



名前	購入	LvUP		スキル			タイプ	ステータス					攻撃性能				索敵	復帰		
		人数+1	Lv+1	Lv.1	Lv.3	Lv.6		HP	攻撃	防御	弾防	射程	移動	間隔	弾速	射距離			追尾	反射
秋穰子	110	1020		幸運	-	根性	近接型	120	25	11	11	1-1	6-8	0.5s 29F	-			6	2s	
	*1.55	+85	+3230					+62	+11	+5	+5									
鍵山雛	140	1155		無効	混乱	猛毒	近接型	160	22	13	12	1-1	8-9	0.6s 36F	-			6	2s	
	*1.54	+105	+3780					+71	+9	+6	+6									
河城にとり	260	1120		-	反射	-	弾幕型	160	20	5	16	1-5	5-0	0.2s 12F	4	8	x		7	3s
	*1.45	+160	+3840					+40	+6	+5	+5									
東風谷早苗	336	1110		反射	結界	回復	飛行型	230	30	10	10	1-3	7-1	1.6s 99F	3	4	x	x	6.5	3s
	*1.44	+185	+4070					+40	+11	+6	+3									
八坂神奈子	450	1200		範囲	威圧	無効	弾幕型	200	28	5	12	3-7	2-0	2.3s 139F	2	15			10	5s
	*1.43	+200	+4200					+48	+8	+3	+4									

上段の数値は初期値、下段の数値は上昇値、色付きの数値は、同タイプユニット中青は最も優秀な数値、赤は最も劣る数値、s=sec(秒)F=フレーム(60F/s)

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](#)

- アケルナ残り10分でフラン 妹紅 小町が出て壊滅・・・ -- (名無しさん) 2012-03-21 02:49:20
- アケルナ陣形5キャラ使用、中盤以降はいかに雛と早苗で吸収し、穰子とキャノ子で削るかな感じ。にとりは強いが割く資金もなけりゃ、Lv3で十分なのでそれまで。 -- (名無しさん) 2011-03-18 20:44:53
- アケルナ陣形、雛にとりメイン 相手が近接多めだと終了 早苗さん多め 相手が弾幕+飛行多めだと終了 要するに好相性の敵ばかり来たときだけクリアできる運ゲー... -- (名無しさん) 2011-02-06 01:09:59
- 10万ルナで穰子大量に作ってLvと陣形整え一気に時間を進める。最大999体まで、人数とレベルの低さを競う。符の有無で別集計したら楽しいかも -- (新競技AKH999) 2010-12-20 00:05:18
- 穰子はほんとに弱いなー。同レベルの弾幕からでもガリガリ食らうから近接の存在意義を果たせない・・・ -- (名無しさん)

2010-10-30 01:52:53

- 本当に穰子を試しにチルノにしてみたら、火力不足は相変わらず心配だけど のとおり前線の復帰 + レベル上げの資金相談の欠点が補えてチルノの凍結もあわせてかなりバランスが良くなった・・・ -- (名無しさん) 2009-09-01 15:54:06
- 穰子が高コスト低性能なだけに風チームの近接メインはスキルと防御に優れた雑が基本みたい。でも本来補助キャラだけに攻撃性能に関しては穰子よりも弱い・・・火力不足が弱点の風なだけにやっぱり痒いところに手が届かなさすぎるぜこのチーム・・・ -- (名無しさん) 2009-08-28 18:38:06
- 風チームでEX制覇しようとしたが・・・TD、ボス、混成が無理すぎる -- (名無しさん) 2009-08-08 12:28:05
- 、やって見たけどハード以上は無理だった、どうしても後半で押し切られる -- (名無しさん) 2009-07-18 17:29:59
- 風チームでボスモードクリアできるのか・・・？ -- (名無しさん) 2009-07-12 18:59:39