

- ・ モンスターのサイズ・体力・攻撃力・防御力の関係について
 - ・ サイズ
 - ・ 体力
 - ・ 攻撃力倍率
 - ・ 全体防御率
- ・ 毒・麻痺・睡眠・気絶などの状態異常について
 - ・ 毒
 - ・ 麻痺
 - ・ 睡眠
 - ・ 気絶
 - ・ 各状態異常共通

モンスターのサイズ・体力・攻撃力・防御力の関係について

- ・ モンスターはクエスト毎にそれぞれのパラメータが設定されています。
- ・ 肉質・各攻撃の基本ダメージについてはどのクエストでも共通です。

サイズ

- ・ クエスト毎にサイズ倍率の範囲が設定されており、その範囲内でランダムにサイズが決まります。
- ・ 設定範囲によって、金冠サイズが出やすいクエ、出にくいクエ、全く出ないクエが存在します。

例) 最大金冠が基準の120%以上に設定されている場合、設定範囲100~120%のクエでは最大の120%のものも金冠となりませんが、100~130%のクエでは120%~130%のものが金冠となります。

- ・ モンスターのサイズは基準サイズに対して1%単位で計算される為、金冠などは0.1刻みのサイズではなく同じようなサイズが報告されます。
(計算してこの計算に当てはまらないサイズは間違った報告であると判断できます)

体力

- ・クエスト毎に体力の範囲が設定されており、その範囲内でランダムに体力が決まります。

攻撃力倍率

- ・クエスト毎に攻撃力倍率の範囲が設定されており、その範囲内でランダムに攻撃力倍率が決まります。
- ・ネコスキルの「ネコの弱いの来い！」ではこの設定範囲の攻撃力倍率の中で倍率の低いものが出現する様になります。
- ・モンスターが怒り状態になると攻撃力倍率が上昇します。
- ・上昇する率はモンスターごとに設定されており、クエストのレベルに関係なく一定です。

例) 攻撃力倍率200%のモンスターであればそれぞれの攻撃の基本ダメージx200%となります。

全体防御率

- ・クエスト毎にモンスターに攻撃が通る%値が設定されており、これは何回クエストを受けても固定です。
- ・モンスターによっては怒り状態などで全体防御率の値が変化する様に設定されています。
- ・変化する率はモンスターごとに設定されており、クエストのレベルに関係なく一定です。
- ・モンスターへの攻撃は最終的に全体防御率で軽減される為、設定された%値が小さい程モンスターに通るダメージが小さくなります。

例) 全体防御率60%であれば威力80の大タル爆弾のダメージが48に軽減されます。

それぞれランダムで決定されるパラメータに関連性は無いため、「ネコの弱いの来い！」で攻撃力の弱いモンスターが出たとしてもそれに比例してサイズの小さいモンスターが出るとは限りません。

毒・麻痺・睡眠・気絶などの状態異常について

毒

- 毒属性の付いた近接武器(1/3の確率)、毒弾(100%)、毒ビン(100%)での攻撃によって蓄積します。
- 毒状態になった時点で0にリセットされます。
- 毒状態中の蓄積可能。但し、その時点の耐性値-1までしか蓄積しません。
(その時点での耐性値が200で毒状態になった場合、毒状態中でも199までなら蓄積します)
- 毒状態にすると一定時間ごとにダメージを与える事ができます。

麻痺

- 麻痺属性の付いた近接武器(1/3の確率)、麻痺弾(100%)、麻痺ビン(100%)での攻撃によって蓄積します。
- 麻痺状態が解除された時点で0にリセットされます。
- 麻痺状態中の蓄積は不可能。(解除された時点で0になる為)
- 麻痺状態中はダメージが1.1倍されます。
- シビレ罨は麻痺ではないのでダメージは増加されません。

ラージャンのみ麻痺中でも蓄積するのではないかという疑惑については結論が出ていないので掲示板へ [Gの麻痺蓄積値](#)

睡眠

- 睡眠属性の付いた近接武器(1/3の確率)、睡眠弾(100%)、睡眠ビン(100%)での攻撃によって蓄積します。
- 睡眠状態になった時点で0にリセットされます。
- 睡眠状態中の蓄積不可能。(毒とは異なり、攻撃すると睡眠状態が解除される為)
- 睡眠状態での初撃のみダメージが3倍されます。
- 初撃のみのダメージは爆弾を重ねて置いてもどちらか1個にしか適用されません。
先に当たったダメージに3倍が適用される為、起爆用の攻撃が先に当たると爆弾のダメージが3倍されません。

気絶

- ハンマー・狩猟笛での近接攻撃、徹甲榴弾による攻撃で主に頭部に当てる事によって蓄積します。

気絶状態が解除された時点で0にリセットされます。

-
- 気絶状態中の蓄積は不可能。(解除された時点で0になる為)
- 気絶状態でのダメージ増加はありません。
- 気絶には状態異常攻撃強化スキルの効果はありません。

各状態異常共通

- 蓄積値がモンスターの耐性値に達した時点で状態異常になります。
- 各状態が解除された時点でモンスターの耐性値が上昇していくので、段々効きにくくなります。(上昇しないモンスターもいます)
- モンスターの耐性値の上昇は最大6回まで。
- 一定時間蓄積値が加算されないと蓄積値が一定のペースで減っていきます。
- 一定時間以内に蓄積値が加算されるとその時点で減少までの時間はリセットされます。
- (10秒毎に減る設定の場合、9秒経過の時点で蓄積値を追加するとそこからまた10秒カウント)

このページには掲示板で検証されたモンスターの基本的な情報についてまとめてあります。

議論などについては掲示板の各トピックでお願いします。

モンスターのサイズ・体力・攻撃力・防御力の関係について

毒・麻痺・睡眠・気絶などの状態異常について