

採掘基地防衛戦（絶望）の攻略情報、体験談を収集

2014/07/18 13:06 - Clelia ごりゅ

ステータス:	終了	開始日:	2014/07/18
優先度:	高め	期日:	2014/08/18
担当者:		進捗率:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間:	0.00時間

**説明**

wikiや掲示板の攻略情報や自分が体験した体験談を募集中  
このチケットに書き出してください

煮詰まったら、身内Wikiに書き出しますね

-----体験談-----

- ・今までの防衛戦のセオリーが全く通用しない。
- ・AISは2回乗れるポイント(7000pt)まで貯めないとクリアできない確率大
- ・ブリュー・リンガーダが出てくるwaveで二人くらいはAISに乗って処理するべき
- ・後半のWaveはAIS乗りが居ないと処理できないくらい辛い
- ・ダーカー粒子砲は塔防衛の次くらい最優先で処理したい(マップに赤丸で表示されるので場所はすぐわかる)
- ・AISの起動時間は120秒
- ・AISのプラスター(粒子砲)武装は1回撃つと120秒のクールダウンタイムである為1回きりしか撃てない
- ・MAPが広いので遠くのダーカー粒子砲の発見が遅れたり、塔が防衛されていなかったりすることがあった。
- ・周回を目指して急いでクリアしようとしてptが足りないと後半ピンチになる、確実な攻略法が無い今は時間をかけてpt貯めて確実なクリアを目指す方針がよさそう
- ・wave3以降でAISが不足する時があり、被害が出る傾向がありました。注力する必要があるようです
- ・wave毎に、乗ります！と全チャで宣言したり、それに対して応えてくれる人が多いとクリアが安定する傾向がありました。

・wave5はwave最初に乗り込むとボスの第二陣撃破前に時間切れになることが多いです。  
wave5でボス用にAIS運用する場合はラグネ出現あたりで搭乗すると時間的に良さそう  
声掛けしていないとAISが出ていないと誤解されそうな気がします...「次、ラグネ出現でAIS乗ります」とか言ったほうが良いかも。

-----攻略案-----

→前半のwaveで時間いっぱいまで、ポイント集めに走り回った方がいいかも

- ・AISは二人ずつくらいで順番に乗って行くのが理想かも。(野良では統率は難しい)
- ・後半のwaveでAISに乗っている人が居なければ積極的に乗って行きましょう
- ・AISの足は速いので、火力が高いからとBOSSに固執せず周りを見て粒子砲破壊や結晶集めにも気を配った方が安定するかも。
- ・ダーカー粒子砲を警戒する為にもMOBが居なくても塔には1人は常駐する人が必要そう
- ・AISを後半まで出し惜しみすると失敗する、wave3から1機出撃するくらいがよさそう
- ・声掛け大事、乗る場合はwave開始前に宣言してしましましょう。
- ・wave3でAISに乗る場合、ブリューリンガーダにプラスターを全射して一気に倒してしまうとかなりいい感じ。(その際だるまを巻き込むようにするとさらにGJ)

・wave5は、前半と後半で1機ずつ？もしくは、時間を置いて後半2機、声掛けで「次、ラグネ出現でAIS乗ります」と宣言するのがよさそう

-----！？-----

AISの攻撃はすべてザンバース有効  
ビームに合わせるとんでもねーダメージを叩き出してボスも一発(2ch)  
->ザンバースは有効でも動きが速いAIS合わせていくよりは、自分もAISに乗ったりした方がよさそうです。

ダーカーウォールは端っこの部分は生身だとすり抜けられる。(個人プログコメより)  
->左下などは抜けられそうもありませんでした。。。

wave2でAISを1機だけ出撃させ、力士やだるまを瞬殺、時間短縮を図るうえで運用方法としてアリとの指摘(pso2wikiより)

**履歴**

#1 - 2014/07/18 13:59 - Liefeel たぬき

粒子砲を防ぐために最悪1人はエネミーがいなくても塔に張り付いていたいですね。

敵がいなければMAPを見る余裕があるので結晶拾い、ダーカー粒子砲破壊がいい感じに。

AISもボスに集中しすぎて遠くのダーカー粒子砲が見れていませんでした。  
足の速いAISだからこそ周りを見ながら使いたいですね。

#2 - 2014/07/18 16:40 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

たぬさんのコメント受けて、内容を編集しました。  
MAPの広さゆえに遠くの塔まで視界が届かないのは一人ではどうにもできないですね。  
AISは火力要員だけではなく、速さを生かした小回りも重要に。。。

#3 - 2014/07/18 17:51 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

思わぬ情報が。。。  
ザンパース有効なのは恐ろしいような  
ザンパース範囲内からの攻撃なら、AISの与ダメの20%が追加ダメに。

#4 - 2014/07/18 18:37 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

周回する為に、急ぐとpt足りなくてピンチになるのでそのことを追記

#5 - 2014/07/22 15:46 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

出し惜しみは失敗の元になることを追加

- ・AISを後半まで出し惜しみすると失敗する、wave2で1機出撃するくらいでもいいと思う

#6 - 2014/07/23 11:20 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

壁は隅っこがすり抜け可能らしいです。  
四隅に閉じ込められても抜けられるってことでしょうかね

#7 - 2014/07/28 14:50 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

内容を修正しました。  
びっくり情報にコメント  
声掛けについて追記  
wave3でAISに乗る場合の攻略法

#8 - 2014/07/30 12:57 - Clelia ごりゆ

- 優先度を通常から高めに変更

- 進捗率を0から70に変更

声掛けでクリアも安定してくるので、体験談、攻略法という意味では70%ぐらいは達成できているのかな(適当目につくように優先度を上げておきます。

#9 - 2014/08/03 16:42 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

wave3で1機安定ですが  
それ以降のwaveで、AIS不足から被害が出ています。  
場合によってはwaveの前半乗る人と後半に乗る人に別れる必要がありそうです。

#10 - 2014/08/05 17:15 - Clelia ごりゆ

- 説明を更新

wave2で1機出撃もアリみたいです。  
ただし、流れを見ると、wave3から乗る流れが多数の気がします。  
後半AISが過剰になりがちではあるので、アリだとは思いますが、野良では判断が難しい所です。  
身内攻略では有効じゃないでしょうか。  
検証したくても12人もそろえられないよ！

#11 - 2014/08/05 17:19 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

前半waveでは石拾いは大事ですが、時間いっぱいまで行く必要はないと思い、項目を取り消し線に一旦変更コメントがあればお願いします！

#12 - 2014/08/06 17:48 - sera palette

wave5で乗ることが多いですが、wave最初に乗り込むとボスの第二陣撃破前に時間切れになることが多いです。  
wave5でボス用にAIS運用する場合はラグネ出現あたりで搭乗すると時間的に良さそうです。ただ、声掛けしていないとAISが出ていないと誤解され  
そうな気がします...「次、ラグネ出現でAIS乗ります」とか言ったほうが良いかも。

#13 - 2014/08/07 09:17 - Clelia **ごりゆ**

- 説明 を更新

ばれさの体験談から、内容を編集しました！  
ラグネさんが二匹？出てくるところは、確かに最初に乗ってしまうと時間切れになっちゃいますね

#14 - 2014/08/20 18:31 - Clelia **ごりゆ**

- 進捗率 を 70 から 100 に変更

期限が来たので一旦〴〵ます。

内容は清書して、wikiへ反映

#15 - 2014/08/28 10:34 - Clelia **ごりゆ**

- ステータス を 進行中 から 終了 に変更

非常に情報が集まっています。  
ここ最近特に更新もないので、チケットは閉じます。  
wikiの方にTipsとしてリンクは残しているので、wikiへ流すまではそちらまで