

The Space Game



サイトURL

The Space Game

http://old.casualcollective.com/games/The_Space_Game

<http://www.candystand.com/play/the-space-game>

<http://www.kongregate.com/games/CasualCollective/the-space-game>

The Space Game: Missions

http://old.casualcollective.com/#games/TSG_Missions

<http://www.kongregate.com/games/CasualCollective/the-space-game-missions>

概要

宇宙空間で小惑星資源を採掘して施設を開発し、敵の攻撃から防衛する。略称はTSG、新たに「The Space Game: Missions」が公開された。

TD系の範疇からは外れるので注意。

動画URL

http://www.youtube.com/results?search_type=&search_query=%22The+Space+Game%22

- [基本事項](#)
- [ショートカットキー](#)
- [ゲームモード](#)
- [Setup](#)
- [ユニット](#)
 - [Energy Relay](#)
 - [Mineral Miner](#)
 - [Solar Station](#)
 - [Energy Store](#)
 - [Repair Station](#)
 - [Basic Laser](#)
 - [Missile Launcher](#)
- [敵](#)
- [攻略](#)

基本事項

- 宇宙空間にユニットを設置し、敵の攻撃から施設を守る。全滅するとゲームオーバー。
- 各ユニットの設置・アップグレードには資源（Mineral）とエネルギー（solar power）が必要。
- エネルギーは各ユニットを稼働させるのにも必要で、不足すると停止してしまう。
- 資源は小惑星から採掘する。小惑星には採掘限界量があり、それ以上は採掘出来ない。
- 各ユニット・小惑星をクリックで詳細ステータスを表示。

ショートカットキー

キー	機能
WASD 矢印キー	画面をスクロール
Q、E	画面をズーム
U、Space	ユニットをアップグレード
T	Basic LaserからTHELへアップグレード
R	ユニットをリサイクル(売却)する
1~7	ユニットを選択する
Esc	ユニットの選択をキャンセル
Shift	同じユニットを連続で設置

ゲームモード

Training

初めてプレイする人向けの練習モード。

Missions

全9面。指定された条件を達成するとクリア。

ステージ	条件
1,2,4,5,7,8	フィールド上の小惑星資源を半分採掘する。
3	10分間生き延びる
6	敵を殲滅する
9	20分間生き延びる

Minig Modes

規定量の資源を採掘する。4段階の難易度がある。

Survival Modes

可能な限り生き延びるエンドレスモード。

名前	内容
Be gentle with me	侵攻開始前に数分間の猶予がある。
Bring it on	侵攻開始まであまり時間がない。
No Hope	

Bonus Modes

ボーナスモード。登録メンバーのみプレイ可能。

名前	内容
Wave mode	全6WAVEを撃破するスピードを競う。画面上の"Pick"から侵攻するWAVEを選択する。
Speed miner	敵が出現しない。資源の採掘スピードを競うモード。
Sandbox	有料。サイト内ストアにて購入可能。

Setup

ゲーム画面右上にあるボタンより、グラフィック描写に関する設定。

名前	内容
Smooth Moving	マップのスクロール・ズームを滑らかにする
Show Energy Lines	エネルギーの移動経路を表示する
Fast Lasers	レーザーを速い間隔で更新して描写する
Moving Starfield	背景の星を動かす
Color Blind Mode	

ユニット

Energy Relay



エネルギーを各設備へ流す経路。1つにつき最高6接続。
設置コスト：20

Mineral Miner



小惑星から鉱物資源（ミネラル）を採掘する。緑の線で小惑星と繋がる位置に配置して使用する。
赤色になっているユニットは、エネルギーが不足しているか、範囲内の小惑星資源をすべて採り尽くしたかのどちらか。
採り尽くしている場合は、そのユニットをリサイクルすると、同じように採り尽くした他のユニットもまとめてリサイクルされる。
ミネラルは各設備の材料であるほか、ミサイル自体の材料でもある。

レベル	HP	分間採掘量	エネルギー	コスト	総コスト	売却額
1	300	80	1	45	45	45
2	500	200	1	100	145	95

Solar Station



太陽エネルギー発電施設。

レベル	HP	エネルギー	コスト	総コスト	売却額
1	600	4	200	200	200
2	800	9	200	400	300
3	1000	14	200	600	400

Energy Store



エネルギーを貯蓄する。

レベル	HP	貯蓄量	コスト	総コスト	売却額
1	500	200	300	300	300
2	750	600	500	800	550

Repair Station



範囲内の破損した設備を、4つの機体を出動させて修理する。

レベル	HP	捕捉範囲	コスト	総コスト	売却額
1	400	200	300	300	300
2	600	300	150	450	0

Basic Laser



レーザーで敵を迎撃する。2系統のアップグレードがあり、特徴が異なる。

レベル	HP	攻撃力	攻撃範囲	エネルギー	コスト	総コスト	売却額
1	200	30	90	1	100	100	100

Pulser Laser

低威力だが、発射間隔が短い。ミサイルを迎撃する。

レベル	HP	攻撃力	攻撃範囲	消費エネルギー	コスト	総コスト	売却額
1	300	12	110	2	100	200	150
2	500	14	115	7	150	350	225
3	900	16	130	9	300	650	375

Tactical High Energy Laser (THEL)

広範囲・高威力だが、ミサイルに反応しない。

レベル	HP	攻撃力	攻撃範囲	消費エネルギー	コスト	総コスト	売却額
1	400	1	200	6	500	600	350
2	600	5	290	10	800	1400	750
3	960	10	390	17	1000	2400	1250

Missile Launcher



広い射程を持ち、範囲ダメージを与える追尾ミサイル。敵ミサイルには反応しない。長距離防衛に適しており、特に遠距離レーザーを持つMotherShip戦には欠かせない。1回の発射につき資源（ミネラル）を5消費する。

レベル	HP	攻撃力	攻撃範囲	同時発射数	コスト	総コスト	売却額
1	500	450	400	1	400	400	400
2	520	500	480	2	500	900	650
3	540	550	576	5	1000	1900	1150

敵

名前	色	特徴
Small red fighters	赤	レーザー攻撃。
Missile launchers	緑	ミサイル攻撃。
Self Destructors	オレンジ	特攻による自爆攻撃。
Yellow Ringers	黄	レーザー攻撃。シールドでダメージを軽減する。
Swarmers	灰	集団で出現。
Mother Ships	紫	母艦。遠距離からレーザー攻撃。

名前	色	特徴
Mother Ship Attack Fighter	紫	母艦から射出される弱い戦闘機。

攻略

- Mineral Minerによる採掘を怠ると苦しくなる。いかに効率良くかつ迅速に採掘するかがポイントである。
- 各ユニットは、レベル1では設置コストと売却額が同額なので、敵が攻めて来た時に一時的に攻撃ユニットを侵攻方向に合わせて大量配置し、殲滅後に撤去するという方法が有効。
- Mineral Minerはレベル2にアップグレードして採掘速度を重視する。ただし、ユニットの設置スペースが十分あれば、アップグレードせずにユニットを複数設置する方が良い。
- 操作性が少々悪く、ユニットタブのクリックが認識されないことがあり、連続でユニットを配置するのが難しい場合がある。ショートカットキーを活用したい。