

P134～147 正誤表

●P134 Point①

誤) それぞれの剣モーションは、下記の表の通り、榴弾ビンのゲージ上昇度が決まっている。

正) それぞれの剣モーションは、下記の表の通り、**剣撃エネルギー**のゲージ上昇度が決まっている。

●P134 Point① 表中

誤) 榴弾ビンゲージの上昇度

正) **剣撃エネルギー**の上昇度

●P134 Point① 表中

誤) 高出力属性解放斬り (斧: $\Delta + \bigcirc$)

正) **高圧属性斬り (剣: ビンセット \rightarrow Δ 長押し)**

●P134 Point① 表中

誤) 1/3 (属性強化時)

正) **1/3 (属性強化時 0)**

●P134 Point②

誤) 頭に当てればめまいも狙えるビンだ。この榴弾ビンのダメージを相手の弱点に当てることを意識しよう。

正) 頭に当てればめまいも狙えるビンだ。**この榴弾ビンのダメージを意識しよう。**

●P135 武器の特徴

誤) 剣撃エネルギーを溜めたビンを解放して強力な属性解放斬りができるのが特徴だ。モーション派生が多く、自由度が高い武器であるが、一方、高火力の攻撃を出すには剣撃エネルギーを溜める必要があり、時間がかかる。そのため時間優先で倒す場合には、多少のリスクを覚悟して立ち回る必要がある。

正) 剣撃エネルギーを溜めたビンを解放して**強力な属性解放斬りができる。モーション派生が多く、自由度が高い武器である。一方、モーション硬直が長い高出力・超高出力の攻撃を多用することになる。時間優先で倒す場合にはリスクを負いやすい。リスクの取りどころを考えて立ち回る必要がある。**

●P135 基本コンボチャート内

誤) スキの少ないコンボ I

正) **攻撃力と剣撃エネルギーの回収効率がよいコンボ**

●P135 基本コンボチャート内

誤) スキの少ないコンボ II

正) **相手のスキが短いときに使いやすいコンボ**

●P135 基本コンボチャート内

誤) 回避と合わせて使えるコンボ (剣モード)

正) **剣撃エネルギーの調整がしやすく、回避と合わせて使えるコンボ (剣モード)**

●P135 基本コンボチャート内 回避と合わせて使えるコンボ (剣モード)

誤) ステップ (左 or 右スティック⇄+×) →回転斬り (△)

正) **ガードステップ (L2+R2+左スティック左 or 右+×) →回転斬り (△)**

●P136 効果的なチャージ

誤) また、溜まった剣撃チャージを使つての「回転斬り」も調節に役立つ。

正) また、**属性強化時に出る「回転斬り」も調節に役立つ。**

●P136 主力攻撃 1

誤) 先に書いた「効果的なチャージ方法」のコンボは、主力攻撃のコンボでもある。基本的には剣モードで立ち回るのがおすすめ。いつでも変形斬り+ガードポイントに派生することもできる。リスクが少ない立ち回りといえるだろう。ガードポイントについては後述の「防御テク」を参考に。

剣: 溜め二連斬り (○長押し) →剣: 盾突き (△+○) →剣: 溜め二連斬り (○長押し)

正) **どのタイミングでも回避やガードポイントを発生させやすいので、使いやすいコンボ。エネルギー回収率が飛び抜けてよいわけではないが、安定して溜めやすくなっている。リスクが少ない立ち回りといえるだろう。ガードポイントについては後述の「防御テク」を参考に。**

剣: 突進斬り (△+○) →溜め二連斬り (○長押し) →回転斬り (△) →ステップ (L2orR2+左スティック左 or 右+×) →回転斬り (△)

●P137 主力攻撃 2

誤) また、今作では剣モードにも「剣: 高出力属性解放斬り」が追加され、

正) また、今作では剣モードにも**「剣: 高圧属性斬り」**が追加され、

●P137 防御テク

誤) この瞬間に攻撃を食らうと自動的にガードが発動するうえに、ガードアクションが小さくなる効果があるのだ。つまり、のけぞり (大) がのけぞり (中) になったりする。のけぞり時間が短くなるため、コントロール不能時間も減るわけだ。

正) この瞬間に攻撃を食らうと自動的にガードが発動するうえに、ガードアクションが小さくなる効果があるのだ。**のけぞり時間が短くなるため、コントロール不能時間も減るわけだ (敵の攻撃の威力値が高い場合は、ガード性能のスキルがないと、のけぞり軽減ができないこともある)。**

●P138 攻撃テク 1

誤) ただし、モンスターのダウン時間が短いとそこまでのコンボは決まりにくいので、ピンがあるならば、最初に「超高压属性解放斬り」を当ててしまったほうが効率がよい。

正) ただし、モンスターのダウン時間が短いとそこまでのコンボは決まりにくいので、**ピンがあるならば「高压属性斬り」を省いて、すぐに「超高压属性解放斬り」を打てるように調節をする。**

●P138 攻撃テク 2

誤) 「斧：変形斬り (R2)」など高さのある攻撃ならヒットすることもあるので、そちらを使っても OK。

正) 「斧：変形斬り (R2)」など高さのある攻撃なら、**狙えるポイントもあるのでヒットさせることもできる。**

●P140 相性のよいスキル

追加) **超会心 ◆ 会心攻撃の際、ダメージがアップ**

●P143 ヴァルハザク

誤) そこに高出力の攻撃を入れていくようにしたい。

正) そこに**超高出力**の攻撃を入れていくようにしたい。

●P143 キリン

誤) 頭にダメージを蓄積させて気絶を取っていけるモンスターなので、

正) 頭にダメージを蓄積させて、**頭ひるみでダウンが取っていけるモンスターなので、**

●P144 ゼノ・ジーヴァ

誤) チャージアックスならば肉質の柔らかい前脚か、尻尾を狙うといい。ダウンの取れる

前脚への攻撃がオススメだ。

正) チャージアックスならば肉質の**柔らかい前脚を狙い、ダウンを取っていくといい。**

●P145 テオ・テスカトル キャッチ

誤) まずは頭、次点が前脚

ピンでダメージを与えよう

正) **まず頭、次点がピンでダメージ**

前脚を狙っても OK

●P145 テオ・テスカトル キャプション

誤) 次点の前脚を狙う立ち回りでもよい。

正) **次点の超高出のピンのダメージを主軸にした立ち回りでもよい。**

●P146 属性別最強最終武器

誤) 火属性：憎【オディウム】

正) **火属性：焰斧ハルバリオン（ピン強属性）**

レア 7 攻撃 684 防御— 会心 20% 属性 火 240 スロット／①—

調査団試作盾斧 I → 調査団試作盾斧 II → 調査団試作盾斧 III → 精鋭調査団盾斧 I → 火竜の盾斧 I → 火竜の盾斧 II → 炎斧アクセリオン → 焰斧ハルバリオン

●P147 属性別最強最終武器

誤) 氷属性：タイラントブロス II

正) **ギガフロスト II（ピン：強属性）**

レア 6 攻撃 612 防御— 会心— 属性 氷 240 スロット／②②—

調査団試作盾斧 I → 調査団試作盾斧 II → 泥流の盾斧 I → 泥流の盾斧 II → 氷結の盾斧 I → 氷結の盾斧 II → ギガフロスト I → ギガフロスト II