

各モードを有利に戦う為の編成例と縛りによってより高難易度のプレイを楽しむ為の編成例。

- [基本事項](#)
 - [各キャラの分類](#)
 - [アーケードでの使用した定形編成の難易度](#)
 - [飛行ユニットが活躍できない理由](#)
- [実用編成](#)
 - [鉄壁の守り](#)
 - [量産部隊](#)
 - [TDモード専用編成](#)
 - [盗人モード専用編成](#)
 - [ボスモード専用編成](#)
 - [編成名\(テンプレート\)](#)
 - [コメント](#)

[ランダム編成](#)
[縛り編成](#)

基本事項

各キャラの分類

量産歩兵...チルノ、てゐ、美鈴、雛、橙、穰子
突撃歩兵...フラン、妹紅、萃香
重装歩兵...慧音、幽香
暗殺部隊...妖夢、小町
弓兵...咲夜
連弩兵...藍
狙撃兵...永琳
弓騎兵...魔理沙
榴弾砲...映姫、レミリア
対空砲...にとり
錯乱砲...鈴仙
全周囲炸裂砲...諏訪子
対地空ミサイル...神奈子
人形部隊...アリス、メディ
壁面部隊...紫
重爆撃機...パチュ、輝夜、幽々子
高速爆撃機...霊夢、早苗、文

アーケードでの使用した定形編成の難易度

紅魔郷チーム...激甘 (バランス良好)
永夜抄チーム...激甘 (バランス良好)
妖々夢チーム...甘口 (妖夢の必殺と藍の5wayが活躍)
主人公チーム...普通 (アリスが優秀だがバランス悪し)
花映塚チーム...辛口 (量産型の近接がない、所持スキルが少ない、)
風神録チーム...激辛 (穰子とにとりの性能が低く雛が成長するまでが非常に危険、)

飛行ユニットが活躍できない理由

このゲームの飛行は移動速度が近接や弾幕と比較して優れているわけではない、また、弾に対する防御力の初期値や上昇値が近接や弾幕と比較して低く、その上、弾幕からボーナスダメージを受け、逆に弾幕に対する攻撃力は低下する。また、着弾が全体的に遅く弾が当たる前に本体が倒されると弾も消滅してしまう。コスト的にも量産型が存在せず、弾の飛距離も短い為、人海戦術もとりにくい。スキル面でも早苗と霊夢以外は範囲を含めて二つしか持っていないので相乗効果も期待できない。

飛行の利点は

- 近接や弾幕と重ねて配置できること
- 文、幽々子以外は弾が反射されないこと

広範囲に攻撃できること

- ・ 近接に攻撃修正が掛かること

この四点であるがその程度の利点であれば諏訪子のように範囲攻撃ができ反射もされない弹幕ユニットやフランや妹紅のように広範囲攻撃ができる近接ユニットを使った方が得策かもしれない。
特にアーケードでは資金が不足しがちなため飛行が日の目を見ることは無く
近接と弹幕の増産とレベルアップに資金を回した方が有利に戦える場合が多い。
腕次第で近接や弹幕限定でのクリアは可能であるが
飛行限定でプレイするとその不遇さが痛いほど実感できクリアはほぼ不可能に近い。

モードでは反射&結界&回復と弹幕対策のスキルが揃った早苗と
反魂の付加効果がある幽々子は場合により活躍できる。

実用編成

鉄壁の守り

候補キャラ	所持能力	選択理由
妖夢	必殺、回避、反射	LV差があっても必殺で倒せ反射持ちで小町より攻撃回数が多い為
慧音	回避、反射、回復	打たれ強く、回復を持つ為、妖夢と混ぜて使用
早苗	反射、結界、回復	唯一反射を持つ飛行キャラ。5wayで攻撃範囲が広く、回復持ち。反射もされない。
藍	反射、結界、無効	近接の後ろから5wayの弾をばら撒く役、敵に反射されてもあまり痛くない。
諏訪子	範囲、反射、威圧	反射されない唯一の弹幕キャラ、威圧と全周囲爆弾が陣形が乱れた時に威力を発揮

使用モード... モード向け

攻撃よりも陣形による防戦を重視した編成。
敵のレベルが高くなると反射率異常に高くなる為、
こちらにも反射持ちで敵に反射されない弾を発射できるキャラを選んだ。
慧音の代わりに毒と無効と混乱を持つ雛や特攻の妹紅や吸血で
長持ちするフランを選んで安定する。

量産部隊

候補キャラ	所持能力	選択理由
てゐ	幸運、回避、加速	幸運で味方のスキル発動率をあげ攻撃力もそこそこある量産キャラ
雛	無効、混乱、猛毒	無効で敵のスキルを防ぎ、混乱で足止めし、猛毒で削る防御型量産キャラ
メディスン	猛毒、人形	弹幕ユニット最安値、本体はアリスより強い

アリス	人形、人形、人形	6体の人形で近接、弾幕、爆撃、自爆の任務を一人で遂行できる。
パチュリー	範囲、無効、-	最安値の飛行。範囲も広く近接と弾幕だけでは防ぎきれない場合に使用。

使用モード... TD以外のモード向け

数の暴力で押す編成。攻撃のてゐと防御の難を同時に量産することでスキルによる支援効果と復活速度を上昇させることができる。
 援護は近接を多めに量産した場合はアリスよりメディスンを多めに量産すると良い。
 パチュリーも少量生産しておくとなんや妹紅等の重量級の近接に前衛が壊滅する危険性を減らすことができる。
 アリスはうまく使えば単体クリアできる優秀な量産キャラ。
 アリスとメディスンは最適産レベルが2ではなく3なので使用する場合はコスト節約のために早めにレベルを上げておくこと。

チルノも入れたいところだがレベルが6になるまでまともなスキルを覚えないので除外した。
 もし入れる場合は他のキャラと連携能力が乏しいアリスを外すと良いだろう。

TDモード専用編成

候補キャラ	所持能力	選択理由
パチュリー	範囲、無効、-	コストパフォーマンスが最も高い飛行キャラ。飛行は近接にボーナス。
鈴仙	混乱、範囲、反射	範囲と混乱を持つ優秀な弾幕ユニット硬い敵の足止めに適している
神奈子	範囲、威圧、無効	滅多に外さないホーミングミサイルを装備。威圧を覚えるのが早い。
諏訪子	範囲、反射、威圧	複数爆弾を落とすため、攻撃範囲が最も広い。攻撃力の低さはTDでは許容レベル。
紫	境界、結界、威圧	誘導弾は撃てないがどこでも配置可能の為、通路や本棚付近に配置可能。

使用モード... TDモード向け

パチェは最前線、鈴仙と神奈子は要所に、諏訪子は凹凸部分で範囲を最大限に利用。
 紫は敵の通路と本棚に配置して至近距離から弾を浴びせよう。

予備候補

霊夢...パチュより連射が早いコストや範囲で負ける
 魔理沙...連射は最低だがその分攻撃力は絶大で更に誘導性能がある。
 アリス...レベルを6まで上げれば射撃と爆撃の人形が4体まで増え、誘導性能も持っている。
 幽々子...低攻撃力や鈍足がネック。LV6まで上げれば反魂を覚える。反魂したキャラは壁になる。

採用しなかった候補キャラ

咲夜...遅延に頼るより爆撃や鈴仙で倒した方が早い。
 メディ...猛毒や低コストは魅力だが単体にしか攻撃できない。
 にとり...脅威の連射能力を持つが誘導が無いので逃げる敵には当たらない。
 輝夜...攻撃力は高いがコストに難あり。パチェを2体か諏訪子1体の方が良い。
 文...パチュとコストが同じで霊夢より更に連射が早い範囲と射程と攻撃力に難あり。
 早苗...レベルが6まで上げれば5way爆弾になるがそこまで上げるのが大変。
 映姫とレミリア...貫通や範囲を持つが連射が遅くコストも高い。

盗人モード専用編成

候補キャラ	所持能力	選択理由
てみ	幸運、回避、加速	量産型の近接では最高の攻撃力。更に幸運で必殺の可能性が上がる。
妖夢	必殺、回避、反射	暗殺要員。攻撃力と通常の移動速度で小町負けるが加速力と攻撃回数でカバー。
鈴仙	混乱、範囲、反射	範囲と混乱を持つ優秀な弹幕ユニット。硬い敵の足止めに適している。
神奈子	範囲、威圧、無効	滅多に外さないホーミングミサイルを装備。威圧を覚えるのが早い。
文	範囲、-、貫通	飛行の中ではコストが安く移動や連射が早い。

使用モード... 盗人モード向け

てみと鈴仙と文で入り口の敵を出会い頭に倒す(ルナでは何隊かに分けて巡回)
倒し損ねた敵を妖夢の必殺で倒す。
神奈子は要所からミサイル攻撃しつつ威圧で敵の速度を落とす係り。

予備候補キャラ

雛... 攻撃力が低めでコストも量産型としては高いが混乱による足止めと猛毒が魅力。
小町... 妖夢の互換キャラ。攻撃力や通常時の移動速度ではこちらの勝ち。
諏訪子... 全周囲爆弾により最大の攻撃範囲を誇る。
アリス... レベルを6まで上げれば射撃と爆撃の人形が4体まで増え、誘導性能も持っている。
永琳... LV6まで上げれば必殺を覚える。
魔理沙... 連射は最低だがその分攻撃力は絶大で更に誘導性能がある。
パチュ... コストパフォーマンスの高い飛行ユニット。
霊夢... パチュより連射が早いコストや範囲では負ける。
早苗... 移動が早くレベルが6まで上げれば5way爆弾になる。
幽々子... 低攻撃力や鈍足がネック。LV6まで上げれば反魂を覚える。反魂したキャラは壁になる。

採用しなかった候補キャラ

藍... 5wayやコストのバランスが魅力だが誘導性能が無いのが大きなネックになる。
紫... 壁抜けの性能があるがこのキャラを編成する余裕は無いだろう。
咲夜... 遅延に頼るより威圧や範囲や近接で倒した方が早い。
メディ... 猛毒や低コストは魅力だがこれを使うならアリスを...
にとり... 脅威の連射能力を持つが誘導が無いため逃げる敵には当たらない。
輝夜... 攻撃力は高いがコストと最低の移動速度に難あり。
映姫とレミリア... 貫通や範囲を持つが連射が遅くコストも高い。

ボスモード専用編成

候補キャラ	所持能力	選択理由
てみ	幸運、回避、加速	量産型の近接では高い攻撃力。更に幸運で回避や必殺の成功率が上がる。
妖夢	必殺、回避、反射	暗殺要員。攻撃力と通常の移動速度で小町負けるが加速力と攻撃回数でカバー。
鈴仙	混乱、範囲、反射	範囲と混乱を持つ優秀な弹幕ユニット。硬い敵の足止めに適している。

永琳	回復、再生、必殺	遠距離型の必殺要員。紙装甲だが連射性能もそこそこで回復持ち。
幽々子	範囲、-、反魂	攻撃力の低さと足遅さがネックだがボスも反魂できるのが魅力。

使用モード... ボスモード向け

とにかくボスを効率よく倒すことを意識した編成。
てゐと鈴仙で足止めし妖夢と永琳と幽々子で一撃必殺を狙う。

予備候補キャラ

チルノ...最高の再生能力、凍結による足止めができる量産近接。
美鈴...高い防御と自爆能力を持つ量産近接。
雛...高い防御と混乱と猛毒を持つ量産近接。
慧音...防御に特化した中堅近接要員。
小町...妖夢の互換キャラ。足の速さや通常時の攻撃力を重視したい場合はこっち。
アリス...レベルを6まで上げれば射撃と爆撃の人形が4体まで増え、誘導性能も持っている。
メディ...猛毒や低コストが魅力。アリスとどちらを選ぶか資金次第。
霊夢...飛行ユニットとしては高めの連射性能と攻撃力を持つ。
神奈子...滅多に外さないホーミングミサイルを装備。威圧を覚えるのが早い。
妹紅...ボスをも沈める特攻ユニット。
フラン...高い攻撃力と吸血による自己再生を持った近接要員。

採用しなかった候補キャラ

魔理沙...攻撃力はとても高いが連射やHPや防御が低いいためボスモードは不向き。
咲夜...遅延があるが攻撃力や弾数や連射が中途半端。
文...移動速度や連射性能は高いが防御力に難があるため霊夢に劣る。
パチュウ...霊夢より範囲は広いがボスモードではあまり意味が無く連射性能で劣る。

編成名(テンプレート)

候補キャラ	所持能力	選択理由

使用モード... モード向け

解説

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](#)

- だと各キャラのスキルに対応した部隊編成が肝要と痛感。特に自爆、必殺、回避、反射は対策必至（出来れば毒、反魂も）。現状以下で安定。参考になるとうれしい。美鈴（牧場要員、以降必殺対策）、咲夜（序盤の牧場補助、以降自爆、毒、反魂の足止め、永琳の壁（永琳は反射されると大量死するため））、妖夢（回避無キャラにほぼ無双（毒が例外）、主力だが再生速度に難ありなので多様禁物）、永琳（自爆、毒、反射なし且つ回避持ちの早めの始末に有効）、妹紅（必殺、毒、蝙蝠と分裂の早めの始末に有効）。陣形を詰めれば、これで慧音以外は各キャラの再生速度を考慮してもほぼ対応可能になる。陣形は自分で工夫する過程が楽しいと思っているので、敢えて割愛。それでは皆さんよいばちゅコンライフを。--(名無し) 2011-12-14 23:54:25
- 最近やり始めたんだが、(にとり 神奈子 小町 橙 霊夢orパチュリー) が使いやすかったよ。(初心者すぎて泣けてくるけど

ねーっ) -- (名無しさん) 2011-06-02 16:38:28

- 陣形するとレミリアが死んでくれないから困る -- (名無しさん) 2009-07-01 04:55:52
- 独断と偏見による最強キャラチーム。(てゐ、フラン、文、優曇華、レミリア)。レミリアは長射程キャラとして入れた。神奈子でないのは、やはり蝙蝠スキルはものすごく強いという1点につきる。 -- (名無しさん) 2009-06-29 19:16:08
- EX中Bossチーム(パチュリー、橙、藍、慧音、神奈子)などいかがでしょう。5Boss従者チームに匹敵する選抜チームができます。早苗さんは次点。 -- (名無しさん) 2009-06-28 15:55:44
- Lunaticチームになぜ萃香がいるのか疑問。彼女がエースとして獅子奮迅の働きをしてくれるので後半飛行型の出現がある程度少なければなんとかクリア可能。映姫のかわりににとりを入れた場合、飛行型にも対処できるのでだいたい5割方クリアできる。(5キャラ全て12体以上購入し、レベル6まで上げる。牧場も行わないという条件で) -- (名無しさん) 2009-06-24 14:25:53
- × 4、慧音が後天的ワーハクタクの記述は、東方求聞史紀か東方文花帖(本)に乗ってる～。 -- (名無しさん) 2009-06-17 07:10:48
- 分裂部隊はボスフランで詰む -- (名無しさん) 2009-06-16 22:57:12
- TDモードはさくやをいれるべきでは、 -- (名無しさん) 2009-04-13 16:15:53
- ググレ -- (名無しさん) 2009-03-26 07:50:48