

チーム別

[紅魔郷](#)

[主人公+](#)

[妖々夢](#)

[永夜抄](#)

[花映塚](#)

[風神録](#)

[編成のみ](#)

タイプ別

[近接型](#)

[弾幕型](#)

[飛行型](#)

・ 紅魔館チーム

中国：Lv1は根性、Lv3は無し、Lv6は自爆
軽いし根性があるので壁としてはそこそこ、移動速度も普通
自爆を得るものの攻撃力依存な為か威力は微妙
自爆はHPとレベル依存の防御無視固定ダメージです

咲夜：Lv1は遅延、Lv3は反射、Lv6は貫通
攻撃力は普通だが連射速度が速いので全てのタイプと戦える、単機クリアできた
遅延があるので近接に一方的にやられ辛い、それでも防御は低いので過信は禁物
Lv6で貫通を得ると見た目以上に射程が恐ろしい事に

パチュエ：Lv1は範囲、Lv3は無効、Lv6は無し
飛行ユニットの中では輝夜に次いで攻撃力が高く、移動5なのでそれなりに動ける
Lv6で攻撃範囲は広がるが、追加能力を得ないのが悲しいところ
霊夢を基準にして範囲3スタートでLv6で範囲4になる感じ

レミリア：Lv1は貫通、Lv3は蝙蝠、Lv6は範囲
遠距離弾幕型、発射間隔は2秒ほど、範囲を得ると着弾エフェクトで爆発が出る
Lv3になれば蝙蝠を得るので近接に突っ込まれても少し安心
蝙蝠が倒されなかった場合に残る時間はおよそ8~9秒、扱いは近接っぽいのかな？

フラン：Lv1は吸血、Lv3は蝙蝠、Lv6は範囲
攻撃も防御も高い、蝙蝠で倒された後のフォローもできて、範囲を得ると手がつけられない
しかし重量級の中ではHPが極端に低く、他2人の半分ほどしかないので範囲攻撃に巻き込まれると脆い事も
また復活までの時間が非常に長いのでフラン一人に近接を頼るのは危ない、
お供として軽量近接がいるとよし

・ 主人公？チーム

チルノ：Lv1は無し、Lv3は根性、Lv6は凍結
最軽量近接の1人、とにかく安くて復活が早く、コストの割には防御性能も良いので壁として十分
凍結の相手は一切動けないので時間稼ぎとしては有効、凍結時間はおよそ2秒ほど

アリス：Lv1は人形、Lv3は人形、Lv6は人形
近接型の人形2個と共に登場、Lv3で弾幕型の人形が2個増えて、Lv6で飛行型の人形が2個増える
最終的に独りで全タイプこなすが、操作できるのはアリスのみで本体が倒されれば人形もすべて消える
足が遅いことと人形は後ろをついてくるため近接型人形がなかなか前に行ってくれないのが悩み

魔理沙：Lv1は範囲、Lv3は回避、Lv6は加速

平均的な同レベルの他キャラの倍近くという段違いの攻撃力を持つ、ただし発射間隔は4秒ほど
弾幕型として頼るのは厳しいが、あまりレベルアップさせなくてもいいため火力サポートとしては悪くないかも
また防御もあまり高くなく弾幕型なのに射程が1-3というのもネックで近寄る前に殲滅される事多し
このことから最後のボス魔理沙ラッシュが実は全然怖くないことも分かる。とはいえ正直使い辛い

霊夢：Lv1は範囲、Lv3は無効、Lv6は結界

着弾までの時間が短いことと移動6でもあり飛行ユニットの中では使いやすい
Lv1-3-6で範囲1-2-3と少しずつだが攻撃範囲が広がる
結界を得れば若干だが弾幕に対する耐性が上がるのは嬉しい

萃香：Lv1は分裂、Lv3は範囲、Lv6は無し

倒された時に3体の人形サイズに分裂、Lv3からは5体、Lv5からは人形サイズがさらに小型3体に分裂する
小型が残るのは蝙蝠と同じ時間っぽい、その時Lv5なら小型>超小型へと分裂する
攻撃力が高くLv3で範囲を得るのは強味だが、防御が紙すぎる為に分裂しても一瞬で殲滅されかねない
また移動速度が普通なため範囲攻撃で近寄る前に一方的にやられる事が結構あり、重量級近接の中では一番使い辛い気がする

・ 妖々夢チーム

橙：Lv1は無し、Lv3は回避、Lv6は加速

最軽量近接の1人、基本的にはチルノと同じ、Lv6まで簡単に上がるし加速を得るので思ったより攻撃面でも期待できる
移動が早いので弾幕小隊のど真ん中に突っ込ませてやるとそこから切り崩してくれたりする
正面から弾が飛んでこなければ割と当たらないため

藍：Lv1は反射、Lv3は結界、Lv6は無効

攻撃力は並だが連射もそこそこ、Lv3から3way、Lv6で5wayと実質範囲持ちにのようになりよく削ってくれる
反射と結界を持つので同タイプに対しては割と強い、誰と組ませても結構安定させてくれる縁の下の力持ち

妖夢：Lv1は必殺、Lv3は回避、Lv6は反射

索敵範囲内に入れば凄腕で突っ込んでいく、そして必殺。ちなみに必殺はボスすら一撃で沈む事あり
問題は通常移動が遅すぎるために近寄る前に弾幕で瞬殺されやすいこと、中コストかつ復活が遅いこと
妖夢より足の速い近接と組ませる必要があると思う。必殺があるためか攻撃力が低い

幽々子：Lv1は範囲、Lv3は無し、Lv6は反魂

着弾までは遅いがホーミングして最初から範囲4、Lv3で範囲5になる。初期攻撃力は高いものの伸びはあまりよくない
反魂は着弾時に判定があるので、うまくいけばノーダメージで味方に引き込める、勿論ボスも
扱いはアリスの人形のような感じで操作はできず後ろから付いてくるだけで、本体が死ねば一緒に消える

紫：Lv1は境界、Lv3は結界、Lv6は威圧

境界の能力のおかげで壁の中に入ると近接は手が出せなくなり、結界を持つため射撃にもそこそこ強い
ただし本棚はすり抜けられないので注意。最初から3way、Lv3で7way、Lv6で全方位、射撃間隔は1秒ほど
コストの割には少々物足りない性能である感じはするが、メインで使っている自分がいる

・ 永夜抄チーム

てゐ：Lv1は幸運、Lv3は回避、Lv6は加速

最軽量近接の1人、基本的には先の2人と同じ、チルノか橙とチームを組ませるとそれだけで近接が間に合ったりする

うどんげ：Lv1は混乱、Lv3は範囲、Lv6は反射

何気に弾幕型の中では攻撃力が高く、Lv3で範囲1を得て、Lv6で範囲2になるため殲滅力はかなりある
弾速・射撃間隔は普通だが混乱が地味に便利、こいつも単機クリアできた

永琳：Lv1は回復、Lv3は再生、Lv6は必殺

コストは高めで近距離弾幕型なのに足が遅いのであまり中央から動かさないほうがいいかも
ただ回復と再生を持つので小隊を組ませると結構硬く、Lv6になると必殺も相まってかなり化ける

輝夜：Lv1は範囲、Lv3は再生、Lv6は無し

飛行ユニットの中では最高攻撃力で最初から範囲4、Lv上がっても範囲は広がってない...かな？
ただし移動1という致命的な欠点を持つので永琳と同じように固定砲台化した方が無難かも
幸い相性の良い近接型は勝手に突っ込んできてくれる事だし、広範囲のおかげでくぐられて当たらなくなる心配は無い

妹紅：Lv1は自爆、Lv3は再生、Lv6は範囲

最高額近接、中国とは違って攻撃力が高いため自爆がかなり強烈。Lv3と6で自爆範囲も広がる
Lv6で範囲も得るので高攻撃力で削って最後は自爆で一気に巻き込んですっきりなんてことも
押されてる時に妹紅生産で凌ぎきれぬ事もあるが、さすがに高コストかつ復活は遅いので生産は計画的に

・ 花映塚チーム

メディ：Lv1は猛毒、Lv3は無し、Lv6は人形

弾幕系の中では最も安い、連射速度は並にあるので数の暴力で押し切れるユニット。単機クリアできたLv6になると近接型人形が3体ついてくるので壁代わりにもなる。猛毒は役に立ってるのか不明

幽香：Lv1は範囲、Lv3は無し、Lv6は反射

最初から範囲を持つ唯一の近接、攻撃・防御・移動共に高水準でそつなくまとまっている感じ
ただ後半よりも中盤（敵がLv5～6になるところ）が辛いこのゲームでLv3で能力が増えないのはちょっと辛いかも

文：Lv1は範囲、Lv3は無し、Lv6は貫通

飛行ユニットの中では最も攻撃力が低く、射程も2しかないが、着弾するとユニットがノックバックさせる
移動が近接並に早いので援軍に駆けつけやすかったり、弾幕小隊から逃がしやすいという利点もある
範囲3くらいでスタートしてLv6で貫通と一緒に範囲4くらいになる。対近接へのサポートとしてはそこそこ

小町：Lv1は必殺、Lv3は無し、Lv6は加速

妖夢をより攻撃特化にしてかゆいところに手が届いた感じ、攻撃力も有り通常移動も早い方
中コスト近接の中では使いやすいほうだと思う。範囲の幽香か必殺の小町か
欠点は幽香とほぼ同じ、また中コストゆえの中途半端な復活速度ももどかしい

映姫：Lv1は貫通、Lv3は反射、Lv6は威圧

レミリアと似た遠距離弾幕型、射撃間隔は2～3秒？レミと同程度か少し遅く感じる。レミよりは硬い
レミと違って範囲は得ないがLv6になると3wayになるので、貫通も持っているのでどっちもどっち
移動が4あるのでそこそこ引っ張りまわせる・威圧込みで逃げやすいのはちょっとした利点か

・ 風神録チーム

秋：Lv1は幸運、Lv3は無し、Lv6は根性

軽量近接、不遇なユニット。幸運が欲すれば安くて回避と加速を得てあがいているという
これといった利点が無く、Lv3で何も得ずLv6で根性を得てもしょうがない...

雛：Lv1は無効、Lv3は混乱、Lv6は猛毒

軽量近接、不遇なユニットその2。欠点はとにかく攻撃力が低すぎる
無効は妖夢や小町といった必殺持ちには有効だし、混乱持ちで防御もそこそこ硬いのだが...
復活速度も考えれば壁にするなら最軽量の3人のどれかでもいいわけ

にとり：Lv1は無し、Lv3は反射、Lv6は無し

能力が一つだけという唯一のキャラ、しかも反射のみ。欠点はLv6で50しかない攻撃力の低さ（魔理沙はLv1で56あったりする）
しかしそれを補うほどの速射性能があるので弾防が高い相手でなければそれほど気にならない
Lv6になると3wayになるので画面が緑に染まったりする。あとは中コストなのが少々辛いところか

早苗：Lv1は反射、Lv3は結界、Lv6は回復

範囲を持たない代わりに3wayを持つるかのように見えて、Lv3でちゃっかり範囲1も得る
Lv6になると5wayかつ範囲2になるというボーナスつぶり、それでいて文に次いで移動7だったり
着弾までに少し時間があるので早い近接には初弾の下をくぐられることもあるが、次弾が当たらないことは無い
攻撃力も普通に有るので飛行ユニットの中では使いやすいほうだと思う

神奈子：Lv1は範囲、Lv3は威圧、Lv6は無効

遠距離弾幕型、一度に2発発射するが対象は同じ模様、少しホーミングする
Lv1-3-6で範囲2-3-4へと拡大、最初から範囲を持つためか攻撃力がレミ・映姫よりも低い
近接が衝突するときに範囲弾幕が置かれる感じになるので、先の2人とは違った運用ができてなかなか面白い
移動2しかないのであまり中央から動かないくてもいい編成で組むと吉かも

・ 編成専用

慧音：Lv1は回避、Lv3は反射、Lv6は回復

軽量？近接、不遇なユニットその3、性能も平凡で雛とは違った面で防御がちょっと強いというくらい
前衛にするには少々心もとないが、そんなのかんげーね

諏訪子：Lv1は範囲、Lv3は反射、Lv6は威圧

紫と似たタイプ、最初から範囲2の6way、Lv3で範囲3の8way、Lv6で全方位になる。発射間隔は2秒ほど
紫よりも攻撃力は低いがより広範囲をカバーできるので扱いやすいかもしれない
Lv1～2の状態でも最大射程で弾幕展開すると範囲と範囲の間にスキマが出るので注意