

弓玉 ¥30 HP:5 攻撃力:1 攻撃間隔:1秒

まとめて配置して弹幕にすると敵の色々な攻撃を相殺してくれる。
どっちかといえば攻撃用より防御用。
弹幕にすれば隙があまり無くなるが、威力が低いのと、コストがかかるのが厳しい。
隙が少なくなれば砲弾にも対応しやすくなる。
ばら撒くより一点集中するように置く方が強い。
剣玉には無力、壁玉キラーの一つ。
砲玉等と合わせて使うと良い。

主な使い道：壁玉の隙を狙う、防御に使う、上から相手の防御の隙をつく、一気にコアを攻める、など

銃玉 ¥70 HP:6 攻撃力:1×3 攻撃間隔:4秒

普通の弾を前方に3連射、最もスタンダードな攻撃だろうか。
リロード間隔が短いので、壁玉の隙を突くならこちらの方がいい場合もある。
剣玉、盾玉、界玉には手も足も出ないので爆発系と同時運用するのがベター。
迎撃用としても効果がある。1ドットづつずらすと機玉っぽくなる。

主な使い道：壁玉の隙を狙う、少し遠めの相手を狙う、など

剣玉 ¥20 HP:15 攻撃力:1 攻撃間隔:0.2秒

約180度の範囲をカバーする剣で敵弾を相殺する。
弓玉・銃玉・機玉・変玉などメジャーなユニットは全部相殺してくれる。
数ドットづつずらして2体配置すると隙が無くなり、機玉もほぼ全て防げる。
2~3体配置すれば通常弾系は完璧。
ただ、広範囲の爆発攻撃は爆風でダメージを食らってしまう。なので壁玉を併用するのが基本。

主な使い道：通常弾対策にかなり重要

盾玉 ¥80 HP:11 攻撃間隔:なし

剣玉と比べて

- 範囲がせまい
- 値段が高い
- HPが低い
- 激突した瞬間のけぞる

と短所だらけだが、剣玉と違い魔玉・狙玉を防ぐことができる。
が、その対策に盾玉を置くなら要塞壁でも置いたほうがマシである。
若干癖の強いユニット。慣れない内は使わないのが吉。

主な使い道：魔玉・狙玉・戦玉の対策

爆玉 ¥50 HP:9 攻撃力:2 攻撃間隔:4秒

攻撃間隔が砲玉より短く、安いので近距離だけなら砲玉より強い。
上から爆弾を落とすのが基本、特化すればガードしづらくなかなか強いが、
コアが後ろの要塞にはどうしようもなくなる。
突撃型以外は砲玉を併用しよう。

主な使い道：対地対策で使う、突撃しながらばら撒く、など

魔玉 ¥200 HP:5 攻撃力:13.5 攻撃間隔:7秒

ほとんどの攻撃を貫通して相殺する高威力のビームを放つ。
壁玉のバリアに対しても半分が貫通する。
2重に張られても一応貫通することは可能。ただし、盾と結界はムリ。

ちなみに衝突時に攻撃が停止するので注意。
攻撃間隔が長く、相手のコアの位置に左右されやすいが、相手の防御の薄いところを狙えるなら強い。

主な使い道：剣玉対策で使う、防御の薄い相手に使う、など

2 ページ目

弩玉 ¥30 HP:6 攻撃力:1 攻撃間隔:2秒

弓に比べ飛距離と弾速が上がったが、攻撃間隔が長い。
しかし、対戦は普通は近距離メインなので飛距離が高いことにあまり利点はなく、
弾速が上がると敵の攻撃を相殺しづらくなる。
だが下側から対空をねらうのにはやや使えるだろうか。
使われる時は弓玉と併用されることが多い。

主な使い道：対空の要塞に対して使う（？）

槍玉 ¥30 HP:20 攻撃力:1.5 攻撃間隔:0.3秒

防御に使うには攻撃速度が遅い。そのぶん射程は長いので、爆発系でも安心・・・と思いきや、
砲弾等は弓や機銃で相殺してしまった方が早いうえに全然リスクが少ない。
置き方を工夫すれば真正面からなら槍玉2個で機玉も防げる。しかし正面だけでは・・・・。
前のほうにおいてあるユニットに攻撃できるのでシールドキラーになるがピンポイントすぎるか。

主な使い道：要塞壁の代わりにでも使う（？）、最前列コアの要塞対策

砲玉 ¥70 HP:6 攻撃力:2(爆風含む) 攻撃間隔:5秒

飛距離が長く、爆発範囲も広い。しかし弾速は遅い。
また爆玉と違い、砲弾は的の攻撃を何発か耐えられる。
複数配置で弾幕を張るだけで最強要塞ができる厨ユニット、だが界玉中心の防御型要塞だと防がれることもある。突撃型以外のほとんどの要塞で採用される。
爆風で壁玉のバリア対策も簡単。ただし、2重に張られると当たらなくなるので注意。
ただし発射角度に左右されやすいので角度の調整が面倒。
なんと角度が上手く行くと魔王のレーザーも突破可能。

主な使い道：基本的な攻撃で使用する、防御力の高い要塞対策で使う、など

雑玉 ¥30 HP:20 攻撃間隔:1秒

円状の範囲を防ぐ。攻撃速度は剣玉に比べて少し劣る。
本体～後ろの部分まで防ぐ意味は特にはない。
これを使うぐらいなら攻撃速度の速い剣玉を使う方が良い。
剣玉より高いHPを活かして要塞壁の代わりにでもしてみるか。

主な使い道：要塞壁の代わりにでも使う（？）

跳玉 ¥70 HP:6 攻撃力:1 攻撃間隔:3秒

外枠で4回バウンドする弾を撃つ。攻撃速度は普通、台車部分に当たった場合は消えるので注意。
威力も低めだが複数配置で特化すれば相手の上や後ろからあつという間に攻め落とすことが可能。

主な使い道：思わぬ所から攻めて相手を倒すために使う

裂玉 ¥70 HP:6 攻撃力:1 攻撃間隔:6秒

途中で5方向に分裂するグレネードを投げつける。
だが、剣玉・壁玉で普通にガードされる。相殺能力も低い。
別にガードしなくてもコアへのダメージは低いから問題ない。
使う時はかなり考えて置かないとまったく役に立たないゴミと化す。

主な使い道：とりあえず攻撃範囲の補助用（？）

3 ページ目

散玉 ¥50 HP:6 攻撃力0.5(?) 攻撃間隔:2秒

砲弾防御に使えと思いきや、攻撃速度が遅い。
さらに砲弾は何発か当てないと潰せないで、相当数を並べないと厳しい。
よほど散玉に愛着でもない限り使わないのが吉。

主な使い道：前方に配置して前のほうの敵を攻撃（？）

狙玉 ¥70 HP:6 攻撃力:1.5 攻撃間隔:4秒

どの向きで置いてでもコアの方向を自動で攻撃する。
壁玉のバリアが狭い部分や剣玉程度なら、奥まで食い込みダメージを与える。
複数置く場合はばらけて置くよりも、集中させて一点突破を狙う方が良い。
大量におけば壁玉のバリアも貫通できる事があり、相手によってはあっという間に勝つことが出来る。
ただし運が悪ければ何もできずに負けることもある。

主な使い道：壁玉の隙を狙う、剣玉対策で使う、一気にコアを攻める、一気に決着をつける、など

浮玉 ¥70 HP:6 攻撃力:3.5 攻撃間隔:7秒

ふわふわ機雷。爆風の大きさは砲玉よりでかい。
どれだけ離れていても届くが、
攻撃間隔も遅いというわけじゃないがゆっくり飛ぶので敵にたどりつく前に相殺されるのがオチ。
だが、その相殺されやすさを生かして対弹幕用として使えるかもしれない。
攻撃用としては相殺されず、要塞と要塞が近くなりやすい突撃型相手に使えるかもしれないが、
突撃型相手だとどうせ接近戦になるので、攻撃頻度が早い砲玉を置いた方がマシ。

主な使い道：突撃系の壁玉のバリアを消す、砲玉対策など。

導玉 ¥150 HP:6 攻撃力2.5 攻撃間隔:7秒

ホーミングミサイルまたの名を初心者用砲玉。連射が遅く、相殺されやすい。
導玉一個置くなら砲玉二個置いたほうが断然強いし砲弾も通りやすい。
使うなら接近して斜め上、斜め下に撃ち相手の要塞の後ろや上下を狙うのが基本。
上級者向けの武器か？

主な使い道：相手の要塞の後ろや上下を狙う。

繕玉 ¥100 HP:6 回復量:0.5 回復間隔:6秒

広範囲の壁・コアを回復。
防御壁やジェットを多用する場合に、安全な場所に置いておくのが基本の使い方。
回復量はかなり少ないが、バリアを張りながら補強する際にはそれなりに役立つ。
それ以外だと扱いが難しいので注意。値段もちょっと高い。

主な使い道：壁玉を張っている間や離れている間に修理するなど

癒玉 ¥100 HP:6 回復量:0.5 回復間隔:6秒

広範囲の玉ユニットを回復。
やはりこれも回復量が少ないが、これもバリアと合わせて使うと結構役立つ。
もう少し回復量が多ければ・・・

主な使い道：激突の際にユニットが死なないように長持ちさせるなど

4 ページ目

壁玉 ¥150 HP:11 防御間隔:15秒 防御時間:11秒

ほとんど全ての攻撃を無効化する、優秀な防御壁を展開。
ただし、効果時間が非常に長い単発攻撃なのでディレイも長く、
ダメージで攻撃が中断された場合は再展開までに隙ができる。
激突すると中断されてしまう。2～3個配置させてブロックなどで守ると良い。
強い要塞を作るのにはかなり重要。というか置かない要塞なんて激突型など極一部だけ。

主な使い道：普通の防御にほぼ絶対に使う、砲玉対策に使う、など

飛玉 ¥150 HP:6 攻撃間隔:11秒 飛行機 攻撃力:4(機体、爆風含む)、攻撃力:2.5(爆弾、爆風含む) 攻撃間隔:3秒

爆風が狭すぎて剣玉にさえガードされる。また飛行機の攻撃間隔も長い。
飛玉を使うなら砲玉2体を使おう。
実は左上に向けたほうが高い所に行く。
飛行機には多少耐久はあり、大爆発する。落とす爆弾は小爆発。

主な使い道：上から攻撃したい時(?)

戦玉 ¥150 HP:6 攻撃間隔:9秒 戦車 攻撃力:2.5(爆弾、爆風含む) 攻撃間隔:3秒

砲弾は小爆発、戦車自体は大爆発する。
複数並べた場合の攻撃力はかなりのもの。空中コアタイプの要塞に対し絶大な強さを誇る。
ただし相手が地上のみだとスカー可能性がある。
実は戦車の爆発は土台を貫通するので、その上に敵ユニットがいればダメージを与えられる。
後方から出して走行距離 = 攻撃時間を稼ぐタイプが多い。
角度が下からの攻撃になる。
戦車には多少耐久はあり、大爆発する。撃ち出す弾丸は小爆発。

主な使い道：対空の要塞に対して使うなど

機玉 ¥200 HP:6 攻撃力:1×55 攻撃間隔:18秒 攻撃時間:10秒

機銃連打で鉄の壁もモリモリ壊す。弾幕としても優秀。
魔玉と比べるとこちらは衝突しても攻撃は途切れない。
ただ敵の「攻撃」を食らった場合は途切れてしまう。

全ての弾が当たればコアを一撃で倒せるほどなので魔玉よりも相手に対策を強いれるが、
魔玉と違って剣玉で防がれるのが弱点。
相殺されるので弓玉弾幕があったりすると与えるダメージは少量になったりする。
逆に相殺されやすいので防御用にも使える。

主な使い道：防御の薄い相手に使う、一気にコアを攻める、壁玉の隙を狙う、など

変玉 ¥150 HP:11 攻撃間隔:4秒 しびれる生き物 攻撃間隔:2秒

弱い生き物/硬い生き物/とがった生き物/痺れる生き物の4種類をランダムで召喚。
硬い生き物はかなり硬く、バリアにも食い込み、結界や剣閃も無理矢理通過する。でもランダム。ちなみに地面に当たると跳ねる。
痺れる生き物はコアを自動で狙ってビリビリをだす。結界も突破できるがランダム。
とがった生き物は連続攻撃ができ、固いのと同じく魔玉も防げる。
弱い生き物は敵要塞のコアを狙って飛んでいく。
固い生き物以外全て剣玉で防がれるのが残念。また、一つ置くだけだとほぼ戦力にならないので注意。
複数配置で弾幕を張るのが基本。

主な使い道：ちょっと違った楽しみ方をしたいときなど

界玉 ¥150 HP:11 攻撃間隔:なし

2体~5体置くと界玉間に結界が張られる。6体置くとちょっと足りなくなる。
結界は魔玉ビームや狙撃も遮るが、爆風は届いてしまうので界玉を死なないように守る必要がある。
しかし、そこまで行くとお金がかかって攻撃に手が回らなくなる。が、界玉を守ると砲玉の弾幕でも防げる。
思ったより扱いが難しい。
上級者向けのユニット。

主な使い道：広範囲の魔玉、狙玉の対策、など

5 ページ目

木の要塞壁 ¥15 HP:18

もろい壁。数で広範囲をカバーする。魔玉機玉や砲玉の弾幕を防ぐのには物足りないが、壁玉のフォロー程度なら充分機能する。
比較的設置しやすいのがポイント。

石の要塞壁 ¥40 HP:38

硬めの壁。魔玉や砲玉なんかにはこれで充分。
壁玉のフォローがあるなら、重要なところは石壁、攻撃の薄いところなら木壁を置くのがコスト的に良いか。

紙の要塞壁 ¥5 HP:0.5以下(突進以外のすべての攻撃で壊れる)

最ももろい壁。
消えることが前提の足場として使おう。
運悪くピンポイント集中砲火にあった界玉を落として逃がす、など。
5~10円あまったらこれにしか使いどころがない。
基本的に使わない。

鉄の要塞壁 ¥100 HP:75

一番硬い壁。しかし高価。
魔玉や砲玉で崩せないほどの硬さを見せるが
要塞は短期決戦が基本なのでコイツほどの硬さが必要なのかは微妙。
理由があって壁玉が使えないときに使う程度か。
下手に置くと軍資金があつという間に無くなるので注意。

ジェットエンジン ¥100 HP:7.5

要塞の加速度+1。
純粋に加速度を上げたい場合はこっち。
また、何故か木より耐久力が弱いので注意。足場としてはあまり向かない。
これ2個でターボと同じスピードになるので、突撃系を作るなら最も欠かせない壁だといえる。
コアの後ろに置くなどして極力攻撃を受けないようにするのが吉。

ターボエンジン ¥250 HP:50

要塞の加速度+2。

壁として使いたいならこっち、耐久力も石壁より30%ほど高い。

コアと耐久力が同等(突進を考慮すると若干差が出るが)

ただ、ターボエンジン1個よりジェット2個&石壁1個セットの方が10円安い。

壁に使ったターボエンジンが破壊されると加速度が下がるのも問題。扱いがやや難しい。

因みに意外にも魔玉、機玉を抜いてこれが一番高価。

ジェット VS ターボ

ジェットの数	ターボの数	どっちが勝ったか
1	1	ターボ
2	1	引き分け
3	1	ジェット
3	2	ターボ
4	2	引き分け
12	6	引き分け
13	6	ジェット

タイミングなどもあるので、単純に多いほうが勝つ、というわけではないようです。