

アカムトルム攻略

基本情報

- マグマの中から登場し、ギルドでは覇竜と呼称される巨大な竜。
翼もなく、ラオシャンロンのような古龍・巨龍に分類されるかのように思えて飛竜である。
(設定では飛行能力が発達する前段階の原始的飛竜の一種ということになっている。)
骨格的にはティガレックスに似ているが、巨大化した分速度は落ちた。
しかし、その巨体を活かした攻撃は非常に強力で、半端な防御力では3回と攻撃を喰らわずも力尽きてしまう。
ほとんどすべての攻撃が龍属性なのでティガレックス同様龍耐性を上げて挑むのも手。
また、腹下に行くとカメラワークが悪くなり、そのせいで攻撃を避けられずハメられる場合も有りうるので注意したい。
- 速度はバサルモス以下、ダメージになる行動の頻度もティガレックスに比べると控えめなので、パターンさえ覚えれば攻略は容易。
素材の売値が高いため、軍資金を稼ぐために乱獲されることも多い。
- クエスト開始直後はアカムトルムとハンターの位置がかなり離れているので危険。
しかし突進でもアイテムを1~2回使用するくらいの時間はあるので落ち着いて行動すること。
なお、最初の行動が突進だった場合、閃光玉で突進を止めると事故が減るのでお勧めする。
潜りだった場合、ほとんどの場合がハンター狙いの潜りなので直ぐにその場を離れること。

状態

怒り

眼・腹が橙色になり、全身が赤みを帯びて淡く光る。
移行時に行動をキャンセルして咆哮。

瀕死

まれに足を引きずる。
連続して威嚇をする。

部位破壊

牙(頭)：一回の破壊につき片牙破壊。2本目の牙は体力50%以下で破壊可能。両方破壊で

- 報酬確定。
- 尻尾：体力が25%以下で斬属性ダメージが一定以上蓄積すると切断。剥ぎ取り2回。切断地点によっては、マグマに漬かって剥ぎ取りにいけないことがある。したがって、剥ぎ取り目的の場合、切断する位置には十分注意すること。
- 爪：折れる。同じ前足での怯み2回で爪が壊れる。片方のみで破壊報酬確定。
- 胸：装甲が割れる。打撃属性でのみ破壊可能。
- 背中：棘が折れる。背中か首下を攻撃しての怯み2回で破壊可能。

攻撃パターン

突進

狙ったハンターに向かってティガレックスのようなモーションで突進してくる。速度が遅いためホーミング性能が非常に高い。

ティガレックスと同様に上半身と下半身の2回の当たり判定がある。

避けきれない場合は素直にガード。その巨体故に攻撃をかわしきれない場合が多いが、慣れてくると上手く避けられるようになる。

コツとしては、腕が振りあがる前に横に緊急回避、もしくは脇の間を斜め後ろに抜けるように緊急回避。

あるいは踏み出し終わった前足(手のひら部分?)に向かって緊急回避する感覚でも判定外に行ける。

逃げ遅れた場合は、左手が2回目の振り上げを行った直後に真下を潜り抜けることで回避できる。

時々、突進 小噛み付き 突進 小噛み付き 突進 倒れ込みのパターンが来ることもあり、

突進の間隔が極端に短い為、連続緊急回避でも喰らうことがあるので注意。

なお、とりあえず突進の倒れこまなかつたら再度突進が来る可能性が高い、と適当に覚えておいてもOK。

歩行

猛ダッシュと似たようなモーションだが、当たっても吹っ飛ばされることはなく、前足に当たり判定があるだけでダメージも小さい。

単純にハンターと軸を合わせるためだけにある行動なので、これを突進と間違えて緊急回避すると痛い目に合いやすい。

見分け方は、突進の場合吠えてから突進するため鳴き声でもわかるし、口を見るだけでも容易に判別が可能。

腕の振り上げ方も突進の場合は速く大きくなり、歩行の場合はゆっくりであり腕は上がらないことでも見極める事ができる。

噛み付き

ティガレックスのような動作でハンターに噛み付く。
これを食らった後に突進してくることがあるので注意。両足にも微量の攻撃判定あり。
前足の攻撃判定時間が実際の動きに対して長めで、威力も低くないので前足を狙う際には注意したい。

牙振り上げ

アゴで地面ごとハンターを上突き上げる。直撃すると大きく吹き飛ばされる。
怒り時には「防御半減効果付き」なので「ガード強化」無しでむやみにガードをしないこと。
顔面とえぐり上げた地面とに判定がある。ランスなどで顔面にべったり張り付いているとめくられることもある。

ボディプレス

立ち上がった後、その場に勢いよく倒れこみハンターを押し潰す。時間差で叩きつけられる尻尾にも攻撃判定あり。
アカムトルムを中心にした円状の振動効果付きなので、近づくときはこれにも注意したい。
巨体を活かした豪快な技であり、ダメージもとても大きい。簡単に回避できるので必ず回避すること。
ちなみに、腹下など中央部分と腕の部分など外側とでは、威力やガード貫通能力に差がある。
外側の場合片手剣のガードでもそれほどのダメージはないが、腹下などでは上位防具程度では半分近く削られる。

尻尾なぎ払い

尻尾を上振り上げた後、アカムトルムから見て左に大きく尻尾を振る。
かなり攻撃範囲が広く、油断していると当たってしまう。
尻尾を切っていない場合、左爪の内側辺りまで尻尾が来るので注意。右爪や顔面などは安全圏。
振り終えた後は顔への攻撃チャンスなので、始動を見たら顔の位置に待機しているといい。
また、連続でこの攻撃をしてくることもあるので注意。

ソニックブラスト

身を屈める動作から竜巻状のプレスを勢いよく吐き出す。龍属性。
直線型だが、非常に射程が長い上、見た目よりも横の判定が大きい(正面から見て、おおよそアカムトルムの両腕の幅まで)。
防御力が低いと即死するほど非常に強力、更に3回ほどダメージ判定がある。
また、内側と外側で攻撃力が異なる。(外側は内側より攻撃力が大幅に下がっている)
予備動作が分かりやすいので、十分に離れておけば避けるのは難しくない。

なお、プレスが出る前までのモーション中、非怒り状態であれば音爆弾を当てると怯ませることができるが、
受付時間が短いので、咄嗟に狙うのは難しい。
狙うなら、地中潜り 固定位置へ出てきた時の次の行動はプレスで確定なので、そこを狙うとよい。

地中潜り 出現

地面を掘り潜った後、直後にハンターがいた場所・マップ南or北or東の固定位置・その場のうちどこかに再び出てくる。

始動が速く避けづらいが、突き上げは場所を覚えていれば当たることはあまりない。
突き上げには「防御半減効果付き」なのでむやみにガードは禁物。突き上げ後、振動があるので注意。

なお、自動マーキングや、ペイントボールを当ててマップ表示を大にしておけば地中での移動の様子を探ることができるのでペイントしておくことをオススメする。

再出現時の突き上げよりも周囲で噴出するマグマの方が厄介。

マグマ有りの場合、マグマがほぼ同じ場所で2度噴出した直後、その場所からアカムトルムが飛び出してくる。

特定の位置に出現する時はマグマ噴出がなく、次の行動はプレスで確定なので、非怒り状態ならば音爆弾の準備をしておくといい。

バインドボイス【特】

後ろ足で立ち上がり、バインドボイス【大】効果を伴う咆哮をする。

また、アカムトルムの真下周辺にティガレックス同様に音圧によるダメージ判定が発生する（これは高級耳栓でも防げないので注意）。

動作が非常に分かりやすいが意外と咆哮の出が早いので、攻撃を欲張っていると回避できない。

音圧の判定は咆哮の判定よりもずっと小さいが、咆哮とは別の判定（ガード性能+なしの片手剣で至近距離でガードすると2回ガードするのがよくわかる）なため、咆哮をガードしたからといって近づくのは厳禁。

特に高級耳栓をつけている剣士の場合はバインドボイスによる硬直が起こらないために、咆哮中の隙をついて攻撃しようとして接近するといきなりダメージを食らって吹き飛ばされる。

片手剣でガードした際は大きく後退するため、運が悪いと無防備な状態でマグマに当たる。上に同じく、実際はマグマの噴出の方が厄介。

一番最初にアカムトルムの正面にマグマが出た場合、最後にアカムトルム頭部の左側にも噴出するので注意。

音圧での吹っ飛びならまだ次撃を回避できるがマグマに当たって吹っ飛ぶと、起き上がりに突進を重ねられて力尽きかねない（頭部の左側のは特に危険）。

また咆哮に対して緊急回避をすると着地場所でマグマに引っかかる可能性がある。

咆哮を終えてから頭と前足を降ろす動作にも小ダメージと吹き飛ばし判定が存在するので注意が必要。

マグマ噴出

地面からマグマを噴出させる。地中潜り後と咆哮時に行く。
マグマが噴出する場所は足元が赤くなることで確認できるので目視してからの回避も不可能ではない。ただしかなりシビア。
地中潜り時のマグマは、潜ったその場、またはハンター追尾後にする場合としないですぐ復帰する場合とがある。
できるだけマグマの噴出する動作開始時に納刀し、そのままマグマの発生圏外まで逃げてしまいたい。

咆哮時のマグマはアカムトルムを中心に噴き出る(通常時・カウンター咆哮時8発、怒り時4発)。
思わぬところで食らってしまうことが多く、その後の攻撃を避けることができなくなったりするので、この攻撃には一番注意したい。

威嚇

尻尾を地面に叩きつけてから鳴く。最大の攻撃チャンスだが、最初の尻尾に攻撃判定があるので注意したい。
これを連続してやるのは瀕死のサインでもある。

武器別簡易攻略

剣士

片手剣

開始直後の突進は回避できるなら回避。できそうに無いなら素直にガードする事をオススメ。

基本は脚を攻撃。尻尾振り以外は後ろ右脚、後ろ左脚のどちらかを集中的に攻撃するとい

い。
コンボは最後の回転を含め十分斬り込めるが欲張りは禁物。

咆哮は脚付近でガード。そうすれば比較的安全かつ早く攻撃できる。

ただし運が悪いと吹き出る溶岩もガードしてしまい更に外に弾かれてしまうので注意。
可能ならガードノックバックをアカムトルムの体に引っ掛ける事で遠くに弾かれたりマグマに巻き込まれたりする可能性を減らせる。

4 ~ 5回倒れるともう尻尾切断可能。尻尾切断後はダメージを受けないよう相手の挙動に十分注意しながら足を集中的に攻撃。

倒れたら弱点及び腹部に攻撃の繰り返し。

砥石使用タイミングは突進回避後か、咆哮を回避した後アカムトルムが動きを止めている間オススメ。

それ以外でも閃光玉か「砥石使用高速化」があればだいたい可能。

もし、攻撃への対処が難しく、一撃が怖いのであればオトモアイルーをつれていくといい。

雇ったばかりでも、アカムトルムはオトモを狙うことが多いので困りはなる。

イベントクエスト以外のものなら封龍剣【絶一門】レベルでも討伐は可能。それ以上の龍属性武器があればさらに楽に戦えるだろう。

武器を出したままアイテムが使える特性を最大限利用して余裕があれば音爆弾での大ダウンも狙って行きたい。

双剣

常時鬼人化&強走状態推奨。右前足にくっついて、ひたすら乱舞が比較的安全。
倒れたとき & 閃光玉使用時などに顔に乱舞。尻尾の切断は牙が両方壊れてからでも十分に合う。
オススメスキルは「砥石使用高速化」や「高級耳栓」があれば問題ない。

大剣

安全に立ち回りたいたなら右後ろ脚に攻撃し続け、倒れたら顔に溜め3を喰らわせる。
上手に立ち回れば、振り向きの右前足ぐらいしかダメージ要素はなくなる。
視点がわかりづらいときは落ち着いていつでもガードできる状態にしておくか、アカムトルムの行動を良く見て離脱しよう。
咆哮も右後ろ足付近でガードすれば相手の硬直中に溜め3が間に合う。
慣れたら攻撃後の振り向きに頭へ溜め1~2を合わせていく戦い方がダメージ効率が良い。
プレス中に腕に溜め3を当てていけば部位破壊も容易。

太刀

上位ならオススメ武器は龍刀【朧火】、鬼神斬破刀、イベントクエストなら夜刀【月影】など高火力の武器。
正面は危険なので、常にアカムトルムの側面や斜め前にいると比較的安全。
基本的に足に 突き 斬り上げ 斬り下がり を繰り返す。
攻撃を欲張らず着実に避け、そして当てて行くこと。間合いを把握すればそれほど苦戦もしないだろう。
方向転換の際、前足に当たることで地味に体力が削られるので体力は常に注意しておきたい。
尻尾なぎ払いが来た時、離脱が間に合わないと感じたら腹の下に潜り込めば当たらない。
また顔付近にいれば攻撃のチャンスになるので、顔や右前足を積極的に狙っていこう。ただし半端な距離なら撤退を優先。
アカムトルムは咆哮頻度が非常に高いので、安全に行きたいなら「高級耳栓」をつけて音圧から逃げつつマグマを警戒しよう。
地中に潜る動作をしたら警戒を怠らないようにすること。なるべくペイントしておくといい。
転倒時は背中を攻撃して棘を破壊する。頭は威嚇か音爆弾の大ダウン、尻尾なぎ払い時に狙えばいい。
尻尾振り払い+威嚇などは頭、転倒は背中 棘が折れたら尻尾や身体も追加 尻尾切断後はスキを見て攻撃...で胸以外は破壊できる。

ハンマー

基本はアカムトルムの攻撃後の隙に溜め2、または振り向きにあわせて溜め3を頭に当て

ていくようにする。

慣れれば、怯み、振り向き、ボディプレス、尻尾なぎ払いなど、ほぼあらゆる動作に縦3が確定で入れられる。

怖いのは咆哮だが、「高級耳栓」があるのなら、音圧ダメージとマグマの間に安全地帯が存在するので、そこに潜り込もう。

もし「高級耳栓」が無かったとしても、咆哮後に頭が下りて来るタイミングに合わせて溜め3が十分入る。

ただし、無闇に近づきすぎると下りて来た頭にぶつかるので注意。頭がある位置の真下あたりの距離が安全地帯である。

頭を集中的に狙うことでかなりの回数ひるみと気絶を誘発できる。

また溜め3時の振り下ろしでひるんだ場合、回避行動で硬直をキャンセルして、再度溜め3が入る。

ただしあまり無理をして突っ込みすぎると痛い目を見るので注意。正面が怖いなら前足を転倒狙いで狙っていく。

スタミナが心配なら強走薬をもって行くといいが無くてもした問題は無い。

初心者は閃光玉所持推奨。投げる場所は頭付近でなくとも効果がある。

素材含め15コ分もって行けば、長期間動きを封じることができる。

狩猟笛

尻尾なぎ払いを受けにくいアカムトルムの向かって右側に位置取り、ぶん回しを中心に攻撃する。

尻尾なぎ払いの動作が来たら頭の近くに移動し、ぶん回し、叩きつけでめまいを狙う。めまい中もぶん回しでさらにダメージを与える。

ボディプレスや（「高級耳栓」または聴覚保護【大】の旋律が吹けるならば）咆哮後に頭が下りてくる位置に待機しぶん回しと叩きつけを当てることもできる。

ちまちまと脚を攻めて転倒を狙っても良い。雷、龍属性の笛ならば柄殴りも有効。

特に硬い部位はないので、弾かれ無効を吹く必要はあまりない。

ランス

頭～腹下に構えて隙を見て上突きを連発しているだけで討伐可能な上、単独で全部位破壊が可能なので初めての人にお勧め。

推奨スキルは「ガード性能」。武器は雷属性の強力なものを用意するとよい。

慣れてきたらガード性能を外して「斬れ味レベル+1」「業物」「属性攻撃強化」（属性付き武器であれば）あたりをつけていくと驚くほど討伐時間が早まる。

腹下なら尻尾なぎ払いは向かって左に避ければ当たらないし、咆哮、ボディプレスはガードしてもノックバック（のけぞり）しない。

その他の行動の突進と地中潜行については、地中潜行はしっかりペイントしておけば避けることは容易であり、

突進は他に対象となるハンターやオトモアイルーがいなければしてこないでそれほどの脅威ではない。非常に好相性と言える。

ただし腹下にいるとき視点が最悪な状態が続くので、ちょこちょこ視点をいじる必要がある。

武器を研ぐタイミングで安全なのは咆哮をガードしたとき。

ただし腹下でガードする場合、咆哮と音圧とで2回分ガードが必要なためスタミナが足りないと音圧で吹き飛ばされてしまう。スタミナ残量には注意。

閃光玉でひるませて、その間に研ぐのも有効である。
アカムトルムの一部の攻撃にはガードしても防御力ダウンや削り+ノックバックするものがあり、
マグマでのめくりの心配もあるためなるべくガードよりもステップを重視して立ち回りたい。
どうしてもガードする際は、スタミナ回復とノックバックした際に位置取りが少し楽になるのでガードしながら前進することを薦める。
また、牙振り上げのめくりも防止できる。

ガンランス

ランスと同じく好相性。
武器はガンチャリオットが作りやすくオススメ。イベントクエストなら強化後のエンデ・デアヴェルト推奨。
安全重視なら腹や右後ろ足、ダメージ重視なら顔を狙う。
砲撃は砲撃後に一回空突きなりしないと隙ができるため無理に使っていく必要はない。
ガンランスは動きが遅いので、相手の動きをよく見て武器をしまうかガードをするか考えよう。
「ガード性能+2」「ガード強化」があれば鉄壁だが、ガード性能は+1でも十分であり、防御力ダウン効果を防げる「ガード強化」もアイテムでカバーできるので無理に発動する必要はない。
硬い部分が少なく弾かれることは少ないが、弾かれによってガードが遅れることがあるので「心眼」もあるとより安心。
懐にもぐりこむと咆吼時にガード方向が反対になることがあるので、口の方向に向かってガードしよう。

ガンナー

ライトボウガン

基本は咆哮の射程外から弾を撃ち続ける。
各種貫通弾、電撃弾は体も大きいことあってかなり有効。
各種通常弾は頭、後ろ足を狙って使う。
火力が足り無そうだったらLv2拡散弾の調合分を持ち込むのも良い。
体が大きいので背中めがけて拡散弾を撃てば拡散した爆弾もほぼ全弾ヒットする。
攻撃前の動作などをしっかり見極めればほとんどの攻撃は回避できるが、ガンナーの装備の都合上1発1発が非常に大きい。
特にソニックブラストはHP150の状態でも即死してしまうため、「根性」が無い場合、欲張らず予備動作中に範囲外に出ること。
オトモアイルーを連れて行けば、相手がオトモに気を取られている際にアイテム使用、調合ができるため余裕が生まれる。
ただ、オトモに釣られアカムトルムが思いのほか遠くに行ってしまうことも少なくない。
そのような時は大人しく武器をしまい、近づいてくるまで回避に専念しよう。

ヘビィボウガン

基本的な動きはライトボウガンと同じ。

ただし、動きの遅さが致命的でガードも不可能な攻撃があるのであまりオススメできない。ともかく攻撃を受けないために動作をしっかりと読みそれに対応して動くことが重要。不安なら「回避距離UP」を付けておけばかなり難易度は下がる。

弓

貫通弓推奨。

基本的に正面にさえ立たなければ撃ち放題なので、マグマにさえ気をつけていれば討伐はそう苦労しない。

咆哮の範囲が立ち回りの範囲よりも狭いので「高級耳栓」は不要。

慣れてしまえばノンストップで攻撃しながらの完全回避も可能になる。

剣士攻略

- 巨大なモンスター故に一見怖気付いてしまうだろうが、比較的怯み易い相手なので強気に攻めれば意外と脆い相手だと気づくはずだ。

肉質もそんなに硬い部位は無い為、どこを攻撃しても特に問題は無い。

前足ダウンを取ると転倒し、頭を安全に攻撃する隙を奪えるので積極的に試してみよう。

- 尚、怒り移行時の咆哮には必ず気をつけること。

耳塞ぎ 頭でダメージ そのまま突進でハメられてしまう場合があるので注意。

逃げられそうも無かったら素直に音圧を食らう方が賢明である。

他に必要とするようなスキルも無い為、ガード不可武器で挑むのなら高級耳栓あたりはあると役に立つだろう。

ガンナー攻略

- 巨体の割りに咆哮の範囲が小さく、ガンナーが立ち回る距離まで効果が及ばないため「高級耳栓」は必要ない。

- 巨体ゆえに、狙いを定めずに適当にぶっ放しても当たったりする。

特に散弾、貫通弾などといった攻撃はヒット数が多く、ダメージを稼ぎやすい。

- 注意したいのは距離を開けた状態での突撃である。ホーミング性能の強さがガンナーにとっては最大の脅威。

しかし、アカムトルムを中心に左に向かって円を描くように逃げ続けると簡単に避けることができるので、突進のモーションを確認したら武器をしまって回避の準備をしよう。

マグマにだけは要注意。

コメント

- 8で確認したこと。

怒り時のスピードが前作より少し上がってる気がする。(体感なんで他の人にも確認したい) -- 名無しさん (2008-03-30 05:59:56)

- ハンマーなどで殴ったとき、気絶する頻度がすこし高くなったと思う。 -- 名無しさん (2008-03-30 09:06:55)

- 前より閃光が効きづらい

前は頭全部潜りきっても閃光で出てきた

あと、怒り時ちょっと速くなってる -- 名無し (2008-04-24 15:43:47)

- 個人的な意見ですが、

片手のときは後ろ足を狙うより常に斜め前(右足前辺り)の位置をキープしていれば、攻撃は楽によけられて、常に顔や爪を攻撃できて楽です。

前から見れるのでアカムの挙動もわかりやすいです。

この戦い方で特にスキルはなくても独龍剣(蒼鬼)でソロでも大体20分前後で討伐できます。 -- 名無しさん (2008-04-24 22:38:03)

- バグ(?)があったので報告します。

開始直後、モドリ玉を使ってクーラーや硬化薬など飲んでから戻って見たら、アカムがキャンプ側の壁の中に入っていました(尻尾で確認。攻撃(太刀)は届かなかった。

しばらく待っていたら地面から出てきましたが、そのままハメられて1乙しました・・・

未検証ですが、ガンナーだったらそのまま攻撃できたかもしれません・・・ -- 名無しさん (2008-04-26 12:54:54)

- クエスト開始直後の行動をまとめてみた。

- 突進：これは回避するかガードするか閃光玉投げるかで対処。

- 威嚇：一気に近づいて閃光玉。

- 潜り：ガードするのが得策。

- ソニックブラスト：横に緊急回避。ガードすると貫通ダメージがあるので注意。

アカムトルムの動きに慣れていない人は素直にモドリ玉で戻るのが得策。

ただし変な場所(高台)に乗ることがあるので注意。

最初の攻撃が突進の場合、こっちまで来るのに時間が掛かるため、

クーラードリンク飲む位の余裕がある。

最初のソニックブラストに当たるとかなり痛い。

確実に回避する。

最低でもガード位はしておかないと痛い目にあう。 -- 名無し (2008-04-26 23:53:34)

- ハンマーで頭攻撃がいいと書いてますが、今作から若干突進回数増えてると思うので、書き換えたほうがいいのでは？

試行回数少ないとは思いますが、アカムと10回戦って、その10回とも、かなりの回数の突進をしてきました。 -- 名無しさん (2008-05-07 01:27:40)

- アカムの前足と後ろ足の間の体の側面に一部かなり硬い肉質を確認
紫ゲージでもはじかれたので側面攻撃する場合注意してください。 -- 名無しさん (2008-06-01 14:07:54)

- クエスト開始時のパターンは

- ・ 突進
- ・ 威嚇
- ・ 潜り
- ・ 立ち上がったの咆哮
- ・ ソニックブラスト

あくまで体感ですが、頻度が高い順です。 -- 名無しさん (2008-06-28 06:34:46)

- 2ndGで初めてアカムと戦ったんだけど、腹破壊すると肉質が変化してる気がする
2nd上がりの人には周知のことかもしれないが、一応誰か検証頼む
んで合ってるなら載せておいた方がいいかと

どうやらどこにも記述されてないみたいなので -- 名無しさん (2008-07-03 20:53:11)

- 非怒り時の状態で死亡したアカムの顔をガンランスでガード突きをしたとき
上顎と下顎とでダメージの効果音が違いました。

いつも顔を突いている時の効果音と違い、上顎が『シュッ』という効果音に変わります。

武器はデゼルスリンガーで切れ味は緑の状態でした。気のせいかな？ -- 名無しさん (2008-07-12 12:32:30)

- ギリギリ首判定になったんじゃ？ -- 名無しさん (2008-07-12 13:05:38)

- 既に知ってる方もいると思いますが、アカムの咆哮中に出てくるマグマは閃光玉を当ててめまい状態にすると消せます -- 名無しさん (2008-07-21 04:24:37)

- ・開幕でいきなり尻尾振りをしてきました

十回ぐらい行っていますが初めてだったので一応報告。余裕をもってアイテム使えました -- 名無しさん (2008-07-28 15:20:04)

- ・霸王烈昂でも高台ハメできることを確認しました。

安全地帯も同じところですが、上位クエときよりも若干下がり気味に立っていないと牙振り上げと突進が当たることがあります。 -- 名無しさん (2008-09-29 03:40:39)

- ・イベントのGアカムにて、咆哮時のマグマを回避性能なしで前転回避に成功しました。判定は相当に短い模様。

高級耳栓なしなら素直に範囲外に逃げた方が得策ですけど一応。 -- 名無しさん (2009-01-14 18:30:26)

- ・ 同じく村緊急クエにて潜った時のマグマ回避に成功（回避性能なし）

何回か成功はしているが、正直どれもマグマのリズム？に合わせて回避したら偶然その場所にマグマが出てきた程度。

あらかじめマグマの出所が分かっていたら、狙って回避できる...かもしれない。

足元に集中していれば目視からの回避もできそうな気はするが、そんな事

するくらいなら素直に逃げる方がいいかも...

- ・ イベアカム

武器：太刀龍刀【劫火】 スキル：切れ味 + 1、業物、砥石、見切り + 1

使用アイテム：閃光15個、ペイント10個、回復G20個、クーラー5個、こんがり肉5個、秘薬2個、音爆弾5個

討伐時間：43分 部位破壊：爪2本・牙2本・尻尾切断。

攻略方法（腹下慣れてる人はそっちのが効率がいい、俺は慣れてないので頭・足メイン）

基本的にアカムとタイマン（面と向かい合ってる感じ）。

面と向かい合ってからダッシュなりで左・右に移動して様子見してから攻撃がメイン。

尻尾振りのときに頭に踏み込み 突き 切り下がり。怒り時は、突きはなしのが安全。

勿論尻尾準備中ではなく振るときにタイミングを合わせて頭に当たるよう調節する。

威嚇は、頭。噛み付き・牙上げは、爪足。ボディプレスは、頭爪足お好みで。

基本的に非怒り時は、頭。怒り時は爪足が安全だが、俺は馬鹿だから怒りだろうと頭特攻しました。

咆哮&マグマは、高耳なければ運としかいいようがない。

爪・牙破壊後尻尾狙うときに気をつけることは特にない。
強いて言うならボディプレス後狙うとき尻尾は
まだ上にあるので近づくと叩きつけにくらって腹下にふっ飛ばされる可能性があるくらい。

潜行は、怒り時より非怒り時のが避け難い。
怒り時は、必ずマグマ動作が入るため地鳴りしてからでも余裕でよけられるが
非怒り時は、マグマ動作がないので一瞬判断が遅れると緊急回避のタイミングで命運が左右
される。

ソニックブラストは、确实音爆弾で怯ませたいところ。
体感的に言うなら、アゴが引いてから発射音ぱいのが響くまでの間に音爆弾を投げる。
早すぎても怯まないのが難点だよね。
音爆弾放り込むタイミングは、爪で固定してからアゴが引く辺りが丁度いい。
爪固定しただけだとアゴ引きと同時に音爆弾が破裂するので怯まない。 -- 名無しさん
(2009-02-15 12:43:36)

•
潜行でマグマ云々って言うてるから出て来る時だと思っけどペイントしとけば問題ないん
じゃない？

見難いんなら潜ったときだけmap拡大すれば分かりやすい

ソニック～は非怒り時限定。攻撃パターンにも書いてあるが定位置...1,3の採取ポイント辺り
と思ってくれればおk

誰も何も居ないのにそこへ独りでに向かった時と思ってオクレ。詳しくは口下手で説明でき
ない。ごめんよ。

ここに移動したのを確認した時で尚且つ非怒り時の時のみに収刀して音爆弾準備 爪固定
が見えたら投げる

それ以外で狙うのは片手でも難しいと思うよ。音爆弾...つかその材料が貴重だしね。 -- 名無
しさん (2009-02-15 13:21:34)

• 上の方でありましたが一応投稿

村繁のアカムで北側の広場でハメられ、乙った(開始より38分経過)後、研いでクーラー
飲んで弾リロード、肉食べて(30秒弱か)走って入ったらアカムが「コ」の字型になって

るステージの右上の角に当たるとこ辺りの高台に乗っていました。

ペイントしていたのでmap拡大して正確な位置を割り出そうとしたが表示がなかった。武器で切り上げなどを試してみたがあたりず。1分弱して潜行で通常のフィールドに出て来ました。

ガンナーでなかったのも未検証ですがおそらく潜行するまではハメられるかと。

関係ないかもしれませんがヒドゥンガンランス、金剛・覇一式に砥石高速使用でした。

完全部位破壊完了で、降りてきた後3分でクエ成功になりました。

要検証ですねww -- 名無しさん (2009-02-17 21:58:39)

- 本当に潜りから固定位置にでたときソニック確定なのかなあ？

潜り、固定位置出る、ソニックやらずに突進、が多いんだが俺だけか？ -- 名無しさん

(2009-02-28 10:58:46)

- アカムの咆哮時のマグマは目安として、直立時の前足より後ろには出てこないことを確認。

また、尻尾の辺りなら音圧も届かないのでこの時安全に尻尾に攻撃出来ます。

ハンマー等でも避難場所として有益です。 -- ZERO (2009-03-01 17:25:06)

- ハメについての記事などをコメントアウトしました。

記載すべきかどうか、ご意見ありましたら掲示板までお願いします。

<http://bb2.atbb.jp/mhp2g/viewtopic.php?t=1570> -- 名無しさん (2009-03-18 07:34:52)

- 小ネタになりますが、アカムが気絶した場合、頭の正面に陣取って(縦×3)×2のホームランの後左回避で

右前足辺りに縦×3をすると復帰と同時に顔面にホームラン入ります。

それと(既出かと思いますが)マグマですが、一度噴出した場所には壁際でない限り噴き出てこないのも

そこから組み立てるのがいいかと。ハンマーの場合はそこで溜めて顔面に溜め3当てていくと簡単に部位

破壊ができます。その際、マグマが顔の(向かって)右から出てくる場合があるので左から当ててく感じで。

長々とつたない文章もうしわけない。 -- 名無しさん (2009-07-06 06:54:59)

- 尻尾切断に関してですが、右足にだけ攻撃 転倒したら頭に攻撃。牙破壊すんだらまた右足に攻撃し続けて、転倒したら今度は左足に攻撃.....

という方法でやれば、牙と爪の破壊が左右完了したときに、ちょうど尻尾が切断可能になります。

これはウカムでも同じことです。

尻尾切るタイミングがわからないときにどうぞ。 -- sato (2009-07-26 23:53:38)

- アカムトルムは瀕死の時、背中の特ゲが下がるようです（ガノスの背びれのようなかんじ）。

少々わかり辛いですが、見た目的には破壊してないのに特ゲが減ったように見えました。 -- 名無しさん (2009-08-05 17:04:28)

- 地中もぐり 固定位置（北）出現後のソニックブラストは確定ではないのでは？

集会所上位アカムでしか確認していませんが5回戦って12回定位置に出てきましたが、尻尾振りや突進をしてくる場合が4回ありました。 -- 名無しさん (2009-08-27 17:58:46)

- アカム300匹以上食ってるけど定位置出現でソニックブラスト以外の行動を取ったことはない

定位置を間違えてるか攻撃とかで何らかのモーションキャンセルが入ってる可能性あり
マグマが出ない潜行が定位置と勘違いしてる人が時々いるけど自キャラ狙いでマグマ無し
即出現もあります -- 名無しさん (2009-08-28 10:34:56)

- 余談と言えば余談ですが、

通常時腹下から切り上げ 上砲撃で背中にダメージが入る様です。

ダウン時に背中に攻撃して無いのにも関わらず背中を破壊できました。

丁寧に検証したわけではないので、別の要因が有るかも知れませんが...

因みにオトモは連れて行っていません。 -- 名無しさん (2009-09-10 19:31:42)

- G級前ライトボウガンでの集会所 8討伐確認 + 報告を...

- ・ ラージャンデグ（加工Lv5 + ロングバレル）
- ・ ギザミSシリズ + 猛攻珠 × 4（攻撃力UP【小】）
- ・ 鬼人薬G/力の護符/力の爪/守りの爪

ギザミSの「貫通弾・貫通矢威力UP」等々で攻撃力を最大限強化し、

ひたすら通常弾Lv2、Lv3/貫通弾Lv1、Lv2、Lv3/電撃弾を撃ち込む戦法です。

オトモなし。約43分で討伐完了。

なおその他のアイテムは以下のような感じで。

- ・ 回復薬/回復薬G/秘薬/クーラードリンク/こんがり肉G/忍耐の種/閃光玉
- ちなみに、30分針くらいからアカムが足を引きずるようになりました。

-- 名無しさん (2009-09-28 00:41:58)

- 光虫と素材玉を調合すると閃光玉になるからもっていったほうがいいかも知れません -- 沢田一蠟 (2009-12-15 10:39:02)

- 調合素材は常識だし、硬化時間も短い上に暑いし体力も有るから、戦法やアイテム欄と要

相談だね。 -- 名無しさん (2009-12-15 20:25:27)