

- コメントテスト -- (名無しさん) 2009-11-19 09:13:35
- むずい、20までしか行けない。 -- (romeo) 2009-11-19 17:45:26
- 盗賊からスロウ効果のあるキャラに進化可能。弓兵は最終的にマップ全体を攻撃できる。最終ランクまで強化しても限界突破できる。 -- (romeo) 2009-11-19 17:47:26
- とりあえず25面のボスで死亡、弓が強い、スロウは進化させないほうがいい感じ？ -- (steroid) 2009-11-20 00:24:49
- 村から遠い場所で倒すと経験 取得金額ともに1.2倍。 -- (romeo) 2009-11-20 10:11:14
- クリアできた。捕縛1と大砲2で時間稼ぎは必須っぽい。 -- (steroid) 2009-11-20 22:24:38
- 捕縛1、大砲1以上は必須。戦士よりもやや後ろに盗賊を配置し、トドメを指しやすいようにする。(盗賊でトドメだと金3倍)捕縛キャラと最後尾の弓はBoss以外常に休憩させる。捕縛と大砲とハメることが出来たら、その他全員休憩や、暗殺者にトドメ指させることが可能。 -- (jk) 2009-11-22 00:32:18
- 前4~7列に配置、前から 侍&砲、捕縛&暗殺、暗殺&狙撃、狙撃&砲でクリアできた ラスポス半端なくタフだから砲2は欲しい 途中は暗殺にトドメまわせるように意識しつつ休憩を 開始時から敵が射程に入るまでは休憩チャンス -- (名無しさん) 2009-11-22 11:28:03
- 余裕があるうちは暗殺(盗賊)のレベルアップを優先、メタル系や飛行のステージではそれぞれ侍、弓を上げておく 射程もあって最終的なメイン火力は狙撃になる -- (名無しさん) 2009-11-22 11:31:04
- 最後尾砲4 一つ空けてアサシン2 その前に侍2だと勝てなかった -- (名無しさん) 2009-11-23 05:48:50
- 砲なしでもいけた -- (名無しさん) 2009-11-23 16:37:04
- 砲なしの構成教えてください -- (名無しさん) 2009-11-24 18:13:06
- 砲なしは捕x2をうまくタイミングを合わせて交互に出させるようにするとできる -- (名無しさん) 2009-11-25 20:18:13
- なるほど捕を交互ですか。 -- (名無しさん) 2009-11-25 20:20:36
- 捕縛士は忍者経由しかもラスト2waveで転職で十分 -- (名無しさん) 2009-11-25 23:28:15
- データを足したり加筆修正してみました。敵の前前は悩みつつもいくらかいじってしまいましたが、気になる方は元に戻して頂いて結構です -- (名無しさん) 2009-11-26 02:39:36
- 村から遠い場所で倒すと経験 取得金額ともに1.2倍 これを見落としてた...そうなるのかなり数値に間違いがあるかもしれない -- (名無しさん) 2009-11-26 02:49:16
- 狙撃2、狙撃2、侍は必須だなあ、最後は捕縛じゃなくて技師でもいけた -- (名無しさん) 2009-11-27 03:17:17
- 休憩無し・砲なしでもクリア可能。パーフェクトは無理だった -- (名無しさん) 2009-11-27 15:49:35
- 配置は、上段- 剣盗狩狩 -- (名無しさん) 2009-11-27 15:51:38
- 配置は、下段- 盗盗狩狩 -- (名無しさん) 2009-11-27 15:52:26
- 序盤は盗賊&狩人を上げ、中盤から4人狙撃、終盤に3人捕縛でいけた -- (名無しさん) 2009-11-27 15:54:17
- 同じ職8人でwave1を無休憩でクリアし、wave2で全員休憩させて全滅というのを下級3職でやってみた。結果は剣士8人のスコアが11.22、狩人と盗賊だと10.21、所持金はスコアに関係ないみたいだが、狩人と盗賊が同じで剣士だとスコアが上がるのがよくわからない。 -- (名無しさん) 2009-11-28 01:19:13
- あ、でも、完全クリアした時だけ所持金が反映されるのかも知れない。無関係と決め付けるのは早いかな。 -- (名無しさん) 2009-11-28 01:20:15
- オーバーキル、つまり敵のHPの上限を超えてダメージを与えた場合にスコアが上がるのでは？それだと大ダメージを与える剣士が高くなるのが納得できるし。 -- (名無しさん) 2009-11-28 13:21:59
- 良く練りこまれたいいゲームだよ、何度でも遊べて飽きない、洋ゲーの開発者はコレを参考にしてからゲーム開発するべきだな。 -- (名無しさん) 2009-11-28 17:43:48
- Tipsがごちゃついてきたので、適当に分類してみました。 -- (名無しさん) 2009-11-28 20:27:25
- Tipsに休憩ゲージがハイスコアのこつとあるが、経験値がスコアに関係しないことは作者自身掲示板で明言している。スコアじゃなくてクリアのコツのつもりだったのかな -- (名無しさん) 2009-11-29 21:48:14
- 経験値が多ければクリアが容易になってハイスコアを得やすい程度のことじゃね？ -- (名無しさん) 2009-11-29 22:04:12
- 上段：(侍、捕縛、狙撃、狙撃)下段(捕縛、暗殺、砲撃、狙撃)で行けた。ラスボス意外は狙撃が最強？狙撃を早く育成すると簡単に進む。 -- (a) 2009-11-30 03:08:37
- 取り敢えずStage5までHP調べてみた。HP~休憩経験値は右揃えの方が見易いと思うんだけど、列全体に適用する方法分からん(RIGHT:は単一セルのみだよな?)。 -- (名無しさん) 2009-12-03 03:00:43
- サムライ2 暗殺者2 狙撃2 砲術1 網1 でクリアしたお(・・・)ほとんどレベルMAXで -- (にゃんこ) 2009-12-04 09:09:28
- 砲カンストさせるとノックバック大きくなるよね? -- (名無しさん) 2009-12-05 00:09:47
- スコア31000ちょっとが限界・・・? -- (名無しさん) 2009-12-05 07:18:41
- 画質調整が出来たらいいけどどこで? 音量は分かるけど -- (名無しさん) 2009-12-09 13:00:44
- 分かった。右クリックからだ -- (名無しさん) 2009-12-09 13:24:13
- 拡張モードが追加されてる。クリア自体は簡単でした。wiki職人さん宜しくです。 -- (名無しさん) 2009-12-12 05:43:17
- 拡張モードは別ページ扱いで新規ページ作る? 既存のジョブも性能変わったりするし、書き方に困ると思うんだけど。 -- (名無しさん) 2009-12-12 15:36:52
- 攻撃速度の表完成、ついでに技師と捕縛の停止時間調べたから修正。上の方で言われてる捕x2を交互って話は両方Lv5なら全く動けない計算になるね。 -- (名無しさん) 2009-12-12 17:14:16
- 良い意味でよーやるわ。> 攻撃速度 てっきり、swf解析とかしてると思った。拡張モードの枠作ってみたけど、ページ内コメントでもみてやって。 -- (名無しさん) 2009-12-12 21:42:06
- 解析みたいな高度な技術は持ち合わせてないよ。単に動キャプして1コマ単位で画像見比べてるだけだからそんなに大変じゃない。拡張モードは時間見つけて調べる予定。 -- (名無しさん) 2009-12-13 03:21:45
- 拡張で8万点強、クリアはできるがパフェができん だれかへるーぷ -- (名無しさん) 2009-12-14 17:25:06
- ...と思ったらあっさりできた。10万点弱、配置は前後3つ空気で 上[侍捕遊狙] 下[黒海殺砲] 終盤、Flyは遊+狙で余裕があるが、NormalやMixの敵がその分強めな印象。暗黒騎士を早めにつくると良さげ -- (名無しさん) 2009-12-14 18:49:26
- データ検証する時間が取れないので、作者サイトを参考に雛形だけ作ってみた...んだが、こうして見るとどこまでが旧版でどこから拡張版なのか分りにくい気がする。構成から考え直した方がいいのかも -- (名無しさん) 2009-12-15 00:19:19
- 覚えてる範囲で埋めてみた。ついでに戦士系だけカラーリング変えて、旧版と拡張版の違いを出してみた...けど、ソース見れば誰しもが却下すると思うw -- (名無しさん) 2009-12-15 01:24:03
- 竜騎士はLv1で1000Lv2で2000Lv3で3000、Lv4で5000、Lv5で8000だったかな? -- (名無しさん) 2009-12-15 18:39:06
- 表の色替えは確かに分かりやすいですね。さすがに全部だと手間ですしソースも見づらくなってしまいますがw 遠距離系の頭だけ変えてみたんですがどうでしょうか? -- (名無しさん) 2009-12-16 02:23:56
- 拡張パーフェクト Score:100409.10 -- (名無しさん) 2009-12-16 03:21:27
- 最終形態上段 侍海海遊 -- (名無しさん) 2009-12-16 03:25:58
- 最終形態下段 侍殺砲砲 -- (名無しさん) 2009-12-16 03:27:10

連投失礼しました -- (名無しさん) 2009-12-16 03:27:32

- 10万は楽に行けるな -- (名無しさん) 2009-12-16 23:11:48
- 戦士系のカラーリング変えた者だけど、今思えば色変えなくても、こんな感じ(regionで纏めた)でいいかも、遠距離系の色変えと併用もアリかな。 -- (名無しさん) 2009-12-17 15:25:24
- バージョンアップで攻撃力や攻撃範囲に微調整が入ることがあるから、編集データに確認時のバージョンナンバーを明記したほうがいいのかも -- (名無しさん) 2009-12-20 09:02:59
- ラスポスがサンタ衣装 -- (名無しさん) 2009-12-21 15:27:34
- ホントだ、ラスボスがサンタだ、ニクイ演出するねww -- (名無しさん) 2009-12-22 19:22:30
- 理論上、敵の数が少ないほど射程が長いものが有利になり、敵の数が多ほど射程はあまり関係なくなる。つまり、単体のボスの前には射程が長いものをできるだけ優先すると上手くいく・・かもしれない、それと、クラスアップするときはそれと同時にレベルも上げないと大抵は弱くなる。ランクアップレベルが0になるので、同じ攻撃速度でもランクアップ前の方が攻撃速度が高くなるから。 -- (名無しさん) 2009-12-28 13:59:15
- とここで、新バージョンはリミットオーバーに経験値99999とかふざけた値がでてくるんだけどこれって本当にやる価値あるの？ -- (名無しさん) 2010-01-01 11:00:53
- ラスポスが凧揚げ、スライムが鏡餅など正月Ver. -- (名無しさん) 2010-01-01 14:04:03
- リミットオーバーはステージ追加と共に正式実装で、現在は仮実装だから99999になってるだけ(公式掲示板の記事No.8~10参照)。 -- (名無しさん) 2010-01-02 01:50:51
- なるほどwって言うか今よく考えてみると99999稼ぐこと自体不可能か。ちなみに、新バージョンは休憩経験値が若干違うみたい。 -- (名無しさん) 2010-01-02 14:49:25
- 10万オーバーのコツを教えてください -- (名無しさん) 2010-01-02 17:03:32
- 海賊が意外と強い -- (名無しさん) 2010-01-02 17:03:55
- やっとオリジナルでパーフェクトできました 基本6人で戦って2人はボス以外経験値稼ぎ要員 -- (名無しさん) 2010-01-03 04:53:58
- これ11万いくか？ -- (名無しさん) 2010-01-14 01:39:54
- ver3が登場 -- (名無しさん) 2010-01-16 09:12:18
- ver3難しい、2.5面までノーミスで行ったのに2.8面で全滅。 -- (名無しさん) 2010-01-17 04:36:55
- 弓兵4体と盗賊4体でいいよね。 -- (raxtutu) 2010-01-17 16:40:24
- ver3全員剣士で挑戦、Lv29で全滅。侍2魔1暗3竜2でした。 -- (名無しさん) 2010-01-18 04:07:24
- ver3クリア 上段魔捕暗遊 下段侍砲暗竜 です。暗を強くするのがキー -- (名無しさん) 2010-01-20 00:49:45
- 捕縛士をザコ面でも開放するときが来たはずだ -- (名無しさん) 2010-01-20 23:41:11
- クリア 320168.56 残り6機 戦3盗3弓2 -- (名無しさん) 2010-01-21 00:13:26
- 暗黒騎士の攻撃力が10984まで上がるパネェ強さで勝利 -- (名無しさん) 2010-01-21 00:14:38
- 俺は25000ぐらいいったよ -- (名無しさん) 2010-01-22 17:38:33
- 暗黒騎士2枚養殖が安定、暗黒騎士縛ると途端に辛くなる -- (名無しさん) 2010-01-23 22:59:54
- ver3 1体盗賊の他剣士でだと35面で死んだ -- (名無しさん) 2010-01-25 12:44:31
- ver3 クリア 3.1万 残り7 暗黒2 海賊1 狙撃2 錬金1 竜1 侍1 錬金が案外強かった -- (名無しさん) 2010-02-01 01:24:01
- 錬金には2.6面からチェンジ 2.5面までは技師で難なくいけたよ -- (名無しさん) 2010-02-01 01:26:27
- ver3 クリア 上:侍捕狙狙 下:魔捕暗狙 でした -- (名無しさん) 2010-02-02 14:38:33
- hideおそうしたら oll rest30で死んだ戦闘中にお1 1れ s t おせないようにしといてくれ>< -- (名無しさん) 2010-02-03 17:06:33
- ver3 -- (名無しさん) 2010-02-03 17:49:50
- ver3くりあ33万点なのにこのシュミレとみせかけてアクションゲームwwあとラスメンさんたじゃなかったw -- (名無しさん) 2010-02-03 17:52:15
- ver3no33万 上段侍暗黒暗黒スナイパー 下段海錬金竜スナイパー -- (名無しさん) 2010-02-03 17:59:56
- 暗黒はなんとなく吸血値+攻撃力のたかさにおうじて加算されてるような気がした -- (名無しさん) 2010-02-03 18:03:19
- やっとver3パーフェクト 3.6万 上魔捕海遊 下侍砲暗黒竜です -- (名無し) 2010-02-03 19:33:29
- 攻撃間隔を計測したんで、掲載しておきました。 -- (mamamama) 2010-02-04 09:25:46
- オリジナルモードで攻撃間隔を計った者ですが、測定お疲れ様です、30FPSであの値ということはオリジナルモードの2倍遅い計算になりますが、どんな環境で測定しました？もしかしたら自分が測定したオリジナルモードの値が間違ってる恐れがあるので気になりました。 -- (名無しさん) 2010-02-05 01:35:14
- A+の盗賊が1秒に1回の攻撃速度なんでオリジナルモードの攻撃間隔表は60FPSでなく30FPSだと思う -- (名無しさん) 2010-02-05 04:44:37
- 敵のSPEEDについて調べたことを少し書いてみました。何かの参考になれば。 -- (名無しさん) 2010-02-05 07:02:59
- 今、設定を見直したら30FPSでした…アマレココでいつも使ってる「設定A」(60FPSに設定)のキャプチャ範囲変更したくなくて「設定C」(デフォルト30FPS)で撮ってたことを忘れてました； -- (名無しさん) 2010-02-05 14:26:57
- 編集したら容量オーバーに、過去に自分が書いたコメントアウト消して、その場を凌いだけど… -- (名無しさん) 2010-02-06 00:55:20
- 応急措置でコメントを別ページに退避、まだ長くなるようならモード別にページ作った方がいいですかね。 -- (名無しさん) 2010-02-06 01:59:19
- オリジナルのデータでもそうですが、秒間攻撃力と記載されているデータは実際には1F間攻撃力になっています。その数値を30倍することによって本来の秒間攻撃力になります。まあ絶対値として利用することはほとんどなく、比較するだけなら特に問題はありますが -- (mamamama) 2010-02-07 14:44:10
- オリジナルがそうだったんでそれに倣って「単純に除算だけ」にしてみた。単位時間あたりの攻撃力の目安として使うだけだし別にいいかなと。射程を乗じた総ダメージ期待値として算出するのもアリかなとは思う。 -- (名無しさん) 2010-02-08 14:56:40
- AAL剣士でラスボス倒すのは不可能なのか？KB・ストップ無しだと半分も削れずに突破される。 -- (名無しさん) 2010-02-09 02:39:25
- 334326.69 上段 錬捕暗下 下段 侍海遊竜 経験値稼ぐタイミングが難しいな -- (名無しさん) 2010-02-09 10:53:30
- 何回もプレイしてやーっとver.3クリア、27万ちょっとでした。上:侍捕海遊、下:暗錬侍狙、暗黒足手まといだよー -- (名無しさん) 2010-02-27 20:19:51
- マニア向け…だと… -- (名無しさん) 2010-03-06 17:22:02
- マニア難しいな -- (名無しさん) 2010-03-07 06:07:01
- マニア3.3までいった。上 暗黒魔狙暗 下 暗黒侍砲 33のお供ありえない -- (名無しさん) 2010-03-09 19:36:56
- マニアのラスボス無理ゲーすぎるw そこまでは比較的楽だね -- (名無しさん) 2010-03-09 23:55:35
- マニアクリア上 魔捕竜 狙 下侍海暗砲 -- (名無しさん) 2010-03-09 23:57:02
- ラスポスはレーザーの線見えた瞬間にALL rest押して爆炎が消えたらALL go -- (名無しさん) 2010-03-09 23:58:00

ステージ28の玉乗り魔術師って5匹じゃないですよ -- (ガンバイダー) 2010-03-14 12:21:24

- マニアモードのことを載せてください。 -- (ガンバイダー) 2010-03-14 12:22:10
- そう思うなら自分でやるのがwiki マニアは種類も違うから -- (yoku) 2010-03-17 21:00:06
- Ex・Proの数値を加筆修正しました。錬金・海賊の取得値もあると良さげですが、表からハミ出しそうですね... -- (名無しさん) 2010-03-19 19:29:03
- 別個に表を作ればいいんじゃない？特殊な項目だから不自然にはならないと思う -- (名無しさん) 2010-03-22 21:40:05
- 表作ってみました。 の方ご助言ありがとうございます。Exが25までなので26以降折り返した方が縦短くてスッキリするかな。あるいは、Maniaモードの取得額が違っていれば付け足してやって下さい。 -- (名無しさん) 2010-03-24 19:44:28
- マニアモード -- (名無しさん) 2010-03-24 21:09:15
- マニアモードをノーミスでクリアできねえっ。ノーミスだと50万いくんかな？ミスありで47万はいくので -- (名無しさん) 2010-03-24 21:10:31
- ニコニコみれる人sm10086930これ見てくれ、マニアで暗黒育てた方がいます -- (名無しさん) 2010-03-24 22:24:00
- ここにいるやつが見たら1発で黙るレベル(自分も入っている)。 -- (名無しさん) 2010-03-28 10:00:58
- ようやく35面クリア。村人残り一人でぎりぎりでした。 -- (aa) 2010-04-11 02:57:53
- ニコニコみれる人ryさんEight Defender'sの掲示板で見れますよ。 -- (usio) 2010-04-11 07:07:14
- マニアモード 敵HPはProの1割増、錬金量はProと同じ、多分海賊も同じっぽい。20・35ボスだけは大きく違ってそうですが、ひとまず参考までに。 -- (名無しさん) 2010-05-29 17:36:23
- オリジナルモードのステージ23で経験値を荒稼ぎする方法を発見。最後の「ラスボスの幻改」は砲術師一体で止められるので、砲術師一体だけを戦闘モードにして、他は全員休憩。...使いきれないくらい溜まります。それにこの段階ではむしろお金が欲しいですよ...。まあ、参考程度に。 -- (selpo) 2010-07-12 20:30:25
- 鉄ドロドロは素直にはぐれメタルにしたほうがいいんじゃないのか？ -- (名無しさん) 2010-09-12 13:33:36
- そのままでいいんじゃないか？はぐれメタル知らない人もいる訳だし。 -- (名無しさん) 2010-11-22 22:54:36
- 熟練者モード32で死んだ。配置は上に魔海暗砲、下に侍縛竜遊、誰かアドバイスください。やっぱ暗黒騎士いるかな...。 -- (名無しさん) 2011-05-16 15:55:59
- 走り鳥ってダチョウでしょうか？ -- (光史) 2011-08-08 13:23:35
- しるか -- (名無しさん) 2011-09-04 02:18:26
- 暗黒騎士と爆弾師は結構使えるw 暗黒騎士無双w -- (名無しさん) 2011-09-28 07:46:18
- 熟練者モードついにクリア。上に侍縛竜狙、下に魔遊暗砲。村人残り4人。狙撃手強すぎwww。暗黒騎士とか知らん。 -- (名無しさん) 2011-10-09 12:38:05
- ページ容量オーバーの為、拡張・熟練者向けモードを別ページに分割しました。ページ自体の容量ではなく、どうやら複雑で大きな表を使っている事が原因のようです。 -- (管理人) 2012-02-13 14:03:29
- コウモリや大コウモリはラスボスの幻に合体できそう。 -- (光次) 2012-03-28 13:43:50
- 暗黒騎士の何が良かったって金と経験値いらすなど。入れたら安定するし、入れずにクリアしてる人は素直に上手いと思う -- (名無しさん) 2012-04-04 18:00:38