

- オトモアイルーとは
- オトモアイルーの雇用と解雇
 - ネコバァの紹介による雇用
 - キッチンアイルーからの転職
 - ネコバァからの解雇
 - オトモボードからの解雇
 - オンライン集会所での解雇
- オトモアイルーを連れていくメリットとデメリット
 - 一般的なメリット
 - 一般的なデメリット
 - オトモと相性の悪いモンスター
- オトモのステータス
- オトモスキル
- 育成
- 防具
- オトモアイルーの行動
 - 行動の優先順位
 - 通常行動
 - 発動確率の確定している行動・スキル
- オトモの受け渡し
- オトモの攻撃とダメージ
 - 武器攻撃によるダメージ計算
 - 爆弾攻撃のダメージ計算
 - オトモがモンスターから受けるダメージ計算
- 各種トピックス
 - 戦闘に関するトピックス
 - サポート等に関するトピックス
 - その他に関するトピックス
 - オトモアイルーのセリフ

- 育成のポイント

 - ステータスの効率的な上げ方

 - 育成のトピックス
 - スキルに関するトピックス
 - スキル構成例

- コメント

オトモアイルーとは

- クエストにオトモとしてアイルーを一匹だけ連れて行くことができる
- ただし、以下のクエストには連れて行くことができない
 - 訓練所・トレジャー・オンライン集会所の全てのクエスト
 - ラオシャンロン(亜種含む)・シェンガオレン・ヤマツカミの出現する全てのクエスト

アイルー管理用ツール [アイルー計算機\(Ver1.4\)](#)

オトモアイルーの雇用と解雇

ネコバァの紹介による雇用

- ネコバァに紹介してもらう(キッチンアイルー紹介時を除く)ことで、最大13匹の雇用が可能

キッチンアイルーからの転職

- キッチンアイルーを転職させることでオトモアイルーにすることができる
- 初期のオトモレベルは1~3のいずれか
- キッチンからオトモ、オトモからキッチンのどちらの転職を行っても、もとのレベルやスキルは引き継がれるので安心

ネコバァからの解雇

- ネコバァから解雇することが可能(キッチンアイルー紹介時を除く)

オトモボードからの解雇

アイルーキッチンに設置されているオトモボードで解雇を選択すると、解雇できる。でも

- ・ 「...本当に解雇するニヤ？」でためらう

オンライン集会所での解雇

- ・ オンライン集会所で「オトモ渡し」から解雇することも可能

オトモアイルーを連れていくメリットとデメリット

一般的なメリット

- ・ 通常のプレースタイルであれば、戦力UPと思って間違いはない
- ・ 状態異常(睡眠・気絶・雪玉など)を、叩いて正常に戻してくれる
- ・ 採集やぶんどりをしてアイテムを持ち帰ってくれる。(個数の制限あり。拾うものもプレイヤーと同じ)
- ・ モンスターの気を引いてくれる(1)ので、回復などに使う時間の余裕が生まれる
- ・ スキルを修得すると、モンスターを状態異常にできる
 - ・ ハンターの使う属性とそろえることで、より早く状態異常にできる
 - ・ 攻撃力が低いため、ハンターよりも虫を毒にするのが簡単(2)。素材集めや、死体を残すことで再湧きまでを長くしたりと便利
- ・ 爆弾を使うアイルーならば、音に弱い敵は爆弾の音によって怯ませることができる(3)
- ・ スキルを修得すれば、回復や攻撃力強化などの多種多様なサポートを行ってくれる(4)

一般的なデメリット

- ・ モンスターの気を引いてしまうため(1)、PTプレイ時と同じくモンスターのターゲットが分散して、戦いにくいこともある
 - ・ 例えば、プレイヤーが罾を仕掛けるとその間にターゲットがオトモアイルーに絞られてしまい、罾そっちのけでオトモアイルーと大型の一騎打ち状態に(こちらがしゃがめばオトモアイルーは攻撃を止めてほふくでこちらに戻ってくるので、誘導は可能)
 - ・ 武器にもよるが振り向き後の頭部を狙う物とは相性が悪い。ハンマーや弓はオトモを厳選しないと狩猟が面倒なことになる

- 長距離の突進攻撃が多いボスモンスターを相手にする場合、ターゲットを取られて攻撃できない時間が長くなる
- 虫モンスターを、剥ぎ取りを考慮せずバラしてしまう(2)。これは自分がしゃがむことでオトモを伏せさせ回避することも可能
- なつき度が低いと次のようなことが起きる
 - 雑魚寝状態のまま、攻撃も採取もせずさぼる(完全に邪魔とも言い切れない部分はある)
 - プレイヤーとモンスターが近くにいても、お構いなしに爆弾を投げることもある
 - 敵の目前でガード中にオトモアイルーに殴られてガードが解けてしまう場合がある
同様に、近接武器を使うオトモを連れていると、スーパーアーマーでない攻撃がキャンセルされる恐れがある
- 散弾がオトモアイルーに当たってHit数が減ることがある(オトモにHITするが、敵へのHIT数は減らないとの検証報告もあり)
 - 睡眠爆殺時に、起こされる可能性がある(爆弾を使うアイルーのみ)

注釈

- 1.メリット・デメリットの両面がある
- 2.既に毒になった虫にも攻撃するため、毒ダメージで死ぬ前に破壊してしまう場合がある
- 3.意図しないタイミングで怯みや怒り状態を誘発するデメリットもある(ナルガクルガなど)
- 4.火事場力を使う場合、回復は邪魔になる

オトモと相性の悪いモンスター

一般的なプレーでの場合です。オトモさせるかどうかは各プレイヤーの判断で行ってください

全て剣士でプレーした場合です。ガンナーはこれらには該当しません

タゲとられ系

動きが素早く、移動距離が大きいのでターゲットが分散する

キリン	ドドブランゴ	ラージャン
クシャルダオラ	ティガレックス	テオ・テスカトル
ナナ・テスカトリ	ナルガクルガ(爆弾で怯むので爆弾オトモだと有効)	
モノブロス	ディアブロス	

巻き添え系

攻撃範囲が広く、オトモへの攻撃に巻き込まれる

アカムトルム ウカムルバス

ミラボレアス ティガレックス(雪山での場合)

オトモのステータス

名前

アイルーの名前です

アイルー名前一覧

アーサー	ガル	コマ	ジライヤ	チャールズ	ハチ	ボーイ	モモ
アーノルド	カルタ	コルネット	シラタキ	チャイム	パトリシア	ポギー	モリー
アーモンド	カルネ	サイモン	シルビア	ツミキ	ハナウタ	ポチ	モンメ
アキラ	ガロン	サイレン	ジンジャー	テキサス	ハヤト	ホリー	ヨシツネ
アシガル	キッド	サスケ	シンバ	デビット	バレル	ポルカ	ラッカー
アシュリー	ギルバート	ザック	シンバル	テムジン	ハンク	ポルポ	ラッシュ
アップル	ギンガム	サテン	スコーピオン	テリー	ハンゾー	ホルン	ラッテ
アニー	キンチャク	サルサ	スコット	デンカ	ピーター	ボン	ラフィエル
アラン	クー	サンチョ	スティーブ	トウフ	ピート	ボンド	ランマル
アレン	グラハム	サンバ	スパイク	トウマ	ピコ	マイク	リュウ
イズミ	クリスタル	シヴァ	スマッシュ	トーマス	ヒナタ	マギー	リュート
ウドン	ケイ	ジェット	セナ	ドナルド	ピュア	マサムネ	リリー
エッジ	ケイマ	シズカ	セバスチャン	トニー	ヒョウ	マック	リン
エドガー	ケイン	シフォン	ソフィー	トム	ビリー	マルコ	ルーシー
エマニエル	ケーナ	ジム	ダイアナ	トモエ	ファー	ミイ	ルンバ
エルグ	ケマリ	ジャスパー	ダイゴ	ドラ	フェルミ	ミーシャ	レイ
オスカー	ケン	ジャスミン	ダイン	トルネ	フランネル	ミギャ	レオン

アイルー名前一覧

オモチ	ゴエモン	ジャック	タップ	ナタリー	ブルース	ミコ	レミー
オリガミ	ココア	シュウ	タマ	ナツ	ブレイク	ミス ティ	ローラ
オリバー	ココロ	ジュウベ エ	タン	ネル	ベル	ミニー	ロッキー
カーリー	コジロー	シュガー	ダンガン	パイ	ヘルガ	ミロ	ロック
カーン	コタロー	シュンギ ク	タンゴ	ハクサイ	ベルベッ ト	ムサシ	ロボ
カク	コットン	ショウ	チビ	パズル	ベロア	メルル	ロン
ガチャ	コナン	ショット	チャーリー	パタータ	ベンケイ	モスリ ン	ワトソン

初代旦那さん

最初にそのアイルーを雇用したプレイヤーが表示される

オトモLV

オトモアイルーの強さを表す。上限は20。
経験値を取得することでアップ

- 経験値は下記のいずれかの方法で得られる
 - 育成で「ネコ拳闘」を行うと経験値が加算される
 - オトモの同行できるクエストにオトモを連れて行った時、取得したギルドポイントの10分の1が経験値として加算される

しかし、採集クエストでは経験値は加算されず、それ以外のクエストでは経験値は最低でも20は保証される

ハンタースキル「オトモ指導と交流」スキルを発動させれば、経験値が通常の1.5倍加算される

体力

基本的に体力はレベルで決まる(基本ステータス表を参照)が、特定のオトモスキルで増減する

- ハンターの体力の上限は150だが、オトモの体力に上限はなくオトモスキルの組み合わせによっては150を超える事も可能

攻撃力・防御力

攻撃力は武器攻撃の威力を強化、防御力は被ダメージを軽減する

- 攻撃力はタル爆弾の威力には影響しない。属性攻撃力への影響についてはスキル表を参照

- 攻撃力と防御力の合計は、(基本ステータス)+(なつき度補正)+(育成補正)+(オトモスキルによる増減)で決まる
例えば、Lv20/なつき度5/育成最大の場合は(基本ステータス260)+(なつき度補正40)+(育成補正200)で500となる
さらにオトモスキルを覚えさせたり、鬼人笛などの補助効果を加えれば500を超えることもある

- 基本ステータス

基本となる攻撃力と防御力はLvで決まる(基本ステータス表を参照)

- なつき度補正

なつき度が5になると攻撃力・防御力ともに+20のボーナスがつく

- 育成補正

育成によって上がる値で、攻撃力と防御力の育成補正合計が200になるまで強化可能

また既に上限値になっているときでも育成は可能だが、一方を上げると他方が減少する(上限値を維持しようとする)

例えば、Lv1/攻撃力210/防御力10まで育て上げた状態で、ネコ腹筋を行うと攻撃力209/防御力11になる

基本ステータス表

レベル 体力 攻撃力 防御力 必要経験値(累計)

1	100	10	10	-
2	100	13	14	50
3	100	16	18	100
4	101	19	23	200
5	102	22	28	300
6	103	26	33	450
7	104	30	39	600
8	105	34	45	800
9	106	38	52	1000
10	107	43	59	1250
11	109	48	67	1500
12	111	53	75	1800
13	113	58	84	2150
14	115	63	93	2550
15	117	68	103	3000

基本ステータス表

レベル 体力 攻撃力 防御力 必要経験値(累計)

16	119	74	113	3500
17	121	80	124	4050
18	124	86	135	4650
19	127	93	147	5300
20	130	100	160	6000

なつき度

現在の主人にどれくらいなついているかをハートマークの数で表す。上限はハート5個

- なつき度が高ければ高いほど、プレイヤーの役に立つ行動を取り易くなる
- なつき度は、「なつきポイント」(隠れステータス)が一定数に達すると上がる(下表参照)
- なつきポイントが得られる条件は、下表を参照
- 最高なつき度であるハート5個になったオトモアイルーの数がギルドカードに記録される
- なつき度が高いと、弱点部位を攻撃するとの情報あり(要検証)
- カプコン公認攻略本では「なつき度最高のアイルーがいると一部訓練の育成効果が高くなる。1匹で2倍、2匹で2.5倍、3匹で3倍」とある

なつき度 なつきポイント(累計) ハンターとの距離

0	-	遠い
1	1000	やや遠い
2	2500	普通
3	4500	やや近い
4	6000	
5	7000	近い

なつきポイント獲得の条件

獲得する値

クエストのクリア	クエストクリア時のギルドポイントの10%(最低保証+20) ハンタースキル「オトモ指導と交流」スキルを発動させれば、なつきポイントが通常の1.5倍加算される
クエストの失敗(除くりタイア)	+20

**なつきポイント獲得の
条件**

獲得する値

育成「休憩させる」の 育成効果	+10(85%)/+20(15%)
育成「休憩させる」の 以外の育成効果	+5
食事を作る(キッチンア イルー時)	+5 なつき度3以上だと増えない模様。検証中

毛並み

前作のMHP2のデータに加え、ダウンロード特典による追加色がある

毛並み

開放条件

アイルー

メラルー

黒メラ

アメショー

茶トラ

初期

白

黒

ブラウン

白黒

茶ぶち

茶アイルー

レモン

黄メラ

黄トラ

灰トラ

村長 2 肉食竜のリーダーのクリア

深青

茶

青ぶち

赤ぶち

毛並み

開放条件

マスカット

隠密

銀青トラ

桜 村長 5 絶対強者のクリア

蒼

ハッカ

パープル

グレープ

ムーディー

若葉トラ 村長 6 一对の巨影のクリア

ゴールド

深海

赤虎

オレンジ ダウンロード特典

漆黒

性格

主にクエスト中の行動内容に影響する
性格によって決定される行動は下記の通り

- ・ 攻撃方法(武器攻撃・爆弾攻撃)の割合
- ・ 中・大型と小型モンスターの優先順位
- ・ 回復に潜るタイミング
- ・ 回避行動の割合

性格が臆病だからといって攻撃しなかったり、平和主義がサポートに秀でている、ということはない

性格	攻撃傾向と確率			標的選択の確率		撤退時の体力	中・大型モンスターの 攻撃への回避確率
	攻撃傾向	武器攻撃	爆弾攻撃	小型優先	中・大型優先		
武器一筋	武器のみ	100%	0%	50%	50%	50%	25%
遊撃手	武器のみ	100%	0%	100%	0%	50%	25%
武器好き	主に武器	70%	30%	50%	50%	50%	25%
無謀	主に武器	70%	30%	30%	70%	5%	0%
勇敢	主に武器	70%	30%	30%	70%	20%	25%

性格	攻撃傾向と確率			標的選択の確率		撤退時の体力	中・大型モンスターの 攻撃への回避確率
	攻撃傾向	武器攻撃	爆弾攻撃	小型優先	中・大型優先		
小型狙い	主に武器	70%	30%	100%	0%	50%	25%
大型狙い	主に武器	70%	30%	0%	100%	50%	25%
普通	バランス	50%	50%	50%	50%	50%	50%
爆弾好き	主に爆弾	30%	70%	50%	50%	50%	50%
慎重	主に爆弾	30%	70%	70%	30%	70%	50%
臆病	主に爆弾	30%	70%	70%	30%	85%	50%
小型狙い	主に爆弾	30%	70%	100%	0%	50%	50%
大型狙い	主に爆弾	30%	70%	0%	100%	50%	50%
爆弾一筋	爆弾のみ	0%	100%	50%	50%	50%	0%
相討覚悟	爆弾のみ	0%	100%	0%	100%	5%	0%
平和主義	攻撃しない	0%	0%	0%	0%	50%	50%

攻撃系統

「切断」と「打撃」の2種類に分かれている。系統と攻撃力とスキルの属性によってオトモが使用する武器のグラフィックが変化する

- ダウンロード特典の「オトモ武者鎧」を装備した場合、切断属性の武器のグラフィックが「切断」なら鉄刀、「打撃」なら龍木の小槌になる

系統	攻撃力	斬れ味	武器のグラフィック	特徴
切断	150以下	黄色	ボーンピッケル	尻尾などを切断可能
	151～300	緑色	マカライトピッケル	
	301以上	青色	ドスランピッケル	

系統	攻撃力	斬れ味	武器のグラフィック	特徴
	150以下	黄色	にゃんにゃんぼう	
打撃	151 ~ 300	緑色	どんぐりハンマー	気絶属性のある部位にヒットすると気絶値20蓄積
	301以上	青色	タルハンマー	

修得した属性スキル	色	変色部位
属性攻撃【火】	赤	
属性攻撃【水】	青	
属性攻撃【氷】	空	切断 柄の中心
属性攻撃【雷】	橙	打撃 柄の端
属性攻撃【龍】	深茶	オトモ武者鎧「切断」 柄
属性攻撃【毒】	紺	オトモ武者鎧「打撃」 根元の紐
属性攻撃【麻痺】	黄	
属性攻撃【睡眠】	緑	

オトモスキル

- ・ オトモスキルとは、アイルーが習得し、オトモ自身やハンターをサポートできるスキルのこと
- ・ オトモポイントを消費することで最大3つまで習得可能。下表参照

オトモポイントの獲得方法	獲得できるオトモポイント
クエストのクリア	クエストクリア時のギルドポイントの1% (最低保証+2)
クエストの失敗(除くりタイア) +2	
育成「ネコ瞑想」の育成効果	+1(90%)/+2(10%)
オトモスキルを忘れさせる	スキルの獲得に必要なオトモポイントの50%

- ・ 習得するスキルを選んだ後、1~3回のクエストをこなすと習得が完了する。オトモを連れて行かなくてもカウントされる

「素材ツアー」や「リタイア」はカウントされない。下表参照

習得に必要なオトモポイント	習得するタイミング
1~49ptsのとき	1クエストクリア後
50~99ptsのとき	2クエストクリア後

習得に必要なオトモポイント 習得するタイミング

100pts ~ のとき

3クエストクリア後

- 習得予定のスキルは灰色で表示される
- オトモスキルを忘れさせることも可能で、修得の際に消費したオトモポイントの半分が現在のオトモポイントに還元される
- 開放条件に「狩猟」があるスキルは、覚えさせたいオトモアイルーを連れて条件にあるモンスターの狩猟・討伐を行う必要がある
 - 「覚えさせたいオトモアイルーをオトモに連れていく」のがポイント。他のオトモアイルーで開放していてもダメ
 - 対象のモンスターは亜種、希少種を含みます。下位、上位、G級のいずれのクエストでも大丈夫
 - 古龍種で開放するときは撃退では不可能、討伐しないと開放されない
- 属性攻撃スキルは、いずれか一つしか覚えることが出来ない

スキル名	pts	スキル効果	開放条件	コメント
角笛の術	20	オトモアイルーがモンスターから狙われやすくなる	初期	
鬼人笛の術	60	プレイヤーとオトモアイルーの攻撃力を一時的に上げる	初期	ハンターの鬼人笛と効果は同じ 食事効果とは重複可能
硬化笛の術	60	プレイヤーとオトモアイルーの防御力を一時的に上げる	初期	ハンターの硬化笛と効果は同じ
解毒笛の術	30	プレイヤーが毒状態のとき、毒状態を直す	初期	ハンターの解毒笛と効果は同じ
回復笛の術	70	プレイヤーとオトモアイルーの体力を回復させる	初期	回復量は薬草と同じ
真・回復笛の術	120	プレイヤーとオトモアイルーの体力を大きく回復させる	なつき度4以上	回復量は回復薬よりやや多い(40)
属性攻撃【火】	15	オトモアイルーの武器に、火属性を付加する 属性値280	初期	
属性攻撃【水】	15	オトモアイルーの武器に、水属性を付加する 属性値280	初期	

スキル名	pts	スキル効果	開放条件	コメント
属性攻撃 【氷】	15	オトモアイルーの武器に、氷属性を 付加する 属性値280	初期	
属性攻撃 【雷】	15	オトモアイルーの武器に、雷属性を 付加する 属性値280	初期	
属性攻撃 【龍】	30	オトモアイルーの武器に、龍属性を 付加する 属性値330	オトモレベ ル7 ダウンロード特典	
属性攻撃強化 術	50	属性攻撃(火、水、雷、氷、龍)を強化す る(1.125倍)	リオレイア リオレウス いずれかを 狩猟	
属性攻撃 【毒】	60	オトモアイルーの武器攻撃で、モン スターを毒状態に することができる (属性値380 蓄積確率は1/3)	ゲリョス オオナズチ イーオス ドスイーオ ス いずれかを 狩猟	
属性攻撃【麻 痺】	60	オトモアイルーの武器攻撃で、モン スターを麻痺状態に することができる (属性値350 蓄積確率は1/3)	フルフル ドスガレオ ス ゲネポス ドスゲネポ ス いずれかを 狩猟	
属性攻撃【睡 眠】	60	オトモアイルーの武器攻撃で、モン スターを睡眠状態に することができる (属性値350 蓄積確率は1/3)	ヒブノック ガノトトス バサルモス グラビモス いずれかを 狩猟	

スキル名	pts	スキル効果	開放条件	コメント
状態異常攻撃強化術	120	状態異常攻撃(毒、麻痺、睡眠)を強化する(1.125倍)	ガノトス テオ・テスカトル ナナ・テスカトリ いずれかを狩猟	
風圧無効の術	100	風圧【小】、風圧【大】を無効化する	オトモレベル9 イャンガルルガ	龍風圧は無効できない
防音の術	140	バインドボイス【小】、バインドボイス【大】を無効化する	ティガレックス いずれかを狩猟	ダメージを食らう咆哮は無効化できない
攻撃力強化の術	60	攻撃力が20上昇する	イャンクック モノブロス ディアブロス リオレウス ヴォルガノス いずれかを狩猟	
防御力強化の術	90	防御力が30上昇する	バサルモス グラビモス いずれかを狩猟	
体力強化の術	120	オトモアイルーの体力が増加する(1.2倍)	ババコンガ ババコンガ(亜種) ドドブランゴ ラージャン ラージャン(激昂) いずれかを狩猟	

スキル名	pts	スキル効果	開放条件	コメント
ガード確率強化の術	70	ガード確率が20%上昇する	ダイミョウ ザザミ ショウゲン ギザミ クシャルダ オラ クシャルダ オラ(錆) いずれかを 狩猟 キリン ティガレッ クス	威力が30以下の攻撃のみ ガード
高速作業の術	100	移動や採取の行動が素速くなる	ナルガクル ガ いずれかを 狩猟	ハンターの通常移動と ダッシュの 中間くらいの早さになる
高速回復の術	130	地中での回復速度が上昇する(1.5倍)	オトモレベル18	
会心攻撃の術	80	武器攻撃時、クリティカルヒットが出やすくなる(1.25倍)	オトモレベル5	
ぶんどり術	100	武器攻撃を当てたモンスターの素材を盗むことがある	オトモレベル10	大小に関わらず一頭から 一つのみ 盗む確率はなつき度に左右される 1つ下の位の素材 (上位 下位、G級 上位) を盗む ただし元々G級・上位に しかいない敵だと、 同じ位の素材を盗む
シビレ罠の術	160	大型モンスターがいる場合、シビレ罠を設置することがある	オトモレベル17	設置時にサインを出す
爆弾強化の術	150	小タル爆弾、大タル爆弾の威力が上昇する(1.5倍)	なつき度3以上	
爆弾ダメージ軽減の術	90	爆弾によるダメージを軽減する(オトモ自身の爆弾含む) (ダメージ半減)	オトモレベル6	

スキル名	pts	スキル効果	開放条件	コメント
大タル爆弾の術	140	小タル爆弾以外に大タル爆弾で攻撃することがある (威力は40、アイルー自身に11ダメージ、強化で17ダメージ)	オトモレベル13	
毒無効の術	30	オトモアイルーが毒状態にならない	イーオス ドスイーオス いずれかを狩猟	
千里眼の術	70	クエスト開始時にプレイヤーが千里眼の薬の効果を得る以降、一定時間ごとに同効果が発動することがある	オトモレベル8	クエスト開始直後100%発動 なつき度に応じた確率で5分毎に発動 持続時間は10秒
採取封印術	90	採取行動を取らなくなり、攻撃力が上昇(+30)する	オトモレベル12	
マジメ仕事術	80	昼寝などのさぼる行動を取らなくなるが、体力が減少する(0.75倍)	オトモレベル15	
七転び八起き の術	120	力尽きるたびに攻撃力が10上昇。最大で8回上昇する	オトモレベル14	自主撤退時は上昇しないので注意
背水の陣の術	150	攻撃力と防御力が大きく上昇するが、力尽きると復活しなくなる。体力が少なくなると名前が点滅する 力尽きて潜った直後に、プレイヤーの体力を回復する	オトモレベル20	攻撃力と防御力に+50される 黄潜りの回復量は回復薬グレートと同じ 自主撤退時は復帰するので注意

育成

- 育成できるのはレギュラーの3匹のみ
- アイルーキッチン内にある「オトモボード」で、レギュラーの入れ替えと育成の設定が可能
- レギュラーと控えを入れ替えると育成の設定がリセットされ「休憩させる」になるため注意
- いずれの育成を行っても、1クエストを行うたびに「なつきポイント」が増える。「素材ツアー」はカウントされない

メニュー名	成長するステータス	ステータスの増加量	なつきポイントの増加量
ネコ拳闘	経験値	+10(85%)/+20(15%)	+5
ネコ筋トレ	攻撃力	+1(85%)/+2(15%)	+5
ネコ腹筋	防御力	+1(90%)/+2(10%)	+5
ネコ素振り	攻撃力と防御力	攻撃のみ+1(35%)/防御のみ+1(35%)/両方+1(30%)	+5
ネコ瞑想	オトモポイント	+1(90%)/+2(10%)	+5
休憩させる	なつきポイント	なし	+10(85%)/+20(15%)

防具

- ・現在は「どんぐりメール」・「マフモフスーツ」・ダウンロード特典の「ネコ武者鎧」の3種類
- ・オトモアイルーの見た目が変わる。防御力が上がるなどの変化は無い
- ・「ネコ武者鎧」(ダウンロード特典)のみ武器のグラフィックスが変わる

オトモアイルーの行動

行動の優先順位

優先順位	行動
1	体力の回復
2	催眠、気絶、硬直、雪だるまの解除
3	笛スキルの使用
4	シビレ罠の設置
5	敵への攻撃
6	周辺での採取
7	ハンターの近くに移動

通常行動

武器攻撃

武器による攻撃。詳細は別項参照

爆弾攻撃

爆弾による攻撃。詳細は別項参照

防御

モンスターの攻撃に対して防御を行う

- 攻撃アクション30以下で正面220度以下の範囲の攻撃なら防御可能
- 防御確率はオトモLV+10+20(ガード確率強化の術がある場合)%(11%~50%)
- ガード中に再び攻撃を受けると、ガード可能な攻撃なら100%ガードする(オトモはスタミナが無限のため)
- 爆弾を抱えている最中や笛を吹いている最中でもガード可能

回避

モンスターの攻撃に対して回避を行う。性格によって回避を始める確率が異なる

- 以下の大型モンスターの攻撃は100%回避行動を行う(この他にも多数ある様子)
 - フルフルの体内発電
 - ダイミョウザザミのボディプレス
 - ドドブランゴの地中からの急襲
 - ヴォルガノスの飛び出し
 - ザザミ&ギザミの地中潜り
 - テオ&ナナのプレス
 - ナルガクルガの連続攻撃
 - グラビモスの熱線+火炎ガス
- ただし、回避行動を行うとは言っても、必ず回避できるわけではない
例えば怯みや吹っ飛びからの復帰により回避行動の開始が遅れたりすると、モンスターの攻撃から逃げ遅れることもあるので注意

採取

クエスト中、採取・採掘・虫取りポイントのいずれかで採取行動をとる

- 持ち帰れるのは最大8枠(オトモポートの上段)で、8個を超えた分はすでに採取したも
のからランダムで1個上書きする
- ハンターが採取しきってしまうと、オトモはクエスト中その採取ポイントでは採取行
動をとらない。オトモに採取をさせたい場合は注意
- ハンターがしゃがんでいると採取をしない(しゃがみながら採取・剥ぎ取りしている
場合はしてくれる)
- 採取間隔は下表を参照
 - 同じ場所で何度も採取を行う場合、約18秒(約16秒)間隔で採取を繰り返すこと

になる

- たとなつき度が最高の5でも、再び採取を行う間に「さぼり行動」をとる。これを防ぐには今のところ「マジメ仕事術」を修得させる以外に方法がない

各モーション

時間

採取中のモーション 約8秒(「高速作業の術」修得時で約6秒)

採取後、再び採取を始めるまで 約10秒

- 採取中のオトモに攻撃したり蹴りを入れると、起き上がってすぐ採取を始める、攻撃前の採取が完了していないため前の採取でアイテムは拾えていない
- メラルーの攻撃を受けると、採取・ぶんどりしたアイテムを盗まれる(ハンターの画面には何も表示されない)
- メラルーに盗まれたアイテムは、オトモアイルーに猫の巣で採取させると取り返せる?(未確定情報)

叩き(状態異常解除)

ハンターが状態異常(睡眠・気絶・雪玉・風圧など)になると、叩いて解除してくれる
ただし、一度叩く動作を行うと解除の成否にかかわらず再び状態異常になるまで叩こうとしない

ぶんどり

「ぶんどり術」を修得時にとる行動

- 確率はなつき度に左右される(下表参照)
- 下位からは簡単(ある場合のみ)、上位からは下位、G級からは上位の素材を盗む
ただしG級や上位にしかいないモンスターの場合、そのクラスの素材を盗む
例外もあり、アカムトルムからは獄炎石、ウカムルバスからは氷結晶しかぶんどれない
- 1クエスト中、同種のモンスターにつきぶんどれるアイテムは1つのみ
- 持ち帰れるのは最大8枠(オトモポーチの下段)で、8個を超えた分がどうなるのかは不明
- メラルーの攻撃を受けると、採取・ぶんどりしたアイテムを盗まれる(ハンターの画面には何も表示されない)
- メラルーに盗まれたアイテムは、オトモアイルーに猫の巣で採取させると取り返せる(未確定情報)
- 攻撃がはじかれるとぶんどりが発生しないよう(検証中)

待機

その場で立ち止まる。周囲を見渡す。足で頭をかく

歩く

ハンターとの距離が少し離れると近づいてくる。遅い

走り

ハンターとの距離がそれなりに離れると二足歩行で近づいてくる。速い

四足走り

ハンターとの距離がかなり離れたり、モンスターへ攻撃を行う時に見せる。かなり速い

しゃがみ

ハンターがしゃがんだ時に行う。なつき度が低いとしゃがまないことがある

ほふく前進

ハンターがしゃがみながら移動した時に行う。モンスターに見つかりにくい。歩くと同じくらいの速度

潜る・飛び出る

エリア移動、段差の移動、撤退と復帰の時に行う。ハンターの目の前に飛び出ることがほとんど

挑発

左右に飛び跳ねながらモンスターを挑発する(ヘイトが増加する)

拍手

肉が上手に焼けたり、魚が釣れると拍手をしてくれる

怯み

飛竜の足踏みや虫刺されなど、ハンターが食らっても吹っ飛ばされない程度の攻撃を受けたときに宙返りしながら後退する

吹っ飛び

モンスターのある程度強力な攻撃や、爆弾やハンターの特定の吹っ飛ばす攻撃を受けたとき、ハンター同様に発生する
モーションは、ぐるぐる回転しながら後退して最後に倒れるパターンと、空中を浮いたまま吹っ飛ばされる2種類がある
ハンター同様、吹っ飛んでいる最中は攻撃を受けない

さぼり

座る、寝る、ハンターを応援する行動でヘイトが上昇する。なつき度が低いほどさぼりやすい
なつき度が最高でもさぼりは起こり、「マジメ仕事術」を修得していればさぼらなくなる

自主撤退

撤退の一種。表示アイコンが黄色いので、通称「黄潜り」。残り体力が撤退タイミング(性格依存)を下回ったとき、地面に潜って体力を回復する
1秒間に3回復し、全開すると復帰する

力尽きる

撤退の一種。表示アイコンが赤いので、通称「赤潜り」。残り体力が0になったとき、地面に潜って体力を回復する
2秒間に3回復し、全快すると復帰する
潜りモーション時に生命の粉塵や広域スキルで回復することが可能で、タイミングが良ければ自主撤退扱いになる
力尽きた場合、狩猟笛などの効果が消えてしまう

発動確率の確定している行動・スキル

行動とスキル	発動条件	なつき度毎の発生確率					成功後の再判定の時間	失敗後の再判定の時間	備考
		0	1	2	3	4~5			
通常行動	周囲にモンスターがいる時に攻撃する	50%	65%	85%	95%	99%	-	-	
	未発見状態のモンスターに攻撃しない	30%	50%	90%	95%	100%	-	-	
	睡眠状態や休息中のモンスターに攻撃しない	60%	80%	95%	100%	100%	-	-	
	小タル爆弾で攻撃する際、着弾地点にハンターがいると攻撃を抑制する	0%	0%	100%	100%	100%	-	-	最長で17秒待つ
	ハンターが硬直状態になったとき、ハンターを攻撃して硬直を解除する	10%	50%	70%	80%	100%	-	-	
	ハンターがしゃがむとしゃがむ	25%	60%	80%	90%	100%	-	-	
角笛の術	周囲にモンスターがいる	3%	10%	20%	25%	30%			
	周囲にモンスターがいて、ハンターが運搬中の時	3%	10%	40%	50%	60%	20秒		
鬼人笛の術	周囲にモンスターがいる	2%	4%	8%	10%	12%	200秒	20秒	
硬化笛の術	周囲にモンスターがいる	2%	4%	8%	10%	12%			
	周囲にモンスターがいて、ハンターが防御ダウン状態の時	25%	60%	85%	95%	100%	200秒	20秒	
解毒笛の術	ハンターが毒か猛毒状態	25%	60%	85%	95%	100%	10秒		

行動とスキル	発動条件	なつき度毎の発生確率					成功後の再判定の時間	失敗後の再判定の時間	備考
		0	1	2	3	4~5			
回復笛の術	ハンターの体力が最大値の80%以下	4%	8%	14%	18%	22%	180秒	10秒	発動の判定が重複してるため 両方覚えても頻度は増えない
	ハンターの体力が最大値の30%以下	4%	8%	20%	24%	28%			
真・回復笛の術	ハンターの体力が最大値の60%以下	2%	4%	8%	12%	16%	180秒	10秒	
	ハンターの体力が最大値の30%以下	2%	4%	16%	24%	32%			
会心攻撃の術	武器攻撃がモンスターに命中	2%	5%	10%	15%	20%	-	-	
ぶんどり術	武器攻撃が小型モンスターに命中	15%	20%	30%	45%	55%	-	-	
	武器攻撃が中型・大型モンスターに命中	4%	8%	15%	25%	35%	-	-	
シビレ罠の術	同じエリアに中型・大型モンスターがいて、シビレ罠が設置可能なエリア	4%	5%	7%	8%	9%	180秒	-	1つ設置毎に1%減少 5つ設置で一律0%
大タル爆弾の術	モンスターに大タル爆弾で攻撃を行う	5%	8%	10%	12%	15%	-	-	
千里眼の術	クエスト開始から5分経過するごとに判定	15%	30%	60%	70%	80%	300秒	300秒	クエスト開始直後のみ100%発動
武器攻撃の攻撃アクション		小型モンスター		中・大型モンスター		備考			
近接攻撃	70%	30%		高い位置にはヒットしない					
ジャンプ攻撃	30%	70%		ジャンプ中はスーパーアーマー状態になる					

オトモの受け渡し

- 育成したオトモアイルーを他のプレイヤーに受け渡すことが可能

自分が育てたオトモアイルーのコピーを渡すので、配信後もオトモは手元に残る

-
- メニューウインドウ内「オトモ渡し」で、育成したオトモアイルーを他プレイヤーに配信できる
- 「オトモ配信」の設定をONにするとスリープモードに入り、その状態のPSP同士のすれ違い通信により、オトモアイルー配信が行われる
- 受信したオトモアイルーは、もとの雇用主の使用武器やクエスト達成数などのプレイスタイル情報を話す
- 多くのプレイヤーに配信したり、配信したオトモアイルーが他プレイヤーの元で活躍していると「オトモチケット」が貰えることがある
- 相手先で配信したオトモアイルーのなつき度が上がっている状態で受け渡し通信やオンライン集会所に同時に入る等すると、
キッチンで該当オトモアイルーからオトモチケットを1~3枚貰えます
- オトモ配信で交換したネコは勲章の『ドスマタタビ』の獲得条件に満たさないので注意が必要
- 受け取ったオトモはなつき度が0の状態になっているため、スキル「マジメ仕事術」を覚えさせておかないと
クエスト中ほとんどさぼり行動しかとらない状況も起こりえる

オトモの攻撃とダメージ

武器攻撃によるダメージ計算

武器攻撃によってモンスターに与えるダメージは以下のように計算される

- 無属性によるダメージ = (オトモアイルーの攻撃アクション) × (クリティカルによる補正) × (斬れ味による補正) × (モンスターの肉質による補正) × (オトモアイルーの攻撃力) ÷ 100
計算後、小数点以下切り捨て
- 属性によるダメージ = (オトモスキルの通常属性の属性値) × (斬れ味による補正) × (モンスターの肉質による補正) ÷ 10
計算後、小数点以下切り捨て
- 武器攻撃のダメージ = (無属性によるダメージ + 属性によるダメージ) × 全体補正 計算後、小数点以下切り捨て
 - オトモアイルーの攻撃アクション = 10(固定)

クリティカルによる補正 = 1.0(通常)/1.25(会心時)

-
- 斬れ味による補正(無属性) = 1.0(黄色)/1.125(緑色)/1.25(青色)
- 斬れ味による補正(属性) = 0.75(黄色)/1.0(緑色)/1.0625(青色)

爆弾攻撃のダメージ計算

爆弾攻撃によってモンスターに与えるダメージは以下のように計算される

- 小タル爆弾のダメージ = 12(固定) × 1.0 (スキル「爆弾ダメージ強化」発動時は1.5) × 全体補正
- 大タル爆弾のダメージ = 40(固定) × 1.0 (スキル「爆弾ダメージ強化」発動時は1.5) × 全体補正

爆弾攻撃によってハンターとオトモが受けるダメージは以下のように計算される

- ハンターが受けるダメージ = 詳細不明
- オトモが受けるダメージ = 詳細不明

オトモがモンスターから受けるダメージ計算

オトモがモンスターから受けるダメージは以下のように計算される

- 被ダメージ = (モンスターの攻撃アクション) × { 1 - オトモアイルーの防御力 / (160 + オトモアイルーの防御力) } × 属性による補正 × 全体補正 × G級クエスト補正
 - 属性による補正 = 1 - オトモアイルーの耐性 / 100 オトモアイルーの耐性は通常0、狩猟笛の効果があった場合などに計算
 - G級クエスト補正 = 0.6(G級 1)/0.55(G級 2)/0.5(G級 3)

各種トピックス

戦闘に関するトピックス

- ハンターからオトモ、オトモからハンターへの武器攻撃は当たるものの、ダメージは発生しない。ダメージが発生するのは爆弾のみ
- オトモの爆弾攻撃は、通常の爆弾同様吹っ飛びが発生する
- オトモの爆弾は防水加工がしてある(?)為、雨天時などでも使える
- ハンター同様にオトモアイルーも体力が低くなると防御力が+60される

爆弾を抱えたオトモアイルーは軽い攻撃なら怯まないスーパーアーマー状態。そのままガー

- ・ ドモ出来る

サポート等に関するトピックス

- ・ ハンターと同様に、各種協力スキルやアイテム・笛などの効果が適応される
- ・ キャンプで寝ると一緒に回復する(キャンプへの到着が遅れた場合は寝ない)

その他に関するトピックス

- ・ ハンターがしゃがむと、オトモもしゃがむ。同様にほふく前進すると、オトモもほふく前進する
そのまま移動するとアイルーとの距離がどんどん離れていく
- ・ オトモが攻撃中、あるいは攻撃するためにターゲットにむかって移動している最中は、ハンターがしゃがんでもしゃがまない
- ・ 火山の溶岩を平気で渡る。ダメージは無い。だが沼地の毒沼は毒になる
- ・ 森丘エリア1で、逃走するアプトノスを追いかけて水面を走っていくことがある
- ・ オトモがキャンプのベッド脇で眠っているときは、無敵状態
- ・ クエストをクリアした後はモンスターに攻撃しなくなる。ただし、モンスターの方に向かってはいく
- ・ オトモの活躍状況はギルドカードに掲載される

オトモアイルーのセリフ

- ・ アイルーの台詞集

育成のポイント

ステータスの効率的な上げ方

- ・ 育成は上限に達するまで時間のかかるオトモ筋トレ・オトモ腹筋・オトモ素振りを優先させよう
- ・ 反面、経験値やオトモポイントの獲得やなつき度の上昇はクエストをこなす方が圧倒的に効率的なので、
オトモ瞑想とオトモ拳闘と休憩させるの優先度は低いです

攻撃力や防御力が最高値になるアイルーの育成には、最低でも200回クエストを回す必要が

- ある
- 攻撃力と防御力のバランスをとる場合、育成次第では200回より少ないクエスト回数で済む
- 経験値を稼ぐなら集会所下位 3の「ドスゲネポスを狩れ！」(14/22)がおすすめ
開始直後に井戸を落ちればそこにドスゲネポスがいるため、強い武器さえあれば30秒とかわからずに終わる。ギルドポイントは840ポイント
- オトモピアス(頭装備)を付ければクエストで得られる経験値が1.5倍になり、より効果的
- 以下、最も効率的に育成を行った場合の検証

育成項目	最低必要な条件	集会所下位 3「ドスゲネポスを狩れ！」 (840GP) と同等のクエストをこなした場合
育成効果(攻撃or防御最高値)	クエスト回数200回	-
LV20(LV1からの強化)	経験値6000pt	72回でLV20達成(オトモピアス装着で48回)
オトモポイントの獲得	-	72回で576pt獲得
なつき度5(0からの強化)	なつきポイント 7000pt	79回でなつき度5達成

つまり育成効果を最高にしている間に、いろんなクエストにオトモを連れて行けば自然とLV20になっていて、好きなスキルも覚えさせられる

育成のトピックス

- 戦闘に関して言えば、性格と攻撃系統以外どんなオトモにも違いはない。名前や毛並みなどにこだわって雇うのも一興
- 特定の攻撃を徹底して行う性格の方が、使い勝手が良い
- 攻撃系統の切断と打撃は、かなりの場合で打撃の方が有利。切断を連れて行って尻尾を切ることはめったにないが、
打撃を連れていけば頻繁に雑魚モンスターをめまい状態にできるため
- 武器攻撃のモーション値は全て共通で10。そのため、ほとんどの場合攻撃力を上げるスキルより属性スキルを追加した方が、一発のダメージは大きくなる
肉質が硬いモンスターで属性スキルがない場合、一発のダメージがたったの2、などという事も起こり得る
- 爆弾攻撃が主なオトモは、攻撃力がダメージに無関係なので全ての育成効果を防御力に割り振ることが可能。防御力のスキル効果なしでの最大値は380
- 武器攻撃や属性攻撃でダメージを与えたい場合、斬れ味の関係上、攻撃力を151以上にするの

が良い

- 属性攻撃強化・状態異常攻撃強化は属性値、蓄積値をそれぞれ1.125倍にするが、効果が微妙すぎるため必要になる機会はまれ
- 撤退タイミングが遅い性格のオトモは、長く粘れる反面、攻撃力が強いモンスター相手だと、クエスト中常に地面に潜っているような状況になってしまう
そのため高速回復のスキルを付けるなど工夫が必要
- 爆弾のみのアイルーはガノトス、ガレオス系など爆音に弱いモンスターやフルフルのようなあまり移動しないモンスターに効果的
- 平和主義はただ攻撃を行わないというだけで、他の性格と同様に全力でモンスターに突進していくので注意

スキルに関するピックアップ

角笛の術

- 画面の遥か向こうにいる敵にも反応して笛を吹くため、なつき度が高いとエリアチェンジのたびに笛を吹くこととなります
- 上記のため結果的に手数が減り、また極めて敵に気付かれやすくなります

解毒笛の術

- なつき度5だと、ハンターが毒になった時100%の確率で笛を吹いて解除してくれるため、数少ない確実性のあるスキル
- オトモが笛を吹いてる最中に攻撃などを受けると、10秒後の再判定まで待たないと再び笛を吹いてくれないので注意

回復笛の術、真・回復笛の術

- ハンターの体力が一定以下にならないと発動しない上、それほど確率も高くないので使い勝手が難しいスキル
- また、両方を覚えさせても発動の判定タイミングが同じため使用頻度は増えないので注意

属性攻撃

- 雑魚モンスターは弱点が火属性(もしくは雷属性)であることが多く、この二つの属性が対雑魚や対ボスとして汎用性が高い
- 修得に必要なオトモポイントが低く1クエストで修得できるため、必要に応じて入れ替えるのも簡単

属性攻撃強化術、状態異常攻撃強化術

- どちらも値を1.125倍するスキルで効果は微妙
- 属性攻撃強化術の有無でダメージが変わらない場合があり、有用なスキルとはいいいにくい。特に上位・G級で顕著
- 一方、状態異常攻撃は蓄積される攻撃機会が少ないため(蓄積される攻撃は3回に1回)、一撃で蓄積できる値が多くなる意味合いがある

高速作業の術

- 主に武器攻撃の手数を増やしたい場合と、採取スピードを上げたい場合に有効なスキル。これら以外ではあまり使い道のないスキル
- 攻撃後の隙、状態異常からの復帰、笛を吹くなどの時間も短縮される

高速回復の術

- 性格の「無謀」「相討覚悟」「勇敢」など撤退時の体力が少ない設定のオトモには必須のスキル
- ボスの攻撃力が特に高いとオトモがどうしても潜りやすいため、ターゲットの分散を狙う意味でも便利なスキル

シビレ罠の術

- 思ったよりも設置しません。設置したとしてもマップの隅でモンスターがかかってくれないなんてことも...
そのため過度な期待は禁物。クエスト内で一回でも設置してくれたらラッキーくらいの感覚で覚えさよう
- 捕獲したモンスターにも反応して設置する(検証済)
- バサルモスが岩に擬態してる状態でも設置する(検証済)

七転び八起きの術、背水の陣の術

- どちらも「力尽きる(赤潜り)」(撤退の項目参照)の状態になったときに関するスキル
- 勘違いされることが多いが、「自主撤退(黄潜り)」では効果が発動しないので注意しよう

スキル構成例

性格別おすすめ

オススメ度	攻防力の構成	性格	スキル	攻撃傾向	撤退時期	標的の優先度	備考
両方	バランス	普通	(真)回復笛 シビレ罨 大タル爆弾	バランス	普通	バランス	何でもできる一方何かに専念させるのは難しい。 器用貧乏なので色々やらせたら面白い。
両方	打撃 防御のみ 切断 攻撃重視	武器一筋	属性攻撃（状態異常） 高速作業 高速回復	武器のみ	普通	バランス	対大型モンスターに威力を発揮。 非常に扱いやすく邪魔にならない。 打撃ならスタン、切断なら尻尾を狙うよう調整しよう。
両方	攻撃重視	遊撃手	属性攻撃【火】 or【雷】 採取封印 or 攻撃力強化 高速作業	武器のみ	普通	小型優先	対小型モンスターに威力を発揮。 非常に扱いやすく邪魔にならない。 雑魚掃除が素晴らしく、打撃なら容易にスタンが狙える。 ガンナーに絶大な支持あり。
ガンナー	防御のみ	爆弾一筋	爆弾強化 大タル爆弾 爆弾ダメージ軽減	爆弾のみ	普通	バランス	対大型モンスターで、動きの遅い敵に有効。 爆弾の威力と攻撃力は無関係なので守備力を鍛えよう。 爆音に怯む敵に連れて行くのも便利。
ガンナー	防御のみ	相討覚悟	爆弾強化 大タル爆弾 高速回復	爆弾のみ	遅い	大型優先	基本は爆弾一筋と同じ。 体力ギリギリまで粘るので場持ちがいい。 反面、復帰が遅いのがたまにキズ。
両方	バランス	武器好き	属性攻撃【麻痺】 ぶんどり 高速作業	主に武器	普通	バランス	一通りのことはできるが中途半端な印象。 オトモ育て始めの初心者向き。 一緒に成長してください。
ガンナー	防御のみ	爆弾好き	爆弾強化 大タル爆弾 高速作業	主に爆弾	普通	バランス	基本は爆弾一筋と同じ。 プレイヤーとうまく呼吸が合えば、役に立ちそう。

オススメ度	攻防力の構成	性格	スキル	攻撃傾向	撤退時期	標的の優先度	備考	
			七転び八起き 採取封印 or 攻撃力強化 高速回復	主に武器	遅い	大型傾向	対大型モンスター用。 七転び八起きを生かせる数少ない性格。 自主撤退はほぼしないので高速回復を必ず付ける。 防御力は必要最低限にし、ひたすら攻撃あるのみ。 やや博打要素が強い性格。	
剣士	攻撃重視	無謀						
			七転び八起き ガード確率強化 高速回復	主に武器	遅め	大型傾向	対大型モンスター用。 七転び八起きを生かせる数少ない性格。 無謀を少しおとなしくした印象。 回避も行うのでガード確率を上げれば長期戦もいける。	
剣士	攻撃重視	勇敢						
×	両方	防御のみ	慎重	(真)回復笛 硬化笛 解毒笛	主に爆弾	早め	小型傾向	すぐに自主撤退するので、攻撃には不向き。 ここはサポートに回ってもらおう。
×	両方	防御のみ	臆病	(真)回復笛 硬化笛 解毒笛	主に爆弾	早い	小型傾向	慎重よりさらに早く自主撤退する。 こちらにも攻撃には期待せず、サポートで頑張ってもらおう。
			属性攻撃(状態異常) 高速作業 高速回復	主に武器	普通	大型優先	対大型モンスター用。 100%大型を狙うので、使い勝手がいい。 武器一筋と同じような構成で十分活躍できる。	
剣士	打撃防御のみ 切断 攻撃重視	防狙い 攻(主に武器)	大型					
			爆弾強化 大タル爆弾 爆弾ダメージ軽減	主に爆弾	普通	大型優先	対大型モンスター用。 100%大型を狙うので、使い勝手がいい。 爆弾一筋と比べると少し中途半端な印象で。	
ガンナー	防御のみ	大型狙い (主に爆弾)						
			属性攻撃【火】 or【雷】 採取封印 or 攻撃力強化 高速作業	主に武器	普通	小型優先	対小型モンスター用。 遊撃手と似たようなタイプだが、遊撃手よりは使い勝手が悪くなってしまう。	
剣士	攻撃重視	小型狙い (主に武器)						

オススメ度	攻防力の構成	性格	スキル	攻撃傾向	撤退時期	標的の優先度	備考
×	ガンナー	小型狙い (主に爆弾)	各種笛 (真)回復笛 高速作業	主に爆弾	普通	小型優先	対小型モンスター用。遊撃手の爆弾型。 爆弾の命中率がさほど高くないため、 音に弱いモンスターの足止めには役に立つ。 回避確率は遊撃手より高く設定されているが... 一切攻撃しないのでサポート専属としてはピカイチ。 守備を硬くできるのでおとりとしても役に立つ。 スキル構成の自由度が高いためシビレ罠をつけてもいい。
	剣士	平和主義	各種笛 ガード確率強化 高速回復	攻撃しない	普通	-	

テーマ別おすすめ

テーマ名	攻防力の構成	性格	スキル	攻撃傾向	撤退時期	標的の優先度	
アイテムゲッター	防御のみ	武器一筋	ぶんどり 高速作業 マジメ仕事	武器のみ (打撃が理想)	普通	バランス	
	とにかくアイテムを持って帰ってくる物欲猫。 高速作業で手数を稼ぎ、マジメ仕事で採取中のさぼりを防ぐ。(なつき度最高でもさぼるため) 打撃でスタン ぶんどりコンボが期待できるので、攻撃力を最低にして倒さないよう気をつける。 防御力が高く場持ちがいいため、ボスからのぶんどり率も高いです。						

テーマ名	攻防力の構成	性格	スキル	攻撃傾向	撤退時期	標的の優先度
ぶんどり猫	攻撃力151	武器一筋	ぶんどり 高速作業 採取封印術	武器のみ（打撃が理想）	普通	バランス
雑魚掃除特化	攻撃力301	遊撃手	属性攻撃【火】or 【雷】 背水の陣 高速作業	武器のみ（打撃が理想）	普通	小型優先
秘境探検家	攻撃力全振り	無謀	マジメ仕事術 背水の陣 高速作業	主に武器	遅い	大型傾向

ぶんどり猫
ひたすらにぶんどりに特化した猫。
高速作業で手数を稼ぐのは上と同じだが、採取封印術で手数を倍増させている。
採取封印術のお陰で攻撃力がアップしているので、弾かれモーション中の手数減を防ぐために攻撃力を151にするとよい。
剥ぎ取りのレアドロップがあるボスに連れて行けば、クエストクリア後にうれしいことが起きるかも？

雑魚掃除特化
雑魚掃除中の雑魚掃除。G級ともなると雑魚からのダメージもばかにならないが、背水の陣を使うことで攻撃力を残しつつ場持ちがいいという理想を実現。
防御力が300近くあるため、ボスがいても雑魚を掃除する前に撤退することはほとんどない。
ボス戦はタイマン勝負でも大丈夫という玄人向け。

秘境探検家
ネコ毛の紅玉、各種塊など貴重な秘境の採取をオトモにも積極的にやらせようというコンセプト。
マジメ仕事でサボりを防ぎつつ体力を奪い、高速作業で採取時間を約20秒短縮。
性格を極めて撤退しやすい「無謀」に設定することで、背水の陣からアイテムが上書きされる前の帰還を狙う。
これぞまさしく『オトモ』しない『オトモ』。

オトモアイルー2を編集

コメント

- コメントが多数になったため、容量削減と情報の整理とWikiへの反映の作業を行いました。
質問や既知のコメント、明らかに間違いと思われるコメントは削除いたしました。
また直近のコメント、未検証や追試が必要なものは残してあります。
- 拳闘術のみでレベルを上げたら
LV4～LV7 クエスト四回でLVUP

LV8～LV9 クエスト八回でLVUP

LV10～LV13 クエスト10回でLVUP

LV14～LV15 クエスト12回でLVUP

間に訓練など入っていますので確定ではないです。

と上にあるけどなつき度5が2人いても残りの1匹のトレーニング効率は1ヶにつき防御1しかあがらず、効率なんて上がらないようですが？

- どうでもいいことかもしれませんが、
オトモが狩猟笛の演奏効果を受けているとき(名前の横に三つ目のアイコンが出てるとき)に敵の攻撃を受けた場合、
赤潜りする場合なら、そのアイコンが消えます。(潜る前、喰らった瞬間に)
ですので、若干はやく分かります。
まあ、それだけの話。

-- (北立敬) 2009-07-17 13:46:25

- 火山にてグラビと交戦中、ピンチになったから戦っている4からBCに逃げてたら、オトモが睡眠ガスをくらいました。(んでもってzzzアイコン発生も確認)
しかしエリチェン直後にそのアイコンは消え、ちょっと後に普段と同じくらいの時間でオトモもBCに戻ってきました。
というわけで、エリチェンすればオトモの状態異常を強制回復できるのではないのでしょうか。

ちなみにエリチェンしたのはオトモが寝てから3秒ほどしか経っていない時なので、眠りの持続時間が切れて自然回復したというわけではないはずです -- (名無しさん) 2009-07-21

14:18:34

- 叩き起こされたんでしょ -- (名無しさん) 2009-07-23 14:29:01
- いや、グラビの動きの遅さを考えれば3秒で起こされ攻撃はされないでしょう。
ちなみにグラビと交戦中にザコも枯らしていたので、近くにいたイーオスの攻撃なんて事も絶対ありません -- (名無しさん) 2009-07-24 00:00:33

- ×2のことが本当なら毒も強制回復できるということになるが・・・ -- (名無しさん) 2009-07-29 10:33:16

- グラビ・ティガ・ガルルガで、武器一筋のオトモが切り落として地面に落ちた直後の尻尾に攻撃していました。

切り落としてから短時間は、まだ攻撃対象として見ているようです。 -- (名無しさん)

2009-11-23 18:54:43

- 掲示板で拾ったコメントによりますと、トレーニング効率のアップについて「一部のトレーニングでは、なつき度が最大値のアイルー一匹で結果が2倍、二匹で2.5倍、三匹で3倍に補正される」（カプコン公認攻略本）とあるそうです。 -- (名無しさん) 2010-03-06 16:23:53
- 100%回避行動をとるモンスターの攻撃に「ザザミ&ギザミの地中潜り」がありますが、ギザミで「一度ハンターを奇襲、また潜る」「次にオトモを奇襲」の 패턴のときに回避行動を取っていないのを確認。
このときのオトモは挑発行動をしていて、攻撃をモ口に食らっていました。 -- (名無しさん) 2010-03-09 16:17:04
- 回避するのは、たしか「潜った位置にとどまり一定時間をおいたあと突き上げて来るパターン」に限るはずですが。
ページの容量もいっぱいですので、そこまで細かく書く必要もないかと思います。 -- (名無しさん) 2010-03-09 18:57:27
- マジメ仕事術を習得したオトモは、アプトノスなどの普段はハンターが攻撃しないと攻撃しないモンスターでも積極的に狩るようになる。 -- (名無しさん) 2010-03-12 21:03:41