

ダイミョウザザミ亜種討伐訓練攻略

共通攻略



エリア1

でペイントボールを採取



エリア3

ゲネポスから麻痺投げナイフを剥ぎ取り

で小タル爆弾を採取

で回復薬を採取

で大タルを採取

で鬼人薬を採取

採取中にダイミョウザザミ亜種が湧いてきた場合は、怒るまで戦い、エリア4の採取を済ませてくると

大抵エリアチェンジしてくれている。



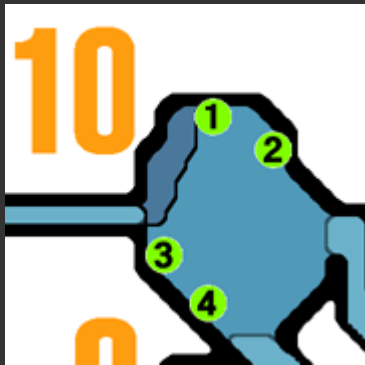
エリア4

ガラスから硬化薬を剥ぎ取り
でクーラードリンクを採取
でピッケルを採取



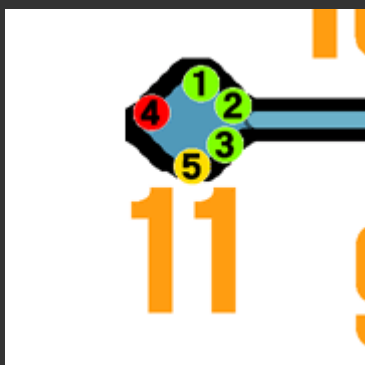
エリア5

で支給専用秘薬を採取
で携帯食料を採取



エリア10

でゲネボスの麻痺牙を採取
で千里眼の薬を採取
で携帯砥石を採取



エリア11

で調合書 を採取



エリア9

で大タルを採取

で音爆弾を採取

で回復薬グレートを採取



エリア7

で爆薬を採取

採取中にダイミョウザザミが湧いてくる。

後ろからペイントボールを投げれば気付かれないので後はそのまま採取続行。



エリア2

ゲネポスから麻痺投げナイフを剥ぎ取り

でゲネポスの麻痺牙を採取

で調合書 を採取

(かなり判りにくい。マップ右上に2つ岩が並んでいるが、その右側の岩からすぐ南西方向にある枯れ草の「北側」が採取ポイント)



エリア6

- でトラップツールを採掘
- で携帯シビレ罠を採掘
- で支給用大タル爆弾を採掘

調合を失敗せず罠を使い、爆弾も活用してもダイミョウザザミの体力は結構残っている。残った体力は各武器項目の攻略を参考に頑張る。

エリア7にはガレオスがいるので注意。

片手剣

武器 タツジンソード

頭 ゲネポスSヘルム

胴 ゲネポスSメイル

腕 ゲネポスSアーム

腰 ゲネポスSフォールド

脚 ゲネポスSグリーヴ

防御力：281

発動スキル：麻痺無効、ボマー、状態異常攻撃強化、毒倍加

支給アイテム：砥石3個、回復薬プレート5個、携帯食料4個、クーラードリンク3個、ペイントボール2個、支給用大タル爆弾2個、大タル爆弾2個、小タル爆弾3個

武器の単体火力は高い方ではないので、無理な攻撃をせずに、麻痺 爆弾 逃げるの繰り返しが確実。

ただし、手数を稼がないとなかなか麻痺してくれないので、採取した麻痺投げナイフを一投して貯蓄の補助に当てると良い。

大タル爆弾は支給用も含め初期から4つ持っているが、支給用は採集で2個、大タル爆弾は調合で0~3個まで作れる。

回復はあせらずにプレスやジャンプするまで待とう。支給秘薬があると攻撃にもよるが2回攻撃を食らっても耐えることができる。

余裕があるなら、鋏を破壊して追加の報酬を狙ってもいいだろう。

また、瀕死状態で眠ったときは睡眠爆破での大ダメージを稼ぐ事。この時の為に大タル爆弾2個は最後まで残しておこう。

なお、未発見時にダイミョウザザミの後方から近づき、殻と後ろ足の間で突っ込んで大タル爆弾*2 小タルまで設置出来る。

(足に接触した瞬間ダイミョウザザミがきょろきょろ策敵するが、視界外なので発見されない)

小タル設置後<そのまま後方へ走って距離を取ると、起爆後しばらくすると再び未発見状態に戻るの

大タル爆弾設置を全てこの手法で行って、シビレ罠を温存しておくのも一つの手。

大剣

武器 真・竜ノ顎

頭 ガレオスUヘルム

胴 ガレオスUメイル

腕 ガレオスUアーム

腰 ガレオスUフォールド

脚 ガレオスUグリーヴ

防御力：281

発動スキル：はらへり無効、暑さ【小】無効

支給アイテム：砥石4個、回復薬プレート5個

スキルのおかげでスタミナは減っていかないが、上限としては低いままなので携帯食料を採取して上げておくと安心出来る。

これに秘薬で体力を上げておけば、その他の採取はペイントボールや回復薬など必要最小限で済ませられる。

手堅く抜刀&回避を繰り返しても良いし、非怒り時ならタメ2を楽に入れられる。武器との相性も良いので、

エリア3で睡眠状態へと入る前に、それ程の苦勞もせずに倒せるだろう。

攻撃を避けられないと思ったら素直にガードすること。無理に回避するよりはダメージを抑えられる。

顔面にタメ斬りを当てれば必ず怯むので、タメ斬り なぎ払い タメ斬りでハメモドキも可能。

ただしタメが終わる前に怯みが解除されることもあるので調子に乗りすぎると危険。

怒り状態では怯みからの復帰が早くなるので、怒りが収まるまでは逃げ回るのもあり。

一回転倒させれば、更に足に薙ぎ払い 溜3をぶつければ「あと1発で転ぶ」状態にできる。

狩猟笛

武器 ランポスバルーン

頭 ボーンSヘルム

胴 ボーンSメイル

腕 ボーンSアーム

腰 ボーンSフォールド

脚 ボーンSグリーヴ

防御力：261

発動スキル：笛吹き名人、早食い、盗み無効

支給アイテム：砥石4個、回復薬プレート5個、携帯食料4個、クーラードリンク3個、怪力の種2個

相性の良い武器なので、
だけで「移動速度UP・体力回復【小】・弾かれ無効」の旋律
だけで基本的に十分である。

また、旋律コンボとしては、
で、「移動速度UP・精霊王の加護・弾かれ無効」となるが、これは戦闘前の初回に演奏する程度であらう。

基本は、ザザミの左右後ろで足に叩きつけ、ダウンしたら殻が反対側の足を狙う。

バックジャンプは、近距離ならばザザミ方向に前転して回避できる。

注意するのは追尾性能のあるジャンプぐらいで、それ以外はほとんど当たらないだろう。

ガード中に高周波（ ）が出せないと思ったら、素直に音爆弾か小タル爆弾を利用すると良い。

武器が打撃系なので殻の部位破壊が可能。自信があるなら左右の爪の部位破壊も狙ってみよう。

ランス

武器 ツキサシ

頭 クロオビSヘルム

胴 ナルガSメイル

腕 クロオビSアーム

腰 クロムメタルコイル

脚 ナルガSグリーヴ

防御力：279

発動スキル：体術+2、回避距離UP

支給アイテム：砥石3個、回復薬プレート5個、携帯食料4個、クーラードリンク3個、音爆弾2個

ダイミョウザザミの攻撃はランスならばガード性能スキルなしでもほとんどガードできるので、

攻撃をガードして隙を見ては攻撃の繰り返しで楽に討伐できる。

怒り時は抱き込み・ひっかきをガードした後にガード突きをすれば安全に手数を増やせる。

ダウンしたら、突進攻撃を利用した追加ダメージ&回避を狙うと良いだろう。

心配な時はエリア3・8で回復薬等を採取しておく事。

ガードをゆるめたり、背を向けたりすることがなければ、ダメージを喰らう要素も無いのでだいぶ楽に倒せる。

また、ジャンプからのプレス攻撃は大ダメージを受けてしまうので、ステップ等で回避する事。

ライトボウガン

武器 テイルカタパルト

頭 増弾のピアス

胴 ディアブロUレジスト
腕 ディアブロUガード
腰 クロムメタルコイル
脚 クロムメタルブーツ

防御力：145

氷結弾速射

発動スキル：風圧【小】無効、装填数UP

支給アイテム：Lv1通常弾、Lv2通常弾50発、Lv1貫通弾40発、Lv2貫通弾30発、Lv3散弾30発、氷結弾30発、回復薬プレート5個、携帯食料4個、クーラードリンク3個、音爆弾2個

相性としてはあまり良い方ではないので、戦闘に手こずる様ならばエリア2でハメも可能。キャンプへの入り口のアーチ付近へダイミョウザザミをおびき寄せ反対方向へ回り込めばハメ完了。

水プレス以外の攻撃を完全に無効化し、岩と柱の隙間から弾丸撃ち放題（岩柱には弾の当たり判定がない）。

ただし、ジャンプされると柱にめり込み、脱出されてしまうので注意。

ハメる際、ザザミと自分の位置関係が南北方向になるようにする事。(ex.自分が北、ザザミが南でアーチの中)

東西方向から攻撃だと当然の事ながらアーチをくぐって普通に突進をもらったりするので注意。

エリア7にてエリア9へ入る細道でもハメが可能。

ジャンプも突き上げも来ないので安全。ただしプレス噴射は射程の関係上当たるので注意。

苦手な場合回避をとにかく優先。攻撃の後の硬直にジャンプ等を受けると追撃で死亡しかねない。

攻撃は爪以外どこに当てても大差ないので、下手に狙いをつけるよりは多少荒くても手数を増やしたり、

攻撃後の回避を早め出来ることを優先する。

秘薬を飲み、回復アイテムを採取、さらにエリア2で戦闘しているならばキャンプで寝るなどすれば

死なない限りダメージを受けても持ち直せるのでじっくりと戦うこと。

怒り状態になった時は素直にエリアチェンジか麻痺投げナイフや罠を使う。

ボウガンで下手に攻撃すれば手痛い反撃を受けるだろう。

エリア3で睡眠状態になっても、まだまだ体力は残っているので、採取した大タル爆弾で一気にトドメを刺そう。