

# ダメージ計算ページ

## 近接武器 + 弓のダメージ計算式

各ダメージ(1ヒットあたり)の小数点以下は切り捨て

物理ダメージ(近接武器) = 武器倍率 × モーション値 × 斬れ味 × 武器補正 × 火事場力 × 演奏効果 × 砲術 × 肉質

物理ダメージ(弓) = 武器倍率 × モーション倍率 × 武器補正 × 火事場力 × 演奏効果 × 強撃ビン × 弓の距離補正 × 弾・矢強化 × 肉質

属性ダメージ = 表示属性値 × 0.1 × 斬れ味 × 武器補正 × 肉質 × 属性攻撃強化スキル(1.2)

総合ダメージ = (物理ダメージ + 属性ダメージ) × 全体防御率

(総合ダメージ < 1 の場合、ダメージは1に繰り上げられる)

### オススメサイト

MHP2Gダメージ計算機

武器、モーション、防御率等を入力するだけで相手に与えるダメージが分かるサイト様。(ボウガンは未対応、FAQを参照。)

ただし、結構内部の計算が適当(複数ヒットの場合や途中の小数点切り捨てなど)との事なのでその点は注意。

自分で検証もせずにあちらのコメントで質問する等迷惑になる行動は避けて下さい。

## 武器倍率

計算式

武器倍率 = (攻撃力/武器係数 + 攻撃力UPスキル + 護符・爪 + 食事・鬼人薬 + 種・丸薬 + 太刀練気) × 0.01 × 会心期待値

## 武器係数

武器係数 = 武器倍率に掛かり表示攻撃力を変化させるだけの数値

< 大剣・太刀 : 4.8, 片手剣・双剣 : 1.4, ハンマー・狩猟笛 : 5.2, ランス・ガンランス : 2.3, 弓・ボウガン : 1.2 >

武器により表示されている攻撃力が大きく違うため、仕組みを知らないとつい攻撃力の高い種類の武器を選びたくなってしまいが

見かけの数値が変えられているだけなので実際の値に武器の種類による大きな差は無い。

例) ナルガ武器の表示攻撃力 : 大剣太刀 = 1152, 片手双剣 = 336, ハンマー狩猟笛 = 1248, ランスガンランス = 552

係数で割ると全て同じ240となる。

武器の種類によって威力が異なるのはモーション値のため。

## 会心計算式

---

会心期待値 = 1.0 + 0.25 × 会心率/100

近接武器は会心率が+になると、斬れ味が青で+5%、白～紫で+10%の補正が掛かります  
元の会心率が+の武器は補正がかかった状態で表示されています

斬れ味が青以上であっても会心率が0%のものについては補正は掛かりませんが、スキルで会心率が+になると補正が掛かります

斬れ味による会心率の補正は戦闘中の斬れ味の減少により斬れ味が落ちた場合、現在の斬れ味に対応した補正に低下します

抜刀術スキルが発動すると、抜刀攻撃が必ず会心効果となります。従って抜刀攻撃の会心期待値は1.25

(大剣やハンマーの抜刀溜め攻撃、マイナス会心武器にも有効、全てプラス会心となる)

## 武器倍率を変化させる要素

---

併用効果表

主にアイテムに関する攻撃力アップ効果

グループ	該当する要素	優先順位
A	力の護符所持	-
B	力の爪所持	-
	鬼人笛の使用	
	怪力の丸薬の使用	
C	怪力の種の使用	特殊
	ドキドキノコ使用時の攻撃力UP効果	
	ネコの舞踏術の効果	
	鬼人薬の使用	2
	鬼人薬グレートの使用	1
D	鬼人弾を受ける	2
	食事の効果攻撃力UP小	2
	食事の効果攻撃力UP大	1

グループが別であれば併用出来るが同じである場合は併用出来ない  
グループCは効果時間中でも後に使用した物の効果が上書きされる  
グループDは優先順位があり、効果が弱いものを後で使っても上書きされない

## 各上昇値

グループ	該当する要素	武器倍率上昇
	力の護符	+6
	力の爪	+9
	鬼人笛	+10
アイテム	怪力の種	+10
	怪力の丸薬	+25
	鬼人薬	+3
	鬼人薬プレート	+5
	鬼人弾	+3
ネコ飯	攻撃力UP小	+3
	攻撃力UP大	+5
	攻撃力UP小	+10
	攻撃力UP中	+15
	攻撃力UP大	+20
スキル	攻撃力DOWN小	-5
	攻撃力DOWN中	-10
	攻撃力DOWN大	-15
	真打	+20
太刀	練気ゲージ最大	+10

ネコの舞踏術 アクション：おどるを使うと20秒間武器倍率 + 15

## モーション値

---

武器の各攻撃動作に設定されている値で、物理威力を決定する重要な要素。  
基本的に動作が遅いものは値が高く、早いものは値が低い。  
詳しいモーション値は各武器ページを参照。

## 斬れ味による各補正

---

斬れ味	赤	橙	黄	緑	青	白	紫
物理補正	0.5	0.75	1.0	1.125	1.25	1.3	1.5
属性補正	0.25	0.5	0.75	1.0	1.0625	1.125	1.2

表内の数字は全て倍率

## 武器補正

---

武器係数とは違う武器固有に設定されている補正数値がある。

片手剣：常に1.12倍

大剣：溜めlv1：1.1、lv2：1.2、lv3：1.3倍

太刀：練気ゲージが溜まっている時1.12倍

大剣と太刀：武器の中腹HIT時1.05倍

ランス：斬撃と打撃両方の物理属性が設定されており、計算時ダメージが高い方が選択される。

突進以外・突進開始から2秒以内：斬撃1.0倍、打撃0.72倍 突進開始から2秒後以降・突進

突き：斬撃1.12倍、打撃0.81倍

ガンランス：常に0.97倍

双剣：属性部分に0.7倍

弓：溜めlvによって物理、属性、状態異常全てに補正

ボウガン：常に1.15倍

## 各種スキルによる補正

---

スキル名	倍率	備考
火事場力+2	1.3	HP40%以下発動・ 1
心配性	0.7	
通常弾、連射矢強化	1.1	
貫通弾、貫通矢強化	1.1	各対応弾種のみ有効
散弾、拡散矢強化	1.3	
ネコの射撃術	1.1	対象は通常弾と弓の溜めlv1
ネコの暴れ撃ち	1.05	2
ネコの火事場力	1.35	HP10以下発動・ 1

1：火事場力+2とネコの火事場力は併用出来ず、同時に発動した場合はネコの火事場力が優先される。

2：暴れ撃ちはボウガンと弓の威力が上昇するが、弾がぶれるようになる。

## 弓の距離補正

---

各射撃タイプそれぞれクリティカル距離(以下クリ距離)が違う(貫通のみ射撃Lv3~5の間でさらに伸びる)

クリ距離と呼ばれ1.5倍の補正がかかる距離を基準とすると

クリ距離前：1.0倍

クリ距離：1.5倍

クリ距離後1：1.0倍

クリ距離後2：0.8倍

クリ距離後3：0.5倍

の補正がそれぞれかかる。

## 属性ダメージ

---

表示されている属性値は本来の10倍であるため注意が必要。

属性攻撃強化スキルで1.2倍、狩猟笛の旋律効果で1.15倍、重ねがけなら1.2倍。

属性ダメージはモーション値に依存せず単純に手数の勝負になるため

一撃が重く動作が遅い大剣やハンマー等で属性はあまり重視されない。

逆に片手や双剣など手数が多い武器は重視、ランスや太刀、笛は相手の肉質と相談すると良い。

## 演奏効果

---

スキル名	倍率	備考
攻撃力UP小	1.1	
攻撃力UP小×2	1.15	重ねがけ
攻撃力UP大	1.15	
攻撃力UP大×2	1.2	重ねがけ
属性攻撃力強化	1.15	属性
属性攻撃力強化×2	1.2	属性・重ねがけ

狩猟笛の演奏効果は他の強化スキルと併用できる。

## 状態異常

---

毒：肉質・防御率に影響されない一定ダメージを与える。発動中古龍のバリアを消す事が出来る。

睡眠：睡眠状態にし一定時間行動不能、ダメージを受けると目が覚める。その際のダメージ3倍1。

麻痺：麻痺状態にし一定時間行動不能、状態異常中与ダメージ10%上昇。

スタン:眩暈により一定時間行動不能、気絶値の設定されているハンマー・狩猟笛・徹甲榴弾でしか発生させる事が出来ない

1：重なった攻撃の場合でも初撃のみ3倍

大タル爆弾2個を同一箇所置き起爆した場合でも、3倍の判定は片方のみ。

各種ダメージのある行動は勿論ペイントでも起きるので、睡眠爆破をするときは置き場所や起爆の仕方に気をつけたい。

各モンスターには状態異常の耐性値というものが設定されており、蓄積値がそれを超えた時に状態異常が発生する。

基本的に耐性値は状態異常にするたびに上限が増えていくため、回数を重ねるごとに状態異常になり難くなっていく。

肉質が硬い相手に睡眠 爆弾のコンボは有名かつ強力。

毒は肉質にも防御率にも影響されないため、G級になるほど相対的に有効。

毒のみ状態異常時間中にも蓄積値が次の限界直前まで溜まる。

相手の弱点属性がバラバラで一体辺りのHPが少ない大連続に特に力を発揮する。

なおボスモンスターのHPを毒のダメージで0にすることは不可能で、HPは必ず1残る。

近接武器は属性の時と同じく、表示されている状態異常の蓄積値は本来の10倍となっている。

状態異常攻撃強化スキルで状態異常属性値を1.125倍にする。(小数点以下切捨て：近接武器の表示では1の位が切り捨て)

## 攻撃の弾かれ、ヒットストップについて

---

弾かれ式：斬れ味補正\*武器補正\*肉質 25 (25は上位まで、G級からは29)

各数値以下になると攻撃が弾かれる。

勘違いしがちだが、弾かれるとダメージが1/4に軽減されるのではなく軽減されているため弾かれるという事を覚えておきたい。

エフェクト小：計算値 25 エフェクト中：計算値 45 エフェクト大：計算値 100

血飛沫のエフェクトが大になるにつれてヒットストップ(攻撃時の武器の引っ掛り)が大きくなる。

相手の肉質を判断する目安にもなるので見逃さないようにしたい。

参考動画

- ・「G級で弾かれてみた」 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm3632293>

## アイテムの威力

---

名称	威力	備考
----	----	----

小タル爆弾	20	
小タル爆弾G	30	
大タル爆弾	80	
大タル爆弾G	150	
打ち上げタル爆弾	20	1
打ち上げタル爆弾G	30	
ポリタン爆弾	80	
JUMPタル爆弾	50	
支給用大タル爆弾	150	
爆雷針	50	
石ころ	1	
ブーメラン	8	切断属性有り
投げナイフ	20	
各状態異常投げナイフ	5	
釣りカエル	100	肉質・防御率無視
対巨龍爆弾	400	

爆弾は肉質無視(ただし全体防御率はダメージに反映される)

1: スキルボマーで威力1.5倍

#### 迎撃兵器

名称	威力	備考
バリスタの弾	50×2	
大砲の弾	250	落とすと爆発する
撃龍槍	255×HIT数	マップにより本数が異なる

## 被ダメージ計算

### 防御力とダメージ

#### 防御力アップ効果

グループ	該当する要素	優先順位
A	守りの護符所持	-
B	守りの爪所持	-

	硬化笛の使用	
C	忍耐の丸薬の使用	特殊
	忍耐の種の使用	
	ドキドキノコ使用時の防御力UP効果	
	硬化薬の使用	3
	硬化薬グレートの使用	1
D	硬化弾を受ける	3
	食事の効果防御力UP小	3
	食事の効果防御力UP中	2
	食事の効果防御力UP大	1

注意点は攻撃力UPの表と同じ

## 耐性とダメージ

### 耐性

ダメージ算出後、該当耐性値分X%ダメージが増減する。(ダメージ × (1-耐性値/100))

例：龍属性攻撃で100のダメージを受けるとき、龍耐性値が-20の場合、ダメージが20%増加して120のダメージを受ける。

## スキルとダメージ

### 防具スキル

精霊の加護：25%の確率で受けるダメージを70%に軽減

悪霊の加護：25%の確率で受けるダメージを130%に増加

根性：最大体力に関係なく現在の体力が64以上で、体力が0以下になる攻撃を受けた場合、体力が1だけ残る。

(赤ゲージはなく、完全に体力1のみ)

麻痺状態では発動しない

## その他

## 怯み値・よろめき値

直接ダメージの増減に関わる値では無いが、相手に怯みを発生させる事で隙が出来る = 攻撃チャンスが増えるので覚えておきたい。

ダメージが部位毎に設定されている蓄積値の上限を上回ると怯みが発生し、その際蓄積値はリセットされる。

飛竜は足の蓄積で転ぶものが多く、古龍は頭の蓄積で転ぶものが多い。(例外：オオナズチ)  
なお、怯み値はクエストレベル毎に異なり、上位は下位と比べて1.3～1.4倍程度、G級は下位と比べて2.3～2.4倍程度となる。

#### 参考動画

- ・「麒麟の怯み値を検証してみた」 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm3499449>
- ・「G級のよろめき値を検証してみた」 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm3711523>

## コメント

- ・ 武器倍率の会心期待値を掛ける場所について、ダメージ計算機のサイトへ質問された方が居ます。

そもそも自分で確かめずあそこで質問をする事が間違いだと思いましたが、これからはそのような事を無くす為に

それまでと異なる様な編集をされた方は少なくとも変更点を、出来ればその情報のソースもコメント欄に明記する事をお願いします。 -- (名無しさん) 2008-09-09 13:58:05

- ・ 申し訳ありません、会心期待値のかける位置については公式ガイドブックを参考にしました。

公式ガイドによれば、ダメージ計算における会心補正の扱いは厳密には

モーション値 × 会心補正(この時点で一度小数点以下切捨て) × (武器倍率(攻撃力 ÷ 武器係数) + 各種攻撃力up要素) ÷ 100 × ...

といった具合なのですが、武器倍率に会心期待値を含めるこのページの形式に従い、現在のよ様な表記にしました。 -- (名無しさん) 2008-09-09 19:40:59

- ・ 状態異常についての詳しい情報は各モンスターのページを参照

- ・ モンスターからハンターへの被ダメージ計算式載せないのか？

モンスターの攻撃威力 × クエストの攻撃力倍率 × 怒り時補正 = A、ハンター防御力 × 0.5 = B  
とすると

被ダメージ = {A - A × B ÷ (B + 80)} × 耐性値 / 100 -- (名無しさん) 2009-02-25 13:26:54

・

少し式を簡単にして、A=a,ハンター防御力=b,耐性率=cで、

(被ダメ)=160ac/(b+160)

が分かりやすくていいんじゃない？

これだとハンター防御力がb b'になった時、

(被ダメ増加率)=(b+160)/(b' +160)

と分かりやすいのもいい。

元の式の正否の確認が自分ではできていないので、wikiの編集はできませんが、

自信のある方は編集よろしくお願いします。 -- (名無しさん) 2009-03-17 16:33:25

- このページの武器倍率等の名称はリンク先のダメージ計算機様が元になっています。名前の違いによる混乱や質問を避けるため出来れば変えないほうが良いと思われるので復元。