

チョッキング系

- ▶ [チョッキング系](#)
 - ▶ [チョッキング](#)
 - ▶ [チョッキンナ](#)
 - ▶ [攻略](#)
 - ▶ [攻撃方法](#)
 - ▶ [どうしても倒せない方](#)
 - ▶ [備考](#)

チョッキング

種類	ドロップアイテム名
装備	タイコの～ 巨～ ハテンの～ チョッキングの爪笛 バニーヘッド
素材	みなれた液体、にがい液体、しげきの液体、にじいろの液体、あくまの液体

resist Crit	無効（破壊部位は普通）
resist KB	無効
resist Cnc	とても低い
resist Ignite	普通
resist Freeze	低い
resist Sleep	普通？

チョッキンナ

パラゲト専用ボス。
チョッキングより攻撃力や体力が低くなっている。

攻略

- ▶ お勧めパタポン：とりポン、まほポン（魔杖装備）
- ▶ お勧めヒーロー：接近戦を仕掛けないタイプ

部位破壊：両ハサミ、両足、体

瀕死サイン：目がうつろになりうなだれる。ハサミも落ちてくる

攻撃チャンス：行動後

かなり行動が早い。特に凶悪なのが眠りからの即死系攻撃。

両方のハサミを振り上げ、同じタイミングでカチカチやりはじめたらドンチャカの唄を入力すること。

（眠らされてからだとその後の攻撃の回避がまず間に合わない）

チョッキン系は凍らせると凶悪な(あらかじめタイコを打たないと回避できないような)速度の攻撃が無くなり、掴み攻撃しかしてこなくなる。

更に氷耐性が低く凍り安い。ただ、即死攻撃が避けずらい場所で凍るとかなり不利になる。
レアアイテム入手にこだわらないなら凍らせない方がいいかもしれない。
また、比較的怯み易い傾向にあり、モリウツソー + シュババッサのゆみポンヒーローでよろめきパラダイスが容易に出来る。
ちなみにとりポンはハサミ切り以外ほぼ当たらない（ごくたまに睡眠泡が当たる）ため、前衛推奨。
液体を稼ぐ場合はまほポンに魔杖を持たせることをお勧めする。

攻撃方法

[睡眠泡] 回避：ドンドンの歌・ポンパタの歌・ドンチャカの歌

ハサミを左右同時に閉じたり開いたりする構えの場合はこれ。
ダメージはないが、次の攻撃に高速で繋がるのため絶対に避けたい。
寝た後にドンチャカの唄を使ってもほぼ間に合わない。
ただし3拍ドンチャカ 即座にフィーバー解除 ドンドンorポンパタの連携で逃げ切れる場合もある。

[ハサミ攻撃] 回避：ポンパタの歌

ハサミを左右別々に閉じたり開いたりする場合はこれ。
発生が非常に速いうえにクリティカル率も高いらしく、チャカチャカの唄も効果が薄い。

[即死ハサミ] 回避：ポンパタの歌

パタポンに覆いかぶさるように構え、真ん中辺りを対象にハサミではさんで投げ飛ばす。
対象は単体。凍結中は連発してくる。
ヒーローがつかまれた場合は復活できないので注意。

[即死泡] 回避：ドンドンの歌

立ち上がって泡を飛ばし最大5人を即死させる、かなり凶悪な技。
ヒーローが喰らった場合は、もちろん復活できない。
ただでさえ凶悪なのに、睡眠泡とコンボで使ってくるが多いため
この技に泣いた神（プレイヤー）は数知れず。

どうしても倒せない方

イージーモードにしてヒーローを弓、モリウツソーにしシュババッサのマスクにしたら
あとはよろめきパラダイス。弓は巨弓フェイルノート以外ならなんでもOK
多分最初のうちは蟹のHPが高くて中々よろめかないと思う。
それでも催眠 ハサミコンボで死ぬ？そんな場合はこちらも早いテンポにしましょう。
相手が両ハサミを上げて同じタイミングでカチリとしたら
__ × と3拍ドンチャカで眠りを回避して
後は普通にポンパタで逃げれば完璧です。

カッチンドンガを利用してレア武器2つ装備したモリウツソー + スタタンオーろぼヒーローでもゴリ押せる。

備考

チョッキングなどはなかなか死なないため(パラゲトなら問題ないが)モリウツソーなどで行くと、アイテム列が増えて
フリーズする可能性がある。セーブしておくといいかも。