

Protector Reclaiming the Throne



サイトURL

<http://www.kongregate.com/games/undefined/protector-reclaiming-the-throne>

概要

[Defender](#)・[Protector](#)に続くシリーズ第3弾。
Protectorのシステムを基盤として改良されている。
続編として[Protector III](#)が公開されている。

- [前作までとの相違点](#)
- [Tips](#)
- [ショートカットキー](#)
- [スキル](#)
 - [Mage](#)
 - [Warrior](#)
 - [General](#)
- [攻撃ユニット](#)
 - [Mage](#)
 - [Warrior](#)
- [攻略](#)
 - [一般論](#)
 - [MAP別攻略](#)
 - [天才児について](#)
- [コメント](#)

前作までとの相違点

- 基本的なルール・システム等は[Defender](#)を参照。
- 魔法使い・戦士の基本2職からアップグレードしていく。
- 各属性毎の特殊効果がなくなり、代わりにアップグレードで付加出来る。
- 敵に(魔法)防御力があり、その分だけダメージが軽減される。
- 画面左上で出現モンスターの体力・状態の一覧が確認出来る。
- 上級職がスキルポイント取得、およびレベルアップによる解除に変更された。

Tips

マップ画面左下(Change Setting)で難易度の変更が可能。

- ・与えたダメージ量に比例して経験値が貰えるので、毒効果でも経験値が獲得出来る。
- ・データは自動セーブ。続きを始めるには「CONTINUE GAME」から。
- ・AR：(魔法)防御(アーマー) Amt：出現数

ショートカットキー

キー	機能
Shift	同じユニットを連続で設置
Space	ユニットの設置を中止
十字キー	マップをスクロール
1	魔法使いを選択
2	戦士を選択

スキル

各マップをクリア事に1ポイント獲得。
割り振りにはリセットボタンで、スキルグループ毎にリセット、何度でもやり直せる。
説明と効果が違う物が多いので注意。

Mage

TIER	名前	効果
1	Empowerment	基礎攻撃力+1
2	Fire Focus	Fire Mageの基礎攻撃力+1
	Cold Focus	Cold Mageの基礎攻撃力+1
	Poison Focus	Poison Mageの基礎攻撃力+1
	Energy Focus	Energy Mageの基礎攻撃力+1
	3	Speed Casting
	Destruction	上級職「Destructor」を使用可能に
4	Magical Might	基礎攻撃力+2
	Bypass Armour	敵の魔法防御-1

TIER	名前	効果
5	Alacrity	Quickspellの攻撃速度+10%
	Infliction	Inflictorの特殊能力+10%
	Explosive Mana	Destructorの基礎攻撃力+10%
	Absorption Abortion	敵の吸収能力-25%
6	Mana Exploitation	攻撃速度-0.15 特殊能力+ ? %
	Mana Degradation	基礎攻撃力+10% 特殊能力+ ? %
	Magical Manipulation	敵の魔法防御-1、吸収能力-25%

Warrior

TIER	名前	効果
1	Ferocity	基礎攻撃力+1
2	Physical Forging	Physical Warriorの基礎攻撃力+1
	Lava Forging	Fire Warriorの基礎攻撃力+1
	Frozen Forging	Cold Warriorの基礎攻撃力+1
	Noxious Forging	Poison Warriorの基礎攻撃力+1
	Energetic Forging	Energy Warriorの基礎攻撃力+1
3	Archery	上級職「Archery」を使用可能に
	Finesse	上級職「Rogue」を使用可能に
4	Intimidation	基礎攻撃力+2
	Armour Ignore	敵の物理防御-1
5	Dexterous	Rogueの攻撃速度+10%(効果なし?)
	Imbued Arrows	Archerの特殊能力+10%(効果なし?)
	Battlefield Tactics	Tacticianの基礎攻撃力+10%(実際は+3%)
	Stunted Absorption	敵の吸収能力-25%
6	Intense Training	攻撃速度-0.15 特殊能力+10%
	Brutal Training	基礎攻撃力+10% 特殊能力+10%
	Tactical Negation	敵の物理防御-1、吸収能力-25%

General

TIER	名前	効果
1	Frugal	ユニット設置コスト-2
	Hardy	ライフ+1
	Builder	整地コスト-1
	Scouts	敵の出現時体力-2%(注釈)
2	Miser	ユニット設置コスト-3
	Tough	ライフ+2
	Constructor	整地コスト-2
	Telescopes	敵の出現時体力-3%(注釈)
3	Skintflint	ユニット設置コスト-5
	Indomitable	ライフ+5
	Erector	整地コスト-2
	Camouflage	敵の出現時体力-5%(注釈)
4	Teacher	獲得経験値+5%
	Joinery	整地コスト-10
5	Instructor	獲得経験値+5%
	Peon Workforce	整地コスト-15
	Altered States	敵の自動回復-25%
6	Natural Corruption	敵の自動回復-25%

Scouts系列のスキルは、最大HPが減少するわけではなく、規定値の分、ダメージを受けた状態で出現するだけなので、自動回復を持つ敵にはHPを回復されてしまう。

攻撃ユニット

Mage

アップグレード1回目

攻撃属性を4属性から選択。

アップグレード2回目

Cripple	時間経過で最大HPが減少
Slow	移動速度を低下
Infect	一定時間継続ダメージを与える
Debuff	敵を弱体化。効果中の敵に対する攻撃が表示%分上乗せされる ただし上乗せ分は属性の影響を受けない

InfectとDebuffは同時に効果を発揮しない。

Infectは効果時間を上書きしない模様。
アップグレード3回目

Specialism	特殊能力を強化
Generalism	基礎攻撃力を強化

アップグレード4回目
上級職を選択

Inflictor	特殊能力が高い
Destructor	攻撃力が高い(要スキルロック解除)
Quickspell	攻撃速度が速い(要スキルロック解除)

アップグレード5回目~
これ以降のアップグレードは、職業により選択肢が変化
Inflictorの場合

Increased Duration	特殊能力の効果持続時間を上昇 + 基礎攻撃力を少し上昇
Large Increase	基礎攻撃力は上がらず、特殊能力のみ上昇

Destructorの場合

Splash	攻撃対象の近くの敵にもダメージが入る範囲攻撃
Massive Damage	攻撃力を強化
Spell Criticals	一定確率でトリプルアタック(=3倍ダメージ)

Quickspellの場合

Speed	攻撃速度を強化
Damage	攻撃力を強化
Infliction	特殊能力を強化

最終アップグレード

Necrosis	殺害数の分だけダメージ増加
Holy Light	特殊能力・攻撃力・攻撃速度・攻撃範囲が増加

Warrior

アップグレード1回目
攻撃属性を物理+4属性から選択。
アップグレード2回目

Criticals	表示%の確率で通常の3倍ダメージ
-----------	------------------

Consecrate	属性を無視した表示%分のダメージ。吸収能力も無視。 弱点が優先されるので逆にダメージが減る事も。
Berserk	攻撃命中時、表示%の確率で短時間攻撃力2倍。速度3.85で剣を3回振れる時間
Armour Pierce	敵の防御を一定値減らしダメージを与える。敵の防御力が異常に高い場合などは Criticalsより有効

アップグレード3回目

Specialism	特殊能力を強化
Generalism	基礎攻撃力を強化

アップグレード4回目

上級職を選択

Tactician	攻撃力が高い
Archer	攻撃範囲を+1。地空の両方に攻撃可能(要スキルロック解除)
Rogue	攻撃速度が速い(要スキルロック解除)

アップグレード5回目～

これ以降のアップグレードは、職業により選択肢が変化
Tacticianの場合

Special Focus	特殊能力を強化
Damage	攻撃力を強化

Archerの場合

Special	特殊能力を強化
Speed	攻撃速度-1.0
Damage	基礎攻撃力を強化

Rogueの場合

Finese	攻撃速度-1.0
Anatomy	攻撃力強化 攻撃速度-0.5
Perfection	攻撃速度-0.5 特殊能力を強化

最終アップグレード

Tactician・Rogueの場合

Unholy Might	攻撃力2倍 特殊能力1.2倍
Glorious Striker	攻撃力1.5倍 特殊能力1.2倍 AR貫通？

Archerの場合

Aerial Corruption	Flyingの敵に対してダメージ2倍
Vision Blessed	攻撃力2倍 攻撃速度-0.5 攻撃範囲+1

攻略

一般論

- (魔法)防御力があるために、計画的な育成が必要となる。
前作までのように、量でどうにかしようとしても、(魔法)防御力のためにダメージを与えられない(=経験値を得られない=レベルアップできない)事態になりうる。
特にMage系は、本来のダメージが低い事も含めて、その傾向が顕著。
- 敵の[Absorb]属性のため、MAP毎の実質不要属性が存在する。実際にMAP攻略開始前には、[Absorb]属性と、敵のSTR属性を要チェック。
- Scouts系の敵の体力減少スキルは、裏を返せばそれだけ敵から得られる経験値が少なくなってしまう。
- WarriorでSpecialに振るのは無駄。またRogueはTacticianより明らかに劣る。
- 同様にMageのQuickspellも他2つと比べてメリットがない。
- 属性は出来る限りボスよりも雑魚に合わせる事。ボスが通っても1しか減らないが、雑魚と属性が合わない場合、大量に逃してしまう恐れがある。ボスは弱化属性で無い限り、いつかは倒せる。

MAP別攻略

Achirion Wastes

左半分の上下一番範囲が広がる部分にWarriorを配置、Warriorを置くメリットが極端に少ない場所が6箇所あるのでMageを配置しInfectとSlowが交互になるように配置。
左半分はステージ後半になるまで配置しない事。経験値分散により後半対応が出来なくなる。左半分で防げなくなってきたら、右半分に左半分と同じように配置していき、最後半辺りには人海戦術で対応、WarriorはCriticalsを選択すると良。主戦力は最初UPだけSpecialに振り発動率を上げ、その後はGeneralismに振れば大概の敵は倒せる。

Path to Shoreview

敵の防御力が異常に高いステージ。よって、他のステージよりも一層少数精鋭の戦法を取る事になる。
弱点がすべてPoison(緑)なので、属性選択はもちろんPoison。
弱点属性が遠まわしなヒントだと気が付けば意外と簡単なため「Easy?」なのだろう。

[クリックで詳細な攻略その1を表示](#)
[クリックで詳細な攻略その2を表示](#)

Spine of Kraxos

完全に二手に分かれるマップ。お金が溜まり難く、人員配置も苦しいので、スキルポイントに余りがあれば、設置コストに振っておくと良。
Mageは左右合わせて2~4体居れば問題は無いが、金銭的な余裕から2体が推奨。
Warriorも初期は左右で2体居れば中盤まで問題は無い。
MageはDestructor攻撃型が優秀。移動距離が少ない為、Infectなどの効果は極めて低い。
WarriorはCriticalsを選択し、こちらも攻撃力を最大限まで上げる。
中盤以降2体では抜けられるようになってくるので、余ったポイントで人海戦術のWarriorを配置
基本は入り口一個下の2マスで食い止め、突破した敵を人海戦術で潰す。
数匹はPCスペック等の問題から逃げられる可能性があるが、主力のUPを怠り先に人海戦術を作らないよう気を付ける事。

Collapsed Shrine

InfectとSlowの耐性を持つ敵が多く存在する。その為Mageの攻撃力が必須となるマップ
DestructorのMageを最低3名上部に配置し、Mageは全て攻撃力特化にする。InfectとSlowを付けておけば若干難易度が下がる場面もある為付けておくと良。
Warriorは上部に2体、川の字の左右に置きCriticals狙いのサブダメージといった扱い。
下部に2体ほどMageを配置し、こちらもサブダメージ扱いとする。
スキルをWarriorに振る必要は無いので、余っているなら設置コストに振っておくと初期段階で上部の防衛を完成させられる。

Fallen Mini

何がノーマルなのかと小一時間問い詰めたマップ。
必須スキルは経験値UPを最大まで取れば意外と簡単にクリア可能。

中央の二箇所の真ん中に、Mageを配置し氷と炎のMageに育てる。
4面のコウモリ～途中までに、二名共Destructorになっている事が必須条件。
経験値上昇+のスキルを習得するか、もしくはMageのスキルを5段階以上にする事ができれば、かなり楽にクリアができる。
1面でまず最初に氷Mageを作成、続いて炎Mageを作成する。

基本的に2面終了まで氷Mage先行でLVUPしていく事、炎Mageの方がLV上がり早いので、氷Mageが追いつくまでは炎MageのLVUPはストップし、氷MageのLVを上げてから炎Mageを同LVにしていく。
3面終了までに両者Destructorか炎MageのみDestructorであれば、クリアは目前。
4面突入中に氷MageをDestructorにLVUP出来ればノーミスでクリアできるはず。

- ・別のやり方

スキルはアーチャーとアーチャー強化必須。

1waveはメイジで乗り切る4人orレベルアップファイア2名居ればOK。

2waveにて出口直後の角を整地し兵士を設置氷属性でレベルアップさせ属性は左から2番目を選ぶ。

4wave開始までにアーチャーにランクアップできていれば勝ちが決まったようなもの。

The Forgotten Bridge

マップ範囲が広い割りに人員の配置が極端に少ないマップ。

敵はボス以外経験値が異常に少なく、防御力もかなり高い。LVUPは皆無と思った方がよい。

必須スキルは、整地スキルを最低-15と配置コスト減少スキル。

Warrior主体でMageは、ほぼ役立たずになる。Mageを置くお金があるならWarriorをドンドン配置しよう。1面で2名Warriorを配置し、この二名を主力扱いとして育てる。

人海戦術が基本の為、Criticals狙いで戦うと敵のHPにムラができてしまい、反対に敵がすり抜けるので、Armour PierceでムラなくHPを減らす方がよい。

左マップがWarriorで埋まり、徐々に橋を渡りかけてくる敵が現れ始めたら、右マップをWarriorで埋める。

人海戦術Warriorを育てるくらいなら、整地しマス埋めWarriorを増やした方がよい。

橋で隔てて、左マップは初期配置のマスだけのWarriorで構成し、右マップは整地を繰り返しWarriorで埋める。

右マップがほぼ埋まったら、左マップの攻撃範囲の広い有効な場所にWarriorを配置していく。

主力2名は3段階目の攻撃力を上げた時点でLVUPを止め、出来る限り人員配置に力を注げばクリア可能。余ったポイントで左マップのWarriorのLVを上げていけばよい。

橋の4箇所のみMageを配置する分には橋を渡りきるまでに20～40のダメージを与えられる為よい。

Old Shaven Road

Mageが3体居れば、幾らでも対応できるマップ。要スキルポイント

まず、設置コストを2段階まで上げ-5にした状態にする。

基本は入り口の上2マスと入り口に最も近い1マスで押さえ込む。

Infect毒MageとSlow毒Mageを作成しDestructor辺りまで育てる。

Destructorが2体完成したら、入り口の空き1マスにSlow氷Mageを作成

Slow氷Mageは完全支援型にする事。

中盤～後半にかけて金が余り出してくるので、念の為に人海用Mageを置いておけばクリア可能。

Mageのスキルは4段階目を全て取っている状態であれば楽。

Not So Vast Forest

全ステージ1匹ずつボスが登場する。経験値が高くお金が溜まり易い、弱点属性が1～9まで毒に対して、ラストのボスのみ稲妻が弱点で耐性に毒を持つので若干厄介。

基本は、Warriorで人海戦術が有効。範囲が広い為Mageの方が有用に見えるが、敵の移動速度が意外と速く、Mageの火力では対応しきれない。

初期段階でのクリアを目指すなら、必ずLivesのスキルが必須。最低でも2段階まで上げないと攻略は難しい。

内周にWarriorを3名配置し、1～2面まで対応させる。3名の属性を毒にし、Consecrateを選択。後はSpecialismで属性ダメージを上げておけば1～9の敵の主力になれる。

お金は大分余るので、3面以降は徐々に増やし、更に整地及び配置を繰り返す。人海用のWarriorは毒を3/2、稲妻を3/1程度に育て、Consecrateに育てればクリア可能。

Livesのスキル自体を最大まで上げればクリア出来ないといった事は無いはず。

The Concert

敵の移動範囲がかなり広いマップ。属性は炎と稲妻が有効。敵の防御力が高く、InfectやSlowに耐性を持つ敵が多く効果を発揮しないので注意。

炎Mageを入り口の十字路に置き、その奥の十字路に炎と稲妻のWarriorを1体ずつ配置。

防衛ラインは内周に入ってからなので、外周はMageがチョコチョコ与えるダメージでやり過ごす。

1～3面辺りで出口側にも同じように配置していく。

出口側は稲妻Mageにし、Warriorは入り口側と逆転させる。

入り口側が、炎(左) 稲妻(右)なら、出口側は稲妻(左) 炎(右)にする。

入り口側を稲妻Mageにすると経験値が分散されず、出口側の人員が途中から役に立たなくなるので、入り口側は必ず炎Mageにする事。

最終ラインまで、この8名で対応するので、LVUPは炎型を先行でLVを上げるように心掛ける。それでも、稲妻型が先に強くなっていくので、無理してまで炎型とLVを合わせる必要は特に無い。入り口側の炎MageはDebuffを選択し攻撃型のDestructorに育てる。

出口側の稲妻MageはCrippleを選択し、こちらも攻撃型のDestructorに育てる。

Warriorは全てCriticalsを選択し攻撃型に育てる。

The Old Throne

稲妻、炎、毒、無属性と4種の敵が出てくるマップ。敵の移動範囲が広く、毒と鈍足の効果が高いマップでもある。ラスボスは炎属性の攻撃が通らない。

上部の一番範囲を広く取れる場所が2箇所あるので、そこに炎Mageを配置しInfectを選択

上下を隔てるように中央部分の両先端のマスに炎と稲妻Warriorを左右一体ずつ配置しCriticalsを選択、そのWarriorの両隣で範囲が広いマス2箇所に、稲妻Mageを配置しSlowを選択。ラスボス手前までは、この6名で対応する。

6名共に攻撃特化型にしておけば、大して苦労しないはず。

毒と無属性に関しては炎も稲妻もダメージが通るので気にしなくても問題は無い。

ラスボス前には有り余る金があるので、人海戦術用にWarriorを配置しておけばOK。主力の炎Mageの分もダメージを与えてくれるので問題は無い。

Lighthouse Ruins

炎と氷が主体になるマップ。敵は総じて移動速度が速めなので、MageのSlowで対応すると若干難易度を下げられる。

中央の6マスの真ん中4マスにMageを配置。先に上よりに二名Mageを作成し、お金が溜まり次第、更に二名を追加する。4名になった時点で、上を炎Mage、下を氷Mageで構成

念の為にWarriorを中央寄り上2マスに配置し主力は完成。

上の炎MageはSlow、下の氷MageはInfectにすれば満遍なくダメージを与える事が可能。

Warrior、Mage共に攻撃特化型に作成。特にLV上げで規制を掛ける必要は無く、上がった順に上げて問題は無い。

中盤～後半に掛けて、徐々に撃ち漏らしが出てくるので、下部を整地などを行い、Warriorを配置していく。

この際、中央の主力と攻撃が被らないように注意。人海用は100%打ちもらし専用にする事。

Elemental Forests

名前通り、各色の精霊が敵として登場する。

さらに後半はそれぞれ対抗色の[Absorb]属性を持って現われるため、その対策が必要。

ほとんどの敵が[Flying]属性をもっているため、WARRIORは無意味。

[クリックで詳細な攻略を表示](#)

The New Throne

最終面だけあって各色の弱点モンスターが万遍なく出現する。

よって、こちらと同じように偏りなく配置、と言いたい所だが、耐性属性に注目すると、Fireが耐性の敵は23と25の2WAVEしかない。

Fireが弱点のWAVEが他よりも多い事もあるので、ここはFireを中心に配置する。

序盤のColdの5WAVEは、質よりも数を配置して凌ぐ。

配置は魔法使いを多めに、中央の通り道付近など攻撃回数が多い場所を選ぶ。

剣士は4つある四角形の隅が良い。

最終WAVEはFireが無効化されてしまうのでダメージが入りにくい。金がそれなりに余っていると思うので、空いている場所に片っ端から剣士を配置すればOK。経験値が高い事もあって、数回攻撃するだけですぐにレベルアップ出来る。

- 別のパターン

EnergyとPhysicalに強い敵が少ないため、入り口側に魔法使いのEnergyを、出口側に魔法使いのFireを、角に剣士のPhysicalを配置する方法もあり。

その場合スキルは魔法使いのFireとEnergyをアップする。

Fireが弱点の敵が続く前半さえ乗り切れれば、後半はライフが無くてもクリアを狙える。

最終の敵は、剣士のアップグレードにお金がかかるため、既に配置した剣士を中心とする。

いずれにせよ火力の集中する場所の前にはSpecial特化したDebuff系魔法使いを配置し、火力不足を補うことで、終盤が非常に楽になる。

Captured Shipyard

難易度が唯一のVERY HARDなMAP

Physicalが弱点の敵はEnergyに強く、Energyが弱点の敵はPhysicalに強い為、育てたPhysicalのWarriorがいきなり使い物にならなかつたりする。

敵全体の防御力を踏まえると選択肢はWarriorでアップグレード2段階目でConsecrateを選択。以降は強化を繰り返す。

お金の余裕が出てきたら整地をしWarriorを追加。

(吸収されないFire等にし、CriticalsやBerserkも考えられるが発動が不安定な分総合ダメージは減り、成長も遅れる)

- 別のパターン

Warriorのスキルで以下の物を取得

1 Ferocity

2 Physical Forging

4 Intimidation, Armour Ignore

5 Battlefield Tactics

6 Intense Training, Brutal Training

Generalのスキルで以下の物を取得

Skintflint(ユニット設置コスト合計10軽減)

Peon Workforce(整地コスト合計30軽減)

nstructor(獲得経験値合計+10%)

入り口の2マスを整地しWarriorを2体配置。

光る毎同時に順次レベルアップを繰り返しアップグレード2段階目でConsecrateを選択する。
ダメージを優先しTacticianを選択、2体のWarriorだけでBossとWAVE19以外の敵をほとんど倒せるので、クリアを狙うだけならばオススメ。
(漏れた敵は質より量で殲滅する)

天才児について

ある一定の条件下で、表示性能には変わりがないが、与えるダメージが通常よりも数百程度多いユニットが現れる事が確認されている。
一部では「天才児」と呼ばれている。
恐らく仕様ではなくバグなので、いつか修正される可能性もある。

コメント

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

投稿