

以下の情報はプレイの楽しみを損なう恐れがあります

[ネタバレ注意]

本項では発展的な攻略情報を扱っています

このゲームを始めたばかりの人、自分で工夫してプレイしたい人には閲覧をお勧めできません

初心者の方には[先住民の知恵](#)のページをオススメします

.....ちゃんと警告は読んだな？

苛酷な環境下での生存術

本項では、ランダム島のハードモードを基準とした環境で、どのように生きるかという情報を扱う。間違っ読んでるルーキーは、さっさとお家に帰って蝶々おっかけてなさい。

よし、この段階で残っているようなベテランどもには今さら必要ない情報だ。なら、誰が読むべきページなんだコレは.....？

ランダムのお神様

オブジェクト配置の引き運により、可能な行動が大きく変化する。

コットン・ウール

もしかすると最重要アイテム。

飲食：釣りで安定。

戦力：鉄を入手してアルバレストができたなら俺はもう。弓もなかなか強い。

その他：ちょうちょ。

鉄

飲食：穴掘って虫食ってればギリギリ生きれる。スキルが上がると普通に安定。

戦力：綿花さえあれば....。...塔でも建てるか！

その他：丸太オンライン。

湧き水

そりゃ何もないよりはいいんだけど、正直ありがたみは薄い。

凹石

水資源としては、これでも十分。

小麦

収穫まで時間の掛かる栽培は序盤において無価値。

しかし、ある程度体制を整えてから攻勢に転じるなら無尽蔵に資源を生み出せる力は偉大。

運が悪い奴の生き方

アドベンチャーをクリアしているなら知っているはず、樹皮をほじくって虫やスライムを食べる。効率よく行うため、基本的に採取は素手で。椰子の木を一本殴り倒す勢いで筆れば当面の飲み水になる。付近に恐竜のいないライオン岩があれば、壊さず置いておけば資源になる。周囲に恐竜が多く狩りが困難なら、無駄に重い皮を抱えてうろろせず、さっさとシェルターを作ること。落ち着いて槍を退き撃ちすれば、一回くらいは噛まれるけど恐竜も十分狩れる（切り傷、骨折注意）。上手く樹木などの障害物に引っ掛ければ、飛び道具による一方的な攻撃を仕掛けることも。海に逃げるのも危険なので、基本的に発覚した恐竜相手に背は見せない。恐竜の卵は遠距離からパチンコ撃っても簡単に破壊可能。

なんだ、結構楽勝じゃないか！

スタイル

攻勢型

石槍を大量生産・大量消費して猛獣をどんどん狩っていくスタイル。重要資源がスタート地点付近にない場合はギリ貧になりがちなので攻めの姿勢で。獣皮が豊富に手に入るのでテントを作りやすく、またテントは移設可能なので進攻に合わせ拠点を移動でき相性がいい。一度キャンプファイヤを作った後は、肉を焼くのも必要なときだけ松明で適当なものに火を移せば済むので、落ち着くまではひたすら新天地の開拓に専念。戦闘中に槍が切れると、パチンコに切り替える・一定距離を保って後退しつつ殴る・特攻、などの対処法があるもののそんなテクニックを披露するくらいなら素直に余裕を持って石槍のストックを確保しておくべき。

防衛型

チキン野郎御用達の戦法。食料源・水源を確保しつつ、スキルの上昇や建設施設の充実、資材確保に努める。重要資源のない状態で下手に防衛スタイルをとると、日数の経過により猛獣の数は増加し、これといった打開策もなく進攻がより困難になるので注意。豊富な資材のみを何とか活用するならば、柵を設置して足止めの罠として利用するくらいか。発覚後の猛獣は直線的に近付こうとするので、最低一枚でも柵を挟んで対峙すれば、柵のこちら側に突き抜けた頭を一方的に攻撃することが可能。近海のサメをちまちま狩って制海権を得るのも一つの手だが、サメは分布が分かりづらく不意に襲われることもあるので注意。筋金入りのチキン野郎なら、ディフェンスタワーを設置して引きこもり生活を。

外道

一旦セーブしておいて敵中を駆け抜け重要資源を探す、難易度の低い初期配置になるまで島を作り直すなど、ここを読んでいるような歴戦の強者には無縁のスタイル。

屍人

開始直後にサメに食われる、なす術もなく恐竜に殺される、浜辺でカニと戯れつつ飢えて死ぬ、塩水を飲んで干乾びるなど

運命的に生命線の短い者たち。

よほど天に見放されているのか、今はまだこの島に踏み込むべきでないのか。

戦闘

適度な間合いから石槍を撃ちつつ後退して接敵を防ぐのが基本戦術。

石槍に代わる武器としては、牙弾・爪弾を撃てるパチンコとアルバレスト、射程が広く連射のきく弓など。

爪の方が牙より若干威力が上だが、どちらも強く入手も容易なので実用的。

ボルト系は少々威力が劣るが、射程を生かせば発覚せずに倒すことも可能。パチンコで撃つ小石は役に立たない。

弓は速射性が高く、矢弾もどうせ作るなら、木+羽毛だけの木矢より、小石と一緒に組み込むだけで威力が上がる矢の方を。

爪と枝で作る爪槍は威力としては石槍以下爪弾以上、リソース的にはやや非効率だが、状況次第では使用するといいだろう。

近接武器は全般的に弱いので、これらが尽き、逃走が不可能な状況でのみ使用すべきだろう。ラプター相手に闇雲に逃げて大抵は死ぬだけなので、ある程度ダメージを与えているなら戦ったほうが生き残る可能性はある。

言うまでもなく、そんな状況に陥らないよう注意するのが一番だが。

死因について

おもに、複数の猛獣に同時に襲われる、行動パターンが乱れる、という二つの理由に集約される。

さらに、攻撃を仕掛けるタイミング、行動中の不手際、がその原因となることが多い。

具体的には、二匹以上の猛獣に発覚してしまう、攻撃を仕掛けた後に他の猛獣を引き付けてしまう、後退中に

背後のオブジェクトに引っかかり足止めされる、海に入ってしまうサメに噛まれる・陸上に戻ろうとして方向を見失う、

攻撃を外しすぎる、など。

どれも、弾数に余裕を持ち、周囲の状況をよく確認し、多少の被害を受けても逃げずに倒しきることを目標にすれば避けられる事態。

道具などについて

アルバレスト

作成材料がキツイものの、これ一つであっという間に島の猛獣を一掃できるほど。

爪、牙を弾丸にできるのも相性がいい。ボルト類を手作りする場合もまとまった数を一気に作れるのが魅力。

パチンコ

射程が異様に短いのが玉に瑕なアルバレストの下位互換風。

ライオンはプレイヤーと等速なので、牙や爪を撃つならこれでも無傷で狩れる。

石槍

材料調達の容易さ、威力、射程と非常に優秀なので序盤から終盤まで使える主力武器。

ライオンは二発、恐竜なら三発で沈む。

弓矢

射程はそこそこ広く、射撃のインターバルは意外と短い。
猛獣相手に使用するなら、矢の作成時に小石を組み込むこと。

釣竿

焼魚は栄養・水分が多く、肉より軽くて体力回復にも使える優良食品。
釣り餌は樹皮や穴掘りから。

シャベル

疲労の上昇が激しいものの、恩恵は大きい。
上記釣りとの相性がいい他、プライドを捨てて虫を食べれば意外と非常食としてアリ。

斧

開始直後に鉄が手に入ったからといって、すぐに作っても重いしちょっと邪魔。

その他鉄製品

なくて困るような物でも。

動物の皮

重いし使い道は限られてるし捨てても後悔しない。

ガーデン

建築物。
ランダム島でも条件次第で蝶々は湧くが、不足しがちなので長期間住むならこれはほぼ必須。

柵

建築物。
猛獣の侵入を防ぐためではなく、引っ掛けて動けなくするためのものと考えるべき。
やや角度を付けてくの字型に二枚設置すれば確実に足止めできる。

小麦

パンの材料だけでなく、栽培スキルを上げるために重要。
植えた直後に刈っても一束収穫できることを利用すると、あっという間に色々植えられるように。

使えない小技

その一

通常火を起こすには、テントかシェルターを建築した後にキャンプファイヤを建築し、摩擦式か火花式の発火を行うという手順になるが、火矢を作れる環境ならそれらを飛ばして火を扱えるようになる。
適当なアイテムを置いて火矢で撃てば発火するので、その火で肉を焼いたり松明を作ることが可能。
とはいえ状況的にこの方法を活用できる機会は極めて少ないと思われる。

その二

テントの出入り口にあたる面は猛獣に対して障害物として機能する。
最低限ハンマーとテントだけ持っていれば、敵発見 テント設置 敵を牽引しつつテントをくぐるor飛び越す
動けない敵をテント内からハンマーで乱打 テント解体、というパターンで猛獣を無傷で狩っていける。
とはいえ実際にやろうとすると逃げ遅れたりテント入口でまごついたりして噛まれることも多く、誘導に失敗すると高確率で立て直せず死亡するため、どれほどの利用価値があるのかは不明。
ある種の縛りプレイとして複数のテントで陣形を組んだり腕を磨いたりして遊ぶか、あるいはタイムのための足止め
になら
利用できなくもないといった程度が、

