

概要

MAP



敵ユニット

出現間隔	敵	HP	攻撃	防御	弾防	移動	補足
15分	通常	65%	85%	55%	55%	80%	
	ボス	1000%	100%	60%	60%	60%	
	魔理沙	348	76	10	10	6-0	

説明

恐らくは初めてplayした人が通る道。「手早くアーケードをクリアして使える組を増やしたい！」という人から「まずはこのゲームどうやって遊んだら良いんだ？」という人まで様々かと。その観点に立って記載したい。

初めてか、もしくは何回目かのこのモードで一番基本で有り誰しも考えるのは

- どのユニットを何体購入すれば良いんだ？
- どこに配置したら良いんだ？
- LVUPや符を使うタイミングはいつ？

辺りだと思われる。一つずつ説明していく前にまずは各組の構成を見て欲しい。非EDIT状態だと近接2キャラ/飛行1キャラ/弾幕2キャラ、の5人で1セットになっている事が分かる。取説にも有るが制作者側の基本コンセプトとして「近接>弾幕>飛行>近接...」の3すくみを狙っている事が伺える。一部の強キャラ、または強スキルを考慮しない場合は

- 近接キャラが出現した敵を足止め、その間に弾幕キャラや飛行キャラで一掃する。

が基本となる。効率面で言えば「5キャラとも同じ数だけ購入し同じ様にLVUP」と言うのはかなりの下策。なのだがこのモードではそのユニットと初対面になると思われるので購入しても良いかもしれない。幸いeasyモードでは「次にこの敵がこっちから出ます」とpopが出てくる。それらを参考にユニットを動かしていくと効率が上がる。作成してそのまま遊んでいるユニットが居るよりは常に動かし続けた方が余分なキャラを作らない分、他の事に金銭を使えるので効率が上がる。ただ、本棚周辺に2~4人位を配置しておいた方が慣れない間は保険になる。

購入数はユニットによって異なる。近接/弾幕/飛行で役割分担で考慮したい側面もあるが、それとは別にこのモードだと

- ・ 敵の出現数が一番少ない（最後に出てくる魔理沙がLv5） = 獲得資金がどうしても少ない。

その為Lv6まで上げるには1ユニットに絞り込まないと厳しいモノがある。なので

「Lv1から便利なスキルが使える」「Lv3で便利なスキルを覚える」辺りを考慮しながらLVUPと購入を繰り返せば良い。

符に関しては基本的に劣勢になったら使って問題なし。但しどれも1度限りなのでご利用は計画的に。

敵の数が多いなら「火」死亡数が多いなら「水」敵と離れているなら「風」本棚に隣接されたら「金」敵に囲まれたなら「土」

が基本的な使い方となる。勿論慣れてくると「水+風で自爆マシ」 「next連打後に火+土+風で一掃」など色々出来る。

このモードを複数回playすれば、どのユニットが使いやすい/使いづらいなどが分かってくると思う。

慣れると弾幕キャラonlyで弾幕を張り「ホント戦争は地獄だぜ！ フウハハハーハー(AA略)」など色々出来る。

そういったplayも有るので、色々試して欲しい。この手のゲームはやって/やられて覚える事が一番多い。

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](#)

- ・ このモードなら 全体的にバランスよくあげてやっても勝てるので、キャラの動き、特性を見て覚えるのにちょうど良いかと。 -- (ふい) 2008-03-24 00:15:11
- ・ 何をしておけばいいか良くわからない場合は取り合えず障害物の間を埋めるように中国×2・その背後にメイド長×1を配置してから進めてみるとか -- (名無しさん) 2008-02-05 21:10:13