

カーメン系

- ▶ カーメン系
 - ▶ デッタンカーメン
 - ▶ ズッタンカーメン
 - ▶ 攻略
 - ▶ 攻撃方法
 - ▶ 楽に倒すなら
 - ▶ 気をつけること

デッタンカーメン

種類	ドロップアイテム名
武器	タイコ、ハテン、巨系
素材	多めのチャリン

resist Crit	普通
resist KB	無効
resist Cnc	普通
resist Ignite	普通
resist Freeze	普通
resist Sleep	?

ズッタンカーメン

種類	ドロップアイテム名
武器	タイコ、ハテン、巨系、サムライヘッド、バニーヘッド
素材	大量のチャリン

resist Crit	普通
resist KB	無効
resist Cnc	普通
resist Ignite	普通
resist Freeze	普通

resist Sleep	?
--------------	---

部位破壊：無し

瀕死サイン：目が半開きになり疲れた様子

攻撃チャンス：攻撃後・メテオ中

攻略

- ▶ よく動き回り、近接の攻撃が外れることもしばしば。
- ▶ 引っかけ・捕食行動には気をつけよう。
- ▶ 耐性が高くよるめく事が少ないので、無理にゴリ押ししないこと。
- ▶ ポンパタの唄とドンチャカの唄を入手していない場合は難易度が格段に高くなる。

素早く動き回るために、攻撃が当てにくい。

ラスボスだけあり攻撃も速めで範囲即死攻撃or完全回避不可能(?)の攻撃を持ちやっかい。

また、よるめき耐性もとても高く滅多によるめかないが、着火耐性はそれほど高くなく意外と燃える。

耐性は高めだが凍結させる事もでき、凍った場合は完全な無防備。よるめき耐性が高いこともあり凍っている時間が長く結構削れる。

装備が全て揃っていけばよるめかせると確実にチャリンが出るためチャリンを稼ぐ手段の一つに考えられる。が、後ろに下がってくれないと取れないので行動パターンによって稼ぎにかなり大きな差が出るため、稼げれば儲けもの、程度に考えるのが良いと思われます。

火属性ダメージ(着火性能とは別)に弱く、轟炎の武器などで与ダメージが増加します。

凍りはしますが、氷属性ダメージには耐性があり、轟氷の武器などによる与ダメージは低下します。

レベルが上昇すると耐久力が大きく増加し、強いヒーローや部隊でも簡単に倒せなくなっていきます。(ズットンカーメン調べ)

攻撃方法

- ▶ 獣型

[睡眠プレス] 回避：ドンドンの唄orドンチャカの唄

体勢を低くして横方向へ広い範囲の睡眠効果のプレスを吐く。ドンチャカの唄で回避でいい。

ダメージはないが、コンボに繋がるので回避したい。また毎度おなじみだが、とりポンには当たらない。

[ひっかき] 回避：ポンパタの唄

立ち上がってすばやくひっかいてくる。もたついていると根こそぎ殺される。

この攻撃は大きくバック 突撃(目の前に移動) 少し待ってから攻撃のパターンになっている。

突撃後によるめかせてもその後ひっかいてくるので油断禁物。

ポンパタしてもひっかかれると思ったら、ポンパタを行うタイミングに注意してみると良い。

[捕食] 回避：ポンパタの唄orドンドンの唄

プレスのモーションで口を開いたり閉じたりしているとこれ。

範囲即死攻撃なので下手したら一発で全員食われ終わる。もちろんヒーローも復活不可。

ポンパタの場合、足の遅いパタポンだと逃げようとした瞬間に食べられる事があるので注意したい。

デットンカーメンはLv11以上で使用、ズットンカーメンは1Lvから使用。

この予備行動を見かけたらすぐフィーバーを切り、ポンパタを入力すれば良いタイミングで回避可能。

コマンド入力中なら一拍開けるorパタポン行動中なら適当なボタンを押し、フィーバーを切ってから落ち着いて行動しよう。

▶ 人型

[捕食] 回避：ドンドンの唄orポンパタの唄

人型に変身して手で掴み、焼いてから腹にある口でパタポンを食べる即死攻撃。

手のわりに範囲は広いが、ただこちらは1体のみの捕食。

一応、捕食までに多少時間があり、よろめかせれば救える。

人型に変身した時かなり離れた所までパタポン達を逃がすorボスとの距離が離れると、

そのまま後退していき踊りだし、追いかけると食べようとしてくる。

デッタンカーメンのみ使用。

[メテオ] 回避：不能（よろめかせる）

ヒーローまほポンのような攻撃。高火力。

回避はほぼ不可能だが、この状態の時はよろめき耐性が低くなっており、

よろめかせる事により攻撃を解除させる事が出来る。

仲間が死にやすい場合、着火無効のまほポンに魔杖か癒しの杖を持たせ、回復系のまほポンと共にチャカチャカし続けると良い。

フィーバーを維持していれば、そのうちヒーローの攻撃でよろめいてくれる。

よろめかせないと延々とメテオを発動してるため、パタポンの構成によってはこれを利用できる場合がある。

火属性攻撃のため、火属性ダメージ無効の装備やれあポンだと被ダメージを無効化することが可能。

デッタンカーメンはLv11以上で使用、ズッタンカーメンは1Lvから使用

しかしパラゲドでは、デッタンカーメンLV2も行ってくる場合がある

ズッタンカーメンが人型になった場合は、ほぼこれが来ると見て間違い無い。

楽に倒すなら

クラス	きばポン(ババッサ Lv.10)
武器	巨矛グリズリー
馬	ハテンの馬
マスク	ズッドンギユ

このヒーローを作れば1分も掛からず倒すことが出来る。～

単発は最大で4000を超える。必殺技を発動すれば終了。～

ズッドンギユが取れてれば苦労しねーよバーカ！って人は、せめて

クラス	きばポン(バーサラ Lv.7)
武器	ハテンの矛or巨矛グリズリー
馬	ハテンの馬orタイコの馬
マスク	ゴチガチデスorシュババッサ以外

ぐらいの装備があれば2分以内に倒すことが可能。～

(クリアするだけならワンダバダ程度で充分です。)～

(高Lvズッタンカーメンの場合は上記のきばポンだと簡単に倒せないので注意。)

当然だがあくまのシチューを持っていけば難易度はいくらか下がる。リズム感に自信がある人はたてポンのヒーローで安全に倒すのもアリ

気をつけること

- ▶ ヒーローきばボンやヒーローろぼボン等の近接して攻撃するヒーローは捕食の時には喰われる確率が非常に高いので、喰われたらそれまで と割り切って使うこと(このwikiのどっかにも書いてあったように、予測してフィーバー即切りorミラクルで時間稼ぎ で防げることもあるが、確実性は低いのであまり期待しないこと。上手い人なら問題ないかも)。
- ▶ 晴れた時のメテオは凶悪！雨のミラクルが必需品！（着火無効でもおk）