う条件下で競います。この部門には以下の2種類の採点方法があり、どちらを採用するかはプレイヤーと話し合って決めます。

- Plan A（残機数基準）
- Plan B（ラウンドを落とした回数基準）

東方花映塚Lunaticサバイバルについての詳細やTWCスコア規定については[付録A](#)をご参照ください。

Plan A（残機数基準）

プレイヤーの目標は最終残機数を最大化することです。各機体にはTWCスコア規定により最終残機数に応じたTWCスコアが割り振られます。

本部門のTWCスコアは、最終残機数7の場合TWCスコアボーナスが割り振られるという例外を除いて他のサバイバル部門の「被弾数」に「7-最終残機数」を代入したものと見做せます。ただし最後に最終ステージ1ラウンド目の試合時間(秒)*0.02がTWCスコアに加算されます。最終残機数が2未満の場合のTWCスコアはゼロとなります。

Plan B (ラウンドを落とした回数基準)

プレイヤーの目標はラウンドを落とす回数を最小化することです。各機体にはTWCスコア規定によりラウンドを落とした回数に応じたTWCスコアが割り振られます。

本部門のTWCスコアは、ラウンドを一度も落とさなかった場合TWCスコアボーナスが割り振られるという例外を除いて他のサバイバル部門の「被弾数」に「ラウンドを落とした回数」を代入したものと見做せます。ただし最後に最終ステージ1ラウンド目の試合時間(秒)*0.02がTWCスコアに加算されます。6回以上ラウンドを落とした場合のTWCスコアはゼロとなります。

6.2.1.2. 妖精大戦争Lunaticサバイバル 概要説明

TWCのこの部門ではプレイヤーは他作品と違う条件下で競います。全ての弾幕を避け、スペルカードの金メダル取得を増やすのが目標です。

こおりパワーまたはパーフェクトフリーズを使用せずスペルカードを取得すると金メダル取得となります。

TWCスコアは金メダル取得数によって指数関数的に増加し、被弾数に応じて減少します。この増加の仕方はルートにより異なります。

妖精大戦争サバイバルについての詳細やTWCスコア規定については[付録A](#)を参照してください。

6.2.2. 最大ミス数

クレジットは最大で5被弾までとされます。それより多い被弾数のクレジットにおけるTWCスコアはゼロとなります。

6.2.2.1. 妖精大戦争 最大ミス数について

妖精大戦争Lunaticサバイバルにおいては被弾数の上限はないものとします。

6.2.3. 満身創痍

満身創痍となったときの有効なクレジットのTWCスコアはゼロとなります。

6.2.3.1. 妖精大戦争 満身創痍

満身創痍となったときの有効なクレジットのTWCスコアは-50となります。

このルールは妖精大戦争Lunaticサバイバルにおいてのみ有効です。

6.2.4. ボム

いずれのサバイバル部門においても、ボムの使用は2被弾とカウントされます。これは喰らいボムを含みます。

6.2.4.1. シールドボム

この項目は以下の作品の該当の機体にのみ適用されます。

- 東方地霊殿 魔理沙C
- 東方輝針城 咲夜A
- 東方紺珠伝 鈴仙

ボムを発動しバリアが展開された状態でも、当たり判定への1度の判定は1被弾とみなされます。

6.2.5. TWCスコア チャレンジ ボーナス

この項目は以下の東方作品にのみ適用されます。

- 東方地霊殿 ～ Subterranean Animism.
- 東方神霊廟 ～ Ten Desires.
- 東方輝針城 ～ Double Dealing Character.

提出されたクレジットが作品ごとに定められた下記の条件を満たしている場合、プレイヤーに対しTWCスコア規定により追加のTWCスコアが与えられます。ただし、この追加のTWCスコアもミスによる減少を受けます。詳細は付録Aをご参照ください。

東方地霊殿	猫符「怨霊猫乱歩」を取得する
東方神霊廟	欲霊「スコアデザイアイーター」を取得する
東方輝針城	牙符「月下の犬歯」を取得する

6.2.6. ゲームシステムに関する裁定 サバイバル部門

このセクションのすべての項目は下記の東方作品のみに適用されます。

6.2.6.1. 東方妖々夢 森羅結界

各プレイヤーは森羅結界が発動してもペナルティを受けません。

森羅結界発動中の被弾に関しては1ミスとカウントされます。もしプレイヤーがボムキーを押して森羅結界を解除すると、2ミスとカウントされます。森羅結界について、被弾をして結界が消滅すること、またボムキーによって結界が消滅すること以外にプレイヤーの負担はありません。

また、森羅結界収束時の無敵時間による弾幕のすり抜けについてもミスとしてのカウントはされません。

被弾中の森羅結界発動による「喰らい霊撃バグ」を引き起こした場合、1ミスとしてカウントされます。そしてこの状態における次の被弾もまた、1ミスとしてカウントされます。

6.2.6.2. 東方永夜抄 ラストスペル

プレイヤーがラストスペル中に被弾した場合、1ミスとカウントされます。

また、1～5ステージにおいて刻符の不足によりラストスペルの出現に失敗した場合も1ミスとカウントされます。

ラストスペルのタイムオーバーについてはペナルティはありません。

6.2.6.3. 東方花映塚 カードアタック、クイックカードアタック、ミス、ステージスキップバグ

カードアタックとクイックカードアタック(ボムボタン押下)の発動や、残機数に影響しないミスによるペナルティはありません。

ステージスキップバグの使用は許可されません。

6.2.6.4. 東方地霊殿 特殊能力

プレイヤーは選択した機体固有の特殊能力をいつでも何度でもペナルティなしに使用することができます。

6.2.6.5. 東方星蓮船 UF0システム

プレイヤーはUF0ベントラーをペナルティ無しに収集することができます。しかし、特定の3個のベントラーを収集しUF0を召喚した場合、1召喚あたり1ミスとカウントされます。

召喚したUF0の色についてはペナルティに影響しません。また、召喚したUF0の破壊については追加のペナルティはありません。破壊してアイテムを回収することも、UF0を画面外に逃がすこともできます。

6.2.6.6. 妖精大戦争 こおりパワー

プレイヤーはこおりパワーを使用し、アイスバリアを張り、弾幕を凍らせることができます。アイスバリアの回数による追加のペナルティはありません。

6.2.6.7. 東方神霊廟 トランス

被弾によるトランスの発動に関して追加のペナルティはありません。

トランスゲージがフルの状態でトランスキーを押下し任意トランスを発動させた場合、2ミスとカウントされます。これは喰らいトランスでも同様となります。

6.2.6.8. 東方天空璋 季節開放

季節開放は、レベルを問わず2ミスとカウントされます。

6.2.6.9. 東方鬼形獣 ロアリングモード、暴走ロアリングモード

ロアリングモードの発動についてペナルティはありませんが、ロアリングモードをボムキーを押して終了した場合、2ミスとカウントされます。

暴走ロアリングモードを発動させた場合、動物霊の種類によらず、暴走ロアリングモード1回につき2ミスとカウントされます。暴走ロアリングモードをボムキーを押して終了させた場合、追加のペナルティはありません。

ロアリングモード、暴走ロアリングモードともに発動中の被弾に関しては1ミスとカウントされます。

6.2.6.10. 東方虹龍洞 アビリティカード、カードショップ

4種類のアビリティカードの装備、使用、発動が常時許可されます。

- 勝手に天下の回り物
- 欠けた命のカード
- 欠けたスペルのカード
- 鈴瑚印の団子

他のすべてのアビリティカードの装備、使用、発動はいかなる場合も許可されません。クレジット開始前にそれらのカードを装備して開始されたクレジットは無効となります。

また、ステージ間のカードショップで「勝手に天下の回り物」以外のカードを購入した場合、そのクレジットは無効となります。

6.2.6.11. 東方獣王園 バリアの破壊

バリアを張っている状態で被弾してもペナルティはありません。また、ゲージを消費してバリアを回復してもペナルティはありません。

6.3. スコアアタック部門

このセクションのルールは追加事項がない場合、全てのスコアアタック部門に適用されます。

6.3.1. スコアアタック部門 概要説明

スコアアタック部門のプレイヤーの目標は、それぞれの部門におけるスコアアタック採点方式に従い、より高いスコアを目指すことです。

すべての機体はTWCスコアがゼロからスタートし、ゲーム内のスコアにより指数関数的に増加します。この増加の仕方は機体により異なります。特定の機体、またTWCスコア規定の詳細は、[付録A](#)をご参照ください。

6.3.2. 最終スコア

ゲーム内の最終スコアとは、クレジットが完走またはリセットまたは満身創痍となった時点の、ゲーム内スコア表示部分に表示されるスコアです。

6.3.2.1. カウンターストップにおける実スコア

最終スコアが最大値に達した場合、カウンターストップとなります。

いずれのスコアアタック部門においても、カウンターストップに達した場合にはプレイヤーの実スコアが記録されます。これは、スコア表示がプログラムの上限を超えて正常に増加し続けたと仮定した場合のプレイヤーの獲得スコアです。

実スコアは、[セクション6.1.2](#)に記載されているカウンターストップ解除パッチを使用し定められます。

6.3.2.2. 東方星蓮船 スコア表示バグ

東方星蓮船においてはプレイヤーのスコアが2, 147, 483, 648を超えると正常に表記されなくなります。

プレイヤーがそのスコアに到達した場合、ゲーム内の最終スコアは、部門に応じてクレジットのリプレイ情報内の「stage6」または「Extra」横に表示されるスコアとして記録されます。

6.3.3. 満身創痍

スコアアタック部門においては、満身創痍を迎えた有効なクレジットはTWCスコア規定により処理される適格なクレジットとなります。満身創痍によるTWCスコアの増減はありません。

6.3.4. 個別のゲーム仕様

この項目に記載されているルールは個別の東方作品に適用されます。

6.3.4.1. 東方花映塚 機体の不許可

東方花映塚Lunaticスコアアタックのプレイヤーは、文とメディスンの使用が許可されません。

6.3.4.2. 東方輝針城 咲夜A スペルカードボーナス オーバーフロー

東方輝針城のプレイヤーは、咲夜Aの時間速度低下能力を利用しスペルカードボーナスを負の値にすることにより、プレイヤーのスコアをオーバーフローさせてはなりません。この能力を明示的にこの目的のために使用したクレジットは直ちに無効となります。

6.3.4.3. 東方虹龍洞 市場操作

東方虹龍洞のプレイヤーは、ThPrac バックスペースメニューのオプション「市場操作」を使用し、リセット前にカードプールから不要なカードを除外することができます。市場操作を使用して希望するカードを直接手に入れたプレイは無効となります。具体的には、プレイヤーはグローバルタイマーの状態に関係なく、市場操作を行うことができます。

特にこの規定は、プレイヤーとの話し合い次第で変更の必要性が生じた場合には変更される可能性があります。

6.4. 最終的な判断

不測の事態が発生した場合、TWC委員会の判断が最終決定となります。

TWC委員会は、TWC開催中にTWCのルールや形式を変更する権利を有します。ただし、それはTWCにおける最善の利益のためにのみ行われます。

7. TWCスコア付与規定

7.1. TWCスコア付与 概要

試合が行われている間、プレイヤーはTWCの公式ストリーム映像を証拠として、有効なクレジットにTWCスコアが割り当てられます。

試合終了後、各プレイヤーは最もTWCスコアが高いリプレイをTWC委員会に提出する必要があります。このファイルはストリーム映像と照合され、明らかな矛盾がないかチェックされます。このチェックが終わりリプレイファイルの有効性が確認されると、そのクレジットには検証済みのTWCスコアが付与され、その試合の順位が決定されます。

検証されたTWCスコアに変更があった場合、新たなTWCスコアに差し替えられます。TWCスコアの付与に関して発生した齟齬や問題を修正する権利はTWC委員会のみにあります。

このプロセスは、明らかな不一致または[セクション6.1.17](#)に記載されているような試合の障害発生がない限り、形式的に行われることが期待されます。

プレイヤーは、提出するためのすべてのリプレイを保存することが強く推奨されます。

7.2. リプレイファイル

7.2.1. リプレイファイルの条件

提出されたクレジットには、対応するリプレイファイルが必要です。

誤ったリプレイファイルで提出されたクレジット、またはリプレイファイルが提出されないクレジットは無効となる場合があります。

この要件はリプレイ機能を備えない作品には適用されませんが、配信に重大な脱落があるクレジットは無効とみなされる可能性があります。プレイヤーはクレジットのローカル録画または配信サイト自動録画を準備することを推奨します。

7.2.2. 処理落ち率

提出されたクレジットのリプレイファイルが2%以上の処理落ち率を示している場合、そのクレジットは直ちに無効となる場合があります。

7.2.3. 提出の遅延

リプレイファイルと検証動画はすべて、試合終了後1時間以内に提出する必要があります。それ以降の提出は、TWC委員会の独自の判断により無効なクレジットとみなされる場合があります。

8. TWC委員会メンバーリスト

TWC2025のTWC委員会メンバーリストは以下のとおりです。

CrestedPeak9

Yatsuzume

Gastari

fGeorjje

32th System

KirbyComment

pingval

taketori98

TSGWhatever

Crispy

SOC

Yeashie

かずパン

がそりん

ぬぺロンチーノ

まこっちゃん

もふ

カイク

ギョウちゃん

吃货子sama

碎氷

神咲幸子

雪だんご

Chise

Cotton Sheep

Fumi

Nekopie

Orphen Nightford

Shadnick

Vladcat95

付録A. TWCスコアについて

A. 1. TWCスコア - 概要

TWCスコアは、有効なクレジットの最終結果に応じて算出されます。

本システムでは、スコアアタック部門とサバイバル部門で別々の計算式が使用されます。

この計算式は各作品ごとの難易度(Lunatic/Extra)や機体によって異なります。これらは各作品の部門ごとにそれぞれの機体のポテンシャルを考慮して決定されます。

特定作品の特定部門のクレジットのTWCスコアは、あらゆる機体間での確な比較ができます。TWCスコアは異なる作品や部門の間で直接比較できるものではありません。

各パラメータはTWCスコア規定で定められており、その一覧は touhouworldcup.com で公開されています。

A. 2. TWCスコア - 部門別詳細

A. 2. 1. サバイバル部門

東方花映塚と妖精大戦争を除いたLunaticサバイバル部門は、以下の式によってTWCスコアが算出されます。

$$TWCScore = (N + B) * (R^M) \forall 0 \leq M \leq 5$$

$$TWCScore = 0 \forall M > 5$$

N : その機体でLNN(N, NN)をした場合のTWCスコア

B : [セクション6.2.5](#)に記述されたチャレンジボーナスのTWCスコア

R : その機体でミスした際の減衰率

M : そのクレジットにおけるミス数

A. 2. 2. 東方花映塚Lunaticサバイバル部門

この部門のTWCスコアは以下の式によって算出されます。

A. 2. 2. 1 Plan A（残機数基準）

$$TWCScore = N * (R^{6-L}) + 0.02S \forall 2 \leq L \leq 6$$

$$TWCScore = N + B + 0.02S \forall L = 7$$

$$TWCScore = 0 \forall L < 2$$

N ：その機体で残機6クリアした場合のTWCスコア

B ：その機体で残機7クリアした場合に加算されるTWCスコア

R ：その機体で残機が1減った際の減衰率

L ：そのクレジットにおける最終残機数

S ：そのクレジットにおける最終ステージ1R目の試合時間(秒)

A. 2. 2. 2 Plan B（ラウンドを落とした回数基準）

$$TWCScore = N * (R^{M-1}) + 0.02S \forall 1 \leq M \leq 5$$

$$TWCScore = N + B + 0.02S \forall M = 0$$

$$TWCScore = 0 \forall M > 5$$

N ：その機体で1ラウンド落としてクリアした場合のTWCスコア

B ：その機体で一度もラウンドを落とさずクリアした場合に加算されるTWCスコア

R ：その機体でラウンドを落とした際の減衰率

M ：そのクレジットにおける落としたラウンド数

S ：そのクレジットにおける最終ステージ1R目の試合時間(秒)

A. 2. 3. 妖精大戦争Lunaticサバイバル部門

この部門のTWCスコアは以下の式によって算出されます。

$$TWCScore = b * a^G + c - 2^M$$

a, b, c ：TWCスコア規定で定められたパラメータ

G ：そのクレジット内で獲得した金メダルの数

M ：そのクレジットにおけるミス数

A. 2. 4. スコアアタック部門

全てのスコアアタック部門のTWCスコアは、以下の式によって算出されます。

$$TWCScore = b * a^{\frac{S}{100000000}} + c$$

a, b, c : TWCスコア規定で定められたパラメータ

S : プレイヤーの最終スコア

A. 3. 無効なクレジットや失格となった場合のTWCスコアの裁定

状況に応じてTWCスコアは以下のように表記されます。

裁定	TWCスコア
無効なクレジット	N/A
失格	DQ

プレイヤーごとに、有効なクレジットは無効となったクレジットよりも優先されますが、プレイヤーが失格となった場合、有効なクレジットは優先されず最下位が決定します。

