

バスターズ祭



▼超激レアキャラクター（限定キャラクター）

進化前



キャラクター
猫飯拳パイパイ

移動速度が速く、赤い敵に対して絶大な強さを誇るキャラクター。
赤い敵に超ダメージを与え、打たれ強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
猫飯拳パイパイZ

移動速度が速く、赤い敵に対して絶大な強さを誇るキャラクター。
赤い敵に超ダメージを与え、打たれ強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
閃雷機兵レイ

移動速度が速く、浮いてる敵に対して絶大な強さを誇るキャラクター。
浮いてる敵に超ダメージを与え、打たれ強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
閃雷機兵プラズマレイ

移動速度が速く、浮いてる敵に対して絶大な強さを誇るキャラクター。
浮いてる敵に超ダメージを与え、打たれ強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
風隼さくら

進化後



キャラクター
JK風隼さくら

メタルな敵に対して強力な妨害能力を誇るキャラクター。
ごくたまにクリティカル攻撃を放ち、メタルな敵に打たれ強く、必ず動きを遅くして攻撃力を下げる能力を持つ(範囲攻撃)

メタルな敵に対して強力な妨害能力を誇るキャラクター。
ごくたまにクリティカル攻撃を放ち、メタルな敵に打たれ強く、必ず動きを遅くして攻撃力を下げる能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
地獄警官エマ

波動攻撃を放つ敵に対して非常に有効なキャラクター。
たまに敵の攻撃力を下げ、波動を打ち消して波動ダメージも無効化する能力を持つ(全方位攻撃)

進化後



キャラクター
地獄軍曹エマ

波動攻撃を放つ敵に対して非常に有効なキャラクター。
たまに敵の攻撃力を下げ、波動を打ち消して波動ダメージも無効化する能力を持つ(全方位攻撃)

進化前



キャラクター
光の女神シリウス

多くの超生命体に対して有効なキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
属性を持つ敵にめっぽう強く、複数の妨害効果を受けない能力を持つ(遠方範囲攻撃)

進化後



キャラクター
来光の女神シリウス

多くの超生命体に対して有効なキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
属性を持つ敵にめっぽう強く、複数の妨害効果を受けない能力を持つ(遠方範囲攻撃)

▼超激レアキャラクター

進化前



キャラクター
ネコアイス

攻撃頻度が多く、生産時間も短めのキャラクター。
たまに赤い敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
ネコアイスクイーン

攻撃頻度が多く、生産時間も短めのキャラクター。
たまに赤い敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ネコマシン

高い体力と超破壊力を備えるキャラクター。
赤い敵とエイリアンに打たれ強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
ネコマシン・破

高い体力と超破壊力を備えるキャラクター。
赤い敵とエイリアンに打たれ強く、波動によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

進化前

進化後



キャラクター
ネコシュバリエ

攻撃頻度が多く、たまにクリティカルを放つ。
メタルな敵に対して非常に有効なキャラクター。



キャラクター
ネコベルセルク

進化する事で範囲攻撃を習得し、クリティカル率も大きく上昇！
メタルな敵に対して非常に有効なキャラクター(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ねこベビー

攻撃力が高く、体力も高めのキャラクター。
たまに浮いてる敵とエイリアンをふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
ねこベビーズ

攻撃力が高く、体力も高めのキャラクター。
たまに浮いてる敵とエイリアンをふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

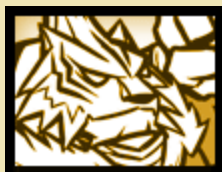
進化前



キャラクター
前田慶次

攻撃力が高く、黒い敵に打たれ強いキャラクター。
さらに体力減少で攻撃力が大幅に上昇する能力を持つ(範囲攻撃)

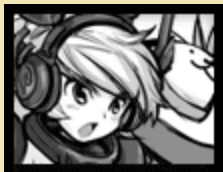
進化後



キャラクター
武神・前田慶次

攻撃力が高く、黒い敵に打たれ強いキャラクター。
さらに波動攻撃によるダメージを受けず、体力減少で攻撃力が大幅に上昇する能力を持つ(範囲攻撃)

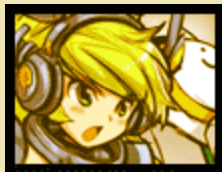
進化前



キャラクター
風神のウィンディ

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
浮いてる敵に超ダメージを与える能力を持つ(範囲攻撃)

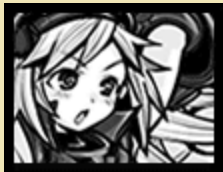
進化後



キャラクター
風神のウィンディα

進化する事で攻撃力が大きく上昇！
浮いてる敵に超ダメージを与える能力を持つ(範囲攻撃)

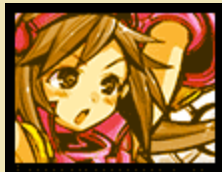
進化前



キャラクター
雷神のサンディア

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
赤い敵に超ダメージを与える能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
雷神のサンディアβ

進化する事で攻撃力が大きく上昇！
赤い敵に超ダメージを与える能力を持つ(範囲攻撃)

進化前

進化後



キャラクター
地龍ソドム

高い体力と超破壊力を兼ね備えたキャラクター。
浮いてる敵に打たれ強く、たまにふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)



キャラクター
地龍王ソドム

高い体力と超破壊力を兼ね備えたキャラクター。
浮いてる敵に打たれ強く、たまにふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

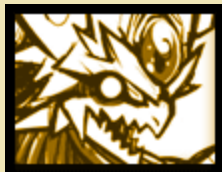
進化前



キャラクター
聖龍メギドラ

移動速度が速く、攻撃頻度も多めのバランスの取れた高性能キャラクター。
たまに浮いてる敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
聖龍王メギドラ

移動速度が速く、攻撃頻度も多めのバランスの取れた高性能キャラクター。
たまに浮いてる敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
神龍かむくら

長射程から繰り出す高火力の攻撃を持ったキャラクター。
たまに赤い敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
神龍王かむくら

長射程から繰り出す高火力の攻撃を持ったキャラクター。
たまに赤い敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
竜戦機ライデン

体力が高く、攻撃頻度が多めの高性能キャラクター。
赤い敵を100%ふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
竜戦機王ライデン

体力が高く、攻撃頻度が多めの高性能キャラクター。
赤い敵を100%ふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
猿帝のクウ

攻撃力が高く、移動速度が速い特徴を持つキャラクター。
赤い敵と黒い敵にめっぽう強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
猿帝のクウγ

攻撃力が高く、移動速度が速い特徴を持つキャラクター。
赤い敵と黒い敵にめっぽう強い能力を持つ(範囲攻撃)

進化前

進化後



キャラクター

召し豚のカイ

高い体力と重い一撃を放つ、浮いてる敵に打たれ強いキャラクター。
さらに1度だけ生き残る能力を持つ(範囲攻撃)



キャラクター

召し豚のカイμ

高い体力と重い一撃を放つ、浮いてる敵に打たれ強いキャラクター。
さらに1度だけ生き残る能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

宝杖のカッパーマイン

攻撃力が高く、攻撃頻度も多めのキャラクター。
たまに浮いてる敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

宝杖のカッパーκ

攻撃力が高く、攻撃頻度も多めのキャラクター。
たまに浮いてる敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

伊達政宗

移動速度が速く、攻撃頻度も多めのキャラクター。
たまに黒い敵と赤い敵をふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

武神・伊達政宗

移動速度が速く、攻撃頻度も多めのキャラクター。
たまに黒い敵と赤い敵をふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

ツルの恩返し

生産コストが安く、攻撃頻度が多めのキャラクター。
たまに天使と浮いてる敵をふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

銀河戦士コスモ

進化する事でステータスが超変化、移動速度と射程が大きく上昇！
天使と浮いてる敵を100%ふっとばす能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

ももたろう

生産コストが安く、量産しやすいキャラクター。
たまに天使と赤い敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

爆走兄弟ピーチスター

進化する事でステータスが超変化、移動速度と射程が大きく上昇！
たまに天使と赤い敵の動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化前

進化後



キャラクター

かぐやひめ

生産コストが安く、攻撃頻度が多めのキャラクター。
たまに天使とメタルの動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)



キャラクター

破壊衛星デスマーン

進化する事でステータスが大きく変化、高い攻撃力と射程を手に入れた。

たまに天使とメタルの動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

ねこナース

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
たまに浮いてる敵と黒い敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

ハートフルねこナース

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
たまに浮いてる敵と黒い敵をふっとばして動きを遅くする能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

デコルガ

ネコなのか何なのか、全く正体不明の謎のキャラクター。

進化後



キャラクター

デサランパスラン

敵1体に対し超絶大ダメージを与える一撃必殺キャラクター。
たまにクリティカルも放つ！

進化前



キャラクター

アキラ

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
たまにエイリアンの動きを止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化後

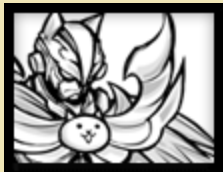


キャラクター

シャドウ・アキラ

高火力、長射程を兼ね備えたキャラクター。
さらに波動攻撃によるダメージを受けず、体力減少で攻撃力が上昇する能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター

キャットマンダディ

攻撃力、体力を共に兼ね備えたキャラクター。
エイリアンと浮いてる敵に超ダメージを与える(範囲攻撃)

進化後



キャラクター

キャットマンダーク

攻撃力、体力を共に兼ね備えたキャラクター。
エイリアンと天使に超ダメージを与える(範囲攻撃)

進化前

進化後



キャラクター
ホワイトラビット

長い射程で攻撃頻度も多めのキャラクター。
エイリアンと赤い敵の動きを100%遅くする(範囲攻撃)



キャラクター
ブラックキャット

長い射程で攻撃頻度も多めのキャラクター。
エイリアンと赤い敵にめっぽう強い(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
トゲルガ

ネコなのか何なのか、全く正体不明の謎のキャラクター。

進化後



キャラクター
トゲランパスラン

1度だけ生き残る能力をもち、攻撃力が高く射程も長めのキャラクター。
さらに波動攻撃によるダメージを受けず、体力減少で攻撃力が大幅に上昇する能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
守護神アヌビス

移動速度が速く、バランスの良いステータスのキャラクター。
波動によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

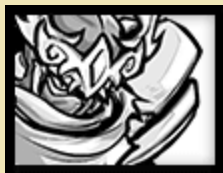
進化後



キャラクター
パーフェクトアヌビス

移動速度が速く、バランスの良いステータスのキャラクター。
波動によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
天誅ハヤブサ

移動速度が速く、近距離には攻撃できないが遠方の敵を攻撃できるキャラクター。
たまにクリティカル攻撃を放つ(遠方範囲攻撃)

進化後



キャラクター
斬魔ハヤブサ

移動速度が速く、近距離には攻撃できないが遠方の敵を攻撃できるキャラクター。
進化前より攻撃力が格段にアップ！
たまにエイリアンをふっとばして動きを遅くする(遠方範囲攻撃)

進化前



キャラクター
古代軍船ガレーズ

進化後



キャラクター
無敵艦隊シーガレオン

超体力と高い攻撃力を兼ね備えたキャラクター。
赤い敵とゾンビに超ダメージを与える。
ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(範囲攻撃)

超体力と高い攻撃力を兼ね備えたキャラクター。
赤い敵とゾンビに超ダメージを与える。
ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
海王神ポセイドン

移動速度が速く、高火力も兼ね備えたキャラクター。
ゾンビとメタルな敵の動きを必ず止める能力を持つ(範囲攻撃)

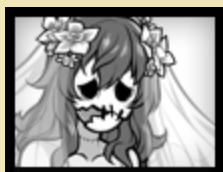
進化後



キャラクター
ポセイドラグーン

移動速度が速く、高火力も兼ね備えたキャラクター。
ゾンビとメタルな敵の動きを必ず止める能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ゾンビ娘ヴェルヴェーヌ

メタルな敵に対して非常に有効なキャラクター。
たまにクリティカル攻撃を放つ(範囲攻撃)

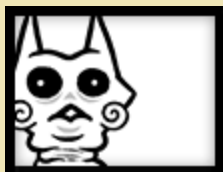
進化後



キャラクター
死霊の花嫁ヴェルヴェーヌ

メタルな敵に対して非常に有効なキャラクター。
たまにクリティカル攻撃を放つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ノビルガ

ネコなのか何なのか、全く正体不明の謎のキャラクター。

進化後



キャラクター
ノビランパスラン

近距離には攻撃できないが超遠方の敵をまとめて攻撃できるキャラクター。
複数の妨害効果と波動によるダメージを受けない能力を持つ(遠方範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ラスヴォース

攻撃力が高く、射程も長めのキャラクター。
たまに渾身の一撃を放ち、1度だけ生き残り、体力減少で攻撃力が上昇する。
複数の妨害効果と波動によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
ファイナルラスヴォース

攻撃力が高く、射程も長めのキャラクター。
たまに渾身の一撃を放ち、1度だけ生き残り、体力減少で攻撃力が上昇する。
複数の妨害効果と波動によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

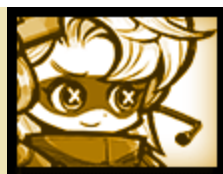
進化前

進化後



キャラクター
マッドシューター・サキ

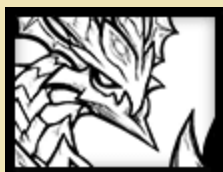
エイリアンと赤い敵しか攻撃できないが
高火力で超遠方の敵をまとめて攻撃できるキャラクター(遠方
範囲攻撃)



キャラクター
ナイトバスター・サキ

エイリアンとゾンビしか攻撃できないが
高火力で超遠方の敵をまとめて攻撃できるキャラクター。
ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(遠方
範囲攻撃)

進化前



キャラクター
邪龍ヘヴィジャーク

長射程から繰り出す高火力の攻撃を持ったキャラクター。
赤い敵と悪魔に打たれ強く、たまにふっとばして悪魔シールド
を貫く能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
邪龍王ヘヴィジャーク

長射程から繰り出す高火力の攻撃を持ったキャラクター。
赤い敵と悪魔に打たれ強く、たまにふっとばして悪魔シールド
を貫く能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
狩獵娘テルン

攻撃頻度が多めで、生産時間も短めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが
軽減される。
赤い敵とエイリアンの動きを必ず遅くする能力を持つ(範囲攻
撃)

進化後



キャラクター
狩獵娘テルン

攻撃頻度が多めで、生産時間も短めのキャラクター。
たまに渾身の一撃を放ち、超生命体に対して与えるダメージが
上がり、受けるダメージが軽減される。
赤い敵とエイリアンの動きを必ず遅くする能力を持つ(範囲攻
撃)

進化前



キャラクター
服部半蔵

長い射程で攻撃力も高めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが
軽減される。
浮いてる敵と黒い敵に超ダメージを与え、必ず一瞬動きを止め
る能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
忍神・服部半蔵

長い射程で攻撃力も高めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが
軽減される。
浮いてる敵と黒い敵に超ダメージを与え、必ず一瞬動きを止め
る能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
氷の精霊フリス

進化後



キャラクター
氷結の精霊ブリザーナ

コストが安めで生産時間も短めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
エイリアンとゾンビの動きをたまに遅くする。
ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

進化する事でステータスが大きく変化、バリアを持つ敵を攻撃するとダメージを与えつつバリアを破壊出来るようになる！
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
エイリアンとゾンビに打たれ強く、動きを必ず遅くする。
ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

進化前



キャラクター
海龍ダライアサン

近距離には攻撃できないが超遠方の敵をまとめて攻撃できるキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
浮いてる敵と天使の動きを必ず遅くする能力を持つ(遠方範囲攻撃)

進化後



キャラクター
海龍王ダライアサン

近距離には攻撃できないが超遠方の敵をまとめて攻撃できるキャラクター。
たまに渾身の一撃を放ち、超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
浮いてる敵と天使の動きを必ず遅くする能力を持つ(遠方範囲攻撃)

進化前



キャラクター
ネコ天狗

攻撃頻度が多めで、生産時間も短めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
赤い敵と天使にめっぽう強く、たまにふっとばす。
さらに波動攻撃によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

進化後



キャラクター
大妖怪ネコ天狗

攻撃頻度が多めで、生産時間も短めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
赤い敵と天使にめっぽう強く、たまにふっとばし、体力低下で攻撃力が上昇する。
さらに波動攻撃によるダメージを受けない能力を持つ(範囲攻撃)

進化前



キャラクター
周遊芸団カレーセルズ

体力が高めで、複数の妨害能力を持つキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
黒い敵とゾンビを必ず呪い、たまに動きを遅くする。
毒撃ダメージを無効化し、ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

進化後



キャラクター
奇襲怪光エンヴァンズ

体力が高めで、複数の妨害能力を持つキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
黒い敵とゾンビを必ず呪い、たまに動きを遅くする。
毒撃ダメージを無効化し、ゾンビ属性の敵にトドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

進化前

進化後



キャラクター

女神ベガ

体力が高めで、攻撃頻度も多めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
属性を持つ敵にめっぽう強く、たまに攻撃力を下げて毒撃ダメージを無効化する能力を持つ(遠方範囲攻撃)



キャラクター

幻影の加護女神ベガ

体力が高めで、攻撃頻度も多めのキャラクター。
超生命体に対して与えるダメージが上がり、受けるダメージが軽減される。
属性を持つ敵にめっぽう強く、たまに攻撃力を下げて毒撃ダメージを無効化する能力を持つ(遠方範囲攻撃)

進化前



キャラクター

建築兵团スフィンクス

体力が高く、移動速度も速いキャラクター。
赤い敵、メタルな敵、ゾンビに打たれ強く、たまに攻撃力を下げる。
仮死状態のゾンビ属性の敵に攻撃でき、トドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

進化後



キャラクター

突撃部隊コンボイズ

体力が高く、移動速度も速いキャラクター。
赤い敵、メタルな敵、ゾンビに打たれ強く、たまに攻撃力を下げる。
仮死状態のゾンビ属性の敵に攻撃でき、トドメをさすと蘇生を防ぐ能力を持つ(全方位攻撃)

▼激レアキャラクター



ネコぼさつ、ネコ番長、ネコザイル、ねこタツ、オタネコ、ネコスイマー、ネコリング、ネコバスたぶ、ねこ寿司、窓辺の乙女ネコ、ネコバーベル、ネコスケート、ネコトースター、ネコサーファー、ネコジャンパー、ネコフェンシング、泉のネコ女神、**金ネコ**、**ねねこ**、**にゃんこ城Mini**、**メタルネコ**、**おかめはちもくネコ**、**ボンボンネコ**、**見習いスニャイパー**

※赤字のキャラクターはこのガチャイベント限定で出現するキャラクターです。

▼レアキャラクター





ネコホッピング、ネコ車輪、ネコエステ、ねこジュラ、ねこファイター、ねこ海賊、ねこ泥棒、ねこ僧侶、ねこ占い師、ネコシャーマン、ネコ魔女、ネコアーチャー、ネコ魔剣士、ねこガンマン、たけうまねこ、ブリキネコ、ねこロッカー、ねこ人魚、サイキックネコ、ねこ陰陽師、ネコバサミ、ネコボクサー、ネコ探査機、ネコマタドール、ネコ武闘家

※上記以外のキャラクターは排出対象外となります。

※上記の各キャラクターにつきましては、ガチャイベント実施期間中にレアガチャから所定の確率で排出されます。必ずしも超激レアキャラクターが排出されるとは限りませんので、あらかじめご了承ください。

※「超激レアキャラクター 1体確定イベント」が開催中の場合は、11回連続ガチャを引くと該当のガチャイベントの超激レアキャラクターが必ず1体以上排出されます。

※11回連続ガチャを引いた後、30分以内に再び11回連続ガチャを引くとアイテムがプレゼントされます。

※ユーザーランク1600以上でアイテムのラインナップは変更されます。

※アイテムプレゼントは30分を経過するとリセットされます。

