

ティガレックス攻略

基本情報

- 原始的な風貌を残した、青と橙色のストライプが特徴の飛竜。通称、轟竜。弱点属性は雷。龍もそこそこ有効。
他の飛竜にない動きが多いため欲張って攻撃しようとするとうまく反撃をもらうことになる。
また、各攻撃について攻撃判定が体のあちこちにあるので、きちんと理解しておかないと簡単に吹っ飛ばされる。
- 閃光玉はそこそこ長時間効くが、回転や岩飛ばし等で暴れるため剣士・ガンナー共に注意したい。
- また、体力が減ってくると非常に怒りやすくなるため、素早い動きが苦手な人は怒り時まで閃光玉を温存しておくとうまく楽になる。
- ババコンガと同様に戦闘中に設置生肉系のアイテムを食べることが確認されている（条件等要検証コメント参照）。
- 突進攻撃中に壁などに頭からぶつかると、牙が刺さって一定時間動きが拘束された状態になる。
完全に隙だらけなので、狙えるときは是非狙っていきたい。
- ほとんどの攻撃に龍属性が付加されているため、どうしても一撃が耐えられないという場合は
防御力と共に龍属性耐性が高い防具を選んでみるといい。

特記事項

村長 1『忍び寄る気配』、村長 2『油断は禁物...！？』では、クエスト情報に表示されないがティガレックスが登場する。

一応かなり弱めに設定されてはいるものの、初心者知識と経験では時間内に倒すのは困難。マップで出遭っても完全無視し、さっさと納品アイテムを集めた方がよい。

状態

怒り

目、前足が赤くなる。

怒り時は若干肉質が柔らかくなり、突進など一部攻撃が甘くなるので自分のPSと相談して攻撃チャンスに変えよう。

威嚇の頻度が上がるので慣れた人は逆にチャンス。

G級の場合は怒り時のダメージが非常に高いので、怒りが解けるまではひたすら逃げ回る等するのもいい。

むやみに攻撃しても無駄に自分へのダメージを増やすことになりかねないので、大きな隙がある時以外は攻撃を極力控えるようにしたい。

瀕死

怒りやすくなる。

逃走時に足をひきずる。

部位破壊

- 前足両爪：爪が欠ける。
- 顔：傷が入る。角のようなものの左側が折れる。
- 尻尾：切断属性が必要。剥ぎ取り一回。

攻撃パターン

突進

少し吠えた後突進してくる。

スピードも速く、たまに突進後Uターンしてもう一度突進してくる。

また、怒り状態は最高2回Uターンしてくるが、上手く制御できないのかあらぬ方向へ走っていく。

龍属性を伴っており、黒龍装備などの龍属性に弱い防具を装備するとさらにダメージが増す。

必ず左手から走行を始め、またこの腕には左前肢が着地するまで攻撃判定は存在しない。

従ってティガレックスの正面にいるとき、右に転がると突進が来たとき腕が頭の上を通過する。

ただしサイズやタイミング次第で喰らう可能性もある。

ちなみに走っているときは頭と手、さらに尻尾に判定がある。

倒れているうちに通り過ぎていったと思っていると、起き上がりに尻尾の判定が重なることもあるので注意。

岩（雪玉）飛ばし

右前足で岩（雪山では雪玉）を飛ばしてくる。

威力に差異はなく、どちらも龍属性。（雪玉だが氷属性ではない）

前に押し出す前足・大きく振られる尻尾にも攻撃判定有り。

岩の飛び方も高さが3種類ある。高台にいるときは上方向への岩に注意。

右腕の近くでガードしてしまうと、腕、岩3つを一度にガードしてしまい、スタミナが瞬く間に無くなる。

左手側は無防備かつダメージ判定皆無なので、至近距離でかわせれば攻撃のチャンス。
尻尾が遅れて振られるので右側面にいる場合は注意。
ちなみに、閃光玉が効いている時のみ、バックステップの後は岩飛ばし 威嚇となる。

回転攻撃

体全体を一回転させて攻撃。尻尾を切断してない場合かなりのリーチがある。
特に向かって右側の範囲が広い。
不意に出されて吹き飛ばされることも多いが、回った後の風圧に気をつければ攻撃チャンスになる。
回転直後に向かって左前から攻撃を仕掛けるといい。後ろ過ぎると尻尾に当たる。
他のモンスターの回転攻撃とは異なり、全身の攻撃判定がティガレックスの前方に向いているので
常にティガレックスの後方に向けてガードをすることを意識していると防ぎやすい。
別の言い方をするとティガレックスは時計回りに回転するので反時計方向、
ティガレックスに向かってちょっと右を向いてガードすると喰らいにくい。
こちらでも尻尾が遅れて振られるのでよく見て攻撃を開始すること。

噛み付き

1回～2回噛み付く。
溜めが短い場合1回、長い場合2回噛み付き、2回噛み付きの場合移動距離が長く捕捉性能が高い。
前に進みながら噛み付くので離れているからと油断していると当たる場合が多い。前足にも当たり判定あり。
ガンナーは特に注意。
今作からハンターを捕捉するようになったのでティガレックスの真ん前ではなくても油断してはいけない。

威嚇

吠えた後（バインドボイスではない）その場で2回噛み付く。
この噛み付き動作にも前作同様当たり判定がある。
最大の攻撃チャンスなのでしっかり攻撃を当てていこう。
尻尾を切るのもいいが、ダメージ判定があるので注意。

飛び掛り

ハンターに向かって飛び掛ってくる。
前作では怒り状態の時飛び掛り // 威嚇が確定パターンになっていたが
今作では確定で無くなった模様。
一応、ティガレックスの着地手前部分に風圧を受ける範囲がある。
今回は2回連続で繰り返したら威嚇orそのまま違う攻撃へ移行する。
遅れてくる尻尾にも当たり判定があるので注意。

バインドボイス【特】

その場で咆哮する。怒り状態への移行時にはキャンセルバックステップ後に必ず行う。
バインドボイス【大】の効果に加え、至近距離（大体ティガレックスの頭から前転1回分の範囲）では音圧によるダメージがある。
この音圧ダメージは高級耳栓でも防げないので、密着している場合は要注意。
ダメージ 咆哮の順に2回判定があるので、至近距離でガードするとスタミナが大きく削られる。
音圧と咆哮自体はティガレックスの頭から球状に発生するので、頭部方向を向いてガードすること。
なお、判定は一瞬で効果範囲も狭いので、慣れれば前転やステップで回避も可能。
他の飛竜と違ってバックステップしてから使用するので、耳栓系スキルは必要ない。
前作よりも咆哮の怯み時間が長くなっており、怯んでるうちに追撃されハメ殺しになることも多いので注意が必要。

武器別簡易攻略

剣士

片手剣

欲張らない&離れすぎないのが基本。咆吼はぜひガードできるように練習しておきたい。これができると相当楽になる。
慣れないうちは閃光玉を5個+調合10個の15個投げて尻尾を切り落としてしまうと多少は楽になる。
間合いは思いきって近づいて突進をなるべくさせないようにしたい。このためオトモを連れて行くのはデメリットの可能性もある。
常にティガレックスの横や後ろを取るように旋回し、後ろ脚や尻尾を2~3回斬っては尻尾側に転がる。
ダウンしたら頭を徹底的に斬ろう。怒り時は素直にエリアチェンジして待つのも手だ。
すぐ怒って手が付けられないなら罠にかけて爆弾に頼るのも戦略。起爆する物がないならガード中+ で起爆可能（少し削られる）。
慣れてくると振り向き時、頭に「ジャンプ斬り+ 右に転がる」くらいまでは押し込めるようになるが、リスクは高い。

双剣

もっとも接近しなければならないのに咆吼時は離れなければならない、というジレンマを抱えている。
相性は相当悪いが「高級耳栓」があれば楽になる。また、「回避性能+2」を発動し、咆哮を前転で避けるのも手。
足が速くなるため、強走薬を飲んで常時鬼人化する方が良い。
ただし乱舞はよほど近距離でティガレックスの行動をかわせた時だけに使う。もしくは罠や閃光で足止め。

基本は前足に通常攻撃 そのまま回避を数回やればダウンを奪えるので、その時に頭を攻撃するといいい。

集会所ではかなりタフ。村の緊急クエストなどで、武器が弱い段階では長期戦になる。ある程度の被弾は覚悟しないと時間切れになりえる。閃光玉を多めに積み(調合分もあると楽)、強走薬系を併用して積極的に乱舞のチャンスを窺おう。

怒り時は惜しみなく閃光玉を。通常時は威嚇中の大きなチャンスに乱舞を。スタン中でも近距離は危険だが、突進が無い分乱舞(側面orやや後ろから)は当てやすい。

大きめのダメージを受けたら必ず回復行動に移行する事。しっかり攻撃をあてていれば、わりと頻繁に転倒する。

回転攻撃の範囲が狭まるので、尻尾はできるだけ早い段階で切り落としてしまおう。

通常時であれば、乱舞だけで闘う事も不可能ではないが、怒っているときは威嚇・壁を噛んでいる・転倒中の三つの状態中しか乱舞から回避できるだけの隙がない。

大剣

溜めずに振りむきに合わせて早めに頭に抜刀切り 右に回転回避を繰り返す。

慣れてきたら突進を避けた後に追いかけて、突進終了後のティガレックスの背後で溜め、振り向き様の溜め3を狙おう。

この場合も、攻撃後は右回避へ派生し安全地帯に避けることで比較的安全に戦える。

溜め3メインの運用なら、怒り移行時のバックステップや怯みも助けて、反撃を貰うことも減らせるだろう。

また突進に限らず、タイミングさえ覚えれば簡単に各モーション後に溜めを狙える。

ただし、全体防御率が高いG級ではひるませにくくなるため、必ずしもこの方法が有効と言うことではないので注意。

特に怒り状態だと頭ヒット時の強烈なヒットストップが絡んで、位置とタイミングがよほど良くないと不可避になる事も多い。

閃光玉が非常に有用なため、効果的に使えば優秀なダメージソースとして働く。

一回の効果中に「頭に抜刀攻撃 回避して様子見」を二、三回繰り返すだけで相当なダメージを稼げる。

閃光中の威嚇モーション時には溜め2か3が入る(怒り時は要「集中」)

怒り時の閃光玉は反撃のリスクが増すものの、肉質が軟化するためダメージは通りやすい。攻撃一発一発が痛いので、回避できそうになれば迷わずガードを使う。

太刀

手数を増やすのが中々難しい相手なので、しっか리의確に弱点である頭を狙うのが重要になる。

左腕前が安全地帯なので、基本的に左腕前方で活動するか、左腕前方へ抜けるように戦う。

ティガレックスの右側から頭に踏み込み切り(気刃切り) 左腕前へ前転。

練気を溜めたい場合、左腕前から頭に向かって切下がり。

閃光玉で眩ませてる状態は威嚇、回転の後に左腕前方から踏み込み切り 切下がり。

怒り状態では3撃するのは難しいので2撃に減らし回避優先で。

ティガレックスの咆哮は範囲が狭く、また近距離では音圧でダメージを食らうので、「高級耳栓」にこだわるより

「回避性能+」で避ける事を考慮するといいい。

また、「回避距離UP」をつけて、腹に抜刀攻撃 そのまま尻尾に向かって回避でも意外と攻撃を食らわない。

ハンマー

ハンマーの場合、戦法は閃光玉や罨を使用する方法、使用しない方法とで大きく2つに分けられる。

アイテムを使用せずに討伐するのはかなりのPSを要求される。

【閃光玉を使用する場合】

スキルは高級耳栓を用意。その他はお好みで。

閃光玉を当てるタイミングは威嚇時、咆哮時や回転攻撃の終わり際などがオススメ。

当たったら左腕の少し前辺りに居座り、威嚇行動をしたら頭にスタンプを置く。

ただ、当たらないかと思う程に遠くからスタンプをしないと首に当たってしまうので注意。スタンプを取ったら頭に縦3フルセットを2回。バックステップ 咆哮をしてきたら、その間にシビレ罨を設置しよう。

罨にハマったら縦3が2回入る。危なさそうだったら1回でやめておく。

【閃光玉を使用しない場合】

ティガレックスの突進は距離を離れた場合に使ってくることが多いのだが、密着しているとこの頻度がかなり減るので攻撃チャンスを増やすことが出来る。

高級耳栓は必要無いが、回避性能があるとかなり便利。(回避距離UPのスキルは必要無い)

戦法としては、溜め状態でほぼ常時左腕前(安地)に張り付くのが有効。

主なダメージソースは頭部に振り向きスタンプ。

このスタンプは振り向いてきた頭の左側から置き、その後前転をして左腕前に回避すること。

威嚇時スタンプと同じように頭の先端を狙ってスタンプをしないと頭に当たらない。

各攻撃の対処法としては、

- 一段噛みつき

よほど密着していない限りは当たらない。

横に回り込んで振り向きスタンプが狙える。

- 突進

一番最初の左腕には判定が無いので、外側に前転をすれば余裕を持って回避出来る。

- 回転攻撃

予備動作を見たら少し下がり、終わり際に頭へスタンプを置き、横に回避して左腕前へ。非怒り時ならばホームランも可。怒り時は怯まないで反撃をもらう危険性がある。

- 岩飛ばし

当たらない。これも横に回り込んで振り向きスタンプを狙うといい。

これ以外に威嚇時は終わり際にスタンプ。そして一番の難所である咆哮、二段噛みつきの対処法だが、

咆哮は地面に発生する衝撃波を飛び越えるようにして前転回避する。

回避性能があれば楽だが、無い場合は相当にシビア。

二段噛みつきは予備動作を見たら、頭部と左腕の間を通過して左脚の方向へ移動し、

噛みつきが来る直前にティガレックスの真後ろに向かって前転回避。こちらは咆哮回避と違い、

「攻撃を回避する」というよりは「攻撃が来る前に安地へ移動する」といったものが強い。

そのため慣れてくるとコンスタントに回避出来るようになる。

また、怒り時にスタンを取った場合（特に武器の斬れ味のいいG級）はヒットストップが激しく、
縦3の2回目の最後のホームランを外してしまうことがある。
間に合わないと思ったら2回目の初撃を頭の左側から開始して、1発目と2発目を外して3発目だけを当てるようにするといい。
とにかく、距離を離されたらすぐに武器をしまうこと。
突進の終わり際に欲張って近付きすぎると尻尾に当たってしまうので注意。
怒り時は頭の肉質が柔らかくなるが、振り向いてから攻撃に移るまでの時間がかかり短くなるので無理はしないように。

狩猟笛

中距離を保ち、行動の隙を狙う。片手剣と一緒に欲張りすぎは厳禁。
岩(雪玉)投げの後、ティガレックスの左側から頭に叩きつけ（ + ） 転がり抜けると
いう攻め方が比較的安全。
回転攻撃の後も攻撃のチャンス。ただし近付きすぎると巻き込まれて余計なダメージを受けるので慣れないうちは、
突進、回転攻撃などは回避 次の攻撃に備えるようにし、ある程度動きが見切れるようになったら
突進を追いかけて大剣のように振り向きざまに頭に叩きつけを食らわせるようにするとい
い。
また、閃光玉を使うと慣れれば頭をかなり狙いやすくなるので調合分まで持っていくとい
いだろう

ランス

連続攻撃でスタミナが切れやすいので強走薬があると便利。
無い場合は、少しでも隙を見せたらその場でガードしながらくるくる回るなり、
ガードをしばらく解除するなりしてこまめにスタミナ回復。
怒り状態の、突進して振り向いてまた突進の攻撃は、振り向く時隙が大きいのでガード突
きができる。
万事休す的な状態のときはティガレックスの体に突進して、そのまま下をくぐって通り抜
けたら意外と助かることもある。
壁に刺さるところのすぐそこでガードを構える 頭をつきまくる、というコンボが場所が
限られているが有効。
このとき尻尾切断が可能。
突進で後ろ脚に突撃したらすぐ転倒する。
ソロ・非怒り時は遠距離から突進してきた場合、ガード後に突進停止時の尻尾を狙って突
撃がかなり有効。
大抵は振り向いて次の攻撃に移るが、無視してそのまま突き抜けると明後日の方向に攻撃
してくれる。
その後立て直しなどご自由に。

ガンランス

「ガード性能+1」以上のスキルがあればティガレックスの突進で牙が刺さる壁を背にし

てガードし、刺さるのを待つ。
刺さったあとはガード突きが頭に6回入るので簡単に討伐できる。
怒り状態になってもあまり関係ないのも強み。
また、頭にガード突きが届く間合いを確保して頭にガード突き、
回転攻撃後などの余裕のあるときは斬り上げ>ガード突き>斬り上げ というのも有効。
ひたすら頭に攻撃をするので怯みやすい。
閃光玉を使うのならば、ティガレックスから見て左斜め前に陣取り、
回転攻撃の隙や威嚇時に踏み込み突き上げ（余裕があれば水平付き） 大バックステップ
で楽に立ち回ることが出来る。
頭の前でバインドボイスをガードした時、ガードを解いて斬り上げ>ガード突き>ガード
で頭にうまくヒットさせられ、
その後の攻撃もきっちりガード出来る。G級になると怯みにくいため、竜撃砲を狙うより安
全。
ただし岩飛ばしが直撃してしまうとスタミナを一気に削られるので注意。
どうしてもスタミナ切れを起こしてしまうなら強走薬を持っていくこと。
ちなみに、突進を真正面でガード 後ろを振り向いて即ガード突き、尻尾も安定して切断可
能。

ガンナー

ライトボウガン

よける時は常に反時計回りを心がける。このため狭い雪山エリア8での戦闘はなるべく回
避。
また、速射は隙が大きいのでお勧めできない。
属性弾が今作では強化され非常に有効になったため、まず持ち込んだ電撃弾60発をぶち込
むと良い。
怒り時には素直に閃光玉を投げて岩とばしによる被弾がない左足の前に立って再び射撃し
よう。
電撃弾がきれたら貫通弾LV1か通常弾LV2が隙が少なく威力も十分。余裕があれば頭を狙う
とタイムが縮む。

ヘビィボウガン

基本はライトと同じだが移動手段が前転メインなので常に先に先に行動する必要がある。
使用するのは通常弾で構わないが、比較的弾に強いので手数やヒット数でごり押しするの
も手。
貫通弾の方が通常弾よりダメージ効率は優る。
なお、「回避性能+2」や「回避距離UP」等のスキルがあると生存率がぐっと上昇する。オ
ススメ。
咆哮は近距離でなければ受けることはまずない。心配ならばシールドや「高級耳栓」をつ
けていってもいいだろう。

弓

基本的に、隙を見つけて溜め始め隙を見つけて撃ち込む、を繰り返す。

咆哮中、噛み付き中、突進中が主な攻撃タイミングになる。慣れ次第でバックステップ中も攻撃チャンスになる。

下位と上位であれば、ティガレックスが方向転換を始めたなら方向転換後の頭の位置付近から離れるように移動するだけで

ほぼ全ての攻撃を回避可能。攻撃を喰らうのは攻撃タイミングを失敗した時に限られる。

ただし、G級の速度と巨体になると回避難易度が一気に上がる。

G級では常に距離もあわせ続けないと突進すら回避できないので要注意。

距離が近すぎると技の出が速く意外と捕捉(ホーミング)性能の高い噛み付きや、突進の第一歩目に引っ掛かったりする。

遠すぎると突進のホーミング性能が上がるためこちらも被ダメージ源になる。

キャラクター2キャラ(拡散クリティカル距離)~4キャラ(連射クリティカル距離)分ほどの距離を保つと回避し易い。

(近~中距離突進はホーミング性能が殆どないため、予め避けておけば回避し易く、攻撃チャンスになる。)

中距離だと距離の問題で噛み付きがやや回避が難しい。敵の正面に対して平行に移動していれば大概回避できるが、

移動で回避できない場合は回避動作を取れるようにしておくが良い。

怒り時は行動スピードと攻撃力が上がるが、連続突進の捕捉が乱れ肉質が軟化する。

怒り時の突進を避けてしまえば、数少ない攻撃チャンスやアイテム使用チャンスに変わる。

上手く避けられない場合は武器をしまって回避に専念する事。

なお、閃光玉を使うと岩飛ばし(前方)、回転攻撃(周囲)、バックステップ(着地地点)しか使っ

てこなくなるため、側面(やや後方寄り)で攻撃し放題になる。ただし、G級怒り時の閃光玉は効果切れから通常の

パターンへの移行がかなり速い為、攻撃に躍起になると回避行動が遅れ易いので、矢を射掛けた回数を覚えておき、所定回数撃ちこんだら回避行動に移す。

総じて下位・上位ならば、単純に攻撃中に矢を射掛けるだけで、時間は掛かるが簡単に捕獲or討伐可能。

突進中に貫通を通すとダメージ効率が良いため、武器は貫通の雷属性弓の龍弓【輪】系統がお勧め。

剣士攻略

- 初心者は「高級耳栓」があると死亡率が下がる。特にガードができない武器では必須に近い。

ただしダメージ部分は防げないので、距離に注意しよう。

実は「回避性能+2」が発動していれば前転での回避が簡単になるため、慣れてくればこちらを選択するのも手である。

咆哮以外にも邪魔な前脚をすりと抜けられるので、前脚hitの尻もちを見あきた人はつけてみるのも一考。

- 頭付近に近付くことの多い剣士は事故も多いので自分のプレイスタイルにあったスキルで挑もう。
頭と首の肉質が特に軟らかく、雷が弱点なので、基本的には雷属性の武器で頭を狙うスタンスで望みたい。
ティガレックスが振り向く時、前肢に当たり判定があるので転ばされて追撃を受けないように注意。
- 「高級耳栓」が準備できず、更にガードができない武器の場合、わざと音圧に吹き飛ばされた方が安全な場合が多い。
その場合、正面から吹き飛ばされるのではなく、できるだけ真横や真後ろに飛ばされるように位置を取る。
そうするとティガレックスは軸合わせの行動を取らなくてはならないので、前転連打で突進の攻撃範囲から脱出することができる。
- 下位ではそうでもないが、上位・G級になると単純な隙を待っているだけでは時間切れになる。
罾や閃光玉をフル活用して相手の動きを止めて攻撃のチャンスを増やす事も必要になる。
シビレ罾(素材2コ×2)・閃光玉5(素材10コ×2)・シビレ生肉10。
- ティガレックスの左前脚(向かって右)の前にいるだけで突進はすり抜けることができる。
他の攻撃も避けやすい場所なので、ここを起点終点にして立ち回ると安全に攻略できる。
- 轟竜が2匹出現する「村 9地獄から来た兄弟」「集 8異常震域」では
同一エリアで2匹を相手にするのが一番辛いので、1匹先に倒す。
初期位置エリア8と1なので、モドリ玉でキャンプに戻り、先にエリア1の轟竜を落とし穴などを使い倒してしまうのがオススメ
(678では落とし穴は使えないので注意)。

ガンナー 攻略

- 「高級耳栓」なしで咆哮を受けると怯んだり、ダメージを受けて吹っ飛ぶことになるが、他のボスモンスターよりも効果範囲が狭いため、ガンナーが得意とする距離ならば「高級耳栓」は不要。
とはいえ、
ガンナーは防御が薄いため、近づいてしまった時に備えて「高級耳栓」はあって損はない。

- 立ち回りは、セオリーどおり回避しつつ直後に一撃ずつ加えていく。
ティガレックスがこっちを向いてから回避しようとしても突進や噛み付きは避けきれないため、
あと一回向き直すところを向くタイミングで回避すること。
- 突進を追いかけて攻撃する場合、方向転換しなおしての連続突進に備え、通常時はやや斜め後、怒り時は真後ろに位置取ると良い。
- 突進の回避が不可能だと判断した時は、衝突の直前に脚に向かって回転回避すると避けられる場合がある。
スキルなしだとタイミングがシビアだが、回避性能 + スキルがあると確率が上がる。
同様に回転時の尻尾もタイミングよく回転回避すれば避けられることがある。
- 弱点は頭だが、脚も同程度にダメージが通るため、狙えるところを狙っていけば良い。
雷属性が弱点であるため、ボウガンなら雷撃弾、弓ならソニックボウ系や龍弓【輪】系が相性が良い。
また、大型モンスター全般に言えるが、通常弾・連射矢よりも貫通属性のほうが相性が良い。
貫通属性の場合は、ヒット数を稼ぎつつ弱点部位を通すように撃つと良い。

コメント

[異肉についての情報、議論は掲示板で行ってください。](#)

- コメント欄が長かったので一部は反映させるなど編集しました。
大剣の怯ませられるか怯ませられないかについての論議はタイムアタック的要素もある気がしたので
そんな感じにまとめましたが、それはおかしいと判断される方が多ければ変更してください。
またそのほかの武器別攻略についてもコメント欄を参考に追加するなどしましたが、至らない点も多々あると思います。
各武器のスペシャリストの方々加筆修正ありましたらよろしくお願いします。 -- 名もなきボマー (2008-05-03 07:36:21)
- 生肉系アイテムを戦闘中に食べることは確認しましたが、まだ条件等が確定できていません。
現在検証を進めていますが、確定できる情報がありましたらお願いします。 -- 名無しさん (2008-05-07 17:18:21)

生肉試してみました。一回目の怒り状態になった直後に肉に向かって突進して食べました。

- -- 名無しさん (2008-05-09 02:20:38)

- 自分も試しましたが、 の人と同じで怒り状態で肉に向かって突進して食べました。その後も何度か試しましたが、眠り生肉が通用したのは最初だけでした。 -- 名無しさん (2008-05-10 00:23:03)

- エリア移動したら飛び立ったところだったのですが、上空から引き返して毒肉食べてました。

集会所「異常震域」25分過ぎにて -- 名無しさん (2008-05-10 15:13:16)

- 生肉確認作業記録

あれからいろいろと試してみました。クエスト終了時間25分程度に対して、生肉を食べた回数は1回。

毎回クエスト開始から10分前後で最初の生肉を食べ、以降は終了まで食べませんでした。このことからティガ

レックスはクエスト中に1度しか生肉を食べない、又は空腹になる間隔が長めに設定されているようです。

このため設置生肉だけで状態異常にするのは各種一回までが限界と思われます。 -- 名無しさん (2008-05-15 17:28:14)

- 怒り状態時に閃光玉で

3度肉食べさせられました。

怒り + 閃光は肉を食いやすい? -- 名無しさん (2008-05-17 16:27:42)

- 突進終了時の行動は噛み付きと倒れこみの2パターンです(Uターン時は必ず倒れこみ)。噛み付きは動作が短く、倒れこみは尻尾に攻撃判定があります。 -- 名無しさん (2008-05-19 18:35:02)

- 戦闘中で怒りじゃないときに肉を食べました(見逃しただけで怒り中だったかもしれませんが) -- 名無しさん (2008-05-20 19:30:10)

- 雪山の6と8の往復でティガをソロで倒せました。(ちなみに武器は太刀)

まず8の右端にティガをおびき寄せます。そうしたら6に逃げます。その後再び8に戻ると、かなりの高確率で噛み付きをしてきます。エリアに移った直後は無敵なので縦切り2回のなぎ払いで3回当てて

再び6に逃げます。さらにまた8へ行くと噛み付きをしてくるのでさっきのコンボを当てます。後はその繰り返しです。

8の奥の方にいたら、また右端までおびき寄せ6に逃げます。6に移る際ダッシュ回避のほ

うがよいかと、タイミングを間違うと突進をモロにくらいます。

6に逃げた際は抜刀状態にしておくとよろしいかと、ちなみに雪山でさらにティガが8にいるとき限定なので -- 太刀好き野郎 (2008-05-24 18:07:05)

- ティガが現れた直後、眠り生肉を食べました。食べる食べないはランダムかもしれませんが。 -- 名無しさん (2008-05-29 14:02:10)
- 怒り状態ではない時で、ティガエリア移動中に移動先の着地地点付近に肉を設置してみたところ、低確率ながらも着地した瞬間肉食います。10回中3回成功。タイミングもあるかもしれませんが -- 名無し (2008-05-30 23:41:29)
- 生肉食い中に攻撃 怯みで、それ以後は肉をスルーする様になる模様
肉 怯み 肉 ...のループは出来ないっぽい
普通に食い終わらせて、状態異常を狙う方が良さげ? -- 名無しさん (2008-06-01 18:14:42)
- スキル回避距離と回避性能 + 2 限定かもしれませんが、ティガの脇が甘いおかげでヘビーボウガンでも武器だし状態で彼の突進を避けることができます。
具体的には頭がヒットする直前に腕の方向に跳ぶだけです。するとうまい具合に脇を通過して外側に出られます。
着地点が足の前だったりするとダメージを食らうので确实というわけではなかったですがどうしても間に合わないというときに便利かと思います -- 名無しさん (2008-06-03 22:32:53)
- 一回目の怒り時の時にシビレ肉を置いたが、食う気配見せず。
二回目の怒り時にシビレ肉まで突進し、食いました。
ちなみに、噛み突き時に尻尾にいたら、尻尾に当たりました。
私もそれっぽいのになりました。
頭に当たる直前にティガの方に前転したら、胴体の部分まで切り抜けられましたが無敵時間が足りずに尻尾に当たりました。 -- 暇人 (2008-06-17 12:05:53)
- 「砂漠」に出てくる奴は、5番のマップの、9番のマップに近い所にある岩柱を挟んで相手するといいです。
奴はこの柱に引っかかりますから、柱を中心に立ち回れば倒しやすくなります。ただ、3ウェイの岩は避けてください。
ちなみに、この岩柱、弾が貫通しますから、弓、ライトボウガンなら3ウェイ弾さえなんとかよければ安全に撃つことができます。
あとは閃光弾を駆使していけば簡単に倒せます。 -- 名無しさん (2008-07-01 00:51:32)
- ティガが首を上げてキョロキョロとしてる状態で肉を置いたら速攻で食いつきました。

キョロキョロする条件は不明です。 -- 名無し (2008-07-08 00:56:17)

- 3回UターンについてはGおよび上位で数回確認。

ソロプレイ時は見かけないがPTプレイとかだと見る頻度が結構あった。基本怒り状態です。 -- 名無しさん (2008-07-12 23:03:03)

- ランスでの簡単な尻尾切断方法。

ティガに対して中距離を維持し突進を誘発させ、それを正面からガードした時に即逸れたのと逆方向に振り返りガード突き。

この繰り返しで安全に尻尾切断できます。 -- 名無しさん (2008-07-17 02:33:17)

- G3ダイヤモンドダストで突進かと思い、追撃しようとしたら肉の前で止まり食い始めた。食う前の動作は威嚇っぽいことしたけど、何かコレといって肉を食べる前の動作はしなかったかな。

状態は非怒り。既にマップ移動済みで突進しまくって急に肉をとって感じです。 -- 名無しさん (2008-11-16 18:53:23)

- ハメ技がダメなら消して下さい。

砂漠9にティガが飛んでくる前に高台の上にいると、ティガが来た時にすぐ着地せず飛び回る事があります。

その時、高台の上を飛んでいるティガをひるませて？落下させるとそこから降りられず、高台下に移動した

プレイヤーは攻撃し放題になります。

自分の場合は村下位クエで飛んでいるティガに電撃弾1発当てたら落ちてきました。

突進、飛び掛り、回転攻撃でも高台から降りてこられず、岩玉飛ばしも高台の直近なら当たりません。

バインドボイス【特】でのダメージは確認していません。(高級耳栓装備&速攻で倒せたので) -- 名無しさん (2008-12-20 19:26:43)

- 上記の攻撃パターンの所に書かれている、飛び掛りの補足として

怒り時の状態で2回連続で飛び掛りをしてきたらほぼ確定で威嚇をしてきます。

通常時だと、殆ど威嚇してこず、別の行動に移る可能性が高いです。 -- 名無しさん

(2009-01-01 06:56:36)

- 「ほぼ確定」なら、現状で書かれている編集内容

(前作では～確定ではなくなった模様、今回は2回連続で～)で十分では? -- 名無しさん

ん (2009-01-01 10:57:50)

- 私は怒り時と通常時の違いを書いたつもりなのですが、

ただ、あくまで私が何十回と戦った結果の体感で書いただけで、確実な情報ではな

いです。 -- 名無しさん (2009-01-01 16:57:19)

- 前作での怒り状態の飛び掛りは、飛び掛り2回 威嚇のパターンがほぼ確定でしたが、今作では怒り状態でも1回のみ飛び掛りや、場合によっては3回連続の飛び掛りもあるようです。

怒り状態では3連続突進ターンもありますが、飛び掛りのほうが方向修正が正確なため厄介です。

なお、3回連続の場合も威嚇行動に移ると見て間違いはないかと……。 (要確認?) -- 名無しさん (2009-01-26 11:40:53)

- ランス闘技の最中ですが、怒り状態で2回飛び掛りしたので悠長に砥石使用中に威嚇も飛び掛りもせず、突進してきやがりましたです。

-- 名無しさん (2009-01-31 19:18:12)

- 落とし穴ですが、ティガレックスは下半身が落とし穴の上に来ると嵌まる様になっています。

そのため、誘導する時にあまり近すぎると落とし穴に嵌まる直前に突進に当たることが有るので、誘導する時は上半身が当たらない程度距離を置く必要が有ります。 -- ZERO

(2009-02-10 18:28:16)

- 闘技場で何回か試しましたが怒り状態の突進のターンは常に120°の角度で曲がりました。それぞれのターン後の突進距離も同じで2回ターンするときれいに正三角形を描いてもとの位置に戻ります。

なので最初の突進を避けてしまえばターンして戻ってくることはありません。

ただ、狭いマップだと上手く三角形を描けず戻ってくる可能性もありますね。 -- 名無しさん

(2009-02-27 18:55:48)

- 120度ターンだと、2回で元の位置に戻ることは無いと思うけど・・・?

正三角形を描いて帰ってくるなら、一回のターンは60度。

細かいことな気はするけれど、120って角度が正しければ元の位置に戻るの勘違いなので確認を。 -- 名無しさん (2009-03-16 12:49:09)

- 内角が60度であるためには進行方向に対して120度の方向転換が必要なので120度であると思います。

ただ、各ターン後の突進距離は固定なのですが最初の突進距離はティガと自分の間合いによって変わるので

必ず元の位置に戻る、というわけではありませんでした。 -- 名無しさん (2009-03-16 15:52:06)

- 突進に関して、怒り状態で突進 一回目のターンであらぬ方向へ向かっていった後怒りが解け、2回目のターンでターンが正確にハンターの方へ向きました。

怒りになってから時間が経ったときの突進には一応こういうこともあるということで警戒した方がいいかも・・・結構珍しい例ですがダメージでかいので -- 名無しさん

(2009-03-16 16:32:55)

- 7 怒り時に1回目の飛び掛りをしてきた時点でティガとハンターの距離が空いた時(個人的な感覚では、貫通矢のクリティカル距離以上に離れた時)には連続して飛び掛けてこないっていう印象っすよ -- 名無しさん (2009-03-30 15:07:47)

- 単純に2パターンあるだけかと。

接近戦でも普通に連続しないこともあります。 -- 名無しさん (2009-04-01 08:09:55)

- 3回Uターン、上位で1人プレイでやりました。 -- 名無しさん (2009-08-03 23:01:49)

- ティガは他のボスモンスターに比べて、ハンターを発見しやすいように設定されている気がします。

視界内に入っていると距離が離れていても発見(咆哮)されますし、背後から奇襲をかけるようにも振り向きやすいです。 -- 名無しさん (2009-08-04 00:25:25)

- 生肉に関して、G3絶対強者にて検証を行いました。

検証方法

「被発見後、クエストタイム~分ごとに生肉をセット。コレを時間切れまで繰り返す。」

この方法で2分・3分・5分・10分・15分ごとで、それぞれ10回検証。

又、攻撃は一度も行わず、オトモも連れていません。

結果

ティガが始めて肉を食べたのは、どのパターンでも開始10分以降。

又、二度目以降は最短で5分、最長...というか食べない場合も確認できました。

よって、生肉系を食べるのは少なくとも開始10分以降、空腹になるのは5分であると思われる

す。 -- 名無しさん (2009-09-02 19:20:48)

- 剣士攻略にある「2匹出現する」ってやつ、集G 3の異常震域もですよ -- 名無しさん (2009-09-03 00:28:19)

- 攻撃パターンの説明なんですが、
回転攻撃

~

特に向かって右側の範囲が広い。

~

回転直後に向かって左前から攻撃を仕掛けるといい。後ろ過ぎると尻尾に当たる。

~

この向きの説明が変です。

これだとティガの左前脚側が危険で右前脚側から攻撃しろと言う意味になってしまいます。

実際は危険なのは右前脚側(向かって左側)で、判定が甘いのは左足側(向かって右側)です。

...まあ各武器攻略の方は合ってるので問題が無いと言えば無いんですが、一応。 -- 名無しさん (2009-09-04 07:45:43)

- 余談ですが。
上位ティガにスイ凶 + 攻撃力up大、切れ味 + 1を付けた状態で頭に張り付き溜め2を当てると怯むのでそこに再度溜め2(以下ループ)でハメることが可能。
また、G級だと上記スキルに集中を付けて、溜めを頭に当てると同様にハメれます。
そんなに難しくないと思いますので記載してみてもどうでしょうか -- 名無しさん (2009-11-05 10:00:13)

- データベース参考にしたらスイ(凶)がG級上がらないと作れないようなので、上位云々は却下。

G級云々に関しても、「集中」自体は武器の威力を上げる効果は無いので、だったら上位のスキルのままでも十分では。 -- 名無しさん (2009-11-08 11:33:18)

- あれ？ 突進って三回目なかったっけ？

確かに怒り時は二回が最大だけど。 -- 名無しさん (2009-12-15 14:12:23)

- に回Uターンする 曲がる前にも走ってるので計三回では？

そして怒り時は最大二回の意味が良くわからない... -- 名無しさん (2009-12-15 20:18:40)

- × 2 怒り時にも 2回ターンして 3回突進するぞ普通に -- 名無しさん (2009-12-16 16:38:57)

すまない。最初の突進含めてなかったorz -- × 3 の人 (2009-12-16 16:48:24)

- 非怒り時での突進で二回方向転換を確認。ごくまれだと思います。 -- 名無しさん (2009-12-17 11:12:42)

- 肉について。攻略本は「狩猟中でも腹が減ると設置肉を食べる。」
狩猟中に涎をたらすのを確認したので、これが肉と関わっている気がしてなりません。
確認してみます。

-- 名無しさん (2009-12-17 11:23:25)

- >他の飛竜と違ってバックステップしてから使用するので、耳栓系スキルは必要ない。
必要ないと言い切るのはいかがでしょうかと思います。雪山ティガなんかは壁際で咆哮をもらうと、
ハメられて死ぬ可能性があるので「必要ない場合が多い」位にしておいたらどうでしょう。

個人的にはこの一文はいらぬ気がします。 -- 名無しさん (2010-01-10 03:46:27)

- G 3の絶対強者で肉食べについて3回調べました。

使用したのはただの生肉で、

最初に肉を食べたのはクエ開始から10分強の時でした。

そのあとは開始20、30で威嚇中に唾を飛ばすようになり肉を食べるパターンと、
まったく食べなかったパターンが確認されました。

ここからは二回以上食べたパターンについてです

エリア6でティガ非怒り時に、着地地点に肉を置いても食べませんでした。

その後貫通弾何発かぶち込んで怒らせたら、バックジャンプ 咆哮後すぐ肉を食べました。

その前に肉を食べさせたのは役15分前なので、時間的には関係ないと思います。

その後役10分後弱らせて巣に帰らせそこでも試したら、寝起きにバックジャンプ咆哮の後
一個食べました。

結果、わかったこととしては

怒り中と弱ってる時は肉を食べやすくなってるようです。

また、威嚇中に唾(黄色い液体)が飛んでいたらほぼ確実にお腹がすいているようです。

唾の件は勘違いだったらごめんなさい>< -- 名無しさん (2010-01-11 15:36:07)

- あ、掲示板に投稿すべきでしたね・・・すみません -- 名無しさん (2010-01-11 15:41:17)
- 回転攻撃について
ティガの回転軸上（右脇）にいると当たらないのを確認
サイズが小さいと当たるかも
わざわざ狙う意味も無いが... -- 名無しさん (2010-01-12 16:22:48)
- 風圧は当たるとは思いますが。 -- 名無しさん (2010-01-15 13:29:31)
- 飛び掛り > 飛び掛り、の後の攻撃がこっちでは「確定ではない」になってるけど訓練所では「固定パターンの～」になってる。これはどっちが正しいの？ -- 名無しさん (2010-02-08 20:13:50)
- ほぼ確定だからパターン化して問題ないけど、ごく稀に違う行動をすることもあるってこと
激ラーのプレスパターンと同じ -- 名無しさん (2010-02-09 11:11:08)
- 剣士攻略のところにガードが出来ない武器で高級耳栓がない場合、
わざと音圧に吹き飛ばされた方が安全って書いてあるけどむしろ逆じゃない？
非怒り時はスピードが遅いので確かに追撃されにくいけど
怒ってる時の速さだと、わざと真後ろや真横の方に吹っ飛ばす位置までなかなか行けないし
軸合わせてくるのも速いから、音圧で吹っ飛ばす 起き攻め突進がほぼ確定する
特にG級ティガやマガティガだと、このパターンで即死するケースの方が多いと思う -- 名無しさん (2010-02-18 18:37:53)