

敵ユニットステータス

[Arcade](#)、[十万モード](#)、[混成モード](#)、[包囲モード](#)、[モード](#)

[大群モード](#)

[盗人モード](#)

[ボスモード](#)

[TDモード](#)

敵特殊ユニットについて

[敵を倒したときに得られる金額](#)

敵ユニットステータス

モード	難易度(間隔)	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足	
Arcade 十万モード 混成モード 包囲モード モード	Easy (15m)	通常	65%	85%	55%	55%	80%		
		ボス	1000%	100%	60%	60%	60%		
		魔理沙	464	76	10	10	6-0	ArcadeのHPのみ348	
	Normal (10m)	通常	75%	90%	60%	60%	60%	80%	
		ボス	1000%	150%	60%	65%	65%	60%	
		魔理沙	520	219	15	14	6-0		
	Hard (7m)	通常	80%	90%	65%	65%	80%		
		ボス	1000% ~ 1250%	175%	100%	100%	60%		HPは125%刻み
		魔理沙	688	200	18	16	6-0		
	Lunatic (5m)	通常	85%	95%	70%	70%	67%		
		ボス	1000% ~ 1500%	175%	100%	100%	60%		HPは125%刻み
		魔理沙	744	381	40	35	7-0		
モード	難易度(間隔)	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足	

<u>大群モード</u>	Easy (15m)	通常	25%	65%	25%	25%	100%	
		ボス	300%	100%	40%	40%	80%	
		魔理沙	92	102	6	6	8-0	
	Normal (10m)	通常	30%	70%	30%	30%	100%	
		ボス	400%	150%	40%	40%	80%	
		魔理沙	156	146	9	9	8-0	
	Hard (7m)	通常	35%	75%	40%	40%	100%	
		ボス	500%	160%	40%	40%	80%	
		魔理沙	206	200	18	16	6-0	
	Lunatic (5m)	通常	45%	80%	45%	45%	100%	
		ボス	500%	170%	40%	40%	80%	
		魔理沙	223	381	20	17	7-0	
モード	難易度(間隔)	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足
<u>盗人モード</u>	Easy (15m)	通常	65%	70%	65%	65%	80%	敵が反撃系スキル以外、一切攻撃してこない 本棚最優先思考ルーチン
		ボス	500%	100%	50%	50%	50%	
		魔理沙	348	128	10	10	5-0	
	Normal (10m)	通常	75%	85%	70%	70%	87%	
		ボス	500%	150%	55%	55%	50%	
		魔理沙	520	219	13	12	5-0	
	Hard (7m)	通常	80%	85%	70%	70%	90%	
		ボス	500%	175%	60%	60%	50%	
		魔理沙	688	350	19	17	5-0	
	Lunatic (5m)	通常	85%	100%	70%	70%	93%	
		ボス	600%	150%	60%	60%	50%	
		魔理沙	781	381	24	21	5-0	
モード	難易度(間隔)	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足

<u>ボスモード</u>	Easy (15m)	通常	800%	125%	60%	60%	50%	
		ボス	1250%	175%	70%	70%	50%	巨大ボス
		魔理沙	1624	224	10	10	5-0	
	Normal (10m)	通常	800%	135%	65%	65%	50%	
		ボス	1500%	180%	70%	70%	50%	巨大ボス
		魔理沙	2340	262	14	13	5-0	
	Hard (7m)	通常	900%	145%	70%	70%	50%	
		ボス	1600%	190%	75%	75%	50%	巨大ボス
		魔理沙	3440	380	21	19	5-0	
	Lunatic (5m)	通常	1000%	175%	75%	75%	50%	
		ボス	1700%	200%	80%	80%	50%	巨大ボス
		魔理沙	3720	436	24	21	5-0	
モード	難易度(間隔)	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足
<u>TDモード</u>	Easy (15m)	通常	65%	85%	50%	50%	100%	敵が反撃系スキル以外、一切攻撃してこない 本棚最優先思考ルーチン
		ボス	500%	100%	50%	50%	50%	
		魔理沙	185	75	10	10	6-0	
	Normal (10m)	通常	75%	90%	50%	50%	100%	
		ボス	550%	150%	50%	50%	50%	
		魔理沙	208	219	12	11	6-0	
	Hard (7m)	通常	80%	90%	50%	50%	100%	
		ボス	550%	175%	50%	50%	60%	
		魔理沙	344	200	18	16	6-0	
	Lunatic (5m)	通常	85%	95%	55%	55%	100%	
		ボス	550%	175%	50%	50%	60%	
		魔理沙	372	381	20	17	6-0	

敵特殊ユニットについて

敵の蝙蝠、分裂の特殊ユニットは霧散スキルを持たないため、倒すまで消えない。
出現数は以下。

蝙蝠	Lv/2+1 上限未確認
萃香(中)	Lv/2-1 上限未確認
萃香(小)	1固定

敵を倒したときに得られる金額

[Arcade](#)、[十万モード](#)、[混成モード](#)、[包囲モード](#)、[盗人モード](#)、[モード](#)

単価	1Lvごとの増加値	タイプ	該当ユニット	TD補正	補足
50	+2	近接型	紅美鈴 、 チルノ 、 橙 、 てゐ 、 秋穰子 、 鍵山雛	Easy : 65% Normal : 60% Hard : 55% Lunatic : 50%	人形からは得られない
		弹幕型	十六夜咲夜 、 アリス・マーガトロイド 、 八雲藍 、 メディスン・メランコリー 、 河城にとり		
	+4		鈴仙・U・イナバ		
63	+3	近接型	上白沢慧音		
	+4		魂魄妖夢		
		飛行型	パチュリー・ノーレッジ 、 博麗霊夢 、 東風谷早苗		
71	+4	近接型	風見幽香 、 小野塚小町		
		弹幕型	霧雨魔理沙		
		飛行型	射命丸文		
85	+6	弹幕型	八意永琳		
100	+4	飛行型	西行寺幽々子		
	+5	近接型	フランドール・スカーレット		
		弹幕型	八雲紫 、 四季映姫 、 ヤマザナドゥ		
125	+5	近接型	伊吹萃香 、 藤原妹紅		
		飛行型	蓬莱山輝夜		
	+6	弹幕型	レミリア・スカーレット 、 八坂神奈子 、 洩矢諏訪子		
					蝙蝠からは得られない

500	+250	ボス	全ユニット	100%	500+(Lv*250)+そのユニットの通常時の金額 = ボス金額
-----	------	----	-------	------	-----------------------------------

ボスモード

Lv	単価	增加值1	增加值2	補足
1	198	+17	+16	1セット目以降は增加值をa, bと繰り返す たまに+1や-1されることがある 例：+20,+19,+20,+19,+19,+20
2	315	+17	+18	
3	444	+18	+18	
4	584	+20	+19	
5	737	+20	+20	
6	858	+21	+22	
7-10	検証中			
ボス	Lv*1000	-		(Lv.6までの検証結果)
	Lv*500+500	-		(Lv.6までの検証結果)

大群モードは検証中

コメント

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- さっきの続きでそのボスででてきた回数が絡んでるかも? -- (名無しさん) 2009-10-05 23:07:40
- ボスはたぶんそんなにももらえないです 今 モードでやっていますがレベルが300ぐらいですがもらえるのはせいぜい5000ぐらいです -- (名無しさん) 2009-10-05 23:06:21
- ボスの蝙蝠とチビ萃香はボス仕様(高HP)では無い模様 -- (名無しさん) 2008-08-24 14:17:14
- ボスの場合、蝙蝠とチビ萃香のレベルはそのままの様です -- (名無しさん) 2008-08-24 09:02:52
- 敵の蝙蝠、萃香(中)(小)のLvは敵Lvを10で割った余り(1の位の数字)になるようです -- (名無しさん) 2008-08-23 19:44:57
- どうでもいいかも知れないけど反魂してもお金もらえるの確認しました。 -- (名無しさん) 2008-08-18 23:13:39