

# Pirate Defense



## サイトURL

<http://armorgames.com/play/3593/pirate-defense>

<http://www.herointeractive.com/pd/>

## 概要

多彩な罠を設置して、攻め入る海賊達を撃退する。  
複数の罠を連携させて発動するとボーナスが獲得出来る。

## 動画URL

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

- [基本事項](#)
- [Linkage](#)
- [罠・砲台](#)
- [モード](#)
- [攻略](#)
  - [ビートループ](#)
  - [タートループ](#)

## 基本事項

- 画面下から画面上へ通り抜ける敵を、罠や砲台を設置して倒していく。
- 罠はリンクさせないと発動しない(下記項目を参照)。
- 罠同士を連携させて発動すると、コンボボーナスとしてスコア・ゴールドが獲得出来る。
- 砲台はコンボさせる事が出来ない。

## Linkage

罠はただ設置しただけでは機能せず、トリガーや他の罠とリンクさせる必要がある。  
トリガー(小さい丸)から罠へリンクを貼ると、敵がトリガーの地点を通過した時に、リンク先の罠が発動する。  
罠から罠へリンクを貼ると、リンク元の罠が発動した時に、リンク先の罠が発動する。  
画面右メニューの"Linkage"をクリックすると、リンク設定画面に切り替わる。緑がトリガーで、水色が罠。  
リンクしたい丸から丸へ左ドラッグ&ドロップでリンク(矢印)を貼る事が出来る。

解除したい場合には、逆方向にリンクする。  
なお、砲台はリンクする必要はない。

## 罠・砲台

LvUP	名前	ダメージ	リロード	コスト	効果
	Spear Tower	3	20	75	槍を飛ばして攻撃する砲台。
	C-Bomb Tower	8	40	175	ココナッツ爆弾を撃つ砲台。
	Rifle Tower	2	10	175	威力は低い但攻撃速度が速く、射程範囲が広い砲台。
	Cannon Tower	18	40	350	爆風効果のある爆撃砲台。 C-Bomb,Rifleのどちらからでもアップデートできる。
	Swing (Left・Right)	10	110	30	左右それぞれの方向に敵を吹き飛ばす。
	Tree Fling (Up)	10	110	30	上方向に敵を吹き飛ばす。
	Log Roll (Down)	14	250	80	下方向に敵を吹き飛ばす。
	Explosive Trap	15	110	60	火薬による爆破攻撃。
	Pit Trap	50%	100	250	敵を落とし穴に落としてダメージ。 一定時間、動きを止める。
	Pirhanna Pond	1	80	150	敵をピラニアの池に落としてダメージ。 一定時間、動きを止める。
	Bee Hive	1	-	30	敵が通過する間、ハチによる持続ダメージ。
	Hot Coals	50	100	150	敵が通過する間、持続ダメージ。
	Sticky Tar	-	160	50	敵が通過する間、移動速度を低下。 トリガー不要。
	Trigger	-	-	15	罠を起動する為のトリガー。
	Standard Lure	-	-	50	Triggerの効果に加え、 60%の確率で敵の動きを止める。
	Greedy Lure	-	-	10	Triggerの効果に加え、 GreedyとCaptainに対し、100%の確率で動きを止める。
	Lusty Lure	-	-	10	Triggerの効果に加え、 LustyとCaptainに対し、100%の確率で動きを止める。
	Rum Lure	-	-	10	Triggerの効果に加え、 ThirstyとCaptainに対し、100%の確率で動きを止める。

LvUP	名前	ダメージ	リロード	コスト	効果
	Crate Barrier	-	-	30	敵が通る事の出来ない障害物。

## モード

名前	内容
Pre-Set	あらかじめ罠が設置してある
Easy	画面下部に川と橋がある
Medium	川と橋はないが、岩などの障害物がそこそこある
Hard	岩などの障害物が少ない
The 101	WAVEが101までである
Fast	敵の移動速度が速い
Continuous	WAVEの間隔が短い
Fixed	スタート前にしか罠・砲台を設置出来ない
100k Gold	初期所持金が100k

## 攻略

### ピットループ

Log RollとPit Trapの組合せでPit Trapにかかった敵は左右に空きマスがあればそこへ抜け出ようとする。敵の脱出マスを設けたトラップを並べ、Pit Trapの斜め上をCrate Barrierで塞げばトラップにかかった分だけ道を戻す事ができる。

配置例



### タールループ

ピットループが周回によるループを作るのに対して、Sticky TarとLog Rollによって直線的なループを作る配置。敵がタール2つ分を通過する頃にはちょうど丸太のチャージが終わっていることを利用する。

配置例

