

概要

- 終わりなきArcade。

MAP

[Arcade](#)と同じ。

敵ユニット

[Arcade](#)と同じ。

説明

1週目2週目くらいまではArcadeと同じ戦略が通用するがレベルが上がるにつれだんだんArcadeの常識が通用しなくなるモード。
スキル発動率が格段に上がるため、所持スキルとメンバーの組み合わせが に遊び続ける鍵となるだろう。
普通にやっていたらいずれ詰むため**牧場**を経営するのが一般的。
スキルが何よりも優先されるのでレベルを上げる必要の有るキャラクターと必要のないキャラクターが出てくる。
前者は最前線に立つ殲滅担当、後者はスキルによる補助役。補助役はレベル100~200程あれば十分。
下記に全キャラクターの無限モードでの特徴、運用を記す。

各ユニット説明

紅美鈴：早い復帰と自爆、彼女がいると随分楽になるだろう。妹紅と比べても遜色はない。敵として出ると一角が消し飛ぶ。
咲夜：遅延ではなく停止。本棚付近に配置すればボスマリサは完全に停止します。反射持ち相手だと両方停止。時間稼ぎに持ってこい。

ぱちゅ：飛行全般に言える事ですがボムが爆発するまえに本体が死んでしまう。ボムで倒すより必殺等の方が...

レミリア：反射されて自滅はよくあること。蝙蝠は時間稼ぎ要員としては優秀。うー

フラン：やられても蝙蝠わらわら。復帰速度がネックになり使いにくいかもしれない。

チルノ：パーフェクトフリーズ。レベル差と数で挑まないと辛いのは否めない。

アリス：人形の自爆は範囲が狭く人形はアリスが復活しないと再生しない。所持スキルの問題もあり、運用が難しいキャラである。最前線に置くのも一手。

魔理沙：反射されて自分が消し飛ぶなんてよくあること。近接攻撃は一切効きません。

霊夢：無効持ちで着弾もそこそこ早いので活躍の場はある。早苗と比べちゃいけません。

萃香：大変な死に安さ。そしてしぶとさ。復活速度の関係で大量運営は難しい。

橙：加速は009状態。回避もちの近接は近接同士の戦闘を長引かせる効果あり。

八雲藍：無効反射に5Way弾。飛行ユニットを数体で殲滅できます。地味に火力も高め。

妖夢：回避反射に必殺。モード最優秀と言っても良い強さ。敵でできれば一画を崩し味方にすれば安泰。弹幕系と組み合わせましょう。

幽々子：反魂で寝返った敵が主力なんてことはよくあること。逆をやられると厳しい。使うなら反射持ち近接と。

八雲紫：威圧による足止めとスキマ逃げのおかげで生存率は高い。威圧を活かすなら前線近くの壁の中に。

てゐ：幸運要員。序盤をより磐石に。似た性能の橙と比べると、HP成長値が5高いが攻撃成長が1低い。お好みで。

うどんげ：アーケード感覚で使うと痛い目を見る代表。反射されて混乱は痛いです。

永琳：補助型の代表。ただし反射をもっていないので自分の矢で壊滅なんてことも...。対自爆、猛毒用に最適。

輝夜：爆発する前に勝負がついている。大量に用意し足止めと組み合わせると絨毯爆撃が見れるかもしれない。

妹紅：復帰速度が最大のネック。自爆要員としては使いにくい。敵ででると怖いのは変わらず。

メディ：猛毒に尽きる。猛毒で瀕死 人形or自弾でとどめが黄金パターン。誰かにやらせるのも吉。

幽香：反射のおかげで使いやすい近接範囲に。圧倒的レベル差で蒸発させるのは快感。

射命丸文：足止め要員。ただし反射されるので限定的になる。ボスマリサは格好の餌食。

小町：みよんのせいで影が薄く・・・ただし小町には射程があるのでみよんより一手早く必殺をさせる。

四季映姫：遠距離反射合戦。あえて前にだし威圧で足止めするのも面白い。

秋穰子：不遇である。幸運ならてゐがおり、根性は てゐでは役にたたずとも不遇である。

鍵山雛：猛毒混乱無効となかなか優秀。メディと雛どちらかを選ぶのはプレイヤーの愛次第である。

にとり：圧倒的レベル差による機関銃殲滅作戦に賭けるしかございません。

早苗：飛行型唯一の反射持ち。弱点をカバーし残るは獲物と優遇されています。

神奈子：反射されても被害がでにくいのが強み。威圧による足止めがやはり有効か。

けーね：鉄壁のユニット。守りは堅いが決定打に欠けるのが弱みか。

諏訪子：反射されない弹幕型。範囲も広いのでレベル差による殲滅作戦が可能。

編成の助けになるととても嬉しい。

スキル説明

加えて特に注意すべきスキルを記載する。

必殺：決まれば終わり。
反魂：決まればやっぱり終わり。
猛毒：きまれば終わりではないが次で終わり。
自爆：ある程度のLv差でも終わり。
回避、反射：即死予防。
遅延、威圧：時が止まる。

ボスマリ対策

弹幕、飛行ユニットで叩く。
回避スキルをもっているので近接攻撃はあたらないが弹幕、飛行系統の攻撃は当たる。
下手に瀕死に追い込むと加速装置が作動し手がつけられなくなる。
永琳による遠距離必殺が有効。

Aracadeとの最大の相違点

「発動したらラッキー」ではなく「必ず発動する」事。
幸運は序盤で難しいがレベルが上がってくると実感できなくなってくる。
無効も気休め感が強くなる。

キャラクターのパラメータも大きく影響する。
初期ステータスがなくてもレベルアップで上がるステータスの値が少ない、もしくは致命的に上昇値が低いキャラクター
購入が安いレベルアップが高い、またはその逆、両方。
小さな数字の差だがレベルがあがるに連れその差はどんどん開いていく。

牧場経営も検討しなければならない。
やり方等は牧場の項を参照の事。
開始するタイミングを誤ると壊滅する事もあるので慎重に行いましょう。

序盤は牧場に頼らなければレベル差はどんどん開いていきいずれ潰されてしまうだろう
敵のレベルが数千数万単位になると一体を倒しただけで数万数十万の金銭を得られるので
連打ツール、マクロに頼るか腱鞘炎覚悟で連打をすることになる。

追記

著者が出来る説明は以上であるが、完全にモードを把握して書いたとはいえない。
10万レベルにも達していない人間の経験談である。

得られる金額について

N周目に得られる金額は大体 $116000N + 223000$ 円で、累積金額（レベル10Nのボスマリサまでに稼いだ全額）は $58000N^2 + 281000N + 5000$ しかありません。（上二桁は恐らく信用できます）。
おそらく敵のレベルに追いつき、金に余裕が出てくるのは200~300周目以降でしょう。（牧場をしない場合）

ちなみに計算したところ、チルノ200体のみでプレイしてても敵のレベルに追いつけるのは145周目(敵Lv1450)あたりからでした。

売却無し

詳細を専用ページにまとめました。
[モード/売却なし](#)

牧場が一般的な無限モードでキャラ売却を封印し、普通に超難易度のモードを楽しむ。
こちらのLvUP速度が敵に追いつかず、週回数が増える毎に様々な対策が必要になり難易度が跳ね上がる。
Lv2000ほどで敵のLvに追いつくらしいのでそこらがクリアラインか。
実際は4桁行く前に勝利が見えて終了する。

注意点

普通にプレイしていると敵(特に近接ボス)にダメージが通らなくなるため、なんらかの対策が必要(必殺、反魂、猛毒、自爆等)
アケの悪夢 ボスフラン を筆頭に、回復するボスが次第に沈まなくなってくるため必殺(反魂)は必須と言える
また、回を増すごとにボスマリサも凶悪化してくるため、近接で殴り倒す以外の対策も考えないと3桁にたどり着けない
勝手に再起動するWindows Updateには要注意、回線抜けとけば安心

お勧めユニット

美鈴：敵の成長に付いていける数少ないユニット。唯一と言っても過言ではない。序盤は基本性能によるゴリ押し、終盤は自爆と無駄が無い。

永琳：Lv6まで育てば一安心。敵の反射率が上がるまでは安定する。無限ではLvが追いつかなくても活躍できるユニットは強い。妹紅対策にも最適。

妖夢：スキルが完成(Lv100)すると一騎当千。瞬殺しながら高速移動するので飛行相手も意外と活躍する。

雛：毒が効かない再生持ちは反射も回避も無し。とにかく完成が早い(Lv49)。400 で突然現れる意外な伏兵。映姫に対する切り札。

文：ボスマリサの足止めに非常に有効。Lv6で完成。雑魚敵の蝙蝠や分裂はLvが1桁なのでそれらの処理もこなせる。

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](#)

- レベルアップ費用、マイナス消えました。と言うか、マイナス5億あたりで放置寝してたらいつのまにかまた99万9999になってましたwちなみに咲夜さんではなく、フランちゃんです。現在Lv120万くらいです。-- (天使りりあ) 2011-02-23 09:53:17
- オーバーフローなくなる(はず?)Lv1320000まで頑張った -- (名無しさん) 2011-02-15 06:51:17
- 既出だったらすみません。下の方に書いてあるレベルアップ費用がマイナスになる現象、確認してきました。咲夜さんLv660000(990匹)付近だったので、どうやら21億付近の数値でオーバーフローしちゃうみたいですね。マイナス値もそのくらいでしたし。ちなみに、マイナス状態でレベルアップするとお金もらえちゃいます(笑)ただ、もらいすぎると所持金も21億付近でオーバーフローして、数字が表示されなくなります。恐らくマイナスになってます。所持金も21億付近までたまるようですが、敵を倒すと9999万9999に戻されちゃいます。修正はレベルアップをした時にはしてないようなので、一時的に所持金が限界突破します。2週間くらい起動してますが、まだまだやるつもりなので、面白いことあったらまた書きます。-- (天使りりあ) 2011-02-11 04:31:10
- 無限モードとかになるとパソの信頼性も大事だなあ・・・ -- (名無しさん) 2009-11-19 06:57:53
- ルナ売却無しの最高記録は以前スレにSS付きで上がった敵Lv507なのかな?メンバーは美鈴、妖夢、メディ、永琳、文だった -- (名無しさん) 2009-11-12 12:02:53
- ルナ売却なしでも敵Lv200までは行きました。ただそのあとPCがフリーズして泣く泣く再起動しました・・・ -- (名無しさん) 2009-11-12 01:31:48
- もう少しだけ続き。プレイした感想。反射されない範囲弾幕攻撃の早苗さん&ケロちゃんを高レベルにしていたおかげで、ある程度まとまった数を相手にしても、フランちゃんや萃香をはじめとして大抵の敵は楽に殲滅可能。弾幕防御の高い敵は美鈴&雛で追撃(特に藍様が無効持ちのため、近接キャラどちらかのレベルをそこそこ上げる必要あり)で十分でした。ボスマリサ始め各ボスも、咲夜さんの足止め+早苗さん&ケロちゃんの爆撃+雛の猛毒で削りて余裕、厄介といわれる対みょんも、万全の状態なら前衛を少し削られる程度で、停止系スキルで足止めしつつ、猛毒と自爆、早苗さんの爆撃で比較的楽に撃破できました。ネックとなったのはやはり自爆、加えて猛毒、雛で多少は抑えるものの、出現直後の出会い頭は防げず。特に猛毒はこちらが攻撃しなくても発動するので、正直なところ自爆よりも厄介でした。敵メディはまだしも、敵の雛はスキルでこちらの自爆&猛毒を抑えるので余計に厄介。正直敵の雛が最も厄介な相手で、こいつだけには陣形ラインを大きく崩されました。2ヶ所以上への同時攻撃で立て直しが遅れている間に敵の美鈴や妹紅でさらに削られ、そこへさらに敵みょんに突撃された時は、一時的に本棚近くまで敵を到達させてしまったほどです(復活した味方のおかげで、本は取られずに済みましたが)。あとは反射を持たないこちらの近接に対するゆゆ様の反魂がやや厳しいくらい、ゆゆ様自身を巻き込む+弾幕ですぐ始末で

きるものの、自爆や猛毒が敵にまわるので、そこで少し大きく削られていました。残る必殺持ちの小町ちゃんや永琳、範囲吸収のフランちゃんは、反射を持たないため咲夜さんで楽に足止めでき、ボスでも容易に撃破できていました。非常に長々とした文になってしまい申し訳ありませんが、今後いろいろ遊ぶ方への参考になればと思います。 -- (名無しさん) 2009-11-05 04:20:34

- 続きすみません。早苗さんで回収した資金で美鈴とケロちゃんをレベルアップしながら、最初に作った分と合わせた咲夜さん(Lv3で量産しても購入額が1匹1しか差がない)、残りの雛を、あわせて3万体制以上大量生産(10体生産毎にほぼ1Lv上げられるので、パソコンのスペックが許す限りここでできるだけ作っておく。時間は取られるが、はみ出た部分を敵にいくらか倒してもらいつつ有効)。5種牧場終了時点で、早苗さんとケロちゃんをレベル4桁に、他3種類をLv200~400くらいにあげられる(最後に牧場したほうは、回収直後だと資金的にLv200くらいが限度)。咲夜さんは足止め用で多めに80体、雛は反射を持たないため、復帰の早い猛毒壁として40体くらいで、牧場終了後、美鈴と雛の一部を外周に、外周の柱の間にケロちゃんと咲夜さんで足止めの壁を少し間隔をあけて2列くらい作り、その間に残りのユニットを適当に配置。早苗さんは飛行のため他とかぶらなくて済むので多く作ったが、復帰を考えると40~60体くらいでもよかったかもしれない。ルナだと大体85周目前後で1周あたり約1000万(10Lv上昇分)の資金が貯まるので、このあたりを目処に低いキャラのレベルを400~600へ(うち近接最低1種類は600を目標。累計で約400Lv分程度上げられるはず)。おそらくここからがもっとも苦しく、レベルが敵に逆転されてもいいので、敵のレベルが1700程度(1周あたり20Lv分相当、累計1300Lv弱上げられるはず)になるあたりで、早苗さんとケロちゃんを400Lvくらいずつアップ(ケロちゃんのほうをやや重視したほうがよさげ)、残りを雛と咲夜さんにつぎ込んで600~800程度へ、このあたりだと美鈴の自爆は2回で敵を倒せる程度でよく、咲夜さんのほうは足止めメイン+反射を持たないやわい相手狙いと割り切り、多少レベルが低いままでいける。この後敵レベルが2500くらいになるまでは、ケロちゃんをLv2000~2500程度まであげ、雛は対弾防御の高い敵への対処用に敵の4割~半分程度の目安に、咲夜さんをLv1000程度にあげ、残りを早苗さんにつぎ込み、このあたりまで来ると、すでにレベルアップが3キャラ分追いつく程度になっているので、雛や咲夜さんのレベルを敵の半分~を目標にあげながら、火力が重要な早苗さん&ケロちゃんを、敵と同等以上のスピードであげていく。あとはこのペースを維持しつつ、こちらのほうがレベルアップが早くなるまで持ち込めました。 -- (名無しさん) 2009-11-05 03:46:08
- みなさんのを参考に、美鈴(1周目用兼初期牧場、自爆要員)・咲夜(1周目対空用、敵足止め)・雛(猛毒による範囲殲滅、無効による自爆対策)・早苗(対近接用反射持ち飛行ユニット、敵の無効、反射対策)・諏訪子(反射不能範囲射撃ユニット、復帰の早い威圧持ち)でルナやってみました。必殺のない編成だけれど、猛毒と停止(遅延・威圧)のおかげで、スペカを使用せずに1冊も取られず、陣形完成後スコア16倍維持で安定帯までいけることを確認。1周目はLv2の美鈴と咲夜さんとともに60体ずつ買い、咲夜さんをLv3でとめて美鈴のみを育成。Lv10~12程度から敵を倒しつつ美鈴を20体ほど売り、牧場用初期資金へ、残った美鈴を壁にして、まず復帰のもっとも遅いケロちゃん(諏訪子)から量産開始。敵を撃破しながら800~1000体ほど作って第二次牧場用資金へ、こちらも40体ほど残し、美鈴とケロちゃんのレベルを上げながら次に復帰の遅い早苗さんを量産開始。美鈴+ケロちゃんを壁にしつつ、レベルアップ金額がコストするまで生産、80体程度残して残りを売却() -- (名無しさん) 2009-11-05 03:10:45
- 表現する数字が大きくなり過ぎると一転してマイナスになる、オーバーフローっていう現象がコンピュータにはある。3万2千ちょい(正確には32,767以上)と、21億ちょい(正確には2,147,483,647)付近でその現象がよく起きる。今回のケースの場合、662800レベルでそれが起きたことは、穰子・咲夜・アリスあたりを使ってたのかな? レベル係数が3240付近の穰子・咲夜・アリスが662800レベルくらいになると、レベルアップに必要な金額が21億くらいになるんだよね。諏訪子とか、レベル係数の高いキャラを使えば、もっと早い段階でその現象を確認できるはず。オーバーフローを想定してプログラムを組めば防げるんだけど、黄昏さんはそこまで考えて作ってなかったのかねえ.....まあ牧場しなきゃあり得ない数字だし仕方ないか。穰子・咲夜・アリス以外を使ってその現象が起きたのなら、ちょっと原因は分からないです。 -- (名無しさん) 2009-10-05 09:40:07