

# Multiplayer Desktop Tower Defense



## サイトURL

[http://old.casualcollective.com/#games/Desktop\\_TD\\_Pro](http://old.casualcollective.com/#games/Desktop_TD_Pro)

## 概要

オンライン対戦版 **Desktop Tower Defense**, 略称はMPDTD。作者はGrrr, 2~10人で同時にプレイし、ゲーム終了時に最も得点の高いプレイヤーが勝利する。WAVEは全員同時進行で、参加者のうち誰かがWAVEに登場する敵を全滅させると、参加者全員が次のWAVEへ強制進行する。WAVEの最速撃破者にはボーナススコアが加算される為、如何に速攻で敵を倒すのが攻略の要となる。

## 動画リンク

Youtube : [http://jp.youtube.com/results?search\\_query=MPDTD](http://jp.youtube.com/results?search_query=MPDTD)

ニコニコ動画 : <http://www.nicovideo.jp/tag/MPDTD>

Google Video : <http://video.google.com/videosearch?q=MPDTD>

- [基本事項](#)
- [通常版との変更点](#)
- [サイト内の仕組み](#)
  - [ゲームをやるまでの流れ](#)
  - [COLLECTIVE](#)
  - [アカウントのアップグレード](#)
  - [グループ](#)
- [バグ](#)
- [スコアボード](#)
- [ゲーム部屋の設定](#)
  - [Max Number of Players](#)
  - [Map Setting](#)
  - [Tower Setting](#)
  - [Creep Setting](#)
- [砲台](#)
  - [Pellet Tower](#)
  - [Squirt Tower](#)
  - [Dart Tower](#)
  - [Swarm Tower](#)
  - [Frost Tower](#)
  - [Bash Tower](#)
  - [Ink Tower](#)
  - [Snap Tower](#)
  - [Boost Tower](#)
- [攻略](#)
  - [基本](#)
  - [Hardモード](#)
  - [Spawnsモード](#)
- [コメント](#)

## 基本事項

- 2~10人で同時にプレイ。
- ゲーム終了時に最も得点の高いプレイヤーが勝利する。
- WAVEは全員同時進行。誰かがWAVEの敵を全滅させると、全員が次のWAVEへ強制進行する。
- 上記ルールにより、Nextで次のWAVEへ早送りする事は出来ない。
- 最初にWAVEの敵を全滅させたプレイヤーには、20ポイントのボーナススコアが与えられる。
- プレイ画面の下ではチャットをする事が出来る。
- PCの処理速度やインターネットの通信速度が遅い為に、他の者とのラグ（処理遅延）が発生するプレイヤーに対してはラグ待ちをする。
- 敵の体力、数、収入などは通常版と同じ。詳しくは[DTD Creep Health](#)を参照。

## 通常版との変更点

- 砲台の性能が大幅に変更されている。
- 砲台の売却額が75%から100%に変更されている。
- MorphのDark形態時の防御力が若干高くなっている。

## サイト内の仕組み

### ゲームをやるまでの流れ

1. ロード完了後、メニューから「Multi Player」を選択。
2. 上の空欄に自分の名前を入力（メンバー未登録の場合）。
3. 以下の4項目から好きな物を選択。

#### Quick Match

空いている部屋に入ってすぐに対戦を開始。

#### Custom Match

入る部屋の条件を決めて検索。

#### Create

自分でゲーム部屋を作成。

#### Browse

現在開かれているゲーム部屋をすべて表示（要メンバー登録）。

## COLLECTIVE

- サイト内はSNSのような仕組みになっており、気に入ったプレイヤーを友達として登録出来る。登録するにあたって相手の許可は不要。
- 友達に登録したプレイヤーは画面右の欄で最近の行動履歴が分かる。
- 登録した相手にはその旨を伝えるメッセージが自動で送られる。

## アカウントのアップグレード

- プレイヤーには無料の一般会員と有料のアップグレード会員があり、代金（\$5）を支払う事で30日間アップグレード会員になる事が出来る。
- 上記の際、COLLECTIVEのプレイヤーを4人まで一緒に1人\$1でアップグレードしてあげる事が可能。
- アップグレード会員になると、全種類のゲームの部屋を建てる事が可能。そのほか、様々な制限の解除がある。

## グループ

- プレイヤーはグループを組む事が出来、それぞれに専用のページが与えられる。
- グループページには、チャット・メンバーリスト・フォーラムなどが用意されている。
- アップグレード会員は、参加・閲覧に招待が必要なプライベートグループを作る事が出来る。

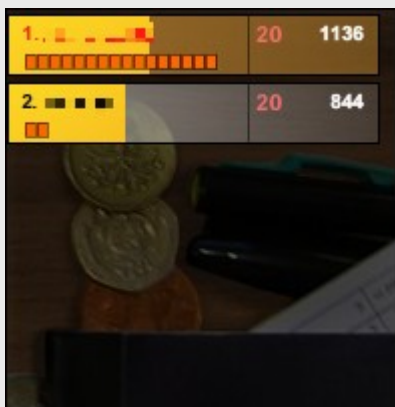
## バグ

- 砲台が設置出来なくなるエリアが発生する（通常版で確認されているものと同様のバグ）。

- 分裂した直後のSpawnの上に重ねるようにして砲台を設置すると、タイミングによっては下敷きになったSpawnが消滅し、その分だけLiveがマイナスされる。
- ラグ待ちをしている際、そのプレイヤーだけWAVEがどんどん進んでしまい、ラグ待ちが終わった時に他のプレイヤーに数WAVE分の敵が一気に押し寄せてくる。
- ダメージを受け付けない無敵の敵が発生する、SnapとSniperのみ攻撃可能。
- 画面にDart Towerのミサイルの煙が残ってしまい、砲台が攻撃をしなくなる。下の画像を参照。



## スコアボード



- プレイ画面の右横には、各プレイヤーのスコアと順位が表示される。
- 背景の濃い黄色のバーはCreepの撃破進行度。
- 名前の下のオレンジ色のバーは勝利したWAVE数。
- 白い数字はスコア。
- 赤い数字は残りライフ。

## ゲーム部屋の設定

### Max Number of Players

ゲーム参加人数上限の設定。

### Map Setting

#### Normal・Small・Large

マップの大きさの設定。

#### HolePunch

通常版と同様のもの。詳しくは通常版の記事を参照。

### Tower Setting

#### Arcade

砲台のアップグレード・売却に掛かる時間がレベル・WAVEに関わらず一定で、極めて短くなっている（約1秒弱）。

#### No Sell

砲台の売却が不可能なモード。

#### Random

設置出来る砲台がランダムで選ばれた4,5種類のみになる。

## Creep Setting

### Normal・Hard

難易度の設定。

### Normal・Spawns・Random

出現する敵の設定。それぞれ通常版のルールに基づく。

## 砲台

略語	意味
D/C	ダメージ/コスト
D/S	ダメージ/秒
D/S/C	コストあたりD/S
UpgrC	次へのアップグレード費用
UpgrD	アップグレードで増える攻撃力

## Pellet Tower

通常版からの変更点：レベル4と5が安く弱くなった

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Pellet Tower 1	5	10	60	1.5	2.000	15.00	3.000	5	10
Pellet Tower 2	10	20	60	1.5	2.000	30.00	3.000	10	20
Pellet Tower 3	20	40	60	1.5	2.000	60.00	3.000	10	20
Pellet Tower 4	30	60	60	1.5	2.000	90.00	3.000	10	20
Pellet Tower 5	40	80	60	1.5	2.000	120.00	3.000	160	320
Sniper Tower	200	400	180	1.1	2.000	440.00	2.200	-	-

## Squirt Tower

通常版からの変更点：Typhoonが安く弱くなった

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Squirt Tower 1	15	5	70	6.0	0.333	30.00	2.000	12	5
Squirt Tower 2	27	10	70	6.0	0.370	60.00	2.222	23	8
Squirt Tower 3	50	18	70	6.0	0.360	108.00	2.160	35	16
Squirt Tower 4	85	34	70	6.0	0.400	204.00	2.400	75	31

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Squirt Tower 5	160	65	70	6.0	0.406	390.00	2.438	190	55
Typhoon Tower	350	120	90	9.0	0.343	1080.00	3.086	-	-

## Dart Tower

通常版からの変更点：ICBMが安く強くなった

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Dart Tower 1	20	8	90	1.0	0.400	8.00	0.400	15	8
Dart Tower 2	35	16	100	1.0	0.457	16.00	0.457	35	16
Dart Tower 3	70	32	110	1.0	0.457	32.00	0.457	60	32
Dart Tower 4	130	64	120	1.0	0.492	64.00	0.492	90	64
Dart Tower 5	220	128	130	1.0	0.582	128.00	0.582	120	172
ICBM Tower	340	300	140	1.0	0.882	300.00	0.882	-	-

## Swarm Tower

通常版からの変更点：なし

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Swarm Tower 1	50	20	60	4.0	0.400	80.00	1.600	30	20
Swarm Tower 2	80	40	60	4.0	0.500	160.00	2.000	50	40
Swarm Tower 3	130	80	65	4.0	0.615	320.00	2.462	75	80
Swarm Tower 4	205	160	65	4.0	0.780	640.00	3.122	125	160
Swarm Tower 5	330	320	70	4.0	0.970	1280.00	3.879	310	160
Storm Tower	640	480	75	6.0	0.750	2880.00	4.500	-	-

## Frost Tower

通常版からの変更点：なし

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD	低速化
Frost Tower 1	50	10	50	1.5	0.200	15.00	0.300	25	5	85%(-15%)

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD	低速化
Frost Tower 2	75	15	50	1.5	0.200	22.50	0.300	25	5	80%(-20%)
Frost Tower 3	100	20	50	1.5	0.200	30.00	0.300	25	5	75%(-25%)
Frost Tower 4	125	25	50	1.5	0.200	37.50	0.300	25	5	70%(-30%)
Frost Tower 5	150	30	50	1.5	0.200	45.00	0.300	50	10	65%(-35%)
Blizzard Tower	200	40	75	1.5	0.200	60.00	0.300	-	-	60%(-40%)

## Bash Tower

通常版からの変更点：全体的に安く弱くなった

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	攻撃回数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD	麻痺率
Bash Tower 1	100	60	40	1.3	0.600	80.00	0.800	50	40	5%
Bash Tower 2	150	100	40	1.3	0.667	133.33	0.889	150	110	7%
Bash Tower 3	300	210	40	1.3	0.700	280.00	0.933	150	140	10%
Bash Tower 4	450	350	40	1.6	0.778	560.00	1.244	150	120	15%
Bash Tower 5	600	470	40	1.6	0.783	752.00	1.253	150	180	20%
Quake Tower	750	650	40	1.8	0.867	1170.00	1.560	-	-	25%

## Ink Tower

通常版からの変更点：最低射程が短くなり、結果として範囲が広がった

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Ink Tower 1	75	30	70	1.3	0.400	40.00	0.533	75	40
Ink Tower 2	150	70	70	1.3	0.467	93.33	0.622	75	45

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	弾数/秒	D/C	D/S	D/S/C	UpgrC	UpgrD
Ink Tower 3	225	115	70	1.3	0.511	153.33	0.681	75	35
Ink Tower 4	300	150	70	1.3	0.500	200.00	0.667	75	50
Ink Tower 5	375	200	70	1.3	0.533	266.67	0.711	125	100
Ink-Blot Tower	500	300	70	1.3	0.600	400.00	0.800	-	-

## Snap Tower

通常版からの変更点

- とても安くなった
- 射程が長くなった
- Lv1からでも麻痺効果が付加

ユニット名	累積コスト	攻撃力	射程	D/C	UpgrC	UpgrD	麻痺時間
Snap Tower 1	15	100	100	6.667	15	100	1
Snap Tower 2	30	200	100	6.667	15	200	2
Snap Tower 3	45	400	100	8.889	30	400	3
Snap Tower 4	75	800	100	10.667	45	800	5
Snap Tower 5	120	1600	100	13.333	60	1600	7
Spike Tower	180	3200	100	17.778	-	-	10

## Boost Tower

通常版からの変更点：なし

ユニット名	累積コスト	Boost	UpgrC
Boost Tower 1	100	10%	100
Boost Tower 2	200	20%	100
Boost Tower 3	300	30%	100
Boost Tower 4	400	40%	100
Boost Tower 5	500	50%	-

## 攻略

### 基本

- Arcadeモードでは、砲台の売却時間が極めて短い上に、砲台の売却額が100%な為、序盤・中盤・終盤とメインの砲台を建て

替えていく。

- Flyingに対しては一時的にSwarmを建て、全滅させ次第売却して他の砲台の資金にあてる。
- 必要のない砲台は出来る限り売却してアップグレード資金に充てること。無駄に迷路を長く作らず、必要最低限で済ませる。
- 最終WAVEは誰かがクリアしてしまうと、他のプレイヤーもそこでゲームが終了してしまう。すると倒していない敵の分だけ点差をつけられてしまうので、速攻を心掛ける事。
- 序盤は入口近くにアップグレードしたPellet（レベル5でストップ）を集中配置するのが効果的。Pelletの代わりにSquirtでも可。

[ネタバレ注意、序盤パターンのマップを表示する、](#)

## Hardモード

- 最後の敵がボスなのがポイント。倒した敵から獲得した金そのままスコアとなるので、遅れてボスを倒し損ねると、大幅なスコアダウンに繋がる。また、逆に言えば逆転のチャンスでもある。

## Spawnsモード

- Dart・Bashでまとめて範囲攻撃が効果的。
- Bashの弱体化・及びDartの広い射程とそれに伴う攻撃回数の増加を考えると、基本的にDartの方がBashよりも使える（もちろんだが、状況により変化はする）。

## コメント

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿