

Jungle Hunt



サイトURL

http://www.freegamesjungle.com/jungle_hunt.html

概要

様々な種類のインディアンやタワーを設置して、侵入してくる敵を撃破し、村を危険から守る。左右スクロール式。

- [基本事項](#)
- [ショートカットキー](#)
- [ユニット](#)
 - [攻撃ユニット](#)
 - [生産ユニット](#)
- [バグ](#)
- [攻略](#)

基本事項

- インディアンは攻撃する度に肉(Meat)を消費する。
- Gold/肉は、敵を倒すか、生産タワーの設置により獲得する。
- 各インディアンはリサーチする事で使用可能になる。リサーチは順番でないと駄目。
- 倒しきれなかった敵は巡回しない。
- 各難易度とも、WAVE50で終了。

ショートカットキー

キー	機能
十字キー、A、D	マップスクロール

デフォルトではスクロールはキーボードでのみ可能。設定を変えればマウスでの操作も可能となる。

ユニット

攻撃ユニット

名前	コスト	対	RC	能力	射程	攻撃力	SP	肉	UGC
Axe Warrior	20	地	-	斧で攻撃	狭	1-5	24	2	30
Dart Indian	40	全	-	弓矢で攻撃	中	1-4	30	2	50
Poisonous Trap	75	全	25	毒状態にして継続ダメージ(1ダメージ/秒)	中	2-5	35	3	80
Icy Indian	75	全	50	敵を一時停止させる(2秒間)	中	1-3	32	3	80
Spear Indian	100	地	75	槍で攻撃。10%クリティカル(ダメージ増)	長	3-7	24	4	100
Trap Indian	50	全	100	地雷。道に設置(敵不在時のみ設置可能)	-	20-30	48	-	-
Indian Tower	220	地	125	対地専用砲台。範囲攻撃	長	9-16	40	10	150
Bird Tower	220	空	150	対空専用砲台	長長	10-16	20	7	150
Coconut Tower	800	全	175	麻痺(2秒間)・毒(2ダメージ/秒)効果のある範囲攻撃	長長長	10-20	45	18	500

RC = リサーチコスト。リサーチは上のユニットから順にのみ可能。
 攻撃力(AP) = 初期(Lv1)の値。生産ユニットの場合は、APは生産力を表す。
 SP = スピード。次の攻撃(または生産)を行うまでのターン数。24ターン = 1秒。つまり、数値が少ないほど攻撃(生産)頻度が高い。
 肉(Meat) = 攻撃5回あたりの肉消費量。
 UGC = アップグレードコスト(1Lvあたり)。アップグレードは無制限に可能(と思われる)。

- 弓、槍などの間接攻撃は誘導しない上に弾速も速くないので遠距離での命中は計算しづらく、どっちにしても接近戦狙いになる。

アップグレードについて

1Lvアップ = 攻撃力の上限・下限ともに、インディアンの場合1ずつ(Indian Tower・Bird Towerは2、Coconut Towerは5)増加。
 射程はAxe Warriorは増加なし、他は若干拡大する。
 ユニットのレベルは星の色(Lv1-25 : 白、Lv26-50 : 青、Lv51-75 : 黄、Lv76以上 : 赤)でも表示される。
 Trap Indianと生産ユニットはアップグレードなし。

売却について

ユニットの売却価格は、累積コストの1/2(生産ユニットも同様)。
 Trap IndianとResearcherは使い捨ての為、売却不可。

Trap Indianについて

WAVEとWAVEの間のみ、通路に設置可能。一度設置したマスには、敵の通過により地雷が破裂した後も、再度Trap Indianを設置することはできない。

生産ユニット

名前	コスト	能力	生産力	SP
Oil Tower	100	Goldを稼得。肉購入ボタン：肉20を10Goldで購入。肉売却ボタン：肉20を5Goldで売却。	1-1	48

名前	コスト	能力	生産力	SP
Granary	100	Meatを生産。ライフ回復ボタン：肉100で1ライフ回復。	1-1	55
Researcher	5	土地の価値を調査する(下記参照)。調査完了まで10秒必要。	0-0	240

Researcherについて

各マス进行调查し、数字判定を出す。数字はOilとGranaryを建てた際の収入に関係する。なお、生産はWAVE進行中のみ。

判定	価値	1Gold/Meat生産に必要な秒数
0	なし	生産不可
1	可	6秒(Meat生産の方が若干遅い)
2	良	4秒(同上)
3	完璧	2秒(同上)

ちなみに、数字は下記のように波紋状になっている(通路など確認出来ないマスも含める)。よって、一部分が分かれば3の場所を推測する事が出来る。

		1			
	1	2	1		
1	2	3	2	1	
	1	2	1		
		1			

バグ

- Coconut Towerが速い敵(蛇、赤い鳥)の一番手に命中しても、麻痺効果が効かず(与ダメージも無し)、抜けられてしまう(二番手以降には効く)。
- たまに、一定のマスにユニットを置けなくなるバグが発生する。ブラウザの更新で解消する。

攻略

- ゲーム開始直後にResearcherでマス目を2~4マス程度調査。その中に3があればOilを建て、なければやり直す。
- 上記で調査するマスは、右画面最右下から左3マス目のような、3方向が開けている場所がよい。(3が出た場合、隣接3か所に2が存在することになる為)
- 肉が不足する状況はあまりない(Coconut Towerを大量に生産しない限り)ので、Granaryはライフ回復用として1のマスに一つ設置すれば十分。Oil Tower設置を優先する。2か3のマスに計6~8体以上配置を目標。
- ライフが削られてきたら、Goldで肉を購入し、その肉をライフと交換する。50Gold = 肉100 = 1ライフ。
- 飛び道具(斧以外)は斜め方向に打ち出すと非常に外しやすい(前述の通り誘導しないため、半分以上当たらない)ので、敵と直対、または真後ろから攻撃できる位置に配置する(左画面の最初の突当りなど)。斧は、それ以外の、2本の通路に挟まれるマスに置く。
 - ただし振り向いてから攻撃するまでにタイムラグがあるため、斧で蛇を相手にした場合、振り向いた時には銭湯の蛇はもう射程外に逃げていたりする。
- 生産は敵がいる間のみのため、攻撃ユニットは右画面中心に設置するのがベター。ただし対空ユニットは満遍なく配置して、鳥の取り逃しを防ぐべき。
- 鳥対策に、WAVE4開始時まで毒を開発して設置。当面は斧のレベルアップと毒でのぎ、Coconut Tower開発を待つ。灰鳥・

赤鳥対策にBird Towerを設置するのもよい(右画面一番下の岩の間に挟まれた突き当りが、比較的逃げる鳥にも当たりやすい)、Coconut Towerが2~3体置ければだいぶ楽になる。それ以外のユニットは基本的に不要。

- 50面のマンモスは、斧の集中レベルアップで対処。抜かれた斧は売却して、攻撃機会のある斧のレベルアップに振り替える。なお、マンモスに抜かれても、攻撃力(10)を超えるライフがあれば、ゲームクリアになる。