

Protector III



サイトURL

<http://www.kongregate.com/games/undefined/protector-iii>

<http://www.kongregate.com/games/undefined/protector-iii-map-editor> (マップエディター)

概要

Protectorシリーズ第3弾。

基本的なシステムは前作のままに、スキル・アワードなどが追加・変更された。

関連項目

- [Defender](#)
- [Protector Reclaiming the Throne](#)

- [Tavern](#)
- [Skill](#)
- [Awards & Achievements](#)
- [マップエディター](#)
 - [Tiles](#)
 - [Menu](#)
- [攻略](#)
 - [LittleForest\(MIDIUM\)](#)
- [コメント](#)

Tavern

マップをクリアする事で獲得出来るTreasuryを支払い、ヒーローを雇う事が出来る。実際にマップで使用出来るのは7人まで。選べる4種類はマップをプレイする度に变化。

ヒーローについて

ヒーローは通常ユニットとは違い、1キャラずつ個別の扱いなので、雇ったキャラ1人しか配置出来ない(雇った職業が設置し放題になるというわけではない)。

また、獲得した経験値は蓄積されて次回プレイ時に持ち越される。

アップグレードはマップ上ではなく、ここのステータス欄で行う。

職業一覧

雇用コスト：使用可能にするのに必要な金額

賃金：マッププレイ毎に徴収される給料

職業名	賃金	雇用コスト	特殊能力
Master of Fire	15	1000	炎属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Master of Ice	15	1000	氷属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Master of Poison	15	1000	毒属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Master of Energy	15	1000	紫属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Flaming Warrior	15	1000	なし
Energetic Warrior	20	1600	クリティカル確率+2%
Forest Archer	20	1400	木の隣に設置すると攻撃力+5%
Raging Beseker	20	1400	戦士のバーサーク確率+1%
Ice Witch	20	1400	氷属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Festering Leper	20	1400	毒属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2
Cold-hearted Warrior	30	2000	戦士の攻撃力+2、敵の防御力-2
Unstable Destructor	35	2500	炎属性ユニットのレベルアップ時に攻撃力+2、敵の防御力-2
Depressive	35	2500	Absorb-20%、Regen-20%
Builder	40	2500	整地コスト-20(5+5+10)GP
Necromancer	40	2500	殺害数の5%を攻撃力に加算

雇用画面で表示されている名前は各キャラの個人名で、職業名はステータス画面で確認出来る。

Skill

マップをクリアする事で獲得出来るExperienceによって、各スキルをレベルアップし、ステータスを上昇する事が出来る。

名前	効果
Banking	マップクリア時の収入をレベル毎に+5%
Practical Paver	整地コストをレベル毎に-1GP
Hardiness	ライフをレベル毎に+2
Passionate Fury	基礎攻撃力をレベル毎に+1%
Frugality	ヒーローの賃金をレベル毎に-5%
Tactical Thinking	特殊効果をレベル毎に+1%
Fast Learner	マップクリア時の獲得経験値をレベル毎に+5%

名前	効果
Leader of Men	ヒーローの設置コストを-レベル毎に-3GP

Awards & Achievements

規定の条件を達成する事で獲得でき、様々なステータスボーナスが得られる。
条件を満たしていても、マップのクリアに失敗すると、取得出来ない模様。
なお、カスタムマップでのプレイも条件の数に数えられる。

1段目

名前	条件	ボーナス
Playing with Fire	20人以上の魔法使いに炎属性を付加	炎属性にアップグレード時に攻撃力+1
Cool as Ice	20人以上の魔法使いに氷属性を付加	氷属性にアップグレード時に攻撃力+1
Art of Poison	20人以上の魔法使いに毒属性を付加	毒属性にアップグレード時に攻撃力+1
Electrical Interface	20人以上の魔法使いに紫属性を付加	紫属性にアップグレード時に攻撃力+1
Way of the Warrior	50人以上、戦士を設置	戦士の攻撃力+1
Wealth beyond measure	キャンペーンで20000ゴールド以上を獲得	基本職の設置コスト-1GP
Tactical Advantage	50人以上をTacticianに	Tacticianにアップグレード時に攻撃力+2

2段目

名前	条件	ボーナス
Criminal Tendencies	50人以上をRogueに	Rogueにアップグレード時に攻撃力+1
Egle Eyes	50人以上をArcherに	Archerにアップグレード時に攻撃力+1
Destructive Fury	50人以上をDestructorに	Destructorにアップグレード時に攻撃力+2
The Quickening	50人以上をQucikspellに	Qucikspellにアップグレード時に攻撃力+1
Special Needs	50人以上をInflictorに	Inflictorにアップグレード時に攻撃力+1
I'm a Wizurd me	250人以上、魔法使いを設置	魔法使いの攻撃力+1
What is a Dexer anyway?	250人以上、戦士を設置	戦士の攻撃力+1

3段目

名前	条件	ボーナス
Too many cooks	設置数5人以下でマップをクリア	最初に設置した基本職の攻撃力+1
For the Horde!!	50人以上、基本職を設置してマップをクリア	基本職のコスト-1GP
Heroic Efforts	ヒーローのみを使用してマップをクリア	ヒーローのレベルアップコスト-5%
Leder of the gang	7つのヒーロースロットをすべて埋める	ヒーローに経験値+100
Richie Rich	キャンペーンで100000以上、ゴールドを獲得する	所持金の利子率+1%
Critical Supremacy	1000回以上、クリティカルヒットを出す	クリティカル確率+1%
You wouldn't like me when I'm angry	1000回以上、バーサークを発現させる	バーサーク確率+1%

4段目

名前	条件	ボーナス
Picky	5人以上、ヒーローを配置する	ヒーローの賃金-5%
Architect	20枚以上、タイルを整地する	整地コスト-5GP
Grandmaster Builder	100枚以上、タイルを整地する	整地コスト-5GP
Flawless Victory	ライフを1つも失わずにマップをクリア	ライフ+1
Flaming Fury	300体以上、ユニットを炎属性に	炎属性にアップグレード時に攻撃力+1
Cold Hearted	300体以上、ユニットを氷属性に	氷属性にアップグレード時に攻撃力+1
Lethal Toxication	300体以上、ユニットを毒属性に	毒属性にアップグレード時に攻撃力+1

5段目

名前	条件	ボーナス
Bad Loser	ライフを100失う	ライフ+1
Elemental Mastery	1回のプレイで各属性を使用	Absrobの効果-5%
Elemental Focus	1回のプレイで全ユニットを同属性に	Regenの効果-5%

名前	条件	ボーナス
Chipper	25体、ユニットをarmour piercingに	敵の防御力-1
Holy Crusader	5体、ユニットをHoly Lightに	Holy Lightにアップグレード時に攻撃力+10
Glory of the Empire	5体、ユニットをGlorious Strikerに	Glorious Strikerにアップグレード時に攻撃力+10
Watching evel empires fall apart	5体、ユニットをUnholy Mightに	Unholy Mightにアップグレード時に攻撃力+10

6段目

名前	条件	ボーナス
Duracell	300体以上、ユニットを紫属性に	紫属性にアップグレード時に攻撃力+1
Time Waster	総プレイ時間が2時間を越える	基本職の攻撃速度+5%
Time Lord	総プレイ時間が10時間を越える	基本職の攻撃速度+5%
The Necronomicon	5体、ユニットをNecrosisに	Necrosisにアップグレード時に攻撃力+10

マップエディター

Tiles

名前	意味
WALKABLE	敵が通る通路
PLACEABLE	ユニットを配置可能なタイル
PAVABLE	整地可能なタイル
DECORATIVE	整地不可の飾り用タイル

Menu

名前	意味
Gold	初期所持金
Lives	ライフ
Edit Enemies	WAVE毎の敵の設定

名前	意味
Waypoints	敵のルート指定。Eが入り口、Xが出口。数字は曲がり角に設置。 一本道でもきちんと設置する事。 Path1・2の2通りあり、必ず両方設定する必要がある。
Export This Map	作成したマップのコードを出力
Scrap Map	作成したマップを破棄する

攻略

- 前作に比べて格段に難易度が落ち、ボリュームも少なくなっている。
- 幾つか厳しいマップがあるものの、基本的に物量作戦でクリア出来る。
- 弱点を狙うよりも、苦手な相手がいない属性を選ぶ方が有利。
- 過去の上級職と同じく、ヒーローの必要性はない。
- スキルはライフ増加が吉。間違っても経験値・取得金額UP系を選んではいけない。

LittleForest(MIDIUM)

おそらく最高難易度だが、やはり物量作戦でクリア可能。
奥から2列目に順番にWarriorを配置し、レベルは上げずに配置数を増やしていく。
敵の弱点がEnergy(紫)に切り替わったところで奥から順番にレベルを2つずつ上げる。
最初はEnergy(紫)、次はConsecrate(属性無視)にする(ラストでEnergyが吸収されるため)

コメント

- Little Forestですが、物量ではなく、最初に置ける二人を紫&物理にして徹底的にアップグレードすれば楽でした。中盤以降はお金が余るので後ろにもどんどん配置します。ノーミスクリアもできて、他のステージより簡単ではないかとさえ思ったのですが... -- 名無しさん (2011-04-03 18:38:45)

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

投稿