

Ghost Hacker



サイトURL

<http://www.kongregate.com/games/CoreSector/ghost-hacker>
<http://armorgames.com/play/7187/ghost-hacker>
<http://coresector.com/ghosthacker.html> (公式)

概要

ウイルスを撃退し、データコアを持ち帰られるのを防ぐ、サイバーチックなTD。

- [基本事項](#)
- [砲台\(ユニット\)](#)
 - [砲台\(白\)](#)
 - [アップグレード\(赤\)](#)
 - [アップグレード\(緑\)](#)
 - [アップグレード\(青\)](#)
 - [特殊攻撃\(紫\)](#)
- [敵](#)
- [レベル](#)
- [モンスターモード](#)
- [コメント](#)

基本事項

- 通路の最後にあるデータコアを全て敵に持ち帰られてしまうとゲームオーバー。
- ステージ制で、各ステージをクリアする毎に新しいユニットが使えるようになる。
- ステージ開始前には、ステージで実際に使用するユニットを選んで装備する必要がある。
- 砲台のアップグレードは、アップグレードパーツをくっ付ける事で行う。
- 資金(メモリ)は敵を倒してもすぐ手に入らず、徐々に増えていく。
- 全てのユニットにはクールタイムがあり、同じユニットを連続で設置・使用する事は出来ない。
- 砲台の売却額は100%。
- 設置済みの砲台を移動する事が可能。ただし、移動後は攻撃可能になるまで時間が掛かる。
- 一度セットしたアップグレードも別の砲台に付け替え可能。ただし、砲台の移動と同じく効果を発揮するまで時間がかかる。
- 敵に掛かっている特殊効果は重複・加算可能。

砲台(ユニット)

砲台は「砲台 + アップグレードパーツの設置場所」で成り立っており、砲台の種類によって取り付けられるアップグレードパーツの数が異なる。アップグレードパーツには3色あり、同じ色の場所にしか設置出来ない、設置場所の色は、砲台が設置前の状態で毎秒ランダムで変化する。

パーツロットが2のものは必ずいずれか2色が1つずつ、
 3のものは3色1つずつか1色が2つと別の1色が1つ、
 4のものはいずれか1色が2つと残り2色が1つずつとなる。

砲台（白）

DPS = 秒間攻撃力

速度 = 発射間隔（秒）

名前	攻撃力	DPS	速度	射程	メモリ	パーツロット	特殊能力
備考							
Compressor	2-3	2.5	1.0	3	30	2	攻撃を5個までストックできる 追尾攻撃
最初からある砲台。 追尾攻撃は弾発射後に対象が他の攻撃で破壊された時、近くの別の敵を探して攻撃する							
Scanner	1	1.3	0.8	4	35	2	射程内のステルス敵を攻撃可能にする 敵の被ダメージ+1（2秒間）
対Ghost用砲台。Rangeで射程を強化すればステルス感知範囲も広がる 攻撃速度が速くダメージ+1の効果があるため、Memory Leakと相性がいい							
Command Shell	3-5	2.0	2.0	4	35	2	スプラッシュ攻撃 （爆風の範囲内の敵に同じダメージ）
最初からある砲台。攻撃力は中程度だが序盤で使える砲台の中では高い方 Range+ で多くの敵に特殊効果を与えるのに使える							
Infector	2	1.3	1.5	4	40	3	敵を毒状態にして毎秒2ダメージ （3秒間）
Memory Leakより強力な毒を与える。高ダメージを2に軽減するAvatarに有効 Memory Leakと似ている効果だが扱いは別なので重複可能。 その場合は秒間に2+1ダメージを与える（秒間3ダメージではないのに注意）							
Decoder	6-8	3.5	2.0	4	40	3	敵の移動速度-50%（2秒間）
スロー効果を持つ砲台。Slowと組み合わせると効果時間が加算される 能力はバランスがよく、コストも安めなので使いやすい砲台。 Range+Splash+ で強力な支援砲台となるだろう							
Ping	7	3.5	2.0	3	45	2	射程内の全ての敵に攻撃出来る
最後に手に入るだけあって射程以外の全ての能力に優れた砲台。Splash,Linker,Forkの3つは使用不可 Rangeで射程を補えば、火力にも支援にも活躍できるだろう							
Sentry	15-20	3.5	5.0	4	45	3	敵を麻痺させる（1秒間）
珍しいスタン能力もさることながら、非常に高い攻撃力が特徴。その分攻撃速度は遅い Splash+Forkで多くの敵に大ダメージを与えることができる Multiplierを2つつけることで低確率だが200を超えるダメージに期待する使い方もある							
Tracer	3	3.0	1.0	4	55	4	レーザーによる持続攻撃

名前	攻撃力	DPS	速度	射程	メモリ	パーツスロット	特殊能力
備考							
ダメージ表示が特殊で、1秒間に3ダメージを与える。Damageなどの効果を足した場合は1秒間の攻撃回数が増える。 例：DPSが5なら1秒に5回1ダメージ しかし見た目やコストわりに火力はやや低いが、つけるオプション次第では..... あと、CopyやAvatarの対策にはなる							
Slicer	8-10	3.0	3.0	5	60	4	ビームによる貫通攻撃。 直線状の全ての敵にダメージ。
コストが高いが、その分全体的な能力値は高い。パーツスロット4も魅力 ただし、攻撃速度に難があるので、Optimizerで補うのも一つの手ではある。 同じ青のLinkerとも相性がいいので好んで選ぼう 主力で使うなら、DecoderかSentryを使用した方がよい							

アップグレード(赤)

名前	メモリ	効果
Damage	15	攻撃力+2
Range	15	射程+1.5
Beam	15	ビームによる貫通攻撃
Splash	25	攻撃範囲+2

アップグレード(緑)

名前	メモリ	効果
Memory Leak	15	敵を毒状態にして毎秒1ダメージ(3秒間)
Charge	15	追尾攻撃を5つストックする
Fork	20	同時攻撃数+1
Multiplier	20	20%の確率で4倍ダメージ

アップグレード(青)

名前	メモリ	効果
Slow	15	敵の移動速度-50% (1秒間)
Optimizer	15	攻撃速度+30%
Linker	20	近くの敵に連鎖攻撃+1
Amplifier	20	敵の被ダメージ+50% (4秒間)

特殊攻撃 (紫)

消費したメモリは全て戻ってくる。1回使うごとにクールタイムが必要。

名前	対象	クールタイム (秒)	メモリ	効果
Free Memory	-	60	0	全てのメモリを使用可能にする (敵に奪われたものも含める)
Focus Enemy	敵1体	20	0	指定した1体の敵に集中攻撃する
Lag	敵全体	30	5	移動速度-75% (5秒間)
Garbage Collector	1マス	0	5	荒地タイルを除去する SHIFTキーで連続で使用可能
Scramble	敵1体	100	10	50ダメージ、敵を麻痺させる (3秒間)
Backup	任意の範囲 2	30	10	通路上のフリーなデータコアを元に戻す
Suspend	敵1体	60	10	10秒間、敵を停止させる (その間、砲台の攻撃対象から外れる。)
Corrupt	任意の範囲 3	100	20	20ダメージ、移動速度-50% (5秒間)
Brute Force	全砲台	100	25	攻撃力+50%、攻撃速度+50%、射程+2 (8秒間)

敵

名前	HP	速度	メモリ	特殊能力
Byte	25	2	2	特になし
Spider	30	5	3	データコアを所持している時、移動速度-50%
Worm	100	2	5	データコアの所持可能数2

名前	HP	速度	メモリ	特殊能力
Reassembler	40	3	4	毎秒1HP回復
Spawn	150	3	10	10秒毎にBaby Spawnを生成
Baby Spawn	40	2.5	0	Spawnから生成される
Avatar	50	3	5	3以上のダメージを2に軽減
Flamer	75	3	4	被弾時に移動速度+100% (1秒間)
Bug	200	3	10	特殊効果の持続時間経過速度x2 (= 持続時間半減)
Ghost Hacker	100	2	5	このゲームの名前にもなっている。ステルス状態で砲台の攻撃対象にならない 範囲攻撃や他の敵の能力による影響は受ける
Corruptor	150	2.5	10	5秒ごとにグリッドを1つ荒地状態にする
Reaver	100	2	5	被ダメージ-3、毒のダメージも減少する。ScannerとAmplifierの能力を食らわせば毒のダメージを食らうが、いちおう4以上のダメージの毒はないので、実質毒は食らわないといえる。
Decoy	200	3	10	2秒ごとにCopyを生成、データコアの所持可能数2
Copy	1	5	0	Decoyに生成される。移動速度が速い
Data Leech	50	2	4	5秒毎にメモリを盗んでHP回復 (盗まれたメモリは撃破後に戻ってくる)
SuperUser	512	2	15	効果の持続時間-50%、データコアの所持可能数2
Medic	180	2	10	毎秒、近くにいる敵のHPを8回復
Splitter	50	2	16	倒すと2体に分裂 (2回まで)
Reaper Virus	100	2	5	近くの敵からHPを吸収
Seeker	120	3	5	荒地タイルを含む最短ルートを通る
Axon	4096	1	1024	最終ラウンドのみ登場、いわゆるラスボス。 特殊効果の持続時間経過速度x4 データコア所有可能数11 10秒毎にSuperUserを生成

レベル

レベル	敵	入手パーツ
1	Byte, Spider, Worm	Infector
2	Byte, Spider, Worm, Reassembler, Spawn	Slow, スロット+1

レベル	敵	入手パーツ
3	Byte,Spider,Worm,Reassembler,Avatar	Fork、スロット+1
4	Byte,Spider,Avatar,Flamer	Splash、スロット+1
5	Byte,Worm,Avatar,Bug	Backup
6	Worm,Reassembler,Spawn,Bug	Scanner、スロット+1
7	Avatar,Flamer,Ghost Hacker	Garbage Collector
8	Worm,Spawn,Corruptor	Sentry、スロット+1
9	Bug,Ghost Hacker,Reaver	Corrupt
10	Worm,Spawn,Avatar,Bug	Range、スロット+1
11	Spider,Worm,Flamer,Reaver	Optimizer
12	Byte,Spawn,Decoy	Charge、スロット+1
13	Byte,Ghost Hacker,Decoy	Tracer
14	Avatar,Corruptor,Decoy	Free Memory、スロット+1
15	Spider,Data Leech	Focus Enemy
16	Corruptor,Reaver,Data Leech,SuperUser	Decoder、スロット+1
17	Spider,Flamer,Reaver,SuperUser	Suspend
18	Byte,Worm,Medic	Slicer、スロット+1
19	Byte,Spawn,Bug,Reaver,Decoy,Splitter	Ping
20	Byte,Spawn,Reaver,Decoy,Data Leech,Medic,Splitter	Amplifier、スロット+1
21	Bug,Corruptor	Beam
22	Ghost Hacker,SuperUser,Reaper Virus	Lag
23	Byte,SuperUser,Medic,Reaper Virus	Multiplier
24	Corruptor,Medic,Seeker	Brute Force
25	Corruptor,Decoy,SuperUser,Medic,Splitter,Seeker,Axon	-

モンスターモード

全ステージの全データコアを守り切ると解除されるモード。

いわゆる「逆TD」で、攻守を逆転して今度はモンスターを送り込む側になる。

モンスターが塔に触れるとその塔を破壊。コアを持ち帰るとメモリ+10。

全3ステージ。

Byteは2、Spiderは4、Flamerは8、Avatarは10、Reaverは20で、最初は砲台が強ければ、

Spider、Flamer、Avatarを使い(Reaverは強すぎるとあまり意味無い)、弱ければ、Reaverで突っ込み、砲台を潰すと良い。そのあとByteを使う。

コメント

- クリアした、RangeとForkの組み合わせが強力 -- 名無しさん (2010-10-31 06:49:56)
- クリア完了、とはいえまだALLパフェには至っていませんが、Fork+Linkerの火力はかなり高い、Decoderと組み合わせるのが吉。 -- 名無しさん (2010-10-31 08:09:55)
- クリア、後半はPing+Beam(赤)でほとんどokでした。 -- 名無しさん (2010-10-31 14:34:05)
- Ping+Beamってそんなに強い？ビーム一本しか出ないからRangeの方がいいと思うんだけど -- 名無しさん (2010-10-31 19:22:30)
- 紫を活用すればかなり楽になる -- 名無しさん (2010-10-31 19:24:56)
- 後半はDecoderにBeam+Linker+Forkの組み合わせが強力かも、Amplifierで敵の防御力を下げるのも有効。 -- 一筆フォース (2010-10-31 20:16:52)
- 25面ALLコアコンプリート + 何かの条件でモンスターモードに突入、予め配置された砲台にむけて自分でモンスターを送り込みコアを奪取する模様。 -- 名無しさん (2010-11-03 18:13:19)
- Ver.1.7で追加されたモード、出現条件は25面ALLコアコンプリート。(Added new mode when you collect all the data cores) -- 名無しさん (2010-11-03 20:32:41)
- Ver.1.8リリース、1つ目の変更点は、Easy レベル追加、設定はマップ右上のOptionから、開始時のMemoryが+50%、敵を倒した時のMemoryが+25%、2つ目の変更点は、プレー中の速度変更キーボードショートカット追加、早送りは「S」、次のWaveまで先送りは「D」。 -- 名無しさん (2010-11-04 23:51:01)
- アップグレードは12種類ある・・・が、必要ないものある？ --)=====>>-> (2010-12-04 17:30:17)
- 砲台の構成次第。 -- 名無しさん (2010-12-04 20:21:27)
- 話変わるけど、slowの絵笑えない？これ、砂時計と言う事は、ポインタ・・・w --)=====>>-> (2010-12-04 20:29:23)
- 一番強いやつに攻撃速度上がるやつ2つを付けて大量に置けばほとんどのステージはクリア可能。 --)=====>>-> (2010-12-18 09:52:47)
- 紫なくても(ゴミ箱以外)以外と攻略できる、うまく砲台を隙間なく並べるのがコツ。 --)=====>>-> (2010-12-23 10:45:13)
- Slicer (緑 2 ・ 赤 ・ 青) に Fork, Multiplier, Range, Linker をつけると最強 -- N . (2011-01-18 04:18:59)
- Lv24をゴミ箱を使ってクリアしてから、真ん中に残った敵を倒すのが爽快すぎる -- 名無しさん (2011-01-21 05:02:53)
- このくらいの難易度がいいな -- 名無しさん (2011-02-05 21:13:59)
- やっぱコピー対策にはアップ2つつけられる砲台の中では値段と速度がいいInfectorにブラッシュつけたほうがいいかな -- 名無しさん (2011-04-22 21:33:42)
- 使えるならDecoderお勧め -- 名無しさん (2011-04-24 00:04:05)
- 公式はVer.1.9になっているけれど、何が違うのやら？ -- 名無しさん (2011-04-24 04:29:19)
- モンスターモードはFlamerをバンバン送るだけで勝てるなw防衛側の時から思ってたけど、Flamerつえーよ・・・ -- 名無しさん (2011-10-27 20:51:16)
- Tracerは、DamageとOptimizer、どっちを2つにしてどっちを1つにするといい？ -- 名無しさん (2011-11-14 19:55:33)
- 1 v 1 4 で今困難になっています。 -- 名無しさん (2011-11-20 06:45:58)
- ステージ準備画面のwalkthrough見たら答え載ってるぞ -- 名無しさん (2011-12-24 04:12:14)
- Lv25クリアしたけどキューブいつも2個取られる・・・どうやって取られないようにするの？ -- 名無しさん (2012-01-04 23:46:25)
- あ、いけました -- 名無しさん (2012-01-05 00:03:48)
- ムズすぎ、LV10で詰んだ、疲れた -- 名無しさん (2012-01-09 17:06:07)
- LV11だった・・・ -- 名無しさん (2012-01-09 17:06:53)

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

投稿