

MARS TD PLUS



[クリックで画像を表示](#)

サイトURL

<http://mogera.jp/gameplay?gid=gm0000000206>

(上記リンクから直接飛べない場合は、下記の検索リンクから)

<http://mogera.jp/find?k=all&w=MARS+TD>

概要

日本語のTD。自由配置型（NOMAZEを除く）。侵略してくる宇宙人を撃退する。砲台同士の場所を入れ替える「引越し」機能が特徴。

バージョンアップにより、マップと難易度選択が追加された。

動画URL

ニコニコ動画：<http://www.nicovideo.jp/search/MARS+TD>

- [ショートカットキー](#)
- [マップ](#)
- [難易度](#)
- [砲台](#)
 - [砲台を購入するのに必要なWAVE数](#)
- [敵ユニット](#)
 - [属性](#)
 - [種類](#)
 - [出現する敵の一覧](#)
- [攻略メモ](#)
 - [その他](#)
- [バグ](#)
- [コメント](#)

ショートカットキー

キー	効果
1~6	各砲台を選択
X	ターボモード(早送り)

キー	効果
A	砲台の引越し
S	砲台を売却(ブロックは破壊)
D	選択を解除

マップ

NOMAZE

唯一、通路侵入型のマップ。山峡を地上ユニットのみが進行してくる。
そのため、空中対策は一切不要。WAVE1からキャノンを使える。6つのMAPの中で、最も簡単。
全15面。新しい敵は登場しない。
難易度目安：

CITY

一切の障害物が無いマップ。
オーソドックスだが、迷路構築力が必要。全25面。
新しい敵は登場しない。
難易度目安：

MOUNT

山地とその隙間を防衛するマップ。
地上と空中の攻撃使い分けが大事。
意外にも登場する敵はCITYよりも弱い方が多い(最終面除く)。全25面。
新しい敵は登場しない。
難易度目安：

SKY

PLUSより追加された、大型飛行艇が舞台のマップ。
基本はCITYと同じだが、若干狭く、AIR属性が非常に多い。
ガトリングタワーは勿論、後半はLV5のスモールタワーの使用も非常に重要である。全30面。
難易度目安：

SNOW

PLUSより追加された、雪原マップ。
2ヶ所からの敵進行があり、それによる撃退ルートの厳選が意外と難しい。
WAVE10以降ICE属性の敵が沢山いる。ファイアタワーなしでは攻略はほぼ不可能。
基地のほうから道を作っていけばノーミスは可能。全25面。
難易度目安：

MOON

PLUSより追加された、月面マップ。
3ヶ所からの敵進行があり、敵属性も豊富で、計画的な運用が必要。
障害物である月の石は20Gで除去可能。6つのMAPの中で最も難しい。全30面。
難易度目安：

難易度

EASY

敵のHPが70%、REVENGE()が最初から満杯

NORMAL

REVENGEは空の状態からスタート

INSANE

REVENGE使用不能、コンティニュー不可

WAVEクリアまたはメーターが空になるまで画面上の敵を攻撃し続ける、強力なスペシャルアタック。
突破されるごとに少しずつメーターが溜まっていき、満杯の状態でのみ発動可能になる。
序盤~中盤はWAVEの初めに出せばBOSS(火星人はOK)がいない場合は勝ちがほぼ決まるが、
終盤はこれのみで倒すのは厳しい。だが十分に火力にはなる。

砲台

攻撃能率 = 攻撃力 ÷ 攻撃間隔 (小数点第2位以下切捨て)

鈍足効果 = 敵の本来の移動速度(SPEED) - 敵の鈍足効果発動中の移動速度 (但し最小値は1)

コスト効率 = 攻撃力 ÷ 攻撃間隔 ÷ 総コスト × 100

(小数点第4位四捨五入、スモールタワーのみ小数点第5位を四捨五入)

攻撃能率の切り捨て部分も使用しているので注意

コスト効率は高い程良いが、経験値の関係もあるので同LVでない限り比較は難しい(勿論射程も関係する)



ブロック

敵が通り抜けない障害物。

設置コスト：5

スモールタワー

レベル5で鈍足効果が付く。

対空攻撃：可

LV	攻撃力	射程	攻撃間隔	経験値	コスト	総コスト	攻撃能率	コスト効率	鈍足効果
0	2	64	60	-	30	30	0.03	0.1111	-
1	4	66	60	8	45	75	0.06	0.0889	-
2	6	68	60	16	50	125	0.10	0.0800	-
3	8	70	60	24	65	190	0.13	0.0702	-
4	10	72	60	32	90	280	0.16	0.0595	-
5	12	74	60	40	105	385	0.20	0.0519	1

- ・ NOMAZE以外は嫌でも必ず使う砲台。ガトリング導入までは唯一の対空攻撃手段であり、ガトリング導入後も対空に鈍足効果を与えられるのはこれだけ。
- ・ ガトリング導入後は低レベルで話にならない上、EXPが貰える確率も非常に低い。
- ・ とにかく攻撃能率と攻撃力が低い。攻撃用としてガトリング導入後は使うことはまずないだろう。

キャノンタワー

レベル3から鈍足効果が付く。

対空攻撃：不可

LV	攻撃力	射程	攻撃間隔	経験値	コスト	総コスト	攻撃能率	コスト効率	鈍足効果
0	9	64	60	-	100	100	0.15	0.150	-
1	18	68	60	40	150	250	0.30	0.120	-
2	27	72	60	80	200	450	0.45	0.100	-
3	36	76	60	120	250	700	0.60	0.086	1
4	45	80	60	160	300	1000	0.75	0.075	2
5	27	84	30	200	350	1350	0.90	0.067	3

- ・ 鈍足効果が、高速の敵に非常に有効。ザコ星人2以外全て移動速度を最低にできる。
- ・ PLUSになって攻撃力が低下した(12→9)ので、NOMAZEの序盤ではスモールタワーを近くに1つ設置するとよい(EASY以外で

-),
 ・ 最大レベルになるとガトリングタワーよりも射程が広がる。

ファイアタワー

対空攻撃：不可

LV	攻撃力	射程	攻撃間隔	経験値	コスト	総コスト	攻撃能率	コスト効率
0	4	52	5	-	400	400	0.8	0.200
1	8	52	5	120	600	1000	1.6	0.160
2	12	52	5	240	800	1800	2.4	0.133
3	16	52	5	360	1000	2800	3.2	0.114
4	20	52	5	480	1200	4000	4	0.1
5	24	52	5	600	1400	5400	4.8	0.089

- ・ 射程が短くLVUPしても伸びず、最大Lvだとガトリングタワーに全性能が抜かれてしまうが、導入時は大体のMAPでガトリングがまだないので、かなり使えるだろうか。
 - 射程は約直径3マス(砲台含む)、周囲1マス前後。
- ・ SNOWでは導入可能時に即座に購入しないと手に負えなくなるので、WAVE10をクリアする時に400Gは最低でも残しておく。

ガトリングタワー

対空攻撃：可

LV	攻撃力	射程	攻撃間隔	経験値	コスト	総コスト	攻撃能率	コスト効率
0	2	72	4	-	400	400	0.5	0.120
1	4	74	4	120	600	1000	1	0.100
2	8	76	4	240	800	1800	2	0.111
3	12	78	4	360	1000	2800	3	0.107
4	16	80	4	480	1200	4000	4	0.100
5	20	82	4	600	1400	5400	5	0.093

- ・ 射程が長く、攻撃能率もそこそこあり、対空攻撃が出来るのでバランスが良く、導入可能になってからは主戦力になる砲台。
 - 火炎放射の方が威力が高いと思われがちだが、LV2からLVUPでの攻撃力上昇が2倍になり、LV4で攻撃能率が火炎放射と並び、LV5で追い越す。
 - 対空攻撃手段がこれとスモールタワーのみの為、NOMAZE以外でこれなしに攻略することは非常に難しい。その上、地上攻撃でも十分な戦力になる。SKYでは必須。

レーザータワー

射程内の全ての敵を同時攻撃

対空攻撃：不可

LV	攻撃力	射程	攻撃間隔	経験値	コスト	総コスト	攻撃能率	コスト効率
0	80	44	60	-	1000	1000	1.33	0.133
1	160	48	60	360	1500	2500	2.66	0.107
2	240	52	60	720	2000	4500	4.00	0.089
3	320	56	60	1080	2500	7000	5.33	0.076
4	400	60	60	1440	3000	10000	6.66	0.067
5	480	64	60	1800	3500	13500	8.00	0.059

- 最後に使えるようになる砲台で、攻撃力が高く、唯一の範囲攻撃なのだが、射程が短いので運用に注意。コストは攻撃力を考えれば気にならない。
 - レベルアップに伴う射程の伸びがキャノン並みにあるので、MAXまで上げると射程で苦しむことが少なくなる。ただそこまでEXPだけで上げることはほぼ不可能で、それを考えるとコスト面で苦しくなるだろう・・・事実上、ほぼLV5まで上がることがない砲台。
- しかし、SKYではWAVE29の敵を上手く倒せればLV5にする事も不可能ではない。
- 1発の攻撃力はLV0でもダントツ。LVを上げればJUMP属性の敵対策には使えるだろうか。LV5(又はLV3~4)のキャノンを置くことを推奨する。

砲台を購入するのに必要なWAVE数

MAP	NOMAZE	CITY	MOUNT	SKY	SNOW	MOON
スモール	1	1	1	1	1	1
キャノン		6	6	6	6	6
ファイア	6	11	11	11	11	11
ガトリング		16	16		16	16
レーザー	11	21	21	21	21	21

敵ユニット

属性

属性	特徴
AIR	全ての障害物の配置を無視し、ほぼ最短ルートで移動。対空対応の砲台のみ攻撃可能
JUMP	攻撃を与えると飛び上がり、着地するまでの間攻撃不能。 1発あたりの攻撃力の高さが重要である。新属性。
STUN	攻撃を与えると、その砲台がしばらく停止する これも1発あたりの攻撃力が重要である。新属性。

属性	特徴
ICE	ファイアタワー以外の砲台による攻撃が効きにくい。 スモール&ガトリングLV0の、攻撃力2の攻撃はダメージを与えられない。攻撃力4で1ダメージ与えられることは確認。新属性。
BOMB	倒すと爆弾に変化し、カウントが0になると周囲の砲台を破壊する。 ブロックとの引越しによる避難が重要。爆発する前にWAVEをクリアすれば爆弾は消える。 MOONのみに登場。新属性。

種類

速 = SPEED
= 新登場の敵

名前	HP	速	EXP	属性	備考
ザコ星人	10	1	1	-	シールドとして登場することもある
イヌ星人	60	1	5	-	
ネコ星人	50	2	4	-	
M星人	200	2	7	-	
火星人	1200	1	100	BOSS	マップによっては、シールド(HP10)をまとっている
ネコ星人2	350	3	12	-	
イヌ星人2	550	4	15	-	
UFO星人	100	1	4	AIR	
UFO星人2	170	1	10	AIR	
UFO星人3	300	2	20	AIR	
かいじゅう星人	3500	2	150	BOSS	HP10のシールドをまとっていることがある
M星人2	1500	2	18	-	
ザコ星人2	1200	5	25	-	最速の敵。 ザコ星人と違って桁違いの強敵。名前に惑わされないよう心して迎え撃つように
火星人2	6666	2	50	-	旧マップに出る敵では最もHPが高い。 しかし、火星人より強いのに何故かBOSS属性が消されている。 経験値まで火星人の半分になっている。
ラスボス星人(空中)	1555	2	200	AIR BOSS	

名前	HP	速	EXP	属性	備考
ウサギ星人	80	2	10	JUMP	
ミニUFO星人	30	2	1	AIR	SKYの中盤(WAVE12と13と19)にのみ登場。大量(15体×3)に登場するが、CLEARとMISSの量が非常に少ない。(8G、12G)シールドとして登場することもある
ウサギ星人2	300	3	15	JUMP	レーザー設置推奨。LV0でも4分の1以上削れる。出来ない場合LV4のキャノンのみが攻撃出来る地帯(他種の砲台と射程が重ならないように)を作るといくらか楽になる
エアー星人	1000	1	25	AIR	
UFO星人4	600	3	30	AIR	AIRで最もSPEEDが高い
スタン星人	250	2	20	STUN	
ネコ星人3	2000	3	50	-	
M星人3	2300	2	30	-	
ウサギ星人3	500	4	30	JUMP	レーザー無しでは倒すことが非常に難しい
かいじゅう星人2	12000	2	300	BOSS	SKYのWAVE29にのみ登場。このゲームで最強の耐久力を持つ。並みの火力では倒すことは不可能
ラスボス星人(地上)	5000	1	300	BOSS	HP100の独自のシールド(多分ICE属性)を十数枚まとっている
スノー星人	330	1	100	ICE BOSS	SNOWのWAVE10のみ登場。HPはかなり低いが、この時点ではまだファイアタワーを設置出来ない
アイス星人	400	1	15	ICE	
アイス星人2	500	2	30	ICE	
スノー星人2	2200	2	200	ICE BOSS	
じばく星人	150	1	10	BOMB	MOONにのみ登場。WAVE5から
じばく星人2	500	2	30	BOMB	MOONの中盤以降(WAVE15程度から?)にのみ登場
巨大UFO星人	800?	2?		AIR BOSS	MOONのWAVE20、25、29にのみ1体だけ登場。ラスボス星人(空中)とエフェクトが同じ。WAVE25ではHP30のシールドを付けている
アイス星人3	900	2		ICE	MOONのWAVE28のみ登場

一部のWAVEで例外の場合も有るので注意。
ラスボス星人の()内は、便宜上つけたもので実際には表示は無い。

出現する敵の一覧

基本的にMISSとCLEARとBONUSに何も書かれていない場合は、MISSは-5、CLEARは+4、BONUSは+10を、それぞれWAVE数とかけたものである。

NOMAZE

クリックで表を表示。

CITY

クリックで表を表示。

MOUNT

クリックで表を表示。

SKY

クリックで表を表示。

SNOW

クリックで表を表示。

MOON

クリックで表を表示。

攻略メモ

- レベルアップによる攻撃力増加を見ればわかるように、ダメージ効率論から言えば、基本は数による物量作戦である。AIR、JUMP、STUN属性のように、限られた資源(砲台)で迎撃が必要な場合にあらためて「質」が問われる。
 - 特にJUMP属性とSTUN属性のみを相手にする場合は、攻撃速度はほぼ関係なく、攻撃力が非常に重要になってくる。
- 敵を倒して得られる金だけでは資金不足になるので、砲台の経験値が重要である。
 - 理想は敵から得られるEXPを無駄が生じないように再配分すること。
 - レベルアップ時の余剰EXPは切り捨てなため、あと数PでLVUPする砲台を手動でレベルアップしておく、引越して迷路序盤のダメージソースとして使用するなど。
- 最終面やそれに近いWAVEで**ノーミスを狙わない場合**、全てMISSした場合に必要な金の量を計算して、それよりも現在持っている砲台を売り払った金の合計の方が多い場合、それを全て売り払えば確実にクリアできる。
- 設置時にWAVE的にかなり余裕がある場合で火炎放射かガトリングかを悩んでいる場合、ガトリングにするとよい。
 - 火炎放射は射程が短い唯一LVUPで射程が伸びないが、ガトリングは射程が長い。しかも最終的に攻撃能率はガトリングが上回る。対空攻撃も利点の1つ。
 - 逆に火炎放射の導入を考えている場合、導入時の射程で最後まで使うと考えること。
- SNOWとMOON以外はWAVE1からブロックを配置しないこと。とくにCITYとMOUNTとSKYは最初の所持金が90なので、1Gでも欠けるとスモールを3つ配置できなくなる。最初は2つでもできるが後々(とは言っても序盤だけだが)困ることが多い。
- 地上ユニットは必ずしも最短距離を通らないため、あえて隙間をあけた迷路でも迷路通りに進むことがある。
- 移動させたい場所に砲台やブロック(月の石除く)がない場合、ブロックを設置し、引越しさせると良い。
- MOONでは月の石の破壊に20Gを消費するが、BOMB属性の敵を上手に利用すると無料で破壊できる。
- MOONで爆弾が爆発する寸前に引越して空中にいるときに破壊範囲に入った砲台は破壊されない。

ラスボス星人(地上)について

シールドが本体に近い位置にあるので、シールドがある内はレーザー攻撃が非常に有効。
マップの最初の方でできるだけ攻撃出来るマスが多い場所に、レーザーを設置することを推奨する。
レベル0でも、範囲内全体攻撃の効果が大きくかなり有用。

その他

- 音楽は基本的にWAVE1~10、11~20、21~25、26~30でそれぞれ違う音楽が流れる。
 - 但し、最終面ではWAVE数に関わらずWAVE26~30の音楽が流れる。
- WAVE1~10はの音楽はNOMAZEとCITY以外はそれぞれ違うが、WAVE11以降は共通(最終面を除く)。
- WAVE26~30では、MAPに関わらず様々な属性の敵が現れる。
 - また、WAVE29はボスが大量に出る。中には火星星人などWAVEに対して弱めの敵が複数組で登場する。
- タイトル画面のデモプレイ映像でもXキーのターボ機能が有効な上、敵を倒した経験値を砲台がそのまま受け取るため、砲台がアップグレードしていく。

MOON WAVE30 (EASY・ノーミス) 時のマップ配置画像

[クリックで画像を表示](#)

SKY WAVE30 (INSANE・ミスあり) 時のマップ配置画像

[クリックで画像を表示](#)

バグ

- 時間が経つたびに動作が重くなるとの報告が一部で有り。
- 砲台攻撃タイミングがそれぞれ微妙に異なる場合があるようで、経験値獲得などにタイトな調整をしていると、次回は通用しない可能性があり。
- REVENGEを発動した状態でタイトル画面に戻るとデモプレイで常にREVENGE発動している状態になる。

何故か波紋のように弾丸を発射する攻撃だけしてない。

- ごく稀に敵が動かなくなる。PCのフリーズなどで起こる？
- 敵を倒す瞬間に基地に攻めこめられると、撃破ボーナスとミス時の資金マイナスが同時に出る。

コメント

- とりあえずテスト。出現する敵の一覧をNOMAZEからSKYまでやった人だけど、1ヶ月くらい前から動画上がってるしもうそろそろSNOWの敵出てるだろって思って久しぶりに来たら全然で吹いたwとりあえず、<http://d.hatena.ne.jp/fusenshi/20090714>とか<http://www.youtube.com/watch?v=HNeyjWSaa3M>とか参考にして追記してほしい。もう俺は流星に当時ほどの気力はないから・・・勘弁。 -- 名無しさん (2009-08-29 12:27:21)
- 上の方が気の毒に見えましたので、SNOWの敵リストを作成させていただきました。もし間違いがありましたら、皆様ご修正をお願いいたします (即行で作ったので不安)。 -- 飯玉 (2009-09-16 15:52:37)
- 追伸：後、なかなか更新されないのはまだここを知っているプレイヤーが少ないからかと (私もここに気づいたのつい数日前...)。後、SNOWの敵リスト自体は実際にプレイしながら作成したので大丈夫だと思いますが、慌てて写したので間違ってるかも...単なるでしゃばりだったらごめんなさいorz -- 飯玉 (2009-09-16 16:06:39)
- レーザータワーLV5にできました。(SKYのWAVE 2 9 火星星人x5のときにアップしました -- b (2009-09-20 14:59:38)
- ファイアタワー 2 機で(一体 1 レベ)とガトリングタワー 2 レベでラスボス星人地上のシールド 1 0 枚破壊可能です。 -- b (2009-09-20 15:05:37)
- レーザータワーの方が効率がいいと思う。うまく配置すればレベル0でも全て破壊できるはず。 -- 名無しさん (2009-09-24 16:47:48)
- skyのinsameクリア記念に配置張っておきます。 -- 名無しさん (2009-09-27 19:22:49)
- 誰か、MOONのNORMALかINSANEのクリア画像を持ってたら、ミスありでもいいから添付してほしい。かなり参考になるはず。 -- 名無しさん (2009-10-05 16:52:33)
- うーむ・・・最近ここも更新されないしTDスレではほとんど話題に出てこないから俺と同じで皆飽きてきちゃったのかな？それとももうこのwikiは更新する必要がないのかな・・・MOONとかは空欄がかなりあるけど、俺と同じで検証面倒くさいのかな・・・ -- 名無しさん (2009-10-23 18:13:54)
- SNOW(N)はファイア一台でも十分そうですね。MOONの動画ならニコ動にありますよ。ついでに敵一覧も手元にメモがあったので編集。順番はちょっと怪しい -- ju8 (2009-10-28 14:45:09)
- 29面の巨大UFO星人、ラスボス星人(空中)じゃないの？でも、確認した訳じゃないから良く分からないけど・・・ついさっき、MOONのニコ動見てきたお。ちなみに、つい最近SKYが上がったらしい。 -- 名無しさん (2009-10-28 20:55:11)
- ファイアタワーは対空ではないがICE(アイス)に強く、低レベルのときはこっちのほうが強い。一方ガトリングはICEには普通だがAIRには絶大な攻撃力を持つ -- 劉備 (2010-04-27 17:27:36)
- やっとMOONのINSANE ノーミスクリアしたのでう p。 -- 名無しさん (2010-10-25 18:13:52)
- ラスボス星人は地上ですお -- 名無しさん (2011-01-26 22:07:24)

名前:

コメント:

投稿