

# Dungeon Defender



## サイトURL

V1.22 : <http://www.kongregate.com/games/kendric/dungeon-defender> ( Kongregate )

V1.43 : <http://greyhoundgames.com/ddefender/game.html> ( 公式サイト )

## 概要

RPG, RTS, TDの3要素を織り交ぜたゲーム。

ダンジョンの主となり、モンスターを使役して侵入者から宝石を防衛する。

幾つかの要素が追加された新バージョン「Dungeon Defender Enhanced」が新たにリリースされた。

## ヘルプ (英語)

<http://www.greyhoundgames.com/ddefender/help.html>

## 動画URL

[http://jp.youtube.com/results?search\\_query=Dungeon+Defender](http://jp.youtube.com/results?search_query=Dungeon+Defender)

## 関連市販ゲーム

[ダンジョンキーパー](#) ( Wikipedia )

[勇者のくせになまいきだ](#)

[勇者のくせになまいきだor2](#)

## • 基本事項

- [穴掘り \(Dig\)](#)
- [ショートカットキー](#)

## • [バージョンアップの変更点](#)

## • [Units \(ユニット\)](#)

- [タイプ](#)
- [Avatar \(アバター\)](#)
- [Lairs \(巣\)](#)
- [各ユニットの基本ステータス](#)
- [各ステータスの効果](#)

## • [Support \(サポート\)](#)

- [罠](#)
- [建築物](#)

## • [Items \(アイテム\)](#)

- [Armory \(専用装備\)](#)

## • [Bonus Trees \(特殊スキル\)](#)

- [Melee Lairs / 近距離ユニットスキル](#)
- [Ranged Lairs / 遠距離ユニットスキル](#)
- [Traps / 罠スキル](#)
- [Avatar / アバタースキル](#)

## • [敵ユニット](#)

- [敵ユニット基本ステータス](#)

## • [業績 \(Achievements\)](#)

- [攻略](#)
  - [基本事項](#)
  - [Hard Mode攻略](#)
  - [業績モード攻略](#)
- [コメント](#)

## 基本事項

- 本拠地に敵を20匹侵入させるとゲームオーバー。
- Easyでは24秒、Mediumでは20秒、Hardでは16秒毎に次のwaveへ進む（Speed最高の場合）
- ユニットの敵と戦い経験値を稼ぐ事でレベルアップする。アバターは自力で倒さなくても経験値が入る。
- 交戦中のユニットは、頭上に剣（近接・射撃攻撃）か水晶（魔法攻撃）のマークが表示される。
- 各ラウンド終了時に所持金に利子（初期値：5%）が加算される。
- 右下のSpeedスライドバーで、ゲーム進行速度が変更可能。

## 穴掘り (Dig)

穴掘り (Dig)

## ショートカットキー

ショートカットキー

## バージョンアップの変更点

### Ver.1.22

- 近接、飛行ユニットの巣の索敵範囲が円形から正方形に変更。
- VampireのMagicの値が7分の3に下方修正。
- ElementalのMagicの値が8分の3に下方修正。

### Ver.1.42

- 新たなアバター2種を追加（Necromancer・Succubus）、ただし、使用するには課金する必要がある。
- インフィニティモードを追加。新規マップが一つ追加されており、ラウンド数による終了がなく永久に戦闘を行える。
- 業績（Achievements）を追加。
- 専用装備（Armory）を追加。

## Units (ユニット)

### タイプ

- 敵味方ともに共通。
- タイプによって攻撃の可能・不可能や、壁を通過できるかどうか等の差異がある。

		防御側		
		地上	飛行	遠距離
攻撃側	地上（幽体含む）近接		×	
	飛行近接			
	遠距離（射撃・魔法）			

一方向的に攻撃可能    攻撃可能    × 攻撃不可能

### 近接戦 (Melee) 型

体力が高く、接近して戦う肉弾戦タイプ。飛行型に攻撃出来ない。  
味方側の近接ユニットは攻撃力が低め。敵側は攻守共に万能。

#### 射撃 (Ranged) 型

遠距離から弓矢で攻撃する。比較的攻撃力に優れる。

#### 魔法 (Magic) 型

遠距離から魔法で攻撃する。  
使用者によって様々な特色がある。

#### 飛行 (Flying) 型

地面を無視して進む。地上の近接戦型から攻撃を受けない。  
一部の罠を除きほぼ全ての罠が無効  
(一方的に攻撃可能 = 相手は攻撃してこないということなので地上近接型の足止めはできない、撃破は可能。)

#### 幽体 (Ethereal) 型

地面を無視して進む。地上扱いなので地上近接戦型を含む全てから攻撃を受ける。

## Avatar (アバター)

- 最初に3種(+有料アバター2種)の中からアバター(ダンジョンの主)を選択する。
- アバター自身が一定時間戦わなければHPが回復する。
- アバターのレベルにより設置出来るユニットが増加する。
- アバターが倒されてしまった場合、一定時間経つと本拠地から復活する。
- 移動中は攻撃の頻度が著しく下がってしまう。

名前	タイプ	特徴
Chaos Ranger	射撃	遠距離から矢で攻撃。 Lvが高くなると複数同時に攻撃できる。最大3体。
Death Knight	近接 幽体	接近して攻撃。HPの自動回復が速い。 幽霊なので土壁や街を無視して動ける。 受けるダメージが20%少ない(表示防御力とは別計算) Lvが高くなると稀に大ダメージを与えられる。
Evil Wizard	魔法	攻撃した敵の周囲にも連鎖して命中する魔法攻撃。 Lv8以上でデーモンを召還して使役できる。 更にLvが高くなると(Lv12以上)毒霧を発生させられる。
Succubus	近接	有料アバター。 ムチを使いやや離れた位置から近接攻撃が可能。 相手ユニットの1体を誘惑して手下として使役できる。 レベルが高くなると範囲内の味方全員にヘイストをかける。
Necromancer	魔法	有料アバター。 遠距離から魔法で攻撃。 レベルが上がるとアンデッドを召喚できるようになる。

クリックでアバターのスキル詳細を表示

## Lairs (巢)

- 巢(Lairs)をマス目に設置する事で、その場所からユニットが現れて攻撃をする。
- 巢の上に表示される赤いバーは、巢の人口数。全滅しても、一定時間経過で回復する。
- 敵の進行ルート上に巢を設置すると、踏み潰されて消滅してしまう。
- 敵味方問わず、ユニットをクリックすると詳細なステータスが表示される。
- "Defender patrol radius"は、各ユニットの詮索範囲の設定。この範囲内に敵が居ないと攻撃を行わない。スライドバーを動かすと範囲を変更出来る。ただし、射撃・魔法ユニットは移動しない為、設定項目がない。
- 敵の出現ポイントは聖域で、こちら側のモンスターが隣接すると爆発する(アバターとpeonを除く)。

名前	コスト	要求レベル	タイプ	備考
Goblins	13	1	近接	1つの巣から2体出現する。3~4体いる場合でも出動は2体まで。 一定以上のLvから巣の人数+1、Lv4以上で射撃防御+15
Centaur	15	1	射撃	敵に矢を射る。 Lv7（表示上は13）以上になると2体の敵に攻撃できる。 復活が非常に遅い。
Minotaurs	25	3	近接	近接に強い。 Lv7以上になると武器が変わり重なった敵を同時攻撃できる。 （未確定）
Manticores	35	4	飛行 近接	射撃にとっても弱い反面、魔法に強く、地上ユニットに対しては無敵。 Lv7以上で毒攻撃を行う。 復活が非常に遅い。
Vampires	45	5	飛行 地上 近接	敵からHPを吸収する。Lv15以上になると爆破攻撃を覚える。 移動時は飛行し、攻撃時は地上近接属性。飛行時は射撃防御2倍。
Liches	65	6	魔法	範囲ダメージを与える死の雲を投げる。 Lv8以上になるとSkeletonを生み出して使役する。
Elementals	80	7	近接	全般的に強力なユニット。 Lv9（表示上はLv10）以上になると死亡時に分裂する。
Wyrm			魔法	Chaos Rangerを選択した時の最強ユニット。 遠距離型としては最も耐久力が高い。 Lv10以上になると魔法を無効化する。
Hydra			近接	Death Knightを選択した時の最強ユニット。 HPと近接・射撃防御が最も高い。 Lv9以上になると重なった敵を同時攻撃できる（Lvにより2~5体まで）
Demon Pit	100	8	魔法	Evil Wizardを選択した時の最強ユニット。 防御力は低いが、攻撃力・攻撃速度共に最強。 Lv10以上になるとHP吸収攻撃を行う。
Hotel			特殊	Succubusを選択した時の専用ユニット。 通常は敵である英雄ユニット3体が一つの巣に格納されている。 ユニットはドワーフ、エルフ、ドルイド、バルキリー、ローグの中からランダムで3体。
Graveyard			近接	Necromancerを選択した時の最強ユニット。 壁を通過して移動できるPhantomを呼び出す。

クリックで各ユニットのスキル詳細を表示

## 各ユニットの基本ステータス

**+** クリックで各ユニットのステータス詳細を表示

## 各ステータスの効果

名前	影響を与えるステータス
Strength	近接攻撃力、最大体力値
Dexterity	射撃攻撃力、攻撃速度
Magic	魔法攻撃力
Malee resistance	近接防御力
Ranged resistance	射撃防御力
Magic resistance	魔法防御力
Haste	攻撃速度、Dexに依存
Speed	移動速度

## Support (サポート)

### 罠

マスを通じた敵に対して様々な効果を与える。  
黄色いバーが満タンになると、発動スタンバイ状態になる。

名前	コスト	要求レベル	設置上限数	効果
Spike Trap	15	1	4	通過した敵に最大HPの30%のダメージを与える。
Pit Trap	25	3	3	落とし穴。4秒間敵を立ち止まらせる。 5%の確率で敵が死亡。
Boulder Trap	50	5	2	通過した敵の方向へ向けて鉄球を転がす。 壁に当たるまで転がり続け、その間ずっと当たり判定がある。
Maim trap	70	7	1	移動速度を低下させる。

名前	コスト	要求レベル	設置上限数	効果
Swarm trap	100	9	1	Chaos Rangerを選択した時の最強トラップ。 Swarmを召喚。飛行タイプにも有効。
Deathtrap				Death Knightを選択した時の最強トラップ。 通過した敵を死に至らせる。飛行タイプにも有効。
Gravetrap				Evil Wizardを選択した時の最強トラップ。 墓石からDracolichを召喚。飛行タイプにも有効。
The Betrayal				Succubusを選択した時の最強トラップ。 範囲内の敵の移動速度が遅くなる。
Undead Converter				Necromancerを選択した時の最強トラップ。 発動するとGhostを呼び出す。

## 建築物

隣接しているユニットに様々な効果を与える。

名前	コスト	効果
Gym	50	Strengthを(4 × 各ユニットのレベル)上昇。
Track	50	Dexterityを(4 × 各ユニットのレベル)上昇。
Academy	50	Magicを(4 × 各ユニットのレベル)上昇。
Altar	-	6面以降で最初から設置されている。様々なステータスを上昇。
Blacksmith	-	6面以降で最初から設置されている。MeleeとRange防御を10上昇。
Gold Vault	100	利子を2%上昇。本拠地に隣接している場所にしか設置出来ない。

## Items (アイテム)

- ・ ランク (レアリティ) があり、赤 > 茶 > 紫 > 青 > 緑 > 黄 の順で高い。
- ・ 敵を倒すと、まれにアバターが装備出来るアイテムを入手出来る (パラディンは100%落とす)
- ・ また、宝箱からも同様に入手出来る。
- ・ 敵が落とすアイテムはwaveが進むほど強力になる。
- ・ 宝箱は、2マス前の敵を倒した後に1マス前のドアを掘って壊し、宝箱にアバターが触る、もしくは穴を掘る事で取る事が可能。
- ・ 初期設定では、獲得したアイテムの中からランクの高い物が自動で装備される。
- ・ "Item Control"の項目が"Auto"で自動装備、"Manual"で手動装備。
- ・ 自動装備は必ずしも最適な装備になるわけではないので、ある程度は自分で選ぶのも重要。
- ・ アイテムはドラッグかダブルクリックで装備。オンマウスで詳細を表示。
- ・ 装備欄の左下のリサイクルマークにドロップでアイテムを捨てられる。

## Armory (専用装備)

Armory (専用装備)

## Bonus Trees (特殊スキル)

- 各マップをクリアするとポイントが貰え、ステータスなどの強化を行える。
- 各マップクリア毎に一度だけリセットで振り分けを初期状態からやり直せる。
- Hard以外の難易度では、クリア済のマップを再度クリアしてもリセット可能。

以下、特に断りがない場合は、見出しのモンスターのステータス強化。それぞれ上から順番に記載。

### Melee Lairs / 近距離ユニットスキル

+ Melee Lairs / 近距離ユニットスキル

### Ranged Lairs / 遠距離ユニットスキル

+ Ranged Lairs / 遠距離ユニットスキル

### Traps / 罠スキル

+ Traps / 罠スキル

### Avatar / アバタースキル

+ Avatar / アバタースキル

## 敵ユニット

各ユニットのレベルは、Easyでラウンド数の約1/2、Mediumで約3/4、Hardでは同じ（一部例外有り）

#### Dwarf

近接タイプ。斧と盾を持った兵士。  
そこそこの耐久力を持つが、攻撃力は最低。

#### Elf

射撃タイプ。序盤の強敵。  
高Lvの者は同時に2本発射してくる。

#### Rogue

近接タイプ。短剣を持った紫の敵。罠を無効化する。  
攻撃力が高く射撃に強い。毒攻撃も行える。

#### Valkyrie

飛行近接タイプ。壁をすり抜ける。  
地上近接ユニットではダメージを与えられない（足止めは可能）

#### Druid

近接・魔法タイプ。緑色の祭司。射撃がほとんど効かない。  
低Lvの者は近接攻撃のみだが、一定以上のLvから魔法弾を放つ。  
高Lvの者はBear(GKM)を召還する。

#### Wizard

魔法タイプ。青色の魔法使い。範囲ダメージの魔法弾で攻撃する。  
高Lvの者はファイアーウォールも使う。

#### Cleric

魔法タイプ。青色の牧師。自身と仲間のHPを回復する。攻撃は行わない。

#### Paladin

近接タイプ。聖騎士。ボスクラスのユニット。罠無効、回復魔法使用。  
リッチを一撃で殺す範囲魔法も使う（他のユニットには効果なし）  
序盤は各入口から1体ずつ現れるが、中盤以降はザコと混ざって1~2体ずつ出現。  
最終ステージの終盤ではザコとして出現する。

#### Bear(GKM)

近接タイプ。熊。後半マップの終盤、Druidとラスボスが召喚する。  
縦横無尽に動いてユニットの巣を破壊しまくる上に、  
召喚主を倒さない限り何度でも召喚されてしまう（運が悪いと10体以上たまることもある）  
ただし、巣に対して最短距離を移動しようとして、隙間にハマることがある。  
倒さなくても一定時間で消滅する。射撃に対して無敵。

#### Champion

近接タイプ。マップ9、及びこのゲームのラスボス。

全ステータスが偏りなく高い値で、弱点も特に見当たらない強敵。  
自分を中心とした広範囲攻撃、範囲攻撃魔法、回復魔法、召還魔法を使用する。  
範囲攻撃は近接・魔法共にかなりの距離まで届く（約7x7マス）  
この敵を逃すと、ライフが幾ら残っていてもゲームオーバー。

クリックで各ユニットのスキル詳細を表示

## 敵ユニット基本ステータス

クリックで敵ユニットのステータス詳細を表示

## 業績 (Achievements)

- 各種の条件をクリアすると業績が達成され専用装備の購入に必要なGamerPointが入手できる。
- それぞれの業績は一回しか達成できない。（何度もPointをもらうことはできない）
- 達成した際はポップアップのようなグラフィックで達成したメッセージが表示される。
- 表記されている条件を達成しても称号が与えられるまでにやや時間がかかることがある。
- 各種の業績とクリア履歴は左下のAchievementsタブをクリックすると確認可能。

クリックで業績の詳細を見る

## 攻略

### 基本事項

基本事項

### Hard Mode攻略

Hard Mode攻略

### 業績モード攻略

業績モード攻略

## コメント

- コメントテスト -- 名無しさん (2010-01-22 17:13:57)
- 1,42verがクリックしても表示されません, リンク消滅でしょうか? -- 名無しさん (2010-02-09 19:38:52)
- トップの文章を見るとハックされたとの事で、しばらくしたら復旧する予定だそうです。 -- 名無しさん (2010-02-09 20:13:14)
- ありがとうございます。無限モードがやりたかったのですがしばらく待つしかなさそうですね。 -- 名無しさん (2010-02-10 06:59:57)
- エンドレスは現在113Roundで700万金がある。もうやめようと思う。とりあえずEvil Wizardの動きが速くなってうける。levelは20 -- 名無し (2010-10-26 13:45:40)
- ver.1.42のエンドレスでVictory EndingScore:66976328 Well then... maybe not so infinite after all!!!!CONGRATS!!!こんなに出た 結局無限じゃないってことなのか -- 名無しさん (2010-12-09 16:01:34)
- scoreと金が20億超えたくらいでオーバーフローして-になって吹いた、それにしてもマンティコアゲー過ぎでしょ -- 名無し (2011-03-20 04:01:34)

名前:

コメント:

投稿